

MBAACC情報は[こちら](#)

- [マクロ的な視点](#)
 - [基本](#)
 - [2C3Cコン](#)
 - [状況限定/ 相手しゃがみ状態ヒット時/ 相手立ち状態ヒット時](#)
 - [オガホール\(22蛇\)追撃](#)
 - [3C拾い](#)
 - [立ち状態最大ダメコン](#)
 - [興国一号\(HS\)](#)
 - [カ号\(HS\)](#)
- [ミクロ的な視点](#)
 - [アドリブの留意点](#)
- [MBAACCは？](#)
 - [小足からの基本コンボ](#)
 - [J B 始動しゃがみ喰らい限定コンボ](#)
 - [画面端投げワンツースリー仕込みコンボ](#)
 - [反確状況用高火力コンボ](#)
 - [ダッシュ間合い反確状況用高火力コンボ](#)
 - [立ち喰らい限定J B 始動コンボ](#)
 - [キャラ限定立ち喰らい限定コンボ](#)

Hネロは、全スタイルで最も多くのコンボパーツを備えてる分、平均火力が最も高い。
基本はCネロと一緒にだが、Cネロと違い補正無しがウリの3Cがあるので、空中カウンター時などはこの技で拾う癖をつけておくことが大事。
地上始動のときも、とにかく最後は3Cに繋いでエリアルに行く癖をつける。
なお、地上ヒット時以外は1段目にジャンプキャンセルをかけること。

マクロ的な視点

基本

基本レシピは、[CSのコンボ](#)と変わらないりませんが、挟めるところではできるだけ2Cの後に3Cを挟むなどして、[ダメージを底上げ](#)を図れます。
また2C > 3Cで相手の高度を高くできるので、Cネロと比べてJBJBコンを積極的に狙いやすいです。

2C3Cコン

2A*n(1~3)or5B > 2B(1) > 2C > 3C(1) > JB > hjc > JB > JC > 空ダJC > 着地 > 垂直
HJJC > JB(1) > hjc > JB > JC > 空投げ

+ ...

状況限定

相手しゃがみ状態ヒット時

5B(1) > 3C(1) > JB > JB > JC > 以下略

5Bしゃがみヒット限定コンボ。主にJBなどから狙っていく。
なんと最初のJCまでヒット数以外の補正が100%のままなので、きっちり繋げれば実戦で5000以上普通にもって行く。

相手立ち状態ヒット時

(5B >)5A6A6A > BE2C > 3C(1) > JB(1) > hjc > JB > JC > 以下略

Hネ口唯一とも言える123コン。主にJB > JAでの飛び込みからや、セブンスなどの反撃に使用。
ゲージ回収・威力ともに基本コンボを上回るが、距離が結構シビアなのと、都古・レン・白レン・ネコにはどう頑張っても当たらないのが欠点。
しかし、これを使うと非常にテクくみえるので、ギャラリーアピールのためには是非マスターしておきたい。

オガホール(22蛇)追撃

22蛇ヒット > BE2C > 3C(1) > JB > 以下略

一番高い。

3C拾い

(相手浮き時)3C(1) > JB > 以下略

JB先端カウンター時や志貴や七夜の昇竜をガードした後などに狙う。
地上始動で普通にコンボをやるのと1000前後の差が生まれるので、きっちり狙えるようにしよう。

立ち状態最大ダメコン

3C(2)JB > hjc > JB > JC > 以下略

両シオン・両アルク・ネロ・ワラキア・紅摩・青子・リーズの立ち食らい限定。リーズだけは低ダJB > 5B(1) > 3Cも可能。
ぶっぱガード後や解放を避けすかした後などに狙おう。

興国一号(HS)

シールドカウンター(地上 / 空中カウンター)又は2C(空中カウンター)>蜂召還>3C(1)

~

画面端背負い時：JB(2)>jc>JB(2)>JC(4)>空ダJC(4)>着地hjJC(4)>jc>JB(2)>空投げ
中央～画面端時：JB(2)>jc>JB(2)>JC(4)>着地(垂直)hjJC(4)>jc>JB(2)>JC(4)>空投げ

空投げ後、後に蜂の突撃が敵の起き上がりFに丁度重なるタイミングになります(いれれば地上喰らい)

起き上がりの遅いキャラには3C(1)部分を5Aに変えて空投げ時の高度を稼ぐ要有り
蜂重ねの後にダッシュ投げを敢行した場合、投げ演出後に四段目の蜂が着弾しエリアルに移行可能

敵を覆滅し跳梁を封殺せよ。

カ号(HS)

(画面端)B鳥>最速地上投げ>B鳥hit>JC ~

非対応：両シオン・都古・両レン・両ネコ
ワラ・アルク・式・ネロのみ中央可能

(鱗虫形ホールド) > B鳥 > 鱗虫形発動 > 前ステ B鳥 (鱗虫形終了) > 投げ又は打撃
投げ選択時には投げ演出中に先発の B鳥が、演出終了後に後発 B鳥が着弾し追撃に移行可能
B鳥の補正も伴って然したるダメージを見込めぬものの、投げから攻勢戦略を選択出来ます。

ミクロ的な視点

アドリブの留意点

CSのコンボの項に譲ります。

MBAACCは？

3Cに75%の補正がかかるようになってしまったため、3C直当てで拾っていた部分などは全て2C
> 3Cに変えた方が高くなります。
レシピ自体の変更は特にありません。

小足からの基本コンボ

2 A × 3 > 2 B (1) > 2 C > 3 C (1) > J B > J B > J C > 着地 > J B (1) > J C > J
B > J C > 投げ

火力：3757 ゲージ回収：84.0% 相手ゲージ回収：48.7%

小足hit確認からの基本コンボ。画面端との距離によって二段H Jを織り交ぜたりする。
エリアル後半は高さによってJ C > J B (1) > J B > J C > 投げとかすると安定する。

J B始動しゃがみ喰らい限定コンボ

J B > 5 B (1) > 2 C > 3 C (1) > J B > J B > J C > 着地 > J B (1) > J C > J B >
J C > 投げ

火力：5282 ゲージ回収：83.5% 相手ゲージ回収：40.6%

ぶつぶ式とか鴨音すかし下段択とかでJ Bをしゃがみ喰らいさせた時の高火力コンボ。HSネロの
メインダメージソース。

2 Cまでビートして相手が立ち喰らいだった場合はカマキリで拾う。
M B A Aまでは3 CやJ Bに補正が無かったからもっと火力が高かったが現状これが最大ダメ。

画面端投げワンツースリー仕込みコンボ

5 A > 6 A D > 6 A > B E 2 C > 3 C (1) > J B > J B > J C > 着地 > J C > > J B > J C > 投げ
火力：4785 ゲージ回収：87.2% 相手ゲージ回収：42.2%

投げに対し上逃げをする相手をワンツースリーを仕込んで落とした場合のコンボ。
ダッシュ投げの強いHSネロならば覚えておきたいコンボ。
都古やレンなど空中判定の小さい相手には普通に5 A > 2 Cでコンボしたほうが安定する。

反確状況用高火力コンボ

B E 2 C > J B > J B > J C > 着地 > J C > > J B > J C > 投げ
火力：5380 ゲージ回収：67.0% 相手ゲージ回収：28.7%

相手の昇竜をガードした場合などに。
B E 2 Cが間に合わないようなら少し安くなるけどワンツースリーを先に当てればok。

ダッシュ間合い反確状況用高火力コンボ

ダッシュ密着 2 C > 5 C > 3 C (1) > J B > J B > J C > 着地 > J C > J B > J C > 投げ
火力：4628 ゲージ回収：82.3% 相手ゲージ回収：40.1%

ダッシュ間合いでの反確用コンボ。そこそこ火力が出るしなんかカッコイイ。

立ち喰らい限定 J B 始動コンボ

J B > ワンツースリー > B E 2 C > 3 C (1) > J B > J B > J C > 着地 > J C > J B > J C > 投げ
火力：5181 ゲージ回収：96.8% 相手ゲージ回収：51.0%

反確状況用コンボ？ J Bを相手が何喰らいしたか判断してコンボ選択出来る超人向け。

キャラ限定立ち喰らい限定コンボ

3 C > J B > J C > 着地 > J C > J B > J C > 投げ
火力：4384 ゲージ回収：59.5% 相手ゲージ回収：25.5%

反確状況に使えるかと思ってM B A A無印時代に考案されたが、3 Cに補正が付いた今では・・・。