

固め連携

HSネロは各種動物を使った連携だけでなく、取り分けダッシュを使った連携が重要になる。相手にダッシュで固め直すことを警戒させ、動物召喚などにより相手の割り込みを誘うのが主な戦法。

前提として、相手の割り込み行動とそれらを潰す選択肢を頭に入れておく必要がある。無理に崩しにいかなくともある程度固めを継続すればゲージが溜まるので、MAXになってから攻めても遅くない。

言うまでもないと思うが、各種行動にはヒット時にジャンプ攻撃が出るように仕込むこと。

・ 固め継続連携

ダッシュ 2 A × n > 2 C > B 蛇 > 3 C > 低ダ J B

ダッシュ 5 B (4) > A 鹿 > B 蛇 > ダッシュ 2 A > 2 C > A 鳩 ~

ダッシュ 2 B (1) > B E 2 C > A 蛇 > 2 B > B 鳩 > A 蛇発動 > A 鳩 > B シャドホ > B 鹿 > シャドホ発動 ~

基本はA鹿や2Cを使って有利フレームを稼ぎ動物を出すこと。

勿論ダッシュ固め直しを警戒させる為に露骨にダッシュで固め直すことも大切。

また動物を召喚する際、相手キャラの割り込み行動によっては見てから脱出が確定するパターンもあるので注意。

動物召喚が通った場合も相手の割り込み行動とその対処法について考えなければならない。基本は暴れ潰しと上逃げ潰し。

固めを継続するパターンを読まれないようにするのがコツ。たまにシャドホも交えればなお良い。

蜂突進 > ダッシュ 2A2A2B > 蛇 or B 鹿

蜂突進 > ダッシュ 2A2A > A 鴉 > 蛇 or B 鹿 or B 鴉

蜂が画面に出てる場合にさらに安全に有利な状況を作り出したい！という貪欲な連携。

それぞれ、召還の直前に刺しにきてくれる感じになる。

上は主に端、下は主に中央で使うとベター

・ 崩し連携

2 A × n > A 鹿 > ダッシュ 慣性低ダ

相手の暴れや投げ抜けを潰す。単純だが、相手がしゃがみ喰らいした時のリターンは絶大。

ダッシュ 2 C > B 蛇 > A 蛇 > 低ダ ~

3Cの上逃げ狩りを怖がって飛ばなくなった相手に効果的。

もっと単純に中空ダッシュや前ジャンプから中段とすかし下段で択ってもいい。

5 B (1) > 2 B (1) > A 鹿 > A 蛇 > 5 A > 2 C > B 鳩 > A 蛇発動 > 2 B > A 鳩 > C シャドホ > 5 B > B 鹿 ~

シャドホを使ってB鹿を確定で出す連携。正直ここまで凝らなくても、適当にシャドホを出せばそれでいいのだが。

しかしこれくらい離れてB鹿を設置出来れば低ダから中下段投げで3択を迫れる。

それぞれの選択肢で鹿が拾ってくれるタイミングと、相手のシールドや昇竜などの割り込みを潰す選択肢も用意しておくこと。

蛇 > 最深めJB二段

画面端などで、主にぶぶ氏が愛用する崩し。
非常に単純だが、最深めで二段というのが案外難しく、その代わりきっちりやれば上級者でも結構崩れてくれる。
しゃがみくらいなのでリターンもすごい。
なお、二段ジャンプから出すとより見切りづらいっぽい。

2 A × n > 2 B > C シャドホ > 5 B > A D

いわゆる、草薙式。
シャドホをガードさせてADするだけ。一度シャドホをガードしてしまうとHのバンカー以外では地味に逃げづらい。Hもゲージ100%使わせることになるので、状況次第ではあえて出すのもアリ。
避けが無いF相手なら、あえてシャドホガードさせてから遅めに変身した方があたりやすかったりする。
シンゴー！ シンゴー！

草薙式の後など、画面端でAD当たった後は端を背負いつつ大幅有利時間ゲットな形になるので、色々できる。

1. サンドリ

相手がJB一発で死ぬくらいのときにでも。

2. 前ジャンプ空避け > いろいろ

もっかい相手に端を背負わせたいとき

3. Cシャドホ > 2A > 2C > B鹿

Cシャドホを相手より1キャラ分後ろくらいで発動させると、相手がガードの場合は2A > 2Cで押し込んで有利なままB鹿を出せ、リバサバクステは普通に狩れるというなかなかの連携。
開放や無敵技持ちにはA蛇の方が有効な場合もあるので使い分けよう。

MBAACCは？

工事中