

## システム関係

### ダメージ計算式

799 名前：ネ口造 3zbUnoyNBk[age] 投稿日：2009/09/15(火) 22:35:10

『M B A A ver.A ダメージ計算式』

基本攻撃力 × 防御係数 × (補正ポイント / 32) × ダメージ補正值 × 状態補正 × その他の補正 = 最終ダメージ (内部処理誤差-1)

#### 防御係数 (根性値)

キャラ：残り体力75%以上、50%以上、25%以上、25%以上

シオン	0.9	0.9	0.9	0.9
アルク	0.9	0.9	0.85	0.8
シエル	0.9	0.9	0.9	1.0
秋葉	0.92	0.85	0.82	0.8
翡翠	0.85	0.95	0.92	0.9
琥珀	0.9	0.9	1.0	0.9
のび	0.92	0.9	0.92	0.95
都古	1.0	0.95	0.9	0.9
ワラキ	1.1	1.05	0.9	0.8
ネ口	0.9	0.85	0.85	0.8
Vシ	1.0	0.95	0.9	0.9
ワルク	0.95	1.0	1.0	0.9
赤主	1.1	1.1	1.1	1.0
メカCS	0.87	0.9	1.0	1.0
メカFS	0.9	1.0	1.1	1.1
メカHS	1.2	1.0	0.9	0.85
七夜	1.0	0.96	0.92	0.9
さつき	1.0	0.9	0.9	0.8
レン	1.1	1.0	0.95	0.9
ネコ	1.4	0.7	1.1	0.9
青子	1.0	1.0	0.9	0.9
MAX	0.92	0.9	0.85	0.8
リーズ	1.02	0.9	0.9	0.8
口ア	0.95	0.95	0.9	0.9

#### 補正ポイント

32 (デフォルトポイント) - コンボ数 (HIT数 - 1) - 残り体力補正数  
残り体力補正数 100% > 75% 0, 75% > 50% - 1, 50% > 25% -  
2, 25% > 0 - 3

#### ダメージ補正值

技補正 (上書き、乗算、減算)、リバースビート補正 (減算)

リバビ1回目 0.77、リバビ2回目 0.54、リバビ3回目 ~ 0.45 (下限)

状態補正  
立ち状態 1  
しゃがみ状態 1 . 0 8  
ジャンプ状態 0 . 8 8  
ダウン状態 0 . 4 2

その他補正  
クリティカルヒット 1 . 1 5  
レデュースダメージ 0 . 7  
翡翠&琥珀専用補正 1 . 0 3 5

## シールド補正とリバビ補正

828 名前：名無しさん[sage] 投稿日：2009/09/24(木) 02:47:48

シールドの補正について。

シールド成功から以下の行動をするとリバースビート補正がかかります。

- シールドをキャンセルする（各種技、シールドカウンター、J、IH等）、敵に当たる当たらないは関係ないです。
- 空中シールド 着地後に行動（屈み・歩き行動等）
- 例外として、シールド>シールドの場合は補正がかかりません。

リバビが既にかかっている場合は、足し算しません（上限は55%）。

シールド>攻撃に既に補正がかかっています

例：Cネロ2Cのダメ 1000、シールド>2Cのダメ 590。

スタイル毎に微妙に差異があります。

- Cの場合

リバビ値が+41%。

例：EXシールド>5A（上書き78%）>コンボの場合、59%のコンボ始動になる。

- HFの場合

リバビ値が+31%。

シールドカウンター自体は上書き50%です。

829 名前：名無しさん[sage] 投稿日：2009/09/24(木) 02:56:06

若干見づらくなってしまったので要点を纏めます。

- シールドはリバビ補正なので取ってからしばらく補正が残る。よって無闇に飛び道具等をシールドしまくるのは悪手。
- シールドの補正をかけないようにするには、ノーキャンかシールド>シールドなので非現実的（IHも無理）。

830 名前：名無しさん[sage] 投稿日：2009/09/24(木) 03:00:42  
3連続書き込み失礼・・・

Cネロ

E Xシールドの場合リバビ値が + 4 1 %。  
ノーマルシールドの場合リバビ値が + 3 1 %。  
です、すみません。

838 名前：ネロ造 3zbUnoyNBk[sage] 投稿日：2009/09/29(火) 20:30:39  
>>828-830

つまり、シールド補正 = リバビ補正と考えておk？  
ただリバビ値ってのがよくわからんのだが.....リバビの減算補正のことか？  
ムックにはリバビする回数とその補正について明記されてないからなー。  
スタイル毎に差異があるってのは初耳だ。ムック仕事しろ。  
しかしそれで具体的な補正数値についてはわかったな。G J！  
後は補正が継続する時間か。  
継続時間によってはエリアルのメとかも考えななおさないといけないかもだな。

## 用語に対する理解

### アロハ式なのか鴨音なのか

- 【世界の中心で】新 ネロカオス攻略スレ3【ホァーを叫ぶ】

<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/game/21097/1222698839/>

556 名前：名無しですかあなたは！ [sage] 投稿日：2008/11/04(火) 22:04:33 ID:r4C.  
RA0Q0

あれやってる人を見た時はその手があったかと感心したな。  
wikiのCSの技解説のそこだけ、アロハ式はJBの鴨音のことじゃないよ。  
JB>JCで粘着する固めのことだよ。

557 名前：名無しですかあなたは！ [sage] 投稿日：2008/11/05(水) 01:08:23  
ID:fcC0Pyqw0

>>556

そういう意味で書いてあるはずだが。  
JBをガードさせないとJCを当てれ(鴨音)ないだろう？

558 名前：名無しですかあなたは！ [sage] 投稿日：2008/11/05(水) 02:08:14  
ID:MhAjSaxMO

鴨音じゃなくてただの連ガでしょw

559 名前：名無しですかあなたは！ [sage] 投稿日：2008/11/05(水) 02:39:20  
ID:VhEdNZKw0

アロハ式は鴨音じゃなくね？

JB>JCからもう一度昇りでJB当てる時の事を言ってるんだらうか

560 名前：名無しですかあなたは！ [sage] 投稿日：2008/11/05(水) 10:22:25  
ID:fcC0Pyqw0

いや、JB>JCってやるとそのJCは鴨音だろう。  
鴨音と昇り中段は基本同じものだけど意味が違うぞ。

562 名前：名無しですかあなたは！ [] 投稿日：2008/11/05(水) 13:22:39  
ID:zZ0cG11YO

>>561

ふむ。ここまで言ってもわからぬか。  
ならばお前の考える鴨音とやらについて説明したまえ。

563 名前：名無しですかあなたは！ [sage] 投稿日：2008/11/05(水) 14:00:39  
ID:DvAj5vIA0

>>562

561じゃないけど、俺の認識を一応  
間違ってたなら指摘してくれると助かる

鴨音ってのは、立ち>しゃがみとガードを切り替えた時に  
立ちガードした時のガード硬直中には  
判定がしゃがみガードに切り替えても立ちガードのまま  
っていう現象、要するにガード硬直中は判定が残るってことなのかな  
一口に鴨音って言った時は、この現象を利用した崩しのことも含まれてると思う

昇り中段ってのは  
ガード硬直中だとか、ガード切り替えだとかに関係なく  
昇りで出すジャンプ攻撃が、相手のしゃがみガードに刺さるのを利用した崩し

よって560にある

>鴨音と昇り中段は基本同じものだけど意味が違うぞ。  
っていうのは良くわからん、選んでる単語に違和感があるだけかも知れないけど

で、さらに560にある

>JB>JCってやるとそのJCは鴨音だろう  
まずJCってのは、だいたい相手のしゃがみっぱに刺さらないことから考えるに  
JB>JCのJCで相手がしゃがんで崩れたなら、鴨音を利用したと思われる

でもって、アロハ式は鴨音かっていうと  
アロハ式自体は鴨音を利用した崩しも出来るけど  
アロハ式自体がJB>JCによる粘着が主眼なら  
鴨音っていう分類は違うような気がする

気づいたら長文になってた、失礼

564 名前：562[sage] 投稿日：2008/11/05(水) 14:20:24 ID:zZ0cG11YO  
君の言葉を全面的に肯定する。説明ありがとう。  
俺も大人げなかった、すまない。

結論：どっちにしる崩せりゃいいじゃん

## CS・FS(状況限HS)共通鴨音まとめ\_共通鴨音まとめ)

- ・【世界の中心で】新 ネロカオス攻略スレ3【ホァーを叫ぶ】

<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/game/21097/1222698839/>

542 名前：名無しですかあなたは！ [sage] 投稿日：2008/11/03(月) 02:09:32  
ID:1FF7qJuUO  
ネロの鴨音が詳しく説明された所ありますか？

543 名前：名無しですかあなたは！ [sage] 投稿日：2008/11/03(月) 03:24:25  
ID:Vc2p1W02O

>>542

何が知りたいか分からないけどざっと書きます。

J A > jc J B

J B > jc J B

J C > jc J B

が猫以外全キャラ対応鴨音中段、J Bは基本ヒット時はカスヒットになるためキャンセル不能。

避けキャンセルや開放キャンセルも俺はできなかった。

ここからコンボ持っていくときは動物によるフォローが必要。

猶予は下に行くほど多い。

ダメージは恐らく、E X 鹿 > B 鹿 > A 蛇 = 烏だとは思いますが、A 蛇はあまりゲージ回収ができない。

後は細かい物として、

- J C 着地 > 昇り J C

ロリ以外に可能、まあ滅多に使う価値はない。

- 最低空 J B > 最速前 jc J B ~

ネ口限定で J B が二段当たってキャンセル可能（フォローの J C が出る）。

厳密には鴨音ではなく昇り中段。

そのため E X 烏中でも安定して狙える。

誰か F で低ダ J B > 昇り J B ( 2 ) 開放キャンセル J B がつながるか調べて欲しいんだが。

- 鴨音下段？

J C が屈みに当たらないキャラに、動物を屈みガード > 低だ J C をすると J C がすかる。

白レンにもできるようになってたんで、誰か両シキと青子にもできるか検証お願いします。

練習例

- E X 烏 > 2 A > A 蛇 > 低ダ J B 昇り J B
- E X 烏 > B 鹿 > 中空ダ J C ( 3 ) > 昇り J B
- E X 烏 > 低だ J B > jc 最速 J B ( ネ口限 )
- E X 烏 > 前 J B > B 蛇 > A 蛇 > 2 A > A 蛇開放 > 低だ J C > 透かし 2 A

544 名前：名無しですかあなたは！ [sage] 投稿日：2008/11/03(月) 14:37:53

ID:Vc2p1W020

追記

A 蛇鴨音はオートサキスパを発動させない。

手動解放も狩れる

## 雑記

### ネ口使い分類(2011/08/22現在)

ここ最近かなり偉そうなことを書くようになった管理人だが、ネ口フなんかを通して、恐らく人よりはネ口使いを見てきたんじゃないかな、という自負の元、どういうタイプがいるのか分類してみる。

これを通して、自分はネ口に向いているかどうかの判断だったり、今後ネ口を使っていく上での判断材料になれば幸いである(プレイヤー叩きに利用するものではないので、これを厳に戒める

)。簡単には色分けはできないと思いますが、何卒温かい目でよろしくお願いたします。

注意1.当wikiでは、コンボ・起き攻めや文の出典・著作が明確なもの以外は、具体的なプレイヤー名を出すことは、プレイヤー迎合につながると考え、極力排除してきましたが、ここでは説明上のわかりやすさを重視するため、あえて明記したいと思います。失礼ながら、以下敬略称で参ります。

注意2.各プレイヤー諸氏には無許可、あくまで管理人の独断と偏見で書きますので、名前の上がっている当人含め読者の方々は異論があると思いますが、何卒温かい目でご覧ください。苦情は全力で受け付けます。

## 理論派

### SAT、うどんげ、アミロース

キャラ対策に重点を置くプレイヤー。

相手キャラのやりたいことをある程度把握した上で、こちらがどういうアクションを取るべきかを熟知している。

ネロ以外のキャラを使えるという特徴もある。

## 感覚派

### パワータイプ

#### ぶぶ

本来ネロは肉弾戦を得意としないが、こういった不利を感じさせない立ち回りで、相手を制圧していく。

特にぶぶさんに言えたことだが、HSネロの攻めはかなり猛烈であり、

3Cの当て方やぶぶ式、ぶぶウォークと氏の名前を冠する攻めで確実に相手の行動を潰しきるのが特徴。

### ファンタジスタタイプ

#### ラッキースター(らきすた)、徳

ひとことで言うと動きが読めない。

シールドを駆使した立ち回りが強く、技の置くタイミングや発想が意外性に富んでいる。

普通のプレイヤーでは通らないような行動を簡単に通してくるので、彼らはファンタジスタと呼ばれる。

### ハイブリッド

#### スシ、アンバー

僭越ながら分類が難しいプレイヤー。

普段はキャラ対に沿った立ち回りをするが、ここぞという時の読みも冴える。ある意味理想的なタイプ。

以上のように分類できると考える。

ただこれらのプレイヤーに共通して言えることは、「**自分の色を持っている**。」ということだ。

立ち回りやコンボの選択、固めなど、様々な要素について大変と特徴的であることが言える。

自分の強みを理解した上で、ネロを巧みに操っているのだ。

こういったある程度の実力以上になるプレイヤーとは、ある意味自分の個性をうまく伸ばしたプレイヤーなのだろう。

ネロ使い諸氏は、自分の思考や考え方をよく捉えた上で、どちらからアプローチを掛けるのか考えると、

もしかしたら成長できる手助けになるかもしれない。

ちなみに管理人はどちらでも色分けできない中途半端なネロです(・・`)