

・ [問題提起・未確認事項](#)

- [通常技](#)
- [必殺技/Bカラス射出の詳細条件（主に相手の振った技・行動の存在認識について）/FS対空Aゲロについて](#)
- [キャラ対策/七夜/ワルク/赤秋葉](#)
- [システム考察/ヒット数にまつわる考察](#)
- [ネタ](#)

問題提起・未確認事項

問題提起・未確認事項を認識するためのページです。
未検証の事柄や、未攻略のキャラ・スタイル等をまとめてここに書いていきたいと思ひます。
（って、最初から更新gdgdになるの見え見えじゃない）
もちろんここで問題提起していただいてもかまいません。
ある程度の認識が得られた時点で、各項目に書き加えたいと思ひます。

通常技

必殺技

Bカラス射出の詳細条件（主に相手の振った技・行動の存在認識について）

以降続報求む

Bカラスは少なくとも相手が画面半分より近くないと発射されない。それ以外は発射されずに上空に逃げて行ってしまう。
相手の近距離にいる場合、相手がダッシュを始めようとする時射出される模様。ワラキア戦にて確認。
リーチはだいたい相手より一キャラ分前くらいか。

FS対空Aゲロについて

- ・ [【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/>

...

各人意見が分かれていて、一様な結論が得られません。
そこでみずびが言及。

- ・ クレイジーにモテる合言葉は「ネロ」（32）

<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/game/21097/1225197338/>

...

とりあえずの結論：
タイミング次第。出かかりをぶつけようとする時、カウンターをもらう事もあるので、完全な対空にはなりえない。むしろ相手が飛び込む直前に出して、飛び込み抑止も兼ねた着地後の戻りゲロでリターンを狙う方が効果がある。

キャラ対策

七夜

以下の情報が未確認。というか知っていれば十分な気がするけど。

端に追い込んだら現verなら2A > A八点の繰り返しがシールド以外で割られない。
2A 2回にすれば前ダにも対応できるしA八点から5Bと2Bがシールド対応かつ
たまたにアーマーでネロの2Aを潰せる。

ワルク

ワルクのリバサカルストをつぶせるか

- ・【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/>

...

結論は出ず、起き攻めEXクラスはやはり分が悪い読みあいを仕掛けることになりそう。

- ・ネロ造と「バーミヤンはもぬけのカラだった！」

<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/game/26556/1204728451/>

...

いまのところの結論：

無理！やっぱりぶっ飛ばし締めなり、押しつけ締めで。どうしても画面端ってときは、個人的にはEXゲロ>Jでワルクの着地や起き上がりを拘束したいですね。

赤秋葉

CSの起き攻め、いわゆる「低空鳥」に付いての議論

- ・ネロ造と「バーミヤンはもぬけのカラだった！」

<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/game/26556/1204728451/>

...

とりあえずの結論：

シールドとか開放で拒否りまくり。ガードは運任せなのでリスクー、できたとしても状況は良くならないので非推奨。

もともと寄りつかれたら終わりのネロ、寄りついたら俺のターンの赤秋葉なだけに、寄りつかれる前に間合いを制する、寄りつかれたら拒否る！！

システム考察

ヒット数にまつわる考察

今作、なんだかシステム周りが最高に怪しいです。謎が多い。
以下に考察、研究を載せますので、みなさんも何か情報があればお寄せください。

- ・ネロ造と「バーミヤンはもぬけのカラだった！」

<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/game/26556/1204728451/>

...

ネタ

- ・【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/>

+ ...