

動画解説

アップした動画について解説します。

ネロ・カオス クレセントムーンスタイル実践コンボ集 RC版

なお前提条件として、ネロのコンボはヒット数がかさみ、相手のゲージ回収量を増やしやすく、戦況により、ヒット数を抑えて相手ゲージ回収量を抑えるか、ダメージもしくはゲージ回収優先か考える必要がある。

ヒット数は、概ね端締めで調整する(JCJBJC空投げ JCB空投げ、これは空投げ高度調整も兼ねる)。

目安は25ヒット以降(JCを4段すべて入れ空投げをした場合30ヒットとなる)。

30ヒットにかからないようにする(32ヒットにもなると異様ですらある。00:43~、JBJCJBJC参照)。

2A始動

- JBJAJBJC :
基本的に高ダメージ。慣れてしまえば、レンなど小さいキャラにも安定してはいるのでぜひマスターすること。JBJBでは高度が低めだとスカってしまう。逆に言えば高い場合は、後の端締めを考えるとJBJBJCに切り替えることをおすすめする。
- JBJCJBJC :
高い安定度と高ゲージ回収が特徴。随所にディレイをかけることで、画面のどこからでも運べる。ヒット数が多めになってしまうので、そこはケースバイケース。

画面端(00:03~)

- JBJAJBJC :
1.2Cを微タメする。相手キャラを低く抑え、端締めをしやすくする。
2.JCにディレイをかける。ネロを早く下ろす。
- JBJCJBJC :
1.2Cは微タメしない。相手キャラ高度が低すぎると、端締めに必要な高度が得られない。
2.JCにディレイをかける。ネロの高度をなるべく低く抑え、着地を早くする。

画面中央付近(00:22~)

画面端に近ければ画面端レシピと同じように、少し離れていれば、遠い間合いからでも締められるような端締めレシピに変更する。

- JBJAJBJC :
1.距離があっても空ダc>JCはいれない。ダメージが低くなる。端締めをJB(1)JCJBJC、JCJB(1)JBJCのほうが高ダメージ。
- JBJCJBJC :
ディレイや高度の調整により、JBJAJBJCよりマルチな対応が可能。間合いが遠く二回目JBからJCがうまくつながらない場合は、JBJC(3)JBJCにすることで継続が可能。相手の壁バウンドが一回少ない分、端締めはJBJCJBJCを使える。

被画面端(00:33~)

- JBJAJBJC :
1.JAにディレイをかけ、hjcする。距離や相手にもよるが、こうすることで画面端への距離が

稼ぎやすい。

2.JCのタイミングを見極める。空ダc>JCの最中に、相手が二回目の壁バウンドすると、端締めの際にJC(3)をはさむ必要があり面倒。最速JCをいれるか、着地してHJで追いかけて締める、壁バウンドさせてJC(3)に気をつける、いずれかである。

• JBJCJBJC :

空ダc>JCは距離に応じていれるが、概ねいれないほうがダメージが高い。また相手との距離が詰まりすぎ、端締めがうまく入らない場合がある。ディレイをかけてなるべく距離を稼ぐ。

最被画面端(00 : 43 ~)

• JBJAJBJC :

このあたりになると、空ダc>JCは必須。ディレイJAからのhjcで距離も稼ぐ。運び方によっては、端締めJB(1)JCJBJCも可能だが、動画中では安定性を重視してJCJBJC空投げとしている。

• JBJCJBJC :

同様に空ダc>JCが必要。随所にディレイをかけることにより、JBJAJBJCより安定した端への運びが可能。

動画中では、端締めJB(1)JCJBJCでダメージ重視としている。しかしヒット数が32、相手ゲージ回収量がこちらのゲージ回収量に迫っているのですすすめられない。

妥協コン(00 : 55 ~)

• JBJC(3)JBJC ;

JC(3)にすることで高度低下を抑え、コンボ継続を優先とする。場合によってはJB(1)としてさらに高度を稼ぐ。

けん制などで、J攻撃にかかった場合のアドリブとしても使える。

• 2B > JAJBJC :

前作ACではよく見られたが、今作では安定性が落ち使うことはない。この間合いならばJBJAJBJCが入る場合が多い。

また2Bが入りきった後ならば、5B > 各種召還ないしコンボ、としてもよい。

空中始動(01 : 10 ~)

AAから着地硬直が増え、むやみに2Aや5Bを連打してもつながらなくなってしまった。クレネ口の火力を補うためにも、要練習の上、コンボチャンス逃さないようにする。

ワニコン(01 : 20 ~)

実践で常用足りうるかはさておき、これがおそらく最大ダメである。

個人的にはJB始動ならば、こちらが決めやすいと思うので試してほしい。

シールドコンボ(01 : 30 ~)

• 5A > JB :

ダメージがのびにくく、安定性も低い。魅せコンの部類か。

• 5A > 2C :

通常はこちらで問題ない。

BE2Cコン(01 : 40~)

使いどころがあるかわからない。ただし高ダメージ。

2Cカウンターコンボ(01 : 50~)

考えうる限りの拾い方を列挙した。

結果、やはり従来どおりの2Cで拾う方がダメージが高いことがわかった。

端締め(02 : 22~)

- JBJBJC :
ダメージも低く、ゲージ回収量が少ないが、JCをはさまない分安定性が増す。
JCJBJCよりは優れているので、距離が詰まっているときはこちらを狙いたい。
- JBJCJBJC :
端締め中最大ダメ、最大ゲージ回収量を誇る。レシピの特性上、ヒット数には余裕があるはずなので積極的に狙いたい。
ただし高度、精度ともに要求度が高いので、後述の妥協コンにすれば安定性は増す。
- JB(1)JCJBJC :
JBJCJBJCの妥協コン。
JB(1)決めうちにすれば、多少距離が離れていてもこのレシピにできるが、この場合は汎用性がJBJCJBJCが高くなるので、ヒット数が増える傾向にある。この場合はJB(1)JCJB空投げとする。
- JCJBJC :
JCの攻撃判定分、相手を拾える範囲が広がり安定性が格段に増す。
ただしダメージ、ゲージ回収量は極端に低下する。
端締め優先とするか、高ダメレシピを狙いにいくかは判断が分かれる。
- JCJB(1)JBJC :
JCJBJCの低ダメを補うために、JC後jcなしでJBをはさむ。やや操作が複雑になる分、高めの高度でも拾えてかつダメージも確保できる。
- JCJC :
着地HJなしの締め。HJ締めに比べすべての点において劣る。こちらの着地が送れ、相手の受身不能時間が長くなってしまう場合に使う。