

主な得意キャラ：切り返し手段に欠けるキャラ、対空が弱いキャラ  
 主な苦手キャラ：キャミィ、庵、京等ラッシュがきついキャラ

## ナコルルというキャラ

- ・ 長所

動きがとても素早い、通常技の発生が早く硬化差も有利なものが多いので、鷹絡みの連携と素早い動きを利用して嫌らしいラッシュがかけられる。単純に飛びも強い。

- ・ 短所

守りが弱い、体力が少なく、切り返し手段が貧弱。被起き攻めでは地獄を見る。  
 技のリーチが全般的に短く、それを補うような動き方をする必要がある。  
 スパゴン絡みのコンボが難しく、技の攻撃力も低めなため大ダメージを奪う手段に欠ける。

推奨グル：K or N

キャラ相性にもよるが、先鋒向けで切り込み隊長として荒らすキャラ。

## 通常技

は必殺技と超必殺技の両方で、は超必殺技のみでキャンセル可。×はキャンセル不可。

## 立ち

技		ダメージ	発生/ 硬直差	解説	キャンセル
弱P	近	300	3/+8	接近戦での固めに使える。ロレントの小P固めように、歩きながらカツカツあてていく。立小P系は座高の低いキャラには当たらないので、しゃがみに当たるキャラを覚える必要がある。	
	遠	200	3/+5	小パン固めの2ヒット目からは距離の関係上この技になる。発生が早いので、反撃しにくい技への反撃にも使える。	
中P	近	800	5/+6	ラッシュのパーツに使える。	
	遠	800	7/-1	半身を捻りながら剣を振り下ろす技。判定は強くないが、ナコルルの技の中ではリーチが長い方なので差し込みに使え、ここからいろんな行動に派生できるので攻め込むきっかけを作れる。露骨に隙を見せているならアンヌムツベまでつないでしっかりダメージとダウンをとること。	
強P	近	600+700	5/+6	当てて有利なので投げから暴発しても安心して出し切れる。また、一段目が対空に使える。	/×
	遠	1200	12/-8	前方に剣を振り下ろす技。隙が大きいけど切っ先を足払い系の技に合わせると一方的に勝てたりする。まあ、いらぬ技。見た目はかっこいい。	
弱K	近	400	4/+6	狙っては出さない。	
	遠	400	4/+3	いらぬ。	
中K	近	700	5/+5	膝蹴り。モーションは近立ち小Kと同じで、当てて+5フレ。歩きからの硬めに混ぜる。ここから鷹に捕まるのも良い。	
	遠	700	10/-2	ナコソバット。ガイルのものとは違って、レバーで前後に移動することはできない。足先の判定は強いので、牽制技潰しに使える。・ ・ ・かも？ハゲの下大Pくらいの打点の技に対して、相性が良い。	×

技		ダメージ	発生/ 硬直差	解説	キャンセル
強 K	近	600+800	6/-2	逆上がり?のようなモーションで相手を蹴りあげる。見た目は面白いが、使わない技。	
	遠	1100	11/+5	カカト落としを繰り返す。発生は遅いが、ダメージが1100と大きく、当てた後も何故か5フレ有利の嘘臭い技。連携の締めに使える。	

#### しゃがみ

技	ダメージ	発生/ 硬直差	解説	キャンセル
弱 P	200	3/+6	いない。	
中 P	800	5/+6	接近戦で困った時の技。硬化差で大幅有利(+6F)。単発でランや歩きから出しても強く、ランからそのまま攻め続けたり、鷹掴まりやアムベヤトロに派生しても面白い。腕の部分が完全無敵な上に打点が低いので、足払い系の打点の低い技とかち合えばモリモリ潰してくれる。密着からカウンターヒット後、大足に繋がる。	
強 P	1000(伸びきり部分700)	5/-4	メイン対空技。発生が早く判定も強い部類に入る。これで落ちない飛びもあるので、対空の使い分けについては後述を参照のこと。	
弱 K	200	4/+7	下段技なのに、当てた後になんと7フレも有利になる高性能な小足。連携、暴れ、連続技といろいろ便利。	
中 K	700	6/+6	この手の技にしては泣ける程リーチが短い。下段属性を持ち、終わり際を当てれば10フレ以上は有利なので、置き攻めで使える。足先の判定がかなり強く持続が長いので、各種スライディングやキャミィのスパイラルの潰しにも使える。素振りしてゲージのために使うのもよし。	
強 K	1100	7/-6	ナコルルの技にしてはリーチが長く、発生も早いので刺しに使う。スパキャン可能で鷹スパコンが連続ヒットする。	

#### ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説
弱 P	400	3	いない。

技	ダメージ	発生	解説
中P	800	5	剣を真横に振る。横方向に対して強く発生も早いので、空対空として活躍。めくり気味の飛びもこれで落ちる。
強P	1100	8	空対空としては発生の遅さと攻撃位置が気になる。CPUはこれでうまく空対空してくるが、基本対人戦では無理である。後半部を当てると何故か打撃音がする謎の技。
弱K	400	3	出しっぱなしの飛び蹴り。威力は低いながら空対空兼対地として機能する。空対空、飛び込みとオールマイティーに使える便利な技だが攻撃力400と低いのが欠点。他の技でまかなえる場面ではそっちの技を使ってなるべくダメージを稼ぐようにしたい。めくり性能があるのでこれでまとわりつこう。
中K	700	6	小Kと同じモーションだが判定の持続時間が短い。判定が強いので、小ジャンプからかぶせるように出したり垂直ジャンプから出して牽制として使うのも強い。これも空対空兼対地として使える。
強K	1000	7	メイン飛び込み。斜めに足を突き出す。見た目通り下方向への判定が強い。小ジャンプから出すと強い。また、ジャンプが早いグルならHJ大Kが空対空として使える。

### 特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
地転斬	3大P	1100	11/+6	刀を突き出して転がる。発生は若干遅いが、当てれば6フレ有利で、距離が近ければしゃがみ中P等が連続ヒットする。連携に使える。これで対空できると当てたときの状況が良いので余裕があれば狙う。

### 投げ

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
P投げ	4or6大P	1600		基本的にこちらしか使わない。近大Pが暴発しても安心。
K投げ	4or6大K	1700		投げ後の状況が良くない。

### 必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
アンヌムツベ	412P			発生、移動速度が早い下段突進技。コンボに使える。姿勢が低く、波動拳を潜ることができる。先端当てで-9フレだが距離が離れるので、相手のキャラ、グル、ゲージ状況次第では生でぶっぱなしてもよいかと。CPUナコはこればかりやってくるが、意外と反応できない。
レラムツベ	236P			小レラは発生がはやいので小攻撃からの連続技に使う。大レラは前キャンをかけて画面端からの脱出やラッシュ時の悪あがきに使える。距離が離れるので、キャラによっては反撃を受けにくい。コンボに使う場合、中レラ、大レラはダウン回避されると反撃されるほど隙が大きいので、相手グループによっては封印。
アムベヤトロ	63214P			発生は遅いが、当てた後の状況は良い。ヒットすると相手はダウンする。攻めこむきっかけに使う他、カムイリムセと混ぜて撃ち合いにも使う。小で前キャンをかけて出すと意外といやらしい牽制技になる。
カムイリムセ	421P後P連打			飛び道具はね返し技。隙が小さいので、前キャンをかけて割り込み、牽制にも使える。二段目はスカリやすいので距離に注意。
ママハ八につかまる	214K			キャンセルのかかる通常技から出していく。鷹に捕まる時は、どう行動するのかあらかじめ決めておく。
つかまり攻撃	ママハ八につかまって弱 Por中Por弱 Kor中K			こんなことしてるぐらいならさっさと鷹から降りる
降りる	ママハ八につかまって強K			
ヤトロポック	ママハ八につかまって強P			鷹捕まりからの安定行動で、地上技 鷹捕まり ヤトロポック 地上技とお手軽連携ができる。剣線の判定がかなり強い。前、ニュートラル、後ろとレバーをそれぞれの方向に入れることで落ちる軌道が変化する。相手に当てる際、打点が高いと反撃を食らうので注意。
シチカプアイ	ママハ八につかまって 236P			発生がかなり早く(2フレ)、空対空迎撃に来た相手にはこれで一方的に勝てる。これもヒットすると相手はダウンする。前転にさえ注意すればかなり強い行動。
カムイムツベ	ママハ八につかまって 214P			通常技キャンセル鷹捕まりからたまに出すと食らってることがある。ガードされたら終了。

## 超必殺技

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
シチカブカムイイルシカ	6321463214P			唯一使えるスパコン。発生は遅いが攻撃後の隙は小さい。弾速がすさまじいので、発生が遅い飛び道具に合わせて使ってもよい。
エレルシカムイリムセ	6321463214K			
シリコロカムイノミ (LV3&MAX専用)	236236K (KKKでキャンセル)			

## コンボ

- ・ めくり弱K > 屈弱K×2 > アンヌムツベorレラムツベ

実用的な基本コンボ。

- ・ シャガみ小K×2 > シャガみ中P > 中or大アンヌムツベ

必須コンボ。シャガみ中P先端からはアンヌムツベが繋がらないことがあるので、心配な距離では小足を刻む回数を1回にする。

- ・ シャガみ大K > シチカブカムイルチカ

相手の隙に叩き込む。連携中フレーム無視して暴れる相手にはこれを決め打ちする。ガードされても20フレ程度有利。微妙に連続ガードではないので、前転で抜けてくる相手には置き中足からコンボを見舞う。

- ・ シャガみ中P > シャガみ中P > アンヌムツベ

相手の隙に決めるノーゲージコンボ。相手との距離が近い時限定。

- ・ 立小P > 立小P > 小レラムツベ

歩き固めからヒット確認で。投げの対の選択肢。

- ・ 地点斬 > シャガみ中P > アンヌムツベ

シャガみ中Pまでにヒット確認をし、ヒットしていたらアンヌムツベを入力する。距離が近くないと当たらない為、あまり出番はない。

- ・ 地点斬(カウンターヒット) > 大足 > シチカブカムイイルシカ

これも距離限定&状況限定だが、CHの確認さえ出来れば目押し自体は楽なので覚えておいて損はないと思う。

- ・ 屈弱K > 屈強K > LV3シチカブカムイイルシカ

## Aグループ限定

- ・ (OC発動) > 地転斬\*n > 近立強K(2hit) > シチカブカムイイルシカ

## 対空技

- ・しゃがみ大P

メイン。真上から45度ぐらいの飛びならほとんど一方的に落ちる。反面、打点の低い飛びには相打ちが多く、小Jを持つグルが相手の時はダメージ負けに注意。また、チュンリーのような軌道を持つめくり飛びが落ちないので、下の技と使い分ける。根本ヒットでのみキャンセル可能。

- ・ジャンプ中K

垂直ジャンプから置いておくように使う。出ている時間が長いので、牽制代わりにもなる。波動を踏まないように注意。前ジャンプから両者空中でかち合った時にこれで空対空できると、大抵はナコルル側が先に着地できるのでランで地上めくりを狙う。

- ・ジャンプ中P

バックジャンプ、垂直ジャンプから使う。めくり飛びもこれで安心して落ちる。しゃがみ大Pが相打ちになる相手(バルログ等)には多めに混ぜる。

- ・近立大P1段目

とっさの対空。見た目に反して意外と上方向にも判定がある。ダメージは低いキャンセル可能。

使うのは主に上の4つ。それに加えて以下の3つもたまに使う。

- ・地点斬

発生が遅さが気になるが、出しまえば強い。当たった後攻められるのが良い。

- ・鷹スパコン(Lv3のみ)

コマンドが大変なのでバレバレの飛びに対して仕込んでいた時のみ。めくりも落ちる。発生が遅いので、少し早出しする必要あり。要練習。

- ・立ち中P

小ジャンプばかり狙ってくるような相手に対して、先読み気味に振る。この間合いでこの行動はリスクが大きめなので素直に逃げて良い。

## 切り返し手段

- ・Lv3シチカブカムイイルシカ

隙が少ないのでガードされても安心。発生が遅いので、相手が様子を見ていた場合出したのを見てから昇竜やオリコンで割りこまれることも。

- ・RC大レラムツベ

画面端から逃げたい時に。着地の隙が大きく、リーチの長い相手や早い突進技を持つ相手からは見てから反撃を食らうので、慎重に使う。

- ・RCカムイリムセ

ガードされても隙が小さめ。2段目まで当たればダウンを取れるが、当たる距離が短いので距離を覚える必要あり。

- ・RC掴まり 最速ヤトロ口or小鷹投げ

かなり嘘臭い割り込みだが、捕まるまでは完全無敵でこの2つの派生技は発生が早いので、意外と便利。小鷹投げは潜られると大変なので、ちびキャラには注意。

- ・ガーキャン

割とゲージをためやすいキャラなので、まずいと思ったらどンドン切り返す。

## (ネタ) アンヌコンボ後の起き攻め

小足\*2 しゃがみ中P 中アンヌムツベのコンボを当たった後は、下記の行動で前後のわかりにくい起き攻めをしかけることができる。

特にゲージがあるときは、前転裏周りから中足 大足 鷹スパコンを狙うと良い。

- ・ジャンプ小Kめくり

前転して裏周り

小足\*2 シャガみ中P 大アンヌムツベのコンボを当てた後に前小ジャンプ出すと、絶妙な起動で相手の裏に回ることができる。小ジャンプ着地後に中足を重ねることで、見えづらい前後の二択として機能する。(一部できないキャラもいる)

また、上記の起き攻めからアンヌコンボにつなげた場合起き攻めをループさせることができる。

### (ネタ) ダウン回避対策

ダウン回避が出来るグループ相手には、コンボの締めアンヌムツベを大で出すと良い。相手との距離が離れないので、コンボ後に大足を振って置けばダウン回避した所に大足がささる。