

不安な人はココで色々試みましょう。
タグとかプラグインとかいろいろ。

見出しテスト

基礎知識 **移動**

&fontを使えば、太字、斜体、下線や色、大きさなど、
全ての操作-大体のことは出来ます。勿論複合も。

...ぶっちゃけ "ココ" から下に全部書いてあったり。

[アンカーテスト](#)

太字テスト

カラーテスト

斜線 # 赤緑青(0~f), 30px

見出し3

コメント

- ・ 試しに書き込んでみるよ -- 名無しのメイ使い (2007-10-01 08:52:40)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

- ・ 検索 1

検索:

- ・ 検索 2

検索:

- ・ 検索 3

検索: and or R

アンカテスト

ちょっと退避させてください。

立ちP

- 発生5F 持続4F 硬直6F 硬直差+0F (+3F)
- 攻撃力10 Tg増1.44 GB増3 GB減8
- ガード段 [立,屈,空F] キャンセル [連,必, J, R]
- ガト [P,K,近S,遠S,HS,D,6P,6HS, 2P,2K,2S,2HS,2D]
- 攻撃Lv1
 - 基底80%

メイ通常技の中では2PやJPと並んで最速のパンチ。
コンボの繋ぎのほか、起き攻めや暴れなどにも使う。
[立ちP>縦] はイルカループの必須テクニック。
唯一ガトリングが6HSに繋がる技。
あまり信用は出来ないが、打点が高いので対空にも使える。

立ちK

- 発生9F 持続6F 硬直9F 硬直差-3F (+2F)
- 攻撃力20 Tg増2.64 GB増6 GB減7
- ガード段 [立,屈,空F] キャンセル [必, J, R]
- ガト [近S,遠S,HS,D,6P, 2S,2HS,2D]
- 攻撃Lv2
 - 4 ~ 17F足元無敵 4 ~ 14F対投げ無敵

リーチが長めで比較的際の小さいキック。
ほとんどのキャラに対して地上牽制の要となる。
投げ無敵を利用して起き攻めにも活躍する。
喰らい判定は横に大きめ、縦に小さめ。
発生はやや遅く判定も強くはない為、相手の強判定技には注意。
近距離で暴れる技ではないが、相手の下段技を読んでだせば大活躍。

近距離S

- 発生7F 持続3F 硬直15F 硬直差-1F (+1F)
- 攻撃力30 Tg増3.84 GB増14 GB減6
- ガード段 [立,屈,空F] キャンセル [必, J, R]
- ガト [遠S,HS,D,6P, 2S,2HS,2D]
- 攻撃Lv4

発生が早く攻撃Lvの高い錨攻撃。
判定はあまり強くないため立ち回りでは使いにくい。
立ちKからのガトリングやコンボの繋ぎなどに使う。
浮いた相手を地上で拾う技として重宝する。
主な使い道はS>HS>縦の空中コンボ始動。
対空として使う場合は相手の裏に回って出すと効果的。

遠距離S

- 発生12F 持続3F 硬直20F 硬直差-9F (-7F)
- 攻撃力33 Tg増2.64 GB増10 GB減7
- ガード段 [立,屈,空F] キャンセル [必, J, R]
- ガト [近S,HS,D,6P, 2S,2HS,2D]
- 攻撃Lv3

3Kを除く地上通常技で最もリーチの長い錨攻撃。
遠距離での牽制や、立ちKからのガト(固め)にどうぞ。
ただし、発生が遅く硬直も非常に長いので空振りには十分注意。
また立Kからのガトリングで出しても、立Kを直ガされるかディレイをかけると連続ガードにならない。
直ガ>バクステで固めを抜かれてしまう事があるので注意。
連続ガードにならない点を逆手に取ってガードを崩すのも有り。
地面スレスレを薙ぐような攻撃モーションだが、
下方向への判定は見た目程強くない。
逆に上方向に対しては見た目より強い。
近Sより若干ダメージが高い。

立ちHS

- 発生13F 持続4F 硬直8F 硬直差+7F (+10F)
- 攻撃力50 Tg増3.84 GB増20 GB減6
- ガード段 [立,屈,空F] キャンセル [必, R]
- ガト [D, 2D]
- 攻撃Lv5
 - 13 ~ 16F足元無敵
 - 地上CH時よろけ効果 (最大47F)

正面~斜め上に対する超強判定&高威力、
更にはガードさせて有利という素敵な穴掘り。
発生はやや遅いものの隙が小さく、出せば反撃されにくい。
牽制、対空、固め、と様々な場面で活躍する。
リーチは短いので、立ち回りでは早めに出して「置いておく」つもりで使おう。
牽制においては立ちKと並ぶ主力であり、
メイの逆転要素の1つ。

6P

- 発生16F 持続6F 硬直18F 硬直差-7F (-2F)
- 攻撃力44 Tg増3.84 GB増14 GB減6
- ガード段 [立,屈,空F] キャンセル [必, R]
- ガト [近S,遠S,HS, 2S,2HS,2D]
- 攻撃Lv4
 - 1 ~ 18Fひざ上無敵
 - 基底90% 気絶値3倍
 - 地上ヒット時横ふっ飛び+ダウン
 - 空中ヒット時横ふっ飛び

ゲーム内でも最強クラスの気絶値を誇る、伝家の宝刀。
チップとディズニーは開幕CH一発で気絶することがあるほど。
相手の技を避けながら当てるほか、画面端のバクステ狩りにも使える。
また、深めにCHした時は [6PCH > 近S > 6P] で多くのキャラが気絶するので
カイのライドガード後など確定場面では確実に当てていきたい。
JHSと並んで一発逆転の代名詞とも言える技。
攻撃判定が前の方に出る為、上半身無敵技でありながらも
対空としては機能し辛い。
ソルのライオットやポチヨのJHSが狙い目。
今作からPボタンホールドで溜めが可能になった。

タメ6P

- 発生17~47F 持続6F 硬直18F 硬直差-7 ~ +11F (-2 ~ +16F)
- 攻撃力44 Tg増3.84 GB増14 GB減6
- ガード段 [立,屈,空F] キャンセル [必, R]
- ガト [近S,遠S,HS, 2S,2HS,2D]
- 攻撃Lv4、相手ガード時Lv6 (だっけ?詳細求む)
 - 1 ~ 11Fひざ上無敵
 - 基底90% 気絶値3 ~ 4.25倍 (タメ時間16 ~ 37Fの間で変化)

ガード硬直16 ~ 34F (タメ時間16 ~ 37Fの間で変化)

- 地上ヒット時横っ飛び + ダウン
- 空中ヒット時横っ飛び
- ボタンを離してから9Fで発生

上記6PからPボタンホールドで切り替わり、一定以上タメると気絶値が上がりガード硬直が延びる。タメ6Pに切り替わった瞬間にひざ上無敵が無くなるので注意。タメでタイミングを遅らせて暴れ潰しとして使ったりするが、メイの通常技の中では実質的に一番使わない技となっている。