

アクセル対策。  
バツは相手にとって格好の餌食とされます、ご注意を。

## アクセルdata

- 防御係数1.06 根性値1 気絶上限値60
- 通常投げ45dot 空中投げ88dot
  - 浮きが高め
  - 空中喰らい中の判定がやや薄め

## 立ち回り

### 開幕

アクセルが仕掛けてくる開幕攻撃は遠S(<S雷影)、3P、当身系、直S雷影など。  
開幕付き合いは正直ハイリスクローリターンなため下手に付き合わないのが無難  
2Sが一番の対抗手段だが当身、直S雷影に余裕で負ける

### 遠距離戦

遠距離は向こうの間合いなので相当辛い。  
距離もあるためアクセル側は相手の動きをみて簡単に対応できてしまうだろう。  
主な対抗策としては、アクセルの立Pを読んでダッシュ。  
3Kで転ばせてもいいし、一気に近距離まで近づいてもいい。  
とは言っても迂闊にダッシュすれば的、タイミングと頻度に注意。  
拍手を待機させる手も有効。  
ただしアクセル側のメイ対策に「拍手みてからダッシュ2HSで相打ち上等」がある。  
2HSを差し込まれないタイミングと距離で出すのが重要。  
攻めの起点に欠けるなら、拍手青でもいい。  
HSイルカと見せかけてSイルカで近づくのも有効である。

### 中距離戦

2Sがなかなか強力。  
勿論やりすぎは当身されたりするので注意。  
時折2HSも出すと吉か。  
ゲージがあればミサイルで攻め込んでしまってもよい。  
S鎖閃には要注意。  
牽制に対して読みorぶっぱ山田は大いにアリ。  
遠距離戦と同じく、立Pを見てからダッシュは有効。  
遠距離よりは距離が近い分、一瞬ダッシュすれば立Kが届く。  
立Kを当てる、これはメイの攻めの起点になる重要な要素だ。

### 近距離戦

立HS・2S・2HSが有効。  
アクセルは暴れ難いため、ミサイルガン攻めで相手を黙らせる！  
ジャンプで近づく場合は2S、相打ち上等の近S、2K避けを意識する事。  
特に読まれて2Sを出された場合、ガードするしかなくなってしまふ。  
飛び込む際にJHSやスタンプを多用していると2K避けを意識させる事が出来るので、そこでJSが活きる。  
逆もまた然りだが、基本的にスタンプはローリターンハイリスク。

## 起き攻め

メイの基本起き攻めはどれも有効。  
ただし相打ち上等のリバサ弁天が非常に怖い。  
攻撃発生と同時に無敵(S弁天が上半身HS弁天が足元)が切れる為、まさに相打ち狙いなのだ。  
相打ちになるとこちらは弁天のより浮いてしまふ。この時アクセル側をダウンさせない限りこちらが完全不利。大ダメージコンボを入れられてしまふ。  
JSの詐欺重ねなら問題ないが、地上起き攻めしたい場合は立HS持続重ねの恐怖を与えておくとよい。

立HSは上から下に振り下ろしてるため全身に向けて攻撃している。上半身だけ無敵下半身だけ無敵は完全無意味なのだ。これで余裕でS弁HS弁共に潰せる。しかもどっちにもカウンターとれる。さらに百重に対しても詐欺重ねになるうえに投げ間合い外からちゃんと重ねれば投げも喰らわない。バクステされてもちゃんと見てれば狩れる。黙らせるのにつけてだね (°-^)  
立HS重ねしかしませんってほど多様してれば相手は黙るしかないので稀にOHKを出せば余裕で決まる。  
相手がビヨリそう！ってときは6P重ねも面白い。  
HS弁天なら勝ち、S弁天で相打ちでもお互い吹っ飛ぶ。  
相打ちでも前PCHのためリターン勝ちが凄まじいので、一度使っておいて損はない。  
百重はゲージを見て読む。  
読みきれば回転部分をガード後、火をまとった鎖閃部分を前方ジャンプ回避で、着地後に前PCH>近S>前P確定。高確率で気絶する。少し攻撃あてている状態なら100%気絶といってもよい  
別に気絶させなくていいよ、ってのならば前方ジャンプ回避しつつ降りJHSでカウンター。  
隙だらけの敵にコンボを叩き込む際は、立K始動より近S始動の方が強い事を思い出すべし。

## 被起き攻め

バクステ対策の攻撃が存在するため、バクステばかりするのは危険。  
遠めJS2段目重ねには要注意。相手側に引き寄せられるのを覚えておく事。  
強力な崩しが無いのでさほど怖くは無いが、3P重ねが地味にウザいので暴れはしないほうが良い。

## 備考

- アクセル下HSはガトリングとしてはこのあと前HSかダストしかだせない。覚えておこう。
- 低めで落下ボンバーをガードした場合(直、スラバ除く)は不利なので無理に反撃しようとしないように。
- 当たり判定が少しソルに似ていて、近Sで拾うとき高めだとHSが繋がらない。
- 高めからの落下ボンバーが見えたら6P。反応できると心強い
- 6HSガード後は迂闊に飛ばない。ジャンプ防止立Pに引っかかったり、ジャンプ移行F中にKで潰される事が多い。