

ポチョムキン対策。  
近距離はポチョのターン。  
しかし結局近づかないと倒せないという恐怖の相手。  
重要なのはまずビビらないこと。

## ポチョムキンDATA

- ・ 防御係数0.87 根性値4 気絶上限値80
- ・ 通常投げ55dot 空中投げ104dot Pバス176dot
  - 。ダッシュできない

## スライドヘッドについて

ソルやディズィ同様、メイは他キャラよりスライドヘッド(以下スラヘ)対策が優遇されている。

- ・ 立K

早めに発生する足元無敵を利用し、スラヘが見えたと思ったらKを押す。  
ただこれだけで、最小限の動きでスラヘをスカす事が出来る。

- ・ 横イルカ

技の発生直後(1F目)から空中判定になる為、スラヘを回避できる。  
起き攻めに重ねられた場合もリバサで出せば回避可能。  
HS横で避けながら超接近orそのまま攻撃も可能。  
ポチョが近い位置にいると先読みがち(早だし)するとヘディング部分をCHでもらってしまいます。  
が、これはダウン回避すればリスクは無いのでスラヘ見えたなら横イルカが安定と言える。  
しっかりダウン回避しないとダウンしたところを普通に拾われてしまうので気をつけよう。

- ・ 縦イルカ

遠~中距離で出せるならこちらも可。  
直接当ててダウンが取れる。青してJHS>着地S縦イルカでそのままループできれば理想的  
ただし横イルカと違い、空中判定になるまでが若干遅い(必殺技データ参照)。  
反応が遅れると喰らってしまうので、基本的には横イルカを意識していた方が良い。

- ・ 山田

スラヘを警戒している状態なら、見てから山田でリターン勝ち。  
こちらもダウンする事があるが、見てから出せば基本的に転ばない。  
遠距離想定と思われるためHIT時の追撃が横イルカあてるだけで精一杯になるが、ゲージが75%あればミサイルで拾える。大ダメージ確定なのでミサイル撃って損はない。

## 立ち回り

### 開幕

何を振るにしても、ハンマーフォールブレーキ>Pバスには常に注意。

- ・ 立K

スライドヘッド、前HSに負けるが、  
他の技にはほとんど負けず、ある程度安定の選択肢。  
最速なら、開幕メガフィストにガードが間に合う。  
開幕スラヘで死亡フラグ。

- ・ 3K

メガフィスト、立K、様子見に負けるがその他諸々の選択肢を刈れる。  
様子見ガードされると即バーストしたくなる。

- 2HS

スライドヘッド、立Kにカウンターを取れるのでリターンが大きい。  
足払いに負ける。  
立Kと対になる選択肢。

- S縦イルカ

スライドヘッド、立ちK、足払いに勝てるが  
ヒートナックル、バクステ > ポチョバスに負ける。

- ダッシュ足払い

地上技全般に負けてしまうが、バックステップを刈りつつ  
レスティブ追加3回のコンボで画面端に運べる。

- バクステ

足払い、立ちHSが引っかけたてしまうが単発なので安い。  
速攻で距離を取りたい時にはこれでも良い。

- 様子見

相手のリスクのある選択肢を見てから潰せる。  
前J、ヒートナックルは縦イルカ。  
メガフィストは直ガOHK。

- ダッシュOHK

相手の様子見を読んだら狙える。  
リスクー。

- 金サイク

スライドヘッド、ヒートナックルなどに当てる事が出来る。  
しかし足払いや様子見などされていた場合はポチョバスが確定してしまう。

ノーゲージ時の起き攻め能力が違いすぎる相手なので  
サイクバーストの有無も考慮して選択肢を選んでいきたい。

## 遠距離戦

この距離が仕切り直しと覚えておこう。  
攻めあぐねたらとりあえずは互いが  
画面端と画面端に位置するくらいの遠距離まで離す。  
ここからメイのターンにもっていく起点をつくるのが  
打倒ポチョへの最初の一步となる。  
バツァでスラへを誘いつつ、ダッシュで接近すると見せかけて  
後方空中ダッシュや後方2段Jで様子見するのが主な行動となる。  
なんとか隙を見つけ、まずは拍手を張りたい。  
普通に地上で拍手を出しても見てからスラへされてしまうので、  
立Kや横イルカで回避するなどして拍手するチャンスを作る。  
拍手のない攻め込み、飛び込みは自殺行為になる場合が多々。  
ポチョ戦程に拍手が大事になる戦いはないので、  
普段あまり拍手を使わないプレイヤーも強く意識すること。  
時にはスラへをHS横イルカで避けつつ一気に近づくのもいいし、  
とりあえず当てて再度逃げるもよし  
距離によっては遅めのミサイル > 3Kでダウンを奪うことも可能。

そこから起き攻めで一気に攻め倒せれば理想。  
どうしても拍手のチャンスがない場合は青キャンも辞さない覚悟で。  
青>即ジャンプすると、拍手に反応したスラへを避けられる。  
この距離ではお互いに届く技がスラへと拍手のみになるので、  
上記の通りにまずは拍手を出すことを心掛ける。

## 中距離戦

この距離でスラへを使うポチョはあまりいない。  
使ってきたらカモ。  
あまりバツはしないこと。  
こちらの攻撃は届かないがポチョの遠Sが届く。  
牽制の刺し合いとなるとポチョは発生がやや遅いが、  
リターンでは大幅に負ける。  
攻める気なら立Kや2Sを差し込む感じで。  
待ち気味ならやや離れてHSを置く。  
遠Sはリーチ的に使いたいが、発生が遅いので不安がある。  
立Kから繋ぐ程度でいい。  
ポチョ側の牽制は主にHSと足払い。  
HSはスラへに繋ぐ事もあるので要注意、この距離でコケると死ぬ。  
HSの間合い外をうつつき、HSが見えたらこちらもHSを出したり、  
立K先端で細かく刻んでやるのがいい。  
足払いは立Kでスカしつつ攻撃出来れば理想だが狙うのは難しい。  
リーチも長いので足元注意。  
ハンマーフォールで突っ込んでくることもあるので、  
牽制を振る際には足払いや横イルカに繋いで2Hitさせる事を意識。  
立Kを振っていたならJCで逃げるのも有り。  
中距離で大きな隙を見せたら空中ダッシュJS>JHSで飛び込みたいが、  
立HSや2HSの空振りを見てから突っ込んででも案外間に合わない。  
ここはいつそチャンスとばかりに拍手を出してしまってもいい。

## 近距離戦

まずは立Kが有効。  
投げ無敵を利用し、割り込みPバス対策として攻めの持続に使いやすい。  
例えばJS>JHSによる飛び込みをガードされた場合等、  
JHSを直ガされて着地後にPバスを狙われる。  
ここで即立Kを出せば、Pバスを回避しつつ至近距離で立Kが当たる。  
立Kのヒットorガードを起点に、個人の技量で防御を崩す。  
要点は、とにかくポチョターンにしない事、Pバス割り込みを読む事。  
近距離でポチョのターンになる事...これは死亡フラグである。  
不用意な飛び込みはJSですら6Pに落とされるが、  
めくりスタンプには若干弱めなのでたまには狙っていきたい。  
6Pは空振った時の隙が大きいので、ホバーや2段Jでタイミングをズラせば  
容易に飛び込む事が出来る。  
もちろん空中投げを忘れてはいけない。  
重ねて言うが、とにかくPバス割り込みに注意。  
特にバクステで攻めを回避された時は危険。  
間に合うなら飛ばさず、バクステでPバスを拒否する。

## 起き攻め

甘い起き攻めにはバクステ>Pバスが猛威を振るう  
基本的にバクステとリバサPバスを意識し、どちらにも対応出来る選択肢を取る。  
まゝ結局2P重ねがいいかなという話。  
立K重ね ポチョバクステ 再度立Kという選択肢もあり。

## 被起き攻め

6HS>スラへには直ガ>HS横ミサで反撃出来る。  
まずは直ガを確実に。

近距離での起き攻めはバクステで回避したいところだが、立Kを重ねられるとバクステに引っ掛かる。ファジージャンプで下段とPバスを回避するのが妥当か。立Kや近Sで止めてPバスは避け辛い。いっそガード中はバクステ連打や上入れっぱでジャンプ逃げしてもいい。博打になるが、生Pバスにリバサ立Kで俺のターン！リバサOHKも面白いが、お互いに投げ無敵でスカしあう事が多い。この場合、硬直の長いメイの方が不利になってしまう。

## 被固め

なるべく直ガして、ガトリングが途切れた所で距離を取りたい。特に壁際は危ないので、ヒートやヘブンリーを警戒しつつ逆側へ逃げる。無理に反撃せしない方が良い。この反撃に対してPバス、という事がままある。逃げる時もリスクはあるが、固まってるのと同等のリスクである。暴れるなら立Kが若干ながら有効。他の技はPバスで掴まるが、立Kならそれはない。立Kや近Sは被起き攻めと同じくPバスに切り替えてくるので注意。

## 備考

- ポチヨJDには見てから山田。縦は相殺するので、縦 > JDでも勝てる。相手が相殺反応しないポチヨならJD(相殺) > JHSでうひょー
- ポチヨJHSは6Pで余裕。しかしJSだと負ける可能性があるので危険な2択。
- 重量級なのでループしにくいと思われがちだが、3ループはいける。
- 起き上がりにスラへ重ねはリバサイルカでぶっ殺す。ただし、ジャンプ対策のスラヘディング重ねの場合に出したらCHをもらってしまう。
- 『Jからの着地の硬直はJ以外でキャンセル可能&横イルカは1Fからスラへ回避できる』ことを利用しよう。バツタしまくって焦れて着地の硬直にスラへを重ねるように誘う。着地に重ねられると他のキャラだと大体はなすすべなくスラへをくらってしまうが、メイは違う。硬直を横イルカでキャンセルしてしまえば良い。1Fからスラへ回避できるのでちゃんとキャンセルできればくわらない。ちなみにJ着地の硬直は2Fである