

ミリア対策。

## ミリアDATA

- 防御係数1.21 根性値3 気絶上限値55
- 通常投げ44dot 空中投げ88dot
  - 空中ダッシュが2回出来る
  - J攻撃を空中ダッシュでダッシュキャンセル出来る
  - ダッシュが速い

毛針に注意するのはミリア戦での必須項目。

## 開幕

### 遠距離

拍手を出そうにも高機動型相手に待つのはつらい。  
待っていてもシークレットガーデンや毛針のプレッシャーがあるので攻めるべき。  
近距離での攻防をバーストで引き剥がした際、毛針がメイ側に残るようにすれば、  
毛針のやや前から真上辺りに陣取って拾わせえないような待ちプレイが効果的。  
上からの毛針を意識しなくて良い為、HSがバンバン振れて地上牽制有利。

### 中距離

毛針をガードしてしまうと攻めの起点にされるのでなんとしてでも避ける。  
避ける方法はバクステやバックジャンプ、前ダッシュで潜ってかわすなどがある。  
毛針の後はミリアがそのまま降りてくる事が多々あるので、避けただけで油断しないこと。  
降りてきたミリアをDAAで剥がし、前述の毛針を拾わせえない待ちに入るのもいい。

空対空はJSやJHSで勝負出来るが、発生早いJPとJKに潰されやすく、  
また距離がありすぎるとJDに一方的に負けるので過信は禁物。

地上戦は向こうの足払いやHS先端くらいの間合いに注意しつつ、やや遠間の互いに攻撃が当たらない位置に立HSと立Kを置く。  
この距離だと立HSはCHしてもレバガチャで回復され、コンボはできないが足払いとOHKで怪しい2択ができる。  
もちろん足払いが当たればヒット確認からジャックでコンボ。ミリアは装甲が薄いのでジャックからでも十分ダメは期待できる。  
立K>遠Sを当てられれば60ダメと結構大きい。そこからミサイルまで繋げば強引に攻めに転じるチャンスになる。  
牽制6HSはCHを食らい起き攻めに移行されるが、メイがジャンプしていればフルコンを入れられる。  
ダッシュに対して置きHSがとても効くが、HS空振り確認からの中距離ダッシュには注意。  
これは下手に迎撃しようとしても間に合わない。特にHSでのCH狙いは無謀。  
やや遠間からのダッシュなら、こっちも一瞬ダッシュして慣性足払いを置いてやるのもいい。

メイは逃げJHSで仕切り直しもあるがミリアの牽制合戦にはほとんど負けなし。  
しかし使いすぎるといつの間にか端に追い詰められて死ぬ

### 近距離

2K読みで立Kもありだが博打としては微妙。

相手の対空手段のメインは6Pと2HS  
ミリアの6Pはめくりに弱く、2HSはタイミングが合わないと一方的に負ける。  
しかもミリアはメイにコンボが入りにくいので基本的に飛び込みはメイ有利  
しかし裏に回られたりJKで発生負けしたり、空中投げされることも。

## 起き攻め

ミリアはバクステ多用キャラなので、K>HSみたいなのは逃げられやすい。  
ヘタに間をあけるとメイズ暴れがあるのでゲージがあるときは注意。  
ミリアはファジーか上入れっぱの2択らしいのでそこらは読み合いで

## 被起き攻め

起き攻めのパターンが多すぎてすべて見切るのとは不可能。  
相手の癖やガトリングから予想するしかない。  
6Kへガトリングキャンセルで出せるのは立Kのみ。  
バッドムーンはJCのできる立P,立K,近S,2Sから飛んでくるの可能性あり。実際は生,2S,近Sからが多め。  
タンDEMやメイズを重ねての前転や落下での裏回りもあるから注意のこと。  
6P暴れはほとんど機能しないので望みは捨てた方がよい。

ミリア戦被起き攻めは人読みも含めて「慣れ」が重要要素。

## 備考