

通常技の解説。

基本的にはムックのデータを参照して、あとは特徴など。
積極的に加筆修正して素敵なデータブックにしましょう。
フレームデータ一覧はコチラ [フレーム表](#)

[立ち攻撃](#) [屈み攻撃](#) [ジャンプ攻撃](#) [投げ](#)

- 発生 持続 硬直 硬直差 (持続最終Fを当てた際の硬直差)
- 攻撃力 Tg増 GB増 GB減
- ガード段 [...] キャンセル [...]
- ガト [(ガトリングで繋がれる技)]
- 攻撃Lv
 - 基底補正や特殊効果など

技の特徴や使いどころなど

キャンセルは

- 連.....連打キャンセル
- 必.....必殺技キャンセル
- J.....ジャンプキャンセル
- R.....口マキャン
- F.....青キャン

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。
唯一ガトリングで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。
地上牽制のほか、投げ無敵を利用した起き攻めや、
足元無敵を利用した下段スカシ攻撃として活躍する。
発生が遅めで判定も弱いので、相手の強判定技には注意。

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からのガトや、浮いた相手を拾う技として重宝する。
イルカループは大抵この技から。
対空に使う場合は、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、固めのガトリングで活躍するが、
発生が遅いので立Kを直ガされると連続ガードにならない。
硬直も長く、低空ダッシュ等でスカされると死が見える。
見た目と違い上方向の判定は立ちKよりも低く、下方向の判定は2Sよりも広い。
その為スライドヘッドなどの低姿勢技への対策には2Sよりこちらを使いたい。

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、メイの主力である。

地上CHでよろけ、空中CHでダウン復帰不可、

さらにはガードさせてすら大幅有利という素敵な穴掘り。
メイの技では、普通に当てて硬直差が+になるのはこの技だけである。
出は遅いものの隙が小さく、発生後は反撃されにくいので
牽制、対空、暴れ潰しと様々な場面で活躍する。
立ち回りでは「置いておく」つもりで使おう。
他のHS系の技と並んでメイの逆転要素の1つ。
攻撃判定持続中はメイが飛びあがっているため足元無敵になるが、
有効活用出来る機会はあまりない。

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。
相手の技を避けながら当てるほか、バクステ狩りなどにも使えるが、
上方向の判定が弱いので対空には使いにくい。
深めにCHした時は [6PCH > 近S > 6P] で多くのキャラが気絶する。
この為、暴れや適当ぶっぱがCHする事を「事故る」と表現される。
JHSと並んで一発逆転の代名詞とも言える技。

カイのライドガード後(FDしない事)に上記の深めCHコンボが確定。
ソルのライオット、B B、ポチヨのJHSなどもオススメ6Pポイント。
対空に使い辛いとは言え、場面を選べば試合を決める一撃になる。

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)
 - 地上ヒット時横ふっ飛び+ダウン
 - 空中ヒット時横ふっ飛び
 - 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上昇・ガード硬直増加の効果が付く。
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、
6Pを出したら少しホールドしてしまってコレになった、という事故に注意。
タメでタイミングを遅らせて暴れ潰しに使ったりもできるが、
ひざ上無敵が無くなってしまふ事で勝てる技がほとんどなくなり、
実質的に死に技となっていて実戦で使っているプレイヤーは皆無。
ガード時は特殊ガード硬直となるが、それもあまり意味はない。

6HS

- 発生16F 持続6F 硬直34F 硬直差-21F (-16F)
- 攻撃力70 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 []
- 攻撃Lv5
 - 地上CH時よろけ (最大47F)
 - 空中CH時ダウン復帰不能時間80F

錨を大きく上に振る高威力の錨攻撃。
上判定が非常に大きく、空中の相手を落とすことができる。
硬直は拍手やイルカなどでキャンセルするのが基本。
6HS>縦イルカは難しいが習得しておくに役に立つ。
FDした敵のテンションゲージを25%程奪う。

タメ6HS

- 発生19~29F 持続6F 硬直31F 硬直差-18F (-13F)
- 攻撃力70 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 []
- 攻撃Lv5
 - 地上CH時よろけ (最大47F)
 - 空中CH時ダウン復帰不能時間80F
 - ボタンを離してから9Fで発生

上記6HSのボタンホールドで切り替わる。
発生タイミング変化と硬直3F短縮以外は通常の6HSと同じ性能。
タイミングをズラす目的で使う物だが、実用性はあまりない。

最大タメ6HS

- ・発生27F 持続6F 硬直21F 硬直差-8F (-3F)
- ・攻撃力90 Tg増3.84 GB増15 GB減6
- ・ガード段 [立,空F] キャンセル [必, R]
- ・ガト []
- ・攻撃Lv5
 - 地上CH時よろけ (最大47F)
 - 空中CH時ダウン復帰不能時間80F
 - 相手しゃがみ時29Fでヒット (ソル)

タメ6HSを最大時間までホールドし続けた際に出る強力な錨攻撃。溜めが長い分、硬直が短めになるのが嬉しい。中段判定になり、ダメージも軽い1コンボ並みの威力。ジャンプ潰しや起き攻めなどに活躍する。実は発生時間はダストより1F遅いだけであり、起き攻め等にぶっ放すと意外に当たるので、当たった後の行動を考えつつ出すべし。

ダスト

- ・発生26F 持続3F 硬直18F 硬直差-4F (-2F)
- ・攻撃力22 Tg増3.84 GB増11 GB減20
- ・ガード段 [立,空F] キャンセル [R]
- ・ガト []
- ・攻撃Lv4
 - 15F以上ボタンホールドで派生技に移行

錨を軸に回転しながら放つメイラリアット。喰らい判定が前に出るため潰されやすく、発生も遅めだが、リーチが長く、当たれば4割、ガードされても確反はほぼ無い。拍手を重ねるなどして当てる状況を作るのが大事。今作では下記の「な～んてねっ」への派生が可能となり、一部では相当酷い中下段揺さぶりと非難轟々である。

な～んてねっ (下段ダスト)

- ・発生34F 持続4F 硬直25F 硬直差-12F (-9F)
- ・攻撃力38 Tg増3.84 GB増11 GB減18
- ・ガード段 [屈,空F] キャンセル [J, R]
- ・ガト []
- ・攻撃Lv4
 - ヒット時浮かせ効果 (30F)

ダストからボタンホールドで移行する下段キック、ダスト(中段)から下段への派生、モーション的に見切りにくい。拍手重ねからダストとの単純2択として積極的に使いたい。ヒット確認からエリアルやイルカループが可能。キャンセルはジャンプしかできないので直接イルカはだせない。キャンセルイルカはジャンプにキャンセルをかけてだせばよい。レバー8入力後、Sを気持ち遅めに押すと安定する。

デッドアングルアタック (DAA)

- ・発生16F 持続6F 硬直18F 硬直差-10F (-5F)
- ・攻撃力25 Tg増2.64 GB増10 GB減7
- ・ガード段 [全] キャンセル [R]
- ・ガト []
- ・攻撃Lv3
 - 1～21F無敵 22～37F対投げ無敵
 - ヒット時壁バウンド (地上28F)

基底50%

。

6Pと同じモーションのDAA、いわゆるガーキャン無敵技。
切り返し弱いメイにとって貴重な切り返し手段の1つ。
ただし、他キャラのDAAに比べて驚くほど発生が遅く、
小技に合わせるとガードされたりするので、
使い所を見極めて上手に使いたい。
昔に比べると壁バウンドするようになっただけマシだと思える。

2P

- 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, 2P,2K,2S,2HS,2D]
- 攻撃Lv1
 - 基底80%

立ちPと同性能のパンチだが、しゃがんで出すので判定が低い。
コンボの繋ぎ、暴れ潰し、固め、起き攻めのほか、
イルカループの拾いにも活躍する。
地味にJC可能技。

2K

- 発生7F 持続4F 硬直9F 硬直差-3F (+0F)
- 攻撃力14 Tg増1.44 GB増3 GB減8
- ガード段 [屈,空F] キャンセル [必, R]
- ガト [近S,遠S,D,6P, 2S,2HS,2D]
- 攻撃Lv1
 - 7~10F低姿勢
 - 基底80%
 - 14F~P,K,2P,2Kで連打キャンセル可能

姿勢が低く隙が小さめの下段キック。
下段始動の技としても使えるが、ヒットさせる場合は2Dの方が優秀なため、
低姿勢でJ攻撃を避ける、相手の突進技を止める、といった、
立ち回りでの補助的な使用がメイン。
貴重な下段技でありながら、下段崩しとしての出番はあまり無い。

2S

- 発生9F 持続3F 硬直15F 硬直差-4F (-2F)
- 攻撃力26 Tg増2.64 GB増10 GB減7
- ガード段 [立,屈,空F] キャンセル [必, R]
- ガト [HS,D, 2HS,2D]
- 攻撃Lv3

屈んだ状態で錨を突き出す攻撃。
リーチ・発生は立ちKと同じで、判定はやや下に強いので、
立ちKでカバーできない場面の牽制として使う。
錨部分にも喰らい判定がある点に注意。
単発で当ててもメリットは少ないが、CH時はイルカが繋がる。
一部キャラに対しては、抑え牽制として非常に優秀。

2HS

- 発生14F 持続3F 硬直16F 硬直差+0F (+2F)
- 攻撃力44 Tg増3.84 GB増15 GB減6

ガード段 [屈,空F] キャンセル [必, R]

- ・
- ・ガト [D, 2D]
- ・攻撃Lv5
 - 地上ヒット時ダウン
 - CH時引き寄せ (52F)

カラダごと锚をブン回す、2HSでは珍しい下段攻撃。
発生は遅めだが判定が強く、CH時引き寄せでフルコンを狙える。
狙って当てられる場面は少なく、HSやJHSに比べると活躍し辛い
JHS同様、逆転要素の非常に強い技。
メイの後ろ側にも判定があり、意図せず当たったりする。

2D (足払い)

- ・ 発生7F 持続10F 硬直8F 硬直差-1F (+8F)
- ・ 攻撃力30 Tg増3.84 GB増11 GB減6
- ・ ガード段 [屈,空F] キャンセル [必, R]
- ・ ガト []
- ・ 攻撃Lv4

地面にベタンしながら足を突き出す足払い。
ミサコン、レスコン、じゃくコンはここから始まる。
発生が早く他の技から繋ぎやすい上、
長い持続を利用した置き牽制に使ったり、
持続後半を重ねて大幅有利&詐欺重ねの起き攻め出来る。
最後の2F移行を重ねた場合、足払い重ね > 足払いが連続ガードになる。

3K (スライディング、メイスラ)

- ・ 発生8F 持続21F 硬直20F 硬直差-29F (-9F)
- ・ 攻撃力24 Tg増2.64 GB増5 GB減7
- ・ ガード段 [屈,空F] キャンセル [R, F]
- ・ ガト []
- ・ 攻撃Lv2
 - 5~7F低姿勢、8~28F足元以外無敵、29~40F低姿勢
 - 地上ヒット時ダウン
 - 硬直終了までCH判定
 - 1~7F立ち状態
 - FRCタイミング29~30F (起きあがる瞬間)

仰向けで地面を滑っていくスライディング、ずぎー。
超低姿勢で相手の攻撃を避けつつダウンを奪う。
硬直終了まで被CH、深めでガードされると死亡フラグなので、
立ち回りで使う場合は先端当てか、拍手orRCのフォロー必須。
発生が早めでリーチが長く、さらにダウンが取れるので、
差し込み技として非常に重要。
一応青キャンが可能ではあるがタイミングが遅すぎる為、
あまり役に立たない場合が多い。

JP

- ・ 発生5F 持続6F 硬直6F
- ・ 攻撃力14 Tg増1.44 GB増3 GB減8
- ・ ガード段 [立,空] キャンセル [必, R]
- ・ ガト [JP,JK,JS,JHS,JD]
- ・ 攻撃Lv1

やや下方向に出す裏拳。
見た目よりも判定が広く、空中で多少の連打が利くので

万能な空対空として使える。
JKでは間に合わない空中コンボの拾いや、
JD後のフォローなど、咄嗟に出すJ攻撃としても優秀。
空中コンボでJDに繋ぐと連続ヒットになる事も覚えておこう。
JHSにはCH時でないとは繋がらない事も覚えておこう。

JK

- 発生7F 持続6F 硬直10F
- 攻撃力24 Tg増2.64 GB増6 GB減7
- ガード段 [立,空] キャンセル [必, R]
- ガト [JP,JS,JHS,JD]
- 攻撃Lv2

Y字バランスばりに脚を高く上げるキック。
発生が早く、前方から斜め上に判定があるので、
下からの空対空や、空中コンボの拾い・繋ぎとして使いやすい。
また、今作で追加されたJSからのガトリングにより、
JHSが出せないタイミングでの代用や、スラバ対策としても活躍する。

JS

- 発生13F 持続4F 硬直5F
- 攻撃力30 Tg増2.64 GB増10 GB減7
- ガード段 [立,空] キャンセル [必, J, R]
- ガト [JK,JHS,JD]
- 攻撃Lv3

斜め下に錨を振りおろす、飛び込みの主力技。
下判定が強く、ほぼ全キャラに対して機能する。
当てる高度によっては強力な対空技にも打ち勝てる為、
飛び込みの主力にして切り札。
難しい事は考えず、とりあえずこれで飛び込めば
なんとかなる場面も少なくない。
詐欺重ねに使いやすく、F式始動技でもある為、
立ち回り・起き攻め共に攻撃面でとても重宝する技。
JHSより発生が1F遅く、JKからは繋がらない点に注意。

JHS

- 発生12F 持続10F 硬直15F
- 攻撃力40 Tg増2.64 GB増10 GB減7
- ガード段 [立,空] キャンセル [必, R]
- ガト [JD]
- 攻撃Lv3
 - ダウン復帰不能時間28F
 - 地上CH時浮かせ + ダウン

錨を下から上に振り上げる、狂判定&ハイリターンの錨攻撃。
判定は下 横 斜め上、と移動し、特に横の判定が非常に強い。
CH時は相手が地上なら浮いて受身不能、空中でもほぼ受身不能で、
そこからフルコン6割&気絶リーチという、ACメイ最大の事故要素。
空中の相手を引っかける置き技、斜め上の判定を利用した空対空のほか、
相打ち覚悟の飛び込み技にも使える。
ダストや空中コンボのダメージ底上げにも重宝するが、
前述のように錨の位置に合わせて判定が移動する為、
判定の最初と最後では時間差が出来てしまい、
高い位置ではJKから繋がらないことがあるので注意。

JD

- 発生10F 持続12F 硬直24F
- 攻撃力38 Tg増3.84 GB増14 GB減6
- ガード段 [立,空] キャンセル [必, J, R]
- ガト []
- 攻撃Lv4
 - ヒット時浮かせ効果 (21F)
 - 気絶値1.75倍
 - 着地後硬直5F
 - 29F ~ JD・J2HS以外のJ攻撃で硬直キャンセル可

斜め上に浮くように突っ込む頭突き。
ダメージはJHSより低い気絶値は1.75倍なので、6HS相当。
見た目に反して発生も早め。
判定が斜め上にあるので、主な使い道は空中コンボだが、
JSからのガトリングでアバ以外の全キャラにF式が可能。
空中ダッシュから即出すと変則軌道を取るが、魅せコン以外に使い道はない。

J2HS (メイスタブ)

- 発生13F 持続(着地まで) 硬直0F
- 攻撃力41 Tg増2.64 GB増14 GB減7
- ガード段 [立,空] キャンセル [必, R]
- ガト []
- 攻撃Lv3
 - ガード時攻撃Lv4

錨に乗って真下に落下する特殊技。
ほぼ真下への落下 & 横に広い判定のため、めくりやすい、
真上への対空に乏しいキャラには非常に有効。
反面、真上に強い対空技や低姿勢技にはアッサリ負けるので注意。
例えばカイの6P、髭の2Sなどには高度に関わらず負けるとしていい。
めくり起き攻めに使えば対空が機能しづらく
後方判定の薄いリバサ技(ヴォルカ等)にも勝てる。
逆に言えば後方に判定のあるカイのVT等には負ける。
(前述の6Pを含め、カイに対しては非常に使い辛い)

また、出始めからしばらくの落下速度が遅いため、
JSとの使い分けによるタイミングズラしや、
出始めをFD (or スラバ) でキャンセルするメイホバーなど、
メイの空中制御に重要な技でもある。
ガードさせた時のみ攻撃Lvが上昇している点に注目。

通常投げ

- 攻撃力55 Tg増4.00 GB増— GB減7
- 投げ間合い143dot
 - ヒット時ダウン
 - 強制基底50%

後ろに放り投げる通常投げ。
投げ後は起き攻めが間に合うので、ダッシュから適当に、
壁際に投げるとジャンプで回り込む事ができ、
JS詐欺飛び + 表裏2択が掛けられる。

空中投げ

- 攻撃力60 Tg増4.00 GB増— GB減7
- 投げ間合い196dot
 - ヒット時ダウン

強制基底50%

。

空中で相手をウマ跳びして地面に落とす。
メイはジャンプが速いため対空として使いやすく、
対空技が乏しいメイにとっては重要この上ない技。
対空のほか、復帰狩りや対バーストなど、相手が空中にいる時は意識しよう。
高度に関わらず相手が先に接地するので、基本的に追撃は不可。
