

メイはガードを崩し難いと思われがちだが、きもい起き攻め(褒め言葉)が意外にも多く、実はガードを崩しやすい方である。

立K 起き攻め

投げ無敵が付いている5Kを重ねた起き攻め。ダッシュ慣性をつけて出すのが基本

part 1 そのままガトリングに繋ぐ

- ・ 固めるときの基本。
 - 近S>2D>横FBor縦FB>崩しor固め って感じで使う

part 2 暴れ潰し

- ・ 5HS ・ 2HS ・ ノキヤルOHK 等がある
- ・ 5HSと2HSは5Kから連続ガードにならないので、暴れてきた相手をCHで取ることが出来る
 - 5HSなら、ダストorOHK 2HSなら近Sから縦ループに持っていき、大ダメージを取ろう
 - ダッシュ慣性を付けていることが多いため、投げ暴れには負けてしまう。
 - 5HS・2HSで暴れ潰しに行くときは、5KにJ仕込みするなどして、ダッシュ慣性を消そう
- ・ OHKは隙がでかいので、多様は禁物

part 3 様子見

- ・ JCorHJCをして、相手の出方を伺うパターン。(part 2の対の選択肢?)
 - そのまま低空HSレスティア、HJC即J2HSなどして、崩しor固めに持って行く選択肢もアリ

その他起き攻め

表裏二択

- ・ ダッシュジャンプをし、即J2HSで表、ディレイJ2HSで裏の選択肢になる
 - 多用すると、直ガ>投げを狙われる危険性あり
- ・ ダッシュジャンプでめくって、バックダッシュからの二択
 - 空投げに弱い、崩し易く、反撃もされ辛い
 - 即J2HSで裏 JHSorJSで表の選択肢と、なる

拍手起き攻め

- ・ FRC無しの場合
 - 拍手をガードさせてそこから固めor崩しに持って行くのが基本
 - 選択肢としては、2K・OHK・5HS・ダスト先端等がある
 - OHKの場合、拍手を出さずに生で狙うパターンと、ガードさせた後に狙うパターンがある
- ・ FRC有りの場合
 - ダスト二択が基本となる

足払い持続重ね

- ・ ガードさせれば、そのまま固めて、当たったら、2P拾いから縦ループ

中下段二択

- ・ 生で2KかHSLスィFRCを重ねるパターンと、J2HSからの二択になる
 - ダスト二択もできるが、昇竜持ちのキャラには効果薄 + バクステがほぼ安定してしまうためお勧めできない

J S重ね

- J Sの詐欺飛び
 - アクセルの弁天や、ロボの昇竜に重ねるのは難しく、ロボの場合透かしても青フォローが聞くので、打たないのが上策
- 空中ダッシュJ S詐欺重ね
 - J Sの硬直が5 Fと短いを利用、H S縦 \times 後に狙うのが基本
 - F D仕込みJ H S(ガード方向にレバーを入れておき、P + H S同時押し)をガトリングで出しておく
 - 画面端だと、バクステ \times 投げに弱いのが弱点か
- F式
 - 重ねるタイミングが難しく一部キャラのリバサに対応できなくなるが見えない中段として使える
 - 背の高いキャラにはかなり有効
 - レシピは[F式](#)

生OHK

- 立ちK重ねを多めに見せておけば、相手が固まり始めるので、そのままOHK
 - 梅喧には特に有効
 - ガンダッシュOHK(バクステ狩りに出すのもあり)・2 Dの持続を重ねずOHK・投げ間合い外でOHK等がある

H S横イルカ裏回り

- H S横イルカでダウン中の相手の裏に回って着地と同時に相手が起き上がるようにする起き攻め。
 - 今作のH S横イルカの若干の仕様変更でできるようになった、S横イルカではできません
 - 一番の理想は相手が起き上がるタイミングが着地立Kが重なるようなタイミング、S縦を出す場合はもっとはやくて良い。
 - リバサされ難くなる。
 - 主に縦イルカでダウン奪ったときを狙い。
- 着地後の選択
 - 2 K or 2 P等、当然振り向き重ねになると相手はレバーどちらでもガード可能なので若干遅らせる工夫もあるとよい。
 - OHK, 固まる相手に有効。
 - 縦S(青 \times J H Sセットが基本)、めくり+中段。
 - 立K重ね起き攻め

地上レスティブ青スタンプめくり

- 離れてダウンしてる相手に対してレスティブ青で頭上まで駆け巡り、スタンプブレーキで背後を攻撃するめくり。
 - スタンプが重ならないタイミングで出すことで完全なめくりとなる(あまり重なることは無いと思われるが)。
 - 動作が速く、離れてる位置からの急なめくりのため非常に見切られにくく、めくりなのでバクステ&リバサされにくいというえにジャンプしようとしてるところにも引っ掛るのでとても強力。
 - しかし青を失敗したときの危険率は必至、青に自信がないなら要練習。失敗したら方向転換を相手に当ててとりあえずロマキャン。
 - 距離によってスタンプのタイミングを変える必要があるが慣れればどうってことはない。結構遠い場合は一瞬ダッシュ地レスティブで臨機応変。
 - 相手立ち状態だとスタンプの加速始めがH I Tする関係上、H I T後は立or屈Pが安定。空中HITしたらそのままイルカループ
- これの応用でガトリング(ガード) \times 地レスティブ青 \times スタンプでも同じようにめくりができる。これもなかなか強力。

縦イルカすかし下段

- 起き上がり縦イルカをぎりぎり重ならずに着地するようにし、重ねると見せかけ立ガードを誘い下段で崩すすかし下段。
 - 相手によっては強力性は高いが、リバサやバクステ、ガード入力投げには弱め。
 - 縦イルカを余裕もってだすため、リバサされやすい、その場合は逆にガードしてあげよう。
 - 相手の裏に回るように縦イルカをだせば、リバサ&バクステもされにくくなり強力性向上。