

通常技

技名	攻撃力	Tg	GB増	GB減	Lv	ガード	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
P	10	1.44	3	8	1	立/屈空F	連必JR	5	4	6	-0	基底80%
K	20	2.64	6	7	2	立/屈空F	必JR	9	6	9	-3	4~17足元無敵 4~14対投げ無敵
近S	30	3.84	14	6	4	立/屈空F	必JR	7	3	15	-1	-
遠S	33	3.84	10	7	3	立/屈空F	必JR	12	3	20	-9	-
HS	50	3.84	20	6	5	立/屈空F	必R	13	4	8	+7	13~16足元無敵 地上CH時よろけ(最大47)
6P	44	3.84	14	6	4	立/屈空F	必R	16	6	18	-7	1~18膝上無敵/地上ヒット時吹っ飛び+ダウン/空中ヒット時吹っ飛び/基底90%/気絶値3倍
6P (タメ)	44	3.84	14	6	4	立/屈空F	必R	17~47	6	18	-7~+11	1~11膝上無敵/地上ヒット時吹っ飛び+ダウン/空中ヒット時吹っ飛び/基底90%/ボタン離して9Fで発生/タメ時間によって性能変化()
6HS	70	3.84	20	6	5	立/屈空F	必R	16	6	34	-21	地上CH時よろけ(最大47) 空中CH時ダウン復帰不能80
6HS (タメ)	70	3.84	20	6	5	立/屈空F	必R	19~29	6	31	-18	地上CH時よろけ(最大47)/空中CH時 ダウン復帰不能80/ボタン離して9Fで発生
6HS (最大)	90	3.84	15	6	5	立空F	必R	27	6	21	-8	地上CH時よろけ(最大47)/空中CH時 ダウン/復帰不能80/相手屈時29でヒット(ソル)
ダスト	22	3.84	11	20	4	立空F	R	26	3	18	-4	15以上ボタン押しっぱなしで派生技へ移行
DAA	25	2.64	10	7	3	全	R	16	6	18	-10	1~21無敵/22~37対投げ無敵 ヒット時壁バウンド(地上28)/基底50%
技	攻	Tg	増	減	Lv	ガ	C	発	続	硬	差	備考
2P	10	1.44	3	8	1	立/屈空F	連必JR	5	4	6	-0	基底80%
2K	14	1.44	3	8	1	屈空F	必R	7	4	9	-3	7~10低姿勢/基底80%
2S	26	2.64	10	7	3	立/屈空F	必R	9	3	15	-4	-

2HS	44	3.84	15	6	5	屈空F	必R	14	3	16	-0	地上ヒット時ダウン/CH時引きよせ(52)
足払い	30	3.84	11	6	4	屈空F	必R	7	10	8	-1	-
3K	24	2.64	5	7	2	屈空F	RF	8	21	20	-29	5~7,29~40低姿勢/8~28足元以外無敵 地上ヒット時ダウン/硬直終了まで被CH 1~7立ち判定/FRC29~30
JP	14	1.44	3	8	1	立/空	連必R	5	6	6	-	-
JK	24	2.64	6	7	2	立/空	必R	7	6	10	-	-
JS	30	2.64	10	7	3	立/空	必JR	13	4	5	-	-
JHS	40	2.64	10	7	3	立/空	必R	12	10	15	-	ダウン復帰不能時間28 地上CH時浮かせ+ダウン
JD	38	3.84	14	6	4	立/空	必JR	10	12	24	-	ヒット時浮かせ(21)/気絶値1,75倍 着地硬直5/20~J攻撃(P,K,S,HS)でC可
J2HS	41	2.64	14	7	3	立/空	必R	13	着地	0	-	ガード時攻撃レベル4
通常投げ	55	4.00	-	6	-	43dot	-	-	-	-	-	ヒット時ダウン/強制基底50%
空中投げ	60	4.00	-	6	-	96dot	-	-	-	-	-	ヒット時ダウン/強制基底50%

6Pのタメ時間による気絶値とガード硬直時間の変化

発生(タメ)	気絶値	硬直	発生(タメ)	気絶値	硬直	発生(タメ)	気絶値	硬直	発生(タメ)	気絶値	硬直
~25(16)	3.000	16	31(22)	3.625	25	37(28)	3.875	28	43(34)	4.125	32
26(17)	3.375	22	32(23)	3.625	25	38(29)	3.875	29	44(35)	4.125	32
27(18)	3.438	22	33(24)	3.688	26	39(30)	3.938	29	45(36)	4.188	33
28(19)	3.500	23	34(25)	3.750	26	40(31)	4.000	30	46(37)	4.250	34
29(20)	3.500	23	35(26)	3.750	27	41(32)	4.000	31	47(38)	4.250	34
30(21)	3.562	24	36(27)	3.813	28	42(33)	4.063	31	-	-	-

必殺技

技名	攻撃力	Tg	GB増	GB減	Lv	ガード	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
な～んてねっ	38	-/3.84	11	18	4	屈/空F	JR	34	4	25	-12	ヒット時浮かせ(30)
イルカさん・横(S)	50	1.00/2.40	10	10	3	全	F	7	10	8+着地3	-9	3-6,9-16下半身無敵/7-8,17-19足元無敵/1-空中判定/空振り時着地まで被CH/4-14追加技移行可/ 1
イルカさん・横(HS)	50	1.00/3.60	10	10	3	全	F	8	20	7+着地3	-9	4-7,10-27下半身無敵/8-9,28-30足元無敵/1-空中判定/空振り時着地まで被CH/5-25追加技移行可/ 1
イルカさん・縦(S)	50	1.00/2.40	10	10	3	立/屈空F	F	8	20	着地3	-13	1-3対投げ無敵/4-空中判定/ヒット時浮かせ+引き寄せ(35)/18-立・空ガード/相手屈時21でヒット(ソル)/7-着地まで追加技移行可/ 1
イルカさん・縦(HS)	50	1.00/3.60	10	10	3	立/屈空F	F	8	27	着地3	-11	1-3対投げ無敵/4-空中判定/地上ヒット時浮かせ(40)/21-立・空ガード/相手屈時29でヒット(ソル)/7-着地まで追加技移行可/ 1
レスティブローリング	30	1.50/4.20	10	7	4	立/屈空F	RF	13	40	22+着地15	-63	13-空中判定/ヒット時浮かせ(35)、出始め2Fのみダウン復帰不能40/26-52追加技移行可/FRC13-14
空中レスティブローリング(S)	30	1.50/3.60	10	7	3	立/屈空F	R	10	40	着地15	-	ヒット時浮かせ(30)/23-49追加技移行可
空中レスティブローリング(HS)	30	1.50/3.60	14	7	3	立/屈	RF	16	40	着地15	+1	ダウン復帰不能35/29-55追加技移行可/FRC16-18/硬直差は地上から最速で出した(19)もの
方向転換	14	0.60/3.48	10	7	3	立/屈空F	R	11	24	着地15	-	ヒット時浮かせ(28)/26-34追加技移行可/最大3回まで方向転換可
拍手で迎えてください	20, 22 x n	2.5/0.0, 1.2 x n	10,0	7, 7 x n	3	立/屈空F,全	RF	23	12	21	-19	1-10上半身無敵/11-25低姿勢/ヒット時浮かせ(16)/全体55/FRC20-21/イルカ部分タメ解放後17で発生(49-)/イルカの数: 1匹(1-121), 2匹(122-271), 3匹(272-631), 6匹(632-1113), 1114で3匹自動放出/イルカ部分タメ解放から必ず発生/n=1,2,3,6
オーバーヘッド・キック	40	-/6.00	-	6,1	-	90dot	R	4	1	-	-	1-5対投げ無敵/ヒット時壁バウンド(80)/空振り全体42/強制基底65%
技	攻	Tg	増	減	Lv	ガ	C	発	続	硬	差	備考
じゃっくはうんど	38	-	15	6	5	立/空F	R	24	10	35	-26	16-33足元無敵、空中判定/34-39,48-51低姿勢/40-47足元以外無敵/52-64足元無敵/ヒット時バウンド(60)/ダウン引きはがし/硬直終了まで被CH/強制基底80%
イルカさん頑張ってる・横(S派生)	22	-	10	7	3	全	-	1	17	着地11	+13	ダウン復帰不能30/硬直差は密着から最速派生したものの
イルカさん頑張ってる・横(HS派生)	22	-	10	7	3	全	-	1	20	着地14	+10	ダウン復帰不能30/硬直差は密着から最速派生したものの
イルカさん頑張ってる・縦	22	-	10	7	3	全	-	1	-	全体16	-	ダウン復帰不能30
究極のだだっこ	25, 17 x 8	-	20 x 9	6, 3 x 8	5	立/屈空F	R	7+2	3	26	-10	1-10無敵/11-13対投げ無敵/1段目空中ヒット時ダウン/3-8段目ダウン復帰不能20/9段目ヒット時吹っ飛び(20)/2-8段目ヒットストップ0/1段目ヒット時のみ2段目以降発生
グレート山田アタック	110	-	20	16	5	立/屈空F	-	9+0	-	全体74	-	5-22対打撃無敵/ヒット時壁バウンド(90)/暗転後持続の11まで相手は行動不能/飛び道具貫通
超絶悶絶きりもみ大旋風	18 x 10	-	20 x 10	5 x 10	5	立/屈空F	R	1+8	2(12) x 9,2	21	-4	1のみ無敵/動作終了まで投げ無敵/空中ヒット時ダウン/ヒットストップ7/攻撃判定発生直後に追加技移行可能/気絶値なし
デラックス五所川原ボンバー	48	-	14	6	4	立/屈空F	-	11	10	24	-3	ヒット時吹っ飛び(60)
メイと愉快な仲間達	420	-	-	-	-	70dot	-	7+9	2	-	-	準備全体70/1-18無敵/空振り全体23

1: 空振り時着地硬直は移動以外の行動でキャンセル可。ヒットorガード時着地硬直5+屈状態。FRCはヒットorガードした瞬間から10-12, 30でタメ完成。