

同キャラ戦、事故らない立ち回りが重要。  
対策しないと全く勝てないのはメイを理解していないことにもつながる。参考程度としておくこと

## メイdata

- 防御係数1.06 根性値3 気絶上限値70
- 通常投げ43dot 空中投げ96dot OHK90dot
  - ダッシュするとピコピコ音がする。ポテトではない。
  - そして全キャラ中もっともかわいい

## 立ち回り

### 開幕

立ちHS安定と思いきや3Kと2Sに負ける。  
立ちHS同士の相殺時に3KやFDを仕込むと良い。  
それ以外の選択肢が軒並み立ちHSに負けるので他は考えなくてよい。  
3Kはガードされると5割なのでほどほどに、まゝ様子見安定。

### 遠距離戦

拍手は青しないと余裕でくぐられるので基本この距離に意味は無い。  
逆に拍手見たらくぐって間に合うなら反撃、P拍手だとしても3Kか足払いでダウンを取ろう。

### 中距離戦

S系の牽制とか連続技の前ではゴミダメージなので立ちHSと3K差だけでいいくらい。  
立ちHSばかりしてくるようなら3K差し込みもアリ。  
対空も全部立ちHS、縦海豚でもよいが、誘われてJHSカウンターする事も。  
海豚で突っ込んできたら直ガして3Kでダウンとって起き攻めに。  
なお、イルカ系は青されなければ3k確定。

### 近距離戦

やっぱり立ちHS中心に、届くならPから攻めるのもあり。  
ファジー対策気味にP 足払いと投げとジャンプ狩りの6HSや縦イルカ（ジャンプ見てから）をぶん回す。  
ひよると暴れたりするので立ちHSがCHしやすくなる、まゝ結局は読み合い。  
足払いに立ちKで勝てる、いるかさ～ん スカ着地と同時に足払いとかやる輩が多いのでこれで狩る。  
でも立ちKは発生遅い上に判定弱いのでほどほどに、立ちHSでも足払いに勝てるしね。  
あとダストとなんてねの発生差は8Fもあるのでファジーでガードできる、要練習。

## 起き攻め

メイは切り返し弱いので基本でいけばOK  
だだっこも発生遅いので詐欺れる。  
あとこれは個人的な意見だが、メイに有効なりバサ技がないためか  
出来るメイ使いはりバサバクステが多い気がするのでバクステも狩れる選択肢多目がいい。  
F式は無謀なので低空HSレス青で崩そう。

## 非起き攻め

メイの起き攻めはファジージャンプでだいたい抜けられるのでこれで。  
横海豚FBガードしたならだだっこで暴れる！  
上にも書いたけどなんてねはファジーガードで。

## 備考

特にない。

メイへの愛よりも冷静な心の方が確実に勝利に結びつくので我慢強く立ち回ろう