

エディ対策、ガード困難重ねされる前に殺せ！

A「エディどうしてる？」

B「さあ...元気にしてるんじゃない？」

C「この前、秋葉原で新しい体が欲しいって叫んでたぞ」

エディ data

- ・ 防御係数1.06 根性値0 気絶上限値60
- ・ 通常投げ49dot 空中投げ88dot ダムドファンング70dot
 - 空中ダッシュが飛行になる

立ち回り

開幕

2Sでだいたい勝てる。リターンが小さいがいきなり分身だされるよりはマシ
足払いで2K、2Sに勝てるがSドリルと立ちHSに負ける。
S縦で2S、立ちHS、Sドリルに勝てて2Kはすかる事があるので着地OHKまで入れ込んででネタ殺し。
だが鮫とJKに負ける。
前ジャンプして地上技すかったの見えたら攻め込む、様子見されてたら下がる。
横イルカはガードされた後チョイダッシュ2S確定なので使用はやめた方がよい
3Kはなんにでも勝てそうだけどガードされると・・・。
様子見は危険、いきなり分身出されたら酷い目みる

遠距離戦

相手がHSドリル範囲外と浮遊中なら拍手もあり、奴のダッシュは遅いのでそうそう潜れない。
不意に常時始めようとするところにちょいダッシュ低ダJSを刺すのもあり。
ドリル読みも自身あればダッシュから低空ダッシュ
分身だされた場合、消しにいきいたいところ。ミサイルが有効ではあるが、できれば本体にガードさせて消そう
分身中、拍手すると分身の攻撃が間に合う可能性が高い、拍手してしまった場合は青したほうがいだろう

中距離戦

常時でなければ低ダSのプレッシャーを盾にして地上から攻める。
相手が固まったらHSドリルとSドリルの間まで入ってそこで延々と立ちHS連打しよう。
浮遊してるようなら立ちHSを振りつつ地上で近寄る、逃したあげく常時始められると厄介なので
かならず着地際に牽制を差し込んで流れを掴む。
起き6Pと鮫以外に負けない横イルカも強いのであり、しかしガード後反撃くらうこともある。
特に直ガーされたら完全にエディのターンになってしまう、ほどほどに。
ドリル以外に負けないガンダッシュ足払いがオススメ、Hit確認からじゃっくで拾う。
しかしこれらはすべて超ドリルの前では無力なので相手が25%以上あったら常に警戒してガードしよう。
もしくはハイジャンプなどで飛び越えとか。
2S、ドリルに引っ掛かると小エディが召喚されて固めが始まるので注意。

空体空はJHSで潰せる。
しかしJKか置きJDぐらいしか選択肢がないので逃げる場合でもエディは地上にいることが多いだろう。
対空は伸びるがあるが常時から出さないと間に合わない=メイの低ダSは見てから潰されない。
常時のときはジャンプ逃げで端に追い詰められないようにするが伸びるに引っ掛からないように気をつけよう

近距離戦

メイの独壇場と思いきや向こうの2Pがリーチ長い癖に発生5Fとか曲者なので
ちょっと遠くても2Pの間合いに入ったら立ちHSをぶんぶん振ろう。
これで相手が固まるようならダッシュから投げと下段の2択。
投げを誘ったり、生ダムドが読めた時など近距離の登りスタンプが強い、見てから空投げされないし当てて有利。
浮遊で逃げるようなら立ちHS振りつつ追い掛けて着地際にまた近距離戦に持ち込む。
やっぱり超ドリルには注意。

起き攻め

F式が入りやすすぎるので多めにしてもよいだろう。

無敵技もアモルファスしかないので別に警戒しなくても当たらない、勝手にすかっつるところを鼻で笑ってあげればよい
またDAが読めたら重ねた技からディレイ6Pを出しておくで勝てる、ディレイかけないと相殺するので
相殺に慣れてる相手にはオススメしない、後6P 近S後の立ちHSが届かないので近SからHS縦イルカからコンボに。

非起き攻め

リバサだだっこは分身に当たってダムド食らう可能性が高いのでオススメできない。

とりあえず回るからの起き攻めはリバサ横イルカで安く済ませる事が出来る、できるならリバサバクステ。

しかし読まれると延びる重ねから気絶確定なのでばれない程度に。

あとは回るのタイミングが読めたら1段目を直ガしてバクステがいいが、回るの合間に下段を刺すタイプもあるのでこれも注意。
固めの途中で立ちHSを直ガできないと超ドリルとゲロのガー不確定なので直ガして空ガしてガー不を回避。

起き上がりの ガー不ガード困難重ねは理論上はガード可能(下記の備考参考)。

が、人間の力ではガー不と言ってもよい、つまり諦めるしかない、だだっこやっても食らう。

分身固めがどうしてもガードできる自信がないと思ったときは空中でくらのも手。

大ダメージは免れないが、ダウン奪われることがほとんどなくなる。

そう、死ななきゃ安い。

常時対策

中距離の常時であれば基本勝負はせずに逃げて、ある程度ゲージを消費させて捕まっても安く済ませるように立ち回る。

相手は横イルカや低ダJSなどを意識するとどうしても先読みで攻撃を置かないとならないので放っておいても消費してくれる。

逃げは大体ハイジャンプして前か後ろにダッシュ、降り際やばそうならFD張る。

延びるは空ガできるので高めでガードすれば、直ガじゃなくてもその後に行動できるし空中が比較的安全。

分身を潰しにいくな縦ミサイルか遠Sがよい、遠Sはドリルは食らうが分身消せればコンボはまず食らわない。

3Kでもかなり潰しやすいがダムドや超ドリル含めたコンボを食らうのであまり宜しくない、青必須。

相手がなかなか分身攻撃しないようなら横イルカぶっぱなす、分身飛び越えられる、もしくは延びるの硬直を狙ってもよい。

伸びるの性能変化のおかげで分身の頭上が穴となってるのでそこからスタンプもかなりいい。

備考

- エディはF式後(JS > JD後)はそのままキャンセルHS空中レスが入る、勿論青する必要はない。
- その後端ならそのまま拾えるし、中央なら横ミサイルから拾える
- アモルファスは密着してると当たらない、なので起き攻めするときは恐れることはない。
- 横イルカは直ガーされるとまずい展開になる
- こちらが空中コンボくらったあとの受身後にほとんどのエディ使いはひゃっはぁ (JD)を当てにくる、注意
- 山田は分身でてるときに放つのはタブー
- 巷でガー不と言われるものは理論上はガード可能、同時に重なっていても先に立ガー判定、1F後に屈ガー判定である。
- つまりガー不よりもガード困難という表記が正しい、勿論これは重なっていた場合。
- 重なってるようにみえて実は先にドリルが1F早く当たっていれば勿論屈ガー判定1F後立ガー判定。
- つまり結論的にガー不と言ってしまおうのである。
- 1F後にしゃがめばガードできるんだ...じゃあ余裕だぜ？
- GGXXACにおける1Fは60分の1秒(0.0167秒)である。ガードできるならしてみればいい。