

ABA対策

ABAdata

- 防御係数0.89 根性値0 気絶上限値80
- 通常投げ45dot 空中投げ88dot
 - 地上の食らい判定が異様に薄い
 - [足払い>縦]が繋がらない

立ち回り

開幕

遠距離戦

- 通常

メイには攻撃手段が無いのですぐに諸刃モードに移行するだろう。HS拍手で移行した瞬間にイルカを当てられるかもしれないがそんなことをするならP拍手などで待ちの姿勢をとっておくべき。

- 諸刃

中距離戦

- 通常

- 諸刃

相手の遠Sと立HSには3Kで勝てる。
無理に飛び込むと立HSの戻り部分にカウンターをもらうので注意。

近距離戦

- 通常

- 諸刃

起き攻め

- 通常

- 諸刃

非起き攻め

- 通常

諸刃

2HSはJCできるので1段目キャンセルと2段目キャンセルの使い分けがある。
そこから低空ダッシュや暴れ潰し断罪など。
固められていても抜け出せるチャンスは少ないので2HSの2段目に合わせてスラバ暴れが出来れば少しだけ抜けれる可能性が広がる。
当然1段目でキャンセルされるとそのあとボコボコにされる諸刃の剣であるが、
過失は地上ガード不能(しゃがみ食らい>バウンド、立ち食らい>よろけ)なので空中FDすればガード可能。

備考

断罪に関してはノーマル、FB問わず1段目をガードした後に3Kが確定する。
それを踏まえて1段目RCなどしてくるので相手のゲージに注意しておこう。