

技名	攻撃力	攻撃Lv	CH種類	ガード段	C	RC	発生	持続	硬直	全体	ガード時	ヒット時	CH時	RCH時	備考
通常技(立ち攻撃)															
P	18	0	小	上	連必	赤紫	6	簡易版では省略	簡易版では省略	17	-2	+1	+1	+14	基底80%。
K	24	1	小	下	J必	赤紫	8	簡易版では省略	簡易版では省略	21	-2	+1	+1	+16	基底70%。空中ヒット時、上浮させ効果。
近S	30	3	中	上	J必	赤紫	9	簡易版では省略	簡易版では省略	27	-2	+1	+14	+19	空中ヒット時、浮かせ効果。
遠S	20×2	2	中	上	必	赤紫	10	簡易版では省略	簡易版では省略	38	-12	-9	+4	+8	基底90%。ガード or 通常ヒット時、特殊ヒットストップ(6F)。空中ヒット時、横吹っ飛び効果。
HS	40	4	大	上	必	赤紫	13	簡易版では省略	簡易版では省略	40	-9	-6	+27	+27	地上CH or RCH時、よろけ効果(最大:CH時53F/RCH時53F)。空中ヒット時、横吹っ飛び効果+地面バウンド効果。硬直差(CH時)、硬直差(RCH時)の数値はよろけ回復を行わなかった時のもの。
ダスト	40	2	中	中		赤紫	20~28	簡易版では省略	簡易版では省略	48~56	-15	±0	+13	D	基底80%。ガード時特殊ヒットストップ(20F)。通常ヒット時特殊ヒットストップ(16F)。地上ヒット時突き上げ効果(通常時28F/CH時40F)。RCH時上吹っ飛び効果。空中ヒット時 or 空中CH時上浮させ効果。ボタン長押しでダメ可。
ダスト(長押し)	50	4	中	中		赤紫	28	簡易版では省略	簡易版では省略	56	-10	D	D	D	ガード時特殊ヒットストップ(20F)。ヒット時特殊ヒットストップ(通常時45F/CH時45F/RCH時45F)。ヒットレバー上要素入力でホーミングジャンプへと派生可能。ホーミングジャンプ上昇演出中サイクバースト使用不可。ホーミングジャンプ中に同じ攻撃ボタンを連続で押した際、フィニッシュブロウが発生。ホーミングジャンプ時、ジャンプ属性+1。ヒット時かつホーミングジャンプへと派生しなかった場合、きりもみ斜め上吹っ飛び効果。
フィニッシュブロウ (ホーミングジャンプ中派生)	80					紫	23					+23			ヒット時特殊ヒットストップ(30F)。ヒット時画面遷移演出+叩き付け効果+ダウン効果。ヒット時サイクバースト使用不可。ヒットさせずに画面遷移した際の硬直差は「±0F」。
通常技(特殊攻撃)															
6P	30	2	中	上	必	赤紫	13	簡易版では省略	簡易版では省略	32	-6	-3	D	D	基底90%。上半身無敵あり。空中ガード時、特殊バックク。空中通常ヒット時、横吹っ飛び効果。CH or RCH時、横吹っ飛び効果+ダウン効果。
6K	30	2	小	中		赤紫	23	簡易版では省略	簡易版では省略	38	-2	+1	+1	+18	基底80%。空中ヒット時、叩き付け効果+地面バウンド効果。
6HS	65	3	大	上	必D ※1	赤紫	30	簡易版では省略	簡易版では省略	33+着地後17	-4	-1	+17	+17	足元無敵あり。空中ヒット時、叩き付け効果+地面バウンド効果+ダウン効果。
通常技(しゃがみ攻撃)															
2P	18	0	小	上	連必	赤紫	6	簡易版では省略	簡易版では省略	18	-3	±0	±0	+13	基底80%。
2K	26	1	小	下	必	赤紫	7	簡易版では省略	簡易版では省略	21	-3	±0	±0	+15	基底70%。空中ヒット時、上浮させ効果。
2S	35	2	中	上	必	赤紫	11	簡易版では省略	簡易版では省略	34	-10	-7	+6	+10	基底90%。空中ヒット時、きりもみ上吹っ飛び効果。
2HS	48	4	大	上	必	赤紫	13	簡易版では省略	簡易版では省略	44	-13	D	D	D	ヒット時、上浮させ効果。
足払い	27	2	大	下	必	赤紫	10	簡易版では省略	簡易版では省略	32	-9	D	D	D	基底90%。地上ヒット時ダウン効果。空中CH時 or RCH時ダウン効果。
通常技(ジャンプ攻撃)															
JP	13×3	0	小	中	必D	赤紫	8	簡易版では省略	簡易版では省略	34					基底80%。ガード or 通常ヒット or CH時、特殊ヒットストップ(5F)。2段目の発生は「13F」、3段目の発生は「18F」。
JK	20	1	小	中	必D	赤紫	7	簡易版では省略	簡易版では省略	21					基底80%。空中ヒット時、横吹っ飛び効果。
JS	26	2	小	中	必D	赤紫	9	簡易版では省略	簡易版では省略	26					基底80%。
JHS	38	3	小	中	必D	赤紫	12	簡易版では省略	簡易版では省略	38					基底80%。空中ヒット時、叩き付け効果。
JD	40	4	中	中	必D	赤紫	11	簡易版では省略	簡易版では省略	36					基底80%。よろけ効果(最大:CH時48F/RCH時53F)。空中ヒット時、きりもみ斜め上吹っ飛び効果。
通常投げ															
地上投げ	80			地投		赤紫	2	3	38	42		+43			強制基底50%。投げ成立時ダウン効果。全体、硬直の数値は空振り時のもの。硬直差(ヒット)は投げ成立時のもの。
空中投げ	80			空投		赤紫	2	3	着地まで+着地後10	着地まで+着地後10					強制基底50%。投げ成立時ダウン効果。全体、硬直の数値は空振り時のもの。

技名	攻撃力	攻撃Lv	GH種類	ガード版	C	RC	発生	持続	硬直	全体	ガード時	ヒット時	CH時	RCH時	備考
必殺技															
エディ召還						紫				36					9F目からエディ出現。エディライフゲージ総量「600」。※2 9F目以降にギャットが攻撃を喰らった際、エディライフゲージ全損。21F目以降エディの操作可能+食らい判定発生。エディライフゲージは時間経過 or 各種行動使用で減少。ギャットまたはエディが攻撃を喰らった際、エディライフゲージ全損。エディライフゲージ全損時、全回復に掛かる時間は「200F」(1F毎に「3」回復)。
「突く」 (エディ召喚中)	20×2	2	小	上		紫	13	簡易版では省略	簡易版では省略	58	-12	D	D	D	基底80%。エディライフゲージ消費「200」(攻撃1発につき「100」ずつ消費)。※2 ※3 エディ召喚中、ボタンを離れた瞬間から発生。特殊ヒットストップ(6F)。1段目空中ヒット時、横吹っ飛び効果+叩き付け効果+地面バウンド効果。2段目ヒット時、きりもみ吹っ飛び効果。相手の裏側から攻撃した際、全ての攻撃に引き寄せ効果が追加される。「発生」、「全体」、各種「硬直差」はエディのもの。※4 ※5 ※6
「多い!」 (エディ召喚中)	22×4	2	小	上		紫	19	簡易版では省略	簡易版では省略	66	+17	D	D	D	基底80%。エディライフゲージ消費「300」(ドリル1本につき「75」)。※2 ※3 エディ召喚中、ボタンを離れた瞬間から発生。特殊ヒットストップ(6F)。ヒット時、横吹っ飛び効果。2段目以降は1段目発生から15F毎に発生。相手の裏側から攻撃した際、全ての攻撃に引き寄せ効果が追加される。「発生」、「全体」、各種「硬直差」はエディのもの。※4 ※5 ※6
「蹴ねる」 (エディ召喚中)	20・60	3	小	上		紫	13	簡易版では省略	簡易版では省略	72	-26	D	D	D	基底80%。エディライフゲージ消費「300」。※2 ※3 エディ召喚中、ボタンを離れた瞬間から発生。1段目ヒット時、きりもみ横吹っ飛び効果。2段目空中ヒット時、叩き付け効果+ダウン効果。相手の裏側から攻撃した際、全ての攻撃に引き寄せ効果が追加される。「発生」、「全体」、各種「硬直差」はエディのもの。※4 ※5 ※6
「張り合う」 (エディ召喚中)	30×3	4	小	上		紫	66	簡易版では省略	簡易版では省略	110	-16	D	D	D	基底80%。エディライフゲージ消費「600」。※2 ※3 エディ召喚中、ボタンを離れた瞬間から発生。攻撃発生までエディが攻撃を受けても耐える(ただし覚醒必殺技は耐えられない)。攻撃を耐えた際、エディ側が相手よりも1F早く行動を開始する。特殊ヒットストップ(7F)。ヒット時、横吹っ飛び効果+叩き付け効果+ダウン効果。相手の裏側から攻撃した際、全ての攻撃に引き寄せ効果が追加される。「発生」、「全体」、各種「硬直差」はエディのもの。※4 ※5 ※6
エディ収納 (エディ召還中)						紫				32					動作開始時点でエディライフゲージ消費停止。5F目にエディ収納開始。6F目からエディライフゲージ回復開始。収納時、エディライフゲージ回復量1Fにつき「約10.5」。※2 ※3 「全体」はギャットのもの。
インヴァイトヘル	30	2	小	上		紫	18	簡易版では省略	簡易版では省略	51	-7				基底80%。ヒット時、浮かせ効果。
ブレイク・ザ・ロウ						紫				28~95					14F目から潜り状態。潜り中は無敵+相手すり抜け判定。ボタン長押しで潜っている時間を延長可(最大58Fまで)。潜っている時間が長いほど地面への出現動作が長くなる。潜った後に最速で出現した際の出現動作は「15F」。最大まで潜っていた際の出現動作は「24F」。
ダムドファンク	4×13・50			地投		赤紫	6	簡易版では省略	簡易版では省略	45		+7			強制基底50%。投げ無敵あり。投げ成立時ダウン効果。全体、硬直の数値は空振り時のもの。硬直差(ヒット)は投げ成立時のもの。
ドラッカーシェイド	31	2	中	上		赤紫	9	簡易版では省略	簡易版では省略	30	-8	-5	D	D	飛び道具反射判定あり。空中通常ヒット時、ダウン効果。CH or RCH時、横吹っ飛び効果+ダウン効果。エディに当たった際、エディが一定距離前進する(画面約3/4程度)。

技名	攻撃力	攻撃Lv	GH種類	ガード段	C	RC	発生	持続	硬直	全体	ガード時	ヒット時	GH時	RCH時	備考
覚醒必殺技															
アモルフラス	150	4	小	上		紫	11+演出171+8	簡易版では省略	簡易版では省略	11+演出171+14	+12	D	D	D	特殊ヒットストップ(0F)。ヒット時、回転斜め上吹っ飛び効果+ダウン効果+ウォールブレイク効果。相手の位置をサーチし、ゾーター本体から相手の足元まで移動した後に攻撃判定が発生する。「発生」、「硬直差(ガード)」に記載の数値は密着時のもの。
地上サンヴォイド	20×3	4	小	上		紫	11+暗転75+14	簡易版では省略	簡易版では省略	11+暗転75+50	+2	D	D	D	特殊ヒットストップ(8F)。ヒット時、横吹っ飛び効果+ダウン効果+ウォールブレイク効果。暗転と同時にエディライフゲージが全回復する。相手の位置をサーチして剣の向きが変化。攻撃判定終了後、剣の着弾点からエディが出現。「発生」、「硬直差(ガード)」は密着時のもの。
空中サンヴォイド	20×3	4	小	上		紫	11+暗転75+14	簡易版では省略	簡易版では省略	11+暗転75+着地まで+着地後9					特殊ヒットストップ(8F)。ヒット時、横吹っ飛び効果+ダウン効果+ウォールブレイク効果。暗転と同時にエディライフゲージが全回復する。相手の位置をサーチして剣の向きが変化。攻撃判定終了後、剣の着弾点からエディが出現。「発生」、「硬直差(ガード)」は密着時のもの。

基本システム数値	データ	備考
防御係数	1.07	
振性値	0	
ジャンプ移行	4F	
着地硬直	6F	移動以外の行動でキャンセル可。空中行動した時は全ての行動でキャンセル不可の着地硬直が3F発生。
ジャンプ全体	38F	
ハイジャンプ全体	57F	
最低空飛行移行	4F	5F目に飛行が出る。ハイジャンプ時は1F早くなる。
飛行全体	91F	
飛行攻撃移行	14F	15F目から攻撃発生。
バックステップ全体	20F	
バックステップ無敵	5F	
起き上がり(仰向け)	55F	
起き上がり(うつ伏せ)	55F	
キャラ重量	中量級	

- ※1 攻撃判定発生時は空中判定の為、飛行及び空中必殺技でのみキャンセル可。
- ※2 当フレーム表では、エディライフゲージのゲージ量の総量を暫定として「600」とする(MAX状態から0になるまでに掛かるフレーム数が「600F」の為)。
- ※3 エディライフゲージの消費量、または回復量は暫定のもの。間違っている可能性あり。
- ※4 未召喚時 or 召喚中に236+攻撃ボタンのコマンド入力にて発動した際のみ、ゾーターが全体の「36F」の召喚動作を取る。
- ※5 未召喚時に236+攻撃ボタンにて発動した際、攻撃動作に入る前に「8F」のエディ召喚動作が追加される。
- ※6 召喚中に236+攻撃ボタンにて発動した際、エディがゾーターの示指を受け取るまでの時間+支持を受けてから攻撃動作に入るまでの時間が追加される為、攻撃動作に入るまでに「12F」の予備動作が追加される。