

ローズ



- [ストーリー](#)
- [プロフィール](#)
- [概要](#)
- [家庭用版の出現条件](#)
- [コマンド表](#)
- [技解説](#)
 - [通常技](#)
 - [特殊技](#)
 - [投げ技](#)
 - [セービングアタック](#)
 - [必殺技](#)
 - [スーパーコンボ](#)
 - [ウルトラコンボ](#)
 - [技詳細データ・未完成](#)
- [SCゲージ増加量](#)
- [コンボ](#)
 - [目押しコンボ](#)
 - [基本コンボ](#)
 - [小ネタコンボ](#)
- [基本戦術](#)
 - [全般](#)
 - [起き攻め](#)
 - [キャラ別対策](#)
- [アピール](#)
- [勝利メッセージ](#)
 - [ラウンド勝利時](#)
 - [タイムオーバー勝利時](#)
 - [汎用](#)
 - [特殊](#)
- [ライバルキャラクター戦](#)
 - [戦闘前デモ](#)
 - [戦闘中](#)
- [モバイルコンテンツ](#)
 - [カラーバリエーション](#)
 - [アレンジ衣装](#)

ストーリー

ジェノバでは知らぬ者のない美しき占い師。

精神エネルギーを力に変えるソウルパワーでベガに挑む。

プロフィール

ファイティングスタイル	ソウルパワー
誕生日	7 / 3
代表国 / 出身地	イタリア
身長	178cm
体重	54kg
3サイズ	B96 / W57 / H86
血液型	不明
好きなもの	シェリー酒、入浴
嫌いなもの	UV、早起き
特技	タロット占い
CV	渡辺明乃

概要

最高に性能のいいステップと、優れた判定の通常技牽制・対空、セビ潰しのスパイラルを持ち地上戦に強い。反面、ジャンプがゆっくりで落とされやすく、また固めにも若干弱い。ウルコンに繋がる安定コンボがないため、火力もそう高くない。だがリフレクトの存在や、性能低めながらも飛び道具を持つ事、ステップで距離調整のしやすさから、弾持ち・非弾持ち両者に対し主導権を渡さない闘いができる。
どんなキャラが相手でも5分の勝負を展開できる中堅キャラ。

家庭用版の出現条件

ベガでアーケードモードクリア。

コマンド表

印は [EX対応技](#)

分類	技名	コマンド	備考
通常投げ	ソウルフォール	(近距離で)→orN + 弱PK	
	ソウルループ	(近距離で)← + 弱PK	
特殊技	スライディング	↘ + 中K	威力0.6割
	ソウルピエーデ	→ + 強K	威力1割
必殺技	ソウルスパーク	←↙↓↘→+P	威力0.8割。↙↓↘→+Pで出る。
	ソウルスパイラル	↓↘→+K	威力1割 アーマーブレイク属性
	ソウルリフレクト	↓↙←+P	威力0.5割
	ソウルスルー	→↓↘+P	威力1.4割

分類	技名	コマンド	備考
スーパーコンボ	オーラソウルスパーク	↓↘→×2+P	威力3割
ウルトラコンボ	イリュージョンスパーク	↓↘→×2+PPP	威力3~5割

[ページトップへ](#)

技解説

通常技

技		威力	スタン値	キャンセル	解説
立弱P	近	20	50	連必S	右手で掌底。
	遠	20	50	連必S	左手で掌底。キャラによってはしゃがむと当たらない。
立中P	近	70	100	必S	オーラストレート。ガードさせても先に動ける。
	遠	70	100	必S	オーラボディ。
立強P	近	90	200	必S	マフラーを持ってフック。
	遠	100	200		マフラーでリーチの長い攻撃。マフラーの頭(?)にのみ攻撃判定があり、しっぽには判定がない模様。
立弱K	近	40	50	必S	左足でローキック。
	遠	30	50		右足で足元を蹴る。
立中K	近	70	100	必S	軽く跳ね上がって蹴り。出した直後から投げられ判定がない。
	遠	70	100		下段を避けつつ蹴る。
立強K	近	100	200	必S	ハイキック。しゃがみにも当たるが春麗等一部キャラのしゃがみ喰らいモーションには当たらない。ヒット時強制立ち喰らいモーション。
	遠	100	200		下段を避けつつ長い蹴り。
屈弱P		40	50	連必S	掌底。
屈中P		60	50	必S	オーラパンチ。意外とリーチもあって判定も強い。いろんな技に打ち勝てる模様。
屈強P		90	150	必S	アッパー。対空性能はなかなか高い。ヒット時強制立ち喰らいモーション。
屈弱K		30	50		左足で足払い。
屈中K		60	100	必S	左足で足払い。
屈強K		90	200		回転足払い。リーチ長い。

技		威力	スタン値	キャンセル	解説
J弱 P	垂直	40	50		斜め上にチョップ。
	斜め	40	50		横にチョップ。
J中 P	垂直	70	100		オーラパンチを振り下ろす。
	斜め	70	100		オーラパンチ。
J強 P	垂直	90	150		マフラーで下方をなぎ払う。判定強い。
	斜め	90	150		マフラーで下方をなぎ払う。判定強い。
J弱 K	垂直	50	50		ほぼ真下に蹴り。
	斜め	30	50		斜め下に蹴り。
J中 K	垂直	80	100		斜め下に蹴り。意外に威力もある。
	斜め	60	100		ほぼ真横に蹴り。めくりに使える。
J強 K	垂直	90	150		真横に蹴り。リーチ長い。出が遅め。
	斜め	100	150		真横に蹴り。

特殊技

技	威力	スタン値	解説
スライディング	60	100	屈強Kよりちょっとリーチが長い。先端を当てれば先に動ける。飛び道具をくぐれる。
ソウルピエーデ	100	200	無茶な姿勢で上から蹴る。リーチが長い。対ザンギで有効。

投げ技

投げ間合いが他キャラより広い。積極的に利用。

技	威力	スタン値	解説
ソウルフォール	140	100	その場に叩きつける。

技	威力	スタン値	解説
ソウルループ	140	100	後ろに投げ飛ばす。相手画面端付近だと通常より遠くに投げる。

セービングアタック

基本性能

技	威力	スタン値	解説
レベル1	60	100	
レベル2	80	150	ガードさせて前ステしても有利。小パンで固め継続が出る。
レベル3	120	200	

必殺技

技	威力	スタン値	解説
ソウルスパーク	弱～強： 80 EX：130	弱～強 50 EX:100	飛び道具。弱ほど出が速く硬直が長い。強は逆。
ソウルスパイラル	弱～EX： 100	弱～EX： 100	突進技。弱ほど出が速く、硬直が長い。強は逆。EXは出始めに無敵時間あり。
ソウルリフレクト	弱～EX： 50	弱～EX： 100	弱は飛び道具を吸ってスパコンゲージを半ゲージ弱増やす。中は飛び道具を横に、強は斜め上に跳ね返す。斬空波動拳でも軌道は同じ。EXは横に跳ね返す。EX飛び道具も跳ね返せる。尚、当て技として使う場合、中が一番射程長い模様。
ソウルスルー	弱～EX： 140	弱～EX： 100	対空投げ。EXは無敵時間あり。

スーパーコンボ

技	威力	スタン値	解説
オーラソウルスパーク	300	0	飛び道具。弱中強で弾速が違う。

ウルトラコンボ

技	威力	スタン値	解説
イリュージョンスパーク	半分： 330 MAX：498	0	打撃なのでガード可。画面7割ぐらいの射程があり、画面端から前ジャンプしたのもも掴める。端同士でスパークで飛ばせて掴むのは基本。対空に使えるが、出が遅いのでかなり早めに。相手が頂点前に打つのがコツ。真上近くに関しては、相手がローズに技をかぶせてればあたりやすいが、空ジャンプは捉えにくい。

技詳細データ・未完成

(-1くらいの誤差がある可能性があります)

[注意！]

このフレーム表はwiki利用者達が独自で調査したものであり、某攻略本を転載したものではありません。従って突然削除されるようなやましい理由はありませんので、勝手に消さないでください。

(念のため現在3/22以前のデータを復活させております)

技	発生	硬直差		ダメージ	スfx値	ガード方向	キャンセル	解説
		G	H					
立弱P	近	4	-1	+2				
	遠	4	-2	+1				
立中P	近	6	+1	+4				
	遠	7	-0	+3				
立強P	近	6	-3	-0				
	遠	11	-2	+1				
立弱K	近	4	-1	+2				
	遠	4	-1	+2				
立中K	近	7	-0	+3				1~?投げ無敵 5~?足元無敵
	遠	6	-1	+2				4~?足元無敵
立強K	近	7	-2	+3				
	遠	9	-3	+1				7~?足元無敵
屈弱P	3	-0	+3					
屈中P	4	-3	-0					
屈強P	6	死亡	確認					
屈弱K	4	+1	+4					
屈中K	7	-0	+3					低姿勢
屈強K	9	-3	ダウン					低姿勢

技		発生	硬直差		ダメージ	スタ 値	ガード方 向	キャン セル	解説
			G	H					
J弱P	垂	4	-	-					
	斜	4	-	-					
J中P	垂	6	-	-					
	斜	7	-	-					
J強P	垂	9	-	-					
	斜	7	-	-					
J弱K	垂	4	-	-					
	斜	4	-	-					
J中K	垂	7	-	-					
	斜	7	-	-					
J強K	垂	11	-	-					
	斜	6	-	-					
前投げ(仮)									
後投げ(仮)									
3中K(仮)		7	-7	-3					低姿勢
6強K(仮)		11	-1	+3					空中ヒット時ダウン
セービングア タック	Lv1								ダッシュでキャンセル可能 カウンターヒット時崩れ誘発
	Lv2								ダッシュでキャンセル可能
	Lv3								ダッシュでキャンセル可能
ソルスパーク	弱	14	-12	-8					
	中	22	-4	-0					
	強	29	+2	+6					
	EX	14	-6	-2					
ソルスパイラル	弱	12	-8	ダウン					
	中	15	-6	ダウン					
	強	16	-4	ダウン					
	EX	13	-6	ダウン					1~11無敵

技	発生	硬直差		ダメージ	スタツ	ガード方向	キャンセル	解説
		G	H					
ソウルリフレクト	弱	13	-8	ダウン				
	中	13	-8	ダウン				
	強	12	-7	ダウン				
	EX	8	-5	ダウン				
ソウルスルー	弱		-	-				
	中		-	-				
	強		-	-				
	EX		-	-				1~6無敵
オーラソウルスパーク	共通	9	+16	ダウン				
イリュージョンスパーク		12	激ヤバ	ダウン				

[ページトップへ](#)

SCゲージ増加量

1つのゲージを50分割したと考えた場合にたまる量を示す。(空振り時)

必殺技関連

スパイラル・リフレクト・ソウルスルー・・・4/50

(上記ガードされ時・・・4/50.ヒット時・・・8/50)

ソウルスパーク・・・6/50

(上記ガードされ時・・・2/50.ヒット時・・・4/50)

弱リフレクト吸収・・・24/50 (正確には技振り+4, 吸収+20)

弱リフレクト2回吸収して、ソウルスパーク撃つと1ゲージちょいたまるということです。

コンボ

ドリル(ソウルスパイラル)は弱~EXで威力変わらないので注意。

[家庭用トライアルはこちら](#)

目押しコンボ

- 2小P 2小P (猶予0F, 連キャンも出来る。)
- 2小P×3 (最初の2発が連キャン, 3発目は目押し。)
- 2小K 2小K (猶予0F)
- 2小K 2小P (猶予1F)
- 2小K 2中P (猶予0F, しかしマスターできれば効果は絶大。)
- 2小P 2小K 2弱P (小パン3回より楽)
- 2小P 2小K 2中P
- 立中P 2中P (猶予0F)

基本コンボ

- 2中P>弱スパイラル 160
 - 差しあいから仕込みで、カウンターなら2中Pがギリ射程でも、中スパイラルが届く。 1
- 2小P×3>スパイラル 182
 - 起き上がりなどに重ねる。小パンの3Hit目が目押しでやや難しい。
- 2小P>2小K>2小P>弱スパイラル 172
 - 上を使うより、こっちのコンボのほうが楽。
- 2小K>2中P>弱スパイラル 178
 - 下段始動、射程が長め、と非常に使い勝手がいいが、OF猶予で難度が上がる。
- 2小P>2小K>2中P>弱スパイラル 188
 - 上より難度が上がるが、その分使い勝手と威力は高い。
- (近大P) 2大P>スパイラル 190
 - 相手の隙に入れるにはド安定の基本コンボ。セビ当てた後もこれで大丈夫。近大Kだとダメージが10あがるが、しゃがみくらいには当てられないことに注意。
- 立ち中P>2中P>スパイラル 210
 - ノーゲージではダメージ最多。最後をEXスパークにすると1ゲージでダメ最多の234。
- 2中P>弱スパーク>EXセビキャン前ダッシュ>2中P>スパイラル 258
 - EXセビがらみのコンボ。ダメージそこそこ。2中Pの部分を、コパコパ²やコパ²2中Pにするとさらにダメージがあがる。画面中央でも入る。
- 2強P>弱ソウルスパーク>EXセビキャン前ダッシュ>コパコパ2中P>ソウルスパイラル 約300
 - (ちなみにJ攻撃入りだと360程)
- 近立大K EXスパーク セビキャン前ダッシュ 近立大K スパイラル 380ダメ
 - 3ゲージ消費。近立ち大Kはしゃがみくらいの相手には空振りする。
- 屈中P EXスパーク EXセビLV2 ウルコン 498ダメ
 - トライアルと同様のもの。3ゲージ消費画面端限定。屈中Pを2大Pに変えると528ダメ、J攻撃からだると510ダメに。

- 2大P>スパイラル>スパコン 430
 - スパコンがらみの基本コンボ。ヒット確認からしっかり追撃しよう。
- J攻撃>コパ²2中P>弱スパーク>EXセビダッシュ>コパ²2中P>弱スパーク>EXセビダッシュ>コパ²2中P>スパイラル 332
 - 4ゲージ使って最多13HIT。

- セビLV2>近大K>スパイラル 230
- セビLV3>近大K>スパイラル 270
- セビLV2>ウルコン(MAX) 428 半分だと320

- めくり中K>2中P>小スパーク 184
 - ガードされた時にも備えたコンボ。昇竜ガチャガチャには割り込まれることも。
- めくり中K>2大P(近大P)>弱スパイラル 230
 - 入るのが見えたときはこれで。
- めくり中K>2小K>2中P>弱スパイラル 208
 - HIT確認用コンボ。難度も高いが実用性も非常に高い。
- めくり中K>2小P>2小K>2中P>弱スパイラル 226
 - さくらにのみ入らない。
- めくり中K>立ち中P>2中P>スパイラル 248

Jから入れた場合の参照ダメージ

- J大KorP>2中P(2中K)>スパイラル 240
- J大KorP>コパ²2中P>スパイラル 248
- J大KorP>コパ²コパ²>スパイラル 252
- J大KorP>コパ²コパ²2中P>スパイラル 266
- J大KorP>2大P>スパイラル 270
- J大KorP>2大P>スパイラル>スパコン 480
- J大KorP>立ち中P>2中P>スパイラル 283

小ネタコンボ

- スライディング>2小P (起き上がり持続あて。カウンター限定。)
- 屈弱P>屈中P (カウンター限定。シビア。)

ソウルリフレクト>強オーラソウルスパーク(一応繋がる)

- ・ 強ソウルリフレクト>EXソウルスパーク(1HITのみ)
- ・ 弱ソウルスパーク>イリュージョンスパーク
 - ソウルスパークはマフラーの先端くらいの間合いで当てる。
- ・ 6強K空中ヒット>スパコン
 - 当たる前に既にコマンド仕込んでおこう。
- ・ 強スパーク>EXスパイラル
 - EXスパイラルがギリ届く距離で繋がる。
- ・ J強K(J強P)>ウルコン
 - J強Kは先端あてでも繋がるが、限りなく低く当てる。リュウ相手なら帯くらい、威力は生あてとほぼ同等。

1 確定コンボは基本的に小スパイラル占め、中スパでは間に合わないが小スパイラルならコンボになる距離が存在する。が、2中Pや2中Kカウンターヒット時などは小スパイラルが届かない場合がある。牽制潰しの仕込みなら中スパイラルを仕込む。

[ページトップへ](#)

基本戦術

全般

- ・ 遠距離では、スパーク撃っても飛び込まれない距離を前後ダッシュで維持しつつ、スパークでけん制。
- ・ 中距離では大スパイラルの先端あてが主軸となる。これといった反撃がないのでセビ潰しもかねて積極的に振る。そして、けん制技潰しの2中Pや移動攻撃のスライディングを通常技の軸とし、下段つぶしの遠中Kもからめていく。
 - または前ダッシュからいきなり投げたり、さらに後ろに下がって遠距離戦にしたり。この距離がローズの距離。なお、正面飛び込みは減多にしない。
- ・ 近距離では2小Pや2中Pでけん制しつつ、小スパークやドリルを仕込んで固めていく。射程が長い2小Kがらみの目押しができる就非常に強い。
 - スラ先端あてから投げや2中Pの択は基本、投げ潰しの近中Kも効く。すべてを放棄してバクステで距離をとるのもいい。割り込みにはEXドリルが機能する。
- ・ 投げ間合いが春麗・ダンと並び最長射程。スラ後やドリル後に、相手の小パンなどにあわせてだすと、ザンギもびっくりの吸い込みを見せる。
 - 崩し技の少ないローズにとって投げは重要。積極的に狙っていく。
- ・ 対空、相手の飛び込みは2大Pで確実に落とす。めくり気味でも結構落とせる。もしくはスラでくぐって投げ。投げぬけされるようなら、近中K>ドリル。難しいなら2中Pドリルでもいい。
- ・ ウルコンがたまったら、画面端同士だとしても、弾うって、相手の前ジャンプ見てから余裕でつかめる。
 - 相手が頂点前に放つのがコツ。これに限らずゲージたまったら相手が飛びそうなら常に仕込んでおくこと。
- ・ ダウンさせられたら、(セビ)バクステや出だし無敵のEXドリルが優秀な起き攻め拒否になる。
 - めくりやめくり気味2択にはEXスルーでまずつかめる。正面仕込みでも裏を掴んだりするので、起き上がりはコマンドいれて、ジャンプ確認で掴もう。
- ・ 前後ステが非常に優秀なローズだが、壁際から脱出する手段に乏しい。壁際前に対処するようにしよう。
- ・ どんな状況でも攻めに行ける技を持つものの、攻めに転じると何かしら大きめのリスクを伴うのがローズ。
 - このリスクを限りなく減らしていく立ち回りを心がければ、勝利が安定する日も近い。

スパイラルは先端あてを心がけること。もしコンボでめり込むようなら、弱スパークや、コンボ停止などに切り替えて、リスクを減らそう。

起き攻め

火力低めのローズの重要なダメージソース。

セビため 各種行動。

LV2を重ねると、ガードされて前ダッシュしても不利なし。投げてループ。もしくは小パンで固めていく。グラ潰し中Kでもよい。裏の選択肢として、LV3溜め発動。相手が上を見せて、ガードで安定と考えてるようならおもむろに溜めて発動。ウルコンたまっているときに是非狙いたい。

もう一つの裏の選択肢として、直前でバクステ。昇竜持ちなんかには有効。

バクステしたらウルコンしこんでおき、昇竜見えたらがっしり掴もう。ウルコンたまっていない時は2中P 小スパ、距離離れてたら近づいて投げが最大反撃。

スラ先端持続重ね

カウンターになれば小パン繋がる。ガードされても大幅有利。固め続行なり投げるなり。その後の起き上がりには何もせず投げ。さらにコバ当てるの投げが良く決まる。

めくり中K重ね

基本起き攻め。特に溜め系のキャラには効く。ただジャンプがふんわりしてるので、

落とすところを見極めないと振り向き昇竜などで落とされる。

当てたら2大P>ドリルなど、2小K>2中Pのヒット確認ができると強い。

ガードされたら止めるか、小スパークでしめる。ここは相手の暴れ具合を見て判断。

なお、ドリルを中ドリルにすると、即の前ジャンプで相手がクイックスタンした場合丁度めくりになる。それで再び中ドリルでしめれば、めくりループ。相手が学習したあたりで弱ドリルに変えると、表に落ちる。クイックスタンしない相手には、前ダッシュ>2弱P空振り>垂直J>2弱Kなど、2弱Pを混ぜることにより、垂直Jが丁度すかしジャンプになり下段から崩せる。

前投げ後

前投げ後はチャンス。即垂直Jで相手の起き上がりにJ大Kが入る。ヒットしたらそこから2中Pドリルなど。若干距離があることもあり、一見地上まで何も出さないように見え喰らう相手も多い。さらにガードさせて当て投げ。何もせずに2小K、本田、バイソン、ベガあたりには完全に詐欺飛びになり安全。なお、半歩さがってから前Jでめくり攻撃ができる。ただし途中で相手が起きるので、振り向き昇竜などには弱い。

後ろ投げ後

歩いて追いかけて、めくり中Kをあびせてもいいが、即前ジャンプで丁度すかし下段になる。相手がなれたら遅らせてJ攻撃あてるなり当て投げを混ぜるなり。画面端からだと投げる距離が増える。前ダッシュ 前ジャンプでめくれる。

近中K

投げ潰し。この後、リフレクトでキャンセルするとガードされても丁度よく距離が離れる。

前ダッシュ投げ

一旦距離をとり、起き上がりをスラやスパークで固めるぞと見せかけて前ダッシュ投げ。良く決まる。

何もしない

特に昇竜持ちが2ゲージ持っていると甘えたセビ仕込み昇竜がきがち。バクステで下がって料理。暴れてなければ前ダッシュ投げが決まったりする。スラと交互にやると効果的。

キャラ別対策

[キャラ別対策別ページへ](#)

アピール

- 01・やるじゃない
- 02・レッスンはここまでよ
- 03・腕力だけが強さじゃない
- 04・うふふ
- 05・信じなさい、あなたの力を
- 06・悪しき力を封じ込めたいの
- 07・思い上がっては、ダメ...
- 08・油断大敵よ
- 09・何を迷っているの？
- 10・あなたにはまだ無理ね

[ページトップへ](#)

勝利メッセージ

ラウンド勝利時

- ・「やるじゃない・・・。」
- ・「怪我してない？」
- ・「まだまだひよっこね・・・。」
- ・「それじゃあダメ・・・。」

タイムオーバー勝利時

- ・「大丈夫？」

汎用

- ・聞こえないの？ あなたの心は悲鳴をあげている...
- ・強さとは 物理的なものだけを言うのではないのよ
- ・...こんなこと しなくて済むならいいのだけど
- ・格闘家でない私にも勝てない... つまりあなたはその程度なのよ
- ・人は未来が見えないからこそ 強くなれるのかもしれないわね...
- ・レッスンはここまでよ
- ・人の世を守る... そのためなら、私はどうなってもかまわない

この力を持ったこと、後悔はしないわ きっと誰かを救えるから

- ・ 再戦？ いいけど朝はやめてね 低血压なの
- ・ これ以上は、また別の機会にね
- ・ 大丈夫？

特殊

対リュウ

いつかわかるわ 本当の強さとは何なのか

対リュウ(CPU7戦目限定)

ごめんなさい... でもここからは行かせられない...

対ケン

忘れないで あなたの炎が彼の支えになる

対春麗

存分に迷って決めなさい あなたの運命はあなたにしか開けない...

対エドモンド・本田

あなたの熱意が人々に伝われば きっと願いは叶うでしょう

対ブランカ

見えるわ... あなたを見守る暖かい星が...

対ザンギエフ

気をつけなさい 何かを愛する心を 他への敵意に変えてはいけない

対ガイル

不器用な人... 冷たい表情の下に 温かい心を隠しているのね...

対ダルシム

ご好意はありがたいけれど、手出しは無用よ 覚悟はできているの

対バイソン

どんな富も名声も 心の渇きを癒せはしない...

対バルログ

本当の美しさは 濁った目には見えないものよ

対サガット

恨みや怒りを超えた強さへの道 あなたは見つけたのね

対ベガ

...負けられない！ あなたにだけは...！！

対クリムゾン・ヴァイパー

いいえ これは仕事ではないの ただの、運命よ...

対ルーファス

あなた、怖がっているのね 大丈夫よ、それは誰にでもある弱さ...

対エル・フォルテ

もうわかっている筈 あなたの魂が闘いを望んでいることを...

対アベル

このカード... そう、あなたもまた 運命に決着をつけるために...

対セス

そうよ、あなたにもあるわ あなた一人だけの星が...

対セス(CPU8戦目限定)

あの男に操られて破滅へ 迷い込んでしまったのね かわいそうに...

対豪鬼

それほどに何かを求める心 私には危うく見えるの

対剛拳

あなたのように誰かのために 私も生きたいのです

対さくら

あなたを見ていると 未来を信じられる気がするわ

対フェイロン

あなたの求める強さとは何？ 誰かと比べて？ それとも自分の中で？

対ダン

さあもう憎しみは捨てなさい 過去にこだわっても無駄よ

対キャミイ

そうね、私たちは怯えている あなたは過去に、私は未来に...

対元

あなたの中に見えるのは恐ろしい荒野 屍の大地に風が吹くだけ...

対ローズ

ドッベルゲンガー？ 私に何を告げたいの？

[ページトップへ](#)

ライバルキャラクター戦

戦闘前デモ

リュウ「ローズ」
ローズ「リュウ あなたは最後の希望なの」
□「行かせるわけにはいかない！」
リ「手荒な真似はしたくないんだが」
□「私もよ」

戦闘中

ファーストアタック

□「仕様のない人ね」
リ「仕方ないな」

序盤セリフ

□「考え直して」
リ「どうしてもやるのか」

戦闘中セリフ

□「何を躊躇っているの？」
リ「どうした、打って来い！」

セービングアタックLv3ヒット

□「あたなには無理よ」
リ「」

リバーサル

□「私はここ」
リ「攻めが甘い！」

コンボヒット

□「迷いがある様ね」
□「諦めて」
リ「」
リ「」

スパコンゲージ満タン

□「これしか無いの」
リ「」

リベンジゲージ50%

□「未来を変える為」
リ「この気だ」

リベンジゲージ100%

□「それでも...」
リ「」

体力瀕死

□「どうしても行くの？」
リ「フ...やるな！」

相手気絶

□「そんな場合じゃない筈よ」
リ「動きが止まっているぞ！」

相手気絶から回復

□「さあ」
リ「」

スーパーコンボフィニッシュ

□「許さなくていいわ」
リ「」

ウルトラコンボ発動

□「最後のカードよ」
リ「ここだ！」

ウルトラコンボフィニッシュ

□「私を恨んでいい」
リ「」

[ページトップへ](#)

モバイルコンテンツ

カラーバリエーション

- 01・赤色/マフラー黄
- 02・桃色/マフラー白
- 03・青色/マフラー黄
- 04・濃紺/マフラー赤
- 05・暗桃色/マフラー黄
- 06・紫色/マフラー黄
- 07・群青色/マフラー白
- 08・ベージュ色/マフラー黄
- 09・黄緑色/マフラー橙
- 10・黒色/マフラー黄

アレンジ衣装

- ・ 占い師らしい、軽装な衣装。

- 01・濃桃色/マフラー黄
- 02・桃色/マフラー白
- 03・青色/マフラー黄
- 04・薄紫色/マフラー赤
- 05・赤色/マフラー黄
- 06・紫色/マフラー橙
- 07・群青色/マフラー白
- 08・ベージュ色/マフラー黄
- 09・黄緑色/マフラー橙
- 10・紅色/マフラー赤

[ページトップへ](#)