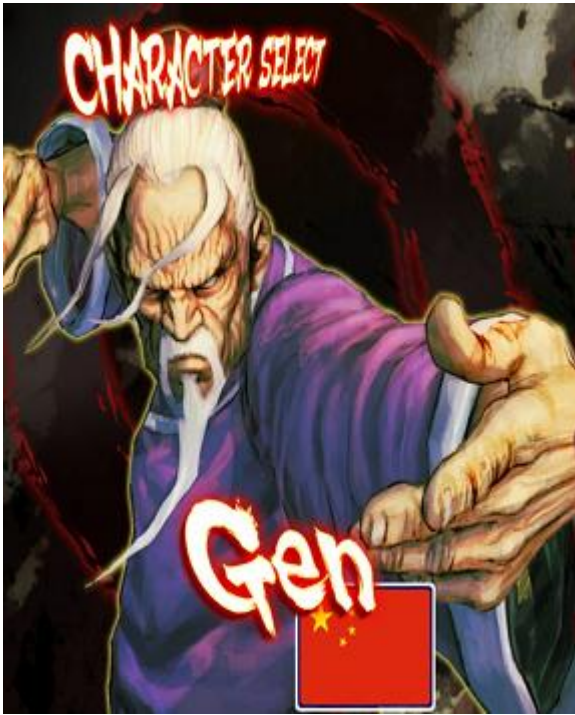


元(GEN)



- [ストーリー](#)
- [プロフィール](#)
- [概要](#)
- [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](#)
- [基本戦術](#)
 - [立ち回り](#)
 - [起き攻め](#)
 - [キャラ別対策](#)
- [コンボ](#)
- [テクニック](#)
- [その他のネタ](#)
- [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

裏社会では伝説と化した暗殺者。

「死合い」の相手にふさわしい強者を求め、闘いを続けている。

春麗の父とは浅からぬ因縁があり、春麗に対しても複雑な感情を抱いている。

プロフィール

ファイティングスタイル	中国拳法(喪流と忌流)
誕生日	3 / 10
代表国 / 出身地	中国
身長	166cm
体重	61kg
3サイズ	B106 / W75 / H80
血液型	O
好きなもの	肉まんじゅう、漢詩を詠むこと
嫌いなもの	人の群れ
特技	漢方薬の処方

概要

2つの構えを持つ玄人向けキャラ。
二人のキャラが混同しているものなので、スパコン、ウルコンが2つもあるというこのキャラならではのの特権もある。

コマンド表

印は [EX対応技](#)

喪流			
分類	技名	コマンド	備考
通常投げ	囚掠	(近距離で)→orN + 弱PK	
	封前	(近距離で)← + 弱PK	
特殊技	流派切り替え・忌流	KKK	
必殺技	百連勾	P連打	アーマーブレイク属性
	逆瀧	→↓↘ + K	ヒット後タイミングよくKで追加攻撃。弱は6ヒット、中は7ヒット、強は8ヒット。 EX: タイミング無視しKで追撃可能。ボタン連打で最後までヒット。
スーパーコンボ	惨影	↓↘→↓↘→ + P	アーマーブレイク属性
ウルトラコンボ	絶影	↓↘→↓↘→ + PPP	アーマーブレイク属性

忌流			
分類	技名	コマンド	備考
通常投げ	囚掠	(近距離で)→orN + 弱PK	
	封前	(近距離で)← + 弱PK	
特殊技	流派切り替え・喪流	PPP	
	脊断	(空中で)強K 強K	
必殺技	蛇穿	←タメ→ + P	EX:飛び道具無敵
	徨牙	↓タメ↑ + K	EX:壁に着くまで無敵
	徨牙・急停止	(徨牙後)←	
	徨牙・近距離蹴り	(徨牙後)↓orN	アーマーブレイク属性
	徨牙・遠距離蹴り	(徨牙後)↘or→	アーマーブレイク属性
	徨牙・天井張り付き	(徨牙後)↖or↑or↗	
	徨牙・真下蹴り	(天井張り付き後)↓	アーマーブレイク属性
	徨牙・超近距離右方向蹴り	(天井張り付き後)↘or→	アーマーブレイク属性
	徨牙・超近距離左方向蹴り	(天井張り付き後)↙or←	アーマーブレイク属性
スーパーコンボ	蛇咬吠	↓↘→↓↘→ + K	
ウルトラコンボ	龍咬吠	↓↘→↓↘→ + KKK	

[ページトップへ](#)

技解説

通常技

喪流		
技	解説	
弱P	近	元の技の中で唯一の3フレ技。ガードされた特は不利。
	遠	
中P	近	アッパー気味のパンチを繰り出す技。発生が早く、当てて有利になるので接近戦で有効。状況しだいでは対空にもなる。
	遠	近中Pとほぼ同じだが、ヒット(ガード)硬直が短く設定されているためさほど有利フレはない。
強P	近	強制立たせ効果があるので連続技のお供に。
	遠	
弱K	近	ローキック。中距離の足払い潰しにそれなりに有効。
	遠	

喪流		
技		解説
中K	近	ミドルキック。リーチが長く発生が早いので牽制の主力となる技。ガードさせればそうでもないが、空振り時の隙は大きいので注意。
	遠	
強K	近	中Kとは逆の足でのミドルキック。隙が大きく使いにくい。
	遠	
屈弱P		発生が早く連打可能でガードさせて有利な接近戦の主軸。
屈中P		リーチがあり空振りの隙も少なめで牽制に使える。やられ判定が前に出るため、出がかりがちょっと弱め。
屈強P		大きく踏み込みながら指先で突く技。対空として使う他、リーチがあるので牽制にもなる。
屈弱K		小技にしては発生が少々遅め。下段技で連打キャンセルがかかるので有利な状況で使っていこう。
屈中K		そこそこリーチのある下段の蹴り。技中の姿勢が低く下方方向に弱いジャンプ攻撃に対してスカしつつ当てることが可能。
屈強K		体全体を使った下段の足払い。リーチがありダウン回避不能。隙はかなり大きい。
J弱P	垂	斜め下方方向への突き。ガードさせ易く、投げに繋ぐのが有効。
	斜	
J中P	垂	ほぼ横方向への突きを繰り返す。喪流のJ攻撃では最もリーチが長い。そのため空中戦で強い。
	斜	
J強P	垂	上から振り下ろすようにして指先で突く技。判定はイマイチだがヒット硬直が長いので地上で割り込まれにくい。
	斜	
J弱K	垂	膝蹴り。あまり使いどころがない。
	斜	
J中K	垂	めくりを狙いやすい喪流の飛び込みの主軸。下方方向に対して攻撃判定が出ているものの、やられ判定も大きいいため相手の対空に負けやすいのが難。
	斜	
J強K	垂	上方方向を攻撃するため、空対空で強い。
	斜	

忌流		
技		解説
弱P	近	忌流唯一連打キャンセル可能技。技後は不利。
	遠	
中P	近	大きく踏み込みながら放つ中段攻撃。発生が遅くガードされやすい。相手に技を当てた後は間合いが近くなる。
	遠	

忌流		
技		解説
強P	近	発生の遅い下段攻撃。2ヒット技で高威力。
	遠	
弱K	近	正直使えない。
	遠	
中K	近	忌流の技ではそこそこリーチがあるが隙が大きく使いにくい。
	遠	
強K	近	ハイキックを2連続で繰り出す。対空になりそうだが使えず、地上戦でも使いづらい(というか使えない)。
	遠	
屈弱P		刻み技であるが、連打キャンセル不可で有利フレもないので簡単に割り込まれる素敵な技。
屈中P		リーチ、発生、判定面で高性能な忌流の通常技では主軸となる技。隙がかなり大きいのでキャンセルを駆使して補おう。
屈強P		カウンターヒットさせることでダメージが大きく増加する特殊な攻撃。発生は遅い(Lv1セービングアタックと同じ)。
屈弱K		いわゆる浮かせ技。ヒット後はさまざまな技で追撃可能。ガードされると隙が大きく反撃確定。
屈中K		リーチは短いが、姿勢がかなり低いので攻撃をかわしつつヒットさせることが可能。
屈強K		どう見ても対空技です、本当にありがとうございました。きっちり出せればかなり強い。
J弱P	垂	横方向へのパンチ。発生が早い上に打点が高いため対空として強い。空中ヒット時は吹き飛んでいる相手の下を歩いてくぐる。
	斜	
J中P	垂	斜め下方向へのパンチ。対地、対空共にそこそこ強い万能兵器。中攻撃にしてはダメージが大きい。
	斜	
J強P	垂	斜め下方向へ対し両手を突き出す技。対地用の技で判定が強め。
	斜	
J弱K	垂	ほぼ真上に対する蹴り上げ。対空として使え、めくりも落とせる。
	斜	
J中K	垂	非常に強力なめくり判定を持つ。忌流のジャンプは距離が長いので狙うチャンスは多い。
	斜	
J強K	垂	横方向への飛び蹴り。特殊技の脊断に繋がる。判定面では空対空に強く、空中の相手にヒットさせればダウンを奪える(蛇咬吠等で追い討ち可能)。
	斜	

特殊技

喪流	
技	解説
流派切り替え	忌流へ流派を変更する。チェンジ時にわずかに隙があるが、何かの硬直中に仕込み入力することで隙を見せずに行動可能。またコマンド入力の優先度が高いためセービング等を空キャンセルして出せる。

忌流	
技	解説
流派切り替え	喪流へ流派を変更する。性能的には喪流の流派切り替えと同じ。
脊断	忌J強Kからの追加技。しゃがみガード不可なので地上にいる相手への崩しに有効。空中で当たった後は相手がダウンするので、やはり蛇咬吠等で追い討ち可能。

投げ技

「喪流/忌流」共通

技	解説
囚掠	いわゆる前投げ。前方に相手を思いっきり吹っ飛ばすので端に追い詰めやすい。相手のダウン時間が長いため、ここからの起き攻めのバリエーションが豊富。喪中Kによるスライド投げが有効。
封前	後ろ投げ。後ろ方向の近くへ投げ捨てる。前投げと比較して起き攻めしにくい。投げ間合いが若干広いという違いがある。やはり喪中Kによるスライド投げが有効。

セービングアタック

技	解説
セービングアタック [喪流]	フレーム面では平均的な性能。しかし、リーチが恐ろしく長く(おそらく全キャラ最長)スライド入力を使えばさらに伸ばせる。キャンセルダッシュ後の状況があまり良くないのが弱点。
セービングアタック [忌流]	発生、硬直など喪流と同じ。リーチ面ではかなり劣るがそれでも他キャラと比べて長い方。

必殺技

喪流	
技	解説
百連勾	突きを高速で連打する必殺技。隙が非常に小さくヒット後は大きく有利になるため、(届きさえすれば)さまざまな技で追撃可能。弱 EXとなるに従い攻撃密度が高くなり、相手に当てた後の間合いが離れ辛くなる。しゃがんでいる相手には当ててもカス当たりすることが多い。
逆瀧	斜め上に飛び上がりながら連続蹴りを繰り返す対空系の必殺技。出がかり打撃無敵があるが無敵時間は攻撃発生前に切れるので対空に使う場合は早出し前提。しゃがんでいる相手にははスカリやすいので割り込みでは使いにくい。ヒット後タイミングよくKで追加攻撃が出せ(EXのみタイミング無視のボタン連打で最後までヒット。ただし発動から連打し続けると最後のメが当たらないので注意)、弱は最大6ヒット、中は最大7ヒット、強&EXは最大8ヒットする。

忌流	
技	解説
蛇穿	前転後に突きを繰り返す突進技。弱～強となるに従い移動距離とヒット数がアップ。主な使い道は通常技キャンセルからの連係および連続技。またEXのみ飛び道具無敵があるので上手く活用したい。
徨牙	壁に向かってジャンプし、そこから色々な行動に派生する奇襲技。ボタンの強弱の差は壁につくときの高さで、弱～強になるつれ高い位置につく。スピードはそれほど速くないので奇襲的に使う。またEX版のみ出がかりから壁に着くまで無敵時間があるので、それを利用して相手の起き攻めを回避するなどの利用法がある。
徨牙・急停止	
徨牙・近距離蹴り	アーマーブレイク属性
徨牙・遠距離蹴り	アーマーブレイク属性
徨牙・天井張り付き	
徨牙・真下蹴り	アーマーブレイク属性
徨牙・超近距離右方向蹴り	アーマーブレイク属性
徨牙・超近距離左方向蹴り	アーマーブレイク属性

スーパーコンボ

喪流	
技	解説
惨影	突進から相手に連続して打撃を与える超必殺技。発生が早く突進距離が長いので使いやすい。ダメージが低めではあるがヒット後に追撃可能なため、それを含めれば決して攻撃力は低くはない。ボタンの強弱の差は無敵時間と突進距離&スピード。弱は最も無敵時間が長いが突進距離が短く、強はその逆。

忌流	
技	解説
蛇咬吠	空中に跳び上がり相手を投げる超必殺技。空中の相手に有効。弱～強になるにつれより前方に飛び出すようになる反面、無敵時間が短くなる(対空に使える程の無敵時間があるのは弱のみ)。

ウルトラコンボ

喪流	
技	解説
絶影	惨影の強化版。他キャラのウルコン同様、発生は遅い反面高威力。元は追い討ち可能技を多く持つためヒットさせるチャンスは多め。

忌流	
技	解説
龍咬吠	蛇咬吠の強化版。威力が大きく強化されているため積極的に狙っていきたい。

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。

喪流									
技		発生	硬直差		ダメージ	スツ値	ガード方向	キャンセル	解説
			G	H					
立弱P	近	3	-1	+1	30	50	両	連必S	連打キャンセルからでも百連勾でキャンセル可能
	遠								
立中P	近	4	+2	+6	70	100	両	必S	ヒット(ガード)硬直が長い
	遠	4	-1?	-0?	80	100	両	必S	
立強P	近	5	-3	+1	140 (80+60)	200 (100+100)	両/両	必S/ ×	1段目強制立たせ効果
	遠								
立弱K	近	5	-4	-2	30	50	両	S	
	遠				40				
立中K	近	5	-2	+2	70	100	両	必S	ヒット(ガード)硬直が長い
	遠								
立強K	近	8	-5?	-0	110	200	両	×	
	遠								
屈弱P		4	+1	+4	30	50	両	連必S	連打キャンセルからでも百連勾でキャンセル可能
屈中P		7	-1	+1	70	100	両	必S	
屈強P		7	-5	-1	100	200	両	×	
屈弱K		5	-1	+2	30	50	屈	連必S	
屈中K		7	+1	+3	70	100	屈	必S	低姿勢 ヒット(ガード)硬直が長い
屈強K		8	-13	ダウン	100	200	屈	×	ダウン回避不能 硬直が解けてから41F後に相手起き上がる
J弱P	垂	4	-	-	40	50	立	×	
	斜								
J中P	垂	5	-	-	70	100	立	×	
	斜								
J強P	垂	6	-	-	100	200	立	×	
	斜								
J弱K	垂	5	-	-	40	50	立	×	
	斜				30	50			
J中K	垂	4	-	-	70	100	立	×	
	斜				80	100			

喪流									
技		発生	硬直差		ダメージ	スタン値	ガード方向	キャンセル	解説
			G	H					
J強K	垂	6	-	-	100	200	立	×	
	斜								
流派切り替え		-	-	-	-	-	-	×	硬直：5F
囚掠		3	-	ダウン	130	100	-	×	ダウン回避不能
封前		3	-	ダウン	120	100	-	×	ダウン回避不能 硬直が解けてから40F後に相手起き上がる
セービング ゲアタック	Lv1	21	-21	-21	60	100	両		ダッシュでキャンセル可能(ダッシュ後の硬直差-3F) カウンターヒット時崩れ誘発
	Lv2		-15	崩れ	90	150	両		ダッシュでキャンセル可能(ダッシュ後の硬直差+3F) ボタ離し後の発生12F
	Lv3	65	-	崩れ	150	200	不可		ダッシュでキャンセル可能
百連勾	弱	5	+5	+9	1発につき16	1発につき20	両	S	初段のみ アーマーブレイク属性 硬直差は4ヒット時のもの
	中	4	+5	+9	1発につき16	1発につき20	両	S	初段のみ アーマーブレイク属性 硬直差は4ヒット時のもの
	強	4	+5	+9	1発につき16	1発につき20	両	S	初段のみ アーマーブレイク属性 硬直差は4ヒット時のもの
	EX	4	+5	+9	1発につき16	1発につき20	両	S	初段のみ アーマーブレイク属性 硬直差は4ヒット時のもの

喪流									
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						
逆瀧	弱	7		ダウン	$100+10 \times 4+20$	$80+10 \times 5$	両	×	1ヒットごとにコンボ補正が加算 1~4打撃無敵 7Fから空中判定
	中	7		ダウン	$100+10 \times 5+40$	$80+10 \times 6$	両	×	1ヒットごとにコンボ補正が加算 1~4打撃無敵 7Fから空中判定
	強	7		ダウン	$100+10 \times 6+90$	$80+10 \times 6+80$	両	×	1ヒットごとにコンボ補正が加算 1~4打撃無敵 7Fから空中判定
	EX	7		ダウン	$100+10 \times 6+90$	$80+10 \times 6+80$	両	×	1ヒットごとにコンボ補正が加算 1~4打撃無敵 7Fから空中判定
惨影	弱	6		ダウン	280 ($20 \times 5+180$)	0	両	×	1~?無敵 アーマブレイク属性 ヒット時追撃可 ダウン回避不能 硬直が解けてから106F後に相手起き上がる
	中	6		ダウン	280 ($20 \times 5+180$)	0	両	×	1~?無敵 アーマブレイク属性 ヒット時追撃可 ダウン回避不能 硬直が解けてから106F後に相手起き上がる
	強	6		ダウン	280 ($20 \times 5+180$)	0	両	×	1~5無敵 アーマブレイク属性 ヒット時追撃可 ダウン回避不能 硬直が解けてから106F後に相手起き上がる
絶影		11		ダウン	405 ($15 \times 12+225$)	0	両	×	1~?無敵 アーマブレイク属性 ダウン回避不能 硬直が解けてから53F後に相手起き上がる

忌流									
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					
立弱P	近	4	-3	-1	30	50	両	連必S	
	遠								
立中P	近	23	-3	+1	100 (50+50)	100 (50+50)	立/両	×	
	遠								
立強P	近	22	-5	-0	200 (100+100)	200 (100+100)	屈/両	×	2段目強制立たせ効果
	遠								
立弱K	近	8	-2	-1	40	50	両	S	
	遠								
立中K	近	7	-6	-1	80	100	両	×	
	遠								
立強K	近	5	-6	-2	150 (80+70)	200 (100+100)	両	×	
	遠								
屈弱P		4	-2	+1	40	50	両	必S	
屈中P		5	-10	-8	90	100	両	必S	
屈強P		21	-2	+1	180	300	両	×	カウンターヒット時+50
屈弱K		5	-8	ダウン	30	50	屈	必S	ヒット時追撃可
屈中K		8	-3	-1	80	100	屈	S	低姿勢 ヒット(ガード)硬直が長い
屈強K		5	-21	-17	120	150	両	×	
J弱P	垂	4	-	-	50	50	立	×	
	斜								
J中P	垂	4	-	-	80	100	立	×	
	斜				90				
J強P	垂	5	-	-	100	200	立	×	
	斜				110				
J弱K	垂	4	-	-	40	50	立	×	
	斜								
J中K	垂	4	-	-	90	100	立	×	
	斜				80				

忌流									
技	発生	硬直差		ダメージ	スタン値	ガード方向	キャンセル	解説	
		G	H						
徨牙・近距離蹴り		-	ダウン	100	150	立	×	アーマーブレイク属性 ヒット時追撃可	
徨牙・遠距離蹴り		-	ダウン	100	150	立	×	アーマーブレイク属性 ヒット時追撃可	
徨牙・天井張り付き	-	-	-	-	-	-	×		
徨牙・真下蹴り		-	-	100	150	立	×	アーマーブレイク属性 ヒット時追撃可	
徨牙・超近距離 右方向蹴り		-	ダウン	100	150	立	×	アーマーブレイク属性 ヒット時追撃可	
徨牙・超近距離 左方向蹴り		-	ダウン	100	150	立	×	アーマーブレイク属性 ヒット時追撃可	
蛇咬叭	弱	12	-	ダウン	300	0	-	×	1～13無敵 11Fから空中判定? ダウン回避不能 硬直が解けてから 55F後に相手起き上がる
	中	12	-	ダウン	300	0	-	×	1～9無敵 11Fから空中判定 ダウン回避不能 硬直が解けてから 55F後に相手起き上がる
	強	12	-	ダウン	300	0	-	×	1～5無敵 11Fから空中判定 ダウン回避不能 硬直が解けてから 55F後に相手起き上がる
龍咬叭		12	-	ダウン	398 (150+248)	0	-	×	1～11無敵 11Fから空中判定? ダウン回避不能 硬直が解けてから3F 後に相手起き上がる

基本戦術

立ち回り

起き攻め

- 前投げ([>喪流]) 歩いて近づき喪前J 喪J中K
 - 相手を投げた時からレバー入れっぱなしのまま歩いて跳びこむことで、相手の起き上がりに綺麗にJ中Kが重なる。
 - 昇竜拳やダブルリを無効化できる上に、ジャンプのタイミングを変化させることで正面とめくりの2択を仕掛けることが可能。
- 前投げ([>喪流]) 喪前J [>忌流] 忌前J 忌J中K
 - [起き上がりの遅いキャラ](#)を除き、詐欺跳びで忌J中Kを重ねることができる。
- 前投げ([>忌流]) 弱蛇穿 [>喪流] 喪前J 喪J中K
- 前投げ([>忌流]) 弱蛇穿 忌前J 忌J中K
 - ブランカに対して有効。
 - 喪J中Kは詐欺跳びかつ正ガード、忌J中Kは詐欺にはならないがめくりになる。
 - ブランカ以外の相手でも喪J中Kが詐欺跳びになるキャラにはそこそ有効、ただし忌J中Kの方はめくりにならないので無意味。
- 前投げ([>忌流]) ちょっと待って強徨牙 徨牙・近距離蹴り
 - 徨牙・近距離蹴りをめくりで重ねることができる連携。
 - 幻惑性が高いうえ、ガード方向が非常に見切りづらい。
 - ただし、タイミングはかなりシビアで失敗すると反撃確定。
 - またミスが無くとも、たまに壁に着くタイミングがズレて失敗することがある。
- 前投げ([>忌流]) ちょっと待って弱徨牙 徨牙・遠距離蹴り
 - 徨牙・遠距離蹴りをめくりで重ねることができる連携。
 - 上記の近距離蹴りを重ねる方法に比べてキャラ限定だが難易度は低い。
 - しゃがまれるとスカルので注意。

キャラ別対策

[元キャラ別対策TOPへ](#)

[ページトップへ](#)

コンボ

- 喪流屈弱P > 喪流中P > 喪流強P
 - 目押しコンボ、難易度高め、ﾀﾞ ﾑ212 ﾀﾝ310
- 喪流屈弱K > 喪流屈弱P > 喪流中P > 百連勾
 - 小足からの目押しコンボ、難易度高め、ﾀﾞ ﾑ202 ﾀﾝ272
- 喪流中P > 忌流屈中P > 強蛇穿
 - スタン値高め&高威力ﾀﾞ ﾑ288 ﾀﾝ400
 - リュウ ケン ダン 桜 ダルシム ヴァイパー バルログ には弱蛇穿しか入らない。
 - 喪流中P > 忌流屈中P > 弱蛇穿 240ﾀﾞ ﾑ 280ﾀﾝ

- 脊断(忌流J強K・K) > 忌流屈中P > 強蛇穿
 - 脊断にならなくても忌流J強を深めに当てれば、蛇穿の溜めが間に合う。ﾀﾞ ﾏ334 ﾏﾝ505
- 喪流屈中K > 喪流弱P > 強百連勾
 - 下方向に判定の弱い相手飛び込みへの対空。
 - 強百連勾から喪流立中Kは繋がらない。
- 強百連勾4HIT > 喪流立中K
 - 4発目で移行するようにする。
- EX百連勾4HIT > 喪流屈強Kor喪流屈強P
 - 4発目で移行するようにする。
 - EXでないと繋がらない点に注意。
- 喪流中P > 喪流強P > 強百連勾 > 喪流中K > 強百連勾
 - リュウなど一部キャラクターには「強百連勾 > 喪流中K」が入らない。299ﾀﾞ ﾏ 392ﾀﾝ
- 喪流中P > 喪流中K > 強百連勾 > 喪流中K > 強百連勾
 - 「強百連勾 > 喪流中K」が入らなかった一部のキャラにも入るコンボ。289ﾀﾞ ﾏ 392ﾀﾝ
- 喪中P > 強P > 百連勾(4) > 中K > [百連勾(1) > EXSAステ] > 中P > 強P > 百連勾(4) > 中K] × 2
 - 出来るか検証求む。
- [喪中P > 強P > 百連勾(4) > 中K > 百連勾(1) > EXSAステ] × 2 > 強P > 逆龍 > 龍咬吠
 - 逆龍はフィニッシュ前に着地しウルコンにつなぐ。
- 喪流中P > 喪流強P (喪流中K) > 強百連勾 > 喪流中K > 惨影
 - キャラによって強百連勾以降が繋がらないので強Pから中Kに変える。
- 喪流屈弱k > 喪流屈弱P > 喪流立弱P > 百連勾 > 惨影
 - 小足から入れるお手軽コンボ。
 - HIT確認しやすいが、ダメージ補正がかかり、ﾀﾞ ﾏ250前後
- 忌流J中K > 忌流屈弱K > 惨影 > 逆龍 > 逆龍フィニッシュ
 - 忌流屈弱K後に喪流に変え、惨影を発動する必要がある。めくりを狙える。
 - ラストが大逆龍の場合。ﾀﾞ ﾏ434 ﾏﾝ235
- 惨影 > 絶影or龍咬吠
 - スパコンとウルコンを使用するが、お手軽コンボ。絶影 ﾏﾀﾞ ﾏ604 龍咬吠 ﾏﾀﾞ ﾏ598
- 徨牙 > 脊断(忌流J強K・K) > 龍咬吠or蛇咬吠
 - 蛇咬吠は吸えないこと有り。逆に龍咬吠は地面すれすれでも吸い込む。龍ﾀﾞ ﾏ479 蛇ﾀﾞ ﾏ440
- (空中の相手に)脊断(忌流J強K・K) > 龍咬吠or蛇咬吠
 - 確実 & 簡単にウルコンが入るのできっちり決めたい。龍ﾀﾞ ﾏ429 蛇ﾀﾞ ﾏ390

- ・ (空中の相手に)逆龍2HIT > 龍咬吠or蛇咬吠
 - 逆龍は連打してすぐ着地。
 - 蛇咬吠は大のほう拾いやすいが龍咬吠ほどではない。龍ダ M389 蛇ダ M350

[ページトップへ](#)

テクニック

- ・ 強逆瀧の追撃のタイミング
 - 初段ヒット ちょっと待って2発 ちょっとまって4発 ラストはすぐ押す。
 - 「ボン・・・ポンボン・・・ポンポンポンボン」ぐらいのタイミング。
- ・ 喪流中Kから強百連勾を出すための仕込み。
 - 【喪流中P > 喪流中K > 強百連勾】部分の出し方。
 - 中P押したら、ポンボンと弱P2回押す。(もしくは弱中強ズラし押し)
 - 目押しで弱P+中K同時押しで中Kを出す。
 - 続けて強Pで、完成。
 - 【強百連勾 > 喪流中K > 強百連勾】部分の出し方。
 - 強百連2ヒット目くらいから弱Pをポンボンボンと押す。(もしくは弱中強ズラし押し)
 - 硬直解けたらちょい歩き弱P+中K同時押しで中Kを出す。
 - 続けて強Pで、完成。
- ・ セービング空キャンセル流派チェンジ (アマキャン流派チェンジ)
 - [アマキャンセル](#)の元版。
 - 技紹介の項で述べたように、セービングアタックを流派チェンジ空キャンセルすることが可能。
 - 流派チェンジの隙が5フレームと短いため見た目や効果はほとんどスト3のブロッキングに近い。
 - アマキャンを成立させる為にはセービングの出がかり(猶予2フレ?)で相手の攻撃を受け止める必要があり、実践での活用は難しい。
 - 流派チェンジ部分の入力受付時間については、攻撃を受けた時のヒットストップ中に入力をすれば成立するので、それほど短いわけではない。
 - の理由でズラし押し出なくとも通常入力ですることができる。
 - [参考動画](#)
- ・ 投げ抜け仕込みアマキャン流派チェンジ
 - セービングは1(or2or3) + 弱P+弱K+中P+中Kでも出せるので、これを利用すれば投げ抜けを仕込むことが可能。
- ・ バクステ仕込みアマキャン流派チェンジ
 - アマキャン流派チェンジを1+中P+中K 5+PPP(orKKK) 4と入力することで、アマキャン非成立時にバックステップになる。
 - この時は流派チェンジ部分を **ズラし押しではなく通常入力です**ること。
 - 上記の投げ抜け仕込みと組み合わせることも可能。

[ページトップへ](#)

その他のネタ

- ・ ジャンプの総フレーム
 - 喪流：4+32F、忌流：4+33F
- ・ ダッシュの総フレーム：19F (喪流、忌流共通)
- ・ バックステップの総フレーム：27F(喪流、忌流共通)
 - 1~8F無敵 9F目地上判定 10~23F空中判定 24~27F地上判定

- 百連勾 EXセビダッシュ後の硬直差
 - ガード時：+2F、ヒット時：+6F (百連勾のボタンによる差は無し)
- 投げ後の状況(元の硬直が解けてから相手が起き上がるまでの時間)
 - 前投げ後
 - 79F：ブランカ、キャミイ
 - 78F：本田、ダルシム、バイソン、サガット、フェイロン、ローズ、剛拳、セス
 - 77F：その他
- 『ジャンプ攻撃([流派チェンジ] 地上技』という連携を出す場合の問題点。
 - ジャンプ攻撃時に流派チェンジをして地上攻撃に繋ぐ場合、着地硬直が解ける前に地上技を入力してしまうとチェンジ前の技が暴発してしまう()。
 - の対策として、着地硬直が切れたタイミングを見計らって地上攻撃を目押しで出すことで暴発を防ぐことができる。例) 『脊断 喪立中P』を出そうとすると、『脊断 忌立中P』になってしまう、等。
- 『流派チェンジ』の性質
 - 流派チェンジは普通に入力すると専用のモーション(硬直5フレ)を見せてしまうが、何らかの硬直時に入力することで隙無く流派の切り替えができる。しかし上記のように硬直中であっても、起き上がり等のリバーサル時に流派チェンジを入力すると、流派チェンジモーションがリバーサルで発生してしまう(リバサ表示は無し)。言うまでも無く、相手に隙を見せることになるだけなので注意すること。

[ページトップへ](#)

アピール

- 手加減が必要か？(手招き)
- 時間の無駄だ(髭をなでる)
- フンッ(後ろ手に組んで背を向ける)
- 笑止！(顔を背向ける)
- 良い目だ(胸の辺りで手を組む)
- 我が双生の拳、貴様ごとに見切れはせん！(体を大きく動かす構えを取る)
- 我が拳は変幻自在なり(片足で立つ構えを取る)
- 来るがよい(後ろ手に組んで背を向ける)
- その程度ではあるまい(髭をなでる)
- 口上のみ達者よ！(胸の辺りで手を組む)

[ページトップへ](#)

勝利メッセージ

ラウンド勝利時

- 「我が前に立つ事、すなわち死を意味する事なり。」
- 「弱者失立。」
- 「つまらん、これでは死合いにならぬわ！」
- 「この拳法の振り、冥府に惑う怨嗟の声なり・・・。」

タイムオーバー勝利時

- 「あまりに未熟・・・。」

汎用

- 闘いに淫するか... 汝も我も同じ、天魔波旬に魅入られし者よ
- 闘士になれば、いずれ黄泉の客となるが定め...
- 我が行くは冥府魔道也

幽明界を異にする日も近し...

- ・ さても未だしき拳よ 末期の死合いには不足也
- ・ 血を見るには良き日也...
- ・ 仮令此身溝壑に填むとも我恐れず
- ・ 彼の男に出会うたのも このような日であったな...
- ・ あの日、彼奴を見失ったは 我が一生の不覚...
- ・ まだ足りぬ...命にも死にも...
- ・ 未熟也

特殊

対リュウ

死合いの場に迷いは無用...

対ケン

拙速の拳では相手にもならず...

対春麗

彼奴の娘か... さても怨憎会苦の苦しみであろうな

対春麗(CPU7戦目限定)

彼の男に免じて命までは取るまい 疾く去ぬがよい

対エドモンド・本田

死ぬる前に言い残すことがあれば 我が聞こう...

対ブランカ

哀れなる獣よ 我が拳によって去るべし

対ザンギエフ

頑冥不霊の奴輩め 死に際して己が不明を知るがよい

対ガイル

まこと紫電一闪の拳よ 見事也

対ダルシム

命など所詮は末の露、本の雫... 惜しんだとて何になるろう

対バイソン

亡者にも劣る低俗の拳... 疾く隠世に去ね

対バルログ

患者の妄言、聞くに値せず

対サガット

汝未だ「帝王」ならば 万死に一生、見出してみよ

対ベガ

まさに悪因悪果... すべて汝の業が導きし最期也

対クリムゾン・ヴァイパー

子を置いて逝くか... 無念であろうな

対ルーファス

夜郎自大の輩めが、死ぬがよい

対エル・フォルテ

不覇の心を持たぬ汝には この世にある価値もなし

対アベル

最後の拳、まさに回光返照... 見事であった

対セス

傀儡の鳥よ 言葉を覚えたとして、鸚鵡は人にはなれぬ

対セス(CPU8戦目限定)

このようなまがい物 死合う相手にならぬわ！

対豪鬼

死合いは未だ終わらぬ... いざ！

対剛拳

天地は万物の逆旅也 汝も我も狭間を揺蕩うのみ

対さくら

鳥の將に死なんとするその鳴くや哀し、か...

対フェイロン

小人の大言、聞くに堪えず

対ダン

無知蒙?の道化よ 直ちに立ち去れい

対キャミイ

敢て荆棘の道を往くか... それもまた善し

対元

もはや走尸行肉の身なれど 夢幻の合間に死ぬるは恥辱

対ローズ

囚われるならば、せめて汝自身の奴婢となれ

ライバルキャラクター戦

戦闘前デモ

元「出て来い」
春麗「元 今日こそ知っていることを話してもらおうわ」
元「小娘 我が前に立つつもりか」
「ならば たとえあの男の娘とて容赦はせぬぞ！」

戦闘中

ファーストアタック

元「見せてみよ」
春「父さんはどこにいるの？」

序盤セリフ

元「一太刀なりと浴びせてみせよ！」
春「あなたに勝てば、教えてくれるの？」

セービングアタックLv3ヒット

元「度し難し」
春「」

戦闘中セリフ

元「恐れをなしたか」
春「隙が無い...！」

リバーサル

元「遅いわ！」
春「何度も見た拳筋よ！」

コンボヒット

元「遠く及ばぬ！」「地場を忘れたか！」
春「これでどう？」「なめないで！」

スパコンゲージ満タン

元「本気を出させてみよ！」
春「」

リベンジゲージ50%

元「知って何になる！」
春「父さん...！」

体力瀕死

元「拳筋は似ておるな...」「その目...思い出す...」
春「ここで倒れるわけには行かない！」「絶対に...勝つ！」

相手気絶

元「情けなし」
春「今だわ！」

相手気絶から回復

元「この程度か？」
春「」

スーパーコンボフィニッシュ

元「それでも彼奴(きゃつ)の娘か！」
春「」

ウルトラコンボ

元「終わりだ！」
春「捉えた！」

ウルトラコンボフィニッシュ

元「彼奴に免じて殺しはせん」
春「話して！父さんの居場所を！」

[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

アレンジ衣装

暗殺者らしく仮面を装着したコスチューム。
流派の切り替えで、喪流は赤、忌流は青と、
仮面のデザインと色が変化する。

[ページトップへ](#)