

# ダン



- [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](#)
- [基本戦術](#)
  - [遠～中距離](#)
  - [近距離](#)
  - [対空](#)
- [起き攻め](#)
- [キャラ対策](#)
- [コンボ](#)
- [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

本名：火引 弾（ひびき だん）

多彩な挑発と中途半端な技が特徴の格闘家。

父・火引 強（ひびき ぎょう）の仇であるサガットを倒すため、かつては剛拳に師事したこともあるが、私怨のために拳を使おうとした復讐心を見抜かれて破門。

その格闘術「サイキョー流」には我流の色が濃い。

## プロフィール

ファイティングスタイル	サイキョー流
誕生日	11 / 25
代表国 / 出身地	中国(香港)
身長	177cm
体重	74kg
3サイズ	B113 / W83 / H88
血液型	O
好きなもの	挑発
嫌いなもの	わかめ、小悪党、キザな男
特技	かわら割り、カラオケ
CV	楠田敏之

## 概要

キャラ性能はZEROシリーズよりかなり上方修正されている(攻撃気絶値が他キャラ並に、連続技面の強化等)が、他キャラと一線を画した弱さは相変わらずであり、たとえばお馴染み遠立中Kを除いてまともなリーチの技が無く、我道拳も飛び道具としては射程が短すぎるために、接近戦を挑む必要がある。しかし接近戦も独特で、通常技の目押しコンボがない為に、小技で刻んで様子を見ることができない。判定や発生が他のキャラより劣る攻撃ばかりなので接近戦も分が悪い。前述のように性能そのものは歴代でもかなり高いものの、他キャラと比較し平均的に見るとやはり一回り以上弱く、まともに戦えないレベルなのは相変わらずである。なお、スーパーコンボをキャンセルしてウルトラコンボが出せるのはダンのみである。

## 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	我道突き	(近距離で)→orN + 弱PK	
	サイキョー払腰	(近距離で)← + 弱PK	
特殊技	ジャンプアピール	(空中で)強PK	
	しゃがみアピール	↓ + 強PK	
必殺技	我道拳	↓↘→ + P	
	晃龍拳	→↓↘ + P	
	断空脚	↓↙← + K	アーマーブレイク属性
	空中断空脚	(空中で)↓↙← + K	
スーパーコンボ	必勝無頼拳	↓↘→ × 2 + P	
	挑発伝説	↓↘→ × 2 + 強PK	ウルトラコンボでキャンセル可能

分類	技名	コマンド	備考
ウルトラコンボ	疾走無頼拳	↓↘→×2 + PPP	

[ページトップへ](#)

## 技解説

### 通常技

技		解説
立弱P	近	全体的に性能が悪いダンの小技の中でも、さらに芳しくない性能。あまり出番はない。
	遠	リーチもあり、発生も普通（4F）なのでかなり使える。一部キャラを除いて屈状態でもガードさせられるのも重要。
立中P	近	最も重要な通常技。のけぞりが長いのでキャンセルで強断空が繋がる。ノーキャンセルで晃龍や必勝も繋がる。
	遠	ダンらしい中途半端な技。届かない間合いから壁のつもりで出してみよう。
立強P	近	屈強Pより出が速く、キャンセルで強断空が繋がる（ルーファス以外）。
	遠	踏み込んで正拳突きを放つ。リーチ、発生ともにしょぼい。今のところ特に出番はない。
立弱K	近	膝蹴り。今のところ特に出番はない。
	遠	ローキック。判定は弱く、足払いを潰したりすることは出来ない。ガードされた場合の状況が最も良いので、小技連打の締め。
立中K	近	2ヒットする。1ヒット目のみキャンセル可能。キャンセルすると、相手をかなり突き放す。ほとんど出番はない。
	遠	遠立中Pと違い、こちらは届く間合いで出す牽制技。差し合いの主力兵器。
立強K	近	上向きではあるが対空性能はない。必勝無頼拳でキャンセルすることができる。
	遠	出は遅く、リーチも短い。下段をスカせるので、屈グラを潰せる。
屈弱P		リュウケン同様、固めに使える。だがリュウケンと違い先の展望がない。
屈中P		主に相手の牽制潰しに置いておく技。判定は強めだが発生が凄まじく遅いので、リュウケン豪鬼の感覚で出すとあっけなく潰される。
屈強P		アッパー。かなり出が遅く、対空には心許ない。近立強Pよりダメージが多いので、確定反撃はこっちで。
屈弱K		出も早く、キャンセルも可能な優秀な下段。
屈中K		性能はリュウケンに比べて劣るが、使わないわけにもいかない。ここから各種必殺に。
屈強K		足払い。出は遅くリーチもないのでほぼ出番がない。
J弱P	垂直	下向きの判定は悪くない。
	斜め	下向きの判定は悪くない。ベガの遠立強K対空などを潰すことも可能。

技		解説
J中 P	垂直	挑発なのかりュウの真似なのがよく判らない技。追撃属性持ち。晃龍セビキャン前ステから攻め継続が可能。
	斜め	普通の飛び込み。今のところ未知数。バックジャンプでブランカのローリングアタックに合わせると、一方的に勝つことも。
J強 P	垂直	見た目がさくら落としっぽい。至近距離で投げをすかしつつ攻撃するのに使う。
	斜め	判定が強いのか弱いのかよく判らない。リーチはない。カッコいい。
J弱 K	垂直	当たり判定が変な方を向いているので、すかし投げに使える。
	斜め	斜め下を蹴るモーションだが、真下にも攻撃判定があるのでめくりに見える。攻撃判定がかなり下の方に出るので、対空のタイミングを狂わせることが出来る。食らい投げを警戒すればかなり有用。
J中 K	垂直	あっちいけ性能はそこそこで、牽制として優秀。
	斜め	なんとなく万能で使いやすい。空対空、正面、めくりとこれだけで済ませられないこともない。
J強 K	垂直	弱K同様当たり判定が変な方を向いているので、すかし投げに使える。
	斜め	リーチがあり、正面や下方に対しては中Kより強い。

### 特殊技

技	解説
Jアピール	ジャンプの軌道が変わるが、着地に隙がある。
屈アピール	タイガーショットを回避可能。

### 投げ技

技	解説
我道突き	前方投げ。かなりの距離を突き飛ばすので、端に追い込みたいときに使う。払腰よりわずかに投げ間合いが広い。
サイキョー払腰	後方投げ。位置が入れ替わる。投げた後すぐ動けるので起き攻めに移行できる。

### セーピングアタック

基本性能  
リーチは結構ある。

レベル1

レベル2
レベル3

## 必殺技

技	解説
我道拳	弱は目の前、中は少し前、強はもうちょっとだけ前（画面半分程度）に飛ぶ飛び道具風の技。主に中距離での牽制や、相手が遠距離から飛び道具を撃ってきた場合の相殺に使う。のびした手の食らい判定が大きいので、十分距離をとって相殺する必要がある。
EX我道拳	2ヒットになり、長時間画面に残るのでラッシュや連続技と相性が良い。
晃龍拳	中と強は1フレだけ完全無敵 + 攻撃判定があるダンらしくない技。足払いやダルシムの手足を刈る場合は弱を、n択で無敵が必要なときや対空には強を使う。中は使わない。
EX晃龍拳	上昇中完全無敵で2ヒットし、バッチリ対空に使える。横に飛ぶ距離も増えているため頭上の攻撃に対してはやや使いづらく、追い詰める 飛んできたので落とす 迎撃は成功するも突き抜けて壁を背負ってしまう、というピンチを招きやすい。威力は2ヒットしても強以下。ダンの技では空中コンボに組み込める数少ない技。横にとにかく伸びるので通常版晃龍空振り狙いのジャンプを落としたりできる。
断空脚	最も重要な必殺技。近立中Pをキャンセルして出せばほとんど繋がる。ラッシュをかけたときは弱で、連続技のときは強を使う。弱断空をしゃがみガードさせるとダンのターンが続く（6~8f程度の有利）し、立ちガードされても五分と大変優秀。が、一部キャラがしゃがんでいてスカルがある場合がある。また、しゃがんでいる相手に密着から出すと、相手の後ろに抜けることもある。それを利用して一部の必殺技（昇龍、サマー系）を空振りさせることも可能。中と強はガードされると2fの不利。なお、弱断空は一部の飛び道具を小ジャンプのように飛び越えることが可能。
EX断空脚	膝からではなく飛び蹴りから始まり、ヒットするとさらに2回蹴りつける。出が早く、威力は強より下がるが弱攻撃からでも繋がる。しゃがみにスカルすることもないが、さほど飛んでいくわけではないので注意。ガードされると追加の蹴りは出ずに終わる。先端ガードなら五分以上と大変優秀な技。グラップ後に最速で出すとよくHITする。すかしジャンプの着地直前に当てやすい。
空中断空脚	拳動は地上と同じ。弱は持続時間が非常に長く、空対空で使える。また落下のタイミングをずらせるので相手の通常技対空をスカして攻撃できる。弱をセビる相手には中を当てる。強は画面端からの脱出に使う。
EX空中断空脚	地上とは違い、空中で停止して強断空を全段振る。飛びと見せかけて急停止し、一部の対空技をスカしたりできる。着地硬直が通常版より短い。

弱断空で飛び越せる飛び道具は、

滅・波動拳、気孔拳、ソニックブーム(ガイル)、ヨガファイヤ、グランドタイガーショット、波動拳(さくら)

EX版も問題なく弱断空で抜け可能。ただ、さくらの波動拳の通常版は溜め無し時のみ。

## スーパーコンボ

技	解説
必勝無頼拳	乱舞技だが、相手をロックしないのであまり離れていると途中からガードされてしまう。近立中P以外の中攻撃からキャンセルで出すと、密着でも相手によって途中からガードされてしまう。ケズリフィニッシュには使える。強攻撃から繋ぐ場合、最も発生の早い立強Kを使おう。立強Kからキャンセルした場合、バイソンはヒット数が激減し、ガイルは最後まで繋がらず途中からガード可能になる。そのためセビを当てた後などの場合我道からスパキャンして当てよう。ちなみにバイソン・ザンギエフ・ヴァイパーには密着して単発で出しても全段ヒットしない。
挑発伝説	挑発を連発し、最後に前J挑発を行い決めポーズを取るダンの代名詞とも言える技。本来ネタ技でしかないが、今作ではウルトラコンボでのみとはいえキャンセルが可能なので、これを利用する事で疾走無頼拳を簡単に連続技に組み込む事ができる。またアーマーキャンセルも可能となっており、セービングアタックの出かかり1~2Fでセービングが発動した場合、セービングアタックをキャンセルして挑発伝説を出すことができる。

## ウルトラコンボ

技	解説
疾走無頼拳	乱舞技。こちらは必勝無頼拳とは違いちゃんとロックしてくれる。後出しでほとんどの技に勝つことができる優秀な技。地上、空中、伸ばした手足の先など、どこにかすってもフルヒットする（ごくまれにだが、相討ちはある。その場合演出には入らずに終わる）。ただヒット後の隙が信じられないくらい大きく、動けるようになるのは起き上がってくる相手とほぼ同時である。そのため、画面端に追い詰めてヒットさせたときは注意が必要（特にザンギ）。外したりガードされると転倒し、大きな隙になる。また、アーマーブレイク属性がないためセビやアーマーのある技には普通に取られる。

[ページトップへ](#)

## 基本戦術

### 遠～中距離

近距離ファイターなので、近づかないと始まらない。方法は大体下記の通り。

#### 歩き

一番確実で、安全な方法。相手の行動にあわせて、すぐ対応が可能。特に相手が弾持ちの場合、ギリギリまで歩いて弾をガード、もしくは垂直ジャンプを地味に繰り返して間合いを詰める必要がある。ついセビを出したくなってしまうが、セビを出した以上前か後ろにステップしないといけないので距離に注意する。

#### フロントステップ

それなりの速度でそれなりの距離を縮められる。相手が弾無しの場合、相手の最長牽制間合いまではこれで気軽に詰められる。中距離にいる場合は、1回前ステした先がどんな間合いか（弱昇龍拳の手前で止まれる間合い、強我道拳が届く間合い、など）を常に把握しよう。そこそこ隙があるので、過信は禁物。

#### EX断空

一瞬で移動できて、隙も少なく便利な選択肢。当てに行く場合と、移動のために使う場合がある。セビもしくはアマ技を割ることが可能で、そもそも判定も強い。リュウケンの中足なども簡単に潰せる。密着でガードさせると-3Fなので色々確定してしまうが、先端の場合は祖国ですら確定しないほど隙がない。

## 強断空

もっさりしてはいるが、かなりの距離を移動できる。セビも割れる。これは突進技の常だが、最低でもガードさせたい（ガードさせれば-2F）。また、バックジャンプをあわせられるとつらい。

## 前ジャンプ

最もハイリスクでハイリターンな選択技。気軽に使ってはいけない。だがスタート間合いぐらいから前J強Kが当たれば、そのまま中P強断空まで確定するなどの確かなりターンはある。バルログやルーフアスのように空対空になる場合は、のぼり弱Pで迎え撃つ。

また、前ジャンプ中の弱断空はかなり強力。空対空、対空スカシなど様々な活用がある。ただ地上の断空と違ってアマブレがないのでセビには注意。また、最低でもガードさせないと着地が危険なので、あまり遠くから出すのは控える。

どうしても近づけないときは我道拳などでゲージを溜め（るフリをして）、流れが変わるのを待つ。

## 近距離

### 断空ループの基本

弱断空を屈ガードさせると、ダン側が大幅（6~8F）に有利を取れる。間合いもほぼ密着に近い状態を維持できるので、近中Pが連続ガードになる。これにキャンセルで弱断空を出していくのが、断空ループの基本形になる。このループの利点は、弱断空が当たればダウンが取れ、中Pが当たれば弱断空が連続ヒットする事である（相手のキャラや状態によってはスカルけど）。要するに、どっちが当たってもダウンが取れるという事になる。また、相手の状況に合わせて、様々なバリエーションを持てる点も見逃せない。勿論、穴はある。というか穴だらけである。まず中Pから弱断空が連続ガードにならない。基本的に割り込み用の技であれば大体割り込みが可能だ。そして、ループを継続するには弱断空を屈ガードさせる必要があるが、中Pも断空も下段ではない。

この穴を埋めつつ、如何にダウンを取り続け、ループを繰り返せるかが攻めダンの見せ所となる。上手いことループが続いて相手の体力をゴリゴリ奪っている最中は、まるでぶよぶよの大連鎖を発動させたときのように気持ちよく、脳内ではスーマリのスターBGMがループ再生されたりもする。是非体験してほしい。

### 断空ループのバリエーション

#### ・ 投げ

弱断空ガード後、もしくは弱断空~小足ガード後に有効。画面端に追い込むのが目的の前投げと、起き攻め重視の後ろ投げがある。しっかり使い分けよう。投げを早めに見せておけば、グラを誘っての弱断空が当たりやすくなるのでとにかく重要。

#### ・ 小足弱断空

中P弱断空がスカリやすい相手にもそれなりに有効。屈ガードを誘う役割もある。密着からだ、平均サイズのキャラは弱断空が当たらずに裏に抜ける。

#### ・ 屈弱P弱断空

上記に近いが、小足より当たりが強い。気楽に出せるが、勿論屈ガードは誘いづらい。

#### ・ 小足EX断空

下段始動のコンボ、当たればダウンが取れるが、ダンが決めポーズを取るため有利時間は極めて短い。また、ヒット確認不可なので、ぶっ放すしかない。ガードされると-3F。なんとかループした後、相手が立ちガードに絞るタイミングを覚えてそこに差し込もう。

#### ・ 遠立弱K

狙って出すというよりは、中Pや小足にキャンセルをかけ損ねた場合に、ごまかして辿り着く状態。さほど不利な状態でもないの、ここから弱断空やEX断空をしれっと出すのがラクで良い。弱断空は状況次第でスカルるので、投げの心構えを持っておく。ごまかしてラッシュを続けるのが不安な相手の場合、遠立中Kに繋いで（コンボはおるか連続ガードにもならないが）いったん仕切り直すという選択肢も忘れてはならない。

#### ・ 弱断空×2

通常技を挟まずに、弱断空を2回続けて出す。ループのタイミングがずれて距離が離れてきたときにこっそり間合いを詰めるときに使う。また、大縄跳びに飛び込むタイミングを向うが如く、割り込み昇龍などを狙っている相手のタイミングを狂わせることが出来る。

また、突進力の強い割り込み技（EX昇龍拳やEX咲桜拳、一部ウルコンなど）は飛び越えてスカす事も可能。

#### ・ バクステ

割り込みをスカす。バクステ後は、EX断空ですぐ戻るか、弱断空脚で微妙に戻るか、ダッシュから投げるか、対空モードに切り替えるかなどがある。EX断空脚で戻った場合、先端ガードになるのでダンの有利が続く。弱断空脚の場合は微妙で、状況次第で当たったり返り当たらない。当たったり返り当たらない。

## 対空

体力に余裕があるときは、なるべく強晃龍拳を使う。相討ちが取ればノーゲージでも強断空脚で追い打ちが可能となり、ダメージ、輸送距離共に優秀だ。相討ちの体力が捻出できないぐらいの最終局面や、空中での軌道が多彩であるなどの理由で早めに撃墜したい場合のみ、完全無敵のEX晃龍拳を使う。

また、遠目から飛ばれた場合は疾走が対空として機能する。疾走で飛び出して、その上に降ってきてもらうイメージで発動しよう。なお対空とはいえませんが、スタートよりちょっと近いぐらいの間合いで垂直ジャンプする相手（春麗、本田、さくらなど）にも疾走が当たる。ケン以外の胴着やダルシムなど、空中で回避手段がある相手には通用しないので気をつけよう。なお、通常技で対空になるものは今のところ存在しない。辛うじて中足が足払い対空として使えるぐらいである。

## 起き攻め

- [起き攻め](#)を参照。

## キャラ対策

- [キャラ対策](#)を参照。

[ページトップへ](#)

## コンボ

- **近立中P > 弱断空脚or強断空脚**
  - 飛び込みなどからの基本コンボ。多分一番重要。近立中Pはのけぞりが長いので、中攻撃だがキャンセルで断空脚が繋がると、まれに、相手によってはしゃがんでいると断空脚がスカル。
- **屈中K > 我道拳orEX断空脚**
  - 同じく基本コンボ。屈中Kが刺さったらこれで、EX断空は強断空よりダメージが小さいので、中Pや強Pが入るシーンでは使わないように。
- **屈弱K > EX断空脚**
  - 下段始動コンボ。密着戦で立ちガードに絞らせない為に必要。屈グラから決め打ちで出すのもアリ。
- **相討ち限定：強晃龍拳 > 強断空脚**
  - メイン対空。強晃龍で対空時に相討ちになった場合、そのまま強断空で追い打ちが可能。なお強断空の膝は当たらない。
- **屈強P > 強断空脚**
  - 気絶、崩れ中の相手へのノーゲージで最大ダメージを与えたい時に、屈強Pの発生が遅いため、晃龍拳のスカリぐらいだと狙えない事が多く、その場合は近立大Pを代用。
- **画面端限定：屈中P > 弱我道拳 > 立弱P > 強晃龍拳**
  - 画面端限定でのノーゲージ最大コンボ。ダメージ258。屈強P > 強断空脚のダメージは250なので魅せ技に近い。
- **近立中K > 強我道拳 > EXSAC前ステ > 近立中P > 強断空脚**
  - ダンにしては複雑なコンボ。途中で止めても危険度の低いパーツで構成されており、ガードされていた場合最後を弱断空にするなどして攻めを継続することも可能。ダメージもなかなか。スタートを屈強Pにしても入る。
- **画面端限定：（近立中P >）弱断空脚 > EX晃龍拳**
  - 画面端限定。EX晃龍は着地後普通に出すだけで当たる。ダメージはさほどでもない。わずかでもダメを増やしたいとき、あとちょっとでスタンしそうなとき、ゲージが余っているときなど。

- **画面端限定：何か > 我道拳 > EXSALv2 > 何か**
  - 画面端限定。ほとんどの弾持ちが使えるループコンボ。
- **何か > 我道拳 > 挑発伝説 > 疾走無頼拳**
  - 魅せコンに近いが、UCを含むため火力はある。ゲージ全てを使ってしまいうのでできればフィニッシュに限定したい。
- **何か > 我道拳 > EXSAC前ステ > 疾走無頼拳**
  - 上記のコンボより高威力でありながらゲージ効率も良い。難易度は上がる。我道拳をEXにするとちょっとラクになる。
- **J強PorK > 屈強P > EX我道拳 > EXSAC前ステ > 疾走無頼拳**
  - ダンの最大コンボ。ダメージ567。難易度は高いが火力があるので狙う価値は十分にある。さし合いで使うのであれば中足始動。ただし、中足が先端ヒットでは疾走無頼拳が入らないのでお手軽とは到底言えない。
- **晃龍拳 > EXSAC前ステ > 強断空脚**
  - 断空ガード後などに狙う。威力はそこそこ。ただ、画面端に追い詰めている場合は入らない。JEX断空なら入る。残念ながら浮かせてEX断空や疾走無頼拳は入らない。
- **晃龍拳 > EXSAC前ステ > 垂直ジャンプ中P**
  - 主に狙いどころは断空が入らない画面端。強断空脚での追撃とダメージが大差無いので、画面中央でも安定重視として使うのはあり。
- **近立中P > 遠立弱P > EX断空脚**
  - ダンには珍しい目押しコンボ。ヒット確認ができるという利点もなくはない。
- **近立中P > 遠立中P > 挑発伝説 > 疾走無頼拳**
  - 目押しコンボその2。同じくヒット確認が可能だが、魅せコン。
- **カウンター限定：屈中K > 強断空脚**
  - 中足がカウンターヒットの時のみ繋がる。パイソンの突進や、ザンギの遠立強Kが狙い目。
- **カウンター限定：近立中P > 屈中K**
  - 中Pがカウンターヒットの時のみ繋がる。使いどころは全くない。
- **画面端・キャラ限定：近立中P > 弱断空脚 > 必勝無頼拳**
  - ルーフアス限定。必勝無頼拳はノーキャンセル。他のキャラだと途中で落としてしまうが、ルーフアスだけ最後までお手玉が続く。
- **画面端：何か > 晃龍拳 > 必勝無頼拳**
  - 画面端限定。必勝無頼拳はスーパーキャンセル。全キャラアッパーまで繋がる。総威力が落ちるため晃龍拳を挟む意味は無いが、ちょっと楽しい。確実に倒し切れる状況で。
- **画面端・キャラ限定：EX我道拳 × 4 > 疾走無頼拳**
  - 多分しゃがみ本田限定。中足からも繋がるが、補正の関係で全体ダメージが下がってしまう。

## アピール

- ・ オラオラ～！
- ・ どうしたどうした
- ・ イヤッホー
- ・ なめんじゃ、ねーぞー
- ・ ちょー、余裕っす
- ・ 行くぞ、オラー
- ・ トロすぎだぜ～
- ・ 俺様に弟子入りすっか？
- ・ 腰が入ってねーぜー
- ・ 格闘技ってもんをわかっちゃいねー

[ページトップへ](#)

## 勝利メッセージ

### ラウンド勝利時

- ・ 「やったぜ、親父～！」
- ・ 「余裕っす。」
- ・ 「これがサイキョー流だ！」
- ・ 「俺の時代だ！」

### タイムオーバー勝利時

- ・ 「やったぜ！」

## 汎用

- ・ サイキョーへの道は険しいんだよ！ お前のよりずっとな！
- ・ 話にならねえな！ シロート以下だぜ！
- ・ うわははは！ 勝ちやいいのさ！ 勝ちやあよ！
- ・ これぞ！ サイキョー流！ っとくらあ！！
- ・ これが本物のストリートファイトだ！ 感激したろーが！
- ・ ナメんなよ！ 甘く見ると大ケガするぜ！
- ・ 楽勝！ どうしたどうしたあ！ なめんじゃねーぞ！！
- ・ ちょおおおお！ よ~~~~~ゆうッス！！！！
- ・ へ、へへへ まあ、か、軽いもんよ 痛てて...
- ・ よおーし！ お前を見込んで、特別に弟子にしてやる！
- ・ 余裕っす！

## 特殊

### 対リュウ

オレの真似ばっかしやがって 生意気なんだよ！

### 対ケン

どうせオレにゃ彼女はいねえ！ だが！ オマエよか強え！

### 対春麗

見る！ オレさまをバカにするからこうなるんだよ！

### 対エドモンド・本田

...ん？ 相撲ってこういうもんだったか？ なんかヘンな技が...

### 対ブランカ

ジミー久しぶりだな！ 飯でも食いに行こうぜ！ 負けた側のおごりで！

### 対ザンギエフ

でかけりゃいいってモンじゃねえんだよ！ なんでもな！

### 対ガイル

どうもこう、公務員てのは甘いよなあ！ いっぺん食うに困ってみろ！

### 対ダルシム

眠くなるんだよ！ 説教聞いとるとな！

### 対バイソン

すげえソリコミだなおい！ 気合入りすぎも恥ずかしいぞ！

### 対バルロク

オレは嫌いなんだよ！ ツラのイイ奴が！ 理由なんかねえよ！

### 対サガット

さあ、これでやっと親父の墓に参れるぜ...

## 対ベガ

今時流行ないぜ、悪とかよ！ 大体「ムフー」ってオマエ変態かよ！

## 対クリムゾン・ヴァイパー

お前がビジネスならオレだってそうだ！ メシがかかってんだからな！

## 対ルーファス

ドシロウトが我流で拳を極めようなんざ 1万光年早ええんだよ！

## 対エル・フォルテ

次は料理の腕を見せてみな！ オレが食って判定してやる！

## 対アベル

知らねえよオマエに似たヤツなんて！ ほんとだって！

## 対セス

本物を知らねえからそうなるんだよ！ 次は忘れずサイキョー流もコピーしとけ！

## 対セス(vsモード)

オラオラどうした！ その腹は見かけだけか！？

## 対豪鬼

なんだこりゃあ... こ、こ、こういうのは反則じゃねえのか

## 対剛拳

...ん？ なんか見たことがあるような ...って、えええ？ なんであんたが！

## 対さくら

どうだ！ 師匠の技に感服したか！ この授業代は昼飯2回でいいぜ！

## 対さくら(CPU7戦目限定)

ほら見る！ サイキョー流は サイキョーだろうが！ わかったか！

## 対フェイロン

見たか！ 参ったか！ 恐れ入ったか！ ざまァ見る！

## 対ダン

フッ、ついにオレにもコスプレ のおっかけが...有名人は辛いぜ！

## 対キャミィ

実はお前は昔オレの弟子だったんだ！ 本当だ！ さあ再入門しろ！

## 対元

ジ...ジジイと思って油断したぜ！ ヘンな動きしやがって！

## 対ローズ

おいおい！ 美人だからって やっていいことと悪いことがあるぜ！

[ページトップへ](#)

# ライバルキャラクター戦

## 戦闘前デモ

ダン「さくら！」

さくら「はい？」

ダ「とうとうこの日が来てしまった！」

「これも格闘家の宿命(さだめ)だ・・・」

さ「はあ」

「始めます？」

ダ「せめて一撃で倒してやるからな！」(涙ぐみながら)

## 戦闘中

### ファーストアタック

ダ「華麗にヒットお！」

さ「先手必勝！」

### 序盤セリフ

ダ「師弟対決だ！」

さ「行きますよ！」

### セービングアタックLv3ヒット

ダ「降参か？」

さ「」

### 戦闘中セリフ

ダ「チョロチョロと！」

さ「どうしたんですか？」

### リバーサル

ダ「燃えてきたぜ！」

さ「よし！」

### コンボヒット

ダ「格闘の初歩だ！」「これが見本だあ！」

さ「いい感じ！」「うふうっ」

## SCゲージ満タン

ダ「くぅーっ！燃えてきたぁー！」

さ「」

## リベンジゲージ50%

ダ「行くぜえ親父い！」

さ「ターボ掛けなきゃ！」

## 体力瀕死

ダ「ここからが本番だ！」「接待プレイはここまでだぁ！」

さ「これからこれから」「まだまだだなぁ、あたし・・・」

## 相手気絶

ダ「寝てんじゃねえぞ！」

さ「あっちゃー・・・」

## 相手気絶から回復

ダ「しっかりしろお！」

さ「」

## スーパーコンボフィニッシュ

ダ「何だ何だ！もう終わりか？」

さ「」

## ウルトラコンボ

ダ「よく見とけよさくらぁ！」

さ「一気に決める！」

## ウルトラコンボフィニッシュ

ダ「よーし！昼メシはお前のおごりだ！」

さ「じゃあ、お昼はラーメンで」

[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

上半身がアンダーウェア（両肩に「最」「強」の文字入り）の上に防具を装備している。  
ヘッドギアも装備しており、額部分に「最強」の文字が刻まれている。

[ページトップへ](#)