

リュウ



- [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](#)
 - [波動拳の撃ち方](#)
 - [飛び道具の相殺](#)
 - [キャラ別対策](#)
- [コンボ](#)
- [昇龍セビ滅の練習方法](#)
- [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](#)
 - [カラーパリエーション](#)
 - [アレンジ衣装](#)

ストーリー

師・剛拳より学んだ技をさらに昇華させ、日々修練を積む孤高のストリートファイター。彼の生き様や強さに惹かれる格闘家も多い。「真の格闘家」への道を求めて世界を旅していたが、その力を狙う陰謀に巻き込まれることに。

プロフィール

ファイティングスタイル	暗殺拳をルーツとした格闘術
誕生日	7 / 21
代表国 / 出身地	日本
身長	175cm
体重	68kg
3サイズ	B112 / W81 / H85
血液型	O
好きなもの	武道一般、水ようかん
嫌いなもの	クモ
特技	どこでも寝れる、ヒッチハイク
CV	高橋広樹

概要

主人公に相応しく、体力・気絶値が並で万能なキャラクター。
無敵対空技、飛び道具、きざみ技、牽制技など様々な技を高水準な性能で備えており、初心者から上級者まで使いやすい。
強真空波動拳や昇龍セビ滅など狙える機会が多い逆転要素も備え、火力も充分。
これといった弱点はなく、使いこなせればキャラを問わず安定した試合をこなせるようになるだろう。

長所

- 飛び道具、無敵、突進とバランス良く必殺技が揃っている。
- スパコン及びウルコン、特に前者を当てる機会が多い。
- 昇龍セビキャンが強力。
- 相手の行動に対応する能力が高い。
- シンプルで癖のない技が揃っているため、使いやすい。

短所

- シンプルな必殺技や通常技しかないため、相手の意表を突くような攻めがしづらい。
- 立ち回りにおいて圧倒的な強さを発揮できる技が少なく、自ら試合展開の流れを作るのが難しい。
- 使用率が非常に高く、他キャラとは比較にならないほどキャラ性能等を相手に把握されている。

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	背負い投げ	(近距離で)→orN + 弱PK	
	巴投げ	(近距離で)← + 弱PK	
特殊技	鎖骨割り	→ + 中P	中段技
	鳩尾砕き	→ + 強P	

分類	技名	コマンド	備考
必殺技	波動拳	↓↘→ + P	
	昇龍拳	→↓↘ + P	
	竜巻旋風脚	↓↙← + K	アーマーブレイク属性
	空中竜巻旋風脚	(空中で) ↓↙← + K	
スーパーコンボ	真空波動拳	↓↘→ × 2 + P	
ウルトラコンボ	滅・波動拳	↓↘→ × 2 + PPP	

[ページトップへ](#)

技解説

通常技

技		キャンセル	解説
立弱P	近	連必S	肘打ち。
	遠	連必S	ジャブ。屈弱Pよりは連射速度が遅い。
立中P	近	必S	ボディブロー。 屈中Pがあるので使う必要は無い
	遠	S	正拳突き。 牽制及び相手の牽制潰しに使用。
立強P	近	必S	アッパー。
	遠	-	フック。
立弱K	近	-	ローキック。
	遠	-	キック。
立中K	近	必S	膝蹴り。
	遠	-	横蹴り。そこそこ判定は長い。牽制に使用。
立強K	近	S/-	かかと落とし。2ヒットする。
	遠	-	回し蹴り。 振っておく感じで出すと対空、ジャンプし始め潰しになる。昇龍拳の届かない遠距離対空などにも有効。
屈弱P		連必S	目押しで全ての屈攻撃に繋がります。連射速度も遠立弱Pよりも速いのでブランカ戦などで有効。
屈中P		必S	発生が早く戻りも早い。判定も強いため牽制技としても優秀。ガードされても若干有利なため連係に組み込んでいくとよい。目押しで全ての屈技に繋がる。

技		キャンセル	解説
屈強P		必S	突き上げアッパー。対空性能が高い。 真上に近い位置の飛び込みに対して出すとよい。 隙が大きく近距離でガードされると反撃をくらうため、最低でも波動拳は仕込みたい。 ヒット時は相手を強制立ちくらいモーションにできるので竜巻旋風脚が確定する。
屈弱K		連必S	
屈中K		必S	くるぶしキック。牽制や連続技に使用。
屈強K		-	足払い。受身がとれないので、起き攻めに移行できる。
J弱P	垂直	-	肘落とし。
	斜め	-	
J中P	垂直	-	
	斜め	-	すくい突き。2ヒットする。 空中の相手にヒットさせるとやられ判定のあるダウン状態になるため、EX竜巻旋風脚や真空波動拳、滅・波動拳などで追撃できる。
J強P	垂直	-	水平チョップ。攻撃位置が高いので対空に。
	斜め	-	斜め下にパンチを打つ。 相手より後のジャンプで、空中戦に競り勝ちたい時はオススメ。 下に強く、相手の通常技対空と相打ち以上になりやすい。
J弱K	垂直	-	
	斜め	-	めくり性能が高い。めくりでヒットorガードをさせて、投げや屈弱K、鎖骨割りなどで揺さぶるのが基本。 当てても相手のくらいモーションが短いので、結構五分になりやすい。 特にサンギエフなどに出すときはスクリューに吸われないよう注意！
J中K	垂直	-	
	斜め	-	めくり性能が高い。飛び込みにオススメ。 ヒット時は相手のくらいモーションも長いので、ここから連続技も当てやすい。 空中戦でもそれなりに強い。
J強K	垂直	-	旋風脚。横に強いので空対空で使える。
	斜め	-	空中通常攻撃では判定が一番横に長いので、先にジャンプしたときや同時にジャンプしたときに空中戦で勝ちやすい。 飛び込みにオススメ。 ただし下からの攻撃には弱い。

特殊技

技	解説
鎖骨割り	2ヒットの発生の遅い中段技。意外に見切ってガードが難しい。ガードさせてもそれなりに距離が離れ、隙もそれほど多くないので狙いどころは多い。 立ち状態の相手にヒットすることは皆無だが、近距離立ヒット時は屈弱Pなどに目押しでつながる。 威力0.8割。
鳩尾砕き	2ヒットの発生の遅い前進攻撃。相手が隙丸出しの状態に対して最大ダメージ狙いでコンボ始動に使う。 ヒット時、目押しで大体の近距離攻撃がつながる。 ガードされても有利なため攻めを継続しやすい。 威力1.2割。

投げ技

技	解説
背負い投げ	基本投げ。相手は目の前にダウン。投げてから少し下がって、起き上がりに合わせて中Kで飛び込むとめくり。
巴投げ	レバー逆入力投げ。相手は離れてダウン。

セービングアタック

基本性能

正拳突きのようなモーションで攻撃する。

一部のキャラのように攻撃モーションで相手の攻撃を避けて攻撃を当てるのは無理。発生の早さ、リーチはそこそこで使いやすい。

レベル1	前進も少なく、ダメージも低い。ガードさせてキャンセルダッシュしても相手ののが微有利なためバクステの方が無難。 ヒットしてもよろけモーションが短いため、逆二択のような状況になる。 カウンターヒットで膝崩れになる。
レベル2	一定時間溜めないと出せないがノーマルヒットで膝崩れになり、威力も上がってリーチが伸びる。体が一瞬白く光った時がレベル2になった合図。近中距離牽制への割り込みに優秀。相手のガード硬直がレベル1より長いいためダッシュでキャンセルして攻めを継続させやすい。よろけから、後述のフルコンボを叩き込むチャンス。空中の相手に当たるとキリモミ状態で吹っ飛ぶ。そのときは届くならどの攻撃でも追撃可。
レベル3	さらに溜めないと出せない。威力、リーチ共に上がる。ノーマルヒットで膝崩れになりガード不能。レベル3になると自動的にアタックが出る。全キャラ共通で攻撃モーション中もアーマー付き。起き上がりにレベル3を重ねてもレバー上入れっぱなしにされると当たらない。レベル1,2なら範囲内に相手がいれば当たる。空中の相手に当たるとキリモミ状態で吹っ飛ぶ。そのときは届くならどの攻撃でも追撃可。

必殺技

技	解説
波動拳	飛び道具で弱中強で弾速が変わる。威力は同じ。ヒット時ダウンはしない。屈中Kと合わせて牽制の基本として出したり出さなかったり。スーパーキャンセル可。威力0.7割。
EX波動拳	灼熱波動拳。2発分の判定をもつので、相手の1 HIT飛び道具を消しながら当てることができる。ヒット時吹き飛びダウンを奪える。発生も早く威力も波動拳より高い。空中やられ状態の相手に追撃可。画面端ならヒット確認から滅・波動拳（フルヒットではない）へ繋がる。
昇龍拳	ヒット時ダウンを奪える。弱中強の順に縦横リーチが伸び、威力も上がる。発生直後に当てないと威力半減。コンボ、対空、割り込み等に使用。弱は発生直前まで無敵、発生した時点では下半身無敵に。隙も少なめなのでEXセービングを使用しない地上での割り込みは主に弱昇龍拳。ただし反撃を受けずに済むわけではない。中、強は発生後1F無敵が持続するが技の後の隙が大きい。空中移行前は投げ無敵なし。対空で使う場合は強を引き付けて出すとよい。攻撃回数が全て1発のため、相手のセービングには注意。スーパーキャンセル可。リバーサル時アーマーブレイク属性あり。コマンドは $\downarrow\downarrow\downarrow + P$ でも出せる。 $\downarrow\downarrow\downarrow\downarrow\downarrow\downarrow + P$ というコマンドで出すとめくられた場合でも確実に繰り出せる。威力1.3~1.6割。
EX昇龍拳	2ヒットで発生から上昇中まで無敵。発生は昇龍拳より少し遅く威力は中昇龍拳と同じ。空中の相手に当てると威力半減。ヒット時ダウンを奪える。攻撃回数が2発になるため、セービングも潰せる。相手のジャンプ攻撃を確実につぶしたいときに使用すると良い。
竜巻旋風脚	しゃがんでいる相手には当たらない。弱中強の順に進む距離や威力が上がる。ヒット時ダウンを奪える。アーマーブレイク技のため、相手のセービングに合わせてつぶせる。弱は発生も早く、戻りも早い。近距離で相手のしゃがみを飛び越えるように出すと立ち上がって反撃しようとした相手にめくりで当てることもできる。中強は打点の低い飛び道具(上タイガーショット、斬空波動拳以外)を避けることができる。足元無敵はコマンド入力7F~。スーパーキャンセル不可。威力1~1.1割。
EX竜巻旋風脚	真空竜巻旋風脚。しゃがんでいる相手にも当たる。横に移動せずその場で浮いて回転する。最大で5ヒットし、吹き飛びダウンを奪える。途中から外れることがあり、ダウンを奪えない上にウルコンで反撃されるということも少なからず起こる。アーマーブレイク技のため、相手のセービングに合わせてつぶせる。判定、発生速度、隙の少なさともに優秀。威力2割とリュウのスパコン、ウルコン以外の技の中では一番高い。画面端ならヒット確認から滅・波動拳へ繋がります。近距離で先読みできれば対ヨガファイア、対ソニックにも使えないことは無い。

技	解説
空中竜巻旋風脚	アーマーブレイク効果なし。弱中強で軌道が変わる。
EX空中竜巻旋風脚	空中でEX竜巻旋風脚。

スーパーコンボ

技	解説
真空波動拳	5ヒットする波動拳。無敵時間は発生と同時に切れる。 弾速は弱 中 強の順に速くなっていく。強で出すとかなりの速度。波動拳が出てる間にさせるため相手が跳んで避けたところに真空波動拳を当てることもできる(ジャンプ軌道をずらす技を持たない相手に有効)。スパコンの中で最高峰の性能で使い道は多いが、ゲージ4本全て使うため撃てる場面はそうそうない。 発生も3Fと速い(スパコンとしては並の速さ)。 威力3割。

ウルトラコンボ

技	解説
滅・波動拳	8ヒットする波動拳。発生と同時に無敵切れる。 発生11F(暗転後から)・移動スピード共に余り早くないので、相手の飛び道具を見てから撃つようだとかガードされることが多い。 撃った後の隙が非常に大きく、相手に飛びこされると最高ダメージのコンボを喰らうことになる。 コンボにしたり、遠距離でスキを晒した相手に放つのが主な使い道。近～中距離で相手の飛び道具に反応して撃って当てることも可能。 威力2.5～4割。

[ページトップへ](#)

基本戦術

中間距離では屈中Kや波動拳で牽制し、相手が跳んできたら昇龍拳、屈強Pなどで迎撃する。
近距離では屈弱K、屈中Pなどを起点に攻める。ヒットしていたら連続技へ。
ガードされた場合は投げ、屈弱P、屈中P、鳩尾砕きなどに連係させ攻めを継続する。
屈強Kや投げでダウンを奪った後は安全飛び込み、めくりなどを狙える。

波動拳の撃ち方

波動拳が最も強い間合いはリュウの屈強Kがギリギリ届かない間合い(撃つのは強波動拳)。

<理由>

この間合いは見てからジャンプや各種ウルコン、EXパニシング等が出せない間合い。

もちろん覇山蹴も無理。この距離でいかに波動拳を打てるか、逆に言えばいかにこの距離に行くかが重要です。ただし、屈中Kの

キャンセルからだとは別。

飛び道具の相殺

相手を押す波動拳は強。
守る波動拳は弱で自分の近い所で消して飛び道具の回転率を低くする。

キャラ別対策

- [キャラ別対策](#)

[ページトップへ](#)

コンボ

(昇龍拳後はゲージがあればEXSA前ダッシュして滅・波動拳、各種EX技で追撃可。スパコンゲージ満タンならスーパーキャンセルして真空波動拳で追撃可。)

- **J強K > 屈中K > 波動拳 or EX波動拳**
 - 基本コンボ。ダメージ2割程。J強K当てた距離関係なしでほぼ繋がるので楽。ガードされても波動拳で距離を取れる。屈中Kが先端ガードの場合は波動拳が連続ガードにならないため春麗、アベルなどのウルコンで割り込まれるリスクがある。
- **J強K > 近立強P > 強昇龍拳**
 - 近めでJ強Kヒットした場合の基本コンボ。ダウンを取れてダメージ3割程。
- **めくりJ中K > 各種通常技 > 昇龍拳**
 - めくりJ中K始動。
- **屈弱K > 屈弱P × 1 ~ 2 > 強昇龍拳**
 - 基本コンボとして飛び込みや密着からヒット確認で昇龍拳。ガードされた場合は屈弱Pから屈中K > 波動拳や、ザンギ、アベルなどにはバックジャンプ等の選択肢も。
- **屈中P > 屈中Por屈中K > 波動拳 or EX波動拳**
 - 目押しコンボ。ゲージがあれば容易なヒット確認からEX波動拳へと繋がられるため、ダウンを奪いたいときに。
- **鳩尾砕き > 強昇龍拳 or 真空波動拳**
 - 目押しで一番簡単。鳩尾2ヒット目後に前斜め下にレバー連打+強P連打で簡単に繋がる。真空波動拳は鳩尾HIT > 先行入り力ぎみに236236+P連打で繋がる。気絶、崩れ中の相手にノーゲージで簡単に最大ダメージを与えたいときに。崩れ中の相手にやるときは早めに鳩尾砕きを出さないと空中喰らいになって昇龍拳が当たらない。
- **鎖骨割り > 屈弱P > 必殺技**
 - 立状態の相手に密着ヒット時のみなのでほとんど機会がない。
- **対空斜J中P1 ~ 2HIT > 各種EX技or真空波動拳or滅・波動拳**
 - 対空で斜J中Pヒット後はゲージを使用した追い打ちが可能。
- **セービングアタック(LV1カウンターヒット、LV2以上) > 前ダッシュ > 鳩尾砕き > 強昇龍拳**
 - 崩れ、気絶中の相手にノーゲージで簡単に最大ダメージ取りたい時に。
- **セービングアタック(LV1カウンターヒット、LV2以上) > 前ダッシュ > 鳩尾砕き > 屈弱P > 屈強P > 各種必殺技**
 - 画面端でゲージあれば最後をEX竜巻orEX波動拳 > 滅・波動拳等。威力はEX竜巻ですが、全キャラが端に飛ぶかは分かりません。コンボ補正でダメージは上のコンボとあまり変わらないがスパコンゲージ増加量が多い。目押しに自信があるならこちら。

- ・昇龍拳(EX昇龍拳) > EXSA前ダッシュキャンセル > 滅・波動拳 or EX必殺技各種
 - 割り込み昇龍拳からがメイン。ガードされてもEXSA前ダッシュから五分状態なため強い。最低でも昇龍拳をガードさせられる距離で出すのが無難。どうせEXSAするならリーチ、威力が若干上の強昇龍拳の方がよい。ウルコンゲージが溜まってないときはEX竜巻旋風脚で追撃。
- ・(対空)弱昇龍拳 > EX波動拳 or 真空波動拳 or 滅・波動拳
 - 滅・波動拳は弱昇龍拳の最高度辺りでヒット時。相打ち時は弱～強問わず。ただし遠距離飛び込み攻撃を対空・相打ち時には距離が空いて届かない場合があるので注意。真空波動拳のみ対地からでも繋がる。若干遠めで吹っ飛んでも最速で出せば当たることもあるのでウルコン貯まってるなら、スパコンゲージ消費なしで当てられる機会なので出した方がよい。当たらなくても相手が起き上がって反撃までにはほぼ硬直が解ける。画面端密着くらいの距離なら弱昇龍拳低めヒットからでも最速で出せば繋がる。
- ・相手画面端(密着可)屈中K > EX波動拳 or EX竜巻旋風脚 > 滅・波動拳
 - ヒット確認で滅・波動拳へ。
- ・屈中K > EX波動拳 > EXセービング前ダッシュキャンセル > 滅・波動拳
 - 画面中央からでもヒット確認から滅・波動拳へ繋げられるコンボ。ただし至近距離からでないとうりに入りにくく、補正もかかるのでスパコンゲージ2本消費してまでやる価値はぎりぎり倒せそうなきくらい。
- ・竜巻旋風脚 > 真空波動拳 (> 滅・波動拳)
 - 竜巻旋風脚ヒット後条件次第でノーキャンセル真空波動拳が繋がる。弱は密着ヒットが相手画面端で、中と強は最後の回転部分をヒットさせれば繋がる。画面端ならさらに滅・波動拳が入るが、3ヒットしかしない。
- ・相手画面端コンボ等から > EX竜巻旋風脚 > EX波動拳 > 滅・波動拳
 -

[ページトップへ](#)

昇龍セビ滅の練習方法

| その場でセービング溜め 前ダッシュキャンセル 昇龍拳
 | 一連の動きに慣れる+ダッシュモーションのときに中P+中Kを離す練習も
 | ゲージを2つ溜めて、強昇龍拳にSAキャンセル前ダッシュをかける練習をする
 | キャンセルのあとダッシュを2回連続してしまう場合は1回のダッシュで終わるように練習
 | 強昇龍拳じゃないと実戦では使えないので弱昇龍拳にSAキャンセルで練習するのはNG 指の運びが違うから。
 | 実際にやってみる。 と が出来ていれば、残る問題は「EX昇龍拳に化ける～」なんてことだと思う。
 | ダッシュのあとキッチリ236236+PPPの6を意識して入れる。
 | 忙しいと思いがちだが、実はかなり余裕があるので焦らないこと。
 | むしろ最速で強昇龍拳からSAキャンセル滅を完成させるとカス当たりするので遅いくらいでよい。

[ページトップへ](#)

アピール

- ・本気を出せ
 - 両手で鉢巻を締め直しながら台詞を発する。
- ・かかってこい！
- ・その程度じゃないだろ！
- ・オレを熱くさせてみる！
- ・お前の拳が泣いている
 - 腕を組んでそっぽを向き、台詞を発する。
- ・さあ、楽しもう！
- ・勝負はこれからだ！
- ・拳で語り合おう！
- ・これもまた、真の格闘家への道

- ・ むううん！
いわゆる「波動の構え」。でのPAと同じ。
。

[ページトップへ](#)

勝利メッセージ

ラウンド勝利時

- ・ 「まだ立ちあがるのか！」
- ・ 「今回は、俺の勝ちだったようだな！」
- ・ 「真の格闘家への道は、まだ遠い・・・。」
- ・ 腕を組んで目を閉じる。スト 伝統の勝利ポーズ。

タイムオーバー勝利時

- ・ 「よーし！」

汎用

- ・ いい目をしているな！ その気迫、忘れるな
- ・ また闘いたいと思うなら 俺たちはいつでも会える！
- ・ 真の格闘家、その意味が少しわかった気がする...
- ・ 百の言葉よりも ひとつの拳がお前を語っている
- ・ ありがとう いい闘いだった
- ・ 昇龍拳を破らぬ限り、お前に勝ち目はない！
- ・ 誰かと同じ道はいらない ただこの道をゆくだけだ
- ・ これが波動の力...、心の拳だ！
- ・ 思い出すな、修行時代を 今のお前のように、何度でも立ち上がった...
- ・ 靴？ いや、裸足の方が楽なんだ 買えないわけじゃない
- ・ よし！

特殊

対リュウ

誰かと拳を合わせるとき それは結局は自分との闘いなんだ...

対ケン

不思議だ お前と拳を合わせると、いつも違う何かが見えてくる...

対春麗

その蹴りの鋭さ 何度手合わせしても感心するな

対エドモンド・本田

力は活かすもの 見せつけるだけではだめだ！

対ブランカ

言葉が無くて、おまえの拳が語っていた

対ザンギエフ

自分の打たれ強さを過信するな！ それがお前の弱点だ！

対ガイル

その拳に怒りや憎しみを感しない ...また強くなったな！

対ダルシム

技にこめられた慈悲の心 ...確かに受け取った！

対バイソン

姑息な手を使わずとも、お前は十分強い

対バルログ

自惚れるな！ 世の中には俺より強いヤツがいる

対サガット

さあ、どうした！！ お前の闘志は燃え尽きたのか！？

対サガット（CPU7戦目限定）

さすがだな！ また闘おう！

対ベガ

そんな目的のために 力はあるんじゃない！

対クリムゾン・ヴァイパー

家庭？ さあ、俺にはまだやらねばならないことがあるんだ...

対ルーファス

なるほど、面白い技だ！ だが無駄が多い

対エル・フォルテ

料理のことはわからないが 動きの筋はいい！ またやろう！

対アベル

求めるものがあるなら進め！ 立ち止まらずに！

対セス

これが、力のみを求める者の末路か...

対セス(vsモード)

技や力があっても それを制する心がなければ！

対豪鬼

あるはずだ 「殺意の波動」を制する何かがある...

対剛拳

この拳圧... 間違いない！ 師匠！

対さくら

また会えるだろう 君が闘い続ける限り！

対フェイロン

炎の男か... お前の熱い拳は どこかあいつを思い起こさせる

対ダン

惜しいな 何が足りないのか お前にはわかっているはずだ！

対キャミイ

技だけでなく、心も鍛えるんだ！ そうすればもっと強くなる！

対元

暗殺拳... 俺は人を殺める拳など認めない！

対ローズ

俺の未来が見えるのか？ だが俺は自分でそれを見つけてみせる！

[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「サガット」

サガット「ぬるい相手では物足りんだろう」

リ「やるか」

サ「よし」

戦闘中

(相互ライバルのためサガット側のセリフは割愛)

ファーストアタック

まずはこれでどうだ！

序盤セリフ

さあ行くぞ！

セービングアタックLv3ヒット

今の感じだ！

戦闘中セリフ

っ！・・・ 攻め手が見つからない！

リバーサル

見えていた！

コンボヒット

甘い！

その程度か！

スバコンゲージ満タン

ほうっ！・・・

リベンジゲージ50%

はあっ！

体力瀕死

さすがだサガット

フッ、良い闘いになったな！

相手気絶

こんなものか？ 違うだろ！

相手気絶から回復

よーし来い！

スーパーコンボフィニッシュ

約束は果たしたぞ！

ウルトラコンボ

見えた！

ウルトラコンボフィニッシュ

友よ！これが俺の答えだ！

[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

- 白色
- 紺色
- 灰色（1,000ゼニー）
- 橙色（1,000ゼニー）
- 赤紫色（1,000ゼニー）
- 薄黄色（1,000ゼニー）
- 薄紺色（1,000ゼニー）
- 黒色（1,000ゼニー）
- 茶色（1,000ゼニー）
- 濃黒色（5,000ゼニー）

アレンジ衣装

- コスチュームA（25,000ゼニー） 上半身が開け、衣装も全体的にボロボロになっている。
- 白色
- 紺色
- 灰色（1,000ゼニー）
- 橙色（1,000ゼニー）
- 赤紫色（1,000ゼニー）
- 薄黄色（1,000ゼニー）
- 薄紺色（1,000ゼニー）
- 黒色（1,000ゼニー）
- 茶色（1,000ゼニー）
- 濃黒色（5,000ゼニー）

[ページトップへ](#)