

ケン



- [ストーリー](#)
- [プロフィール](#)
- [概要](#)
- [立ち回り](#)
- [コマンド表](#)
- [技解説](#)
 - [通常技](#)
 - [特殊技](#)
 - [ターゲットコンボ](#)
 - [投げ技](#)
 - [セービングアタック](#)
 - [必殺技](#)
 - [EX必殺技](#)
 - [スーパーコンボ](#)
 - [ウルトラコンボ](#)
- [基本コンボ](#)
- [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\(家庭用波動昇龍バック搭載\)](#)
 - [カラーバリエーション](#)

ストーリー

リュウの兄弟弟子にして親友、そして最大のライバル。
アメリカを代表する財団、マスターズ家の御曹司でもある。
新しい命を宿した妻のため、リュウからの再戦の誘いに応えることをためらうが、
イライザ自身の励ましを受けて旅立つ。

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	2 / 14
代表国 / 出身地	アメリカ
身長	175cm
体重	72kg
3サイズ	B114 / W82 / H86
血液型	B
好きなもの	スケートボード、パスタ類
嫌いなもの	梅干し、ソープオペラ
特技	パスタ料理
CV	岸祐二

概要

胴着系キャラのリュウと同じく、オーソドックスな性能を持つ。
だがリュウとの違いは、細かな差違や技性能の違いに現れている。
基本的にはリュウは、「**技の発生が早く、パンチ系の通常技に優れる**」という傾向があり、
ケンには「**技後の硬直が短く、キック系の通常技に優れる**」という傾向がある。

ケン特有の長所としては、

- 全キャラ中トップの移動距離を持つスライド投げ
- 中距離牽制として間合いを詰めながら攻撃出来る6中K
- 中段判定だが意外に見切りにくく、また見た目よりも攻撃判定が大きい4中K

などを備えており、攻めのバリエーションは豊富といえる。
また飛び道具の波動拳、切り返し兼コンボパーツの昇龍拳に加え、高威力の竜巻、EX昇龍拳などもあり、攻め手には事欠かない。
スーパーコンボの昇龍裂破は発生2F、クリーンヒットさせる必要があるものの、ダメージ自体は非常に大きい神龍拳もある。

しかし弱点として、

- 昇龍拳が先端でノーマルヒットだと1ヒットしかせず相手がダウンしない
- 波動拳の硬直が長いので、飛び道具に頼った攻めが展開しにくい。
- バクステが地上判定のため、投げが通りやすかったりコンボが通ったりする。

などがあり、防御面では不安要素が残る。
総合的に見れば「攻めこそ強いものの、守勢や差し合い勝負に入るとしんどいキャラ」という評価になるが、
これらを上手く使い、**ワンチャンスからのラッシュで一気に殺しきるのがケンのおもしろみ**、
現在は攻め能力の高さが評価され、キャラランクとしては中の上クラスとなっている。

[イノウエ氏によるケン解説](#) は必見！

立ち回り

- [ケンを使うための基礎知識](#)
- [基本戦術](#)
- [目押しルート](#)
- [コンボ](#)
- [起き攻め](#)
- [連携](#)
- [反撃一覧](#)

[中足でスカせる技一覧](#)

- ・ [立ち回りにアクセントを付けるネタ](#)
- ・ [キャラ対策](#)

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	背負い投げ。
	地獄車	(近距離で)← + 弱PK	2回転して相手を投げ飛ばす大技。
特殊技	稲妻カカト割り	← + 中K	中段技。
	踏み込み前蹴り	→ + 中K	
	紫電カカト落とし	→ + 強K	K押しっぱなしでフェイント/中段技
ターゲットコンボ	ターゲットコンボ1	近距離中P > 強P	
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	昇龍裂破	↓↘→ × 2 + P	威力4割
ウルトラコンボ	神龍拳	↓↘→ × 2 + PPP	威力4 ~ 5.5割。アーマーブレイク属性

技解説

通常技

技		キャンセル	解説
立弱P	近	連必S	肘打ち。ヒット及びガード後の有利Fが屈弱Pより若干長い。固めとして使い、移動投げを狙いたい。
	遠	連必S	ジャブ。上に同じく有利Fが長めなので、座高の高いキャラには多用してもいい。やはり移動投げに行きたい。
立中P	近	必S	TC有り(近中P > 強P) ・ ガードさせると中足が刺さるくらい不利。3rdのつもりで使わないように。
	遠	S	ストレート。3rdのものに似ている。出が遅いが、全体モーションが短めで攻撃判定もそれなりに強い。ヒット時は中足に繋がるほどの有利Fが稼げる。

技		キャンセル	解説
立強P	近	必S	アッパー。 ヒット時は相手を強制的に立ち喰らいにする。
	遠	-	フック。発生は早い方だし隙はあまりないが、あまり使う機会もない。
立弱K	近	連必S	ローキック。
	遠	-	ハイキック。対空には使いづらい。というかこれ出すなら昇龍の方が良い。
立中K	近	必S	スパIIX時代の頭の高さまで足を上げるモーション。 有利Fが長めでヒット時にノーキャンセルで強昇龍拳や中足に繋がられる。 ヒット時は 強制立ち喰らい効果 あり。
	遠	-	横蹴り。足元の喰らい判定が非常に薄く、刺し合いに使える。 屈中Kよりリーチは短いが、判定が強い。対の選択肢として使おう
立強K	近	必S	3rdでの中K（鎌払い蹴り）モーション。ヒット時にキャンセルが可能。 ケンの近距離用・通常技の中では特にリーチが長い上に、僅かに前進する。威力も高め。
	遠	-	一文字蹴り。ケンの通常技の中では最も高威力。 喰らい判定が前進したり空振り時の隙が大きかったりするが、意外に足下の判定が下がるためにしゃがんでいる相手に当たりやすい。
屈弱P		連必S	通称は「小パン」「コバ」など。 ガードさせて有利、当てて確認コンボと、大事な技。
屈中P		必S	通称は「中パン」。モーションの小ささと判定の強さがウリのしゃがみストレート。 リュウのものと仕様が異なり、CH時のみ目押しで屈中Kとかに繋がる。
屈強P		必S	突き上げアッパー。従来のものと微妙にモーションが違うが使いやすさは健在。 咄嗟の対空やコンボパーツとして使える。 リュウのものと同様にヒット時は 強制立ち喰らい効果 あり。
屈弱K		連必S	通称は「小足」「コア」など。下段なので連携の始動に。
屈中K		必S	くるぶしキック。通称は「中足」。差し合いの 主軸技 。 リュウの同技と比べて、発生で優れる数少ない技の一つだが、逆に「技後の硬直や有利Fでリュウのそれに劣る」という特徴を持つ。 キャンセルで波動を出してもSAで割り込まれることがあるので過信は禁物。
屈強K		-	通称は「大足」。ヒット時は(クイック受身不能の)ダウンを取れる。 リュウの物より発生は遅いが隙が小さく、威力の面でも優れる。
J弱P	垂直	-	
	斜め	-	空対空では中々強い。前方J弱Pで相手のJを落とした場合は相手の着地に表裏択が仕掛けられるが、そこまでして使うもんでもない。
J中P	垂直	-	斜め下方向を殴る。
	斜め	-	用途不明。

技		キャンセル	解説
J強P	垂直	-	ストIIIと同じく、空中水平チョップ。垂直J中・強Kと比べてリーチが微妙。
	斜め	-	いつものグーパン。リーチは斜めJ強Kに劣るが、その分喰らい判定が小さく判定も強い。 ガイルの屈強Pなど通常技対空に相打ちが取れる。
J弱K	垂直	-	真上への蹴り上げ。技の出は早いが、リーチに難。 垂直J攻撃は他に優秀な技があるので微妙。
	斜め	-	膝蹴り。判定がなかなか強く、めくりにも使用可能。
J中K	垂直	-	空中で持続の長い立中Kを出す感じ。真横らへんを蹴る。 攻撃位置が対地・対空両方にいい感じで、様子見の垂直Jや起き攻めでの重ねとして出していく。
	斜め	-	いつもの跳び蹴り。めくり性能が高い、というかほぼめくり専用。
J強K	垂直	-	自分より上方を攻撃できる唯一の技。上を攻撃したい時に使う。 開幕に飛び込んでくる奴はこれで撃墜
	斜め	-	いつもの。めくり性能はないが、横に長く威力が高く、さらにのけぞりも長い。 表落ちの距離で飛び込むならほぼこれ。

特殊技

技	コマンド	解説
稲妻カカト割り	← + 中K	中段技。 発生早めだがリーチはあまり長くない。(足先端にまで攻撃判定アリ?) 追撃は多分無理。 今作では1ヒット技なので、セービングアタックは潰せない。
踏み込み前蹴り	→ + 中K	前進しながら前蹴り。 中距離戦での主力技。移動投げにも使用。 リーチが長い割に隙は小さいため、奇襲や牽制に重宝する。 ガードされると不利になるので、相手にめり込む位置では出さずに、足の先端のみを当てるようにしたい。 カウンターヒット時は目押しでいろいろ繋がる。 セビを取られるとフルコンが入ってしまうので多用は禁物。
紫電カカト落とし	→ + 強K	中段技。 発生は遅めだが、前進しながら攻撃するのでリーチはある。 威力はあるが技後の隙が非常に大きく、ガード・ヒット問わず不利になるのが難点。 下段攻撃で揺さぶってから使うのはもちろん、 初動モーションやリーチの長さが似てることを利用して、6中Kをしゃがみガードで防ぐ相手に狙ってみるのも面白い。 CHで屈中Kに繋がる。

技	コマンド	解説
紫電力カト落とし (フェイント)	→ + 強K押 しっぱなし	膝を上げてすぐ戻す。 技後の硬直が短いので近づいて投げたり昇龍拳で暴れを狩ったりして使う。 用心深い相手には有効だが、攻撃的な相手に使うと、フェイント見てから小技で暴れられるので注意。

ターゲットコンボ

技	コマンド	解説
ターゲット コンボ1	近中P > 強P	ストIIIのターゲットコンボとよく似たモーション。コマンドの簡単さがウリ。 二段目のアッパーは近強Pと同じモーションだが、ダメージ・気絶値は弱攻撃並で硬直は長い、と全く別の技なので注意。 ヒット確認が容易というメリットはあるが、二段目アッパー自体のダメージの低さやコンボ補正の関係で無理に使う必要はない。 どうしても目押しコンボが出来ないならこちらを使うのも一つの手だが、特別な理由がない限り、 コアコパコンボ を使っていきたい。 3rdでは猛威をふるったが、今作ではほとんど用途がない。

- ・ 密着して打たないと中Pが当たっても強Pが空振る場合があるので注意。
- ・ 強P後の隙が意外と大きいので、ガードされると苦しい。
 - ・ ヒットしたらEX昇龍拳、ガードされたら波動拳で少しでも相手を遠ざけるのがベター？

投げ技

技	コマンド	解説
背負い投げ	(近距離で)→orN + 弱PK	相手を地面に叩きつけ、ダウンを取れる。 技の威力は、投げの地獄車より若干低いものの、技後も相手と距離が離れないため、起き攻め猶予は長め。 後述する、→ + 中Kを空振りキャンセルしてからの 移動投げ で活躍。
地獄車	(近距離で)← + 弱PK	後方にゴロゴロ転がってから放り投げる御馴染みの技。 移動距離が長く、相手を画面端に追い詰めやすい。 移動投げに使うのが 入力 <small>の技</small> なので出番は少ないが、立ち位置が入れ替わる特性があるので状況に合わせて使い分けたい。 ちなみに今までの空中投げの地獄風車は無くなった

- ・ 高性能な移動投げが使えるせいか、ケンの投げは威力・気絶値どちらも低めに設定されている。

セーピングアタック

- ・ 腰を落とした後、小さく飛び上がって回し蹴りを出す。
- ・ 威力は高めだが、全体的に見ると性能が悪い。
 - ・ 並のキャラより若干発生が遅い上に、技後の硬直の長さは最低ランク。
 - ・ 危ないと思ったらすぐにダッシュでキャンセル。空振りだけはNG。
- ・ リーチがさほど長くないのが欠点...とは言え、並程度にはある。
 - ・ その場から動かずに攻撃するため、コンボを狙うにはダッシュキャンセルが必須。
- ・ 打点が高いので、ブランカのしゃがみ時など相手の姿勢が極端に低いと空振りする。注意。
- ・ ケンはバックダッシュの性能に不安が残るため、フェイントに使う場合は気をつけたほうがいいかも。
- ・ 「攻撃時に飛び上がる」という性質を利用して、相手のSA潰しの小足連打に有効...かもしれない

必殺技

詳細な解説は[こちら](#)で。

技	コマンド	解説
波動拳	236 + P	飛び道具。リュウのものより威力や発生速度等ほとんどの点で劣る。対抗策は多いが、そのためのゲージが相手にない状況ではやはりメインの牽制技。屈中Kからの連携にも。
昇龍拳	623+P	ケンの十八番の対空技。弱中強EXでヒット数が1ずつ増えていき、強以上は炎を纏う。 弱は発生直前まで無敵、発生と同時に下半身無敵。中は発生後まで無敵あり。弱は判定が強く比較的空隙が少ないので、ダルシムの牽制等を潰すのに使える。中は対空用。引き付けて使う。引き付けが甘いと中昇龍拳でも相打ち。だけど、相打ち 強orEX昇龍拳で追撃出来るんで問題ない。1段目のみヒットだと相手がダウンしないので地上の相手には使いづらい。 強は技後に起き攻めしやすく、やたら遠くでも安定して届くので、コンボのメイン。 弱は対地の暴れ狩り、中は対空の要、強はコンボ用と用途がはっきり分かれた感じ。
竜巻旋風脚	214+K	リュウのものと違ってダウンは奪えないが高威力。 強でフルヒットすれば、EX昇龍拳に匹敵する威力が期待できる。 アーマーブレイク属性ありだが、元々連続ヒットする技なので効果は薄い。ヒットしてもこちらが不利になる場合が多いため、セービング潰しに使うのは危険。 飛び道具を抜けることが可能だが、かなり早めに出さないと駄目。
空中竜巻旋風脚	空中で 214+K	弱中強の順で回転速度が上がり、滞空時間が増える。 弱はめくり、強は対空昇龍系スカしに使える。 他には画面端からの逃げや、空中制御による対空もらしに使う。たまに空対空だと打ち勝つこともある。 あとバックJなどの着地寸前に出してセコくゲージタメ。

EX必殺技

技	コマンド	解説
EX波動拳	236 + PP	攻撃判定が2つあるのでセービング潰しや飛び道具合戦に混ぜていく。 ヒットしてもダウンしないのを生かしてコンボに組み込むのも面白い。
EX昇龍拳	623+PP	ダメージが非常に高い。対空として使うと、威力・無敵・範囲すべてにおいて優秀。 高威力を見込んで、積極的に連続技に組み込むのも良い。 ただし、かなり高度まで飛び上がる上に大きく前に出るため、空振りすると致命的に大きな隙を晒す。注意。
EX竜巻旋風脚	214+KK	アーマーブレイク属性あり。威力が高く、 ヒットさせて1F有利 、移動距離が長いので、EX昇龍拳が届かない距離での中足から繋ぐとダメージチャンスが増える。

技	コマンド	解説
EX空中竜巻 旋風脚	空中で 214+KK	昇龍拳スカし、見えない表裏めくり、画面端からの脱出(強からずらし押し)などに。 着地の隙がほぼ無く、ガードさせた相手に固めを迫ることもヒットさせた相手にコンボを入れることも出来る。

スーパーコンボ

技	コマンド	解説
昇龍裂 破	236236+P	昇龍拳を二回連続で出す。二回目の昇龍拳は炎付き。 全スーパーコンボの中でもトップクラスの威力を誇るが、EX技の性能がいいので余り出番はないが、スパコンとしては優秀な発生やリーチを持つ。 殺しきれぬならガンガン狙っていきたい。

ウルトラコンボ

技	コマンド	解説
神龍 拳	236236+PPP	根元ヒット時は乱舞演出に移行後、逆手で神龍拳を放ってフィニッシュ。 発生後まで無敵。 ガード時や非根元ヒット時は、垂直に飛び上がるただの神龍拳になり、乱舞演出が入らずに威力はやや低め。空振り時の隙も大きい。 微妙に発生が遅いので、コマンドの長さも相まって対空として使うには難しい。 無敵時間は長いので、密着状態での固めに割り込むようにして使うと吉

- ・ クリーンヒットは初段の攻撃部分さえ当てられれば、相手の身体のどこに当てても(腕や足などでも)OK。
 - 距離が離れているようが、相手を瞬間移動させて問答無用で乱舞が決まる。ダルシム戦だとものすごい距離を移動して蹴り始める。
- ・ 根元の攻撃判定消失と同時に無敵も終了？
- ・ 相手の飛び込みに対して使う場合、
 - 相手がジャンプした瞬間に入力を開始、届きそうな位置に相手がいたら頂点付近でPPPを押すとクリーンヒットしやすい。
 - 発動した時点で相手が既に落下を始めていたら黄色信号。発生が遅いのでガードされてしまう。
 - 早すぎてもカス当たりになる上、攻撃判定が狭いのでめくりには当たらない。

基本コンボ

その他のコンボは[こちら](#)。

- ・ **近立強K > 強竜巻旋風脚(膝)**
 - 反撃確定用基本コンボ、ダメージ350、1F不利

最もポピュラーな反撃、近強Kを密着から最速気味にキャンセル。
それでも膝(竜巻の初段)が入らないキャラには別の対応が必須。
相手の昇龍拳スカリ後に入らない場合は、LV2SAなどで無理やり姿勢を変えるなどの工夫が必要。
ヒット後に1F不利だが、相手の行動を昇龍やグラップなどで対応できるのであまり気にしなくていい。

- ・ **屈中K>EX昇龍拳**
ダメージ310。

ザンギのダブルリなどの特定状況に対して使う事のあるコンボ。
EX昇龍拳の移動距離がすばらしいため、中足の距離が思ったより遠くても大丈夫。
ヒット後は強昇龍拳よりも若干遠い間合いでのダウンとなるため、
クイックスタンディングに起き攻めをしかけるつもりで移動投げの間合いを取り、
クイックを取らない相手には飛びからのN択をかければベスト。

- ・ **強昇龍拳(2HIT)>SC>神龍拳(or中昇龍拳×2)**
ダメージ 401(or214)。

ローリングなどを強昇龍拳で刈り取った後に狙う。
ケンのウルコンが使える場所では唯一、
ウルコン以外に特に目を見張るダメージが取れない場所なので、
ウルコンが使えるようなら必ず叩き込んでかまわない。
その後の状況は距離調整してからのめくりが間に合うレベル。

- ・ **屈中K>強竜巻旋風脚(膝無し)**
ダメージ 230, 1F不利

中足>EX昇龍拳が届かず、中足最先端ではない間合いで使用。
EXスピニングバードへの反撃や、タイガーニーを下がってスカした時などに重宝する。

[井上ブログ](#) より (井上氏に感謝)

アピール

- ・ **オラオラ、どうしたぁ！**
 - 腰に手を当てながら相手を招く (アピール1)
- ・ **当たんねえ技は無いのと一緒だぜ？**
 - 足を伸ばす運動 (アピール2)
- ・ **ふぁぁ...眠いなぁ...**
 - あくび (アピール3)
- ・ **張合いねえよなぁ...**
 - 後ろを向いて軽くシャドーをする (アピール4)
- ・ **本気だしなよ？**
 - ガッツポーズ (アピール5)
- ・ **まだまだこれからだぜ**
 - 腰に手を当ててポーズ (アピール6)
 - わりと嫌味が少ないアピール。使いやすいかも。
- ・ **あのさぁ、そんなもんなの？**
 - 片足立ちしながら、頭の後ろで手を組む。(アピール7)
 - 完全な挑発。なめてるやつで賞。
- ・ **もっとこう、ガツーンと来いよ？**
 - 足を伸ばす運動。モーションはアピール2と同じ (アピール8)
- ・ **とっておきを見せてみるよ**
 - さわやか。モーションはアピール5と同じ (アピール9)
- ・ **逆転のチャンスはまだあるぜ？**
 - 挑発っぽい。モーションはアピール1と同じ (アピール10)
 - 一緒だ「せ」は公式サイト原文ママ。恐らく濁点が抜けている。

勝利メッセージ

ラウンド勝利時

- ・ 「イエイ！」
- ・ 「よーし！」
- ・ 「やったぜ！」
- ・ 「しっかり練習してこい！」

タイムオーバー勝利時

- ・「当然だよなあ！」

汎用

- ・フウ！ これでまた有名になっちまうな！
- ・よしっ！ スパッと勝つと気持ちいいな！
- ・悪いが弟子入りはもう受け付けてねえんだ よそ行ってくれ
- ・引き際がいいなんて、格闘家には短所だぜ！
- ・守りに入ってる場合じゃなかったはずだぜ！ もっと攻めてこい！
- ・いくらでもかかってこい！ たたきつづけてやるぜ！！
- ・いきなりK.O.じゃ客に受けないからな！ うまく盛り上げただろ？
- ・言いたいことはわかるぜ さすが格闘王、カッコいい！ だろ？
- ・思考ってのは、パンチに追いつけない 考えて闘ってるようじゃ間に合わないのさ
- ・さて、後はあいつと勝負したら帰ろう イライザが待ってるからな！
- ・やったぜ！

特殊

対リュウ

よし！ 今回は俺の勝ちだな！ 再戦、楽しみにしてるぜ！

対ケン

ハンサムが二人だと 客がどっち応援するか迷っちまうな！

対春麗

普通の女の子に 戻るんじゃないのかい？

対エドモンド・本田

まずは日本で一番になってから 出直してきな！

対ブランカ

荒っぽいのは好きだぜ！ そうこなくっちゃ面白くない！

対ザンギエフ

昇龍拳も苦手になっちまったのか？

対ガイル

「義兄さん」をこんなにしちゃ イライザに叱られるかな？

対ダルシム

何度見ても慣れないぜ その腕と足...

対バイソン

全米格闘王に挑むなんて100万年早いぜ！

対バルログ

男には顔以外の要素も必要なんだぜ 強さとかな！

対サガット

おいおいどうした！ そんなんじゃ あいつの足元にも及ばないぜ！

対ベガ

えらそうな台詞は タイマンでオレに勝ってから言いな！

対クリムゾン・ヴァイパー

面白い技だな！ ビジネスとは言わずに もう一度やろうぜ！

対ルーファス

すごいな！ その短い足で どうやったらあんなにリーチが出るんだ？

対ルーファス(CPU7戦目限定)

これで誰が全米一かわかっただろ？ 満足か？

対エル・フォルテ

...ルチャにだけ集中した方が いいんじゃないのか？

対アベル

やりたいことがあるなら、相応の実力を付けないな！

対セス

一体どういう仕組みで あんな身体ができるんだ？

対セス(vsモード)

確かに強いかもしれないが 人真似が上手いだけとも言うよな

対豪鬼

これが例の波動か... 体が震えたぜ！

対剛拳

し、師匠？ なんで今頃化けて出てるんですか！？

対さくら

相変わらず元気で安心したぜ！ もうあいつとは闘ったのかい？

対フェイロン

主役の座、俺に譲った方がいいんじゃないの？

対ダン

あっさり片づけちまって悪いことしたな！

対キャミイ

笑ったらもっと可愛くなるぜ まあ、負けて笑うやつはいないか

対元

危ねえ危ねえ... ホントおっかないジイサンだな

対ローズ

ふう、ヤバかった！ 気持ちよく落とされるところだったぜ

ライバルキャラクター戦

戦闘前デモ

(ルーファス走りながら登場)
ルーファス「ケン・マスターズ！ ついに追い詰めたぜ！」
「さあこれからぎったんぎったんに」
ケン「へえ、面白そうだ」
「かかって来いよ！」
(ルーファス地団太を踏みながら)
ル「こんのおお！！」

戦闘中

(相互ライバルのためルーファス側のセリフは割愛)

ファーストアタック

挨拶代わりだ！

序盤セリフ

さ～て、楽しませてくれよ

セービングアタックLv3ヒット

これは効いただろ？

戦闘中セリフ

ちっ！・・・でかいくせにちょこまかと！

リバーサル

止まって見えるぜ！

コンボヒット

甘い！orどうよ？

スパコンゲージ満タン

そろそろ大技も使っとくか？

リベンジゲージ50%

気合入ってきたぜ！

体力瀕死

結構喰らっちゃった、油断したぜ！ orここまで粘るとは・・・やるな！

相手気絶

おいおい、もう疲れたのか？

相手気絶から回復

お目覚めかい？

スーパーコンボフィニッシュ

結局何がしたかったんだ？

ウルトラコンボ

目え開けてるよ！

ウルトラコンボフィニッシュ

これが最強ってやつだ！満足か？

モバイルコンテンツ

カラーバリエーション

- ・ 赤色
- ・ 白色
- ・ 黒色 (1,000ゼニー)
- ・ 青色 (1,000ゼニー)
- ・ 黄緑色 (1,000ゼニー)
- ・ 青緑色 (1,000ゼニー)
- ・ 薄緑色 (1,000ゼニー)
- ・ 黄色 (1,000ゼニー)
- ・ 茶色 (1,000ゼニー)
- ・ 黒色(白髪) (5,000ゼニー)

アレンジ衣装(家庭用波動昇龍バック搭載)

今回ボツになった黒人キャラのコスチュームを流用したものと思われる(アートワーク参照)。スニーカーを履き、金のネックレスを着けて、ちょっぴりゴージャスなイメージ。また、全体的に胴着の生地が良くなっており、上半身の胴着がガウンのようなものに変化。よく見ると、帯の色も黄色に変わっていて、新たに「弱肉強食」の文字が刻まれている。

カラーバリエーション

- 黒色 (デフォルト: メインカラー)
- 赤色 (デフォルト: サブカラー)
- 白色 (1,000ゼニー)
- 藍色 (1,000ゼニー)
- 緑色 (1,000ゼニー)
- 青緑色 (1,000ゼニー)