

ガイル



キャラ別対戦攻略はこちら [ガイル キャラ別対策TOP](#)

- [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](#)
 - [セーピングアタック](#)
 - [必殺技](#)
 - [スーパーコンボ](#)
 - [ウルトラコンボ](#)
- [基本戦術](#)
 - [遠距離戦](#)
 - [中距離戦](#)
 - [近距離戦](#)
 - [対空](#)
- [目押し](#)
- [コンボ](#)
 - [J攻撃始動](#)
 - [小技始動](#)
 - [中央・ソニックからの追撃](#)
 - [SALV2以上orLV1カウンター始動](#)
 - [端限定](#)
 - [近4or6強K始動\(リバスピコンボ\)](#)
 - [状況限定](#)
 - [その他](#)
- [立ち回り](#)
- [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

米空軍に所属する軍人、親友ナッシュを殺したベガを討つために、復讐を誓った。マーシャルアーツに独自のアレンジを加えた技は、あらゆるものを切り裂くと言われている。複数の事件の背後にシャドルーの存在を感じ、春麗とともに行動を開始する……。

プロフィール

ファイティングスタイル	マーシャルアーツ + プロレス技
誕生日	12 / 23
代表国 / 出身地	アメリカ
身長	182cm
体重	86kg
3サイズ	B125 / W83 / H89
血液型	O
好きなもの	アメリカンコーヒー
嫌いなもの	日本でリュウに食べさせられた納豆
特技	ダーツ
CV	安元洋貴

概要

Mr.元祖タメキャラ。一発一発を冷静に裁く対応型というスタンス。必殺技も飛び道具と無敵技の二種類しかないという渋さは相変わらずだが、十分なプレッシャーとなる。ご存知「待ち」が強いキャラではあるものの、比重の高いソニックやサマーを読まれやすいため、単に待つだけでなく、通常技やフェイントといった創意工夫で味の出るキャラでもある。また待ちが主体であるキャラの特性上、決して高いとは言えない今作の性能ながらも現段階よりも強化するとゲームとしてはおもしろくなるのでは？という意見もある。

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	ドラゴンスープレックス	(近距離で)→orN + 弱PK	
	ジュードースルー	(近距離で)← + 弱PK	
	フライングメイヤー	(空中近距離で)→orN + 弱PK	
	フライングバスタードロップ	(空中近距離で)← + 弱PK	

分類	技名	コマンド	備考
特殊技	チョッピングストレート	→ + 中P	中段技
	スピニングバックナックル	→ + 強P	
	ニーバズーカ	→or← + 弱K	
	ローリングソバット	→or← + 中K	
	リバーススピンキック	(近距離で)→or← + 強K	
	ガイルハイキック	▼ + 強K	
ターゲットコンボ	ターゲットコンボ1	屈み中K > →中P	
必殺技	ソニックブーム	←タメ→ + P	
	サマーソルトキック	↓タメ↑ + K	アーマーブレイク属性
	EXソニックブーム	←タメ→ + PP	
	EXサマーソルトキック	↓タメ↑ + KK	アーマーブレイク属性
スーパーコンボ	ダブルサマーソルト	↙タメ↘↙↗ + K	
ウルトラコンボ	サマーソルトエクスペロージョン	↙タメ↘↙↗ + KKK	

技解説

通常技

技		解説
立弱P	近	ガイルの通常技で最も発生が早い。しゃがんでいる相手にも当たるが、しゃがみ喰らいの相手には不安定。 ヒットしないキャラはチュンリー、不安定なのは本田、ヴァイパー、ルーファス、バルログ。
	遠	ジャブ。平均的な性能。連打キャンセル可能。
立中P	近	フック。
	遠	三日月アッパー。遠距離判定が意外と甘く、判定の強い対空として機能する。ただ攻撃判定のある時間が短いため少し引き付ける必要がある。
立強P	近	アッパー。強制立たせ効果があり、距離によってはソニック > 6強Pで追撃が可能。
	遠	正拳。バースストレート、略して「バンスト」。判定と発生に優れる。固めの一環に。
立弱K	近	ガイルの通常技で最も発生が早い。が、溜めが解除されてしまうので使い勝手が悪い。連打キャンセルでレバーを7に入れながら出せばソニックを溜めながらだせる。
	遠	ローキック。技の回転が速いので気軽に出せる。

技		解説
立中K	近	近距離対空に使えないこともない。対空の遠中Kが自動的に化けてくれたりもする。
	遠	遠距離対空。タメを放棄しなければならないので要所で使いたい。
立強K	近	上段回し蹴り。
	遠	ヘビースタブキック、通称「ステップキック」。強い判定とリーチがあり、僅かに前進もする。固めに。
屈弱P		屈ジャブ。目押しで屈中Pに繋がる。
屈中P		屈ストレート。キャンセル可。連続技に使用。判定が強いのでけん制にも。
屈強P		リフトアッパー、略して「リフト」。早出しで対空に使用。
屈弱K		キャンセル不可だがリーチがある。相手を追い払いたい時に重宝する。
屈中K		牽制に使用。リーチはかなり長い。
屈強K		屈弱K 屈中Kのモーションで2回転する足払い。一発目は発生が速く、二発目は威力が高い。ガードされると何でも反確。
J弱P	垂直	
	斜め	
J中P	垂直	
	斜め	ストレート。発生が早く横に判定があるため、空対空として強い。
J強P	垂直	水平チョップ。空対空に用いるのがいいか。
	斜め	打ち下ろしチョップ。判定が強く通常飛び込みはこれが強い。
J弱K	垂直	蹴り上げ。
	斜め	ヒザ。起き上がりにめくりJ弱Kを重ねると、リバーサル無敵技を避けやすい。
J中K	垂直	垂直J攻撃で唯一下方向に判定がある。が別に強いわけでもない。
	斜め	ガイルキック。やや真横方向に判定がある。
J強K	垂直	
	斜め	飛び蹴り。斜め下に判定がある。リーチがあるので早出しで相手の対空を潰すのに使える。

特殊技

技	解説
チョッピング ストレート	中段技。TCから出すと見切られにくい。TCは連続ヒットするが連続ガードではない。
スピニング バックナック ル	通称「裏拳」。リーチはかなりあり、ステップキックにやや劣るが発生速度で勝る。判定位置が高い。飛び道具の撃ち合いに混ぜたり飛び防止に。その他には遠めの空ジャンプを落としたり、遠めのダブラリを潰したりと用途は多い。
ニーバズーカ	タメを維持したまま相手との距離を詰めることができる。中距離でソニックを警戒した相手にこれで近づき投げる。攻撃判定は無いに等しいのでけん制に一方的に負ける。移動用と割り切ろう。
ローリングソ バット	過去作では足払いを避けて当てられたが今作では相手の足払いに空振ることが多い。ガードさせても連続で出すと胴着の足払いが間に合ってしまう。タメを継続しながら間合いをとりたい時に。出たしまえばかなり判定が強く、後ろソバットでベガのダブルニー、春麗の屈強K、ルーファスの遠強Pなどを潰せる。
リバーススピ ンキック	略称「リバスピ」。空中モーション時にも投げられ判定がある。発生がかなり遅く単発では死に技。ヒット後目押しでコンボに行けるので、ウルコンがないときにSA崩れ後の追い討ちに使える。
ガイルハイ キック	ヒット時にダウンを奪える。ヒット時はEXサマーソルトキックでの追撃も狙える。見た目に反して対空性能は低い。

投げ技

技	解説
ドラゴンスープレックス	使いやすいがジュードースルーより有利時間が大幅に短いので注意。
ジュードースルー	ドラゴンスープレックスより有利時間が大幅に長いのでこっちを使おう。

セービングアタック

- ・ 水平チョップを繰り出す。

必殺技

技	解説
ソニックブーム	隙の少ない飛び道具。弱で撃った後数回走れば追い越すことができる。
EXソニックブーム	2ヒットし、弾速が速い。飛び道具の撃ち合いに使えるが、隙が大きいので注意。サマー相打ち後の追い撃ちにも使える。
サマーソルトキック	弱は攻撃発生直後まで上半身無敵。中、強は攻撃発生前に無敵時間が終了する模様。対空には弱を使用。
EXサマーソルトキック	発生後まで完全無敵。2ヒットする。対空やコンボ、割り込みに使える。

スーパーコンボ

技	解説
ダブルサマーソルト	サマーソルトを2回出す。対空、連続技用。ソニックをキャンセルして出せる。後方にも判定があるのでめくりを落とすことができる。タメ解放後、前から下を通して後斜め上までのレバー4分の3回転まわす入力が出しやすい。他にも、状況によるが1溜め919でもでる。一回目の9でサマソ、二回目の9でスパキャンすればカンタン。

ウルトラコンボ

技	解説
サマーソルトエクステージョン	サマーソルトを2回出しヒットしたら3回目を打つ。後方にも判定があるのでめくりを落とすことができる。サマーカスあたり、スパコン後（状況による）に追撃できる。あんまり減らない。タメ解放後、前から下を通して後斜め上までのレバー4分の3回転まわす入力が出しやすい。レバーを9に入れてもジャンプにならない状況なら、1溜め919でもでる。リバサや、暗転返しで役に立つ。一回目の9を6に変えれば立ったままでも出せる。

基本戦術

常にソニックブームを撃ち、それを盾に試合を展開していく。相手がソニックをどう対処してくるかをよく見て、またそれを対処し堅実にダメージを稼いでいく。各種牽制、対空には使えるものが揃っているので、基本的にはそれらが活かせる中距離以遠を維持したい。

遠距離戦

お互いの牽制が当たらない位置では弱ソニックを撃ちそれを盾に攻め込む。ニーバズーカが有効。タメ時間がそれなりに長いので飛び道具の撃ち合いでは基本的に分が悪い。相手の飛び道具を対処する能力に乏しいガイルは中距離の牽制やバクチ飛び込みに賭ける必要がある。遠距離はソニックを撃っていきたいが、ほぼ全てのキャラがいとも簡単にソニックを抜けてくる。相手がどんな技で抜けてくるかを覚えておきたい。弱ソニックと強ソニックでは4Fもの硬直差があるのでクサイときには弱を用いるべき。

中距離戦

ガイルの牽制が当たる距離。実際に使っていく技は、ソニック、屈中K、屈強K、屈中P、強P、強K、ソバット、裏拳など。ソニック>ためつつ通常技>ソニック.....のループを一連の流れとする。相手の飛び道具とソニックが相殺したら裏拳が刺さることもある。狙っていききたい。ここでもソニックを軸に牽制していくが、相手の技や飛び込みを最も警戒する必要がある距離でもある。各種対空やセービングを使って確実に対応していききたい。対空セービングなども有効。なおソニックに飛び込みを合わせられてもガードが間に合う場合が多いがEXソニックは隙がでかいため注意。こちらから飛び込む際は判定の強い強Pが早めに触れる強K、めくりを狙える弱Kを使う。J弱Kは打点を低めにしなければコンボが間に合わないので注意。

近距離戦

投げ、中段技等を使い崩していく。TCの性能がいいので読まれない程度に混ぜていくと良い。中Pでの移動投げもなかなか性能が良くそれなりに伸びる。当て投げを狙っていききたい。強引に寄ってくる相手には屈弱K連打で追い払い得意な中距離戦に持ち込むのも良い。被起き攻め時等でめくられた時はセービング>バックダッシュやガードからバックダッシュで凌ぐこともできる。めくりでまとわりついてくるキャラにはバックジャンプから強Pや空中投げなどで対処したい。

対空

ガイルの重要なダメージ源。距離や性能、タイミング、タメの有無などで使い分ける必要がある。

- ・ サマーソルトキック

無敵のある弱、EXをメインに使っていく。

中～遠距離の対空には安定した性能を誇るが、コンボ用なのかかなり前方に伸びる仕様になっている。そのため引きつけずに近距離の対空で使うと飛び込んできた相手の背後をすり抜けて行ってしまうという悲しい光景が見られる。もちろんめくりは落ちない、距離をよく見極めて使用していきたい。出だしをEXSAでキャンセルでき、隙を消せる。そこからの前ダッシュは若干不利。バックダッシュが安全。基本は弱ですが、強で相打ちをとりEXソニックで追撃するという方法もある。その際のサマーソルトは7方向(2P側であれば9方向)で出し、ソニックの横タメを継続させる。倍近くダメージを与えられるが、被ダメージ、ゲージ状況を考えて出すべきだと思われる。

- ・ 屈中P

あまり判定の強くない跳び込みに対して置き気味に使う。やや手前に落ちる跳び込みに対して有効。(ルーファスのファルコンなど)また他の対空と異なり隙が小さいため、空ジャンプですかさされても大怪我することは少ない。(ザンギの空ジャンプ着地EXバニなど)

- ・ 屈強P

アップー対空。近距離ではタメが完成していてもこちらが安定すると思われる。早出しで置いておく感覚で使うとよい。相打ちでも問題ない。落ちてきた相手にソニックを重ねたりインファイトに持ち込めたりとその後の展開も応用がきく。

- ・ 遠立中P

判定が強い。かなり近距離にいても遠距離判定となるのでそれなりに信用度は高い。全体Fが短いので、相手の本体を狙う感覚で出すといいかもしれない。アップーが届かない中距離での運用がメイン。

- ・ 遠立中K

キャラにもよるが、かなりの安定対空になり得る。くらい判定が低い。タメが完成していない時の遠距離対空に、レバーをNにしなければならぬため、落した後はなるべく距離をとって次のタメを作っておきたい。

- ・ 遠立強P

安定とは言い難いが、ザンギエフ、パイソンなど一部のキャラの遠距離対空に用いる。リスクを抑えるための選択。

- ・ 近立強K

近め～めくりの跳び込みに対する対空。発生が早くかなり上まで攻撃判定があるため、早出しすればかなり信頼できる。リュウ、ケンのめくり空中竜巻対策にもなる。またガイルの通常技の中で最高の攻撃力を誇る(130)ことも見逃せない。相手との距離に左右される事、レバーが前後に入っているとリバスビに化ける事、早だししなければならない事から他の対空技に比べて扱いは難しいが、使いこなせば強力な対空となる。バルログのバルセロナなんかには使いやすい。まずはこれで感覚を覚えよう。

- ・ スピニングバックナックル

対空と言うよりは飛び防止。1、2回見せておく使い方も、対空に使う場合は遠距離でソニックを飛び越えた相手に相打ち覚悟で使う。威力が高いためリターンは取れる。

- ・ ソニックブーム

遠距離対空。リスク、リターン共に非常に小さい。あまり意識して対空にするのではなく流れの中で落ちる感覚。飛びの一撃をもらうリスクはあるが、ダウンを奪えるメリットもある。体の大きいキャラに機能しやすい。

- ・ サマーソルトエクスペロージョン

リターンが非常に大きい。甘えた飛びなど機会があれば積極的に狙っていくべき。ウルコンの中では威力は抑えめだが発生が7Fと早く安定した対空となる。上記の簡略式コマンドで素早い入力ができるようになると良い。もっとも、この技の一番の使い道は画面端の脱出である。カスあたりだめくりを落としその後の読みあい拒否できることの恩恵はガイルの生存率を飛躍的に高める。ゲージがあれば狙っていきたい。

- ・ 空中投げ

全キャラ中最長のリーチを誇る。安定性、威力、その後の展開どれも申し分ない。ガイルから上側にいるキャラにはメイヤー、下側にいるキャラにはバスターが有効。空中で潰されてしまう場合があるが、その着地時にサマーを出せるよう下タメを仕込んでおくべき。めくり気味の飛びにも有効。

- ・ 空対空

J中Pが判定の面で優れている。リターンも重視するならJ強P、J強Kが良いと思われる。
 どちらも威力と気絶値に差はないが、読みで出す場合はガイル側が上を取るためJ強Kが良い。
 発生はJ強Pがわずかに早い。

セービング

ソニックを撃った後に仕込みで用いる。相手が飛んでいないのを確認しバックダッシュ。
 仕込みでなくとも屈強Pが間に合わない場合のとっさの逃げにも使える。

- ・ ガイルハイキック

判定が弱く対空として機能はしづらい。基本的に使わない。
 垂直ジャンプに反応できれば少し離れていてもこれで結構落ちる。

目押し

目押し	猶予	解説
近or遠弱P > 屈中P	1F	ソニックに繋ぐための繋ぎ。
近or遠弱P > 遠強P	1F	溜めがない場合のコンボに重宝。立ち喰らい限定。
屈弱P > 屈弱P	0F	屈弱Kからサマーに繋ぐのに使用される。
屈弱P > 屈中P	0F	サマーやソニックに繋ぐ。
遠強P > 遠強P	0F	特定の技に対する確定反撃に。強攻撃2発なので減る。
近4強K > 近弱P	1F	セビ後のコンボで安定。
近4強K > 屈弱P	0F	近4強Kからサマーを入れる際の繋ぎ。

コンボ

J攻撃始動

- ・ J強P > 屈中P > サマーソルトキック{ > SCダブルサマーソルト(> サマーソルトエクスペロージョン)}

屈中PはJ強P後少し待ってから出すとサマーの溜めが間に合う。
 サマーソルトエクスペロージョンは相手との距離が近い場合限定。

- ・ J強K > 屈強K

J攻撃から屈中Pが届かない距離で使用する。

- ・ J強KorJ中K > 6強P

屈強Kが届かない距離で使用する、J強Kが届かない距離ではJ中Kを使用する。

小技始動

- ・ 屈弱K > 屈弱P > 屈中P > サマーソルトキックorソニックブーム

屈弱P > 屈中Pの目押しをミスしてサマーが漏れた場合は大変な事に。

- ・ 屈弱K > 屈弱P > 弱P > 遠立強P

簡単でリスクがない。立ち喰らい限定。立ち喰らいでも繋がらないキャラはブランカ。

- ・ 屈弱P × 1~5 > サマーソルトキック(ノーキャンセル)

失敗すると大変な事に。

- ・ 屈弱K > 屈弱P > 屈弱P > サマーソルトキック(キャンセル)

2発目の屈弱Pを目押しにすることで、キャンセル可能にする。
 上記のサマーに繋ぐコンボと比較すると難易度は低め。

中央・ソニックからの追撃

- ・ 屈中P>ソニック>6強P

立ち喰らい時限定かつキャラ限定。

- ・ 屈中P>ソニック>屈強K

立ち喰らいの場合はほぼ届かない。しゃがみ喰らい時限定？

- ・ 屈弱P>ソニック>屈強K

立ち、しゃがみを問わず繋がる。

SALV2以上orLV1カウンター始動

- ・ SA>前ダッシュ>サマーソルトエクスプロージョン
- ・ SA>前ダッシュ>垂直ジャンプ空中投げ(4方向)

着地際に空中投げを入力するのがコツ。

- ・ SA>前ダッシュ>リバスピコンボ

近4or6強K始動(リバスピコンボ) の欄を参照。

- ・ SA>前ダッシュ>小技始動のコンボ

安定。

- ・ SA>後ろダッシュ>ウルコン

あまり遠すぎなければ入る。

- ・ SA>後ろダッシュ>屈強K

後ろダッシュを入れ込んだ場合はこれぐらいしか入らない。

端限定

- ・ 屈中P>弱ソニックブーム>屈弱P>屈中P>弱ソニックブーム>屈強K など

弱ソニックブームから色々繋がる。EXSA前ダッシュを使えばさらに伸びる。

近4or6強K始動(リバスピコンボ)

始動はSALV2>前ダッシュ>近4強K~

- ・ 屈弱P>屈中P>強サマーソルトキック

威力は高いが0F目押しが2箇所もあり難易度が高い。

- ・ 近立弱P>屈中P>強ソニックブーム

上記に比べ威力は下がるものの、1F目押しが2箇所なのでやりやすい。
ザンギ、ガイル、ベガ、ルーファスには立弱Pが遠距離になってしまい、0F目押しになる。

- ・ 近立弱P>弱ソニックブーム>6強P

6強Pまで繋がるのはキャラ限定。対応キャラはアベル、サガット、ダルシム、パイソン、ブランカ、本田、ルーファス。(ルーファスは遠立弱P>弱ソニックブーム>6強P)

- ・ 近立強P>ソニックブーム

近4強Kが持続ヒットするキャラ限定。
対応キャラはチュンリー。(ダルシムにも持続ヒットすることがあり、その場合は近強Pに繋ぐことが可能)
SALV3、カウンター始動の場合はリュウ、ダルシム、ブランカ、ガイル、ケン、ヴァイパーにも入る。
また、ダルシム限定でソニックブーム後6強Pで追撃可能。

状況限定

- ・ サマーソルトキック(相打ち)>EXソニックブーム
- ・ サマーソルトキック(空中ヒット)>サマーソルトエクスプロージョン

相手との距離・高度次第で入る。

- ・ ソニックブーム(空中ヒット)>EXソニックブーム

やや遠めで相手が小ソニックを踏んだ場合に、

その他

- ・ 3強K>EXサマーソルトキック

屈中P>強サマーより減らない。

立ち回り

- ・ [キャラ別対策](#)

アピール

- ・ カモン
- ・ カモン ルーキー
- ・ 来い
- ・ トゥー イージー
- ・ふん
- ・ お前の本気を見せてみる
- ・ アー ユー オーケー？
- ・ 口だけだな
- ・ テイク イット イージー
- ・ 見かけ倒しだな

勝利メッセージ

ラウンド勝利時

- ・ 「ミッション コンプリート」
- ・ 「イージー オペレーション」
- ・ 「フンッ！」
- ・ 「拍子抜けだな」

タイムオーバー勝利時

- ・ 「グッジョブ」

汎用

- ・ 必要なのはお題目じゃない ここじゃ実力だけがものを言うんだ
- ・ 本当にやりたいことがあるなら 今どうすべきかわかるはずだ
- ・ 帰って寝ろ 二度と俺に向かってくるな
- ・ 弱者が怖気づくのはいいことだ 生きて帰れるからな
- ・ お前とは踏んできた場数が違う もっと敗北を知ることだ
- ・ お前との闘いが オレの新たな力となるだろう
- ・ 簡単なことだ 力のある方が勝つ 主義も主張も関係ない
- ・ これが実戦なら お前は最初の30秒で死んでいた
- ・ 敗者に語る言葉などない
- ・ これでわかっただろう プロに挑むのがどういうことか
- ・ Easy Operation

特殊

対リュウ

礼を言わせてもらおう おまえの拳で目が覚めた

対ケン

拳に雑念が入っているな 迷いがあるなら国に帰れ

対春麗

よく見ておくんだな これがプロの仕事だ

対エドモンド・本田

日本の相撲パワーは見事だ だが納豆だけはどうも理解できんな

対ブランカ

素早い動きだ だが音速の拳にかなう代物じゃない

対ザンギエフ

自己満足のための筋肉など 実戦では役に立たん

対ガイル

自分との闘いなら、とっくに終わっている

対ダルシム

精神論だけのキレイごとは通用しない

対バイソン

これがクレバーな闘い方だ 覚えておくんだな

対バルログ

お前の動きは見切った！ 出直してくるんだな

対サガット

「帝王」...いつまでその名を背負うつもりだ？

対ベガ

償ってもらうぞ 貴様の薄汚い命ひとつでは足りんがな

対クリムゾン・ヴァイパー

どんな立場で仕事をするかじゃない 問題なのは実力、それだけだ

対ルーファス

優れた技は自然にシャープになるものだ 大道芸に意味はない

対エル・フォルテ

レーションよりはマシだが 金を払って食べる味じゃないな

対アベル

怒り、悲しみ、焦燥... お前を見ていると昔を思い出す...

対アベル (CPU7戦目限定)

さあ話してもらおう 俺と同じ技を使ったという男のことを...

対セス

シャドルー... ここまでの技術を持っていたとは...

対セス(vsモード)

こんな奴等を戦場に出す つもりだったのか！ ベガめ...！

対豪鬼

強さを追い求めた先にあるものが これか... 無意味だな

対剛拳

この手ごたえ... お前、普通の人間ではないな？

対さくら

闘いを楽しむ？ それはまともに闘える人間が言うことだ

対フェイロン

なぜ負けたのかわからないのか？ お前は熱くなりすぎた

対ダン

攻め方があまりにも単調だ 素人に毛が生えた程度だな

対キャミイ

忠実な任務の遂行... 部下に欲しいものだ

対元

任務でも仕事でもないが 貴様は始末しておいたほうがいいようだ

対ローズ

占いに頼る気はない 最初からな

ライバルキャラクター戦

戦闘前デモ

(ソニックブームを撃つガイル)

アベル「その技...見たことがある」

ガイル「どこで見た？その男はどこにいる？」

ア「知らないヤツに教える筋合いはない」

戦闘中

(相互ライバルのためアベル側のセリフは割愛)

ファーストアタック

10秒で終わらせる

序盤セリフ

口を割ってもらうぞ

セービングアタックLv3ヒット

話にならん！

戦闘中セリフ

怖気づいたか？

リバーサル

無駄だ！

コンボヒット

どうした？

一発くらい返してみる

スパコンゲージ満タン

手加減はせん

リベンジゲージ50%

終わらせるぞ！

体力瀕死

っ！・・・アマチュア相手に・・・！

どうしても隠し立てする気が

相手気絶

フゥ・・・

相手気絶から回復

やっと起きたか

スーパーコンボフィニッシュ

何故隠す？何を知っている？

ウルトラコンボ

かかった！

ウルトラコンボフィニッシュ

さあ話せ！知る限りのことをな！

モバイルコンテンツ

カラーバリエーション

- ・ 緑色
- ・ 紫色
- ・ 茶色（購入1,000ゼニー）
- ・ 青色（購入1,000ゼニー）
- ・ 赤色（購入1,000ゼニー）
- ・ 黒色（購入1,000ゼニー）
- ・ 黄色（購入1,000ゼニー）
- ・ 淡緑色（購入1,000ゼニー）
- ・ 淡藍色（購入1,000ゼニー）
- ・ 灰色（購入5,000ゼニー）

アレンジ衣装

- ・ ナッシュのコスチューム。（購入25,000ゼニー）