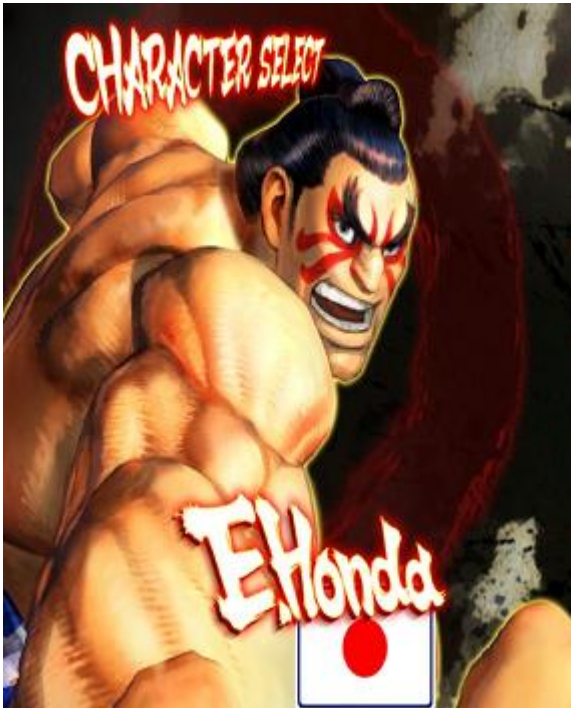


# エドモンド・本田



キャラ別対戦攻略はこちら [エドモンド・本田 対戦攻略](#)

- [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](#)
- [キャラ別対策](#)
- [テクニック・豆知識](#)
- [コンボ](#)
  - [コンボ確定表](#)
- [キャラ別対策](#)
- [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](#)
  - [キャラ別特殊](#)
- [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

破天荒な相撲が常に注目を集める人気力士。  
番付は張出大関だが、その実力は横綱級とも言われる。  
相撲を「わあるどわいど」にするため、角界を飛び出して世界巡業の旅へ。

# プロフィール

ファイティングスタイル	ジャパニーズスモウレスラー
誕生日	11 / 3
代表国 / 出身地	日本
身長	185cm ( 鬘含む )
体重	137kg
3サイズ	B212 / W180 / H210
血液型	A
好きなもの	ティラミス、ちゃんこ鍋、風呂
嫌いなもの	優柔不断
特技	鍋奉行
CV	永野善一

## 概要

溜めキャラであり、あまりスピードがあるわけでもないで、様々な局面で我慢を要求されるものの、その分一発一発のダメージが大きい、典型的パワーキャラ。  
飛び道具を持つサガットなどのキャラには大きく不利になるが、それ以外のキャラにはかなり立ち回っていける性能のキャラなので大会での人気も意外に高い。

## 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	さば折り	(近距離で)→orN + 弱PK	
	俵投げ	(近距離で)← + 弱PK	
特殊技	四股踏み	▼ + 強K	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K	
必殺技	百裂張り手	P連打	
	スーパー頭突き	←タメ→ + P	アーマーブレイク属性
	スーパー百貫落とし	↓タメ↑ + K	
	大銀杏投げ	→▼↓↙← + P	
スーパーコンボ	鬼無双	←タメ→↔↔ + P	
ウルトラコンボ	スーパー鬼無双	←タメ→↔↔ + PPP	アーマーブレイク属性

[ページトップへ](#)

# 技解説

## 通常技

技		解説
立弱P	近	遠小Pと完全に一緒。目押しで下小Pに繋がる。
	遠	判定の強さは旧シリーズと同様。発生が6Fと遅いので、暴れや突進技止めには不向き。
立中P	近	2段技。1発目にキャンセル可能。ターゲットコンボへの派生もある。目押しで下弱P、下中K、大Kに繋がる。但し目押しは結構難しい。 密着からだると2段目をガードさせた後も小大銀杏の間合い内。初段の発生が7Fと遅いのがネック。
	遠	上段に張り手を出す。牽制に使える。わりとリーチがあり、下中Pよりわずかに長い。スパキャン可。
立強P	近	斜め上に張り手を突き上げる。肘を曲げた状態と伸ばした状態との2つの攻撃判定がある。 相手の真下に潜り込むと、ザンギ、フォルテ等のめくり気味の飛込みを落とせる。地上ではバクステ狩りに有効。ヒット後は下小Pが繋がる。
	遠	ごっつあんチョップ。振り上げ時と振り下ろし時の2つの性質があるのも旧シリーズと同様だが、同じ感覚では使えない。 対空としては、相打ちでダメージ勝ちを狙うのがメイン。だが、ザンギのJ大PやJ中Kを一方向的に落とせる場合が少なくなく、食らい判定の位置がイマイチ分からない。 対地でも活躍。リーチが結構あり、ガードされてもスキは小さめ。一瞬ひょいっと片足を上げるモーションがあり、足払いを避けて当てることもできる。 どのタイミングでもスパキャンがかかるのも強み。仕込みSC鬼無双で5~6割持ってける。
立弱K	近	足元を蹴る。見た目に反し、下段でないので使わない。
	遠	足を上げて攻撃するので足元のやられ判定が薄くなる。でも使わない。
立中K	近	何気に発生5Fと速い。空中の相手ともつれたときはこれで落とすとく。存在判定が前にせり出すので、密着で出すと相手が少し離れる。
	遠	立弱Kと似たモーションを出す。立弱Kよりもリーチが長く、隙も大きい。 先端の判定が強く、先がカチ合えば一方向的に負けることはまずない。足元のやられ判定がなくなり、相手の足払いを潰せる。スパキャン可。
立強K	近	二段技。ヒット後は目押しで屈弱Pにつながる。
	遠	立ち状態からの下段蹴り。大抵のキャラの足払いの外から攻撃でき、発生も速い。転ばせることはできない。 地上戦では主にこれを振っていける。百裂張り手からの追撃にも使える。飛ばれたりセビられると痛い。
屈弱P		本田最速の発生4F、判定強力、長リーチ、キャンセル可の主力技。牽制・暴れ・コンボに大活躍。本田のキャンセル技では最長。下段でないのが惜しい。 キャンセル強百裂や強頭突きで連続技。
屈中P		しゃがみ張り手。攻撃位置は高め。けん制としてそこそこ有効。旧シリーズほどのリーチや判定の強さはない。
屈強P		腕で足元をなぎ払う。リーチが長く、威力も上々だが、転ばせることは出来ない。大Kより出が遅いが、戻りのスキも小さい利点あり。 スパキャン、EXセビキャン可。

技		解説
屈弱K		密着から目押しで3発まで繋がる。目押しで屈弱Pに繋がる。キャンセル頭突きで連続技。 屈弱K > 屈弱Kは連続ヒットするが連続ガードにはならない。
屈中K		下段。ジャンプ攻撃からの安定コンボや、昇龍・EXバニなどへの反撃コンボに使うのがメイン。 屈弱Pよりキャンセル張り手がやりやすい面もあるので、キャンセルが安定する人なら起き攻めにも使える。
屈強K		回転足払い。唯一のダウン技。一応、後ろ側にも攻撃判定はある。発生が実に遅く、リーチも短めで差し合いには不向き。 胴着の中足に合わせるなど、使い方に工夫の余地はある。
J弱P	垂直	垂直ジャンプ攻撃の中で唯一、下方向に強い。着地に足払いを置きに来る相手に使える。
	斜め	斜め下に張手を出しっぱなしになる。判定はかなり強く、当て方によってはサガットの大Kやダルの近大Kをも潰す。斜めジャンプ攻撃の中では横のリーチが最長。
J中P	垂直	空対空に信頼度が高い。攻撃位置は高め。垂直J強Pより出が速い。
	斜め	モーション前半はリーチの長いチョップ。判定も強く遠目の空対空や飛込みが強い。モーション後半は下に突き出る判定が強く、足払いなど姿勢の低い対空を潰せるほか、ガイルの下大P等にも相打ち以上を狙える。
J強P	垂直	or で前後にかなり空中制御できる。長くて痛くて持続も長い優秀な技。先読みジャンプでの対空や、飛び道具避けに多用する。 密着からの前移動なら相手の裏に回ることもできる。 前に突き出すような手の部分の判定が特に強く、手のひら部分が当たれば大概の対空は潰せる。
	斜め	ジャンプ張り手。判定が強い。相手の足払いに負けるといったことはない。持続が長く、見た目では手が引っ込んでいるのに地上の相手に当たることも。
J弱K	垂直	膝蹴り。使わない。
	斜め	ケツ。真下に強い。攻撃判定は小さいものの、食らい判定がそれ以上に小さくなるため、めくり等への逃げ空対空として機能する。
J中K	垂直	本田の頭上より上に蹴りを繰り返す。あまりに上すぎて使い道がない。
	斜め	ボディプレス。めくり攻めの要。旧シリーズよりめくり判定は小さい。
J強K	垂直	腹を突き出すような技に変更された。 横方向へのリーチはほとんど無いが、判定自体は激強。空対空のほか、ザンギの大K潰しにも。
	斜め	横方向への飛び込みのリーチはJ強Pより長い。ジャンプ技で一番攻撃判定が出るのが早い。 但し下方向の判定は弱いので、足より下を攻撃されると一方的に負ける。 その場合は、J強P・J中P・J弱Pで対処。

## 特殊技

技	解説
四股踏み	中段技。動作中に必殺技でキャンセルをかけられる。 ターゲットコンボで出しても空キャンセル可能。百裂張り手、百貫落とし、大銀杏投げ、そのまま四股を出すの四択ができる。 脚の振り下ろしの途中から攻撃判定がある。

## 投げ技

技	コマンド	解説
さば折り	(近距離で) orN + 弱PK	通称・抱きつき。今作では一回締め付けただけで、すぐ離してしまう。通常投げの中では気絶値が高め。大銀杏投げと比べると威力が低く、投げ抜けされる可能性もあるものの、スキの小ささと発生の速さがあるので、使い分けが重要。相手より大幅に早く動けるので、起き攻めしやすいメリットも見逃せない。
俵投げ	(近距離で) + 弱PK	相手を後方に大きくブン投げる。前投げより僅かに威力が高い。また前投げと同様、大銀杏投げより発生が早いのが利点。間合いを取りたいときやこちらが画面端に追い込まれたときに有効。

## セービングアタック

- 相撲の立会いのようにいったんしゃがみこんだ後、タックルする。リーチは普通。
- 相手の攻撃を一発だけガードしながら攻撃できる。
  - 構え中や攻撃を当てた時に前後ダッシュを出すことができる。構え中ダッシュは中P+中K押しっぱなしで。
  - 当てた時は当たる前にダッシュ入力してないといけない。
- 単発の強い技に合わせると効果的。
- ホンダのセービングは構え中にキャラ軸が下がり、やられ判定と投げられ判定も後退する。
  - 意外と高性能？

## 必殺技

技	解説
スーパー頭突き	頭突きで突進する。弱中強と隙が増えていく。強は反撃確定技が多い。弱は上半身無敵で対空に使えるが出が遅いのがネック。中強にいたっては出だしを一方向的に潰される。 EXで出すと無敵がつき途端に強くなる。めくり以外の対空、無敵技以外の地上技刈りに使える。無敵時間で投げにも勝てるが空中判定になるまでに無敵時間が切れるので投げられることもある。EXの飛距離は強で出すより短く、中と同程度。 突進中の判定は強くない。相手のジャンプ攻撃に負けることも。 出始めをセービング、スーパーコンボでキャンセルできる。
スーパー百貫落とし	ボディプレスで上昇し、下降中はケツで踏む。 従来の飛び道具抜け性能はなくなったと考えていい。 ガードされた時の隙はリュウ2F、サガット3Fと短いので、反確はザンギ、サガット等一部の技に限られる。 EXは上昇と下降で空中で2HITする。対空では距離が離れず起き攻めができる分、EX頭突きよりこちらが優秀。 出れば必ず空中判定になるので、技を食らっても安い利点がある。セービングに弱い。リバサで出してアーマーブレイクを付加することで結構カバーできる。 空中追撃可能技で、当て方によっては相手の落下にEX頭突き、大道芸レベルだがウルコンが入る。

技	解説
大銀杏投げ	相手を地面に叩きつけつつで踏んで追撃する投げ技。 投げ間合いは弱が一番広く、密着から屈弱K×3の距離でも投げれる。威力は強が高いが間合いは狭い。 投げた後の間合いが微妙で、起き上がりにめくりを完全に重ねることはできない。 空振りの際が大きく、垂直ジャンプ攻撃からの連続技をもらう。 EX版は投げ間合いは弱並で威力が中並。全く利用価値がない。 投げスカリでもゲージが溜まるのでゲージ溜めとして有用。
百裂張り手	弱はその場で、中強は前進して連続張り手を出す。強が一番前進する。連打し続けるとヒット数が増えるが、追撃が入らなくなるので損。削り殺し時のみ利用？ EXはレバーで前後に操作できる。ヒット後は猶予0Fだが屈小Pがつながり、再度のEX張り手でループする。 弱攻撃から連続技になる。技後の有利時間が長く強張り手全段ヒット>立強Kなどが入る 判定は弱い。相手のいろんな技に負ける。スカると死ぬ。 1~4段目をセービング、スーパーコンボでキャンセルできる。

## スーパーコンボ

技	解説
鬼無双	スーパー頭突きのパワーアップ版。飛行中はずっと飛び道具無敵（2回目の頭突きも）。 ただし、スーパー頭突きやスーパー鬼無双と違って <b>アーマーブレイク属性はない</b> ので、セービングアタックとかち合うと、二回目の頭突きが出る前に相手の攻撃で潰されてしまうことがある。 相手のセービングの際を突いて発動する場合は注意すること。

- 一部のキャラはEX必殺技にセービング属性がついているので、こちらも注意。  
。アベルのEXチェンジオブディレクション、フォルテのEXアバネロダッシュなど。

相手に当たった瞬間に飛び道具無敵が一旦切れるので、弱の飛び道具に合わせて出すと相打ちになることも、タイミング調節が必要となる。

## ウルトラコンボ

技	解説
スーパー鬼無双	その名の通り、鬼無双のパワーアップ版。出は遅いが対空に使える。 ヒットすると相手を画面端に追い詰めることができるので、そのまま一気に畳み掛けたい。 ヒット後専用やられになるのでカス当たりがなくきっちりダメージが取れる。ただし相打ちがあり、その場合の威力は小P程度。 画面半部くらいまで飛び道具無敵あり。近距離でなら飛び道具も抜かれる。起き攻めのめくり脱出にも有効。 当てる機会が少ないので割り切って使ってしまうのもいい。 なお、SAレベル2を当てた後、相手の膝崩れの際に、ダッシュキャンセルせずとも、ウルコンを当てること出来る。

## 基本戦術

スーパー頭突きで相手の不意を突いたりスーパー百貫落として近づくと、攻めたてるなどタメ技を使った戦法、前後に操作できる垂直J強Pや長く早い遠強Kでのタメを捨て牽制技を振り回す戦法の両方の戦い方がそれぞれ強いので相手によって使い分ける。接近戦は連続技と大銀杏投げの二択や百裂張り手での削りが強力。対空は若干弱く、弱頭突き、EX頭突き、J強Kなど場面に依っているような技を使ってしのぐ必要がある。溜めキャラなので相手に動かされる展開になると厳しいがダッシュなどを使ってこまめにタメを作りながら戦っていきいたい。こう着状態のときは大銀杏投げスカリのゲージ溜めが効率がよく使える。

**対空** は早出しの弱頭突き、EX頭突き、EX百貫、ウルトラコンボ、溜めがないときは斜めジャンプ強K、相打ち覚悟の遠近強P、垂直ジャンプ強P、垂直ジャンプ中P、斜めジャンプ強Kは発生がジャンプ攻撃で一番早く空対空で強い、めくりには振り向き頭突きで対応したいが結構難しい、セービングダッシュやウルコン、強頭突きで脱出するという手も。

**地上戦** は近距離での屈弱P、足先をすかして当てる遠強P、相手のレンジ外での立強K、不意を突いたスーパー頭突き、遠強Kや頭突きのプレッシャーが効いてるときはダッシュからの大銀杏や強張り手がいい。タメがあるときは中強百貫で当てるのもいいがLV2セービングをされる危険があるので相手が技を出す時にあわせて出した。LV1セービングならくらくらしても大抵のキャラに対して本田有利となり大銀杏や連続技を狙っていい。特に画面端は後ダッシュの意味が薄いので有効。

遠距離で相手が待ちに入ってる場合はダッシュで間合いを詰めるのもいい、歩きと違って少しだけタメを作れるのがポイント。この少しが結構大きい。

**飛び込み** は強P、強K、中P、強Pは下方方向に判定が強い、強Kは発生が早い、中Pは前半が横にリーチがあり後半が真下に強く対空を潰す、中Kはめくり、弱Pは強Pが潰される場面でも通るときがあるのとリーチが横最長。

**飛び道具対策** はセービングキャンセル前ダッシュでの接近やウルコンゲージ溜め、垂直ジャンプ強Pでのやり過ごし、先読みのスーパー百貫、中間距離で出しを潰す立強K、ギリギリ届く間合いでのジャンプ攻撃は相手が飛び道具を出してない場合技を出さずに着地し対空をスカす。ゲージがあるときは鬼無双、ダッシュが小刻み使えて移動距離もあるのでこまめに使ったり遅い飛び道具を見てから前ダッシュ>セービング前ダッシュなどできる、近距離で飛び道具をセービングした場合はソニック以外ならダッシュからの大銀杏や屈弱P>連続技が確定するので狙っていきいたい。

**起き上がり** はEX頭突きが強い、セービングを重ねられたら弱百貫落としかEX頭突き、弱百貫はセービングキャンセルダッシュでスカされる恐れがあるがEX頭突きは両対応。

**接近戦** は連続ヒットする屈弱Kを刻みヒット確認で強百裂や頭突きの連続技と大銀杏の二択、屈弱K刻みは連続ガードではないので投げと無敵技の逆二択を仕掛けてくる相手には近中Pを使用し、投げ間合いから離れておくのもよい。

屈弱K刻みは繋ぎが難しいので比較的簡単な近弱P>屈弱K>屈弱Pにしても繋がる。

近中P>四股のターゲットコンボを空キャンセルしての強百裂と大銀杏投げの二択は幻惑度が高い。

無敵技を待って様子を見た後は下段の攻撃をスカして当てれる遠弱Kや遠中Kが相手のしゃがみ技をつぶしやすい。

弱百貫は相手の投げや一部を除いた通常技を潰せる。ガードされても投げられない場合がほとんどなので連続で出すと強い。無敵技や相手のしゃがみ技に潰される事があるのでその場合は少し間合いを取っての四股踏みやバックダッシュ>張り手を狙いに行ってもいい、屈弱Pから中百貫をキャンセルで出して攻め立てるのも強い。

**垂直ジャンプモード** 垂直J強Pが届くか届かない位置で垂直ジャンプを繰り返す。昇りで強Pを出した時は空対空ではほぼ負けず、空対空がこなかった場合も後ろに下がって着地際を狙った通常技をスカし遠強Kなどを決める。頂点付近で出したときは相手の立ち状態に垂直J強Pが当たる。

前後移動は斜め下入力でもできるので百貫のタメを作るため必ず下に入れておきたい。

[ページトップへ](#)

## キャラ別対策

[エドモンド・本田 対戦攻略](#)

## テクニック・豆知識

- ・ 屈弱Pキャンセル強百裂の出し方

パンチボタンを弱・中・強・弱・強と素早く押す。ボタン同時押しにならないよう注意する。

ラストの強を中強同時押しにするとEX張り手が出る。

同時押しのタイミングが勝手にずれることを期待して弱・中+強・弱・強と入力してもいいかもしれない。正確性は下がるが入力速度は上がる。どうしても出ない人用。

他にも弱・強・中・弱・強などの出し方がある。

ジャンプ攻撃から屈弱P>百裂を出すときはジャンプ攻撃を当てて着地する前にパンチボタンを二回、着地後に弱中強Pピアノ押しで出る。着地前に押すパンチボタンは何でもいいが相手のバックステップを防止するなら中か強で。

屈弱K(>弱P)>屈弱P>強・弱・強の入力法は最初の屈弱Kの硬直中に弱Pを押す(屈弱Kと同時に押しでも可)と百裂入力の有効時間内となる。目押しさえできれば出しやすい。

屈弱K(>強P・中P)>屈弱P>弱P・強Pという入力法もある。屈弱Kを出した後、強中弱のピアノ押しの最後の弱で屈弱Pを出す。その他にも

屈弱K(弱P同時押し)>(中P・弱P)>屈弱P>強P

近弱P>(弱P×2)>屈弱P>強P

近弱P > (中P・弱P) > 屈弱P > 強P  
などの出し方がある

- ・ 近中P > 強百裂は中・弱とずらし押しした後、強P連打。屈中K > 強百裂は屈中K弱P同時押し、中Pずらし押しのと強P連打。
- ・ サバ折り後、垂直ジャンプ(間合い調整) > 斜めジャンプで5F安全飛び(本田、パイソン、バルログ、ベガ、ヴァイパー、ルーファスに有効)、間合い調整で表かめくりかを選択。屈中P 前ダッシュ J中Kで4Fのめくり安全飛び、前ダッシュ二回 > 垂直ジャンプでもいけるが要微調整。相手画面端ではサバ折りの後一瞬待って、中百貫でめくり&低めガード。弱中頭突き出せば裏回り。
- ・ 依投げからダッシュ > 前ジャンプ、サバ折りからダッシュ2回 > 垂直ジャンプで大体詐欺飛びのタイミングになるが要微調整。
- ・ セービングは構え中かなり投げられ判定が後退する。ザンギの移動投げが触れても投げられず、目の前で足踏みするくらい。投げずかしに使える。めくりを使うと表落ちになる場合も。
- ・ 頭突きはレバー入力部分完成 振り向き ボタン部分入力となればめくられた時、逆側に出すことができる。レバーを前に入れた後パンチボタンを押すまでには少し余裕があるので早めに前にいれて振り向いてからパンチを押す。後タメ 前 後 P ボタンと入力する出し方もある。
- ・ 起き上がりのとき後ろ斜め下タメから 後ろ斜め上 後ろ斜め下で様子見の(相手の出かた次第で技を出さない)百貫落としコマンド入力と頭突きタメ維持。
- ・ 四股踏みはやられ判定が約体半分、投げられ判定が微妙に下がる。起き上がりの相手の昇竜拳や、先端当てのジャンプ攻撃などをかわして反撃できる。昇竜スカりに最大ダメージを狙うならゲージを消費してセービングキャンセルしLv2を当てる。
- ・ ギリギリめくる距離のジャンプはJ弱Kで表落ちになる。
- ・ ウルコン、スパコンは前ダッシュからでも出せる。コマンドは後ろタメ、前、前、後、前。
- ・ 大銀杏投げ後、半歩下がった位置からの四股踏みで昇龍系を潰せる。
- ・ 相手が密着付近でダウンしてる時近中kを出すと大幅に間合いが離れる。こちらが画面端のときは相手を押しのける。
- ・ 本田のニュートラルしゃがみモーションはめくりの食らい判定が小さく技によってはスカすことができる。本田のしゃがみ食らいモーションにはコパン張り手が繋がらない。
- ・ 密着でダウンを取った時、四股踏み空キャンセル百貫落としてガードの表裏を調節できる。

[ページトップへ](#)

## コンボ

<基本>

- ・ **ジャンプ攻撃 > 屈中K > 強スーパー頭突き**
  - 屈中Kは微妙に遅らせないとタメが完成しづらい。
  - 強頭突きを根元ヒットさせればさらに鬼無双に繋げることも可能。
- ・ **ジャンプ攻撃 > 屈強P > 鬼無双**
  - ジャンプ攻撃は深め。
- ・ **ジャンプ強K > 近強P > 屈弱P > 強スーパー頭突き**
  - キャラ限定。頭突きをEXにすれば入るキャラも。威力はゲージ無しの連続技では最も高い方。
  - ラストの頭突きをEX張り手にすると威力は多少落ちるが攻勢を維持できる。

<対空>

- ・ **弱スーパー頭突き > 鬼無双**
  - 頭突きは出かかりキャンセル、対空でも全段繋がる。

<ヒット確認>

- ・ **屈弱K > 屈弱P > 強スーパー頭突き**
  - 立ちヒット限定だがラストをEX百貫にすると間合いが離れず起き攻めができる。
- ・ **近弱P > 屈弱K > 屈弱P > 強百裂張り手**
  - 屈弱K x 3よりつなぎが簡単。

<単発確認>

- ・ **遠中Por屈中P > 鬼無双**
- ・ **遠強Por屈強P > 鬼無双**
- ・ **遠中K > 鬼無双**

<張り手系>

- ・ **屈弱P > 強百裂張り手 > 遠強K**
- ・ **屈中K > 強百裂張り手 > 遠強K**
  - 張り手後の遠強Kは密着からでないと繋がらない。
- ・ **近中P > 強百裂張り手 > 遠強K**
  - 近中Pは一発目、キャンセル百裂でいちばん簡単。
- ・ **屈弱P > 強百裂張り手 > 鬼無双**
  - 百裂張り手は4段目までにSC。

<特殊・高難易度>

- ・ 立中P>屈中K>強スーパー頭突き
  - 屈中Kは1F繋ぎ。フォルテのセービング崩れとガイルに入らない。
- ・ 屈弱P>百裂張り手>屈中K>強スーパー頭突き
  - シャガみヒット限定。
- ・ 屈弱P>EX百裂張り手>屈弱P>強百裂張り手>遠強K
  - EX張り手>屈弱Pは繋がるタイミングが1Fしかない。
- ・ 屈弱P>強百裂張り手>屈弱P>EX百貫落とし
  - 立ち状態アベル限定。起き攻めが可能。
- ・ 屈弱P>EX百裂張り手>屈弱P>EX百裂張り手>...
  - ゲージが続くまで。
- ・ 強百裂張り手>遠中P>鬼無双
- ・ ジャンプ強P>強張り手×3(>SC鬼無双)
  - ザンギエフで確認。
- ・ 百貫落とし>EXスーパー頭突きorスーパー鬼無双
  - 百貫は降り空中ヒット。

コンボ確定表

- ・ 張り手中足頭突き（基本的に相手シャガみで密着状態から）

(屈弱K>) 屈弱P>百裂張り手>屈中K>強スーパー頭突き  
(補足)

直張り手... 屈弱Pを抜いたもの

屈中K張り手... 屈弱Pを屈中Kにしたもの

EX... 頭突きをEXにすると入るもの

特... 締めを屈弱P>EX頭突きにすると入るもの

立... 相手立ち状態で入るもの

- ・ 大P小P頭突き

近強P>屈弱P>強スーパー頭突き

	張り手中足頭突き			大P小P頭突き		
	通常	直張手	屈中K張手	正面	セビ崩れ	めくり
リュウ	EX	○	○	EX	EX	X
ケン	EX	○	○	EX	EX	X
春麗	○	○	○	○	○	EX
本田	X	○	○	○	○	○
ブランカ	立	立	立	○	○	○
ザンギ	特	特	特	○	○	○
ガイル	X	X	X	○	EX	X
ダルシム	X	X	X	○	EX	EX
バイソン	X	X	X	○	EX	EX
バルログ	EX	EX	EX	○	○	EX
サガット	X	X	X	○	○	○
ベガ	○	○, 立特	○, 立特	○	○	EX
アベル	X	X	X	○	○	EX
フォルテ	X	EX	EX	○	○	EX
ルーファス	○	○	○	EX	EX	EX
ヴァイパー	○	○	○	○	○	EX

豪鬼	○	○	○	○	○	EX
----	---	---	---	---	---	----

[ページトップへ](#)

## キャラ別対策

[エドモンド・本田 対戦攻略](#)ページへ

## アピール

- ・ ちゃんこ食わんかい
- ・ まだまだこれからじゃあ
- ・ 気合いじゃ、気合い！！
- ・ ぶつかってこ〜い！
- ・ 踏み込みが甘いのお
- ・ ごつつぁんです
- ・ うははははー
- ・ なっとらんのぉ
- ・ わしゃあビクともせんぞ
- ・ ほれほれっかかってきんしゃい

## 勝利メッセージ

### ラウンド勝利時

- ・ 「ガッーハッハッハッ！」
- ・ 「お前さん、中々じゃった！」
- ・ 「どんなもんじゃい！」
- ・ 「豪快に決めたでござす！」

### タイムオーバー勝利時

- ・ 「世界は広いのう！」

## 汎用

- ・ 強さの秘密が知りたくば いつでも入門しに来んしゃい！
- ・ もっと腰を落とさんと！ 基本は股割りでごわす
- ・ こりゃ愉快！ 土俵の上では見られん技じゃったのう！
- ・ 稽古稽古！ 稽古あってこそその強さじゃい！
- ・ つまらん取り組みではタニマチに申し訳ないからのう！
- ・ 日本一！ これ即ち世界一でござす！！
- ・ 相撲は面白いじゃろう？ 一度本場所を見に来んしゃい！
- ・ 相撲は地方巡業もしちよるぞ！ 一度のぞいて見んしゃい！
- ・ 大きな体は強さの基本じゃ！ 1日5食は食べるとなあ！
- ・ がっははははは！ 愉快じゃったのう！ さあもうひと勝負！
- ・ ごつつぁんです！

## キャラ別特殊

### 対リュウ

性根の据わった目つきだのう！ 今からでも力士にならんか？

### 対ケン

いいぞいいぞ！ やっぱり闘いは攻めてこそじゃい！

### 対春麗

いっくら動きが早くとも、そんな蹴りでは蚊ほどにも効かんわい！

### 対エドモンド・本田

互いに手の内が読めると 攻め手が決まらんで大変じゃわい！

### 対ブランカ

面白い技をようけ持っとるのう！ もう一回やって見せてくれるか？

### 対ザンギエフ

あんさんの掴みはええのう！ 新弟子検査、受けてみんか？

### 対ガイル

それだけの力を持ちながら あんた楽しくなさそうに見えるのう

### 対ダルシム

こりゃあすごい！ 火吹きに浮遊技！縁日のようでごわすな！

### 対バイソン

内掛けも蹴返しも立派な技じゃぞ！ 遠慮するな！

### 対バルログ

早いんは早いが、なんか全然効かん技じゃのう！

### 対サガット

これは面白かった！ あんたさぞかし名のある格闘家じゃろう！

### 対ベガ

足は地に付けてこそ、でごわす！

### 対クリームゾン・ヴァイパー

いやあ、変わった技じゃった！ あんなどころからあんなものが出るとは！

### 対ルーファス

ううむ、身体が大きいし柔らかい！ あんた、相撲に興味はないかのう？

### 対エル・フォルテ

一度ちゃんこを食うてみんしゃい！ 何でも一流のモンに当たるとかんとなあ！

### 対エル・フォルテ（CPU7戦目限定）

さあ約束どおり次は料理勝負じゃ！ ちゃんこが世界一と認めてもらうぞい！

### 対アベル

なんと、探し人か？ 警察には聞いてみたか？

### 対セス

本当の強さというモンは 稽古でしか身につかんものなのでごわす！

### 対セス(vsモード)

なんか不思議な技でごわすのう！ こんがらかったりはせんのかい？

### 対豪鬼

重心の低い、いい構えじゃのう！ 面構えも満点じゃ！

### 対剛拳

ん？ どっかで会うたかのう？

### 対さくら

元気があっていいのう！ その調子でごわす！

### 対フェイロン

すごい声じゃのう！ 耳が痛くなったわい！

### 対ダン

そろそろ挑発に見合う実力も欲しいところじゃのう！

### 対キャミイ

あんたはもっとえびすこせんといかん！ 格闘は体が一番でごわす！

### 対元

年寄りと思うたらえらい速さじゃ！ おみそれしましたわい！

### 対ローズ

こりゃまこと不思議な技じゃ！ 手妻の類かのう？

## ライバルキャラクター戦

### 戦闘前デモ

エドモンド・本田「よう あんた料理人らしいのう」

エル・フォルテ「・・・」

本「勝負の後でチャンコ食うてみるか？ほおが落ちるぞ！」

フォ「よからう！」

### 戦闘中

#### ファーストアタック

本「さて、どう出る？」

フォ「」

#### 序盤セリフ

本「ふいふ、楽しみじゃのう」

フォ「見せてもらおう！」

#### セービングアタックLv3ヒット

本「どうじゃ！」

フォ「」

#### 戦闘中セリフ

本「ほれ、どうした？」

フォ「腹の具合がおかしいのか？」

#### リバーサル

本「フッハッハ！」

ヲ「」

### コンボヒット

本「よーし！」「フッハッハッハ！」

ヲ「いい出来だ！」「」

### スパコンゲージ満タン

本「来たぞーっ！」

ヲ「」

### リベンジゲージ50%

本「ぬおおお！」

ヲ「メインディッシュと行くかぁ！」

### リベンジゲージ100%

本「構わんで、もっと来い！」

ヲ「腹が減ったな・・・」

### 体力瀕死

本「この一番、いよいよ大詰めじゃ！」

ヲ「うん、腹が減ったな・・・」

### 相手気絶

本「そろそろ飯にするかのう？」

ヲ「空腹のせいだ！」

### 相手気絶から回復

本「よっしゃ！稽古を続けるか！」

ヲ「何か食べるか？」

### スーパーコンボフィニッシュ

本「どうじゃい！」

ヲ「」

### ウルトラコンボ

本「よっしゃー！」

ヲ「さあ一口！」

### ウルトラコンボフィニッシュ

本「さあ！チャンコ食うてもらうぞい！」

ヲ「よし！俺のレシピを試してみろ！」

## モバイルコンテンツ

### カラーバリエーション

青色（最初から所持）

紫色（最初から所持）

赤色（1000ゼニー）

黄赤色（1000ゼニー）

緑色（1000ゼニー）

桃色（1000ゼニー）

灰色（1000ゼニー）

淡茶色（1000ゼニー）

辛子色（1000ゼニー）

白色（5000ゼニー）

### アレンジ衣装

派手な化粧まわしをつけている。勝利デモ時の引き締まったケツがポイント。（25000ゼニー）

黄緑色（最初から所持）

紫色（最初から所持）

桃色（1000ゼニー）

黄赤色（1000ゼニー）

緑色（1000ゼニー）

赤色（1000ゼニー）

[ページトップへ](#)