

アベル



- [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](#)
 - [遠距離](#)
 - [中距離](#)
 - [近距離\(トルネードスルー間合い\)](#)
 - [密着](#)
- [コンボ](#)
 - [通常時の立ち回りで使うコンボ](#)
 - [EXSAキャンセルダッシュを使ったコンボ](#)
 - [中Kキャンセルダッシュ\(6中K6\)からのコンボ](#)
 - [アマキャン](#)
- [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](#)
- [アベル使いギルド](#)

ストーリー

わずかな手がかりを元に、シャドロー残党を追いつける若者。
軍隊仕込みらしい総合格闘術を使う。一見愛想はよくないが、人嫌いではなく、生真面目で丁寧な性格。過去の記憶を失っている。

プロフィール

ファイティングスタイル	柔道を基本とした総合格闘
誕生日	11 / 5
代表国 / 出身地	フランス
身長	198cm
体重	85kg
3サイズ	B130 / W85 / H89
血液型	A
好きなもの	犬（ずっと部隊生活で飼えなかったのが、これが終わったら飼いたいと思っている）
嫌いなもの	牡蠣（腹を壊して大変なことになったことがある）
特技	裁縫（傭兵部隊では縫い物はすべて自分でしていたので、得意になった）
CV	高橋研二

概要

- 威力、間合いともに優秀なトルネードスルーを中心にダメージを取りに行くキャラ。
- 飛び道具を潜れるマルセイユローリングやホイールキックなどで接近し、打撃と投げの二択を迫る。
- 屈弱P > 中P > チェンジオブディレクション > 無心、屈強P > 無我など、連続技の威力も高い。

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	内股投げ	(近距離で) → or N + 弱PK	
	体落とし投げ	(近距離で) ← + 弱PK	
特殊技	前蹴り	→ + 中K	ダッシュキャンセル可

分類	技名	コマンド	備考
必殺技	チェンジオブディレクション	↓↘→+P	
	セカンドミドル	(チェンジオブディレクション中)→+P	中段技
	セカンドロー	(チェンジオブディレクション中)→+K	下段技
	フィニッシュミドル	(セカンドローorセカンドミドルヒット後)→+P	中段技 アーマーブレイク属性
	フィニッシュロー	(セカンドローorセカンドミドルヒット後)→+K	下段技 アーマーブレイク属性
	ホイールキック	↓↙←+K	中段技 アーマーブレイク属性
	マルセイユローリング	↓↘→+K	
	スカイフォール	→↓↘+P	
	トルネードスルー	→↘↓↙←+P	
スーパーコンボ	無心	↓↘→×2+P	アーマーブレイク属性
ウルトラコンボ	無我	↓↘→×2+PPP	アーマーブレイク属性

技解説

通常技

技		解説
立弱P	近	発生4F。2HIT技。 多くのキャラのしゃがみにヒットしないので、注意。
	遠	発生5F。屈弱Pと同様のモーションで同じく連打キャンセル可能なジャブ。 カウンターヒット時、目押しで前蹴りに繋がる。
立中P	近	発生5F。2HIT技。 1段目は必殺技キャンセル可で、2段目はスパコンのみキャンセル可。 屈弱Pからの目押しが繋がるので、めくりからの連続技などに使う。
	遠	発生5F。判定がかなり強いストレートパンチ。 タイミングが合えば殆どの突進技を迎撃できる。スパキャン、EXSA可能。

技		解説
立強P	近	発生4F。2HIT技。 近中Pと同様に、1段目は必殺技キャンセル可で、2段目はスパコンのみキャンセル可。 1段目が真上に出す掌底で、めくり気味の飛び込みを落とすのに使う。 通常投げ以外ではアベル最速の技で、目押しコンボのつなぎに重宝する。ほとんどのキャラにしゃがみヒットしないため注意が必要。 しゃがみにHITするのは、サガット・ザンギ（とセス・剛拳）、不安定なのがバイソン。剛拳・セス以外の家庭用専用キャラは要検証。
	遠	斜め上に出る判定の強いパンチ。 蹴りの先端などを当てにくる飛び込みを落とすのに使う。
立弱K	近	ローキック。使いどころ無し。
	遠	発生5F。牽制や連携に使えるミドルキック。リーチが長いが、やられ判定も前に出るので注意。
立中K	近	必殺技キャンセル可。前蹴りとモーションが同じ。
	遠	地对空用の上段キック。遠めの対空に。 やや前方に移動しながら出すので、スカ投げ等のビックリ連携もアリ。
立強K	近	発生6F。持続の前半が上段、後半が中段となる特殊な技。しゃがんでいる相手には持続の後半部分のみが当たる（持続の6F目？）。後半部分のみヒット時、目押しで屈弱P、屈弱Kに繋がる。
	遠	発生14F。発生は遅いが判定の強い回し蹴り。 中距離での牽制に使う。
屈弱P		発生5F。連打キャンセル可能の牽制技。ガードさせて有利、ヒットさせれば6F有利になるので、目押しで近立ち強P、近立ち中P、ノーキャン無心がつながる。主力技。
屈中P		発生7F。必殺技キャンセル可能。 発生が速くリーチもそこそこあり、判定も立ち中Pほどではないが強い。
屈強P		発生8F。2HIT技。 2段とも必殺技キャンセル可能。 空中の相手に当たった場合、1段目は空中復帰可、2段目は着地まで復帰不可、くらい判定あり。 2段目が空中の相手に当たった時は、弱COD>EXスカイフォールが入る。 2段目に浮かせ効果があり、いろいろ拾える。詳細はコンボ項目にて。 対空に機能するが判定が強いわけではないので過信は禁物。リターンを重視する場合に。
屈弱K		発生5F。出の早い下段技。連打キャンセル可能でガードさせて微有利、ヒットさせれば近立強Pが目押しでつながる。 屈弱K×n>屈弱P>立弱Kや、途中で止めてトルネードスルーなど、接近戦での始動技となる。 ブランカの電撃に一方向的に勝てる。
屈中K		発生8F。姿勢を低くし、斜め上に蹴り上げる足払いで対空技として機能する。リーチが長く必殺技キャンセル可。 出が遅く判定が出る前に随分前方に移動するので、指し合いに使うのには不向き。

技		解説
屈強K		発生11F。距離が長い足払い。必殺技でキャンセル可。 中足払いと同じく攻撃判定が出る前に異常に前進するので、スクリューや通常投げに吸われ易い。 先端当て>弱ホイールが中距離での牽制のひとつ。全体Fが長く、跳ばれると危険。というかフルコンもらう。
J弱P	垂直	典型的なジャンプ小パンチ。斜め下に出すストレートパンチ。
	斜め	同じく典型的なジャンプ小パンチ。垂直J、斜めJ共に、小パンチはアベルの空中技の中では下に判定が強い部類。
J中P	垂直	立ち強Pと似た感じの掌抵を空中で出す。
	斜め	同じく掌抵。
J強P	垂直	やや上寄りの横方向に強い掌抵。リーチはいまひとつ。
	斜め	裏拳。横に強く、リーチが長い。 斜めJ強Kと同じく打点の高い技だが、横方向に出すので、強攻撃で飛び込む場合はこちらの方が使いやすい。 ただし相手がしゃがんでいる場合引き付けすぎると当たらないこともある。 J強攻撃が当てられた場合は、屈強Pへつなげることが可能。
J弱K	垂直	横に長い跳び蹴り。めくり判定あり。空対空にも機能する。
	斜め	膝蹴り。判定は弱くないがリーチが短いので後出し空対空的要素が強い。
J中K	垂直	リーチと判定の持続が妙に短い横方向に出すキック。要素なし。
	斜め	空中技の主力。 めくり性能が高いので、起き攻めではこれを使う。 また、発生が早く、斜め下に攻撃判定が出るので、バックジャンプからの空対空にも重宝する。
J強K	垂直	空対空、垂直Jでコマ投げのスカを取れたときのコンボ用に使う横蹴り。 リーチはそれほどではないが、発生は遅くなく、垂直J系の技の中では利便性も高い。
	斜め	斜め上に攻撃判定が出る。 相手のジャンプを追いかける空対空で使う。

特殊技

技	解説
前蹴り	発生7F。近中Kと同じモーションだが、ダッシュキャンセルが可能な牽制技。 入力はセビキャンダッシュと同様ではなくN(ニュートラル) だけでOK。[→中K→] 飛び込み後や、中距離での刺しあい時など、さまざまな場面から +中K>ダッシュ>トル ネードスルーを狙える。 ヒット条件によっては近距離技を連続ヒットさせることも可能。ただしそのせいでトル ネードスルーがスカることがあるので、ヒット確認は出来る様にしておきたい。 ガード時1F、ヒット時4F、カウンターヒット時8F有利。

投げ技

セービングアタック

- LV1or2をガードさせて、SA>ダッシュ>トルネードスルー
- LV2or3を当てたら、SA>ダッシュ>屈強P>強スカイなど
- 溜めダッシュキャンセル>トルネードスルー
- Lv1当てバクステでカウンター膝崩れ確認で、大足、COD、無我が入る。

必殺技

技	コマンド	解説
チェンジオブディレクション()	236P	踏み込んで拳を振り下ろす技。EXSA可能。連続技、確定反撃、割り込み(EX)、連携(相手キャラによる) と広く使われる。 弱中EXは中攻撃以上から繋がる。強は通常技キャンセルでは繋がらない。 弱はガードされると大幅不利となるので、基本的に中・強を使う。 236P>6P>6Pでダウンが取れるので、攻め継続が出来る。 生で出しても先端当てならガード時五分なので、中距離での牽制にも使えるが、少しでもめり込む距離だと、昇龍拳やスクリュウなど発生が3F以下の技が確反になるので注意。ゲージと相談になるがEXSAキャンセルバックステップなどでリスク回避も一応可能。この時、EXSAキャンセルダッシュとすれば5F有利で密着できる。 ヒット時はのけぞりが大きいので、EXSAキャンセルダッシュを使用すれば大抵の通常技をコンボとして繋げることができる(最速ダッシュで10F有利)。 EX可能。EX版CODはアーマー付きで、1発だけ攻撃に耐える。中足波動や牽制の足払いなどに合わせて使う。 ゲージは大量消費するが、EX版もEXSA出来るので、EXSAキャンセルダッシュ屈強Pを狙っていける。
セカンドミドル()	(中)6P	中段。236Pから連続ヒットする。 ガード時は硬直が長く、痛い確反をもらうので、セカンド止めという選択は今のところないが、CODが最先端ヒットした場合、フィニッシュミドルがスカることがあるので、その時はセカンド止めが必要。
セカンドロー()	(中)6K	下段足払い。 出が遅く、236Pがヒットしても連続ヒットにならないので、通常はセカンドミドル(6P)を使う。 ヒット時はフィニッシュミドルが連続ヒットする。EXSA可能。
フィニッシュミドル	(中)6P	中段。236P>6Pから連続ヒットする。セカンド技をガードされた場合、出しても掴む前に昇龍拳やスクリュウ等で割り込まれるが、その代わりジャンプで逃げることはできない(ジャンプしようとする投げが決まる)

技	コマンド	解説
フィニッシュロー	(中)6K	<p>下段打撃投げ。 発生が遅いので、セカンドがガードされているときは昇龍拳等で割り込まれる。 236P > 6Pヒット時は6Pを使う。 ただ、6Pよりも近くにダウンさせるので、補正きりも兼ねて奇襲で出すのもあり。 属性的には打撃なのでマルセイユローリングなどの打撃無敵技は掴めない。</p>
ホイールキック	214K	<p>着地後に一步下がるので、先端当てで五分。 目の前ですかしても、スクリュウの射程外になる。 ザンギ戦での主力牽制。 コマンド入力直後から足元が下段技に対し無敵。 この特性を利用し、近距離戦を足払いに頼るキャラに対して、至近距離での弱による牽制は有効。 ただし、出切るまでは地上判定なので投げは食らう。 EX版は飛び道具に対して無敵になる。豪鬼の斬空波動拳はこれで無力化できる。</p>
マルセイユローリング	236K	<p>前転。弱中強は5F目から、EXは1F目から打撃無敵。弱中強EXとも、終わりに1Fのスキがある。攻撃判定がないのにスパコンゲージを溜められる。 弱 < 中 < 強 = EXの順に距離が伸びる。 リバサ無敵技をすかしたり、飛び道具を持つ相手との距離をつめるのに使う。 グランドタイガーショットも抜けられるので、サガット戦では活躍する。 画面端からの脱出にも使える。 出掛かりと終わり際は無防備なので、引き付け過ぎたり距離をピッタリ合わせる使い方には不向き。また、前転中は打撃に対しては無敵だが、投げられてしまうので注意。 終わり際をEXSA可能。</p>
スカイフォール	623P	<p>対空掴み技だが、EXで出してもケンの強Kと相打ちになる程度なので、使用頻度は低い。主にコンボ要素、ゲージ溜め。 ただし、EXの場合相打ちから無我が入るのでそれを狙うのはあり。 判定的に打撃が重なっていれば普通に負けるが、相手が空中判定であれば、どんな技も間合い内なら掴める。例) 竜巻旋風脚など 簡易入力 $\downarrow\downarrow\downarrow + P$でも出せる。</p>
トルネードスルー	63214P	<p>発生5F。主力ダメージ源。 発生が早く、ダメージも大きいので積極的に狙っていきたい。 間合いは強 < 中 = EX < 弱の順に広く、ダメージは弱 < 中 = EX < 強の順に高い。 硬直は51F/45F/39F。 通常版は入力直後から持続が切れるまで対投げ無敵、EX版は対打撃無敵がついている。EXの場合、ノーマル版と比べ相手の起き上がりが2F早い。 トルネードスルーが決まったあとは、前ダッシュ～前ジャンプで丁度いい具合にめくれる間合いになる。但し、これをやると相手キャラによっては対空が間に合うので注意。 また、決まった後に前ダッシュ～小マルセイユで表、～中マルセイユで裏に密着できる。 簡易入力 $\downarrow\downarrow\downarrow\leftarrow + P$でも出せる。</p>

スーパーコンボ

技	コマンド	解説
無心	236236P	突進しての打撃投げ。ガード可。相手が空中にいても掴めるので、弱出しなら打撃無敵を利用し対空に使える。 発生は遅く、アベルの技で言うと、前入れ中Kと同等程度(スパコン発生時の暗転中にも相手は動いているので判るが、ほぼ同時に出ている前入れ中Kに負ける)。掴みの判定にリーチがない以上、同等の発生の技が重なっているとほぼ負ける。 CODからスパキャンがかかりコンボになるが、输入的に236P236Pで出てしまうので、暴発に注意しよう。 発生から暗転まで無敵、弱で打撃無敵・中で投げ無敵・強で飛び道具無敵になる。

ウルトラコンボ

技	コマンド	解説
無我	236236PPP	発生14F。膝上無敵、投げ無敵の突進打撃。 無敵を利用した反撃や、ガード後大きく離れる突進技に対しての確反が主な使い道。 下段には無敵がないので、暗転時に相手が下段技を出していると止まる。 突進技なので、近ければ早く当たる様に思えるが、打撃発生までのフレームは距離に左右されない(相手が近くにしようとして遠くにしようとして必ず一定距離進んでから打撃が発生する)ため、至近距離での優位性はない。 しかし、技発生から突進の最後まで膝上無敵がついているので、3キャラ程度離れたところからの波動拳やタイガーショット(上下問わず)を見てから刺すのも容易。 コンボへの投入も可能で、屈強P2段目で浮かせてからノーキャンセルで繋げられる。 ただし、ガードされてもスカってもお通夜すぎる硬直があるので、生で使う場合は必中を心がけたい。 ダメージは抜けているので、ウルコンゲージが溜まった後はこの技を匂わすことで、相手の動きを制限させる抑止力的な技となる。この技で確反を取れる技が主力のキャラが相手だと、ゲージが溜まった後は、平時以上に地味な刺し合いに突入する。

基本戦術

遠距離

- ・ 飛び道具のないキャラには、距離にあわせてホイール先端当てで近づく。
- ・ 飛び道具のあるキャラには、マルセイユローリングと飛び込みを使い分けて近づく。
- ・ ウルコンゲージが溜まっていれば、波動拳を見てから無我。
- ・ ゲージを溜めたい時は、弱スカイフォールが早い。
- ・ 遠距離で睨み合いになったときは、マルセイユ待ちの場合があるので付き合わない。

中距離

- ・ 遠立弱Kは牽制の要。突進系や立ち技牽制には立ち中P。遠立中Kでの移動・牽制も、下段は小足以外、通常地上戦では使いずらく投げにも吸われるので多用は避ける。
- ・ **6中K>トルネードスルー**
- ・ **(EX)チェンジオブディレクション先端当て**
 - 波動拳読んでEX、足払い読んで弱、ガードさせてダッシュ>トルネードスルー、など。
- ・ J中K等の空対空がヒットした場合
 - 前ジャンプで相手の前ジャンプを頂点付近で落とした場合、着地後前ダッシュで相手の背後に回れる。奇襲レベルだが、

相手に対応出来なければ屈強Pや屈弱K > 近立強Pなどを密着状態でヒットさせられる。

近距離(トルネードスルー間合い)

- 屈弱K ~ 屈弱P ~ 立ち弱K or トルネードスルー
- 屈弱K ~ 屈弱P ~ セービングアタック
- 屈弱K ~ 屈弱P ~ 屈中P
 - 小技 ~ トルネードスルーの決め打ちは垂直ジャンプで避けられる危険性もあるので相手のクセを読む。
 - トルネード警戒の垂直ジャンプは近立強P等の近距離地对空で処理。相手によっては屈中KでもOK。ヒットさせたらキャンセルマルセイユで前後を揺さぶる。リターン重視なら屈強P対空からのコンボや、マルセイユで裏回りから着地硬直に攻撃など。
 - 打撃で固めてくる相手にはEXトルネードを使う。
 - 屈中P > 236Pは確定時以外要ヒット確認。屈中Pは屈弱Pや屈弱Kから等、リーチが許す限り撒いてOK。

密着

- 屈弱K > 屈弱P(×1~3) > 弱K
 - 途中で止めてトルネードスルーも混ぜる。
 - 連続ヒットにはならないが、弱Kを6中K > ダッシュ > トルネードスルーでの奇襲も混ぜる。
- バックジャンプ中K
 - コマンド投げを持つ相手と距離をとる時は、発生の早い中Kを使う。
- 近立強K
 - ジャンプ抑制 + 中段

コンボ

通常時の立ち回りで使うコンボ

- 屈中P > 弱236P > 6P > 6P
基本コンボ。トルネードスルー後のめくりJ中Kなどから狙っていく。
始動技は236Pがコンボになる技であれば何でもOKだが、屈中Pはヒットした距離によって中以上の236Pがコンボにならないので、基本的には236Pは弱で出す。
- 屈弱P > 近中P(1HIT) > 236P > 6P > 6P
密着からの目押しコンボ。相手キャラにより、中Pが近にならないことがあるので注意。
 - [応用] 屈弱P > 近立中P(2HIT) > 無心
近立中P2発目はスパコンでのみキャンセル可能。
 - [応用] 屈弱P > 近立中P(1HIT) > 236P > 236P(無心)
236PでCODが出るが、そのままもう一度236Pを入力すれば、CODにスパキャンがかかり自動的に無心が出る。
暴発しないようCODの入力は正確に行おう。
- 屈弱K(×1~3) > 屈弱P(省略可) > 遠立弱K
至近距離では一番狙い易い小技のみのコンボ。地味だが小足ヒットの局面は多いので、忘れずに入れる。
- 屈弱K > 近立強P(キャンセル)236P ~
密着、相手立ち食らい限定、目押し猶予0Fではあるが、貴重な下段始動コンボ。
- 屈強P(2HIT)(2発目キャンセル) > 623P
屈強P地上ヒットからは、起き攻め、ダメージを考えると最も実用的なコンボ。
キャンセルが難しいと思う人は省略入力(323P)でトライしてみよう。
 - [応用] 屈強P(2HIT)(2発目キャンセル)236弱K > 623P
ヒット後起き攻め可能。相手画面端だとマルセイユでくぐってしまうので使えない。
また、弱マルセイユ後のスカイは強だと安定しないが、中スカイが安定する。
 - [応用] 屈強P(2HIT)(2発目キャンセル)236弱K > 立弱P(キャンセル)236弱K ~ (密着背後)
この状況下でのメの立弱Pキャンセル弱マルセイユは背後を取れる。
立弱Pを屈強Pにした場合、弱マルセイユだと正面密着。
- (相手画面端) 屈強P(2HIT)(2発目キャンセル) > 中ホイール
スカイフォールは自分と相手の位置を入れ替えるので、入れ替えるのが嫌ならこちらを使おう。何気にダメージもスタン値もスカイ並み。
- 対空屈強P(1HIT) > COD > EXスカイフォール or 無我
肘の先端で相手を落としたときのみ使う。屈強Pはキャンセルしない。
地上で屈強Pを2HITさせた場合はCODまでしか繋がらない。
- 屈強P(2段目HIT) > 無我
落ちてくる相手にノーキャンセルでウルコンが当たる。相手がアベルの頭のやや上にきたら出す。早いとくぐって、遅いと相手が落ちる。
ダメージはリベンジゲージ50%で4割、ゲージMAXで5割弱。
素で当てる場合より若干落ちるが、屈強Pを当てられる局面を作れば、実用性十分。

EXSAキャンセルダッシュを使ったコンボ

- ~ COD(EXSAキャンセルダッシュ) > 屈強P ~ 【要SCゲージ×2】

比、キャンセルコンボの基本、CODセビキャン>屈強Pは猶予2Fの目押し、決して難しい部類の目押しでは無いので、自分なりにタイミングとって安定させよう。屈強Pの後は状況に応じて。

- **EXCOD(EXSAキャンセルダッシュ)>屈強P>無我**【要SCゲージ×3】
上の連続技と似てるように見えて、用途は全然違う。消費ゲージこそ多いが、無我を決める状況を作らせてくれない相手に、強引に無我まで持ち込むための連続技と言える。割り込みからの最大リターン。
- **~COD(EXSAキャンセルダッシュ)>前蹴りダッシュ>近強P~**【要SCゲージ×2】
一応繋がるくらいに考えて、CODセビキャン後は最大10Fの有利なので、だいたいの通常技が繋がるが、基本的に屈強P一択でいい。
- **J中K>(前蹴りダッシュ>近立強P>中CODセビキャン)×2>前蹴りダッシュ>近立強P>中COD3段**【要SCゲージ×4】
ダメージはともかく、スタン効率に注目。2回目の立強Pあたりから激烈補正。

中Kキャンセルダッシュ(6中K6)からのコンボ

基本的にヒット確認(ヒット/ガード及び、場合により立ちヒット/屈ヒット/カウンターヒット)が必要。

- **6中K6>近立強P~**
6中Kが立ち状態の相手にヒットした場合のみ。猶予0F。
- **6中K6>(屈弱P>近中P)or 近中P or 屈中P>COD~**
6中Kがカウンターヒットした場合のみ。屈弱P、近中Pは猶予3F、屈中Pは猶予1F。
- **6中K6>屈強P~**
6中Kがカウンターヒットした場合のみ。猶予0F。

アマキャン

- **EXCOD>アマキャンEXホイール**

236321中P強P強K>4弱P

- **EXCOD>EXトルネード**

236321弱P中P>4強P

- **EXCOD>無我**

立ち回り

- [キャラ別立ち回り](#)
- [基礎知識](#)
- [トルネードスルー重ね](#)

アピール

- ヘンだな、おれは楽しんでいるのか？
- セイヤーーー！
- 油断せずに行こう！
- あんたの本気を見せてくれ！
- 手加減は出来ない！
- 調子でも悪いのか？
- 油断は禁物だ...
- 真剣勝負！
- 迷いがあるようでは、おれは倒せない
- 闘いに言葉は要らない...

勝利メッセージ

ラウンド勝利時

- 「すまないな、目的があるんだ。」
- 「戦う事で全てがわかるか・・・。」
- 「少しばかり俺に運があったようだ。」

「戦場とは違う。良い感じだ・・・。」

タイムオーバー勝利時

- 「力だけじゃ勝てない。そういうもんさ。」

汎用

- どこかにいるはずなんだ おれのことを知っている誰かが...
- 負けを認めれば これ以上痛めつけたりはしない
- さあ立ってくれ そしてあの組織について あんたが知ってることを教えてくれ
- 勝つのは強いパンチを打った方じゃない 無駄なパンチを打たなかった方だろ
- 悪いな 手加減と降伏のやり方は 傭兵部隊じゃ教えてくれないんだ
- 失うものがない強さなんて おれはいらない...
- もうやめよう 闘いも博打も引き際が肝心だろ
- あのときのことははっきり覚えてないんだ ただあの技だけが、目に焼きついてる...
- 家族って、どんなものなんだろうな いつかおれも、手に入れられるのか？
- 時々夜中に目が覚める 内容は覚えていないけど、夢を見るんだ...
- すまない...

特殊

対リュウ

100回負けても101戦目を始めたくなる あんたはそういうタイプだな

対ケン

家族も仕事も金もあるあんたが 何故闘う？ 趣味か？

対春麗

確かにこの大会にはおかしなところがある 春麗 あんたも気をつけるよ

対エドモンド・本田

あんたと違っておれの闘いは目的じゃない ただの手段だ

対ブランカ

ガキが一人で生きていくのはつらいよな 大変だっただろ？

対ザンギエフ

あんた、ザンギエフか！ あんたの試合、見たことあるよ

対ガイル

その技... なぜその技をあんたが使うんだ？

対ガイル(CPU7戦目限定)

スパイかもしれないヤツに 簡単にあの人のことを教えるものか！

対ダルシム

赤の他人まで守れるほど おれの腕は長くないんだ

対バISON

確かに金は大事だよな でも一番じゃない

対バルログ

睨むなよ 負けたあんたが美しくないのは おれのせいじゃない

対サガット

噂どおりの「帝王」だ あんたと闘えて光栄だったよ

対ベガ

飛ぼうが消えようが 姿が見えるときがあれば、何とかなるもんさ

対クリムゾン・ヴァイパー

仕事を邪魔して悪かった おれはもう行くから、続けてくれ

対ルーファス

話が長いなんてもんじゃないな ...で、要点は？

対エル・フォルテ

やりたいことをしな どっちも続けたっていいじゃないか

対アベル

おれが探しているのはお前じゃない 顔が似てるだけなら用はない

対セス

この男の顔は、... どういうことだ？ おれは一体誰なんだ！？

対セス(vsモード)

...あんたは誰だ？ なぜおれと同じ顔をしてるんだ！？

対豪鬼

これが同じ人間の力だとはな ...正直驚いた

対剛拳

懐かしいな おれを育ててくれた人も あんたみたいな目をしてた

対さくら

闘いたいから闘う そんな贅沢は知らなかったな...

対フェイロン

あんたの映画見たよ すごくよかった 握手してくれ

対ダン

あんた面白いな 部隊の仲間を紹介したらきっとウケるよ

対キャミイ

何を失くしても、生きていればいい 生きていだけで勝ったと同じだ

対元

仕事で人殺しか... あんた、家族はいないのか？

対ローズ

占いがいつも当たるなら 未来なんて無意味だ でもおれは...

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「その技は・・・何故あんたがその技を？」

ガイル「ソニックブームのことか」

「この技を使う男を知っているのか？」

「おい その男は今どこにいる？」

ア「誰かもわからん人間に、簡単に教えると思ってるのか？」

戦闘中

(相互ライバルのためガイル側のセリフは割愛)

ファーストアタック

5秒で決める！

序盤セリフ

やれるもんならやってみる！

セービングアタックLv3ヒット

放っといってくれ！

戦闘中セリフ

畏か？

リバーサル

この動き・・・まさか！

コンボヒット

本当に軍人か？

プロらしくないな！

スパコンゲージ満タン

話す事は無い！

リベンジゲージ50%

あんたも軍人か！

体力瀕死

強いな・・・

これしき！

相手気絶

やっぱり似てない

相手気絶から回復

あの人とは違うな

スーパーコンボフィニッシュ

あんた、敵じゃないのか！？

ウルトラコンボ

そうだ！

ウルトラコンボフィニッシュ

俺も知りたい！全てを！

モバイルコンテンツ

- 着信ボイス
 - ヘンだな...-(7スタンプ)
 - か、体があああ...-(7スタンプ)

カラーバリエーション

オリジナル衣装：柔道着 + スパッツ

- 青色(1Pデフォルト)
- ・ 赤色(2Pデフォルト)
- ・ 灰色(1,000ゼニー)
- ・ 黒色(1,000ゼニー)
- ・ 黄色(1,000ゼニー)
- ・ 濃青色(1,000ゼニー)
- ・ 緑色(1,000ゼニー)
- ・ 茶色(1,000ゼニー)
- ・ 紫色(1,000ゼニー)
- ・ 白色(5,000ゼニー)

アレンジ衣装

- ・ シングレット(レスリングウェア)(25,000ゼニー)
- ・ 青色
- ・ 赤色
- ・ 灰色(1,000ゼニー)
- ・ 黒色(1,000ゼニー)
- ・ 黄色(1,000ゼニー)
- ・ 濃青色(1,000ゼニー)

アベル使いギルド

基本的にギルドリーダーかその代理人が編集してください。
第三者がギルド責任者に無許可で公開してはいけません。

- ・ ギルド名
- ・
- ・ パスワード：
- ・ ギルドPR
(任意)