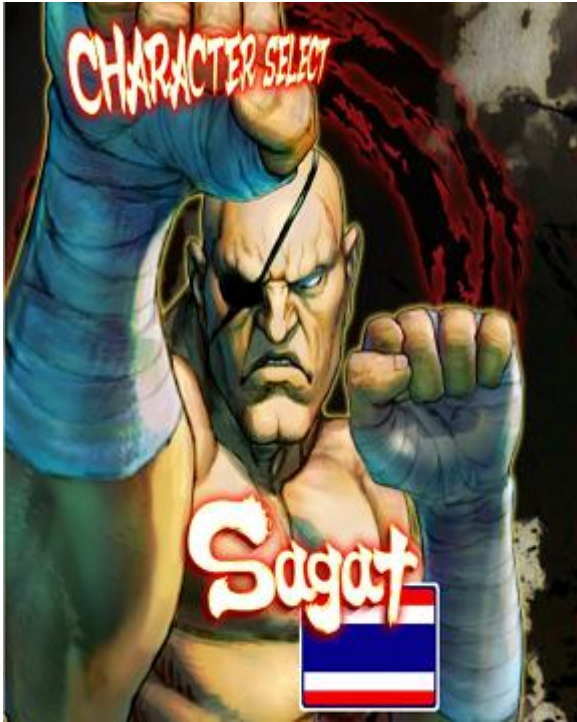


サガット



- [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](#)
 - [起き攻め](#)
- [立ち回り](#)
- [コンボ](#)
- [アビール](#)
- [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

無敵の虎とも称えられたムエタイ界の帝王。
その蹴りに比肩する威力を持つ技は存在しないとまで言われた男。
かつてリュウに喫した一度の敗北を胸に刻み、新たな強さを得るべく修行を続ける。
胸の傷はリュウに受けた昇龍拳によるもの。
また[ダン](#)の父である、火引強（ひびきごう）と戦ったことがあり、その際に強は命を、サガットは片目を失っている。

プロフィール

ファイティングスタイル	ムエタイ
誕生日	7 / 2
代表国 / 出身地	タイ
身長	226cm
体重	78kg
3サイズ	B130 / W86 / H95
血液型	B
好きなもの	強い対戦相手
嫌いなもの	昇龍拳、姑息なやつ
特技	潜水（20分以上）
CV	遠藤大輔

概要

上下撃ち分け可能な飛び道具で、隙が少ないタイガーショットによる牽制と、対空技のタイガーアッパーカットによる対空を得意とする。

全体的に一発の攻撃力が高く、通常技はリーチが長くて威力も大きい。

必殺技も上述以外に、固めに使える突進技のタイガーニー、追撃に使える上に威力が大きい、ウルトラコンボのタイガーデストラクションと、申し分のない技が揃っている。

なお弱点として、

- 身体が大きいため喰らい判定が大きい
- 歩きの速度、バックダッシュ速度が共に全キャラ中最低
- 技のモーションが大きく、攻撃の発生が総合的に遅め

などという点があるが、元々体力がある上に安定して牽制ができる飛び道具を持つので、これらは致命的と言えるほどのものではない。

むしろ攻撃面の高いポテンシャルが評価され、今作では「最強キャラ」との評価が多い。

ちなみに3Dになったことで、右向き左向きで眼帯と胸の傷入れ替わりはなくなった。

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	タイガーレイジ	(近距離で)→orN + 弱PK	エイ！エイ！エイ！
	タイガーキャリー	(近距離で)← + 弱PK	ウリュウー！
特殊技	ヘビータイガーエルボー	→ + 強P	中段技
	ステップローキック	→ + 弱K	
	ステップハイキック	→ + 強K	
	フェイクキック	(立強K動作開始時)強K	ステップハイキックからは出ない

分類	技名	コマンド	備考
必殺技	タイガーショット	↓↘→+P	
	グランドタイガーショット	↓↘→+K	
	タイガーアッパーカット	→↓↘+P	
	タイガーニークラッシュ	→↓↘+K	アーマーブレイク属性
スーパーコンボ	タイガージェノサイド	↓↘→×2+K	威力4割
ウルトラコンボ	タイガーディストラクション	↓↘→×2+KKK	威力4~5.5割

技解説

通常技

技		キャンセル	解説
立弱P	近	必S	打点は高くしゃがまれると当たらないキャラも多い。
	遠	必S	近距離と出す腕が違うが性能的には大差無い。
立中P	近	必S	アッパー。キャンセルできる中攻撃では一番高威力。近距離で飛ばれた時の対空や連続技に。
	遠	-	ストレート。判定は弱くないが少し遅い。屈P系が強いのでわざわざ使う必要はないかも。
立強P	近	-	遠距離のものと同じ？
	遠	-	ストレート。中Pに似ている性能。
立弱K	近	必S	遠近の差は無い？
	遠	必S	ローキック。リーチが長い。キャンセル必殺技でかためを続行。
立中K	近	必S/-	昔からの二段蹴り。一段目キャンセル可能。
	遠	-	ミドルキック。牽制に使用。足元のやられ判定が少し後ろに下がる為、足払いに勝ちやすい。
立強K	近	S/-	遠近の差は無い？
	遠	S/-	ジャンプ防止ぎみの牽制、及び遠距離対空。ザンギエフにはかなり有効。
屈弱P	必S	肘打ち。SCを除くと最速発生技(3F)。	
屈中P	必S	屈弱Kと同じ発生で、判定が強い。牽制や連続技に使用。	
屈強P	-	牽制に使用。判定が強い。ノーキャンセルでスーパーコンボに繋がる。	
屈弱K	必S	目押しで屈中Pや屈中Kに繋がる。小技にしては発生が遅め。	
屈中K	必S	キャンセル可能。	

技	キャンセル	解説
屈強K	-	足払い。リーチが長めでヒットすると相手は受身不能ダウン。
J弱P	垂直	-
	斜め	-
J中P	垂直	-
	斜め	-
J強P	垂直	-
	斜め	-
J弱K	垂直	-
	斜め	-
J中K	垂直	-
	斜め	-
J強K	垂直	-
	斜め	-

特殊技

- ヘビータイガーエルボー
 - 中段技、見切られ難いけど割り込みには弱い。
 - ヒット後は若干有利。
- ステップローキック
 - 移動してからのローキック、下段技。
 - ヒット時は強制的に相手が立ち状態になり、スパコンや屈弱Pが繋がる。ガード後はほぼ五分。(1フレ不利)
 - 必殺技でスライドキャンセル可能。移動アパカがよく使われる。
 - 移動ショットは、6K 41236PorKか、飛び道具が残っているギリギリのタイミングで6K 236PorKで出る。
 - 移動ショット：ショットがまだ画面上に残っている状態から消える直前に、236弱 or 強K(6入れっぱなし) 各種ボタン(連打でもいい)、グラウンドタイガーでの追撃や距離を詰めたい時など、様々な場面で有効。
 - タイガーニークラッシュを立ちガードしに来る相手に使うと効果的。
- ステップハイキック
 - 移動してからのハイキック、J防止しつつ移動や遠距離で対空に使う。
 - バクステ、及び垂直や逃げを含むジャンプを食える。
 - すかしても大してスキはない。
 - 必殺技でスライドキャンセル可能。(ステップローよりシビア)
 - 攻撃判定発生直前まで上半身飛び道具以外に対して無敵。
 - 空中で当たるとタイガーニークラッシュやウルコン、ステップハイキックなどで追撃可能。

- この特殊技自体がどこでも判定を持っておりアッパーカット相打ち等からこの技で拾う事ができる。

- フェイクキック
 - 立強Kのモーションを途中で止める技。攻撃判定は無い。
 - 立強Kが有効なザンギエフ相手に使える...かもしれない。

投げ技

- タイガーレイジ
 - 掴んでから蹴りを入れるが、連打で蹴る回数が増えたりしない模様。
 - 投げた後は大きく離れるので起き攻めをしたいならスライドタイガーニーで移動するといい。
 - 気絶値がかなり高め。
 - 画面端付近で投げた場合、即前ジャンプ一瞬間をおいて前ジャンプで弱Kでめくり、強Kで正面の二択になる。二回目のジャンプを即飛びにすると相手が起き上がると同時に着地。
- タイガーキャリー
 - 2からお馴染みの投げ。
 - タイガーレイジと同じく大きく離れるので攻めを持続したいならスライドタイガーニーで移動するといい。

セーピングアタック

- セーピングアタック
 - 肘と膝で相手を押しつぶすような攻撃。
 - リーチは普通。判定が強めでLv1カウンターを狙いやすい。

必殺技

- タイガーショット
 - サガットの目の高さに飛んでいく飛び道具。スト2ほどの速度はない。
 - 弱は弾速が遅い。強は弾速が速い。中はその中間。
 - サガット自信の背の高さもあり飛び防止で打つのは若干使い難くなっている。
 - 同キャラ対戦でグラウンドタイガーショットのフォロースルーに当たる事ができる。
 - 飛び道具にしては珍しいどこでも判定を持つ。
 - EX版は2HITで通常版の2倍以上のダメージ。画面端付近だとヒット確認からウルコンが入る。
- グラウンドタイガーショット
 - 出始めに立ちモーション。終わり際にしゃがみモーションがある。(=どちらも食らい判定)
 - 膝ぐらいの高さを飛んでいく飛び道具。メイン技として使う。出戻りが速く使いやすい。
 - タイガーショットよりは撃った後の隙が大きい。
 - 弱は弾速が遅い。強は弾速が速い。中はその中間。
 - 撃った後、やられ判定が縦に膨らみ、竜巻旋風脚や上タイガーを貰う。
 - 飛び道具にしては珍しいどこでも判定を持つ。
 - EX版は2HITで通常版の2倍以上のダメージ。近距離で押し返すのに使いやすい。画面端付近だとヒット確認からウルコンが入る。(カス当たり)
- タイガーアッパーカット
 - 対空技。弱中強と威力が上がるにつれて、最初に踏み込む歩幅の大きさが増える。
 - 323や353の入力でも出せる。323なら立たなくて撃てるのでマスター必須。
 - しゃがみグラの時はかなり強く、おそらく全身無敵。ここで相打ちになる事は無い。
 - 立ちグラになると負け判定が大きめで相打ちする確率が出てくる。また、威力がしゃがみグラ時の約半分になる。
 - 相打ち時には様々な追撃が可能。相打ちでこちらがKOされる状況以外は相打ちを狙って行きたい。
 - 相打ちと同様の追撃がEXセーピングによるキャンセルでも可能。
 - 先端部分がヒットした時も追撃が可能。猶予時間がさほどないので相打ち時よりも可能な追撃技は減る。
 - EX版は5HITし、威力や無敵時間が上昇する。
 - EX版から特定のキャラクターには安定してウルコンが繋がる。
- タイガーニークラッシュ
 - 前に飛び上がる飛び膝蹴り。押すボタンによって距離が伸びる。2HIT。323の入力でも出せる。
 - 下り部分にも攻撃判定(2HIT仕切っていない場合に限る)があり、そこならガードさせても有利。
 - 下り部分はしゃがみガードさせると圧倒的有利。次の技に割り込む事すらできないので強力な固めが可能。
 - 立ちガードされると有利~五分(?)。相手の体格によって変わる。
 - 下りを当てたい場合は、立弱Kがちょうど届くぐらいの距離から中タイガーニーを出す。何かにキャンセルで出すといい。
 - キャラによっては密着から屈弱K×1~2>中タイガーニーで上り下りと2段ガードさせる事もできる。
 - ガードロックがかかっており、1段目ガード後は2段目の時にガードを上下にきりかえれない。
 - キャラによっては中では上りで当たってしまうことがあるので、代わりに弱を使うといい。(アベルなど)
 - リベンジorスパコンゲージが溜まっていないと、何か>ニーのループを抜け出せないキャラもいる。(フォルテなど)
 - 相手の起き上がりなどに密着から弱or中タイガーニーを出すと、めくりになるキャラが居る。少し離れた場所からならEXでも同様の事が可能。
 - EX版は3HIT。スピードや距離が強化されているので中距離での奇襲に使える。ガードされると1F不利だが、ほとんど気にならない。だが、ここから継続して攻める場合は注意が必要。

画面端付近で当てた場合、ウルコンが繋がる。(入らないキャラもいる)

- スーパーキャンセル対応。

スーパーコンボ

- ・ タイガージェノサイド
 - ニー>アパカと繋がるお馴染みの技。
 - 威力によってニーやアパカの部分の伸びが変化。
 - 無敵時間はほとんど無い。
 - EX技やウルコンがあるのであまり使う必要を感じない。
 - 発生は相当速い。

ウルトラコンボ

- ・ タイガーディストラクション
 - ニー>アパカ>アパカと繋がる。2発目のアパカは真・昇龍拳のようにいつもとは逆向きになる。
 - ニーの部分はジェノサイドよりも横に伸びる。ニーの上昇中まで無敵。
 - 空中の相手に画面端で当てると最後のアッパーがカス当たりになる。
 - EXセービング絡みの連続技やラストの削り、対空、反撃などに使える。
 - 威力、拾い能力が高く、サガット自体の浮かせ技の豊富さも相まって驚異的な性能を誇っている。
 - なぜか初期のインストカードで ↓ ↘ → ×2 + PPP と間違っ て記入されていた。

基本戦術

中距離で遠から飛び道具でジャンプを誘い、対空で落とすのが基本スタイル。
サガット自身は必要以上に飛ばないようにする。

常時使えるガードやめくり方向を揺さぶったり投げを絡めたりする有効な2択3択の戦術はない。
歩きが遅いため歩いて投げの崩しも他キャラに比べ有効ではない。
ガードの固い相手にはとにかく地道に焦らず飛び道具やニーなどで削ってプレッシャーをかけていく。

SCゲージが2目盛あれば攻守ともに幅が広がるのでまずは距離を取ってSCゲージを溜める。
SCゲージは基本的にタイガーアッパーカットのセービングキャンセルに使用。

遠距離

遠距離では強弱上下のタイガーショットを混ぜて牽制し、接近防止と先読み対空でステップハイキック(6強K)を振っておく。
6強Kが当たれば追撃でき、また画面が動いて相手が垂直・後ろジャンプでよけた弱の飛び道具のケツが当たることがある。
飛び道具持ちの相手が撃ち合いに付合ってくれる場合は上のタイガーショットを中心に振るとSCゲージが非常に早く溜まる。
遠距離の撃ち合いでEXタイガーショットが単発で当たってもその後大して有利にならないので基本的にEXは使わない。

中距離

中距離は牽制しつつ強を中心に上下のタイガーショット、飛ばせて遠ければ立強K、近ければ強タイガーアッパーカット。
上下タイガーショットの間が少ないとはいえ相手が狙ってれば見てから飛びこみが間に合うので無闇に撃つのはNG。
タイガーショットへの飛びこみをあからさまに狙ってくる相手にはそれらしいタイミングで屈中P、屈中Kなどを振ると飛んできたりする。
対空の立強Kは喰らい判定が大きく読まれると相手の強いジャンプ攻撃の早だしに一方的に負ける。確信して狙ってくる相手には少し待って着地位置に屈強Pを置く。
攻めきれずに待つ相手・セービングなどで捌いてくる相手には
ステップローキック空キャンセル弱(中)タイガーニークラッシュ・EXタイガーニークラッシュを出すと良く当たる>そこから起き攻めに。
単発の下段のステップローキック(6弱K)も有効。

近距離

サガットの立中Kが届くか届かないかのあたりの距離まで近づいたら

- 立中K(下段の地上技牽制)
- 屈強P(先読みで置いておく感じで相手の地上牽制の出かかりを潰す)
- 立強P(地上牽制、地上で立強Kの2段目が当たらない相手にはリーチ最長)
- 立強K(ジャンプの出かかり潰し・牽制)
- 立弱K・屈中K> グランドタイガーショット(距離を取る)
- (立弱K・屈中K>)タイガーニークラッシュ(ダウンからの起き攻め狙い・密着攻めへの移行)
- ステップローキック(6弱K)> 屈弱P>・・・(離れた位置からの下段始動のコンボ)

などを読まれない程度に適度に振る。振りすぎは隙を狙われるのであくまで適度に。
相手が判定の強い通常技>歩きでしつこく突いてくるようなら(リスク覚悟で)グランドタイガーショット。
牽制を嫌がって飛びこんできたら弱タイガーアッパーカット、めくり狙いやかぶさってくるような飛びこみには近立中P。この距

離で相手の飛びこみを通すと苦しくなる。

さらに近づいて密着する距離になるとやや不得意。バックダッシュの性能の低さもあって距離を取るのに少し苦労する。攻勢のときは投げ狙いや小技キャンセル弱タイガーニークラッシュ>…で押しでも良いが相手の飛びこみから入ったり読み負けて守勢に回ると苦しい。ノーゲージでの適当なぶっぱタイガーアッパーカットは相手の思う壺なので自重しよう。グラップを仕込みつつガードを固めて距離を取れるタイミングを待つか、相手は割込みのタイガーアッパーカットを警戒して細かく間を入れてくることが多いので屈弱P(3F)で割込>グランドタイガーショット、セービング>バックダッシュなどで距離を取る。しつこくまとわりついてくるような相手には最終手段としてアパカセビキャン(SCゲージがあれば)で逃げる。

起き攻め

- 屈弱K> コンボ
 - ヒット時、投げを意識させておけばたまに当たる。
- 屈弱K> 投げ
 - 屈弱Kはガードさせて3F有利のため相手は投げに対する小技割込み不可。
- 屈弱K> ガード
 - 屈弱K> 屈弱Kは無敵技でのみ割込み可能のため、割込みの無敵技潰しに。
- (ギリギリ当たる距離で)屈弱P>弱タイガーニークラッシュ>屈弱P>弱タイガーニークラッシュ>…
 - しゃがみガードしている限り無敵技以外で割込み不可、立ちガードでも5F以下の攻撃の割込みのみ、立ちガードを誘って屈弱Pから屈中K・屈大Kなど。
- ジャンプめくり弱K>屈弱P+屈弱K
 - 低めに当てないとヒットしても地上に繋がらない。繋ぎがややシビアなので続く屈弱Kは念のためグラップを仕込む。
- (ステロークック空キャンセル)弱・中タイガーニークラッシュ(めくり)
 - タイミングがシビアなので要練習。キャラ限定&相手しゃがみガード限定、相手が立ちガードしたら確反。
- ヘビータイガーエルボー(6強P)
 - 中段、屈弱K>6強Pはタイガーニークラッシュを意識して立ちガードされやすいため単発で出した方が当たりやすい。
- タイガーアッパーカット>セービングキャンセル>…
 - コンボ狙いに。
 - 起き上がりに立ち状態で密着しておけばどうしても投げやグラップ対応を意識するので心持ち(2-3F)遅れ気味に出せば何か反応して高確率で当たってくれる。

その他 他キャラ同様 投げ・L3セービングアタック狙い・リバーサルすかしのガードももちろん有効。

立ち回り

- [サガットを使うための基礎知識](#)
- [起き攻め](#)
- [反撃一覧](#)
- [キャラ対策](#)

コンボ

- 屈弱K1~3>屈弱P>強タイガーアッパーカット
 - 基本コンボ、屈弱K>屈弱Pはノーキャンセルで。
- 屈弱K>屈中P>各種必殺技
 - 目押しを利用したコンボ(猶予1F)、安定させるには練習が必要。
- タイガーアッパーカット>EXセービングキャンセル前ダッシュ>タイガーニークラッシュorタイガーディストラクション
 - ぶっぱタイガーアッパーカットからはこちらを狙う。
 - EXセービングからの繋ぎで画面端の相手に決める場合、ダッシュを後ろにするとミスが少ない。
 - 画面端ではタイガーディストラクションの威力が6割程度に激減する。
 - ステロークック空キャンから始動すると、離れた相手にも届く。
- タイガーアッパーカット(地上ヒット及び通常ヒット時)>EXセービングキャンセル前ダッシュ>6強K>EXグランドタイガーショットorタイガーディストラクション
 - いわゆるワロスコンボ、通常技キャンセルからのコンボ、相手の技後の隙などのカウンターヒットにならない確定状況から。
 - EXグランドタイガーは1HITしかしないが気絶値が稼げる。SCゲージがもったいなければ省いても良い。
 - 「ぶっぱアパカセビキャンステハイウルコン」は都市伝説。タイガーアッパーカットカウンターヒット時は6強Kへの繋ぎが安定しないためぶっぱアパカからは安定して狙えない。
 - 画面端ではタイガーディストラクションの威力が6割程度に激減する。
 - ステロークック空キャンから始動すると、離れた相手にも届く。
- タイガーアッパーカット相打ち>6強K>EXグランドタイガーショットorタイガーディストラクション
 - 6強Kの繋ぎまで時間があるのでミスらないように位置調整して当てる。

- 。画面端ではタイガーディストラクションの威力が6割程度に激減する。
- ・ **タイガーアッパーカット(空中ヒット)>EXセービングキャンセルバックダッシュ>EXグランドタイガーショットorタイガーディストラクション**
 - 。要位置調整。アパカは若干早めに出して地上ギリギリの高い位置で浮かさないかと相手によっては高さが足りない。
 - 。画面端ではタイガーディストラクションの威力が6割程度に激減する。
- ・ **ステップハイキック(6強K)(空中ヒット)>ステップハイキック(6強K)>EXグランドタイガーショットorタイガーディストラクション**
 - 。対空としての6強Kに追撃属性の6強Kで追い打ち。
 - 。ウルコンに繋ぐ場合一発目の6強Kが深い位置(サガットのほかとよりも内側)あたりで当てないと届かない。
 - 。画面端ではタイガーディストラクションの威力が6割程度に激減する。
- ・ **(ジャンプ強K(OR強P)>)屈/立中K(OR屈/立中P)>タイガーアッパーカット>EXセービングキャンセル前ダッシュ>ステップハイキック>タイガーディストラクション**
 - 。隙があれば是非叩き込みたいコンボ、体力の低い相手なら8割持っていける。最初の部分は無くてもセービングでも何でもいい。
 - 。ジャンプ攻撃の威力はジャンプ強P>ジャンプ強K、キャンセルの中攻撃の威力は立中P>屈中K=屈中P>立中K。
- ・ **(ジャンプ強K(OR強P)>)屈弱K*1~2>屈中P>グランドタイガーショット>EXセービングキャンセル前ダッシュ>屈弱K*1~2>屈中P>強タイガーアッパーカット**
 - 。リベンジゲージが無い場合のMaxコンボ、威力もさる事ながら気絶値が非常に高いのがポイント。
 - 。SCゲージを50%消費するものの40%近く回収できるのでドンドン使ってOK。
 - 。最後のアパカをEXセービングして6強Kを入れたり出来る。その場合ほとんどのキャラが一発で気絶する。(気絶後にコンボ入れても減らないのであまり実用性は無い)
- ・ **(ジャンプ強K(OR強P)>)屈/立中K(OR屈/立中P)>グランドタイガーショット>EXセービングキャンセル前ダッシュ>屈/立中K(OR屈/立中P)>強タイガーアッパーカット**
 - 。のコアコアカット版。ダメージが大きい事と若干遠目の飛びからでも狙えるのがポイント。
 - 。ジャンプから入ると低体力組のライフ半分もっていく。
 - 。ジャンプ攻撃の威力はジャンプ強P>ジャンプ強K、キャンセルの中攻撃の威力は立中P>屈中K=屈中P>立中K。
- ・ **EXタイガーアッパーカット>タイガーディストラクション**
 - 。全段(5)ヒットしなかった場合は浮きが足らず繋がらない。
 - 。EXタイガーアッパーカットの地上ヒット時は本田、ザンギ、ガイル、ダルシム、バルログ、ヴァイパー、アベル、セス、ローズには入らない、他には入る。(家庭用・アーケード共通確認済み)
 - 。猶予0~1F(相手キャラによる)、コマンドのタイミングにちょうどサガットの姿が画面からフレームアウトするためタイミングは体で覚えるしかない。
 - 。EXタイガーアッパーカットの空中ヒット時(全段ヒット時のみ)は全キャラ繋がるようになり、若干猶予フレームが増えるので実用的になる。
- ・ **屈中P>屈弱P>(EX)グランドタイガーショットor強タイガーアッパーカット**
 - 。屈中P>屈弱Pは目押しで猶予1F。
- ・ **屈中Pカウンターヒット>屈中P>(EX)グランドタイガーショット**
 - 。屈中Pカウンターヒット時のみ成立。猶予1F。
- ・ **ステップローキック(6弱K)>屈弱P>(EX)グランドタイガーショット**
 - 。ステップローキックを近めでヒットさせた時限定。目押しで猶予0F。
- ・ **屈弱K×2>屈中P>(EX)グランドタイガーショット**
 - 。固めにも使える連携。
 - 。最後の部分をEXセービングキャンセルして、前ダッシュ>屈弱K...と繋げる事もできる。こうした場合、気絶値を多く稼げる。
- ・ **(ジャンプ強K>)屈弱K×3>中タイガーニークラッシュ>タイガーディストラクション**
 - 。画面端付近で相手がしゃがみ喰らい限定。SCゲージ無しでウルコンに繋がる連続技。

- 屈弱Kの部分は最後まで屈弱Pにした方が目押しが楽。
- ジャンプ強K>屈中K>タイガーニークラッシュ2HIT>SCタイガージェノサイド
 - SCを利用したコンボ、あまり減らない。
- タイガージェノサイド>タイガーディストラクション
 - 画面端付近限定。
- 屈強Pカウンターヒット>タイガーアップercut
 - 屈強Pに昇竜コマンドを仕込んでカウンターヒットの文字を確認したら強Pを目押し、屈強Pが近めでヒットした時限定、猶予1F。
- 屈強P>中or強タイガージェノサイド
 - けん制で振った屈強Pが当たったのを確認してから余裕で繋がるコンボ、ゲージ消費量と釣り合っているかは微妙。
- (相手画面端)EXグランドタイガーショットorEXタイガーニークラッシュ>タイガーディストラクション
 - 一応入る、キャラ限定の予感、見てから確認できるので鳥かご中にチャンスがあれば是非決めたい。
- めくりタイガーニークラッシュ>タイガーニークラッシュorタイガージェノサイドorタイガーディストラクション
 - 起き攻めで使うめくりニーからのコンボ、ウルコンでもヒット確認はそれほど難しくない。
- (ジャンプ強K>)屈中P>グランドタイガーショット>EXセービングキャンセル前ダッシュ>屈中P>グランドタイガーショット>EXセービングLv2キャンセル前ダッシュ>タイガーディストラクション
 - 画面端限定魅せコンボ。

アピール

- 意地を見せる
- こいっ！
- まずは敗北を味わうことだな
- 闘いを侮辱するなよ
- フッハッハッハッハ
- フンッ
- 震え上がらせてみる
- フッフッフッ...どうした
- この帝王を燃えさせてみる！
- しっかり狙うがいい

勝利メッセージ

ラウンド勝利時

- 「アッハッハッハ！」
- 「足元にもおよばん！」
- 「己を信じ、突き進むのみ！」
- 「帝王の名は伊達ではない。」

タイムオーバー勝利時

- 仁王立ちに立つ。

汎用

- 敗地から立ち上がったなら また挑んでくるがいい！
- 又ルい！これしきの技で 傷一筋でもつけられると思ったか！
- 敗北は恥辱ではない お前がそこから学ぶのならば！
- ただ力持つ者のみが 帝王に挑む資格を持つのだ！
- そのような曲がった拳 もはや必要あるまい！ 蹴り碎いてやろう！
- いやしくも帝王と呼ばれたこの俺だ お前ごときには負けられん！！
- お前程度に片膝でもつけば これまで闘った勇者たちへの侮辱になる
- お前はよく闘った また挑んでくるがいい
- 己が力量も測れずにむかってくるとは... 痴れ者めが！
- 立ち上がろうとするものだけが 私の前に再び立つことを許される
- これが帝王だ

特殊

対リュウ

お前はそんなものではなからう！ 俺を怒らせる気か！
対リュウ(CPU7戦目限定)
まさかこれで終わりとは言まいな！ さあもう一度来い！
対ケン
あの男と似ていても、まるで及ばぬ 未熟者め！
対春麗
帝王に向かってくるならば どんな相手でも容赦はせん！
対エドモンド・本田
力比べがしたいのなら余所へ行け！ ここは闘う人間の来る場所だ！
対ブランカ
本能のみで勝てると思ったか！ それなら本物の獣の方がマシだ！
対ザンギエフ
くだらぬ！ 今のお前は 国どころか自分さえ守れんではないか
対ガイル
ただの殺し合いを闘いと同じと思うな！ 誇りを持って挑んで来い！
対ダルシム
傷つけることに迷うようでは この私に挑む資格はない！
対バイソン
虚飾に惑う愚か者！ 性根と同じく薄っぺらな拳よ！
対バルログ
自らの幻想に浸りこみ 己を高めることもせぬ馬鹿者めが！
対サガット
まだだ...！ 帝王の高みに限りはない...！
対ベガ
勘違いするな！ 帝王は決して馴れ合わぬ！
対クリムゾン・ヴァイパー
道具も使いこなせぬ小物め！ 相手にするのも馬鹿馬鹿しいわ！
対ルーファス
その口を閉じろ！ さもなくば死ね！
対エル・フォルテ
二つの道を究めようなどと笑止千万！ 国へ帰るがいい！
対アベル
愚かな！ 迷いを抱いたまま帝王に挑むとは！
対セス
このようなくだらん仕掛け人形が 帝王に通用するものか！
対セス(vsモード)
本物の拳でなければ、帝王には届かん！
対豪鬼
ぬう、さすがの拳圧よ...！ ...あの男もいつかはこうなるのか...
対剛拳
この拳...！ お前はあの男の同門か？
対さくら
あの男を目指すなら その程度の技では遥かに足りぬ！
対フェイロン
若造が！ 容易く強さを口にするな！
対ダン
お前の恨みなどに興味はない！ 格闘家なら拳をもって語れ！
対キャミイ
案ずるな！ お前はまだまだ強くなる！
対元
己の拳を道具にしたな！ 外道めが！
対ローズ
言い訳はいらん！ 己自身の強さを見せてみよ！

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「・・・」
リ「珍しいな」
サ「フッ・・・」
(サガットが自身の胸の傷に指差しながら)
サ「約束だからな」
(両者構える)
リ「おお！」
サ「・・・」

戦闘中

(相互ライバルのためリュウ側のセリフは割愛)

ファーストアタック

後ろから行くぞ!

序盤セリフ

行くぞリュウ!

セービングアタックLv3ヒット

効いたか?

戦闘中セリフ

来ないのか?

リバーサル

ふんっ!

コンボヒット

どうだ!

どうだ?

スパコンゲージ満タン

し~っ・・・!

リベンジゲージ50%

一撃に込める!

体力瀕死

やるな・・・だが!

さすがお前だ・・・

相手気絶

どうした!

相手気絶から回復

失望させるな!

スーパーコンボフィニッシュ

お前の力はこんなものか!

ウルトラコンボ

リュウウウー!!

ウルトラコンボフィニッシュ

これが、闘いの意味!

モバイルコンテンツ

カラーバリエーション

- ・青色 (1 Pカラー)
- ・黄緑色 (2 Pカラー)
- ・赤色 (1,000ゼニー)
- ・白色 (1,000ゼニー)
- ・紫色 (1,000ゼニー)
- ・緑色 (1,000ゼニー)
- ・水色 (1,000ゼニー)
- ・黒色 (1,000ゼニー)
- ・黄色 (1,000ゼニー)
- ・青黄色 (5,000ゼニー)

アレンジ衣装

- ・コスチュームA (25,000ゼニー)
下にジャージ (長ズボン) をはいている。
- ・黒色 (1 Pカラー)
- ・赤色 (2 Pカラー)
- ・白色 (1,000ゼニー)
- ・紫色 (1,000ゼニー)
- ・黄色 (1,000ゼニー)
- ・紺色 (1,000ゼニー)