

ベガ



- [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](#)
 - [連携](#)
 - [各種対空](#)
- [立ち回り](#)
- [コンボ](#)
 - [備考](#)
 - [基本コンボ](#)
 - [EXセービングキャンセル使用レシピ](#)
 - [その他](#)
- [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](#)
- [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

麻薬、人体実験、兵器取引など、あらゆる悪事に手を染めていた秘密結社シャドルーの総帥にして、魔人と恐れられるサイコパワーの使い手。崩壊するシャドルーと運命を共にしたと思われていたが、新たな身体を得て復活を果たし、不気味に暗躍を始める。

プロフィール

ファイティングスタイル	サイコパワー
誕生日	4 / 17
代表国 / 出身地	不明
身長	182cm
体重	80kg
3サイズ	B129 / W85 / H91
血液型	A
好きなもの	世界征服
嫌いなもの	弱い者、無能な部下
特技	催眠術
CV	若本規夫

概要

長所としては、

- ・機動力が高い
- ・牽制が強い

という点がある。なにより被起き攻め回避能力に関しては、頭ひとつ抜けている。
ただし短所として、

- ・安定対空がない
- ・火力（連続技の威力）が低い

という二つの点がある。これら短所はともに、対戦ゲームで重要なポイントなので、対応できる場面は確実に対処したい。

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	デッドリースルー	(近距離で)→orN + 弱PK	
	DESTAWー	(近距離で)← + 弱PK	
特殊技	ヘルアタック	(斜めジャンプ中)中P + 中P	

分類	技名	コマンド	備考
必殺技	サイコクラッシャーアタック	←タメ→+P	アーマーブレイク属性
	ダブルニープレス	←タメ→+K	
	ヘッドプレス	↓タメ↑+K	
	サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後P	
	デビルリバース	↓タメ↑+P+P	
	ベガワープ	→↓↘or←↓↙+ PPPorKKK	
スーパーコンボ	ニープレスナイトメア	←タメ→←→+K	
ウルトラコンボ	ナイトメアブースター	←タメ→←→+KKK	

[ページトップへ](#)

技解説

通常技

- ・キャンセル欄は次の表記の通り。
 - 連(連打キャンセル)
 - 必(必殺技キャンセル)
 - S(スーパーキャンセル)

技	キャンセル	解説
立弱P	近 連必S	ボディーブロー。 ガードでも有利(+4F)を取れるため、屈弱Pから連打キャンセルで繋いでいくのが基本。 発生は6Fと遅く、連打キャンセルが遅いと連続ガードにならないので注意。
	遠 連必S	水平チョップ。 発生5F、ガード時+5Fと優秀だが、立弱Kの方が性能がよいため、きざみとしてはほとんど使わない。 ただし、食らい判定やベガ本体の軸が前に出ないことから、ダブニーラッシュの連携時、軸が前に出る屈弱Kに対して投げ(アベルのEXトルネードなど)を合わせるキャラにはこの技も使っていく。
立中P	近 必S	ボディーブロー。いらん。 ただし、キャンセルがかかる中攻撃の中では一番威力が高いため、セビ後の崩れに近強Pが入らないキャラ(春、ダル)にはこれを代用する。
	遠 S	ストレート。判定は強いが使わない。ルーファス戦では対空として使える。

技		キャンセル	解説
立強P	近	必S	アッパー。最も減るキャンセル可能技。当てて有利。 対空性能は最強で、これで落ちない跳びはないと思われる。 しかし、踏み込んでアッパーを放つため、近すぎると技がスカリ、遠すぎると遠強Pに化ける。 距離調整が難しいが、ベガの足が速いので、慣れればかなり使う場面が多い。 また、出が微妙に遅い為、跳び込みから出すと屈グラ潰しとしても機能する。
	遠	-	ストレート。 発生は遅めだが、判定が結構強い。横に短く、下に強い跳び(バル強P、春強K、ザンギ中Kなど)に対して後ろに下がりながら先端を当てると対空になる。ダブルリの際を殴るのにも使える。
立弱K	近	必S	膝蹴り。リーチは短いが発生は早め。有利時間も大きく、固め・コンボに使用。
	遠		
立中K	近	S	ローキック。いらない。 発生が遅く、軸が前に出るため、ガード時有利をとれるが距離が離れる。よって固めでも使えない。
	遠	-	ミドルキック。リーチが長く出も早い優秀な牽制技。 ベガの立ち回りの中心となる技。ガードされると若干不利(-3)。
立強K	近	-	ハイキック。発生早い、スキが少ない、リーチが長い、威力も高いとかなり優秀な技。 遠中Kと並んで牽制に使える他、これで跳びを落とせるキャラにはまさに鬼に金棒。 ダブルニー後跳んで逃げようとするところを引っ掛けることもできる。
	遠		
屈弱P	連必S		しゃがみジャブ。固め・目押しコンボの始動などに。 連打キャンセル可。この技から近弱Pや近弱Kまで連打キャンセルで繋げ、ヒット確認で連続技や連携に切り替えるのが基本。
屈中P	必S		しゃがみストレート。発生は若干遅めだが、判定はなかなか強い。 キャンセル可能技の中で一番リーチがある。弱昇龍スカリ時に屈中P 強ダブルニーなど、半端に離れた距離からのダメージを取る場合に重要な技。
屈強P	S		しゃがみアッパー。発生は遅いが対空になる。 意外とリーチは長く(屈中Kより長い)EXセビ、スパコンでのみキャンセルが利くため、上記の弱昇龍スカリなどの反確時には、ゲージがあるならこの技からスパコンに繋ぐのが最大ダメージ。
屈弱K	必S		しゃがみキック。下段攻撃。 発生が3Fと全キャラ通常技の中で最速発生を誇るうえ、当てて有利と大活躍。固め、コンボ、暴れに使用。ベガの最重要技の一つ。
屈中K	必S		しゃがみキック。屈弱Kより若干長い下段攻撃。 上記弱Pからの連続技に組み込むほか、こちらの固め時に、最速通常技で暴れてくる相手に対し、暴れ潰しとして大いに機能する。 また、持続が長めなので、ギリギリのところに置いておくと、これまた相手が暴れたところによく噛み合う。起き攻めの重ねに使って有利Fを取ることできる。

技	キャンセル	解説
屈強K	-	長距離を高速で滑るスライディング。下段。ヒット時相手ダウン。 リーチが長く、遠距離からの奇襲・確定反撃などに使用。 持続の終わり際当てなら五分～若干有利だが、めり込むと反撃必至。 豪鬼戦で阿修羅対策の要。 また、バクステの距離が長いキャラに対してはバクステ狩りにも有効。
J弱P	垂	- 真横へのパンチ。使わない。
	斜	- 真横へのチョップ。使わない。
J中P	垂	- 斜め上へのパンチ。使わない。
	斜	- 斜め下へのパンチ。ヘルアタックに移行可能。 空中の相手にヒットした場合、相手は食らい判定を残したままダウンするので、全ての技で追撃可能。 食らい判定が前に出ず、上方向に強いので、空対空の性能としてはなかなか。 ウルコンのダメージがでかいものの、当てる機会が少ないベガにとって、ウルコンに繋がる重要な技。
J強P	垂	- 真横へのパンチ。 様子見の垂直ジャンプ中、相手が跳んできた場合などの空対空に使える。 ザンギへの起き攻め時、これを重ねると引き付けていないダブルリは潰せる。 ただし、引き付けられると相打ちになってしまいコンボを食らうので相手次第。
	斜	- ダイビングパンチ。斜J強Kよりも角度が深く威力が高い。地上対空が弱いキャラなどはこれでガンガン跳び込んでいいくらい強い。 また、食らい判定が後ろに出ないために、起き上がり時のめくり詐欺にも重宝する(難しいが、完璧な距離とタイミングであれば、リュウの昇龍拳ですらどんなにひきつけて出されてもめくり詐欺が可能)。 めくるように出すと表裏が自分でもわからない。
J弱K	垂	- 置いておくように出すと空対空になるが、垂直J中Kがあるのでいらぬ。
	斜	- 横への膝蹴り。ジャンプ攻撃では最速発生を誇るがいらぬ。
J中K	垂	- 横方向に長い蹴り。発生はやや遅いが持続が長い。 様子見の垂直ジャンプ時に、壁をつくるように置いておくのと空対空として機能する。
	斜	- 斜め下方向に判定の強い膝蹴り。めくり性能が非常に高く、持続も長い。後ろに食らい判定がバカでかくなる。そのため、置いておくように早出ししてめくろうとすると、アッパー系の技が背中に刺さったりするので注意。
J強K	垂	- 斜め下への蹴り。ベガの垂直ジャンプ中、唯一の下方向へ飛び出ている技。 垂直Jから対地で当てる技はほぼこれになる。
	斜	- 横へ長い蹴り。これまた表裏がわかりづらい。 リーチを活かして逃げ強K(ロケッティア)が空対空として強い。

特殊技

技	解説
ヘルア タック	斜J中P後にもう1発パンチを出すことができる。 これによりジャンプの昇りと下りをカバーできる。 ヘルアタック後は特定の追撃可能技でのみ追撃できる。 ネタとして、空対空読みでジャンプ中P(orヘルアタック)がスカった場合、着地にベガ ワープと投げを複合入力することで、着地に投げを合わされた場合は投げ抜け、相手の 打撃が遅れるとベガワープで逃げることができる。

投げ技

技	解説
デッド リース ルー	前方向への投げ。 この技から最速弱K空振り 入れっぱジャンプで4F発生への詐欺飛び可能（しかし通 常技の先行入力が利かないため、6F技くらいへの詐欺飛びが実践的）。
デスタ ワー	後ろ方向への投げ。この技から最速前ダッシュ 入れっぱジャンプで4F発生への詐欺 飛び可能(ただし、投げ後、間合いによる画面ズーム処理のためラグが生じているのか、 1F程度誤差が生じるときあり)。

セービングアタック

- 一步下がって溜めを作り、その後両手で打撃を打つ。
- 入力後一步下がるが、入力直後に食らい判定が前に突き出るので、時速の長い技には注意。また、完全に食らい判定が一步下がるまでに10F程度かかると思われるので、狙って相手の技をスカすのは難しい。
- LV1最速前ダッシュで1Fの不利。LV2で5Fの有利。

必殺技

技	解説
サイコク ラッ シャー ア タック	突進技。弱中強の順で威力・スタン値・移動距離が大きくなり、突進速度が速くなる。 それぞれガードされるとかなりの隙があるので、確定状況以外のぶっ放しは禁物。 弱はコンボに組み込むと起き攻め時の状況が比較的良い 削り用途には優秀であり、立ち弱パンチ程度の威力の削りが2回ある。 スーパーキャンセル及びEXセービング対応技だが、使用用途はほとんどない。
EXサイコ ク ラッ シャー ア タック	威力 70×2。2ヒットし、攻撃判定発生前まで無敵が付く。 密着でガードさせると相手を突き抜け間合いが大きく離れて反撃されにくいことから、 リスクの少ない割込み技として非常によく機能する。 また、地上対空の乏しいベガにとって、リスクの低い対空としてもよく機能する。 攻撃判定については飛び道具扱いなので、玉を打ち消すことができるが、相殺につい ては特定のポイントでしか相殺できないので注意(発生の少しあと、若しくは持続の 後半)。 ガード持続が非常に長く、EXセビキャン前ダッシュで4F有利になるため、ゲージを3 つ使うものの、割り込みで使いながら、攻めをこちらのターンに変えることができる。 起き攻め時のめくりにも使えるが、EX以外はガードされたときのスキがでかいので、 セットプレイで使う。画面中央で弱ダブニヒット後、一瞬待ってからEXサイコを出す と、最速受け身の相手をめくれるうえ、ガードされても五分。また、持続部分の末端を ガードさせると有利フレを取れる(最大6F)ので、端にいる相手に反対の端からEXサ イコで突っ込むとガードされても有利。

技	解説
ダブル ニープレ ス	<p>2ヒットの突進技。弱中強の順で移動距離・威力・隙が大きくなり、発生は鈍化。2段目の攻撃判定が下にもあるため、起き攻めで持続を当てると無我、ダブルリ、ヘッドバットといった下段無敵がない技は一方向的に潰せる。</p> <p>弱は間合い問わずガードで五分以上なので、固めに使える。攻めの要。中、強はガードで不利。反撃できないキャラにはけん制で使ってもよいが、反撃があるキャラにはけん制であえてリスクを負ってまで使う技ではない。強は連続技専用。ネタとして、ダブニ当て最速受け身の相手にサイコがめくりになる。レシピは最速起き上がりキャラには大ダブニ EXサイコ。起き上がりが遅いタイプ（ブラ、ダル、サガ）には中ダブニ 大サイコ。ただし、受け身側はディレイをかけられるので、完全なセットプレイにはならない。1段目はスパキャン、EXセビ対応技。</p>
EXダブル ニープレ ス	<p>威力 70×2。通常より移動距離が大きくなり、攻撃判定発生前まで無敵が付く。発生は中、隙は強と同じ。</p> <p>EXサイコと無敵時間はほぼ同じだが、発生までその場で停滞するサイコと違い、無敵時間中に前進するため飛び道具を抜けるに使える。</p> <p>弱ダブニに対して、2発目をセビで返すため、置きセビを多用する相手に対しセビ潰しとして有効。</p> <p>突進力を活かした反確にも使える。例として、春の昇り中段は、食らいでも反確。リュウの足払い、最先端でも反撃可。</p> <p>また、被起き攻め時の甘いジャンプ重ねなどに対し、この技で下から潜って逃げることも使える(EXサイコガードに反撃できるキャラ等に有効)。ガード時のスキは強ダブルニーと同じく-8F。</p>
ヘッドプ レス	<p>威力 一律120。相手を真上から踏みつける技。発動直後から空中判定。弱中強の順でヒット時の跳ね返り方が大きくなる。</p> <p>着地点は発動時の相手の位置であるため、歩く・バクステ・後ジャンプなどの手段で相手にかわされると踏みつけが発動しないで着地し、大きな隙を晒してしまうので注意。</p> <p>踏みつけ発動条件は相手と接触したときであり、相手の前ジャンプなどに軌道が重なったとき即座に踏みつけが発動するため、対空にもかなりの強さを発揮する。踏みつけ後はレバーで軌道制御可能、及びサマーソルトスカルダイバーに派生可能。サマーソルトスカルダイバーに移行しない場合、着地の隙は-4F。</p>
EXヘッド プレス	<p>威力 200で、ヒット時ダウンする。また大きな無敵時間が付与される。この無敵時間が非常に長く、攻撃判定発生まで完全無敵。相手を画面端に詰めると強気に使えるが、それ以外だと歩いてかわされる他、早出し弱昇龍拳にも負けるので、過信は禁物。</p> <p>空中の相手に高い位置でヒットさせた場合に限り、EXサマーソルトスカルダイバーで追い討ちすることが出来る。(EXヘッドプレスのみ) その他の性能自体は通常版と同じ。</p>
サマーソ ルトスカ ルダイ バー	<p>威力 一律120。ヘッドプレスから派生。相手の後ろから出しても、出る方向は変わらないので注意。</p> <p>地上の相手にヒット時は通常技も追撃可能なほどの有利フレームがあるが、かわされた場合の隙は大きい。</p>
EXサマー ソルトス カルダイ バー	<p>威力 80×2で2ヒットする。EXヘッドプレスが空中の高い位置の相手にヒットした場合のみ、吹っ飛び中の相手に追い討ちとしてヒットさせることが出来るがその場合は1ヒットしかない。その他は通常版に準ずる。</p>

技	解説
デビルリバース	威力 一律110。 タメ +Pで攻撃判定の無い相手の頭上へのジャンプ、追加入力のPで下降攻撃に派生。こちらも発動直後から空中判定になる。 派生部分はレバーで軌道制御可能。相手の後ろから出しても出る方向は変わらない。派生は弱中強の順でモーションが大きくなり対空攻撃を避けやすくなるが動作時間が増す。 派生時に大きく上昇・後退するので、相手の対空技を避けながら攻撃できる。派生しない場合4F硬直がある。派生しない場合はジャンプ、ヘップレ、デビルバともにモーションが同じなので、デビルバ派生なしの着地投げなどが素人殺しとして使える。
EXデビルリバース	ジャンプと派生をEX化でき、それぞれにゲージを25%使う。 EXデビルバは、EXヘッドプレスほどではないが、上昇時に無敵時間がある。画面端でなければ、この技から強のデビルバで逃げることで、ほとんどの起き攻めを回避できる。 EX派生は2ヒットする。セービングで待ち構える相手に有効。
ベガワープ	瞬間移動技。コマンド成立直後から無敵になるが、移動後には隙がある。 <ul style="list-style-type: none"> \ + PPPで相手の真後ろに移動。 \ + KKKで相手の目の前に移動。 / + PPPで相手から一定距離離れた位置に後退。 / + KKKで画面端に後退。 起き攻め回避、対処できない飛びの拒否などに非常に便利。 <ul style="list-style-type: none"> / (414)で横溜め、/ \ / (131)で下溜めを持続させながらワープできる。また、 / (414)入力は、終始ガード方向入力なので、下段連携が弱いキャラなどの連携に使える。

スーパーコンボ

技	解説
ニープレスナイトメア	ダブルニープレス2回からスライディング(下段)の5ヒット技。 ガードされた場合、スライディングで相手を貫通していき大きな隙を晒す。弱中強の順で無敵時間が伸び、発生が遅くなる。威力は一律340。 弱は発生が早く、発生後も無敵が持続する。 強は飛び道具をすり抜けて反撃できるほど無敵時間が長い。 中は中間の性能。 途中で相手が浮いたりしてヒット数が安定しない。 削り量は $15 \times 4 + 25 = 85$ で、立ち中パンチ程度。 屈弱K 弱ダブニでヒット確認ナイトメアが強い。EXが優秀なベガだが、火力が弱いので、ダメージを取れる場所では確実にダメージを奪うことが大事。ゲージはダブニ固めが決まればすぐ回収できる。

ウルトラコンボ

技	解説
ナイトメアブスター	<p>ダブルニープレス2回からサイコクラッシャーアタック。 ガードされた場合、相手を貫通していき大きな隙を晒す。 ダブルニープレスの部分は空中ヒットでもロックして強制地上食らいになる(たまにロックしない事がある)。 サイコクラッシャーアタック部分が当たると、さらに追加攻撃が発生する。 発生は遅いが、狙っている場合などは極力生対空で当てたい。とくに対ザンギでは、ベガの火力のなさが顕著に表れるので、ウルコン対空は必須(狙っていないとまずムリだが、他キャラよりジャンプモーションが長いいため当てやすい)。 最大削り量は$15 \times 7 = 105$で、ジャンプ強攻撃程度。</p>

[ページトップへ](#)

基本戦術

連携

弱ダブルニープレス後の攻防

ヒットガード問わず強気に出せて、ガード時は各種行動に移りやすい間合いなので読み合いに持ち込める。
最速溜めで弱ダブルニー2発ガード後にすぐ弱ダブルニーを出す事が出来るので、様子見が多い相手なら連発で削りながら端に押し込んでよい。当然だが、連発はダブルニーの間に割り込まれやすいので注意。
基本的に削りで嫌がらせて相手を動かすための連携と考えよう。

屈弱Kキャンセル弱ダブルニープレス

密着時、ヒットガード問わず小パン刻みなどからキャンセル弱ダブルニーに繋ぐ。
ゲージ溜め効率が非常によい。連続ガードにならないタイミングで小技を繋ぐと昇龍拳などで割り込まれる。
途中で刻みを止めて割り込みを誘い、隙に反撃するといった裏の選択肢を仕込む事もできる。

小技刻みセービングアタック

小技を刻みつつ、ガード確認でセービングアタックというキャラ共通の連携。
この場合はLV1バクステがよい。カウンターヒット時の崩れにも、ウルコンがロック式なのでリターンがでかい。前ダッシュは1F不利になるので、わざわざリスクを背負う必要はない。

セービングLV2連続ガード連携

セービングLV2ダッシュから連続ガードになる小技で相手を固める。
上記2連携と組み合わせることで攻めに幅が広がる。
連続ガードになる該当技はセービングアタックの欄を参照。

一点読み昇りJ中P

相手のジャンプ一点読みで出す。下りでヘルアタックを出す事により、リスクが通常跳び相当に低減できる。
リベンジゲージが半分以上あれば、リターンがリスクを上回るので使いやすくなる。
ヘルアタックはある程度早めに出さないと地上ヒットしにくい。

クルージング

デビルリバースによる、牽制もしくは逃げ行動。
間合いが開いた状態だと派生を出すタイミングと軌道調整の自由度が高いため、反撃をもらいにくくできる。
ただし、クルージングは除々に後ろに詰められる危険性がある。陣地取りが勝負のベガにとって、クルージングは万能というわけではない。姿勢が低い攻撃(リュウの中足など)を出されると空かされる。(スカルダイバーも同様)

DESTAW(後投げ)後の裏表二択

DESTAW後に相手の起き上がりに合わせて、相手の頭上に着地するように前ジャンプ。
ここからJ強Pを出すすと表ガード、J強Kを出すすとめくりになる。

各種対空

ベガの対空手段は豊富ですが全て一長一短です。安定対空はないと思ってください。

強K	出が早くリーチもあるが判定はあまり強くない。
屈強P	出が遅い。が、強Kよりは落とせる技が多い。
近強P	落ちない飛びはない、というくらい判定は強い。ただし、間合いの調整が必要。ベガ使いのセンスが問われる技でもある。

斜J中P	そこそこのリスクだが、リベンジゲージがあればリターンが上回る。 ない場合はヘルアタックに繋がずに地上技で追撃したほうがいい。 ヘルアタック後、ゲージに余裕があるならEXダブルニーで相手を端に運ぶのも一手。この場合EXダブニのダメージ自体はほとんど期待できない(1ヒット時56)。
垂直J強P	昇りで出す。意外と発生が早めでしかも減る。
斜J強P	相手の上を取った場合はこの技。
斜J中K	発生早めで持続が異様に長い。 空対空というより、めくりを狙う時に空対空潰しに早めに置く感じ。
斜J強K	リーチがあってそこそこ減る。
早出しEXサイコ	着地スレスレの空中にいる相手に当てるように出すのが基本。
遅めEXサイコ	ガードさせるつもりで出す。 削りつつ固めから逃れる用途で使う。相手が着地に暴れれば食らうかも。超絶安いが便利。
EXヘッド	判定が強くて威力が高いが、見てから出せる技ではない。画面端だとリスクが低いので、対空兼けん制で使ってもよい。
生ウルコン	高火力。だがすぐ使えるわけではないし、めくりや真上にいる相手には入れづらい。
ベガワープ	最終手段。だけど一番使える。無理だと思ったら逃げる。ストIVはガード硬直が短く、ジャンプ攻撃から地上攻撃は連続ガードにならないことが多いので、直でワープするよりジャンプ攻撃を1回ガードしてから割り込んで逃げる方がリスクが少ない。 背中に余裕がなかったら使えない。なので、守りを強化するためにも、ベガは前に出て陣地を確保する必要がある。攻めて端に追い込めばベガ強いし。

[ページトップへ](#)

立ち回り

- ・ [キャラ別対策](#)

[ページトップへ](#)

コンボ

(C)は前の技をキャンセル、(EXSC)は前の技をEXセービングキャンセル。
レシビ後の[]はダメージ値(1000でリュウの総体力)、[最小~最大]表記。

備考

- ・ 弱通常技キャンセルからは弱・中・EXダブルニープレスが繋がる。
- ・ 中・強通常技キャンセルからは各種サイコクラッシャーアタック・ダブルニープレスが繋がる。
- ・ ヒット数を稼いでもダメージは大差ないが、ピヨリ値は上がる。
- ・ セービングLV2以上からは以下のコンボが大体繋がる(溜めが間に合う)。

基本コンボ

この欄のみダメージ値は[最小～ノージョージ最大(EX使用時最大)]表記。

屈弱K×1～3>(C)ダブルニープレス [120～133(164)]

下段始動、屈グラップ仕込みなどからも。

屈弱P×1～3>屈弱K>(C)ダブルニープレス [130～164(182)]

小パン暴れヒット確認などで、屈弱P×3はキャラ・状況限定。

屈弱P>近弱Por弱K>屈中K>(C)サイコクラッシャーアタックor(C)ダブルニープレス [186～207(214)]

密着なら全キャラ安定の高威力目押し。

屈中P>(C)サイコクラッシャーアタックor(C)ダブルニープレス [180～210(220)]

屈中Kよりもリーチ・威力に優れるので反撃用に。

近強P>(C)サイコクラッシャーアタックor(C)ダブルニープレス [220～250(260)]

簡単かつ高威力なので、跳び込みなどから。

屈中P>屈中K>(C)サイコクラッシャーアタックor(C)ダブルニープレス [230～254(262)]

キャラ限定ながら、最大ダメージを狙えるので覚えておくといい。

EXセーピングキャンセル使用レシピ

EXセーピングキャンセルは1回使用時が一番コストパフォーマンスがいいです。

2回使っても小足1発分程度しか稼げません。

近強P>(C)強ダブルニープレス>(1段目EXSC)ダッシュ>屈弱K×3>(C)EXダブルニープレス [302]

目押し繋ぎの猶予は1F。画面端に詰めたい場合に使える。

近強P>(C)強ダブルニープレス>(1段目EXSC)ダッシュ>屈弱K>弱K>屈中K>(C)強ダブルニープレス [334]

屈弱K>弱Kの繋ぎが猶予0F非実践的。

その他

屈中P>遠中Kor強K [150～200]

ビタ重ね、多少遠い間合いでも始動技が届くのが利点。

斜J中P>ヘルアタック>EXダブルニープレス [136～192]

空対空コンボ。1ヒットだと低威力だが引き付けて出せば2ヒットし結構減る。

EXサイコも繋がるがこちらは必ず1ヒットで、EXWニー1ヒットの時と同ダメージなので忘れてよい。

斜J中P>ヘルアタック>ナイトメアブースター [338～458]

対空ウルコン。プレッシャーを与えるためにも積極的に狙っていきましょう。

デビルリバース派生なし>ナイトメアブースター[218～338]

17Pでデビルリバースジャンプ後、派生させずに後溜めを維持して着地にウルコン。飛びに対しグラップディフェンスをしてくる相手に有効。EXで出すことにより、EXヘッドと誤認させバックステップ(後歩き)>グラップの引き出しを狙える。

EXヘッドプレス>EXサマーソルトスカルダイバー[280]

EXヘッドプレスを空中の相手にかなり高い位置で当てた場合のみ(相手のジャンプ頂点付近など)、そのまま吹っ飛び中の相手を追いかけてEXサマーソルトスカルダイバーを出すと追い討ちとして当たりコンボになる。

EXサマーソルトスカルダイバーはこの場合1ヒットになるので、合計ダメージ280。

状況がかなり限られるので小ネタ程度のコンボだが、端に追い詰めた時などEXヘッドと相手のジャンプがぶつかる場面はあるので一応覚えておくるとよい。

アピール

- ・ぬはははは
- ・悪こそ絶対の力よ
- ・もっとせめて来い
- ・どうした負け犬
- ・使えん奴め
- ・ハッ！ぬるいわ
- ・絶望にうなれい！
- ・クズめ！
- ・こけおどしめが
- ・物足りぬわ！

勝利メッセージ

ラウンド勝利時

- ・「くだらん」
- ・「退屈凌ぎにすらならぬ」
- ・「所詮ゴミだな」
- ・「我がサイコパワーは無限だ！」

タイムオーバー勝利時

- ・「雑魚が」

汎用

- ・フン、拳を合わせるほどの 価値も無かったな ゴミめ！
- ・お前の屍をシャドルーの人柱にしてやるわ！
- ・見えるか？ これが地獄の風景だ！
- ・貴様の絶望が我が力となる...
- ・安心するがいい ほどなくこの世界も貴様の後を追う...
- ・さあどうだ 真の恐怖の味は？ この次は永遠の悪夢を与えてやろう！！
- ・よい攻めだった、合格点をくれてやる さあ、これが褒美の死だ！
- ・帝王の前では 誰もが地に這うものだ...
- ・立ち上がる必要はないぞ お前ができることは もう無いのだからな
- ・私は蘇る！ 何度でも！ 何時までもな！
- ・クズが！

特殊

対リュウ

この期に及んでも闘志を失わぬ目！ それを踏み潰す喜びよ！

対ケン

負け犬が何を吠えようが 毛ほどにも感じぬわ！

対春麗

それで終わりか！？ 父親もさぞかし娘を恥じているだろうな！

対エドモンド・本田

国技とやらが聞いて呆れる！ 時代遅れの技など無用だ！

対ブランカ

お前の育った密林とは さぞかしヌルい場所なのだろうな！

対ザンギエフ

見せかけの筋肉に見せかけの技... 我がシャドルーには必要ない！

対ガイル

国家の犬に何ができる！ さっさと友の元へ逝けい！

対ダルシム

死などどうということもあるまい？ ご大層な能書きを自分で信じているならな！

対バイソン

飼い主を噛んだ犬がどうなるか知っているか？ 今から教えてやろう...

対バルログ

酔狂が許されるのは、役に立つ間だけだ！

対サガット

もはやお前は我が下僕ではない 我が生け贄だ...

対ベガ

世界に王はただ一人！ 恐怖の王がな！

対クリムゾン・ヴァイパー

雑魚が！ 我らについて探るなど おまえには荷が勝ちすぎたようだな！

対クリムゾン・ヴァイパー(CPU7戦目限定)

素直に我が命に従えば その命だけは持ち帰れたものを

対ルーファス

見るべき技もなく、素質も凡庸 生かしておく価値はないようだ...

対エル・フォルテ

もはや悩むことはない お前はここで死ぬのだからな！

対アベル

どこかで見た顔だな フ、飛んで火にいる夏の虫といったところか

対セス

まだだ！ この程度では使えぬわ！

対セス(vsモード)

自分がただの部品だということを 忘れたのか 愚かよな...

対豪鬼

ククク、これが殺意の波動か... なるほど、使えそうな力だ

対剛拳

心配せずとも 弟子共もすぐに送ってやる...!

対さくら

小娘には惜しい才だ もっとも死ねばそこまでだがな!

対フェイロン

貴様の力如き オと呼ぶにはおこがましいわ!

対ダン

道化め! 殺す手間すら惜しいわ!

対キャミイ

壊れたようだな しかし、代わりはいくらでもいる

対元

フッ おとなしく闇の中に潜んでおれば よかったものを!

対ローズ

間違うな 必要なのは力、お前の同意など要らぬ!

モバイルコンテンツ

カラーバリエーション

- ・ 赤色 (デフォルト)
- ・ 青色 (デフォルト)
- ・ 緑色 (1,000ゼニー)
- ・ 白色 (1,000ゼニー)
- ・ 青緑色 (1,000ゼニー)
- ・ 茶色 (1,000ゼニー)
- ・ 桃色 (1,000ゼニー)
- ・ 黒色 (1,000ゼニー)
- ・ 金色 (1,000ゼニー)
- ・ 銅色 (5,000ゼニー)

アレンジ衣装

全体的に衣装がボロボロで、帽子がない。