

セス



- [ストーリー](#)
- [プロフィール](#)
- [概要](#)
- [家庭用性能](#)
- [コマンド表](#)
- [技解説](#)
 - [通常技](#)
 - [特殊技](#)
 - [投げ](#)
 - [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](#)
- [必殺技詳細](#)
- [基本戦術](#)
- [コンボ](#)
- [立ち回り](#)
- [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

シャドルー兵器部門を担うS.I.N.社のCEO。
自らの体に改造を施し、あらゆる流派の格闘技データを自分のものとして使いこなす能力を持つ。
ベガの代替ボディであることを厭い、シャドルーの乗っ取りを企むが...

プロフィール

ファイティングスタイル	人知を絶する超絶格闘
誕生日	不明
代表国 / 出身地	不明
身長	198cm
体重	85kg
3サイズ	B130 / W85 / H89
血液型	不明
好きなもの	計画を立てること
嫌いなもの	甘ったれた人間
特技	改造
CV	大塚明夫

概要

対CPU戦で8戦目に全キャラ固定でラスボスとして登場する。
 ストIVに登場するキャラクターの色々な技を使用するが、
 プレイヤーが1ラウンド取るまでは必殺技、スーパーコンボ、ウルトラコンボを使用しない。
 このセスを倒すとゲームクリアとなり、キャラ別のエンディングが見られるが、
 特定の条件を満たすと、セス戦の後に豪鬼または剛拳が乱入してくる。
家庭用版でのみ使用可能。

家庭用性能

本家のものと性能が異なるが、ズームパンチ・昇竜・スクリュー・ワープ・三角飛び・ソニック・百烈脚など技のバリエーションが非常に多彩。特にウルコンの性能はずば抜けており、リベンジゲージが溜まった瞬間から凶悪な相手の行動の抑止力を発揮する。
 しかし、体力・気絶値がともに異常に低く、ワンコンボももらっただけで死亡、よくても気絶寸前となることもしばしば。気絶させられるとそこからのコンボでまず間違いなく体力が尽きるため、大ダメージを受けたらワープや昇竜EXセビなどで時間を稼いで気絶値を回復しよう。
 なお火力も控えめだが対応力は高いので、不必要なリスクは冒さず、常にパーフェクト勝利を狙うくらいの心構えで試合に臨みたい。

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	ジェノサイドシュート	(近距離で)→orN + 弱PK	
	デススルー	(近距離で)← + 弱PK	
特殊技	鷹爪脚	(ジャンプ中)↓ + 中K	3回まで連続入力可
	天魔空刃脚	(前方ジャンプ頂点付近で)↓ + 強K	
	三角飛び	(ジャンプ中壁付近で)↗	

分類	技名	コマンド	備考
必殺技	ソニックブーム	↓↘→ + P	
	百裂脚	↓↙← + K	アーマーブレイク属性
	昇龍拳	→↓↘ + P	3回まで連続入力可
	丹田エンジン	↓↙← + P	EXはアーマーブレイク属性
	スクリューパーパイルドライバー	1回転 + P	
	ヨガテレポート	→↓↘ or ←↓↙ + PPP or KKK	
スーパーコンボ	丹田ストーム	↓↘→ × 2 + P	
ウルトラコンボ	丹田ストリーム	↓↘→ × 2 + 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	胴着の肘打ち。被ガード後の有利フレームが非常に長い。
	遠	バイソンのジャブ。近距離同様有利フレームが長く、座高の高い相手にはしゃがんでいてもガードさせられる。
立中 P	近	ザンギの水平チョップ。本家と比べて劣化が激しい。
	遠	豪鬼の遠強P。判定とリーチに優れる。遠距離対空としてなかなかの性能を持っている。スパキャン可能。
立強 P	近	アッパー。発生が4Fと小技並。真上の敵を叩き落すのに使えるほか連続技の基点に。ヒット時強制立ち。
	遠	ズームパンチ、ダルシムと比べて硬直が長く喰らい判定が先の方まで残ってる時間が長い
立弱 K	近	バルログの膝蹴り。4Fでキャンセルも何もかからないが有利フレームがヒットで+6Fと多め。
	遠	ザンギのローキック。4Fで足払い系に強く、ガードされてもこちらが有利。足払い合戦や固めに。
立中 K	近	リュウの遠中K。キャンセル可能でガードされても五分。
	遠	ユリアンの遠中K。発生は遅いが胴着の足払いの外から蹴れるほど長い。

技		解説
立強K	近	ユリアンのかかと落とし。2HIT技で密着からヒット後5Fの技が繋がる。残念ながら中段ではない。負け判定が一瞬で後ろに移動し、上の判定が強いのであるので真上のジャンプなどを落とすのにも使える。一段目にスパキャン可能
	遠	ケンの大キック？。長いが発生が遅い。移動投げに出来ない事も無い。
屈弱P		ザンギの地獄突き。発生が4Fで目押しで色々な技に繋がる。連打キャンセル可能。
屈中P		リュウ(ガイルかも?)と同じ。発生5F。
屈強P		アベル(ユリアン)と一緒に、2ヒット後の打ち上げから追撃可
屈弱K		貴重な下段技。発生5Fで連打キャンセル可能。
屈中K		フォルテの中足。先端ヒットでも百烈が繋がる
屈強K		ユリアンの大足。少し前に進む足払い。ガードされると9F不利。
J弱P	垂直	
	斜め	発生が早く持続もそこそこ長い。
J中P	垂直	バルログのそれに似ている？判定はなかなか強め。
	斜め	アッパー、空中の相手にヒット時は鷹爪脚で追撃可
J強P	垂直、後J	ズームパンチ、主要技
	斜め	拳で前方を引掻くようなパンチ。発生が早く判定が途轍もなく強いので空対空に使える。
J弱K	垂直	
	斜め	捲り狙いやすい蹴り。J強Kよりも感覚的には捲りやすい。
J中K	垂直	ボディプレス、本田やバイソンの技のように、レバーで左右に移動できる。飛び道具よけに。
	斜め	横の判定が長い。
J強K	垂直	ザンギのドロップキック、真横に長い。空対空用。
	斜め	捲り狙いやすい蹴り。

特殊技

鷹爪脚	真下に強く3回まで連続入力可、登りで出すと中段。空中の相手に当たった場合は3回目の後に天魔空刃脚で追撃可
-----	--

天魔空刃脚	ジャンプ軌道を変えられる。本家よりも低位置から出す事が可能で、相手のロケットピアを潰してしまうほど発生が速い。鷹爪脚の追撃としても使える。
三角飛び	飛びが早く端から端まで届くので奇襲が狙える

投げ

技	解説
ジェノサイドシュート	前方投げ。掴んで踵落とし。
デススルー	後方投げ。掴んで背後に投げ捨てる。

セービングアタック

アベルのセービングアタックのようなタックル(ていうかユリアンのチャリオットタックルそのもの)。リーチが結構長い。

レベル1	ダッシュ後は2F不利。
レベル2	
レベル3	

必殺技

印は [EX対応技](#)

技	解説
ソニックブーム	ガイルの必殺技だがオリジナルとは少し異なる。手刀を水平に屈ぐことによって衝撃波を発生させる。モーションとしてはスト3に登場するレミーのヴェルテユの残光に近い。EX技はソニックブームを二回繰り返す。本家に比べ技後の隙が大きい。
百裂脚	春麗の必殺技だがオリジナルとは少し異なる。移動しながらの回し蹴りを繰り返す。ヒット時は相手をロックして見えない程に素早い蹴りを十数回繰り返す。連打技というより打撃投げのような扱いといえる。アーマーブレイク属性、どこでも判定を持つ。EXは打撃無敵がある。
昇龍拳	リュウ、ケンの必殺技だがオリジナルとは少し異なる。横回転を加えながら昇龍拳を繰り返す。連続入力することで3ヒットする。EX技は無敵時間がかかなり延び、攻撃力がアップする。
丹田エンジン	ルーファスのEX銀河トルネードの際に生じる吸い込み属性的な技。打撃判定はない。空中にいれば無効。引き寄せ効果は、ガード・ノーガード問わず受けてしまうが、ノーガード時に喰らうと、仰け反った状態で引き寄せられてしまうため、その後の展開が非常に不利になる。

技	解説
スクリーパイルドライバー	ザンギエフの必殺技だがオリジナルとは少し異なる。相手の腹にアッパーを当て空高く上昇させた後、相手の場所までワープで移動してスクリーパイルドライバーを繰り出す。投げ間合いは広くなく、ダメージは通常投げとほとんど変わらない。通常技キャンセルで出して、目の前で空振りすることもしばしば。
ヨガテレポート	相手の目の前や背後に瞬時に移動する技。隙は極小。何もやってない相手に対してやれば投げや弱P連打はもらう。

スーパーコンボ

技	解説
丹田ストーム	縦に両手を広げ黒い球体を発生させ相手を吸い込む。1ヒットの飛び道具は消せる。出始め無敵ではないので技が重なってれば潰される。技後は飛び道具以外に対して無敵が持続しているのでリュウやローズのスパウルコン以外の反撃は入らない。弱 強と発生は遅くなるが吸い寄せる距離が伸びる。強なら画面端でも吸い寄せるのでトドメの削りに使える。着地硬直を吸って当てる事が出来るため跳んだの見てからうまく出せば当てられる。しかし強だと発生遅いので相手が跳んだ瞬間にでも出さないと着地硬直解ける方が早かったりする。吸い寄せる距離からすると中が現実的だがジャンプ攻撃出されてカスヒットした場合は大ピンチとなる。ガードされても大ピンチ。昇竜追加入力で暴発しやすい。慣れないうちはコンボ用に使うかEX技でゲージ3本以下にしておいたほうがいいのかもかもしれない。

ウルトラコンボ

技	解説
丹田ストリーム	見えない(歪みである程度は分かる)衝撃波を発生させ、それがヒットすると相手を自身の腹部にある球体の中に閉じ込めた後、発射。相手を壁にぶつける。衝撃波はすごく速い上に腰から地面まで攻撃判定がある(竜巻旋風脚では回避不能なので当たり判定はセスのソニックの高さから地面までである模様)。リュウの強真空波動を見えにくくし当たり判定が地面までするようにした感じである。ガードやタイミングよくジャンプすれば回避は可能。しかし普通は相手が飛び道具を撃つ(硬直の少ないガイルには見てからは難しい。)、跳ぶ(リュウのEX空中竜巻など着地時間をずらせる相手だと避けられることあり)なりしたのを見て撃つためほぼ確定で当てられるといい。逆に言えば体力気絶値が異常に低いセスはこれを当てないと勝機は薄い。遠距離でガードされても反撃は受けない。ソニックがヒットしたところにウルコンが当たるとダメージが激減(吸い込んでる時に与えるダメージがなくなる)する。

必殺技詳細

技	解説
ソニックブーム	発生14F、全体48F(EXは61F)。密着でガードされると6F不利。

技	解説
昇龍拳	発生5F、弱：7F投げ&下半身打撃無敵、中&強：7F完全無敵、EX：22F完全無敵。
百烈脚	発生 弱：12F 中：14F 強&EX：16F
丹田エンジン	発生 弱：21F 中：24F 強：26F EX：23F
スクリーパイルドライバー	発生3F 投げ間合い 弱>EX>中>強 EXのみ4F完全無敵。
ヨガテレポート	32F完全無敵、全体40F
丹田ストーム	発生 弱：6F 中：11F 強：16F
丹田ストリーム	発生10F 23F完全無敵。

[ページトップへ](#)

基本戦術

・ 近距離

セットプレイ重視。コアコバ百裂脚とスクリーの二択。相手のターンならワープ逃げ。

・ 中距離

ちょっと苦手な間合い。立中Kや大足で刺しつつ、丹田エンジンで強引にセットプレイに持っていく。もしくは天魔空刃脚orめくりJ強Kで飛び込み狙い。嫌ならワープで離してしまうのも手。

・ 遠距離

ソニックブーム、立強P、J強P(ズームパンチの方)、ソニックブームを前に飛ばれたら垂直J強Pが強力な対空になる。垂直飛びにはウルコンが入る。飛び道具には見てからスパコンorウルコン。体力負けしてるなら、弱ソニックブームを三角飛びやワープで追って行って接近戦を仕掛ける。ウルコンがかなりの抑止力になるのでセビってゲージ溜めも重要。

・ 対空

当たるなら中or強昇龍拳が完全対空。強の方が威力が高い。もちろん追加入力は全部当てる。

昇龍拳のクセに発生は5F。詐欺飛びは返せない。

真上を取るような飛びには早出し弱昇龍拳、近立強P、垂直J強K、引き付けて振り向き中or強昇龍拳。

昇龍拳がリターンが多くて(鷹爪コンボが入る)お勧めだが使い分けが重要。

遠めならJ強P(ズームパンチ)を相手の上から被せる様に打つとかなり強力。画面端同士から飛ばれてもこれで落とせるのが強み。ザンギとかに有効。

全体的に無理だと思ったら、とりあえず421PPPヨガテレポートもあり。

・ 空中コンボ 鷹爪脚×3>天魔空刃脚からのn択

そのままと入れ替わる形になるが、少し歩くとまた位置を入れ替える事が出来る。

前後からコアコバ百裂脚orスクリー、昇龍セビキャンで択る。

登り鷹爪脚を重ねるのもあり。大抵の無敵技に勝てる上に中段。

始動を屈強P 強昇龍拳セビキャン前ダッシュ 垂直Jにすると、上空で天魔空刃脚がヒットするので

そのまま相手方向に飛ぶとJ強Kでめくれる。キャラによって鷹爪脚の数とタイミングの調整が必要。

屈強P 弱昇龍拳や百烈脚始動と違い、どこからでも入りゲージ回収もできる。

・ スクリュー後のn択

前ダッシュ 少し歩いてJ強Kでめくり
三角飛び J強Kor鷹爪脚orすかしスクリュー
ソニック起き攻め

自分が画面端を背負っているときは、セビ3がぴったり重なる。ダッシュキャンセルでの釣りも効果的。

・ 中段 J登り鷹爪脚からの攻め

中段になる前J登り鷹爪脚後は、その後J強Kでめくりを狙える。また、天魔空刃脚や鷹爪脚2発目は正面。

座高の高いキャラなら鷹爪脚2発目 天魔空刃脚まで連続ヒット。座高に弱点があるキャラに有効。

垂直J登り鷹爪脚は密着から出すとどんなキャラにも中段になり、そのまま天魔空刃脚で攻めを継続できる。ただし昇竜持ちには注意。

・ 画面端の起き攻め

(セススレから抜粋)

鷹爪×0~3 J強K or 空刃脚 or 透かしコア or 着地スクリュー

鷹爪と空刃は表ガード、J強Kは裏ガード。

・ ソニックの起き攻め

ソニックをガードさせる瞬間に623PPPでテレポートすると、ソニックが裏ガードになる。623KKKなら表。

ソニック後のテレポートを最速で出すと昇竜に化けるので一瞬待つ必要がある。

当たったらそのまま連続技。ただし、KKKだとかなり離れるので中足始動が限界。中足スパコンならそこそこ痛い。

セスが消えてから現れるエフェクト前にソニックが当たるので、どちらかを見てからは判断できない。わからん殺し筆頭連携。

表が安いって裏ガードに徹する場合は、PPPをあえて遅らせて出してソニックを裏にしないってのも効果的。

ソニックを三角飛びで追いかけてフルコンを狙うのもあり。

確実にガードさせてこの連携を決めれるのは、

- ・ 後ろ投げの後にソニック セビキャン前ダッシュ 623PPP
- ・ 百烈ヒット後に受身をとらない場合、相手が着地してからソニック 623PPP
- ・ スクリュー(自分が画面端を背負っていない時のみ)後にソニック セビキャン前ダッシュ 623PPP
- ・ ウルコンヒット後に一瞬置いて弱ソニック。ソニックが早すぎると重ならない。

・ 確定反撃表

[本田]

スーパー頭突き(弱)...SC

スーパー頭突き(中)...SC、UC、弱百烈脚

スーパー頭突き(強)...SC、UC、弱or中百烈脚

スーパー頭突き(EX)...SC

鬼無双...SC(リバサ)、二段目前に昇龍拳orUC

スーパー鬼無双...J強Kからコンボ

[ブランカ]

ローリングアタック...立大P、中SC、UC(喰らっても確定)

パーティカルローリング...立大P、中SC、UC(喰らっても確定)

グランドシェイプローリング...丹田エンジンからコンボ

ライトニングキャノンボール...J強Kからコンボ

[ダルシム]

ヨガフレイム(弱)...弱SC

ヨガカタストロフィ...暗転見ってから暗転返しUC

逃げJ強P...遠強P、強SC、UC(喰らっても確定)

[M.バイソン]

ダッシュストレート(EX以外)...弱スクリュー

ダッシュアッパー(EX以外)...弱スクリュー

ダッシュグランドストレート...弱スクリュー、屈中P 中百烈脚

ダッシュスイングブロー...弱スクリュー、強昇龍(リバサ)、屈弱Pからコンボ

ダッシュグランドスマッシュ...弱スクリュー、強昇龍(リバサ)、屈弱Pからコンボ

クレイジーバフファロー...4発目後に昇龍拳orスクリューorUC

パイオレンスパフファロー...フィニッシュのアッパー前に昇龍拳orスクリューorUC、中丹田エンジン(リバサ)

[アベル]

ホイールキック(EX以外)...小SC、屈中K 中百烈脚

ホイールキック(EX)...小SC

[ローズ]
ソウルスパイラル...弱スクリュー

[キャミイ]
キャノンスパイク...丹田エンジン、百烈脚、SC、UC
スパイラルアロー...スクリュー

[フェイロン]
烈火拳...弱スクリュー

[剛拳]
閃空剛衝波...弱スクリュー、屈中Pからのコンボ

[セス]
丹田ストーム...暗転後UC、暗転見てから623PPP
丹田ストリーム...UC(近い場合のみ)、暗転見てから623PPP

・小ネタ集

- 1.空ジャンプの着地に丹田エンジンを重ねるとHITする(ガードできない)。着地無敵技で抜ける事は出来る。
- 2.上記と同様の現象が丹田ストームでも起きる。恐らく吸い込み部分が投げ判定の為、起きるのではないかと推測される。
- 3.昇龍拳はガードされた時だけ2段技。ケンやゴウキのような2段目セビ仕込みが使える。
- 4.丹田エンジンのガード硬直&仰け反りはどの距離で当てても同じ。相手と密着するとセスの硬直は解ける。当てるのが近いほど有利。
- 5.セスがしゃがんでいるとルーファスのEX救世主キックがフルヒットせずに抜ける。
- 6.セビ潰しの中攻撃キャンセル丹田エンジンは飛ばれてしまうが、EXなら飛ばない。
- 7.Lv1カウンターorLv2、Lv3セービングアタックからの連続技の時、前ダッシュ後に弱丹田エンジンが入る。コンボ補正がかからない上に次の攻撃が安定する&SCゲージが稼げるのでやって損はない。ダンなどはこれがないと一部の連続技が続かなかったりする。
- 8.ザンギエフ、サガット、剛拳にのみ屈弱P>近立弱P>屈中Pのコンボがしゃがみ状態でもヒットする。

[ページトップへ](#)

コンボ

- ・(J強K>)屈弱K>屈弱P×2>屈中P>弱百裂脚

威力172 気絶値360 (J強Kからの場合：威力230 気絶値510)
チャレンジモードのハードLv1にある連続技。
気絶値が360と非常に高いのが魅力。

- ・(画面端で)(J強K>)屈弱K>屈弱P>屈中P>弱百裂脚>鷹爪脚×3>天魔空刃脚

威力244 気絶値460 (J強Kからの場合：威力302 気絶値590)
画面端限定。高い威力と気絶値もさることながら、
当たった後ダウンせずに着地してくる相手にセットプレイを仕掛ける事が出来る優秀なコンボ。
屈弱Pを増やす事も出来るが、補正の関係上、当てない方が高威力。

- ・(画面端で)J強K>立強P>強百裂脚>鷹爪脚×3>天魔空刃脚

威力383 気絶値730
スタンリーちまで行ってしまう強力なコンボ。三角飛びが鋭いセスにとっては狙える場面も少なくない。
上のコンボ同様、当たったあとはセットプレイが可能で一気に殺しにいける。

- ・(画面端で)J強K>近立強K>屈中P>中百裂脚>鷹爪脚×3>天魔空刃脚

威力404 気絶値780
近立強Kから屈中Pの繋ぎは猶予が少なく難しいが、できればここまで持っていける。

- ・(屈強P>EX丹田エンジン>)屈強P>弱昇龍拳>鷹爪脚×3>天魔空刃脚

威力282 気絶値455
セービングアタックを当ててよるけた相手等に決めるノーゲージコンボ。

昇龍は屈強Pの2段目をキャンセルする。威力よりも、その後のセットプレイが魅力。
ゲージが余ってるなら、EX丹田エンジンを1ループ増やしてもいい。

- ・ J中P > 鷹爪脚 × 3 > 天魔空刃脚

春麗のTC対空コンボのようなもの。二択を嫌がって飛ぶ相手にはこれ。
J中Pがリュウのそれに良く似た性質で当たったら着地後に登り鷹爪脚で拾う事が出来る。

- ・ (J強K >) 近立強P > ソニックブーム > EXセビキャンダッシュ > 近立強P > 強百烈脚 > 鷹爪脚 × 3 > 天魔空刃脚

百烈の時点で相手が画面端に居る必要あり。
が、その前の部分で距離を稼げるので画面端から離れていても最後まで持っていける。
難易度は跳ね上がるがセビキャン後を > 近立強K > 屈中Pにする事も出来る。

- ・ J強K > 屈強P > EX丹田エンジン > 屈強P > EX丹田エンジン > 屈強P > 丹田ストリーム

威力485 気絶値700
恐らくマックスコンボ。これだけががんばってもリュウを半分減らせない。

- ・ J強K > 近立強K > 屈中P > 丹田ストーム

真のマックスコンボ。かなりの難度の割にやはりリュウを半分減らす事は出来ない。

- ・ J強K > 屈強P > 丹田ストーム

威力468 気絶値400
お手軽かつmaxコンボと大差ない威力。よほどの事がない限り上記よりはこっちを使うべき。
初段をLv3セービングアタックにする方が簡単。

- ・ J強K > 屈強P > EX丹田エンジン > 屈強P > 丹田ストリーム

威力460 気絶値560(リベンジゲージmax時)
スパコンゲージmaxが無いときはこちら。ストリームをかなり遅めに出さないと威力が何故か激減してしまう。

- ・ J強K > 立強P > EX昇龍拳(6HIT以上) > EX丹田エンジン > 屈強P > 弱昇龍拳 > 鷹爪脚 × 3 > 天魔空刃脚

威力436 気絶値632
ゲージ75%コンボ。EX昇龍拳が6HITした後落ちてくるところをEX丹田エンジンで拾える。

- ・ (起き上がりに重ねるように) 弱ソニック > 三角飛び > J強K > 屈強P > J中P > EX昇竜 > EX丹田エンジン > 近立強K > 屈弱P > 屈中P > 中百裂脚 > 鷹爪脚 × 3 > 天魔空刃脚

威力458 気絶値669(EX昇龍拳7HIT時)
魅せコン。どこぞのコンボゲーと思わせるほど時間が長い。

- ・ 屈強P > 弱昇龍拳 × 2 > 鷹爪脚 × 2 > 天魔空刃脚

威力285 気絶値435
屈強P > 弱昇龍拳 > 鷹爪脚 × 3 > 天魔空刃脚 (威力282 気絶値455) の代わりにこういうのもある、というコンボパーツ。一応わずかにダメージが大きい。

[ページトップへ](#)

立ち回り

- ・ [キャラ別立ち回り](#)

アピール

- ・ もう少し価値があると思ったのだがな
- ・ くだらん

とっておきを見せてみる

- ・
- ・もう終わりか
- ・これだけ力の差があるとはな
- ・愚かな
- ・フフハハハハハ
- ・貴様の存在価値はもはやない
- ・遠慮の必要はない
- ・疲労の色が見てとれるな

[ページトップへ](#)

勝利メッセージ

ラウンド勝利時

- ・「面白い、実に愉快だ！」
- ・「安心するが良い、貴様の情報は私とともに生きる！」
- ・「貴様の力、見る価値のあるものだったぞ。」
- ・「その程度の力は記憶する必要もない・・・。」

タイムオーバー勝利時

- ・「私の肉体は宇宙、すなわち全てはここにある！」

汎用

- ・ふん この程度の格闘家では役に立たんな
- ・見るべき技も、力も無い 生かしておく価値も無いということだ
- ・我が名はセス 偉大なる強さを持ち、大地と死を支配する者
- ・私は地上に唯一最強の存在だ 誰の代わりでもない！
- ・我が名を胸に刻め 貴様を殺す者の名前は、セスだ
- ・隠すことはない 未知の強さを恐れるのは当然だ
- ・用は済んだ 消えるがいい...
- ・体など、ただの入れ物に過ぎない 不都合があれば作り変えればよいのだ...
- ・そうだ、そのまま地に這っている すぐに済む...
- ・この世に残るのは、私だけでいいのだ...
- ・私が王だ

特殊

対リュウ

これが「リュウ」か なるほど、いいデータになりそうだ...

対ケン

同じ流派でも貴様はあの男より落ちる... 自分でもわかっているのだろう？

対春麗

技は面白いが、力が足りんな これからは私が使ってやろう

対エドモンド・本田

こんな古臭い技など使えん 時間の無駄だったようだな

対ブランカ

野性の力が最強なら なぜ人類が地上を支配しているのだろうな？

対ザンギエフ

粗雑で洗練されていない技だな 私自ら試す必要はなかったようだ

対ガイル

気に入ったぞ 貴様の技は私が継いでやろう 心残すことなく逝くがいい

対ダルシム

幻の炎など、私には通用しない！

対バイソン

ボクシングならもう取得している 貴様よりももっと洗練されたデータをな

対バルログ

ほとんどは見世物程度の技だが、まあいい 数には加えてやろう

対サガット

ふ、使い甲斐のありそうな技だ もらっておくぞ

対ベガ

驚いているのか？ 自ら作り出した兵器によって死ぬのは、人の常ではないか

対クリムゾン・ヴァイパー

そんな玩具で私に挑戦しようとは... 無知の罪というものか

対ルーファス

口の半分でも使える技ならば ひとつくらいは拾ってやったのだがな

対エル・フォルテ

食事などという習慣に頼っている限り 人間は進化できん

対アベル

ナンバーも持たぬ不良品が 人間のような顔をするな！ 反吐が出る！

対アベル(CPU7戦目限定)

貴様はとうの昔に終わった筈の生を 不当に長く生きた もう十分だろう...

対セス

貴様などに私の代わりが務まるものか！ 自我も持たぬ愚かな人形よ！

対セス(vsモード)

同じ遺伝子を持っていても、完成度は違う ということだ

対豪鬼

その力、我が内なる宇宙にふさわしい...

対剛拳

未知の力を封じることでしか対処できぬのか 愚かな... 老兵は去るがいい

対さくら

何の益にもならん戦いと思ったが 意外に得るところもあったな

対フェイロン

もはや何度闘ったとて同じこと 貴様の技は習得済みだ

対ダン

これほど無駄な戦いも珍しい... 貴様は今まで何を学んできたのだ？

対キャミイ

さあ、もうくだらん抵抗はやめろ 私に抗うなど無駄なことだ

対元

取るに足りぬ雑魚を何万人殺そうと それで技が洗練されるわけでもあるまい

対ローズ

お前は所詮ベガの影...ベガを越える力が 見えなかったのは、仕方のないことだ

[ページトップへ](#)

ライバルキャラクター戦

戦闘前デモ

アベル「その顔」

「あんたはシャドルーの人間か？」

「おれの名はアベル」

「おれを知っている人間を探している」

セス「そうか お前が逃げた素体か」

ア「おい あんたはおれを知ってるのか？」

セ「アベル か」

「どうやら外の世界はお前に甘かったようだな」

「だがそれも今日までのことだ！」

(セス、ゲーム中のアベルの構えを取る)

戦闘中

ファーストアタック

セ「まさか生きていたとはな...」

ア「時間はなさそうだ」

序盤セリフ

セ「何も覚えていないのか？」

ア「どういうことだ？」

セービングアタックLv3ヒット

セ「出来損ないめ」

ア「」

戦闘中セリフ

セ「こちらから行くぞ」

ア「畏か？」

リバーサル

セ「そんなものか？」

ア「やった！」

コンボヒット

セ「この程度か」「甘すぎる」

ア「行ける！」「」

スパコンゲージ満タン

セ「いい気になるなよ」

ア「」

リベンジゲージ50%

セ「許しはせん！」

ア「何だ...この既視感は！」

体力瀕死

セ「不良品が！」「貴様など決して認めんぞ！」

ア「あっという間に...！」「あと少しだ！」

相手気絶

セ「信じがたい...」

ア「ここで畳み掛ける！」

相手気絶から回復

セ「許せん脆弱さだ」

ア「」

スーパーコンボフィニッシュ

セ「闇へと戻るがいい！」

ア「」

ウルトラコンボ

セ「思い知るがいい！」

ア「ここか！」

ウルトラコンボフィニッシュ

セ「お前から得るものなどある訳が無い」

ア「あんたを知ってる！どこかで...」

[ページトップへ](#)

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

- ・ 下に布切れをつけていて、長靴を履いている。

[ページトップへ](#)