

格ゲーではスティックの入力方向を

\		/		7	8	9
	N			4	N	6
/		\		1	2	3

という感じに、キーボードのテンキーに対応させて表しています。
例えば「 \ (+)パンチ」と表したい時は「236(+)P」という感じです。
また、空中絡みで何かする場合はJを付けます。
なお、キャラによって近距離の時と遠距離の時が違う技が出ますが、こういうのを区別する時は近強P、遠強S（もしくは強Pのみ）とか書いたりもします
しゃがみ状態で出す技を「屈」「2」、立ち状態を「立ち×」、
6方向へのレバー入れ技を「前」「6」とか書いたりもします。

【初心者FAQ】

Q1.カード作ったほうがいいのか？

A1.カードを使うと戦績やプレイ内容を記録することが出来る。やりこむならあった方が良い。

Q2. が出来ないんだけど、コツを教えてください！

A2.ビギナーモードで出来るまで練習。コツを聞くよりも創意工夫で身体に覚えさせる方がいい。

Q3.初心者なんだけど、誰を使ったらいいでしょうか？

A3.リュウ、ザンギ、サガットあたりがお手軽で強い。ただその分対策されている事も多い。

出来れば一通り使ってみて、自分が気に入ったキャラを使えばいい。好きなキャラなら練習も楽しい！

Q4.コア？ コバ？ よく分からない用語が一杯あるんだけど...

A4.ここ読んでみて、もしなかったら質問してください。

<http://www5.atwiki.jp/koko100/pages/49.html>

【Q.移動投げって何ですか？】

A.http://www5.atwiki.jp/koko100/pages/37.html#id_27f557e6

【Q.しゃがグラって何で（ry？）】

A.http://www5.atwiki.jp/koko100/pages/37.html#id_bf752d4e

【Q.複合投げ抜けって（ry）】

A.http://www5.atwiki.jp/koko100/pages/37.html#id_d16845b1

【Q.アマキャン（ry）】

A.http://www5.atwiki.jp/koko100/pages/37.html#id_1a4c1413

Q5.最近始めたばかりなんだけど勝てない...。センスがないの？

A5.スト2系のセオリーが応用・通用するキャラが多いので、これまでスト系をやりこんで来た人ほど強いです。

またこれまでいろいろな格ゲーをやってきた人が流れてきたりもしています。

そういう人に初心者が勝てないのは腕や経験値の差ですので仕方ないです。

少しずつ練習して、まずは1ラウンドを取る事を目標にスト4を頑張りましょう。

なお、画像付きの素晴らしい解説があるのでこちらどうぞ

http://www.famitsu.com/game/news/1221939_1124.html

Q6.溜め時間ってだいたいどれくらい？

A6.55/60Fなので約1秒。波動拳が溜め系の技に対して優れているのは連発できること。

Q7.

A7.

Q8.

A8.

Q9.投げ抜けが出来ないのでタイミングを教えてください！

A9.『投げ成立させられてから7F間』が投げ抜け受付猶予F。

自分が投げを入力して3F（投げ判定が出る前）に投げられても投げ抜けになるので、微妙に遅らせての入力でもOK。

感覚としては「投げが来そうだなあ」と思ったら投げ抜けを入力する。

後述のしゃがグラや複合入力も参照するべきだが、最終的には投げられまくって身体でタイミングを覚えるしかない。

Q10.フレームとか細かい情報が色々知りたいんだけど...

A10.ムックである「拳の書」を買きましょう。初心者向けの解説もあるよ。

<http://www.amazon.co.jp/dp/4757745133>

Q11.スティックってどれがいいの？ っていうか必須？

A11.以下のサイト参照。 http://www23.atwiki.jp/ac_stick/pages/1.html

スティック自体はゲーセンで勝ちたいならあった方が良い。

スティック慣れも出来るし、家で練習したことをゲーセンで活かせるのも大きい。

【ピンポイントFAQ】

Q.リュウで昇龍拳>SAキャンセル>滅・波動拳が出せません！

A.以下をよく読みましょう。

・昇龍拳の後にセビが出ません 根元近くで当たらないとセビキャン出来ない（リュウが空中に浮いてからは無理）。

- ・セビの後ダッシュキャンセルできません 中P中Kを離すのが早い、ダッシュ確認して離そう。
- ・滅・波動拳がEX昇龍拳に化けます ダッシュの後の236236の最後が6まで入ってない、6もしくは9まで意識して入れよう
- ・滅・波動拳が当たりません 入力が遅すぎる、練習しよう
- ・滅・波動拳がカス当たりになります 入力が早すぎる、練習しよう
- ・画面端むずいです SAキャンセルダッシュをバックダッシュにしてみよう。

どうしても成功時のイメージが浮かばない人は以下の動画をどうぞ(要ニコニコ動画アカウント)。

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm5309084>

出来ない人はビギナーモードで「昇龍拳>SA」「SA>滅・波動拳」のようにパーツ別に練習をしましょう。
基本的なことは数をこなすことで感覚を理解して、初めて安定するものです。

Q.ケンの神龍拳がCLするのってどういう状況？

- ・根本の初段が当たった場合のみ派生。根本が当たらないと上に飛ぶ昇龍拳部分しか出ない。
- ・強昇龍拳からは「強昇龍拳(2HIT)>SC>前ステ>神龍拳」で繋がる。
- ・強昇龍1段目カウンターヒット or 1段目空中ヒットでSCした場合は根本ヒットする

Q.ブランカのウルトラコンボがガードできないんだけど...

A.ウルコンが発動してブランカが発電した瞬間はしゃがみガード(下段判定)のみ。

いったん飛んで、落ちてくる瞬間は立ちガード(中段判定)のみ。

ゴロゴロしている間はどっちでもガード可。

つまり、**下段ガード 上段ガード ガード**の順に切り替えればOK。

Q.バイソンでヘッド>ウルコンが全く出ないんだけど？

A.まず147でヘッドを出す。ヘッド出したら7から1か4に持って行って溜めを作る。

(この際、Nで止めるとタメが解除されちゃうので注意)

あとは4646PPPorKKK。出来ない人はヘッド>ストレートで練習。

ヘッド後に着地して、バイソンが一瞬後ろに下がったの見てからでも間に合う。

Q.サガットのワロスコンボって何？

A.タイガーアッパーカット(相打ちorEXSAキャンセル前ダッシュ)>6強K>タイガーディストラクション

簡単なわりには大きくダメージを奪うので非常に強力。

Q.フォルテのプレス起き攻めが見切れないんだけど...

A.基本的にはセビってステップ 反撃でOK。

前に走ったら、バックステップでボディプレスと投げの両方回避できる。

後ろに走ったらバックステップすれば大丈夫。

SAはボディプレスとスライディングを防げる。

詳しくは http://www5.atwiki.jp/koko100/pages/135.html#id_1038ea89 を参照

その他システム関連

【Q.着地硬直ってどうなっているんですか？】

A.全キャラ一律4F。着地硬直中でも投げ抜けは可能。

- ジャンプ攻撃を出さない場合の着地硬直は「通常技、必殺技(スパコン、ウルコン含む)、ガードでキャンセル可能」

- ジャンプ攻撃を出した場合の着地硬直は「1~2Fは行動不能」「3~4Fはガードのみ可能」

【Q.グリップ関係をもう少し詳しく教えてください！】

A.以下どうぞ。複合投げ抜けも参考に。

・立ちグリップ(弱P+弱K同時押し)

- 投げ抜け可能な時間がしゃがみグリップより長い

- 立ち状態になるので下段を喰らってしまう

・しゃがみグリップ(1入力orしゃがみガード状態で弱P+弱K同時押し)

- しゃがみ状態なので下段をガードできる

- 立ちグリップより投げ抜け可能な時間が短い

Q.コンボ中に投げができないけど、攻撃をヒットさせたあと何Fから投げが入るの？