

- ・ [リンク](#)
- ・ [ゲージ](#)
 - [スーパーコンボゲージ \(SCゲージ\)](#)
 - [リベンジゲージ \(Rゲージ\)](#)
- ・ [システム](#)
 - [基本操作方法](#)
 - [セービングアタック\(SA\)](#)
 - [通常セービングアタック](#)
 - [アーマー属性](#)
 - [アーマーブレイク](#)
 - [スーパーコンボゲージ消費技](#)
 - [EX必殺技](#)
 - [EXセービングアタック](#)
 - [スーパーコンボ](#)
 - [リベンジゲージ消費技](#)
 - [ウルトラコンボ \(UC\)](#)
 - [カウンターヒット](#)

リンク

- ・ http://www.watch.impress.co.jp/game/docs/20080811/sf4_1.htm

ゲージ

スーパーコンボゲージ (SCゲージ)

- ・ 画面下部の青いゲージ。
- ・ 必殺技を出す、攻撃をヒットorガードさせる、相手の攻撃をくろうorガードすると増加する。
- ・ ゲージは4ブロックに分かれており、1ブロックが25%、4ブロックで100%。
- ・ SCゲージ25% (1ブロック) 以上で『[EX必殺技](#)』使用可能。
- ・ SCゲージ50% (2ブロック) 以上で『[EXセービングアタック](#)』使用可能。
- ・ SCゲージ100% (4ブロック) で『[スーパーコンボ](#)』使用可能。
- ・ 対戦開始時は0%。
- ・ ゲージの残量は次のラウンドに持ち越しとなる。

リベンジゲージ (Rゲージ)

- ・ 画面下部の円形のゲージ。
- ・ ダメージを受けることで増加する。セービングアタックで相手の攻撃を受け止めるなどすると増える、自然回復するダメージを食っても増加。
- ・ リベンジゲージ50% (目盛りのところ) 以上でゲージが赤く燃え上がって光り、『[ウルトラコンボ](#)』が使用可能となる。ウルトラコンボを使用するとヒットしてもしなくてもリベンジゲージの残量は0%となる。
- ・ ゲージの残量はラウンド開始時にリセットされて0%となる。

システム

基本操作方法

ダッシュ (通称「[ステップ](#)」)

- レバーを or と入力。バックダッシュは出がかりに無敵時間があり、動作中に空中判定時間がある。
- ・ ケンには空中判定無し。

通常投げ

- 相手の近くでレバー-Nor or +弱P+弱Kボタン同時押し(Nと は同じ技)。
相手が地上にいれば立っていてもしゃがんでいても、技の動作中でも投げられる。(これは必殺技の地上投げも同様。)
発生は全キャラ共通で3フレーム。投げ間合いは、キャラや投げの種類によって異なる。

投げ抜け (通称「[クラブ](#)」)

- 相手の通常投げとほぼ同時に弱P+弱Kボタン同時押し、
つかみ判定が出て10フレーム目まで受け付けている。レバー方向は問わない。

技のモーション中に投げられた場合は投げ抜けできない。

また、空中投げ・コマンド投げは投げ抜け出来ない。

受け身(通称「クイックスタンディング」「クイック」)

ダウン直前か直後にレバーを or ボタンどれか2つ以上同時押し。ダウン直後の場合は直前の者より起き上がりが5F遅い。成功時はスコアボーナスが加算。

アピール(通称「PA」「挑発」)

レバーニュートラルで強P+強Kボタン同時押し。発動直後を過ぎれば別の操作でキャンセル可能。特に効果はない模様。

アーケード版では、カードを登録すればモバイルメニューでモーションを変更することができる。家庭用版では**特定条件**を満たすと種類が増え、キャラ決定時に選択できる。

スーパーキャンセル

特定の必殺技をキャンセルしてスーパーコンボを出すことができる。

また、通常技の一部は「スーパーコンボでのみキャンセル可能」な技もあり、その場合もスーパーキャンセルと呼称する。

ターゲットコンボ(通称「TC」)

キャラによっては特定の通常技をキャンセルして特定の通常技を出せる。各キャラの技表参照。

セービングアタック(SA)

通常セービングアタック

- 中P+中K同時押しで発生する攻撃技。レバー方向は問わない。
- 超おおざっぱに言うと「一発だけスーパーアーマーになる」という技。
- 使用するのにゲージは消費しない。
- モーションは「構え」「打撃」。
- 「構え」中は相手の攻撃を1発(1ヒット)だけ受け止めることができる(アーマー属性)。
 - 中段技や下段技でも受け止め可能。受け止めた後もセービングのモーションは継続する。
- 「構え」中に受け止めた攻撃はいったんダメージとなるが、時間とともに回復する。回復中に攻撃を受けた時点で、回復は止まる。
 - タイムオーバー時の勝敗判定や勝利時の体力ボーナス算出時は全回復したのものとして扱われる。
- 構え中は受けた攻撃の気絶値も蓄積される。ただしセービング成功時に気絶することはない。
- 相手の2発目の攻撃が自分に当たるとセービングのモーションは終了し、通常の食らいモーションとなる。
- 「**アーマーブレイク**属性」と設定された技は「構え」で受け止めることができず、通常の食らいモーションとなる。
- 投げ技は普通に食らう。
- 「構え」モーション中(正確にはLv3が溜まるちょっと前まで)および「打撃」をヒット/ガードさせた後は前ダッシュや後ろダッシュでキャンセル可能。それ以外(必殺技など)ではキャンセルできない。
- 中P+中K押しっぱなしにすると、押した時間により効果が変化する。
 - Lv1: ボタンを短時間で離す。
 - ガード可能。
 - 通常ヒットでは相手がのけぞる。カウンターヒットで相手が膝から崩れ落ちる。
 - 「構え」モーション中のみセービング可能。
 - Lv2: キャラが光ってからボタンを離す。
 - ガード可能。相手のガード硬直がLv1より長い。
 - ヒットすると相手が膝から崩れ落ちる。
 - 「構え」モーション中のみセービング可能。
 - Lv3: キャラが二回光るまで押しっぱなしにすると自動で発動。
 - ガード不能。アーマーブレイク属性あり。
 - ヒットすると相手が膝から崩れ落ちる。
 - 「打撃」攻撃判定発生直前までセービング可能。
- ヒット時、膝から崩れ落ちて完全にダウン(追撃不可)するまでの時間も、Lvが上がるほど長くなる。また、この「崩れ落ち」は、途中から空中判定になる。
- 解説動画: <http://www.nicovideo.jp/watch/sm4031553>
- SCゲージを消費して **EXセービングアタック** を出せる。

アーマー属性

一部の必殺技は技のモーション中にSAの「構え」と同様の効果を持つ。

アーマーブレイク

- 特定の必殺技で相手のアーマー属性を破ることが出来る。
 - アーマーブレイク属性が付いている技は、アーマー属性中であっても1ヒットも耐えることが出来ない。
- アーマーブレイク属性技
 - 特定の必殺技(技表参照)
 - リバーサルで出した打撃系必殺技
 - Lv3セービングアタック

スーパーコンボゲージ消費技

EX必殺技

- 必殺技コマンド+特定のボタンを2つ同時押し。
- 通常の必殺技より高ダメージ、無敵時間付加、飛び道具が当たらないなど性能が変化する。
- SCゲージ25% (1ブロック) 消費。

EXセービングアタック

- 通常技や特定の必殺技のヒット直後に中P+中K同時押しで、以降のモーションをキャンセルしてセービングアタックが出せる。
- 基本的な性能は通常セービングアタックと同じ。前後ダッシュでキャンセルもできる。
- EXセービングアタックが可能な技=キャンセル、またはスーパーキャンセルが可能な技である。
- EXセービングアタックには、アーマー属性は無い。
- SCゲージ50% (2ブロック) 消費。
- 活用例
 - 必殺技がヒットした時
 - EXセービングアタック キャンセル(バック)ダッシュ 相手を追撃してコンボを繋げる。
 - 必殺技をガードされた時
 - EXセービングアタック キャンセル(バック)ダッシュ リスクを回避。
 - EXセービングアタック 「Lv3」まで溜めて相手のガード崩し。

スーパーコンボ

- コマンドはキャラごとに異なる。
- 必殺技より高ダメージ。
- SCゲージ100% (4ブロック) 消費。

リベンジゲージ消費技

ウルトラコンボ (UC)

- コマンドはキャラごとに異なる。ほぼスパコンのボタン部分を3つ同時押しに変えたものになっている。2つ同時押しでは出ない。
- リベンジゲージ50%以上で使用可能。使用後はリベンジゲージは0%となる。(SCゲージの残量は無関係。消費もしない。)
- リベンジゲージの残量が多いほど威力大。
- 他の技をキャンセルして出すことはできない。
 - アピールとダンの挑発伝説は例外。
 - キャンセルなしでつないだり、「必殺技 キャンセルEXセービング キャンセルダッシュ ウルコン」でつないだりできるものもある。
- 1F技以外は暗転中もコマンド入力、気絶回復が有効。

カウンターヒット

相手の技の攻撃判定が発生する前にこちらの攻撃で潰すとカウンターヒットとなる。

技の攻撃ダメージ・気絶値が1.25倍になり、相手の喰らい硬直が1~3フレ増加する。(のけぞりの長い技ほど増え幅も多い。)

そのため、通常では繋がらない連携が連続技になったりする。

アーマー状態の耐久を超えた場合もカウンターヒットになる。

セービングは1発、フォルテのEXアバは2発耐えられる。他キャラのEXは大体1発耐えられる。