

- ・ [各キャラの体力](#)
- ・ [ダメージ補正](#)
- ・ [着地硬直](#)
- ・ [溜め時間](#)
- ・ [カウンターヒット時の有利フレーム増加](#)
- ・ [対CPU戦の乱入キャラ](#)
  - [家庭用ライバル戦ステージ](#)
- ・ [CPU豪鬼・剛拳乱入](#)
- ・ [ステージ](#)
- ・ [処理落ち](#)

## 各キャラの体力

キャラクター	体力(ランク)	気絶値(ランク)
ザンギエフ	1200 (S)	1200 (S)
ルーファス	1150 (A)	950 (E)
エドモンド・本田	1100 (B)	1100 (B)
サガット	1100 (B)	1100 (B)
アベル	1100 (B)	1050 (C)
バイソン	1100 (B)	1000 (D)
ブランカ	1050 (C)	950 (E)
フェイロン	1000 (D)	1050 (C)
剛拳	1000 (D)	1000 (D)
リュウ	1000 (D)	1000 (D)
ケン	1000 (D)	1000 (D)
ダン	1000 (D)	1000 (D)
ベガ	1000 (D)	950 (E)
ガイル	1000 (D)	900 (F)
バルログ	1000 (D)	900 (F)
さくら	950 (E)	1000 (D)
ローズ	950 (E)	1000 (D)
キャミィ	950 (E)	950 (E)
春麗	900 (F)	1050 (C)
エル・フォルテ	900 (F)	1000 (D)
クリムゾン・ヴァイパー	900 (F)	950 (E)
ダルシム	900 (F)	900 (F)
元	900 (F)	900 (F)
豪鬼	850 (G)	850 (G)
セス	750 (I)	750 (I)

バルログ(仮面無し)は気絶値不変の被ダメージ125%  
 不確定だった家庭用キャラの体力について検証しました。  
 (総体力900のタイプに大P一段目 惨影 惨影 惨影 惨影で893、  
 同じく950のタイプに惨影x4で933のダメージになるのでその結果より)  
 気絶値はトレーニングモードに書いてあった数値を流用。

リュウの小足に耐えた回数と、それをリュウを100とした場合の指数と、スタン耐久値にしてみた。  
 勿論他の技なら多少違う結果になるだろうから、あくまで参考までに。

耐えた回数	体力	スタン	スタン	キャラ
65発	(120)	24発	(120)	ザンギエフ
62発	(115)	19発	(95)	ルーファス
60発	(111)	22発	(110)	E.本田、M.バイソン、サガット
"	"	21発	(105)	アベル
57発	(106)	19発	(95)	ブランカ
54発	(100)	20発	(100)	リュウ、ケン
"	"	19発	(95)	ベガ
"	"	18発	(90)	ガイル
51発	(94)	18発	(90)	バルログ(仮面有)
49発	(90)	21発	(105)	春麗
"	"	20発	(100)	エル・フォルテ
"	"	19発	(95)	C.ヴァイパー
"	"	18発	(90)	ダルシム
46発	(85)	17発	(85)	豪鬼
43発	(80)			バルログ(仮面無)

## ダメージ補正

体力5割以下から **受けるダメージが少しずつ下がる。**  
 コンボは3技目に2割ダメージが落ちる。その後は1割ずつ落ちていく。

例：1ヒットの技を5個繋げるのと多段ヒットの技5個繋げるのは補正は同じ。

また、セービングアタック、及びウルトラコンボは2技当てたものとして判定される。

例1) 昇龍セビキャン滅の場合、滅波動のダメージは通常の80%。

例2) Lv2セービングからの直ウルコンの場合、ウルコン部分のダメージは通常の70%。

当てた技の数	補正
1 技目	100%
2 技目	100%
3 技目	80%
4 技目	70%
5 技目	60%

当てた技の数	補正
6 技目	50%
7 技目	40%
8 技目	30%
9 技目	20%
10 技目以降	10%

残り体力	補正
~50%	100%
50~30%	95%
30~15%	90%
15%~	75%

最終的にはこれらすべてを乗算したものが与えるダメージとなる。

例) 4 技目に相手 (リュウ) が気絶、残り体力は150 (15%)。ここでウルコン生当てしてとどめを刺そうとしても、 $0.4 \times 0.75$ で元の30%分のダメージにしかならない。

- <http://www.eventhubs.com/guides/2009/may/09/how-combo-and-damage-scaling-works-street-fighter-iv/>

## 着地硬直

**全キャラクター一律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かった場合は、着地硬直は通常技、必殺技、ガードでキャンセル可能。

ジャンプ攻撃を出した場合は、着地硬直の1・2Fは行動不能、3・4Fはガードのみ可能。

## 溜め時間

- バルログのローリングクリスタルフラッシュ: 60F
- バルログのローリングクリスタルフラッシュ以外のレバー溜めの技: 42F
- 他のキャラのレバー溜めの技: 55F
- バイソンのターンパンチ
  - 1: 32F
  - 2: 121F
  - 3: 241F
  - 4: 481F
  - 5: 961F
  - 6: 1441F
  - 7: 1921F
  - 8: 2401F
  - 9: 2881F
  - F: 3360F
- エル・フォルテのケサディーヤボム
  - 1: 120F
  - 2: 210F
  - 3: 300F
  - EX: 390F

- ・セービング
  - 1: 1F
  - 2: 17F
  - 3: 50F

## カウンターヒット時の有利フレーム増加

- ・地上通常技
  - 弱: +1F
  - 中: +3F
  - 強: +3F
- ・ジャンプ通常技
  - 弱: +2F
  - 中: +1F
  - 強: +2F
- ・必殺技
  - 一律 +3F

## 対CPU戦の乱入キャラ

対CPU戦では、7戦目に各キャラ固有のライバルキャラが乱入してくる。  
 ゆえに7戦目に闘うキャラは固定であり、1~6戦目の間にライバルキャラと闘うことは無い。  
 また、BGMが特別なものに変更され、このライバルキャラを倒した時の勝ち台詞はここでしか見られない。  
 (店内対戦やイベントモードの場合とは異なる勝ち台詞になる。勝ち台詞は各キャラのページに。)

使用キャラ	ライバルキャラ	ステージBGM
リュウ	サガット	スト ・サガットステージBGM(アレンジ版)
ケン	ルーファス	ルーファス専用・オリジナルBGM (ヴァンパイアハンターのレイレイステージみたいな感じ)
春麗	C.ヴァイパー	C.ヴァイパー専用・オリジナルBGM (賛美歌のような壮大な曲、CVS2のGルガルBGMのような感じ)
E.本田	エル・フォルテ	エル・フォルテ専用・オリジナルBGM (特撮ヒーローモノやアニメの主題歌のような <b>熱い</b> 曲調)
ブランカ	エル・フォルテ	エル・フォルテ専用・オリジナルBGM
ザンギエフ	アベル	アベル専用・オリジナルBGM (かなりシリアスな曲調)
ガイル	アベル	アベル専用・オリジナルBGM
ダルシム	ルーファス	ルーファス専用・オリジナルBGM
M.バイソン	春麗	スト ・春麗ステージBGM(アレンジ版)
バルログ	春麗	スト ・春麗ステージBGM(アレンジ版)
サガット	リュウ	スト ・リュウステージBGM(アレンジ版) サガット戦専用アレンジ (原曲に一番近い)

ベガ	C.ヴァイパー	スト ・ベガステージBGM(アレンジ版)
C.ヴァイパー	春麗	スト ・春麗ステージBGM(アレンジ版)
ルーファス	ケン	スト ・ケンステージBGM(アレンジ版)
エル・フォルテ	ザンギエフ	スト ・ザンギエフステージBGM(アレンジ版)
アベル	ガイル	スト ・ガイルステージBGM(アレンジ版)
豪鬼	リュウ	スト ・リュウステージBGM(アレンジ版) 豪鬼戦専用アレンジ
セス	アベル	アベル専用・オリジナルBGM
剛拳	リュウ	スト ・リュウステージBGM(アレンジ版) 剛拳戦専用アレンジ
さくら	リュウ	ストZERO2・さくらステージBGM(アレンジ版)
キャミィ	C.ヴァイパー	スパ ・キャミィステージBGM(アレンジ版)
元	春麗	スト ・春麗ステージBGM(アレンジ版)
ダン	さくら	ストZERO2・さくらステージBGM(アレンジ版)
フェイロン	アベル	アベル専用・オリジナルBGM
ローズ	リュウ	ストZERO2・ローズステージBGM(アレンジ版)

#### 家庭用ライバル戦ステージ

使用キャラ	ステージ
リュウ	Old Temple
ケン	Drive-in at Night
春麗	Historic Distillery
E.本田	Crowded Downtown
ブランカ	Inland Jungle
ザンギエフ	Snowy Rail Yard
ガイル	Small Airfield
ダルシム	Crowded Downtown
M.バイソン	Run-down Back Alley
バルログ	Historic Distillery
サガット	Old Temple
ベガ	Snowy Rail Yard
C.ヴァイパー	Historic Distillery
ルーファス	Drive-in at Night
エル・フォルテ	Cruise Ship Stern
アベル	Small Airfield

豪鬼	Volcanic Rim
セス	Historic Distillery
剛拳	Old Temple
さくら	Overpass
キャミィ	Run-down Back Alley
元	Run-down Back Alley
ダン	Overpass
フェイロン	Crowded Downtown
ローズ	Snowy Rail Yard

## CPU豪鬼・剛拳乱入

対CPU戦の8戦目(対セス戦)クリア後に豪鬼、または剛拳戦が発生することがある。  
 この乱入は隠し要素のひとつであり、パスワードによって解禁されるのでパスワードが入力されていない筐体では発生しない。  
 (パスワードが入力されているかどうかを判別するのは店員に聞くしかない。)  
 豪鬼戦が発生する条件は、セス戦到達までに以下の条件を全て満たすこと(公式ブログより抜粋)。

- ノーコンティニューで勝ち続けること
- 1ラウンドも負けずに勝ち続けること
- パーフェクト勝ちを以下の規定回数以上達成すること
- 1本制の場合：1回以上
- 3本制の場合：2回以上
- 5本制の場合：3回以上
- 7本制の場合：4回以上

更に、セス戦で一度もコンティニューしていないことが挙げられる(ラウンドは落としてもOK?)。  
 剛拳戦は上記の条件を満たした上で、**更に厳しい条件を満たすことで発生するらしい。**  
 (上記の条件+ウルコンorスパコンフィニッシュを4~5回で確定?)  
 (ファーストアタックの回数も関係している模様、11/14追記)

また、CPU乱入が発生する場合、通常では見られないはずのセスへの勝ち台詞を見ることが出来る他、ゲームクリア後のエンディングが使用キャラの個別EDから、全キャラ共通のスタッフロールに変化する。その際、豪鬼戦でゲームをクリアすると、黒い背景にリュウ&ケンのイラスト。剛拳戦でゲームをクリアすると、白い背景に春麗のイラストが表示される。

## ステージ

各ステージには様々なギミックが存在するが、バトルに直接影響を及ぼすことはない、安心して対戦を楽しもう。

アーケード版ではCPU戦で進めていくか、対戦で連勝を重ねるとCruise Ship Stern > Historic Distillery > Small Airfield > Secret Laboratory > Deserted Templeの順番で特殊ステージの出現率が上がる?(例として20連勝以上でSecret Laboratoryが対戦ステージとして出現しやすい)

地方名	ステージ名	ギミック	備考
-----	-------	------	----

East Asia	Old Temple	<p>ステージ両端に扉があり、ここに強い圧力が掛かると扉が倒れる。 また、強力な飛び道具が直接当たったりすると、扉が壊れることも。</p>	<p>日本ステージの古寺。全体的に薄暗く、灯りはステージ中央にわずかにある程度。コスチュームカラーを黒や暗めの色にしておくと、地味に有利かもしれない。</p>
	Deserted Temple	<p>Old Templeではあった、ステージ両端の扉がなくなっている</p>	<p>豪鬼および剛拳戦ステージ Old Templeと微妙な違いあり。壁や天井が崩れ、破壊されている。 夜空に浮かぶ赤い月のおかげで、Old Templeより明るくて戦いやすい。</p>
	Crowded Downtown	<p>看板の文字が右側から外れていくヨガフレームを出すとギャラリーが驚きのけぞる。</p>	<p>中国ステージ。 直訳すると「混みあった繁華街」 「ストリートファイト」という言葉が最も似合うステージといえる。 様々な店が立ち並び、現地の住民たちが店先のテーブルで料理を楽しんでいる。 ステージ左端には小さな屋台が。 どうでもいいが仲本工事がリュック背負って観戦してる。</p>
	Overpass	<p>画面右側に軽トラックと乗用車の廃車があり、捨てられた看板などが置かれている。 背景で子供達が応援している。大柄な子供はほぼ定位置だが、他の2人は闘う画面に合わせて移動する。右端に寄った場合は廃車の上に乗って応援する。</p>	<p>家庭版専用ステージ。 日本ステージ。 直訳すると「陸橋」 電車が走る2本の高架橋をバックに河川敷で闘う。BGMがボーカル有りの曲になっている。</p>
	Run-down Back Alley		<p>家庭版専用の中国ステージ。 直訳すると「荒廃した裏通り」 Crowded Downtownの夜版。昼版の賑やかな背景とは対照的に店はシャッターが閉まっており、ギャラリーも酔っ払いの人1人と犬1匹しかいない。</p>

South Asia	Beautiful Bay	キャラが倒れる度に船が揺れ、ステージ奥に水しぶきがあがる。 また、ステージ奥で座っているお爺ちゃんも驚き、のけぞる。 K.O.時にお爺ちゃんが拍手する。	ベトナムステージ。 船上。
	Morning Mist Bay		家庭版専用のベトナムステージ。 Beautiful Bayの早朝版。
North America	Drive-in at Night	ステージ左端に車が突き出しており、ここにキャラクターが叩きつけられたりすると、 破壊音とともに車が壊れていく。	アメリカステージ。 派手なネオンと激しくホッピングする車が特徴。 ギャラリーの多さは全ステージ中最多？
South America	Inland Jungle	キャラが地面に強く叩きつけられると、 ステージ中央の猿が橋から転げ落ちる。 K.O.時に猿や鳥たちが飛び跳ねる。	ブラジルステージ。 様々な動植物が見守る中、栈橋の上で闘うことになる。 ステージ右端では緑色の大蛇が木に絡みつき、 ステージ奥の川を越えた先には、 意味ありげな謎のトーテムポール？が聳え立っている。
	Pitch-black Jungle		家庭版専用のブラジルステージ。 直訳すると「真っ暗なジャングル」 Inland Jungleの夜版。

Europe	Snowy Rail Yard	ステージ左端には線路が引かれており、時折列車が轟音とともに通過する。	ロシアステージ。 美しい星空と、民謡を彷彿とさせる独特のBGMが特徴で、非常に幻想的。寒さのためかキャラの息が白くなっている。多分シベリア鉄道の車輛基地。ここにも仲本工事？
	Cruise Ship Stern	ファイターたちの戦いがステージ奥の大画面に映し出されている。ラウンド開始時にパネルを掲げたラウンドガールが登場。K.O.時に背景の戦車が大砲をブツ放す。	CPU3戦目限定 直訳すると「巡航船・船尾」各国のセレブと思わしき人物たちが観戦しており、バニーガールが飲み物を運んでいる。床とステージ奥の小型アドバルーンにはS.I.N社のロゴがある。
	Historic Distillery	一定回数キャラが倒れると、ステージ左の酒樽(S.I.N.社ロゴ入り)を積んだ棚が壊れて酒樽が転がりだし、酒樽を積んでいた作業員が呆然と立ちつくす。そして、その後、激しく怒り出す。同様にして、ステージ右では蒸留塔の蓋が開き蒸気が漏れ、右端で居眠りしていた従業員が慌てふためく。	CPU5戦目または6戦目限定 イギリスステージ。 スコットランドのウイスキー蒸留所。作業員らしき屈強な男性たちが仕事に励んでいるが、ファイトの展開次第ではとんだ災難に見舞われることになる。ステージ奥には草原が広がり、羊らしき動物が見える。
Africa	Small Airfield	時間経過で飛行機が登場。(S.I.N社ロゴ入り) 更に時間経過で、飛行機の翼がファイターたちの頭上へ移動。この時に上空に飛び上がる技を使うと翼を破壊することができる。K.O.時に背景の軍人が上空に銃を乱射。 よく見ないと分からないが飛行機の扉の開いている部分からバイソンが乗っている事が確認できる。バイソン使用時にはバルログ、バイソン対バルログの時はベガが乗っている。バイソン対ベガの時は扉が閉まっている。	CPU5戦目または6戦目限定 ガイルVSアベルプロムービーのステージ 空港の滑走路の近くで闘う。黄色い服を着た数人の軍人らしき男たちと犬が観戦している。前述した派手なステージギミックは一見の価値あり。BGMはアフリカらしく民族音楽チックな曲となっている。
Unknown	Secret Laboratory	セス覚醒後、セスピンチでステージが振動+赤く点滅。 セス敗北後左端の白い防護服をまとった男は膝から崩れ落ち、中央の赤い防護服の男は後方へ逃げ出す。	セス戦ステージ。 防護服を着た研究員らしき人の姿が確認できる。ステージ中央の装置には「波動」の文字が。
???	Training		家庭版専用のトレーニングルーム。

???(地図上ではハワイ)	Volcanic Rim	勝敗が決すると背景の火山が爆発する。	家庭版専用の火山ステージ。
---------------	--------------	--------------------	---------------

## 処理落ち

家庭用ではよほどハイスペックで無い限り処理落ちが起きる事があるが、実はアーケードにおいても処理落ちが発生する。(正規のTaito Type 2X基盤でも)

実戦においては、リュウの波動拳を豪鬼がジャンプで飛び越え、豪鬼がEX斬空波動拳を発射し、リュウがスーパーキャンセルで真空波動拳を出し、それであげぼのK.O.したらものすごく処理落ちした。

ただ、他のゲームの様に目押しコンボの最中に処理落ちが起こるようなことはまずないので、あまり気にしなくてもよいだろう。