

- [概要](#)
 - [ストリートファイターII -The World Warrior-](#)
 - [ストリートファイターII' \(ダッシュ\) -CHAMPION EDITION-](#)
 - [ストリートファイターII' TURBO \(ダッシュターボ\) -HYPER FIGHTING-](#)
 - [スーパーストリートファイターII -The New Challengers-](#)
 - [スーパーストリートファイターII X -Grand Master Challenge-](#)
 - [ハイパーストリートファイターII -The Anniversary Edition-](#)
- [MUGENでの扱い](#)

概要

もはや[説明不要](#)の、カプコンが発売した2D対戦格闘ゲームの金字塔タイトルである。このタイトルがなければ、このMUGENのシステムも存在していたかどうかというほど、全ての2D対戦格闘ゲームの原点といえるタイトルである。

1987年に発売された『[ストリートファイター](#)』の続編として発売された。1対1の対決方式、それぞれ技の性能がまったく違う8人の個性豊かな使用可能キャラクター、前作から引き継がれた6ボタン操作（前作は圧力センサーによる2ボタン以外に、6ボタンで操作できる筐体もあった）、そしてドットアニメーションの作り込みによる滑らかな動き、その全てが新鮮で、またこれまでのアクションゲームには無い「ボタンの使い分けによる攻撃のバリエーションとその戦略」の面白さが瞬く間に広がり、これが今でも続く対戦格闘ゲームの雛形となった。

また、前作では本当の意味で「[必殺技](#)」であった[波動拳](#)・[昇龍拳](#)も、対戦の戦略ツールとして調整され、通常技・必殺技を絡めた戦い方が求められた。そして「偶然の産物」として有名な「[技のキャンセル](#)」も今となっては対戦格闘ゲームでは必須の代物となり、今日の熱い駆け引きの基本を築き上げていった。

多くの続編、ゲーム機への移植が行われ、対戦型格闘ゲームブームを引き起こした。特にスーパーファミコン版は国内販売本数約288万本、世界累計販売本数630万本を誇り、対戦型格闘ゲーム史上売り上げ1位を記録し、同社最大のヒット作となる。ゲーム以外にアニメ、実写映画、漫画、ドラマCDなどの幅広いメディアミックス展開が行なわれている。こうしたメディアミックスの結果、本作をプレイしていない層にまでキャラクター人気波及。アニメではこうしたキャラクター先行の人気は珍しいことではないが、ゲームセンター発祥のキャラクターでこの現象が起きたのは[春麗](#)が初めてとされている。アーケード版は中学生や高校生から社会人までの比較的高い年齢層に支持されており、スーパーファミコン版はゲームセンターにいくの敬遠していた小中学生に支持された。この低年齢層が後年の格闘ゲームファンとなっていく。

なお、現在「ストリートファイター」シリーズの商標は、アメリカ支社となるカプコンU.S.A.が所持と管理を行っているため、「ストリートファイター」関連のタイトルは「CAPCOM U.S.A. ALL RIGHT RESERVED.」というコピーライト表記で統一されている。

今日の2D対戦格闘、そして3D対戦格闘の原点として今なお語り継がれているタイトルである*1。

ストリートファイターII -The World Warrior-





記念すべき第一弾。

CPシステム基板にて1991年稼働。略して『ストII』。

発売当時は今までの対戦型格闘ゲーム（特に前作）同様、CPU戦を中心に制作されており、対戦はそれほど考慮されておらず、実際に（乱入）対戦が盛り上がったのは後述のダッシュからである。そのため「対戦型格闘ゲーム」が認知されている現在からすれば、ゲームバランスの調整は非常に甘く、キャラの相性が極端であったり、小技が連続で入るとすぐ気絶したり、技をガードさせてから投げるいわゆるハメ投げ等もあった。

しかしこの時点で、2D対戦格闘の全ての基礎は出来上がっており、ここから近年のシステムへの発展へと繋がっていった。システムも今見ると非常にシンプルな構成だが、対戦格闘ゲームに最低限必要な要素は不足なく出揃っている。

- 操作系統
 - 1レバー+6ボタン（弱P、中P、強P、弱K、中K、強K）
- 移動、ガード
 - レバー前で前進、後ろで後退、下要素でしゃがみ、上要素でジャンプ。上方斜め上に入力するとレバーの方向へ斜めジャンプ。相手が攻撃動作中にレバー後ろで立ちガード、レバー後方斜め下でしゃがみガード。
 - 三角跳び（キャラ限定）
 - 空中・画面端でレバーを前方斜め上に入力。
- 通常技
 - いずれかのボタンを押す。押したボタンによって攻撃の強さが変化し、相手との距離やレバー入力の有無、地上・空中などで技の形態が変化する。
 - **特殊技**
 - 特定のレバー方向とボタンを同時に押すことで出る、キャラ固有の動作。
[ザンギエフ](#)のヘッドバッドや[春麗](#)の鷹爪脚あたりが有名。この時点で既に必殺技とは区別されている。
- **通常投げ**
 - 近距離でレバー前or後ろ+中Por強Por中Kor強K、ガード不能。キャラによってはK投げは無い。ザンギエフのみ間合の微妙な違いで出る投げ技が変化し、レバー下要素+ボタンの投げ技も別途用意されている。この投げの登場によって打撃・投げ・ガードの三すくみの駆け引きが成立した。
 - 掴み投げ
 - 投げた側のボタン連打によってヒット数とダメージが増加し、受けた側はボタン連打によって早く抜けることができる投げ技。
[ダルシム](#)のヨガスマッシュや[エドモンド本田](#)のさば折りが代表例。
 - 空中投げ
 - [春麗](#)と[ガイル](#)のみ使用可能。互いが空中におり、間合が近い場合でないと出ない。レバーは上とニュートラル以外ならどの方向でも成立。
- 必殺技
 - 今更説明するまでもないが、特定のレバー入力+ボタンで出る強力な技。飛び道具、対空技、突進技、連打攻撃、[コマンド投げ](#)などに分類される。打撃判定のものはガードされても少量の体力を削ることが可能、投げ判定のものは当然ガード不能。キャラによって所持必殺技は異なり、[コマンド](#)も様々なものが考案された。ちなみにストIから存在する。
- 攻撃の上下段
 - 空中攻撃は立ち状態でしかガードすることができず、一部のしゃがみ攻撃（足払いなど）はしゃがみ状態でしかガードすることができない。立ち攻撃は基本的に全てしゃがみガードで防ぐことができる。
- **気絶**
 - 短時間に一定量以上のダメージを受けると起き上がった後にふらふらと立ちすくみ、一定時間行動不能になる。ボタンを連打したりレバーを回す（レバガチャ）ことで復帰する時間の短縮可能。この際に頭の上にヒヨコが数匹くるくると回る演出が行われていたため、格闘ゲーム以外でも気絶したり意識が朦朧としている状態のことを「[ピヨる](#)」と呼ぶのが定着した。後の作品では気絶の深さの度合によって、回るのが星や死神に変化することもある。
- **キャンセル**
 - 行動中に次の行動を入力すると、その動作を中断し即座に次の行動に移る。本来はバグだったが、面白い要素だったため一部をそのまま製品に残したという経緯がある。

主に通常技を通常技で（連打キャンセル）、通常技を必殺技でキャンセルして連続技にする。
以降の対戦格闘ゲームに必ずと言って良いほど取り入れられている超重要な要素。

・乱入

- 格闘ゲームを「対戦格闘」たらしめた最大の要素。
プレイヤーがCPU戦を行っている際に、別のプレイヤーがコインを投入してスタートボタンを押すと、CPU戦が中断されてプレイヤー同士の試合となり、勝者が続きをプレイできる。
前作から存在はしていたが、本格的に対戦が盛り上がったのは本作以降。

家庭用ではSFC版がある。

家庭用ROMカセットとして当時としては常識を覆す、初の16MbitのROM容量を持つての移植となった。(NEOGEOは除く)
それでもキャラのドットアニメーションを省略しない事には移植出来なかったことから、
当時から、かなりの容量をドットアニメーションに費やしていた事が解る。

さらに後年になってからセガサターン、プレイステーションに本作と後述の『IIダッシュ』、『IIダッシュターボ』を一纏めにした
「カプコンジェネレーション第5集」(以降「カプジェネ5」と表記)として移植されており、移植度の高さはゲームシステム上の
進行に重大な影響のあるバグ(ガイルリセットorヨガリリセットなど)を除いて随一である。ちなみにその中でガイルの[真空投げ](#)
はこれらバグのひとつであるにも関わらず意図的に再現されている。

ストリートファイターII(ダッシュ) -CHAMPION EDITION-



CPシステム基板にて1992年3月稼働。略して『ストII』、または単に『ダッシュ』。

『ストII』が「対戦格闘ツール」として爆発的なヒットを起こしている事、そしてボスキャラクターも使用したい、
同キャラ対戦がしたいというユーザーの声に応える形で登場したアップバージョン。

CPU対戦主眼から、人と人との駆け引きを重視したゲームバランス調整、同キャラ対戦、

ボスキャラも調整され使用可能と、出来る限りの要望を反映させた。

その結果、対戦格闘というジャンルを世に浸透させる程の更なるヒットとなった。

しかし、今にしてみれば調整してあるとはいえバランスは良好とは言えず、単純なハメ技はなお多く、

特に[ベガ](#)はハメのしやすさで使用禁止令まで出たほどである。

また、それまで対戦は一台の筐体にプレイヤーが一つの画面に横並びで隣同士座ってやる事が常識であり、
乱入しようにも隣にいる人に対して肩を寄せ合ってプレイする事に躊躇するプレイヤーが増えてきたのを受け、
筐体を2台使い、ハーネスケーブルを延長してそれぞれ独立した筐体にして乱入対戦しやすく工夫される店が増え始め、
メーカーもそれに応える形で対戦に適した処置を施した対戦用筐体を発売するなど、
ゲームのみならずゲームセンターの環境変化や対戦用筐体への取り組みなど、全てにおいて改変や改革をもたらした、
ゲーム業界全体のターニングポイントにもなったタイトルである。

家庭用では『純粋なスト』'移植』としては、PCエンジン版とX68000版がある。

PCエンジン版は当時有力候補でSNK格闘の移植が目立っていたCD-ROM2ではなく、
20Mbitの大容量HuCARDで発売された。

・同キャラ対戦

- 対戦で同じキャラを使えるようになり、それに伴って通常のカラーと色違いの2Pカラーが用意され、選択できるようになった。

なお、[ケン](#)はもともと対戦時に同じキャラを使用することを考慮された、いわゆる[リュウの2Pキャラ](#)だったが、同キャラ対戦可能になった事で性能面でリュウとの差別化がなされた。

+ 海賊版 / レインボー・降龍・屠龍

ストリートファイターII TURBO (ダッシュターボ) -HYPER FIGHTING-



CPシステム基板にて1992年12月稼働、略して『ストIIターボ』、または単に『ターボ』。ダッシュからの更なるアップバージョンとなり、タイトルのターボの示すとおり「ゲーム速度の飛躍的アップ」が売りとなっている。

その他、デフォルトカラーの変更や一部のキャラに調整における新技も追加されている。

しかし、基本はダッシュと殆ど変わっておらず、ここまで来るとマンネリな域を脱しないものとなってしまった。

ただこれは当時、巷に溢れかえる上記の降龍などの海賊版に対するの対策として発売されたものであり、

次に控える新作の言うなれば「繋ぎ」として作られたタイトルである。

この頃の対戦格闘のゲームスピードは過剰ともいえる域に達しており、このターボはその最たる例とも言える速度であった。システムにこれといった変化はなし。

ちなみにSFC移植版では「'(ダッシュ)」が付かず『ストリートファイターII TURBO』となっており、そちらの方が馴染み深いという人も多いだろう。

ただし、中身はタイトルに反して『ダッシュ』と『ターボ』の二種類を遊べるお得仕様であった。

また同時期に発売されたメガドライブ版は表向き、『ストリートファイターII』の移植という形であるが、

追加要素として『エキサイトモード』を搭載、これが実質『ターボ』の移植モードでありこれまた、

『ダッシュ』と『ターボ』の二種類を遊べるお得仕様であった。

スーパーストリートファイターII -The New Challengers-





CPシステムII基板にて1993年稼働、略して『**スーパーストII**』、さらに略して『**スパII**』。新開発されたCPシステムIIの第1弾として発表され、グラフィックの描き換えやキャラの追加など、単にバランスを調整しただけではなく、演出面も強化したタイトルとして生まれ変わった。各種ハメの撤去に加え、荒さが消えて綺麗になったグラフィック、Qサウンドを使用したサウンド、新キャラクターの新鮮さもあり、再び対戦格闘ツールとしての威厳を取り戻すきっかけとなったタイトルである。しかし前作のゲームスピードに慣れてしまったプレイヤーは、一段階遅くしたスーパーの速さにはもはや戻れず、また一方でここに来てもいまだ『ストII』の焼き直しの域を出ないことに対する不満がユーザーの間で高まり、同時期に『[餓狼伝説SPECIAL](#)』や『[サムライスピリッツ](#)』などを大ヒットさせたSNKの追隨を許すことにも繋がっている。

ちなみに別バージョンとして大会使用を想定した「-The Tournament Battle-」という専用基板とROMボードがあり、ケーブルを接続して通信して最大8名によるトーナメント戦が行えるものがあった。尚、通信はあくまで試合結果を各基板に送信するだけであって、ストリートファイターIVの様にLAN接続の通信対戦ではないため、試合結果次第では席を逐一交代しなくては行けない。また「トーナメント」での使用以外は想定されなかったため、最高でも3回戦ただけでゲームオーバーになってしまい、通常時でアーケードで使用するメリットが無いという事で、ROMボードの出荷は殆どされなかった。とはいえ基盤の仕様としてゲームセンターでの大会を想定したモードがあるというのはかなり珍しく、当時のゲームセンターの背景が垣間見えると言えるだろう。

家庭用ではSFC版とメガドライブ版、X68000版とFM-TOWNS版と移植数は豊富である。SFC版はROM容量が32Mbitに対し、メガドライブ版は当時の家庭用ゲームROMカセットの最高容量、40MbitROMを使用して移植されている。X68000版は媒体がフロッピーディスクと言う事もあり、HDDが無い場合には入れ替えが頻繁に起きる。FM-TOWNS版はCD-ROMドライブを標準搭載していたこともあり、CD-ROMで起動する。

- **特定アクション成功時の表示**
 - 以下の行動が成功した後、画面端に成功アクションとテクニカルボーナスが表示される。
 - **ファーストアタック**：ラウンド開始後に最初に攻撃をヒットさせる。
 - **リカバリー**：ピヨリ状態から攻撃を受ける前に回復。
 - **リバーサルアタック**：硬直状態から最速で必殺技を出す。
 - **コンボ**：**連続技**を成功させると、ヒット数が表示される。
- 対戦相手へのメッセージ
 - 「INSERT COIN」の部分に特定の操作で「対戦者求ム!」「紙一重でした」などメッセージを表示する事が出来る。

スーパーストリートファイターII X -Grand Master Challenge-



CPシステムII基板にて1994年稼働。略して『スーパーストII X』、さらに略して『スパII X』。ここまで来ると略しても長い、再び前作のアップバージョンという形でリリースされたが、長年のバージョンアップに裏打ちされた整えられたバランス、徹底した「対戦格闘ツール」としての作り込みで、改めたストIIの対戦の面白さを世に知らしめたタイトル。

また、同じ対戦格闘で肩を並べる存在に成長していたSNKのガロスペにおけるユーザーの反響やギミックを独自解釈し、言うなればカプコン版超必殺技である「スーパーコンボ」を搭載するなど、それまで我が道を突き進んでいたカプコンが他社の良いところ、ユーザーが求める要素を吟味して作られた、このシリーズの集大成とも言うべきタイトルとなった。そして、[豪鬼](#)が隠しキャラとして初登場した記念すべきタイトルでもある。

そのバランスの高さから、今なお稼働している店では盛んに対戦が行われており、大会も開かれている程である。

その人気とは裏腹に、家庭用の移植は意外な程に少ない。

初期に家庭用で発売されていたのは松下電器(現・パナソニック)が発売していた3DO版のみであった。

後にセガサターン、プレイステーションに移植されたが、そのいずれの機種もバグや相違点があり、完全な移植とは言えない。しばらくして発売されたドリームキャスト版が純粋なスパII X移植としては完璧に近い出来である。

また日本では未発売・未配信だが、XBOX360とPS3にて画質をHDにして[ドット](#)を精密に作り直した、

「Super Street Fighter II Turbo HD Remix」がXbox Live アーケードとPLAYSTATION Networkで配信発売中である。

システム面での変化は下記。

- ・ ゲームスピードの選択
 - ゲームスピードが変更でき、設定によってはプレイヤーがゲーム開始時に1(SLOW)~3 (FAST) まで選択できる。
- ・ スーパーコンボ
 - いわゆる超必殺技。何かしらの技を出すと画面下部に表示される「スーパーコンボゲージ」が溜まっていき、MAXになるとゲージを全消費して出すことができる。
一撃が大きいものや[ロック](#)するものが多いSNKの超必殺技に対し、全て多段ヒット・非ロック技になっているのが特徴。ゲージは持ち越すことはできず、ラウンドが変わる度にリセットされる。
 - スーパーコンボフィニッシュ
 - スーパーコンボで止めを刺すと表示され、テクニカルボーナスが入る。
画面いっぱいには日章旗のような派手なエフェクトが出る事から「あけぼのフィニッシュ」とも呼ばれている。
- ・ **投げ抜け**
 - 掴み投げ以外の通常投げで投げられた瞬間に投げコマンドを入力するとダウンせず、ダメージを抑えられる。
なお『ハイパーストII』では、両者がスパII X性能のキャラを選択した場合のみ可能。技後の[硬直中](#) ([昇龍拳の着地のスキ](#)) であっても投げ抜けは可能である。
- ・ 空中追撃
 - 「お手玉」とも呼ばれる。それまで空中で攻撃を喰らうと着地するまで無敵状態だったが、リュウやベガの斜めジャンプ中パンチや春麗の天昇脚、スーパーコンボなど、一部の技には空中で攻撃がヒットした後も相手に追撃判定が残る。
これにより同じ性質の技で空中で最大3発まで(スーパーコンボは除く)追撃できるように。

ハイパーストリートファイターII -The Anniversary Edition-



CPシステムII基板にて2004年稼働。略して『ハイパーストII』、さらに略して『ハバII』。
『ストII』誕生15周年記念タイトルであり、CPシステムII基板の実質最終タイトルとなった。
これまでのストIIシリーズのキャラ性能を全て一つにまとめ、プレイヤーの好みによって選択、
そして対戦が出来る仕様となっている。
ただし、そのまま再現するとハマが成立するようなキャラに関してはバランス調整が入っている。

- 代表的な例として
 - 初代仕様のガイルの「[真空投げ](#)」
 - IIダッシュ仕様のベガの「[サイコ投げ](#)」

など当時ゲーセンで猛威を振るった凶悪技などが挙げられる。
特に前者の「真空投げ」がもしもそのまま再現実装されようものなら、[豪鬼](#)すら天と地の差のダイヤグラムが成立してたであろうといわれているぐらいであり、論外クラスにも成りうっていたともいわれている。

ベースがスパIIXのシステムなので、キャラの属性が変えられる以外はほぼ、スパIIXと同じである。
そしてスパIIXの基板がそろそろ耐久性の限界が見える時期となったので、これと入れ替える店が多い。
(ハイパーストIIIは設計こそCPシステムII基板だが、既に自社基板業務は撤退していた為、
リース用として使用されていた特別仕様一枚基板を再利用してリリースされている。
スパIIXは耐久性から見て内蔵のバッテリーバックアップの電池が切れ、
プログラムが消滅して動作しない可能性が高まった事、リース用基板はフラッシュROMを
使用しており、プログラム消滅の危険性がほぼ無い為、この様な入れ替えが起きている)

家庭用ではPS2版が発売されている。
おおむね良好な移植だが、AC版とPS2版に共通した初代ストII仕様の[ガイル](#)のバグがある。
尚このバグは、廉価版のPS2版では全て修正されている。

- **キャラクター性能セレクト**
 - これまでの歴代ストIIシリーズの性能を選べる事が可能。
選択できるのは『II』 『II'』 『II' TURBO』 『スーパーII』 『スーパーII X』 の5種類。
更に特定の操作で『スパIIXのスーパー』と『無修正のスパIIX』（普通に選ぶXのキャラは修正版）も選ぶ事が出来る。
『スーパーII』 『スーパーII X』のキャラカラーは前作と同じで、『II'』 『II' TURBO』のキャラカラーはオリジナルに準拠している。
『II』のカラーはノーマルと名称が付き、2Pカラー（『スーパーII』仕様の2Pと同じ色）も存在するが、ノーマル仕様の同キャラ戦は不可能。
 - ちなみに先述した「カブジェネ5」では隠し要素として「SUPER VERSUS MODE」が搭載されており、『初代』 『ダッシュ』 『ターボ』 3種類各々の性能で対戦が可能で、本作『ハバII』でのシステムが前身的に実現されていた。ただしこちらでは『初代』同士の同キャラ対戦が可能といった点や2P対戦専用で1人用モードが無いといった違いがある。
- **試合本数設定**
 - スーパーストIIXまでは「本数先取設定」が付いておらず、3試合2本先取が基本だった。
今作で初めて1本先取から3本先取までオペレーターが設定を変更できる様になっている。

MUGENでの扱い

対戦格闘というジャンルを築いた、まさに偉大なるタイトルではあるのだが、MUGENでの移植は実のところそこまで多くはない。

理由は三つほど考えられる。

一つに「作りにくい」ということがある。話はエミュレーターのことに踏み込んでしまうが、豊富なデバッグメニューで画像の軸合わせや判定の形の確認が簡単な場合が多いネオジオ（MVS）のソフトと違い、CPS2のソフトからの移植は難しいのである。

二つめはCPS基盤特有のドットの比率の問題。PSやSSへの移植と同様、そのままMUGENに移植するとキャラが横長になってしまう（今の感覚だと分かりづらいだろうが、D4が広まる前はキャラの表示スケールの変更はグラフィックがガタついて見苦しくなるという理由で、ほとんど誰もやらなかった）。

そして三つめに、やはり古い作品であるがゆえの「簡素さ」もネックになっているものと思われる。

ガードキャンセルは無し、超必殺技は無いがあってもスーパーコンボ1つだけ。

地上中段技も乏しいので上下のガードの揺さぶりもほぼ無い（さらに悪いことにMUGENではめくりが再現できない）。

またMUGENでは標準的な空中ガード、前後のダッシュすらも原作再現に徹した場合は搭載できず、

こうなるとやはり地味という印象が強くなってしまっているのが現状である。

実際モーションや技の豊富さでは[ストZERO](#)、[ストIII](#)、[カブエス](#)等、後発の方が当然ながら充実しており、

下手をすればそれらから色んな行動を削除しただけ、というプレイ感になってしまいかねない。

しかし、そのシンプルさと一発の火力の桁外れの高さは、当時を知る人には懐かしく、また知らない人にも

これはこれで味があるという事で作られるケースもあり、決して不人気でもない。

シンプルイズベスト、を体現するようなキャラクター造形として作られる事が多い。

『[CAPCOM FIGHTING Jam](#)』ではその辺りの特徴を上手く表現し、『[ヴァンパイア](#)』や『[ストリートファイターIII](#)』といった多彩なゲームシステムを持つ作品と戦えるようなシステムになっている。

*1 しかし、その後カプコンはこのシリーズを繰り返し製作している間に

（一応似たジャンルと言える新作アーケード対戦アクション『[マッスルボマー](#)』の着手・開発はしていたが）、SNK（現プレイモア）というライバルの存在を許してしまった。