

共通用語集

数字の意味

数字はレバー(パッド)の方向を表しています
右向きの場合

7 8 9

4 5 6

1 2 3

となっています

例えば6ならば前進、2ならしゃがみ、8なら垂直ジャンプです
また2AならしゃがみA、6Bなら前B等となっています

各種用語

- ・ ビートエッジ(ガトリング):技を弱い技から強い技(このゲームならばA B C)と繋ぎ、連続技とすること
ただしこのゲームはC Aのように逆にビートエッジすることが可能(リバースビートと呼ばれ、攻撃力に補正がかかる)
- ・ ジャンプキャンセル(ジャンキャン、jc等):各種技を文字通りジャンプでキャンセルする
- ・ 必殺技キャンセル(スパキャン、SC等):特定の技を必殺技(EXエッジ(ゲージ使用必殺技))でキャンセルすること
このゲームは基本的に通常技 必殺技 EXエッジとキャンセルすることが可能
- ・ ハイジャンプキャンセル(hjc等):特定の技をジャンプキャンセルする際にちょっとだけレバーを入れることでふわっと大きくジャンプキャンセルする技術
今作は仕様が違う模様で、通常の2段ジャンプでも可能
- ・ ブローバックエッジ(貯め~、BE~等):特定の技を出す際にボタンを押しっぱなしにすることで性能が変化する技のこと(クレセント志貴の5C等)

以下コピペ

反確

反撃確定の略。

相手の攻撃の際に確実に反撃を決めれる時なんかを使う。

F(フレーム)

格闘ゲーム内の時間の最小単位。1Fは1/60秒。よって、一秒は60FPS(Frame Per Second)。

詳しく書くと、NTSCの50Hz垂直帰線による書き換えのタイミングが1/60秒単位なので、これを1Fとしている。

ガード段

上段:立ち・屈み共にガード可

中段:立ちガード可、屈みガード不可

下段:立ちガード不可、屈みガード可

空振りキャンセル(空キャン)

技の空振りに各種キャンセルをかけること。

このゲームだと通常技のA攻撃各種が空振っても各種キャンセルがかけられる。

低空ダッシュ(低ダ)

ジャンプ直後に空中ダッシュすること。

やり方は、9N6、6N96、6N89、698N6、96+ABなど色々。

このゲームは6or4を押してABを同時押しすると地上or空中ダッシュ出来る。

固め

ガードさせ続けるように攻撃の手を緩めないこと。

このゲームならビートをガードさせてRB5Aなどで隙消し、低空J攻撃から再びビート...など。

崩し

中段、下段、投げ、めくりなどを使って相手のガードを崩すこと。

昇り中段

ジャンプの上昇中に攻撃を出して中段のジャンプ攻撃を当てること。

例:クレセント秋葉のJ2C

多段ヒットする技のシールドについて

間隔の短い多段は一回のEXシールドで足りる。

(例:超人姉妹同盟、EX鳥を落とす)

ヒットすると繋がるが、間隔の長い多段はその都度シールドしなおす必要がある。

(例:EX黒鍵)

間隔の短い多段が何度か僅かな間を置いて来るタイプは、その「間」ごとにシールドしなおす必要がある。

(例:地上EXフルフルズ、和のJBやJC)

各種キャンセルについて

ビートエッジ(ビート)

通常技 > 通常技に繋ぐキャンセル

各種A攻撃に限り連打可能。それ以外の通常技は一回のビート中に一回しか出せない。

他のゲームだとガトリング、チェーンなどと呼ばれているので、こちらが使われることも。

必殺技キャンセル

通常技 > 必殺技に繋ぐキャンセル

特定の(キャンセルできる)通常技をヒットガードさせた時に素早く必殺技のボタンを入れる。

EXキャンセル・スーパーキャンセル(汎用キャンセル)

必殺技 > EX技に繋ぐキャンセル。

特定の必殺技はEXエッジでキャンセルできる。ただしその際には乗算補正65%が掛かり、その後のコンボダメージが大幅に下がる

シールドキャンセル(汎用キャンセル)

技をシールドで取った時の硬直を各種通常技や必殺技でキャンセルすること。

AAでは技をシールドで取ってない時にも、シールドをバクステや避けなどでキャンセルできる(バグ?)。

ジャンプキャンセル(jc)

通常技の際をジャンプでキャンセルしてエリアル(空中コンボ)に繋げること。

または空中の通常技を当てた隙をジャンプでキャンセルすること。

地上技のジャンプキャンセルは一回しか出来ない。

また、エリアル時にはC・H青子以外は一回しかできない。

ガードキャンセル(ガードキャンセル)

ガード中に硬直をキャンセルして技を出すこと。

このゲームだと、ゲージを50%消費してシールドバンカーを出すことができる。

ただしハーフは100%消費する。

ハイジャンプキャンセル(hjc)

タイミングよく一瞬だけ9方向に入れる、もしくは29と入れると二段ジャンプが普通より大きくジャンプする。

AAから全キャラ対応で、前hjcのみ可能。

ダッシュ(dc)

空中での動作もしくは攻撃を空中ダッシュでキャンセルすること。

赤主秋葉と青子のみ二回できる。

汎用はJA以外のジャンプ攻撃をdcできない。

もしくは赤主秋葉の6C後のダッシュのこと。

ガンガード

徹底してガードすること。

他に、ガン逃げ(徹底して逃げる)、ガン攻め(ひたすら攻める)、ガン待ち(様子見で相手を迎撃するのに専念する)などがある。

チキンガード(チキンガード)

相手の攻撃をジャンプしながら低空で空中ガードすること。

地上でガードするよりも、低空ガード+着地の方が硬直が短くて済むので、普段反撃できない技にも

反撃できたりする。

ただし、大抵の地上通常技は空中ガード不可なので、距離が開いた後の必殺技での固めや相手の低空でのジャンプ攻撃に対して使うと良い。

ファジーガード(フジガ)

下段と中段の2択の揺さぶりをガードするのに使う。

下段攻撃は早く、中段攻撃は遅いので、崩しボイなどできとりあえず下段を屈みガードしといて、そのあと中段に対して立ちガードに切り替えること。

難しく言うと、どのタイミングで連携が来てもガードになるような、システムのやや裏をついたガード入力法のこと。

当て投げ

小技を当ててガードを固めさせてから投げに行くこと。

めくり

シエルや都古のJBなどの後方にも判定がある技を、相手のガード方向が逆になるように当てるジャンプ攻撃のこと。

AAからはめくりがちゃんと機能するようになった。

ブロークバックエッジ(BE)

キャラごとにある、ボタン押しっぱで溜められる通常技や必殺技のこと。

溜めることで威力が上がり、性能が変わったりする(中段になるなど)。

ディレイ

技を出すのを少し遅らせること。

相手の暴れを潰す時や、一部のキャラのコンボを安定させるために使われる。

例:七夜の2C 5Cの繋ぎにディレイをかけると連続ガードにならないので、暴れ潰しになる。

ヒット時だと僅かにディレイをかけることで、2C > 5C > 5B > jc > エリアルが繋がるようになる。

リバーサル(リバサ)

自キャラダウン中、ガード中など行動不能時間から動けるようになった瞬間に行動を起こすこと。

メルブラだとダウンをとられたあとの起き上がりの無敵時間(2F)に技を出すこと。

リバサでバクステや無敵技を出すと相手の起き攻めを回避できる。

リバサは読まれたら基本反確なので注意。

詐欺飛び

相手がリバサで無敵技を出しても着地ガードが間に合うタイミングでジャンプ攻撃の起き攻めをしかけること。

相手がガードだとジャンプ攻撃が当たり、相手がリバサで無敵技を出すとジャンプ攻撃がスカルが、すぐ着地出来るのでガードが間に合う。

暗転返し

相手のEX技が出た直後にこちらもEX技で返すこと。主に無敵技で返す。

暗転中は先行入力が効くので、相手の暗転中にレバーを入れといて暗転が切れた瞬間にボタンを押す。

暗転とはEXエッジやらアークドライブのときに進行が止まってビーンでなるアレ。

暴れ

ガード中にボタン連打すること。こればっかだと嫌われます。

ぶっぱ

状況問わず隙がでかい技などを後先考えずぶっぱなすこと。またはそれを多用する人。

わからん殺し

初めて見た連携やら崩しをあれよあれよと食らってるうちに殺されること。

初めて戦うキャラに負けるときは大体これに該当する。

ひよる

緊張が限界を超えて全然動けなくなったり唐突に訳のわからない技をぶっぱなしたりすること。

ヒットストップ

相手も自分も止まって、ゲーム自体がストップしてるような状況。

攻撃がスカった時と当てた時でモーションの時間が変わるのはこのせい。

鴨音(かもね)

「ガード硬直中」は内部のガード段は切り替わるが立ち屈みの食らい判定の大きさは変わらない
全キャラ共通の現象。

立ちガードには当たるが屈みガードに当たらない攻撃もその前の攻撃を立ちガードさせてから
連続ガードで仕掛ければ、相手は屈みガードしても立ちガードの食らい判定なので当てることができる。
ギルティでいうところの「F式」

サンダードリフト(サドリ)

HJで相手を飛び越す>即後ろジャンプでもう1度飛び越す>即後ろダッシュでさらにもう1度飛び越して
ジャンプ攻撃。

振り向いて殴るので裏ガードになる。

HJバックダッシュジャンプ攻撃との二択になっている事が多い。

主に476もしくは76ABと入力して出す。

インバリッド(インバリ)

受け身取れるところで取らなかったからコンボが繋がったという表示。

画面にInvalidと出る。

インバリが出てなければ完全に繋がってるので受け身は取れなかったコンボ。

差し技と置き技について

差し技

発生が早い技が好ましい。

文字通り相手の技を出す前にこちらの攻撃を差し込む感覚。

発生遅い技なんざぶち殺せ。

置き技

持続が長い技が好ましい。

相手の突っ込んできそうなところにこちらの攻撃を置いておく。

するとあら不思議、不用意に攻撃してきた相手が逆にこっちの攻撃食らってますよ！

相手が飛んだのも確認しないで空対空シールドなんてするんじゃないです。

画面見ましょう、相手の位置見ましょう、相手のリーチ考えましょう、相手の空中行動数えましょう。

HJ軌道に注意しましょう、キャラ毎の技の性質覚えましょう。

無闇に突っ込むのはやめましょう、相手の飛込みには壁を作るかすかしましょう。

潜られたら着地をずらしましょう、空ダの着地硬直はJ攻撃を出すことによって消しましょう。

空投げするときはJA等を仕込みましょう。

特殊ビートについて

A刻み以外で、既に出した技をビートを切らずに二度出すことは出すことはできないが、

5Aもしくは2Aのあとならば、既に出した2Aもしくは5A(派生含む)のみ使用することができる。

例:5A>6A>5B>2A>5A>6A~

ワンツースリー(123)

5A>6A>6Aのこと。

ハーフの全キャラに存在する。

もしくはC青子の6A>6B>6Cのこと。

投げ抜け

1+AD(あるいはEボタン)を投げられそうなタイミングで入力しておく

実際に相手が投げようとした場合、双方に弾かれるようなモーションが出、

双方ともモーション終了まで無敵になる。

Ver.Aでは猶予が増えた

投げ抜け仕込み

上述のものとは色々違う点があるため別項目に作り直し。

1+AD(こっちはEボタンでは不可)=屈かしながらAD同時押しを仕込むと

打撃だった場合ガードになり投げだった場合投げぬけ

遅めに打撃重ねられるとシールドが出る(ずらし押しの場合2A)

実は無印からの仕様だったらしい