

## 用語集

【更新履歴】 3行まで、以降消して下さい。

- 9/4 : アルファベット・五十音順に並べ替え。「ホールド」の項目追加。
- / :
- / :

用語	解説
A・B・C	それぞれ弱・中・強の攻撃ボタンを表す。 漢字表記よりタイピングが楽なのでこちらを用いる人も多い。
jc	ジャンプキャンセル。詳細は <a href="#">システム</a> を参照の事。
RC	リフレクトキャンセル。詳細は <a href="#">システム</a> を参照の事。
RG	リフレクトガード。詳細は <a href="#">システム</a> を参照の事。
暗転	本来の意味は背景や画面全体が暗くなる事。 このゲームでは超必殺技のコマンド成立から発射されるまでの間の演出のこと。
エリアル	いわゆる空中コンボ。 徹底して攻めに回る立ち回りのこと。 常に相手を追いかけて猛攻を仕掛ける行動で、ラッシュが強いキャラや、キャラ相性によってガン攻めをすることが多い。
ガン攻め	<a href="#">キヤスター</a> などの切り替えし手段が少ないキャラでは、ガン攻めされると脆い一面があり、接近されると受けを余儀なくされることが多い。 徹底したガン攻めをすることで、相手に思考の余裕を与えないラッシュをかけることができるが、攻めの意思が丸分かりなので読まれやすく、カウンターされやすい。 自分の意識も攻めに重点が行っているため、自然とガードが疎かになりやすい。相手を追いかけて、そのダッシュ中に攻撃を食らうなどが、わかりやすい例である。
ガン逃げ	徹底して逃げに回る立ち回りのこと。 接近戦を放棄して、常に遠距離を保とうとする行動で、体力が少ないときや、タイムアップ勝ちを狙えるときなどにガン逃げすることが多い。 <a href="#">バーサーカー</a> などの鈍重なキャラでは、接近することが困難な上、最悪近づけずに負けてしまうこともある 徹底したガン逃げは、対戦相手を不快にする恐れがあるので、考え無しのガン逃げは注意
ストライクループ	<a href="#">セイバー</a> の「ストライク・エア」を使ったループコンボのこと。 「ストライク・エア」により、相手の浮き補正がリセットされるので、ストライク>コンボ>ストライク>コンボ... という風にループすることが出来る。 コンボ自体のゲージ回収率が高く、少ないゲージ量から大ダメージ&長時間拘束という、非常に効率の良いループコンボとなっている。 しかし、その余りの拘束時間の長さに敬遠されがちである。
チート・オブ・バビロン	<a href="#">ギルガメッシュ</a> の補正切り(1)コンボを意味する。他には、TOB、チピロンなどの呼び名で親しまれている。 バビロン時の目押しさえ出来れば安定するので、他キャラに比べてコンボの難易度が低い。 しかも、そのダメージはトップを誇り、今ではギルガメッシュの代名詞のようなコンボでもある。
バツタ	ピョンピョンと、ジャンプばかりして戦う人の事。 J攻撃などが強いキャラにありがちで、本人は気づいていないことが多い。 しかし、空中ガードが無いFateでバツタをするのは自殺行為であり、お勧めできない。
ぶっぱ	ぶっぱなしの略。 確定でもないタイミングで、必殺、超必などをぶっぱなす事。 初心者も多く、読み合い放棄と思われがち。 しかし、状況によってはこの限りではない。
ホールド	必殺技のコマンドを入力後ボタンを押しっぱなしにする事。 ギルガメッシュ(バビロン時)の623+攻撃系や <a href="#">桜</a> の214+攻撃系がこれにあたる。詳細は各キャラのページを参照の事。
補正切り(1)	超必技の「1F~暗転~発生~命中」の間のプロセスのどこかに他の攻撃が割り込むと、 「コンボ中であるため超必技のダメージは1/2にせよ」という命令がかき消されてしまい、超必技を補正なしの生ダメージで命中させられるというシステムのバグを利用したテクニック。 飛び道具必殺技を、全部当たり切る前に超必でスパキャンするのが基本 例： <a href="#">アーチャー</a> リンクシュート 偽・螺旋剣(カラドボルグ)など
補正切り(2)	始動技の補正が大きく、これ以上連携を繋いでも大ダメージが望めないという時や、 殺し切るにはあと少しダメージが足りないと感じたときに、コンボを突如中断して、油断している相手を投げや中段攻撃で再度崩しにかかること。 補正切りが一部キャラ限定のこのゲーム特有のテクニックなのに対して、こちらは広く一般的な意味での補正切りである。
スパキャン	必殺技を超必技でキャンセルすること。 古くはストリートファイターEXにおいて搭載されており、「スーパーコンボ(超必技)でキャンセルする」からスパキャンという。 このゲームにおいては魔力開放を行った状態でのみ使用可能。
リバサ	リバーサル <small>の略</small> 。 起き攻めに対して無敵技などで反撃するテクニック。 「ぶっぱ」とは違いこちらは切り返しの重要な技術の一つとして見られる。

