

## レバーの表記について

7	8	9		×	×	×
4	5orN	6	=	×	×	×
1	2	3		×	×	×

Nはニュートラル(真ん中の何も入れていない状態)

## 用語と基本的な知識

P	パンチ
K	キック
遠	遠距離
近	近距離
屈	しゃがみ
J	ジャンプ
HJ	ハイジャンプ
BJ	バックジャンプ
フレーム	<p>Fと表記される。1F=1/60秒の時間を示す。</p> <p>技には全て、発生・持続・硬化の3種類の時間が存在する。</p> <p>発生：技が入力されてから攻撃判定が出るまでの時間で、くらい判定のみが出現し、攻撃判定は出現していない。</p> <p>持続：技の攻撃判定が出ている時間で、くらい判定と攻撃判定、共に出現している。</p> <p>硬化：技が終わった後にできる隙。攻撃判定は消失し、くらい判定のみが残る。</p> <p>ヒット(ガード)硬化の有利フレームに発生フレームをひくことで何フレーム猶予の目押しで連続ヒット(ガード)が成立するかわかる。</p> <p>フレーム表の参考は<a href="#">コチラ</a></p>
目押し	連打キャンセルの利かないつながらる技をタイミングよく押すことで連続した一つのコンボとして成立させること。

前キャン、RC	<p>前転キャンセル、ローリングキャンセルの訳で前転の出かかり3F以内に必殺技でキャンセルすることで 前転の無敵時間が必殺技に上乘せされてしまうバグ。 無敵時間は全キャラ一律の前転無敵時間の27F間であり、前転の投げられ判定はそのままついてくるので投げることが可能。 牽制狩り、割り込み、起き上がりリバーサル、逃げと用途が多い。 出し方については<a href="#">テクニック</a>参照だが、前転の弱Pや弱Kが他の技とかぶることで前キャンが実現不可能な必殺技もある。 挑発でもキャンセルできるのでまずはそこから試してみよう。 スーパーコンボにもRCをかけることは可能だが、暗転中に前転による無敵はほぼなくなってしまいうため、意味はない。 また、前転により少し必殺技の発生が微妙に遅れたり、前転による移動距離が少しあるなどがある。 ベスト版やEOでは不可能。</p>
スパコン	スーパーコンボ、超必殺技。
オリコン、OC	オリジナルコンボ
JD、ジャスト	<p>ジャストディフェンス 効果については</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・若干の体力回復</li> <li>・怒りゲージの増加</li> <li>・削りダメージ + ガードゲージ減少 + ノックバックの無効化</li> <li>・大幅なガード硬直の減少</li> <li>・通常ガードよりも1F早く動ける(ムーミンガード下記参照)</li> <li>・重ねられたためくり攻撃は前後どっちの入力でもJD出来るなどがある。</li> </ul> <p>JDの計算式は『JD時の硬化差 = 持続 + 硬化 - n』で表される。 nは取った技が弱なら10、中が15、強が19。 必殺技系は上の3つのうちどれか、または23(例、強春風)を当てはめれば計算可。 例を挙げてみるとサガットの屈弱K(フレームは発生3、持続4、硬化6)をJDした場合 JD時の硬化差 = 持続 + 硬化 - nの公式に当てはめると、屈弱Kは小技のためnは10である。 JD時の硬化差 = 4 + 6 - 10 = -0 つまりサガットの屈弱KをJDした場合は両者ちょうど五分になる。</p>
BL	ブロッキング
CH	<p>カウンターヒット 相手の技の振りにカウンターでこちらの攻撃がヒットするとカウンターヒットとなり、画面上にcounter hitと表示され、相手が光るのが目印。 カウンターヒットになった攻撃だけダメージ増加、フレーム猶予増加などの効果があり、カウンターヒットを確認して利用してのコンボなどもある。 詳しくは<a href="#">ゲームシステムの解説</a>を参照。</p>
アレ	各グループで代表される強いとされるキャラ達で組んだチーム
すかし飛び、詐欺飛び	<p>ジャンプして何もせず着地すること。 また起き攻めで相手のリバサ昇龍をガードできるタイミングで飛び込み昇龍を誘うというテクニック。 詳しくは<a href="#">テクニック</a>参照。</p>
昇りジャンプ	<p>相手がジャンプしてきた時に相手に向かって斜めジャンプすること。 昇りジャンプで空投げや空対空を狙う。</p>

バクステ	バックステップ
反確、確反	反撃確定、確定反撃。
STUN	ピヨること。レバーを回し、ボタンを押すことでより早く回復するがキャラによって回復する早さが異なる。
ガークラ	ガードクラッシュ。 ガードし続け、HPの下ガードゲージがなくなるとガードクラッシュし、一定時間無防備になる。 ガードクラッシュ後はSTUN値はリセットされる。
ぶっぱ	無敵技を当たる確証がない場面でぶっ放すこと。 このゲームではガードされても反撃されない技スパコンも多く、時には強い行動である。 相手がぶっぱする頻度を考え、攻めていてもときにはガードを心掛けたい。
投げ連	投げ連打の略。
めくり	逆にも攻撃判定がある飛び技で相手の頭上を越えて裏から攻撃するガードを崩す戦術。 詳しくは <a href="#">テクニック</a> 参照。
リバサ	起き上がりにもリバーサルで最速昇龍拳やRCやスパコンや前転などする行動。
ムーミンガード	攻撃後のスキをJD、BLを仕込むことによって1フレームだけスキを減らすことができるバグ。
チキンガード	Cグローブで相手の攻撃をワザと空中ガードすることでガードの硬直を減らし着地後有利に動けるようにするテクニック。
暴れ	ガード中やその他の行動時に無理に割り込もうと暴れようとする事。 時には有効な手段であるがリスクも背負っているのでケースバイケースでガードも心がけたい。
ディレイ	攻撃を遅らせて出すこと。 詳しくは <a href="#">テクニック</a> 参照。
ずらし押し	任意のボタンをずらしてピアノ押しすること。 詳しくは <a href="#">テクニック</a> 参照。
差し返し	相手の攻撃の空振りの際に攻撃を当てること。 詳しくは <a href="#">テクニック</a> 参照。
2P裏周り	2P限定で端でダウンをとった時、相手の裏に回れるシステム。 詳しくは <a href="#">バグ・仕様</a> 参照。
潜り	ジャンプしてきた相手に対して歩いたり走ったりして下をくぐって裏へ回り込むこと。
ファジーガード	下段攻撃連続ガード中などに垂直ジャンプや前方向ジャンプに入力を入れても下段のまま連続でガードしてくれるテクニック。 詳しくは <a href="#">テクニック</a> 参照。
暗転	超必殺技を出した瞬間、一瞬画面が暗くなること。
強制停止時間	暗転後に暗転した側は動けるがされた側は動けない時間の事。 この時間はレベルによって変わり、レベル3 (MAX) が一番長い。 密着時にレベル3 (MAX) 超必を出すと暗転時にガードをしていないと大抵の技はガードが間に合わなくなり、疑似ガード不能となる。

ガーキャン攻撃、GC攻撃	ガードキャンセル攻撃のことで、相手の攻撃をガード中に前入力して(中P + 中K)でゲージを1消費し、ふっとばすことができる。 キャラによっては性能が悪いものもある。 ヒット時はダメージを600奪えるがGC攻撃で相手をKOすることはできず、ガードゲージが減少するため状況に応じて使う。 C、A、Nグローブで可能。
のけぞり	攻撃を受けた後一定時間攻撃を受けた方向へノックバックすること。 のけぞり時間はそれぞれ違って ジャンプ弱攻撃で12F 地上の弱攻撃やジャンプ中・強攻撃で14F 地上の中攻撃 & 中の特殊技や飛び道具タイプの必殺技で19F 地上の強攻撃で23F 上記以外の技で27F ののけぞり時間効果がある。
ガーキャン移動、GC移動	ガードキャンセル移動のことで、相手の攻撃をガード中に前or後ろ入力して(弱P + 弱K)でゲージを1消費し 前方向なら前転で回避し、後ろ方向ならバックステップでの回避となる。 キャラの前転の性能、また相手の技によってこれで反撃することができたりする。 これもガードゲージが減少するため状況に応じて使う。 Nグローブだけで可能。
連打キャンセル	目押し要らずでボタンを連打するだけでつながる技を連打してキャンセルさせること。
空キャン	空振りキャンセルのことで、通常技を相手に当てずに必殺技などでキャンセルすること。 通常技をキャンセルすることで微妙に踏み込んで必殺技が出る。 少し踏み込んでの距離を増やす、空振り技も込めてゲージをためるなどの効果がある。
着キャン	着地キャンセルのことで、小ジャンプしたあとの着地後の硬直などを必殺技でキャンセルするテクニック
逆キャン	逆キャンセルのことで、CグローブのLV2のスーパーコンボを必殺技やスーパーコンボで中断させること。
スパキャン	スーパーコンボキャンセルのことで、必殺技でキャンセルはできない通常技をスパコンや超必でキャンセルすること。
ランラッシュ	硬直差で有利のとれる技をガードさせ、ランして近づいてはさらに技を当てて固める戦法。 詳しくは <a href="#">テクニック</a> 参照。
0F空中判定技	攻撃を受ける判定が0Fで空中当たり判定になる技のこと。 詳しくは <a href="#">テクニック</a> 参照。
レバガチャ	レバーをガチャガチャ回したり、ボタンを乱雑に押ししたりすること。
バニコン	ベガのサイコバニッシュを使ったオリジナルコンボの略称。ダメージ量が半端じゃない。
ショウオリ、ショウレン	さくらの咲桜拳を使ったオリジナルコンボの略称。ガードしても削り量がすごい。
鬼連	京や庵で鬼焼きを使ったオリジナルコンボの略称。ガードしても削り量がすごい。

デヨ	サガットの強Pのこと。特に下デヨはリーチ、威力、発生、隙の4拍子が揃った技。
ハゲ	サガット
デソ	ライデンの愛称。一部でカルト的な人気がある。 ガードキャンセルを含む様々な技からファイヤープレスが繋がったり、ピヨリオリコンが可能だったり、攻撃面での恵まれた性能が光る。
元キック	春麗の屈強Kのこと。正式名称は元伝暗殺蹴
レディゴ	ライデンのジャイアントボムのこと。「Ready go! 」というボイスが由来。 構え中は全身打撃無敵で突進の判定が足元以外異常に強い。相当めり込まなければガードされても反撃されない。
爆キャン	ジョーの爆裂拳の3段目を任意のボタンを同時押しすることによって4段目で動作をキャンセルさせるテクニック。 後にスパコンや強攻撃が繋がったり、隙を減らすことが可能。
eb本、海老本	エンターブレインから出ている攻略本のこと。 若干の誤植はあるもののこのゲームで重要なフレームを網羅していて実用性が高い。 今はあればアマゾンや古本屋で購入できる。 本がどんな物か見たければ <a href="#">コチラ</a> へ。