

## 非レアモンスター

レッドコインで引き換えられるモンスターのこと。  
コモンとも言う。レベル50までに必要な経験値は554799。

## レアモンスター

シルバーコインで引き換えられるモンスターのこと。  
シルバーコインが存在しないG+では、Normal ~ Hardの金冠報酬に割り当てられている事が多い。  
非レアのモンスターよりやや総合ステータスが高いが、レベル50までに必要な経験値も665757とやや多い。

## 激レアモンスター

プラチナコインで引き換えられるモンスターのこと。スーパーレアとも言う。  
プラチナコインが存在しないG+では、Lunaticの金冠報酬に割り当てられている事が多い。  
レアモンスターよりさらに総合ステータスが高いが、レベル50までに必要な経験値は832205とさらに多い。  
[フドウ](#)・[ジャンヌ](#)・[デルメス](#)・[ドスマタル](#)もこのランクに属する。

## 女神クラス

コインで引き換えることができない、最高クラスのレア度のモンスター。  
2ndGでは各エリアの金の王冠コンプリートの報酬、G+では難易度Lunaticの金冠報酬となっている。  
反則的に能力値が高いが、レベル50までに必要な経験値は943169と、コモンのモンスターの2倍弱もある。

## ダブルアクション

広義では、1ターン目に仕込み技を使ってから、続けて本命の技を使い、普通に本命技を撃つよりも効率的にダメージを与えること。  
狭義では、1ターン目に属性耐性低下技を使い、続けて下がった属性の技で弱点を突くことを指す。

## サブウェポン

そのモンスターの本来の属性とは別属性の攻撃スキルの俗称。  
例：[カーニー](#)（水）のハードパンチ（鋼）など  
使用例：カーニーはサブウェポンとして鋼とカウンターを持たせておくと、対応出来る相手が増える  
元々はポケモンバトル用語。

## 受け

相手の攻撃で受けるダメージを最小限に抑えられるモンスターを出すこと。  
5つもの属性を0.25倍に抑えられる[イースター](#)は、受け役として非常に有名かつ優秀。  
ホーリー祭は、やみくもに攻めるばかりでなく、受けも考えて立ち回らないとなかなか勝てない。  
こちらも元々はポケモンバトル用語。

## ダンスハメ

消費MP50で混乱（とウィーク）を与えられるスキル『へんでこダンス』を延々と連打して、相手を自滅させるハメ技。  
ウィークで相手の攻撃力が下がる為、自滅までにかかなりの時間を要するが、まともにぶつかっても勝てない相手を  
楽に撃破できてしまう為、古来より伝わるチートスキルとなっている。  
特性上、攻撃力が防御力より高い相手には有効だが、逆の場合は通用しないと心得るべし。

## 先攻の逆転 (Priority Upset)

一級廃人プレイヤー・Chem氏による定義・解説は以下の通り

PUは相手の敏捷性よりこちらの敏捷性の方が上回っていたのに、相手に先手を取られてしまう現象のことです。  
よくありがちな、ダメージを受けて、HPを回復する前に向こうに攻撃されてしまう現象、これはPUの仕業です。  
PUの対策は単純に敏捷性を上げることです。

RPGツクール2000の戦闘システムでは、相手より敏捷性が高くても確実に先手になるとは限らず  
相手との敏捷性の差に基づく確率ランダムで先攻後攻が決定される。  
この為、相手と敏捷性が同等、もしくはちょっと勝っている程度では相手が先に動くことが多々あり、立ち回りが安定しない。  
この現象が初めてこの名で呼ばれたのは、Chem氏が同作者の過去作品の裏ボス攻略を執筆した際であり、  
以後戦略を語る際の基礎知識として、この名称のまま定着するに至った。