

メルブラ質問スレの用語集をそのままコピペしただけです。
ネロの用語集は [ここ](#)

スティックの表記は下のよう表してます。

\ / 789 ABC
 456 D E
/ \ 123
Nは一端レバーを離して5に戻すことを指します。

以下用語説明。
かっこ内は略称、もしくは読み。
用語は略称で用いられる事が多い。

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のラスタ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リバーズ5Aなどで隙消し、低空ジャンプ攻撃から再びビートエッジ...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フルールフリーズ、ネロの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エッジ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コマンドを入れる。

EXキャンセル・スーパーキャンセル(スパキャン・sc)

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。

シールドキャンセル(シルキャン・汁キャン)

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、エリアル時にはクレセントかハーフの青子以外は一回しかできない。

ガードキャンセル(ガーキャン)

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。

ダッシュキャンセル(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。
フルは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(チキガ)

相手の攻撃をジャンプしながら低空で空中ガードする技術のこと。
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(ファジガ)

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、崩しポイントなどで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)

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ピカーンてなるアレ。

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時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(サンドリ)

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>即バック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ありません。
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、既に使用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、既に使用した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。

もしくはクレセント青子の6A>6B>6Cのこと。

ネロの用語

アロハ式

J>JB>JC>2段J>JB>JCを繰り返す固め、崩し。

あきすてっぷ

低ダミスの中でも前ダに化けることを言います。東海のネロプレイヤーである「あきすて」氏になぞらえてこう呼ばれることがあります。原因はプレイヤー左側時に、Nに戻す前に6入力が入り、66入力が先行し前ダに化けることや、9入力がしっかりはいっていないこと等々にあります。

低ダ自体シビアな入力が求められますが、9にしっかりいれて、Nで一息つき、がっちり6入力をしましょう（といってもわずかな間ですが）。ネロの低ダは重要な行動です。ミスのないようしっかり身につけましょう。

ちなみによくある超絶クールなシチュエーションは以下の通り。

629 名前：ネロ造 3zbUnoyNBk[sage] 投稿日：2008/11/18(火) 01:16:23

>>625-626 (管理人)

あきすてっぷのナウイ使い方を教えるよ！

相手にコンボを決め、画面端で投げる。

相手の起き上がりにE X 鳩を2つ重ねて鳩を確定ガードさせる

B 鹿を召還して低ダから3択を迫ろうとする。

低ダが前ステに化ける。

フルコン貰う。

「ゲージ200%消費してフルコンざまぁwwww」とディスられる。

なんという俺.....

[TOPに戻る](#)