

用語集

- 用語集

- 略称、呼称

- ガイン
- ガンダーラ
- グレイス
- サタデーナイトフィーバー
- テケテン
- てんこ
- ドリル
- ハイパーボッ
- ぶっぱ
- ライデンレーザー
- リミット (Limit)
- レイパー
- 天然レイパー
- レート (Rate)
- ロマン
- 座布団
- 尻
- 熱帯
- 八雲主従大回転コンボ
- 飛翔キャンセルダッシュ

- その他の用語

- Sizer
- 杓々四天王
- ステセレフリーズ

略称、呼称

ガイン

カウンターヒットのこと。
攻撃直後・ダッシュジャンプ直後 など、相手が行動する前にこちらの攻撃を当てると発生する。

ヒットした相手はしばらく行動不能になり、遠くに吹っ飛ばされる。
ガインとは前作でのカウンターヒット時の効果音。今作ではガインというよりドーンか。
基本コンボとして、「空中でカウンターヒットしたとき」などを想定して練習しておくだけでも有利になる。
緋想天はエフェクトが無くなった為、初心者はガイン病から抜け出せないかも…

ガンダーラ

鈴仙の画面端限定DhC(先端当て) > ルナティックレッドアイズのこと。
一見お手軽なLREコンボだが、先端当ての判定がかなり厳しいため実戦ではまず決められない。
そもそもグレイズすらついてない上に無駄に飛距離の長いDhCで先端当てを狙うこと自体が既に正気の沙汰ではない。
しかしニコニコ動画にて実践で決めた猛者が出現。(ちなみにLunaticスレ)

まさしく愛のなせる業である。
元ネタは同様に高難度を誇るカイ使い教官（詳細略）の同名コンボを踏襲しているものと思われる。
本WIKI鈴仙攻略の項への書き込みが初出。
Ver1.03からルナティックレッドアイズが空中発動可能になったため、
先端当て不要のボタン連打でつながる超お手軽コンボになった。

グレイス

なんとなくカッコイイ。

言うまでも無く、正式には「グレイズ」である。
萃夢想の時代から良く間違えられていたが、STGの
東方Project系列では「GRAZE」という画面上の表記でほぼ統一されているので
（そもそもグレイズは弾をカスって得点を稼ぐシステムである）
頻繁に話題に出る割に画面上に表出しない弹幕アクションという微妙な立ち位置ならではの
間違い方であると言えるかもしれない。

サタデーナイトフィーバー

多くの場合衣玖のスキル「龍魚の怒り」のこと。単に「フィーバー」とも。
そのあまりにインパクトのあるポージングと共に光り輝く落雷という技モーションが同名の洋
画を連想させた為呼ばれるようになった。
衣玖の性格（大人っぽい、まじめ）とのギャップもネタとして助長しているのだろう。
また「龍神の怒り」の事を指す場合もあるが、そちらは「キューピーン」（もちろん使用時のSE
から）と呼ばれ
意図的にフィーバーと差別化して呼ばれている事が多いようだ。

ちなみにエレキテルの龍宮もサタデーと呼ばれる事もあるが、「エレキテル」で十分呼びやすい
上
仮に呼ばれたとしても「超サタデー」などと呼ばれるので混合する事は少ない。

テケテン

妖夢の分身系スペルカード魂符「幽明の苦輪」、魂魄「幽明求聞持聡明の法」のこと。発動時の
音からこう呼ばれている。
ver1.01で6Cからキャンセルでこの二つを発動させると分身が増殖して攻撃力が激増するバグ
があり通称テケテンバグと言われている。
ちなみにその威力は、Practiceモードの相手を倒せるという壊れっぷり。台詞が出た後に強制終
了する。
ver1.02で修正された。

てんこ

天子（てんし）のこと。要するに子を訓読みしただけである。
こう言った名前間違え系の呼称は多用するとそのキャラのファンに疎まれる傾向があるのだが、
あまりに早い段階で定着してしまったのと、「てんこ」という響きにある独特のニュアンスが気
に入られたのか
「もうてんこで良いよ」的な考えを持つ者も出始めて来ている。
テンコーとはあまり関係は無い。

たぶんてんこと呼ばれているのは製品版頒布前にスレに投下されたコラ画像にいた「緋想 天子
（ひそう てんこ）」のせい。
あまりにも安直なネーミングであったためかあっという間に定着。スレではまだ見ぬ新キャラは
緋想天子と呼ばれ、

さらに本当に天子であったために(読みは違うが)てんこと呼ばれているのだろう。

てんこあいしてる。

ドリル

天子のB射撃、及び衣玖のスキル「龍魚の一撃」、スペルカード魚符「龍魚ドリル」など、もちろんその攻撃の様子から付けられている。

単にドリルと書くとどれか分かり辛い為、衣玖の場合前者をドリル(もしくは打撃ドリル)、後者を超ドリル、

天子のB射撃をドリル岩などと呼び分けている事もある。

また、ここから転じて龍神の一撃も(見た目があまりドリルではないのに)「射撃ドリル」などと呼ばれる。

「ドリル固め」などと言われれば、もはや文脈を読む以外の判断方法は無い為非常に紛らわしい。

(衣玖の龍魚の一撃や龍魚ドリルが固めに用いられる事は稀なので一応区別は付くが)

派生語に「ドリる」がある。

ハイパーボツ

萃香のスペルカード「大江山悉皆殺し」のこと、単に「ボツ」とも。

元はストリートファイターIIIの主人公・アレックスの超必殺技「ハイパーボム」(以下本家ハイパーボツ)のこと。

本家ハイパーボツはジャーマンスープレックスを二回決めた後にパワーボムでトドメを刺す技であり、

萃香の大江山悉皆殺しとは「投げ技を三回連続で繰り出す派手な超必殺技」という共通点を持つ。暗転後、ジャンプで回避できるところも同じ。

ぶっぱ

「ぶっぱなし」の略。

コンボや反撃確定などの確実に当たる状況ではない時に、その後のフォローの可否に関わらず技を出してしまう事。

殆どの場合スペルカード、たまにスキルに対して使われる。通常技はまずぶっぱとは言わない。

大抵はまともに当てられない事に業を煮やしてまぐれ当たりを期待し適当に「ぶっぱなす」事を指すので

マイナスイメージが強いが、決してそうとも限らない。

同じ「まぐれ当たりの期待」でも、外すと反撃を受ける単なる博打でぶっぱなすのと

外しても反撃を受けるリスクが無い事を分かっているぶっぱなすのではだいぶ違うし、

堅実に立ち回っておいて突然不意を突くと言う立派な戦術な場合もある。

(例：霊力が減ったのを見てクラッシュ系のスペルを使う、など)

特に「読み」との線引きが難しく、「当たれば読み、外れればぶっぱ」との言葉もある。

ライデンレーザ

幽々子のJ未生の光 > 着地キャンセル未生の光のこと。

元ネタはバーチャロンシリーズのRAIDENが使用する同名武器。作品によっては一撃で相手のHPの半分を奪う威力を有する。

命名は霊時に未生の光LvMAXで至近距離CounterHitさせた場合に最高4981ダメージが出ることからと思われる。

初出は東方緋想天掲示板の幽々子攻略スレ専用チャット と言われている。

リミット (Limit)

「魔方陣」とも呼ばれる。俗に言う「無限コンボ」を抑制するシステムのひとつ。ゲーム内ではコンボが成立するとhit数の下に表示され、「連続攻撃により、数値が100を超えると強制ダウン」するというもの。攻撃技に該当する全ての技にリミット上昇量が設定されており、その差はバラバラ。射撃系の技には一発ごとに設定されているので、hit数を減らせばリミット上昇を抑えることもできる。わかり易く言うならば「攻撃の重さ」であり、強力・多段攻撃である程リミット値が大幅に増える。

コンボ表記などで「ダメージxxxxで魔方陣」と書いてあることが多く、そのコンボを決めると強制ダウン効果付加 という意味。

レイパー

ネット対戦のEasy、Normalなどの低ランクスレにおいて、明らかにそれ以上の能力を持っている人のこと。彼らは自分より弱い者をフルボッコにすることを喜びを感じているため、ネット対戦スレの住民から疎まれている。中には初心者やフルボッコにしたいとアドバイスするなど上から目線のものも少なくない。ただし、負けたからといって相手をレイパー呼ばわりするのは見苦しいことこの上ない。

天然レイパー

自分がレイパーだという自覚を持っていないレイパーのこと
「Normal行ったら負けたのでこっちに戻ってきました」
「メインはHardですが、新キャラ使うのでEasyスレにきました」
「めんどくさいからEasyスレから動きたくないです」
「相手がやたら強くてレイパーっぽかったのでメインキャラを使ってフルボッコにしました」
など
自分がレイパーだという自覚を持ってないのでレイパー以上に厄介な存在である

レート (Rate)

このゲーム内における補正值。コンボやスペルカード攻撃の連携によるダメージ激増を抑制する。ゲーム内ではコンボが成立するとhit数の下に百分率の小数点第一位まで表示され、「攻撃を当てる度に次にhitする攻撃に補正を掛ける」というもの。攻撃を当てる度に減少し、hitする攻撃の解析値に乘算されてコンボダメージが計算される。射撃は1発毎に設定されているので、射撃hit数を少なくすることで次の攻撃にかかる補正を減らすことができる。と言いたいところだが、実際には射撃1発分の上昇Rateは微々たるもので、hitする射撃ダメージ量をRate上昇量と天秤に掛けると全弾当てた方が最終コンボダメージが高くなる。スペルカードはそれ自体にさらに補正がかかっている(Chain Spellによりダメージを与えるものは全て、例外として幽々子の无寿系には適用されない)。今のところ、スペルカード込のダメージが正確に計算することができないのでwikiにはRateの記述がほとんど存在しない。

ロマン

咲夜の「咲夜の世界」、アリスの大江戸からくりコンボ、レミリアの「シーリングフィア」等、今のところ有用性が見出せない技やあたる気持ちはいい、かっこいい、ネタのため等の目的で使われる技のこと。
(しかし研究や新しいパッチによる強化により本来の性能を発揮するようになった技やコンボも多くある。あながち馬鹿にはできない。)

もしくはキャラ選択でランダムを選ぶ事。由来は右下に「ロマンあふれる選択」と表示されることから。
また、本来の意味でロマンあふれていることを示す場合もある。
スレやブログ、wiki内で頻出。
対義語は堅実。

座布団

霊夢の射撃技「ホーミングアミュレット」または「C射撃」のこと。
一応「お札・お守り」なのだが形状が座布団にしか見えないためこの名が付いた。
追尾性能・貫通性・霊力の削り性能が高く、連発されると少々やっかい。
特にC射撃は初期体験版では発生 velocity から永久コンボが出来たりした事もあるほど。
製品版でそれなりにマイルドにはなったが、現在でも霊夢の射撃性能を支える優秀な技である。
「拡散アミュレット」なる派生技も登場した。

尻

魔理沙の「6A」のこと。萃夢想でもあったヒップアタック。
着地時に射撃や必殺技などでキャンセルすることができ、これを「尻キャンセル」「尻キャン」と呼んだりもする。
溜めると相手を壁まで吹っ飛ばしたり、「マスタースパーク」発動中はお尻にも判定があったりする。反動軽減のためなのかもしれない。

熱帯

ネット対戦の事。

八雲主従大回転コンボ

八雲紫の各種打撃 > 式神「八雲藍」 > 幻想狂想穴のこと。
ネタっぽい見た目に反して使用機会もそこそこ多い実用コンボである。紫使いは習得して損はない。

飛翔キャンセルダッシュ

「ジャンプキャンセルしたあとは、一定の高さまでダッシュする事は不可能だが、飛翔は可能。」というバグ。
以前は必須テクニックとまで言われたが、Web体験版以降ではできなくなっている。
それによって以前繋がっていたコンボができなくなったりしているので注意。

その他の用語

Sizer

ウィンドウのサイズを簡単に変更できるツール。
緋想天には解像度の設定が無く640*480固定なので、大きめな画面でプレイしたい人に重宝されている。
窓の社 Sizer

ワタ四天王

Ver1.01時点で弱キャラとされていたパチュリー、鈴仙、小町、衣玖の4名のこと。
あくまで5月末の評価であり、今後の修正パッチや研究次第では三闘神や五車星や六魔天になったりするかもしれない。(637から読むと弱キャラじゃなくて

J8A持ってないキャラ達だけだと思いが真相は如何に)

637 : 名前が無い程度の天候 : 2008/05/30(金) 04:59:21
うどんげって何でJ8A無いの

638 : 名前が無い程度の天候 : 2008/05/30(金) 05:00:29
パチュにもないんだが

639 : 名前が無い程度の天候 : 2008/05/30(金) 05:06:53
小町にもないぞ (記憶違いじゃなきゃ

640 : 名前が無い程度の天候 : 2008/05/30(金) 05:12:18
イクにもありません ^ ^

641 : 名前が無い程度の天候 : 2008/05/30(金) 05:13:05
四天王 w w w w w w

642 : 名前が無い程度の天候 : 2008/05/30(金) 05:21:33
イク「グアアアア」
小町「イクがやられたようだな...」
パチェ「ククク...奴は初々四天王の中でも最強...」
うどんげ「継続使い回しキャラごときに負けるとは新規参入キャラの面汚しよ...」

あくまでもこの呼称はネタである。

現verでは全キャラにJ8Aが実装されているが、馴染んだ愛称が抜けにくく未だに呼ばれることもある。

ステセレフリーズ

C72体験版でネット対戦する際、キャラを選択し、ステージセレクトの画面になるとフリーズしてしまうバグのこと。略して「ステフリ」とも。
「クライアント側がステージを選ぶと発生しない」等の回避策が挙げられているが効果は薄い。
発生したらいったんEscで接続を切ってからつなぎ直してみよう。

改正版。

FAQ (質問、攻略情報) は別途作成 ということで保留に。
システム関連の用語は、メインメニューの「システム」欄にあるから割愛させていただきました。

2008/09/09 東方シリーズ板 緋想天攻略雑談スレ内 ローカルネタを攻雑Wikiに移転しました。