

格闘ゲーム用語集

このページは？

本作「東方緋想天」は「格闘ゲーム」と取れるかは各人によって様々ですが、「格ゲー要素」となれば話は別。

「今更こんな事聞けない・・・。」「常識でしょとか言われても・・・。」と悩む人達へ送るコーナー。

格ゲーとしての基礎講座の予定なので、緋想天について知りたい方にはあまりお役に立てない可能性があります。

・ 格闘ゲーム用語集

○ このページは？

○ 基本操作・システム関連

- テンキー表示（～ひょうじ）
- ガード方向（～ほうこう）
- 必殺技（ひっさつわざ）
- 超必殺技（ちょうひっさつわざ）
- 飛び道具（とびどうぐ）
- レバー入れ攻撃（～いれこうげき）
- 溜め（ため）
- 追加入力（ついかにゅうりょく）
- 溜め技（ためわざ）
- 投げ技（なげわざ）
- 乱舞技（らんぶわざ）
- 打撃投げ（だげきなげ）
- 当身技（あてみわざ）
- 設置技（せっちわざ）
- 無敵技（むてきわざ）
- スーパーアーマー状態（～じょうたい）
- ヒットストップ
- 暗転
- 根性補正（こんじょうほせい）

○ 攻防や駆け引き関連

- コンボ
- 小足
- フルコン
- キャンセル
- カウンターヒット
- 目押し（めおし）
- jc
- 固め（かため）
- 削り（けずり）
- 連続ガード（れんぞく～）
- 二択攻撃（にたくこうげき）

牽制（けんせい）

- めくり
- ガードポイント
- 死に技（しにわざ）
- 確定反撃
- ス力確
- ぶっぱ
- 暴れ（あばれ）
- 無敵時間（むてきじかん）
- 暗転返し（あんてんがえし）
- 対空（たいくう）
- リバサ
- 詐欺飛び・詐欺重ね（さぎとび・さぎがさね）
- 判定（が強いlor弱い）
- 起き攻め（おきぜめ）
- ディレイ
- 発生（はっせい）
- 持続（じぞく）
- 待ち（まち）
- 先当て・根元当て（さきあて・ねもとあて）
- ヒット確認（ヒットかくにん）
- バッタorバッタプレイ
- 刺す・置く（さす・おく）
- 相打ちOK（あいうちおーけー）
- フレーム

。 ネタ

- してから × × 余裕でした

基本操作・システム関連

テンキー表示（～ひょうじ）

9つの数字を用いて、技のコマンドなどを表記する方法。

パソコンの「テンキー」を見て貰えるとわかるように、「123, 456, 789」と並んでいますね。これが元です。

方向キーを押していない状態（ニュートラル状態）のときは、中心に位置する「5」この「5」を中心と考えて、右なら6、上なら8、右下なら3・・・のように表しています。最初は何を意味しているのかサッパリな「テンキー表示」ですが、慣れてくると実に画期的な表記方法だと実感できるはず。

以下は代表的な例。

| | | | |
|---------|---|---|---|
| 236 + ? | : | \ | 「波動拳コマンド」 |
| 623 + ? | : | \ | 「昇竜拳コマンド」 斜め下? と混乱してしまうかもしれないが「前に歩きながら波動拳」をイメージしよう。 |
| 214 + ? | : | / | 「逆・波動拳コマンド」「竜巻コマンド」 若干入力が難しく感じるが、 |

それは指の動きに不慣れなせい。練習あるのみ！

421+? : / 「逆・昇竜拳コマンド」 さらに入力しづらく感じるコマンド。諦めたらそこで試合終了です！

22+? : 「特に名称の無い程度のコマンド」 カクカクッと屈伸して出す感じのコマンド

あくまで上記は「基本的なコマンド」です。

他にも様々な指の皮が剥けるコマンドがありますが、本作では登場しないのでご安心あれ。

なお、実際にキーボードでやる際はテンキー入力通りではなく、斜め入力は2方向のキー同時押しになります。

斜め上にジャンプする際に上と右（左）を入力するのをイメージすればわかりやすいと思います。

623なら > のあと と 同時押しです。

また、236ならば間の3は省略して > で出すことが可能です。

ガード方向（～ほうこう）

上段ガード（立ちガード）、下段ガード（しゃがみガード）、空中ガード・・・といったガード入力の方向。

基本的に「打撃技」にのみ適用されており、攻撃に対応したガードを取れないと不利な状況に陥ることが多いです。

以下は一般的な攻撃の例。

上段攻撃 : ごく一般的に見かける攻撃の一つです。どのガード方法でも安全にガードできます。

中段攻撃 : 「空中からの攻撃」もこれに該当します。しゃがんでいるとガードする事ができないので注意です。

下段攻撃 : スライディング、足払いのように足元に攻撃する技です。これは立ったままだとガードできません。

緋想天では対応するガード方向を取らなかった場合には、

「ガードすることができない」という概念はなく、「霊力をひとつ消費する」

という仕様を持ちます。ガード方向を間違い続けると霊力が尽き、クラッシュされてしまいます。

また、「クラッシュ攻撃」というものがあり、ガード方向を間違えると即座にクラッシュしてしまう技もあります。

中段攻撃と下段攻撃を織り交ぜるように攻撃することで、相手のガード方向を揺さぶる事ができます。

慣れていないとそのまま弄り倒されたりするので、相手の攻撃を良く知る（読むのは後々）のが大切です。

必殺技（ひっさつわざ）

特定のコマンドを入力して出す技のこと。そのまんま、コマンド技と呼ぶことも。

基本的に通常技よりダメージが高かったり、特殊な効果を持つ物が多い。

236や623のコマンドを入力する波動拳や昇竜拳といった技が代表的な物に上げられる。

ゲームによっては複雑なコマンドを要する技も存在し、一時期はほとんど入力不能という技も存在したが

最近ではそういった傾向は淘汰され、必要最低限のコマンドで技が出せることが多くなった。

緋想天では必殺技という名称ではなく、スキルという呼び方をしている。
このゲームもコマンド簡略化の影響を受けており、236や623といったごく基本的なコマンド技しか存在しない。
難しいコマンドで使い分ける代わりにスキルカードシステムで技自体を切り替えるという手法を取っているのが特徴。

超必殺技（ちょうひっさつわざ）

基本的にはコマンド技の一種だが、パワーゲージを消費するなど使用条件が限られた技のこと。たいていは一発の威力が高く逆転要素を含んでいるが、瀕死状態でないと使えなかったり制限も多い。
超必殺技のほかに、スーパーコンボやゲージ技と呼んだりもする。

緋想天においてはスペルカードの名前で分類されている技のことを示す。
このゲームでは複雑なコマンドを必要とせずボタン一つで出せるものの、所持しているカードを余分に捨てるというリスクがある。
限られた枚数のカードしか持てないこのゲームではどのタイミングで使うかが駆け引きになってくる。

飛び道具（とびどうぐ）

何かを飛ばして相手にぶつける技全般のこと。気だったり、武器だったり、それ以外の何かだったり様々。
基本的に必殺技の一部であることが多く、通常技で持っていることはあまりない。
主に牽制や追い打ちなど、遠くの相手に対しての攻撃法として活用される。
ちなみに本人が飛んでいく攻撃は飛び道具とは言わない。

緋想天と言うかこのシリーズでは例外的に全てのキャラが通常技として豊富な射撃を持っている。
本作が弾幕アクションというジャンルであり、普通の格闘ゲームとは違う最大の要因の一つ。
飛び道具自体が基本戦法の一つになっているので防御しやすいのが特徴である。

レバー入れ攻撃（～いれこうげき）

主に通常技で特定方向のレバー入力をしながら攻撃する技のこと。
レバー前 + 攻撃ボタンなど、要するに簡単なコマンド技のことを言う。特殊技とも言う。
しゃがんだ状態から繰り出す攻撃も厳密に言えばレバー入れ攻撃であったりする

緋想天ではこのレバー入れ技が大量に存在し、これらの使い分けが重要になっている。
ほぼ必須事項になっているのでいろいろ試してみよう。

溜め（ため）

ボタンを長押しすること。ホールドとも言う。
長押しすることで技の威力を高めたり、性質を変化させたりする。
技自体を強化出来る半面、隙が大きくなったり当てづらくなるのが特徴。
単純に技の発生タイミングをずらすだけの物も存在する。
また、ゲームによっては特定の入力をすることでパワーゲージを溜めたりすることが出来る。

緋想天では基本の一つで、溜めることにより弾数を多くしたり、ガードクラッシュ能力を付与したり出来る。
溜めは全てのキャラに存在するが、技の性質は一つ一つ異なるので詳細は各キャラの項目でチェック。
このゲームではボタン入力によるゲージ溜めは存在しない。
敢えて言うならシステムカードの一部が該当すると言えなくもない。

追加入力（ついにゅうりょく）

特定の技を繰り出したあとに追加で技を繰り出すと特定の技が発生する物のことを示す。多くの物が自動的に連続技として機能する。技によっては途中で別の技に分岐して選択式になる物が存在し、そういった物を **派生技（はせいわざ）** と呼ぶ。

このゲームの基本コンボAAAAが該当するほか、妖夢の生死流転斬、レミリアのヴァンパイアクロウがある。派生技としては射命丸の天狗の太鼓、レミリアのヴァンパイアクロウ（三段目）が存在する。

溜め技（ためわざ）

溜めと似ているが、こちらは一定時間レバーを特定の方向に入れることが条件になっているコマンド技のこと。具体的な例で言うと、某待ち軍人として名高い彼のソニックブームなど。例としては、溜め・などで、決められた時間以上のレバー入力をしていないとコマンドが成り立たない。

このゲームではそういうコマンドの技はないので頭の片隅に置いておく程度でいいだろう。

投げ技（なげわざ）

読んで字の如く、相手を投げる技。飛び道具を投げつけることではない。基本的にガード不能だが間合いは狭く、至近距離からしか試みることは出来ない。ゲームによっては投げモーションが存在し、リスクはあるものの高いダメージや投げからの連携を狙うことが出来る。また、投げられた瞬間に投げ抜けコマンドを入れることで投げから脱出出来るゲームもある。

たいていのゲームでは全キャラ基本投げを1つは持っている物だが、このゲームではそれが存在しない。このゲームにおける純粋な投げ技は妖夢の伏折無間と萃香の鬼符「大江山悉皆殺し」のみである。

乱舞技（らんぶわざ）

発生条件の技を一発入れれば特定の連続技が自動で発動する技のこと。ヒット時確実にダメージを与えるものをロック式、当たり具合によっては途中で外れる(ガードされる)ものを非ロック式と区別する。

弾幕ゲーであるこのゲームではほとんど存在せず、僅かに妖夢の人鬼「未来永劫斬」があるくらいである。

打撃投げ（だけきなげ）

演出は投げ技のように見えるが、判定は打撃である技のこと。打撃であるのでガード可能な場合が多々ある。(あるいは最初の一発だけガード不能)基本的に乱舞技と同じで、技の見た目によってのみ区別され、連続技のものを乱舞、単発攻撃のものを打撃投げと呼ぶ場合が多い。

このゲームにおいては萃香の萃鬼「天手力男投げ」、小町の薄命「余命幾許も無し」と換命「不惜身命、可惜身命」が該当する。

なお、元々はKOFにおける技の種類の一つであり、「投げ間合い」でのみ発生する打撃判定の乱舞技で

初段がガード不能またはガードクラッシュ確定だが非ロック技なので純粋な投げと違いカス当たりする事がある、という性質のもの。
が、打撃投げというニュアンスが上記の「投げっぽい演出のロック打撃」として捉えられ定着していった事と
こちらの意味の性質を持つ技が他のシリーズの格ゲーであまり見られないことから、上記の意味を指す場合がほとんどである。

当身技（あてみわざ）

イメージとして「相手の攻撃に対して反応し、自分の攻撃を繰り出すカウンター技」の総称。
細かい性能、性質はゲームによって様々で説明することは困難だが、本作では基本的にこれと
思っている。

例を挙げると「霊夢の刹那垂空穴」「咲夜のパーフェクトメイド」・・・など様々。
技によって当身が成立する条件が異なり、前者は「一部を除いた射撃と打撃」、後者は「一部を除いた打撃のみ」といった具合。
相手の攻撃を読んで発動すると効果が高く、ただ闇雲に出したところで技の隙を突かれるだけなので多様は禁物。
成功すると相手を警戒させることができるので、場合によっては流れを大きく変えることができる。

設置技（せっちわざ）

キャラクター本体の動向に左右されず独自の攻撃判定を持つ技の総称。
攻撃判定が長く残るものが多く、後述の起き攻めや牽制に有効とされる。
技の性質上コンボに組み込むのは困難だが、ペースを握りたいときに使用すると効果は高い。
攻撃判定が背後にあるとガード方向はキャラの向きになるのでガード方向を惑わせると効果的。

本作ではアリスの人形技が代表的な設置技である。
その他のキャラにも判定の長い射撃技があり、設置技として使用される場合もある。
相手の行動を制限できるため、中～遠距離の選択技として重要である。

無敵技（むてきわざ）

その名の通り相手の攻撃を無視して出せる攻撃のこと。
無敵時間は出掛かり一瞬だけだったり完璧ではないものの、相手の攻撃に割り込むことが出来るためカウンターの基本となっている。
その代わり、外したときの隙が大きめでハイリスクハイリターン技の代名詞とも言える。
たいていの格闘ゲームでは昇竜コマンド技は対空・無敵・カウンター技のものが多くのが特徴。

しかし、ゲームやキャラによっては出掛かりから終了まで完全無敵でまったく隙がないと言った理不尽な性能のものも存在する。

このゲームでもやはりこの手の技が多く存在し、主に623（421、昇竜）系や打撃系スペルカードなどにこの傾向が多い。
システム上は打撃無敵・射撃無敵（グレイズ付き）・完全無敵（射撃はグレイズしないですり抜ける）の3つに別れている。

スーパーアーマー状態（～じょうたい）

「ガードができなくなるが、攻撃を受けてものけぞったり、怯んだりする事も無い状態」の事。
いわゆる「無敵状態」とはまったくの別物で、相手の攻撃はそのままダメージを受ける。単にアーマーとも。
一般的なスーパーアーマーは「何回か攻撃を受けても中断されない状態」の事だが、本作は「一定時間の間パワーアップ」とも言えるだろうか。

効果中は様々な補助効果が付く事もあり「防御力と攻撃力が上昇する」といったプラス効果、「移動速度が低下する」とマイナス効果もあったりする。

例を挙げると萃香の鬼神「ミッシングパープルパワー」である。
非常に操作しづらくなるが、相手に与えるインパクトと爆発力が魅力。
他には「天候が台風になる」と両プレイヤーがスーパーアーマー状態になる。(特に補助効果は無い)
特に台風はキャラの得手不得手が如実に出る天候の一つで、場合によってはあっさり逆転されてしまうこともある。

ゲームによっては「ハイパーアーマー」など表記が異なる場合があるが、それはまた別のお話。

ヒットストップ

攻撃が命中したりガードされた瞬間に、画面が一瞬停止する画面演出。
原則としてゲーム全体が停止する。
たとえばアリスの3Bなどの多段技は、相手に当たった場合と空振った場合とで動作全体の時間が大きく違うように感じるが、これはヒット時のみ一発毎に画面が停止しているからである。
名目としてはあくまで「演出」であるが、実質キャンセルの為の猶予時間であったり、ヒット確認の可否に繋がったり、ゲームによってはガードキャンセル行動が出来なかったり逆にヒットストップ中のみ入力可能なガードキャンセルがあったりと、結構ゲームに影響する。
また飛び道具の場合は食らった・ガードしたキャラのみの時間が停止し、事実上の硬直時間となる。
台風ではのけぞりはないがヒットストップはそのままなので、非常にうざったい。

暗転

主に超必殺技などの大技を発動した際に、一瞬画面が暗くなる演出を指す。
ヒットストップと同様に、暗転時には原則としてゲーム全体が停止する(たまに飛び道具などがその原則から外れたりするが、ほとんどの場合バグ・不具合扱いされる)。
緋想天においてはスペルカード発動時に発生する。
ただの演出と思われがちだが、萃香の鬼符「大江山悉皆殺し」のように暗転を見てから行動を起こすことで回避が可能な技も存在するため、攻防に影響する面もある。
そして、この暗転を最大限に利用した戦術が「暗転返し」である。

根性補正 (こんじょうほせい)

体力が減少するにつれて防御力にかかる補正。

緋想天においては $(\text{体力残量} / 2 + 5000) / 10000$ がダメージに対してかけられる事により、受けるダメージが減少する。
平たく言えば、体力が半分なら受けるダメージは体力が満タンの時の 0.75 倍に、体力がほとんど無いならば、0.5 倍になる。
.....だったが、1.03 パッチにより根性補正が緩和され、今ではもう少し大きめのダメージを受ける。

攻防や駆け引き関連

コンボ

連続技のこと。コンビネーションの略。
多段ヒットする1つ技のことではなく、特定の技を順番に繰り出し連続ヒット状態にする連携のことを示す。
相手にガードの隙を与えず、上手く繋げることで相手のライフを確実に奪う手段。
ただし、相手にガードされると反撃の恐れもある連携も多く、操作ミスの注意が必要になる。
ゲームによっては無限(相手の体力ゼロ)まで繋がる凶悪コンボも存在し、バランス崩壊するた

めそういった連携は嫌われる傾向にある。
連続ヒットでごっそり体力を持って行かれることもあるため、ヒット数の上限が設定されていたりするゲームも。

緋想天においては近接からのAAAAなど、自動的に連続技になる基本コンボが存在する。
そこからさらに派生させることでより多くのダメージを狙うことが可能。
後述の「固め」もコンボを連続ガードさせることも含めるので攻める上での重要な要素の一つである。
また、コンボLimitが設定されていて、Limit100%に達すると魔法陣が出て、強制的にコンボが終了するシステムになっている。

小足

本来はストリートファイター2のリュウのしゃがみ強キックの技名が足払いだった事と弱～強を小～大と呼び代える事からしゃがみキック攻撃を小～大足と呼ぶようになった。つまりしゃがみ弱キックの事だが、今では立ち小キックとごっちゃにしている人が多い。弱パンチの場合は小パンとも。
多くの場合威力・リーチなどが弱い代わりに下段で発生・全体動作などが優れる為、相手に隙を付かれ辛い。
また最近のゲームはここからコンボに繋がるケースがほとんどなので、空中攻撃から繋げられたり地上ダッシュや暴れなどからコンボへ持って行けるので、基本コンボの始動としての意味合いも強い。
立ち回りや固めなど戦術の軸として非常に重要な技である。

また技によっては「連打キャンセル」と呼ばれる、小技を小技でキャンセルする事で何度でも同じ攻撃を繰り返す事が出来るものもある。単純にダメージを増やすだけでなくそこから繋がるコンボのヒット確認が容易になるので、特に重宝される。

フルコン

想定される最大ダメージを出すコンボのこと。フルコンボ。
例えば昇竜など隙の大きい技を外した後（参照：確反、反確）には多少発生の遅い始動技でも簡単に入ってしまう為、通常の小足始動のコンボより痛いダメージを受けてしまい非常に危険である。
なお、3D格ゲーやガンダムVSシリーズなどにおける「デスコン(=デスコンボ)」はフルコンの同意語である。

キャンセル

出し終えた技のバックモーションを別の技を入力することで省略すること。～キャンと略されることも。
コンボには欠かせない要素の一つで単発では大振りな技もキャンセルすることによって有効な連携に変えたり出来る。
場合によってはバックモーションどころか、攻撃判定が出る前にキャンセル出来たりもする。
基本的に弱攻撃から強攻撃、強攻撃から必殺技、必殺技から超必殺技へのキャンセルが可能になる場合が多い。
技の優先度が決まっているので必殺技から弱攻撃といったキャンセルはほとんど出来ない。
ゲームによっては攻撃だけではなくダッシュなどでもキャンセルが可能。

このゲームでも重要な要素の一つであり、キャンセルが効く技が非常に多いのが特徴。
ただし、射撃系の技は途中でキャンセルすると弾数が減って弾幕が薄くなったりとそれなりにデメリットも存在する。

カウンターヒット

相手の打撃が発生するまでの間にこちらの攻撃を当てること。通称「CH」
攻撃力が上がるほか、特殊な行動を引き起こす効果がある。
CHからのコンボもあるので覚えておいておこう。

なお、緋想天ではCH時、キャラが高速回転し、バウンドなどが起こる。

目押し（めおし）

キャンセルではなく、普通にバックモーションが終わってから次の攻撃を繰り出し、それを連続ヒットにする事。ノーキャンセル、ノーキャンとも。
一般にキャンセルを使ったコンボよりもタイミングがシビアである場合が多く、「目押しコンボ」=「高難易度コンボ」のようなニュアンスがある。
緋想天の壁・床バウンドなど明らかに追撃が可能な場合は目押しとは言わない場合もあるが、普通に言う場合もあり人による。

jc

ジャンプキャンセルの略。コンボの欄などにある小文字の物は、大体これ。決してジャンプC射撃ではない。
C射撃は、後半の隙をハイジャンプでキャンセルすることができるので、コンボでは多様される。
また、この場合はHjcなどと略される場合もある。
因みにこのゲーム独自システムの飛翔、これでもジャンプと同じようにキャンセル出来る。
他には着地直前に攻撃後の硬直が長い攻撃をしても着地でキャンセルされる。
上記のキャンセルを活用することがこのゲームで強くなる（立ち回りがよくなる）条件なので必ずマスターしよう。

固め（かため）

イメージとして「攻撃の手を休めることなく続け、相手の行動を封じる（ガードさせ続ける）」こと。
様々な飛び道具、間接攻撃、時間差攻撃などを駆使して、相手の行動を封じることも「固め方」の一つです。

上記の事でほぼ全てのように思えますが、同時に「駆け引き」も存在します。
「次は射撃技を繋げてくるかな？ それとも時間差攻撃で油断を誘ってくるかな？」といったように、一言で「固め」と言っても手段は豊富です。
攻める方も守る方も、ワンパターンにならないように気をつけよう。

本作では固めからの脱出策として「霊撃」「回避結界」がありますが、こちらはシステムページや取説にてどうぞ。

削り（けずり）

ガードされても相手の体力を減らすような技の効果の事。
体力ゲージ以外が減る場合もあり、そのような場合は「体力削り」と「霊力削り」というように区別される。
昔は必殺技にしか無かったが、最近のゲームでは通常技にも削り値が設定されている場合が多い。
削りダメージでKOされるゲームとされないゲームがある。緋想天は後者。
単に「体力を削る」と言った場合、削りダメージを表すのか普通に体力を減らす事なのか分かりづらい場合がある。

連続ガード(れんぞく~)

ガード入力中に相手の攻撃判定と重なるとガードが成立し、そのあとガードモーションを取ったまま一定時間ガード以外何も出来ない状態(ガード硬直)となる。
このガード硬直中の相手にさらに攻撃をガードさせると「連続ガード」となり、連続ガードとなっている間は相手はガードキャンセルを除く一切の行動が出来ない事になる。
略して「連ガ」とも呼ぶ。ある行動がが連ガになっているか・いないかは、固めの性能を議論するうえで頻りに話題に挙がる。
ガードクラッシュのあるゲームの場合、相手に何もさせずにクラッシュまで持っていく事が出来るため、理想的な「固め」の形であるとされる。
しかし永遠に攻撃を連続ガードさせる事が出来るとゲームにならないため、最近のゲームではどう頑張っても途中で連続ガードが切れるように作られている。防御側はそのタイミングを上手く見極める事、攻撃側は逆にそれを悟られないよう安全に固めを切る・継続する事がひとつの駆け引きである。
あるいはあえて連続ガードを切って反撃を誘い、それを狩る事も固めの重要な目的の一つである。
有用なガードキャンセル行動があるなど、連続ガードさせる事自体にリスクを伴うゲームも存在する。

二択攻撃(にたくこうげき)

攻撃をする側がガードを崩すための手段で、何種類かの攻撃でガード方向を惑わせる。
立ちガードでしか防げない攻撃と、しゃがみガードでしか防げない攻撃のどちらが来るかわからなくして相手の隙を作る駆け引きのこと。
守りに徹する相手にはなかなかつけいる隙がないのでこういった選択攻撃を使って攻め込むのが基本となっている。
上下段だけではなく、投げやガード不能技などを組み合わせることで三択・四択になったりする。
この辺りの読み合いは勝負を左右する重要な駆け引きになり、手慣れた者同士の戦いでは一瞬の判断ミスが命取りになったりする。

牽制(けんせい)

隙の少ない技などを出して、相手の出鼻をくじくこと。
相手が行動する前にそれを先読みして潰すことで萎縮させて、行動の選択肢を狭めることが主な目的。
もちろん、相手はその牽制を読んで裏をかいてくる場合もあるので一方的に有利と言うことはあまりない。
また、わざと隙を見せることで相手の反応を誘ったりすることもあり、これを **ひっかけ** などと呼ぶ。
これらは戦いの駆け引きの重要な要素であり、一番の醍醐味でもある。

めくり

相手の後ろに回ること。または後ろに回って攻撃をすること。めくるなどの動詞で使われることもある。
ガードは基本的に通常通り可能だが、方向が逆になるので、相手のガードミスを誘うことができる。
このゲームでは基本めくり辛く、当てても互いに離れる為そこまで優位を取ることは出来ない。(ダメージ増加という点は会得して損は無い)

ガードポイント

「相手の攻撃を受け流しつつ、自分の攻撃を繰り出す事ができる技」の総称。
上記の当身技とは違い、こちらは「ガードと攻撃両方の性質を持った技、ガードしつつも攻撃できる技」である。

一見万能のように思えるが、隙が大きかったり、攻撃判定に癖があったりと完全無欠というわけではないので過信は禁物。
例を挙げると衣玖の「羽衣は水の如く」がこれにあたる。

死に技（しにわざ）

正式名称ではない（＝俗語）ためここに。
「あまりに性能が良くない技、戦闘中使うだけで不利になる」といった、有体に言うと「いらぬ技、封印推奨技」。
普通に使っていく上では上記の理由で使用者が少ないため、私はあえて使用する。といったプレイヤーも多いようである。
当ゲームでは死に技に該当するものはこれといって無いが、プレイする人によって死に技に該当するものもある。
ゲームによっては、誰もが認める死に技は「ネタ技」とも呼ばれ、愛され続けている。
また異常に当てづらいが一撃必殺級のダメージだったり特殊な演出があったりと見返りが大きいものは「魅せ技」「ロマン技」と呼ばれている。

高性能技 死に技

確定反撃

通称「**確反**」。
ガードして相手の硬直中に技を叩き込む行為。また、叩き込まれる行為のこと。
相手の攻撃をガードすることによって発生する有利フレームが自分の攻撃の発生フレームより上回ると反撃として使うことができる。
重要なダメージソースになるので、最低でも全キャラのガードして確反できる技は覚えておく必要がある。
逆に相手のダメージソースを増やさないためにも使用キャラの確反技も覚えるべきである。
リスクが大きい技に失敗した際は**自爆**という言い方もする。

スカ確

スカして確反の略。相手の大技をガードしても有利フレームがあまり発生しなかったり不利フレームが発生したりする。
しかし、スカすことによって相手に大きな隙を与え、反撃することができる。
2D格ゲーではあまり使われないが覚えておいて損はない。

ぶっぱ

ぶっぱなすの略で、主に何も考えずに攻撃を繰り返すことを指すが、ゲームによって定義はまちまち。
対象となる攻撃は様々だが、強力な技に対して使われることが多い。
特に初心者にはありがちで、特定の状況に同じ技を繰り返す。
当てる算段が無いのに超必殺技（本作で言うスペルカード）を使うなどがある。
ただし、相手の行動を先読みした上での攻撃や、相手の隙をついた攻撃などは基本的にはぶっぱとは言わない。
自分の行動を自虐的にぶっぱと称す場合もあるが、相手の攻撃をむやみにぶっぱと言うのは、失礼なので気をつけよう。
「当たれば先読み、外ればぶっぱ。」

暴れ（あばれ）

固め時、起き上がり時など相手に攻撃されそうな状況で、何らかの行動（攻撃技など）で攻撃されないようにする事。場合によっては「リバサ」とも呼ばれる。

出の早い技（小足）で叩かれる前に叩いたり、無敵技で回避しながら叩いたりなどが一般的。また、攻撃側はそれを読んでガードしたり潰されないような攻撃を振ったりする事も多く、特に攻撃技によるそれは「暴れ潰し（あばれつぶし）」と呼ばれ暴れと並べられる。

起き上がりに考えなしにボタン連打で暴れる、やたら昇竜を連発する、などあまり感心出来ない行動に対して言われる場合が多い為
マイナスイメージを持たれがちだが、これも立派な戦術の一つである。
とはいえ、暴れ潰しによって潰されるリスクが大きい事には変わりはない為、不用意な多用は命取りである。

本作では打撃技による暴れが射撃技の存在によりほぼ壊滅的なので、グレイズ技や無敵昇竜などによる暴れが多い。
またシステムカード「霊撃」は、ダメージこそほとんど無いが全てのキャラが使用出来る無敵技であり、強い暴れ行動を持たないキャラには非常に有用となる。

無敵時間（むてきじかん）

そのまんま、喰らい判定や投げ判定といったダメージを受けることが全くない時間のこと。無敵技を出したときや、ダウンして起きあがる瞬間など、攻撃を受けない時間を表す。多くの場合は一瞬だが、その瞬間は相手の攻撃を受けることがなく、こちらに有利に作用する。

暗転返し（あんてんがえし）

超必などの「暗転技」を見てから「暗転技」で反撃する事。ゲームによっては光り返しとも。暗転を持つ多くの技には、暗転するまでの発生（入力後の発生）と暗転してから技が出るまでの発生（暗転後の発生）がある。そして暗転という演出中は原則として両キャラクターは一切行動出来ないが、当然ながらプレイヤーはその間も画面を見ているので反応が可能である。それらを利用し、画面が暗転したのを確認してから無敵を持つ暗転技で返す事で、暗転後の発生の前に割り込み、後だしジャンケンで確定で反撃をする事が可能となる。

緋想天ではスペルをセットするだけでワンボタンでスペルが発動可能なので特に顕著となる。常に相手のセットしたカードには気を配るようにしよう。

対空（たいくう）

読んで字の如く、空中にいる相手を迎撃すること。飛び込みからの連携は大ダメージを狙えるため攻めの常套手段であり、当然それに対処する必要がある。対空技の強さ = 守りの強さとも言えるほど重要で格闘ゲームではかなり重要な要素の一つである。主にしゃがみパンチや623コマンドの必殺技などがこれに当たることが多く、出掛かり無敵などになっている技が多いのが特徴。この辺りは無敵技の項目と被っているのでそちらを参照のこと。また、場合によっては自分もジャンプして相手の攻撃を潰すというやり方もある。ともかく、攻めの起点である飛び込みを潰すことは重要課題の一つであり、それはこのゲームにおいても同じである。

リバサ

「リバーサル」の略で、動作の無敵時間を利用し、相手の攻撃への割り込みまたは、回避行動のこと
リバサの割り込みは場合によっては「暴れ」とも言われる。

主に「出始めに無敵状態の技」ほど効果が高く、起き上がり直後を狙って攻撃を仕掛けようとした対戦相手にヒットさせることができる。

例を挙げると、魔理沙のミアズマスィープ、霊夢の「八方鬼縛陣」など様々。
起き上がりの無敵時間からバックステップに繋いで相手の攻撃を避けるなどの行動もリバサと言われる。
しかし相手にリバーサルを読まれていて空振り、あるいは避けられてしまった場合は多大な隙を晒してしまう事が多いので多様は禁物。
自分が攻めるときも闇雲に攻撃するのではなく、常に意識しながら攻めることも重要である。

リバサに対する評価に関しては暴れの項も参照。
ゲームによってはできて当然として受け止められてる場合もある。

詐欺飛び・詐欺重ね（さぎとび・さぎがさね）

起き攻めなどの場面において、ジャンプ攻撃を低めに出すと、相手が無敵対空行動を取っても、攻撃が当たる前に着地しガードを間に合わせる事ができる。
このような典型的な詐欺飛びの他、ジャンプ攻撃以外・起き攻め以外でも、一般に「失敗してもガードが間に合う行動」の事を詐欺と呼んだりする。
名前は詐欺だが、別に詐欺飛び自体は卑怯な行動という訳ではなく、飛び込まれる側からのニュアンスが多分に入っているに過ぎない。
同意語に「安全飛び込み」という語もある。動作自体は同じだが、こちらは飛び込む側のニュアンスが強い。

判定（が強いor弱い）

判定と付く用語は広く使われているが、技の評価の一つとして「判定が強い」などと言われる場合の多くは、
「食らい判定（やられ判定）」と「攻撃判定」の二つを指している。

食らい判定： あらゆる動作に常に設定されているが、技のモーションなどで大きさが変わる（前に伸びる）事もある
攻撃判定： いわゆる技の攻撃部分であり、これそのものは攻撃判定とぶつかってもヒットにはならない

基本的に技は相手のキャラの食らい判定に攻撃判定が重なる事でヒットする。

つまり「攻撃判定があり食らい判定が無い部分」が大きければ大きいほど、相手の技とぶつかり合った時に勝ちやすく、相対的に判定の強い技だと言えるわけだ。
逆に、技の中には攻撃判定が伸びても同じ分だけ食らい判定も前に伸びてしまう為、「リーチはあるが負けやすい」という性質を持つものもある。これがいわゆる判定の弱い技だと言える。
例えば衣玖や小町の通常技などは、リーチの割に武器部分に食らい判定が伸びない「判定の強い技」が多い。

なお、これはあくまで格闘ゲームにおいて重視される要素であり、攻撃判定だけが前に飛ぶ「飛び道具（射撃）」が全キャラに備わっている緋想天では他のゲームほど信用出来ない場合が多い。

起き攻め（おきぜめ）

ダウンした相手の起き上がりを狙って攻撃を行うこと。「置き攻め」「重ねる」とも。前述の「固め」を行う際に頻繁に使用される。相手に反撃の機会を与えないのが主目的である。リバサを食らうのを回避するため、判定が強い・無敵のある技が有効とされる。

移動起き上がりが可能であるため、考えて攻撃しないとあっさり抜けられたりする。攻めを継続する関係上、霊力の残量には注意を払いたい。

ディレイ

意図的に攻撃のタイミングを遅らせること。最速コンボによるダメージ補正を切ったり、相手と間を取りたいときに用いられる。固め中など優勢のときに敢えてディレイを掛けることで、相手の暴れを不発にすることも可能である。またコンボによっては最速で入力すると繋がらない・ダメージが落ちるものもあるため、知っておくと攻撃の幅が増えるテクニックといえる。

発生（はっせい）

攻撃判定が出現するタイミングのこと。「～が速い（遅い）」基本的に速い方が相手の技に割り込める関係上有利とされる。技によってはモーションと発生のタイミングにズレがあるため注意が必要。

持続（じぞく）

技の攻撃判定が出現している時間のこと。「～が長い（短い）」持続が長ければ相手に攻撃を当てることができる時間が増えているため有利といえる。ただし判定が残っている限り次の行動に移れないため、持続が長い技は隙が大きくなる特徴がある。また、フォローの効かない技で持続の最初を当ててしまうと残りの持続は結果的に硬直となるため注意である。相手の動きを先読みして出しておくことで、技を潰すことも可能である。

待ち（まち）

相手の出方を見てカウンターに専念したり、距離を取ってひたすら飛び道具で戦う戦法のこと。一見後手後手のように見えるが、強力なカウンターを持つキャラの場合は反撃タイミングが絞れるため、かえって安定するため成立する。隙のない飛び道具と強力な無敵対空を持っているキャラでよく見られる。相手にとっては「攻めさせられている」状況に陥りやすいため嫌がられることが多い。戦術としては効率的なのだが、ゲームとして楽しめるか疑問視され、しばしば物議の元となる。ただし、後者の場合はキャラ性能的に遠距離特化になっていることが多く、そういう戦法を使わざるを得ないため無闇に非難したりしないように。

このゲームでは基本的に飛び道具はグレイズでつっこむため容易に崩せることもあり、あまりそういう戦法を取ることはないが、近接戦が苦手なそうせざるを得ないパチュリーなどは必然的に待ち戦法になりやすい。また、天候が花曇になると必然的に射撃戦となるため、両者間の距離が開く傾向がある。

先当て・根元当て（さきあて・ねもとあて）

それぞれ攻撃判定の先端・根元が当たるように攻撃を行うこと。傾向としては、判定の強い技は先端で当ててこそその性能が生きやすく、逆に小足などは根元で当てる事でコンボに繋がりがやすくなる。通常、ガードされると不利な技も先当てする事によって反撃を受けなくなったりするといった事もある。

判定の大きな技では当たり方によってその後の行動に影響が出る場合もある。「先当て限定」など条件が厳しいコンボも存在する。繊細な操作が要求されるため活用できる状況はそう多くは無い。

ヒット確認（ヒットかくにん）

技が相手に当たったことを確認してから行動に移ること。
ディレイの一種ともいえる。追撃を行う場合大抵発生の速い技が用いられる。
ヒット確認できる技はヒット時には追撃、ガード時には回避行動etcとその後に手堅い選択肢をおけるため重要である。
ただし、あまり余裕を持ちすぎると反撃をされたり逃げられることもある。
食らうと大きなのけぞりやよろめきがある技は当たってから追撃を行いやすい。
もちろん敢えて攻め急がずに間を取るのも選択の一つだろう。

バッターorバッタープレイ

ジャンプを多用するプレイ、ジャンプばかりしている人のこと。
バッター（昆虫）が跳ねてる様に見えることが由来。
主に、『ジャンプ攻撃の判定が強いキャラ』で使われることが多い。
対空手段の疎かな初心者間では特に有効に働く事が多く、逆に対策を取られるほど通用しなくなる事から
読み合い放棄や、単調プレイとしてあまり良い意味では使われない一方で、
空中の方が読み合いとして有利であると判断される場合、意図的に戦術として取り込まれる事もある。
要は使いようである。
あと、レミリアの地上ダッシュは別の意味でバッターっぽい。

刺す・置く（さす・おく）

技の振り方のこと。
技にはそれぞれの性能に見合った運用法があり、その大体の目安として
「刺し込み（差し込み）」、「置き」の二つに分けられる。

刺す：空振りや発生前など無防備な動作に発生の早い技をぶつける。いわゆる隙に判定を刺し込む反撃行動
置く：持続が長く判定の強い技を相手が近づいてきそうな場所に予め撃つ。イメージとしては「判定を置く」という感じ

これらを意識して技を振れるようになれば、初級者脱却は固いと言える。
特に射撃のバリエーションの多い本作では、遠距離から近接距離に掛けて常に意識する事になる。
例えばレーザー、速射タイプの射撃はまさに刺し込みに特化した射撃と言えるし、逆に遅延、持続タイプの射撃は置きを意識して撃つ事で相手の動きを大きく抑制出来る。

相打ちOK（あいうちおーけー）

文字通り、相打ちになるとわかっていても構わず攻撃すること。
相打ちになってもリスクよりリターンの方が大きい場合は相打ちを狙ったりする。
例えば、こちらのライフにまだ余裕があり、相手があと一撃で倒せる場合なら相打ちOKなわけである。
カウンターによるダメージ増加がシステムとして存在しているゲームでは意外とダメだったりするので難しいところ。
また、喰らってしまうとわかっていても潰しておかないともっと酷いことになる場合などは被弾覚悟で相打ちを狙うことがある。

フレーム

1枚の静止画のこと。緋想天は60フレームで1秒間が表示されている。格ゲーでフレームはかなり重要な要素である。「F」と略す場合が多い。

フレームでの有利不利は「+」や「-」を使って表すことができる。「+」は有利、「-」は不利。例えば-10Fの技をガードされた場合、発生10Fの技を確反としてもらってしまうことになる。

ネタ

してから××余裕でした

有名な格闘ゲーム『ウメハラ』の「小足見てから昇竜余裕でした」の派生ネタ。本来の「相手のしゃがみ弱キックを見てから昇竜拳で反撃するのが余裕で出来ました」という意味から転じて、主に相手の行動に対して簡単に対応が取れたケースなどで使われることがある。使い方によっては相手に不快感を与える事もあるが、あくまでネタはネタ。また「受身モーション見てからダッシュA余裕でした^^」というような自虐的な使われ方もたまにされる。