

検索:

あ行

- [暴れ](#)
- [ARE](#)
- 当身
- いなし
- 入れ込み
- 受身
- [オーヤン](#)
- 遅らせ
- オフェンシブムーブ

か行

- 皆伝戦
- 確定
- [ガード投げ抜け](#)
- [確定反撃](#)
- ガルバンゾー
- [逆二択](#)
- 金争奪戦
- 屈伸
- 幻球
- 幻球盤
- 公式オープンバトル
- 公式大会

さ行

- [下がり～](#)
- [避けキャンセル](#)
- [避け投げ抜け](#)
- 捌き
- 自作
- 失敗避け
- 死体蹴り
- [しゃがダファジー](#)
- しゃがパン
- シューティング
- 成功避け
- 接待プレイ
- 0フレ投げ
- 相殺（投げ相殺）
- 争奪戦

た行

- 体内避け
- チキン
- 通常投げ
- ディフェンシブムーブ

な行

- 投げ
- [投げ確](#)
- 投げ相殺
- 投げぬけ

投げ漏れ

-
- 舐めプレイ
- 虹争奪戦
- [抜けたって!](#)
- ノールック

は行

- 灰皿
- バックダッシュ
- バックダッシュ避け
- ヒット確認
- ファジーガード
- フレーム
- 不利 / 有利
- ぼっ立ち
- ぼっしゃが

ま行

- 待ち
- まわしプレイ

や行

- 有利 / 不利

ら行

- 乱入
- リアルファイト
- 連コイン
- 老人

わ行

- [わかった!](#)

避けキャンセル

失敗避けモーションはしゃがみダッシュでキャンセルがかかる
(成功避けはキャンセル不可)

直線の中段攻撃を避け、発生の遅い下段攻撃はしゃがみガードする
いわゆる二択回避ができる。
投げには一方的に負けてしまうので注意。

類義語: [ARE](#)

確定反撃

ガード後などに確実に決めることができる

反撃行動のこと

また確定反撃を決めることはVFの基本であり上達への近道である。
刹那のことなので難しいが諦めず試みつづければ必ずできるようになる。
続けることが大事です。

例 ガードして10F有利な技をガードしたので、投げ(発生8F)を決める。

しゃがみダッシュ

しゃがみダッシュで一瞬しゃがみ状態にして立ちガードする。
しゃがみダッシュは5Fでしゃがみ状態になる為
?F以下の不利であれば最速投げを回避し、中段打撃などもガードできる。
下段投げ、下段攻撃、遅らせ投げには無論負ける。

具体的にはPK被HIT後などが-2Fであるため良く使われる。

投げ確

投げ技が必ず入る状況（投げ抜けはできる）
投げの発生は12フレーム

オーヤン

[ARE](#)と同義語。

下がり～【読み：さがり】

しゃがみバックダッシュから攻撃等を繰り出すこと。

避け投げ抜け【読み：さけなげぬけ】

避け中に投げ抜けコマンドを入力して直線打撃と投げを回避するテクニック。
回転系打撃やキャッチ投げ、遅らせ打撃には一方的に負けてしまう。
投げ抜けコマンド入力後Gボタンを押しっぱなしにする事で投げスカリモーションを出させない事も可能。
正式名「避け抜けガード」と呼ばれるが一般に避け抜けと呼ぶ場合はこれを指す。
投げ抜けの数も3つでも4つでも複数抜けることができる。

逆二択【読み：ぎやくにたく】

巷では「暴れ」「逆二択」と分けて呼ばれるが基本的な内容は同じである。

不利フレームにおいて相手の投げまたは発生の遅い打撃、遅らせ打撃に対し、先に打撃を出して潰してしまおうという攻撃的な防御方法。もちろん相手が早い打撃を売ってきた場合はカウンターで攻撃を受けるため非常にリスクである。

ガード投げ抜け【読み：がーどなげぬけ】

投げ確定（12フレーム）以上不利な状況で
投げ抜けコマンドを入力、Gボタンを押したままにする。
すると投げモーションが出ることなくガードした状態となる。
投げ抜けの受付時間が短いので1～2個しか投げぬけは入れられない
それ以上入れると投げ抜けモーションが出てしまう。

暴れ【読み：あばれ】

巷では「暴れ」「逆二択」と分けて呼ばれるが基本的な内容は同じである。
不利フレームにおいて相手の投げまたは発生の遅い打撃、遅らせ打撃に対し、先に打撃を出して潰してしまおうという攻撃的な防御方法。もちろん相手が早い打撃を売ってきた場合はカウンターになるため非常にリスクである。

ARE【読み：えーあーるいー】

避けキャンとも呼ばれます。
失敗避けをしゃがみダッシュモーションでキャンセルしつつ、しゃがみ状態から出せる打撃を入力することで、相手投げ、直線打撃、遅らせ打撃に勝てる最強といわれる防御方法。だが、今作では二択回避の機能は無いらしい。

コマンド例：8or2 33K

わかった！

わかってない。

抜けたって！

抜けてない。

-