

A petición popular, ahí va un glosario con todos los términos específicos de Juegos de lucha (en concreto, de street fighter II) que nos vamos a encontrar. Así también empezamos a redactar uniformemente

CONTROLES

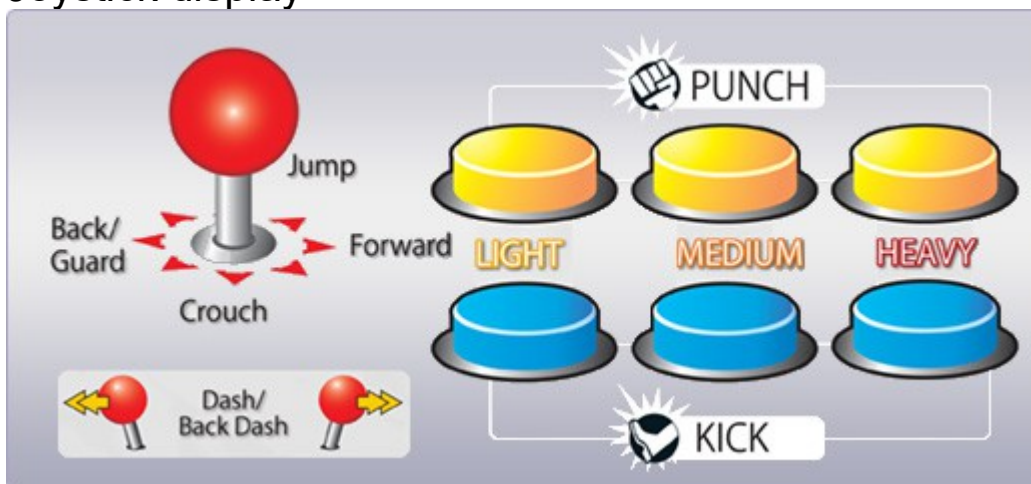
Nomenclatura antigua	Nomenclatura estándar	Significado
Jab	lp	puñetazo ligero
Strong	mp	puñetazo medio
Fierce	hp	puñetazo fuerte
Short	lk	patada ligera
Forward	mk	patada media
Roundhouse	hk	patada fuerte

NOTACIÓN DE COMBO Direccional

Nomenclatura	Expandido	Significado
QC	Quarter Circle	Hacer 1/4 de vuelta en el joystick
HC	Half Circle	Hacer 1/2 de vuelta en el joystick
F	Forward	Moción hacia adelante
B	Back	Moción hacia atrás
U	Up	Moción hacia arriba
D	Down	Moción hacia abajo

Las mociones se combinan. Por ejemplo, HCF es half circle forward
 La moción siempre se acaba en la dirección que está en el nombre.
 HCF siempre se acaba hacia adelante, HCB siempre se acaba detrás, etc

Joystick display



Glosario de términos

Throw	ataque que no se puede bloquear
Tick	Usar un Throw justo despues de hacer un Poke
Cross-Up	Ataque que impacta al rival por la espalda cuando se usa de frente
Zoning	Usar ataques de largo alcance para impedir que el rival se acerque
Priority	La prioridad entre dos ataques describe “quien gana” en caso de imapcto simultaneo
Juggle	Golpear a un enemigo que esta en hitstun aereo, a veces creando un combo
Sweep	Cualquier ataque que hace que el enemigo caiga al suelo
Negative Edge	Propiedad de los movimientos especiales (ej. Hadouken) que hace que los inputs necesarios para ejecutar el comando puedan ser registrados al pulsar el boton indicado, pero tambien al soltarlo. EJ: pulsar HP, mas tarde ejecutar QCF y soltar HP realizara un Hadouken.
Overhead	Un ataque realizado de pie que no puede ser bloqueado por enemigos agachados
Reversal	Ejecutar un ataque en el mismo momento en que el personaje se levanta
Okizeme	Las diferentes opciones de un personaje para atacar a un enemigo que ha sido arrojado al suelo o bien justo al levantarse dicho enemigo
Blockstun	El tiempo despues de bloquear un ataque en el que no te puedes mover
Hitstun	El tiempo despues de ser golpeado por un ataque en el que no te puedes mover
360°	Al contrario de lo que el nombre indica, realizar un 360 es girar el joystick hasta tocar 7 puntos cardinales (y no 8)
cl.xx	cl. seguido de cualquier boton (hp, mk, etc) indica que debe realizarse agachado
c.xx	c. seguido de cualquier boton (hp, mk, etc) indica que debe realizarse a la mínima distancia posible
f.xx	f. seguido de cualquier boton (hp, mk, etc) indica que debe realizarse a la máxima distancia posible
Fireball, FB	Cualquier proyectil, ej. Hadouken
“Hadouken motion”	Manera informal de decir QCF
DP, dragon punch	Manera informal de referirse a un movimiento del tipo Shoryuken
Armor	Un ataque tiene armor o hyper-armor si no se cancela la animacion de este al recibir daño
Tech	Cancelar un throw rival realizando un throw propio
Command Throw	Throws que requieren inputs especiales. No todos los pj tienen y usualmente son inmunes a Tech
Dizzy	Estado de pj que se produce al llegar a 100% stun en una ronda. Te quedas paralizado durante X segundos
anti air	movimiento terrestre que impacta sobre enemigos aereos
Footsies	Acto de moverse hacia adelante y hacia atrás en sucesion, intentando provocar al enemigo a realizar un ataque unsafe, para poder realizar un punish.
ToD	“Touch of Death”, combos capaces de dejar KO al enemigo de 100 a 0. Suelen ser muy circunstanciales
Infinite	Un combo que al realizarse se vuelve al estado inicial, creando un loop “infinito”

Shoto	Cualquier pj que en sus habilidades contenga: Shoryuken, Tatsumaki, Hadouken y barrido de pierna
Hit confirm	Hacer un movimiento y, al confirmar que ha impactado mediante un indicador visual o auditivo, realizar un combo
Keepaway	Estilo de lucha centralizado en mantener al oponente alejado, ya sea con proyectiles o ataques de largo alcance (hay pj pensados para luchar así, ej, Dhalsim)
Mix up	Ser imprevisible en los ataques, haciendo que el oponente deba defenderse en reacción y no predicción
Plus frames	“to be at plus frames”, estado en el que después de producirse una interacción entre los dos pj, tu pj se recupera antes que el rival, dandote la iniciativa
Blockstring	Combo que se realiza cuando tu oponente bloquea el primer hit para mantenerlo bloqueando (evitar punish)
Frame trap	Dejar pequeños delays en tu blockstring para, en caso que tu oponente esté pulsando botones para atacarte cuando antes posibles, dejar que su ataque se inicie. De esta manera, tu blockstring interrumpe su intento de punish, causando que tu blockstring sea combo.

Cualquier pregunta posterior, comentario en clase, gmail o discord.

cheers