

任天堂明星大乱斗术语

第一部分：攻击 & 防守

技能 (Moveset)： 每个角色的不同技能

轻攻击/平A (Jab)： 在地面上只按攻击键就能触发Jab，绝大多数手柄的默认攻击都是A键

重攻击 (Tilt)： 在地面上先轻推摇杆再按A，根据方向不同简称为**上T**，**下T**，以及**横T**

猛击 (Smash Attacks)： 在地面上猛推摇杆的同时按A，根据方向不同简称为**上S**，**下S**，**横S**

冲刺攻击/DA (Dash Attack)： 在地面上冲刺并按A

必杀/特殊攻击 (Special Attacks)： 按必杀键，通常是B键，可以加上方向键，根据方向不同简称为**普B**，**上B**，**下B**，以及**横B**

空中攻击/空技/空A (Aerial Attacks/Aerials)： 在空中的时候按A键，也可以加上方向键，这样就能让你的角色打出空技，根据方向不同简称为**空上**，**空下**，**空前**，**空后**，以及**空N** (Up-air, Dair, Fair, Bair, Nair)

空抓 (Z-air)： 有的角色在空中可以用锁链类抓取，在空中按抓取键

锁链抓取/长手抓 (Tether Grab)： 有些角色的抓取技能是链式的，这类抓取通常比普通抓要慢而且硬直也更大，但同时这类抓取的范围也非常大

锁链回场 (Tether Recovery)： 用锁链来抓边，这类回场不一定是长手抓或者空抓，比如贝尔蒙特的空前或者零萨的横B也能用做锁链回场

防御 (Shield)： 通常是扳机键，可用来抵挡部分攻击

抓取 (Grab)： 在GC手柄上默认是Z键抓取 (Pro默认L/R)，抓取能抓住你的对手然后扔向你左摇杆所指的方向，简称为**上投**，**下投**，**前投**，**后投**

刺盾 (Shield Poke)： 在护盾缩小后被打到盾外的身体被称为刺盾

炸盾/破盾 (Shield Break)： 护盾耗尽后就会炸盾，之后角色会陷入昏迷

指令投 (Command Grab)： 除了普通抓取以外可以用来无视护盾的技能，比如加农的横B以及耀西的普B

抓取连打 (Pummel)： 在抓住你的对手之后按A就可以连打

滚/翻滚/闪避 (Roll)： 在防御的同时向左右推左摇杆就可以翻滚

原地闪 (Spot Dodge)： 在防御的时候下推摇杆可以让你的角色原地闪

空中闪避/空闪 (Air Dodge)： 在空中按防御键触发空闪，也可以加上摇杆进行方向空闪

第二部分：移动

闲置 (Idling)： 啥也不按

走 (Walk)： 轻推摇杆

冲刺 (Dash)： 快速推摇杆

小跳 (Short Hop)： 轻按跳跃键可以触发小跳

满跳 (Full Hop)： 按住跳跃键，比小跳多按一小会

速降 (Fast Fall) : 在你跳跃的顶点向下推摇杆

降落速度 (Fall Speed) : 不同的角色有不同的降落速度, 每个角色都不同, 比如胖丁降落速度慢, 但是火狐很快

空中机动性/空中位移性 (Air Mobility) : 角色在空中的水平位移能力

下蹲 (Crouch) : 向下推摇杆

爬行 (Crawl) : 下蹲的时候向左或向右移动, 不是所有角色都能爬行

嘲讽/秀场/炫耀 (Taunt) : 默认是方向键, 部分角色的秀场有特殊效果

第三部分: 游戏机制

百分比/击飞率 (Percent) : 屏幕底部的那个百分比, 角色击飞率越高越容易被击飞

击飞/击退 (Knockback) : 在角色被打到时会被打飞多远

击杀 (K.O.) : 打飞到场外的话就会死

命 (Stock) : 不解释

回场 (Recovery) : 就是回到场地上的过程

完美防御/完挡/完防 (Perfect Shield/Parry) : 在受伤的前五帧内松开防御键, 成功的话会有三帧的优势, 不会有收盾动作, 而且护盾也不会被消耗

B反/反向B/转身B (B-Reverse) : **按B之后瞬间反推摇杆就会立刻转身打出B技能

出盾方式/撤盾方式/OOS (Out Of Shield Option) : 利用上B, 空N等方式脱离护盾以避免收盾动作

起跳硬直 (Jump Squat) : 跳跃前三帧的起跳动作

踢墙跳 (Wall Jump) : 在墙上的时候反推摇杆就可以触发踢墙跳

方向影响/DI (Directional Influence) : 推左摇杆以微调被击飞的方向和距离, 可用于保命和脱连

SDI (Smash DI) : 快速向某个方向搓左摇杆以脱离多段技能

受身 (Tech) : 被打飞后在落地的瞬间按防御键

受击硬直 (Hitstun) : 被打中后除了DI和SDI以外什么都做不了的一段时间

跌落状态/摔落状态 (Tumble) : 被打飞后的一个状态, 可操作也可落地受身

踏头跳/借力跳/踩头 (Footstool) : 在对手头顶按跳跃键

拼招/交换 (Trade) : 如果两个人同时打中对手并造成伤害就会拼招

福克斯舞步/火狐步/狐狸步 (Foxtrot) : 连续快推摇杆并连续冲刺来移动

站抓 (Standing Grab) : 当你站立或者行走的时候按抓取键

冲刺抓 (Dash Grab) : 跑, 然后抓

反身抓 (Pivot Grab) : 转身, 然后立刻抓取

平A三连/三连Jab (Gentleman) : 打中几下jab之后就结束攻击而不打百裂

百裂/Jab连打 (Rapid Jab) : 打出全部的Jab动作

怒气值 (Rage) : 角色自身百分比越高, 打出的击飞效果也会越高

基础击飞&击飞增长 (Base Knockback& Knockback Growth) : 某技能基础的击飞效果&某技能的击飞效果随对手百分比增加而增加的能力

攻击判定 (Hitbox)： 某技能能造成伤害的部分

受伤判定/受击判定 (Hurtbox)： 身体会受伤的判定部分

风判定/风属性 (Windbox)： 风判定技能不会造成伤害，它们只会推开对手

起手/前摇/出招硬直 (Start Up)： 在技能打出之前的一段起手时间

后僵/后摇/收招硬直 (Cool Down)： 动作结束的硬直

硬直 (Lag)： 起手，收招或者其他无法行动的状态

帧数 (Frame)： 大乱斗主要时间单位，一帧是六十分之一秒

陷地/埋地 (Buried)： 被某些技能卡在地面里

多段攻击 (Multi-Hit)： 有着多段攻击的技能

超级甲/霸体 (Super Armor)： 在你受伤的时候不会受到击飞效果的阶段就是超级甲

重甲/小霸体 (Heavy Armor)： 类似超级甲，但是能承受的伤害或者击飞有限

自由落体 (Free Fall)： 部分角色的回场类技能使用后无法再操作的状态

挣脱 (Mash)： 被抓住或者被控制后快速搓摇杆或连打按键来尽快脱离控制效果

甜点/最佳打击点 (Sweet Spot/Tipper)： 一个攻击中最强的打击点，比如马尔斯的剑尖

酸点/最差打击点 (Sour Spot)： 一个攻击中最弱的打击点，比如马尔斯的剑跟

脱节/分体 (Disjoint)： 攻击判定与受击判定不重合的情况，多为剑士

远程攻击/投掷物/道具/垃圾 (Projectile)： 不解释

Z抓 (Z-Catch)： 在空中使用抓取键抓取起物品且不做多余的动作

Z扔 (Z-Drop)： 握着东西在空中按抓取键让物品直挺挺地掉下去

陨/扣杀/陨石猛击 (Spike/ Meteor Smash)： 向下击飞的攻击，可用于早期击杀

缓冲 (Buffer)： 在一个动作结束之前输入下一个指令

重复效应/疲劳 (Staling)： 当一个动作多次打中对手时，这个技能就会越来越弱

锁/轻攻击锁 (Lock/ Jab Lock)： 使用击飞较轻的攻击重置对手的硬直，绝大多数情况用语对手受身失败的惩罚上

滑步/冲刺舞步 (Dash Dancing)： 反复左右冲刺，具有一定的迷惑效果

波动冲刺 (Wave Dashing)： 利用方向空闪在地面上快速移动，在SSBU中意义不大

波动着陆 (Wave Landing)： 利用方向空闪快速着陆，比正常着陆方式略快

倒空冲击/RAR (Reverse Aerial Rush)： 冲刺时立刻转身并起跳，利用起跳动作取消转身动作并立刻打出空后

第四部分：场地相关用语

场边 (Ledge)： 场地边缘

抢边 (Ledge Trump)： 抓敌人已经抓住的场边，这样敌人会被迫离开场边

场边回场/上板 (Ledge Getup)： 当你在场边的时候，你只有五种方式回到场地，分别为 **普通上板**，**跳跃上板**，**翻滚上板**，**攻击上板**，以及**跳下去再回场**

死区/死亡判定区域 (Blast Zone)： 地图的最边缘，碰到即死

立回 (Neutral Game/ Footsie)： 当玩家双方都没有优势的时候二人都会想办法打到对方以夺取场地控制权

场地控制 (Stage Control)： 因为场地的优势你可能会比对手多出更多的选择，一般来说最好的场地位置是场地最中间的地面上，而最差的位置一般是死区

优势情况 (Advantage State)： 当一些角色控制场地的時候，对对手进行连招，空接，或者其他什么有利的行为

劣势情况 (Disadvantage State)： 正相反，过

空接 (Juggle)： 重复将对手向上击飞就被称为空接

引诱/欺骗/勾引 (Bait/Trick)： 劝诱对手做你想做的事

惩罚 (Punish)： 攻击那些暴露出破绽的对手就是惩罚

卡距离/差合 (Spacing)： 了解对手的行为并在对手的操作范围外进行攻击（一般指近距离）

牵制 (Zoning)： 用各种各样的攻击方式来使对手远离你（一般指远距离）

放风筝/龟 (Camping)： 持续拉远距离避战并用大量的远程道具牵制对手，虽然可能可以用来取得胜利但游戏性较差

厨 (Spam)： 连续重复使用某些技能很多次

刺/压制 (Poke)： 用安全的手段压制对手，通常用于逼对手的反应

拦回场/守边 (Edge Guard)： 不断阻止对手回到场上

拦上板/封边 (Edge Trap)： 不断阻止对手从挂边位置上板

追受身/抓受身 (Tech Chase)： 跟着或者追对手的受身翻滚并对其惩罚

早期击杀/暴毙 (Gimp)： 在预料之外的前期击杀对手

读/预读 (Read)： 预测到对手接下来的行动，其中也分为**硬读 (Hard Read)**和**软读 (Soft Read)**，硬读一般用于只能惩罚一种行为，除此之外都没有用，软读用于在你只大致上知道对手的行为，所以用一种较安全的方式惩罚，失败了也不会太惨

反读/多样化/混合打法 (Mixup)： 在一些情况下你或者你的角色通常只会重复一种操作，这样你就应该有意识地选择另一种操作

战斧式抓取/战斧抓/落地抓 (Tomahawk)： 战斧抓是一种常见的反读操作，也被称之为**空跳抓 (Empty Hop Grab)**，如果你小跳到对手的面前，对手一般都会认为你要在落地前用空技，所以这时速降并抓取就能打出出其不意的效果

穿身/穿盾/打逆 (Cross Up)： 使你看上去要落在对手面前但却落在对手身后的操作就是穿身，这是最有欺骗性的一种引诱方式

连招/真连 (Combo/True Combo)： 一些无论你是否想要跳，空闪，或者攻击都无法躲开的一系列攻击就叫做真连，你只能通过DI来尝试逃脱

伪连 (String)： 一系列连续但是可以逃脱的攻击就叫做伪连，一般伪连都是即兴发挥的，基于你认为对手会怎么做

下一招 (Follow-Up)： 在连招中接上上一个技能的技能就叫做下一招（抱歉我真不知道用啥词好了...）

确认击杀连/击杀连 (Kill Confirm)： 一种真连可以用来保证在一定百分比下击杀对手的真连

卡帧 (Frame Trap)：有的连招是能逃脱的，但是如果你逃脱的话另一个技能又会再打到你

自杀/白给 (SD)：全称是Self Destruct，就是自杀

穿版 (Sharking)：用一些脱节的攻击判定穿过场地在下方打中对手就叫做穿版

第六部分：比赛行话

测试/训练 (Labbing)：自己做的一些训练

场地抉择 (Stage Striking)：就是石头剪刀布，轮流ban选地图，最终决定地图的过程

绅士条约 (Gentleman's Agreement)：两个玩家都同意某个地图的选择，即使规则并不同意这么做，但合法图规则还是有效的

起始场地 (Starter Stage)：这一般是比赛中第一回合使用的场地，起始场地对于所有角色都相对公平，双方都不会有优势

反击场地 (Counter Pick)：在第一回合结束之后就可以使用反击场地了，这些场地对某些角色有着明显的优势，当然你也可以ban选一些图

ban选/禁图 (Ban/Strike)：**一个回合结束之后败者可以下回合使用的地图，但是他们并不能在合法图中随便选，因为赢家依旧可以ban选一定数量的场地，被ban选的场地是不可以选择的

蹲起嘲讽 (T-bag)：快速重复蹲起动作，侮辱性的嘲讽（不要手贱去查T-bag的本意）

DSR：全名叫Dave's Stupid Rule，玩家不能选择上一个选择的场地

对局/相性/MU (Match Up)：一个角色对于另一个角色的对局强度

优势程度 (Matchup Ratio)：指玩家水平相近的情况下一个角色的大致胜率，也就是几几开

心态崩溃 (Salt)：比赛时严重的暴怒（例如摔手柄，骂街等）

借口 (Johns)：就是你输了的时候找的借口

失误 (Misinput)：意外的按错键子，也是一个最常用的借口

JV：指一个玩家在0%时取得胜利，一般用在大于1命的情况下，在0%赢得3命的比赛就叫JV4，2命就是JV3，以此类推

一穿三 (3-Stock)：当一个玩家以三条命赢得胜利的时候就是一穿三，当然同样也有一穿二，一穿四，一穿五，一穿九十九之类的

龟/猥琐 (Lame)：Lame就是Camp，不过更贬义一些，然而一些顶级玩家已经在鼓励龟打法了，所以不要总以为这不好

沙包/一轮游/二轮游/菜鸟 (Free)：当一个比赛或者某个对手特别容易打的话就可以被称为Free，因为他们代表着白给的钱 (Free Money)

Stacked：一个好的比赛代表着有很多的玩家，或者有很好的玩家，或者很多很好的玩家

VODs：全称Video-on-demand，有的比赛会被记录下来并且随时观看

第七部分：其他

SSB/SSB64：初代，第一代任天堂全明星大乱斗，发售于N64平台

SSBM/Melee/DX：第二代任天堂全明星大乱斗，发售于NGC平台

SSBB/Brawl/X：第三代任天堂全明星大乱斗，发售于Wii平台

SSB4/：第四代任天堂全明星大乱斗，发售于WiiU/3DS平台

SSBU/Ultimate/Special/sp：第五代任天堂全明星大乱斗，发售于NS平台

右摇杆/控制杆 (Control Stick)： 不解释

左摇杆/C杆 (C-Stick)： 不解释

十字键 (D-Pad)： 不解释

肩键 (Shoulder Button)： GC手柄的Z键，Pro手柄的L/R键

扳机键 (Trigger Button)： GC手柄的L/R键，Pro手柄的ZL/ZR键

(参考：<https://www.youtube.com/watch?v=PMdh6g8Dj98>)