

削除依頼中

<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/internet/1117/1302999224/505>

依頼後1週間以内に異論がなければ削除されます。

概要

似非空刃（えせくうじん）とは、地上の相手に対し、ジャンプの昇りでのよけ時間の長い技を当て、下りに発生の早い技を低めに当てる**コンボ**全体を指す用語である。

中段の昇りジャンプ攻撃で崩しつつ、さらに地上でのコンボが入るといった点が特徴。

似非空刃が成立しやすくなる条件として、

- ・通常と逆方向につなげられるチェーンコンボ（リバースビート）が可能、あるいは隙消しシステムが存在
- ・技後の隙が少ない空中**必殺技**がある
- ・相手の喰らい状態中の**判定**が上方向にある程度大きい

といったものがあるが、これらがなくても成立する作品・キャラは存在する。

元来は『**Queen of Heart'99**』での用語であり、**スタンドON**状態の柏木楓の

昇りジャンプ大攻撃 下りジャンプ中攻撃

というパーツを組み込んだコンボに使われたのが起源である。

このコンボパーツの見た目が、**殺意の波動に目覚めた志保**のコンボでよく使われた

昇りジャンプ大攻撃 空刃脚

という構成と良く似ており、殺意志保のものが「空刃コンボ」と呼ばれていたことから「似非空刃」と名付けられた。

その後、楓のものと同様に「昇りジャンプ強攻撃 下りジャンプ攻撃」という構成の

コンボが続々発見され、「似非空刃」はそれらの総称となったのである。

ちなみに、大元である「空刃脚」は**天魔空刃脚**似の空中**特殊技**。

起源が起源であるため、主に同人ゲーム界隈で使用される用語で、似非空刃コンボが発見されたのも同人ゲームが多い。

『QOH'99』『**MELTY BLOOD**』などの渡辺製作所作品ではリバースビートがあるため非常にやりやすいが、他作品でも似非空刃は発見されている。

最近では『Million KNights Vermillion』の**百合**の「豚汁ループ」が似非空刃に該当する。

なお、業務用作品でも『**CAPCOM VS. SNK2**』で**コンボムビーでのみ活躍するあの男**が似非空刃を使える。

.....といっても、彼の場合は昇り下りどうこう以前に**空中チェーンコンボ全部つないでるだけ**なのだが。

余談だが、これに加えて攻撃のジャンプキャンセルがある（地上コンボ中にこれに繋がれる）か、

または下り攻撃の硬直中に更にジャンプ上り攻撃を当てられるほど硬直が長い場合、

攻撃 似非空刃 攻撃...か似非空刃 似非空刃...の繰り返しで**永久コンボ**が成立する場合がある。

商業・同人では流石にこのパターンで永久コンボをできるキャラはそうそう**存在**しないものの、

（**ループ**が出来たとしても大抵の場合はノックバックやヒットバックの関係で永久にならない）

MUGENでは可能なキャラがわりと多いので、似非空刃を行えるキャラをダウンロードしたらコンボを探してみるのも一興だろう。

背の高い相手限定なら可能なキャラはもっと増え、有名なキャラだと**カンフーマン**まで似非空刃による永久が出来たりする。

5:19から似非空刃の有効活用例三連発

関連項目：[格闘ゲームテクニクー覧](#)