

ガーキャン【がーきゃん】

ガードキャンセルの略称。
シールド解除モーションを介さず、シールドを直接キャンセルして行動するテクニック。
詳しくは[テクニック](#)のガードキャンセルを参照。

ガードストップ【ガードストップ】

攻撃をガードで受け止めた時にガード側にのみ発生する硬直時間のこと。
詳しくは[仕様・システム](#)のガードストップを参照。

回避投げ【かいひなげ】

横緊急回避か空中回避をすると同時に、アイテムを投げるテクニック。
横緊急回避の場合は大きく滑りながらアイテムを投げることができる。
これを利用すれば、接近しつつアイテムを投げたり、逆に引きながらアイテムを投げられる。
自分でアイテムを発生させることができる、[ロボット](#)や[ピーチ](#)などには重要なテクニック。

開幕アピール【かいまくあびーる】

試合開始直後にアピールをすること。

崖ブラ【がけぶら】

ファルコで、崖から降りた後、空中ジャンプでステージに戻りつつブラスターを撃つテクニック。
上手くやれば地面スレスレをブラスターが飛んでいくので、スネークやカービィのようなしゃがまれると2連ブラが当たらない相手にも、ブラスターを当てることができる。
ちなみに崖掴まりから空中ジャンプでステージに戻りつつブラスターを撃つ場合はボムソルブラと呼ばれることもあり、これはDXの頃からあるテクニックである。

崖待ち【がけまち】

崖掴まり 崖離し 崖掴まり.....を延々と繰り返し、相手が近付いてきたら飛び道具を放って牽制したり、
判定や攻撃範囲に優れた技で迎撃したりする戦法。[待ち](#)戦法の発展形であり、崖掴まり時の無敵

時間も相まって、普通の待ちやガン逃げ以上に対処が難しい。空中性能に秀でたキャラがこの戦法を使うと虎に翼状態になり、至極厄介。そのため、崖掴まり回数に制限をかけている大会も多い。[天空厨](#)もこの戦法の派生。

崖メテオ【がけめてお】

壁メテオとも。飛ばした相手を崖や壁にぶつけて跳ね返させ、ベクトルを下向きに変えてメテオのようにすること。[ゴリラダンク](#)もこれの一種。

鍵【かぎ】

[Mr.ゲーム&ウォッチ](#)の空中下攻撃、ドンキーコングJr.を指す。

カス当たり【かすあたり】

いくつかの攻撃技にはクリーンヒットとなるヒットタイミングや攻撃ポイント（手足・武器の一部など）が設定されているが、命中した攻撃がそれらの条件に該当せず、しょぼいダメージしか与えられなかった状況を総じてカス当たりと呼ぶ。カス当たりしてしまってもクリーンヒット時とさほど変わらない効果が得られる技もあれば、[ファルコン](#)の空中前A、[ゼルダ](#)の空中前後A、[ルイージ](#)のファイアジャンプパンチなど、カス当たり時とクリーンヒット時の効果が段違いな物もある。

カッター【かったー】

[カービィ](#)の上必殺技、ファイナルカッターの略。また、[フシギソウ](#)の横必殺技、はっぱカッターの略であることも。ファイナルカッターばかりしてくるワンパターンなカービィをカッターカービィと呼ぶ。

亀【かめ】

[Mr.ゲーム&ウォッチ](#)の空中後ろ攻撃、タートルブリッジを指す。[クッパ](#)や[ゼニガメ](#)を指す場合もある。

仮面を被る【かめんをかぶる】

メタナイト以外のキャラを使っていた者が、負けが込んだり、重要な勝負の際に、使用キャラをメタナイトに切り替える行為のこと。

空キャン【からきゃん】

ダッシュ攻撃空振りキャンセル上スマッシュの略称。一応全キャラで可能だが、[ワリオ](#)、[リンク](#)、[シーク](#)、[ファルコ](#)、[ウルフ](#)、[プリン](#)、[スネーク](#)、[ソニック](#)以外は恩恵が殆ど無く、実質これらのキャラクター専用テクニック。ダッシュ攻撃を上スマッシュでキャンセルする事で普通のダッシュ上スマッシュより大きく滑ったり、ダッシュ攻撃と上スマッシュを同時にヒットさせたりする事が出来る。後者は空キャンではなく[DAキャン](#)と呼ぶことがある。

スネークが一番簡単だがシークはタイミングが非常にシビアでかなり難しい。
入力方法は、スティック横+CorRスティック上以外 スティック上+ZorAがやりやすい。

6キャラの中でも低%時はDAキャンが全てのキャラに確定で入るファルコと、
空キャンが大幅に滑るため対処がしにくいスネークはこのテクニックがかなり強力で、元3強に
数えられた要因の一つにもなっている。

ガン攻め【がんぜめ】

立ち回りにおいて攻め続けるプレイスタイルのこと。
至近距離で攻め続ける事で、相手に何度も択を迫りプレッシャーを与える事が出来る。
ガン攻めでは必然的に相手との読み合いが重要となる。

ガン逃げ【がんにげ】

立ち回りにおいて相手から逃げ続けるプレイスタイルのこと。
キャラとステージの相性によっては容易に逃げ続けることができる。
タイム制であればポイントリードした時点でガン逃げを選択するのも有効。

ガン待ち【がんまち】

立ち回りにおいて待ち続けるプレイスタイルのこと。
自ら攻めて行かず遠距離から飛び道具を撃ち続けたり、相手の攻撃を防いでから確定反撃する
のが定石。

緩和【かんわ】

[ふっとび緩和](#)のこと。

擬似タイマン【ぎじたいまん】

Wi-Fiでネタ、放置、傍観2人と、まじめに戦う人2人の状況でタイマンをやっていること。
カメラが引いてしまったり、ふいに攻撃が傍観に当たったりと、一筋縄ではタイマンのように
行かないところもある。
チーム戦に於いてステージ両端で2つのタイマン戦が展開されてる様な状況も指したりする。
広めのステージや、チームアタックが有りの状況で起こりやすい。

狐【きつね】

[フォックス](#)のこと。[鳥](#)と[狼](#)もいる。

京都旅行【きょうとりょこう】

Wiiを修理のために京都の任天堂テクニカルサポートセンターに送ること。

距離【きょり】

自分と相手との間合いのこと。
おもに遠距離、中距離、近距離の3つに分かれており、それぞれ有効な戦法や立ち回りが違う。

近距離は相手と自分が密着している状態を指し、発生の早い技、割り込み技などが機能しやすい。

逆に、リーチが長くても発生が遅い技などはあまり使えない状況となる。

中距離は自分、もしくは相手の技がぎりぎり当たるような状況。
リーチの長いキャラなら一方的に攻撃を差し込めるし、短いキャラはいっそ懐に潜って近距離の読み合いに派生させるのも手。
やること、できることが比較的多く、複雑な距離間であるといえる。

遠距離は、その名の通り飛び道具以外一切攻撃が当たらないほど離れているような状況。
飛び道具を持つキャラに利のある状況であるので、待ち勝てない場合は飛び道具をさばきつつ自分の間合いにもっていく行動が重要視される。

ギロチン【ぎろちん】

敵頭上やその周辺で空中N攻撃を出しながら急降下する、あるいは急降下してから空中Nを出すこと。

所謂飛び込みの一種。

前作ではサムスやピチュー、フォックス等のものが強力だったが、

今作では着地キャンセル廃止、全体的な落下速度の低下、ガーキャンの強化等で有効に使えるのは

落下速度が速く、空中Nに着地の際が少ないキャラ、

すなわち爆弾を投げながら安全に繰り出せるリンクと、攻めの起点に重要なファルコン等のみになっている。

金魚【きんぎょ】

[Mr.ゲーム&ウォッチ](#)の空中通常攻撃、トロピカルフィッシュを指す。

使用頻度の高い空中後ろや下攻撃で忘れられがちだが、判定が非常に強力で優秀な技。
崖待ちと併用すると凶悪極まりない効果を発揮する。

クイック【くいっく】

反転ステップキャンセルを利用して左右にステップを繰り返すテクニック。DXから存在する。

ファルコンやフォックスなどが音をたてて左右に激しく動いているのがこれである。

素早くスティックを左右に弾く事で可能。タイミングは使用キャラに依存する。

相手のガードや回避のタイミングをずらすのに有効なフェイントのテクニックである。

フェイントゆえに、ステップの速度が遅いキャラが使ってもあまり効果はない。

クイック弓【くいっくゆみ】

[リンク](#)、[トゥーンリンク](#)の固有テクニック。

ジャンプからの着地モーションにニュートラル必殺ワザである勇者の弓のためモーションを重ねる事により、

ため動作を省略していきなり矢を撃つというもの。

トゥーンリンクにはこれを利用した二連弓というテクニックが存在する。

この他にも、着地動作で後隙を消せる必殺ワザはいくつか存在する。

空気抵抗【くうきていこう】

空中でスティックを倒すなどして横方向の速度を自ら発生させた時、発生している速度の向きと逆の向きに見えない力が働く。

基本的に、この力はスティックをニュートラルにしたときにのみ働く。
この力は適当に横方向にジャンプしたあと、スティックをニュートラルにするとわかりやすく感じられる。
この力にはキャラ差があり、空気抵抗が強いキャラほどスティックをニュートラルにしたとき横方向への速度が無くなるまでが早い。
この力は崖登りジャンプや、空中掴み抜けをした際の横移動距離にも関係している。
ウルフやマルスは空気抵抗が少なく、ネスやプリンは空気抵抗が強い。

空中ダッシュ【くうちゅうだっしゅ】

[ベクトル反転（空中ダッシュ）](#)のこと。

クッパのきもち【くっぱのきもち】

マリオパーティに収録されているミニゲームで、クッパマスを踏んだ人がクッパになり、他の三人からハンマーで叩かれコインを奪われるというもの。
クッパになった人は何も得することが無い、悲惨なミニゲームである。

クッパが混戦に放り込まれ、身動きが取れず、ただ殴られるばかりになっている状態を、上記のミニゲームに例えて表現したもの。
サンドバッグ状態とも呼ばれる。

～クライマー【～くらいまー】

[アイスクライマー](#)とかけて、チーム戦で同キャラ同士が組んだ状態のこと。
デデデ同士ならデデデクライマー、アイク同士ならアイククライマーなど、キャラ名の後ろにクライマーをつけて用いる。
発売初期辺りには見かけた用語だが最近は見かけない。

クラシックコントローラ（クラコン）【くらしっくこんとろーら】

wii専用のコントローラ。通称クラコン。勿論スマブラでも使用可能。
スーパーファミコンのコントローラを基調にした形状。
ボタンやスティック数はゲームキューブコントローラに準拠するが、クラシックコントローラはZボタンがZRとZLの二つになっている。
wiiリモコンに接続して使うため、電池を消費するが半ワイヤレスな上に軽い。
人によって使い勝手が異なるが、前作をプレイした人にはゲームキューブコントローラが好まれる様だ。
但し、こちらはRボタンやLボタンに深みが無く、十字キーも平たく大きいため押しやすい。
ちなみにゲームキューブコントローラにおけるCスティックは右スティックに該当する。

クラブニンテンドー2007年プラチナプレゼントでスーパーファミコン型クラシックコントローラが配布された。
外見はまんまスーパーファミコンのそれで、バーチャルコンソールに重宝する。
ただしスマブラではスティックが無いいため移動や横技が出せない（十字キーはアピール）。つまり使えないと思ってもらって良い。

グリグリ【ぐりぐり】

[グリーングリーンズ](#)の稀に使われる略称。
[プリン](#)の下投げも同じ名前だがこちらはひらがなで「ぐりぐり」。

クリティカル【くりていかる】

当て所によって通常よりも大きなダメージを弾き出すことができる攻撃のこと。
例としてマルスの横スマッシュの先端が有名である。
他にはピーチのラケットやサムス、シークの上スマッシュ等がある。

撃墜アピール【げきついアピール】

敵を撃墜してアピールを決めること。
CPUは相手を撃墜した後、特に周囲に脅威が無ければ必ずアピールする様になっている。64時代からの習慣。
試合上のメリットは特に無いが、前作までは得点の加算された行為だったため、
過去作からのプレイヤーの中には癖で撃墜後や終了間際にアピールをしてしまう者もいる。
今作からのwi-fi対戦では相手の顔が見えないので、「だれか」やフレンド以外に対する過度の使用は禁物。

ゲムヲ【げむを】

[Mr.ゲーム&ウォッチ](#)の略称。

他に「ゲムオ」、「ウォッチ」、「ゲッチ」、「G&W」、「ミスゲー」等と略される事がある。

ゲヤーホンブー【げやーほんぶー】

デデデの下投げ連のこと。
もとは、ひたすら「ゲヤーwwwホンwwwブーwww」と書かれた、
「ドンキーに999%まで下投げ連するデデデ」を表した本スレの書き込み。
「ゲヤー」「ホン」「ブー」はそれぞれ、デデデの下投げの際のセリフ（汎用であり4種類ある）の空耳らしい。
ただ、「『ゲヤー』と『ホン』は分かるけど『ブー』はわからない」ともよく言われる。
他キャラの下投げ連の事に対しても「 は にゲヤーされる」などと表現する事もある。

牽制【けんせい】

相手から離れた位置で隙の少ない技を出すこと。
「置き」と似ているが、「置き」は相手に当てるのが目的なのに対し、こちらは相手に当てることよりも、相手の行動を制限することが主な目的である。

五強【ごきょう】

前作、スマブラDXでの[ピーチ](#)、[シーク](#)、[フォックス](#)、[ファルコ](#)、[マルス](#)を指す。
現在はキャラランクが変動し、5強という括りはされなくなったが、広く広まった総称なために、
今でもそれなりに通じる。
因みに、対義語は三弱でカービィ、ミュウツー、クッパを指す。

こけし【こけし】

[トゥーンリンク](#)の事。

見た目がこけしに見える事からそう呼ぶらしい。

ゴリコプター【ごりこぷたー】

[ドンキーコング](#)の上Bのこと。ヘリコプターのプロペラのように高速で回転することから。

ゴリパン【ごりぱん】

[ドンキーコング](#)のNBのこと。ジャイアントパンチ ゴリラパンチ ゴリパンと遷移していったと思われる。

ゴリラ【ごりら】

主に[ドンキーコング](#)を指して使われるが、[アイク](#)の事を指す場合もある。（アイクの場合は「暁の女神」をプレイすれば意味が分かるかも知れない。）
またドンキーの上Bをゴリコプター、NBをゴリラパンチ（ゴリパン）、リフティング投げで崖メテオをするゴリラダנק、上B中無敵になるムテコング等がある。

ゴリラダנק【ごりらだんく】

[ドンキーコング](#)のリフティング投げを終点等のねずみ返しの部分に当てて崖メテオを決める技。
受身を取らなければ即死となる。

転ぶ【ころぶ】

Xから新しく導入されたシステムで、ステップや走行反転の際に低確率で転ぶ事がある。
対戦記やフィギュア：ネガティブゾーンの説明文によると、正式名称は「しりもちをつく」。
詳しくは[テクニク](#)の「しりもちをつく」を参照。

ゴーン【ごーん】

[モンスターボール](#)から出てくるゴンベのことを指す。「ゴーン」というのは鳴き声から。