

ぷよ対戦 のススメ



ぷよぷよは株式会社コンパイルが脳みそをこねくりまわして作りだし、そのルール
のシンプルさと、キャラクターのかわいさ
が大ブレイクして、瞬く間に国民的ゲーム
に上り詰め、落ち物パズルの代表的存在に
なったゲームです。

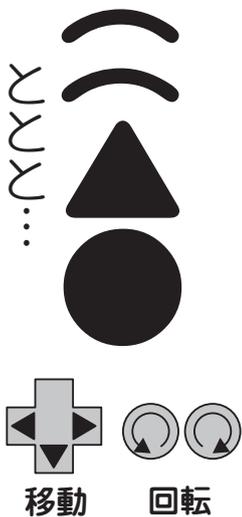
そしてぷよシリーズの中でも、一番面白
いといわれているのが『ぷよぷよ通』です。
自らの実力が勝率に大きく関わり、シンプ
ルなルールの中で繰り広げられるぷよ通対
戦の世界は、将棋や囲碁と並ぶくらいに奥
の深いものです。

しかし殆どの攻略本では対戦の奥深い世
界までを語ることはなく、多くの人がある
世界を知らないままに過ごしてきました。

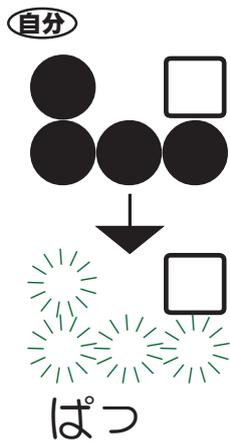
そこで少しでも対戦の世界に興味を持っ
てもらいたくて、このチラシを作りました！

ルール説明

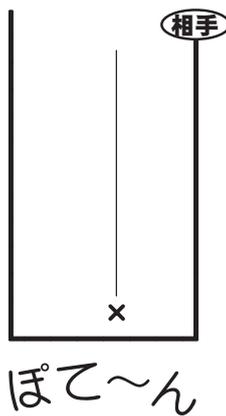
ぷよぷよを
操作して…



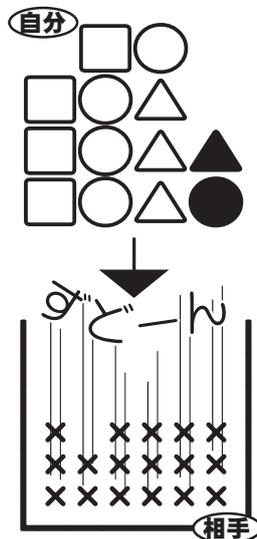
同色4つ以上
くっつけると
消える。



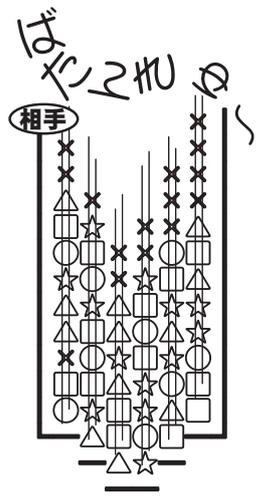
ぷよを消したら
相手側の画面に
おじゃまぷよが
降るよ。



連鎖で消すと
沢山降るぞ！



最終的に、
相手側の画面を
埋めたら勝ち！



① 5連鎖のパターンを覚えよう

ぷよ対戦で勝つには、どうすればいいのでしょうか？ 答えは簡単、「相手フィールドの3列目の1 2段目を埋めてやればいい」のです。でもその為には…？ そう、おじゃまぷよを送らなくてははいけません。もちろん少量ずつ送っても勝つことはできますが、やっぱりここは一気に勝ちたい！ ですよね！

フィールドのサイズは6列×12段(+画面外)です。つまり78マス分の量を送って相手が相殺できなければ、もう勝ちが決まったようなものです！ そしてその約78マス分のおじゃまぷよを発生させる連鎖数、それが**5連鎖**なのです！！

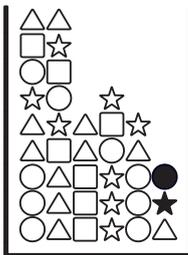
●階段積み●

階段積みは「左右の関係」。ぷよが消えたことで、上にあった仕掛けぷよが、下にある土台ぷよの真横に落ちてきてくっつく。というものです。

ぷよぷよで一番オーソドックスな積み方が左図の「3-1積み」です。仕掛け部分と土台部分、この2つの置き方を覚えれば組める為、初心者にとって組みやすい連鎖です。

階段積みを作る時は土台部分を優先するのが良いようです。処理しきれないぷよが出てきた場合は、連鎖の後ろにゴミとして放置しましょう。

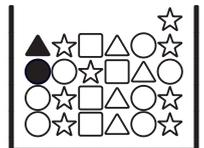
右図は、階段積み5連鎖の例です。ゴミだらけですが、これでも5連鎖。



●挟み込み●

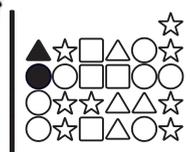
挟み込みは「上下の関係」。間に挟まれた別の色のぷよが消えることにより、上下に離れていたぷよがくっつく。簡単に言ってしまうと、挟んであれば『挟み込み』でしょうか。階段積みと対をなす積み方です。

その挟み込みの中でも、同じ形状が連なったものを「鉤(カギ)積み」といいます。右図はそのカギ積みの典型的な例です。上手く作れたら階段積みよりも連鎖数が1つお得です。



きちんと挟み込まなくてはいけないので、仕掛け部分の下にゴミは入れられません。

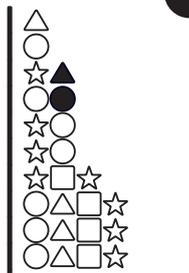
カギ積みは例の形通りに作るのは結構難しいので、2種類のカギ積みを合わせて作るのが良いようです。配色に合わせて柔軟に組みましょう。



② 大連鎖を目指せ！

ぷよぷよといえば、やっぱり連鎖。できることなら大きな連鎖…10連鎖とか15連鎖とか、作りたいですね！ もちろん、ぷよ対戦においても大連鎖は重要です。先に「5連鎖なら一気に勝つことができる」と言いましたが、それは相手が何もしてこなかった場合の話。もしこっちが5連鎖を発火しても、相手が6連鎖以上を発火してきたら、負けてしまいます。連鎖で打ち負けしない為にも、大連鎖を作ることは必要不可欠。5連鎖が出来るようになったら、さっそく大連鎖を作る練習をしてみましょう！

●折り返し●



フィールドは6列しか無いので、横方向に連鎖を伸ばしていくと、壁にぶちあたってしまいます。そこで、その連鎖の方向を逆向きにして伸ばしていくという技術を、「折り返し」といいます。

左図は、左方向に伸ばしていた連鎖を折り返して、右方向に変えています。

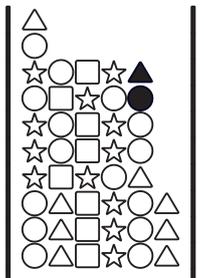
折り返しを使う時は、折り返しを先に作ってから全体を作るようにしましょう。折り返しにはある程度まとまった色が必要なので、後回しにすると作りづらくなります。

色々な折り返しを覚えて状況によって使い分けましょう。



●折り返し後●

折り返しが出来れば7連鎖や8連鎖は軽々と作れるようになってきます。ですが、ここから先は連鎖の上に連鎖を作るわけですから、下段部分(下にある連鎖)を壊さないように伸ばしていくなくてははいけません。このへんを上手く処理できるようになれば、10連鎖以上の連鎖、2桁の大台に乗せることができます。



上段部分を作りやすくする為、折り返し前の下段部分はできるだけ平たくきれいに積めるように練習しましょう。上段部分では挟み込みをオススメします。階段積みでは、下段部分を巻き込んでしまう可能性が高くなってしまいますからです。

上段部分が上手く作れるようになったら、2度目の折り返しを作って15連鎖以上を目指しましょう！

③勝負は連鎖数じゃない！

例え15連鎖を発火できたとしても、それは勝ちではありません。勝つ為には相手をばたんきゅ～させなくては行けないのです！ 大連鎖も大事ですが、その大連鎖は勝つための手段の一つでしかないのです。そこで覚えてほしいのが、これから説明する『副砲』。連鎖の本体(主砲)とは別に作る連鎖のことで、この副砲を駆使して、試合展開を様々に変化させていきます。「大きな連鎖を打ちあうだけ」、ぶよぶよ通はそんな単純なゲームではありません！

そしてここから先が、多くのぶよらーを魅了しているぶよの真の世界です。奥深いぶよ対戦の世界をじっくりと堪能してください！

●牽制●

相手の様子をつかがう為に打つ小さな連鎖です。上手くいけば相手にスキが出来たり、伸ばしにくい形になったりするので、後述のそれぞれの戦法の前に使うのが効果的です。



●発火催促●

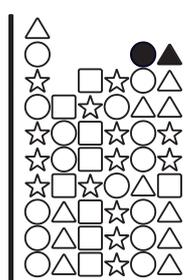
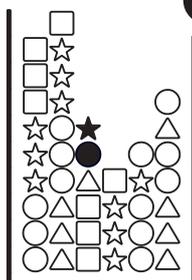
相手の連鎖を強制的に打たせる戦法です。発火するしかならない量のおじゃまぶよを相手に送り、相手の連鎖を中途半端な状態で打たせます。その連鎖中に自分の連鎖を伸ばし、十分に伸ばしきってから打つというものです。どれだけの連鎖数を残して、どれだけの連鎖数を発火催促にまわすのが難しく、催促が遅いと中途半端に打たせるはずの相手の連鎖が全部仕上がり上がってしまったなんてことにもなりかねません。

右図は発火催促をするうえで比較的簡単な、『キーぶよ』と呼ばれる技です。仕掛部分(2列目の●)をわざと入れずに発火して、連鎖を途中で止めています。●を入れればすぐに本体とつながるので、かなり重宝します。

●つぶし●

相手のスキをついて数段のおじゃまぶよを送り、相手の連鎖を埋めしてしまう戦法です。2連鎖ダブルが早さ・量ともに最適です。

左図のように階段積みの最後をマルチにしておけば、いつでもつぶしができる状態で得なうえ、追い打ちもすぐに作れます。



④セカンドアタック！

本体を打ちあっても勝負が決まらない時があるので、本体を打ち終わった後も気を抜いてはいけません！ 2度目の本体を作り始めましょう。1度目の本体のことをファーストアタック、2度目の本体をセカンドアタックといいます。

ファーストアタック対決、自分の方が先に終わった場合、考慮に入れておかなければならないことがあります。それは、相手の連鎖の方が大きい場合、こちら側におじゃまぶよが降ってくるということです。セカンドを作る際にもそのことを考えて、相手の連鎖が終わる頃に発火できるような体制で連鎖を伸ばしていかなければなりません。

セカンドは、まささらなフィールドから始めるファーストとは違って、使われなかったぶよが残っています。それを有効に活用して伸ばす技術が必要となってきます。



⑤自分の積み方を確立だ！



ここまでは、3-1積みやカギ積みを使って戦術の説明をしてきました。実際これらだけを使っていてもかなり強くなれるかと思います。3-1積みをもとにした戦術で全日本ぶよ協会(AJPA)のぶよ三段になった方もいますし、それは証明済みです。

ぶよには色々な連鎖の形があります。それを1つ1つ自分のものにしていってもいいと思いますし、自分オリジナルの連鎖をあみ出すのもいいと思います。きっとそのどれもが後々の自らの腕を向上させる糸口になると思います。

そして、全国に名を馳せるぶよらーとして活躍する日もそう遠くはありません！



●「ふたりでぷよぷよ」で相手側を左右どちらかに入れっぱなしにしておくと、邪魔されずに連鎖を組むことができます。練習する時にはもってこいです。是非利用しましょう！

●ハンデはつけずに中辛対戦、これが公式ルールです。一人で練習も大切ですが、やっぱり楽しいのは対戦。友達にもこのチラシを見せて、どんどん対戦仲間を増やしちゃいましょう！ 練習の成果を見せあたり、身に付けたことを教えあたりと、競う相手がいればすぐにレベルアップしていきますよ！



ぷよ対戦 のススメ

白黒版
20160712

2001/07/12 : 初 版発行

2016/07/12 : 第 3 版発行

企画・製作 : *IPS* (石川をぷよぷよで染める会)

編集・構成 : しろま

イラスト : 操真(仮)

●ぷよぷよは、(株)セガの登録商標です。