

駆け引き

当「ブレイブルー」を初めとする格闘ゲームの駆け引きの構造を解説。
格ゲー対戦動画等で「スゲー」とか「上手い」とか言われている理由が今ひとつ分からない人は特に。
とりあえずこれを全部さっと読んで知識を入れておくと、ネット各所で公開されている対戦動画の面白みが増えるでしょう。

基本

格闘ゲームの流れは以下のループとなっております

- 差し合い 固め
- コンボ（ダメージ発生）

このゲームは「コンボゲー」と言われていますが、その実やっていることは一番上の「差し合い」と「固め」の駆け引きがこのゲームの全てで、「コンボ」はそこで起こったことの勝敗の結果でしかないんです。

「差し合い」と「固め」では駆け引きの構造がちょっと違うので個別に解説しますが、『ちょっと手の多いジャンケン』という考え方で概ね合っています。
“格闘ゲームが分からない”という人はこの『手』を覚えていない事が多いのできちんと整理したいと思います。

2009/02/08 長くなったので項目別に3つにページ分割しました。上から順番にご覧ください。

-
- [「差し合い」](#)
 - [「固め\(攻撃側\)」](#)
 - [「固め\(防御側\)」](#)
-

以上です。長々とお付き合いいただき、ありがとうございました。

当ブレイブルーではこれらの要素が絡み合ってゲームの面白さが出来上がっています。実は、他の格闘ゲームと比較してそれほど真新しい要素は入っていません。ここに書いてある全てで「ストリートファイター」等の格闘ゲームの駆け引きが理解できます。

これらがめまぐるしく切り替わることから「えー、難しい」と思うかもしれません。
ですがこれは活字だけを読んだから起こる心理です。
一度動画サイト等でプレイブルーでなくても良いので対戦動画をご覧になることをオススメします。

「なんだ、そういうことを小難しく言ってただけなんだ」と思われることを保障いたします。

格闘ゲームをより楽しむためにほんの少しの手助けになれば幸いです。

名前:

コメント:

投稿

- 何でもする。舐めてあげるし、入れてあげる。d(´ `*)グッ <http://gffz.biz/> -- 名無し (2011-11-30 03:32:44)
- うーむ、差し合いと固めが重要なのは分かるが、やはりそこから派生する高威力コンボ、引いては操作精度も重要な要素だな。アドリブコンボは素人でも何とかなるが、反確に差していく知識も必要だし... -- 名無しさん (2011-10-04 22:56:15)
- 差し合い

固め

コンボ

- こういふこと? -- 名無しさん (2011-06-05 21:36:28)
- 高難易度のコンボの安定とか、不意に刺さった小技からのアドリブ連携とか...コンボの要素も強い気がします -- 名無しさん (2010-09-16 04:26:49)
- F/secておかしいだろ・・・
誤字というかフレームという単位をちゃんと理解してるのかどうか怪しい -- 名無しさん (2010-07-25 11:13:03)
- 「差し合い」と「固め」の駆け引きがこのゲームの全てってのは違和感がある。コンボは勝敗の結果とあるが、コンボも含めてのこのゲームでは？
ある程度のコンボ出来ないと話にならないしね。 -- 名無しさん (2010-07-01 23:15:13)
- 乱雑な文で恐縮です。

11/26さん、私の失礼なコメントに返信して下さい有り難いです。

とても改善されていて最高だとおもいます。 -- MADE IN HEAVEN (2009-02-09 18:42:09)

- テキストを全体的にスリム化。
ご意見をお願いいたします。 -- 11/26の人 (2009-02-09 12:57:05)
- テキスト整形中。とりあえずページ分割完了。

1の方

確かに簡潔に書きたいというのはあったのですが、最初に書いた者としてニーズを把握仕切れて無く、不足が無いように十分以上書いてしまいました。
不要だと思われた所をきかねなくバッサリカット出来るのがwikiなので私としてはそのようにしていただく方が安心です。

MADE IN HEAVENさん

確かに「圧倒的攻め手有利」という具体的な根拠の追加が必要ですね。御意見有難うございます。

時間が取れず、後になります。参考させていただきます。

後、えっちい要素というか、過激なデザインはGGXのそれ以下ぐらいに落ち着いたと思いますし、率直にカッコイイ男キャラも同じく充実していますから、隣のKoFやMLBやアルカ等と比較すれば“まあ”ボーダーラインなんだと思います。

「超兄貴」並に漢臭さ濃いめに作ってもまた収益に響きそうですし..... -- 11/26の人

(2009-02-08 17:16:56)

- どうでもいいけどカッコイイ言い回しをしたいのかわからないけど、それで凄く分かり辛くなってる。
もっと完結に説明した方がいいんじゃないの？

と言うか自分で小難しいって分かってるんならなおさら..... -- 名無しさん (2009-02-08 16:52:40)

- あとは、やたらとキャラがエロイ。
コレもネックだな。格ゲーにエロはいらん。 -- MADE IN HEAVEN (2009-02-08 16:34:34)
- ソウル（以下魂）とSFはガードインパクトとかスーパーアーマーがあるし、BBは完全にコンボゲー。コレがつまらない人は、このBBは嫌いだな。
また、攻めのほうに、分があり守りにないからもどかしい。
ふきとばしや無敵の時間が微妙すぎる。性能差がありすぎ
1撃が軽すぎる（ダメージが低い） -- MADE IN HEAVEN (2009-02-08 10:09:21)
- ご指摘有難うございます。
このページの編集の参考にしたいので、お手数ですが具体的にどう言った駆け引きであるかの説明ないしページの編集をお願いしても宜しいでしょうか。 -- 11/26の人 (2009-02-07 22:41:35)
- なーにが固めとさし合いだコラ。
ソウルキャリバーとかストリートファイターじゃあるまいし・・・
アホか？ -- DIO(MADEINHEAVEN) (2009-02-07 22:08:34)
- すばらしい！ -- 名無しさん (2009-02-07 18:29:47)
- 長いから分割したほうがよくね？
誤字多いから修正しとく。 -- 名無しさん (2008-12-17 20:30:12)
- とりあえず完成。長かった.....
誤字脱字等の修正点や「此処こうしたほうがいい」という意見がありましたらコメントフォーム、又は容赦の無い編集をお願いします。

ある程度修正意見が出きった後にメニューバーに載せるようにします。
まだまだ私の独力だけではちゃんと網羅できているかが心配であるためです。
なので、コメントでそのあたりの意見を下さるとありがたいです。

余談ですが、「駆け引きなんてない」と言える天才肌の方には憧れます。 -- 11/26の人 (2008-12-15 11:47:45)

- 乙 -- 名無しさん (2008-12-13 03:55:34)
- ご意見ありがとうございます。
まだ時間が纏まって取れないのでこのとおり途中ですが、
ご意見のとおり文章構成を変えてみました。

他、誤字・脱字、編集やってやる等、意見がある時にはどうぞ。 -- 11/26の人 (2008-12-12 03:49:19)

- 勝ち、負けよりもその行動の基本的な目的を明確にして成功、失敗とする方が分かりやすいですかね？ -- 名無しさん (2008-12-07 15:49:25)
- 途中ですが仮設営。不必要と判断されたならば消去していただいても結構です。
私的な話ですが、興味はあるものの、一番上のような人が私の周りに多かったため、解説しやすいようにレジュメにしてみました。
必要な項目はほぼ網羅していると思いますが、
誤字脱字はもちろん、駆け引きの勝敗選択肢の内容など、

間違いがあれば指摘してください。
-- 11/26の人 (2008-12-07 10:54:16)
