

格闘ゲームのルールや設定

セクション A:

格闘ゲームのルールや設定：

以下に、基本的なルールと主要なシステムをわかりやすく説明します。

1. 勝利条件:

- 試合は通常、2ラウンド先取したプレイヤーが勝利します。
- 各ラウンドでは、相手の体力を0にするか、制限時間が終わった時点で体力が多い方が勝利します。

2. **ゲージ**:

- **体力ゲージ**：各プレイヤーには画面の上に体力ゲージがあり、攻撃を受けると減少します。
- **エネルギーゲージ**：特定の強力な技や防御を使うために攻撃や防御を行うと消費され、時間経過や特定の行動で回復します。
- 必殺技ゲージを使用して発動する強力な技。1～3ゲージを消費し、技の威力や効果が異なる。各キャラクターに固有の必殺技が存在する。

3. 操作方法:

- **移動**：十字キーまたは左スティックで前後左右に移動。
- **ジャンプ**：上方向キーまたはボタンでジャンプ。
- **攻撃**：パンチボタン、キックボタンを使い分けて攻撃、特別なアクションやエネルギーゲージを使った攻撃もある
- **ガード**：後ろ方向キーを押し続けることでガード、攻撃をガードをすれば攻撃は防げるがドライブゲージは削れる

セクション B:

4. 攻撃方法:

- パンチ（弱・中・強）とキック（弱・中・強）の6ボタン形式です。
- 特殊技や必殺技を繰り出すために、方向キーとの組み合わせが必要です。例：特殊技 A: ↓↘→ + パンチボタン。特殊技 B: →↓↘ + パンチボタン。
- **上段攻撃**：立ちガードやしゃがみガードどちらもガードできるが、技の発生が速いので先手を取れたり、有利なフレームが取れたりする
- **中段攻撃**：立ちガードでは防がれてしまいますが、しゃがみガードをしているときに有効な攻撃
- **下段攻撃**：しゃがみガードでは防がれてしまいますが、立ちガードをしているときに有効な攻撃
- **対空**：相手がジャンプ攻撃を仕掛けてきた際に、対空技で空中の相手を打ち落と

す技。キャラクターごとに異なる技があり、ジャンプ攻撃を防ぐために重要な技術です。

- ****投げ****: 近くにいる相手を掴んで投げ飛ばす技のことで、相手のガードを無視してダメージを与えることができます。

- ****コンボ****: 一連の攻撃を素早くつなげて相手に連続でダメージを与える技術です。基本コンボ例: 弱パンチ → 中パンチ → 特殊技 A (↓↘→ + パンチ)。上級コンボでは複雑な入力が必要で、高いダメージを与える。

- ****キャンセル****: 通常、攻撃がヒットした後は、その攻撃のモーションが終わるまで待たなければなりません。しかし、キャンセルを使うとそのモーションを中断して別の技を出すことができます。これにより、攻撃を連続して繋げたり、相手の反撃のスキを作らせずに自分の攻撃を続けたりすることが可能です。

1. 通常技から必殺技へのキャンセル

これは最も基本的なキャンセル技術です。例えば、「中パンチ → 特殊技 A」のように、通常技をヒットさせた後、その技のモーションをキャンセルして必殺技に繋がります。

例: しゃがみ中足 (中キック) → 特殊技 A

2. 必殺技からスーパーキャンセル

一部のゲームでは、特殊技 A をキャンセルして ****必殺技**** に繋げることができます。これにより、大ダメージを一気に狙うことができ、攻撃のフィニッシュとして強力です。

例: 特殊技 B → 必殺技

- 前ステップ: 前方向に 2 回入力する (→→)。前に素早く移動して相手に近づく技です。攻撃範囲に入るためや、相手にプレッシャーをかけるために使います。

- 前ジャンプ: 右上に入力する ↗。相手に接近し、空中攻撃を仕掛けたり攻撃を回避する動作です。

5. 攻撃動作と過程

1. ****発生****

- 攻撃が始まってから、相手に当たるまでの準備時間です。この間、攻撃判定はまだ発生していません。発生が早い技は相手の攻撃を先に出しやすく、逆に発生が遅い技はタイミングが重要になります。

2. ****攻撃判定持続時間****

- 攻撃が実際に相手に当たる判定が出ている時間です。

3. ****硬直時間****

- 攻撃が終わった後、キャラクターが次の行動を取れるまでの待機時間です。この硬直が長い技は反撃されやすく、逆に硬直が短い技は安全に次の行動に移れます。

セクション C:

6. 防御方法:

- ****立ちガード****: 後ろ方向キーを押し続けることでガードで上段と中段攻撃を防ぎます。

- ****しゃがみガード****: 後ろ斜め方向キーを押し続けることでガードで上段と下段の攻

撃を防ぎます。

- ****投げ抜け****: 相手の投げ技を見て、投げボタン（通常はパンチ+キック）を同時に押します。相手の投げ技を無効化します。
- ****バックステップ****: 後ろ方向に2回入力（←←）・相手の攻撃や投げから距離を取るために使う
- ****後ろジャンプ****: 左上方向に入力する（↖）・相手の攻撃を避けたり距離を取ったりするのに使います。防御的な動きとして覚えておくと、攻撃を避けやすくなります。

7. 硬直と有利フレーム

****硬直****

硬直は、行動が終了した後にキャラクターが次の動作を取るまでの動けない時間です。攻撃、ジャンプ、投げ技など、あらゆる行動に硬直が存在します。以下に代表的な硬直の種類を説明します。

1. ****攻撃硬直****

- 攻撃を繰り出した後の待機時間。攻撃が空振りした場合や、防御された後に相手に反撃されやすい。

2. ****防御硬直****

- 自分が相手の攻撃を防御した後に、動けなくなる時間。防御が成功したとしても、防御硬直が長い場合は、次の行動に移るのが遅れるため、対処が難しくなることがあります。

3. ****攻撃被弾硬直****

- 自分が攻撃を受けた際、動けなくなる時間。この硬直が長いと、相手は連続攻撃を続けることができます。

4. ****着地硬直****

- ジャンプから着地した際に発生する硬直時間。特に、攻撃をしながらジャンプした場合、この硬直が長くなることもあり、相手に反撃されやすい。

セクションD:

8. 有利フレーム

有利フレームは、行動後に自分が相手よりも早く動けるフレーム差を指します。このフレーム差を利用して、次の攻撃や防御を有利に進めることができます。

1. ****攻撃ヒット時の有利フレーム****

- 攻撃がヒットした際に、自分が次の行動を先に行える状態。これを利用して連続攻撃（コンボ）を繋げやすくなります。

2. ****ガード時の有利フレーム****

- 相手にガードされても、自分が次の行動を先にとれる場合があります。有利フレーム

があると、プレッシャーをかけ続けることができます。

3. **不利なフレーム**

- 自分の行動後に相手が先に動ける状態です。例えば、相手の攻撃をガードした際に、こちらが不利フレームになる場合があります、この時に反撃を受けやすくなります。

9. エネルギーシステム:

- エネルギーゲージは、以下のアクションに使用されます：
- **防御カウンター**：攻撃をブロックしながら反撃する強力な攻撃。
- **防御パリー**：敵の攻撃を無効化し、エネルギーゲージを回復させる防御技。
- **高速移動**：特定の攻撃後にすばやく移動して連携をつなげる技。
- **反撃技**：ガード中に反撃する技。

10. エネルギーゲージ管理:

- ゲージが0になると、「エネルギー切れ」状態になります。
- エネルギー切れ状態では、エネルギーゲージが白いメーターの表示されて、満タンになるまでエネルギーを使うことができない。時間経過で回復します。
- エネルギー切れ状態を早く回復させるには攻撃をヒットさせるか敵の攻撃を防ぐことで回復する。
- エネルギーゲージを消費する特殊アクション（防御カウンター、高速移動、防御パリーなど）が使用できなくなります。
- エネルギー切れ状態に画面端で特定の攻撃をされるとキャラクターが一時的に動けなくなることがあります。

セクションE:

9.簡易操作システム:

- 新しい「簡易操作モード」オプションにより、シンプルな入力で複雑な技を出せるようになっています。これは初心者にも優しい設定です。

10. オンライン交流エリア:

- オンラインで他のプレイヤーと交流したり、カジュアルゲームに参加したりするための新しいオンラインロビーシステムです。

この資料では、基本的な格闘ゲームのルールや設定について簡単にご紹介しました。さらに詳しい情報や戦略については、公式の資料や他のプレイヤーによる解説記事などを参考にしてみてください。
