

スマブラで対戦、しよう

文責：Tst

1、はじめに

無事新しく東大の1年生となったみなさん、おめでとうございます!!! さて、みなさんは「スマブラ」というゲームを知っていますか? スマブラ (正式名称は大乱闘スマッシュブラザーズ) は様々なキャラを操作して高低差のあるステージで戦い、相手を画面外に吹っ飛ばす (あるいは画面下に落とす)、通称「撃墜」を狙い撃墜、被撃墜の数で点数を競うゲームです。昔友達と集まってワイワイ遊んだ人もいるかと思います。え? スマブラなんて子供がやるゲームだって? **それは「いいえ」ですね。** 僕もいまだによくやっているゲームです。主にスマブラXを、時々スマブラDXをやっています。64は無理です。

まずわからない人に軽く説明すると、スマブラには大きく2種類の対戦形式があつて、制限時間内の撃墜数・落下数 (撃墜された数) ・自滅数によって点数・順位が決まる「タイム制」と、あらかじめ残機 (落下・自滅のたびに1ずつ減る) の数を決めて、残機が最後まで残った人を勝ちとする「ストック制」があります。コイン制なんてなかった。アイテムやステージも様々なものがありますが (64、GC、Wiiの各ハード用ソフトによってレパートリーが違います)、ここでは僕が一番長い期間やっているWiiを使う「スマブラX」について、そして使用コントローラーはGCコントローラーとして書こうと思います。

2、スマブラX対戦とは

「スマブラX」は前作の「スマブラDX」同様とても人気のあるゲームです。僕はその理由は、登場キャラクターがマリオなどの知名度の高いキャラであることもありますが、**格ゲーのような複雑なコマンド入力が攻撃時に必要ない**、というところにあると思います。スティックを倒す方向+ボタンの入力のみで攻撃が出せるので。攻撃の種類を少しいうと、地上にいる時Aのみで弱攻撃、スティック倒し+Aで方向ごとに横強攻撃・上強攻撃・下強攻撃、スティック弾き (素早く倒す) +Aで方向ごとに横・上・下スマッシュ攻撃、などがあります。

さっき書いたように、スマブラXには様々なアイテム、ステージ、ルールがありますが、僕が友人とスマブラXをやるときにいつも使っているルールが、アイテムをなしにしてステージを終点、ルールをストック3機にする、通称「アイテムなし終点」といわれるルールです。なぜ終点なのかというと「余計な台がなく (足場が中央に1つのみ)、余計なステージギミックもないので、運要素を減らせ、実力が強く影響する」といわれており、アイテムなしなのも「なるべく運要素を減らす」のが目的だと思います。このルールはよく使われるルールなのですが、

- ・足場が少し大きめのもの1つしかないから、**遠距離攻撃持ちが有利になる**
- ・若干ステージが狭いのでタイマンならまだしも**4人対戦だと乱闘状態から非常に抜けにくくなる**
- ・スマブラの対戦に**使われるステージが終点ばかり**なので、飽きている人がいる

というのが問題点だと僕は思っています。だからサークル内でやるときは「終点」の他に「戦場」と「すま村」 (この2つは余計なギミックがなく、台が数個あるステージなので、1行目の問題が弱まる) も対戦ステージとして

用いています。

スマブラ X 対戦はさっき書いたように格ゲーにあるような複雑なコマンド入力が必要でないことに加えて、キャラの動きがスマブラ DX に比べて**全体的にゆっくりしている**ので、久しぶりにやってみようかな、という人も始めやすいし、僕はとても好きなゲームであり**おすすめのゲーム**です。キャラクターごとに攻撃の範囲、軌道、威力や、キャラクター自身の吹っ飛びやすさや攻撃のあたりやすさが多種多様で、同じキャラクターを使っている人たちでも、立ち回り方、つまり戦い方が人によって結構違いが出ます。どんな立ち回り方が自分は好きか、あるいはじっくりくるかは、自分でいろんなキャラを使って調べてみましょう！

3、相手に勝つにはどう戦えばいいの？

僕は特別強いわけではないので、「こう戦えばいい」と断言できるわけではありませんが、おおざっぱにいうとまず出の速い技（大抵のキャラは弱攻撃、強攻撃、空中攻撃のこと）で堅実にダメージをためます。そして相手のダメージがたまってきたらスマッシュ攻撃を使って吹っ飛ばします。だいたいキャラは 110%以上で足場から撃墜を狙えます。スマッシュ攻撃は吹っ飛ばし力が大きい代わりに隙が大きいことが多いので、当てられそうにないなら、強攻撃や空中攻撃でも撃墜を狙えるまでさらにダメージ蓄積を続行するという方法もとれます。

相手の攻撃を受けそうならガード（R ボタン）や回避（ガード中に横にスティックを倒す横回避、下に倒すその場回避、空中にいるときにガード入力をする空中回避がある）をして防ぎます。攻撃を避けつつ相手の後ろをとったりするときは横回避。しかし**投げ攻撃（Z ボタンかガード中に A で掴み、その後スティック入力で各方向に投げる）はガード中の相手にも効く**ので、その場回避か横回避をしないと避けられません。

ほとんどの技はダメージ蓄積か吹っ飛ばしのいずれかに優れているのですが、キャラによってどの技がどちらに優れているのかは本当にばらばらなので（おまけに必殺技はどいつもこいつも個性的なのばかりで使う場所が全く違う）、それは使ってみないとわかりません。でも**基本的には蓄積技（出が速かったり範囲が広かったりする技）でダメージをためた後に吹っ飛ばし技（吹っ飛ばし力に優れる）で相手を足場から追い出す**、あるいは勢いよく撃墜します。

4、おまけ

僕は特別スマブラが強いわけではないですが、これは僕が対戦中よく使っているテクニックです。

・小ジャンプ

ジャンプボタンを短く押すことででき、低い位置（特に地上の相手に）で空中攻撃をしたいときに使います。

空中攻撃（特に空中後ろ A）は隙の少ない攻撃が多く、ジャンプすることで**前後に移動して間合いを調整**しながら攻撃できるので、とても便利です。

・ガード掴み

ダッシュ攻撃や空中攻撃で突っ込んできた相手をとらえることができます。

ガードは解除時に隙ができるので、ガードを解除して攻撃していると相手にその隙に逃げられたりガードさ

れたりしますが、ガード+Aで掴み入力をする**とガード解除の隙がなく、素早く掴み動作に入れて、大抵のキヤラは掴みの出が早いこともあって攻撃を防いだ後相手に逃げられる前に攻勢をとることができます。**

・メテオ

メテオとは相手を下に吹っ飛ばす技、通称メテオ技を使って足場の外に出た相手を下方方向に撃墜することです。メテオ技を使えば相手が30~40%の低ダメージであっても、大して吹っ飛ばなからうが**下に吹っ飛ばすので、一気に復帰不能な位置まで下に吹っ飛ばす**ことができ、場合によってはそのまま撃墜できます。メテオで**不利な状況から一気に逆転が可能**で、ハイリターンなので、積極的に狙っていききたい技の一つです。但しそれは相手も同じことなので、メテオ技持ちの相手には場外で頭上をとられないようにしましょう。

入力の方法としては、メテオ技は空中下Aにあることが多いのでこの場合について書くと、場外で空中ジャンプを相手の頭上付近でしながら、空中ジャンプが続いている間に下Aを入力します。空中ジャンプをしないとスティック下入力によって高速落下し、相手を落下させるつもりだったのに自分が落下する、という事態になる危険があります。

5、さいごに

スマブラXは主にサークル内では、放課後に定期的に行われる「放課後会合」で行われます。この会合はかなり人数が集まるのでぐるぐる交代してスマブラXをやっています。あと実はゲー研内の活動ではない会合として「朝8時会合」という闇の会合が時々行われるのですが、そこでもスマブラXが時々行われます。朝8時会合とは、**朝8時(超重要)**に集合して行われる一部のゲー研勢たちの会合のことですがこれは闇の会合なのでここでは語らないことにします。多分先輩に聞けば教えてくれると思うよ。

ここまで読んでくれた方、ありがとうございます。スマブラXははまると本当にはまるゲームなのですが、やりすぎには注意した方がいいかもしれません。実は僕は現役受験生の時、ポケモンBWを受験期だからと自粛して買わなかったせいでBWを持ってなかったのが、2月まで1日2時間弱スマブラXを弟とやっていたら理一に2点差で落ちました。無事合格したあなたたちは大丈夫だと思いますが、ゲームはどんなものであれ、ほどほどにしましょう。