

⊗注意: この講座では、ぷよぷよ通「アーケード版」/「メガドライブ版」、「SFC版」

ぷよぷよ!!20th、ぷよぷよテトリス、ぷよぷよフィーバーWin ver2.0 以上の機種に対応する内容です。

☆回しの原理について

・ぷよの「浮かし」について。

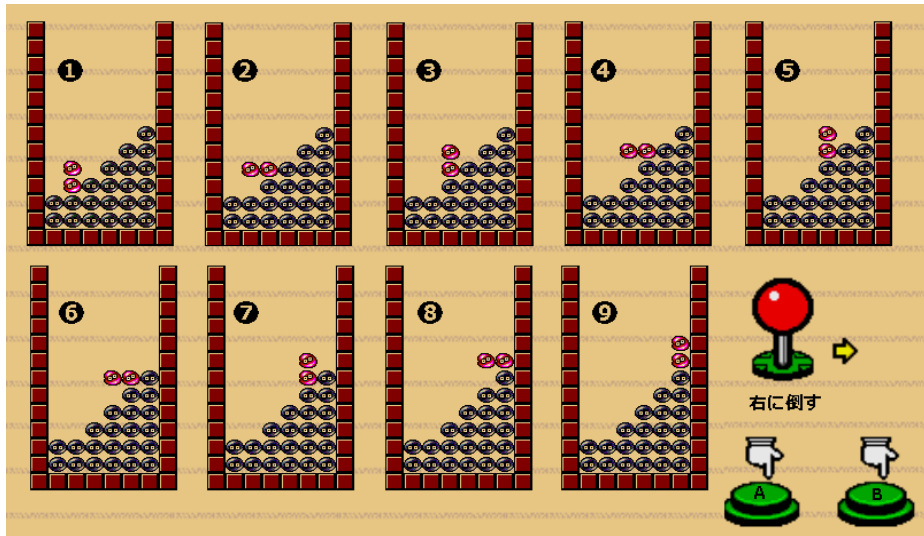
落ちてくるぷよが設置する直前にボタンを連打し続けると、僅かではありますが硬直までの時間を、延長させることができます。

・軸ぷよと小ぷよについて。



左図のように、回転軸となるぷよは白く点滅します。回転軸となるぷよを中心に、「小ぷよ」が追随する

形で動きます。



軸ぷよを「浮かし」している間、その猶予時間の内に自分の置きたい場所に設置し直す事が可能になります。

⇒ 同様に、ボタン左と右繰り返し押し続けることでも「浮かし」が可能です。右図のように、レバーを右に倒しつつ、左 (A) と右 (B) のボタンを交互に素早く押し続けていきましょう。すると、1 段ずつ階段を登るように軸ぷよが駆け上っていきます。これを「昇竜ぷよ」と言います。

⇒ つまり、これらの原理を利用しフィールド 12 段目より上の「見えない 13、14 段目」にぷよを操作していくことが可能になります。多少冗長になってしまいましたが、これが「まわし」の原理です。

☆回しの種類

基本の回しの種類について紹介していきます。こういう用語です。

- ◆[3 回転]・・・基本となるまわし。素早く 3 連打行うことで「浮かし」を行う。
 - ◆[4 回転]・・・3 回転と同様にマルチな場面に使える基本回しの一つ。
 - ◆[タツタカ]・・・A・AB、またはその逆の順でボタンを叩く。始めの二回転で浮かし、次の回転で軸ぷよを 1 2 段目に潜り込ませるイメージ。対戦では使用頻度が高いため要練習。
AB 同時に押ししてしまわないように注意。
 - ◆[タツタカタ]・・・A・AB・B の順でボタンを叩く。小ぷよを 1 4 段目に捨てることのできる便利なまわし。
「軸ぷよは 14 段目に乗せることができない」という法則があるためツモを捨てる際重宝する。
- ※別パターンや図解は後述。

⇒ 他にもまわしは色々ありますが、対戦で使用するまわしは大体こんなものです。

わからないことがあれば作成者及び運営などに質問してください。m(_)m

☆回しの使用例とパターン

実戦のまわしはパターンが多くあり、状況判断と咄嗟に操作ができるようになるには場慣れが必要です。ひたすらとこぷよで練習しましょう！

以下によくある状況と行うべきまわしの種類を図解していきます。

※ 基本図形の下側（下図の場合赤色）が軸ぶよとなります。

・溝があるテーブル

14段目

13段目

12段目

11段目



A B C D E F



タッタカの場合



3回転の場合

↑ それぞれ軸が逆の位置に ↑

この場合タッタカ (B・BA) 及び、右3回転 (B・BB) を使用すると13段目に放り込むことができます。タッタカタ(B・BA・B)、や右4回転 (B・BB・B) を使用すると子ぶよを14段目に捨てることも出来ます。レバーを右入れっぱにすることを忘れずに。

・ 2・4列目が12段目まで埋まっている奈落。

14段目

13段目

12段目

11段目



回し開始



クイックターン



左回転終了後

OR



右回転終了後

一番わかりやすいやり方は、とにかく片方のボタンを素早く3連打すること。(AAA) or (BBB)

クイックターン後最後のボタンの左右どちらかの方向で軸の位置を入れ替えることができます。この図はレバーを右に入れたままの状態。クイックターンまで急いで行わないと下のマスに落ちていってしまいます。

・ 2・4列目どちらか片側が13段目まで埋まっている。

14段目

13段目

12段目

11段目



回し開始



クイックターン



左回転終了後

OR



右回転終了後

流れとしては上のものとあまり変わりません。3回転をミスせず行うこと。

注意すべき所は、クイックターン後左回転を行うと黄色の小ぶよによる「壁蹴り」が発生し赤ぶよが左に押し出されます。右回転の場合、軸位置は変わらず黄色の小ぶよが赤ぶよの周りを動きます。

・ 1, 6列目の13段目どちらかに乗せたいが溝がある。

14段目

13段目

12段目

11段目



A B C D E F



左回転の場合



右回転の場合

← 14段目に載せた色は消える →

左4回転及び、右4回転を使います。タッタカタで乗せようとする高確率で失敗します。