

# 目指せブレイブルー脱初級者?!

## “ちょっと出来るようになってきた人向け” 講座

編集：はがね(twitterID:@STEEL\_PLUS)

### 1. はじめに

ブレイブルーとは、全国のゲームセンターで稼働している 2D 対戦格闘アクションゲームです。最新バージョンである「ブレイブルークロノファンタズマ」は 10 月に新キャラを引っさげて家庭用として PS3 から発売されました。

ここではブレイブルー好きの私、はがねが独断と偏見によって「コンボも出来るようになってきて、システムもひと通り目を通した。対戦もするようになった。けど次に何をすれば良いんだろう?」という人向けに、色々紹介して行こうと思います!

\*ブレイブルーにおける基本的な用語は知っている事を前提として話を進めます。

### 2. 同じ相手に何度挑んでも全く勝てない!!

大雑把な悩みですが、これが一番最初に当たる壁であると思います。理由は大体次のうちのどれかです。

#### ① 単純に力量の差

これはどうしようもないです。格ゲーは自分の中に秘められし何かが発醒して一瞬で上達したりはしないゲームですので、日々の練習あるのみです。

#### ② 動きを読まれている

これが一番多いパターンです。常に同じ動きしかしない相手ほど戦いやすい相手は居ません。

ダッシュして相手に近づいて技を出していなければ駄目なゲームでは無いので、時には一歩引いて冷静に状況を見極めるのも大切です。

#### ③ 自分のミスが多すぎる

これも多いと思います。昇竜を打とうと思ったら 6C になった、なんて経験は誰もが

通る道です。トレーニングモードではコマンドミスしないのに何で？ と不思議に思う方も多いと思います。

理由は、トレーニングモードではコマンドの練習しか行っていないからです。ニュートラルから昇竜コマンドを入力するのと、ガード中から昇竜コマンドを入力するのでは難易度がかなり違ってきます。

トレーニングモードで相手を CPU にして、対戦中のような状況でのコマンド入力精度の練習をしてみると良いでしょう。また、防御中のミスも勝負の決着に大きく影響します。

次項からはブレイブルーにおける重要なテクニックをкаいつまんで紹介します。

### 3. ブレイブルーの差し合い・固め・崩し

#### ① 差し合い

ブレイブルーはリーチの長い技や、置ける小技を持ったキャラが多いので、技を振りながら立ち回る事が基本になります。しかし、技を考えなしに振っているだけでは隙に技を差し返されて相手にターンを奪われてしまいます。そこで立ち回りのテクニックを幾つか紹介します。

##### ・「ダッシュキャンセルバリアガード」

本来ダッシュから停止する際にはダッシュ慣性が乗ったガードが出来ない時間が存在しますが、停止したいタイミングでバリアガードを繰り出すとガードをしながら相手に近づく事が可能になります。急な停止で相手の牽制技を空振りさせるのが主な使い道です。ハクメン、アズラエルなどのステップキャラはダッシュが出来ないのでこのテクニックは使えません。

##### ・「置き JA」

ブレイブルーは空中ダッシュからジャンプ攻撃を使った奇襲が強いゲームです。そこでジャンプ A 攻撃を相手が来そうな位置に置いておきます。

空中ダッシュ中はガード不可な事や、奇襲に使う B 系統 C 系統の技の発生が A 系統より遅い事から、相手の奇襲を潰すことが出来ます。隙が少ないので対空技を振るよりリスクは若干少なめです。潰した後はコンボでめて起き攻めまで持っていければ御の字です。

### ・「二段ジャンプ」

自分が空中に居る状況の場合、相手はジャンプ攻撃に合わせて「頭属性無敵フレーム」を持つ 6A、2C などの「対空技」を打ってくる事があります。頭属性を持つ多くのジャンプ技ではどう頑張っても対空技には勝てません。そこで、そもそも対空技に付き合わず二段ジャンプで仕掛けるタイミングをずらしてみましょう。技が空振れば隙が生じます。そこに攻撃を当てに行きましょう。二段ジャンプを嫌がった相手が次はジャンプ攻撃にジャンプ攻撃で反撃してきたり、ジャンプを潜って来る事があります。こうなると読み合いなので状況を判断して適切な対処が必要です。

## ② 固め・崩し

相手に何かの技をガードさせればこちらのターンです(こちらが不利になる技でない限り)。相手の防御の癖を観察しつつ有効な固め・崩しを仕掛けましょう。

### ・「ディレイ固め」

固めの最中の「2A2A2A」や「2A5B5C」などの間に僅かにディレイをかけます。すると、ガード中に A で暴れていた相手(暴れつぶしになる)やレバーを上に入れていた相手(ガード不能のジャンプ移行フレームに刺さる)は崩れます。中段や投げを見せた後、相手は暴れなくなっている筈なので、この択を試してみましょう。

### ・「クラッシュトリガー」

BBCP から追加された新要素で、バリアガード以外ではガードが出来ない全キャラ共通の技です。重要なのは、殆どのキャラにおいてクラッシュトリガーをガードさせた後の状況が五分~微有利であるということです。崩しは相手に読まれないように択をバラけさせる事が重要なので、とりあえず一回は打っておくと良いでしょう。

### ・「当て投げ・遅らせ投げ」

ガード中に ABC を同時押しすることで、バリアガードと投げ抜けを両立させることが出来ます。これを投げ抜け仕込みと言います。相手が投げに来そうなタイミングで投げ抜けを仕込んでいるプレイヤーは多いので、スローリジェクトミスを誘って「2A→投げ」や、「遅らせ投げ」を試してみましょう。投げが通ってスローリジェクトミスの文字が出れば、相手は投げ抜けを仕込んでいます。投げられた相手は仕込みを続けるか止めるか迷います。こうした読み合いを発生させることで有利に崩しを進める事

が出来ます。逆に相手が仕込んでいなかった時は、その場面だけ仕込んでいなかったケースも警戒しつつ直で投げを試みたりして様子を見ましょう。

## 4. ブレイブルーの防御

ブレイブルーは人間には見えないような高速の固め、崩しを仕掛けることが出来るキャラが多数存在します。ガードが上手かったとしても、その他の防御手段でも相手の攻めを凌げなければいけません。

### ・「上入れっぱ」

ダウン起き上がり時やガード中にジャンプ方向にレバーを入れ続ける事です。相手の投げや中段といった択を無効化することが出来ます。当然、起き上がりに技を重ねられた場合や、連続ガードの連携、先述のディレイ固めなどに引っかかってしまうリスクもあります。

### ・「カウンターアサルト」

別名「ガーキャン」。ガード中に「6+AB」を入力する事で、ヒートゲージを50%消費してノーダメージの無敵技で相手を吹き飛ばす事が出来ます。

ゲージを温存したまま崩されて死ぬくらいなら、使っちゃいましょう。ガーキャン入力時にガード中じゃなかった場合は6Bなどの大振りな技が暴発してしまうので、隙の少ない投げでフォローできるよう、ガーキャンの入力は「6+ABC」にしておくのが吉です。ガーキャンはカウンターヒットで当てないと相手は空中復帰が可能で、状況は微不利なので注意が必要です。

### ・「ギリギリガードからの行動」

ギリギリガードは別名「直ガ」。通常ガードの直ガ(以降「直ガ」)ではガード硬直が減少し、バリアガードの直ガ(以降「バリ直」)は相手を大きくノックバックさせることが出来ます。方法は、相手の攻撃に合わせてガード入力をするのですが、お勧めは「2入力→ガード」です。ニュートラルからするよりも精度が良いです。

直ガで狙うのは、直ガバクステや直ガ上入れっぱや、直ガ暴れです。

バリ直で狙うのは相手の固めの連携に隙を作ることです。普通なら当たる距離で技を振っているつもりが、ガード側のバリ直により技が空振りしてフォロー不可になってしまいます。そこを突いてジャンプで逃げるなり、小技を差し込んだりで反撃してみましょう。

どちらも普通のガードでは通せない行動が通るようになるので、難しいですがここぞという時に試してみましょう。

## 5. 上達するには…

プレイブルーに登場するキャラクターはどれも強みを持っています。まずは上手い人のプレイを見て、どの行動をどういう風に使っているかをよく観察してみてください。きっと行動ごとにそれなりの理由が見つかるはずです。あとは自分なりに考えて実践の繰り返しです。私はこうやって頑張っています。

また、対戦相手と互いに感想を伝え合うのも大切です。自分では分からなかった癖や、思いもよらない強みが見つかるきっかけになります。

## 6. さいごに

この文章はあくまでがねの私的なチョイスと解釈によって書かれています。テキストな事言ってる部分も多いかと思うのでご了承ください！

BLAZEBLUEwikiにもっと有意義で詳しい事が書いてあったりするので、ぜひ参考にしてみてください。

それでは良いプレイブルーライフを！