

ツバキ=ヤヨイ (CV: 今井 麻美)

身長 : 160cm
体重 : 47kg
血液型 : A
出身地 : 第三階層都市「ナオビ」
誕生日 : 3月14日
趣味 : 絵を描くこと
好きなもの : 時代劇
嫌いなもの : 戦争

• 性格-

名家「ヤヨイ」の生まれながら奢ったところはなく、分け隔てなく人と関われる温和な女性。しっかり者で生真面目、融通の利かないところがあり、典型的な学級委員長タイプ。ノエルとは学生時代のルームメイトで親友。ジンとは「兄様」と慕う幼馴染。

• バックストーリー-

憲兵「第零師団」に所属する統制機構の衛士。勅命として「ジン=キサラギ、及びノエル=ヴァーミリオン暗殺」を命じられ、親しい二人を手に掛けることに対して葛藤を抱きながらも、「封印兵装：十六夜」を手に二人を追う。

概要

体力11000

コンティニアムシフト追加の新キャラクター。
カテゴリーとしてはオールラウンド型スピードタイプ。

技の種類が非常に多く、それらを用いた固め、崩しが得意。
飛び道具、昇竜、突進は一応あるが、使い勝手はあまりよくない。
通常技のリーチも平均よりやや短めだが、癖の無いバランス型の構成。

このキャラクターの起点はドライブ技「インストール」
ヒートゲージ上部の“インストールゲージ”を溜めることができる。
そうして貯まったゲージは必殺技の強化版（Dボタン入力版）で消費する。
この強化版必殺技からコンボへ移行しやすく、高威力コンボの必須条件となってくる。

基本はバランスキャラクターなので相手キャラの苦手を突けないと良い鴨葱である。
また、明確な地対空が少ない、強化必殺技が無いとコンボが伸びづらいといった弱みもあるので、

有る程度の安全策を覚え、最初は『飛ばせて落とす』という迎撃戦からスタートし、キャラに慣れてゆこう。

ここでツバキについての情報を網羅することは出来ない。
よって初心者、初級者向けの簡単な説明に留めたい。

さらに多くの情報を知りたい人は個別wikiを見よう。

キャラカラー

A:通常
 B:赤色
 C:水色
 D:緑色

コマンド表

分類	技名	コマンド	備考
ドライブ	インストール	(空中可)D or 2D	必殺技強化のためのインストールゲージを溜める
必殺技	審技・閃ク壱ノ撃	236+A or B or C or D	D版はインストールゲージ1消費
	審剣・光ヲ断ツ剣	214+A or B or C or D	D版はインストールゲージ1消費
	審剣・風ヲ凧グ剣	22+A or B or C or D(ダメ可)	D版はインストールゲージ1消費
	審槍・空ヲ突ク槍	623+A or B or C or D	D版はインストールゲージ1消費
	審技・空ニ閃ク光	(空中で)236+A or B or C or D	D版はインストールゲージ1消費
	審技・空ヲ翔ル翼	(空中で)214+A or B or C or D	D版はインストールゲージ1消費
ディストーションドライブ	審罰・天ヲ刈ル焰	236236+C or D	D版はインストールゲージ全消費
	審罰・地ヲ抱ク衣	214214+D	インストールゲージ全消費
アストラルヒート	審聖・人ヲ裁ク神	632146+C	テレッテ-

技性能

通常技

- 5A：小パン。一部のキャラのしゃがみにスかる。
- 5B：羽を出して攻撃。リーチが長め。
- 5B追加：剣で攻撃。遠くで5Bを当てているとスかるので、むやみにB連打は禁物。
- 5C：目の前を剣で攻撃。リーチが短い。
- 5C追加：後ろ蹴りばいモーション。コンボ用。
- 2A：しゃがみ小パン。上段。
- 2B：剣を斜め下に振る。下段。
- 2B追加：少し前進しながら剣を斜め下に振る。コンボ用。
- 2C：斜め上に羽を出して攻撃。対空の要。
- 2C追加：しゃがんで蹴り上げ。地上の相手にはかなり空振りするので無闇に入れ込まないように。
- JA：空中小パン。空対空としては微妙。
- JB：マントで攻撃。硬直が短め。
- JB追加：もう一回マントで上方向を攻撃。判定がかなり上方まである模様。

JC：ハンマーのような武器を出して斜め下を攻撃。発生が遅い。

- JC追加：マントをなびかせるような攻撃をする。ジャンプの降り際に出すと前に移動する慣性が付く。
- 6A：翻った後に小槌のようなもので攻撃。中段。
- 6B：翻った後に足下を羽で攻撃。下段。
- 6B追加：もう一回足下を羽で攻撃。ここから5Cが出せるが基本的にスカル。
- 6C：薙ぎ払いの多段技。フェイタルカウンター対応技。
- 6C追加：地面から剣を出す。ガードプライマ削り技。
- 3C：スライディング。ちょっと発生遅めで、結構な距離を滑る。
- 3C追加：逆立ちして蹴り上げ。ヒットすれば、ここからエアリアル可能。
- 通常投げ：レバーを入れた方向に相手を突き飛ばしよろけさせる。必殺技でコンボにいける。
- 空中投げ：相手を斜め下に叩き付ける。基本的に追撃はできない。

ドライブ技「インストール」

特殊なゲージをチャージすることで強化・変質した必殺技を使用することができる。

- ラウンド開始時のチャージ量は0であり、ラウンドごとの持ち越しはなし。
- チャージ中に攻撃を受けても、被カウンターヒット状態にはならない。
- ゲージをチャージする速度
 - すぐ離れたときは $5D < 2D < JD$
 - 押し続けるときは $2D < JD < 5D$
 - ゲージを1レベル以上チャージするなら、5Dが一番早い。
- 5D：硬直が長い。コンボ後に相手が遠くでダウンしているときに使う。
- 2D：硬直も最も少ない。相手が遠くにいるときに使う。
- JD：チャージ終了自体の硬直は小さいが、JDを使った後は着地時に大きめの硬直が確定する。

連続技ルート

必殺技

ツバキの必殺技にはA、B、C、D版が存在する。おおまかな特徴として以下のものがある。

A:発生が速い硬直も少なめ。

B:主に弾属性への無敵やアーマーを持つ。

C:プライマ削り対応。

D:インストールゲージを一つ消費。D系からD系に限り、空振りや被ガード時でも派生できる。

審技・閃ク奪ノ撃

- 236+A or B or C or D
 - 突進技。通称「閃」
 - ヒット時のみ、214+A or B or C or Dと22+A or B or C or Dに派生可能。
 - 移動距離は $A < B < C < D$
 - A、B、Cはガードされると反確。不意をついて当てようとしないこと。
 - Dはガードさせても微有利～5分&裏周りという脅威技。遠くからぶっばなすと意外と当たる。
 - 飛び道具、牽制技に負けやすい。頼りすぎないように注意。

- Dの移動距離は、お互いが画面両端にいるときに出すと、相手の目の前で止まる
- くらいの距離。もちろん反確。

審剣・光ヲ断ツ剣

- 214+A or B or C or D
 - 少し前進して打ち上げる。通称「剣」
 - 22+A or B or C or Dに派生可能。溜めて高さ調節すれば当たる
 - 移動距離は $A < B$ $D < C$
 - 通常空ガ不可なので、A、Bはジャンプ狩りに使えなくもない。Cは隙が多く、移動距離が長すぎるので相手に潰されやすい。
 - Dは硬直が短く、受け身不能時間が長い上に、補正がゆるい。コンボを伸ばして良いダメージが取れる。

審剣・風ヲ凧グ剣

- 22+A or B or C or D(タメ可)
 - 水平に薙ぎ払うように攻撃。相手を横に吹き飛ばす。通称「風」
 - 弾属性。攻撃の出の早さは $C < B$ $D < A$
 - Bは溜め動作中から弾属性アーマー。相手の飛び道具を防ぎながら攻撃できるが、そんな機会はめったに無い。
 - Cは出が若干遅めで通常技からつながらぬものの、ガードプライマを削れる。
 - Dは通常ヒット時も壁バウンドし、受身不能時間が長め。
 - 最大タメでガード不能になるので崩しに使える上に、その後のダメージもおいしい。

審槍・空ヲ突ク槍

- 623+A or B or C or D
 - 地面から剣状のオーラを飛ばしつつ昇竜。通称「槍」
 - ヒット時のみ、J236+A or B or C or DとJ214+A or B or C or Dに派生可能。
 - 弾属性。飛び上がる高さは $A < D$ $B < C$ 。
 - Aは発生まで無敵があるのでリバサ、切り返しに使える。だが相打ちや、打ち負けることもよくある。
 - B、Cは通常空ガ不可。Cは結構な高さを飛ぶので、端で空中受身を狩ることも出来る。
 - Dは発生後まで続く無敵あり。ゲージがある場合は迷わずこっちを使うべし。

審技・空ニ閃ク光

- (空中で)236+A or B or C or D
 - 目の前に翼を広げ攻撃。通称「光」
 - ヒット時のみ、214+A or B or C or Dに派生可能。
 - 上段。ボタンによって攻撃前の軌道、攻撃する早さが違う。
 - Aは斜め上に移動したあと、すぐに攻撃が発生。コンボ用。
 - Bは水平に移動したあと、攻撃。移動中に無敵がある。
 - Cは斜め下に移動したあと、遅めに攻撃が発生。低空で出すと、攻撃判定が出ないまま着地。
 - Dは翼で攻撃したあとに、泡のような飛び道具が出せる。斜め下に向かって進み、途中

で速度が上がる。

- 「審技・空ヲ翔ル翼」のD版を当てると多段技に変化。

審技・空ヲ翔ル翼

- (空中で)214+A or B or C or D
 - 翼を生やし斜め下に突進。通称「翼」
 - 上段。移動距離はA < B D < C。
 - Cはプライマ削りではないので注意。移動距離が長いので、足元に潜ってきた相手から逃げるのに使える。
 - カウンターヒット時スライドダウン。そのさいの復帰不能時間が長め。
 - Dは通常ヒット時もスライドダウン。空中投げからつながる。
 - 復帰不能時間が長いので、着地後にダッシュ6CやD閃で追撃したり、5Dで1.5~2ゲージほど溜められる。

カウンターアサルト

- ガード中に6+A+B
 - 閃ク壹ノ撃のようなモーションで短い距離を突進。
 - 全身無敵。相手を吹き飛ばす。

ディストーションドライブ

審罰・天ヲ刈ル焰

- 236236+C or D
 - 打撃投げ。通称「焰」
 - ツバキの周囲に衝撃波を出し、当たったら演出移行。相手を画面端にロックして飛び道具を打ち込む。
 - リーチは短い。投げからは入らない。
 - Cはガードプライマー削りあり。コンボのメで使う程度。
 - Dは無敵あり。全インストールゲージ消費。
 - 消費量によりダメージ増加。ダメージ量は1400~3500程度まで。

審罰・地ヲ抱ク衣

- 214214+D
 - ドライン的なもの。通称「衣」
 - 発動すると現インストールゲージ量から減少し始める。効果中はD系が使い放題。
 - 効果時間は1レベルにつき2カウントぐらい。

アストラルヒート

審聖・人ヲ裁ク神

- 632146+C
 - 変身したあとに突進し、当たったら演出移行。石像の持つ剣が相手を貫く。
 - 突進はガードできるが、無敵がついてるのでぶっぱなして当たることがある。

立ち回り

- 遠距離

2D、JDでゲージを貯める。

- 中距離

5B、ダッシュ2A、空ダJC、D閃などで、牽制や飛び込み

- 近距離

いろんな技で固め、崩し、暴れ潰しで自分のペースに持ち込む

- リバサ、切り替えし

AD槍、カウンターアサルト、D焰

ツバキでBBCSを始める人へ

ここでの対戦相手は初心者～初級者あたりの実力として書く。

勘違いしないで欲しいのは、ボタン連打してても勝てないってこと。マジ勝てない。このキャラは技の性能あんまり良くないんで、技振りまくってても勝てない。攻撃当たらない。次にコンボだけ覚えても勝てないってこと。そういうゲームじゃないから。基礎コンはダメージが低めなんで、何回かコンボ当たっても勝てない。1セットも取れない。

最初は相手の攻撃をしっかりガードすること。ツバキの体力は少ないものの、殴りあいをするとう火力負けすることが多い。被ダメージが少なくなれば負けにくくなり、体力に余裕があれば攻めやすくなる。それなりの人が使ってくる連携には防ぎづらいものもあるが、全て防げるように集中。ガードを固めても投げが通される、すかさず投げ抜けをしよう。とはいえまずは、抜けられたらラッキーくらいに考えておけばいい。

いくらかガードできるようになったら次は迎撃。

- ダッシュして横から近づく相手には 5B
- 空中ダッシュで上からくる相手には 2C

で殴り返そう。無理そうならガードで対応。うまく当てられるようになれば、むやみに突っ込まれて、相手のターンになることが少なくなる。

これがこなせれば、訳も分からず試合が終わることはないだろう。攻め方、コンボは他所にいろいろ書いてある。

攻め方については

- 当wiki 駆け引き

<http://www40.atwiki.jp/blazblue/pages/107.html>

- ツバキ = ヤヨイまとめwiki 立ち回り

<http://www40.atwiki.jp/tsubakiyayoi/pages/26.html>

コンボについては

- ツバキ = ヤヨイまとめwiki 連続技:基本

<http://www40.atwiki.jp/tsubakiyayoi/pages/45.html>

それらを少しずつ覚えていけば、徐々に安定した勝ちが得られるようになってくるだろう。

ただし、あくまでも初心者相手での話である。

中上級者なら、簡単にガードを崩されフルコン4000 のダメージをもっていかれるだろう。

また初級者相手であっても、よく分からない動きに翻弄されて、まったく手が出せないこともある。

そういうときは、どの攻撃が防げなかったか、いつガードが崩されたか、何をされるのが辛いかをしっかり見てみよう。

1発でもいいから反撃してみよう、でもいい。

目標を決めて試合できれば、強くなれる。

コンボルート

(jc)...ジャンプキャンセル

(hjc)...ハイジャンプキャンセル

とりあえず覚えたいコンボ

簡単なものをまとめた。

まずはこれを安定させよう。

(チャージレベル0)

- 5BB > 2BB > 5CC > A閃 > A剣 > C風 [1961]

- A始動でも完走できる基本中の基本。
- 最後の風は少し溜めて高さ調整が必要。

- 投げ > A閃 > A剣 > C風

- 投げからの基本。
- 簡単だがダメージは低い。コンボを決めた後はゲージを貯められる。

- 2C>(jc)JBJC>(jc)JCC>A光>C翼

対空2Cからの基本。

- 慣れないうちは焦るだろうが落ち着いて、タイミングよく操作しよう。

(チャージレベル1)

- 5BB>5CC>D風>6CC>(hjc)JC>(jc)JCC>A光>C翼 [2970]

- A系始動であつたり2Bなどを挟むと6C追加の前に復帰される。
- 6C追加>(hjc)JCは入力が遅いと復帰される。

- 投げ>D風>6CC>(hjc)>JC>(jc)JCC>A光>C翼

- ツバキにしてはそれなりのダメージが出せる。
- 6C追加>(hjc)JCは入力が遅いと復帰される。

ガード崩し

のコンボがCPU戦で安定して出せるなら、こちらも練習しておこう。
CPU戦では意味がないが、対人戦ではかなり使えるぞ。
単純にガードが固い対戦相手には効果大。
同じことばかりやっていると読まれるので、ここぞというときに。

(チャージレベル0)

- 5BB>6A>A剣

- 6Aは中段なので、しゃがみガードでは防げない。
- 基礎コンボの5BB>2BBが下段なので、立ちガードでは防げない。

- 5B>投げ

- 5Bを当てて、ガードを意識させたところで投げを狙う。
- 普通に強いが、小パン暴れ、ジャンプ、投げ抜けに弱い。

(チャージレベル1)

- 5BB>5CC>D風(最大タメ)

- 5BB>5CCの部分で、ガードを意識しているところでガードを狙う。
- 当たったらD風>6CCのコンボ。

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- Unlimitedツバキは無いの？ -- (名無しさん)
- 簡単なことだけでまとめた
細かいことは個別wikiに書いてあるからいいだろ -- (名無しさん)
- 技の性能を適当にまとめた -- (名無しさん)
- 超基礎コじゃねえか -- (名無しさん)
- 2
1961っばい -- (名無しさん)
- 5B>5B追加>5C>5C追加>22D>6C>6C追加>(hjc)>エリアル
ってのを見た -- (名無しさん)
- 5B > 5B追加 > 2B > 2B追加 > 5C > 5C追加 > 236A > 214A > 22C
を基本コンボしてるんですが・・・ダメ？ (ダメージ忘れたorz) -- (ワラ)
- 画面端限定
5B>5B追加>5C>5C追加>236A>214A>623A>空236A>空214C

キャンセル無しで繋がる...がよくわからんのが
地上236A>214Aを両方Bにしても
締めめの214CをAにしてもダメージが全く変わらん...
変わるのはモーションだけ？ -- (名無しさん)
- やたら充実 -- (名無しさん)
- 5B>5B追加>5C>5C追加>236A>214A>5B>jc>JB>JB追加>jc>JB>JB追加>JC>JC追加
>236A>214C>

たぶんつながる -- (名無しさん)
