



いま『ぷよぷよ』のeスポーツが熱い!!

フィールドに落ちる“ぷよ”をうまく組み上げ、“連鎖”で一気に消す爽快感で人気を博し、アクションパズルゲームとして抜群の知名度を誇る『ぷよぷよ』シリーズ。そんな『ぷよぷよ』がいま、eスポーツの対戦競技として、盛り上がっていることはご存じだろうか？ 現在、『ぷよぷよ』の対戦シーンでは“ぷよぷよチャンピオンシップ”、“ぷよぷよカップ”などの公式大会を定期的に行っている。さらには20名近い『ぷよぷよ』のプロゲーマーも誕生している。本書では競技としての『ぷよぷよ』が持つ魅力を紹介。これを読めば、試合のおもしろさが丸わかり！

対戦競技としての『ぷよぷよ』の盛り上がり

『ぷよぷよ』が“eスポーツ”という括りで話題を集めるようになったのは最近のこと。しかし“対戦を楽しむ”ユーザーによって作られたコミュニティ自体は、20年以上前から存在している。そのためオンライン対戦の環境が整う以前から、対人戦に慣れ親しんでいるユーザーが多く、“一

般参加者”のレベルが高いのも特徴。それを裏付けるように、4月から開催されている“ぷよぷよカップ”では、一般枠で参加した強豪プレイヤーがプロを倒し、上位進出を果たしている。大会を通じて質の高い試合が何度もくり広げられるのも、『ぷよぷよ』の対戦シーンの魅力のひとつだ。



定期開催の公式大会では、『ぷよぷよ』通ルルール2本先取2セット先取で勝敗を決する。

最新情報は
こちらをチェック!

🔍 ぷよぷよ

検索

『ぷよぷよ』ポータルサイト

<http://puyo.sega.jp/>



トッププレイヤーの攻防がわかる!



勝敗を分ける3つのポイント

まずは上級者の対戦において、基本になっているセオリーを紹介。これを覚えておくと、試合の流れや勝敗を分けたポイントが理解できる。

連鎖の“本線”と“副砲”の存在を知る

「ぶよぶよ」の試合で勝つためには、ぶよが連続で消えていく“連鎖”を作り、大量のおじゃまぶよを送り込むのが重要！……なのだが、トッププレイヤーはただ闇雲に連鎖を作っているわけではない。多くの場合、“本線”と呼ばれるメインの連鎖を組み上げつつ、

防御や相手への牽制に使える“副砲”も同時に作成。相手がいつ連鎖を狙うのか確認しながら、自分の本線もしくは副砲を使って連鎖を行う“発火”のタイミングを見極めている。盤面で起こった連鎖が本線か副砲なのかを区別できると、試合の流れを把握できるはずだ。

ポイント

- 対戦では大連鎖を狙うための“本線”を組むのが基本
- それと同時に防御や牽制に使える“副砲”を用意している
- 上級者は相手の画面も注意深く“凝視”し、把握している

本線と副砲で目的の違う連鎖を両立するのが理想

→対戦では1P側のような状況を作るのが理想。左○に赤ぶよを置けば本線、右○に紫ぶよを置くと副砲で連鎖が起きる。



連鎖数が小さい副砲でも消えたぶよが多いと……

←ぶよを消した際に相手側に発生するおじゃまぶよ。その数は、連鎖の数と、同時に消えたぶよの量で変化するのもポイント。

試合を決め得る思わぬ威力に!!

→同時に消えたぶよが多いと、少ない連鎖でも多くのおじゃまぶよが発生する。上級者であっても対応に苦慮することがある。



連鎖のぶつけ合いは試合の華!!

トップレベルの戦いで組まれるような本線の連鎖は、決まればそのまま試合が終わってしまう威力。そのため、本線の連鎖が始ま

ると、発生した予告おじゃまぶよを相殺(そうさい)するために、試合は必然的に連鎖のぶつけ合いへ。その駆け引きは、かなり熱い!

ポイント

- 本線の連鎖が始まったら試合が大きく動く合図
- 上級者の戦いでは連鎖後のリカバリーにも注目



10~12連鎖は当たり前!? 上級者の戦いは超火力!

←上級者の試合では、本線をぶつけ合っているあいだにも、10連鎖前後の追撃が生まれ、連鎖合戦が続くケースも多い。

セオリーから外れた発火にも注目

本線の連鎖が勝敗のカギを握るのは確かだが、相手の連鎖を妨害するために放った副砲や、意表を突いた中規模な連鎖が決め手にな

るケースも少なくない。対戦相手の得意とする戦法を予想し、セオリー外の仕掛けが飛び出すのも、「ぶよぶよ」の対戦の醍醐味だ。

ポイント

- 相手の攻めを妨害する連鎖(速攻)も有効な戦術
- 対戦相手に戦術を変える“人読み”も見どころ



速攻や全消し後の攻防も熱い!

←フィールド上のぶよをすべて消す“全消し”の後には、多くのおじゃまぶよを送りこめる。序盤から試合が動くことも。

知れば観戦がもっと楽しくなる!!



『ぶよぶよ』観戦用語集

●後折り(あとおり)

ある程度の連鎖を作ってから折り返しを組むこと。選択肢は多くなるが、相手の様子を見て折り返す展開になるため、作成のタイミングが重要になる。

●カウンター

大量のおじゃまぶよを受ける前提で連鎖を作り、おじゃまぶよを受けた直後に発火。逆転を狙うこと。

●凝視(ぎょうし)

対戦中に相手のフィールドを見ること。本線が終わ

るタイミングや副砲の大きさを確認することにより、対応力が上がり勝ちやすくなる。

●組ぶよ(くみぶよ)

落ちてくるぶよのこと。またはその色の組み合わせを指す言葉。プレイヤーのあいだでは、“ツモ”と呼ばれることが多い。

●先折り(さきおり)

連鎖の折り返し部分を最初から組むこと。速攻が来てもカウンターで逆転しやすいという利点がある。

●整地(せいち)

不要なぶよやおじゃまぶよを、少ない連鎖数で消してフィールドの形をよくすること。

●セカンドアタック

セカンドと呼ばれることが多い。本線が消化された後にもう一度組む本線の連鎖。

●速攻(そっこう)

序盤から連鎖を仕掛けて、相手の連鎖をつぶしに行くこと。

●ネクスト(ネクストぶよ)

つぎにフィールドへ出てくるぶよのこと。2手先は“ネクネク”や“ダブネク”と呼ばれることが多い。

●発火(はっか)

連鎖を仕掛けること。起爆・打つとも呼ばれる。本線の連鎖を仕掛けたときに使われることが多い。

●発火催促(はっかさいそく)

相手の本線を発火させるために副砲を仕掛けること。タイミングによっては、相手の本線がつぶれることも。

●フィールド

ぶよを積める領域のこと。画面上に見えるフィールド全体の広さは横6列×縦12段の計72マス。

『ぷよぷよ』観戦ガイド

「ぷよぷよ」の大会を観覧する際に知っておくと、よりディープに試合を楽しめる情報を解説する。試合の流れや連鎖が起こる仕組みを覚えて、大会観戦で盛り上がりよう！



プロから学ぶ連鎖の組みかた

対戦でよく見る連鎖の種類や積みかたを、「ぷよぷよ」のプロゲーマーくまちょむ氏に直撃！奥深い連鎖の世界の一端に触れてほしい。

階段積み

連鎖の基礎として古くから使われている積みかた。同じ色を縦に3個くっつけたものを土台にし、伸ばしていくのが一般的。

プロゲーマー くまちょむ氏が語るポイント

対戦で勝つには無数の連鎖の形を覚える必要がありますが、その取っかかりになりやすいのが階段積みです。縦に3個のぷよを積み、それを横に伸ばしていく……というのがイメージですね。2段分のおじゃまぷよに耐えられるのがメリットです。



↑左2列目に積まれた赤ぷよが連鎖の起点。この赤ぷよが消えた時に隣に並べた緑ぷよ、青ぷよが続いて消えるように配置する。



↑縦に3つ積んだぷよの上に、隣接するぷよと同じ色を置いていく……という積み方をくり返していくことで連鎖を伸ばしている。



↑左端に赤ぷよを落とすと、縦3段のぷよの上に乗ったぷよが左から順番に落ちていき(赤→緑→青→赤→緑)、5連鎖が成立する。

挟み込み

同色のぷよとぷよのあいだにほかの色のぷよを挟んで連鎖を作る方法。消える際の形から、“カギ積み”と呼ばれることも。

プロゲーマー くまちょむ氏が語るポイント

階段積みより複雑なぶん、落ちてくるぷよに合わせてアドリブが効きやすく、ミスが起きても修正を効かせやすいのがメリットです。自分としては、“折り返し”以降のスペースで連鎖数を増やすためには必須のテクニックだと思っています。



↑左2列目、3段目の青ぷよのあいだに囲まれるように置かれた黄ぷよが起点。階段積みと違って起点を2列にしているのが特徴。



↑左3列目と4列目では、3連鎖目以降に使う緑ぷよ、赤ぷよを積み、左端では発火点になる黄ぷよふたつを配置。準備を整える。



↑発火色の黄ぷよを消すことで、各列の3段目に挟み込んだぷよが次々と消滅。連鎖が右方向に波及していき、6連鎖が成立する。

折り返し

連鎖を端の列でつなげて、7連鎖以上の大きな連鎖を狙っていく際に必要な技術。右記では代表的な例を3つ紹介する。

プロゲーマー くまちょむ氏が語るポイント

折り返しにはいろいろな形がありますが、ひと言でまとめると「7連鎖以上を簡単に組み上げる」テクニックです。そのなかでも“GTR”は、折り返しが直感的に組めるといって、新規のプレイヤーにも好まれている形です。大会でもよく見かけますね。



↑囲まれた部分が折り返し部分の5連鎖。画面下に作られた階段積みの赤ぷよにつながり、横方向へと消えていき10連鎖になる。



↑白枠で囲まれた部分のぷよを消すと、左下の黄ぷよから赤ぷよへとつながり、横方向へと連鎖が続いていく。



↑大会で頻出する折り返しの形のひとつ。狭いスペースで円滑に折り返すことが可能で、多くのプレイヤーに愛用されている。

ぷよぷよ eスポーツ™

Puyo Puyo eSports

eスポーツで ぷよ勝負!

タイトル	ぷよぷよeスポーツ
対応機種	PlayStation®4/Nintendo Switch™
発売日	2018年10月25日配信予定
価格	1,999円(税込) ※PlayStation™Storeおよびニンテンドーeショップからのダウンロード販売
ジャンル	アクションパズル
プレイ人数	1~4人 ※インターネット対応:2~4人 ※Nintendo Switch™版 ローカルプレイ対応:2~4人
発売・販売	株式会社セガゲームス
CERO表記	A(全年齢対象)
著作権表記	©SEGA

SEGA®

PS4

NINTENDO SWITCH

© SEGA セガとセガロゴは株式会社セガホールディングスまたはその関連会社の登録商標です。
"PS4"、"PlayStation"および"PS4"は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。
Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switchは任天堂の商標です。