



けん

こ  
か  
か

き  
か

う  
か  
い

び  
ー  
志

2023年4月

# 目次

( ) 内は著者名

会長挨拶	3
年間行事	4
飲み会について	8
会誌について	9
1.くまきちファミリーの最高のティータイム(シナモン焼きりんご)	11
2.僕のゲーム研究日誌 Ver.coffee(コーヒー)	16
3. 転生したらカードゲームしていた件-スマフォゲーム『異世界カード勇者 3D オンライン』について.(ウタタン)	20
4.マードーミステリーの開演です(泡沫春)	32
5. メルティブラッド：タイプルミナ ～本格 2D 格ゲー～(ひーこー)	40
6.Pokémon UNITE(ずんだくん)	50
7.スマホ音ゲーの世界(ゆーれー)	56
8.投げキャラはなぜ嫌われているのか(yonowaru)	60
9.おススメゲーム(りょう)	64
10.リングフィットアドベンチャーをして痩せたいなあ (おきの)	68
11.スプラトゥーンをオシャレに遊び尽くしてみなイカ? (こげトマト)	72
12.Let's Try おきがる TRPG -神風はプレイヤー人口を増やしたい - (神風)	86
13.『星のカービィ Wii デラックス』について(梨)	100
14.原神の魅力「マップ探索しすぎてコントローラーが壊れた件」	



# 会長挨拶

HN：りょう

新入生の皆さん、御入学おめでとうございます。愛媛大学ゲーム研究会の会長のりょうといたします。

まずは、これがゲーム研究会(通称 これゲー)を読んでいただきありがとうございます。こちらの会誌は、新入生向けに作成されたもので、サークルメンバーが興味のあるゲームについて書いてまとめたものです。サークルに興味がある方もない方も、最後まで読んでいただければと思います。

話は変わりますが、昨年度からはコロナウイルスが段々と収まってきております。しかし、まだ制限が残っており月に一度の対面活動しかできず、主な活動はオンライン活動となっております。今後は、学生支援課と連携をとりながら対面活動の回数を増やすことに尽力していこうと思っております。

最後に、ゲーム研究会は個人の都合に合わせて自由に参加することができます。もしゲーム研究会に興味を持たれた方がいましたら、ゲーム研究会の Twitter アカウントに DM にて連絡を頂ければと思います。

2023.4 愛媛大学ゲーム研究会

# 年間行事

～ 2023年度の予定～

※コロナにより

例年から大幅変更有

HN : クロード

## (副会長)

### 《基本事項》

#### ◎コロナ禍での活動（例会）【←現状】

→月曜日と金曜日の 19 : 00～21 : 00、Discord サーバーにて。  
詳細は Twitter 等で告知。

#### ◎通常の活動（例会）【←不定期で開催中です。】

→月曜日と金曜日の 17:00～21:00、大学会館 3 階。  
詳細は連絡用 LINE 及び Twitter 等で告知。

#### ◎ゲーム大会

→数か月に 1 回のペースを予定。

種目提案の受付もします。

人がたくさんいると盛り上がるのでぜひ参加してください。

## 《with コロナでの活動予定》

新型コロナの流行の影響で、課外活動の許可状況も変動しているので、現在年間予定表がしっかり立てられない状況です。コロナ流行の中での活動原則は以下です。

- ◎基本、Discord で通話しながらオンラインでゲームをする。(大会含む)
- ◎会議などは ZOOM などを使って話し合う。
- ◎サークルでの飲み会、食事会の予定なし。
- ◎対面活動の再開が可能になり次第、徐々に対面活動を増やす予定。

以下に 2023 年の年間予定を書きます。例年ならば、歓迎会や

打ち上げで飲み会があったのですが、このままの情勢ならば残念ながら今年度の開催も厳しそうです。

《2023年の予定》

4月	新入部員歓迎期間
5月	自己紹介&会費徴収&新入部員歓迎会
6月	
7月	
8月	学生祭への準備
9月	〃
10月	〃
11月	学生祭参加
12月	役員交代
1月	
2月	4年生を送る会

※学生祭が中止の場合は準備もなし。中止されなかった場合、新入生の方々にはチラシや看板の作成をお願いしたいと思います。

**ゲーム研究会はいつでも研民募集中！！**

入りたいと思った方はぜひ例会に遊びに来てください。

オンライン（対面）例会の日程は公式 Twitter で確認できます。

兼部や兼サーを考えている方も夜間主の方も大歓迎です。

オンライン例会に体験参加をしてみたいという方は

公式 Twitter の方に DM で連絡してください！！！！

**質問も大歓迎です！！！！**

新入生のみなさん、ご入学おめでとうございます。  
幹事から飲み会について説明いたします。

ゲーム研究会では約二か月に一回飲み会を行っています。新歓や学祭の打ち上げ、新年会、追い出しコンパ、通常の飲み会等です。

しかし、コロナの影響で一昨年、昨年は開催されませんでした。今年度もわかりません。情勢次第です。

開催日程等は主にゲーム研究会のグループ LINE で伝達します。

参加の強要は全くありません。予定が合う人で集まり、わいわいと飲んだり食べたりおしゃべりしたりする気楽なものです。気負わずに参加してくれると嬉しいです。

以上、飲み会についてでした。

ゲーム研究会幹事  
サンタクローズ ゆーれー

## 会誌について

HN syn

新入生の皆様、ご入学おめでとうございます。編集長の syn です。ここでは、ゲーム研究会が度々発行している会誌について解説します。新入生も学生祭の時に記事を書いてもらうことになるので一度

は目を通しておくと良いですよ～。

## 会誌の種類 ※ () 内は発行月

●これがゲーム研究会（4月） 通称「これゲー」。  
新入生向けに発行される為、新歓本とも呼ばれている。  
この冊子。

●学祭本（11月）  
学園祭の来場者向けに作られる本。

●GIG（2月&6月）  
会誌を3, 4ヶ月に1回発行することを目安にした研民の研民による研民のための会誌。研民の予定により無くなることが多い。

## 会誌の書き方

記事を書く際には次のようなルールがあります。逆に言うと、これさえ守ってくれたら何を書いてもいいので気軽に自分の好きなことを書いてください！

- ・ワープロ(原則 Office Word) 書きであること。
- ・用紙は A5 サイズのみ。余白は「やや狭い」に固定。
- ・文字数の上限は 5000 字(これを超える記事は原則受け付けない)。
- ・内容は R-18 以外なんでも良い。

※ただし、GIG 以外の2つ(これゲーと学祭本)の内容はゲームに関する内容に限定する

- ページ数は偶数枚(表紙含む)。
- 表紙に画像を使用することは可能だが、必ず記事のタイトルと著者のHNを書くこと。
- 提出期限は守ってね。

具体的にどういう風にかいたらいいかわからないという方は、ゲーム研究会のHPに数年分の記事が掲載されているので参考にしてください

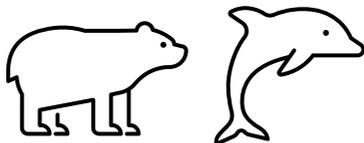
### その他

記事のメ切りは原則的に延長しないので、余裕を持って作成に取り組むことをお勧めします。こんなことを言うのもなんですが、そこまで厳格な会誌ではないので、あまり身構えず気楽に書いてもらって大丈夫です！それと、GIG や学祭本は原則全員参加となっていますが、表紙または裏表紙の挿絵を描いてくれた方は記事の作成が免除になります(ただ、忙しすぎてどうしても書けない！という方は理由を編集長に直談判してくれたら考慮します)。会誌は皆様の協力があって初めて形にすることができます。是非、ご協力お願いします。それでは記事をお楽しみ下さい！

# くまきちファミリーの

最高の

ティータイム



HN: シナモン焼きりんご

## 1. はじめに…

いつの間にか3年間過ぎようとしているリングゴです。生活リズムが崩れやすい季節なので注意したいです(汗)。

今回紹介するゲームは…「くまきちファミリーの最高のティータイム(Kmakici Family's Greatest Teatime)」と呼ばれるボードゲームです。知名度があまりないゲームとなっておりますが、個人的に興味を持ったため、紹介していこうかなと思います。

まず遊び方の紹介をする前に、このゲームに出てくるくまきちとは一体何者なのかを見ていきます。

## 2. くまきちとは…?

このボードゲームに出現するくまきちは、日本の SNS で活躍する「くまきち」がテーマとなっています。通称「くまきち」は Twitter・YouTube などメジャーな SNS で意欲的に活動を行っており、ふわふわとした世界観で SNS 利用ユーザーから人気を博しています。一度、検索をかけてみると面白いかもしれません。ちなみに英語版タイトルが「Kmakici」となっているのは誤植ではなく仕様となっています。こういった部分にこだわりを感じました。

## 3. くまきちファミリーについて

次に、当作品に出てくるくまきちファミリーについてご紹介  
します。わりと多いので一人ずつ紹介していきます。

・くまきち

歌ったり、美味しいものを食べたりして地球に暮らして  
います(?)。より生活が楽しくなるように考えることが好  
きなようです。主人公的なポジションです。

座右の銘：**悔いなく魂燃やせ**

・きんたろう

些細な事で緊張し、「キンチョーする」が口癖です。  
筋トレが日課でムキムキなようです。

・うさじ

ラビットバンド「うさじスリー」を結成し、音楽活動をし  
ています(?)。世界をステーキだらけにしようと計画するこ  
ともありましたが、考えが変わり、「たまに食べるほうが美  
味しい」と気づいたようです(?)。

・カーパ

彼の宝物は頭のお皿です。ピンクのお皿が似合うことを  
誇らしく思っています。

- ・ さかな (イルカ?)

ある夏の日にくまきちと出会い、友になりました。魚が好きなので自らの名を「さかな」にしたようです。

- ・ たおぷりん (当ゲームでは非登場)

好きな食べ物はカスタードプリン、いつも探しています。プリンを探していたらパーティに参加し忘れていました(?)。

#### 4. くまきちファミリーの最高のティータイムの遊び方

- ・ ゲームの流れ

最初に全プレイヤーにカードを3枚ずつ配り、山札から友カードを1枚引き、手札に加えます。(手札が0枚のプレイヤーは2枚引きます。)

次に、手札からまだ場に出ていないキャラクターの友カードを3枚まで出すことができます。(全プレイヤーの場のカードは共通)もし、カードを出せない・出したくない場合は「パス」を宣言し、おやつの道の「ステーキチップ」を受け取り、このラウンドは終了となります。また、5種類のキャラクターが場に揃った時、「あがり」となりおやつの道の「おやつチップ」を受け取り、このラウンド終了となります。

※UFOカードは場に出ているカードを取り除くことができます。また、くまきちチップはどんなおかしな代わりにもなるワイルドチップです。

・ゲームの終了条件

- ① プレイヤーの誰かが、4種類のチップを集めた場合→集めたプレイヤーが勝利となってゲームが終了
- ② 全てのおかしの道のチップが無くなった場合→ステーキチップの枚数が少ないプレイヤーが勝利となります。  
(ステーキチップが同数の合、チップの枚数が多いプレイヤーの勝利)

5. 最後に

このゲームはWEB上にて無料で楽しむことができます。この**雰囲気**を味わいたいなと思った方は、ぜひプレイしてみてください。

僕のゲーム研究日誌  
Ver.Coffee

HN:コーヒー

私は高校生の時からアナログゲームを作成してきました。  
このゲーム研究会に入って先輩に言われたことが、こちらです。

「君、研究してるねえ。してるやつ初めてみた (小声)」

ということで、研究と呼べるほどではありませんが私のゲーム作成日誌となります。どちらかというとはぼ雑な紹介ですね。詳しく書くと足りないのです。

### Game,1 「ROT ゲーム」

高校生の時に作成しました。かなりシンプルで出来が良く、心理戦を楽しめるものとなりました。このゲームで「頭を使うこと、運を絡ませることのバランスが取れていると面白くなる」ということを感じました。

### Game.2 「King of Prime」

ここから大学生になってから作成したものです。こちらのゲームではゲームの難易度を調整することの難しさを痛感しました。私にとっては面白いのですが、あまり周りからの評判は高くなかったです。

### Game.3 「Pixie on Pixel」

初の大人数用ゲームです。

「プレイヤーの数が増える」

= 「挙動が増え、作成の時に考えることが増える」

です。実際、想定していない挙動をされ、ゲームが崩壊する所でした (修正済み)。また、繰り返し遊びたいとならないのも問題だ

と感じました。

#### Game.4 「Japanese hands up」

今までは頭使う人用のゲームだったのですが、こちらは万人受けするものとなっています。出来としては良いものとなりました。ただ、人が沢山いないとプレイ出来ないので、場は選ぶものとなります。

#### Game.5 「落選ゲーム」

プレイヤーの自由度を高めたゲームですが、自由度が高すぎて普通の人にプレイしてもらおうと何をしたいか分からない感じになっていました。

#### Game.6 「遅延鬼ごっこ」

頭と運半々のはずが、頭を使うことがほぼ不可能となってしまいました。ぱっと思いつきで作ったらあまり良くない出来になりました。

#### Game.7 「WarR」

伸びしろの多いゲームです。ゲーム自体は面白く出来たのですが、面白く遊んでもらうための工夫がいくらでも出来るため、逆に開催しなくなりました。私に技術があればなぁと思います。

#### Game.8 「Fire or Fire」

10分で作成し、文句の付け所が無い出来となりました。何回でも、誰でも遊べる良い出来になりました。

## Game.9「Alignment」

久々に頭重視の良ゲーが完成しました。ゲー研の人間にもテストプレイをしていただき、ルールの方針を定めることが出来ました。

これだけゲームを作るとジャンルが色々あるなと思いました。  
(頭と運を半々の心理戦好きな方向けにだけ作る予定だった。)  
ゲームをプレイするのもいいですが、作成するのも楽しいというお話です。

現在 (2023/03) 1人1回しかプレイ出来ないというコンセプトの10作品目を作成中です。

こんな感じでゲームを作ったり遊んだりしています。  
もし心理戦ゲームに興味ある方はぜひ声をかけてくださいね。  
以上コーヒーでした。

# 転生したらカードゲームしていた件

-スマフォゲーム『異世界カード勇者 3D オンライン』について-



愛媛大学ゲーム研究会 所属 HN : ウタタン



---

## 目次

【初めに】

【作品説明】

★【System】

★【御勧めの遊び方】

【プレイ時の感想】

【まとめ】

【出典】

※”★”は重要事項.

## 【初めに】

皆様,どうもこんにちは。「こんにちは」なのか,「こんばんは」なのか,はたまた「おはようございます」なのかは画面の向こうの皆様方のみぞ知るところであると存じますが,こんにちは.

考えることが好きで懇懇無礼な私,”ウタタン”と申し上げます.

このご時世なので,愛媛大学内ではフェイスシールドとマスクを着けて散策している姿が目撃されているとのことらしいです.極稀に白衣.

さて,今回私が取り上げますのは,マイナーなオンラインカードゲーム『異世界カード勇者 3D オンライン』と云うスマフォゲームでございます.

こちらの**布教**,,,もとい解説に因って,このゲームを遊ぼうかなと

思ってください**そこの貴方！是非とも私と対戦していただきたい！**

,,,とまあ,そんな魂胆の下,解説いたします.

どなたかわたしとあそんでください.

## 【作品説明】



[異世界カード勇者 3D オンラインのメイン画像]

こちらのゲームは、突如として異世界に転生<sup>とぼ</sup>された主人公が、突如として目の前に現れた敵とカードゲームをすとかしないとか、そんな感じのゲームです。

何のことだかさっぱりでしょう。安心してください。私もです(現在進行形)。

そもそも、こちらの作品の前作、『異世界カード勇者 3D』では、副題が『理不尽な召喚に怒り狂ったオタクは異世界で無双する』ですからね。

なんということでしょう(困惑)。

## ★【System】



[実際のプレイ画面 with どこぞの会員]

- 0~7 の数字がそれぞれ割り当てられたカードがある。  
(合計 8 枚)  
このカード達には、**数字に因ってそれぞれ異なった効果**がついている  
(例 : 5 のカードは相手のカードの効果を打ち消す).
- **制限時間は 60 秒.**
- カードを全て出し終えた際、  
相手のライフより多い or 相手のライフを 0 にしたら勝ち。  
(すなわちドローもある)

- ・ 『カマをかける』ことに因り,更なる心理戦に持ち込むことができる.
- ・ 『WIN LIST』を見ることに因って,自身が出そうとしているカードはどのカードに勝つことができるかが確認できる.

,,,,,ゲーム内でチュートリアル(所要時間 : 約 1 分)があるので,実際にそれを観てみることを強く推奨します.

[参考動画]

<https://www.youtube.com/watch?v=mJdNJoXTEnY>

## ★【御勧めの遊び方】

- ・同じ人との対戦は長くても合計45分くらいで切り上げましょう。  
割とすぐに飽きそうになります。
- ・1 vs 1 のゲームなので複数の方と対戦してみましょう。  
各々で思考が異なることが実感できます。
- ・ドマイナーゲームなのでわざわざ『プライベートマッチ』を開かずとも『ランダムマッチ』で遊びたい方と遊ぶことができます。ドマイナーゲームなので、、、
- ・対戦に慣れてきましたら相手の持っているカードを覚えてみましょう。戦略に奥深さが出ます。

## 【プレイ時の感想(台詞集)】 4 頁分

①

Coffee(先輩)

『俺の勝ちだったな. 次も負けないぜ?』

ウタタン(私)

『すぐに終わったりして.』

↓

試合開始

↓

1(私) vs 7(先輩) でゲーム終了.

(※1 は 7 が出てくると 1 を出した側がゲームの勝者となる.)

↓

私&先輩

『wwwwwwww(大爆笑)』

②

友達

『最初に出すカードって結局運だから、

僕は何も考えずに出しよるよ』

ウタタン

『あ～、そう云うやり方もあるか,..』

③

ゆーれー(ゲー研幹事)

『,,, (無言でカードを選出)』

↓

6(私) vs 3(ゆーれー)

↓

ウタタン

『え.』 (ウタタンに1ダメージ)

↓

ゆーれー(ゲー研幹事)

『,,, (無言でカードを選出)』

↓

5+2(私) vs 7(ゆーれー)

(※6は次のターンに選出するカードの数字を2増やす効果を持つ)

↓

ウタタン

『え, え?』 (ドロー)

↓

ゆーれー(ゲー研幹事)

『,,,(無言選出)』

↓

7(私) vs 1(ゆーれー)

(ウタタンの負け)

↓

ウタタン

『,, ,ゆーれーさん。』

ゆーれー

『なに?』

ウタタン

『(私の動きを)読んでた?』

ゆーれー

『まあ,なんとなくは。』

## 【まとめ】

単純ながらも奥深い,

” Simple is best” と云うことができるシステムで

構成されているゲーム、『異世界カード勇者 3D オンライン』.

*創り上げられたシステムの上で時にお相手の心理を読み合い,*

*時に言葉で欺き, ご自身を勝利へと引き合わせましょう.*

以上で私の説明は終わらせていただきます.

ここまでご高覧いただき, 誠にありがとうございました.

*皆様のご挑戦, お待ちしております.*

*from ウタタン*

## 【出典】

[異世界カード勇者 3D オンライン紹介動画 ※音量注意]

<https://www.youtube.com/watch?v=mJdNJoXTEnY>

[iOS 版]

<https://apps.apple.com/jp/app/%E7%95%B0%E4%B8%96%E7%95%8C%E3%82%AB%E3%83%BC%E3%83%89%E5%8B%87%E8%80%853d%E3%82%AA%E3%83%B3%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%B3/id1609066992>

[Android 版]

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DefaultCompany.IsekaiCardYusha3D\\_Online\\_20220519](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DefaultCompany.IsekaiCardYusha3D_Online_20220519)

マールダーミステリーの  
開演です

HN: 春

## 1. はじめに

皆様はじめまして。気が向いた時にマードーミステリーをやりたいと言っている人です。今回は私が遊んで楽しかったマードーミステリーの紹介をしていこうと思います。もちろん BOOTH や PV で公開されている情報以上のことは書きませんのでネタバレについては問題ないはずです。下手をすれば、記事の半分以上があらすじを軽くなぞるだけになるかと思います。ご容赦ください。

本当に暇な方だけ私の駄文は読んでください。むしろ暇な方もこの次の記事を読んだ方がいくらか身になるはずです。

## 2. マードーミステリーとは

まず、そもそもマードーミステリーとは何か、といった部分から説明を。

私の考えるマードーミステリーとは、「キャラクターの感情を汲み取りながら、会話の中で推理と葛藤、選択を楽しむゲーム」です。

とはいえ、私自身もこの定義づけに対して自信があるわけではないため、ここでは作者の方がマードーミステリーとして公開しているものを紹介させていただきます。また、私自身推理が得意ではないため、物語要素の強いものが好みであるという前提につきましてもご了承ください。

### 3. シナリオ紹介

#### (1) 星空のマリス (イバラユーギ様作)

イバラユーギさん作品の中でもおそらく特に有名な作品の1つです。「荒廃のマリス」、「幻想のマリス」と続いてリリースされたマリスシリーズの第1作であるこの作品は「荒廃のマリス」と同じくGM + 7人用のシナリオになっています。ちなみに「幻想のマリス」はGMレスでも遊べる4人用シナリオです。「荒廃のマリス」はオフライン限定の作品ですが、「星空のマリス」と「幻想のマリス」はオンラインで遊ぶことができます。

さて、本シナリオについてのシステム部分についての紹介はそこそこに、物語についての紹介へと参ります。PVを見るとどうやらこの世界には太陽屋や星空屋、パン屋に道具屋といった職業が存在するようです。太陽屋と星空屋の響きだけでもう惹かれる方もいらっしゃるかもしれません。むしろこういう響きに惹かれる方にこそこの作品は遊んでいただきたいです。

続いて軽くBOOTH上で公開されているストーリーも見ていきましょう。この作品につきましては少々文章量が多いですので序盤だけ引用させていただきます。

「知識は罪だ」

人類が長い時間をかけ辿り着いた、たったひとつの真実。

人は知る事で憎み、知る事で争い、知る事で殺し、知る事で滅んだ。

地下に逃げた我々は、その学びを決して忘れる事なく、否、決して思い出す事なく生きていこう。

PVの最後にも出てきたような文章ですがこちらもなかなかワクワクさせられる方がいらっしゃるでしょう。そんな世界観の中、ある日、空から「知識」が落ちてくるところからはじまるあなたたちのお話を、ぜひ楽しんでいただけたらと思います。

BOOTH: <https://booth.pm/ja/items/3078406>

## (2) ブルーホールミステリー第一弾 (いとはき様, ユート

様, 眞形隆之様, サトウテン様作)

ブルーホールミステリーシリーズは今回紹介する「ブルーホールミステリー ～夜明けのまちと「奇跡のブルー」～」から始まり, 記事制作時 (2023年3月2日時点)では第二弾から第四弾が制作中であるシリーズです. ココフォリアを用いて遊ぶ場合ではGM + 5人が必要ですが, 「ウズ」というアプリで遊ぶのであれば進行役不要で遊ぶことができます.

続いて物語の紹介をさせていただきます. まずはあらすじの前半をお読みください.

ここは「ブルーホール」という世界の東に位置する「夜明けのまち」。

この街ではクラウドイーターと呼ばれる生物に対抗するため鋭い屋根の家が多く立ち並び、4つの区画に分けられた円形の街の中では多種多様な種族が入り乱れて独自の生活を送っている。そして何より6時間も続く「夜明け」はこの街の大きな特徴だろう。

このブルーホールという世界はイラストを担当しているサトウテンさんが原作として作り上げた世界観です。「夜明け」のまち、という言葉だけで私は惹かれました。

さて、クラウドイーターや特徴的な夜明け、そんなおそらくファンタジーの世界の中で始まる物語のあらすじの後半も読んでみましょう。

あなた達4人と1匹は、外部の世界からこのブルーホールへと訪れた旅行者である。案内人のラテッサは、あなた達に「ブルー」と呼ばれるこの世界特有の資源について説明する。「ブルー」は酒の原料にも、希少な素材にも、碧空術と呼ばれる魔法のようなものの材料にもなるらしい。最近、そんな「ブルー」の中でも特別な「奇跡のブルー」と呼ばれる物質が発見されたということだ。どうやら時間や空間を超え、運命さえも変える奇跡を起こすことができるという。

あなた達はこの「夜明けのまち」に何らかの目的を有して訪れた。そしてこの「夜明けのまち」での一夜は、あなた達の人生を大きく変えるものとなるのだった。

ということでこの物語で遊ぶことのできるキャラクターは「夜明けのまち」への旅行者です。そして4人と1匹という表現がされていること、タイトル画像からもわかるように猫のキャラクターを選ぶこともできます。ぜひお好みのキャラクターで人生を変える一夜をお過ごしください。

BOOTH: <https://booth.pm/ja/items/3844572>

### (3) カミガミノヤカタ (とりえもすたぶ様)

7人用, 5人用と紹介して最後は GM + 4人用のシナリオです.

このシナリオを制作したサークルの方は配信でよく GM を行っているため, (自分たちが辿った物語がその方にとってのそのシナリオであるという前提の上でもし興味があれば) 他の方が遊んでいる様子を見たり, GM として遊ぶ際の参考を得たりすることができ, プレイヤーとして遊んだ後も楽しむことができるようになっています. また, このシナリオは(個人的には演出用に使うことを推奨しますが)ココフォリアやユドナリウムといったツールを使わずとも遊ぶことができます.

それではあらすじを見ていきましょう.

ここは“神々の館”。

人々から“神”と呼ばれる者のみが招かれる場所。

此度栄光を与えられたのは、才能あふれる 4 人の芸術家達。

そんな彼らの目に映ったのは……

……空から降ってきた、館の主だった。

例えば、とてもイラストを描くのが上手い人のことを「神絵師」と呼ぶことがあるかと思います。このシナリオにおける「神」とはあらすじを読んだところ、そういったニュアンスで使われている言葉のようです。

ネタバレに配慮するとこれまでのシナリオに比べて紹介できる内容が少ないですのでこれ以上は控えますが、ぜひ「神々の館」へと訪れてみてください。

BOOTH: <https://toriemostab.booth.pm/items/3900326>

#### 4. 終わりに

今回は紹介のしやすさであったり、初心者向けであるかであったり、あとは個人的な好みといった観点から紹介するシナリオを決定しました。今回紹介していないシナリオの中では少しだけ名前を出したイバラユーギ様の「幻想のマリス」やいとほき様の「エイダ」、そがべ様の「少年少女 A の独白」などもおすすめです。(ちなみにこの記事で名前を出したシナリオは「荒廃のマリス」以外は私が GM できます。)

この記事はここでおしまいです。私はマダミスなどのシナリオを作る方法論について詳しくありませんが、もし私の考えるコンセプトをマダミスのシナリオとして昇華させてくださる方がいらっしゃれば一緒にシナリオを制作させていただきたいです。よろしければお声がけください。

皆様、ここまで読んでいただきありがとうございました。

マルチブラッド:タイプルミナ  
～本格 2D 格ゲー～

HN:ひーこー

## 0. はじめに

この記事では、2D 格闘ゲーム「MELTY BLOOD: TYPE LUMINA」(メルティブラッド:タイプルミナ)の概要と魅力をお伝えします。

ただし筆者は「Fate」「月姫」「FGO」などのメルブラ以外の TYPE-MOON 作品を全くプレイ・視聴したことはありません。ご了承ください。

## 1. 概要

「基本に忠実なのは、いいよね」

「メルティブラッドタイプルミナ」(以下「メルブラ」)は 2021 年に発売された 2D 格闘ゲームです。ノベルゲーム「月姫」を原作としたシリーズでありながら、前作の発売は 2010 年であるため、11 年ぶりの新作格ゲーとなった今作。

2023 年 3 月時点で 22 キャラが参戦しており、そのほとんどが尖った強さを持っています。

それぞれのキャラの強さを押し付けるのが強い格ゲーであるため、それに対応するように防御のシステムも強く作られており、ここがメルブラの難しく面白いところです。

## 2. メルブラは「自由で速い格ゲー」

「私、弱いヤツには滅法強い」

**本**作は2段ジャンプに空中ダッシュ、空中ガード、低空ダッシュなど特に空中での動きが激しく、ゲームスピードが特に速いです。マイナーゲームですが「スカルガールズ」に似たところがあると感じます。

そんなメルブラにも簡単なところがあるので項目ごとに紹介します。

### ○メルブラのここが簡単

#### ・コンボを繋げる

2D格ゲーにはたまにある「ボタンを連打しているとコンボしてくれる」システムがあるので初心者救済仕様となっています。もちろん工夫次第でどんどんダメージが伸ばせるので格ゲー上級者までやりごたえがあります。

#### ・コマンド技を出す

メルブラには2D格ゲーで定番の波動、昇竜、竜巻コマンドを中心としたコマンドが採用されています。逆に言うとレバーを一周回転させたり、レバーを一定時間特定の方向に倒すいわゆるタメ技などはほとんどありません。

- ・好きなキャラを見つける

原作がノベルゲームであることが功を奏して(?)、プレイブルキャラはどれも魅力的です。キャラクターとして見てもイロモノ揃いですし、格ゲーとして見てもスタンダードタイプから弾キャラ投げキャラ設置キャラまでいます。

### ○メルブラのここが難しい

- ・一部キャラのコンボや立ち回り

コンボには初心者救済システムがありますが、それはあくまで救済措置。格ゲーとして実践的なコンボを習得しようとする、どうしても難しいキャラというのはいます。空中でタイミングよくボタンを長押ししたり、そもそもコンボダメージが伸ばしづらく、立ち回りで相手を制するキャラだったり……こればかりは格ゲーの宿命なので受け入れましょう。

- ・防御システム

メルブラは防御のシステムが複雑にできており、一般的な格ゲーよりも防御の方法や読み合いが多くなります。

ストリートファイターに代表される一般的な格ゲーは立ちガードとしゃがみガードの2種類をレバーのみを用いて行います。

しかしメルブラには空中にいても攻撃をガードできる「空中ガード」、さらにはガードボタンを使用した「シールド」があります。つまりメルブラにはレバーを用いた立ちガード、しゃがみガード、空中ガード、ボタンを用いた立ちシールド、しゃがみシールド、空中シールドという6つの防御方法があることになります。

さらにこのシールドを用いた読み合いが複雑で、この解説だけで 3000 字くらい書けそうな勢いです。ここでは割愛しますが、簡単に書くと一旦シールドを用いた攻防が始まると 1 秒間に 2 回くらいの頻度でじゃんけんをすることになります。勝者はダメージを取ることができるし、あいこなら仕切り直しです。

#### ・2つのゲージの管理

メルブラには体カバー以外にも見るべきゲージが 2 つあります。体カバーの下の「ムーンアイコン」と画面下の「マジックサーキット」です。ムーンアイコンもマジックサーキットも大技を使うのに必要ですが、前者は防御にも使用します。これも説明が長くなるので割愛します。

### 3. コンボを繋げよう

「これが、モノを殺すっていうことだ」

**格**ゲーによって、そのコンボの形はさまざまです。メルブラのコンボの基本は

4. 空中または地上から技を当てる
5. 地上で技を繋げる
6. 相手を打ち上げる
7. 空中で技を繋げる
8. 空中で相手を投げる

の順に行うが基本のステップです。主にステップ 2 や 4 でマジックサーキットを使った大技を当ててダメージを伸ばします。またいろんな必殺技を繋げた方がダメージが伸びます。

## 4. キャラクター

### 「昔の夢を見ているようだった」

ここではメルブラに登場する主要キャラクターとその格闘スタイルについて解説します。

#### ・遠野志貴（とおのしき）

「月姫」の主人公であり、あらゆるモノを「殺す」ことができる魔眼の持ち主です。真面目でお人よしな性格でありながら、敵と認めたに対しては、それが知り合いであっても冷徹に当たります。

格ゲーとしてはナイフと長い脚を活かして戦うスタンダード寄りのファイターです。ナイフを横に振りながら突進する技が特に強力で、他にも使いやすい技が揃っています。

空中での運動性能は悪いですが、それをカバーしうる地上での突進力があり、初心者にも使いやすいと思います。

#### ・アルケイド

「月姫」のヒロインの一人であり、吸血鬼です。メルブラのストーリーを見た限り、志貴のことが大好きで好戦的な印象です。

格ゲーとしてはスタンダードなインファイターです。シンプルで扱いやすいキャラクターですが、明確に強い技がこれと違ってなく総合力で勝つことが求められる、ある意味一番格ゲーの腕を問われるキャラクターだと思います。

・遠野秋葉（とおのあきは）

志貴の妹です。言葉選びや客人への対応などに育ちの良さを感じますが、性格は高飛車で好戦的な印象です。月姫をプレイした友人ら曰く「秋葉が戦ってる場所は見たことがない」らしいですが……？

格ゲーとしては画面に残り続けるリングを設置して、一度相手を画面端に追い詰めたら逃がさない戦い方が得意です。また必殺技が投げ技なのでガード不能であるなど、何かと便利な性能をしています。

・マーリオウ

司祭代行、ということらしいのですが詳しいことはメルブラをやっただけでは分かりません。メルブラ内で「善人だが、良いことのためなら何でもやる人」と言われていました。

格ゲーとしてはシスターを使役して戦い、コンボダメージを伸ばすよりも常に有利な展開を作ることを意識したいキャラです。実質二人を動かすという特殊なキャラクターであるため操作性が他のキャラと大きく違います。不意に飛んでくるシスターパンチが厄介でシュールで面白いです。

・翡翠&琥珀（ひすい&こはく）

志貴の家の双子のメイドです。妹の翡翠は寡黙で機械的、姉の琥珀は底抜けに明るい性格です。

格ゲーとしては、マーリオ同様翡翠と琥珀の二人をセットで使います。正確には、一人を動かしている間もう一人は後ろで控えており、いつでも交代可能というキャラクターです。彼女ら単体でも使うことができます……つまりメルブラには「翡翠」「琥珀」「翡翠&琥珀」というキャラクターがそれぞれ別物として存在します。

翡翠は飛び道具や設置を絡めた戦略的なファイターです。琥珀は相手の起き上がりに設置技を合わせる動きが分かりやすく強力です。

・蒼崎青子（あおざきあおこ）

魔法使い、ということらしいですが詳しいことは以下略。志貴の恩師であり、彼には「先生」と呼ばれるなど面白おかしい師弟関係が築かれています。

格ゲーとしては、ビームや設置できる弾を駆使して相手を制圧する、やや遠距離型のファイターです。メルブラ内で唯一 3 段ジャンプや 2 回の空中ダッシュが使える運動性能オバケでもあります。

少し話題がそれますが、青子には「おはよう有酸素運動」という技があります。腕を曲げた状態で3回殴った後足技を出すというものですが、この意味ありげな技名には元ネタがあるのでしょうか……？

#### ・ネコアルク

ネコなのに猫じゃないという、謎の怪生物。(メルブラより引用)  
誰にも止められないネタキャラです。言動の 8 割が理解不能なのでキャラクターについて語れる部分がありません。

格ゲーとしても完全にネタに振り切っています。画面を自身の分身で埋め尽くしてとにかくやりたい放題するキャラです。ネタキャラなので弱いです。

#### ・有間都古 (ありまみやこ)

志貴のもう一人の妹です。正確には、志貴の複雑な家庭の事情により預けられていた家の娘です。月姫をプレイした友人たちは口をそろえて「誰?」というのですが、それもそのはず都古は月姫に登場しません。月姫では設定上にのみ存在するキャラであり、都古について調べると「メルブラのキャラ」ということになっています。

格ゲーとしてはリーチは短いですが、機動力を活かした戦いが得意なインファイターです。相手の防御を崩す手段が豊富で、一度相手に密着したら逃がさない動きが強力です。

#### ・セイバー/マシュ/牛若丸/巖窟王

FGO から参戦したメンバーです。メルブラはシリーズものの格ゲーであり参戦していないキャラクターが多数存在するため、FGO のキャラを出す前にメルブラのキャラを出してくれと参戦時には物議をかもしました。

マシュは地上空中共に突進技が強力で、ガードを崩す技も

持ち合わせるキャラクターです。セイバーは格ゲーとしては悪い意味で普通のキャラクターです。普通すぎて「操作しやすい」以外の強みが見つからない印象です。

牛若丸と巖窟王は2022年12月に参戦して少し経ちますが、有識者からの情報が他のファイターほど出ていません。

初心者におススメするなら、志貴、アルケイド、琥珀、セイバーあたりでしょうか。

## 5. 総評

「時間まで私の敵かー！」

**メ**ルブラはこれまでに何度もセールされていますし、追加キャラもすべて無料という財布に優しい設計ですので、初めての格ゲーとして手に取るのは大歓迎です。システムは他の名だたる格ゲーと比べてもかなり難しいと思いますが、ぜひチャレンジしてください。

ストーリーやチュートリアルがしっかり作りこまれていて満足度の高い作品です。私は既に月姫をプレイした格ゲー初心者を二人沼に沈めました。さあ、あなたも。

Pokémon UNITE



HN:ずんだくん

## やろうぜ！ポケモンユナイト！

どうも、ずんだくんです。今回は自分の推しゲーのポケモンユナイトを紹介します。自分足りない文章力を振り絞って魅力を伝えていけるといいなと思います。

### ・ポケモンユナイトとは？

『ポケモンユナイト』の舞台は、海の果ての秘境と噂されていた幻の島、「エオス島」。ここで行われるチーム戦のポケモンバトルは、「ユナイトバトル」と呼ばれている。ユナイトバトルは、ポケモントレーナー同士がチームを組み、時間内で得点を競う試合形式。しかも参加するポケモンたちは試合の中で成長・進化するという、他に類を見ない特別なポケモンバトルだ。世界中に熱狂的なファンが存在する、まさにトレーナー憧れの舞台！-公式サイトより

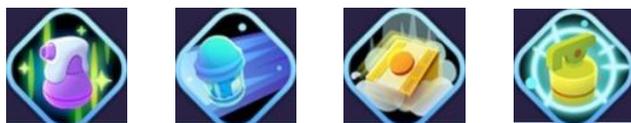
ポケモンユナイトは5対5で行う対戦ゲームでMOBAと呼ばれるジャンルに属します。プレイヤーが2チームに分かれて味方と協力しながら敵チームのゴールに得点を入れてより得点の高いチームが勝利という分かりやすいゲームです。

## ・ ポケモンユナイトの魅力

ポケモンユナイトにはたくさん魅力があります。今回は自分が思うその魅力を紹介します。

### 1. 奥が深い戦略性

ポケモンユナイトは様々なポケモンや持ち物があり、それぞれを組み合わせることで非常に多彩な戦略がとれます。この戦略を考えるのが楽しく、うまく決まったときの脳汁がすごいです。自分もその一人で日々戦略を考え対戦の沼に沈んでおります。



バトルの戦略性を広げるアイテムの一例

### 2. 十人十色なポケモンたち

ポケモンユナイト、の名の通りたくさんのポケモンが使えます。みんな知っている有名なポケモンも、本家ポケモンの対戦ではあまり見ないポケモンも、ユナイトでは等しく活躍できます。自分の好きなポケモンを使うもよし、自分の戦略にあったポケモンを使うもよし、ポケモンたちの新たな魅力に気づけるかもしれません。



有名なポケモンから



ポケモン SV じゃ出てこないポケモンまで

### 3. ポケモンたちをもっとかわいく！

ポケモンユナイトにはポケモンたちの見た目を変える「ホロウエア」があります。本家ポケモンにはないおしゃれ要素で自分のポケモンをもっとかわいく、かっこよく彩りましょう。





まだまだホロウェアはありますがすべて紹介していたらページ数がすごいことになるので気になる人はぜひプレイして確認してみてください。

## 最後に

今回はポケモンユナイトをについて書きましたが、正直自分の疎い文を読むよりも実際に遊んでみてその楽しさを知ってもらうほうが何倍も良いと思います。なので、今回の記事でポケモンユナイトにちょっとでも興味を持っていただけたなら、さらにちょっと進んでぜひ遊んでみてもらえるとずんだくんが泣いて喜びます。

# スマホ音ゲーの世界

HN:ゆーれー

## 1. はじめに

新入生の皆様初めましてモブ音ゲーマーのゆーれーです。  
この記事では私がおすすめするスマホ音ゲーについて軽く紹介  
していきたいと思います。音ゲーに興味がある方もない方も見てい  
ただけるとありがたいです。

## 2. 音ゲーとは

そもそも音ゲーとはどのようなゲームなのかについて説明した  
いと思います。

# 音ゲーは筋トレ

ではなくノーツを叩くことで音楽を演奏するゲームのことです。  
例を挙げるとアーケードでは太鼓の達人やチュウニズム、スマホア  
プリではプロセカやバンドリがあります。

好きな曲を繰り返しプレイする、スコア詰めやフルコン埋めをす  
るなど遊び方は人によって異なります。ちなみに私は収録されてい  
る曲はなるべく全てプレイするタイプの人間です。

### 3. プロセカ

まず紹介するのは「プロジェクトセカイ カラフルステージ！  
feat. 初音ミク」通称「プロセカ」です。

- **難易度** プロセカは初心者でも十分楽しめる難易度です  
音ゲーを初めてプレイする方にお勧めです
- **特徴** プロセカに収録されている曲のほとんどがボカロです。また、すべての楽曲が無料で遊べます。  
楽曲プレイ中に 3DMV や 2DMV, 原曲 MV を見ることができます (3DMV はプレイ中でなくても視聴できます)。  
ストーリーが面白く、キャラゲーとしても楽しめます。

### 4. Arcaea

次に紹介するのは Arcaea (アーケア) です。このゲームは私が初めてプレイした音ゲーでもあります。

- **難易度** Arcaea はスマホ音ゲーの中でもかなり難しいです。  
ある程度音ゲーが上手くなってからプレイすることをお勧めします。
- **特徴** ギミックが豊富でやりごたえのある楽曲ばかりです。課金

曲が多いですが無料曲だけでも十分楽しめます。  
レートやスコアランキングがあり、自分の実力が大体どの  
くらいかが分かります。

## 5. Phigros

最後に紹介するのはPhigros（フィグロス）です。

- **難易度** Phigrosは一応初心者でも楽しめる難易度ですが、音ゲーに慣れてからプレイすることをお勧めします。
- **特徴** 判定ラインが増えたり回ったりととにかく荒ぶります。  
楽曲数は少なめですがすべて無料で遊べます。

## 6. 最後に

スマホ音ゲーについて紹介してきましたが、いかがでしたか？このゲームやってみたくて思っていただけでも嬉しいです。

今回アーケードではなくスマホ音ゲーについて紹介した理由は単に私あまり外出しないからです。スマホさえあれば家でもできるのがスマホ音ゲーの利点です。もしスマホの容量が空いているならインストールしてみたいはいかがでしょうか？

それでは良き音ゲーライフを。

投げキャラはなぜ嫌われているのか

HN: yonowaru

今回は投げキャラについて正しい理解をしてもらうためになぜ投げキャラが格闘ゲームにおいて嫌われているのか解説していく。

## 1. 格闘ゲームにおける投げ

そもそも格闘ゲームにおける投げとは相手との距離がほとんどない密着状態でのみ当たる防御不可能の攻撃技である。また一般的に防御可能な攻撃技である打撃技に比べてダメージが低く、ヒットした後に追撃（コンボ）ができないという特徴も持つ。

## 2. 投げキャラとは

定義は様々であるが今回はコマンド投げを持つキャラクターを指すものとする。コマンド投げについては後述する。わからない方はとりあえず投げが強いキャラクター程度に理解してほしい。

## 3. 投げキャラが嫌われている理由

投げキャラが嫌われている理由はズバリ、コマンド投げの性能であると考えられる。ということでここからはコマンド投げの性能を解説しながら嫌われる理由を知ってもらう。

コマンド投げは通常の投げとは**全く別物**である。まず初めにあげられる違いとして**ダメージの高さ**があげられる。格闘ゲームの種類にもよるがコマンド投げ一撃で相手の体力の約半分を削るような投げ自体のダメージが高い場合や投げか

らコンボに入ることによってダメージを高める場合などがある。難しいコンボや、地道な飛び道具で削った体力がたった一回の投げで削られる。これほどモチベーションのそがれることはないだろう。

次にあげられる違いは投げの**間合いの広さ**である。

通常の投げは先ほども述べたように相手との距離がほぼゼロでなくてはならない、それに対しコマンド投げは種類に大きく左右されるもののかかなり広い間合いを持つ。またコマンド投げの中には突進したり、ジャンプしたりした後に投げるというものもある。投げの間合いが広い場合、当然普通のキャラではありえない距離から投げが飛んでくるため、投げキャラ自体に慣れていなければ初心者は避けることすら難しい。

最後にコマンド投げが嫌われている最たる理由を挙げる。それ

は**マジで面白くない読みあい**である。通

常の投げは投げた後、倒れた敵と距離があるため続けて投げることは基本出来ない。しかしコマンド投げの中にはなぜか投げたあと相手の起き上がりに合わせて投げることができるものが存在する。投げから投げがつながると何が起こるかという、投げでダウンした後ダウンした側は、ガードをするか、投げを避けるかという行動選択をしなくてはならない、そしてこの2択を外した場合もう一度コマンド投げをもらう、もしくは打撃技でのコンボをもらい、またダウンした読みあいをして攻撃をよけなくてはならない。したがって一回投げられただけで読みあい次第ではそのまま負けに直結する。

#### 4. まとめ

投げキャラが嫌われる理由をまとめる。投げキャラは2択のシンプルな読みあいだけで試合を構成できる。したがって格闘ゲームが、うまくなくても勝ててしまう。これに尽きる。しかし投げキャラ使いの私として最後に言わせて

ほしい。 **それが楽しい。**

みんなも投げキャラを使おう。

# おすすめ ゲーム

HN りょう

## はじめに

本当に花粉がこの世から消えてほしいと切に願っているりょうです。

今回は一つのゲームを深掘りしてもいいのですが、あまりゲームに興味がない人でも楽に読めるように私的におすすめのゲームをいくつか紹介します。

### 1. 信長の野望・新生

信長の野望・新生（以下、新生という）は、信長の野望シリーズの第16作目とシブサワ・コウ 40周年記念作品となっています。対応機種は、PC・PS4・switch となっております。

信長の野望シリーズを簡単に説明しますと、内政を行い獲得する銭・米や城から出せる兵数を増やし敵と戦い城を増やしていくゲームです。

今までのシリーズは城下町に施設を立てて城強化するシステムでしたが、新生では新たに群が追加されて城をより強化することができるようになりました。群は大名がいる城では大名自ら発展させることができますが、大名のいない他の城では自ら発展することができないので武将を配置して発展させないといけません。また、今作は群や城主に任命した武将が兵を連れて戦いに行くため最前線の城に、武力が低い武将を配置することや武将を配置しないことをすると兵が勢いよく減っていきます。実際に内政系の武将多め&兵力三倍で徳川家康を攻めたらぼろ負けしました。（本多忠勝が強すぎるっピ）

ここからは私的に強いと思う戦法を言っていこうと思います。内政では、初めの方は施設を建てる銭が圧倒的に足りないので群の市を強化したり市場を建てたりして、ある程度銭が貯まってきたら商人町を建てて金をためていきます。この後に兵力を増やす練兵場や米の所有量が増える米問屋を建てていけばいいです。新生では、AIが基本戦ってくれますが、プレイヤー自身が操作して戦うことができます。この時、敵との兵力差や部隊差によって威風が発生して大なら無傷の城を二個程度手に入れることができます。これを利用して小田原城や石山御坊などの防御が固い城は、一万越えの部隊だけで城の近くまで向かって威風が大になるまで敵を集めて戦闘に勝てば簡単に手に入れることができます。

詳しくはこちらの再生リストを見ましょう！

[https://www.youtube.com/watch?v=ZSvduTCL-UM&list=PLmBdlHcHH7pZ12NYbXSvuHM\\_JMvJFCI4v](https://www.youtube.com/watch?v=ZSvduTCL-UM&list=PLmBdlHcHH7pZ12NYbXSvuHM_JMvJFCI4v)

## 2. 桃太郎鉄道

桃鉄は最終の資産額で順位を競い合うゲームです。ゲーム開始時に目的地となる駅をランダムで決めて目的地に着けばお金が入ります。また、手に入れたお金で物件を買くと毎年三月が終わると決算があり収益金をもらえます。駅の物件をすべて買うと収益が二倍になることや水産系なら豊作や凶作でお金がもらえたりなくなったりする&借金をしても売ることがないことや国から元の値の数倍で購入してくれることなどがあります。

プレイヤーの中の誰かが目的地に着くと目的地から一番離れた場所にいる人にボンビーがくっつきます。ボンビーは一定時間がた

つと他のボンビーに変化します。ミニボンビーやビッグボンビーになったときはそんなに怖くないですが、ポコンやキングボンビーだと地獄になります。

ここから私的な戦法ですが、桃鉄はいかに移動系のカード（特に周遊系のカード）を獲得することが優勝するカギです。リニア周遊カードやロイヤルEXカードを手に入れると奪われないか失われない限り勝ち確だといっても過言ではないと思います。スタート位置は東京なので、最初の目的地には向かわずに千葉県にあるナイスカード駅で周遊系カードを手に入れるまで回り続けます。スタートしたばかりの時は、資産をあまり持っていないのでボンビーがついたとしても被害は軽微です。目的地が和歌山や北海道近くになったときは、周遊駅に止まってカードの使用回数を回復します。また、目的地が沖縄や九州になったときは、沖縄にあるダビング駅でカードを複製します。カードが壊れないように気を付けながら目的地を連続で目指しましょう！これをやると他プレイヤーが楽しくないので友情が破壊されるのでほどほどにすることを推奨します。正直、ルールで周遊系カードを制限できるようになってほしいと思っています。

## おわり

ゲームを知っている人からしたら説明たりんやんけ！と言いたくなると思いますが、少しでもゲームに興味を持ってもらえたらうれしいです。次回の会誌では何か深く説明しようと思います。また次の会誌でお会いしましょう。

リングフィット  
アドベンチャー  
をして痩せたいなあ

H. N. おきの

## 1. はじめに

最近体重が非常に冷や汗状態になっているおきのです。

またもやネタ切れで頭を悩ませているのですが、今回は地味にポツポツとプレイしているリングフィットアドベンチャーについて書いていきたいと思います。

## 2. リングフィットアドベンチャー

まず、リングフィットアドベンチャーとは何かを説明します。

リングフィットアドベンチャーはフィットネスをしながら体を動かして物語を進める RPG です。

リングコンを持ち、レッグバンドにジョイコンを装着し足に巻き付け、広い場所に行けば準備完了。リングフィットアドベンチャーの始まりです。

ストーリーは悪者であるドラコを倒してこの世界を救おう！！！！といったものです。

## 3. リングフィットアドベンチャーのいいところ

まず、ゲームを始める際に、年齢、体重、身長、普段の運動量などを入力します。

そこから、運動負荷を決定します。

ここがリングフィットアドベンチャーのいいところ一つ目です。

そう、すなわち自分にあった難易度にする事ができる、というところでは。

私は難易度を 27 にしています。

最高は 30。たまにストリーマーなどが一気に 30 から挑戦しよう

とすることがありますが、私は運動負荷 25 からスタートし、低い頻度でプレイし続けはや 2 年近く経ちます。何が言いたいかという  
と「急に 30 はやめとけ」です。とてもしんどいためです。

話がそれました、いいところ一つ目は自分にあった難易度を選べる  
というところですよ。

なぜそれがいいところなのか、それは自分のできそうなちょうど  
いい限界で筋トレすることができるためです。

このおかげで、自分の筋肉に欠けられる負荷を徐々に大きくする  
ことができます。

次のいいところは、フィットネスをゲームとして楽しめるところ  
ですよ。

自分の選んだフィットネスを攻撃として敵に当てることでクリア  
していきます。

相手の属性が赤色であれば腕の攻撃、緑ならヨガ、黄色なら腹部、  
紫なら脚部のトレーニングが強い、というように属性の相性が影響  
したり、相手の攻撃を跳ね返す防御は腹筋を使ったトレーニングで  
行ったりします。

このゲーム要素がトレーニングのしんどさを緩和してくれます。

最後のいいところは、リングが激励してくれるところ、です。

トレーニングは自重トレーニングであるため、一つのトレーニング  
を 40 回重ねたり、左右交互に 20 回ずつ行ったりします。最後の  
方はどうしてもしんどさが勝りそうになるのですが、リングが「輝  
いてるよ！！」などと激励してくれます。

これに意外と「ひと踏ん張りだ！」と思わされ、最後のトレーニ  
ングをすることができるのです。

#### 4. 痩せられるか

痩せられるかどうか、は「まだわからない」です。

現状、筆者はかなりかなりゆるくプレイしているため、「継続」とは言えないほどにしかプレイしておらず、全く痩せておりません。

おそらく、毎日とまではいかずとも、「継続」してプレイしていれば痩せられることは明白です。

しかし、この大前提には消費カロリー>摂取カロリーという構図を作っていることが念頭に置かれています。

そのため、ダイエットを意識したうえでプレイし、適度に食事制限をすることが必要です。

バランスよく食事し、よく噛んで咀嚼し、運動をし、太陽を浴びるようにしましょう。

#### 5. まとめ

リングフィットアドベンチャーをしているが、全く痩せられていない。という説得力のかけらもない内容となってしまいました。

説得力をもたせるためにこれから習慣づけ、いつかの会誌でそれを報告することをここに誓いたいと思います。(そのためにこの新歓本の内容にした)

次の会誌でお会いしましょう。

スプラトゥーンを  
オシャレに  
遊び尽くしてみないか？

HN:こげトマト

## 1. はじめに

マンメンミ！！

というわけでお初にお目にかかる、こげトマトだ！寒い冬のチルな面持ちも抜けうららかな日差しの中、新生活に胸を躍らせフレッシュな心持ちの方も多きことだろう。さて、私が今回紹介させていただくのはスプラトゥーンというゲームにおける“ギア”についてだ！（著者のプレイしていたシリーズ上紹介するギアや情報に偏りがありますがご了承ください。）

## 2. スプラトゥーンとは？

本題に入る前にまずは「スプラトゥーン」というゲームがそもそも何なのかについて一応説明しておこう。スプラトゥーンとはイカとヒト状態とを切り替えながらインクを打ち合い、いかにナワバリを広げたかを競うオンラインアクションシューティングゲームである。簡単に言えばシューティング要素を足した陣取り合戦だ。2015年に第1作目がWiiUで発売され、全く新しいシュー

ティングゲームとして瞬く間に人気を博し、2017年には第2作目としてスプラトゥーン2が、そして2022年の9月には3作目のスプラトゥーン3がNintendo Switchで発売された。

現在のスプラトゥーン3では様々なコンテンツが楽しめ、オンラインでPvPを楽しむレギュラーマッチやバンカラマッチ、迫りくるシャケを倒すPvE形式のサーモンラン、一人でストーリーを楽しむヒーローモードなどが存在する。また、コレクションやキャラメイク要素も充実し、自由に置物を配置して自分だけのロッカーを作り上げたり、自慢のネームプレートで自分の個性をアピールしたり、好きな髪形とコーディネートで街やバトルに繰り出したり、様々な遊び方で楽しめる。さて、そんなてんこ盛りのコンテンツの中でも今回はギアに焦点を当ててお話しさせていただこう！

### 3. スプラトゥーンにおけるギア

まずそもそもギアとは、インクリングやオクトリングらが“アタマ”、“フク”、“クツ”の3部位にそれぞれ装着できるアイテムである。

さらに、ギアにはそれぞれギアパワーと呼ばれるスキルが付与されており、その組み合わせによってバトルを有利に進めることができる。さらにさらに、ギアにはブランドというものが設定されており、ブランドごとに特徴的なデザインが様々施され、高いファッション性も持ち合わせている。また、そのようなギアやブランドをはじめとしたファッションの潮流はハイカラシティをはじめとしてシリーズを重ねるごとに変遷を重ねている。ハイカラシティではロッケンベルグやアイロニックなどの当時のトップブランドなどのアイテムが立ち並ぶ中、徐々にホッコリーをはじめとした裏ハイカラ出身のブランドが集まり、その自由なスタイルによりファッション熱が大いに加速していくこととなった。ハイカラスクエアでは個人の立ち上げながらもベッチューコレクションのコラボレートも見せたタタキケンサキなどが注目され、ヤコなどとのダブルネームなど新進気鋭の活躍を見せた他、ホタックスやジモンなどによるリバイバルブームにも火が点いた。舞台がバンカラに移るとバンカラの新たな価値観を形にしてストリートから

生み出されたシチリンや様々な気候に対応したギアを取りそろえるバラズシなどが台頭し、新世代のイカタコたちに親しまれている。さらに最近ではストリート系を代表するエゾッコとホッコリーが合併しエゾッコリーという新ブランドを立ち上げ、その2ブランドが生み出すシナジーに注目が集まっている。ホッコリー立ち上げに携わった SAYGO 氏はハイカラシティ、ハイカラスクエアでもプロデューサーとして様々な場面での活躍を見せていたためこれからのホッコリーやエゾッコリーの動きには注目したほうがいいだろう。

ところで、こんな言葉を知っているだろうか？

## 「ファッションはゲームだ」

ハイカラスクエアで人気のファッション雑誌『HaikaraWalker』に掲載されたフリーライターのウッディ・カワハギ氏の言葉だ。流行に敏感なイカタコたちはギアパワーのためだけでなく、自分を表現するための最高のルーツとして、ギアを装着するといっ

た意図の言葉である。私としてもこのゲームを楽しむための1つの要素としてギアのデザインにも注目してほしいと切に願う。これを読んでいる君たちも様々なギアやブランドに触れ、自分だけのファッションを楽しんでほしい。

さて、一通りギアについて語らせてもらったうえで、ここからはそんな快適なファッションライフを手助けするために、私が気に入っているブランドとギアの紹介をいくつかさせていただこう。

## 01. バトロイカ



ナワバリバトルの公式ブランドとして世界的に展開しており、初級者から上級者まで誰もが1度はお世話になったことがあるだろう。ワカバイカ T やイカホワイト、イカホワイト Vをはじめとしたどんなシーンにも合わせやすい T シャツ類はキラキラしたものに夢中のハイカラな若者たちの間で大人気だ。他にもフェスや甲子園の運営に携わっていることから、応援パーカーやバンダナ、またフェスに合わせた衣装の配布なども行っていた。

そんなバトロイカを代表するギアといえばこのイカホワイトだろう。中央のイカの文字が目を引きこのギアはシンプルな白 T シャツでどんなギアでも合わせやすく、安心して着られる 1 枚となっている。色違いのイカブラックやリニューアルバージョンのイカホワイト V など派生モデルも様々あり、まさにバトロイカを象徴するギアだ。



▲左からイカホワイト、イカブラック、イカホワイト V

## 02. ホタックス



ヘッドギア専門メーカーとしてベースボールキャップを中心に、ニットキャップやストローハット、さらにヘルメットなどのスポーツ用ヘッドギアも開発している。かわいらしく個性的でありながらも一緒に合わせる服や靴の邪魔にならない優れたデザインのギアが多く、ヘッドギアの王様として多くのイカタコた

ちから親しまれている。また、キャップのつばにはキラリと光るブランドシールがあしらわれており、これが相手にちらっと見える絶妙な角度で被るのがイカタコたちに人気なのだという。

ここではそんなホタックスの代名詞ともいえるキャップをいくつか紹介しよう。まずはウーニーズ BB キャップ

プ。プロ野球チームウーニーズの公式キャップであり、クラシカルな雰囲気

の漂う一品。オーソドックスなデザイン故 T シャツやパーカーなどなんにでも似合う

優れたものだ。次にクラゲダーキャップだ。高級感のあるレザーで縫製されたこのキャップは、

ジャケットや厚手のパーカーなどゆったりとしたシルエットのギアと合わせたい。前面にあしらわれたクラゲの刺繍もイカしたものの好きの若者たちの心をつかみ、魅了している。



▼ウーニーズ BB キャップ  
▼クラゲダーキャップ

### 03. フォーリマ

本格ミリタリーファッションから高機能ヘッドフォン



など、マニア心をくすぐるギアを多数展開するブランドだ。高性能かつ洒落の効いたファッションのギアが多く、クールに決めたいイカタコたちがこぞって愛用している。巷では多趣味な社長が自分の欲しいものを商品として企画・開発しているとのうわさもあるが、その姿勢もファンからの支持を集める要因となっている。

ここではそんなフォーリマを代表するヘッドフォンをいくつか紹介しよう。まずはオーロラのようにきれいなグラデーションが目を引くオーロラヘッドホンだ。丸みを帯びたデザインはどんなシーンでも合わせやすく、ハイカラスクエア時代から若者の人気を集めていた。次に紹介し



▲オーロラヘッドホン

たいのはミミタコ8シリーズだ。大きく8とあしらったデザインと目立つ赤いカラーは他のイカタコたちの注目を集めること間違いなしだ。スマートで洒落たデザインでありながらも、どんなギアやシーンでも合わせやすい優秀なギアなため、クールに決め

たいときにはマストなアイテムだ。また、色違いのミミタコ8 RAWは同ブランドのオールウェイズファンとの相性も良く、筆者も愛用している逸品だ。



▲左からミミタコ8, ミミタコ8 RAW, オールウェイズファン

## 04. タタキケンサキ



デザイナーが自らの名を冠したブランドであり、  
モトーンを中心にしたシンプルでありながらも

洗練されたデザインが都会の若者に受け入れられ、数多くのセレクトショップにそのアイテムを並べている。ハイカラスクエアではヤコとのダブルネームやベッチューシリーズなど多くの話題を呼んでいた。バトルの中でのファッションというこだわりを持ったタタキケンサキ氏のコンテンポラリーでありながら時代を超越したスタイルが多くのファッションистの注目を集めている。筆

者もこのブランドは非常に好いており、その卓越したデザイン性の虜となっている。

そしてそんなタタキケンサキの中でも筆者の私がおすすめるギアをいくつか紹介させていただこう。まずはヘッドギアの2つだ。シルバーのフレームが輝くワイヤーグラスはフォーマルな演出のできる大人びたギアとなっている。触手をデザインしたイカタコピアスはワンポイントでありながらもコーデの質を引き上げるアイテムだ。



◀ワイヤーグラス



イカタコピアス▶

次に紹介するのはフクギアのコテボレロポジだ。袖周りはふんわりとしたシルエットになりつつ、胸元から素材の違う生地を合わせシュツとした印象も醸し出すタタキケンサキ十八番の技術を用いたギアだ。カッコよさと可愛さを兼ね備えた優れたデザイン

ン性でバンカラの若者を中心に人気を広げている。最後にシューズギアのアローズタタキベッチューを紹介しよう。こちらはヤコのアローズシリーズを、タタキケンサキがベッチューで生産したダブルネームにより誕生したギアだ。アローズシリーズを踏襲しながらもタタキケンサキ特有の黒に赤をちりばめたデザインは瞬く間に人気を博し、若者を魅了した。フォーマルにもカジュアルにも着こなせるこのギアはどんなシーンでも君の魅力を引き立たせるだろう。



▲左からアローズタタキベッチュー, アローズシリーズのクレイジーアローズ, コテボレロポジ

## 4. ゲー研ファッションιστα

ギアやブランドについて長々と語ってきたが、ここでこの愛大ゲーム研究会に所属する研民が装着しているギアについて何人か抜粋して紹介させていただこう。(HN 表記、敬称略)

## ずんだくん



普段パブロを使っている彼は、走り回っても疲れないうカジュアルな夏服をチョイスしたそう  
だ。確かにデルタストラップならいくらインクの上を走り回っても丸洗いができるため安心だ。  
さらにアナアキ T チョーカーで遊び心をプラス！戦場を楽しそうに駆け回る彼の姿が目に浮かぶギア構成だ！

## 梨

ゴーグルから流れる前髪がチャームポイントという彼女はバンカラシティでナワバリバトルを初めてプレイしたのだという。ふんわりとした印象のスタジャンロゴマシにヌバックブーツxSJ を合わせストリート風でありながらも少し甘めの印象も受ける。この調子でこれからもバンカラシティでのバトルとファッションを楽しんでいただきたい。



## Ryo



ローラーをメインに使う彼はイカニンジャでインクの中を自由自在に動けるように、足元はスポーツサンダルの定番デルタストラップ、フクにはスポーツブランドの代名詞アロメからリイシューT ブラウンをチョイス。さらに、七色にキラキラと光るイトヨリキャップを被ることで、潜伏中でも個性をアピールできるようなギア構成となった。

## 5. おわりに

さて、イカがだっただろうか。私のギアについての想いやおすすめギアなど様々語ってきたわけだが、字数やページ数の関係上紹介しきれなかったものもたくさんある。これをきっかけにギアの魅力をどんどん発掘してもらいたい。

字数も足りなくなってきたのでここで締めとさせていただきます。よければ皆さんと一緒に。それじゃあこれにて到着！

ほな カイサン！！！！

*Let's Try*

# おきがる TRPG

—神風はプレイヤー人口を増やしたい—

H.N.神風薫

## はじめに

こんにちは！ゲーム研究会で主に TRPG, 雀魂, Minecraft, アmong アスなどのゲームを遊んでいる神風です。今回、会誌を執筆するにあたり題材を何にするか選ぶ中で、ハマってからついに2年目に突入した“TRPG”について語ろうと思いこんな記事を書いてみております。

ということでこの記事では

「TRPG って名前は聞いたことあるけどどういうもの？」

「最近 Twitter のトレンドで見かけるけど流行ってるの？」

「YouTube で推しがやってたから自分もやってみたい！」

という人に向けて

可能な限り専門用語に注釈を入れつつ、TRPG 初心者の人向けに  
布教活動を行っていきます！

(文体が変わるが気にしないでくれ!!!) よろしくお願ひします！

## TRPG ってなんですか？？？

TRPG という言葉に聞き覚えはあるだろうか。TRPG とはテーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム (*Table-talk Role-Playing Game*) の略称で、いわゆる**会話**で進めていく**ロールプレイングゲーム**のことだ。RPG(ロールプレイングゲーム)といえば「ドラゴンクエスト」や「ファイナルファンタジー」などを思い浮かべる人が多いだろう。これらはゲーム機などを用いて遊ぶものである。しかし今回紹介する TRPG ではゲーム機を使わずに**紙、鉛筆、サイコロなどの道具**と**人との会話**でゲームが進んでいく。これを聞いて「じゃあ仮に敵と戦う場面で殴ったとして、成功か失敗かどうやったらわかるんだろう？」と思った者もいるかもしれない。成功したかどうかの判定はサイコロ (TRPG 界限では**ダイス**という呼び方が主流だ) によって決まる。これを**ダイスロール**という。

具体例を挙げよう。

本文末尾で紹介する**クトゥルフ神話 TRPG** では

○%の確率で成功すると決められたものに対して1~100の値が出るダイスを振り、○%より小さな数字が出れば成功とする。

となっている。

詳細についてはシステム (詳しくは **TRPG ってどうやってやるんだ？？？** に記載) によって異なるためやりたいシステムのモノを覚えればよいだろう。

ここまでで少しは興味持ってくれたらどうか？ここからは実際に遊ぶときについて話していこう。

TRPGに必要なものは4つだ。

1. ルールブック
2. ダイスなどの道具類
3. 一緒に遊ぶ仲間
4. 人とコミュニケーションを取ろうとする心意気と想像力

と言っても、最初の頃は1も2もゲームマスターをやる経験者が用意してくれることが多いため気にせずとも大丈夫！一緒に遊べる仲間と、コミュニケーションを取る心意気と、自身の想像力があれば、身一つで飛び込んでみるのが良い。そして近年は**ココフォリア**という便利なツールがあり、成功したかの判定を代行してくれるようになってきた。より気軽に参加できるようになったというわけである。

# TRPG ってどうやってやるんですか???

前説はこんなもんでいいだろう。ここからは TRPG にどんな準備が必要でどのように進行していくかについて項目を分けて話そうではないか。

## 事前準備

### 1. システム

まず、一緒に遊ぶ仲間を見つけたら遊びたい**システム**を決める。これは RPG だと「ドラゴンクエスト」を遊びますか? 「ファイナルファンタジー」を遊びますか? と聞かれているようなものだ。システムが変われば遊び方も多少変わってくる。

この文章を書いている神風は主に **クトゥルフ神話 TRPG** と **エモクロア TRPG** という2つのシステムで遊んでいる。それぞれのシステムの特徴は後で書いておくことにしよう。

### 2. シナリオ

遊びたいシステムが決まったら遊びたい**シナリオ**を決める。シナリオはその物語の大まかな道筋だ。例えば、閉じ込められた空間からの脱出であったり、依頼や人助けであったり、未知との遭遇であったり、敵との戦闘であったりと様々なものがある。公開情報を見て気になったシナリオを遊んでみるのが TRPG を好きになるきっかけとなることが多いので気になったものを気軽に選んでみよう!

### 3. キャラメイク

上記2つが決まったら次は**キャラメイク**だ。名前，性別，身長，容姿，性格，特技など RPG のゲームでキャラメイクをするのと同様にキャラクター造形を行っていく。この時に重要になるのは**数値**だ。育成ゲームなどと同様に TRPG ではあらゆるバロメーターが数値化されていることが多い。詳細はシステムによって異なるが数値を見ればそのキャラクターのことがなんとなくわかるようになっている。「育成ゲームみたいに数値を割り振るんだなあ……」と思っておけば大丈夫だ！

さて、以上のことを行うとゲームに参加する準備が出来たことになる。次のページでは実際にどのようにゲームを進めるかについて書いていこう。

## TRPG 開始

### 1. ロールプレイとダイスロール

TRPG を開始するとゲームマスターが状況を読み上げる。

例)あなたは大学からの帰り道を友人と歩いていた。すると道の先で泣いている男の子を見かけた。

さてあなたはその男の子に声を掛けますか？

この際あなたは「声をかけに行く」という選択も「トラブルを避けたいのでスルーして通り過ぎる」という選択も出来る。あるいは、「その子が泣いている理由を探すために周囲やその子自身を観察する」という選択をするかもしれない。

この場でどのような行動をとるかをゲームマスターやプレイヤーに伝えることを**行動宣言**という。

また、この際に「あの……大丈夫？」などと声をかけることを**ロールプレイ(役割演技)**という。

ではこれらを踏まえて先程の例に対して男の子に話しかけに行くという選択を選んだとした場合を想定してその後を見てみよう。

ゲームマスター(以下 GM と表記):

あなたは大学からの帰り道を友人と歩いていた。すると道の先で泣いている男の子を見かけた。さてあなたはその男の子に声を掛けますか？

プレイヤー(以下 PL と表記):

「大丈夫？」と声をかけ視線があのように男の子の前でかがみます。

GM:男の子は「ママ……ママどこいったの？」と言って泣いています。どうやら母親とはぐれてしまったようです。どうしますか？

PL:では、「一緒に探そうか？」と言って彼の手を取り一緒にお母さんを探します。

GM:了解です。上手く探せるかどうかダイスロールをしてみましょうか。

さあここで**ダイスロール**という言葉が出てきた。TRPGってなんですか？？？で記載していたが覚えているだろうか？**ダイスロール**とはやりたいことが成功したか失敗したかダイスを用いて判定することである。

この**行動宣言**, **ロールプレイ**, **ダイスロール**を繰り返しながら様々なイベントをこなしていくのが一連の流れとなる。

## 2. ゲームクリア

さて、今更だが TRPG のゴールとはなんだろうか？

イベントをクリアすること、敵に勝つことなど様々なことが思い浮かぶだろうが、神風の思う TRPG のゴールは「**ゲームマスターとプレイヤーが共に楽しかった!**」と思えることだ。

TRPG では 1 回のゲームで短くても30分、長いものだと20時間以上の時間の拘束がある。

しかも、キャラクターを作ってもそのキャラクターが 1 回のゲームで死んでしまうこともある。

そのため、ハッピーエンドになろうがバッドエンドになろうが、みんなの満足度が高いことが重要になるのでは？と考えている。

**「プレイヤー同士の協力を忘れず、全力で楽しむ」を念頭に遊ぶこと。**

それが TRPG において最も基本的で最も大切なことだ。

## 諸君、TRPG を遊ぼうではないか！

今、ゲーム研究会ではクトゥルフ神話 TRPG が主に行われている。

〈クトゥルフ神話 TRPG とは〉

『クトゥルフ神話』という、アメリカのホラー作家ハワード・フィリップ・ラヴクラフトが未知のものに対する恐怖を描いたホラー小説が原案の TRPG だ。

未知との遭遇、ホラーな事象が起きる場所の探索などが主なテーマ。

また、神風はエモクロア TRPG も遊んでいる。

〈エモクロア TRPG とは〉

現代日本だが、《怪異》たちが、人々の傍らに確かに存在する世界線で起きる怪異譚が舞台となる TRPG だ。

《怪異》たちの感情との共鳴が主なテーマでシナリオの自由度が高い。

また、ゲームマスターを出来る人間がゲーム研究会には複数人いる。ゲームマスターによって遊べるシナリオは様々のため新歓の際に初心者だからと臆せずに「TRPG がやってみたい」と気軽に言ってみよう！

神風が以下で紹介しているシナリオ以外にも遊べるシナリオを紹介してくれるだろう。

初心者におススメ

神風がゲームマスターを担当できる&サクッと遊べるシナリオ

※注意！！

もし、興味を持ってやりたいと思ってくれた君は

**ネタバレを踏まないように** 注意して当日来てね！！

### 【クトゥルフ神話 TRPG】

カタシロ

作者:ディズム イラスト:しまどりる

プレイ人数:1人

プレイ時間:1～2時間

テーマ:短時間, 初心者向け, 対話型,

一探索者は、目が覚めると病院にいた。医者が言うには、雷に打たれたらしい。それ以前の記憶は、失われている。

舞台化された有名シナリオ！ 一対一でサクッとあなたの内面に切り込みます。**クトゥルフ神話の世界観ちょっと怖い！**と気軽に感じられるよ！

## ロッカー

作者:shinae 素材提供:Zn-s

プレイ人数:1人～

プレイ時間:3～4時間(早いと30分)

テーマ:初心者向け, 脱出ゲーム

———ここにはロッカーがある。

ここにはロッカーしかない———

ダイスロールとロールプレイをサクッと体験できるシナリオ！ロッカーしかない空間からの脱出を目指します。

## 夢の対価

作者:ぱびっぷ イラスト:じゃがいも

プレイ人数:3～4人

プレイ時間:3～5時間

テーマ:探索・戦闘・交渉の詰め合わせ, 多人数, 初級者向け

—探索者たちは、異空間に生成されたゲームに巻き込まれてしまった。石造りの部屋の中で目を覚ましたあなた、周囲を見渡すと金銀財宝やアイテムがたくさん置いてあります。ゲームをクリアするためのアイテムはどうやらここで揃いそうです。

サクッとクズなキャラクターを作れるシナリオ！異空間でクトゥルフ神話的事象に立ち向かいながら脱出を目指します！

## 【エモクロア TRPG】

新約・きさらぎ駅

作者:まだら牛 イラスト:しまどりる

プレイ人数:1～3 人程度

プレイ時間:1～2 時間

テーマ:短時間, 初心者向け, 異界からの脱出,

一電車の中でうたた寝をしていた共鳴者たち(あなた達プレイヤー)は、かの有名な都市伝説の舞台「きさらぎ駅」に迷い込んでしまった。新たなきさらぎ駅からの脱出劇が幕を上げる。

オカルト板で有名になったあのきさらぎ駅が舞台のシナリオ！現代によりみがえったきさらぎ駅を舞台にホラー?な体験が味わえます。

以下、参考になる公式 HP です

クトゥルフ神話 TRPG

<https://product.kadokawa.co.jp/cthulhu/>

エモクロア TRPG

<https://emoklore.dicetous.com/>

## おわりに

ここまで読んでくださった方ありがとうございました！少しは TRPG ってなんだろうという疑問が解決できましたでしょうか。また、遊んでみたいなと思っていただけただでしょうか。

少しでもあなたの**知りたい！**の助けになれたのなら幸いです。

誰も最初は初心者！あなたのやってみたいを神風は応援します！

ゲーム研究会では TRPG の他にも様々なゲームで遊んでいます！やりたいことを気軽に言ってくださいね！

# Let's Try おきがる TRPG!!

君がこのサークルに来てくれることを楽しみにしているよ！

# 『星のカービィ Wii デラックス』について

HN 梨

## 『星のカービィ Wii デラックス』とは

『星のカービィ Wii デラックス』は2011年に発売された『星のカービィ Wii』のリメイク作品である。

### ・ストーリー

ある日、カービィが暮らす星「ポップスター」に宇宙船「ローア」が不時着した。たまたま近くにいたカービィ、デデデ大王、バンダナワドルディ、メタナイトの四人がローアの中に入ると、そこには、遠い星からやってきた旅人「マホロア」がいた。宇宙船のパーツがバラバラになってしまい、困っているマホロアを助けるため、カービィたちはパーツを探す旅に出る。

### ・特徴

#### 本編での4人同時プレイ

今作は本編での4人同時プレイが可能である。2P～4Pはデデデ大王、バンダナワドルディ、メタナイト、または色違いのカービィを操作することができる。もちろん、ミニゲームも4人でプレイできる。

#### スーパー能力

今作の最大の特徴は、通常のコピー能力よりも強力な「スーパー能力」が登場することである。この能力は、虹色に光る特殊な

敵を吸い込むことによって発動し、地形を破壊するほどの強力な攻撃を繰り返すことができるものである。なお、通常のコピー能力と違って制限時間が存在する。デラックスでは演出がやや変化している。

#### ・「ウルトラソード」

「ソード」がパワーアップしたスーパー能力。巨大なソードを振り回して、大地もろとも切り裂く。最初に使用できる能力であり、スーパー能力の代表格である。

#### ・「ドラゴストーム」

「ファイア」がパワーアップしたスーパー能力。炎のドラゴンを呼び出して、敵や障害物を焼き尽くす。

#### ・「ミラクルビーム」

「ビーム」がパワーアップしたスーパー能力。大きなビーム弾を自在に操って攻撃する。

#### ・「ギガトンハンマー」

「ハンマー」がパワーアップしたスーパー能力。巨大なハンマーを真下に振り下ろして攻撃する。

#### ・「スノーボウル」

「アイス」がパワーアップしたスーパー能力。巨大な雪玉になり、敵を巻き込みながら転がって攻撃する。

## エクストラモード

ストーリーモードをクリアすると、2週目としてエクストラモードが解禁される。1週目と比べて、操作キャラクターの最大体力が少なくなる、敵が強化されるなどの変更点があり、難易度が高くなっている。

## デラックスでの追加要素

### ・コピー能力

デラックスでは、3種類のコピー能力が追加されている。

### ・「サンド」

砂を自在に操って戦う能力。砂かけ、砂の波、砂嵐、砂の城、砂のこぶしなどを生み出して攻撃する。

### ・「アーマー」

アーマーから様々な機能で攻撃する能力。ロボットのような外見となり、ジェットによる飛行、レーザー、パンチなどができるようになる。

### ・「フェスティバル」(過去作にも登場)

踊ることで、画面全体にいる敵に大ダメージを与える。威力は

高いが、一回しか使えない。

## ・おたすけマホロア

おたすけマホロアモードをオンにすると、マホロアが冒険の手助けをしてくれるようになる。体力を2倍にしてくれたり、ステージから落ちてもマホロアが引っ張り上げてくれたりするので、初心者でも安心してプレイすることができる。

## ・マホロアエピローグ

後日談を描いた新たな物語で、ストーリーモードクリア後にプレイできるようになる。異空のどん底に落ち、力を失ってしまったマホロアを育てながら、異空間からの脱出を目指す。

## ・わいわいマホロアランド

マホロアが作ったテーマパーク。10種類のアトラクションを最大4人で遊ぶことができる。アトラクションの内容は、新サブゲーム2つと、過去作に登場した8つのサブゲームである。パーク内にはたくさんのワドルディたちがいる。今作から追加されたきのうである「アピール」をワドルディに向けて行くと、リアクションを返してくれる。かわいい。

新ミニゲーム

### ・「みつけて！マホロア図書館」

マホロアが欲しがっている「まどう書」を探すゲーム。ラストスパートはポイント2倍になる。

#### ・「ガンガンブラスターズ」

4人で撃ち合うゲーム。攻撃が相手にヒットすると銃がレベルアップする。

過去作にも登場したミニゲーム

#### ・「刹那の見斬り」

居合切りをするゲーム。画面上に「！」がでたら素早くボタンを押し、相手に斬りかかる。『星のカービィ スーパーデラックス』で初登場した。

#### ・「おちおちファイト」

床をくずして相手を落とし、最後に生き残った人が勝つというゲーム。ステージはだんだん狭くなっていく。『星のカービィ 64』で初登場した。

#### ・「爆裂ボンバーラリー」

フライパンを使ってタイミングよく爆弾を打ち返すゲーム。『星のカービィ 夢の泉デラックス』で初登場した。

#### ・「一撃！手裏剣道場」

動くマトめがけて手裏剣を投げるゲーム。『星のカービィ Wii』で初登場した。

### ・「タッチ！早撃ちカービィ」

次々出てくるマトを素早く撃つゲーム。『星のカービィ ウルトラスーパーデラックス』で初登場した。

### ・「スマッシュライド」

スマッシュスターに乗って、相手をリング外に落とすゲーム。『星のカービィ 参上!ドロッチェ団』で初登場した。

### ・「ギガトンパンチ」

タイミングよくボタンを押して力をため、どれだけ深く地面を割れるかを競うゲーム。『星のカービィ 鏡の大迷宮』で初登場した。

### ・「たまごきゅっちゃ」

ふってくるたまごをどれだけキャッチできるかを競うゲーム。『星のカービィ 夢の泉の物語』で初登場した。

## なりきりおめん

マホロアランドのアトラクションで遊ぶと、様々なキャラクターの「なりきりおめん」をもらうことができる。お面をつけたまま、ストーリーモードやアトラクションをプレイすることもできる。お面は全部で86種類あり、中にはキャラクターのボイスがついているものもある。

## おわりに

個人的に『星のカービィ Wii』はシリーズの中でも一番好きなゲームだったので、リメイク作品が出ると知ってうれしかったので、この記事を書かせていただきました。今回はリメイクの変更点について書きましたが、他にも細かい変更点があるので、実際に遊んでみて確認してほしいです。また、原作をプレイしてなくても十分楽しめる作品だと思うので、興味のある方はぜひ遊んでみてください！

# 原神の魅力

「マップ探索しすぎてコントローラーが壊れた件」

HN.サンタクローズ

## はじめに

この記事では、「原神」について紹介したいと思います。原神はバージョンアップデート毎に新規コンテンツやストーリーが追加されるため、以下の内容は2023年3月時点のものとなります。

## 原神とは

原神は HoYoverse がリリースしたオープンワールド RPG となります。2020年9月28日よりサービスが開始され、リリース当初から SNS 上でも高い評価を得ています。現時点では Windows、Android、iOS、PS5・PS4 によって無料でプレイできます。

## 原神の魅力

原神のポイントを5つにまとめて紹介していきます。

### 1. 自由度が高いオープンワールドゲーム

一般的なRPGと異なるオープンワールドシステムが採用されているので、ストーリー進行による移動範囲の制限がほとんど無いです。というか画面に広がるマップは基本的に全部探索が可能となっているので行きたいところが多すぎて迷ってしまうのが辛いです。徒歩での移動はもちろんのこと、「風の翼」というグライダーを用いた滑空や壁のぼりなど縦横無尽に駆け巡る事ができます。

## 2. クオリティの高い3Dグラフィック

スマホでもプレイできる原神ですが、最新ゲームの画質に慣れた人でも満足できるほどクオリティの高いグラフィックや世界観が魅力的です。キャラクターやマップは3Dで細部まで作り込まれており、ストーリーではフルボイスアニメーションが採用されているためより一層世界観に没入することができます。

## 3. 丁寧なチュートリアル

マップが広いオープンワールドを特徴とするゲームですが、同じようなオープンワールドゲームでは簡単なチュートリアル後は自由度を名目にいきなりマップに放り出されることもあります。

しかしながら、原神では丁寧に説明してもらえる上にナビによる案内も分かりやすいので安心して楽しめます。

## 4. 奥深いストーリー

原神では「テイワット」と呼ばれる世界を旅することができます。テイワットには「元素」が7つあり、それぞれを司る神々がいます。人々は信仰を神に捧げることで元素を操る力を手にする事ができ、主人公たち（双子）は様々な世界を旅する中でテイワットにやってきました。しかし、謎の神に襲われて離れ離れになってしまいます。テイワットに存在する神々を訪ねて、片割れを探すために冒険することがメインのストーリーです。

## 5. 「元素」反応を駆使した新感覚アクション

テイワットに存在する元素には「炎・風・水・氷・雷・岩・草」の7つの属性があります。フィールドの水たまりや篝火、草むらなどにも元素は存在していて各キャラクターは各属性のうち1つを扱うことで元素を帯びた攻撃をすることができます。フィールド上には元素によって起動する仕掛けもあるので謎解きも楽しむことができます。

また、パーティーで元素を組み合わせることで元素反応を起こすことができます。炎+水で蒸発、水+氷で凍結、草+炎で燃焼などの様々な組み合わせを駆使することで有利に戦闘を進めることができます。

## 終わりに

現時点（2023年3月）でマップはモンド・璃月・稲妻・スメールの4つの国が開放されています。今後も随時アップデートによって新たなエリアとストーリー、新規キャラクターなどの様々なコンテンツが追加されていくので今から始めた人でもまだまだ楽しめます。PCだけでなくスマホ、家庭用ゲーム機でも無料でプレイできるので気になった方はぜひ遊んでみてください。

ひと狩り行こうぜ！

HN:クロード

## 1. はじめに

帰省してから花粉にやられているクロードです。今回はモンスターハンターライズ:サンブレイク(以下、「サンブレイク」)を紹介します。

## 2. サンブレイクとは？

サンブレイクは 2022 年 6 月 30 日に発売されたモンスターハンターライズの拡張コンテンツです。4 月に第 5 弾のアップデートが控えており、また同月末に PS4、PS5、Xbox Series、Xbox One、Windows 版が発売されます。

## 3. 魅力

### ①盟友クエスト

盟友クエストは盟友(NPC)と一緒に狩りができる特殊なクエストです。盟友クエストには最大 2 人の盟友と行くことができ、バフや畏・拘束によるサポートなどでプレイヤーの手助けをしてくれます。普段は受付嬢や教官をしている NPC 達と一緒に狩猟できることが個人的に一番うれしいです。

### ②怪異クエスト

怪異クエストはクエストをクリアするごとにクエストのレベルが上がり、その度にモンスターの体力や攻撃力が増加する特殊なクエストです。怪異クエストをクリアすると怪異クエスト限定の素材が手に入り、その素材を用いて怪異錬成(後に紹介)を行うことができます。最大レベルの怪異クエストでは、モンスターの特技を食らってしまうとほぼワンパンされてしまうくらいに攻撃力が強化されてしまいます。(その分、もらえる報酬は美味

しいですが…)

#### 4. やりこみ要素!

##### ① 怪異錬成

先ほど魅力の所で出てきたやつです。怪異錬成は、武器の強化や防具のステータス・スキルの追加が可能になるものです。武器の怪異錬成は攻撃力・属性値・切れ味などのステータスを上昇させることができます。

続いて防具の怪異錬成についてです。今までは 5 つの防具と護石、装飾品によってスキル構築をしていました。しかし、防具の怪異錬成によって今までとは比べ物にならないほどスキルを盛ることが可能になりました。防具に付いているスキルにはスキル構築にいらぬものも含まれるので、そのスキルを消して新たにランダムでスキルを付けたり、ステータスを上げたりすることができます。

怪異錬成には 3 つの種類がありますが、個人的におすすめは怪異強化・スキル特化型と呼ばれるものです。怪異強化・スキル特化型とはスキルのレベルを 1 以上上げる代わりに優秀なスキルが発生しやすい強化です。以下に怪異強化・スキル特化型を行った防具の画像を載せます。



上の画像を見ると、「集中」のレベルが 1 下がり、「風纏」、「攻撃」のレベルが 1 上がっています。(防御力、耐性値が下がっているのは誤差です…)ちなみに「風纏」は特定の装備にしかつかないスキルであるのでかなり当たりの怪異錬成だと言えます。

防具のレア度、スキルレベルの減少や耐性の減少値に細かくコストが決められており、それらを計算することによってこの防具にはどのスキルが何個付けられるのか、このスキルの組み合わせは存在しないなども把握することができます。この装備でいうと、理論的には「集中」のレベルが 2,3 下がり、優秀スキルが 3 つつけることができます。ある装備を作るために理論値を求めて何千連も怪異錬成をしています。(こういう時にも物欲センサーが働きます)

## ②マカ錬金

マカ錬金とは主にモンスターの素材を使用して「護石」と呼ばれる、スキルと装飾品をはめるスロットをもつものに変えることができます。

以下に護石の画像を載せます。



「天上の護石」というものを使用しています。この護石は「攻撃」レベル3、「翔蟲使い」レベル2、2スロット、1スロットがそれぞれ1つ付いています。マカ錬金にもいくつか種類はありますが、ほとんどのプレイヤーが「錬金術・極光」を使用しています。これは自分が欲しているスキルを護石に確定で付けることができます。また理論値に近い、いわゆる「神おま」とよばれる護石を比較的簡単に入手することができます。

上の画像を例に挙げると、理論値は「攻撃」レベル3、「翔蟲使い」レベル3、3スロット、1スロットがそれぞれ1つです。正直な話、2スロットと3スロットで付けられる装飾品はほとんど同じなので「翔蟲使い」のレベルが1上がるとこの護石は理論値になります。

## 5.さいごに

モンハンはだいたい自由にできるゲームです。ここでは述べなかったキャラメイク、防具の色彩の変更、武器の見た目の変更、各ステージの

細部のこだわりやキャラ・ステージ・モンスターの設定などまだまだ素晴らしい点があります。

また、凍気錬成大剣というバケモン火力を叩き出すぶっ壊れ装備や、自身の体力や防御力を犠牲にし、火力を出す PS 頼りの TA 勢御用達の装備なんかもあります。

少しでも気になったな~と思った人は、今ならモンスターハンターライズ+サンブレイクセットが割引されており、お買い得です！！是非とも買って、良きハンターライフを過ごしましょう！

今タイトルを見たな？  
これでお前とも(チャアクとの)  
縁ができた！



HN. ちょむすけ、

キャッホー!全地球 100 億人のロリカッケー皆さんコンバトラー!あなたの瞳をねばねばネット!あらゆる意見にスレッドトラップ!なんにもなんじゃ?少年少女の愛を粉碎する男!スパイダーマッ!

... じゃねえや, どうも ちょむすけ、です。「、」が本体です。

※ここから茶番 (壊れてしまった特別な真理子が分かる君はシアターG□ッソで僕と握手!)

ゆっくり霊 m…ルイジアナです。

ゆっくり魔理 s…真理子だぜ。

あー, 腹立たしいわね!

どうしたんだぜルイジアナ

今日も血を吐きながら続ける悲しい傀異討究マラソンをしていたんだけどそのなかで斧強化をしないどころかそもそも入れ替え技に採用すらしていないのにエアダッシュを脳死連打してたチャアク使いの恥饅頭と一緒にになったのよ。

それは大変だったんだぜ

それならせっかくだから今日はチャアクの基本的な立ち回りでも解説していこうと思うんだぜ。それじゃあ早速

ゆっくりして行ってね!

ゆっくりして行ってね!

※ここからも茶番

というわけで今回はチャアクの使い方でも緩一く解説していこうと思います。動機は茶番の通りです。まあモンハン4のチャアク実相当時のでかいおもちゃ時代からチャアク一筋な程度の並ハンなので聞き流しもとい読み流してください。わっぴー☆

## 1. 型選択

カプコンが引き起こしたサンブレイクから8か月。チャアク使いは「やけくそ火力属性超出力最高!」「斧強化キモチィィィ!」「榴弾ビンに救いはないのですかあ?」の3つに分かれ混沌を極めていた…。

というわけで慣れないうちは何がしたいかに絞ってその立ち回りを覚えていこうな!

属性超出力型はロマンとバ火力の気持ちよさを求める君にピッタリさ!

機動力が欲しい?ヒットストップの気持ちよさが欲しい?脳死で殴れる技が欲しい?そんな君には斧強化型さ!

修羅の道に進みたい,スタンやら減気怯みやらいろいろしたい?よろしい,ならば榴弾ビンだ。

あとは剣強化のはじかれ無効とオーバーヒートのヒットストップ削除で高速で剣と盾を振り回し続けるオバヒ剣型とかもあるけど特殊すぎる事例だから今回は触れないゾ☆

ちなみに私は榴弾長出力斧強化併用型です。欲張りけっこう！火力不足けっこう！俺は好きで 10 年間チャアクほぼ一筋なんだよ、楽しけりゃ OK だよ！あと案外便利なんだぞこれ！肉質無視。スタンやらで高速性能高め、低速高速どっちのモンスターにも対応可、武器持ち替え無し、好きな時に超出で気持ちよくなる！最高でしょう？！

組んでみたい変た…もとい同土諸君は次ページをどうぞ。

まあ私みたいに慣れてるなら型とか気にせず好きにやれと。というかこれ読むくらいなら討究クエでも回してきてください。

…最低限くらいの立ち回りができるんならなあ！！！！聞いてるか無強化エアダッシュ野郎！モンハンにブラックリストが無くてよかったなあ！…失礼, 取り乱しまました。…失礼噛みました。





お守りは攻撃3 スロ3スロ1を使用しています。

## 2. 超出力型の立ち回り

とりあえず儀式をこなして盾強化, ビン回収, 剣強化くらいはしといてください。

ビン回収には A 長押し→X+A→A 長押し, 砲弾装填があるのなら A 長押し→X が最適だと勝手に思っています。隙がないならカウンターフルチャージ (以下 CFC) を使うなり牽制盾突きループでごまかすなり臨機応変に対応してください。

儀式が終わったならモンスターの隙を見つけて超出を叩き込むだけ！ね？簡単でしょう？

ガードをすることを覚えてやり過ぎて隙を学んだり、ハナク s …剣強化で殴って撃針を蓄積して威力を高めたりしてください。

その基本が身についたのなら次はガードポイント（以下 GP）のある技とその発生タイミングを学びましょう。ガード性能も上がるありがたい GP 様を崇めよ。私たちチャアク使いは古来より GP 超出（or 高出力）を叩き込むことに快感を覚えてきました。GP ができるようになったあなたはようこそこちら側へ、脳汁ドパドパですわ！これですわ！やめられませんわあ！

あとは形態変化前進→全方位方向転換可能な超出は便利な派生だから難しいけど覚えておくと役に立つ…かもね！

### 3. 斧強化型の立ち回り

とりあえず儀式をこなして盾強化, ビン回収, 斧強化くらいはして。やくめでしょ。

ビン回収には以下略。

後は単純！エアダッシュでハイパーアーマーゴリ押しもよし（気絶耐性忘れんなよ？）！即妙→解放Ⅱ（スティックニュートラル状態で A）のループで定点火力とクソ長ヒットストップの快感をゲットだぜ！してもよし！

慣れてきたら相手の攻撃に即妙を合わせてガードすることなんかを覚えていこう。守勢を積んでいるなら火力も上がってお得だぞ！

盾強化は必須かと言われたら言葉を濁すけれど盾強化中は斧ダメージに 1.1 倍の補正がかかるからチャンスタイム以外で隙を見てかけなおしたほうがいいと思うぞ！

#### 4. 最後に

やること見ると難しそうに感じるチャアクでも実際触ると説明みたく案外やることは少ないんだ！ほんとに基礎しか言ってないから当たり前ではあるけども！

必須スキルなんかはテンプレ装備でも探してるときに見る動画でわかるだろうけど案外必須と呼べるものは少ない(欲張れば増え続けるけど) から肩を絞れば組みやすいぞ！！

~~変態型使ってるお前の感覚が麻痺してるだけ？それはそう！！！！~~

まあそんなわけだからロマンたっぷり触れて楽しいチャアクに  
少しでも興味があるならこんな感じの基礎を押さえてぜひ楽しんでほしいなって思うぞ！！！！難しそう？うるせえ！やろう！！

あと最後に一つ（モンハンと一切関係ないことを）言っておく…  
アストンマーチャンをよろしく！ マーちゃんの専属レンズより



COC シナリオの作り方  
～誰かの性癖は誰かの需要編～

HN:syn

はじめに:

シナリオ行きてえ〜〜〜〜

〜！！！！！！

どうも、卓不足で嘆いているしがない TRPG プレイヤーです。  
前々回に引き続き TRPG のシナリオでも記載しようかなと思ひシナリオ自体は書ききったものの、配布するにはあまりにこう…メモメモしいので断念しました。

普段 TRPG を作成するときって基本携帯で書いてるのでどう頑張っても必要情報+マップのメモ書きみたいな形になるんですよ、それゆえ非常に記事に向いていないというか…記事にするために渡す情報の全文考えて載せたりマップ作ったりしてる間に文章量過多になるというか…(←5000 字上限の記事で 7000 字 Over の前科持ち)

閉話休題。今回はシナリオ掲載するよりもシナリオ作成する人間が増えて欲しいので自分式のシナリオ(GM 用メモ)作成手順を書き記したいと思います。

そして俺にキャラ達を暴れさせてくれ！！！！

なお、自分が作ったことがあるのは COC(クトゥルフ)のみなのでそれベースに書きます。シノビガミ、パラノイア、エモクロアなどは他の人に任せるためあしからず。

## 1.シナリオテーマを決める

別名:性癖開示。

**どんなシナリオがタイプだ？因みに俺は身長(ボリューム)と尻(クライマックス)がデカイシナリオがタイプです**

どういった展開が見たいか、どういったコンセプトのシナリオが作りたいかを考えるのが最初。例として挙げるなら「剣で戦う探索者が見たい!」「理由のない悪意に襲われる探索者が見たい!」「こんな設定の怪異考えたから探索者襲わせたい!」とかがある。ちなみにこれらは全て俺が一度作ったうえで内容が気に食わなくて捨てた夢の残骸たちなので誰か救ってやって欲しい。ここが少し難しいなら現実やゲームから面白そうなものを引っ張り出して落とし込むのもいいかもしれない。

## 2.シナリオの真相を決める

いきなり真相？と思うかもしれないが、真相が無ければ謎が作れない。シナリオのあらすじなどで出てくる謎の大半は「真相から逆算して出来上がる」という事を覚えておくといいかもしれない。例としてクソ強ヒグマを討伐するシナリオを考えてみよう。このシナリオは簡潔に言えば「冬眠できなかつたクソ強ヒグマが餌を求めて村を襲った」という真相を用意している。ここからヒグマという情報をぼかし、「大きな影が村を荒らしていた、それも成人男性よりもはるかに大きい影が」といった謎を提示することが出来る。こういった謎が無ければ探索者たちを探索に向かわせることが出来ない。これを軽くでいいので頭に入れておくとシナリオを作りやすい。

1で考えたテーマを体現できる真相を作ることができれば、実はこれだけでシナリオ自体は成立する。

しかし、これだけでは味気が無い。探索をする際に村人一人に話しかけるだけで「実は近隣にヒグマが居てな…」とすぐに真相を出してしまうと探索が一瞬で終わり、物足りなさがある。これを防ぐために次の段取りがあるとよい。

### 3.シナリオで出す情報を決める(基本編)

真相を適当に分割し、さらにそれをぼかした情報を様々な場所にばら撒く。この時に必要な情報とどうでもいい情報を少量混ぜると混乱する探索者たちが見えて非常に楽しいぞ！

さっきの真相を例にする。ここで必要な情報は

- ・ヒグマの状態
- ・襲われた村の状況

の二つである。この二つを更に細かくぼかして分割し、回収させる情報の量を増やすことでシナリオのボリュームが増えていく。分割の例を挙げてみる。

ヒグマの状態は「冬眠できていないヒグマが餌を求めている」という状態。ここから連想して「ヒグマはとても機嫌が悪い」「ヒグマは餌を求めている」「今は冬である」といった感じに分割できる。更にここから連想して村の状況も分割できる。

- ・ヒグマは機嫌が悪い→「襲われた村では食料が軒並み」
- ・ヒグマは餌を求めている→「村の食料が軒並み食い荒らされている」
- ・今は冬である→「村では雪が積もっていた」

更にここで「雪が積もってるなら巨大な動物の足跡が山に続いてもおかしくないな」などと与える情報を増やしていてもいいだろう。

## 4.シナリオの舞台を決める

ここは3と順番が逆でも構わない。というか、これはあくまで自分が作る上でのポイントを押さえているだけなので本来なら順不同で構わない。

シナリオの舞台は自由度が高いほどGMが難しく、自由度が低いとやりやすいといった特徴があるため舞台設定は後から難易度に合わせて調整する、というのが個人的に楽だと思ってるのでこういう形になっている。COCシナリオにはオープン/クローズドの二種類がある。これは簡単に言うと、「閉鎖空間であるかどうか」という違いである。普段から生活している都市圏で非日常に巻き込まれる、といった内容であればオープンシナリオ、閉じ込められた屋敷からの脱出などであればクローズドシナリオという理解で大丈夫。多分…

3で分割した情報を適切にお出しできる場所を考え、その場所を包括してそうな舞台を作成する。例の時点ではそもそも「ヒグマが出るのなんて山奥の村ぐらいだろ！」って思いがあるため山奥の村という閉鎖空間(クローズド)を舞台としている。その上で探索できる場所を増やしていく。また、前提知識を補うための情報を付け加えてもいいだろう。例で考えるなら、

- ・ひときわ大きな家→村が襲われたという情報(2で出したば謎)
- ・高床式の小屋→ヒグマが餌を求めている情報(食料が食い荒らされている)
- ・狩人の家→ヒグマの生態(本来クマは冬眠するという情報) といった感じだ。

## 5.シナリオで出す情報を決める(技能編)

COC では技能を使って追加の情報を得ることが出来る。様々な技能が存在するが基本的には目星/聞き耳/図書館の三つをベースに追加情報を考えると良い。各技能に関して、

目星:注意深く観察した結果わかる情報

聞き耳:音や匂いからわかる情報

図書館:注意深く資料を読み込んだ結果わかる情報

と捉えても構わない。これらの情報からより真相に近い情報を探索者に渡すことが出来る。先ほど例に挙げた小屋では目星を使うとヒグマの毛が落ちていることに気付いても良いし、狩人の家にはヒグマの生態ではなく生物図鑑を置いておき、図書館に成功すればヒグマの情報が手に入る、といった形にしても良い。次の場所に向かうための誘導用情報や、どうしても渡しておきたい情報があるなら GM が強制的に技能を振らせるタイミングを作っても良い。例であれば、ヒグマが食料を食い荒らした後山に帰っていったという情報を出すために、小屋を出た後に目星を振らせて山に続く獣の足跡を見つけさせても良いだろう。

余談だがこのシナリオ例は書いてる最中5秒で思いついたテーマをこの書き方の順番に沿って練っているため、書きながらどんどん頭の中で追加情報が増えていく。

シナリオ作りってこういうもんだよ←

## 6.エンディングを作成する

シナリオの最後を締めくくるエンディング作成は最も重要だと考えている。個人的にはエンディングは複数用意しておくが良い。面倒だと思うがこれにはかなーり深い理由が存在する。

TRPGは非常に自由度の高いゲームであり、皆様がゲームで時折思う「扉の鍵を探すより扉壊した方がはやくない？」といったことでも実行できてしまう。そのため、自分の常識の範囲外の行動をするかもしれない探索者たちをうまくまとめて一つしかないエンディングに持っていくのは非常に困難である。そのため、作る際には条件分岐を採用すると楽かもしれない。この行動をしていたらこのエンド、これをしていないけどこの行動していたからこのエンド、といった形でエンディングを構築していく。この時、シナリオによっては「探索者が関われば関わるほど[良い/悪い]結末になる」ということを忘れてはいけない。これを感覚的に分かりやすくするため

「Aさんに爆弾を集めて届ける」というコンセプトで作られたシナリオを考えてみよう。この時、

- ・Aさんがいい人なら爆弾を使って人のためになることをした=良いエンドになる
- ・Aさんが悪い人なら爆弾を使ってテロを起こす=悪いエンドになる

といった感じだ。シナリオテーマによってエンドのハッピーエンド/バッドエンドの具合は調整すると良い。

## おわりに

シナリオは基本的に性癖、というか「あれがしたい」「これがしたい」「すべて欲しい」「ただ虚しい」といった

**努力!未来!BEAUTIFUL☆STAR**な欲望の塊だと考えているので、ふとした瞬間に「こんなシチュエーション(テーマ)あったらな〜」って降りてきたならその欲望を大事にメモして書いてしましましょう。シナリオ作りって欲望を原動力にしてるようなところがあるため、降りてきた瞬間に膨らませて勢いで書ききってしまうのがおすすです。

前々回載せた TRPG シナリオにしても「人間が物に憑依するってシステムのゲームあったよな、あれ使えないかな〜」という発想から突発的に出来上がったものなんですよ。ゴーストトリックは神ゲーだったよ…。

最後に一番重要なことですが。自分の作品を書ききることが出来たら自分を讃えましょう。シナリオでも小説でも、書いた直後は良く見えても後々見返したら変だな…と思う時があります。そう

いう時でも「うるせえ俺が面白いんだからいいんだよ!!!!!!」と

エゴイストになって心の中のヤジを黙らせましょう。

自作シナリオでは GM が世界観ごと作成していることから不測の事態でもアドリブが効くため、TRPG 初心者には是非ともシナリオ作成してから GM として探索者を弄び、探索者に弄ばれて欲しいと思っています。

君もシナリオを作って GM にならないか？

# 蛇足

偶数頁のために必要なので適当な蛇足でも。この前後輩に「syn先輩ってまともなキャラ作るイメージないんですよ(要約)」と言われて傷ついたのでちゃんと人間のうちの子でも貼っときます。



## ヴィンスモーク・ジュウゴジ

58歳

性別	男	身長	237	体重	114	出身	北の海
職業	科学者	髪の色	黄	瞳の色	黄	肌の色	黄土

STR	CON	POW	DEX	APP	SIZ	INT	EDU	HP	MP	SAN	IDE	幸運	知識
14	8	11	8	8	18	14	13	13	11	55	70	55	65

SAN値 0 / 99 不定領域 0

DB +1D4

HP 13

MP 11

技能名	合計
キック	65
マーシャルアーツ	65
目星	75
機械修理	80
跳躍	61
化学	51
生物学	41
薬学	61

戦闘・武器・防具

所持品・所持金

メモ

元海賊。何かがあったせいで海賊を辞め、独裁科学国家の王になった。自分の野望を叶える為ならあらゆる手段を用いて障害を排除するし、必要なら海や川に毒を流す。海賊時代は足技を多用していたが、戦場から離れ年老いた事により衰えている。同僚のDr.テラバンクと合同で作った不思議アイテムを複数所持している。が、すぐに無くすためテラバンクがブチ切れて共同開発を打ち切られた。ウソだど...言ってくれ".....!!!!

元ネタはONEPIECEの「何かあった世界のサンジ」。海に毒を撒け！ってセリフが好きなので持ち物には毒を持たせてるし、元ネタに準じてステルス機能付きの光学迷彩持ったキャラクター。でも光学迷彩なんてチートをGM様が許すわけないので「導入で科学発明品全部紛失させてやってください！」と元気いっぱいをお願いする予定である。

ほらね！俺だって真面目な作成が出来るんだ！（羽澄場院 真敏[元ネタ:apexのパスファインダー]から目を逸らしながら）

## 終わりに

編集部です。最後まで読んでくださった方、一部だけ読んでくださった方、「最後まで読んでやろう！」という方、兎にも角にも皆様方！楽しいひと時を過ごせたなら幸いです。これを機にゲーム研究会に興味を持っていただけたならば、ぜひ一度覗いてみてください！

また、忙しい中記事を書いて寄稿してくださった研民の皆様、本当にありがとうございます。この場を借りてお礼申し上げます。

以下、寄稿して下さった研民の一覧(50音順、敬称略)です。

- ・ syn
- ・ 泡沫春
- ・ おきの
- ・ クロード
- ・ こげトマト
- ・ シナモン焼きりんご
- ・ ちょむすけ、
- ・ ひーこー
- ・ りょう
- ・ yonowaru
- ・ ウタタン
- ・ 神風
- ・ コーヒー
- ・ サンタクローズ
- ・ ずんだくん
- ・ 梨
- ・ ゆーれー

愛媛大学ゲーム研究会編集長 syn

同副編集長 泡沫春/yonowaru

表紙担当 ひろろ

裏表紙担当 編集部一同

