

これがゲーム研究会

2020年4月



目次

- 2 会長挨拶
- 4 年間行事
- 8 飲み会について
- 9 会誌について
- 11 TRPG・体験版
- 21 Life is Strange はええぞ
- 25 頭痛持ちよ、対処を知れ
- 31 カービィボウル「球体力学入門」
- 47 GRANBLUE FANTASY Versus キャラ解説
- 59 大神の紹介
- 63 「魔界戦記ディスガイア RPG」について
- 69 とりあえず全人類音ゲーをやれという話
- 75 ミストオーバー紹介
- 83 時には少し古いゲームを

《会長挨拶》

新入生の皆さん、ご入学、おめでとうございます。今年も、新型コロナウイルスの影響もあり、入学手続きなど新生活の準備に苦慮したことと思います。そんな中で、私たちのサークルに興味を持っていただいたこと、本当にありがとうございます。

さて、ゲーム研究会（以下ゲー研）の活動についてですが、基本的には自由です。例会も一部を除き自由参加なので、テスト期間やバイトなど、それぞれの都合に合わせて活動することが出来ま

す。活動内容についても、事前に友達と準備して同じゲームをすることもできますし、着の身着のまま参加することもできます。皆さんの生活に合わせた関わり方を探してみてください。

最後に、このサークルには、様々な方がいます。ゲームだけではなく、私生活や授業のことなど、気になることはどんどん聞いてみてください。

これから一年間、よろしく申し上げます。

HN: サカナニキ

年間行事

～ 2020年度の予定～

HN：ばんぱく

(副会長)

ゲーム研究会の1年間の予定を紹介します。

《基本事項》

◎通常の活動（例会）

→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

→2か月に1回のペースを予定。

種目決めの会議もします。

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ね。

《1年間の予定》

◎4月（自己紹介）

下旬ごろ、新たに加わった新入生を交えて自己紹介をします。

同時に一年分の会費と保険料の徴収も行います。

◎5月（新入生歓迎会）

食事会です。

趣味の合う同回生や先輩との親交を深めましょう。

◎6月、7月

講義によっては試験の時期ですが、例会は行っています。

◎8月、9月

学生祭の準備が始まります。

1回生と2回生には、立て看板を各学年1枚ずつ、そして景品の購入とラッピングをお願いする予定です。

◎10月

立て看板と景品作りも大詰めです。

展示内容を決める会議もあります。

◎11月（学生祭）

学生祭があります。

去年、ゲー研では室内展示と射的の屋台を出店しました。

室内ではゲーム大会も開催しました。

◎12月（役員改変）

役員改変があります。

現時点で役職は会長、副会長、渉内（部屋取り）、編集、副編集、幹事、大会係があります。

◎1月

あけましておめでとうございます。

新年もよろしく申し上げます。

◎2月（追い出しコンパ）

4回生を送り出す飲み会があります。

皆さん入念に準備しましょう。

◎3月

新歓に向けた会議や準備などがあります。

長期休みですが、例会はあります。

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お越しください。

例会の日程や場所は、Twitter やゲー研の HP 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！！

飲み会について

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。

ここではまず、幹事より飲み会について説明させていただきます。

飲み会は大体二か月に一度の頻度で行われます。学祭の打ち上げや新年会もこれに含まれます。

飲み会の連絡は、主にゲーム研究会のグループLINEにてお知らせします。

飲酒の強要などは一切ありません。

予定の合う人で集まり、ワイワイ飲んだり食べたりゲームを語っているだけの気楽なものなので、ぜひ参加してください。

皆さんが来てくれるのを楽しみにしています。

以上、飲み会についての説明でした。

ゲーム研究会幹事
安綱、フユ茶

会誌について

HN：ユエ

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。編集長のユエです。本記事では、ゲーム研究会でたびたび発行される会誌について書いていこうと思います。

会誌の種類

●これがゲーム研

通称『これゲー』。4月に発行される新入生向けの新歓本。この冊子。

●学祭本

11月に発行される学園祭の来場者の方に配布する本。
(現在、配布の予定は未定。理由は後述の※参照)

●GIG

研民の研民による研民のための会誌。3か月に1回を目安に発行。

会誌の書き方や締め切りはゲー研の全体LINEでお知らせします。新入生にも次の会誌の発行から書いてもらうようになります。皆さんの期日と書式を守った原稿提出により、会誌は出来上がります。ご協力のほどよろしくお願ひします。

TRPG・体験版

作：アールグレイ

はじめに

TRPGとは、トークロールプレイングゲームの事。分かりやすく言えば、ドラクエとかのゲーム機を使って遊ぶRPGを、ゲーム機なしで遊べるようにしてあるものです。この記事はそんなTRPGを、読む人に体験して貰おうと思って作った、極限まで簡略化したTRPGです。簡略化しすぎて“トーク”してないロールプレイングゲームになっているけど、空気感くらいは味わえると思います。用意するものは紙とペンと6面サイコロ！（サイコロに関しては、ダイスアプリとか六角鉛筆とかでもいいです）是非やってみてね。

体験版を始める前に

まずはゲームに使うキャラクターを作りましょう。紙にメモして置いて下さい。これは貴方のアバターみたいなものです。自分の【**体力**】【**精神力**】【**知力**】【**芸術力**】を5段階で自己評価しましょう。数字が大きいほどその分野が得意という事になります。スポーツが得意な人なら【**体力**】に5をつけちゃいましょう。

このゲームには、サイコロを振って成功か失敗かを判定する場合があります。「体力で判定」と書かれていたら、【**体力5**】の時、サイコロを振って5以下が出れば成功です。

この記事に載せているシナリオ（ゲームの台本）の名前は『愛する

先輩に捧ぐ』です。記事作者が、卒業してしまう先輩方を想って作ったシナリオです。なので作ったキャラクターは「愛媛大学ゲーム研究会の4回生」という事にして下さい。貴方が例え2回生だったとしても。

これでキャラクターは完成！遊んでいきましょう。文章の指示に従っていけば大丈夫です。以下、シナリオになります。▶マークがある部分は、貴方の好きな選択肢を選んで下さい。指示された番号以外の所を出来るだけ見ないようにすると楽しめます。

愛する先輩に捧ぐ

1

後学期も終わった3月の末。あと1ヶ月も経たず卒業してしまう貴方は、ゲーム研究会の最後の例会に来ていた。
「もうすぐ卒業なんて寂しいです、先輩」
そう貴方に言ったのは、後輩の愛大花子（アイダイハナコ）。彼女と貴方は、よくTRPGをして遊んだ仲だ。そして彼女は言う。
「先輩、大事なお話があるんです。例会の後、2人だけで会えませんか？」
▶いいよ→②へ
▶嫌だ→③へ

2

例会後、花子に告白された。
「ずっと好きでした。初めて会ったあの日から。……先輩、付き合ってください」
顔を真っ赤した花子はとても可愛かった。しかし…付き合えない。
貴方には、ミュージズという名前の幼馴染みがあって、小学校の頃からずっとその人の事が好きだったのだ。
芸術で判定して成功なら④、失敗なら②へ

3

もうすっかり暗くなった頃、貴方は帰途についていた。
ふと、後ろから足音がするのにな気がつく。

- ▶振り返る→⑦へ
- ▶無視する→⑩へ

4

上手くごまかし、告白をやむやにする事ができた。
彼女は不服そうな顔をしていた。申し訳ないが…自分の気持ちは裏切れない。

→⑤へ

5

次の日、玄関の前に小包が置いてあった。明らかな不審物だ。
見れば、差出人は花子だった。

- ▶放っておく→⑥へ
- ▶開けてみる→⑨へ

6

その日は一日中、ゲームをしていた。気づけば夜11時になっていた。そろそろ眠い…
いつの間にか貴方は眠ってしまっていた。

→⑪へ

7

背後に立っていたのは、花子だった。その手にはナイフが握られている。
体力で判定して成功なら⑧へ、失敗なら⑫へ

8

反射的に走り出した貴方は、何とか花子を振り切って家に帰ってきた。
ドアのチャイムが何度も鳴らされたが、無視していたら花子は帰っていったようだった。
次の日、恐る恐る玄関を開けると、小包が外に置いてあった。
花子が置いて行ったのか…？
放置しておく事もできず、とりあえずそれを持って家の中に戻る。

- ▶小包を開ける→⑨へ
- ▶開けない→⑫へ

9

中に入っていたのは、切断された人間の腕だった。
その手首には、ゲーム研究会の部員であり貴方の友人である、愛媛太郎（エヒメタロウ）
がいつもつけていた腕時計が巻かれていた。

精神力で判定して成功なら⑪、失敗なら⑫へ

10

花子「どうですか先輩、楽しんでますか？」

11

湧き上がる恐怖に耐えながら箱の中をよく見ると、
メッセージカードが入っているのに気がつく。
カードには『先輩、この人を死なせたくないなら今日の13時までに
私の家に来てください。警察に言っちゃダメですよ。私の家は知ってますよね？
新敵の時、家まで送ってくれたし』と書いてあった。

▶ 行く→⑬へ
▶ 行かない→⑫へ

12

その日は1日、家で過ごす事にした。花子が怖かったからだ。
花子、どうして、あんなに優しくかったのに…
深夜になっても眠る事はできず、時計の針をぼーっと眺めていた。
そして、時計がちょうど12時を指した時……

→⑫へ

13

花子の家のチャイムを鳴らす。するとガチャリと音がして、花子の中から顔を出した。
「先輩！ ようこそ、上がって下さい！」
嬉しそうその顔は、いつも例会で見た花子と同じ表情をしていた。
電気のついていない家の中を歩いていくと、
花子が廊下の突き当たりの床を引っ張り上げる。
「地下室あるんですよ、うち。凄いでしょ？」
地下室へ続く梯子を降りて、驚愕した。
椅子に縛り付けられた太郎がいたのだ。
太郎は腕を切り落とされたせいか、顔色が悪く、衰弱している。
壁には、太郎の腕を切り落としたと思われる斧が掛けられていた。

▶ 花子のような人間は生かしておけない。殺してしまおう→⑭へ
▶ 花子と話し合おう→⑮
▶ 逃げよう→⑯

14

斧を手に取り、花子に向ける。なぜか花子は、貴方がそうする事が分かっていたかのような表情をしていた。

体力で判定して成功なら⑰へ、失敗なら⑱へ

15

花子は語った。
「愛媛さんを助けたいなら、そこの牢屋に入って下さい。
もちろん、入ったなら二度と外へは出しません。ずっと私と一緒に居てもらおうの」
彼女が指差す部屋の奥を見れば、鉄格子の嵌まった狭い牢屋があった。

「お願い、先輩。私には先輩がいないとダメなんです。
先輩は、ミュージズ先輩の事が好きだって知ってるけど、私だって好きなんです。
私のものになって下さい」

彼女は涙を流しながら貴方に訴えかける。
そんなに貴方の事を想っていたなんて、知るはずもなかった。
でも、ミュージズは貴方の幼馴染みで、小学生の時からずっと好きで、
来週のミュージズの誕生日には、告白しようと思っていたんだ。

- ▶ 憧れの女性を想う自分の気持ちは裏切れない→⑳へ
- ▶ 自分の意思を曲げる→㉑へ

16

恐怖で花子に背を向け、地下室から脱走しようとする。
しかし、地下室から地上への梯子が外されており、
すぐに登ろうとする事が出来なかった。

→㉒へ

17

斧の刃は見事に花子の頭部を捉えた。
血の吹き出す花子の頭蓋は割れており、もう助からないだろうとハッキリ分かる。
花子はそれでも不思議と意識があるのか、貴方の方へフラフラと歩み寄り、
微笑みかけながら囁いた。

「これでまた一緒にいられますね」

花子が倒れ伏した床には細かい薄のようなものが影っており、
花子の血が底を伝って床に広がっていく。完成したそれは、魔法陣のように見えた。

→⑳へ

18

自分がやってしまった事が信じられず、自首しようなどとも思いつかずに、貴方は家に帰った。これは悪い夢なのかもしれない。明日になったら全部元通りになるかもしれない。きっとそうだ。疲れ切った貴方は明日を求めて眠りについた。

→⑳へ

19

花子は忍ばせていたナイフで貴方の胸を貫いた。最期に見たのは自分の血が床に広がっていく光景。流れ出した血は、不思議な事に魔法陣のような形に広がっていった。

→㉑へ

20

痛みが走る。花子のナイフが貴方を貫いていた。倒れ込んだ貴方に何度も何度もナイフを突き立てていく花子。それが貴方の見た最期の景色だった。

→㉒へ

21

視界が一瞬で切り替わった。さっきまで何をしていたっけ。何かしていたような気はするが…そこは新歓コンパの会場だった。そうだった、今日は新入生歓迎会の日だ。貴方はふと、会場の隅に一人でいる新入生を見つけた。放っておかず、声をかけに行く。その子は貴方が声をかけると、嬉しそうに顔を綻ばせた。

「○○先輩！ よろしくお願ひします、愛大花子です！」

どうしてこの子は自分の名前を知っているんだろう？と貴方は不思議に思ったが、誰かに事前に聞いていたのだろうと思ひ直し、特に言及はしなかった。新歓後、彼女と帰る方向が同じだった貴方は、その子が女の子だったという事もあって、家の前まで送って行ってあげる事にした。彼女の家は一戸建ての豪邸で、今は両親は家にいないのだと言う。寂しくないだろうか。

「ありがとうございます、先輩。あ、送ってくれた事だけじゃなくて、新歓の時、一人でいた私に声をかけてくれて嬉しかったです。……先輩、大好きです。すっごく大好きです。一年間だけしか一緒にいられないけど、これからよろしくお願ひしますね！」

→㉓へ

22

そして貴方はまたその一年間を繰り返していく。一年経てば、また記憶はリセットされる。それでも、深層心理に残った記憶の残り滓が、貴方以前とは別の選択肢を選ばせるかもしれない。諦めずにトライ&エラーを繰り返せば、このループする一年間を抜け出せるかもしれない。

▶それでももう疲れた。諦める→【エンド1】へ
▶もう1度頑張ってみる→①へ

23

駄目だ、ミュージズの事を本当に愛してるんだ！
そんな感じの事を、気がついたら叫んでいた。

→⑱へ

24

そんなに花子が想っていてくれたなんて知らなかった。
ミュージズを愛する気持ちは嘘じゃなかったけど、
花子の気持ちに報いてやりたいと思った。
花子だって、大切な後輩なんだ。

▶牢屋に入る→㉔へ
▶花子を愛する事にする→㉔へ

25

貴方が牢屋の中へ入ると、外から花子がすぐに鍵を掛けた。
表情を強張らせた太郎に何かを彼女が囁くと、逃げるように彼は去っていった。
彼女が言う通り、貴方は二度と外に出られないかもしれない。
それでも、貴方は友達を見捨てられなかった。

→【エンド2】へ

26

貴方は花子に言う。
「ありがとう、花子。太郎にこんな事をしたのは許せないけど…、
でも、君の気持ちは分かったよ」
花子は目をまん丸にして驚いている。貴方は言葉を続けた。

「結婚しよう、花子。今年から東京で働くから遠距離恋愛になるけど…
それでも良いかな？」

花子はその言葉を聞くと、貴方に抱きついた。
「構いません、全然いいです！私、もう大学辞めて働きます！
東京と一緒に先輩と働きます！」

→【エンド3】へ

エンド 1

記憶がリセットされる故に、何の苦もなく貴方は一年を繰り返す。社会人になる事もなく、楽しい大学生活を繰り返すのだ。それはそれで幸せな事なのかもしれない。

貴方には知る由もない事だが、貴方の記憶は消えても、花子の記憶はリセットされる事がない。繰り返す事は花子にとって耐え難い苦痛となっていくが、それを上回る貴方への執着が、ループする一年を終わらせはしない。

まさにそれは無限に続く地獄だった。

エンド 2

それからは毎日同じような日々だった。

朝、花子を作ってくれた朝食を食べ、花子が出かけた後は花子を選んでくれた本を読んで、夜は花子とTRPGをする。

それは花子が社会人になっても変わらなかった。多分、貴方が死ぬまでそうなのだろう。

ただ、花子はずっと幸せそうだった。

エンド 3

貴方は予定通り、内定を貰っていた東京のゲーム会社に4月から勤め始めた。花子はそこへバイトとして入った。優秀だから、きっと彼女も近いうちに正社員になるだろう。

「先輩と働けて嬉しいです！」

彼女は「彼女」になった。結婚の資金が集まったら、籍を入れるつもりだ。彼女は家事も出来るし、すごく優しい。少し嫉妬深いのが玉に瑕かもしれないが。そんな彼女を見ていると、あの日の事が嘘だったんじゃないかと思ってしまう。

しかし、久しぶりに会った太郎には、やはり左腕が無かった。

★クリア後解説★

貴方の事が大好きだった花子が、卒業してしまう貴方と尚も一緒に居たくて、色々と策を講じるというのが大まかな背景です。

はじめは貴方と結ばれたくてストレートに告白していましたが、貴方の想い人（ミュージズ）への気持ちが大きかったため花子は貴方に振られ、卒業後に貴方とミュージズは付き合う事になります。それを見た花子は、貴方がミュージズのものになる前に時間を戻し、自分の想いを受け入れてくれるまでアタックし続けます。

花子の家系は代々黒魔術を生業としており、花子は両親から教わった「時間を戻す魔術」を使用しますが、これには対価として人間1人の命を支払う必要があります。その生贄を捧げる方法は、花子の家の地下に彫ってある魔法陣にその場で殺害した人間の生き血を流し込む、というものです。花子は貴方に痛い思いをしてほしくないのです、太郎を生贄にしようとする、というのがスタンダ



太郎
電気電子工学コース
の学生。



ミュージズ
性別不詳。



花子
ゲーム研究会の後輩。

ードなルートです。なので、太郎の失踪に気づかなかった場合は、貴方は何も分からないまま1年前に戻されてしまいます。KPがいた場合は柔軟にプレイヤーの動きに対応できるので、「地下室以外で花子を殺害する」という、花子から解放されるエンドへ行くことが出来ます。KPのいる普通のTRPGのほうがやっぱり各段に面白いはず。この記事に興味を持って貰えたなら、是非一度TRPGをやってみてね！ゲーム研究会のTRPGプレイヤーに言えばLINEグループに招待して貰えます。そこでTRPGの募集とかもやってるよ～

色々なTRPG紹介

●クトゥルフ神話TRPG

TRPG界の王道であり、競技人口が最も多い。ゲーム研究会で遊ばれてるのもほとんどがこれ。手軽に一緒に遊ぶ人を見つけないならこちらが超～おすすめ。モンスターや邪神が潜む世界で日常を取り戻すために、あるいは事件を解決するために奔走するキャラクターになって遊べます。

●inSANE

和ホラー系TRPG。ターン制であり、クトゥルフ神話TRPGより行動の自由度が低いものの、ルールが分かりやすく初心者におすすめのゲーム。最近ではSCPと遭遇できるシナリオもある。

●魔導書大戦マジカロギア

魔法使いになって事件を解決する、痛快なバトルが楽しめるゲーム。中学二年生の心を忘れていない人におすすめしたい。

Life is Strange は

ええぞ

HN : ばんぱく

【はじめに】

はじめまして。ばんぱくと申します。

今回は『Life is Strange』というゲームが、はちゃめちゃにいいということをお伝え出来たらなあと思っています。

読みにくい&汚い文章ですが、最後まで読んでいただけると幸いです。

また、今回紹介する『Life is strange』はCERO:D（17歳以上対象）のゲームです。ご注意ください。

【雑な概要】

本作は、オレゴン州のとある田舎町が舞台のアドベンチャーゲームです。主人公は、高校で写真を学んでいる女子高校生のマックス。マックスは、久しぶりに再会した親友のクロエとともに、行方不明となった女子生徒レイチェルの謎に迫る、、というストーリーです。プレイヤーは、突然時間を巻き戻せる力を手に入れた主人公を操作します。作中では、数々の選択肢があり、その選択によってストーリーの内容も変化します。時には取り返しのつかないこともあったり、なかったり。

【何がすごいんだ Life is strange】

① 時間を巻き戻すというギミックがおもしろい

作中、選択肢が数多くでてくることは先ほど言いましたが、選んだ直後であれば、主人公の能力で時間を巻き戻して選択をやり直すこ

ともできます。そう、選択後、これはあまりよくなかったのでは・・・？と思えばやり直せるんです。しかし、やり直した結果が必ずしもいいとは限らない。そういう葛藤もこのゲームを楽しむ要素の一つです。また、選択後に巻き戻してみると、新しく選択肢が増えていることもしばしば。ならやはり積極的に巻き戻せばいいじゃないか、と思うかもしれませんが、そう簡単な話じゃないのがまたおもしろいんですよ。

② キャラクターたちが良い

作中では高校のクラスメイトや先生たちと関わるものがたくさんあります。クラスメイト達も個性豊かで、それぞれ悩みを抱えていたり、複雑な人間関係があったりします。クラスメイトたちと話しているだけでもこのゲームおもしろいです。海外のJK&DKすげえってなります。主人公も性格も冴えない女子高校生というような感じでかわいらしくて、主人公が書いている日記を読むとくすりと笑えたりします。きっと一人はお気に入りのキャラクターや、自分に似ていると感じるキャラクターがいるはずですよ。

③ BGM や演出が良い

私が最初に「このゲーム神では？」と思ったのが序盤のタイトルが出る時のBGM演出。ゲームに一気にひきこまれました。ほんと、このゲームをプレイするときは、イヤホンやヘッドホン推奨したいです。目をつぶって主人公を歩かせていると、自分がゲーム内を歩いている錯覚に陥るぐらい音の演出が細かいです。また、次点で好きな演出が時間を最大限まで巻き戻したときの演出。ストーリーの

ネタバレに関わるので詳細は伏せますが、大変なことをやってしまっているんだ・・・ということを実感できます。総評すると、演出はエモの塊です。

④ 泣ける

本作のストーリーのメインテーマは、私個人、主人公マックスとクロエの友情だと思っています。マックスとクロエが本当の親友になるまでの物語といっても過言ではないかと思います(解釈の余地有り)。

そんな友情の話なのですが、ラストではとんでもない選択を迫られます。泣きます。私は泣きました。みなさんも泣いてください。

【さいごに】

一見平和に見える田舎町に潜む謎を、超能力を使って解明する——そんな日常の中の非日常を楽しめます。心が疲れた人や非日常を体験したい人におすすめです。飽き性の私が珍しくぶっ通しでプレイ&クリアしたというお墨付きです。

なお、本作は全5エピソードあり、エピソード1はなんと無料でプレイできます!!!是非やってください!!!お願いします!!!

※PS4、PS3 (DLのみ)、Steam、モバイルで遊べます。

頸痛 持ちよ、

対処を
知れ

HN:ミロ

1.はじめに

新入生の皆様、そして研民の皆様、ご入学・ご進級(してない方も)おめでとうございます。こんにちは、ミロです。

此度はゲームに関連する事柄ではないのですが、ゲームをするうえで大切なポテンシャル…すなわち体調に大きく関わることについてお話をできればと思います。それすなわち、頭痛についてです。

頭痛持ち歴もうすぐ10年そこそことなる私の経験談とネットの情報を基に、頭痛_特に片頭痛について、その要因と効果的なやり過ごし方についてご紹介をさせていただければな、と思います。

ただ、これは人の体調によって個人差がございましたので、あくまで参考にしていただければ幸いです。

2.頭痛はしんどい

では、そもそも片頭痛とはなんぞや？ということなのですが、ざっくりと言えば…まあ…定期的に頭が痛いことです。そして頭痛の種類のうち、今回は私が語れる2つの片頭痛についてここで説明させていただきます。

①片頭痛

結構しんどい痛みが頭の前部めがけて定期的に訪れる、これが片頭痛です。地獄ですね。そして片頭痛は元々「脳の血管が収縮！そしてその後膨張！ウワーッ！イテーッ！！」というメカニズムで起こると考えられていたんですが、今は「いや、違うんじゃない？」といくらか新しい説が提唱されているらしいです。地獄なことには変わりありませんね。あとオマケで音・光・においなどに嫌な意味で敏

感になります。地獄ですね。

原因としては、ストレス・ストレスからの解放・寝すぎ・寝不足・気圧の変化・空腹・肩こり・アルコールなど、現代社会を生きる我々にとって心当たりしかない事柄が羅列されています。地獄ですね。

②緊張性片頭痛

重苦しい頭痛が後頭部辺りにず～～んと来るタイプの頭痛です。

原因としては、身体・精神的なストレスによるものだと考えられています。例えば、長時間同じ体制でずっといた際に「血行悪い～～～イテェ～～～～」という感じですね。

3.これだから頭痛持ちはやめらんねえぜ

そしてこれらのやり過ごし方についてこれからお話しするのですが、ここで少し私が大切に思っていることを述べさせていただきます。

頭痛はたいてい薬を飲めば収まるのですが、理由も知らずに薬をガバガバ飲んでいるだけでは医療費も高くつくし、薬の耐性もすぐできてしまいますし、愚の骨頂ですよ。

なのでこの頭痛が自力で乗り越えられそうか、薬を飲むべきか考えるため、頭痛の原因や自分の傾向を理解するために以下に述べる方法をご活用していただけたらな、と思っております。

4.私がよく使う頭痛のやり過ごし方

先ほども申し上げましたが、「薬を飲むほどではないけれどしんどいな～」という時や、「今回の頭痛は何で起こったんだ？」原因を

探る間の気休めとして、2つの頭痛別にいくつか頭痛がましになる方法、頭痛がひどくならない方法をご紹介します。

～片頭痛編～

- ・なるべく明るいところを避ける
- ・冷えピタを貼る
- ・眠る などなど

頭の血管を落ち着かせることをすれば大体収まる…と思うというイメージで挑んでください。

～緊張型片頭痛編～

- ・お風呂に入る
- ・体のマッサージを行う
- ・暖かい飲み物を飲む などなど

身体の血行を良くすることをすれば大体収まるというイメージで行ってください。

5.さいごに

今回の記事は正直に申し上げて「誰でも知っていることを自分なりにまとめた」という感じになってしまったなあと感じています。あまり有益ではなく申し訳ないです…。

ともあれ、頭痛というのはその根源を断つことが難しく、抱えてしまったらほぼ一生の付き合いになってしまうのではないのでしょうか…。そんな頭痛を持っている仲間が随所にいるんだよ、ということはこの記事で知っていただけるだけでも幸いです。

…え？そもそも頭痛持ちじゃない……？？？

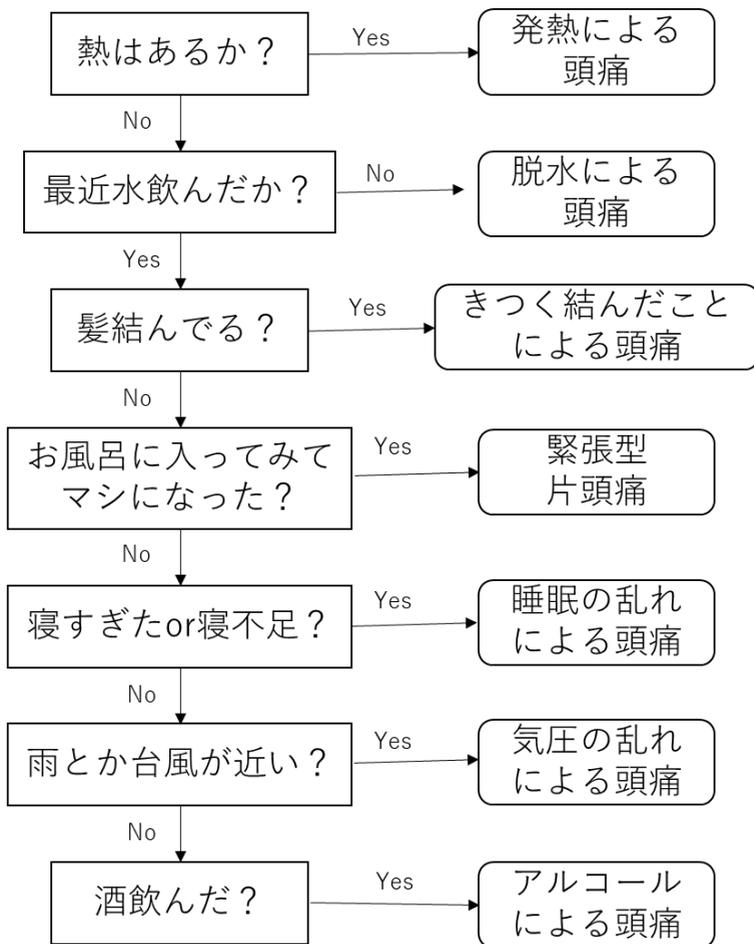
うるせ～～～～～～！！！！知ら
ね～～～～～～！！！！！！頭痛とは
無縁な世界で幸せに生きるチクシ
ヨ～～～～～～～～！！！！！！

おまけ

フローチャート作ったので頭痛の原因を探るときに参考にしてください。

左上から順々につぶしていく形になります。たぶん。

これもあくまで私なりのやり方ですので、ほんとうにご参考までにとどめていただければ……！



参考文献

[1] 頭痛 | 痛み解決ナビ | 頭痛にバファリン | ライオン株式会社
<https://www.bufferin.net/navi/head/>

カービィボウル

「球体力学入門」

カービィボウルへの物理学の導
入による攻略

著 麒麟

1. はじめに

「カービィボウル」は、1994年9月21日に任天堂より発売されたスーパーファミコン用コンピュータゲームである。「星のカービィ」シリーズ生みの親である HAL 研究所と任天堂による開発であり、主人公であるカービィがボールとなってステージ上の敵をゴルフないしビリヤードの如く倒すことでゴールを目指す作品である。「カービィボウル」は非常に難易度が高いことで知られており、その要因として、細かなショットとステージのギミックによってゴールまでの予測が極めて難しいことや、プレイヤーの操作によって大きくカービィの軌道が変わってしまうことから、その技術性からもこのゲームの難易度が伺える。しかし、この要因のうち、前者はゲームシステム的な面から理論上予測することは可能であり、TAS (Tool Assist Speed run/Super play) 界限ではこの観点のみを重視する。一方で、後者はプレイヤーの技術的な面を考慮するので、RTA (Real Time Attack) 界限ではこの面も念頭に置かねばならない。この論文では、このうち主に前者に目を向けたうえで、「カービィボウル」の攻略に一矢報いることを目標に、**球体力学**¹を題して物理学の視点あるいは数学、統計学の視点からも攻略していこうと思う。

¹ <https://dic.nicovideo.jp/a/日本カービィボウル学会>

2. 「カービィボウル」の物理法則

「カービィボウル」の世界ではどのような運動法則が成り立っているのだろうか。ここでいう「運動法則」とは、我々の実在する世界において成り立つ物理学的な法則性のことを指す。

では、「カービィボウル」の世界では同様の法則が成り立つのだろうか。例えば、動画「3つのボタンでカービィボウル」²を視聴していただければ、物理学的な理由によって問題を解決しているなど、少なくとも「カービィボウル」の物理演算は我々の界と同様であることは想像にたやすい。

ここでは、「カービィボウル」の物理演算が現実の物理法則に沿うものとして議論する。

²<https://nico.ms/sm9687828>

3. 「カービィボウル」の力学

3.1. 座標、運動の法則

「カービィボウル」の座標はゲーム内での厳密な座標を用いれば特に操作を加えることなくそのままの座標を用いることができる。一方で、都合の良い座標を定めてやれば、計算がきわめて楽になる場合があるので、我々はこの方法を用いることとする。つまり、座標は任意に定めてよい。

「カービィボウル」の運動法則は現実の運動法則に沿うものとして議論を展開すると前章で仮定した。これに従えば、「カービィボウル」にもニュートンの運動の法則を導入することができるので、古典力学による議論が可能になる。この論文では、古典力学の議論を中心に展開する。

さて、ニュートンの運動の法則とは次の3法則のことを指す。

Rule. ニュートンの運動の法則

- 第一法則：質点は、力が作用しない限り、静止または等速直線運動する。(慣性の法則)
- 第二法則：質点の加速度は、そのとき質点に作用する力に比例し、質点の質量に反比例する。(運動の法則、運動方程式)
- 第三法則：二つの質点 1, 2 の間に相互に力が働くとき、質点 2 から質点 1 に作用する力と、質点 1 から質点 2 に作用する力は、大きさが等しく、逆向きである。(作用・反作用の法則)

3.2. 力の種類と運動方程式

運動の第2法則である運動の法則について、次の関係式が成り立つ。これを**運動方程式**という。

$$m\vec{a} = \vec{F}$$

ここで、 m は(カービィの)質量、 a は(カービィの)加速度、 F は(カービィに与えられる)力である。 a と F はベクトル値を取るものとする。 a は加速度であるが、変位の2階微分によって与えられる値であるから、上の運動方程式を微分方程式に書き直すと、次のようになる。

$$m \frac{d^2 \vec{x}}{dt^2} = \vec{F}$$

ここで、 x は(カービィの)変位、 t は時間を示す。

さて、運動方程式において最も重要な要因は力であるが、カービィにかかる力には大まかに分類することができる。

1. ショット(カービィに与えられる最初の力)
2. 摩擦力・重力
3. ヤクモノ(障害物)

1番はショットであるが、これがカービィの軌道を決める最大の要因である。ショットのパワーは64段階あり、数値上では $\{f \in \mathbb{Z} | 0 \leq f \leq 63\}$ の(広義の上限付き)自然数を取る。しかし、この値をそのまま用いることは容易でないので、 $F = kf + f_0$ (k は係数)という形式で用いることにしよう。2番はカービィが移動するにつれて進行方向とは逆方向にかかる力、つまり摩擦力のことであり、カービィ

が減速する要因である。同時に、カービィが斜方投射されても落下するのは鉛直下方向への力、つまり重力である。3番はヤクモノと呼ばれる障害物にカービィが衝突した場合に作用反作用の法則によって障害物に作用する力が働くと同時に、カービィには反作用の力が働く。この議論は力積と運動量保存則の項で再度解説する。ここでは、1番と2番について解説する。

2.3. 力のつり合い、摩擦力、重力

垂直方向について考える。一般に、カービィが静止時には次のような関係式が成り立つ。

$$m \frac{d^2z}{dt^2} = N - mg = 0$$

ただし、 N は垂直抗力、 g は重力加速度である。このことから、初期条件として $\vec{x} = (0,0,0)$, $\vec{v} = (0,0,0)$ と定めると、この式は力のつり合いを満たす。

水平方向について考える。進行方向に対して軸を取る。いま、カービィは速度 \vec{v} で運動しているものとする、ショット以後の運動方程式は、動摩擦係数を μ とすると、次のようになる。

$$m \frac{d^2x}{dt^2} = -\mu mg$$

カービィの質量は 0 でないと推定する。これを成分ごとに解くと、 C, D を積分定数として、

$$v = -\mu gt + C$$
$$x = -\frac{1}{2}\mu gt^2 + Ct + D$$

さて、境界条件を $C = v_0, D = 0$ とすると、次のようになる。

$$v = -\mu g t + v_0$$

$$x = -\frac{1}{2}\mu g t^2 + v_0 t$$

従って、この公式を用いることでカービィの速度と変位を推定できる。

「カービィボウル」は 30fps のゲームであるから、時間について離散値を取る。そこで、次のように考える。

t は整数値。時間 t から時間 $t + 1$ にかけて速度 $v(t)$ から $v(t + 1)$ 、変位 $x(t)$ から $x(t + 1)$ に変化するとき、運動方程式から、

$$m \frac{dv}{dt} = -\mu m g$$

カービィの質量は 0 でないと推定すると、

$$\frac{dv}{dt} = -\mu g$$

となる。(①式)

さて、微分は次のような定義で表されている。

$$\frac{dv}{dt} = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta v}{\Delta t} = \lim_{t \rightarrow T} \frac{v(t) - v(T)}{t - T}$$

このことから、近似的には次のように表せる。

$$\frac{dv}{dt} \approx \frac{\Delta v}{\Delta t}$$

以上により、①式は次のように書き直せる。

$$\frac{\Delta v}{\Delta t} \approx -\mu g$$

さて、以後この式を等式として認めることにすると、仮定より、

$$v(t+1) - v(t) = -\mu g$$

これにより、漸化式とみなせるので、 $-\mu g = \text{const.}$ であるから、この式は等差数列であることがわかる。初項(=初速度)を $v(0) = v_0$ として、厳密な意味でのカービィの速度は、

$$v(t) = v_0 - \mu g t$$

となることがわかる。この式は連続関数とみなした $v(t)$ の微分方程式の解に一致する。

同様にして、変位の式についても考えることにすると、変位の時間微分は速度なので、

$$\frac{dx(t)}{dt} = v(t)$$

先ほどの議論により、微分は平均変化率とみなして、

$$\frac{\Delta x(t)}{\Delta t} = v(t)$$

$$x(t+1) - x(t) = v(t)$$

$$x(t+1) - x(t) = v_0 - \mu g t$$

この漸化式は2項間が階差数列であるから、一般項は、

$$x(t) = -\frac{1}{2}\mu g t^2 + \left(v_0 - \frac{1}{2}\mu g\right)t + x_0$$

である。また、初期座標が $x(0) = 0$ とすると、特殊解は次のようになる。

$$x(t) = -\frac{1}{2}\mu g t^2 + \left(v_0 - \frac{1}{2}\mu g\right)t$$

この式は、 $x(t)$ を連続関数とみなした時とは異なるが、 $-\frac{1}{2}\mu g t^2 +$

$v_0 t$ の項は一致している。なお、変位については、 $x(t)$ から $x(t+1)$ に変化したとき、この間の時間は1であるから、この時間での変位量は $\Delta x = v(t) \times \Delta t = v(t) \times 1 = v(t)$ となり、結局は元の式に帰着する。

次に、カービィを斜方投射させる。カービィを水平からのラジアン角 θ で打ち上げる。初速度 $\vec{v}_0 = (v_0 \cos\theta, v_0 \sin\theta)$ で打ち上げたとすると、その間、力 $\vec{F} = (0, -mg)$ がはたらくので、成分ごとに微分方程式をたてると、

$$\begin{cases} m \frac{d^2 x}{dt^2} = 0 \\ m \frac{d^2 y}{dt^2} = -mg \end{cases}$$

水平方向について、特殊解は、

$$\begin{cases} v_x(t) = v_0 \cos\theta \\ x(t) = v_0 \cos\theta \cdot t \end{cases}$$

垂直方向について、特殊解は、

$$\begin{cases} v_y(t) = v_0 \sin\theta - gt \\ y(t) = v_0 \sin\theta \cdot t - \frac{1}{2}gt^2 \end{cases}$$

以上により、連続関数とみなしたときのカービィの斜方投射についての議論は完成した。離散値の場合について考えると、変化するのは $y(t)$ のみであり、この式は、

$$y(t) = (v_0 \sin\theta - \frac{1}{2}g)t - \frac{1}{2}gt^2$$

となる。

3.3. エネルギー保存則、運動量保存則

○エネルギー保存則

カービィのポテンシャルエネルギーを考えると、

$$U(h) = \int_0^h mgdz = mgh$$

非保存力がはたらいていないとき、つまり摩擦力が働いていないときには、**エネルギー保存則**が成立して、

$$mgh + \frac{1}{2}mv^2 = \text{const.}$$

となる。一方で、摩擦力が働いているときには、力学的エネルギーの差が摩擦力の仕事であり、

$$\left(mgh_2 + \frac{1}{2}mv_2^2\right) - \left(mgh_1 + \frac{1}{2}mv_1^2\right) = \int_{x_1}^{x_2} (-\mu mg)dx$$

となる。

○運動量保存則

カービィの運動量は一般に mv とあらわされるので、運動方程式は、

$$\frac{dp}{dt} = F$$

これを両辺時間積分すると、

$$\int_{t_1}^{t_2} \frac{dp}{dt} dt = \int_{t_1}^{t_2} F dt$$

$$mv_2 - mv_1 = \int_{t_1}^{t_2} F dt$$

これは運動量の変化が力を関数とする時間積分であることを示しており、力積に当たる。

内力のみが働く場合、2物体間の衝突において、同様の式をたてると、作用反作用の法則に注意して、

$$m'v'_2 - m'v'_1 = \int_{t_1}^{t_2} (-F)dt$$

以上の2式を足し合わせると、

$$mv_1 + m'v'_1 = mv_2 + m'v'_2$$

これが**運動量保存則**である。ただし、運動量保存則が成立するのは外力が働かない前提であるから、摩擦力が働く「カービィボール」では、総運動量の変化が外力の力積に等しいことを用いて利用する必要がある。つまり、次の式が成り立つ。

$$mv_2 - mv_1 + m'v'_2 - m'v'_1 = \int_{t_1}^{t_2} (-\mu mg)dt$$

○反発係数

床や壁、バンパー等の衝突の際に、速度が減速する。これはカービィと物体との材質によって変化しており、このとき、2物体間の相対速度の比を**反発係数**といい、次の定義式によって定める。

$$e = -\frac{v_2 - v'_2}{v_1 - v'_1}$$

この式に従えば、単純なカービィの軌跡を壁等が存在しても追うことができる。

簡単な応用例として、作中では、カービィと壁の反発係数と、カービィとバンパーの反発係数では、前者のほうが小さい値を取るこ

とが目に見えてわかる。カービィが壁によって跳ね返ったときの速度がバンパーの場合に比べて小さいからである。つまり、バンパーの場合は減速しにくいという特徴がある。

○反発係数の応用例題

無限に広い滑らかな平面 $z = 0$ において、カービィが鉛直上方向へ初速度 $\vec{v}_0 = (v_0 \cos \theta, v_0 \sin \theta)$ (θ は平面に対して上方向のラジアン角)で斜方投射する。カービィと床の間の反発係数を e とする。

- (1) n 回目の落下する直前の速さを求める。
- (2) カービィが描く n 個目の放物線の軌跡の頂点の高さを求める。ただし連続関数とみなしてよい。

☆解答☆

(1)

$n = 1$ のとき、初速度が $v_0 \sin \theta$ であるから、運動の対称性から、平面への直前の落下速度もまた $-v_0 \sin \theta$ である。従って、反発係数の式から、

$$e = -\frac{v(2)}{v(1)} = -\frac{v(2)}{-v_0 \sin \theta}$$

$$v(2) = e v_0 \sin \theta$$

帰納的に n 回目の落下速度を考えると、

$$v(n) = e^{n-1} v_0 \sin \theta$$

となる。□

(2)

$n = 1$ のときの放物線は、

$$z(1) = v_0 \sin\theta \cdot t - \frac{1}{2}gt^2$$

となる。これを微分して、極大値を求めると、

$$z'(1) = v_0 \sin\theta - gt$$

より、 $t = \frac{v_0 \sin\theta}{g}$ となるので、これを代入すると、

$$z(1) = v_0 \sin\theta \cdot \frac{v_0 \sin\theta}{g} - \frac{1}{2}g \left(\frac{v_0 \sin\theta}{g} \right)^2 = \frac{(v_0 \sin\theta)^2}{2g}$$

よって、 $n = 1$ のときの最高点の高さは、 $\frac{(v_0 \sin\theta)^2}{2g}$ である。

ここで、エネルギー保存則は空中においては成立するので、最高点での高さを h として、落下点での運動エネルギーと最高点でのポテンシャルエネルギーが等しいことにより、

$$\frac{1}{2}mv^2 = mgh$$

$$v = \sqrt{2gh}$$

この式と反発係数の式から、

$$e = -\frac{v'}{v} = -\frac{\sqrt{2gh'}}{-\sqrt{2gh}} = \sqrt{\frac{h'}{h}}$$

であるから、この式により、

$$h' = e^2 h$$

となる。この式を用いると、最高点の高さを帰納的に求めることができ、

$$z(n) = e^{2(n-1)} \cdot \frac{(v_0 \sin \theta)^2}{2g}$$

となる。□

3.4. 角運動量保存則、円運動

運動方程式をベクトルで書くと、次のようになる。

$$m \frac{d^2 \vec{r}}{dt^2} = \vec{F}$$

両辺に \vec{r} を左からかけると、次のようになる。

$$m \vec{r} \times \frac{d^2 \vec{r}}{dt^2} = \vec{r} \times \vec{F}$$

ここで、次の関係式を用いる。(ベクトル積の微分)

$$\frac{d}{dt} \left(\vec{r} \times \frac{d\vec{r}}{dt} \right) = \vec{r} \times \frac{d^2 \vec{r}}{dt^2}$$

これにより、代入すると、

$$\frac{d}{dt} \left(\vec{r} \times m \frac{d\vec{r}}{dt} \right) = \vec{r} \times \vec{F}$$

さて、この式について考えてみると、 $m \frac{d\vec{r}}{dt} = \vec{p}$ は運動量、 $\vec{r} \times \vec{F} = \vec{N}$ は力のモーメントを表す。そこで、 $\vec{L} = \vec{r} \times \vec{p}$ を**角運動量**と定義してあげると、この式は次のように書ける。

$$\frac{d\vec{L}}{dt} = \vec{N}$$

この式は、「角運動量の時間変化=力のモーメント」であることを示している。ここで、 $\vec{N} = \vec{0}$ のとき、角運動量の時間変化がない

ので、角運動量は保存される。これが**角運動量保存則**という。これが成立するための条件として、力のベクトルと位置ベクトルが平行であること、すなわち $\vec{r} \parallel \vec{F}$ であることが条件である。

これに関連して、等速円運動について考える。「カービィボウル」では、円運動する物体として、ヤクモノのひとつである回転床が存在する。この床に乗ったカービィは**等速円運動**をしている回転床によって加速し、方向も曲げられる。等速円運動をしている回転床について、カービィの系に則って運動方程式を立てると、

$$\begin{cases} m \frac{d^2x}{dt^2} = -\mu mg \cos\theta + mr\omega^2 \cos\varphi \\ m \frac{d^2y}{dt^2} = -\mu mg \sin\theta + mr\omega^2 \sin\varphi \end{cases}$$

となる。これを解くと、 A, B, C, D を積分定数として、

$$\begin{cases} v_x = (-\mu g \cos\theta + r\omega^2 \cos\varphi)t + A \\ v_y = (-\mu g \sin\theta + r\omega^2 \sin\varphi)t + B \\ x = \frac{1}{2}(-\mu g \cos\theta + r\omega^2 \cos\varphi)t^2 + At + C \\ y = \frac{1}{2}(-\mu g \sin\theta + r\omega^2 \sin\varphi)t^2 + Bt + D \end{cases}$$

であることがわかる。

4. まとめ

今回の論文では「カービィボウル」を物理学的に解くことを目的として起稿した。特に本論文の主題となった第3章では運動方程式、力学の保存則、跳ね返り係数といった3つの観点から基本的な運動について解析的に解いた。現段階では完全な形での解析には至っておらず、内部データ等に頼らざるを得ない場面も多々見受けられた。また、筆者の勉強不足により、今回は解析力学については保留した。もし引き続き研究を行う機会があるとなれば、こうした反省点からより高度な理論的な「カービィボウル」で遊びたいと考えている。

5. 最後に

現在、「カービィボウル」はNintendo Switch Online 専用フリープレイで遊ぶことができるので、是非遊ぶことをお勧めしたい。このフリープレイでは、失敗しても任意の時間まで戻すこともできるので、原作の高難度さも解消でき、大変遊びやすくなっている。



GRANBLUE FANTASY Versus

グランブルーファンタジーヴァーサス

キャラ解説

安綱

はじめに

グラブルヴァーサス（グヴァー）発売から約1か月（執筆時点で）経ち、今のところはこのゲーム中々楽しめています。という訳で、ここではその一か月を通して分かった各キャラの長所短所、総合的な評価を紹介していこうと思います。

初めはナルメア紹介を書いてたけど8000文字ぐらいいったので没にしました……あと今年はヨロナで配布が遅れてその頃には新キャラ来てるという……

キャラ評価

● グラン

長所

長所は何と言っても器用万能なところ。剣はやたら短いが、なかなか気合の入った振り方をするので牽制のリーチは必要な分ある。そして格ゲー三種の神器である、波動、竜巻、昇竜全てにおいて標準以上の性能を持っており、非常に安定した運用が可能。

竜巻（突進）が純粋に強い。彼の突進技、ドライブバーストの性能があまりにも高すぎて、そのモーションからヤクザだのなんだの言われている程度には強い。

それでいて画面端での火力は十分にあり、コンボも簡単、運び能力も高いと正に至れり尽くせり。

短所

正直あまりないのだが、強いて言うなら崩しが強くなく、どう

してもガードの固い相手には苦勞しがちである。

また、周囲に強さを認知されているので、ある程度上手い人は当たり前のように対策しており、簡単に扱えても案外勝ち進むのは難しいかもしれない。

総評

優秀。この一言に尽きる。ただ、それは裏を返せば今後の調整でメスを入れられる可能性があるということでもある。とりあえず使うキャラが決まっていなければ一番おすすめ。

● カタリナ

長所

通常技がとにかく強い。リーチと速度に優れ、得意の中距離で待ち、ひたすら牽制と対空を繰り返すだけでも相手は相当辛いだろう。

横押しもそこそこ強く、画面端であれば十分高火力なコンボも可能。格ゲー三種の神器を活かし、とにかく自分のペースで試合を進められる。

短所

近距離においては驚くほどの強さは発揮しない。そのため一度攻め込まれると不利な状態で耐えるか、一か八か昇竜を打つしかやるのがなくなりがち。ただ、この短所に関しては対空意識などプレイヤーの技量次第で何とでもなる。

中距離では一方的に触れるが、崩せはしない。崩すには結局接近する必要がある。

総評

グランが攻めの万能キャラなら、こちらは守りの万能キャラである。グランのように強力な必殺技で積極的に攻め込むよりも、優秀な通常技で相手の機先を制する形で戦うのが基本になるだろう。やはり扱いやすく、初心者におすすめ。

● シャルロット

長所

機動力があり、動きに小回りが利くため近距離で相手にまとわりついて戦いやすい。

コマンドはやや取っつきにくいだが、昇竜と突進、特に昇竜が驚くほど優秀である。

ジャンプが鋭く、空中から攻め込みやすい。

短所

機動力はあるが、素のリーチは短め。足を止めての牽制合戦では不利な場面が多い。

対空技があまり強くない。そのため空中から攻める相手は苦手である。

火力が低め。

総評

やることが非常に単純であり、それ故目立った長所も短所もあまりない。そのため比較的初心者向けのキャラである。しかし、昇竜の性能だけは本当に目を見張るものがある。(そのうち修正されそう……)

● ランスロット

長所

各種必殺技が非常に優秀。癖は強いが、出してしまうえば相手の行動を大きく制限できる飛び道具に、単純に優秀な突進、固めに便利な連続技、一風変わった昇竜兼崩しのワープと、どれもかなり強い。

加えて特殊技が便利で、崩しにも対空ずらしにも使える。

機動力があり、特に画面端の脱出能力が非常に高い。

奥義の確定反撃が非常に難しい。

短所

通常技が弱め。武器が短いのが災いしてか、牽制メインの中距離戦ではかなり辛い。

強みのほとんどを必殺技に依存しており、クールタイムを意識する必要がある。

総評

長所と短所を見てもらえば分かるが、非常に歪んだ強さの持ち主。中距離は苦手なので、更に距離を離して飛び道具と一緒に攻めよう。とか、苦手な距離を優秀な突進で埋めてしまおう。のように、どうしても一部の優秀な技を押し付けている感が否めない。

そのため、ある意味やることは単純で分かりやすい。ただ、もしもこの先優秀な必殺技の性能が下げられたならば、相当辛いことになるだろう。

● パーシヴァル

長所

通常技のリーチが長め。かつ固めに便利な技や豊富な崩しを持

っており、相手を自分の間合いで捉えて択を押し付けるという単純な駆け引きが楽しめる。

本領を發揮するのに自己強化が必要な分、強化後の必殺技の性能は高く、強化さえあればどこでもある程度の火力や運び性能を發揮できる。

飛び道具が回り込みで回避できず、独特のプレッシャーがある。

短所

各種必殺技やコンボのために自己強化を行う必要があり、何をするにも一手間掛かる。

通常技はリーチが長いものの際が非常に大きく、自身の喰らい判定も大きく前に出るものが多い。

空中技があまり強くなく、飛び込みが苦手。

総評

地上でどっしり構え、自己強化で足元を固めつつリーチを活かして相手を迎え撃つ待ち主体の戦法が単純に強力。

しかし、より優秀な牽制や飛び道具を持つ相手だったり、体力でリードを取られた場合などは攻め込む必要があるが、自己強化の関係上攻めをどこかで中断しなければならないのが痛い。

機動力も高くないため、逃げる相手を追うのは難しいだろう。そのため、とにかく自分のペースで試合を動かすことが重要になるキャラである。

- フェリ

長所

通常技のリーチが非常に長く、他のキャラなら飛び道具を撃つような位置から通常技で殴るアウトレンジ戦法が取れる。

比較的機動力がある。

特殊な状況では固めや崩しも強力。

短所

完全に無敵のある昇竜は強化版のみで、一度使うとしばらく使えなくなるため、切り返しが弱め。

各技の間が大きいと、相手の攻撃が届く距離では大きな不利を背負いやすい。

対空技が使いにくい。

体力が低い。

総評

自分の間合いで一方的に殴り続ける典型的なアウトレンジキャラ。その割に切り返しは出来るので、意外と寄られても何とかなる。

画面に長く残留する飛び道具の奥義や、設置技を用いた固めは強力で、特殊な自己強化技を使えば唯一無二の崩しも可能と、総じてできることの多いキャラ。

裏を返せば、やるべきことが多く若干扱いにくいということである。

● メーテラ

長所

高水準の性能の飛び道具を多く持ち、近寄ることなく相手を攻撃できる。

特殊技、ゼファーにより機動力が高く、逃げにも攻めにも使える。

短所

体力が低い上、ゲージを使用しない無敵技を持たないため、切り返しも非常に弱い。そのため、防御面は全キャラ中最も脆い。

中距離を埋める技があまりなく、通常技が届かないが弾を打つには近い微妙な位置の相手が苦手。

総評

いわゆるシューティングキャラ。切り返しが本当に弱いので、基本的には寄られたら死ぬ気で追い払うかゼファーで逃げることになる。

このゲームは全キャラ共通で使える回り込みという弾抜けがあるので、そういう意味では少し不遇かもしれない。それでも十分に強いので、間合いの管理に慣れた中級者向けのキャラ。

● ファスティバ

長所

近距離では強力な打撃と投げによる二択を仕掛けることができる。

火力が非常に高く、運び能力も高いため、一度ペースを握ると押し切りやすい。

対空が強力で、相手の飛びにリスクを負わせやすい。

体力が多い。

投げ奥義の性能が高く、ワンチャンスで試合の流れを変えやすい。

短所

ゲージを使用しない切り返し技を持たない。さらに図体が大きく、足も遅いため攻められやすく、忍耐が必要な場面が多い。

遠距離の相手に対抗する手段をほとんど持っていない。

総評

大柄で、相手に近づいて豪快に投げる典型的な投げキャラ……に見えて、実はそうでもない。昨今の投げキャラは強引に近づき場を荒らすタイプのものが多いが、彼（彼女？）の場合はかなり繊細な運用が求められる。限界まで耐えて少しずつ距離を詰め、射程圏内に収めてからは絶対に逃さないという辛抱強いプレイングを強いられる。

リアットや中ヘッドバット、コマ投げなど、全体的に相手のガードという行為に対しリスクを負わせる技が多く、一度近づけば無類の強さを誇る。

● ゼタ

長所

弾の性能が独特で、かなり強力。

空中から特殊な軌道での飛び込みが可能で、奇襲性能が高い。

空中特殊技を使用した崩しが強力。

短所

槍を持っているが、持ち方が悪いのかリーチが驚くほどない。

切り返し用の技はあるが、どうにも信頼できない。

対空が若干弱め

総評

色々揃っているが、色々足りてないという微妙なキャラ。しかし、決して弱いという意味ではない。

近距離戦主体なのに切り返しが弱いという点はかなり痛く、運用は意外と繊細。

● バザラガ

長所

特殊技の使用後は各種技にアーマーが付き、強引な攻めが可能になる。

中距離でのプレッシャーが非常に強く、得意な間合いではとことん強い。

崩しが豊富。

体力が多い

短所

足が遅く、的が大きい。

アーマーを付けないでいるとただ動きが遅いだけで、どうにも弱い。

ゲージを使用しない切り返し用の技が無い。

総評

どのキャラが強いのか？ という論争においては、各人である程度意見が分かれるものの、最弱は？ と聞かれると大抵の人がバザラガと答える。

アーマーを付けなければただの鉄屑だが、付けている暇がない。攻められたら切り返しができず殴られ続け、大体負けている。というかアーマー付けても相手によっては無慈悲に投げられ

る。体にガタが来たか――

ところがもしうまく行って中距離戦に持ち込めば勝てる時も多々あり、悪意のある言い方をすれば「大抵何もできずに負けるけど、たまに勝つときは完勝する」キャラ。

● ローアイン

長所

画面に残留する飛び道具を多く持ち、固めが強め。

逃げ足の速さが随一で、特殊技と併用してかなり粘れる。

ゆぐゆぐによるワンチャンスがある。

切り返しが当身で、詐欺飛びに強い。

短所

素のリーチは短め。

当身は詐欺飛びには強いものの、地上の相手には反撃を避けでかわされるほど反撃の出が遅い。

ゆぐゆぐは慣れた相手には通用しない。

飛び道具を打撃で止められる。

総評

ある意味最強の初見殺し。しかし、対ローアインを極めた相手にはワンチャンスが無くなり、途端にきつくなる。

初心者同士の戦いでは強いが、上級者同士での戦いになると途端に辛くなるキャラである。

● ナルメア

長所

二つの構えを持つことで、取れる選択肢が非常に多い。

強力な対飛び道具を持っている。

コンボの自由度が高く、威力やクールタイムなどを考慮して複数のルートが選択できる。

短所

構えの切り替えが忙しく、操作難易度が高い。

各種構えで性能が偏っており、汎用性が無い。

総評

難しいが、可能性を秘めたキャラである。使う人の個性が強くなるため、初心者にはお勧めできないが、面白いキャラだとは思う。

まだ日が浅いため、これからの研究で化ける可能性もある。

● ベルゼバブ

長所

多様な技を持ち、ある程度全距離に対応できる。

崩しは強い方。

短所

機動力が低い。

多様な技を持つが、一つ一つは特化した性能の物には及ばない。

総評

一風変わったオールラウンダー。技を個別に見ると器用貧乏感があるが、的確に使いこなせばどんなキャラよりも安定した戦いが可能。

大神の紹介

HN エリザベス

1.はじめに

新入生の皆さん、入学おめでとうございます。エリザベスと言います。この記事では知る人ぞ知る名作、「大神」について書いていこうと思います。説明が下手なことに定評があるので少々読みづらいかもしれませんが善処するのでご了承ください。

2.大神について

「大神」は2006年にPlaystation2用ゲームソフトとして発売されました。ゲームジャンルはネイチャーアドベンチャーで、古代日本的な世界を舞台としたゲームです。ギネス世界記録を2つも持っており、その人気の高さ故にPS3、PS4、Wii、Switch、XboxOne、Steamに移植されており、今なおファンに愛され続けています。このゲームの主人公は大神アマテラス。デザインは狼というより犬に近く、体に隈取のような模様があるのが特徴です。アマテラスが持つ「筆しらべ」という不思議な力を駆使し、相棒のイッスンと共に人々の問題を解決したり、妖怪退治をしながら世界の平和を取り戻す旅をしていきます。

3.大神の魅力

I. 「和」を前面に押し出した表現

このゲームの一番の特徴は、日本文化を使った表現の数々です。水墨画のような和風の3DCGや、太鼓、尺八などの和楽器を用いた音楽、誰もが知っている日本の神話や昔話をベースにした物

語などが挙げられます。私が特に気に入っているのが「妖怪絵巻物」で、他のゲームでのモンスター図鑑に当たります。説明文、イラスト共に博物館に展示されていても不自然でない程のクオリティの高さで、初めて見た時の驚きは相当なものでした。これ以外にも様々な要素で細部まで「和」を感じられる作品に仕上がっています。

II. 「筆しらべ」がとにかく楽しい

アマテラスが持つ「筆しらべ」は、筆で描くことによって世界に変化を起こす不思議な力です。例えば、直線を描くことで物や敵を真っ二つにできる「一闪」や、風の軌跡を描くことで風を吹かせる「疾風」があります。この筆しらべを用いた戦闘によって、妖怪との戦闘を大胆かつ爽快かつ、奥深いものとなっています。使いこなすには慣れが必要ですが、物語の終盤には自分の思い通りに筆を使い、更にダイナミックな戦闘をすることができるはずです。

III. 王道かつ感動的なストーリー

大神を話すうえで欠かせないのが相棒であるイッスン存在です。イッスンはその名の通り豆のように小さく、アマテラスの冒険をサポートしてくれます。そんな彼には大きな悩みがあるのですが、物語が進むにつれて徐々に明らかになっていきます。イッスンの選んだ選択にもぜひ注目してもらいたいです。

4.終わりに

いかがだったでしょうか。正直自分が説明しても大神の魅力を1%も引き出せないなので、とりあえずスイッチか PS4 で発売されているやつを買ってみてください。絶対に後悔しないと思います。

スマホゲーム
「魔界戦記ディスガイア RPG」
について

HN: プニキ

1. はじめに

今回皆さんに紹介するゲームは、無料アプリの「魔界戦記ディスガイア RPG」です。このゲームに興味がある人やこのゲームを始めようと考えている人に向けて、ストーリーやそのシステム等について紹介しようと思います。

2. 「魔界戦記ディスガイア」シリーズとは

最初に、このゲームの基となっている「魔界戦記ディスガイア」シリーズについて説明します。「魔界戦記ディスガイア」シリーズは、日本一ソフトウェアが開発したシミュレーション RPG で、主に 1、2、3、4、D2、5 の順に 6 作品が発売されています。このシリーズは、善悪の価値観が逆転した世界観である「魔界」を舞台として悪魔や魔王、天使、人間たちの活躍を描いたストーリーとなっています。

このシリーズの最大の特徴は、やり込み要素の多さです。キャラクターやその装備品、技や魔法が豊富に存在します。そしてキャラクターのレベルは 9999 まで上がり、億を超えるダメージを与えることが可能です。このシリーズでは、最大レベルのキャラクターに転生というシステムがあります。転生を行えば、レベルは 1 に戻ります。その代わりにパラメータの上昇や新たな技や魔法の習得を行うことができ、キャラクターをより強化できます。それ以外にも装備品や技の強化等様々なやり込み要素があります。「魔界戦記ディスガイア RPG」は、これらの世界観ややり込み要素を継承したものとなっています。

3.バトル

「魔界戦記ディスガイア RPG」のバトルは基本的にキャラクター5体のパーティと同行者のキャラクター1体によるターン制のコマンドバトルです。SPを消費することで使える4つの技や通常攻撃、他キャラクターの持ち上げ等を使い分けながら戦う必要があります。バトルの入口は、メインストーリー、魔界史回想、暗黒ゲート、魔王の巨塔、アイテム界、イベントの6つに分かれています。

最初のメインストーリーは、今作のオリジナルストーリーとなっています。歴代のキャラクターたちが登場する中で、主人公としてキャラクターを最強魔王に育成するストーリーです。次の魔界史回想は、歴代の「魔界戦記ディスガイア」シリーズの世界観を楽しむことができます。そのため「魔界戦記ディスガイア」シリーズのストーリーをよく知らない人におすすめです。

3つ目の暗黒ゲートは、経験値を意味する EXP、所持金を意味する HL、転生用の素材を集めるのに効果的です。その代わり1日に挑戦できる回数は決まっています。4つ目の魔王の巨塔は、メインストーリーEASY7話をクリアすることで行えるようになります。それぞれのフロアでクリア報酬を得られます。

5つ目のアイテム界では、装備品のパラメータを強化することができます。それ以外にイノセントを「服従」させることで、その装備品のパラメータや獲得 EXP、獲得 HL を数%増加させることができます。6つ目のイベントは、クリスマスやお正月等のストーリーを楽しむことができます。イベントポイントを集めることで、様々なアイテムやキャラクターとの交換が可能になります。

4.召喚

このゲームの最も重要な要素について説明します。それは召喚です。召喚のガチャでは、☆2~☆4までのキャラクターが登場します。それぞれの排出確率は、☆2:80%、☆3:17%、☆4:3%となっています。このガチャでは、1回につき魔晶石が150個またはチケットが1枚必要となります。魔晶石は、メインストーリー等のミッション達成時の報酬、運営のギフト等から無償で入手できます。有償で入手する場合には、最小では魔晶石48個が120円となっており、最大では魔晶石5200個が10000円となっています。

召喚のガチャは、主に基本的なキャラクターが出て1日1回無料で引けるプレミアム召喚とその期間限定のキャラクターが出る召喚、ある特定の条件を持ったキャラクターが出るピックアップ召喚の3つがあります。ゲームで1番初めに引くガチャは、☆4確定で何度でも引き直すことができます。その際に選ぶキャラクターは、性能を重視して選ぶか自分の好みで選ぶかは人によって分かれると思います。だから後悔のないようによく考えて選ぶべきです。

5.ショップ

ショップでは、先ほど説明した現金による魔晶石の購入やHLによる装備品の購入、魔晶石やHLによるアイテムの購入が可能です。装備品はCOMMON、RARE、LEGENDの3種類が存在し、ランダムに販売されます。レア度が高いほどパラメータや装備品の最大レベルが大きくなります。

ショップには、お得意様RANKと呼ばれるものが存在します。このお得意様RANKを上げることによってショップで購入できる

装備品の質が高くなります。お得意様 RANK を上げるためには、メインストーリーを進め、暗黒議会の議題として取り上げ可決することが必要です。他にショップでは、装備品の売却や所持枠の拡張、福引券による福引抽選会への挑戦が可能です。

6.施設

施設は、暗黒議会、魔界病院、記録屋、回想屋、マオのラボの5つに分かれます。暗黒議会では、先ほど挙げたお得意様 RANK の上昇や一定時間内の獲得キャラ EXP、獲得 HL の増加等の議題を可決することで、ゲームを進めやすくなります。議題によって否定的な議員の数が増えますが、高級カニミソ等のワイロを議員に贈ることで好感度が上がり可決しやすくなります。

魔界病院では、累計の被ダメージ、戦闘不能者数、全滅回数に応じた報酬を獲得できます。その報酬の中で最も便利な装備品は“筋肉ドリーム”と呼ばれるものです。その装備品は累計戦闘不能者数が5000体を超えることで獲得することができ、HPが160000ほど上昇します。この装備品を獲得するには、レベル1を集めた5人パーティで、スタミナの消費や同行者がいないアイテム界や魔王の巨塔に挑み続けるのが効果的です。面倒な作業になりますが、この装備品を手に入れば、ステージの攻略が楽になります。暇がある方はこの作業に挑んでみてください。

記録屋では、ユーザーの今までに獲得したキャラクターや装備品等様々な情報を確認できます。回想屋では、メインストーリーや魔界史回想等でのストーリーの見返しができ、条件を満たすことで獲得したキャラクターの専用エピソードを見ることができます。

マオのラボでは、HL や素材を消費することで、キャラクターの転生・覚醒・魔改造・マナ割り振りが可能です。これからそれぞれについて説明します。転生は、既に説明した通りです。覚醒は、同じ☆のキャラクター5体を素材にしてあるキャラクターの☆を上昇させます。☆は最大6まで上昇し、パラメータの向上に繋がります。魔改造は、同じキャラクターもしくは魔改造専用プリニーを素材にすることで、新たな技の習得、パラメータの上昇、サブ魔ビリティーという効果の習得の3つのうちいずれかの効果が得られます。

最後のマナ割り振りは、転生の際に獲得したマナをパラメータや武器熟練度に割り振るものです。パラメータは、SPD(速さ)を除いたHP(体力)、ATK(打撃の攻撃力)、DEF(打撃の攻撃耐性)、INT(魔法の攻撃力)、RES(魔法の攻撃耐性)の5種類に割り振れます。武器は、剣、拳、槍、弓、銃、斧、杖、魔物物理、魔物魔法の9種類です。武器熟練度に割り振ることで、武器のパラメータが上昇し新たな技や魔法の習得が可能になります。

7.最後に

「魔界戦記ディスガイア RPG」には、楽しめる要素がたくさんあり、どのキャラクターを育てるか、どのステータスを重視するかは、人によって大きく異なると思います。この記事を見て、興味を持った人はぜひこのアプリを入れてみてください。

(この記事を作成する際に「魔界戦記ディスガイア RPG」のヘルプを参照しました。)

とりあえず全人類音ゲーをやれという話

HN:sao

1. はじめに

新入生のみなさん、ご入学おめでとうございます！そしてこの本を手にとってくれて本当にありがとうございます。4年間のモラトリアムが済んだら君も社畜の仲間入りだ！せいぜい学生生活を楽しむんだな！！

ということでこの記事では、そんな楽しい学生生活の一助になればということで音ゲーをお勧めさせていただこうと思います。具体的にはチュウニズムと maimai ですね。1プレイ3曲で100円！[注釈1] 財布に優しい！こちら2つをお勧めする理由としてはまあ筆者がこの2つメインでやってるからってのもあるんですけど、めちゃくちゃ直感的に遊べるからです。ノーツ [注釈2] それ自体を叩くイメージなので、ボタンでやるやつよりとっつきやすいかなあというところから。それでいうと、ノスタルジアもそうなんだけど、そっちよりもチュウニズムと maimaiの方が曲がべらぼうに多いんだよね。というわけでそっちの話をしていきます。

2. 準備するもの

・Aime カード

→データ記録用のカード。ゲーセンで売ってます。なくても遊べるけどあった方が絶対に良い。レートやスコアがあがるとことか目に見えて分かるとはちゃめちゃにテンションが上がるから。

・100円玉

→1プレイ100円。必須アイテム。両替機でもつくれるけど普

段の買い物するときとかに意識してレジでお金を出すと結構貯まる。すると財布は凶器と化す。

・手袋

→100均のドライビング用のやつがおすすめ。ただし滑り止めがついてないやつで。筆者は手袋なしでやってるけど、あった方が良く。プレイしやすい。筆者は持ち歩くのが面倒で素手プレイするようになった。

3. チュウニと maimai どっちがいいのか

みなさんは台パンしますか、台パン。机をバーーンと叩くあれですね。ゲーム中プレイをミスした時とめっちゃ面白いことがあった時にやってる人が多い印象です。台パンができるならチュウニズムはできます、やったね。そして台パンを下方向ではなく前方向にしてみましょう。ハイタッチのように。はい、それが出来れば maimai もできます、すごーい！台パンよりもハイタッチの方が馴染むなあという人は maimai やったらいいと思います。プレイ動画をチラッと見てもらえれば言いたいことが伝わるかと思います。見てくれ。

真面目な話をすると、友達とやるなら maimai をすると良いと思います。ボカロ曲がはちゃめちゃに多いし、2人なら4曲遊べるし。チュウニもボカロ曲なかなか多めですが、maimai は異常なくらい入ってるので。どちらもシンプルな音ゲーなのですけど、よりシンプルなほうが良いなって方はチュウニの方が良いですね。チュウニは赤譜面まではノーツが4種類、一方 maimai は確か6種類なので、混乱することが少ないのではない

かと思います。とはいえ前述の通りどちらも直感的に遊べるものなので、そうそう混乱することもないと思いますよ！

4. 手っ取り早く上達するには

とりあえず 3000 円つっこんで [注釈 3]。話はそれからだ。このゲーム自分に向いてるな、向いてないなってのもそれくらいプレイしてから判断した方が良く。最初はノーツが飛んでくるの叩くだけでやっとなので。え？前にプレイしてるお兄さんがすごい動きだった？大丈夫、彼らはもうウン万円つっこんでいるので気にしなくていいです。

そうだ、ノーツスピードだけ気を付けて下さい。これは本当に、本当に。チュウニも maimai も難易度の色（例えば、エキスパートなら赤色）とその難易度にあったノーツスピード選択画面の色が同じになってます。赤色の譜面を叩くなら赤色になってるノーツスピードを選ぶ。これ鉄則。ゲーセンによくいる難易度だけ上げてノーツスピード上げずに「えーめっちゃできん〜笑」みたいなこと言ってるやつ、結構いるけどしばきたくない。いや他人のスコアがどうなろうとどうでもいいのでしばきませんが。難易度が上がると単純にノーツの数が増えます。しかし曲の長さは変わらない。すると 1 画面に存在するノーツの数も増えるわけですよ。それなのにノーツが流れてくるスピードが今までとかわらないと、画面の中がノーツで渋滞して直近で叩くべきノーツが分からなくなる。そしてコンボは途切れ焦りが生じわけが分からなくなりやる気もなくなる。悪循環！難易度と共にノーツスピードを上げなきゃいけない理由は覚えなくていいけど、「**難易度上げたらノーツスピードも上げる！！**」っ

てことだけは覚えといてくださいね！！

ついでに。SNS で散見する意見として、「初心者がやってたら上手な人の邪魔になるんじゃない？」というのがあります。ご安心ください。上手かろうが初心者だろうが、自分以外のプレイヤーは全員邪魔です。どうでもいい存在。だってその人がやってる間自分はプレイできないわけだし。だから気にせずプレイすると良いです。もう1つあるのが「上手い人に笑われたらやだなあ」って声。大丈夫、人のプレイみて笑うことは無い。大体スマホ見て間をつぶしてるし、いやすごい上手い人がやってたらすげーなあと思って見てるけど。あ、でも初心者のプレイ見ながら、分かる！そこ難しいよね！！とか思ってる人はいます。が、そういう人は馬鹿にすることは無いのでご安心を。彼らはあなたを通して過去の自分を見ているのです。と言うか、チュウニズムはよっぽどのぞき込まない限り人のプレイが見えない仕様なので気にしなくていいですよ、maimai は丸見えですけどね！

5. おわりに

簡単にではありますが、チュウニズムと maimai について書かせていただきました。授業さぼって友達とクレ積みに行く [注釈 4] 快感を味わえるのは大学生の間だけ！友達と行かずとも1人で行っても楽しいし、ぶっちゃけ音ゲーはいついかなる時にやっても楽しい。やるべし。

なお筆者についてですが、この3月で卒業しましたので今これを読んでる君と同じ空間にはいないと思います。それでは、良い大学生ライフを！！

注釈

- [1] maimai は 2 人で遊ぶと 100 円で 4 曲遊べる。ぼっちに厳しい。
- [2] 太鼓の達人でいう流れてくるドンちゃんの顔のアレ。音ゲーとは全て、それがラインやらなんやらに重なった瞬間にベストタイミングで叩くゲームです。
- [3] 3000 円という数字に科学的根拠はございません。色々な音ゲーをやってみての筆者の体感です。3000 円ってつまり最低 90 曲なので、自分でも結構な無茶を言っているなあとは薄々思っています。
- [4] 1 クレジットのことを 1 クレと言う。1 クレ=100 円。クレ積みに行くとはつまり、音ゲーをいっぱいやりに行くってこと。
- [5] <https://www.youtube.com/user/MSSP> 推しです。チュウニと maimai にも曲が入っています。よろしくお願ひします。

激ムズローグライク RPG

ミストオーバー紹介

HN：ツボ



どんなゲーム？

代表作に「ギルティギア」シリーズなどがある、アークシステムワークスが手掛けるローグライク

RPG。かわいらしいイラストとは裏腹に、人類の存亡をかけて霧に包まれた危険なダンジョンを攻略する、といったダークな世界観と容赦なくプレイヤーを詰ませにかかろうとする難易度の高さが特徴的な作品です。

キャラロストとデータロスト

このゲームの一番の特徴として挙げられるのは、なんといってもその難易度です。ダンジョンを攻略する際、8種の職業のキャラクターから最大5人を選んで調査隊を結成し、ダンジョンに乗り込むのですが、探索中に敵との戦闘や空腹でHPが0になったキャラクターは死んでしまい、二度と戻ってくることはありません。プレイヤーの手元に残るのは呪われてしまったかつて仲間が身に着けていた装備だけです。

じゃあ慎重にプレイすればいいじゃないか、と思うかもしれませんが。しかし、それを許さないのが「滅亡の時計」システムです。このゲームには「滅亡の時計」と、「達成度」というシステムがあります。「達成度」はダンジョン探索中に画面の下側に表示され、ダンジョン内の敵を倒す、宝箱を開けるなどの行動によって上昇します。最大で130%まであります。この「達成度」が探索終了時に100%以下だと、ペナルティとして「絶望の時計」の針が進みます。針が最後まで進み切ってしまうとゲームオーバーと

なってしまう、セーブデータが消えます。

仲間が死なないように慎重な立ち回り、時計の針を進めないようにしっかりと探索をすることを両立しなければならないのが難しいところです。

ダンジョンの探索

まずは、執務室で依頼を受けます。基本的にこの依頼をこなしていくことによって物語が進行します。ショップでアイテムを購入するなどして準備を整え、探索へ向かいます。ダンジョンに乗り込む前に、キャラクターの陣形を決めます。陣形によってステータスにボーナスが入ったり、連携技が使用できたりします。持ち込むアイテムを決めたら探索開始です。ダンジョン内では、マスで区切られたフィールドを移動します。このときに気を付けないといけないのが、満腹度と光輝度です。満腹度は1歩歩くたびに減少し、0になると1歩ごとにダメージを受けます。高輝度はいわば明るさゲージで、減っていくと少しずつ見える範囲が狭くなっていきます。ダンジョン内で敵を倒したり、アイテムを集めて依頼をこなした後は、ダンジョン内のどこかにある脱出ポイントに乗れば探索終了です。脱出ポイント以外からでも帰還できますが、達成度が大きく下がります。ダンジョン内で得た経験値は、終了時に振り分けられます。また、このとき持っていた消費アイテムは一定確立で“汚染された〇〇”というアイテムに変わってしまう、効果量が大きく下がります。アイテムを大量に持ち込んで安定して攻略したい、でも持ち込みすぎて余らせても汚染されてしまう、といったジレンマもこのゲームの難しさの1つで

す。

町に戻って任務を報告、新しい任務を受けて再び準備…というのが一連の流れです。また、ダンジョン内では装備品を入手することができ、錬金術工房で鑑定、強化を行えます。

敵との戦闘

敵に触れると戦闘用の画面に切り替わり、敵味方ともに3×3マスの陣地を持つ、ターン性のコマンドバトルが始まります。敵の横1列を攻撃するスキルや、攻撃した後に自身や相手を1マス移動させるスキルなど、多彩なスキルをうまく使って、いかに余計な消耗を抑えられるかが戦闘のキモになってきます。

キャラクター紹介

このゲームには8種の職業があります。といっても、これらの名前は1人のキャラクターを指しているわけではなく、同じ職業のキャラを複数パーティーに編成することも可能です。新しいキャラは調査隊本部で雇用することができます。

キャラクターは戦闘中に使用できるスキルのほかに、ジンクスと呼ばれるパッシブスキルを持っています。

シャドーブレード

暗殺教団によって育てられた殺人兵器。教団が崩壊したことにより、思いがけず自由を手に入れた。

敵を麻痺させて動きを止めたり、後列の敵を攻撃して前に引きずり出したりできる器用なキャラ。また、一部のスキルで自身に付与できる「必殺力チャージ」というバフを消費して放つ「必殺の一撃」で火力役も担える。

パラディン

悪魔の呪いで幼い姿になってしまった聖騎士。

「挑発」によって、敵の攻撃を引きつける…と思いきやあまり引き付けてくれない。まああまり攻撃が集中しすぎてもロストするリスクが増えるだけなので、妥当かもしれない。タンク役としての仕事を全うするなら、味方単体のダメージを肩代わりする「ホーリーガード」のほうが使いやすい。

シスター

魔女狩りで死にかけてるときに聞いた声を神と信じるシスター。唯一、味方の体力を回復するスキルを持つ。このゲーム敵の攻撃がすごく痛いので基本的には絶対に編成に入るキャラ。回復スキルと味方の出血を治療できる「安定した雲」は必須スキル。

オンミョウジ

妖魔と人間の間生まれた半人半妖。

最大味方3人の素早さと命中率を上げられる「気力向上」がとても強力。また、3ターンの間挑発を使用する式神を召喚し、ダメージをある程度分散することもできる。迷ったらこいつ入れとけてレベルで強いです。

ウィッチ

思春期に発病する「魔女病」を患う少女。

自身に消費MP0、スキル使用可能な位置の制限を無視するバフを与える「ワイルド☆サージ」や

十字範囲に攻撃する強力なスキルを使用できる。しかし、自身の固有ジンクスである「ワイルドマジック」が曲者で、たまにスキル使用後に1マス移動してしまうことがあり、これにより隊列が乱れて連携技が使用できない、という事態に陥ったりする。

ウェアウルフ

狼フェンリルが戦いのために生み出した戦士。

敵単体に大ダメージを与えるスキルを持つアタッカーキャラ。敵がどの列にいても安定して火力が出せるのがウリ。敵に「烙印」と呼ばれるデバフがついていれば性能が上がるスキルを持ち、烙印を付与できるグリムリーパーやロウニンと相性が良い。もちろん自分でも付与できる。

ロウニン

遙か東の国のサムライ大将。

今まで紹介したキャラがスキル使用にMPを使用するのに対し、YPと呼ばれる特殊なポイントを使って戦うキャラクター。YPは初期値0 最大値5で、攻撃を当てる、クリティカルを出すこと

により1回復、敵を倒すと全回復します。スキルを使用するためには最低1回攻撃を当てる必要があるのですが、命中率の上限が90%という仕様のため、運が悪いと置きものになりがち。連携技で全体攻撃ができ、他のキャラで足止めしながら敵のHPを削り、ロウニンで一気に仕留める、といった運用がおすすめ。

グリムリーパー

善良だが運のない新米死神。

ロウニン同様SPと呼ばれるポイントを管理して戦う。SPは初期値5で、ターン開始時に1回復、敵を倒すと全回復します。主な役割はデバッファ。シャドーブレードとの連携技がとにかく強力で、できればセットで運用したい。また、敵のバフを奪い取るスキルも使える。

おわりに

完全に絵柄が好みだったので買ったゲームだったのですが、想像より数十倍難しくてびっくりしました。ゲームの最初に簡単、普通、難しいから難易度を選べますが、実際は普通、難しい、どうかしてる、といっても過言ではないです。本当に一瞬の油断が命取りになります。味方のHPや空腹度などに常に気を配ってないと、敵との戦闘にぎりぎり勝って1歩歩いた瞬間スリップダメージでHP0になって1人ロスト、みたいな展開になってしまいます。(1敗)

正直な話万人にお勧めできるタイプのゲームではないですが、最近のアップデートで細かい難易度設定ができるようになって、だ

いぶ遊びやすいゲームになったと思うので、とりあえず体験版をプレイして、興味がわいた人はぜひプレイしてみてください。
Switch、PS4、steam で購入可能で、値段は 3300 円です。

時には少し古いゲームを



HN：サカナニキ

◎前書き

皆さんこんにちは、サカナニキです。今回は新入生が多く見るこれゲーということで、皆さんが知っているかもしれない、ちょっとだけマイナーなゲームについて書こうと思います。

その前に、皆さんは「思い出のゲーム」といえば、何を思い浮かべるでしょうか。初めて殿堂入りしたポケモンシリーズだという方もいれば、今でも人気の衰えないMHシリーズ、単純ゆえに飽きの来ないテトリスなど、挙げるソフトは人によって千差万別でしょう。そんな中、今回私が取り上げるのは、私にとっての思い出のゲーム、FINAL FANTASY TACTICS です。

◎FFT って？

このゲーム、FFシリーズの割に聞いたことないなと思う方は多いかもしれません。このゲーム、FFのナンバリングではない上に、ゲームシステムが他と一線を画すので、あまり知られてないのです。

このゲームは、1997年にスクウェア（現：スクウェア・エニックス）から発売されたシミュレーションRPGで、FFシリーズの外伝という扱いになっています。物語の舞台となるのはイヴァリースと呼ばれる大陸で、ある若者の英雄譚とその裏に隠された真実を追っていくという内容です。

ゲーム内容は3Dマップバトルに時間の概念を取り入れたもので、最近だと「誰ガ

為のアルケミスト」に近いものとなっています。

◎何が面白いの？

このゲームの特徴として、幅の広いジョブシステムと、地形や配置によるステータスの変化があります。

今や様々なゲームで扱われるジョブシステムですが、FFTでは、基本的に20のジョブがあり、それぞれに固有のアクションアビリティを持っています。また、それ以外にもう一つアクションアビリティをセットすることが出来ます。これにより、回復魔法を使う騎士や、拳術を使う魔導士を作ることが出来ます。

地形による影響は、移動力や射程に大き

く関係してきます。例えば、平地では弓は4マスですが、高台に立てば射程を少しだけ伸ばすことが出来ます。高低差が極端なマップだと、端から端まで弓の射程圏内となることもあります。逆も然りで低位置からは射程が短くなります。各ジョブの強みを生かし、弱点をカバーしながら戦うことが、戦いに勝つ重要なコツとなります。

◎ストーリーは重い

このゲームは戦争物ということもあり、ストーリーは胃もたれするほど重いものとなっています。戦場の凄惨な現実、命と名誉を天秤にかけるような無情な選択、主人公の力では変えられないような運命など、良くも悪くも人の性が如実に描き出されて

います。ほのぼのとしたゲームが好きという方には、少し辛いかもしれません。

◎プレイするには

もともと PS で発売されたゲームなので、PS2 などでも起動できます。また、PSP では拡張版である「Final Fantasy Tactics 獅子戦争」が発売されています。一応、スマートフォン移植版もありますが、システム面等に不備があるためおすすめできません。

もし遊びたいとなったら、期限付きではありますが貸し出しますので、お声かけください。

◎まとめ

今回は、少しレトロなゲームについて書いてみました。こういう昔話やゲーム談話などを好むゲー研民も多いので、どんどん話しかけてみてください。

◎余談：黒本って、知ってる？

FFT は、ゲーム単体でも非常に楽しめるのですが、その他にもあるものが密かに人気になっています。それは、ファミ通から出された攻略本「ファイナルファンタジータクティクス大全」通称黒本です。この本は、誤植に次ぐ誤植、なぜか滅茶苦茶に辛口な内容など、なかなかの突っ込みどころの多い一冊となっているので、こちらも併せて読んでみてください。



EHIME.U GAME.C