

これが ゲーム研究会



2022年4月

目次

() 内は著者名

会長挨拶	2
年間行事	3
飲み会について	7
会誌について	8
終わりに	110
1. Minecraft おすすめ Mod (シナモン焼きリンゴ)	10
2. うたわれるものたちへ〜ケモミミ SRPG〜(ひーこー)	14
3. シオカラーズの好きなおき(おきの)	20
4. COC クローズドシナリオ「Dear you, Witt」(syn)	24
5. リンクのスズメ(ちょむすけ、)	44
6. Key 沼の入口(遼)	54
7. 生きろ(sy)	60
8. 音ゲーの魅力について(刹那)	66
9. 「お前も光の戦士にならないか」 ——ファイナルファンタジー XIVの紹介——(8makitamago)	72
10. ヘブバンのすすめ(おもち)	78
11. 米を作って強くなるRPG(kro)	82
12. 原神というゲームの奥深さ(ブルーノ)	88
13. キャプテン翼 RISE OF NEW CHANPION 新バージョン情報(安綱)	92
14. このゲームには…「必勝法」がある 〜騙し合いゲームのすゝめ〜(コーヒー)	102

会長 挨拶

HN:シナモン焼きリンゴ

花冷えの日が続いておりますが、皆さんいかがお過ごしでしょうか。愛媛大学ゲーム研究会会長のシナモン焼きリンゴと言います。

名前が長いというのはさておき、まずはゲーム研究会の会誌である「これゲー」を読んでいただき、ありがとうございます。

これゲー は、会誌の中でも新入生に向けて作成されたもので、サークルメンバーが注目している様々な事柄をまとめたものとなっております。ぜひ、一度読んで頂ければ幸いです。

話は変わりますが、愛媛大学の各サークルの活動は新型コロナウイルスの影響により、多くの制限が付く状況が続きました。私達ゲーム研究会も対面での活動が一切できず、オンライン活動を余儀なくされました。今後は、学生支援課と連携をとりながら対面活動の復活とオンライン活動の拡充にも尽力していこうと思っておりますので、よろしくお願い致します。

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。

2022.4 愛媛大学ゲーム研究会

年間行事

～ 2022年度の予定～

※コロナにより

例年から大幅変更有

HN：ちょむすけ、

(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）【←現在行っておりません。再開時期は状況次第です。】

→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、食事会は全面禁止。
- ◎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 2022 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。

《2022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	役員改変
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く思います。

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！！！！

飲み会について

新生生のみなさん、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、昨年度はコロナの影響で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
おきの 梨

会誌について

新入生の皆様、ご入学おめでとうございます！編集長のコーヒーです。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（6、2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！

それでは皆様、記事をお楽しみ下さい。

「終わりに」で再びお会い出来るのを楽しみにしております！

Minecraft

おすすめ Mod

HN: シナモン焼きりんご

1. はじめに…

いつも忙しいりんごです。流行りの FPS ゲームを試したいと思っていますが、下手すぎて話にならないので…割愛。

今回は、ゲーム「Minecraft」内の要素を追加する Mod について紹介していこうと思います。

2. Minecraft の Mod とは…?

まず「Minecraft」とはなんぞや？ということですが、基本的には四角いブロックをうまい感じに操っていくゲームとなります。

ゲーム内での生活を楽しんだり、建築物を作って遊んだりして遊ぶオープンワールド型の FPS ゲームとなっています。発売から相当経っているにもかかわらず人気のゲームです。Mod(追加要素)が入っていない状態でも、頻繁にくるアップデートで飽きが来ない神ゲームとなっています。

しかし、一部のユーザーはそれだけでは満足していません。Mod と呼ばれる追加要素を導入すれば、たちまちゲーム内の生活が楽になったり、冒険が楽しくなったりと果てしないほどゲームの幅が広がります。そして Mod 自体の料金は無料なので金銭面にも優しいです。Mod を導入した環境が快適過ぎて、導入前の状態には戻れないと言われています。

今回は、その中でも個人的に気に入っている Mod について解説していこうと思います。

3. Mod 紹介

今回の Mod は「Java 版」に限定して紹介してきます。今回紹介するのは Mod のほんの一部なので自分で探してみるのも良いかもしれません。

また、導入に関しては各自でググって下さい。そこまで難易度は高くないと思います。

① 一括破壊系 Mod

主に、生活を便利にするのを主とする Mod です。一箇所を壊せばそれに続くブロックが一括で破壊されます。「MineAll」では鉱石全般を、「CutAll」では木全般を一括破壊することができます。便利すぎるため、多用は避けた方が良さそうです。

② 黄昏の森 Mod(The Twilight Forest)

新世界「黄昏の森(Twilight Forest)」を追加する Mod です。マップのほとんどが木で覆われ、永遠に夕暮れ時のままで時間が止まった世界であり、そのため常に薄暗いです。

新しい樹木、新しい Mob、新しいアイテムの他、凍りついた氷河や、真闇の森、巨大キノコの群生地帯、更には生垣迷路や地下迷宮、新しいダンジョンも追加します。

神殿で眠る巨大な蛇「ナーガ」やタワーの最上階にいる「リッチ」など、複数のボスも存在しています。

このように様々な冒険的な要素を追加するため、ユーザーの中でも人気を博しています。

③ Ore Spawn

さまざまな Mob、ボスモンスターやディメンションを追加します。桁違いな攻撃力、体力、防御力…とパラメータが異常な敵がたくさん出てきます。一言でいえば頭が悪い Mod です。メチャクチャなのでそこが面白い…と思っています。

④ 鬼滅の刃 Mod

アニメ「鬼滅の刃」の Mod です。非常に完成度が高く、演出がとにかく素晴らしいです。アニメで登場するキャラクターや日輪刀と呼ばれる武器など事細かに再現しています。それでいて、技を使って敵をなぎ倒す爽快感や実績を開放して強化される充実感など Mod としてのやりごたえも感じます。しかし、ネタバレ要素も多いです。やる前は、覚悟を決めて導入しましょう。

この他にもこの Mod の製作者はアニメ系の Mod を配信しているため、そちらの方をやってみてもいいかもしれません。

4. 最後に

もし、Minecraft とは…?と思った方は、過去に簡単に Minecraft について紹介している GIG がありますのでそちらを参照するか、ググって下さい。ぜひ、物足りないと思った方は Mod の導入を検討してみてください。なお、Minecraft 自体は有料となっています。

※プレイする場合には、ある程度のスペックが必要です。事前にプレイする PC が推奨スペック以上かどうかをご確認ください。

うたわれるものたちへ
～ケモミミ SRPG～

HN:ひーこー

0. はじめに

この記事では、SRPG「うたわれるもの」シリーズ「散りゆく者への子守唄」「偽りの仮面」「二人の白皇」について解説します。外伝的にアクションゲームやソシャゲもリリースされていますがそちらはノータッチです。なお、以下各タイトルは「散りゆく」「偽り」「二人の」などと略します。

1. 概要

「何故……私ハ……コンなところニ……」

「うたわれるもの」は SRPG(シミュレーションロールプレイング)……マス目の上でキャラクターを移動させて戦う、ファイアーエムブレムに代表されるジャンルのシリーズで、それでいてストーリー部分に大変力が入っている作品です。ゲーム本編は Steam や PS4 などでお求めいただくのがよいかと思います。

しかし現在[アプリケーションが配信されており、ノベル部分だけなら無料で読むことができます！](#) ぜひ物語を一読ください。

2.ストーリー

「……………倉を開けろ！！！」

各作品は ADV パートと SRPG パートの二つで構成されています。

簡単に「散りゆく」のストーリーを紹介します。

怪我をした主人公は狩猟や耕作の文化が根付いた辺境の村長の家で目覚めます。看病される主人公は目覚める前の記憶を失い、外れない仮面を身につけていることに気づきます。村人たちと生きていく中で、記憶はなくてもアイデアマンである主人公は戦いや農業の課題を知識と策略で乗り越えていきます。次第に周辺の国どうしの争いに巻き込まれて……。

世界観は「昔の日本」です。昔というのは、場所によって古代日本のような文化や近世のような場所までさまざま存在するということです。

キャラクターものと軍記物語が好きな人ならまず間違いなく面白いと思ってもらえるストーリーでしょう。

ファイアーエムブレムシリーズなどとは対照的に、本作は ADV パートの方が長く感じるかと思います。

3.「うたわれるもの」の魅力

「ソノ願イ……叶エヨウ」

ここでは「うたわれるもの」シリーズの魅力を書き連ねます。

・個性的なキャラクター

何と言っても魅力的なキャラクターたちの活躍から目が離せません。登場するキャラクターは「散りゆく」と「偽り」「二人の」で大きく二分されますが、基本的には主人公以外ケモ耳としっぽが生えており、それがこの世界における「ヒト」という種族です。

薬師としてヒーラーを務めるエルルウやクオン、不憫 and アホの子粹のトウカやノスリ、妹粹のアルルウやネコネの他に、男性キャラクターも味があって大変面白いです。

・世界観

日本の様々な時代が混ぜ合わさった場所が舞台で、人々は着物のような衣装を身にまとっています。それでいて現実にはない神への信仰や、現代・近未来的な素材加工技術が散見されます。これらは単に都合のいい設定を組み合わせただけではないことが、ストーリーを進めていくと明らかになります。

・SRPG

戦闘は「普通」「難しい」の難易度から選んでプレイすることができます。私は「普通」をプレイしたことはありませんが「難しい」でもさほど難しくない、というのが私の感想です。特に「散りゆく」は力を伸ばす育成をすれば敵がかわいそうなくらいに強くなれます。クリアするのに苦勞することはまずないでしょう。システムは属性、気力、武器種を活かしながら派手なスキルで戦う斬新なデザインです。私は人にうたわれるものを紹介するとき「ファイアーエムブレムがウイニングイレブンなら、うたわれるものはイナズマイレブンだ」というたとえ話をよくします。また攻撃時にタイミングよくボタンを押す音ゲー要素もあります。ここは好き嫌いが分かれるかもしれません(アシスト機能あり)。

・軍記物語

種族独自の考え方や政界の思惑が交錯し、主人公は大きな戦いに身を投じることになります。幾度も訪れる困難な状況をアイデアで切り抜けるシーンはプレイヤーを奮い立たせます。重要人物の出会い、活躍、死にさえも、プレイヤーは物語を読み進める手を止めることができません。

・音楽

全体を通して和風を貫いています。OPをはじめとしたボーカル曲はどれも必聴です。

4.その他

「あなたに、よき目覚めを——」

シリーズを構成する三部作は「散りゆく」「偽り」「二人の」の順に時系列が進みます。「二人の」は「偽り」のエンディング直後からストーリーが始まりますので、うたわれるものシリーズを「二人の」から始めるのは断じておすすめできません。「散りゆく」から始めることを強くおすすめしますが、「偽り」から始めるのも悪くない選択肢でしょう。

うたわれるものシリーズはアニメ化もされています。「散りゆく」「偽り」は放送済み、「二人の」は 2022 年 7 月に放送が決定しました。この記事を書いている私自身、実機でプレイしたのは「二人の」のみであり、シリーズのストーリーはアニメを見て学びました。

SRPG 好きの私から見て、うたわれるものはシステムを活用すればとことん優しい作りをしているゲームだと感じました。私は BP というキャラのステータスを伸ばすシステムを、最終盤になるまで縛っていました。SRPG が好きという方は、とりあえず BP を使用せずにプレイしてみることをおすすめしておきます。

ではまた。

シオカラーズの好きなところ

H. N. おきの

※この記事は WiiU 版スプラトゥーンのネタバレを含みます。

はじめに

初めまして。おきのと申します。

今回は私が初めて真面目にプレイしたゲームである WiiU ソフトのスプラトゥーンに登場するシオカラーズというキャラクターについて述べさせていただきたいと思います。

スプラトゥーンとは

まずスプラトゥーンとはどのようなゲームであるかについて説明します。

スプラトゥーンとは簡単に言うと陣取り合戦です。

それを行う主体はイカで方法がインクを塗り広げることです。

イカ？インク？どういうこと？ってなりますよね？

このゲームでのイカはインクリングという人型になることができ、我々人間と同じように文明を築き生活している生物です。

そしてインクリングはギアと呼ばれる服を身につけ、ブキでインクを放ち、街中を塗ったり、敵を倒したりして陣地を広げるゲームを行っています。

そのインクリングを私たちプレイヤーが操作し、様々なモードをプレイします。

オンラインではインターネットで世界中の人と 4 対 4 で対戦す

る、スプラトゥーンのメインコンテンツのレギュラーマッチ、ガチマッチ、またフレンドと一緒に遊ぶことができるモードがプレイでき、オフラインではストーリーモードなどがプレイできます。

シオカラーズとは

シオカラーズとは舞台であるハイカラシティで人気の二人組のアイドルのことです。

活発な性格のアオリ、ダウン系のホテル、二人はゲームを起動すると、今のステージが何なのかを紹介してくれます。

彼女たちはストーリーモードにも登場し、ストーリーモードでは3号と呼ばれるプレイヤーを1号、2号として本性を隠して導いていきます。

好きなところ

先述したようにシオカラーズはゲーム内BGMを歌っています。

いくつもある曲の中でこの記事で述べさせていただきたいのは「シオカラ節」という曲です。

この曲はストーリーモードのラスボス戦で流れる曲です。

シオカラ節は「聞けば天国歌えば極楽」という枕詞がつく曲で、この曲を聞いたイカリングたちはみなリズムに乗り、その時間を楽しさで満たします。

ここのシオカラーズの何が好きか、と言いますと、ダンスを踊り歌う2人のかわいらしさです。

彼女たちはステージに立ち、スポットライトを浴びながらその歌声を響かせます。

シオカラ節は 2 人の出身であるシオカラ地方に伝わる民謡を元としている曲で、その振り付けはどことなく盆踊りを思い浮かべさせます。EDM のようなミュージックに 2 人の特徴的なイカの声が非常にマッチし、プレイヤーのみならず、ストーリーモードのボスまでもがパワーアップしてしまいます。わかる。最高だから。

終わりに

彼女らの歌声がこのゲームを彩り、ボス戦で、最後のフェス（普段とは違うイベントのレギュラーマッチ）でプレイヤーのテンションを上げてくれます。筆者が初めてやりこんだゲームがスプラトゥーンだった理由の一つに彼女たちがいます。

つたない文章でしたがもしスプラトゥーンに興味を持った人がいれば、今年ニンテンドースイッチで 3 が出る予定ですので、ぜひプレイしていただきたいです。

スプラトゥーン、やってみなイカ？

COC クローズドシナリオ

「Dear you, Witt」

HN:syn

「なあお前、ああそうだ、そこのお前だ。目を覚ましな、これから本物の空に向かうんだからさ！」

気障ったらしいその男は、そう言って先に飛び降りた。

舞台：現代アウトランズ

必須技能：拳銃、目星、登攀、跳躍

推奨技能：聞き耳、投擲

時間：10分～（ボイスセッション、生存率により前後）

ロスト率：高

※神話生物に対する独自解釈が含まれていません。

※KPCが固定であり、他シナリオへの継続探索者として使用不可です

以下、シナリオの重大なネタバレが含まれます

PL 予定の方は閲覧しないでください

次ページから本編です……



『騙されたな！』

※この記事は[Apex Legends]の記事です。

COC に最近ハマってたからやりたかった。以降本編…

『ミラージュを 愛して』

始まります。

『Apex Legends』未プレイの方は今すぐダウンロードしましよ

う。FPS ですが少しやればミラージュを解放できます。

1.ミラージュについて

ミラージュ(本名:エリオット・ウィット)は『Apex Legends』

に登場するキャラクターであり、別名[ホログラムの幻術師]。

彼の生は惑星ソラス、ウィット家の四男として始まった。

四人兄弟の末っ子である彼は目立ちたがり屋で、おどけて人の

注意を集めるコツを覚えていった。唯一真剣に取り組んだのは

技師の母親に教えられたホロパイロットの技術である。錯覚を

作り出す技術の手ほどきを受けると、彼はそれらの仕組みを研

究し、あらゆることを吸収した。そんな最中、惑星ソラスは惑

星間戦争に巻き込まれて兄弟が消息不明になってしまうが、彼

と母親はそれでもホログラム装置の開発を続けた。

その後成長した彼はバーテンダーとして生計を立てており、ふとした時に常連客から興味深いことを耳にした。それは、Apexゲームとその勝者に与えられる富と栄誉の話であった。魅力的でありながらも、痴呆の始まった母親の元を離れるわけにはいかなかった。しかし、母親はそんな葛藤を見透かすように彼に特製のホログラム装置を贈り、夢を追うようにと送り出したのだ。ここから『Apex Legends』のレジェンド、ミラージュとしての彼が始まった。

2.ミラージュのここ好きポイント

①不憫系お調子者キャラ

『Apex Legends』にはトレーラーというものがある。新キャラの出るムービーや、メインとなる戦場の紹介ムービーの事だ。

この中でのミラージュはかなり可哀想な扱いを受けている。

ある時は敵にとどめを刺そうとするところを爆撃で退場させられ、ある時には建物の崩落に巻き込まれ、またある時には巨大な野生動物に食われかける。挙句の果てにはほかのレジェンド同士の戦いで偶然手から離れたグレネードが爆発して見せ場なく退場している。公式からはちゃんと愛されている。

②性格の優しさ

これを語る上では二人のレジェンドの存在が必要となる。クリプトというハッカーのレジェンドと、ヒューズという爆弾魔のレジェンドだ。

クリプトは以前、殺人ロボットであるレジェンドのレヴナントと手を組んで悪事を働いていた疑惑を掛けられていた。ほとんどのレジェンドがクリプトを疑う中、ミラージュはこう声を上げた。

「コイツが!?よりによって殺人ロボットのスパイだと!?勘弁してくれよ」

「クリプトは悪の親玉って柄じゃねえ。ただのありがちな 20 代のウザってえ…」

普段はいがみ合っているクリプトとミラージュだったが、だからこそその信頼と疑わない優しさが見えたシーンである。

また、ヒューズに関しては惑星サルボというところから来た新人であり、片目は無く右腕がグレネードランチャーの義手である。そんな彼を生き返らせる時のミラージュのセリフはこう。

「親友が助けに来たぜ！なんてな、冗談冗談…友達、いる？」

「そう、俺様ミラージュ様だぜ！両目にしっかり焼き付けな。

片目でも、っと…その、ごめん…」

いつものようにおどけようとしたミラージュだが、彼が片目の事を気にしてるかもしれないと考えて途中で止めて謝った。本人はとっくの昔に気にしてなどいなかったが、ミラージュの気遣いが垣間見えるシーンである。

3.ミラーージュの能力

①パッシブアビリティ【神出鬼没】

「俺の姿が見え、消える。また現れたら…ドン！
お前は終わりさ。」

パッシブアビリティ【神出鬼没】は文字通りミラーージュが消える能力である。ただし常に消えられるわけではなく、味方がダウンしたのを起こすときや死んだ味方を呼び戻すときにのみ消えることが可能。味方想いのナイスガイなミラーージュにはぴったりのアビリティである。ただし、音までは消すことが出来ないため注意が必要だ。

②戦術アビリティ【サイクアウト】

「『俺』をもう一人送り出す。まったく、イケメン
だな！」

アビリティ【サイクアウト】は画面の向いている方向に直進するデコイを送り出すアビリティである。このデコイの正体はミラーージュのホログラムであり、ダメージを受けると「騙されたな！」の掛け声とともにダメージを与えた敵の位置を教えてくれる。また、自分と全く同じ動きをさせる操作モードもあり、動きで相手を惑わせることも可能である。

③アルティメットアビリティ【パーティライフ】

「リングでお前らに逢うのが楽しみだな。大丈夫、全員分の『俺』がいるぜ！」

アルティメットアビリティ【パーティライフ】は、ミラージュの姿が一瞬だけ消えた直後に、6体のデコイを放射状にばらまくアビリティである。発動地点を中心に円状に立つデコイはミラージュと同じ動きをし、本物がどれか分からなくなった相手を置いて逃亡することも可能にする。

4.ミラージュの使い方

世間一般では「ミラージュは弱キャラ」と呼ばれているが、これは間違いではない。アビリティだけを見れば強そうに感じるが、『Apex Legends』は3人パーティで戦うゲームである。そのため、味方への貢献が「デコイを撃たれたら場所表示」と「味方を生き返らせる時に透明になる」ぐらいしかないミラージュはかなり低い評価を受けている。しかし、だからと言ってミラージュ本人が弱いという事にはなり得ない。この章では、ミラージュ使いの筆者が使っていて感じた「ミラージュの強い使い方」を伝えていこうと思う。

①アルティメットアビリティは攻めるときに使う

折角強いアビリティがあるのだから、攻めないと勿体ないじゃないか。という事で、逃げるためではなく攻める手段としてのアルティメット(以下ウルトと略す)を紹介する。FPSは対人ゲームであり、相手も人間的な行動をすることが多い(稀に人型の猪が紛れ込んでいるが)。ダメージを受けたら物陰で隠れて回復することもあるし、楽に敵と戦うために街角で銃を構えて待っていることもある。

そんな時、強気に攻めることが出来るのがミラージュだ。前述したとおり、ウルトを使用するとミラージュ一瞬だけ姿を消す。この姿が消えている最中に物陰へ、もしくは角へ走って抜けることが出来ればあとは簡単だ。相手からすると、

「突然後ろから本体の分からない7人のミラージュが襲ってくる」という状況のため、少なくとも先手は絶対に取りれる。落ちて着いて相手を撃つことが出来ればいともたやすく一人を始末できる。

しかし、このままでは敵の応援にやられてしまう事もあるだろう。このゲームは記号で味方と連携することができ、7人中から本体を記号で報告していれば応援達はすぐに本体を撃ってくるだろう。そのため、倒した後は「ウルトを発動した地点」に急いで戻ることをお勧めする。散らばったデコイ達が発動地点に戻ってくるため、そこでぐるぐると回ってしまえば報告しているミラージュが本体か分からなくなって報告できなくなる可能性が高い。

②近づくときにはデコイを最短距離に走らせる

撃ちあって相手を倒せそうなとき、隠れて回復しようとする敵を確実に仕留めようと焦ってしまってはいけない。冷静に、相手が隠れているだろう物陰に対して直進するデコイを発射し、その間に自分は他の安全な道から相手に近付く。そして、安全な場所から騙された敵を撃つことで倒してしまえば受けるダメージを抑えつつ敵を始末できる。「直進するデコイなんてそんな分かりやすいものに騙されるのか？」と疑問に思うかもしれないが、サイクアウトで作りに出されたデコイには足音が鳴る。瀕死の敵の立場になって考えてみるといい。「自分を殺そうとした相手の方から走る足音がする」なんて状況で、態々顔を出して直進しているか気にしている余裕などあるだろうか。

③味方をとことん利用する

味方が死んでも敵を倒したのでオッケーです、の精神はミラージュを使う上で重要になってくる。味方を生き返らせる時に自分の身体が消えるパッシブを利用して、敵が来たら味方を蘇生させようとする事で姿を消し、自分の横を通り過ぎたら蘇生を中止して背後から奇襲を仕掛けるといったことが可能になっている。また、味方が撃ち合っている最中に隠れながら敵の後ろに回りこんで挟み撃ちにし、こっちを撃ってきたらウルトを使って逃げるといった方法も可能である。ミラージュが戦闘中に出来ることは「敵の視線を集めること」だけのため、命懸けで撃ち合う敵の注意を一秒でも引くことが出来ればその間に味方が倒してくれるだろう。

もっと外道な戦術もある。味方はダウン状態と死亡状態があり、死亡者のバナーというアイテムをもってビーコンを使えば復活させられる、という仕様になっている。ビーコンは戦場に元から設置されているものと持ち歩けるものの二つがある。持ち歩きのビーコンは8秒、設置されてるビーコンは5秒間触れていなければならず、その間は動くことが出来ない。そして、ミラージュのパッシブは「味方の蘇生中は透明になる」ものである。…察しのいい方なら分かったでしょう。ビーコンに7秒だけ触れて蘇生をキャンセル、また触れて7秒後にキャンセル。これを繰り返すことでミラージュは「7秒に1回、一瞬だけ姿を現す一般男性」となるのだ。加えてビーコンは空の方に向かって緑色の光を放つため、光の中に紛れていればもっと見

つからない。つまり、「7秒に1度、普段注視しない光の中で一瞬だけ姿を現す一般男性」が爆誕するのである。このミラージュは99%見つけることが不可能である。筆者は実戦で使用したことがあるが、最後まで気付かれなかった上に残りの敵が2人になったタイミングで味方を復活させ、そのまま空から強襲して勝利した経験は一度では済まない。見つかるようなことがあったとすれば、近くで戦う敵の流れ弾が当たるか、ビーコンを使おうと寄ってきた敵が使えないことに訝しんで探されるぐらいだろう。

まとめ

弱いと言われていても、
極めればミラージュは立
派に戦える。

ミラージュを愛して。

リンクのススメ

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！どんな締め切りも勢いだけでかさず解決！外出自粛どんと来い！こたつの布団に住まいをかまえる永遠のモラトリアム期！そうです私がちょむすけ、でーす！

…と、まあ勢いだけの名乗りは置いときましてどうも ちょむすけ、です。ちなみに「、」が本体です。早速ですがなんということでしょう、今回が初の記事作成にも関わらずネタ切れです、ふざけるネタは数あれど書けるようなネタがありません。

ここからはそんな私が勢いだけでスマブラ SP での持ちキャラのリンクについて紹介していきます。VIP 手前を右往左往するだけして諦めた貧弱者なのでガチ解説を望む人は今すぐブラバしてネットの海に潜って上手い人たちのでも見てきてください。

最後に言っておく、これはかーなーリネタだ！！ 100%、いや 1000%読むと時間を無駄にするぞ！

1. リンクのキャラ概要

はい、というわけでまずは今作に参戦したリンクについて一応の説明です。

この青い英傑の服を身にまとったイケメンことリンクはゼルダの伝説ブレスオブザワイルドのリンクです。緑の服を着ていなかったり右利きであるなど少し珍しいリンクだったりします。

ちなみにスマブラ SP でのゼルダとガノンに関しては全く関わりのない他人ですので多分スピリッツや勝ち上がり乱闘で組まされるたびに「よく組まされるが誰だこいつ」となっていることでしょう。

参戦元のブレワイでは彼は本編開始前に100年の眠りについてたせいで記憶喪失になりマスターソードを引き抜けないほど力も落ちていきます。力が…落ち…落ちて…………え？寝起きすぐマスターソードの前で暇をつぶしただけで引き抜いた？指をしゃぶりながら無限に走り続ける？なんか空飛んでる？そいつは厄災だ、英傑じゃない、気にするな、あいつはザ・ワールドすらやってのけるからな。

スマブラSPでのリンクは武器判定でリーチとぶっ飛ばしのある剣、豊富な飛び道具、発生の早い足技、飛び道具を無効化する盾など出来ることの多い全距離対応可能なファイターです。短所は機動力の無さ、あとコンボフード気味といったところでしょうか。何故彼は歩くのと走るのがほぼ同速度なのでしょうね？

ブレワイ準拠ということで様々な変更が加えられていますがその説明は後の技説明のときにでも。

初代から参戦し続けている皆勤組の一人であり、初代では唯一剣を持っているキャラではありますがどうにも剣キャラのイメージは持たれていない気がします。というか使ってる私もそんなイメージがあまりありません。

2. 技の紹介

弱攻撃 弱にしてはリーチも長く判定も強い上に発生 7F でリンクにしては早いので誤魔化しに振りましょう。なんでもか最後のアップデートで謎に上方修正が貰えたおかげでさらに手堅く差し込めるようになりました。…いやほんとなんで上方修正貰えたんでしょうね？

横強 後隙が少ないうえノックバックも大きいので反確が少ないです。下手なスマッシュより飛ぶのでローリスクな撃墜択として優秀。前に振り下ろしている癖に後ろにも若干判定があるためリンクはアタリハンテイ力学を履修している可能性アリ。

上強 後方と上に広く判定のある切り上げです。発生後隙の短さや、低%では下投げなどからお手玉できたりなど優秀な技である。案外飛ぶのでそこもありがたい。

下強 なぜか最後のアップデートで上方修正貰った技 Part2。発生は比較的早いがあの見ただ目で実はリーチは弱と同程度。上方修正により吹っ飛び角度がほぼ 90° になったことで空前空上上 B など様々な技に繋げやすくなった。このおかげで空 N 持続当てからの択が増えたのもあり非常にありがたい。

ダッシュ攻撃 ふっ飛ばしがスマッシュ並みに強烈だが発生もスマッシュ並みに遅い。そのため相手の行動を読んで置くか、無敵時間中にお祈りスマッシュで使うのが一般的。間違っても他キャラの感覚で振っていいものではない、多分ボッコ

ポコにされる。一応先端判定が存在しているので先端に近い位置を当てると美味しい。

横スマッシュ 一段目は割と隙が少なく二段目は隙が多いがまあよく飛ぶ二段攻撃。相手によるが中央 100%で撃墜可。外したら二段目は打たないようにしよう。存在感が薄いのが 0%状態で追加で放たれるソードビームはホールドで威力も射程も伸びフルホールドで 13%くらいのダメージ、B 技よりは発生が早い、ガード硬直も長めと地味に優秀な性能なのでたまには思い出してあげよう。

上スマッシュ ダメージもふっ飛ばしも範囲も優秀で便利なスマッシュ攻撃。ガーキャンの択として有力。持続が長いのはいいことだがそのぶん外すと隙だらけ、考えて振ろう。実は上方修正が入るまであの見た目ですマより飛ばなかった…何故だ。

下スマッシュ 前後を切り裂くスマッシュ攻撃。前方の判定は上に、後方の判定はほぼ真横にふつとばす。発生がそれなりに早いので上スマなどの OP 相殺次第ではこっちを振るのもアリ。爆弾を崖に置くとともにこれをホールドすることで圧をかけつつ色々な状況に対応できる。ちなみに公式名称が「前後足元斬り」と圧倒的にダサイ。

空 N リンクキック。早い、硬い、強い。クソ強い。

空前 二段目がくっそ飛ぶ主力撃墜技。ベクトルも真横でウマウマですわ！持続も長いため置き技としても優秀。なんだこいつ褒めるとこばっかだぞ。

空後 実は空 N より発生が早い 6F な上に隙も少なく連射可能、リーチも見た目の割に長いと優秀な技。やはり足にマスターソードが入ってるだろと言いたくなるくらいには足技が強い。

空上 範囲こそ狭いがダメージ持続ふつとばしはどれも優秀。とはいえ見え見えなので回避で躲されやすいので当てるには読みが必要。これを使うリンクは「リンクの冒険」では？とか言ってはいけない。これを すてるなんて とんでもない！

空下 急降下していなければ一度ヒットするとバウンドして二回目の判定が出てくる下突き。急降下と合わせて着地を誤魔化したりするのも使える。隙がでかいのでその用途での多様は控えるべきではあるが。これはブレワイでも使えるのでこのリンクが使っても何の問題もないな！撃墜後に爆弾を空下でザクザク刺しているのを見ることもあるだろうがあれは OP 回復しているだけで煽りではないんです！許してください！なんでもしますから！

NB 牽制に便利な弓。落ちた矢を拾って 2 連弓にすれば撃墜力も火力も上がるぞ！マスターソード、ハイリアの盾と他はクソ強武器なのに対して何故か弓だけは序盤も序盤に手に入る「旅人の弓」である。品質の落差が凄いぞ。

横 B なんかもう色々と投げといていいことづくめなのでとりあえず困ったら常に投げとけくらいの便利な技。空 N に並んでリンクを構成する要である。

ちなみにブレワイ内ではブーメランは片手剣扱いである。刃のついたものはわからなくもないがスマブラ内でも扱っているブーメランはどう見ても刃なんてない。これで殴りかかればあなたも知性を捨てた蛮族の仲間入りダネ！

上 B 地上では単発ヒット、空中では連続ヒットする回転斬り。地上上 B は発生が前方 7F とくっそ早いめガーキャン択として非常に優秀、またあまり使われないが一応ホールドすることで威力が向上する。空中上 B は巻き込みやすくコンボの締めや奇襲に便利。

どちらも外せば隙だらけなのでお察しである。

ブレワイでは一回転しかしないのになんであんなに悠長にグルグル回ってるんだらうね！！

下 B なんかもう適当に出して設置するだけで色々便利な技。ブラフや妨害、盾に復帰阻止に復帰に OP 回復、コンボなどなどなんでもござれの万能アイテムである。リンクの核のひとつ。

スマッシュスペシャルや天体観測など変 t…凄まじいコンボにもこいつが使われる。あれを実戦で決めるリンクはもう尊敬しかない。またこのリモコン爆弾を用いた爆弾復帰はブレワイにおいて WB(ウインドボム)と呼ばれるグリッチと非常によく似ている…ここまで原作再現するとは流石だなあ(白目

最後の切り札 古代兵装・弓で古代兵装・矢を打ち出す。直線上に打ち出しファイターか壁にヒットすれば広範囲を巻き込む爆発を起こす。

原作ではザコ敵にヒットすれば消滅させることができる、がさすがに再現されなかった…うん……ファイターたちは皆ボス扱いということで納得しよう。

つかみ どうしてワイヤーを取り上げたんですかぁ！！

投げは…省略しますね。

3. リンクキックのススメ

読者ウ！何故空 N の項があそこまで………簡潔だったのか。

何故雑だったのか、何故そこらのキャッチコピーみたいなことしか書いてなかったのかア！

その答えはただ一つ………！

ハアアア………読者ウ！

私が！ここで………！空 N 教に………！！

洗脳するためだアアア`————ツハハハハッ！！

ア`————ツハーツハーツハーッ！！ア`————ツハーツハーッハーッ！！

……はい、ということで空 N についての説明ですね、なげえので箇条書きでいきます。

- ・(空 N にしては)高い威力！
- ・7F という発生の速さ！
- ・全体フレーム 38F のうち 7F～31F とかいうアホみたいな持続の長さ！
- ・尻まで判定タップリ！
- ・(崖際 160%あたりとはいえ)バースト可能！
- ・何故か強い相殺判定！
- ・急降下速度と合わせることで緩急のついた攻めが可能！
- ・最低空でのヒット時の硬直差驚異の 1F！
- ・(一部ファイターに対してのみ)ジャスガされてもなお反確無し！
- ・色々あるぞコンボルート！

どうです！素晴らしすぎる技でしょう！振りたくなってきたでしょう！！え？括弧の中？君は何も見えていない、いいね？？

剣士のくせして足技が主力であるシュールさに目を瞑れば最高の技なのですよ！真のマスターソードは足と胸を張っていきましょう！汎用性が高すぎるのが悪いのです！！

広大なハイラルを駆け回ったのです。いい足でしょう？余裕の音だ、馬力が違いますよ。

実際空 N のみで縛っても戦えないことはないのです！初手に空 N、ひたすら空 N、隙に空 N、崖際で空 N、復帰阻止に空 N、トドメに空 N！さああなたもレッツ空 N！

4. 最後に

どうです？この「リンクのススメ」改め「リンクキックのススメ」を読んで空 N がいかに素晴らしいかわかっていただけましたか？？わかったのなら今すぐ空 N を振りに、わかっていないのならこの駄文をもう一周…いや冗談です、他の方々のを読みに行ってください。

唐突にぶっこみ続けたネタが全部わかってしまった人はゲーム研究会で僕と握手！

Key 沼の入口

HN 遼

【はじめに】

今回は、二月十日にリリースされたスマホゲーム、ヘブンバーン
ズレッド(通称ヘブバン)について魅力を語っていきます。

先に結論を言っておきますと

ヘブバンは

神ゲー

なので、皆さんもやりましょう！！！！！！！！！！

【説明】

ヘブバンとは Key 作品の最新のゲームであり、麻枝准にとって
は15年ぶりとなる新作です。

あまり PC ゲームやアニメをあまり見ない方は Key? 鍵? や麻枝准? と思われるでしょう。Key とは、株式会社ビジュアルアーツを代表するゲームブランドであり、泣きゲーの代名詞となっています。麻枝准は、ゲームのシナリオライターや曲の作詞・作曲家として Key を人気ブランドした立役者です。この方が作る泣きゲーは本当に泣けます(´;ω;`)

Key や麻枝准の代表作は Angel Beats! や Kenon や CLANNAD などです。「それと便座カバー」や「俺が結婚してやんよ」のセリフで有名なゲームです。

【ストーリー】

ヘブバンがどのようなストーリーなのか気になるでしょう。謎の生命体「キャンサー」が地球を襲い、銃や戦車のような従来の兵器では対抗することができませんでした。土地は放棄され、様々な国が戦禍に消えていきました。そんな時に、人類は「キャンサー」に対抗できる唯一の兵器「セラフ」を開発しました。人類は「セラフ」を操れる人達をかき集めてセラフ部隊を設立し、地球を取り戻すべく「キャンサー」に立ち向かっていきます。

一応、あまりストーリーがわからない人は公式サイトストーリーを見てもらった方がいいので下に URL 貼っておきます。

<https://heaven-burns-red.com/>

まあ、人類が滅亡しないように戦おうというよくある話ですね。

ヘブバンの魅力は、ストーリーのギャップです。普段は、主人公がぼけるコミカルな内容ですが、話が進んでいくとシリアスな展開になっていき、そのギャップがとても良いです。ここでメインストーリーについて詳しく書いてもいいのですが、そうするとメインストーリーでGIGが終わってしまうので皆さんが実際にダウンロードしてストーリーを楽しんでください。

【従来のアプリゲームとの違い】

さて、ヘブバンは今までのアプリゲームとは違うところが多々あります。今回は二つ紹介していきたいと思います。

このゲームはフルボイスです！！多分これを見ている人はどうせ一章だけがフルボイスだけで二章以降はフルボイスじゃない

だろうと思っているでしょう。なんと、現在三章まで公開されていますが、三章までフルボイスなので今後公開される章もフルボイスを期待していいでしょう。

キャラのレベルアップは難しいです。強化素材が手に入りにくいのではなく、強化素材を使ったとしてもあまりレベルが上がらないので序盤はいろんなキャラを育てるのではなく六人を集中して育てていくべきです。

【結論】

バトルはそれほど難しくないのでみんなへブバンをやろう！！
そして Key の沼にはまろう！！本当に泣けるので、暇な時間に
ゲオや TSUTAYA に行って借りにいこう！！

生きる

HN: sy

GREEN HELL

アマゾンの熱帯雨林が舞台となるオープンワールド型サバイバルゲーム” GREEN HELL (グリーンヘル) ”。自身の体調管理や敵対生物を対処しつつ、未開の地であるジャングルを探検していくゲームとなっている。

本作は、マイクラフトに代表されるサンドボックスゲームの中でも「生きること」に特化したゲームであり、慣れないうちはスタート地点から一步も出ずにゲームオーバーになってしまうこともある。特に序盤は何も知識がない状態から始まるため、ゲームの難易度はそこそ高い。以下に、ゲームをプレイしていく中で学んだ、生きていくために必要な最低限の知識を備忘録的にまとめていく。これらの情報が、これからプレイする人の参考になることを期待する。

食事

本作には、プレイヤーのステータスに「タンパク質」「脂質」「炭水化物」「水分」の4つの栄養素があり、これらをバランスよく摂らないと体力が回復せず、栄養不足に陥る。この状態ではスタミナ最大値の減少が早まり、行動するのが難しくなるので常にバランスを意識しておきたい。それぞれの栄養素の摂取方法を下にまとめたので紹介する。

① タンパク質

肉・魚・幼虫から摂取できる。幼虫は食用というよりは、主に釣りや罠の餌に用いる。

② 脂質

ココナッツなどのナッツ類に多く含まれる。基本的に木の近くに落ちている。

③ 炭水化物

バナナなどの果実や、キノコ類に豊富に含まれる。キノコの中には体内の寄生虫を取り除くものや、正気度やスタミナ最大値を回復するものがあるので、見つけたら積極的に回収しておきたい。

④ 水分

水分の主な入手方法は雨季と乾季で異なる。雨季の場合、ココナッツの殻や亀の甲羅をさかさまにして地面に置いておけば、勝手に雨水（清潔な水）が溜まる。一方で、乾季は雨が降らなくなるため、川や池の水（汚れた水）が主な飲み水となる。ただし、川や池の水を直接飲むと体内に寄生虫が入り、栄養素とスタミナ最大値の減少速度が早まるので、必ず煮沸してから飲むようにする。また、浄水器を作れるようになれば、汚れた水をろ過して清潔な水を手に入れるようになる。

狩猟

肉を確保するためには、狩猟も視野に入れなければならない。主なタンパク源となるバク、ペッカーリー、カピバラは警戒心が強く、近づくと逃げてしまうので槍による投擲や弓での狩猟が基本となる。ヘッドショットすれば原住民を含む大半の生物を一撃で仕留められるが、弦を引いている状態ではスタミナを消費し、照準も定まらないため慣れが必要。Shift キーを押した状態だと照準がブレないが、その代わりに激しくスタミナを消費する。そのため、慣れな

いうちは槍で狩りを行うのが良いかもしれない。

怪我の治療

怪我を放置しておくとは様々な状態異常にかかり、それらが悪化すると最悪の場合、死に至ることもある。応急処置をすれば症状が悪化する確率が下がるので、常に治療用品は複数個所持しておきたい。以下に代表的なものをまとめた。

① 葉の包帯

キンバイザサの葉から製作可能。キンバイザサは黄色の花（図1参照）が特徴の植物で、比較的簡単に見つけられる。肉食動物や原住民の攻撃を受けた際の傷を治療できるが、葉の包帯だけだと傷口から感染症を引き起こす恐れがある。感染を防ぐためには、キャンプファイアの灰と葉の包帯で製作可能な灰の包帯を使う。それでも感染してしまったら、傷口にウジ虫を置いて壊死した細胞を喰わせることで対処できる（ただし正気度は低下する）。ウジ虫は動物の死体に群がっていることがある。



図1 キンバイザサ

② タバコの包帯

サソリやクモ、ヘビなどの動物毒を治療する効果がある。た

だし、発熱のような毒の副次的作用による状態異常は治療できないので注意。タバコは背の高いピンク色の花（図2参照）が特徴で、タバコの葉を包帯と組み合わせることで製作できる。

③ ユリの包帯

アリやハチによる発疹を緩和する効果がある。ギボウシの葉と包帯を組み合わせることで製作する。ギボウシはふちが白色の葉が特徴で、紫色の花をつける（図3参照）。



図 3 タバコ



図 2 ギボウシ

寝床の確保

睡眠は、スタミナ最大値を回復できるという点で重要である。地面で直接寝ることもできるが、最低限ヤシの葉やバナナの葉でベッドを作ってから寝ることをお勧めする。なぜなら、地面で寝ると正気度が下がり、高確率で虫に喰われるためである。虫は骨の針を使って切除できるが、痛みを伴い正気度が低下するので、やはりベッ

ドで寝るのが望ましい。

最後に

ここまで読むと、ただ生きることに必死なゲームだと思われるかもしれないが、慣れてくると建築やストーリーも楽しめるようになる。特にストーリーは完成度が高く、中盤から終盤にかけての不穏な空気感や謎めいた雰囲気が気に入っている。純粋にストーリーを楽しみたい人、クラフトや建築が好きな人、エド・スタッフオードの動画を見ている人ならプレイしてみる価値はあるのではないかなと思う。

音ゲーの魅力について

HN：刹那

1, 初めに音ゲーとは

今回紹介するのはアーケードゲームの音ゲーです。音ゲーとは『コンピュータゲームのジャンルの一つで、プレイヤーが楽曲や一種の楽譜と相互作用するゲームのこと』(Wikipedia より引用)です。その中でもアーケードゲームについて説明していきます。

2, どんなのがあるの？

アーケードの音ゲーの代表作

namco 様 : 太鼓の達人

SEGA 様 : CHUNITHM, maimai, オンゲキ,
初音ミク Project DIVA Arcade

KONAMI 様 : beatmania IIDX, Dance Dance Revolution,
pop'n music, GUITARFREAKS, drummania,
jubeat, SOUNDVOLTEX
ノスタルジア, DANCERUSH STERDOM

タイトー様 : グループコスター

3, そもそも音ゲーの魅力は？

1, いろいろな曲と出会える。

音ゲーには様々な曲があり、その中には神曲と呼ばれる

曲がたくさんあります

例) 太鼓の達人；コネクトカラース，
セイクリッドライン，
闇の魔法少女

CHUNITHM：Xevel，光線チューニング，
ツクヨミステップ

maimai：Oshama Scramble！，
Garakuta Doll Play，
QZKago Requiem

オンゲキ：Don't Fight The Music，
Viyella's Scream，Apollo

初音ミク Project DIVA Arcade：
初音ミクの激唱

pop'n music：凜として咲く花の如く

SOUNDVOLTEX：I，水槽のクジラ

2. 自分の成長がはっきりわかる

音ゲーはプレイするたびにリザルト(結果)が表示されます。スコアはもちろん細かい判定まで数字で評価されます。この数字を見ることで、自分が成長しているかどうか実感しやすいです。高難易度と呼ばれる譜面を初めてプレイしたときは「わけがわからない」状態でした。大抵の音ゲーは同じ曲でも難易度が複数用意されています。そこで、簡単なものからプレイしていくことにしました。曲に合わせて、リズムに合わせてプレイする行為自体が楽しいのです。自分に合う難易

度を見つけることができれば音ゲーは楽しめます。数をこなしていくうちに少しずつ難しいものにも挑戦できるようになります。プレイしてしばらく経つと、驚くことが起きます。「わけがわからないもの」が見えるようになるのです。この「わけがわからないもの」ができるようになった瞬間、最高に成長を感じる瞬間で、「脳汁が出る」と表現されるやつだと思います。

3, 完全実力主義

音ゲーはソシャゲと違い、課金で力がつくものではありません。実力がものをいう世界です。協力プレイなどもほぼなく、他人の力を当てにすることもできません。

4, アーケードでやる魅力とは

音ゲーには、無料で気軽にできるプロセカやバンドリなどの、スマホ向け音ゲーがあります。しかし、アーケードゲームにはアーケードゲームの魅力があります。それは、操作そのものが楽しい「体感型ゲーム」と呼ばれるものです。たとえば、曲に合わせて楽器を模したデバイス进行操作する「太鼓の達人」、「GUITARFREAKS」や「drummania」曲に合わせて全身を動かす「Dance Dance Revolution」や「DANCERUSH STERDOM」、そして、スマホやタブレットではできないような操作ができる「オンゲキ」、「CHUNITHM」、「maimai」などがある。これらのゲーセンでしか味わえない体験ができる体験型

ゲームとしての楽しさが、アーケード音ゲーの魅力です。

5, やってみよう

とにかく、やってみないと楽しみはわからないわけです。まず、アミューズメント IC カードを用意しましょう。このアミューズメント IC カードには「バナパスポートカード」, 「Aime カード」, 「e-amusement pass カード」, 「NECiCA」があります。このカードがあると、これらのほとんどの音ゲーを含めたアーケードゲームの記録ができるようになります。ただし、一部のアーケードゲームは「バナパスポートカード, Aime カード」のみ「NECiCA」のみ対応のゲームがあるため詳しくは検索してください。

では、カードを用意したら、ゲームの筐体に読み込ませましょう。白い四角に橙色の文字で「バナパスポート」や赤文字で「Aime」青文字で「NECiCA」黒い四角に携帯電話のマークがある場所にカードを読み込ませましょう。するとほとんどのゲームでチュートリアルと1曲程度をプレイすることができます。二回目のプレイ以降は100円が必要です。大抵の音ゲーは100円3曲であることが多いですが、詳しくは店舗の設定を見ましょう。

100円を入れる前にカードを読み込ませましょう。そして、筐体の指示通りに曲を選んでプレイしましょう。

6, 引用元

引用元 URL

Wikipedia 音楽ゲーム :

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%9F%B3%E6%A5%BD%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0>

コネクトカラース :

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

Xevel :

https://www.youtube.com/watch?v=-rWLmbzhd_w

光線チューニング :

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

Oshama Scramble! :

<https://www.youtube.com/watch?v=f3MDGKwOwdg>

Garakuta Doll Play :

<https://www.youtube.com/watch?v=I4MQd751wgM>

QZKago Requiem :

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

Viyella 's Scream :

<https://www.youtube.com/watch?v=59R00nfldeg>

Apollo :

<https://www.youtube.com/watch?v=xwdiTT-XM74>

初音ミクの激唱 :

https://www.youtube.com/watch?v=MFEaIgmKR_0

「お前も光の戦士にならないか」
——ファイナルファンタジーXIVの紹介——

HN:8makitamago

はじめに

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。はじめまして、エオルゼア在住光の戦士兼ゲーム研究会副会長の 8makitamago です。最近ファイナルファンタジー XIV に約二年ぶりに復帰かつ一からスタートして、「やっぱこのゲームめっちゃおもしろいな!!!」となったので、今回は FF14 を紹介します。

ファイナルファンタジー XIV とは

FF14 とはファイナルファンタジーシリーズの第 14 作目であり、シリーズ 2 作目の MMORPG です。現在では最も熱い MMO となっており、どれくらい熱いかと言うと前回の大型アップデートで人口が増えすぎて、一時期販売停止になっていたほどの盛り上がりを見せています。

FF14 には様々なコンテンツがあり、ダンジョン攻略やボス戦のようなバトルコンテンツだけでなく、素材を採集するギャザラー、装備品や家具等を作成するクラフター、ハウジング、釣りなど本当に多くのコンテンツが存在します。なので、楽しみ方の幅が広いです。私はまだストーリーしかプレイしてないライト層なのですが、それでもとても楽しめています。いずれは高難易度コンテンツにも挑戦していきたい所存。

FF14 はコンテンツ、音楽、広大な世界とどれをとっても魅力的ですが、今回は FF14 の人気コンテンツの一つである SS(スクリーンショット)を用いながらエオルゼアの大地における絶景スポットを紹介したいと思います。

海と船と 8 maki



これは東ラノシアの洋上の大型船です。コスタ・デル・ソルという町と海を一望できる場所です。コスタ・デル・ソルは南国風の町で踊り子さんが踊っている陽気な感じの町です。透き通る海がきれいですね。美ら海ってやつです。真ん中でマッスルポーズをしているのが私です。FF14 はエモートも豊富でクエストの報酬なんかで増えたりします。

不思議な森の 8maki



これは黒衣森東部のシルフ領奥地で撮った写真です。敵対モブの領地なので少し危険な場所ですがとても幻想的な空間で個人的にとっても気に入っています。ちなみにストーリーでは行く必要のない場所だったりします。お気に入りのロケーションを見つけに散策するのもこのゲームの楽しみ方の一つだったりします。

戦の跡と 8 maki



ここはクルザス西部高知のとある場所で、今にも動き出しそうなドラゴン族の死体が鎖に繋がれています。クルザスの地にあるイシュガルドという国はドラゴン族との千年にわたる戦争をしており、これはその戦いの中で討伐されたドラゴン族の一体なのでしょう。私が倒したわけではないです。この場所はメインストーリーでは訪れるわけではなく、なぜこのように死体が鎖に繋がれているのか謎です。もしかしたらサブクエで語られているのかも。

おわりに

FF14 の世界はいかがだったでしょうか。ここでお見せしたのはほんの一部であり、他にも様々なマップが存在し、それぞれの特色を持っています。この記事を読んで、興味を持った方がいればぜひ一度、このエオルゼアの地に足を踏み入れてみてはいかがでしょうか。対応ハードは PC と PS4、5 です。製品版を遊ぶとなると有料かつ月額課金制ですが、無料トライアルが無期限でストーリーの蒼天編まで遊べます。ストーリーのボリュームで言うと大体 100 時間くらいです。特に蒼天編はガチと巷で言われているほど面白いのでぜひ興味があるならぜひ試してみてください。ついでに私は Mana サーバーの Ixion というワールドにいます。特にワールドにこだわりがなければうちで一緒に FF14 を楽しみましょう。

追記

わたくしめ大事なことを書き忘れておりました。そうそれはコンテンツファインダーの存在です。MMORPG と言えば、「おひとり様は不便なのではなかろうか」とか「パーティー組まないかなのかな」とかそんな不安があるかと存じます。しかし、FF14 においてそんな心配の必要は皆無です。その根拠が CF(コンテンツファインダー)の存在です。この CF はダンジョンに突入する際に自動でパーティーを組んでくれるというありがたい機能であり、私もこれのおかげで高校時代、完全ソロでも当時の最新のストーリーまで進めることができていました。FF14 は一人でも、みんなでも楽しめるゲームとなっておりますので、ぜひ共に楽しいエオルゼアライフを送りましょう。「お前も光の戦士にならないか？」ということで、ここまで読んでくれた方に感謝を。

へづバンのすすめ

H. N. おもち

0. はじめに

はじめましての方は初めまして、私の名前は おもち といいます。名前の由来は私の好きなお菓子の一つであるチロルチョコのきなこもち味から来ています。今回はつい最近リリースされた「ヘブン バーンズ レッド」通称「ヘブバン」の魅力について語っていきたいと思います。

1. どんなゲーム？

ヘブバンはどんなゲームかを一言で表すなら、「王道 RPG」です。物語の途中で出会う個性あふれるキャラクターたちのレベル上げや育成、強化を行ってシナリオを進めていくゲームになっています。いたって普通のどこにでもあるような RPG だと思われるかもしれませんが、まさしくその通りです。ゲームの種類が多様化してきた今だからこそ昔懐かしの王道 RPG を推したいのです。ここからはより内容に踏み込んでヘブバンの魅力を紹介していきます。

2. あらすじ

公式サイトからあらすじを引用して紹介します。

謎の生命体「キャンサー」に襲われた地球は危機に瀕していた。「キャンサー」にはこれまで人類が生み出してきた兵器による攻撃が一切通じず、撃退する術を持たない人類は、敢えなく敗退した。土地は放棄され、様々な国が戦禍に消えていった。今では陸地の大半は「キャンサー」の支配下である。

人類に残された時間は少なく、絶滅も覚悟したとき、ひとつの新兵器が開発された。それこそが決戦兵器「セラフ」。それを装備した者だけが「キャンサー」に効果的な打撃を与えることができた。人類は「セラフ」を操る術を手にした者たちをかき集め、最後の希望を託してセラフ部隊を設立した。「セラフ」を操れる者はひとつの共通項を持っていた。何かしらの才能を持った少女たちであることだ。茅森月歌もその一人。彼女もまたキャンサーとの戦いに身を投じていく。

世界観はよくある異世界侵略系ですね。そしてそれに対抗するべく 人類の希望 と称された主人公達が地球の危機に立ち向かっていく、といった内容です。特筆すべき点は、男性キャラが出てこないという点です。主人公やその仲間たちは全員女性キャラであり、乙女ゲーの一端も担っています。個性あふれるかわいいキャラたちの会話と従来のRPGをどちらも楽しめるといことで人気を博しています。

3. 個人的おすすめポイント

前置きはこのくらいにして、ここからは私的おすすめポイントを項目ごとに分けて紹介します。

① 思わず笑ってしまうクレイジーなシナリオ選択肢

舞台や背景はかなり重苦しいですが、登場人物たちは基本的に楽観的で明るいです。中でも今作の主人公でもある 茅森月歌（かやもり るか）は突出してクレイジーです。実際に

プレイしてもらおうことでしかこのクレイジーさは伝わらない
と思っはいますが、本編の会話から一部を抜粋して紹介し
ます。

Q：今日は何の日？

月歌：週に一度の 爆発する日。

Q：みんなを鼓舞する一言を発しよう…！

月歌：絶対に キャンサー側（敵側）につこう！

などなど、クレイジーな発言が多いですが、ツッコミキャラ
もしっかり突っ込んでくれるので、テンポよく楽しくストー
リーと進めていくことができます。

②絶妙な難易度のバトルシーン

現在第三章まで公開されているメインストーリーですが、難
易度が絶妙です。私は始めて2週間が経とうとしています
が、二章の第一ボスがずっと勝てずにひたすら育成をする期
間に入っています（笑）育成もやりごたえがあつて、しっか
り育成しないと勝てないボスの難易度になっていて、飽きな
いです。

4. おわりに

リリースしたてのゲームということもあつて、まだ認知度
も高くないと思うので紹介しました！今のところマルチ機
能は実装されていないので自分のペースで進めれるのもメ
リットです♪是非一度インストールしてみてください！

米を作って強くなる RPG

HN :kro

はじめに

こんにちは一回生の春からゲー研に在籍しているのに出席回数が数回しかない kro です。今回こそは会員らしいことを！ということで新刊本用に記事を書かせていただきました。

さて、今回紹介していくゲームは 2020 年にマーベラスより発売された EDELLWEISS 開発のゲーム『天穂のサクナヒメ』です。

ゲームについて

・ジャンル

公式には和風アクション RPG となっております。正直これだけ言われてもピンとこない人の方が多いと思うのでざっくり言えば、日本をモチーフにした舞台で敵を倒したり強くなったりという感じのゲームです。

・ゲーム概要

あらすじ

武神タケリビと豊穰神トヨハナの娘である主人公サクナは両親の七光により神の都にて自堕落な生活を送っていたが、ある日都に人間の侵入を許しただけでなく、主神への献上物をダメにしまい、鬼の支配するヒノエ島の調査を命じられる。

このゲームにおける米の重要性について

このゲームが他のアクションゲームと大きく異なっているのは、米がゲームに大きく関与していることにあります。ここではこのゲームにおける米の重要性についておはなししていこうと思います。

1. HP 回復の仕様について

このゲームは食糧値がある限りは自動で HP 回復していきませんが、空腹になると敵に削られていく一方となってしまいます。そのため、食糧確保が序盤では鍵になってきます。

2. 米を育てることでサクナヒメが強くなる点

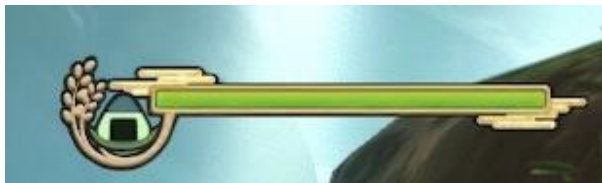
最後にこれが一番重要なのですが、サクナヒメは『米を育てれば育てるほど強くなる』のです。前述した通りサクナヒメは豊穰神と武神の両親の資質を受け継いでいるため、よりよい米が育つほどにサクナヒメのステータスが上昇します。

また、ただ育てるだけで全てのステータスが上がるのではなく、米の育て方によって対応したステータスが上昇します。

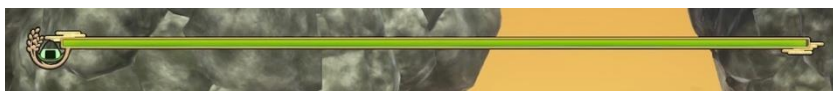
下の写真は初期ステータスの写真とストーリークリア時のステータスの写真です。稲の状態の「量」とサクナヒメのステータスの『命』『力』、「味」と『体力』、「硬」と『体力』、「粘」と『神気』、「美」と『運氣』の部分に対応しています。



余談ではありますが、ここまで命のステータスを成長させた場合下の写真のようになります。



←初期ステータス



こう見るとレベル上げのような感じで米作りも楽しく感じますね。

稲作

このゲームの稲作は作り込みが凄まじくただタネを蒔くだけでは終わりません。田おこしから始まり、籾選別や肥料、気温、天候、水量調節など現実の農業に即したものとなっております。その作り込みは、発売当初に農林水産省の公式 HP が攻略 Wiki なのではといわれるほどです。

1. 田植期

この時期は田おこしにはじまり、種籾選別と育苗を経て田植えをします。実は、この時期からすでに、質の良い米を少量で生産するか質は落とすが米を大量に生産できるか大方決めることができます。

2. 育成期

この段階では稲を植えた田に水を入れることから始まり、こまめに適切な肥料を与えてあげたり、天候や気温、稲の成長度合いに合わせて水量調節、田んぼに生えてくる雑草を抜いたりなど細かいなが

らも最も大事な時期です。雑草の被害はその年の収穫の量に、肥料はサクナヒメのステータス上昇に大きく影響します。

3. 収穫期

この段階では収穫から米を食用にするまでの作業を行います。まず、稲刈りから始まり、袈裟掛けをして稲の水分量を調節し、脱穀、粃摺りとなります。

これらの作業を経てようやくその年の収穫となります。ここまでの作業は文章で簡単に書きましたが、はじめの方はここまで詳しく教えてもらえないので、かなり大変です。

・おわりに

少々昔のゲームの紹介でしたが、いかがでしたか？このゲームはここまでに書いた部分だけでなく、作り込まれたマップの探索や個性的な敵キャラ、羽衣を使った技や農具から繰り出される直感的なアクションなど稲作以外の部分もプレイしていてとても面白かったです。また序盤の米作りがかなり大変で心を折られそうになるのですが、今までにない体験で楽しかったし、何より、サクナヒメのステータスの成長を実感できた時の達成感はその他のRPGと比べ物にならないほどに高く感じました。また、メインストーリーでは我儘なサクナヒメが成長していく姿など描かれており、一人暮らしをはじめ生活の厳しさを味わった自分としては少しグッとくるものがありました。サブクエストのようなものは数こそ少ないですが、登場人物たちの過去を掘り下げたりするもので中身が十分に濃くとても満足のいく出来となっております。

最後になりましたが、このゲームはSwitch,PS4,PCに対応してお

り、パッケージ版では BEST PRICE 版が発売されているため 3000 円ほどで購入できます。ぜひ買ってプレイしてみてください。

原神というゲームの奥深さ



HN.ブルーノ

1. はじめに

初めまして、原神すこすこ侍兼ガチャの爆死担当のブルーノでございます。先日も見事に原神のガチャで七七がピックアップをすり抜けてきました。5体目です。ハゲるかと思いました。さて、そんな原神ではありますが、私はそこそこ火力を追及していくプレイヤーなので、今回は軽く胡桃について語っていこうと思います。多分原神プレイヤー以外理解できないと思うので読み飛ばしていただいてもかまいません。

2. そもそも原神ってなんや

CM や YouTube の広告などで見かけたことはあるかもしれませんが、ゲームとしてどんな内容なのかということを知っている方は少ないかと思います。簡単に説明すると、オープンワールド RPG、もっとわかりやすく例えるとゼルダの伝説 BotW です。しかしこのゲームの深い点は火力が武器のみに依存しているのではなくキャラクターの育成状況も関連してくるのです。

3. 原神の火力に関連する要素

ここでは原神の火力に関連する要素について話していければと思っています。中でも重要なものはキャラクターのレベル、天賦のレベル、武器のレベル、聖遺物のレベルとレア度、元素反応があげられます。ここで一番

厄介なのが聖遺物です。これは原神における闇要素であり、底の見えない沼です。一生抜け出せない地獄です。ここだけはお金でも解決のしようがありません。理想の聖遺物が出るか死ぬまで掘り続けるしかありません。

4. 火力を出すまでの流れ

基本的に原神ではキャラクターのレベルを上げる、天賦のレベルを上げる、武器のレベルを上げる→キャラクターのレベルを上げきる→武器のレベルを上げきる→天賦のレベルを上げきる→聖遺物厳選が始まる(死)といった流れです。今回紹介させていただく胡桃もその例に漏れずこの流れで育成を進めていきます。

5. 胡桃の性能

胡桃の育成論についてお話させていただく前にやはり胡桃の性能について話しておくべきでしょう。胡桃は元素スキルを特に活用して火力を出すアタッカーであり、主にスキルはHP 総量依存です。中でも胡桃は固有天賦によってHP が50%以下で火力が向上するため、HP 管理が重要です。

6. 胡桃のおすすめ育成

ここからは私が考える胡桃の育成論について語っていきましょう。といっても特別なことはほとんどなく、強いて言うならほかの方と比べて会心率を多めに盛ること

を意識しているといった点でしょうか。胡桃の強みともいえる点はやはり武器としてモチーフ武器の護摩の杖が扱えるといったところであり、この武器と胡桃の性能が非常にマッチしています。お金に余裕があるなら確保しておくべきだと私は考えます。次に私がお勧めしたいのは胡桃の一凸効果です。重撃にスタミナを消費しなくなるといったものですがこの効果があるのとないのとでは大きな差が生まれます。一回のスキル中に打てる重撃の回数が増えるからです。これはどういうことかというと、胡桃のスキルを最高効率で運用するにはダッシュキャンセル、ジャンプキャンセルという技術が必要なのですが、ダッシュキャンセルではスタミナを消費します。ここが1凸していないと難しいのです。重撃でスタミナを消費し、ダッシュでスタミナを消費し…スタミナがすぐに尽きてしまいます。そのため、無凸の人はジャンプキャンセルという技術を使うのですが、これはすこしダッシュキャンセルよりも遅いのです。そのような点から一凸は必要ではないかと思えます。

7. まとめ

さて、ここまで読んでいただきありがとうございます。結局のところ私が言いたかったことというのは

胡桃はいいぞ

です。ここまで読んでいただきありがとうございます。

キャプテン翼 RISE OF NEW CHANPION

新バージョン情報

HN:安綱

新 DLC 追加選手情報

今回の DLC では、既存キャラクターの性能を変化させた選手が 3 人配信された。今後も、同様の方針で 6 人追加される予定だ。ここでは、今回追加された 3 選手の評価を行う。

- ☆岬

守備的になり、ブロックとタックル強化、Vゲージ上昇量アップスキルを持つピエールのような選手になった。ピエールが S シュートやキャプテンスキルを持ちコストが高いことを考えると、廉価版ピエールのような気持ちで使っていける。

- ☆松山

元々守備がしたいのかパスがしたいのかドリブルがしたいのか、はたまたシュートがしたいのかよく分からない構成だったが、今回の松山はシュート以外ロクにできないのにシュートをするにも中途半端、という使いどころに困る性能をしている。日向から猛虎の魂を盗んではいるが、だったら日向を使えばよくない？と言いたくなる。

- ☆シュナイダー

テクニック型に転向した。このゲームの既存キャラのFWには、テクニックタイプがないのでそこは大きな個性になっている。しかし、シュートの性質が変化したことで、元々相性がよかった皇帝の威厳やエリアの勝負師の効果が薄れた点は残念。パスを受けて即 1 ゲージシュートで相手を大きく削る、元のスタイルの方が汎用性はあると考えられる。

スクランブルマッチ

今回のアップデートの目玉要素、スクランブルマッチ。その基本的な説明は公式サイトやゲーム内の情報に譲るとして、ここでは配信後に試合を繰り返して判明したアイテムレートの情報と、それを利用した勝つためのチーム作りについて解説する。

まず、このモードではエディットチームの使用に制限が無く、さらにエディットチームのコストにも制限が無い。つまり、スタメンの全員をスター選手で埋め、更にベンチにも強い選手をできるだけ詰め込んでも何も問題が無いのである。

その代わり、選手にはD～Aの固有のアイテムレートが設定されており、強い選手はアイテムレートが低く、逆は高く設定されている。つまり、弱い選手にはアイテムによる逆転の可能性が秘められているのだ。

……と言いたいところだが、実際にはこれは機能していないと言っている。結論から先に書くと、アイテムレートは無視して強い選手、使いたい選手で固めろ。である。この結論に至った理由を以降では述べる。

その最大の理由としては、アイテムレートは固定ではない。ということが挙げられる。まず、アイテムを取るとアイテムレートは一段階ずつ、最低Eまで減少し、時間経過でその選手の現在の最大値まで戻っていく。加えて、得点差や残り時間などの要因で、不利なチームのアイテムレートは大きく上昇する。特に、3点以上の差が付くと全選手のアイテムレートは最大のSSSとなる。また、Vゾー

ンを発動するとアイテムレート S 未満の選手のアイテムレートは S となる。

勘のいい読者であればすでに気が付いたであろう。つまり、アイテムレートが低い、強い選手を使っていたとしても、不利な状況や Vゾーン発動中であればアイテムレートが高い選手と同等のアイテムレートが得られるのだ。特に、Vゾーン発動中は、アイテムレート A の弱小選手は一段階しかアイテムレートが上がらないのに対して、D のスター選手は 4 段階上がっているので、こちらの方が純粹に得をしていることになる。

もう一つアイテムレートが機能していない理由としては、アイテムレートが高い(低い)からといって、強い(弱い)アイテムが常に出るとは限らない。ということが挙げられる。当たり前のことではあるのだが、これは実はかなり大きい。

これに加えて、このモードで最もレアリティが低いアイテムが、スピリットのかけらであることもこの傾向を助長している。アイテムレートが高い場合、強力だが使いどころを見極めなければいけないアイテムが手に入る一方で、低い場合にはいつでも使えて Vゾーンが発動しやすくなるスピリットのかけらが大量に手に入る。

つまり、アイテムレートが低いと、スピリットのかけらで Vゲージを溜める→Vゾーン発動でアイテムレート強制上昇という、アイテムレートの低さを踏み倒すコンボが可能となっているのである。

正直言って、これは少しプレイすれば気付ける程度の問題点である。そのため、今後修正される可能性は高いとは思いますが、スクランブルマッチで勝ちたい場合はとりあえず強い選手を入れてみよう。

イベント追加スキル解説

今回のアップデートで、遂にイベント限定スキルの復刻が行われた。

ただし、これらのスキルは有料なため、必要なものだけ買いたいという人も当然いるだろう。そこで、ここでは今回販売されたイベント追加スキルの中で、持ってなければこれは買っておけ、というスキルの解説を行う。

逆に、ここに書いていないスキルの存在は忘れていい。また、今後は直近の 3 つを除くイベントスキルが販売されるものと考えられるので、今後のイベント限定スキルもすぐに使いたい場合は、ちゃんとイベントマッチを遊ぶようにしましょう。

- タイガーハート(日向)

自身のスピリットが減少している場合、全ステータス上昇。スピリットの減少量に応じてステータス上昇量増加。

全力チャージを使用する構成においては強力。よく似た効果のスキルにふりしぼる力が存在するが、こちらは段階的に効果が発動していく。パスを受けて即シュートを打つキャラには搭載する価値があるだろう。

- アンストップパブル(ビクトリーノ)

ゾーン発動中、Vゲージが持続的に増加し、ドリブル速度上昇。

決して強くはないが、ユニークなスキル。

ドリブル速度上昇は空気なので忘れていい。Vゲージの上昇量は支配的ドリブルを使用しない場合はドリブル約3回分。

しかし、このスキルで最も注目すべき点は発動条件。発動条

件は『ゾーン発動中』、他にゾーン発動がトリガーとなるスキルとしてハンサムボーイやゾーンの使い手などが存在するが、これらのスキルはどれも『ドリブルムーブを使用してゾーンを発動すること』が条件になっている。

一方、このスキルはゾーンさえ発動すればよいので、お調子者でブロックからゾーンを発動しても、テンションパサーでついでにゾーンを発動しても効果が発揮され、効果中の人数分Vゲージは重複して増加する。

特にアシストマスターと組み合わせた時はゾーンを受け渡して悪さができるが、どこまでいっても一発芸的なスキル。

- マイスター(三杉)

自身のステータスが自チーム内で最高値の時、最高値の項目の数×4全ステータス上昇。複数人同時発動可。

最強と言っても過言ではないスキル。もし持っていないなら、これだけは獲得するべき。効果最大発動時には全ステータスが常時 20 上昇するが、この上昇幅が非常に大きい。チーム内のNHの能力を全員揃えておけば、常時ステータス 20 増加のマイスター軍団の出来上がりである。

難点は効果を最大限に生かそうとすると、キャラ作成、チーム構成に大きな制限がかかることである。

- ボナンザ(新田)

50%の確率でダイレクトシュートの威力が上昇する。

安定性に欠け、ダイレクトシュート自体あまり強くないので敬遠しがちだが、実は強いスキル。発動が運次第な分、威力の上昇幅は非常に大きい。

強襲パサー、ノートラップシューターなどと合わせれば、センターサークルから若林ワンパンも可能。

加えて、地味にダイレクトシュート判定の空中シュートも大幅強化される。

欠点はやはり発動が運次第な点。上昇幅が大きい分、発動しなかった際には露骨に威力が落ちる。また、発動したかどうかを事前に知る方法が無いのも地味に厄介。

- フォーグローリー(ピエール)

後半 15 分以上経過時、自身と周囲の選手のスピリット回復速度上昇。

これに限らず、スピリット回復強化系のスキルは弱い。一切スキルで強化されていない状態でも、画面外の選手のスピリットは十分に回復するし、これらのスキルを1つ2つつけただけでは焼け石に水。そこに割いたスキル枠をステータス上昇などに当てた方が結果的には得なことが多い。

強いて言うなら、ピエールは優秀なキャラなので、コストに余裕があればつけてもいい。地味だが、決して腐る効果ではないのでいつか役に立つかもしれない。

- ファンタジスタ(翼)

ドリブル中、2人以上に囲まれるとキックゲージ増加速度上昇。3人以上だと加えて移動速度上昇。4人以上だと加えてスピリットを消費しなくなる。

限定的だが悪くは無いスキル。キックゲージ上昇は腐らないが地味。移動速度上昇は、『ドリブル速度上昇』ではないのでドリブルの申し子などともきっちり重複して強い。スピリット

減少無効化は言うまでも無く強力。読み勝ちさえすればどんなタックルにも勝てる。

欠点は発動条件の厳しさ。4人以上に囲まれると確かに強いが、ドリブルの後隙などを狩られやすくなるので注意。また、囲む人数が変動すると突然ドリブルが遅くなったりもする。

余談だが、このスキルの効果の処理はおかしいため、サッカーの申し子と同時装備すると、サッカーの申し子の効果は発動しなくなる。そして、よりにもよって翼はこれら2つを同時に習得する。

- ビーレジェンド(ディアス)

相手をドリブルで5回連続で抜くと、シュート威力が大幅に上昇。

インチキ気味に強い。ゲーム中では『シュート威力が非常に上昇』などとナメたことが書いてあるが、実際には上昇などと言う言葉では済まないほど効果が大きい。

このスキルを発動したシュートにキーパーが触れると、どんなシュートであってもキーパーのスピリットは0になり100%ゴールする。複数人でシュートをブロックし、シュートのエフェクトを消せば止められることもあるが、その場合でもキーパーのスピリットは0になる。

5人抜くという発動条件は難しく感じるかもしれないが、オン特有のラグを利用したドリブルハメなどで不正に点をもぎ取るプレイヤーが後をたたない不快スキル。

- クイックエール(政夫)

自身の周囲の選手のシュート威力が減少するが、キックゲージ

増加速度が上昇する。

自身の周囲という面倒な発動条件と、シュート威力を下げるデメリットがある分キックゲージ増加速度の上がり幅は大きい。加えて、周囲に複数人スキル習得者がいればその分効果は重複する。

テクニックシュートを使う場合には入れておいてもいいが、緻密なポジション設定が必要になる。また、自分自身には効果は発揮されない。

- プレッシャー(シュナイダー)

ドリブルムーブの特殊演出が入った時、敵チーム全員のステータスを 20%減少させる。重複不可

ドリブルが前提となるが強い。ゲーム内ではドリブル連続成功時に発動すると書いてあるが、実際には上記の通り特殊演出さえ入れれば問題ない。そのため、ゾーン中にさらに 2 人連続で抜いたり、後述するショータイムでゾーンを発動したりしても問題なく効果は発揮される。

- インサイト(若島津)

ボールを持った相手選手よりも自身が自陣側にいる時、自チーム全員の移動速度が上昇。重複不可。

マイスターと並んで現環境最強スキルの一つ。とりあえず DF に 1 人このスキルを持った選手がいれば、チーム全体の守備能力が向上する。ただし、これを所持した DF が抜かれたりした場合などは効果が発揮されなくなるので注意が必要。

また、この発動条件を最も生かせるのは若島津。常にインサイトの効果が発揮されるようになるが、若島津自身はかなり弱

い。

- プロヴィデンス(カルロス)

ドリブルムーブで相手に勝つと自身の全ステータスが上昇。負けると全ステータス低下。効果はそれぞれ 10 回まで累積される。

ドリブルできるなら強い。一回の上昇量は 3%で、最大で 30% 上昇する。余程タックルに負けなければ、大抵 15%以上は上昇しているだろう。

- ショータイム(クライフォート)

アタッキングサード内で相手をドリブルムーブで抜いた時、ゾーンを発動する。

範囲限定とはいえ強い。特にプレッシャーと相性が良い。

前線でパスを受け、いきなりドリブルで相手を一度抜いてしまえばそれだけでシュートチャンスになる。また、その特性からヒールリフトやカルロスターンを装備しておくとともに脅威となる。

ただし、極端にディフェンスラインを上げる戦術をとられると抜く対象がいなくなるので厳しい。

このゲームには…「必勝法」がある
～騙し合いゲームのすゝめ～

HN : コーヒー

目次

はじめに

ゲームの紹介

人狼系ゲーム

라이어ゲーム

ボードゲーム/アナログゲーム

騙し合いゲームについて

騙し合いゲームにおける効能

騙し合いゲームにおける注意点

おわりに

はじめに

皆さんこんにちは。必勝法なんてありません。コーヒーと申します。タイトルにあるセリフは「라이어ゲーム」という作品の主人公：秋山のものです。作品名から分かると思いますが嘘つきのゲームです。今回は騙し合いのゲームを皆さんに勧め、ぜひとも私と遊んでいただくという魂胆です。それではゲームの紹介からどうぞ。

ゲームの紹介

人狼系ゲーム

まずはこちらから。大人数で遊ぶ時の定番！どんどん種類が増えていますね。ゲームの種類としては下の様な感じです。

- ・人狼ゲーム
- ・ワンナイト人狼
- ・ワードウルフ
- ・Among Us

知らないだけで他にもありそうですね。ワードウルフ以外では新しい役職が追加されているという情報をよく聞くのでいつまでも遊べそうですね。どのゲームもその場に合わせた細かいルールを変えられる所が魅力なのではないでしょうか。さらにこれらは基本無料というところもいいですね。

라이어ゲーム

冒頭でも少し話させて頂いたこちらの作品は漫画に始まり、ドラマ、映画にもなった作品です。この作品には数々の騙し合いゲームが登場します。この数々のゲームに共通する特徴を大まかに2つご紹介します。

協力すれば互いに利益が出る、もしくは利益不利益が生まれな
い。しかし、相手を裏切れば前者よりも多くの利益が出る。

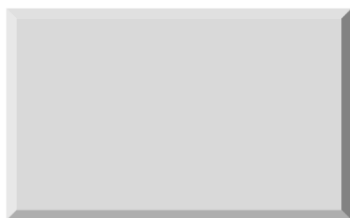
こちらは「囚人のジレンマ」が分かりやすいのではないでし
ょうか。囚人AとBは本来懲役5年だが容疑を認めておらず、
このまま黙秘が続けば証拠不十分で双方懲役2年となる。そこ
で、どちらかが自白すれば自白した方を釈放、黙秘した方を懲
役10年とすることにした。双方が自白した場合は元の通り双
方懲役5年とする。双方ともに黙秘を続けることが良さそうに
見えますね。しかし自白すれば釈放してもらえるという誘惑が
双方に裏切る可能性を与えます。それぞれ別室にいるため相手
の行動は分からないとすれば、「相手が裏切るかもしれないか
ら先に自分が裏切ろう」という心理が生まれますね。双方懲役
5年の未来が見える…。相手を信じるか信じないか。このよ
うなシステムをゲームに取り入れることで、ゲームに良い刺激を
与えてくれます。

		囚人B	
		黙秘	自白
囚人A	黙秘	双方懲役2年	Aは懲役10年 Bは釈放
	自白	Bは懲役10年 Aは釈放	双方懲役5年

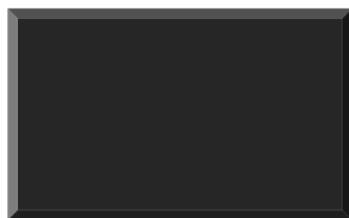
嘘をつくことをゲームの要素として取り入れている

こちらの要素は様々な所でよく見かけますね。라이어ゲームにおける例として「少数決」というゲームのルールを用います。Yes か No の二択で答えられる多数決を行い、少なかつた方が勝ちという単純なルールが土台です。質問は「あなたは女ですか？」のような感じですね。このゲームで質問に対して嘘をつくことが認められていて、上の質問の場合私はNoですが、嘘であるYesの方に入れても何の問題もないのです。実質質問の内容に意味は無く、Yes と No のどちらが少ないかを予想するゲームということですね。嘘をつくことは人狼ゲームなど、ゲームによって全く違った影響を与えるという所が面白いですよ。

あなたは女であるか？



Yes



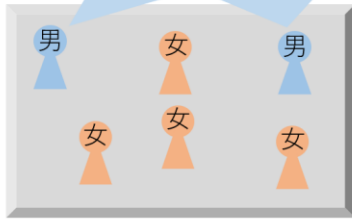
No



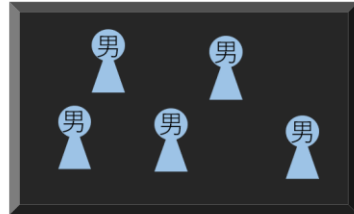
あなたは女であるか？

女の人の方が少ないから
Yesにすれば勝てる！

問題なし



Yes



No



こちらの라이어ゲーム、ゲームを自作する方が出て来るほどに人気が出た作品です。私も機会があればしてみたいです。

ボードゲーム／アナログゲーム

騙し要素を含むボードゲームってたくさんありますよね。ブラフも含めるといくらでも出てきます。

- ・スカル
- ・インサイダーゲーム
- ・ガイスター
- ・イカサマすごろく
- ・ダウト（トランプゲーム）
- ・ポーカー
- などなど…

これらの良いところはなんとといってもお金を使わずともできる、紙とペンがあればできる、画面を見なくて良いという体にも財布にも優しいところが特徴です。それぞれの細かい説明は省きますが、相手のついた嘘やブラフを直感で見抜くゲームが多いですね。

嘘をつくのが苦手？見抜くことなんて尚更？とりあえず次を読んでみましょう。良い事沢山書いてありますよ！

騙し合いゲームについて

騙し合いゲームにおける効能

騙し合いゲームは遊べるだけでなくなんとスキルまで身につけちゃいますよ。日常で有効な3つをピックアップ！

人の話を正確に聞けるようになる

騙し合いゲームは会話型が多いです。そのため、人の話を聞くことが勝つための第一歩です。また、ただ聞くのではなく情報にして覚えることが大事ですね。あれ、勉強にも生きてきそうですね？

要点を正確に伝えられるようになる

自分より話が上手い人とプレイすると、その人の話し方を聞くことになります。それだけでも随分変わりますし、自分の話し方で伝わらなかった場合、どこで伝わらなかったのかを学ぶことができます。会話のドッジボールをしている人にはとてもオススメです。キャッチボールをしましょうね。

相手の嘘や感情がわかるようになる

もちろん完全に分かるわけではありませんが、今よりも分かるようになること間違いなし！よく観察すれば色々見えてきます。

実はプレイヤーにとって一番大事なものは次の項目なのです。

騙し合いゲームにおける注意点

ゲームを楽しむこと

以上。

ゲームでされたことを日常生活に持ち込まないこと

ゲームで誰かに上手く騙されちゃったそのあなた！悔しいですね。モヤモヤしていませんか？だからといってその人を嫌ってはいけませんよ。その相手が上手かったのです。素直に上手だと褒めて、相手のスキルを身に付けてやりましょう。ゲームの仕返しはゲームで！ゲームが終われば仲良くしましょう。また、騙すゲームなので人間不信になりがちですが、大抵の人は普段は騙すようなことはしないと思いますのでご安心ください。日常でも騙すような人の周りに人は集まりません。

おわりに

ここまで読んでくださりありがとうございました。さて、皆様にお伝えしたいことがあります。現在ゲー研は人数が少なく困っています。ゲームは大勢でやった方が楽しいので皆様をお待ちしています！体験会も日頃から行っているので愛大ゲーム研究会のTwitterをチェック！それでは失礼いたします。

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、ともかく皆様！『これがゲーム研究会 2022』、いかがでしたでしょうか。楽しく読んでいただけたなら幸いです。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、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。この場を借りて御礼申し上げます。

以下、寄稿してくださった研民の一覧(50音順,敬称略)です。

- | | |
|------------|--------------|
| •sy | •syn |
| •おきの | •ちよむすけ、 |
| •おもち | •8makitamago |
| •kro | •ひーこー |
| •コーヒー | •ブルーノ |
| •刹那 | •安綱 |
| •シナモン焼きリンゴ | •遼 |

愛媛大学ゲーム研究会編集長 コーヒー

同副編集長 syn,おもち

表紙担当者 梨

裏表紙担当者 syn,おもち



愛媛大学 ゲーム研究会