

研民による研民のための会誌

**G.I.G**  
**(電子版)**

# 目次

レートで見る maimai 上達論

HN. はるさめ p3

ARMORED CORE VERDICT DAY~シリーズ紹介&初心者入門~

HN. 弱者 p11

Shadowverse (シャドウバース) ドラゴンさんデッキについて

HN. さくら p29

G B A 悪魔城ドラキュラ 三作紹介&私見

HN. 紅 p38

東方非想天則

HN. メイド p47

東方風神録 Mountain of Faith ~Extra stage をクリアの手引き~

HN. Vonara p55

# レートで見る maimai 上達論

はるさめ

# 1. はじめに

どうも、情報工3回生でゲーム研究会の編集長をしております、はるさめと申します。今回はセガの洗濯機音ゲーである maimai の上達法を紹介していきます。しかし漠然と、こうすれば上手くなるよ！と教えたのでは記事にする意味がないので、ここでは実力の指標になりやすい**内部レート**を用いて説明していこうと思います。

ちなみに、私ははるさめのレートはおおよそ 12.40 なので、これ以上のレートを目指す方はあまり参考にならないかもしれません。また、このゲームのノーツ仕様は知っているものとして説明します。

(追記：12.50 乗りました)

## 2. レートの仕組み

簡単にレートの仕組みについて説明いたします。maimai のレートの仕組みはおおよそ下記のようになっています (CHUNITHM も同様)。

レート = [譜面定数 + 成績] が最も高い 30 曲 (Best 枠) + 直近 30 曲のうち、[譜面定数 + 成績] が最も高い 10 曲 (Recent 枠)
--

譜面定数というのはその譜面の難易度を表す数値です。レベル内でも微妙に差があります。成績というのは達成率です。ランク AA クリアとかランク SSS クリアなどです。これもランク内で微妙に差があります。

この仕組みから、レートを上げるには Best 枠を上げるか Recent 枠を上げる必要がありますが、今回は主に Best 枠を上げるための方法を説明していきます。

### 3. 初心者期(レート 0.00～7.00 前後)

では、本題に入ります。なおこれ以降、小題のレート帯の方々を対象としてお話をさせていただいていますので、自分のレート周辺だけを読んでもらっても構いません。

この時期はまだゲーム用のカードを購入したばかりといったところでしょうか。そんな初心者の方への上達法は、

#### 「このゲームに慣れる」

です。まだ maimai という音ゲーが分からないと思われます。特に音ゲー初心者の方は、ノーツを目で追いかけるだけでも精一杯でリズム云々は二の次になりがちです。したがって、まずは maimai という音ゲーに慣れましょう。具体的には、**知っている曲をできる範囲で幅広くやるのがおススメ**です。ここで自分はどの程度のレベルならクリアできるのか把握できると、上達がより早くなります。

逆に、やってはいけないこともあります。それは**素手でプレイ**することです。素手でやると不利、どころか怪我をしかねません。ホームセンターや100円ショップでお安い軍手を購入することを強く推奨します。

## 4. 経験者期(レート 7.00~9.00 前後)

この時期は、主に音ゲー経験者が停滞しやすいレート帯だと思われ  
れます。停滞の理由としては、Best 枠が更新されないが大きいです。  
これはレートの計算式にある”成績”が大きく影響しています。詳  
しい説明は省きますが、”成績”が最も上がるのは 94%~97% すな  
わち AAA~S 間です。したがって、ここでの上達法は、

### 「MASTER 譜面を解禁する」

です。これだけだと何のことやられて思われますので補足しますと、  
MASTER 譜面を解禁するためには、その曲の EXPERT 譜面をランク S  
以上でクリアする必要があります。すなわち**達成率 97%以上が必要**  
とのことで、それ相応の精度が求められます。譜面を認識するだけ  
で精一杯のレベルではとても困難なので、**いつものレベルより少し  
落として練習**しましょう。幸いにも maimai の perfect 判定はかなり  
広い(※若干の遅延あり)ので、やっていくうちに慣れると思いま  
す。具体的には、**初見で AAA(94%) 以上は取れるレベルの EXPERT 譜  
面を S 埋め**するのがおススメです。

そして、ここでもやってはいけないことがあります。それは、同  
じ曲を何度もやり込むことです。確かに何度もやるということはそ  
れだけ譜面の特徴をつかむことができますが、何度やっても S クリ  
アが取れないというのは**ほぼ地力不足**です。3 回連続でプレイして  
S に乗らなかったら、放置して別の曲をやったほうが賢明です。

## 5. 初級者期(9.00～11.00)

この時期は、精度の取り方に慣れてきた頃だと思えます。ここでの具体的な上達法は先ほどと特に変わらず、レベル相応の譜面を S クリアしていくのが良いと思えます。今まで通り新しい EXPERT 譜面をやっていくのもいいですし、解禁した MASTER 譜面をやるのもいいと思えます。

ですが、MASTER 譜面は EXPERT 譜面とは違い、ノーツの密度が上がリスライドの処理も複雑になっていきます。そのようなこともあり、レート上げとは別に地力上げが必要になってきます。ここでは、譜面の属性に応じたお勧めの曲を紹介します。

### ・乱打

<9+>セツナトリップ[Ex] 遅めの乱打主体の譜面、EACH に注意

<9+>裏表ラバーズ[Ex] 乱打と縦連主体の譜面

<10>ナイト・オブナイツ[Ex] 早めの乱打譜面、16 分もある

### ・スライド

<9>Help me, ERINNNNNN!![Ex] MASTER によく出てくる、始点に TAP があるスライド主体で、この曲の Master (10) と同様におススメ

<10>モザイクロール[Mas] 連結している SLIDE(一筆書き)を含んだ SLIDE 複合主体の譜面。

<10+>Oshama Scramble[Ex] 連続 SLIDE 譜面。なんと BREAK 100 個

### ・総合

<9+>

<10>B.B.K.K.B.K.K[Ex] 少しリズム難。10+相当の地力が必要

<10+>LUCIA[Mas] 超総合譜面。S 乗るならレベル 11 へ

## 6. 中級者期1(11.00～12.00 前後)

とうとうレート 11 までやってきました。ここからは、若干方向性が変わります。さっそく上達法ですが、

### 「レベル 11, 11+をメインにやる」

に尽きます。というのも、レベル 11 および 11+の譜面は地力上げとしてはかなり優秀で、S 以上とれば確実にレートが上がります。Best 枠の 30 曲分 S 取るだけでも 11.4 辺りまでは上がると思います。ここに S 取りやすくて癖のないレベル 11 の曲を 8 曲ほど紹介します。

- |                            |                              |
|----------------------------|------------------------------|
| ・言ノ葉遊戯(SLIDE 複合)           | ・ Future[RE:] (連続 EACHSLIDE) |
| ・ うまるちゃんの OP(BREAK 難)      | ・ Counselor (総合, SLIDE 複合)   |
| ・ ケロ㊟destiny (総合, BREAK 難) | ・ すろおもおしょん (総合)              |
| ・ セツナトリップ (乱打, EACH)       | ・ 明星ロケット[RE:] (SLIDE 総合)     |

またレベル 11+ですが、強い 11 に S がつく頃になると、弱い 11+ も S 乗るようになります。レベル 11 をとばして先にやるのはお勧めしかねますが、ある程度は並行してやっても問題ないと思います。参考までに、私はレート 11.3 辺りで手を出し始めました。S がついたのはレート 11.6 くらいだったと思います。

この時期にやってはいけないのは、レベル 12 の譜面に手を出すことです。レベル 12 はどの譜面も一癖二癖あります。地力が足りない状態で挑むと変な癖がついて、適正になったときとても苦労します。特に他の音ゲーもやっている方は、癖の恐ろしさはご存知ですよ？



## 7. 中級者期2(12.00～12.50 前後)

この中級者期をわざわざ2つに分けたのには理由があって、まずはここからの上達法について、

### 「レベル 11, 11+の SS 埋めなど」

です。などって書いた理由なのですが、始めの方に書いた私のレートに到達してしまいました…。ですので、ここは私が実践中の項目です。

この時期はレベル 12 に挑戦しても大丈夫だと思います。その過程で S が取れそうな曲があれば、S クリアを狙ってみてはいかがでしょうか。しかし、AA にも満たない曲は放置推奨です。以下、比較的 S 取りやすいレベル 12 を紹介します。

- ・ 火炎地獄
- ・ Reach For The Stars
- ・ Revive The Rave
- ・ SAVIOR OF SONG
- ・ 患部で止まってすぐ溶ける～狂気の優曇華院

この時期に具体的にやることは**レベル 11,11+の SS 埋め**です。すなわち達成率 99%です。BREAK が多く簡単なものなら **SSS 埋め**までしておきたいですね。

S クリアぐらいだと、難所を多少誤魔化しても乗せることが可能でした。しかし、SS 以上が取れるということは、その譜面の要素をほぼ完璧に叩ける地力があるということです。そうまでして地力を上げなければならないほど**レベル 12 は難しいです、ほんと。**

## 8. そして上級者へ(12.50～)

ここからは完全に私の管轄外です。申し訳ございません。  
ですが、ここまでくれば得意不得意や目標などがはっきりしている  
ため、ご自身で上達する方法を考えられると思います。

乱筆乱文失礼しました、これからも良き maimai ライフを。

ARMORED CORE

VERDICT DAY

~シリーズ紹介&初心者入門~

HN: 弱者

## 1.ARMORED CORE ってどんなシリーズ？

これを読んでいる人の中にはアーマードコアシリーズを知っている人のほうが少ないかもしれません。

アーマードコアとはロボットを部位ごとの様々なパーツを組み合わせて作り上げ、その作った機体、アーマードコアを操作し、様々なミッションをこなしていくゲームです。

アーマードコアシリーズには大きく分けて 6 つの分類があります。

まずは PS1 で発売された無印~MOA の初代系、PS2 で発売された 2~AA の 2 系、3~SL の 3 系、NX~LR の N 系、4~fA の 4 系、V~VD の V 系。

ストーリーのつながりは作品でもほぼなく、どの作品からやり始めても特に問題はありません。

そして、操作感は各系ごとで大きく異なったりします。

特に、初代~N 系と 4 系、V 系ではそれぞれ大きく異なります。ゲームスピードも大きく異なり、4 系の作品の一つ、fA では軽量機相手の場合視認が困難なレベルのスピードの機体もあります。ちなみに、PS3 でやり始めるのなら最新作の VD.....ではなく、4 がおすすめだったりします。(PS2 があるなら 3)

ですが、この記事では 個人的 に大好きな ARMORED CORE VERDICT DAY を紹介していきます。

## 2.ARMORED CORE VERDICT DAY ってどんなゲーム？

さて、この記事の本題、 ARMORED CORE VERDICT DAY、通称 ACVD について記していきます。

ACVD は先ほどの通り、V 系に属する作品です。

V 系の特徴として、壁けりでの移動、グライドブースト、オーバードウェポン、攻撃属性、跳弾システム、4VS4 のチーム戦、オンライン重視などがあげられます。

そしてこのチーム戦と攻撃属性、跳弾システムというところにこのゲームの中毒性というか魅力があります。

ここに戦闘中のボイスチャットの例を出します。

「敵の 4 脚は 42820(注 1)、レザスピ(注 2)。自分の CT タン(注 3)では厳しい。自分は重 2 のタゲ引くからその間に 4 脚お願い」

「了解、自分の S アンプ W ナックル(注 4)で速攻で片づける、なんとか耐えて」

注 1・・・42820 KE と CE が高い 4 脚、テンプレ機体の一つ。由来は AP (機体の HP)より

注 2・・・レザスピ 中沢などのレーザーライフルとハバスと呼ばれるハイスピードミサイルを組み合わせた機体。

注 3・・・CT タン CE と TE が高いタンクのこと

注 4・・・S アンプ W ナックル 片肩に TE 武器のダメージを増加させる装備をつけ、ナックルと呼ばれるパルスガンを両手に持った組み合わせ

このように連携と知識が重要なゲームとなっています。

### 3.初心者入門

#### (1)初期設定

ここからはVD初心者に向けた説明をしていきます。

まず、VDを購入する前にPS3がネット環境にあることを確認してください。

ネットにつながってないならVDはやめておいたほうがおすすめです。

AC4とかfAを買ってきたほうが幾分かおすすめです。

初めてVDを起動すると前作Vのデータ引き継ぎについて聞かれます。

これを読んでも人は前作やってないと思うので関係ないと思いますが、Vをやった人は引継ぎがお勧めです。

そして次はプレイヤー情報についての登録です。

パイロット名はハンドルネームです。

自由に変えられますが、実名はやめておいたほうがいいです。

結構ネトゲに近い部分があるので。

活動拠点なども適当で大丈夫です。

言語は日本語のほうがいいと思いますが。

エンブレムは適当で選んで良いです。

そして重要なのが設定から変えられるキアサインです。

初期設定でやるととても動かしにくいので変更するのがお勧めです。

ジャンプを L2、ブーストオンオフを□、ハイブーストを R2、ARM UNIT 使用をそれぞれ L1 と R1 に、SHOULDER UNIT 使用を R3 に、モード切替を×に持ってくるのが個人的には一番お勧めです。

そして SET UP を選択するととても長いデータ保存の後にチュートリアルをやるかどうか聞かれます。

基本的にはやるのがおすすめです。

ですが、表記のキアサインから変更しているので、変更後のキアサインに置き換える必要があります。

そしてなぜかかなり重いです。

これ以上重いのはないので安心してください。

その後、チーム設定に移ります。

チーム名やチームエンブレムは基本的に適当でいいですが、チーム名は変更が効かないので、こだわる人はこだわらしましょう。

活動拠点や言語やスタンスは適当でかまいませんが、入隊方式は募集しないにするのがおすすめです。

オンラインの場合だと、勝手にチームに入ってくる人がいる場合があるので、それをなくすためにも募集しないがお勧めです。

最後に、ワールドメニューにたどり着くと、初期設定は終了です。

ちなみにエクストラからマニュアルが読めるので一回は見てきましょう。

## (2)ストーリーをやろう

オンラインなら出撃→ストーリー、オフラインなら出撃を押すとムービーが流れてからストーリーミッションの選択画面に移ります。最初は砂漠っぽいマップを選び、そこにあるマークを選択しましょう。

すると、ミッション確認画面に移るので、そこで確認するとブリーフィングに移ります。

基本的にはここで出撃を押すと出撃できます。

アSEMBLなどでは機体の組み換えができますが、この段階ではおそらく必要ないでしょう。

そして、ミッションが始まるとムービーが流れてから戦闘が始まります。

この程度、苦戦すら論外だ。と言いたいところですが、苦戦すると思うのでアドバイスを

このミッションで出てくる敵は 20 体ですが、10VS10 で戦っているところに介入し、両方を倒せばいいので、双方をつぶし合わせましょう。

こちらにかかってくる火の粉だけを振り払えばいいのです。



そして、クリアすると別のミッションが出てくるのでそれもクリアしていきましょう。

基本的にストーリーはストーリーミッション 01→ストーリーミッション 01-1～8 の内数個クリア→ストーリーミッション 02 という構造になっているので、できないミッションがあったら飛ばしてしまうのも手です。

ただ、飛ばせないものもあるので注意です。

積んだらショップにいったって機体パーツなどを買って、機体を組み替えたり(ガレージに行ってアSEMBルから組み替えられます)、オンラインなら傭兵(ほかのプレイヤー)を雇って手伝ってもらうことも可能です。

UNAC という手も使えますが、UNAC の費用も掛かるので、あまりお勧めしません。

ストーリーをやることで、大体どんなゲームなのかが理解できると思います。

### (3)属性システムを理解しよう

さて、少しストーリーをプレイするとわかると思いますが、このゲームには攻撃する武器や機体パーツに属性が決められています。

属性には3つあり、KE(物理エネルギー)、CE(化学エネルギー)、TE(熱エネルギー)の3種です。

防御側のACの装甲値が低い属性の攻撃を当てれば貫通し、大ダメージを与えることができます。

貫通には2種類あり、攻撃力 $\geq$ 防御力 $\times 1.3$ のときは大貫通、防御力 $\times 1.3 >$ 攻撃力 $>$ 防御力のときは小貫通します。

そして防御力 $\geq$ 攻撃力のとき、攻撃は跳弾します。

跳弾した場合、本来の攻撃力の20%程度、小貫通の場合は40~50%、大貫通の場合は56%程度になります。

たとえばこんな機体があったとしましょう。

KE 1892

CE 1680

TE 3087

問 この機体にはどの属性の、どの威力の武器を当てればいいでしょうか？

正解はCEの攻撃力が高い武器です。

単純ですね。

そして、武器種ごとに攻撃属性は決まっています。

**KE:**ハンドガン、ガトリングガン、ライフル、キャノン、ハイスピードミサイル

**CE:**ヒートマシンガン、バトルライフル、ヒートキャノン、ショートレンジミサイル

**TE:**パルスマシンガン、パルスガン、レーザーライフル、レーザーキャノン、プラズマミサイル

ここに挙げたのは一例ですが、よくつかわれる武器を挙げました。

基本的に左から右に攻撃力が高いものが並んでいます。

ただ、一番右は肩部武器のミサイル系なので例外です。

なので上の間ではバトルライフルかヒートキャノンが正解となります。

そして、脚のパーツによって得意な防御値が変わってきます。

たとえば重量2脚は**TE**に特化した防御値をしていますし、四脚は**CE**に特化しています。

次に重要なのがコアで、コアは脚部と違う防御属性のパーツを搭載するのが基本です。

なら、戦闘中にどうやって相手の防御値を確かめるのかという疑問ですが、それは次の項で解説します。

発展:衝撃システムを理解しよう

武器のステータスを眺めると衝撃力というステータスがあるのに気づくでしょう。

これも属性システムと似たような感じで、相手機体の対反動性能を上回る衝撃力を与えれば相手の装甲値が貫通に関する値だけ 0.8 倍になります。

そして衝撃力>対反動性能×1.25 のとき機体は硬直します。

わかりにくいと思うので例をあげます。

## KE1684

対反動性能 1330

の機体があるとします。

これに Au-L-K37(強化 030)という衝撃力 1825 のレーザーライフルをフルチャージで撃ち、その後 SL/KMB-118H という威力 KE1496 のハイスピードミサイルを 6 連発したとします。

衝撃力>対反動性能×1.25 に当てはまっているので機体は硬直し、装甲値も減少します。

よって防御力は 1347 となります。

そしてその結果その後撃たれたハイスピードミサイルは小貫通します。

これを生かしたのが例でも挙げているレザスピと言われるレーザーミサイルとハイスピードミサイルの組み合わせです。

#### (4) スキャンモードを使おう

戦闘中にモード切替でスキャンモードに入ることができますが、何の意味があるんだろうと思った方はいるかもしれません。

スキャンモード中では、右手武器の使用と同じ要領で相手をスキャンすることができ、相手の装甲値を読むこと、この位置から武器を発射した時の予測ダメージが出ます。

一番重要なのは装甲値で、相手の装甲値に合わせて武器を使いましょう。

そして、もう一つ重要なのはエネルギー回復です。

スキャンモード中は武器、FCS、腕部へのエネルギー供給が停止します。

よってその分だけエネルギーが早く回復するようになります。

エネルギー回復力が低い機体に乗ってる人は覚えておくべき知識です。

最後にスポットで味方に相手の位置を知らせることができます。

オンライン対戦では多用される機能なので覚えておいたほうがよいでしょう。

### (5) パーツをそろえよう

ストーリーをやっているとプレイヤーランクについての表示がありますよね？

それにしただってショップで買えるパーツが解放されていき、Aランクですべて解放されます。

なので、オンラインで対戦するときにはできるだけプレイヤーランクをAにするのが良いと思います。

プレイヤーランクの上げ方としては

- ・ミッションクリアランクを上げる
- ・サブクエストをクリアする

この2つがあります。

ただ、オンライン対戦でもらえる勲章でもランクは上がるのでそれを頼りにするのもありかもしれません。おすすめはしませんが。

## (6)情報戦の重要さを理解しよう

小説『虐殺器官』にこんな文があります。

『戦争という巨大な「流通」において、「戦闘という仕事」そのものは、必要不可欠であるが膨大な業務の中のごく小さい一部にすぎない。

武器がなければ戦うこともできないし食料がなければ戦い「続ける」ことができない。

情報がなければ戦闘そのものが始められない』

最後の一文、これは ACVD においても同じことです。

ここでは戦術と戦略、2つのレベルの話をしてします。

戦術と戦略の違いとは？なひとはゲーム内とゲーム外と理解してもらっても構いません。

### 1.戦術レベルの情報

戦闘を開始し、敵の情報を何も知らずに交戦することは即座に敗北につながります。

例えば相手の装甲で弱い属性が何かを知らずに戦い始めるのは、4、5秒のタイムロスにつながります。

この4、5秒が命取りになります。

VDのオンライン対戦は4VS4のチーム戦です。

そして大体1機あたりのDPSは通常の機体なら3000前後、高い機体なら5000前後はあります。

この火力が1機に集中すると考えると3、4秒で撃破されてしまいます。

さすがに上記は極端な例ですが、実際の戦闘でも 4 秒で 3 万近く AP が削られることがあります。

なので、交戦前には敵の情報をスキャンし、入手するのが好ましいです。

そして、自分が狙いやすい相手か味方が狙う相手を狙いましょう。

## 2. 戦略レベルの情報

戦略レベルでの情報収集は先ほどの戦術レベルの情報収集の発展型で、よくつかわれる機体がどのようなもので、どのような弱点があるかを認識しておけば戦いやすくなるといったものです。

ただ、正確な数値まで記憶しておく必要はありません。

自分の持っている武器が貫通するかどうか、それさえ覚えていれば困ることはないでしょう。

ここで役立つのが ACwiki です。

AC wiki で検索したら ARMORED CORE@ういき というサイトが出てくるのですが、情報源としてはここが最も整理されいていて良いと思います。

初心者に対しての記事もあり、とてもわかりやすくなっています。



## (7) チームに入ろう

さて、チームとは何かという疑問が出てくると思います。

チームとは MMORPG などというギルドのようなものです。

最大人数は 20 人で、大抵のチームは 14 人前後が多いです。

そして、チームに入り、仲間たちと協力して戦うのが ACVD の醍醐味です。

では、どうやって入るチームを探せばいいのかとお思いになるでしょう。

基本的にはツイッターで #ACVD のタグで初心者なのでどこかのチームに入れてくださいと呟けば勧誘してくれます。

その時にボイスチャット環境(skype など)、プレイ時間帯を書いておくとよいです。

基本的に、やさしく教えてくれると思います。

でも、基本的なマナーは必ず守りましょう。

悪口とか、乱暴な振る舞い、言葉遣いはダメ、ゼツタイです。

(8)よく使われるパーツ略称を知ろう

VD ではパーツの名前がそのまま使われることはほとんどありません。

例えば Au-L-K37 というレーザーライフルは中沢と呼ばれますし、SL/KMB-118H というハイスピードミサイルはハバスと呼ばれます。このようなパーツの略称は戦闘中に相手の武器、またはこちらの武器を味方に伝える時がほとんどです。

よって、聞いてから調べるまでの時間はありません。

パーツ略称をここに載せることはしません（膨大すぎるので）。

ACwiki には詳しく書いてあるので見るのがお勧めです。

そして、わからなかったらツイッターやチームメンバーを駆使して教えてもらいましょう。

#### 4.あしがき

さて、ここまで読んでくださり感謝します。

初心者入門ということで AC シリーズ、ひいては VD のことを単純に、わかりやすく、要点だけ絞って解説していきました。

ですが、本来ならまだまだ知るべき知識がたくさんあります。

特に、この記事ではいわゆるテンプレ機についての解説をしていません。

理由としてはテンプレ機といえども原理を知らなければ応用できませんし、効果的に使うこともできません。

wiki にはわかりやすく載ってるのでそこを見てください。

アセンブルの知識も詳しく書いているので一度目を通したほうが良いです。

.....wiki に丸投げしすぎと言われそうですが、wiki がわかりやすいので.....

そして、2度になります。チームに入ることはかなりお勧めです。

VD の魅力はチームでのマルチプレイにあります。

一人でプレイすることは面白さの 50% くらいを損ないます。

昔からアーマードコアを操るものは鳥や猫にたとえられます。  
レイヴン、リンクス、ミグラントと。  
この記事を読んでいるあなたたちは雛の状態です。  
自分は信じます。あなたたちが力をつけ、飛び立ち、力強い渡り鳥  
になることを。  
飛べる鳥になることを。  
そして、並び立ってください、私たちに。  
手助けはします。それと同時に、羽を焼いて地面にたたき落とそう  
とします。  
ですが、それすらも乗り越え、私たちに牙をむく存在になってくれ  
るであろうことを私は信じます。

発売から3年も経った現在ですらも戦い続ける者たちがいます。  
彼らにとってこの戦場は魂の場所とも称されます。  
ですが、人がいなくては戦うことができません。  
相手がいなくては戦うことはできません。  
私はこのVDというゲームが、この戦場が、魂の場所が大好きです。  
同じチームの仲間やチームは別でも仲良くなった人とやるVDはど  
のゲームより面白いものです。  
その楽しさを伝えたくて私はこの記事を書きました。  
この記事を読んでもくださったあなたたちも戦場に来てくれること  
を願います。

## **Shadowverse(シャドウバース)**

### **ドラゴンさんデッキについて**

**※私情しか含まれません**

**さくら**

こんにちわ。かな？さくらです。今回はこのような駄作に目を通していただいて感謝、感謝です！私は、1回生のとやまさくらと  
いいます。シャドバしてますが、まだまだ弱いのですよ…。が、

皆さんにドラゴンさんデッキの特徴についてお話、できればと思っています！そして、この記事を読んでいただいて、「ドラゴンさんデッキ、めっちゃいいね♪」って思っただけであれば嬉しいのです！

## Shadowverse について

でわ、まず、シャドバについてご説明いたしましょう！シャドバとはですね、簡潔に言いますと、スマホ版のカードゲームです。40枚のからなるデッキを使用し、また、PPと呼ばれるコストを使用して、フォロワーを出して戦ったり、スペルカードを利用して相手に嫌がらせをするカードゲームです。シャドバにはいくつかのデッキの種類があるのです。それを「クラス」というのですが、私は、ドラゴンさんのクラスをお勧めしていきたいです！

## ドラゴンさんデッキの特徴

ドラゴンさんデッキはPPを相手よりも先に増やして戦うクラスなのです。ドラゴンさんのクラスではPP7以上になると、覚醒状態という特殊な状態になります。覚醒状態の時に特殊効果を発動するカードも沢山あるのですよ！また、PPを早くためることができると、高コストのカードを早く出せ、相手を困らせることができます。逆に、難点として、PPを増やせなかった際はどうしても苦勞するのですよ…。私の場合、ちよくちよくあります…。また、ロイヤルというクラスと相性が悪く、ロイヤルにあたら、「負けたな」と思ってもよいでしょう。

でわ、一緒に（私の）ドラゴンさんデッキの構成についてみていきましょー♪（㊦弱いので、あてにしないでください）

## PPを増やすカード

このカードはドラゴンさんデッキにおいてとても大切なカードです。【竜の託宣】と【ドラゴンナイト・アイラ】さんというカードです。これらのカードは3枚ずつ入れましょー♪

【竜の託宣】は、コストが2で、PPを1増やしてくれるスペルカードです。

【ドラゴンナイト・アイラ】さんは、コストが3で、2/2（○/□：○は攻撃力、□は体力）のフォロワーさんで、ラストワード（フォロワーさんが場から墓地に移動した時≒死んだとき）でPPを1増やしてくれます。

## 主要な攻撃するフォロワーさん

この子たちは、基本高コスト勢ですが、火力は高いのです！私が保証します！また、めっちゃかわいい子たちが沢山いるのですよ♪でわ、紹介していきましょー！！

### ● 疾走持ち

疾走持ちとは、フォロワーを出したそのターンから相手のリーダーとフォロワーに攻撃できるという能力のことで、かなり強いです。ですので、できれば入れたいカードですね♪

最初に紹介するのは、【ジェネシスドラゴン】さん！この子はです、コスト10！と驚きなのですが、その代わりに、7/9の疾走持

ちなのですよ！私のデッキには2枚入っています。ちよくちよく初手（一番最初の手札の3枚のカードのことです）で2枚とも来てくれます。今じゃないのですよってなりますが、かわいいので許せます♪

次に紹介する【ダークドラゲーン・フォルテ】さんは、コスト6の5/1の疾走持ちなのです。体力1かよ！？って、思うかもしれませんが、この子は、覚醒状態なら、フォロワーから攻撃されません！ですので、相手が除去系のスペルか特殊能力を持ったフォロワーさんを持っていなければ倒されないのです！私のデッキでは3枚入っていますwww。除去されても、また出てくるんですよ♪相手からしたらたまったもんじゃないですよ（笑）

次の子は、【海剣竜】さん！この子は、コスト4の4/4で覚醒状態なら、ファンファーレ（手札から場に出たときに効果を発動する）で疾走持ちになります。特にとっぴつするべきところはないのですが、一言だけ、言わせてください。なかなか、かわいい子なのですよ！私のデッキには1枚入っています。

後は【連なる咆哮】というコスト9のアミュレットですね。このアミュレットは【突風のドラゴン】さんを毎ターン出してください！突風のドラゴンさんは5/5の疾走持ちなのです！コストは消費しません！毎ターン勝手に出てきます！手札に戻された際にはコスト6支払うと場に出せますが、基本戻されません。また、突風のドラゴンさんはバトル上でしか見ることができないきちよーな子なんですよ！こんなかわいくて、きちよーなこを毎回出してくれるこのアミュレット、お勧めですよ♪ですがですね…、ここ最近、【エクスキューション】なるスペルカードによって



連なる咆哮を破壊され、私は凹み気味です……。連なる咆哮は、私のデッキには1枚入っています。

次から紹介する子は疾走を持っていませんが、主要な攻撃メンバーです。

まずは、【ファフニール】さん！コスト9の8/10という驚きの強さ！また、ファンファーレで場にいるフォロワー全員に2ダメージを与えてくれるんですよ！全て焼き払えた時は、めっちゃ楽しいです！マジ頼りになります、ファフニールさん！私のデッキには1枚しか入っていません。

次は【ハイドラ】さん！この子はですね、私のデッキに1枚しか入っていませんが、とても良い子なのですよ♪コスト7の5/5なのですが、驚くべきところは、1ターンに2回攻撃できるというところなのです！進化した際は、7/7になり、【竜の力】というスペルカードを使用した際は10/10になるんですよ？相手の場に守護持ちがない場合、ハイドラさんだけで相手リーダーの体力全部持ってけます。ハイドラさん、マジ大好きですよぉー♪

後は、【騎竜兵】さん。この子はコスト6の5/5です。驚くべきところは、ファンファーレで、「手札のカード1枚のコストを-2する」というところです。ジェネシスドラゴンさんがコスト8で、ファフニールさんがコスト7でだせるんですよ！？びっくりじゃないですか？私が敵なら嫌ですね…。私のデッキには1枚入っています。

【リヴァイアサン】この子は、別に入れなくてもいいですが、私、一押しの子なので、是非！入れていただきたい子です。コス

ト4の6/5なのです！しかしながら、覚醒状態でないなら攻撃できないというデメリットを持っています。けれど、ですよ？この子みたら基本、確定除去とんできます。ですので、相手の確定除去を減らすためにという理由で1枚だけ入れています。もしも、除去されなければ、進化して8/7で殴ればいいのですwww。【竜の力】使えば、11/10とかにもなるので、怖い怖い！です！

## 壁やく(守護持ち)

私は、ドラゴンさんデッキは覚醒状態になるまで、いかにして相手の攻撃を受けないかということが大切だと考えているため、コストの軽い守護持ちを計7枚入れています。

【グリムリーパー】というカードはコスト4の3/4のフォロワーです。このカードは「覚醒状態なら+1/1して守護を持つ」なので、覚醒状態前は守護は持っていないのです。ですので、私のデッキでは重要度が低く、1枚だけ入っています。

【プリズンドラゴン】さん。この子は、コスト3で4/3なのです。攻撃はできませんが、する必要はないのです。相手に攻撃してきてもらって、相手と相打ち、もしくは、相手に死んでもらうことが目的なのですから！！そして、私へのダメージを防ぐだけでプリズンドラゴンさんはお仕事してます！私のデッキには3枚入れています。

【ベルエンジェル】この子は、コスト2の0/2です。攻撃はしてくれないのですが、ラストワードで、カードを1枚引くことが

可能であるため、手札事故（使うことができないカードばかりく  
ること）の応急手当兼ダメージ除けとして入れています。3枚、入  
れています。いつもお世話になっています。

## 除去系のカード

ドラゴンさんたちを極力殺さないために、相手のフォロワーさ  
んを、こちらのドラゴンさんを犠牲にさせずに倒す必要がありま  
す。そこで、除去系のカードとして、私は4種類のカードを入れて  
います。

【ジークフリート】さん。コスト4の3/3なのですが、ダメー  
ジを受けている相手を破壊することができます。体力が多い子へ  
基本使う予定です。（この記事書く、数時間前に入れました。まだ  
バトルしていないため、どれほど頑張ってくれるかわかりませ  
ん）2枚、入れています。

【ドラゴンウォーリア】さんは、コスト4の3/4で、進化時に  
相手フォロワーさんに3ダメージを与えてくれます。2枚入れてい  
ます。進化を使うということで、少し、もったいない感がありま  
す。

【ドラゴニュートプリンセス】さんは、覚醒状態だとファンフ  
アーレで相手のフォロワーさんに3ダメージを与えます。とても  
よく仕事をしてくれています。3枚入れるほどには頑張ってくれて  
います。

【デスミストドラゴン】さん。コスト4の2/2という弱さなの  
ですが、この子は、攻撃されず、自分のターン開始時、他のフォ  
ロワーすべてに1ダメージを与えることができます。2枚入れてい

ます。ロイヤルさん、エルフさん、コウモリバンパイアさんへの対策として…。しかし、まだ、使ったことないので、効果はどれほどのものかわかりません…。

## その他

【竜の力】コスト4のスペルカードで、+2/2して、覚醒状態なら+3/3してくれるカードです。個人的には、とてもお世話になっているカードで、3枚入れています。

【ウルズ】さんマジ強いっす。コスト4の3/3で、ファンファーレで、フォロワー1体を破壊し、同名のフォロワーを場に出すというカードなのですが、【ドラゴンナイト・アイラ】さんや、【ダークドラグーン・フォルテ】さんと併用すると便利なのでよ♪アイラさんの場合、1枚のカードでPPを2増やすことが可能となりますし、フォルテさんの場合では、リーダーに1ターンに最大12ダメージ与えることが可能なので…。よろしければ、皆さんも入れてみてください。ちなみに、私のデッキには1枚しか入っていません。

【竜の伝令】コスト2のスペルカードで、コスト5以上のカードをランダムに1枚手札に加え、そのカードのコストを-1するというカードなのです。私は、前まで3枚入れていたのですが、ここ最近、「伝令、入れなくてもみんな来るからいっか」ってことで、1枚しか入っていません。ですが、コストを-1してくれるということで、かなり便利なのです！

【ドラゴンライダー】コスト2の2/2のカードです。覚醒状態なら4/2になります。私としては、PPが少ないときの場つなぎ

的な存在のために入れています。2枚、入れています。

## 最後に

と、長々とお話しさせていただきました。私のデッキはもうバ  
レバレです（笑）ここまでお付き合いいただきありがとうございます  
います。しんどかったでしょう…。無理はしないようにしてくだ  
さいね♪また、ドラゴンさんのクラスのカードはこれだけじゃな  
いのですよ？他にもかわいー子（ドラゴンさん）はたくさんいる  
ので、良ければ見てみてください。そして、かわいいドラゴンさ  
んをぜひ、揃えてください。そして、私と沢山お話ししましょ  
う♪

この記事を読んで、Shadowverseに興味を持ってくれた人や、ド  
ラゴンさんデッキに興味が出た人がいればうれしいのですよ！

よろしければ、私とバトルしていただけますか？私はすご  
く、弱いのですが、よろしければ、お声かけしてください、「さく  
らさん、一緒にシャドバやりませんか？」と。

以上で私の長話は終わりたいと思います。本当に最後まで読ん  
でいただきありがとうございます！

※再三申していますが、このデッキ構成はあくまで私の弱々デッ  
キなのであまりあてにしないでください。

# GBA悪魔城ドラキュラ三作紹介&私見

紅

## 1.はじめに

悪魔城ドラキュラまたは、キャッスルヴァニアという名前自体は聞いた事があったり、某動画サイトで TAS を見かけたことがあるという人は多いでしょう。しかし、実際にプレイしたことがない人は多いと思います。

自分も同じ状況で、wii u のウォレットにお金が余ってたので、試しに買って見たら非常に面白かったので、是非みなさんにもプレイしてほしいと感じたので紹介記事を書くことにしました。

あくまで、1 週プレイし終わって、クリア特典を多少触ったぐらいで、やりこみプレイ等はしていない人間の記事であるということに注意して、お読みください。また、私見とあるように、個人の意見が多く含まれています。

## 2.概要

今回紹介する 3 つのソフトは発売された順に

「悪魔城ドラキュラ Circle of the moon」(以下、CotM)

「白夜の協奏曲」(以下、白夜)

「暁月の円舞曲」(以下、暁月)

です。元はG B A (ゲームボーイアドバンス) で発売されたものであり、自分は wii u のVC(バーチャルコンソール)でプレイしました。

ジャンルは全て「2 D探索ARPG」です。メトロイドにレベルアップや付け替えできる装備の概念を追加したようなゲームといえば、わかりやすいでしょうか。個人的には装備の付け替えや後述する魔導書やソウルといった収集要素が好きなため、メトロイドよりも気に入っています。

### 3.CotM について

GBA のローンチタイトルだそうです。

ストーリーの始まりは以下のような王道ストーリーです。

「ドラキュラ復活の予兆を感じたモーリス、ネイサン、ヒューの三人が悪魔城に乗り込んだ。しかし、師匠であるモーリスがドラキュラに捕まり、弟子の二人は地下墓地に落とされてしまう。二人はドラキュラを倒し、師匠を救うために悪魔城内を探索し始める・・・。」

主人公はネイサンで、メイン武器はヴァンパイア・キラー(鞭)であり、サブウェポン(ナイフや斧等、いくつかの種類が存在する。)を道中で拾うことができます。また、サブウェポンは一種類しか持つことができず、今まで持っていたものはその場に捨てられます(拾いなおすことは可能)。サブウェポンはMP やライフとは違う「ハート」をリソースとして使います。このハートは道中のカンテラや柵を壊すことで入手できます。

また、この作品の一番の特色は DSS というものであり、特定の敵を倒すことで、得られるカードを鞭にセットすることで、様々な特殊能力を使うことができるというものです。このカードは2つの種類があり、「属性」と「動作(挙動)」カードに分かれています。その結果「鞭に炎属性を追加する」や「召喚獣を召還し、全体攻撃を行う」、「骨を投げる」といったことができるようになります。

今となってはかなりハードなゲームで、ドロップアイテムに回復アイテムが出現するも、数、回復量ともに少なく、お店等もないのでポーションを買うこともできません。また、操作性が正直あまり良い方ではありません(ダッシュしにくい、動作が硬く感じる)。



私見としては、ステージクリア型から探索型への移り変わりの途中であったためか、他の2作と比べて非常に硬いゲームに感じました。

操作性の癖も相まって、高難易度であるため、DSSをうまく組み合わせる探索を進めたり、ボスを倒した時の達成感はなかなかのものでした。アクションが苦手であっても、あくまでARPGであるため、レベルを上げることで完全に積むことはほぼ考えられません。

また、ゲーム内の情報が少なく、「どの敵がどのカードを落とすのかわからない」、「DSSの使い方がわかりにくい(説明なしでコマンド技を要求される)」とDSSに関する不満点は多かったです……。しかし、DSSのシステム自体はかなり好きです。

硬いゲームであり、諸手を挙げて人に勧められるゲームではないと思いますが、コアなファンが存在することにも頷けるしっかりとしたゲームだと思います。

#### 4. 白夜について

ストーリーの始まりは以下のようなものです。

「修行の旅に出ていた、親友であるマクシムが傷だらけで、主人公ジュストの前に現れ、二人の幼馴染であるリディーが何者かに連れ去られたという。ジュストはマクシムの案内で、地図にも示されていない謎の古城にたどり着く……。古城は待ちわびたが如く、二人を迎え入れるのであった。」

主人公のジュストはネイサンと同じく鞭をメイン武器として用います。サブ武器も存在しますが多少種類が増えていて、聖書や「聖拳」が増えていきます。聖拳を使えるからといって別に敵を叩かッ!!したり、ピラミッドの上にいる敵に槍を投げたりするわけではありま

せん。

そして、このゲームの目玉は魔導書とサブ武器を組み合わせたスペルフュージョンです。前述の DSS と似たようなシステムであり、魔導書をセットした状態でサブ武器を使うと魔法を使えるようになるというものです。例えばナイフと氷の魔導書だと、追尾する氷柱を召還し、攻撃します。前作よりもサブ武器の取捨選択が必要になったように感じます。

こちらはお金の概念があり、悪魔城のいくつかの場所でお買い物をするができます。回復アイテムや、装備を買うことができるのでかなりプレイしやすいです。

また、他二作と比べて、ダッシュが標準装備であり、非常に使いやすく、スタイリッシュなアクションが簡単にできるのも特徴です。やはり、探索を行う上で、機動力があるというのは重要です。

私見としては、鬼のような機動力が最初から備わっているとプレイのしやすさが段違いでした。また、スペルフュージョンは使いやすいものから、そうでもないもの、ネタ枠と色々なものがあり、DSS とはまた違った趣がありました（メニューを開かずに切り替えられるのも優秀）。また、主人公のボイスやモーションも楽しく、特に「ある魔導書」と「ナイフ」の組み合わせはゲーム史に残るレベルだと思います。

難易度は高くなく、ポーション等を適宜使っていけばあまり死ぬことはないといった感じです。気持ち良くアクションができるため、CotM と比べるとかなりオススメできる作品です。あと、登場キャラがみんないいキャラです。特にヒロインのリディーが可愛いです。

ジユスト!

## 5.暁月について

ストーリーの始まりは以下の様な感じですよ。

ごく普通の高校生、来栖蒼真は幼馴染の白馬弥那に皆既日食を見ようと誘われ、白馬神社に向かう途中、突然意識を失ってしまう。意識が戻った時には日食の中にある悪魔城と呼ばれる場所にいた。そこで謎の男、有角と出会い、蒼真は悪魔たちの魂を使う支配の能力があることを聞かされる・・・。

他二作と比べて突拍子もないストーリーな気がします。新規を獲得したかったのではないかと考えています。

主人公の蒼真君は他二作の主人公たちとは違い、ヴァンパイアハンターではないため、メイン武器は鞭ではありません。それどころか剣や槍など色々な武器を使うことができます。他の装備と同じように城内で見つかったり、敵がドロップアイテムとして武器を落とす場合もあります。また、サブウェポンは廃止されて、後述のシステムに内蔵されています。

そしてこの作品の目玉は、タクティカルソウルシステムと呼ばれる、敵のソウルを吸収し、自分の力として使役できるというシステムです。他二作とは大きく違うシステムです。「すべての敵」にソウルが存在し、これらが4つのカテゴリに分けられています。その内1つはオートで発動しているアビリティタイプでありあまり気にする必要はありません。残りの三つは、それぞれ、バレットタイプ、ガーディアンタイプ、エンチャントタイプと分かれています。

バレットタイプが他二作のサブウェポンに準ずるもので、超音波で敵を攻撃・大きな斧を召還し、攻撃する等、多岐にわたります。

ガーディアンタイプは主人公を物理的に補助するソウルが多く、シールドを張ったり、追従する召喚獣を召還したり、体力を回復させたりするものがあります。

エンチャントタイプは主人公の能力自体を上げるソウルが多く、ステータスをアップさせるもの、状態異常に耐性をつけるもの等があります。

この作品もお金の概念があり、防具やアイテムだけでなく、武器を買うこともできるようになっています。どれを買おうか悩んでしまうぐらいのいい塩梅でお金が手に入るというのもよい点だと思います。

私見としては、全体的にRPG要素が強めであり、メインの武器が鞭以外のものになったということに新鮮さを覚えました。自分は三作の中ではこれが一番好きです。プレイしてもらった友人は白夜の方が面白かったそうです。序盤は武器が少なく、移動も面倒くさいと感じざるを得ない部分もあるので、RPGが好きか、アクションが好きかで評価が分かれる所だと思っています。実際には歩行スピードはそれなりに速いのですが、プレイしている側からすると「素早く移動している感覚」があるかないかは重要だと感じました。

タクティカルソウルシステムについてですが、個々の能力が分かりやすいという点は良かったのですが、問題もあったと思います。例えば、特殊な場所を移動する時にアビリティではなくエンチャントタイプに属するものが2つ3つあり、切り替えが非常に面倒であったり、エンチャントタイプのステータスアップがかさ増しのよう感じたり(完全上位互換がいくつもある。例、STR+1からSTR

+ 4)します。

とはいうものの、DSS と比べると、全員がソウルを持っているという前提条件があるし、魔物図鑑でどのソウルを持っているか確認するのが容易であったり、初の試みとしては十分なシステムだと思います。また、「空中で停止できる」や「敵のHPを吸収する」等、単純な攻撃以外にできることが増えているため、戦略性は増していると感じました。また、局所的に便利なものや、明らかにおふざけ要素として作られているものもあり、なんだかんだ楽しいです。このあたりは、種類の絶対数自体が多いため、他二作では味わえないものだと感じました。

難易度もあまり高くなく、三作品の中で最も門戸が広く、入門には一番適していると感じました。

## 6.総評・雑談・まとめ

ある程度は私見に書いたのでそこまで書くことがないです。硬派なゲームがやりたい人は「CotM」、どちらかというところアクションが好きだという人は「白夜」を、ARPGが好きだという人は「暁月」をオススメします。

アイテムや装備を手に入れた時に新しくこんな戦い方ができそうだ、この前に行けなかった所にいけそうだ、といったことを考えている時が2D探索アクションの醍醐味だと感じます。あと、新技や新モーションを見るときはなんだかんだわくわくします。

自分はこの三作しかプレイしていないのですが、GBA至上主義というわけではなく、DSの作品がVCに存在せず、中古で4000～8000円という値段でなかなか手がでないためです。PSの「月下の夜想曲」はそれなりにお手頃なので、買ってみようとか考えてます。

VCなら700円前後なので、この記事を読んだり、調べたりして興味が出たら、是非プレイしてみてください。以上、悪魔城ドラキュラGBA3作の紹介&私見でした。

# 東方非想天則

HN:メイド

## ○概要

東方非想天則は「弾幕アクションゲーム」で、戦闘自体は格闘ゲームである。しかし他の格闘ゲームとは違って、近距離での殴り合いだけでなく離れて弾を撃ち合ったり避けあうことが多くなる。

## ○弾幕

戦闘中にB射撃、C射撃の二種類の弾幕を形成できるが、ダッシュ、飛翔、一部の技にはグレイズ属性がついており、グレイズ中は弾幕をノーダメージで抜けることができる。

## ○霊力

霊力は画面下側に五つの霊球として表示される。射撃あるいは必殺技を使うためには霊球が一つ必要となる。飛翔中は時間に応じて霊力を消費し、ガード時にガード方向を間違える、または射撃をガードすると減少する。消費した霊球は時間経過で回復するが、回復開始までに一定時間が必要で、行動に応じて変わる。

## ○カード

キャラクターは事前に組んだデッキ二十枚を使うことができ、攻撃や防御でカードゲージを最大五本ためることができる。カードの必要コスト分のカードを消費して発動できる。カードの種類は「システムカード」「スキルカード」「スペルカード」の三つ。

### ・システムカード

全キャラ共通。ダメージ無しの無敵切り返しや、特殊な効果のある攻撃などシンプルなものが多い。

### ・スキルカード

キャラの技を強化したり、技を別の技に差し替えたりできる。

### ・スペルカード



超必殺技。発動する際に他のカードをコストとして必要する  
場合が多い。

○使用可能キャラクター（緋想天追加キャラ込）

- 東風谷 早苗
- チルノ
- 紅 美鈴
- 霊烏路 空
- 洩矢 諏訪子
- 博麗 霊夢
- 霧雨 魔理沙
- アリス・マーガトロイド
- パチュリー・ノーレッジ
- 十六夜 咲夜
- 魂魄 妖夢
- レミリア・スカーレット
- 西行寺 幽々子
- 八雲 紫
- 伊吹 萃香
- 鈴仙・優曇華院・イナバ
- 射命丸 文
- 小野塚 小町
- 永江 衣玖
- 比那名居 天子

○天候

戦闘中の画面上部に「予報」が表示される。予報はキャラクターが

スペルカード使用や壁や地面にバウンド、あるいはダウンをする度に変更される。射撃を展開した状態でダメージを受けるなど、天気玉が発生、あるいは時間経過により気質度カウントが上昇する。カウントが99.9になると天候が発現する。天候が発現すると戦闘中の両者に何等かの影響を与える。天候発現中は気質度が時間経過、天気玉発生でカウント下降が加速する。気質度0になると天候が終了し、新たな予報が表示される。各天候の影響の一部をまとめると以下のようなになる。

#### ■快晴

飛翔の旋回性能向上(増加率不明)

飛翔の霊力消費が軽減(50%)。

#### ■霧雨

スペルカードによる攻撃のダメージ上昇 (125%)

スペルカードの暗転と同時に気質度が現在の75%(切り捨て)に減少

#### ■曇天

全ての行動でのカードゲージの増加率上昇(200%)

スペルカード使用コストが2以上ならば1枚分だけ軽減

全てのカードの使用(スペルカードならば暗転)と同時に気質度が0になり天候終了

#### ■蒼天

スペルカードでキャンセル可能な必殺技をキャンセルする条件を満たしているのであれば、それまでにキャンセルしていない全ての必殺技のいずれかでキャンセルできるようになる。またそうして出した必殺技の消費霊力は前に出した必殺技の消費霊力の半分になる(切り捨て)

必殺技の入力完了と同時に気質度が現在の 90%(切り捨て)に減少

#### ■電

霊力回復速度増加(増加率+6[F])

必殺技による攻撃のダメージ上昇(125%)

必殺技の入力完了と同時に気質度が現在の 90%(切り捨て)に減少

#### ■花曇

全ての打撃属性の技がグレイズ可能になる(ただし、グレイズした場合は 50[F]の霊力を消費し、またグレイズされた打撃属性技はすべてグレイズされた場合は空振り扱い)

「気質発現」で発現させなかった場合(自然に発現した場合)、気質  
度初期値が 49.9

グレイズ、ガードで天気玉が出現するようになる

#### ■濃霧

相手に自分の技でダメージを与えた場合、自分の体力が相手に与えたダメージの 50%(切り捨て)回復する

#### ■雪

ダメージを受けた際のカードゲージ増加効果消失

相手に攻撃を Hit またはガードさせた場合、相手のカードゲージが減少する

天候によるカード破壊効果の発生と同時に気質度が現在の 75%(切り捨て)に減少

#### ■天気雨

「気質発現」で発現させなかった場合(自然に発現した場合)、気質  
度初期値が 74.9

使用不可状態の霊珠の復帰が個数にかかわらず一律化(96F)

全ての技にガードクラッシュ属性が付与される

ガードクラッシュ時の霊珠使用不可ペナルティが消失

#### ■疎雨

全ての使用した必殺技が Lv4 の性能で出る

#### ■風雨

「気質発現」で発現させなかった場合(自然に発現した場合)、気質  
度初期値が 49.9

飛翔/空中ダッシュ回数制限増加(2→3)

X 方向の移動速度に補正(140%?一部にバグがある様子)

#### ■晴嵐

発現と同時に全ての手札カードがデッキの残存カードとシャッ  
フルされる

発動したカードがスペルカードであった場合、手札コストが足りて  
いなくても発動できる(ただし、コストは通常時と同様に消費されマ  
イナスになる場合は 0 になる)

全てのカードの使用(スペルカードならば暗転)と同時に気質度が 0  
になり天候終了

#### ■川霧

「気質発現」で発現させなかった場合(自然に発現した場合)、気質  
度初期値が 74.9

キャラが単振動的に自動的に移動する

#### ■台風

「気質発現」で発現させなかった場合(自然に発現した場合)、気質  
度初期値が 74.9

全てのロック技以外の技で仰け反らなくなり、ガードもできなくな

る

#### ■ 凧

攻撃を当てると体力が徐々に回復するスポットライトが当たる(相打ちの場合は復帰が早い方に回復権が発生)、発現直前にダメージを与えていた場合はそちらに初期から回復権が発生

攻撃によりスポットライトが両者間を移る度回復速度上昇

回復権の発生、移動と同時に気質度が現在の 90%(切り捨て)に減少

#### ■ ダイヤモンドダスト

全てのダウン判定の発生と同時に根性値を無視した 500 の固定ダメージを受ける(ただし、このダメージにより HP が 0 以下になる場合は 1 になる)。

ダメージと同時に気質度が現在の 90%(切り捨て)に減少

#### ■ 黄砂

全ての与 CH 属性が付与された攻撃が自分または相手に Hit した場合、相手の被 CH 判定の有無にかかわらずその攻撃が CH する天候効果による CH であるかにかかわらず、CH した場合の受身不能時間の増加倍率が 150%から 200%に増加

CH の発生と同時に気質度が現在の 75%(切り捨て)に減少

#### ■ 烈日

高度により攻撃力増加(上限 135%、高度 100 から倍率がかかり、700 以上は 135%固定)

高度により根性値を無視した固定ダメージを F 毎に受ける

高度によりカードゲージが F 毎に自動増加

#### ■ 梅雨

バウンド効果のレベル上昇(通常吹き飛ばし効果→通常壁バウンド

効果→回転壁バウンド効果、床叩き付け効果→回転床叩き付け効果)  
バウンドの発生と同時に気質度が現在の 75%(切り捨て)に減少

■極光

上記いずれかの天候の効果

# 東方風神録～Mountain of Faith

～Extra stage をクリアの手引き～

vonara

## 1. はじめに

初めまして、vonara というものです。今回は弾幕シューティングゲーム（通称：弾幕 STG）の一つである東方風神録の Extra stage の攻略法を紹介していきたいと思います。これはクリアすることを重視したプレイ方法なので皆さんがどうしてもクリアできないと思ったときにこれを読むと参考になるかもしれません。

## 2. 東方風神録について

東方風神録とは、同人サークル「上海アリス幻楽団」が制作した「東方 Project」の第 10 作品目の弾幕 STG。この作品は東方 Project の作品の中で最も簡単と言われていて、弾幕 STG を始めたいという人にもってこいの作品です。

## 3. 基本システム

東方風神録でできる操作について紹介します。操作自体はとても簡単なのですぐに覚えられると思います。

### ・自機

自分が操作するキャラクターのこと。相手から放たれる弾幕がこれに当たらないようによけていく。

### ・移動（通常移動と低速移動）

文字通り自機が移動する通常移動は弾が多くなると誤って被弾



してしまう恐れがあるので、基本は低速移動を使う。

- ・ボム

これを使うとキャラ特有の効果を発揮する。どのキャラにも共通して一定時間無敵になる。ボムを使うには自機のパワーを使うが危ないと思ったらためらわず使うのが良い。

## 4. Extra stage (ボス) 攻略

ここからは洩矢諏訪子 (ボスの名前) のスペルカード (相手が出す弾幕の名前) 順に攻略法を紹介していきます。

- ・開宴「二拝二拍一拝」

赤いレーザーと青いレーザーを出してくる。赤いレーザーはほっておいて青いレーザーの近くに居続けましょう。

- ・土着神「手長足長さま」

輪状の弾幕を出してくるので、下からくるレーザーに当たらないように輪にぎりぎりまで近づいて隙間が空いたら中に入りましょう。

- ・神具「洩矢の鉄の輪」

中に入れない輪状の弾幕を沢山出してくるので、はじめはボスの真下で出来るだけ居て次に相手の真上に移動しての繰り返し。移動は高速移動がいいです。

- ・源符「厭い川の翡翠」

二本の緑の線状の弾幕が分裂して自機を狙ってくるので、相手が弾幕を出したら出し始めた線の真ん中に近づいて分裂を始めたら当たらないようにゆっくり逆方向に移動する。

- ・蛙狩「蛙は口ゆえ蛇に吞まるる」

渦巻状に金平糖のようなものをだし。時間がたつと順番に爆発する。金平糖のようなものの時に相手の近くに入り込み爆発と一緒に回る。中に入るときは低速移動、回るときは通常移動がいいです。

- ・土着神「七つの石と七つの木」

どこか線の間に入って弾に当たらないようによける。左右の移動より上下の移動のほうがよけやすいです。

- ・土着神「ケロちゃん風雨に負けず」

これはランダムに弾幕が出されるので、気合でよけるしかありません。危ないと思ったら早めにボムを使いましょう。

- ・土着神「宝永四年の赤蛙」

これは時間いっぱいよけ続けなければなりません。四隅のどこかに行き他の角めがけて少しずつ移動していきます。相手の移動に合わせて少しずつ移動するようにしましょう。

- ・「諏訪大戦～土着神話 vs 中央神話」

これも時間いっぱいよけなければなりません。曲線状の弾幕が崩れたら新しい弾幕が飛んできます。同じことの繰り返しなのですが、時間がたつにつれだんだん弾幕のスピードが上がってきます。危ないと思ったら早めのボムを。

- ・崇符「ミシャグジさま」

円状の弾幕を出してきます。避けるときは弾が重なったと思ったら縦か横か自分がやりやすい方向によきましょう。

## 5. おわりに

理屈ではわかっているでもいざやろうと思ったら焦って被弾したり、パワーを温存しようとしてボムを使わなかったら被弾したりしてしまうことがよくあると思います。これは回数をこなして慣れていくのが一番の方法だと思います。クリア出来たらぜひノーボムクリアやほかの作品も挑戦してみてくださいませんか？ここまで読んでいただきありがとうございます。