

2024



エ
ゲ
ー
け
ん

001 M2-50

BDG2099-YZ-0613



COD-1



SU-HA-0032

目次

() 内は著者名

会長挨拶	3
年間行事	4
飲み会について	8
会誌について	9
1. 可愛さ フルスロットル！！テンタクルズの魅力に迫る！！ (こげトマト)	11
2. LINE 謎 「大謎はありません」(春)	17
3. そうだゲーセン、行こう (ゆーれー)	25
4. 音ゲー苦手勢による音ゲーの楽しみ方 (神風)	31
5. かわいい絵柄で高くオリティー!! ムシの世界を大冒険するペ ーパーマリオ系 RPG 【Bug Fables ～ムシたちとえいえんの若 木～】(ずんだくん)	37
6. スト6のおすすめキャラクター解説 (yonowaru)	41
7. スプラのススメ(komejirusi)	47
8. ダウンロードしてね!!! プロジェクトセカイ カラフル ステージ! Feat.初音ミク (チルノ天才)	53
9. メトロイド オモロイド (まあ)	57
10. APEX はオワコンなのか? (kyoka)	63
11. 新しいジブン きっとミツカル (之達磨)	69
12. スプラトゥーン3 サイド・オーダーの魅力 (はんざき)	75
13. スマホゲーム「アークナイツ」～クリアルートは無限大～ (EemaA)	79
14. おすすめの“Xenoblade”はどれなのか (NotOdayaka)	87

15. ポケモン GO で健康になろう!!! (おきの)	93
16. デュエマしようぜ! (りょう)	99
17. ネタバレが激しすぎる R P G—最後の敵の正体は勇者の父— (クロード)	105
18. TRPG のリプレイ動画を作ろう (ヒーコー)	109
19. TRPG COC シナリオ 「グッバイ因習村」(syn)	113
20. 『ピクミンブルーム』でピクミンを愛でよう! (梨)	131

会長挨拶

HN: こげトマト

残冬の寒さも息をひそめ、この頃は過ごしやすい日が続いておりますが、いかがお過ごしでしょうか。愛媛大学ゲーム研究会で会長をさせていただきます。こげトマトです。

まずは、新入生の皆様、ご入学おめでとうございます。こちらの会誌は新入生を対象にサークルメンバーが興味のあるゲームについて書いてまとめたものになります。サークルの雰囲気を知るうえでの第一歩としてちょうどいいものになっていると思うので、サークルに興味がある方もない方も、ぜひ読んでいただければと思います。

さて、前年度からコロナが5類に引き下げられた影響で大学内での制限も大きく緩和され、対面での活動も活発にできるようになってきました。現在オンラインでの活動がメインになってはいますが、今年度は対面をはじめとしたさまざまなサークル活動を積極的に行えるようサークル内で話し合いを続けております。

最後に、このゲーム研究会では週2回の例会はあるものの基本はサークルメンバーの都合に合わせて自由に参加や募集ができるようになっています。もし、ゲーム研究会に興味を持たれましたら、些細な質問だけでもいいのでゲーム研究会のX（旧 Twitter）アカウントのDM、もしくはホームページ上に記載しているメールアドレスまで連絡を頂ければと思います。

2024, 4 愛媛大学ゲーム研究会

年間行事

～ 2024年度の予定～

※コロナにより

例年から大幅変更有

HN：ゆーれー

(副会長)

《基本事項》

◎コロナ禍での活動（例会）【←現状】

→月曜日と金曜日の 19 : 00～21 : 00、Discord サーバーにて。

詳細は Twitter 等で告知。

◎通常の活動（例会）【←不定期で開催中です。】

→月曜日と金曜日の 17:00～21:00、大学会館 3 階。

詳細は Discord 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、食事会は流行状況によって開催する予定。
- ◎対面活動は徐々に増やす予定。

以下に 2024 年の年間予定を書きます。前年度は食事会や新年会を開催しました。このままの情勢ならば今年度も飲み会、食事会を開催する予定です。

《2024年の予定》

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

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

ゲーム研究会はいつでも研民募集中！！

入りたいと思った方はぜひ例会に遊びに来てください。
オンライン（対面）例会の日程は公式 Twitter で確認できます。

兼部や兼サーを考えている方も夜間主の方も大歓迎です。

オンライン例会に体験参加をしてみたいという方は
公式 Twitter の方に DM で連絡してください！！！！

質問も大歓迎です！！！！

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。幹事より飲み会についての説明をさせていただきます。

- 飲み会は年に2, 3回程度行う予定です。具体的には新入生歓迎会、学生祭の打ち上げなどでの開催を考えております。(ただし、前年度までのコロナウイルスのように、何かしらの理由で予定の変更・中止が起きる場合があります。)
- 飲み会の連絡は、LINEグループでお知らせします。
- 飲酒の強要、無茶ぶり、イッキ飲みなどはもちろんありません。ルールを守ったうえでの楽しい飲み会ができるようにサークル全体で協力していただけると幸いです。

以上、飲み会についての説明でした。

幹事: ずんだくん

会誌について

HN yonowaru

新入生の皆様、ご入学おめでとうございます。編集長の yonowaru 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ぜひ一度は目を通しておいてください。

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（不定期）
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。
 - 提出期限は守ること。

具体的にどういう風にかいたらいいか分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

記事のめ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。それでは記事をお楽しみ下さい！

可愛さ フルスロットル！！
テンタクルズの魅力に迫る！！

HN:こげトマト

—はじめに—

マンメンミ！！こげトマトと申します。最近の私は推しによる激しい供給によりボコボコにされ、もはや原形をとどめていませんが、皆様いかがお過ごしでしょうか。さて、今回の私の記事はと言いますとタイトルにもありますとおり、スプラトゥーンのアーティストユニットのうちの一つである“テンタクルズ”についてお話ししようと思います。先日配信が開始されたスプラトゥーン3追加DLC『Side Order』において主人公であるハチをサポートするキャラとして登場し、その人気も再燃してきたと思われまますので、この機会に彼女らの為人や魅力を知ってもらえたらと思います。

—テンタクルズ—



ハイカラスクエアを拠点に活動する、毒舌ラッパーのヒメとしっかり者で天然なDJ イイダのユニット。一級品のラップと DJ だけでなく、イカやタコを骨抜きにする歌唱力も持ち合わせています。スプラトゥーン2では多忙になったシオカラーズに代わりハイカラニュースの MC を担当していました。スプラトゥーン1の顔であ

ったシオカラーズのアイドルポップなサウンドとは打って違って、ヒメのラップを主軸にしたキレのあるサウンドが特徴的です。また、スプラトゥーン2のラストフェス終了後ヒメはワールドツアーの開始を宣言し、スプラトゥーン3ではその宣言通り世界を塗り替えるべくライブツアーを続けています。その準備段階では意見のぶつかり合いなどでけんかもあったそうですが、今は大変ながらもワールドツアーを楽しんでいるそうです。さらに、ワールドツアーの裏では “ビジー・バケーションfeat. テンタクルズ” のサイドプロジェクトを始動、動画サイトで発掘した無名ながら激ヤバの若者たちを従えいつものテンタクルズとは一味違う軽やかさと哀愁を併せ持つ乾いたサウンドを特徴に活躍しています。

2人の出会いはというと、ナンタイ山でウォーミングアップをしていたヒメの歌声に一目ぼれしたイイダがやってきたのが始まりです。この時イイダはユニットを組んでもらおうと自作の曲を持ってきており、この曲が現在のフルスロットルテンタクルのデモになりました。

そんな2人は非常に仲が良く、オフの日でもずっと一緒にいるみたいです。お出かけではバツテラストリートやアロワナモールでショッピングを楽しんだり、スマーシーモールでは数時間同じアトラクションと一緒に乗っていたり、家でもテレビゲームやドラマ鑑賞などを楽しんでいるそうです。また、仲の良さを象徴するエピソードとして僕が好きなのがスプラトゥーン2であった “Frosty Fest” のフェス告知での掛け合いです。ここで

の掛け合いは当時のセリフそのままを見てもらったほうが楽しめると思うので気になった方は調べてみてください。

—ヒメ—



「キラキラで かっこよくって やさしく
て ぜんぶすてき」 と黒髪のキミ

本名“ハウズキ・ヒメ”。もともとラッパーであり、テンタクルズでは曲の作詞を担当しています。イイダとユニットを結成する前にもソロで活動していましたが、あまり売れずこの頃は少し荒れた時期だったそうです。ちなみにこの頃にも曲をだしており、そのタイトルは『※\$%@れたヤツは※\$%@して寝ろ』……放送禁止用語ばかりで文字化けしてしまったみたいですね…。とまあこんな感じでしたが、実家が裕福でありお金持ちエピソードには事欠かず、またやはり育ちがいいところも見え隠れしています。一部紹介させていただくと、誕生日にマンタマリア号と同じ船をプレゼントされていたり、ヘリコプターで水を撒く規模の庭で家庭菜園をやっていたり、モンガラキャンプ場のオーナーであったお父さんの意向でヒメ自身が設計に携わっていたり（ちなみにその隣にはヒメが自転車の練習をするた

めだけのバカでかいスペースがあります)、と数えだしたらキリがありません。

また、ヒメはその「声」が常人離れしており、小さいころに出場したちびっこ民謡選手権では衝撃波が発生し設備が壊れる事故がありました。現在はその威力もさらに上がっており、海女美術大学の学祭ライブでは石像を割り、イイダ曰くデボン海洋博物館なら全壊にまで持ち込めるとのことです。さらに、ヒメはこの声を利用し専用のメガホンレーザーを打つことができます。その雄姿を見たい人は『オクト・エクスパンション』もしくは『Side Order』をクリアしてみるといいかもしれません。

—イイダ—

本当だよ 声だけですぐ 気付いたよ
アナタは無事に 着いてたんだね



本名“イイダ=マリネ”。伝説の地下ライブ“DJ Octavia”とシオカラズによる奇跡のコラボレーションを聞いた後シオカラ節のグローヴに目覚め、タコの世界から地上を目指すように、そしてヒメと出会い今に至ります。タコゾネス時代は非常に優秀だったそうで、初等科から何度も飛び級を繰り返し現場では数

多くのヒーローを苦しめたタコドーザーの設計、戦略タコツボ兵器の改造に携わりました。テンタクルズではDJや機材のセッティングを行い、またヒメが書いたリリックに曲をつけています。さらにはフェス中にミステリーゾーンというフェス限定のステージを用意するなどタコゾネス時代の知識を今でも活用しています。この機械の詳しさは自身のメカ好きに起因しているらしく、チョウザメ造船やホッケふ頭、そして特にショットル鉱山の重機に目がないとハイカラニュースで何度も触れられていました。ちなみに本人曰くあくまで機械マニアであり、オタクではないらしいです。さらに、仕事で機材の調整など頭を使うことが多く糖分をとれる甘いものにも目がないらしく、フェスのお題も甘いものをフォローしていることが多かったです。

そして何よりもヒメの事が好きなようで、ヒメが曲作りを他の人に任せると冗談を言った時には泣きそうになっていました。また、ドラマや漫画、特にロマンス物が好きなようでそれらに自分とヒメを投影しているような描写も見かけられました。自身を救ってくれたヒメの事を心底尊敬し愛しており、そんな描写がそれぞれの追加DLCでたくさん見られるので、まだプレイしてないよって方はぜひやってみてください。

とまあ簡単に“テンタクルズ”を紹介させていただきましたが、彼女らにはまだまだ魅力はたくさんありますのでこの記事を読んで気になった方はいろいろと調べてみてください。それでは最後に…

ぬりたく～る…テンタクル！！

LINE 謎 「大謎はありません」

HN: 春

1. はじめに

皆様はじめまして。気が向いた時に謎解きをやりたいと言っている人です。今回はLINE 謎に挑戦します。解く側ではありません。作る側です。ちなみに本会誌のレギュレーションに「『ゲーム』に関する内容であること」というものがありますが、LINE 謎はLINE 謎解きゲームと表記されることもあるのでおそらく大丈夫だと思います。そう信じて作っていきます。ちなみに謎制作の経験はありません。世の謎クラ(謎解き愛好家)の方々に比べたら解いている数も本当に少ないです。デザインができるわけでもありません。一体どうなるのでしょうか。

(製作中)

(せい……さく……ちゅう……)

(-_-)

Zzz……

ギリギリできました。

上にも書きましたが私にはデザインができませんので画像もシンプルなものですし、結局大謎の案も思いつかなかったのでどの問題も過去の問題の情報を使わずに解くことができる問題の寄せ集めになりました。もはやこれはLINE 謎なのでしょうか。問題集と書いた方が……、いえ、「LINE」で遊べる「謎」なのですからLINE 謎です。

ということで完成品は以下のリンクから遊べます。

タイトルはそのまま「大謎はありません」。

<https://lin.ee/6dmFTFOM>



(こちらをプレイしても皆様の個人情報に私に伝わることはございませんのでご安心ください。)

ここからは制作メモのようなものを書いていこうと思います.
1 ページ開けてから本当に何も考えずに内容に触れながら
書いていきますので解く人は解くなり数ページ飛ばして次
の方の記事を読むなりしてください. それではごゆるりと.

(ページ数調整で1ページ開けたのは秘密です)

2. 制作メモ

とは言っても正直書くことはそう多くはございません。

今回制作するにあたって最初に全体の構成から考え始めました。先にも書きましたが私には制作経験がありませんのでシンプルな構成になることは仕方のないこととして最低限の一捻りを加えた物を考えた結果あれが生まれました。あ、いえ、一捻りも何もただ最後の問題は1, 2, 3をそれぞれ埋めるだけです。たまたま、偶然にもこれまでの答えの文字数が一致していただけです。はい。

真面目に書きますと、今回の問題の制約は答えの文字数と、「にんち」の場所で「ちがう」が拾えることだけでしたので

一応それぞれの問題についても軽く触れてみます。まずはAの問題から。回文です。回文問題は作ろうと思えば答えがどのような言葉でも可能なので汎用性が高いなと感じました。テストプレイ時には「鱈」もひらがなだったのですが、少しだけ難易度を上げるために漢字に変換しました。この場を借りてテストプレイをしていただいた有志の方に感謝の言葉を申し上げさせていただきます。

Bの問題は和同開珎と呼ばれる、それぞれの向きで熟語を作ることができる漢字を考える問題です。和同開珎が謎なのかどうなのかというのは議論が分かれる部分ですので明言は控えますが、今回一文字の答えで「ち」を用意するために都合が良かったので採用しました。この問題も第一案では少し違ったのですが、テストプレイの中で易化すべきと判断し修正を加えました。ちゃんと全部熟語において「ち」という読み方になっているのがお気に入りのポイントです。

Cの問題は言葉の中に2文字の県名が隠されているので残りの県名を思い出すという問題です。これに関しては正直書くことも思い浮かびません。強いて言えば「セミエビ」という言葉を探すのに時間がかかりました。実際謎解きにそれなりに慣れていればこの問題はすぐに解けるでしょうが、そうでない方はどれくらい時間がかかるのでしょうかね。気になるところです。

Dの問題は上に書いたことが全てですが、「にんち」が拾えることに気がついた時にちょっと嬉しくなりました。

3. あとがき

現在さまざまな謎解きゲームが公開されています。オンライン上で遊ぶことができるものだけでも本当に数え切れないほどです。私が今回作ったものは玉石混合の中の石側のものだと思いますので、皆様が玉側の謎解きゲームをより多く遊べることを願っております。

そうだゲーセン、行こう

HN:ゆーれー

1. はじめに

待たせたな!!!精神的に向上心のないKだ、よろしく頼む。今回はアーケードの音ゲーについて軽く紹介していくぞ!音ゲーが好きな人もそこまで興味がない人も見ていただけるととても嬉しいから絶対見るんだ(時間を無駄にしたくない人は見なくていいY0)。

2. アーケード音ゲーとは

アーケードの音ゲーを一言で表すなら

「合法薬物」

だ!!!

何かの冗談かと思っているそのキミ、安心しな!冗談…じゃない!一度ハマるとやめられなくなるぞ。アーケードの音ゲーはやらないと言っていたのに沼に犬神家したバカがここにいるからな、HAHAHA!!!皆はこうならないように適度に楽しもうね。

それはさておきアーケードの音ゲーはアミューズメント施設で遊ぶことができる。音ゲーやりたい人は場所と置いてある機種を把握しておいた方がいいぞ！楽だからな！基本的には100円（1クレ）で3曲遊ぶことができる。1クレ約10分だ（コスパいいなあおい）。暇な時、待ち合わせに早く来すぎた時、試験前日も思い立ったらとりあえずゲーセンに行こう！

3. アーケード音ゲーの魅力

魅力は何といっても多種多様な曲を楽しみながらプレイすることである！！確かに音ゲーを始めづらいと思っている人は一定数いる。金がかかる、敷居が高いなどが原因だと考えられる。それにわざわざ音ゲーやらなくても音源探して聴けばいいと思っている人もいるだろう。だが、楽曲に合わせて体を動かす楽しさやハイスコアを更新した時の達成感は音ゲーをやることでしか味わえない。だから1度でもいいからやってみて音ゲーの魅力に触れてほしい。そしてキミも音ゲー沼にハマるんだ！

いざゲーセンに来たはいいけど何やればいいのかわかんないっぴって思っていないかい？次の章では個人的におススメのアーケード音ゲーをいくつか紹介していくぞ！

4. おすすめのアーケード音ゲー

① CHUNITHM(チュウニズム)

迷ったらとりあえずコレ！！

チュウニズムはとにかく操作が簡単（もちろん個人差あり）で初心者も安心してプレイできるぞ！収録曲は1100曲以上（公式HPより）だ！多すぎるけど頑張ってお気に入りの曲を見つけよう！

最大4人同時にプレイ可能だ！友達誘ってみんなで（マナーを守って）ワイワイ楽しもう！！

② SOUND VOLTEX(サウンド ボルテックス)

神曲プレイしたいならコレ！！

SOUND VOLTEX（通称ボルテ）は収録曲がとにかくカッコいい！！これに尽きる。ノーツを取るとエフェクトがかかるのがまたいい（エフェクターってやっぱ神だわ）。おすすめの曲は何かだっけ？BLACK or WHITE?とか C18H27N03 とか Absolute Domination とか…挙げると切りが無いから全部だ！！

③ DANCERUSH STARDOM(ダンスラッシュ スターダム)

ダンスが好きならコレ一択！！

DANCERUSH STARDOM（通称ダンスラ）は音ゲーもできてダンスもできる機種だ。音ゲーでダンスと聞いてDDRを思い浮かべる人の方が多いだろう。だが個人的にはダンスラはDDRよりもダンスしてるからこっちを紹介するぞ！音ゲーにそこまで興味がなくてもダンスが好きならコレをやってみてくれ！ダンスラが置いてあるのはラウンドワンだけだ。自転車漕いでダンスラしに行こう！！

④ beatmania IIDX(ビートマニア ツーディー エックス)

やりごたえ抜群の難易度！！

beatmania IIDX(通称貳寺)はアーケードの音ゲーで一番難しい。だがその分クリアできた時の達成感は尋常じゃないぞ！貳寺は特に譜面の認識力向上や地力の底上げにはもってこいの音ゲーだから上手くなりたいと思っている人は一度でもいいからやってみてほしい。昔からある音ゲーということもあり曲の種類やジャンルが豊富なのも魅力の一つだ。死ぬほど難しいけどチャレンジしてみよう！！

4. 最後に

アーケード音ゲーについて紹介してきたけど、どうだったかな？正直アーケード音ゲー初めてから10か月ぐらいしか経ってないしチュウニズムしかまともにやってないから参考にならないぞ。こんな駄文を読むよりも解説動画を探してみよう！その方が100倍ましだから！！

最後になるが音ゲーにそこまで興味がない人も始めようか迷っている人も1度はプレイしてほしい！音ゲーは様々な楽しみ方ができるゲームである。友達と一緒に楽しむもよし、好きな曲を見つけて楽しむもよし、高難易度曲をするために人間をやめるのもよしだ！ぜひ音ゲーをやって自分なりの楽しみ方を見つけてほしい。

それでは、良き音ゲーライフを！！

音ゲー苦手勢による 音ゲーの楽しみ方

—音ゲーも推し活の一環です—

H.N.神風薫

1. はじめに

はじめましての方ははじめまして。最大3度目の方は再び読んでくれてどうもありがとう！普段はTRPGの魅力について熱く語っている、しがないTRPGプレイヤー**神風**と申します。普段はクトルupp神話TRPGとエモクロアTRPGを布教するべく活動したり、雀魂をしながらくだらない話をしてたり、第五人格でサバイバー専として遊んだりしている人間ですが、今回は珍しく**音ゲーの話**をしていこうかと思ひます。どうぞ最後まで読んでいってくださいね！

2. 神風の音ゲー遍歴

ゲーム名	楽曲のジャンル	実力&感想
ピアノタイトル	主にクラシック	それなりに楽しめた
太鼓の達人	色々	ふつう星5で挫折, めっちゃ苦手
バンドリ	アニメ・ボカロ系	HARD がたまに出来る
プロセカ	ボカロ系	HARD がほぼ出来ない
ヒプマイ ARB	公式楽曲のみ	EXPERT がたまに出来る

※出来る/出来ないの基準: 80コンボ前後、クリアできて楽しめるか

※楽曲のジャンルについては意義を認めます

どれもやっていた時期は半年ほどで、現在は『ヒプノシスマイク-Alternative Rap Battle』のみプレイしています。

3. なぜ苦手意識を持つのか

音ゲーが苦手だな、楽しくないなど感じる要因はいろいろありますが、その中でも**出来ない＝つまらない**という気持ちは多くを占めるのではないのでしょうか。その背景としては SNS を通じて FC(Full Combo)や AP(All Perfect)を身近に見れる状況になったために、無自覚に自身にもそのクオリティを科してしまっていることが考えられます。

また、協力プレイを求められるゲームでは、マッチングの際に似たレベルの人と出来るように調整されるといっても状況によっては自分だけ1つ下の難易度でないとプレイできず、申し訳ない気持ちになるといったことも良くあります。

これらの積み重ねにより苦手意識が形成され、好きなジャンルでも実際プレイするのはな……となっている音ゲー苦手勢も多いのではないのでしょうか。

それでも……

音ゲー苦手でも楽しみたいじゃん！！！！！！

と、いう事で次ページから音ゲー苦手な神風による音ゲーの楽しみ方講座です。テクニク的な話はもっとうまい人に聞いてください。

4. 音ゲーを楽しむコツ

まずは基本！音ゲーを楽しむには**設定**が大事！

〈設定 2 大要素〉

- ・ノーツ速度
- ・タイミング

では具体的な話をしていきましょう

ノーツ速度:リズムアイコンが来るスピードを変更させる機能

〈調整のコツ〉

アプリを入れた当初は大抵めっちゃ遅く設定されています。そこから速度を上げるわけですが、その際ノーツを目で追える速度ではなく、楽曲に対してこのくらいの速度で流れてきたら遅くないと感じる体感速度を基準にあわせます。自分も含め音ゲーが苦手な人はノーツ速度が遅すぎて、画面に対して脳が情報処理できる許容量(ノーツの速度や個数)を越えてしまっていることが多いです。そのため目で追える速度ではなく“気持ちよく叩ける速度”を探って設定しましょう。

※個人的な目安は叩きやすい楽曲を一時停止した時、ノーツ数が同時推しを除き2～3個ぐらいの状態になるように調整していきます

速い≠かっこいい

なのです。速過ぎも叩きにくいのでしっかり調整していきましょう！

タイミング:リズムアイコンがくるタイミングを楽曲に合わせる機能
〈調整のコツ〉

ALL PERFECT を狙うガチ勢は目押しで調整することが多いようですが、まず少しでも難しい楽曲を楽しく叩けるようになりたい私のような enjoy 勢は耳と画面録画をもとに調整します。叩くタイミング(詳しいことは後述)が楽曲のベースラインかメロディーラインかを見極めながら調整します。

次に大切なのは叩くノーツの**見極め**！

ノーツが発生するリズムは大きく分けて2つあります。

1つ目は楽曲のメロディーライン

いわゆる曲の主旋律、歌詞の部分にあたります

2つ目は楽曲のベースライン

大雑把にわけて曲の伴奏、歌詞以外の部分にあたります

音ゲーではこの2つのラインを曲の難易度や特徴に合わせて、組み合わせて譜面が構成されています。

そのため叩くノーツの見極め……

“このリズムはメロディーなのか、ベースなのか”

が必要になってきます。これをたたきながら瞬時に見極められるようになるとあっという間に音ゲーは上達します。

「どのように見極めればいいのかって？」

『**楽曲の聴き込み能力**』を駆使して見極めればいいんですよ！楽曲を聴いていると、メロディーラインは大体わかってきますよね？(歌詞のところだし……)メロディーラインがつかめたら次に後ろで鳴っている伴奏の音を傾聴します。どんなメロディーが流れているのか、リズムはどうか、スネアドラムは？などです。ここを聴き込んでおくと格段に音ゲーがやりやすくなります。

そうです、ここで聞き取れるリズム以外が譜面に出てくることは

ほぼありません(神風調べ)

端的に言うならば楽しく音ゲーするにはまず好きな曲を着眼点を変えて集中して聞いてみよう！というわけです。

5. まとめ

さて、ここまで長話にお付き合いいただきありがとうございました。最後に再度結論だけまとめると

- **高望みするな！完璧を求めるな！心のハードルを下げろ！**
- **設定は自分の目と耳を信じて念入りにやっつけ！**
- **楽曲を聴き込むオタクの力が音ゲーを上達させる！**

という3点です。

音ゲーが上手くなるには結局慣れです。でも慣れるためには楽しい！と思えることが大切……！自分のハードルを下げて楽しく遊んで上手くなる！を目標にまずは推し活の一環としてはじめてみませんか？

かわいい絵柄で高くオリティー!!

ムシの世界を大冒険する

ペーパーマリオ系 RPG

【Bug Fables ～ムシたちとえいえんの若木～】



HN: ずんだくん

どうも、ずんだくんです。世間ではペーパーマリオ RPG のリメイクが決定し話題になりましたが、「発売が待てない！」となった人はいませんか？自分がそうです。結果それっぽいゲームがないかなあと探し、このゲームを発見。最初は軽い気持ち

で遊んでいましたが、気づけばドハマリ、トロコンまでやり込んでしまいました。そんなこのゲームの魅力を頑張って紹介していきたいと思います。

どんなゲーム？

ムシだらけの大陸「バグアリア」をめぐるアドベンチャーRPG！
リーフ、カブ、ヴィーという勇気ある冒険者たちが、不老不死の力をもたらす幻のお宝「えいえんの若木」を求めて冒険に挑む！-steam 販売ページより

このゲームでは、それぞれのキャラクターの個性を活かし、広大なマップを探索していくアドベンチャー要素と、アクションコマンド付きのターン制バトルで構成されている、ペーパーマリオシリーズ(以下ペパマリと略称)を遊んだことのある人にはおなじみのシステムとなっています。しかし、このゲームならではの独自性も組み込まれており、ゲームが得意な人も楽しめるようになっていると思います。

バトルを3人で、戦略も3倍に！

ペパマリにないこのゲームの1番の特徴として、3人でのバトルが挙げられます。主人公3人それぞれに特性があり、行動の順番を考えることで相手に効率的に攻撃することができます。さらには、先頭のキャラにはダメージボーナスが入ったり、味方に自分の行動権を譲ることが出来たり(複数行動したキャラ

らは攻撃力が下がっていく)、キャラを強化する「メダル」を装備したりなど、自分で考えて様々な戦略を編み出していくのが重要であり、楽しみでもあります。

また、バトル中にアクションコマンドを成功させることで攻撃を強化したり、敵の攻撃をブロックするおなじみの要素も搭載されており、ペパマリファンも納得のシステムになっていると思います。こういうのでいいんだよ、こういうので。



圧倒的やり込み要素！

このゲーム、なんといってもやり込み要素がすごい。ストーリーだけでもかなりのボリュームがあるのに、多数のサブクエストやイベント、収集要素としてメダルを集めたり、敵図鑑やレシピ帳(ゲーム内でアイテムを料理することができる)を埋めたり、ミニゲームややりこむと奥が深いカードゲーム、ボスにハー

ドモードで挑戦、ボスラッシュなどなど、ものすごくやり込めます。さらにはやりこむことで隠しコマンドが見つかったり？ボリューム大きすぎて正直お値段以上過ぎます。ニトリ顔負け。

最後に

今回は Bug Fables について紹介していきました。ずんだくんが紹介するときにもいつも書いていますが、実際に遊んでみてその楽しさを知ってもらうほうが何倍も良いと思います。今回もこのゲームの魅力をすべて伝えきれてはいないし、伝えられる語彙力もございません。なので、この記事が少しでもゲームへの興味を引くきっかけになれば幸いに思います。ではでは。

スト6のおすすめキャラクター解説

HN: yonowaru

ストリートファイター6は去年の6月に発売されたゲームであり、前作ストリートファイター5と比較しても発売から今に至るまで高い評価を受けている。今回はとりあえずマスター帯に到達するぐらいまでやった私視点で初心者にお勧めできるキャラクターを紹介していく。

1. ルーク



ルークはハイスタンダードなキャラクターである。ストリートファイターシリーズでおなじみであるリュウやケンと同様に波動拳や昇竜拳などのような飛び道具や対空技を一通り持っている。そのため明確に苦手なキャラクターがおらず、どのキャラクターに対しても一定以上の戦いができる。強いて悪い点を

挙げるとすれば、スタンダードキャラであるため相手に合わせて戦う必要がある点である。ルークは相手のキャラクターの知識もないと勝率が上がりづらいやや難易度のあるキャラである。しかし極めた時のポテンシャルは現状のキャラクターの中で最も高いといっても過言ではない。

2. マリーザ



マリーザは圧倒的パワーキャラクターである。とりあえず近接戦闘に持ち込むことで大きなダメージを相手に与えることができる。飛び道具や対空技などは持っていないが高いコンボダメージとコマンド投げがあるため相手に近づくことさえできれば相手のキャラクターには有利に立ち回ることができる。また

コンボもシンプルで簡単なものが多いため初心者にもとっつきやすい。

3. リリー



リリーは見た目に反して単純明快な投げキャラクターである。火力が高いキャラクターではないが優秀な突進技とシンプルな打撃か投げのじゃんけんによって簡単にダメージを奪うことのできるキャラクターである。また武器を所持しているため見た目よりもリーチが長く地上戦も行いやすい。コンボを行う必要もあまりないため最低限のコンボで対戦を行うことができる。

4. エドモンド本田



エドモンド本田は最も簡単に勝利を手にすることができるキャラクターである。初心者は頭突きと百貫と呼ばれているわずか2つの必殺技を打っているだけで大体勝てる。そのため初めて5分で勝てるキャラクターである。

文句なしのクソキャラである

スプラのススメ

HN:komejirusi

はじめに

大学生活最初の一年が終わり、ほっと一段落しつつも次の一年に向けて楽しみに感じながら過ごしている komejirusi です。

今回紹介するゲームは、「スプラトゥーン(英:Splatoon)」です。日本国内外問わず知名度の高い本作ですが、今回は私なりに考えたスプラトゥーンをうまくなりたい人へのちょっとしたアドバイスを紹介していこうかなと思います。

まずアドバイスを紹介する前に、このゲームを知らない人のためにスプラトゥーンについて軽く紹介します。

スプラトゥーンとは

スプラトゥーン(以下「スプラ」と称する)とは、任天堂より発売された三人称視点のシューティングゲーム(TPS)です。イカ状態とヒト状態を切り替えながらインクを打ち合い、いかにナワバリを広げたかを競います。2015年に第1作目がWiiUで発売され、全く新しいシューティングゲームとして瞬く間に人気を博し、2017年には第2作目としてスプラトゥーン2が、そして2022年の

9 月には 3 作目のスプラトゥーン 3 が Nintendo Switch で発売されています。

スプラでは様々なコンテンツを楽しむことができ、オンラインで打ち合いを楽しむレギュラーマッチやバンカラマッチ(一作品目と二作品目ではガチマッチ)、迫りくるシャケを協力して倒しながら特定数の金イクラを納品してウェーブを進めていくサーモンラン、一人でストーリーを進めていくストーリーモードなどが存在します。他にも、コレクションやキャラメイクといった要素も存在し、バトル以外にも楽しむことができます。

スプラについて軽く紹介したところで、ここからは私の考えるスプラがうまくなるためのアドバイスについて紹介していこうと思います。

スプラをうまくなりたひとへ

今回私からは2つのアドバイスを紹介させていただきます。誰でもできる単純なものであり、スプラ以外のゲームがうまくなりたひとにも通じることですのでぜひ実践していただけると嬉しいです。

(1) 『楽にプレイ』を第一に

スプラをプレイするうえでぶつかる最大の壁が視点感度、ギアをどのようにすればいいのかということです。これにおいてはひとによって様々な意見が存在し、なかなか決めることができません。

感度やギア構成を決めるときにプロプレイヤーの真似をすることも良いと思いますが、私は「**自分が楽にプレイできること**」を第一に考えることが大切であると考えます。

プロの真似をするなどとは言いません。長時間プレイした結果のプロの構成は参考にするには最高の教材であると言えます。しかし、私達はプロのひとたちとは体の構造やプレイする環境といった様々な要素が違いますし、プロがなぜそのような設定にしているのかを理解できずにただ真似だけをしてしまうと、逆にパフォーマンスを低下させてしまう可能性すらあります。

そういったことを含めて、自分が楽にプレイできることが一番優先されるべきであると考えます。たとえ他の人と違ったプレイ方法だとしても、それが一番自分にとって楽なものであれば、ストレスを感じることなくプレイすることが可能になり、パフォーマンスの向上につながります。

(2) 決めたことは続ける

先ほど、自分にとって楽な設定を決めることが大切であると紹介しました。しかし、自分で決めることが難しい場合など、行き詰まってしまった場合は誰かの真似をすることで自分に納得させることは良いと考えます。

しかし、自分で決めたり、他人の真似をしたりしたことに関わらず、共通して重要なことがあります。それは、一度決めた感度やギアといった設定を使い続けることです。

継続することによって、決めた構成になれることができ、エイムや立ち回りなどを考えることなく感覚で行うことができるようになります。

逆に設定をコロコロ変えてしまうと、変えた設定ごとにエイムの仕方や立ち回りなどを考えることが必要になってしまうほか、負けてしまったときに「これは設定を変えたから負けてしまったのだ」と思うようになってしまい、自分のプレイを見直すことができなくなってしまいます。

これらのことを考えて、少なくとも2～3ヶ月程は一度決めたプレイ方法を継続することをおすすめします。

おわりに

さて、いかがでしたでしょうか。私の考えるスプラをプレイするうえでのアドバイスを紹介させていただきました。この他にも、様々なうまくなるためのコツのようなものは存在します。この記事をきっかけにスプラがうまくなり、より楽しいスプラ生活を過ごすことができることを願っています。

ダウンロードしてね!!! プロジェ
クトセカイ カラフルステージ!
Feat. 初音ミク

HN : チルノ天才

1. はじめに

音ゲーは筋トレだと思うチルノ天才です。プロセカならエンジョイ勢よりはちょっとだけできるほうの部類だと自負しております。ただ音ゲーとは何たるかを語っても「できねーよ、それができるのは人外。」で終わるので、音ゲー部分以外にも触れてプロセカの魅力を伝えたいと思います。

2. キャラクター（推しすぎ注意）

プロセカをやっている人の大体は推しキャラがいると思います。私もその一人です。なんせ絵がかわいい、美しい、声がいい。推しキャラは全て集めたい！！とガチャを引くのですが…まあなかなか厳しいです。ひとまず6ユニットの全キャラを紹介します。

VIRTUARL SINGER:初音ミク、鏡音リン、鏡音レン、巡音ルカ、KAITO、MEIKO

Leo/need:星野一歌、天馬咲希、望月穂波、日野森志歩

MORE MORE JUMP:花里みのり、桐谷遙、桃井愛莉、日野森雫

Vivid BAD SQUAD:小豆沢こはね、白石杏、東雲彰人、青柳冬弥

ワンダーランズショウタイム:天馬司、鳳えむ、草薙寧々、神代類

25時、ナイトコードで。:宵崎奏、朝比奈まふゆ、東雲絵名、暁山瑞希

どの子にも設定がしっかりあります。ちなみに私は宵崎奏が推しです！！どうしてもゲットしたくて周年ガチャで諭吉さんが2枚とんでいったことがry。

3. ストーリー

メインストーリーとイベントストーリーとがあります。メインストーリーを読まなくてもイベントストーリーは楽しめるものとなっているのでイベントストーリーだけ読んで楽しむの也有りです。ストーリーを読んだ方がキャラクターについて詳しくなれますし、より推しキャラが好きになるかもしれません。個人の勝手なイメージですが、メインストーリーとキーストーリーになっているイベントストーリーは重い話が多いです。もちろんスキップ機能はついているので興味ない話はスキップして報酬だけもらっちゃいましょう。(イベントストーリーをスキップして報酬がもらえるのはそのイベント中だけなので注意)

4. 収録曲

主にボカロで300曲以上収録しており、すべての楽曲が無料でプレイできます。セカイ ver、バーチャル・シンガー ver の2種の音源が収録されています。また曲は限られますがアナザーボーカルで推しだけが歌っているバージョンもあります。楽曲のプレイ難易度はEASY、NOMAL、HARD、EXPERT、MASTER、APPEND(ない曲あり)があり、初心者からガチ勢まで自分に合った難易度でプレイできます。はじめに私はそこそこできるほうだと述べましたがAPPENDはほぼできません。MASTERでもレ

ベル35以上はクリアできません。APPENDに関しては2本指ではクリア不可能なためスマホ勢はかなりきついです。運営さんどうかしてます、、、これはチュウニズムじゃないんですよと言いたいです。

5. おわりに

プロセカに興味を持って貰えたらうれしいです。音ゲーは難しいという人でも楽しめるのでぜひダウンロードしてほしいです。推しキャラを語り合える人募集中です。

メトロイド オモロイド



HN ; まあ

● 1 はじめに

皆さん、初めまして。気の向いたままにいろんなメディアで紹介されたゲームをしている、ミーハーな人です。今回は最近、私がハマりまくってプレイした「メトロイドドレッド」について紹介したいと思います。正直、「メトロイド」のストーリーの面白さだけをネタバレをできるだけ抑えて語っていくので、興味のある方は一読していただけると幸いです。

● メトロイドとは？

マリオやゼルダと比べると日本では認知度が少し低めなメトロイド。スマブラで初めて、メトロイドのキャラクターを知ったという人も多いのではないのでしょうか？メトロイドは任天堂から発売されたゲームで、その時代はファミリーコンピュータまでさかのぼります。基本的には横スクロールの2Dゲームで、バウンティハンターである主人公サムスアランが銀河連邦から依頼を受けて惑星を探索し、ダンジョン内にある、多種多様なアイテムを取得、その力を使って探索できなかったところを破壊しながら突き進んでいく…というのが基本になります。ほかの任天堂ゲームと比べても難易度が高いことや、微グロ要素、SF要素から、日本人気よりも海外人気の方が高いというのが現状となっています。

● 今作の登場人物

サムスアラン

鳥人族（後述）に育てられた人間。宇宙に名をとどろかせる伝説のバウンティハンター。これまで数多くの解決不可能な事件の数々を難なく解決し、最強の実力と優秀な頭脳を併せ持つ。サムスが着用しているパワードスーツは非常に高度な文明をもつ鳥人族によって託され、その多様な機能を駆使して悪に立ち向かう。いくつかの事件の最中でメトロイド（後述）の遺伝子を体内に持つようになる。

X

今作の謎。もともとは鳥人族が開拓を進めていた SR388（サムスが破壊済）の生態系の頂点に立っていた寄生生命体。原生生物に寄生し、その中枢神経を侵すことで宿主を殺害し、宿主の姿そっくりになり替わることができる能力をもつ。天敵は硬い外殻をもち寄生ができないメトロイドであり、その遺伝子を持つサムスは唯一、Xに対抗できる戦士となっている。いくつかの事件でサムスが完全に駆除したため過去のものとなりつつあったが、Xが惑星内に存在しているという情報を銀河連邦がキャッチし、その真偽を確かめるためにサムスに調査を依頼した。

鳥人族

サムスを育てた者が属していた非常に高度な文明を持つ一族。高い知能と戦闘能力、高度な技術力に秀でていた先進的種族であ

り、数多くの惑星に拠点を構えていた。作中ではそのほとんどが姿を消してしまっていたが…

メトロイド

本作のタイトルにもなっているクラゲのようなクリーチャー。SR388（初代メトロイドの探索地点）に生息し、容易に増殖することができる。もともとはXに対抗するために生物兵器として鳥人族によって開発された。硬い外殻を持ち、並大抵の攻撃ではビクともしない。攻撃手段として口からのエネルギー吸収機能を搭載されており、エネルギーを吸収された生物は出血こそしないものの体は灰のようになってしまい少しの衝撃で崩壊してしまう。こちらもX同様、社会にとって危険すぎるため、銀河連邦がサムスに駆除を依頼しメトロイドを絶滅へと追いやることに成功した…がメトロイドの利用価値に目を付けた者たちが幾度もDNAを用いて復活させている。

EMMI

銀河連邦が開発した惑星外多形態機動調査機。硬すぎる殻を持ち、サムスの攻撃を物ともしない、銀河連邦の所有物であるが何者かに乗っ取られ、サムスに襲いかかってくる。

● 今作のあらすじ

メトロイドやXが過去のものになりつつあった時に、突如、銀河連邦あてに何者かが映像が送ってきた。それはサムスが絶滅させたはずのXがZDRという惑星で悠然と活動している様子であった。危険を察知した銀河連邦は独自に開発した惑星外多形態機動

調査機…（通称 EMMI）を 7 体派遣したが ZDR 着陸後に突如として消息を絶ってしまう。不審に思った銀河連邦はサムスに調査を依頼する…がそれはサムスにとって最も過酷な運命が立ちはだかることになる…。

● ゲームシステム

おなじみの 2D アクションであり、今作は「恐怖」をメインとしたゲームとなった。

何者かに乗っ取られた EMMI が特定のエリアで執拗にサムスを追いかけてくる。EMMI は特殊な素材でできた頑丈な防御層を持ち、サムスのいかなる攻撃も弾いてしまう。捕まってしまうと、サムスの特殊コマンドであるメレーカウンターを成功しない限り、即死攻撃がやってきてゲームオーバーになってしまう。ちなみに対抗策としてはセントラルユニットという中ボスキャラから手に入れられるオメガブラスターを所持し、かつ、そこから射出される EMMI のコアに正確に撃ち抜かなければ倒すことは不可能となっている。撃破後にはこれからの探索に役立つアイテムを取得することができる

● ボス戦

本作はボス戦も多数用意されている。エイムや操作に慣れていない初心者にとって、激しい攻撃を避けながらボスに攻撃を与えることは難しく感じるだろう。私もかなりコンティニュー数を稼いだ。何回死んだのか数えていませんが、体感ではクリアまでに 150 回以上は死んだと思う。（特に二戦目のボスにそのうち 40 回

くらいコンティニューしたと思う) 初見でクリアすることはほぼ不可能と言っても過言ではない。

● 探索

本作の醍醐味。EMMI に追いかける恐怖を持ちながら道を切り開いていくのはなかなかの緊張感がある。ダンジョンの中にはサムの体力を上げるエネルギータンクやミサイルを貯められるミサイルタンクを入手する事ができ、ボス戦に向けて備えられるため、かなりこれらの回収が重要になってくる。

● まとめ

グラフィックが前作のゲームボーイアドバンスよりも格段に上昇しており、難易度も相まってかなりやりごたえのあるゲームであると思います。特に、オンラインゲームが好きな人にこのゲームをプレイして欲しいです。単純な FPS よりもかなり高度な操作能力を求められるため、クリアした時にはかなりの達成感を味わうことができるでしょう。

最後にこのような拙い文章を読んでもくださり、ありがとうございます。次の方はもっと読みやすいと思いますので、よろしく願います。

参考文献

[メトロイド ドレッド : メトロイド ドレッド レポート Vol.01 初公開映像を徹底解説 | Nintendo Switch | 任天堂](#)

APEX はオワコンなのか？

HN: Kyoka

1, はじめに

花粉症に日々悩まされながら、暇を持て余している kyoka です。今回紹介するのは今年で 5 周年を迎えた Apex Legends です。ゲームや SNS に触れている方ならプレイはしたことなくても一度は耳にあるいは目にしたことがあるのではないのでしょうか？私自身、完全にこのゲームを熟知しているわけではないので、ご容赦願えたらと思います。(本稿の情報は作成時点におけるシーズン 20 ブレイクアウトまでのものとなります。)

2, そもそも Apex とは

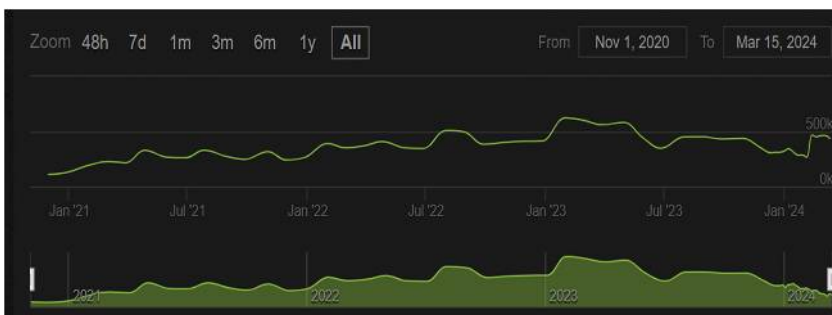
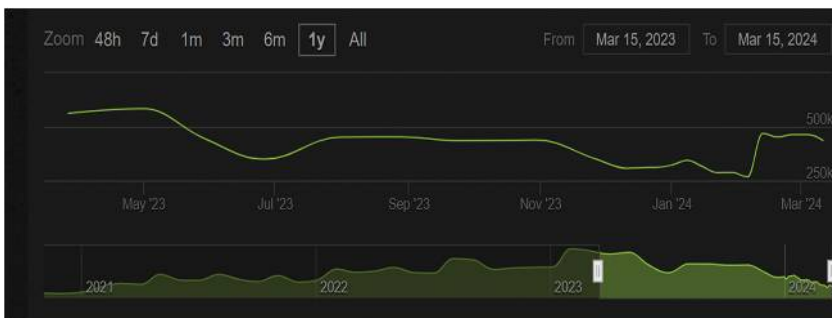
まずは Apex Legends というゲームについて少し説明したいと思います。簡単に言うと、三人一部隊のチームを組み、総勢 60 名(自チーム含む)が最後の 1 部隊になるまで争いあうバトルロイヤル形式の FPS ゲームです。もう少し詳しく説明すると、基本三人一組のトリオからなり、各プレイヤーがそれぞれ異なる能力を持ったレジェンド(キャラクター)を選択します。その後、戦いの舞台に降り立ち、時間経過とともに狭くなっていくフィールドを駆けながら武器やヘルス器具、サポート器具といったアイテムを拾い集めながら、敵チームを撃破するなどして最後まで生き残った部隊がチャンピオンとして勝利する。このようなゲームとなっています。また、カジュアルかランクかのモード選択をすることができ、ランダムにマッチしたプレイヤーだけでなく任意のメンバーとも部隊を組んでプレイすることができます。

3, Apex はオワコン？

さて、本題である Apex はオワコンなのかについてです。最初に作者の結論を述べさせていただくと、「全盛期ほどの盛り上がりはないが、オワコンというのは時期尚早である」です。私のこの結論に疑問を持たれた方、自分の認識とだいたい同じ感じだと思ってくださった方々だと思います。なので、これから私がこの結論に至った理由を説明していきたいと思います。

イ、人口動態

2023 年 1 月時点(シーズン 15)における人口推移(steam)を見てみると、週当たりの人口は最高で平均同接数 30 万人とかなりの高水準をキープしており、シーズン 6 からの人口推移を見てみると、シーズン 6 当時 10 万人前後であった人口が時期を追うごとに増えていっていることが分かりました。この時点では減少しているどころか増加していることが見てとれるため、オワコンとは到底言えません。次に 2024 年 3 月時点(シーズン 20、本稿作成時点)における人口推移(steam)を見てみると、増減はあるものの約 30 万人はキープしていることが分かります。また、直近一か月における人口は 40 万人以上を推移しており、これらのデータからも世間がどのようなオワコンとは言えないとみていいでしょう。留意点として、このデータは steam 版つまり PC 版の人口データであるため、PS や Xbox などの機種でプレイしている人たちもいるため、これらも合わせると人口は増えると考えられます。



ロ、ランクシステム

みんな大好きランクシステムを見てみます。今年2月14日から開始されたシーズン20において大きく様変わりしました。様変わりといっても Apex を2、3年以上遊んでいる人にとっては昔のようなランクシステムが戻ってきたという感覚ではないでしょうか。私としても今シーズンのランクシステムは懐かしいものであり、同時に前回までのク○システムよりも断然うれしいものとなっています。まず、シーズン20における前回からの変更点をおさらいしておきます。ランクポイン

トについて、順位よりもキルポイント重視のポイント計算に戻り、ボーナスポイントの基準が明確になりました。また、多くのプレイヤーが望んでいたと思われる昇格試練の廃止や MMR(内部レート)制による振り分けの廃止がなされ、そのほか振り分けマッチの廃止、スプリット制の復活、ランク参加レベルが 20 に引き下げです。前回シーズンまでのランクシステムはシーズン 17 からシーズン 19 にかけて実施されたものです。この期間のシステムについて、賛否両論あるもののおおむね不満の声が多かったと認識しており、X(旧 Twitter)のコミュニティやストリーマー、VTuber の反応を見ても不評であることが分かりました。私の身近なプレイヤーの反応としてもかなりの不評でした。しかし、人口データが示している通り、増減はありますが格段に減少しているとは言えず、オワコンかと言われれば、違うと否定できます。しかし、多くのプレイヤーが離れていったのも事実です。このように人口に関してはマイナスな変化をしていませんでしたが、今シーズンの調整によって Apex に光が戻り始めたのも事実であると言えます。その理由を次節で説明します。

ハ、ストリーマー・VTuber による配信

実際にデータがあるわけではありませんが、確実に Apex の配信頻度は減っているもしくは配信をしていないと感じました。実際、Apex 関連の切り抜きはほとんど見かけなくなりました。私自身この期間におけるプレイ時間、頻度は確実に減りましたし、一切触れなかったこともあります。友達も同様であり、ヴァロに移行してしまいました。しかし、シーズン 20 が開始してからストリーマーや VTuber による配信を見かけるようになり、切り抜きも以前より多く

上がっている印象です。配信や切り抜きを視聴していると、「ランクシステムが懐かしい」「前よりも断然いい」といった声が多く聞こえました。久しぶりに Apex を触ったからそう思うのではないかというのも一つの要因としてあるのかもしれませんが。私自身、今シーズン触れてみて、おもしろいと感じましたし楽しくプレイすることができました。今期間は Apex 関連の配信や切り抜きを見ない日はないほどとなっています。これが続けば、最盛期とまでいかななくても大きな盛り上がりを見せるのではないかと思います。

4, おわりに

このような理由から私は「全盛期ほどの盛り上がりはないが、オワコンというのは時期尚早である」と結論付けました。私自身、本稿を作成していて本題からそれてしまっているなと思いました（笑）。しかし、少しでも私の言いたいことが伝わればなと思います。

では、gg

参考文献

<https://steamcharts.com/app/1172470>

新しいジブン　きっとミツカル

HN: 之達磨

はじめに

はじめまして。之達磨です。私が紹介するゲームは「スプラトゥーン3のサーモンラン」です。(年が明けてからほとんど触れていませんが…)

去年一番やったゲームがサーモンランの気がするので紹介します。

サーモンランとは

サーモンランとはスプラトゥーンシリーズに登場するゲームモードです。決められたステージとブキを使って4人のプレイヤーで協力をして1WAVE100秒の間に襲ってくるシャケの大群を倒し、決められた個数の金イクラを納品します。一人でも生存している且つ納品数がノルマに達している場合成功となります。1バイトにつき3WAVEあり、3WAVE持ちこたえた場合のみ評価が上がります。(1WAVEで失敗すると-20、2WAVEで失敗すると-10、3WAVEで失敗すると評価キープ)

①シャケを倒して②イクラを納品して③生きて帰る。簡単なお仕事です。

40時間毎に評価、ステージ、ブキの編成が変わるのでその間にでんせつ999を目指します。(目指す目標は人によります)コストにかかる時間は私の場合だいたい15時間前後です。

評価が高いほどキケン度が上がり、だいたいでんせつ900あたりでキケン度MAXになります。

また、たまにオカシラシャケが登場し、倒すとウロコがもらえます。(倒さなくてももらえます)

誰かと協力するゲームが好きな方にお勧めします。

オオモノシャケと倒し方

サーモンランには主にザコシャケとオオモノシャケと呼ばれるシャケが登場します。ザコシャケはただプレイヤーを追いかけて殴ってくるだけですが、オオモノシャケはそれぞれ攻撃方法や倒し方が異なるので覚えるのが楽しいです。

①テッパン

テッパンはプレイヤーに盾を向けながら進みます。正面の攻撃は防がれます。後ろに回って本体を打つと倒せます。1ダメージでも攻撃をすると一時停止するのでその隙に距離をおくことができます。2人で攻撃をすると(一人は正面、もう一人は後ろから)簡単に倒せます。コンテナ付近まで誘導すると楽に納品することができます。

②モグラ

モグラは地中に潜伏しながら近づいてきます。プレイヤーの真下に来るとマークを出して捕食しようとしてきます。ボムを食べさせることによって倒せます。コンテナ付近まで誘導すると楽に納品することができます。

③ダイバー

ダイバーはエリアを塗りながら移動しています。エリアを塗り返すとマスクを外すことができ、マスクを外すと本体を攻撃し

て倒せるようになります。コンテナ付近まで誘導すると楽に納品することができます。

④ヘビ

ヘビは近くのプレイヤーを追跡します。尻尾の本体を攻撃すると倒せます。他のプレイヤーと協力すると倒しやすいです。

(一人がヘビを誘導しつつもう一人が本体を攻撃など)満潮時は優先的に倒した方がよいです。余裕があるときコンテナ付近まで誘導することができます。

⑤バクダン

頭上にボムを作って投げつけて攻撃してきます。体には攻撃が通らないのでボムを生成している間にボムを攻撃します。倒すことができるのと周りのシャケを巻き込むことができるので不利な状況になったときに一気に打開することができます。

⑥ナベブタ

宙に浮きながらザコシャケを出してきます。ナベブタの真下に入るとプレイヤーをつぶそうとしてきます。一瞬したに入ったあとにナベブタの上に乗って攻撃すると倒せます。また近くにバクダンやテッパン、ザコシャケなどがいると一緒に潰して倒すことができます。

⑦ハシラ

柱の上からインクをばら撒きます。満潮時に放置すると足を取られやすくなり厄介です。1 wave に3つ出現します。柱を登って頂上で倒すか下から攻撃して倒すことができます。下からの攻撃だとザコシャケにやられることもあるので注意が必要で

す。ボムを置いて一気に倒したりもできるらしいですが難しいのでやらない方が良いと思っています。

⑧コウモリ

雨雲を発生させインクをまき散らします。雨弾を発射するときと移動するときには本体が見えるのでそのまま本体を攻撃する、または雨弾を撃ち返すと倒すことができます。撃ち返して本体を倒せない場合でも雨弾を見つけた場合はなるべく撃った方が良いです。

⑨タワー

海岸に出現し、壁を貫通するレーザーを発射してきます。鍋を壊していき一番上の本体を倒すと攻撃が止みます。見つけたときに優先的に倒すべきです。ブラスター系のブキが当たった場合率先して倒しに行った方が良いです。

⑩カタパッド

プレイヤーを追尾するマルチミサイルを撃ってくるシャケです。ロックオンされるとマークがでるのでそれを避けていると当たらないですが他のシャケに狙われている場合などは回避が難しくなるので厄介です。ミサイルを飛ばす際に左右のミサイル発射口にボムを入れると倒すことができます。ボムを入れなくてもボムの爆風を当てると倒すことができます。例えばナベブタとカタパッドが近くにいる場合、ナベブタのバリアに向けてボムを投げるとすぐに爆発するので近くにカタパッドがいると簡単に倒すことができます。他にも高台にボムを置いてちょうど良いところだと発射口に爆風が届いて倒すことができますがけっこう難しいです。優先的に倒すべきオオモノシャケで

す。3体のカタパッドが見えた場合、躊躇っている暇はないです。直ぐにスペシャルを使いましょう。

⑪ テッキュウ

海岸の発射台からコンテナに向けて大砲を撃ってきます。着弾すると波が2回発生し、それに当たるとダメージを受けます。放置をしているとヒーローモードの「夜景に包まれ響き合う、レジデンス協奏曲」のようになります。テッキュウ自体はプレイヤーに攻撃してこない為、本体を攻撃して倒したら良いです。また、テッキュウ本体を倒さなくても発射台を使うことができ、イクラをコンテナ付近まで一気に飛ばすことができます。

おわりに

スプラトゥーン3のサーモンランを紹介させていただきました。キケン度が上がれば上がるほど敵が多くなり、成功したときの達成感が大きくなります。極力するゲームが好きな方やギアパワーのかけらを効率的に集めたい方はぜひ遊んでみてください。

スプラトウーン 3

サイド・オーダーの魅力

HN:はんざき

1. はじめに

今回紹介するのはスプラトゥーン3の追加コンテンツ「サイド・オーダー」についてです。サイド・オーダーはスプラトゥーン3のエキスパンションパスを別で購入する必要がありますが非常に面白いので紹介しようと思います。

2. スプラトゥーンとは

まず、スプラトゥーンについて軽く説明します。スプラトゥーンはインクを塗ることができるヒト状態とインクを素早く移動することができるイカ状態を使い分け、インクを塗りあって戦うゲームです。相手のチームと4対4のバトルを行うレギュラーマッチやバンカラマッチ、仲間と協力してNPCのシャケ達を倒して金イクラを集めるサーモンラン、ソロプレイで世界を救うヒーローモードなどさまざまなコンテンツがあります。

3. サイド・オーダーとは

サイド・オーダーは今年2月に配信されたソロプレイ用の追加コンテンツです。サイド・オーダーではストーリーの主人公であるハチが白黒の世界に存在する秩序の塔を登っていくことになります。この塔では1層登るごとにカラーチップによってキャラクターを強化することができ、邪魔をするスケルトーンという敵を倒し、ミッ

ションをクリアすることで次の階層へ進むことができる
ローグライクゲームです。10階層ごとにボスが存在
し、塔の最上階のボスを倒すことでクリアとなります。

4. サイド・オーダーの魅力

● カラーチップによる強化

階層を進むごとにカラーチップが増えていき、キャラクターが強化されていきます。カラーチップにはメインウェポンの強化やキャラをアシストするドロウの強化などさまざまなものがあり、階層ごとにいくつかのカラーチップから選ぶことができるため、自分が伸ばしたい強化に向けてビルドを組んでいくことができます。うまくいけば終盤ではスケルトンたちをものともしないほどの無双をすることもでき、スプラトゥーンの他のコンテンツでは感じることはできないローグライク特有の爽快感も魅力の1つです。

● ちょうど良い難易度

カラーチップが集まれば簡単に敵を倒すこともできます。しかし、ただ簡単というわけではなく、最初は難易度も高く設定されており、クリアが難しい難易度になっています。ですが、塔をクリアしたり、失敗したりしたときにもらえるシンジュを使うこと

で塔の難易度を下げることができ、回数を重ねるごとに簡単になっていくのでスプラトゥーンが得意でない人でも楽しめるようになっています。また、難易度の高いブキもあり、高難易度のコンテンツとして遊ぶこともできるので自分に合わせた難易度でプレイすることができます。

5. 最後に

前述したようにサイド・オーダーは非常に面白く、やりがいのあるコンテンツです。これを読んで興味を持った方はぜひ購入してプレイすることをおすすめします。

スマホゲーム「アークナイツ」
～クリアルートは無限大～



HN: EemaA

0 : はじめに

この度は本記事に目を通していただきありがとうございます。2023 年度入学しゲーム研究会に所属している EemaA(エマ)です。今回は私がメインでプレイしているスマホゲーム、「アークナイツ」についてその概要と魅力について紹介していければと思います。ちなみに記事内における詳細な情報、また視点については個人の見解と独断を多く含む場合がございますので、気になった方は本記事を読む片手間でぜひともアプリのインストール

1, そもそもアークナイツとは？

本記事で紹介するスマートフォン向けゲームアプリ「アークナイツ」(明日方舟、Arknights)は、中国のゲーム会社 Hypergryph (ハイパーグリフ)が開発し、運営・配信されているゲームアプリ。「アークナイツ」の日本版及び、グローバル版は Yostar が運営・配信を行っている。ゲームジャンルはタワーディフェンスゲームという、昨今のゲームジャンルとしては比較的珍しいものとなっている。リリースは大陸版が 2019 年 5 月 1 日、グローバル版が 2020 年 1 月 16 日で比較的最近のゲームと言えるだろう。

2, ストーリー・世界観

ジャンルにもよるが、多くのゲームにおいてその世界を成り立たせるストーリーなどの要素は欠かせないものだろう。そこでここではアークナイツの世界観を構成するいくつかの要素について紹介したい。

◎致死率驚異の 100% !

“鉱石病”

◎数多の怨嗟とエゴの蟲毒 !

“勢力衝突”

◎癒し粹シナリオは片手で数えられる !

“鬱 & 難解ストーリー”

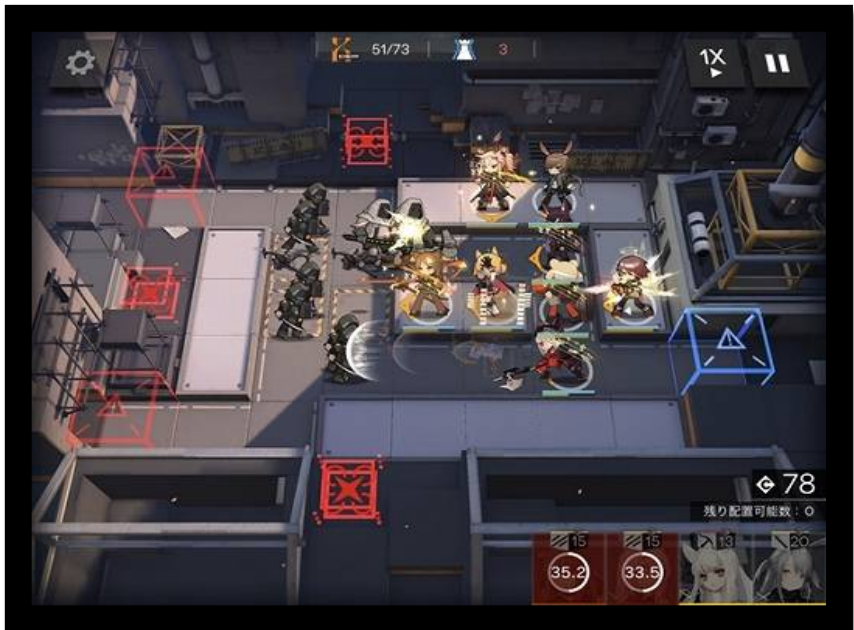
…なんじゃあこれは。ファン兼ヘビーユーザー(プレイ歴約3年)のはずが悉くネガキャンしちゃったよ…。

——とまあこのように作品全体で一貫してシリアスな雰囲気仕立て上げられているのがこのアークナイツというゲームである。

このような世界でプレイヤーはロドス・アイランド製薬というどの国にも属さない企業の中核的存在である、「ドクター」として数々の仲間、「オペレーター」とともに(鉱石病の)感染者が関わる問題の解決と鉱石病の治療法の開拓を目指していくことになる。

3. ゲームシステム

前述の通り、このゲームはタワーディフェンスというジャンルに属される。百聞は一見に如かずということで下にプレイ画面の画像を添付しておく。



このようなフィールド上に、プレイヤー自身が編成したチームのオペレーターを配置し、規定数の敵を拠点ラインに到達される前に殲滅するというのが主なゲームシステムである。もちろんオペレーターにも得手不得手があり、それらは“役職”という形で現れる。リリースから四年たった現在では多くのオペレーターが実装されており、ステージ攻略も一答弁にならないのがこのゲームの代表的な醍醐味といえる。

4、このゲームの魅力

ここまで世界観やゲームシステムについて触れてきたが、実際のところ何がこのゲームの良いところなのかわからないという人もいるだろう。そこでここからは完全な個人の独断と偏見 8 割、世論 & 一般的なゲーム評価 2 割でこのゲームの魅力を深堀していきたいと思う。

①ゲームの世界観・ストーリー

→先ほどネガキャンしてしまった要素の一つでもあるストーリー・シナリオだが、裏を返せばこのゲームはスマートフォン向けというにはあまりに壮大かつ奥深いものに仕上がっている。感染者の人権を取り返そうとするムーブメントや感染者に排他的な国家、過去の種族間の怨恨にとらわれた集団など、多種多様な組織がそれぞれの

問題を抱えて生きている。メインストーリーのみならずイベントにおいても多く目にするし、時にはドクターないしロドスがその行く末を握っていることもある。そんな壮大かつ重厚なストーリーに没頭したいという人にはこのゲームを非常におすすめしたい。

②シンプルだが奥深いゲームシステム

→前述したとおり、このゲームはほとんどのステージが規定数の敵を殲滅するタワーディフェンス型のものとなっている。敵が侵入してくるタイミングも、進行するルートもHPも同じであるためクリア方法は一通りではなくプレイヤーの数だけある。どのオペレーターを採用しどのような布陣と策略で敵を殲滅していくか、このような奥深さがゲームシステムに如実に表れている。試行錯誤を繰り返しながらゲームをプレイしたいというゲーマーにはピッタリのタイトルだろう。

③魅力的なオペレーター

→ゲームを彩る要素の大部分を占めるのが登場するキャラクターたちだろう。無論このゲームにも多くの魅力的なオペレーターが登場する。今回はその一端を画像とともに紹介したい。

- ・ 友達は土 自己完結型逆バ美肉タンク

“マドロック”（左から1人目）

- ・ これでも CEO 口癖は「まだ休んじゃダメですよ」
“アーミヤ”（左から2人目）
- ・ ストイックな龍娘 水鉄砲持ったほうが強い
“チェン”（左から3人目）
- ・ 好物はアイス 理論値物理で破壊を尽くす悪魔っ娘
“スルト”（左から4人目）



——このほかにも全 288 名のオペレーターが実装されており、どのオペレーターも魅力的である。気に入ったキャラを見つけ、そこからプレイするのもアリだろう。

また最近ではメインストーリーのアニメ化がされたり、オープンワールド型のアクションゲームである「アークナイツ：エンドフィールド」が発表されたりと5周年を前にして盛り上がりを見せている。

5, 最後に

ここまで紹介してきたアークナイツだが、実はプレイヤーの数がそこまで多くないのが現状である。愛媛大学ゲーム研究会においても、プレイしている人は確認できる限り5人に上るかどうか…といったところである。プレイヤー同士でフレンドにもなれるのだが、X(旧Twitter)で発信しない限り作りにくい。フレンドがいなければプレイに支障が出るといったことは全くないが、プレイ人口を増やすためにも、以上の事を踏まえ本記事を読んできた新入生諸君には、是非とも！何卒！インストール・プレイしてその魅力に沼ってほしい！私達既存ドクターはいつでも新規ドクターの参入を歓迎する！

おすすめの“Xenoblade”は どれなのか

HN : NotOdayaka

1. はじめに

はじめまして、NotOdayaka です。今回は私の好きなゲームである“Xenoblade”という作品の紹介と「どの作品からやるのがおすすめか」ということを話していきたいと思います。拙い文章ですが、最後まで読んでくれると嬉しいです。

2. “Xenoblade” とは

“Xenoblade” シリーズはモノリスソフトが開発し、任天堂によって発売された RPG です。現在（2024 年 3 月）までに主に 4 つ（リマスター版を含めると 5 つ）の作品が発売されています。発売順に挙げると、

- ・“Xenoblade”（2010 年 Wii）（以下初代）
- ・“Xenoblade X（クロス）”（2015 年 Wii U）（以下 X）
- ・“Xenoblade 2”（2017 年 Switch）（以下 2）
- { ・“Xenoblade Definitive Edition”（2020 年 Switch）（以下 DE） }
- ・“Xenoblade 3”（2022 年 Switch）（以下 3）

となります（DE は初代のリマスター版です）。

オープンワールド並みの広大なフィールドとボリュームのあるストーリーが特徴です。

3. 各作品について

ここからは、各作品を

- ①ストーリー
- ②戦闘
- ② グラフィック
- ③ BGM
- ④ キャラ
- ⑤ やりこみ要素

の6つに分けて（とても軽く）解説していきます。…が、私はXをプレイしたことがないのでこの作品については除かせていただきます。また、初代についてはリマスター版であるDEの方で話していきます。

① ストーリー

どの作品も素晴らしいです。私が3をプレイした時は思わず泣いてしまうシーンもありました。DEはシリアス寄り、2はコミカル寄り、3はその中間という感じです。ストーリーにおいて各作品でつながりはありますが、基本的にはどれからやっても問題ありません。以下は各作品の超簡単なあらすじです。

・DE

“巨神界”に住む主人公シュルクがある復讐のために機械生物“機神兵”たちがいる“機神界”に向かう旅に出るという話です。

・2

“世界樹”の周りを取り巻く“アルスト”という世界で、主人公レックスがあるきっかけで出会った少女ホムラの「世界樹の上にある“楽園”に行きたい」という願いをかなえるために冒険するという話です。

・3

6人の主人公ノア、ミオ、ユーニ、タイオン、ランツ、セナが自分たちの世界“アイオニオン”についての真実を知る旅に出るという話です。

② 戦闘

各作品共通でフィールド上で敵とシームレスに戦うリアルタイムバトルです。自動攻撃のオートアタックと特別な効果を持ったアーツを使って戦います。ここで言いたいことは、「**2の戦闘が難しい**」ということです。他二つはそうでもないのですが、この作品だけやたらと難しい印象でした。

③ グラフィック

可もなく不可もなくといった感じです。酷いわけではないし、実写レベルできれいなわけでもないです。しいて言うなら、最新作の3はかなり綺麗なほうかなと思います。

④ BGM

とんでもなくいいです。特に各作品の代表的なBGM「敵との対峙 (DE)」「Counterattack(2)」「命を背負って (3)」はぜひ聞いていただきたいです。BGMを聞くためにゲームをプレイしてもいいくらい素晴らしい出来となっています。

⑤ キャラ

魅力的なキャラがたくさん出てきます。2とかだと男子中高生が好きそうな見た目のかわいい少女がたくさん出てきたりします。

⑥ やりこみ要素

ストーリーをクリアした後にできる要素です。ラスボスよりもはるかに強い“ユニークモンスター”と呼ばれる敵と戦ったり、その敵に勝つために“ジェム”(DE、3)やアクセサリー(2、3)を強化したりできます。三作品の中だと2が圧倒的にやりこみ要素が多いです。

4. おすすめの作品は？

そして、これらを踏まえたうえで私がおすすめする作品を挙げたいと思います。それは…

“Xenoblade DE” です！！

戦闘もそこまで難しくなく、やりこみ要素もほどほどにあり、なによりストーリー的に“Xenoblade”シリーズの原点といえる作品なのでこの作品からプレイすることをおすすめします。その次は2、3といった感じでプレイするとより楽しめるかなと思います。ただ、かなり前で言ったように2は戦闘が難しく感じる可能性が高いので、途中で詰まったり詰まる可能性がある場合は3、2という順番でプレイしてもいいかもしれません。この三作品はすべてSwitchで遊ぶことができるので手を出しやすいのがいいですね。

5. おわりに

Xenoblade を好きになってくれる人が少しでも増えたらうれしいです。あと、早くXをWii U以外のハードで遊べるようにしてほしいです。

ポケモン GO で健
康になろう！！！！

H.N.おきの

1. はじめに

昨年の新歓本ではリングフィットアドベンチャーについて書きました。

その際、今回と同じような「体重が増えてきてやばい」といった理由で執筆していたようです。

その頃から、体重がとどまるところを知らない状態は継続しているのですが、今回は前回の新歓本に引き続き「痩せたいなあ」という動機で始めたゲームについて書いていきます。

そう、それはすなわち **ポケモン GO** です。

2. きっかけ

少々自分語りをさせてください。

筆者のおきのは「なんか太ったから大きいサイズのズボン買わないとな」と思い、昨年10月ごろに買ったズボンが12月ごろからまた入らなくなってきたので本格的にダイエットしなければという状況でした。

そんな中、気持ちだけ変えようと運動もせず、Youtubeでダイエット系ユーチューバーの動画を見ていました。

そのとき「ポケモンGOをしましょう」と、そのユーチューバーは言ったのです。

その理由は「一日一万歩を達成・継続すれば、痩せる。歩くきっかけを作れば歩くようになる。でも無理やり歩くのはしんどい、ならばゲーム感覚でできればいいじゃないか、というかゲームならいいじゃないか。」とのことでした。

上記のような理由で私はポケモン GO をインストールするに至ったのです。

3. ポケモン GO とは

というわけでここから本題に入ります。

ポケモン GO はかの有名なポケットモンスターのスマホで遊べるゲームの一つで、自分の周辺に現れるポケモンを捕まえ、育成したり、街にあるスポットを巡り素材集めをしたりするゲームです。

4. 面白いところ

私はまだ図鑑を埋めている最中なのですが、普通にポケモンをプレイしたのがスカーレット・バイオレットであった私からすると、幼少期のはかなげな記憶とスカーレット・バイオレットの記憶の分しか知っているポケモンがおらず、新鮮な気持ちで「このポケモンはじめて見るぞ…！捕まえよう！」ができます。

また、ジムが一定の間隔で設置されているのですが、そこでは戦闘ができるようになっています。

ほかのトレーナーが育成した「うちのポケモン」が堂々と鎮座しています。

そのポケモンたちに戦いを挑み破れたり、勝ったりするのが非常に面白いです。

5. ジムを覗いて思う「強いポケモン」

ここではジムに良く配置されているポケモンの話をしていこうと思います。

それはズバリ、ハピナスです。

ハピナスは人畜無害そうな顔をしておきながら、だいたいのジムにいます。

私はあまり攻略サイトを見ない人なのでどのポケモンがこのゲームにおいて強いのかを知りません。なので、自分が見た感想、憶測でしかものをいうことができないのですが、おそらくハピナスはこのゲームでかなり強い部類のポケモンになるでしょう。

当然ながらガブリアスが置かれていることも多々あるのですが、それ以上にハピナスのほうが高い頻度なのです。

なので、ポケモン GO の強いポケモンはハピナスなのでしょう。

私は今ハピナスを持っていないためいつかハピナスを手に入れたいと思っています。

6. 結局痩せるのか

最後にこのゲームを始めた目的である「痩せるのか」について、述べていこうと思います。

それはわかりません。

なぜなら、私は常に時間ギリギリでしか行動しないため、徒歩での移動をめったにしないのです。また、ポケモンGOのために外出をするということもしていません。

そのため、なんのためにこのゲームをインストールしたのか全くわからない状況が生まれてしまいました。

なので、ここでの結論はわからないということになります。

私は家で何もやることがないときに家の周辺に現れるポケモンを捕まえるだけの人となってしまいました。

私は前回の新歓本でもリングフィットアドベンチャーは痩せるのか、といった記事を書いてしまったのですが、今回も同じ結論となってしまいました。反省しています。

最後に私の相棒となったシャワーズのスクショを添付してお別れします。



かわいい!!!!!!!!!!!!

以上、おきのでした。

デュエマ
しょうぜ!

HN りょう

はじめに

みなさん、デュエルマスターズって知っていますか？ショットガンシャッフルの方じゃないですよ。私も一か月前ぐらいに友達に勧められてガッツリやり始めました。やり始めたたらおもしろいもので、いろいろとデッキを作っていました。(* / ω \ *)

デュエマの基本ルールを私が完璧に説明できないので、私が今作っているデッキを解説していく！（ある程度手順は省略している）

デッキ紹介

ラッカゴスペルその1



このデッキは、水晶の王ゴスペルを軸にしているデッキだ。

使い方をかいていく。初めに、以下の写真にある呪文を唱えていき、墓地に呪文の数を増やしていく。



墓地に十分な呪文(理想は五以上の呪文が墓地にある)があれば、下の写真のキリモミ・ヤマアラシを出す。



このあと、ゴスペルを召喚する。ゴスペルの効果で墓地にある呪文の数コスト軽減することが出来て、キリモミの効果でSAが付与されて召喚したターンで行動できる。この後、ゴスペルでアタックすることで、手札から二個前の写真にあるクリスタル・ドゥームをコストの支払わずに唱えることが出来る。



この三体のクリーチャーを出せば勝確。左から説明すると、Sトリガーを封印、SA付与で速攻できる、もうターンもらえるドンで、複数出せるので右のクリーチャーを二体だすと2ターン追加でもらえる。

ラッカゴスペルその2



こちらは、すこしガチャ要素を追加したデッキである。最速一ターンで相手を倒すことできる。ラッキー・ダーツを一ターン目に使用して、クリスタル・ドゥームを引き当てる。そして、前のデッキ同様にクリーチャーを一気に出して倒す。これ以外の流れは、前のデッキと同じなので割愛する。

ラッカゴスペルその3



(ゴゴゴ・Cho 絶・ラッシュが一枚足りない)

このデッキは一個目のデッキから受けを強化やクリーチャー除去や手札捨てを強化したデッキとなっている。ぶっちゃけ、三種類のラッカゴスペルの中で一番強い。他のデッキと比べてクリーチャーを一気に出せないなので、爽快感は減る。正味、あれだけクリーチャーを出しても過剰である。相手のクリーチャー

一を一掃できるので、序盤で押し切られにくいになっている。あと、他のデッキより安く作ることができる。

おわり

本当は、もう三つのデッキについて説明しようと思いましたが、疲れてしまったのでデッキ説明はこれでおしまい。

一応、誤情報がないようにしましたが、私も初心者なのでこれだけで鵜呑みにせず youtube とかで実際の対戦を見ることをお勧めする。拙い文章でしたが、ここまで読んでいただきありがとうございました！

P. S.

今回紹介したデッキは、正直カードの値段が高い。なので、tier 1 で比較的安く作れる赤青マジックや4月に発売されるいきなりつよいデッキを買って改造しながら遊みましょう！
いろいろとデッキを作りすぎて、現在お財布がさみしいのでデッキ作成はご計画に、、、、

ネタバレが激しすぎるRPG
—最後の敵の正体は勇者の父—

HN:クロード

1. はじめに

普段はRPGをしないクロードです。今回はとある実況者の配信を見て(冒頭10分)やってみたいと思ったゲームの紹介をします。

多くの配信者が配信していた「ネタバレが激しすぎるRPG—最後の敵の正体は勇者の父—」というゲームです。

2. 概要

このゲームは何もかもがネタバレなRPGです。推定プレイ時間3~4時間です。下記に登場人物の中の数人を紹介します。

- ・勇者ハロルド・ケンジャノッチ

勇者なのか、賢者なのか…ヘタレ

- ・魔道士マーシャ・ウラギール

決してハロルドを裏切らないと宣言し、心が弱ったハロルドにも親身に接してくれるヒロイン枠。優秀な戦力でもある。

どこで裏切るのだろう…

- ・剣士テレーゼ・マトハズレイ

自称頭脳明晰な大天才。アップデートでテレーゼ・アイキューサンから現在の名前に変更された。

- ・僧侶ルキウス・スグシヌヨン

100歳まで長生きすることを確信している。開始5分で一人退場するが、まさか僧侶が脱落するはずがない…

お城を出る前に僧侶ルキウス・スグシヌヨンのステータスを確認することをお勧めします。

- ・国王クロマーク

国民全員の幸せを願っており、国民を害する事件の黒幕なんてことはありえない人物。

- ・暗黒魔獣ツヨスギルン

つよい。かわいい。つよい。

他にもいるので、プレイしてみてください。

上記の通り、名前にもネタバレが仕込まれており、またセリフにもネタバレが含まれており、突っ込みどころ満載です。

3. おすすめポイント

- ・フルボイス

プレイする際はフルボイスをおすすめします。開始5分で退場する、ルキウス…退場する人の退場シーンやどこぞのへたれが面白いです。

- ・ストーリー

はじめはバカゲーかと思ってプレイしていましたが、ストーリーが進むにつれて考察ポイントもあり、クオリティが高いと感じました。

4. さいごに

このゲームは初見でプレイすることをすすめます。フリーゲームなので誰でもプレイできます。有料でもおかしくないクオリティだと感じました。

最後の敵とはいったい…



TRPG のリプレイ動画を作ろう

ひーこー

0. はじめに

この記事では、TRPGのリプレイ動画を作る際に必要な準備、素材、注意点などについて解説します。

1. TRPG を遊ぶ

最初に、なにはともあれ TRPG をプレイしましょう。その際、KP と PL の発言を記録に残しておきましょう。録音するのが最も効率的だと思います。他の人に事前に録音の許可をとることも忘れずに。

2. 動画形式を決める

リプレイ動画には大きく分けて 2 つの形式があります。

- ・録音した音声をそのまま流す
- ・音声を読み上げソフトに打ち込む

労力としては前者が圧倒的に少ないものの、後者はテンポのよさが魅力です。TRPG に慣れていない場合、進行が多少グダグダになることがあります。そういった場合でも後者は編集者が自由に発言の量やタイミングを調整できます。

3. 素材を集める

動画形式でリプレイを製作する場合、音声を流すだけでなく動画の編集が必要です。情景を描写した背景、PL やモブの立ち絵、セッションの内容を表示するメッセージウインドウ、場面に合わせた BGM や効果音素材などを用意しましょう。

4. ソフトで編集

筆者は「ゆっくりムービーメーカー4」を好んで使用しています。しかし基本的な機能として

- ・ 画像の配置
- ・ 字幕の表示
- ・ 音声ファイルの再生

が揃っていればその他ソフトでも問題なく動画を作れるでしょう。

5. ポイント

- ・ 収録の際、誰が何のダイスを振り、どんな結果だったか記録するようにしましょう
- ・ 背景、BGM、立ち絵などの著作権に気を付けましょう
- ・ セッション前や後の会話も録音しておくで動画のネタにしたり、編集するときに聞いて楽しんだりできます

また繊細な話になりますが、筆者は読み上げソフトを使用しているため、実際には発言されていない内容を書くことができます。セッションの内容を大きく変えない程度に面白くするために、筆者は事実とは異なることをしゃべらせることがあります。ここは編集者によって好みが分かれる部分だと思います。

6. 楽しみ方

- ・ 仲間内で楽しむ

グループチャットなどで共有するためにリプレイを作るなら、著作権や時間などの制約がほとんどない状態で動画の製作が可能です。動画編集の練習にもなりますし、ここから始めてみるのがいいでしょう。

- ・ 動画サイトにアップロードする

自信のある動画ができたなら、ぜひたくさんの人に見てもらいましょう。我々の手で TRPG をもっと広めましょう。

7. さいごに

筆者が編集したリプレイ動画の一部をお見せします。内容は予告なく変更されることがあります。また公私混同抑止のため動画のリンクは掲載しておりません。



よき動画編集ライフを！

TRPG

COC シナリオ

「グッバイ因習村」

作者:syn

はじめに:

COC シナリオ書いてえ！ってなって特急で書き上げたので、利用する場合は好きなように改変していただきます。

自分が良く使っているメモ形式(必要な場面と各場所の情報だけ残して後はアドリブ)のため、自陣で使うなら少し整形してからの方が回しやすいと思います。

好きな因習村の習慣をぶち込んでね！

公開 HO:

貴方達は友人同士だ。一緒に旅行に行くことだってある。

裏 HO(これは個別に全員同じものを配る):

あなたは阿久土井村に恨みを持っている。あなたの目的は[蛇駄陀様の祠の破壊]だ。

阿久土井村について…

蛇駄陀(だだだ)様という怪異を祀り、村外から来た生贄を捧げることによって過疎地域ながら廃村を免れている村。因縁の形は自由であるが、こんな村滅びてしまえ!と思ったことは確かだ。

キャラ作成に関して:

土地勘は残っている。ナビゲートの初期値を+60して作成

このシナリオに限り、理由付けさえできればあらゆる持ち物を許可します。

人物情報：

田中（友人）：

今回の導入用。探索者を旅行に誘っていけるぐらいの柔軟かつ陽気なおバカが望ましい。この後滅茶苦茶生贄にされかける。ステータスは自由に設定可。ただし車の運転免許は持ってる

村長：

探索者たちを騙して蛇駄陀様の生贄にしようとしている。村への愛着はすさまじく、昨年の実りが悪かったのを危惧して蛇駄陀様への生贄を用意して豊穰を願おうとしている。今回の格安旅行プランは生贄を呼ぶために仕組んだ。

あの祠に触れてはならんぞ！

持ってる情報…

格安プランについて→村興しの一環で外の人に阿久土井村を知って欲しいからやった(生贄要因が確保したかった)

祭りについて→豊作を祈って蛇駄陀様に舞を納める祭り。出店も出るからきっと楽しめるぞ(そのころには生贄として捧げるがな！)

蛇駄陀様とは？→この村の守り神、村の奥の祠で祀ってる。間違っても壊すなよ。絶対だぞ！！

村民：

生贄の件も理解していて、自分たちのためによそ者を犠牲にすることを躊躇わない。

持ってる情報…

村長について→いい人、私たちのために頑張ってくれてる。みんな
で支えてあげないって思ってる。(だから生贄の準備手伝う
ね！)

村について→有名ではないがいい所。米が美味しい！(まあ探索者に
向けたものは睡眠薬混ぜるけどね！)

蛇駄陀様について→和気あいあいとした雰囲気霧散して無言で
去っていく。変わりように SANc:0/1

娘：

蛇駄陀様のわらべ歌を歌ってるだけの存在。

質問全般→この村に伝わってるお歌。詳しくは知らないからパパ
に聞いたら？

導入:

因習村に NPC の田中が旅行の予約。(一泊二日で超破格のプランがあった、車で2時間程度の山奥の村だし、丁度この時期祭りもしてるみたいでめっちゃ良いじゃん?とのこと)

田中の車で二時間走って、【阿久土井(あくどい)】村の駐車場を借りて出ればのどかな雰囲気のある村の様子が見える。

その後、宿に行ったら村長が直々に出迎えてくれる。

「ようこそ、何も無い所だがゆっくりしていってくれ。夜には祭りもあるから楽しんでいってくれよなあ」

質問には人物紹介から必要な情報をピック。ただし生贄云々は伏せる。

暫く話したら村長は誰かに呼ばれて離れていく。宿に荷物を置いて村の探索が開始される。田中は運転疲れたからと宿で爆睡するため一時離脱する。

探索場所: 広間・森・公園

その他は適宜生やして因習村っぽさを出してね!

広間：

村民らしき人達がせわしなく動き回ってる。屋台のようなものを組み立てる人、食材を運ぶ人など老若男女問わず働いているようだ。

道行く人に質問：

何してる？→祭りの準備

何のお祭り？→豊作を願う祭り。二年に一度ぐらい村長が企画してくれる。

その他→人物参照

森：

昼なのに薄暗く、不気味な雰囲気を纏ってる。

【目星】 成功→薄暗いが、遠くに屋根のようなものが見える。

森に入ろうとすると厳かな恰好をした男に呼び止められる。

「そっちは祠がある。よそ者が不用意に近づくな」

質問：

貴方は？→豊作を願う儀式、その神司を任されている

入ったらどうなるの？→我々も暇じゃないから探しには行けない。迷ったら最後だと思え

蛇駄陀様って？→答えない。ただ震えている。

(生贄を連れていく役割も担っているから蛇駄陀様の見た目を知っている。悍ましいと思っているが口に出せば自分の命がないから何も言えない)

その他→「よそ者は早く出て行け。すぐにだ、顔も見たくない」

(こいつはまとも。生贄になっちゃうからさっさと帰れ！)

公園：

公園といっても手作りの遊具と、小さなベンチがあるだけのスペース。和服を着た子供が毬で遊んでいる。【聞き耳】成功で以下のわらべ歌が聞こえる。

「悪い子どこだ

悪い子だれだ

だだだのお腹におわします

だだだの尾に巻かれてます

だだだのお腹が満ちたなら

村に恵が落ちてくる

かんかんだだだ

かんかんだだだ」

質問されても「村長さんから教わったの。だだだ様ってすごいんだって」で他の大人に丸投げされる。

暫くすれば日も落ちてくる。一度宿に帰れば田中の姿はない。
田中について聞く→「どこかに出ていかれました。今の時間ですし、祭りに行ったんじゃないかと思います」（嘘。心理学で分かる。眠らせて生贄用に蔵へ連れてった。）

祭りに行く→わちゃわちゃ楽しんでも良い。技能があるなら適当に振るための屋台を生やす。

適当に遊んだ後に【アイデア】

成功→村の規模は小さく、殆どの人間が集まっているようだ。今なら祠に近付けるかもしれない。

失敗→わあい、人がたくさんいて楽しいなあ。

（このまま祠を破壊しに行かず祭りを楽しんでいると、田中が生贄の儀に使われ、BADルート。）

森(祠)へ向かう：

日が落ち、殆ど真っ暗な森の中を進む。

何処へ行こうとしてるか？(祠 or 蔵)

【ナビゲート】成功でどちらにも行ける。蔵に行けば祠の場所も分かるからナビゲートを再度振る必要はない。

ナビゲート失敗→【聞き耳】成功→東の方から田中の声が聞こえたような気がする。(蔵へGo)

聞き耳失敗→森の中をぐるぐる回っているような。

【幸運】で1人でも成功すれば蔵に辿り着く。失敗した場合、全員が迷った挙句田中が生贄に蛇駄陀様が降臨するためBADルートへ。

祠に直行した場合田中救出は出来ないが、田中は救われなくとも勝手に逃げ出してくるので救わなくとも問題はない。

祠：

仰々しい飾りつけがされた祠。今までの恨みを込めてぶっ壊せ！(耐久力は15程度)

壊せばGoodルート。村もろとも破壊するレベルの壊し方だったならそのままエンディングへ行っても良い。

蔵：

古びた木造の蔵。鍵が掛かっているが、力を籠めればすぐに壊れるだろう。

(時間をかけてると村民が生贄を連れ出しに来る。襲撃して鍵を奪うことも可能だが、増援も来る。)

中に入ると田中が小奇麗な服を纏ってべそをかいてる。

「じぬ” がどお” も” っだ!!!」

「生贄だのだだ様だのなんだのこえーよこの村!!聞いてもな
いのにすっげえ語って来るし!そのせいで色々覚えちゃったじゃ
んもう!」

(祠の場所を理解してる田中。先導して貰って祠へ行ける。)

祠を壊した→Good へ

田中を救けて祠を壊さなかった→Normal へ

蛇駄陀様が降臨→Bad へ

【Bad】

儀式が始まる。村長、神司から紡がれる音はこの世の者とは思えないものだ。耳を塞いでしまいたくなるような聞くに堪えない雑音のようにも聞こえる。それが収まったと思えば、悍ましい気配が立ち昇る。

それは巨大な蛇に似ていた。優に 3m は超えているであろう巨大な蛇の下半身に、人の形をした上半身がくっついている。しかし、人と呼ぶにはあまりに冒瀆的な姿だ。顔に瞳は無く、黒い痣のような斑点が二つだけ。左右に 4 対、計八本生えた腕は全て左腕だ。頬まで大きく裂けた口からは真っ赤な液体が垂れ流されており、その中から二つに枝分かれした長い舌が覗いている。そんなこの世のものではない生命が、明確な殺意を込めてこちらを見ているような気がした。SANc 1d8/1d20

この後は戦闘が始まる。ステータスは後付参照。

基本勝てないため、ロスト。逃げた場合、更に村長たちからの追跡があるため DEX7 との対抗で逃げ切らねばいけない。捕まればどうなるかは言わなくとも分かるだろう。

逃げ切れたとしても、元通りの日常に戻ることは無いだろうが。

クリア報酬：無し。後遺症：暗闇恐怖症の発症。1d10 ヶ月。

【Normal】

祠の前で時間が経過すると、護衛を引き連れた村長たちが現れる。

「村の秘密を知ったお前たちを生かして返すわけにはいかん。蛇駄陀様も新鮮なうちであれば死体でもお許し下さるはず」
→戦闘。ステータスは後付け参照。勝てると思う。

敗北…蛇駄陀様降臨。抵抗する力もなくロスト。

勝利:村長たちを倒したのだ。村に伝わればこれの比にならないほどの人数で袋叩きに違いない、さっさと逃げよう。

森から遠回りして来た時の車で逃亡する。途中で気付かれてしまうが、車に追いつける村民はいないだろう。

今日の出来事はもう忘れ去ってしまおう…

※田中はロストします。

クリア報酬 :生還: SAN 値 1d6 回復

【Good】

祠を破壊した。ぶっ壊した際に音がしていたのだろう、誰かが駆け寄ってくる足音がする。鋏を持った村長が壊れた祠を見るや否や、青い顔になって鋏を落とし、近くの探索者に掴みかかる。

「お前…壊したんか、あの祠を！！わしらはもう、終わりじゃ…」
直後、膝から崩れ落ちてしまう。

ここでおおよそ最後になる RP を済ませる。

村長の叫びを聴いたのか、村人がわらわらとこちらに来ては壊れた祠を見て取り乱してしまう。

どうするべきか考えていると、ふと悍ましい気配が近寄ってくるのが分かった。

それは巨大な蛇に似ていた。優に 3m は超えているであろう巨体な蛇の下半身に、人の形をした上半身がくっついている。しかし、人と呼ぶにはあまりに冒瀆的な姿だ。顔に瞳は無く、黒い痣のような斑点が二つだけ。左右に 4 対、計八本生えた腕は全て左腕だ。頬まで大きく裂けた口からは真っ赤な液体が垂れ流されており、その中から二つに枝分かれした長い舌が覗いている。そんなこの世のものではない生命が、木々をなぎ倒しつつこちらへ向かってきているのだ。SANc 1d4/1d10

その存在は村長の前で止まると、尾を使って村長を締め上げる。八本の腕は残らず村民を捕まえ、その首を振じり殺害する。凄惨な光景が目前に広がっているが、村民に夢中になってる今ならこの怪物から逃げられるだろう。

戦う場合のステータスは後付参照。

逃げた場合、急いで村の駐車場に向かう。ここで田中を救っていないければ車で村を出発する準備をしている田中に出くわす。

「なんかすっげー怖えのが俺のこと閉じ込めてた場所ぶっ壊してって！怖すぎて氣い失ってて、気付いたらどっか行ってたから逃げなあかんって思って急いでここまで来たんだよ！」

全員が乗り込んだのを確認して田中の車は村を発つ。その後はひたすらに村から離れるように、運転を交代しながらも車を走らせた。

—————後日。

阿久土井村が山火事に巻き込まれて無くなったというニュースが流れてくる。真実か嘘かは知らないが、もうあの村がないという事実は変わらない。探索者たちは変わらない日常に戻っていく。

クリア報酬：生還+祠破壊達成 SAN 値 1d6+1d10 回復

後付:戦闘ステータス

蛇駄陀様:

STR:40 CON:34 DEX:25 APP:2 SIZ:30 DB:+3d6 HP:32(装甲 1)

尾での組み付き(65) 拘束。 1d10/ラウンド。

叩きつける(60) 尾の叩きつけ。 1d8+1d6

薙ぎ払う(25) 全体攻撃。 1d6+DB

こぶし(40) 組付き中でも攻撃可能。 1d8

正体は野良ショゴス。蛇も食ったし死体も食った。食えば食うほどでかつよになっていくが、同時に阿久土井村に恨みを持った人物を食い続けたために殺害優先度は村民>よそ者になった。

村長:弱い。

DEX:8 STR:7 SIZ:11 HP:9 DB:+0

武器を振るう(25) 鍬で殴ってくる。 1d4

護衛:普通。探索者に応じて戦う数を増やしている

DEX:11 STR:13 SIZ:12 HP:13 DB:+1d4

武器を振るう(35) 鍬で殴ってくる。 1d4+DB

あとがき

因習村っていいよねって話をここでしたかった。

本当は生贄用にもう一人小さい子を蔵に入れておく予定だったけど、背景が畜生になってきたから諦めて田中に犠牲になってもらいました。いつもありがとう田中！

ED描写に関してはある程度の形決めとかなないとグダるから想定EDだけ書いてる。それ以外はメモ帳形式でアドリブがやりやすいよ！（丸投げとも言う）

テストプレイはこれが冊子になった後でする予定なので完成度に関しては目を瞑っていただきたい。

でも俺はカオスな CoC が大好きだから気合で回すぜ★
では次のシナリオで会いましょう。

『ピクミンブルーム』
でピクミンを愛でよう！

HN：梨

1. 『ピクミンブルーム』とは

『ピクミンブルーム』は、「ピクミン」と呼ばれる生きものを育てるゲームである。ピクミンとは、任天堂のゲームシリーズ『ピクミン』に登場する、小さくて不思議な生きものである。このゲームでは、かわいいピクミンたちと一緒に歩いたり、写真を撮ったりすることができる。また、歩数や歩いた場所、ライフログなどの記録もできる。



2. あそびかた

・ピクミンを増やそう！

ピクミンは赤ピクミン、黄ピクミン、青ピクミン、紫ピクミン、白ピクミン、岩ピクミン、羽ピクミンの7種類がいる。ピクミンブルームでは、ピクミンの苗は歩数に応じて成長する。一定歩数を歩くと、ピクミンを引っっこ抜けるようになる。

・ピクミンにおつかいを頼もう！

歩いていると、ピクミンの苗や果物などのアイテムを見つけることができる。ピクミンに「おつかい」をたのむことで、アイテムを回収してもらうことができる。果物を集めると、ピクミンが好きな「エキス」を手に入れることができる。



・ピクミンの花を咲かせよう！



ピクミンは「エキス」をあげると花を咲かせ、その花びらを集めることができる。エキスによっては様々な花を咲かせることができる。

←桜の咲いた白ピクミン

・ピクミンと歩いて花を咲かせよう！

花が咲いたピクミンから、花びらを集めることもできる。集めた花びらは、ピクミンと一緒に花植えしながら歩けば、プレイヤーが歩いたところに花が咲かせることができる。

・デコピクミンを集めよう！

ピクミンに花を咲かせたり、おつかいを頼んだりすると、「なかよし度」が上がっていく。「なかよし度」がハート4個分あがると、ピクミンをデコ（アイテム）を身につけた「デコピクミン」と呼ばれる姿にすることができる。デコはピクミンの苗を見つけた場所に由来する。



←郵便局で見つけた黄ピクミン。なかよし度が上がると、切手を身に着けた。

生まれた時から「デコピクミン」になる特別な苗（「大きな苗」「金の苗」）も存在する。また、デコピクミンは期間限定のイベントでしか手に入らないものもある。

イベントで見つけた金の苗の赤ピクミン。フィンガーボードを身に着けていた。→



・ピクミンと写真撮ろう！

「ARモード」に切り替えると、スマートフォンのカメラを通じて映された風景にピクミンたちが出現し、写真を撮ることもできる。

・1日をふりかえろう！

1日の終了時には歩数や歩いたルートを確認でき、ライフログ機能にメモや写真を残すことができる。ピクミンとの思い出を残そう！

3. 最大の特徴「ピクミンが死なない！」

ゲーム本編のピクミンシリーズでは、ピクミンは集団なら強いが、単体では弱いので敵に食べられたり、燃えたり、おぼれたりして死んでしまう。

しかし、ピクミンブルームではピクミンを捕食する生物がおらず、危険なエリアもないので、絶対にピクミンが死ぬことは無い。ピクミンブルームでは、かわいいピクミンたちを安心して愛でることができる！

4. おわりに

ピクミンを心置きなく愛でることができる最高のゲームです。デコピクミンは、どんどん新しいものが追加されており、楽しみが尽きることは無いです！興味のある方は、ぜひ始めてみてください！



終わりに

編集部です。最後まで読んでくださった方、一部だけ読んでくださった方、「最後まで読んでやろう！」という方、みなさんとりあえず読んでくださりありがとうございます。これを機にゲーム研究会に興味を持っていただけたならば、ぜひ一度覗いてみてください！

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

以下、寄稿して下さった研民の一覧(50音順、敬称略)です。

- ・ Eema
- ・ kyoka
- ・ Ryo
- ・ おきの
- ・ クロード
- ・ 之達磨
- ・ チルノ天才
- ・ 春
- ・ ひーこー
- ・ ゆーれー
- ・ komegirusi
- ・ NotOdayaka
- ・ syn
- ・ 神風
- ・ こげトマト
- ・ ずんだくん
- ・ 梨
- ・ はんぎき
- ・ まあ

愛媛大学ゲーム研究会編集長 yonowaru

同副編集長 komejirusi/はんぎき

表紙担当 たくと

裏表紙担当 編集部一同



愛媛大学 ゲーム研究会