

# 目次

- p.1 QWOP エリザベス
- p.5 「機動戦士ガンダム」そしてそのシリーズが持つ魅力 ユキサ
- p.14 キャプテン翼 RISE OF NEW CHANPION キャラ育成論基礎(必修) 安綱
- p.27 フェルディナント=フォン=エーギル育成論 べに
- p.37 TEPPEN デッキ紹介 黒緑人間軸〈まもりの大楯〉 ツボ
- p.46 スーパーマリオブラザーズ35の紹介と攻略情報まとめ ばんぱく
- p.55 フードファイターは吐き出したい ～ドスジャグラスの生態考察～サカナニキ
- p.63 マネーゲームを始めてみた しろこめ
- p.72 あつまれどうぶつの森「株価理論入門」 麒麟
- p.87 女性向けゲーム嫌いによるツイステレビュー フユ茶
- p.94 ファイアーエムブレム風花雪月 聖盾+大盾の可能性 ミロ

QWOP

HN:エリザベス

## 1. QWOP とは？

その名の通りです。キーボードの Q キー W キー O キー P キーを使って人を操作し、百メートル走のタイムを競うというゲームです。有名なゲームなので説明する必要性は少ないとは思いますが、よくわからんという人は youtube で検索してください。みればわかる。

## 2. QWOP の特徴

このゲームの最大の特徴は何といってもその操作難易度の高さ。getting over it やくまのプーさんのホームランダービーに近いものを感じます。大体の人はこれで大体察しが付くかと。まず走ることができないため、百メートルのタイムを競うどころか何メートル進められるかが問題になってきます。嘘に決まってるだろと思ったそこのあなた！30分でいいからプレイして来い！

## 3. 操作方法について

4つのキーを使って人を操作します。Q キーで右足の太ももを前に、左足の太ももを後ろに動かします。W キーはその逆で、左足の太ももを前に、右足の太ももを後ろに動かします。続いて、O キーで左ひざを曲げ、P キーで右ひざを曲げます。操作はこれだけ！簡単でしょ？ちなみにこの記事を書いているときに実際に操作しながら確認をしています。指の感覚で覚えているので説明がなかなか難しいのです。

#### 4. プレイ記録

今回プレイしてみたのは約一週間ほどです。だいたいの経過を書いてみようかと思います。

1日目 初めて触ってみたが、本当に操作の仕方がわからず、ストレスが一瞬でマッパになった。どのキーを押せばどこが動くのかわからないというのが一番の原因ではないかと。約30分ほどプレイして終了。

2日目 この日もほとんど進歩はなかった。とりあえず冷静になってそれぞれのキーの対応する動きを確認することにした。30分ほどで終了。

3,4日目 昨日確認した動きをもとに考えながらプレイ。こちら辺がターニングポイントであったため、詳細は後述する。プレイ時間は2時間ほど。

5,6,7日目 どの日も記録更新に向けてプレイ。大体1~2時間ほどプレイしたが、結局百メートルを達成できず、泣く泣く七十五メートルを最終到達地点として終了。途中からその日ごとに書くことがなくなったため省略しました。ごめんなさい。

#### 5. 操作するときに行ったこと

前項の3,4日目の詳細を説明しようと思う。この日で私がしたことは、動画で、走るときの足の動きを確認したことである。2日目にキーに対応した動きを確認したのはこのため

ある。動画で確認した動きを参考にし、それぞれのキーの役割を確認しながら操作することによって初めてまともに走ることができた。それとともに、人間が走る原理も少し理解することができた。

#### 6. ももあげ、階段ダッシュといった練習の意味

これらの練習に意味はあるのかと長年疑問に思っていたが、このゲームをプレイして初めてその意味が理解できた。このゲームの肝はそれぞれのキーの押すタイミングである。押す順番は Q→O→W→P であるのだが、ただ押せばいいのではなく、しっかりと人間をみて判断しなければならない。着目すべき点は太ももをあげるタイミング。Q,W キーを動かしたときに後ろに行った足が前に出る瞬間があるのだが、このタイミングで O,P キーで太ももを操作することで、太ももの動きを推進力に変えることができるのである。QW キーだけでは一切前進しないことから、いかに太ももの働きが重要であるかが理解することができる。

#### 7. 結論

Q→O→W→P の順で押せばたぶんうまくいくと思います。だれか百メートル達成してね。

「機動戦士ガンダム」

そしてそのシリーズが持つ

魅力

HN:ユキサ

## 【初めに】

はじめまして。ユキサです。今回は題名の通り「機動戦士ガンダム」、そしてそのシリーズそれぞれが持つ魅力をお伝えできればと思いこの記事を書かせていただきました。これを読んだことで「機動戦士ガンダム」そしてそのシリーズに少しでも興味を持ってくれれば幸いです。またこれは私自身の主観で書いたものでありネタバレがないようあまりアニメや作品本編の話は致しません。至らない点など多々あると思いますがご了承のほど、そして最後までお付き合いのほどどうかよろしくお願い申し上げます。

## 【ガンダムって何？】

そもそもガンダムって何？という人も少なからずいるでしょう。またガンダムという言葉自体は聞くけれど他はあまり知らないという方もいるかもしれません。自分なりに開設してみるとガンダムとは1979年4月に名古屋テレビ放送、その他テレビ局によって第1作

「機動戦士ガンダム」が放映されそれが人気を博し後に続編シリーズや新たな世界戦で物語が描かれ今なお続く日本を代表するアニメの一つとして知られているというのがガンダムであると思います。ではなぜここまでの人気が出るに至ったのでしょうか？次からは私が思うガンダムの魅力を語っていきたいと思います。

## 【ガンダムの魅力①：機体のカッコよさ】

第一に挙げられるのが機体デザインのカッコよさです。ガンダムと

言ってもそれらの作品に登場する機体は様々です。ガンダムといってもその作品に出るガンダムが 1 機体だけというわけではないのです。主人公が乗るガンダム系の機体や主人公の見方が乗る機体、ザクのような敵方が登場する機体など、数多くの作品が出た現在ではその総数を数えるのは困難だといえるでしょう。ガンダムがカッコいいという人もいればザクのような敵方の機体でもカッコいいという人は多くいらっしゃるでしょう。このように機体の数だけそれに対する思い入れや思い出がありそれを大事にするというのがガンダムのファンの間ではある種当たり前のことではないかと私は思います。ぜひ皆さんも自分のお気に入り、好きな機体というものを探してみてもはどうでしょうか。

## 【魅力② ガンプラの存在】

次にあげられるのはガンプラの存在です。ガンプラとは何かということとその名の通りガンダムのプラモデル通称ガンプラのことです。1980年7月に発売された144分の1スケールのガンダムのプラモデルが発売されたことをきっかけにその後は数多くのガンプラが発売。今では海外にまでその販売域を広げ世界でも多くの人気を博している日本を代表するプラモデルの一つと言えるでしょう。現在は先ほど挙げた144分の1スケールのハイグレード（通称HG）、リアルさを追求した同じく144分の1のリアルグレード（通称RG）、100分の1スケールのマスターグレード（通称MG）、そして60分の1スケールのパーフェクトグレード（通称PG）の大きく分けて3種類のブランドで発売されそのほかにも多くのブランドで発売さ



れています。ハイグレードは価格が 1000 円台からと手の届きやすい価格帯に設定されており、またパーツの数も比較的少ないものが多いです。発売されているガンプラのバリエーションも 4 種のブランドの中では 1 番多く自分の欲しい機体が見つかることが多いと思います。そのため初心者の方も安心して組み立てることに挑戦できる 1 番おすすめのブランドとなっています。私も何種類か組み立てたことがありますけどどれも組み立てやすく時間も 2 時間あればだいたいのは組み立てられると思います。稼働も良好で原作で構えていたポーズをとらせることも簡単でした。次にリアルグレードですがこれは先ほどのハイグレードとスケールは同じ 144 分の 1 ですがパーツ 1 つ 1 つのサイズが小さいことから制作難易度がハイグレードと比べると幾分高いように感じます。価格帯も 2500 円から 3000 円台と手の出しにくさが少し上がりガンプラづくりになれたという中級者向けのブランドだと思います。私もいくつか作ったことがありますけど組み立てにはだいたい 4、5 時間ぐらいはかかりパーツのはずれも多い印象でした。ただリアルさはその名のとおり出ておりハイグレードより本物っぽさを求めるなら購入の価値があると思います。次にマスターグレードです。マスターグレードはスケールが 100 分の 1 と規格がアップしましたがその分パーツ数も増加するため制作するにはかなりの時間、労力を必要とすると思います。価格も 3500 円から 6000 円とお財布からはかなりの出費となる人もいるかもしれません。ですがその分可動域や機体のディテールはかなりの再現度を実現しており、かけた手間暇に釣り合うブランドだと私は思います。最後にパーフェクトグレードです。

このブランドのスケールは60分の1と4つのブランドの中では最大級のものになっておりそれに比例するかのごとく値段、パーツ数ともに最大級を誇るブランドです。私が見た限りでは1つのパーフェクトグレードにつき箱のサイズは1メートルを超えるものもあり値段はどれもが1万円オーバー、最高値のものだと3万円に届くものもあったと思います。製作時間も1日を超える場合が多く買う時から多くの葛藤、そして疲労と戦わねばならないと思います。ですがその分制作しきった達成感は他のブランドとは比べ物にならないでしょうし各部に仕込まれたギミックや再現度は納得のいくものに仕上がっていると思います。ガンプラ好きの人ならば1度は挑戦してみたいブランドだといえるでしょう。簡単ではありますがガンプラの解説は以上となります。皆さんも作品を視聴して自分の好きな機体が出来たらその期待のガンプラを作って飾ったり遊んだりすることをしてみてはどうでしょうか？趣味の一つとしてみるのもいいかもしれません。

### 【魅力③ アニメのストーリー、そして登場する人物や人間関係】

ここからはアニメ本編の話になります。ガンダムシリーズは多くが宇宙戦争を描いたものになります。例えば初代の「機動戦士ガンダム」では宇宙に浮かぶスペースコロニー（宇宙に浮かぶ人口の居住地）サイド3がジオン公国を名乗り地球連邦政府（当時地球を治めていた政府組織）に対し独立を賭け宣戦を布告。ジオンには地球連邦に対し圧倒的な数のハンデがあったが新型の兵器である人型機

動兵器モビルスーツの登場により優位に立ち戦局のなかでスペースコロニー落としなど非人道的な作戦も多く決行され当時の総人口の半数を死に至らしめるほどの凄惨な戦争となっていた。という流れからストーリーは始まります。このあとどうなるかはぜひとも自分の目で確かめてみてください。このような宇宙と地球間である2つの大きな組織が戦争状態、もしくはそれに近い状態にあるという点は多くの作品で共通しているものだと思います。そしてそれらの物語で登場する各種のキャラクターがまた物語を面白くさせます。その人の生き様や残した名言、そして自分の仲間や敵との間で構築される人間関係など魅力的な点はここでは書ききれないほどに登場します。皆さんも是非1度はガンダム作品を手にとって鑑賞してみてください。多くのガンダム作品は各種レンタルビデオ店などで借りることが出来ます。放映時間も通常のアニメ版ならば30分と他のテレビアニメと変わりありません。それらの作品たちを見ていくことできっと皆さんのお気に入りのキャラを見つけられるはずです。そしてそのキャラが乗る機体のガンプラを作るというのも楽しいものだと思います。

#### 【魅力④ アニメやその他の媒体に使われる楽曲、BGM】

アニメのオープニング、エンディングに使われる曲や劇中で流れるBGMも人気を支えている一つの要因だと思います。アニメ本編や各種ゲーム等に使われる曲は原作が作り出す雰囲気にもマッチしているものが多く非常に聞き入ることのできるものとなっています。ある曲を聴いてその曲が使われている場面を頭の中で思い返すな

んてことをしている人も数多くいらっしゃるのではないのでしょうか。自分もそんなファンのひとりであります。ガンプラを作りながらその機体が登場するアニメや曲の BGM を聞くということをしてみてはいかがでしょうか。非常に感慨深い気持ちになれると思います。

### 【魅力⑤ 各種ゲーム作品】

ガンダムシリーズはその人気からこれまで多くのハードでゲーム作品が登場しています。その中でも私がお勧めしたいのは今年（2020年）7月月末にプレイステーション4（以下 PS4）向けに発売された「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス マキシブースト オン」（通称 マキオン）です。このゲームは2010年に発売された「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス」のシリーズ作品で今現在発売されているガンダムゲームの中では最新のものとなります。ジャンルとしては2対2の対戦型アクションゲームであり、このゲームは2018年9月末までアーケードゲームとして設置されていたものを PS4 に移植したものとなります。このゲームのシステムは簡単に言うと6000あるコストというものを奪い合うという方式をとっています。つまり自分のチームが相手のコスト6000を奪えば勝ち逆に奪われると負けということになります。各機体にはコストが設定されておりコスト別に1500、2000、2500、3000と四つのコストがあります。例えばガンダム（初代の機動戦士ガンダムに登場）はコスト2000です。自分の機体が撃墜（自分の体力が0になる）とその機体分のコストがなくなり6000あるコ

ストを0にするという流れになっています。各機体に強みがありどの機体でも操作していて非常に楽しみがあると思います。自分の好きな期待を自分の好きなように動かすというのがこのゲームの最大の楽しみな点でもあるため一度はまればその面白さに取りつかれるという人も少なくないように思います。各機体の原作再現度はかなり高く原作を知っていればいるほどその再現度の高さに驚くことと思います。またこのゲームにしかないキャラどうしの掛け合いも魅力の一つです。原作で登場した掛け合いや登場していないもの、そして他作品のキャラどうしが掛け合うクロスオーバーしたものなどガンダムシリーズを知っていればいるほど楽しめるものとなっています。ただこのゲームには問題点もありそれは煽り行為が頻発に行われるということです。このゲームには対人要素としてインターネットを使った対戦があるのですがこの試合で自分のチームが負けると相手方から「助かりました」などという通信メッセージが送られてくることがあります。これは明確な自分に対する煽りでありあまり推奨される行為ではありません。ほとんどの人はこのような行為をしませんが一部の心のない人たちによってこの行為は行われこのゲームの民度というものは他のゲームに比べかなり低いといわれる結果となっています。正直この行為をする人はいくら注意喚起されても一定数はいるため対人戦をするにはある程度の覚悟がいきます。このような行為をされたら基本無視して次の試合に切り替えるなどある程度の対策が必要になると思います。このようなことをしないといけない時点で悲しい気持ちになります。もうこれはしょうがないものだと私は思っています。このように悪

い面もありますがそれがあつたとしても買う価値のあるゲームだとは思いません。自分の好きな期待を自分の好きなように動かせるという要素は他のゲームにはないこのゲーム唯一の要素でありそれだけでも非常に楽しめるものであるためぜひ購入してプレイしてみてもはどうでしょうか。

### 【最後に】

簡単ではありますが「機動戦士ガンダム」そしてそのシリーズの紹介を終わりにしたいと思います。ここで取り上げた内容はほんのごく1部であり紹介した内容以外にも多くの要素があると思います。たとえを挙げるならばテレビアニメとして放映されていない作品もありそのなかには発表から多くの年月を経た今でも寝強い人気があるものもあります。それらについてはぜひ自分で調べてみたり、視聴や購読、関連ゲームをプレイするなどしてみてください。自分で経験することでガンダムという作品の魅力をより多く見つけられることが出来るのではないのでしょうか？最後にこの記事を見て一人でも多くの方がガンダムという作品に触れることを願っています。ここまでのお付き合い本当にありがとうございました。では失礼します。

キャプテン翼 RISE OF NEW CHANPION

キャラ育成論基礎（必修）

HN:安綱

## はじめに

発売から約3ヶ月が経とうとするキャプテン翼 RISE OF NEW CHAMPIONS(以下キャプ翼 RONC)。発売当初は超次元サッカーだの、ファールの無い世界だの言われていた本作だが、ゲームオリジナル要素のキャラクリ、そしてオンラインマッチでは、特異な文化や一部の人しか知らないテクニックが編み出されていた。

そこで、このゲームを新規に始めるにあたり、基本的なテクニックなどは勝手に身につけて行くと私は考え、ここでは育成とオンラインを中心とした上級者を目指すための情報を記す。

## キャラ育成論本文

キャラの育成において、最も重要なのはスキルである。

優秀なスキルや、必要なスキルを持ってさえいれば、多少ステータスが低くてもごまかすことが可能である。ただし、オフェンスとディフェンスのステータスについては、数値が直接効果の発動の可否に係わるスキルが一部あるため事情が異なる。

## 中学校選択

まず、キャラ育成で初めに選ぶ中学校のそれぞれの特徴は以下の通り。

ふらの中

チームゲージ上昇の条件は良いチーム評価を取ることである。



その性質上、ゲージはもっとも上げやすい。しかし、慣れてくる  
と他の学校のゲージも上げやすいので魅力は薄い。

「松山の呼びかけ」は選択できるグループを二つにする。単純だ  
が強力。

## 武蔵中

チームゲージ上昇の条件は試合前にランダムに3つ提示される  
各スタッフの評価のノルマを達成することである。

キャラの苦手分野の評価の達成はやや難しく、得意分野が選択肢  
に入っていないこともあるため、難易度はやや高い。

ただし、高ステータスのキャラを作る上ではどうせ評価を上げる  
必要があるので、最終的には自然と満たす条件である。

「三杉の分析」はグループ内のキャラを任意のキャラと入れ替え  
る。

使用可能回数は多いものの、一度に選べる選手の数少なく、弱  
く見えるが実は最も優秀と言っても過言ではないアピールコマン  
ド。

このコマンドで選択できるキャラは「全て」。つまり、最初にマ  
イフレンドシップに設定していない自チーム以外の違うポジショ  
ンのキャラとも交流することが可能である。

専用育成スキルも強力で、慣れると強いキャラを最も作りやすい。

## 東邦学園

チームゲージ上昇の条件は相手と一定以上の点差をつけること

である。

序盤は日向のおかげで点を簡単に取れるが、世界編からは難易度が上昇する。

キャラのシュート評価を SSS にする場合にはどうせ大量得点する必要があるため、高ステータスキャラを作る上では必須の条件ではある。ただし、相手に得点されると点差は縮まる。

「日向の咆哮」はランダムに3つのグループを選択する。

はっきり言って使いづらい。最終的に選べるキャラの量は「松山の呼びかけ」と変わらない上に、グループを選択できないため全く安定しない。

## 育成方針

このゲームでは、何でもできるキャラを用意して使うのではなく、ポジションごとにある特定の分野に特化した選手を作るのが基本である。そこで、ポジションごとに主な運用方針を記す。

### ストライカー型 FW

もっとも基本的な FW。高いパワーのシュートを打ち、相手ゴールを狙う。

ただし、現在はやや万能気味に高ステータスを求められるポジションである。まず、突破力とシュートの弾道強化のためにオフェンス。さらに当然ながらパワー。加えて相手 DF に容易に追いつかれないための最低限のスピード。そしてキックゲージ増加用のテクニックが必要である。

要求されるステータスが多い割に、最近の DF が非常に強力なこともあり、徐々に一撃型が主流になりつつある。

## 一撃型 FW

現状最も実用的とされる FW。あらゆる手段で相手キーパーを一撃で貫く威力のシュートを繰り出す。

具体的には、個人技型、空中型、連携型、ノマシュ型などにさらに分類される。

ハイファイアーショット、スカイラブツイン、ジャスティス・ブレイク、クリスタルオーバーヘッド等、それぞれの分野で強力なシュートに、そのシュートを強化するスキルをふんだんに盛り込むことで威力を極限まで高める。さらに威力を求める場合は、一撃必殺などを併用すると良い。

一撃の実現のためには、後述するクロッサーやパス特化型キャラにパス後のシュート威力を高めるスキルを要求することもある。

ノマシュ型はかなり特殊。ノマシュとは、ノーマルシュートの略であり、必殺シュートではないシュートを指す。

ノマシュ自体の威力がそこそこあり、かつ本来発動するはずの必殺シュートの威力がなぜか乗ることを利用し、2ゲージ貯めた普通のシュートをひたすら遠距離から放つ。

ノマシュの利点はそのまま、「必殺シュート」ではない点。これにより、演出が発生せず、敵のブロックが発動しない、スーパーセーブが発動できない、と相手の防御行動を一方向的に封じられる。

## テクニク型 FW

ポジション位置を活かし前線へ向かい、高いテクニクでクリティカルを狙う FW。自然とキックゲージ増加の条件を満たせ、パワーは必ずしも必要ではないのでストライカー型よりも育成は楽である。

ただし、テクニク型シュートはどこまでテクニクを高めても結局は確率なので、実用的な確率にすることはできても結局安定感には欠ける。

現在の主力ではないものの、ポテンシャルはあるため、一人忍ばせておくと案外活躍するかもしれない。

このタイプに限ったことではないが、テクニク型シュートはブロックに非常に弱いので注意。

## DF 的 FW

特殊な FW。「DF 的」と書いたが、DF の仕事をするわけではなく、敵陣深くにあるボールをタックルで取れるように DF 系のステータスを高め、タックル系のスキルを搭載した FW。

ボールを奪った後は本命の FW にボールを渡すか、無敵時間を利用して自分でシュートを打つ。

相手の鳥かご対策にもなる。

## クロッサーFW

常に前線に位置し、突破力を駆使してサイドにボールを運び、パ

ス系スキルで中央のFWを補助する。

ポジショニングが前線なのが利点だが、正直MFに任せてよい仕事である。

### ドリブル特化MF

スピードとオフェンス、そしてキープ系のスキルに特化し、とにかくボールを持って前線へ運ぶ。サイドまで行くとパスを出すか、自分でアナライズシュートを打つかする。

追加でパス系のスキルを取ればパス型、フィールドのアーティストを取ればVゲージ溜めの要素も兼ねる。

### パス特化MF

パスを受け取る味方を強化するスキルを大量に積み、味方を強化する。一撃シュートの補助や仲間のスピリット回復にも使える万能型。

### ロングシュートMF

一撃型FWの能力を持つMF。正直中途半端で、素直にFWを使うか意外性から後述するDFを使った方が多い場面が多い。

### Vゲージ溜めMF

ドリブル系のスキルと、魅惑のプレー、フィールドのアーティスト、絶対支配を積みひたすら1対1に勝利することでVゲージを溜める。

Vゲージを間接的に攻撃にも防御にも使用できるため、最低でもチームにひとり欲しい。

## スーパー型 DF

最も基本的かつ、ほとんどの DF はこれである。タックルを強化するスキルや相手に追いつくためのスキルを積み、素早くボールを奪う。非常に単純な役割である。

## パワー型 DF

遠距離から一撃必殺を狙う DF。

相手からすれば不意を突かれることになり、注意すべき選手が増えることになるため一人いると戦術の幅が広がる。

## スタッツ稼ぎ

強力な選手を作るためには、マイスタッツを上げることが重要である。スタッツによる上がり幅は大きく、高難易度の CPU といい勝負をしてノーリトライボーナスを得るよりも、リトライして難易度を下げて圧倒する方が稼げるほどである（もちろんノーリトライボーナスも取るに越したことは無い）。

以下、稼ぎ方を記す。

## シュート

シュートを打つのではなく、点を取る。そのため、キーパーを削るよりも釣りだしシュートや左サイドアナライズで直接点を取っ

た方が圧倒的に効率が良い。

## ドリブル

ドリブルムーブで相手を抜く、これだけ。シュート評価のために前線へ行こうとすると、自然とこの評価も稼げるだろう。

## パス

Vゾーンを発動し、ロングパスマーブ→自キャラへ戻すをひたすら繰り返す。もしアシストが可能なら、一気に稼げる。

## ブロック

相手のエースストライカー以外のFWにボールを渡し、自キャラを敵選手と味方GKを結ぶ直線上に配置する。顔面ブロックか超反応ブロックがあると効率が良い。

## パスカット

もっとも稼ぎづらい。無理なら諦めても良い。

主には二つあり、敵MFと距離の近い敵FWとの間でパスカットを狙うか、敵GKのパンツキックをコート中央付近で狩る。

## タックル

自陣のサイド深くで味方のいない方向にスルーパスを出し、ボールを拾った敵に即タックル。ルーラーカットがあると効率が良い。

味方DFは全員コンビネーションオーバーラップで前に出すと

邪魔が入りにくい。

## まとめ

今回紹介した攻略情報は、実際のところ基礎の基礎に過ぎない。

しかし、ネット上に攻略情報はほとんど転がっておらず、現状 SNS を利用して有識者と交流するか、YouTube などの動画配信サービスの生放送で情報を交換し合うことでしか攻略情報が手に入らない。

そのため、ここに記した情報が攻略への足掛かりとなることを期待している。

みんなもキャプ翼 RONC 遊ぼうね！（字数ギリギリ）

以下は本文中に入らなかったが知っている役立つ情報。

## ゲーム全般

- 一部のタックルを除き、タックル成功時にキャラが短時間無敵となる。無敵時間はキャラ横の星マークで示されている。無敵時間中のキャラからボールを奪うことはできず、ほぼ確実にドリブル突破される。
- スキルのステータス変化量は、「少し」<「より」<「大きく」<「より大きく」
- 同じ「大きく上昇」でも上昇量には差がある。具体的には、発動が容易で常時発動する「オフェンスマスター」などは上昇量が低く、デメリットがある「スロースターター」などは上昇量



が高い。

## キャラ育成

- バック開封時、最後の取得アイテム一覧画面でオートセーブが行われる。つまり、バックを1つ購入し、最後のアイテムが表示された時点まではリセマラが可能。
- チームゲージマックス時に手に入る育成スキルの候補は、選択する前ならリセマラ可能。
- 一部の試合では敵が特殊な AI を持っており、それを利用すると育成で多少楽ができる。(イタリア前半戦は敵がルチアーノにパスを出さないため、自キャラをタルデリのマンマークに付けておけばパスカットの育成で楽できる)
- マイフレンドシップに設定しなくても交流できるのは、同じ中学校の選手と同じポジションの選手。なお、GK は DF と同じポジションとして扱う。
- 武蔵の「魅惑のシュート」、東邦の「覚悟の一回」など各校専用の育成スキルが存在する。
- 「飽くなき攻撃」、「誰もが認める実力」は世界編から入手可能。
- 強力なスキルは大抵、フレンドシップだけでなくキャラのカードそのもののレベルも上げる必要がある。ガチャが嫌ならゴールデンボールを使うと良い。

## オンライン対戦

- 左サイドアナライズシュートなど、一部の確定シュートは打た

れる前にスループスのボタンでキーパーを前に出しておく  
と防げる場合がある。

- ストーリーとは異なり、試合中にキャプテンを入れ替えることが可能。複数のキャプテンスキルを使えるので、戦術に幅が出る。
- ラグが酷い場合は R2 でのタックルが当たらないことが多々あるため、R1 を使った方が良い。

“翼——

なぜサッカーはこんなにも楽しいんだろう  
世界中でもっとも愛され親しまれているスポーツサッカー——  
おれが思うに それはもっとも単純で  
もっとも自由なスポーツだからじゃないだろうか

グラウンドに立てば 監督からのサインなどなにもない  
自分で考え 自分でプレイする

なににも縛られることなく  
他の 10 人の仲間たちと ただ一つのボールを目指し  
戦うスポーツ サッカー

サッカーは自由だ  
グラウンド中央 ボールを持ったら どうする 翼

なにをしてもいいんだ  
ドリブルしても パスしても シュートしても  
なにもしないで止まってたっていい  
パスだって 前にも横にも後ろにも  
どこだって OK  
それは ドリブルだっていっしょだ

翼 サッカーは自由だ——  
おれは そんなサッカーが大好きだ  
だから 翼にも サッカーをやり続けるならば  
だれよりもサッカーの  
その楽しさを愛してほしい——”

キャプテン翼 ロベルト・本郷のノート 52 ページより

『Fire Emblem 風花雪月』より

フェルディナント＝フォン＝エーギル

## 育成論

HN:べに



※This Chin-anago has nothing to do the article.

ファイアーエンブレムではありません。

ファイ“ア”ーエ“ム”ブレムです。(発音はファイアーエンブレムでいい)

こんにちは、2回生のべにです。突然ですが皆様、「ファイアーエムブレム(略称FE)」ってご存じですか？おそらく一度くらいは聞いたことがあるのではないのでしょうか。そう、スマブラのマルスとかアイクとかの原作です。何となく「難しそう」というイメージを持っている人も少なくないと思われます。本記事はそんな方々にFEの魅力をつっぷりご紹介！……ではなく、完全に既プレイの方向けに書きました。一応未プレイの方にも配慮したつもりですが、多分読みにくいと思われます。

今回の記事は、「FE 風花雪月」におけるキャラクターであるフェルディナント＝フォン＝エーギル君の育成に関するまとめです。彼と言えば出撃時の「我が名は！フェルディナント＝フォン＝エーギル！！」という掛け声特徴的なキャラクターです。「FE 風花雪月」のキャラクターは大概フルネームが異様に長く(アネット＝ファンティーヌ＝ドミニクとか、フェリクス＝ユーゴ＝フラルダリウスとか)、全てのルートでプレイした方でも「推しのフルネームしか覚えてない」という方もかなりいる印象ですが、このフェルディナントは出撃時に毎回この名乗りを上げる為、まあまあ名前が長いにも関わらず、作品内で最もフルネームを覚えられているキャラクターとなっています。因みに、出撃時以外でも割と名乗るので、覚えやすさに拍車が掛かっています。

さて、本題に戻りましょう。私はこの作品を蒼月→紅花→翠風→銀雪の順番で遊んだのですが、まったく意図せず全ルート彼と共に歩みました。その為フェルディナントを4回育成したのですが、兵種によってまーあ最

終ステータスがバラバラ。とても興味深く、今後彼を育成する人の参考になればいいなと思いましたので、本記事にてまとめさせていただいた次第です。最後まで読んでいただけるととても嬉しいです。

エー  
ギル

(本当は本家本元のエーギルを載せたいのですが、

著作権が怖いので私の手描きエーギルで失礼します……)



## はじめに

ステータスの善し悪しを語る為には基本の成長率(どのステータスが伸びやすいユニットなのかという指標みたいなもの)との比較が必要になりますので、ここにフェルディナントの初期値と成長率を書いておきます。

項目	初期値	成長率(%)
HP	28	50
力	8	45
魔力	5	20
技	6	40
速さ	8	50
幸運	6	40
守備	6	35
魔防	2	20
魅力	7	40

得意技能: 剣術、槍術、斧術、馬術

苦手技能: なし

才能開花: 重装

個人スキル: 自信家……HP が満タンのとき、命中・回避+15

体力と速さが高いユニットです。彼を運用する際は、この 2 つのステータス(特に体力)の管理が個人スキル「自信家」の発動に非常に重要です。

## 1:蒼月

兵種:パラディン Lv.41

HP	57
力	36
魔力	15
技	27
速さ	26
幸運	22
守備	25
魔防	14
魅力	24

経由兵種:ソシアルナイト→パラディン

1周目だった為、兵種スキルとか育成方針など何も考えずに育成しました。要するにこれがデフォルトのフェルディナントです。何とも言えない感じしてますね。デフォルトなので使い勝手はそこそこののですが、馬に乗せると速さが伸びにくく(成長率補正值-10)になってしまうのが痛いです。40%はちょっと難しいラインですからね……。正直2週目以降は別兵種でやりたいなといった所です。

総評:良くも悪くも普通です。特に尖った所もなく、困った時は出しとけみたいなユニットです。



## 2:紅花

兵種:ソードマスター Lv.39

HP	56
力	27
魔力	9
技	25
速さ	35
幸運	23
守備	21
魔防	10
魅力	27

経由兵種:剣士→傭兵→ソードマスター

私の友人にエーギル育成大好きマンがいるのですが、彼曰く「エーギルは黙ってゾドマスにしとけ」とのことでしたのでソードマスターにしてみました。結論から申し上げますと、クソ使いやすいです。フェルディナントの速さを更に底上げし、攻速落ちしない軽い武器で戦い続けるその姿はまさに全自動回避マシン。難点は敵が倒せないことです。「敵が倒せないってそれダメなやつでは…？」と思ったそこの貴方！FE 風花雪月は回避ゲーなのでこれでOKです。

総評:一度覚えたら忘れられない味です。あまりにも有能すぎる。

### 3: 翠風

兵種: 踊り子 Lv.41

HP	53
力	29
魔力	14
技	25
速さ	29
幸運	24
守備	21
魔防	10
魅力	30

経由兵種: ソシアルナイト→踊り子

数値だけ見れば微妙 of 微妙です。しかし彼は踊り子です。風花雪月をプレイした方ならもうお分かりですね？そう、踊り子の資格のハッピーセット「剣回避+20」です。剣を持つだけで回避が上がるという、彼の為にあるかのようなスキル、これが欲しくて踊り子にしました。個人スキル「自信家」も併せて使うとなんと回避が+35！敵の攻撃などまず当たりません。しかも踊れる。最高。因みに踊り子の成長率補正は HP+20、魅力+10、力守備魔防-5 と激マズである上に、本作は踊り子の使用を前提に作られたマップはほぼないので、回避をもっと底上げしたかったらとつと別の兵種にした方が良いです。

総評: 数値以上の働きをしてくれました。踊り子運用も全然あります。

## 4:銀雪

兵種:グレートナイト Lv.42

HP	65
力	30
魔力	12
技	25
速さ	17
幸運	25
守備	37
魔防	15
魅力	28

経由兵種:兵士→アーマーナイト→フォートレス→グレートナイト

正直に白状しますと、こいつを紹介したくて記事を書きました。フェルディナントの得意技能だけを見て「君グレートナイトの適正あんじゃん！」と安易な気持ちでグレートナイトを目指し、このような酷い有様になってしまいました。グレートナイトは成長率補正で速さが-10 されます。つまり、フェルディナントの速さ成長率は 40%！伸びるわけがなかった。馬に乗ってるくせに重装騎馬だから移動範囲は狭いわ、ドゥドゥーのような圧倒的な硬さはないから壁にも出来ないわ、エーギルのくせに避けないわで散々でした。二度とやりませんし、他人にお勧めもしません。

総評:本っ当に使い物にならなかったです。こいつを使うくらいなら、レベルが7くらい下のカトリーヌを使った方がマシです。

## 5: 銀雪(おまけ)

兵種:グレートナイト Lv.42

HP	83
力	40
魔力	18
技	35
速さ	24
幸運	43
守備	49
魔防	26
魅力	37

経由兵種:兵士→アーマーナイト→フォートレス→グレートナイト

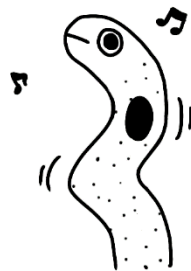
グレートナイトエーギルがとんでもない腐り方をしたのがあまりにも悔しかったので、終章の出撃準備でドーピングアイテムを全て彼に使いました。上には書いていませんが、移動も7から10に上がっています。終章マップを縦横無尽に走り回り、行く手を阻む敵を次々となぎ倒していく彼の姿はまさしく「貴族の中の貴族」。実際はドーピング貴族ですが。皆様もステータスがヘタレたのが原因で推しだったキャラクターを嫌いになるくらいなら、迷わずドーピングをしましょう。ドーピングは偽りの愛ではありません。

総評:ドーピング is 正義

## まとめ

本記事では、私が育てたフェルディナント=フォン=エーギルを4パターン紹介しました。『FE 風花雪月』は育成の自由度が高く、同じキャラクターでも兵種によって全く異なるステータスになるところも魅力の一つです。因みに私の推しはイングリットとフェルディナントとリンハルトです。実はフェルディナント同様、リンハルトもなぜか全ルート共に歩んだのですが、フェルディナントほどステータスに違いが出なかったので記事にはいたしません。それはともかく、この記事を読んでもくれた皆様がフェルディナントをグレートナイトにしないことを願います。

ここまで読んでいただいた方、本当にありがとうございます。これからも、自分の好きなゲームで楽しいゲームライフを送りましょう。それでは。



参考文献:

『ファイアーエムブレム風花雪月 パーフェクトガイド』ファミ通書籍編集部

TEPPEN デッキ紹介  
黒緑人間軸 〈まもりの大楯〉



HN：ツボ

## 1、はじめに

今回紹介するのは、ガンホーより配信されているスマートフォン向け対戦型デジタルカードゲーム【TEPPEN】にて、11月度ランクマッチでチャンピオンランクに到達した黒緑人間軸〈まもりの大楯〉デッキです。

## 2、そもそも【TEPPEN】って何？

この記事を読んでいる人の大半は【TEPPEN】について知らないと思うので、簡単な特徴を説明します。ざっくり説明すると、クラロワとシャドバを足して2で割った感じのゲームです。3つの枠にユニットを出して、ユニットは時間経過で攻撃、相手ヒーローの体力を0にしたら勝ち、みたいな感じですが。ユニットなどを出すために必要なMPも時間経過でたまります。時間経過でリアルタイムに進行するバトルと、アクティブレスポンスというターン制のようなアクションの打ち合いが魅力的なゲームです。カプコンとの共同開発で作られているため、「モンスターハンター」や「バイオハザード」、「ストリートファイター」などのカプコンの人気キャラクターがカードやヒーローとして登場します。最近新たに「戦国BASARA」と「大神」のキャラクターが追加され、今後もどんどん人気作品のキャラクターが登場すると考えられます。

### 3、デッキレシビ



### 4、デッキコンセプト

「神月かりん」や「森蘭丸」などの低 MP で強力なユニットカードを序盤から展開していき、〈まもりの大楯〉で守ることで相手の処理能力を上回る盤面を作り出し、早期に決着をつけるアグロ寄りのミッドレンジデッキ。

### 5、ヒーローアーツ

今回採用したヒーローアーツ（以下 HA）はアイルーの〈まもりの大楯〉。味方ユニット1体のHPを+3し、「3以下のダメージを1にする」効果を付与します。文字通り味方ユニットを「守る」優秀な HA であり、環境に多いであろうアマテラスの〈大神降ろし〉デッキのメタとして採用しています。



## 6、採用カードの説明

### ユニットカード

- ・ 神月かりん

このデッキの要その①。3MP で 2/4 と貧弱なスタッツでありながら味方の種族：人間ユニットが場に出るたびに〈シールド〉（ダメージ 1 回無効）を得る能力で驚異的な場持ちを見せる。

- ・ 森蘭丸

デッキの要その②。〈目覚め〉などの条件を満たせば最大で 3/7 になり〈俊敏〉を持つ。〈まもりの大楯〉の主なかけ先。

- ・ ウルトラお嬢様 神月かりん

レジェンドレアの神月かりん。〈目覚め〉能力で場に出たときに自信を強化し、正面の敵ユニットを封印する。おまけに〈俊敏〉もついでる。シンプルなパワーカード。

- ・ 揺らがぬ正義感 クリス

プレイ時にデッキ内の 3 MP 以下の人間ユニットを場に出し、人間ユニットが場に出るたびに +1/+1 される。放置するとどんどんデカくなっていくので、相手に放置されにくく、かりんや森蘭丸に向けられるヘイトを買ってくれる。もちろん残れば

最強。

- ・魔王 織田信長

〈目覚め〉能力で重ねたユニットの攻撃力分強化され、一度倒されても〈リベンジ〉能力でデッキに戻る。〈目覚め〉は場がユニットで埋まっているときにも既に場に出ているユニットに重ねて場に出せるので、手札がユニットばかりで詰まってしまう事故の防止や、かりんやクリスなどの「場に人間ユニットが出たとき」という能力を生かしやすくなる。

- ・ルーファス、ユーニ

かりんやクリスを生かすための低 MP 人間ユニット。後述する「出来損ない」との相性がいい。

- ・アルフレッド・アシュフォード、バルログ

調整枠。2枚採用のカードの3枚目や、環境に応じたメタカードに差し替えてもいい。

## アクションカード

- ・三角飛び

味方ユニット一体に〈シールド〉付与、主に相手のダメージを与えてくるアクションのカウンターとして使う。

- ・武装解除

敵ユニット一体を〈封印〉する。〈空戦〉、〈俊敏〉などの厄介な能力対策。

- ・Dolls の記憶

序盤は除去、後半はバフカードとして使える優秀なアクション。このデッキでは除去目的で使うことが多い。

- ・緊急回避

ユニット一体の攻撃力と HP をもとの値に戻す。ダメージを負った味方を回復させたり、相手のバフを解除したりなど、器用な使い方ができる。増やしてもいいかも。

- ・自己誇張

デッキ内の MP5 以下のユニットをドローし、それが人間ユニットの場合、そのカードの MP を-2 する。このデッキはすべてのユニットが人間であるため、実質 MP 消費 0 でカードをドローできる非常に強力なスペル。

- ・出来損ない

自分の墓地からランダムな MP3 以下のユニットの HP を 1 にして場に出す。蘇生対象はかりん、森蘭丸、ユーニ、ルーファス、アルフレッドで、かりんは後からシールドを付けることが

でき、ユーニ、ルーファス、アルフレッドは死亡時効果の使いまわしができるので HP1 というデメリットが気になりにくい。森蘭丸も一応場に出たときに強化される効果を持っているので、最低限の働きはできる。また、すでに場にかりんやクリスが出ていれば、それぞれの能力が発動する。

- ・青電主の奮い

ぶっ壊れバフカード。最後の詰めによく使う。

- ・禁断の果実

味方ユニット 1 体の攻撃力を +3 し、自身が受けるダメージを 3 回味方ヒーローに肩代わりさせる能力を付与する。このダメージを肩代わりさせる能力は、〈シールド〉のダメージ無効化よりも優先して発動されるため、このアクションをかりんに使用することによって、肩代わり能力が終わるまでの間シールドを重ね掛けすることができる。

- ・破壊の双拳

3 MP 以下の敵ユニットを破壊。場に味方人間ユニットが 2 体以上いれば代わりに 5 MP 以下の敵ユニットを破壊する。このデッキはかりんや〈まもりの大楯〉の効果でユニットが場に残りやすいので条件を満たしやすい。

## 7、立ち回り

マリガンではできるだけ自己誇張を狙う。自己誇張でMPを下げたユニットなどを利用して、かりんやクリスを強化していく。場に「シールドがたくさんついたかりん」と、「大楯で強化された森蘭丸（またはクリス）」が出ている状況に持ち込むのが理想。厄介な敵ユニットを武装解除や破壊の双拳で対処しつつ、バフカードで押し切る。

## 8、改善案

今回のデッキは〈大神降ろし〉を狩るために〈まもりの大楯〉を採用したが、チャンピオンランクに上がるころには、〈大神降ろし〉よりもその対策デッキと当たることが多かったので、HAや採用カードを少し変える余地があると感じた。

例えば黒単色のウェスカー〈黒き選別〉デッキや豪鬼〈瞬獄殺〉デッキなど、コスト指定の確定除去を持つデッキにリソースの差で負けることが多かったので、「Aトランス」を採用してカードを増やしたり、HAをネルギガンテの〈破棘滅尽旋・天〉や春麗の〈百裂脚〉といったより攻撃的なものに変える、といった改善案が挙げられる。

## 9、おわりに

【TEPPEN】はルールが複雑だったり、リアルタイムでバトルが進行するため、知らないカードを出されると効果を確認する間に

負けるなど、若干ハードルが高い部分もあります。しかし、「時間」の概念をうまくカードゲームに落とし込んだいいゲームだと僕は思っています。

最近初心者向けのチュートリアル的なミッションも追加されてルールや能力などが覚えやすくなって、始めやすくなったと思うので、興味がある人はぜひやってみてください。

# スーパーマリオブラザーズ 3 5 の 紹介と攻略情報まとめ

HN：ばんぱく

## 1. はじめに

みなさん、お久しぶりです。ばんぱくと申します。

今回は、Nintendo Switch のゲームタイトル、『スーパーマリオブラザーズ 35 (以下マリオ 35)』についてご紹介したいと思います。

このゲームは、スーパーマリオとかいう超有名ゲームを使っていますし、シンプルながらになかなか奥深いゲーム性を持っていますし、普段あまりゲームをしない人でも楽しめるのではないのかなあ・・・今より多くの人に遊んでほしいなあ・・・あわよくば1位とか2位とか3位になって幸せになってほしいなあ・・・、と思いつち、この記事を書きました。駄文ですが、ぜひ最後まで読んでいただけると幸いです。

### ※注意点※

私の情報はあなたの勝利を確約するものではないです。

そして、この記事には私の主観が多めです。

## 2. そもそもマリオ 35 とは？

2020年10月1日に Nintendo Switch Online 加入者限定で無料配信開始されたこのゲームは、簡単に言えば「マリオでバトルロワイアル」という表現になると思います。35人が同時にマリオブラザーズのコースをプレイし、他のプレイヤーが送ってきた道中の敵たちを倒したりしながら生き残るというゲームです。ちなみに、2021年3月31日までの期間限定配信なので、興味を持った方は早めに遊んでみることをオススメします。また、ソロでコースを遊ぶ



モードや、期間限定の特別ルールで遊べるモードなどもあります。

### 3. マリオ 35 で勝ちたい！！！！！！という全人類へ

見出しの通り、これからマリオ 35 で勝つために役立ちそうな情報をお伝えするわけですが、ここで一つ言っておきます。10 月中旬あたりでは 3 連勝で平均順位 2 位とかいうゲーム下手ながらなかなかの好成績を残した筆者（隙自語）ですが、11 月に入ってからこのゲームで勝てたことがありません（そもそも 11 月に入ってからほとんどやってない）。その理由は後で言いますが、とにかく、以下の情報はあくまで「10 月中旬あたりに 1 位に 10 回なったことがある人間の攻略情報」として参考にしてほしいです。

#### ①コースをミスなくクリアしよう

そもそもプレーン状態のコースをクリアできない、となったら残念ながらおはなしになりません。最初は 1 - 1 から 2 - 4 まででも十分なので、コースを下見して必ず一度はクリアしておきましょう。ついでに、アイテムやコインの場所も覚えておきましょう。

#### ②コース内のアイテムを取ろう、集めよう

コースクリアに重要となるのがパワーアップアイテムです。マリオ 35 で出てくるパワーアップアイテムは、デカマリオになる (A) キノコとファイアーマリオになる (B) ファイアーフラワー、そして無敵状態になる (C) スターです。アイテムが出てくる？ボックスからは、最初は (A) で、(A) を取っている状態なら (B) が出てきます。アイテムが出てくるボックスは覚えておくと、かなり有

利です。特に1-1、1-2、2-1、3-1のアイテム場所は覚えておくといいと思います。

また、アイテムは、コインを使ってルーレットを回すことで手に入れることもできます。アイテムルーレットでは、(A)、(B)、(C)、そして POW からランダムで選ばれたアイテムが自動で使用されます。ルーレットを開始してからアイテム使用までは少し時間がありますが、ボタン連打すると即アイテムが使用されるので、急いでいるときは連打しましょう。

### ③コインを集めよう

道中にはコインがたくさん隠れています。コインは画面左上に出てくるアイテムルーレットを回すのに使います。1回回すのに20枚も使用するので、コインは積極的に集めていくことが重要です。ちりも積もれば山となる、の精神で、一枚でも地道に集めましょう。コインを大量に獲得できる手段としてはいろいろありますが、主なのは1UPキノコや無限コインボックスでしょう。

1UPキノコをとると、20枚のコインを獲得できるので、1UPキノコが出てくる場所は、アイテムと一緒に覚えておくべきでしょう。1UPキノコは、最初に選ばれやすい1-1や1-2にも隠れているので、序盤で獲得しておくのと後々事故になりにくいです。無限コインボックスは設置数が多いので、隙をみつけては叩いておくのと後が楽です。他のコイン大量獲得の手段としては、特定のコースのみにある雲の上のボーナスステージや、ドカンの中の隠しステージなどもありますが、④で後述する時間不足の観点からおすすめで

きない場合もあります。

他プレイヤーを倒すことでコインを手に入れることもできますが、このゲームでは狙って他プレイヤーを KO することが少々難しいので、あてにするのはあまりオススメできません。

コインは、残り 5 人あたりで 300 枚あれば私は安心できました。終盤でコインが大量にいる理由があるのですが、それも後述します。

#### ④時間を稼ごう ※重要

マリオ 35 で意外と重要なのではないかと個人的に思っているのが、時間です。そもそもスタート時点から残り時間が少ないので、最初は時間切れで死んでしまうことも珍しくありません。序盤を乗り切れば時間は余ってくるのですが、終盤になると、もはや時間との勝負になります。マリオ 35 のラスボスは時間なのではないかと私は考えています。

残り人数の少ない終盤になると、右上に表示される残り時間が赤くなり、とんでもない速さで時間が減っていきます。生き残り要素のある FPS 系のゲームで例えるなら、戦闘を促すエリア縮小みたいなものです。その状況下で生き残るには、なるべく残り時間を増やすムーブをする必要があります。残り時間のストック上限は 400 秒なのですが、それぐらいの残り時間はあっという間になくなってしまいます。

時間を稼ぐ方法は、まず敵を倒すことです。敵を倒すと他プレイヤーに送るだけでなく、残り時間も増えます。倒し方も大事で、例えばファイアーでクリボーを倒したとき得られる時間は 1 秒です

が、踏みつけて倒すことで2秒もらえます。ファイアーで敵を倒すのはミス確立を減らせますし楽な方法ですが、時間を稼ぐのが重要なこのゲーム内においては、特に序盤は敵を踏みつけて倒す方がいいです。マリオにある程度慣れている人なら、ノコノコの甲羅で地上の敵を一掃してしまうほうがより時間を稼げます。中盤、終盤は敵の数も増えて、ファイアーでないと突破できない状況が多いですが、できるだけ敵を踏みつけて倒す意識が大事だと思います。スター状態で敵を倒しまくっても時間はかなり稼げますが、甲羅の方がより時間を稼げるらしいです。

先ほども言った通り、序盤で400秒のストックを持つておくことが大事です。しかし、敵があまり出てきてくれなかったときや、コース選択がいまひとつだった(アスレチックステージばかりだったとか)ときは、序盤のうちに、4つある戦略の中から「カウンター」を選択して、右スティックをガチャガチャしてヘイトを稼ぎまくるという手段があります。うまくいけば、他のカウンターを選択しているプレイヤーのヘイトがこちらに向き、敵がどんどん送り込まれるので時間を稼ぐことができます。ただし、同時に敵が増えてミスしやすくなるので、単純にコースが難しいクッパ城ステージなどに行ってしまったときはやらない方がいい手段です。

時間の減りがはやい終盤に、敵がでてこない場所に行ってしまうと不利になってしまいます。先ほど③で言っていた雲上のボーナスステージなどは敵が出てこないで、時間に余裕がない終盤はいかないで下さい。逆に、序盤や中盤で行く方がいいです。

また、時間はアイテムを余分に取ることで稼げます。例えばデ

カマリオ状態でキノコ、ファイアマリオ状態でキノコやファイアフラワーをとると時間が15秒増えます。これはかなりでかいです。なので、マリオをすでに強化している状態でもアイテムは積極的に取りましょう。先述したコインを終盤にためておくのも、アイテムをとると時間が増えるのが理由です。終盤、時間が減りゆく中でルーレットを連打して15秒を稼ぎまくるというムーブが必要になるときが多いです(実際1位とった内の4回ぐらいそんな展開だった)。

#### ⑤注意したい敵(=倒しておきたい敵)

ここでは、よく出会う且つ厄介な敵を何匹か紹介します。厄介なのは他プレイヤーも同じなので、積極的に倒して敵に送りましょう。

##### ・ハンマーブロス

ハンマーを投げながらピョンピョンしている敵です。ファイアでも簡単に倒せますが、ハンマーの軌道は初心者殺し。しかし、動きのパターンを把握すれば安全に倒せます。3-1などで出会える。3-1では、ハンマーブロスが出てくる場所の直前には、隠しスターがあるので、それを取って進むと安全に倒せます。

##### ・クッパ

クッパ城ステージの最後に出てきます。炎はしゃがんだり、ジャンプしたりして避けることができます。クッパ城ステージでゴールするほかに、ファイアでも倒せます。倒すと残り時間が5秒増える

なのでお得ですが、出てくるコースと状況によってはファイアーがないと進めなくなって詰んでしまいます。

#### ・ジュゲム&トゲヘイ

嫌い。悪の根源。雲に乗ってトゲヘイを投げってくるジュゲムが厄介です。4-1 などに出てきます。慣れていないと非常に倒しにくいです。1人でもジュゲムを倒すと、ジュゲムが他プレイヤーに送り込まれて増殖して、終盤ではジュゲムが隊列をなして襲ってくるなんてことも珍しくないです。隊列でやってきたら、スターで切り抜けてしまうのが確実ですが、時間稼ぎ程度にしかありません。

#### 4. さいごに

つらつらと書き連ねてきましたが、少しでも皆さんの役に立てば幸いです。この記事の情報のおかげで1位取れた！なんてことが万が一あれば、私はとてもうれしいです。さいごに、一番よく目にする1-1のオススメムーブを紹介して終わろうと思います。ここまで読んでいただきありがとうございます。

##### (例1) スタート：1-1

最初にクリボー踏みつけ→近くのボックスのキノコ取り、余裕あればコイン取り→進みながらドカンの中のクリボーついでに踏みつけ→ドカン林を抜けた先の隠しブロックの1UPキノコ取る→対岸で敵倒しつつブロックのアイテム取る→対岸でノコノコ踏みつけクリボー一掃→そのまま近くの無限コインボックス叩く→近所の

スターとる→その近所のアイテム（一番上のボックス）とる→スター状態維持で駆け抜ける→（余裕あればボックス叩いてコイン取り）→頂上でゴール

☆このムーブでうまくいけば 100 秒は稼げます。1-1 は途中、ドカンの中に隠しステージがありますが、道中を省略してしまって時間が稼げないのでオススメしないです。

フードファイターは吐き出したい  
～ドスジャグラスの生態考察～



↑すごくかっこいいフィギュアですよ！  
なんとこれ、記事と一切関係ないんです！

HN:サカナニキ



こんにちは、サカナニキです！今回は、モンスターハンターのとあるモンスターの生態について軽く考察してみました。少し硬い文章になりましたが、興味のある方はぜひご覧になってください！

- この考察を行うにあたって

先日、モンスターハンターライズの販売が発表され、各種新モンスターが発表された。その中で、オサイズチというモンスターの動画から、オサイズチの狩りの形態が垣間見えるシーンがあった。子分のイズチが獲物を追い込み、親分のオサイズチが止めを刺すというものである。この狩り自体は、群れで活動するモンスターのほとんどが行っていることもあり、モンスターハンターの世界ではよく見る光景である。だが、群れで活動するにもかかわらず、単体で狩りをするモンスターが一種だけいるのだ。それが今回取り上げる「ドスジャグラス」である。この考察では、ドスジャグラスを中心として、古代樹の森の生態を考察していく。

- 古代樹の森のドスジャグラス

まずは、今回取り上げるドスジャグラスがどのような生物であるかを説明する。

竜盤目 四脚亜目 賊竜上科 ジャグラス科ジャグラス属	
和名	ドスジャグラス
英語表記	Great jagras
生息地	古代樹の森、導きの地

ドスジャグラスは主に古代樹の森の地表付近に生息する大型の牙獣種で、黄色い体色とドレッドヘアーのようなたてがみの特徴の大型モンスターだ。小型モンスターのジャグラスの群れのリーダー格として君臨しており、新大陸のハンターが最初に狩猟することとなるモンスターである。

ドスジャグラスは他の群れるモンスターとは違い、通常時・戦闘時共に1匹で活動することが多い。それは彼が食料を確保するときも同様であり、餌となる草食のモンスターを仕留める時も単体で行う。彼の最大の特徴として、仕留めたモンスターを丸呑みして他のエリアに持ち帰り、吐瀉物としてジャグラスに分け与えるというものがある。彼らの群れの規模は非常に大きいため、ドスジャグラスは昼夜問わず狩りを行っており、この特徴から「大食漢」「フードファイター」と呼ばれることも多い。

- どこがおかしいのか

上記の説明を受けて、何がおかしいの疑問に思う方が多い

と思われる。ここでは、彼の生態がどう異常なのかを解説する。

ここでは、現実で群れを成す生物、モンスターハンター内の生物と比較してみる。彼の生態的特徴に近いものとして、ライオンとドスバギィを対象にして比較してみる。

ライオンは狩りを行う場合、メスが中心となって行う場合が多い。そして、狩りはほとんどの場合群れで行われる。これは、単体で行うよりも安全かつ確実に獲物を捕らえることができるからだろう。最後に、ライオンは狩りをしたその場で食事を行う。わざわざ巣まで運搬するのは、非効率だからである。

次に、ドスバギィについてである。ドスバギィはモンスターハンター3から登場しているモンスターで、恐竜のラプトルのような体形をしており、ドスジャグラス同様に群れのリーダーである。このモンスターは、子分のバギィが獲物を追い込み、ドスバギィが待ち伏せた地点で止めを刺すという狩りを行う。食事については、恐らく彼らの巣まで持ち運んだ後に行く。ライオンと比較すると、群れで狩りを行う点が共通していることが分かる。

対して、ドスジャグラスは、狩りを必ず単体で行い、エリア2の段差が多い地表地点に持ち帰って食事を行う。ドスジャグラスの巣はエリア2の洞穴部分であるため、巣で食事をしているとは言い難い。これらと比較すると上記の2種とは明らかに違うことが分かるだろう。つまり、

- ・狩りを単体で行うこと
  - ・餌を巣とは少し離れた地点で吐き出すこと。
- この2点がドスジャグラス独自の生態なのである。

## ● ドスジャグラスの観察

今回、ドスジャグラスの考察をするにあたり、ドスジャグラスを含む古代樹の森の観察を行った。その結果、

- ・ドスジャグラスは狩り→エリア2で吐く→狩り→エリア2で吐く→…を一日中繰り返している。

- ・他の大型モンスター（リオレウス、アンジャナフ）と会った際には、ほとんどの場合逃げ出している。

ということが分かった。このことから、ドスジャグラスの生態を考察していく。なお、アンジャナフという大型モンスターが出てきたが、これは火を吐く大きなティラノサウルスと考えてもらえればよい。

## ● ドスジャグラスの謎① 単体での狩り

まずは、ドスジャグラスの単体での狩りについて考える。この際、鍵となるのはリオレウス・アンジャナフとの力関係である。

ドスジャグラスは、決して強力なモンスターではない。アンジャナフとの縄張り争いではいいようにやられているし、そのアンジャナフを圧倒するリオレウスには、覆すことができないほどの力の差がある。ただし、彼らには重要な共通点

がある。それは、同じ草食のモンスターを餌としていることだ。つまり、狩場で出会えば、確実に争いあうということである。このことが、ドスジャグラスが単体で狩りを行うことに関係していると考えられる。

もし他の群れるモンスターと同様に群れで狩りに出た場合、ジャグラスは攻撃力も決して高くはない上に、ドスジャグラスは一突きで草食モンスターを仕留められるため、狩場ではあまり役には立たないだろう。そのような状態でアンジャナフやリオレウスと遭遇した場合、ただでさえ弱いジャグラスにとっては、彼らの攻撃によって絶命することも十分にあり得る。逃げるにしても、ジャグラスの避難が完了するまでドスジャグラスは格上の相手と戦う羽目になる。

逆に単体で狩りに出た場合を想像してみる。狩場でアンジャナフに遭遇した場合には、彼はただ逃げるだけでよい。草食モンスターは他の地点にも生息しているので、無駄な危険を冒さずに逃げてもデメリットはほとんどないのである。

結論として、ドスジャグラスが単体で狩りをする理由は、群れで行うよりもローリスクで狩りを行えるからであると私は推測する。

## ● ドスジャグラスの謎② 餌の巢外への持ち帰り

次に、餌を巢外で吐き出す行為についてである。これについては、巢で吐き出さない理由を先に考察する。

巢で吐き出さない理由は、そもそも餌を飲み込んだまま巢

へ入りにくいからである。ドスジャグラスは餌を飲み込んだ際、異常に腹を膨らませる特徴を持っている。この状態では、腹がつっかえて巣穴に入るのは難しいと考えられる。また、ドスジャグラスは強力な胃液を分泌するため、住処の環境が汚くなってしまう可能性があるため、巣では吐き出さない可能性がある。

では、なぜエリア2 地表で吐き出すのだろうか。それは、エリア2 地表が外敵に対して最も対抗しやすい地形だからである。エリア2 地表は木が鬱蒼としているため、リオレウスが入ることができない。そのため、警戒すべき外敵はアンジャナフであるが、アンジャナフは二足歩行であるため、段差が多い地点では自由に動きまわることができない。さらに、子分のジャグラスは体が華奢であり、木の上に登ることができるため、アンジャナフに対して三次元的に立ち回ることができる。これなら、ドスジャグラスが吐き出すにあたり安全に行うことができるのである。

## ● まとめ

以上の考察より、ドスジャグラスの特殊な生態は、

- ・狩り中に外敵と遭遇した場合の安全性を高める。
- ・吐き出す際に外敵に襲われないようにする。

という、古代樹の森における草食モンスターを資源とする外敵との競争により形成されたと考察する。

- 余談① 導きの地のドスジャグラス

今回の考察では、導きの地のドスジャグラスについては考察していない。これは、導きの地がムフェト・ジーヴァの影響で形成されたものであり、その地固有の生態を獲得するのに十分な時間が経っていないと考えるからである。

…もっと端的に言うと、ゲームの都合である。

- 余談② モンスターハンターライズについて

モンスターハンターライズでは既にジャグラスの登場が決定しているが、ほぼ同種であるドスジャグラスは登場するのだろうか。

この考察の流れから行けば出ないということになるが、恐らくは様々な事情があり登場する可能性が高いだろう。これについては実際に販売されてみないと分からないので、ここではドスジャグラスは登場すると予想する。

### あとがき

いかがでしたでしょうか。最終的に非常に読みにくい文章で申し訳ないですが、モンスターの生態を自分なりに考察できたかと思います。来年の3月には最新作のモンスターハンターライズが発売されるので、今から非常に楽しみでしかたありません！もし一緒に遊ぶことがあれば、ぜひ一緒に遊んでください。

ここまで読んでいただき、ありがとうございました！

# マネーゲームを始めてみた

HN:しろこめ



## 1. はじめに

どうも、しろこめです（以下略）。最近、国内株式（現物取引）を始めました。理由は単純、お金が好きだからです。現金はもちろん電子マネーからクレカ利用まで、Excel で管理するほどお金の好き程度合いは高く、現状は成れの果てと申し上げましょうか（信用取引は自己資金の3.3倍まで使えるらしいですが損額が怖いですね、私はやらないです）。でも、この記事見て株取引始められても損した責任は取りません。というか私はGIGに書くことはしてもオススメしないし、私自身が「貴方もお金を稼ぎましょう！」なんて勧めてくるアカウント大嫌いなので。というわけで余裕を持って自己責任でどうぞ。とりあえず、私からすると株取引をマネーゲームと捉えればGIGに出して良いのではないかと思います、書き連ねていきたいと思います。まあ…この記事は何を伝えたいわけでもないので「日記 株 ver.」と認識していただくとよいかと。では。

## 2. 普通預金の金利って低いよね

とりあえず最初にぼやいておきますが、私の手元にはアルバイトで稼ぐお金を入れる伊予銀行くんと、基本使うことなく温めるだけのゆうちょ銀行くんがいます。まあどちらも年金利低くて0.001%です。1年間で一桁しかもらえません。少なくても悲しい。

それはともかく、なにがきっかけだったのかは分かりませんが「株始めよ」と思いました。楽天で開設しましたけども、理由はマネーブリッジ（資金移動が簡単になるやつ）ですね。この楽天銀行と楽天証券の連携で銀行口座の年利が0.02%から0.1%になるんで

すよ。頭おかしいですよ、いえいえ嬉しいけど。

### 3. 銘柄の話でも

次に何の話をしようと思っても、始めてまだ3日ですし…喋るにしても思いつかないので3日間でやり取りした銘柄を挙げます。といっても6個しか取引しなかったのだけれど。

そういえば前項でいい忘れていましたが、楽天に国内株式の資金として移動させたのは、動かなかったゆうちょ銀行くんの一部です。

#### ● ベリテ

「宝飾品や時計等の小売り大手」、100株買ってから維持中。デザインは嫌いじゃない。愛媛に店舗ないですけどね。配当が年に2回（6月末と12月末）ですが、今年は予定変更12月末と来年3月末と。今のところ1株17.12円が年間予定額。買った理由は配当金。まあ数年間見たらコロナ前は大きく悪いとかでもないから、そのうち戻るだろうと。

購入時1株254円、この1か月間だいたい240から280。

#### ● 三菱UFJファイナンシャル・グループ

金融。100株は維持で時々ちょっと買い足してすぐ売る。

この会社にお世話になったこと1度も無いんですけどね。

配当が9月末と3月末で1株12.5円ずつの年間1株25円。9月末の時点では持ってなかったので、3月末まで保持を続けて12.5円だけ貰う感じです。買った理由は配当もそうですけど、コロナでちょっと落ちた感じなので少しは戻ってくれ

るだろうと勝手に期待をしてたり。購入平均は1株423.5円、この1か月間は400から440(450)を移動中かと。

### ● シダックス

いろいろやっている総合サービス企業。買ってすぐ売ります。大街道のカラオケがなくなっていたのは事業から撤退したから。行ったことは1度もありませんでしたが。配当は前年0円、今年の予定も0円。買う理由は即日売却での小銭稼ぎです。価格はコロナ前から全体的に下がってきている気がします。この1か月間はだいたい245から280。

### ● コニカミノルタ

情報機器をはじめとする多くの事業を展開しているらしい。配当が9月末と3月末で1株10.0/15.0円の年間1株25円。配当は悪くないし、コロナで急に価格が落ちたのは気にしてないけど、それ以降もずっと下がり続けているのが気になるから現時点では保持しない方向で考えていたり。なので、今のところは即日売却の小銭稼ぎ。この1カ月は250から300。

### ● わかもと製薬

「胃腸薬で有名な医薬品メーカー」、買って即日で売ります。配当は前々年まで3円だったのが0円になったらしい。ここ数年間の価格は230から300の間なので、此处についてはそこまでコロナの影響云々を考えたことはない。

## ● 日産自動車

Ghone is gone. 買った即日に売るけど、ここは小数点第一位まで刻むからそんなに利益ない。1 カ月で 370 から 390。

### 4. 特定口座、源泉徴収あり

開設した口座って勝手に税金が引かれる特定口座（源泉徴収あり）なんですけど、私の収入状況をみるに「税金を余分に払っている」状態なんですよ。まあそれは承知、扶養を外れない確実な道で自分が計算しなくていいというルートを選んだだけです。まあこの特定口座の計算の仕方がちょっと変わっているんですけど。

右側に置いている表ですが、これは売付注文をした 5 日と 6 日の利益です。合計 660 円。普通に計算すると 135 円くらい

日付	利益
11/05	520
11/06	140

税金を取られる気がするんですけど、実際がこんな感じ。

日付	譲渡損益	所得税	住民税	合計
2020/11/05	520	79	26	415
2020/11/06	-120	-19	-6	320

税制上の譲渡損益の計算が日ごとの上に「平均取得単価」がどうこうでいろいろ難しいってことかなと認識するようになりました。考えても分からないものは分からないです。あとマイナスになった日の分でプールされている税から戻ってきた額がどこに行ったかも分かってないです。わかっているのは 2 点、「2 日間の利益は 660 円」

で「(税引き後の) 資産合計が計算したら+630」だけ。もう自分の方で売買の価格をメモして実際の損益を管理できていたら気にしなくていいのではないのでしょうか。プラスになってたら OK, OK。

とりあえず次のページが3日間の取引履歴を記録したものです。書きたいこと書いているだけなので見なくても良いですけどね。

資金 ¥200,000-

期間 2020/11/04~2020/11/06

### 取引履歴

約定日	売買	銘柄	単価	数量	損益
2020/11/04	買付	シダックス	248.0	100	
2020/11/05	売付		250.0	100	+200
2020/11/05	買付	コニカミノルタ	269.0	100	
2020/11/05	売付		270.0	100	+100
2020/11/05	買付	わかもと製薬	258.0	100	
2020/11/05	売付		260.2	100	+220
2020/11/04	買付	三菱 UFJ	423.5	200	
2020/11/06	売付		423.8	100	+30
2020/11/06	買付	日産自動車	388.0	100	
2020/11/06	売付		388.5	100	+50
2020/11/06	買付		388.3	100	
2020/11/06	売付		388.5	100	+20

2020/11/06	買付	コニカミノルタ	277.8	200	
2020/11/06	売付		278.0	200	+40

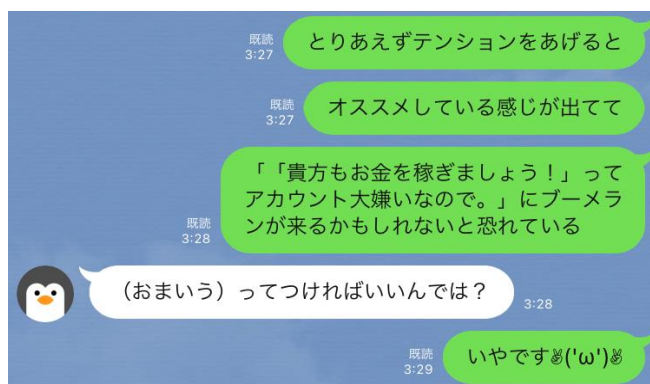
とりあえず国内取引始めるにあたって、決めたことがあるんです。

- ・自己資金を越えない
- ・年間の損失はアルバイトで稼ぎ戻す（稼げない損は出さない）

これだけでも徹底してたら変なことは起きないかなと思ったり。

## 5. 最後に

とても不思議なことなのですが、お金の話をテンション高めにワクワク書いているはずなのに「なんかめっちゃ低血压な語り口調すね (by ばんぱく)」という感想が来るような、ワクワク感がない記事になってしまいました。楽しくなかったらわざわざ表を作ったり5ページも書きませんから。理由はきちんとあるんですよ。そして、副会長のばんぱく氏には夜中の2時過ぎにも関わらずGIGを書きながらLINEを送り続けましたが反応してくれました。とても感謝しかないです。お礼と称して此処にLINEの一部を出します。



オススメしないのは本当なのでお勧めしないような書き方をしていたらこうなりました。でも、書いている本人はお金の話にワクワクしながら書いています。皮肉に見えるのはボケです。

ところで、偶数枚提出なのに奇数枚の提出になりそうで困っています。どうしたらいいですかね。最後のページにスイーツとかご飯の写真を貼ってもいいですか。あ、白黒写真にしましょう。

そういうわけで、ご清聴ありがとうございました。

以上

## 6. おまけ





あつまれどうぶつの森

# 「株価理論入門」

麒麟

# 株価に関する理論

## 1. 株価の基本

株を購入する方の株価の値を**買値**といい、株を売却する方の株価を**売値**という。この株価の変動にはおおまかにわけて“4種類の型”が存在する。この型を**株価型**という。これをグラフにしたものを**株価曲線**という。また、株価の規則性を示す関数を**株価関数**という。この株価型をそれぞれ以下のように命名する。

1. **波型**
2. **変調3期型**
3. **変調4期型**
4. **減衰型**

それぞれの株価型を解説するが、その前に株価の基本となる理論を解説する。

## 2. 株価型

### 2. 1. 株価型の確率

株価型のうち、**波型**は株価の増減が不規則的であり、予測が難しい。**変調型**は最初のうちは株価が一定率で減少するが、ある時間において株価が急激な増加を見せる。これを**変調**といい、変調した時期に応じて**変調  $n$  期**と言う。そのうち、最大値が3期であるときを**変調3期型**、最大値が4期であるときを**変調4期型**という。また、株価がその1週間において一定率で減少し続ける場合もあり、これを**減衰型**という。

株価型は先週の株価型に影響する。この確率はきまっており、次のようになっている。

		今週			
		波型	減衰型	変調4期型	変調3期型
先週	波型	20%	15%	35%	30%
	減衰型	25%	5%	25%	45%
今週	変調4期型	45%	15%	15%	25%
	変調3期型	50%	20%	25%	5%

表1：株価型の確率対応表

この表からわかるように、減衰型の翌週は変調型になりやすい（70%）。一方で、変調型の翌週は波型になりやすい。また、変調3期型の翌週は減衰型になりやすい（20%）。ただし、変調型が連続してくる確率は極めて低いので、減衰型や変調3期型が2週連続で来ることはそうそうない。

## 2.2. 株価型の初期値

株価型には初期値なるものが存在する。これは、ゲーム開始時にウリから株を購入した際に決定する変数のようなものであり、基本的には次のように**株価型初期値**を定める。この法則は「あつ森」株価型における絶対的な法則である。

### Def.1:株価型初期値の原理

- (1)自分の島で株を購入したならば，その週の株価型は確定で変動4期型である．
- (2)自分の島で株を購入していないならば，その週の株価型はランダムである．

ここで注意しなければならないのは，自分の島で誰かが株を購入した時点で分岐することであり，他人の島で購入した株によって自分の島の株価型が分岐するわけではない．初週の株価型は自分の島のウリから誰かが株を購入するか否かが原因である．

### **2. 3. 株価の買値(ウリ売値)**

株を買う際に注目しなければならないのは，ウリが株をいくらで販売しているか否かである．この値を**買値 (ウリ売値)**という．この価格は売値における重要な指標となってくる．この価格も法則性が存在して，次のようになる．これもまた絶対的な決まりである．

### Def.2:買値 (ウリ売値) の原理

株の買値の範囲は[90,110]である．

ここで，[a,b]と書いたら， $a \leq x \leq b$  という意味であり，「a から b の範囲」という意味である．つまり，買値の範囲は 90 ベルから 110 ベルであることがわかる．この値は**基礎価格**であるとも言う．

## 2. 4. 株価の売値

その日の株価は日曜日を除き、たぬき商店で聞くことができる。より厳密には、株価はその日の午前と午後でまた異なる値を取る。つまり、12 時間が株価にとっての 1 日であるといえる。これを単位時間として、株価が一定の値を示す時間（所謂“時価”）を**株価時間**という。そこで、日曜日の午前を時間 0 と定め、土曜日午後を時間 13 と定める。つまり、次のように時間を定める。

	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
AM	0	2	4	6	8	10	12
PM	1	3	5	7	9	11	13

表 2：株価時間の対応表

日曜日は株価の買い取りをしていないが、プログラム上では必ず 0 ベルになるように指定してあるので、ここでは取り扱いやすいように日曜日午前を原点として株価時間を表記する。

## 2. 5. 株価の売却

株価を売る際には、その型が何であるかを判断したうえで、適切に株を売却しなければならない。買値総額 < 売値総額である時、これを**黒字**であるといい、買値総額 > 売値総額であるとき、これを**赤字**であるという。買値と売値が等しいときは黒字でも赤字でもない。基本的には、黒字になるように株を売却する必要があるが、その為には株価の変動を大いに理解しなければならない。これから解説するのは、すべて株において黒字を出すための理論である。

## 2. 6. 株価の計算\*

株価にはある程度の計算規則が存在する. この売値の関数を**売値関数**という. この株価は**基礎価格**と呼ばれる「買値」と, 株価型によって指定された係数によって表される. この係数をより詳しく見ていくと, その型における基本的な倍率 (**基礎倍率**) と, その日に蓄積される小さな倍率 (**倍率補正**) の 2 種類があり, この和を**株価係数**という. 倍率補正は累積値を用いることになるので, ある条件下で加算し続けてその値を採用する.

解析されたデータによれば, 株価は次のように計算される.

### Def.3:売値の原理

株価を $y$ , 基礎価格を $a$ , 基礎倍率を $x$ , 倍率補正を $b$ とおくと, 売値関数は次の式であらわせる.

$$y = [a(x + b)] = \min \{n \in \mathbb{Z} | a(x + b) \leq n\}$$

この時,  $y$  を**株価**という.

ここで,  $[x]$  は $x$ の小数第 1 位を切り上げた値を示す. より厳密に言えば, 「 $a(x + b) \leq n$ となるような最小の整数 $n$ が存在するとき, その値を**株価**という」. わかりにくいので, 言い換えると, 次のようになる.

### Axiom3':売値の公理の言い換え

株価を $y$ , 基礎価格を $a$ , 基礎倍率を $x$ , 倍率補正を $b$ とする.  $y = a(x + b)$ とおくと, この $y$ を切り上げた値を**株価**という.

日曜日の株価は $x + b = 0$ のときの株価であるといえる。この値は一意的に定まらないが、わかりやすく $x = b = 0$ とおくことにする。

### 3. 波型

波型はランダムに株価が増減する株価型であり、規則性を見出すのが困難である。しかし、ある程度のアルゴリズムは解析されており、それらを参考にすることで予測することができる。次の表がその対応表である。

波型	第1増 加区間 $T_1$	第1減 少区間 $T_2$	第2増 加区間 $T_3$	第2減 少区間 $T_4$	第3増 加区間 $T_5$
長さ	$0 \leq T \leq 6$	$2 \leq T \leq 3$	$1 \leq T \leq 7$	$T_4 = 5 - T_2$	$0 \leq T \leq 6$
確率	$RND$	0.5	$RND$	0.5	$RND$
基礎倍 率	$0.9 \leq a \leq 1.4$	$0.6 \leq a' \leq 0.8$	$0.9 \leq a \leq 1.4$	$0.6 \leq a' \leq 0.8$	$0.9 \leq a \leq 1.4$
倍率補 正	$b = 0$	$-0.1 \leq b \leq -0.04$	$b = 0$	$-0.1 \leq b \leq -0.04$	$b = 0$

表 3:波型の株価時間

ここで、 $T$ は株価時間の長さを示す。また、 $RND$ はランダムであることを示す。1株価時間あたりに減少区間になる確率は0.5である。

る。  $a$  は基礎倍率，  $b$  は倍率補正。 ここで， 減少区間において基礎倍率は 1 回限りランダムで選ばれる。 つまり， 1 度決定したらその区間の基礎倍率はその値を用いる。

減少区間は 2 回あり， この週では少なくとも 5 回減少する。 当然， 基礎倍率が  $0.6 \leq a' \leq 0.8$  であるから， 減少区間において株価は必ず単調減少する。 しかし， 増加区間の基礎倍率の範囲は  $0.9 \leq a \leq 1.4$  であるから，  $0.9 \leq a < 1.0$  で株価は減少する。 増加区間にもかかわらず， 株価が減少することがあるのはこれが原因である。 これが波型において株価を売りにくい理由でもあり， 見紛いやすい理由になっている。



#### 4. 減衰型

減衰型は「ジリ貧型」とよく呼ばれている型で、その名の通り株価が上がる時間が存在しない型である。この型は極めて単純な曲線を描き、これ単体では株価型として面白い要素はない。しかし、変調型の存在によって、株は運要素を大いに発揮させている。

減衰型	減少区間 $T$
長さ	$T = 12$
確率	1
基礎倍率	$0.85 \leq a' \leq 0.9$
倍率補正	$-0.05 \leq b \leq -0.03$

表 4:減衰型の株価時間

減衰型は単調減少することが知られており、任意の時間 $t$ において $a > y$ となる。つまり、この島で株を売却すると赤字になることがわかる。また、基礎倍率は最初の抽選で一定である。

減衰型の判定法はその週の株価時間が $t = 9$ のときに減少していたら減衰型である。これは木曜午後における値である。この場合は他人の島に行くか、或いは赤字を決め込んで木曜午後に売る。この型は1株価時間につき3%から5%減少するので、最終的な株価の最小値は23ベルである。

## 5. 変調4期型

波型よりも稼ぎやすく，変調3期型よりはもうからないが，程ほどに儲かるのが変調4期型である．変調4期において最も高くなることからこの名前がついている．

変調4期型	第1減少区間	変調1期	変調2期	変調3期	変調4期	変調5期	第2減少区間
長さ	$0 \leq T \leq 7$	$T = 1$					$0 \leq T \leq 7$
確率	$RND$	1					$RND$
基礎倍率	$0.4 \leq a' \leq 0.9$	$0.9 \leq a \leq 1.4$	$1.4 \leq a \leq A$	$1.4 \leq a \leq 2, a = A$	$1.4 \leq a \leq A$	$0.4 \leq a' \leq 0.9$	
倍率補正	$-0.05 \leq b \leq -0.03$	$b = 0$					$-0.05 \leq b \leq -0.03$

表5：変調4期型の株価時間

変調4期型の株価をそれぞれ解析していこう．最初の区間を第1減少区間という．この区間は最長7株価時間続く．この間は株価係数が $0.35 \leq k \leq 0.87$ であるから単調減少する．しかし，この区間を

超えると明らかな変化がみられる。株価係数が $0.9 \leq k \leq 1.4$ となるので、このとき**変調1期**という。この区間は**変調2期**にも同じように続く。注意してほしいのが、株価係数が $0.9 \leq k \leq 1.4$ である為、減少することもある。しかし、波型とはまた異なることがわかるので、ここで株価係数を調べてこの範囲内にあるときは変調型を疑ってよい。**変調3期**では確実に増加する。このときの株価係数は $1.4 \leq a \leq A$ となっているが、この $A$ は**変調4期**における基礎倍率である。つまり、変調3期においてはこの $A$ を判定することはできない。少なくとも、変調3期における株価係数は、 $1.4 \leq a \leq A \leq 2$ となることを覚えておけばよい。**最も高くなるのは変調4期である。**ここで確実に売ること。万が一逃しても**変調5期**では確実に黒字になるので問題は無い。それを過ぎると急激に減少する第2減少区間に突入する。このステータスは第1減少区間と同じである。

さて、変調4期型の最大の問題は変調1期、変調2期において赤字区間が存在することであり、ここで波型と間違える恐れがある。また、**変調3期と変調5期は変調4期の基礎倍率を最大値として取る**ことになる。つまり、変調4期の基礎倍率が1.8ならば変調3期と変調5期の基礎倍率は1.4倍から1.8倍で判定される。さらに、**株価の計算にこの区間のみ1ベル引く処理を行う。**つまり、判定法を用いる際にはこの点において注意しなければならないのである。

## 6. 変調3期型

変調3期において最も株価が高くなることから、変調3期型と呼ばれている。すべての型の中で最も稼ぎやすい為、基本的にはこれ

を狙う。

変調 3 期 型	第1減 少区間	変調 1期	変調 2期	変調 3期	変調 4期	変調 5期	第2 減 少 区 間
長 さ	$1 \leq T$ $\leq 7$	T=1					$0 \leq T$ $\leq 6$
確 率	RND	1					RND
基 礎 倍 率	$0.85$ $\leq a'$ $\leq 0.9$	$0.9$ $\leq a$ $\leq 1.4$	$1.4$ $\leq a$ $\leq 2$	$2$ $\leq a$ $\leq 6$	$1.4$ $\leq a$ $\leq 2$	$0.9$ $\leq a$ $\leq 1.4$	$0.4$ $\leq a$ $\leq 0.9$
倍 率 補 正	$-0.05$ $\leq b$ $\leq -0.03$	$b = 0$					

表6：変調3期型の株価時間

## 8. 厳密な増加区間判定法

ここでは、発展的な内容として増加区間判定法を再度考察する。株価単体による完全な判定は不可能である。売値関数の性質を調べよう。

$$y = [a(x + b)]$$

という式に対して、

$$a(x + b) \leq [a(x + b)] < a(x + b) + 1$$

$$a(x + b) \leq y < a(x + b) + 1$$

が成り立つ。このとき、 $y \in \mathbb{N}$ であるから、

$$0 \leq y - a(x + b) < 1$$

となる。このとき、 $y - a(x + b)$ は $y$ の小数部分であることがわかる。つまり、差の誤差は絶対値が1以内であることがわかる。

いっぽうで、商の誤差についても検証する。

$$[a(x + b)] - 1 < a(x + b) \leq [a(x + b)]$$

であるから、両辺を $[a(x + b)] = y \neq 0$ で割ると、

$$1 - \frac{1}{[a(x + b)]} < \frac{a(x + b)}{[a(x + b)]} \leq 1$$

このことから得られるのは、商の誤差は絶対値が1以内であるということである。さらに、この式をより簡潔にしめすと、次のようになる。

$$1 - \frac{1}{y} < \frac{a(x + b)}{y} \leq 1$$

ここで、増加区間判定法の式は、次のようになっていた。ここで、 $k = x + b$ であることを確認する。

$0.9 \leq k \leq 1.4 \Rightarrow$  増加区間

上の式から,

$$0 < k \leq \frac{y}{a}$$

であるから, 確認しなければならないのは, この $\frac{y}{a}$ の精度である.  
もう一度, 商の誤差の式を提示する.

$$1 - \frac{1}{y} < \frac{a(x+b)}{y} \leq 1$$

これの逆数を取ると,

$$1 \leq \frac{y}{a(x+b)} < \frac{1}{1 - \frac{1}{y}} = \frac{y}{y-1} = 1 + \frac{1}{y-1}$$

$$1 \leq \frac{y}{a(x+b)} < 1 + \frac{1}{y-1}$$

両辺に $x+b=k$ をかけると,

$$x+b \leq \frac{y}{a} < (x+b)\left(1 + \frac{1}{y-1}\right)$$

$$k \leq \frac{y}{a} < k\left(1 + \frac{1}{y-1}\right)$$

さて, 増加区間判定法により, すべての基本的な増加区間は $0.9 \leq k \leq 1.4$ にあるので, 正確な判定には,

$$\begin{cases} k \leq \frac{y}{a} < k\left(1 + \frac{1}{y-1}\right) \\ 0.9 \leq k \leq 1.4 \end{cases}$$

を用いればいい。従って、 $\frac{y}{a}$ を計算して、この範囲内に株価比が存在すれば、それは増加区間であることが示される。以上の議論により、厳密な意味での増加区間判定法を定める。

Thm:一般化増加区間判定法

株価比 $\frac{y}{a}$ が、以下の連立不等式

$$\begin{cases} k \cong \frac{y}{a} < k(1 + \frac{1}{y-1}) \\ 0.9 \cong k \cong 1.4 \end{cases}$$

をみたすならば、その株価時間は増加区間にある。また、不等式

$$k \cong \frac{y}{a} < k(1 + \frac{1}{y-1})$$

この式を応用すると、減少区間や変調区間を見抜くこともできる。即ち、**株価比不等式と株価係数の範囲の連立不等式を解き、その共通部分が存在するならばその株価係数に適する株価型である。**ただし、株価比不等式との連立不等式は解きにくいので、より簡単に変形すると、次のようになる。

$$\frac{y}{a} \left(1 - \frac{1}{y}\right) < k \cong \frac{y}{a}$$

これで株価と買値を代入し、計算して不等式の共通部分を取っただけでよくなった。

女性向けゲーム嫌いによる  
ツイステレビュー

フユ茶



突然だが皆さんは、今はやりのスマホアプリゲームツイステッドワンダーランドをご存じだろうか？ディズニーヴィランズをモチーフにしたイケメンたちがたくさん登場する俗に言う「女性向けゲーム」だ。実は以前私は「女性向けゲーム」というものに苦手意識を持っていた。だがしかし！どういうわけか気が付けばツイステの沼にどっぷりつかっている自分がいた。というわけで(?) 女性向けゲームが苦手でも楽しめる！ツイステの魅力を紹介していこうと思います。(つまり布教)フユ茶の独断と偏見まみれなので注意！

### 魅力その1 主人公(自分)を中心とした恋愛物語ではないこと

ツイステッドワンダーランドのメインストーリーは、主人公がナイトレイブンカレッジという魔法学校(イケメンだらけの男子校)に誤って召喚されてしまうところから始まる。ここまではよくある女性向けゲームのストーリー展開…だがしかし！学園長が、主人公を新入生だと何の違和感もなく勘違いしていたことから主人公も恐らく男であると判断できる。つまり、個人的に1番障害に感じていた主人公(自分)とイケメンによる逆ハーレムという状況が絶対に生まれません。ストーリー内のキャラクターと主人公の会話も普通に友人同士で会話している感じでこちらに全くこびてこない。加えて、性別が違うことにより主人公を自分の分身的存在ではなく、ツイステのキャラクターとして見やすくなり、第三者視点から物語を楽しむやすい。自分とキャラクターとがかかわることが地雷な私にとってはめちゃくちゃにポイントが高い。さらに、男と断言されてはいないので普通に夢向けの楽しみ方もできる。女性向

けゲーム好きでも、そうでない人でも楽しめる設定になっているのです。(最高)

## 魅力その2 個性豊かなキャラクター

ツイステは何とんでもキャラがいい！メインストーリー、カードを手に入れることで見られるパーソナルストーリー、ホーム画面の会話などで人間性や過去を知れば知るほど好きになってしまう。しかもチラッチラッってわかる感じだからすごくワクワクする最高。あと顔がいい。すごく顔がいい天才。本当は一人一人紹介したいところですが、分量がえぐいことになってしまうので個人的な押し寮の魅力を紹介したいと思います。

推し寮の紹介に先んじて、ツイステには欠かせない要素である寮について説明したいと思います。物語の舞台となるナイトレイブンカレッジでは、入学時に生徒の魔力の形を魔法の鏡を見て、各寮に生徒を振り分けます。ハリーポッターの寮分けと同じ感じですね。寮は、ハーツラビュル寮、サバナクロー寮、オクタヴィネル寮、スカラビア寮、イグニハイド寮、ポムフィオーレ寮、ディアソムニア寮と、全部で7つあります。それぞれの寮が“グレートセブン”と称されるディズニーヴィランズの世界に基づいています。寮は、寮長と副寮長（サバナクロー寮以外）によりまとめられています。基本的には前寮長から任命された人が務めますが、前寮長に決闘を申し込み、勝利すれば1年生でも寮長になることができます。ちなみに主人公は魔法が使えないので廃寮になった通称“オンボロ寮”に暮らしています。

今回7つの寮の中から紹介するのは、海の魔女の慈悲の精神に基づくオクタヴィネル寮！映画リトルマーメイドのヴィラン、アースラーをモチーフにしています。寮長アズール・アーシェングロット、双子のジェイド・リーチ、フロイド・リーチの3人が所属しています。この寮を一言で表すと腹黒インテリヤ○ザ。一度目をつけられたら最後、彼らが欲しがるとのすべてを奪われてしまいます。というのもアズールは自分が有利な条件で取引を持ち掛け、魔法の契約書にサインをさせます。さらに、条件が達成されないようにリーチ兄弟に妨害させる徹底ぶり。恐ろしい。そして、条件が達成できなかった場合、担保にしていたその人の能力や財産を没収し、果ては頭にイソギンチャクを生やし下僕としてしまうのです。必ず願いをかなえてくれますが、代償があまりにも高すぎるし、ふたを開けてみれば取引条件がほぼ達成不可能であるためインチキ野郎呼ばわりされていて、賢い生徒は彼と関わりたがりません。メインストーリーでは、テストの対策ノートを渡す代わりに上位50位以内に入れば得意魔法を差し出し、下僕になるという契約を大勢の生徒と結び、下僕を大量にゲットしています。しかも一年前も同じ方法を使い、「ナイトレイブンカレッジの優秀な生徒たちがこんな状態では困りますよね？」と言って学園長を脅し、寮内にカフェ・モストロラウンジをオープンすることに成功しています。さらに、売り上げの10%を学園に献上し、Win—Winな関係を作ることで安易に口出しできない状況を作っています。マジで恐ろしい。加えて情報通であり、寮生の個人情報やSNSの裏垢まで把握しているほど。

(これを調べたのはジェイド 方法は不明)あと3人とも取引を持

ち掛けるときは善人の笑顔張り付けてやってくるんですよね…恐ろしすぎる。

アズールのことばかり書いてしまったのでここからはリーチ兄弟についても紹介したいと思います。

リーチ兄弟は双子でそっくりな見た目をしていますが、ジェイドはつり目、フロイドはたれ目、メッシュが入っている個所が左右逆など、違いがあるので案外見分けやすいです。ジェイドは物腰柔らかで一見やさしそうに見えますが、腹黒で計算高く毒舌です。笑顔のまま言葉でぶん殴ってくるタイプです。(例)「私たちのような常人には思いつかない変態的なこだわり、さすがです。」誰にでも丁寧な口調で接し、いつもニコニコしていますが、目が笑ってない感じが最高にいいです。あと悪い顔で笑うときだけぎざっ歯が見えるのも最高です。

フロイドはマイペースな気分屋。フレンドリーな性格でアズールとジェイド以外の生徒に勝手にあだ名をつけています。(小エビちゃん、金魚ちゃんなど海や魚に由来するあだ名が多い) すぐに手が出るタイプでよく「絞めていい?」とか「絞めたほうが早い」など物騒なことをいいます。このような言動についてアズールとジェイドはあんまり止めないし、ハロウィーンのイベントストーリーでは迷惑客を締め上げようとしていたフロイドに対して「ここじゃなくて外でやれ」的なことを言ってむしろ正当化していた。反抗する契約違反者をジェイドと返り討ちにする場面もある。(書き出せば書き出すほどヤ○ザなんだけど何この寮)

腹黒で計算高いオクタヴィネル寮ですが、彼らの魅力はそれだけで

はないのです。寮長アズールは対策ノートを作るときに過去100年分のデータを調べあげる、子供の時から何年もかけて魔法を研究するなど、とても努力家な一面を持っています。ジェイド、フロイドがそんなアズールのことを認めて協力している感じがとてもいい。一見利害の一致で仲良くしてるように見えるけど、実際はお互いのことを思いあっているのが感じ取れるのもいいところですね。

### ツイステの欠点について

ただ一つ注意点があります。このゲーム白天井となっていて、100連でSSR確定になっていますが、ピックアップが引ける確率は60%となっています。つまり、どんなに引いても目当てのカードが引ける保証がないのです。通常のカチャでのSSR排出率も1.5%としょっぱいので課金はほどほどに。でもRカードのストーリーでも意外なキャラ同士の絡みが見られたり、意外な一面を知れたりするから十分楽しいよ。メインストーリーも色々謎や伏線があって考察するのがなかなか楽しい。これをやるだけでもツイステ入れる価値があると思います。

### 最後に

本当にただオタクがしゃべるだけの見苦しい記事になってしまい申し訳ありません。でも、もし少しでも興味を持ってくれたなら嬉しいです。最後に私が言いたいことはダウンロードするだけならタダだし、合わなかったらすぐアンインストールしてもいいからとにかく一度ツイステやってみてほしいということです。ハマる人は

とことんハマれると思います。そして気に入ったらフユ茶とツイステのことについてお話してください。泣いて喜びます。長々とお付き合いいただきありがとうございました。

ファイアーエムブレム  
風花雪月

# 聖盾 + 大盾

の可能性

HN:ミロ





～はじめに～

こんにちは。2回生の幽霊筆頭、ミロと申します。

ここ半年ほど、寝食を忘れるほどに FE 風花雪月にお熱であったため、折角なら GIG にいくつか思いついたことを記そうと筆を執った次第です。

今回は、FE 風花雪月の技能や兵種を一定まで習熟すると覚えられるスキル、これの組み合わせが織りなすロマンについて書いていきたいと思えます。

そもそも、FE 風花雪月とは、任天堂から発売されているシミュレーション RPG シリーズ「ファイアーエムブレム」の最新作を指す。

主人公は士官学校の教師として赴任し、3つの学級から好きな学級を1つ選び、担任として生徒を教え導く。ただ、その士官学校内外では何者かの陰謀が渦巻いており……？といった内容。

最終的にはなんやかんやで争いが起こり、先生であった者、生徒であった者たちが血で血を洗いまくる苛烈な戦いへと身を投じることになる。

生徒の成長に感涙することもあれば、その散り際に血涙を流すこともある。恋愛あり、殺人あり、マörderあり、殺生あり、殺しありのクソデカ感情ごちゃませ最悪ゲームである。

……とはいえ、主な要素は生徒の育成と戦闘要素。バカみたいな火力やアホみたいな堅さにロマンを抱くことの方が容易である。

ということで、ここからは既プレイヤー向けに「**聖盾+大盾のロマン**」に

ついて述べる。

未プレイ勢にとっては何のこっちゃ、という内容になっている気がするため、早急に購入してプレイすることを強く薦める。

既プレイ勢、また他のFEシリーズをやっている勢にとって違和感のある内容になっているかもしれないが、あの、許して……。

### ～「聖盾」と「大盾」、そして～

既プレイ勢は私が何をやりたいか大抵察しがついているとは思いますが、念のため最初から説明すると、FE 風花雪月では武器の技能レベルや兵種の経験値が一定まで達するとスキルを取得できる。このスキルは侮れず、攻撃力を上げるもの、射程を伸ばすものなど、その効果は様々である。聖盾、大盾もそのスキルの中の一つであり、それぞれの効果は以下のとおりである。

**大盾**：剣、槍、斧、格闘のダメージを以下の確率で半減できる(技%)

**聖盾**：弓・魔法のダメージを以下の確率で半減できる(技%)

つまりは、「これ両方取ったらあらゆる攻撃を技%で半減してくれる」ということである。

さらに、FE 風花雪月には「アイギスの盾」という、まれにダメージを半減してくれる(装備条件はあれど)ぶっ壊れ盾が存在する。

……………これ全部合わせたら最強じゃね？

と思った次第である。

ただしかし、これを達成するには上級の重歩兵職「フォートレス」と上級の騎馬職「パラディン」をマスターする必要があり、さらにクラスチェンジをするためには重装と斧術、馬術と槍術をBまで上げな

けれども、これら一連の作業を終了するためには、控えめに言って丸1周かかることが容易に予想され、なかなか手間のかかる作業であった。(過去形)



結果、ステータスとしては悪くない塩梅のフェリクスが育った(尽力したつもりだがもし画像がつぶれていたら申し訳ない)ため、育成過程と共に聖盾+大盾+アイギスの盾を実戦投入した感想や聖盾+大盾に関する考察を以下に述べる。

実際2周かけて育てたフェリクスを自慢すべくこの記事書いてるまでである。ごめん。

### ～聖盾+大盾+アイギスの盾スナイパーフェリクス 育成編～

聖盾+大盾計画の礎となる者には、インスピレーションの元となったアイギスの盾の正当な継承者であるフェリクスを抜擢した。

育成手順としては非常にシンプルで、ほぼ言うまでもないと思うが、簡単に書いていく。再三述べるが、この過程には周回プレイ、名声値を使った技能上げを含んでいる。主義に反してたらごめんね…

**1 周目**：槍術を上げる→初級職を兵士に→槍術・馬術を育成→技能が上がり次第ソシアルナイト→パラディンにクラスチェンジ→馬に乗せながら重装・斧術を上げる→技能が上がり、パラディンのマスター技能を習得し次第アーマーナイト→フォートレスにクラスチェンジ→フォートレスのマスター技能を習得する→目も当てられないステータスのフェリクスができる→エンディングまで副官ガード要因として任命

**2 週目**：名声をじゃぶじゃぶ使って馬術をCまで、フォートレス・パラディンのマスター技能を習得させる→若干槍術を上げたのち、弓術をゴリゴリに上げながら兵士→アーチャー→スナイパーの順でクラスチェンジする

といった流れである。

1 周目についてはフォートレスとパラディンの順番はどちらが先でも変わらないと思うため、お好みでいだろう。また、DLCを購入している勢であれば適宜入浴をして技能が上がりやすい状態で指導をしてやると良い。

2 週目の実践段階では、聖盾と大盾の発動は技%であることから、技を少しでも上げたいため、名声等で馬術をCにし、ついでで「技+4」のスキルを手に入れていると何かと便利かと考える。兵種は技の成長補正がかかる弓術系の兵種をチョイスした。

### ～聖盾+大盾+アイギスの盾スナイパーフェリクス 実践編～

2週目育成中、フェリクスの速さの成長率が高く、そもそも敵からの攻撃が当たりにくく、聖盾+大盾の恩恵を感じられないでいた。そのため、前ページ上部の通りのフェリクスをフリー戦闘に放り込み、その成果を観察した。上図の通りであれば2～3回に1回は発動するはずである。以下は、適当に2戦くらいほっぽって来た結果である。

また、聖盾+大盾育成1周目のリシテア(技35)の結果も合わせて記載しておく。

	発動	発動せず	アイギス	当たらず	総計
フェリクス	4	7	0	12	23
リシテア	3	7	-	7	17

図表の結果を参照すると、フェリクスは約36.4%、リシテアは30%で発動し、**おおよそちゃんと発動していることが伺えた。**

ただ、敵のミスが多く、敵の攻撃が当たらない場合も含んで計算した場合、フェリクスは17.4%、リシテアは17.6%で聖盾、大盾が発動することがわかった。実質6分の1くらい。そりゃ実感も湧かん。

### ～まとめ～

聖盾+大盾とかいうロマンを追い求めて時のよすがを辿った先生の夢は叶ったものの、実際は「無いよりマシ」くらいの感覚であった。

実際に1周目から2週目に移る際の筆者のツイートを引用すると、

ぶっちゃけこの聖盾+大盾計画、まだ実践に至っていないので何とも  
言えないが

- ・1周を無駄にするのでコストが高い
- ・技に依存するのでダルい
- ・結局防ぐのは確率なので、死ぬ時は死ぬ

などなど、抜かりが多いので賢明な人類は真似をしないほうがいい

と、薄々その無駄さに気付き始めていたため、まあ、つまり…そういう  
ことである。

今後の計画としては第2弾の「聖盾大盾理学S テュルスス持ちヴァ  
ルクュリア射程クソ長リシテア」実践段階に入り、第3弾のクロード  
育成に入りますが、多分記事にはならないでしょう。



ついでにどこぞのデカめの魔獣を参照するんですが、デカめの魔獣と同じようなスキルを持っているので、実質魔獣を作ったことになったし、いいでしょう。知らんけど。

FEやりすぎてどうしても育成の選択肢が思いつかない人はやってみてください。では、良い殺戮ライフを！

ミロ