

ガガガ2025



目次 * ()内は著者名

- 最近発売されたこのタイトルについて (Kazun) 1
- 今年、私がハマった「デュエル・マスターズ」が熱い！～カードゲーム未経験の君にこそ伝えたい、その魅力！～ (kome) 7
- Xenoblade3
～スーパーユニークモンスターもチェインアタック1回で倒せる！最強パーティー紹介～ (NotOdayaka) 11
- え、これ5年前なの… 世界のアソビ大全51 (チルノ天才) 31
- ゲームであたまを鍛えよう やわらかあたま塾 (はんざき) 35
- 呪い呪われシューティング「まもるくんは呪われてしまった!」 (ゆーろ) 39
- 終わりに 編集部より 45

最近発売された このタイトルについて



HN Kazun

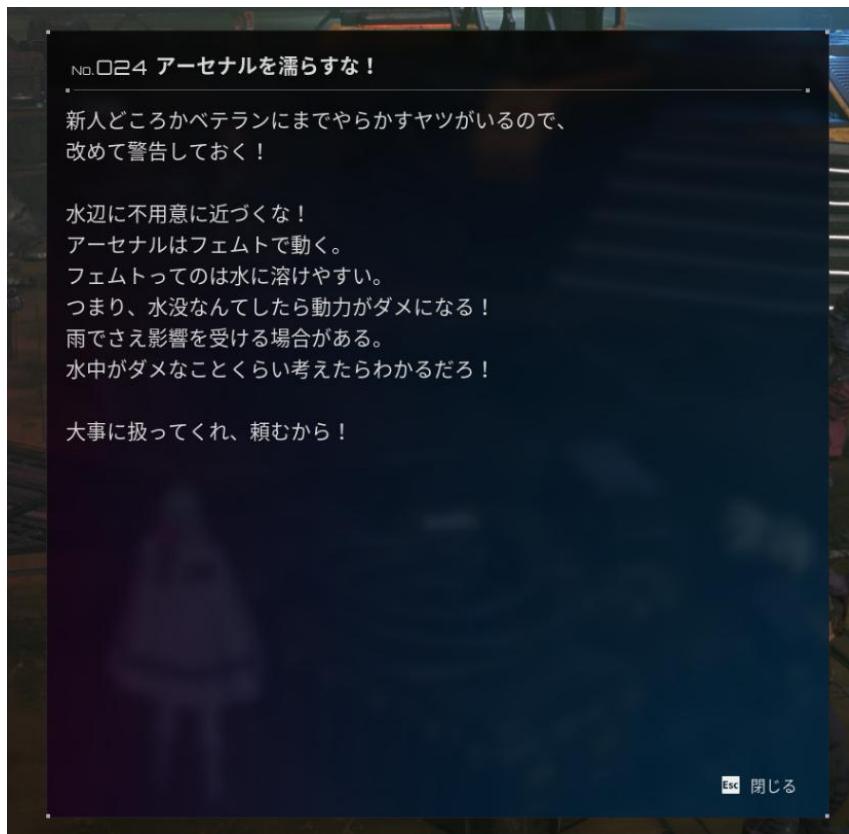
－ゲームの概要、とか－

このゲームはデモンエクスマキナタイタニックサイオン(以下デモエク ts)というメカアクションゲームで、ハクスラおよび装備の歯獲を特徴としています。ハクスラは言わずと知れた敵を倒して自分を強化していくゲーム様式のことですが、歯獲が特徴というはどういうことでしょうか？

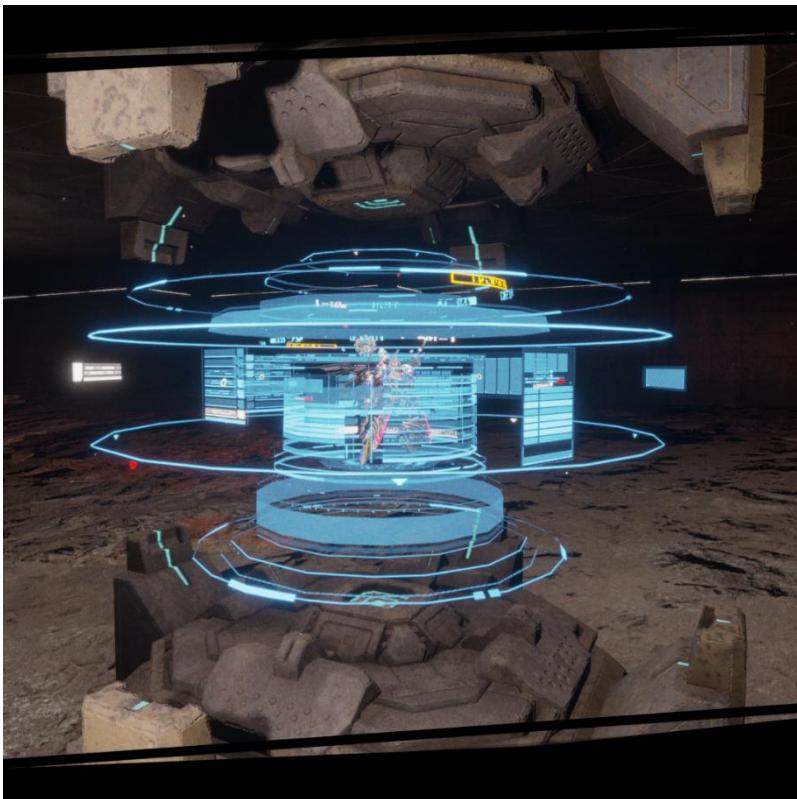
デモエク ts では人型の敵を倒したときにその敵の装備を奪うことができます。この時、インベントリに送るか、自分で装備あるいは换装するかを選べるというわけです。4つの装備枠に空きがあればそのまま装備しますし、なければこのように選択できます。



このゲームの楽しみ方は最終的には自己強化がメインになりますが、メインストーリーはもちろんサブクエストやフレーバーテキスト(ログ)の収集、クリア率100%の達成があります。それ以外にもデカール(機体に貼り付けられるステッカー)の作成およびそれを用いたデコレーション、機体の見た目を変えたり(モンハンでいう重ね着)、映える写真を撮る、他プレイヤーとのマルチプレイ etc... いくらでも遊ぶことができます。



序盤に手に入るログの一つ



作中のホログラムを利用した一枚(ホログラム内に自キャラ)

この記事のタイトルに使用した画像は拠点で撮影した一枚ですが、これは現在のメイン機体を使って拠点内で撮ったものだつたりします。なおツインアイと左肩の番号、胸部中央の三角形はデカールだつたりします。~~いやー大変だった特にこのツインアイ背景の黒色が大きすぎると顎を通り越すし小さいとツインアイが強調されないし肩もわずかに発光させないと見づらいし~~

話を戻しまして、最終的に行き着く自己強化ですが、ボスから手に入る装備でもなければ、基本的にフィールドを駆け回つてよりよい装備を探すことになります。この時、いろいろな選択肢が生まれます。真正面から大火力でねじ伏せるか、状態異常でチクチク削るか、敵の視界外からの不意打ち(忍殺にしかみえない)をすることができます。まあストーリーの展開上不意打ちしづらかったり、あるいはただただ有利になるだけだから不意打ちしがちなのですが。また、敵は遠く離れたらリポップするようになっていますが、より報酬のいい敵がいたら目当ての敵がリポップしてでも狩りに行くこともあります。~~正直よっぽどたこシあしてると思う~~ そうして強化した自キャラを眺めて愉悦に浸る、というわけです。

今後のアップデート予定もしっかりと明記されていますし(追加ボスとか)今後しばらくは楽しめると思います。ACとかガンダムみたいなロボが好きな方にはかなりおすすめです。それではまた。

PS

ちゃんとデフォルトでツインアイの頭あるから！大丈夫！



今年、私がハマった
「デュエル・マスターズ」が熱い！
～カードゲーム未経験の君にこそ伝えたい、その魅力！～

HN. kome (komejirusi)

1. カードゲームって難しそう？

「カードゲームって、ルールが複雑で専門用語だらけなんでしょ？」「新しい人が始めるのは大変そう……」

私もデュエル・マスターズ（以下、デュエマ）を始める前は、そう思っていました。でも、今年思い切って始めてみたら、そのシンプルさと熱さにどっぷりハマってしまいました！この熱意を、まだデュエマを知らないあなたに、全力で伝えたいと思います！

2. これだけ覚えればOK！デュエマの超基本ルール 難しいことは一切抜き！ まずはこれだけ覚えてください。

・デュエマの目的

相手のシールド（盾）を全部割って、**直接攻撃（ダイレクトアタック）を成功させること！**（そのほかにも、様々な勝利条件がありますが、まずはこれが一番大事！）

・カードを使うための準備

自分のターンに、手札からカードを1枚「マナゾーン」に置く（チャージ）。これが、クリーチャーを出すためのエネルギー（コスト）になります。

・攻撃（アタック）の流れ

マナを払ってクリーチャーを出し、そのクリーチャーで相手のシールドをブレイク！

ね、シンプルでしょう？ 自分のマナを増やし、強力なクリーチャーを呼び出して相手のシールドを削っていく、というのが基本的な流れです。

3. 最大の魅力「シールド・トリガー」！

ただ攻撃するだけじゃ、先行有利で面白くないのでは？
いいえ、ここからがデュエマの真骨頂です！

相手にシールドをブレイクされた時、そのシールドの裏側に右の図のような特定のマーク（シールド・トリガー）があれば、そのカードをコストを払わずに即座に使用できるという大逆転システムがあります！



「やられた！」と思った瞬間に、強力な防御クリーチャーが飛び出して相手の攻撃を止めたり、相手クリーチャーを破壊する呪文が発動したり、負けが決定したと思った状況から、たった1枚のカードで形勢がひっくり返ることが日常茶飯事！このハラハラドキドキの展開があるから、最後まで目が離せないんです。初心者でも上級者に勝てるチャンスが十分にある、熱いシステムです！

4. 筆者が語る「もう一つの面白さ」

ルールや対戦の面白さ以外にも、私がデュエマにハマったのには理由があります。

それは「デッキを組む自由度の高さ」です。

デュエマには、「火」「水」「自然」「光」「闇」という5つの文明（色）があり、それぞれ得意な戦い方が異なります。

火文明：攻撃重視！すぐに攻撃できるパワフルなクリーチャーが多く、火力やバトルで相手の防御を突破しよう！

水文明：策略家！山札や手札、呪文の扱いがうまく、小技で相手を翻弄して、有利に立ち回る！

自然文明：マナ加速！相手の盤面を制圧しつつマナを増やし、コストの重いクリーチャーを最速で呼び出す！

光文明：防御特化！相手の攻撃を防ぐ「ブロッカー」やシールド操作、小型クリーチャーの大量展開が得意！

闇文明：墓地利用！相手の手札などを破壊して妨害しつつ、自分の墓地のカードを再利用し、粘り強く戦う！

デュエマは常に新しいカードと戦略が生まれています。過去のカードも最新カードも、分け隔てなく使えるのがデュエマの魅力！古いカードを新しい時代で輝かせることも可能です。

1万種類以上あるカードの中から、たった40枚を選んで自分だけの戦略を詰め込む作業は、まさにパズルのようです。友達と情報交換したり、カードショップで新しいカードを探したりする時間も、とても楽しいんです。

5. 初心者におすすめのデッキ（例）

初めてデッキを組むなら、「ジョーカーズ」や「アビス」といった、最新シリーズのカードを使ったデッキがおすすめです。

特に、最新弾のカードで組める「アビスロイヤル」は、墓地にあるカードをうまく活用して強力な切り札を呼び出す戦い方が魅力！使うカードが基本的に「闇文明」だけなので、色を混ぜる心配もなく、初心者でもデッキを回しやすいのが大きなポイントです。

特定のカードを切り札にしたい！という漠然とした思いからでも、デッキ作りはスタートできますが、「いきなりつよいデッキ」から入れば、すぐに熱いバトルが楽しめますよ！



いきなりつよいデッキは何とお値段 550 円（税込）！

Xenoblade3

～スーパーユニークモンスターもチェインアタック
1回で倒せる！最強パーティー紹介～

HN : Not0dayaka

1. はじめに

どうも、Not0dayaka です。

突然ですが、Xenoblade3 にはたくさんの敵がいますよね。しかし、大抵はノアのタレントアーツ「アンリミテッドソード」継続中の特殊タレントアーツ「ファイナルラッキーセブン」によるスマッシュコンボで何とかなります。

しかし、スーパーユニークモンスターと呼ばれる敵はHPも高く、特に「禍ツ翼のリュウホウ」はスマッシュ無効のため、その方法では簡単には倒せません。

そこで今回は、スマッシュコンボを使わず、チェインアタック1回でどんな敵でも倒せるパーティを紹介したいと思います。キャラクターの育成がそこそこ必要なので初心者向けではありませんが、楽に敵を倒してみたい人は参考にしてみてください。かなりページ数が多く長いですが、最後まで読んでくれると嬉しいです。

2. パーティー紹介

まずは各キャラクターの装備を紹介します。写真ではわからぬ部分だけ説明します。

1. ノア



ロール：マルチ魂

スキル：デンジャー爪、剛力サポート、自己犠牲ヒール

アクセサリー：合成アクセサリー(攻撃力 37% 上昇)

バッファー(サブ)兼アタッカー(サブ)です。

ソウルハッカーのアーツ、スキルの育成は全てしています(他のキャラクターも同様)。

チェインアタック中は上段(Xボタンの場所)のアーツしか使いません(ユーニ、ランツ、セナも同様)。また、合成アクセサリーは必須ではありませんが、クリティカル率を上げるためにつけています(他のキャラクターも同様)。

2. ミオ(操作キャラクター)



ロール：ヒール魂

スキル：闘鳥ラッシュ、剛力サポート、自己犠牲ヒール

バッファー(メイン)兼ブレイク要員です。ミオでブレイクを入れてからチェインアタックを開始します。チェインアタック中は中段のアーツしか使いません。

3. ユー二



4. タイオン



スキル：エーテルの神髄、極光の刃、きっと弱まるも！

アクセサリー：合成アクセサリー(炎熱ダメージ 350%上昇)

アタッカー(出血&炎熱デバフ)兼ダウン&ライジング要員です。チェインアタック中は最初のみ中段、それ以降は上段のアーツを使います。

5. ランツ



6. セナ



ロール：マルチ魂

スキル：デンジャー爪、冥界レイジ、自己犠牲ヒール

アクセサリー：合成アクセサリー(攻撃力 37%上昇)

アタッカー(エーテル攻撃)です。チェインアタック中は上段のアーツしか使いません。

7. アシェラ



チェインアタック中のチェインオーダーとヒーローチェイン効果が強力なので採用しています。(強敵の場合)ディフェンダーとしてはあまり役に立ちません。チェインアタック中はどのアーツを使っても構いません。

3. 戦い方の紹介

パーティー紹介も終わったので、次は戦い方を紹介します。簡単に言うと、「最初はゾンビ戦法でしぶとく耐え、チェインアタックができるようになったらそれで一気に畳みかける」というものです。

実際に戦い方を見せながら説明します。今回はスーパーユニクモンスターである「熾天神獣セラティニア (Lv. 200)」と戦います。



こいつに勝つことができれば、最強パーティーを名乗っても問題ないでしょう。早速戦っていきます。

1. 耐える



戦いを始めた後は、チェインアタックゲージが溜まるまでしばらく耐えましょう。

2. ブレイクしてチェインアタック開始



ゲージが溜まったら、ミオのアーツでブレイクしてからチェインアタックを始めます。このとき、仲間が全員生きていることを確認してください。

3. チェインアタック 1週目



チェインオーダー優先度

ノア>ユーニ>タイオン>セナ>ミオ、ランツ、アシェラ
アーツ使用順
タイオン→ミオ→ノア→アシェラ

チェインアタックで重要なのは、「オーダー達成時の TP を常に AMAZING (TP200%以上) にする」ことです。こうすることで、復活するメンバーが 3 人になります。タイオンの TP を増やして (TP100 以上) オーダーを達成させることで常に AMAZING を狙います。そのためにはチェインオーダーの選び方が重要になってきます。一番タイオンの TP を増やせるのはセナのオーダーなのですが、1 週目でセナを選んではいけません。なぜなら TP が増えすぎて 100 を超えてしまい、アーツの使用順的にタイオンだけがアーツを打って一週目が終わってしまうからです。また、優先度最下位の三人も、逆に TP が全然増えないためお勧めしません。なので選ぶのはセナの次に TP が増えるノア、あるいは最終的にウロボロスオーダーをするユーニかタイオンのオーダーにしましょう。画像ではノアを選んでいます。

4. チェインアタック 2週目



チェインオーダー優先度

1週目がノアの場合

アシェラ>ユニー>タイオン>セナ>ミオ、ランツ

ユニー、タイオンの場合

セナ>ノア>ミオ>ランツ、アシェラ>タイオン(ユニー)

アーツ使用順

ミオ→ノア→タイオン

一週目でノアを選んだ場合は、タイオンのTPがいい感じに100を超えていない(オーダーがセナの場合も成功するときはある)と思うので、ヒーローオーダーが強力なアシェラを優先しよう。ユニー、タイオンの場合、まだタイオンのTPが低いと思うので今度はセナを優先しよう。画像ではアシェラを選んでいます。

5. チェインアタック 3週目



チェインオーダー優先度
アシェラ>ユーニ>タイオン>それ以外
アーツ使用順
ミオ→ノア→タイオン

3週目のオーダーはヒーローであるアシェラ最優先です。すでに前のオーダーで選んでいた場合は、ユーニかタイオンを優先しましょう。画像ではタイオンを選んでいます。

6. チェインアタック 4 週目



チェインオーダー優先度

ユーニ>タイオン>他のウロボロスオーダー可能なキャラ
アーツ使用順
エーテルアッカーバフ × 2 → ミオ → ノア → エーテルアッカーバフ →
タイオン

4 週目のオーダーは、次のウロボロスオーダーでユーニとタイオンのものを発動させたいので、(それまでに片方を選んでいる場合)二人のどちらかを選びましょう。画像ではユーニを選んでいます。アーツは上記の順にするとバフが途切れづらいのでお勧めです。

ちなみに、3 週目までにアシェラのオーダーを選べなかった場合は、3 週目に本来4 週目でやることをやってウロボロスオーダーにつなぎましょう。



今回は4週目の一人目のエーテルアッカーのアーツを打った時点で敵をオーバーキルできました。強いですね。

7. チェインアタック 5 週目(ウロボロスオーダー)



アーツ使用順

エーテルアッカーノアミオノアエーテルアッカーノアエーテルアッカーノア

ウロボロスオーダーはユーニとタイオンのものを発動できるようにしておくのがいいです。画像では3週目と4週目にユーニとタイオンのオーダーを選べているので、ウロボロスオーダーも二人のものを発動できています。

8. チェインアタック終了



ウロボロスオーダーが終った後はチェインアタックが終します。今回は約 1.7 億ダメージをチェインアタックで与えて勝利です。「熾天神獣セラティニア (Lv. 200)」にこれくらい楽に勝てるのなら、最強パーティーを名乗っても全く問題ないでしょう。



4. おわりに

かなりページ数が多く長かったと思いますが、最後まで読んでくれた方は本当にありがとうございます。Xenoblade3 をやっていて強敵に行き詰っている方、あるいはやっていない方、どなたでもこのパーティーに興味を持ってくれたらうれしいです。

え、これ 5 年前なの…
世界のアソビ大全 51

チルノ天才

1. はじめに

どうも、気づいたら 3 回生になっていてビビっているチルノ天才です。これと言ってはまったくゲームがなくて毎回ネタに悩んでおります。今回は、なんだかんだ暇つぶしに遊び続けている『世界のアソビ大全 51』を紹介したいと思います。

2. どんなゲーム？

ゲームタイトルにもあるように 51 種類のゲームが収録されています。以下に収録ゲーム一覧を示します。

- ・マンカラ
- ・ヨット
- ・ヒット & ブロー
- ・ヘックス
- ・ウサギと獵犬
- ・ドミノ
- ・ルドー
- ・リバーシ
- ・将棋
- ・花札
- ・ラストカード
- ・テキサスポーカー
- ・7 ならべ
- ・神経衰弱
- ・たこやき
- ・ドット & ボックス
- ・コネクトフォー
- ・ナインメンズモリス
- ・チェッカー
- ・五目ならべ
- ・チャイニーズチェッカー
- ・バックギャモン
- ・チェス
- ・5 五将棋
- ・麻雀
- ・ブラックジャック
- ・大富豪
- ・スピード
- ・戦争
- ・ぶたのしっぽ

- | | |
|-----------|-----------|
| ・ゴルフ | ・ビリヤード |
| ・ボウリング | ・ダーツ |
| ・キャロム | ・トイテニス |
| ・トイサッカー | ・トイカーリング |
| ・トイボクシング | ・トイベースボール |
| ・エアホッケー | ・スロットカー |
| ・フィッシング | ・VS タンク |
| ・協力タンク | ・的あて |
| ・6 ボールパズル | ・スライドパズル |
| ・麻雀ソリティア | ・クロンダイク |
| ・スパイダー | ・ピアノ（おまけ） |

みなさんはすべてプレイしたことありますか？ちなみに2人以上の対戦ゲームでは通信プレイかCPUと対戦できます。CPUは「ふつう」「つよい」「すごい」「やばい」の四段階の強さから選べます（一度前の強さで勝ってないと次の段階は解放されません）。「やばい」はそこそこやり込んでいる（と思っている）自分でも勝てないときがあります（特に運が絡むゲーム）。「やばい」は真面目にプレイすることをお勧めします。

3. 個人的に気に入っているゲーム

自分が特に気に入っているゲームを1つ勝手に紹介したいと思います。

任天堂のゲームと言えば・・・である「花札」についてです。これは季節にちなんだ草花が描かれた札（1～12月の各月4枚ずつ）

を使って、役を作り点数を競うカードゲームです。遊び方は、まず初期手札 8 枚、場札 8 枚からはじめます。場札と同じ札を持っていればその 2 枚をペアで獲得し、なければ何か一枚手札から出します。次に山札から 1 枚めくり、同様に場札と同じ月の札があればペアで獲得します。これを繰り返し、役ができたら上がりです。役に応じた点数が入ります。

初期手札がかなりの運要素なので気持ちよく上がるときはいいのですが、手札がひどいと相手になるべく役を作らせないようにするか、カスなどの作りやすい役でさっさと上がって相手に点数を取られないようにするしかない立ち回りが必要です。札をとる順序といった運だけでなく思考も必要なバランスのいいゲームだと個人的には思います。

4. おわりに

『世界のアソビ大全 51』のほんの一部分を紹介しましたが、このゲーム表紙にもあるように発売からもう 5 年もたっているのですね…。暇つぶしにすることがないという時間におススメです。新品の方が良いとは思いますが、中古なら安く買える? はずなので気になった方はぜひ購入して遊びましょう。

ゲームであたまを鍛えよう

やわらかあたま塾

HN：はんざき

1. はじめに

今回紹介するゲームは Nintendo Switch で遊べる「やわらかあたま塾 いっしょにあたまのストレッチ」です。その名の通りやわらかいあたまを目指すゲームで、操作がシンプルなので難しい操作が苦手でも簡単に遊べるようになっています。

2. ゲーム内容

このゲームはミニゲームを通じてあたまのやわらかさを表した数値、通称「やわらか度」を測ることができます。やわらか度は 60 秒の間にミニゲームをどれだけクリアできるかで測定されます。ミニゲームは直感、記憶、分析、数字、知覚という 5 つのジャンルに分けられていて、それぞれのジャンルに 4 つずつ、計 20 個のミニゲームがあり、それぞれのミニゲームでやわらか度の更新を目指すゲームです。

3. 面白いところ

● 難易度

60秒間で最初は誰でもできるくらいの簡単なミニゲームから始まりますが、クリアするごとに難易度が上がっていき、最高難易度はクリアすら難しいレベルのミニゲームになる自分の実力に合った難易度で楽しめます。

● 収集要素

ミニゲームをするとやわらか度に応じてコインがもらえます。コインは10枚集まると自分のアバターのスキンがもらえるというものです。このスキンはかなりの数があり、スキンを集めというのもプレイするモチベーションにつながります。

● 複数人で遊べる

ここまで1人で遊ぶ内容を紹介してきましたが実は複数人で遊ぶこともできます。最大4人でプレイできるので、友人と一緒にやわらか度を競って盛り上がれます。また、他人のプレイ記録と競うモードもあり、世界中のひとでも知り合いの人とでも勝負することができます。

4. 最後に

やわらかあたま塾は誰でも簡単に遊べて楽しめるので始めやすく、面白いミニゲームばかりで飽きずにプレイでき、1回にかかる時間も短いので、手軽にあたまのストレッチができます。こういった頭を鍛えるゲームが好きな人もありゲームは得意ではないという人もぜひ遊んでみてください。

呪い呪われシユーティング
「まもるくんは呪われてし
まった！」

HN:ゆーろ

1, はじめに

どうもこんにちは。今回は「まもるくんは呪われてしまつ!」というゲーム。正しくは「まものろKAI!」というゲームを紹介したいと思います。なんだそのゲームはと思われるかもしれません、「YO-KAI Disco」や「Karakuri Spirits」というBGMが人気なゲームと言えばわかる人はわかるかもしれません。

私はこのゲームを5年ぐらい前からやりたいと思っていましたが、プレミアがついていて、たしかネットで確認したときはソフトの値段が二万円をいっていたような気がします。今回そのゲームがsteamやPS5、switchなどで出たということなので、実際にプレイしてみました。

2, 言い訳

このゲームの発売日と記事の締め切りとの差がわずか5日であるかつ、ネタバレなどを全力で回避してきたため、ゲームの紹介に不足がある可能性があります。どうかお許しください。私はそれでもこのゲームを紹介したいのです。一応全てのモードをプレイしたかつ、ストーリーもクリアしたので、ある程度は紹介できると思います。

3, 呪いシステム

このゲームはシューティングゲームなのですが、他とは違うところがあります。それは呪いシステムです。呪い弾というものを打って敵にダメージを与えることができます。しかし、呪い弾に当たった敵が生きていると、相手の弾幕が少し強化されます。

ここからが面白いところ、なんとこのゲーム、自分自身に呪い弾を当てることができるんですね。呪い弾に当たると、自分自身がとっても強化されます。しかし、しばらくするとその状態が終わり、自分自身から放つ弾幕のパワーが弱くなります。

4, 神 BGM

言うまでもない。本当に神 BGM です。どんな BGM かは説明しづらいのですが、なにか懐かしさを感じる雰囲気の曲が多い傾向があります。これだけではあまり想像がつかないと思うので、実際に買って聞いてください。ちなみに、僕の一番好きな BGM は「Karakuri Spirits」です。

「Karakuri Spirits」が流れるステージ
「カラクリ城」



「YO-KAI Disco」が流れるステージ「冥界入口」



5. 最後に

このゲームはBGMを聞くついでにプレイしてみようとか思っていましたが、普通にゲームとしてとても面白いです。ストーリーも良かったのでは是非ともプレイして欲しいです。本当はもう少し書くつもりでしたが、締め切りが近づいてきたのでここで失礼します。

編集中ツイッターを確認していたのですが、どうやら次回作の開発が決定したみたいです！皆さんやるしかないですね。

終わりに

編集部です。最後まで読んでくださった方、一部だけ読んでくださった方、ともかく皆様！『学祭本 2025』、いかがでしたでしょうか。楽しく読んでいただけたなら幸いです。これを機にゲーム研究会に興味を持っていただけたならば、一度覗いてみてください。

また、忙しい中記事を書いて寄稿してくださった研民の皆様、表紙を書いてくださった たくと (ta9ton) さん、編集作業を手伝ってくださった はんざきさん、本当にありがとうございます。この場を借りて御礼申し上げます。

以下、寄稿してくださった研民の一覧（敬称略）です。

Kazun

kome

Not0dayaka

チルノ天才

はんざき

ゆ一れー

愛媛大学ゲーム研究会編集長 kome

同副編集長 Kazun



愛媛大学 ゲーム研究会