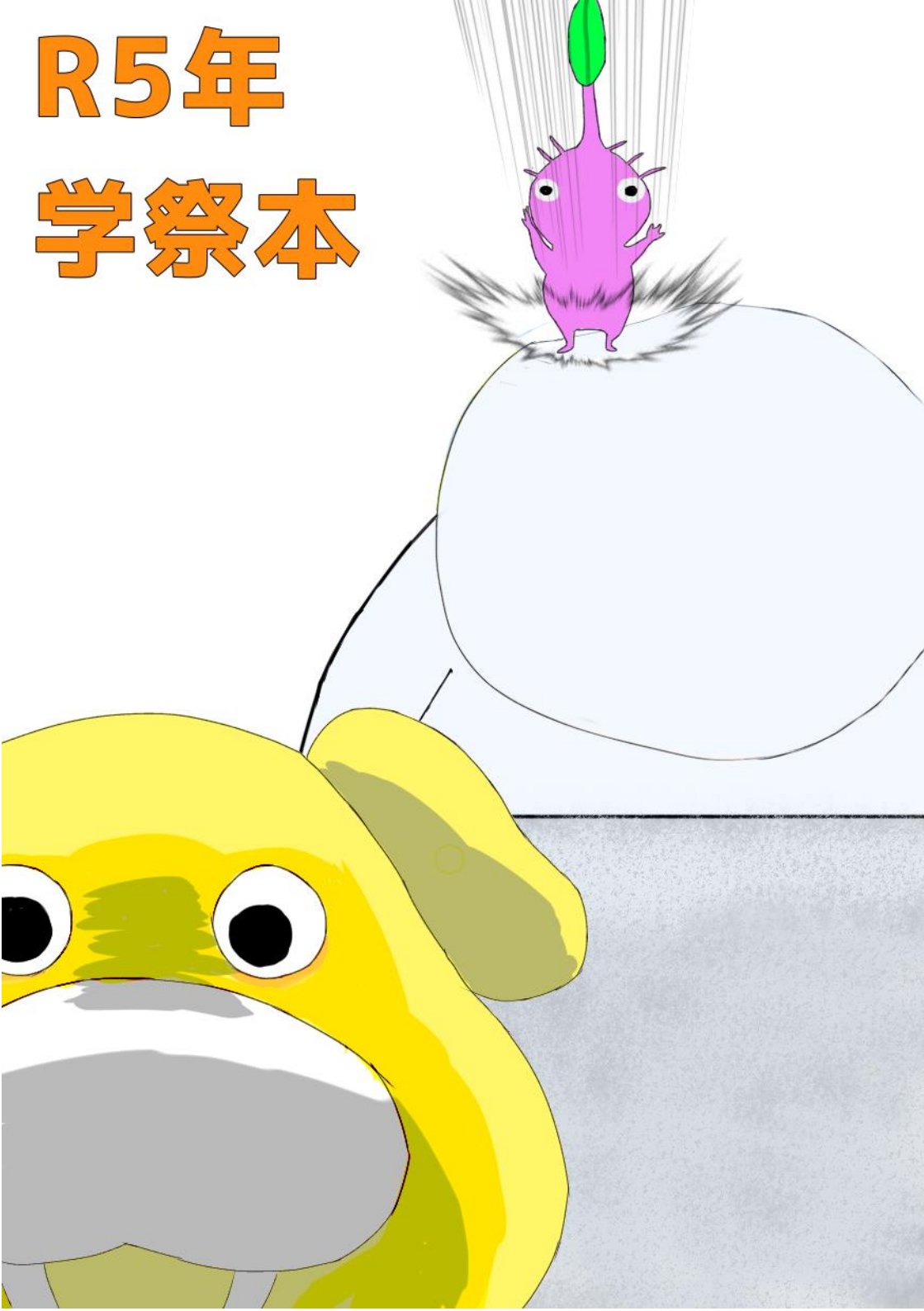


R5年 学祭本



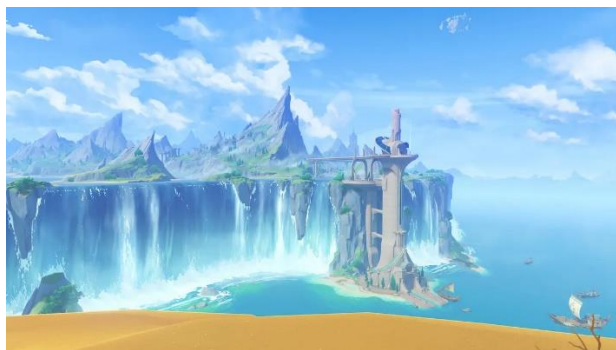
目次 * ()内は著者名

1. 原神の魅力 フォンティーヌ綺麗すぎ編(サンタ)……………	1
2. TRPG×○○ 今舞台化・映画化が熱い!!! (神風薫) ……	5
3. 1人用SF人狼ゲーム『グノーシア (GNOSIA)』(梨)……………	17
4. Arcaea のすゝめ(ゆーれー)……………	23
5. スト6の革命的変更点(yonowaru) ……	35
6. “Terraria”について (ウタタン)……………	39
7. ノスタルジック(りょう)……………	47
8. PS1,2のおすすめゲーム(ひーこー)……………	55
9. モンハン自慢(クロード)……………	61
10. 存在しないマörderミステリーのあらすじを書こう(春) ……	67
11. 小さなスカルの冒険譚-Skul: The Hero Slayer-(こげトマト) …	73
12. 小さな仲間とダンドリよく!ピクミン4(ずんだくん) ……	81
13. 原神はやるが多すぎる(のきお) ……	85
終わりに 編集部より……………	91

原神の魅力

フォンテーヌ綺麗すぎ編

HN サンタ



はじめに

この記事では「原神」の中でも 2023 年 8 月 16 日に新規実装されたフォンテーヌについて書きます。なぜなら最近フォンテーヌしか触ってなくて内容に思いつかなかっ

原神について

HoYoverse がリリースしたオープンワールド RPG であるということと無料で遊べるのでとりあえずダウンロードだけお願いしておきます。細かいことは 2023 年 4 月ごろの会誌で書いた気がするので割愛。

フォンテーヌについて

Ver.4.0で実装された新マップでモンド・璃月・稲妻・スメールに続く5つ目の国として追加されたエリアになる。エリアの大部分が特殊な水場に沈んでおり、水元素がテーマとなった涼しさも感じるマップなのが大きな特徴である。現実で言うところのヴェネツィアを彷彿とさせる外観で水上ボートによる移動も可能になっている。



水中探索

フォンテーヌで新規に追加された機能で、従来では水上を泳いで移動することは可能だったが、水中に潜って移動することは不可能となっていた。しかし、フォンテーヌではエリア内に存在する水域は潜ることができ、縦横無尽に探索が可能となった。

キャラクターたちが優雅に泳ぎ回る様子には感動せざるを得なかった。また、水中が追加されたことに伴い、新ギミックも多数追加され、より一層キャラの可動域が広まった。



最後に

著者自身も新マップが追加されて絶賛攻略中であるため、まだまだすべてを把握できていないわけではないが、これまでのマップの中でも一番満足度は高く感じている。自分が育てたキャラクターと美しい水中を探索しているというのはなかなか趣があるので、まだ原神をプレイしていない方やフォンテーヌまでたどり着いていない方にはなるだけ早く体験してほしい

TRPG × ○○

今舞台化・映画化が熱い！！！！

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。二度目の方は再び読んでくれてどうもありがとうございます！新歓 GIG で TRPG の魅力について熱く語っていた、しがない TRPG プレイヤーの**神風**と申します。今回も TRPG というゲームの魅力を語ろうかと思ったのですが……今回は少し切り口を変えて、近頃の TRPG を取り巻く動向について面白いことが起きてるぜ！という話をしていこうと思います。どうぞ最後まで読んでいってくださいね！

2. TRPG とは？

今回は TRPG とは何かという点は本題ではないため、まあ詳しくは新歓 GIG の神風の記事を読んでくださいな(笑)ということで、ここでは簡単に。

Q. TRPG ってなんですか？

A. TRPG とは 1970 年代から存在するボードゲームの一種です。

日本においてはテーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム (Table-talk Role-Playing Game) の略称とされ、会話を主体としてゲームが進んでいきます。使う道具は**紙**、**鉛筆**、**サイコロ**などアナログな物ですが、コロナ化の追い風を受けオンライン化が進んでいます。ゲーム内のあらゆる判定はダイス(サイコロ)によって行われています。基本的に一つのシナリオ(ストーリー)は初めて遊ぶときに最も楽しく、その楽しみが損なわれないように基本的にネタバレ厳禁のゲームです。

ここ最近ではVtuber、ゲーム実況者、eスポーツプレイヤー、舞台俳優、芸人、医者など TRPG を主戦場としていない様々な界隈の方が TRPG 配信に参入してきており、TRPG ゲーマーの裾野が広がってきています。それと同時に他界隈の視聴者もまた TRPG を知り、実際のゲーム人口も増加してきています。

3. “カタシロ”から始まった 舞台化旋風

2020年12月5日開始のクラウドファンディングを皮切りに、新クトゥルフ神話 TRPG 非公式シナリオ”カタシロ”の舞台化プロジェクト『カタシロ Rebuild』が作者のディズム氏の手によって始まりました。CAMPFIRE で行われたこのクラウドファンディングは目標額 300 万円に対して約 2ヶ月で**4400 万円以上**を集めており、作者のディズム氏がリーダーを務める「**驚天動地倶楽部**」のメンバー他、**ゲーム実況者、YouTuber** だけでなく、**舞台俳優、声優、芸人、ゲームシナリオライター、精神科医**など幅広い職業の方をゲストに迎え、「**台本のない 1 度きりの舞台**」17 公演が行われました。また、共演者には TRPG シナリオライターや TRPG プレイヤー、Vtuber などを迎えて界隈を超えた交流が発生していました。

このカタシロ舞台化を機にディズム氏を中心に“魅せる TRPG”、TRPG の舞台化が急速に増えていると神風は感じています。

2021年10月 舞台「狂気山脈単独登頂」、
2022年2月 第2回公演となる『カタシロ Rebuild 浸食』、
2022年10月 舞台『冒涇都市Z～魔境の探検家たち～』、
2023年1月,9月 3D 舞台「カタシロ Reflect」、
2023年7月 舞台『異説・狂人日記』

が行われており、ディズム氏以外にもにじさんじやヨビゴエ主催の舞台化が増加傾向にあります。渦中でゲームをしている身としては楽しみ方が増えてきていてとてもうれしく感じています。

4. “驚天動地倶楽部”という 舞台化における天才集団

ここからは少しオタク語りが混ざってしまいますが、神風イチ押しのエンターテインメント集団**驚天動地倶楽部**について語らせてください。

Q. 驚天動地倶楽部とは？

A. メンバーはディズム、J.B.、ペレ夫、小 ka 栗ショーンの4人
TRPG 配信、ゲーム実況、ラジオ、舞台、音楽制作、実写コンテンツなど、幅広く手掛けるエンターテインメント集団です。

二頭身の2D イラスト(キャラクターデザイン:J.B.)と実写の2形態を持ち、その両方での動画が投稿されており、YouTube の動画欄は愉快なことになっています。

【メンバー紹介】

ディズム

驚天動地倶楽部代表

メンバーカラーは黒

通称:頭領

メンバー内ではGM(ゲームマスター)的役割を務めることが多い
動画以外の媒体でも積極的に活動しており、BOOTHで自作のシナリオの販売や驚天動地倶楽部主催の舞台の演出・脚本を務めている
低音の大塚芳忠似の声の持ち主

J.B.

驚天動地倶楽部の作画担当

メンバーカラーは深緑

通称:大尉

一時期漫画家を目指していた事があるらしく、リプレイ動画では作画を担当している

洋画の吹き替えのような声と軽快な喋り方が特徴で歌もうまい

ペレ夫

驚天動地倶楽部のゲラ&あざとい担当

メンバーカラーは紫

メンバー内ではバランス的役割を担う、目力と空気読み能力が高いあざと可愛い担当

中高音でパリッとした声質

小 ka 栗シヨーン

驚天動地倶楽部のパワーマイン担当で肉体派

メンバーカラーは黄色

人懐っこく、よく喋りよく笑うが、時折下ネタが挟まることも

驚天動地倶楽部のオリジナル曲の作詞はすべて彼が担っている

中音域で張りのあるよく通る声

自身が驚天動地倶楽部に会ったのは TRPG リプレイ動画『カオスな奴らがワイルドにいく悪霊の家』(URL 後述)です。当時珍しかったモノクロイラストによるリプレイ動画の本作は、驚天動地倶楽部として初めての TRPG であり、メンバーの中にも TRPG を初めてやった人がいたにも関わらず何故あのような面白いやり取りになったのかと思うような不思議な動画です(笑)見ていない方は是非一度ご覧ください。

さて、彼らの舞台はまさに“魅せる TRPG”特化型だと感じているのですが、それを強く感じるのは『カタシロ Rebuild』の驚天動地倶楽部出演回です。主催・脚本演出を務めるディズム氏が他メンバーの「カタシロ見ていいの？」に対して「あー、まだ見ないで」と言い、「驚天動地倶楽部のメンバーは生で見たらもっと面白いんです」と語る、その理由を思う存分味わえる舞台公演です。

※ネタバレ配慮の関係上これ以上語れないのが悔やまれる

そしてもう一つ、舞台『冒涇都市Z～魔境の探検家たち～』もぜひ見てほしい舞台です。こちらはカタシロと異なり全編台本型、本人役ではなく探索者の一人として出演している舞台上で**役者**としての驚天動

地倶楽部が見れる舞台公演です。「いつもと違う驚天動地」と称されるようなカオスでワイルドな普段の様子とは一味違ったシリアスな彼らをぜひ味わってみてください！

といった感じで日頃からいつ見ても舞台映えする人達だなと感じており、生で魅せる手法として舞台を選んだディズム氏の手腕には感服です。

5. “狂気山脈”のここが凄い！

最後にTRPG×〇〇の中で今最も熱いコンテンツ狂気山脈について述べてこのGIGを締めくくろうと思います。

ここでいう“狂気山脈”とはハワード・フィリップス・ラヴクラフト原作「狂気の山脈にて」をベースとし、クトゥルフ神話TRPGシナリオやマörderミステリーなど多岐に展開されているまだら牛氏制作の一連のコンテンツを指します。

マörderミステリーやクトゥルフ神話TRPGのようなボードゲームの形式だけでなく、これらをベースに映画化のプロジェクトが現在進行中であり、それを応援する形で驚天動地倶楽部のディズム氏が脚本・演出を手掛け、メンバーの小 ka 栗ショーン氏が単独出演した舞台「狂気山脈単独登頂」が上演されるなど界隈の熱気が高まっています。既にパイロット・フィルム(映画他映像作品で、スポンサーへ売り込む為に作成される映像)が作成され、YouTube 上で公開されています(URL 後述)。狂気山脈が好きな人だけでなく、山登りガチ勢の人や造形物が好きな人にも

勧めたい一作です。本編動画公開の目処は現時点では立っていませんが X(旧 Twitter)や公式 HP, まだら牛氏の YouTube では制作の一端を垣間見ることが出来るため興味を持たれた方は是非一度ご覧ください！

6. おわりに

ここまでお読みくださり、誠にありがとうございました。ゲーム関連と言いつつも半分ほどオタク語りな GIG ではありましたが、少しでも興味を持つきっかけになったのであれば幸いです。備考には URL を記載しておりますので、ワンクリックで見に行ってみてください。

舞台化・映画化の旋風は始まったばかり。いわば今私たちはファーストペンギンを見ている状態です。ぜひ今のうちから興味を持って共に盛り上げていただければと思います。

が、しかし……

TRPG は実際に遊んだほうが楽しいんです！！！！

今回取り上げた舞台化作品すべての TRPG 版を以下に記載しておきますので、推しが「○○」っていう TRPG？やるらしいけどどういもの？詳しく知りたい！実際に体験してみたい！という要望があれば

ぜひ神風にご一報ください！

備考

カタシロ

作者:ディズム

プレイ人数:1人

プレイ時間:1～2時間

キャラメイク難易度:低

あらすじ:あなたは、目が覚めると病院にいた。医者が言うには、雷に打たれたらしい。それ以前の記憶は、失われている。

<https://booth.pm/ja/items/2274429>

冒涇都市 Z～深碧の魔境～

作者:ディズム

プレイ人数:3人

プレイ時間:3～4時間

キャラメイク難易度:中

あらすじ:舞台は1926年アメリカのボストン。密林探検家であるあなた達は医者であり冒険家のアレックス・ライズに呼び出される。

「アマゾンの奥地にある秘境。失われた都市 Z を証明せよ。」

それぞれの思惑をもって向かった彼らの運命やいかに

<https://booth.pm/ja/items/3286270>

狂気山脈 ～邪神の山嶺～

作者:まだら牛

プレイ人数:3～4人

プレイ時間:5～6時間

キャラメイク難易度:低～中

あらすじ:ニュージーランド航空の南極飛行観光旅客ジェット機が、謎の失踪を遂げる。

南極調査隊の必死の搜索の末、旅客機の無線信号が途絶えた座標の先には、未知の巨大な山脈が立ちはだかっていた。

前人未踏のその山脈は、最高高度が海拔一万メートルを越える、エベレストを超え、新たなる世界最高峰であることが明らかになった。

—誰が呼んだか、“狂気山脈”

そのあまりに暴力的な山嶺に、今、無謀にも挑もうとするものがある。

はたして、神々の頂の上で、登山家たちが会おうものとは——

<https://booth.pm/ja/items/1071516>

異説・狂人日記

作者:文町

プレイ人数:1人

プレイ時間:2～3時間

キャラメイク難易度:中

探索者 HO:探索者は精神科医である

あらすじ:時は大正十二年八月、夏の盛りである。

探索者のかつての患者であった妹尾十三は、少年時代からひどく精神を持ち崩し、四年ほど私宅監置下に置かれていた。

探索者は一年ほど前まで、この妹尾十三の治療に当たっていた。今では担当を外れて久しいが、とある日、その十三から一通の手紙が届く。

[私にはもはや、人の生活というものに皆目見当がつかなくなってしまったのです。センスに助けてもらわなければ、私の正気はあと一日だって保たないでしょう。どうか後生ですから、私の住まいを訪ねてきてはくれませんか。

柳川県底濱市西区淵ヶ谷三丁目四番十六号 妹尾十三]

<https://booth.pm/ja/items/1894068>

本文中に記載の動画URL

【クトゥルフ神話 TRPG】カオスな奴らがワイルドにいく悪霊の家 part1

<https://youtu.be/epbt7-xJkW8?si=nJxg-StdOcvHl9Vy>

舞台『カタシロ Rebuild』J.B. 出演回

https://www.youtube.com/watch?v=8RgixpCq_bo

舞台『カタシロ Rebuild』ペレ夫出演回

<https://www.youtube.com/watch?v=aVOf90CJzGE>

舞台『カタシロ Rebuild』小 ka 栗ショーン出演回

https://www.youtube.com/watch?v=_9b_Vlw628M

舞台『冒涇都市Z～魔境の探検家たち～』最終公演 (冒頭無料公開)

<https://youtu.be/cJ1g4PMDWeQ?si=BIV8pt9uOSa5TZII>

舞台『冒涇都市Z～魔境の探検家たち～』10月8日19時公演

※ディズムチャンネルメンバー限定公開

https://youtu.be/Nao_PK7z9c?si=PLjZvkk9vXaI1OQs

『狂気山脈 ネイキッドピーク』パイロット・フィルム

https://youtu.be/S-YsjhfEgEY?si=H94cY-Hya6w8_u72

舞台「狂気山脈単独登頂」

<https://www.youtube.com/live/NtZd0vyhqjE?si=9ac8cPYs0cStD9M6>

1 人用 SF 人狼ゲーム
『グノーシア
(GNOSIA)』

・『グノーシア』とは？

ゲーム制作サークル「プチデポッド」によって開発されたゲームソフトで、人狼ゲームを1人用のゲームにアレンジしたものである。2019年にPlayStation Vita用ソフトとして配信開始され、2020年にはグラフィック・サウンドの強化や機能追加が施されたNintendo Switch版が、2022年にはSteamにおいてPC版が配信されている。

・どんなゲーム？

『グノーシア』は、1人用アドベンチャーゲームで、AIとの人狼ゲームを繰り返しながら、ストーリーが進行するゲームである。人

狼ゲームとは、村人の中に潜んでいる人狼を排除していくゲームである。人狼は夜になると村人を1人襲うので、村人は昼の間に議論を行って怪しい人物を探し、その人物を投票によって追放していく。人狼をすべて排除すれば人間の勝利、村人の数が人狼以下になってしまうと人狼の勝利となる。『グノーシア』では村人は宇宙船の乗員であり、人狼は「グノーシア」とよばれる生命体である。

あらすじ

主人公が目を覚ますと、そこは漂流する宇宙船の中だった。主人公を起こしてくれた人物「セツ」によると、乗員の中に「グノーシア」が潜んでおり、彼らは人間のふりをして、毎晩1人ずつ乗員を消していくらしい。これから議論を行い、グノーシアを見つけ出し、投票によってコールドスリープさせるという。議論の末、なんとかグノーシアをコールドスリープさせることに成功し、安心していると、意識が遠のいていった。

…気が付くと、1日目に時間が巻き戻っていた。

その後も何度も時間が巻き戻り、そのたびに乗員の人数や役割が変化していた。自身がグノーシアになっている時もあった。セツが言うには、ループの記憶を保持しているのはセツと主人公だけらしい。主人公はセツとともに、ループから抜け出す方法を探していくこと

となった。

ゲームの流れ

1. **議論（昼）**：「疑う」や「かばう」などのコマンドを選択して進めていく。誰かが発言し、それに対する同意や反論などが終わると1ラウンド終了となり、5ラウンド経過すると議論は終了する。
2. **投票**：怪しいと思った人物に投票する。最多票を集めた者はコールドスリープさせられる。
3. **移動パート**：乗員の誰かひとりと話せる。会いに行くと友好度が上がる。
4. **夜**：グノーシアが乗員を1人消滅させる。

終了条件を満たすまで1～4を繰り返す。終了条件は、①勝利・敗北条件を満たす、
②自分が襲われる・コールドスリープされるなど。（通常の人狼と違って、自分が退場すると終了となる。）

能力値

このゲームには6つの能力値があり、ループで得た経験値を使って成長させることができる。能力が高まると、議論を優位に進められたり、生存しやすくなったりする。

- ・ **カリスマ**

発言の影響力を示す。皆がその発言に感化され、同じ意見や行動をとるようになる。

- ・ **直観**

嘘を見抜く能力。

- ・ **ロジック**

論理的思考力を示す。乗員を論理的に説得できるようになる。

- ・ **かわいげ**

投票されにくくなる能力。皆から好かれやすくなる。

- ・ **演技力**

嘘が見破られにくくなる能力。意見を効果的に伝えることができる能力でもある。

- ・ **ステルス**

グノーシアに襲われにくくなる能力。敵意や脅威を感じさせないようにする。

このゲームを楽しむポイント

・ 序盤は、能力値が低いため、議論を誘導できなかつたり、すぐグノーシアに襲われたり、投票で冷凍させられたりしてしまい、ストーリーが進まないことがある。ゲームを進めると、人数構成や役職を選択できるようになるので、やりやすい役職や構成で経験値を稼ぐのも良い。

・ゲームを始める時、主人公の性別を選べるのだが、性別によって発生する・しないイベントがあるので、1週目とは性別を変えて2週目をやってほしいと思う。男女以外に「汎」という性もある。

・終了条件によっては、キャラクターの特殊セリフや演出があるので、ストーリークリア後も探してみるのもおすすめ。(私は3週ほどプレイしているが、今でも見たことないセリフが見れる時がある)

おわりに

このゲームをプレイしたとき、通常とは少し違う人狼ができて面白いし、グラフィックはきれいだし、BGMもいいし、登場キャラはみんな個性があって魅力的で、なによりストーリーがめちゃくちゃ良くて、とても楽しかったのを覚えています。人狼ゲームとしてだけでなく、ループ物作品としても非常に面白かったです。興味のある方はぜひ、遊んでみてください！

Arcaea のすゝめ

HN: ゆーれー

1. はじめに

どうも初めましての方は初めまして、提督兼指揮官兼先生兼 Dr. 兼音ゲーマーのゆーれーです。最近ゲームを掛け持ちしすぎてパソコンとスマホばかり見て過ごす生活が続いております。皆さんはこうならないように気を付けましょう。それはさておき、今回は Arcaea についてざっくり紹介していきたいと思います。

2. Arcaea とは

Arcaea (アーケア) は lowiro limited 様制作のアプリゲームです。また DL 販売のみですが Switch でも遊ぶことができます。アプリ版と比べ、楽曲数やノーツなどに差異が見られます。今回はアプリ版について説明していきます。

Arcaea はスマホ音ゲーの中ではかなり難しいため初心者にはあまりおすすめできませんが、その分やりごたえは抜群です。基本的に音ゲーはプレイ回数を重ねるほど上手くなります。諦めず頑張りましょう。

3. Arcaea について

ここからは Arcaea についてスクショ画像を用いて、いくつか説

明していきます。

・メインメニュー



Arcaea を開いた際に最初に出てくる画面です。ここから様々な機能にアクセスすることができます。それぞれのモードや機能について説明します。

・ Music Play

収録されている曲を遊ぶことができます。

・ Story Mode

解禁したストーリーを見ることができます。

・ Course Mode

指定された4曲を連続で遊ぶモードです。プレイヤーの実力が試されます。

・ World

楽曲やパートナーの解禁をすることができます。World モードについては後程もう少し詳しく説明します。

・ Network（地球儀のマーク）

アカウント管理やフレンド追加などを行うことができます。Arcaea を始めたらまずここを開いてユーザー登録をしましょう。ユーザー登録をしなくても楽曲プレイはできますが、プレイ可能な曲の数が少ないです。

・ More

チュートリアルや言語設定、実績などについてみるすることができます。

・ パートナー選択

画面上部のアイコンをタップするとパートナー選択ができます。パートナーについては後程もう少し詳しく説明します。

・ 設定

プレイ設定や音声設定、画面設定の変更ができます。

・ 欠片

楽曲解禁や World モードでのスタミナ回復に使用します。楽曲プレイ後や World モードで入手可能です。

・メモリー

楽曲パック購入、Worldモードでのスタミナ回復やブーストに使用します。メモリー購入の際にお金がかかります。財布と相談して計画的に購入しましょう。

・楽曲選択



楽曲選択の際に出てくる画面です。ここでは楽曲情報を見ることができます。

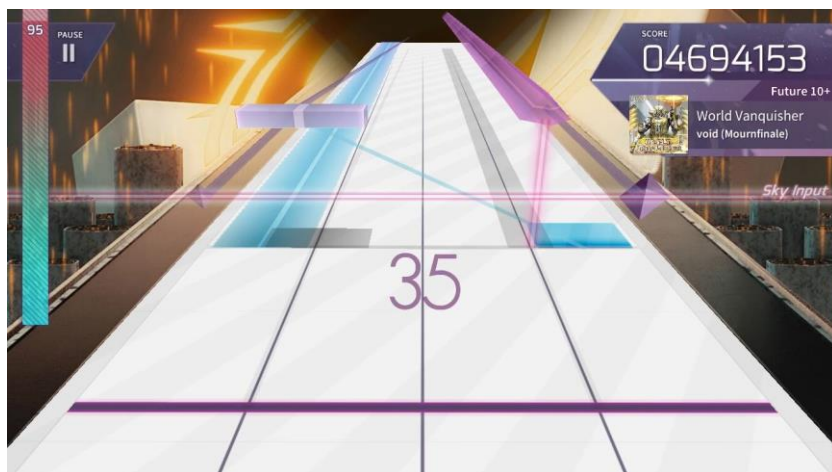
まず難易度やレベルについてについて説明します。難易度は PAST、PRESENT、FUTURE、BEYOND の4つがあります。BEYOND は一部の楽曲に存在し、Worldモードなどで解禁できます。レベルは 1 ~9 9+ 10 10+ 11 12 の 14種類があります。他にも譜面定数というものがありますがポテンシャルを上げたい人以外は気にしなくてもいいです。

次にソートについて説明します。ソートは Main Menu の右にあ

る部分をタップすることで変更ができます。またワード入力で楽曲検索もできます。

最後に Link Play について説明します。画面下中央をタップすると Link Play ができます。ここではマルチプレイが可能です。他にもお気に入り機能や楽曲ランキングなどもあります。割愛します。

・プレイ画面



楽曲プレイ中の画面です。ここでは想起率や楽曲情報、コンボ数などを見ることができます。特に重要な想起率とノーツについて説明します。

まず想起率について説明します。画面左側のゲージが想起率です。いわゆるノルマです。PURE や FAR で増え、LOST で減ります。PURE、FAR、LOST は PERFECT、GREAT、MISS と置き換えると分かりやすいです。このゲージはパートナーのスキルによって変化しま

す。

次にノーツについて説明します。Arcaeaには判定ラインが2つあり、4種類のノーツが流れてきます。

・フロアノート

下の段に流れてくるタップで拾うことができるノートです。

・ロングノート

下の段に流れてくる長押しで拾うことができるノートです。ロングノーツは途中からでも拾うことができ、指の入れ替えが可能です。最悪連打していても拾えます。

・スカイノート

上～下の段に流れてくるタップで拾うことができるノートです。高さが増えるため、譜面の認識が難しくなります。

・アークノート

上～下の段に流れてくる長押しで拾うことができるノートです。赤色と青色があり、基本的には赤色を右手で拾い青色を左手で拾います。ロングノートと異なり、アークノートは基本指の入れ替えができません。途中で指を離してしまったり指を入れ替えてしまったりするとアークノートが濃い赤色に変化し、一定時間LOSTの判定となります。一番事故が起こりやすいかつ一番人体構造を無視しているノートなので注意しましょう。

もう1つトレースノートという判定がないノートが存在します。スカイノートやアークノートの予告や演出に用いられます。

・リザルト

結果 (周回) yuurei091 POTENTIAL 11.80 -KEEP- 欠片 4184 メモリー 30

World Vanquisher
void (Mournfinale)

MAX RECALL 377
Future 10+

TRACK COMPLETE

09'804'992
HIGH SCORE 09'860'100 -00'055'108

EX

PURE 1413
FAR 2
LOST 18

REWARD
クリア 18
欠片 20
パートナー x1.2

戻る シェア リトライ

楽曲終了時に表示される画面です。ここでは主にスコアについて説明します。

まずスコアとグレードについて説明します。グレードはスコアに応じて付けられます。

- ・ D 00,000,000～08,599,999
- ・ C 08,600,000～08,899,999
- ・ B 08,900,000～09,199,999
- ・ A 09,200,000～09,499,999
- ・ AA 09,500,000～09,799,999
- ・ EX 09,800,000～09,899,999
- ・ EX+ 09,900,000～10,000,000+(楽曲の総ノーツ数)

次にクリア称号について説明します。クリア称号はスコアの上に表示されます。ノルマ(想起率)を達成できた場合、TRACK COMPLETE、達成できなかった場合 TRACK LOST と表示されます。ま

た LOST が 0 の場合 FULL RECALL、FAR と LOST が共に 0 の場合 PURE MEMORY と表示されます。

またリザルト画面ではポテンシャルの変化も見ることができます。ポテンシャルは画面上部のアイコンの右にある数字です。いわゆるレートです。詳しいことは長くなるので割愛します。

・World モード



World モードでのマップ画面です。チャプターを選択した後マップを選択することでそれぞれのマップ画面に移行します。ここでは主にマップの進め方について説明します。

マップを進めていくにはステップが必要となります。ステップは楽曲をプレイすることで獲得できます。獲得数は楽曲プレイ時のスコアやパートナーのステータスによって変化します。またメモリーを使用することで獲得数を増やすこともできます。

それぞれのタイルの下に次のタイルへ進むために必要なステッ

プ数が表示されています。タイルにはいくつか種類があり、報酬が置かれているものや楽曲制限、速度制限など楽曲プレイ時に制限がかかるものがあります。

Worldモードでは楽曲プレイ時にスタミナを消費します。画面左上にスタミナの残量が表示されています。スタミナは30分おきに1回復します。また欠片やメモリーを使用してスタミナを6回復させることができます。ただし欠片でスタミナ回復をした場合次の欠片での回復までに24時間かかるので注意しましょう。

スタミナ残量の下にあるゲージはBeyondブーストです。スタミナ消費時に上昇します。これは難易度BEYONDの解禁ができるBeyondチャプターで使用することができます。

・パートナー



パートナー選択の際に表示される画面です。パートナーはWorldモードで獲得可能です。ここではパートナーのステータス

や育成、スキルについて説明していきます。

まずパートナーのステータスについて説明します。ステータスで特に重要なのがFRAG、STEP、OVERの3つです。TYPEは無視してもらって問題ないです。

・FRAG

楽曲プレイ後に獲得する欠片の数が $(FRAG \times 0.02)$ 倍になります。

・STEP

Worldモード（Beyondチャプターを除く）で獲得できるステップ数が $(STEP \times 0.02)$ 倍になります。

・OVER

Beyondチャプターでの解禁率が元の $(OVER \times 0.02)$ 倍になる。

次にパートナーの育成について説明します。パートナーはWorldモードで楽曲をプレイするかエーテルの雫を使用することで得ることができる経験値によってレベルアップします。エーテルの雫はWorldモードや楽曲購入時に入手することができます。またWorldモードで入手可能な素材を使用することで一部パートナーを覚醒させることができます。覚醒後はイラストが変化しレベル上限が20から30になります。

最後にスキルについて説明します。スキルは大きく分けてEASY、NORMAL、HARDの3種類があります。スキルの種類によって想起率ゲージが変化します。

・ EASY

LOST 時の想起率減少が少なくなります。楽曲終了時にゲージが 70%以上でクリアとなります。

・ NORMAL

楽曲終了時にゲージが 70%以上でクリアとなります。

・ HARD

ゲージが 100%からスタートします。LOST 時に減少し、0%になると強制終了し TRACK LOST となります。

4. 最後に

Arcaea について紹介してきましたがいかがでしたか？まだまだ書きたいことはありますが長くなるので割愛させていただきます。Arcaea Wiki というサイトに詳しい内容やその他の情報が載っています。そちらの方が断然わかりやすいです。

Arcaea は楽曲もストーリーもかなり良いゲームです。ぜひインストールしてみたいはいかがでしょうか？

それでは良き音ゲーライフを。

スト6の革命的变化点

HN: yonowaru

ストリートファイター6は今年の6月に発売されたばかりのゲームであり、今話題沸騰中のゲームである。ストリートファイター6は今までのストリートファイターシリーズと比較して大きく変化した点が3つ存在する。今回はその変化点について紹介していく。

1. モダン操作

まず挙げられるのはモダン操作の追加である。モダン操作は従来の操作法であるクラシック操作と全く異なる操作法である。ポイントはまず基本の攻撃ボタンがクラシックでは6つのところ、モダンは4つしかなく、**パッドでもプレイしやすい点**である。またワンボタンと方向入力で必殺技を出すことができ、スマブラに近い感覚でプレイできるのがモダンの特徴である。ワンボタンで出る代わりに必殺技の威力が8割となってしまうデメリットがあるが、咄嗟に技が出るためプロゲーマーでも使っている人がおり、決して初心者用の操作法ではないことも大きな特徴といえる。

2. ワールドツアーモード

ストリートファイター6ではソロモードも充実している。その1つがワールドツアーモードである。ワールドツアーモードでは自身のアバターを作り、キャラクターたちに弟子入りして必殺技を習得していき、ストーリーを進めていく。前作のソロモードと比較してボリュームが大きいことが特徴である。またアバターの

自由度が高く、個性的なアバターを作ることができることもできる。

3. DR ゲージ

DR ゲージとは今作からのシステムで、前作での EX ゲージなどと大きく異なる点が、**試合開始時ゲージが MAX の状態**でスタートしている点である。これにより、試合が始まってすぐに強力な必殺技や特殊行動を行うことができ、試合展開が早く、試合が地味になりにくい。また DR ゲージは相手の攻撃をガードすると減少していくため、ストリートファイター 6 を攻めたほうが有利になりやすいゲームにしている。前作のストリートファイター 5 は攻めたほうが不利になりやすく地味に難易度の高いゲームであったが、このゲージの登場によって今作は**派手で敷居の低い**ゲームになっている。

4. まとめ

ストリートファイター 6 は今回挙げた 3 点以外でも今までの作品と比較して変化している。そしてその多くが非常に良い変化だと感じている。なにより今作は敷居が下がり、~~値段は高くなった~~が格闘ゲーム初心者も始めやすい作品になっている。というわけで興味のある方はとりあえずストリートファイター 6 を、

始めてみよう。

“Terraria”について

愛媛大学ゲーム研究会 HN : ウタタン

目次

【初めに】

【作品説明】

【System】

【まとめ】

【出典】



※画像は公式より引用

【初めに】

秋涼爽快の候、皆様いかがお過ごしでしょうか(未来予知).
どうも.ゲー研の一般市民,ウタタンです.あつはなついですね
(夏に編集).

——ウタタンは激怒した,必ずかの超名作の王を紹介せねばならぬと
決意した.ウタタンには,ゲームしか分からぬ(訳でもない).

ウタタンはゲー研のいち一般人であった.ホラを吹き,いろんな人と遊
んで暮らしていた.けれども,この書き物の期限(2023/08/31 まで)には
部員 1 番に敏感であった.今日の夜(2023/08/28),ウタタン ha(ry.

さて,冗長な冗談は少々にさせていただいて,
今回自分が紹介させていただきますのは
Re-Logic 様因り,"Terraria"と云うゲームでございます.

【作品説明】

“Terraria”は Re-Logic/ja が開発したビデオゲームであり、2011/05 /16 に Microsoft Windows ゲームとして初めてリリースされました。その後、他のいくつかのプラットフォームに拡張され、今では世界売上本数が 4450 万本を超えており、正に人気作と言っても過言ではない超人気の 2D サンドボックスゲームです(別名”2D 版マイクラ”).

内容としましては、Official Wiki からの引用になりますが、”プレイヤーが生成された世界で 1 人のキャラクターを制御するゲーム”です。勿論、サンドボックスゲームですので、ボスを倒して強い武器を手に入れるもよし、建築に力を注いで美しいアートを創り上げるもよし、釣りを謳歌して釣^{やみのげーむ}りクエストに勤しむもよし、本当に何でもあります。

また、マルチプレイヤーモードもあるので、お友達やお知り合い、はたまた遠い何方とわちゃわちゃすることもできます。但し、機種に依ってはクロスプレイに対応していらっやらないものもあるのでお気をつけて。

ゲーム内言語は英語に加えて、ドイツ語、イタリア語、フランス語、スペイン語、ロシア語、中国語(簡体字)、ブラジルポルトガル語、ポーランド語に設定できます。 やったね！

ん？PC 版には日本語が無いって？”tMod Leader”を使いましょう！（日本語化 MOD を導入）

【System】

〔操作方法(今回は PC 版だけ)〕

移動操作は WASD 操作(W :上昇 A :左 S :下降,D :右)

他のキーコンフィグに関しましては,

<https://terraria.arcenserv.info/wiki/%E6%93%8D%E4%BD%9C%E6%96%B9%E6%B3%95>

を参考にしていただければ幸いです. 実際にプレイしながら

個人的にはポーションや回復系は移動キーの近くに配置することをお勧めします.

【Mode】

Terraria ではワールド作成時に様々な設定を決めることができます. その1つが”難易度”です. 今回はその中でも特に”Mode”と呼ばれているものについてだけ紹介させていただきます.

【Journey Mode】

Ver1.4 になった際に追加された Mode です。こちらはかなり特殊で、ゲームプレイ中に、難易度調整を含む高度なカスタマイズオプションを使用できたりします。ある意味玄人向けかもしれませんね。

[Classic Mode]

所謂”通常難易度の Mode”です。

[Expert Mode]

Ver1.3.0.1 で追加された Mode です。Classic Mode よりも難易度は高くなっておりませんが、その分、メリットや追加要素があるので慣れた方は 1 度挑戦してみてもいいのではないでしょうか。

[Master Mode]

Ver1.4.0.1 で追加された Mode です。先程紹介した“Expert Mode”よりも難易度が高くなります。(例：全ての雑魚敵の攻撃力が Classic Mode の 3.0 倍になる)大分イカれている難易度だと思います。

【まとめ】

“2D 版マイクラ”等と揶揄されたりもしますが,Terraria には Terraria の
魅力があるとは思っています.何よりも画面酔いがしにくい.皆様も気にな
りましたら是非 Steam 等でご購入していただければ(大体 1000 円くらい)
と存じます.

それでは,良き Terraria ライフを.

【出典】

“Terraria Japan Wiki”(2023/08/28 閲覧)

<https://terraria.arcenserv.info/wiki/%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%9A%E3%83%BC%E3%82%B8>

“Terraria Official Wiki Japan version”(2023/08/28 閲覧)

<https://terraria.wiki.gg/wiki/Terraria/ja>

“テラリア(スパイクチュンソフト)”(2023/08/28 閲覧)

<https://www.spike-chunsoft.co.jp/terraria/>

“PC版『Terraria』及び「tModLoader」を日本語化する方法”(2023/08/29 閲覧)

<https://pcmodgamer.com/game/steam/terraria-localizing>

“Terraria : システム”

<https://terraria.arcenserv.info/wiki/%E3%82%B7%E3%82%B9%E3%83%86%E3%83%A0>

“Steam : Terraria”

https://store.steampowered.com/app/105600/Terraria/?l=japanese&curator_clanid=8474265

ノスタルジック

HN りょう

はじめに

最近、実家にあった3DSを直してモンハン4Gをやっているようです。遊んでいたら懐かしい思いが出てきたので、昔やっていたPS2のゲームをいくつか紹介したいと思います。

本編

1. ドラック オン ドラグーン

PS2のゲームと言ったら序盤に出てくるゲームと思われます。PS3のドラッグオンドラグーン3のほうも有名です。こちらの作品は剣と魔法のファンタジーが舞台になっており、ドラゴンや精霊などの空想上の生物も出てきます。そして、封印を司る女神側の連合VS封印を破ろうとする帝国の戦いが起こっており、主人公はこの戦いに巻き込まれるストーリーです。

本作では、エンディングが複数あるマルチエンディング方式が採用されていて、キャッチコピーは「抗え。最後まで」となっています。これを見ただけでは、マルチエンディングの中にハッピーエンドがあると感じるかもしれませんが、すべてバッドエンディングとなっています。実際にやっていて、「なぜそのキャッチコピーにしたのか、救いはないのか」となりました。

エンディングの中で一番有名なのはEエンドだと思われます。このEエンドは今までアクションゲームだった本作が急に音ゲーに成り代わります。敵が出してくる黒と白の攻撃と同じ色を出して攻撃を相殺する戦いになっています。攻撃パターンが変わることがないことや間違えた色を出しても挽回できることより、難易度はそこまで難しくありません。(最後のほうに大量に連続攻撃してくるけど) この戦いの前に、新宿に敵と主人公たちが移動しま

す。なので、敵を倒すと主人公たちは自衛隊の戦闘機によってやられます。自衛隊からすると「急に新宿にドラゴンが現れた！被害が出る前に倒さないと」ですから仕方がないと言えば、仕方がないですけどあまりにも主人公たちが報われない終わり方となっています。ちなみに、このエンドがニーアシリーズに続いていきます。

補足説明で、ドラッグオンドラグーン3でもエンディングが音ゲーになります。こちらのエンディングでは、視点が上に行ったり下に行ったり遠くなったり近くなったりしてより難しくなっています。3の音ゲーが難しくなっている一番の要因は、敵を同時に動かすことにより処理が重くなり、音と判定がずれることです。また、音ゲーも三倍ぐらい長くなって集中力が途中で切れてしまいます。下記にYouTubeのURLを置いておきます。

ドラッグオンドラグーン

<https://www.youtube.com/watch?v=IU-ZIs6KjBM>

ドラッグオンドラグーン3

<https://www.youtube.com/watch?v=wOv0cHC3sVk>

2. シーマン

本作は、シーマンというおっさんの顔をした生物を育成するゲームです。また、音声認識技術が使われていてコントローラーの拡張ソケットにマイクデバイスを接続すると、シーマンと会話することができるようになります。まだ、音声認識の精度が低くて会話は成り立たないこともあるが、何か話せばシーマンが反応してしゃべってくれます。当時の私は、最初は変な生物と思っていましたが、やっていくうちに愛着がわいてくるようになりまし

た。ちなみに、シーマンは一日でも餌をあげるのを忘れるとなくなってしまうので、やる人は毎日欠かさずに世話をお忘れないように。

3. パロウォーズ

本作は、架空の世界であるパロワールドに存在する八つの国から一つ選択して世界の覇権を目指す PS 1 の戦略シミュレーションゲームです。戦うユニットは陸上・空・海上の三種の種類が分けられていて、さらに戦車・対空砲・自走砲などに種類分けされています。これらに指揮官を乗せることでユニットの性能を上げることができます。これらを使って相手を殲滅して首都を落とすと勝ちになります。このゲームは本当に時間が溶けていきます。

4. 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン DX

PS 2 でもたくさんのガンダムシリーズが発売されていてどの作品を紹介しようと迷いましたが、私が一番面白かった本作を紹介します。本作はアーケードゲームであった「機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン」を PS 2 用に改良して新しいコンテンツを追加したものとなります。

4.1 説明(アーケード)

この作品が人気な理由として、いくつか挙げられます。まずは、操作性です。もさあとした感覚がなく、プレイヤーが操作すると思通りに動かすことができました。二つ目に、原作再現の高さです。原作であるテレビアニメ機動戦士ガンダムであった動きをプレイヤーの手で再現することができました。私はアーケードはやったことはないですが、PS 2 でも再現することができ興奮しながらやっていました。三つ目に 2 on 2 であることです。性能

が異なる機体がいろいろ実装されていましたが、当たり前のようにガンダムが強かったです。このアーケードは2 on 2で、二人で同じ機体を使うことができました。しかし、二人ともガンダムを選んでしまうと2回やられてしまうだけで敗北になってしまいます。コスト制や2 on 2のおかげでガンダム一強とはならず、機体の組み合わせを考える戦略性が生まれました。これらの要因がアーケードで人気になったと考えられます。

一つ不満点があるとするとなら圧倒的なジオンと連邦での機体数の差です。連邦はジム、ガンタンク、ガンキャノン、ガンダムの4機体しかいないのに対して、ジオンは旧型ザク、ザク（シャア専用機あり）、グフ、ドム、リックドム、ゴッグ、ズゴッグ（シャア専用機あり）、アッガイ、ゾッグ、ギャン、ゲルググ（シャア専用機あり）、ジオングの12種類の計15機体もあります。この影響で、圧倒的にジオンの機体で遊んだほうが楽しい&永久コンボをできる&有利な状態をつくれるとなっていました。このような状況になった理由は明白で、原作のアニメにおいてガンダムの強さを表すために、ジオン側はやられ機体が多くなり、連邦側はガンダム+補助的な機体しか出てこなかったことからです。本作は、自分が連邦の機体で味方がジオンの機体のように異なる陣営と一緒に戦うことができなかったので、ジオンがとても人気だったそうです。

4.2 説明(PS2)

アーケードにあった問題点を解決して、さらに面白くなったのがPS2版となります。本作に追加された要素は、相手陣営の機体を鹵獲可能・新たに機体とステージを追加・ミッションモードの

追加です。(正確には、追加要素の前二個はアーケードが改良されたときに追加されたので、PS2の時に追加された要素ではありません。)

一つ目の新要素の鹵獲ですが、この要素によって機体数の差はなくなりました。また、鹵獲された機体はそのまま対戦で使うのではなく、鹵獲した陣営のカラーになります。茶色のアッガイが連邦に鹵獲されると青色になったり、ガンダムがジオンに鹵獲されると緑色になったりします。二つ目の新要素の新機体と新ステージですが、連邦側に陸戦型ガンダム・ボール・陸戦型ジムの三機体が新ステージとして宇宙が追加されました。新ステージの宇宙ですが、宇宙では使えない機体があつて機体数が制限されることや操作がしにくいこともあつて、私は好きではなかったです。追加された機体も陸戦型ガンダムが使えるぐらいで、他二つはそこまで強くなかったです。ボールはお遊び用しか使わないと思います。三つ目の新要素のミッションモードですが、最初にどちらかの陣営を選ぶことができミッションをこなしていきます。このモードはボリューム満点で両陣営合わせるとミッションの数は200以上もありとても長く遊ぶことができます。最初は一つしか期待を選ぶことはできないが、ミッションをこなしていくことで使える機体数を増やすことができ、ある程度一年戦争を追体験することができます。また、フリーバトルでGファイターやビッグ・ザムなど新たな機体を操作することができます。ミッションモードは、本当にやりがいがありますがIFストーリーはないのでミッションでガンダムを倒しても大変なだけで意味はありません。当時はガンダム倒したら何かあるだろうと10時間頑張つてガンダム

を倒して意味がないことが知ったのが懐かしいです。(ガンダムの攻撃2・3発でやられてゲームオーバー&攻撃を与えてもHPが全然減らない)

本作の続編はアーケードで稼働されたり PS2 や GC で発売されたりしました。続編の「機動戦士ガンダム ガンダム vs.Z ガンダム」では、機体数も多くなりストーリーの IF も追加されてさらに面白くなりました。PS2 のゲームソフトで一番のおすすめで、

神

ゲ

です。

おわり

ここまで四つゲームソフトを紹介しましたが、ドラッグオンドラグーン以外は本当に面白いゲームとなっていますので、是非ハードオフかネットオークションに行き買って遊んでみてください。これを書いていたら自分もとてつもなくやってみたくなったのでハードオフに行ってきます。

PS1,2 のおすすめゲーム

HN:ひーこー

0. はじめに

この記事では、プレイステーション 1 および 2 のおすすめソフトについて紹介します。

現在 PS1 のソフトは PS1,PS2,PS3 で遊ぶことができます。

PS2 のソフトは PS2、また一部型番の PS3 で遊ぶことができます。

1. ファイナルファンタジータクティクス(PS1)

「家畜に神はいないッ！！」

「ファイナルファンタジータクティクス」(以下「FFT」)は 1997 年に発売された SRPG です。SRPG として圧倒的なゲームの完成度に重厚なストーリー、それとは裏腹にとっても評価の低い攻略本の存在など、語ることが多い PS1 の名作。

FF の名を冠していますが、外伝的作品という位置付けであり独立した世界観です。

高低差のあるマップや FF の特色であるジョブシステムなどがバトルを戦略的にしてくれて、とてもやりごたえがありました。

最初に紹介しましたが、今回紹介する中で最推しのソフトです。

2. 鉄拳3 (PS1)

「この闘いは終わらない——。」

鉄拳3は現在でも続く格闘ゲームシリーズ「鉄拳」の3作目で、PS1最後の鉄拳シリーズになります。

鉄拳1,2から飛躍的に進化したゲームシステムは対戦スピードを加速させ、現代にも通ずる快適な操作感を実現しています。

3. カクテルハーモニー (PS1)

「メリークリスマス」

カクテルを題材にした本作は、当時幼稚園児か小学生だった私には難しいものでしたが、今思い返せば面白いソフトだったという印象です。

当時の私は様々なお酒を混ぜて、様々な道具を使ってカクテルを作るコンテストモードばかりやっていましたが、このゲームの真に面白い部分は「ストーリーモード」にあると思います。

彼女に振られた男がサンタにプレゼントされたのは携帯電話。そこには複数の女性の連絡先が入っていた……。このぶっ飛んだあらすじから始まる恋愛シミュレーションがなかなか

味のあるモードなのです。男(プレイヤー)は電話口で女性をバーに誘い、お酒を振る舞います。しかしメニューに書いてあるのはお酒の名前だけ。正しく女性の好きなお酒を注文し、トークも弾ませないと女性は振り向いてくれません。女性が好きなお酒をリサーチするために、一人でバーに通う夜も時には必要です。

当時の私には知識がなくクリアしたことはありませんが、今ならまたやってみたいです。

4. IQ (PS1)

「Ahhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh!!!!!!」

このゲームは前方から迫りくるブロックをすべて消すシンプルパズルゲームです。

現代の技術であれば無料スマホゲームになっていそうなほど簡素で分かりやすい作りのゲームです。ゲーム実況者なら単発動画で留めておく程度のクオリティです。

しかしPS1時代にはこんな一発屋系のゲームも多くありました。その中でもIQはクセになる面白さを感じました。

「Ahhhhhhhhhhhhhh!!!!!!」はプレイヤーがステージから落下するときの断末魔です。特徴的で耳に残ります。

5. ソウルキャリバー3 (PS2)

「ちょっとやりすぎたかしら？」

本作はキャラクターたちが武器を持って戦う格闘ゲームです。強大で劣悪な力を誇る武器「ソウルエッジ」と、それに対抗する武器「ソウルキャリバー」をめぐる戦いを描いています。

過去作と比較しても、キャラクリエイトの実装や SRPG のような戦略性のあるモードの追加など、格ゲーらしからぬ要素詰まった作品です。

ちなみにキャラクリエイトはソウルキャリバーシリーズの恒例モードとなり、最新作のソウルキャリバー6 まで楽しむことができます。

なおソウルキャリバー3 にはセーブに関する深刻なバグが報告されています。よく調べてから遊んでください。

6. 塊魂 (PS2)

「素敵ナ塊ヲマッテイルゾ、ミニ王子ヨ…」

本作は地球上にあるモノを巻き込んで、大きな星を作るゲームです。

このゲームの魅力はなんといってもモノを巻き込む瞬間の吸

い付くような感触と音です。またクセになる BGM にコミカルな登場人物にも「このゲームには何か特別なものが秘められている」と感じざるを得ません。他にはないゲーム体験ができます。

7. ドラゴンクエスト 8 (PS2)

「すみませんしたー！」

本作は城の一兵士であった主人公が、王様とお姫様の呪いを解くために冒険する RPG です。

PS2 の安定したグラフィックと、クリア後まで抜かりないストーリーの奥深さが本作の魅力です。

筆者が小学校低学年時代に遊んだソフトですが、戦闘の戦略性にダンジョンの謎解き、個性的な仲間など好きなところを挙げたらきりがないうゲームです。

今回はおすすめ PS1,2 ソフトを紹介しました。今となってはレトロゲームに分類されるようになりましたが、私が幼少期に遊んだ思い出のゲームがたくさんある素晴らしいゲーム機です。

おわり

モンハン自慢

HN:クロード

ネタばれ注意です。クラウドです。ただの自己満を書いています。

・勲章、武器使用回数、金冠



勲章集めで個人的に一番苦戦したのは、「バハリの手巻き鳥」という討究コインを 3000 枚消費するというものです。まだ傀異研究レベルの上限が 120 だった頃は 1 クエストクリアしても 10 枚程度しか入手できず、脳死でディアバゼ周回していました。

武器使用回数は、もち武器であるハンマーが一番多いです。とはいえ、ライズの際に 900 回ぐらい使用して、サンブレイクではほとんど太刀に浮気していました。ディアバゼ、ナスバゼ周回で使用していた貫通氷結ヘビィが 1000 回超えているのを見るとほんとおかしいくらい周回したんだなあと思います。

金冠に関しては、全モンスター最大・最小を集めました。上の 3 枚目の画像は 2 クエストで金レイアの最大・最小が揃いました。やったぜ。

・HR と MR のカンスト

200Lv 超えのナスバゼの傀異討究クエストを傀異素材目当てで周回していたら MR が 700,800 くらいになり、傀異研究レベルを最大の 300 に

上げようと周回していたらカンストしました。

・闘技大会全制覇

闘技大会には、闘技大会クエストとチャレンジクエストの2つがあり、それぞれ5,6クエストずつ用意されています。1クエストにつき、指定された5つの武器から1つ選んで挑むという形式です。普段使用しない武器もある中で5つの武器全てでSランク(クリアタイムによってS、A、Bと分かれている)を取り、さらにすべてのクエストで上記の事を達成しました。



左の画像はハンマーを使用しており、やはりもち武器が最強なんだなあと思ひ知らされました(笑)右の画像はSランクのタイムぴったりですげえーってなりました。

・装備

6月8日に行われたボーナスアップデートで、最後の追加モンスターとして「原初を刻むメル・ゼナ」が追加されました。最後のアップデートにふさわしいぶっ壊れの性能の武器・防具が追加されました。原初メル・ゼナの武器と胴・手・足を使った装備が以下のようになります。



この装備は狂化、奮闘、業鎧、血気覚醒等が搭載されている双剣装備です。武器スロットが 4-4-4 で防具もほとんど 4 スロットなので今まで

作れなかった構成が組めるようになりました。この装備の欠点としては 1 スロットが少なすぎるということです。傀異錬成していない状態だと防具に 1 つも 1 スロットがありません。その影響で頭の傀異錬成がよわよわです。

これだけの火力スキルを盛れており、かつ最大会心が 100%(弱特 50+奮闘 10~20+見切り 10+蝕 20 = 100)なので今作の最終装備として満足しています。



上手くいったらこの装備でも 4 分 30 秒切ることができます。この時のことは全く覚えていないが、おそらく雷のイロツキムシがいて、螺旋斬ぶっばできたのだと...

野良マルチよりも盟友二人連れて行った方が早い(個人の感想です)

・おまけ

友達とモンハンしていると友達に天鱗の入手を手伝わされ、自分が天鱗出して友達がまったく出ないなんてことが多々あり、ほんとに物欲センサーあるんだなあって思いました。

存在しないマナーミステリー のあらすじを書こう

HN: 春

1. はじめに

皆様はじめまして。気が向いた時にマードーミステリーをやりたいと言っている人です。今回はタイトル通り、何の執筆経験もない私が、存在しないマードーミステリーのあらすじを書けるのか、ということを試していこうと思います。

本当に暇な方だけ私の駄文は読んでください。むしろ暇な方もこの次の記事を読んだ方がいづらか身になるはずで

す。また、この記事内ではマードーミステリーを、「キャラクターの感情を汲み取りながら、会話の中で推理と葛藤、選択を楽しむゲーム」としますが、これはあくまで便宜上のものであり、シナリオの作者が「マードーミステリー」として公開しているものはマードーミステリーであると考えています。

さらに、私はマードーミステリーのシナリオを書いたことは一切ないのであくまでできとうにあらすじを書いてみるだけです。

2. 設定

何もないところからあらすじだけ考える、というのも難しいのでまずは設定や雰囲気から考えていきます。

まずは世界観から。マードーミステリーにはさまざまな世界観の作品が存在します。現代日本からファンタジー、SFや中国の宮廷が舞台のものなど、他にもさまざま作品ごとに独自の世界観で物語が進行していきます。どのような世界観であれば書きやすいか、自分好みのものになるかを考え、今回は現代日本の世界観で書いていくこととします。

世界観の次は大まかにどのようなできごとが起きたかを考えていきます。「マードーミステリー」という名前ではありますが、殺人事件でなくともいいと考えています。例えば物の盗難や犯罪の予告、犯罪性はないですが恋愛のいざこざなど、世界観の中で起こり得るできごとを考えてみます。

あらすじしか考えていないので省略していますが、実際にマードーミステリーを書くのであればこの段階までにキャラクターの概要について考えておくといいのかなと思います。正しいかどうかはわかりません。

さて、今回起こるできごとは、わかりやすく殺人事件、かどうかはわかりませんが死体が見つかったということにしてみましよう。今決まっている内容は「現代日本で死体が見つかった」ということ。もう少し具体性を与えた方が書きやすいので設定をもう少しだけ固めていくことにします。

死体は、どのような状況で見つかったことにしましょうか。「皆で旅行に行き、2階建てのロッジに泊まっている。朝、目が醒めて1階に降りると死体を発見。」「とある研究所。交代で休憩をとりながら観察実験を行っている。いつも通り仮眠室に向かうと死体を発見」、「何も覚えていない。覚えているのはそれぞれ過去に自分が起こした罪のことだけである。その部屋には何人かの人間とモニターしかない。全員が意識を取り戻ししばらくするとモニターが起動した。そのモニターには人の死体が映し出されていた」など、脳内で多少絵が浮かぶようなものが良いかと思います。最後の案はもうこれだけでちょっとあらずじっぽくなっているだろ、と思っただけです。さて、この記事は「学祭本」ということですので、「学生祭の出展の準備に部屋に向かうと、死体が発見された」、ということにしてみましよう。

あとはここまでに決めた世界観やできごと、状況などを鍋に入れて味を整えつつ5分くらいとろ火で煮込みましよう。すると、次のページのようなものが完成します。

3. 完成したあらすじ

今日は江姫大学の学生祭.

まだ始まってはいないけれど、最後の出展の準備をしようと、キャンパスはそれなりに人がいっぱいだ.

所属メンバーが5人しかいないあなたたち「ゲームサークル」もとある出展を企画していた.

最終準備のため、割り振られた部屋を訪れる.

そこには、サークルメンバーの1人が、血を流し倒れていた.

皆が驚き混乱する中、ふと誰かが口にした.

今日の学生祭で行う予定だった自作マörderミステリーの状況によく似ている、と.

マörderミステリー「学生祭の終わる頃には」

4. 終わりに

今回はとても雑にはありますが、存在しないマードーミステリーのあらすじを書いてみました。正直、それっぽいものの程度のクオリティにしかありませんでした。文才のある方が書けばもっとマシなものになると思います。ちなみに今回書いたあらすじをもとに実際にマードーミステリーのシナリオを作るとなると、警察を呼んで解決、とできない理由を考えないといけませんので相当大変だと思います。もしこのあらすじからシナリオを作成してくださった方がいらっしゃいましたらお知らせください。ぜひ遊ばせていただきたいです。

皆様、ここまで読んでいただきありがとうございました。次の方の記事はもっと読みやすいかと思いますのでぜひご期待ください。

小さなスカルの冒険譚

-Skul: The Hero Slayer-

HN:こげトマト

・ はじめに

どうもこんにちは、こげトマトと申します。今回この記事で私をご紹介させていただくゲームは、サブタイトルに書いてある通り『Skul: The Hero Slayer』です。詳しいゲーム内容は後述しますが、このゲームの魅力に取りつかれた一プレイヤーとしてこの記事を一読していただけると幸いです。

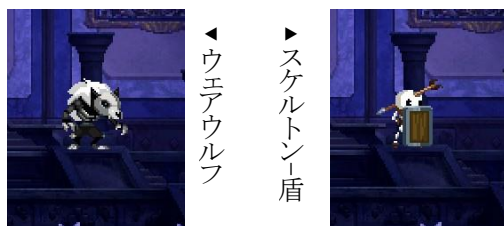
・ Skul: The Hero Slayer とは

まずはゲームの概要についてお話ししましょう。このゲームは SAUTHPAW GAMES が開発、NEOWIZ が販売元として Steam、Switch、PS4 にて配信されているプラットフォームアクションゲームです。敵を倒しながらいくつもの部屋を攻略し、何度も死に戻りをして自分を強化していくローグライトの側面も持っています。また、このゲームはドット2D で構成された横スクロールアクションであり、そのグラフィックも非常に精緻で個人的にこの手のゲームの中でもトップクラスに感じています。

・ スカルとアイテム

続いて魅力についてお話していくわけですが、その中でもこのゲームを語るうえで外せないのが「スカル」と「アイテム」です。まず「スカル」についてですが、このゲームの主人公であるちびスケルトン通称リトルボーンは他のスケルトンにない特殊な力を持っており、それが頭骨を入れ替えることでそのスカルの持っていたスキルや特殊能力を使えるというものです。そ

の頭骨こそが前述したこのゲームにおける「スカル」であり、これを入れ替えることでスタイルに合わせた様々なプレイが可能です。例えばスピードタイプであるウェアウルフ（下図左）のスカルは移動速度と攻撃速度が上昇し、スキルも移動・回避系を多く習得します。パワータイプであるスケルトン・盾（下図右）は盾を構えている間前方の攻撃を防ぐことができ、スキルもシールド付与やカウンターが基本です。



またスカルには等級があり、ノーマル・レア・ユニーク・レジェンダリーの順で高くなります。（上図2体はノーマル）等級が高くなるほど能力やスキルの威力は強力になっていきます。



▲ノーマル

カーリアン新兵



▲レア

ライダー



▲ユニーク

ダークパラディン



▲レジェンダリー

夜叉

さらに、等級の低いスカルもそのままということではなく、スカルはステージの終わりやショップでたくさん手に入り、それを破壊することで手に入れられる骨の粉を使用することで低い等

級のスカルも等級を上げ、能力やスキルを強化することができますようになります。

そして「スカル」とともに、ゲームを進めるうえで重要になってくるのがアイテムです。アイテムもステージの終わりやショップなどでの購入で手に入れることができ、そのアイテムごとにそれぞれ特色のある効果が付与されているとともに、アイテムの効果と別で刻印というものが付与されています。この刻印は1つのアイテムにつき2つ刻まれており、また同じ刻印を持つアイテムはいくつも存在します。この刻印は複数のアイテムを所持し、刻印が重複することで効果を発揮します。攻撃の回避や攻撃力・HP 上限の上昇、またクールタイムの短縮など刻印によっても様々な効果を取得できます。刻印によってはアイテム同士を合体させるものや精霊王を召喚できるものなどユニークなものも多数存在するほか、基本的には強力無比な効果を発揮するものが多いためただアイテムをそろえるよりはこの刻印を意識してアイテムを装備すると攻略を有利に進められます。また、アイテムもスカルと同様等級は存在しますが、スカルとは違い等級を上げる方法は原則ありません。ただ、例外として敵を一定数倒したり、スキルを使用したりすることで等級を上げ強力な効果を発揮するアイテムも一部あります。

このようにスカルのスキルやアイテムと刻印、さらにこのゲームには物理攻撃力と魔法攻撃力があり、それらのかみ合いを意識して、自身のプレイスタイルやその時々気分などによってビルドを模索することができるのがこのゲームの醍醐味の一つです。

・ ストーリー

このゲームにはシナリオもあり、ゲームを進めボスを倒すごとにストーリーが解放されていきます。個人的にこのストーリーもゲームをする上で非常に楽しめる要素となっていると感じるため、少しだけ紹介させていただきます。

※ストーリー紹介のため一部ネタバレを含む可能性もあります。読み飛ばしていただいても記事としては支障がないため気にする方がいれば次の見出しまで飛んでください。

このゲームはまず人間軍とそれを率いる勇者が魔王の城へと攻め込んでくるところから始まります。人間軍と平和条約を結んだところでの侵攻だったため魔王軍は手も足も出ず、蹂躪されついに魔王や議員（魔王軍幹部）たちも勇者に攫われてしまいます。そんな中リトルボーンは立ち上がります。リトルボーンは上述したとおり頭骨を入れ替えて能力を得るほか、何度倒されても復活する力を持った特殊なスケルトンです。その能力を持って魔王軍の議員の一人である魔女を救出しますが、その先で待ち受ける魔石の力で変わり果てたオーガと憎悪をあらわにした勇者の相手をするうちに魔女はその力の大半を失ってしまいます。そうして一度半壊した魔王場へと撤退するも、勇者たちが平和条約を無視して攻撃してきた理由や味方だったオーガが変わり果てた原因を紐解くため、そしてとらわれた魔王やほかの議員たちを助け出すため、リトルボーンは人間たちの城へと向かう冒険へ出発します。…

と、このようなスタートを切るこのゲームですが、魔王軍視点

ということもあり、人間の醜悪さなども描いた少しダークなテイストとなっています。開発元が韓国のため翻訳の関係上少し気になる言い回しがありはしますが、ゲームとして楽しめる要素としてそれなりにしっかり作りこまれているのでプレイする方はぜひそちらにも注目してみてください。

・「死に戻り」の面白さ

もう一つの魅力として、このゲーム及び 로그라이ク・로그ライトのゲームに共通していえることではありますが、「死に戻り」という要素が挙げられます。これは私個人の考えですが、この要素というのはゲームを進めるにおいて「成長」というコンテンツを提供しているように思えるのです。もちろんほかのゲームにおいても何度も遊び、プレイすることでPSは成長していくものですが、今回紹介するような 로그라이ク・로그ライトのゲームは何度も死にながら同じようなステージ、ダンジョンをクリアし、何度も同じ敵、ボスと戦いクリアを目指すという点でその「成長」というコンテンツが他のゲームに比べより明確になっているように思えるのです。特にこのスカルというゲームにおいてはステージの構造や敵の湧き方は入った部屋によって完全に決まっているため、敵の湧き方や動きを覚え今持っているスカルやアイテムを考慮しながら動くことで効率よくダメージを与えたり、被弾を抑えたりすることができるようになり、死に戻るたびに徐々にクリアへと近づいているのが目に見えてわかり、自分としてはそれが大きなモチベーションへとつながりました。さらに、自身のPSの話だけでなく

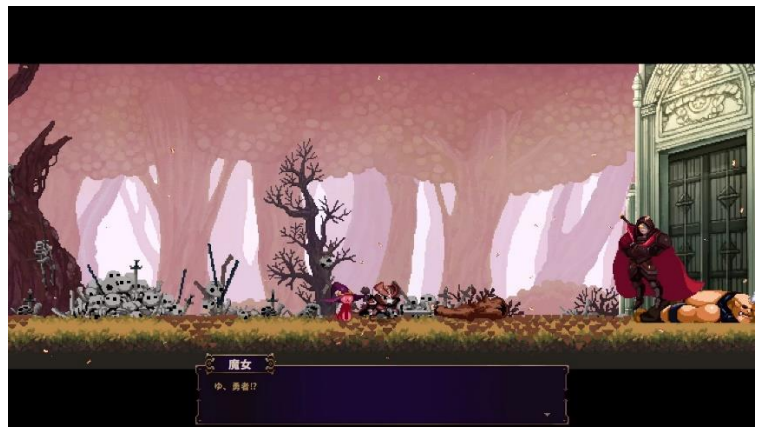
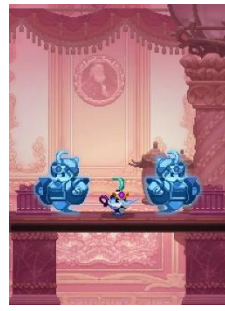
主人公であるリトルボーンも恒久的に強化するシステムもあり、今日倒せなかった敵・ボスが次の日には倒せるようになったなんてことはざらにありました。この魅力というのはやはりプレイしてみてこそわかるものだと思うので、興味があればこのゲームでなくとも 로그라이ク・로그라이트의ゲームというものを触ってみてください。

・ おわりに

今回『Skul: The Hero Slayer』について紹介させていただきましたが、上記以外にも最近ではアップデートで Dark Mirror という激ムズのエンドコンテンツが配信されました。（ちなみに筆者の私もこちらに関しては完全にクリアできてません）ゲームとしては少し難易度高めで上級者向けではありますが、ドット2Dによる美しいグラフィックや秀逸なゲームシステムなどそれに見合う非常に面白いゲームとなっています。プレイできるハードもそれなりに多いように思えるのでもし気になった方がいれば各ゲームストアをのぞいてみてください。

以上、ご拝読ありがとうございました。

次のページはページ余りをごまかすためゲーム内フォトを載せています。この記事を読んで気になった方は一瞥だけでもして行ってください。



小さな仲間とダンドリよく！ ピクミン4



HN: ずんだくん

Nintendo ありがとう！

どうも、ずんだくんです。今回はずんだくんの大好きなピクミンシリーズの最新作、ピクミン4を紹介します。はまりすぎてあっという間に全クリしたこのゲームの魅力を伝えられたら幸いです。

今作のあらすじ

今作は未知の惑星に遭難した「キャプテン・オリマー」と(こいついつも遭難してんな)、二重遭難に陥った

救助隊を救うべく、主人公が冒険する。未知の惑星に降り立った主人公は新米救助犬「オッチン」と偶然出会った不思議な生き物「ピクミン」の力を借りて惑星を探索していく！という内容になっています。

ピクミンのここが楽しい！

ピクミンシリーズの楽しいところといえばやはりピクミンたちに指示を出して効率よくゲームを進めていくことだと思っています。ゲーム内では「ダンドリ」と表現され、ダンドリの良さを試されるミッションも。自分の指示に従ってくれるピクミンたちやオッチンに愛着がわいてきます。自分の采配次第でゲームが何倍にも楽しくなる、そんなプレイヤーの「ダンドリ力」が試されるゲームになっています。(ただ、今作は残り日数などの制約がないので、初心者でもゆっくり楽しむこともできます)

新たな仲間！新ピクミンとワンちゃん

今作から追加された新しいピクミンとオッチンについて紹介します。



・氷ピクミン

氷の体が特徴のピクミン。水に浮き、敵を凍らす能力をもちます。凍らされた原生生物(敵)はしばらく動けなくなるので、攻撃のチャンスになります。たくさん集まればなんと大きな水場

をも凍らせて上を渡ることができちゃいます。今作はこの氷ピクミンをいかにダンドリよく指示するかが重要になってきます。



・ヒカリピクミン

暗いところに現れるピクミン(?)。通常のピクミンとは異なる方法で増え、火・電気・水・毒すべてに耐性がある上に、たくさん集まると原生生物を光でひるませる「フラッシュバースト」が使えます。また、朝になるとヒカリの種になりいつでも呼び出すことができます。さらにはやられても光になって消えるだけで死という概念がない模様。もはや生物なのか。そんな究極で完璧なピクミンですが日のもとには出られないという弱点があります。夜の間や、洞窟の中でしか一緒にいられません。そんな過去作のピクミン2をやったことがある人にはある意味なじみがある特徴をもったピクミンになっています。コッパチャッピーよ、永遠に。



・オッチン

もふもふボディの頼れる救助犬。最初は小さく軽いものしか運べませんがストーリーを進めていくとより重たいものも運べるようになり背中に乗って移動することができるようになります。地味にジャンプができるのも前作にはない要素で革新

的。最終的にこの子とピクミンだけでよくなっちゃいます。

ファンにはうれしい前作の要素

今作は(おそらく)初代ピクミンの時間軸に近いうえ、過去作の伏線をいろいろ回収しています。また、ゲーム性はピクミン2に近く、「洞窟」や「オタカラ」システムが復活しています。

(洞窟：マップ上にある洞窟に潜って探検する要素。洞窟限定のギミックもある。

オタカラ：マップ上や洞窟内の至る所にあるお宝。集めることで新たなマップを探検できる)

さらに、過去作の敵が再登場をはたしています。もちろん、みんなのトラウマもしっかり完備。なので、過去作を遊んでいる人たちがにやりとするような要素が盛りだくさんになっています。これには懐古厨もニッコリ。

最後に

今回はピクミン4の紹介をしていきました。ずんだくんが思う魅力をなるべく伝えましたが、ここでは触れなかった要素が実際にはまだまだあります。初心者でも、過去作から遊んでいる人でも楽しめるゲームになっているので、興味を持ってもらった人には実際に買ってぜひ遊んでみてもらいたいです。

あとピクミンはカワイイ!!

原神はやることが多すぎる

のきお

1. 初めに

みなさんは原神というゲームを御存じでしょうか。

HoYoverse という会社が運営するオープンワールド・アクションロールプレイングゲームのことです。

長すぎてどんなゲームなのかわからないと思うのですが、要約すると街を探索して素材を集めたり、魔物を倒したりしてキャラクターを育成し、ストーリーを進めていくゲームです。

現在、おきのが一番やりこんでいるゲームがこれしかないため、これについての記事を書きたいと思います。

2. 原神のよさとは

まず、やることが多いことに尽きます。

暇なときにやるか〜というノリでは、初期からやりこんでいないと、ストーリーや、キャラの育成、サブクエスト、デイリークエスト等が全く終わりません。

そのやりこみがいのあるボリュームが非常にこのゲームの魅力となっています。(逆に言うとそのボリュームで私生活が支配されかねないくらいには多いです)

ここからはやらなければならないことを列挙していこうと思います。

また、ここからはわかりやすく言い換えるために使っていた「クエスト」という言葉をゲーム内で「クエスト」を意味する「任務」という言葉に書き換えて説明していきます。

① デイリーミッション

デイリークエストはゲーム内の魔物であるヒルチャールを倒したり、待ちゆく人々と会話したり、ゲーム内の盗賊である宝盗団を倒したりするものになっています。

これは4つの任務をクリアすればよく、それほど時間はかかりません。

次に、「樹脂消費」です。

これはゲーム内のスタミナである樹脂を消費するミッションのことです。

樹脂はリズムゲームのように任務をプレイするごとに消費するものではなく、マップに散らばっているボスや中ボスを倒した際の報酬を手に入れたり、ダンジョンを攻略した際の報酬を手に入れたり、雑魚キャラの吹き出口を攻略した際の報酬を手に入れたりするために必要なもので、スタミナ消費の概念が多少変わってきます。

これを行うことによってでしか得られない育成素材などがあり、満タンまで溜めてしまうともったいないとなってしまいます。

しかしこれは少々時間がかかります。ボスを倒そうと思えば強い敵であるため、倒すのに時間がかかり、対して雑魚キャラを倒す方を選べば回数をこなさなければならなくなり時間がかかります。

これが最初のやらなければならないことです。

②魔人任務

魔人任務とは、すなわちストーリーのことです。

これを進めなければ世界の伏線などがわからず、主要なキャラクター、主人公のキャラクターを深堀りすることができません。

また、マップが解放されない問題なども起こり大変です。

③世界任務

これはサブクエストであり、これをしなければマップが解放されない問題第二弾が起こります。

④伝説任務

これもサブクエストなのですが、主要キャラクターとのデートストーリーです。

そのため、まるでギャルゲーor 乙女ゲーのようなものをこなすことになります。

それだけならいいだろうと思うと思います。

しかしながら、これも時間がかかります。まず、伝説任務の対象となるキャラクターが多いこと、さらに、そのキャラクターごとに複数のエンディングが用意されていることから、普通の恋愛趣味レーションゲーム並みのボリュームがそこに準備されているのです。

ここまで四つのやらなければならないことを紹介しました。

プレイしている人間の主観とはなりますが、なぜ無料でこれが遊べるんだ…となっているのが現状です。

ここまででも非常に魅力的であると思います。むしろ負担が多すぎるまでであると思います。

これが一つ目の魅力です。

次の魅力は、キャラクターです。

Pixivのような二次創作サイトが活発であり、非常に多くの二次創作が作られているコンテンツがこの原神です。

その要因はズバリキャラクターにあり、ストーリーに深くかかわ

るキャラクターは衣装、顔つき、体つき、声優、ストーリーがそれぞれ非常に魅力的に作られています。

ストーリーに出てくるキャラクターはプレイアブルキャラクターであることが多く、彼ら・彼女らを手に入れることができれば、各キャラ固有のスキルや必殺技を知ることができ、そこから魅力も堪能することができます。

特にメインストーリーである魔人任務に登場するキャラは問題や葛藤などを抱えている者も多く、それによって好感度が上がることも少なくないです。

具体的にキャラクターの魅力を書いてしまうとネタバレになりかねないため、割愛させていただきますが、魅力的なキャラクター達がこのゲームを彩っていることに間違いありません。

以上が二つ目の魅力でした。

3. 終わりに

これ以上の魅力があるゲームであることはわかっているのですが、筆者のやりこみの浅さゆえ、わかっていないことも多く（特にストーリー）、これ以上のことを書くことが難しいため、今回は以上で原神の魅力を語ることにしたいと思います。

最後にこの間引いた☆5 キャラを添付して締めたいと思います。ご精読ありがとうございました。



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 2023』、いかがでしたでしょうか。楽しく読んでいただけたなら幸いです。これを機にゲーム研究会に興味を持っていただけたならば、一度覗いてみてください。また、忙しい中記事を書いて寄稿してくださった研民の皆様、本当にありがとうございます。この場を借りて御礼申し上げます。以下、寄稿してくださった研民の一覧（50音順、敬称略）です。

ウタタン
神風薫
クロード
こげトマト
サンタ
ずんだくん
梨
のきお
春
ひーこー
りょう
yonowaru
ゆーれー

愛媛大学ゲーム研究会編集長 syn
同副編集長 yonowaru, 春

