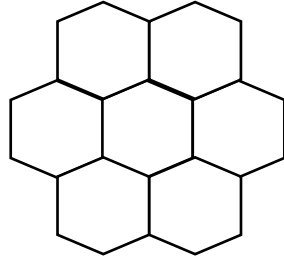




学祭本 2022

## 目次 \* ()内は著者名

1. 集えカタンの開拓者たち(シナモン焼きりんご)……………	1
2. 放置系ゲームアプリ(りょう)……………	7
3. 格ゲーをはじめよう～未経験者へ向けて～(ひーこー)……………	13
4. ドラゴンボールザブレイカーズやろうぜ(安綱)……………	23
5. 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の魅力(梨)……………	31
6. アイドルマスターシリーズ(主にシンデレラガールズ)を にわか語る(おきの)……………	37
7. にんげんせいのささげかた(syn)……………	45
8. トリプルバトルについて(刹那)……………	57
9. ブレワイグリッチまとめ～ご利用は計画的に～(ちよむすけ)……………	67
10. ボンバーマン！アイテム紹介(コーヒー)……………	79
終わりに 編集部より……………	85



# 集えカタンの 開拓者たち

HN: シナモン焼きりんご

## 1. はじめに…

いつの間にか、四季が過ぎ去ってしまっている林檎です。イレギュラーな事柄が多発するので脳の制御が追いつきません。

そして、今回紹介するゲームは…「カタン(CATAN)」です。ボードゲームでは有名な部類に位置しています。今回は、そんな**神ゲー**であるカタンを紹介していきます。

## 2. カタンとは…?

カタンとは、ドイツで生まれたボードゲームです。プレイ人数は3人または4人で、2人用の特別ルールも存在します。大航海時代に発見された無人島を複数の入植者たちが開拓していき、もっとも繁栄したプレイヤー（特定の点数）が勝利するという内容のボードゲームとなっています。

木材・レンガ・小麦・鉱石・羊毛といった土地に対応した資材が存在します。各プレイヤーは産出した資源を使い、街道・開拓地・都市を建設していき、開拓の度合いが点数化され、自分の手番時に最初に10点に到達した人が勝利となります。

## 3. ゲームのはじめかた

まずは、ゲームの基盤になるマップの配置を行います。説明書の通りマップを作ります。遊ぶことに慣れてきたら、マップ配置変更、他のマップを導入してみると良いかもしれません。

次に、最初の資源を得るために開拓地の初期配置を決めます。通常は、全員がダイスを振り一番大きい数字の人から配置します。

交差点（タイルの角）を選んで開拓地（家）を置き、それに接するように街道を置きます。最後のプレイヤーが置くと2回目の開拓地の配置を決定します。そして、2回目の開拓地に面している土地から最初の資源を受け取ります。（出目が出やすい番号を選ぶといいかも）

そして、ゲーム開始します。1番目のプレイヤーからサイコロを振ります。そして、サイコロの出目に応じた番号の土地に隣接する開拓地（都市）を持つプレイヤーはその土地の資源を入手できます。

（合計数が7の場合は盗賊が動きます）次に、交渉や取引で資源を交換・街道、開拓地、都市を建設・発展カードを購入&使用を行うことができます。

最後に、ゲームの終了条件は開拓地（1ポイント）、都市（2ポイント）、最長交易路&最大騎士力（2ポイント）、発展カードのポイント（1ポイント）の合計が10ポイント以上になったプレイヤーが「勝利宣言」すると終了します。

交渉や取引で資源を交換する工程では、他のプレイヤーとの交渉や港や銀行（山札）との取引で資源を得ることができます。以下にプレイヤーが自分のターンになった時にできることについて詳しく紹介します。

#### ① ダイスを振って資源を獲得

サイコロを2つ振り、その合計数となる土地に隣接して開拓地や都市が置かれている全プレイヤーが資源を得られます。土地と隣接している開拓地1個につき資源1枚、都市1個につき資源2枚得ることができます。ただし、砂漠マスは資源を得ることができません。

## ② 交渉や取引で資源を交換

他のプレイヤーと交渉することで、他のプレイヤーから資源を交換してもらうこともできます。カタンの醍醐味です。自分が欲しい資源をなんとかして相手プレイヤーから引き出す事が重要です。その際の交換枚数や種類は自由です。

また、ボードの外周には港と呼ばれる資源を交換できる場所があり、開拓地や都市を配置することで利用できます。一般港では同じ資源3枚と好きな資源1枚を、専門港では港に描かれたイラストの資源2枚と好きな資源1枚を交換できます。ここをとっておく（利用可能な状態にしておく）と後々有利に事を運べます。

その他に、銀行（山札）と手札を交換できます。交換する場合は、同じ資源4枚と好きな資源1枚を交換できます。コストパフォーマンスが極めて低いため、あまりおすすめできません。

## ③ 街道や開拓地、都市を建設

街道を建設する場合には、木材1・レンガ1で建設することができます。自分の街道・開拓地・都市に接するように置きます。街道の長さが5本以上になったら「最長交易路」（2ポイントが獲得）が、他のプレイヤーがさらに長くすると奪われます。

また、開拓地を建設するには木材1・レンガ1・小麦1・羊毛1で建設できます。自分の街道につながっている交差点に配置します。（すでに自分の色を含む開拓地や都市が隣にある交差点には配置できません）。メリットとして、開拓地を作ることで、サイコロ使用時にその土地から資源を得ることができ、1勝利ポイント加算されます。

#### ④ 発展カードを購入，使用

発展カードを得るには自分のターンに資源の小麦・羊毛・鉱石で交換できます。発展カードは下記の5種類ありそれぞれ効果が異なります。

- ・騎士：好きな土地に盗賊を移動させ、移動先の土地に面して置いてある開拓地や都市のプレイヤーから資源を1枚奪えます。持っておくと、いざというときに役に立ちます。
- ・独占：指定した1種の資源カードを他の全員のプレイヤーから奪えます。誰かが、資源をせき止めていたら使います。
- ・発見：山札から好きな資源カードを2枚手札に加えます。
- ・街道建設：資源を使用せずに街道を2本建てることができます。
- ・1勝利ポイント：勝利ポイントが1点加算されます。実は、ポイントを持っているかもしれないという恐怖と戦いましょう。ブラフにも使う事ができます。

#### 4. 面白みについて

面白み？について解説していきます。まだ紹介していませんでしたが、カタンには海賊というコマが存在します。サイコロを振った際に合計数が7の場合は盗賊が動き出します。全てのプレイヤーの内、手札の資源が8枚以上の場合は半分を山札へ戻します。次に、サイコロを振ったプレイヤーは盗賊を好きな土地へ移動させ、その土地に面して開拓地や都市があるプレイヤーから資源を1枚奪い

ます。さらに、盗賊がいる土地では盗賊がいなくなるまで資源が得られません。そのため、手札を増やしすぎると痛い目を見ることとなります。

サイコロの出目に左右される運ゲーと言ってしまえばそれまでですが、こうした交渉や領土進行、発展要素、海賊等のイベントを楽しむのが個人的に面白いと思っています。更にサイコロの出目はランダムなので特定の出目が多く出たりするような出来事もあり、面白いと思います。

## 5. 追加要素について

もし、これでは物足りないと思う人がいるようでしたら追加キットを買うことをおすすめします。一例として、航海者版では船を作って、海に出て、新大陸を開拓できるようになります。新しい要素として、船の行く手を阻む海賊も登場します。「黄金の島の発見」「海賊征伐」などのシナリオが9つ用意されており、飽きが来ずに楽しめます。実際に私もプレイをしてこの追加キット中に出てくる砂金（どの資源でも銀行で等価交換可能）に固執して大きく勝敗が分かれました。

## 6. 最後に

ブラウザ版ではこうした実物のカタンを買う必要はなく、制限付きですが気軽にカタンを楽しむことができます。面白そうだなと思った方は、ぜひプレイしてみてください。（想像以上にプレイ時間は長くなってしまいう傾向があります。）



# 放置系 ゲームアプリ

HN 遼

## 1. はじめに

ガンエボが PC 版と CS 版同時にリリースしてもらいたかったな一と思っている遠です。

今回は、10/18 にリリースされた放置系ゲームアプリ「メメントモリ」を紹介します。

## 2. メメントモリとは

メメントモリは、バンク・オブ・イノベーションが開発・運営をしているアプリです。バンク・オブ・イノベーションは、幻獣契約クリプトラクトやミトラスフィア -MITRASPHERE-などのアプリを運営している会社です。アンドロイド、IOS、DMMにてリリースされており、PC とスマホのデータ共有ができるので原神のように異なる媒体でも同じデータで遊ぶことができます。

メメントモリを超ざっくり表すと

**BGM と絵が格段によくなった放置少女**

です。

(上位勢は札束の殴り合い)

## 3. ストーリー

「少し特別な力を使える少女たちがいたが、災いが広がるとその少女たちは恐れられて忌み嫌われ始めた。そこに聖槍教会による「魔女狩り」の開始が宣言され、災いは魔女（少女たち）

のせいであるとされて処刑されていく。このような狂気が世界に広がっていく中ある日、突然各国に呪いが降りかかった。抗う術を持たない各国は次々に滅びて呪われた大地になった。そこで、忌み嫌われていた少女たちが滅びた世界を救うため、呪われた大地を解放していく。それが正義だと信じて。」

これが大まかなメメントモリのストーリーです。なお、キャラごとのストーリーはしっかりできていますが、メメントモリ全体でのストーリーは全然深堀りもなんもされていないです。(私が飛ばして読んでないだけかもしれませんが、)

## 4. ガチャ

提供割合が SR4.45%、R43.77%、N50.77%で比較的優しいガチャ設定になっています。SR は十連すれば一体当たる感じです。天井は 100 連で、300 連まで引くとキャラを選択して手に入れることができるアイテムを手に入れることができます。このアイテム以外にも累計ガチャ回数によってアイテムを手に入れることができます。ガチャはピックアップガチャ、プラチナガチャ、フレンドガチャの三種類あります。この三つのガチャの違いは何を消費してガチャを引けるかです。ピックアップガチャはダイヤというものを消費してガチャを引くことができます。次にプラチナガチャは、ダイヤ以外にもデイリークエストでもらえるガチャ券を使ってガチャを回すことができます。最後にフレンドガチャは、フレンドから送ってきてもらえるフレンドポイントでガチャを回すことができます。なので、毎日ロクインしている人とフレンドになることがおすすめです。(今

のとこフレンドになる理由は、フレンドポイントをもらう以外ない)

## 5. ゲーム性

属性は六つあり、水・火・木・土と天・冥の六種類です。五人編成で戦い、3体の同属性（HP+10%、攻撃力+10%）・3体+2体の同属性（HP+15%、攻撃力+15%）・4体の同属性（HP+20%、攻撃力+15%）・5体の同属性（HP+25%、攻撃力+25%）のバフが追加されます。天・冥の編成バフは特殊で、天は冥以外の属性と見なされて、冥は一体でもバフが追加されます。キャラ強化は、放置中に手に入る経験珠と潜伏宝珠を使います。あとは、装備を強化したり装備にルーンを付けたりして攻撃力や防御力やHPなどを強化します。このゲームではレベルリンクシステムがあり、レベルが高いキャラ五体が自動に選ばれてその中で一番レベルが低いキャラと同じレベルにしてくれます。なので、あとから使いたいキャラを手に入ったらレベルリンクすれば即戦力になります。このゲームの最高レアリティはSRではなく、進化することでSRより上のSR+、SSR、SSR+、UR、UR+、LR、LR、LR+1-5まで行くことができます。この進化にRのキャラを使うことができるのですが、RのキャラはSSR+までしか行かないのでUR以上から進化させようとするとな元SRキャラが必要になってきます。なので、課金ゲー。ちなみに天・冥の進化は同キャラじゃないと進化できません。なので、課金ゲー（二回目）

## 6. コンテンツ

本編は基本放置なので説明を省きまして、コンテンツは時空の洞窟、祈りの泉、バトルリーグ、幻影の神殿、無窮の塔です。時空の洞窟は三層に分かれていて敵を倒すごとに強くなります。敵を倒すとバフが三種類の中から選択できて、自分の編成にあったバフを受け取り自分より強い敵を倒していくコンテンツです。HPは回復しないのでたまには回復するエリアに行かないといけません。祈りの泉は、放置コンテンツです。毎日忘れずにやりましょう。バトルリーグは、他のプレイヤーと戦うコンテンツで、基本自分よりも戦闘力が低い人を見つけて順位を上げていきます。幻影の神殿は12:30-13:30と19:30-20:30の時間に開かれて、他のプレイヤー二人と力を合わせて強敵を倒すコンテンツです。無窮の塔は時空の洞窟の似たもので、塔を登っていくと敵が強くなっていきます。時空の洞窟との違うところは、一回戦いが終わると体力が回復しますが、バフはもらえないことです。これら五つのコンテンツでもらえるメダルを使ってSRのキャラと交換できたりするので毎日するのがよいです。

## 7. キャラ

このゲームは1キャラごとに歌があり、ホーム画面にキャラを設定するとホーム画面で歌が流れます。声優以外にも歌手である+α/あるふぁきゅんや96猫などが歌っています。ゲーム内でほしいキャラが手に入らなくても公式のYouTubeにある

ので是非聞いてみてほしいです。

[https://www.youtube.com/c/mementomori\\_boi/featured](https://www.youtube.com/c/mementomori_boi/featured)

↑公式YouTubeのURL

## 8. 最後

最後に、放置ゲームでそこまでやることが多くないので試しに一回やってもらいたいです。私はギルドのトップの人と戦力10倍以上かけ離されていて心が折れそうです。(リリース初日からやっているのに(´;ω;`))

格ゲーをはじめよう  
～未経験者へ向けて～

HN:ひーこー

## 0. はじめに

この記事では、格闘ゲームに興味がある人、どれから初めていいかわからない人に向けて、それなりの数の格ゲーを触ったひーこーがいくつかの格ゲーを独断と偏見で紹介します。あくまでもひーこーはこれら格ゲーを「触った」程度のただの格ゲー好きであり、胸を張れるよう戦績は残していないことを先におことわりしておきます。

## 0. もうひとつ、はじめに

「格ゲーって難しいんでしょ？」

そうです。難しいです。そこは諦めましょう。

主な難しさとしてはコマンド操作、読み合い、システムの情報量、ゲーム外の知識などが挙げられると思います。

ゲーム外の知識というのは、ここでは技のフレームや当たり判定など、ゲーム内では教えてくれないことを指します。教えてくれる親切な作品もありますが。

今回はそういった「難しさ」の観点から格ゲーを紹介します。5点満点方式で、点数が多いほど難しいとします。

なお、今回紹介する格ゲーはほとんどがシリーズものです。最新作が発売されるにあたって変更がある場合がほとんどです。あしからず。



## 1. ストリートファイター5

### 「俺より強い奴に会いに行く」

難しさ

コマンド操作 3 / 5

読み合い 3 / 5

システム 3 / 5

知識 3 / 5

**本**作はカプコンから発売された 2D 格闘ゲームです。圧倒的な知名度を誇り、格ゲー好きでなくてもこれは知っているという方も多いでしょう。

本作は「スタンダードな格ゲー」です。格ゲーを始めるにあたって万人におすすめできます。

波動昇竜などの基本的なコマンド操作、中下段や投げの読み合い、すべて標準的です。

コンボがあまり長くなく、空中の軌道も分かりやすい。格ゲーの中ではゲームスピードが遅めなので、じっくり勝負したい人向けです。

逆にスピーディーに、スタイリッシュな試合を求めている人にはゆっくりしすぎだと思います。

筆者が本作で一番好きなキャラはケンです。

## 2. 鉄拳 7

「闘いとは、最後にどちらが立っている  
か。それだけだ」

難しさ

コマンド操作	2 / 5	読み合い	3 / 5
システム	2 / 5	知識	5 / 5

**本**作はバンダイナムコ制作の 3D 格闘ゲームです。グラフィックが特に美しい本作は「レバーが忙しくない格ゲー」です。

格ゲーというと波動拳や昇竜拳を出すためにレバーを倒すのにも一苦労、という方もいると思います。鉄拳はシリーズを通して技を出すために複雑なレバー操作は必要ありません。しかし 3D ということもあり、移動はそれなりに忙しいゲームです。

読み合いは「置き」「スカ確」「二択」の 3 すくみになっていて分かりやすいです。詳しいことは各自検索を。

システムに関してですが、必殺技ゲージなどが無いゲームなので分かりやすいと思います。

キャラクター、技共に多いので、すべて対策しようと思うと膨大な知識が必要です。実際には対戦で使う技は限られてきますが、それなりに覚えることは多いはずです。

筆者が一番好きなキャラはシャオユウです。

### 3. グランブルーファンタジー ヴァーサス

「来い！ バハムート！」

難しさ

コマンド操作 4 / 5

読み合い 4 / 5

システム 4 / 5

知識 2 / 5

**本**作は Cygames の RPG を原作とした 2D 格闘ゲームです。一言で言うなら「キャラの濃いライトな格ゲー」です。

筆者はグラブル勢ではありませんが買ってみました。

操作感はスト 5 にやや似ており、2D 格ゲーにしてはゆっくりした印象ですが、その中にも突進技などを活用した攻めの緩急が激しいゲームだと思います。

技にクールタイムがあるのが独特のシステムですが、キャラ数技数共に多くないので手軽に楽しめます。

コンボを繋ぐタイミングの間隔が他の格ゲーと絶妙に違っており、慣れるまで少し時間を要しました。

筆者が一番好きなキャラはシャルロットです。

## 4. DEAD OR ALIVE 6

「小さい薔薇にも棘はあるんですよ？」

難しさ

コマンド操作 1 / 5

読み合い 3 / 5

システム 2 / 5

知識 3 / 5

**本**作はコーエーテクモゲームス、チームニンジャ制作の 3D 格闘ゲームです。一言で言うなら「キャラがふわふわしてる格ゲー」です。

本作は美しくグラフィックされた女性キャラが魅力的で、お色気方向にシフトした格ゲーです。

難しいレバー操作は必要なく、技を当てた際の硬直時間が長いのでコンボを決めやすいゲームです。ボタンを連打しているだけでもコンボになる優しい仕様です。

鉄拳と同じく管理するゲージもほぼないので分かりやすいです。

PS4、XBOX ONE、STEAM で基本無料版が配信されているので始めやすさも格別です。

容量は重いですがグラフィックが綺麗でシンプルな格ゲーを求める人へ。

筆者が一番好きなキャラはマリーローズです。

## 5. スカルガールズ 2nd アンコール

### 「自分の記憶を取り戻さなきゃ…」

難しさ

コマンド操作 5 / 5

読み合い 4 / 5

システム 5 / 5

知識 5 / 5

**本**作はカートゥーン調のデザインが特徴的な 2D 格闘ゲームです。一言で言うなら「情報量の多すぎる格ゲー」です。

とにかくゲームスピードが速くてスタイリッシュ。最大 3 体のキャラを使い回すなど技量が求められる格ゲーです。

一発攻撃が入ればコンボをもりもり繋げることができますが、逆に言えばそれができない人との格差が露骨にあらわになります。

キャラごとにバトルスタイルや運動性能が全然違うなど知識も要求されますが、このたくさんのキャラには豪華な声優がついているので、キャラクターを楽しむという方向もアリかと思います。

筆者が一番好きなキャラはスキグリーです。

## 6. メルティブラッド タイプルミナ

「これが、モノを殺すっていうことだ」

難しさ

コマンド操作 4 / 5

読み合い 5 / 5

システム 4 / 5

知識 3 / 5

**本**作は TYPE-MOON の「月姫」を原作とした 2D 格闘ゲームです。一言で言うなら「ライトながら本格的な格ゲー」です。

筆者は月姫はやっていませんが買ってみました。

シンプルながら奥深いスルメゲーです。ボタン連打でコンボになる初心者救済が用意されていながら、防御のシステムの強さやキャラごとの強さを活かすには練習が必要です。

空中ダッシュや相手の背後への瞬間移動など、ゲームスピードは速く、コンボをもりもり繋げるスタイリッシュな仕上がりになっています。

このゲームの読み合いの難しさは楽しさでもあるのでぜひ味わっていただきたいです。

現状追加キャラクターはすべて無料配布されているのも良心的です。

筆者が一番好きなキャラは有間都古です。

## 7. ソウルキャリバー6

# 「歴史と世界を超え、 永遠に語り継がれる剣と魂の物語」

難しさ

コマンド操作 1 / 5

読み合い 3 / 5

システム 2 / 5

知識 3 / 5

**本**作はバンダイナムコ制作の3D格闘ゲームです。中世を舞台とした荘厳な雰囲気とは裏腹に、一言で言うなら「格闘の皮を被ったキャラクリエイトゲーム」です。

格闘ゲームとしては難しい操作は必要なく、初めて触っても楽しく遊べることと思います。

しかしこのゲームの本性はキャラクリエイトにあります。その自由度から、髪型や衣装、様々な装飾品を組み合わせる無限のキャラを作り出すことがこのゲームの本質だとさえ言われる始末です。

実際筆者もキャラクリを存分に楽しんでます。

筆者が一番好きなキャラはソン・ミナです。

## 8.さいごに

**格**ゲーは制作所によってゲーム性やシステムが大きく異なるのが、難点であり魅力です。

まずは動画を見て、カッコイイと思える格ゲーから初めてみてください。

ではまた。



# ドラゴンボールザブレイカーズや ろうぜ

HN：安綱

ゴボブレ、ンポーズなど、多種多様な呼び名が存在する謎のゲーム「ドラゴンボールブレイカーズ」。本稿では、そんなゴボブレでブイブイ言わせている安綱が、このゲームの一見分かりにくい仕様やテクニックを紹介する。

## 遠距離通常攻撃の仕様について

今作では、敵と一定距離が離れた状態で攻撃ボタンを押すと、キャラクターが気弾を撃って攻撃を行うが、この遠距離攻撃には複数の種類があり、それぞれ性能が違う。それ自体は一度でもゲームを遊べば気付けることだが、ここで注意が必要なのは、ドラゴンチェンジ使用後の遠距離攻撃は、同じキャラクターでもレベルによって性能が異なるということである。つまり、レベル1とレベル2の悟空では、遠距離攻撃の性能が異なるのである。ただし、サバイバーのレベル3とレベル4については、全キャラ性能は同じである。

細かい性能の違いとしては、ダメージ、射程、連射速度、弾速、誘導性能、発射までの時間、発射後の硬直、攻撃判定の持続時間がそれぞれ異なる。

比較の例としては、セルレベル3の遠距離攻撃はダメージや持続時間は優秀だが、連射速度や硬直、発射までの時間が劣悪で非常に使いにくい。ブウレベル2の遠距離攻撃は連射速度に優れるが弾速と誘導が弱く、中距離以降では豆鉄砲になる。フリーザレベル4の遠距離攻撃は発射までの時間は長い、誘導が非常に強くダメージも高い。等が挙げられる。

レイダー側は任意の遠距離攻撃を行うことはできないが、サバイバー側はどのキャラにチェンジして遠距離攻撃を行うかは選択で

きるため、自分が使用するキャラがどのような性能の遠距離攻撃を持つのかは確認しておこう。

## サバイバーの心得

### ■ 探索中：ダウンするな

とにかく死なない事。死ぬと、レイダーの進化ゲージが溜まる、探索や妨害の頭数が減る、蘇生に人員が割かれる、レイダーに死体の位置を起点に索敵を行われる、など、悪いことしか起こらない。どうしても逃げられそうにない場合は、すでにキーの設置が完了したエリアの僻地で死ぬなどの工夫も必要である。特に、ドラゴンチェンジ後に調子に乗ってレイダーに突貫して死ぬサバイバーは確実に白い目で見られる。自身のチェンジゲージを常に確認して、基本は全てのリソースを逃げに回そう。

### ■ 探索終盤：仲間にお祈り

ここで探索終盤とは、起動キーを設置していない場所が残り2つになったあたりを言う。ここから、あるいはここまでの流れにはいくつか定石が存在するのだが、その定石通りに事が運ぶかは、自分自身の知識や腕だけではなく、仲間の能力やその時の運にも左右されるので、見出しに書いてあるように、結局はお祈りになってしまう。それでも、自分が知識を持っておくことは無駄ではないので、いくつかのポイントを押さえよう。

まず、まだキーが設置されていないエリアはサバイバーがいる可能性が高いエリアなので、レイダーに強く警戒される。それが残り1つとなれば、レイダーとしては最後の1エリアを重点的に巡回することとなり、俗にいうキャンプが形成されることになる。このキ

キャンプを強固なものにさせないためのポイントは、「起動キーの設置位置を悟らせない」「最低限起動キーを発見しておく」の2つである。前者については、起動キーの設置を見られると、そこを守ればよいとレイダーに認識されるため、非常に危険である。後者については、残り2エリアの設置が残っている時に、片方のエリアのキーしか見つかっていない状態でキーの設置を行うと、最後の1エリアはキャンプ中のレイダーをかいくぐってキーの探索から行う必要があるため、非常に危険な状況になってしまうことを意味している。

次に、キャンプを行わせない方法であるが、これは最後の2エリアのキーの設置のタイムラグを減らすことが有効である。具体的な方法としては、2エリアのキー設置位置を確認し、片方の設置位置で待機する。仲間がキーの設置を完了するか、キーを設置していると思われる動きを確認してから自分も設置を行えば、2つのキーが間髪入れずに起動し、レイダーとしてはキャンプの時間が無くなる。

最後に、キャンプをされた際の対処法だが、まずチェンジパワー、ドラゴンボールなどの物資を集めることが必要である。ドラゴンボールはレイダーが持っている場合もあるが、レイダーはキャンプ地からあまり出てこないはずなので、まずは準備を行おう。もしもレイダーがしびれを切らしてキャンプ地を離れた場合には、隙を突いてキーの設置に向かえばよい。物資を集めた後は1人か2人がチェンジでレイダーを足止めし、その間にキーの設置を行おう。この際、足止め役はできるだけ設置場所から離れた場所で戦うと良い。逆に最悪なのは、連携を取らず一か八かキーの設置に行ってダウンすること。これは相手の思うつぼである。

## ■ 防衛中：妨害と協調

超タイムマシン出現後は、レイダーの妨害を行う必要がある。ここで、レイダーは一瞬でもタイムマシンから手を離せば破壊ゲージは規定値まで減るため、妨害する上でチェンジを駆使して特攻を行う必要が必ずしもあるわけではない。ロケットランチャーなどの各種アイテムやスキルでも十分妨害は可能なので、チェンジは出来るだけ温存しよう。

また、防衛中は探索中よりも他のサバイバーとの連携が重要。先述の通り、妨害は一人でも可能なので、出来るだけチェンジやスキルの使用は一人ずつ行った方が良い。仲間のチェンジゲージを見て、チェンジが切れそうなら自分が向かう準備をする。自分も溜まっていないなら、タイムマシンの場所から逃げる準備をしておくなど、いつも以上に周囲に気を配ろう。

## レイダーの心得

察しの良い人は気が付くと思うが、上のサバイバーの心得を封じるように動くとレイダーとしては強い。同様に、下記の内容を考慮して動くサバイバーも強い

### ■ 耳を凝らす

サバイバーの足音、泳ぐ音、銃を撃つ音、箱を開けた音、などは思いの外鮮明に聞こえる。大体の距離と方角はこれだけで把握できるので、できるだけイヤホンやヘッドホンを使おう。特に泳ぐ音はかなり響くうえ、居場所が水中と断定できる。水の近くを通る時には若干注意しておこう。また、ドラゴンボール入手時の音が鳴った回数も覚えておけば、ドラゴンボールの集まり具合も大体察しが付

くので、対策が立てやすくなる。

### ■ 細かい情報を見逃さない

キーが発見された、キーを設置された、サバイバーが蘇生された、といった情報は、リアルタイムで更新されて手に入る。キーを発見、設置されたエリアにはサバイバーが確実に存在し、設置された場合には設置地点から光柱が伸びるためより正確な位置の割り出しが可能である。また、蘇生が行われた場合には、過去にサバイバーを倒した地点に最低2人いることが確定するので、これらの情報を上手く使えるよう、常に情報を確認しておこう。

### ■ ダウンを優先

チェンジした相手よりも、生身の敵をまず狙ってダウンを取ろう。ダウンした相手はフィニッシュせずともはいずれ移動しかできなくなるので、まずはとにかくダウンさせることが大事である。生身のサバイバーを守るようにチェンジして向かってきたサバイバーがいるなら、そいつは無視して生身のサバイバーから撃とう。タイムマシンの攻防戦では向かってくる足止め役よりも、タイムマシン周辺の生身のサバイバーを撃とう。多くダウンを取れば、それだけ相手は頭数が減り苦しくなる。

チェンジ役のチェンジ時間は有限なため、じっくりダウンを取れば最終的にはこちらが有利になる。

### ■ エリア破壊の基準

エリア破壊はいくつかの要素を考慮して行おう。主な観点としては以下の通りである。

1. 残すと厄介なエリアを破壊（ハイランドリバーのCなど）
2. 複数のダウンしたサバイバーがいるエリアを破壊して救助者

を巻き込む

3. ドラゴンボールが集まっている場合、温存しておいて神龍が召喚されたエリアを後々破壊する（ただし、中央エリアで召喚されると無効）
4. キー設置中にサバイバーが3人以下になった際に出現する、脱出用タイムマシンがあるエリアを破壊する

また、エリア破壊を使用せず進化すると、その分エリア破壊の回数は減少する。必ずしも破壊する必要はないが、勿体ないと思うならそのあたりも考慮して動こう。

## レイダーの特徴

最後に、それぞれのレイダーの特徴について記す。

### ■ セル

どれだけ初動が悲惨でもとりあえずレベル2には必ずなれる、レベル2から周囲を索敵する気の探知が使える、など、初心者向きの性能をしている。

ただし、他の2人ほど尖った強みが無い、終盤に出番の多いレベル3時の強さが悲惨、無敵技が攻撃では無く移動技なので相手のチェンジゲージを減らしにくい、など、細かな弱点が積み重なった結果、現状はかなり厳しい評価を下されている。

決して弱すぎるわけではなく、大まかに相手の位置が分かっているなら索敵が非常に快適なので、ポテンシャルは高い。

### ■ フリーザ

序盤から終盤まで常に一定の性能の索敵を行え、それぞれのレベルで強力な技を持ち、フィニッシュの範囲と速度が優秀な、非常に

攻撃的なレイダー。さらに、攻撃を受けることで進化ゲージが溜まるため、終盤のタイムマシン攻防戦の最中でも進化が可能になることもある。

弱点としては、フィニッシュによる進化ゲージの溜まりが他に比べて少ないため、積極的に動かないと進化が進まず苦戦しやすいことが挙げられる。再序盤から民間人もサバイバーも皆殺しにするつもりで行こう。

## ■ ブウ

各レベルで大きく性能が変化することが特徴。進化すればするほど手が付けられない強さになる大器晩成タイプだが、レベル1がレベル2に対して優れている点が多いため、レベル1で最後まで立ちまわることも考えられるという、よく分からないことになっている。

レベル1時は遠距離攻撃が非常に優秀で、フリーザの下位互換的な形とはいえ索敵も行えるが、問題はレベル2である。遠距離攻撃が弱く、索敵技を一切持たないため、気合で民間人とサバイバーを仕留めることが求められる。レベル3は非常に優秀、レベル4はなればほぼ勝ちなので、いかにレベル2を乗り切るかを第一に考えよう。

レベル2から使用可能なスキル、「グルグルガム」が驚くほど強い。驚異的な追尾と弾速で、悪名高いバイクに乗ったサバイバーも確実に仕留める。チェンジ中の相手に当ててもその後の動きも含めて大ダメージを与えられ、クールタイムも短い。間に障害物がある場合や、ピンポイントで回避された場合にはさすがに当たらないが、ガンガン使ってガンガンサバイバーを倒そう。



# 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の魅力

HN : 梨

## ・はじめに

今回は、私が一番好きなゲームである『ゼルダの伝説時のオカリナ』について紹介する。このゲームは私が生まれるより前に発売された。なぜそんな古いゲームを知っているのかというと、ゲーム好きの父が持っていたからである。初めてプレイしたのは小学校 1 年生ぐらいの時に、それからずっと遊んでいる。今でも実家に帰るたびに遊んでいる。多分 3 周ぐらいはしていると思う。

早速、どんなゲームなのか解説したいと思う。

## ・概要

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』は、1998 年 11 月 21 日に任天堂より発売された NINTENDO64 用アクションアドベンチャーゲーム、アクション RPG である。キャッチコピーは「**ゲームでしか味わえない感動がある**」。第 3 回 CESA 大賞（現在の日本ゲーム大賞）大賞や、第 2 回文化庁メディア芸術祭 デジタルアート〔インタラクティブ〕部門 大賞など数多くの賞を受賞した名作である。

本作は「ゼルダの伝説シリーズ」でこれまで用いていた 2D 見下ろし型視点から転換し、シリーズ初の 3D 作品となっている。奥行きのある空間内で戦闘や謎解きを行うことができる。

また、プレイヤーが対象となる物体を任意にロックオンし、自

動で照準を合わせるという「Z 注目システム」を搭載している。このシステムによって、3D アクションの難点とされていたカメラワークと操作性の問題が大きく改善されている。以後、多くの3D アクションゲームに類似したシステムが搭載されることとなった。

## ・ あらすじ

ハイラル王国のコキリの森にはコキリ族と呼ばれる者たちが住んでいた。彼らはそれぞれ自分だけの妖精を持っていた。しかし、その中に一人だけ妖精を持たない少年「リンク」がいた。

ある日のこと、リンクのもとに妖精「ナビィ」が訪れ、コキリ族の守り神「デクの樹サマ」が呪いをかけられてしまったことを知らせる。

知らせを聞いたリンクは呪いを解くことに成功したが、命を救うことはできなかった。デクの樹サマは最期に次のような話をする。

ハイラルには、神々が残したとされる黄金の聖三角「トライフォース」が存在する。それは触れた者の願いを叶える力を持っており、ハイラルのどこかにある「聖地」という場所にあるという。そして、その力を我が物にしようとする悪しき者がデクの樹サマに呪いをかけたのだと。

話し終えた後、デクの樹サマはリンクに「森の精霊石」を託し、ハイラル城で姫を探すように言い残した。

遺言に従い、ナビィと共に森を旅立ち、ハイラル城で「ゼルダ姫」と出会ったリンクは、彼女から魔盗賊「ガノンドロフ」の野望について聞かされる。ガノンドロフは聖地に眠るトライフォースを狙っており、その地への扉を開くのに必要な3つの「精霊石」を探していた。そのため、精霊石を持つデクの樹サマに呪いをかけたのである。

リンクとゼルダはガノンドロフの野望を阻止するため、彼より先に精霊石を集めて聖地への扉を開こうと約束する。リンクは残り2つの精霊石を手に入れるために冒険に発つのであった。

## ・ 魅力

### ストーリー

ネタバレになるので詳しくは語らないが、世界観も、物語の展開も非常に魅力的である。それこそ、何度もプレイしてしまう程なのである。ぜひとも、実際にプレイしてこの物語を味わってほしいと思う。個人的にはエンディングが一番好き。

### 音楽

タイトルにもあるように、オカリナで曲を演奏することは、このゲームの一番の魅力であると思う。オカリナを使ってイベントを起こしたり、ダンジョンの謎を解いたりすることができる。覚える曲はすべて名曲で、曲を演奏するだけでも楽しい。

作中で流れる BGM も非常にいい。「ハイラル平原」や「ゲルド

の谷」などは名曲である。

## 謎解きと戦闘

本作は3Dを活かした奥行きのある謎解きや戦闘が面白いと思う。謎解きは、周りをよく見回さないと気が付けないギミックが多く、時間がかかることもある。苦労の末に謎が解けた時は、喜びもひとしおである。

戦闘においても、従来の2D見下ろし方と比べ、臨場感が強いので、よりゲームの世界を感じることができる。

## 多様な種族の登場

『時のオカリナ』には、ゼルダの伝説シリーズではおなじみの種族が初登場しており、その設定は他作品にも影響を与えている。どの種族も個性があって非常に魅力的である。ここでは、本作に出てくる種族を紹介する。

**ゴロン族**: デスマウンテンという火山に住む一族。岩のような体躯とつぶらな瞳(かわいい)が特徴である。語尾は「ゴロ」である。岩を主食としている。個人的に一番好きな種族。

**ゾーラ族**: 初代『ゼルダの伝説』で既に敵として登場していたが、本作では初めて味方として登場した。半魚人のような姿をしており主に水中で活動する。

**シーカー族**: ハイラル王家を影から支えたとされる闇の一族。謎

が多い。

**ゲルド族**: ハイラルの西の砂漠に住む種族。褐色肌と赤髪が特徴である。ほとんどが女性のみで構成されている。盗賊（義賊）を生業とする。

## ・ おわりに

『ゼルダの伝説時のオカリナ』をプレイしてみたいけど、NINTENDO64を持ってないという方は多いと思う。でも心配はいらない。『Nintendo Switch Online 追加コンテンツ』に加入すれば、Nintendo Switchでもプレイできるのである。個人的には、このゲームは、ストーリー・音楽・謎解き・戦闘・キャラクターのどれをとっても面白いと思うので、少しでも興味のある方はぜひプレイしてみてほしい。

アイドルマスターシリーズ  
（主にシンデレラガールズ）  
をにわか語る

H. N. おきの

## ・はじめに

最近ネタ切れを感じつつあるおきのです。

なぜネタ切れを感じつつあるかというと、意外とちゃんとやりこんだゲームが少ないからなのです。

そのため、今回は本当に少ない引き出しの中からピックアップしたアイドルマスターシリーズ、特にシンデレラガールズ(以下デレマス)について語っていきたいと思います。

## ・アイドルマスターシリーズとは

アイドルマスターシリーズとは「プロデューサーさん!」とかわいらしい女の子(かっこいい男の子)たちが言うてくれることでおなじみのアイドル育成ゲームです。

あのバンダイナムコが制作しているため、最近は育成ゲームだけではなく、リズムゲームも多く配信されており、そちらの印象が強い方も多いのではないのでしょうか。

しかし、アイマスと呼ばれるアイドルマスターシリーズの始まりはアーケードゲームで、15年以上前のプロデューサーたちはなんとゲーセンでアイドルたちの歌を聞き、アイドルたちを育成していました。田舎育ちの現代っ子である筆者的には少し驚きです。

## ・アイマスの音楽

このアイドルマスターシリーズはアイドルを育成するゲームであると先述しましたが、その主なコンテンツは音楽です。

このアイマスシリーズ、素晴らしい楽曲が非常に多く、たかが



ゲームで済ませられるようなものではありません。

ナムコに所属するクリエイターたちが数えきれないほどの神曲を大量生産しています。

恐らく、皆さんがネットミーム的に耳にしたことがある「目と目が合う瞬間好きだと気づいた」というフレーズはアイマスの楽曲の一部です。

筆者はアイマスシリーズでは「隣に…」(三浦あずさ CV:たかはし智秋)という楽曲が特に好きで、この曲の切なさ、難しいのに美しい高音は本当に素晴らしいものだと思います、いつもカラオケで歌います。765 プロ<sup>1</sup>に所属する他のアイドルたちのカバーもそれぞれの個性が出ていて、高難易度の曲を歌い上げる歌唱力はさることながら、声優さんたちの演技力にも感動してしまいます。

恋人に先立たれてしまった悲しさ、切なさ、それを表現する歌声、その歌唱力が目を見張る楽曲なのでぜひ聞いてみてください。

## ・シンデレラガールズスターライトステージ

ここからは俗にデレステと略して呼ばれるアイドルマスターシンデレラガールズスターライトステージ(以下デレステ)について語っていこうと思います。

デレステはリズムゲームであり、リズムに合わせて画面をタップするゲームを楽しんだり、アイドルたちに関わるストーリ

---

<sup>1</sup>アイマスには765、346、315プロというようにアイドル事務所が存在する。

一を読んだり、収録楽曲の MV を見たりすることができます。

もちろんメインコンテンツはリズムゲームなのですが、ここでは特に MV について述べていきたいと思います。

その理由は**非常に非常に作りこまれた精巧な MV**を紹介せずしてどうするか、と言えるほどに細かいところまでこだわって作られているからです。

ドレステの MV の仕組みを説明します。

まずその MV に出演するアイドルをプロデューサー（以下 P）が選びます。このアイドルは P の推しているアイドルでもいいし、その楽曲の規定となっている楽曲歌唱アイドルでも構いません。

ここでは、選んだアイドルのレアリティ<sup>2</sup>が最も高ければ、かっこよかったり、かわいかったりするドレスで MV に出演させることができます。MV があるタイプのリズムゲームはこのドレスが醍醐味で、初めてそのドレスで踊るアイドルを見ているときの P は皆興奮で鼻息を鎮められなくなっていたりします。

しかし、筆者が声を大きくして言いたいのはドレスの話ではないのです。

---

<sup>2</sup> アイドルはガチャで引くことができ、トレーディングカードのように入手できる。そのカードにはレアリティが設定されており、最高ランクである SSR のカードにはそのカードのみの特別な衣装が用意されてある。

カメラワークや演出、構成といった、MV の技術についてのことなのです。

初期の MV は 3 人で歌唱している楽曲でも 5 人は出演させなければならず、派手な舞台演出もない、といったものでした。

しかし、進化しつづけるデレステは P の<sup>かきん</sup>努力の結果、まるで 3 次元のライブ映像を見ているかのような MV を作り上げました。

ここからタイプを 2 種類に分けて語っていきます。

スタンダードな「ステージで歌っている」タイプの MV ではステージ頭上から花吹雪が落ちてきたり、レーザーが輝いたり、歌詞に合わせて照明の明暗が調整されたり、カメラワークも多くの角度からアイドルを映し出すように変わる、というように曲の雰囲気やアイドルたちの魅力を引き出すためにできることすべてが演出されるようになりました。多分、VR でこのタイプの MV を視ようものなら今日のチケット代、ライブ参加をするための遠征費用、友達との飛行機での会話さえも思い浮かべられるくらいリアルにライブを実感すると思います。

例外的な「スタジオ形式」の MV は YouTube などで見られるアイドルの MV のようなものになっており、冒頭から意味ありげにテレビが映し出されたり、窓から差し込む光がアイドルを照らし出したり、とまさにミュージックビデオな演出がなされ、ミュージックビデオだからこそ目にすることができるアイドルたちの魅力が見られ、ステージとはまた違ったすばらしさがあります。

上述したのは MV のタイプ別のすばらしさ、魅力でした。

ここからは 2 種類に共通するものを語っていきたいと思いま

す。

まず、まるで3次元のアイドルのように細かいところが動くことから語っていきます。

3次元は髪の毛や服（ドレス）が揺れ、踊っているアイドルたち一人ひとりに個性があると思います。

このデレステも非常に個性的なアイドルたちばかりで、the アイドル、と思えるようなキュートなアイドルやクールなアイドル、はつらつとしたパッションのあるアイドルなど、それぞれの個性を挙げだすとキリがありません。デレステは、その個性に合わせて同じ振り付けのダンスでも指先の動かし方、腰つきなど、細かいところに個性が出ているMVを作っており、先ほど述べたようにまるで3次元のアイドルを見ているかのような感覚になるのです。

まるで3次元のアイドルを見ているかのような感覚に襲われる要素の2つ目は髪の毛とドレスです。髪の毛は重力や空気によって人間が動くのに合わせて動きます。ストレートのロングヘアならば軽くサラサラと、癖のあるパーマ髪の毛ならばふわふわと少し重みをもたせて、というように。スカートも人が動くのに合わせてヒラヒラと動いたりふんわりとしたりすると思います。デレステでもそれが見事に表現されており、デレステ運営が3Dモデルに非常に力を入れていることがよくわかります。

## ・おわりに

以上のように、長々とダラダラ述べてきましたが、筆者が言いたいのはデレステはいいぞ！！！！！！！！ということですよ。

いくら文字で書いたところで、たとえ記事を最後まで読んだとしてもどんなMVかを確認しに行ってくれる人がいないことくらいは知っているのです。

よってここからは筆者のおすすめする楽曲とMVを紹介していきます。

## 1. イリュージョニスタ！

この楽曲はデレステ 2 周年記念の楽曲です。冒頭の歌いだしからの間奏でテンションが爆上がりします。

MV は言わずもがな、花吹雪が舞い、カメラワークは複雑に動くアイドルたちの立ち位置をスキルフルに映し出し、非常に楽しい MV となっています。

## 2. Tulip

この楽曲は楽曲専用のユニホームがあり、SSR を身に付けたアイドルたちを見るのもよいのですが、やはり楽曲専用となると魅力は数億倍も増し、これが Tulip だ…！これしかない…！となります。まるで薬物を摂取しているかのよう。

この楽曲を歌唱しているアイドルたちは過去に行われた総選挙でトップ 5 に入ったつわものたちで構成されているため、色気や美しさなどで P の心を撃ちぬいてきます。

そして最後にこの MV で最も見てほしいポイントは一番右側にいる城ヶ崎美嘉さんの髪です。先述した動き方が如実に表れています。刮目してみてください。

リンクを貼りたかったのですが、公式で動画が提供されているものが紹介したものではありません。また、公開されている動画は 3D 標準/軽量で少々味気なく感じてしまうため、リンクは省略します。非常に残念なのですが、挙げた 2 曲を検索してください。お願いします。

以上でアイマス（主にデレマス）を語る記事を終わります。

にんげんせいのささげかた

HN.syn

## 1.はじめに

どうも、syn です。はじめの挨拶なので真面目ですがすぐに人間性を捧げますのでご安心を。

前回の記事にて TRPG オリジナルシナリオを公開したことにより制作モチベもあがり、今回はネタシナリオでも書こうかな～なんて思っていたのですが…

# 進 捗 駄 目 で し た 。

ので、今回は推しゲーである「ソウル」シリーズの2代目作品：「ダークソウル」を布教していこうと思います。

## 2.ダークソウルについて

(株)フロムソフトウェア様よりリリースされたアクションゲーム。

不死の烙印である「ダークリング」が刻まれた人間は死んでも生き返るようになる。しかし、死ぬ度にその人間は倫理や思考力…いわゆる「人間性」を失くしていく。人間性を失い過ぎて考えることが出来なくなった人間は亡者と呼ばれ、他人の人間性を奪おうと人々を襲い始める。

そんな世界でダークリングを刻まれたプレイヤーは、不死を閉じ込めるための施設である「北の不死院」にて目覚める…

だいたいこんなストーリーです。この作品において人間性はとても重要な役割を担っており、まともだった NPC が旅を進めると亡者になっている…といったようなソウルシリーズのダークな世界観を演出してくれます。



### 3.ビルドについて

ダークソウルではソウルという通貨を使って各パラメータを上げることが出来ます。ざっくりと説明すると、

- ・ 体力…HP
- ・ 記憶力…覚えていられる魔術/奇跡/呪術の数
- ・ 持久力…武器を振ったり走ったりするためのステータス
- ・ 筋力…通常攻撃の威力上昇
- ・ 技量…致命攻撃の威力上昇、魔術/奇跡/呪術の発動速度上昇
- ・ 耐久力…毒耐性などの上昇
- ・ 理力…魔術威力の上昇
- ・ 信仰…奇跡威力の上昇

といった感じです。これを自由に上げることでその人のマイキャラクターを作っていきます(ビルド)。

筆者的なおすすめは極振り(特定ステータスをひたすら上げ続けること)ですが、扱いが難しいので初心者向けの攻略も触れておきます。

### 4.初心者向けの進め方

とりあえず大前提から。このゲーム、いわゆる死にゲーといって**意味がわからないくらい難しいです**。基本的に道中の敵やボスは死んで行動を覚え、対策を立てながら何度も挑戦することを想定されています。そのため、敵に囲まれても強力なボスに追い詰められても「**殺してみろッ 俺は不死身の杉元だ!!**」くらいの心持ちでやると気が楽です。

進め方として、最初は敵を一人ずつ倒すことを意識しながらゆっくりと進み、マップの隅々まで探索する事をお勧めします。強い武器はマップの見つかりにくい場所にあったり、宝箱の中にあったり、敵から低確率でドロップしたりします。敵を倒すとソウルが貰えるため、レベリングついでの探索だと思ひましょう。また、道中にはショートカットがあり、さっさと進めてショートカットを開通すればボス戦をやり直しやすくなります。

最初に素性(不死院投獄前のステータス)と持ち物を決めますが、おすすめは盗賊です。盗賊は最初から持ち物で万能鍵を持っているため、序盤から中盤にかけて大幅なショートカットができます。

ステータス振りに関しては、最初は体力と持久力に振ることを強くお勧めします。理由はいくつかあります。

まず、体力を上げればその分多くの攻撃を受けられるため死にくくなります。このゲームは死ぬこともある意味大事ですが、死なずに相手を観察することも重要です。そのため体力を上げて生存時間が延びれば相手の攻撃を見極める時間が多くなり、より楽に攻略を進めることができます。

次に、持久力を上げればスタミナが上がります。このゲームにはスタミナという概念があり、走ったり武器を振ったりする時にスタミナゲージを消耗します。これを上げることで武器をより多く振ってダメージを与えたり、攻撃を回避して受けるダメージを減らしたりできます。

最後に、強い装備を楽に扱えます。防具や武器にはそれぞれ防御力と重さが、プレイヤーキャラには装備重量が決められていま

す。キャラの動きは  $100 * (\text{全装備の重量の合計}) / (\text{装備重量}) (\%)$  で決められており、70%を超えると動きが非常に鈍くなって死にやすくなります。持久力を上げるとプレイヤーキャラの装備重量が増えるため、防御力が高くて重い装備を扱えるようになります。また、武器に関しておすすめ品は特にありません。扱いやすい、自分が使って楽しい武器を使いましょう。筆者は何週もしているため様々な武器を使っていますが、最近は両手にセスタス+15で世界を獲りました。

## 5.おすすめビルド

え？「どうしても強い武器が知りたい」「もっと強いキャラが作りたい」って？**仕方ねェなァ！！**

真面目タイムは新しい時代に懸けてきて、ここからはある程度装備やボス戦の知識がついてきた中級者～向けの装備やステ振りなどをお前に教える。いつかきっと(感想を)返しに來い、立派な薪の王になってな。

## 5.1 筋肉ビルド

- ・ 体力:40(+28)
- ・ 記憶力:8
- ・ 持久力:50(+36)
- ・ 筋力:50(+36)
- ・ 技量:9
- ・ 耐久力:11
- ・ 理力:8
- ・ 信仰:10
- ・ 素性:山賊 贈り物:万能鍵

### **筋肉筋肉、やっぱ筋肉だよ。**

見ての通り筋力に全てを注ぎ、筋肉の力でゴリ押ししていくビルド。筋力補正が高い武器なら何でも高火力が出せ、豪快な一撃で敵をなぎ倒す爽快感は何物にも代えがたい。

おすすめ武器は竜王の大斧。筋力補正がない癖に片手持ちの条件が筋力 50 という化け物武器。制約と誓約のようにその火力は凄まじく、ドラゴンウェポンでありながらなんとエンチャント可能。松脂塗って振り回すと相手は死ぬ。

## 5.2 アサシンビルド

- ・ 体力:9
- ・ 記憶力:12(スロット 2)(+1)
- ・ 持久力:30(+21)
- ・ 筋力:9
- ・ 技量:50(+35)
- ・ 耐久力:10
- ・ 理力:12
- ・ 信仰:11
- ・ 素性:盗賊      贈り物:黒い火炎壺

### **対人型戦最終兵器ニン=ジャ=サン**

致命の一撃(文字通り)を実現する為だけに存在するビルド。背後から忍び寄ってバクスタを取れば相手は死ぬし、生き延びても壺や高速詠唱黒炎の追い打ちで相手は死ぬ。記憶スロットは大力と隠密を積むために2つにしてある。

おすすめ武器は暗銀の残滅。技量補正が最高値な上に致命補正が1.6倍と**ゲーム中最強格の致命性能を誇る**。出血性能最強格の黄金の残光と併せれば毒/出血/致命の三つを武器に戦える。ニン=ジャは多才、歴史書にもそう書いてある。

致命威力を上げるスズメバチの指輪、火力上昇の赤涙と大力を重ねれば致命一撃で四桁ダメージも夢ではない。ただし、出血も毒も効かない上に致命も取れないボスでは普通に苦戦するので対人向けではある。

### 5.3 特級呪術師ビルド

- ・ 体力:10
- ・ 記憶力:19(スロット 5)(+7)
- ・ 持久力:20(+9)
- ・ 筋力:12
- ・ 技量:40(+31)
- ・ 耐久力:10
- ・ 理力:20(+10)
- ・ 信仰:20(+12)
- ・ 素性:呪術師      贈り物:万能鍵

#### ロードラン立呪術高等専門学校

技量に振りまくって高火力な呪術を高速でぶん投げるビルド。火力面は他のビルドに比べて若干劣るが、その分幅広い呪術を利用してきて超楽しい。筆者おすすめの呪術は混沌の大火球と黒炎、混沌の大嵐。混沌シリーズ特有の、呪術発動後その場にマグマが残る演出がとても好き。黒炎は発火の亜種みたいな立ち位置してる癖に盾を削れるから重宝している。

記憶容量がそのまま使える手数になるような職業上、記憶力を上げるのもかなり重要。他ビルドに比べて目標ステータスが短いため、ここから好きなように技能を伸ばせるのも魅力。

…え？「炎耐性ある敵にはどうすればいいの」だって？

**大丈夫。彼、最強だから。**技量 40 を生かして前述した残光でゴリ押しせば勝てる、多分。

## 5.4 アンバサビルド

- ・ 体力:11
- ・ 記憶力:23(スロット 6)(+12)
- ・ 持久力:9
- ・ 筋力:12
- ・ 技量:40(+32)
- ・ 耐久力:11
- ・ 理力:8
- ・ 信仰:50(+36)
- ・ 素性:聖職者 贈り物:万能鍵

### **我は雷。繰り返す、我は神なり!**

奇跡の力で全員を救済(?)していくビルド。初手エネル?と思われただろうが、実際に奇跡の中でメイン火力にできるのが「雷の槍」シリーズと「神の怒り」ぐらいなため実質エネルで間違っていない。

神の怒りも雷の槍も火力は非常に高いが、1週で1つしか入手できない上に神の怒りは3回しか打てないため何気にしんどい。純アンバサよりは筋力を上げてメイスやグラントを持った筋バサを目標にするとやりやすいかもしれない。

なお、威力はトップクラスな上に周囲のキャラにも等しく攻撃が出来るため囲まれたときの打開力はビルド内トップクラス。**神が亡者に負けるわけないだろ!**

対人戦での「起き攻め捲り神の怒り」はトラウマワード。

## 5.5 純魔ビルド

- ・ 体力:8
- ・ 記憶力:23(スロット 5)(+8)
- ・ 持久力:8
- ・ 筋力:9
- ・ 技量:42(+31)
- ・ 耐久力:8
- ・ 理力:50(+35)
- ・ 信仰:8
- ・ 素性:魔術師      贈り物:万能鍵

### っばこれよなあ！？

見て分かる通りの魔術特化型ビルド。序盤は強いソウルの矢やソウルの太矢、中盤はソウルの槍と浮遊するソウルの塊、終盤はソウルの結晶槍と浮遊するソウルの結晶塊でぶち抜くだけでゲームが終わる。結晶魔法を入手した時点でほぼ勝ち確みたいなもので、宵闇の頭冠+ローガンの杖+赤涙+大力で 1300 近くを高スペンで叩き出せる。**負ける気がしないぞ！**

最終的な記憶構築は結晶槍、浮遊結晶、大力、攻略用の隠密や落下制御を目指すといい。…え？「攻撃魔術少くない？」だって？

**撃ってみな、(相手の命が)トぶぞ。**

少なく見えるが結晶魔法シリーズの火力がおかしいだけなのであ



る。入手が終盤だからといってやりたい放題しすぎなのでは？と思うぐらいに敵が溶けていくため、相対的にこちらの脳も溶けて馬鹿になってくる。**賢さを極めたら一周回って馬鹿になるのバグか？**

実を言うと筆者はこのビルドが一番好き。最初から魔術特化型目指してビルド組んでいかないとだめなので序盤が火力不足で死ぬほどきつ。でも力を手に入れた瞬間から蹂躞が始まるんだ。一撃当てれば怯んで半分削れ、体勢を立て直す隙も与えず二撃目で屠る。散々こちらを苦しめてきた相手が何もできずに死んでいく様を眺めるとき、**一番生を実感する。**

極論言ってしまうえば1週目程度なら記憶スロット3つでいいのでステ振りの自由度が高いのも魅力的。筋力を底上げし、竜王の大斧に結晶魔法の武器エンチャントをつけてぶん殴れば一週目の敵は大体一撃で沈む。そのため、魔法耐性の高い四人の公王や白竜シースにも工夫して戦いやすい。

筆者は技量ベースに上質魔法戦士型に仕上げるのが好みなので、裏切りツルピカドラゴンもハム王も「結晶派生リカールの刺剣+赤涙+宵闇の頭冠+結晶武器エンチャントで+大力+浮遊するソウルの結晶塊」の殺意MAXコースで滅ぼした。**何が四人の公王だ、一人のハムじゃねえか。な！ハム太郎(そうなのだ！へケツ)**

## 6,終わりに

これまでに紹介していたビルドはあくまで一週目の目標として挙げてきたが、最終的には ALL ステータス 50（耐久力除く）を目指せば7週目以降(カンスト)の世界でも十分戦うことが出来る。更に突き詰めてしまえば火力に必要な要素である持久力、筋力、技量、理力、信仰のステータスを伸ばしていけば良い。このゲームは極論当たらなければどうということは無いので、圧倒的攻撃力の武器を担いで裸一貫が結論構成になってくるのである。このゲームでは死ぬことが強くなる秘訣。強さを極めたプレイヤー達は NPC をドロップ品で呼び始め、開始2分で服を脱ぎ捨て始めるまでに倫理観を失い始める。死ぬ度に倫理観や道徳…所謂「人間性」を失う。この特徴に何か覚えは無いだろうか。そう、

**プレイヤー達は亡者だったんだよ！！！！**

感情はおろかプレイヤーそのものすらも世界観に引きずり込む、魅力満点の「ダークソウル」。貴公も人間性を捧げないか？

# トリプルバトルについて

HN 刹那

# トリプルバトルとは

ポケットモンスターBW からポケットモンスターORAS まで実装されていたバトルシステムである。

ダブルバトルからさらに出せるポケモンが増え、場に3匹ずつ並べて戦う。ルールはダブルバトルに準ずるが、以下の点で異なる。

- 場に3体、控えに3体の 6vs6
- 両端にいるポケモンは反対側にいるポケモンに対して特性の効果を与えることができない。これは相手のみならず反対側の味方にも適用される。  
例外として、ひこうタイプの技(「エアカッター」, 「めざめるパワー」, 「しぜんのめぐみ」は除外)、技名に「はどう」とつく技(「みずのはどう」「はどうだん」など)は自分以外すべてのポケモンを対象にできる。
- 両端にいるポケモンは、技を選ばないことを条件に真ん中に移動することができる。これを「ムーブ」という。  
ムーブするタイミングは移動するポケモンの「すばやさ」に依存する。
- 真ん中にいるポケモンが使う技や発動する特性の効果は相手3匹の全員を対象にする。

トリプルではダブルのように、範囲攻撃や素早さ操作が重要である。範囲攻撃の特徴として、単体攻撃と比べて1体あたり 75%に減少する。しかし、当然 2 体以上に攻撃するためダメージ効率としては 1 体に攻撃するより大きい。トリプルで中央のポケモンが範囲攻撃を行うと相手 3 匹に攻撃することになるため、単純計算で  $75\% \times 3$  で 225% 与えることになる。したがって、中央に強力な範囲攻撃をするポケモンを置きたい。しかし、中央のポケモンは端にいるポケモンと異なり相手 3 体から攻撃されることになる。大体のポケモンは相手 3 体から集中攻撃されると倒れる。そこで重要となるのが素早さ操作だ。そのために、重要となるものが妨害やバフ・デバフである。代表的な妨害としては猫だましや怒りの粉、キノコの胞子が、代表的なデバフとしては特性「いかく」があげられる。

では、環境ではどのようなポケモンが使われていたのだろうか。まずはトリプルバトルの使用率 1 位であったこのポケモン



ニンフィア フェアリータイプ

このポケモンの強みとしては特性フェアリースキンにより打てるタイプ一  
致ハイパーボイスだ。

(フェアリースキン: ノーマルタイプの技がフェアリータイプになり威力が

1.3 倍(第六世代)になる

ハイパーボイス:特殊 ノーマルタイプ 威力 90 命中 100 相手全体に  
ダメージ)

こだわり眼鏡持ちならメガガルーラ(後述)に 60~70%ダメージを与えられる火力がある。ニンフィアが中央に回ればこの高火力を通りのいいフェアリーで相手 3 体に与えられる。

「ニンフィアを中央で 3 回鳴かせられれば勝てる」

なんて言葉もある。



ファイアロー ほのお・ひこうタイプ

このポケモンはシングルやダブルでも環境トップであった。

トリプルではどのように使われたのだろうか。

このポケモンの強みのひとつは言うまでもなく

特性のはやてのつばさである。はやてのつばさはひこうタイプのわざの優先度を+1で使用することができる(第六世代)

ひこうタイプの技の追い風(4 ターン自分と味方のすばやさが 2 倍)を打つことができるのはもちろん、ひこうタイプの技は

対角のポケモンにも攻撃できる。ちなみに「はやてのつばさ」で

打つひこう技はファストガードで防がれる。また、このポケモンはファストガードを覚えるため、ファイアローミラーにも強い。



ドーブル ノーマルタイプ

このポケモンはスケッチでほぼすべての技を覚えることができる。したがって、いろいろな悪いことをすることができる。

このポケモンが使う技でトップクラスに凶悪な技がダークホールである。ダークホールは敵全体に命中 80 でねむりにすることができる(第六世代)。中央で放てば相手 3 体を眠らせることができる。また、ダブルではメガガルーラにへんしんして子供を泣かせた主犯格の一体である。



ランドロス(れいじゅうフォルム)じめん・ひこうタイプ

このポケモンの強みのひとつは威嚇である(いかく:隣接する相手の攻撃を 1 段階下げる)。場に出るだけで発動するいかくは何度も繰り返して何度も発動させたい。ここで有用な技としてとんぼがえりがある。ORAS でとんぼがえりと威嚇を持つポケモンはアメモースとムクホークだけである。

(とんぼがえり:むし 物理 威力 70 命中 100 攻撃後、

手持ちのポケモンと入れ替わる)



ギルガルド はがね ゴースト

このポケモンの強みはニンフィアに強いことがあげられる。ニンフィアのハイパーボイスを半減し、ワイドガードもおぼえる。  
また、ゴーストタイプであるため、特性「かげふみ」を無効化することができる。



メガガルーラ ノーマルタイプ

このポケモンはシングルでは「メガガルーラを使わないパーティは舐めプ」と言われるほど強く、ダブルでは子供を泣かせた主犯であるが、トリプルではどうだろうか。トリプルで重要なものとして範囲攻撃と素早さ操作があげられる。  
しかし、メガガルーラはどちらもやりにくい。  
まず、特性「おやかあい」の効果は範囲攻撃には乗らない  
(おやかあい:使用する攻撃技が2回の連続攻撃になる(二回目のダメージは一回目の50%)(第六世代))  
また、対角に攻撃できる波動技やひこう技もろくに使えない。  
さらにトリプルでは特性いかくをもつポケモンが多い。



しかし、メガシンカポケモンで使用率は1位だ。現にこのような言葉がある。

「メガガルーラが一番弱いルールはトリプルだが、トリプルで一番強いのはメガガルーラ」

では、メガガルーラの運用としてはシングルとやっていることはほとんど変わらないが、強いてあげるならねこだましである。

(ねこだまし: ノーマル 物理 威力 40 命中 100 優先度 +3 100%の確率で相手をひるませる。ただし、出た最初のターンしか成功しない。また、トリプルの特徴としてムーブがあるが、ムーブを挟むことでねこだましを温存することができる。)

## 代表的なパーティ

代表的なコンボパーティとして3つあげる。



一つ目は雨クチートと呼ばれるパーティだ  
キングドラ・ルンパツパ・ニョロトノの高速雨に、  
ゴチルゼル・ニョロトノを使ったかげふみ滅び、  
ゴチルゼル・メガクチート・クレツフィを使ったトリルクチートの3つの軸がある強力なパーティだ。



二つ目はエルテラドーと呼ばれるパーティだ。

エルテラドーとは、スカーフダブルでサポートし、特性「せいぎのこころ」テラキオンに味方のエルフーンのふくろだたきを打つことでテラキオンの攻撃力を6段階上昇させるパーティだ。


(特性せいぎのこころ:あくタイプの技を受けるとこうげきランクが1段階上がる)

(ふくろだたき:あく 物理 状態異常やひんしになっていないポケモンの数だけ攻撃、つまり、一番初めに攻撃するなら6回攻撃)

それに加えて、テラキオンが苦手なギルガルドや雨パーティに強いメガリザードン Y や、メガガルーラなどに威嚇を入れるための霊獣ランドロス、ニンフィア対策のギルガルドが入っていることが多い。

三つめはねこのてパと呼ばれるパーティだ。

これは「ねこのて」というわざの特色を生かしたパーティだ。

「ねこのて」という技は自分の手持ちが覚えている技からランダムに選び繰り出すという技である。ただし、すべての技が使えるわけではなく一部の技は使えない。逆に言えば、手持ちのポケモンの技を調節することでねこのてで出す技を固定することができる。このわざを使えるポケモンの中でトップクラスに強いポケモンは「ニャオニクス」と「レパルダス」だ。

このポケモンはいたずらごころという特性を持っている。いたずらごころは、自分の使う変化技の優先度が+1される。たとえば、対象の技をダークホールにすることで、優先度+1でダークホールが打てる。



バトルビデオ

雨クチート

<https://www.youtube.com/watch?v=sOti9BR8yGY>

エルテラドー

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

ねこのてパ

<https://www.youtube.com/watch?v=8jiOiL7r3Tc&t=258s>

<https://www.youtube.com/watch?v=KkNsM4gTXqo&list=PL9EcS48hdw>

[GufLrK4107nNOpboe9\\_PBV-&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=GufLrK4107nNOpboe9_PBV-&index=1)

その他

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

[https://www.youtube.com/watch?v=JpaS\\_tNhuV8&t=531s](https://www.youtube.com/watch?v=JpaS_tNhuV8&t=531s)

引用元

ポケモンずかん

<https://zukan.pokemon.co.jp/>

パデック様

[https://www.youtube.com/watch?v=9-Xgn4F\\_3g4](https://www.youtube.com/watch?v=9-Xgn4F_3g4)

[https://www.youtube.com/watch?v=p1Jf2\\_XNQPQ](https://www.youtube.com/watch?v=p1Jf2_XNQPQ)

<https://www.youtube.com/watch?v=hYtD72n2fqw>

<https://www.youtube.com/watch?v=sOti9BR8yGY>

ピクシブ百科事典

<https://dic.pixiv.net/a/%E3%83%88%E3%83%AA%E3%83%97%E3%83%AB%E3%83%90%E3%83%88%E3%83%AB>

<https://dic.pixiv.net/a/%E3%81%AD%E3%81%93%E3%81%AE%E3%81%A6>

# ブレワイグリッチまとめ

～ご利用は計画的に～

HN. ちょむすけ、

キャッホー!全地球 100 億人のロリカッケー皆さんコンバトラー!  
どんな寒さも羽毛布団だけですかさず解決!外出自粛どんと来い!  
そこらのゲームに住まいをかまえる永遠のモラトリアム期!そうですね  
私がちょむすけ、でーす!

つかいまわしの挨拶にも慣れてきましたね。あと「、」が本体です。

今回はブレワイことゼルダの伝説ブレスオブザワイルドのグリッチを紹介していくゾ☆

ちなみにミサカはミサカはグリッチとかバグはオフゲーで運営が残しているものを楽しむにはいいんじゃないかと思ってみたり。  
ばれな ky…他人に迷惑かけなきゃ犯罪じゃないんですよ…

つーわけで有名なグリッチやら無意味な小技だっつりの紹介い  
つくよー☆

## 1. 口笛ダッシュ

まずはジャブだね, 指しゃぶりだね!

口笛を吹きつつダッシュするとがんばりゲージが減らない地味だけど便利な小技だよ!

先述の通り指をしゃぶりながら無限に走ってるようにしか見えないよ! うんうん, これもまた英傑だね!

## 2. BTB

次は多分有名なこいつ! 溶液じゃないよ! switch もラグる超高速移動だよ!

### BTB の手順!

簡単で

す!

まず初めにモブを凍らせる。

赤ボコブリンのみ凍らせなくてもいいです。

高所に立って場所を見極める。(高所の立ち方:以下略)

最後にリンクはちゃんとかつ飛ぶので安心してください!

**注意!** どこに立っていたとしても必ずモブより高所にいること! 同じ高さで試したところ…そもそもできません



適当でいいので盾を構える。

盾サーフィンで飛んだ瞬間に弓集中をします。

位置が難しいので頑張ってください。

成功率はRTAとか見て学んだほうが高い気がします。

注意！…あー…特に改編できるネタがないです。



うまくモブにぶつかりとエフェクトが出ます。

そうするとリンクがかつ飛びます。

## 結果

BTB 成功！





弓集中(Bullet-time)中は物理演算がイカれているらしく  
運動エネルギーがすごいことになってこんな高速移動が起  
こります。発見した人はマジで何を考えてんだ

モブによって飛ぶ角度も変わるが…詳しくは gg ってね☆

### 3. BLSS

これが令和のケツワープ！リンクもケツ振る時代ですよ  
昔じゃ考えらんない…いやあたおかムーブは昔からしてたな、  
虫入れた瓶でオカリナ吹いたり…

#### BLSS(Bow lift smuggling slide glitch)の材料(1人分)

段差	一か所
持つことのできるオブジェクト	一個
弓	一個
盾	一個
スティックを壊す覚悟	適量

#### やりかた

- 1、持つことのできるオブジェクトを用意する
- 2、ZLで盾を構えたままZRを押した直後にAで1、を持つ  
成功するとリンクが弓を持っている状態でオブジェクトを持ちます(弓持ちバグ)



- 4、ジャンプして空中で武器をしまうとほぼ同時に+でメ

ニューを開く

5、メニューから盾を外しメニューを閉じる

成功していると1、を頭上に掲げた状態に戻る

7、弓を引きキャンセルする、または弓を切り替える事でオブジェクトが右手にくっつく（矢を撃っても良い）



8、左スティックで移動できるので移動しながら B ボタンを押し続ける

9、そのまま段差に乗り上げると浮遊する（前に飛んでいく）



進みたい方向に後ろを向いて何度も左右にお尻を振るよ  
うにすると徐々に加速するさまがケツ量保存の法則を思い

出させることから一部でケツワープ呼ばわりされていたぞ！

右手をオブジェクトに突き刺しケツを振り空中浮遊する様はまさに英傑！だから発見した人はマジで何してたんだ

#### 4. 流鏝馬ホバー

流鏝馬のミニゲーム中に野生馬に乗り換えて、野生馬が暴れている状態でタイムアップするとリンクくんが暴れ野生馬に馬立ちした状態になるよ☆



その状態でどこでもいいのでワープすると何をしてもXで無限ジャンプ出来るようになるぞ！



着地判定がなくなってるからここからいろいろとグリッチが派生するけど修正されてないからヨシ！

後マジで野生馬許さねえぞ何回失敗したと思っってた

## 5. フライングマシン

マグネキャッチ可能なものの上にある程度高さのあるものを乗せ、その上に立って下のマグネキャッチ可能なものをマグネキャッチすることで空中を移動することができるよ！もはや常識レベルだね！

トロッコを交差させて重ねたもの（フライシップと呼ばれる）が安定して使いやすいね！



一応開発君の想定内らしいね！自由度いかれてんな！  
やっぱりブレワイは最高だぜ！

## 6. 回転バグ

ボスモブであるヒノックス(もしくはスタルヒノックス)を滝つぼに落とすと発生するバグ、成功するとなんかもう至るものが回転するようになる。



回転バグ中にバク転しながら自爆したりするとリンクの体がねじ曲がるよ、やばいですね☆



他にもリンクの体が伸びることもあるけど撮影できなかったので興味があったら検索でも…

## 7. 焚火マスターソード取得

マスターソードの前に焚火を設置, 焚火の反対側からマスターソードの方を向き, A が「抜く」になるようにする。

カメラを真上に向けるとなぜか A が「暇をつぶす」になるので暇をつぶす。

暗転後, カメラを下に向けながら A を連打すると A がなぜか「とる」になり, マスターソードが取得できる。

本来はハートが 13 ないと抜けないマスターソードもこれでハート初期値でも入手できるよ！マスターソード？ あああいつならリンクの隣で寝てるよ。これでコロっと抜かれちゃうんだからちよろいぜマスターソードちゃん！

なお抜いた判定ではないので「抜く」判定は残っている  
しリンクは虚無を引き抜こうとする…なにに体力吸われ  
てるんや



以上！生首禿げリンクとかも見せたかったけどバグの実機再  
現で力尽きたちょむすけ、でした！



ボンバーマン！

アイテム紹介

HN:コーヒー

ボンバーマンとは

爆弾で戦う男たちのことである！

こんにちは。ボンバーマン、皆さん名前くらいはご存じなのではないでしょうか。名前は知っているのに興味が無い人が多いので、知ってもらって人口を増やそうという試みです。

ボンバーマンは対戦がメインのゲームです。壁を破壊し、出て来るアイテムを取ることによって自身を強化できます。主にアイテムの説明をします。

※ボンバーマンは作品によってアイテムがあったり

なかったり、仕様が少し違ったりします。

まずは基礎ステータスです。・ボム・ファイヤー・スピードの3つがあります。

( ) 内はアイテム使用方法です。

・ボム (A)

自分が同時に置ける爆弾の数が+1 されます。

初期値 1、最大値 8

- ・ファイヤー

爆弾が爆発したときに燃やす範囲が+1されます。

炎は壁にぶつかると止まります。

初期値1、最大値8

- ・スピード（移動）

取ると足が速くなります。

初期値1、最大値8

次に、取っておくと便利な3アイテムです。

- ・パンチ（Y）（注1）

1マス先（目の前）にある爆弾を殴って、少し遠くに移動させられるアイテムです。

- ・キック（移動、X）

1マス先にある爆弾に体当たりすることで転がし、何かにぶつかるまで移動させます。

ボタンを押すと押したタイミングで転がるのを止めることも出来ます。

- ・グローブ（A）

自分と同じマスにある爆弾を持ち上げ、爆弾を持って移動できます。（ボタン長押し）

ボタンを離すとかなり遠くに投げます。爆弾を持っている間は爆発しません。

基本的にはこれらを駆使して相手を爆弾で挟んだり、挟まれた時に脱出したりします。

爆弾を強化できるアイテム（基本的には置く爆弾全てが強化されます）

- ・パワーボム（注2）

1 個目の爆弾（P と書いてある）の火力のみ最大値になります。自分の基礎ステータスのファイヤーが最大値になると意味が無いです。

- ・貫通ボム（注2）

範囲内の壊せるブロックを全て壊します。（壊せるブロックの後ろに隠れると普段は助かるのですが、この場合は倒されてしまいます。）

- ・ボヨヨンボム（注2）

基本は普通のボムと同じなのですが、パンチ、キック、グローブをこのボムに使用すると不規則な挙動を取ります。ボヨヨンボム同士をキックでぶつけるとまたまた珍しいことになります。

- ・リモコンボム（B）（注2）

起爆を好きなタイミングでできる爆弾です。置いた順番に爆発するので順番を覚えておきましょう。

- ・デンジャラスボム（注2）

1つ目のみ強化（？）されます。

爆弾の炎はステージのブロックの配置上、上下左右にのみ伸びるのですが、こちらのボムは炎が正形状に広がります。ただ、火力の幅が他の爆弾と違うため、少し扱いが難しいです。

- ・地雷（注2）

1つ目のみ強化(?)されます。置くと黄色い棒が少し見えます。  
これを踏むか、炎を当てると一定時間後に爆発します。毎度起爆  
するのが面倒くさいのでこちらもオススメしません。

デバフアイテムももちろんあります。

- ・ボムダウン

ボムが1個減ります。最低値1

- ・ファイヤーダウン

火力が1つ減ります。最低値1

- ・げた

スピードが1つ減ります。最低値1

- ・ドクロ

一定時間で解除もしくは人とすれ違うと擦り付けられます。  
速度低下や火力最低、爆発遅延などのうちから1つのデバフが与  
えられます。

他にもたくさんあります

- ・フルファイヤー

一気に火力が8まで増加します。

- ・シールド（Y）（注1）

一定時間一方向にシールドを出せます。

戦術などは自分でやってみてください！好きなアイテムを見つけ  
るもよし、技術を磨くもよしです。

終わりに

今回は多くのシリーズで出て来るアイテムたちを紹介しました。興味を持った人はぜひやってみましょう！やってみた方が分かりやすいです。

ちなみにスーパーファミコンから続くボンバーマンシリーズですが、スーパーファミコンのボンバーマン2の音楽が好きです。電子音が好きな人はぜひ一度聞いてみてください。

## 終わりに

編集部です。最後まで読んでくださった方、一部だけ読んでくださった方、ともかく皆様！『学祭本 2022』、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。

- |            |         |
|------------|---------|
| ・おきの       | ・ちょむすけ、 |
| ・コーヒー      | ・梨      |
| ・刹那        | ・ひーこー   |
| ・シナモン焼きリンゴ | ・安綱     |
| ・syn       | ・遼      |

愛媛大学ゲーム研究会編集長      コーヒー  
同副編集長      syn,おもち

表紙担当者      syn



---

***Aidai Games***

---

