

# これがゲーム研究会

APRIL.2021



EHIME

GAME

UNIVERSITY

SOCIETY



## 目次 \* ()内は著者名

会長挨拶	1
年間行事	2
飲み会について	5
会誌について	6
1. マインクラフトの魅力(シナモン焼きりんご)	9
2. あゝ素晴らしきプリコネライフ (Nina)	13
3. 共にアナログゲームをしよう(コーヒー)	21
4. 「デュエル・マスターズ プレイス」について(ブニキ)	31
5. 一人で十体ぐらい倒せばいけるか(エリザベス)	41
6. ドラクエ10の魅力(ユキサ)	51
7. リトルナイトメアⅡがおもしろかったという話(ぼんぼく)	57
8. ここにタイトルを入力(安綱)	67
9. ゆるゆるゲーム日記(しろこめ)	77
10. クトゥルフ神話 TRPG はいいぞ！(フユ茶)	85
11. One Step From Eden(ツボ)	91
12. 満月の夜 初心者攻略！(サカナニキ)	95
13. アークナイツのススメ(だいふく)	101
14. ヒューベルト＝フォン＝ベストラ育成論(べに)	105
15. CoC で人生が変わった私がただただ【Call of Cthulfu(CoC)】を 布教するだけの 3,000 字。(ぼんじん)	117
16. ホムラ派かヒカリ派と問われれば断然ニア派(8makitamago)	125
終わりに 編集部より	129

# 会長 挨拶

HN:サカナニキ

こんにちは、愛媛大学ゲーム研究会の会長を務めさせていただいております、サカナニキといたします。

まずはゲーム研究会会誌「これゲー」を読んでいただき、ありがとうございます。これゲーは、ゲーム研究会会誌の中でも新入生に向けて作成されたもので、ゲームに限らずにサークルメンバーが気になる様々な話題をまとめた物です。サークルに興味がある方も無い方も、ぜひ一度読んでいただければと思います。

話は変わりますが、昨年度はコロナウイルスの影響により、愛媛大学の各サークルは活動に多くの制限が付く状況が続きました。私達ゲーム研究会も例外ではなく、前期においては一切の活動ができない状況でした。夏季休業からはオンライン活動を行い、何とか現状の活動を維持している形となります。今後は、学生支援課との連携を密にして、対面での活動の復活も視野に入れていこうと思いますので、皆さんご協力お願いいたします。

最後に、もしこのこれゲーを読まれてゲーム研究会に興味を持たれた方がいましたら、ゲーム研究会のTwitterアカウントにDMにて連絡を頂ければと思います。ゲームが得意な方、好きな方、自由にやりたい方、何でもござれです。ぜひ気軽にご連絡ください。

2021.4 愛媛大学ゲーム研究会

# 年間行事

～ 2021年度の予定～

※コロナにより

例年から大幅変更有

HN：ばんぱく

(副会長)

## 《基本事項》

◎通常の活動（例会）【←現在見送りに中、4月以降増加予定】

→月曜日と金曜日の17:00～21:00、大学会館3階。

詳細は連絡用LINE及びTwitter等で告知。

◎コロナ禍での活動（例会）【←現状】

→月曜日と金曜日の19:00～21:00、Discordサーバーにて。

詳細はTwitter等で告知。

◎ゲーム大会【←現在、開催頻度は落ちています】

→2か月に1回のペースを予定。

種目決めの会議もします。

人がたくさんいると盛り上がるのでぜひ参加してください。

## 《with コロナでの活動予定》

新型コロナの流行の影響で、課外活動の許可状況も変動しているため、現在年間予定表がしっかり立てられない状況です。コロナ流行の中での活動原則は以下です。

◎基本、Discordで通話しながらオンラインでゲームをする。

◎会議などはZOOMなどを使って話し合う。

◎サークルでの飲み会、食事は全面禁止。

◎オンラインではできることが限定されるので大会も様子見中。

◎対面活動再開し次第、徐々に対面活動を増やす予定。

以下に2021年の年間予定を書きます。例年ならば、歓迎会や打ち上げで飲み会があったのですが、残念ながら今年度の開催は厳しそうです。

《2021 年の予定》

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

※学生祭が中止の場合は準備もなし

ゲーム研究会はいつでも研民募集中！！

入りたいと思った方はぜひ例会に遊びに来てください。

オンライン（対面）例会の日程は公式 Twitter で確認できます。

兼部や兼サーを考えている方も夜間主の方も大歓迎です。

オンライン例会に体験参加をしてみたいという方は

公式 Twitter の方に DM で連絡してください！！！！

質問も大歓迎です！！！！

# 飲み会について

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。

ここではまず、幹事より飲み会について説明させていただきます。

飲み会は大体二か月に一度の頻度で行われます。学祭の打ち上げや新年会もこれに含まれます。

飲み会の連絡は、主にゲーム研究会のグループLINEにてお知らせします。

飲酒の強要などは一切ありません。

予定の合う人で集まり、ワイワイ飲んだり食べたりゲームを語っているだけの気楽なものなので、ぜひ参加してください。

皆さんが来てくれるのを楽しみにしています。

ただし、去年はコロナウィルスの影響で飲み会は全く行いませんでした。今年も行わない可能性が大いにあります。

以上、飲み会についての説明でした。

ゲーム研究会幹事  
安綱、フユ茶

# 会誌について

新入生の皆様、ご入学おめでとうございます！編集長のべにです。ここでは、ゲーム研究会が度々発行している会誌について解説します。新入生にはあまり関係のない話かもしれませんが、会誌はゲーム研究会の活動においてかなり重要度の高いものなので、是非一度は目を通しておいってください！

## 会誌の種類 ※()内は発行月

### ●これがゲーム研究会(4月)

通称「これゲー」。新入生向けに発行される為、新歓本とも呼ばれている。この冊子。

### ●学祭本(11月)

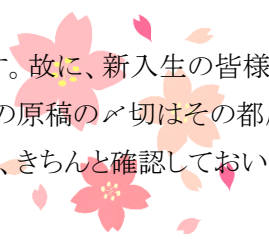
学園祭の来場者向けに作られる本。

### ●GIG(6、11、2月)

3、4ヶ月に1回を目安に発行される研民の研民による研民のための会誌。

## 会誌の書き方

会誌は皆様の寄稿によって成り立っています。故に、新入生の皆様もそのうち書いてもらうことになります。それぞれの原稿の〆切はその都度ゲーム研究会の LINE などにて連絡するので、きちんと確認しておいてくださいね！





また、記事を書く際には以下のようなルールがあります。逆に言うと、これさえ守ってくれたら何を書いてもいいので、気軽に自分の好きなことを書いてください！

- ワープロ(原則 Office Word) 書きであること。
  - 用紙は A5 サイズのみ。余白は「やや狭い」に固定。
  - 文字数の上限は 5000 字(これを超える記事は原則受け付けない)。
  - 内容は R-18 以外なんでも良い。
- ※ただし、GIG 以外の2つ(これゲーと学祭本)の内容はゲームに関する内容に限定する
- ページ数は偶数枚(表紙含む)。
  - 表紙に画像を使用することは可能だが、必ず記事のタイトルと著者の HN を書くこと。
  - 提出期限は守ってね。

他にも細かいルールは色々ありますが、取り敢えずこのくらいです。これらのルールが分かっても具体的にどういう風にかいたらいいか分からないという方は、ゲーム研究会の HP に歴代の記事が掲載されているので参考にしてください。HP に掲載されていない昔の記事は、サークル BOX という場所に保管されているので、鍵を持っている先輩に聞けば開けてくれると思います。見ても分からないぞ！という方は、話しかけやすそうな先輩に聞けば教えてくれます、多分。まあ、コロナ禍が治まってからになると思いますが……。

## 会誌のまとめ方

研民の皆様が書いた記事は、筆者含む編集部がまとめて冊子になります。副編集という役職に就くと、編集長の指示の下でお仕事を手伝ってもらうことになります。因みに、これまたコロナの影響で現在副編集のポジションが空席になっており、絶賛募集中です。1, 2回生の方限定とはなりますが、やってもええでと言う方は是非ご一報くださいお願いしますお願いします。

## その他

記事のメ切は原則的に延長しないので、余裕を持って作成に取り組むことをお勧めします。こんなことを言うのもなんですが、そこまで厳格な会誌ではないので、あまり身構えず気楽に書いてもらって大丈夫です！それと、GIG や学祭本は原則全員参加となっていますが、表紙または裏表紙の挿絵を描いてくれた方は記事の作成が免除になります(ただ、忙しすぎてどうしても書けない！という方は理由を編集長に直談判してくれたら書かなくてもいいです。私優しいので)。現在は編集長(私)が記事関連の絵を全て描いていますが、正直割と大変なので「描いたるで」と言う方がいましたら、毎回の記事の募集の際にご連絡ください。

ここまで読んでいただいたら分かる通り、会誌は皆様の協力があって初めて形にすることができます。是非、ご協力お願いします！

それでは皆様、よいゲーミングライフを！

# マインクラフト の魅力

HN: シナモン焼きりんご

## 1. はじめに

今年になって突然入ってきた焼きりんごです。  
近年までに様々なプラットフォームで発売されているマイクラフトについて少しだけ語りたいと思います。

## 2. マインクラフトとは…?

**結論から言うと、なんでもゲーです。**説明とは…?となつていしますが、基本的には四角いブロックをうまい感じに操っていくゲームとなります。サバイバルモードでは、ゲーム内での生活を楽しんだり、建築物を作って遊んだり、レッドストーン回路を極めたりして遊びます。また、クリエイティブモードでは、無制限に全アイテムを生み出すことができ、ライフや満腹度という概念はなく気軽に、建築を楽しむことができます。

### ①サバイバル編

マイクラフトのサバイバルモードは、難易度が存在します。プレイする人に見合った難易度をおすすめします。基本的にサバイバルモードでは、生き延びることを目標にしてゲームを進行していきます。ライフや満腹度といった生命活動に関わる、要素を大切にします。敵に襲われる事や危険行為を行うと、ライフが減ります。また、食べ物を食べると満腹度が上昇し、ライフが回復します。木を4つクラフト（インベントリ内の枠に置く）することで、作業台と呼ばれる万能ブロックを入手することができます。それによって剣や斧、桑、シャベルなどのツールやかまど、チェストなど生活必需

品をクラフトすることができます。あとは進歩という項目を進めることで生活をより豊かにしていきます。ラスボスや裏ラスボスの存在があり、それを目標にしてプレイするのが王道とされています。

それに加え、レッドストーンと呼ばれる、鉱石を採掘したら出てくる粉を使って回路を作ったり、ラピスラズリを手に入れツールに特殊な効果をもたせたりすることができたりと生活以外にも様々な楽しみ方が存在します。

## ②クリエイティブ編

生活とか飽きた…、そもそも興味が無いっていう人には、クリエイティブモードがおすすめです。サバイバルモードとは異なり、死んだり、ダメージを受けたりといったことはなく気兼ねなく作業に没頭できます。さらに、アイテムを集める必要はなく、いつでもどこでも無制限に全アイテムを入手することができます。クリエイティブモードはよく大規模建築や、レッドストーン回路の試作として用いられています。

## ③P v P編

P v Pとは、プレイヤーvsプレイヤーの略です。マイクラフトには数多くのP v Pサーバーがあり、日々激戦が行われています。それらはマイクラフトを持っていれば、無料で参加することができます。有名なもので空中の島の上でP v Pを行うスカイウォーズがあります。そこでは、初期段階である程度アイテムがランダムに用意されており、それを駆使して戦います。

## ④かくれんぼ編

マイクラフトのサーバーの中には、プレイヤーがブロック側と探す側に分かれて、かくれんぼをするサーバーがあります。ブロッ

ク側は、探す側に見つからないようにブロックに擬態し、制限時間まで生き残ることを目標に進行します。探す側は、ブロックに擬態しているプレイヤーを見つけて攻撃します。

### 3. 新たな要素を追加する

マインクラフトは、データパックや Mod と言われる外部的にマインクラフトの要素を追加し、更に楽しむこともできます。黄昏の森、工業系 Mod、鬼滅の刃 Mod、OreSpawnMod、匠 Mod、まな板 Mod など言い出したらきりがないほど大量にあります。こっちの方を主軸としているプレイヤーも多く、マインクラフトを無限大に楽しむことができます。

### 4. 最後に

今回の記事は、マインクラフトを知らない人や知っていてもプレイまで踏み切れない人にこのゲームにどんな楽しみ方があるのかを紹介するものでした。このゲームは、R-18 表現などが無いので大人から子供まで楽しめる良ゲームとなっていますので、もし興味を持ったら購入してプレイしてみると良いかもしれません。

※Mod は PC 版 (Java) でのみ導入することができます。

あゝ素晴らしき  
プリコネライフ

HN: Nina

## 1.はじめに

ちえる〜ん♪皆様初めまして。Ninaと申します。

この記事では、私が最もハマったソシャゲである、「プリンセスコネクト R:Dive」について、書いていこうと思います。

## 2.プリコネとは？

まずは、プリコネそのものについて解説していきましょう。プリンセスコネクト R:Dive(以下プリコネ R)は、前作のプリンセスコネクト(以下旧プリコネ)の世界観を引き継ぎつつも、前作と異なる世界観、システムが用いられたゲームです。プリコネ R での物語は、旧プリコネの世界の平行ワールド的立ち位置にあると言われています。そのため、プリコネ R から始めてもストーリーに置いて行かれることはありませんのでご安心ください。旧プリコネのストーリーを知りたい人は、Youtube の「プリンセスコネクト!チャンネル」の再生リストから閲覧可能です。最終章なんかは、見ておくと違いが分かって面白いかもですね！

ちょっとプリコネ R のあらすじも紹介しましょうか。『記憶を失い赤ちゃん化してしまった主人公は、胃袋ブラックホール腹ペコ剣士、ガイドエルフママ、ツンデレ猫耳魔法使いと共にギルド「美食殿」を結成。ギルドとは関係なく恐ろしいほどに様々な女性と知り合う主人公。夢に出てきて、時に不思議な夢を見せてくる女性。ひょんなことから事件に巻き込まれ、彼女たちとともにこの世界の謎に近づいていくのであった…』っとこんな感じでしょうか。…え？何もわからない？…ま、それはもう自分でやってみ。ほら、楽しいから。さ、やってみ？



### 3.UI&バトルシステム

プリコネ R 全体の UI は概ね直感的に動かせる作りになっています。個人的には、すぐ馴染む UI だと思います。

プリコネ R のバトルは 5 キャラでパーティを組み、敵と戦います。オートで戦闘が進み、必殺技の「ユニオンバースト」の発動のみを操作する形になります。ユニオンバーストはオートで発動させることもできます。基本的に戦い方に関してはどのクエストにおいても同じです。ここからはクエストについて解説します。

メインクエストを進めるとメインストーリーが解放されます。また、素材集めは基本的にここで行われます。キャラのランクを上げるために素材が必要ですが、こちらキャラのランク画面から必要素材のクエストに飛べる親切設計となっておりますのでご安心ください。

メインクエストには Normal、Hard、VeryHard の三種類が存在します。Normal では素材、Hard ではショップで後述するメモリーピース、VeryHard では同じく後述するピュアメモリーピースを手に入れられます。

探索、調査、ダンジョンは、挑戦回数が決められたクエストです。探索は、スキルや装備の強化などに使用するマナと、経験値をあげる経験値ポーションがドロップします。調査では、メインクエストを進めると解放される、新たな力を使用するために必要なアイテムがドロップします。ダンジョンでは、ダンジョンコインと呼ばれるものを集めることができます。後述するショップにて交換可能です。

バトルアリーナ、プリンセスアリーナは、対戦相手と 5 対 5 で

戦いランキングを競うクエストです。しかし、気負う必要はありません。上位に食い込まなくても、ここでしか手に入らないアリーナコインやプリンセスアリーナコインは溜まっていきます。日課程度の軽い気持ちで挑んでいきましょう。

クエストの解説最後は、クランバトルです。これは、クランと呼ばれるチームに所属することで行えるようになるモードです。プリコネでは必要以上に喋らなくてよい無言クランもあるので、苦手な方はそこに所属すればよいです。しかし、それもちよっとしんどいな…って方、**そうそうそのあなた！**朗報です！自分でクランを立て、クランバトルのモードを「シングルモード」とすることで、ある程度一人だけでも戦えるようになっています。もちろん報酬はデフォルトの「クランモード」より劣りますが、クランに入ることには抵抗の強い人にはお勧めです。

#### 4. ショップ

ショップについて解説します。まず、「通常」では経験値ポジションと装備強化素材がマナで買えます。特に経験値は、マナに余裕が出てきたら買うとよいでしょう。「ダンジョン」「アリーナ」「Pアリーナ」「クラン」ではそれぞれ対応したコインで買い物ができます。ここではメモリーピースと呼ばれるキャラの星上げやキャラ開放に使えるものが買えますので、忘れず買しましょう。最後に「女神の秘石」についてです。女神の秘石はガチャで被った際に、入手できるモノです。ここではメモリーピースの他、ピュアメモリーピースと呼ばれる星6解放専用アイテムが買えます。しかし、上ですでに述べているように、メモリーピース、ピュ

アメモリーピースは、入手手段が多くあります。期間限定キャラなどは、メモリーピースを手に入れる場所がないので、そんなアイテム入手に使うとよいでしょう。

## 5.キャラ&ストーリー

プリコネの魅力の一つは、そのキャラの多様さにあるでしょう。明確なコラボを除き、現在使用できるキャラは67人ほど存在します。一人一人個性あふれる面々であり、一人くらい性癖にぶっ刺さる人いるんじゃないかと思うほどです。例を挙げれば、「お姫様」や「幼馴染」から、「超絶人見知りボッチ」や「モブ」まで、幅広い個性が取り入れられています。(ちなみにモブって何？って思ったかと思いますが、モブとして出てきたキャラがプレイヤーに入ってきた感じになります。芸が細かいね。)

そんなキャラ達は、個別のキャラストーリーを持っており、絆ランクを上げることで閲覧可能となります。絆ランクはバトルで上昇するほか、クエストクリア時にもらえるケーキを食べさせても上昇します。また、イベントキャラについても、キャラストーリーがあります。キャラストを見たいって気持ちも、ガチャを引く原動力になりますよね。

メインストーリーは、特にしっかり作られています。基本立ち絵とセリフによって構成されており、時々ムービーが入るような構成です。私はストーリーを閲覧して、まるでアニメを見てるかのよう引き込まれました。なぜそこまで引き込まれるのか？  
そうです。**全編ボイスありです**。もうほんとにこれがすごい。常設のメイン、キャラストーリーはもちろん、イベントのストーリーやイ

ベントキャラのキャラストーリーもすべてボイスありです。我々プレイヤーを物語に引き込んでくれます。たのしい。ちなみに、モブキャラや敵キャラも、ストーリー中では喋ります。すき。

ちなみに、ストーリーなんて興味ねーよ！って方、今時間がなくて…って方、ご安心ください。スキップできます。キャラボいらないんだけどって方、今外でデータ通信量が…って方ご安心ください。ボイスなしもえらべます。通信量も小さくなります。

## 6.ガチャ

初めに言っておきますが、このゲームは所謂キャラゲーです。さらに言うと、一度出してしまえば、基本的にガチャで凸のために引く必要もありません。そのため、確率は相応に低いです。星3が出る確率は3%となっています。しかし、ガチャからはキャラしか出ないので、その部分でのストレスは少ないでしょう。

追記すべきは、ガチャ自身のことではありません。まず一つに、**運営が結構石を配ってくれます**。実際3、4ヶ月ガチャを我慢したら天井分ぐらい溜まります。そもそも、イベントを一通りクリアするだけで10連分溜まるというように案外石は溜まりやすいんです。しかし、それだけでなく急に、**運営が石を配ることがある**んです。ひどいときは、お中元みたいな感じで、「いや～熱くなってきましたね！はいジュエル！」って10連分ポンとくれたぜ。って時もありました。これがある程度ガチャ我慢してたら天井まで溜まっちゃう現象に一役買ってるんですね。おかげでガチャ大好き人間の私はすさまじい快感をおぼえます。

さらに、周年、半周年、年末年始イベントで行われる**毎日無**

料 10 連というものがあります。最高ですね。しかもそのようなイベントごとでは、星 3 確率が 2 倍になっていることも多いのでさらにお得です。もうご褒美ですね。ごちそうさまです。

総じて、ガチャの確率はキャラゲー平均並み、引ける回数は割と多いと言えるでしょう。

## 7.ギルドハウス

箱庭要素になります。5 人までキャラを入れることができ、入れたキャラは SD キャラでギルド内を歩き回ります。家具によってはキャラが反応してくれます。あとたまに喋ります。ランダムお出かけと言って、他のギルドハウスにお邪魔する機能や、Like という、いいね機能もあるため、よりかわいいギルドハウスを作っていくことも一つの遊び方ではないでしょうか。

また、ギルドハウス内には「みんなのゲームテーブル」と呼ばれるものがあります。これは、過去にイベントで行われたミニゲームを遊べる機能です。スコアも出ますし、中には歯ごたえがあるゲームもありますので、友達と競い合うのもいいんじゃないでしょうか。

## 8.最後に

ここまでプリコネ R について語ってきましたが、私が楽しくプレイしていることを伝えられていたなら幸いです。プリコネ R はクランバトルなどで、大変だと言われることも多いですが、実際は、最上位勢の悩みだったりします。(あるに越したことはないとはいえ、古戦場と違って、クランバトルで手に入るクランコインでしか

手に入らないアイテムはありませんし。) 気軽にやる分には、私のように何の問題もなくイベントをクリアできる中級者レベルまで行けますのでご安心を。むしろ、周回を恐ろしく早く行えたり、バトルを三倍速にできたりと、毎日の楽しみとしてこれほどまでにストレスフリーなゲームはないでしょう(筆者比)

### 最後に私おすすめの楽しみ方をお教えしましょう！

**Lesson 1:**まず推しキャラを見つけます。(何人でも OK!)「好きなキャラ！好きなキャラ！一つも飛ばさず好きなキャラ！」

**Lesson 2:**推しキャラのイベントキャラ実装を待ち、石を貯めつつ、ストーリーなどをみて楽しみましょう。「ED は最高だぜ！好きすぎてマイページで見れるように設定したぜ！」

**Lesson 3:**推しキャラのガチャが来たら、天井してでも手に入れましょう。特に限定キャラだったら逃さないように！「運命を変える！！てんっ！じょう！！！」

**Lesson Final:**推しキャラのキャラストーリーを見てテンションマックスになりましょう。「あ“～マジ尊いっすわ～」  
これであなたも立派なプリコネプレイヤー！

この記事で興味が沸いた方は、ぜひこのアプリを入れてみてください！そして、私と一緒にちえるっと冒険しましょう！！  
ちえる～ん♪ちえっちえらちえらりろちえらるれら！ちえるちえらちえろりろちえるちえぼばび？ちえっちえる～ん♪

共に

アナログゲームを

しよう

HN:コーヒー

## はじめに

### ●アナログゲームを忘れないで

昔からゲームは娯楽として存在しています。時代の進化とともにゲームは発展し、現在ではデジタルゲームが主流になりました。それに比例して、アナログゲーム(電子機器を用いないゲームのこと)が遊ばれなくなっています。

確かに、デジタルゲームは楽しいです。私も好きです。しかしアナログゲームのことを忘れないでいただきたい。今回は3つのゲームを紹介します。この紹介を通して、アナログゲームもデジタルゲームと同等に面白く、楽しいことをお伝えします。あわよくばアナログゲームのプレイ人口が増えれば良いなと思います。

## 本記事の内容

### ●紹介するゲーム

- ・コードネーム
- ・ヌメロン
- ・カロム



## ゲーム紹介

### •コードネーム(3人以上)

こんな人にオススメ!

難しいルールは得意ではない、すぐにでもゲームを始めたい等という方はこちらのゲームはいかがでしょうか。

自分の味方であるスパイを全員見つけるチーム戦ゲームです。

### ゲームの流れ

スパイのヒントを出す



スパイを当てる

## ゲームの説明

- スパイを当てる人と、スパイを当てるためのヒントを出す人に別れる。  
※別れ方の例(奇数人ならA、Bチームそれぞれのヒントを出す人同数ずつ、双方当てる人奇数人。偶数人なら当てる人も別にするとよりチーム戦として楽しめるかも！)
- 単語の書かれたカード 25 枚を5×5の形で並べる。
- 先行をAチームとして、カード 25 枚のうち9枚をAが伝えるスパイ、8枚をBが伝えるスパイ、7枚をどちらのスパイでもない人(一般人)、1枚を暗殺者とする。これはランダムに決める。  
※ヒントを出す人のみを知ること。
- スパイを当てる人にヒントを出す。  
※答えをヒントとして出してはいけない。単語が「猫」の場合は、「猫」はもちろん、「キヤット」などもダメ。
- より早くチームのスパイ全員を伝えたチームの勝ち。  
※ただし、暗殺者を伝えてしまったチームは即敗北。

## ・ヌメロン(2人)

こんな人にオススメ!

短時間が良い、頭を使いたいという方はこのゲームがオススメです。

これはこんなゲーム!

相手が設定した3桁の数字を当てるゲームです。

ゲームの流れ

お互いに数字を決める



相手の数字を予想し、交互に伝える



どちらかが当てるまで続ける

## ゲームの説明

- お互いに相手には教えず、3桁の数字を決める。

※数字が重複する3桁はいけない。

例(147○ 225×)

- 交互に相手の3桁だと思う数字を言うていく。

※言われた側は事前に決めた3桁と言われた3桁を比較し、「位も数字も一致している数字、EAT」と「位は違うが3桁の中に含まれている数字、BITE」の個数を両方教えなければいけない。

例 Aの決めた3桁が147、Bが当てる側だとする。

※本来は交互に行う。

B「136」

A「1EAT、0BITE」

B「194」

A「1EAT、1BITE」

- 先に3EATする(相手の3桁の数字を当てる)と勝ち。
- 今回は詳しく紹介しないが、スキルを使ったルールもある。  
(ハイ&ロー、シャッフル等)

## ・カロム (2、4人)

こんな人にオススメ!

ゲームに技術を求める人は、このボードゲームにハマること間違いなし!

これはこんなゲーム!

指で行うビリヤード風のゲームです。

ゲームの流れ

「交互に指ではじく」のみ

ゲームの大まかな説明

※今回は2人用ルールを要点のみ説明する。

・交互に自身のストライカーを手の指で弾き、自身のストライカーと同色

のバックをボードの4隅にある穴に全て落とす。  
その後相手より早く、ジャックを同様に落とした方の勝ちである。

#### 補足

ゲームにはよくあることだが、ローカルルールや似たゲーム、派生ゲームもあるため、興味を持った人は自分に合うものを探すことを勧める。

#### 用語解説

※図は次頁

ストライカー：図の縦線上にある赤の円形の物

図上にはないが黒も存在する

ゲームでは2色1個ずつ使用する

バック：図で円状に並べられている赤、黒の円形の物

ゲームでは2色12個ずつ使用する

ジャック：図の中心にある黄色の円形の物

ゲームでは1個使用する

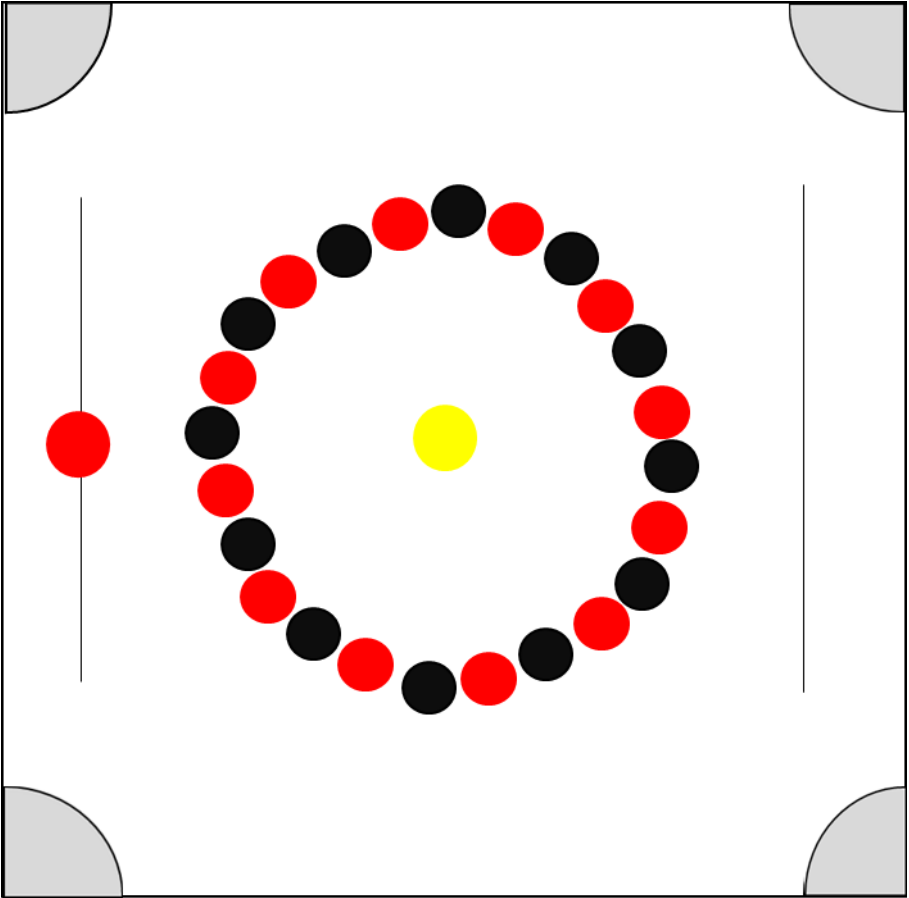


図 カロム開始時

※図が綺麗ではありませんが、自作なのでお許しください。

## 終わりに

### ●一緒に楽しみましょう！

興味のあるゲームは見つかったでしょうか。見つかった方はぜひ遊んでみてください。見つからなかったという方はぜひともご自身に合うアナログゲームを検索してみてください。

アナログゲームは性質状、対面で相手がいないと遊べないものが多いです。しかし、遠隔でも出来るものもありますし、現代では電子機器のアプリやソフトを用いてインターネットでも遊ぶことが出来ます。~~デジタルゲームではないのか~~という質問はお止めください。対面ゲームの人数が足りない際は、友達に勧めたり、私を呼んだりしましょう。私でよければ頑張って駆け付けます。

最後になりますが、デジタルゲームとともに、アナログゲームをぜひよろしく願います。



スマホゲーム  
「デュエル・マスターズ  
プレイス」  
について

HN:プニキ

## 1. はじめに

今回皆さんに紹介するゲームは、無料アプリの「デュエル・マスターズ プレイス」です。このゲームに興味がある人や始めようと考えている人に向け、その魅力や筆者が使用しているデッキを紹介します。

## 2. 「デュエル・マスターズ プレイス」とは

「デュエル・マスターズ プレイス」とは何かについて説明します。「デュエル・マスターズ プレイス」とは、株式会社タカラトミーと株式会社ディー・エヌ・エーによって開発され、2019年12月18日から配信されたカードゲームアプリです。このゲームは、2002年に発売が開始されたカードゲームである「デュエル・マスターズ」をアプリ化したものとなっています。「デュエル・マスターズ」のルールについて詳しくない方は、「デュエル・マスターズ」公式サイトをご確認いただければ幸いです。

## 3. 「デュエル・マスターズ プレイス」の魅力

「デュエル・マスターズ プレイス」の魅力としては、主にメインストーリーとバトル、デッキ編成の3つが挙げられると思います。1つ目のメインストーリーでは、切札勝舞や白凰等の「デュエル・マスターズ」の原作のキャラクターやアプリオリジナルのキャラクター、プレイヤーによるアプリオリジナルのストーリーが繰り広げられます。筆者は、子供の頃、コロコロコミックを読み、原作のストーリーを知っていましたが、アプリのストーリーについても楽しむことができました。またメインストーリーの中で、プレイヤーとして、自分の編成したデッキを用いて、そのキャラクター達とデュエルできます。

2 つ目のバトルは、ランクマッチやカジュアルマッチ、ルームマッチといった形で他の人と対戦することができます。ランクマッチやカジュアルマッチの場合は、見知らぬ人との対戦を行うことができ、ルームマッチの場合は、入室コードを利用することで、フレンドとの対戦を行うことができます。そしてランクマッチの場合は、デュエルに勝つごとにランクが上がる形式であるため、自分に近い実力の人とデュエルを行うことが可能です。またルームマッチには、観戦する機能もあるため、3 人や 5 人、7 人といった奇数の人数の場合でも楽しむことができます。

「デュエル・マスターズ」を行う人の中には、家族以外との対戦の機会がない人や周りの人が誰も「デュエル・マスターズ」をしていない人がいると思います。筆者も、小学生の頃は、周りの人が「デュエル・マスターズ」をしていなかったため、家族とするか一人でするしかありませんでした。しかし「デュエル・マスターズ プレイス」では、家族以外の様々な人達と様々な種類のデッキで対戦することができます。

3 つ目のデッキ編成では、メインストーリーの mission やデイリーミッション、条件の達成状況であるアチーブメント、ログインボーナス等によって入手したパック、入手したコインで購入したパックから手に入れたカードを基にしてデッキを編成します。カードのレアリティは、下から順に、C(コモン)、UC(アンコモン)、R(レア)、VR(ベリーレア)、SR(スーパーレア)となっていて、レアリティが高くなるにつれて、入手難度が高くなります。そのため無課金の場合、目的のカードを、デッキに必要な枚数ためるには、とても苦勞することになります。そこで、DM ポイントが役に立ちます。

DM ポイントは、デッキに入れられる上限枚数である 4 枚を超えた

余剰のカードや自分のデッキに必要なカードを分解すること、ランクマッチの特典等によって獲得できます。DM ポイントを使用することで、1 枚しかないカードを 4 枚まで生成することが可能になります。レアリティが低いカードは、分解で得られる DM ポイントが少なく、生成にかかる DM ポイントが少ない特徴があります。そしてレアリティが高くなるにつれて、分解や生成に関わる DM ポイントが多くなります。また基本的に生成にかかる DM ポイントは分解で得られる DM ポイントよりも高い特徴があります。しかしパックを引いて同じ SR のカードを 4 枚獲得するよりも、はるかに楽に獲得できます。

アプリのパックは、原作の極神編までのカードであるため、現在発売されているパックに比べると、かなり古いものになります。そしてクロスギアが存在しない等の違いもあります。しかしカードごとにボイスや演出があったり、実際の効果やコストとは異なるアプリ独自の効果やコストを持っていたりしているため、楽しむことができると思います。

デッキ編成では、クリーチャーの種類や呪文の種類、それぞれの数や文明、シールド・トリガーの数等を考慮することで、様々なデッキが作成可能です。例えば、現在の環境の場合、リキッド・ピープルデッキやドラゴンデッキ、ドリームメイトデッキ、グランド・デビルデッキ、アーク・セラフィムデッキ、グレートメカオーデッキ等の様々な種類のデッキを作成することが可能です。

またデッキ編成では、テキスト検索やフィルタ等を使用することで、自分の目的とするデッキが作りやすくなります。自分でデッキを作ることが苦手な場合は、デッキレシピを参考にしたり、他人のデッキコードを参照したりといった方法もあります。



②鋼鉄大使ジャンボ・アタッカー ×2

②霊王機エル・カイオウ ×4

③魔鳥機フェニコーラー ×4

④キャプテン・ミリオンパーツ ×4

④機動要塞ピラミリオン ×4

④(S)転倒専機コロビナー ×4

④(S)エナジー・スパイラル ×2

⑤装甲支援ガトリンガー ×4

⑥超神星

ヴィーナス・ラ・セイントマザー ×4

⑥(S)ホーリー・スパーク ×4

⑥(S)アクア・サーファー ×4

(S)となっているカードは、シールド・トリガーを示し、下に線が引かれたカードは呪文を示しています。そして一番左の数字はそれぞれのコストを示しています。またエナジー・スパイラルは、場にグレートメカオーが存在する場合のみシールド・トリガーとしてはたらく特殊なカードです。これからこのデッキの要となるカードについて解説します。



このカードは、このデッキの切り札となっています。グレートメカオー3体で召喚でき、シンパシー効果によって、場のグレートメカオー1体につきコストが1少なくなるため、比較的簡単に召喚できます。このカードは、画像の通り、強力なメテオバーン効果を持ち、アクア・サーファーやデーモン・ハンド、ナチュラル・トラップといったシールド・トリガーの対策を行うことが可能です。



このカードは、実際はコスト7と高コストであり、出しにくいカードでした。しかしこのアプリでは、パワーが 4500 から 3000 へと下がる代わりに、コストが 4 まで下がったことで、非常に出しやすくなりました。このカードは、元がコスト 7 であったこともあり、コスト 4 とは思えない非常に強力な効果を持っています。

一つ目の効果で、自分のグレートメカオーが全て「ブロッカー」を得るため、守りを固めやすくなります。そしてもう一つの効果でグレートメカオー以外のクリーチャーはブロックできなくなります。そのため相手がグレートメカオー以外の種類のデッキを使った場合、自分の全てのクリーチャーは、ブロックされない能力を得ます。そのため先ほど説明した超神星と合わせて使うと、非常に強力です。





このカードは、召喚時に自分の山札からコスト 2 の鋼鉄大使ジャンボ・アタッカーや霊王機エル・カイオウを召喚できるため、超神星の召喚に非常に役立ちます。



このカードは、召喚時に自分のグレートメカオー1体につきカードを1枚山札から引きます。上のピラミオンと合わせることで、3枚以上のドローを狙える強力なカードです。



このカードは、召喚時に山札の上から 5 枚を表向きにして、その中のフェニックスである超神星を手札に加えます。そのため切り札である超神星を序盤に、手札へと加えやすくなります。

その他にも、アクア・サーファーやエナジー・スパイラルは、シールド・トリガーとして相手のクリーチャー 1 体を手札に戻し、ホーリー・スパークや転倒専機コロビナーは、シールド・トリガーとして相手のクリーチャーをタップすることで、逆転に繋げることができます。

また筆者は、1 枚も持っていないため、入れていませんが、メテオバーンにより相手の呪文を封じる超神星マーキュリー・ギガブリザードや 6 体以上のクリーチャーが場に存在する時に、全てのクリーチャーを破壊するアポカリプス・デイを入れることもお勧めします。

## 5.最後に

これまで長々とお話してきましたが、この記事を読むことで、「デュエル・マスターズ プレイス」に興味を持ち、始めてくれたらうれしく思います。そして機会があれば、ぜひ「デュエル・マスターズ プレイス」を行い、作成したデッキで対戦を行いましょう。

一人で十体ぐらい  
倒せればいけるか

HN エリザベス

## 1、はじめに

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。

今回紹介するのは、スマブラ SP のマルスについてです。私のスマブラの強さとはいうと、一度 VIP には行ったものの二度と帰れなくなったという、なんとも中途半端な実力の持ち主です。実力・知識ついでに文才のどれかが欠けていますのでご了承ください。

## 2、マルスの概要

マルスは 1990 年に発売されたファミリーコンピュータ専用ソフト「ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣」に登場するキャラクターです。物語の主人公であり、一国の王子かつイケメン。加えて温和な性格だが強い意志をもち、誰よりも仲間思いであるといった魅力のあふれるキャラです。

スマブラではニンテンドーゲームキューブで発売されたスマブラ DX にて初登場。全作品を通して、剣を用いた長いリーチと剣先が強いという 2 つの長所を持ったファイターです。

## 3、マルスとルキナの違い

マルスの解説をする前に重要なのが、マルスのダッシュファイターであるルキナの存在です。基本的な運動性能と技のモーションは全く同じなのですが、マルスは剣先が強く根元が弱いのに対し、ルキナはどの位置でも一定の強さを持ちます。これが意味するのは、マルスは繊細な操作が要求されるということです。操作になれていない初心者の方や適切な間合い管理ができない方はルキナの使用を強くお勧めします。いわゆる玄人向けのファイターです。

#### 4、立ち回り

マルスの立ち回りは、高い機動力で敵の攻撃の届かない剣の間合いギリギリをキープし続け、有利な状況を維持しながら戦う必要があります。近距離が得意なキャラには近づきすぎると技の発生速度で負けてしまい、遠距離が得意なキャラと遠すぎると自分の技が届かないところから飛び道具で攻撃されてしまいます。マルスは飛び道具を持たないため、いかに相手との距離を詰め、近づきすぎず攻撃するのかが最も重要になります。

もう一つ大事な点は掴みです。適切な間合いで戦うことで相手はガードをすることが多くなるので、それを掴みで崩し、有利な展開にもっていくことができます。これを行うことで相手が掴みを警戒し、ガードを減らすため、リーチのある攻撃をさらに生かしやすくすることができます。特に「すかし掴み」という（空中攻撃をせず着地して掴みをする）テクニックを使うと相手をより崩しやすくなると思います。

くわえて大事なのがガーキャン行動です。後述しますが、ガーキャン上 B がとにかく強いのでうまく相手に攻撃させて反撃できるようにしましょう。ガーキャン掴みも有効です。

この3点を押さえればゲームを有利に展開できると思います。

#### 5、技の紹介

##### 弱・強攻撃

- 1.弱攻撃 あまり使いません。横強より発生は早いので、密着されたときに使いましょう。

- 2.横強攻撃 マルスの生命線その1。高いバースト力と広い技範囲をもちます。空中に対しても広い攻撃判定があるので空中の相手にも当てられるように練習しましょう。また、滑り横強というテクニックもあるので、Youtubeで検索してみてください。この技を使いこなせるかで勝率は大きく変わります。
- 3.上強攻撃 対空技。振っていれば攻撃判定で勝てるので相手を浮かしたときに積極的に狙いましょう。横回避する敵にもあたるので回り込もうとしてくる敵にも有効です。
- 4.下強攻撃 横強よりもリーチに優れ、後隙も少ないです。対地で使うとよいです。相手が近づいてきそうと思ったらこの技を置いておくとたまに当たってくれます。また、相手が110%~125%あたりになると根元でもダウン展開に持ち込むことが可能。あてたらすぐにダッシュして下スマをお見舞いしましょう。数少ないバースト手段の一つになります。

#### スマッシュ攻撃

- 5.横スマッシュ 先端ヒット時のバースト力はすさまじいの一言に尽きます。あてたときの爽快感がやばすぎてやめられなくなります。ただし隙が大きく、根元は貧弱すぎるのでハイリスクハイリターンな技です。対空で打つのが一番当たりやすく、リスクも少ないです。また、60%前

後に空下を当てると横スマ先端があたります。詳細は後述。

- 6.上スマ 地上にもちゃんと判定があり、割と広い範囲を拾ってくれます。根元でも撃墜できる数少ないバースト手段です。ガーキャンから上 B と選択しましょう。80%あたりで空下先端から先端がヒットするので狙ってみましょう。
- 7.下スマ 前述したとおり、110%以上で下強から当てられます。ダウン展開でダウン、その場受け身、横受け身（自分方向）の3つを狩れます。ちなみに横受け身（離れる方向）は滑り横強で狩れます。普段は後隙がクソデカすぎるので封印しておくといいでしょう。

### 空中攻撃

- 8.空中 N 攻撃 マルスの技の中では持続時間が長いです。とても使いやすく、先端のバースト力が凄いので積極的に使しましょう。やばいそろそろ先端キメたくなってきた…。
- 9.空中前攻撃 シンプルで使いやすいですが、先端当てしないと反撃をもらいます。間合い管理は徹底しましょう。低パーのときは空前→ダッシュ掴みが確定し、展開を有利にできます。

10.空中後攻撃 空前と大体同じなのですが当て方が異なるので練習しましょう。すこし先端を当てにくいです。

11.空中上攻撃 判定が強いので相手をお手玉できます。着地狩りはマルスの得意分野なのでうまく当てて俺のターンをうまくバーサーカーソウルしましょう。先端でないとバーストできないので練習必須です。また、地上の相手に対して降り空上すると、相手をいい感じに浮かせられます。色々なコンボに使え、戦術にも幅ができます。ただし当てるのが非常に困難なので超練習しましょう。努力あるのみ。

12.空中下攻撃 マルスの生命線その2。今作で最も強化を受けた技です。範囲が広く、当てやすくてリターンが高く、おまけにあてたときの反撃を受けにくいといった高性能な技です。ただし、発生の遅さや後隙の大きさは無視できないので程ほどに。空下先端から 60%前後で横スマ先端、80%前後で上スマ先端があたります。リターンが高いのでうまく当てられるよう工夫しながらあててみましょう。小ジャンから先端も当てられます。ああ…あの快感たまんねえ…当ててえよお… あとこの空下を擦りまくる人がいるのですが、マルスらしくない立ち回りなのでやめておきましょう。強いから気持ちはわかるんだけど、見た目がカッコ悪いです。\*個人の感想です。無視してください。



## 必殺技

13.シールドブレイカー (NB) 相手のガードを強く削る技です。

ガードの堅い相手にかましてやりましょう。相手のガードが割れたら最大ため先端ヒットを狙うと 30%ぐらいで吹き飛びます。たまらねえぜ。あとこれ使って終点くぐりもできます。良かったら練習してみてください。試合には使えません。

14.マーベラスコンビネーション (横 B) 3方向にシフトできま

す。横シフトはバースト時や敵を外に出すときに使います。先端ヒットが困難を極めるのでトレモに籠りましょう。先端のバースト力がえぐいです。すうう…はああ…ごめんなさい先端摂取してました。上シフトは敵を浮かせて着地狩りの展開にできます。上強、空上、横強、横スマをあてるチャンスです。下シフトはダメージが高く隙がデカいです。上シフトは隙が少なく、下シフトは持続が長いです。ガードされたときは、3段目で止めたり、上シフトと下シフトをつかいわけたりして相手をうまく困惑させましょう。また、空中からの差し込みでこれを使うと、相手が途中でガードを解除することもあるので戦術に幅ができます。

15.ドルフィンスラッシュ (上 B) マルスの生命線その3。ガー

キャン最高峰の発生、吹っ飛ばし、無敵をもつ文句なしの最強の技です。その速さなんと 5f。先端判定がないの

でうまく相手の攻撃をガードして反撃、バーストしましょう。ガーキャンだけでなく、ネスのPKファイヤーを抜けれたり、ケンの竜巻に反確取れたり相手のコンボに割り込んだりと空中なら割とやりたい放題できます。ただし、隙は大きいのでちゃんと当たるか確認してから打ちましょう。練習必須。

15.カウンター（下B） 主に復帰阻止に使います。攻撃判定のある復帰技に当ててあげましょう。崖の上に判定が出てしまうクロムやケン、マックには特に有効です。また、ゼルダのファントムや村人のハニワなどよけるのが面倒な攻撃に使うのも効果的です。

16.ダッシュ攻撃 封印。滑り横強を習得しましょう。

技の説明は以上です。長くなってしまい申し訳ないです。ここまで飛ばした人は、2,12,15,16 だけ見るとよいかと。

## 6、マルスの練習方法

マルスは繊細な操作が必要なことから、かなりの時間を練習に注がなければなりません。練習した分だけ強くなり、先端を当てた時の喜びも大きくなるのでぜひとも頑張ってもらいたいです。以下に具体的な練習方法を記しておきます。

1.止まっている敵に対してすべての技を先端で当てる練習

大前提です。これが最も重要です。練習しましょう。特に横 B、横強、空上、空前は試合を有利に進めるためにも必須です。

## 2. ガーキャン上 B の練習

通常のガーキャン上 B に加えて反転上 B もできるようにしましょう。掴みも反転で出せるようになるとよいと思います。

## 3. 着地狩りと空中での追撃の練習

空中では空上のタイミングを遅らせることで相手の回避を狩ることができます。いつでも打てるように練習しましょう。着地狩りは上強、横 B、降り空上、横強、横スマ、掴みでできます。これらの択をうまく散りばめさせれば相手を翻弄でき、自分のターンを継続することができます。CPU の Lv9 は浮かされたときほぼ必ず空中回避をするのでそれにあたるようにすればよい練習になると思います。

## 4. 降り空上を当てる練習

これは後回しでいいです。ガードする相手の裏に回りながら攻撃（めくり）することで、相手の掴みをこれができると戦術に幅ができ、他のキャラに応用できます。最初は苦労しますが、頑張りましょう。相手に重なるようにするとうまくいきやすいです。先端当てと根本あての両方からコンボできるように練習しましょう。試合では時々使うくらいでいいと思います。

## 7、最後に

いかがでしたか？ マルスがいかに難しく奥が深いキャラクターかわかってもらえたと思います。マルスを使うにあたって最も大切なのは諦めない心です。最初のうちは上手く先端を当てられずバースト難民になりがちで、コントローラをぶん投げたくなると思います。しかし、根気強く使っていれば徐々に技が先端に当たっていき、練習の成果が出たと感じると思います。おそらくマルスは自分の成長を最も可視化しやすいキャラクターなのではないでしょうか。私は勝手にそう思っています（笑）。もし分からないことがあれば質問は大歓迎です。皆さんも是非この苦行キャラを使ってください！それではよい先端ライフを！

先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端  
先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端  
先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端  
先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端  
先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端  
先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端  
先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端  
先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端  
先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端  
先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端先端

洗脳完了 オワリ ここまで見てくれた人に感謝

# 「ドラクエ 10 の魅力」

HN：ユキサ

## 【初めに】

こんにちは。ユキサです。今回はドラクエ10というゲームを紹介していきたいと思います。

このゲームは今から8年前の2012年の8月にWii版が発売され、それ以降様々なハードで発売されているゲームです。今現在も多くの人がプレイしており私も絶賛プレイ中です。そんな今作は歴代のドラクエと比べると少し異色な面もあり今回はそれを含めて皆さんにお伝えできればと思います。またネタバレについては最新の注意を払いますが若干出てしまうかもしれないのであしからずということでもよろしくお願ひします。

## 【ドラクエ10の概要】

まず初めにこのゲームの概要です。本作はMMORPGというジャンルに分類されるシリーズでは初となるオンライン制のドラクエとなっています。そのためシナリオはこれまでのドラクエに比べ更新される分非常に多くなっており冒険しがいのあるものとなっています。またオンライン制であるため月額ある程度の料金を払う必要がありソフトを購入したからと言ってお金を払う必要がないというわけにはいきません。またシナリオが追加されるたびにそれを購入する必要もあるため想像以上にお金がかかってしまいます。私はバージョン1～5までが入ったオールインワンパッケージを購入したため4000円程度で済みました。料金を払わずとも遊ぶことはできますが制限時間というものが付くのでそこはお財布と相談しながらゲームを進めるのがよいかと思います。

また、オンライン制ではプレイヤーである自分以外にも多くのプ

レイヤーが存在しているためオンライン上での最低限のマナーというのにも必要になってきます。そのためプレイする際は自分なりに情報を集め他の人に迷惑や不快な思いをさせないようにするのも大事かと思えます。

### 【あらすじ】

ドラクエシリーズにおいて主人公はプレイヤー自身となりますが今作もそれに漏れない形で自分を主人公として設定することが出来ます。またキャラメイクで自分の思う通りのキャラデザインにすることも可能です。キャラを設定し他の地、今度は自分の兄弟姉妹を一人設定することになります。このキャラがのちのストーリーにおいて重要な役割を持つこととなりますがそれはストーリーを進めてご確認ください。キャラの設定が完了したのち物語が始まります。エテーネの村というところに住む主人公はそこで平和に暮らしていましたが突如冥王ネルゲルと名乗る魔物と配下の魔物たちにより故郷と自分の命を失ってしまいます。しかしその魂はある神殿へ導かれ、同じ日に亡くなった別の種族の体を借りネルゲルを討伐する手がかりを得るためエテーネの村から遠く離れた広大なアストルティアという世界を冒険することとなります。これがいわば第1部にあたるストーリーだと思えます。ドラクエ10のストーリーは2021年3月現在第5部にあたる「いばらの巫女と滅びの神」まで更新されており私も続きのストーリーが楽しみです。

### 【戦闘システム】

ドラクエ 10 の戦闘システムは他のドラクエとは少し違うものとなっています。今までのドラクエはターン制で自分が使う呪文や特技のコマンドを選ぶ時間に余裕がありましたがこのドラクエ 10 では数秒に一度自分のコマンドを選ぶ時間がやってきてその時間を使ってコマンドを選ぶというあまり時間に余裕がないものとなっています。そのため戦況が激しく移り変わることも多く対応力の求められるものとなっております。また転職システムも存在し自分の好きな職業で戦えるのも大きな魅力です。私はドラクエ 11 から本格的にドラクエをプレイし始めたためこの戦闘システムになれるのが大変でした。敵や自分の状態を見極め自分がどんな特技を持っているかなど敵と相対する時は事前に戦略を練るほうが良いとプレイしながら私は感じました。また自分以外の他のプレイヤーをサポート仲間として雇うことも可能でありそのプレイヤーの職業や耐性もよく考慮して通常のモンスターやボスモンスターと戦っていくのが良いかなと感じました。

### 【注意事項】

このゲームはオンライン制であるため自分以外にも多くのプレイヤーの方がいます。そのためその人たちに不快な思いをさせることが無いよう注意してください。またプレイヤー名も多くの人に見られることとなるので個人情報などの人に知られてよくないものは入れないようにしてください。またこのゲームをプレイするには【初めに】も書きましたが期間に応じた利用券の購入とネット環境が必要です。ネット環境の整備できる費用があればこちらも併せ



て整備しておいてください。そしてこのゲームはダウンロード専用のゲームとなっているためその点も併せてご注意ください。

### 【最後に】

簡単ではありますが「ドラクエ 10」というゲームをここまで紹介させていただきました。もしかしたら不足している部分もあるかもしれませんがそのあたりは自分でプレイして補完していただけたら幸いです。このドラクエ10ではこれまでのドラクエシリーズとはまた一味違った新たなドラクエというものを楽しんでいただけたらと思うので皆さんも是非購入してプレイしてみてください。それでは失礼いたします。ありがとうございました。

少し休憩。



リトルナイトメアⅡが  
おもしろかったという話  
～無印やったならぜひやろう～

HN : ばんぱく

## 1. はじめに

どうも『ばんぱく』と申します。今回は、『リトルナイトメアⅡ』というゲームタイトルについて語っていきます。語らせてください。

私はもともと、無印を動画や配信などで履修していた人間なのですが、Ⅱの発売を機に無印とⅡともに Switch 版を購入し、プレイしてクリアしました。そして、「やはりこのゲームは他人のプレイ見るのもいいけど、自分でやった方がいいぞ…」「リトルナイトメアを知らない、というのはこのゲームを楽しむ最大のアドだぞ…」という想いをみなさんにお伝えしたく、筆(?)を取りました。特に、無印をプレイした人に向けて「続編もちゃんとやってくれ・・・」と語り掛ける内容になっています。

### ※注意点

この記事はゲーム本編ストーリーのネタバレは含んでいません。しかし、公式 HP に載っているような情報（キャラの名前や前提のストーリーなど）は含まれているので、なんの情報も仕入れないでリトルナイトメアⅡを遊ぶ予定がある方は、この記事を読み飛ばしてもらった方がいいかもしれません。

また、Ⅱが無印の続編であるという性質上、無印についても少し（ネタバレなし、基本情報あり）触れているので、無印に関しても全ての情報を遮断している人は気を付けてください。

## 2. そもそもリトルナイトメアとは？

リトルナイトメアⅡを語る前に、Ⅱの前作である『リトルナイトメア(無印)』の話を簡単におきたいと思います。無印は、2017年にPS4とSteam向けに発売されたサスペンスアドベンチャーです。その数か月後に何回かに分けてDLCが配信、さらには2018年にSwitch版も配信されており、遊べる機種はかなり多い方だと思います。

無印を簡単に説明すると、3Dグラフィックのアクションゲームです。操作キャラである主人公は「シックス」というかわいらしい小さな女の子で、走ったりジャンプしたり、物をつかんで投げたりというような単純なことしかできません。そんな限られた手段を用いて、謎解きギミックを解いたり追っ手から逃げたりと大奮闘、シックスが囚われている不気味で謎だらけな船、「モウ」の中からの脱出を目指す、というお話です。

このゲームの魅力はたくさんありますが、雑にまとめると↓

◎『独特の世界観』→最大の魅力(主観)。不気味ながらもワクワクする雰囲気。アジア風だったりしなかったりする。

◎『謎多きストーリー』→本編中、ストーリーに関わるテキストは一切出てこない。ギミックや背景、キャラクターの描写などで表現されている。明確な答えがないので考察が楽しい。

◎『良質なBGM』『細かいグラフィック』→独特の世界観を構築している重要要素2つ。敵や舞台、描写ごとにBGMが違う。触れられそうな小物はだいたい感触がある。

——やはり文章だけでは伝わりにくいので、より深く知りたいという人には、公式 PV 等を参考にすることをオススメしておきます。

また、リトルナイトメアは、一応ホラーゲームの分野に入るらしいのですが、びっくりする要素や流血グロ表現はほとんどありません。ホラーゲームが苦手な人や、アクションゲームが苦手な人でも遊びやすい作品です（実際、マリオすらまともにクリアできないと言っていた友人は無印本編クリアできていました）。

そんな無印の続編として 2021 年の 2 月に発売されたのが『リトルナイトメア II』です。こちらも PS4、Switch、PC など色んなハードで遊べますし、体験版も配信されています。II は、ゲーム性はほとんど無印と同じですが、主人公が「モノ」という小さな男の子に変更され、舞台も閉鎖されていた無印とは少し違って、森や町など色んなところに移動します。

では、II が無印とどう違うのか、次から話していきます。

### 3. 無印とⅡの違い&共通点

#### ①世界観

もちろん続編なので、世界観は無印を踏襲しています。無印の世界観が好きだったという人が十分に満足できるものがⅡにもあると思います。さらにいうと、BGMも無印で聞き覚えのあるものがあります。キャラクターや小物なんかも見覚えがあるものがちらほらあると思います。しかし、まるっきり雰囲気と同じかと言われればそうでもないです。無印は画面上に暖色系（茶色など）が多い印象でしたが、Ⅱは全体的に寒色系（特に青）が多いように思います。さらにいうと、左右だけでなく奥行きが関係するギミックが増え、行ける場所も思った以上に増えていると思います。

#### ②長さ

無印より長いと思います。チャプター数は変わっていませんが、単純に謎解きやアクションの難易度が上がっているので、人によっては無印の倍近くかかると思います。ちなみに私のSwitchでは、無印&DLCのプレイ時間とⅡの1.5周分のプレイ時間が同じくらい（約10時間）でした。両作品それぞれ1日あればクリアできるのではないのでしょうか。

#### ③難易度

謎解きもアクションも、無印より難易度が上がっていると思います。まず、今作は主人公に加えて、主人公に付いてくる相棒がいるので、謎解きする際に考慮する要素が増えます。無印では、できる操作が限られていたので、消去法でどうにかなったと

いう場面があったかもしれませんが、できることが増えた分、消去法も困難になりました。ですがその分、謎が解けたときの爽快感や達成感が大きくなった気がします。アクションに関しても、難所だなあと思う部分があくつかあり、キャラコンが必要な場所もいくつかありました。ネタバレになるので詳細は控えますが、特筆すると、ライトが必要とされる場所の操作が難しいので苦勞する人もいるのではないかと…（どうしても突破できないというサークル内の人間は私がネタバレ込みでコツを教えるのでよかったら聞いてください）。まあ、散々脅しをかけましたが、無印のDLCがクリアできたなら、Ⅱもクリアできると思います。個人的な難易度順をいうと、無印<Ⅱ<無印DLC。

#### ④恐怖感

増えています。無印はホラーが苦手でもできると先述しましたが、Ⅱはもしかしたらよっぽどホラーが苦手な人は、恐怖でプレイできないかもしれません。雰囲気は寒色系になったのが大きいと思いますし、敵キャラのデザインも無印より怖くなった気がします。BGMもおどろおどろしくなったかと。びっくりさせられる部分も増えているので、とんでもなくホラーが苦手という人は体験版などで様子見することをオススメします。ただ、もっと恐怖感がほしい、と思っていた人には、嬉しいポイントだと思います。ドキドキ感がありますし、世界観に没入しやすくなったのではないのでしょうか。ホラーゲームとしては、グレードアップした点でしょう。ちなみに、流血グロ表現は今作もほとんどないので、安心してください。



## ⑤実績

無印には人形やノームなどの実績要素がありましたが、ほとんど本編に関係ありませんでした。しかし、Ⅱの実績要素は、全て集めると———。

## ⑥グラフィック

全体的にきれいになっています。行ける場所や掴める物が増えた気がします。

## ⑦ロード時間

Switch版の感想にはなりますが、無印よりも格段に速くなっています。無印では、難所だと「再開してから死ぬまで<ロード時間>も多々あったのですが、Ⅱではロードがあくびする間もなく終わってくれます。死んでやり直す、ということが気軽にできるようになったので、遊びやすくなっていると思います。

## 4. Ⅱの欠点

先述した以外で強いて欠点を挙げるなら、『バグの多さ』だと思います。私が遭遇したもの(2021年2月下旬時点)だけでも、

- ・操作キャラが等速直線運動をする(歩く(?)以外の操作ができない)(再起動で治った)(正直当時爆笑した)
- ・先に進むのに必要なアイテムがなぜか勝手に転がっている(ちなみにアイテムは拾えない)(人によっては拾えて、難所をショートカットできてしまう)(放置でも先に進める)(ちなみにRTA

で使われているバグらしい)

- ・ 終盤の盛り上がりポイントで謎エラーが起きて強制終了（再起動で治った）（正直萎えた）

- ・ よく操作キャラが謎のつかかりに引っかかる（バグかは不明）

などのバグらしきものに遭遇しました。せっかくの世界観が台無しになってしまうので、はやいところ更新で改善されるといいなあ、と思っています。

## 5. 購入を迷っている人へ

### ①初見さん

雰囲気が好きだなあ、ストーリーが気になるなあ、という方はぜひやってみてください。ホラーゲームという理由で避けている人は特にもったいないと思います。

無印とⅡ、どちらを先にやっても問題ないです。私は無印→Ⅱの順番でやりましたが、Ⅱ→無印の順番でやった人も感想も聞いてみたいです。ストーリーや操作の観点から見ても、Ⅱから始めて問題のない作りになっています。

### ②無印だけやった人

頼むⅡもやってくれ。無印をやったのならば、あんなことやこんなことを知っているはずなので、Ⅱのストーリーも楽しめるとと思います。また、無印 DLC はやってなくても問題はありませ

んが、無印のストーリーを知るうえで大事なことが無印 DLC 内で結構明らかになるので、やっておいたほうが得かもしれません。

### ③無印等を動画や配信で履修した人

自分でやると結構違います。ここってこんなに難しかったのか・・・と思う部分も、自分でプレイするからこそ気付くこともたくさんあります。特にいうと、細かい音響（キャラが水たまりを踏む音など）は、自分でプレイしないとわからないと思います。遊べる機種も多いので、時間（10 時間ほど）とお金（約 4000 円）があるのならば、ぜひ買ってやってほしいです。

## 6. さいごに

つらつらと好き勝手書きましたが、要するに少しでも興味を持ったならやる価値があるということが言いたかった。作りこみがすごい。とてつもない人員と時間がかけて作られていることがプレイしているとビンビン伝わってくる。一つの芸術作品としてみてもすごいと思う。全人類やってくれ……。それでも購入しようか迷うなあという人には、Ⅱの体験版をおススメしておきます。

あと相棒の仕草がいちいちかわいいので、相棒はたくさん愛でてあげてください。

### ☆ 『リトルナイトメアⅡ』

PS4/Switch/Steam/Xbox One にて 3600 円＋税で発売中。

追加要素付きのデラックスエディション (PS4/Steam) が 4800 円＋税、スペシャルエディション (Switch) は 4300 円＋税で発売中。

ここにタイトルを入力

ここにサブタイトルを入力

HN:安綱

# キャプテン翼 RISE OF NEW CHAMPION キャラ作成チヤート

## 全編共通基本知識

育成アイテムで特に重要なのは精密なスコアブック。これがあると無いとでは最終ステータスが全く違う。

試合前のグループ選択画面、試合後の育成スキル入手画面でゲームを終了することで、グループとスキルのリセマラが可能。ただしスキルの抽選は乱数がかなり偏っているらしく、出ないスキルはリセマラを繰り返しても中々出ない。全く出ないわけではないので、3時間ぐらいリセマラを繰り返す気力があるならなんでも出る。

ブラジルルート、アメリカルートに進みたい場合はイタリア戦以降にカルロス、ライアンを選択する必要がある。プレマッチのウルグアイ、イングランド直後にフレンドランクをSにしてもまた選び直さなければ無意味。

中央のMFが邪魔な場合は左右の選手にマンマークさせる。

## 作成編

キャラ作成時の初期値は最終的には誤差なのでどうでもよい。一応こだわるならリセマラ必須。

また、キャラ作成時に設定した体格などは特に関係なし。身長最小でも最大でも浮き球に対する対応などは何も変化しない。

なお、キャラの髪色を黒や茶色以外の奇抜な色にしたり、肌色を真っ黒にしておいたりすると、試合中自キャラが目立つ。が、試合中に画面下のマップを普通に見られるのならば特に問題はない。

(キャラの目と眉が近いと一部のシュートでシュールな見た目になる)

## 試合編

### ・紅白戦

CPUの強さは星1固定。故に守備も攻撃もやる気がないが、スタッツオールSSSを目指すならかなり大変。

まず、前半のみなので試合時間が極端に短い。そのため、秘蔵のスコアブックを使い、スタッツオールSSを目指すが良い。

パス、タックル、シュートは割愛。ただシュートは4本決める必要があるので、時間を使いすぎないように注意。

ドリブルも特に問題が無いが、積極的に抜きに行かないと評価が足りなくなる場合があるので気にしておく。

パスカットは基本的にFWにマンマークしていればいいのだが、星1のCPUの動きが気まぐれなため難しく感じる。

ブロックは武蔵と南葛で開始した場合、特に南葛では注意が必要。武蔵は一部、南葛は全員、相手チームにFWなのに必殺シュートを持たない選手がいるため、通常ブロックによる不確実かつ効率の悪い評価稼ぎを強いられる。

### ・国内1試合目、南宇和・明和東

紅白戦同様CPUの強さは星1。今回の試合時間は前後半あるため、比較的楽にスタッツが稼げるだろう。ただし、自キャラも相当弱い時期なので油断はしないように。

南宇和の石田、明和東の成田はボールを持ったまま前線に上がりがちなうえ、カーブ系シュートなので、この2キャラがボールを持

ったらさっさと奪おう。

ここで気を付けるべきは試合そのものよりもアピールグループ選び。この時点で葵をD、もしくは翼をDかつ特訓ノートの使用でドリブルの申し子が、佐野をDかつ特訓ノートの使用でドリブルマニアが習得可能。加えて、翼Dかつ石崎Dでヒールリフトが習得可能。腕に自信があるならいいが、今後の育成がかなり楽になるのでドリブルの申し子とドリブルマニアは欲しい。

グループ選択スキルの使用場面が限定的、回数に余裕のある武蔵、南葛ルートの場合はこちらでグループ選択スキルを使っても全く問題ない。特に翼の熱意を使用した場合、今後習得するスキルを加味すると、沢田、佐野、新田、日向、葵の組合せが最もよいと考えられる。

#### ・国内2 試合目、大友・花輪

スタッツを稼ぐ場合、この試合を最も苦手な試合に挙げる人もいるほど難しい。パス、タックルは通常通り稼げるのだが、両チームこの時点の自キャラに比べて守備が強力なため、ドリブルとシュートが慣れるまで稼ぎにくい。

大友戦のブロックは素直に稼げるのだが、花輪はサイドのMFにボールを回してセンタリングを上げさせがちでブロックが難しい。立花兄弟がゴールの近くでボールを持った場合、孤立している場合は地上シュートを打とうとしてくれるため、できるだけ上記の状況で立花兄弟にボールを渡そう。

また、パスカットも鬼畜。大友は新田にロングパスをひたすら送りたがるためパスカットが難しく、花輪はセンターフォワードにボ



ールが行く場合が多いのだが、サイドに回すことも多々あるので面倒。特に大友戦ではキーパーのパンツキックを狩る作戦の方が確実だろう。

なお、この試合終了後に最速で低空隼ドリブル（特訓ノート）を習得可能。前の試合で新田をアピールグループに加えておく必要があるが、覚えておくと次以降の試合が非常に楽になる。最速で覚える必要はないが、国内編が終了するまでには覚えておくと良い。

#### ・国内3試合目、東第一・平戸

早田と次藤が面倒だが、それ以外はかなり弱いので簡単。早田のカミソリタックルはかなり威力が高いが、一応耐えられるうえに追尾が弱いので避けるのも簡単。

一方で、次藤のパワーディフェンスは、次藤のステータスとスキルのこの時点ではまず耐えられない。相手をせず距離を取って迂回するのが確実。

また、早田と次藤はDFながら前線にも上がりたがる。単純にパスを出さないのでパスカット稼ぎの際に邪魔になるほか、早田のカミソリシュートはブロックが非常に難しいカーブ系シュート、次藤も特殊な平戸コンビネーションを使ってくるのでブロックが難しい。この2人がボールを持ったら素早く奪うこと。

ちなみに、平戸コンビネーションは次藤と佐野の間に立っていればブロックできることもある。

#### ・国内4、5試合目、武蔵・ふらの・東邦

ここまでの試合でスタッツを稼げるだけの腕があれば特に問題

は無いはず。

武蔵の三杉は後半限定だが守備も攻撃も強いので一応注意。

ふらのは楽勝。パスはとにかく小田に集まり、松山のフェイントタックルはそこまで強くないうえ、イーグルショットで遠くからでもブロックに入りやすいシュートを打ってくれる。

東邦の日向は、ビハインド時にはブロックを貫通して大ダメージを与えてくるので一応注意。一撃必殺中にタイガーショットを打たれるとまず助からない。また、GKの若島津はかなり足が速いため、今までの間隔でGKと対峙すると少し驚くかもしれない。

#### ・国内6試合目、南葛

難しくはないがとにかく面倒。翼は自分で上がったりに来生にパスを出したりで不安定。自分で上がる場合にはブロックの入り方が特殊なドライブシュートを打ってくるので注意。

高杉のタックルは単純に威力が高い。そして石崎は亜空間判定で強力なブロックを繰り出してくるので、元気な石崎が横から前方にいる時にシュートを打ってもほとんど阻まれる。

森崎は真っ当にゲージを削ると「すばらしき頑張り」で運ゲーに持ち込んでくる。引き付けシュート等のキーパーを無視できる技を使おう。

#### ・プレマッチ2試合目、ドイツ

地獄。この時点で戦うにはかなりステータスが高い相手に、後半の20分だけでスタッツを稼ぐことを強いられる。

大人しく秘蔵のスコアブックを使ってもなお難しいので、落ち込まずにこの試合は妥協することも考えよう。

シェスターのアロータックルはかなり威力が高く、DF 陣はスキルの関係で足が速い。監督は「ドイツは守備が弱点」とか何とかほざくが、ドイツの弱点と名指しされているシュタインでさえかなり強いのでキレそうになる。

ブロックは、マーガスの片割れの FW はカーブ系シュートなので注意。

なお、ガチで育成する場合はこの試合後に飽くなき攻撃が取れるまでスキルのリセマラをしよう。

- ・プレマッチ 3 試合目、ウルグアイ・イングランド

楽勝。ただし、試合開始後 15 分のビクトリーノと、イングランドのパスカットは注意が必要。

最新バージョンではイングランド戦では不具合があり、相手選手がボールを持っても全く上がらなくなったりするので、変な動きを見せたらボールを奪おう。

なお、この試合の相手キーパーは何故かめっちゃくちゃ弱い。

- ・予選リーグ 1 試合目、イタリア

順調に進めた場合この試合から CPU の強さが星 3 になる。

星 3 はタックルとドリブルをかなり積極的に行ううえ、ロングパスマーブをカットしようとするので、スタッツを稼ぐ場合は練習が必要。

前半のイタリアはタルデリにしかパスを出さない。ここでパスカットを稼ぎ切ろう。

また、相手は R2 タックルをかなり積極的に使用してくるので、

大抵は R1 ドリブルで何とかなる。

カテナチオ中は大人しくパス、タックル、ブロック、パスカットを稼ごう。

- ・予選リーグ 2 試合目、オランダ

超攻撃的サッカーの関係か、異常にパスを回す。さらにトータルフットボールの再現で積極守備、積極攻撃を使ってくるので相手の陣形が乱れてパスカットを失敗しがち。レンセンブリック、クリスマンはカーブ系シュート、カイザーは直線シュートだが位置が悪い。クライフォートのスティンガーは威力が高い、と地味にブロックも面倒だったりする。

- ・予選リーグ 3 試合目、セネガル

相手は全員足が速いので、タックルを避けるのに苦労しがち。また、キャプテンのサンゴールにボールを集め、そこから全方向にパスを出すのでパスカットがかなり難しい。

必須ではないが、後半に日向、松山、早田を出して得点、その後松山にボールを持たせるだけで簡単に PP を少し稼げるので暇ならやっておこう。

- ・決勝リーグ 準々決勝、アルゼンチン

ディアスは異常に足が速く、自分で上がる、FW にパス、パスカルとのコンビプレーと色々してくる害悪。

パスカルはカーブ系シュート持ちの屑。もう片方のブラウンがシュートを打つように調整しよう。

DF では、地味にガルバンのタックルは威力が高い。一応注意しておこう。

- ・決勝リーグ準決勝、フランス

ナポレオンとピエールは両方強く、コンビプレーもしてくるが、落ち着いて対処すれば特に問題ないはず。

DF のジャンは異常に足が速く、タックルのリーチもかなり長い、タックルはかなり遠距離から仕掛けてくる傾向にあるので見てからドリブルを選択できるようになるろう。

ピエールにデュアルスライダースhootを打たれた場合、ボールが飛んだ方向を見ればブロックが可能。

- ・決勝戦、ドイツ・ブラジル・アメリカ

決勝だけあってどのチームも強い。攻撃面は今までと結局大差ないが、DF 陣がモブ含めてかなり強いので、慣れるまではかなり苦労するだろう。

ブラジルのアルベルトは注意が必要。タックルのリーチがかなり長い上威力も高い。特にこちらのオフense値が 99 以下の場合は守備職人の効果でさらにダメージを受けるので苦しくなる。

アメリカは攻撃も守備も他より高水準。ライアンがパスを出すか上がるか気まぐれな分パスカットも若干難しい。

なお、アメリカ戦までに若島津、ケイジーニョと、高杉、ロブソンのエクストライイベントを発生させていた場合には、楽に PP を稼ぐことが可能。ついでに石崎と浦辺のイベントもこなしてさらに稼いでおこう。

## 総合

結局必要なのは慣れ。ここに書いてあることを読んでプレイしてみても、絶対に上手く行かないはず。

じゃあなんでこんなの書いたんだよ、と思うかもしれないが、重要なのはこれを読んだうえで何度も繰り返し練習していくことである。ガチで育成せずとも、PP稼ぎのためにはどうせ周回することになるので、試合編のポイントを押さえて練習していけば、必ずうまくなるはずである。

持ってないゲームの解説されても困る？買え。

# ゆるゆるゲーム日記



Presented by しろこめ

## 挨拶とお詫び

新入生のみなさん、ご入学おめでとうございます！！！！！！！！！！  
こんにちは、愛媛大学法文学部のしろこめです。よろしくお願ひ致します。  
さて早速ですがお詫びです。これゲーの記事が思い浮かびませんでした。  
なので、ゲーム日記をつけようと思います。興味があればどうぞ。

## ゲーム日記①



4月21日

カミツキガメがたくさん釣れた  
島民全員にお裾分けをした



4月24日

マグロが釣れた



5月1日

弟が現れた！！  
かわいいね



5月14日

迷走していたこの頃  
何を思っていたのか…





5月17日

ツバクロの足跡を発見した



5月21日

ツバクロの写真をもらった



5月23日

おかねの島(幸せ)



5月26日

ペチカとサンド



5月28日

リアーナが引っ越してきた



5月29日

たまの誕生日



6月7日  
シイラです



6月14日  
なんか、ごめん



7月10日  
フララが来た



7月11日  
これは密ですね



7月25日  
副会長が来た



7月26日  
捕まえた「ギョエーッ!」

## そういえばの話(1)

この記事を書いているのは2021年の3月です。最近はやイトに行く日数が多くて稼いだ金額がとても気になる毎日を過ごしています。I love money.



そんな私、朝からバイトに行くこともあります。そんな時に大学の近くのコメダは良いですね。コーヒー1杯でモーニングのパンが来る。量がちょうど良い。好き~~~~~！

## ゲーム日記②



7月30日

カナヘイさんの島に行った



8月2日

花火を見た



10月2日

Happy Birthday!



(撮影日不明)

いつかのとたけけ

## そういえばの話(2)



個人的にヘアマスクは、フィーノよりも TSUBAKI1 の方が強いと思います。とるんとるんになる。でも金の TSUBAKI はフィーノより少し高い。高いけど手触りが凄く良い。



鬼北町にある「ゆずの里」は良い。ロイヤルがとてもおいしいけど、私としてはゆずゼリーが大好き。たまに松山市でも見かけることがあるから、どっちも買ってほしい。お薦め。



9月ごろに県内旅行をしましたけれども、うち3日は市内に泊まりました。少し違う雰囲気が味わえたからとてもよかった。気分転換としてときどきやるのは良いんじゃないかな。



県内に泊まったうち、道後にお泊りしたときのお部屋の写真。食事は朝夕ともとてもよかったし、風呂は良いお湯だった。ご厚意で部屋よくしてもらったけど1人で2ベッド…



11月29日  
ツルハドラッグの島に来た



12月14日  
ようこそロッキー



12月14日  
カウンターマンなジョーカーくん



12月15日  
クリスマスが近い



12月29日  
いっぷう島でラーメン



12月30日  
かんだみょうじん島で年末詣





1月3日

しろいこいび島に来た



1月22日

あったことがあるらしい



1月29日

コメダ島に来た



2月24日

剣盾をはじめました



3月8日

ルリナさんと勝負した  
かわいいですね

終わりに

なんか、ほぼあつ森の記事になってしまった…。まあ、いいでしょう！！

クトゥルフ神話TRPGはいいぞ！

フユ茶

クトゥルフ神話TRPGはいいぞ。シナリオによって友情、恋愛、ギャグ、鬱などなど色々な物語が楽しめるからな。しかも、自分好みのキャラクターをいくらでも作れるぞ。ルールがよく分からない？そもそもクトゥルフ神話TRPGとは何ぞや？というその君！私がこの記事で解説するから一緒にクトゥルフしようぜ！

### その1 クトゥルフ神話TRPGって？

クトゥルフ神話TRPGとはラヴクラフトが考えた人間が生まれる前の太古の昔に地球を支配していた異形の神々が現代に蘇って、奇々怪々な事件を引き起こすという設定を元にした物語を自分が作ったキャラクターを演じて追体験することを楽しむゲームだよ。

### その2 どうやって遊ぶの？

KPとPLに分かれてシナリオに沿って会話とダイスロールで物語を進めていくよ。KPはいわゆるゲームマスターで、進行、PLの行動の処理などを行うよ。PLは探索者という自分のオリジナルキャラクターを作って、そのキャラクターを演じてほかのPLと一緒に協力しながら探索をして物語の謎を解き明かしていくよ。その時に状況にあった技能の成否判定をするためにダイスを振るよ。

### その3 ダイスの判定の成否

能力値を振り分けて、その値以下の値が出たら成功になるよ。例えば、「部屋に怪しいものがないか確認したい。目星を振る！」という場合自分が目星の技能値が25持っている場合、100面ダイス



を振って 25 以下が出たら成功！すると、「床にメモが落ちていることに気が付きます。」といった感じに情報を得ることができるよ。ほかにも説得という技能に成功すると、NPC に協力を仰ぐことができたり、戦闘技能に成功すると攻撃ができたりするよ。

#### その4 探索者の作り方

クトゥルフTRPGでの自分の分身となる探索者は特定のダイスで出た値でステータスを決めて、その後技能値を振っていくよ。ゲームでいうところのパラメータ調整や、スキルの取得みたいなものだと思ってくれればOK！

ステータスは全部で7個あるので詳しく説明するよ。

STR (6面ダイス3つの合計の値)

筋力を表す数値だよ。これが高ければ高いほどムキムキ！攻撃にボーナスがついたりするよ。

CON (6面ダイス3つの合計)

どれくらい体力があるかを定めるよ。

POW (6面ダイス3つの合計の値)

メンタルの強さ、魔力の強さ、どれだけ運がいいかに関係するよ。

クトゥルフ神話TRPGの代名詞SAN値も関係するよ。

APP (6面ダイス3つ分の合計)

どれだけ美形か、人望があるかを定めるよ。

DEX (6面ダイス3つの合計)

どれくらい素早く動けるか、手先が器用かを定めるよ。

SIZ (6面ダイス2つ+6の合計)

どれくらい身長があるかを定めるよ。

INT (6面ダイス2つ+6の合計)

どれくらい自頭がいいかを定めるよ。アイデア、趣味技能で使える値に関係するよ。

EDU (6面ダイス3つ+3の合計)

どれくらい高度な教育を受けているかを定めるよ。一番大切な職業技能値にかかわるよ。

こんな風に決めたステータスを元に、SAN値、アイデア、知識、幸運、趣味技能値、職業技能値などを決めていくよ。

### SAN 値

クトゥルフ神話TRPGの代名詞！ $POW \times 5$  で判定するよ。どれだけ正気でいられるかを判定するときに使うよ。SAN値チェックに失敗するごとに減っていくよ。これが減ることで発狂して、ダイスによって決まった発狂ロールプレイをするよ。これが0になると何もできない廃人になってしまうのでロスト、つまりそのキャラクターは二度と使えなくなってしまうよ。

### アイデア

$INT \times 5$  で判定するよ。見つけた情報からひらめけられるかどうかを判定するよ。これに成功するとそこからさらに情報を得ることができるよ。

## 知識

EDU×5 で判定するよ。「それ知ってる！」となるか判定するよ。結構広範囲に使えるよ。

## 幸運

POW×5 で判定するよ。ラッキーなことが起こるかどうかが判定するよ。これに成功すると、ほしいものが手に入ったり、不幸な出来事を回避できたりするよ。

## 技能値

ダイスロールの成功値を表すよ。技能にはそれぞれ初期値が設定されていて、キャラシを作るときにそのキャラの得意な技能に技能値を振り分けることでダイスロールの判定の成功率をあげることができるよ。簡単に言うとキャラクターの職業や得意な技能の初期値に好きな値を足し算して 100 面ダイスで技能値以下の値を出しやすくすることをいうよ。

ただし、いくらでも技能値が振れるというわけではない。技能には職業技能と趣味技能があって、職業技能は EDU×20、趣味技能には INT×10 の値が振れるよ。

例えば、初期値 25 の目星に技能値を振りたいと思ったら、どちらの技能にするかを決めてそこから 20 目星に振ったとすると、25 以下で成功だった目星が 40 以下で成功とすることができるよ。

## その5 クトゥルフ神話TRPGの楽しいところ

クトゥルフ神話TRPGでは、普通のRPGではできない自由度の高いゲームをすることができるよ。シナリオという筋書きはあっても行動を選択するのはPL自身だからKPが許せば基本何をやってもいいよ。これは身内だからできることだけど、制作（イルカグッズ）を使って自分の袖を引きちぎってイルカソードを作ったりしたこともあるよ。楽しかった。

クトゥルフ神話TRPGで使う探索者はあくまでも普通の人間で魔法使いとか超能力者というわけでもなく、何よりも自分がキャラクターとして行動するからより物語に入り込めるよ。入り込みすぎて一度のセッションが数日頭から離れないことがざらにある。もちろんぶっ飛んだ探索者を作ることもできるから本当に好きなようにできる。最高。

最後に

るるぶは買えてもいっしょにやる友達を買  
えねえ！！！！

だからぜひ私とクトゥルフ神話TRPGで遊んでくれたらとてもうれしいです。長々とお付き合いいただきありがとうございました。

デッキ構築型ローグライクアクションゲーム

# One Step From Eden

HN ツボ

はじめに

今回紹介するのは、One Step From Eden というローグライク要素を取り入れたハイスピード弾幕アクションゲームです。このゲームは開発者曰く「ロックマンエグゼ」シリーズや「slay the spire」に強く影響を受けたゲームであり、4×4マスのフィールドでのアクション要素や、ローグライク要素のあるデッキ構築にそれらの特徴が表れている作品です。

## ゲームの流れ

はじめに、9人のキャラクターの中から一人を選びます。キャラクターごとに初期デッキ、アーティファクト、武器が異なり、戦い方が大きく異なります。

バトルについては、冒頭でも説明したとおりロックマンエグゼと似たシステムですが、ロックマンエグゼのように戦闘中に一時停止してチップをカスタムする時間がなく、自動でドロウされるスペルカードを時間経過で回復するマナを消費して発動し、敵を倒していくといったよりリアルタイムで進行するバトルシステムになっています。

敵の攻撃はステージを進むごとに強烈になってゆき、戦闘難易度はかなり高めに設定されています。しかし、救済処置として設定から敵の移動速度と敵から受けるダメージを最大1/2にまで調整できる「エンジェルモード」があるので、アクションゲームがそこまで得意じゃない人でも楽しめるようになっています。

戦闘終了時には、報酬としてランダムに3つ表示されたスペル

カードの中から1枚選んで入手することができます。また、戦闘終了時に手に入る経験値が一定量たまるとレベルが上がり、アーティファクトが手に入ります。アーティファクトは持っているだけで効果のあるパッシブアイテムで、スペル同様ランダムに3つ表示された中から1つ選ぶことができます。

ゲームクリアのためには合計8つのステージを攻略する必要があり、1ステージにつき7つのエリアがあります。各ステージの最初の戦闘終了後に3つのルート分岐があり、戦闘が発生するエリアのほかに、体力を少し回復できる休憩所、スペルやアーティファクトを買うことができるショップなど、戦闘が発生しないエリアもあります。ゲーム中にHPを回復する手段は限られているため、プレイ中は状況に応じたルート選択が求められます。

ステージの最後にはスタート時に選択しなかったキャラがボスとして登場し、瀕死まで追い詰めると、とどめを刺すかどうかを選択できます。倒せば通常の戦闘よりもレアな報酬が手に入り、見逃すと戦闘中や休憩時に助けてくれるようになります。

最後のステージのボスを倒せばゲームクリア、途中でHPが0になったらゲームオーバーになります。

ゲーム終了後には、ゲームの進行度に応じて経験値が入り、新しいキャラやスペル、アーティファクトが解放されます。

## 楽しいポイント

### デッキ構築

道中で手に入るスペル、アーティファクトは毎回変わってくるのでプレイするごとにデッキ構築が変わるのが魅力の一つです。

最初に選んだキャラクターとシナジーのあるスペルを取っていくのもよし、途中で手に入った強力なアーティファクトに合わせた選択をするのもよし、可能性は無限大です。最初は弱いと思ってたスペルが意外に強かったり、逆にこれ強くね？と思って取ったスペルがそうでもなかったり、挑戦するたびに新しい発見があるのがプレイしてて楽しかったです。

戦闘面についても、難易度こそ高いものの、慣れれば結構かわせるようになってくるし、デッキ構築やキャラ次第である程度のゴリ押しが効く部分もあります。何より何回も負けたボスをあの手この手といろいろ試してやっと勝てたときの達成感と高揚感には代え難いものがありました。

また、BGM がめっちゃ良いです。ボス戦ではボスごとに専用のBGM が用意されていて、バトルを盛り上げてくれます。

おわりに

今回紹介した One Step from Eden は、switch、PC、PS4 で遊ぶことができます。僕は switch 版を遊んでいるので PC 版や PS4 版に詳しくないのですが、ローカルでの協力プレイや対戦にも対応しています。価格は 2050 円と割とお求めやすい値段になっていて、パッケージ版も発売されています。値段の割にボリュームあって遊び応えもあり、過去に 1 度大型アップデートで新スペルやアーティファクトが追加されたこともあったので、今後にも期待できます。ぜひ遊んでみてください。



# 満月の夜 初心者攻略！

HN:サカナニキ

## 1. 前置き

空き時間をつぶすのにちょうどいいスマホゲーム。私は最近、「満月の夜」というアプリにハマっています。満月の夜は、一人用のカードゲームで、各章でカードを集めながら戦闘し、デッキを構築してボスを倒すというのが大まかな流れで、これまでカードゲームをやったことがない人でも簡単なルールですぐなじめるのがこのゲームの利点です。さて、前置きが長いとつまらないので早速攻略していきましょう。

## 2. ゲームシステム

まずは、このゲームの基本となる要素を確認していきます。ゲームを起動すると、「FULL MOON」と書かれた本が表示され、その下にアドベンチャーと実績の選択肢、懐中時計があります。アドベンチャーでゲームスタート、実績ではこれまで倒したモンスターのバックストーリーや解除した実績、使用できるカードが確認でき、懐中時計ではクリア報酬を使ってステータスの底上げができます。とりあえずは、アドベンチャーから始めましょう。

アドベンチャーを選択すると、どの職業で戦闘をするか選択できます。ストーリーを終えるまで変更はできませんが、そもそもストーリーは短い上に途中でリタイアもできますし、そもそも課金しないと騎士以外アンロックできません。なので、安心して女騎士を選びましょう。

女騎士を選択すると、ストーリーが始まります。ストーリーは、3つのステージから一つを選んで進めていきます。ここからはそれぞれの感覚に合わせて進んでいきましょう。

### 3. ここから攻略（女騎士）

この記事では、無課金で使える騎士について解説していきます。まずは、各ステータスについて確認・考察していきましょう。

- HP…HP がゼロになるとゲームオーバーです。このゲームではHP回復手段が多くなく、特に女騎士ではごく一部のカードとレベルアップ時のHP半分回復、道中のわずかな回復のみです。カードの効果で被ダメージを減らし、そもそもダメージを受けない環境を作りましょう。
- MP…魔法カードを使用するときに消費します。騎士では基本的に魔法カードは出ないので、一切気にしなくて構いません。ガチで使いません。
- アクション…行動カードを用いる際に消費されます。とある攻略ページでは騎士でアクションを使う優先度は低いとありますが、嘘です。ガンガン使うので、アクションを増やせるタイミングがあれば増やしておきましょう。
- スキル…このゲームには戦闘中に使用できるスキルとステージ選択画面で使用できるスキルの2種類があります。慣れるまでは封印してもいいと思います。実際、父に勧められたときはこれについて教えられず、そこそこ進めるまで存在にすら気づきませんでした。ちゃんと戦えました。

- カード…ステージを進める中で入手していくもので、このゲームの最重要要素です。女騎士では、攻撃、行動、カウンター、装備、特殊の5種類が基本的に使えます。攻撃・行動についてはオススメ戦法で取り扱います。
- 装備…戦闘中に使うことでパッシブスキルが発動するもので、カードとして入手できる他、戦闘中に行動カードの効果で手に入ることもあります。どんどん入手して使っていくとよいのですが、ごくまれに自分にもマイナス効果があるものがあるので、HPが低い時には注意しましょう。
- カウンター…カードの1種で、相手の行動に反応して効果が発動します。強いは強いのですが、騎士では種類が少なくレアなので触れません。
- 祝福…道中で手に入るもので、不要なカードを捨てたりパッシブスキルを入手できたりします。これも、オススメ戦法で取り扱います。
- 防御…戦闘中に手に入れられるもので、一定ダメージを肩代わりしてくれます。防御を積みまくればノーダメでボス撃破なんてこともできますが、貫通効果を持つ攻撃は防御を無視してHPが減るため、過信は禁物です。

#### 4. おすすめ戦法（騎士）

このゲームは最初に述べたように、戦闘を進めながらカードを集めてデッキを構成し、ボスを倒すのが目的となります。そのため、必要なカードの収集が最も重要な要素となります。下手にカードを集めすぎるとかえって戦法が乱れたり、少なすぎ

ると手詰まりになったりと、ただカードを集めるだけでも非常に奥が深いものとなっています。ここでは、騎士で進める際にオススメな戦法について紹介します。

- 電光石火でゴリ押し戦法

- ・必要カード：電光石火
- ・推奨祝福：なし

万能カード「電光石火」を用いた戦法です。電光石火はカードをプレイした際に山からカードを1枚取得しつつダメージを与えることができるので、電光石火を出し続けることでダメージを与えつつ手札を充実させることが可能です。また、必要なものが少ないので、他の戦法と併用することができます。

- 装備いっぱい戦法

- ・必要カード：装備カード、白兵戦、自慢の一品
- ・推奨祝福：罾の設置、武器の達人、船の大砲

装備品の力でひたすらに持久戦を行う戦法です。多くの装備カードや行動カードを用いる点では多少構成が難しい戦法ですが、持久戦ではトップクラスの性能を持ちます。また、祝福「船の大砲」を入手すると、装備カードで装備を増やすたびに相手に6ダメージを与えるので、火力も一気に底上げされます。装備は、「龍騎の盾」、「ゼンマイ仕掛けの馬」などがあれば耐久力を挙げられるので便利です。

- 通常攻撃＋凶戦士の斧戦法

- ・必要カード：通常攻撃カード、凶戦士の斧

・推奨祝福：戦のホルン、剣術の試練

普通であれば即処分する「通常攻撃」ですが、「凶戦士の斧」があれば話は別です。「凶戦士の斧」は「通常攻撃」をプレイ時に「通常攻撃」のコピーが一枚手札に追加されるので、ひたすら殴り続けることができます。ただし、「通常攻撃」カード自体の攻撃力は低く、入手したコピーもプレイすると消えてしまうため、大量の「凶戦士の斧」が必要となるので、構成難易度は高めです。序盤に凶戦士の斧が手に入れば狙ってみるのもよいでしょう。

## 5. 単体でも強いカード

上記の戦法は強力ですが、上に入れられなくとも強力なカードは多くあります。ここでは、そのようなカードを紹介します。

- ゼンマイ仕掛けの馬

割と入手がしやすく、ターン終了時に相手に4ダメージを与えつつ4点の防御を入手するので、攻防に優れた装備となっています。ダメージは、祝福で倉庫挙げ可能なので、終盤でもある程度は役に立ちます。

- 雷の一撃

攻撃カードの中ではそこそこ攻撃力があり、プレイしたターン中相手に与えるダメージが増加するので、ラッシュを畳みかける前に使うと効果的です。

- ため攻撃

3ダメージ+3×（相手のアクション）のダメージを与

え、相手のアクションを0にする攻撃カードです。序盤から終盤まで火力が出る上に、相手の行動カードが使えなくなるので、行動の抑制にも使えます。万能です。

- 皮膚を石化

被ダメージを減らし、少量の防御を得るカードです。ダメージが減るのは地味にありがたいです。

これら以外にも有用なカードが多くあるので、ぜひ実際にプレイしてみてください。あなたなりの戦法が見つかるはずです。

## 6. 製品情報

名称：満月の夜 (FULL MOON)

基本無料、ダウンロード後はオフラインプレイ可

課金要素あり、対象年齢7歳以上

ぜひプレイしてみてね！

# アークナイツのススメ

HN：だいふく

## ・ アークナイツとは

中国のゲーム会社「Yoster」が提供するスマホゲーム。日本版は2020年1月から提供されています。敵からの侵攻から自陣を守る「タワーディフェンス」の一種で、敵を全て倒すことがステージをクリアする条件です。侵攻する敵の種類、進路、周囲の状況を見て自身のキャラクターを配置する必要があり、ゲームへの理解力と瞬時の対応力を求められます。

## ・ 世界観

宇宙から飛来した原石(オリジニウム)によって発症する「鉱石病」と戦う医療系企業ロドスの物語です。鉱石病は原石や感染者への接触によって感染する病であり、治療することのできない不治の病です。感染者は原石の内部エネルギーによってアーツという異常な力得る一方、感染すると必ず死に、死亡すると原石の塊となり病の発症源となる特性を持ちます。このことから、多くの地域で感染者は迫害の対象とされており、ロドスは感染者を迫害から守るために活動しています。物語は、迫害に苦しみ反乱を起こした感染者集団「レユニオン」と、ロドスとの思想の衝突に焦点が置かれます。ストーリー上の敵であるレユニオンですが、彼らもまた被害者であり、絶対悪が存在しない考えさせられるストーリーです。

## ・ キャラクター

オペレータと呼ばれ、8つの役職に分けることができます。それ



ぞれの特色を理解し適切な場所に配置することが勝利への鍵です。最大12人+サポータ1人を編成できます。実際に配置できる人数はステージ毎に決まっています、状況に合わせてオペレータを撤退、配置することが重要です。

もちろん、ガチャも存在し星1～星6存在します。当然星6キャラクターは性能が高水準ですが、後述するコストが高く配置に時間がかかります。そのため、星6だけを集めればいいわけでもなく満遍なくキャラクターを育てることが重要です。また、ガチャで排出される最低レア度星3でも現状のストーリーステージ全てをクリア可能であり、戦略を練れば低レアのオペレータでゲームを進めることもできます。

こういったソーシャルゲームは女性キャラクターのみで構成されるゲームもありますが、アークナイツは男性キャラクターもたくさんいます。お爺さんから、人外まで様々なキャラクターがいるのであなたが好きなキャラクターもきっといると思います！

## ・ゲーム性

ステージはマス目で区切られていて、マス目ごとにオペレータを配置することができます。配置できる場所には種類があり、平地と高台に分けられます。平地は敵が侵攻してくるためそれをせき止め、撃破する役割を持つオペレータが必要です。高台は、直接敵は侵攻しませんが、配置できるキャラクターは敵を一方的に攻撃できたり、

敵の動きを制限できたりと特徴的です。一方、比較的脆いため注意が必要です。オペレータはスキルを持っており、役職によってその特色は変わります。

オペレータは自然回復するコストを消費して配置することができます。また、オペレータの中にはコストを増やす役割の「先鋒」が存在し、よりコストの多いオペレータを早く配置するにはこの役職が必須です。オペレータのコストは役職とレア度によって決められるため、低レア度のオペレータの場合開始直後から多くのオペレータを配置できます。

#### ・最後に

アークナイツは日本版開始から僕がずっと遊んでいるゲームで、その魅力は伝えきれません。ストーリー良し、キャラクター良し、ゲーム性良しなこのゲーム。もっといろんな人にやって欲しいゲームです。ただ、ガチャはあんまり優しくないよw

ファイアーエムブレム風花雪月

ヒューベルト＝フォン＝ベストラ  
育成論

監修：べに

## 【はじめに】

皆さんご入学・ご進級おめでとうございます。

皆様方のこの春からの生活が実りあるものであることを願っております。

さて、今回は(も)ファイアーエムブレム風花雪月(以下 FE、FE 風花雪月などと称する)について記事を書かせていただきます。

「ファイアーエムブレム風花雪月とは何ぞや?」という方に攻略本からざっくり引用すると、

遙か太古より在りし地、フォドラ。

天上より女神の見守るといわれるその大地は、三つの勢力によって統治されていた。

(中略)

国ごとに分かれた三つの学級が存在する、まるでフォドラの縮図であるかのようなこの学び舎で、一つの学級を選び、担任することとなる主人公。

生徒たちを導き、ともに戦いながら向かうその先に待ち受ける未来とは\_\_\_\_\_?

ファイアーエムブレム風花雪月 パーフェクトガイドより

……という世界観の、育成とそれに伴う戦闘を主軸に置いたシミュレーション RPG です。

教え導く生徒はみな可愛らしく個性的で、主人公である先生を信頼し、時には笑い、時には涙することで絆を深めていきます。

そんな生徒の中には例外もあり、今回紹介するヒューベルト＝フォン＝ベストラもある意味例外の“全くかわいくないクソムカつく野郎”の一人と言っても過言ではないでしょうか。

ただ長く付き合っていくと見えなかったところも見え、可愛らしく思えてくるのが先生という役の定めだったりします。

この記事では、ヒューベルトという男について少し述べた後、いくつかのプランを提示し、彼をどのように育成できるか、案を提示できればと思います。いずれも机上の空論に過ぎませんが、既プレイ勢でマンネリ化を脱したい人(主に自分)の道しるべになればと思います。

未プレイ勢にもかろうじて読めるような構成にしているつもりではありますが、未プレイ勢にとっては全くもって面白くない内容になってしまうので、早急に購入し既プレイ勢になってくださいね。待っています。

また、この記事は論ずる内容の都合上、ファイアーエムブレム風花雪月のシナリオの構造や、生徒を育成するための仕様、職業などのネタバレをふんだんに含みます。

諸々の理由でこの記事に少しでも拒否反応を起こした際は、その瞬間に無理せずこの記事飛ばすことをオススメします。何事も無理せず！

## 【ヒューベルト=フォン=ベストラという男】

ヒューベルトは魔法に長け、頭の切れる陰鬱な男です。

次期皇女のエーデルガルトの従者として彼女に付き従い、常に主人公を値踏みするようにこちらを睨め付けてくる視線に不信感や不気味さを覚えたプレイヤーは多いでしょう。

また、趣味かと疑うほどに他者に嫌味を投げつけるのが上手く、たまに仲間を本心から褒めると「もしや危篤か!? 君の遺言など聞きたくは……」と動揺され、疑われるほど。

極めつけにこの男、笑い声が「くくく」なのである。こんなに予想通りなことある？

閑話休題。ともかく、このヒューベルト、育成がワンパターンになりがちなのです。

要因はふたつあり、

### ①育成にかけられる時間が短い

ヒューベルトを育成できるルートは4ルート中2ルート存在しますが、ヒューベルトはなんやかんや(まる1カ月士官学校にいない月があったりする)で、長くて15カ月分ほど、短くて10カ月分ほどしか育成にかけられません。

通常の生徒が長くておおよそ~20カ月ほどであるのに対し、短いことがわかります。

そのため、「間に合わなさそうだしとりあえず得意なやつ(魔法)をぶっこんどくか」という短絡的な発想に行きつきやすいのです。

## ②魔法職+男は進路に悩む

魔法を用いる兵種の進路はいくつかあるのですが、魔法のスペシャリストと称しても遜色ない「グレモリィ」という魔法職の最上級職は**女性限定**であるため、魔法を扱う男性の進路はすこし迷ってしまいがち。

この二つの理由で、ヒューベルトの育成方針は主に

- ・ダークナイト
- ・ダークビショップ

によく絞られるのですが、それらは本当に最善の選択なのでしょうか。

さて、今までヒューベルトについてさんざんこき下ろしてきましたが、【はじめに】で述べたように、どのような生徒にもかわいい点があるのです。もちろんヒューベルトにも。

生徒の情報が一覧で見られる「名簿」曰くヒューベルトは高い所が苦手なのだとか。

かわいい。

さらに匿名で相談できる投書には「高い所は苦手であるが、高い空を飛ぶペガサスなどには憧れる(叶わないだろうけど)」という旨の投書を運が良ければ発見することができる。もちろん、この投書の主はヒューベルト。

かわいい。

「くくく」と陰鬱に笑い、常に鋭い眼光でこちらを値踏みする生徒らしくない生徒が、高所恐怖症ながらも空に憧れている姿を見たならば、先生としてやることは決まったも同然でしょう。

## \_\_\_\_\_よし、ヒューベルトを空に飛ばしてやろう

ということでこの記事、「ヒューベルト育成論」改め「ヒューベルト空の旅」では、どのようにすればヒューベルトが有効的に空を飛べるかというところに焦点を置いて述べていこうと思います。

### 【ヒューベルト=フォン=ベストラという兵】

ヒューベルトという男について感情的に語ってしまったため、冷静になってヒューベルトという一人の兵について少し掘り下げていきましょう。

読んでいるかわからない未プレイ勢にFEの仕様をさっくり説明すると、FEではレベルアップ時、それぞれのパラメータが確率で上昇します。これらを総じて成長率と呼びます。

この成長率がキャラ毎にパーセンテージが違い、さらに就く兵種(ジョブ)による補正がつくため、生徒に個性が付く……という感じ です。

以下はヒューベルトの成長率を表した表です。

単位：%	HP	力	魔力	技	速さ	幸運	守備	魔防	魅力
ヒューベルト	35	30	55	45	45	35	25	40	35

**魔力**の値が**55%**と高く、また魔法職に必須な**魔防 40%**の他、**技**と**速さ**に至っては**45%**と、魔法職にはなかなか値が出ています。それもそのはず、ヒューベルトは魔法以外にも弓の適正も併



せ持っており、それに伴って技が高いと考えられます。速さは……  
なんでだろう。暗殺とかしそうだから？

さて、次は主にヒューベルトにあてがわれがちな職、「ダークナイト」と「ダークビショップ」の補正を見てみましょう。

単位：%	HP	力	魔力	技	速さ	幸運	守備	魔防	魅力
ダークナイト	10	5	10	0	-5	0	5	10	5
ダークビショップ	10	0	10	0	0	0	-5	5	0

ダークナイトは、総合値は高いものの、ヒューベルトの「無駄に早い」という強みにマイナスがかかっています。

ダークビショップは最上級職ではないため、全体的な補正の値が低く、移動も遅いわ使いどころもないわで、魔法が出る物置同然になることでしょう。

しかしながら、ヒューベルトはこれらの職に就いたとしても、圧倒的な魔力で敵兵をねじ伏せてくれます。

つまり、「とりあえず魔法やらしときゃええやろ」はあながち間違いではないということなのですが、此度の目標は「いかにヒューベルトをより有効的に飛ばせるか」なので、これからドラゴンに乗ったヒューベルトをいかに戦場で跋扈させるか考えていきます。

### 【ドラゴンマスターヒューベルト】

男性がなることのできる職業と女性のなることのできる職業には少々の差異があり、それは飛行職も例外ではありません。FEの世界観にはドラゴンとペガサスという飛行する生物がおり、飛行職になるにはどちらかに乗ることになるのです……が、男性であるヒューベルトはペガサスに乗ることはできません。

となると、ヒューベルトがなれる職は「ドラゴンナイト」またはその上位職である「ドラゴンマスター」のどちらかになります。これらの成長率の補正は以下のようになっています。

単位：%	HP	力	魔力	技	速さ	幸運	守備	魔防	魅力
ドラゴンナイト	30	10	-5	0	0	0	5	-5	5
ドラゴンマスター	30	15	-5	0	10	0	5	0	0

言うの忘れてましたが普通は魔法に長けた人間はドラゴンに乗らないので当然のように魔力に-5をされています。

これはヒューベルトを空に飛ばすという崇高な目的の下甘んじて受け入れることとして、ヒューベルトがドラゴンに乗るうえで他と差別化するためには、「**魔防が高い**」ということを**前面に押し出す必要**があります。

これは「ドラゴンナイト」の魔防が-5されていることから、ドラゴンは魔法に弱いという傾向があるため、そこを克服したドラゴン使いに育て上げることで、他と差別化を図れるのです。

また【ヒューベルト=フォン=ベストラという兵】にて述べたように、ヒューベルトは魔法職にしては速さと技に優れており、これ

にブーストをかける存在となれるのは「ドラゴンマスター」のみとなります。

しかし、ドラゴンマスターという職は飛行職、かつ、斧や槍で物理攻撃を仕掛けるタイプの職であるため、仕様上ヒューベルトお得意の魔法を空中でぶっ放すことはできません。成長率を鑑みるに、ヒューベルトの力はドラゴンマスターの圧倒的な補正を以てしても45%止まりなので、「微妙な力のヘナチョコクソドラゴンができればじゃねえか!」と思う人もいるかもしれません。

そのため、察しのいい方にはもしかすると最初からわかりきっていたのかもしれませんが、他のドラゴンとさらなる差別化を図るため「魔法武器」と呼ばれる武器を使用します。

魔法武器とは読んで字のごとく魔力で攻撃する武器の事を指し、これであればドラゴンに乗っていようと問答無用で魔法をぶっ放すことを可能としています。

つまり、ドラゴンマスターヒューベルトは元来魔法が苦手なドラゴンの短所を克服し、あろうことか他のドラゴンを難なく駆逐する能力を備えた驚異的な存在たり得るのです。

このヒューベルトを育成するためには、何周かの周回プレイが必須となってきます。

自分が面白いヒューベルトを作りたい一心でやっているのだから、机上の空論に過ぎません。許して……

大まかな工程としては

### ①1 周目：あらかじめ理学・斧・槍・飛行を育てておく。

特に斧と飛行は苦手技能であるため、名声値を使用して理学を上げ切り、魔法職として使用しながら斧と飛行を念入りに指導してやるとよいかもしれません。また、斧の魔法武器であるボルトアックスの使用もさせるとより効果的でしょう。

### ②2 周目：魔法職として重用→急にドラゴンに乗せる

まだ実践段階には至っていないため、①と②が複合できるかわからないのですが、ドラゴンに乗せるまではギリギリ魔法職を経験させ、魔力・魔防を高い値まで育て上げることが重要です。

これら 2 工程によってアホつよドラゴンヒューベルトができるのではないのでしょうか。

スキルは

「鬼神の一撃」：火力アップ

「警戒姿勢」：回避アップ

「魔防の応援」：前線の魔防が低い仲間のサポート

「指揮 Lv.○」：個人スキル(計略の威力アップ)のブースト

「蛇毒」：いやがらせ

などを装備させ、また、騎士団は飛行する騎士団の中でも屈指の火力を持つ不死隊がいいのではないのでしょうか。

### 【まとめ】

魔法武器を装備したドラゴンマスターヒューベルトであれば、おそらく前線の魔法職として活躍できるのではないのでしょうか。

ただ、この布陣では守備が少々弱いため回避に振ることなるべく避けてもらえるようにしていますが、どうしても気になる人は温室のお世話になるとよいでしょう。

この記事をきっかけにヒューベルトの理解や、FE 風花雪月に対する興味が深まってくれれば幸いです。それでは。

### 【補遺：トリックスターヒューベルト】

「ヒューベルト育成論」とでかでかとしている割にはまともなプランを立案できていないじゃないか！ というお声がかかるとこちらも困るのでもう一つ、DLC 購入者向けに開放される「トリックスター」という職について、ヒューベルトとの相性をさらっと述べていきたいと思います。

再三表示しますが、以下はヒューベルトの各パラメータの成長率、さらにトリックスターの成長補正を並べ、それらの合計をそれぞれ表したものです。

	HP	力	魔力	技	速さ	幸運	守備	魔防	魅力
ヒューベルト	35	30	55	45	45	35	25	40	35
トリックスター	20	0	0	15	20	10	0	5	0
合計	55	30	55	60	65	45	25	45	35

魔力の補正はありませんが、その他の補正がかなり理想的な感じがしませんか？

さらにトリックスターは、制限はあるものの、数種類の魔法を使用することができます。

また、アサシンという職の特色上、移動距離が長く、足が速いため、前線から意味わからんほど遠い場所からせっせか追い付こうとするヒューベルトを見なくてもいいのです。

蝶のように舞い、蜂のように刺すヒューベルトを見れる、理想的な構成とも言うていいでしょう。

ただ一点だけ問題があるとすれば、服が壊滅的にダサいことでしょうか。

うーん、却下！！

終

#### 【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
- ・ファイアーエムブレム 攻略 Wiki |hyperWiki (ここ見やすいのですごくオススメ)

<https://hyperwiki.jp/feth/>

CoC で人生が変わった私  
がただただ【Call of  
Cthulfu(CoC)】を布教す  
るだけの3, 0 0 0字。

HN：ぼんじん

## はじめに

これを読んでいる読者諸君、CoCを御存知か。CoCとはTRPGの一種。アメリカの作家ハワード・フィリップス・ラヴクラフトが描き出したクトゥルフ神話の世界観を元にして作られたゲームであり、プレイヤーは普通に日々を過ごす『探索者』を操作キャラクターとして用意し、その探索者をRP（ロールプレイ。演じること）しつつ、科学では説明が出来ない宇宙的恐怖であったり怪奇譚に身を投じるというものである。

これが実に良質な沼。CoCの沼は実に深くどっぷりつかるともう抜け出せない。現にこの原稿を書いている私も沼にどっぷし浸かっており、なんかもうCoCだけして暮らしてえなあ〜〜〜学校生活とか労働とかでCoCの時間削減されんの嫌だな〜〜〜〜と思っているし、その未来を実現するために画策している。人生がCoCを中心にごろんごろん回っている。CoCはええぞ。

まあ、いいぞと言われても何がええねんとなるのでおすすめポイントの紹介をしよう。



## ①シナリオの系統は多種多様！あなた好みのシナリオが必ず見つかる

CoC は人気の TRPG であり、そのため様々な人がシナリオを書いている。HO (ハンドアウト。プレイヤーに与えられる事前情報) によって探索者が原始人であったり、未来人であったり、なんなら人間じゃないシナリオもある。ほのぼのと美味しいホットミルクを飲むだけのシナリオもあれば、異常犯罪の原因究明のために町中を駆け回るシナリオもある。扇風機で家が発進することもあれば、空から窓にドラゴンが突っ込んでくるシナリオもある一方で二人で世界が終わるさまを眺めたり、はたまた二人で世界を終わらせないために手を取り合い駆けるシナリオもある。技能を成功させ続ければエスカレーター式にクリアできるシナリオもあれば、NPC と対話し条件を満たさなければいけないシナリオもある。

本当にさまざまなシナリオがひしめいているので、自分の『好き』に刺さるシナリオが必ずある。その『好き』を見つければこっちのもの。あとは芋づる式にずるずると似た系統のシナリオが出てくるし、なんなら自分自身がシナリオを書くという手もある。シナリオを書けば自給自足できるし何より自分のハマっている沼に他人を沈めることが出来る。そこまですればもう沼に全身浸かっているという寸法だ。ようこそワンダーランドへ。誰かを自分の好きなシナリオの沼に沈めるとお返しと言わんばかりに沈め返されることもある。CoC は底なし沼なので是非沈めあっていただきたい。

## ②友達との予定が合わない日でも大丈夫！一人から十三人まで遊べる多様性

TRPG をやるうえでよく聞く台詞がある。曰く、「友達と同梱されていないんですか？」だ。悲しいことにさしもの CoC といえど友達は同梱されていない。ただし、CoC にはあなた一人さえいればできるシナリオもある。

『KP レスシナリオ』といい、PL がシナリオを読みながらセッションを進めるものだ。本来は PL(プレイヤー)と KP(キーパー、他のゲームにおける GM)の二役が必要なのだが、KP レスシナリオでは文字通り KP がいない。そのため、周りの友人みんな都合が合わないが震えるほどセッションがしたい日にやると大変健康にいい。自分がやりたいだけキャラとして喋り、悩み、発狂して遊ぶというもなかなか面白いものである。KP レスのいいところは真の意味で孤独であるため、ひたひたと迫りくる恐怖に探索者の袖をつかみながら耐えて立ち向かわなければならぬところである。あの緊張感はなかなか良い。日常ではまず味わえない類の恐怖である。

KP と PL 一人ずつの『タイマン』もいい。お互いがお互いに全力でぶつかり合う一騎打ち状態なので是非「こいつとサシで殴り合いてえぜ俺は…！」という人を捕まえてタイマンシナリオをやっていたきたい。タイマンシナリオでしか摂取できない栄養素がある。ちなみに私は推定プレイ時間3時間のタイマンシナリオを11時間かけてやったことがある。殴り

合いが白熱しすぎた結果であるが、とてつもない充足感を得ることが出来た。時として、全く想定していない方向に話が転がり推定プレイ時間が2倍3倍になることはままあるので是非時間に余裕をもってやっていただきたい。そのほうが絶対楽しいからね。

CoC のプレイ人数はかなり自由度が高い。私を知る限りでは、KP1人+PL12人の計13人で遊ぶシナリオが最高記録である。もっとたくさん的人数であそぶシナリオがあるのかもしれないがこれ以上は人数を集めるのも日程をすり合わせるのも困難だろう。ここまでの人数で遊ぶことはなかなかないが、それでも世界には様々な人数の CoC シナリオが転がっているため、この日には何人集まったからこのシナリオをやろうかというように臨機応変に対応できるのである。是非色んな人と色んな組み合わせでセッションをしてほしい。CoC の世界は実に広大である。

### ③推しをぶつけろ！セッションとはすなわち推しの

## 博覧会

PL はゲームを遊ぶにあたり、探索者というキャラクターをダイス(サイコロ)で能力値を決め、その能力値やシナリオの推奨技能に応じ職業や趣味を決めて作成することになる。しかし、どういった経緯でその職業に就いたのか、どういう理由でその趣味を始めたのかなどは、シナリオの秘匿HO(各 PL に渡される事前情報のうち秘密にしなければならないもの)な

どがない限り自由に決めていいものである。ちなみに、これをキャラ背景と呼ぶ。CoC では PL がその探索者を演じながら進めていくため、できるだけ細かくキャラ背景を書いた方がやりやすいという人も居るし、いや書かなくてもなんか出てくるという人もいる。私はこのキャラ背景を最長50000字書いた。卒業論文を書いているんじゃないと言われたが、それだけ書いてもまだ足りなかったと思うのでなかなかのものである。つまり、探索者の人生を自由に書けるのだ。それはつまり自分の手で推しを作り出せるということに他ならない。自分が「うえへへ…こいつ好き…」というキャラ背景を練りに練って、多人数シナリオに行くと色々な人の「うえへへ…こいつ好き…」が一堂に会し、推しの博覧会を目にすることが出来る。推しを演じるのは自分だが、そこは愛で何とかしてほしい。愛と勇気だけが友達のパンも子供たちのヒーローになれるのだ。あなたもきっと推しへの愛があれば推しになれる。

RP をしていくうえで「推しがこれを知らねえのは解釈違いだ！だがしかし、私自身これを知らない！勉強しよう！」ということがままあるので、知識量は増えていき勉強が楽しくなることもあるのかもしれない。それを考えると学生に向いているゲームではないだろうか。

## 終わりに

ここまで長々と書いたが結局言いたいのは「CoC すげえ面白いからやってくれ」である。ゲーム研究会でも CoC で遊ぶ光景は見かけるし、ネット上にも CoC プレイヤーがひしめき合っている。気になる募集を見かけたら、まずはやってみてはいかがだろう。自分とは全く違う立場の人間になり切り冒険をするという体験はなかなか他では味わえないものであり、得難いものである。是非あなたが好きなスタイルで、あなたが好きな人と沢山遊んでほしい。それでは、良い卓を！

ぼんじん



TRPGをしている人たちのイラスト。

ホムラ派かヒカリ派と問われ

れば断然ニア派

～ゼノブレイド2の紹介～

HN 8makitamago

## はじめに

ゼノブレイド2の魅力は重厚なストーリーや四年前のゲームとは思えないほどの美しいグラフィック、魅力的で個性的なキャラクター達、奥深い戦闘システムなど多岐にわたります。しかし私は、ゼノブレ2の魅力のすべてを語れるほど、このゲームをやりこんでいるとは言えません。ゆえに本文では、私の推しである「ニア」という少女について、乏しい語彙ではありますが語らせていただきます。

※本文はゼノブレイド2の多少のネタバレを含みます。嫌だという方は読み飛ばしていただけると幸いです。

## ストーリー編

ニアが主人公レックスと出会ったのは物語の最序盤であり、なんとメインヒロインのホムラよりも先に登場するのである。これはもうニアが真のメインヒロインと言っても過言。



ニアは当初、レックスのことを「本当に子供なんだから、世間知らずはめんどくさい」とばかにするのですが、その直後にレック



スの嘘に引っ掛かり、自身も世間知らずであることをさらしてしまいます。かわいいですね。

トリゴという街に着いたとき、ニアは自身の手配書が張られていることに気が付きます。その手配書がこれ↓



そしてこれがその時の反応↓



手配書のあまりのひどさにブチギレ、手配書をビリビリに引き裂いてしまいました。かわいいですね。

## 戦闘編

このゲームの戦闘では、操作しているキャラクターが倒れたとき、仲間が助け起こしてくれます。その時、仲間が声をかけてくれます。

そしてニアがレックスを助け起こすときのセリフがこちら

## 「ほら立ちな、男の子だろ」

字面だけ見ると冷たい感じがしますが、実際のボイスは、手のかかる弟の面倒を見る姉のような雰囲気です。母性のようなものを感じます。普段の勝気なニアとのギャップによる破壊力が凄まじいです。

## おわりに

この駄文を最後まで読んでくださったそのあなた、ニアの可愛さが少しでも伝わったでしょうか。私の稚拙な文章かつこの分量では、ニアの魅力の百分の一も伝えることができなかつたと思いますが、これを読んで少しでもゼノブレイド2に興味を持てただけのなら、私にとって至上の喜びとなります。ぜひゼノブレイド2を実際にプレイして、ニアの可愛さをその身で体感してください。

## 追記

実は、「こんな絶対惚れてまうやろおお！！！！」というイベントが、メインストーリー第7話にあります。本当はこのイベントも紹介したかったのですが、さすがにネタバレが過ぎるということで自重させていただきました。このイベントは自分の目で確かめてみてください。

## 終わりに

編集部です。『これがゲーム研究会 2021』、いかがだったでしょうか。楽しく読んでいただけたなら幸いです。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。

- |            |              |
|------------|--------------|
| ・エリザベス     | ・8makitamago |
| ・コーヒー      | ・ばんぱく        |
| ・サカナニキ     | ・プニキ         |
| ・シナモン焼きりんご | ・フユ茶         |
| ・しろこめ      | ・ぼんじん        |
| ・だいふく      | ・安綱          |
| ・ツボ        | ・ユキサ         |
| ・Nina      |              |

愛媛大学ゲーム研究会編集長 べに  
表紙・裏表紙担当者 べに



愛媛大学 ケーシング研究会