

## 目次

- 02. 会長挨拶
- 04. ゲーム研年間行事
- 08. 飲み会について
- 09. 会誌の作り方
- 16. maimai をおすすめる記事
- 20. WC S ルールについて (ポケモンサンムーン) りゅーせー
- 24. 東方永夜抄~Final stage A クリアの手引き~ トリカル
- 28. ウル4 のすゝめ めぐ
- 32. 東方紅舞闘 V れみうら
- 36. シャドウバース~新弾鳳凰ドラゴン考察~ メイド
- 46. 今から始めるモンスターストライク むれたかんぱち
- 52. 先入観の利用 ポケモンサン・ムーン yuno  
~エーフィ編~
- 62. TRPG をはじめよう! crystal  
弱者

## <会長挨拶>

新入生の皆さん、入学おめでとうございます。

私たちゲーム研究会会員（以下研民）は、ゲームやアニメについて語り合ったり、普通に楽しんだり、やり込みをみせたりしています。またジャンルで言うと格ゲー、音ゲー、パズルゲーなどのTVゲームはもちろん、TCGやTRPG、ボードゲームなどのアナログゲームもよくプレイされています。研民にプレイヤーが少ないゲームでも先輩同級生問わず誘えば、一緒にやってくれる仲間を増やすチャンスにもなるので積極的な参加をお待ちしています。

詳しい活動内容については本誌を読んでもらえれば少しは伝わるのではないかと思います。もちろんそれだけではわからないこともあると思います。何か疑問に思うことがあれば是非研民に話しかけてみたり、ホームページの掲示板などから質問してみてください。

掲示板やチラシなど、ここに来てくださった理由は様々だとは思いますがどうぞゆっくりしてってください。大学生活の中で、ゲーム研究会でゲームをしたいと思ってくれる人が一人でも増えてもらえ

たら幸いです。

また、基本的に毎週月曜日と金曜日に学生会館（食堂のある建物）で17時から活動を行っているので興味を持たれた方は、普段の活動（例会）にも足を運んでみてください、研民一同いつでも見学をお待ちしています。

愛媛大学ゲーム研究会  
crystal

# 年間行事

むれたかんぱち

## 5月

大学生活開始から1ヶ月が経ち、新しい生活に慣れてきた頃だと思えます。ここでは改めて自己紹介を行う飲み会があります。趣味の合いそうな同回生や先輩といろいろ話をしてみましょう。

また、ゲーム研究会はいつでも研民募集中なので、入りたいと思った方は例会に来ていただけると嬉しいです。例会の日程はゲーム研究会のホームページで確認できます。

## 6月

講義によっては中間試験の時期です。特に行事はありませんが、通常通り例会は行っています。

## 7月

期末試験の時期です。試験勉強のために例会に来ない人もいれば気分転換などをしに来る人もいます。

## 8月、9月

夏休みが始まりますが、例会自体はやっています。帰省する人や旅行する人も多いため、来てみたら誰もいなかったでござる(´ω´)

ということも珍しくありません。

## 10月

後期が始まります。11月の学生祭に合わせて、準備のための会議などがあります。この会議

## 11月

学生祭があります。他のサークルと同様に毎年、ゲー研も出店しています。一昨年はくじ引きを、去年は射的をしました。

また、例会のように空き教室を取って、室内でゲーム展示や大会も行っています。出典の他にやりたいことがあれば、会議でどんどん発言してください。

## 12月

役職引継ぎがあります。役職は会長、副会長、渉内(部屋取りと鍵開け)、編集、幹事があります。

基本的に渉内と幹事は1回生から、その他は2回生から選ばれます。

また、1回生の皆で描いた絵を集めてカレンダーを作ります。絵が苦手な人でもサークルBOXにある過去のカレンダーを参考に描いてみてください。

## 1月

特に行事はありません。例会は通常通りあります。

## 2月、3月

春休みに入り、夏休みと同様に帰省や旅行に行く人がいます。

追いコン(追い出しコンパ:4回生を送り出す会のこと)や花見や新歓についての会議とかあります。

また、編集はこの時期からこれゲー(この本)の準備をしているため、記事や自己紹介シートを作成、編集しています。

# 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！  
幹事から、飲み会について説明させていただきます。

飲み会は月に1回行う予定です。  
忘年会、新年会、追いコンもこれに含まれます。  
飲み会の連絡は、グループLINEやサークルの掲示板でお知らせします。

飲酒の強要、無茶ぶり、イッキコール等は勿論ありませんのでご安心下さい。もし泥酔した場合でも、必ず誰かが対応しますが、飲み過ぎないように心掛けてもらえると助かります。

近いうちに、花見と新歓を行う予定ですので、奮ってご参加ください。皆さんが来てくれるのを楽しみにしています！

以上、飲み会についての連絡でした

幹事：さくら

# 会誌の作り方

紅

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。  
編集長の紅です。

それでは、ゲーム研究会でたびたび発行される会誌の作成方法について書いていこうと思います。新入生にはあまり関係ない話かな？と思うかもしれませんが、会誌は研究会の存続という大変重要なものなので、是非、目を通していただければと思います。

### 会誌の種類

#### ●これがゲーム研

通称これゲー。4月に発行される新入生向けの新歓本。この冊子

#### ●学祭本

11月に発行される学園祭の来場者の方に配布する本。(現在は展示のみで配布していません。理由は後述の※参照)

#### ●GIG

研民の研民による研民のための会誌。2月に1回を目安に発行。

## 会誌の書き方

会誌は、研民たちがそれぞれ書いた原稿によって成り立ちます。よって新入生の方も参加していただくこととなります。原稿の募集・締め切りは掲示板に書き込まれることが多いので、その都度確認するようにしてください。

また、書く際に次のようなルールがあるので注意してください。

- ・ワープロ (Word 等) 書きであること
- ・原稿のサイズは A5
- ・18 禁な内容、常識的に考えてダメなものは禁止
- ・原稿は偶数枚
- ・イラストを描いて挿入しても可。ただしモノクロかつ濃く。
- ・原稿の 1 ページ目には表紙をつけ、タイトル・ハンドルネームを書くこと
- ・これゲー、学祭本は原則ゲームに関する内容。GIG は何でも
- ・基本的に 3 回生以下は毎回提出

以上のことを守った上で、提出期限までに原稿をゲ

ーム研究会のアドレスに送ってください。

また、掲示板の情報だけではどういう風な内容を記事に書けばいいのか、詳細にはわからないと思います。過去の会誌はサークルBOXに保管されているので先輩に開けてもらって確認するのがいいと思います。様々なゲームの原稿があり、掘り出し物も見つかるかも。

どうしても気になるなら、編集の人や仲のいい人たちに見て貰ってアドバイスを貰うのもアリです。

### 会誌のまとめ方

研民が書いた会誌は編集がまとめ、冊子になります。1回生は学祭の後に役職が決定され、副編集という役職に就くと編集の指揮によりこのお仕事をお手伝いしてもらうことになります。

また、役職に就いていなくても、製本作業をお手伝いしてもらうことになります。

編集の仕事に関しては、役職交代の時に説明されると思うので、ここでは割愛させていただきます。代わりに、研民の皆さんに手伝っていただく製本作業について説明します。

## 製本作業

印刷が終わった会誌の製本は、基本的に例会にて行います。ページ番号が連続する方が向かい合わせになるように谷折りにします。折り終えたら、ページ順にまとめていきます。研民も真面目に作業はしていますが、各々普段通り会話しているという和やかな空間です。そのため、研民たちも仕事している感はありません。

まとまったら巨大なホッチキスで1冊にしていきます。ホッチキスの芯の長さには種類があるため、注意してください。これゲーと学祭本では、ホッチキスの芯を隠すため製本テープを貼って完成です。

## その他

12月頃に1回生にカレンダーを作成してもらいます。これは1回生で主体になってやってもらうので編集としての仕事はないのですが、サポートを少しすると良いと思います。

原稿を集めるにあたって締め切りが近づいても、なかなか集まらない時がありますがよくあることです。気長に待ってみましょう。また、編集の利点として、自分の記事は印刷作業ギリギリでも他の人に

迷惑がかからないため、余裕をもって原稿を書くことが可能です。

また、新歓の時期は少し忙しく、自己紹介シート（研民にそれぞれ手渡し）の配布、回収や入学式の際に配布するビラの用意等を行います。

### ※更にその他

以降は現在、編集がおかれている状況を説明したものです。記事の提出の要領等とはあまり関係ありませんが、編集側としては知っておいてもらうと楽です。

去年の中ごろまでは本学内の「輪転機」と呼ばれる大型コピー機を利用することができ、研民全員に行き渡る程の部数(30~50 ぐらい?)を発行していました。しかし今年からはそれが利用できないため、多くの部数を発行することができません(編集とコピー機があまりにも疲労する)。そのため、現在は集めた記事を電子版として、ゲー研のHPに記載し、自由にアクセスできるようにしています。本自体は3~5冊程をBOX内に保管するようにしています。

まとめると、コピーが大変なので本としては3冊程しか発行していません。発行したものはBOX内に

保管してあります。  
みんなちゃんと記事書いてね！

## maimai をおすすめする記事

HN : りゅーせー

## 1、はじめに

ここでは maimai について書かせていただきます。しかし、「この曲ではここをこうすれば SSS 取れるよ」というような内容は書きません。私もそれは分からないし、寧ろ教えてほしい方だからです。この記事では「maimai のこういうところがとても良い」ということをほぼほぼ主観でゆるゆると書いてゆきます。初心者ややったことない人向けです。

## 2、maimai は良いという話

まず、maimai についてと遊び方を簡単に説明をば。

maimai は SEGA の音ゲーです。Aime を使って遊ぶことが出来ます。「ゲームセンターなのに洗濯機がある!？」と思ったら大抵の場合は maimai です。とにかく見た目がドラム式洗濯機に似ています。ドラム式洗濯機の開閉部分のような所が画面になっていて、中央から淵に向かって飛ぶノーツがラインに重なった時に画面をタップする、またはそのすぐそばにあるボタンを押す、というのが基本的な遊び方です。ノーツは、ホールド、スライド、タップの 3 種類。ノーツの色が赤と黄色の縞々のものはブレイクノーツで配点が高いノーツです。落としてはなりません。(自戒)

maimai に少し慣れてきたから難易度を上げたいなぁと思ったら、ノーツスピードも一緒に上げることをお勧めします。ノーツスピードは楽曲選択中や難易度選択画面で変更することが可能です。赤譜面までは、簡単設定で推奨スピードがあったはずなので、それに合わせて上げていくと良いと思います。

次に本題、**maimai** のここが良いという点をいくつか書かせていただこうと思います。

私が 1 番推している点は、曲がかなり充実している点です。東方や POPS・アニメもすごいですが、特にボーカロイドカテゴリーの曲。千本桜やロミオとシンデレラ等の有名どころは勿論のこと、赤心性：カマトト荒療治やイノコリ先生等の「それも入ってるの！？」というような曲まであるので曲選択時は心が躍ります。

もう 1 点は、ボタンを押すか画面をタップするか、自分で好きな方を選べる点。私は画面派なのですが、曲の途中で気まぐれにボタンを押すこともあります。どっちを叩いても良いからこそ出来ることですし、何気に楽しいです。

最後はもう本当に「そんな気がしている」というだけの話なのですが、**maimai** をやり始めてから猫背と肩

凝りが若干改善された気がします。肩凝りに関しては、友人も言っていたのであながち間違っていないかもしれませんが。他の多くの音ゲーと比べて、mimaiは体、特に肩回りを沢山動かすからである、というのが私なりに考えた結果ではあります。肩が凝って凝って仕方ないという方は積極的にプレイすると良いのではないのでしょうか。

### 3、まとめ

今回、最近私がド嵌りしているから、という理由だけでmimaiについてとても良いとても良いと言い続けてきました。これで興味を持って下さった方がいらっしゃれば幸いです。愛媛大学から徒歩3分くらいの所にあるゲームセンターにもmimaiがありますし、20分くらい自転車を漕げば大きめのゲームセンターもあるので、やったことが無い方や数クレしか入れられてない方は空きコマ等でも是非やってみてください。

乱文失礼しました。

WCSルールについて  
(ポケモンサンムーン)

トリカル

## 1. 始めに

どうも、トリカルと言います。今回はポケットモンスターサン/ムーンのWCSルールについて語ろうかと思えます。とは言っても筆者自身もほとんど手をつけていないルールなのであまりあてにはならないとは思われます。ですがシングルルール以外はほとんどやらないよといった方の興味を持つきっかけにでもなれば嬉しいです。

## 2. WCSルールとは

皆さん、ポケモンのWCS2014のゲーム部門をご存知でしょうか？セジュン選手のパチリスをご存知の方も多いと思われます。あの時のルールはカロス図鑑のポケモン(禁止級伝説と幻ポケモン禁止)のダブルバトルでした。カロスダブルと呼ばれていたルールですね。ポケモンサン/ムーンでのWCSルールはそれのアローラ図鑑(禁止級伝説と幻ポケモン禁止)バージョンです。つまるところアローラダブルです。(ただしメガストーン禁止でアローラマークが必要)

### 3. WCS ルールの魅力

出場可能なポケモンが制限されているダブルなので意外なポケモンが活躍できるというところです。例えばブルルのグラスフィールドにより地震の威力が下がってしまいますが大地の力であればそのデメリットを無視出来ます。アローラマークが必要な関係上教え技(一部除く)を使えないため大地の力をガブリアスは使えないのに対してフライゴンは使えます。やったね！フライゴン！(まあ活躍できるかは別問題ですけどね。←おい 実際のところガブリアスの方が圧倒的に使用率高いですしフライゴンはフライゴンで教え技無いと追い風覚えられないのが痛いです。)

### 4. 使用されるポケモン

一般ポケモンではない枠で言うとコケコ、レヒレ、テテフ、カミツルギ、テッカグヤが特に多いです。その次にウツロイド、そしてブルルといった印象です。一般ポケモンではガブ、ウインディが特に多く、他にもワイドガードが使えて優秀な特性を持つオニシズクモやオーロラベールが使えてガブより速い必中吹雪使いのアローラキュウコン、73.6%(デ

ータはPGLのものでシーズン2を参考)がトリック  
ルームを採用していて26.0%がメンタルハーブを持  
っているミミッキュ、トリル下で晴れ噴火を放つコ  
ータス、食いしん坊フィラの実腹太鼓のカビゴン、  
耐性が優秀なアローラベトベトン、追い風も使える  
雨降らし要員のペリッパーなど多い印象です。  
(始めに言ったように試合はさほどこなしていないの  
であまりあてにはしないで下さい。一応PGLのデー  
タも参考にしての印象です。)これらのポケモンに  
は特に注意していきたいところです。

## 5. 終わりに

全然面白さが伝わる文章ではなかったと思いますが  
実際にやってみれば今まで気づかなかったポケモン  
や道具の意外な可能性を見出せるかもしれません。  
この機に普段やっていないルールに手を付けてみる  
のはどうでしょうか？

# 東方永夜抄

~Final stage A クリアの手引き~

HN : めぐ

# 1. はじめに

皆さんこんにちは、めぐです。受験生にとっては長かった受験勉強の生活も終わり、遊ぼうとしても何をすればいいのかわからない春休みだったのではないのでしょうか。さて、そんなあなたに是非勧めたいゲームがこれ、「東方」です。今回は東方永夜抄について紹介していきたいと思います。

# 2. 東方永夜抄について

「東方永夜抄 ～ Imperishable Night.」  
(とうほうえいやしょう いんぺりしゃぶる  
ないと)とは、同人サークル「上海アリス幻  
楽団」制作の弾幕 STG (シューティングゲー  
ム)「東方 Project」の第 8 作目です。そも  
も、東方って何をやるゲームなのかとい  
うと、相手が撃ってくる弾をよけながら、自  
分も弾を撃ち、相手を倒していくゲーム  
です。ゲーム内容は前作までと同様なの  
ですが、本作では人間と妖怪がコンビを  
組み、ボタン操作により双方のキャラク  
ターを上手く使い分

けながら全6ステージをクリアしていく。  
何度でもスペカを練習できる「スペルプラクティス」や、決死結界+ラストスペルと言った救済要素が充実しているのが特徴です。スペカというのは「スペルカード」の略で簡単に言うとボスが撃ってくる弾の名前のようなものです。

### 3. クリアのコツ

東方永夜抄ではクリアの状況などにより戦える最後のボスが **Final A** もしくは **Final B** に変わってきます。結局は、最初に必ず **Final A** をやらなければならないということです。さて、クリアのコツに関してなのですが、まず大前提としてゆっくり動くことですね。あとは、ボムを惜しまずに使うこと。この二つさえ頭の中に入れておけば東方のどの作品に関しても通用します。ちなみにボムは短時間無敵になれるものだと思います。最初のうちはもったいないと思って使うのを惜しんでしまいがちですが、使わずに被弾するのが数倍もったいないので遠慮せずにガンガン

使っていきましょう。今作の攻略で何が一番クリアに近づくのかというと、いかに使い魔を倒しておくかだと思います。あくまで個人の見解ですが、使い魔を先に倒しておくかおかないかで難易度はグッと変わってくると思います。どうやって使い魔を倒していくかというと自機が人間の時、つまり高速移動中の時です。先程、低速移動が大事とは言いましたが使い魔が出てきたときには使い魔を倒すことを最優先にしてみてください。すると、今まで全くかなわなかった相手がだいぶ楽になると思います。

## 4. 終わりに

いかがでしたか、少しは参考になりましたでしょうか。東方は難易度が4つあり、追加のステージもあります。他の作品も沢山あるので、とりあえず1つ手に取って楽しんでみてください。

# ウル4のすゝ め

作った人 れみうら

ウル4とは、ウルトラストリートファイターIVのことであり次作であるストVがすでに発売されて1年経とうとしている。そんな文字通りオワコンであるこのゲームをあえて紹介しようと思う。

まずこのゲーム、投げがめっちゃ強い。初心者はそもそも投げられるだけで試合が終わるであろう。具体的にどう強いかというと、全キャラ投げの発生が3フレームである。わからない人のために秒

で書くと 0, 05秒である。そして投げをぬけることができる猶予は7フレームである。無理。

続いてこのゲームオリジナルのシステムであるウルトラコンボ。これはダメージを受け続けると威力が上がっていく必殺技のことである。これをピンチの時に適当に発動し(つまりぶっぱ)、相手に当たると体力が7割減る。究極のじゃんけんといえる。

最後くらいはいい点を書こう。このゲ

ームは昔はプレイヤーが多く、ネット上に動画や講座などの過去の遺物が大量に落ちているので知識をすぐつけることができる。あと楽しい。

このゲー研には格ゲーを嗜んでいる人ちが多くいる。しかし9割はブレイブルーをしており、ストリートファイターシリーズをやっている人はほぼ0であるが、だれかウル4してほしい。

# 東方紅舞闘 V

HN：メイド

はじめに

2016/11/2 から PSstore にて発売された PS4・PSVITA のゲームである。

概要

霊夢たちがところ狭しと闘う、3D 対戦格闘アクションゲーム

自由度の高いアクション性を駆使して体力の続く限り戦い抜くゲーム。オンライン対応の対人戦はもちろん、ストーリーモード、アーケードモード、スコアアタックモードなど一人用のモードも充実している。

システム紹介

基本はおなじみの TPS 視点の 1vs1 アクションゲーム  
このゲームの特徴は、体力の続く限りどんな行動でもキャンセルできるということである。すなわち隙の大きい技はすべてキャンセルできるということである…（え？反撃できない…）

それは置いといて、ゲームシステムに入ろう

3D アクションだけあって全方向に自由に移動ができるようになっている。ジャンプやガードはボタン

式で、ジャンプは二段ジャンプまで行うことができる。ジャンプをすると自動的に相手の方に向くようになっている。また、ジャンプ中にガード操作を行うと緊急着陸を行うようになっている。

攻撃ボタンは3種類あり、敵との距離によって近距離格闘、もしくは遠距離での弾幕攻撃となる。各種攻撃にはゲージがあり攻撃するたびに減少する。完全になくなると一定時間該当の攻撃ができなくなる。なおゲージは少しずつ自動回復する。また、ガードボタンを押しながら弾幕攻撃を行うと上空に向けて発射する。これで対空にもなるわけだ。簡単対空。

自由度が高いたけあって、ダッシュも狩野となっている。しかしダッシュなどを行うとアクションゲージが減っていき、これがなくなると一定時間行動停止状態となるので永遠にダッシュをすることはできない。

もう一つゲージが存在しており、それがスペルエネルギーゲージである。これは攻撃したり、敵の攻撃を相殺すると徐々に増えていくゲージである。満タンになるとスペル攻撃が出せるようになる。

スペル攻撃はスペルゲージが満タンの時使用可能な超必殺技。全体的に威力がおかしい(強すぎ)。フルヒットすると7~10割飛ぶのではないかというもの

もあるぐらいおかしい。本当におかしい。その分注意してれば回避も難しくない。注意してれば…

おわりに

このゲームは最初の方に書いたようにすべてキャンセルが可能となっている。そのためとにかく弾幕張ってキャンセルして弾幕張って…こんな感じでずっと攻撃してるわけだが、大きなコンボもあるわけではないため体力を細かく削ることになる。こんな時に重宝されるのがスペル攻撃。そう威力のおかしいスペル攻撃。最終的にはこれになるよね（個人的な意見）。

そして、このスペル攻撃が強いのが魔理沙。これは本当に威力が…（個人的な意見）

余談が多くなったが、ぜひこのゲームに興味があればプレイしてみてください。

シャドウバース  
新弾鳳凰ドラゴン考察

むれたかんぱち

## 前書き

新入生の皆さん、入学おめでとうございます。この記事ではシャドウバースの新パック『神々の騒嵐』における鳳凰ドラゴンの考察について書いていこうと思います。

筆者のランクはAA0。

少し至らない部分もあるかもしれませんが、ご了承ください。

注:この記事を書いたのが3/20で、リーク情報などをもとに考察しているので、当時判明していないカードや、能力の間違いなどがあるかもしれません。

## 鳳凰ドラゴンとは？

ドラゴンクラスの5コストのアミュレット、  
『鳳凰の庭園』を主軸にしたデッキ。

その能力は味方、相手問わず、手札のカード  
のコストを半分にするというもの。

ドラゴンは他クラスより高コストの強力なカ  
ードが多いため、出したターンの相手の攻撃  
さえ耐えられれば、大きな圧力になります。

3弾環境では、バハムートというコスト10で  
フィールド上のすべてのフォロワー、アミュ  
レットを破壊するカードが出たため、有用性  
はありましたが、テンポウィッチの台頭が響  
き、ネタデッキという枠を抜け出すことはで  
きませんでした。

次ページに3弾環境で使っていた鳳凰ドラゴ  
ンのレシピを貼っておきます。参考までにど  
うぞ。

2 Bronze	竜の託言	×3	Q	7 Gold	ネプチューン	×1	Q
3 Silver	プリズンドラゴン	×2	Q	7 Silver	灼熱の崖	×2	Q
4 Gold	ウリエル	×2	Q	8 Legend	ルシフェル	×3	Q
4 Silver	ドラゴンウォーリア	×3	Q	8 Legend	オーディン	×3	Q
4 Bronze	竜の知恵	×3	Q	8 Bronze	インフェルノドラゴン	×3	Q
5 Silver	竜の闘気	×2	Q	9 Legend	ダークエンジェル...	×1	Q
5 Gold	鳳凰の庭園	×3	Q	10 Legend	サタン	×1	Q
6 Bronze	魔術書の解読	×2	Q	10 Legend	バハムート	×2	Q
7 Legend	サバウィエル	×2	Q	10 Gold	ジェネシスドラゴン	×2	Q

なるだけ最速で鳳凰の庭園を出すことを最優先とし、大量の回復手段、高スタットのフォロワーを並べることで、鳳凰を出すまでのロスを一気に巻きかえずコンセプトとなっています。高コストのカード以外は最小限にし、ドローカードも多く投入しており、鳳凰を出した後の隙を最小限に抑えています。

## 新弾で活躍しそうなカード

まずは4弾の目玉にもなっているこのカード

### ゼウス(ニュートラル、レジェンド)

コストは10で5/10の疾走、必殺、守護持ち  
のこのカード

ドラゴンのコスト10にはジェネシスドラゴン  
がすでにいますが、こちらはやや防御寄りの  
性能となっています。

ドラゴンにはこの手の高スタッツの守護持ち  
がないため、1,2枚は入れて損はないでしよ  
う。

### イスラフィールド(ニュートラル、レジェ ンド)

コスト9、8/8

ファンファーレで4回復、攻撃時に相手リー  
ダー、フォロワー全体に2ダメージ。

スタッツ、能力ともに攻防一体で優秀です

が、コストが9なので、鳳凰の能力でコストが5になること(鳳凰のコストカットは小数点切り上げ)と、後述するカードの方が、コスト、能力ともに優秀なので、このカードの出版はあまりないかもしれません。

## 水竜神の巫女(ドラゴン、レジェンド)

コスト5、4/5

ファンファーレでPP1増加、覚醒時に、リーダー3回復。

能力が非常に優秀で相手としてもこれをスルーできないので、実質守護と同じ能力といえます。ただ、竜の闘気と争ってしまう部分がある(竜の闘気はPP1増加、3回復に加え、2枚ドロウもある)うえ、こいつもまたコストが奇数ということもあって、多くて2枚、入れない選択肢も十分にありえます。

## 力比べ(ニュートラル、ブロンズ)

コスト3、アミュレット。

カウントダウン2でこのカードがある間、お互いのフォロワーは可能であるなら相手フォロワーを攻撃する。

基本スタッツ勝負ではこのデッキの右に出る者はいないので、鳳凰デッキではこのカードをかなり有効に扱えるといえます。

サンプルデッキにあった、ネプチューンやブリズンドラゴンを外して、枠を増やせるのも魅力。

ただし、弱点もあります。鳳凰、力比べで場に出せるカードが残り3枠しかないこと、ウリエルでの確定鳳凰サーチが出来なくなることでしょうか。後者はかなり響く弱点ですね、ハイリスクハイリターンはカードかもしれません。

あと、ラスワネクロや、ヘブンリーイーグスのあるビショップ相手には使ってはいけません。大ハマリします。

## ウロボロス(ドラゴン、レジェンド)

今回最も説明したかったカードです。

コスト 8、8/4

コストは偶数、スタッツも申し分ないですね、しかし注目すべきはその能力で、ファンファーレで敵リーダーまたはフォロワーに3点ダメージ、ラストワードで自分リーダーを3回復、そして

ウロボロスを一枚手札に加える。

これが非常に強力で、鳳凰デッキの弱点である手札の枯渇を防いでくれます。

このメリットが大きく、サンプルにあったドロカードを外して、枠も増やせます。

ついでにコストが6あればウルズを使い、増殖も出来ます。3枚入れても十分ですし、2枚は欲しいカードだといえます。

ウルズも投入するので、これに加え、フォルテも入れてやると、攻撃力も格段に上がるはず。

こいつにはかなり期待しています。

## 新弾での鳳凰はどうなる？

新弾でのカードの傾向として、アグロはそこまで強化がされておらず、高コストのカードにかなり強いカードがあることから前環境よりは戦いやすくなると予想しています。

特に環境の整っていない最初の方は意外と環境を荒せるのではないかと期待しています。

## 気を付けるべきカード

新弾で強化されたのはほかのクラスも同じ。他のクラスで気を付けるとよいカードを考察します。

ネクロ、ミントとデスタイラントのコンボ  
鳳凰を出した5ターン目に打てる上、13点ももぎ取る凶悪なコンボ。回避手段もなく、ネクロには不利が付きそうです

ビショップ、ヘブンリーイーゼス。  
ダメージを喰らわず、消滅も破壊もされない

ぼくがかんがえたさいきょうのカードと言われそうなカード。対抗手段としては、ウルズ疾走コンボで一気に勝負をつけるかアポカリプスデッキでワンチャン掴むぐらいしかない。

~~ウィッチ、次元の超越。~~

~~初手降参安定。~~

ウィッチ、魔導の巨兵。

選択されないため、オーディンの効果が通らない。バハムートやゼウスを用意できるとよい。強化がそこそならウロボロスでも処理ができると思います。

## 最後に

この記事を見ていただき、ありがとうございました。ゲー研ではほとんどの人がシャドバをしており、新弾直後でもあるので、対戦は研民の方も望んでいると思います。もし対戦したい方はぜひ対戦しましょう！鳳凰デッキ楽しいよ！

今から始める  
モンスターストライク  
(通称モンスター)

yuno

## I.はじめに

今回紹介するゲームは、スマホ・タブレット向けのゲームです。長くプレイしている方よりは、新しく始める人向けの記事になってしまいますが、良ければ御付き合いお願いいたします

## II.モンスターストライクとは？

モンスターストライクとは、自分が育成したキャラを使って、画面を引っ張ることで角度を定め、手を放すことでキャラを動かし、敵キャラを倒す引っ張りRPGゲームです。

## III.モンスターの基本は？

モンスターは基本的には自分の持ちキャラ 3 体とフレンドキャラ 1 体の 4 体で戦うこととなります。初期の方は、敵キャラを直接狙うような打ち方でも問題ありませんが、先に進むにつれてきつくなってくるため最終的には友情コンボで火力を出していくことが主となります。そのため、動かすキャラを除いた他 3 体

の内なるべく多くのキャラに当てれるようなルートを考えて打っていくことを目指すと良いと思います。

## IV.モンスターの気を付ける点

このゲームを遊ぶとしての基本として必要なことは、主に3つ存在しています

1. ☆5キャラに当たり外れがある
2. キャラの完全育成（Lv+追加で振れる能力強化のタス振り）が基本である
3. スタミナやクエスト降臨時間に縛られる

この3つを押さえておけば、ソロでは難しくてもマルチを利用することでクエストをクリア可能ではありません。

## V. ガチャのリセマラは必要？

軽く遊んでいく程度ならば必要ないと思われませんが、普通以上に遊んでいくならば良いキャラが出るまではガチャのリセマラを行うべきです。上記でも触れましたが、ある程度を超えるとキャラの友情コンボの火力がHPを減らす主な手段になるのでキャラによっ

てはゲームの難易度が変わります。今から始めるとした時のオススメキャラは以下に示します。

☆キャラ☆	☆ガチャ期間☆
ウリエル	激獣心祭（毎月中旬）
ロビンフッド	激獣心祭（毎月中旬）
パンドラ	超獣心祭（月末～月初め）
ガブリエル	超獣心祭（月末～月初め）
ルシファー	超獣心祭（月末～月初め）
アーサー	大体のガチャで排出
服部半蔵	大体のガチャで排出

## VI. モンスターのマルチプレイ

このゲームは複数人（自身を含めた最大4人）で一つのクエストをみんなでプレイするという、マルチプレイシステムが搭載されています。位置情報 or LINE（一度 LINE にコードを貼り、それをコピーして Twitter や掲示板での募集も可能）を利用して、近くの人や友達とキャラを出し合って協力プレイが可能です。もちろんこれにはメリット・デメリットが存在しており、メリットとしては、「ゲストとして入る人のスタミナの消費が無い・適正キャラ1体でも人と協力することで

クリア可能・100人目まで石が獲得できる」等があり、デメリットとしては、「一緒にやる人が増える分だけ自分の手番が減ることによる難易度上昇・PSが伸びにくい」等があります。基本的には、メリットの方が大きいように思えますが、数をプレイしている方々は良く言いますが、友達や知り合いとのプレイ以外は難易度の高いクエストの募集はあまりオススメ出来ません。特に野良マルチプレイ（掲示板などの知らない人とのマルチ）では、自分以外の打つ人のPSによってクリアが大きく左右されることとなるので、安定周回などを考えるとソロが一番だと思います。

## VII. やり込む人へ

このゲームは、ガチャキャラ以外にも、2~3時間の間降臨するキャラの中で強いキャラが多く存在します。そのキャラを使用することで、更に難しいクエストのクリアが可能ではありますし、☆5-6のキャラであるならば99体分集めることで莫大なメリットを得ることが出来ます。莫大なメリットの一部として、報酬の枠が2枠追加される・クエスト中の回復薬などのアイテム生成率の上昇などがあり、かなり楽になります。

99 体分集めたキャラで報酬枠を増やし、そのクエストのキャラを集めやすくしていくといった連鎖が起るため、モチベーションアップや楽しみが増えるかと思われます。それと、ランクを早めに上げておくとスタミナが増えることに加えて、50・70 ではお得なクエストへの入場条件が解除されるため上げておくことに問題はありません。

## VIII. 終わりに

ここまで長々と説明を行ってきましたが、簡単にまとめますと、リセマラは必要ではあるがそれを乗り越えれば、楽しく続けていけるゲームであると思います。大変だとは思いますが、ぜひ一度やってみてください。

先入観の利用  
ポケモンサン・ムーン  
～エーフィ編～

crystal

はじめに

新入生の皆さん、はじめまして。crystal という者です。最近ポケモン熱が戻ってきたので、今回は僕が愛用しているエーフィについて書いていきたいと思います。

※種族値、個体値、努力値という非公式の単語を使用します。

※HP、攻撃、防御、特攻、特防、素早さを

H、A、B、C、D、Sと表記します。

※ダメージ計算はトレーナー天国さんの  
ものを使用しています。

エーフィについて

イーブイの進化形のうちの1体で、見た目  
での人気も高いポケモン。 Cの種族値  
が130、Sの種族値が110で特殊高速アタ  
ッカー向きであるものの、技範囲の狭さから  
アタッカーとして採用されることはあまりあり  
ませんでした。しかし、隠れ特性のマジック

ミラーを得たことで、豊富な補助技を高いS  
でばらまくサポート要員として活躍できるよう  
になりました。壁構築と呼ばれるパーティー  
の始動役が代表例です。

## 個体紹介

特性:マジックミラー

性格:控え目

努力値配分:H244B28C4D196S36

実数値:171-×-84-166-140-135

技構成:サイコキネシス、トリックルーム、リフ

レクター、光の壁 持

ち物:エスパーZ

耐久目安

性格補正なし C252 振りメガゲンガーのシャ

ドーボール 84.2%

～99.4% 確定2発

エレキフィールド下性格補正なし C252振り

こだわり眼鏡カブ・コケコ 70.1%～83%

確定2発

性格補正あり A252 振り命の珠バシャーモ

の叩き落とす 85.3%～

100.5% 6.3%の乱数1発

エーフィが呼びやすいメガゲンガーと、パー

ティー的にきつかった加速バシャーモへの

対抗策として考え出した型になります。エー

フィはSが高いというイメージが強いので、ト

リックルームの始動役だとばれることはまず  
ないです。Sを最速70族+1まで削って、ト  
リックルームを使わない場合でも最低限の  
補助とエスパー弱点の処理をできるようにし  
ています。特殊方面はタイプ一致弱点でも  
割と耐えるので強気に動いていけます。火  
力にはほとんど努力値を振っていません  
が、耐久無振りのバシャーモならサイコキネ  
シスで確定1発ですし、Z技で足りない火  
力を補うこともできるので腐ることはないで  
す。

## 立ち回り方

基本的には、壁張り or トリックルーム→サイコネシス or エスパーZ の流れです。メゲンガーやメガフシギバナはエスパー弱点ですが、エスパーZ でないと倒しきれない場合があるので注意してください。ワンウェポンがエスパー技の関係上、悪タイプには何もできないので悪タイプが出されそうなら選出しない方が良いでしょう。

相性のいい味方

ローブシン

悪タイプに強く、トリックルームと相性がいいです。壁張り後に出してビルドアップを積むこともできます。地震か叩き落とすがないとギルガードに有効打がなくなるので注意。

カビゴン

バシャーモホイホイ。トリックルームと相性が良く、ゴーストの一貫を切れます。

おわりに

先入観を利用して相手のプランを崩すのも

戦術の1つです。他にもこのようなポケモン  
を何体か育成しているので、興味があれば  
本人までどうぞ。

**TRPG**をはじめよう！

**HN:**弱者

新入生のみなさん、入学おめでとうございます。

自分はネット上では弱者とかブロークンとかいうHNで活動しています。

リアルのほうでは普通にゲンとでも呼んでくれたらうれしいです。

さて、今回の記事では TRPG について紹介して行きます。

TRPG について聞いたことがある人は多分多いと思います。

ニコニコ動画などでクトゥルフ神話 TRPG が爆発的に流行ったのは数年前のこととなりますが、今でも動画などでは人気です。

ゲーム研究会に来る強者でしょうから一回は見たことがあると思います。

.....ない？ そんな人でもわかるようにこの記事では説明していきますので安心してください。

## 1. TRPG とは何か？

TRPG について一言で表すなら

「会話とルールブック、そしてダイス(サイコロ)によって冒険するゲーム」

です。

TRPG とひとまとまりにしても様々なシステムがあります。

ソードワールド 2.0、クトゥルフ神話 TRPG、ログ・ホライズン TRPG、パラノイア、シノビガミ、永き後日談のネクロニカなどです。

どのシステムも大きく異なり、

剣と魔法、そして時々機械のファンタジー。

超自然的な神話生物の恐怖に侵され、恐怖から逃げる現代怪奇。

オンラインゲームにとらわれ、その中でクエストなどをこなしつつ、冒険していくファンタジー。

近未来、そこは狂ったコンピューターが支配するディストピア。

アイエエエエエ！？ニンジャ！？ニンジャナンデ！？

世界が崩壊した後、遺された人形たちの後日談。

などとさまざまな特徴をもったシステムがあります。

どのシステムも面白いものが多いです。  
他にも銃の世界、SF 世界、うどんを PR するものな  
どさまざまなものがあります。

コンピューターゲームにたとえるとシステムはゲームソフトのようなものです。

ソフトが違うと大きく異なるように TRPG もシステムが違うと大きく異なります。

ソードワールド2.0では6面ダイスを2つ使うのに対して、クトゥルフ神話 TRPG では4,6,8,10,12,20面ダイスを使います。

そして、パラノイアは20面ダイスのみといったように使うダイスにも違いが出てきます。

と、ここまで難しい話をしてきましたが、TRPGの特徴としては無限大の冒険ができるというものです。

シナリオによってさまざまな冒険ができ、そして遊びつくしたら自作でシナリオを作り、また冒険していく。そんなかなりの広がりがあるのです。

自分好みのキャラクターを作ることができることも特徴のひとつです。

剣と魔法、どちらも使いこなすエルフの戦士、ぬいぐるみを抱えたまま魔法と呼び出したゴーレムで戦う少女。いろんなキャラクターを作ることができます。そして、そんなキャラクターになりきって冒険できるのです。

システムによっては人間以外にもなれますし、特殊能力を持っていたりもします。

## 2. TRPG をやってみよう

TRPG には大きく分けて 2 つの役割の人がいます。

- ・ゲームマスター(GM)。

これはゲームを運営し、シナリオ通りに物語を進めていき、NPC やモンスターを操作したりする人です。一言で表すと「物語の語り部」です。

- ・プレイヤー(PL)

これは名前の通りゲームをプレイする人です。自分がキャラクターになりきり、冒険したり、恐怖から逃げたり、ディストピアで生き延びる一般ミュージタントになったり、ニンジャになったりする人です。一言で表すと名前の通り「プレイヤー」です。そして、このプレイヤーが操作するキャラクターをプレイヤーキャラクター(PC)と呼びます。

初心者はまずはプレイヤーとして経験を積むのが一番良いと思います。

最初からゲームマスターは難易度が高い以前に不可能に近いです。

せめて TRPG がどのようなゲームか理解した後に、プレイヤーの楽しさを存分に味わった後にしましょう。

さて、参加方法ですが、ゲーム研究会においては基本的に毎回の例会において何らかのセッションは行われているような気がするのでその時にやりたいと声をかけてもらうか、

**TRPG** をやっているメンバーで **LINE** グループがあるのでそこに入ってもらえれば、**GM** が募集をかけるときがあるので、その募集に参加するなどです。

持ち物ですが、最初のうちは筆記用具があれば何とかなります。

ルールブックはやるシステムにもよりますが、大抵2,3人は持っているのでその人に借りれば何とかなります。

慣れてきて、**TRPG** にのめりこんで来たらダイスやルールブック、その他さまざまなものを買っていくとよいでしょう。

全くやったことがなくても、熟練者が説明してくれると思うので、気軽に参加してください。

3.初心者向けのシステム&ゲーム研究会でよく行われているシステム紹介

この項では初心者向けでゲーム研究会でよく行われているシステムを紹介していきます。

### 3-1. ソードワールド 2.0

まずはソードワールド 2.0 を紹介します。

このシステムは多くのファンタジーRPGによくある剣と魔法のファンタジーです。

特徴は様々な育て方ができることで、多くの種族、多くの技能があります。

種族は人間、エルフ、ドワーフといったファンタジーでよく出る種族のほかにも機械人形のルーンフォークや穢れを持って生まれた種族、ナイトメアなど 11 種族がいます。

どの種族にも種族特徴があり、人間であれば運命変転という振ったダイスの出目を裏返す、つまり 2,4 の組み合わせならば 5,3 にするといったものがあります。ルーンフォークならば暗視と HP 変換があり、暗いところでも視覚を失わずに行動でき、HP を MP に変換

することができます。

このゲームはMP回復手段は回復効率が悪いので、そんなときにも役立つ特徴であると思います。

技能も戦士系技能4種類、魔法使い系技能5種類、その他技能6種類と豊富にあります。

出来上がるキャラクターの例としては

- ・前線を支え、味方を護る盾となりながら、自らも魔法を使い回復するファイター&プリースト

- ・格闘武器に戦闘特技[魔力撃]によって魔力を乗せ、その大火力を連撃するグラップラー&マジテック

といったものから

- ・探索はおまかせあれ！鍵開けから魔物知識まで何でもござれ！戦闘も最低限にこなせるよ！セージ&スカウト&フェンサー

- ・魔道バイクに乗り、自分自身も銃を撃ちながら、バイクに搭載しているグレネードランチャーを使うライダー&マジテック&シューター

なんて変わり者も可能です。

そしてこのソードワールド 2.0 は基本ルールブック 1 改訂版が約 1000 円という TRPG の中では破格の入

りやすさを誇ります。

使うダイスも 6 面ダイスだけという手に入りやすさです。

基本ルールブックは現在 1～EX まで 4 巻出ているので、全部合わせても 4000 円です。

1 だけでも十分遊べるので、買ってみるのもありだと思います。

おそらくないでしょうが、改訂版と書かれているものを買ってください。改訂版ではわかりやすくルールが変更されていて、ゲー研ではこちらを使用しています。

ソードワールド 2.0 の特徴としてはサプリメントの多さもあります。

サプリメントとは基本ルールブックに追加ルールや追加データを付け加え、発展させるものという認識で構いません。

ここまでの説明はすべて基本ルールブックの範囲でしたが、サプリメントを導入するともっと種族や技能が拡張されます。

ただ、まずは基本ルールブック範囲で楽しむのが一番でしょう。

ここまでソードワールド2.0のシステムの説明をしてきましたが、楽しみとしては

- ・自分のキャラクターが成長し、強くなっていき、強敵を打ち破る
- ・さまざまな依頼をこなし、名声を高め、英雄となるなど多種多様な楽しみ方があります。

戦闘システムに関しても手が込んでいて、簡易戦闘、標準戦闘、熟練戦闘の3種類の戦闘システムがあります。

基本的にゲーム研究会では標準戦闘が用いられることが多いです。

戦闘システムに関する説明をすると長くなるので、実際にやってみるのが一番かと思います。

道具や装備品なども豊富でポーションや薬草などというファンタジーではおなじみのものから

魔法ダメージを軽減するコンバットメイドスーツ、装備すると眠り続けるエンジェルリングといったものまであります。

—ここは剣によってつくられた世界、ラクシア。  
最初、世界には始まりの剣と呼ばれる魔剣が3本あり  
ました。  
それらが動物を、植物を創造し、自らを手にするもの  
を創造しました。

そして、人族のはじまり、ある人間が第一の剣、ルミ  
エルを手にし、人を超える力を手にしました。  
人族はその人間を畏敬し、始祖神"ライフォス"と呼ば  
れるようになりました。  
ライフォスは温和で調和を望み、数多の人族が生まれ、  
神になるものもあらわれ、世界を豊かにしていきました。  
た。

ある時、別の人間が第二の剣、イグニスを手にしまし  
た。  
その人間も人を超える力を身に着け、自らを戦神"ダ  
ルクレム"と名乗り、ライフォスへ戦いを挑みました。

第三の剣、カルディアは自らが戦いに用いられること  
を望みませんでした。  
そして、カルディアは自ら砕けるという道を取り、魔

力の結晶となり、世界に散らばりました。

次第に神々の戦いはなし崩しに休戦に向かい、傷ついた神々は永き眠りにつきました。

残された人々は調和を求め第一の剣の神々に従ったもの——人族と

解放を求め第二の剣の神々に従ったもの——蛮族に分かれ、その後も戦いを繰り広げました。

そして、文明が興り、崩壊し.....今は第四の文明期に入ろうとしている時代。

第三の文明——魔導機文明アル・メナス文明を崩壊させた"大破局"と呼ばれる蛮族の大侵攻から300年たった時代。

それがあなたたち、冒険者が冒険することとなる舞台。

冒険者が集う冒険者の宿には今日も様々な依頼が寄せられます。

旧時代の遺跡を調査してほしい。魔剣によって作り出された迷宮を何とかしてほしい。

村に蛮族が襲ってきたから何とかしてほしい。犯罪者を捕えてほしい。

——冒険者、それは人族の剣となる存在。

### 3-2.クトゥルフ神話 TRPG

次に紹介するのはクトゥルフ神話 TRPG と呼ばれるシステムです。

このシステムの特徴は現代を舞台とすることができ、そして邪神などの神話生物による事件に巻き込まれた一般人となることができます。

ルールもわかりやすく、様々なリプレイ動画がインターネットに転がっています。昨今の TRPG ブームの火付け役です。

そして、自由度も高く、多種多様な行動をとることができます。

戦闘をしてもいいし、戦闘を回避するために忍び歩きで気づかれないように忍び込んだりと。

多くの職業のキャラクターを作ることができ、警官や軍人はもちろん、自宅警備員やスポーツ選手なども作ることができます。

一番の特徴としては正気度——SAN 値でしょう。

そのキャラクターの正気を示す値で、死体を見る、この世に存在しないであろう生物を見る、神を見る、魔

法を使う、などといった行動により減少していき、  
事件を解決する、精神病院に入院するなどといった行  
動により回復します。

ただ、正気度が減少するほど減りやすくなり、回復量も大抵減少量に追いつかないので次第に正気度は削れていきます。

そして、正気度がなくなっていくと発狂を起こします。意識を失ったり、幻覚を見たり。

まだ一時的なもので済む場合もありますが、大きく正気を削られると1ヶ月などの長期、そして、正気が失うと永久的に。

ルールブックは約6000円と高く、ダイスも4面～20面が必要になるという難点もありますが、ぜひお勧めしたいシステムのひとつです。

プレイングとしては

- ・ 神話生物に正気を侵されながらも、生還し、元の日常に帰ろうと生き延びようとする

- ・ 邪神を呼び出そうとしている者を止め、世界を守る英雄となろうとする

など様々です。

本当に様々です。

毒ガス製造したり、爆弾製造したり、放火したりする人たちもいます、やらないでね！GM困るから！

—フングルイ・ムグルウナフ・クトゥルー・ルルイ  
エ・ウガフナグル・フタゲン

神話生物。

人類には理解の範疇外に存在する生物たち。  
そして、それらはちっぽけな存在である人類が地球に  
誕生する以前から存在している。

絶対的な闇は、ただ広がる星空を見ながら静かに佇ん  
でいる。

人の記憶からなくなっても、ずっとそこで佇んでいる。  
輪の外の話。

探索者たちは—そんな神話生物がらみの事件に遭遇  
し、巻き込まれた者たちだ。

眠つぶしに？人間の脳を調べるために？何も考えず  
に？

そんな理由で巻き込まれたあなたたちはどのような  
行動をとるのだろうか。

——生き延びる？

——謎を解き明かす？

邪神の前には全てが無駄な努力に終わるかもしれない。

だが、足掻くといい。

足掻けば 100%が 99%になるかもしれないのだから。

だが、その先に果たして君自身の正気はあるのかな？

『わたしが思うに、この世で最も慈悲深いことは、人間が脳裡にあるものすべてを関連づけられずにいることだろう。われわれは無限に広がる暗黒の海のただなか、無知という名の平穏な島に住んでおり、遥かな公開に乗り出すべくいわれもなかった。それぞれの分野で懸命の努力を続ける諸科学は、これまでわれわれに害をおよぼすことはほとんどなかったが、いつの日かきれぎれの知識が総合されるなら、現実はもちろん、そのなかにおける人間の恐ろしい立場にかかわる歴然たる景観があらわになり、われわれはいずれ、思い

もかけなかった事実の開示によって発狂するか、さも  
なくば致命的な光を遁れて、新たな暗黒時代の平安と  
康寧のなかに逃げ込むことだろう』

——クトゥルーの呼び声より HP.ラブクラフト 大  
瀧啓裕訳

#### 4.ゲームマスターをやってみよう

この項目は TRPG のプレイヤー経験を積んで、ゲームマスターをやってみたいという人向けに作られています。

ゲームマスターはプレイヤーとはまた違った楽しみ方をすることができますが、基本的に大変です。

ただ、セッションが終わった後の参加者の笑顔とか感想はプレイヤーではあまり味わえないものでしょう。

そして、ゲーム研究会はゲームマスターがあまり足りてないような状況なので、やりたいと思ったら気軽にやってみるとよいでしょう。

手助けは惜しみません。

自身もゲームマスターを初めてあまり経っていませんがこの項目が参考になると幸いです。

ぶっちゃけ自分もここに書いてあることをたまに守れてないことあるので気楽に考えましょう。

誰でも最初は初心者です、試しにやってみましょう、ゲー研の人たちはみんな優しい人たちです。

ミスってもフォローしてくれると思います。

#### 4-1. ゲームマスターが必要とするもの

一番重要なのはやりたいシステムのルールブックです。

そして、しっかりと読み込んでおきましょう。

世界観や冒険することとなる場所を知っておくのは重要です。

サプリメントを用いる場合はそれもしっかりと読み込んでおくのが良いでしょう。

二つ目はダイスです。

自分が使う用と貸し出し用があれば困ることはないと思われます。

システムによって使うダイスは違うので気を付けましょう。

ダイスがない場合、スマホアプリなどもありますのでそれも手段のうちに入れておいていいでしょう。

三つ目はシナリオです。

どんな物語で冒険させたいのかを考えておく必要があります。

ゲームマスター初心者のうちには自作じゃなく、ルール

ブックに載っているであろうシナリオからやってみましょう。

そして、インターネットに転がっているシナリオ、自作シナリオという順番が一番良いかと思われます。最初から自作でつくろうとしないほうがいいでしょう。

自作でつくるのは確かに自分がやりたい物語ができますが、難しい点がありますので。

この三つがあればおそらく何とかできます。

必要に応じて資料や、ゲームマスター用シートなどを持ち込むのもありでしょう。

システムによっては裏での情報があるので、それも忘れずに。

(シノビガミやパラノイアなど)

#### 4-2. ゲームマスターが気を付けること

ゲームマスターは公平であることを心がけることが重要です。

なぜならゲームマスターにはルールなどにおいて最終的な決定権(ゴールデンルール)がありますから、最

戻すことは実はできちゃったりします。

ですが、"すべての"参加者が楽しんでこそその TRPG です。

もちろん、そのすべての中にはゲームマスター、あなたも含まれています。

堅苦しく書きましたが、一言でいうと『公平に！』です。

そして、次は"楽しめるように配慮する"です。

先ほどと少し矛盾するかもしれませんが、初心者には少しゲームマスターからも手助けをしてあげましょう。

上級者が指示を出して、初心者はそれについていくだけなのは避けるべきと思います。

それだと、自分のキャラクターを自分で動かしている実感も薄れますしね。

上級者が初心者にアドバイスするのは大歓迎です。

ただ、指示を出してばかりで考えさせる余地を与えさせず、初心者の案を否定したりしはじめたら少し注

意しましょう。

例えば、初心者が冒険者の宿に入り、何していいかわからないと思っているかなとそれとなく感じたら

「あなたの姿を見て、この冒険者の宿の主人、ジャックはあなたに声をかけに来ます。

『よう、駆け出し冒険者のようだけど、どうした？ 依頼でも探しに来たか？ ああ、まずは一杯どうだ？』

とあなたの前にエールが入ったグラスを差し出します」

といった風にそれとなく誘導してあげるといいでしょう。

最後は"困ったときはプレイヤーと相談する"です。

結構これは大事で、ある行動でシナリオが大きく変わってしまうことがあります。

その時にその行動をそのまま通すか、その行動はできないということにするかを相談してみるのは大事です。

館が舞台のシナリオで館に放火されてはたまらないですからね。

プレイヤー側ではやりたくなるのは仕方ないことで

す、あきらめましょう。

#### 4-3.シナリオ作りで気を付けること

まず、シナリオ作りで気を付けることは"最終目標を何にするか"ということです。

これが不明瞭だと、時にプレイヤーがどう行動しているのか迷ってしまいます。

例 1.敵領域内に潜入して敵司令部を攻撃する

例 2.敵領域内にて攪乱を行い、敵主力を混乱させる  
どちらのほうやるべきことがわかりやすいでしょうか？

おそらく例 1 のほうだと思います。

もちろん、最終目標は攻撃による敵の壊滅だけとは限りません。

危険地帯からの逃走、敵を追跡し位置特定、謎を解き明かす。

様々なものが最終目標になりえますが、わかりやすいものの方が良いと思われます。

次に、"プレイヤーキャラクターの存在によって物語が変化し得るか"ということです。

ノンプレイヤーキャラクター.....NPC は確かにシナ

リオを進めるうえで欠かせないものではありません。  
ですが、プレイヤーキャラクターを食うことになる  
NPC は好ましくありません。  
キャラの個性の強さで食うのは.....まあ、いいんじゃないかな。

例えば、プレイヤーは謎を解決できていないのに、  
NPC に任せたら事件が解決していた。  
これでは、プレイヤー達が主人公ではなくて、NPC が  
主人公になってしまいます。  
シナリオを進めるときに仕方なくそうになってしまう  
ことはありますが、シナリオ作成段階から NPC 任せ  
で全部が解決するようなことは避けるべきです。  
そして、NPC 頼みですべて解決した時には任務失敗  
扱いにするのが妥当でしょう。

最後に"自分が好きなシナリオを作る"です。  
自分が好きなシナリオのほうがセッションのときに  
やる気も出ますし、楽しいです。  
好きな要素をたくさん盛り込んでみたり、こだわりの  
ある設定を入れてみたり、そんなことをしてみましょ  
う。

例としては自分が作るシナリオの多くに入っている少女×猟奇殺人要素です。

大抵のシナリオにおいて、自分は幼女や少女が猟奇殺人している設定を入れてしまいます。

自分の好みだからという理由で。

けども、このおかげで自分が動かしていて楽しいNPC ができ、そこから設定をさらに膨らませたりもできます。

ここまで堅苦しいことを書きましたが、最初は試しにやってみるのが一番です。

ルールブックについている付属シナリオを回してみるのもいいですし、販売されているシナリオ集を回してみるのも良いでしょう。(ソードワールド、クトゥルフどちらでも公式から出ているものがあります。) 本当はこの記事にもサンプルシナリオ載せたかったのですが、ページ数の関係で没になりました。いつか記事で書きます。

そして、何回もゲームマスターをやって慣れたらキャンペーンセッションもやってみましょう！

#### 4-4. キャンペーンセッションのすすめ

キャンペーンセッションとは各セッションシナリオの内容に連続性を持たせ、一つの大きな物語を紡いでいくというものです。

一回限りの単発セッションを 1 冊限りの短編小説とするならば、キャンペーンセッションは何巻にもわたり続いていく長編小説みたいなものです。

難しそうと怖気づく必要はありません。

単発セッションで使ったシナリオの続きを考えて、続編のシナリオを作り、セッションを行うのもキャンペーンセッションです。

一回一回無理に連続性を持たせる必要もありません。昔出てきた NPC がまた再登場したり、敵となった NPC が味方となり、共闘してくれるというふんわりしたつながりでも良いでしょう。

ゲーム研究会は性質上キャンペーンセッションにとっても向いている環境です。

毎週月曜日と金曜日に開かれていて、皆大学生(or 大学院生)なので時間も安定しています。

それに、TRPG 人口も多めです。

まずは長期キャンペーンからではなく、3,4 回のセッションで完結するミニキャンペーンからやってみると良いでしょう。

キャンペーンを行うシステムはソードワールド 2.0 もお勧めですが、クトゥルフ神話 TRPG も面白いのではないかと思います。

あと、プレイヤーたちの予定を調整するのもゲームマスターの役目となることが多いです。

自分のシナリオを紡ぐスピードと相談して無理のない範囲にしましょう。

間違っても深夜までかかるセッションして、その翌日になんてことはやめましょう、死にます。ゲームバランスとかいろいろが。

## 5.あとかき

ここまで TRPG の記事だったのでここからはあとかきということで自由に書きます。

TRPG の面白さは多分伝わったはず..... ひとまずやってみるといいと思います。

なのでここからは TRPG の話から脱線して MTG の話をします。

皆さんは MAGIC The Gathering というカードゲームを知っていますか？

たぶん名前くらいは聞いたことあると思います。

世界最古のトレーディングカードゲームであり、今なお世界で人気を博しているゲームです。

プレイヤーは次元を渡るもの、プレインズウォーカーとなり、様々な呪文を駆使し敵対するプレインズウォーカーと決闘する。

ルールも少し複雑な部分がありますが、一度体系的に理解してしまえば単純で、わかりやすいものとなっています。

特に直近 2 年のカードのみ使えるスタンダードというフォーマットは初心者にも入りやすく、お勧めです。

この記事を読んでいるのはおそらく4月上旬と思いますが、4月下旬に新ブロック『アモンケット』が発売され、それに伴い、構築済みデッキ—プレインズウォーカーデッキ、基本土地などが入っていて初心者にはお勧めのデッキビルダーセットも併せて発売されるのでここからがお勧めです。気になるなら、ゲー研でやってる人たちに聞けばおそらく優しく教えてくれます。