

# 目次

- 3. 命削り AFKozumo  
M,T
- 8. スプラトゥーン2 フルスペ減を布教したい記事  
Ev
- 10. スマホアプリ「アトリエオンライン」の紹介  
ユエ
- 14. Deadbydaylight(生存者)で遊ぼう  
iroha
- 20. デュアルスーパーカスタム  
(デュアカス) のギア考察  
Lockon
- 22. スプラトゥーン2  
たこぺろ

24. きららファンタジア

めぐ

26. MHW あんなに強い狩猟笛

りとます

30. TRPG システム『銀剣のステラナイツ』

～みんなハマって～

燕尾

37. Magic: the Gathering

スタンダードデッキ紹介と

manaベースについての考察

弱者

表紙：Naco / 裏表紙：カラン

命削り AFKozmo

M,T



## 採用カード

### モンスター

Kozmo フェルブラン 3枚

Kozmo ドロッセル 1枚

Kozmo ダークエルファイバー 1枚

Kozmo スリップライダー 1枚

Kozmo ランドウォーカー 1枚

Kozmo ダークシミター 3枚

アーティファクトモラルタ 1枚

アーティファクトデスサイズ 2 枚

## 魔法

命削りの宝札 3 枚

強欲で謙虚な壺 3 枚

ツインツイスター 3 枚

Kozmo エメラルドポリス 2 枚

アーティファクトムーブメント 2 枚

## 罫

アーティファクトの神智 3 枚

リビングデッドの呼び声 2 枚

竜魂の幻泉 2 枚

戦線復帰 2 枚

魔女の一撃 2 枚

波紋のバリアウェーブフォース 2 枚

## エクストラデッキ

アーティファクトデュランダル 1 枚

セイクリッドプレアデス 2 枚

セイクリッドトレミス M7 2 枚

サイバードラゴンノヴァ 1 枚

サイバードラゴンインフィニティ 1 枚

## 主な動き

- ・先攻をとることが最も重要
- ・強欲で謙虚な壺や命削りの宝札により手札にリビングデッドの呼び声、竜魂の幻泉、戦線復帰といった蘇生札とアーティファクトの神智、Kozmo フェルブランを手札にそろえる。
- ・エンドフェイズには命削りの宝札の手札を捨てる処理を先にすることで、Kozmo フェルブランのサーチ効果を活かすことができる。
- ・相手のターンではアーティファクトデスサイズの効果により相手のエクストラデッキからの召喚を妨げつつ、Kozmo フェルブランの効果で墓地に送られた Kozmo モンスターを蘇生する。
- ・自分のターンでは蘇生した Kozmo モンスターでライフを削る

## 環境で使えない理由

- 1, 灰流うららや無限泡影など手札誘発によって妨害されるため
- 2, 2 ターン目以降手札がないためうまくはまらないと容易に巻き返されてしまう

使っている感想

ABC 環境、十二獣環境で優勝という結果を残してきたこのデッキでもインフレにはあらがえない……諦めよう…

スプラトゥーン2  
フルスペ減を布教したい記事

HN Ev

スプラトゥーン2が発売されてからかれこれ1年が経ちましたが、今でもプレイされている方が多いゲームですね。このゲームで多くの人を悩ませるものとして「ギアパワーをどうするか」というものが頭に浮かびます。ここで私の一推しのギアパワーを紹介したいと思います。それは全部スペ減です。一見バカみたいなものですがこれが意外と強く、これと合う武器も一緒に紹介します。

このギアパワーの最大のメリットは、やられてもスペシャルゲージが一切動かないことです。冗談や誇張でもなく減りません。だから、スペシャルを抱え落ちしてもリスポーンするとスペシャルが使えるようになっているのです。これと相性がいい武器は前線でキルを狙う武器や、スペシャルを使う状況が限定的な武器で、またデスがが多い人にもおすすめです。

私がこのギアで遊んでみて一番相性がいいと思ったものは、ボールドマーカーです。理由がいくつかあって、まずは、もともとスペシャルがたまりやすいこと。それと、リスポーンからスパジャン→チャクチにつなぐことができるからです。ほかのチャクチ持ち武器はスペシャルに必要なポイントが多めであるので、ほかのギアでそれをサポートする必要が出ます。また、スペシャル以外の弱点を補うためにスペ減にギアが割けないことも多いです。しかし、ボールドマーカーは必要ポイントが少なく、塗り効率がいうえに、ギアで補うような弱点がありません。(射程が短すぎるのはプレイでごまかすしかないけど)だから、このギアにお勧めの武器はボールドマーカーになります。

短文になりますがこれを見てまねしてくれると幸いです。

スマホアプリ

「アトリエオンライン」の紹介

HN:ユエ

# 目次

1. アトリエシリーズとは
2. アトリエオンラインのあらすじ
3. ゲームの特徴
4. オススメしたい人

## 1. アトリエシリーズとは

アトリエシリーズとは主にゲーム会社「ガスト」から発売されているシリーズ作品のことだ。このゲームの特徴は手に入れたアイテムを合成し、新たなアイテムを作り出していくことだ。図鑑完成やイベント完遂等のやり込み要素も満載である。また、アトリエシリーズはだいたい3作品で1つの物語が完結する。1つのソフトだけでも楽しめるが、ぜひ同じ舞台である3作品すべてをプレイしてほしい。私的にはアーランドシリーズをオススメしたい。

## 2. アトリエオンラインのあらすじ

アトリエオンラインのゲームの舞台となる自然豊かな「ブレセイル島」には、アカデミーと呼ばれる「王立学術学院」が存在し、多くの生徒が「魔法学」「錬金術」などといった様々な学問について学んでいる。自分が操作する主人公もその生徒の1人だ。学院や学院外で多くの仲間達と交流しつつ、クエストをクリアすることがゲームの目的となっている。

### 3. ゲームの特徴

これまでのアトリエシリーズと同じく錬金術によってアイテムを合成したり、魔物と戦闘をしたりすることがこのゲームで主にやることだ。しかしこのゲームの一番の魅力は、ガチャ限定だが今までのアトリエシリーズのキャラが出てくることだ。メインストーリーには関わらないが、それぞれのキャラに用意されているストーリーでは主人公達と関わってくる。また、装備やキャラクターがガチャで手に入るが、メインストーリーで仲間になるキャラクターが強く、装備もある程度は作ることが出来るのもこのゲームの魅力である。

### 4. オススメしたい人

ゲームにはやはり好みが出てくるため、どういう人がこのゲームに向いているのかを箇条書きで書いていきたい。

- ・アトリエシリーズが好きな人
- ・同じ作業の繰り返し之苦にならない人
- ・ガチャの確率が渋くても大丈夫な人
- ・ゲームに区切りをつけられる人（スタミナがないため）

# Deadbydaylight(生存者) で遊ぼう

HN ; iroha

この記事では **Deadbydaylight** (以下 **DBD**) の生存者側のことについて書いていきます。主に「とりあえずチュートリアルは終わらせてオンライン対戦で遊び始めた!」というような人向けに、チュートリアルではあまり教えてくれなかったけどオンラインでは大切なことやよくあることを書いていこうと思います。内容が初心者向けであることに加えて、筆者がエンジョイ勢ゆえにあまりやりこんでいるわけではないので、上級者の方には読んでも面白くないと思います。

**DBD** は **Z** 指定のゲームなので、**R-18G** 的描写が多くあり、説明においてもそれを全て避けることは難しいです。しかし、この冊子は「**R-18** 禁止」というルールがあり、これは守らねばなりません。ゆえに、一部の表現を柔らかい言葉に置き換えて文章を書いていますので、適宜脳内で変換してください。

## 1. トーテムについて

マップ内を移動しているときに、頭蓋骨でできた小さめの置物のようなものを見かけることがあります。それが「トーテム」です。各マップに 5 つずつあります。破壊するとブラットポイント (以下 **BP**) が少しもらえますが、初心者の方は正直トーテムを壊すくらいなら、発電機を直す等してスキルチェックの練習をしている方がタメになるとと思います。

ただし、トーテムが光っている場合は話が別です。それは「呪いのトーテム」になっていて、鬼に有利な状態を生み出す原因となっているので、迅速に破壊してください。例えば、発電機修理

中のスキルチェックの丸いやつが赤くなっていて、きちんと成功させても発電機から電気漏れしてしまう…ということがありませんか？実はそれは鬼側のパークである「ルイン」の効果によるもので、「ルイン」の効果が宿った「呪いのトーテム」がマップに存在する限りその効果が持続してしまいます。この場合は、生存者のうちの誰かが呪いのトーテムを壊さないと、発電機の修理がかなり遅れてしまい、ひいては脱出成功率も下がることになるので、鬼に警戒しつつさっさと探してさくっと壊してください。

壊している間も鬼に警戒してください。鬼は基本的には呪いのトーテムを壊されることを嫌がるので、壊しているところが見つかった場合はとっても怒られてしまいます。壊しきるか、諦めて一旦引くかは、各自がそれぞれの得意なプレイスタイルにあわせて判断してください。

説明が面倒なので詳細は省きますが、もっと呪いのトーテムに強くなりたい人は「狩りの興奮」・「霊障の地」で検索してみればいいと思います。どちらも鬼のパークの名前です。

## 2. 鬼に通知が行く行為について

基本的には生存者が何をしようが、鬼に目視されたり声を聞かれたりしない限りは見つかることはありません。しかし、鬼から遠くにいたとしてもこれをしてしまうと鬼に爆発音及び視覚的な通知がいく、という行為がいくつかあります。通知は、「あの場所でなにかあった」というのが分かる形で成されます。「具体的に誰が何をしている」というのはばれません。が、かくれんぼ中に鬼に居場所を教えてしまっているという事実には変わらないの

で、以下の行為は控えるようにしましょう。

1つめは、スキルチェックの失敗です。修理、治療どちらのスキルチェックでも失敗すると通知が行きます。治療なら治療してあげている人、修理だと一緒に直している人に迷惑がかかるうえ、スキルチェックは失敗するとゲージの進行度が下がります。絶対にミスしないでください。2つ目は、窓枠をダッシュで超える行為。3つ目は、ロッカーにダッシュで出入りする行為です。窓枠に関しては、追いかけてこ時は全然やってかまいません。しかし、鬼に見つかっていないのにこの2つをやるというのは、よっぽどのうっかりさんまたは煽り厨のどちらかです。鬼は後者だと思ってめちゃくちゃ怒り、ヘイトはあなたに向きます。止めておきましょう。通知を悪用したい人は「陽動」で検索すればいいと思います。生存者のパーク名です。

加えて、ダッシュ跡についても説明しておきます。

ダッシュだけでは鬼に通知は行きません。ただし、ダッシュすると鬼にだけ見える足跡が7秒間ほど残ってしまいます。7秒以内に鬼がその足跡を見つけたら、それを辿ってあなたへとたどり着くことは大いにありえます。なので、近くに鬼がいて、こっそり逃げたいときなどはダッシュは控えるほうが賢明です。歩き・しゃがみ移動で鬼の死角を移動して距離を取りましょう。ダッシュ跡に関するパークは色々あるので、走り回りたい人は調べてみるといいかもしれません。

### 3. 自力脱出について

結論から言います。やめてください。しないでください。大人

しく助けを待って。というのも、自力脱出の成功率は4%しかないのです。ほぼ成功しません。他の生存者も生存者側の頭数が減ると何かと不便なので、よほどのアホじゃない限りは助けにきてくれます。一見来なさそうでも、鬼が近くにいて動けないだとか、発電機がもう少しで直るからとか、様々な理由があることが多いです。待っていてください。他の生存者がよほどのアホだった場合は次のゲームに期待しましょう。他の生存者の助けなんて待ってられない！俺は自力脱出するんだ！という方は、運を上げるアイテムなどを使えばちょっとはマシだと思います。調べてみてください。

#### 4. キャンプする鬼の対処について

あなた以外の生存者が、鬼の手に捕まってしまいフックによいしょー！とされたとします。助けに行きたいのに、鬼がずっとフックの近くにいることってちょくちょくありますよね？それがいわゆるキャンプです。

この場合、無理に助けようとするとなあなたが次のフックの住人になってしまったり、フックによいしょー！とされていた人の命を無駄に削ったり、最悪の場合、あなたもフックの住人の仲間入りしてしまったりしてしまいます。無謀な行動はいけません。

鬼の狙いを考えてみましょう。まず、鬼が現フックの住人をエンティティのところに確実にドナドナしたい場合です。この時はもう現フックの住人を見捨てましょう。その人が無事ドナドナされるまで、鬼はそこから動かないことが多いです。安全な時間だと思って発電機の修理などをしましょう。

次に、鬼がフックの住人を助けに来た人を新たにフックの住人にしたい場合、要は待ち伏せしている場合です。この場合もやることは基本変わりません。発電機の修理をしましょう。しかし、先ほどと違って鬼は新たな生存者を欲しています。現フックの住人を助けに来る人がおらず、発電機がどんどん直っていくとなると、鬼は焦って他の人を探しにいきます。鬼がキャンプをやめた時を狙って助けに行ってください。前者のようなキャンプでも、仲間を助けたいんだ！という人は「与えられた猶予」というパークについて調べてみるといいと思います。

おわりに

以上、長々と書いてきました。覚えることが多いゲームなので、はじめのうちは大変だと思います。かくいう筆者も覚えてないパークの効果とか、まだたくさんあります。とにかくたくさんプレイして慣れていってください。何かミスしたって怒られるわけじゃないので、気負わずに適当に楽しんでプレイしてほしいです。

長文乱文失礼しました。

# デュアルスーパースタム (デュアカス) のギア考察



Lockon



デュアカスはインク消費が激しいのでメインク 1.2 があると安心でサインクは 1.0 つけるだけで約 10% インク消費を抑えられるのであった方がいいです。

インク切れを起こしやすい武器なのでインク回復が 0.2 があるとインク切れしても何とかすることが多いのでおすすめです。

デュアカスは攻撃力が低くので、対物を付けることによってアーマー、ビーコン、スプリンクラーを一撃で破壊できるようになり、ボムでバブルを割ったり、対策になるので相性いいです。

サブ性能は 0.2 つけることにより飛距離が約 10% も伸びメインとの使い分けがしやすくなります。

爆減はジェットパ対策になり、ジャン短は一個付けると飛ぶのが早くなり、スペ減は一個つけるだけで SP が減る量が大幅に変わります。この三つ目は調整意も込めている。

# スプラトゥーン2

HN：たこぺろ

私の最近のお気に入り武器はエクспロッシャーです。しかし、DPSが悪すぎて直撃で55、地面の爆発ダメで35しかダメージが出ず、合わせて90しか出ません。ちなみにダメージを100与えると敵を倒せるのですが一発目から二発目打つまでの時間が長すぎてほんと無理（語彙力）

デュアルスライパーとかジェットスライパー相手にどう戦うんですかね。長射程距離相手に不利でしかない。かといって短距離射程の武器にはDPS悪すぎてA帯以上にはまず勝てない。ブラスターは避けられないし敵死なないしもう勝てない。この武器で勝つにはまず敵に打たれる前に先に一発直撃させるしかない。（経験談）

しかもサブウェポン、これもひどい。シールドやボムなら生きる可能性も出てくるっていうのになぜスプリンクラー？これがほんとわからない。ていうかいつ使うんだこれ。

これをガチ間にもっていくとまず後ろでただ塗っている作業になってしまう。これが味方のヘイトを集めて通報案件ですやん。昔パプロで戦犯だった人が通報されて垢BANの事件があったし、私はガチマに持ち込めない。

# きららファンタジア

HN：めぐ

こんにちは、めぐです。今年はなかなか予定が合わなくて例会に出ることはできませんでしたが、記事は書こうと思います。

今回は、きらら作品が好きな方は知っているのではないかと思います。「きららファンタジア」というアプリについて紹介していきます。この作品は基本的に好きな作品、キャラを愛でていくゲームといっても過言ではないです。しかし、極めようとするれば、かなりやりこみ要素があるゲームでもあります。そこで、結構難しいクエストである、強敵チャレンジクエストの攻略について解説していこうと思います。とりあえず、9月のチャレンジクエストをピックアップします。9月は合体マタンゴという敵でしたが、これは火属性の魔法ダメージがよく通ります。よって魔法使い1~2、僧侶1~2、アルケミスト1~2、ナイト1の編成を組むのがおすすめです。特にナイトについてはうらら迷路帖の千矢を入れると非常に安定します。攻略のポイントは相手の体力が半分切る直前にとっておき(星3つ分)を使うことです。これで攻略できると思いますが、出来なかつたら連絡でもしてください。おすすめの編成を個別に考えたいと思います。

MHW あんなに強い狩猟笛

HN：りとます

みなさん、モンスターハンターワールドやってますか？もう飽きましたか？さすがに飽きてきた方も多んじゃないでしょうか。それでもまだ MHW のオンラインではプレイヤーが数多くいます。いろんな方がいろんな武器を担いで狩りに向かう姿をよく見ますが、あれ？狩猟笛使ってる人、いる？  
そうです、いないんです。ということで今回は狩猟笛について軽く紹介します。

とりあえず基本操作から、、、  
武器出しや、納刀などの操作は省略します。

※“十字”と書いてあるのは移動入力です

- ・ 十字 + △ ⇒ 前方攻撃
- ・ △ ⇒ 左ぶん攻撃
- ・ 十字 + ○ ⇒ 連音攻撃
- ・ ○ ⇒ 右ぶん攻撃
- ・ 十字 + △ + ○ ⇒ 叩きつけ攻撃
- ・ △ + ○ ⇒ 後方攻撃
- ・ (他攻撃モーション中)  
後ろ入力 + 任意ボタン ⇒ 柄殴り攻撃
- ・ 任意入力 + R2 ⇒ 各種演奏攻撃
- ・ (演奏攻撃中)  
任意入力 + R2 ⇒ 追加演奏攻撃

狩猟笛の攻撃方法は以上になります。簡単ですね。MHWにおけるメインウェポンは連音、叩きつけ、後方攻撃、特に演奏攻撃です。うまく当てていきましょう。

またMHWでは狩猟笛の演奏攻撃が強化されました。今までの演奏攻撃とは違い旋律が整っていると音波攻撃が出るため多段ヒットさせることができます。またスタン属性もあるのでうまく当てるとスタンもとれちゃいます。

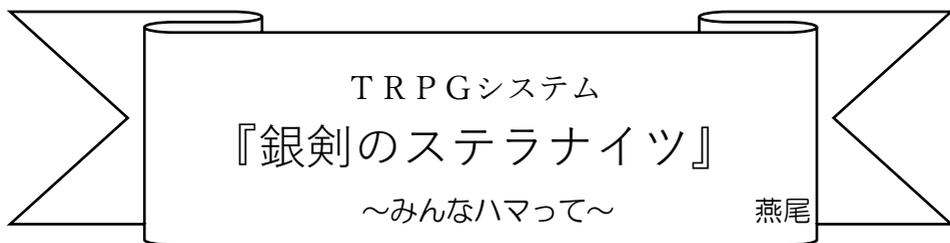
次に演奏攻撃について少々、、、  
まず演奏攻撃の基本情報として、自己強化旋律の演奏攻撃はヒット数が少ない代わりに短い時間で演奏できます。それ以外の旋律(音符が3つ以上)は演奏攻撃のモーションが多くなり攻撃回数が増えます。最初の演奏攻撃は特に気にしなくてもその場(ニューラル)演奏で大丈夫です。追加演奏は火力が出るのは後方追加演奏なので狙える場合は狙いましょう。しかし、モーションが複雑で全部当てるのは難しいと思うので、慣れるまでは前方追加演奏でいいと思います(敵の位置によって変えるほうがもちろんいい)。

次に演奏ストックについて、、、

MHW では演奏の旋律をストックできます。どうい  
うことかという、自己強化で紫2つそろえた後に  
自己強化の紫の後に続けて橙橙赤と演奏することで  
紫橙橙赤の攻撃強化大旋律も完成しストックされま  
す。非常に便利なので活用しましょう。さらにスト  
ックした旋律は演奏攻撃の時間を延ばすことでスト  
ックした旋律を演奏できます。ここで便利なのが、  
クエスト開幕のバフをかけるとき、自己強化から演  
奏攻撃して攻撃大旋律も演奏すると、前述した通り  
演奏時間が自己強化は短いので素早く演奏できま  
す。こちらも活用しましょう。

最後にお勧めの狩猟笛として、、、  
”エンプレスドラム炎妃“をお勧めします。紫赤橙旋  
律の笛で攻撃強化大、全旋律延長が吹けるので最初  
のバフをかけてからは全旋律延長をストックして演  
奏攻撃するだけで維持できるので簡単です。

というわけでみなさんも、あんなに強い狩猟笛(使  
用率安定の最下位)を担いで一狩り行ってみてはいか  
がでしょうか?(個人的に)とても強いのでお勧めで  
す。レッツカリピスト!!



—願いあるならば剣を取れ。

二人の願い、勝利を以て証明せよ！—

(公式HPより)

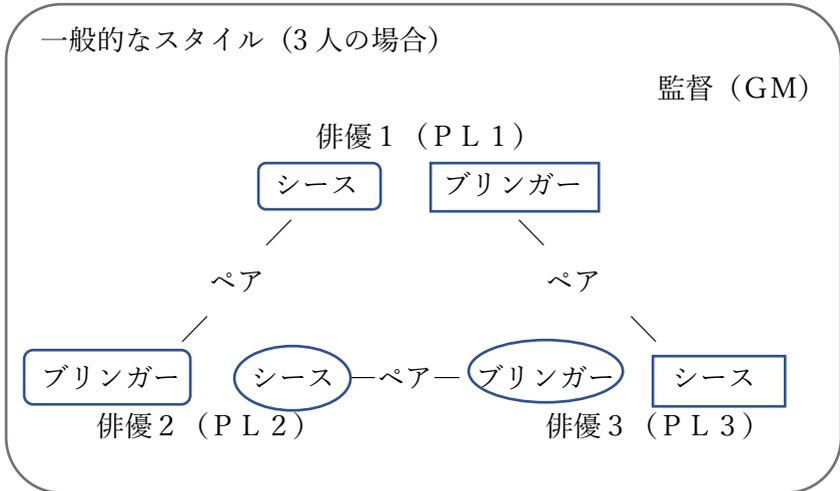
## 1. 世界観

『銀剣のステラナイト』とは、地球が辿るかもしれなかったあらゆる並行世界、異世界がいくつも上下に積み重ねられてできた「積層都市アーセルトレイ」を舞台に、同じ願いを持つ二人組が二人の女神から授けられた力を使い「ステラナイト」としてペアを組み、世界を食らう侵略者「ロアテラ」から都市を守るTRPGです。

## 2. ステラナイト

PLが作るPCであり必ず同じ願いを持つ運命のパートナー同士でペアになります。二人は都市を守護するかわりに女神の手で願いを叶えてもらうために戦い続けます。片方はロアテラに支配された敵と決闘場で「ステラバトル」を行う「ブリンガー」、そしてもう一方はブリンガーが戦う際、その身を武器や防具といった装備品「ステラドレス」へと変化させブリンガーを守る「シース」の二人組で戦う騎士です。そのため、このゲームではPL一人に

つきプリンガーとシースの二体のPCを作成します。「え？一人で二役しないといけないのか？」と思うかもしれませんが、それぞれのPCのペアは両隣の参加者のため、一人劇をする心配はありません。



※監督もPCを作って混じる形式もある

### 3. ゲームの特徴

#### (1) RP重視

このシステムの特徴は、何と言っても「**超ロールプレイ重視システム**」です。このゲームは、

**プロローグ** (導入) ⇒ **第一章、第二章** (各ペア一度ずつシーンを演出、それを二周) ⇒ **幕間** (ステラバトル直前のちょっとしたやり取りの演出) ⇒ **最終章** (ステラバトルを行い、シナリオの敵を倒す)

⇒カーテンコール（エピローグ）

という流れで進行しますが、**最終章の戦闘まで判定が一切ありません**（シーン表やRPのお題表を振れるが好み）。このゲームでは、**世界の命運をかけて戦うPCたちの魅力的な関係性を描き、それを全員で味わい尽くすのが主な目的のシステム**となっています。

(2)ブーケシステム

RP重視のシステムらしく、素晴らしいRPを評価する方法として「ブーケ」というルールがあります。

シーンを演出しているPLたち以外のPLは、ペアの演出が「切ない」「格好いい」「可愛い」「エモい」と思えば、その登場しているPCにブーケというチップのようなものを贈呈することができます。このブーケは貰って嬉しいだけでなく、集めれば最後のステラバトルで出目の増減や振り直しに利用することができる重要なアイテムです。ちなみに**渡す数に限りはありません**。これ以上なく尊いと思ったRPに対して山盛りにブーケを積むことも可能です。

(3)エモの極み

「エモい」という形容詞をご存知でしょうか。一説によればemotional から来た若者言葉であり、言語化できないほど感情を強く揺さぶられた時に用いられる言葉です。この『銀剣のステラナイツ』ではそんな「エモさ」を感じる設定が随所にちりばめられています。先述した「**パートナーの武器と変じて振るわれる**」「**互いの願いを叶えるため決闘場で戦う**」という設定で何か心にくるものがあ

った方、その心の機微が「エモさ」です。それを感じ取れたあなたはきっとこのゲームを楽しめる素質があるはずです。

まだ紹介してない、PCの戦闘スキルに関するデータにも「エモい」設定があります。PCが出来ることや持っている能力、すなわちスキルは大抵のゲームでは「職業」に依拠しますが（例外もおそらく山ほどあります）、このシステムではPCに設定された「本質の花」で利用できるスキルが変化します。

黒赤黄青白紫の6色と7種類の花から一つずつ選び組み合わせたものが「**本質の花**」であり、選んだ色と花それぞれに設定されたスキルの中から使用するものを決定します。コンボや性能重視で組み合わせたりダイスで決めたりするのももちろん楽しいですが、色や花の象徴で選ぶとキャラの設定に深みが出るのでお勧めです。

例えば、花の一つ「アマランサス」は「**不滅と裏切りの象徴、これを冠するものは今という時を慈しみ、永遠を夢想する。また、素性や裏切りの意思など、何かしら隠し事をしている**」と説明があり、6色のなかの「青色」は「**未来、冷静、策略、そして秘めた想いを表す、冷静かつ知的あるいは理想家の色**」となっており、「青色のアマランサス」を本質の花として持つPCは冷静な策略家に見えるが実はロマンチストで言えない事情を抱えている…などといった妄想が捗りそうですね。これが「抑圧、妄信、尊大なる博愛を表し、他者を愛する者や人の上に立つ者の色」である白色のアマランサスだとなんだか関わったらまずそうなPCになりそうですね。

最後にPC達と敵が戦うステラバトルの舞台「**願いの決闘場**」<sup>フラワーガーデン</sup>の周りには、PCたちの「本質の花」が咲き乱れているらしいで

す。エモいですね。

#### 4. 最後に

世界観やシステムが良く、サブタイトルに「みんなハマってくれ」と書きましたが、正直好みが分かれるシステムだと思います。

##### (1)RPがすらすら出るタイプでないと辛い

このシステムは「RP」の重要性が半分以上は確実に占めており、TRPGに慣れていない人や判定やダイスを振ることで物語が進む他システムに慣れた人には結構きついものがあります。TRPGの要素の中で「ゲーム性」よりは「コミュニケーション」や「表現力」といったものが強いので少々異質かもしれません。一応「思い出」や「食事」といったキーワードを提示する**お題表**や場所を指定する**シチュエーション表**、「第一章で動物に会い第二章で触れ合う、幕間で守るもののために戦う意思を強くする…」などといった区切りごとのストーリーの枠組みが設定された**あらすじサンプル**など、RPを補助するものはいくつかあります。

##### (2)プレイ人口の少なさ

今年の9月に出たシステムであり、**やっている人もリプレイ動画も少ない**ため学ぶのも遊ぶのも少々難易度が高めです。公式HPの公式リプレイ動画はクオリティが高く参考にはなりますが、未完です。

最後にいろいろ書きましたが、人と人との生み出す関係性が好き、耽美な世界観に惹かれる、純粋にR Pが演じるのも見るのも好きだし素敵な演技を応援したい、評価したい！と思える人にはぜひやってみてほしいシステムです。

現在ルールブックが一冊のみ出ており **1800円+税**です。二千元未満で今ある全てのデータが知れて遊びつくすことができます。また、ある程度の世界観と戦闘ルールさえ頭に入ればサンプルキャラも豊富ですし直ぐに遊べそうなところも魅力です。

少しでも興味を持って頂けたのなら幸いです。もしゲーム研究会

の中でやってみたいと思うのであれば二回生の燕尾を訪ねて頂ければ。ルールブックを所持していて、時間が合えば何かしらシナリオ回してみますのでよろしくお願いします。



←この美しい表紙が目印の本がルルブです。リプレー一本とシナリオセッティングが二本収録されています。

(画像引用元)

銀剣のステラナイト

富士見書房

T R P G   O N L I N E

(<https://fujimi-trpg-online.jp/game/stellar.html>)

Magic: the Gathering

スタンダードデッキ紹介と

manaベースについての考察

HN:弱者

## 1. 黒緑ミッドレンジ

8: 《森/Forest》

4: 《草むした墓/Overgrown Tomb》

7: 《沼/Swamp》

4: 《森林の墓地/Woodland Cemetery》

23 lands

1: 《管区のご案内人/District Guide》

4: 《破滅を囁くもの/Doom Whisperer》

2: 《ゴルガリの拾売人/Golgari Findbroker》

1: 《千の目、アイゾーニ/Izoni, Thousand-Eyed》

4: 《翡翠光のレインジャー/Jadelight Ranger》

4: 《ラノワールのエルフ/Llanowar Elves》

4: 《マーフォークの枝渡り/Merfolk Branchwalker》

3: 《貪欲なチュパカブラ/Ravenous Chupacabra》

3: 《探求者の従者/Seekers' Squire》

2: 《野茂み歩き/Wildgrowth Walker》

28 creatures

2: 《ゴルガリの女王、ヴラスカ/Vraska, Golgari Queen》

3: 《秘宝探究者、ヴラスカ/Vraska, Relic Seeker》

2: 《採取+最終/Find+Finality》

2: 《暗殺者の戦利品/Assassin's Trophy》

9 other spells

- 1: 《千の目、アイゾーニ/Izoni, Thousand-Eyed》
  - 1: 《野茂み歩き/Wildgrowth Walker》
  - 1: 《採取+最終/Find+Finality》
  - 1: 《アルゲールの断血/Arguel's Blood Fast》
  - 3: 《強迫/Duress》
  - 3: 《渴望の時/Moment of Craving》
  - 2: 《最古再誕/The Eldest Reborn》
  - 1: 《ビビアン・リード/Vivien Reid》
  - 2: 《ヴラスカの侮辱/Vraska's Contempt》
- 15 sideboard cards  
(MOPTQ 10/14,1 位)

現在一番使用率が高く、メタの中心存在となっている黒緑ミッドレンジデッキです。このリストを中心に黒緑ミッドレンジを解説していきます。まず、黒緑がどのようなデッキかというと、優秀な除去で1対1交換をとりながら、探検やチュパカブラ、プレインズウォーカーでアドバンテージを取るデッキです。速度は中速でいわゆるミッドレンジです。コントロールデッキにもサイド後のハンデスでフィニッシャーを通したり、序盤から圧力をかけ続けることによって対処を押し切ったりと苦戦を強いさせることが可能です。一重に黒緑といっても様々な違いがあり、探検シナジーを重視し野茂み歩きを多めに取っている探検型、各種プレインズウォーカーを多めに採用しているプレインズウォーカー・コントロール型(例:MOPTQ10/14,4 位)、その中間をとっている型などが存在しま

す。探検型に寄るほど赤系デッキに対しては野茂み歩きのゲインなどで強く出れ、プレインズウォーカー・コントロール型に寄るほどコントロールデッキに強く出ることができます。このリストは中間型で、特徴的なのは破滅を囁くものの4枚採用です。飛行に弱いという黒緑の弱点を抑えています。

サイドボードに関してはその時のメタゲームで検討が必要です。コントロールデッキが多いのならば強迫やアルゲールの断血を、アグロデッキが多いのならば黄金の死や渴望の時などを、と上の速度のデッキ、下の速度のデッキ二つとも存在するので難しいサイドボーディングが求められます。

土地に関しては24か23のリストが多いですが、コントロールに寄せるのならば24、そうでないなら23で良いと考えられます。

サイドボード後にプレインズウォーカーを多数取るようなデッキならばサイドボードに土地を入れておいて23から24に変更したりや、管区の案内人を多めにとったりなどが必要になります。

同型対決では破滅を囁くものの枚数によって勝敗が変わってくる気がします。同型が多いと読むならこのリストのように4枚採用もありでしょう。引いてしまえば破壊されたとしてもゴルガリの捨売人や採取+最終で回収できるので、地上が止まったところを駆け抜けるデーモンがみられます。

プレイングに関しての注意は6マナまでは伸びるように土地を確保していくといったことです。高マナ域のカードが多いのでマナ源は積極的に確保する必要があります。なので、探検で土地以外が捲れたときに、6マナまで行かないようならとりあえず墓地で、あと

で拾売人で回収するというゲームプランが良いと思われます。

## 2.白赤天使

4: 《断崖の避難所/Clifftop Retreat》

5: 《山/Mountain》

12: 《平地/Plains》

4: 《聖なる鑄造所/Sacred Foundry》

25 lands

4: 《アダントの先兵/Adanto Vanguard》

3: 《正義の模範、オレリア/Aurelia, Exemplar of Justice》

4: 《善意の騎士/Knight of Grace》

4: 《黎明をもたらす者ライラ/Lyra Dawnbringer》

4: 《輝かしい天使/Resplendent Angel》

3: 《豊潤の声、シャライ/Shalai, Voice of Plenty》

22 creatures

3: 《轟音のクラリオン/Deafening Clarion》

1: 《裁きの一撃/Justice Strike》

3: 《稲妻の一撃/Lightning Strike》

2: 《議事会の裁き/Conclave Tribunal》

4: 《ベナリア史/History of Benalia》

13 other spells

1: 《轟音のクラリオン/Deafening Clarion》

2: 《裁きの一撃/Justice Strike》

3: 《苦惱火/Banefire》

1: 《イクサランの束縛/Ixalan's Binding》

3: 《封じ込め/Seal Away》

3: 《残骸の漂着/Settle the Wreckage》

2: 《魔術遠眼鏡/Sorcerous Spyglass》

15 sideboard cards

(MOPTQ 10/7,8 位)

パワーこそ正義を体現したようなデッキです。神話レア 15 枚という恐ろしい構成のパワーによって押し切るデッキとなっています。序盤は善意の騎士や軽量除去、轟音のクラリオンで捌き、中盤から天使やベナリア史を叩きつけていくデッキです。スムーズに回った時の破壊力は現環境でもトップクラスであり、シャライによって単体除去や残骸の漂着を防ぎながらオレリアによって警戒がついてパンプされたライラが殴り、輝かしい天使でエンドに天使トークンが沸き、全体除去で流そうとも手札から二枚目、三枚目の天使がという恐ろしい動きをしてきます。ただ、このデッキにはサイドボードまで見てもマナサポートやドロソースがないので事故やリソース切れが恐ろしいデッキでもあります。その点土地を 25 にしてはいますが、事故るときは事故るのでこのデッキを使うのならばとれるイージーウィンを実確にとつて、事故はあきらめる精神が重要になるんじゃないかと思います。クラリオンやライラでライフゲインもできるので直接ライフを攻めてくる相手にも強いです。コントロール相手にも善意の騎士からベナリア史の動きで除去を切るようなら返しにライラで勝ちます。気持ちよさを追求したい人やドカ

ン！ドカン！勝ち！をしたい人にとってもおすすめのデッキです。

### 3. マナベースについて

この記事を書きながら discord で通話していたところ MTG;Arena で土地事故を大量に起こしているという話題になったので土地基盤について晴れる屋の記事(超簡単にマナベース計算できちゃう早見表を作ってみた、

<http://www.hareruyamtg.com/article/category/detail/2756>)という記事を参考にしながら、かつ自分の現環境スタンダードで用いているデッキを例に挙げて説明します。

モダンやレガシーに関してはこの考え方を応用してください、フェッチランドを持ってこれる土地の色の地形と置き換えれば問題ないかと思います。

- 4: 《つぶやく神秘家/Murmuring Mystic》
- 4: 《選択/Opt》
- 2: 《中略/Syncopate》
- 4: 《予期/Anticipate》
- 1: 《喪心/Cast Down》
- 1: 《軽蔑的な一撃/Disdainful Stroke》
- 2: 《本質の散乱/Essence Scatter》
- 1: 《否認/Negate》
- 2: 《封じ込め/Seal Away》
- 2: 《アズカントの探索/Search for Azcanta》
- 2: 《悪意ある妨害/Sinister Sabotage》
- 3: 《薬術師の眼識/Chemister's Insight》

- 1: 《イクサランの束縛/Ixalan's Binding》
- 2: 《残骸の漂着/Settle the Wreckage》
- 2: 《ヴラスカの侮辱/Vraska's Contempt》
- 1: 《浄化の輝き/Cleansing Nova》
- 2: 《ドミナリアの英雄、テフェリー/Teferi, Hero of Dominaria》

### 36 Spell

- 1: 《探知の塔/Detection Tower》
- 4: 《水没した地下墓地/Drowned Catacomb》
- 3: 《進化する未開地/Evolving Wilds》
- 2: 《廃墟の地/Field of Ruin》
- 4: 《氷河の城砦/Glacial Fortress》
- 2: 《島/Island》
- 4: 《孤立した礼拝堂/Isolated Chapel》
- 2: 《平地/Plains》
- 1: 《沼/Swamp》
- 1: 《湿った墓/Watery Grave》

### 24 Land

- 3: 《強迫/Duress》
- 2: 《希望の夜明け/Dawn of Hope》
- 3: 《否認/Negate》
- 2: 《トカートリの儀仗兵/Tocatli Honor Guard》
- 2: 《黄金の死/Golden Demise》
- 2: 《神聖の発動/Invoke the Divine》
- 1: 《変遷の龍、クロミウム/Chromium, the Mutable》

15 Sideboard

これが自分が現環境で使用しているスタンダードのデッキとなります。白青黒コントロールと呼ばれるタイプとなります。

それでは、このデッキの土地の構築に入ります。

まず、何ターン目に何枚の土地を引きたいかを決めます。このデッキならば4ターン目まではスムーズに土地を引き込む必要があります。そして次は何ターン目に何枚の色シンボルが必要になるかを考えます。このデッキならば2ターン目に予期、あるいは本質の散乱のために青のシングルシンボル、3ターン目に悪意ある妨害を打つために青のダブルシンボル、4ターン目に残骸の漂着、ヴラスカの侮辱を打つために白黒ともにダブルシンボルが必要です。また、サイドボード後には2ターン目に強迫、トカートリの儀仗兵を打つための白黒のシングルシンボル、3~4ターン目に黄金の死を打つためのダブルシンボルが必要です。また、現環境の特殊土地対策として廃墟の地を2枚、シャライなどの呪禁生物対策として探知の塔を1枚入れたいです。ここでいったん必要なマナシンボルと必要な土地を整理します。

- ・土地は4ターン目までスムーズに伸びる必要
- ・青は2ターン目に1枚、3ターン目に2枚
- ・白は2ターン目に1枚、4ターン目に2枚
- ・黒は2ターン目に1枚、4ターン目に2枚
- ・無色しか出ない土地が3枚積む必要がある

まず、第一の条件を満たすために土地は27枚必要です。第二の条件を満たすために青マナ源が16枚必要です。第三、第四の条件を満たすために白、黒マナ源は15枚必要です。(参考資料より)

この条件を満たすために取れる方法は

- ・ 2色地形を積む
- ・ 5色地形(進化する未開地、ギルド通りの公有地など)を積む
- ・ 掘れるキャントリップを入れる(選択、予期など)
- ・ (マナサポートカードを入れる)

などがあります。一番最後の条件に関しては緑絡みの時に用いる方法で、前環境の4Cエネルギーが用いていた方法です。

タップインなどに関する考慮は余裕があれば行います。

この条件を満たす方法を基本的には上から下にかけて考慮していく形になります。理由としては、現環境の2色地形はアンタップインが容易、5色地形はタップインが必須、キャントリップはテンポアドバンテージを失い、また対策カードを取ってくるのにも使いたいという理由です。今回のデッキはフィニッシャーをつぶやく神秘家にしており、キャントリップがそのままフィニッシャーになるのでキャントリップを8枚にしていますが、通常のデッキならば土地を増やす方向に調整していった方が良いと考えられます。そしてキャントリップは何枚で1枚分の土地になるかですが、ゼロックス理論の改良型を用います。これはキャントリップの枚数を土地換算する方法の理論で、

実質土地枚数=キャントリップ枚数×デッキ内土地比率+土地

というものです。選択や予期は複数枚掘れるので厳密には掘れる枚数も考慮すべきですが、簡略化かつ安定化のためこのようにしています。

これを用いて自分のデッキの土地が適正か確かめます。キャント

リップ枚数である 8 枚(選択 4 枚、予期 4 枚)、土地 24 枚、土地比率 40%を入れると実質土地枚数は 27.2 となり、満たします。

次に色マナシンボルについても同じように考えます。

青のマナ源は 14 枚入っています。ここでも上の改良ゼロックス理論を用いますが、そもそもとしてキャントリップを打つためのマナを確保する必要があります。参考資料によると 1 ターン目に 14 枚あると 1 枚引くのに十分なので問題ないです。これを確認してから改良ゼロックス理論を用います。

キャントリップ枚数が 8、青マナ源が 14、青マナ源比率が 23.3%なので実質青マナ源は 15.9 となります。16 枚に近く、掘れる枚数を考慮してない数字なのでほぼ満足していると考えても問題ないです。最後に余裕があったら直すくらいで行きます。

白マナ源、黒マナ源についても同じように考えます。

二つともマナ源は 13 枚、マナ源比率が 21.6%なので実質マナ源は 14.7 となります。これに関しても少し足りていないですね。

ただ、これらを治すためには基本土地の枚数を削る必要があります。そうすると、進化する未開地が 5 色地形にカウントできなくなるので、これで満足します。選択や予期で掘れる枚数、また、廃墟の地で持ってくることを考慮していないので多少は誤差だよ誤差の精神で行きます。探知の塔を進化する未開地に変えることによって実質青マナ源が 17、実質白マナ、黒マナ源が 15.9 になりますが、こうしてしまうと呪禁生物に対してガードが下がってしまうので、好みの問題となると思います。

土地の枚数は基本的には少なければ少ないほど良いです。理由としては土地は盤面に影響を与えることができません。過剰な土地引きはそれだけで負けに直結します。なのですが、土地を削りすぎても

負けにつながります。

ページが余ったので参考程度に自分のデッキの組み方を書いていきます。

#### 1.現在のメタゲームを調べる

当たり前のことですが重要です。どの速度のデッキがいいか、どのようなデッキを仮想敵とするか、その仮想敵にはどのような弱点があるかを研究します。

#### 2.フィニッシャーを決める

ゲームを終わらせる手段を考えます。アグロデッキやミッドレンジデッキならばクリーチャーがそのままフィニッシャーと考えていいのですが、コンボやコントロールだと考えておく必要があります。

#### 3.デッキを一度仮組みする

コントロール手段や土地基盤、フィニッシャーなどを入れてデッキを一度仮組みします。この時点でサイドボードや実際のサイドボーディングを考えます。

#### 4.土地基盤に問題がないか確認する

ここまで書いてきた手法を用いて土地基盤に問題がないか確認します。問題があるようならマナサポートやキャントリップを入れて調整します。

#### 5.一人回し、もしくは実際の対戦へ

デッキを実際に動かしてみて、問題点の洗い出しなどを行います。よく問題になるのはフィニッシャーの決定力不足、サイドボードの調整です。

6.3～5を繰り返す。

問題点をフィードバックします。この時に土地基盤のチェックも忘れずに。この記事が皆様の勝ちに繋がれば幸いです。