

# 学聚本 2021



## 目次 ( )内は著者名

1. <a href="#">Killing floor 2</a> (シナモン焼きリンゴ) .....	1
2. <a href="#">闘いとは、最後にどちらが立っているか。それだけだ</a> (ひーこー) .....	5
3. <a href="#">君も聖剣伝説3 TRIALS of MANA をやってみないか・・・!</a> (ばんぼく) .....	15
4. <a href="#">原神のミリョク大紹介</a> (Nina) .....	25
5. <a href="#">みんなでやろう！いただきストリート!</a> (エリザベス) .....	33
6. <a href="#">ユナイト罪人名簿</a> (ツボ) .....	41
7. <a href="#">マキオン シャッフルの闇</a> (ユキサ) .....	49
8. <a href="#">スマホゲーム「Save Them All」について</a> (ブニキ) .....	57
9. <a href="#">キャプテン翼 RONC1周年を越えての現況</a> (安綱) .....	61
10. <a href="#">もうすぐ終わる？ゲームの備忘録:BF5</a> (サカナニキ) .....	67
11. <a href="#">ポケモンマスターになろう!</a> (コーヒー) .....	77
12. <a href="#">打ち合いが弱いならアビリティを使えばいいじゃない</a> (8makitamago) .....	83
13. <a href="#">ファイアーエムブレムのすゝめ</a> (べに) .....	89
14. <a href="#">ファイアーエムブレム風花雪月検定</a> (フユ茶) .....	95
<a href="#">終わりに 編集部より</a> .....	115

# **Killing**

# **floor 2**

HN: シナモン焼きりんご

## 1. はじめに…

夏休みは、普通に忙しいりんどです。

今回は最近、ドハマリしているあるゲームについて紹介していきたいと思います。それでは、プレイ人口が増えることを祈ってこの文面を記します。

## 2. Killing Floor 2 とは…?

Killing Floor 2 は、2015 年～2016 年に発売開始されたサバイバルホラーFPS です。プラットフォームは、Windows、PlayStation 4、Xbox One です。ゲーム内容にすこしグロ表現が含まれているため、R18 指定です。R18 指定と言ってもゾンビゲームの範囲内での表現ですので気軽にプレイできます。

大まかなゲームの内容としては、数種類のフィールドで決められたウェーブごとにやってくる Zed(ゾンビなどの敵)に銃などを用いて倒すだけのシンプルかつ戦略的なゲームです。1 人～6 人のグループ戦で仲間同士の協力プレイが求められます。

基本、プレイヤーvs コンピューターです。Zed (敵) に倒されても PvP のような憤りを感じないので個人的にはストレス発散ゲームとして向いていると思います。

プレイヤーは、Perk(職種)を選ぶことができます。それぞれの Perk の種類によって戦闘を有利に運ぶ特殊能力があり、自分に合った Perk を見つけることが大切になってきます。

また、ゲームのプレイ中にはお金や経験値という概念が存在します。プレイヤーが Zed を倒した際、それらを獲得できます。

お金はウェーブごとにある購入フェーズで銃や弾などを購入するときに使います。経験値は、Perk（職種）を成長させるために使います。Perk を成長させると Perk 固有の特殊能力が付与されたりします。個人的に好きな Perk だけを紹介しておきます。

#### ①バーサーカー

近接武器にダメージ強化があり、プレイヤーはダメージ耐性があります。また、Zed に掴まれなくなるという特性を持ちグループの壁の役割や主戦力として活躍します。最近、弱体化が来ている悲しい Perk とも言えます。

#### ②デモリッショニスト

爆発物にダメージ強化があり、ドア溶接時に罠を仕掛けられます。味方にグレネードを配布できます。広範囲かつ高火力で Zed を一掃でき気に入っていますが、Zed に打たれ弱い Perk だと思います。

#### ③ガンスリンガー

ハンドガンとレバーアクションライフルにダメージ強化があり、移動速度が上がります。グロックという連射武器でマシンガンのように弾を連射して Zed を一掃するのが気に入っています。しかし、全弾ヘッドショットを決めないと火力が出ないので難しい Perk とも言えます。

#### ④フィールドメディック

回復に関する強化があり、アーマー最大値や移動速度が上がります。個人的には全く使ってない Perk です。

しかし、グループ内で誰かはこの Perk になっていないと安定性に欠けてすぐに全滅してしまいます。

### 3. どこが楽しいのか？

結論から言うと、大量の Zed から生き残ることへの達成感や Zed を一掃する快感が大きいと思います。

ゲーム中には、様々な厄介な能力をもつ敵が登場したり、鬼のように火力の高い敵が出てきたりとプレイ難易度は経験上、高いと思います。

経験値を得て Perk を成長させて最初は倒せなかった Zed を縦横無尽に倒すということが面白みになってくるかなと思います。

体験版こそあればもっとハマる人が出てくると思うのですが、過去に Epic Games Store の無料配布ゲームに登場した以降姿を見せません。

### 4. 最後に

ちよくちよく新武器や新ステージなどのアップデートが来ているため、飽きが来ないゲームだと言えます。

また、インターネットのマルチプレイによるグループで戦うのですがシングルプレイでも楽しめる良いゲームだとおもいます。ゲーム上で個人のサーバーを建てられるので気軽に友達とマルチプレイできるので機会があれば是非プレイしてみてください。

※PC でプレイする場合にはある程度のスペックが必要です。事前にプレイする PC が推奨スペック以上かどうかをご確認ください。

闘いとは、  
最後にどちらが立っているか。  
それだけだ  
～鉄拳を語りたい～

HN:ひーこー

## 0. はじめに

**大**乱闘に参戦したことで名前がより一層売れることになったゲーム「鉄拳」。その歴代シリーズをだいたいプレイしてきたひーこーが歴代作品の評価や大まかなストーリー、カズヤについても語ります。

### 1. 歴史

※今回は「鉄拳」「鉄拳 2」…「鉄拳 7」、「鉄拳タッグトーナメント」「鉄拳タッグトーナメント 2」について解説します。厳密には鉄拳にはもっとたくさんの作品があるのですが。

## 「変な名前の格闘ゲームがあるぞ」

**鉄**拳は今や日本が誇る格闘ゲームの一つになりましたが、初代が稼働した 1994 年当時「ストリートファイター」や「バーチャファイター」などの横文字の格闘ゲームが並ぶ中、漢字二文字の「鉄拳」はかなり変な名前という印象を人々に与えました。

「鉄拳」「鉄拳 2」当時はキャラの見た目のクセが強く、システムも荒削り。無限フィールドで、ゲームテンポも遅い印象でした。奥行の概念はこの当時からありましたが、蹴られたり投げられたりすると横に飛ばされるものの、すぐにカメラワークがキャラ

と並行に戻るため、実質 2D 格闘と変わりありませんでした。奥や手前に移動する方法もごく一部を除きありませんでした。

「鉄拳 3」は鉄拳に革命を起こしたタイトルです。大量にキャラを追加し、奥、手前移動のシステムが追加され、以降対戦の基礎となります。対戦テンポも現在と変わらないものとなり、非常に快適に遊べました。私は幼稚園、小学生時代を家庭用鉄拳 3 に捧げました。

「鉄拳タッグトーナメント」は「鉄拳 3」の基盤をそのまま使い、2vs2 の格闘を実現したタイトルです。過去作品のキャラは総出演、技数も膨大。斬新な、それでいて洗練されたシステムにユーザーは釘付けになりました。最初にキャラを 2 人選び、格闘中に交代ボタンを押すと出ていたキャラが後ろに下がり、画面外へ。相方が画面内に入ってきて戦うという仕様です。1vs2 の形式も遊ぶことができます。片方がやられた時点で負けなので遊ぶ際はご注意ください。ミニゲームとして鉄拳のキャラがボウリングをするモードがあります。

「鉄拳 4」は打って変わって大変不評でした。今までどれも無限だったステージが全て壁ありとなり、ステージ内に障害物や段差が設けられました。壁は以降の鉄拳にも受け継がれる重要なシステムですが障害物や段差はユーザーの不満を買い、以降の鉄拳には登場しません。ただグラフィックは格段に進化しています。

「鉄拳 5」では原点に立ち返りシンプルな格闘ゲームを作り、おかげで鉄拳は復活します。家庭用にはこれでもかというほど要素を追加し、当時家庭用で遊んでいた私にもっこり。

「鉄拳 6」は不評。特に家庭用の評判になりますが、ストーリーモードの出来が悪いです。またロード時間が著しく長くなり、ストレスを誘います。格闘面的にはバウンドシステムを使いコンボを伸ばすことができるようになり、幅は広がったと思います。レイジシステムが登場したのもここからです。

「鉄拳タッグトーナメント 2」は 2011 年に稼働したゲームですが、現在でも家庭用版の大会が開かれるなど、準現役のソフトです。キャラ数は約 60 体とスマブラにも引けを取らない多さで、タッグのパターンも膨大。タッグを利用したコンボは強力で、一瞬で試合が決着することも少なくありません。恥ずかしながら私は本作の家庭用すら持っていませんが、アーケードをプレイしていたユーザーは一瞬で終わるゲームに 100 円を投入していたと考えると発狂モノです。

「鉄拳 7」は 2021 年 9 月現在、現役で稼働している鉄拳です。稼働から 6 年以上が経過していますが、アップデートで調整やキャラの追加を繰り返しています。格闘ではスクリーやウォールバウンド、バルコニーブレイク、レイジドライブなど新システムが山のようにあり、難しいですが爽快感のある仕上がりになっています。

## 2.カズヤってどんなキャラ？

「許せ……一美！」

では、スマブラに参戦したカズヤとはどんなキャラなのでしょう。スマブラ界ではカタカナで「カズヤ」と表記されることが多いのですが、公式には「一八」となっています。

カズヤは鉄拳シリーズの主人公の一人ですので、カズヤがどんなキャラか説明するためには鉄拳そのもののストーリーを解説する必要があります。

「鉄拳」とはそもそも軍事産業を担う三島財閥の当主、三島平八が主宰する格闘大会の名前です。他のファイターは「強くなりたい」とか「賞金で夢を叶えたい」とか「親の失踪が鉄拳の運営に関係してるかもしれない」とかいう理由で鉄拳大会に参加しています。

鉄拳では平八とその息子カズヤの対立、平たく言うと親子喧嘩が描かれています。幼い頃カズヤは帝王学を叩きこまれたり、「修行」として平八の手によって谷に落とされたりします（カズヤの参戦ムービーでオマージュされてましたね）。そんなこんなでカズヤは平八のことを〇したいほど憎みます。

ちなみにカズヤが平八を憎むメインの理由は、平八に母「八条一美」（はちじょうかずみ）を〇されたからです。

そうです。平八は妻である一美を自分の手で〇しました。

……これには事情がありまして。

実は一美は平八のような、いずれ世界を脅かすことになる存在を排除する一族に生まれ、平八を排除するために三島家に嫁いだというのです。

デビルの力を開放して襲い掛かってくる一美を、平八は人間でありながら〇してしまったというわけです。つよい。

※鉄拳の重要な設定の一つに「デビル因子」というものがあります。一美とカズヤとカズヤの息子「仁」(じん)が持っている超自然的な遺伝子異常です。デビル化して強力な力を発揮できるのは、スマブラでご存知の方も多いかと思います。カズヤはデビルの力を自由に操ることができますが、仁はまだ自分の意志ではデビルの力をコントロールできないようです。

平八、カズヤ、仁の親子三代の喧嘩を中心に、鉄拳のメインストーリーは進んでいきます。

## 「話にならんな」

さて、カズヤというキャラですが、例えばストリートファイターのリウのように強さを追い求めるタイプとは対照的に、父親への憎しみでできているキャラです。「話にならんな」「貴様か」などと喋ります。まるで豪鬼のような人物です。

とにかくガラが悪いので、スマブラでカズヤを知った人たちの

鉄拳に対するイメージが「鉄拳？ ああ、あのカズヤがいるゲームでしょ？」となってしまうのは複雑な気持ちです。

「貴様からは…全てを取り戻す！！」

**続**いて格闘面での話をしていきます。私はカズヤ使いではないので勉強不足なところが多いのですが……。

まず、キャラ性能的にはとても強いです。キャラランクでも常に上位にいます。主要技の項を読んでいただければ分かりますが、とにかく優秀な技が多いです。対戦でまず当たりたくないキャラです。

カズヤが実践でどう戦うのか、スマブラに収録された主要技を中心に少しだけ解説します。

風神拳……カズヤの命みたいな技です。最速風神拳だと上段、そうでないと中段技となります。発生の速い最風を常に出せるようにならないとカズヤ使いにはなれません。猶予は 1F。私は安定しないのでカズヤを使えません。対ありでした。

相手がつつこんでくるところへ置き技として、相手が技を空振りしたところに反撃に……様々な用途で使えます。とてもつよい。

閃光烈拳……拳で相手を三回突く技です。相手の隙を見つけたらとりあえず打つだけでダウンをとれます。つよい。

左踵落とし……スマブラで飛び道具反射のチート性能がつくことになった技です。原作ではノーマルヒットでコンボ始動となり、ガードした相手をしゃがみ状態にできる技です。つよい。

奈落旋風……発生がとても速く、見てからガードするのが非常に難しい技です。まとまったダメージをとられ、ダウンも奪われます。対カズヤではこの技が常にちらついて辛い。超つよい。

破碎蹴……体を空中で前方向に一回転させて脚で攻撃します。スマブラで空下として高い位置から使えますが原作だと地上から技を出します。

ダブルアッパー……スマブラでは上強になっていますが、原作ではしゃがみから立つ途中にボタンを押して出す技です。相手の技をガードしてからの反撃に非常によく使われます。つよい。

螺旋幻魔脚……回転しながら脚で 4 回攻撃する技です。スマブラでは一発目が当たればほぼ全弾確定しますが、鉄拳では二発目以降を簡単にガードできます。ただの映え技。よわい。

十連コンボ……スマブラでは初心者狩りに使われたり、閃光烈拳を失敗したときに出してしまう技ですが、原作で見かけることはまずありません。奇襲として好んで使うプレイヤーもいますが、他にもっと優秀な技が鉄拳には揃っています。スマブラ同様、一発目を当てても全弾確定しません。ただの映(略

### 3.他のキャラは？

鉄拳 7 には約 50 体のキャラがいます。容姿、年齢、国籍、種族様々なキャラがいますので、外見だけでも好みのキャラは見つかるかと思います。ここでは私の独断と偏見で、鉄拳のキャラを一部紹介します。

ポール・フェニックス 「努力なくして向上なし！」

アメリカの、某ポルナレフみたいな髪型の男です。ひたすらに強さを追い求めて格闘しています。ストーリーではバイクのスピード違反で捕まるおちゃめな一面も。スマブラではスピリッツになっていました。

格闘面では拳を突き出す一撃が強力な初心者向けキャラです。

ボブ 「スピード&ウェイト！」

昔はイケメン格闘家だったのに、修行を重ねた結果「スピード、パワー、ウェイト全てにおいてパーフェクトな肉体を手に入れた！」と言って、気づけばデブになっていた(本人は大満足している)、そんな男です。

技は使いやすく、相手の技スカリに反撃するのが得意です。

ラッキークロエ 「ラッキ〜〜クロエ、でーした」

裏の顔はガサツな、動画サイト等で世界的に有名になった女。実は扱いづらく、キャラランクも低いです。ただ見た目はアキバ系アイドルっぽくて特徴的です。

風間飛鳥(かざま あすか) 「しばいたる！ ボケ！」  
大阪の元気な女の子です。仁のいとこという設定がありますが、ストーリーではあまり重要ではありません。通天閣の上から地面までマウンテンバイクで駆け降りることができます(は?)  
こちらもスピリッツになっています。  
格闘面では相手の動きや技を咎めることが得意です。操作はしやすいですが、勝ちきるのは難しいキャラです。

凌暁雨(リン・シャオユウ) 「あたしに任せて！」  
話すときは「シャオユウ」「シャオ」と言えば通じます。  
国籍は中国ですが、日本の高校に通いゲーム中でも日本語でしゃべってくれる女の子です。(鉄拳のキャラは大抵そのキャラの国籍の言語でしゃべります)  
私ひーこーが使用し、愛してやまないキャラです。  
鉄拳 3 に初登場した頃、三島財閥に融資を求めるのですが、その内容は「理想の遊園地を建てる」というもの。かわいい。  
スピリッツになってくれてありがとう。  
格闘面では姿勢を低くして上段攻撃をかわせる「鳳凰の構え」と「背向け」が特徴的です。背向けの何が特徴的かといいますと、背向けから出せる技が他のファイターよりずば抜けて多く、普通無防備なはずの背向けが、シャオユウにとっては攻撃的な選択技になるのです。  
クセが強く、初心者にもオススメできるキャラではありませんがそこそこ強いです。……はっ、つい長々と。  
ここまで読んでくれた方々、ありがとうございました。ではまた。

君も

聖剣伝説 3 TRIALS of MANA

やってみないか・・・！

HN：ばんぱく

## 1. はじめに

どうも、ばんぱくです。いよいよサークル引退が近いということで、おそらくこの記事が最後になるんだろうと思います。たぶん。

というわけで、今回紹介したいゲームは『聖剣伝説3 TRIALS of MANA』。1995年にスクウェアから発売された『聖剣伝説3』というスーパーファミコン用ゲームのリメイク作品です。そもそも『聖剣伝説3』は、スーパーファミコン用ゲームとして発売された聖剣伝説シリーズの3作品目で、リメイクに伴って3Dモデルになり、グラフィックの向上やらボイスの実装やら新規ストーリーの追加などなど、オリジナル版から大きく変更された部分も多々あります。

今回はこの『聖剣伝説3 TRIALS of MANA』(以下ToM)のオススメポイントの紹介や実際にプレイした雑感をつらつらと書き記してみたいと思います。

### ※注意事項

- ・この記事には個人の感想が非常に多く含まれています。
- ・スーフファミ版をやっていない人が記事を書いています。

## 2. ざっくり ToM 紹介 ～バトル・育成編～

ToMのゲームジャンルはずばり『アクションRPG』です。ストーリーを進めつつ、ダンジョン内のモンスターや巨大なボスを倒してレベルアップしていく、というシンプルなアクションゲームです。攻撃は、弱と強で使い分けたり、攻撃をつなげたりして(例えば弱

弱強がつながったりする)、敵を物理で殴るのが基本ですが、魔法 (MP を使用) やアイテム、必殺技 (SP というゲージを使用) で攻撃する手段もあります。攻撃の他にも、ジャンプや回避 (その場で前転、その瞬間だけ無敵になる) などの操作があり、特に回避は敵からの攻撃をよけるのに重要な操作です。

キャラの育成や強化は、ただレベルを上げるだけでなく意外と奥が深いので、人によって個性がでると思います。ここで、いくつかの育成要素を挙げておきます。

### ①クラスチェンジ

レベルが一定まで上がると、上級職にクラスチェンジが可能。クラスは光と闇の2パターンあり、特性や得意分野が違うので、キャラを自分の使いやすいように調整できる。このゲームの攻略上、結構大事な要素の1つ。

### ②アビリティ

アビリティは、経験値とともに溜まるポイントを使って、キャラごとに獲得できる。獲得したアビリティはキャラに装備して使い、一部のアビリティは獲得したキャラに限らず装備することが可能。アビリティは、『バトル中〇秒ごとに MP 獲得』だとか、『〇〇%でバフ反射』だとか様々なものがあり、自キャラの強みや自分の戦い方、長期戦や短期戦かなどなど色々考えながら私は装備していた。

### ③武器、防具、装飾品

道中で立ち寄る街で買って装備する。ダンジョン内の宝箱等でも取

れる。武器防具は単純なステータス補強で、装飾品は「闇属性攻撃半減」だとか「毒にならない」などがあり、特に強敵と戦う時には装備する装飾品が重要になると勝手に思っている。

アクションゲームと聞いて「難しそうじゃん」と思う人もいたかもしれませんが、今挙げた要素をうまく使えば、アクションが下手でもスイスイ攻略できます。たぶん。

### 3. ざっくり ToM 紹介 ～ストーリー・キャラ編～

ストーリーは、誰でもわかる王道ファンタジーです。ネタバレにならないようざっくり説明すると、非常に強大な力を持つ「マナの剣」を狙って、様々な勢力が各国を巻き込んでドツタンバツタン大騒ぎして、世界の平和が崩れて大変だーって話です。要所で敵を倒す目的が割と明確で、ストーリーもわかりやすいと思います。

このゲームでは、開始時に 6 人のプレイアブルキャラの中から、1 人の主人公と 2 人の仲間を選びます。この 6 人は、旅立つことになった理由や目的、生い立ち、出身地がそれぞれ違います。ストーリーの大筋はどんなキャラを選んでも一緒ですが、選んだ主人公・仲間によってボスキャラや道中の会話、話の展開が変わります。特に大きいのが、主人公によって因縁のラスボスが変わるという点です。というわけで、すべてのラスボスと出会うには本編を 3 周する必要がありますが、このゲーム、条件を満たせば「強くてニューゲーム」ができるので、周回プレイもかなりお手軽にできます。詳しくは後述。主人公たちに限らず、キャラたちが本当に魅力的なの

で、思わず感情移入してしまうのではないかと。キャラゲーが好きな人は特に楽しめると思います。

#### 4. ざっくり ToM 紹介 ～主人公 6 人編～

2 と 3 を踏まえて、ここでは 6 人の主人公たちに関して私個人の雑感を書きたいと思います。運用方法に関しては特に私個人の感想という部分が強いので注意してください。あと、各主人公のプロローグのネタバレを含むので、完全初見でやりたいという方もお気をつけて。

##### ①デュラン

草原の国フォルセナの傭兵。元気な好青年。亡くなったお父さんがすごい騎士だったので尊敬している。フォルセナが襲われた事件を発端に旅に出ることになる。

主に攻撃型の運用方法とタンクとしての運用方法がある。回復要因にすることも可。個人的には味方全員の武器に属性を付与する魔法が強力かと。また、「挑発」という専用アビリティを獲得できるため、敵からのヘイトを稼いでくれる。アクションが苦手だ一つて人は仲間にいれとくといいかも。

##### ②アンジェラ

わがままなお転婆娘。魔法王国アルテナの女王の娘でありながら魔法が使えないことに思い悩んでいる。女王に、国の目的のために犠牲になれと言われて、王国を逃げだすことになる。

魔法アタッカーとしての運用が主な型かと。敵の弱点属性を突い

たり、デバフをまいたり、いろいろ器用にこなせるイメージ。アビリティもMP 関連のものが強く、最初はMP が枯渇しがちだが、終盤でMP 獲得系のアビリティを装備すると魔法打ち放題になって楽しい。

### ③ケヴィン

ビーストキングダム of 獣人王の息子。人間と獣人のハーフで、しゃべるのが苦手ないつも片言。やさしさという感情を芽生えさせてくれた友人が、とある事件に巻き込まれたことをきっかけに旅立つことになる。

物理アタッカーとして最強候補だと思う。このゲーム、昼夜の概念があるのだが、彼は夜になると獣人化して戦うことになり、攻撃力などが強化される。これが要因で、RTA でメインアタッカーとして使われているらしい。攻撃特化型にも回復兼用アタッカー型にも運用できる。単純に火力要員がほしいならオススメ。

### ④シャルロット

聖都ウェンデルにいる光の司祭（すごくて偉い人）の孫娘。エルフの血が流れているため、小さい幼女の見目だが実は15歳。「〜でち」という喋り方が特徴的。大切な友人であるヒースが事件に巻き込まれたことを発端に旅に出ることになる。

基本的にサポーターポジションとして運用するのが多いイメージ。バフ役にしたり、デバフ役にしたり、回復役にしたり・・・場合によってはアタッカーにもできる。アビリティも多種多様なのもしかすると一番プレイヤーの個性がでるかも？

### ⑤ホークアイ

ナバル盗賊団に所属するシーフ。これまた好青年だが、すぐ女の子を口説いている気がする。盗賊団の裏切り者の手によって畏にはめられ、盗賊団を追われることをきっかけに旅立つことになる。

彼もサポーター的な役回りが多いイメージだが、アタッカーとしても活躍できる人材。攻撃が早いのでSPがたまりやすい気がする。アビリティと組み合わせると、必殺技回転率がすごいことになりそうと思いつつ、まだ試してはない。

### ⑥リース

風の王国ローラントの王女。上品な雰囲気があるしっかり者で、けっこう頑固。弟思いなお姉さんの一面もある。ローラントが襲われたことを発端に旅に出ることになる。

彼女もまたサポート役として強いイメージ。バフ役とデバフアタッカー役の選択肢が主にあるが、個人的には敵にデバフをかけたときに自分に逆の効果（つまりバフ）がかかるアビリティが強力だと感じた。アタッカーとしては、終盤でとれる召喚魔法が雑魚狩りに優秀だったと思う。

以上が、主人公たちの本当にざっくりとした紹介でした。ちなみに私の推しはアンジェラです。

## 5. 周回要素について

このゲームを遊ぶなら、ぜひ周回してほしいと思っています。先述したように、主人公選択によってストーリーなども変わりますので、ぜひ周回して見てみてほしいです。「強くてニューゲーム」をすることで、レベルが高いままで挑めたり、前周回で獲得したアビリティを別キャラにつけたりできて、2周目以降は難易度ノーマルだと結構楽々進められると思います。

また、このゲーム、難易度がいくつもあり、ノーマル基準で難しいものだけ挙げると、ちょっと敵が強くなる「ハード」、ハードから急に難しくなる「ベリーハード」、強制的にレベル1からのスタートで装備などに縛りがかかる超高難易度「ノーフューチャー」があります。正直ベリーハードあたりからレベル引継ぎ推奨ですし、なんならレベルカンストでもきついです。やりごたえがほしい人はいくらでも遊べるんじゃないでしょうか・・・？

## 6. まとめ

以上、ToMの魅力についてつらつらと紹介しました。少しでも面白そうなゲームだと感じていただけたら幸いです。

対応機種はSwitchやPS4、PC、スマホなど多岐にわたります。ただSwitch版で遊んだ身としては、Switch版とてもロードが長いので、つよつよPC持っている人はPC版をオススメします。

また、公式HP ([https://www.jp.square-enix.com/seiken3\\_tom/](https://www.jp.square-enix.com/seiken3_tom/)) にはより分かりやすいキャラクター紹介やおしゃれなイラストが掲載されているので、ぜひのぞいてみてください。

## 【おまけ】私のToM記録 ※ネタバレ注意※

せつかなので、おまけとして私がプレイした際のキャラ運用やボス感想などを簡単に付け足します。どちらかというと既プレイ向けの内容なので閲覧注意です。

「1周目」 ノーマル 主人公アンジェラ（光光）

仲間ホークアイ（闇闇） シャルロット（闇闇）

初周だったので完全に好みでキャラ選択&クラスチェンジ。基本アンジェラ自操作。シャルロットを回復役にして、残り二人で攻め切る形。アンジェラで遠くから弱点属性の魔法でチクチクしていたら大体どうにかなった。MP不足が中盤の悩みのタネだったが、終盤にはアビリティで補えた。紅蓮の魔道士戦だけシンプルにキャラコンが下手で苦戦し、時間がかかった。ラスボスが図体でかくて魔法あたりまくりで楽だった記憶がある。

「2周目」 ハード 主人公リース（闇光）

仲間デュラン（光光） ケヴィン（闇光）

1周目で選ばなかった陣営を選択。基本リース操作。リースでデバフをかけ、デュランを回復兼タンクにして、ケヴィンとリースに殴ってもらうスタイル。1周目からの強くてニューゲームだったが、レベルは1からだったので序盤は普通。中盤からは経験値3倍アビリティの影響でレベルがどんどん上がり楽々になったため、これまた特に苦戦した敵がない。なお、サボテン君や宝箱はこの周で大体回収した。

「3周目」 ベリーハード 主人公シャルロット（闇闇）

仲間アンジェラ（闇闇） デュラン（闇光）

唯一会っていないラスボス回収のために主人公をシャルロットにし、あとは割と適当に選んだ。基本アンジェラで、ときどきデュラン操作。シャルロットは再び回復役になってもらい、アンジェラとデュランで弱点属性を攻めるスタイルなのだが、育成失敗したかもしれないと思っている。というのも、ハードが超楽だった分、強くてニューゲームだしどうにかなるだろうと思っていたが、終盤の闇の神獣が現状何度やっても倒せず詰んでいる（月の神獣と木の神獣も辛かったがなんとかなった）。そりゃあこれだけ闇でクラス固めていたらなあ感は否めない。自分がどうにか攻撃を避けても味方が死にまくるのが結構きつい。だが、何度かやっていたらクリアできそうではある。本当はクリアしてから記事を書きたかったのだが、クリアできるのが何日後になるかわからないため、泣く泣く中途半端なところで記事を書いている。

以上がアクション下手くそ人間の周回記録です。参考にならないと思いますが、仮に参考になったらうれしいです。

いつかクリアできたらいいな、ノーフューチャー。

# 原神のミリョク 大紹介

～ご唱和ください！えへっ！～

HN: Nina

## 1.はじめに

えへってなんだよ！！

ちえるへん♪ちえるミナすこすこ侍でお馴染みの、Ninaと申します！今回紹介するゲームは『原神』です。それではいってみましょう！

## 2.原神とは？ ～美しい世界に見惚れて堕ちな～

まずは原神というゲームそのものについて解説します。原神は、「崩壊3rd」などを手掛ける miHoYo が提供している、オープンワールドのソシャゲです。スマホ、PC、プレステで遊べます。広い世界を縦横無尽に走り回り、大迫力のスキルや必殺技で敵を倒す、そんなゲームとなっています。

## 3.魅力的なストーリー ～実はまだまだ序盤です～

原神の魅力の一つに、ストーリーが上がることは簡単に想像できます。現在解放されている国は、モンドから始まり、璃月(リーユエ)、稻妻(イナズマ)の3つになります。それぞれ旅人の目線からそれぞれの国で起こる出来事に巻き込まれていく様が描かれています。主人公が成長し、世界の謎へと迫っていく姿は見ていてとても面白いです。

また、伏線も国でのストーリー単位から、全体のストーリーの伏線まで沢山配置されています。まだまだ明かされていない謎も多くあるためこれからも必見です。4年で全ての国に行けるようになる予定だそうです。一緒に楽しんでいきましょう。

ここで、

## 草スライムもびっくり豆知識！

ストーリーに散りばめられた設定の中には、miHoYo が手がける「崩壊 3rd」などと世界観を共有している部分があると言われています。オープニングに出てくる、なんか凄そうな女性が一例ですね。気になった人は調べてみましょう。原神の魅力と謎が、さらに深まることでしょう…。

### 3. 戦闘ってどんな感じ？ ～元素を使って爽快バトル！～

原神のバトルはオープンワールドゲームらしく、戦闘中も自由に動いて戦えます。そんなバトル要素の中でも特徴的なものを紹介します。

それが”**元素**”という要素です。キャラクターは、元素スキルや元素爆発で敵や自分に元素を付与し、戦っていきます。特に二つの元素が付与されることによって起こる「元素反応」をうまく使うことで更に強くなれます。ここで反応の種類を簡単に見てみましょう！

ここで登場する元素は、炎、水、氷、雷、風、岩、草の七つになります。これら七つの元素の組み合わせによって、元素反応を起こすことになります。

#### 拡散

炎、水、氷、雷の元素に風元素が当たると、「**拡散**」が起こり、敵に追加ダメージを与えると共に、周りにその元素が広がります。炎元素に当てると炎がぶわっと広がって綺麗だよ！

#### 結晶化

炎、水、氷、雷の元素に岩元素が当たると、「**結晶化**」が起こ

り、各元素に応じた色の結晶が生成されます。それを取ると、一定時間相手の攻撃を防ぐシールドを獲得できます。このシールドを使ったギミックもあるので、覚えておくとちょっぴりお得かも！

### **燃焼**

草元素に炎元素が当たると、「燃焼」反応が起き、燃えて継続的なダメージを与えられます。草原に火を放つとちゃんと燃えます。すごいね。

### **蒸発**

水元素に炎元素が当たると、「蒸発」反応が起こり、追加ダメージが入ります。蒸発反応のような追加ダメージ系は意識して使うだけで、相手に与えるダメージがグッと増えるので、積極的に使っていきましょう。やってみな。とぶぞ。

### **感電**

水元素に雷元素が当たると、「感電」反応が起こり、雷ダメージが継続的に与えられます。ビリビリですわ！水辺で起こすと自分もダメージ受けちゃうから気を付けてくださいまし！

### **凍結**

水元素に氷元素が当たると、「凍結」反応が起こり、行動不能になります。安全にダメージを与えられるので、どんどん凍結させちゃいましょう。凍結状態の敵を両手剣や岩元素で攻撃すると、「砕氷」が起きて追加ダメージが出ます。参考までに。

### **溶解**

水元素に炎元素が当たると、「溶解」反応が起こり、追加ダメージが起こります。蒸発と同じ効果ですね。これも積極的に狙

っていきましょう。

### 過負荷

雷元素に炎元素が当たると、「過負荷」反応が起こり、爆発して炎の範囲ダメージを与えます。僕が一番好きな反応です。まさに芸術！爆発！爽快！燃やせよ乙女っ！ややー！！

### 超電導

雷元素に氷元素が当たると、「超電導」反応が起こり、氷の範囲ダメージを与えます。さらに防御力も下げるため、物理攻撃主体のキャラにぴったりです！

と、ここまで長〜く話してきましたが、**案外ノリと勢い**でどうにかなるので、難しく考える必要はないです。あと、凍結や蒸発のように、感覚的にわかる反応が多いのもノリで行ける要因ですね。一緒に元素、ぶちかまそうぜ！

## 4.魅力あるキャラクター ～あなたとコンビにフレンズ原神～

原神には魅力的なキャラクターが沢山います。特にガチャで出るプレイアブルキャラは、メインストーリーに深く関わるキャラが多く、さらに手に入れると、キャラの詳細を見ることができます。その他、専用のサブストーリーが用意されているキャラもいるため、愛着がわきやすいと思います。なんならデートイベントがあるキャラもあります。あれ？これ何のゲームだっけ？ありがとうございます！

という訳で僭越ながら、

**超簡単に原神フレンズ大紹介！**

大団長・吟遊野郎・爆弾魔・眼帯・判決下す人・モラなしお兄さん・魔女のおbお姉さん・忍者・牧師兼アイドル・狼っ子・モラありお兄さん・シスター・仙人・将軍・勤勉娘・花火職人・葬儀屋・法律家・軍司・えへっ…etc.

えへってなんだよ！！

ね？気になるでしょ？魅力的でしょ？個性的でしょ？！君の”好き”がきっと見つかる。君の推しと共に過ごせる。それが原神なのです！

## 5.ちよっぴり息抜き質問コーナーその1

よくある質問があるから紹介していくね。

「原神の最強キャラは誰ですか」

「原神の最強パーティはどの組み合わせですか」

### 結論

使いやすさの上下はあっても、基本誰でも最強になれる。

原神は、基本的に元素反応を駆使すればダメージが上がる。さらに星4キャラもサポーターとして優秀なキャラが多い。だから極論、どんなキャラの組み合わせでも相手を倒すことは可能。でも使いやすいキャラはいるから、紹介しておくね。恒常キャラでは、「行秋(つよつよサポーター)」、「ベネット(つよつよバフアー)」、「ディオナ(まだまだ少ないシールドキャラ)」など。

限定キャラでは、「鍾離(最強シールド)」、「ウエンティ(探索の申し子)」、「胡桃(フータオ、クルミちゃうで)」、「甘雨(チャージショットやばすぎ侍)」、「雷電将軍(元素エネルギーは甘味です)」な

ど、正直大體強い。限定の為に石を貯めるのもまた一興。  
みんなも好きなキャラ当てて、楽しい原神ライフを送ろう！

## 6.ガチャについて ～ちょびっと特殊なガチャシステム?!～

ガチャ。それは人々の心を惑わせる、魅惑の一言。そんなガチャシステムですが、原神のガチャは少し特殊です。

90連目には、星5が必ず出てきます。ですが一回目はピックアップじゃないキャラがすり抜けてくる可能性があります。そして星5が出るとそこからまた、90連のカウントが始まります。そして二回目の星5では、必ずピックアップキャラが出るのです。

つまり、難しいことを抜きにして簡単に説明すると…

### 星5を二回出したら勝ち確定！

と、いうことになります。正直僕がやってる他のソシャゲよりやさしい気がします。

ただし武器ガチャ、テメーはダメだ。

武器ガチャに関しては、三回目でようやく天井で、しかもピックアップは二つ同時。引くならば、それらのかなりきつい条件に耐えられるだけの”スゴ味”を持って挑みましょう。頑張れ！フレフレ！当てちゃえ～！！ラッキーパンチ！！！

## 7.ちょっぴり息抜き質問コーナーその2

もう一つ質問あった！

「レベル上げて、武器も強化して、聖遺物もとりあえず付けたのに、聞いたほど強くないんですけど詐欺ですか？」

## 結論

**詐欺ではない。恐らく、天賦の上げ忘れ。**

他の強化要素に比べて、天賦はレベル上げを忘れてしまったり、そもそも知らなかったりする要素。天賦レベルを上げる素材は、主にフィールド採取素材と、熟知秘境素材。だから、毎日コツコツ集めていくことが大事。天賦レベルを上げていくだけで、通常攻撃、元素スキル、元素爆発の威力や効果が爆増するから、やってない人はぜひ試してみてください。

## 8.最後に ～行こう！僕たちの物語へ～

ここまで読んでいただきありがとうございました。少しでもこのゲームの楽しさが伝わっていたらうれしい限りです。

この記事で興味が沸いた人は、ぜひやってみてください。そして、私達と一緒に物語を紡いでいきましょう！！

みんなでやろう！  
いただきストリート！



<http://www.jp.square-enix.com/itastDQFF30th/>

HN エリザベス

## はじめに

こんにちは。ゲーム研究会3回生のエリザベスです。今回は「いただきストリート」というゲームについて紹介します。

いただきストリートは、1991年にファミコンソフトで発売されてから20年間も続いている4人対戦のボード形式のゲーム作品です。ファンの間ではいたストとよばれています。みんな知ってる桃鉄よりは知名度が低いですが、引けを取らないくらい面白いゲームだと思っています。最新作はps4でプレイできます。Switchにも来てほしいと思う今日この頃…。いたストは「モノポリー」に似たゲームデザインで、そこに新たに「株」システムが導入されています。初見の方にはルールが難解で少し敷居が高いゲームではありますが、理解できれば奥深いゲームを楽しむことができます。

## ルール

いたストは、すごろくみたいなゲームで、ダイスを振って出た目の分マスの上を移動し、お店や株を買って一番のお金持ちになることがゲームの目的です。

## マークと賞金、周回について

写真のように4つのマーク（スペード、ハート、ダイヤ、クローバー）をあつめ、銀行に戻ることで賞金をもらうことができます。マップによって場所が異なります。ゲームを通して、マークを集めて周回することで資金を増やしていくことが重要になります。



## お店について

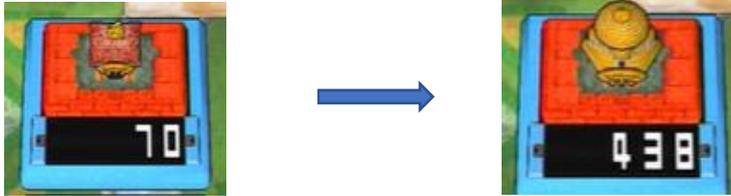
### 1. 概要

看板の立っているマスは、お店マスです。ここに止まると、まだ誰も所有していない店であれば購入することができます。誰かの所有する店であれば、買い物料をその相手に支払うことになります。上の数字がお店価格、下の数字が買い物料です。自分の店に止まったら、お店に「増資」することができます。同じ色の枠で囲まれているマスは「エリア」といいます。

### 2. 増資

増資は、自分のお店にお金を出してお店を大きくすることです。増資すると貰える買い物料も高くなります。また、そのエリアの株

価も上がります。(後ほど説明します) 自分の店を大きくして他プレイヤーに高額の買い物料を請求してあげましょう。



### 3. エリア

同じ色の枠で囲まれているマスは「エリア」といい、同じエリアに自分の店が複数あると、買い物料や増資余りが増えます。要はお店を大きくしやすいということです。一つのエリアは大体4軒で構成されており、同じエリアに自分のお店を3軒または4軒揃えることができれば他プレイヤーに大きな圧力をかけられます。エリア内のすべての店を持つことを独占といいます。

できるだけ同じエリアに自分の店をたくさん持つことが勝利へのカギとなります。なお、自分が欲しいお店を買われてしまった時は、「5倍買い」で相手の店を無理やり奪い取ることも可能です。

### 株について

#### ・概要

このゲーム独特のシステムであり、最重要システム。それが「株」です。株は銀行で買うことができ、金儲けをするうえで必要です。運を力でカバーできる数少ない要素です。



株はエリアごとに分かれて購入することができ、一度に買えるのは 99 枚となっています。株価はお店が大きくなったときやそのエリアの株を買った時に上がります。逆に、お店が小さくなったり株を売りすぎると下がってしまいます。

続いて株を買った時のメリットを説明します。

### メリット 1. 増資したときに株価が上がりぼろ儲け

先ほど説明した「増資」をすると、お店が大きくなって株価が上がります。増資額が大きいほど株価も多く上がります。つまり、株を大量に買い込んで増資すると、大儲けできるということです。

\*例えば、株価が 10→20 に上がった時、株を 100 枚持っている  
と、 $100 \times 10 = 1000$  の儲けがでます。

### メリット 2. 配当金がもらえる

自分が持っている株のエリアで買い物料が発生すると、少しだけお金がもらえます。自分以外のプレイヤーが買い物料を支払った時ももらえます。つまり、多くのエリアの株を持っているほど配

当金をもらいやすいと言えます。割とばかにできません。



### メリット3. 相乗り

「相乗り」とは他のプレイヤーがお店を持つエリアの株を買うテクニックのことです。持ち主が店を大きくしたとき、株価が上がるため、自分も一緒に儲けることができます。相手に使われたら注意しましょう。

### ルールまとめ

長々と説明しましたが、要点をまとめておきます。上の説明を読み飛ばした人はここだけ読んでどうぞ。

- ・マークを集めて銀行に行く！
- ・お店を買う！同じエリア内だとなお良し！
- ・株を大量に買ってお店に増資する！

こんな感じです。ルール説明だけでめちゃくちゃ長くなりましたが、ここからいたストの面白さについて話していきます。説明していない部分も補足していきます。

## 面白さ

### ・その1 何度でも遊べる数々のステージ

桃鉄はステージが1つしかありませんが、いたストには1作品につき20ステージほど収録されています。ステージが違えばルート選びもことなり、エリアの強さも異なります。さらに、ワープマスでしか行けない飛び地、ステージの形状が変化するスイッチなど、ステージによって特徴が全く異なります。

### ・その2 5倍買いシステム

モノポリーでは相手の店が欲しいとき、必ず交渉しなければなりません。いたストにも交渉システムはありますが、相手のお店が欲しいとき無理やり奪い取ることができるシステムが存在します。

相手のお店マスに止まった時、5倍のお店価格を支払うと、そのお店を自分のものにしてできてしまいます。これが「5倍買い」です。

使い方は主に二つ。

- ・自分のエリアを独占したいとき
- ・相手の独占エリアを壊したいとき

エリアを独占すれば相手から採れる買い物料は増え、増資余りも多くなることができます。また、相手の独占エリアを壊して妨害することも可能です。

どちらも強力な手段ではありますが、5倍買いは自分の資産が減り、相手の資産が増えるという大きなリスクを伴います。リスク管理が難しく、使い方によっては自分が不利になるケースがあります。5倍買いの扱いも実力のうちに入る要素だと思います。

### ・その3 チャンスカード

なんだかんだ言ってやはり運ゲーの部分もあるのがボードゲームの良い所です。

自分がマークマスまたはチャンスカードマスに止まった時、チャンスカードを引くことができます。好きなマスにワープできたり、お金がもらえたり、逆に罰金や自分のお店すべてが小さくなる悪いカードなど、様々な種類があり、ゲームを左右するほどの要素となっています。やっぱ運ゲー。

ただし、ワープカードを使って相手の店を5倍買いしに行くなど、使い方は本人次第なのは変わらないため、実力も試されます。

### おわりに

いかがだったでしょうか。前半のルール説明はYouTubeに公式サイト動画があるのでそれを見ていただければ簡単に理解できると思います。

なかなかこのゲームを知っている人に出会えなかったため、布教させていただきました。興味を持った人もそうでない人もいただきストリートをやきましょう。

ありがとうございました。

# ユナイト罪人名簿

HN ツボ

## はじめに

皆さんは Pokémon UNITE というゲームご存知でしょうか。株式会社ポケモンとテンセントゲームズが共同開発した、ポケットモンスターシリーズ初のチーム戦略バトルゲームで、俗に MOBA と呼ばれるゲームジャンルに属するゲームです。

このゲーム、定期的にぶっ壊れポケモンが実装されたり、アップデートによってぶっ壊れポケモンが爆誕するなど、ぶっ壊れには事欠かないゲームとなっています。本記事は、Pokémon UNITE で過去に暴れ散らかしたポケモンたちについて主に当時プレイしていた自分の主観的な視点で解説する記事になります。

## エントリーNO, 1 たたりめゲンガー

Pokémon UNITE 開始直後の環境で大暴れしていたのが“たたりめ”ゲンガーです。“たたりめ”は状態異常の敵ポケモンに命中させるとクールタイムが短縮され、状態異常の敵に対して連発することができる、といった性能になっています。さらにこのわざは指定した範囲に移動して攻撃するわざであり、“ヘドロばくだん”で毒状態にした相手に“たたりめ”連打で一瞬で溶かすことができました。迫りくるゲンガーを迎撃しようにも“たたりめ”に無敵時間が設定されているためまともに攻撃が当たらないという事態が多発していました。当時のバトルアイテムは“だっしゅつボタン”一択だったのがゲンガーの毒を対策するために“なんでもなおし”を採用するプレイヤーが出るほどでした。そんな“たたりめ”ゲンガーも“たたりめ”の無敵時間とダメージを下方修正されてから現在

までなりを潜めているのが現状です。

## エントリーNO, 2 不沈艦、プクリン

ゲンガーの下方修正と同時に超大幅な上方修正を受けたポケモンがいます。それがプクリンです。上方修正によって防御と特防が上昇したのですが、その上昇値がなんと3倍。もともとサポート型のポケモンだったがアップデート前はわざの射程が短く敵に接近する必要がある割に耐久力に難があり使っててイマイチやりづらさを感じていたのですが、急にディフェンス型のポケモンもびっくりの超耐久を手に入れ流石にドン引きした記憶があります。当時、重要な野生ポケモンであるカジリガメをKOしたチームは1分30秒の間もっと重要な野生ポケモンであるサンダーに与えるダメージが約半分近くになる通称“カメの呪い”と呼ばれるデバフがあり(現在は修正により削除済み)、プクリンのユナイトわざによる弱体解除でこのデバフを解くことができたこともあり、パーティーにプクリンはほぼ必須といった環境がしばらく続くこととなります。

## エントリーNO, 3 しおふきスピンカメックス

ポケモンユナイトでは、定期的に新ポケモンが追加されます。追加ポケモン1体目のサーナイト、2体目の追加ポケモンハピナスは光るところはあるものの環境入りするほど強力なポケモンではありませんでした。3体目の追加ポケモンにして初代御三家の中で唯一実装されていなかったカメックスは多くのユーザーの期待を背負い満を持して実装されました。しかしこのカメックス、とんでもないぶっ壊れポケモンでした。特に注目されたのが“こうそくスピ

ン”です。妨害無効状態になりながら回転するわざで、スピンの中に通常攻撃やわざを撃つと特殊な攻撃に変化するといったものでした。“ハイドロポンプ”を撃つと周囲に攻撃+押し出し効果、“しおふき”を長押しすると周囲に継続ダメージを与え続ける効果があり、“しおふき”の長押し中さらに通常攻撃ボタンを連打することによって“しおふき”と通常攻撃を同時に発動することができ、高いダメージを出すことができました。何がヤバかったのかというと“こうそくスピン”に付随する「妨害無効」効果です。従来のアタッカーは高い火力を出せる代わりに耐久力に乏しく、妨害わざにつかまって火力を集中されると一瞬で溶かされてしまうという欠点がありました。カメックスの“こうそくスピン”は妨害無効でこれらの欠点を気にせず敵に突っ込んでいける性能をしていました。さらに“こうそくスピン+しおふき”は多段ヒットの攻撃であり、野生ポケモンに対し1ヒットあたりに追加ダメージが乗る“エネコのしっぽ”との相性が抜群によく、カジリガメやサンダーを削る速度もトップクラスに速いという強みも持っていました。そしていままで説明していませんでしたがカメックスは「ディフェンス型」のポケモンであり、耐久力が高めのステータスになっています。つまりカメックスは高耐久と高火力さらに野生ポケモンも狩れる三拍子そろったパーフェクトポケモンだったというわけになります。当時の環境はとにかくカメックスがいないと始まらないといった感じで、カメックスのいないチームでカメックスのいるチームにあたると大体負けてた記憶があります。両方のチームにカメックスがいる場合、カジリガメやサンダー一戦で両方のカメックスがエネコしおふきスピンで突っ込みラストヒットとったやつが勝者というひどい運ゲ

ーが多発していました。運ゲーで勝者が決まる環境を揶揄して「パチンコ環境」またはカメックスがうまくスピンのしたほうが勝つことから「ベイブレード環境」と呼ばれていたこの時期は、Pokémon UNITE が始まって以来屈指の一強環境でした。

そんなカメックス環境も、スマホ版の到来とともにしおふきスピンの中に通常攻撃が打てるのが不具合として修正され、実質的な下方修正とともに終わりを迎えることとなります。

## エントリーNO. 4、5 バグリオ、イワパレス

時は9月22日、待望のPokémon UNITE アプリ版がリリースされました。それまで問題視されていたアイテム課金ゲー問題を大量の強化用アイテムの配布により解決し、カメックスもナーフされ、UIも大幅改善！さあ、誰でも楽しめる楽しいユナイトの始まりだ、となった矢先、悲劇は起こりました。ルカリオとイワパレスに対戦に影響するとんでもないバグがあることが発見されたのです。ルカリオのバグは神速後の通常攻撃のダメージが3倍近くに上昇するバグで、ただでさえ環境ポケモンだったルカリオがさらに手の付けられないポケモンと化していました。イワパレスのバグは通称「無限ユナイトバグ」と呼ばれるバグで、イワパレスが倒されるたびユナイトゲージのたまりやすさが最大5回まで増加し、とんでもないハイペースでユナイトわざを連発するトンデモモンスターが誕生してしまいました。イワパレスがもともと“からをやぶる”の移動速度上昇で戦場を駆け回り、“ステルスロック”+エネコのしっぽで敵陣の野生ポケモンを狩りつくすヘイトを買いやすいポケモンであったことと、ランクマッチに意図的にバグを利用するイワパレス

があふれかえていたのも相まって当時のランクマッチは地獄そのものでした。イワパレスを放置すると自陣側の野生が狩りづらくなり、かといって倒すとバグで手が付けられなくなるというデッドロック状態となっていました。さすがの運営もこの状況を重く見たのか、すぐに近日修正する旨のアナウンスをし、9月27日の修正を以ってこの地獄に終止符が打たれることになりました。

## エントリーNO, 6 2日天下 ニンフィア

バグ修正から数日後、新たにニンフィアが追加されました。ポケモンのコンセプトとしては、早い段階に強力なわざ“マジカルフレーム”または“ハイパーボイス”が解放され、ユナイトわざの開放も早い序盤特化のポケモンでそれ自体は全然悪くありませんでした。ただその2つの技の火力が異常に高いことを除いては。

そう、ただただ純粋に火力が高かったのです。おまけにその2つの技はどちらも驚異的な回転率を誇り、恐ろしい総合火力をたたき出していました。このゲームでは、対戦後に対戦中に与えた総合ダメージを確認することができるのですが、他のアタッカーがうまくいって10万ダメージが出せるかどうかでレベルなのに、ニンフィアは基本10万ダメージうまくいくと15万ダメージが出ることもありました。さすがに火力が出すぎていたのか、ニンフィアは実装2日後に技の下方修正が入り、ニンフィアの2日天下は終幕を迎えます。

## エントリーNo, 7 花舞ギガドレフシギバナ

昔々あるところにフシギバナというポケモンがいました。ゲンガ

一環境のころのフシギバナは大変弱く、「雑草」、「味方にいるだけで不利」とまで言われていました。しかし、“ソーラービーム”の射程という光るものはありました。その後、“ソーラービーム”やユナイトわざの強化をもらい、実際にバイブレード環境で開催された第0回の公式大会では、フシギバナを採用したチームが準優勝するなど、うまい人が使えばまあ強い方のポケモンという認識がありました。フシギバナには“はなびらのまい”で移動速度を上げつつ敵に接近し、“ギガドレイン”の体力を回復&ダメージ軽減効果で殴り合う花舞ギガドレ型と“ヘドロばくだん”で敵の移動速度を下げて長距離から“ソーラービーム”で削るヘドロばくだんソラビ型2つの型がありましたが、フシギバナの耐久が低いのもあってヘドロばくだんソラビ型の採用がほとんどでした。しかし“ギガドレイン”のダメージ軽減効果と“はなびらのまい”の威力、移動速度アップ、クールタイムが強化されたことによって、状況が一変します。今まで遠くからチクチク攻撃していたフシギバナがいきなり超スピードで突っ込んできて回復&ダメージカットで永遠に戦い続けるゾンビポケモンに大変身、環境に溢れかえりました。さらに“はなびらのまい”には敵ポケモンにヒットすると“ギガドレイン”のクールタイムが1秒短縮される隠し効果のようなものもあったため、ひどいときは5人でもかかってもフシギバナ1人に返り討ちにされることもありました。ちなみにアップデートでギガドレインの回復量が下方修正されましたが他は据え置きなのでまだまだ強いです。

## エントリーNo, 8 ゲップ連打 ヨクバリス

10月20日、ハロウィンイベントの実装とともに颯爽と戦場に駆

け付けたのがヨクバリスです。ポケモンのコンセプトとしては攻撃や被ダメージ時に回復するきのみを落とし、それをためることで“タネマシンガン”または“ゲップ”の性能が強化されるというものです。もう一つのわざできのみを一気に補充できる“はおぼる”と妨害無効になりながら高速で走り回りきのみを食べる“ほしがる”の2つから選べ、“ほしがる”と“ゲップ”を組み合わせることによって高速で走ってきながら高火力のゲップをまき散らしてくる最悪のモンスターが誕生してしまったのです。さらにユナイトわざを使用することによって“ゲップ”の連打が可能となりその火力に拍車をかけています。そしてヨクバリスもカメックス同様ディフェンス型なので倒しづらいポケモンとなっています。運営はディフェンス型に火力を持たせてはいけないことを学ばなかったのか…

## おわりに

以上が現環境までのぶっ壊れポケモンたちになります。このゲームは定期的なぶっ壊れポケモンが登場するたいへん愉快的なゲームですが、やってみると意外に楽しかったりするのよかったです。無料でですので。

マキオン シャッフルの闇

ゲーム研究会 3回生  
HN:ユキサ

今回はPS4向けソフトとして2020年7月末に発売され私も日々プレイしている「機動戦士ガンダムエクストリームバーサスマキシムーストオン」(以下マキオン)のオンライン対戦の様態を自分なりに簡潔にまとめたものを記載していこうと思う。なおこの記事における情報は私自身が体験したものを基本としておりまたところどころ私個人の意見が入っているところもあるがそれは一個人の意見として受け取っていただきたい。また一部これは違いうだろという個所もあるかもしれないがその点についても私個人の意見でありこういう意見もあるのかという目で見えていただけると幸いだ。その他見苦しい点もあるかと思うがご了承の上最後まで見ていただけると幸いだ。まずマキオンは2対2に分かれてのチームバトルアクションであり、各チームに6000コスト分ある戦力ゲージを減らし先に0にしたほうの勝ちというルールである。これはマキオン以前のゲームから採用されているルールで今現在アーケードで稼働しているエクストリームバーサス2クロスブースト(以下クロブ)においても取り入れられているものである。選択した機体にそれぞれ1500~3000までのコストが割り振られており機体性能が高いほどそのコストは高くなるという使用になっている。1979年にガンダムシリーズとして初めて放映された「機動戦士ガンダム」の主演木である「初代」ガンダムは2000コストであるがお台場に展示されているユニコーンガンダムは3000コストであるという具合である。基本、その作品がすすむにつれ主人公ないしその他の登場人物が機体を乗り換えることが多くみられるがその際乗った機体のほうがアニメ開始時より乗っていた機体に比べコストも高くなっている場合が多いと感じる。さてここまでゲームのルールや機体のコスト

について話してきたがここからはマキオンのシステムについて記載していこうと思う。マキオンには大きく分けてCPU戦、オンライン戦の二つのゲームモードがある。CPU戦は5×8コースを自分で選択しながらCPUと戦って進むモードであるがこれについては以前紹介したので割愛させていただく。オンライン戦はいわゆる「対人戦」である。オンライン戦は一人で参加しほかの参加者3名と2対2の即席タッグを形成し勝利を目指して戦う「シャッフル」と2人で参加しペアとなって同じく参加してきたもう1ペアと戦う「ホールド」という二つのモードがある。またこのゲームにおいては「階級」というものが存在し最初は民間人から始まるが勝ち進めば最終的に大元帥まである。この階級が高ければ高いほどより腕の立つ猛者たちと試合をすることになるというものである。マキオンにおいてはこの階級が変動し階級の近い者同士で戦う「ランクマッチ」と階級の変動がなく無差別に対戦することになる「カジュアル」というものがある。このほかにもホストが自由にルールを選んで開催することができるプレイヤーマッチというものがあるがここでは除外させていただく。今回は「シャッフル」についてこれまでランクマッチ、カジュアル合わせて10000戦以上やってきた私が体験したことを記載していく。まず初めは回線が重くなることがあるというものだ。これはオンラインゲームをプレイしたことがある人ならだれでもわかることであると思う。マキオンもオンラインゲームである以上必ず必要になるのがネット環境だ。これがないとゲームがまともに動かなくなることが多い。そのため回線についてはゲーム内で自分が今どの状態かを示す図が存在している。これは対戦相手との通信回線の相性を示すものであるが図に表示される色が青であ

ればスムーズに試合をすることができるがこれが赤や黒だとともにゲームをすることが難しくなる。そのため RAN ケーブルを購入し WI—FI のルーターと PS 4 を繋ぐなどのネット回線を安定させることが必要であり公式からも青の状態でプレイすることが求められているがこのゲームをプレイしているとよく回線の切断というものに出くわすことがある。これは対戦を通して発生しておりその大半がプレイ中の個人の手によって意図的に発生しているものだと思う。自分が負けそうになっていたり実際に負けたりするとういうことをする輩がいるのだ。またわざと回線を抜くことでゲームの進行スピードを遅らせ相手の動きが回線の影響で変になっているところを狙い撃ちにするとという悪質な輩もいた。こういう輩こそマキオンないしその他ガンダムゲームの治安を悪くしている根源だと思うし回線を切断するくらいならゲームをやるなとも思う。この記事を読んでいる人の中でマキオンに限らずオンラインゲームをする際は必ずネット環境を整えてほしいと思う。次にゲームのセオリーをわかっていないやつがいることだ。このゲームにおいては前衛、後衛に分かれることが一般的である。3000 コストの機体や格闘を主体とする機体が前に行き後ろからはコストの低い機体や射撃主体の期待が後ろから援護するという形である。その後前に行った機体が落とされた場合は後ろにいる機体が前に出ながら後半戦に行き、落とされた場合残ったものすべてを使って試合を決めに行くというのが一般的な流れかと思う。逆に低コストの機体が前に行き高コストの機体が後ろにいるといういわば「爆弾戦法」をとる試合も少なくない。このように自分と相方にいる人の機体を見て自分がどう動くかを決める必要があるが実際に試合が始まるとまあこ

ううまくはいかない。これは自分だけかもしれないがなぜか低コストが先に落ちる先落ちになることが非常に多いのだ。無論相手二人から集中攻撃されるダブルロック状態に陥ったのならばまあしょうがないかと思う。しかしダブルロックでもないのに高コストより先に落ちる人がいるのだ。自分は基本 3000 コストの機体を使っているのに前に出ているのだがなぜか相方の機体の体力が 0 になりコストが減っているのだから不思議なものである。そのため自分の機体コストが相方より低い場合は基本後ろに下がって相方の高コストの援護をしていれば基本OKだろう。そして相方が落ちたら前に出て後に落ちて（後落ち）最後の攻勢に出ることが低コストの機体を使う上で基本となることだろう。無論先ほど挙げた爆弾戦法をとっている場合においては先に落ちることはよくてもその後あまり前に出過ぎないことが大事だ。そのまま 2 回目に落ちたりすると相方の負担が大きく勝てる見込みは少ないと思う。そのため 1 回目に落ちたら相方が落ちるまでは基本下がるべきだと思う。またこのゲームには攻撃を当てることや逆に攻撃をもらうことなどでゲージがたまり半分以上たまると使える EX バースト（通称覚醒）というものがあり受け身をとれる Extend バースト（E 覚醒）、射撃武装の連射など射撃が強くなる Shooting バースト（S 覚醒）、格闘攻撃の伸びや威力が上がる Fighting バースト（F 覚醒）の 3 つがある。この覚醒の使い方次第で劣勢だった試合を一気にひっくりかえすことも可能だがなぜかゲージが半分の状態で覚醒を使うこと（覚醒を吐くこと）をしない人がいるのだ。このゲームにおいてそれは負けにつながる大きな要因の一つだ。前に行った機体は最低でも 2 回は覚醒を吐かないと勝てない場合が多い。そのため覚醒がたまっ

たらとりあえず吐くことを推奨する。また覚醒中においてはノーダメージに抑えるのも重要だ。覚醒中は自分がほかのプレイヤーより一時的に強くなっている状態のためその時間を一秒でも長くするために無論敵にダメージを与えるのも重要だがそのあたりは自分の経験に基づいて行動していくしかないと私は思っている。なお試合の状況によってそれは変わるが少なくとも吐くべきだと考える。このゲームでは覚醒中に自機が落とされると覚醒ゲージは 0 となるいわゆる覚醒落ちというものがありそれを恐れて吐かない人も多い。しかしとりあえず吐くことが大事だと思われる。先に落ちた（先落ち）場合、自分の耐久値が残り少なくなっている時には半分以上は覚醒がたまっていることが多い。そのため恐れずに早めに覚醒を吐くことが大事だ。また覚醒を吐けずに先落ちした場合でももう一度線上に復帰した瞬間に覚醒を吐けば 2 回目以降も覚醒をためることができるため早めの覚醒の使用を覚えておけば試合を一気にひっくりかえし勝利することも可能だ。また機体によって使う覚醒を正しく選ぶのも重要だ。格闘主体の機体が S 覚醒だとしたら機体と覚醒がかみ合わず負けるという場合も多い。無論当人が一番使いやすい覚醒を選ぶことも大事だがその点はよく考えたうえで試合に臨むといいだろう。覚醒に関してはガンダムを取り上げている Youtuber の方々が多く取り上げているのでそちらを参照してみるのもいいと思う。次にあったのはゲームを捨てることや相手や相方をあおるといったものだ。これがガンダムゲームの民度が悪いといわしめている所以である。実際にあった例だと試合が開始した初めから特定の格闘攻撃しかふらないことや何も動かない放置状態にすることが多い。また試合途中で自分たちのチームが負けそうにな

ると機体を一切動かさないという場合もある。実際にやってみなければわからないのにその可能性を捨てているのだ。しかし試合途中に試合を捨てる場合というのはコントローラーの電源が切れたり突然宅急便が来たりした場合で対応をしないといけないということだ。無論ほとんどがわざと捨てている場合であるがこのような場合があるため難しいところである。自分もコントローラーの電源が切れて捨てたと思われても仕方がないことをやったことがある。組んでくれた相方の人には大変申し訳ないと思う。この場を借りて謝罪させていただく。このように例外的な場合もあるがほとんどが故意であるため、もし遭遇した場合で敵側に来た場合は基本捨てている側を攻撃して試合を終わらすといいだろう。もう一人も捨てていたなら話は別だが基本はまともな人であるため、まじめにやっている人を狙うのは罪悪感がある。また相方に来た際はもうどうしようもないためガードをすることやもう割り切って自分はちゃんとゲームをするなど一応自分はまともだというそぶりをしたほうがいいだろう。そうすると相手の人も大体はわかってくれて捨てている人のほうを攻撃してくれると思う。またあおりについてだが、これは本当になんでやっているのかというのが正直な感想だ。このゲームにおいては通信という相方とある程度のコミュニケーションをとるためのものがあるがその通信内容はあらかじめ設定されたそちらに行きましたというような文言を設定して相方に送れるというものだがこの文言に助かりましたというのがある。これを試合に負けた際に相方に送って「負けて助かりました。つまり負けたのはお前のせい」と相方に対してあおってくるやつがいるのだ。これについては設定から相方の人からありがとうございました。としか

通信内容を受け取らないようにする機能があるためいいのだが当初この設定はなく後々アップデートで追加されたものである。また左右に小刻みに動くいわゆるシャゲダンというものがあるがこれは自分が相手より弱い敵にやられるあおりである。このほかにも挙げればきりが無いがここでひとこと言わせてほしい。あおるぐらいならゲームをやるなど。助かりましたなどの通信あおりは設定しなければ発生しないのでなぜそれを設定しわざわざあおるのがわからない。またシャゲダンなどのあおりはプレイヤーの気分を害するもの以外の何物でもない。ゲームは基本楽しくやるものであると思うのであおるならやるなどと思う。またシャゲダンをしてそれを動画化し面白がっている輩もいるがこれは正直ほめられたものではないと思う。先ほども言ったがゲームは楽しくやるものであるためこうした悪いものをなくすためにも一人一人がマナーを守ってプレイすることが求められる。以上挙げられなかったものもあるがマキオンのシャッフルにおける実態を紹介してきた。こうした悪い点以上にこのゲームは楽しい点がたくさんある。新規の人も恐れずに是非購入してプレイしていただけたらと思う。最後まで拝読していただき本当に感謝する。

スマホゲーム  
「Save Them All」  
について

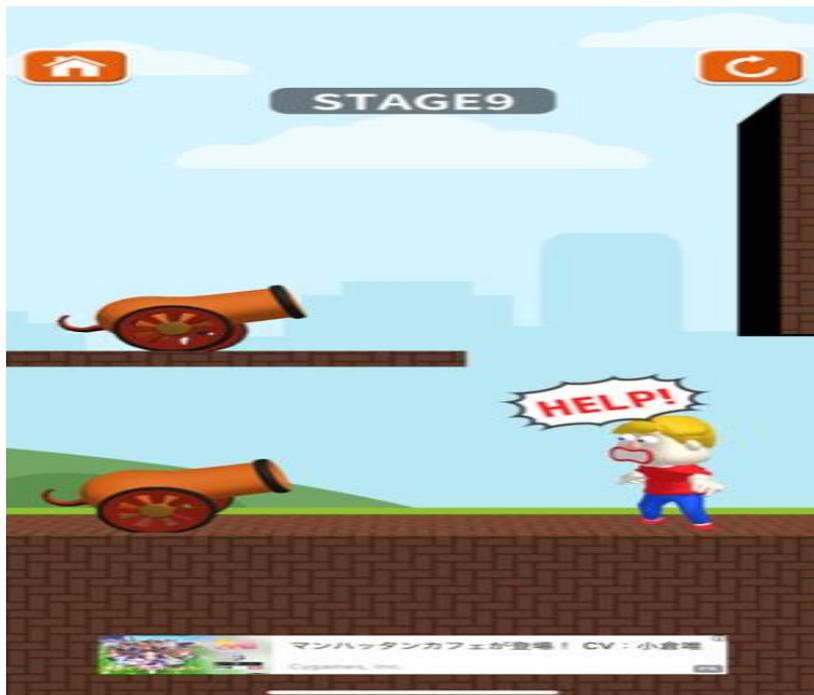
HN: プニキ

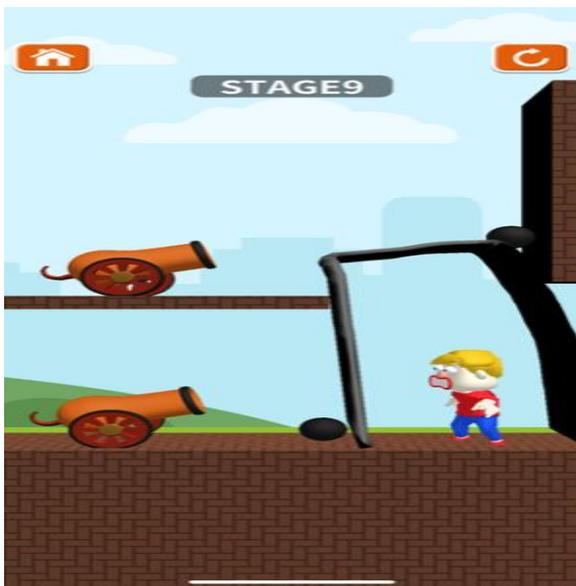
## 1.はじめに

今回皆さんに紹介するゲームは、無料アプリの「Save Them All」です。このゲームに興味がある人やこのゲームを始めようと考えている人に向けて、システムについて紹介しようと思います。

## 2.「Save Them All」とは

「Save Them All」の特徴について説明します。「Save Them All」とは、FTY が販売元の暇つぶしお絵かきパズルゲームです。広告で見たことがある人もいるかもしれません。このゲームの特徴は、線を描いて、敵や障害物からキャラクターを守ることです。描いた線は立体的になります。例えば、下のようなステージの場合には、





キャラクターの周りを線で囲むことで、キャラクターを守る。



敵や障害物の周りを線で囲むことで、キャラクターを守る。

このように、攻略方法は1つではなく、様々な方法でステージを攻略することができます。敵の種類としては、銃を持った人間や斧を持った人間等様々な種類が存在しています。そして障害物の種類としても、爆弾や鉄球、砲弾、雨、蜂、車、岩等様々な種類が存在しています。また鉄球の場合には、雲からたくさんのが降ってくる、空から落ちてくる、上から転がってくる等、障害物は様々な方法で、キャラクターを襲ってきます。

この敵や障害物、立体的な線がキャラクターに当たる、またはキャラクターが下に落ちた場合、ゲームオーバーとなります。このゲームには、脳トレ要素もあり、ただやみくもに線を描いていくだけでは、攻略できない場合もあります。そのため敵や障害物の動き、線の種類、線の色、線の大きさ等様々なことを考えながら、ゲームをプレイする必要があります。また同じステージで複数回ゲームオーバーになった場合は、広告を視聴することで、スキップが可能です。そのため難しいステージは、諦めることも必要です。

このゲームは、暇つぶしとしておすすめของเกมです。このゲームには、広告の削除(370円)の他に課金要素は特にありません。そのため飽きたらすぐにアプリを削除するというのが簡単です。

### 3. 最後に

このゲームは、通常のステージだけでなく、キャラクター選択や普通のステージよりも難しいChallenge Modeがあります。キャラクターによる性能の違いは特にありませんが、これらのやり込み要素を行うことも楽しいと思います。広告が多い特徴はありますが、楽しいゲームなので、興味を持った人はぜひ始めてください。

## キャプテン翼 RONC1 周年を越えての現況

HN：安綱

私がここ1年以上プレイし続けている神クソゲー「キャプテン翼 RISE OF NEW CHAMPIONS」について、これまでの学会活動から新たに明らかになった事実についてまとめる。

## シュートムーブのマスクデータ

キャプテン翼 RONC におけるシュートには、パワー、スピード、射程、軌道の4項目しか記載されていないが、私の調査によってマスクデータとしてキックゲージの増加速度にも差があることが明らかになった。以下はテクニック 98 の時のシュートごとのゲージが溜まり切るまでの速度である。

シュートムーブ	増加速度(f)	増加速度(秒)	シュートムーブ	増加速度(f)	増加速度(秒)
無し(2ゲージのみ)	66	1.10	スライダー	90	1.50
弾丸	66	1.10	メガトン	91	1.52
高速	66	1.10	アクセル	95	1.59
精密	66	1.10	ブースト	95	1.59
パワー	74	1.24	フェアリー	95	1.59
スピード	74	1.24	スティンガー	95	1.59
バナナ	74	1.24	ザジタリウス	95	1.59
隼	76	1.27	ドラゴン	95	1.59
バンサー	76	1.27	ドライブ	95	1.59
ワイルド	79	1.32	ファイヤー	95	1.59
イーグル	80	1.34	ディアス式ドライブ	95	1.59
ニードル	81	1.35	セイクリッド	95	1.59
ヴァルチャー	81	1.35	アナライズ	95	1.59
シャープネス	82	1.37	ソニック	95	1.59
サンドストーム	82	1.37	エッジ	95	1.59
カミソリ	85	1.42	タイガー	95	1.59
コントロール	85	1.42	キャノン	100	1.67
ピクチャレスク	85	1.42	バスター	100	1.67
トリック	85	1.42	ブレイク	104	1.74
ハリネズミ	85	1.42			
ナックル	85	1.42			
スライス	85	1.42			

図 1: シュートごとのキックゲージ増加速度

増加速度(f)は溜まり切るまでのフレーム数で、その右が秒換算

した数値である。この表を見ると、基本的には性能の高いシュート程ゲージが溜まりにくく、逆に性能の低いシュート程溜まりやすい傾向を示していることが分かる。しかし、パンサーシュートやワイルドシュート、スライスシュートなど、同速度帯のシュートよりも一回り高性能なシュートも中には存在するため、セイクリッドやドライブ以外のシュートが採用候補に挙がることも今後はあるだろう。なお、Sシュートにもゲージ速度の違いがあることは確認しているが、Sシュートは習得条件の都合から検証は困難なので省いている。

## ムーブの詳細表記について

長らく謎のままだったドリブル、タックルの耐久、威力の差だが、今一度検証を行ったところ、謎がさらに深まるという結果に終わった。なお、ドリブル耐久はステータスが上から 118, 118, 118, 116, 116 で計測し、タックル威力はタックル側 105, 113, 109, 109, 109、ドリブル側が 133, 133, 133, 131, 131 のカイザードリブル装備で計測した。

表記の上では非常に強い直線的ドリブル、カイザードリブル、ソリッドタックルなどのムーブは表記の通り強いという当然の結果が得られたのだが、その一方で表記だけ見るとかなり弱そうなオーロラフェイントは全てのドリブルの中でもトップクラスの耐久を持つことが分かった。以下はドリブルの耐久値の計測結果である。

ドリブルムーブ	スピリット減少量	ベース	POW	TEC	SPD
オーロラフェイント	32%	C	-	S	-
カイザードリブル	33%	S	S	B	-
フローレスドリブル	38%	S	C	A	B
直線的ドリブル	41%	A	A	B	B
南米式ドリブル	43%	A	-	A	A
ミラージュシャベウ	53%	C	B	B	B
ダイナミックフェイント	58%	A	B	-	B
光速ドリブル	61%	A	-	-	S
低空隼ドリブル	65%	A	-	C	A

図 2：主要ドリブル耐久

例えば光速ドリブルはオーロラフェイントの上位互換かのような表記がなされているが、実際には光速ドリブルはオーロラフェイントの足元にも及ばないような耐久しかもっていない。そのため、性能の表記にSなどが書いてあったとしても、内訳はムーブごとにより異なっているらしく、性能の表記はあまり当てにならないことが分かった。

タックルの威力に関しても、下図の通り特に強そうには見えないパワーディフェンスとムエタイタックルの威力が非常に高いことも分かった。

タックルムーブ	スピリット減少量	ベース	POW	TEC	SPD	コスト
ムエタイタックル	62%	B	S	-	-	8
パワーディフェンス	62%	S	S	-	-	10
ソリッドタックル	61%	S	S	B	-	9
ブレイクタックル	61%	S	S	C	-	10
カイザーチャージ	61%	S	S	C	C	10
オーロラカーテン	59%	C	-	S	-	9
捷巧なスライディング	55%	A	A	B	C	8
鮮やかなタックル	53%	A	B	B	B	8
メガトンタックル	49%	A	S	-	C	8
ルーラーカット	48%	A	C	S	-	8
クロススライディング	48%	A	C	A	C	8
アロータックル	48%	A	-	A	B	7
カミソリタックル	47%	A	B	-	A	9
スピアタックル	34%	A	C	C	B	10

図 3：主要タックル威力

## 消費軽減系スキルについて

スピリット消費量を減少させるスキルについて、検証によって2つの事が新たに分かった。

1つは常時スピリット消費量を減少させるスキルを装備している場合、シュートムーブなどスピリットを一定割合消費する際にも消費量が軽減されるのだが、ムーブの発動には規定値通りのスピリットが必要である、ということである。つまり、スピリット 50%消費のシュートムーブは、温存系フットボラーなどを装備することで50%以下の消費と実際なるのだが、50%のスピリットが無いとそもそも発動ができないのである。

もう1つは消費量減少系スキルを複数装備した場合、やや効果量

が減衰するのだが、スピリット消費量を割合で減少させている都合か減少量がある一定を越えた時点で効果が爆発的に増えることである。

スキルを装備していない場合、R1 ドリブルの使用時には約 9.4 秒でスピリットが枯渇するが、約 30%軽減のボールはトモダチを装備した時点で枯渇までの時間は約 13.4 秒にまで伸びる。これだけでは秒換算で 4 秒ほどしか伸びないのだが、技巧派、温存系フットボラー、一心同体、全力全開、ボールはトモダチの全てを装備すると、枯渇までの時間は約 97.1 秒にまで伸びる。よって、スピリット消費軽減スキルは 1 つ 2 つ装備するよりも、複数を同時に装備した場合効果が飛躍的に高まることが分かった。

# もうすぐ終わる？ゲームの備忘録：BF5

HN:サカナニキ

## 1. 前置き

今回のGIGでは、ほんとは10月22日発売予定であった最新作の「BattleField:2042」について書くつもりでした。発売延期、悲しいなあ。ということで、現状最新作であるBattleField 5について記事を書こうと思います。と言っても、お気に入り武器とガジェットの紹介だけですし、何より最新作が11月19日発売予定なので、この記事を読んで興味を持っていただいた方がいても、すぐにゲームが過疎化する可能性もあります（タイトルのもうすぐ終わる？は最新作にとって替わられるという意味）。なので、個人的な備忘録として扱ってもらえればと思います。

## 2. 兵科と武器、ガジェットについて

このゲームは、歩兵は4つの兵科に分かれています。それぞれに選べる武器やガジェットが定められています。また、各兵科には2つのロールがあり、選んだロールによって特殊なパッシブスキルが付きます。これらの組み合わせを戦局に合わせて使い分けことが、勝利のために重要になっていきます。

歩兵の所有物はメイン武器、サブウェポン、格闘武器、グレネード、ガジェット2種の計6種となっています。今回の備忘録では、兵科ごとの武器とガジェットに焦点を合わせてまとめていこうと思います。

### 3. 突撃兵

突撃兵は、常に前線に立ち危険を顧みず敵陣に攻撃を仕掛ける言わばチームの先鋒を担う兵科です。その特性上、ガジェットはその多くが高い攻撃力を持つ爆発物系で占められており、前線に立つビークルや固定兵器にとって他の兵科と比べ物にならない脅威となります。一方で、武器はアサルトライフルとセミオートライフルの2種であり、武器によって近・中・遠距離の全てに対応できるような構成になっています。総じて、前線に立つ時やビークルを破壊したいときには、この兵科が選択肢になるかなと思います。

- Sturmgewehr 1-5（初期武器、特徴のないバランス型）

この武器は突撃兵がデフォルトで装備しているアサルトライフルで、特徴はありません。本当に、アサルトライフルの王道を行く感じで、どの距離でもある程度の使い勝手を発揮してくれます。この武器で戦えるようになったら、どの武器を手にとってもあまり苦労しないと思うので、ゲームに慣れるまでとりあえずこの武器を使うという感じでいいでしょう。ちなみに、自分はBF5が初めてまともにプレイしたFPSだったので、この程度の武器が全く使えずにセミオートライフルに逃げました…

- Selbstlader 1916（弾数、力でねじ伏せよう）

突撃兵のランク 16 で解放されるセミオートライフルで、

セミオートライフルとしては高めの単発威力と 26 発入るマガジンが一番の特徴です。近・中距離でなかなか頼りになりますが、レートが低く反動もでかいので、遠距離は多少苦手かもしれません。自分が最初にレベル最大にした武器なので、そこそこ思い入れがありますね。

- M2 Carbine (たぶん前世が SMG)

高いレートが特徴のアサルトライフルで、自分は近距離戦を仕掛けるときに使ってます。自分は ADS (覗き込み射撃) をメインで使いますが、腰撃ちで使う人も多いようです。更に、中距離スコープを使って中距離戦を仕掛けるという人も…自分の使い方あってるのかな？

- Ribeyrolles 1918 (中距離ならこいつがやりやすい)

昔やってた人はクリスマスプレゼントでもらえたいらしいです。自分はゲーム内通貨で買わせられました。上にある通り中距離で輝く武器で、前線から一步引いて戦うときや拠点に入る味方を援護する際に用います。逆に近距離は弱いですね、自分なら再出撃して武器変えたいくらいに近距離では戦いたくないです。

- PIAT (ランチャー系ガジェットで一番好き)

ダメージ重視のランチャー系ガジェットで、戦車にも近距離で有効打を叩き込めます。ただ、弾がすぐに落ちるので、遠距離で扱うのはかなり難しいです。一気に近づいて

グレネードや他のガジェットと一緒に戦車にぶち込むのが、BF5の主な対戦車戦になります。ちなみに、しゃがみか匍匐状態でこの武器を構えると、ミニマップ上に着弾点が表示されます。あくまで地面が水平であった場合の着弾点ですが、中距離戦を多少有利に進めることができるでしょう。

- フリーガーファウスト（唯一の携行対空兵器）

ゲーム内通貨で購入できるランチャー系ガジェットで、一度の射撃で2回に分けて弾を飛ばします。この武器は、2発当てても歩兵すらキルできないよわよわガジェットですが、航空機だけには驚異的な威力を発揮します。これを航空機にしっかり当てるにはものすごい偏差撃ちと経験が必要になりますが、それに見合うだけの火力はあり、完全に命中すれば戦闘機は一撃で撃墜でき、爆撃機にも致命傷を負わせることができます。唯一無二の役割をもつガジェットなので、皆うまく利用しましょう。

- 火炎放射ピストル（火の出るパーティーグッズ）

ゲーム内通貨で購入できるガジェットで、火炎で攻撃できます。飛距離は短く、ダメージも低いので、打ち合いには一切使えません。これを効果的に扱うには、かなりの工夫が必要です。放射された火炎は、しばらくの間地面に残り、その上を通るとスリップダメージを与えることができます。これによって道を塞ぎ、ダメージを与えるとポイン

トが入る仕様を使って簡易的な警報機として扱うこともできます。まあ、他のガジェットの方が強いので、お遊びで使うくらいの感覚でもいいと思います。この武器を極めた人がいたら、是非使い方を伝授してください。

#### 4. 衛生兵

衛生兵は、同じ分隊のメンバー以外で味方を蘇生できる唯一の兵科です。そのため、最悪戦わなくても蘇生だけしていればある程度貢献できます。しかし、蘇生を行うということは敵の目の前に出る危険が伴います。ということで、衛生兵の武器は近距離戦に重きを置いたものが多いです。

- 試製一型（小さなミニガン、嫌われ武器常連）

試製一型はゲーム内通貨で購入できる SMG（サブマシンガン）で、異常なまでに高い連射速度が特徴です。その連射速度たるや、秒間 20 発！至近距離では化け物のような戦闘力を発揮します。その特性上、突撃兵よりも前に出て敵陣をかき乱すプレイが得意です。あまりにも近距離が強すぎるので、サーバーによっては使用禁止になることも。ただ、連射速度が高い分反動も強いので、少し離れれば当てるのが難しい武器になるので、敵に近づいて打ち抜く戦い方が重要になるでしょう。

- 100 式（バランス型、金色に塗りたくりたい）

100 式は近・中距離で戦える SMG です。もともと反動が小

さいので多少離れた敵をゴリ押しで倒せます。更に、パイポットがついているので匍匐姿勢などではほとんど反動を感じません。至近距離では他の近距離用武器に劣るので、前線の少しだけ後方から味方を蘇生しつつじりじりと進軍する際には扱いやすい武器です。

- Commando Carbine（買って後悔、使いこなせねえ）

Commando Carbine はゲーム内通貨で購入できるボルトアクションライフルです。単発威力が低め、距離による威力減衰強め、連射速度低めと、どうしろという感じの性能です。最弱武器談義で必ずと言っていいほど名前が上がります。ただ、サプレッサーがついているので、不意打ちを食らわせられれば勝てる…らしいです。少なくとも、前線でバシバシ戦う武器ではないです。

- グレネードライフル（発煙）（バ○ガロールかな？）

グレネードライフル（発煙）は衛生兵の初期から利用できるガジェットで、スモークグレネードを離れた場所に打ち込むことができます。ダメージは与えられませんが、煙幕を張って姿を隠したり、進軍経路を確保したりする場合に使います。何より、味方を蘇生するときには自分も無防備になるため、慣れるまではスモークを焚いて蘇生する、を意識して立ち回りましょう。その際に、自分を隠すのではなく敵の視界を奪うようにスモークを焚くと、味方の邪魔にならなくてなお良しです。

## 5. 援護兵

援護兵はマシンガンなどで相手を制圧し、味方に弾薬を配ることが主な役割となります。そのため、味方に随伴して支援するような動きをすることが重要です。また、ショットガンを装備できるので、部隊の鉄砲玉として活躍することも可能です。ここから武器紹介ですが、MMG（ミドルマシンガン）については苦手なためほとんど解説しません。これを使う場合は、敵が通りそうな場所で伏せて撃ってください。これ以上は分からない、許して。

- KE7（初期武器、まあ素直な性能です）

KE7 は初期から解放されている LMG（ライトマシンガン）で、専門技能によって大きく変わる性能が特徴です。初期技能は連射速度特化のため、初心者には反動制御が難しく、多少とっつきにくい武器です。反動制御に特化した場合はアサルトライフルに近い使用感で使えるため、近・中距離で扱いやすい武器になります。アサルトライフルでいいじゃんとは言わないで…

- Lewis Gun（ザクマシンガ〇、弾数ですりつぶせ）

Lewis Gun は援護兵ランク 10 で解放される武器で、他の LMG の追従を許さない弾数が特徴です。技能なしで 47 発、専門技能を付ければ 97 発をひたすらに撃ち続けられます。弾切れを気にせずひたすら打ち続ける、トリガーハッピーを感じられる武器です。大人気武器ではありますが、その

分反動は強いので、そこが気になるなら他武器を使いましょう。そのうちこの武器に帰ってきます。

- Model 37 (ショットガンで一番使いやすい)

Model 37はゲーム内通貨で購入できるショットガンで、技能を使った多めの装填数と連射速度が売りの武器です。まあ、人によって好みは変わりますので、あまり細かくは書きませんが、ショットガンは一撃キルができる距離を持っているということを意識して、相手に近づくようにしましょう。

- 刺突爆雷 (私の命など何も惜しくはありません)

刺突爆雷はゲーム内通貨で購入できるガジェットで、棒の先に爆弾をくっつけた特攻用武器です。ビークルに対して非常に効果的ですが、自分もダメージを受けます。弾薬を補給するガジェットと併用して連続特攻すれば戦車も瀕死です。自分は死んでいます…

## 6. 斥候兵

斥候兵は遠距離をメインとして戦う兵科で、敵をスポットしたり、要所を抑えている敵を遠距離から排除したりすることが主な役割です。また、敵の裏をかいて死角から攻撃することも可能です。なお、斥候兵の主な武装であるボルトアクションライフルは、苦手なので扱いません。

- Model 8（逆張り御用達、かなり強い）

Model 8は斥候兵ランク1で入手できる自動式ライフルで、弾数が少ない代わりに50 mまで敵を2発でキルできるという特徴を持っています。継戦能力は低いですが、確実に倒せる武器としてそこその人気が…ないです。なぜなら、同じ自動式ライフルで全距離2発キルのZH-29があるからです。あれが嫌いだけど自動式ライフル使いたいという場合は、この武器が用いられます。

- Trench Carbine（豆鉄砲）

Trench Carbineはゲーム内通貨で購入できるピストルカービンで、弾数は多いけど反動そこそこ威力ゴミ、連射速度もそこそこと、弱くね？という性能です。ただ、ロール「狙撃兵」のスキルに、1発でも弾が当たれば敵をスポットできる「鷹の目」というものがあり、敵をひたすらマーキングするという意味ではまあ使い出があります。うまい人でも愛用者がいますから、使い手次第なのでしょう。

- ドッペルシュス（光るパーティーグッズ）

ドッペルシュスはゲーム内通貨で購入できるガジェットで、打ち込んだ範囲内の敵をスポットできます。同様の効果をもつフレアガンと違い、フレアがすぐに地上に落ちる代わりにものに引っついて破壊されるまでしばらくその場に残る性質を持ちます。なので、敵拠点の壁に貼り付けるとかなり効率的にスポットできます。また、輸送車両に取

り付ければ、戦場のデコトラを作ることもできます。これで敵陣を突っ切れば、道の近くの敵をスポットできるので、おバカだけ使えるプレイだと思います。

## 7. 最後に

BF5は新作が発売される関係上、寿命が短いゲームになる可能性があります。それでも、第2次世界大戦という特徴は失われないので、もうしばらくは戦っていこうと思います。戦場で会うことがあれば、お手柔らかにお願いします。

## 8. 製品情報

名称 : Battlefield V

ジャンル : アクション/

対応機種 : PS4、PS5、Xbox One、PC

金額 : ちょこちょこ違うからセールを待つといいかも

# ポケモンマスターになろう！

HN コーヒー

はじめに

皆さん、ポケットモンスターシリーズをご存じでしょうか。ゲームにアニメ、映画やグッズなど幅広いジャンルに浸透している作品で、その規模は世界レベルです。今回私が皆さまにお伝えしたいことは、ゲームの分野での収集要素の楽しさです。興味がございましたら、どうぞ本文もよろしくお願いします。

大まかな目次

- ・ポケモンの目的
- ・本末転倒な話

ポケモンの目的

ポケモンの本来の目的って皆さん何だと思いますか？ポケモンのゲームを知っている方なら「殿堂入り」と答える方が多いかと思いますがそうではありません。本来は「ポケモン図鑑完成」が目的であり、殿堂入りはその通過点にすぎません。対戦だけでももちろん楽しいのですが、収集することで知識が増え、より対戦も楽しくなると思います。

自分1人で

まずはゲームカセット1つで達成できることから始めましょう。発売された「世代」(ポケットモンスター赤と緑をまとめて初代と言います)によって最初にもらえる図鑑は違います。この最初にもらえる図鑑は全ポケモンの内の少ししか含まれておらず、その作品で入手出来るポケモンのみで構成されています。そのため比較的揃えやすいです。これを以下では「地方図鑑」と呼ぶことにしますが、この地方図鑑完成をまずは目指しましょう。図鑑の埋め方ですが、ポケモンを「捕獲する」か「進化させる」と埋まります。

捕獲についてはゲーム内で説明があるため省略します。進化についてですが、ポケモンにはレベルがあり、そのレベルを上げることで大抵は進化します。しかし、「道具」を使うなどの特殊な行動が進化する条件のポケモンや、そもそも進化しないポケモンもいます。色々試してみると良いでしょう。

埋まってないポケモンが少なくなってくると、「ここにはどんな子が入るのだろうか。」とワクワクしながらプレイすることが出来るでしょう。

さてここで残念なお知らせです。なんと地方図鑑は1つのカセットでは完成しません。ですが、1人で出来ることの「捕獲」「進化」の2つで8割から9割は揃いますのでぜひ頑張ってみてください。

皆で協力

さて、残りの1割、2割のポケモンについて解説します。まずは「御三家」と呼ばれる、旅に出る時にもらうポケモンとして選べる3種類のポケモンの、自分が選んだ以外の2種類のポケモンです。

他には「バージョン違いのポケモン」です。バージョンというのは、ポケモン初代でいいますと「赤」と「緑」のことです。赤でしか手に入らないポケモンもいれば、緑でしか手に入らないポケモンもあります。最後に、「交換することで進化するポケモン」です。これは上で記述した特殊な条件の内の1つです。

これらのポケモンは他のカセットと交換することでのみ図鑑に登録できます。友達と交換して集めましょう。最近の世代であればインターネット交換も可能なので、かなり簡単に図鑑を完成させることができます。図鑑が埋まったらゲーム内で表彰状をもらいに行きましょう！やる気のある方は次の段階へ。

次は全国図鑑！

他の地方のポケモンも集めてみましょう。全国図鑑は大抵殿堂入り後にもらえると思います。ストーリーが終了してから手に入るポケモンが一定数いるため、それらは1人でも集めることができます。他のポケモンたちは地方図鑑と一緒に、人と協力して集めましょう。それが無理な場合は何世代もプレイしましょう。

本末転倒な話

さて、「全国図鑑を揃えよう！」と言ってきましたけれども、ポケモンの収集って図鑑完成が全てではないのです。

# 「ただ単に格好良い、可愛いポケモンだけを集めたい！」

それで構いません。そんな人達でも楽しめる収集要素があります！

要素は増えていく

ポケモンは、同じ種類（例：ピカチュウ）でも違うところがたくさんあります。その違いを楽しむ人たちもいます。それらを軽く紹介していきます。

## ・ボール

ポケモンを捕獲するボールには様々な種類があり、ポケモンの色合いと近い色合いのボールでポケモンを捕まえている人もいます。特に人気なのは「ムーンボール」、「ラブラブボール」ですかね。調べてみると画像が出て来るかと思います。

私はモンスターボール一筋です

## ・ニックネーム

こちらは初代から現在の8世代（ソード、シールド）までずっと続いている要素です。初代～5世代（ブラック、ホワイト）までは5文字が限界でしたが、6世代（X,Y）から現在までは6文字までのニックネームが付けられるようになっています。

- ・性別

こちらは2世代（金、銀）から現在まで続く要素です。一応初代にも「ニドラン」にだけ性別があり、別種のポケモンとして現在まで残っています。もちろん基本はオスカメスなのですが、無生物モチーフの種類などは無性であることがあります。

- ・色違い

こちらも2世代から現在まで続く要素です。初代当時のハードはゲームボーイだったのですが、2世代当時はゲームボーイカラーへとバージョンアップしていました。技術の進歩ですね！画面がカラーになったと同時に追加されたのがこの要素です。ポケモン1種類につき、1色の色違いが用意されています。ただし出会うことは珍しく、多くのポケモントレーナーがこの色違いを求めています。私もその1人です。有名なものと橙色のピカチュウや、黒いレックウザなどがあります。

- ・性格

こちらは3世代から現在まで続く要素です。全25種類の性格があります。「ようき」、「おくびょう」、「まじめ」などがあります。

- ・リボン

こちらも3世代から現在まで続く要素です。「がんばりぼん」「しゃっきりぼん」のような少し洒落た名前のリボンもあれば、コンテストリボンやチャンピオンリボンのようなやり込み要素で

もらえるリボンもあります。999万9999円で買えるリボンも…（ゲーム内最大所持金）

・証

こちらは8世代で登場した要素です。全45種類あるそうです。低確率で、捕まえたポケモンに証というステータスがつういていることがあります。証がついているとポケモンを戦闘に出したときのメッセージが少し変わります。「ゆけっ！ピカチュウ！」が「ゆけっ！あわてんぼうのピカチュウ！」になったり、「ゆけっ！イーブイ！」が「ゆけっ！ゆきにころがるイーブイ！」になったりします。

終わりに

収集の基礎の大部分はこれで紹介できたかなと思います。同じ種類のポケモンであっても、ここまで違う要素があるので、あなただけのポケモンたちに囲まれた世界となります。やったことのない皆さまも、一度はやめちゃった皆さまも、よければポケットモンスターシリーズに手を伸ばしてみてください。アニメのオーキド博士より言葉をお借りしましてこの文章を締めくくらせていただきます。

「みんなもポケモン、ゲットじゃぞ〜！」

打ち合いが弱いならアビリティを  
使えばいいじゃない  
～VALORANT の話～

HN : 8makitamago

## 1.はじめに

みなさま～（天下無双）、最近にじさんじの周央サンゴさんの挨拶がマイブームの 8makitamago です、どうも。今回は私が魂を賭けてプレイしている VALORANT という PC ゲームでの、私が自分で発見した小技のようなものを紹介したいと思います。

## 2.VALORANT とは

このゲームについてここで長々と説明するよりウィキ見た方が分かりやすいと思うので、簡単にだけ言うと、5対5で銃とアビリティを使って爆弾を設置、解除するゲームです。攻めは敵を殲滅または爆弾を設置し解除させなければ勝ち、守りは設置される前に敵を全滅、もしくは解除すれば勝ちといった具合です。アビリティを用いた戦略や駆け引きが楽しいゲームです。

## 3.空爆

今回紹介するのはキルジョイのナノスワームを用いた爆弾の解除阻止です。一定範囲内にダメージを与えるアビリティを遠い位置から爆弾周辺に入れることを空爆と言います。あまり多くを紹介してもあれなので（そもそもそんなにたくさんあるわけではないが）、今回はヘイブンの A サイトの空爆を紹介します。

まずは定番の設置位置から



A ロングの角にぴったりとくっついて、レティクルを左から二番目の電球に合わせて投げます。



ここに落ちて



この範囲にダメージを与えます。

次はヘブン下の設置です。



さっきと同じ位置に立ち、左から三番目の電球と屋根のちょうど真ん中にレティクルを合わせ、ジャンプ投げをします。



ここに落ちて、



こうなります。

#### 4.おわりに

空爆による解除阻止は、それだけで強力なカードですが、これを警戒して、相手はこちら側の深くまで攻め込むため、早めにエリアの取返しを行う必要が生まれます。相手に心理的、時間的なプレッシャーを与え、また有利な位置で待ち構えることで、打ち合いを有利にすることができる。それが空爆です。みんなもいろんな空爆を覚えて、有利に打ち合いを仕掛けよう！レッツ空爆！！

#### 5.追記というかタイトル回収

私は以前、ゴリゴリに前に出て積極的に打ち合いキルを取って前線を切り開くジェットといういわば VALORANT の華と言えるキャラを使用していたのですが、ランクが上がるにつれて素のパワーでは勝てなくなりました。そこで私はアビリティを活用して、打ち合いを有利にし、対面力を補えるキャラであるキルジョイなどに路線変更せざるを得ませんでした。もちろん空爆などの知識で勝つというのも楽しいのですが、もはや私のアイデンティティとなったジェットをこのままあきらめるわけにはいきません。フィジカルを鍛え、最強になったとき私は再びジェットを使おうと思います。

あと最近今更ながらにオーバーウォッチにドはまりしまして、実は VALORANT は触ってなかったりします。

それではみなさま、よき VALORANT ライフを。〆

フ



アイアーエムブレムの

すゝめ



べに

## スマブラで使ってるキャラの原作、やったことある人～？

こんにちは、ゲーム研究会3回生のべにです。突然ですが皆さま、「ファイアーエムブレム」って聞いたことありますか？おそらく一度くらいは聞いたことがあるのではないのでしょうか。そう、スマブラのマルスとかアイクとかの原作です。じゃあ一体コイツってなんなの？

ざっくり説明すると、ファイアーエムブレム(以下 FE)シリーズとは、インテリジェントシステムズ(IS)が開発し、任天堂が販売しているシミュレーションロールプレイングゲーム(以下 SRPG)です。SRPGとは、ウォー・シミュレーションゲームと所謂 RPG を合体させたようなゲームです。要するに、単なるシミュレーションにストーリーとかキャラクターとかレベリングとかの要素を取り入れたものです。実は、FE シリーズはそんな SRPG の草分け的な存在なんです。すごいでしょ。すごいんですが……SRPG というジャンルの為、世間からは難しいと思われてしまうことも多く、「マルスとかアイクとかは好きだけど FE は難しそうだしやりたくないなあ」な～んて思っている人も少なくありません。というか体感めっちゃめっちゃ多いです。しかしそれでは勿体ない！…と言いたいところですが、結構事実でもあります。それでも私は色んな人に FE をやってほしい！と、いうことで今回の記事は、「絶対に手を出してはいけない FE」についてです。良作はいいんです。調べればいくらでも出てくるし。紹介する人の好みもあるしキリがない。でも息の長い FE シリーズの中には、やったが最後最悪 FE を嫌いになる可能性すら孕んでいるヤバい作品もあるのです。今回はそれらを3作品ほど紹介します。尚、全てをプレイしたわけではないので「このエアプがよお！」という方には当記事の閲覧をお勧めしません。

## 1. ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣

(ニンテンドーDS:2008年8月7日発売)

対応ハード:DS、3DS、Wii U (Wii U は VC)



本作は1990年に発売された FC 用ソフト「ファイアーエムブレム暗黒竜と光の剣」のリメイク作品です。リメイク作品の評判がイマイチ…みたいな話ってよく聞きますよね。本作もそうです。では具体的に何が良くないのか。

リメイク作品と言えば追加要素というものがあるわけです。本作にも、原作にはいなかった新キャラが追加されています。問題はそこではなく、その新キャラたちを仲間に入れる条件です。例えばノルンというキャラの加入条件だと、特定の章で

- ・敵として登場するゴードン(通常プレイならこちら側に寝返るキャラ)を敵のまま死亡させる

もしくは

- ・仲間一人を囚にして犠牲にする+もう一人誰かを犠牲にするのどちらかとなっています。

特定のキャラクターの出現条件に(割と理不尽な)仲間の死亡が含まれるのは本作のみなので、お勧めしない FE に数えさせて頂きました。あと顔グラが微妙。ほかのシリーズはこんな理不尽なことしないから、本作をやって「ふざけんな！」となっても FE を嫌いにならないでほしいです。

## 2. ファイアーエムブレム 封印の剣

(ゲームボーイアドバンス:2002年3月29日発売)

対応ハード:GBA、DS、Wii U(Wii UはVC)



本作は作品そのものより主人公が圧倒的に知名度が高いでしょう。そう、スマブラでお馴染みのロイです。使いやすくていいですよ。カッコいい。そんなロイの原作ですが、ちょっと看過できない問題点があります。

FEに一度でも触れたことのある人なら、「増援即行動」という漢字5文字がどれだけ凶悪か分かるでしょう。FEをやらない方にもこの凶悪さを分かりやすく説明すると、毎ターン強めの初見殺しが飛んでくる感じです。これがスタンダードのゲームと考えると、結構ヤバイゲームであることが理解できるかなと。しかも兵種の一つである「遊牧民」が強すぎる等、ゲームバランスも若干崩れています。

スマブラDX(ゲームキューブ,2002)をプレイし、「ロイカッコいい！」となった当時の子供たちによってこのゲームはそれなりに売れてしまいましたが、前述の凶悪な初見殺しシステムに加え普通に難易度が高いのでお勧めはしません。ただし、それはあくまでFEをやったことがない人向けの話であって、FEをプレイしたことがあり、それなりにプレイングに自信のある人は腕試しに手を出してみてもいいかも。因みに私が一番好きなFE作品はこれです。封剣の理不尽システムも慣れれば楽しいのです。

### 3.ファイアーエムブレム トラキア776

(スーパーファミコン:1999年8月28日)

対応ハード:SFC、Wii U、New3DS

(SFC 以外は VC)



はい。知ってた、分かった人も何人かいるのではないのでしょうか。難易度鬼畜と悪名高いトラキア776です。以下にトラキア776のヤバい所を列挙します。覚悟しろ。

- お金を稼ぐ方法は、アイテムを売るか闘技場で稼ぐかの二択のみ
- ただし店の武器は高いのでまあ買えない
- アイテムの基本入手法は、敵ユニットを捕らえて持ち物を奪い取ること
- 「捕らえる」には、高いパラメータと強い武器が必要
- 「疲労」というシステムにより、主人公以外のキャラを何度も出撃させることが不可能に近い
- 命中率、必殺率共に最小値が1で最大値が99(=“絶対”がない)
- キャラの初期配置を自由に弄れない
- 索敵マップが真っ暗で地形すら分からない
- それなのに暗闇のどこかから飛んでくる痛すぎるデバフ
- 状態異常がターンで回復しない

所々分からない用語はあるかと思いますが、ヤバさは何となく伝わると思います。こんなのやったら間違いなくFEが嫌いになります。初心者の方皆さん、前2作は最悪やってもいいけどコイツだけは絶対にやらないでください。私もFE嫌いになりたくないのこいつはやってません。

## 最後に

いかがでしたでしょうか。本記事は、「FE は作品数が多く、作品ごとに固定のファンがいるようなシリーズなので、基本的にはどれからプレイしても良いけど記事で挙げた3作品(特に最後)はかなり地雷なので手を出さないでほしい」という注意喚起でした。本当はどれからやってもいいんです。無難に「風花雪月」とかやっとけばいいんです。

ただ、これらの作品にもファンがいるのは事実です。こんな記事を書いている私自身、「封印の剣」を2, 3周しているくらい封剣が好きです。何が言いたいのかといえば、ネガティブな面が目立つ作品群ではあるけどちゃんと面白い所もあるから一概に否定するのは良くないよ！ということです。まあ、FEに限らずどのゲーム、ひいてはどの作品にも言えることですけどね。

本記事を読んだ方で FE に興味を持ってくれる方が1人でも多くいてくれたら幸いです。取り敢えず雑に最新作やりましょう。

それでは皆様、良きゲーミングライフを！





## ファイアーエムブレム風花雪月検定



フユ茶

### 注意

本記事は 2019 年に任天堂より発売されたゲームソフト「ファイアーエムブレム風花雪月」についてのネタバレを含みます。

ネタバレを好まない方は記事の終わりまで飛ばしてください。

## 【まえがき】

このテストは

- ・初級
- ・中級
- ・上級
- ・最上級
- ・特級

の5章立てとなっている。

章を追うごとに問題の難易度を上げているつもりであるが、特級に関しては DLC に関する問題を取り扱っている。消去法で解ける内容にはなっているが、DLC 未所持者は特級の箇所を飛ばし、

DLC 未所持者：初級、中級、上級、最上級→100 点満点

DLC 所持者：初級、中級、上級、特級、最上級→120 点満点

のように挑むことを推奨する。

次ページより問題に入る。

**【初級問題】**

**■問 1 (4 点)**

以下の人物は、少なくとも異性の主人公と支援 S を結ぶことができる者たちである。

この中で、同性の主人公と支援 S を結ぶことができない人物は誰か。記号で答えよ。

- |        |        |
|--------|--------|
| ①アロイス  | ③リンハルト |
| ②ギルベルト | ④クロード  |

**■問 2 (4 点)**

以下の人物にはミドルネームが存在する。

この中でミドルネームが「フォン」ではない者は誰か。記号で答えよ。

- |         |        |
|---------|--------|
| ①ベルナデッタ | ③カスパル  |
| ②イングリット | ④ハンネマン |

■問3（人物名・スキル名・効果完答 4点×4）

以下はそれぞれ[人物名・個人スキル名・スキル効果]を表している。  
これらの組み合わせとして正しいものは何か。線を引いて示せ。

フェルディナント	・	自信家	・	・ 騎士団を配備中、受けるダメージ-2
アネット	・	名門貴族	・	・ 味方に「応援」コマンドを使うと1ターンの間幸運+8
ローレンツ	・	お人好し	・	・ HPが満タンの時、命中・回避+15
アロイス	・	頑張り屋	・	・ 味方に「応援」コマンドを使うと1ターンの間力+4

【中級問題】

■問4（7点）

以下は白雲の章で入手できる落とし物の名称とその概要である。  
この中で、落とし物の持ち主の組み合わせとして正しいものを以下から記号で答えよ。

	物品名	備考
A	剣帯の金具	摩耗し、破損した剣帯の一部。 よく訓練をする者の持ち物だろうか……
B	小さななめし皮	丁寧になめしてある小動物の革。 狩りを得意とする者の持ち物だろうか……
C	矢羽根と矢尻	製作者の不器用さが垣間見える矢の部品。 弓矢を愛用する者の持ち物だろうか……

- ①A-ペトラ B-フェリクス C-レオニー  
 ②A-ペトラ B-レオニー C-フェリクス  
 ③A-フェリクス B-ペトラ C-レオニー  
 ④A-フェリクス B-レオニー C-ペトラ  
 ⑤A-レオニー B-ペトラ C-フェリクス  
 ⑥A-レオニー B-フェリクス C-ペトラ

■問5 (9点)

世に男は星の数ほどいるけれど、出会える人の数は掌に握りこめる砂の量より少なく、ましてや互いに興味を持つ相手の数は……

上記は白雲の章で確認されている目安箱の投書内容である。  
この投書の投書主は誰か。また、この投書において好感度が上がる選択肢はどれか。

- ①マヌエラ-努力あるのみ
- ②マヌエラ-愚痴なら付き合う
- ③ドロテア-努力あるのみ
- ④ドロテア-愚痴なら付き合う

## 【上級問題】

### ■問 6 (10 点)

以下はとある人物の成長率と特定の技能の得意不得意を表した表である。

空欄の答えとして正しいものはどれか記号で答えよ。

なお、得意武器技能は○、不得意武器技能は×、覚醒技能は☆で表し、得意でも不得意でもない武器技能は空欄で記載されている。

	HP	力	魔力	技	速さ	幸運	守備	魔防	魅力
A	65	50	15	35	15	35	45	10	25
B	35	20	50	40	40	35	15	45	40

	弓術	理学	信仰
A	×	×	
B			○

- ①A-ラファエル/B-ヒューベルト
- ②A-ラファエル/B-マリアンヌ
- ③A-ドウドゥー/B-ヒューベルト
- ④A-ドウドゥー/B-マリアンヌ

### ■問 7 (10 点)

以下はディミトリとラファエル間の支援 B の一部を切り取ったスクリーンショットである。

この[?]の間に入る言葉は何か。



- ①筋肉も、裏切ることはある。
- ②食事も、裏切ることはある。
- ③筋肉を、信じるのもいいかもしれない。
- ④筋肉を、過信するな。

■問 8 (5 点 × 3)

本編にて、ガルグ＝マク大修道院から帝都アンヴァルに進行するにあたって、蒼月・翠風ルートにおいてどのような進路を取ったか。語群より空欄に適した記号を入れよ。

( A ) → ( B ) → ( C ) → アンヴァル市街・宮城

ア:メリセウス要塞    イ:水上都市デアドラ

ウ:煉獄の谷アリル    エ:トータテス湖

オ:フォドラの喉元    カ:アリアンロード

キ:グロンダーズ平原      ク:タルティーン平原

ケ:ミルディン大橋      コ:ブリナック台地

A	
B	
C	

### 【最上級問題】

#### ■問9 (10点)

以下は茶会をすることが可能な人物である。

この中で、好みの茶葉が1種類しかない者が存在する。

好みの茶葉が1種しかない者とその者の好みの茶葉の組み合わせについて、正しい物を記号から選べ。

- ①ディミトリ-カミツレの花茶
- ②ヒューベルト-ダグザの着香茶
- ③フェルディナント-東方の着香茶
- ④ラファエル-ジンジャーティー

#### ■問10 (完全回答:15点)

以下は小紋章・大紋章のいずれかを持つもの(あるいは持たない者)と、紋章の種類を表している。

これらの組み合わせとして正しいものを線で結べ。

なお、大紋章と小紋章の区別はしないものとする。(紋章の重複回答可)

ラミーヌの紋章	・	・ベルナデッタ
フラルダリウスの紋章	・	・メルセデス
インデッハの紋章	・	・セテス
キッホルの紋章	・	・フェリクス
なし	・	・フェルディナント
		・ハンネマン

## 【特級問題】

### ■特-1(5点)

以下はファイアーエムブレム風花雪月に収録されているBGMの曲名である。

この中で、DLCで追加された楽曲を一つ選べ。

- ①蜘蛛の糸
- ②交わらぬ道
- ③渴望の代償
- ④星影の守り人

■特-2(15点)

以下は DLC にて登場する人物を含めた、習得魔法一覧である。

これらの組み合わせで正しいものを記号で選べ。

	D	D+	C	B	A
A	ドーラΔ	ウォームZ	パンシーΘ	デスΓ	ハデスΩ
B	ドーラΔ	スライムB	パンシーΘ	デスΓ	ダークスパイクT
C	ドーラΔ	ウォームZ	ルナΛ	ダークスパイクT	ハデスΩ

- ①A-ヒューベルト B-リシテア C-ハピ°
- ②A-ヒューベルト B-ハピ° C-リシテア
- ③A-リシテア B-ヒューベルト C-ハピ°
- ④A-リシテア B-ハピ° C-ヒューベルト
- ⑤A-ハピ° B-ヒューベルト C-リシテア
- ⑥A-ハピ° B-リシテア C-ヒューベルト

# 次ページより 答案・解説

■問 1 (4 点)

以下の人物は、少なくとも異性の主人公と支援 S を結ぶことができる者たちである。

この中で、同性の主人公と支援 S を結ぶことができない人物は誰か。記号で答えよ。

- |        |        |
|--------|--------|
| ①アロイス  | ③リンハルト |
| ②ギルベルト | ④クロード  |

正解: ④クロード

アロイス、ギルベルトは既婚者であるため指輪を渡すことはままならないが、

アロイス、ギルベルト、リンハルトは男性の先生と支援 S が結べる。

クロードは自分の事を「きょうだい」呼ばわりするくせにきょうだい♫にはなってくれないらしい。  
怨。

■問 2 (4 点)

以下の人物にはミドルネームが存在する。

この中でミドルネームが「フォン」ではない者は誰か。記号で答えよ。

- |         |        |
|---------|--------|
| ①ベルナデッタ | ③カスパル  |
| ②イングリット | ④ハンネマン |

正解: ②イングリット

各人物のフルネームは

①ベルナデッタ=フォン=ヴァーリ ②イングリット=ブランドル=ガラテア

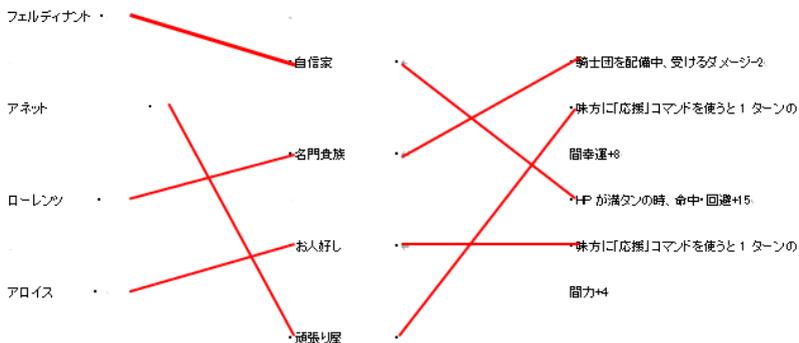
③カスパル=フォン=ベルグリーズ ④ハンネマン=フォン=エッサー

である。実は王国や同盟出身者に比べ、帝国出身者は「フォン」のミドルネームの人が多くで  
す。母数が多いというのがありますが、歴史的背景も絡んでいるかもしれませんね。

■問3 (人物・スキル・効果完答 4×4点)

以下はそれぞれ[人物名・個人スキル名・スキル効果]を表している。

これらの組み合わせとして正しいものは何か。線を引いて示せ。



正解は↑こんな感じ。周回している方には簡単だったかもしれませんね。

■問4 (7点)

以下は白雲の章で入手できる落とし物の名称とその概要である。

この中で、落とし物の持ち主の組み合わせとして正しいものを以下から記号で答えよ。

	物品名	備考
A	剣帯の金具	摩耗し、破損した剣帯の一部。 よく訓練をする者の持ち物だろうか……
B	小さななめし皮	丁寧になめしてある小動物の革。 狩りを得意とする者の持ち物だろうか……
C	矢羽根と矢尻	製作者の不器用さが垣間見える矢の部品。 弓矢を愛用する者の持ち物だろうか……

正解: ③A-フェリクス B-ペトラ C-レオニー

これも簡単ですね。A はともかく、ペトラとレオニーを横に並べて「不器用そうな方」と言われてしまえば自ずと答えが出る気がします。

■問 5 (9 点)

世に男は星の数ほどいるけれど、出会える人の数は掌に握りこめる砂の量より少なく、ましてや互いに興味を持つ相手の数は……

上記は白雲の章で確認されている目安箱の投書内容である。

この投書の投書主は誰か。また、この投書において好感度が上がる選択肢はどれか。

正解: ②マヌエラ-愚痴なら付き合う

歌劇調に男の愚痴を言うのがマヌエラ先生、歌劇調に社会や戦争の愚痴を言うのがドロテアちゃんです。

■問 6 (10 点)

以下はとある人物の成長率と特定の技能の得意不得意を表した表である。

空欄の答えとして正しいものはどれか記号で答えよ。

なお、得意武器技能は○、不得意武器技能は×、覚醒技能は☆で表し、得意でも不得意でもない武器技能は空欄で記載されている。

	HP	力	魔力	技	速さ	幸運	守備	魔防	魅力
A	65	50	15	35	15	35	45	10	25
B	35	20	50	40	40	35	15	45	40

	弓術	理学	信仰
A	×	×	
B			○

正解: ②A-ラファエル/B-マリアヌ

ヒューベルトの信仰ニガテに苦しんだ人は数知れない…と思っているので B は簡単でしたかね。A は難しいかも。ドウドゥーは信仰が苦手と覚えていたり、ラファエルが弓術苦手なのに弓持って FE ヒーローズに参戦していたので、その印象があれば結構簡単にわかったかもしれません。

■問 7 (10 点)

以下はディミトリとラファエル間の支援 B の一部を切り取ったスクリーンショットである。

この[?]の間に入る言葉は何か。

正解: ①筋肉も、裏切ることはある。

これは完全に記憶問題なので、知らなくても仕方ないです。ごめんね！

ふたりの支援会話はほほえましいので是非見てください。

■問 8 (5 点×3)

本編にて、ガルグ＝マク大修道院から帝都アンヴァルに進行するにあたって、蒼月・翠風・銀雪ルートにおいてどのような進路を取ったか。語群より空欄に適した記号を入れよ。

( A )→( B )→( C )→アンヴァル市街・宮城

ア:メリセウス要塞   イ:水上都市デアドラ

ウ:煉獄の谷アリル   エ:トータテス湖

オ:フオドラの首飾り   カ:アリアンロッド

キ:グロンダーズ平原 ク:タルティーン平原

ケ:ミルディン大橋 コ:ブリナック台地

正解: A→ケ:ミルディン大橋 B→キ:グロンダーズ平原 C→ア:メリセウス要塞

アンヴァルに直接行くルートとしては上記の順になります。いずれのルートにしても同盟領を  
通り、ぐるーっと東回りに進んでゆきます。

煉獄の谷ア Ril はあくまで援軍の受け渡し場所であり、実は寄り道なんですね。

#### ■問 9 (10 点)

以下は茶会をすることが可能な人物である。

この中で、好みの茶葉が 1 種類しかない者が存在する。

好みの茶葉が 1 種類しかない者とその者の好みの茶葉の組み合わせについて、正しい物を記  
号から選べ。

①ディミトリ-カミツレの花茶

②ヒューベルト-ダグザの着香茶

③フェルディナント-東方の着香茶

④ラファエル-ジンジャーティー

正解: ①ディミトリ-カミツレの花茶

殿下は精神的に参っており味覚がなくなっているので、香りの強いものしかわからないと作中  
で述べています。

だったらハーブティーとかもいーだろ！と飲ませたりするんですが、相変わらずカミツレと高い  
茶葉しか好んで飲んでくれません。

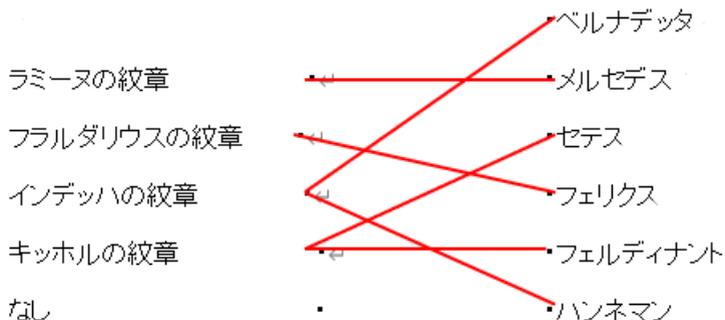
ちなみに殿下の他にエーデルガルトはベルガモットティーのみ、カスパルはジンジャーティー  
のみ、カトリーヌはローズティーのみ、ツイリルは東方の着香茶のみを好みます。意外という。  
1 種類しか好きじゃない人。

■問 10 (15 点)

以下は小紋章・大紋章のいずれかを持つもの(あるいは持たない者)と、紋章の種類を表している。

これらの組み合わせとして正しいものを線で結べ。

なお、紋章と小紋章の区別はしないものとする。(紋章の重複回答可)



正解は↑こんな感じ。

実は全員大なり小なり紋章を持っていました。

実はハンネマン先生、ベルナデッタとの支援で「同じインデッハの紋章を持っているからウマが合うのかもしれない」といい年こいてベルナデッタをナンパしています。

■特-1

以下はファイアーエムブレム風花雪月に収録されている BGM の曲名である。

この中で、DLC で追加された楽曲を一つ選べ。(5 点)

- ① 蜘蛛の糸
- ② 交わらぬ道
- ③ 渴望の代償

#### ④星影の守り人

正解:③渴望の代償

DLC のラスト戦闘マップの BGM ですね。非常に神秘的で「これなんて BGM?!」と思った方は多いのではないのでしょうか。

①蜘蛛の糸:ちょっと良くない支援の時に流れる「トントントン……」みたいなやつ。

②交わらぬ道:かつての級友を手にかけるときの BGM。

④星影の守り人:白雲の章、月初めに課題を言い渡されるとき BGM。

#### ■特-2

以下は DLC にて登場する人物を含めた、習得魔法一覧である。

これらの組み合わせで正しいものを記号で選べ。(15 点)

	D	D+	C	B	A
A	ドーラΔ	ウォームZ	バンシーΘ	デスΓ	ハデスΩ
B	ドーラΔ	スライムB	バンシーΘ	デスΓ	ダークスパイクT
C	ドーラΔ	ウォームZ	ルナΛ	ダークスパイクT	ハデスΩ

正解:⑤A-ハビ B-ヒューベルト C-リシテア

ヒューベルトはスライム B、リシテアはルナΛが特徴的です。特にリシテアを連れまわし、ヒューベルトのスライム B に邪念を抱いた人間なら覚えていたかもしれません。

実際ハビを特定するのは消去法だったかもしれませんね。

ちなみに、スカウトできる人の中で覚える魔法が全部間魔法なのはこの 3 人のみです。

## 【あとがき】

結構やつつけで作成しましたが、なんとか完成してよかったです。

FE 風花雪月のテストを作りたい！という思いは前々からあったのですが、作ってみるとこれがまた楽しくて楽しくて！これをご覧になった皆様も好きなゲームのテストを作り、ゲーム研究会の会誌のネタにしたり、ご友人に解いてもらってみてはいかがでしょうか？

私の所感ではありますが、このテストで 80 点を超えたら「結構やってんねえキミ！！！」くらいの感覚でいいんじゃないでしょうか。是非お試しを。

さて、話は変わりますが、これで私が記事を書くのは最後になるかもしれません。

ですが、このゲーム研究会と FE 風花雪月を今後ともどうぞよろしくお願いたします。

最後になりますが、自分この記事を作成するにあたって協力してくれた友人たち、FE3H を売ってくれた任天堂、そしてここまで読んでくださった皆様にこの上ない感謝を述べてこの記事の最後にしようと思います。本当にありがとうございました。

終

## 終わりに

編集部です。『学祭本 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下さった研民の皆様、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、寄稿して下さった研民の一覧(50音順,敬称略)です。

- |              |       |
|--------------|-------|
| ・エリザベス       | ・ばんぱく |
| ・コーヒー        | ・ひーこー |
| ・サカナニキ       | ・プニキ  |
| ・シナモン焼きりんご   | ・フユ茶  |
| ・ツボ          | ・安綱   |
| ・Nina        | ・ユキサ  |
| ・8makitamago |       |

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

表紙担当者 べに

(ライシヤワーの短剣を描き忘れていました。申し訳ありません…)

