



GIG
2021年
6月号

ゲーム研究会

目次

* ()内は著者名

1. ジャンカーに光あれ (シナモン焼きりんご)	1
2. 耳がさみしいと感じたあなたへ贈る BGM 集 (エリザベス)	5
3. スマブラ写真集 (ふくもも)	11
4. Vtuber 推しのすゝめ (Nina)	21
5. 片手剣を使おう！！ (ツボ)	29
6. 今更誰も教えてくれないキャプテン翼 RONC のあれこれ (安綱)	37
7. 続々・マネーゲーム (しろこめ)	47
8. 邪神信仰のすゝめ (フユ茶)	55
9. スマホゲーム「デュエマであそぼう！」について (ブニキ)	61
10. 買ってよかった something をだらだら紹介するだけ (ばんぱく)	65
11. 実際のところ皆本心では大会の本番や大事な試合って、怪獣 やら隕石やらでぶち壊れて延期になってほしいって思ってるよねと いうお話 (8makitamago)	71
12. 操虫棍を使おう！ (サカナニキ)	77
13. マキオンにおける CPU 戦の大切さ (ユキサ)	83
14. SDN (コーヒー)	87
15. どけ 俺がお姉さまだぞ (べに)	95
終わりに 編集部より	103

ジャンカーに光あれ

HN: シナモン焼きりんご

1. はじめに

どうも、なぜ HN をシナモン焼きリンゴにしたのか自分でもわからないりんごです。この度、ゲーム関係とは少し離れてハードウェア関係について触れていきます。そもそもジャンカーとは？ジャンクとは？この定義について偏見増し増しに解説していきます。

2. ジャンカー？ジャンク？とは

ジャンカーとはジャンク品を購入する人種のことを言います。そのジャンク品とは、そのまま使える見込みがないほど故障・損耗し、本来の製品としての利用価値を失っている物のことを言います。**要するにゴミ・がらくたのことを指します。**

こんなゴミをどうして買うのか？についてです。以下の理由が大半を占めていると考察できます。

①部品取り

ジャンク品を使える見込みのあるものの部品として活用するというものです。修理に出すと高額…損傷箇所は複雑ではない…ときなどによく行われる行為であり、至極真っ当です。

②修理して利用

ジャンク品の中には、損傷しているが不具合を無視して使用できるもの、手持ちの部品で修理できるものがあり、そういう軽微なジャンク品はよくあります。不具合を考慮しなければコストも落とすことができます。

③観賞用

全く、修理する気がなくただのオブジェとして購入する人もいま

す。その中で特に見られるのが APPLE 製品やレトロな家電を集める人が多いようです。

④ワンチャン

そりゃもう、ワンチャンです。

ジャンク品の動作確認が甘かった場合や動作確認を行った人が素人だった場合に懸ける行為です。その場合に限り、ジャンク品が正常品に成り代わります。ラッキージャンクと呼ばれていて遭遇する確率は天文学的な確率だと言われています。

3. 何が楽しいのか？

私は、普段 PC やガジェット系のジャンク品を漁っています。その機器系に関しての個人の主観としてお伝えします。

ジャンク品と言うゴミを買ってロマンを感じることが一種の楽しみとなっています。

どんなジャンク品なのだろうか…自分で治すことができるのか…もしかしたら正常品か…という期待や修理が成功したときの達成感、ジャンク品が正常品だったときの背徳感、その全てがロマンだという風に個人的に思っています。

時には、動作確認済みの中古品のほうが安価だったり、高い値段で転売されていて到底手が出せなかったり、WEB 購入で送られてきた商品の梱包が雑過ぎたりと目を背けたい現実があります。しかし、この現実と向き合い経験値を重ねることでジャンカーとして成長していけるような気がしなくもないです。

4. 何を購入したらいいの？

私が普段買ったり買わなかったりしている PC 系の機器について自分なりの購入基準を示しておきます。自分には修理する技量が乏しいため、安価に修理できそうな通電可能なジャンク機器を基本的に購入しています。

①CPU

基本的に CPU は、intel 製の CPU だと i9→i7→i5→i3→*Pentium*→*Celeron,Core M* シリーズ→Atom で、AMD 製の CPU だと Ryzen9→Ryzen7→Ryzen5→Ryzen 3→Athlon の順番に性能が違います。用途に合った CPU を選びましょう。個人的に i3,Ryzen3 以上は必須だと思います。それに加え、世代にも注目して世代が新しければ新しいほど性能が高いです。ノートパソコン用の CPU だと仕様が若干異なります。WEB で性能を調べることをお勧めします。

②GPU (グラフィックカード)

基本的に NVIDIA、AMD 製の GPU の世代が新しいもの、高位グレード品は性能が高いです。価格に見合ったものを探しましょう。

③落とし穴

CPU はリマーク、殻割の偽造品が多いため動作確認済みなものを選びましょう。また、動作未確認のジャンク品は修理不可な物が多いので症状がきちんとわかるものを買った方が無難だと思います。

5. 最後に

ジャンク品はロマンである。

耳がさみしいと感じた
あなたへ贈る BGM 集

HN:エリザベス

初めに

今回紹介するのは課題中やリラックスタイムなど、私がよく聞いている BGM についてです。作業用 BGM を探している方には是非聞いてもらいたいと思います。ほとんど私の趣味に偏っていて、後半は作業妨害用 BGM も混じっているかと思いますが、あしからず。

1. 47 ばんどうろ (ポケットモンスターHGSS)

私が数ある曲の中で一番おすすめしたい BGM です。今回、記事を書くときになかなかアイデアが浮かばなかったのですが、その際この曲を聴いていて、この記事を作成することになりました。

なんといっても清涼感が 1 番の特徴で、まるで自然豊かな場所に出かけた気分になれるのではないのでしょうか。この BGM の流れるマップは、切り立った崖や滝といった大自然が特徴であり、BGM と絶妙にマッチしていると感じています。

2. とげとげタル迷路 (スーパードンキーコング 2)

哀愁の感じられる曲で、しみじみとした気持ちになれます。気分を落ち着かせたい方にお勧め。

スマブラでは大胆にアレンジされており、そちらはテンションの上がる、高揚感ある BGM になっています。聞き比べてみるとよりいっそう楽しめるのではないのでしょうか。

3. かいぞくのいりえ (スーパーマリオ 64)

水中ステージの BGM です。神秘的な印象を強く受けるのではな

いでしょうか。ちなみに陸に上がると少しだけ BGM が変化します。

子供のころは、ウツボに殴られたり渦に巻き込まれたり、溺れたりしてけっこうトラウマのあるステージだったのですが、BGM はとても気に入っていました。ウツボ怖い。

4. 襲歩 （ゼルダの伝説ブレスオブザワイルド）

曲名がわからなかったのですが、馬に乗った時流れる BGM です。自分の愛馬と共にハイラル平原を旅した時の記憶が呼び起こされる気がします。夜になると少し変わるのもポイントです。馬はブラックサンダーと命名しました。ブラックサンダー美味しいですよ。

5. メインテーマ （ゼノブレイド）

ゼノブレイドやろうぜ。まじでオススメ。遠隔授業である今が絶好のチャンスだから絶対やってくれ。頼むから。ニンテンドーカタログチケット使えば 5000 円で買えるしもう一枚を使ってソフトをもう 1 本買えるから絶対買って。スマブラの手越は此処にはいないから安心してくれ。イケメンだから。

6. 神州平原 （大神）

以前記事に書いたゲームの曲です。スイッチ、ps4、PC などプラットフォームは豊富にあり、元は ps2 の作品なのでリマスター版として 3000 円前後で買えると思います。

聞いているともう一度冒険したくなってくるようなワクワク感があります。特に尺八（？）がいい味を出していると思います。和風 BGM を聞いたかったら是非。

7. ムロタウン (ポケットモンスターRSE)

約束の地。お魚でポケモンクリア配信にてひたすら聞きまくった人もいないのではないのでしょうか。ポケモンのBGMを聞いていると懐かしい気分を満たされるのでよく聞いています。ムロタウンは孤島にある町で、序盤は波乗りを使わず船に乗って移動することになります。本島とは隔離された場所という影響もあってか、何とも言えない寂しさがBGMにも表れている気がします。

8. 両島原 (大神)

物語中盤で行くことになる海浜ステージのBGMです。神州平原よりもさらにワクワク感が増しています。私自身、元からこういう曲が好みなんですよね。

大神というゲームの特徴として、初めて訪れた場所は妖怪たちの怨念によって汚染されており、それを主人公の力で浄化して自然を取り戻す「大神降ろし」という演出があります。このステージも最初は見ても無残な光景なのですが、「大神降ろし」をすることで色とりどりのマップへと様変わりし、BGMも変化します。この演出による前後の変化によってさらに楽しめる曲なのではないかと思っています。

9. エッグプラネットギャラクシー (スーパーマリオギャラクシー)

作業妨害用 BGM その1。サビの手前で貯めてサビで一気にドン！とくる感じですすごいテンションあがります。ちなみにクラウドガーデンギャラクシーも好みです。

10. 機の律動

作業妨害用 BGM その 2。ギター最高かっこよすぎ。これが雑魚戦 BGM てまじ？やっぱゼノブレイド買うしかないよな！？遠隔授業である今が絶好のチャンスだから絶対やってくれ。頼むから。ニンテンドーカタログチケット使えば 5000 円で買えるしもう一枚を使ってソフトをもう 1 本買えるから絶対買って。スマブラの手越は此処にはいないから安心してくれ。イケメンだから。

11. 神よその黄昏よ (ファイアーエムブレム echoes)

作業妨害用 BGM その 3。邪神とのラストバトルにて流れる曲で、全部通して圧倒的な神々しさが際立っているように感じます。最初聞いたときは本当に鳥肌ものでした。良アレンジだと思つづく思います。スマブラに収録されてないのが本当に惜しい。

12. レインボーロード (マリオカートダブルダッシュ！！)

作業妨害用 BGM その 4。マリカといたらやっぱりこの BGM だと私は思います。64 版をきれいにアレンジしてあってすごい好きです。(語彙力)

13. 戦闘!! フロンティアブレーン (ポケットモンスターRSE)

作業妨害用 BGM その 5。作業妨害用 BGM 多すぎでは？と思ったそこのあなた。その通りです。もともと作業に集中させる気はないです。

ポケモン戦闘曲で一番好き。

14. キノピオハイランド (マリオゴルフ 64)

のどかな BGM なのでゆったりしたい方に。

15. エリア 6 (スターフォックス 64)

作業妨害用 BGM その 6。テンション上がる。かくのつかれてきた。

16. コルダ (カービィのエアライド)

氷ステージの曲。雪国とか氷系は神秘的な BGM が多いので好み
が偏ってしまうんですね。あとエアライド持っている人いないで
すか？シティトライアルがめちゃくちゃ楽しいんですね。

17. ミオシティ (ポケットモンスターDPT)

港町らしいゆったりとした曲。イントロのピアノが凄いい好き。

おわりに

いかがだったでしょうか。自分の好きなゲームばかりになって
しまって申し訳ないです。あと後半につれて文章が…。今回紹介し
きれなかった BGM 以外にも多くあるのでまた機会があれば書こ
うかなと思います。また、オススメの BGM があればぜひ教えてく
ださい。

ゼノブレイド買おうぜニンテンドーカタログチケット使えば 5000
円で買えるしスマブラの手越は此処にはいないから安心してくれ
イケメンだから遠隔授業である今が絶好のチャンスだから絶対や

スマブラ写真集

Presented by ふくもも

はじめに

さて皆さん。スマブラのリプレイ機能を活用していますか???
え…? 「動画の投稿をしないから使わない」、「戦い方を見返さないから使わない」って? 正直に申し上げます、もったいない!!
キャラクターの魅力がより大きく感じられるのが、特にお気に入りのキャラクターがいるなんて方は使うべきなのがこのリプレイ機能なんです! この記事を読んでいるあなたも是非いかがですか?

スクショが撮れる「リプレイ」

さてこのスマブラにおける「リプレイ」、スクリーンショットが撮れます! さらにこのスクショは単なるスクショではなくて、エフェクトの有無や画面の引きと寄り、あとは角度を自分で決めることができるもの。スマブラのステージ背景とキャラの繰り出す技、見せる表情を組み合わせると心の赴くままに「魅せ」の1枚をあなた自身がプロデュースすることが可能になっちゃうんです! よき〜!

今回の記事、「スマブラ写真集」とは

この記事の名前は「スマブラ写真集」。タイトルから多くの方が予想できる通り、スマブラで撮った写真を何枚か選んで掲載することにしました。ただ、選んだ写真や選んだキャラクターは私自身の独断と偏見、また感性に寄るものなので、偏っています。万が一、「私は〇〇が好きなのに!」とか「どうして△△の写真がないの?」という意見を抱いたとしても、このところはご了承くださいませ。

次のページから始まるよ →

ベレト/ベレス

ベレト・ベレスはスマブラSPのDLC第1弾で5人目として追加されたと思います。ファイアーエムブレム出身ファイターの中で個人的には、写真映えのしやすい表情や技を持つのではないかと。ただエフェクトの出し方とかで上手く撮れないこともありますね。



勇者（今回はドラゴンクエストIVから）

勇者って、バラエティに富んだ下必殺技を持っていますよね。私はこの多種多様なものをジョーカーの下Bで跳ね返すことが大好きです。まじん斬りとかラリホー、ザキ・ザラキなどは特に。4枚目は最後の最後、停止ボタンを連打しながら調整しました。



ワリオ

ワリオはバイクに乗っているところが撮りたかっただけです。角度の調整とか、ステージ選択次第では写りが良くなったりすると思いますよ！！速度が出ている感じを出すのが難しい…。



インクリング

自分は使っていないキャラクターなので操作については何とも言いにくいですが、名前の通りインクを利用した技が出るので他のキャラクターに色がついてしまうんですね。あとはローラーによって地面に埋められると、焦っちゃうことが多いかな。そういえば「スプラトゥーン3」が2022年に発売予定なんだとか。



マルス

研民のエリザベスくんがよく使っている先端の人ですね。今回はなぜか不思議な表情が撮れましたが…、意外と撮りが難しい。

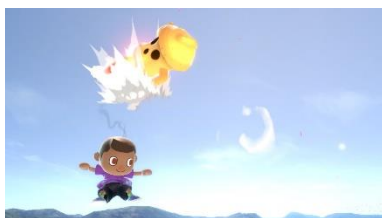


むらびと

むらびとってジョーカー並みにクセになりそうなファイターなんです。下Bの植樹が。「そんなわけないだろう」な方、今から一戦いかがでしょうか？木で刺せますし、切り倒した木で轢死できますから。あとはハニワロケットと球落としても楽しいですね。



むらびと（続き）



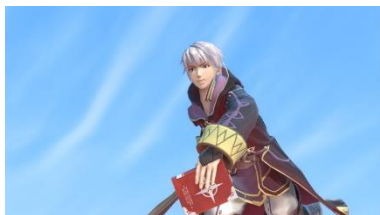
ホムラ/ヒカリ

ゼノブレイド2はプレイしたことはありませんが、ホムラとヒカリは私も使いますね。どこか操作が楽しかったりするの…。



ルフレ

ルフレのトロン、むらびとのポケットに入るんですけどね。



ジョーカー

まあそもその話、ペルソナシリーズが好きなわけですが（ペルソナ4が一番ですけどね）。ジョーカーの動きって、1つ1つが映えるんですよ。技出しとかアピール、あとは転ぶところも。ちなみに私としては…アルセーヌの出ているとき、つまりドミノマスクがジョーカーの目回りに無いときが絶好の撮影タイミングではないかなと思っていたりします。ジョーカーカッコいいね。





「魅せ」な1枚を撮るために

少しコメントも加えつつお見せしましたが、いかがでしたか？
撮るときのオススメな方法としてはこんなところでしょうか？

- ①なにも手を加えないままのスクショを撮らない
- ②Z LとZ Rでズームイン・ズームアウトの調整をする
- ③スティックの左右上下（パン・ティルト）で角度をつける
- ④撮影時は各種操作案内のガイドを消し忘れないように
- ⑤必要に応じてフィルターやエフェクト有無を選択する
- ⑥余力がある場合はステージ選択で魅力が上がるものを選ぶ

まあ、この記事を読んで少しでも「やってみよう」という気持ちになってくれた人がいるのであれば、嬉しく思いますね！！

最後に



今回の「スマブラ写真集」は研民の方々に協力いただいた末に成せたものでありました。そうですね、名前を挙げるのであればべにさん、フユ茶さん、ばんぱく副会長、エリザベス君あたりにとともお世話になりました。この場を借りてお礼申し上げます。

Vtuber 推しの すゝめ

～ついでにチエルもスコれ～

HN: Nina

1.はじめに

Youtube に突如として現れた期待の新星、「Vtuber」。今ではその人数は1万を優に超え、混沌と化していた…

ちえる〜ん♪どうも皆さん初めまして！沼があつたら浸かりたい。Ninaと申します。今回はゲーム以外でもOKということで、Vtuber 見たいけど誰見たらいいの？どう推せばいいの？という方に、僕なりの推し方を教えていく記事となっております。

2.Vtuber とは？

そもそもVtuber ってなに？って方、いますよね。ここでは広義の意味をお伝えいたしましょう。Vtuber(以下V)とは「**バーチャル空間に体を持つ配信者・動画投稿者**」です。余談ですが、実はここ一年でツイキャスなどを使用するVも増えてきています。ですが、まだまだYoutube が強いので、これは「へーそうなんだ〜」程度で構いません。

まずはそんなVの魅力をお教えしましょう。

3.なぜここでV?! ~Vの魅力とは~

Vの魅力は何なのか？結論から言います。「**親近感**」と「**特異性**」です。まずは親近感です。これはつまり、「**視聴者とVとの距離が近いという魅力**」になります。Vに配信者が多いのもこのためでしょう。リアルタイムに表情が変わり、コメント欄と会話する。この他のコンテンツより近い距離感こそ、沼である理由とさえ言えるでしょう。

次に特異性ですが、これは「**バーチャルでしかできないこと**

をする魅力」となります。こちらは動画勢、そして3DタイプのVに多い印象です。例えば、「超特大魔法で一面を焼き払う」、「芋と腕に磁気を纏わせて、芋ファンネルで敵を倒す」、「ゲッダンを踊る」、「ローションまみれのバランスボールに乗ったらバランスボールが明後日の方向に行って無に乗り続ける」など。え？訳が分からない？安心しろ、俺もだ。だけど、訳わかんないことができちゃうのがVなのです。

さらに、日々技術は進歩しており「ボルメテウス・ホワイト・ドラゴンと並び立つ社長とバンド」みたいな構図ができるなど、未来のあるコンテンツなのです。

3.推し探し講座 Pattern 1 ～企業と個人～

ここからは、推しの探し方を小分けにして解説します。

Vには、企業勢と個人勢が存在します。企業勢の例として、にじさんじ、ホロライブが挙げられます。企業勢を見るメリットとしては、「立ち絵、企画のクオリティが高い」、「配信が定期的にある」、「グッズ、ボイス販売が定期的にある」、「企業内コラボがある」という点が挙げられます。一部の例外(にじさんじのギルザレン様や剣持など)を除き、大体このメリットを満たしている例が多いです。

一方、個人勢は、「企業勢よりも視聴者との距離感が近くなりやすい」、「企業よりさらに尖っている人がいる」などの利点がありますが、人数が多く自分に合う人を見つけるのに時間がかかるのが難点となります。

初心者におすすめなのは、企業勢です。にじさんじのように、

個性豊かなVがぎゅっと詰まったパターン。あにまーれのように、何かしらコンセプトが決まっているパターンがあります。どちらにしても自分の求める配信をするVに出会うのに時間はかからないでしょう。Googleで「Vtuber 企業」と調べると代表的な企業を知ることができます。ぜひご活用ください。

ここで！

中級者向け！カクシン模範アンサー！！

じゃあ個人勢ってどうやって調べるの？って思った方。いらっしやるでしょう。いい方法をお教えしましょう！

一つは、Twitterの新人タグ「**#新人 Vtuber**」を見ることです。丁度活動開始した人だけでなく、案外フォロワー1000人越えの人も使っていたりするので、好きなVを見つけるのにとっても重宝します。

もう一つはツイキャスのカテゴリ「Vtuber」を見ることです。結構ツイキャスを使うVも増えており、雑談や歌、ゲームなど、ジャンルも豊富です。ツイキャスの場合Youtube以上にコメントとの距離が近くなる傾向も見られます。個人V発掘の場所としてはとても良い場所となっています。

4. 推し探し講座 Pattern 2 ～コンテンツから見つけよう～

ここではVが取り扱う主なコンテンツに焦点を当て、Vを見つける方法を解説します。なお、この方法では、企業勢が出てきやすいです。

1. ゲーム実況配信

言わずと知れたV配信のメインコンテンツの一つ。ゲーム実況

で調べるよりは、個々のゲームに的を絞って探すとよいでしょう。

2. 雑談配信

こちらはかなりメジャーなコンテンツでしょう。コメントとリアルタイムで受け答えする性質上、視聴者との距離が近くなりやすいコンテンツですので、そういうのが好きな方はどうぞ。

3. ASMR

V内でも、一定の人気を博し続けているのが ASMR です。やさしい声、聴き続けていると気持ちよくなっていくマッサージや耳かき。癒しが欲しい方にオススメとなっております。聴いてみな、飛ぶぞ。(ちなみに、男性がする ASMR もあります。)

4. 歌系

たまに歌う V はもちろん、歌が主の V も多くいます。好きな声色、見つけよう。歌配信ではライブ感も味わえます。

5. 技術系、体張る系

Vtuber の中でも、Virtual を前面に生かしたコンテンツです。非常に特徴的、独創的な方が多いのですが、現状上の三つに比べ、簡単に検索できないのが難点です。また、動画勢も多いので、所謂 Youtuber のように見る事ができるでしょう。

ここで！

カクシン模範アンサー！！

1,2,3,4 において、今ライブしている配信を見たい！と思うことがあるでしょう。そんな時は、YouTube のフィルタ機能です！アップロード日を「1 時間以内」、並べ替えを「アップロード日」とすることで、今やっているライブ配信、またはこれから始まるライ

ブ配信を調べることができます。参考までに！

6. 推し探し講座 番外編1～2D？3D？それともハンブン？～

番外編では、直接探すのは難しいけど知っておいて欲しいことを語ります！ここではVのタイプをご紹介します。

1. 2Dタイプ

今一番多いタイプのVです。顔の表情、頭の動きがリアルに伝わるため、ゲーム、雑談において特に臨場感が高いです。

2. 3Dタイプ

Virtual 関係の技術者、企業勢に多いタイプ。全身の動きを見ることができ、Virtual 世界に“住んでいる”ような感覚を味わせてくれます。

3. 半リアルタイプ

半リアルタイプには、「場合によって Virtual と Real を切り替えるタイプ」と、「Virtual と Real に同時に存在できるタイプ」があります。前者はともかく、後者はマジで頭がバグります。不思議な体験をしたい方はどうぞ。

7. 推し探し講座 番外編 2～海を越え、君に会いに行く～

Vは既に世界中に存在します。そんな海外Vの代表例を少し紹介します！

まずは、にじさんじより「NIJISANZI ID」です。ID=インドネシアであり、インドネシア支部的な感じですか。ですので、喋る言葉は当然インドネシア語…だけではなく！英語でも喋ってくれます。さらに言うと、個人差はあれど日本語も喋ってくれます。つ

まり、外国語！って身構えなくても楽しめますよ。ってことです。

次は、ホロライブより「ホロライブ English」です。ここに所属している「がうる・ぐら」さんは、超絶人気な海外Vです。私自身あまり詳しくはないのですが、僕曰く「可愛さで完璧に悩殺されました。」とのこと。人気にも納得ですね。

代表例を二つ上げましたが、企業勢だけでなく、個人勢もいらっしゃいますので、気になった方は調べてみてはいかがでしょうか。また、彼女たちの英語はネイティブです。案外英語の勉強としてもいいかもしれません。長くなりましたが、このコーナーで伝えたいのはたった一つです。

「押し活に言語の壁などないのだ。心のままに推せ！」

8. 最後に～押し活-我らと共にあり～

ここまで記事を読んでもいただきありがとうございます。結局長くなってしまいましたが、皆さんがVを調べる手助けになればと思います。調べすぎて、1000人を優に超えるVを閲覧してしまった私の知識が、少しでもあなたの助けになりますように…

9. おまけ～好きなV紹介～

お〇〇まけです。俺的好きなVやオススメVをご紹介します！興味ある人は見て見てね♪

にじさんじ編

・「雪城真尋さん」

通称まひまひ。最推し。まひまひスキ。雑談の雰囲気スコ。

・「リゼ・ヘルエスタさん」

第二工場長、もとい第二皇女。楽しそうにゲームする姿がキラキラしてる。うまぴょい動画も見よう。

ホロライブ編

・「桐生ココさん」

げぼかわ。朝ココで一世を風靡したV。私も朝ココをキメてました。朝ココ終了後も、独特な喋りは私たちを惹きつける。

個人勢&企業勢のうち1グループのみの企業編

・「ナギナミちゃんねる」

先ほどの、半リアルタイプの代表例。通称「はんなま」。VとRealが交錯する配信は新鮮。あと二人の掛け合いが尊い。

・「ゆにちゃんねる」

普段の動画は真面目な解説、語り掛ける系。生放送では、笑いあり、困惑ありの緩い系。ギャップスコ。

・「花雲くゆり Official」

推し。やさしくかわいい語りは私達を癒してくれる。うまぴょい時は完全にオタク。元ひととせ探偵団の「幽ヶ崎海愛さん」、「樺帆波さん」もおもしろいのでオススメ。

・「YuNi - official channel -」

透き通っているカッコイイ声で歌を歌う Virtual singer。歌動画中心で、大量の歌ってみたがある。好きな曲もあるかも？

あれ？もうページ限界がっ？！総括！みんなも推し活、ゲットじゃぞ～！ちえる～ん♪

片手剣を使おう！！

HN ツボ

● はじめに

こんにちは、ツボです。この記事では、モンスターハンターライズの ver3.0 における片手剣の強みや、おすすめスキル、装備、入れ替え技について解説します。

● 片手剣の特長

・扱いやすさ

片手剣の強みは、その扱いやすさにあると言えます。抜刀状態での機動力が高く各種攻撃の隙が少ない、さらに無敵時間が長いバックステップ回避や、無敵時間やカウンター判定のある鉄蟲糸技など、まあいろいろ書きましたが、とりあえず操作簡単！使いやすい！と思ってくれば OK です。

・盾攻撃

片手剣のいくつかのアクションには、盾でモンスターに攻撃するものがあります。これらの盾攻撃には、武器の属性値が乗らないというデメリットと引き換えに、切れ味が消費されないという強力なメリットがあります。さらに、盾攻撃は打撃属性であるため、モンスターの頭に当てればスタンさせることができ、一方的に攻撃するチャンスを生み出すことができます。

・属性武器と無属性武器

前述した盾攻撃のデメリットの「武器の属性値が乗らない」という部分ですが、このデメリットを簡単に無視する方法があります。

そう、無属性武器です。属性のない武器だと、盾攻撃のデメリットが実質ないものとなり、むしろほぼメリットしかない撃ち得な技と化します。ゆえに現バージョンでは、無属性武器を担いで盾攻撃を主体に立ち回ること、切れ味ゲージの消費を抑え、火力を落とすことなく戦うことのできる通称「片手盾」運用がメジャーとなっています。逆に属性武器では、火力を出すために剣での攻撃を主体とした立ち回りをする必要があり、片手剣が手数が多い武器だということが相まって、切れ味消費が大きくなり継戦能力が落ちるといった課題が生じます。かといって盾攻撃を主体にすると、属性が乗らないので「それ無属性武器でよくな？」となってしまいます。一応属性武器でも切れ味消費を抑えつつスタンをとる手段として盾攻撃をする意義はあることにはあるのですが、無属性武器のほうが切れ味が優秀な武器が多いというのもあり、属性武器は割を食っている、というのが現状です。

● 入れ替え技

次に、片手剣の入れ替え技について説明します。

・入れ替え技① “ハードバッシュ連携” と “穿ち切り連携”

縦攻撃後に A→A で出すことのできる攻撃で、ハードバッシュ連携は縦での攻撃、穿ち切り連携は剣での多段攻撃になります。さっきからさんざん言っている通り、無属性武器では盾攻撃のハードバッシュ連携、属性武器では属性値が乗る穿ち切り連携、という使い分けが主になりますが、実のところ無属性武器でも穿ち切り連携のほうが火力が出るので、ある程度切れ味問題を無視できる状況に限っては無属性武器でも穿ち切り連携を採用する場合があります。

・入れ替え技② “突進切り”と“滑り込み切り”

抜刀攻撃や X+A ボタンで出る攻撃で、どちらも前進しながらモンスターに切りかかる攻撃ですが、突進切りより滑り込み切りのほうが隙が大きいです。その代わりに滑り込み切りはモンスターに当たると駆け上がり切りに派生し、そこからフォールバッシュに派生することができます。また、駆け上がり切りの発生時に若干の無敵時間があるため、使いこなせると結構楽しいのですが、基本的には突進切りのほうが使いやすいので突進切りをお勧めします。

・入れ替え技③ “風車”と“滅・昇竜撃”

ZL+A で出すことのできる鉄蟲糸技で、両技とも翔蟲ゲージの消費は 2 です。自信を中心にして剣を高速回転させる風車は、技の開始めに 1~2 秒ほどの非常に長い無敵時間を持つ技で、盾で攻撃しながら上昇する滅・昇竜撃は通常時だと単発ヒットですが、モンスターの攻撃にうまく合わせることによってカウンター判定となり、多段ヒットの強力な攻撃になります。どちらの技もモンスターの攻撃をいなしつつ攻撃できる技であり、この技も属性武器・無属性武器で使い分けるのか、というわけでもなく、カウンター判定時の滅・昇竜撃の威力が属性値込みの風車よりも高くなっているため、武器の属性問わず滅・昇竜撃が採用されることが多いです。

● おすすめ武器

・無属性武器

ニンジャソード

Ver2.0 で追加された非常に強力な武器。とてつもなく長い緑ゲ

ージ、決して低くない攻撃力、極めつけは会心率 100%と冗談みたいな性能をしている。装備スキルで会心率アップや切れ味消費関連のスキルを積む必要がないので、装備編成の敷居が低く、組みやすいのが特徴。百竜スキルは「鉄蟲糸技強化」がおすすめです。

クイーンレイピア

雌火竜派生の最終強化武器。毒属性武器だが片手盾運用で使われているので実質無属性武器といっても過言ではない。十分な攻撃力と青ゲージを持ち、素で会心率が 10%あるため、見切りレベル 7 + 弱点特攻レベル 3 で会心率 100%を達成することができる。百竜スキルは「攻撃力強化Ⅱ」がおすすめだが、派生前のポーンバロングに「会心率強化Ⅱ」を付けた状態で強化すると、クイーンレイピアの会心率が 16%になり、見切りレベル 6 + 弱点特攻レベル 3 で会心率 96%になります。見切りレベル 1 分のスロットをほかのスキルに回すことができるのでこちらもおすすめです。

・属性武器

エストレモ=ダオラ

Ver3.0 で強化先が追加された鋼龍派生の氷属性片手剣。高い属性値と匠込みで眺めの白ゲージが確保でき、百竜スキル「鋼龍の魂」込みで最大 40%の会心率を自前で用意できる武器。

龍天剣ヴァミリオルグ

同じく ver3.0 で追加された天慧龍派生の片手剣。白と赤ゲージのみという極端な切れ味と高い龍属性値を持ち、百竜スキル「天慧

龍の魂」とバルファルク防具のスキル「龍気活性」と組み合わせることで驚異的な火力を実現できます。

スペースが足りないなので他の属性武器については割愛しますが、火属性は火竜派生、水属性は泡狐竜派生、雷属性は雷狼竜派生がおすすめです。また、百竜武器に関してはまだ性能を確かめきれないのでノーコメントとします。

● おすすめスキル

・火力アップ系

攻撃…どの武器種でも積みたい必須スキル。

見切り+弱点特攻+超会心…実用的な会心率アップスキル。会心率の理想は 100%だが、90%くらいで妥協しても OK。あえて 70～80%にして足りない会心率をファイトタイプのアイルーの“強化咆哮の術”で補うのもあり。

心眼+鈍器使い…切れ味の緑ゲージが長い武器におすすめの組み合わせ。主にニンジャソードで採用される。鈍器使いで攻撃力が上がり、心眼は攻撃がはじかれなくなるだけでなく、硬い部位への攻撃時のダメージ上昇の効果もあるため、リーチが短く弱点部位に攻撃が届かない時がある片手剣とは相性が良いといえる。

攻めの守勢…滅・昇竜撃メインで立ち回るときに選択肢に上がるスキル。カウンター判定成功時に攻撃力が上がり、昇竜撃の威力を上げることができる。優先度はやや低め。

・切れ味関連

達人芸…会心発生時最大 80%の確率で切れ味が消費されなくなる

スキル。切れ味ゲージが大体 5 倍になると考えると結構破格なスキル。

業物…50%で切れ味が消費されなくなるスキル。基本的に達人芸でいいので優先度は低いですが、一応妥協枠として候補に挙がります。

砥石使用高速化…さらに妥協枠。上 2 つがレベル 2 スロットの装飾品のスキルなのに対し、このスキルはレベル 1 スロットで発動できるので、最悪これでいいし、何ならガルクに乗りながら研げばこのスキルすら必要ないまであります。

剛刃研磨…砥石使用后、最大 90 秒間切れ味が消費されなくなるスキル。効果自体は強力なのだが、こちらも達人芸などと同じレベル 2 スロットのスキルであることや、効果時間を意識して立ち回らないといけなくなるので、個人的にはあまりおすすめしません。

・その他

翔蟲使い…レベル 3 まで積むことで翔蟲ゲージの回復速度が上がるスキル。滅・昇竜撃を撃ったあとのゲージ回復を早める目的で採用されることが多い。

KO術…スタンをとりやすくなるスキル。主に片手盾運用時に採用される。

● 装備編成例

最後に心眼+鈍器使い型のニンジャソードの装備編成例を紹介して終わりにしたいと思います。

・ 装備編成、発動スキル



・ 使用した装飾品

- | | |
|------------|------------|
| 超心珠【2】 × 3 | 心眼珠【2】 × 2 |
| 鈍器珠【2】 × 1 | 対絶珠【1】 × 3 |
| 奪気珠【1】 × 3 | 対衝珠【1】 × 2 |

今回紹介した装備編成は護石なしの状態なので、自分の持っている護石と相談して、好きなスキルを追加してください。僕の場合は、翔蟲使いレベル2、鈍器使いレベル1、レベル2スロットの1つの護石を装備して翔蟲珠【2】を装備、鈍器珠【2】と心眼珠【2】1つを攻撃珠【2】にして普段使いしています。

長々といろいろ書きましたが、この記事を読んでくれた人に片手剣の魅力が伝われば幸いです。今でこそ拳で語り合う片手盾が跋扈する環境ですが、これからの調整やアップデート次第で属性片手剣が輝ける時代が来ると僕は信じてます。それでは、よきハンティングライフを。

今更誰も教えてくれない
キャプテン翼 RONC
のあれこれ

HN: 安綱

本稿では、キャプテン翼 RONC のトッププレイヤーのみが知る最新の情報を、3つのトピックに分けて紹介する。

1. シュートの仕様・有用シュートムーブ

まず、基本でありながらあまり知られていないシュートの仕様について説明する。ステータスによるシュートへの影響は、パワーはシュートの威力に影響し、オフenseはシュートの威力と速度に影響する。

そして、非常に重要なのがシュート威力の減衰に関する仕様である。勘違いされがちだが、減衰はシュートを打った場所からゴールまでの「距離」ではなく、シュートを打った瞬間からキーパーのセービング演出が入るまでの「時間」で決まる。そのため、極端な例で言うと減衰が同じならば、センターラインからのシュートと、ペナルティエリア付近からのシュートが同じ時間で届いた場合、同じ量だけ減衰するということである。また、それに伴いスピードの高いシュートは、減衰量が少なくなりやすいという利点がある。

そして、その仕様に伴って重要になるのが、オフenseのシュート速度への影響と、それによる減衰量の減少である。

シュートの速度表記は、C～S の 4 段階あるが、実はオフenseを 180 程度確保できるのならば、スピード C のシュートであっても十分な速度で飛んでいく。そのため、それぐらいオフenseを高めれば、あらゆるシュートが実用的なものとなり、シュートの性能で気にすべきは威力、軌道、射程のみとなる。それを踏まえて、現状のおすすめシュートを以下に記す。なお、S シュートはネオドラ

イブなどの一部を除いてほぼ似たような性能なので割愛する。

● ドライブシュート

発売直後から今までずっと不動の人気を保ち続けるシュート。後述するように弱点もあるのだが、総合的に見て最強のシュートとされることも多い。

まず、基礎性能の高さが段違いである。パワーA、スピードB、減衰小は、同じ通常シュートがほとんど減衰大であることを考えると破格。さらに、クリティカル効果もあるためワンチャン力も高い。さらに、ドライブ軌道により、ブロックに入れるタイミングがシュートムーブ発動直後にしかないのも強い。さらに、軌道の関係上キーパーの正面キャッチ率が極端に低い。

ただし、弱点として、最初以外ブロックに入れないが、その代わりに最初のブロック判定が他のシュートと比較して非常に大きい。そのため、慣れたプレイヤーにとってはむしろ容易にブロックに入られる可能性がある。

同様の理由で、ネオドライブシュートもSシュートでは大人気。また、競合としてディアス式ドライブシュートが存在するが、こちらは射程が短いため採用されることは少ない。

● セイクリッドシュート

地味ながら実は優秀。というか、軌道が直線になっただけで性能はまんまドライブシュートである。そのため、ほぼ似たような強みを持つ。

直線の場合は、シュート直後にブロックに入られる可能性は低いが、シュート後ずっとブロック判定がある。一長一短なので、好きな方を使おう。

また、似たような性能のシュートにイーグルショットとサンドストームシュートが存在する。イーグルショットはより速く減衰が少ないが、正直スピードが過剰かつ威力不足。サンドストームシュートは全体的に性能が控えめだが、クリティカル判定がある。

● アナライズシュート

3度(!)の弱体化を受け、その度に使えなくなると嘆かれるシュートだが、実は未だ最強クラスの性能を誇るシュートである。というよりも、今まではノータッチアナライズが話題になりすぎていただけで、単純なシュート性能にはあまり目が向けられていなかっただけである。

まず、カーブ系というだけで非常にブロックに入りにくい。そもそも私がこのシュートをおすすめする理由が、他のシュートがブロックに入られ過ぎるからなので、ここが一番大きなポイントである。

パワーA、スピードC、減衰中、射程ミドル、カーブ軌道は、強力なカーブ系シュートの鉄板ともいえる性能で、一見エッジシュートと同じ性能や、スライスシュートの下位互換に見える。しかし、実際には総合的に見てかなり高性能なのだ。

その理由は、前述の通り高オフェンス化により、スピードと減衰の項目の影響が少なくなったことに起因する。この時点で、アナライズシュートに限らずスピードC、減衰中でも十分実用的なシュートとなる。

次に、これは明記されていないが、実はこのシュートの射程は、同じ射程ミドルのカーブ系シュートと比較して非常に長い。スライスシュートと比較してみれば一目瞭然である。

これは、このシュートに限った話ではなく、射程に関してはショート、ミドル、ロングの3つにざっくり分けられているが、実はシュートごとに細かく設定されているのである。例えば、前述したイーグルショットはロングの中でも特に射程が長く、ワイルドシュートはショートの中でも特に射程が短い。

これらを総合して、アナライズシュートは強力なブロック対策であるカーブ系シュートの中でも、高い性能を持ったシュートであると言える。

2. ドリブル、タックルの現状

ドリブル、タックルの耐久値と威力に関して、これまでのトッププレイヤーたちの経験則から仕様をまとめる。

ドリブルやタックルは、その性能が「ベース値+対応ステータスで上乗せされる威力」であることが明らかになっている。しかし、ここにはまだ不明点が存在し、多くの真偽の怪しい情報が出回っている。

そこで、経験則から耐久値と威力が高いとされる(ついでに実戦で使える程度の動作の速さを持つ)ドリブル、タックルを取り上げ、ベースと対応ステータスを見てみよう。

表 1：ドリブル性能抜粋

	ベース	POW	TEC	SPD
南米式ドリブル	A		A	A
直線的ドリブル	A	A	B	B
フローレスドリブル	S	C	A	B
ミラージュシャペウ	C	B	B	B
オーロラフェイント	C		S	

上図は、オンラインでの使用率の高いドリブルの性能を表記したものである。この中で最も有名かつ全員が口を揃えて「強い」と言うのが南米式ドリブルである。そのため、ベース A、対応ステータスが二つ A の性能があれば耐久は十分であるということが言える。それに伴い、南米式ドリブルと全く同じベースと対応ステータスを持つオーバーヘッドドリフトなどもまた十分な耐久性を持つドリブルとして認知されている。

それを踏まえた上で表を見ると、直線的ドリブルの耐久値は文句なしに高いことが分かる。また、フローレスドリブルは対応ステータスがやや不安ながらも十分な耐久がある。

しかし奇妙なのは、ミラージュシャペウとオーロラフェイントである。少なくともミラージュシャペウは、耐久値の観点で見ると直線的ドリブルの下位互換となるはずで、実際そこまで強そうに見えないが実際には耐久値が十分である。また、オーロラフェイントはベースが弱く対応ステータスも S とはいえ一つしかないのだが、非常に耐久値が高い。

表 2：タックル性能抜粋

	ベース	POW	TEC	SPD
カミソリタックル	A	B		A
パワーディフェンス	S	S		
クロススライディング	A	C	A	C
ソリッドタックル	S	S	B	
鮮やかなタックル	A	B	B	B

次に、タックルについて見てみよう。これも基本的な基準はドリブルと同じである。なお、ここに表記していない成功時ダメージは、その名の通りタックル成功時に相手のスピリットに与えるダメージであり、タックルの可否を左右する威力には影響しない。

経験則から、カミソリタックルの威力はクロススライディングよりも高いことが知られており、そこから $C \times 2 < B$ であることが分かる。そのため、威力だけならソリッドが最強に見えるが、実際にはタックルの速さや飛距離などでソリッドタックルを上回るものも存在するため、一概に最強とは言い切れない。

ここまです纏めると、以下の通りである。

- ベース A、対応ステータス二つ A の強さは保証されている
- ベースよりも対応ステータスの方が重要
- 対応ステータス S は非常に強い

3. 最新育成論「クローン法」

武蔵イベント後、新スキル「マイスター」が追加された。このス

キルの効果は、「自身のいずれかのステータスが自チーム内で最高の時、自身の全てのステータスが上昇する。また、あてはまるステータスの項目数が多いと効果が上昇する」である。これは、検証によって具体的に、「自チームで最高のステータスが一増えるごとに全ステータス+4」であることが知られており、5項目最高値を達成すれば常時全ステータス+20となる。

この全ステータス+20は非常に高く、現状これを超えるステータス強化は存在しないと言っても過言ではない。そこで、最新の育成論は、このマイスターを軸にしたものが主流になっている。

このマイスター育成論の究極として、数件達成報告が上がっている「全ステータス 99 選手」というものがあるが、実際のところこれは現実的ではない。育成難度や、フレンドシップの厳選などもその要因として挙げられるが、一番大きいのが、この育成において「熱闘のハチマキ++」が要求されることである。

熱闘のハチマキ++の入手手段は、現状イベントなどで稀に配布される、もしくはイベントチャレンジの達成報酬程度であり、選手 8人分(作り直しなども含めるとさらに必要)用意するのは現実的ではないのである。

そこで、私が提唱するのは、全ステータスを既存キャラより高く(必要ない場合は妥協可)した、全く同じステータスの選手を 8人作ることで、全員にマイスターの効果を最大限発生させる「クローン法」である。

ただし、実際にはパス役などはあまりステータスが関係なかったり、スキル枠がカツカツだったりするし、後述するエースキラーの存在もあるので必ずしもクローンが 8人必要となるわけではない。

まず、オフENSEから見ていこう、既存キャラのオフENSEトップ3は、カルロス(98)、シュナイダー(97)、日向・ライアン(96)である。この中で、カルロスは非常に弱く起用は稀なため、よほどの場合でなければオフENSEは97あればマイスターを発動可能である。ただし、シュート威力を求めるのであれば98あって損は無いだろう。

次に、ディフェンス値トップ3は、若林・ヘルナンデス(98)、次藤・ミューラー・アズワン(96)、ロブソン(95)である。しかし、ここは他と少し事情が異なる。というのも、現状キーパーがほぼ若林一択なので、若林を使用するためには半強制的にディフェンス98が求められるのだ。一方で、若林以外のトップ3で挙げた面々は、正直言ってあまり使いどころがない。もしも若林を使用しないのであれば、強DFとして知られるジャンが93、アルベルトが90であり、それ以上の中途半端なディフェンス値を持つ選手を起用することは少ないと考えられるので、大きくディフェンス値を節約できる。

続いて、パワー値トップ3は、シュナイダー(98)、ブレイク・ブナーク(97)、日向・火野(96)である。シュナイダーの器用は十分にあり得るので、シュート威力を確保する意味も含めてここは単純に98欲しい所である。

スピード値トップ3は、ビクトリーノ(98)、ディアス(95)、ライアン・カイザー・新田(91)である。ビクトリーノは論外。ディアスも正直わざわざ起用するほどの強みは無いので、スピード値に関しては91でも十分だったりする。しかし、若林を筆頭にスピード90の強選手は少なくないので、ライアンを使う予定がないからと言って90未満にするのはやめておいた方がいい。節約したいなら91、

不安なら 95 確保しよう。

最後にテクニック値トップ 3 は、ライアン(99)、アズワン(98)、ディアス(97)である。ここに来て、よりによって屈指の強選手であるライアンがやってしまった感のあるランキングになっている。アズワンとディアスはいまいちパッとしない上に、96 には強選手が多いため節約したくなるのだが、ライアンのせいで大抵テクニック 99 を強要される。

これらのランキングから、作るべきクローンのスータースは

- OFE98(カルロスを絶対に起用しないのならば 97)
- DEF98(若林を絶対に起用しないのならば 93 あたりで十分)
- POW98
- SPD95(ディアスを絶対に起用しないのならば 91)
- TEC99(ライアンを絶対に起用しないのならば 96)

となる。それでも非常に大変だが、全スータース 99 に比べればかなり現実的なのでぜひ試してほしい。

また、このクローン法のメリットとして、全選手がストライカーの責任感、技巧派と言ったスーターストップ系スキルを発動可能というものがある。一方デメリットは、メリットと逆に全員がエースキラーの対象となることである。ただし、デメリットに関しては、オフENSのみ 1 下げればマイスターを 16 確保しつつエースキラーを回避できるので、いろいろ工夫してみよう。

続々・マネーゲーム

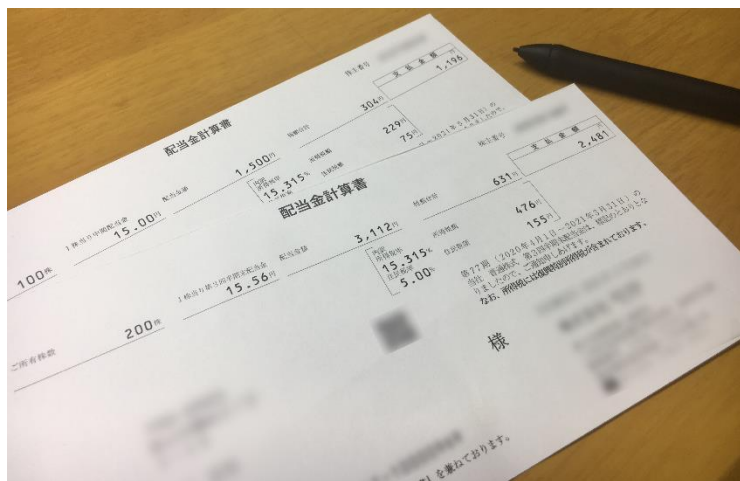


かけだしの かぶぬし しろこめ

前回までの あらすじ

どうも皆さんお久しぶりです。ご存じだと思いますが、魚沼産コシヒカリです。嘘です。2020年度のGIG11月号、63ページを覚えてはいますか？あの記事では「マネーゲームを始めてみた」ということで、国内株式（現物取引）を始めたので1カ月を報告しました。21年度のこれゲーでは詰題をゲームに絞ったので続編の記事を作成できませんでしたが、「続・マネーゲーム」ではなく「続々マネーゲーム」という文字通りゾクゾクするようなタイトルで進行させていただきますね。

さて、10月から始めた株取引も5、6カ月ほど経過して、ある程度の収入は得ることができました。ある程度とはいっても、株の売買と株の配当金による収入…まあ、バイト代よりはるかに少ないですけど。



今回進行するにあたって、例の通り注意事項を。株取引を記事にするにはあってもやっぱりオススメはしません。用意する金額は大きい、先は読めないで。自己責任でお願いします~~~~~!! 何があったとしても私は一切の責任を負わないので、苦情は受け付けません。

あれからの損益

あの1カ月以降、損も得もしました。マイナスは1万円ぐらいいったかなあ…？
はっきりとは覚えていないですけど。…石窟忍したら行ってませんでしたね。

2020年12月

譲渡日	銘柄	買値	売値	利益
12/3	三菱UFJ	42,400	44,600	+2,200
12/7	”	45,200	45,500	+300
	ランド	10,000	9,000	-1,000
	”	10,000	9,100	-900
12/10	三菱UFJ	45,200	44,600	-600
12/11	コニカミルタ	35,400	35,500	+100
12/15	ハニーズ	92,000	92,000	-6,000
12/16	日産自動車	55,600	56,100	+500
12/17	”	55,600	57,000	+1,400

2021年3月

譲渡日	銘柄	買値	売値	利益
3/23	伊予銀行	195,900	221,700	+25,800

2021年5月

譲渡日	銘柄	買値	売値	利益
5/7	日産自動車	62,500	54,700	-7,800

とりえず数字を並べてみましたが分かりにくいですね。結局、儲けたのか損したのか？ 簡単にまとめたというか結果だけにしたのは以下の通りになります。

2020 年度

譲渡月	譲渡損益	源泉徴収額	実際に受取った額
2020/11	+4,450	898	+3,552
2020/12	-4,000	-808	0

11月で税金が898円持っていかれましたが、12月で出した損失分のマイナス税金があるので、最終的には2020年度の譲渡利益が450円、この中で90円の税金が持っていかれて受け取れる金額が360円という「徳はしたけど複雑な気持ちだなあ」という結果になりましたね。もう少し含み損の状態から持っていればハニーズが上がったのに…。

2021 年度

譲渡月	譲渡損益	源泉徴収額	実際に受取った額
2021/03	+25,800	5241	+20,559
2020/12	-7,800	-1,585	0

3月にイ予金銀行で利益を出したのは良かったと思っています。まあ、上がるであろうことは後述の理由から予想できていたのですがね。ただ…電気自動車はどうだと言われていたのに日産自動車が上がらないどころか下がるというのが頭頂の痛い話でした。まあ今でもGone is goneを引かずっているのか、ただ単純に企業として魅力がないのか…私は素人なので理由が全く上がりませんが、幸運なことに大きな損失を被ったわけではないので、現段階では通算損益が18,000円のプラス、3,656円の源泉徴収がかかって実際は14,344円のプラスとなっていますね。誰に感謝するも無いことですが、ありがたい話です。

ちなみに税の内訳は所得税が15.315%、住民税が5%といった合計20.315%です。

配当金を受け取った

初の配当金は11月のハニーズホールディングス、ココの中間配当ですね。以降は12月のベリテでしょうか。今のところ2回しか受け取ったことはありません。まあこの記事を書いているのが5月なので、そろそろ企業が3月末の期末配当額を教えてくれるか受け取り案内を送ってくれるんじゃないかなと思っています。割と楽しみなんです。お金大好きな人間なので。

権利 確定日	銘柄	1株当たり 配当金	所有株数	配当金額	税引き後
11/30	ハニーズ	15.00 円	100 株	1,500 円	1,196 円
12/31	ベリテ	15.56 円	200 株	3,112 円	2,481 円

ここまで受け取り済みの配当金を示したものの、合計 3,677 円ですね。以下の表は、すでに権利確定日を過ぎていて先日配当された額です。

権利 確定日	銘柄	1株当たり 配当金	所有株数	配当金額	税引き後
3/31	コニカミルタ	15.00 円	100 株	1,500 円	1,196 円
3/31	ベリテ	15.56 円	200 株	3,112 円	2,481 円
3/31	日産自動車	0.00 円	100 株	0 円	0 円

年明け前と変わらない……。まあ、いち大学生の小遣いで持っている株の配当としてはこんなものですし、ぜいたく言っても仕方ないか。そんなものです。

保有商品一覧

これまでは今に至るまでの損益を見てきましたが、ここからは現時点で保有しているものが何か、それはなぜ保有しているのかということを書いていきたいと思います。一応、今持っているものとしては下の表にある通り。合計 500 株あります。

銘柄	保有数量	1株当たり取得価額 ・取得総額	1株当たり時価評価額 ・評価損益
コメダホールディングス	100 株	1,969 円 196,900 円	2,033 円 203,300 円
コニカミノルタ	100 株	456 円 45,600 円	602 円 60,200 円
伊予銀行	100 株	620 円 62,000 円	574 円 57,400 円
ベリテ	200 株	259 円 51,800 円	464 円 92,800 円

*時価評価額は 2021 年 6 月 1 日 15:00 時点のもので、変動します。

先にそれぞれすでに決算短信が開示されたようですから、それぞれ今年度予定されている配当金でも並べてみましょうか。ちなみに、こういうものには「20XX 年 ○月期」と書かれていることが多いです。これは例えば「2022 年 2 月期」といえば 2021 年 3 月 1 日から 2022 年 2 月 28 日までの其期間のことをさすといったものです。あとは第一、第二、第三四半期末とか…こういった言葉は其期間を 4 ブロックに分けるということですね。だいたい 3 カ月ずつでしょうか。

さて、簡単に説明したところで来年の配当金予定を並べてみましょう。

株式会社コメダホールディングス

	年間配当金			
	第1 四半期末	第2 四半期末	第3 四半期末	期末
2022 年 2 月期	—	25.00 円	—	26.00 円

合計 51.00 円

コニカミolta株式会社

	年間配当金			
	第1 四半期末	第2 四半期末	第3 四半期末	期末
2022 年 3 月期	—	15.00 円	—	15.00 円

合計 30.00 円

株式会社伊予銀行

	年間配当金			
	第1 四半期末	第2 四半期末	第3 四半期末	期末
2022 年 3 月期	—	8.00 円	—	8.00 円

合計 16.00 円

株式会社ペリテ

	年間配当金			
	第1 四半期末	第2 四半期末	第3 四半期末	期末
2022 年 3 月期	—	20.00 円	—	20.00 円

合計 40.00 円

伊予銀行を持っている理由は別にあるので…他3社で見ても、持ちつづけ
て1万円、2万円は行かない程度でしょうかね。まあ…こんなものでしょうか。

コマダホールディングス株を持っている理由としては、最近コマダに通う回数が増えて「KOMECA 欲しいな〜…でもプリペイドカード増やすの良くないな」と思っていたところで株主優待が KOMECA1000 円分あると聞いたからというのが大きいですね。あとコマダ株はな人となく株価が 2000 円前後で安定気味というか大きく振れ幅が少なく、配当金もまあ高めなので、魅力を感じました。

コニカミルタ株は理由があまり無かった…。ただ複合機やプリンターの会社で東証一部なので、配当金もあるし変な動きはしないだろうと見て買いました。

伊予銀行は、株の売買で4×入を得ようという目的で持っている株式ですね。高くて720 円あたりから600 円台までの幅があって、何となく価格が行き来しているので差額を生みやすいんです。あと余程のことがない限り下がりにくいことでもないの割りと変な現象とか損が起きることもないかなあ…って。

ペリテはもうなんか「ありがとう」の気持ちですね。配当金が保有する目的になっている株です。コロナ禍で価格が落ちる前に400 円ぐらいだったし、配当金も出るみたいだったので、「後で上がるかなあ」と思って259 円で200 株買ってみたんですけど、配当金も上がったみたいだし、結果として得ましたね。

おわりに

この前期、講義内容として株式会社を取り上げるみたいだったので、会社法（企業法政策(ファイナンス)）を受講することにしたんです。株を持っているからなのか、普通に興味があるからなのか、株式会社の話がとても楽しいと思えるんですね。議決権とか単元株とか…。さて、しるこめからのマネージャー話もここあたりでいったんやめておきましょう。やるならやっぱり自己責任、私からオススメは一切しませんけどね。それでは、また会うことができる日までごきげんよう。



邪神信仰のすゝめ

フナ茶

あなたは神を信じますか？

どうもこんにちはフユ茶です。突然ですが、みなさんはクトゥルフ神話というものはご存知でしょうか？太古の昔地球を支配した異形の神々が中心となっているお話で、ほとんどの神々が恐ろしく強大な邪神として描かれています。しかし、中には崇拜されている神も多くいるのです。今回はそんな神々たちの特徴、信仰することの利点と注意点をお話ししようと思います。

I クトゥルフ

「クトゥルフ神話」の名前の元になっている邪神。だけど実は1番すごい神というわけではない。蛸っぽい顔と翼が特徴です。クトゥルフは太古にルルイエという大都市を築いて世界を支配していました。しかし、星々の並びが変わったことによって、ルルイエは海に沈んでしまい、今は死んだように眠っています。クトゥルフが見ている夢が、敏感な人に影響を与えて悪夢を見せることがあります。

信仰のメリット

クトゥルフを目覚めさせることができれば、世界の支配者階級になれます。人間社会での地位向上を目指す人にオススメです。

注意点

クトゥルフは目覚めると世界を支配するだけでなく、荒廃させてしまうので注意が必要です。あと、他の神々にも言えることですが、神の機嫌を損ねたら十中八九死にます。気をつけてください。

II ニャルラトホテプ

クトゥルフ神話 TRPG の登場率が高めです。人間のことを養分的なものと考えていたり、無関心だったりする神が多い中で、人間の感情や行動に興味を持っている珍しい神です。人間をおちよくって遊ぶのが趣味です。気まぐれに自分が作った世界に人間を招待して、その様子を観察して楽しんだりします。他の神々の意志を体現することで世界に混沌を振り撒くトリックスターです。様々な姿に変身することができます。人間に化ける時は絶世の美人になります。

信仰のメリット

ニャルラトホテプは気に入った人間に神話生物を貸してくれます。人手が欲しい方、珍しいペットを飼いたいという人にオススメです。あと、場合によっては願いを叶えてくれることもあります。加えて、日常では体験できないスリルを味わえるかもしれません。好奇心旺盛な人にオススメです。

注意点

「ふーんおもしれー人間」と思ってもらえないと死にます。というかニャルラトホテプ的には面白ければなんでもいいので、基本命の保証がありません。気をつけてください。

Ⅲ ヨグ=ソトース

ヨグ=ソトースは宇宙の狭間に住んでいます。玉虫色の球の集合体のような見た目をしています。時間と空間を行き来する能力を持っています。時間を操る能力も持っています。ヨグ=ソトースの使者ウィル・アト=ウムルに認められると契約を結ぶことができます。

信仰のメリット

好きな空間や時間に連れて行ってくれます。未開の地に行きたい！歴史的瞬間をこの目で見たい！という人にオススメです。「実際に行くのはちょっと…」という人には魔術のガラスを使って異空間を見せてくれます。あと、神々の中でも特に魔術に詳しいので呪文を教えてくれるかもしれません。

注意点

上のようなギフトの対価としてヨグ=ソトースが地球にやって来るためのお手伝いをするようになります。この神の目的は破壊と略奪です。地球の生命体(もちろん人間も含む)を召し上げるのを楽しみにしています。あなたの願いは叶いますが、地球の明日はありません。その上最終的には精神を囚われて、玩具にされます。覚悟してください。

IV グラーキ

グラーキはイングランドのセヴァン谷にある湖の底に住んでいます。楕円体の体からトゲが沢山生えています。ウニみたいです。カルティストの素質がある人に夢を見させて自分の住む湖に呼び寄せることができます。今は力が弱くなっているので遠くにいる人に夢を見させることができません。

信仰のメリット

永遠の命を得ることができます。長生きしたい人にオススメです。

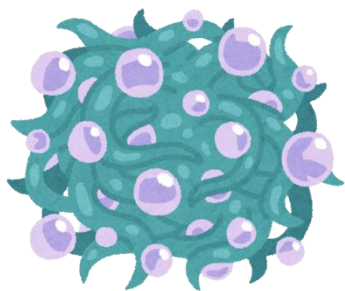
注意点

永遠の命を得るためにはグラーキの体液を摂取しなければなりません。しかし、グラーキの従者になってしまう可能性が高いので注意が必要です。グラーキはトゲで人を刺殺して、そこから体液を注入して自分の従者にしようとしてきます。従者になると一応理性は残りますが、グラーキの命令に逆らえなくなります。従者にならないようにするためには、トゲによる怪我で死んではいけません。生きたままで体液を摂取する必要があります。その後ちゃんとした従者にしようとして追われるので全力で逃げてください。加えて、永遠の命と言っても不老不死ではありません。60日くらい経過すると見た目がゾンビみたいになります。あと、日光に当たると体が崩壊するようになってしまいます。気をつけてください。

おわりに

今回の記事を書いて思いましたがやっぱり邪神信仰していいことはあんまりないですね(当然)。ですが、能力や神々の関係性などを調べるのはとても楽しいので、これを機に皆さんにもクトゥルフ神話について興味を持ってもらえると嬉しいです！もし、邪神を信仰したくなったら人に迷惑がかからない範囲で崇拜しましょう。間違っても儀式を行ってはいけません。最悪世界が滅びます。それでは神々の眠りが末永く続き、みなさんの退屈で幸福な日々を幸多からんことを！

いあ！いあ！クトゥルフ！



スマホゲーム
「デュエマであそぼう！」
について

HN:プニキ

1.はじめに

今回皆さんに紹介するゲームは、無料アプリの「デュエマであそぼう!」です。これは、前回のこれゲーで紹介した「デュエル・マスターズ プレイス」によく似た内容やシステムのアプリです。このゲームに興味がある人や始めようと考えている人に向け、その魅力を紹介します。

2.「デュエマであそぼう!」とは

「デュエマであそぼう!」とは何かについて説明します。「デュエマであそぼう!」とは、株式会社タカラトミーによって開発され、2021年4月3日に配信が開始されたアプリです。このゲームは、「デュエル・マスターズ」の入門アプリとなっていて、丁寧なルールの説明が行われます。「デュエマであそぼう!」は、「デュエル・マスターズ プレイス」に比べてキャラクターの数やカードの種類が少なく、プロフィール調整やオンライン対戦、ストーリーがない等の特徴があります。しかし「デュエマであそぼう!」には、「デュエル・マスターズ プレイス」にはない魅力が存在します。その魅力についてこれから紹介しようと思います。

3.「デュエマであそぼう!」の魅力

「デュエマであそぼう!」の魅力としては、最新の「デュエル・マスターズ」の基本やシステムについての説明が丁寧に行われる点です。前回のこれゲーで紹介した「デュエル・マスターズ プレイス」は、現在発売されているパックに比べてかなり古いものになります。そのため「デュエル・マスターズ プレイス」を行ってから、現在発売されているパックを購入して、「デュエル・マスターズ」を始めようと思っても、そのシステム等が今一つ分からないと思います。「デュエマであそぼう!」に導入されているカード

は、最新の種類のものです。そのためこのアプリをプレイして、ルール説明を受けると、「デュエル・マスターズ」の最新のシステムを知ることになり、現実で「デュエル・マスターズ」を始めやすくなります。

また「デュエマであそぼう!」は、1つのパックに同じ種類のカードが4枚入っていて、それ以上同じカードを得ることがないため、比較的楽にカードリストをコンプリートさせることができます。これから「デュエマであそぼう!」に登場するカードの例として、2つ紹介します。この2つのカードは、「デュエマであそぼう!」のキャラクターである、主人公の切り札ジョーと敵のジェンドルが使用するカードとなります。



こちらが、主人公である切り札ジョーが使用するデッキの切り札となるカードです。「レクスターズ」や「スター進化」等見覚えのない単語が存在していると思います。



こちらが敵のボスであるジェンドルが使用するデッキの切り札となるカードです。こちらにも「ディスペクター」や「EX ライフ」等見覚えのない単語が存在していると思います。

これらの他にも「シンカパワー」や「ササゲール」、「ディスタス」、「ジョーカーズ」等といった「デュエル・マスターズ プレイス」にはない最新のシステムが多く存在します。これらのシステムは、文章で説明するよりも実際に始めて、ルール説明で学ぶ方がはるかに効果的だと思います。

4.最後に

このアプリは、やり込み要素は少ないですが、その分、すぐ始めてすぐ辞めることができるので、ゲームにかける時間が少ない人にとってはいいと思います。短い説明でしたが、この記事が「デュエマであそぼう!」を始めるきっかけになることを願います。

買ってよかった
Something を
だらだら紹介するだけ

PN : ばんぱく

1. はじめに

こんばんは、3回生のばんぱくです。今回はオススメの生活グッズや家電、ゲーム関連製品を紹介していきたいと思います。一人暮らしを始めたばかりの人や、自分の部屋がぱっとしないなあという人の役に立ったらいいなあと、私にしては比較的真面目な思いで筆を執りましたが、途中からは「買って損しないから！買ってけ！」というようなノリで書いています。

ちなみに私の住んでいる部屋は風呂場含めて7畳くらいの激狭部屋で家具などあまりない（じゃあなんでこのテーマにしたんだ）ので、他の人からも意見を頂戴しています。

2. Something 紹介 日常生活編：日常生活で使えるものを紹介 ・プリンター

持っている人もすでに多そうだけど、持っていない人はマジで買った方がいい。オンライン授業の資料印刷するために、いちいちコンビニとか大学とか行くのもそのうち億劫になる。生協のプリンターだったら「ひめか」にインク売っているから補充も比較的楽でいい。スキャン機能がついているものならアナログで書いた文章とか絵とかをデータにできたりするから何かと楽。とにかく学生生活を楽にしてくれるから買っておいて損はない。

・延長コード（電源タップ）

みんなもう1つは持っているかも。私は最近買った。便利。スマホの充電とSwitchの充電とPCの充電しながらドライヤーで髪乾かせるのはいい。部屋が狭くて延長する必要もねえ！という人も、コ

ンセントが増えると生活のかゆいところに手が届くからいいぞ。炊飯器使うためにスマホの充電を途中であきらめることもなくなる。

- ・コードレスクリーナー

これも最近買った。アイリスオーヤマのもので15000円くらい。もっと安いのはもっと安いし、高性能のものだと3万円くらい。ずっとクイックルワイパーでしのいできた身からすると、めちゃくちゃ埃吸ってくれて便利。コードのわずらわしさが無い分、掃除が嫌いな人でも手をつけやすい。部屋が結構ひろい人なら、吸引力やら蓄電やら物足りないかもしれないが、一人ぐらしの部屋程度なら1万円くらいの製品で十分こと足りる。

- ・クイックルハンディ系統のもの

わざわざ掃除機使うほどじゃない埃とかを取るときに便利。パソコンとかテレビとか、水分つけたらまずそうなものの掃除によく使える。ふわふわ部分を定期的に取り換えないといけないのがちょっとだけ面倒。

- ・ハンガーラック：友人からのオススメ、その①

衣替えの手間が省けるというのは大きい。夏物と冬物の洋服をかけておいて部屋の隅にでもおいておけば、視覚的にもわかりやすい。そもそも部屋の収納が少ない人とかはちょうどいい。見栄えもいい。ただ、部屋のインテリアにあったデザインのものを選ばないと浮いてしまうだとか。

- ・アロマ系統：友人からのオススメ、その②

来客時とか、部屋のにおいが気になるときに便利。ペペロンチーノ食べた後や、カレー食べた後でも気にならないらしい。安眠作用あるものや集中力高めるものとかあるから自分好みのもので楽しめる。インテリアとしてもいい。先述のハンガーラックとアロマあったら、もはやおしゃれの前線部隊だろう。

- ・パイプユニッシュ系統のもの

「なんかよくわからんけど洗面台の流れが悪いなあ」ってときがあると便利。液体かけて30分すればつまり解消。「よくわからんけどなんか匂うなあ」ってときにも効く。自分の掃除が行き届かない管の奥の方とかに効くので、得体のしれない汚れへの恐怖におびえることがなくなる。使うときはちゃんと製品説明を読もう。

- ・ホワイトボード：友人からのオススメ、その③

メモしたり今日の予定を書いたり、すぐ消すような内容を書くときに便利。お絵描きするのも楽しい。最近はホワイトボードにも色々な種類があるから、自分好みのものをみつけるとよし。あと TRPGのKPとかはオフでセッション回すときにも使えるかも。

3. Something 紹介 ゲーム編：優先度低めだがゲー研民にはお勧めしたい

- ・モニター

テレビを持っている人には関係ない話になるが、一人暮らしだったらテレビすら持っていない人多いかもと思ったので紹介したい。いわ

ゆる趣味の範疇になっちゃうから買うのを躊躇する人もいるかもしれない。だけど、Nintendo Switch しか持ってないって人にも本当にオススメしたい。でかい画面でゲームができるありがたみは買ってから実感する。オープンワールド系のゲームとか、わちゃわちゃしがちな対戦ゲームとかをするなら特に大画面のほうがいい。家にいることが多いなら、ゲームする以外の用途にも使える。PC とつないで映画観たりドラマみたりアニメみたり・・・要するにテレビ観ない代わりとして活用できる上にテレビよりも安い。値段はピンからキリまであるし、松山なら中古のモニターもよく店頭に出ている。私が買った 23 インチのディスプレイは Amazon で 15000 円くらい。31 インチとかになると 2 万円くらい。ただモニターってなるとちょっとでかい精密機械で、引っ越しのときに少し面倒だし、どうせ今住んでいる場所も卒業したら引っ越すからなあって人も、引っ越すときに中古で売りに出すって選択もできる。松山はいくらでも引き取ってくれる店あるからそこまで心配いらないと思う。なんなら後輩とかにあげてもいいって私は思っている。手入れとか面倒だなあって思った人はクイックルハンディのところに戻ってもらえたら解決するかも。置き場所がなあって人は購入を機にレイアウト変えたりしたら意外となんとかなる（根性論）。私も、ベッドの場所やら服の収納場所やら、レイアウト変えてなんとかねじこんだ経験がある。めちゃくちゃゲームするわけでもない人に見てみたら、優先度はそこまで高くないかもしれないが、やっぱりゲームをより楽しむためには買ってほしい。モニターせっかく買ったし～って理由でゲームジャンルの幅広がったら、人生の幅も広がると思う(?)

・キャプチャーボード (キャプボ) : 友人のオススメ、その④
モニターを買った先にある選択肢。よく他人と通話しながらゲームしている人などなどには特にオススメしたい。PC なら割と何も道具がなくても画面共有ができるが、それ以外の Switch のゲーム画面とか PS のゲーム画面は共有するときにはキャプボがやはり便利。iPad などの画面を共有するのにも使えるらしい。リアルタイムで話を共有したいときに便利で、かゆいところに手が届く。価格も性能もピンからキリまでであるため、使い方次第で選べる。

・Nintendo Switch 用の Pro コントローラー
任天堂から出ているものなら 8000 円ほど、公式でないものなら 3000 円くらいでも買えちゃう。Switch の Joy コンは壊れやすいと私の中で評判なので、予備用のコントローラーとしても買っておくのはありよりのあり。これもモニターで遊ぶときにあったら便利な一品。特にスマブラやスプラする民は買おう。

4. おわりに

ここに書いてあるものすべて、私や友人たちが買ってよかったと思っているものなので、ぜひ買ってない方や購入を検討している方は参考にしてほしいです。長文及び駄文で失礼しました。

最後に、協力してくれたフユ茶氏、べに氏、友人 S 氏に感謝の言葉を送ります。

実際のところ皆本心では大
会の本番や大事な試合つ
て、怪獣やら隕石やらでぶち
壊れて延期になってほしいっ
て思ってるよねというお話
～蒼の彼方のフォーリズムの紹介～

HN 8makitamago

はじめに

こんにちは、海賊王ハチマキ・D・タマゴです。今回は海の底に置いてきた大秘宝『蒼の彼方のフォーリズム』を紹介します。断っておくと、この略称『あおかな』というゲームは全年齢版と 18 禁版がありますが、私がプレイしたのは十八禁の PC 版ではなく、全年齢対象の Vita 版です。本稿も全年齢版について書くので悪しからず。

概略

『あおかな』のジャンルは ADV にあたり、いわゆるノベルゲーというものです。2014 年 11 月に sprite より発売され、萌えゲーアワード 2014 で萌えゲーアワード大賞・ユーザー支持賞・11 月間賞の 3 部門を受賞しています。すごいですね。

世界観

重力に反発する粒子「アンチグラビトン」が発見され、それを利用した反重力発生装置を搭載した「アンチグラビトンシューズ」、通称グラシュが発明された世界線の日本。舞台は四島列島という離島です。そしてこの四島列島はグラシュを用いたスポーツ FC (フライングサーカス) が盛んな地区です。ちなみにこの FC というスポ

一ツはかなり綿密に設定が練りこまれていて、ただの舞台装置と言うにはあまりに面白すぎました。そのため、本来ラブコメであるはずの『あおかな』のアニメは、ラブコメ要素がほとんどなくなり、別の意味で熱々のスポ魂アニメとなりました。俺も FC がしたかった。詳しい内容は Wikipedia、蒼の彼方のフォーリズムのページを参照していただきたく存じます。

あおかなの魅力

あおかなの魅力は重厚なストーリー、BGM、主題歌と挙げればきりが無いほどあります。前回も似たようなことを書いた気がしますが、誰にでも言ってるわけじゃないです。あおかなにだけです。あおかなには 4 人のメインヒロインがいますが、全員かわいいです。誰が一番か決められないほどに皆本当に魅力的です。一番好きなのは有坂真白(ありさかましろ)です。

そしてストーリーもとても面白く、個別ルートに入ってからシナリオはどれもヒロインの魅力を十二分に引き出しています。一番好きなシナリオは鷺沢みさき(とびさわみさき)ルートです。主題歌もとても良いです。去年久しぶりに聞いて、懐かしさで涙がこぼれるほど良いです。ちなみに私があおかなをプレイしたのは中学生の頃です。

また、前述したとおり FC というスポーツがとても面白く、白熱します。FC の完成度の高さが、ヒロインたちの魅力を底上げしています。

本稿ではメインヒロインの一人、鳶沢みさきの魅力を紹介したいと思います。

鳶沢みさきという少女

鳶沢みさきは天才肌で、勉強もスポーツも努力せずとも人並み以上にできます。学院入学以前にも FC 経験があり、初心者が多い久奈浜学院 FC 部内では頭一つ抜けた実力の持ち主でした。マイペースな性格で、基礎練習や体力づくりなどの単調な練習はサボり気味になります。

この愛すべき天才肌の少女、鳶沢みさきルートの魅力は、共感させられるところにあります。読者諸君は「なぜ天才に共感を？」と思ったかもしれません。

なぜ共感させられるのか、それは私も天才肌だからです。

嘘です。

鳶沢みさきがヒロインの中で最も人間臭く、格好悪いからです。鳶沢みさきはあくまで天才肌であり、天才ではありませんでした。彼女の才能は本物の天才である倉科明日香には及びません。シナリオの中盤の夏季大会で主人公らは、頂点が見えないほど高く、分厚い壁にぶち当たります。その壁を見上げて、みさきや主人公たちが恐怖したのに対し、明日香は笑ったのです。そんな明日香を見たみさきは、明日香にも恐怖しました。明日香の才能と成長速度、そして何より、自身が恐れたものを楽しそうに見上げる無垢な笑顔に。

鷹沢みさきは負けず嫌いでした。だから負ける前に逃げました。「努力して負けるのは耐えられないから」と、頑張れば勝てたかもしれないという可能性が潰えないように、才能も努力も全部出し尽くしてもなお勝てないということが起こらないように、FCから逃げたのです。

私はここに、過去に置いてきたあくる日の青春を見ました。どうせ無理だからと、頑張っても才能ないしと、努力することから逃げ続けていた格好悪い自分を見出しました。つまりみさきは俺で、俺はみさきなのです。ちなみに言うと、みさきはその後ちゃんと頑張るので、みさきは俺ではないです。俺は頑張らなかつた世界線のみさきです。

まとめると、みさきの魅力はその人間味と格好悪さからくる親近感が大きいと私は思います。

「水平線の向こうから怪獣登場で大会中止にならないかな」とはシナリオ最後の大会直前のみさきのセリフです。こういうことを口に出して言えるのも、このキャラの魅力の一つです。

またみさきルートでは化け物扱いされている倉科明日香ですが、彼女もちゃんとかわいいです。

おわりに

あおかなのヒロインは四人全員がとても魅力的で、誰が一番好きか決められないほどです。なんなら主人公にも魅力があります。そして冒頭でも少し触れましたが、『蒼の彼方のフォーリズム』は複数のプラットフォームに展開しています。Switch でもプレイできます。本稿に興味を持った方はぜひ体験版をプレイしてみてください。

また私個人としては、自分で手に取ってプレイしていただきたいのですが、正直安くありません。手を出しにくいなと思った方は、山神カルタというにじさんじ所属の Vtuber があおかなの配信をしているので見てみると良いかもしれません。

操虫棍を使おう！

HN:サカナニキ

1章 前置き

ついにアップデート Ver 3.0 が公開されたモンスターハンターライズ。大人気の太刀やモーションに大きな変更が入った狩猟笛、圧倒的な火力を誇る弓など、多くの武器種がありますが、自分は操虫棍という武器をメインで使っています。今回は、操虫棍の魅力とオススメ武器について説明しようと思います。

ただ、具体的な攻撃力の倍率などではなく、あくまでさわりだけですのでご容赦ください。

2章 操虫棍とは

ただ、モンハンをやってこなかった人、操虫棍を使ってこなかった人にとっては、「操虫棍って何？」となりますよね。操虫棍について簡単にまとめると、「虫を使って自分を強化し、高い機動力でモンスターに追従して戦う武器」です。次の章で、基本的なシステムを解説します。

3章 ここから解説（システム概略）

まず、操虫棍を扱う上で必須となるのが「猟虫」の存在です。猟虫は、操虫棍を装備する際に同時に装備する虫で、この阿智説明するエキスを入手する際に必要となります。また、猟虫自体も攻撃ができ、型によって自動で攻撃したりハンターの攻撃に同調

して攻撃してくれます。

猟虫と同じくらい重要なのが「エキス」です。エキスは猟虫がモンスターを攻撃する際に猟虫が入手するもので、赤・白・橙・緑の4色あります。赤・白・橙のエキスはハンターのステータスやモーションを変化させ、緑のエキスはHPを回復させます。この2つの要素は、4で扱います。

操虫棍については、上の2つを押さえれば他の武器と大差ありません。武器としての特徴は、「足が速い、連撃が得意、自分でジャンプして攻撃できる」の3点です。これさえ分かれば、あとは実践あるのみです。武器の要素、武器モーションなどは5章で扱います。

最後に、操虫棍はクセの強い武器でありながら、スキル構成にあまり制限を持ちません。アップデートによりある程度強武器も確定しましたので、それについて6章で述べて、この記事を終らせようと思います。

4章 猟虫とエキス

先ほど触れた猟虫とエキスについて、ここではもう少し詳しく説明しようと思います。

まずは猟虫。今作では、猟虫は加工屋で購入することで入手できます。スキルなどは直接いじれないため、良くも悪くもステータスをいじれるのは操虫棍に付与されている猟虫Lvだけとなっています。なので、猟虫を購入するのに意識するのは猟虫の系統と型、スキルがメインとなっています。

系統は、猟虫の攻撃が切断攻撃として処理されるか打撃攻撃と

して処理されるかを決めます。切断系統の虫であれば、猟虫の攻撃に武器の属性が付与され、モンスターの尻尾を部位破壊できます。ただ、武器が無属性であれば猟虫も無属性となる上、毒や麻痺などの状態異常属性は付与できないことに注意です。打撃系統の虫では、武器の属性に関わらず無属性となり、頭を集中攻撃することでモンスターを気絶させられます。また、モンスターが疲れやすくなる減気攻撃も行えます。

型とスキルについてです。型とスキルは関係性が深いいため、同時に開設します。まずは初期の虫が入る通常型です。通常型はモンスターからエキスを回収する際にHPを回復してくれます。ステータスは低い上に初期の虫しか通常型でないため、最初から操虫棍を使う方以外はほとんど関係ないものです。次に共闘型です。共闘型はハンターの攻撃に合わせて攻撃してくれるので、単純に火力を上げられるのが強みです。また、スキルが「エキス2色取り」となっており、エキスを集めやすいのも特徴です。粉塵型は印弾をモンスターに当てることで自動的に攻撃してくれるようになり、攻撃時に粉塵を撒きます。粉塵はハンターの攻撃で起爆でき、状態異常を引き起こすことができます。速攻型は猟虫が腕についている間に力をチャージして、モンスターに当てた際に強力な攻撃を行います。スキルによって、チャージ時間が短くなったり攻撃が多弾攻撃になったりします。

次に、エキスです。エキスは、猟虫がモンスターを攻撃した後ハンターの元へ戻った時に効果を発揮します。赤エキスで攻撃力強化と攻撃モーション変化、白エキスでジャンプ力強化、橙エキスで防御力強化が発揮され、更に白と橙の2色を入手すること

でスキル「耳栓 Lv5」得ることができます。逆に言うと、エキスがなければ操虫棍は弱いので、基本的には常に3色集めるようにしましょう。モンスターごとにエキスのとれる場所は違いますが、一番重要な赤エキスは頭部から取れることが多いので、これだけでも覚えておきましょう。

5章 武器の要素とモーション

武器選択に重要な要素は、攻撃力・会心率・切れ味・スロットの近接武器共通の4つに加えて、猟虫Lvがあります。猟虫Lvは1から8まであり、高いほど猟虫のステータスが上がります。猟虫レベルが低すぎる武器はエキス回収が不便になるので、5以上あると安心です。

モーションについて、全てを解説すると大変なので、赤エキスを入手した状態で、見落としがちな要素をもつ技のみ紹介します。

まずはジャンプ攻撃。空中に飛び上がった後Aボタンでジャンプ突進斬りができ、これが最後までモンスターに当たると舞踏跳躍という技に派生します。舞踏跳躍は一見ただの踏み付けジャンプですが、舞踏跳躍を行うことで再度空中攻撃ができるようになり、しかも着地するまで攻撃力が上がります。また、舞踏跳躍は入れ替え技である「突進回転斬り」中にモンスターの攻撃が当たった場合にも発生するため、相手の技を踏みつけて空中攻撃を行うことができます。

次に降竜。これは鉄蟲糸技「回帰猟虫」と入れ替えて使える技です。この技、地上でも空中でも出せるのですが、舞踏跳躍で跳

ね上がってから空中で出した場合、先ほどの攻撃力アップの恩恵を受けたまま攻撃できます。3回舞踏跳躍した後だと、その攻撃力上昇値は驚異の2倍。難易度は高いものの、それに見合った一撃を見舞うことができます。

最後に、猟虫キャンセル。これは技というよりもテクニックの一つです。猟虫キャンセルは飛円切りなどの技の後隙を猟虫操作によってキャンセルするテクニックで、猟虫飛ばし、猟虫戻しのどちらでも行うことができます。

6章 スキルと強武器

操虫棍は必須スキルが少ないため、攻撃や見切り、弱点特効などの火力スキルを盛りやすいです。ここでは、操虫棍で扱いやすいスキルを2つ紹介します。

まずは強化持続。操虫棍においてエキスを維持することは永遠の課題となっていますが、強化持続のスキルによってエキスの効果時間を延長することができます。火力に直結はしにくいですが、快適に狩りを行うことができるようになります。

次に、弱点特効です。他の多くの武器でも採用されやすいスキルですが、操虫棍は武器を構えた状態での歩く速度が14武器種で最も早く、自分でジャンプもできることから、非常に弱点を狙いやすいスキルです。今作は会心率を上げることが火力アップにつながりやすいので、持ち前の機動力を活かして弱点に張り付く戦法も可能です。

それでは最後に、迷ったらこれという強武器を紹介します。操虫棍は幸か不幸か非常に早い段階でトップクラスの武器を手に入

ることができます。その武器はナルガクルガの武器から作られる闇鎌棍【夜凧】。そこそこの攻撃力に白ゲージの長い切れ味、レベル2のロット一つに会心率40%の性能は、他の操虫棍を突き放してトップレベルの汎用性と火力を持ちます。最初から最後まで使えるこの1本から、是非操虫棍を使ってみてください。

7章 最後に

モンスターハンター4から登場した操虫棍は、シリーズが変わるごとに火力や性能、立ち位置が大きく変わる武器です。今作と前作のアイスボーンでも、仕様に大きな差があります。興味のある方は、他の武器も触れてみてください。

マキオンにおける CPU 戦の大事さ

HN：ユキサ

こんにちはユキサです。今回は、私が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ブーストオン（以下マキオン）における CPU 戦の大事さを伝えていければと思います。まずマキオンとは何かというと、2対2の対戦型アクション3Dゲームであり、2016年3月から2019年11月末までゲームセンターにアーケードゲームとして稼働、2020年7月末に家庭版としてPS4で発売されました。詳しいゲームシステム等は今回省略させていただきます。詳しく知りたい方はぜひ実際にプレイしてみてください。さて、今回紹介していくのは主にランチバトルというCPU戦の重要さについてです。最初に自分の好きな機体やランチバトルで使いたい機体を選択します。その際、選択した機体に登場するパイロット（初代ガンダムならアムロ）が出撃時のセリフを言ってくれます。次にコース選択です。キャラ選択の後は5つのルートから自分の好きなルートを選びます。1-A、B、C、D、Eの5つからです。難易度は下のルートに行くにつれ徐々に難しくなっていきます。マキオンを始めたてという人は1-AやBを、徐々に慣れてきたという人は1-DやEに挑戦してみるのもいいかもしれません。

ステージをクリアすると次のステージに進み計8つのコースをプレイ、クリアしていくものになります。次のコースを選択する際

は自分がクリアしたコースの斜め上、横、斜め下の最大3つから選択でき、最終的に一つの線を描くように各ステージをプレイしていくことになります。またコースをプレイして今までのハイスコアを獲得した場合 EX ステージが解放されることがあり、通常のステージと比べまた違ったステージを遊ぶこともできます。また、3つ目のステージをクリアしそこまでの敵機の撃墜数が一定数(詳しい数は不明、自分ですべての敵機を落とせば自分の場合は出現)を超えるとボーナスステージが出現します。ここではスコアが時間の許す限り稼ぎ放題なので思う存分稼ぎましょう。そして、8つのコースをプレイし終わるとブランチバトルクリアとなりスタッフロールが流れ GAME OVER となります。ただし8つのコースでの総獲得スコアが60万点以上やノーコンティニュークリア、そう累計時間が20分以内など詳しい条件は不明ですがこれらの条件をすべて満たすと EX FINAL ステージとして9-A、B、C、D、Eがそれぞれの8つ目のステージの続きとしてプレイすることが可能であり、いわゆる隠しボスとの戦闘を楽しむことができます。以上がブランチバトルのだいたいの流れです。各ステージでは滴戦力ゲージを0にする実戦形式の STANDARD、ターゲット機体の撃破がクリア条件の TARGET、ボス期待撃破の BOSS、ランダムで敵機が出現する RANDAM,の4つがあり最後に FINAL としてボス機体と戦うという5つで構成されています。それら各コースは原作を意識したものからある一定のテーマを持ったもの(出現機体がザク系のMSだけなど)、原作で猛威をふるったであろう MA といったボス機体との対戦など数多くのステージがあります。それらのコースは自分が使う機体の練習やゲームシステムの理解といった対人戦において

も重要なことを学ぶだけでなく、自分でステージのコンセプトを発見することは非常に楽しいです。また、私が対人戦をする際相方の人に機体の熟練度 0 のひとやその期待にその覚醒は…といった人が少なからずいます。そういう人にこそ私は CPU 戦をプレイすることを強く勧めます。プレイすることで自分の機体の立ち回り方や覚醒の使い方、射撃、格闘のコンボなどの練習など多くのことがこのランチバトルで学べます。私もマキオンを始めた頃の頃はランチバトルをプレイしまくっていました。プレイする以前から私はこのマキオンというゲームを知っていましたが、私自身アーケードコントローラーを使うのが苦手であったため、PS4 のコントローラーでマキオンができるのは非常にありがたかったです。今振り返ると、ランチバトルに明け暮れた結果が今の自分のマキオンの腕を作っていると思うとやってよかったなと思っています。そして今なお私はランチバトルをプレイすることがあります。自分が使っている機体の練習や、興味を持った今まで使ったことのない機体を触ってみたりする場合などです。ランチバトルは最後までプレイすると一回当たり約 20 分程度かかりますので、ある程度時間に余裕のある時にプレイするのがよいかと思います。

ここからはランチバトルのシステム面についてです。難易度の調整は設定から可能なので、どうしてもクリアできないときや難易度が足りないといったときには設定をいじってみるのもいいかと思っています。僚機となる CPU 機は自分から一般的なノーマル、自分がロックしている敵機に向かう集中、自分が向かう敵機にロックせず別の機体に向かう分散、相手に接近し格闘中心に攻撃する突撃、

攻撃を一切しない回避の 5 つから指示できるため状況に応じて指示するのが良いかと思います。敵機の CPU 機は、格闘面に関しては対人戦をやっているのかと勘違いするほどに精度がよくこちらの攻撃をステップで回避し格闘をあてに来ることも多いです。そのため自分が格闘機を使っている場合は注意が必要です。またボス機体は機体が大きい分格闘機の攻撃が当たってもコンボにつながらないことが多いため、ステージを選ぶ際には注意が必要です。

以上がブランチバトルのある程度の情報を自分なりにまとめたものです。ブランチバトルはま基礎を学べるだけでなく、自分の機体の操作技術の向上も図れるためぜひともプレイしてみてください。やりこんだらやりこんだだけ実戦でその差が出てくると思うので頑張ってみてください。それでは失礼します。ありがとうございました。

SDN

※注意

表紙ですが失礼します。

全文自由に書きましたところ、ブログみたいになりました。

皆さまもぜひ自由にお読みください。

HN:コーヒー

1.自分の手で模様替え！

一人暮らしをしている皆様、または実家で自分の部屋がある皆様。家具や小物などの配置について考えたことが少なからずあるかと思います。今となってはゲームでも部屋の模様替えを体験できますね。

2.ゲーム内は紛い物？

ここから少し私の話をします。私も小さい頃にゲームで部屋の模様替えをしたことがあります。ゲーム内通貨で家具や宝物などを買って並べていました。ある日、ゲーム内に設置されている宝石を見て私は思いました。

「部屋に宝石を飾りたい」

皆様お察しかと思いますが…私には無理です。

私の家はどっこやの富豪ではないため、子供が宝石みたいな高価なものを買うお金がありません。

さらに、ゲーム内で見えるような大きな宝石は基本的に存在しないことを、年を取るにつれ学びました。

私が欲していたものは宝石ではない、紛い物だったのです。

3.いざ、買い物へ！

私は欲していたものが紛い物だということを逆手に取りました。ならば紛い物を手に入れれば良いのです。

紛い物のため、宝石と比べてお金もかかりません。サイズもより大きくなります。要は満足すれば良いのです。

そんなわけで、現実で買い物に出かけました。東〇ハンズです。

しかし、なんということでしょうか。インテリアコーナーや小物コーナーには、私の望むようなものは無かったのです。私はこだわりが強く、基本シンプルなものを好みます。店で販売されているものは何種もの色や形を一つのものに用いて作るのが普通。色も形も単調ならば、一部の人間しか買い求めませんよね。

色も形も単調な宝石の紛い物を求めていた私に合う商品など、あるはずがなかったのです。

4. 売ってなければ…

何も買わずに帰るのも嫌だったため、店内を探索する私。

そんな私のもとに、一筋の光が…！

私がある時居たのは工作系のコーナー。そう、売ってないならば作れば良かったのです。

皆様お待たせしました、ここでようやく SDN の登場です。

SDN48 (サタデーナイトフォーティーエイト) や、

ソフトウェア・デファインド・ネットワークングのことではありません。

SDN とは、簡単に言うとプラスチックを染めることの出来る液体です。

名称は樹脂用染料とのことです。

プラモデルにも使用可能で、自分の好きな色に仕上げられます。

また、染める物体が無いじゃないかという話なのですが、なんとそちらも同じコーナーに在ったのです。透明な球体と立方体、それにそれらを飾れそうな入れ物。

さあ、これで準備は整いました。いよいよ私の望むものを作る時です。



こちらが実物。

球体が一つ千円を超えます。

立方体は三つセットで五百円ほど。

入れ物の値段は忘れましたが千円よりは下です。

入れ物の商品名はペン立て。

5. SDN の使い方

・材料

- ・染めるもの(上記)
- ・SDN
- ・鍋
- ・水
- ・温度計
- ・加熱する場所

・手順

- ・SDN に染めるものを入れる。
- ・SDN のボトルに書かれている表を見て適正温度で適正時間加熱する。
- ・思ったより薄い場合は更に加熱。完成ならば取り出す。

- SDN は十色あり、黄、橙、桃、赤、緑、空、青、紫、茶、鼠、黒です。
虹色の七色を作りたいかたの私にとってこれほど素晴らしい事はありません。今回は七色と桃色を使用しました。
色は混ぜて使うことも出来るそうです。私はやってません。自然一番。
水とSDNを20:1で使います。
- 鍋なのですが、SDNを使った後の鍋は食用に用いることが出来ません。そこで100均に行きましょう。耐熱ガラスの容器が売られているはずです。使用方法は簡単。鍋に水を張り、その中に希釈したSDNを入れた耐熱ガラスの容器を入れましょう。すると鍋は水と容器にしか触れません。
- 加熱場所は気を付けましょう。結構匂いがします。マスクをつけ、換気をしましょう。家の中でやる場合は許可を取りましょう。

他にもコツはありますが、書くとキリがないため気になる方は気軽に聞いてください。

6.完成

球体と立方体を大量に買い、思うように染め上げました。完成したものの写真を撮りました。光の関係で実物とは違ったように見えます。実物の方が綺麗なため、興味を持った方は是非お試しください。そして、これらが完成したのが2020年6月ごろなのですが、同年8月に私は宝石のような形のもの(三十個五百円)とそれに合いそうな入れ物(二千二百円)を見つけました。以下それらの写真です。





最後の写真、色が沢山ありますが、これは染める時間を変えることによって生み出しています。

ちなみにこちらが失敗との比較です。



左側が上にもあった成功した青です。

透明感がしっかりとありますね。

対して右側はやりすぎてしまったもの。

色がより濃く付いてしまい、透明感がありませんね。

これでは光が通らないため、輝きません。

7.終わりに

本文を全て読んでくださったあなた様、ありがとうございました。
写真のみを見て偶然ここにいらっしゃった方、ぜひ美しさをお楽しみ下さい。

ここだけ見た人、つまらなさそうな文章ですまなかった。

ぜひとも自分の過ごす空間に好みのものを！

追記




失敗作はこのように別のインテリアとして活用されています。

ど
け

俺が

お姉さまだぞ



HN:べに

全俺のためにエイシンプラッシュとゼンノプロイのウマ娘実装、至急よろしくお願いします。

皆様こんにちは、3回生のべにです。ここ最近、珍しくやる気を出して洗濯物を干した日に限って雨が降るのでふざけんなバカヤローって感じですよ。天気予報を見る習慣がないことが全ての問題な気がします。

閑話休題、皆様は『ウマ娘プリティーダービー』というゲームを知っていますよね。一応簡単に説明すると、実在の競走馬が美少女(ウマ娘)になってレースをしたりライブをしたりするゲームです。ウマ娘の中で、競馬に詳しくない人でも知っていそうな馬を挙げるとするならオグリキャップとかキタサンブラックとか…あとはシンボリルドルフとか。元ネタがある作品って事前に元ネタを知っているとちょっと嬉しくなりますよね。私がウマ娘以前から知っていた競走馬はディープインパクトくらいなのですが、残念ながらディープインパクトはウマ娘にはいません。

それは兎も角として、今回の記事で紹介するのは「ライスシャワー」です。と言っても私自身、ゲーム内でライスシャワーの育成があまりうまく行っていないので、ウマ娘のライスシャワーではなく、実際のライスシャワーの紹介をしたいと思います。なぜ馬の方のライスシャワーなのかと言いますと、マジで史実が切なすぎて Wikipedia などでライスシャワーのことを調べた後、ただひたすらに「ライスシャワー…俺が絶対に幸せにするからな……」という気持ちになったからです。要するにライスシャワーのことを知ってライスシャワーを推してほしいのです。拙い文ですが、少しでもライスシャワーの魅力をお伝えできればいいなと思います。

はじめに

ウマ娘の方のライスシャワーも知らないのに実物の馬の話を読んでも困りますよね。というわけで、軽くではありますがライスシャワー（ウマ娘）を紹介します。

「ライスはみんなを不幸にしちゃう……。それを……。変えたくて……！」

周りで起きる不幸は全て自分のせいと思い込んでいる臆病で弱気なウマ娘。実際は単に間が悪いただけだが、完全にジンクス化していて、どうにか拭おうとしている。趣味は絵本を読むことで、とくにお気に入りの本は『しあわせの青いバラ』。[\(公式ポータルサイト\)](#)より

ゲーム内ストーリーでは、出かけた先で雨が降る、トレーニング中にアクシデントが起こる、一緒のレースに出走した他のウマ娘が怪我をするなどの度に「ライスのせいで…ごめんなさい……！」等、明らかに因果性が無くても自分のせいだと思い込んでしまうくらい

自己肯定感の低い子です。トッテモカワイイ!!

トレーナー（プレイヤー）のことは絵本『しあわせの青いバラ』にちなみお兄さま/お姉さまと呼びます。

キャラクターデザインはこんな感じ→です。可愛いね。

*公式の画像を張り付けるのは著作権とか色々怖いので

自分絵で失礼します。



実際のライスシャワー

*競馬を全く知らない人でも出来る限り分かりやすいような文章にする為、所々端折っています。予めご了承ください。

1989年3月5日、北海道のユートピア牧場で黒鹿毛(黒っぼい茶色の毛)の小柄な牡馬(オスの馬)が誕生します。彼は育成調教を終えたのち、91年に茨城県の三浦トレーニングセンターに入厩します。この時付けられた馬名が“ライスシャワー”。なんでも、「この馬に触れた人に幸せが訪れるように」という願いを込めてつけられたとされています。とても素敵な名前ですね。8月10日に迎えたデビュー戦である3歳新馬(以下、下線はレース名を表す)では見事1着でゴールし、華々しいスタートを飾ります。しかしその後はイマイチパツとしないレースが続いてしまいます。

この頃、世間の注目を強く集めていた競走馬がいました。その名はミホノブルボン。当時のミホノブルボンの戦績は7戦7勝。負け知らずだったミホノブルボンは、次に出走する菊花賞を優勝すればシンボリルドルフ(とにかく強い馬。生涯戦績は16戦13勝)以来となる、無敗で三冠達成という偉業を成し遂げようとしていました。三冠というのは皐月賞、東京優駿(通称日本ダービー)、菊花賞といういずれも権威ある3つのレースで勝利を収めることを言い、これを達成した競走馬は現在までで8頭しかいないことからその難しさが分かります。

そして迎えた92年11月8日の菊花賞。無敗の三冠達成がかかったミホノブルボンは当然1番人気。誰もが無敗の三冠馬誕生をこの目で見ようと、ミホノブルボンの勝利を期待していました。もう何となく読んでいるか

と思いますがそうです。なんとこのレース、ライスシャワーが勝ったのです。しかも当時の記録タイム(日本記録)で。勝利したライスシャワーを迎えたのは「あのミホノブルボンに勝った!すごい!!」という称賛の声! ……ではなく、ミホノブルボンの三冠を阻止したことに対するブーイングのような空気でした。そのあまりの空気に、ミホノブルボンの騎手が「今までにない、ちょっと何かおかしい雰囲気」と語っています。

ライスシャワーという馬を語る上で欠かせないもう一つのレースが、93年天皇賞(春)です。天皇賞は春と秋の2回開催されるのですが、このレースは、当時名馬として名高かったメジロマックイーンの天皇賞(春)3連覇がかかっていた。このレースにライスシャワーも出走。……もうお分かりでしょう。ライスシャワーは序盤からメジロマックイーンを徹底的にマークし続け、最後の直線でメジロマックイーンをかわし見事勝利したのです。しかもまたしても記録タイム。この2つの出来事からライスシャワーに付けられた異名は「黒い刺客」。競馬ファンの中で、ライスシャワーはヒール(悪役)のポジションを確立してしまいます。

しかしその後、ライスシャワーはスランプに陥ります。産経賞オールカマー3着、天皇賞(秋)6着、ジャパンカップ14着……この結果を見た競馬ファンのライスシャワーに対する評価は、「ミホノブルボンとメジロマックイーンの偉業を阻んでおきながら勝てないなんて、情けない」。

そこへ転機が訪れます。それは95年の天皇賞(春)。これまで負け続けたライスシャワーは日数にして実に728日振りの勝利を飾ります。このことによりライスシャワーの評価は、「偉業を阻止したことでヒール扱いされ、負け続け後ろ指を差されても諦めず走り続け見事勝利したヒーロー」

という風に覆りました。人間って勝手ですね。

95年天皇賞(春)の勝利で評価が変わったことでライスシャワーを応援する人が増え、風当たりが穏やかになった状態で迎えた95年6月4日の宝塚記念。ファン投票では1位に選出され挑んだこのレースで、悲劇は起きてしまいました。第3コーナーを曲がったところでライスシャワーは前のめりに転倒し、騎手である的場均^{まよぼひし}を放り出してしまいます。観客は一瞬にして凍り付き、そしてざわめきだします。誰が見てもライスシャワーの状態は異常でした。診断結果は左第一指関節開放脱臼・粉碎骨折。そのような状態であるにも関わらず、ライスシャワーは前足を震えさせながら、救急搬送されていく的場騎手のもとに駆け寄ろうとしていました。ライスシャワーの怪我は酷く、診療所に運ぶことが出来ない(予後不良)と判断された為ターフ(芝生)上に幕が張られ、奇跡的に打撲で済んだ的場騎手に看取られながら安楽死の措置が取られました。

ここからはあくまで憶測の域を出ない話なのですが、あの時ライスシャワーは的場騎手を庇うように転倒したせいで怪我がよりひどくなってしまったという話もあります。事実としての的場騎手は、競争中に落馬したにも関わらず打撲で済んでいます。競争中の落馬は本当に危険なことで、骨折で済めばマシ、最悪後続の馬に踏みつけられたりでもしたら普通に死にます。庇ったから怪我が安楽死の措置を取られるほどに悪化した、というのは憶測に過ぎませんが、少なくとも的場騎手を庇うようにして転倒したのは本当だと思います。的場騎手を庇ったこと、立っているのも辛いはずの足で落馬した的場騎手のところへ行こうとすること、本当に心優しい子だったのだと思います。今はただ冥福を祈るばかりです。

まとめ

競馬を全く知らない人にも分かりやすいように書いたつもりですが、いかがだったでしょうか。私はこの記事を書きながら泣きそうになりました。まあ過度に競走馬を擬人化してまるでドラマのように楽しむのはあまり良いことではないとは思いますが、ライスシャワーという競争馬の生涯は一つの知識として知っておくといいいかなと思います。

GIG らしからぬめちやくちや真面目な話になってしまったのですが、ここからウマ娘の話に戻ります。史実では先述のとおり非業の死を遂げてしまったライスシャワーですが、ウマ娘ではそうはいきません。ウマ娘のストーリーって本当によくできていて、基本的には史実に沿いつつも「もしあの時こうだったら……」という if ストーリーを無理なく展開してくれます。つまり、ウマ娘ならライスシャワーを救えるんです。ここまでこの記事を読み、「ライスシャワー可哀想……」と思ったそこのあなた。ウマ娘でライスシャワーを育成して勝たせることが出来れば“可哀想”で止まることはありませんよ。一緒にライスシャワーの笑顔を拝みましょう。……え？ガチャで引けなきゃ育成出来ないだろだって？ライスシャワーは☆3ウマ娘交換チケットの対象キャラクターなので誰でも手に入れますよ。分かっただら早くウマ娘プリティーダービーをインストールしろ。スマホの容量がない？PC版でやれ。

余談ですが、ウマ娘のライスシャワーの衣装には印象的な青いバラがあしらわれていますよね。青いバラの花言葉は「夢は叶う」「神の祝福」。……本当によく出来たキャラクターデザインですね。

おわりに

今回は実際の競走馬であるライスシャワーについて簡単に解説しました。私がウマ娘をはじめのきっかけとなったライスシャワーのお話に少しでも心を動かされ、そして共感してくれていたら幸いです。今でこそ隙あらば「ウマ？ウマの話する？」などどのたまう程ウマ娘が好きな私ですが、リリース当初は「競走馬の擬人化は草。なんでも美少女化すれば売れると思ってんじゃねえぞ」と滅茶苦茶嫌煙していました。以前の私と同じような方はたくさんいらっしゃると思うので、この機会にウマ娘に対する歪んだ見方が少しでも変われば良いなと思います。興味が沸いた方、是非一度『ウマ娘プリティーダービー』をプレイしてみてください。

ここまで読んでいただき、本当にありがとうございます。それでは皆様、よきゲーミングライフを！



参考文献

[ウマ娘プリティーダービー 公式ポータルサイト](#)

[フリー百科事典 Wikipedia | ライスシャワー](#)

[ライスシャワー | 競走馬データ-netkeiba.com](#)

[花言葉のシャルロー | ブルーローズ\(青いバラ\)の花言葉の由来・意味・誕生花](#)

終わりに

編集部です。『GIG6月号(2021)』、楽しんでいただけていたら幸いです。また、忙しい中記事を書き寄稿してくださった研民の皆様、本当にありがとうございます。この場を借りてお礼申し上げます。

以下、寄稿してくださった研民の一覧(50音順、敬称略)です。

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

愛媛大学ゲーム研究会編集長 べに
同副編集長 コーヒー,おもち,SYN

表紙担当者 安綱
裏表紙担当者 ペけ

EHIME-U GAME CLUB

