

目次

- 02. 会長挨拶
- 03. ゲーム研年間行事
- 07. 飲み会について
- 08. 会誌の作り方
- 14. The house of the dead 2 についてと一面攻略
TO IN
- 20. 双翼の独奏歌
AI
- 37. HOW to MAGIC The Gathering
Broken
- 73. 魔法使いのすゝめ
～『魔導書大戦 RPG マギカロギア』の紹介～
燕尾
- 82. シャドウバース～新弾考察～エルフ・ウィッチ
編
抹茶大好き
- 93. ゲーム内における BGM の役割
ししょー
- 99. ボードゲーム「枯山水」
パプリカ
- 105. 赤黒緑デッドゾーンの環境での優位性について
3/1 新殿堂～
実質高峯のあ
- 115. 地球防衛軍 5 の紹介
Ev
- 119. 架空のアプリゲーム
『ミニスカート戦線』とその攻略の話。
ピアみ

<会長挨拶>

新入生の皆様、御入学おめでとうございます。私達ゲーム研究会員（以下、研民）は、ゲームやアニメ、漫画について語り合ったり、一つのゲームを極めてみたり、普通に楽しんだりしています。ゲームジャンルでいうと、格ゲー、音ゲー、パズルゲーなどのTVゲームはもちろん、ボードゲームなどのアナログゲームも遊ばれています。最近ではカードゲームやTRPGが盛んにおこなわれているように思えます。研民にプレイヤーの少ないゲームでも、呼びかければ一緒に遊んでくれる人が見つかると思います。積極的な参加をお待ちしております。

詳しい活動につきましては、本誌を読んでいただければと思っております。もちろん、それだけでは伝えきれないこともあると思います。分からないこと等ありましたら、直接研民に聞いてみるか、掲示板やTwitterなどのSNSで質問してみてください。

毎週月曜と金曜の夕方5時から9時までの間、大学会館(ご飯食べれる建物)の三階で活動していますので興味をもたれた方は気軽に遊びに来てください。研民一同いつでも見学をお待ちしております。

ゲー研の1年間

HN : Ev

4月：新歓の展示・花見

新入生を迎えるべく2・3回生が頑張る時期です。部内で自己紹介もするのでどんな人がいるかがわかる時期でもあります。

5月：新歓コンパ

新入生との初めての飲み会です。同回生や上回生との仲を深めるいい機会ですよ。

6・7月：何もない時期

これといって行事がないです。時々サークル内での大会や飲み会もあります。

8・9月：夏休み

大学が夏休みになるので実家民以外は規制する人が増える時期です。ですが、例会は普段通りあるので研民に呼び掛けて遊び相手を探すのもありですね。

10月：学祭準備

11月の学祭のために準備が始まります。同回生・上回生とのかかわりも増えるので、この時期にサークルに打ち解けたという人も増えてきますよ。

11月：学祭

とうとう学祭本番です。学祭は2日間開催され、ゲーム研究会では例年屋外での出店と室内でのゲーム展示が行われます。この時に外部の人たちを集めて、大会も開かれるのでとても賑やかになります。また、学祭の後には打ち上げもあるのでぜひ参加してもらいたいですね。

12月：役員改変

今まで2・3回生が担当していたサークルの役員を1・2回生に担当してもらう時期です。1回生には、副会長・幹事・渉内（サークルの部屋の鍵開けや部屋鳥会議に出席する仕事）を担当してもらうことになります。

1・2月：語ることの無い時期

これといって語ることもありませんが、新年会があります。2月の終わりごろから新歓の準備が始まります。

3月：追いコン・春休み

追いコン（追い出しコンパ）というものを4回生のために開きます。読んで字のごとく、卒業生をサークルから追い出す（卒業祝い）

の意味を込めたものです。また、2月の中旬から春休みが始まりますが、例のごとく例会はあるので例会に参加できる人はぜひ参加してくださいね。

その他

ゲーム研究会では定期的に飲み会とサークルでの大会が開かれます。飲み会は、イメージ通りお店に行つての食事会。大会は、事前に会議を開いて、その種目で戦ってもらいます。優勝すると景品（お菓子の詰め合わせなど）が授与されます。

年間行事は「大体こんな感じでゲーム研究会はやっています」といった、大まかな予定です。ですが、大体はこの流れに沿って行事があるので、頭の片隅に入れておいてもらえると書いた人がちょっとばかり喜ぶます。

飲み会について

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます！
幹事から、飲み会について説明させていただきます。

飲み会はだいたい月に1回行う予定です。
忘年会、新年会、追いコンもこれに含まれます。
飲み会の連絡は、グループLINEやサークルの掲示板でお知らせします。ぜひ一緒に好きなゲームについて語り合いましょう。

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

以上、飲み会についての連絡でした

幹事：to in

会誌の作り方

りとます

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。編集長のりとますです。

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

会誌の種類

●これがゲーム研

通称これゲー。4月に発行される新入生向けの新歓本。

この冊子

●学祭本

11月に発行される学園祭の来場者の方に配布する本。

(現在は展示のみで配布していません。理由は後述の※参照)

●GIG

研民の研民による研民のための会誌。2月に1回を目安に発行。

会誌の書き方

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

また、書く際に次のようなルールがあるので注意してください。

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

以上のことを守った上で、提出期限までに原稿をゲーム研究会のアドレスに送ってください。

また、掲示板の情報だけではどういう風な内容を記事

に書けばいいのか、詳細にはわからないと思います。過去の会誌はサークル BOX に保管されているので先輩に開けてもらって確認するのがいいと思います。様々なゲームの原稿があり、掘り出し物も見つかるかも。

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

会誌のまとめ方

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

また、役職に就いていなくても、製本作業をお手伝いしてもらうことになります。

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

製本作業

印刷が終わった会誌の製本は、基本的に例会にて行います。ページ番号が連続する方が向かい合わせになる

ように谷折りにします。折り終えたら、ページ順にまとめ
ていきます。研民も真面目に作業はしていますが、各々
普段通り会話しているという和やかな空間です。そのた
め、研民たちも仕事している感はありません。

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

その他

原稿を集めるにあたって締め切りが近づいても、なか
なか集まらない時がありますがよくあることです。気長に
待ってみましょう。また、編集の利点として、自分の記事
は印刷作業ギリギリでも他の人に迷惑がかからないた
め、余裕をもって原稿を書くことが可能です。

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

※更にその他

以降は現在、編集がおかれている状況を説明したもの
です。記事の提出の要領等とはあまり関係ありません

が、編集側としては知っておいてもらおうと楽です。

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

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

みんなちゃんと記事書いてね！

The house of the dead 2

についてと一面攻略

HN TO IN

はじめに

皆さんはゲームセンターなどでガンシューティングゲームをしたことはありますか？ガンシューティングゲームとは銃型のコントローラーを駆使して敵を撃つゲームのことです。今回はガンシューティングゲームの代表作である the house of the dead 2 (以下 hod2 と省略) についての紹介をしていきたいと思います。

Hod2 とは

Hod2 は 1998 年に発売され、今でもなおゲームセンターに置かれている名作のガンシューティングゲームです。このゲームを簡単に言うと銃でゾンビを倒すゲームです。いちようストーリーはとある人物がゾンビを町中に放たれ惨劇が起こってしまった。主人公たちは惨劇の収束と真相の究明のために町に入っていくというのですが忘れて結構です。装弾数 6 発のハンドガンを手にとゾンビから攻撃をくらわ

ないように倒しつつ、最後に待ち構えるボスを倒すというのが基本的な流れとなります。

仕様とコツ

このゲームは装弾数がたった6発しかないハンドガンのみでゾンビに対抗しなければなりません。何も考えずに撃つとすぐに弾切れになります。弾がなくなったら画面外に銃を向けることでリロードできますが結構なスキができます。なので弾数管理はこのゲームにおいてかなり重要です。

ここのゾンビたちも例にもれず頭が弱点です。頭を狙うことでより少ない弾数で倒せます。処理しきれず頭を狙わないとダメージをくらってしまう場面が多々あるので積極的に狙いましょう。

このゲームには多くの市民が出現します。彼らはゾンビに襲われていて一定時間内にゾンビを倒さないと死んでしまいます。さらに、プレイヤーが誤射してしまうと死んでしまうだけでなくプレイヤーのライフが1減ってしまいます。救助した生存者が

多いとステージクリア時ライフボーナスがあります。

やっかいな敵の対処法

斧持ち 斧で襲い掛かってくるゾンビ、斧で銃撃を弾くため当てにくい、腕に自信があるなら隙間から頭を狙える、ないなら素直に胴体を狙いましょう。攻撃モーションに入ると頭を狙いやすくなるがそれを頼りに直前まで無視はしてはいけない（戒め）。

チェーンソー 斧同様銃撃を弾くチェーンソーを持っているゾンビ。すごく大きくでかいです・・・とにかく頭を狙いましょう。胴体狙いだとほぼ必ずダメージをくらいます。

かぎ爪を持っているすばしっこいサルみたいなやつ
かぎ爪は銃弾を弾きます。ただ素早く狙いにくいのですが攻撃が通れば確実にひるみます。2体同時に現れるので近い方から攻撃しましょう。

一面攻略

最初の斧持ちが出るまでは胴撃ちでも十分間に合うが、それ以降は基本的に頭を狙っていきましょう。ただこのゲームにはダメージをくらったりすると難易度が少しの間下がる仕様がありこの後の難所を考慮するとダメージをくらうのも一つの手かもしれません。この後に市民救出イベントがあり誤射をしないように撃っていきましょう。ちなみに2人目の救出イベント中の画面左奥にある箱からライフアップがありますが、男性の救出を優先しましょう。この救出の成否によってルートが変わり失敗した場合はチェーンソーが出現したりなど難易度が個人的に上がります。この後に出てくる樽持ちゾンビに襲われている女性を助けるとライフアップがもらえるので助けましょう。

そして1面のボスである巨大な首なしゾンビと小型の翼の生えたゾンビが現れます。弱点は小さい方のゾンビです。一見動き回って当てにくそうに見えますが、攻撃に入る直前に画面上に移動するのでそ

の時に狙いましょう。ある程度ダメージを与えると小さい方と一騎打ちとなります。攻撃方法には3パターンあり上下に動くパターン。左右に小刻みに動くパターン。大きく左右どちらかに動くパターンです。上下はあたりで画面中央あたりをただ撃っていけば当たります。小刻みは連射より狙い撃ちの方が当たりやすい気がします。最後のパターンは来ないことを祈りましょう。

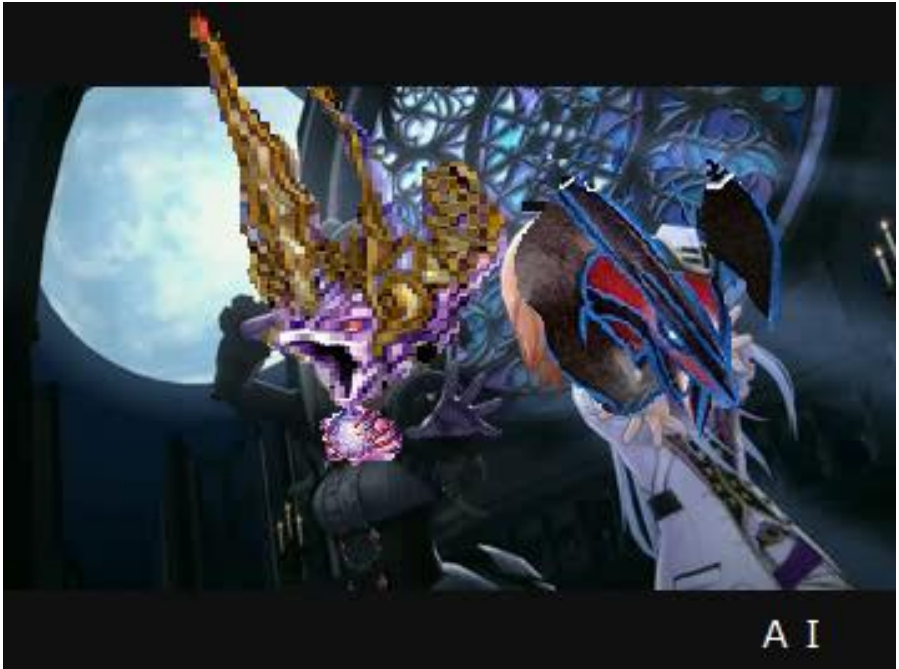
最後に

2面以降はまだわかってない部分も多いので機会があれば書いていこうと思います。この記事を見てhod2をやってくれれば嬉しいです。

卍DM卍

双翼の独奏歌

十ホケカ十



はじめまして。多分新2回生のAIこと相見修平です（僕は普段本名で呼ばれてるのでそちらを覚えてもらえると都合が良い）。この度は記事を読んで頂きありがとうございます。



1 コンセプト（やりたいこと）

汎デ・スザーク汎の名前を見た瞬間使いたくなかったので組んでるデッキです。新弾で「**無明夜叉羅ムカデ**（むみょうやしやらむかで）」というフ

イニッシュ手段を手に入れて本格的にデッキとして使えるようになりました。

自分のクリーチャー全員が、夜叉羅の効果により攻撃時に相手の手札を捨てさせられるので、シールドブレイク→次の攻撃でさっき割ったシールドカードを捨てさせる、を延々繰り返します。シールドトリガーを踏んでも手札のない相手は何もできないでしょうからこのまま攻め続けて殴りきろうという感じですね。

2 カード解説

・ 卍デ・スザーク卍

コンセプト1。無月の門が召喚扱いなのでセノーやオニカマスに引っかからない。速攻相手に最速で出せばほぼ勝てるし、タップインした相手を殴るときにムカデがいれば、安全にムカデのアタックトリガーを使える。でも **ジャック・アルカディアス** 等に下のカードを引き抜かれると、**バスター** 等に走られるので出すタイミングは考えないといけない。最速で出すために4枚



・無明夜叉羅ムカデ

コンセプト2。無月の門が召喚扱いなのでミラダンテ XII に引っかかる。出たときに相手一体にパワー9000 をかける。ドゥシーザで無月の門を起動すればサツヴァークのパワーをゼロにできる（煌龍のパワーは11000）。

無月で出すと自分のクリーチャー全員に、攻撃時相手に自分の手札を1枚捨てさせる効果を付与できる（はずな）ので、フィニッシャーとして優秀。ハングス能力の条件が現状（3/23）見えないのでメテオバーンみたいに回数が有限だと色々変わってくる。

・墮魔ヴォガイガ 最強の魔導具。リバホ回収、ドゥグラスと合わせて1枚からの卍デ・スザーク卍、魔導具のコスト軽減、いくらでも使うから4枚。能力がすべて強制なので自爆ライブラリアウトに注意。自分は5回以上自爆しました



・**墮魔ヴォーミラ** **最強の魔導具**。卍デ・スザーク卍デッキの欠点だった手札切れを解決してくれる。使うのが基本6ターン目以降だから3枚で足りる。

・**悪臭怪人ゴキーン** 詰め要員。

ライブラリアウト回避、リバホ回収、殴る前に相手の山札の上を固定、など器用に動く。



1枚は絶対に使うので盾落ちケアで2枚。

・**墮魔ドゥシーザ** ヤッタレマンや魔導具を処理する。又**貴重な2コストの魔道具**なので0にするのはない。でも相手を選ぶから2枚

・**墮魔ドゥグラス** 2コストでシールドトリガー付き魔道具であり、攻撃できるブロッカー。4枚入れない理由がない。

・**墮魔ドゥポイズ** 学校男の強さ今更説明しなくていいと思う。ヴォルグやゴキーンを場から離し

たりもする。序盤どうしても引きたいから4枚にした。

・**墮魔グリガン** 最速卍デ・スザーク卍に必須。

・**墮魔グリペイジ** ランダムHANDス。シャチホコで呼び出せるのが偉い。

・**冥王の牙（バビロン・ゲルグ）** シールドトリガー枠。人によって戒王の封（スカルベント・ガデス）になる所。個人的には速攻に轢かれたくないから、スーパー化してないときの防御力を重視したい。あと**5000GT** や**時空の支配者ディアボロスZ**を処理できるのもつよい。盾に1枚あるだけで違うので4枚。



・**超次元リバイヴ・ホール** ヴォーミラが出たとはいえ手札に余裕はないので手札補充できるこつちを使いたい。ムカデがフィニッシャーになり、そこまで依存しなくなったので3枚にした。

㊦サイキッククリーチャー㊦

・**ヴォルグ・サンダー** いつもの。相手にライブラリアウトさせて勝ったり、**山札を墓地に送ること**で相手の盾を予測したりする。あまりスムーズに出しなおすギミックがないので2枚ないとヴォルグ連打に時間がかかる。

・**激天下！シャチホコカイザー** グリペイジ、ゴキーン、ドウポイズを出し入れする装置。2体揃えば毎ターングリペイジとドウポイズで相手の手札を叩き落としに行ける。2体ほしい。

・**勝利のプリンプリン** 破壊耐性のあるクリーチャーを止めるときに使う。リンクは滅多にしない。

他は今更説明しなくてもいいと思います。

3不採用理由（なんで入れてないの？って言われそうなやつら）

・**墮魔ヴァイシング** 最初は入ってたカード。しかし5マナで無月の門を開くのはヴォガイガでできる上、墓地から吊り上げはヴォーミラでいい。クリーチャー回収はリバホでいい。**あってもなくてもいいカードは抜きたいので抜いた。**でもかわいい



・**追憶人形ラビリピト** 呪デ・スザーク呪を出しながらロストソウル出来ると噂のカード。これ自体は弱いとは思わないんですが、**このデッキの場合グリペイジとムカデで手札破壊は間に合う**と思ってるからいらないと思いました。4マナパワー

2000 は GWD やワ・タンポーポ・タンクに処理されるのも厳しい。

・爆霊魔タイガニトロ 先ほど言った通りハンデスは十分だと思ってるから。でも、コントロール相手にめっぽう強いので、人によっては十分入ると思う。

・マタドール・マルクーゼ ~~検証する時間がなかった。~~

まとめ

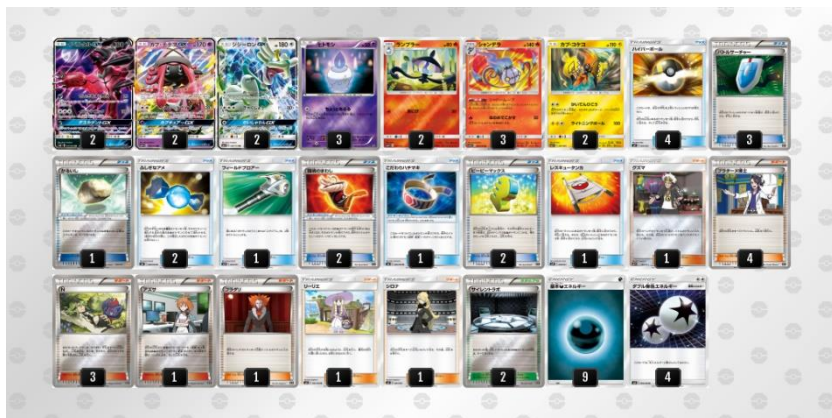
卍卍皆も殴るコントロール使お

う！卍卍

＋おまけ＋

イベルタルシャンデラ with ジジー

ロン



cxcacx-Q5ANBi-884DGK

1 コンセプト

新弾のイベルタル GX がゴミゴミ言われてる上公
式のデッキレシピもイベルタル抜いたほうが強そ

うなデッキだった為、**イベルタル GX の個性が輝ける**デッキを作ろうと思ったのがきっかけ。

シャンデラの特性で場のダメカン一個を自由に動かせるので、「せいきをすいとる」と合わせて持久戦を仕掛けたり、「イビルソニック」や「ぎゃくじょう」の火力を補助したりする。†デスクアウント GX†もダメカンの微調整ができるおかげで打ちやすく、実際†デスクアウント GX†でフィニッシュしたことも何回かある。

2 カード解説（ざっくり）

・**イベルタル GX** HRの値段が~~1000円切~~つてた。「せいきをすいとる」で耐久、「イビルソニック」で2パン、†デスクアウント GX†で育ったポケモンをきぜつ、と器用貧乏に立ち回れる。1エネで技を打てるので、何もせずターン終了ということが起こりにくいのもいいところ。フェアリータイプにダメージ0にされるけど

・ **ジジーロン GX** 汎用性の塊。特殊エネトラッシュ、デッキ内最高火力の3エネ150ダメージを出せる。**シャンデラで逆ギレしながら技を打てる**のでサブアタッカーとして採用。イベルタルGXが闘抵抗なので相性補完もまあまあいい。カードパワーが足りない

・ **シャンデラ** ターン中1回、お互いのポケモンに乗っているダメカン1個をお互いのポケモンに寄せ換える特性を持っている。「お互い」はフィールドブローアーとおなじく、敵と敵、味方と敵、味方と味方を自由に選べるので、小回りが利く。

・ **ヒトモシ** HP70 ~~寄越せ~~。HP50の個体しかいなかった。**相手の次元の谷で0エネで技が打てる**こちらを採用。どうせ技を食らったらきぜつするので悪弱点は気にしてない。



- ・ **ランプラー** あわせかがみを覚えた個体もいるけど、悪弱点でついでに倒されたくないからこっち。前に出ることなんてないだろうし。

- ・ピーピーマックス このデッキのアタッカー全員がたねポケモンかつダブル無色を要求するのでダブル無色の負担を軽減するために採用。同時にピーピーマックスの的中率を上げるために基本悪エネルギーを9枚にした。

- ・サイレントラボ 月輪の祭壇だった枠。速攻デッキにめちゃくちゃ弱かったのでこっちに変えた。ボルケニオンEXのスチームアップ、ディアンシー◇のプリンセスエール、シェイミEXのセットアップなど火力を上げるために使われる特性は大體たねポケモンのものなのでテンポを崩すために入れた。

3 有利不利関係

不利なデッキ

- ・よるのこうしん…バチュルとマーシャドーGXに弱点を突かれる。どうあがいても勝てない。

・闘タイプ全般…ジジーロンとコケコが倒されまくる。テテフやコケコで立ち回ればぎりぎり勝てることもある。

・サーナイト GX、M ミュウツーEX (Y) …こちらのアタッカーにエネを3つつける上、どちらも回復手段を持っているため押し負ける。†デスカウント GX†で素早く相手を倒せばいけるかも。



・ボルケ系統…ワンパンされるせいでダメカンが場に残らない、テテフを軸に立ち回ればまだ何とか。

やめてほしい→

有利なデッキ

・ダメカンをばらまいてくるデッキ全般…シャドームーブとせいきをすいとるで回復できる上、ジジーロン GX のぎゃくじょうも勝手に発動する。サポートの現物を多めに入れているので多少の妨害はものともしない。

オーロット break には負ける気がしません。サイレントファイアをシャドームーブで返しつつ、**ぎゃくじょう&シャドームーブのダメカンで160ダメージ出せる**のでオーロットをワンパンできます。サポートが多く、餡にそこまで頼らない構築なので相手がぶん回っても押し返せます。

まとめ

多分このデッキはゲー研で
使うのに向いてない。

ここまで読んでいただきありがとうございます。
もし読みにくかったらごめんなさい、今後精進いたします。

HOW to MAGIC The Gathering

PN:Broken

マジック・ザ・ギャザリングとは

マジック・ザ・ギャザリングとは世界各地で遊ばれており、1万5千種を超えるカード、そして25年間を超える歴史を持つカードゲームです。

世界中で楽しまれ、各地で様々なイベントが開催されています。近くのカードショップ(愛媛大学の近くだとゲームワンなど)では金曜にカジュアルな大会、“フライデーナイトマジック”やちょっと競技指向な“スタンダードショーダウン”、そしてトップレベルの大会になるとプロプレイヤーが戦いを繰り広げる“プロツアー”、“世界選手権”があり、これらがすべて同じカード、同じルールで楽しまれています。ただ、ルールが難しいかということそんなことはなく、基本的なルールを理解してしまえば遊べてしまいます。複雑な場合になってもルールを参照したり、ジャッジに依頼したら総合ルールによって定められた明確な回答が返ってきます。なので、かなり簡単に遊べてしまい、さらにはっきりとしたルールで定まっているというとても初心者に優しいカードゲームと言えるのです。そして、プロプレイヤーを目指すこともそこからできてしまいます。

マジック・ザ・ギャザリングの特徴はゲーム性だけではありません。壮大な世界観、美しいイラスト、魅力的なキャラクター、感動の物語……。フレーバ一部分でも多大な人気を集めています。

マジックの世界は多種多様な”次元”と呼ばれる場所があります。これらは私たちにとっては星のようなもの、違えば環境、生物、ありとあらゆるものが変わります。そして、自分たちが星々の間を自由に行き来できないように、マジックの世界の人々も自由自在に次元の間は行き来できません。ですが、それができる存在がごくまれに現れます。体内に灯と呼ばれるものを持ち、次元(Planes)を渡る(walk)者たち……。 ”プレインズウォーカー”。彼らは多種多様な魔法を用いながら、次元を旅していきます。各々の目的のために。世界に存在する謎を解き明かしたい、世界の弱き者たちを助けたい、己が欲望のなすままに行動したい、などの。

そして、マジックをプレイする私たちも同様にプレインズウォーカーとしてゲームをプレイします。様々な次元から生物を呼び出したり、魔法を用いたり、機械を作ったり、土地から魔力(マナ)を引き出したり、と。

マジック・ザ・ギャザリングの遊び方

マジックは二人以上でプレイするゲームです。

基本的には 1vs1,二人対戦が基本ですので、ここでは二人対戦の時のルールを説明していきますが、多人数戦でも基本は変わらないので大丈夫です。

まずは勝利条件について。

- 1.相手のライフを 0 以下にする。
- 2.相手がライブラリーからカードを無いのに引く。
- 3.“あなたはゲームに勝利する”という効果によって勝利する。
- 4 対戦相手が“あなたはゲームに敗北する”という効果によって敗北する。

敗北条件はこの逆だと思ってもらって大丈夫です。

ゲームの準備に関してですが、それぞれのプレイヤーは 60 枚以上、同名カードは 4 枚までというルールによって構築されたデッキを用いて行います。

体験用のデッキはカードショップに置いてあり、無料でもらえます。この体験用のデッキには説明カードなどが入っていますのでお勧めです。

そして、それぞれのデッキをシャッフルし、先攻後攻を決め、各プレイヤーは 7 枚引き、手札とします。

そして、先攻プレイヤーよりカードをプレイしていきます。先攻プレイヤーはドローすることができず、そのままメインフェイズに入り、そこでは

- ・土地のプレイ
- ・カードを唱えること

などができます。

基本的にカード(マジックでは呪文と言います)を唱えられるのはこのメインフェイズのみです。ただ、インスタントと書かれているカードはいつでも(厳密的には違いますが)プレイすることができます。

土地のプレイは手札にある土地を戦場に出すことを指します。プレイヤーは毎ターン1回のみこれを行うことができ、戦場に出た土地からはマナと呼ばれる魔力を生み出すことができます。これが後で紹介するカードを唱えるときに必要なコストになります。

カードを唱えることはカードを公開し、必要なコストを払い、その効果を使うことを言います。唱えた後のカードは種類によって分かれ、クリーチャー、エンチャント、アーティファクト、プレインズウォーカーについては戦場に、ソーサリー、インスタントはその効果を発揮した後に墓地に行きます。

それでは戦闘について説明していきます。

戦闘は他のカードゲームとは異なり、一度に攻撃クリーチャーを指定し、プレイヤーに攻撃します。一体ずつでアタックしたり、クリーチャーにアタックしたりはできません。

そして、防御側プレイヤーがブロックするクリーチャーを選択し、ブロックします。そして、ブロックされなかったクリーチャーのパワーだけダメージを受け、防御側プレイヤーのライフが減少します。

クリーチャーも同じくダメージを受け、タフネス以上のダメージを受けられている場合破壊されます。

(例)

攻撃側プレイヤーはパワー1、タフネス 1 の<メムナイト>とパワー5、タフネス 5 の<グルマグのアンコウ>を攻撃クリーチャーに指定し、防御側プレイヤーはパワー2、タフネス 1 の<サバンナ・ライオン>でメムナイトをブロックすることを選択し、そのままダメージが割り振られ、防御側プレイヤーのライフは5減少し、2点のダメージを受けた<メムナイト>、1点のダメージを受けた<サバンナ・ライオン>はどちらも破壊されます。

個人的にはやってみるのが一番早いと思うので、気軽に声をかけてください、相手します。

ここからは少し詳しいルールを説明します。

スタックという概念についてです。

呪文は唱えても即座に解決されるわけではありません。呪文を唱えるとスタックと呼ばれる領域に移動します。そして、解決を待つことになるのですが、ここで各プレイヤーはインスタントと呼ばれる呪文を唱えることができます。ただ、この時に優先権と呼ばれる権利があって、ターンプレイヤーが先に唱えることができます。

スタックに置かれた呪文はお互いのプレイヤーが優先権を放棄した後、後から唱えられた方から解決されます。

積み木をどんどん積み重ねて行って、上から取り除いていくというイメージです。

(例)

ターンプレイヤーであるプレイヤーA がタルモゴイフ(クリーチャー呪文、0/1 で、墓地にあるカードのタイプだけ+1/+1 される)を唱えました。すると、タルモゴイフはスタックに移動し、プレイヤーA は自分はまだ呪文を唱えないよ(優先権の放棄)と宣言しまし

た。するとプレイヤーBに優先権が移動し、プレイヤーBはスタック上にあるタルモゴイフを対象に取り消し(呪文一つを対象としそれを打ち消す)を唱えました。そしてプレイヤーBが優先権を得ますが、そのまま放棄を宣言しました。そしてプレイヤーAも優先権を放棄し、呪文の解決に移ります。まず、あとからスタックに置かれた取り消しから解決され、タルモゴイフは打ち消され、墓地に置かれます。そして、スタック上から呪文がなくなったので、ターンプレイヤーであるプレイヤーAは優先権を得ます。

インスタントが解決されるたびに優先権のやり取りが行われ、ここでも唱えることができます。そして、呪文の解決時に対象がすべて不適正になってしまったのならその呪文は自動的に打ち消されます。(強化呪文の解決前に破壊される、など)

2.フォーマットについて

マジックは25年という長い年月でたくさんのカードが出ています。なので、昔からやっている人がカード資産が多く有利になってしまいます。これでは初心者が入りづらいのでマジックにはフォーマットと呼ば

れる遊び方があります。

最も遊ばれているフォーマットは“スタンダード”です。これは直近に発売された 5~8 セットを用いて構築したデッキで対戦する遊び方です。

デッキ枚数は 60 枚以上(同名 4 枚まで、基本土地無制限)、サイドボードと呼ばれるゲームとゲームの間に入れ替えられるカードは 15 枚までという構築ルールになっています。

この記事の執筆当時だと『カラデシュ』から『イクサランの相克』までのセットが使用可能です。これは毎年の秋のセットが発売されると同時に変更(ローテーションと呼ばれます)が入り、昔の 4 セットが使えなくなります。例としては今年の秋セット(名所未定)が発売されると同時に『カラデシュ』から『破滅の刻』までが使用不可能になります。

最も競技レベルの大会が多いフォーマットであり、なおかつ、初心者にも入りやすいフォーマットになっています。

基本的に禁止カードは出ないのですが、今現在は 7 枚の禁止カードが出ているのでそれはデッキに入れることはできません。

環境はかなり健全性を重視されており、1 つのデッキ

が支配するような状態ではないです。現在の環境だと
トップメタ(Tier1)と呼ばれる環境を定義づけるデッキ
だけでも 4~5 種類くらいはあります。そして、それ
らに勝てるデッキもたくさんあり、安く組んだデッキ
で高額なデッキを倒すこともやりやすいフォーマット
です。そして、デッキ構築力、プレイングなどのスキ
ルが出やすいフォーマットです。

今年の 4 月には現在のスタンダードで使用可能なト
ップメタデッキ、すなわち強いデッキを参考にして組
まれた構築済みデッキ『チャレンジャーデッキ』が発
売されます。大会に参加しようという初心者などには
特におすすめで、勝てるデッキになっています。価格
は 3500 円と少し高めですが、それに見合う内容とな
っています。この記事の後半くらいにデッキリストと
そのデッキのプレイングについてを書いているはず
なので参考にしてください。公式サイトにもデッキリ
ストは掲載されており、そこでは効果も一緒に見るこ
とができるのでかなりわかりやすいと思います。

次に紹介するのはモダンと呼ばれるフォーマットで
す。スタンダードと同じくデッキを構築して、それを
持ち寄って遊ぶ遊び方です。構築ルールはスタンダー

ドと同じですが、使用できるカードの範囲が異なり、基本セット第8版以降となっています。そのため、スタンダードよりも多種多様なデッキタイプがみられるフォーマットです。今年2月にあったプロツアー『イクサランの相克』のフォーマットはモダンだったのですが、使用率が最多のデッキでも10%を超えることはありませんでした。そして、優勝したランタン・コントロールデッキは1.9%と、かなり低い割合となっており、自分が好きなデッキで勝てる環境です。好きなカードがスタンダードにない時の選択肢としてはありだと思います。

次に紹介するフォーマットはシールドデッキと呼ばれるフォーマットです。これはブースタードラフトと合わせて、リミテッド(限定戦)と呼ばれます。

デッキを事前に用意するスタンダードなどの構築戦とは異なり、これはその場でパックを開け、そのカードで組んだ40枚以上のデッキで対戦します。(同名制限なし、基本土地は貸し出され何枚でも使用可)

基本的には6パックを開け、その中のカード、おおよそ90枚でデッキを構築します。このフォーマットはカード資産による差が出なく、その場でデッキを組む力が試されます。

次にブースタードラフトについて説明していきます。その場で開けたパックからデッキを組むのはほとんど同じなのですが、カードの取り方が異なります。パックを開け、その中から1枚を選び、残りを左隣の人に、を繰り返してカードを集めていき、それでデッキを構築します。2パック目は残りを右隣に渡していき、3パック目は左隣となること以外は1パック目と同様です。この手順をドラフトと言ひ、このフォーマットではどのようにカードをとっていくか、どのようにデッキを構築するか、どのようにプレイングするかと先を見据えていく必要があります。

他にも様々なフォーマットは存在します。全カードが使えるレガシー、ヴィンテージ……。伝説のクリーチャーを統率者として、100枚、ハイランダーで戦う統率者戦。次元を渡り歩きながら戦うプレインチェイス戦などです。ゲー研ではプレインチェイス戦が比較的人気なフォーマットです。多人数戦ということも合わさって。

3. マジックの世界

ここからは軽く導入で語ったマジックの世界観につ

いて解説していきます。

次元と呼ばれる存在については導入で説明した通りですが、マナの色とは何なのか、そしてどんなプレインズウォーカーがいるのか、について語ります。

まずはマナの色について説明します。

カードを見てもらったらわかると思うのですが、マジックのカードは5種類の色のカードと無色、多色のカードが存在します。これは使用するマナによって決まり、例えば<対抗呪文>などといった青のマナを使う呪文は青の魔法、<稲妻>などといった赤いマナを使う呪文は赤の魔法となっています。

これには世界観的な説明がされており、白、青、黒、赤、緑、それぞれ特徴を持っています。

白の魔法は法を定め、仲間を守り援護したり、兵士や騎士、天使を呼び出します。そして、平等の名の下に敵味方を問わない大量破壊を得意とします。この色の特徴的なカードは<審判の日>、テキストは”すべてのクリーチャーを破壊する。”まさに白です。

青の魔法は精神を支配したり、精神にかかわるものです。対抗呪文にも長け、ほかの呪文を打ち消したりとすることができます。そして、多くの知識を持つとする色、すなわちカードを引くことにも長けた色です。

この色の特徴的なカードは<取り消し>テキストは”呪文一つを対象とし、それを打ち消す。”まさに相手の精神を支配する色と言えます。

黒の魔法は死や闇の呪文に長け、同時に勝利のためにあらゆることを行います。それは自分が傷つくことも厭いません。悪魔の力を借りることもあり、それは強力な代わりに、呼び出した者に代償を要求します。この色の特徴的なカードは<殺害>。カードテキストは”クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。”です。死の呪文に長けた黒らしい呪文です。

赤の魔法は火や稲妻、情熱や衝動を具現化したものです。その圧倒的な力でもって立ちはだかるものを破壊しますが、一度息切れてしまったら立て直しが困難な色でもあります。この色の代表的なカードは<稲妻の一撃>テキストは”クリーチャー1体かプレイヤー1人かプレインズウォーカー1人を対象とし、それに3点のダメージを与える。”です。赤らしい直接ダメージ系の呪文です。(テキストはドミナリアでの変更を適用)

緑の魔法は生命の力を呼び出すのに長けており、自然の強大な力を呼び出し、その力をもって相手を制圧します。巨大なクリーチャーを使役し、同時にマナに関するカードも多く、マナを出すクリーチャーを召喚し

たり、ライブラリーから土地を戦場に出したりといったカードも存在します。この色の代表的なカードは<ラノワールのエルフ>でテキストは”(T):(緑)を加える”の1/1クリーチャーです。((T)はタップシンボル、ドミナリアでの変更適用)まさにマナにかかわる色と言えるでしょう。そして、多くのマナから巨大なクリーチャーを展開します。

無色の呪文は大抵がアーティファクトと呼ばれる呪文であり、魔力を帯びた機械を呼び出す呪文です。多くは起動型能力を持ち、様々な用途が存在します。

そして、エルドラージと呼ばれる生物やそれにかかわる呪文も無色の呪文になります。代表的なカードは<Black lotus>テキストは”(T),Black lotus を生贄に捧げる:好きな色の3マナを加える”です。これはマナ加速用のアーティファクトです。とても強くて高いカードです。一度実物見てみたい。

多色の呪文はその色2つの性質を持ちます。

例をあげて説明すると<電解>などです。

<電解>:”1つか2つのクリーチャーとプレイヤーの組み合わせを対象とする。電解は、それらに2点のダメージを望むように割り振って与える。カードを1枚引く。”

赤のダメージ効果と、青のドロー効果の二つの特徴を持ったカードです。

他にも魔除けなどといったモードを持つ呪文もあつたり、5色だととても派手な効果だったりとは色はマジックの世界観においての得意なことを表しており、カードの効果もそれに即したものになっています。

それでは、ここからはどんなプレインズウォーカーがいるのかについて簡潔に語っていきます。

まずは白のプレインズウォーカー、<ギデオンのジュラ>。弱き者を助け、堅物ともいえるほどの誠実さを持ち、そして守りに長けた難攻不落の肉体を持ちます。出身次元はテロス。神が存在し、都市国家が存在するギリシャ神話風の次元。そこでギデオンはある悲劇に見舞われプレインズウォーカーに目覚めます。

やがて、ゼンディカーと呼ばれる次元に向かいます。そこではエルドラージと呼ばれる化け物たちが弱者を蹂躪していました。そして、彼は他のプレインズウォーカーの助力を得るべく他の次元に向かい、ラヴニカと呼ばれる都市だらけの次元で仲間を集めます。その後、ゼンディカーに戻り、そこでプレインズウォーカーによるチーム”ゲートウォッチ”を結成しました。

それからゲートウォッチとともに様々な次元を旅し、悪と戦っています。

「エルドラージだけではない、ゼンディカーだけでもない。決して繰り返させはしない、どのような世界にも。私は誓おう。海門のため、ゼンディカーとそのあらゆる人々のため、正義と平和のため、私はゲートウォッチとなる。そして新たな危険が多元宇宙を脅かした時には、私はそこに向かおう、君達三人とともに」
(Magic Story「ゲートウォッチの誓い」より)

次は青のプレインズウォーカー<ジェイス・ベレレン>について語っていきます。

都市次元ラヴニカにおいて十のギルドの平和を維持するための不戦協定魔法「ギルドパクト」の体現であり、他者の思考を読んだり、記憶を操ったり、精神を刻んだりと精神魔術に長けています。

彼はとにかく謎を追い求めるのが大好きです。

出身次元はヴリン。いまだ謎な次元ですが、そこで彼は子供のころから精神魔術の才能に目覚めていました。そして、師に精神魔術を教わると同時に政治的道具として操られていました。そこで、師へと反逆し、

彼は師のスフィンクス”アルハマレット”に戦いを挑み、呼吸の方法を忘れさせることによって勝利しますが、同時に記憶に深刻なダメージを受けてしまいます。そして、彼は灯を目覚めさせ、プレインズウォーカーとしての人生を始めるのでした。

「かつては最大の目標として想い描いていた事も、まだその片鱗しか窺い知ることのできない未来への第一歩に過ぎなかった。」

—— ジェイス・ベレレン

(<全知>フレーバーテキストより)

そして彼は様々な次元を旅し、様々な経験をします。テゼレットと呼ばれるプレインズウォーカーに騙され犯罪組織に手を貸したり、エルドラージを解放してしまったり、と。

そして、ラヴニカである一つの謎に当たり、その戦いをジェイスの精神魔術によって調停したことにより、ジェイスはギルドパクトの体現者となります。

その後、ギデオンに呼ばれ、自責の念からゼンディカーに再び戻ったジェイスはウギンと呼ばれる精霊龍のプレインズウォーカーに知識を借り、そして、ゲートウォッチの誓いを立てます。

「私は想像を絶する脅威を見てきた。エルドラージが

脅かしているのはゼンディカーだけではない。もし私達がここを見捨てたなら、エルドラージを放り出したなら、あれらは次元から次元へと食らいながら進み、やがてはラヴニカまでも不毛の地と化するだろう。今この時にも、エムラクールは次に食う次元を探し、久遠の闇を彷徨っているのかもしれない」

「そうはさせない。多元宇宙の繁栄のため、私はゲートウォッチとなる」

(Magic Story「ゲートウォッチの誓い」より)

それからイニストラードでエムラクールと呼ばれるエルドラージの一柱と戦ったり、アモンケットではニコルボラスと呼ばれる邪悪なプレインズウォーカーと戦い、敗北し記憶を失ったりといろいろあった後にイクサランと呼ばれる恐竜が跋扈し、海賊が航海する次元に流れ着き、そこで昔の敵、ヴラスカと遭遇するのですが、記憶を失っているためジェイスはヴラスカのことをわからず、ヴラスカはそんなジェイスをみて危害はなく、同時に助けるべき人物と判断して船員に迎え入れ、そこからはこの二人の温かく、そし

て切なく、同時に希望に満ちた友情物語が展開されます。公式サイトで読めるのでぜひ読んでください。

赤のプレインズウォーカー <チャンドラ・ナラー>について紹介していきます。

彼女は熱烈な感情を燃やししながら、心のままに、ひたすら自由に生きるプレインズウォーカーです。彼女は炎の魔法を振るいます。ただ、ひたすらに。赤という性質そのままに炎を、相手に叩きつける。そんな戦い方です。

彼女の出身次元はカラデシュ。霊気で動く機械がメインの創造力と楽観主義の次元です。彼女はこの次元では稀な魔術の才能を持って生まれました。両親は自由の才気を持つ発明家であり、政府の圧政へと抵抗運動をしていました。ですが、法を犯したとして”遵法長、バルル”率いる領事府の尖兵に父親を殺され、チャンドラもまた死刑を宣告されます。そして処刑場で悲嘆と怒りから周りを紅蓮の炎で燃やししながら見知らぬ世界へとその一步を踏み出します。次元渡る者として。そして、たどり着いた先で紅蓮術の制御を教わったり、ギデオンの確執があったりしながら、ゼンディカーにたどり着きます。ウギンの目と呼ばれる場所に向か

うと、そこでは何人ものプレインズウォーカーがいました。サルカン、ジェイス……そして、彼女が透明な炎を放ち、サルカンを打ち負かします。これが後々の悲劇を呼びます。エルドラージの解放という。そしてある時、チャンドラの下を二人のプレインズウォーカーが訪ねます。ギデオンとジェイス。エルドラージとの戦いに力を貸してほしいと言われ、一度は断りますが、やがて様々な感情が彼女を動かし、仲間たちの窮地を救います。

そして、彼女もまたゲートウォッチの誓いを立てます。「でも、これは確か。私も、自分達が力を合わせて何ができるかを見てきた。それにギデオンの言う通り——私達の誰も、一人だけでエルドラージとやり合うなんてできない。あいつらを倒すには、私達四人全員が力を、魔法を合わせないといけない」

「どんな世界にも暴君がいて、欲望を追い求めている、何も気にすることなく人々を踏みつけながら。それはエルドラージと何ら変わらない。だから私も言うわ、絶対そんな事はさせない。それで誰もが自由に生きられるのなら、そうね、ゲートウォッチになるわ。一緒にね」

(Magic Story「ゲートウォッチの誓い」より)

そして、ウラモグとコジレックを彼女の炎が焼き払いました。ゲートウォッチで建てた作戦によって。それから、ゲートウォッチはある使者を迎えます。それは<ドビン・バーン>彼もまたカラデシュからのブレインズウォーカーです。組織としての協力は断ったものの、個人的に彼女はカラデシュへと向かいます。そこで見たものは、死んだと思っていた母”ピア・ナラー”が改革派を率いて領事府と対立しており、バラルもまた生きていたということでした。それから、領事府の後ろには悪しきブレインズウォーカー、テゼレットがいることが判明します。彼は昔ジェイスをだまして使役させていたこともあり、ゲートウォッチで介入が行われました。そして、彼の目論見は砕け散ります。ゲートウォッチの力によって。バラルとの因縁の対決もチャンドラの勝利で終わり、母との安堵の再開の後彼女は一瞬考えます。この次元に残ることを。しかし、母は送り出します。閉じ込められるべきじゃないと。緑と黒にもゲートウォッチのメンバーは存在します。ゼンディカー出身のニッサ・レヴェインと、ドミナリア出身のリリアナ・ヴェスが。ですが、ちょっとここ

では紹介を省きます。マジック公式サイトを読み物、magicstory からゲートウォッチの歩みという記事で詳しく読めるのでさらに気になった人はそちらをご覧ください。カードショップ晴れる屋でも”あなたの隣のプレインズウォーカー”という背景世界について語っている記事があるため、それも読んでみるとさらに背景世界に飛び込むことができるでしょう。

さて、ここまではいわばヒーロー。正義の側のプレインズウォーカーについて説明していきました。これからはヴィラン。つまり悪役のプレインズウォーカーについて解説していきます。

遙かな昔より巨悪としてその名を多元宇宙に轟かせるエルダー・ドラゴンのプレインズウォーカー。その年齢は2万5千歳ともいわれ、精神魔法、破壊魔法、策略を用いて戦い、エルダー・ドラゴンとしての身体能力も活用します。ポーラスはここまで紹介してきたプレインズウォーカーたちとは異なり、旧世代と呼ばれるプレインズウォーカーでした。彼らは全知全能、不老不死、そして無限の魔力を持つものでした。しかし、ある時、多元宇宙の構造が大きく変化し、旧世代プレインズウォーカーたちはその力を失います。ただ次元を渡ることができる存在というだけに。それ以外

は普通の生物と同じ、新世代のプレインズウォーカーに。ジェイス、ギデオン、チャンドラたちは皆この変化の後に生まれたプレインズウォーカー、旧世代たちが持っていた圧倒的な力については知りません。ですが、旧世代プレインズウォーカーであったポーラスは再び計画します、かつての力を取り戻す、と。

アララと呼ばれる世界が 5 つの断片に分かれた世界で、ゼンディカーで、ミラディンで、そして、カラデシュで。自分自身が赴かなくても、手下であるプレインズウォーカーを送り込んだりしつつ暗躍を行います。サルカン、テゼレットなどの手下とともに。

そして、カラデシュでの戦いの後、テゼレットからポーラスにかかわる情報を聞き出したゲートウォッチはポーラスの本拠地、アモンケット次元に乗り込みます。その次元はポーラスの手によって歪められた次元。元から居た神を改竄し、伝統を捻じ曲げました。自らの、不死者の、最強の軍勢を作るために。永遠衆。アモンケットの試練を通過したものは蓋世の英雄として死が与えられ、そしてラゾテブと言われる鉱石でコーティングされます。彼らは恐れも疲労も疑問もなく、生前の強さでポーラスの征服のために戦う兵士です。やがて、アモンケットで予言されていた「刻」が訪れ、

王神と呼ばれているボーラスが帰還します。そして、ゲートウォッチと対峙するのですが、ボーラスにとって彼らなど恐れるに足りない有象無象の集団です。ボーラスは難なく彼らを退け、惨めに追い払いました。自らの力を見せつけるように。

そして、イクサランにある不滅の太陽と呼ばれるアーティファクトを手に入れるためにヴラスカと呼ばれるプレインズウォーカーを送り込みます。そして、彼は邪悪なパズルのピースをまた一つ集めていくのです。ただ、それに対抗するゲートウォッチの戦いはいまだ終わりません。

「ここでは一切の存亡は我の手の上よ。おぬしらゲートウォッチもな。」

— ニコル・ボーラス（破滅の刻、フレイバーテキストより）

他にもマジックの世界には様々な悪役がいます。再封印されたとはいえ、意味深な言葉をつぶやき去っていったエルドラージ。一度は滅ぼされたものの、ミラデインと呼ばれる機械次元より復活した、ほかの次元を侵略しようとするファイレクシアと呼ばれる次元。

マジックの世界には様々な悪が存在します。しかし、同時に善の存在もあります。もちろん、どちらにも属

さない存在も。次の発売セットはドミナリア。マジック発売時からの歴史があるこの次元ではどのような物語が語られるのでしょうか。

20	《 <u>山</u> 》	4	《 <u>ショック</u> 》
4	《 <u>陽焼けした砂漠</u> 》	2	《 <u>マグマのしぶき</u> 》
<hr/>			
	-土地 (24) -	4	《 <u>稲妻の一撃</u> 》
		2	《 <u>削剥</u> 》
		1	《 <u>反逆の先導者、チャンドラ</u> 》
4	《 <u>ポーマットの急使</u> 》	<hr/>	
4	《 <u>狂信的扇動者</u> 》	-呪文 (13)	
3	《 <u>損魂魔道士</u> 》	-	
3	《 <u>過酷な指導者</u> 》		
3	《 <u>航空船を強襲する者、</u> <u>カーリ・ゼヴ</u> 》	2	《 <u>ピア・ナラー</u> 》
4	《 <u>アン一門の壊し屋</u> 》	4	《 <u>チャンドラの敗北</u> 》
1	《 <u>熱烈の神ハズレット</u> 》	3	《 <u>歩哨のトーテム像</u> 》
1	《 <u>栄光をもたらすもの</u> 》	2	《 <u>マグマのしぶき</u> 》
		2	《 <u>街の鍵</u> 》
		2	《 <u>カーリ・ゼヴの巧技</u> 》
	-クリーチャー (23) -	<hr/>	

4. チャレンジャーデッキ解説

今からはチャレンジャーデッキについてを解説していきます。

カードの詳しい効果などは公式サイトデッキリスト (<http://mtg-jp.com/publicity/0030326/>) から見られるので、そこも参考にしてください。

デッキ 1:ハズレトアグロ

このデッキは赤の軽量クリーチャーと優秀な除去、そして4マナ域のフィニッシャーで構成されています。速攻を持ったクリーチャーを出していき、殴って勝利する、そんなデッキです。赤の弱点の息切れもポーマットの急使による効果で補充でき、土地事故もほとんどないという優れたデッキとなっています。

使用上の要点はこれです

- ・1→2→3 マナクリーチャーと順に展開していき、プレッシャーをかけよう
- ・ブロッカーなどは削剥やショック、マグマのしぶきなどの除去を使って焼いていこう
- ・ハズレトや栄光をもたらすもの、チャンドラに押している状態で繋げられればほとんど勝ち
- ・サイドボードは同型にはチャンドラの敗北、墓地利用系にはトーテム像、地上が止まる相手などにはピア・ナラーや街の鍵などをサイドインしていく

ルール上の注意点としては少ないですが、ポーマットの急使が2体並んでいる状態ではポーマットAを起動した後にスタックでポーマットBを起動するこ

とによってこの2体によって追放されたカードを手札に加えることができます。(コスト支払いしてからスタックに置かれるため、ボーマット A の解決にスタックしてボーマット B を起動するとそのコスト(手札を捨てる、赤 1 マナ)を払ってからこの2体効果の解決になるため)

10	《 島 》	4	《 選択 》
8	《 平地 》	4	《 霊気溶融 》
4	《 灌漑農地 》	4	《 検閲 》
2	《 イプヌの細流 》	4	《 至高の意志 》
2	《 廃墟の地 》	1	《 新たな信仰 》
<hr/>		4	《 排斥 》
-土地 (26) -		4	《 天才の片鱗 》
		1	《 残骸の漂着 》
1	《 周到の神ケフネト 》	3	《 燻蒸 》
<hr/>		3	《 副陽の接近 》
-クリーチャー (1) -		1	《 農場 + 市場 》

-呪文 (33) -

- 1 《[周到の神ケフネト](#)》
 - 4 《[威厳あるカラカル](#)》
 - 2 《[象形の守り手](#)》
 - 2 《[呪文貫き](#)》
 - 4 《[否認](#)》
 - 2 《[新たな信仰](#)》
-

-サイドボード (15) -

デッキ 2:副陽コントロール

このデッキは副陽の接近の効果で特殊勝利することを目的としたデッキです。7マナのソーサリーを2回通すだけで勝てるのは魅力的で、かつ7点ゲインと7ターン経てば必ず手札に来るという効果ゆえ、愛用者も多いです。

要点をまとめると

- ・前半は検閲や霊気溶融でライフを温存させながら、全体除去が打てるようになる中盤につなげよう
- ・副陽の接近後にイプヌの細流などで自分のライブラリーを削ったり、選択、天才の片鱗などの占術持ち、排斥、新たな信仰、検閲などのサイクリングもちで早く入手しに行こう

・ケフネトで勝てるようならばそっちで行くプランもあり。パワー5 飛行なので副陽の接近より早く決着はつく。ただし、安定はしない。

・サイドボードは副陽の接近に対する対策が必ず入ってくるので、副陽の接近を抜き、ケフネトやカラカル、象形の守り手などを入れ、アグレッシブに戦っていかう

ルールについての注意点は、霊気溶融の解決時に対象が不適正なら、霊気溶融は場に出ず、あなたはエネルギーを得ることができない。排斥の誘発型能力は解決前に排斥が破壊されたなら対象が追放されている瞬間はない。象形の守り手のサイクリング誘発型能力はサイクリングの解決前に行われる。くらいです。

個人的にはエネルギーを活用するギミックがないので追加するなら守られた霊気泥棒とかいいんじゃないかとは思いますが。

5.情報を集めよう

マジックに限らずゲームにも限らず、情報はとても重要です。特にマジック、特にスタンダードにおいては

週単位でメタゲームが変動し、強いデッキが生まれて
いっては対策され、そして対策が下がった強いデッキ
が活躍し、といった事態が起こります。3カ月おきに
新しいセットが発売されるスタンダードならばなお
さらで、去年1年スタンダードを追っていたのですが、
完全に同じデッキを使い続けるというのはなかった
と思います。

ならば、その情報をどこで集めるか、そしてストー
リー記事はどこで読めるかですが、まずはマジック日本
公式サイト (<http://mtg-jp.com/>) です。ここには遊び
方や、イベント情報、カードリストもあり、そして毎
日デッキ紹介記事や、様々な記事が上がっています。
次にマジック米公式サイト
(<https://magic.wizards.com/ja>) です。こちらの方が記
事の更新は早いのですが、日本公式サイトにも後で翻
訳版が上がるので、急ぎでなければあまり触れること
はないでしょう。マジックオンラインというPCゲー
ム版の方の競技リーグで全勝したデッキリストも載
っているのですが、これは英語版のマジックオンライ
ンのサイトからじゃないとかなりの手間がかかります。

なので、ニュースサイトなどを頼るのもあります。自

分が愛用しているのはイゼ速 (<http://www.izzetmtgnews.com/>) と呼ばれるサイトで、各地の大会の結果なども載せられており、競技リーグで全勝した面白いデッキなども載っています。ほかにも。カードショップのサイトで情報を集めるのもあります。大手の晴れる屋やBIGMAGICなどは記事を書いており、晴れる屋にはストーリー解説の記事もあります。もちろん、デッキ紹介の記事や環境の解説、次のセットで出る、強いであろうカードの解説、プロツアー、プロツアー地域予選などのイベントの結果、ほかにも様々な役に立つ情報があります。

知識は力、こういうと青の魔導士みたいですが、その通りで、流行しているデッキに対する対抗策を組んでいくのは重要です。はやっているデッキをコピーしたデッキは確かに強力ですが、コピーできるほどに知れ渡っている時点ですすでに対策され始めていると考えるべきです。なので、既存のデッキを参考にする場合も対策に対抗できるようにすることや、対策を対策でなくすることが重要です。マジックは1マッチが2本先取のゲームによって行われます。メインデッキばかりに注意することだけではなくサイドボードに注意することも大切です。デッキのコンセプトをサ

イド後から思いっきり変えるアグレッシブ・サイドボードという戦術もあり、これを行うことによって対策を外していく戦術が行われます。ただ、このアグレッシブサイドも知れ渡ってしまったら効果は半減します。例えば、上の副陽コントロールはアグレッシブ・サイドボードをサイド後に行います。勝ち手段を大きく変えるのです。もちろん、メインデッキしか知らない相手は除去を思いっきり抜き、手札破壊などを入れてくるでしょう。そこに、クリーチャーを入れることによってその対策を裏目に回させるのです。ただ、今では知れ渡ってしまっているので、サイドボード後も全体除去を少し残したりするプレイヤーが多いです。これはこれでメインデッキから勝ち筋を動かさなければそれが無駄になるので駆け引きには使えるのですけれど。

6,あとがき

まずはこんなに長い記事を読んでもくださった方がいるのでしたらその方に感謝を。このページで14877文字です。編集には謝罪を。

そして遅くなりましたが自己紹介を。自分はブロークンと名乗っています。弱者とも名乗っています。ゲン

とも名乗っています。マジックをやっていたり、TRPGをやっていたり、モンハンをしていたり、FPSをやっていたり、かと思えば小説を書いていたたりもするような人種です。断章のグリムという小説、おすすめです。

マジックの記事なのでマジックの話をするとう自分が使うデッキはコントロールデッキばかりです。というかコントロールしか使ってません。去年の初めにマジックを始めたのですが、そのころからずっとコントロールデッキを握り続けています。それも、打ち消しを多用するパーミッションを握ることもあれば、除去を重点に置いたコントロールを握ることもあります。が、どれもコントロールばかりです。そして、クリーチャーを全く使わない人間でもあります。デッキの中にサイドボード含めてクリーチャーが0というデッキも作りました。あれは正直狂気でした。ノンクリーチャーデッキは楽しいです。ただドミナリア後は多分白黒コントロールか青単を握るのでノンクリーチャーにはあまりなりそうにないです、ただ、二桁に乗ることはないでしょう、おそらく。

この長さの記事でもかなり削っています。まだまだ語りたいことがたくさんありますし、マジックは奥が深

いゲームです。チャレンジャーデッキの残りの二つに
関しては戦い方が多少難しいので省きましたが、回し
ていくうちにわかるはずです。

魔法使いのすゝめ

～『魔導書大戦 RPG マギカロギア』の紹介～

書いた人：燕尾

はじめに

『魔導書大戦 RPG マギカロギア』とは、冒険企画局が作った「サイコロフィクションシリーズ」というTRPGの一つです。PCは「魔法の使えない人間、^{フル}〈愚者〉から魔法を遠ざけるべきである」という理念をもつ魔法使いたちの学派〈^{コーデックス}大法典〉所属の魔法使いであり、人界に流出した邪悪な意思を持つ^{グリモア}魔導書〈^{ベイン}禁書〉を回収するため、仲間と〈^{リーディング・サークル}分科会〉を結成し〈禁書〉や、自らの理想のため〈禁書〉を利用しようとする他学派の魔法使い〈^{ビブリオマニア}書籍卿〉と戦います。

厨二病をくすぐられるシステム

上の説明で一目瞭然だと思いますが、このマギカロギア（以下マギロギ）は漢字に特殊なルビが振られた用語がたくさん出てきます。PCが使用する魔法も「^{アラウネ}妖^{レイス}花」「^{レイス}屍型」といった表記です。また、魔法使いであるPCには厨二設定が標準装備です。まず、PCは基本的に不老不死に達した強

力な魔法使いです。そして PC には生来の魔法使い、魔法関連の事件に巻き込まれ後天的に魔法使いになったものもいれば、魔物、妖怪、概念、回収され拘束・洗脳・記憶操作を施された〈禁書〉も存在し、PC の正体は何でもありです。他にも、PC は魔法使いとしての「魔法名」を持ちます。魔法名の例は以下の通りです

例：「笑^{ラフイ}う^グ檻^{オーツ}」「蛍のまどろみ」「眠れる水晶」

(公式 NPC)

「最勝^{スパーニシュタ・ユーパ・メンシュ}の聖なる超人」(公式リプレイ登場 PC)

「魔法名」を簡単に言うと厨二っぽい二つ名です。

厨二要素は「物理法則から解き放たれた PC の〈真の姿〉(一時的に PC が強化される)」、「戦闘時に展開する PC の魔法結界である〈呪^{スバル}圈^{カウド}〉」などなど様々な箇所に盛り込まれており、「俺の考えた最強の魔法使い」を思う存分作成することが可能です。とはいえ、PC の設定を作りこまない人もいます。そんな人でも、冒険企画局のサイコロフィクションシリーズの特徴「サイコロを

振るだけで物語がつくれる」に違わず、PC作成のうち自由に決めるものは全てダイスを振って決めることができるので、サイコロを振るだけで勝手に厨二っぽいPCができます。

戦闘は相手の心の読みあい

マギロギの戦闘は〈元^{アキタイプ}型〉という魔法存在の召喚や、呪文による魔法の使用といった要素もありますが主には、攻撃側が自身の攻撃力の数だけ6面ダイスをプロット（相手にわからないように好きな目を上に向ける）、防御側が自身の防御力の数だけ6面ダイスをプロットし、公開した後互いに同じ目のサイコロを取り除き、残った攻撃側のダイスの数だけ防御側にダメージが入り攻防を交代する…の繰り返しです。つまり**相手が置きそうな目を予測する心理戦**です。お互い死にかけの時のダイスプロットは本当にハラハラしながらの攻防が楽しめます。

事故を楽しむ事件シーン

マギロギの特色の一つとして「事件」がありま

す。サイコロフィクションシリーズの TRPG は PL が一人ずつ調査や戦闘といった主要な行動を一つ行い、全員が行動し終わると「1 サイクル」が経過します。この主要な行動の一種が「事件」です。これは判定に成功すれば他の PC や NPC、あるいは**場所や物品**と縁を結び、〈アンカー〉にすることができます。アンカーがあれば攻撃や防御のダイスを振り足したり、戦闘で魔力（HP）が0になっても復活することができます。しかしこの「事件」で得た〈アンカー〉との**関係性はダイスで決定**されます。和やかに接していた人物との関係が「宿敵」となったり、同性や物と「恋愛」関係を結ぶこととなったりといった事故は頻繁に起き、シリアスな展開のさなかに爆笑が生まれたりします。

鬱展開自動生成システム

見出しはマジロギの別名です。前の項で魔法使いと縁を結んだ存在〈アンカー〉を紹介しましたが、運命を容易く捻じ曲げる魔法使いはあらゆる世界から嫌われており、この〈アンカー〉がないと人界

に干渉、存在することができません。そして、魔法使いが判定で大失敗したり魔法戦に敗北したりすると、〈アンカー〉に不治の病を患ったり大切な人との別離といった不幸が訪れます。6種類ある不幸のうち、一人の〈アンカー〉に同じ不幸が2度降りかかると〈アンカー〉が死亡します。ダイスを振っていたらいつの間にか大切な人が自分のせいで不幸な目に…という風に自動で鬱展開が生成されます。もちろん鬱展開を回避する手段もきちんとあるため、鬱を楽しむのも、身を削って大切な人を守るのもあなた次第です。

終わりに

今回紹介したことは、マギロギの面白い所のほんの一部でしかありません。この文章を読んで少しでもマギロギに興味を持って頂けたのなら、発売されているルールブックやリプレイを購入したり、ネットで検索して公式ホームページや動画をみたりしてみてください。本当に知れば知る程楽しいシステムです。

新たなマジロギプレイヤーの参入、心よりお待ちしております。
おります。

参考文献

- 『魔道書大戦 RPG マジカロギア 基本ルールブック』
- 『魔道書大戦 RPG マジカロギア』 ウェブサイト

(<http://www.bouken.jp/pd/mg/>)

おまけ

マジロギあるあるに「関連本がありすぎて、どれを買えばいいのか分からない」があるため、ここではマジロギ関連書籍を簡単に紹介する。

○『**魔道書大戦 RPG マジカロギア**』『**マジカロギア リプレイ 幻惑のノスタルジア**』『**マジカロギア リプレイ 大夢消滅**』

⇒新書版 (1400 円+税) 旧ルールブック (以下ルルブ)。リプレイにもデータあり。ルールの変更があったためルルブとしては使いにくいだが三冊それぞれに載っているリプレイの評価が高い。

●『**魔道書大戦 RPG マジカロギア 基本ルールブック**』

⇒大判ルルブ (3800 円+税)。ほぼ完全なデータが手に入るためこれ一冊あれば事足りる。リプレイが無いのでこれ単品ではゲームの流れが分かりにくい、世界観設定のページが興味深い。

○『**マジカロギア リプレイ 哲学戦線**』

⇒魔境と化した旧図書館を舞台にした戦闘重視のシナリオ。PC の設定が凝っていて参考になる。マジロギ経験者向けの読み物。巻末に旧図書館設定と遺失魔法のデータあり。

●『魔道書大戦 RPG マギカロギア スタートブック』

⇒セッションをするために必要な基本のデータとリプレイが収録された初心者向けお手軽（1500円+税）新書版ルルブ。とりあえずPL参加してみたい人向け。

○『魔道書大戦 RPG マギカロギア リプレイブック』

⇒旧ルルブの「幻惑のノスタルジア」「大夢消失」、「スタートブック」収録のリプレイの続編2つが収められている。読み物として楽しみたい人向け。

シャドウバース
～新弾考察～
エルフ・ウィッチ編

HN：抹茶大好き

1. 始めに

こんにちは。抹茶大好きです。

今回は、3月29日に追加される、第8弾のカードについて考察していきたいと思えます。

* 作者の個人的な考察です。

ご了承ください。

* 作者は初心者です。

ご了承ください。

*この記事は3月18日時点のカードの考察です。ご了承ください。

2、新弾の説明

今回の新弾では、「チョイス」という能力が出ます。

これは、バトルの状況に応じてカードを選ぶことができます。

この能力により、バトルの幅が広がるのが期待できます。

それでは、今公開されているカードについて説明します。今回は、エルフ、ウィッチの中からピックアップしました。

3、カード紹介

まずは、エルフについて説明

します。

1つ目は、「ユグドラシル」です。

これは、召喚時に「万象の加護」、「森羅の怒り」の中から1枚手札に加えます。

「万象の加護」はカードを2枚引く事ができ、エンハンスでカードを出した数を+2出来ます。

「森羅の怒り」は自分のモン

スターに突進を持たせる事ができ、エンハンスで全てのモンスターに疾走を持たせる事が出来ます。

「万象の加護」は OTK に、「森羅の怒り」は盤面制圧等に使われる事もあるので、油断できないカードとなっています。

2つ目は「瞬速の大狼」です。このモンスターの効果は、次

に出すモンスターに疾走を与えます。フェアリードラゴンといった、高い攻撃力になるモンスターや高コストのモンスターを出す等、一気に有利になる可能性を秘めたモンスターです。

次にウィッチについて紹介します。

1つ目は、「宿命の語り部・ルーニィ」です。

これは、攻撃するとき、その
場で1回

スペルブーストします。

また、召喚時に次の2枚のカードから1枚選べます。

「導きの予言」 2コスト

カードを2枚引く。

このカードのスペルブーストが5以上なら、自分のコストを2回復する。

「滅亡の予言」 15コスト

このバトル中、相手のリーダーは、「自分のターン終了時に、自分のリーダーに7ダメージ」を持つ。

スペルブースト コスト-1

この2枚のカードはどちらもドロースース、フィニッシャーとして使える強力なカードです。

2つ目は、スノーマンキングです。

このカードは、チョイスによ
って、
体力2の守護や攻撃力1の疾
走を
最大4体まで場に出す事がで
きます。
処理が難しい、優柔なモン
スターの1つです。

4、最後に
今回、エルフとウィッチの新

カードについて紹介しました。まだ公開されていない新カードもあるので、今から楽しみです。

長くなりましたが、これで終わります。ここまで見て頂きありがとうございました。

ゲーム内における BGM の役割

ししよー

壺：導入

その情景情景に合った雰囲気醸し出すBGMの存在は電源系のゲームに置いて無くてはならないものである。雰囲気演出というものは、その時プレイしている人間の感情に訴えるかという点において重要である。今回は、稚拙ながらBGMについて解説していく。短い記事であるが、お目通しいただければ幸いである。

式：場面とBGM

そもBGMとはBackGround Musicの略称である。用語の解説としては「バックグラウンドミュージックは背景音楽（はいけいおんがく）ともいい、なにか別の主体となるものの背景として流れる音楽のこと。BGM（ビージーエム）と略される。また、略称で呼ばれるケースの方が多い。バックグラウンドミュージックはその場の主役にはならないが、その場を演出するために使用される音楽である」とwikipediaには記載されている。したがって、その場を盛り上げる演出の一つであることは言うまでもない。

では、どういったものがBGMと言えるのか。環境音や効果音と呼ばれるもの、SE（Sound Effect）とは

異なるのは、瞬間的な『音』ではなく、場面場面に適した『曲』が流れる点である。わかり易い例を挙げるとするなら、喫茶店や Bar だろうか。このような店舗では、「落ち着いた気分になる曲」が流れているのではないだろうか。Bar ならば、「落ち着きの中にも楽しい気分になる曲」が流れていることが多いと推測する。(主に筆者の経験則によるものだが)

BGM はこういった”望む店内の雰囲気”に沿うものを使用される。

それでは本題のゲーム内の BGM に焦点を当てていこう。

ゲームに置いてその情景を描写するのは、地の文と呼ばれる描写文字か、それを読み上げる声が付随したものかである。我々の日常会話に置いては、BGM などは存在しない。それも、その現場に居るからこそ、雰囲気や感情的な何かを受信できるからであろう。しかしながらゲームと言うものは、ストーリーはあれど、現場にいて体感しているものではないので、その経験としては希薄なものになる。それを補うものとして BGM が存在する。例えば、雨が降るフィールドでは以下の要素を入れると、その雰囲気が感じられるのではないか。「雨の音」、「少し暗い」、「高音が目立つ」「ピ

アノが使用されている」。いかがだろうか、イメージが湧いてきたのであれば幸いだ。筆者がイメージする曲は、著作権フリーBGM 配布サイト「HURT RECORD」様内の〈SIX-021 雨宿り〉である。検索してぜひとも聞いていただきたい。このように、雰囲気に合わせて楽曲のイメージが有ることはご理解いただけたらう。

では逆に、合わないものを合わせるとどうなるか。少し不謹慎だが、主人公が死に直面して、息も絶え絶えなシーンを連想していただきたい。このシーンでは、ピアノや高音楽器で短調な曲が流れるであろう。だがあえて、コミカルな曲を流すとする。そうすると雰囲気は一変する。死が迫るシリアスなシーンから、ケチャップで出血を演出しているかのようなギャグに早変わりするのではないか？つまり、BGM が場面の雰囲気を全権掌握しているようなものなのだ。場面に合う BGM とは、その場での雰囲気を表すものであると言うことがご理解いただけたと思う。次項では、印象深い BGM のもたらす効果について語りたい。

参：印象深い BGM の効果

読者の皆様には、このときにはこれという印象に、

頭に残る BGM はあるだろうか。例えば、FF シリーズの戦闘勝利時のファンファーレやモンスターハンターの肉焼きなどはご存知の方なら印象的であろう。こういった曲の特徴は、短いフレーズが多いことであろう。しかも、たいてい人が頭に残るのはその短い部分である。そもそも人間というものは短い文章は頭に残りやすい。これも同様の効果であると推測する。また、繰り返し聞くことでも頭に残る。すなわち身近フレーズの曲をくり返し聞くことで頭に残る。

ここに印象的な個が強いキャラクターなどが登場するとなおさらである。いい印象を持つ人が少ない上、分かる人も限られてしまうが、バゼルギウスは非常に例としてはよい。何度も突如現れ爆撃する。もはやトラウマである。しかしながら、やつの BGM はある種の警告音として扱うことができる。他の BGM でも位置付けという意味で印象深い BGM が使われているのではないかと推測する。

肆：終わりに

まだ少し語り足りないが、筆者に時間が無い（就職活動、研究）ためここで筆を置く。少しでもゲームを彩る BGM についてわかっていただければ幸いである。

そのうち、サウンドトラックを借り漁る、買い漁り、
様々な情景をイメージする事をするような人物が育
つことを願う。末筆ながら、この乱文に付き合っ
ただけただけに感謝を述べたい。ありがとうございました。

ボードゲーム「枯山水」

HN パブリカ

枯山水とは？

みなさんは枯山水を知っていますか？枯山水とは、水のない庭のことで、池や遺水などの水を用いずに石や砂などにより山水の風景を表現する庭園様式である。例えば白砂や小石を敷いて水面に見立てることが多く、橋が架かっていればその下は水である。石の表面の模様で水の流れを表現することもある。（Wikipediaより抜粋）だそうです。よくわかんなかった人は画像検索してください。そのほうが分かりやすいです。

ゲームの内容

このゲームでは、プレイヤーが禅僧となり、美しく洗練された枯山水を造ることを目指します。最も美しい枯山水を造ったプレイヤーが勝ちという、他のゲームとは一線を画すシュールな内容となっています。

ゲームの流れ

このゲームはターン制で、1 ターンに一枚、砂紋のタイルが貰えます。このタイルにはそれぞれ模様があり、苔むしていたり、円形の砂紋が描かれていたりします。このタイルを庭に配置して、自分の庭を完成させていくのですが、タイルの配置には細かなルールがあり、タイルの組み合わせによっては減点対象になります。結構複雑なので最初のうちはあまり気にせずにタイルを置いたので構わないと思います。どうしてもタイルがうまく組み合わせられないときは、他のプレイヤーに譲渡するか、破棄してしまいましょう。また、このゲームでは相手の庭からタイルを強奪することが許されています。もちろん強奪されることもありますので、ヘイトをためすぎないように注意が必要です。

もう一つのゲーム要素として、徳ポイントと

いうものが存在します。徳ポイントとは、プレイヤーの善行を数値化したものです。一ターン1ポイント貰えるほか、他のプレイヤーにタイルを譲渡することでポイントが手に入ります。逆に、他のプレイヤーからタイルを強奪したり、自分のタイルを破棄したりするとポイントが減ります。貯まった徳ポイントは石の購入に使います。(石はタイルの上に配置し、石の置き方によって勝利点が貰えます。)

そのほかの要素として、名庭園カードと作庭家カードがあります。名庭園カードには、全国各地の有名な枯山水のイラストとその庭園の石の配置について書かれています。カードに書かれている石組みを完成させると高得点が貰えます。積極的に完成させましょう。作庭家カードには、渋い坊主とその坊主の特殊効果が描かれています。他のゲームでいうところの魔法カードに当たります。ゲーム中に一度しか使えませんが、ゲームの流れを左右するほどの力を持っています。「作庭家カード発動！千利休！」

とか叫びながら遊ぶと楽しいんじゃないでしょうか。

この二種類のカードは、ゲーム開始時に一人一枚ずつ配られ、他のプレイヤーにはカードを使うまで非公開です。だれがどのカードを持っているのか推測できるようになると、あなたも一人前の禅僧の仲間入りです。

このゲームで勝つには？

勝利点を稼ぐには、いかに自分がいい庭を造るかにかかっています。そのためには手段を選んではいけません。真面目に徳を積んで石を買うのもいいですが、相手の庭からタイルを強奪することも上手な徳ポイントの使い方です。むしろ徳ポイントは相手のタイルを強奪するために貯めてるようなもんです。そのため、ゲーム終盤では坊主同士の醜い強奪合戦がよく起きます。

ボードゲーム「枯山水」では、プレイヤーの人間性がその人の庭に反映される素晴らしいゲームです。仲良く庭を造るもよし、相手の庭を荒らすもよしと色々な遊び方ができます。ぜひ一度、遊んでみてはいかがでしょうか？

現在、Amazon で 6000 円くらいで販売されています。そんな金あったらガチャ回すわ！という方は私に連絡ください。言ってくればサークルに持っていきます。

赤黒緑デッドゾーンの
環境での優位性について
3/1 新殿堂～

実質高峯のあ

1. 始めに

デッドゾーンが、環境に名を残し始めて早二年が経過した。様々なデッキが環境に現れては消えていったが、純粋に高いカードパワーにその「S級侵略ー不死」の能力を十分に生かすことができる優秀な相棒に恵まれて、レッドゾーンやモルト NEXT に引けを取らない長寿人気デッキとなっている。

しかし、デュエル・マスターズ(2017)に入ってから、軽量踏み倒しメタカードの急増、単騎ラフルルの容易なロック、ジョーカーズや白緑メタリカの登場により、環境は超高速化し、デッドゾーンでは間に合わなくなる事態が多く見受けられた。その為、強い受け札(サイバーダイスベガスの踏み倒しを基とした青呪文)を使い、一度耐えてから殴り返すというデッキコンセプト(主に青黒のもの)と相手のメタカードが場に出る前に場と墓地を整えて、速攻を仕掛けるデッキコンセプトのデッドゾーン(主に赤黒のもの)が環境におけるデッドゾーンを二分することになった。

そして、運命の日、2018/1/28の殿堂発表において、ベイ B ジャックのプレミアム殿堂や単騎ラフル

ル、ガロウズホールなどの殿堂により多くのデッキが環境から姿を消したり、いくつかの変更を余儀なくされてしまったが、赤黒デッドゾーンに関しては全くお咎めなく殿堂を通り抜けた。

ここから赤黒デッドゾーンは覇道を究めていくかと思われたが、地獄はここから始まったのである。

2. 3/1 からの環境

殿堂施行日 3/1 までの間に多くのリペアされた環境デッキが生み出された。その中でも、「白 t 青サヴァークミラダンテ」(以下サヴァダンテ)、「赤黒青ドギラゴン剣」(以下クローシス剣)、「赤緑モルト NEXT」(以下赤緑モルネク)、「赤青レッドゾーン」(以下赤青レッズ)、「無色 t 青ジョーカーズ」(以下ジョーカーズ)は殿堂前とほとんど変わらない性能を誇る凶悪なデッキタイプと言える。

また、新しいカードが参入したことにより、「青黒ジャバラングループ」(以下ジャバループ)、「赤黒青墓地ソース」(以下墓地ソ)、「緑青ゲイルヴェスパー」(以下シャコゲイル)、「闇単卍デスザーク卍」(以下デスザーク)など環境の多様化はかなり激しいもの

となっている。

その為、デッドゾーンもいくつかの対応をしなければ勝ちが非常に薄いものとなりはじめた。そこで、私の出した結論は緑を混ぜた赤黒デッドゾーン、「赤黒緑デッドゾーン」(以下デアリデッツ)である。

3. 各環境アーキタイプに対するの課題

先述したいくつかの環境デッキを分析し、どのようなギミックを多く取り入れているのか、それがどうデッドゾーンに影響しているかをリストアップしてみよう。

①容易なコスト踏み倒しや、コスト軽減[例:ドラゴンズサイン(サヴァダンテ)、革命チェンジ(クローシス剣、サヴァダンテ)、侵略(赤青レッズ)他]

ほぼ全てのデッキに言えることだが、現環境は踏み倒しが非常に多いことがわかる。また、各種踏み倒

しメタへ対策がよくできているデッキタイプも多く、走り出せばそのまま勝ちへつながら強いデッキが生き残っていると言える。特にサヴァダンテの主力、《煌龍 サヴァーク》は踏み倒しやすさ、除去耐性共に優秀であり、ここを出せないようにする、または除く事がこの項目での目標になるとした。

②軽い踏み倒しメタ[例:異端流しオニカマス(墓地ソース、赤青レッズ等)、洗脳センサー(ジョーカーズ)他]

侵略というギミックを使うこのデッキにとって天敵となるのは、やはり踏み倒しメタである
ここでは、各種踏み倒しメタに対する回答を発見することをこの項目での目標になるとした。

③こちらを上回る速度を有するデッキ[例:ジョーカーズ、墓地ソース、赤青レッズ]

デッドゾーンはカードパワーが高い代わりに他のデッキよりも少し始動が遅いという難点を抱えていた。それを克服するために、チャージャー呪文や、

墓地に素早くカードを落とす手段を採用してきたが、それでも間に合わないことが多い。そこで、赤黒の受け札を強化し、返す刀で殴り返すようにするというのがこの項目の目標になるとした。

凡そ、これら三つの課題にそれぞれ目標を設定し、その回答を考察した。

4. 回答

①～③の他に様々な点を鑑みて、作成したデッキリストは以下ようになる。

1 ▼	3 光牙忍ハヤブサマル	光	クリ
4 ▼	6 S級不死 デッドゾーン	闇	進化
1 ▼	5 復讐 ブラックサイコ	闇	進化
2 ▼	5 終断γ ドルフロ	闇	クリ
4 ▼	5 超次元ミカド・ホール	闇	呪文
2 ▼	6 ZEROの侵略 ブラックアウト	闇	クリ
1 ▼	7 威牙の幻ハンソウ	闇	クリ
2 ▼	8 熱血龍 バトクロス・バトル	火	クリ
1 ▼	3 五郎丸コミュニケーション	自	呪文
2 ▼	4 獣軍隊 ヤドック	自	クリ
4 ▼	5 終断δ ドルハカバ	闇火	クリ
4 ▼	2 終断α ドルーター	闇火	クリ
4 ▼	7 禁断 V キザム	闇火	クリ
2 ▼	5 月の死神ベル・ヘル・デ・スカ	闇自	クリ
1 ▼	5 絶叫の悪魔龍 イーヴィル・ヒ	闇火	クリ
4 ▼	2 ダーク・ライフ	闇自	呪文
1 ▼	8 百族の長 プチョヘンザ	自光	クリ

超次元ゾーン

2 ▼	6	ヴォルグ・サンダー／雷獣ヴォルグ・Pク
2 ▼	7	勝利のガイアール・カイザー／唯我独尊 Pク
1 ▼	6	勝利のリユウセイ・カイザー／唯我独尊 Pク
1 ▼	7	時空の凶兵ブラック・ガンヴィートン Pク
1 ▼	8	時空の封殺ディアスZ／殲滅の覚醒者 Pク
1 ▼	20	超時空ストームG・XX／超覚醒ラス 進P

①に対して

ここでの重要な点は、《煌龍サヴァーク》を場に出させてはいけない、もしくはパワーを下げることで除去を見つけることにある。

そこで、私はデッキに踏み倒しメタに《獣軍隊ヤドック》、除去に《超次元ミカドホール》を採用することにした。ヤドック採用の利点は、他の踏み倒しメタと違い、ヤドックは「置換効果」によるメタであることだ。相手は場に出すことなくマナに送る必要があるため、相手の耐性を無視してマナに送ることが出来る。

また、ミカドホール採用の利点は、《煌龍サヴァーク》のパワーにある。サヴァークのパワーは11000だが、ミカドホールの・2000とデッドゾーン

による-9000で相手のパワーをターン中-11000出来て、サヴァークの耐性を無視して除去することが可能である。ミカドホールから《勝利のガイアールカイザー》を出すことで、デッドゾーンは容易に出すことができるため、これで目標は達成したと言える。

②に対して

ここでの重要な点は各種メタカードをどのように除去するかにかかっている。

オニカマス以外のメタカードは、選ぶことができるため、バトクロス・バトルやキザムが場に出た際に、バトルして破壊したり、デッドゾーンを侵略なしで召喚し、破壊したりもできる。しかし、オニカマスを除去できる手段を持たないため、対抗策として、ドルブロ、ハヤブサマルを採用することにした。しかし、これでも殴ってこないオニカマスには不十分であるため、これから先の新パックに負うところが大きい。

③に対して

ここでの重要な点は、何を始動に持ってくるかという点にある、そこで私は従来デッドゾーンで使われていた《終断αドルーター》の他に、《ダーク・ライフ》を採用し、墓地加速とマナ加速の同時進行、ヤドックを3ターン目に召喚するなどの動きを可能にした。

しかし、問題点としては合計8枚しかないため、安定しない始動になり、それによって勝ちをこぼすことが増えたことがある。それを解決するのはこれから先の新パックに期待したい。

5. これから先のデッキ変遷

次のパックである双極編第一弾には、オニカマスを除去できる3マナの《ワ・タンポーポ・タンク》が封入されている。これは、始動としても優秀であり、このデッキでの枠を検討する価値がある。また、闇文明のカードに、破壊を行う踏み倒しメタがあるため、《超復讐 ギャロウィン》を採用することも検討中である。これから先のデュエル・マスターズにはまだまだ期待できる。

6. 終わりに

デッドゾーンというデッキはこれまで、様々な苦難や熱戦を繰り広げてきたデッキであると思う。私自身、デッドゾーンと何度も他のデッキで戦い、その圧倒的な強さ、デュエルの楽しさを感じてきた。それ程人気のあるタイプのため、新規カードに飲まれず、せめて殿堂という形で消えて欲しいというのが私の思いでもある。だから、このカードの無限の可能性を信じて進み続ける。俺たちにはたどりつく場所なんていらねえ。ただ進み続けるだけでいい。止まんねえかぎり、道は続く。俺は止まんねえからよ、お前らが止まんねえかぎり、その先に俺はいるぞ！だからよ、止まるんじゃねえぞ…

地球防衛軍 5 の紹介

HN:Ev

目次

はじめに

1. 地球防衛軍ってどんなゲーム？
2. 何ができる？

おわりに

はじめに

モンハンワールドのためにPS4を買ったけど、もうモンハンに飽きてしまってPS4がおしゃれなインテリアになってしまった人はいませんか？そんな人たちにそこらのモンスターよりもっとやばい侵略者と戦えるゲームを紹介したいと思います。前から気になっていた人、過去作をやったことのある人、全然知らない人、この記事を読んでくれた方はぜひプレイをお勧めします！

1. 地球防衛軍ってどんなゲーム？

地球防衛軍（EDF：Earth Defense Forceの略）というゲームは宇宙からの侵略者とEDFとの戦いを描いた3人称視点のアクションシューティングゲーム

です。プレイヤーは EDF 隊員を操作し侵略者を撃退していきます。侵略者は人間よりはるかに巨大な昆虫の形をしたものや2足歩行のエイリアンなどです。戦闘を繰り返し武器を集め大量の侵略者に立ち向かうことがこのゲームの醍醐味です。

2. 何ができる？

プレイヤーは EDF 隊員を操作するが、EDF には4つの兵科が存在しそれぞれ違った特徴があります。

1：レンジャー

レンジャーは歩兵であり、多彩な武器を扱うことができ、様々な戦況に対応できる兵科です。また、軍用のビークル（車両やヘリ）を扱うこともできます。

2：ウィングダイバー

飛行ユニットを装備し空を飛び戦闘を行う女性部隊。高い破壊力を持つ光学兵器を扱い、宙を舞う姿は爽快の一言に尽きます。

3：エアレイダー

空軍と連携して空爆を行うことができる戦術兵。空爆以外にも様々な支援兵器を用いて仲間をサポート

トしたり、軍用ビークルやバトルマシンと呼ばれる大型のロボを操縦し最前線に立つこともできたりします。

4：フェンサー

外骨格式強化スーツ「パワードスケルトン」を装備し巨大な武器を両手に持って戦う重装歩兵。巨体から繰り出される高火力と打たれ強さで敵を薙ぎ払っていくことができます。

おわりに

ここまで記事を読んでいただきありがとうございます。このゲームはここに書ききれないほどの魅力を持ったすごいゲームなのでぜひ遊んでもらいたいです。初心者の方はまずレンジャーかウィングダイバーのどちらかが操作が簡単でおすすめの兵科です。書いている人はウィングダイバーをよく使いますが、敵を一撃で倒していくのは気持ちがいいですね。それでは…

EDF への入隊をお待ちしております！

架空のアプリゲーム
『ミニスカート戦線』
とその攻略の話。

HN : ピアみ

はじめに

この記事では架空のアプリゲームである『ミニスカート戦線』（略称『ミニスカ』。IOS 先行配信、その翌週に android 版も配信）の攻略方法を書いていくことにする。まず、『ミニスカ』の内容を書き、その後攻略法を考えていくことにする。

『ミニスカ』について

登場人物

僕：高校生。ある日突然、「人のボトムスを超ミニスカートに変える」という特殊能力を手にする。リア充が嫌い。

山田（仮）：僕の親友。後述の撫子さんに絶賛片思いされている。マッチョ。

撫子さん：黒髪ロングで美人でナイスバディなクラスメイト。隙あらば山田（仮）に告白しようとする。「僕の能力を打ち消す」という能力を持つ。

みつを：アイテムを打ってくれる。口癖は「密輸なんてしてないミツよ～～」。

導入

僕はリア充が嫌いだ。だから手に入れたこの能力を使って、町中のカップルの男どもを皆ミニスカにして、破局へ

と近づけてやる！

ある日、山田（仮）がクラスのアイドル撫子さんに今にも告白されそうになっている所を発見。「俺たち非リア同盟の友情は永遠だぜ☆」って言ったのはお前じゃないか……！
くられ、僕のミニスカビーム！！……………って、効かない！？！？

ゲームのストーリー（目的）と進め方

このゲームの目的は、山田（仮）と撫子さんの交際を阻止することである。「あらすじ」で、僕が山田（仮）をミニスカに出来なかったのは、言わずもがな撫子さんがビームを打ち消したからである。ストーリーが進んでいくと、僕は撫子さんを倒さねば山田（仮）のリア充への道は閉じられないことに気づき、また撫子さんも僕を倒さねば山田（仮）とは結ばれ得ないという考えに至り、度々能力を用いてのバトルをする。最終的には、僕と撫子さんの間に熱い友情が芽生えて終了する。傷だらけの僕と撫子さんが、草むらで大の字で寝転がり、拳を合わせているスチルが出てエンディング。

ストーリーを進めるには、街中マップ（ガ○パをイメージしていただきたい）のあちこちにいるカップルをタップしてミニスカビームを放ち、彼氏の方をミニスカにすること

でミニスカポイント、通称 MP を貯める必要がある。MP が一定まで貯まると撫子さんとのバトルフェイズに移行する。バトル部分は、上から降ってくるノーツを画面下部に引かれた直線部に重なった瞬間にタイミングよくタップするタイプの音ゲーになっており、ストーリーが進めば難易度も上がっていく。

『ミニスカ』の効率的な攻略法を考えよう

さて、ここからは効率の良い攻略方法を考えていくことにする。とはいえ、書いてきたものを見れば分かっていただけのだろうが、『ミニスカ』は結構なクソゲーである。そんな中で効率を求めるとすれば、まずは、音ゲーの腕を磨くことではなかろうか。

ストーリーを進めるためにはバトルフェイズ、つまり、音ゲー部分をクリアせねばならない。ぶっちゃけこのゲームでは、音ゲー部分でいかにゲームオーバーにならずに進めるかで効率の良さは決まると言っても過言ではなかろう。そのために、普段から色々な音ゲーをやっておけばいいのではないだろうか。

あと上げるとすれば、課金である。お忘れかもしれないが、このゲームにはみつをと言うアイテムの売人がいて、彼はアイテムガチャ（有償ゲーム内通貨でのみ購入可能。

確率は N : 80%、R : 18%、SR : 1.5%、SSR : 0.5%) を販売している。そこで出るアイテムは R 以下は攻略にあまり役立たないもの（例：ふわふわミニスカート。MP 上昇率が 1.03 倍になる）が多いが、その分 SR 以上は一気に MP が貯まるものがあつたり、バトルフェイズをオートプレイしてくれるものがあつたりとかなり便利なのである。とりあえず、1 論吉くらい突っ込んでみてはいかがだろうか。

おわりに

架空の、存在しないゲームの話ではあるが、書いている最中はなかなか楽しかった。しかし、書き終わるころには半端ない虚無感に襲われた。読んだ方が「こんな記事でも許されるんだ。じゃあ私でも書けるんじゃない？」と書いてくれれば幸いである。

今回初めてゲー研の会誌を読んだ新入生さんも、2 回生以上の方々も気軽に寄稿してください。存在するゲー

ムの話でいいので、ここだけの話、R-18 以外なら

何書いても良いらしいですよ！！記事出

そうね！！！！！！