▼ 0001 M2 - 50
BDG 2099 - YZ - 0613
COD-1

目次　（）内は著者名

会長挨拶……2
年間行事……3
飲み会について……7
会誌について……8
1. 君も作ろう。ボイロ実況。（FK）……10
2. ゼノブレイドシリーズでの現象や世界観における考察
（Kazun）……16
3. 「見る」VALORANT（Komejirusi）……20
4. Xenoblade Definitive Edition
～ユニークモンスターの倒し方～（NotOdayaka）……24
5. ポケポケしましょ（チルノ天才）……30
6. ゲームであたまを鍛えようやわらかあたま塾（はんざき）·34
7. ロマン、実用性、お好きなように！お前だけの銃を作れ！
～Delta Force～（ひとし）……38
8. 人生で最も好きなゲームを挙げるなら？
私は Terraria（みそしる）……44
9. みんな！東方原作に触れてみようぜ！（メンダコ兄）……54
10. マインクラフト工業化 MOD「Mekanism」の沼（ゆーろ）62
11. Dark and Darker のキャラ紹介（池田）……68
12. TRPG というゲームジャンル
～ダイスの出目に導かれて～（EemaA）……74
13. 終わりに……80

会長挨拶

ゲーム研究会会長：たくと

皆さん、こんにちは！
ゲーム研究会の会長を務めておりますたくとです。新入生の皆さんとこうしてお会いできることをとても嬉しく思います。
私たちのサークルでは、Nintendo Switch やテーブルゲームを使った活動を中心に、楽しい時間を共有しています。私たちは、ゲームそのものだけでなく、そこから生まれる会話や笑顔、そして友情も大事にしています。日頃の活動内容をより楽しんでもらえるように、ちょっとした工夫を取り入れながらイベントを企画しています。

Switch での対戦ゲームで熱く盛り上がったり、テーブルゲームで戦略を練ったりする中で、新しい友人ができたり、学年や専攻を越えたつながりが生まれることも、このサークルの魅力の一つです。
「初めてだから不安…」という方もご安心ください。私たちは、みんなで楽しむことを一番の目的としているので、経験や上手い下手は関係ありません。もちろん、ゲーマーとして自分の腕を試したい方にも楽しんでもらえるはずです！

ぜひ体験会やイベントで、私たちと一緒に楽しいひとときを過ごしてください。新しい仲間として皆さんと活動できることを心より楽しみにしています。
これからどうぞよろしくお願いします！

年間行事予定

～2025 年度の予定～

副会長：にーちゃ

(1)基本事項

・活動日は基本月曜、金曜の 19:00～21:00 に Discord で開催されている。

・対面例会(不定期開催)

通常土曜日と祝日に開催され、スイッチやボードゲーム、カードゲームをしている

・ゲーム大会

Discord 上や対面で行われており、様々なゲーム大会が開かれている。

沢山の人が参加してくれることでとても盛り上がることになるのでぜひ参加してみてください

(2)コロナ後の活動

・Discord で各々がしたいゲームに集まって活動する

・会議などは Zoom や Discord を用いて行う

・サークルの飲み会、食事会は感染症の流行状況を判断して行う

(2025 年の行事予定表)

4 月	新入生歓迎期間
5 月	自己紹介＆会費徴収＆新入生歓迎会
6 月	
7 月	
8 月	学生祭への準備
9 月	〃
10 月	〃
11 月	学生祭への参加
12 月	役員の入れ替わり
1 月	
2 月	4 年生送る会
3 月	来年度の運営方針

この予定は変更することもあります

(3)最後に

ゲーム研究会は新入部員をいつでも募集しています。入りたいと思った人は、オンライン(対面)例会に参加してみてください。例会内容は X(旧 Twitter)で告知していますのでご確認してください。兼部等も可能なので、一度体験してみたいということでしたら公式 X に DM でお知らせください。

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。
幹事より飲み会についての説明をさせていただきます。

飲み会は年に2，3 回程度行う予定です。具体的には新入生歓迎会、学生祭の打ち上げなどでの開催を考えております。
その他で行いたい場合は私や幹部に気軽に相談してください。

強制ではありません。食べたり飲んだりおしゃべりを楽しむものです。
気負わず参加してもらえると嬉しいです。

飲み会の連絡は、LINEグループ、ディスコードでお知らせします。

以上、飲み会についての説明でした。
幹事：チルノ天才

会誌について

HN Komejirusi

新入生の皆様、ご入学おめでとうございます。編集長のKomejirusi です。ここでは、ゲーム研究会が度々発行している会誌について解説します。新入生も学生祭の時に記事を書いてもらうことになるのでぜひ一度は目を通しておいてください。

会誌の種類 ※() 内は発行月

●これがゲーム研究会（4 月） 通称「これゲー」。
新入生向けに発行される為、新歓本とも呼ばれている。
この冊子。

●学祭本（11 月）
学園祭の来場者向けに作られる本。

●GIG（不定期）
会誌を３，４ヶ月に１回発行することを目安にした研民の研民による研民のための会誌。研民の予定により無くなることが多い。

会誌の書き方

記事を書く際には次のようなルールがあります。逆に言うと、これさえ守ってくれたら何を書いてもいいので気軽に自分の好きなことを書いてください！

・ワープロ（原則 Office Word）書きであること。
・用紙は A5 サイズのみ。余白は「やや狭い」に固定。
・文字数の上限は 5000 字(これを超える記事は原則受け付けない)。
・内容は R-18 以外なんでも良い。
※ただし、GIG 以外の2つ（これゲーと学祭本）の内容はゲームに関する内容に限定する
・ページ数は偶数枚(表紙含む)。
・表紙に画像を使用することは可能だが、必ず記事のタイトルと著者の HN を書くこと。
・提出期限は守ること。

具体的にどういう風に書いたらいいか分からないという方は、ゲーム研究会の HP に数年分の記事が掲載されているので参考にしてください。

その他

記事の〆切は原則的に延長しないので、余裕を持って作成に取り組むことをお勧めします。こんなことを言うのもなんですが、そこまで厳格な会誌ではないので、あまり身構えず気楽に書いてもらって大丈夫です！それと、GIG や学祭本は原則全員参加となっていますが、表紙または裏表紙の挿絵を描いてくれた方は記事の作成が免除になります（ただ、忙しすぎてどうしても書けない！という方は理由を編集長に直談判してくれたら考慮します）。会誌は皆様の協力があって初めて形にすることができます。是非、ご協力お願いします。それでは記事をお楽しみ下さい！

君も作ろう。
ボイロ実況。

HN：FK

―はじめに―

この部誌には以下の要素が含まれています。ご注意ください

・非常に強い個人の思想
・誤字脱字
・合成音声

―製作者紹介―

FK…2024 年9月に“しろきつね”として動画投稿を開始。いろいろあって現在の投稿数は 3 本。うち、実況動画は 1 本のみの超初心者。こんな雑魚が偉そうに語っていますけど許してね。

―ボイロ実況を始める前に―

まずは以下のものが必要となります。

ボイロ…一番大事。自分の性癖に従ってお迎えいたしましょう。初心者の方であれば無料で始められる「VOICEVOX」や「CoeFont」、「COEIROINK」などがオススメにあげられます。

~~小夜ちゃんとアリアルさんを使え、私が喜ぶ~~

編集ソフト…無料で使えるものだけでも様々ありますが、実況動画の一点で考えるのであれば YMM4一択でしょう。その他のジャンルのものも制作予定があるのであれば、Aviutl がオススメですね。

やる気…これが一番大事。

―作ってみよう！―
準備をしたのなら作ってみるしかないよね（圧）

① ゲームの録画から
PC で行うのであれば OBS 経由での録画、Switch 等であればキャプボを使いましょう。キャプボはケチるな（1 敗）
Phasmophobia はいいぞ。

② 編集
初めは 5 分程度を目指しましょう。立ち絵や背景等の素材はニコニコモンズやニコニコ静画からお借りしましょう。ニコニコに感謝。

~~詳しい編集はググったほうが正確なので言いません~~。
こまめなバックアップはとても大事（n 敗）
ボイロの調声はあらかじめ場面に応じての数パターンを用意しておくってやり方だと楽。（喜怒哀楽＋αぐらいはあったほうがいい）

③ 投稿
ニコニコから素材を借りたあなたはつべ（YouTube）に上げるのはやめておこうね。
ニコニコの素材はニコニコ限定のものも多いためヘタにつべにあげて権利関係でやらかす…なんてこともあるかも？
素材元や応援してくださる方への感謝は忘れず主コメやエンドクレジットに書いておこう。
ニコニコは暖かい素敵なプラットフォームなのでね、きっと何かしらの反応が返ってきてくれるはずです。初めて自分の動画に流れた「うぽつ」はスクショして大事にとっています。

―メリット・デメリット―
やはりどんなものにメリットとデメリットはつきもの。

メリット

・推しの布教ができる
自分の好きなゲーム、好きなボイロを全世界に喧伝できるのはやはりすべてに勝るメリットといえるでしょう。

・自己肯定感の向上
なんだかんだ言ってもいいねやコメが付くと承認欲求が満たされて自己肯定感が高まります。嬉しいよ。

デメリット

・面倒
それはそう。一本作るのに何日もかかる訳だからその間にゲームしたいよね。でも考えても見てくれ、動画作っている間はボイロ達が自分だけを見て自分の思うとおりに話してくれるんだ。最高じゃないか。~~正直興奮する。~~

―さいごに―

ボイロ実況は確かに面倒だし、時間も金も場合によってはかかる。
しかし、そこを乗り越えた先にある楽園…
気になりませんか？

ゼノブレイドシリーズでの
現象や世界観における考察

HN　Kazun

この文章はゼノブレイドシリーズのネタバレで大半が構成されています。ミタクナイヨーって方は次の方の記事まで飛ばしてください。

ー世界間のつながりー

ゼノブレイドシリーズ、というかゼノギアスやゼノサーガなどXeno〇〇となる作品(DBゼノバースは関係ありません)にはゾハルやゲートと呼ばれる物体が登場しています。こいつは、多少の差異あれど、マルチバースジョイントとして機能するという点が作品間で共通しています。また、そこからエネルギーを取り出して使うことで実質的な永久機関としても機能したりします。

こんな感じの物体です。

ギアスとサーガはいったん置いておいて、ゼノブレイド初代、２においてクラウスが例の物体を研究、実験をして、強引に事を進めたため、世界が正と負の関係に値する形で分離してしまい、それがそれぞれの世界のストーリーの進行する場となりました。そして正と負ということからひかれあった２つの世界が元の形に戻ろうとして融合したのが３の世界です。X（クロス）に

関しては、この前まではどこに属するのか不明でしたが、

X　D　E（クロスディフィニティブエディション）における追加ストーリーで明らかになったのは、X の世界はパラレルワールドに値する存在で、そこでの描写から初代、2、3 の世界も同じく直接のつながりのないパラレルである可能性が出てきました。今までは初代、2 が同じ時間の出来事で、3 がその後の世界と考えられていたのが、初代と 2 にそれぞれ別のその後の話があるかも、ということです。

また、XDE の描写から、ゼノブレイドシリーズには根幹となる世界が存在し、作中はそれのパラレルワールドで、作中における理の外の流れや力はここからきているものと考えられます。そして最初に放り投げたゼノギアスやゼノサーガもこれに含まれる可能性が出てきました。パラレルワールドといえど、科学技術などの発展具合はバラバラであるため、違和感はそこまでないと思います。

ここまで書いたことは、自分の脳内での考察をなんとか文章にしたものであるため、支離滅裂であったりするかもしれません(~~だが私はあやまらない~~)。これ以外の考察については、今後の学祭本や新歓本で書くことがあるかもしれません。その時にまた会いましょう。それでは

「見る」VALORANT

H.N. Komejirusi

はじめに

気温も上がり、春の訪れとともに、出会いと別れの季節を噛みしめながら、新たな世界に踏み出す緊張感を感じている Komejirusi です。今回は、VALORANT というゲームについて、「プレイする」側ではなく、「観戦する」側から、その楽しさをご紹介しようと思います。

VALORANT とは

VALORANT は、Riot Games が開発した 5 対 5 のタクティカル FPS です。プレイヤーは「エージェント」と呼ばれるキャラクターを操作し、それぞれの固有アビリティや購入した武器を駆使して戦います。攻撃側は「スパイク」を設置して爆破を目指し、防衛側はそれを阻止または解除することが目的です。13 ラウンド先取で勝利が決まります。

マネーシステムや戦術の要素が強く、チームワークも重要となるため、撃ち合いの技術だけでなく、戦略や駆け引きが勝敗を左右する奥深いゲーム性が魅力です。

VALORANT の大会シーン

VALORANT の競技シーンは、Riot Games 主催の「VALORANT Champions Tour（VCT）」を中心に展開されています。VCT は年間を通じて行われる公式リー

グで、「インターナショナルリーグ」「Masters」「Champions」の 3 つの大会で構成されています。

インターナショナルリーグでは、Americas・EMEA・Pacific・China の 4 地域があり、上位チームが国際大会へ進出します。Masters は各リーグの強豪が集う国際大会で、世界の実力がぶつかり合います。そして年間王者を決める Champions には、各大会を勝ち抜いた最強チームが集結し、世界一の座を争います。

また、各地域には VCT 昇格を目指す「チャレンジャーズリーグ」が存在し、優勝チームは翌年の VCT リーグに参戦できます。その他にも「Red Bull Home Ground」やオフシーズン大会などが開催され、競技シーンは非常に活発です。

VALORANT を「見る」楽しさ

- **トップレベルのプレイ**

  プロ選手たちはエイム力・判断力・チームワークのいずれも桁違いです。特に Masters や Champions では、世界トップクラスの技と連携を見ることができます。瞬時の判断で敵を翻弄したり、絶妙なタイミングでスキルを合わせたりと、普段のプレイでは見られないハイレベルな攻防を楽しむことができます。

- **チームごとの戦略の違い**

  VALORANT では、マップごとの作戦やエージェントの選択、役割分担など、撃ち合いだけでなく戦術面も勝敗を大きく左右します。チームごとに異なるアプローチや、その場でのアドリブ戦術を見るのも大きな醍醐味です。

- **劇的な展開**

  ギリギリの撃ち合いや人数差をひっくり返す「クラッチ」、ラスト 1 ラウンドまで勝敗が分からないような緊迫感は、観戦をよりエキサイティングなものにしてくれます。劣勢からの大逆転や、驚異的なスーパープレイが生まれる瞬間には、誰もが手に汗を握ります。

もっと楽しむなら

- **推しのチームや選手を見つけよう**

  お気に入りのチームや選手を見つけることで、観戦がさらに楽しくなります。選手の成長やライバルとの関係など、スポーツさながらのドラマが生まれるのも魅力のひとつです。

- **現地観戦に行こう**

  現地観戦では、配信では味わえない臨場感や熱気をダイレクトに体験することができます。Masters や Champions は海外開催が多いため敷居は高めですが、日本国内で行われる「VALORANT Challengers Japan（VCJ）」のベスト 4 はオフライン開催となっており、比較的気軽に観戦を楽しむことができます。

Xenoblade Definitive Edition
～ユニークモンスターの倒し方～

HN：NotOdayaka

1. はじめに

どうも、NotOdayaka です。突然ですが、最近ついに「Xenoblade X」のリマスター版「Xenoblade X Definitive Edition」が発売されました。私も現在(2025/03/25)遊んでおり、ドはまり中です。これで Xenoblade シリーズすべてが Nintendo Switch で遊べるようになりました。ぜひやってみてください。

話がそれましたが本題に入ります。今回は前回の会誌(2024 年度学祭本)でお伝えした通り、Xenoblade DE でのユニークモンスターの倒し方についてお話ししたいと思います。かなり大雑把に紹介することになりますが、ほとんどがインターネットで調べたらすぐ出てくるものばかりなので許してください。

2. 倒すユニークモンスターについて

今回倒すユニークモンスターは全部で４体、
「太古のデイダラ」「暴帝のアルセーヌ」「豪雪のベルガザス」「雪檻のアバーシ」
になります。こいつらはユニークモンスターの中でもかなり強く、プレイヤーからは”四天王”と呼ばれています。相応の準備が必要になるため、こいつらを倒せればこのゲームをやりこんだと言い張っていいでしょう。

3. 戦う前の準備

大前提：ストーリーをクリアする

ストーリーをクリアしないとあいつらはそもそも出てきません(厳密にはストーリークリアが出現条件ではありませんが)。な

ので、まずはストーリーをクリアしましょう。

前提：レベルを 99 にする

レベルを最大にしないと基本勝てません。なので、レベルを上げましょう。テフラ洞窟でのスパイド狩りが効率良くレベル上げ出来ます。詳しくはネットで調べてください(**以後これが頻発することを許してください**)。

準備①：武器、防具を集める

防具については最初の内はランスロットシリーズを集めるのが良いと思います(フィオルン以外)。フィオルンはアタックⅤシリーズとウラヌスフラップでよいでしょう。このときフィオルン以外は腕装備にグローリーガード、フィオルンは体装備にスピードⅤフレームをつけてください。武器にしか付けられないジェムであるヘイストがつけられており(しかも 45%とかなり高い数値)、強力です。各キャラクターの最強武器についてはこれもネットで。どのモンスターが落とすのかもネットで。

準備②：ジェムを作る

次はジェムを作りましょう。色々いりますが、最初は HP アップⅥ、素早さアップⅥ、全デバフ抵抗Ⅵ、スパイク防御Ⅵを防具用に作るとよいです。全員分作るのが大変な場合は３人分でも可です。武器につけるジェムは~~全員おすすめが異なるので紹介するのが面倒くさいのですが~~、シュルクとフィオルンにはダブルアタックなどの攻撃系、ラインとダンバンさんにはヘイトが上がる系、リキにはデバフ強化系、カルナとメリアにはヘイトが下がる系をつけるとよいと思います。

ランクⅥのジェムを作るには、事前にセーブをしておき、ランクⅤの高純度のシリンダー二つを組み合わせ、シューターにリキ、エンジニアにラインを選択し、純度を 300%にして MEGAHEAT を狙いましょう(ならなかったらロードしてできるまでやり直し

ましょう)。高純度のシリンダーはエンジニアにリキ、シューターはフィオルンかカルナ(リキとのキズナが低いほうを選ぶ)を選択してうまく結晶からシリンダーにしましょう。さっきから言っていることが意味わかんない人がほとんどだと思うのでネットで調べてください。

準備③：スキルラインを開放、またスキルを習得してスキルリンクをする

各キャラの両端のスキルラインは特定のクエストをクリアすることで解放されます。全部やりましょう。スキルを効率よく習得するには前述のスパイド狩りをやればよいです。スキルリンクは全員に重量軽減(シュルクとダンバンさんが所持)と素早さ上昇(カルナとメリアが所持)のスキルをリンクさせましょう。簡単に言うと、(素早さアップジェムなども含めて)これをやらないとあいつらに攻撃が当たらないため、必須です。あとの空いているスキルリンクはできるだけ多くつけましょう(被ダメージを抑える系がおすすめ)。

準備④：アーツを習得、レベルを上げる

大体の重要なアーツはレベルアップやストーリーを進めると解放されますが、シュルクのモナドアーツの「モナドアーマー」「モナドイーター」は特定のクエストをクリアしないと解放されません。特にモナドアーマーは最強のモナドアーツである(最大まで強化すれば**パーティーの被ダメージを 0.25 倍にする**効果をもつ)ため、絶対に取得しておきましょう。
アーツのレベルは最低７～８くらいまでは強化しておきましょう。各キャラにどのアーツをセットすればよいかはネットで。

4. 各モンスターの倒し方

ようやく倒し方の説明になります。使用キャラはシュルク(操作)、リキ、ダンバンさんが最初はおすすめかと思います。ダンバンさんでヘイトを集めながら主にシュルクとリキが攻撃、シュルクのモナドアーマーでパーティーの被ダメ軽減、回復もシュルクとリキで頑張るパーティー構成です。

① 太古のデイダラ(Lv. 105)

落ちた腕のジフムの浜辺にいます。機神兵なのでシュルクのモナドエンチャントをしましょう。敵対したら速攻こちらのHPを半分以上削ってくる強力なアーツを使ってくるので、戦う直前にシュルクのモナドアーマーを使っておいてなんとか耐えましょう。強力なレンジスパイクをもっており、近くにいるだけでどんどんHPが削られていくので、スパイク防御のジェムは必ずつけておきましょう。こいつを倒すと夜間命中アップ(夜の時間帯に戦うと命中率が上がる効果)のエーテル結晶が手に入るので、たくさん集めてランクⅥのジェムにして武器につけましょう。これ以降のモンスターと戦うために必須級です。

② 暴帝のアルセーヌ(Lv. 108)

燐光の地ザトールの光球のオベリスク付近にいるバニア種です。圧倒的な素早さと筋力でこちらの攻撃をよけながら一撃が高いダメージを与えてきます。ただほとんどが単体の物理攻撃なので、ダンバンさんがヘイトを集めてそれ以外が殴るという戦法をとれば比較的簡単に倒せます。所謂「奴は四天王の中でも最弱」枠です。

③ 豪雪のベルガザス(Lv. 114)

ヴァラク雪山の大氷河地帯にいる巨大なベヒモス種です。**広範囲に即死級のダメージを与えてくるアーツ「大連峰スタンプ」**を使ってくるのでシュルクのモナドアーマーで対策したり、敵アーツ発動直後にチェインアタックを使うことでダメージは受けるが死なずに(HP が 1 だけ残る)チェインアタックに入るということもしたりできるのでそれらを駆使して戦いましょう。強力なダウンスパイクを持っているため、転倒アーツを持っている場合はスパイク防御のジェムもあるとよいでしょう。こいつを倒すとタレントブースト(オートアタックのダメージが半減する代わりにオートアタック時のタレントゲージ増加量が上がる)のエーテル結晶が手に入るので、集めてジェムにしてシュルクの武器につけましょう。こうすることで、オートアタック４発でタレントゲージがたまるようになるので、常時モナドアーマーを発動させることができます。必須ではありませんが、楽に戦いたい方は作ってみましょう。

④ 雪檻のアバーシ(Lv. 120)

ヴァラク雪山の三大賢者の頂にいるドラゴンです。**「即死」のカウンタースパイク**をもっているため、対策をしていなければ攻撃しただけでこっちが死にます。全デバフ抵抗のジェムで対策できるので絶対につけておきましょう。他にも強力なアーツを多数持っており、「最強のユニークモンスター」と呼ぶにふさわしいでしょう。

5. おわりに

とても雑な説明になってしまいましたが、これで皆さんがユニークモンスターを倒すことができるようになってくれると嬉しいです。

ポケポケしましょ

HN：チルノ天才

１．はじめに

ども。チルノ天才です。ゲームってはまった時はかなりの時間やり続けますが、突然熱が冷めて一切触らなくなることありません？まあそれはそうと今回は『Pokémon Trading Card Game Pocket（ポケポケ)』について紹介しようと思います（ポケカガチ勢の方からすると何言ってんだこいつとなるかもしれないので当てはまる人は読まないことをお勧めします)。

２．ポケポケとは

ポケモンカードを無料（基本）でコレクションできるアプリです。1パック 12 時間で開けられるので毎日 2 パック開けられます。無料なので手軽に開封欲が満たされる？かもしれません。無料（基本）としているのはもちろん課金アイテムがあります。パック開封までの時間を早めるアイテムやパスを購入したりとかですね。私個人的には課金しなくても十分楽しめると思います。

３．ポケポケの魅力

その１

紙の方にも当てはまることですがとにかく絵がいい。中でもポケポケでは「イマーシブカード」というカードを長

押しするとカードの中に入ったような感覚？の映像をみることができるレアリティがあります。めちゃかっこいです。なかなか手に入りませんが、ある日突然出てくるのでテンション上がります。私はピカチュウとミュウツーとセレビィとアルセウスのイマーシブカードを持っています。無課金でも出るときは出るので課金しなくても大丈夫です！

その２

　ポケポケも集めたカードでバトルができます。紙の方とはルールが違いますがこれはこれで楽しいです。１バトルにかかる時間が短いため気軽に楽しめます。紙の方は１デッキ 60 枚なのに対しポケポケは 20 枚を組んでバトルします。またエネルギーが後攻初ターンから毎回１ずつエネルギーゾーンから付けられるところが大きな違いだと思います。（トレーナーズやそのポケモンによっては１ターン１つとは別にエネをつけられるカードはもちろんあります。）バトルと言ってもやりかたがわかんないよ！という人、安心してください。自動編成、オートバトルはあるので初めはそれを利用すると良いでしょう。しかし自分で組んで勝つほうが楽しいとは思うので慣れてきたら使わない方が良いと個人的には思っています。

その３

　わりと最近？（2025 年 1 月 25 日）に実装されたトレード機能があります。文字通りフレンドとカードを交換できます。今（2025/03/25 時点）のところ◇〜◇◇◇、☆1 までの

レアリティがトレードできます。☆2 以上のトレードが今後実装されるのかどうかはわかりませんが…それでもこの機能によってデッキに必要なカードが手に入りやすくなり、また図鑑埋めもはかどるのでマジで神機能。

４．おわりに

みなさんポケポケを始める気にはなったでしょうか？いや始めましょう！ここでは語り切れない魅力はたくさんあります。だまされたと思ってとりあえずインストールしちゃってください。最後に１つ、よければフレンドになってくれるとめちゃ喜びます。

ゲームであたまを鍛えよう

やわらかあたま塾

HN：はんざき

1. はじめに

今回紹介するゲームはNintendo Switchで遊べる**「やわらかあたま塾　いっしょにあたまのストレッチ」**についてです。これはいわゆる脳トレをするもので操作がシンプルなので難しい操作が苦手でも簡単に遊べるゲームになっています。

2. ゲーム内容

このゲームはミニゲームを通じてあたまのやわらかさを表した数値、通称やわらか度を測ることができます。やわらか度は６０秒間でミニゲームをどれだけクリアできるかで測定されます。ミニゲームは直感、記憶、分析、数字、知覚という５つのジャンルに分けられていてそれぞれのジャンルに４つずつ、計２０個のミニゲームがあり、それぞれのミニゲームでやわらか度の更新を目指すゲームです。また、他人のプレイの記録と競うモードもあり、世界中の人でも知り合いの人とでも勝負することが可能です。

3. 面白いところ

● 難易度

最初は誰でもできるくらいの簡単なミニゲームですが、クリアするごとに難易度が上がっていき、最高難易度はクリアすら難しいレベルのミニゲームになるので飽きない難易度で楽しめます。

● 収集要素

ミニゲームをするとやわらか度に応じてコインがもらえます。コインは１０枚集まると自分のキャラのスキンがもらえるというものです。このスキンはかなりの数があり、スキンをそろえるというのもモチベーションにつながります。

● 複数人で遊べる

ここまでは１人で遊ぶ内容を紹介してきましたが実は複数人で遊ぶこともできます。最大４人でプレイできるので、友人と一緒にやわらか度を競って盛り上がれます。

4. 最後に

やわらかあたま塾は誰でも簡単に遊べて楽しめるので始めやすく、面白いミニゲームばかりで飽きずにプレイでき、１回にかかる時間も短いので、手軽にあたまのストレッチができます。こういった頭を鍛えるゲームが好きな方はぜひ遊んでみてください。

ロマン、実用性、お好きなように！
お前だけの銃を作れ！
～Delta Force～

HN:ひとし

1,はじめに

私が紹介するのは去年の12月にリリースされた、割と新しめのゲーム「Delta Force」です。このゲームは最大32対32の大規模な PvP が楽しめることが売り（多分）の FPS 系のゲームなのですが、そんなことは今回特に関係ありません。私が今回取り上げるのはガンスミス機能です。立ち回りだとかエイムだとかそんなのにはもう疲れたの。今はただ銃をいじって射撃場で試す、それだけでいいんだ。そんな感じで今回は私が1番好きな銃、Vector 君をいじくりまわして見つけた、最高のカスタムプラン 4 選をお届けします。

2,Vector とは

その前に今回いじりまくる Vector がどういう銃か軽く知っておきましょう。このゲームで Vector は高レート高火力の SMG として扱われており、反動が強いため低倍率サイトをつけ近距離で敵を瞬殺するような銃となっています。一番の特徴はそのユニークな見た目で、マジでなんて言ったらいいかわかんないくらいかっこいいです（好き）。

3,カスタム 4 選

①実用性重視！ただ強い！おもんない！

ADS 速度と反動抑制にステ振りしまくった、ただ強いカスタム。一切の遊び心をなくし強さを目指した結果、全然面白くない見た目になってしまった。ただし強さは一級品！反動抑制の結果、40mぐらいまでなら実用可能な性能を手にした。細かいレシピを載せるとすごい文の量になるので割愛させてね。

②腰うち特化！スコープがなくたっていいじゃない！

とにかく腰うち精度に全振りしたカスタム。比較的腰うちがばらけるこのゲームであえて腰うちを極める、これにより25mぐらいまでなら戦える性能になってしまった。スコープはあえて付けない。覗く必要がないため、中指がなくたって使える。

③ごちゃごちゃ！特盛！究極のロマン砲！

とにかくデカい！大きさを求めた結果、元の姿からかけ離れてしまった悲しきモンスター。ゲーム内最高のレートを誇る武器に最高倍率のサイトを乗せる暴挙！たまんないね。使い勝手は最悪…かと思いきや意外と使える。これはもう SMG ではなく LMG だ。チャームポイントはキン〇マガジン。

④ほぼ四角！それ以外になんかあるの？

四角形を目指したカスタム。わかりづらいがサイトの間にレーザーを乗せ隙間を少しでも埋めるという徹底ぶり！性能はマジで微妙。劣化版腰うち特化カスタムとしか言えない。せめてマガジンがもう少し大きければ…

4,おわりに

いかがだったでしょうか。書いている私はとても楽しかったです。今回の会誌を書くにあたって、最初は「このカスタムが強い！」みたいな文章を書くつもりでした。ですが、どうしても外見をいじくりまくる変態カスタムも紹介したくなってしまい、今回はどちらも混ぜて書くことにしました。個人的に一番好きなのは③の銃です。やっぱりデカいのがいいよね。今回の記事で皆さんに武器をいじり、それでキルをする楽しさが共有出来たら嬉しいです。皆さんも良きゲームライフを！ページが余ったので、おまけとして③の銃がどれだけでデカいか、通常モデルと比較できる画像を貼っておきます。

これを書いた後に気が付いたのですが、このゲームは自分のカスタムプランをコードで共有できるみたいです。せっかくなので共有しておきます。

①Vector サブマシンガン-ウォーフェア-6FPPS440C86MIO00GONO1

②Vector サブマシンガン-ウォーフェア-6FPPP3G0C86MIO00GONO1

Vector サブマシンガン-ウォーフェア-6FPPSDC0C86MIO00GONO1

Vector サブマシンガン-ウォーフェア-6FOQ0AO0C86MIO00GONO1

通常モデル（改造なし）

④ の改造

人生で最も好きなゲームを挙げるなら？

私は Terraria

みそしる

はじめに

皆様初めまして、「人生で最も好きなゲームを挙げるなら？私は Terraria」というタイトルで書かせてもらっているみそしるです。今回は私自身初めての会誌への寄稿ということで、私が最も好きなゲームである Terraria について紹介したいと思います。

1. Terraria とはどんなゲームか？

Terraria がどんなゲームというのかを一言で説明するなら、「2D 版 Minecraft」です。実際には異なる点が多くまったく違うゲーム性ではありますが、ぱっとイメージするだけならこれ以上の文言は必要ありません。しかしこれだけ聞くと、「なんだマイクラのパクリゲーかよ」と思われる方も多くいらっしゃると思われますので、これからゲームの進め方を解説しながら、どのような点がマインクラフトと異なっており、私がどのような点からこのゲームが最も好きなのかについて語っていきたいと思います。

2. ワールド作成

まずはプレイヤーを作成しましょう。このゲームはプレイヤーとワールドが別で管理されています。つまりマインクラフトのように一つのワールドに一人のプレイヤーではなく、まずはプレイヤーを選んでそこから好きなワールドに入れるということです。プレイヤーの難易度は classic がいいです。何百回と死ぬゲームですべてを落としていたらやってられません。

ワールドの作成では、大きさと難易度、不浄か真紅かを選べます。大きさはミディアムでいいですが、難易度は初めてなら classic がおすすめです。不浄や真紅はなにも知らないなら直感で選ぶといいでしょう。

3. 序盤

まずすべきは木を切ることです。しかし素手ではありません。なんとプレイヤーは最初から剣と斧とつるはしを持っており、斧を使って木を伐採することが可能です。初期リスポーン付近の木を切り倒したら、次は家を建てましょう。家を建てるといっても、適当に囲いを作れば家というわけではありません。この世界は家が家であるための条件が存在します。それは「椅子と机」「背景壁」「光源」「出入口」「大

きすぎず小さすぎない広さ」です。

また、アイテムのクラフト方法も少し異なっており、メニューを開くと右下に現在クラフト可能なものが出てきます。これは現在のインベントリにあるアイテムと、近くにある対応した作業台が存在するかどうかによって左下に出てくるアイテムが異なります。例えば、鉄を加工したいなら金床が近くにないといけないし、木材を加工したいならば作業台が近くにないといけません。

家は一つではなく複数個建てる必要があります。家を建てることで NPC がやってきます。この世界にはたくさんの種類の NPC が存在しており、それを住まわせるために住居が必要になってきます。NPC がやってくる条件はさまざまあり、一定以上金銭をもっているかとかや、ある種類のアイテムを持っているかなどたくさんあります。

家を建てたら次は探索です。まずすべきなのは地表を探索して宝箱を探すことです。余談ですが、宝箱は作成に鉄が必要なため作るよりそこらへんに落ちている宝箱を回収した方があとで楽です。

地上を探索していれば様々なバイオームに出会います。雪原や砂漠、ジャングルなどが存在しますが、どこかおぞましい雰囲気の真紅・不浄バイオームに出会ってしまうかもしれません。もしそこにいる敵が強かったりするなら木やサボテンで防具を作ることも考えていいでしょう。

右側と左側のどちらでも真紅や不浄バイオームに出会ったら、次に向かうのはそのバイオームの先ではなく、拠点

付近の洞窟から地下の探索に行きましょう。Terraria の世界の 7 割近くは地下です。地下にはまだ見ぬ宝箱や体力の最大値を上げるアイテム、はたまたプレイヤーに即死を与えるトラップなど様々なものがあります。

そしてしばらく探索して装備を整えたなら、突破が難しいバイオームにチャレンジするのがよいでしょう。

4. 中盤

ある程度体力を増やして防具や武器を整えたなら、ボスに挑みましょう。この世界には 20 体のボスがおり、大体のボスが召喚アイテムを使用することで召喚できます。すべてのボスについて解説してしまうとネタバレとなってしまいこれからプレイする方は面白くないため、最初のボスである「Eye of Cthulhu」との戦闘開始手段と戦闘の大まかな流れについて解説していきたいと思います。

Eye of Cthulhu を呼び出すには、夜中に出現する空飛ぶ目玉からドロップするレンズが 6 個必要です。レンズ 6 個を悪魔の祭壇でクラフトすることで召喚アイテムを作成することが可能です。召喚アイテムは夜に使用が可能となり、使用することで Eye of Cthulhu を呼び出すことが可能です。

それは純粋な悪意をもった大きな目玉だった。瞳は夜のように

暗く、まっすぐに召喚者を見つめていた。それは私たちを深い闇と同化させるかのように近づいて来るのだった。

Eye of Cthulhu は最初のボスなだけありとても弱い存在です。ただし少し油断すればその巨体に押しつぶされます。

行動パターンは突進と子目玉召喚のみです。適当に足場となるブロックを引いて遠距離武器を使うことで簡単に勝つことが可能となっています。

5. 今後

ボスは世界中のあらゆるところにいます。地上のさまざまなバイオームからこの世界で最も深い場所、はたまた空の上にも、です。Terraria がクリアとなる目標はラスボスを倒すことです。

私がこの場所で話すことができるのはこれだけです。なぜかというと、これ以上ネタバレするとプレイする人が楽しくないからです。

もちろんこれを攻略本のようにすべてのボスの立ち回りや行動パターン、最適武器などを書いてもよいと考えましたが、それをするには明らかに文字数が足りません。であれば、私がすることが可能なのはクリアした後の楽しみ方を紹介することです。

6. クリア後の楽しみ方

「こんな低難易度だと一瞬でクリアできてしまったよ」「もっと私を高ぶらせてくれるボスはいないのか？」という方にはワールドの難易度を上げることをお勧めします。まずは Expert で自分がどれだけ愚かな存在なのかを理解するところから始め、我こそは Terraria Master だ！と思いたいのであれば Master モードをプレイしましょう。

この世界には近接武器や魔法武器、遠距離武器など様々な種類の武器が存在しています。縛りプレイが好きならばそのどれかのみでクリアするという縛りでプレイしてみてはどうでしょうか？

「戦うより建築のほうが好きだ」というならば journey mode を触るのがお勧めです。簡単に言うとクリエイティブモードのようなモードですが、少し異なっています。アイテムを一定個数以上集めないと無限に使えなかったり、無敵モードや難易度変更を自由自在に行えて敵のスポーンレートも自由に変更したりできます。この世界なら建築をしやすく資材も気にしなくてよいので楽です。

「普通の Terraria は飽きたからちょっと特殊な Terraria をしたい」という方は Seed 値を変えることをお勧めします。変えるといっても適当に数字を羅列するのではなく、ある特

定の文字列に変更するのです。以下に例を挙げますので、もし気になるのがありましたら遊んでみるとよいでしょう。

ジャングルだらけ **Not the bees**
酔いどれワールド **Drunk world**
Terraria10 周年おめでとう！ **Celebrationmk10**
Don`t starve とのコラボ **The Constant**
トラップなんかないよ！信じて！！ **No Traps**
下に落ちるより上に這い上がる方がいいだろう？
Don`t dig up
今までのSeed値を少しずつ集めた Seed 値 **Get fixed boi**

「上に書いてあるやつ全部やって私はもう Master Terrarian」だという人がいるならば、難易度を Master にして、Seed 値を for the worthy にしてプレイしてください。これをクリアしたならばあなたはこの世界で最も terraria が上手な人の一人です。

すべてを遊びつくしたのなら、次に標的となるのは mod です。このような自由に遊べるゲームにはとてつもない数の mod が存在しており、マインクラフトや Terraria はその最たる例です。私がとりあえずお勧めしておく mod は、calamity mod です。簡単に言えばマインクラフトにおける黄昏の森くらいの有名どころで、とりあえず一回遊んでみるといいよという mod です。

7. 終わりに

私はかれこれ 1000 時間以上このゲームに費やしています。1000 時間なんてパラドゲーやFPSゲームをやっているならすぐに行ってしまうような数字ですが、私はこれをバニラで費やしてしまっています。それだけでこのゲームがどれだけ面白いかを知らしめることができると思います。もしこの記事をみて Terraria を始めたり、クリアしたりしたのならば一言みそしるに報告をくだされば幸いです。
もしこのゲームがクリアできませんという事態に陥ってしまったら、wiki を見てください。日本語 wiki を見るとあらゆる情報が書いており、倒せないボスに対して様々なお勧め武器や立ち回り方法も載っているためとても参考になります。それでもクリアできないのであれば YouTube で攻略動画を探すのもよいと思います。全く想像できない武器防具で攻略しているのを見ると参考になることがあります。

また、このゲームは Steam にて定価 1200 円で販売しており、セール時には 300 円まで下がることもあります。

言いたいことがうまくまとまらなくなっていきそうですのでこの辺で締めます。最後にこれだけは言わせてください。

Terraria

最高！！

参考にさせてもらったサイト

Terraria　日本語 wiki https://terraria.arcenserv.info/wiki/

みんな！

東方原作に

触れてみようぜ！

HN. メンダコ兄

1. そもそも東方とは？

東方原作とは何なのかやその魅力について語る前に、そもそも東方がどんなコンテンツなのかを簡単に紹介したいと思います。東方とは、「ZUN」さんという方が制作した弾幕シューティングゲームを始まりとして、様々な二次創作が自由に制作され続けているコンテンツです。二次創作の例として有名なのは、ゆっくり実況やゆっくり解説などの動画に登場する「ゆっくり霊夢」、「ゆっくり魔理沙」といったゆっくり、影絵 PV で有名な「Bad Apple!!」、音ゲーで定番曲となっている「ナイト・オブ・ナイツ」・「最終鬼畜妹フランドール・S」といったアレンジ楽曲あたりだと思われます。。このようにこれら全てが「東方」で、ZUN さんの制作したゲームから始まったというわけです。

↑ZUN さんが制作したゲームの一例

↑東方の二次創作の一例

2. 東方原作とは？

東方がどんなコンテンツかが何となく分かった所で、東方原作について語っていきたいと思います。まず東方原作とは、ZUN さんが制作した創作物と ZUN さんが原案を出して、他の方が制作した創作物の 2 種類に分けられます。前者は、主に先程挙げた弾幕シューティングゲームが挙げられ、後者は、主に黄昏フロンティアと呼ばれるサークルが制作した格闘ゲームやアクションゲーム、「原作　ZUN」とある漫画が挙げられます。東方原作と聞くと、前者のみだと思っている人が多いイメージですが、それだけじゃないということだけでも覚えてくれると嬉しいです。そのため、「シューティングゲームはやったことないからハードルが高いなぁ。」と思わなくても大丈夫です！

↑黄昏フロンティアが制作したゲームの一例

↑「原作　ZUN」となっている漫画の一例

3. 東方原作の魅力とは？

ここまで色々と紹介してきましたが、じゃあ東方原作のどこが魅力的なのかという話です。それは、作品のすべてです！冗談に聞こえるかもしれませんが、それくらいには魅力的だと思っています。正直、その魅力を全部語ろうと思うと、いくらあっても足りないので、先程挙げた東方原作の種類別に厳選して語ろうと思います。

4. ZUN さん制作の弾幕シューティングゲームの魅力とは？

今更ですが、弾幕シューティングゲームと言われても、あまりなじみがないという人も多いと思うので、そのプレイ風景を下に載せておきます。

↑ボス戦までの道のり（東方風神録 5 面道中より）

↑ボス戦（東方妖々夢 6 面ボスより）

プレイ風景から分かるように、敵が放ってくる弾の数々（弾幕）を避けていきながら、敵の撃破を目指していくゲーム性です。ただ、他のシューティングゲームと異なる点としてボス戦では、敵が「スペルカード」と呼ばれる必殺技のような攻撃を繰り出してくることです。（画像の 2 枚目参照）そしてクリア条件は、ボス戦までの道中とボス戦をまとめて 1 ステージとし、それを 6 ステージ分コンティニューなしでこなし、残機（画像中の Player 部分）を0にしないことです。（一応、コンティニュー機能はあるが、コンティニューすると基本的にバッドエンドしか見られないので、コンティニューなしのクリアを目指す。）他ゲーで例えると、コンティニューが出来ない初代スーパーマリオになると思います。

話を戻して、ZUN さんの作る弾幕シューティングゲームの魅力の一つ目は、ゲーム内の曲がめちゃめちゃ良い曲ばかりという点です。やはりゲームをする上で大事になってくる要素の一つだと思いますが、これらのゲームの曲は本当に良いです。この場で聴かせてあげられないのが残念ですが、各ステージのキャラや背景にマッチしているのがとても最高です！もちろん曲単体で聴いても十分で、特徴的な拍子やリズムなどが癖になると思います。「Spotify」や「Apple Music」などのサブスクで聴けるので、「上海アリス幻樂団」と検索してみてください！（特に僕の好きな曲は、「平安のエイリアン」と「神さびた古戦場　～Suwa Foughten Field」と「少女が見た日本の原風景」と「魔界地方都市エソテリア」と「不朽の曼珠沙華」と…）

二つ目は、ボスが放ってくる弾幕が美しかったり、独創的だったりするところです。2枚目の画像からも分かるように、弾が色とりどりで、弾の並びが綺麗なので、見ていて面白いです。また、敵が出してきたハニワや UFO などから弾を撃ってきたり、突如として画面が上下反転してきたりすることもあって、本当に多種多様な弾幕がゲームをしていて面白いです。

5. ZUN さん原案のゲームや漫画の魅力

ここまで、ZUN さん制作の弾幕シューティングゲームの魅力の一部について語ってきましたが、ZUN さん原案のゲームや漫画の魅力についても語っていきたいと思います。

一つ目は何といってもやはり、キャラの設定の掘り下げがあったり、今まで明かされなかったキャラの一面が見られる点です。弾幕シューティングゲームの方でのキャラに関する描写は、新キャラであってもそこまで多くありません。そのため多くの東方ファンは、キャラの新たな描写に飢えています（たぶん）。そんな時に登場するのが、前述したようなゲームや漫画です。色々なキャラ同士の掛け合いや物語から見えてくるキャラ描写に、東方ファンは心躍るのです（たぶん）。

二つ目は、これらのゲームや漫画にしか登場しないキャラにも魅力があふれている点です。具体的なキャラを挙げるとネタバレになるので言えませんが、主人公である博麗霊夢や霧雨魔理沙を話の終わりまで翻弄し続けるキャラだったり、逆にいつもその二人に退治されるけどずっといたずらを仕掛け続けるキャラ達だったりがいて、本当に愉快です。

5. おわりに

ここまで東方原作について語ってきましたが、一つ注意点があります。それは、無理をしてまで原作に触れる必要はないと、僕は考えているということです。あなたから勧めておいて、何を言っているのかと考える人もいると思いますが、東方の世界は本当に多岐にわたっています。東方原作だけで考えても、弾幕シューティングゲーム、格闘ゲーム、漫画や設定資料集風の本などがあり、全てを体験して把握している人はおそらくほぼいません。加えて、今なっては絶版になっているものもあって、手に入れるのも難しいことだってあるのもその要因となっています。それくらい広い世界なのです。だから、全てを知ろうと義務感のようなものを持つと、途端に苦しくなると思います。

僕としては、東方の二次創作から東方の世界に入ってきた方に、東方原作も負けらず劣らず魅力的だということを知ってほしいだけなのです。そこからどこまで追求するのかは個人の自由なので、ハードルを上げずに気軽に東方原作を触れていって欲しいなあと思うばかりです。

ここまで長々と読んでくれた人はありがとうございます。東方が好きな方や東方に興味を持ってくれた人は、気軽に声をかけてもらえると、心の中で泣き叫ぶのでよろしくね！

↑僕の推しである「封獣ぬえ」(1枚目:ZUN 作　2枚目:こざくら作)

マインクラフト工業化 MOD

「Mekanism」の沼

HN ゆーろ

1.はじめに

最近引っ越しをして、向こうのミスで一日間電気なし生活を行ったゆーろです。今回はマインクラフトの MOD「mekanism」について語りたいと思います。ただし、全ての魅力を語ろうとすると莫大な情報量になるので、今回は僕の特に好きなポイントを語ろうと思います。

2.MOD とは

「マインクラフトは知ってるけど MOD とは何ぞや」と思っている人がいると思いますのでまずは MOD について説明します。MOD とはゲームのデータを改造して、プレイの楽しみを広げる目的として導入されるものです。勘違いされがちですが、チートとは別物なのでご安心ください。※ただしゲーム開発側が MOD を許可していない場合は注意が必要です。

3.Mekanism

ではこれから Mekanism の魅力をお伝えします。Mekanism はマインクラフトを工業化する MOD であり様々な鉱石や機械を追加することができます。例えば、電力を与えると勝手に鉱石を

掘ってくれる機械や水素を燃料としてジェットパックで飛ぶことができたりします。このようなアイテムは他の工業化 MOD にも存在はするのですが、Mekanism 特有のものがあります。それは鉱石五倍化です。

4.鉱石五倍化

鉱石五倍化 +α

たくさんの機械類や、硫酸、塩酸、酸素などを用いることにより、鉱石五倍化ラインを構築することができます。こういう大規模なラインを作るのが工業化 MOD の魅力だと僕は感じています。※ちなみに鉱石五倍化は非常に複雑な工程を挟む必要があるので、具体的な工程の記載は省略させてもらいます。

5.原子力発電

核燃料生産ラインと原子炉 +α

工業化 MOD には原子力発電の要素が結構な割合で入っています。Mekanism もその例に漏れず入っています。一般的な工業化 MOD では原子炉本体を作るだけで発電してくれますが、Mekanism の原子力発電はタービンなども作らなければなりません。他の工業化 MOD と比べて、原子力発電をするための工程が多いですが、その分圧倒的な電力を生み出すことができます。

莫大な電力も魅力的ですが、Mekanism の原子力発電は基本的に電力のためというより、原子力発電をしている際に手に入る核廃棄物の入手が目的となっています。この核廃棄物をいい具

合に処理するとエンドコンテンツの攻略に必須な**ポロニウム**を手に入れることができます。しかし、その際に**使用済み核廃棄物**とかいうとても厄介なものが発生します。このアイテムは放射性廃棄物バレルというアイテムに入れ、時間経過で処理するしかないので困った存在です。その専用のバレルに入れなかった場合、核汚染が起きてしまい専用の装備以外では立ち入れが不可能になるので注意が必要です。

―本当にシャレにならないメルトダウン―

ここまで Mekanism の原子力発電の魅力を伝えてきましたが、この発電方法にはやはりデメリットが存在します。それは先程少し触れましたが、**核汚染**の問題です。Mekanism の核汚染の問題は他の工業化 MOD と比べてトップレベルにきつく、例えば、核廃棄物が入ったパイプを壊すだけで **5 時間**ほどその周囲の地域が汚染されます。特に原子炉が**メルトダウン**したときはすさまじく、原子炉を中心に周囲 80 マスを汚染します。この汚染はとても強力で原子炉の規模よりますが、だいたいリアル**一週間**くらい汚染が続きます。※僕の曖昧な記憶と情報不足により間違っている可能性が高いです。このようなことを避けるため、原子力発電のラインは慎重に作らなければなりません。少しでも調整を間違えると、**メルトダウン**一直線です。原子炉の位置が悪いと、汚染によりリスキルされ続け、**詰みます**。

6.エンドコンテンツ

先程の問題を乗り越えた場合、エンドコンテンツとして、最強装備や反物質の作製、核融合発電などをすることができます。個人的に反物質の製作の難易度がとても高いと感じています。

7.最後に

Mekanism は工業化 MOD の中でも序盤は簡単であり、初心者に優しいものとなっております。しかし、エンドコンテンツは相当難しく、初心者だけでなく中級者にも楽しめるものになっています。ですので、気が向いたら工業化 MOD Mekanism で遊んでくれると嬉しいです。Mekanism でなくても、他の工業化 MOD も面白いので是非とも遊んで欲しいです。最後までこのような拙い文章を読んでくださり、ありがとうございます。

Dark and Darker のキャラ紹介

HN:池田

１.はじめに

『Dark and Darker』とは、韓国のゲーム開発会社IRONMACEが手掛ける**ダンジョンクローラー型のPvPvEゲーム**です。中世ファンタジーの世界観のもと、プレイヤーはダンジョンに潜り、敵モンスターや他のプレイヤーと戦いながら、戦利品を集めて脱出を目指していきます。なお、死ぬと全ロストしてしまいます。
このゲームを１０００時間遊んだひとが紹介していきます。

２.おすすめキャラクター

🔰初心者向け

① ファイター

特徴:

- バランスの取れた近接戦闘クラス
- 剣、盾、弓など多彩な武器が使用可能
- 高めの防御力で初心者にも扱いやすい

おすすめのスキル:

・スプリント（短時間の移動速度アップ）

・セカンド・ウィンド（HP を一定量回復）

おすすめのパーク:

- **迅速**（移動速度アップ）
- **コンボアタック**（連続攻撃でダメージ上昇）
- 防御専門家（防御力アップ）

おすすめのプレイスタイル:

- **ソロでもパーティでも安定**
- **盾を活かして敵の攻撃を受けつつ、剣で確実に反撃**
- **脱出優先なら弓で遠距離戦も可能**

② クレリック

特徴:

- ヒールとバフを使える支援型
- アンデッドに対して特効がある
- メイスや盾を持ち、ある程度の耐久力もある

おすすめのスキル:

・レッサーヒール（HP 回復）

・ブレス（攻撃力アップのバフ）

おすすめのパーク:

- **親切**（味方回復時に自分も回復）
- **鈍器の熟練**（鈍器のダメージアップ）

おすすめのプレイスタイル:

- **パーティプレイで特に活躍**

- 🔹 **アンデッド系モンスターには圧倒的に強い**
- 🔹 **メイス＋盾で守りつつ、回復で生存率を上げる**

⚔️ **ソロ向け**

③ ローグ

特徴:

- 素早い移動と高いクリティカル率
- ステルス（透明化）を使える唯一のクラス
- 近接戦闘に特化しているが、防御が低い

おすすめのスキル:

・隠れる（透明化）

・弱点攻撃（防御無視の攻撃）

おすすめのパーク:

- **忍び寄る**（歩行時の音を小さくする）
- **バックスタブ**（背後攻撃のダメージアップ）
- 毒武器（攻撃時に毒を付与）

おすすめのプレイスタイル:

- 🔹 **ソロでアイテムを盗みながら脱出するのが得意**
- 🔹 **敵プレイヤーを待ち伏せして奇襲する**
- 🔹 **攻撃を受けると即死することもあるため、慎重な立ち回りが必要**

④ レンジャー

特徴:

- 弓矢による遠距離戦に特化
- 罠（トラップ）を設置できる
- 近接戦は苦手だが、索敵能力が高い

おすすめのスキル

・クイックショット（3 連射の速射）

・フィールドレーション（即時 HP 回復）

おすすめのパーク:

- **狙撃手**（遠距離ダメージアップ）
- **強化された聴覚**（音を聞きやすくなる）
- トラップエキスパート（トラップを強化）

おすすめのプレイスタイル:

- **高台から弓で敵を狙撃する**
- **罠を使って通路や扉を防衛し、待ち伏せを仕掛ける**
- **近接戦になる前にダメージを与えて逃げるのが重要**

３. おわりに

このゲームは日本語 wiki が充実していないので、海外 wiki を見ながらプレイするか、discord 鯖にいる日本人

に質問してみればよいと思います。また、定期的にわけのわからないアプデが来ますが、それでも楽しんでほしいです。間違いなく神ゲーです。

TRPGというゲームジャンル
～ダイスの出目に導かれて～

HN:EemaA

1、初めに

本誌を読んでいる皆様、どうもこんにちは。愛媛大学公認サークルのゲーム研究会で 2025 年度会計を担当しております、3 回生の EemaA です。私事ですが今年度会計(経理)担当ということで、サークルメンバーの皆様に置かれましては、「経費で落とすなら私を倒してからにしてもらおうか！？」といったスタンスで今年 1 年努めさせて頂きますのでなにとぞよしなに。

今回の会誌については、本記事のタイトルにもさせてもらった通りテーブルトークロールプレイングゲーム、通称 TRPG について少し談義させて頂こうかなと思っております。ただまあ、このサークルのなかでもそれなりの数の人が嗜んでいるゲームの 1 つで、今更何を書くんだってところではありますが、その点も含め今回は「初心者に向けた TRPG の指南書」みたいなものにしたいと思って書いてます。これは言うまでもないかもしれませんが、この記事に関しては個人の主観を多分に含みますので、あくまで 1 個人の考え方ということを念頭に読んでいただければと思います。エアプ乙とか言わないで泣いちゃうから。BM で通報しますよ！！！！

2、そもそも TRPG とは

こんなサークルの会誌を手に取る造詣の深い皆様のことですから、人生のどこかで SAN 値チェックとか、1D100、はたまたファンブルなんて言葉を耳にしたことはあるんじゃないでしょうか。これらの用語は主に今回紹介する TRPG でよく使用される用語郡で、これによってゲームの流れを左右する時があります。

では一般的に TRPG とはどのように説明されるのでしょうか。近

年目覚しい進化を見せている chatGPT 先生は次のように仰っています。

「TRPG は、プレイヤーがキャラクターを演じ、ゲームマスターの進行に従って物語を進める対話型のゲーム。サイコロなどを用いて行動の成否を決め、自由な発想と協力が鍵となる。」

凄いですね、近年の AI 技術は。大雑把に言うと正にこのような形のゲームと説明できます。

シナリオにもよりますが、プレイ人数はゲームキーパーとプレイヤーからなる 2 人以上から、場合によってはサブキーパーが着いたり、複数人でプレイする大掛かりなシナリオもあったりします。

シナリオは 30 分ほどで完結するものもあれば、1 回のプレイに 3、4 時間を有する大規模なモノも。定番のクトゥルフ神話がベースのものはもちろん、日常を舞台にしたコメディ色の強いものまで多岐にわたります。このセッションごとに用いるシナリオに従い、キーパーはゲームを進行し、プレイヤーは様々な技能を駆使して挑んでいきます。

ここまで TRPG の概要について、ざっくりとではありますが説明させてもらいましたが、次は TRPG 特有の魅力について話させてもらいます。

3、TRPG の魅力

さて、前述の通りここでは TRPG の魅力について、私の主観をふんだんに踏まえて話していくわけですが、今回の記事をつくるにあ

たってはこのゲームに触れたことがない方々に対してのアプローチを念頭に置いているため、本記事ではざっくりと主に 2 つのポイントに分けて紹介していきます。

①プレイスタイルはその人の性格

先述の通り、TRPG は参加者の選択が大きくゲーム性に反映されているものです。そこにはゲーム制作側によって定められたセリフや、意図して起こる行動はあるようでないのがこのゲームの実態です。つまるところ、あなたがプレイヤー側だった場合、あなたが操作するであろうキャラクターのセリフ、性格はあなた自身が決めることになるのです。もちろんセッションの中ではシナリオ側がプレイヤーの意思決定に応じて派生させるストーリーが多分に含まれていますが、それでも選択肢の無尽蔵度、プレイヤー側のストーリーを開拓していく手触りはこの TRPG というジャンルでなければ味わえないでしょう。

②どこまで行っても運

御存じ TRPG には、ダイスによるゲーム進行が一般的、もはや伝統になっています。そこが他のボードゲームと一線を画すところでもあるのですが、良くも悪くもそのダイスにプレイヤーは振り回されがちです。ここぞという大舞台で 100 ファンブル(致命的失敗)を出して目も当てられない結末になってしまったり、逆にキーパーの想定していない場所で 1 クリティカルを出してセッション進行を困らせたりなど、私を含めた多くのプレイヤーがダイスの目に踊らされてきました。出る出目はダイス神のみぞ知るといったところでし

ょうが、それを加味したうえでのシナリオ運びや各々のロールプレイングなど、それぞれの技術の高さを光らせる要素としても１役買ってるのがこのダイス、というわけです。

４、これから始める人へのアドバイス

さて、ここまで簡単にではありますが TRPG とその概略について解説させていただきました。どのようなゲームか少しでもご理解、また興味を持っていただくことの一助となっていれば幸いです。で、ここからはもう少し具体的なアドバイスをしていこうかなと思います。本記事を読んでくれた方がより具体的にプレイへの道筋を立てられるように、です(この会誌表ページ数は紙含めて偶数枚にしないといけなくて今奇数枚だから、とかでは全然ないですﾊｲ)。

Q、ゲームなんだから実況動画とは無いの？

A、意外とあります。ストリーマーでやってる人もいます(か、せんとか)。イラスト付きだとさらに面白い！(まにむさんとか)

Q、おすすめのシナリオは？

A、はじめてならやっぱり「カタシロ」かと。最初はマンツーマンで雰囲気やシナリオ運びになれるといいかも。なれたら複数人プレイでやってみるとさらに楽しめると思います！「怪談白物語」とかおすすめです。

Q、オンラインでやるのが一般的なの？

A、今年度対面でやろうと画策してますので是非参加しよう！

５、終わりに

ここまで TRPG について長々と語ってきましたが、実は私も一カ月前に初めてプレイヤーとしてプレイしたのが実情です。そんな自分だからこそ、まだまだ初心者の気持ちを忘れない状態でこの記事を書こうと思いました。

まあただ実はこのサークル、1d100 ダイスを持ってないんですよね。対面でやるなら必須だから後々買わなくちゃ…買わなくちゃ…

買っ…ちゃ…ったぁ。はい、あとはマジでシナリオと予定決めるだけです。対面の何が最高ってセッション終わった後に飲み行けること!!!これに限る!!!(もちろん他にもある)

ということでサークルに入りたての皆さん、また TRPG 未プレイの皆さんの参加心待ちにしてます！セッション中に私をうならせるロールプレイした人はその後の飲み代を経費で落としてやらんこともない…！

終わりに

編集部です。最後まで読んでくださった方、一部だけ読んでくださった方、「最後だけ読んでやろう！」という方、みなさんとりあえず読んでくださりありがとうございます。これを機にゲーム研究会に興味を持っていただけたならば、ぜひ一度覗いてみてください！

また、忙しい中記事を書いて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、寄稿して下さった研民の一覧(50 音順、敬称略)です。

- FK
- Komejirusi
- チルノ天才
- ひとし
- メンダコ兄
- 池田
- Kazun
- NotOdayaka
- はんざき
- みそしる
- ゆーろ
- EemaA

愛媛大学ゲーム研究会編集長　Komejirusi

同副編集長　Kazun

表紙担当　たくと

愛媛大学　ゲーム研究会