

目次

- 01. OTK ヴァンパイア考察
crystal P2
- 02. GUILTY GEAR Xrd REV2 について
メイド P10
- 03. 力場ウィッチの遊び方
パプリカ P14
- 04. 東方風神録をノーコンしたいあなたに
れみうら P22
- 05. 東方永夜抄 ～Final B クリアの手引き～
めぐ P24
- 06. フリーゲーム『Ib』をお勧めする記事
りゅーせー P28
- 07. ふよぶよ通 布教記事ー明日、実戦で使える連鎖を紹介ー
はるさめ P34
- 08. 原作未プレイでも面白い！ グウエント
紅 P48

OTK ヴァンパイア考察

crystal

はじめに

どうも crystal です。TOG 環境で調整が入り、アグロネクロとランプドラゴンの 2 強状態がどう変わっていくのか気になるころですね。

今回は OTK ヴァンパイアの記事を書かせていただきます。調整を繰り返していたら、ヴァンパイアのランキング 1 位の方が公開されたデッキとそっくりな内容になっていて驚いたというのは余談。※調整前の環境で勝率を出している点はその点はご了承ください。

※こんな記事書いた本人は AAO なのでそこもご了承ください。

OTK ヴァンパイアとは

昔はメアリーアザゼルのコンボで OTK を狙うロマンコンボでした。神々の騒嵐からはこの 2 体を 1 ターンに出す動きもできるようになりましたが、自リーダーの HP が 20 であることが条件なので多少決めやすくなったとはいえロマン砲であることに変わりはありません。

今回取り上げるのはアザゼルラウラを軸に置いた OTK ヴァンパイアです。

黒死の仮面

カウントが1でも残っていればどんな攻撃も凌げるアミュレット。時間稼ぎに使えます。

鮮血の花園、鋭利な一裂き

アザゼルラウラで押し切れない分を削ります。

ヒーリングエンジェル

回復役兼盤面取り要員として採用しています。

デモンコマンダーラウラ

このデッキの要その2。コストの下がったアザゼルやサーヴァントと一緒に出して走らせます。

ミニゴブリンメイジ

バフォメット確定サーチ要員で採用しています。

グリームニル

3コストで出せば優秀な守護、10コストで出せば除去兼フィニッシャーになり得る有能なフォロワー。ヴァイトより相手を足止めしやすいのでこちらを採用しています。

鮮血の口付け、群れなす飢餓、黙示録

言わずと知れた優秀な除去スペル。

群れなす飢餓はアグロネクロが量産するスケルトンやゾンビを一気に倒す他、対アグロで多いグリーンニルを倒すのにも使います。

ワードローブレイダー

進化で 2:1 交換ができる上に回復もできる優秀なフォロワー。

氷獄の呼び声

確定除去スペル。サーヴァントラウラでもう一つの勝ち筋を拾えます。

クイーンヴァンパイア

守護を 2 枚展開できる優秀なフォロワー。場にフォロワーを残しやすいので、コンボパーツが手札にないときでも OTK を狙いやすくなるという理由で採用しています。あと構築済みデッキ限定バージョンのイラストが美しい。

アザゼル

このデッキの要その3。このデッキの主役です。コストを下げてコンボを決めるのが基本ですが、素引きした場合は回復に使って時間を稼ぎましょう。

入れ替え候補

バハムート

場をリセットするのに使えます。次ターンも生き残ればアザゼルで強制的にリーサル圏内に押し込むことができます。アグロネクロよりランプドラゴンがキツイという場合は、除去スペルを調整して採用してみてください。

オーディン

セラフやウロボロスにも対抗できるようになります。

ゴブリンマウントデーモン

クイーンヴァンパイアの入れ替え候補です。耐久性の高さと対超越ウィッチが欲しいならこちらで。

ディアボリックドレイン

ヒーリングエンジェルの入れ替え候補です。中盤以降の処理能力が上がります。

運用方法

OTK が決められる状況になるまで耐えるだけです。超越やセラフとある意味似ているデッキですね。アザゼルが相手リーダーを攻撃できるように、守護を排除しておくのも忘れないようにしましょう。初手のマリガンについてですが、2 コストスペル（一裂き以外）、ミニゴブ or バフォメット（ミニゴブの方が優先度は高い）、血の取引、グリームニルあたりがキープ候補です。後攻の場合はワードローブレイダーのキープもありです。2、3 ターン目に動ける場合はラウラのキープをしてもいいです。アザゼルは必ず返却しましょう。とにかく2 ターン目から動けるような手札にすることが大切です。基本的なコンボは以下の通りです。

1. アザゼルラウラ一裂き

進化権を使わないので 10 ターン目以降ならいつでも狙うことができます。

2. (前ターンに鮮血の花園を置いて)

アザゼル進化ラウラ

こちらは進化権が必要になるのでいつでも狙えるわけではないですが、それでも十分実用的なレベルです。最速を狙うならこちら。

これ以外にも場に残っているフォローワーや手札によってOTKが決まる場合もあるので、勝ち筋が多いのもこのデッキの強みです。

おわりに

ランクマッチではあまり警戒されてないので、10ターン目以降でも割と決めやすいです。

(そこまで耐えれていれば)

勝率は50戦で64%でした。手札にコンボパーツが揃わなくて凌ぎきれないのが敗因として多かったので、改善点があるとすればそこですね。

20点から0点まで1ターンで削り切るのは爽快なので皆さんも是非使ってみてください。

GUILTY GEAR Xrd REV2

について

HN : メイド

先日アップデートのあった GUILTY GEAR Xrd
REV2 の変更点を軽くまとめました。

新キャラのコマンドリスト

・梅喧

- 畳返し 236+K
- 妖斬扇 623+S (空中)
- 爵走 63214+K
- 亞坐身 S+HSor4+S+HS (長押し可)
- ㄥ口無 亞坐身成功、または爵走中に P
- 蚊鉤 41236+SorHS
- ㄥ六根削ぎ 蚊鉤+HS
- 連ね三途渡し (50%) 236236+SorD
- 滅度九正道 (50%) 236236+HS (空中可)

・アンサー

- ビジネス忍法・撒火紙 236+SorHS
- ㄥビジネス忍法・霸權射忍 421+SorHS
- インテリ忍法・鱗技の書 214+PorKorSorHS
(空中可)
- インテリ忍法・凡虚待 鱗技の書の近くにジャンプ
- ㄥインテリ忍法・武者鎮火 D

- 冽掌 46P
- インテリ忍法・螢灯落とし 623K（空中可）
- デッドストック忍法・婆羅撒（50%） 632146+
SorD（空中可）
- ビジネス奥義・塵芥旋術（50%） 236236K

前作からのバトルシステムの変更点

- ロマンキャンセル
 - ・紫ロマンキャンセルが発動するまでの時間を短縮
 - ・発動中の先行入力受付時間を増加
- 立ちブリッツシールド及び空中ブリッツシールド
 - ・通常技をキャンセルして発動できるようになった
- ブリッツシールド、チャージアタック
 - ・キャンセルで発動した際に強制ダメージ補正を付与
 - ・一回の連続技中に複数回ヒットさせた際の壁張り付き効果を削除し、受け身不能時間を短縮
- デンジャータイム

- ・発生した時間、両者のテンションゲージが一定量増加するように

- 壁張り付きやられ

- ・地面落下からの起き上がり後に投げ無敵時間を付与

- 全体的な演出

- ・攻撃ヒット時やカメラ効果等、全体的な演出を変更

- その他

- ・キャラクター別に技及び、バックステップ等の変更点あり

カ場ウィッチの遊び方

HN パブリカ

力場ウィッチとは

力場ウィッチとは魔導の力場ウィッチのアミュレットを使い、スペルブーストによりキャラクターを強化することで相手に大ダメージを与えるデッキのことです。主な使い方としては、サモンスノーや白霜の風で雪だるまを横に並べて、力場で雪だるまを強化します。雪だるまの攻撃力は1しかありませんが、力場アミュレットでそれを補うことができます。

TOG 環境での力場

ROB時代に超越ウィッチとドロシーウィッチが強すぎたため、TOGでは低コストスペルカードが追加されず、ウィッチのレジェンドカードもスペル系カードとは相性の悪いカードが追加されました。彼らと同じスペルブーストを軸とする力場ウィッチもその影響を受けて、ろくなカードが追加されませんでし

た。しかし、デッキ自体が強化されることはなかったものの、力場の苦手としている OTK エルフと超越ウィッチの数が減ったため、むしろ環境はよくなったかもしれません。たぶん。

デッキ紹介

私が最近使っていたデッキ紹介をします。

(TOG で骨の貴公子ナーフ前の環境になります。現環境ではありません。) ランクマッチではやっているアグロネクロ、ミッドレンジネクロ、ランプドラゴン、ビショップ(イージス)への勝率を上げるためのデッキ設計になっています。他のリーダーへの勝率は低いので注意してください

1 コス

エンジェルスナイプ×2

除去カードというよりはスペルブーストするためのカード3枚は事故率高め。

知恵の光×3 いわずもがな。

2 コス

ルーキーマジシャンサミー×3

カードを一枚引けるフォロワー。相手も一枚引けるが、ウィッチのカード一枚とほかのリーダーの一枚は価値が違うので充分強い。

古き魔術師レヴィ×3

進化すると、一コスのスペルを手に入れられるキーカード。ナーフされても文句言えないくらい強い。

マジックミサイル×3

カードを一枚引けるスペルカード。三枚積んでるのは、デッキの回転率を上げるためで別のカードでもよい。

ゴーレムの錬成×3

スペルブーストできるフォロワー。アグロの相手をする。

虹の輝き×2

本当なら三枚積みたいがドラゴン相手に腐るため二枚積み。ラストワードなしで除去でき、アミュレットにも使える。

3 コス

エンジェルバレッジ×1

なんやかんや使える場面は多い。

サモンスノー×3 雪だるまいっぱい出す。

エラスムスの秘儀×2

シャドウリーパー、旅ガエル、ラハブ等々を三コストで除去できる強いスペル。ランダム破壊のため横に並べるデッキは苦手。

破魔の術式×1 ステータスの高いカードを破壊。

4 コス

マーリン×1 白霜の風と交換してもいいかも？

ルーンの貫き×2

強すぎてナーフされたスペルカード。レヴィと相性が良い

5 コス

運命の導き×3 カードを引けるスペルカード。
0 コスでスペルブーストできるため、相手にリーサルを察知されにくい。

白霜の風×2

カードを除去しながら雪だるまを召喚できる。前環境ではモルディガイを手札に戻しまくった。相手の盤面にフォロワーがいないと使えないので注意。

魔導の力場×3 このデッキの要。性能は微妙。

6 コス

刃の魔術師×3

このデッキ唯一の疾走フォロワー。力場で強化して相手に攻撃する。

代替カード

アークエンジェルレイナ

力場の代わりに入らなくもないが高コストカードのため、出す前に負けてしまうことも多い。スペルを使わなくてもよいので秘術と相性がいいかも知れない。次の環境に期待。

氷像の召喚

一ターンの間だけ5/5の守護を出せる便利カード。**OTK** エルフ、ミッドレンジロイヤルに強い。こいつらが増え始めたらまた使うかもしれない。

変性の魔術

最速骸の王や熾天使などの厄介なカードのものに対応できる数少ないカード。
破魔の術式の交換候補。

冥府への道

このデッキではスペルと雪だるまをたくさん使うのでこのデッキとの相性はよい。しかし、墓場30枚溜まるのは早くても9ターン目くらいなのでアグロネクロには遅すぎる。

ちなみに、このデッキでは、力場抜いてギルガメッシュとかデモンストライクなどのカードを入れても大して勝率は変わらないので無理して力場を作る必要は全くないです。

結論

力場が強いんじゃなくてレヴィが強い。

東方風神録

をノーコンしたいあなたに

れみうら

東方風神録がノーコンティニュークリアできなくて困っているあなたに必勝法を伝授したいと思います。難易度は **normal**、時機は魔理沙Bを使います。なぜ魔理沙Bかというと、強力なバグが存在するからです。これを使って簡単にノーコンし、諏訪子に会いに行きましょう！

まずバグの方法ですが、パワーを3台に保ち、通常ショットを撃つだけです。低速ショットだと普通のダメージになってしまうので気を付けましょう。このバグはボス戦で特に有効で、ボスの弾が当たる前にボスのゲージが吹き飛んでしまうほど強力です。欠点は、道中で雑魚敵がたくさん出てくると弾を避けざるを得ない状況になってしまうということです、が弾を避けるゲームなのでそれくらいはがんばりましょう。

また、パワーが4以上になってしまうと火力が元に戻るので霊撃を使って3台になるようにうまくパワー調節をください。

教えられることはこれだけしかありません。今回はバグを使う攻略を書きましたがゲームの雰囲気壊したくない方は正攻法で頑張ってください。風神録はほかの作品に比べて簡単なのでまじめにやっても結構余裕でクリアできると思います。それでは良いシューターライフを！

東方永夜抄
～Final B クリアの手引き～

HN:めぐ

1. はじめに

こんにちは、めぐです。新入生の皆さんはもう学校生活に慣れた頃でしょうか。私は勉強のほうに忙しくなってきたなか例会に行けない状況にあります。楽しい学校生活を過ごすのは良いことですが、くれぐれも単位を落として留年しないように気をつけましょうね。挨拶はこの辺にしてそろそろゲーム紹介をしていきたいと思います。

2. 東方永夜抄について

東方永夜抄と言えば、前回の GIG で紹介した題材ですね。ではなぜ、また同じ題材を選んだのか。そのわけはこのゲームのクリア状況によってルートが分岐するからです。Final A と Final B に分かれますね。今回は Final B についてのクリアの手引きを書いていきたいと思います。東方永夜抄の特徴や Final A について知りたい人は是非、ぜんかいの GIG を手に取ってみてください。

3. Final B について

Final B をプレイすることのできる条件は1度以上 Final A をクリア済で Final B が未クリア、かつ Stage 5 終了時点でノーコンティニューだった場合です。Final B を1度クリアした後は、Stage 5 終了時に毎回 A か B かを選択することができます。

4. クリアするコツ

まず、基本的にゆっくり動くのは大前提です。低速移動なしでクリアすることはまず不可能じゃないかなと思います。次に今回のボス、蓬莱山輝夜の持っているスペルカードはほとんどが自機狙いの弾とランダムに撃ってくる弾を同時に出自てきます。これに対しては、ランダムに撃っている弾を確認して動ける場所を確保しておいた上で、自機狙いの弾に備えておく、という対策が一番有効なのではないかなと思います。これでほとんどクリア近くまで行けるのではないかなと思います。あとは特徴的な避け方ができるものを紹介します。「永夜返し 上つ弓張」というスペルカードに対しては、ちょっとずつ前後に

移動、「永夜返し 丑三つ時」というスペルカードに対しては、テンポよく左右に移動することにより被弾することなく切り抜けられると思います。もちろんどんな場面でも危ないと思ったら早めのボムで対策をしておきましょう。

5. 終わりに

いかがでしたか、今回のクリアの手引きは。少しは参考になりましたでしょうか。結局のところ、自分で何回も試行してパターンを覚えたり、自分のよけやすいやり方を見つけるのが一番早く上達したりするものです。数回やって失敗したくらいでへこたれてはいつまでたってもクリアまで遠いですよ。ただ、連続でやりすぎていると集中力がきれて被弾が非常に多くなることがあるので、疲れたなどと思ったら休憩を入れることも大切です。初心者の方で100回以内にクリアすることができたら十分うまいといえるのではないのでしょうか。自信のある方は100回以内を目標に頑張ってみてください。今回はここまでで、読んでくださった方、どうもありがとうございました。

フリーゲーム『Ib』を お勧めする記事

HN:りゅーせー

1. はじめに

この記事ではフリーゲームの『Ib』を紹介していきます。とはいえ、『Ib』は有名なフリーゲームですので、内容まで知っている方も多いでしょうし、名前は聞いたことある！という方もさらに多くいらっしゃると思いますが、ここでは、後者の方や初めて聞いたという方向けに紹介していければと思っております。

2. 『Ib』について

「両親と美術館に訪れた少女のイヴ。色々な作品を観ていたイヴだが、ふと気がつくときひとりぼっちになっていた。誰かいないか探し回っていると、美術館に異変が……」（公式 HP より引用）ストーリーはざっくりいうとこのような感じです。

ホラーな雰囲気探索型アドベンチャーゲームです。ホラー要素は本当に雰囲気程度で、たまにびっくりするくらいです。追いかけることも（ほとんど）ないです。かくいう私もホラーゲームは苦手

なのですが、これは怖がらず遊べました。難易度は低めです。マルチエンディングで、7つのエンディングが用意されています。1周目では5つのエンディング、2周目以降では2つ追加されて7つのエンディングが見られるようになっており、また、2周目以降から存在する隠しマップも存在しています。

3. おすすめポイント

『Ib』のここがおすすめであるという点をいくつか紹介していきます。

まず、キャラクターです。主な登場人物は3人。

1人目は主人公のイヴ。9歳の女の子です。9歳です（迫真）。とても可愛い子です。このゲーム、メニュー画面で自分が操作しているキャラクターの立ち絵が見られるのです。なので、基本的にはいつでもイヴちゃんの姿をじっくり見られます。楽しいです。この子に関しては、作中では全く喋らないし、この子の行動もプレイヤーが決めるので、性格は分からないのが正直なところです。ただ、作中でギャリーという人物からは「大人しく、聞き分けが良くて物静かな子」と評されています。

2 人目はギャラリー。異変が起きた美術館の中で、イヴと出会います。イケメンオネエで髪がわかめです。イヴが読めない漢字を読んでもくれたり、イヴでは動かせない物を動かしてくれたりします。めちゃくちゃ便利な存在です。マカロンが好き、とのこと。

3 人目はメアリー。彼女も、異変が起きた美術館の中でイヴと出会います。金髪の女の子です。年齢は作中では明かされませんが、見た目的にはイヴと同じくらいだと思います。人懐っこい性格で、すぐにイヴ達とも打ち解けます。同じ年くらいの友達が欲しかったとのこと、イヴと出会えたことをとても喜んでいきます。可愛いです。

皆個性的で、とても面白いのです。作中で、何度も会話できる機会があるので、たくさん話してみるといいと思います。

また、舞台が美術館ということで、オリジナルの美術作品もたくさん出てきます。個人的に好きな作品は「無個性」と、作品名が不明の頭部です。美術作品を調べながら進んでいくのも、一興です。

そして、エンディングです。ネタバレになり得てしまうので、あまり詳しくは言えないのですが、端

的に言う。「どんなエンディングも大体揃っている」という感じです。こんなふうになったらいいなあと思ったエンドが大体あります。私は一応、実際にプレイして全エンディングを一通り見っていますが、どれもとても良いです。キャラクターに気持ちを入れてプレイしていると、本当に涙が出てきそうになるようなものもありました。

それ以外にも、道中のちょっとした文章など、面白いものがたくさんあります。

4. 最後に

ここまで『Ib』のことを書いてきました。本当に良いゲームですので、少しでも興味を持っていただけると幸いです。

フリーゲームなのでもちろん無料でプレイできますし、最新版ならツクール等をDLせずとも『Ib』そのものだけをDLすれば遊べるのでとてもお手軽です。

中身が気にはなるけど、やっぱ自分するのは怖いなあ……という方は、ニコニコ動画や Youtube に実況動画も色々ありますので、ぜひ見てみて下さい。

長文乱文失礼しました。

ふよふよ通 布教記事

—明日、実戦で使える連鎖を紹介—

はるさめ

1. はじめに

はるさめと申します。と言っても一回生は誰か分からないと思うんですが、自己紹介等は面倒蛇足であると判断したため、ここでは割愛させていただきます。この記事を読んで気になった人は、声をかけてくれたらうれしいですね。

今回は、パズルゲームの王道であるぷよぷよの、その中でも多くの方々の悩みの種である「連鎖」の組み方について紹介しようと思い、筆をとった次第です。「自分でちゃんと連鎖が組めない！」

「一人用だと組めるけど実戦は無理！」などの悩みに少しでもお力添えできれば幸いです。

なお、ここでは連鎖の腕前に関して、以下のように区分しています。(あくまで、連鎖に関しての分け方であり、実力を示しているわけではありません。)

- (1) ビギナー → 頑張ってやっと3連鎖が組める
- (2) 初級者 → 5~6連鎖は安定して組める。
- (3) 中級者 → 折り返し(連鎖を上には伸ばす)を頑張って組める。
- (4) 上級者 → CPUがいても8連鎖以上を安定して組める。

2. 連鎖の形

この章はビギナー向けです。

いきなりですが、まずは連鎖の基本形を目で見てもらいます。

図 1, 2 をご覧ください（カラーでない場合を考慮し、ぷよの違いを形で示しています）。矢印の上のぷよが設置されたとき、連鎖が始まります。

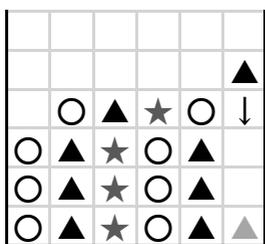


図 1 階段積み

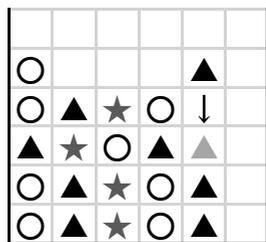


図 2 鍵積み (挟み込み)

まずは一人用モード（以下、とこぷよ）でこれを組んでみましょう。どちらでも構いません。……組めましたか？

おそらく、連鎖の組めない初心者の方のうち、8割くらいはここで挫折してしまいます。理由は単純です。

…考えている間に、ぷよは床に墜落しているからです。

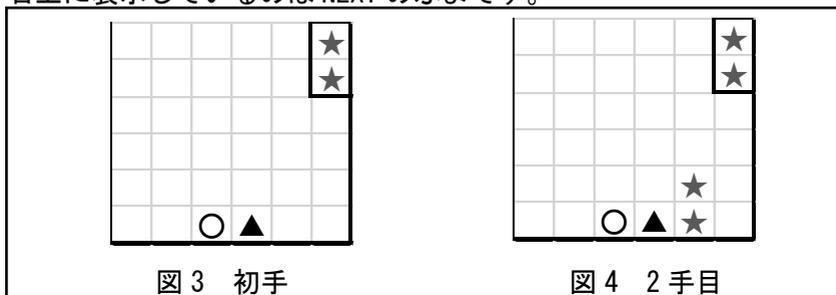
ですが、まだあきらめないでください。これは今の段階では当たり前前の話です。今まで頑張ってやっと3連鎖組んでいた人が、いきなり上記のような連鎖を組めるわけがないです。組めてしまった天才はこの記事いらないので組めないでね。

考えている間にぷよが落下してしまうのは、主に思考時間が多すぎるといふところに原因があります。なので、考えることを以下2つに絞りましょう。

(1)置く前に次にくるぷよ(NEXT)を見る。

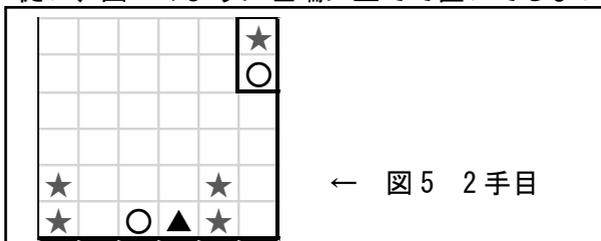
(2)いらぬものは左側に置く。

この考えを用い、階段積みで3連鎖を組む例を図3~に示します。右上に表示しているのはNEXTのぷよです。



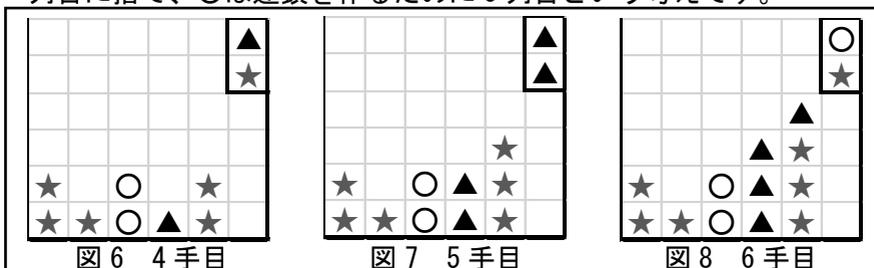
初手は“○▲”とします。これは図3のように、3,4列目に横に置くのがおすすめです。今回は図3のようにしましたが、逆でも構いません。NEXTのぷよを見ると“★★”なので、図4のように左から5列目に立てて置きました。これも左から2列目においても問題ないです。

しかし、NEXTのぷよを見ると、3手目も同じですね。★はすでににおいてあるので、3手目の★二つはちょっと邪魔ですね。と、なれば(2)に従い、図5のように左端に立てて置いてしましましょう。

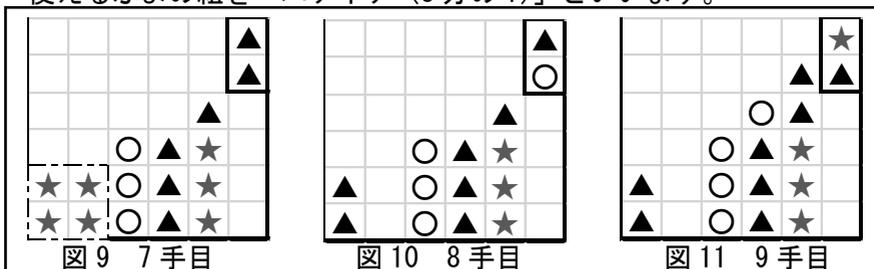


← 図5 2手目

4手目ですが、なんだこのNEXT…。非常に使いづらい。左から1列目に縦に置いてしまってもいいですが、それでは一向に連鎖に取り掛かれないので、図6のように置きましょう。★は左から2列目に捨て、○は連鎖を作るために3列目という考えです。



5手目は図7のように、左から4列目に▲、5列目に★を置くとどちらとも使えますね。続いて、6手目も図8のように、同様に置くと、効率がいいです。このように、両方のぷよが効率よく使えるぷよの組を「ハチイチ（8分の1）」といいます。



7手目は4手目と同じように★を左から2列目に捨てましょう。その際★が消えてしまいましたが、○▲★で3連鎖を作ろうとしているので影響はないです。8手目は左端に捨て、9手目は図11のように○を左から4列目に置き、3連鎖を打てるようにします。

NEXTぷよに★が見えているので、これを左から6列目に置き3連鎖完成です。

いかがでしょうか、今回は3連鎖を想定していたので、左端を不要なぷよを置くところとしています。連鎖として使いづらいぷよを置けるスペースがあると、考えることが少なくなっていきます。

考える時間に余裕ができてきたら、もっと効率よく置けないか？さらに1つ連鎖が伸ばせないか？などを考えてみましょう。



図 12 上記の例の組ぷよ

…実は、今回の組ぷよ 10 手（図 12）で階段 5 連鎖を組むことができます。解答が分かった方、知りたい方ははるさめまで聞きに来てください。

3. 連鎖の実戦

この章は初級者～中級者向けです。

さて、5連鎖以上を組めるようになった方はどんどん対戦していきましょう。というのも5連鎖というのは撃つだけで相手に、フィールドがほぼ満タン(約11段分)になるオジャマぷよを送り付けることができます。このように相手を、1回の発火(連鎖を開始すること)だけで倒せる火力を持つ連鎖を「致死連鎖」といいます。

少々厳しいことを言っているかもしれませんが、ぷよぷよ通の対戦は、この致死連鎖、すなわち**5連鎖以上を打てるようになるまではスタートラインに立ててすらいません**。お互いが致死連鎖を打てないなら十分対戦が成り立ちますが、片方だけが致死連鎖を打てる場合はや勝負になりません。

やっぱり敷居高いじゃん…と思った方、諦めるのはまだ早いです。実は戦法次第では致死連鎖が使えなくても勝てることがあります。この章では、そのような対戦における基本的な駆け引きについてご教授いたします。

まず、ぷよ通の対戦には以下のような要素が複雑に絡まっています。

- ・速攻
- ・潰し
- ・催促
- ・対応
- ・副砲
- ・合体
- ・凝視
- ・本線
- ・セカンド
- ・全消し

今回は、都合上太文字で示したものののみ説明いたします

[本線]

発火すれば致死連鎖となる連鎖のことです。いかにして、これを打つかどうか、というのが対戦の醍醐味です。

この連鎖は連鎖数を大きくできるなら好みの連鎖を組んでも構いません。プレイヤーの性格が見えやすいので、本線をどんな連鎖にしているかというのも対戦の楽しみ方の1つです。

[潰し（速攻）]

相手が連鎖を打つ前に相手のフィールドにオジャマを一定量送ることです。一定量とは、相手の連鎖の開始地点がオジャマぷよで完全に覆うことができる量（+1段以上）です。

例えば、相手が先述した図1のような階段5連鎖を、本線で組んだとします。ここへあなたはオジャマぷよを3段分以上送りました。相手はこの階段5連鎖を発火するためにオジャマを消そうとします。その間に再びあなたはオジャマぷよを2段ほど送りました。…これを繰り返した結果、相手がやられました。あなたの勝ちです。

このように、相手が本線を打つまえに相手フィールドをオジャマで埋めて勝利したことを、「潰しが成功した」といいます。この潰しを最初から狙いに行く戦法を「速攻」といい、先述した致死連鎖が使えなくても勝てる（かもしれない）戦法です。次ページでこの速攻のやり方について解説します。

まず、ぷよぷよ通のオジャマぷよの量について解説いたします。図 13, 14 をご覧ください。あなたはこの二つの連鎖について、どちらが多くのおジャマを送れると思いますか？

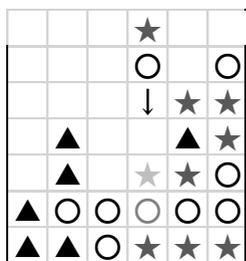


図 13 2連鎖

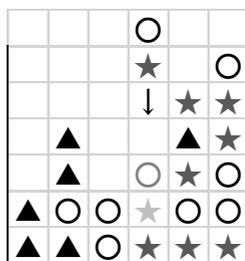


図 14 3連鎖

図 13 は 1連鎖目に○が 7 個消え、2連鎖目に▲が 5 個と★が 7 個消えます。対して、図 14 は 1連鎖目に★が 4 個消え、2連鎖目に○が 7 個消え、3連鎖目に▲が 5 個消えます。

…実は、図 13 の方が多くのおジャマを送ることができます。これの理由ですが、図 13 の 2連鎖目にあります。2連鎖目は 2色同時に消しており、このような連鎖を「2連鎖ダブル（通称 2ダブ）」といいます。2ダブは普通の 3連鎖と同程度の火力を持ちながら、消える時間が 2連鎖分という速さであり、奇襲性が高いです。

また、異なる連鎖数で 5 個と 7 個を別々に消すよりも、同じ連鎖で 12 個消すほうが、火力が高いです。このような消し方を、ここでは多連結といいます（実際には少し違う）。

速攻とは、2ダブや 2連鎖トリプル（2トリ）といった、比較的早く消える連鎖を、できるだけ多連結で発火できるように、最初の 1手から組みに行くことを指します。

[催促]

相手に連鎖の発火を促すこと全般を指します。ぶよぶよ通の対戦では基本、後から連鎖を開始した方が有利です。例として相手は8連鎖を、あなたは6連鎖を持っているとします。ここで相手は連鎖を開始しました。オジャマぶよが降ってくるのは相手の連鎖が終了したときなので、その間あなたは連鎖を伸ばすことができません。相手はその間画面を眺めることしかできません。相手は圧倒的に不利です。

では、どうやって相手に連鎖を打たせるのか、これは先述した潰しが重要になってきます。潰しは相手の連鎖を覆うほどの火力を持つので、相手はそのオジャマぶよを受けてしまえば負けてしまいます。そこで、相手はやむを得ず本線を発火します。

これで催促成功です。この間にあなたは連鎖を伸ばし放題です。

このように、相手に連鎖を打ちたくなるようにぎりぎり倒せる程度のオジャマぶよを送ることを「発火催促」と言います。

もちろん、オジャマぶよを送れるなら何でも催促になります。普通の3連鎖等も十分催促となりえるので、潰しである必要はありません。

速攻との違いは本線があるかどうかという点にあります。催促の潰しは本線ある状態でうちますが、速攻の潰しは本線みたいなもので、速攻はガン攻めの戦法といえるでしょう。

さて、用語の説明をし終えたので、それらを踏まえながら、この段階（初～中級者帯）で用いられる戦法について紹介いたします。

[速攻型]

速攻とは、先ほど述べたように1手目から、オジャマ3～5段分の2連鎖を作りに行くことを指します。相手の連鎖の大きさ・進み具合によっては3連鎖でも許容範囲なときもあります。同時消しが好きな方、格上に勝ちたい方におすすめてです。

この戦法の強みは、連鎖数を求められていないことにあります。複数色同時消しや多連結は、一般に7連鎖以上を作るより簡単です。また、連鎖数が少ないので連鎖の時間が大幅に短いです。そのため、相手の連鎖を発火する隙を与えません。

後のページに、速攻の代表的な形を載せています（図16, 17）。また、図13も速攻の一種ですが、相手によってはそのまま本線を伸ばすこともできるという、速攻内蔵型本線です。当然強いです。

[本線即撃ち型]

致死連鎖を超えたら、すぐに本線を発火し早々に決着をつけに行く戦法です。操作スピードに自信がある方におすすめてです。

この戦法の強みは、速攻や催促といった致死連鎖以下の火力をもつ行動の影響を一切受けないところにあります。そもそも5連鎖は最短で10手で完成してしまうため、配色次第では速攻にも間に合います。

本線即撃ちの代表的な形は図 1, 2 でも紹介した階段や挟み込みですね。もちろん、致死連鎖であればオリジナルでも問題ありません。

[カウンター型]

本線を高めに組み、相手の攻撃を耐える余裕を作る戦法です。連鎖の構築に自信がある、待ち戦法が好きな方におすすめです。

この戦法の強みは、潰しが効きづらいところにあります。後ページに載せる代表的な形（図 18、@はオジャマぷよ）を見ればわかると思いますが、オジャマ 3 段くらいなら 2 回は受けられるほど防御力が高いです。また、自分から発火することができるならば、本線即撃ち型にも後打ちで対処できます。

[本線溜めこみ型]

本線をひたすら伸ばし、大連鎖を後打ちする戦法です。こちらも連鎖の構築に自信がある、大連鎖による爽快感や達成感をあじわいたい方におすすめです。

この戦法の強みは、火力の高いところにあります。純粋な連鎖勝負となれば、この戦法の右に出る者はありません。また、いらぬぷよを活用して相手に催促をしたり、潰しを作ってそれと本線を合体させさらに連鎖数を稼いだりと、多少難しいですが汎用性も高いです。後ページに代表的な形（図 19～22）を載せていますが、これは一例に過ぎなく、パターンは無限にあると言っても過言ではないです。

オリジナルの連鎖を開発するのもまたぷよぷよの醍醐味です。

この 4 つの戦法ですが、図 15 のような相性関係があります。

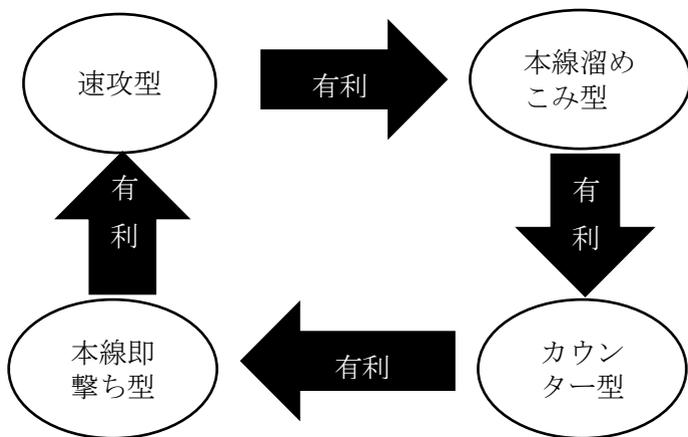


図 15 それぞれの戦法の相性関係

※速攻型 VS カウンター型は、それぞれの操作スピードに依存します。
 ※即撃ち型 VS 溜めこみ型は、溜めこみ型の発火しやすさに依存します。

相性が絶対的というわけではありませんが、適宜組み合わせながら戦うといいかもしれません。

<p>オジャマ4段+2</p>	<p>4連鎖</p> <p>2トリ</p>	
図 16 ダム積み	図 17 かまいたち	図 18 ホーリーカウンター

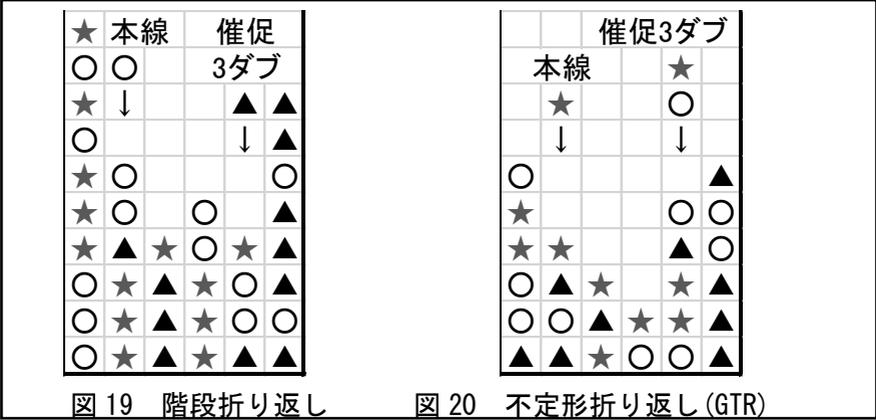


図 19 階段折り返し

図 20 不定形折り返し (GTR)

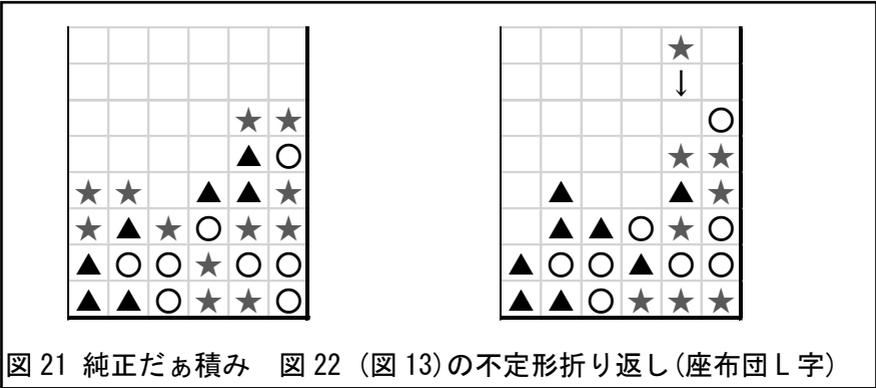


図 21 純正だぁ積み

図 22 (図 13) の不定形折り返し (座布団L字)

4. 終わりに

長くなってしまい申し訳ありません。というのも、現在サークルのぶよぶよ人口が少ないんですよ…。何とかして人口を増やそうと熱が入ってしまった結果、14 ページという膨大なページ数となってしまいました。

サークルでもたまにぶよぶよをつけているので、対戦したい、練習したい、という方は是非参加していただけたら幸いです。

原作未プレイでも面白い！

グウェント

紅

はじめに

そもそもグウェントは最近オープンベータが始まったゲームな上に、そんなにずっとやっているわけではないので筆者はそこまで詳しいわけではありません。

1.グウェントとは

「ウィッチャー3」というゲームをご存知でしょうか。名前だけは聞いた事あるという人も多いでしょう、あの白髪のおっさんがパッケ絵のやつです。その「ウィッチャー3」の作中でミニゲームとして登場したものが、非常に人気を博し、独立したゲームとして先日公開されました。

ジャンルは「デジタルTCG」です。「またTCGかよ～」と思う人もいるでしょうが、シャドウバースやハースストーンとは全く違ったゲームシステムです。個人的にはデッキを作るころはTCGでプレイ自体はボードゲームに近いんじゃないかなと思います(デッキ内容にもよりますが)。

とりあえず、ウィッチャー3のキャラが登場するTCGっぽいものだと思ってくれたらそれでいいです。プラットフォームはps4とPC(とXbox)で、残念ながらスマホではプレイできません。

2.ゲームシステムについて

他のゲームとかなり仕様が違っているので、全て説明するとかなり冗長になるので、ある程度だけ説明します。

①デッキについて

デッキを作るに当たってまず、勢力(クラス)についてです。5つの勢力が存在し、それぞれ異なった特徴を持っています。ま

た、ニュートラル(どの勢力を選んでもデッキに入れられる)カードも存在します。

次にデッキについてです。クラスの中で3つほどのリーダーが存在します(最初は一つしか選べません)。リーダー1枚+デッキ枚数25~40枚で1デッキです。25枚でデッキが回るのか!?!と思う人もいるでしょうが、このゲームはドロー回数が非常に少ないゲームなので、全然問題ないです。理由は③ゲームの流れ・展開で話していきます。

②カードについて

カードについてです。多分、一番面倒くさい所です。レアリティはコモン・レア・エピック・レジェンドが存在します。また、レアリティとは別にブロンズ・シルバー・ゴールドというカード枠があります。これは単純に、ゴールドはレジェンド、シルバーはエピックといったものではなく、シルバーの中にもレジェンドのものがあります。ブロンズ、シルバー、ゴールドは「カードの種類で実際のゲーム内容に関係があるもの」、レアリティは「ゲームプレイとは関係ない単純なレア度である」と覚えてください。

また、カードは2種類(リーダーを含めると3種類)に大別され、ユニットカードとスペシャルカードが存在します。ユニットカードは盤面に出すカードで、フォロワー・ミニオンと同じようなものです。ユニットカードは更に、「忠誠ユニット・不忠ユニット」に細分化することができますが、ここでは割愛します。スペシャルカードは呪文カードのことです。更に「天候カード」とその他に細分化することができ、こちらは後で紹介します。

③ゲームの流れ・展開について

ゲームの流れについてです。このゲームは相手の体力を削るゲームではありません。しかも、3ラウンドあります。盤面にユニットカードを出すことによって、各ユニットの持つ戦力値の多い方が勝ちです。これでラウンドを3回の内、2回先取することで勝利となります。また盤面は以下のような形になっています。



青側(手前)が自分の陣地、赤側(奥)が相手の陣地となります。それぞれの陣地において、上中下のラインに別れていることが分かると思います。(自分の陣地において)それぞれ奥のラインから「近接」「間接」「攻城」ラインという名前です。ユニットの項目では書きませんでした、実はユニットごとに配置できるラインが決まっています。剣のマークのユニットは前衛だけ、弓のマークのユニットは後衛だけといった風な感じです。また、丸い矢印のマークがついているカードはどのラインにでも配置できるカードです(名称が分からないので僕はフレックスと呼んでいます)。スペシ

ャルの項目で出てきた「天候カード」というのは相手陣地のラインの天候を変えて、毎ターンダメージを与えてくれるものです。

このゲームは基本的に【手札とリーダーカードを使うことしかできません】。盤面に出したユニットで攻撃するといったことはおろか、自分で盤面に干渉するためには絶対に手札を切らなければいけません。そのため第1ラウンド開始時の手札は10枚、3枚マリガンを行うことができます。マリガンは1枚ずつできて、一度マリガンして帰ってきたカードをマリガンすることも可能です。また、【ターンが回ってきたときのドローはありません】。ここら辺が他のTCGとは大きく異なる所です。第2ラウンドは2枚ドローして1回マリガン、第3ラウンドは一枚ドロー1回マリガンです。以上の事からハンドアドが途轍もなく大きいです(もちろん時と場合に寄りますが)。

また、全くドローするカードがないわけではなく条件を満たしたときだけドローができるようなユニットが多いです。更に、リクルート(デッキからユニットの場に出す能力のこと、このゲームでは「召喚」というキーワードが当てられています。)が行えるユニットやあるトリガーで自動で召喚されるユニットが非常に多いです。

軽く触れましたが、自分が行動するには確実にカードをプレイしなければいけません(カードを使わずにターンを終了することができません)。カードをプレイせずにターンを終わりたい時は「パス」を使うしかありません。「パス」を行うとそのラウンド中は行動することができません。自分が大きく有利を取っている時は「パス」を行うことで、ハンドを温存することができます。ま

た、相手が強力なカードを切ってきた時(例：ゴールドカードを2枚とリーダーカードを使った時。)に「パス」を行うことで、そのラウンドは落としてしまいますが、次の試合を有利に運びやすいです。

以上の事を簡単にまとめると

- ・グウェントは3ラウンド・2先取制であること。
 - ・盤面にはラインの概念があること。
 - ・ターン中のシステム的なドローがないこと
 - ・カードを使わずに、相手にターンを渡せないこと
- ということ覚えて貰ったら結構です。

3.デッキ作成とかオススメとか

デッキ作成について

最初から5勢力ごとにスターターデッキが用意されています。とりあえずカジュアルでいろんな勢力のスターターを触ってみてからどれを使うか決めると良いでしょう。オススメ種族は、やるのが非常にわかりやすいスコイア=テル(緑陣営)、単純にいろいろできて楽しいニルフガード(黒陣営)、少し難しいけど`冬将軍`(天候カード)をデッキから使える初狩り力が高いモンスター(赤陣営)あたりです。

デッキの項目では書きませんでしたが、カードはそれぞれ何枚入れられるか制限があります。ブロンズは特にカード枠に制限なく、同名カードが3つまで入れられます。シルバーは全体で6つのカード枠まで、ゴールドは4つのカード枠まで、同じカードは

1つまでです。つまり、ブロンズ以外は各1枚ずつしか入らないのです。つまり強いカードがある程度制限されているわけですね。また、デッキ作成コストは他のゲームよりもかからないのではないのでしょうか。

更に、ゴールドカードは他のカードよりも場違いに強いカードや非常に使いやすい能力を持っている上に、基本的に**効果の対象に取ることができません**そのため、試合中にその一枚で一気に盤面が動きます。

続いてデッキ枚数についてですが、ゴールドカードが非常に強いこと(できるだけ引きたい)、ドローカードが少なく、リクルートができるカードを大量に入れるデッキは少ないこと等から、基本的には25~27枚ぐらいに収めるようにした方が良いです。

また、対戦のコツについては少し後で話しますが、スペシャルカードはユニットよりも少し効果が高めのような気がするので、たくさん入れたくなりますが特定のデッキ以外は6枚前後にしたいところです。

おすすめデッキ紹介

モンスターのスターターデッキを拡張した「天候ワイルドハント」についてちょっと書こうと思います。なぜこのデッキをオススメするかというと、それなりにグウェントの知識を得ながら、多少テクニカルな要素もあるので駆け引きも楽しみやすいと思うからです。やってるうちに、成長を感じられるデッキだと思います。

※決して現環境のトップメタではないということに注意してください。(個人的には tier2)

モンスターのスターターデッキは`ワイルドハント`という名前が入ったユニットテーマと天候カードの`冬将軍`による霜(敵陣のライン1つを選択し、相手ターン開始時にラインに存在するユニットに1ダメージを与える)のシナジーを生かしたデッキとなっています。それなりの柔軟性があり、天候の恐ろしさを味わうことができます。

基本的な流れとしては、場に出すことでデッキの`冬将軍`を使うことができる`ワイルドハントの獵犬`で場の戦力値を取りつつ、相手の場のユニットの戦力値を削っていきます。1ラウンド目を取る、または優勢に戦ってから、2ラウンド目を取るか、3ラウンド目を取るか相手の使ったカードを良く見ながら選択していきます。勝ちパターンは主に2つあり、とにかく天候カードを送り付けて、相手に天候解除カードを使わせつつ、更に天候の圧力をかけるというパターンA。`ワイルドハントの騎兵`という同じカードを三枚並べることで、毎ターン戦力値が1ずつ増加(三枚あるので3ずつ)するという能力でどんどんパンプアップしていくパターンBがあります。シナジーが多いデッキなので五分の状態でも最終ラウンドまで持ち込むとちょっと辛いです(手札枚数が少なくなっているため、シナジーが発揮しにくい)。

最初はあまりうまくいかないデッキかも知れませんが、数戦して扱い方がわかると途端に勝率が上がるようなデッキだと思います。

モンスターのスターターデッキは他に比べてクソ弱いので、多少のカードの追加が必要だと考えられます。最低でも追加しなければいけないカードは`冬将軍`×1、`濃霧`×1、`ワイルドハントの騎兵`×3あたり(全部ブロンズなので少しゲームを遊べば作成できます)です。

また、デッキを強化するにあたって追加したいカードは`白き霜`(シルバー：スペシャル：選択した列とその一つ後ろの列に霜を発生させる。)

`カラシール`(ゴールド：ユニット：相手のユニット5体をこのユニットと同じ配置列に動かして、そのラインに霜を発生させる。)が最有力候補だと思います。

ブロンズカードであれば、

`アークグリフィン`(7/一枚すでに入っていて、配置列の天候を解除できる。)

`エキマムーラ`(3/ 味方のユニットを破壊し、その戦力値を自分の戦力値に加える。+「継戦(生存していれば次のラウンドが始まった時、場に残る)」を持つ。)

当たりが候補になるかと思われます。また、何を抜くかですが、`チョコレート`や`ドゥードゥー`、その次に`氷の巨人`・`ワイルドハントの戦士`等を調整したいです。この4枚ははっきり言ってパワー不足を感じざるを得ません。

4.戦略・対戦のコツ

グウェントにおける対戦のコツについてです。いわゆる他 TCG でも見られる「読み」や「釣り」等についてはあまり書きませ

ん。また、僕も初心者なので、的外れなことを言っているかもしれないので、参考程度にしてください。

①天候のケアは絶対にできるようにしよう！

天候カードはラウンドが終わる・天候を除去しない限りずっと存在します。かつ、出せる場所も限られてしまうので除去できなければ非常に不利となります。有体に言って「天候カードは強い」です。現に天候コントロールのようなデッキが tier1 に 2 デッキほど存在します。そのため、天候を除去できるカード(基本はニュートラルの`日の出`というカード。自陣全体の天候を回復します。)はよほどのことがない限り入れておき、ケアできるようにしましょう。また、配置したユニットを他のラインに移動させるカード等もあるので使いやすさや腐りにくさを考えて色々使ってみましょう。

状況や相手のデッキタイプを予測できるようになれば、「いつ」天候を除去するかという駆け引きが生まれます。

②`焦土`を警戒しよう！

`焦土`というシルバーのスペシャルカードがあります。このカードは最初からみんな持っているカードで、能力は盤面に存在している最も高い戦力値を持つ(このゲームでは「最強」というキーワードです。)ユニットを破壊するというものです。なので、いくらずば抜けた戦力値を持つユニットがいたとしても即死します。もちろんそのカードを育てるためにつかったカードは無駄になるので、確実にラウンドを落とすといっても過言ではありません。更に注意したいのが、最強は重複するため、`ワイルドハントの騎兵`のような全員が同じタイミングでパンプアップするようなユニ

ットは全て死にます。どのカードゲームにも言えることですが萎縮し過ぎも良くないので、ある程度は撃たせる気持ちで行きましょう。特にこのゲームは1度ミスっても次のラウンドがあるので、撃たせ方も重要になってきます。

もちろん自分も持っているため、有効に使うことができればかなり大きなアドバンテージを得ることができます(うまく刺されば、ほぼラウンドが取れます)。そのためには、敵にダメージを振り分けるようなカードで戦力値を調整して2~3体を破壊したり、大型のユニットに小さいダメージを与えて、焦土が手札に無いような釣り行動を行うことも非常に有効です。

③ラウンド制をうまく使おう！

このゲームシステムに馴染むのにちょっと時間がかかりました。簡単に言うと勝てない勝負はすぐ捨てたほうが良いということです。どこまでツッパるか、という所もこのゲームの面白い部分ではありますが。しかし、賢く負けるというのは非常に難しいものです。一応簡単な目安としては以下の2つがあると思います。※当然1ラウンド目や既に1勝している時の考え方です。

i.相手がエースカードやゴールドカードを2~3枚使った時。

これは言わずもがな、相手が強力なユニットを連続で使ってきた場合、無理に戦おうとするよりもラウンドを捨てて次で2連勝すればよいとする考え方です。

ii.相手と戦力差が著しく離れた時。

著しく離れた時という目安は、**16点以上**です。もちろん自分の場に勝手にパンプアップするカードが存在したり、相手の陣地に天候が存在する時はその限りではありません。また、ゴールドカ

ードでも1枚で16点以上ひっくり返せるカードは多くありません(大方、条件付き)。

iii.どうしても天候がケアできない場合。

前述の通り天候カードは強いです。除去できなければ負けてしまいます。ダメージ単価の低めな霜ですら毎ターン1ダメージです。ケアしないとジリ貧になって負けることが多いです。(実際結構粘ってみることもあるのですが、5~8点といった具合に天候で削られた分でびったり負けることが多いです。)

そのため、戦力差が微勝ち程度では厳しいのでできるだけ天候を相手に撃たせるように誘ってからパスしましょう。

また、負け方ではありませんが賢いパスの仕方というものが存在します。これはただ単にiやiiの複合です。相手と著しく戦力差をつけた時はパスをする方がおそらく有利となることでしょう。相手がカードを2枚使ってくれば非常に大きなアドバンテージとなりますし、もし相手がパスを選択したとしても自分はカードを温存しつつ勝利できます。

また、継戦を持つユニットが場にいるときはラウンドを落としても次が有利になるので早めにパスしても良いでしょう。

実際は相手もプレイヤーなわけで、できるだけ戦力差が離れないようについてきますし、パスした後に「継戦(ユニットの能力で、次ラウンドにもそのユニットが残る)」を付与するカード等もあるので毎回うまくいくとは限りませんが意識しておくのだいぶ違うと思います。

あとは読み、どのカードを意識してデッキを作るか、といったところは他のTCGと同じです。

5.まとめと雑談

図もほとんどなく、ひたすら文字だけだったので最後までたどり着いた人は少ないのではないのでしょうか。もうちょっと工夫してかけたらと思うのですがそもそも情報量の多いゲームなのでこんな感じになりました。

最近始まったゲームですので、詳しいことは正直よくわかりません。まだきっかりとした環境が固まっていない上に、オープンベータなので普通にカード調整があります。ですが、確かに独特の面白さがあります。パワーカード自体は存在しますが、あくまで入れられるのはデッキに一枚だけですし、カウンターカードも十分用意されています。そのため、デッキ構築も重要となりますが他のカードゲームよりもプレイングと読みに重きを置いているような気がします。

デジタル TCG がたくさん出ているこの状況で、スマホでできないというのは非常に普及しにくいと感じますが、基本無料なので気が向いたら皆さんもプレイしてみてください。

ページが半分以上余ったので雑談します。特に面白味のないことを書いているので本当に気が向いたら読んでください。

皆さん E3 見ましたか。

僕はなんだかんだ MHW とメトロイドプライム 4 やオデッセイが楽しみです。Undertale とかワンダの ps4 移植とかもありましたね。フロムソフトウェアの情報が無かったのは非常に残念でした。フロムはアーマードコアとかダークソウルとかを作ってる会

社です。シャドウタワーの新作やブラボ2の情報があるものと期待していただけにかなりつらかったです。

で、特に話すことが無いのでシャドウタワーという神ゲーの宣伝をします。ps1のゲームです。ジャンルはARPG(一人称視点)です。ごく簡単に言うと、ダークソウルの一人称視点で狭めのフィールド内を探索している感じです(※決して下位互換ではありません。むしろ僕はシャドウタワーの方が面白いと思ってます)。

シャドウタワーと呼ばれる場所を探索していくというゲームなのですが、「探索の面白さ」「緊張感」「成長」を非常に強く楽しめるゲームです。少なくとも今のゲームでは得られない新鮮さがあると思います。古いゲームなので、グラフィックは確かに古い(悪いわけではなくてかなり良い方だと思います)し、粗削りな部分も多くあります。そこを含めて考えても90点近いスコアを出せるゲームだと思います。Psn(ps4では配信されてません)で500円なのでやってください。

つまり何が言いたいかという「グウェントなんてやってる暇があったらシャドウタワーをやってください」ということです。

以上、原作未プレイでも楽しめるグウェントでした。

ここまで読んでどうしてもシャドウタワーがやりたいという人は、声をかけてくれたら1000円分のpsnチケットをあげます(先着2名ぐらい)。もらったからには流石にプレイしてください。