

ソシャゲの時間（ラストピリオド編）

文責：wanwano

はじめに

最近ポケモンモチベがなくなってしまい、ソーシャルゲーム（以下ソシャゲ）ばかりプレイしている wanwano です。東京大学ゲーム研究会（以下 TGA）では最近ソシャゲも記事にできるようになったので、それならせっかくだしソシャゲの記事を書こうと思いこれを書いている次第です。できればソシャゲ記事の連載をしたいな……という野望は置いておいて、その記念すべき第 1 回の記事にどのゲームを持ってこようか結構悩みました。コンシューマーゲームと違って次々と新しいコンテンツが追加される故に膨大な情報を持っていないといけないわけで、例えば今からパズドラを始めて記事を書こうと思っても多くのプレイヤーの役に立つような上質な記事を書くことなんて不可能な訳です。そんな訳でできればリリースされてあまり時間が経っておらず、なおかつそれなりな人気（＝プレイヤー人口）があるゲームを考えたときに丁度いいゲームがあったんですよ。それがこれです。

ラストピリオド - 終わりなき螺旋の物語 -

ラストピリオド - 終わりなき螺旋の物語 -（以下ラスピリ）は 2016 年 5 月に Happy Elements によってリリースされた RPG で、リリース前から可愛いイラストや 4 コマ漫画で注目を集めていました。それなりな延期（1 年近くの延期+直前の 1 か月延期）を経てようやくリリースされたこのゲームについて、ゲームシステム、ガチャ、現在の環境、その他諸々についてつらつらと書いていきますので宜しければお付き合い下さい。尚、ほとんどの情報は 2016 年 6 月 15 日時点のもので、会誌発行時にはイベントやユニットはもう少し増えておりますのでご了承ください。

ゲームシステム（全体）

<レムム>

ラスピリを語る上で欠かせないのは「レムム」というシステムでしょう。プレイヤーはゲームを始めてすぐ、チュートリアル前に自身が所属するレムムを選びます。レムムというのは国のようなもので、2016 年 6 月現在、所属するレムムを変更することはできません。レムムはアニマルレムム、スカイレムム、スペアレムム、ヒューマレムム、ブラッドレムム、ヘルレムムの 6 つがありますが、今のところレムムごとの特徴といったものは（物語の設定では存在しますがゲームシステム的には）ほとんどなく、ユニット（後述）の所属するレムムと自身のレムムが一致していると恩恵を受けられることくらいになっています。それでもゲームを始めるきっかけとなったキャラクター（可愛い！）が自身のレムムと違っていたら結構悲しいのでレムム選びが重要でないわけではないのですが。

<ユニットとアート>

次にユニット/アート（以下単にユニットと書かれている場合は基本的にユニット/アートのことだと思ってください。ユニットとアートの違いは後述）の話をしましょう。ユニット/アートは要はパーティに入れるキャラクターのことで、プレイヤーは最大 5 体のユニット/アートでパーティを組んでゲームをプレイします。ユニット/アートは主に次のページのような情報を持ちます。