東京大学ゲーム研究会

会誌第 99 号（2018 年新歓会誌）

この会誌には東京大学ゲーム研究会や様々なゲームについての紹介記事が掲載されています。どうぞご自由にお取りください。

ポケモン

スプラトゥーン２

ゼルダの伝説

シャドウバース

TGA にようこそ！

文責 ： ryuto

新入生のみなさん、合格おめでとうございます。受験勉強でゲームの腕が落ちてしまったそこのあなた、これからは思う存分ゲームをして以前の輝きを取り戻し、更なる高みを目指しましょう！

さて、この度は私たち東京大学ゲーム研究会 (TGA) の会誌を手に取っていただき、ありがとうございます。ここでは私たちのサークル、TGA について簡単な説明をしたいと思います。

◆サークルの情報

・基本情報

TGA は、ゲーム好きの集まる東大生のみのサークルです。2 年生が中心となって活動しており、駒場に部室があるため、駒場キャンパスでの活動が多くなります。

・会員について

ここ数年で急激に会員が増えており、院生を含め現在は 50 人程度の会員が所属しています。

・扱うゲームについて

TGA は電子ゲーム全般を活動範囲としています。数年前までは PC ゲームやソーシャルゲームは対象外としていましたが、現在はそれらのゲームをプレイされる方も歓迎しています。

◆用語説明

この会誌を含め、TGA の活動で用いられるちょっとした用語の解説です。

・リアルタイムアタック (Real Time Attack, RTA)

ゲームを最初から始め、実時間でいかに速くクリアできるかを競うやりこみです。ゲーム内時間を競う TA (Time Attack) と比較すると、セーブからリセットまでの時間も算入されるため、難所を高い確率で突破することが求められます。

・リカバリータイムアタック (Recovery Time Attack, ReTA)

与えられたセーブデータを元に、「問題」として設定された勝利条件を満たすまでの速さを競うやりこみです。セーブデータ作成などの準備が必要になるため、プレイヤーの他に人手が掛かります。

◆主な活動

TGA の主な活動は以下の通りです。

・昼休み会合
・放課後会合
・休日会合
・会誌の制作
・五月祭・駒場祭での企画

・昼休み会合

昼休みに空き教室（駒場キャンパスでは、去年は742教室でした。今年もおそらく同じでしょうが、詳しくは会員に聞いてください）を使って集まり、一緒にゲームを遊んだり、雑談をしたりと自由に過ごします。本郷キャンパスでも実施されています。

・放課後会合

月曜・木曜の週二回、放課後に部室に集まり一緒にゲームをして遊びます。部室にはテレビがあるのでニンテンドースイッチやPS4など昼休み会合では遊べない据え置き機で遊ぶことも多いです。現在は駒場キャンパスでのみ開催されています。本郷から遊びに来て下さる先輩方も多く、毎回盛り上がっています。

・休日会合

休日には不定期で、学園祭やコミケなどのイベントに向けた話し合いが行われることがあります。また、部室やキャンパスプラザ、学生会館において「ポケモン会合」「格ゲー会合」など、会員発案のイベントが開かれることもあります。会合の後にはみんなでご飯を食べに行くことが多いです。

・会誌の制作

TGAは年に数冊、ゲームに関する記事をまとめた会誌を制作しています。この『新歓会誌』もその1つです。一部の会誌はコミックマーケットなどで頒布・配布されるほか、通信販売も行われます。昨年度は『通常会誌』のほか、『ポケモン会誌』などが発行されました。

・五月祭・駒場祭での企画

学園祭では会員が日頃の研究や練習の成果を実演・発表します。企画案は誰でも提案可能です。

以上が主な活動になります。会合への参加は強制ではないので、兼サーも可能です。

◆連絡方法

会合の日程などの連絡や話し合いは、メーリングリストや掲示板などを通じて行われます。

◆会費について

会費の徴収は原則ありません。ただし、今現在、経営が非常に苦しいためこの 3~4 月にかけて 2 年生以上の会員から一人 500 円徴収する予定です。ですが、新入生からは今は徴収しませんし、よほどの事態でなければこのようなことはしません。ただし、遊びたいゲームは自分で買ってくださいね。

以上で TGA の説明を終わりにします。もし分からないことがあったら、メールでお気軽にお問い合わせください。アドレスは(tga2018shinkan@gmail.com)です。また、TGA の公式サイト(http://tga.squares.net) や Twitter アカウント(@tga_official)には更に詳しい情報を載せております。是非ご参照ください。

最後にお知らせです。4 月 7 日(土)、 4 月 15 日(日)にキャンパスプラザ第 3 会議室にて**新歓会合を行います**。二日とも朝 10 時開始です。お気軽にお越しください。詳細は公式サイトで連絡します。

是非、私たちと一緒にゲームをしましょう！

TGA の日常

文責 ：ディズレーリ

・はじめに

みなさん、はじめまして。編集長のディズレーリと申します。ここでは、ゲーム研究会の去年の活動を振り返ることで、みなさんにゲーム研究会がどのようなサークルなのかを紹介します。

・TGA の日常の記録

4 月

キャンパスは新たな色で賑わい、春の到来を感じます。この時期は新入生を一人でも多く勧誘しようとどこのサークルも躍起になっていますね。ゲーム研究会も新歓活動を行っていました。新入生として前途に不安を抱えた中でしたが、新たな大学という場でのサークル活動に期待をもって新歓会合に参加したことを覚えています。

ゲーム研究会は毎週月曜日と木曜日に会合を開いています。部室は時に人で溢れかえるほどですが互いに場所を譲り合って据え置き機や携帯機で遊びます。スプラトゥーンだったりポケモンや格闘ゲーム、或いはスマホゲームといったもので遊んでいる会員が多かったですが、自分の好きなゲームを持ってきて、他の会員と遊んだり、意見交換したりと様々な活動がありました。

5 月

大学生活に少し慣れてきたころに、五月祭がやってきます。ゲーム研究会は日ごろのゲームの研究の成果を発表するため、ゲームの実演企画などを行います。

去年の五月祭では、RTA 企画、ポケモン対戦企画やお客さんの前でのエキシビションマッチを行いました。五月祭の 2 日間は、かなりの人数が収容できる部屋が熱気に包まれての大盛況でした！

自分たち新入生も RTA 企画のタイムキーパーや、対戦会やエキシビションでの対戦者として企画に参加しました。

6 – 8 月

五月祭が終わり、試験を無事乗り切れば夏休みはすぐそこです。夏休みと言えば、コミックマーケット。去年の夏も非常に暑かったですが、会員のゲームに対する情熱はそれ以上でした。去年の夏コミ（C92）では、「通常会誌」「ポケモン特集号」の 2 冊を頒布しました。試験期間と重なるので、原稿を書くのは大変ですが、会員各々が上手く時間を創りだして原稿を執筆していました。夏コミ前にはポケモンで遊んでいる会員が集まり対戦会を開き、参加した会員はそれの考察記事も記事に載せました。

9 – 11 月

実りの秋がやってきました。TGA 会員は、11 月に 3 日間行われる駒場祭で、日々の研究を結実させます。

駒場祭では五月祭と同様に RTA 企画やポケモンの対戦会などを行いました。どの企画にも多くの人が来てくださり、盛況でした。特に、スプラトゥーンの企画では多くの子供が集まってくれたことが記憶に残っています。

12 月

駒場祭が終わると冬のコミックマーケットの季節になります。TGA は短い期間で冬のコミックマーケットに向けて原稿を書き上げるのです。去年は、「通常会誌」1 冊を頒布しました。

1 – 3 月

別れと出会いの季節です。今までゲーム研究会に尽力して下さった方々の卒業を見送りつつ、新たにやってくる期待の超新星に心躍らせます。部室では学校が休みなのにも関わらず多くの会員が集まり、ポケモンや格闘ゲームなどが行われ、不定期で特定のゲームをするための会合なども開かれていました。

・さいごに

ここにはあまり書いていませんが、ゲーム研究会の会員は年がら年中新たなゲームを見つけては遊び、毎日楽しいゲーム生活を送っています。ガチでゲームをやり込んだり研究したりする会員もいれば、みんなと楽しく遊べればそれで十分という会員もいます。ゲームに対する様々な価値観を持った会員たちと遊びたい、語り合いたい、そんなあなたは是非ゲーム研究会に見学に来て下さい。あまりゲームの趣味が合う人がいない、そんな時は布教してみて下さい。初めは上手くいかないかもしれませんが、最後にはきっと分かり合える人が見つかることでしょう

「人生はゲームを模倣する」ことは、あまりにも自明である。

文責：taka

“Life imitates Art far more than Art imitates Life”
「『藝術』が『人生』を模倣する以上に『人生』こそ『藝術』を模倣する」
from Oscar Wilde, *The Decay of Lying*.

目次

○はじめに―1 段落目まででもいいです

I. ゲームとリベラル・アーツ
・「リベラル・アーツ」とは何か？
・大学での「学び」を「クソゲー」にしないために
II. ゲームとテクスト
・＜テクスト＞とは何か？
・＜テクスト＞が人をつくる
III. ゲームと人文研究
・『ダイヤモンド・パール・プラチナ』は至高
・なぜゲームを研究するのか？

○おわりに

○はじめに―1 段落目まででもいいです

新入生のみなさん、ご入学おめでとうございます。そして、東京大学ゲーム研究会（以下 TGA）に興味をもってくださりありがとうございます。この会誌を手に取ってくださっている皆さんは、きっと多かれ少なかれゲーム好きでしょう。私は自信をもって、TGA はゲーム好きの皆さんがもっとゲームを好きになれるサークルだと言えます。好きなゲームのジャンルや内容・自身のゲームの手腕・意欲などを問わず、TGA はゲーム好きな皆さんを歓迎いたします。もし、楽しいゲーム経験を皆さんと一緒に共有できたとすれば、これ以上に嬉しいことはありません。ぜひ、皆さんも TGA に入って新しいゲームとの新しい出会いをしませんか。

……という趣旨のことを、新入生の皆さん向けに配布する『新歓会誌』に毎年書いてきました。しかし、今回は大きく趣旨を転換します。というのも、私が「新歓記事」を執筆するのは恐らく今回が最後になると思われるからです。最後くらい、ゲームと研究にまつわることを好きなだけ書きたい。本論は、そのような身勝手極まる意図で書かれた「アカデミックの暴力」と形容するしかない「新歓記事」です。なので、ゲーム以外のことに全く興味が無い方は読み飛ばしてもらって差し支えありません。「TGA は程度の差に関係なく、ゲーム好きなら誰でも OK！」ということだけ最低限押さえていただけたら、本論の伝えたいメッセージの 8 割方は伝わったことになります。それだけで十分と言ってしまえば十分でしょう。また、私は『Final Fantasy』と『ポケモン』をこよなく愛するゲーマーなので、同じ趣味をお持ちの方が読めば幸せになれるかもしれません。

TGA では「日々のゲーム会合」「学園祭での実演発表」と並んで「ゲームにまつわる会誌の制作と出版」が活動の大きな柱の 1 つとなっています。TGA は毎年夏、冬に開催されるコミックマーケットで会誌を頒布しており、その他にも新入生向けにサークルの紹介をする『新歓会誌』も毎年の春に制

作しています。私はそれなりの頻度でこれらの会誌に研究記事を寄稿しています。始めは軽めなゲーム紹介記事が主だったのですが、学部 3 年ごろから何かに目覚めてしまい、ゲームを題材に本格的な研究論文を執筆するようになりました。そして、現在に至ります。どうしてこうなってしまったのか。

申し遅れましたが、私は taka と言います。東京大学大学院総合文化研究科修士 2 年になり、TGA は 6 年目になる予定です。このサークルは院生になってからも続けることができますし、自分の裁量次第で活動の度合いをいくらでも調節することができます。ちなみに、私は学部も大学院も駒場なため、部室が駒場にある TGA の環境は最高です。多くの東大生にとっては一般的である本郷への進学というルートを選ばずに、あえて駒場に居続けている理由の 1 つは「TGA の部室が駒場にあるから」です。しかしながら、私は学部時代から「部室に行かない、ゲームもしない系の幽霊会員」を自認していました。院生になってからはいよいよそれに拍車がかかってきています。昨年まともにプレイしてクリアした新しいタイトルは『Final Fantasy XIII』[1]の 1 作のみ。TGA 会員としては珍しいほどにゲームをやらない私ですが、「じゃあ TGA で何をやっているのか」と聞かれたら「定期的に研究成果を発表している」と答えます。ゲームさえほとんどやらない幽霊会員ですが、会誌の時期には活発に執筆活動をしている、ゲーム研究ガチ勢です。

私自身の専門は英文学・英詩研究であり、文学研究に日々勤しんでいるのですが、専門分野とは別にここ数年は「ゲームをアカデミックに扱う」ということに強い興味を示しています。昨年くらいからはその成果も徐々に出せてきているという自覚もあるため、本論では「ゲーム」を切り口にアカデミックなテーマを雑多に語る、「Go! Go! 豪華 3 本立て！」[2]をお送りします。特に文科系の新入生の皆さんに説明したいテーマがたくさんありますが、最初の「ゲームとリベラル・アーツ」はこれから前期教養課程の波にもまれることになる皆さんにぜひ読んでいただきたいものです。

本論全体を貫くテーマは「人生はゲームを模倣する」ということです。オスカー・ワイルド[3]は『嘘の衰退』の中で「『藝術』が『人生』を模倣する以上に『人生』が『藝術』を模倣する」と作中人物に言わせていますが、これと同じように「ゲームが人生を模倣するのではなく、人生がゲームを模倣する」のは、あまりにも自明だと私は思っています。この世界には＜虚構＞を通してしか理解できない＜現実＞というものがあります。むしろ、＜現実＞よりも＜現実＞らしさを感じさせてしまう＜虚構＞というものさえ確かに存在します。＜現実＞と＜虚構＞の区別は、実は私たちが思っている以上に曖昧なものなのかもしれません。本論の目的は新入生の皆さんに TGA をおすすめすると同時に、ゲームを巡る哲学的・文学的な思考にご案内することです。

---

[1] 友達から PS3 ごと借りてプレイした。難しいゲームは苦手なので、もはやアクションゲームの様相を呈する本作のバトルは終盤に行くほど難しくて苦しくなり、ついにラスボスは自力で倒せなかった。このようにバトル面は正直いまいちに感じたが、ストーリー、グラフィック、音楽などの完成度はすさまじい神ゲーである。

[2] このタイトルは私が愛してやまない『Go! プリンセスプリキュア』(2015) の秋映画のタイトルに基づく。本年の『HUG っと! プリキュア』も面白いのでぜひ視聴してもらいたいものである。

[3] オスカー・ワイルド : Oscar Wilde (1854-1900)。イギリス・世紀末の劇作家・小説家・詩人。一番有名なのは児童文学の『幸福な王子』か。作品・名言・生き様すべてが破天荒かつ退廃的で格好良い。

・「リベラル・アーツ」とは何か？

東大に入学すると、最初の 2 年間は駒場の教養学部にて専門にこだわらず幅広く「教養」を学ぶことになります。これは東大の大きな特徴である「前期教養学部制」であり、理念的には「リベラル・アーツ」教育と呼ばれるものです。ですが、2016 年度の卒業生のアンケート調査[4]によると、この前期教養での学びに満足している卒業生は 6 割程度であることが明らかになりました。「前期課程でいろいろ広く学んで、後期課程で専門を深めるやり方がよい」という現行の方式の支持は高い（約 75%）一方で、「入学時点から専門を決めて、それを 4 年間で学んでいくやり方がよい」という方式を支持する人が 4 割います。実際のところ「最初の 2 年間は自身の専門に関わらず幅広い分野を学ぶことができる」ということは、裏を返せば「専門分野の勉強は 3 年生になってからの 2 年間（実質的には 2 年後期からの 2 年半）しかできない」ということを意味します。そのため、大学院の修士課程でさらに 2 年間学ぶことによって、ようやく学部の 4 年間かけて学ぶべき専門分野を修めることができます。その結果、他の大学では 4 年間で終わるものを東大では 6 年間かかってしまうことになります。こう書くと、まるで何もいいことがない「前期教養学部制」ですが、私はこの制度をそれなりに高く評価しているので、ゲームを用いてポジティブな議論を展開していきたいと思います。

そもそも、「リベラル・アーツ」とは何か。『ジーニアス英和大辞典』を引くと “Liberal Arts” には「教養」という訳語があてがわれています。『日本国語大辞典』によると、「教養」とは「学問、知識などによって養われた品位。教育、勉学などによって蓄えられた能力、知識。文化に関する広い知識」を指します。池上彰[5]は著書『学び続ける力』（講談社現代新書、2013 年）の中で「教養とはすぐには役に立たない知識のことである」と定義しています。では、なぜ役に立たない「教養」を頑張って学ばなければならないのでしょうか。それは、「自由になるため」であると私は考えます。

「リベラル・アーツ」という概念は、中世ヨーロッパで大学制度の原型が成立し、大学で教えられることになった「自由七科」を直接的な起源とします。奴隷にならないために、人間として自由な振る舞いをなすために必要不可欠な基礎知識や教養、つまり、「自由になるためのノウハウ」が「リベラル・アーツ」です。ここでいう「自由」とは「何をやっても許される自由気ままな状態」というよりも「誰からも束縛されない状態」ということを指します。誰かの言いなりになったり、誰かからだまされたりすることなく、自らの「自由」を守るためには「教養」が必要であることは間違いありません。ましてや、価値観が多様化し、情報が氾濫する現代社会を生き抜くためには、自らが獲得してきた知識、技術、能力、経験、そしてそれらが総体となった「教養」に頼るしかありません。先程挙げた池上さんの「教養」の定義には続きがあり、「[教養は] すぐには役に立たないし、いつどのような場面で役立つか具体的には何もわからないけれども、いつか必ず役に立ち、自らを救うことになる」と述べています。「だから、いつまでも学び続ける力が重要なわけです」と池上さんは主張します。私は池上さんのこの意見に全面的に賛同しており、実際その通りだと思います。だから、皆さん、必死に勉強してください。東大受験が人生での勉強のピークになるようでは、これからを生きていくことはできません。

・大学での「学び」を「クソゲー」にしないために

このように書くと、「ゲームしている暇があったら勉強しろ」と言っているように思われるかもし

[4] 『学内広報：2016 年度大学教育の達成度調査』第 1505 号（2018 年 1 月発行）に基づく。

[5] 池上彰：テレビでお馴染みのニュース・コメンテーター、池上さん。日本を代表する知識人にさえなりつつある。池上さんの話す内容は一見リベラルに見えて実は右に偏っているので鵜呑みにするには注意を要する（あくまで私個人の見解である）が、複雑で難解な事柄を誰にでもわかりやすく話せる技術と能力は素直にすごい。

れませんが、そうではありません。私は「ゲームも勉強の 1 つである」という意見を持っており、ゲームすることは「教養」を作り上げる上で重要な役割を果たすのではないかと思っています。このことは後に詳述するとして、この段では大学での「学び」の在り方について考察していくことにしましょう。

そもそも、大学に入ってからの勉強は高校までのそれと大きく質が異なります。大学での学び、すなわち「学問」は、それまで皆さんが中高で受けてきたような、学びがテストや入試などによって可視化・数値化される「勉強」とは違います。また、受験勉強が志望校合格に代表されるような個人レベルでの明確な目的があったのに対し、「学問」には基本的に明確な目的がありません。「学問」には「真理の探究」という漠然としている目的を除いては、個人レベルに落とし込めるようなわかりやすい目的意識は皆無と言ってもいいでしょう。それまでの「勉強」と「学問」の間には大きなギャップが横たわっています。このように、「勉強」からわかりやすい目的が急になくなってしまうことが、「大学の勉強はつまらない」と言われてしまう主な原因であると私は考えています。「105 分授業は純粋に長い」とか、「大学の先生の本領は研究であって、予備校講師のような人を惹きつける話術を持っているわけではない」などの他の要因も当然ながら考えられます。しかし、本質的には、「学問」がそれまでの「勉強」とはあまりにもかけ離れていて、とかく広大な「学問の海」に放り出されて途方に暮れてしまうことになる、というのが大学での学びをつまらなく感じさせてしまう大きなところでしょう。

また、東大に限定して言うならば「リベラル・アーツ」の在り方が文系と理系では質が異なるということも指摘しておかねばなりません。文系は「人文科学」や「社会科学」という準必修の枠組みはあるものの、必修のコマがそれほど多くなく、ある程度自由度がある中で授業を選べるのに対し、理系は基本的に必修ばかりで時間割が構成されており、自由度があまりありません。このように「リベラル・アーツ」は「様々な学問領域を幅広く学ぶ」という点においては文理で共通するものの、その実態には結構な差があります。例えるならば、文系の「リベラル・アーツ」は和洋中が揃ったバイキングであるのに対し、理系の「リベラル・アーツ」はやたら品数の多い懐石料理、といったところでしょうか。のほほんと文三で生きてきた私からすると、ただでさえヘビーな懐石料理に、「外国語」とかいう重ためなアラカルトまでついてくるのは、甚だ気の毒でなりません。

TGA は理系の人が多いこともあり、TGA に興味を持つ皆さんも理系が多いと考えられるため、以下理系の「リベラル・アーツ」について説明していきます。端的に言うと、理系の「リベラル・アーツ」は「難易度が高いくせに序盤でのチュートリアルが不備なクソゲー」という印象があります[6]。正直なところ、東大の理科系を生き抜くには高校までに理科 4 科目[7]ともやっておくのが必要不可欠だと思うのですが、承知の通り入試制度はそのようになっておらず、4 科目のうち 2 科目あれば OK となっています。多くの方が物化選択だと思うのですが、そのような方は早いところ生物もやっておいた方がいいです。でないと生命科学が「チュートリアル不備なクソゲー」と化します。逆に物理未習だと電磁気学や熱力学などの物理系の科目が「クソゲー」となるでしょうし、高校時までに英語に苦手意識があったとしたら、第二外国語が「クソゲーオブザイヤー」となってしまうこと必至です。こ

---

[6] チュートリアル “tutorial” は「個別指導」「個人教授」の意だが、主に機械や道具の使い方を学ぶための教材をいう。本論では「ゲーム序盤などにおける実践的なプレイ操作の説明」を「『学問』に参加するにあたっての導入的な知識」の意味に転用している。

[7] 本論の校正中、ある会員から「地学は要りますか？」という指摘があった。確かに 4 科目の中でも地学はとびきり影が薄く、東大の前期課程においても地学に関わる必修の授業は存在していない。しかしながら、日本こそ全世界でも特に「地学を必要としている国」だと私は考えているし、地震・噴火などの天災から「自由」になるためには地学の教養は必須だと思っている。現在、日本には著名な地震学者・研究者の数も少ないうえ、地学に興味を惹きつけるような小中高での科学教育の体制は全く整っていないと言わざるを得ない。これは由々しき事態である。

のように書いてしまうと、詰まるところ大学での学びというのは「クソゲー」にならざるを得ないのでしょうか。

チュートリアル不備で「クソゲー」になってしまうならば、方法は 2 つしかありません。そんなゲームはさっさとプレイをやめてしまうか、仕方がないので自らでチュートリアルをやるかの二択です。運悪く必修でそういう困難なゲームにあたってしまったとしたら、自らの力でチュートリアルを補完するしかないでしょう。『Final Fantasy XIII』というゲームは、全 13 章構成の中、なんと第 8 章までが実質的にチュートリアルでした。本作では、プレイヤーが煩雑なバトル操作を身につけられるようになるために、実に膨大な時間と容量が割かれていたのです。この 8 章分のチュートリアルを経てプレイヤーが自由自在にキャラクターを操作し、スピード感溢れるバトルを楽しめるようになったかどうかはさておき[8]、この時間をかけたチュートリアルが無かったら私は早々に『XIII』を「クソゲー」として投げ出してしまっていたことでしょう。そういえば私が『Final Fantasy XII』（PS2 のオリジナル版）を中盤で投げ出してしまったのは、『XII』の「ガンビットシステム」は『XIII』の「オプティマシステム」よりもはるかに複雑で難しいのに、『XIII』ほどの丁寧なチュートリアルがなかったことにある気がします。残念無念……。

大学での「学び」も『XIII』の終盤のバトルと同じくらい、難しくかつ長く時間がかかるものなので、慣れるまでのチュートリアルが重要です。しかしながら、残念なことに丁寧にチュートリアルをやってくれる親切な先生はほとんどいません。研究者・教育者の両面で尊敬に値する素晴らしい大学の先生は、東大であってもかなり希有な存在です。そもそものところ、いつまでも受け身な「勉強」で渡り歩けるほど「学問」は甘いものではない上に、そういう学生に甘く対応してくれるほど先生は暇ではありません。だからこそ、大学で学ぶには「自分で学ぶぞ！」という強い意志と熱意が必要ですし、大学での学びを「クソゲー」にするか「神ゲー」にするかはプレイヤー次第、というのが真実なのだと思います。ただ、チュートリアル不備な「クソゲー」にならないために「大学での学びはチュートリアル不備ですよ」と皆さんに助言しておきたいですし、この拙論が少しでも皆さんのチュートリアルに資することができれば、これ以上の喜びはありません。

ここまでの話をまとめましょう。「自由」になるための勉強が「リベラル・アーツ」であり、それが大学で学ぶ「学問」です。それは今までの「勉強」とは大きく質が異なるので注意が必要です。また、「学問」は不親切なものであり、大学での学びを＜ゲーム＞と見なすと、「チュートリアル不備のクソゲー」となりがちです。教室で学ぶことだけが「学問」ではありません。教室の外で学ぶことの方がはるかに多いため、結局のところは自分で勉強しなければなりません。これらのことを勘案すると、自らの日々の営み全てが「学問」へとつながっていきます。それはゲームもしかりです。ゲームだって立派な学びなのです。これをさらに敷衍し、大学での「学問」は、要は「ゲーム」で遊んでいるようにすればいい、というのが自分なりの見解です。「学問」も「ゲーム」も、やっていて時間を忘れてしまうほど楽しいからやるわけであって、つまらなかったらすぐにやめて違うものをやればいい。そこに、「役に立つ」とかいう価値判断を持ち込んでしまう時点で、心からゲームを楽しめているとは言えなくなってしまうでしょう。

II. ゲームとテクスト

・＜テクスト＞とは何か？

＜テクスト＞というかなり曖昧かつ広範な意味で使われる言葉があります。これから「ゲーム研究」

[8] 一般的に難関と称される第 9 章のボスはありえんくっそ強く、ゲームが下手くそな私は長大なチュートリアルを経たにも関わらず突破するのに数時間かかった。『XIII』の戦闘は、一戦闘に 30 分くらいかかって結局負けるということが多々発生する。

について語っていく中で、私は＜テクスト＞という便利ワードを多用していくのですが、まずはそれに定義を与えておきたいと思います。「織り交ぜられたもの＝テクスチュア」がもとになったこの言葉は、自分の理解では＜作品＞とほとんど同義として理解しています。おおよそのところ「ことばで書かれたもの」を指し、主に人文科学、社会科学において分析・解釈の対象となる文学作品、あるいは書籍の類いを言います。しかしながら、音楽作品や美術作品のような、文字を媒介にせず音響情報や視覚情報をもたらすもの（楽曲や絵画など）も＜テクスト＞と呼ぶこともあります。＜テクスト＞も＜作品＞も、非常に漠然としていて広範で曖昧な概念です。ただ、＜テクスト＞が＜作品＞と決定的に異なる点は、「背景に作者の存在を規定しない」ことにあります。

1968 年に発表した文芸評論の中で、ロラン・バルト[9]は「作者の死」を唱え、＜作品＞の中心に存在し、＜作品＞に意味を与える絶対的な権威と見なされていた＜作者＞を、＜作品＞から切り離しました。バルトは「テクストとは無数の文化の源泉からやってきた引用の織り物である」と述べ、＜テクスト＞という概念を提示します。このバルトの試みは「＜作品＞に解釈を与えるのは作り手ではなく受け手である」と考える文学批評の一派につながっていきます。バルト以降の「テクスト論」では＜テクスト＞の背景に作り手である＜作者＞を規定せず、＜作者＞と＜作品＞を切り離したうえで＜作品＞にのみ光を当てます。国語の問題によくあるような「この小説に込められた作者の意図を答えなさい」という問題をくだらないと思ったこと、皆さんはありませんか。「わかるわけがないだろう。読み手である我々には書いていたときの作者の考えなんて」と思うのが普通だと思います。しかし、バルト以前はそれが普通ではなかったわけです。

この＜テクスト＞という概念、やたら小難しいし自分でも完全な理解ができているかというと甚だ怪しいのですが、もう少し具体的に考えてみましょう。例えば『吾輩は猫である』という小説は＜作者＞夏目漱石によって 1911 年に刊行された＜作品＞ですが、「吾輩は猫である。名前はまだない。」という文から始まり、「吾輩は死ぬ。死んでこの太平を得る。太平は死ななければ得られぬ。南無阿弥陀仏南無阿弥陀仏。ありがたいありがたい。」という文で終わる＜テクスト＞とも見なすことができます。この見方では＜作者＞夏目漱石を＜作品＞から切り離し、＜作品＞を構成する中身の文章だけをもって『吾輩は猫である』を説明しています。

一方、『Final Fantasy X』という＜作品＞はある特定の個人を＜作者＞と見なすことができません。映像チーム、シナリオチーム、音響チームなど様々なセクション、そしてそのセクションの中で働く多くの個人の仕事が 1 つに集結して『Final Fantasy X』という＜作品＞が形成されています。内容面から考えてみましょう。『Final Fantasy X』という＜作品＞は複合的な情報から出来上がっている＜テクスト＞と言えます。オープニングシーン 1 つとってみても、「最後かもしれないだろ。だから、全部話しておきたいんだ」という台詞の文字情報、それを読み上げるティーダ役の森田成一さんの声と演技という音響情報、ザナルカンドの風景描写という視覚情報、やがて流れる植松伸夫さん作曲の『ザナルカンドにて』という曲（再び音響情報）、これらの様々な要素が合わさって 1 つのシーンが出来上がっています。このように、ゲームは成立過程から見ても、内容面から見ても、＜テクスト＞として扱うことが最も妥当だと思いますし、『Final Fantasy X』という＜テクスト＞を分析・解釈するに当たって＜作者＞の意図を規定することにあまり意味を感じられません。たとえ『Final Fantasy X』の制作の中心人物である北瀬プロデューサーや野島ディレクターが「こうこうこういう意図で『Final Fantasy X』を作りました」と語っていたとしても、それをプレイする我々プレイヤーが受け取る印象は、二人の意図と完全に一致したものであるとは決して言えないでしょう。作り手の意図のみならず、

[9] ロラン・バルト：Roland Barthes (1915-1980) フランスの哲学者、批評家。レヴィ＝ストロース（後述）の影響を受けた彼は構造主義を文学の方面に適用させ、現在の文学研究の根幹を成すような理論の数々を打ち立てた。「とりあえずバルト読んどけ」感ある。

もっと多種多様な要素が混然一体となることによって、プレイヤーの中に「『Final Fantasy X』をプレイしている印象」というものが形成されるというのが、私の考えです。

やたら長々と講釈を垂れてきましたが、私は「テクスト論は相当偉い」と思っていますし、文学研究がもたらした発明品のおかげで私たちは『Final Fantasy X』を＜テクスト＞として学術的に扱うことができます。「テクスト論」は文学研究を文学以外のところへと応用させる、まさに画期的なアイデアだったと言えるかもしれません。ありがとう、バルト。

・＜テクスト＞が人をつくる

かつてイギリスでは「文学が人間を構成する」と考えられ、学問のみならず実社会においても文学の地位が飛躍的に向上した時期がありました。「まともな人間は文学的な教養を血肉としているものである」という考えは、今のイギリスにおいても根強く残っています。例えば、法学を専攻する大学院生は、学部のときにまず文学の基礎トレーニングを徹底的にするという話を聞いたことがあります。日本においても戦後「全集ブーム」というものがありました。1950 年代には様々な出版社がこぞって『日本文学全集』『世界文学全集』を編纂し、1960 年～80 年代ごろまでには一家に一セット全集が揃っているというのがステータスとなっていた時代がありました。新入生の皆さんの中にも、家には『文学全集』はなかったけれども、おじいちゃん・おばあちゃんの家に行くとその類いが置いてあったという方はいらっしゃるのではないでしょうか。これらイギリス・日本の両例の背後には「文学がまともな人間を作り上げる」という思想があります。しかしながら、イギリスにおける文学の地位の急激な高まり[10]は 100 年以上前の話ですし、日本における「全集ブーム」ももう遠い過去の話です。文学部への風当たりも強い昨今、果たして「文学が人を育てる」という主義・主張はあり得るのでしょうか。

かくいう私も、幼少期からいわゆる「文学作品」をもりもり読んで育ったわけではありません。実家に『文学全集』の類いは全くありませんでしたし、両親ともに文学系ではなく、文系ですらありません。確かに幼少期から本を読むことは好きでよく本を読んでいましたが、その読書体験で得られた知識や経験よりも、『Final Fantasy』や『ポケモン』、『夢のクレヨン王国[11]』や『カードキャプターさくら[12]』、あるいは『天空の城ラピュタ[13]』や『千と千尋の神隠し[14]』を通して学んだことや感じたことの方が、はるかに大きな影響力を持っていたわけです。確かに、一般的に言われるように、本を読むことによって感受性や想像力は育つと思います。きちんとした読解力や他者への思いやりなども養うこともできるでしょう。しかし、それらを学ぶのに本でなければいけない理由は別にありません。私は「積極的に本を読むべきである」という主張に反対するわけではありませんが、人間として大切なものを伝播できるメディアは「文学作品」以外にもたくさんあると考えています。ゲーム・アニメ・ドラマ・映画といった「映像作品」や「デジタルな娯楽」であっても、人格形成に大きな影響を与え

---

10 これについて詳しくはテリー・イーグルトン『文学とは何か―現代批評理論への招待』（大橋洋一訳、岩波書店、1985 年）の第 1 章で詳解されている。

11 福永令三の児童文学を原作とし、1997 年から 1999 年にかけて放送されたキッズアニメ。女児向けアニメ特有のパステルカラーな世界観、キャッチーなストーリーにハマった。

12 CLAMP 原作のマンガを NHK がアニメ化した作品で、日本のアニメ史においては 90 年代後半を代表する作品としての位置づけが定説である。現在 20 年ぶりの新作となる『クリアカード編』が放送されている。「自分の多くを構成した作品の新作を見られるなんてこれまで 20 数年間生きていてよかった」と心底思ったものである。

13 宮崎駿監督による 1986 年公開のスタジオジブリ作品。昨今では「バルス」がやたら独り歩きしている感があるが、見ていて胸のすく冒険活劇とも、自然と人間の交流を描いた作品とも解釈でき、多様な捉え方を許容する名作である。

14 同じく宮崎駿監督の 2001 年公開のスタジオジブリ作品。未だに日本の興行収入ランキング 1 位を保っている。深層意識にある日本的なものを数多く表象した本作は、実は非常に難解である一方、見るたびに新たな発見をもたらしてくれる。

ることになるでしょう。そして、これらの＜作品＞が個人に与えうる影響力を見逃すべきではないと主張します。

つまり、「文学作品」に限らず＜テクスト＞が人をつくるのです。かつて「文学」が人をつくるとされていたのは、娯楽が「文学作品」くらいしかなかった時代の話です。現在では娯楽も多様化し、テクノロジーも大いに発達したために、様々な娯楽作品が教育的な＜テクスト＞となり得るでしょう。そして、自らの人格を形成し、自己のアイデンティティとも密接に関わってきたこれらの＜テクスト＞を、より深く味わってみたい、学術的な見地から考察を加えてみたいという欲求は、人間として自然なものであるとさえ言えるのではないでしょうか。これが私の「ゲーム研究」のモチベーションの根底にあるものです。

III. ゲームと人文研究

・『ダイヤモンド・パール・プラチナ』は至高

突然ですが、私はポケモンシリーズの中ではぶっちぎりで『ダイヤモンド・パール・プラチナ』が好きです。上の 2 つの画像はミオ図書館で出会えるゴヨウの台詞です。ゴヨウさんは「今読んでいるのは人類を文化的に、社会的に研究した人が書き記した本です」と断りを入れた上で、「世界は人間なしにはじまったし、人間なしに終わるだろう」という言葉を紹介しています。最近この言葉が、文化人類学に大きな影響をもたらしたフランスの人文学者、クロード・レヴィ＝ストロース[15]『悲しき熱帯』の最終章から引用した文言であることを知りました。

思えば、『ダイヤモンド・パール・プラチナ』の舞台であるシンオウ地方の世界観の作りこみは並大抵のものではありませんでした。「ポケモンを食べる」「ポケモンと結婚する」という衝撃的な文言が書かれていた図書館の文献の数々や、神秘的なテンガン山の描写は、シンオウ地方のモチーフとなった北海道のアイヌ民族の文化・信仰と日本古来の土着的な山岳信仰を背景にしています。ここでは、八百万の神々を彷彿とさせる多神教的な設定が世界を彩っています。それに対して、シンオウ神話は唯一神アルセウスによる世界創造を語り、時を司るディアルガ、空間を司るパルキアという二元論で世界の成立を説いています。さらにディアルガ・パルキア・ギラティナは「物質と概念」を司る一方で、ユクシー・エムリット・アグノムの三体は「知識・感情・意志」を司っており、ここでも大きな二項対立を見てとれます。加えてどちらも三位一体を形成しています。このようなシンオウ神話の世界観は多分にキリスト教的・西欧的かつ近代的です。このように、本作では日本的なものと西欧的なものが巧みに織り交ざって独特の世界観が形成されています。さらに、ストーリー中で全てを語るの

[15] クロード・レヴィ＝ストロース：Claude Lévi-Strauss (1908-2009) フランスの社会人類学者、民族学者。主著『悲しき熱帯』によって現代思想としての構造主義の祖とされる。

ではなく、プレイヤーの独自の探索によって紐解けるようにしているそのさじ加減が絶妙です。私は、本作の自由度と作りこんだ世界観のバランスがとても好きでした。

私は 2016 年の夏コミに発表した「シンオウ世界に『生きる』ということ」という研究論文[16]で、これまで述べてきたような本作の世界観を詳細に分析し研究しました。アイヌ文化について学ぶと新しい発見が多く、この世界についてまた新たな知識を獲得できた充実感を味わえたのですが、中学時代にひたすらやりこみまくった思い出のゲームにこのようなアプローチができたのはとても幸せな経験でした。自分の好きなものに、好きなようにアプローチし、語りつくすことの楽しさ。そして、ゲームを通して仮想世界と現実世界の両方をより深く理解する充実感。これが、ゲーム研究の醍醐味です。

・なぜゲームを研究するのか？

「ゲーム研究」の意義を考えるにあたって、＜虚構＞と＜現実＞の関係について考察を深めていきましょう。イギリスのみならず、人類全体の文学史・演劇史に偉大な貢献をしたウィリアム・シェイクスピア[17]（1564~1616）という劇作家・詩人がいます。彼の作品の 1 つ、*As You Like It* 『お気に召すまま』に、“All the world’s a stage / And all the men and women merely players” (Act 2, Scene 7) という台詞があります。「この世はみな舞台、ひとはみな役者」というこの一節は、“Theatrum Mundi” （世界劇場）というシェイクスピアの時代に特に盛んであった世界観を表しています。「世界劇場」とは、＜現実＞を舞台、その中で生きている人間を役者、天上からそれを見守る神を観客として、演劇の比喩で世界と人間を捉える世界観・人間観のことです。もし世界そのものが一つの劇場であるのならば、その中にある劇場や芝居小屋は、広大な世界に対して向けられた合わせ鏡のように捉えることができます。つまり、世界（＝大きな舞台）の下にある劇場で行われる舞台（＝小さな舞台）が、まるで鏡のように＜現実＞の在り様や本質を映し出すことになるのです。このように、シェイクスピアの「世界劇場」という思想は、「＜虚構＞を通して＜現実＞を認識する」というものでした。すなわち、「演劇」という＜虚構＞を通すことによって、＜現実＞に存在する人間や世界の本質を映し出せると彼は考えたのです。ところで、冒頭に引用したワイルドの『嘘の衰退』ではこの見方を真っ向から否定しています。ワイルドにとっては、＜虚構＞が＜現実＞の鏡なのではなく、＜現実＞が＜虚構＞を映し出す鏡であったわけです。この考えは『ドリアン・グレイの肖像』というワイルド唯一の長編小説の中にも見られます。この作品では、主人公ドリアン・グレイの肖像画が歳をとり醜くなっていく一方で、現実のグレイは容貌が全く変化せず、若き日の美しさを不気味にも保ち続けている、という様子が描かれます。このように、ワイルドにとっては＜虚構＞が本質的なもの（だから人ではなく絵が歳をとっていく）であり、＜現実＞は＜虚構＞の「おまけ」にしか過ぎないのです。

さて、現代について考えると、＜現実＞と＜虚構＞の関係は「もっと複雑になった」と言った方がいいかもしれません。1991 年に発生した湾岸戦争が「ニンテンドー・ウォー」と表現されたことがありました。これは、テレビ中継で映し出された湾岸戦争の実際の映像が、まるで戦争ゲームの画面であるように認識されたということを表します。ここでは注目すべき点が 2 つあります。1 つは、湾岸戦争という＜現実＞が、まるでゲームのような＜虚構＞と認識されたこと。そしてもう 1 つは、人々の認識の中ではゲームでの戦争描写が先行していて、あたかも＜現実＞の戦争が＜虚構＞をなぞったもののように見えたこと。ここに、＜現実＞と＜虚構＞の間の転倒を認めることができます。つまり、ゲームの戦争描写を見て「ああリアルだなあ」と＜現実＞みを感じるのが普通であるはずなのに、＜

16 「シンオウ世界に『生きる』こと」2016 年夏コミ『ポケモン特集号 18 号』80-89 ページ。
17 シェイクスピア：William Shakespeare (1564-1616)「人殺しいろいろ」でお馴染みの劇作家。「現代英語の半分はシェイクスピアが作った」と称され、その貢献は計り知れない。私は「シェイクスピア以降の全ての恋愛作品は程度の差はあれ『ロミオとジュリエット』のシミュラークル（後述）である」と考えている。

現実＞の戦争描写を見て「なんだかゲームっぽいなあ」と＜虚構＞のように感じてしまった、ということです。同様の例として「3.11 の津波で流された街」も挙げておきます。2011 年 3 月 11 日、大地震によって発生した大きな津波が街を襲いました。あの日のテレビ画面に映し出された、津波で押し流され、破壊された街の風景は、とても＜現実＞のものとは認識できない＜虚構＞のように見えました。建物の瓦礫や残骸にまみれ、生気が全く感じられない「かつて街だったらしい空間」の様子は、とても＜現実＞感のない＜虚構＞の中の光景のように見えたのです。しかしながら、これはまぎれもなく＜現実＞の光景です。これらの例を考えると、何が＜現実＞で何が＜虚構＞かがわからなくなり戦慄するのは私だけでしょうか。

この議論はボードリヤール[18]という哲学者が「シミュレーションとシミュラークル」で説いていることに接近すると思います。彼曰く、「まず最初に本物（オリジナル）があり、それを二次的にコピーして似せたシミュレーションが存在する」と思われがちだが、もはや今はそういう時代ではない。コピーがオリジナルを凌駕し、コピーに基づいてまたコピーが再生産される。オリジナルなきコピー＝シミュラークルはやがて、オリジナルを模すようになり『ハイパーリアル』を形成する」と述べています。つまり、我々はもはやシミュラークルを通してリアルを認識してしまうのです。「ニンテンドー・ウォー」や「津波後の街の風景映像」がまさにこれの具体例にあたります。

技術の発展によりますます新時代的なゲーム体験が可能になりつつある今だからこそ、このような＜現実＞と＜虚構＞の関係性の考察は盛んにするべきであると私は考えています。VR 技術は、人間の認識能力がそれほど大したものではないということを明らかにしました。もし「どこでもドア」を実現したいのであれば、瞬間的な空間移動を可能にする（物理法則の方をなんとかする）のではなく、人間の認識の方に働きかければいい（移動したと脳に錯覚させる）という「コロンブスの卵」的な発想転換を、VR 技術はやってのけました。私は PSVR で『バイオハザード 7』にチャレンジしたことがありますが、あまりにも怖すぎて開始 5 秒でプレイを中断しました。まだゾンビすら出てきていませんでしたが、この臨場感でゾンビが出ようものなら恐らく一生消えないトラウマになるだろうと、何か私の生存本能みたいなものからストップがかかったためです。このように、あまりにも技術が発展していき、ゲーム文化が豊かになっている反面「世界がゲーム化していく」「我々の認識に＜虚構＞が先行していく」という現在の状況を考えるにあたって、ゲーム研究は人文研究が取り組むべき喫緊の課題であると私は確信しています。

[18] ボードリヤール：Jean Baudrillard (1929-2007) フランス・ポストモダンの代表的な哲学者。映画『マトリックス』は「シミュレーションとシミュラークル」が下敷きとなっている。

〇おわりに

本論を通してこのような研究に興味を持たれた 1 年生の皆さんに真っ先におすすめしたいのは、鮎川ぱて先生の「ボーカロイド音楽論」（通称「東大ぱてゼミ」）です。ボカロ P でもあるぱて先生が人文研究の立場からボーカロイドの作品分析を行うゼミで、ボカロ好きならぜひ行って損はない授業でしょう。私は 2 年前に駒場祭での特別講演「人はつねにボカロ史について語りそこなう」をお聞きし、その後個人的にお話しする機会も得ることができましたが、ぱて先生は学識高く非常に人柄も良い方でした。ぱて先生が「ぼくがかんがえたさいきょうのリベラル・アーツ」と銘打つ本講義は、実際のところ最強のリベラル・アーツだと思います。先生に twitter でお聞きしたら 2018 年度の S セメスターでも開講されるとのことで、自主ゼミのため単位はつきませんが単位以上の価値がある授業であること請け合いです。ちなみに、私はぱて先生の回し者でもなんでもありません。ですが、ふだん当たり前なことと素通りしてしまいがちなことに、知性を働きかけて「果たしてそうだろうか？」[19]を突きつける経験は、早いうちから積んでおくにこしたことはないので、ここで紹介しました。

ここまで個人的な研究認識も含めて複雑で難解な議論[20]を続けてきましたが、最後はシンプルに。新入生の皆さんにお伝えしたいことは 2 つです。1 つは、この新歓会誌に毎年書いていることである「ゲーム好きなら TGA は誰でも大歓迎である」ということ、もう 1 つは「目的意識をもったゲームプレイは楽しい」ということです。TGA にはいろいろな人がいて、中には本当にすごいガチ勢もいます。しかし、別にゲームが超得意でなくても TGA 会員になれます。ゲーム好きであればだれでも大歓迎ですし、どんなゲームが好きでも受け入れてもらえるアットホームな雰囲気が TGA にはあります。とはいえ、私は新入生の皆さんには、TGA に入るからには何か新たなゲームとの出会いを果たしてほしいと思っています。ただゲームプレイを楽しむだけではなく、やりこみプレイといった変わったプレイをしてみたり、好きだったゲームを深く考察してみたり、あるいは今まで全く手を出すことのなかった新たなジャンルのゲームに手を出してみたりなど、ゲームを通して新しい世界の扉を開いてみる環境が TGA には整っています。

また、主体性をもってゲームをプレイするのと同様に、主体性をもって学問をしてほしい、というのが本論のまとめです。私にとってはゲームも学問も同じ地平に並んでいる「時間を忘れてのめり込める楽しいもの」でしかありません。そして、それが可能なのはプレイをする自己がきちんと確立しているからです。ところで、今までの議論を全てひっくり返すようですが、時間を忘れてのめり込むのは別に学問でなくてもいいのです。部活動、サークル、アルバイト、インターン、ボランティア、社会活動、表現活動、等々。遊べる＜ゲーム＞は無限です。とにかく、主体的な東大生になってください。

かく多様な選択肢の中からもし TGA を選んでくれたとしたならば、新たなゲームの遊び方に出会い自分なりのゲーム研究を模索してほしい、というのが私の一番の願いです。何はともあれ、TGA は一緒にゲームを楽しむ仲間を大募集しています。ぜひ我々と一緒に充実したゲーム（&研究）ライフを送ってみませんか？

---

[19] 具体的な著作や研究に触れることはなかったが、本論全体はフランスの人文学者ミシェル・フーコー：Michel Foucault (1926-1984) の考え方の影響を大きく受けている。フーコーは、日々私たちが暮らす中でごくごく当たり前と捉えがちな社会規範に「果たしてそうだろうか？」を突きつけ、画期的な人文研究の成果を数多く生み出した知の巨人である。

[20] 本論で注釈をつけた哲学者・思想家はみなフランス人であり、大まかに括れば全て「フランス現代思想」となる。これらの方向性に興味を持たれた方には、千葉雅也『勉強の哲学―来たるべきバカのために』（文藝春秋、2017 年）をぜひ薦めたい。

UB のすゝめ

文責：ryuto

＜はじめに＞

東京大学へのご入学おめでとうございます。大学に入ると自由な時間が多くなります。新入生の皆さんはどのように過ごそうと考えていますか？この会誌を手に取った方はおそらく、ゲームを楽しみたい、と思っているはずです。数あるゲームの中でもポケモンは世界で広く知られたゲームです。その魅力として、バトルの奥深さが挙げられます。800 を超える種類のポケモンからそれぞれのポケモンの持つタイプ、能力値、特性、技などを考慮して 6 匹のポケモンからなるパーティを結成し、相手の行動を予測して自分の行動を選択するといった過程で得られる楽しさには他のゲームではなかなか出会えないものです。

去年の秋には最新作のポケットモンスターウルトラサン・ウルトラムーン（以後 USUM と略記）も発売されました。受験が終わり、USUM を楽しみたいと思っている方もいることでしょう。しかし、長いブランクがあるために新しいポケモン、技の知識がない、だからまだ対戦を始めるには早い……と考えていませんか？そこで、新しいポケモンで、対戦で好んで使われるポケモン達であるウルトラビースト、UB についての解説を今ここですることで少しでも早く対戦を始める準備をできると思い、この記事の執筆に至りました。これだけでは足りないでしょうが、USUM ならではの対戦に関わる要素といえば UB なので、一番必要度が高い知識だと思います。

＜UB とは＞

ポケットモンスターサンムーン（以降 SM と略記）から登場。普段は異世界に住むが、ウルトラホールを通ってアローラ地方に出現することがある謎の多い生物の総称です。ストーリーの上では UB はポケモンの一種と定義されたにすぎません。各 UB には国際警察がその中だけで使うコードネームがつけられています。

対戦で重要なのは、特性が{ビーストブースト}であることです。この特性は相手を 1 体倒せば自分の能力の中で最も高いものが 1 段階上がる効果を持ちます。道具やバトル中の能力変化を考慮せず、「素の」能力値を参照します。倒せば倒すほど強くなり 1 匹で全抜き、ということもあります。また、UB 達はいわゆる種族値が極端です。くせ者が多いですが、上手く扱えばその強さに虜になるでしょう。その強さ故、対戦でよく使われる UB も多く、その知識及び対策は必須です。

＜UB 紹介＞

・アーゴヨン　タイプ：毒・ドラゴン　コードネーム：STINGER

UB 唯一の進化形。USUM で出現。毒はおしりの針から放出されるらしいです。このアーゴヨンはポケモン廃人の「UB の種族値は素数」という常識を破った UB で、種族値の合計値も他と異なるなど UB の中でも少々特殊な存在のようです。一致で撃てる毒、ドラゴン双方が半減以下で受けられてしまう鋼タイプに対して技マシンで覚える炎技が突き刺さるため、技範囲の鬼と呼ばれます。さらに高い素早さから高い攻撃力で技を放てることから人気を呼び、シングルバトルにおいてはレート環境で最も使われている UB です。「悪巧み」や『ドラゴン Z』で一撃で倒せる範囲を拡大することを狙う型、低い耐久を気にせず使えるようにする『きあいのタスキ』を持たせる型、能力値では特攻を上げておいて{ビーストブースト}で特攻が上がるようにしつつも『こだわりスカーフ』で素早さを補う型の 3 つが主流です。ただ、抜群でなくても相手を倒せるほどの火力は出にくい他、半減でもなければ一撃でやられてしまいやすい低耐久であるのが難点です。

・ズガドーン　タイプ：ゴースト・炎　コードネーム：BURST

その特徴的な頭が話題を呼び、〇〇アイスクリームと言われる UB。ウルトラサンでのみ出現。特攻の高さが尋常ではなく、素早さも高いため、USUM 登場当時は人気が高かったのですが、専用技「ビックリヘッド」がかなり使いにくい他、「シャドーボール」の低火力に悩まされ、さらに先制技「かげうち」、「アクアジェット」で簡単に倒されるくらいのアーゴヨンを超える紙耐久もあいまって使用率 TOP30 から外れてしまいました。紙耐久を補う『きあいのタスキ』を持たせるのが主流です。「ビックリヘッド」はズガドーンの HP を奇数にしていても 2 回で自分が倒れてしまう他、「ビックリヘッド」によってお互い同時に残り 0 体になった時は「ビックリヘッド」を使った側の負けですので使う際には注意が必要です。

・ツンデツンデ　タイプ：岩・鋼　コードネーム：LAY

巨大要塞。戦闘モードになると体の色が赤くなります。ウルトラムーンでのみ出現。防御のとんでもない高さが目立ちます。また、ツンデツンデより遅いポケモンは片手で数えられるほどしかいません。HP、攻撃、特防も高めの数値で、格闘と地面が 4 倍弱点であるものの、このツンデツンデを一撃で倒すのは容易ではないです。また、低い素早さとマッチした「ジャイロボール」での攻撃はかなり痛い一撃です。「トリックルーム」を使えば無双しそうなのは簡単にわかるでしょう。先に他のポケモンで「トリックルーム」を使ったり、ツンデツンデ自身も使ったりすることが多いです。「でんじふゆう」も使えるため、地面タイプだけで対策しようとするとプランが崩壊するかもしれません。

・ウツロイド　タイプ：岩・毒　コードネーム：PARASITE

寄生した相手に神経毒を注入するらしいです。その毒は SM でルザミーネを大いに苦しめました。USUM、SM のどれにも出現します。HP、特攻、特防、素早さがかなり高く、特殊攻撃を主体とするポケモンにはまず負けません。一方で防御がかなり低いです。また、サブウェポンにあまり恵まれておらず、地面タイプと鋼タイプには手も足も出ないでやられてしまいます。このため、交代合戦になりやすいです。『きあいのタスキ』で物理攻撃をする相手にもつっぱりやすくした型、『こだわりスカーフ』で本来有利な相手からの奇襲を防ぎつつ自分から奇襲を仕掛ける型が主流です。

・マッシブーン　タイプ：虫・格闘　コードネーム：EXPANSION

筋肉自慢の UB。サン、ウルトラサンで出現。HP、攻撃、防御で圧倒的な高さを誇ります。しかし、虫、格闘で弱点を突ける相手が現環境でそんなにいない、現環境に多い炎、飛行、フェアリー全部が弱点、特防と素早さが低く、上から殴り倒される、など残念な UB です。その低い特防と素早さを補おうと『とつげきチョッキ』や『こだわりスカーフ』を持たせるのが主流です。サブウェポンもそれなりにあるので上手くカスタマイズして圧倒的な物理方面の数値を活かしてあげましょう。

・フェローチェ　タイプ：虫・格闘　コードネーム：BEAUTY

G への印象を変えてしまいうる UB。その美しさで戦意を喪失させてしまうようです。ムーン、ウルトラムーンで出現。素早さ、攻撃、特攻は極めて高いですが防御と特防はどちらもものすごく低いです。「れいとうビーム」「どくづき」という環境に刺さるサブウェポンを持ち、USUM で「ドリルライナー」「イカサマ」を習得し、技範囲を拡大しました。同じタイプのマッシブーンよりはかなり高く評価されています。低い耐久を補う『きあいのタスキ』を持たせるのが主流ですが、攻撃、特攻の両方が高いことやサブウェポンが豊富なことから非常に数多くの型が存在します。技範囲が広く、先手を取って高火力を押し付けるため後出しは容易ではないです。先制技で倒してしまう、耐久を調整してフェローチェの技を耐えるようにして返しの一撃で倒す、などよく対策を練っておきましょう。

・デンジュモク　タイプ：電気　コードネーム：LIGHTNING

地中から電気を供給する姿が名前の由来です。SM、USUM 全てで出現。特攻が極めて高いです。さらに特攻を 3 段階も上げる「ほたるび」を覚え、これを使えばほとんどのポケモンを一撃で吹き飛ばします。『エスパーZ』を持たせて「Z さいみんじゅつ」で素早さを上げつつ相手を眠らせ、その隙

に「ほたるび」を積んで全抜きを狙う型が主流です。しかし、「さいみんじゅつ」は命中不安、元々の素早さはそんなに高くないし、打たれ強くもないので繰り出しにくい、サブウェポンをどうするのか、といった点から人気は冷めてしまいました。

・カミツルギ　タイプ：草・鋼　コードネーム：SLASH

体全体が刃の UB。サン、ウルトラサンで出現。大きさは 30cm、体重は 100g という薄さ、軽さ、小ささです。攻撃はトップクラス。素早さもかなりの数値を誇りますが、HP、特防が非常に低く、物理方面はまだしも特殊方面の耐久は頼りないです。その点を突いた奇襲攻撃をかわす『こだわりスカーフ』を持たせての起用が主流です。攻撃がトップクラスの数値でも技の威力が高くないため、案外攻撃を耐えられやすく、返しの一撃で倒されることも少なくないです。その点を解消するべく、「つるぎのまい」を採用した型、Z ワザで奇襲をかける型も一定数見受けられます。

・テッカグヤ　タイプ：鋼・飛行　コードネーム：BLASTER

うちあげポケモンというだけあって腕からよく何かを放出している UB。ムーン、ウルトラムーンで出現。素早さは低くてあとはまあまあ高いくらいの数値です。「やどりぎのタネ」からの『食べ残し』「まもる」「みがわり」で粘り続けてじわじわと相手を苦しめる型が主流です。そのため、パーティにいるのを見ただけでアレルギー反応を起こす人もいるほどの嫌われ者 UB で、対策は必須です。しかし、実際には豊富なサブウェポンを取り入れてハメることより苦手な相手に抗うことに重点を置いた型、低い素早さを「ボディーパージ」で補う型などもおり、決めつけてかかるのは危険です。

・アクジキング　タイプ：悪・ドラゴン　　コードネーム：GLUTTONY

山をも丸のみにするほど大食いなのに排泄物が見当たらない UB。SM、USUM 全てで出現。HP は非常に高いのですが、防御と特防は非常に低く、結局耐久は普通です。攻撃力も普通で素早さはものすごく低く、結果、中火力、並耐久、鈍足という使い方がわからないポケモンが生まれてしまいました……。さらには同じタイプにサザンドラというポケモンもおり、サザンドラでさえ今の環境に多いフェアリータイプが 4 倍弱点ということに苦労しています。さらには USUM ではウルトラワープホールのレア枠となり、出会いにくい、使いにくい、ということから対戦を主にやる人から忘れ去られています。特防を上げて HP の高さをより活かす『とつげきチョッキ』を持たせる型が主流です。

＜終わりに＞

いかがでしたでしょうか。使ってみたいと思った UB がいたらネットなどでさらに育成論を詳しく調べてみると良いかと思います。今の環境の中で UB も少なからず強さを発揮しており、対策は必須です。逆に言えば、それだけ UB は本来かなりのポテンシャルを秘めており、その強さは引き出しやすく、勝利へと導いてくれるということです。この記事で得た知識を活かして学生生活の中でポケモン対戦を楽しんでもらえれば何よりです。

スプラ2おすすめブキ紹介＆指南

文責：パリス

Ⅰ初めに

スプラトゥーン2は2017年7月21日に任天堂より発売された三人称視点シューティングゲームです。筆者は本作の発売から数百時間はプレイしてきました。新入生の皆さんの中には、未プレイの方や、最近本作をプレイし始めた方も多いかと思われますので、ここでは現環境での筆者なりのおすすめブキ[21]と主にガチマッチにおける戦術指南を扱ってみたいと思います。

Ⅱおすすめブキ紹介

○シューター族

銃タイプのメインウェポンである。連射できるので初心者でも扱いやすい。

・ボールドマーカー

射程は最短だが最高峰のDPS[22]を誇る。キルタイム[23]は.52ガロンより1F[24]遅くて2位。

カーリングボムとスーパーチャクチによる荒らし性能が強い。だが無策に突っ込んでばかりだと遠距離から叩かれて突っ込む前に終わるのでそこはタイミングを計るべき。今作から登場した「射撃開始直後のブレ抑制補正」によって射程端でも戦えなくもない。戦闘スタイル的に無印[25]スプラローラーに似ているが、こちらはローラーより近接格闘性能と高台対応能力が低いものの、シューターだけあって取り回しが良い。

筆者は対物攻撃力アップをつけて無理やりホコバリアを割る戦術が好みでたまに使う。

・スプラシューター

標準的な性能のブキとして作られているはずだが、その割にはやたらと強い。優秀なキルタイムと並以上の塗り性能。そして恵まれたサブ、スペシャルが光る。初心者はとりあえずこれを持っておけば良い。

初期環境でこそスプラシューターコラボの陰に隠れていたが、チャクチの強化に伴いチャクチ＋クイックボムにより高確率で敵を仕留められる点が評価され環境ブキになった。メインとサブの相性自体は抜群というほどではない（確定数[26]減らしに繋がりにくい）が、近接戦で役立つのは確か。

・スプラシューターコラボ

こちらはジェットパック全盛期に環境をヒッセンと二分した。ジェットパック弱体化後も優秀なスプラッシュボム持ちなので一定数存在している。無印よりも遠距離の敵にも手を出しやすくバランスが取れている。

---

21 スプラトゥーンの武器はメインウェポン、サブウェポン、スペシャルウェポンの3点セットで構成され、「ブキセット」が正式名称だが、「ブキ」だけでこのブキセットのことを指すことも多い。また3点セットの中身はそれぞれ「メイン」、「サブ」、「スペシャル」と略される。

22 Damage Per Secondの略。1秒間に与えられるダメージの量。これが高いほど素早く相手を倒せる、ということになる。

23 全弾命中させたとき相手を倒すまでにかかる時間。DPSに反比例。

24 Frameの頭文字。フレームは動画の1コマに相当する。本作の1Fは60分の1秒である。

25 全く同じメインウェポンに、サブ、スペシャルの組み合わせが変わっただけのマイナーチェンジ版が存在する。マイナーチェンジ版は何らかの語句が元のブキ名に加わった名前であるため、マイナーチェンジ版でない方のブキセットは無印と称される。

26 相手を倒すまでに何発弾を当てる必要があるか、ということ。確定数が2のことを2確などと略すこともある。

しかしながら全ブキで最高のスペシャル要求210ポイントが少々辛い。前線武器でありながらスペシャルを使うためには長く生き残る必要がある。ジェットパックの性能は復権気味であり、うまく使えればかなり強いので、頑張って発動させたいところ。

・N-ZAP85

スプラシューターと同じ射程。確定数が4になり、キルタイムは少し長いが射撃中の移動速度が速いため、戦闘能力でスプラシューターにそこまで劣っているわけではない。塗り能力もシューターの中では平均以上。。

キューバンボムにインクアーマーの組み合わせで優秀。キューバンボムが中射程では手が出しにくいヤグラや高台付近の相手に効果的。インクアーマーで撃ち合い能力を強化できるのもブキの特徴とかみ合っている。

・プライムシューターコラボ

スプラシューターより射程が長く、精度が高く、かつ3確で、同射程帯ではキル性能が高めなブキ。その代りインク効率[27]がかなり悪い。短~中射程ブキに射程で有利を取れるのは強いが、今作の短射程ブキは軒並み機動力をギアで底上げして運用されるため、詰め寄られる前に倒す技術は要る。

ガチアサリ実装に伴うバブルランチャーの評価上昇の煽りを受けて環境に食い込んだ。対物攻撃力アップ＋バブルランチャー＋キューバンボムによるバブル即爆破戦術が取れるのが強みで、この射程帯のシューターでは頭一つ抜けている。

・ジェットスイーパーカスタム

最長射程シューターだが、その代りキル能力も最低クラス。近寄られると脆い上、自分より射程の長いブキを相手取るのも少々苦手。だが射程管理をできれば強みを発揮できる。

サブがクイックボム、スペシャルがハイパープレッサーという攻撃的な組み合わせ。クイックボムで確定数を減らせば近接戦も強引にこなせる上、ハイパープレッサーはこのブキの立ち位置とも合っている。メインにクセがあるせいか、使用者がそこまで多くはないが、ポテンシャルは高い。

○ブラスター族

爆発する特殊な弾を放つブキ。弾の発射間隔は長め。

・ホットブラスター

強い。中射程で直撃1確、爆風2確。爆風まで含めればスプラシューターよりも少し射程は長い。発売当初はジャンプ撃ちの弾ブレが激しく、評価が低かったが、アップデートで弾発射後の硬直が軽減されて環境入り。復活時間短縮、イカ移動速度アップ、カムバックをつけて特攻すれば勝てる。

スーパーチャクチとメインの相性が良く、チャクチ爆風＋メイン爆風で倒せるのが強力。メインを当てて足場を奪ってからスーパーチャクチでとどめをさすコンボが強い。このコンボがあるので、先手を取れればまず相討ち以上の戦果を挙げられるはずである。

・ロングブラスター

爆風込でプライムシューター並みの射程と直撃1確、爆風2確を両立したブキ。その代償として壊滅的なインク効率、塗り能力、機動力の低さ、そして発射間隔の長さを持つ。

アップデートでアメフラシの必要ポイントが上がったが、それでもまだまだ戦える。キューバンボムとアメフラシを組み合わせればガチエリアやガチヤグラなどで相手の攻めを中止させられる。現状ではホットブラスターの強さに押され気味だが、ホットブラスターと見分けがつきにくいことから相手が射程を見誤るのか、事故死も狙える。

・ラピッドブラスター

---

27 弾1発を撃つのに必要なインクの量が多いと、「インク効率が悪い」と称される。

発売当初から環境にしぶとく残るブキ。アップデートにより、ダメージ回復までの時間が短縮したこともあって、爆風 3 確だと取り逃がすことも出てきたが、直撃を当てられるなら話は別で、ほぼ仕留められる。射程がプライムシューター以下のブキに射程有利を押し付けやすい。

何よりサブのトラップとの相性が最高クラス。トラップを踏ませれば爆風 2 発、または直撃 1 発で倒せる。高台や後方からメインを撃つのも強いが、筆者のオススメとしては前線まで適度に上がってトラップを仕掛けまくる戦法である。現環境ではラピッドブラスターがその試合における最長射程ブキとなることも間々あるので、味方のブキ構成を見て立ち回りを変えると良い。

・R ブラスターエリート

お手軽で強いブキとは言えないが、筆者の持ちブキなので紹介させてもらう。

ラピッドブラスターよりさらに長い射程が取り柄のブキ。しかし近接対応能力はさらに低くなったピーキーなブキである。使用者がそれほど多くないせいか、相手が射程圏内で無警戒にうろついていることが間々ある、そこを刈っていけると強い。ラピッドブラスター以下の射程に正面から射程有利を押し付けられるのもかなり魅力的である。

しかし、ラピッドブラスターよりさらに DPS で劣るのが難点。特にガチホコでは戦い辛い。高ウデマエ帯では直撃を当てられないと仕留めきれず逃げられることも多い。

○ローラー族

ローラー振り回し、インク飛沫を当てたり、ローラー本体で殴ったりするブキ。

・スプラローラー

短射程ではあるが、範囲的に確殺攻撃を出せるのが魅力的なブキ。横振りの近接格闘能力は言わずもがな、縦振りの高台対応能力も魅力的である。スロッシャーは高台に攻撃しやすいが、どう頑張っても 2 確になるところを、縦振りなら 1 確が狙えるのである。

サブのカーリングボムは近づかないと話にならないローラーには超好相性。スペシャルのスーパーチャクチも荒らしに緊急回避にと使いどころ満載。何故スプラローラーコラボとスペシャル要求ポイントが同じなのかが謎である。

○スロッシャー族

バケツで相手にインクをぶっかけるブキ。障害物越しにも攻撃を当てられる。

・スクリュースロッシャー

スロッシャーはどれも独自性があり、かつある程度強いが、特筆するならこれだろうか。プライムシューター並みの射程と当てやすい判定を持つ弾が魅力である。ただし機動力や近接戦闘能力は低めで、塗りも弱い。今作の段差の多いステージでは、障害物の裏や壁に張り付いた敵を排除できる強みが光る。キルタイムは遅めだが、十分に実用圏内。

サブのロボットボムはインク効率が悪いが、メインが苦手な敵のあぶり出し能力を補ってくれる。スペシャルのハイパープレッサーは立ち位置的にも合っている。特にガチヤグラで強い。

○スピナー族

チャージした後、無数の弾を発射する機関銃タイプのブキ。

・バレルスピナー

当初は評価が低かったが、度重なる強化を得た結果、かなり強くなった。具体的にはチャージ中と射撃中の移動速度が向上し、弾の一発のダメージが 28 から 32 に増やされた。

これにより前作のように人移動速度アップを付けての機動力を生かした射撃がしやすくなった。また、疑似 3 確[28]も狙えるうえ、曲射も強くなった。
サブのスプリンクラーも合わせれば塗り能力も高く、一度前線を上げて塗りきってしまえば相手を抑えやすい。ハイパープレッサーの高い押し込み能力も有利状況の維持に貢献する。

○マニューバー族

二丁拳銃。短距離を素早く移動する「スライド」が可能。

・スパッタリーヒュー

射程は短いものの、スライドが素早く、DPS も高いブキ。再度スライド可能になるまでの時間が短いので、ブラスターなどの単発ブキの攻撃をかわしながら攻撃することも可能。1 月のアップデートで燃費とスライドの後隙が改善され、弾の当たり判定拡大も相俟って一気に強くなった。

サブのポイズンミストも燃費改善に伴って使いやすくなり、またスペシャルのアメフラシの要求ポイントがメインウェポンの塗り能力に比べて異様に低く、強力である。

○シェルター族

相手の攻撃を防げる傘が特徴的なブキ群。

・パラシェルター

シェルタータイプのブキの標準形。実装直後では「戦闘力は低いが塗りが強い」というバランスであり、サブのスプリンクラーとも合わせてアメフラシを投げまくるサポートブキとしての立場を確立したかと思いきや、10 月に謎の超強化を受け、傘の高速展開、射撃中の高速移動、高い塗り性能、並み以上の攻撃力を兼ね備えた強ブキに変貌した。その後のアップデートでインク効率が悪くなったが、相変わらず戦闘能力は高く、中距離での対面性能はトップクラス。

○チャージャー族

いわゆるスナイパーライフル。チャージが要るが、射程がとても長い。

・スプラチャージャー

発売当初からチャージャーが弱いという評判だったが、今ではチャージャーも多少は復権している。特にスプラチャージャーはチャージャーの中で頭一つ抜けて強く、最も射程とチャージ時間のバランスが優れている。またハイパープレッサーを用いればチャージャーでは手が出せない壁裏の敵を排除でき、苦手とする攻め上がり時にも強力な援護が行える。スプラッシュボムを使えば近距離にも対応できる。

しかし、メインがチャージャーである以上、当たれば強いが、当たらないとお話にならない。メインが当たらないときは、射程を生かした塗りで貢献すると良い。

Ⅲガチマッチ戦術指南

○概要

[28] 本作のプレイヤーの体力は 100 である。例えば一発のダメージが 32 の弾を 3 発当てると総ダメージが 96 となり、何らかの要因で相手が 4 ダメージ負っていれば、確定数が 3 になったとみなせる。これを擬似 3 確などという。相手色のインクを踏むとスリップダメージが入るので、狙える場面は結構ある。

ガチマッチとは、いわゆるランクマッチであり、スプラトゥーン 2 では時間で切り替わる 4 種類のルールそれぞれに設定されたプレイヤーのウデマエ（一般的なランクやレートに相当）を上げることが目標となります。

ガチマッチのルールは上でも述べたように 4 種類、ガチエリア、ガチヤグラ、ガチホコ、ガチアサリです。それぞれルールは異なりますが、お互いに 100 持っている「カウント」を減らしていき、最終的に 0 にするか、試合終了までに相手より多く減らすことを目指して戦います。

ガチマッチはナワバリバトルよりもルールが若干複雑なせいか、二の足を踏んだり、やりこまなかったりする人も多いのですが、勝てるようになってくるとその面白さが感じられると思います。ここでは、個別のルールではなく、ガチマッチ全体で通じる戦術、立ち回りを試合の場面ごとに分けて解説してみたいと思います。

○試合全体にかかわること

個別の展開における戦術の前に、試合全体にかかわる内容を扱いたいと思います。

まず一つ目に、「ルールを理解する」ことが挙げられます。これはゲーム側の問題なのですが、ガチマッチのルールはゲーム内では「なんとなく」しか説明されていません。ガチマッチで使うオブジェクトは、特殊な挙動をとるものが多く、また試合終了条件もタイムアップのみではありません。特にガチホコとガチアサリについてはこれらのルールに応じた特殊な戦術が存在するので、こういった細かいルールを理解しておくのが重要です。中でも、個人的に「ガチホコを所持した状態で自陣側で場外に落下すると、ホコがステージ中央まで戻る」というルールを知っておくのはかなり有用だと思っています。この他のルールも A 帯や S 帯以上を目指すなら適宜調べておくと良いです。

二つ目に、「画面上に表示されているイカランプを見ること」が重要です。イカランプは、試合中常に画面中央上部に表示されており、プレイヤーが場にいるのか、それともやられているのか、どのプレイヤーが何のブキを持っているのか、スペシャルウェポンは使用可能なのかといった情報が一目でわかる優れものです。これを戦闘中にチラチラ見て確認すれば、攻めるべき時なのか守るべき時なのかが瞬時に判断できるようになります。イカランプを参考に、「人数有利なら攻める、人数不利なら退く」を徹底するだけでも勝率が大きく変わります。

○試合展開に応じた戦術

・開幕時、及び拮抗時

ここでいう拮抗とは、カウントが拮抗していることではなく、戦線がステージ中央付近にあることを言います。この時は、長射程ブキも短射程ブキも自らが最も戦いやすい場所に陣取って戦うことができると思います。逆に言えば、そのような有利な位置の管理がしっかりしていないと、一方的に叩かれることにもなりかねません。この拮抗状態からチャンスに持っていくためには、相手を複数人倒す必要があります。1 対 1 の撃ち合いを仕掛けて勝てるのなら良いのですが、タイマンで毎回勝つのは上手いプレイヤーでも至難の技です。よって、有効な戦術は局所的に 2 対 1 の状況を作り出すことです。特に短射程ブキはその機動力を生かし、味方と戦っている敵を見つけたら積極的に追い打ちを仕掛けましょう。スペシャルウェポンはチャンス時に押し込む切り札となるので、できれば温存しておきたいところですが、抱え落ち[29]したり、長時間使わずにいたりするくらいなら、人数有利を作るための手段として用いるのもアリです。

・チャンス時

29 スペシャルウェポンのような強力なブキを使うことなくやられてしまうこと。

ここでいうチャンスとは、自チームがカウントを稼いでいるときや、戦線を相手陣地側に押し込めている時の事です。基本的にチャンスとなるのは先に述べた拮抗状態で相手が複数人同時に倒れ、人数有利が作れたときになると思って良いでしょう。このチャンスをいかに長く引き伸ばせるかが勝敗につながってきます。

有利状況を確固たるものにするためには、塗りが大切です。ルールによっては時としてスピーディーな攻めも求められますが（特にガチホコ）、それ以外では前線を上げつつ、前線より少し手前側までを自軍のインクで塗り固めていくようにしましょう。こうすることで、相手の機動力を奪ったり、相手が進軍してくる方向を予測しやすくなったりするほか、たとえ相手に打開されてしまったとしても、相手には自陣を塗り返す手間がある分進軍が遅くなりがちで、自チームが再び攻め上がりやすくなります。

また、スペシャルウェポンを使うことも大切です。チャンス時には多くの場合、相手が高台に陣取り、自軍が低地に陣取る形となり、相手のほうが地形的に有利です。この状況で前線を維持したり、時には無理やり押し上げたりすることが求められますので、積極的にスペシャルウェポンの力を借りていきましょう。タイミングとしては、チャンスに持ち込むために倒した相手が復活し、前線まで戻ってきたタイミングで使うのが良いと個人的に考えています。

・打開時

打開時とは、上で述べたチャンスの逆と考えるのが良いでしょう。自陣側に前線が押し込まれ、カウントを稼がれているときです。

この状況で必要なのは、焦らないこと、味方と足並みを揃えること、この二つです。

スプラトゥーンは、自分のインクの上では自由に動けて隠れることも可能だが敵インクの上では大幅に機動力を落とされる、というゲームデザインの結果、基本的には場を塗り固めた有利な側が有利状況を継続しやすいと言えます。またスプラ 2 では前作に比べ、一人のプレイヤーだけで状況をひっくり返すようなことは難しいです。よって、不利状況を打破するためには 4 人全員で一斉に攻めることが重要です。カウントを稼がれてしまっていても、焦って単騎で突っ込んだりすれば、返り討ちに遭うだけです。しっかり 4 人がそろうまで待ちましょう。また、焦って突撃死しないようにしていれば、自然とスペシャルウェポンも貯まります。多くのスペシャルウェポンは一時的に相手の進軍を止められる程度の力を持っていますので、特に撃ち合いに弱いブキを持っている場合、打開はスペシャル頼みにしたほうが良い、という状況もあり得ます。スペシャルも使って時間を稼ぎ、とにかく一斉に攻めましょう。逆に味方が時間差でやられてしまい、前線の人数が常に 1~3 人になるような展開が続くのは危険です。

・試合展開を意識するために

以上のような試合展開に応じて立ち回りを変えることは、長射程ブキを使うことでより意識できるようになると思います。長射程ブキでは自らの力で相手を次々となぎ倒すようなプレイングは難しいので、自然と戦場全体を俯瞰し、状況に応じて自分のブキの強みを発揮できるポイントを押さえ、場合によっては味方の力を借りるといった行動をとることとなります。先にあげたおすすめブキでは、ラピッドブラスター、バレルスピナー、スプラチャージャーあたりがこれに当たります。

Ⅳまとめ

スプラトゥーン 2 は 2018 年の夏まではアップデートが続く予定ですので、今から入っても遅くはありません。長くプレイしたプレイヤーほど有利になる仕様というのも少ないですので、新規プレイ

ヤーでもプレイスキル次第ですぐ S+に辿りつけると思います。以上に挙げたブキや戦術を参考にプレイしてみてください。[30]

[30] この記事は ver2.3.2 時点のゲーム内容に準拠しています。

ゼルダの伝説　ブレス オブ ザ ワイルド
英傑たちの詩

文責：Δ

＜はじめに＞

こんにちは。新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。そしてゼルダの伝説 Breath of the Wild が発売されてからもう一年以上経ちますね。名作ゲームが多いニンテンドースイッチのソフトでも言わずと知れた代表格であるこのゼルダの伝説　ブレス オブ ザ ワイルド（以下ゼルダの伝説 BotW）ですが、その特質は何と言っても自由度の高さです。今さらこの点について語る必要はないように思われますが、受験が終わった機会に新たなゲームを始めよう！ という人もいるかもしれないので、軽くではありますが、ゼルダの伝説 BotW についてネタバレがない範囲で一応説明しておこうと思います。

ストーリーは主人公リンクが回生の祠から記憶を失った状態で目覚めるところから始まり、ラスボスである厄災ガノンを倒すことで終了します。この過程で、リンクは舞台となるハイラル各地を巡ることで記憶を取り戻しつつ、ガノンに乗っ取られてしまった対ガノン用の古代兵器である神獣を取り戻します。しかし、今作の売りは自由度。実はチュートリアルを終了した後は完全に自由で、ストーリーを辿る必要はありません。すなわち、チュートリアル後はいきなりラスボスのガノンと戦うことができます（難しいですが）。ストーリーを進めるもよし、ほとんどローディングがないオープンワールドのハイラルの世界をただひたすら走り回るもよし、木を切ったり狩猟をしたりしてもよし、とまあいろいろできるわけです（その分様々な縛りプレイもできますね）。

これを読んでいる人の中にはゼルダの伝説 BotW をプレイしたことがあるという人もそれなりにいるのではないかと思います。しかし、そういった人たちでもまだ英傑の詩をプレイしていないという人もいるでしょう。そこで、今回は追加コンテンツ「英傑たちの詩」についてネタバレがないように、ぼくなりのおすすめポイントを紹介しようと思います。

＜追加コンテンツ～英傑たちの詩～について、個人的おすすめポイント＞

ゼルダの伝説 BotW の追加コンテンツはエキスパンションパスとして販売されています。2017 年の夏に「試練の覇者」、冬に「英傑たちの詩」と二回に分けて配信されました。（このエキスパンションパスがあればどちらも遊ぶことができます）。

追加コンテンツ「英傑たちの詩」の特色は大きく分けると三つあります。一つは、ストーリーの追加、もう一つはマスターバイクの追加、そしてさらに一つ、新たな試練の追加です。これらは、本編において四神獣を全て取り戻したのちにメインチャレンジとして新たに追加されます。

・ストーリー

ストーリーの追加によって本編にはなかった英傑たちのエピソードが明かされ、ストーリー本編で英傑たちに抱いたであろうイメージに新たな色味を加えることになるかと思います。別の言い方をすれば、英傑たちの意外な一面や私的な部分を垣間見ることができます。それぞれの英傑について、英傑がゼルダと会うアニメーションと英傑自身が書いた日記が追加されます。特に日記では英傑自身の思情が直接的に書かれているので、なかなか興味深いです。ぼくの個人的な感想としては、リーバルに対してちょっと好感が持てたというのと、動いているゼルダがさらに見られるということが気に入

っています。今作のゼルダのキャラデザインは個人的にかなり好きなのでこれは結構嬉しいです。キャラに深みが増した状態でまた本編をプレイすると改めてストーリーに感動してしまいました。

・マスターバイク零式

ゼルダの伝説 BotW におけるリンクの移動手段は主に、足か馬しかありませんでしたが、マスターバイクが加わりました。マスターバイクとは、まあ古代に作られたバイクです。英傑たちの詩によって追加されるメインチャレンジをクリアすると入手できるようになります。淡々と書きましたが、このマスターバイクはかなり楽しいです。馬も馬でいいのですが、マスターバイクはまた違った良さがあります。その特徴は何より、高速でハイラルの大地を駆け抜けられるということです。ローディングのないオープンワールドなので思う存分かっとばせます。また、馬とは違って急な斜面も強引に登れるのでゴリ押す爽快感もあります。個人的に結構気に入っているポイントは、マスターバイクが燃料を必要とするところです。このおかげで実用性は少し劣ってしまいますが、魔物の素材を燃料とするところはなんとなく映画バックトゥーザフューチャーを思い起こさせて遊び心をくすぐられます。夜になるとランプがつくのも面白いですね。

・試練

英傑たちの詩で新たに追加されるメインチャレンジをクリアする過程で、新たな祠が出現し新たな試練をくぐり抜けなければなりません。しかしそれがなかなかユニークなものが多くて面白いです。ぼくがその中でも好きだったものは、雪山での盾スキーの試練と、サドンデス状態で魔物を倒す試練です。また、試練が行なわれる場所自体も地図の画像から自分で探さなくてはいけないというのもかなり面白いポイントです。

＜終わりに＞

今回はさっくりと軽く魅力を紹介しましたが、このゼルダの伝説 BotW はぼくがこれまでプレイしてきたゲームの中でもっとも好きなゲームのうちの一つです。好きな理由はいろいろあり、自由度などのゲームシステムもそのうちの一つですが、最も気に入っているのはキャラクターデザインです。人物、動物、背景などどれもが複雑すぎず、シンプルすぎず、良い感じに構成されています、あくまでぼくの好みの話ですが。

ゲームの楽しみ方は一通りではありません。ストーリーを楽しんだり、縛りプレイを楽しんだり、デザインを楽しんだり、強さを極めたり、と人それぞれいろいろあります。この記事がみなさんが新たなゲームの楽しみを発見できることの一助になれば幸いです。

シャドウバース・ローテーションコンネク紹介

文責：ディズレーリ

・シャドウバースとは？

「Shadowverse はスマートフォンでプレイできる、対戦型オンライン TCG です。ユーザーはそれぞれが用意したデッキを用い、別のユーザーと 1 対 1 でバトルします。バトルではユーザーは交互にターンを行い、フォロワーを召喚して攻撃したり、スペルやアミュレットでフォロワーを支援したりします。対戦相手の体力を 0 にすれば勝利です。Shadowverse には 1000 種類以上のカードがあります。まず、あなたの分身として、8 人のリーダーから 1 人を選択します。リーダーのクラスによってデッキに使用できるカードは異なり、それぞれの特徴があります。クラスの特徴に合った戦術を考え、所持しているカードを組み合わせてデッキを作りましょう。」(公式サイトより引用)

上記の文面の通り Shadowverse(以下シャドバ)とは、古くは MTG に始まるカードゲームをデジタル化したゲームになっています。他のカードゲームに比べてシャドバのカードは比較的美麗なカードが多いことも特徴で、自分もそれに惹かれて始めました。自分の番が来る度 PP の上限が 1 増えていき 10 ターン目に 10 に達した後は増えなくなります。その PP を消費してカードをプレイし相手を打ち倒すことを目指します。基本的にはフォロワー(他のカードゲームでいうところのクリーチャーやモンスター相当)を召喚し合い、プレイヤーの分身であるリーダーの体力を削ることになります。

現在、シャドバにはアンリミテッドという過去の全てのカードが使用できるルールと、ローテーションという新しいカードのみが使用できるルールが存在します。今回は、新規参入される方でもカードが揃えられデッキが組みやすい、ローテーションのルールで考察していきます。

・ローテーションとは？

ローテーションのルールの下では、概ね 3 か月に一回新パックが発売されるたびに今まで使用できていたパックの内最も古いパックがカードプールから除外されていきます。尚、新入生の皆さんが入学される 3 月から 4 月は正にその過渡期であり、新パックのカードについての知識は持ち合わせていないことを先に申し上げておきます。

・コンネクとは？

シャドバにある 8 つのクラスの一つ「ネクロマンサー」のデッキの内、「コントロール」タイプのもの、つまり PP が 10 になる 10 ターン目辺りからそれ以降の決着を目指す、遅いデッキタイプを指します。正直に言って、現在の環境で一線級のデッキ相手に五分の勝負ができるとは言いがたいですが、これからの環境の変化や研究次第で十分上位にのしあがれるパワーのあるデッキだと考えています。

・次環境について

コントロールデッキは人によって大きく内容が変わる部分が多いですが、コンネクにとって次の環境で使用できなくなるカードとして大きいのが≪冥守の戦士・カムラ≫、≪バハムート≫の二枚となります。どちらも中終盤の強力な除去札でしたが、今後のローテーション環境では使えなくなります。その結果、新カードを考慮しなければコンネクの終盤のパワーは大きく落ちることになり、別の方向性を模索する必要が出てきました。

現在の環境に多いドロシーウィッチは存在しなくなるため、早いデッキは今までのカードプールで

考えるとデッキパワーが落ちがちなアグロデッキと復讐ヴァンパイアぐらいになります。その場合、今までは遅すぎたフォロワーが活躍する可能性があると考えられます。

そこで今回、この記事で紹介するのは≪ダークアリス≫というカードを軸に採用したデッキになります。

・デッキ例(N→ニュートラルカード)

破魂の少女×3
デーモンイーター×3
ベレヌス×3
アンドレアルフス×2
ゾンビパーティ×3
風の軍神・グリームニル×2(N)
力比べ×3(N)
スカルリング×2
夜の令嬢・セレス×3
漆黒の剣鬼×3
ブラックスワン・オディール×2
癒しの奏者・アンリエット×3(N)
ダークアリス×3
イスラーフィール×2(N)
ゼウス×3(N)

・キーカード紹介

≪ダークアリス≫

このデッキのフィニッシャー。破壊されても新たなダークアリスが場に出てくるので、場に残り続けることができます。但し破壊されると場のネクロマンサーカードを消滅させ、次のターンにはデッキと手札のネクロマンサーカードも消滅させてしまうので、場合によっては出さないことも視野に入れる必要があります。また、消滅や変身で完全に無力化するので相手のクラスによっては注意。どのクラスからも出てくる≪堕天≫は諦めたほうが良いです。

≪力比べ≫

お互いの場のフォロワーに守護(リーダーや他のフォロワーへの攻撃を防ぐ効果)を付与するカード。効果は 2 ターンしか続かないが、このカードがある限り≪ダークアリス≫が守護になってくれるので安全に試合を進められます。自分のターン開始時に切れるので、≪ダークアリス≫で攻撃してから再び≪力比べ≫を出すことで一方的に相手の体力を削ることができます。

≪癒しの奏者・アンリエット≫

攻撃したフォロワーをもう一度攻撃できるようにするフォロワー。このカードは 7PP のカードで≪力比べ≫は 3PP なので、10PP の時には≪ダークアリス≫に再攻撃させてから≪力比べ≫を出すことで 10 点削りながら守ることができます。

≪ゼウス≫

10PP とコストは重いが、5/10 守護必殺疾走と何でもできるフォロワー。≪ダークアリス≫が何ら

かの方法で除去された時の最後の勝ち筋でもあります。

・デッキ構築意図

ローテーションのネクロマンサーのカードプールは非常に軽量のカードが多く、重量級のカードは殆どがニュートラルのカード、つまりどのクラスでも利用できるカードになります。その中で、長期戦を意識したコンセプトデッキは二つ存在します。一つは「リアニメイト」という能力を利用して≪ゼウス≫を使いまわし続けるデッキ、そしてもう一つが今紹介した≪ダークアリス≫を場に維持し続けて勝つデッキです。

前者のデッキはきちんと決めてしまえば非常に安定しますが、≪冥守の戦士・カムラ≫がいなくなったことで中盤の安定感が落ちていることと、コンボの前提となるカードの枚数が多いことから事故のリスクも高いことが欠点になります。

後者のデッキの場合、≪ダークアリス≫が一枚引けていれば自分から破壊しに行くことでも≪ダークアリス≫の効果によって、デッキを大きく圧縮しニュートラルのキーカードを高確率で引くことが可能です。その分デッキ切れには気を付ける必要があり、守護を並べられる展開にも弱いです。

今回の構築では、現環境に守護を並べて圧すデッキが少ないことを考慮して後者の構築を組むことにしました。逆に、環境が更に低速化又は消滅を利用するデッキが増えた場合はリアニメイトデッキに切り替えたほうがよいでしょう。幸いそこまでデッキのパーツは変わらないので切り替えも簡単なはずです。

・立ち回り

最初のマリガンから 6PP までは、通常のネクロ同様に動いて良いです。意味が有るか無いかはともかく、偽装にもなります。7PP 時に手札に≪ダークアリス≫があるならば基本的には出したほうが良いですが、盤面で勝てているのならば出さずに押し切りにいったほうが良く、出してしまうと≪ダークアリス≫の効果の所為で逆に追い込まれます。その後は、余裕があれば≪癒しの奏者・アンリエット≫で打点を稼ぎ、不利なときは≪力比べ≫で立て直すことを基本方針として動きリーサルまでもっていきます。

もし、7PP で≪ダークアリス≫をドローできていないときは≪夜の令嬢・セレス≫や≪漆黒の剣鬼≫で時間を稼ぎ、場合によっては≪イスラーフィール≫や≪ゼウス≫のパワーで押し切ることも視野に入れます。特に≪イスラーフィール≫は進化権がない時には非常に出しづらいですが、ネクロマンサーのカードによりボードアドバンテージが取りやすく、少なくとも互いの盤面にフォロワーがいない状況になることは多いので、うまくタイミングを見計らいましょう。

・入れ替えカード

≪ダンジョンエクスプローラー・クロエ≫

守護を貫通できるようにするフォロワー。≪ダークアリス≫に効果を使って≪力比べ≫の効果を一方的に無効化できます。≪風の軍神・グリームニル≫で小型の守護ならまとめて倒せることから今回は不採用にしたが、10PP に達していなくてもプレイできるのは強み。

≪純心の歌い手≫

単純にドローソースになるフォロワー。一応 3 ターン目に出す動きも悪くないがスタッツが低いのと、デッキ圧縮後に強制的にドローが進んでしまうことから不採用としました

。もっとニュートラルのカードが有ればありかもしれない。

・注意点

≪ダークアリス≫というカードは消滅にとにかく弱いデザインをしています。自身がネクロマンサーのクラスカードであるせいで一度破壊されてから消滅させられると二枚目以降を場に出せなくなり、このデッキではまず盤面を取ることはできません。

特にビショップ、ネメシスの 2 クラスは消滅を持つカードを搭載しているデッキが多いため出しどころに気を付ける必要があります。出すにしても消滅を前提として、≪ブラックスワン・オディール≫や≪ゼウス≫で削りきりに行ったほうがよいでしょう。

・まとめ

今回挙げたデッキはあくまでも一例であり、新カード次第、新環境次第でどうとでも変わってしまうものですので、こんなデッキもあるのだな、という参考程度にお願いします。但し、≪ダークアリス≫と≪力比べ≫のペアは打開策がないと詰みに持っていけるコンボになるので試す価値はあるものだと思っています。現状のコンネクではどうしても≪ゼウス≫というレジェンドカードが必要だと考えているので、その点新しく触ってみようという方にはハードルが高くなってしまっていますがどうかご容赦ください。皆様のさらなる研究によって新たなメタができることを心より望んでおります。

自分がシャドバを始めたきっかけはちょうど一年前に入学して、シャドバを新歓会誌で知ったことでした。自分も元々は他人のデッキの真似から始め、その後当時流行っていたデッキタイプからは外れていたコンネクについて考え始めました。これを見た入学生の方でシャドバを知らなかった方、シャドバは遊んでいたけどコンネクは試したことがなかった方の関心をもし引くことができたならば幸いです。

主にプレイ中のゲーム紹介（王道なやつ多め）

文責：SKT

遊んでいるゲーム一覧

1. 任天堂 switch
   (ア) スーパーマリオオデッセイ
   (イ) スプラトゥーン２
   (ウ) スーパーボンバーマン R
2. 3DS、WiiU
   (ア) 大乱闘スマッシュブラザーズ for WiiU
   (イ) モンスターハンタークロス
3. スマートフォン
   (ア) クラッシュ・ロワイヤル
   (イ) にゃんこ大戦争

● はじめに

新入生の皆様ご入学おめでとうございます。そして東京大学ゲーム研究会(以下 TGA)に興味を持って頂いてありがとうございます。長い記事を書いている人もいるのでこの記事は簡潔にまとめていけたらいいな、と思いながら執筆しました。目を通してみてはいかがですか？

● ゲーム紹介

1-(ア) スーパーマリオオデッセイ

スイッチで発売された最初のマリオのゲームです。「マリオサンシャイン」以来の久しぶりの箱庭系 3D マリオです。帽子を使ったアクションが追加されたことで行動の自由度が大変増えました。

マリオデやオデッセイと略されるこのゲームをやってない人もいることを考えネタバレをあまりしたくないので、ストーリーには関係ないミニゲームについて解説したいです。

①なわとびチャレンジ

大縄をひたすら飛ぶゲームです。100 回も地味に難しいが、スクータージャンプ法が発見され比較的簡単にはなりました。また修正前はバグにより 99999 回カウントが放置で簡単に達成できていました。今は 110 回以上からペースのアップやダウンがあるため高得点はより難しいです。

②ミニカーチャンレンジ

ミニカーを操作して小さなコースを走るゲームです。コース取りが重要でハンドルはなるべく放置した方が早いです。つまり基本は直線移動なので一本道のクロス移動が高タイムを出すためのコツです。

③ノコノコレース、バルーンチャレンジ

コースの一部をマリオで駆け抜けるゲームです。「転がり」という技術を覚えないと高タイムは狙えません。ちなみにレース開始前のカウントから移動キーをグルグル回すことで開始と同時にスピンが始まり、その瞬間にジャンプ＋ヒップドロップして、そのまま転がると驚異的なスタートダッシュができます。筆者はノコノコチャレンジだけやり込んで世界ランキング２桁まで到達したのち挫折しました。

④ビーチバレー

帽子を的確にボールに向かって投げるゲームです。目指せ 100 回!

⑤バウンドボウル GP

ルールはマリカーに近く操作も楽なので最短ルートを通れば高タイムは出しやすいです。

1-(イ)　スプラトゥーン２

基本的にはイカを操りながら、相手の陣地を自分の陣地にしていく４対４の TPS（「３人称からのシューティングゲーム」という意味）です。筆者は２月下旬から始めたばっかりなので、まだまだ初心者ですが TGA 内にはウデマエ S+の猛者がゴロゴロいます。

1-(ウ)　スーパーボンバーマン R

久しぶりに発売されたボンバーマンの新作です。ルールは置いた爆弾で相手を吹き飛ばすだけですが、リアル感はないので物騒なゲームでは決してなく、むしろパーティーゲームです。キャラごとに基本的には特殊能力というものが存在し、特殊能力ありのバトルを行うと一部のキャラが無双することになります。初見殺し技もいくつかあるので、皆で楽しく遊ぶためにみそボンをありにすることを強く推奨いたします。

2-(ア)　大乱闘スマッシュブラザーズ

通称スマブラと言われ、筆者が最もやり込んでいるゲームで、マリオやピカチュウなど任天堂の有名キャラを操作しながら相手を攻撃し、相手を場外に吹っ飛ばすゲームです。スイッチ版のスマブラの発売が決まっており WiiU 版を買わなかった人には購入をおすすめします。筆者はカービィを Wii の頃から愛用しており、最近はリュウを練習しています。TGA 会員でスマブラをやり込んでいる人が年々減少しているので、スマブラの腕に自信のある人は是非 TGA にお越しください。拳で語り合いましょう！

2-(イ)　モンスターハンタークロス

ハンターとなった自分を操作しモンスターを狩りながら自身の装備を強化していき、更に強いモンスターを狩っていくゲームです。モンハンワールドが流行っているご時世に何故モンハン XX でもなくモンハン X を遊んでいるか、という疑問を持つ方もいらっしゃると思いますが、その回答は直接筆者に聞いてください。ニャンターという超絶便利なモードを発見したためにハンターの操作が未だに慣れていませんが、ニャンターで集会上位まで辿り着けました。装備を作るのが面倒で初期装備でずっとプレイしていましたが、村クエの最終クエストの大型モンスター４連戦中で遂に火力と防御力不足を痛感したため、装備の重要性を初めて実感いたしました。またニャンターでは下位のオストガロア戦は難しいので、最初からハンターでプレイしていくことをオススメしたいです。モンハン X は今や 500 円前後で購入できるのでモンハンを始めてみたい方は買ってみてはいかがでしょうか？

3-(ア)　クラッシュ・ロワイヤル

たまに CM で流れている簡単な操作でできるカードゲーム。カードごとに相性があり、様々カードを駆使して相手の HP を削りきるシンプルなルール。8 枚から構成される個性溢れたデッキで勝利を目指せ！相手のカードの回りを判断しながら出していくだけでも勝率はグーンと上昇するのでトロフィーが伸び悩んでいる方は試してみてください。

3-(イ)　にゃんこ大戦争

もはや過去の遺物ではあるが、アップデートもまだまだ行われている完全一人用ゲーム。「にゃんこ」を出撃させて相手の城の体力を削りきる事が目的のゲームです。日本編の第３章のラスボスに無残に散っていく人も多数見かけますが、そこさえ突破できればとても楽しいゲームとなるはずです。ガチャも毎日ログインしてれば、なんだかんだ結構頻繁に回せるのもメリットです。

- 最後に

この記事では筆者が現在遊んでいる主なゲームについて紹介しましたが、これらの他にも様々なゲームを遊んでおりますので、気軽に質問してくださると嬉しいです。

副代表ブロス

さあ、新ゲーム生活へ。

代表ギガンテ