

輝くゲーマーにフォーカスするeスポーツマガジン

GAME STAR

Vol. **19**
JUN.2018

FREE

ハースストーンの魅力が詰まる
炉端の集いの今

ラーメンを愛す
ハースストーンプレイヤーたち

NANKA
NANKA
NANKA

転んでも立ち上がり世界への扉をこじ開けた

ハースストーンプレイヤー
Tansoku

[PR]



は、仲間を探しています。

経験者未経験者問わず、これから世界を変えられるサービスを作りたい仲間をエイプリルナイツは探しています。とにかく面白いことをカタチにしたい方は弊社担当者までご連絡をお待ちしております！



WEBサービス
企画運営



システム制作
支援事業



e-Sports
関連事業

【お問い合わせ先】採用/広報 担当者宛
recruit@april-knights.jp



APRIL KNIGHTSは、e-Sportsの社会人リーグAfter 5 Gaming Vol.3にて2連覇を達成しました！上の写真は活動の写真です。

GAME STAR

輝くゲーマーにフォーカスするeスポーツマガジン

Vol. 19
JUN.2018

Contents

オンラインカードゲーム、ハースストーン特集！

P4 転んでも立ち上がり世界への扉をこじ開けた
ハースストーンプレイヤー Tansoku

P10 ラーメンを愛すハースストーンプレイヤーたち

P12 ハースストーンの魅力が詰まる、
炉端の集いの今



Cover
Tansoku
Cover Photo
Satoshi Sugimura

[PR]



MULTI CORE NEWS

「マルチコア・ニュース」はハードウェア、ゲームそれらを取り巻くクリエイターやエンジニアを取り扱ったり扱わなかったりするオモシロ系メディアです。

コンセプトは「むずかしいを、かんたんに」。



そんな「マルチコア・ニュース」では現在、記事執筆をして頂けるライター様を募集しています。〇〇やってみた系、デバイス、ガジェット、ゲームなどのレビュー系、何でも構いません。「記事書けるよ!」という方は是非ともご応募ください！

【MCN】



【問い合わせ】



【ライター応募】



【Twitter】



@MCNJapan

【Facebook】



MCNmaster

※《ヴァッさんマルちゃんのハースストーン食事会》はお休みとさせていただきます

編集記

ゲームスタに手を取って頂きまして、ありがとうございます。前回から少し日を空けてしまい申し訳ありませんでした。

ハースストーンの競技プレイヤーであり、知人のTansokuさんが夏季選手権を決めた時にすごくうれしくなって、GAME STARの表紙はTansokuさんにやってもらいたいとすぐに連絡を取りました。夏季選手権すごく楽しみです。

また、今回からライターの森田さんに協力していただいています。新しい仲間と共に良い冊子にしていければと思っています。

梅雨の季節でジメジメしていますね。引き続き、ゲームスタをよろしくお願いします。

Editor in Chief
Masumi "みずいろ" Fukuda

Staff
Axi, Tamo, nacchicchi

Design
ELEFANT Inc.

Special Thanks
株式会社ゲート
株式会社エイプリルナイツ

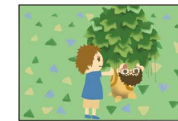
発行
GANYMEDE 株式会社



WWW.GAMESTAR.TOKYO

※本誌掲載の写真、記事の無断転載および複写を禁じます。

あじふとみずいろとみずいろ(12)



なっちっち
nacchicchi

転んでも立ち上がり 世界への扉をこじ開けた

Tansoku選手インタビュー

Photo / Satoshi Sugimura Text / Shingo Morita

日本のハースストーンプレイヤーの中で、知らない人はいないだろうTansoku選手。黎明期からプレイし続け、競技シーンでも活躍してきたのだが、あと少しというところで世界大会への出場を逃してきた。

風向きが変わったのは先日行われた『アジア太平洋プレイオフ』だ。このトーナメントを勝ち抜き、ついに海を渡る権利を獲得。念願の世界大会への出場を果たした。今回はそんな“世界のTansoku”に、これまでの歩みとここからの道について話を聞いた。

「何度大会に出ても、“あとひとつ”が届かなかったんです。原因はプレッシャーから来るブレミスと分かっているんですが、ここぞという時はどうしてもあがってしまって…。今回のプレイオフも、試合の動画を振り返ると案の定ブレミスをしている。ただ、それでも勝つことができたのは、協力してくれた仲間たち、そして声援を送ってくれたファンみなさんのおかげですね」

今から約1カ月前、ひとりの『ハースストーン』プレイヤーが、世界への扉をこじ開けた。Tansoku選手。2018年5月19、20日に開催された『アジア太平洋プレイオフ』にてTOP4の一角を勝ち取り、6月28日からロサンゼルスで行われる『シーズン1選手権』の切符を掴み取った日本のトッププレイヤーだ。

賞金総額約1億1000万円（2017年現在）にも登る『世界選手権』を、年に1度開催しているハースストーン。日本人プレイヤーが『世界選手権』へ進むためには、日々のランク戦で好結果を出すことで得られる『Hearthstone Championship Tour（ハースストーン選手権ツアー）ポイント』を貯め、アジア太平洋地域のトップに立つこと。または夏、秋、冬に行われるシーズン選手権でTOP4に入ること、という2つの方法がある。

Tansoku選手は『アジア太平洋プレイオフ』を勝ち抜き、『世界選手権』にあと一步というところまで迫った『シーズン選手権』に出場する権利を得た。『シーズン選手権』の出場が決まった瞬間から、Twitter上には惜しめない賞賛の言葉が書き込まれ、筆者の知る限りではトレンドランキングの3位にまで浮上。

普段のTansoku選手は、ハースストーンYouTuberとして様々なデッキを使ったプレイ動画を投稿している。一方で手詰まりになると「なんかちょうだい。なんかちょうだい」と必要なカードをせがみ、本当に欲しいカードが手に入ると「音声認識機能が発動しましたね」などと笑いを

交えた内容で、多くの支持を得ている。そういった活動の積み重ねと、ロサンゼルス行きを決めた勝利により、多くの賞賛が彼に寄せられた。だがそこに至るまでの道のりは、長く険しいものだった。

今の“Tansoku”を形作った偶然の出会い

「2014年1月にリリースされたオープンβ版の頃からプレイしているんですが、どうして始めたかだけは思い出さなくて。多分…、バナー広告でたまたま見つけて、気になったのでダウンロードしてみたと思うんですが、でも覚えていないですよ」

Tansoku選手にハースストーンを始めたきっかけを聞くと、困ったような表情でこう答えた。

小さな頃からゲームが好きで、小学6年生の時にクラスでオンラインゲームが流行ったことでPCゲームに触れるようになり、ジャンルを問わず様々なタイトルをプレイしてきたという。ハースストーンもその延長線上のひとつだった様だ。あまりの面白さに即熱中、次のように語る。

「毎回、デッキをイチから作るのが楽しくて、闘技場でばかり遊んでいました。1回につきゲーム内のコインで150G、またはリアルマネーで240円が必要

になるんですが、コインはすぐ底をついてしまうので課金しながらプレイし続けました。1週間で1万円くらい使ったこともありましたが。闘技場は1勝ごとに貰える報酬のグレードが上がって行って、『7勝すると課金しても元が取れる』とされているんですが（最大12勝）、全然たどり着けなくて…。負けるたびに、『センスないなぁ』と落ち込んでいました」

それでもハースストーン熱は冷めず、ひたすらにやり込んでいくうちに腕が磨かれていく。そして2014年3月11日に正式サービスが開始されると、その月に早速レジェン



ドラクに到達。

「レジェンドランクに初めて到達した時に貰えるカードバックを付けて、ドヤ顔でプレイしたかったんです(笑)」と笑いながら当時の思い出を回想した。多くのハースストーンプレイヤーが思う夢をかつて彼も抱えていたのだ。今や競技シーンの中心にいる Tansoku 選手だが、この時はまだ競技シーンとは無縁のゲーム生活を送っていた。

プロとして向き合ったハースストーン

一度レジェンドランクに到達してからはランク戦が中心になり、今日まで毎月欠かさずレジェンドランクに到達。そうすると「より強い相手、刺激を求めて大会に…」となりそうだが、その当時のハースストーンは日本語化されていなかったため、ユーザー数も少なく、大会自体が多くなかったということもあり、あくまでも気持ちはカジュアル志向。出場しても競技というよりも「腕試し」という感覚だった。

それは2015年、ハースストーンの『日本選手権』に参加するための条件を満たしていたにも関わらず出場しなかったというところからも伺える。

転機が訪れたのが2016年。チームと契約しプロのハースストーンプレイヤー、つまりプロゲーマーになったことで、意識がガラッと変わり「勝ちたい」と思うように。しかし「良いところを見せたい」と臨んだその年最初の日本選手権は、0-2と1勝もできずに予選敗退となる。

「勝つことにこだわりすぎて、心にスキが生まれていたのかもしれない」

リベンジを期した2回目の日本選手権も結果が出せなかったことで、プロゲーマーとしての活動はひと段落。3回目の日本選手権でTOP16に進出すると、日々のランク戦でも安定して結果を残せていたこともあり、アジアの上位8選手が招待される『HCT Asia-Pacific Last Call』の招待状が届く。



ひとつの星を求めて韓国で流した涙

韓国で行われた『HCT Asia-Pacific Last Call』は、優勝者に『世界選手権』の出場権が与えられる重要な大会。夢舞台の切符を掴むため奮闘した Tansoku 選手は、強豪を次々と撃破し決勝に進出。そして「あと1人」という大一番で、地元韓国の CheOnsu 選手と相まみえる。

4勝先取で勝利という中で立ち上がりに連敗したが、逆に連勝で反撃。第5ゲームを落として王手をかけられるものの、第6ゲームを勝って星を五分に戻す。

迎えた最終戦。勝てば『世界選手権』の権利とともに200万円を超える賞金が手に入るのだが…、終始押される状況を打開できず敗退。夢を打ち砕いたのは、皮肉にも「好きなヒーロー」と挙げたハンターだった。

『HCT Asia-Pacific Last Call』は優勝と準優勝では天と地の差がありまして、2位だと単なる旅行に行っているようなものなんですよ。決勝で3-3、あと1勝で夢にまで見た『世界選手権』だったので、この時ばかりは打ち上げの誘いも断ってホテルで大泣きました。ハースストーンだけじゃなく、これまでの人生を通して一番悔しい出来事だったので、より思いが募りましたね。世界に行きたい、と」

運命力に悩まされたプレイオフ

大会の出場回数と比例して「勝ちたい」気持ちが増していく中、2017年の競技シーズンが幕を開ける。この年から日本選手権が廃止され『アジア太平洋プレイ

オフ』となり、アジアの上位64人の中からTOP4がシーズン選手権に進み、さらに『シーズン選手権』のTOP4が『世界選手権』に進出するというシステムになった。

「勝つ」という強い気持ちを胸に臨んだ2017年一発目の『アジア太平洋冬季プレイオフ』は、5-1とあと1勝でTOP8確定というところまで勝ち進むも、一歩及ばず11位でフィニッシュ。

続く『アジア太平洋春季プレイオフ』は1-4であえなく



敗退。この時ばかりは諦めもついたが、2017年のラストチャンスとなる「アジア太平洋秋季プレイオフ」では、までも忘れられない出来事が起こる。

クエストウォリアーデッキを使っていた Tansoku 選手が、クエストの条件を満たして手に入れる強力な武器・サルファラスをプレイした時のこと。「自分のヒーローパワーが《ランダムな敵1体に8ダメージを与える》に変化する」という効果を得た後、まさにそのランダム要素が相手ヒーローに当たれば勝ち、外れれば負けという状況に。一縷の望みをかけてヒーローパワーを発動させたものの、無情にも相手ヒーローに届かず、またも敗退が決定。「その当時は『持っていないなあ。自分は勝てない星の下に生まれたんだなあ』と、運命を呪いかけましたよ」とその当時を振り返った。

足りないものを埋めたチームメイト

「あと一歩」の解決策が見いだせないまま過ぎた2017年。時間は待ってくれない。黙っていても2018年の競技シーズンはやってくる。手をこまねいているだけでは昨年の二

の舞になるため、Tansoku 選手はここで他選手と共闘を行うことにしたのだ。

実は2017年のシーズン中、大会の会場でチームに所属していない選手同士が「力を合わせましょう」と声を掛け合いを行っていた。

「nukesaku 選手と aqua 選手と一緒に、プレイオフの2週間くらい前からかなりみっちり調整しました。nukesaku 選手が考えてくれたデッキを元に、デッキごとの有利マッチと不利マッチを徹底的に研究。途中でデッキを変更することもなかったので、熟練度が高められました」

そして2018年の『アジア太平洋プレイオフ』では調整の成果を遺憾なく発揮し、初日のスイスラウンドを6-1で通過。

「なんとか2日目につなげることができたんですが、ホテルに入っ

てもなかなか気持ちが整理できなかったで、落ち着くためにスマホも触らなかったです。ちなみに泊まったホテルは nukesaku さんが紹介してくれて、プレイオフに持ち込むデッキも含めてお世話になりっぱなしでした」とチームメイトへの感謝を述べた。インタビューからはチームへのリスペクトが常を感じられた。

Hearthstone Player
TANSOKU
Interview

転んでも立ち上がり 世界への扉をこじ開けた



一手一手がつなぐ世界への道

迎えた2日目。初日の成績からグループBに組み込まれたのだが、そこには唯一黒星を付けられた韓国の Jinsoo 選手の名前もあり、2日目のプレイオフでも白星を奪われてしまう。「デッキの相性が悪いので正直戦いたくなかった」と本音を漏らした。しかし韓国の DacCarp 選手との試合をものにしていたことで、Tansoku 選手の星は1-1の五分。TOP4の椅子の行方は、台湾の XiaoDai 選手との最終戦に委ねられた。

届きそうで届かない「世界」の檯舞台。XiaoDai 選手との最終戦も、第1ゲームで負けた時に「またか…」という予感がした。しかし、Tansoku 選手は違ったのだ。『嫌な展開になっちゃったなあ』という感じで、正直、負けたときの言い訳を考えようとしていました。ですが、『ここまで来たんだから、自分がやってきたことのすべてを賭

けよう。自分が持っている力をすべてひねり出そう』と聞き直ることもできたので、結果的には第1ゲームを落として良かったんだと。肩の力も少し抜けました。」

「勝たなきゃ」というプレッシャーから開放され、本来の力が発揮できるようになったのだ。

第2ゲーム、第3ゲームと連勝し王手をかけるが、第4ゲームを獲られたことで、勝負の行方は泣いても笑っても試合が決定する第5ゲームに託された。

奇数急襲ウォリアーを使用する Tansoku 選手に対し、偶数パラディンで逆転勝利を狙う XiaoDai 選手。序盤から攻め立てる XiaoDai 選手に対し、防戦を強いられる Tansoku 選手。我慢の時間帯が続いたが、裏目を引かないよう丁寧に盤面を返していくと、15ターン目に歓喜の瞬間が訪れる。

そして歓喜のガッツポーズ。勝利したのだ。「ただ…、2日目のことはほとんど記憶がないんです。あつという間に終わったという感覚だったので、後から

XiaoDai 選手との試合を何度も見直しました。感想は…、相変わらずしょうもないプレイミスをしているな、と。でも全体的なゲームプランをしっかりと発揮できたことが、結果につながったんだと思います。

ガッツポーズは自然と出てしまいましたね。本当は Kolento 選手のようにクールに決めたかったんですが、嬉しすぎました。でもそれが僕らしさですよ(笑)」

今からでも目指せる“初”に向かって

実に9回目の挑戦で掴んだ世界への挑戦権。これまでは日本代表の選手を見送っては、がんばってほしいとエールを送っていた。しかし大会の中継を見ていると、「あの舞台にいたのが自分だったら…」という気持ちになっていく。選手として絶対に訪れたかった聖地に、ようやく足を踏み入れることができる。

もちろん出場するだけでは満足しない。目指すのは

TOP4。『世界選手権』に進出できるラインである。

「現行の制度になってから『世界選手権』に出場した日本人選手はいないので、やはり最初の1人になりたいです。インタビュー的には『優勝です!』って言ったほうがいいと思うし、優勝すると賞金額が大きいんですけど、気にしすぎるとプレイングを見失うので足元を見ます。後は…勝つと思う選手への投票ですが、絶対に僕に入れないください。皆さんのカードバックを背負って戦うと思うと…。プレッシャーに弱いです(笑)」

ある意味で「応援してくれるな」と屈託のない笑顔で言い放つ様は、真剣勝負の場に身を投じている選手とは思えないが、この謙虚さがまた彼の魅力と言えるだろう。

また先にウクライナのプロハーストーンプレイヤーである Kolento 選手の名が挙がったが、自身が YouTuber として動画を制作する傍ら配信のチェックも余念がなく、特に懂れている選手のひとりだという。

「他には世界的なメイズ使いの Apvoid 選手でしたり、ひとつのヒーローを極めている選手のプレイングも参考にしています。僕はミスプレイも多いので選手としてまだまだですが、いつか胸を張って得意なヒーローを言えるようになりたいですね。やっぱりハンターかな」

『アジア太平洋地域夏季プレイオフ』でシーズン選手権出場を決めた直後から、早くも準備に追われているとこぼしていた。ビザの手配に Blizzard 社からのアンケートへの回答、「すべて英語なのがしんどい」と。

最も気になるのは「右も左もわからない土地で10日間も過ごすこと」だそうだが、一方で「アメリカの油っぽい食事は大歓迎!」という力強い返事もあり、まさに不安と好奇心が入り混じっていることが伺えた。

次の相手は夢にまで見た舞台。平常心でいられなくて当然だ。だからこそ、ありのままの“Tansoku”で世界にぶつかってきてほしいと願う。足りなかった「あと一步」を後押ししてくれた仲間、そしてファンたちとともに。



Tansoku Profile

競技シーンで活躍するハーストーンプレイヤー。YouTubeでの活動では、楽しみながらプレイする姿に惹かれるファンも多い。Tシャツの「NANKA NANKA NANKA」デザインは、動画で頻繁に飛び出す「何か頂戴! 何か頂戴!」という口ぐせがモチーフ。



ハーストーンの魅力が詰まる 炉端の集いの今

Text / Shingo Morita

ハースストーンではプレイヤーがお店やイベントスペースに集まって行う催しのことを『炉端の集い』と呼ぶ。プレイヤーの交流が生まれる『炉端の集い』は、ハーストーンの魅力が詰まっている催しと言えるだろう。



2018年6月9日に東京・中野にあるRed Bull Gaming Sphere TokyoにてYanaken氏主催の炉端の集い『真夏の怪物狩り』が行われた。Yanaken氏といえば、面白い炉端の集いを行うことで知られており、会場は2018年2月にできたばかりでRed Bullブ



怪物役のb787選手に挑戦する参加者たち。b787選手の周辺には対戦を待つ参加者が溢れ賑わっていた。

ランドならではの装飾がされており、更にクオリティが一段高く感じられた。
この催しのメインイベントは最新拡張パック『妖しの森ウィッチウッド』になぞらえ、「真夏の怪物」と称した有名プレイヤー b787選手、ombre選手、NAGON選手、wing選手、Garchomp選手、ClownJP選手、snow選手の7名と対戦ができるイベントである。有名プレイヤーと直接会ってプレイできる機会など、なかなかないであろう。会場に来ていた参加者に話を聞くと初めて炉端の集いに参加するという方が多いのも頷ける。
この後には、この怪物と称した有名プレイヤーたち同志のエキシビジョンマッチが行われ、その模様をniriku氏、ラスカル氏の実況解説を交えて観戦するイベントが行われた。参加者は彼らのプレイに一喜一憂し、声が上ががるほどの盛り上がりを見せた。そのほかにはクイズ大会が行われるなど、内容盛りだくさんのイベントであった。

FIRESIDE GATHERINGS Q&A

ゲームスタ調べ!



炉端の集いの参加者はどんな人?

炉端の集いに行ってみたくてどんな人が来ているのかわからないから一歩踏み出せない・・・という読者もいるだろう。そんな読者のために今回はYanakenさんの協力により真夏の怪物狩りの参加者47名にアンケートを実施した。

Q

好きなヒーローは?

1位	メイジ	12人	25.5%
2位	ウォーロック	8人	17.0%
3位	ハンター	7人	14.9%
4位	ローグ	5人	10.6%
5位	シャーマン	4人	8.5%
6位	プリースト	4人	8.5%
7位	ドルイド	3人	6.4%
8位	ウォリアー	2人	4.3%
9位	パラディン	2人	4.3%



b787さん

好きなヒーローは思い出に残っているウォリアーですね。コントロールウォリアーを使いランクをプレイしたときに、初めてレジェンドランクで40位フィニッシュとハイランクな結果を出せたのでウォリアーが一番好きです!

Q

最高ランクは?

53.2%
レジェンド
25人

36.2%
ランク1~5
17人

4.3%
ランク6~10
2人

4.3%
ランク11~15
2人

0%
ランク16~20
0人

2.1%
ランク21~
1人

Q

炉端の集いの参加回数は?

初めて	22人	46.8%
~3回	5	10.6%
~5回	7	14.9%
~10回	3	6.4%
それ以上	10	21.3%

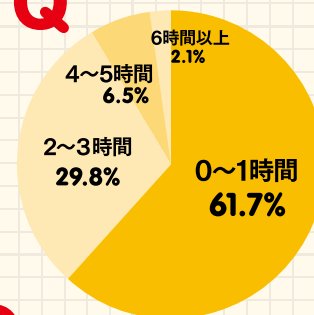


francisさん

初めて参加しました。炉端の集いに参加すると貰えるネムシー・ネクロフィルズのスキンがほしくて興味があったのですが、なかなか近場で開催がなかったため、中野での開催は嬉しいです。

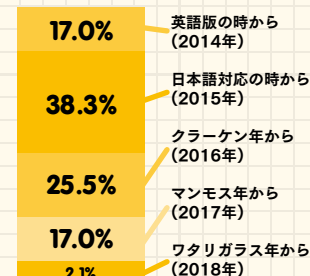
Q

1日あたりのプレイ時間



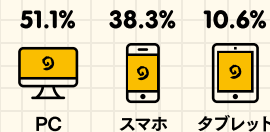
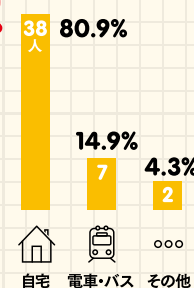
Q

プレイ開始時期は?



Q

主なプレイ場所は?



主な使用デバイス

Q



shimaさん

会社でよくプレイしています。というのも、お昼ご飯の後に1戦、ちょっとした息抜き休憩の時にもう1戦など、スキマ時間を有効活用できるのが魅力ですね。ぜひ皆さんにオススメしたいです(笑)

2名のコミュニティリーダーに聞く！ 『炉端の集い』開催秘話と心得

これまで紹介してきた魅力が詰まる『炉端の集い』だが、実際にはだれでも開催することが可能だ。自分ならではのイベントをいつか開催してみたいと思っている人は多いはず。ここでは2名のコミュニティリーダーから『炉端の集い』運営秘話や心得などを紹介していきます。

習って慣れることが炉端の集い開催の近道

——炉端の集いを開こうと思ったきっかけを教えてください。

私自身、ハースストーンに出会い、初めてオフ会の存在を知ったんです。そこで、同じゲームが好きな人と集まる楽しさに目覚めたので、「輪を広めたい。私もコミュニティに貢献したい」と思って、参加するだけでなく自分でも開催するようになりました。

——自ら開催するようになって見えてくることも多いと思いますが、気になったことはありましたか？

主催者側に立った時、最初は会場を探すのが大変でした。これから初めて開催する人は、まずは簡単に開催できるファミレスから始めてみましょう。どうしても「たくさん人が集まれる場所を借りたい」と考えがちですが、友だちと集まるのが炉端の集いなので最初から無理をする必要はありません。徐々に知らない人を加えていって、規模を大きくしていくといいと思います。

——炉端の集いの開催にも慣れが必要ということですね。

最初は色々な炉端の集いに顔を出して、主催者を見ながら進行や告知の仕方を勉強しましょう。同じ様にやろうとしてもなかなかできないものなので、マネができるクオリティになるのも大きな進歩です。

また参加するうちに知り合いも増えるので、仲良くなってから「自分でも炉端の集いを開きたい」と言えばきっと力になってくれるはず。私の今回の炉端の集いにもスタッフとして、総勢15名のハースストーンプレイヤーが協力してくれました。規模が大きくなればなるほど、事前の準備などやるべきことが増えますから、ゲームのように味方と一緒に進めていきましょう！

イベントの告知も重要です。近場で開催されているのに参加しない人の大半は炉端の集いに「行きたくない」ではなく「知らない」のです。SNSを活用して告知しましょう。



Yanaken
ヤナケン

eスポーツイベントの開催・運営を行う株式会社RED ONEの最高経営責任者であり、ハースストーン関連の様々なイベントを企画、ハースストーンコミュニティ「ハストドン (hearthatodon.com)」も運営中。

Yanaken直伝! オフ会開催三箇条

1. 最初は場所にこだわらない

いきなり広い場所を確保しようと、運営面のハードルが上がる。慣れるまではファミリーレストランや居酒屋の1テーブルなど小規模で

2. 開催が決まったら告知を!

参加しない人の大半は、炉端の集いに「行きたくない」じゃなくて開催を「知らない」から。マメな事前告知も成功のカギ!

3. マネから始めてみよう

オフ会の段取りや進め方を覚えるためにもマネは大事。独自性を出すのは、基本を覚えてからでも全然遅くない

ahirun直伝! オフ会開催二箇条

1. コンセプトを決めよう

炉端の集いのテーマをどんなものにするかで、必然的に開催場所が決まってくる。例えば「対戦会」をするなら椅子とテーブルがある広い場所、「のんびりとした交流会」ならゴロゴロできる和室が視野に入るといふ具合だ。

2. お金のかからない方法を模索

関連グッズなどがもらえる炉端の集いはとても魅力的だが、炉端の集いとはそもそもプレイヤー同士での交流を楽しむ場所。グッズが目的になると本質がうやむやになりがちなので、まずはお金をかけずに楽しんでもらえる方法を考えよう。



アヒルン

主にTwitter (@ahirunHS) でハースストーンの情報発信を行っている。信頼度は非常に高く、国内だけでなく多くの海外の選手権プレイヤー、著名プレイヤーにフォローされている。オフラインでのイベント活動も積極的。

ハースストーンセミナー

6月16日 @ KEY STATION新橋

日本のトッププレイヤーであるラスカル氏、Ombre氏を講師に招き、デッキの考え方、HSReplayを通じたデータの活用術などを披露するセミナーを開催。「もっと勝ちたい!」と思っているプレイヤーに向けた、ahirunさんならではの社会人経験を生かした炉端の集いだ

プランニングが握る成功と失敗のカギ

——お花見形式の炉端の集いや有名プレイヤーを講師にしのセミナーなど、様々な形式で炉端の集いを開いていますが、きっかけは?

高校生の頃からゲームのオフ会に参加するようになって、元々人と交流することが好きな性格だったため、楽しい思い出を多くの人と共有したいと思って主催者として動き始めました。1年半くらい前からですね。

——初めての炉端の集いはいったい内容でしたか?

『初心者集い』というランク15くらいのプレイヤーが集まる炉端の集いですね。上手なプレイヤーを招いてプレイングを教えてもらうというもので、定員を30人にしましたがあっという間に枠が埋まりました。

——いきなり大盛況だったんですね。成功した要因はどんなところにあったと思いますか?

今はPLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDSの競技プレイヤーとして活動しているarika選手(JUPITER所属)と一緒に始めたのですが、お互い社会人経験があったので、まず『炉端の集いを開くからにはどんなものが求められているのかを分析しよう』となりました。イベントのコンセプトやプログラムの内容を事前にしっかりと打ち合わせしましたね。

——とても本格的ですね。実際に開催してみて、感じたことなどはありましたか?

私は今のところは大きな失敗もなく、みなさんが楽しめる場を作れていると思います。ただそれは、事前の計画をしっかりと行うことで実際のイベントがうまくいっているんだと思うんです。炉端の集いのコンセプトが明確だと、もし失敗したと思ったときでも反省することができるんです。次につなげるためにも、事前の計画はしっかりとやっておきたいですね。

ahirun's PRODUCE EVENT



BRAND NEW TALK SHOW
TAIGA KISHI & OODA'S
STUN GRENADE

EVERY
WED / FRI
9PM
ON
YOUTUBE

スタングレネード

岸 大河・OoDa

YOUTUBEにて毎週水曜・金曜夜9時公開中!



stungrenade_gg



スタングレネード



GAMESTAR

Vol.19
JUN.2018

オンラインカードゲーム、ハースストーン特集!

発行: GANMEDE 株式会社
WWW.GAMESTAR.TOKYO