

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. **20**  
AUG.2018

FREE

ついに君も蒼きヒーローと出会う  
オーバーウォッチ「FLASH OPS」  
レポート

富士山頂ゲーミングってなんなんだ!?

CoDの今と未来、k4senはかく語りき

## k4senインタビュー

Call of Duty キャスター

AKIBAでフォートナイト!  
「カスタムラマパーティ Vol.1」

プロゲーミングチームのグッズが並ぶ  
Sofmap e-Sports goods shop オープン

[PR]

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！



は、仲間を探しています。



【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。

[PR]

# MN 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】

【Facebook】



@MCNjapan

MCNmaster

# 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. **20**  
AUG.2018

Contents

P4 **CoDの今と未来、k4senはかく語りき**

P10 **カスタムラマパーティ vol.1レポート!**

P12 **プロゲーミングチームのグッズショップの紹介**

P14 **オーバーウォッチ「FLASH OPS」レポート**

P14 **富士山頂ゲーミングってなんなんだ!?**



Cover  
k4sen  
Cover Photo  
Junpei Ishikawa

※《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

Gumスタを手にとって頂きまして、ありがとうございます。

今回はk4senさんにインタビューをさせていただき、日本のCoDシーンの過去、現在、未来をお聞きました。読み応えたっぷりの内容なのでぜひご覧ください。そんな節目に紙面の発行部数がなんと一万部を達成しました!設置頂いている方々に感謝しています。

今回はk4senさんにインタビューをさせていただき、日本のCoDシーンの過去、現在、未来をお聞きました。読み応えたっぷりの内容なのでぜひご覧ください。

暑い日がまだ続くようですが、朝夕は秋を感じさせる日も増えてまいりました。引き続き、Gumスタをよろしく願います。

Editor in Chief

Masumi "みずいろ" Fukuda

Staff

Axl, gappo3, 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

あくせんとみずいろくん



みずいろくんにささげてるおみやげだよ!



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。

なっちゅちゅ  
nacchicchi



# k4sen

## Interview

して、誰よりも強くなりたいと思ってプレイしていましたね。ゲーム内では気性も荒かったです。クランで大会に出ているなら、「コミュニティ大会で解説をやってほしい」という依頼が来まして、YouTubeにゲームの実況動画を作ってアップしていたこともあってしゃべりは好きだったのでやってみよう。緊張もそんなにしなかったですね。でも解説をしていくうちにもっとしゃべりたいと思うようになったので、「実況をやらせてほしい」とお願いしました。そこから「解説もできるCoDの実況者」という立場になりました。

——自分で実況者としての道を作ったわけですね。

一度実況でも解説でもなく“ガヤ”と呼ばれたこともありますよ（笑）。サッカーで言ったら松木安太郎さんのようなポジション。

——マルチな活躍ですね（笑）。

実況でも松木さんみたいになっているんですけどね（笑）。でもやっていて実況が一番楽しい。CoDに限らず、『カウンターストライク』や『リーグ・オブ・レジェンド』などの大きな大会の動画を好んで見ているのですが、観客の興奮度がすごい。実況者が自分の言葉で観客のテンションを上げているのですが、私もそういった熱狂を作りたいと思いました。

——実況のスキルはご自身の動画で磨いたのですか？

参考している実況者がいて、CoDではVioletさん。とにかく面白いので、「こういう実況者になりたい」と思いましたね。あとは競馬です。賭けたことはないですが、ゴールに向かって徐々に盛り上がっていく感覚がCoDの試合の流れによく似ているので、名実況集の動画を見たりしています。

——競馬とは意外でした。どこにスキルアップのヒントがあるか分からないですね。また実況者として、どんなことを気にかけていますか？

視聴者が共感してくれるような、心の深いところに刺さるような実況をしたいと思っています。そのためにも、「私

## CoDの今と未来、k4senはかく語りき

Photo / Junpei Ishikawa Text / Shingo Morita

学生時代に出会った『コール・オブ・デューティ（以下CoD）』は、その後の生き方を決めるほどの影響力に満ちたものだった。「始まったばかりなのでシーン自体が若い。でも若さは伸びしろの裏返しだと思っています。」このセリフも長くCoDの競技シーンに触れていたからこそ言える、氏ならではのセリフである。平成最後の年に始まったCoDプロ対抗戦。その舞台でプロの生き様を伝える役割を担うキーマンに、競技シーンの魅力や未来への展望を問いかけた。

### 徐々に本気になっていったCoDとの関係

——今や「CoDの実況者といえばk4senさん」としておなじみですが、CoDをプレイするようになったきっかけから教えてください。

高校生の頃に友人の家でプレイしたことです。当時、中古ゲームショップで大量にPlayStation2のゲームを買い込んで、面白いゲームはないかと探していたのですが、なかなかハマれるゲームに巡り会えなくて。そんな時にPlayStation3が発売され、『CoD モダン・ウォーフェア2』

を買った友人から「面白いゲームがあるからやろうよ」と声をかけられたんです。やってみたら本当に面白くて、すぐにハードごと買ってガンガンやり込んでいました。

——どれくらいプレイしていたのですか？

学校に行く前の1～2時間と学校から帰って寝るまでですね。当時はSNSが流行りだした頃で、mixiにコミュニティを作ってクランを立ち上げて、リーダーとして切り盛りしていました。30歳くらいのメンバーに指示を出したりして、今となっては良い思い出です（笑）。

——積極的に交流もしていたのですか？

メンバーはドンドン増やしていましたね。『CoD モダン・ウォーフェア2』からはすべてのシリーズをプレイして、その都度クランを立ち上げていました。そして『CoD モダン・ウォーフェア3』の時に競技に特化したクランを作って、コミュニティが主催している大会で優勝したり結果を残せました。

——自然と競技志向にシフトしていったのですか？

のめり込むうちに「勝ちたい」という欲が高まっていきま





自身が試合に入っていく」ということを心がけています。目の前で起こっていることを詳しく説明するのもいいですが、説明に終止すると私とゲームの間に距離ができてしまう気がするほどほどにしながら。

ゲームキャスターのOooDaさんにも「気をつけていることはある?」と聞かれたことがあるのですが、「視聴者と一緒を楽しみたい」と答えました。みんなで同じ試合を見ながら「すげえ!」って叫びたいんですよ。『隣で遊んでいるようにしゃべりたい』というのが私の目指す状況ですね。

## 期待のプロ対抗戦が開幕し、より熱を帯びる競技シーン

——今年からプロ対抗戦が始まるなど、CoDの競技シーンが活性化

してきたように思えます。実況者という立場で長年CoDシーンを見続けてきたk4senさんは、今どんなことを感じていますか?

小さなコミュニティ大会を重ねてきた私たちのような古参勢からすると、「やっとここまで来たか」という感慨でいっぱいです。大学対抗戦が始まるようになってから潮目の変

化も感じていましたが、2月のニコニコ闘会議でプロ対抗戦の開幕戦が行われましたし、まだシーズン中ですがこれからもっとよくなっていくと思います。

——プロ対抗戦の賞金総額が1000万円。数字からも運営の意気込みを感じます。

うらやましいですね。私も「現役に戻ろうかな」と思うことがあります(笑)。まあ冗談はともかくとして……そもそもプロ対抗戦にも問題がないわけではありません。入れ替え戦のない6チームのリーグ構成、選手のSNSでの振る舞いなど、考えなければいけないことはかなり多いと感じています。

またプロになる才能がある選手の発掘がまだまだ進んでいないと思わされたりもしますね。例を挙げるとCYCLOPS athlete

gamingのx123da-選手は、私が競技的にプレイしていたころに別のクラブで戦っていた選手で現在はプロとして活躍しています。x123da-選手のような人材を掘り起こし続けていくことが、シーンのさらなる発展や活性化につながる。CoDの歴史を踏まえると、日本にも上手いプレイヤーがもっともっと潜んでいるはずですから。

Call of Duty Caster  
**k4sen**  
Interview

## CoDの今と未来、k4senはかく語りき

——既存の選手もうかうかできませんね。そのほかにはk4senさんが注目している選手はいますか?

GenGar\_AX選手(DetonatioN Gaming所属)とLeisia選手(SCARZ所属)ですね。2人ともサブマシンガンを武器にする前衛の選手で、撃ち合いの技術が凄まじいので、これからもっとブレイクすると思います。チーム順位こそ差がついていますが個人能力は互角。今年の6月に行われた世界大会『CoDワールドリーグアナハイム(以下CWLアナハイム)』でも通用していたので、世界を目指して行ってほしいです。

——日本の規格を超える選手がプロ対抗戦でしのぎを削っているわけですね。チームとしてはいかがでしょうか?

DetonatioN Gamingは、プロ対抗戦で首位にいたのが頷ける活躍を見せています。それぞれのメンバーは努力して今の技術を手に入れたはずなのですが、「生まれつきCoDが上手かったんじゃないか」と感じさせられることがあって、私の想像の上を行くプレイを何度もするんですよ。実況者としてどうなのと思われるかもしれませんが、「おかしい」としか形容できなくなります。たまたまプレイミスをすることもありませんが、才能の底が見えません。

——k4senさんをしてそこまで言わしめるとは、さすがDetonatioN Gamingと思わされます。

競技シーンでSCARZからRush Gamingと最強チームが移り変わっていくところを見てきましたが、今はDetonatioN Gamingだと思います。とはいえもちろん、ほかのチームもただ指をくわえているわけではありません。現在プロ対抗戦2位のRush Gamingは、海外の戦術を積極的に取り入れてさらに高みを目指していますし、下位にいるチームもシーズンの経験を積んで上位のチームを脅かすプレイを見せるようになってきました。Twitterでも「次こそ勝利者インタビューを受ける!」と意気込みをツイートしていたりするので、そういった選手のやる気でリーグ内の力の差は着実に縮まっていると感じます。

## 日本が世界基準に達するために必要なこと

——先ほど6月の世界大会『CWL アナハイム』のお話も出ましたが、海外の最先端のCoD競技シーンはk4senさんの目にどう映りましたか?

当然ですが、海外のチームはどこもレベルが高く、唸らされました。日本からはDetonatioN Gaming、Rush Gaming、SCARZが参加しましたが、細かい技術ひとつとっても日本の競技シーンではなかなか見られないものば

かりで差を感じましたね。ただ悲観で終わりたくないのは、日本勢に足りないのは技術以上に経験だからだと感じたからです。

CoDの場合、海外の試合は4対4で行われる「ハードポイント」「サーチアンドデストロイ」「キャプチャーザフラッグ」の3つのルールがメインなのですが、日本の競技シーンは独自の発展を遂げてしまったため、5対5の「サーチアンドデストロイ」というルールがメインになっています。字面では1人少ないのですが、ルールがまるで違うので対応力が求められます。ラウンド中に何度も生き返ることができる「ハードポイント」に対し、1度キルされたら終わりの「サーチアンドデ

ストロイ」ではより戦術が重要になります。『CWL アナハイム』でも「サーチアンドデストロイ」で上げた好成績を「ハードポイント」で吐き出している形になってしまったので、参加した3チームだけでなくほかのチームも課題に挙げていると思います。

もちろんプロだけでなく、CoDを楽しむすべての方が4対4をプレイしてほしいですね。新鮮だと思えますし、新しい才能に目覚めるかもしれませんから。

——世界と対峙するために、やるべきことが明確になっているのはいいですね。

ただCoDの気になるところは、ほかのゲームと違って「マルチプレイ=ハードポイント」とならないところなんです。







『カウンターストライク』や『リーグ・オブ・レジェンド』はすべてのプレイヤーがプロと同じルールで試合をすることになるので、ある意味ですべてのプレイヤーにプロへの道が開かれていることになります。

一方でCoDは競技志向のモードがマルチプレイとは別にありまして、プレイしたいと思ったら自分たちで4人1組のチームを作る必要があります。そのため認知度もまだまだ……。とはいえ新たにモードを追加してきたということで、開発側も徐々に競技シーンに歩み寄ってきていることが分かります。次回作以降の変化にも大いに期待したいですね。

——『CWLアナハイム』では他に「これは！」と思ったことなどありますか？  
観客の反応が素晴らしかったですね。いいプレイにはチームも国も関係なく称賛を送る。試合に関しても、クライマックスになるにつれてイスに乗って騒ぎ出す人が現れたりして、心の底から楽しんでいる雰囲気を感じました。

とても印象に残っているのが、「一番盛り上がっている観客にASTRO Gamingのヘッドセットをプレゼント」という企画が始まったとき、試合そっちのけでみんな狂喜乱舞しているんですよ。極端な例かもしれませんが、こういう熱狂も日本のシーンにあったらいいなと。

——ぜひk4senさんの実況で、ファンを興奮のつばに巻き込みましょう。

9月22日の『東京ゲームショウ2018』で行われるプロ対抗戦の決勝の実況を務めることになったので、世界大会に負けない熱を作れるよう頑張ります。

## CoDとともにさらなる高みを目指して

——ここまでCoD競技シーンの現時点での魅力などを語っていただきましたが、未来に期待したいことも教えてくださいませんか？

一番はやはり「ハードポイント」の普及ですね。競技としてのCoDの人口を増やして、選手が活躍するためのチーム数や大会を増やす。観客が「見たい」と思えるような内容が大前提ですが、良質なイベントをどんどん提供して、

いいサイクルを築いてほしいですね。

また野球やサッカーを見ると、シーンの発展にはスタープレイヤーが不可欠ということが分かります。今でも海外に認められるGreedZz選手（Rush Gaming）などがいますが、見たいと思う選手は何人もいますから。CoD自体は今年で15年続くシリーズ作品ですから、ファンの数は間違いなく多いと思います。ただ先にも触れましたが、日本の競技シーンは始まったばかりなのでやらなければいけないことがたくさんあります。

しかしそれらの課題は伸びしろということでもありますから、ひとつひとつ解決して素晴らしい舞台を作ってもらいたいと思います。私も微力ではありますが、これからも貢献していきたいと思っています。

——k4senさん自身は、実況者としてどのような未来像を描いていますか？

実況者として表舞台に立たせていただいています。実はまだ1年くらいなのでまだまだ学びたいことがたくさんあります。岸大河さんやOooDaさんなど、eスポーツの実況界には偉大な先輩がたくさんいますから見習ってきたいです。

——お二方とはネット番組『岸大河・OooDaのスタングレネード』で共演されましたね。お会いしていかがでしたか？

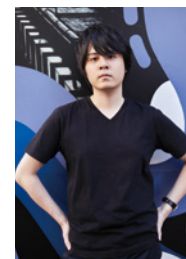
いろいろと話題を振っていただきましたが、すごく緊張したのでちゃんと返せたか不安でした。特にOooDaさんとは初めてお仕事で一緒になったのですが、話の振り方や番組の舵取りが本当に巧みで参考になることばかり。岸さんはCoDの大会にMCとして来ていただいたことがあったので仕事ぶりは分かっていたつもりでしたが、改めて丁寧さに感心しました。

あのような機会を与えてもらったことは、これからのキャスター人生において大きな財産になります。今後も実況者として腕を磨きながら、ファンのみなさんと一緒にCoDの未来を盛り上げて行きたいと強く思っています。

——k4senさんのときに優しく、ときに厳しいCoDへの想い、しっかりと聞かせていただきました。今後も実況者としてシーンを見守ってください。本日は本当にありがとうございました。

「スポーツの名シーンと名実況はセット」と筆者は思う。それだけにk4sen氏が担う役割はとても重要だ。自分の

言葉で会場や画面越しのファンの感情を揺さぶることができるのは、実況者の特権であるから。当然、かかる責任感やプレッシャーは大きいわけだが、言葉の端々から実況者という立場への自信が垣間見られたことで、重圧を楽しんでいるようにも感じられた。高校時代からCoDを始め、人生の半分近くをCoDとともに歩んできたキャリアがなせる技だろう。インタビュー後、「k4sen氏を通してCoD競技シーンの成長を見たい」と思わずにはいられなかった。



### k4sen Profile

フリーの映像ディレクター兼クリエイター。YouTubeにCoDを始め、PUBG、シャドウバースなどの実況動画をアップし人気を博している。中でも「トップ5プレイ」は、日々投稿されている動画から選りすぐりのプレイで構成されている名作。



# AKIBAでフォートナイト! 「カスタムラマパーティ!Vol.1」

秋葉原駅から徒歩4分、ソフマップAKIBA②号店 パソコン総合館の2階にある「e Sports Studio AKIBA」。  
eスポーツを楽しみながらネット配信ができるスペースとして、今年の4月30日にオープンした施設だ。  
ジャンルを問わず様々なゲームのオフラインイベントが行われているのだが、  
そんな中で7月7日の七々に人気FPSゲーム「FORTNITE」の「カスタムラマパーティ Vol.1」が開催された。

Text / Shingo Morita



MCは右から主催のトビ?氏、YouTubeでゲーム実況を行っているぶに子氏、協カメカー AOCの川口氏。



このイベントは4人1組に分けられた参加者たちが、「FORTNITE」を使って2つのゲームを楽しむという、会場利用者が5人対5人に分かれたブースやハイスペックPCを使用できるという特徴を活用したオフラインイベントだ。まずはイベント用に作られたカスタムサーバーで、オンライン上のユーザーとバトルする「シャッフルスク



アドバトルロイヤル」がスタート。参加者は大いに盛り上がりを見せた。

もう一つは「命がけの借り物競争」というテーマで、制限時間内にマップに落ちている回復アイテムを集め、そのレア度を点数化して合計点を争うというユニークな内容のゲーム。しかしどれだけアイテムを集めていても、倒されてしまうと0点になってしまうため最後まで逃げ切らなければならない。そのため生き残りをかけて草むらに隠れるなど、工夫をこらす姿に会場は大いに沸いた。

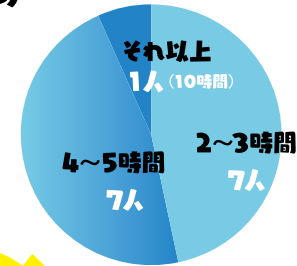
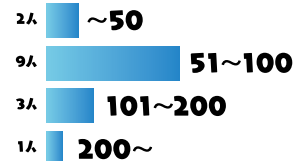
そして2つのゲームが終わったところでチームに順位が付けられ、閉会式では順位に応じた賞品が贈られた。中でも優勝チームにソフマップの商品券が手渡された時は、どよめきとともに万雷の拍手も。まさに最初から最後まで参加者が盛り上がった「カスタムラマパーティ Vol.1」。参加者たちはイベントを通して、「FORTNITE」をさらに好きになったことだろう。

## 「カスタムラマパーティ!Vol.1」

### 参加者アンケート!!

用意されていた席が埋まる盛況ぶりを見せた「カスタムラマパーティ Vol.1」。思い思いに楽しんでいた姿が印象的だったけれど、普段はどんな風に「FORTNITE」をプレイしているのだろうか？そこで参加者たちに気になる質問をぶつけてみた。ご協力、ありがとうございました！

### LV 前シーズントータルのレベルは?



### SEASON FORTNITEを始めた時期は?



### FORTNITEの1日あたりのプレイ時間は?



ジャンルを問わず見逃さないイベントが白白押し！ソフマップが展開する日本e-Sportsの frontline 基地

ソフマップが立ち上げた「eスポーツを楽しみながらネット配信ができる施設」 e Sports Studio AKIBA。10台のゲーミングPCが並び、FPSにDCGにと様々なゲームのイベントが催され、多くのプロ選手も来場している。ホームページ (<https://e-sports.sofmap.com/>) では今後の予定だけでなく、過去に行われたイベントのアーカイブも見られるので、ぜひチェックを！



ソフマップAKIBA②号店 パソコン総合館  
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-13-8  
営業時間 11:00 ~ 20:00  
フリーコール 0077-78-9888  
携帯電話・PHS・IP電話から  
(有料) 050-3032-9888  
※電話番号のおかけ間違いにはご注意ください







## e Sports goods shop

### プロゲーミングチームのグッズが並ぶ Sofmap e-Sports goods shopがオープン!!

近頃、様々なタイトルのプロリーグが増え、eスポーツイベントを直接観戦する機会が増えてきた。応援しているチームや選手がいるファンは、野球やサッカーの様にユニフォームやオリジナルグッズを身に着けて応援するとより楽しめるだろう。

Text / Shingo Morita

実際に手にとってグッズを見ることができると、食指が動くのを止められなさそう。ここへ来れば気に入るグッズも見つかるだろう。



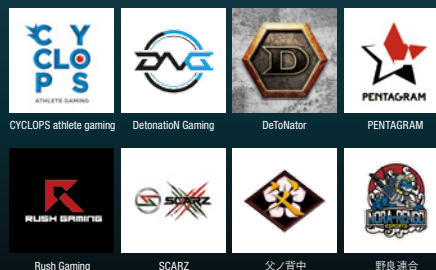
### 大好きなチームのユニフォームを着てeスポーツイベントに行こう。

今までオリジナルグッズは、チームが抱えるオンラインショップやファンイベント時の手売り以外では手に入れることができなかった。そんな中、チームのオリジナルグッズを扱う『Sofmap e-Sports goods shop』が東京・秋葉原にオープン。店内に入ると、Jリーグやプロ野球のチームユニフォームがディスプレイされたスポーツ用品店を思い出し、心が躍る。

『Sofmap e-Sports goods shop』では現在、日本のゲーミングチームであるCYCLOPS athlete gaming、DeToNator、Detonation Gaming、PENTAGRAM、Rush Gaming、SCARZ、父ノ背中、野良連合のオリジナルグッズが取り扱われている。

置かれているオリジナルグッズは、ユニフォーム・Tシャツ・ポロシャツ・パーカーやキャップなど応援する際に身に着けられるものから、タオル・バッグ・マグカップ・スマートフォングッズなど、日常でも使えるグッズなど様々。

### 取扱チームグッズ



### チームグッズは オンラインショップでも購入可能!

ソフマップドットコム

オンラインショップ「ソフマップドットコム」ではSofmap e-Sports goods shopで取り扱うグッズを購入することができます。

<https://www.sofmap.com/>







# ついに君も蒼きヒーローと出会う

2018年7月22日、LFS池袋 esports Arenaにてオーバーウォッチのイベント「FLASH OPS TOKYO 2018 SUMMER」が開催された。今回は「オーバーウォッチ ワールドカップ2018」に出場する日本代表と、来場者が中心のイベントだ。その模様をお届けする。



時計の針が14時を指した時、オーガナイザーのみずイロ氏とMCのシンイチロ氏が壇上へ上がり、高らかに開幕を宣言、「FLASH OPS TOKYO 2018 SUMMER」がスタートした。

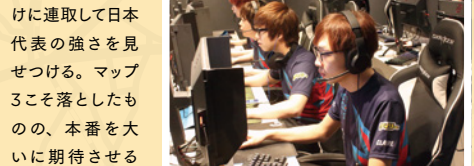
「FLASH OPS」とは、幅広いプレイヤーの方に楽しんでもらえる様にアーケードモードや講習会などを織り交ぜた内容のイベント。今回はBlizzard Entertainment 公認イベントとして行われた。

この日は前半と後半の2部構成で、前半に「オーバーウォ

ッチ ワールドカップ2018 エキシビジョンマッチ」と銘打った日本代表の壮行試合、そして後半にプロ選手による講習会やプロ選手との対戦会が用意されていた。

まず第一部だが、エキシビジョンマッチの前にJerophilip ジェネラルマネージャー、XQQコーチ、日本代表選手が壇上に上がり、1人1人が挨拶を行った。その後早速エキシビジョンマッチへ。対戦相手は韓国最強「MONSTER SHIELD KR」。非常にレベルの高い相手であり、本番前のエキシビジョンマッチとしては「強すぎる」ほどのマッチアップだ。

そして試合開始。果たしてどんな戦いを見せてくれるのか、ファンも固唾をのんで見守る。序盤こそ押されたもののマップ1、マップ2を立て続けに連取して日本代表の強さを見せつける。マップ3こそ落としたものの、本番を大いに期待させる結果に会場からは歓声と大きな拍手が巻き起こった。



試合後はキャプテンのCLAIRE選手が「初めて使うデバイスだったので最初は戸惑いましたが、次第に慣れて本来の力が出せました」と勝因を口にすれば、XQQコーチも「今年のワールドカップはぜひ期待してください」とさらに期待感を高めるコメ

ント。その言葉に反応するように、来場者が試合直後以上の拍手で日本代表を包み込み、第1部は終了した。

続いては第2部。ここからは主役が日本代表選手から来場者に移り、それぞれが実際にオーバーウォッチを楽しむ時間となった。

用意されていたコンテンツは「オーバーウォッチ講習会」「3on3 トーナメント」「1on1 勝ち抜き戦」の3つ。いずれも予約が始まるとすぐに枠が埋まる大盛況。

中でも「オーバーウォッチ講習会」は、プロが隣りに座ってマンツーマンで教えてくれるとあって、受講者は熱心にプロの言葉に耳を傾けていた。ここでは2人の感想をお届けする。



キャプションハイル★この文字はダミーだ★この文字はダミーだ★この文字はダミーだ★この文字はダミーだ★この文字はダミーだ★

## 講師者の声

とろさん

マンツーマンで教えてもらえるというので、受けてみようと思えました。お願いしたのはAmeken選手でした。配信をよく見ているので、講習は細かく丁寧に教えてもらったので、本当に受講してよかったです。

そろじぶさん

今日は日本代表選手の試合を生で見られるということだったので来てみました。試合は……鳥肌が立つくらい楽しめました！講習会はけんもほろろ選手を希望して、プロの選手がどんなことを考えてプレイしているのか気になったので、色々質問させていただきました。とても分かりやすかったです。

また「1on1 勝ち抜き戦」はtalyo選手が日本代表選手として参加者と対戦。参加者が光るプレイを見せる中で、しかしさすはが日本代表と思わせる勝ちっぷりを見せ、思い出づくりに一役買っていた。

氏とじゃんけんをして勝ったら豪華商品がもらえるというもので、イベントの終わりでやや寂しさを感じさせていた会場の空気が一変。

「じゃんけんぼん」の掛け声がかかるたびに歓声と悲鳴がこだまし、最後の最後まで参加者が楽しんだ「FLASH OPS TOKYO 2018 SUMMER」となった。



© 2018 Blizzard Entertainment, Inc. OVERWATCH, Flash Ops, and the Flash Ops LOGO are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the United States and/or other countries.



# 富士山頂ゲーミングってなんなんだ!?

日本の自然と文化を象徴する「富士山」、近代産業の営みが生み出した「ゲーム」縁無き2つのコンテンツが謎のハーモニーを奏でる「富士山頂ゲーミング」その出会いと融合の発起人 kokken 氏に、話を聞いた!



「富士山頂ゲーミングを始めたきっかけはなんだったのでしょうか。4年ほど前に「海で泳ぎて〜」ってなって、沖縄の離島に1年ほど滞在していた時期があったんです。その滞在が終わって、いざ故郷の北海道に帰るかとなった時に、せっかくだから自転車で日本横断をしちゃおうと思いついたんですよね。そうして横断したら途中で富士山の近くを通りかかったから、ついでに登っちゃおうと。そして山頂についたら、せっかくだしゲームをしちゃおうと! 時間がある時に面白いことや、やれることはやっておきたい性分なんです(笑) こうして思いがけず富士山頂ゲーミング第1回が実施されたわけですが、これが思いのほか面白かった。富士山というコンテンツが面白かったと

いうのと、富士山登頂の難易度自体が思っていたほど高くなかったのが良かったわけです。そしてこの話を周りの友人にしてみると「面白い!」「俺たちもやりたい!」と思ってくれる人がいまして、そこから自然と皆が集まって実施されたのが第2回でした。

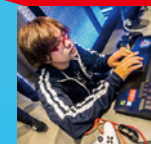
「今年は第3回目となりましたが、これまでと違う部分はありましたか。」

今年実施した第3回は歩いて登頂した部分を全てTwitchで配信し、ゲーミングノートPCはAlienware 様から5台分用意していただきました。山頂でスラットゲーミングノートPCを並べた見栄え的に格好いいし面白そうなので、その絵を実現することを目標に登頂しました。最終的には無事登頂しましたし、良い写真も撮れて、ゲームも出来て、大満足でした。

「一見すると不思議な企画ですが、お話を聞くほどに妙な面白味が伝わってきますね。」

富士山頂ゲーミングは(面白い)からやっています。根底はそこです。ゲーム仲間も「面白そう!」と思ってイベントに参加してくれて、そこで得た(非日常の面白さ)を少しでも知り合いにお裾分けしたいから、写真投稿や登山配信を通して伝えようとする。全てのこの根底に(面白い)があります。

「最後に読者の皆様にお伝えしたいことがあればお願いします。富士山頂で何かを宣伝したい人がいれば、製品も持って行って山頂に掲げることが可能ですので、どなたでも@kokkennまでお気軽にお声掛けください!」



## kokken Profile

Rocket Leagueの大会運営や実況、その他ゲームイベントの裏方を担当している。できる時に何でもする性分。好きな食べ物はジンギスカンとパイナップル、嫌いな食べ物はグリーンピース。






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

EVERY  
MON / THU  
7PM  
ON  
YOUTUBE

スタングレネード  
岸 大河・OooDa

YOUTUBEにて毎週月曜・木曜夜7時公開中！

 stungrenade\_gg   スタングレネード

<https://stungrenadegg.com>

GAME STAR

Vol.20  
AUG.2018

Call of Dutyキヤスター k4senインタビュー

発行：GANMEDE 株式会社  
WWW.GAMESTAR.TOKYO