

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. **21**
OCT.2018

FREE

教えて!アクセル先生!
カウンターストライクのアレやコレ

ヴァッさんとマルちゃんの
ハースストーン食事会⑦

日本から世界へ
Counter-Strike: Global Offensive

Laz選手インタビュー

SCARZ Absolute

東京・徳島の対抗戦をウイイレで実施!
「e Sports Studio AKIBA」会場をレポート!

[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. **21**
OCT .2018

Contents

P4 日本から世界へ羽ばたく
SCARZ Absolute
Laz選手インタビュー



Cover
Laz (SCARZ Absolute)
Cover Photo
Kengo Tsutsumi

P10 教えて!アクセル先生!
カウンターストライクのアレヤコレ

P12 体育の日にeスポーツ!
ウイレで行った東京・徳島の対抗戦
東京会場レポート!

P14 ヴァッさんとマルちゃんのハースストーン食事会⑦



編集記

ゲームスタに手に取って頂きまして、ありがとうございます。

今回は SCARZ Absolute のエースプレイヤー Laz 選手にインタビューをさせていただきました。とても気さくで、けれども芯のある好青年でした。これからも活躍されることを期待しております。

さて、GAME STAR を発行している会社を立ち上げてから1年が経過しました。光陰矢の如し。2年目も宜しくおねがいします。

10月も後半に入り急に冷える日が多くなりました。皆様ご自愛ください。引き続き、ゲームスタをよろしく願います。

Editor in Chief
Masumi "みずいろ" Fukuda

Staff
Axl, Tamo, nacchicchi, Hoge

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。

なっちゅちゅ
nacchicchi

CS:GOに魅せられ、 世界へ羽ばたく

Photo / Kengo Tsutsumi Text / Shingo Morita

「誰よりも強くなりたい」。

その一心で『カウンターストライク グローバルオフensive (以下、CS:GO)』に打ち込んでいる男がいる。

その想いは性格を180度変えるほど熱く、自身の心をコントロールするかのような才を与えた。言葉に耳を傾ければ傾けるほど引き込まれていくのは、もはや天賦と言っても差し支えない。

そんな魅力に満ちた男の名はLaz。国内最強の称号を手に入れた彼の過去、現在、未来に迫る。

生き方すら変えた カウンターストライクとの出会い

—今日はCS:GOの日本一のチーム・SCARZ Absoluteで活躍するLaz選手に、いろいろとお伺いしたいと思います。まずはゲーム歴から教えてください。

友だちとのコミュニケーションツールとして、オンラインゲームを楽しんでいました。時間的にも2〜3時間くらいで「今日はもうおしまい」という感じ。

初めてプレイしたFPSゲームは、Xbox 360の「Call of Duty: World at War (以下、CoD)」ですね。兄がプレイしているのを見て、私も流れで始めました。「カウンターストライク (以下、CS)」シリーズは2010年の10月にCS1.6を始めて、ものすごく熱中して今に至ります。

—CoDとCSをプレイして、CSに夢中になった要因はどんなところですか？

強いプレイヤーと戦うことができたからです。試合を重ねていくうちに、「もっと強い選手と戦いたい。自分も強くなりたい」という気持ちが日増しに高まってきて。もしCoDや別のゲームでそういう存在を見つけていたら、CSはプレイしていなかったかもしれません。

—穏やかそうな風貌からは想像できないほど、内面にもものすごく熱いものを感じます。

「強くなりたい」と思うようになったのは中学生くらいですね。強さに憧れたら、誰でも私と同じ気持ちになると思います。私の場合はその対象がCSだったと。当時は部活で野球をやっていて、チームメイトと楽しくやれたらと思っていました。ただCSの影響で、「野球とか勉強も人よりできるようになりたい」と思うようにもなりました。おかげで向上心を養えましたね。

—その向上心で腕を磨き、今はSCARZでCS:GOのプロゲーマーとして活動しているわけですが、改めて「ブ

ロになろう」と思ったきっかけを教えてください。

実はプロゲーマーに対する憧れは、さほど強くなかったです。そんななかで海外の大会でプレイして、「もっと時間をかけないと強くなれない。世界では通用しない」と思ったときに、初めてプロを意識しました。そしてチームにお願いしてゲーミングハウスを用意してもらって、今はチーム全員で生活しています。

—より上を目指すための対応ですね。ゲーミングハウスでは、どのように過ごされているのですか？



午前中は個人練習など個々の時間で、午後2時から12時までチームで練習するというのが基本的な流れです。ゲーミングハウスに入るまでは、3時間から長くて6時間という練習時間だったのでガラリと環境が変わりました。

とはいえ私にとっては初めての共同生活ということで不安もあったのですが、このメンバーで約2年活動してきたという土台があったので、すんなりと入っていきましたね。今はもう家族のような存在です。

アジアのチームが熱視線を送る Absolute

—Laz 選手が家族のような存在と称する SCARZ Absolute は、CS:GO の日本一のチームとして国内の競技シーンを牽引しています。

その猛者揃いの中でもエースと呼ばれていると思いますが、プレイするうえでどんなことを意識していますか？

私自身のスコア云々は関係なく、チームのために自分がしっかりと役割をこなせているかを重視してプレイしています。常に周りの様子を伺いながらなので、「私が決めてやろう」という気持ちは強くありません。

ゲームの性質上、1人だけ強くても試合に勝てないのが CS:GO です。チームとして勝つためには、ときに個人が犠牲になる必要もあるので、意識するのはあくまでもフォア・ザ・チーム。ただ、この考えを指揮官時代になかなか徹底できなかったんです…。

—Laz 選手はチームのキャプテンですが、以前はインゲームリーダー（指揮官）も努めていましたよね。

私自身は器用な方だと思っているので、キャプテンも指揮官もどちらもやりたいと考えていました。しかし、いざ試合に入ると、誰かを犠牲にするという動きを躊躇してしまうんです。犠牲になる選手に申し訳なくなってしまい、どうしても全員が輝けるムーブにしたいと、非情になりきれなかったですね。それで指揮官を crow 選手に譲りました。—苦渋の選択だったわけですね。一方で「指揮官を譲



たらスコアが上がった」という発言もありました。

指揮官は考えるべきことが多く、選手のミスを指摘したりもしないといけないのでかなり大変な役割なんですね。そうしていたときに Reita 選手がコーチとして Absolute に加入し、選手にいろいろと指摘してくれるようになったので、自分のことに時間を割けるようになりました。そのうえで「Laz 選手を自由な立場にしてキルを取りやすくしよう」という作戦も提案してくれて、これが見事な中。そこで先のコメントが出たわけです。

—選手としてもチームとしても、またひとつ階段を登ったということですね。今は海外にも目を向けているということで、世界の競技シーンについて思うことを。

日本一になれたことで、また次のレベルに行きたいと考えられるようになりました。今の目標はアジア1位ですが、まだまだ遠い。壁はものすごく高いですね。

—アジア各国と試合をしてきたなかで、各国の特色など見えてきたものはありますか？

国によって考え方や動きが全然違いますね。韓国のチームはクレバーというか、とにかく頭がいいですね。韓国1位の MVP PK を筆頭に、作戦の質が違うと常々感じます。私たちの行動に対してのカウンターも的確です。一方で中国のチームはとにかく個人が強い。力技で押しつぶしてくる感じです。ベトナムやフィリピンはシンプルというか、

教科書的な動きをしますね。日本は韓国寄りで、チームで作戦を立てていろいろなことをしていると思います。

—特徴があると見ているファンは楽しいですが、プレイしている選手は対応が大変ですよね。

ただアジアの大会に出場するようになって、練習試合の相手をしてくれるチームが増えました。韓国なら MVP PK や GOSU、中国も 5POWER や中堅のチームなどが相手してくれます。私たちのレベルが留まることなく高まっているのは、彼らの胸を借りることができていることが大



きいです。どうして Absolute なのかは……、単に練習相手がいなかったんでしょう（笑）。

—とはいえ、とても貴重な時間ですね。学べるものがたくさんありそうに思えます。

自分たちが成長するために取り入れているのは、すべて海外の情報ですね。練習試合をしてきている相手チームのなかでも、とくに MVP PK は別格。参考になることばかりで、練習試合ごとに刺激を受けています。

—MVP PK から得た収穫は、GALLERIA GEMASTER CUP 2018（※1）でも発揮できましたか？

（※1）「世界につながるeスポーツ大会」として、2017年にスタート、2年連続で CS:GO が採用されていて、今年は優勝した SCARZ Absolute に賞金100万円と2つの海外大会の出場権が与えられた。

MVP PK にやられて厳しかった作戦を使ってみるなど、大いに役立たせてもらいました。とくに少人数戦になったときにやられて困った動きを試したら、効果てきめんでしたね。中国チームのパワープレイはマネできないですが、

韓国チームのクレバーな作戦は簡単ではないですがコピーできます。Absolute も国内の大会で相手チームから研究されていると感じることがありますが、研究を上回るスピードで強くなっているという自負があります。

SCARZ Absolute

Laz

Interview

CS:GO に魅せられ、世界へ羽ばたく

—今や日本のすべてのチームが Absolute を倒そうと考えている、と言っても過言ではない状況です。研究されるのは逆に光栄なことと言えるかもしれません。

そのように割り切っています。私たちの試合の動画は、調べれば誰が見られるところにたくさん残っていますから。でも新しい取り組みをすることで、相手の研究

を逆にとることもできる。簡単なことではありませんが、これからもどんどん進化していきたいと思っています。

—Absoluteのおかげで、日本の CS:GO のレベルが引き上げられていきますね。

ぜひ、そうなってほしいです。身近なチームが強くなればなるほど Absolute も強くなれるので、日本国内のレベル



Laz

SCARZ Absolute

Interview

たりすると嬉しくなりますね。チームメイトに緊張の話をしてみましたが、反応が薄かったです（笑）。

——Laz選手のような考え方をするプログラマーはなかなかいないように思えますが、試合へのアプローチの方法は選手ごとにあるべきですね。では改めて決勝戦の振り返りもお願いします。相手は「最強のアマチュア軍団」の異名を持つIgnisでした。

BO3のうち最初の2試合を勝ち切ったことで「圧勝」と言われることもありましたが、戦っている私たちにそういった感覚はなかったですね。

crow選手がIgnisのキャプテンであるhornet選手と仲がいいということで、試合後にいろいろと聞いたようなのですが、「Absoluteに勝つために100時間以上研究に費やした」と言っていたそうです。

——マップ選択（※2）にも特徴がありましたね。Absoluteは自分たちが最も得意とするMirageを選びましたが、IgnisはAbsoluteが苦手としているTrainを選択。研究の成果を発揮してきたように感じました。

（※2）決勝戦はBO3のため、7つ用意されているマップからBANとPickを行い3つに絞られる。

CS：GOにとってマップの理解度は試合の勝敗に直結しますから、選択肢としては間違っていないかと思いますが、Trainを選んできたときは「狙われたな」と思いましたが、それでも勝てたのはマップの理解度以上にオフライン大会の経験値がものを言ったのかと。オフライン大会の場合、実況の声で足音が聞こえなかったり、テーブルの高さなどが自分にマッチしないということが多々あります。そういった状況に慣れているか慣れていないか、オフラインでの大会経験が活きたのだと感じています。

——勝敗を語る場合、どうしても作戦面・技術面に目が行きがちなので、意外なところで勝因があったんですね。もちろん技術面に関しても「型破りなプレイ」と言われることがあったので、してやったりという気持ちも大きいです。Absoluteは海外の作戦を用いることが多いですから、自然と日本のシーンで見られなかったムーブをしていることになる。そういった評価をもらえたことで、自分たちのなかでの優勝の価値がより高まったと感じます。

が上がることは大歓迎です。

「国内最強」の矜持を守り抜いた大会V2

——先ほど少し触れたGALLERIA GAMEMASTER CUP 2018は見事に優勝。昨年からの連覇を果たしたわけですが、振り返って気持ちを聞かせてください。

嬉しさもありますが、ホッとしたという安堵の気持ちが大きいですね。Absoluteの共通認識として、GALLERIA GAMEMASTER CUP 2018は負けられない大会と位置づけていたのでプレッシャーもありました。大会後に燃え尽き症候群になるくらい賭けてきましたので。

——「負けられない大会」というのは、優勝チームに海外大会の出場権が与えられるからでしょうか？

それももちろんですが、国内の大会かつゲーミングハウスでの活動を始めて最初の大会だったので、まずは日本

一の座をしっかりと守りたいという気持ちがありました。GALLERIA GAMEMASTER CUP 2018の前に海外の大会に出場したのですが、研究や対応をされないようにとあえて作戦を制限したりもしていました。

——2018年8月25日・26日と9月1日・2日の4日間に渡って行われた予選のグループリーグでは、大会3日目に決勝トーナメントとなるプレイオフ進出が決定。優勝までの道のりは険しかったようにも感じます。

Absoluteに対する相手チームの研究が進んでいたようで、思うように勝ち上がることができなかったのですが、チーム自体の仕上がりは悪くありませんでした。

——プレイオフは約1ヵ月開いて9月29日から行われました。セミファイナルの試合前は、リラックスした雰囲気を醸し出す選手も見受けられましたが、1ヵ月の間にいい調整ができたということでしょうか？

余裕のある選手もいましたが、人それぞれという感じですね。私は少し緊張している方がいいパフォーマンスが出せると思っているタイプでして、「どういう考え方をすると試合中にいいパフォーマンスが出せるのか」とか、「今感じている緊張が試合中にどれだけパフォーマンスを上げられるのか」ということを考えていたりしますね。

——なにやら哲学的な雰囲気を感じます。

緊張に不安が重なってしまうと、頭がパンクして何も考えられなくなってしまいます。「緊張しているから強くなれるんだ。パフォーマンスが上がるんだ」と考えるようにしたら、しっかりと力を発揮できるようになりました。試合の入り方を見つけたという感じですね。

最近とはくに「自分のパフォーマンスをいかに出しきれるか」に尽きると感じています。私はスポーツ心理学に興味がありまして、関連書籍を読む前に「こうなんじゃないか」と自分なりに予測するのですが、思ったことが書かれてい

“アジア最強”への ワインディングロードをひた走る

——まさに国内に敵なし、完全無欠のチームへと突き進んでいるように思えます。そうしたなかでLaz選手は大会MVPを獲得し、ファンに感謝する仕事も見せました。Laz選手にとって、ファンはどんな存在ですか？

大きな存在ですね。プロになって改めてわかったのですが、応援してもらえると、本当に力が湧いてきます。人間の脳は応援されるとパフォーマンスが上がるという研究結果があるようなのですが、それを実感しています。

——エールをもらって強くなるLaz選手、エールを送ったLaz選手が活躍して嬉しいファン皆さん。いい関係ができていますね。GALLERIA GAMEMASTER CUP 2018の優勝でつかんだ2つの海外大会でも、ぜひ熱いエールを送ってもらいたいところですね。

10月18日に「ZOWIE

eXTREMESLAND CS:GO ASIA 2018 (※3)、11月には「IeSF Esports World Championship 2018 (※4)」が行われます。今は「ZOWIE eXTREMESLAND CS:GO ASIA 2018」に全力投球するための準備をしまし、いい報告ができるように力を尽くします(取材は10月9日に行われました)。

(※3) 10月18日から21日に、中国の上海で行われる大会。日本のほか、中国、フィリピン、台湾、モンゴル、パキスタン、ベトナム、タイ、シンガポール、マレーシア、インドネシア、インド、アラブ首長国連邦、オーストラリアのチームが集う。
(※4) 国際eスポーツ連盟が開催する世界大会。11月に台湾・高雄で行われ、最大で42カ国が出場する。「CSGO」[League of Legends]「鉄拳7」が公式種目(日本は「CSGO」[鉄拳7]にエントリー)。

——「ZOWIE eXTREMESLAND CS:GO ASIA」は昨年にも出場して15チーム中5位の成績を残しました。ぜひ去年以上の成績を狙ってほしいですね。

去年はグループ運に恵まれていたので、実力以上の順位になったと思います。ですので、この順位と並ぶだけでも成長を実感できると思います。

今年に関してはFACEITが主催するCS:GOの公式大会でも、アジア予選を突破してロンドンに行くことができました。アジアでは強い部類のチームになれてきたと思うので、さらなる高みを目指して努力していきます。

——MVP PKから認められるAbsoluteなら、アジア1位も夢ではないと思えます。これからもゲーミングハウスで腕を磨いてください。ありがとうございました！



Laz Interview

「最近、チームとしての練習時間が少し減っているんです。それでも上達のスピードは上がっている。やはり直接顔を合わせたことで、深くわかりあえたからなのでしょうね」
ゲーミングハウスについて話を聞いたなかで、Laz選手は選手間のコミュニケーションの重要度も口にした。実力を伸ばすうえで練習時間の減少はデメリットに思えるが、直接の対話が練習以上の効果をもたらしているという。

言うなれば“阿吽の呼吸”。

「そこまでは達していない」と謙遜するLaz選手だが、今はまだだとしてもそう遠くない将来、きっと手にすることだろう。夢に見るアジア1位の座は、Absoluteの絆がもたらしてくれるはずだ。



Laz Profile

CS:GOの競技シーンで国内最強を誇るSCARZ Absoluteのキャプテンで、とことん「強さ」を追い求めるという求道者気質のプレイヤー。一番好きな武器はテロリスト側のアサルトライフル・CV-47。試合前のルーティンはメンタルコントロールとボット撃ち。

教えて！アクセル先生



カウンターストライクのアレやコレ

今回のアクセル先生は、Laz選手がプレイする「カウンターストライク」を紹介してくれるそうです。おや？何やらみすいロくんがカウンターストライクに興味をもったみたいですね。



いや〜、Laz選手の記事読み応えあったなあ。カウンターストライクについてもっと知りたくなったよ！



そう？じゃあ今回は「カウンターストライク(以下、CS)」の概要や歴史について紹介しよう！



教えて教えて！



じゃあまずはCSの基本についてだね。プレイしたことある人も多かもしれないけど、CSは5人対5人の対戦型FPSゲームで、目的地に爆弾を仕掛ける「テロリスト」とそれを防ぐ「カウンターテロリスト(以下、CT)」に分かれて戦い、様々な駆け引きを楽しむゲームなんだ。



他のFPSゲームでは、サーチ&デストロイや爆破と呼ばれるルールだね。



そうだね。更に駆け引きを奥深いものにしていく要素の1つとして「装備の購入」があるんだ。試合は\$800を所持した状態で始まるんだけど、その状態ではハンドガンや投擲物くらいしか買えず、アサルトライフルや、スナイパーライフルは買えないんだ。各ラウンド開始時や敵をキルするとお金がもらえる仕組みになっていて、お金を貯めて強力な武器を買っていくわけ。でも、キルされてしまうと、装備していたものは全て失われてしまうんだ。



新しく武器を買わないといけないけど、お金の限界があるということだね。



そのおかげで、例えばCTチームを3ラウンド連続全滅させたら、テロリストチームは「相手は金欠になっているだろうからドンドン強気に行こうぜ」という戦略を取るかもしれない。逆にCTチームは金欠になることを見越して2ラウンド何も買わないでお金を貯めて、テロリストチームが強気に来るであろう4ラウンド目に完全武装で立ち向かう、などの戦略の幅が広がっているんだよ。



そうしたら今度はテロリストチームが窮地に立たされるって感じか。確かに奥が深いなあ。



次はCSの歴史について。CSは1999年に「ハーフライフ」というゲームのMOD(※)として登場したんだ。その出来が大変良かったため、ハーフライフの開発元であるValve社が権利を買収して、「Steam」で販売を開始したのが2000年。その後グラフィックの改善を図った「カウンターストライク：ソース」や、基本無料ゲームとして登場した「カウンターストライクオンライン」などを経て、2012年「カウンターストライク：グローバルオフensive(以下、CS:GO)」が登場するんだ。



※ゲームに新しいアイテムを追加したり、ゲームそのものを別のようなゲームにしたりできる機能の1つ



CS:GOも割と古いゲームなんだね。



でも根強いファンとコミュニティがあって、世界大会に通じる国内トーナメント「GALLERIA GAMEMASTER CUP」の開催など、国内でも大きなイベントが開催されているよ。Laz選手が所属する「SCARZ Absolute」のような世界で戦えるチームが出てきていたりするのはとてもすごいことだね。



なるほどね。今度大会観てみる！

体育の日にeスポーツ! ウイレで行った東京・徳島の対抗戦 東京会場レポート!

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話題の施設で、
2018年10月8日に東京と徳島を繋ぐeスポーツイベントが行われた。
ゲームタイトルは「ウイニングイレブン2019」で会場にはアジア競技大会で金メダルを獲得したレバ選手も来場した。

Text / Shingo Morita



運 動に関する催しが各地で行われる祝日・体育の日に、東京・秋葉原にある e Sports Studio AKIBA でも興味深いイベントが実施された。徳島のサブカルチャーイベント「マチ★アソビ Vol.21 eスポーツステージ徳島」と連動して行われた、サッカーゲーム「ウイニングイレブン2019 (以下、ウイレ)」の東京 vs 徳島という遠く離れた地域の対抗戦だ。しかも、普通の1人11人のプレイヤーを扱うゲーム形式対戦会でなく、ゲーム内の選手1人1人に操作するプレイヤーが付く11人対11人という試合形式であった。

e Sports Studio AKIBA はガラスに囲まれた常設のプレイエリアがあり、特設テーブルを使用し、11人が一堂に会することから、11人のチームを作ってウイレをプレイすることができるスペースとなっている。そこに「われこそは!」と集まった参加者、アジア競技大会で日本に金メダルをもたらしたスーパー高校生・レバ選手や Mayageka 選手、まーさん選手といったウイレのプロプレイヤーが加わって e Sports Studio AKIBA 代表を

形成。アジア競技大会でレバ選手とともに金メダルを獲得した SOFIA 選手を筆頭とした徳島代表と、7試合に渡る熱い戦いを繰り広げた。

気 になる結果だが、初戦はお互い手探りな部分もあり0対0のスコアレスドロー。第2試合は e Sports Studio AKIBA 代表が勝利したものの、徳代表島も意地を見せて第3・4試合を連勝。第5試合は1対1の痛み分けに終わるが、チームワークの出してきた e Sports



Studio AKIBA 代表が第6・7試合を連取したことにより、トータル3勝2敗2分で見事にオンライン対戦会を制した。
当 日集まった参加者たちは当然のごとく初顔合わせだったが、実際に顔を見てプレイできたことで、e

Sports Studio AKIBA 代表として一丸となれた模様。また MVP には賞品が贈られるなど、最初から最後まで思いつく深いイベントとなった。

アジア競技大会 金メダリスト レバ選手インタビュー

——イベントお疲れ様でした。アジア競技大会で金メダルを獲得したスーパー高校生・レバ選手に、オンライン対戦会の感想を伺いたいと思います。シュートを決めたときなど、その場の11人が喜ぶことができるのは新鮮でとても面白かったです。オフラインで11人が集まるというのはなかなか難しいと思いますが、こういったイベントが増えたら嬉しいです。

——レバ選手は7試合すべてでキーパーを務めましたね。ファイナーズも連発していて「さすが」と思いました。キーパーでプレイするのは初めてだったのですが、良いシュートを止めることができているようです。このような貴重な体験ができるのもイベントがあってこそ、だともっています。これからも積極的に参加してウイレをeスポーツとしてプレイする楽しさを広めていきたいと思っています。

レバ選手 Profile

父の影響で小学3年生からウイレをプレイ。ウイレを通して現実の海外サッカーに興味を持ち、プレイヤー名前は、バイエルン(ドイツのチーム)に所属しているレヴァンドフスキ選手から拝借した。カウンターサッカーを得意としており、好きなチームはリバプール、アーセナル、バルセロナ。アジア競技大会にはオフラインの予選から参加し、数々の逆転劇を披露して頂点まで上り詰めた。



東京「e Sports Studio AKIBA」代表として出場するレバ選手。左は、アジア競技大会 ウイレ部門でレバ選手が獲得した金メダル



ジャンルを問わず見逃せない
イベントが目白押し!
ソフマップが展開する
日本 e-Sports の前線基地

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!

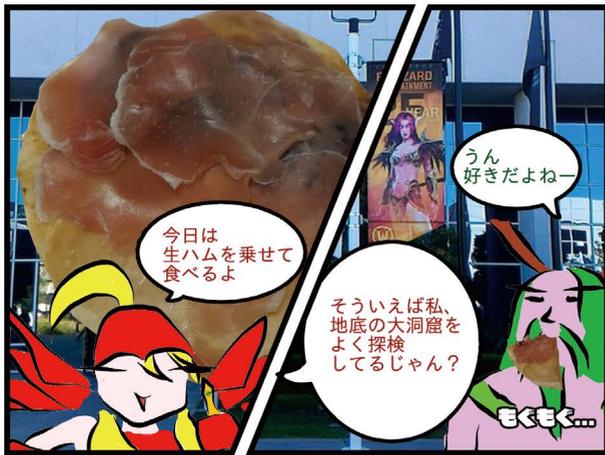


ソフマップ AKIBA ②号店 パソコン総合館
〒101-0021 東京都千代田区外神田 3-13-8
営業時間 11:00 ~ 20:00
フリーコール 0077-78-9888
携帯電話・PHS・IP電話から
(有料) 050-3032-9888
※電話番号のおかけ間違いにはご注意ください



ガアさんのマルちゃん ハースストーン食事会

by Hegei



ハースストーンとは?
about Hearthstone
スマホやPCで遊ぶことが出来る Blizzard Entertainment 社のオンライン構築型カードゲーム。全世界で7000万人が遊んでいる。

<https://2018w.c4-lan.com>



C4 LAN

2018 WINTER

2018年12月7日 14:00 OPEN (予定)
2018年12月9日 16:00 CLOSE (予定)

会場: ベルサール高田馬場
募集持ち込み席(BYOC)数: 400席
主催: C4 LAN 実行委員会

Copyright © C4 LAN 2018. With Love and Passion for Gaming.

GAME STAR

Vol.21
OCT.2018

SCARZ Absolute LAN選手インタビュー

発行: GANMEDE 株式会社
WWW.GAMESTAR.TOKYO