Eスポーツ講習会

・eスポーツとは？

『ゲームの今』より

Electronic sports(e-sports)は、さまざまなデジタルゲームを「競技」としてとらえ、一定のゲームルールのもとにプレイヤーが競い合うシーンのことを指す。通常のゲームプレイは、原則的に遊技者と開発者の関係で完結するが、e-sportsシーンには、競技者、開発者の他に観戦者、運営者が存在する。

欧米・アジア圏でのe-sportsイベントで採用されるタイトルはFPS(first person shooter：一人称視点のシューティングゲーム)や、RTS(real time strategy：リアルタイム戦略ゲーム)、MOBA（multiplayer online battle arena）、が多いため、デジタルゲーム競技＝FPS、RTS、MOBAという印象を持たれがちだが、e-sports競技は広義において「PC、アーケードゲーム、家庭用ゲーム、携帯機ゲーム、スマートフォン向けアプリケーション」などを使用して競技を行うものである。

Wikipediaより

日本におけるeスポーツ

国内におけるeスポーツの定義

日本は先進国の中でも数少ないeスポーツ未承認国である。

国内でのeスポーツイベントを数年に亘って扱い、「eスポーツグラウンド」[17]などを開発したエウレカコンピューターに所属する犬飼博士は、2007年アジアオンラインゲームカンファレンスでのコメントより、eスポーツを次のように定義している。

「プレイヤーの行動をデジタル化してコンピューター上で競技するスポーツ」

「工業社会に生まれたモータースポーツの様に、情報社会に生まれた新しいスポーツ」

他のスポーツと比べて身体を動かすことがあまりないもののスポーツとして認識されているゲームのひとつに、チェス（マインドスポーツ）がある。eスポーツは「大会などで順位を競うこと」「プロとして収入を得ること」「真剣な姿勢で対戦を行うこと」など、その言葉は使われるシーンに応じてさまざまな定義に基づいていることがあるが、理解しやすい例として、モータースポーツが挙げられる。

光回線やパソコンの普及が進むにつれ、PCゲームの年々競技人口が上がりつづけている。その証拠に、RTS（リアルタイムストラテジー）という国内ではまったく浸透のなかったゲームジャンルの代表作『League of Legends』は国内のプレイヤー人口が3万人（2012年現在）を突破しプロリーグ「LJ LEAGUE」が開催、同じく人気RTSの『スタークラフト2』でもパッケージの販売本数が1万本突破（購入のメインはダウンロードの為、実際はもっと売れていると推測される）、さらに2012年現在4人のプロが存在する。

家庭用ゲーム機ではCyACが開催した『コール オブ デューティシリーズ』の大会で、720名以上参加した大会が開催[18]される他、元々格闘ゲーム先進国の日本では、梅原大吾を筆頭に10名以上ものプロゲーマーが誕生している。

eスポーツ専門紙『WORLD GAME MAGAZINE』や、eスポーツ番組『eスポーツMaX』、東京ゲームショウでの競技会「Cyber Games Asia」、「闘劇」「Asia e-Sports Cup」[19]などの大規模な大会が開催された。

日本国内の統括団体は日本eスポーツ協会、s-sports促進機構、日本eスポーツ連盟に別れていたため日本オリンピック委員会の認可団体になれないといった問題があった[20]。2018年2月には3団体が統合された日本eスポーツ連合が発足したことで解消された[21]。日本eスポーツ連合では賞金付きの大会やプロライセンスの創設を目指すとしている[21]。公認ライセンスはタイトルごとに設定され、ウイニングイレブン 2018、コール オブ デューティ ワールドウォーII、ストリートファイターV アーケードエディション、鉄拳7、パズル&ドラゴンズ、モンスターストライクが選定された[21]。

2018年3月にCygamesとCyberZが「Shadowverse」の公式プロリーグを開設し、吉本興業とJリーグ[22]がeスポーツに進出。前述の3社はJeSUに従わず独立リーグとして活動する[要出典]。

今回紹介するソフト

『大乱闘スマッシュブラザーズDX』

『ぷよぷよ』シリーズ

『大乱闘スマッシュブラザーズDX』

2001年、任天堂のゲーム機ゲームキューブ専用ソフトとして発売されたソフト。

2001年11月21日に発売。

現在、格闘ゲームはe-sportsの中心タイトルの１つになるほど人気だが、初心者と初級者の壁が分厚い。難しいコマンドや長くて難しいコンボができないと対戦のスタートラインにすら立てない。このゲームの発売する頃の格闘ゲームはそういう難しいゲーム性で人気が落ちてマンネリしてきたところだった。そこでゲーム開発者の桜井氏が格闘ゲームに対するアンチテーゼとしてこのゲームを考えた。４人対戦できること、実力差があってもアイテムやごちゃごちゃの乱闘で楽しく戦えること、そういった面でこのゲームは目新しいシステムで売上は100万本以上を売り上げた。大乱闘スマッシュブラザーズDXはその２作目。この作品は、世界の最大格ゲー大会のEVOに採用されるほど人気でガチでやる人は最新作のWiiUよりも多い。特に海外で人気である。ゲームの奥が深く、いまだに新しい発見があるなどプレイヤーに愛されているゲームである。しかし、スマブラのコンセプトとは違い、ゲームスピードが速くテクニックも多くて初心者と初級者の壁は格ゲーほどではないが厚い。

英名「Five God」

現代スマブラdx界において異次元の実力と世界的な名声を兼ね備えた「五大プレイヤー」を指す。

メンバーは上からMango、PPMD、Mew2King、Armada、Hungrybox

2009年に彼らがメジャー大会のTOP5を初めて独占して以降、数多のプレイヤーの間で神格化される存在となっていた。

そしてEVO2013におけるスマブラdxの種目採用を機に、アメリカ勢が彼らの不動の地位を権威化すべく「Five Gods」という名称を使用するようになってから、現在の定着に至っている。

彼らが頭角を現し始めた2009年7月以降「7大メジャー」と呼ばれる大規模大会が"計３１回"開催されているが、その王座は全て「五神」が独占している。(下記参照)

その天才的なプレイでスマブラdx界の知名度向上に寄与する一方で、余りにも強力すぎるが故に、動画視聴者の関心は「他のプレイヤーが彼らの牙城を打ち崩すのか否か」に専ら向けられているのが現状だ。

彼らは他と一線を画すようなプレイスタイルを貫いており、5人がそれぞれ持つ特徴は

「本能のMango」「戦術のPPMD」「知識のMew2king」「方法論のArmada」「精神力のHungryBox」と表現される場合が多い。

当時はマイナー界隈であったため、彼らの並外れた才能は長らく陽の目を見ることが無かったが、スマブラdxのEVO採用をきっかけに大型スポンサーによる選手獲得が相次いでいる。

2014年5月の「Evil Geniuses」によるPPMDの獲得を皮切りに、"League of Legends"などで知られるRTS界の超名門「Cloud9」「Alliance」「Curse」「COGnitive Gaming」がMango、Armada、Hungrybox、Mew2Kingとそれぞれ契約を締結した。

格ゲー界をはじめ異種業界がスマブラdx部門に新規参入しているということは、歴代スマブラ界において史上類を見ない変化で、

彼らはスマブラdxの競技高度化を推進させる"急先鋒"と呼べるだろう。

AMSA 日本のプロスマブラプレイヤー

あむさ。

東京に拠点を置く日本史上初のプロ・スマブラーである。「エッグ・スナイパー」の異名を持つレッドヨッシー使い。

スマブラ歴は2001年頃からで、中堅以下と言っても過言ではないキャラを使用しながら、わからん殺しと卵を武器に強キャラに立ち向かう。関東スマブラDX大会「BattleGateWay」の主催も担当。

得意技は卵投げ、ブロッキングカウンター、踏ん張りカウンター。その怒涛の卵投げはHaxの20XX（トゥウェンティエックスエックス）と掛けて「20 eggs eggs（トゥウェンティエッグスエッグス）」と呼ばれている。

自称「珍キャラ使い」で「どんなキャラでも可能性がある限りがんばれる」という信念を持っている。

2012年11月にDXオフ勢としてデビューする。

2013年5月に大阪で開催された第０８回スマブラDXバトルロードMeleeにて初入賞(４位)を果たす。

「オフ歴半年で初入賞」という驚異の成長スピードでその名を日本国内中に知らしめた。

wikipediaよりゲームの説明

2Dアクションゲーム風の画面構成で、各プレイヤーは自分の選択したキャラクターの持つ能力によって相手を攻撃し、足場の無い画面下端へ相手を落とすか、左右または上端の更に外側へと放り出せば勝利となる。本作におけるKO（海外版での呼称。ユーザー間では「バースト」とも称される）・ミスはステージの上下左右に設定された限界ラインへの到達によって判定される。

ただし足場を踏み外した時点でミスとなるわけではないため、たとえ足場よりも遠くへと吹き飛ばされても限界ライン（下以外は画面外から一定ライン外側。画面外に出ただけでまだミスになっていないときは「ルーペ」と呼ばれる吹き出しでキャラが表示される）に到達する前に空中ジャンプや必殺ワザを使い、足場まで復帰することができれば失点を防ぐことが可能である[注 3]。

キャラクターは攻撃を受けることによってダメージ値（％で表現される）が蓄積していく。キャラクターのふっとび易さはこのダメージ値に比例する。つまり、多くのダメージを受ければ、それだけふっとび易くなるということである（後述のリアクション固定ワザのような例外もある）。ただし同じダメージ値でもふっとび易さが各キャラクターごとに異なっており（「重さ」として表現される）、軽い（主に体が小さい・攻撃速度が素早い）キャラクターは大きくふっとばされ易いが、この場合は弱い攻撃でも大きくふっとぶため連続攻撃を受けにくい。一方で重い（主に体が大きい・単発威力が大きい）キャラクターは逆であり、ふっとばされにくく打たれ強いが、そのために連続攻撃を受け易い。

操作方法

移動

キャラクターは3Dスティックを使用して左右に移動でき、下に倒せばしゃがみ、ダッシュしない程度に向いている方向と逆に倒すことで向き反転が可能。移動にはスティックを倒すと傾けの深さに応じて「微速歩行〜中速歩行〜高速歩行」の3段階のスピードの歩行が行える。

また、本作では弾くように3Dスティックを素早く傾けるはじきが操作の大きなウェイトを占めている。横に一瞬だけはじくとダッシュ、横にはじいてそのまま倒し続ければ走行、上に弾けばジャンプ（空中では空中ジャンプを基本1回まで可能だが、一部のキャラクターは複数回行うことができる。ジャンプボタンでもジャンプすることが可能[注 4]）、空中で下にはじけば急降下、すりぬけ床の上で下にはじけば床すり抜けと、移動に大きく役立つ。攻撃でも重要な操作にはこのはじきを使用する。

空中でステージの崖に接触した場合は自動でガケつかまりが発生。『X』では崖に背を向けた状態で接触してもガケつかまりが発生する。

キャラクターによっては、後述の必殺ワザなどで空中を移動できる者もいる。

『DX』からは一部のキャラクターのみ、空中で壁を蹴ってジャンプする三角飛びが追加されている。このジャンプでは残り空中ジャンプ回数を消費しないが、一定回数繰り返すと高度が下がっていく。また、全キャラクター共通のガケつかまりからの選択肢にガケのぼりジャンプが加えられた。

『X』からはこれらに加えて全キャラクターが使える踏み台ジャンプ、泳ぎ、一部キャラクター限定の滑空、壁張りつき、しゃがみ歩き等の移動テクニックが存在する（『for』では滑空は廃止、『3DS』のみ泳ぎが廃止）。

通常ワザ

Aボタンを押すと通常ワザで攻撃。地上Aボタンのみでは連打可能な弱攻撃、スティックと組み合わせることで強攻撃を繰り出す。そしてスティックではじく動作と同時にAボタンを押すことで、強力なふっとばし力を持つスマッシュ攻撃を放つ。

ダッシュもしくは走行中にAボタンを押すと専用のダッシュ攻撃が、空中では上下左右のスティックの組み合わせとスティックのニュートラルで5種類の空中攻撃を出すことができる。

これらの他にAボタンを使った攻撃として、おきあがり攻撃・ガケつかまり攻撃・つかみ攻撃が存在する。

『DX』以降の作品では、スマッシュ攻撃を使う際にAボタンを押し続けることで、攻撃を溜めてタイミングを調節したり・威力を高めることができるスマッシュホールドが加えられた。

必殺ワザ

Bボタンを押すと強力な必殺ワザを使って攻撃する。通常ワザに比べて威力や効果が大きい分、ワザを出すまでの隙も大きくなる。初代ではニュートラル、下方向・上方向にスティックを倒す操作とBボタンとの組み合わせで各キャラクター3種類の必殺ワザを出すことができる。『DX』からは横方向も加わり、四種類の必殺ワザが出せるようになった。

前述のように、必殺ワザには空中の移動にも使えるものが一部存在し、吹っ飛ばされた際のステージ復帰などに用いることが可能だが、ワザによっては使用した後から着地するまでの間に大幅な行動の制約がかかるしりもち落下という状態となってしまう。

空中で入力すると「地上と同じワザ」「地上とは性能が違うワザ」「空中では何も起こらない」という3種のパターンがそれぞれのワザに設定されている。

おきあがり攻撃とガケつかまり攻撃はBボタンでもAボタンと同じ攻撃が発生する。

『X』からは「スマッシュボール」というアイテムを破壊することによって、1回だけ通常必殺ワザと入れ替わりに使用可能となる「最後の切りふだ」が追加された。

入れ替わりとなるため、最後の切りふだが使用可能な状態では通常必殺ワザを使用することはできないが、例外として『for』で有料コンテンツとして配信されたリュウとそのリュウをコピーしたカービィのみ、コマンド入力を行うことで最後の切りふだと通常必殺ワザを使い分けることができる。

防御

シールドボタンで球体のシールドをまとい、相手の攻撃をガードすることができる。

攻撃をガードしたり、時間が経過したりすると共にシールドは小さくなり（ただしヨッシーのみはシールドではなくタマゴの殻でガードしているため、小さくならずに色が黒ずんでいく）、シールドが無くなると「シールドブレイク」となり一定時間気絶状態（「ふらふら」と言う）になる。ただ、レバガチャをすることでふらふら状態の時間を短縮することができる。シールドブレイク時には真上に吹っ飛んでしまうが、プリンだけは1発で画面上方向に大きくふっとんでしまい、天井などがない限りはそのままミスとなってしまう。

また、空中でシールドを張ったりつかみ攻撃や投げ扱いの必殺ワザを防御することはできず、アイテムのワープスターや『X』の「最後の切りふだ」の一部など、シールドでガードできない攻撃も存在する。

『DX』ではシールドがL・Rトリガーに割り当てられており、L・Rがアナログトリガーであったことから押し込む深さに応じてシールドの濃度が変化する仕様であった。『X』以降はアナログ入力がスティックのみになった関係上、あくまでも4つの操作方法の1つでしかないGCコントローラーでもシールドの濃度は変わらなくなった。

ガード中に横方向に弾くことで無敵になりながら移動する緊急回避を発動。向いている方向によって前方回避と後方回避が存在し、前方回避後は向いている方向が逆向きになる。

『DX』からはガード中に下方向に弾くことで移動しない「その場緊急回避」、空中でシールドボタンを押すことで「空中緊急回避」が可能。

空中緊急回避は『DX』と『X』以降で性能が大きく異なり、『DX』では任意の方向に緊急回避をしながら移動をすることができるが、使用後はしりもち落下になってしまう。『X』以降では緊急回避をしながらの移動はできないが（慣性によって移動や吹き飛びの方向が維持される）、しりもち落下にならないため着地までに何回も使用することが可能。

投げ

ガード中にAボタンを押すことで相手をつかみ、相手を捕まえた状態で左右どちらかにスティックを倒すことで前方投げ、後方投げを行うことができる。また、短い時間ならつかみ状態を維持することができる。

つかみは前述の通りシールド中にAボタンで行える他、つかみボタン（シールドボタン+Aボタン同時押し扱い）でも可能。バッジ以外のアイテムを持っている場合はアイテム投げになってしまうのでつかみ動作が行えない。

一部のキャラクターは素手ではなく長いアイテムを使って相手を遠くから掴むことができ、『DX』からは空中でつかみボタンを押すことでそのアイテムを用いた空中攻撃を行える。該当するキャラは空中で相手を掴むことこそできないままだが、地形を掴んでステージに復帰する「ワイヤー復帰」が可能である。『X』ではこのワイヤー復帰がガケつかまりができる地形を自動で補足するものになり、ステージにもよるがさらに復帰しやすくなった。

『DX』からはダッシュつかみ、つかみ攻撃、上投げと下投げが追加。ダッシュつかみは専用のモーションで遠い間合いからでも掴めるようになったが、つかめなかった時の隙は通常の掴みよりも大きくなる。つかんだ後はそのまま打撃を加えるつかみ攻撃を行うことができ、つかまれた側はレバガチャで相手のつかみを外せるようになった。初代ではつかみのままでいると自動的に前方投げになったが、『DX』からはつかみのままでいると投げられずにそのまま振りほどくようになった。

『X』ではダッシュ時に行えるつかみとしてふりむきつかみが追加されている。

ドンキーコングの前投げのみは特殊な投げワザとなっており、相手を抱えあげてそのまま移動することができる。

テクニック

・絶

・しゃがみ耐え

・着地キャンセル

・ジャンプキャンセル掴み

・崖絶

大乱闘スマッシュブラザーズの対戦の駆け引き

・掴み、ダッシュA、めくり、小ジャンプAといった攻めの選択肢

・当て、置き、差し返し

北海道スマブラDXサークルというものを開催しております。旭川や札幌でメンバーが定期的に集まり、対戦の練習をしております。興味がある方はどうぞ。

ツイッター　@hokkaido\_ssbm

『ぷよぷよ』シリーズ

Wikipediaより

『ぷよぷよ』（Puyo Puyo）は、株式会社コンパイルが発売した落ち物パズルゲームのシリーズ。また、このシリーズにブロックとして登場するスライムタイプのモンスターの名前でもある。どちらも縮めて「ぷよ」と呼ばれる。

ゲームシステム

基本的なルール

各作品によってルールの細部は異なる。ここでは基本的なルールのみを記す。一部機種や特定ルールでは下記のルールに変更が加わる場合がある。

フィールドは基本的に縦12マス×横6マスの格子で構成される。格子の1マスにつき1個のブロック（ぷよぷよ、略してぷよ）を置くことができる。ただし、上方向は、画面外に1マス分だけぷよを置くことができる。

上からぷよが2つ1組で落下してくる（「組ぷよ」と呼ばれる[注 4]）。ぷよは種類ごとに色が異なり、色は3-5色（通常は4色）ある。プレイヤーはぷよに対して回転、横移動、高速落下のいずれかの操作を行う。

次に落下するぷよはフィールドの枠外に「NEXTぷよ（ネクストぷよ）」として予告される。配られる組ぷよの配分は麻雀のツモに例えられている[要出典]。

落下してきたぷよがフィールドの床やほかのぷよに衝突すると、その位置にぷよが固定される。ただし、組ぷよを横にして置いたりなどして、ぷよに1マス分でも下方向に空白がある場合は、強制的にそのぷよだけ落下する。

固定されたぷよと同色のぷよが周囲4方向にいる場合、それらは互いにくっつく。

ぷよが4個以上くっつくと消滅し得点となる。

ぷよの消滅により上にあったぷよが落下する。このとき再びぷよが4個以上くっつくと消滅し、連鎖が起きる[8]。なお、普通に4つ色を並べて消す行為だけでも1連鎖と考え、消滅した回数（○回）に応じて○連鎖と呼ばれる。複数色を同時に消した場合や同色を別箇所で消した場合でも、1連鎖扱いとなる。

ぷよを消したときに入る得点は、消したぷよの数に、設定された「連鎖倍率」を掛けることで計算できる。

左から3列目が一番上まで埋まると「窒息」してゲームオーバー。

対戦ルール

ぷよぷよは基本的に人間もしくはコンピュータとの対戦に主眼が置かれている。

お互いに配られるぷよは共通（アーケード版『ぷよぷよ』以降）。例外的に元祖であるMSX2版とファミコンディスク版や、コンピュータ戦で一部のキャラクターがNEXTぷよを強制的に書き換えた場合、『ぷよぷよフィーバー』以降でキャラクター毎に性能差がある場合などは一致しない。

対戦形式の場合、ぷよを消すと得点に比例した量の「おじゃまぷよ」と呼ばれる透明なぷよが相手のフィールドに降る[8]。画面に一度にまとめて降る最大量は30個（=5列）。それ以上のおじゃまぷよを送りつけられている場合、2回以上に分けて降ってくる。

「おじゃまぷよ」同士は4つ以上くっついても消滅しない。おじゃまぷよの近くで通常の色ぷよを同色4つ以上つなげて消滅させると、その上下左右に隣接していたおじゃまぷよもつられて一緒に消える。

『ぷよぷよ通』以降では、特殊なおじゃまぷよの一種として「固ぷよ」「得点ぷよ」なるものがある。固ぷよは2回以上隣接させるか、二ヶ所から囲んで消さないと完全には消えない。得点ぷよの性質は通常のおじゃまぷよと同じだが、消すことで得点となるものである。『ぷよぷよSUN』では得点ぷよに近い性質を持つ「太陽ぷよ」、『ぷよぷよ〜ん』ではさらに3ダメージ以上を与えないと消えない固ぷよも登場する。

相手に送れるおじゃまぷよの個数は、連鎖による得点を「おじゃまレート」で割ることで計算できる。

多くのタイトルでは「マージンタイム」と呼ばれる時間制限が実装されており、この制限時間を過ぎるとおじゃまレートの数値が徐々に減少していき、互いにおじゃまぷよの降る数が多くなるため、マージンタイム以降は早期に決着がつきやすくなる。

おじゃまぷよが降って来る前に、相手側のフィールド上部（一部機種は側面）に「予告ぷよ」が表示される（アーケード版『ぷよぷよ』以降で実装）。

『魔導物語』のシステムになぞらえ、降ってくる個数はファミコン版を除いて具体的には表示されず、小ぷよは一個単位、大ぷよ（中ぷよ）が1列である6個単位、その他30個単位の岩ぷよ（隕石ぷよ）、相殺が追加された『通』以降はフィールドサイズをはるかに超えたものに星ぷよ（フィールド30段分に相当、フィールドは12段）やキノコぷよ、王冠ぷよ、月ぷよ、彗星ぷよ、土星ぷよ、太陽ぷよといったものがある。なお、岩ぷよ以降に登場する上位の予告ぷよやそのおじゃまぷよ換算数はシリーズによってまちまちである（降る数についてはそれぞれのルールを参照）。

予告表示後おじゃまぷよが降ってくるのは、相手の連鎖が止まり、送られた予告ぷよの数が確定した後に出現している最初のぷよが接地し、NEXT表示されているぷよが落下態勢に入る直前。

『通』以降では、予告ぷよが表示されているときにこちらも連鎖をすることで、予告ぷよを「相殺（そうさい）」し、その得点分だけ予告ぷよが減少する。予告ぷよすべてを消してなお、こちらのおじゃまぷよが余っている場合は、その差分だけ相手に送り込むことができる。

『SUN』では相殺時に「日輪相殺」が発生する、『フィーバー』ではフィーバーカウントが増加しその回のおじゃまぷよの落下を防ぐなど、相殺に特殊な効果が付けられている作品もある。

『通』以降では、自分のぷよを全て消した（いわゆる「全消し」を成功させた）場合、「全消しボーナス」を獲得できる。ボーナスの効果は、『通』や『よ〜ん』では次回ぷよを消した際に相手のフィールドに大量のおじゃまぷよを降らせることができる、『SUN』では太陽ぷよが降ってくる、『フィーバー』では連鎖のタネが降ってくるなど、作品によって異なる。

通常の場合、先に左から3列目が上まで埋まった方が「窒息」して負けとなる。『通』以降では同時に埋まった場合引き分けとなる。

『フィーバー』では右から3列目も含めた中央2列が対象となっていたり、『よ〜ん』や『15th』などでフィールドサイズが異なるルールの場合は窒息の対象となる列が異なる場合がある（基本的に中央付近の列が対象となる）。

通常は、「ひとりでぷよぷよ」では1本先取、「ふたりでぷよぷよ」では2本先取で勝敗を決する。ただし、多くの機種ではオプションで対人戦の先取本数を変更可能。

テクニック

・階段積み

・挟み込み

・折り返し

・先折りGTR

・連鎖尾　雪崩　鶴亀　斎藤スペシャル

ぷよぷよの戦法

小連鎖から相手の大連鎖を打たせて相手の大連鎖が起きてる最中にさらにぷよを積み上げ、相手より大きい大連鎖を打って勝ち。

ぷよぷよのプレイヤー

「ぷよぷよ」初のプロライセンス選手11名が決定

　セガゲームスは、ジャパン・eスポーツ・プロライセンス認定タイトルとなった対戦アクションパズルゲーム「ぷよぷよ」シリーズにおいて認定された、初のプロライセンス選手11名を発表した。

　今回のプロライセンスは、過去の大会で著しく優秀な成績を収めている選手をセガゲームスがJeSUへ推薦して発行したもの。

認定選手は4月15日10時30分より開催される「セガフェス 2018」内大会「ぷよぷよチャンピオンシップ in セガフェス 2018」に参戦予定。大会では優勝者に100万円が授与されるほか、順位に応じた賞金がセガより贈られる。

【プロライセンス認定選手】

・Tom

ACぷよぷよ通における超上級プレイヤー。全国５位。

momoken,squikaらと並ぶ若手最強陣の一人である。2009年夏には当時４強と呼ばれたKuroroに

100先で勝利し、若手の台頭を感じさせた。

2010年ALF vs かめ ではわかりやすく、そして熱い実況で視聴者を盛り上げた。

ニコニコ動画では自らも動画を作成して投稿しており、ぷよぷよの実況動画なども行っている。

ぷよぷよの他にも割子全4の実力を持っている。

最近では素材にKuroroのプロモーションビデオを使ったMADを制作している。

ニコ生にも進出し、独特な言い回しと奔放な実況、魅力的なぷよで多くのファンを獲得している。

・live

2009年にぷよぷよAC界に彗星のごとく現れたプレイヤー。

超不定形とも呼ばれる土台や手順の難解なセカンドを見事なツモ捌きで華麗に組み上げることから、

「ミスケンの再来」とも呼ばれている。

ACデビュー1年目にして若手4強のstily（dandelion）、全国上位クラスのHIRO等を破るなど、

着実に対戦実績を伸ばし、当年度にして激戦区である全10圏内に入り込んだ。

また2009年12月に行われた第3回帝王杯の団体戦エキシビションでは、

トッププレイヤーであるかめ、ALFらを含む複数名の強豪に対し9連勝を遂げるという驚異的な戦果を残した。

そして2010年3月にはBOXQ2杯（一般大会）で優勝し、

当時全国5位であったSquikaに100-97というスコアで勝利を収めたが、

その後5月に行われたTomとの100先で敗れたため、全5の座を譲り、全6となった。

また「連鎖尾全一」と称される事もあるほどに、そのスペシャリストとしても有名。

基本とされる3列潜り込みは当然として、高等テクニックである4列5列潜り込み、摩擦判断、

ツモ制約下でのセカンド、リカバリでの鶴亀系段差計算などの分野はもはや彼の「領域」と言ってもよく、

その点にかけての技量はあのALFやかめをも凌ぐとされる。

（例として下記動画中、セブンアイランド対戦会の12:30～を参照。liveは左側）

これらの技術は、Kuroroをして「理解できない」と言わしめたミスケン理論を独自に理解しているからこそ成せるものであることは言うまでもない。

「逃がし」での連鎖尾付け足しや超高等テクニックである「プラス一列」などはその最たるものだと言えるだろう。

もっとも本人は、逃がしよりも終電逃しのほうが得意なようだ。

・めいせつ

・もこう

動画投稿者。詳細は以下の項目を参照。

実況の際の口調は荒く、また感情的になることから暴言も度々出るため、好き嫌いの分かれる実況プレイヤーである。

「馬鹿と天才は紙一重」という言葉があるが、まさにその通りで、常人には理解できない言動とセンスを持ち合わせており、数々の名言、もとい迷言を生み出している。

本人曰く、実況者は引退し、歌うたいになったとのこと。

……ただし、その宣言をした後にいくつかの実況プレイ動画を上げていたりする。というかほとんどそれしか上げていない。

・Tema

・あめみやたいよう

・くまちょむ

 前代全1であるミスケンとの頂上決戦後、2009年1月にかめに敗れるまでの約５年間無敗で、ミスケンにつぐ王者として一時代を築いた。

かめに敗れてから約2年間は全2～全4であったが、

2010年12月5日に時の全1であるALFに100-73で勝利し全1の座に返り咲いた。

2006年にぷよぷよＳＵＮにおいて史上初の20連鎖達成しぷよぷよ界の常識をひっくり返した。

今でこそ他にも20連鎖を達成するプレイヤーが現れているが、誰よりも最初に20連鎖を、しかも敵キャラがいる状態で行なったという栄光はぷよぷよ界で未来永劫の伝説となることは間違いないであろう。

ぷよぷよ通全国大会であるBOXQ2杯最多優勝回数（13回） を誇り、優勝した総大会数は50を超えると言われる。

定型から派生させた形の土台を組み、同時消しや多連結で連鎖を短く締める戦術を武器とする。その上高い凝視能力を持ち、その能力の前では超上級者ですら対応するには至難を極める。

ニコ生にゲストとして登場することがある。

またメディアへの露出もしており、テレビ番組「オビラジR」「アッコにおまかせ」「中井正広のブラックバラエティ」などに何度か出演している。生放送一発勝負で18連鎖全消しを成功させるなど、その勝負強さも有名。

なお、ぷよぷよの他に、STG（雷電やギガウイング）等の最上級ダブルプレイヤーとしても知られており、特にギガウイング２では、アルカディアでのハイスコア集計にて「服部（右手）&服部（左手）」のダブルプレイで挑戦し、全国一位スコアを取得するなどその鬼才ぶりを見せつけている。

前述の「ブラックバラエティ」においてストリートファイターIIも超一流プレイヤーであることが判明、ストIIの達人として登場した有名格ゲープレイヤーであるときど氏に勝利している。また、PRESAS CHAMPIONCUP 2013のスパⅣエキシビジョンマッチでは、同じく有名格ゲーマーであるこくじん氏相手に勝利している。

 このように、さまざまなゲームにマルチな才能を持つプレイヤーである。

因みに本名は服部崇であり、大会などでは服部でエントリーしている事が多い。

・Kamestry

2010年現在ぷよぷよ通全国4位プレイヤー。所属は「なごやんぷよの会」。

高い連鎖構成力による大連鎖を得意とし、パフォーマンスプレイに定評があり多くのぷよらーを魅了している。

ただ単に連鎖力のあるプレイヤーではなく、リバーシブルに組む事が多く柔軟な積み方をするのも特徴。

その柔軟な発想によりおじゃまぷよをものともしない掘りを得意とし「掘り全一」「堀師」の異名を持つ。

またニコニコ動画内においてはかめ自ら動画を作成し投稿している。

・Kuroro

・へーょまは

・Oka

ぷよぷよのサークルを旭川で最近作りました。ぷよぷよを一緒に対戦して技術を向上させるのが目的です。参加する方をお待ちしております。

ツイッターID　@Asahikawa\_puyo