

チーム名

ハッピー

ラッキー

チャッピー！



↑ 「がんばるぞ」と意気込む
(左から) 1-4 又吉賢斗くん、
2-1 坂上智哉くん、
1-4 高道玲哉くん

フォートナイトとは

フォートナイト (FORTNITE) とはEpicGamesが開発・運営するバトルロワイヤルがメインのオンラインゲームで、FORTNITEは様々な年齢層で楽しまれる世界で人気なゲームである。

建築要素があることが特徴的なゲームで、100人のプレイヤーがランダムで選ばれ（現在では80人）、最後の一人になるまで戦うゲームである。建築要素で有利な状況を作り出し、このおかげで大きな勝敗が決まることがあるという。

大会では固定マッチという、特別な方法でプロ

クに分けられ対戦する。今回の大会ではトリオ（3人1組）での対戦になる。生き残った順位に応じたポイントと、敵を一人撃破するごとに1ポイントの合計で順位が決まるそうだ。5回の対戦の合計ポイントで順位が決定する。

には時間がかかるようだ。
情報収集や武器の組み合わせをテストするなどをわずか2、3日で行うので、3人での情報共有、作戦を練ることにも力を入れるそうだ。

大会は12月6日に行われた。全国のレベルは高く、特に通信制高校ブロックからのチームが強いため苦戦したそうだ。

来年に向けて他校の戦い方を参考に今後につなげてほしい。(寄)

てる練習などである。全日本高校eスポーツ選手権への意気込みは「TOP10以上に入る。また、TOP10に入れなくとも、自身の力となるように、また今後の大会に活かすことができるよう経験を積んでいきたい」と高道くんは語っていた。

大会の直前にはアップデートによるシーズンの変更が予定されている。シーズンが変わると主要武器が変わり、武器の特

10月5日に全日本高校eスポーツ選手権フォートナイト部門の予選大会が開催された。eスポーツ部から西日本全日制ブロックに出場し、みごと5位に入賞。全国大会への出場が決まった。今回、予選大会の様子と全国大会にむけた意気込みを聞いた。

西日本全日制ブロックの予選大会では59チームが3つのグループに分かれてポイント制で戦う。立ち上がりは攻守ともに精彩を欠き、思うようにスコアが伸ばせない展開が続いていた。特に第一試合・第二試合では、頑固な守りと鋭い攻撃を前に沈黙を強いられた。しかし、チームは第三試合で攻撃的な姿勢へと大胆に切り替えた。そしてその切り替えをきっかけに流れが一変した。第四試合・第五試合では、練り上げられた戦略と個々の選手の高い集中力が見事に噛み合った。

み合い、土壇場で見せた不屈の闘志と冷静な判断力にて5位入賞という価値ある勝利を残すことができた。
その結果、全
国選手権への
出場が決定し
た。（小）

A group of students in a classroom setting, focused on playing video games on their computers. One student in the foreground is holding a game controller, while others are seated at their desks with headsets on, looking at their screens. The screens display various game interfaces, including a desktop environment and a first-person shooter game.

予選大会の様子

発行者：滋賀県立
八幡工業高校新聞部

eスポーツ



← プレイの様子

全国に向けて