

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

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。

八幡工業新聞

予選大会の様子

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い、土壇場で見せた不屈の闘志と冷静な判断力によって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)

発行者：滋賀県立
八幡工業高校新聞部

eスポーツ



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める、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もあるという。

大会では固定マッチという、特別な方法でブロッ

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。



←プレイの様子

全国に向けて

全国大会では4つの予選ブロックから上位7チームが集まり、合計28チームで対戦することとなる。

NASEJAPANのFORTNITE部門全国決勝に向けて彼らは、3人での連携力向上、新しい戦術の習得など、全国から集まる高校生選手と互角に戦えるようにしたいと思ってる。と語った。また、状況に応じた判断力を養うために様々な状況を想定し、次の行動を瞬時に考えられるように練習している。具体的な練習内容としては、建築の練習、スピードの向上、敵に銃弾をあ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に入れなくても、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に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ゾンの変更が予定されている。シーゾンが変わると主要武器が変わり、武器の特性も変わるので、慣れ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、をわすか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ようだ。

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)