

AAAの小ネタ。
何かご不明な点がございましたら、お気軽にお問い合わせいただければ幸いです

- ・ ゲーム内容等
- ・ スリーブ・カード関連
- ・ 単語 他

ゲーム内容等

- ・ 主題歌

デモムービーで流れる主題歌は富田 麻帆「救世主～メシア～」
2007年1月26日発売のアルバム「M」に収録されている。(ショートバージョン)
4月25日に限定版プロモ付きシングルを発売。
08年8月現在、uga plusにてカラオケ配信中。全国のMBは全力で歌うべし。

そのデモムービーで戦っている連中は、
works274、ポーラ、ジブリール、ロルス VS レオナ、夜羽子、(チルフィルorロビン)、(マヤorジル)
初期のメンバーばかりの中に、なぜかレオナがフライング？

- ・ マイルームのパスワード

初回プレイ時に設定した仮パスワードは、ゲーム開始時のプレイスクリーンで確認できます。確認後、再度マイルームパスワード発行を行って下さい。
マイルーム稼働前に気づいていた人がどれだけいたのだろう... マイルーム実装前(バージョンアップ前)は表示されて無かったですよ

- ・ マイルームのカード使用回数

マイルームで見ることが出来る使用回数カウントは、オルタレーションの場合盤面に置いた時点でカウントされます。

- ・ 内部ステータス

キャラの防御力：キャラのパワーによって上下する。
アタックスピード：キャラのスピードによって上下する。
この為、たとえばパワー2・スピード2のキャラがパワー2・スピード3のキャラと殴りあった場合、
ノックバック後の再度接触時の攻撃速度の影響で前者が先に溶ける。
よく、同じパワー同士のキャラ(双方体力最大)で殴りあいしている時に一方落ちたorさせたといい現象が起こるのはこの為。

言ってしまうと、日見呼はガルム以外の1コスト圏のキャラ全てに対して殴り勝ちができると言う事。
ただし防御力はパワー依存なので、いくらスピードで勝っていてもパワー差が1でもあればダメージ差は広がっていく事に注意。

- ・ パワー0

チルフィルやメリィのスキルでパワーが0になるときがあるが、
これで殴っても少ないながらダメージは与えられる。パワー1の半分程度の模様。
避けるか逃げるかしたいところだが、トドメを刺すぐらいなら・・・

- ・ 光弾

光弾系統のスキルは、その光弾を放ったキャラクターが戦闘不能になると消滅する。
ただし千里や光等の光弾によって受けた妨害効果は効果時間の間は持続する。
(アシュタルテのコントロールは要検証)

- ・ ロマンソドム

自キャラの総パワーが49をこえた時に《ソドムの罰》を発動すると敵MBが即死する、らしい。
そこまで総パワーを上げるのが困難 = ロマンがあるねってことで、
もっばら《氷海神“セドナ”》や《葬神“アヌビス”》と一緒に使われる。
専用デッキに近い構成になるため、一本とった後が大変。
但し、今では「シヴァマトデッキ」として、一撃死を捨てて8割前後のソドム(準ロマンソドム)を撃つデッキに変化し、最近かなり実用的にチューンされてメタゲームの一角に位置するデッキタイプに昇華した。
すでにネタの範疇を超えているので、対策はキッチリ練っておこう。
予想火力だが、ソドム単体で1点(総パワー49で50点 = 100%HP)ということ踏まえて、
シヴァ+セドナ+黒ルシフェルで42点(84%HP) ジル+セドナ+ブランシュで52点(104%HP) ジル+セドナ+ブランシュ+魔神転生で103点(206%HP)。セドナ+ブランシュ+乙姫+魔神転生で177点(354%HP)。100割(1000%)ソドムは実現するのか？
理論値アヌビス(99)+セドナ(13)+パワー99の敵が倒れた後のディーヴィ(99)+魔神転生(99)で、合計点310(%) + ソドム1点で311点(622%)まさにロマン
100割(1000%)ソドムまで後189点
(今さらながら魔神もキャラなら攻撃力99でカンストだなどと思い修正)
いずれにしろ、今のバージョンでは一撃死ソドムが飛んでくる頻度が上がったのは間違いない。
更に9/27の修正によりセドナ・乙姫ともに上方修正を受けたため、いずれか単体でも一撃死ソドムが撃ててしまう可能性がある。

要注意かも。

・3Dキャラ

男キャラ（翼、マーリン、沖田、ジブリール、シヴァ）は全員固有。

女キャラは基本となるキャラが決まっているがいろいろなキャラの特徴も混ざっている。（例：魔女っ子は髪型や帽子・マントはミナだが、マントの下の服と得物はソニア等）

では、このアバターの割り当てられる法則は何か。

実はこれは本家アクエリアンエイジの「分類アイコン」に沿っているのである。たとえば「ミスティック」なら魔女っ子、「スカラー」なら僧侶等。男も固有なのではなく、マーリンは「ミスティック」、ジブリールは「イレイザー」、ということ。イヴがなんで天使グラフィックなのかといえば「イレイザー」だからだし、アフロディーテも「タレント」だからあのキャラなのである。話題のィアリスがティアマトグラなのも「ドラグーン」だから、で説明がつく。

つまり、3Dキャラはおそらく分類アイコンの数しか用意されていない可能性があるということ。少し寂しい、ちなみに複数の分類を持つキャラが、どちらを優先されるかは現状不明。本家カードを集められたら検証予定。

追加補足：6/19のアップデートで、ほぼ全キャラのアバターが専用のもにに変更された。

カマエルがツインテールではないなど、微妙に足りない部分はあるものの、全体的に見てキャラに忠実なアバターになりプレイヤーには好評である。

また、今まではなかった「乳揺れ」が追加されていたりするあたり、ようやくプレイヤー層を意識してきたものと思われる。

...しかし、ルツィエに胸があるのってイメージ違うよね。絶対ひんぬーだよnうわなにをするやめshjgdsdrふじこh;」@

そして.....

・3Dキャラその2

相手のブレイクしたキャラはいわゆる2Pカラーが適用される。(主に茶色)

自分のキャラと間違えない為の物と考えられる。

・勢力別の強弱関係

本家は白>黄>黒>白、青>緑>赤>青の二つの三すくみになっている（但し、sagallでは黄>白となっていた・・・）、AAAでも白のモーリー、黒のカマエル、黄のラユューが同一の関係になっているため

今後出るカードはよりその傾向が強くなりそう。

さらに美作、クリス、竜吉の3人が出た事で、青>緑>赤>青の三すくみの傾向も明らかに。

しかしこちらはコストが同じ2なのに基本パラメータが上下しており、勢力差別ではないかという不満が大きいようだ。

対勢力オルタ模擬店、御眷属、ノルン、ヴァンパイアキス、ファイアウォール、エンジェルリング

も加わったため、勢力の強弱関係はわりと強調されてきて、わかりやすくなっている。

しかし実際のところはあまり関係ないかも知れない。

立ち止まってスキルを撃つ青にはディーテが効果抜群だし、足の遅い緑には沖田や美鈴を当てやすい、など。

実際、赤によって移動を封じられても美作さえいなければ青にはいくらかでも攻撃手段があるし、

青のメインである光弾は御存知シヴァやゴモリーでほぼ隙なく打ち消されてしまう。

青<緑<赤<青といった感じで、想定されていた三すくみ関係とは逆になっているようだ（白>黄>黒>白についてはそのままである）。

また、対勢力オルタは全国対戦では非常に入りづらい。

相手のデッキに何色が入っているかわからない対戦で、2枚しかないオルタ枠に入れるのはあまりにギャンブル性が高い。

対勢力用カードというのは、本家の40~60枚デッキの中に数枚忍ばせておくからこそ成り立っていたんだと思うが.....

しかし対勢力用キャラは逆にスペックが高かったり汎用性があったりで、よく見かける。

本家AAAのヒゲのおじさまもそうだったが、開発陣は単色が嫌いなのだろうか。

・パンチラ

女の子MBを後ろ向きで倒す、又は倒されると見ることができる秘境。

現在のところ緑色と白および黒を確認。

（白タイツも捨てがたい・・・）

どうしても見たいという方には女の子MBを使いこちらに背を向けた状態でわざとやられる（ただし画面が赤点滅になるので色が分かりにくい）

画面の一番奥右にいれば障害物や相手キャラによって妨害されることはありません。

またアフロディーテや齋木美奈などのアバターがタレントのもの、召喚時に確実に見ることができます。

アクエリアンテイルがゲームモードに加わりキャラアバターも相手MBとして登場するため、衣装や倒れ方の種類が増えた。

タレント、ミスティック、スチューデントは秘境があるようだが、メイドは秘境を覗こうとしても後ろの景色が見えます。（ナナで確認）

新手のステルスシステム...もとい、テクスチャが貼られていない模様。

黄ソフィエルの召喚時にも確実に見られること判明。

2nd時の調整で、相手のデッキ確認時、スチューデントアバターはパンチラというよりパンモロになっている。

テイル極星編二話で敵MBである藤宮真由美を上手く倒すとパンチラが拝めるが、その白パンは股間がうっすらと透けたような色合いとなっており、一見の価値有り？

また三輪幸、軍荼利明王のミニスカ巫女アバターはセンス発動時に貴重なパンチラを拝めるので、プラクティス堀の際には是非ともご覧あれ。余談だが、アタックセンスでキメる時に、アップスローモーションになる際にこのミニスカ巫女さまが画面アップになる様にしたい、腰周りが色っぽくて良い。

・乳揺れ

乳が見えそうな衣装の人を狙ってみよう、ラキューとか、
対戦前の相手キャラ確認時や、MBが倒されたときのスローモーション時に目撃されやすい模様。
ゲームを捨てて注視すれば通常時も見えるかもしれない。
クレジットは自己責任で。
又は相手デッキ閲覧画面でロクス・アルタイル系統を選択してみると、、、
女の子をいやらしい目で見るなんて失礼ですけどね。
あと勝利時にも乳揺れが確認出来る。

- あててんのよ

バトルセンスでレオナが三人目に来ると発動時の剣振り下ろしがマインドブレイカーに当たっているように見えます。
当然ながらダメージは入りません。

- 極星ステージ

フィールドの横にある柱の上でじこがいます。
主に対戦前のデッキチェックなどを手短かに終わらせ、相手待ちの状態でカメラアングルが移動すると見える。
普通に戦う分には見えない。
全国対戦の1セット目が極星マップの時、相手を待っている時間中2分の1の確率で（初期アングルの差で）、
もしくは極星マップで敗北した時にごくまれに、見ることが可能。
なかなか再現度も高いので一見の価値有り。

- イレイザーステージ

床にインベーターゲーム（らしきもの）が映し出されています。

- 挑発コマンド

対戦中に左側のレバー上要素を入力すると、場に出ているキャラが挑発ボイスを出します。
（おそらくダッシュ対象のキャラだと思われます）
回数制限があり、1ラウンドにつき1回のみ。
挑発可能者がいなくてもコマンドを受け付けてしまい、そのラウンドでは挑発できなくなるため挑発させたいキャラがダッシュできる状態で狙って入れましょう。

あくまでも名目上は「挑発」なので、挨拶のつもりで使っても、相手に悪印象を与える場合があります。
...と思いきや、使用しても相手のサテからは聞こえない模様。
そして時々他のキャラクターのセリフなどにかき消されて聞こえない事もある。
ご利用の際は、自己責任にて。

- 回線切断

デッキ確認画面前のロード画面などで通信を行っているようだが、この際、回線に異常が起きるとその時点でNPC戦に切り替えられる。
データ読み込みのミスか、自キャラのグラフィックが変わったり、名前が空白になったりする事も。
当然ながら、この際得られたデータは保存されない。
また、アクエリアンテイルの際にも何故か回線切断が起きる場合がある。

これらの現象は、おそらくNESYSサーバとの接続に失敗した際、起きると思われる。

スリーブ・カード関連

- ピッタリのサイドローダー（ハードケース）は？

100均に売ってる「B8」のカードケースが、スリーブと同じサイズ。
何度も言うが「A8」では大きすぎ。
（店舗別価格表）
3枚100円...ダイソー
4枚100円...フレッツ、Seria
プレイスクリーンの角ピッタリにカードを置けなくなるものの、堅牢性は飛躍的に向上し、扱いやすくなります。
穴が開いていたり、内容物の出し入れ用の切り込みが入っているタイプのものもあるのでカードをスリーブに入れてから入れるとよいでしょう。
ただし認識されづらくなる事もあるためプレイ環境ともご相談を。

- スリーブ

センモニで購入できるスリーブは30枚で200円。
専用だけあって分厚めで滑りやすいのだが、価格が高く、それぞれサイズが違うのが難点。
そこでカードショップでも販売しているTCG用のスリーブ等を使用すれば、サイズ違いにも価格の高さにも泣く事はなくなる。
挙げられたのは「二重スリーブ」、「ハードスリーブ1枚」、「100均のスリーブ（ただし滑りにくい）」など。
「二重スリーブ」とは例えばこれで包んでからこれで開け口の向きを逆にして包む方法。
とりあえずカード自体のサイズは63mm x 88mmなので、それ以上のサイズのスリーブを買えばきつくて入らNEEE！というのとは異なるはず。
ちなみに片面が不透明なのは認識しないので不向き。
また、カードケースに入れて持ち歩いている方はスリーブを替える際はカードケースに納まるかどうかにも気を配った方がよいでしょう。

341 : 名無しさん : 2008/08/20(水) 01:58:19 ID:rdDby6M60

スリーブについての小ネタ

センモニのやつ(スターターパックにも何枚か入ってたっけか)は硬くて横幅がギリギリなので出し入れしにくくお薦め度は低め。

この硬くて狭いスリーブにレアカードを入れておくと、取り替える頃にはカードのホログラムがスリーブの内側に・・・他ゲームのスリーブの余りは、三国志・悠久のはカードサイズ自体の時点で小さすぎて流用不可(三国志 悠久はピッタリ)アヴァロンの鍵・クエストオブDのならサイズも合うし取り替えも楽だけど薄すぎるのと縦がギリギリなのが不安かも。

・カードの小型化

画面渋滞を避ける為、カードの左右・下辺を数ミリ切り落とす苦肉の策。
某対戦のカードと合わせてはみ出した部分を切り落とすのが一般的である。
対戦のプレイヤーなどはスリーブも流用できるが、AAAのみのプレイヤーからすると効果対損失で割に合わなかったりする。
実験の結果から、左右は5ミリ、下辺は6~7ミリまではゲームで認識される許容範囲。
もちろん刻んだカードなどトレードに出せるわけも無く・・・
あくまで個人で楽しむ場合のみに限り、ご利用は計画的に。
SRや嫁で失敗した日には泣くに泣けませんので。

・俺カード

MBカードや常時発動型能力のキャラクターなど裏返す必要が無いカードはスリーブの表側に好きなカードを入れて好きな絵でプレイする事が出来る。
ただし当然ながら画面上に表示されるグラフィックは変わらないし効果も変化しない。
むしろ(特に本家のカードを入れた場合)認識しづらくなりとっさに対応できない事も、せいぜい厚みが増すので持ちやすくなるくらいか。

・男キャラと女キャラの見分け方

イラストを見れば分かると言えばそれで終わりだが、実はイラスト以外でも男女の違いがある。
それは、カード裏に書いてあるキャラクターのセリフ。
男キャラのセリフのみ、文体の表記が太字になっている。
暇な人は見比べてみるといいだろう。
ただしこれにも例外が.....

・二色以上のデッキ

赤 青 白 黒 黄 緑の順番で違和感なく読める！コイツあすげえ！（例：赤青、白黒、白緑、黄緑など）
あくまで一例ですが。

単語 他

・STQ

さすが タイトー クオリティ の略。
タイトー製品のバランス調整のまずさや対応の遅さから生まれた、
タイトー製品の質を揶揄する言葉。
ゾイドインフィニティとか.....もうね.....
AAAのスレでこの言葉が飛び交うことのないよう祈るばかりである。
類似語にT E K I T O (テキトー：タイトーのいい加減な対応を嘆く語)がある。

また、アクエリアンテイルが実装される際のメルマガで、寺内氏が「STQ」と書いたことから「さすが てらうち クオリティ」として使われる事もある。

・使用率占い

マイルームのマイアルバムでキャラクターのみの使用率を見る。
「マイルーム」「マイアルバム」「詳細を見る」「キャラカードのみ」
オルタレーションは含まない事に注意。

- 1位：最愛(あなた「が」一番好きなキャラです)
- 2位：嫁(あなた「を」一番好んでいるキャラです)
- 3位：好敵手(ほんとは仲良しっぽい不思議な敵愾心を持たれています)
- 4位：反発心(何かしら気に入らない部分があるようです)
- 5位：親近感(何かしら通じる部分があるようです)
- 6位：疎外感(何かしら遠い感じを受けています)
- 7位：慕情(あなたを慕っていますがそれが表に出る事はありません)
- 8位：嘘(あなたにだけは決して打ち明けられない隠し事をしています)
- 9位：無味(ただの同僚だったり利用し合うだけの関係です)
- 10位：怨恨(あなたを恨んでいます)

嫁スレでは、なぜかマーリンが6位になる事が多い。

\$ 重い任后。

読み：どるだんいにんごう。

タイトーからの返答メールに以下の一文があったことから始まる。

「お手数かとは存じますが、何とぞよろしくお願ひいたします。

ご案内いたしました内容の中で何かご不明な点がございましたら、お気軽にお問い合わせいただけます。

\$ 重い任后」

実際AAAスレではこの一言でかなりいろいろ片づけることが出来る。用途はまさに無限大。

ただし今はほとんど死語に近い。寂しいので機会があれば否作ってでも使っていきたいところである。

ぐぐればわかるが、文字化けとしてはかなりメジャーな文字列である模様。

・ なおレンジャー（なおレン）

後なおレンジャーとも。

初代はSaga1時代の悠久の処女宮に収録された湯上谷舞、鹿島栞、ミナ、アフロディーテ、ソフィエル。

絵師を揃えた各勢力のイメージキャラが箱を飾る事はそれまでもあったが、

当時新進気鋭の後藤なお氏だった事、中興の大型エクспанションだった事、メディアミックスで小説が出た事、

そしてなにより性質上色が5色揃っていた事などによりレンジャーと呼ばれるようになったようだ。

ちなみに初代なおレンジャーはSaga2双魚宮の深淵で同時に再録されたが全員が全員イラストレーターが変更された。

Saga3そしてA A A 第1弾では斎木新名、伊雑あざか、ルツイエ、鈴鹿御前、ロビン、メタトロン の6名が

後藤なお絵かつ同サイズに揃えられた為これを二代目なおレンジャーと呼ぶ事もある。

類似品として時田歩、高原日見呼、ティアマト、ラファエルのかなんレンジャーがある。

こちらはカード追加第1弾にて女教皇ジャンヌ・ヨハネスが追加されたため、無事にフルメンバーが揃った。

純金カードや書籍購入キャンペーンの栞に使用されていたパブリックなメンバーである。

なお、獅子の戦旗では後藤圭二氏がやはり5人一揃いのカードを描いていたが

これは八二エルがSaga2で絵も勢力も変更されたバージョン、さとりが絵違い版での収録となっている。

・ 嫁

一番好きなカードやデッキのメインとして使用するカードなどを指す。

基本的には日本の民法第732条に則り、1人につき1枚までである。

愛は性別を越える。

また、主に2chAAAスレで次スレが立った後などに「 は俺の嫁」のように宣言されるもの。

上記の理由から誰かが嫁宣言したキャラには嫁宣言しないというのが暗黙の了解となっていたが

最近はそのでもないようでも被る事もある。

実効性は不明であるが、愛を込める事で勝率や欲しいカードの排出率が上がったり、プレイスキルが上達する、溢れる想いを満天下に公言する、次スレが立ってすぐまたはスレッド終了ギリギリに宣言する競争ゲーム感覚で、など各人それぞれの気持ちが込められていると推察される。

嫁以外に姉だったり妹だったり趣向を凝らす人もいてスレ住民を楽しませているが、

先に嫁宣言されたり、不在時にスレが立って宣言できなかったり、

誰にも嫁宣言されなかったりすると悔しい気持ちになるものである。

2007年8月4日には有志によって嫁カード1枚のみ登録して対戦するという『第一回嫁自慢祭』が開催された。

・ 排出調整

一部のアンコモン（以下UC）については、余りに出にくいため「タイトーがムキになって掘らせる為、排出調整をかけているんじゃないか」という都市伝説が流れた。

実はこれ、アンコモン自体が出にくいのである。

アクエリのパックは、各レアリティの入ってる数が決まっている。SRは2枚、Rは7枚、UCは13枚、Cは28枚である。

つまりSRを引く確率は1/25、Rは7/50、UCは13/50、Cは14/25枚である。

これらから、特定のカードを引ける確率が出てくる。

ここでは青のUCを例に取ろう。

$$\begin{aligned} & \{ (1 \text{ パック当たりのUCの封入数}) / (\text{パックの枚数}(50)) \} \times \{ (\text{青UCの種類数}) / (\text{UCの種類数}) \} \\ & = (\text{そのパックでUCのカードを引く確立}) \times (\text{UCの中で青のカードを引く確立}) \\ & = (\text{そのパックで特定の青のUCを引く確立}) \end{aligned}$$

の表では、上の式に100をかけてパーセンテージで纏めた。

| レアリティ | 初期 | 1stEX | 7thEX | 8thEX |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| SR ソニア | 0.667% | 0.267% | 0.098% | 0.095% |
| R クラリス | 0.778% | 0.583% | 0.222% | 0.212% |
| UC ステラ | 0.722% | 0.619% | 0.282% | 0.271% |
| C ミナ | 1.867% | 1.333% | 0.609% | 0.583% |

見て分かる通り、RよりUCのほうが出にくかったのは初期のパックのみで、カード追加の1stEX以降はレアリティ相応の排出率となっている。

・ 羽織

1台のサテライトで2人、又は複数人でゲームをプレイすること。

最大4枚のカードにほぼ独立した動きが求められるこのゲームを2人以上でプレイするという

発想が出てくることは仕方無いのだろうが、

1人で4枚操作している相手が不利になったり、むしろ失礼じゃないかという反対意見に対し「やってはいけないと書いていないならやってもいい」と唱える羽織賛成派もちらほら。賛否両論平行線だったが、ついに公式サイトにて「1サテライトにつき1人によるプレイが原則」という規定が設けられた。また、上級者が初心者に手取り足取り教えてる場合は一般に羽織とは言われない。主に全国対戦など、戦績やカネが絡むと羽織と呼ばれ、普通にプレイしている人々から批判が出てややこしくなる。ちなみに、極星皇帝は6人羽織並の実力の持ち主らしい。阿修羅。現在は店舗側でも羽織禁止のルールを設定する店が増えている。

・ぼくのメイドさん

メイドたちの趣味特技をまとめてみた。貴方に必要なメイドはだーれだ。

藍子 ジョギング
絵梨奈 部屋の模様替え
はるか アロマ調合
モーリー 引っ越し
I-7 ナナ 掃除
I-9 アイナ アイロンがけ
ソフィエル 料理
ソフィエル 料理
綾乃 食器磨き

・NESYS ~全国のプレイヤーとリアルタイム対戦

NESYS (タイトーネットエントリーシステム) が全国の「アクエリアンエイジ オルタナティブ」を接続。ゲームのリアルタイムオンライン対戦を実現しました。さらにNESYSカードにデータを保存することで、プレイ成績の保存や、ランキングの参加、新要素の追加など、より幅広い遊びを提供します。



・ハーフライフ2 サバイバーとのコラボレーション

A A A稼動開始直後と1stエキスパンション追加時に、ハーフライフ2 サバイバーのデモ画面にA A Aの宣伝画像が表示されていた。

また、期間限定でトランシーバーでA A Aキャラの台詞が使用可能となっていた。

どちらもハーフライフ2 サバイバー公式サイトギャラリーにて確認可能。

<http://hl2survivor.net/hl2s/gallery.html>

・木谷会長の退任について

木谷高明氏は、株式会社ブロッコリー会長退任に伴い、アクエリアンエイジの最高開発責任者の任を離れることになりました。

アクエリアンエイジはブロッコリーのカードゲームのタイトルの中でもっとも長い歴史を持ち、ファンの皆様に愛され続けてきたタイトルです。ファンの皆様、誠にありがとうございます。

今後もアクエリアンエイジスタッフ一同、ファンの皆様により良いアクエリアンエイジをプレイして頂けますよう努力していく所存でございます。今後ともブロッコリー並びにアクエリアンエイジをご愛顧頂けますよう何卒宜しくお願い申し上げます。

アクエリアンエイジプロデューサー 寺田雄次郎