



## Fortnite 大会結果報告！3年ルーランカが1勝！

昼から夕方までみっちり6時間にわたる長い戦いでした。参加チームは全部合わせて8チームと小規模でしたが、実際に大会を開いてみるとちょうどいいくらいの参加校数でした。途中で録画ができていないといったトラブルもありましたが、無事終了です。

肝心の結果ですが、A「アイバックス」B「カプチャーニャ」C「すいませんね」D「ルーランカ」の4チーム中、私たち3年のルーランカが準決勝進出しました。同好会の練習にはほとんど参加できなかったのですが、フォートナイト経験があったことが功を奏しました。決勝進出はできませんでしたが、勉強のため最後の決勝戦まで見届けました。(3年 座喜味史也)



## eスポーツ大会を開催して ～企画運営の振り返りと今後の課題～ 下3枚は大会の写真

★反省すべき点:メジャーな大会の競技種目ということで「クラッシュロワイヤル」を選んだが、経験者が少なく全生徒に呼びかけても参加人数が今一つだった。1年担任の詩子先生の呼びかけと賞金で盛り上げたが、結局1年クラスでの大会になってしまった。

★評価すべき点:クラッシュロワイヤルはスマホにダウンロードできるゲームなので、eスポーツ同好会が使っているWiFi環境がなくてもできる。面白さが分かればもっと普及する可能性があると思う。経験者が増えれば全国大会へつなげられるので今後に期待したい。上位3位までは表彰状と盾を進呈したので入賞する目標ができた。次に大会を開けばもっと参加者が増えると思う。SFCを2台使った「がよがよ」の方は経験者が多いこととルールと操作が簡単なことからクラスの人がほぼ全員参加して盛り上がった。(1年 親川竜馬)

★今後の課題:eスポーツで学校を盛り上げクラス交流を図るという目的なので、事前アンケートを取って競技種目を決めたり、何日か連続して放課後を確保するなど競技日程を詰めるべきだと分かった。先生たちへ理解協力の依頼をしっかりしたい。(1年 池宮城柊)



スーファミぶぶぶ大会(右写真)  
優勝:山口 準優勝:大湾 3位:嘉陽  
クラッシュロワイヤル大会(左写真)  
優勝:吉田 準優勝:山口 3位:親川

## FORTNITE 学生 No.1 決定戦 QABにて放映! 深夜 0:45~

- ①2月11日(木) 1回戦ダイジェスト
- ②2月18日(木) 準決勝1
- ③2月25日(木) 準決勝2
- ④3月4日(木) 決勝戦

私たちは1回戦で3チーム敗退、準決勝に1チーム進みました。少しだけなら出るかも知れません。ヒマなら観てください!

ロケットリーグ大会も ITまつり用に2分弱に編集されています⇒



全国高校生選手権のスポンサーより参加賞をいただきました! 試合で頑張ったのはみんなの応援があったからです。ありがとうございました。く頂戴し、クラスのみんなまで分けた。(1年 親川竜馬)