

# TGA の日常

文責：TT ジョニー

## 1 はじめに

はじめまして、TTジョニーと申します。新入生のみなさん、合格おめでとうございます。この会誌を手にとっていただき、ありがとうございます。

ここでは、TGA の 2011 年度の様子を簡単に紹介します。この記事を通して TGA がどのようなサークルであるかを知っていただければ幸いです。

後、本来ならば、その時期に TGA 会員間で流行っていたゲームなども紹介するのですが、僕の記憶が全くない<sup>1</sup> ので省かせてもらいます。申し訳ないです。

## 2 日常

### 4 月、5 月

新入生の勧誘の時期です。部屋を借りて、そこで持ち寄ったゲームなどで一緒に遊んだりします。DS のマリオカートで遊んだり、誰かさんが iPad の jubeat plus というゲームを布教したりしていました。人によっては PC を持ち込んで、せっせと PC ゲーム<sup>2</sup> の布教もしたりしていました。布教しているのは大体僕です。ポケモン好きな人達が集まって、交流している様子も見られました。

新歓期が終わると、今度は五月祭に向けた準備が本格化し始めます。新入生にも会議に参加してもらい、企画の内容を具体的に決めます。学園祭ではゲームのプレイ実演を行なっています。RTA やポケモン対戦などを行い、プレイ後に感想を述べて解説するという形で学園祭に参加しています。

昨年度の五月祭では、「TGA ポケモンジム」「エルシャダイ RTA」「ハローキティといっしょ! ブロッククラッシュ 123!!RTA」「ドラゴンクエスト 5RTA」が行われました。

TGA ポケモンジムは、TGA 会員が来場者と対戦し、「TGA 会員に合計 3 勝すると TGA バッジをプレゼント!」という企画でした。TGA の新入生でポケモンをプレイする人にも TGA 側でたくさん参加してもらいました。

エルシャダイの RTA では 3 人が同時に RTA を開始し、クリアまでの順位を競いました。RTA で順位を競う場合は、隣同士でプレイすることになるので、戦略を盗んだり、相手との時間の余裕があるなら安定戦略をとったり、などの駆け引きが熱いです。

ハローキティといっしょ! ブロッククラッシュ 123!!、通称霸王鬼帝の RTA は普通に一人で RTA

---

<sup>1</sup> beatmaniaIIDX に熱中しすぎて、周りが見えてませんでした。

<sup>2</sup> TGA はコンシューマーゲームとアーケードゲームを扱っていて、基本的に PC ゲームを取り扱うことはないのですが、熱心に布教している人はいます。僕だけかもしれませんが。

をするだけでしたが、それでも凄く面白い企画<sup>3</sup> になりました。この RTA をプレイした人を色々な意味で尊敬します。

ドラゴンクエスト 5 の RTA では、TGA 内部から 2 人、外部から 2 人の 4 人で同時に RTA をし、クリアまでの時間を競いました。これもかなり熱い戦いとなりました。長編 RPG の RTA は戦略が一人一人少しずつ違ってくるので、比べてみるとすごく面白いです。

## 6 月～8 月

TGA は年 2 回開かれる同人誌即売会「コミックマーケット」に出店し、そこで学園祭で行った企画の事後レポートやゲーム記事などをまとめた会誌を頒布しています。この時期はコミケに向けての準備もありますし、7 月から試験が始まるため勉強しなければなりません。試験頑張ってください。『TGA にはいかに最低限の努力で進級できるかという「駒場低レベルクリア」なるやりこみが存在するらしいのですが、TGA はこのような危険な行為を推奨する団体ではありません。』昨年の「TGA の日常」からのコピペですが、もちろんこのような行為は推奨していません。

コミックマーケットでは、様々な記事を集めた会誌、五月祭のレポートをまとめた会誌、ポケモンについてまとめた会誌、を頒布しました。ポケモン会誌はあまりに量が多いので業者をお願いして、それ以外は学生会館という場所にあるゲスプリンター<sup>4</sup> を使って刷り、ホッチキスで止めて製本します。ちょっと大変です。

音ゲー初心者に beatmaniaIIDX の上達方法を教える音ゲー会合や、STG 好きの人がお互いにプレイを見せ合う STG 会合なども行われました。大体僕が得していました。

## 9 月～11 月

駒場祭の準備が始まります。昨年度の駒場祭では、「大運動会」「ポケモンチーム対抗戦」「STG リレー実演」「ファイナルファンタジー 5 リカバリー TA」が行われました。

大運動会は、TGA 会員が 2 つのチームにわかれて、10 分～90 分程度で終わる短い勝負を何回かして、合計の勝利数が多かった方が勝ちという企画でした。スマブラ DX での対決、マリオ 64 にて 60 分で集めたスターの数を競う対決、刹那の見切りを 10 分プレイし反応時間 00 を目指す対決、などが行われました。

ポケモンチーム対抗戦は、TGA 会員が 3 チームに分かれ、各チームのシングルバトル担当、ダブルバトル担当、トリプルバトル担当、ローテーションバトル担当が総当りをし、勝った数を競うとい

---

<sup>3</sup> ゲームが色々な意味で面白いです。調べてみるといいです。

<sup>4</sup> 素晴らしい機械。主に使用料が安い。ただし、調子が悪いと作業が滞り、「ゲスプリ様がお怒りになった！」状態になります。

うものでした。主にオタマロの手作り人形<sup>5</sup>がネタ作りで大活躍していました。後、謎の大量のガラナもネタ作りに貢献していました。

STG リレー実演では、株式会社ケイブ製の STG で家庭用に移植されている作品を TGA 会員が順番にプレイし、「クリア」の櫛を繋いでいくというリレー企画が行われました。途中でクリアを失敗してしまった作品があったものの、リレーが終了した後の余った時間を使ってリベンジをし、無事クリアすることができました。

ファイナルファンタジー5 リカバリーTA は、あらかじめ用意されたセーブデータをロードして、指定された条件をクリアするまでの早さを3人で競う企画でした。セーブデータは全部で5つ、つまり問題が5問あり、各問題の順位やタイムごとに3点、2点、1点、0点、と点数をつけていき、合計点が一番高かった人が勝ち、というものです。その作品に対する理解、セーブデータの状況把握力、即席で戦略を組む力などが試され、非常に面白い企画になりました。

## 12月

五月祭の時と同じく、駒場祭のレポートを書いて冬コミで頒布することになりますが、夏コミの時と違い時間があまりありません。テストがないとは言え、かなり大変です。おそらく、TGAの活動の中でもっとも大変です。昨年度の冬コミは、リカバリーTA以外の駒場祭企画の特集をした会誌、駒場祭で行われたリカバリーTAのレポートと最適解をまとめた会誌、ポケモンの特集をした会誌を頒布しました。

## 1～3月

新入生に各役職の引継ぎをしていき、次の新歓に向けて動き出します。TGAの活動の中でもっとも楽な期間かもしれません。ただし、テストがあります。テストは大変です。

この時期には、ポケモンのオフ会や、テイルズオブシリーズ連続 RTA を行いました。テイルズ連続 RTA に関してのレポートはこの会誌に載せてありますので、そちらもご覧になってください。

## 3 おわりに

ここまで読んでいただきありがとうございました。ちなみに、普段昼休みに集まったりしている時は、普通に雑談したり、黙々とゲームをプレイしたり、宿題をしたり、実験のレポートや予習をしていたりします。およそ普通の大学生です。

ここまで書いておいてこういうのも何ですが、実際の日常はもっと濃いものとなっています。主に激辛ラーメンを食べさせられるなどのイベントが楽しいです。

---

<sup>5</sup> TGA 会員の Pearl さんが作ってくれました。