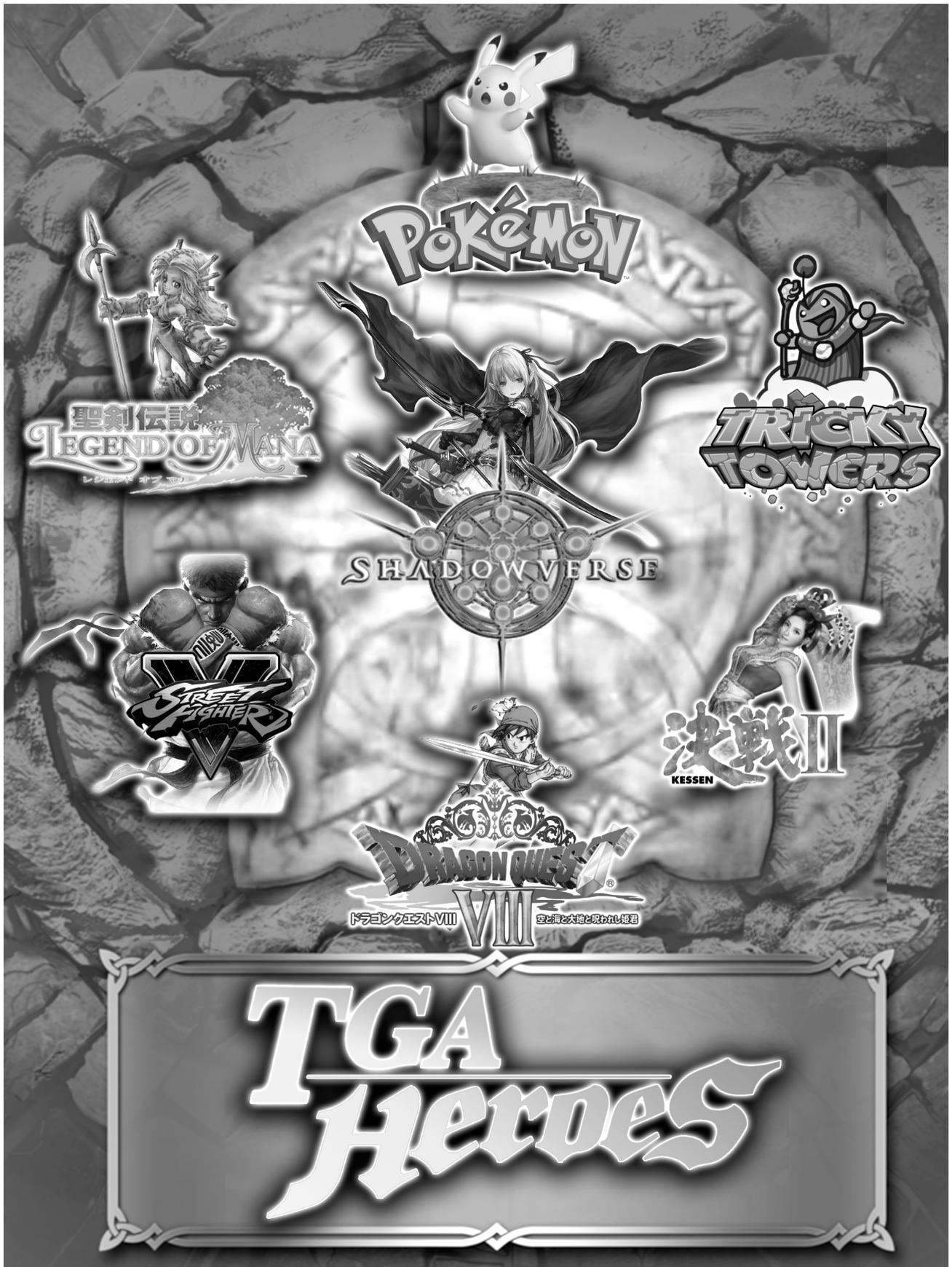


この会誌には 2017 年度五月祭で行われる企画紹介記事が掲載されています。
どうぞご自由にお取りください。



会誌第95号 目次

| | |
|----------------------------------|----|
| はじめに | 3 |
| Shadowverse 団体戦 | 4 |
| 聖剣伝説 LEGEND OF MANA 対戦 RTA 視聴ガイド | 7 |
| 決戦II対戦 RTA | 10 |
| ポケットモンスター サン RTA 鑑賞ガイド | 12 |
| DQ8ReTA 大会の想定解実演観戦ガイド | 15 |
| Tricky Towers 対戦ガイド | 16 |
| ストリートファイターV対戦会 | 21 |
| ポケモンコマスタールームマッチエキシビジョン | 22 |
| TGA ポケモンリーグ 2017 | 23 |

はじめに

文責：りん

本日は東京大学ゲーム研究会の五月祭企画「TGA ヒーローズ 2017」にお越しいただきありがとうございます。ゲーム研究会は毎年五月祭と駒場祭においてゲームによる企画を立案し、会員が日頃磨き上げたプレイや研究の成果を発表しています。

今年の第 90 回五月祭では、以下の企画を予定しております。

1 日目 (5/20,土)

9:00-18:00

- ・ Shadowverse 部内対戦
- ・ 聖剣伝説 LEGEND OF MANA 対戦 RTA
- ・ 決戦 2 対戦 RTA
- ・ ポケットモンスター サン RTA
- ・ PS2 版ドラゴンクエストVIII ReTA 実演

2 日目 (5/21,日)

10:30-18:00

- ・ Tricky Towers 部内対戦
- ・ ☆ストリートファイター V を用いた来場者との対戦会(11:30-13:30)
- ・ ポケモンコマスター部内対戦
- ・ ☆ポケットモンスターシリーズを用いた来場者との対戦会(14:00-18:00)
- ・ ポケットモンスターシリーズ部内対戦

☆がついた企画には来場者の皆様も参加することが可能です。

以降のページに各企画の紹介記事がございます。目次も合わせてご参照ください。それでは、ゲーム研究会の企画をどうぞお楽しみください。

※RTA とは……「リアルタイムアタック」の略称。ゲーム内のセーブデータなどに記録される時間ではなく、実際に時間を計測してどれだけゲームを早くクリアできるかを競うやりこみ。TA(タイムアタック)とは異なり、セーブしたところからやり直すということができないため、緻密なクリア計画と操作が求められる。対戦 RTA は 2 人以上が同時に RTA を行い、どちらが早くクリアできるかを競うもの。

ReTA とは……「リカバリータイムアタック」の略称。与えられたセーブデータを用いて、設定された目標をいかに早くクリアできるかを競うやりこみ。

Shadowverse 団体戦

文責：ぼんず

Cygames から配信されている本格スマホカードバトル「Shadowverse」の部内対戦会を行います。

・Shadowverse とは

Shadowverse はスマートフォンや PC でプレイできる対戦型オンライン TCG です。カードゲームでありながら実物のカードではなくデジタルのカードを使うのが特徴となっています。実物のカードを使う必要がないので気軽にプレイすることができ、オンラインでどこでも対戦することができます。その気軽さから広く楽しまれているゲームであり、TGA 内でもプレイしている人が多いです。

バトル開始時お互いのライフが 20 与えられ、先に相手のライフを 0 にしたほうの勝ちとなります。

・用語解説

PP (プレイポイント)

カードをプレイするために消費するポイント。カードごとにコストが設定されており、カードをプレイする際にはコスト分の PP を消費する。ターン開始時に最大値が+1 され、全回復する。PP の最大値の上限は 10。

フォロワー

「モンスター」や「クリーチャー」に相当するもの。攻撃力と体力を持ち、相手のリーダーやフォロワーに攻撃することでライフや体力を攻撃力分減らすことができる。相手のフォロワーに対し攻撃したりされたりして体力が 0 になった時破壊される。基本的にプレイしたターンは攻撃することができない。

スペル

プレイすると能力が働き、すぐに墓地におかれる使い捨てのカード。

アミュレット

プレイするとそのまま盤面にとどまり、能力が働いてバトルを支援してくれるカード。攻撃したりされたりすることはない。

進化

フォロワー1 体を強化する行動。進化したフォロワーは攻撃力と体力が上がり、プレイしたターンでも相手のフォロワーを攻撃することができる。先攻は 5 ターン目から、後攻は 4 ターン目から進化することができ、先攻は 2 回、後攻は 3 回進化することができる。中盤の進化による盤面の取り合いは Shadowverse の華ともいえる。

アグロ

デッキタイプのひとつでいわゆる速攻デッキ。低コストのカードや相手のライフを削れるカードを多く入れ、早期決着を目指すデッキ。

ミッドレンジ

中コスト帯のカードを中心に、高いカードパワーによって相手を圧倒するデッキ。

コントロール

相手のフォロワーを除去し、盤面をコントロールしつつ強力なフィニッシャーで勝負を決めていくデッキ。

・クラス

Shadowverseには7つのクラスがあり、それぞれのクラスのカードとどのデッキにも入れられるニュートラルのカードでデッキが構成されます。以下それぞれのクラスの説明をしたいと思います。

エルフ

1コストの「フェアリー」を手札に加える能力を持ったカードが多く、フェアリーを軸に戦うクラス。エルフには1ターンに複数枚カードをプレイするとボーナスが得られるカードがあり、1コストのフェアリーをプレイすることによりボーナスを得ながら戦うことができる。

現環境では「クリスタリア・エリン」や「ジャングルの守護者」をいれたコントロールタイプのデッキが多い。また「リノセウス」によって1ターンで相手のライフに大ダメージを与えられるのも特徴。

ロイヤル

「兵士」と「指揮官」のカードをもつクラス。1枚で複数の「兵士」を展開するカードと「兵士」を強化する「指揮官」カードによって盤面を強化することができる。

現環境では「レヴィオンセイバー・アルベール」を中心としたミッドレンジデッキが多い。「ルミナスメイジ」によって進化権を温存しつつ盤面を取れるのも特徴。

ウィッチ

スペルを駆使して戦うクラス。スペルを使用するたびに強化されるスペルブーストの能力を持ったカードが多く、大量にスペルブーストしたカードを使うことで終盤に相手を圧倒することができる。

現環境ではターン終了後にまた自分のターンを行うことができる「次元の超越」を使った超越ウィッチが多い。遅いデッキには有利であるが、アグロデッキにはめっぽう弱いという特徴がある。

ドラゴン

PPを増やすカードを持つクラス。序盤にPPを増やすカードを使うことで相手よりもコストの大きいカードをプレイし、有利に試合を運ぶことができる。

現環境ではPPを加速させて戦うランプドラゴンが多い。本来より早く「ウロボロス」や「バ

ハムート」などの高コストカードをプレイすることで相手を圧倒することができる。また、回復カードも多く、アグロデッキでも削り切れないということが多い。

ネクロマンサー

墓場を消費して効果を発揮する「ネクロマンズ」の能力を持つクラス。フォロワーの相打ちやスペルを使うことで墓場をため、強力な「ネクロマンズ」の効果を発動させることができる。

現環境では「魔将軍・ヘクター」を軸にしたミッドレンジデッキが多い。新弾で追加された「骨の貴公子」によって盤面にフォロワーを残しやすくなり、墓場もたまりやすくなったことで強化されたクラス。

ヴァンパイア

ライフが半分以下になると発動する「復讐」の能力が特徴のクラス。自分のリーダーにダメージを与える代わりに強力な効果を持つカードを使ってライフを減らし、「復讐」を発動させることでさらに畳みかけることができる。「復讐」効果を発動させるためにはライフを半分以下に維持しなければならない、扱うのが難しいクラスである。

現環境では自身を復讐状態に入れながらカードを2枚ドローすることができる「ベルフェゴール」を軸にしたデッキが多い。「カオスシップ」や「ダークジェネラル」など復讐状態で強化されるカードを使って相手のライフに圧力をかけて戦う。

ビショップ

除去や回復が豊富なクラス。防御力が非常に高いクラスであり、フォロワーを除去したりダメージを回復したりしつつ、高コストの強力なフィニッシャーで試合を決めに行くことができる。

現環境ではフィニッシャーとして「ヘヴンリーイーゼス」を採用したコントロールタイプのデッキが多い。進化権を使わずに除去ができる「ダークジャンヌ」が採用されていることもある。

・ルール

この企画では5対5の団体戦を行います。はじめの3戦はBO1（一本勝負）で後の2戦はBO3（二本先取）となっています。それぞれのチームは上にあげた7つのクラスでデッキを1つずつ作り、合計7つのデッキを使って戦います。BO1で勝った場合は1ポイント、BO3で勝った場合は2ポイントを手に入れ、5戦の合計ポイントが多かったチームの勝利となります。

AAやMasterのプレイヤーによる白熱した勝負をお楽しみください。

聖剣伝説 LEGEND OF MANA 対戦 RTA 視聴ガイド

文責：ナメクジ、sometan

◆ 企画紹介

1999年にスクウェア（現スクウェア・エニックス）より発売された、PlayStation用ソフトの「聖剣伝説 LEGEND OF MANA」（以下 LOM）の対戦 RTA を行います。

◆ ゲーム紹介

LOM は聖剣伝説シリーズの第 4 作目として発売された外伝作品です。製作には同社のサガシリーズのスタッフが参加していたようで、フリーシナリオ制や、必殺技の名前などに“サガ”を感じることができます。その結果として、他のナンバリング作品とは異なった独特な雰囲気を持ったゲームになっています。2010 年からはゲームアーカイブスでも配信されているようなのでプレイしてみることをお勧めします。

◆ RTA をする上での特徴、見所

このゲームは前にも述べたようにフリーシナリオ制を採用しており、その結果としてクリアまでのルートが 3 つ存在するという特徴があります。詳しく説明すると LOM の最終シナリオ「マナ」を出現させるためにはドラゴンキラー編、エスカデ編、宝石泥棒編と呼ばれる 3 つのシナリオ群のうちどれかを最後までクリアしたうえで、特定の条件を満たす必要があります。この 3 つのシナリオ群の選択について、RTA をする上では別ルールとして区分されているためどれを選ぶかは好みになります。

フリーシナリオ制の影響はこれだけではありません。このゲーム、元のサガシリーズと異なりワールドマップを自分で作りあげていきます。軽く説明すると、ゲーム内に町やダンジョンの素になるアイテムが存在し、ワールドマップにそれらを配置していくことでゲームが進行していくというシステムになっています。このことによって、ある程度の制約はあるものの、シナリオ進行は順不同です。プレイヤーによってどのシナリオからクリアしていくのかが異なることも多く、その選択が見所になっています。

◆ RTA ルール

- ・ PS2-〇〇の高速読み込みを使用する。
- ・ ドラゴンキラー編を攻略する。
- ・ New Game 選択～マナの女神の戦闘終了リザルトが出た瞬間を計測区間²とする。

◆ 攻略ポイント

RTA チャートをすべて掲載するのはページの都合上難しいので、本作の攻略における重要シナリオについて紹介していきます。

¹ 一番短いドラゴンキラー編と、ストーリーが人気の宝石泥棒編のプレイヤーが多い気がします。

² プレイヤーによって計測終了点が大きく異なるので分かりやすいところにしました。参考として、ここから Fin の字が出るまでは 10 分 30 秒弱ほどです。

・まいごのプリンセス

最序盤にしてはボスの体力が比較的高めになっています。しかし、プレイヤーにはまともな技や装備、武器が全くそろっていないのでここを素早く打開するためには純粋なコマンド入力の実力が求められます。

・紅き墮帝

ボスの攻撃はよけやすく威力も低いですが、攻撃行動中は無敵となるために長期戦になりやすいです。ボスの攻撃回数が少ないかそうでないか運に作用される難所であり、タイムに大きく差が出ます。

・真紅なる竜帝

このシナリオは、道に迷いやすいという点ではLOMでもぶっちぎりの難易度になっています。道に迷いやすいゲームを挙げろと言われてたら LOM を挙げてこのシナリオを語る人も少なくないほどです。従って、しっかりと道を覚えて対処し最悪迷ってもリカバリーができるようにする必要があります。

また、ドラゴンキラー編最終ボスとなるだけあってティアマットはかなりの強敵です。ほぼノーモーションで広範囲魔法を連続で使用してきたり、喰らったら即死の広範囲必殺技を使用してきたりするのであと少しの所で負けることも多々あります。ここを一発突破できるかどうかタイムの分かれ目になってきます。

・マナ

最終シナリオの名に恥じない高難易度となっており、道中の雑魚ですら喰らったら即死する程度の攻撃力を持っています。また、最深部にたどり着くのにも道が入り組んでおり、似たようなマップの中で正しい道を選ぶことが要求されます。

そして、ラスボスであるマナの女神はここまでのボスと比べて隙が小さく、攻撃を仕掛けるのにも一苦労します。ここを攻略するためだけにスキルのジョルトを習得することも多いです。しかし、一定時間ごとにくる必殺技があるので素早く仕留めないと必殺技をくらい戦闘不能、そのまま大ロスとなります。また、ジョルトでカウンターできない魔法攻撃も多彩に行ってくるので、魔法はよけつつ、素早くジョルトを当て続けられることが要求され、攻守両方の実力を試されます。

◆ 目標タイム

| 計測地点 | 目標タイム |
|--------------|---------|
| 「紅き墮帝」クリア | 0:26:00 |
| 「白き森の守護神」クリア | 0:57:00 |
| 「真紅なる竜帝」クリア | 1:18:00 |
| 「マナ」開始 | 1:34:00 |
| マナの女神撃破 | 1:45:00 |

◆ プレイヤーのコメント

・ナメクジ

今回の RTA はクリアにかかる時間が 2 時間前後と比較的短いですが、選択肢を一度間違えると

誤差だよ誤差！ではすまない大きなタイムロスに繋がるような箇所がそれなりにあり、そのリカバリーなども含めて見所のある企画になっていると思います。楽しんでいただけると嬉しいです。

・ sometan

2年前の五月祭で宝石泥棒編の RTA をさせてもらいましたが、その時は本番 5 分前にコントローラが壊れて散々な結果になったことを覚えています。せっかく宝石泥棒編のシナリオライターである生田美和さんにも宣伝していただいたのに、残念な結果になってとても悔しく思っています。今回は 2 年前の苦い思い出を噛みしめつつ機材のメンテナンスには気を付けます。また、チャートの構築を頑張ったつもりではいるので是非見ていただくと嬉しいです。

決戦Ⅱ対戦 RTA

文責：HAL

●ゲーム紹介

決戦Ⅱとは、2001年3月29日にコーエー（現・コーエーテクモゲームス）から発売されたPlayStation 2用シミュレーションゲーム。「決戦シリーズ」の第2作。舞台は『三国志』の世界であるが、「恋人の貂蟬が曹操に誘拐されたことに劉備がキレて戦争を始める」、「曹操軍に卑弥呼がいる」など原作との相違点は多くファンタジー寄りである。

●ルール

- ・劉備編、上級モードを選択
- ・計測区間はタイトル画面の「はじめから」を選択してから第5ステージ「赤壁大戦」において「敵総大将を撃破！わが軍の勝利です！」というテキストが出るまで。

●プレイヤー

- ・HAL
- ・皇帝

●用語

・部隊

数人の武将と大量の兵士で構成される、戦闘における基本単位（ユニット）。

・士気

体力のようなもの。これがなくなるとその部隊は敗走する。緑色のゲージ。

・兵士数

士気の下にある数字。兵力が高いほど士気が減りにくく、戦闘相手の士気を減らしやすい。

・集合→突入

基本となる攻撃。画面ではただ武将が荒野を走っているように見えるがちゃんと効果はある。

・特技

必殺技のようなもの。これを使用すると相手の兵士数または士気を大幅に減らすことができる。技の種類によって戦術系特技と妖術系特技に分類される。

・包囲

こちらの複数部隊を相手の一部隊に当たると、単純な兵士数の足し算以上の効果で相手の士気を減らすことができる。基本的にどのステージも敵軍の方が戦力は上なので包囲を駆使して戦う必要がある。当然こちらの部隊が包囲されないような立ち回りも求められている。

・兵糧庫

一部のステージにあり、これを破壊すると敵全軍の士気を大幅に減らすことができる。

・詰まり

これは筆者の造語なのだが、非常に重要な概念なので解説する。実際の画面を見るとわかりや

すいのだが、このゲームでは敵の部隊に当たると戦闘が始まる一方味方の部隊に当たった場合通り抜けることができず先へ進めなくなってしまう。これを「詰まっている」と表現する。詰まっている部隊は相手を攻撃できず腐っている状況なので大きな時間のロスを生んでしまう。逆に言うと、相手の部隊を上手く詰まらせることで多対一の状況を作り出し、戦力差をひっくり返すことができる。相手のみを詰まらせこちらは包囲を中心に戦うことがこのゲーム攻略の神髄であり、プレイヤーのスキルが求められるところでもある。

●見どころ

・ステージ1「徐州の戦い」

敵の大將である夏侯淵を倒せば勝利。敵も味方も少なく、チャートはシンプルで運要素も少ないため大きなミスがなければ問題なく勝てる。

・ステージ2「汝南の戦い」

敵の大將である荀彧を倒せば勝利。最難関。敵の配置の一部がランダムで変わるため高度な状況判断能力が必要とされる。相手を上手く詰まらせないと負ける可能性もある。

・ステージ3「博望波の戦い」

殲滅戦。敵の数が多く、状況に応じてどの部隊から撃破していくかの選択を迫られる。負けることはほぼないが選択を誤ると大幅なタイムロスとなる。

・ステージ4「長坂波の戦い」

撤退戦。戦力差が絶望的で戦っては勝ち目がないので、いくつかの部隊を囷にしてこちらの総大將劉備を逃がすこととなる。生き残った武将は経験値を貰えるため、囷の部隊をいかに生かせるかが次のステージに大きく関わってくる。

・ステージ5「赤壁大戦」

敵総大將曹操を倒せば勝利。敵の戦力が圧倒的なので、相手を詰まらせながら包囲する精密なプレイングが求められる。赤壁と言えば火計だが火がつくのが遅いのでそれまでに勝負がつくことが多い。また、このステージは船上戦なので一部特技が使用不可である。

◆ 目標タイム

| チェックポイント | 目標タイム |
|-----------|---------|
| 徐州の戦い 勝利 | 0:15:00 |
| 汝南の戦い 勝利 | 0:37:00 |
| 博望波の戦い 勝利 | 1:00:00 |
| 長坂波の戦い 勝利 | 1:17:00 |
| 赤壁大戦 勝利 | 1:40:00 |

ポケットモンスター サン RTA 鑑賞ガイド

文責：Unam

1 はじめに

このたびは、東京大学ゲーム研究会の五月祭企画「TGA ヒーローズ 2017」にお越しいただき、ありがとうございます。

この記事では、1 日目に行われます「ポケットモンスター サン」の RTA について解説いたします。5 時間を超える長丁場となりますが、ぜひ最後までお付き合いいただけると幸いです。

2 ルール

- ・ハードはニンテンドーNew3DS を用いる。
- ・ソフトはあらかじめ初期化された状態のパッケージ版「ポケットモンスター サン」を用いる。
- ・タイム測定開始はソフトを起動し言語選択画面で「日本語」を選択した瞬間とし、測定終了はエンディングにおいてリーリエがボートで出発後、ハウが映って暗転したタイミングとする。
- ・チェックポイントは、試練突破（大試練突破）は試練達成と表示された後に効果音が鳴った瞬間とし、その他のチェックポイントは戦闘終了後または四天王突入後に暗転した瞬間とする。
- ・通信機能の使用は禁止とする。

3 目標タイム

| 計測タイム | タイム |
|---------------|---------|
| せんせい撃破 | 0:42:30 |
| イリマ撃破 | 0:53:00 |
| イリマの試練突破 | 1:07:30 |
| ハラの大試練突破 | 1:18:00 |
| スイレンの試練突破 | 1:40:00 |
| カキの試練突破 | 1:52:00 |
| マオの試練突破 | 2:06:00 |
| ライチの大試練突破 | 2:21:00 |
| マーマネの試練突破 | 2:50:00 |
| アセロラの試練突破 | 3:07:30 |
| クチナシの大試練突破 | 3:28:00 |
| ルザミーネ(1 回目)終了 | 3:56:00 |
| ハプウの大試練突破 | 4:21:30 |
| 大峡谷の試練突破 | 4:36:00 |
| ルザミーネ(2 回目)撃破 | 4:47:30 |
| 四天王突入 | 5:03:00 |
| ククイ撃破 | 5:19:30 |
| The END | 5:33:30 |

4 戦略と見どころ

基本戦略としては、最初に博士から受け取るポケモンおよびストーリー終盤で入手できる伝説のポケモンのみを使用して攻略していきます。理由としては、複数のポケモンを使用すると交換によるタイムロスが生じたことや、後述するように RTA では戦闘を最小限に抑えて進むため、複数のポケモンを使用すると貴重な経験値が分散し、多くのトレーナーの突破が難しくなることが挙げられます。

また、ストーリー上必要でない戦闘を行うとタイムロスが発生するため、不要な戦闘は可能な限り回避して進みます。不要な戦闘を回避することで、試練のような回避できない戦闘ではステータスが足りず苦しくなりますが、「スピーダー」や「プラスパワー」といった強化アイテムを適宜使用することで突破していきます。

以降の項目では使用ポケモンおよび難所について解説します。

4.1 使用ポケモン

今回の RTA では最初にいずれのポケモンを選んだ場合も、2つ目の島であるアーカラ島の試練の内いずれかが難所となるため、それぞれについて解説していきます。

まずニャビーを選んだ場合、天候が雨の状態でスイレンの試練を突破することが非常に難しく、次にモクローを選んだ場合、カキの試練において毎ターン弱点タイプで攻撃されるため厳しい戦いとなります。オシャマリを選んだ場合もやはりマオの試練で弱点タイプを突かれますが、ぬしポケモンであるラランテスは1ターンためてから攻撃する「ソーラーブレード」を主に使用するため、比較的戦いやすい相手となります。このように試練の難易度が大きく異なることと、水タイプの耐性が優秀であることから、最初に選ぶポケモンをオシャマリとします。

次に伝説のポケモンについては、ルナアークはゴーストタイプを4倍として持ち、四天王のアセロラ戦が非常に厳しい戦闘となります。一方ソルガレオは4倍弱点を持たず、鋼タイプにより優秀な耐性を持つため、多くの相手に対し比較的安全に強化アイテムを使用することができます。これらのことから、今回の RTA で使用するソフトを「ポケットモンスター サン」としました。

4.2 見どころ

・オシャマリの厳選

最初のポケモンであるオシャマリを選ぶ際に、性格による厳選を行います。まず特攻・素早さに下降補正がかかると、さまざまな相手を倒すまでに攻撃する回数が増える、本来なら先制で攻撃できるはずの相手に後攻をとるなど、様々な場面で悪影響が出るため、これらのステータスが下降補正の性格の場合はリセットしてやり直します。また特防に下降補正がかかっている素早さが低い場合、トレーナーズスクールの「せんせい」が使用するコイルに勝つことができないため、同様にリセットします。

このように厳しい条件で厳選を行いますが、リセット一回につき3分かかるため、いかに早く目的の個体を出すことができるかが見どころとなります。

・マオの試練

使用ポケモンの項でも述べましたが、最初に水タイプのポケモンを選ぶため、草タイプのポケモンが出現するマオの試練が難所となります。最初に戦うパラセクトは、威力の高い「きゅうけつ」やこちらのポケモンを眠らせてくる「キノコのほうし」を使用します。このため強化アイテムを使用した後相手のポケモンをいかに素早く倒すことができるかがポイントとなります。

次にぬしポケモンのラランテスは「ソーラーブレード」という高威力の技を使用してきます。この技は威力が高い一方で1ターンためる必要があるので、この1ターンの猶予を生かしていかに早く撃破できるかが見どころとなります。

・アセロラの試練

アセロラの試練はゴーストタイプのポケモンと戦います。この試練の厄介な点は、ぬしポケモンのミミッキュが呼ぶゴーストです。呼ばれたゴーストは「さいみんじゅつ」を使用し、こちらのポケモンを眠らせてることがあります。このことによって行動できないターンが続くとギリ貧になるため、リセットしてやり直しとなります。ここでやり直しをいかに少なくして進めるかが重要なものとなります。

・ルザミーネ戦(2回目)

最後の見どころはウルトラスペースにて行われるルザミーネと2回目の戦闘です。この戦闘は基本的には難なく突破できる戦闘ですが、最初に使用してくるピクシーの「ゆびをふる」で思わぬ技を使われる場合があります。例えば「じわれ」「ぜったいれいど」のような一撃必殺技を当てられることや、「いやしのねがい」「おきみやげ」のような自主退場技を使用されて、十分に強化アイテムを使う前にドレディアが出てきて倒せないといったことが発生します。

これらのような全く予測できない要素があるにもかかわらず、この戦闘をやり直そうとすると3分ほどの大きなタイムロスとなります。五月祭当日にリセットをせずにこの戦闘を突破できるかどうかが見どころとなります。

また、「ゆびをふる」でどのような技が繰り出されるか、といったこともお楽しみください。