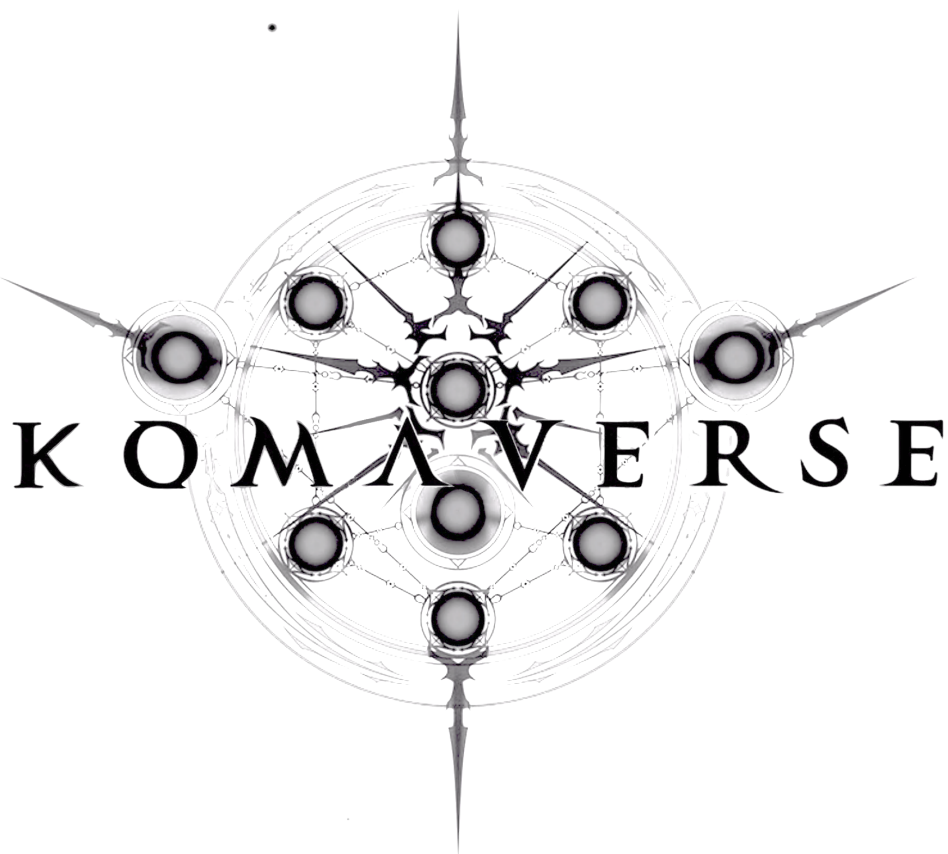




会誌第 92 号（2016 年駒場祭配布会誌）

-TAP TO START-

この会誌には 2016 年駒場祭で行われる
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。

駒場祭
研究会

会誌第 92 号 目次

はじめに	3
トルネコの大冒険 3 異世界の迷宮 20F RTA 対決	4
プレイブリーセカンド RTA 鑑賞ガイド	7
FINAL FANTASY 13 RTA 観戦ガイド	11
VS B4UT beatmania IIDX 協力プレー	16
シャドウバース団体戦	17
Hearthstone Exhibition	20
beatmania IIDX ハザード対決	42
プロジェクト・ミネルヴァ対戦企画	43
星のカービィ ミニゲーム対戦	44
格闘ゲーム対戦企画	47
SFC 版ドラゴンクエスト 3 リカバリータイムアタック大会	48
TGA ポケモンジム 2016	51
ポケモンコマスタールームマッチエキシビジョン	54

はじめに

文責：あたまろ

この度は、私たち東京大学ゲーム研究会の駒場祭企画「Koma verse」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の場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ゲームの腕や日頃の研究の成果を実演・発表しています。

今年の第67回駒場祭では、1日目、2日目にRTAや対戦企画、3日目にポケモン企画のように日ごとにジャンルを分けています。詳しい企画の詳細は以下を予定しております。

1日目、11/25（金）

- ・ 09:00~11:00 トルネコの大冒険 3
- ・ 09:00~13:00 ブレイブリーセカンド(3DS) RTA
- ・ 11:30~18:00 FF13 RTA
- ・ 13:00~14:30 beatmaniaIIDX サークル対抗戦(VS B4UT)
- ・ 14:30~17:00 シャドウバース団体戦
- ・ 17:00~18:00 ハースストーン・エキシビジョンマッチ

2日目、11/26（土）

- ・ 09:00~10:30 beatmaniaIIDX ハザード対決
- ・ 09:00~10:00 プロジェクトミネルヴァ対戦企画
- ・ 10:30~12:00 格闘ゲーム対戦企画
- ・ 10:30~12:00 カービィシリーズミニゲーム対戦
- ・ 12:30~18:00 DQ3リカバリータイムアタック大会

3日目、11/27（日）

- ・ 10:00~17:00 ポケモンSM&ORAS対戦会
- ・ 11:00~12:30 コマスタールームマッチエキシビジョン
- ・ 14:00~17:00 ポケモンSMエキシビジョンマッチ

※企画にある RTA とは「リアルタイムアタック」の略称で、ゲームを最初から始め、実時間でいかに早くクリアできるかを競うやりこみのことです。

※企画時間が被っている物は同時進行します。また、企画時間は多少遅れる事があります。

次のページより各企画の紹介記事を載せております。左ページの目次をご参照の上、気になる企画の記事をお読みいただけるとより一層楽しめることと思います。

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。

何かご不明な点がございましたら、お気軽に近くにいる会員へとお尋ねください。

トルネコの大冒険 3 異世界の迷宮 20F RTA 対決

文責：デリバ

2002年にPS2で発売された「ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険 3 不思議のダンジョン」の「異世界の迷宮」20Fをどちらが先に突破できるかという対決を行います。異世界の迷宮は、アイテム・仲間を持ち込むことができず、Lvも1からスタートという条件で99Fまで進まなければなりません。チュンソフトが開発したローグライクゲームのクリア後ダンジョンの中でも難易度が高く、それゆえに多くのプレイヤーを虜にしてきました。

今回は企画時間の制約から99Fクリアは難しいため、20F突破RTAという一風変わったルールで対決したいと思います。詳細なルールは以下の通りです。

ルール：

- ・操作キャラクター「トルネコ」「ポポロ」それぞれについて対決を行う。
- ・制限時間はトルネコが50分、ポポロが60分とする。
- ・先に異世界の迷宮20Fの階段を降りたプレイヤーの勝利とする。
- ・対決はPS2版を用いて行う。本作は不正防止のためセーブデータがコピーできないようになっている。そのため、セーブデータは各プレイヤーが用意したものを使用する。前述の通り、異世界の迷宮は挑戦時にアイテムや仲間、Lvがリセットされるため、事前の準備による差は生じない（白紙の巻物については例外なので次の項を参照）。
- ・白紙の巻物に書き込むことができる巻物について制限しない。
- ・プレイヤーは任意のタイミングで冒険を諦めて再挑戦することができる。

各プレイヤーの意気込み：

デリバ	本番では草の神の壺とまどわし草を引くので勝ち確定です。
ラスカル	2年振り3度目の駒場祭トップバッターをやることになりました。

「トルネコの大冒険 3」を初めて聞いたという人向けに、簡単な解説を書いていきます。

各キャラクターの性能

トルネコは、爪を除く全てのアイテムを使いこなすことができます。剣や盾を装備することができるため、モンスターを単独で各個撃破することができ、飛び道具や巻物によりピンチを凌ぐことも比較的簡単です。ポポロと比べると異世界の迷宮を突破することが格段に楽なキャラクターとなっています。

それに対しポポロは、アイテムのうち、剣、盾、巻物、石以外の飛び道具を使うことができません。剣の代わりとして爪を装備することができますが、攻撃力は1であり、素手とほとんど変わらない状態です。盾を装備することできないため敵から受けるダメージが非常に大きく、16Fからは敵と一対一の対決でも勝利することが難しいです。

デメリットだらけのポポロですが、ポポロは倒したモンスターを仲間にするができるという特殊能力があります。敵を勧誘して戦闘は仲間に任せ、ポポロはサポートに徹する、これがポポロでの基本スタイルとなっています。ただし、敵を勧誘するためにはポポロでとどめを刺さな

ければならず、さらに勧誘が成功するかどうかは運次第であるため、実際は勧誘するにも命がけです。以上のことから、仲間がいなくなってしまうとリカバリーが難しく、16F以降では、最後の仲間の命はポポロの命と同程度に重いとまで言われています。

しかし仲間は一部を除き爆風で即死してしまうという脆さを抱えています。ポポロが歩いているら地雷を踏んでしまい、周りにいる仲間が全滅していきなりポポロ単騎になってしまう、ということが日常茶飯事です。畏チェック（攻撃を素振りすることで目の前に畏があるか調べることができる）をすれば問題ないのですが、今回は RTA ということで恐らく畏チェック無しでの進行になることが予想されます。

ポポロで異世界の迷宮をクリアすることは非常に難しく、チュンソフト制作のローグライクゲームの中で最も難しいと評する人もいます。今回は 20F までということであまり凶悪なモンスターは出現しませんが、異世界の迷宮の理不尽さの片鱗を感じ取っていただければ幸いです。

フロア別解説

・1～15F

序盤ということもあり、凶悪な敵はほとんど出現しません。トルネコの場合、ある程度強力な装備を拾えるまで冒険をリトライしたいところですが、今回はより早く 20F を突破することが勝利条件であるため、隣のプレイヤーの様子を見ながら判断することになります。ポポロの場合は序盤のモンスター（というよりスライムとスライムベス）は勧誘成功率が高めに設定されています。そのため、仲間モンスターに困ることは少ないですが、アイテム次第では 20F の突破が困難なので、どの程度まで妥協するかがプレイヤーの腕の見せ所でしょうか。

このエリアに出現する危険なモンスターは、タップペンギー（8F～12F）、ダンスキャロット（11F～15F）、あやしいかげ（13F～15F）です。タップペンギーやダンスキャロットはこちらを状態異常にする技を使ってくるため、状況によっては、タップペンギーのメダパニで仲間が混乱して、混乱した仲間がポポロに攻撃してポポロが即死する、ということが起こり得ます。あやしいかげは姿が見えないうえに攻撃力と回避率が高いため、あやしいかげが出現するエリアではむやみに歩き回らないことが重要です。

・16F～19F

16F から出現するモンスターががらりと変わり、15F までとは比較にならないほど強力なモンスターが出現するようになります。中でもゴーレム Lv2 がえげつないほど強く、ポポロはアイテム無しでは倒すことができず、トルネコも装備によっては連戦できないほど消耗させられます。99F を目指す場合はとにかく今回は 20F 突破が目標であるため、アイテムを惜しみなく使い多少強引にでも素早く突破することが求められます。

・20F

20F の階段を降りれば勝利ですが、20F は確定で大部屋モンスターハウスとなっています。大部屋モンスターハウスとは、フロアが一つの大きな部屋のみで構成されていて、その中にモンスターが大量に出現するというものです。操作キャラクターは四方八方から押し寄せる敵の群れをうまく処理しつつ階段を目指さなければなりません。20F の敵は 19F のものとほとんど同じであり、当然ながら普通に殴り合っていたのではあつという間に多くのモンスターに包囲されゲームオーバーになってしまいます。さらに質の悪いことに、20F ではキメラとドッグスナイパーが出現します。キメラは同じ部屋内の敵の隣に瞬間移動するという能力を持っており、20F は一つの

大部屋であるため、こちらの行動後一瞬でキメラ 2,3 体に囲まれるということがよくあります。ドッグスナイパーは倍速 2 回行動(操作キャラクターが 1 回行動すると 2 回連続で行動してくる)かつ遠くから矢を撃つという能力を持っています。上記 2 体が出現することから、運よく階段がたまたま近くにあったとしても、階段にただまっすぐに歩いて向かうという行動では逃げ切ることは困難となっています。

幸いにも 20F の敵の中にアイテムに対する耐性を持っているモンスターはいないため、トルネコの場合対処するのは難しくありません。以下ではトルネコとポポロそれぞれについて 20F 突破パターンをいくつか紹介したいと思います。

・20F 対策 共通

操作キャラクターに関係なく有効なアイテムは「すばやさのたね」「とびつきの杖」「場所替えの杖」「草の神の壺」あたりでしょうか。「すばやさのたね」は 10 ターン前後の間倍速 2 回行動になるという強力な効果も持ち、これさえあれば敵を無視して階段に向かうという戦法がある程度現実的になります。「とびつきの杖」「場所替えの杖」はともに 1 ターンに大きく移動することができます。これら 3 つのアイテムはいずれも入手しやすく、20F 到達時点で持っていることが多いため、恐らく本番でもこれらを用いて突破する光景が見られるのではないのでしょうか。キメラやドッグスナイパーの対策が無いと運任せになりがちで、さらにポポロの場合キメラの攻撃 2 発で倒れてしまうため、この戦法でも突破は簡単ではありません。

「草の神の壺」は中に入れた草の効果が部屋全体に広がるというもので、これに「まどわし草」や「かなしばりのたね」を入れることで、一瞬で全ての敵を無力化することができるため、後は安全に階段に向かうだけという状況になります。「草の神の壺」の入手率がそこまで高くないものの、運良く拾うことができれば強力な突破リソースとなります。

・20F 対策 トルネコ編

巻物が使えるのでなんとかなることが多いです。「まものしばりの巻物」「はりつけの巻物」あたりは拾いやすく、階段の位置次第ではこれらの巻物 1 枚での突破が可能です。「とびつきの杖」「場所替えの杖」があればまさに磐石といえるでしょう。「白紙の巻物」があれば「変身の巻物」を書き込んでシャドーに変身するだけで突破可能です。

また、ポポロは使用できませんが、トルネコの場合「大砲の弾」により敵を爆風で消すことができます。そのため敵に囲まれる前に対処しやすく、また階段への進路に敵がいても強引にこじ開けて突き進むという戦法でも突破することが可能となっています。

・20F 対策 ポポロ編

共通の項で挙げた以外で取れる対策は実質 1 つしかありません。それは、仲間モンスターと力を合わせて正面突破するというもので、ホイミスライムを仲間に行っている場合、ホイミスライムを囲むようにして仲間を配置すれば敵の群れと正面衝突しても勝てる場合があります。ホイミスライムがいなくても、ポポロが「ホイミの杖」や「大損の杖」などの各種杖でサポートに回することで、仲間の強さ次第では勝てることもあります。ただ、この戦法の場合仲間モンスターをある程度育成しなければならぬため、制限時間のある本企画では難しいかもしれません。

ブレイブリーセカンド RTA 鑑賞ガイド

文責：sometan

1. はじめに

このたびは、東京大学ゲーム研究会（以下 TGA）の出版にお越しいただき、ありがとうございます。この記事では、1 日目に行われるブレイブリーセカンド（以下ブレセカ）の RTA を見る際に知っておいていただきたいこと、口では伝えづらい RTA のテクニック、ブレセカについての情報を掲載させていただきます。

まず、ブレセカについての紹介を。このゲームは SQUARE ENIX（以下スクエニ）より発売された RPG です。「セカンド」と名前に入っている通りシリーズ物の 2 作品目で、前作にあたるブレイブリーデフォルトのキャラクターも多く出てきたり、舞台となる世界も同じであったりして、前作ファンであるとより楽しめる形になっています。

今回、なぜこのゲームで RTA をしようかと思ったかというと、単純にこのゲームが好きだからです。以前、このゲームが好きすぎて低レベル攻略記事を TGA の会誌に載せたことがあります。低レベル攻略をしたので、その知識を利用して RTA にも挑戦したくなったわけです。

このゲームの世間的な評価は悪めですが、それはシナリオに難があるだけであって、そのほかのゲームシステムなどは決して悪くありません。むしろ評判の良かった前作よりもさらに良くなっていると思っています。ということで今回はその素晴らしさを伝えたい、という目的もあります。シナリオをカットすることが多い RTA をすることで、このゲームの本当の魅力に気付いていただけることかと思えます。

2. レギュレーション

- (a) 使用するソフトはパッケージ版、使用するハードは New3DS です。
- (b) 計測開始は New Game を選択したとき、終了はクリアセーブの画面が出た瞬間です。
- (c) 難易度はカジュアルでエンカウント率操作、オートセーブは許可します。
- (d) すれ違い要素、インターネット接続、SP 消費を禁止します。ただし、SP に関しては 5 章開始時のイベント戦のみ使用可能とします¹。
- (e) 月面基地復興は初期の一人のみ使用可能です。
- (f) フレンド BOT（COM タロウなど）の使用は可能です。

3. 大まかなチャートについて

先人のチャートを読み漁った結果、魔法を主体とするチャートに落ち着きました。具体的には、サブクエストのうちメフィリアだけを攻略し、召喚士のジョブを入手、MP の燃費が悪いものの威力が高いという特徴を持つ召喚魔法を利用するというものです。しかし、召喚魔法をそのまま使ってしまうと MP が足りなくなったり、ダメージ上限の 9999 ダメージに引っかかって実質的な威力が下がったりして攻略に支障が出てきます。したがって、ほかの魔法系ジョブのアビリティを組み合わせながら使っていくことになります。詳しくは次の項で記載します。

¹ ネタバレになりますが、5 章への突入条件が New Game+開始直後の皇帝オブリビオン戦のユウの手番に SP を消費しようとすることです。よって使用しよう（捧腹絶倒ギャグ）としないクリアまでたどり着けません。

4. 有用なアビリティ、テクニック

(a) アビリティ

このゲームは、キャラクターLvはそこまで重要ではなく、ジョブLvを上げることで習得するアビリティがものを言います。ファイナルファンタジーVの感覚に似ていると書けば、プレイしたことがある方ならば伝わるでしょうか。

ここでは、人によって採用に差が出そうなアビリティについて述べていきます。

(a-1)採用したアビリティ

①まずは、ウィザードのLv5で習得できるポストスクリプトです。このアビリティは、行動可能回数を数値化したBPを1消費して魔法に様々な修飾句を追加する、というものです。ゲーム内の言葉では少しわかりにくいですが、修飾句とは、魔法のダメージ計算式や対象などを変化させるものです。BPは消費しますが、その分威力は上がるので損失が出ることはあまりないです。

どの修飾句をよく使うかという点、行動速度を無視して最優先で動けるようになる「ダート」、威力を0.6倍にする代わりに4回ヒットする「レイン」の二つです。ウィザードはかなり優秀であるにもかかわらず、入手タイミングが初期ジョブであるすっぴんの次であるため、今回のRTAでは終始お世話になります。

②次はビショップのLv6で習得できる二言です。このスキルは同名の魔法を2連続で使用すると魔法が1回にまとまったうえで威力が2.4倍になるというものです。単体の使用ではそこまで有用ではありませんが、ポストスクリプトと組み合わせると、BP消費量が1で2つ分の魔法に修飾できることになるので(そういう仕様です)、ポストスクリプトの効果も大きく引き上げます。ダメージ上限に引っかかりやすい後半では二言化した魔法+「レイン」の組み合わせで突き進むことになります。習得までのLvも早いうえに、かなり早い段階でジョブが習得できるので採用です。

③最後に、占星術師のLv1(初期習得)である月魔法Lv1です。この中で使用するのは、魔法攻撃力を30%上げるマジックアップです。このゲームはバフ²がかなり強力で、ダメージ計算式を考えると、実質的な威力が40%くらいは上昇します。この採用はおそらくオリジナル要素になります。先人が使っていない理由としては、だれでも採用するであろうアビリティ、フルチャージ(MP満タン時に使った魔法が威力1.5倍)の条件を満たせなくなってしまうからと思われます。

しかし、この問題はさらに別のアビリティを使うことで解消されます。このアビリティについては本番のお楽しみということにします。これを使うことで先人たちが使っていたものまね(後述)がカットできるので使用します

² バフ (Buff) とは味方にステータス強化をすることや補助効果をつけることです。逆に、敵のステータスを下げたり、敵のバフを打ち消したりすることをデバフ (Debuff) といいます。

(a-2)非採用になったアビリティ達

ここからは惜しくも採用を見送られたけども有用そうなアビリティ達です。この RTA を走ってみようと思った方の参考になれば幸いです。

1 つ目は赤魔道士の Lv9 で習得するピンチに消費 0 です。このアビリティの起用については、低レベル攻略ではほとんど必須レベルなので思いつきました。HP20%以下の時に MP 消費が一切 0 になるというものです。これも単体では効果が薄いですが、状態異常であるゴーストとウィザード Lv9 のフルチャージと組み合わせるとかなり凶悪なコンボになります。ゴーストは HP0 の行動可能状態と判定されているので、敵の攻撃をまったく気にしないで魔法を無限に使えるのでかなり強いです。

しかし、ここまで見てもらえればわかりますように準備にかなりの手間がかかります。RTA で準備に手間がかかる戦法は使えません。低レベル攻略の発想だったということです。ね。

二つ目はすっぴんの Lv10 で習得するものまねです。何が強いかというと二言の項で述べた二言魔法+「レイン」を BP 消費 1 で使えます（本来は 3）。後半の BP 不足を解決しますが、ものまねを習得するのにかなりの稼ぎを要求するので今回は見送りました³。代わりに月魔法 Lv1 で代用するつもりです。

ただ、ものまねは多くの人が採用しているチャートであるので、検討の価値は大いにあります。

三つ目は黒魔道士の Lv5 で習得する魔力共鳴です。これは、このアビリティをセットした人数に応じて魔法の威力が最高 1.2 倍まで上昇するものですが、黒魔道士をゲットするためのサブイベントが長すぎてカットしました。ただ、稼ぎ場の関係で途中までサブイベントを進めるのでそのついでに採用するのはありかもしれません。

四つ目は占星術師の Lv8 で習得する月魔法 Lv6 のうち、エレメントアップです。これは、属性攻撃の「ダメージ」を 1.5 倍にするものです。あくまでダメージを 1.5 倍なので、マジックアップより少しだけ強い効果くらいにしかありません。しかし、習得にそこそこの手間がかかり、旨味がないと思ったので見送りました。

(b) テクニック

ここでは、RTA をする上での細かいテクニックを紹介していきます。

連チャンについて

このゲームには連チャンというシステムがあります。連チャンとは、ザコ敵を第 1 ターン中に倒した場合に、連戦することができるというものです。これをする、連戦できた回数に応じて、その戦闘で獲得した総経験値、JP、金に倍率がかかって大幅に増加するというボーナスが付きます。しかし、消費した HP、MP、BP や状態異常は継続したまま連

³ 月魔法 Lv1 と秘密のアビリティを習得するために余分な JP（ジョブポイント）が 8000、ものまねに必要な JP が $18630 + \alpha$ （同時に採用するアビリティが人によって若干異なるため）です。

戦になります。また、このゲームのザコ敵は恐ろしいほどに強く、難易度カジュアルであっても敵に丸々1ターンを自由に動かれると大抵戦闘不能者が1人か2人は出ます。したがって、稼ぎの時はこれを何連チャンさせるまでが全滅しない（BPを-4まで使っていることが多く、4ターン自由に動かれてしまう）のかなどを見極める必要があり、テクニックである一方で即時的な判断を問われる部分になっています。

小技クラスのテクニックとしては、ストーリー中盤で空飛ぶ湯船を獲得した後の移動において、オート操縦というコマンドが発生します。コマンドを選択するにしても選択肢が多く、悩むよりは普通に飛んだほうが早いのですが、きっちり選択肢の場所を覚えておけば少しだけ短縮にはなります。ただ、オート操縦を使える場面は少なくないので、ちりも積もればなんとやらということです。

5 目標タイム

計測点	目標タイム
序章クリア	0:27:00
1章クリア	1:13:30
2章クリア	1:46:30
3章クリア	2:10:00
4章クリア	2:19:00
5章クリア	3:00:00
クリアセーブ（計測終了）	3:30:00

FINAL FANTASY 13 RTA 観戦ガイド

文責：F

1. はじめに

本記事は、2016 年度駒場祭における東京大学ゲーム研究会の企画「Koma verse」のうち、1 日目に行われる「FINAL FANTASY 13 RTA」について書かれています。本記事では、FINAL FANTASY 13（以下、FF13）をプレイしたことがない方でも楽しんでいただけるよう、観戦にあたっての事前知識の紹介を主にしています。

2. FF13 について

本章では、FF13 のシステムについて簡単に紹介します。

・戦闘システム

FF13 の戦闘はアクティブタイムバトル（ATB）制¹を採用しています。パーティーの人数は（最大）3 人ですが、操作できるのはリーダーのキャラのみで、他の味方のキャラは自動で行動します。リーダーが戦闘不能になるとゲームオーバーとなります。

・ブレイクと打ち上げ

FF13 の戦闘を特徴づけるものに「ブレイク」があります。戦闘が始まると、画面右上にチェーンゲージ²が表示され、敵を攻撃することによって溜めることができます。ゲージを満タンまで溜めるとその敵は「ブレイク」状態となり、ゲージがなくなるまでの間ひるみやすくなります。ブレイク状態の敵は、ゲージ上にパーセント表記されている数字が黄色くなります。このパーセント表記されている数字（チェーンボーナス）はダメージ倍率を表しており、この数値が大きいほど大きなダメージを与えることができます³。

また、一部の敵はブレイク中に打ち上げることができます。打ち上げられている間は行動不能となり、一方的に攻撃することができます。これは味方のキャラについても同様で、敵の攻撃で打ち上げられている間は一切の行動ができなくなります。

一先ずは、「画面右上の数字が黄色になったらチャンス」と覚えておいていただければ結構です。

・ロールとオプティマ

戦闘中、各キャラには役割の異なる「ロール」が設定されています⁴。ロールには以下の 6 種類があります。

ATK（アタッカー）：敵に大きくダメージを与える。チェーンゲージの持続時間を大きく伸ばす。

BLA（ブラスター）：チェーンボーナスを大きく伸ばす。

¹ 各キャラに時間経過で増加する ATB ゲージが設定され、ゲージが満タンになると行動できるようになるシステム。FF13 では複数のコマンドをストックしておき、ゲージが溜まるとそれらを一気に行動できる。

² チェーンゲージは敵ごとに設定されており、時間経過で減少していく。ゲージが空になるとチェーンボーナスが 100.0%に戻ってしまうが、ゲージの持続時間は攻撃することによって延長させることができる。

³ チェーンボーナスは戦闘開始時には 100.0%で、最大 999.9%まで増加する。したがって、同じ攻撃でも最大約 10 倍のダメージ差が出る。また、敵をブレイクするとその敵のチェーンボーナスが 100.0%増加する。

⁴ 1 章と 2 章ではロールは設定されていない。ちなみに FF13 は全 13 章である。

DEF (ディフェンダー)：敵の攻撃を引きつけ、敵の攻撃から味方を守る。

JAM (ジャマー)：敵を弱体化させる。チェーンボーナスと持続時間を伸ばす。

ENH (エンハンサー)：味方を強化する。

HLR (ヒーラー)：味方を回復したり、状態異常を治したりする。

味方のロールの組み合わせ (オプティマ) は戦闘前に設定しておき、6 つまで登録できます。戦闘中はこれらのオプティマを状況に応じて変えながら戦っていきます。例として、以下のような戦い方が考えられます。

ENH-DEF-HLR で戦闘開始し、敵の攻撃に耐えながら味方を強化していく。

ATK-JAM-BLA に変え、チェーンの持続時間を伸ばしながら敵に弱体を入れていく。

BLA-DEF-BLA に変え、敵をブレイクする。

ATK-ATK-BLA に変え、ブレイク中の敵を攻撃して倒す。

上の例のように、「ENH・JAM で強化と弱体→BLA でブレイク→ATK で攻撃」が基本的な戦闘の流れで、必要に応じて DEF・HLR を含むオプティマに変更していきます。この戦い方は、RTA においても基本的に変わりません。

・敵とリスタート

FF13 はシンボルエンカウント制⁵を採用しています。敵を倒すと CP とアイテムを入手することができますが、ギルを入手することはできません。CP は戦闘に参加したかどうかに関わらず、全員が入手できます。戦闘後、味方の HP や状態異常はすべて回復されます。

また、FF13 では戦闘中にいつでもリスタートを行うことができます。リスタートすると戦闘する直前の位置まで戻され、味方の HP や状態異常が回復するほか、その戦闘で使用したアイテム等も戻ってきます。

・リザーブスモーク

FF13 のアイテムの一種に「リザーブスモーク」と呼ばれるものがあります。リザーブスモークはフィールド上で使用できる特別なアイテムで、以下の 4 種類があります。

スニークスモーク：敵から見えなくなる (フィールド上の敵に感知されなくなる)

パワースモーク：次の戦闘開始時に、味方全体に「ブレイブ⁶」「フェイス⁷」「ヘイスト⁸」がかかった状態になる

バリアスモーク：次の戦闘開始時に、味方全体に「プロテス⁹」「シェル¹⁰」「ガッツ¹¹」「ベール¹²」がかかった状態になる。

エーテルスモーク：TP ゲージ¹³が満タンまで回復する。

エーテルスモーク以外のリザーブスモークは一定時間が経過すると効果が失われます。リザーブ

⁵ フィールド上で敵が動いており、それに接触すると戦闘が始まるエンカウントシステム。

⁶ 物理攻撃の値が 1.4 倍になる。

⁷ 魔法攻撃の値が 1.4 倍になる。

⁸ ATB ゲージが溜まる速さが 2 倍になる。

⁹ 物理攻撃で受けるダメージが 0.67 倍になる。

¹⁰ 魔法攻撃で受けるダメージが 0.67 倍になる。

¹¹ ひるみにくくなり、敵をひるませやすくなる。

¹² 状態異常になる確率が半分になる。

¹³ 全キャラ共通のゲージで、敵を攻撃したり倒したりすると回復する。戦闘中にゲージを消費することで「召喚」や「フルケア」などの強力な効果を持つ技を使用できる。

スモークは貴重なアイテムであり、よく考えて使用しなければなりません¹⁴。

・クリスタリウム

FF13 のキャラの成長はクリスタリウムで CP を消費することで行います。CP とは他のゲームという経験値のようなもので、敵を倒すことで入手できます。クリスタリウムは各キャラの各ロールに設定されており、どのように成長させるかを自由に選ぶことができます。FF10 のスフィア盤やドラクエシリーズのスキル割り振りに近いシステムと言えると思います。

・改造と解体

FF13 では、各キャラの装備する武器やアクセサリを改造して強化することができます。改造には「素材」と呼ばれるアイテムの一種が必要で、敵を倒したりトレジャー¹⁵から入手したりする以外に、ショップで購入することによっても入手できます。

また、武器やアクセサリは解体することも可能です。解体するとアイテムを入手できます。

・奇襲攻撃

多くの敵は、敵の背後から気づかれないように接触して戦闘を始めることにより、奇襲攻撃を仕掛けることができます。奇襲攻撃に成功すると、すべての敵のチェーンボーナスがブレイク直前の値まで上昇し、味方の ATB ゲージが満タンの状態から戦闘を開始することができます。奇襲攻撃は、スニークスモークを使用して敵に気づかれないようにすることによっても仕掛けることができます。

3. RTA における基本戦略

本章では、FF13RTA における基本的な戦略について簡単に説明します。

・CP と敵避け

FF13 では、ボスを倒したときに得られる CP が非常に多いため、強制戦闘から得られる CP のみでもクリアするのに十分な CP を得ることができます。そのため、フィールド上で回避可能な敵のほとんどを回避しながら進んでいきます。敵を避けるのが難しいところはスニークスモークを使用して回避していきます。スニークスモークは、比較的ドロップ率の高い 2 章で必要分を稼ぎます。この際、必要分のパワースモークも稼いでおきます¹⁶。今回の RTA では、2 章のボスマでスニークスモークを 4 個、パワースモークを 2 個になるまで稼ぎを行う予定です。

・ギルと改造

FF13RTA では、上述したようにフィールド上の敵のほとんどを回避しながら進んでいくため、通常よりも味方のステータスが低い状態で敵と戦うことになります。これを補うため、序盤から武器やアクセサリを改造することで火力を大幅に増加させ、戦闘時間の短縮を図ります。改造に用いる素材のほとんどはショップから購入しますが、その財源は不必要な武器やアクセサリなどを売却することで賄います。これらの武器やアクセサリなどは敵を倒したときに入手できるもののみでは足りず、トレジャーからも入手することになります。

¹⁴ リザーブスモークは 12 章終了時からショップで購入できる。

¹⁵ 一般的な RPG における宝箱に相当するもの。

¹⁶ 2 章ではバリアスモークはドロップしない。また、エーテルスモークは敵を倒すことでは入手できない。

・戦闘

戦闘は、前章で述べた方法にほぼ従います。しかし、DEF や HLR を多用すると時間がかかってしまうため、これらのロールの使用は最小限に留め、回復はアイテム等を用いることによって行います。具体的には、前半は「ポーション¹⁷」を多用し、後半は「フルケア¹⁸」を使用します。

また、特に後半の戦闘では「召喚」も使用します。ここでは召喚について詳しくは述べませんが、召喚することによって複数体の敵を素早く倒すことができます。

4. RTA におけるテクニック

本章では、RTA において、一見すると意図がわからない行動について解説します。

・12 秒ルール

FF13 には「前回オプティマ変更してから 12 秒以上経過した後にオプティマを変更すると味方の ATB ゲージが満タンになる」という仕様があります。戦闘中、同じオプティマに変更することがあるのは、この仕様の適用を受けるためです。この仕様のことを、慣例的に「12 秒ルール」と呼びます。

・スニークスモーク無限増殖

FF13 では戦闘中にリスタートするとその戦闘中に使用していたアイテム等が戻ってきますが、その戦闘前に使用し、効果が残っていたリザーブスモークも戻ってきます。フィールド上でスニークスモークを使用して敵を回避したあとに戻ってきて戦闘を行い、すぐにリスタートしているのはこの仕様の適用を受けるためです。これによって、スニークスモークの個数を減らすことなく、敵を回避しながら進むことができます。

・バトルの評価とドロップ率

FF13 では、戦闘に勝利すると、戦闘後にバトルリザルトが表示されます。この際、そのバトルの評価が星 0 個～5 個までにランク分けされます。この評価は「味方のステータスが高い」「バトル時間が長い」ほど悪くなり、評価が悪いほど、戦闘後にアイテムがドロップする確率があがりません。戦闘中、何も行動せずに放置しているのは、わざとバトルの評価を下げ、アイテムドロップを狙うためです。2 章でリザーブスモークを稼ぐ際に、上記の方法を用います。

5. ルール

今回の RTA のルールは以下の通りとします。

- ・北米版ディスクを使用する。
- ・PS3 は CECH-4200B を使用する。
- ・PS3 本体の改造を禁止する。
- ・「NEW GAME」を選択した瞬間に計時を開始する。
- ・「The End」の画面が表示された後、暗転し始めた瞬間に計時を終了する。

¹⁷ 味方全体を「150」または「最大 HP の 5%」のうち大きいほうの値の分だけ回復する。戦闘不能状態の味方は回復しない。

¹⁸ 味方全体を「最大 HP の半分」だけ回復する。戦闘不能状態の味方も回復する。

6. 目標タイム

計測地点	目標タイム	当日のタイム
NEW GAME 選択	0:00:00	0:00:00
ファルシ＝アニマ撃破	0:28:00	
戦闘爆撃騎カルラ(2 回目)撃破	0:47:00	
オーディン戦突破	1:12:00	
試作騎ユイジンシャン撃破	1:46:00	
侵攻制圧騎ウシュムガル(1 回目)撃破	2:15:00	
ブリュンヒルデ戦突破	2:42:00	
バルトアンデルス(1 回目)撃破	3:18:00	
バハムート戦突破	3:39:00	
ヘカトンケイル戦突破	3:57:00	
グランガッチ撃破	4:15:00	
バルトアンデルス(2 回目)撃破	4:48:00	
プラウド・クラッド(2 回目)撃破	5:22:00	
オーファン(第 2 形態)撃破	5:49:15	
The End	5:50:00	

※「〇〇撃破」および「〇〇戦突破」はリザルト画面が表示された瞬間に計時

VS B4UT beatmania IIDX 協力プレー

文責：ゆーま

はじめに

ご来場ありがとうございます。この度、東京大学の音楽ゲームサークル B4UT と beatmania IIDX で対戦する事になりました。が、色々なゲームを研究している我々 TGA といえど、音ゲーを本職としている B4UT さんには正攻法では足元に及ぶわけもなく、ではどうしたら勝てるものか...と模索したところ、会員の力を合わせれば勝てるのではないかと、という結論に至りました。

beatmania IIDX というゲームは本来一人でプレーするもので、7つの鍵盤とスクラッチの計8個のノーツに合わせて叩き、その精度の高さを競い合うゲームなのですが、今回はそれを複数人で分担します。俗に和尚と言われるプレイ方法です。皆の力を合わせて打倒 B4UT！！

ルール

お互いに曲を選び、その2曲の合計 EX スコアが高い方が勝ち、というのを10セット行って合計勝利数が多いサークルが最終的な勝者となります。

また、5勝同士で並んだ場合はそれまでにプレーした曲の合計スコアが高い方を勝者としします。

beatmania IIDX 16 EMPRESS + PREMIUM BEST に収録されている楽曲から選曲が可能です。

EMPRESS と PREMIUM BEST それぞれにおいて5セットずつ行います。

誰がどのキーを担当するかは自由で各セットごとに配置を変更する事が可能ですが、1つのキーを複数の人で担当する事は禁止します。

選曲について

今回は特別ルールとして、自選曲にプレーオプションも指定出来る事としますが、ALL-SCRATCH は指定出来ないものとします。

自選曲他選曲問わず、同じ曲は2度プレーできないものとします。誤って選んだ場合、もう一度選曲し直しとし、その上でそのセットにおける EX スコアを-100点します。

自選曲と他選曲が不幸にも被ってしまった場合は、両者のオプション指定に関わらずその曲を S-RAN でプレーし、スコアが高かった方がそのセットの勝者としします。

見どころ

このゲームは本来一人でプレーするもの、と言いましたがそれはコントローラーにも同じ事が言えます。つまり、本来一人でプレーするために設計されたコントローラーに8人が群がってプレーする様は面白いです。さながら地獄に垂れてきた蜘蛛の糸かの如くプレイヤーがコントローラーに手を伸ばす姿を是非ご観覧ください。

シャドウバース団体戦

文責：りん

はじめに

「Shadowverse」(シャドウバース、通称シャドバ)は2016年6月に株式会社Cygamesからリリースされたスマホゲームで、ダウンロード数400万以上を誇る。その酷似したルールから「Hearthstone」のパクリゲーなどと言われることも多いが、「進化」などの独自システムや魅力的なイラストでプレイヤーの心をつかんでいる。この駒場祭では、TGAでも大人気のシャドウバースで4vs4の団体戦を行う。

ゲーム概要

いわゆるTCGに分類されるゲーム。お互いのプレイヤーは己の構築したデッキを駆使して、より早く相手の体力を0以下にすることを目指す。

用語解説

・PP

他のTCGでは「マナ」と呼ばれることが多い。プレイヤーはPPを消費してカードを使う。ゲーム開始時の最大PPは0で、ターンの始めに最大PPが1増え(最大10)、全回復する。

・フォロワー

「モンスター」や「クリーチャー」に当たるもの。攻撃力と体力を持ち、攻撃時(被攻撃時)に攻撃力の分だけ相手プレイヤーや相手フォロワーにダメージを与えることができ、体力が0以下になると破壊される。攻撃力1、体力1のフォロワーを1/1のように表す。例外を除き、場に出たターンは攻撃することができない。

・進化

このゲーム最大の特徴。ゲーム開始時に先攻プレイヤーは2、後攻プレイヤーは3のEP(進化権)を持ち、先攻は5ターン目、後攻は4ターン目から行使できる。フォロワーが進化するとステータスが上昇し、場に出したターンでも相手フォロワーに攻撃できるようになる。また、進化時に効果を発揮するものもある。中盤戦以降における進化を用いた盤面の取り合いはシャドバの華である。

・クラス

各カードにはそれぞれクラスが割り当てられており、1つのデッキには1つのクラスのカードしか入れることができない。例外として「ニュートラル」のカードはどのデッキにも入れることができる。「エルフ」「ロイヤル」「ドラゴン」「ウィッチ」「ネクロマンサー」「ビショップ」「ヴァンパイア」の7つのクラスが存在し、それぞれ得意な戦法が異なる。

・アグロ

コストの低いフォロワーを多く採用し、序盤から積極的に敵リーダーを攻撃して速攻で勝負を決めるデッキ。

- ・ミッドレンジ

中コスト帯のカードを中心に、1枚1枚のカードの質で相手を圧倒して勝つデッキ。

- ・コントロール

盤面の制圧を重視し、終盤に強力なフィニッシャーを用いて勝利するデッキ。

- ・コンボ

複数のカードによるコンボによって勝利を目指すデッキ。「冥府への道」や「次元の超越」など、決まればゲームを決められるような強力なコンボも存在する。

クラス解説

- ・エルフ

コストの低いカードを用いたコンボを得意とするクラス。1度使ったカードを手札に戻して再利用するなど、テクニカルな動きが特徴。手札に「フェアリー」(1コスト、攻撃力1、体力1)を加える効果を持ったカードが多く、手札切れを起こしにくい。

「フェアリー」が大量に墓場に行くことを利用して「冥府への道」を発動させる「冥府エルフ」と、序盤から盤面を取り続けて勝利を目指す「テンポエルフ」が主なデッキで、ともに環境トップである。

- ・ロイヤル

フォロワーをたくさん展開して盤面を制圧することに長けたクラス。「海底都市王・乙姫」、「フロールフェンサー」、「フロントガードジェネラル」などパワーカードが多く、真っ当な殴り合いには減法強い。

「王家の御旗」を活用したアグロデッキである「御旗ロイヤル」、フォロワーの質で圧倒する「ミッドレンジロイヤル」、とにかく盤面を抑えて相手の手札切れを誘発する「コントロールロイヤル」などが存在する。

- ・ドラゴン

PPブーストから大型フォロワーを次々と展開する、ロマンに溢れたクラス。うまく回ったときには手がつけられない強さで相手を蹂躪できる。

「竜の託宣」や「ドラゴンナイト・アイラ」によってPPを増やして大型フォロワーで圧倒する「ランプドラゴン」が主流だったが、現在では数を減らし、「ダークドラグーン・フォルテ」を切り札としたアグロデッキの「フェイスドラゴン」が環境入りしている。

- ・ウィッチ

スペル(呪文、魔法カード)を大量に使うことで場をコントロールするクラス。手札にそのカードがある状態でスペルを発動すると効果を発揮する「スペルブースト」によって手札を強力にしながらか戦える。

相手ターンをスキップできる超強カスペル「次元の超越」を発動してフィニッシュを決める「超越ウィッチ」が大多数だが、大量のスペルが墓場に行くことを利用した「冥府ウィッチ」や、「土の秘術」カードを中心とした「秘術ウィッチ」も存在する。

・ネクロマンサー

墓場のカードを消費することで効果を発揮する「ネクロマンズ」を活用して戦うクラス。「ネクロマンズ」効果はいずれも強力で、バトルを一気に有利にすることができる。

「ケルベロス」と「ファントムハウル」による大ダメージを利用した「アグロネクロ」、「蠅の王」や「デュエリスト・モルディカイ」のカードパワーで押し切る「ミッドレンジネクロ」、「ネクロマンズ 20(墓場のカードを 20 枚消費して発動)」で 13/13 の疾走(場に出したターンに攻撃可能)フォロワーになる「デスタイラント」を出すことを目指す「コンボネクロ」などが存在する。

・ビショップ

場に出してから指定されたターンが経つと効果が発動する「カウントダウン」と HP 回復が特徴のクラス。特に 2 コストの「詠唱:獣姫の呼び声」はカウントダウン 3 で 4/4 と 2/1 の疾走を同時に展開でき、そのカードパワーは同コスト帯の他のカードを大きく凌駕している。

「詠唱:獣姫の呼び声」と「天空の守護者・ガルラ」を中心としたアグロデッキの「疾走ビショップ」、リーダーの HP を回復するたびに味方フォロワー全てを強化する「エイラの祈禱」を活かした「エイラビショップ」、実質カウントダウン 4 で勝利する効果を持つ「封じられし熾天使」で勝つ「セラフビショップ」と強力なデッキが 3 種類も存在し、それらを複合させたデッキも現れるなど、対策がしにくいという点でもプレイヤーを悩ませている。

・ヴァンパイア

リーダーの HP が 10 以下になると発動する「復讐」効果を特徴とするクラス。「復讐」効果はどれも強力でゲームをひっくり返せるが、HP の調整がシビアなので高度なプレイングが要求される上級者向けのクラスだ。相手プレイヤーに直接ダメージを与えられる「吸血姫・ヴァンパイ」と「鋭利な一裂き」で押しきる「アグロヴァンパイア」が主流だが、自分への効果ダメージを相手に肩代わりさせる「ブラッディ・メアリー」を採用した「コントロールヴァンパイア」も存在する。

見どころ

各チームが全てのクラスを用いなければならないため、エルフばかりになるようなことがなく、各プレイヤーが得意なクラスを使うことになります。AA や Master のプレイヤーたちがお送りするハイレベルで多様なバトルをご覧ください。

Hearthstone Exhibition

文責：@BEL

はじめに

ハースストーン (Hearthstone) は、アメリカの BLIZZARD ENTERTAINMENT 社が 2014 年 3 月に正式リリースしたオンラインカードゲームである。2015 年の 10 月には日本語にも対応し、現在はスマートフォン・タブレットの他、Windows や Mac 等でもプレイが可能となっている。プレイヤー数は世界中で 5000 万人 (※2016/11/05 時点、公式 Twitter による) にものぼる。同社が世界的大ヒットを成し遂げたゲーム、「Warcraft」の世界観がモデルとなっているが、原作の「Warcraft」を知らなくても十分楽しむことができる。

ハースストーンの対戦には、いくつかの制限の元で構築した 30 枚のデッキを使用する。対戦が始まるとゲーム内でランダムに先手後手が決められ、先手は 3 枚、後手は 4 枚を初期手札としてデッキから引く。お互いのプレイヤーはこの初期手札の中からいらないカードを選択してデッキに戻し、戻した枚数だけカードを引き直すこと (マリガン) ができる (なお正確には、戻すカードを一度デッキ外に除外した後にカードを引き、その後で戻したカードをデッキに混ぜる)。また後手の手札には、マリガンを終えた 4 枚の他に、「コイン」(0 マナ このターンの間のみ、マナクリスタルを 1 つ獲得する。) という特別な呪文カードが加えられる。これらの処理が終わったら、先手から順に、毎ターン回復して最大値が 1 ずつ増えていく「マナクリスタル」を使用してカードをプレイしていき、先に相手の体力を 0 以下にすることを目指す。

今年の 6 月に日本の Cygames 社からリリースされた SHADOWVERSE、通称シャドバもハースストーンとほとんど似たゲームシステムを採用しているため、シャドバをプレイしたことのあるプレイヤーならハースストーンのシステムを理解することは難くないと思われる。今回の企画には、そんなシャドバプレイヤーの方々にハースストーンのことを知ってほしいという意図もあるので、ぜひ下記のデッキリストを眺めてブースに立ち寄ってほしい。記事中の個々の用語の意味については、記事末尾の「用語解説」を参照されたい。

試合ルール

以下、ゲーム内での個々の対戦を「マッチ」、企画としての競技全体を「試合」と呼ぶ。

試合の形式としては、今月 4, 5 日にアメリカで開催されたハースストーン世界選手権に準拠した 5 ヒーロー 1 BAN の BO7 (4 本先取) コンクエスト制を採用する。このルールでは、まずプレイヤーが 5 人のそれぞれ異なるクラスのヒーローのデッキを用意する。このデッキは公開制とするが、試合中にプレイヤーがデッキリストを見ることは許可しない (事前閲覧のみ可)。次にお互いに相手の選んだヒーローの中から 1 人だけ BAN (禁止) にしたいヒーローを同時に選ぶ。相手に選ばれたヒーローは試合中使用することができない。その後残った 4 ヒーローの中からデッキ選出→マッチを繰り返し行う。この際に既に勝利したヒーローを再び使用することは出来ない。そして「4 人全てのヒーローでマッチに勝利する」ことを試合の勝利条件とする。

デッキのフォーマットとしては、スタンダードフォーマット (拡張アドベンチャー「ブラックロックマウンテン」以降のカードと、基本カード、「クラシックパック」のカードのみ使用可) を採用し、特にその中で禁止カードや禁止事項を設けることはしない。

プレイヤー紹介

@BEL コメント：†仁義なきヨグ＝サロン†

実況：ラスカル

ちょぐ コメント：駒場祭を祝いましょう！

使用デッキリスト

【@BEL】

使用ヒーロー：シャーマン、ハンター、ドルイド、ウォリアー、メイジ

対戦相手のちょぐはそれなりにハースストーンをやりこんでいるものの、高価なカードを大量に使う長期戦型のデッキを組めるほどのカード資産は持っていないはずなので、短期決戦を狙う型のデッキを多く持ち込んでくると予想した。そうするとこちら側は序盤に強い動きの少ないデッキは持ち込みづらい。ちょぐのデッキを『ミッドレンジシャーマン、ミッドレンジハンター、ズーウォーロック、ドラゴンウォリアー、ランプドルイド』と予想して、こちらは攻守共に優れた『ミッドレンジシャーマン』『マリゴスドルイド』、短期決戦が得意な『シークレットミッドレンジハンター』『テンポメイジ』と、高い除去力や耐久力で簡単には崩されない『コントロールウォリアー』の5ヒーローのデッキを持ち込むことにした。

最後まで迷ったが結局持ち込むのをやめたデッキとしては、『ドラゴンプリースト』と『クエストミラクルログ』がある。『ドラゴンプリースト』は豊富な除去と強力なドラゴンシナジーで『ズーウォーロック』にかなり有利だが、同じドラゴンシナジーを持つ『ドラゴンウォリアー』に明確に不利な点が気になった。『クエストミラクルログ』はドローや隠れ身を駆使して相手を削りきるデッキで長期戦を目指すデッキには有利だが、『ズーウォーロック』や『ミッドレンジハンター』に不利がつくことが気になって採用には至らなかった。

◎『精霊がちょぐを討つ！ミッドレンジシャーマン』（クラス：シャーマン）

<ミニオン>

マナ	攻撃	体力	カード名	効果	枚数	カード区分
1	1	3	トンネル・トログ	自分がオーバーロードする度、ロックされたマナクリスタル1個につき攻撃力+1を獲得する。	2	クラス
2	3	4	トーテム・ゴーレム	オーバーロード：(1) (トーテム)	2	クラス
2	1	1	ブラッドメイジ・サルノス	呪文ダメージ+1 断末魔：カードを1枚引く。	☆	中立
2	0	3	炎の舌のトーテム	隣接するミニオンは攻撃力+2を得る。 (トーテム)	2	クラス
3	0	3	マナの潮のトーテム	自分のターン終了時カードを1枚引く。 (トーテム)	1	クラス
4	3	4	バーンズ	雄叫び：自分のデッキのランダムなミニオンの1/1のコピーを1体召喚する。	☆	中立

5	4	4	アジュア・ドレイク	呪文ダメージ+1 雄叫び：カードを1枚引く。	2	中立
5	3	6	サンダー・ブラフの勇士	激励：味方のトーテム全てに攻撃力+2を付与する。	2	クラス
6	6	5	ファイア・エレメンタル	雄叫び：3ダメージを与える。	1	クラス
6	5	5	地底よりのもの	挑発。この対戦で召喚したトーテム1体ごとにコストが（1）減る。	2	クラス
8	8	8	炎の王ラグナロス	攻撃できない。自分のターンの終了時、ランダムな敵1体に8ダメージを与える。	☆	中立

※ 枚数が「☆」になっているのは、デッキに1枚しか入れられないレジェンドミニオン。

<呪文>

マナ	カード名	効果	枚数	カード区分
1	ライトニングボルト	3ダメージを与える。 オーバーロード：（1）	2	クラス
2	メイルシュートロームのポータル	敵のミニオン全てに1ダメージを与える。ランダムな1コストのミニオン1体を召喚する。	2	クラス
3	ライトニングストーム	敵のミニオン全てに2~3ダメージを与える。オーバーロード：（2）	2	クラス
3	呪術	ミニオン1体を、挑発を持つ0/1のカエルに変身させる。	2	クラス
3	野獣の精霊	挑発を持つ2/3の狼の精霊を2体召喚する。オーバーロード：（2）	2	クラス
5	血の渇き	このターンの間、味方のミニオン全てに攻撃力+3を付与する。	1	クラス

※ 「カード区分」の欄こそあるが、ハースストーン呪文・武器は全てクラスカードである。

<武器>

マナ	攻撃	耐久	カード名	効果	枚数	カード区分
1	1	3	精霊の爪	自分が呪文ダメージを持っている場合 攻撃力+2。※	2	クラス

※ 基本的には“自分が「呪文ダメージ+X」のミニオンを持っていると”の意味。

<解説>

『ミッドレンジシャーマン』は現環境で最も強いとされるデッキであり、環境に存在する他の大半のデッキに互角以上の相性で戦えるため、よほど尖った構成を目指さない限り採用しない理由はないと思われる。具体的な戦い方としては、シャーマン固有の種族「トーテム」のシナジーや、呪文ダメージによるシナジーを活かしてボードを強力的にコントロールし、ミニオンからの打

点で相手の体力を削りきることを狙う。ヒーローパワーで召喚される基本トーテムは貧弱だが、何対も召喚することで「地底よりのもの」のコストを下げることができるだけでなく、「サンダー・ブラフの勇士」や「血の渇き」によって強力な打点へと変貌する。またヒーローパワーで、呪文ダメージ+1を持つ「怒れる大気のとてむ」が出現すれば、「ライトニングストーム」などのダメージ呪文が更に強力になる他、「精霊の爪」の打点が飛躍的に高くなるため、反則的と言っていい強さを生み出すことが出来る。

強力な固有ミニオンである「炎をまとう無貌のもの」(4/7/7 オーバーロード:(2))は、「バーンズ」から召喚された時に何の能力も持たないただの1/1ミニオンにしかならないため、「バーンズ」のバリューを重視して採用しなかった。代わりに「野獣の精霊」を2枚採用し、積極的に横並びの展開を押し付けて「血の渇き」でのリーサルを狙うことにした。

ミニオンを連続で凍結させてくる『フリーズメイジ』以外のデッキには五分以上の相性なので基本的にどのデッキとぶつけていっても構わないが、現環境では頭一つ抜けて強力なデッキであるため、恐らく相手にBANされることだろうと思う。

◎『ちょぐを狩る！シークレットミッドレンジハンター』(クラス:ハンター)

<ミニオン>

マナ	攻撃	体力	カード名	効果	枚数	カード区分
1	1	2	秘密の番人	秘策カードが使用される度、+1/+1を獲得する。	2	中立
2	1	1	やさしいおばあちゃん	断末魔：3/2の悪い狼(獣)を1体召喚する。(獣)	2	クラス
3	3	4	覆面の女ハンター	自分が使用する秘策のコストは(0)。	2	クラス
4	3	4	バーンズ	雄叫び：自分のデッキのランダムなミニオンの1/1のコピーを1体召喚する。	☆	中立
4	4	3	猟犬使い	雄叫び：味方の獣1体に+2/+2と挑発を付与する。	2	クラス
4	3	3	蝕まれしオオカミ	断末魔：1/1の蜘蛛(獣)を2体召喚する。(獣)	1	クラス
5	5	5	ストラングル・ソーントラ	隠れ身(獣)	1	中立
6	6	5	サバンナ・ハイメイン	断末魔：2/2のハイエナ(獣)を2体召喚する。(獣)	2	クラス
8	8	8	炎の王ラグナロス	攻撃できない。自分のターンの終了時、ランダムな敵1体に8ダメージを与える。	☆	中立

<呪文>

マ ナ	カード名	効果	枚 数	カード 区分
1	追跡術	自分のデッキの上から3枚のカードを見る。1枚を引き、残りは破棄する。	2	クラス
2	凍結の罠	秘策：敵のミニオンが攻撃した時、そのミニオンは持ち主の手札に戻り、コストが（2）増える。	2	クラス
2	帽子から猫	秘策：相手が呪文を使用した後、隠れ身を持つ4/2のヒョウを1体召喚する。	2	クラス
2	爆発の罠	秘策：自分のヒーローが攻撃された時、全ての敵に2ダメージを与える。	1	クラス
2	狙撃	秘策：相手がミニオンカードを使用した後そのミニオンに4ダメージを与える。	1	クラス
2	速射の一矢	3ダメージを与える。自分が手札を1枚も持っていない場合カードを1枚引く。	2	クラス
3	必殺の一矢	ランダムな敵のミニオン1体を破壊する。	1	クラス
3	殺しの命令	3ダメージを与える。味方に獣がいる場合、代わりに5ダメージを与える。	2	クラス
3	獣の相棒	ランダムな獣の相棒を1体召喚する。※	2	クラス

※ 召喚されるのは、いずれも獣種族を持つ「ハファー」（4/2 突撃）、「ミーシャ」（4/4 挑発）、「レオック」（2/4 自身を除く味方のミニオンは攻撃力+1を得る。）の3体のうち1体。

<武器>

マ ナ	攻 撃	耐 久	カード名	効果	枚 数	カード 区分
3	3	2	イーグルホーン・ボウ	味方の秘策が発動する度、耐久度+1を獲得する。	2	クラス

<解説>

強力な「獣」シナジーで盤面を取り、ミニオンによる打点とハンターのヒーローパワーを織り交ぜることで10ターン以内に相手の体力を削りきることを狙うデッキ。1,2ターン目の動きの弱さがハンターの弱点の一つであったが、最新パック「ワンナイトインカラザン」で追加された「やさしいおばあちゃん」、「覆面の女ハンター」、「帽子から猫」を2枚ずつ採用することによってその弱点を打ち消し、より隙の少ないデッキとなった。序盤は「秘密の番人」や「やさしいおばあちゃん」などの低マナミニオンを展開しつつ、「覆面の女ハンター」でコストを0にした秘策カードを大量に伏せることができると非常に強い。中盤は「バーンズ」や「猟犬使い」を上手く生かしてボードの優位を取りつつ相手のヒーローを攻撃し、終盤は毎ターンヒーローパワーを使用しながら「殺しの命令」などで相手の体力を一気に削っていく動きが強力である。

シナジーの要となる秘策カードは、6枚に絞って採用することにした。「爆発の罠」を採用するかは最後まで悩んだが、序盤に安定して秘策カードと「秘密の番人」、「覆面の女ハンター」、「イ

ーグルホーン・ボウ」とのシナジーを発動させたかったため、枚数稼ぎを兼ねて入れることにした。また秘策の種類を増やすことで相手のプレイを難解にできるデッキ公開制の特徴も活かした。相手の横展開へのカウンターとなる「獵犬を放て！」は、相手が横にミニオンを並べていない時に非常に弱いので、採用しなかった。その代わりとして盤面強化用の「獵犬使い」を2枚採用している。これはこのカードをリストに2枚入れることで、相手に自分の場の獣ミニオンの除去を強制できることが強いと考えたからだ。当然相手が除去を怠れば、実質4/6/5という高バリューでこのカードをプレイすることができる。裏目は「バーンズ」から召喚された時に強くないことだが、このカードの持つ強さに比べたら小さなデメリットであると判断した。

非常に攻撃的なデッキであり、うまく回れば10ターン以内で相手の体力を0にしてしまうデッキなので、『ランプドルイド』のような立ち上がりが速くないデッキや、『ドラゴンウォリアー』のような回復手段が限られたデッキとは相性がよいので積極的に当てることを狙いたい。一方で『ズーウォーロック』にはボードコントロール力で劣っているため、相性は不利である。このデッキは更に『ズーウォーロック』が得意とする横展開に強い「獵犬を放て！」を入れていないため、『ズーウォーロック』に当てることは避けたい。

◎『ちょぐの“希望”を“終焉”させる！ヨグマリゴスドルイド』（クラス：ドルイド）<ミニオン>

マナ	攻撃	体力	カード名	効果	枚数	カード区分
4	3	5	ファンドラル・スタッグヘルム	自分の選択カードの効果が、両方の効果を組み合わせたものになる。	☆	クラス
4	3	3	古代地の番人	選択：2/2のスライムを1体召喚する。 または、空のマナクリスタルを1つ獲得する。	2	クラス
5	4	4	アジュア・ドレイク	呪文ダメージ+1 雄叫び：カードを1枚引く。	2	中立
6	5	5	シルヴァナス・ウィンドランナー	断末魔：ランダムな敵のミニオン1体を味方にする。	☆	中立
6	5	5	ソーリサン皇帝	自分のターンの終了時、自分の手札のコストを（1）減らす。※1	☆	中立
7	5	5	戦の古代樹	選択：攻撃力+5または、体力+5と挑発。	1	クラス
9	4	12	マリゴス	呪文ダメージ+5	☆	中立
10	7	5	希望の終焉ヨグ＝サロン	雄叫び：この対戦中に自分が呪文を使用した回数分ランダムな呪文を使用する。 （対象はランダムに選択される）※2	☆	中立
12	8	8	魔力の巨人	この対戦中に自分が呪文を使用した回数分コストが（1）ずつ減る。	2	中立

※1 カードのコストは0よりも小さくならない。

※2 呪文によってヨグサロン自身が破壊又は沈黙された場合、雄叫びの効果はそこで終わる。

<呪文>

マ ナ	カード名	効果	枚 数	カード 区分
0	月の炎	1 ダメージを与える。	2	クラス
0	練気	このターンの間のみ、マナクリスタルを2つ獲得する。	2	クラス
1	ワタリガラスの偶像	選択: ミニオン1体を発見する。または、呪文1つを発見する。	2	クラス
1	生きている根	選択; 2 ダメージを与える。または、1/1の若木を2体召喚する。	2	クラス
2	自然の怒り	選択: ミニオン1体に3ダメージを与える。または1ダメージを与えカードを1枚引く。	2	クラス
2	野生の繁茂	空のマナクリスタルを1つ獲得する。※	2	クラス
3	マルチ	ミニオン1体を破壊する。相手の手札にランダムなミニオン1体を追加する。	1	クラス
3	妖獣の激昂	選択: 自分のヒーローにこのターンの間攻撃力+4を付与する。または、装甲を8獲得する。	1	クラス
4	なぎ払い	敵1体に4ダメージを与え、他の敵全てに1ダメージを与える。	2	クラス
5	滋養	選択: マナクリスタルを2個獲得する。または、カードを3枚引く。	2	クラス

※ 既にマナクリスタルを10個所持している状態で「野生の繁茂」を使用すると、特別な呪文「過剰マナ」(0コスト カードを1枚引く。)が手札に加わる。

<解説>

序盤は「野生の繁茂」や「古代地の番人」などを使用してマナ加速をしたり、「練気」を使用して高コストのミニオンを早々に着地させたりしてアドバンテージを稼ぐことを目指す。相手のミニオンは「自然の怒り」や「なぎ払い」などの呪文で除去していく。中盤は「ファンドラル・スタッグヘルム」や「アジュア・ドレイク」を出してから呪文を使用することで一気に盤面を掌握したい。そして終盤には「ソーリサン皇帝」を使用してコストを安くした「マリゴス」、「月の炎」、「生きている根」などを一気に使用して相手の体力を削りきるのが理想の勝ちパターンである。しかし序盤から相手にミニオンを並べられてしまった場合はそのコンボを諦め、「マリゴス」からの「月の炎」を相手のミニオンの除去に使用して自身の体力を守り続け、「希望の終焉ヨグ=サロン」に全てをお祈りするというのも一つのプランである。

「マリゴス」からの超火力で相手のコントロールデッキの牙城を崩せるというのがこのデッキの主な強みだが、今回はアグロ～ミッドレンジの速めのデッキにも対応できるよう、「シルヴァナス・ウィンドランナー」や「戦の古代樹」を採用している。また序盤のマナ加速を安定して行えるよう、「古代地の番人」を2枚入れているのも特徴的かもしれない。「希望の終焉ヨグ=サロン」を採用するかどうかは最後まで迷ったところだが、デッキ相性の不利を簡単に覆えるほどのパワーを持ったこのカードは、もしかしたら試合全体の切り札になるかもしれないと思い、採用した。

不利マッチなマッチに勝つということは、お互いのデッキが限られたコンクエスト形式において非常に強力なことだが、この採用が吉と出るか凶と出るかは、当日になってみないとわからない。今はただ、“神”に祈るのみだ……（※ヨグ＝サロンは原作における四旧神の1体）。

前述の通りこのデッキは基本的に対コントロールデッキを得意とし、展開の速いアグロ～ミッドレンジのデッキはあまり得意ではない。「希望の終焉ヨグ＝サロン」の機嫌次第ではそんな相性などどうとでもなるが、『ミッドレンジハンター』や『ズーウォーロック』に当たらずに済むならばそれに越したことはない。

◎『ちょぐよ、引き裂かれるがいいわ！テンポメイジ』（クラス：メイジ）

<ミニオン>

マナ	攻撃	体力	カード名	効果	枚数	カード区分
1	1	1	おしゃべりな本	雄叫び：ランダムなメイジの呪文カード1枚を自分の手札に追加する。	2	クラス
1	1	3	マナ・ワーム	自分が呪文を使う度、攻撃力+1を獲得する。	2	クラス
2	3	2	カルトのソーサラー	呪文ダメージ+1	2	クラス
2	1	1	ブラッドメイジ・サルノス	呪文ダメージ+1 断末魔：カードを1枚引く。	☆	中立
2	3	2	魔法使いの弟子	自分の呪文のコストが（1）減る。	2	クラス
3	2	4	フレイムウェイカー	自分が呪文を使用した後、合計2ダメージをランダムな敵に振り分ける。	2	クラス
4	3	6	ウォーター・エレメンタル	このミニオンからダメージを受けたキャラクターを凍結させる。	1	クラス
5	4	4	アジュア・ドレイク	呪文ダメージ+1 雄叫び：カードを1枚引く。	2	中立
8	8	8	炎の王ラグナロス	攻撃できない。自分のターンの終了時、ランダムな敵1体に8ダメージを与える。	☆	中立

<呪文>

マナ	カード名	効果	枚数	カード区分
1	ミラーイメージ	挑発を持つ0/2のミニオン2体を召喚する。	2	クラス
1	魔力の炸裂	ミニオンに2ダメージを与える。この呪文には、2倍の呪文ダメージボーナスが適用される。	2	クラス
1	魔力の矢	合計3ダメージをランダムな敵に振り分ける。	2	クラス

2	フロストボルト	キャラクター1体に3ダメージを与え凍結させる。	2	クラス
3	忘れ去られた松明	3ダメージを与える。自分のデッキに「燃え盛る松明」1枚を混ぜる。「燃え盛る松明」は6ダメージを与える。※	1	クラス
3	魔力なる知性	カードを2枚引く。	2	クラス
4	ファイアーボール	6ダメージを与える。	2	クラス
7	フレイムストライク	敵のミニオン全てに4ダメージを与える。	1	クラス
7	炎の大地のポータル	5ダメージを与える。ランダムなコスト5のミニオンを1体召喚する。	1	クラス

※ 「燃え盛る松明」はコスト（3）の呪文。

<解説>

序盤からミニオンを展開し、呪文で相手のミニオンは除去していく。中盤に「フレイムウェイカー」を着地させて呪文を連発することができれば相当な火力が出て強力である。終盤は手札から「ファイアーボール」や「炎の大地のポータル」などのダメージ呪文を相手のヒーローに打ち込んで体力を0にすることを目指す。

特徴的なのは、今流行の「バーンズ」の不採用と、「ミラーイメージ」の2枚採用、「ウォーターエレメンタル」の採用だろう。「バーンズ」から「戦利品クレクレ君」などを登場させてドローを進める動きは大変強力だが、「バーンズ」を入れることで序盤の貴重なミニオンである「おしゃべりな本」を2枚採用しづらいことが気になった。今回は相手が早いデッキを多く持ち込んでくることを想定しているため、じっくりドローを進める「バーンズ」型よりも、「おしゃべりな本」などの軽いミニオンや「ミラーイメージ」のような軽い呪文を連発して速さで負けないことを重視した。「ウォーターエレメンタル」は特に呪文とのシナジーを持たないミニオンだが、3/6というスタッツがアグロ相手にとても強く、ハンターやウォリアーのような武器を使用してくるヒーローには、ヒーローを攻撃してダメージを与えることで凍結させ、その攻撃を封じることができるため大変強力なカードだと思って1枚採用している。

序盤からミニオンを展開して攻める側に回ることができればそのまま勝ちきれることが多いため、特別に有利なマッチアップはないが、特別に不利なマッチアップもないと考えている。従来の『テンポメイジ』が苦手とする『ズーウォーロック』は、「ミラーイメージ」や「フレイムウェイカー」のバリューを活かしきること押し切りたい。

◎『ちょぐを叩き潰してやる！コントロールウォリアー』（クラス：ウォリアー）

<ミニオン>

マナ	攻撃	体力	カード名	効果	枚数	カード区分
3	3	3	死憎悔いのグール	雄叫び：自身を除く全てのミニオンに1ダメージを与える。	2	クラス
3	1	3	苦痛の侍祭	このミニオンがダメージを受ける度、カードを1枚引く。	1	中立

4	2	3	蝕まれしトーレン	挑発。断末魔：2/2のスライムを1体召喚する。	1	中立
6	4	5	ケーアン・ブラッドフーフ	断末魔：4/5のベイン・ブラッドフーフを1体召喚する。	☆	中立
6	6	3	ジャステイサー・トゥルーハート	雄叫び：自分のヒーローパワーが強化版に代わる。※	☆	中立
6	5	5	シルヴァナス・ウィンドランナー	断末魔：ランダムな相手のミニオン1体を味方にする。	☆	中立
8	4	9	グロマッシュ・ヘルスクリーム	突撃。激怒：攻撃力+6	☆	クラス
10	7	5	希望の終焉ヨグ＝サロン	雄叫び：この対戦中に自分が呪文を使用した回数分ランダムな呪文を使用する。 (対象はランダムに選択される)	☆	中立
10	5	7	頽廃させしもの＝ゾス	雄叫び：この対戦で死亡した味方の断末魔を持つミニオンを全て召喚する。	☆	中立

※ウォリアーの場合、「重装甲化！」(装甲を4獲得する。)に代わる。

<呪文>

1	シールドスラム	ミニオン1体に、自分のヒーローの装甲の値と等しいダメージを与える。	2	クラス
1	血を霊液に	ミニオン1体に1ダメージを与える。そのミニオンが死ななかった場合、2/2のスライムを1体召喚する。	1	クラス
2	叩きつけ	ミニオン1体に2ダメージを与える。そのミニオンが死ななかった場合、カードを1枚引く。	2	クラス
2	報復	全てのミニオンに1ダメージを与える。自分のヒーローの体力が12以下の場合、代わりに3ダメージを与える。	2	クラス
2	止めの一撃	ダメージを受けている敵のミニオン1体を破壊する。	2	クラス
3	シールドブロック	装甲を5獲得する。カードを1枚引く。	2	クラス
3	強打	3ダメージを与える。装甲を3獲得する	2	クラス
5	アイアンフォージのポータル	装甲を4獲得する。ランダムなコスト4のミニオンを1体召喚する。	2	クラス
5	乱闘	1体を除きすべてのミニオンを破壊する。(ランダムに選択)	2	クラス

<武器>

マ ナ	攻 撃	耐 久	カード名	効果	枚 数	カード 区分
2	3	2	烈火の戦斧		2	クラス
7	7	1	ゴアハウル	ミニオンを攻撃する際、耐久度の代わりに攻撃力を1消費する。	1	クラス

<解説>

耐えて耐えて相手の攻めを切らし、そのまま圧倒的な装甲量で押し切ることを目指すデッキ。序盤に「烈火の戦斧」を装備することができれば、カード1枚で相手のミニオンを2体倒すことができるため強力。中盤以降は装甲を貯めつつ、相手の大型ミニオンは「シールドスラム」や「止めの一撃」で除去し、ミニオンを多く並べられた際は「乱闘」を使って一掃する。同じコントロール型のウォリアーのデッキとしては、「希望の終焉ヨグ＝サロン」、「頽廃させしものン＝ズ」に並ぶ旧神の1体である「クトゥーン」(10/6/6 雄叫び：このミニオンの攻撃力に等しい合計ダメージをランダムな敵に振り分ける。)を採用した『クトゥーンウォリアー』というタイプも存在するが、このデッキは「クトゥーン」の強さを最大限に引き出すために「邪悪の誘い手」(2/2/3 雄叫び：自分のクトゥーンに+2/+2を付与する(居場所は問わない。))といったような単体でのカードパワーが低いミニオンを採用せざるを得ないため、相手の速い攻めに上手く対応できない場合があつて弱いと感じている。そもそも『クトゥーンウォリアー』のメリットの1つは従来のコントロール型のウォリアーよりも多くの装甲を貯められることであったのだが、8月にリリースされた新拡張“ワンナイトインカラザン”にて登場した「アイアンフォージのポータル」の採用により、「クトゥーン」を採用しないコントロールウォリアーでも『クトゥーンウォリアー』並みの装甲を貯めることが可能になったため、特別な理由のない限り『クトゥーンウォリアー』を採用するメリットは薄くなってきていると感じる。

今回は相手の攻めを切れさせた後のフィニッシャーとして「頽廃させしものン＝ズ」を、そして「頽廃させしものン＝ズ」で復活させるための最低限の断末魔ミニオンとして「蝕まれしトーレン」、「ケーアン・ブラッドフーフ」、「シルヴァナス・ウィンドランナー」の3枚を採用している。フィニッシャーとしては手札とデッキのカードを全てレジェンドミニオンに換える「エリーズ・スターシーカー」も考えたが、このカードから出現するレジェンドカードは全てランダムなため、せっかく相手の攻撃を凌ぎきったのに強いレジェンドを引けなくて負ける、ということがないように安定性重視で「頽廃させしものン＝ズ」を選んだ。また呪文カードを多く採用しているため、いざという時には「希望の終焉ヨグ＝サロン」に頼る道もある。BO7におけるこのカードの強さは、ヨグマリゴスドルイドの解説で述べた通りである。

耐久力が非常に高いため、『ズーウォーロック』を始めとする速いデッキには基本的に有利である。一方で『ミッドレンジハンター』のような、粘り強く攻め続けられるデッキには相性があまりよくない。しかし不利なデッキにも序盤に「烈火の戦斧」や「ジャスティサー・トゥルーハート」を使用したり、最悪「希望の終焉ヨグ＝サロン」にお祈りしたりすることで逃げ切れる可能性は大いにあるため、ハンター以外は必要以上に警戒する必要はないだろうと思っている。

【ちょぐ】

使用ヒーロー：シャーマン、ローグ、ハンター、ウォーロック、メイジ

◎『@BEL さん絶対殺すミッドレンジシャーマン』（クラス：シャーマン）

<ミニオン>

マ ナ	攻 撃	体 力	カード名	効果	枚 数	カード 区分
1	1	1	エージェントの従騎士	聖なる盾	2	中立
1	1	3	トンネルトログ	自分がオーバーロードする度ロックされたマナクリスタル1個につき攻撃力+1を獲得する。	2	クラス
2	1	1	ブラッドメイジサルノス	呪文ダメージ+1 断末魔：カードを1枚引く。	☆	中立
2	3	4	トーテムゴーレム	オーバーロード：(1) (トーテム)	2	クラス
2	0	3	炎の舌のトーテム	隣接するミニオンは攻撃力+2を得る。 (トーテム)	2	クラス
4	7	7	炎をまとう無貌のもの	オーバーロード：(2)	2	クラス
5	4	4	アジュア・ドレイク	呪文ダメージ+1 雄叫び：カードを1枚引く。	2	中立
5	3	6	サンダー・ブラフの勇士	激励：味方のトーテム全てに攻撃力+2を付与する。	2	クラス
6	5	5	地底よりのもの	挑発。この対戦で召喚したトーテム1体ごとにコストが(1)減る。	2	クラス
8	8	8	炎の王ラグナロス	攻撃できない。自分のターンの終了時、ランダムな敵1体に8ダメージを与える。	☆	中立

<呪文>

マ ナ	カード名	効果	枚 数	カード 区分
1	ライトニングボルト	3ダメージを与える。 オーバーロード：(1)	2	クラス
2	メイルシュートロームのポータル	敵のミニオン全てに1ダメージを与える。ランダムな1コストのミニオン1体を召喚する。	2	クラス
3	ライトニングストーム	敵のミニオン全てに2~3ダメージを与える。オーバーロード：(2)	1	クラス
3	呪術	ミニオン1体を、挑発を持つ0/1のカエルに変身させる。	2	クラス

3	野獣の精霊	挑発を持つ2/3の狼の精霊を2体召喚する。オーバーロード：(2)	2	クラス
5	血の渇き	このターンの間、味方のミニオン全てに攻撃力+3を付与する。	1	クラス

<武器>

マナ	攻撃	耐久	カード名	効果	枚数	カード区分
1	1	3	精霊の爪	自分が呪文ダメージを持っている場合攻撃力+2。	2	クラス

<解説>

みんな大好き Tier1 『ミッドレンジシャーマン』です。最近はこのデッキでランク戦を回します。一般的なレシピから「マナの潮のトーテム」を抜いて「炎をまとう無貌のもの」を2枚採用しています。コンセプトとしては序盤からボードを積極的に取りに行き、理想としては往年の『アグロシャーマン』のようなムーブで相手の顔面を破壊します。勝負が長引いた場合は、「サンダーブラフの勇士」、「血の渇き」といったカードでバーストを狙います。『フリーズメイジ』やフェイスよりの『シークレットハンター』以外のデッキには有利が取れると思うのでそれ以外に当てていきたいです。どうせBANされるけど。

◎『@BELさん絶対壊すマリゴスローグ』(クラス：スロー)

<ミニオン>

マナ	攻撃	体力	カード名	効果	枚数	カード区分
1	1	1	怪盗紳士	雄叫び：対戦相手のクラスのカードをランダムに1枚、自分の手札に追加する。	2	クラス
2	1	1	ブラッドメイジ・サルノス	呪文ダメージ+1 断末魔：カードを1枚引く。	☆	中立
3	3	3	SI:7 諜報員	コンボ：2ダメージを与える。	2	クラス
3	2	2	エドウィン・ヴァンクリーフ	コンボ：このターン中で先にプレイされたカード1枚ごとに+2/+2を獲得する	☆	クラス
4	3	4	バーンズ	雄叫び：自分のデッキのランダムなミニオンの1/1のコピーを1体召喚する。	☆	中立
4	5	4	墓荒らし	断末魔：自分の手札に「コイン」1枚を追加する。※	2	クラス
5	4	4	アジュア・ドレイク	呪文ダメージ+1 雄叫び：カードを1枚引く。	2	中立

6	4	4	ガジェッツァンの競売人	自分が呪文を使う度カードを1枚引く。	2	中立
6	5	5	ソーリサン皇帝	自分のターンの終了時、自分の手札のコストを（1）減らす。	☆	中立
9	4	12	マリゴス	呪文ダメージ+5	☆	中立

※ 「コイン」は0コストの呪文。効果は（このターンの間のみマナクリスタルを1つ獲得する。）

<呪文>

マナ	カード名	効果	枚数	カード区分
0	死角からの一刺し	ダメージを受けていないミニオン1体に2ダメージを与える。	2	クラス
0	段取り	このターン中に、自分が次に使用する呪文のコストを（3）減らす。	2	クラス
1	凶悪なる一撃	敵のヒーローに3ダメージを与える。	2	クラス
1	隠蔽	次の自分のターンまで味方のミニオン全てに隠れ身を付与する。	1	クラス
2	ドス	1ダメージを与える。カードを1枚引く	2	クラス
2	昏倒	敵のミニオン1体を相手の手札に戻す。	1	クラス
2	腹裂き	2ダメージを与える。 コンボ：代わりに4ダメージを与える。	2	クラス
3	ナイフの雨	敵のミニオン全てに1ダメージを与える。カードを1枚引く。	2	クラス
3	影の一閃	ダメージを受けていないキャラクター1体に5ダメージを与える。	1	クラス

<解説>

『マリゴスログ』です。ログを使うにあたって『ミラクルログ』『クエストログ』なども考えましたが、@BELさんの好きなコントロール系のデッキに強い『マリゴスログ』を選択しました。序盤は丁寧に盤面を処理していき、中盤は「ガジェッツァンの競売人」でデッキを圧縮、終盤に「ソーリサン皇帝」を絡めた「マリゴス」のバーストダメージで勝利するプランです。序盤に隙があれば巨大化させた「エドウィン・ヴァンクリーフ」のインチキムーブでゲームを破壊するという勝ち筋も存在します。

基本的に全体除去が弱く、序盤に相手のミニオンを捌ききれなければ負けるので、ハンターや『ズーウォーロック』を避けてぶつけていきたいです。

◎『@BELさん絶対潰すシークレットミッドレンジハンター』（クラス：ハンター）

<ミニオン>

マナ	攻撃	体力	カード名	効果	枚数	カード区分
1	1	2	秘密の番人	秘策カードが使用される度、+1/+1を獲得する。	2	クラス
2	1	1	やさしいおばあちゃん	断末魔：3/2の悪い狼（獣）を1体召喚する。（獣）	2	クラス
3	3	4	覆面の女ハンター	自分が使用する秘策のコストは（0）。	2	クラス
4	3	4	バーンズ	雄叫び：自分のデッキのランダムなミニオンの1/1のコピーを1体召喚する。	☆	中立
4	4	3	猟犬使い	雄叫び：味方の獣1体に+2/+2と挑発を付与する。	2	クラス
4	3	3	舐まれしオオカミ	断末魔：1/1の蜘蛛（獣）を2体召喚する。（獣）	1	クラス
5	5	5	ストラングルソーントラ	隠れ身（獣）	1	中立
6	6	5	サバンナハイメイン	断末魔：2/2のハイエナ（獣）を2体召喚する。（獣）	2	クラス
8	8	8	炎の王ラグナロス	攻撃できない。自分のターンの終了時、ランダムな敵1体に8ダメージを与える。	☆	中立

<呪文>

マナ	カード名	効果	枚数	カード区分
1	追跡術	自分のデッキの上から3枚のカードを見る。1枚を引き、残りは破棄する。	1	クラス
2	凍結の罠	秘策：敵のミニオンが攻撃した時、そのミニオンは持ち主の手札に戻り、コストが（2）増える。	2	クラス
2	帽子から猫	秘策：相手が呪文を使用した後、隠れ身を持つ4/2のヒョウを1体召喚する。	2	クラス
2	爆発の罠	秘策：自分のヒーローが攻撃された時、全ての敵に2ダメージを与える。	1	クラス
2	狙撃	秘策：相手がミニオンカードを使用した後そのミニオンに4ダメージを与える。	2	クラス
2	速射の一矢	3ダメージを与える。自分が手札を1枚も持っていない場合カードを1枚引く。	2	クラス
3	殺しの命令	3ダメージを与える。味方に獣がいる場合、代わりに5ダメージを与える。	2	クラス
3	獣の相棒	ランダムな獣の相棒を1体召喚する。	2	クラス

<武器>

マ ナ	攻 撃	耐 久	カード名	効果	枚 数	カード 区分
3	3	2	イーグルホーン・ボウ	味方の秘策が発動する度、耐久度+1を獲得する。	2	クラス

<解説>

ミッドレンジ帯の『シークレットハンター』です。後続を途切れさせない断末魔持ちのミニオンが多く採用されることで、1ターンでは除去できない圧のある盤面を形成できます。シャーマンをBANするつもりなので、こちらのミニオンを1ターンで除去できるカードに、「動物変身」か「埋葬」が存在しますが、前者の採用率は低く、後者は使用率が低いプリーストのクラスカードなので問題ないと判断しました。

粘り強い盤面、強力な直接火力呪文、継続的に打てるヒーローパワーで倒される前に倒しきる勝利プランとなっています。

マッチアップとしては、このデッキよりも盤面が強力にできるデッキ以外に当てていきたいです。

◎『@BELさん軽く捻るファストズーウォーロック』（クラス：ウォーロック）

<ミニオン>

マ ナ	攻 撃	体 力	カード名	効果	枚 数	カード 区分
1	1	1	アージェントの従騎士	聖なる盾	2	中立
1	1	3	ヴォイドウォーカー	挑発	2	クラス
1	1	3	マルシェザールのインプ	自分がカードを破棄する度、カードを1枚引く。	2	クラス
1	3	2	炎のインプ	雄叫び：自分のヒーローに3ダメージを与える。	2	クラス
1	1	1	鬼軍曹	雄叫び：このターンの間、ミニオン1体に攻撃力+1を付与する。	2	中立
2	2	2	ダイアウルフ・リーダー	隣接するミニオンは攻撃力+1を得る。	2	中立
2	1	2	槍持ち	雄叫び：味方のミニオン1体に、攻撃力+2を付与する。	2	中立
2	2	2	闇の売人	雄叫び：コスト1のカード1枚を発見する。	2	クラス
3	2	1	アージェントの騎兵	突撃・聖なる盾	2	中立
3	2	4	インプ・ギャングのボス	このミニオンがダメージを受ける度、1/1のインプ1体を召喚する。	2	クラス
3	2	4	ブラン・ブロンズビアド	味方の雄叫びは2回発動する。	☆	中立

4	2	3	アルガスの守護者	雄叫び：隣接するミニオンに+1/+1と挑発を付与する。	2	中立
4	4	4	ダークアイアンのドワーフ	雄叫び：このターンの間、ミニオン1体に攻撃力+1を付与する。	1	中立
5	5	7	ドゥームガード	突撃・雄叫び：ランダムな手札を2枚破棄する。	2	クラス

<呪文>

マナ	カード名	効果	枚数	カード区分
1	魂の炎	4ダメージを与える。手札を1枚ランダムに破棄する。	2	クラス
2	悪魔の火	ミニオン1体に2ダメージを与える。そのミニオンが味方の悪魔の場合、代わりに+2/+2を付与する。	2	クラス

<解説>

香港のトッププレイヤーYulsic選手のリストです。一般的な『ディスカードズウォーロック』よりディスカード（手札破棄）要素を減らし、「マルシェザールのインプ」によるリソース補充にのみディスカードシナジーが存在します。また、『ズウォーロック』ではなかなか見かけない「槍持ち」や「悪魔の火」が採用されています。これらのカードは、そのターンのみではない永続効果をもたらし、ダメージクロックを上げる役割を果たします。そのため、永続効果と相性の悪い「取り憑かれた村人」や属性が悪魔ではない「ダークシャイアの議員」は不採用。その代わり聖なる盾を持ったミニオンが多く採用されています。また、「ブラン・ブロンズビアーダ」が悪さをするとどのマッチアップにも一瞬で勝利できます。

マッチアップとしてはフリーズメイジ、コントロールウォリアーに明確な不利がつくので避けていきたいです。

◎『@BELさん分らせるテンポメイジ』（クラス：メイジ）

<ミニオン>

マナ	攻撃	体力	カード名	効果	枚数	カード区分
1	1	3	マナ・ワーム	自分が呪文を使う度、攻撃力+1を獲得する。	2	クラス
2	3	2	カルトのソーサラー	呪文ダメージ+1	2	クラス
2	1	1	ブラッドメイジ・サルノス	呪文ダメージ+1 断末魔：カードを1枚引く。	☆	中立
2	2	1	戦利品クレクレ君	断末魔：カードを1枚引く。	2	中立
2	3	2	魔法使いの弟子	自分の呪文のコストが（1）減る。	2	クラス
3	2	4	フレイムウェイカー	自分が呪文を使用した後、合計2ダメージをランダムな敵に振り分ける。	2	クラス

4	3	4	バーンズ	雄叫び：自分のデッキのランダムなミニオン1体のコピーを1体召喚する。	☆	中立
5	4	4	アジュア・ドレイク	呪文ダメージ+1 雄叫び：カードを1枚引く。	2	中立
6	5	5	ソーリサン皇帝	自分のターンの終了時、自分の手札のコストを（1）減らす。	☆	中立
8	8	8	炎の王ラグナロス	攻撃できない。自分のターンの終了時、ランダムな敵1体に8ダメージを与える。	☆	中立

<呪文>

マナ	カード名	効果	枚数	カード区分
1	ミラーイメージ	挑発を持つ0/2のミニオン2体を召喚する。	1	クラス
1	魔力の炸裂	ミニオンに2ダメージを与える。この呪文には、2倍の呪文ダメージボーナスが適用される。	2	クラス
1	魔力の矢	合計3ダメージをランダムな敵に振り分ける。	2	クラス
2	フロストボルト	キャラクター1体に3ダメージを与え凍結させる。	1	クラス
3	忘れ去られた松明	3ダメージを与える。自分のデッキに「燃え盛る松明」1枚を混ぜる。「燃え盛る松明」は6ダメージを与える。	1	クラス
3	魔力なる知性	カードを2枚引く。	2	クラス
4	ファイアーボール	6ダメージを与える。	2	クラス
7	フレイムストライク	敵のミニオン全てに4ダメージを与える。	2	クラス
7	炎の大地のポータル	5ダメージを与える。ランダムなコスト5のミニオンを1体召喚する。	1	クラス

<解説>

一般的な『テンポメイジ』です。優秀な除去を駆使しながら盤面を守り、豊富なドローソースで引いた火力呪文で勝利を狙います。バーンズから出るミニオンにハズレがないのも特徴で、高確率で“e-sports”な動きができます。試合開始時に後攻にのみ与えられる特別な呪文「コイン」があるときの「フレイムウェイカー」の動きが強力で、3, 4ターン目に相手の盤面に簡単に5点以上飛ばしてミニオンを一掃することもあるので、できれば後手を取りたいです。

英語圏におけるハースストーン攻略サイト”Tempo Storm”の”match-ups”(各デッキ同士の相性表)では明確に有利をとれるデッキはありませんが、少しいい動きをすればどのマッチアップにも勝ち得ると思っているので、運命力に期待します。

用語解説

ハースストーンに関わる主な用語を以下にまとめる。

用語	説明
マナクリスタル	シャドバの PP に相当。カードやヒーローパワーを使用するために必要なコスト。使用したマナクリスタルは空になって使えなくなるが、毎ターンの開始時に 1 つずつ増えていき（最大 10 個まで貯まり、それ以上は増えない）、使用したマナクリスタルも次のターンには再び回復して使えるようになる。
カード	ゲームを動かすための基本となる要素。自分のターン中、カードの左上に書かれたコスト分のマナクリスタルを使用することで、固有の効果を発動することができる。マナクリスタルさえあれば 1 ターン中に複数枚のカードを使用することが可能であり、また 0 コストのカードはマナクリスタルがなくても使用できる。カードの種類には、盤面にミニオンを展開する「ミニオン」カード、使いきりの効果を発揮する「呪文」カード、ヒーローに武器を装備させる「武器」カードの 3 種類がある。
デッキ	各プレイヤーがゲームに使用する 30 枚のカードのセット。同じカードは 2 枚までしか入れることが出来ない（ただし同じレジェンドカードは 1 枚まで）。
ミニオン	シャドバのフォロワーに相当。出したプレイヤーの味方となって戦うキャラクターであり、攻撃力と体力を持つ。体力が 0 になった場合は死亡して場から除かれる。基本的に場に出た次のターンから 1 ターンに 1 回攻撃して敵のヒーローやミニオンにダメージを与えることができるが、敵のミニオンを攻撃した場合はその敵のミニオンの攻撃力に等しいダメージを攻撃したミニオンが受けてしまうため、どのミニオンでどのミニオンを攻撃するのかよく考えなければならない。なおハースストーンでは、自分の場に最大 7 体まで並べることができる。
雄叫び	手札から使用した時に何らかの効果を発生させるミニオンの能力。シャドバのファンファーレに相当。
断末魔	死亡時に何らかの効果を発生させるミニオンの能力。シャドバで言う消滅の概念は存在しないため、死亡した際は「沈黙」を受けていない限り必ず発動する。ただし「手札に戻す」、「デッキに戻す」といったような効果で場から除かれた場合は発動しない。シャドバのラストワードに相当。
挑発	敵は「挑発」を持つミニオンしか攻撃できない。シャドバの守護に相当。
突撃	召喚後、すぐに攻撃できる。シャドバの疾走に相当。
隠れ身	自分が攻撃を行うまで、攻撃や呪文等の標的にならない。シャドバの潜伏に相当。
聖なる盾	最初に受けるダメージを無視できる。
疾風	毎ターン 2 回ずつ攻撃できる。
激励	プレイヤーがヒーローパワーを使った直後に何らかの効果を発生させる。
激怒	ダメージを受けた状態になると発動する。
呪文ダメージ + X	自分の呪文カードが与えるダメージが X だけ増える。

発見	デッキ外からランダムに提示されるカード 3 枚の中から、1 枚を手札に加えることができる。
沈黙	特定のカードによって付与されるミニオンの状態。カードに記載された能力、及び他のカードなどにより付与された効果が全て無効化される。
凍結	特定のカードによって付与されるミニオンの状態。次のターン、攻撃することができない。
種族	一部のミニオンについているステータス。現在は「獣」「マーロック」「ドラゴン」「メカ」「海賊」「トーテム」「悪魔」の 7 種族が存在しており、一部のカードに（自分の場に獣ミニオンがいる場合～）といったような、特定の種族のミニオンが場や手札にいてことで発動する効果がある。
呪文	シャドバのスペルに相当。使用するとなくなるが、1 度だけ強力な効果を発動させることが出来る。
秘策	通常の呪文と同じように自分のターン中にコストを消費して使用することでセットすることができ、相手のターン中に条件を満たされると自動的に効果が発動する。いわゆる罠カード。パラディン・ハンター・メイジのクラスカードに存在する。
武器	書かれた分のコストを消費して使用することで、自分のヒーローに武器を装備することが出来る。武器を装備して攻撃力を得たヒーローは、敵のミニオンやヒーローを攻撃することが出来るようになる（敵のミニオンを攻撃した場合は、そのミニオンの攻撃力分のダメージをヒーローが受ける） （武器を装備する以外に、呪文の効果などでヒーローが攻撃力を得た場合にもヒーローで攻撃することが出来る）。カードごとに攻撃力と耐久度が設定されており、例えば[攻撃力 3 / 耐久度 2]の武器なら、3 点の攻撃力で 2 回攻撃することができる（武器を装備した状態でヒーローが攻撃する度に耐久度が 1 ずつ減っていき、0 になると武器が壊れる）。ただし原則としてヒーローが攻撃できるのは 1 ターンに 1 回であり、武器の耐久度が残っていても 1 ターン中に 2 回攻撃することは出来ない（武器で一度攻撃した後で手札から別の武器を装備したとしても、そのターン中は攻撃することができない）。ハンター、パラディン、ウォリアー、シャーマン、ローグの 5 クラスのクラスカードとしてのみ存在する。それ以外の 4 クラスのヒーローが何らかの方法で武器カードを手札に入手した場合も、普通に使用して装備・攻撃することができる。
<u>ヒーロー</u>	プレイヤーの分身となる存在。シャドバのリーダーに相当。先に相手のヒーローの体力を 0 にすることが、このゲームの唯一の勝利条件である。9 つのクラスに分かれており、それぞれ固有のクラスカードやヒーローパワーを持つ。
ヒーローパワー	1 ターンに 1 回、マナクリスタルを 2 個使用することで、カードを使用せずに各クラス固有の効果を発動させることが出来る。例えばメイジクラスのヒーローパワーは、盤面の好きなキャラクターに 1 ダメージを与えることが出来る「ファイアブラスト」である。カードを使用することと比べると消費するマナに対する効果が弱い、カードを温存したり、余ったマナを有効的に使ったりする手段と成り得る。

メイジ	呪文によりマナをダメージに変換することを得意とするクラス。クラスカードには凍結効果を持つカードや秘策カードの他、呪文にシナジーを持つ固有ミニオンが多く存在する。ヒーローパワーは、好きなキャラクターに1ダメージを与える「ファイアブラスト」。代表的なヒーローは「ジェイナ・プラウドムーア」である。
ハンター	自分の「獣」種族を強化しつつ、秘策カードと攻撃的なヒーローパワーを駆使して攻めることを得意とするクラス。クラスカードには強力な固有の「獣」ミニオンや、武器、様々な秘策カードが存在する。ヒーローパワーは敵のヒーローに2ダメージを与える「不拔の一矢」。代表的なヒーローは「レクサー」である。
パラディン	味方のミニオンを強化（バフ）したり、相手のミニオンを弱体化（デバフ）することを得意とするクラス。クラスカードには秘策や武器の他、高い回復力を持つカードも存在する。ヒーローパワーは1/1の「シルバーハント新兵」というミニオンを1体召喚する「増援」。代表的なヒーローは「ウーサー・ライトブリンガー」である。
ウォリアー	武器や呪文でミニオンにダメージを与えること、装甲によって敵の攻撃に耐えることを得意とするクラス。クラスカードには武器の他、ダメージを受けた際に特別な効果が発動するミニオンカードや、装甲を貯められるカードが多く存在する。ヒーローパワーは、装甲を2貯めることができる「装甲強化!」。代表的なヒーローは「ガロッシュ・ヘルスクリーム」である。
装甲	主にウォリアークラスのカードやヒーローパワーによって貯めることができ、ヒーローの体力に上乗せされる。装甲を持つヒーローがダメージを受ける際には、まず装甲の値が先に減らされる。実質的には体力と同じだが数値上は区別されるため、例えば装甲20と体力10の状態であれば「体力12以下の場合～」というカードの効果は発動する。
ドルイド	相手よりも早くマナクリスタルを増やし、固有効果の「選択」を用いて柔軟に戦うことができるクラス。クラスカードにはマナ加速を行うカードの他、「獣」種族の固有ミニオンも多く存在する。ヒーローパワーは、ヒーローに装甲1と、このターンの間だけ攻撃力+1を獲得させて敵を攻撃できるようにする「獣化」。代表的なヒーローは「マルフルイオン・ストームレイジ」である。
選択	ドルイドのクラスカードにのみ見られる能力。手札から使用した際に、2つの効果のうち一方を選択して発動させる。
ウォーロック	自分の体力や手札を犠牲に、強力な動きを取ることができるクラス。クラスカードには多くの「悪魔」種族ミニオンの他、手札をランダムに破棄する効果を持つカードなどが存在する。ヒーローパワーは、自分のヒーローが2ダメージ受ける代わりにカードを1枚ドローする「命を魔力に」。代表的なヒーローは「グルダン」である。
シャーマン	固有効果の「オーバーロード」を駆使し、1ターンの内に膨大なアドバンテージを築くことができるクラス。クラスカードには、固有種族の「トーテム」にまつわるカードの他、強力な武器や呪文カードが存在する。ヒーローパワーは、0/2で挑発を持つ「石爪のトーテム」、0/2でターン終了

	時に味方ミニオン全員を 1 ずつ回復する「回復のトーテム」、0/2 で呪文ダメージ+1 を持つ「怒れる大気のトーテム」、1/1 の「焦熱のトーテム」の 4 種類の基本トーテムのうち、ランダムに 1 体を召喚する「トーテム招来」(4 種類全ての基本トーテムが場に出ている場合はヒーローパワーを使用できない)。代表的なヒーローは「スロール」である。
オーバーロード： (X)	次のターン中、自分が使えるマナが本来より X だけ減る。シャーマンのクラスカードにのみ見られる固有効果。
プリースト	回復等によりミニオンを延命することを得意とするクラス。クラスカードには回復カードの他、場に出ている敵のミニオンを自分のものにする効果を持つカードが多く存在する。ヒーローパワーは、好きなキャラクターの体力を 2 回復する「小回復」。代表的なヒーローは「アンドウイン・リン」である。
ローグ	固有効果の「コンボ」を駆使し、1 ターンに何枚ものカードを使用してアドバンテージを稼ぐことを得意とするクラス。クラスカードには武器カードの他、少ないコストで大きな効果を得られるカードが多く存在する。ヒーローパワーは、1/2 の武器「ダガー」を装備する「ダガーの達人」。代表的なヒーローは「ヴァリーラ・サングイナー」である。
コンボ	このターン中、先に 1 枚でもカードをプレイしていた場合に発動する効果。ローグのクラスカードにのみ見られる。

以下の用語は公式の用語ではないが、プレイヤーの間で広く使用されているものである。このゲーム戦略性を知る上で重要だと考えられるため、追加で記しておく。

アグロ	デッキタイプの一つで、いわゆる速攻型。序盤から強力な盤面を作って相手に一気にダメージを与え、そのまま勝ちきることを目指す戦略を取る。中盤以降は盤面での有利を取りづらいため、如何に序盤で優位に立てるかが勝負の決め手となる。
ミッドレンジ	デッキタイプの一つで、いわゆるバランス型。盤面で優位を築くことによってミニオンから打点を出しつつ、終盤に「炎の王ラグナロス」や「マリゴス」といったようなフィニッシャーと呼ばれる強力なミニオンを展開して相手の体力を削りきることを目指す戦略を取る。お互いに相手の進行を邪魔しつつ自分の盤面を強くしようとする駆け引きは、このゲームの一番の見どころとも言える。
コントロール	デッキタイプの一つで、いわゆる耐久型。相手の盤面をクリアにしたり、自分の体力を回復したりし続けることによって相手の攻め手を切れさせ、そのまま勝ちきることを目指す戦略を取る。ハースストーンではカードを引ききって山札が無くなってしまった場合、ターン開始時などに空の山札からカードをドローしようとする度に、1 回目は 1 ダメージ、2 回目は 2 ダメージ……といったように累積するダメージ（ファティグダメージ）をヒーローが受けてしまう。相手のデッキに含まれるカードを全て受けきった上で、このファティグダメージによって勝利するというのもコントロールデッキの重要な勝ち筋の一つである。

beatmaniaIIDX ハザード対決

文責：TaLe

ゲーム紹介と企画概要

beatmaniaIIDX とは、7つの鍵盤とターンテーブルを曲に合わせてタイミングよく入力していく DJ シミュレーションの音楽ゲームです。入力精度に応じてグルーヴゲージが増減し、スコアが加算されます。

その際のゲージオプションは数種類あって、演奏終了時にゲージが 80%以上であればクリアとなる「イージー」や、減少型のゲージで最後まで演奏しきれたらクリアとなる「ハード」などです。そして更に上級者向けのオプションとして、コンボが一度途切れた瞬間に演奏が強制終了するという「ハザード」があります¹。

今回の企画ではそのハザードオプションを常備して 2 人のプレイヤーが同時にプレイし、どこまでコンボをつなげることができるかを曲ごとに競います。より多くのコンボをつなげた、即ち、より長く演奏できた方の勝利です。

このゲームの対戦形式としてはスコアを競うというのが主流ですが、今回は学園祭企画としてやや特殊な形式での対戦となります。一度でもミスをしたら即終了という緊張感の中でいかにミスをせずに演奏を続けられるか、短期決戦となるのかそれとも持久戦になるのか、といったところが見どころです。

ルール

- ・プレイするのは「beatmaniaIIDX16 EMPRESS」の「EMPRESS DISC」
- ・隠し曲、隠し譜面は全解禁状態
- ・オプションは「アシスト禁止」、「ハザード常備」、他は自由
- ・曲は☆9 から 5 曲、☆10 から 7 曲、☆11 から 6 曲、☆12 から 2 曲
- ・曲選択はランダム
- ・コンボ数が多かった方が 1 ポイント獲得。フルコンボで勝った場合は 2 ポイント獲得
- ・☆12 でフルコンボを出した場合は 100 ポイント獲得
- ・コンボ数が同じだった場合はポイントの加算なし
- ・全曲終了時に獲得ポイントが多かった方の勝利
- ・同点の場合、最後に冥（ANOTHER）をプレイし MISS COUNT が少ない方を勝利とする

¹ アーケード版の場合はゲージオプションではなく、ゲームモードとして存在する。

プロジェクト・ミネルヴァ対戦企画

文責：なめくじ

・はじめに

ご来場いただき本当にありがとうございます。おそらく駒場祭が開催されている頃には、世間はシャドウバースやポケモンサンムーンで盛り上がっているでしょう。もちろん駒場祭の TGA の企画においても上に述べたようなゲームやドラクエなど、そうそうたる顔ぶれが並んでいます。しかし、一つくらい”イロモノ枠”の企画があってもよいのではないかと、という一部の会員たちの考えによってこの企画は立ち上がりました。

・プロジェクト・ミネルヴァって何？

プロジェクト・ミネルヴァは 2002 年に D3 パブリッシャーより発売された PS2 用のゲームです。ジャンルとしてはあの大人気ゲーム「スプラトゥーン」と同じ TPS であり、時代を先取りしていたと言えるでしょう。主人公のモデルには有名女優を起用し、豪華な声優陣も使われているなど、気合を入れて作られたゲームであることが伺えます。

しかし、このゲームには様々な問題点があるのです。やたらと固い敵、階段を上ることのできない味方、合わせるのに時間のかかる照準、頻繁に起こる処理落ち、等々挙げればキリがありません。幸いにして、これらの問題点のほとんどは傍から見ていて楽しいものであり、運さえ良ければ誰もが笑ってしまうような状況になることもあるでしょう。

・見どころ

今回の企画ではこのプロジェクト・ミネルヴァを用いて会員の厳選した数個のステージをどちらが早くクリアできるかを競い合うという形式で対戦を行います。なるべくこのゲームの良い所(意味深)が伝わるようにステージを厳選したつもりなので、四苦八苦する会員たちを見て笑っていただけたら幸いです。

星のカービィ ミニゲーム対戦

文責：ジルコン

企画説明

「星のカービィ」シリーズのうち、「星のカービィ スーパーデラックス（以下、SDX）」「星のカービィ 64（以下、カービィ 64）」「星のカービィ Wii（以下、カービィ Wii）」の 3 本に収録されているミニゲームを用いて対戦を行います。対戦は 2 対 2 のチーム戦です。

勝利に必要なのは戦略、チームワーク、そして時（乱数）の運。果たして勝利をその手に収めるのはどちらのチームなのでしょう。

チーム

チーム A：taka・ジルコン

チーム B：ラスカル・いんぴじ

ルール

- ・ソフトは SDX、カービィ 64 については SFC 版とニンテンドー64 版を、カービィ Wii については Wii U のダウンロード版を使用する。
- ・使用ミニゲームは以下の通り。また、行う順序も以下に従う。
カービィ Wii：「一撃！手裏剣道場」「ガンガンバスターズ」
カービィ 64：「けんけんレース」「とるとるバトル」「おちおちファイト」
SDX：「かちわりメガトンパンチ」「刹那の見斬り」
- ・各ゲームの結果に応じて設定された得点を各チームに与え、合計点で勝敗を競う。配点については以下の通り。

ミニゲーム名	配点
一撃！手裏剣道場	4 人で「達人」ステージを 1 回通して行い、ゲーム内の順位で 1 位に 10 点、2 位に 5 点を与える。
ガンガンバスターズ	チームごとに 1 回ずつ「ミッション 3」を行い、スコアの高いチームに 15 点を与える。
けんけんレース	いずれについても「ステージ 4」で 4 人対戦を 2 セット行い、各セットにおいて 1 位のプレイヤーに 5 点を与える。
とるとるバトル	
おちおちファイト	
かちわりメガトンパンチ	各チーム 1 人ずつの 1 対 1 での対戦を計 4 試合（各プレイヤーが相手チームのそれぞれと対戦）行う。各対戦の勝者に 5 点を与える。「かちわりメガトンパンチ」は「ラウンド 3 かい」、「刹那の見斬り」は「3 番勝負」で行う。
刹那の見斬り	

なお、上記の点数の総計は 100 点であるが、「刹那の見斬り」終了時点で各チームの点数がともに 50 点であった場合、各チームから 1 人を選出し、「刹那の見斬り」を 1 番勝負で行う。勝者に 5000 兆点を与える。

ミニゲーム紹介

各ゲームについて簡単な紹介をします。

一撃！手裏剣道場

Wii リモコンを振ってマ트에手裏剣を当てろ！ 真ん中に近いほど点数は高く、また連続で命中させることでボーナスも付きます。ただしゴルドーは手裏剣よりも強い。全部で 10 個のマがあります、途中で全員がマを外すとそこでゲームが終了してしまいます。盛大に煽ってあげてください。

ガンガンバスターズ

ボタンを押してチャージ、敵の巨大ロボットへ向けてビームを放て！ タイムでなくスコアを競うので、単にロボットの破壊を目指すのではなく背景を動くカブーラーやユーフォーなどのボーナスオブジェクトを狙うという戦略もあります。実はそもそも時間内のクリアがギリギリらしい。

けんけんレース

ボタンを押してけんけんでレースをします。A ボタンで 2 マス、B ボタンで 1 マス進めますがコース上には様々な障害物が存在します。障害物を飛び越えるためには 2 マス進むのか 1 マスなのか、見ればわかるものを間違える人がいるわけありませんね。

とるとるバトル

相手を押したり、位置を入れ替えたりしながら上から落ちてくる宝石を回収して得点を競います。たまに紛れる爆弾は謎に広い効果範囲・長い爆風持続時間を誇るうえ、被弾によりすべての宝石を落とし、一定時間（これも長い）硬直してしまうので徹底的によける必要があります。爆風に相手を叩き込んでやりましょう。

おちおちファイト

床を落としてサバイバル！ 本来は個人戦ですが、今回はチーム戦なのでチームワークや独特の戦略が重要です。特に片方のプレイヤーがゲームオーバーになってしまったチームは一気に不利になります。常に気を抜けない勝負になるでしょう。

かちわりメガトンパンチ

~~3つのゲージでカービィバトル~~ すべてのゲージをぴったり合わせればポップスターをかちわれます。単純なゲームのため戦略の介在する余地がないように思えますが、相手が 3 つ目のゲージを合わせた瞬間は（演出で）処理が遅くなるのでボタンを押すタイミングを見計らう必要があります。

刹那の見斬り

画面に大きく合図が出たらボタンを押す、以上。反射神経以外の何かが必要になるゲームではないようにも見えますが、1 ラウンドごとに各プレイヤーは 1 回だけお手付きが許されています。つまり、合図の表示が出る瞬間を「予期して」ボタンを押せば夢の反応時間 0 フレームも目指せるでしょう。果たして本番では成功するのでしょうか。

出場者コメント

taka	使用する SDX は僕が新宿の BOOKOFF で 1260 円で購入したものです。
ジルコン	床をオトシテス、しまったのですが！
ラスカル	0% 0% 0%
いんぴじ	刹那の見斬りで勝つと 5000 兆点貰えるらしいので頑張ります。(カービィのミニゲームの中ではスマッシュライドが一番好きです)

格闘ゲーム対戦企画

文責：しなもん

企画説明

会員が「ヴァンパイアセイヴァー」、「ストリートファイターV」、「THE KING OF FIGHTERS XIV」で戦います。「ヴァンパイアセイヴァー」はコウモリ 2 匹、ターボ 3 で、「ストリートファイターV」は 2 ラウンド先取で、「THE KING OF FIGHTERS XIV」はチーム戦で行います。

ヴァンパイアセイヴァー

漫画の「ハイスコアガール」や「ウメハラ FIGHTING GAMERS!」でも登場する伝統的格闘ゲームです。約 20 年前のゲームですが、今でも一部のゲームセンターで、定期的に対戦会や大会が行われています。

このゲームは試合展開がとても速いのが特徴です。殺意のこもった、あるいは挑発するかのような登場シーンや攻撃的に光る必殺技がプレイヤーを興奮させ、試合中絶え間なく聞こえるシステムボイスに煽られて試合が加速していき、それに伴ってプレイヤーは、全神経が研ぎ澄まされていくような感覚を味わうことができます。

ストリートファイターV

超有名格闘ゲームです。世界中でプレイされていて、大会も世界中で催されています。プロのプレイヤーも多く、競技性が高いゲームです。

地上戦が非常に重要で、間合い管理のうまさか勝敗にかなりの影響を与えるゲームです。慎重に開発、調整されたゲームであり、ほとんどの行動にそれ相応のリスクとリターンが設定されています。緊張感あふれる地上での牽制戦でうまく技を当て、そこから爽快感あふれるコンボをかつこよく決めるという、格闘ゲームの醍醐味を味わうことができます。

THE KING OF FIGHTERS XIV

通称 KOF と言われる、ストリートファイターに並ぶ超有名格闘ゲームの最新作です。このゲームの最大の特徴はチーム戦であることです。このゲームではまずお互いにキャラを 3 人選び、先鋒、中堅、大将を決めた後に試合が始まります。試合は勝ち抜き方式で進みます。勝った側の体力とお互いのパワーゲージは次のラウンドに持ち越されます。

ジャンプ攻撃の判定が強く、ジャンプで攻めてくる相手を地上で迎撃することが難しいうえに、ヒット時のリターンが高く、迎撃されてもリスクが低いので、試合中はジャンプ攻撃が多用されます。パワーゲージを使ったコンボの威力がとても高く、体力差がある状況から大逆転という盛り上がる状況が生まれやすいのも魅力的です。

SFC 版ドラゴンクエスト 3 リカバリータイムアタック大会

文責：ラスカル

リカバリータイムアタック(以下 **ReTA**)とは:

ReTA 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競う競技です。次々ページに問題例を掲載したのでそちらを見ていただければなんとなくイメージは掴めるのではないかと思います。

ReTA ではそのゲームの知識、判断力、操作速度など総合的な能力が問われます。出題される問題は直前まで分からないため、プレイヤーには事前に入念に準備をしておくことが求められます。

ゲーム紹介:

SFC 版ドラゴンクエスト 3 は FC 用ゲーム、ドラゴンクエスト 3 のリメイク作品で、1996 年に発売されました。文句の付けどころがほとんどない良リメイクであり(強いて言えば女性キャラが男性キャラと比べて装備面で優遇されすぎているぐらいでしょうか)、ゲームバランスは非常に良好です。また、一周にかかる時間が 3 時間程度と比較的短いこともあってか未だにさかんにリアルタイムアタックが行われています。

今回の企画では、セーブデータのコピーや移送が容易であることから Wii 用ゲーム、「ファミコン&スーパーファミコンドラゴンクエスト 1・2・3」に含まれる SFC 版ドラゴンクエスト 3 を使用します。中身は SFC のものと全く同じです。

ルール:

- ・問題は全部で 4 題、それぞれの問題についてクリアタイムを競います。各問題には制限時間が設けられています。これを超過した場合、その問題についてはリタイア扱いとなります。
- ・各問題につき、1 位 10 点、2 位 7 点、3 位 5 点、4 位 3 点を与えます。リタイアした場合は 0 点となります。4 題の合計得点で勝敗を競います。同点のプレイヤーが複数いた場合「1 位を取った回数」が多いプレイヤーの勝ちとし、それと同じ場合は「リタイアした問題数」が少ないプレイヤーの勝ちとします。それでも決着がつかない場合は「4 題のクリアタイムの合計」が短いプレイヤーの勝ちとします(リタイアは制限時間いっぱいまでかかったものとして計算します)。
- ・各問題につき、問題内容を公開した後に 5 分~10 分程度、問題の内容とセーブデータの状況を把握するための時間が設けられています。これを「調査時間」と呼びます。この時間はクリアタイムに含まれません。調査時間の長さは問題により異なります。

その他、詳しいルールについては公式サイト(<http://tga.squares.net/sfcdq3reta2016>)をご覧ください。

注意事項:

- ・対戦という側面を重視するため、プレイヤーへのアドバイスは禁止とします。また、観戦者間の会話もプレイヤーに聞こえないように小声をお願いします。
- ・観戦者向けリーフレットにはプレイヤー向けリーフレットよりも多くの情報が記載されているため、各問題が終了するまではプレイヤーに観戦者向けリーフレットを見せることを禁止します。

プレイヤー紹介:

たらひろ	東京大学ゲーム研究会会員 活動拠点: http://tarahiro64.blog.fc2.com/ SFC 版 DQ3 のプレイ時間: 150 時間 SFC 版 DQ3 で達成したやり込み: RTA (増殖技なし) 2:58:49
えぐち	東京大学ゲーム研究会 OB 活動拠点: えぐちのホームページ(http://www.geocities.jp/eguchi_54) SFC 版 DQ3 のプレイ時間: 500 時間程度 SFC 版 DQ3 で達成したやり込み: 1 日で 7 回クリア(2010 年 5 月 9 日) RTA 2 時間 55 分 56 秒(2010 年 6 月 19 日)
Maru	外部参加プレイヤー ニコニコ生放送(http://com.nicovideo.jp/community/co1180473) ブログ(http://maru0137.hatenablog.com/) SFC 版 DQ3 のプレイ時間: 1000 時間以上 SFC 版 DQ3 で達成したやり込み: SFC 版 DQ3RTA(増殖技なし) 2:39:35 SFC 版 DQ3ReTA 2013 第 2 位 第 1 回 SFC 版 DQ3 お使い RTA 優勝
腹黒パンダ	外部参加プレイヤー 活動拠点: 腹黒パンダさん日記 http://harapan.exblog.jp/ SFC 版 DQ3 のプレイ時間: 500-1000 時間程度 SFC 版 DQ3 で達成したやり込み: RTA 3:27:02, 3:19:53, 2:52:50 (1,2 番目は当時の最速記録) 実機での挙動を調べることによる内部データの解析 http://harapan.exblog.jp/14788120/

例題 クリア条件：船入手

時間設定：調査時間 5 分+制限時間 60 分

進行状況：カンダタ 1 撃破済み

スタート地点：アリアハン

回収状況：現時点で回収可能な全てのアイテムを回収済み

所持金：10000G

<所持アイテム>

おうのがみ	とうぞくのかぎ	まほうのかぎ	ふしぎなちず
ほしふるうでわ 1			

<仲間>

名前	職業	性別	性格	LV	力	早	体	賢	運	HP	MP
ゆうしゃ	勇者	♂	タフガイ	1	12	9	20	2	3	40	4
せんし	戦士	♂	タフガイ	1	10	3	19	3	3	20	0
ぶとうか	武闘家	♂	タフガイ	1	8	10	18	3	3	14	0

ルイーダの酒場の残りは LV1 の戦士で埋まっている

キャラの削除、作成は自由

仲間キャラクターは転職経験なし

ポルトガで船を貰い、船に乗ったタイミングでクリア条件達成とする

TGA ポケモンジム 2016

文責：くっきみ

はじめに

『おーす！ 未来のチャンピオン！ まずは この会誌を 読んでくれ！
東京大学ゲーム研究会の 「TGA ポケモンジム」に ようこそ！
このジムは ORAS シングル ダブル トリプル ローテ SM シングル ダブル VGC2017
様々なルールで戦うトレーナーが 集まっている！
好きなルールでの挑戦を 受け付けている会員の列に並んで
自分の番が来たら 存分に戦ってくれ！
会員に勝って サインを 3つ集めたら 受付でジムバッジを渡そう！
何か分からない事があったら 辺りにいるスタッフに聞いてくれ！
それじゃ がんばれよ！』

企画の流れ

受付で勝敗記録シートを受け取り、スタッフの誘導に従い、希望するルールでの対戦を受け付けている会員の列にお並びください。順番に対戦を行います。

会員に勝利した場合、勝敗記録シートの記入欄にサインを致します。混雑していない状況に限り、勝敗にかかわらず一度戦った会員との再戦も受け付けます。

サインを 3 つ集めた方には記念品としてバッジを贈呈致しますので、受付まで勝敗記録シートをお持ちください。

注意事項

- 混線を避ける為、対戦は基本的に ORAS では赤外線通信、SM ではクイック通信を使用して行います。
- 見せ合いはゲーム内の画面にてお願いします。
- ルールが多様で SM 発売直後であるため、希望するルールでの対戦が出来ないことや長時間お待ちいただくことが予想されます。予め、ご了承ください。
- 当日は会場および周辺の混雑が予想されます。スタッフの指示には従ってください。また、対戦会に参加されない方のためのスペースの確保が困難です。ご了承ください。
- 混雑時、スタッフの判断で対戦回数に制限を設け、制限回数に達した方には退場していただく場合がございます。予め、ご了承ください。
- 混雑時に観戦席を長時間ご利用になることはご遠慮ください。

ルール説明

【対戦形式】

- 3DS ソフト「ポケットモンスターオメガルビー・アルファサファイア サン・ムーン」を使用して対戦を行う。
- レベル 51 以上で覚える技も使用可。
- 互いに手持ちポケモン 6 匹を見せ合い、シングルは 3 匹、ダブルは 4 匹、トリプルは 6 匹、ローテーション（以下、ローテ）は 4 匹を選び対戦する。
- ポケモンの種類・持たせる道具の重複は禁止。バトル毎にルール・パーティを変更してもよい。
- 「ねむり」状態に関しては、特に制限しない。
- 勝敗の裁定は、ゲーム中での判定に準ずる。
- 通信エラーが発生した場合、原則として再試合を行う。

【使用禁止ポケモン】

- 改造・バグ技を使用したポケモン
- 2016/11/27 の時点で解禁されていない特性を持ったポケモン
- ORAS の対戦では技、特性などを XY または ORAS のみで再現できないポケモン（「ふんか」を覚えたヒードラン、特性 {まけんき} のボルトロス化など）
- ORAS でのステータス画面に表示される五角形マークがなくても、XY または ORAS のみで再現可能な個体であれば使用可能です。
- ORAS は ORAS レートシーズン 18 準拠、SM は SM レートシーズン 1 準拠に反するポケモン

【使用禁止道具・技】

- 2016/11/27 の時点で入手・使用不可能な道具・技
- ORAS は ORAS レートシーズン 18 準拠、SM は SM レートシーズン 1 準拠に反する道具・技

【特別ルールについて】

上記に該当しないレギュレーションでの対戦を希望される方は、会員に直接ご確認ください。ルールによっては対戦が可能な場合がございます。

エキシビジョンマッチ

会員同士の対戦画面を会場前方にあるスクリーンに映すエキシビジョンマッチを行います。

エキシビジョンは TGA 会員同士の対戦となりますので、来場者の方は対戦には参加できません。

予め、ご了承ください。

わずかではありますが観戦席もございますので、3DS やソフトをお持ちでない方にもお楽しみいただけます。

スタッフ紹介

※対戦可能ルールが変更になる可能性があります。会場内でご確認ください。

ハンドルネーム	対戦可能ルール	一言
Aki-Yoshi	SM ダブル/エキシビジョン	人生を捨てここに残ったのは.....すべて“この日”のためだっ!!
Alf	ORAS シングル	ジャローダとアローラで韻が踏める
HAL	ORAS シングル/トリプル	SM ではトリプルバトルをがんばります。
kobato	ORAS シングル SM シングル	S と M なら、どちらかという M が好きです。
rimo	SM ダブル/エキシビジョン	ポケモン！サンシャイン!! 第1話「通れ！私たちのZ技ー」
Tst	ORAS シングル SM ダブル	プレイのついでに運動もできるオススメのポケモンがあるんだが.....
wanwano	SM シングル	アローラの民頭おかしすぎない？
うい	ORAS ダブル/ローテ/ダクホ禁止相談ありマルチ SM VGC2017	カビゴンでさえ本気を出せるというのに俺は
ウィム	ORAS シングル	本気を出したヤドンはデオキシスを超える(今のままなら.....)。
くっきみ	ORAS トリプル	その 10k 卵、角生えてない？
サラマンダー武夫	ORAS シングル SM シングル	キリキザンに固有 Z 技とメガシンカください。
シェリー	ORAS ダブル SM ダブル/VGC2017	ガオガエンはプロレスラーなのに、かくとうタイプにボコボコされるなんて.....
ススス	SM シングル	こだわりアイテムは残ってほしいな
スピンドル	ORAS シングル SM シングル	早期特典のゴンベがカイロスに変わりませんように
とるこ	SM シングル	サルなのにけんじゃポケモンのヤレユータンを見習って賢者になります
みゅー	ORAS シングル SM シングル	耐久型ポケモン好きには世知辛い第六世代環境でした。
リグーン	ORAS ダブル SM ダブル	ついに家から出なくてもポケモンと出会える神ゲーが発売されましたね
りん	SM シングル	ガルーラの仇をとりたいと思います

コマスタールームマッチエキシビジョン

文責：Rethe

企画説明

あのポケモンの大人気スマートフォンアプリ「ポケモンコマスター」のルームマッチ機能を利用し、会員同士が計 6 回にわたって対戦を行います。今回は、なんでもありの「全解禁ルール」と、レアリティの高いポケモンの数に制限を付けた「制限ルール」の両方を用意し、それに従って対戦が行われます。会員同士の熱い駆け引きや、ルーレットに一喜一憂する様子をぜひお楽しみください。

そもそも「ポケモンコマスター」とは

ポケモンのフィギュアが繰り広げる超級戦略思考ゲームです。互いに 6 匹ずつポケモンのフィギュアを持っていて、それを動かすことで敵陣地のゴールに辿り着けば勝利となります。また、自分のフィギュアの進路が敵のフィギュアに阻まれてしまった場合にはバトルをすることになりますが、これがなんと互いにルーレットを回転させ、出目で決着をつけるというとても面白いものであるため、バトルのたびにプレイヤーは祈ることになります。

ルール

・全解禁について

通常のリーグマッチと同様のルールであり、ポケモンやプレートのレアリティやチェイン、進化や AI、TOD に一切制限をかけずに行います。

・制限ルールについて

デッキのポケモン 6 枠について、EX は 1 枠、R は 2 枠以下まで入れることが出来ます。進化については、進化系列内でもっともレアリティの高いコマを参照します。プレートやチェイン、TOD には特に制限を設けません。また、AI の使用も認めます。

ポイント

・プレートというアイテムを使うことで、ポケモンを強化したり移動させたりすることが出来ます。一枚につき一度しか使えないため、どのようなプレートを採用し、どのような局面で使用するかは重要です。

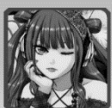
・進化をすることで進化先のポケモンは通常よりはるかにパワーアップします。弱い進化前で敵を倒さなくてはならないため発動は困難ですが、うまく決まれば非常に強力なので、こちらも見逃せません。

・ワザには白ワザ、紫ワザ、金ワザ、青ワザ、ミスの 5 種類があります。こうしたワザの特性を熟知し、使いこなせるかはプレイヤーの実力に直結します。

・ポケモンのワザを強化できるチェインの進度も大切です。同じポケモンを合成し、チェインをどれほど進められたかでかなり有利不利が変わります。

ナッシー(アローラのすがた)

1 年中強い日差しが降り注ぐアローラ地方の環境が、姿の変化をもたらした。アローラ地方のナッシーこそ、本来の姿であるとアローラ地方の人々は誇らしげだ。



会誌第 86 号 目次

はじめに	3	プロジェクト・ミネルヴァ対戦企画	43
1 日目 11/25		星のカービィ ミニゲーム対戦	44
トルネコの大冒険 3 異世界の迷宮 20F RTA 対決	4	格闘ゲーム対戦企画	47
ブレイブリーセカンド RTA 鑑賞ガイド	7	SFC 版ドラゴンクエスト 3	
FINAL FANTASY 13 RTA 観戦ガイド	11	リカバリータイムアタック大会	48
VS B4UT beatmania IIDX 協力プレー	16	3 日目 11/27	
シャドウバース団体戦	17	TGA ポケモンジム 2016	51
Hearthstone Exhibition	20	ポケモンコマスタールームマッチエキシビジョン	54
2 日目 11/26			
beatmania IIDX ハザード対決	42		

東京大学ゲーム研究会 会誌第92号

2016年 11月25日発行

執筆

東京大学ゲーム研究会

編集・レイアウト

東京大学ゲーム研究会

印刷・製本

東京大学ゲーム研究会

内容の転載等は自由ですが、

その際には東京大学ゲーム研究会までご一報下さい。

Homepage <http://tga.squares.net/>