

# 東大ゲーム研究会

会誌第104号(2019年新歓会誌)

## 全員



Super Mario



Armored Core



Kingdom Hearts



Beatmania



NEW GAME!



Street Fighter



世界樹の迷宮



Thunder Force



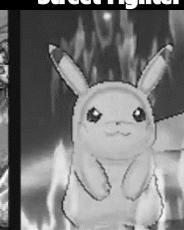
NIOH



Shadowverse



Dragon Quest



Pokémon



Splatoon



Minecraft



ゼルダの伝説

## 参戦



Rune Factory

この会誌には、東京大学ゲーム研究会の普段の活動や、会員による様々なゲームの紹介記事が掲載されています。どうぞ自由にお取り下さい。

# 会誌第 104 号 目次

TGA によこそ！ .....	3
TGA の一年 .....	5
キングダムハーツのすすめ .....	7
USUM シングルレートシーズン 14 構築紹介 .....	9
2018 年にプレイしたゲームの紹介 .....	12
A NEW GAME is Now Loading!!!! .....	15
RTA のすすめ .....	21
スクフェスで学ぶ基礎統計 .....	23
世界樹の迷宮X ストーリーボス戦攻略 .....	26
会員紹介 .....	36
編集後記 .....	55

# TGA によろこそ！

文責：りぬす

新入生のみなさん、合格おめでとうございます。受験勉強でゲームの腕が落ちてしまったそのあなた、これからは思う存分ゲームをして以前の輝きを取り戻し、更なる高みを目指しましょう！

さて、この度は私たち東京大学ゲーム研究会 (TGA) の会誌を手にとっていただき、ありがとうございます。ここでは私たちのサークル、TGA について簡単な説明をしたいと思います。

## ◆サークルの情報

### ・基本情報

TGA は、ゲーム好きの集まる東大生のためのサークルです。駒場に部室があるため、駒場キャンパスでの活動が多くなります。また、会員の多くは Twitter や Discord を利用しており、部室以外での会員の交流も活発に行われています。

### ・会員について

院生を含め現在は 50 人程度の会員が所属しています。スマブラや他の王道なゲームを好む人もいればマイナーなゲームを好む人もおり、さまざまな嗜好を持つ会員が集まっています。

### ・扱うゲームについて

TGA は電子ゲーム全般を活動範囲としています。数年前までは PC ゲームやソーシャルゲームは対象外としていましたが、現在はそれらのゲームをプレイされる方も歓迎しています。

## ◆用語説明

この会誌を含め、TGA の活動で用いられるちょっとした用語の解説です。

### ・リアルタイムアタック (Real Time Attack, RTA)

ゲームを最初から始め、実時間でいかに速くクリアできるかを競うやりこみです。ゲーム内時間を競う TA (Time Attack) と比較すると、セーブからリセットまでの時間も算入されるため、難所を高い確率で突破することが求められます。

### ・リカバリータイムアタック (Recovery Time Attack, ReTA)

与えられたセーブデータを元に、「問題」として設定された勝利条件を満たすまでの速さを競うやりこみです。セーブデータ作成などの準備が必要になるため、プレイヤーの他に人手が掛かります。

## ◆主な活動

TGA の主な活動は以下の通りです。

- ・放課後会合
- ・休日会合
- ・会誌の制作
- ・五月祭・駒場祭での企画

#### ・放課後会合

月曜・木曜の週二回、放課後に部室に集まり一緒にゲームをして遊びます。部室にはテレビがあるのでニンテンドースイッチやPS4など据え置き機で遊ぶことが多いです。現在は駒場キャンパスでのみ開催されています。本郷から遊びに来て下さる先輩方も多く、毎回盛り上がっています。

#### ・休日会合

休日には不定期で、学園祭やコミケなどのイベントに向けた話し合いが行われることがあります。また、部室やキャンパスプラザ、学生会館において「スマブラ会合」「格ゲー会合」など、会員発案のイベントが開かれることもあります。会合の後にはみんなでご飯を食べに行くことが多いです。

#### ・会誌の制作

TGAは年に数冊、ゲームに関する記事をまとめた会誌を制作しています。この『新歓会誌』もその1つです。一部の会誌はコミックマーケットなどで頒布・配布されるほか、通信販売も行われます。今までに『通常会誌』のほか、『ポケモン会誌』や『クソゲー会誌』などを発行したことがあります。

#### ・五月祭・駒場祭での企画

学園祭では会員が日頃の研究や練習の成果を実演・発表します。企画案は誰でも提案可能です。

以上が主な活動になります。会合への参加は強制ではないので、兼サーも可能です。

#### ◆連絡方法

会合の日程などの連絡や話し合いは、LINE や Discord などを通じて行われます。

#### ◆会費について

会費の徴収は原則ありません。ただし、遊びたいゲームは自分で買ってくださいね。

以上で TGA の説明を終わりにします。もし分からないことがあったら、メールでお気軽にお問い合わせください。アドレスは(tga19shinkan@gmail.com)です。また、TGA の公式サイト (<http://tga.squares.net>) や Twitter アカウント (@tga\_official) には更に詳しい情報を載せております。是非ご参照ください。

最後にお知らせです。4月13日(土)午前10時からキャンパスプラザ第4会議室、4月21日(日)午後1時30分からキャンパスプラザ第3会議室にて**新歓会合を行います**。お気軽にお越しください。会合後には食事会も予定しています。詳細は公式サイトで連絡します。

是非、私たちと一緒にゲームをしましょう！

# TGA の一年

文責：Joe

## はじめに

新入生のみなさん、はじめまして。編集長の Joe と申します。ここでは簡単にではありますが、TGA の一年間の活動を昨年度の振り返りとともにご紹介します。

## TGA の一年間の記録

### 4 月

キャンパスは新たな色で賑わい、春の到来を感じます。この時期には、より多くの新入生を勧誘するため、他のサークルと同様、TGA でも新歓活動を行っています。

去年の新歓会合には多くの新入生が参加し、スマブラ対戦などで盛り上がっていました。

### 5 月

大学生活に少し慣れてきた頃には五月祭があります。TGA は日頃のゲームの研究成果を発表するため、ゲームの実演企画などを行います。

去年の五月祭では、ポケモン、スプラトゥーン 2、Shadowverse などの企画が行われ、五月祭の 2 日間は大盛況でした！

新入生もポケモンやスプラトゥーンなどの企画でプレイヤーとして参加していました。

### 7-8 月

五月祭が終わり、期末試験を無事乗り切ると夏休みがやってきます。TGA の夏といえば、コミックマーケットです。

例年と同じく、去年の夏コミ（C94）ではコミケ会誌を頒布しました。原稿を書く時期が試験期間と重なるので大変ですが、会員各々が上手く時間を創り出して執筆していました。

### 10-11 月

11 月には駒場祭が 3 日間にわたり開催されます。五月祭と同様、TGA ではゲームの企画を行います。

去年は RTA マラソン大会と称し、12 の企画のうち 10 もの企画で RTA を行いました。どの企画も盛況でしたが、その中でも特に、メジャーWii パーフェクトクロージャー対戦 RTA は大盛況でした。

### 12 月

駒場祭が終わると、すぐに冬コミで頒布する会誌の準備を始めます。夏と違い試験期間とは重なりませんが、準備期間が短いめやはり忙しくなります。

去年も例年同様に冬コミで会誌を頒布しました。

### 1-3月

期末試験を乗り越えると、春休みがやってきます。学校が休みであるにも関わらず、部室には会員が集まりゲームをします。特定のゲームをするための休日会合も多く開かれ、この記事の執筆時点でもクソゲー会合が開かれています。

また、春は出会いと別れの季節でもあります。今までTGAの活動に尽力してくださった方々の卒業を見送りつつ、これから出会う期待の超新星に心を躍らせ、新歓の準備をすることになります。

### おわりに

ここまであまり書きませんでした。TGA会員は年がら年中新たなゲームを見つけて遊んだり、Twitterでゲームの雑談をしたりして、毎日楽しいゲーム生活を送っています。ガチでゲームをやり込んだり研究したりする会員もいれば、みんなと楽しく遊べればそれで十分という会員もいます。また、遊ぶゲームのジャンルやハードも様々です。ゲームに対する様々な価値観を持った会員たちと遊びたい、語り合いたい、そんなあなたの入会を会員一同、心からお待ちしています。

# キングダムハーツのすすめ

文責：HAL

## 1. はじめに

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。そして TGA に興味をもってくださいありがとうございます。

堅苦しい挨拶はこの辺にして、さっそく本題に入りたいと思います。皆さんはキングダムハーツ(KH)シリーズをご存知でしょうか？ 聞いたことはある、I だけやったことがある、全作やったことがある人など様々でしょう。先日約 13 年ぶりとなる KH の正統続編 KHⅢが発売されたことを受け、本稿では KH シリーズをオススメする記事を書こうと思います。お付き合いいただけると幸いです。

## 2. KH とは

ざっくり言うと「キーブレード」という鍵型の武器に選ばれた主人公が、世界の光と闇の均衡を壊そうとする敵に立ち向かうという話です。シナリオは「光！闇！心！」と言ったワードが飛び交いまくる厨二感 max なものなのです。「光は良い、闇は悪い」という単純な二元論ではなくあくまで光と闇のバランスが重要であるというのがシリーズ通してのテーマであり、物語に深みを持たせるファクターでもあります。

特徴的なシステムとして、ヘラクレス、ピノキオなどといったディズニー世界を飛び回って冒険をするという点があげられます。各ワールドでのエピソードはディズニー作品のシナリオを基にしている場合が多く、その作品のファンならより一層楽しめる仕様になっています。また、ゲストキャラとしてディズニーキャラの他にファイナルファンタジー作品のキャラが登場することが多いのも特徴的です。

ジャンルとしてはアクション RPG に分類され、キーブレードを用いた非常にスタイリッシュで爽快感のある戦闘が楽しめます。ベースとなる戦闘システムは I で確立されており、続編・外伝ではそれを派生したものとなっています。

## 3. どの話からやればいいのか？

KH シリーズのハードルの高さとして、外伝含めたソフトの多さにあります。ナンバリングタイトルは 3 つだけで、他はスピンオフみたいなものでしょう？と思うかもしれませんが、実際は外伝とは名ばかりでがっつりと本筋に絡んできます。特に、最新作のⅢにおいて各キャラがなんのために行動してるのか？今どういう状況なのか？といったことは基本的に過去作全てやっていないと理解できません（一応過去作のおさらいみたいなものはありますが十分とは言えないので……）。

結論から述べると、次の 3 つのソフトを揃えると全ての KH 作品を遊ぶことができます(ソシャゲ除く)。作品名の括弧内は略称です。

・キングダムハーツ HD 1.5 リミックス / キングダムハーツ HD 2.5 リミックス (PS4)

収録作品

- キングダムハーツ I
- キングダムハーツ チェインオブメモリーズ(COM)
- キングダムハーツ II
- キングダムハーツ 358/2 Days(Days) [映像作品]

- キングダムハーツ バースバイスリープ(BBS)
- キングダムハーツ コーデッド(coded)
- ・キングダムハーツ HD 2.8 ファイナルチャプタープロローグ(PS4)

収録作品

- キングダムハーツ ドリームドロップディスタンス(3D)
- キングダムハーツ 0.2 バースバイスリープ -フラグメンタリーパッセージ-(0.2)
- キングダムハーツ キーバックカバー(xBC)[映像作品]
- ・キングダムハーツⅢ (PS4)

これらとは別にキングダムハーツ ユニオンクロス(Ux)というスマートフォン用アプリもあり、Ⅲには若干絡んでくるのでプレイしていたらより楽しめるかもしれません(wiki で十分な気がします)。

3つのソフトとはいえ実際には7本のゲームと3本の映像作品なので、1から全部やろうとすると心が折れそうですね……。ただ、これらの作品は一直線に話がつながっているわけではなく、ある程度グループ化することができます。

- ・グループ 1: I

最初の作品。本作だけである意味完結しています。

- ・グループ 2: COM, II, Days

Iの正統続編のIIと、IIのシナリオを補完する形をとっているCOMとDaysから成ります。Iとこれらの作品でひとまず物語は完結します。

- ・グループ 3: BBS, coded, 0.2, 3D, xBC

IIの世界観を踏襲して話を広げたもので、IIIのシナリオを理解するためにはどれもプレイが必要となっています。

- ・グループ 4: III

上記全てを踏まえた、これまでのKHシリーズの集大成です。

長々と語りましたが、結局のところIをプレイしてKHの雰囲気自分が合っていると感じたならばCOM, II, Daysを順番にプレイするのが良いと思います。特にIIはKHシリーズ最高傑作と言っても過言ではなく、今プレイしても色あせない名作です。

グループ2の作品を終えて、もっとKHの世界を知りたいと思うならグループ3の作品をやってからIIIをプレイするのがよいでしょう。ただし、IIIでこれまでの全ての謎が解けるわけではなくまだまだシリーズは続くらしいのでその点は注意が必要です。

#### 4.終わりに

上述したように、とにかくKHIIは名作中の名作なので、この記事を読んで少しでも興味を持った方がいれば是非プレイしてみてください。TGAに入ってKHオタクトークをしましょう。

# USUM シングルレートシーズン 14 構築紹介

文責：あせとん

## 1. はじめに

本記事では、私あせとんが USUM レーティングバトルシーズン 14 で用いた構築を紹介します。ルールはシングル 63・フラットルールです。出来の良い構築とは言えませんが、TGA にもポケモン対戦をする会員がいることが伝われば幸いです。以下常体。

## 2. 構築紹介

あせとん (シングル) : 繋げ、追い風バトン				
<b>モルフォン</b>	能力値	171-×-84-111-115-137 [おくびょう]		いろめがね
ウイのみ	ヘドロばくだん	かなしばり	ちょうのまい	みがわり
<b>パルシェン</b>	能力値	125-161-201-×-65-122 [いじっぱり]		スキルリンク
ミズZ	つららばり	ロックブラスト	アクアブレイク	からをやぶる
<b>カイロス</b>	能力値 (通常)	141-194-120-×-90-137 [いじっぱり]		かいりきバサミ
	能力値 (メガシンカ)	141-227-140-×-110-157 [いじっぱり]		スカイスキン
カイロスナイト	おんがえし	でんこうせっか	じしん	つるぎのまい
<b>グライオン</b>	能力値	169-139-146-×-96-149 [ようき]		ポイズンヒール
きあいのタスキ	じしん	ちょうはつ	おいかけ	ステルスロック
<b>イーブイ</b>	能力値	151-×-71-76-88-115 [おくびょう]		にげあし
イーブイZ	バトンタッチ	とっておき	みがわり	アシストパワー
<b>ワルビアル</b>	能力値	173-182-101-×-122-113 [いじっぱり]		いかく
とつげきチョッキ	じしん	はたきおとす	ばかちから	がんせきふうじ
以下のポケモンは、ワルビアルが入る前に代わりに使用されていたものである。				
<b>サーナイト</b>	能力値 (通常)	175-×-128-×-136-100 [ずぶとい]		トレース
	能力値 (メガシンカ)	175-×-128-×-155-120 [ずぶとい]		フェアリースキン
サーナイトナイト	ちょうはつ	アンコール	トリックルーム	おきみやげ

### 【構築解説】

モルフォンを活躍させることを目標とするパーティ作りをした。モルフォンは耐久、火力、素早さ全てにおいて素の状態では不足しているため、それらを全て増強できるイーブイバトンを用いることにした。バトン構築の性質上エースは一匹となるため、『きあいのタスキ』対策の「ステルスロック」ができ、イーブイが先制して安全にバトンを決められるようにする「おいかけ」を備えたグライオンを導入。また、バトン先の偽装とバトンの起点作りを兼ねたメガサーナイトを加えた。高火力飛行タイプ先制技でモルフォンの苦手なバシャーモを上から倒すことができ、「つるぎのまい」→「おんがえし」で相手のサイクルを破壊できるメガカイロスを導入したところ、メガボーマンダやミミッキュが重くなったのでパルシェンを加えた。ワルビアルは途中でサーナイトと入れ替わり、鋼タイプの牽制、「つけあがる」を用いたバトンエースの偽装、グライオン一匹では対処しきれないメガバンギラスや炎ロトムの相手を務めた。以下、各ポケモンについてより詳しく記す。わからない語彙についてはインターネット上の用語集を参照されたい。

<p>モルフォン</p>	<p>この構築の主役…のはずが選出率は低い。基本的に、イーブイから全能力2段階上昇を引き継いだ後、「みがわり」「かなしばり」を絡めつつ「ちょうのまい」で積んで「ヘドロばくだん」で殴り倒していくという立ち回りをする。当初は「むしのさざめき」「ヘドロばくだん」「サイコキネシス」「ちょうのまい」を搭載し、『オッカのみ』を持たせていたが、バトン後も積まない火力が出ないこと、炎タイプがいるパーティに対してそもそも選出しないことを考慮し、現在の技構成と持ち物になった。無効タイプのない「むしのさざめき」と迷ったが、現環境の鋼タイプはほとんど虫技を4分の1にする複合のため、「ヘドロばくだん」とした。Sはバトン後に『こだわりスカーフ』持ちの準速130族を1上回る。特殊耐久はH、DともにH244D0エーフィと数値が等しく、バトン後は特殊アタッカーのタイプ一致等倍技なら耐えてさらに積むことができるようになる*。しかし物理耐久は貧弱で、バトン後であってもメガボーマンダの『すてみタックル』一撃で落とされるほどであった。</p> <p>*備考：無補正C252カブ・コケコのエレキフィールド下「10まんボルト」が、この型のD2段階上昇モルフォンに対して超低乱数3発。</p>
<p>パルシェン</p>	<p>いじっぱりAS252という何のひねりもない調整。選出率は高く、相手にミミッキュやボーマンダが見えたときにはほぼ選出していた。肝心なところでしっかりと「ロックブラスト」を当ててくれる自覚あるポケモンだった。パーティ単位で重い鋼タイプへの突破口として『ミズZ』を持たせ、「アクアブレイク」およびZ技「スーパーアクアトルネード」を搭載した。Z技は必中なので、「ぜったいれいど」無効と合わせてオニゴーリに強いのも良かった。物理アタッカー相手に繰り出して自ら「からをやぶる」で積んだ後殴りに行くことが多いが、場合によってはイーブイのバトン先となり、そこからさらに「からをやぶる」ことで超火力エースとなることもあった。一方、「こおりのつぶて」が欲しくなることもしばしばあり、型を作ることの難しさを実感した。</p>
<p>カイロス</p>	<p>こちらもいじっぱりAS252という何のひねりもない調整。選出率はパルシェンと同じ程度。相手にバシャーモが見えた場合必ず選出していた。メガシンカすればA2段階上昇後の「でんこうせっか」でH252メガバシャーモも確定1発で仕留められる。また、「つるぎのまい」を搭載することでカバマンダガルドのようなサイクルをA2段階上昇「おんがえし」や「じしん」で崩すことができるようにした。メガシンカ前の特性は火力ダウンを防ぐ「かいりきバサミ」とした。基本的に自分より素早さの低い相手を高火力物理技でなぎ倒していく立ち回りをするが、「おいかげ」を受けたりイーブイから「バトンタッチ」されたりすることで相手にできるポケモンを増やして戦うことも多い。フェローチェの「とびひざげり」に繰り出してメガシンカし、「でんこうせっか」で倒すという荒技も時々した。</p>
<p>グライオン</p>	<p>選出率は堂々のナンバー1。Sは準速ミミッキュを1上回る。最速デンジュモクと最速カブ・レヒレのちょうど間にいる。「ステルスロック」撒きと「おいかげ」始動役と「ちょうはつ」による受けループ潰し、さらに「じしん」による鋼潰しを兼ねている過労死枠。Aは「じしん」でメガルカリオをぴったり確定1発で落とせるラインにしている。「ちょうはつ」でキノガッサの「キノコのほうし」やドラゴンポケモンたちの「りゅうのまい」を封じた後、「ステルスロック」「おいかげ」で場を整えるうちに倒され、後続につなぐという立ち回りが理想。初手のポケモンがゲッコウガであっても『きあいのタスキ』で技を無理やり耐えて「おいかげ」だけ残して退場することができる。メガバシャーモの「フレアドライブ」を耐えて返しの「じしん」で落とすことができるのも利点である。また、『どくどくだま』こそ持たないものの、特性を「ポイズンヒール」にすることで時々出てくる受けループ相手により有利に立ち回ることが可能となった。</p>

イーブイ	この構築の第二の主役。「ナインエボルブースト」後に、CはH252ドヒドイデを確定1発になるラインにまで振り、SはS1段階上昇準速100族抜き、HDは補正有りC252ポルトロス霊の「きあいだま」確定耐えまで振るというテンプレ調整だが十分に活躍した。交代で出てきたドヒドイデをアシストパワーで葬る時の快感はひとしお。「みがわり」でカバルドンの「あくび」やZ技をやり過ごせるのも良い。「みがわり」の枠はサーナイトを組み込んでいた際には素早さに関係なく発動できる「まもる」だったが、積み技が怖かった印象がある。
ワルビアル	この構築で重くなるメガバンギラスや炎ロトム、ゲッコウガ、カブ・コケコなどの高火力特殊アタッカーに対処するためにチョッキを持たせ、「ばかぢから」を搭載した。「がんせきふうじ」によるS操作でイーブイにつなぐことができる他、「はたきおとす」と「ばかぢから」でポリゴン2の体力と耐久を大幅に削ることも可能。ただし、他のメンバーが優先されるため選出率は低い。
サーナイト	当初ワルビアルの代わりに入っていたバトン先偽装ポケモン。「トリックルーム」+「おきみやげ」でイーブイの補助をするだけ。メガシンカすることでDが上昇し補正有りC252メガリザードンYの「だいもんじ」を確定で耐えられるようになること、戦術としてカイロスとの同時選出をしないことを考えメガ枠とした。鋼タイプを呼びやすくモルフォンの技の通りが余計に悪くなるためリストラされた。

### 【所感】

120戦行い、55勝65敗、最終レートは1456に落ち着いた。この構築で重いポケモンはメガバンギラス、キノガッサ、メガルカリオ、「ほえる」持ちカバルドン、『ヒコウZ』持ちギャラドス、メガボーマンダ、ゲッコウガであった。これらのポケモンが重くなった原因として、炎と飛行、岩の一貫性が高いことに加え、パルシェン以外のメガボーマンダ処理ルートが存在しないこと、特殊技を安定して受けられるポケモンがないこと、補助技対策をグライオンの「ちょうはつ」だけに頼っていたことが考えられる。選出パターンは以下の3つがメインであった。

- ・基本選出→グライオン+メガカイロス+パルシェン
- ・「鋼タイプがない」かつ「バシャーモがない」かつ「ボーマンダがない」かつ「リザードンがない」→グライオン+イーブイ+モルフォン
- ・炎ロトムがいる→ワルビアル+グライオン+メガカイロス or パルシェン

モルフォンの技構成や努力値調整、現在ヒートロトムピンポイントになってしまっているワルビアルをどうするか、またメガボーマンダの処理ルートを増やすことが今後の課題と言える。特にモルフォンの努力値調整については、今の調整はとりあえずエーフィと同水準の特殊耐久を確保しようとした結果だが、「みがわり」と『ウイのみ』を絡めた現在の型とマッチしないので、HPを4n調整するかどうか、これ以上耐久をあげるべきかなどといった点から検討していきたい。

マイナーなポケモンは環境にいるほぼ全てのポケモンに対して不利であるため、「マイナーポケモンの不利なところを強いポケモンでカバーする」ことを念頭に構築すると、実戦では強いポケモンのみが選出されてマイナーポケモンが置物になるということがよく起こる。今回はその現象を回避すべく、「マイナーポケモンの能力を増強し不利な相手を減らす」というコンセプトでパーティを組んだ。しかし実戦では、いくら能力を増強しても敵わない相手はかなり多く存在し、結局マイナーポケモンは置物になってしまった。この点に関してはこれからも改善する努力を続けていきたい。

以上常体。

### 3. 終わりに

次回作のポケットモンスターソード・シールドが発売されるまでまだ時間はあります。これを読んでいる皆さんも、これをきっかけにレーティングバトルを始める、または再開してみるのはいかがでしょうか。

# 2018年にプレイしたゲームの紹介

文責：りぬす

## 1. はじめに

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。東京大学ゲーム研究会（以下 TGA）にはゲームを好む会員が多く集まっており、スマブラの対戦や RTA など、会員によって楽しみ方はさまざまです。ゲームの好きな会員とふれあい、時には今までやったことのないゲームと出会う場として、TGA は最高の環境であるといえるでしょう。

本記事では、昨年度にプレイしたゲームの紹介をしたいと思います。セガサターン（以下 SS）のゲームばかりやっていたので内容が多少マニアックですが、TGA ではレトロゲームやいわゆるクソゲーをやっている会員もいることが伝わればいいな、と思います。

## 2. クリアしたゲームの紹介

### ① サンダーフォースV（SS、1997年、テクノソフト）

横スクロールのシューティングゲーム（以下 STG）の傑作です。（VIは見事にクソゲー七英雄の陰に隠れた黒歴史になっていますが忘れましょう 笑）個人的に最初に本格的にやった STG でしたが、難度は簡単な方で比較的早くクリアできるので、プレイ環境があれば STG 入門におすすめしたい作品です。一番の魅力は演出のかわさやかさです。音楽がステージの展開にマッチするように作られており、演出にスピード感があり、広範囲を対象にする強力な武器があるなど、とても爽快感溢れる作品でした。プレイステーション（以下 PS）版もありますが演出面で SS 版がおすすめです。

### ② 街（SS、1998年、チュンソフト）

渋谷での 8 人の主人公による 5 日間を描いたアドベンチャーゲーム（以下 ADV）の名作です。最大の特徴は実写であることで、20 年前の古い実写の画像ならではの味が出ています。ある主人公のささいな行為で他の主人公の運命が変わり、主人公によって同じ人物、出来事の違う側面が見えるなど、複数主人公というシステムがよく活かされていました。舞台は駒場キャンパスの近くの渋谷で、現在と同じところもあれば変わったところもあり、渋谷の散策も楽しくなります。PS や PSP でリメイクされており、システム的にそちらのほうがいいでしょう。2008 年には同メーカーより『428 ～封鎖された渋谷で～』という同じく実写複数主人公 ADV の名作が発売されていますが、やってみると大きな相違がありますね。428 は途中までしかやってないからそろそろ完結させないとなあ……

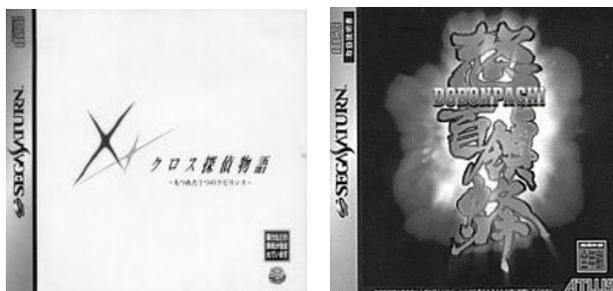


③ クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～ (SS、1998年、ワークジャム)

王道で本格的な探偵 ADV の傑作です。キャラや舞台設定がよく作りこまれていて、推理や探索も楽しめます。システムがわかりやすく内容も万人受けすることに加え、時間もあまりかけずに終わらせられるので、見かけたら是非やってみてほしい作品です。SS版は未完成な一方、PS版は完成されているうえに追加要素が充実しているので、やるならPS版がいいでしょう。ただし、シナリオが未完結で、続編の発売も打ち切りになってしまつてとても勿体ないです。最近商標登録がされたらしいのでもしかしたら続編が出るかも……？

④ 怒首領蜂 (SS、1997年、ケイブ)

弾幕 STG を確立させた名作です。特徴は何とんでもなく画面全体を覆う弾の多さ。しかし自機の当たり判定が小さく、使えるボムの数が多いので、難度は高いですが案外すぐに上達できます。弾幕の小さな隙間をよけ、弾消し効果を使って弾幕を消すのは気持ちよくてクセになります。無事一周できたので今度は真ボスを倒したいです。PS3やPS Vitaのゲームアーカイブスでプレイできるのでぜひやってみてください。また、同シリーズの『怒首領蜂大復活』は、より初心者から上級者まで楽しめる作品となっており、弾幕 STG のプレイ経験がない方は、まずはこちらをやってみてもいいかもしれません。大復活はアーケード以外に Xbox360 や Steam でもプレイできます。



3. 主な攻略中のゲームの紹介

① 大奥記 (PS2、2008年、ダフト)

大奥に出仕し数々の事件を解決して地位を上げていき、最終的には幕府への復讐を果たすという ADV です。一見面白そうですが有名なクソゲーで、ロード時間があまりにも長く、操作性が悪いことに加え、ヒントが少なく基本的に総当たりしないといけませんので、プレイしていてとても苦痛なゲームです。しかし和風の音楽の完成度は極めて高く、シナリオはしっかりしていて後半になるほど盛り上がります。ゲーム性が違っていたら名作に生まれ変わっていたかもしれませんね。

② この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO (SS、1997年、エルフ)

美少女ゲーム史上最高傑作ともいわれる ADV です。「並行世界」の在り方をシナリオ・システムの両面から表現した作品で、さまざまな教養も求められる内容になっています。最近リメイクされたばかりで、今年の春にアニメ化される予定なのでこの機会に触れてもいいかもしれませんね。



③ PAL -神犬伝説- (PS、1997年、東北新社)

クソゲーと言われているマイナーな RPG です。犬の主人公が自分を救ってくれた飼い主を助けるために冒険するというもので、戦闘やシナリオの各所に独創性が感じられ、音楽もいい雰囲気を出しています。まだそこまでつまらないとは感じていないので今後どれくらいつまらなくなるのか楽しみです。

④ LAYER SECTION (SS、1995年、タイトー)

2D と疑似 3D を組み合わせた縦スク STG の名作です。最大の特徴はロックオンレーザーで、自機より低高度にいる敵を複数ロックオンして一気に攻撃することができます。ボンバーのような緊急回避ができないので難度は高いですが、背景の演出やロックオンレーザーの戦略性が魅力的な作品です。



4. おわりに

TGA はゲームが好きな人ならどんなゲームをやっても大歓迎です。おすすめのゲームがあれば是非教えてください。また、部室には PS2 や SS、さらにはファミコンのような古めのハードもあるので、家ではプレイ環境のないゲームで遊ぶことができます。この記事を読んで興味を持ったゲームがあったら、喜んで貸すので是非声をかけてくださいね！

# A NEW GAME is Now Loading!!!!

文責：taka

## 1. はじめに：新入生の皆さんへ

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。そして、東京大学ゲーム研究会（以下 TGA）に興味を持ってくださりありがとうございます。この会誌を読んでくださっている皆さんは、きっと程度の差はあれゲームが大好きであるという方だと思います。TGA はそんなゲームを愛する皆さんにとって最高の環境です。TGA には本当にいろいろな人がいます。スマブラを極めている人、RPG のやりこみプレイやアクションゲームの RTA (Real Time Attack) にのめりこんでいる人、連日楽しそうにガチャを回している人、叫びながらクソゲーをやっている人、みんなで楽しみたいという気持ちから好きなゲームを積極的に布教している人——好きなゲームの種類や腕前如何を問わず、ガチ勢からエンジョイ勢までゲームを愛する東大生が集うサークル、それが TGA です。私が毎年この新入生の皆さんに向けた会誌（『新歓会誌』と我々は呼んでいます）で書いていることなのですが、TGA はゲームが好きな人であれば誰でも大歓迎です。ぜひ、新入生の皆さんと楽しくゲームができれば嬉しく思います。

自己紹介が遅れましたが、私は taka と申します。早いもので TGA に入会してからもう 7 年目になりました。前期課程、後期課程、そして修士課程ともう 6 年以上も駒場に住んでいましたが、愛着のある駒場を 1 年ほど離れ異国の地にいる今、TGA の部室の環境は素晴らしかったなあつくづく感じます。多くの東大生にとっては一般的である本郷への進学というルートを選ばなかった理由の 1 つは「TGA の部室が駒場にあるから」です。このサークルは大学院生になってからも続けることができますし、自分の裁量次第で活動範囲をいくらでも調節することができます。自身のスタイルに合わせてフレキシブルに活動できることは TGA の大きなメリットですね。

そんな TGA では「日々のゲーム会合」「学園祭での実演発表」と並んで「ゲームにまつわる会誌の制作と出版」が活動の大きな柱の 1 つとなっています。TGA は毎年夏、冬に開催されるコミックマーケットで会誌を頒布しており、その他にも新入生向けにサークルの紹介をする『新歓会誌』も毎年春に制作しています。個人的な話が続きますが、私はそれなりの頻度でこれらの会誌に研究記事を載せている「研究・執筆ガチ勢」を自負しています。昨年は「(『新歓記事』を書くのは) 最後かもしれないだろ？」ということで、今まで 6 年間のゲーム研究の成果を全てぶつけた「アカデミックの暴力」と形容するしかない長大な記事<sup>1</sup>を『新歓会誌』に寄稿しましたが、何故か今年も「新歓記事」を書く運びとなりました。そこで、今回は初心に返り好きなコンテンツを紹介する記事を書くことにしました<sup>2</sup>。というわけで、本論の目的は新入生の皆さんに TGA について知ってもらうとともに、私が愛してやまない『NEW GAME!』という作品の魅力を知ってもらうことです。よろしければ最後までお付き合いくださると幸いです。

---

<sup>1</sup> アカデミックな方向性でゲームを研究することに興味がある方は 2018 年『新歓会誌』に寄稿した拙文「『人生はゲームを模倣する』ことは、あまりにも自明である。」をご参照ください（公式 HP に昨年度の『新歓会誌』も掲載されています）。

<sup>2</sup> 当時 2 年生だった 2014 年の『新歓会誌』では、当時発売 15 周年だった『Final Fantasy VIII』の紹介記事を執筆しました。『FFVIII』は今年の Nintendo Switch の怒涛の FF 関連作品・一斉販売に何故か漏れてしまった不遇な FF 作品であるものの、物語内容・ゲーム性ともに他の RPG や FF 作品とは一味違う高い完成度を誇る作品であり、今なおプレイする価値のある名作です。もし興味があれば PS か PS2 ごとお貸ししますので声をかけてください。

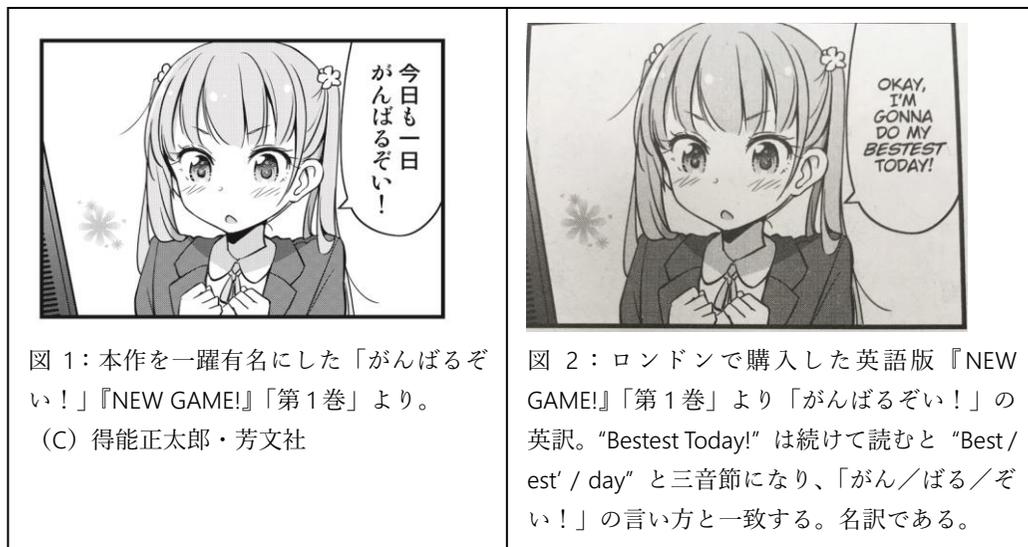
## 2. 『NEW GAME!』はいいぞ。

『NEW GAME!』は得能正太郎による4コマ漫画作品で『まんがタイムきららキャラット』（芳文社）に現在も連載されています。本作はゲーム会社で働く女の子たちの様子を描くお仕事系作品であり、「きらら系」の特徴たる「女の子しか出てこない日常系」の代表格の一つとも呼べる作品です。2019年の3月現在、単行本は第8巻まで既刊されており、2016年にはアニメ第1期『NEW GAME!』、2017年にはアニメ第2期『NEW GAME!!』が放送されました。また、PS4/PS Vitaで『NEW GAME! -THE CHALLENGE STAGE!-』というゲーム作品も発売されています。本論では、これら関連作品全てを総括して『NEW GAME!』というコンテンツ全体の魅力を語っていきます。

### ・可愛い女の子がいっぱい！

本作の魅力としてまず挙げなければならない点です。とにかく、この物語には女の子しか出てきません。そして、メインキャラクターが揃いも揃ってみんな可愛いのです。仮にもゲーム会社を舞台としたお仕事系作品であることを考慮すると、この点は完全にフィクションであることは否めないのですが、まあそれはそれとして。まずは個性的で可愛い女の子たちをとことん愛でて癒されましょう。

しかし、本作のキャラクターの魅力はビジュアル面に留まりません。作品世界を彩るキャラクターの可愛さは、作者のキャラクター造形のうまさに大きく依拠しています。このことに関して、本作を一躍有名にした「がんばるぞい！」を例に説明しましょう（図1、図2参照）。主人公である涼風青葉が独り言として何気なく漏らしたこの台詞は、握りこぶしを胸の前に持つてくる特徴的なポーズと「ぞい」という不思議な語尾がやたらハマったのか、このコマだけがTwitter等で独り歩きする事態となりました。これによって作品の知名度が高まったこと自体はいいことなのですが、もともと青葉は「がんばります！」が口癖の頑張り屋な性格であったこと、一人にいるときはマイペースな性格がたまに現れること、など青葉の内面的なキャラクター描写が積み重なったうえでの「がんばるぞい！」であったことは、ファン以外にはあまり知られていない事実だと感じます。加えて、本作のキャラクターが有する可愛さとは、「こういう人って実際にいたら魅力的に感じるかも」というリアリティがある描写と、二次元キャラクターらしくデフォルメされた描写が、うまい具合に調和した結果生み出されているものなのです。本作のキャラクターものとしての強度の高さは、このキャラクター描写の丁寧さに強く由来します。この多面的な「可愛さ」が作品を支える大きな魅力の一つであることは間違いありません。



## ・本質は成長物語としての強度の高さ

前節でも論じた通り、本作は可愛い女の子しか出てこないところばかりが良くも悪くも取り沙汰されますが、本質は仕事を通して少女が成長していく物語としての強度が非常に高いところにあります。

主人公・涼風青葉は作品開始時点で高校を卒業したばかりの18歳。大多数の新入生の皆さんと同年代です。幼少期にプレイした『フェアリーズストーリー』という作品に魅了されたことをきっかけに、テレビゲームのキャラクターデザイナーになるという夢をずっと抱いていた彼女は、憧れていたゲーム会社である「イーグルジャンプ」への入社を果たします。そこには、まさに青葉にとって憧れの人物であった『フェアリーズストーリー』のキャラクターデザイナー・八神コウがいました。憧れていた会社で、憧れの人の下で、憧れの仕事に就く。それに加えて、自分がずっと好きだったゲームの最新作である『フェアリーズストーリー3』の制作に携われるというのも、青葉にとっては強いモチベーションの一つになっていきます。原作第1巻・第2巻、そしてアニメ第1期では、新入社員の青葉の目線から「働くって楽しい！」という初々しい彼女の感慨を中心に物語が展開されていきます。

一方、青葉が憧れる人・八神コウの視点に立つと、『NEW GAME!』に別の物語像が浮かび上がってきます。作品開始時点で25歳・入社7年目のコウは、名実ともに一流のデザイナー・クリエイターとして制作現場を強力に引っ張っていましたが、彼女には過去に大きな二つの葛藤や挫折がありました。一つ目は、入社間もなく周囲の先輩たちを差し置いて『フェアリーズストーリー』のキャラクターデザイナーに抜擢されたこと。それ自体はコウの実力が入社当初から只ならぬことの証左でしたが、当然ながら周囲からのやっかみを多々買ってしまうことに。もともとコミュニケーションを苦手としていたコウはこれを機に孤立してしまい、新人時代は苦しい日々を送ることを余儀なくされてしまいます<sup>3</sup>。二つ目は、『フェアリーズストーリー2』の制作時にアートディレクター（AD）として新入社員の育成に当たっていた際、熱意が空回りして厳しく接しすぎたためにその新人が辞めてしまい、それをきっかけに役職を途中で降りたこと。このことは青葉の育成に当たる現在のコウの最も大きな懸念となっていました。コウはそれら2つの苦い過去を乗り越えて、いま『フェアリーズストーリー3』の制作に携わり、上司として青葉に接しています。これらの描写を経て、物語の1つ目のクライマックス——『フェアリーズストーリー3』が無事完成し、完成記念パーティーの会場を途中抜け出した青葉とコウが、二人だけの空間で言葉を交わすとき、これまでの導く者・導かれる者の構図が鮮やかに反転されることになります。つまり、本作は主人公である憧れを抱く者・青葉の成長物語である一方、主人公に憧れを抱かれる者・コウにとっても成長物語であったことが、このとき明らかになるのです<sup>4</sup>。

『NEW GAME!』はこの2人への憧れのベクトルを中心に物語が展開されていきますが、メインキャラクター全員がそれぞれの物語を抱えながらそれぞれに成長を遂げていく様子が描かれる群像劇でもあります。話が進んでいくにしたがって新たなキャラクターも続々と登場し、作品内の人間関係や物語世界が広く充実していくのも本作の大きな魅力の一つです。このように、『NEW

---

<sup>3</sup> そんな彼女を支えたのが、コウと同期入社であり正妻である遠山りんなわけです。普段は頼れるお姉さんなのにコウに関しては途端に面倒くさくなる姿は、ぜひ自分の目で確かめてみてください！（よくある攻略本の文言）

<sup>4</sup> アニメ第1期は1クールかけて第1巻、第2巻の大きな流れを丁寧に描いてくれており、とても素晴らしい作品となっています。もちろん、青葉とコウ以外の各キャラクターのエピソードも充実しており、様々な人物の視点からの様々な読みを可能にしてくれています。

GAME!』は自分だけの推しキャラを見つけて純粋にキャラクターものとして楽しんでもよいし、日常系の楽しいわちゃわちゃとした雰囲気にとっぷりと浸ってもよいし、(私のように)それぞれのキャラクターが仕事を通して夢を叶えていく成長物語として、読みや考察を深めてもよいのです。新入生の皆さんにつきましては、夢に期待を膨らませて入社し、新たなスタートを切ろうとする青葉の様子に自己を重ねてみるのもまた一興なのではないでしょうか。

### 3. 『NEW GAME! -THE CHALLENGE STAGE!-』の魅力

本サークルはゲーム研究会なので、本節では『NEW GAME!』がゲーム化された作品である『NEW GAME! -THE CHALLENGE STAGE!-』<sup>5</sup>により焦点を絞って紹介したいと思います。この作品は2017年に発売されたものであり、ゲームのジャンルとしてはアドベンチャーゲーム(ADV)、その中でもビジュアルノベルに分類されます。小説を読むような感覚で、選択肢を選びながら話を読み進めていくタイプのゲームです。プレイヤーは青葉を操作してゲーム世界に参入し、他のメインキャラクター8人のうちから1人のルートを選んで攻略していくことになります。ゲーム内容としては、アニメ第1期の後半～OVAでの第13話(原作では第2巻から第3巻にかけて)のifストーリーにあたります。『フェアリーズストーリー』の制作も佳境に入り、予約数が好調なためにダウンロードコンテンツ(DLC)を制作することに。そのDLCのADに青葉が抜擢され、新たなチャレンジを始めることになります。プレイヤーはどのキャラクターに話しかけるかを選び、青葉のスキルを上げながらゲーム制作を進行させていき、その過程で挿入される各キャラクターのエピソードを楽しみます。また、誰のルートをこなしたかによって『フェアリーズストーリー』の発売後に行く社員旅行の行先と展開が変わります。原作では北海道に行くことになりますが、このゲームでは原作通りの北海道ルートに加えて沖縄に行くルートもあります。全ルートを攻略して全イベントを回収し、ご褒美イラストなどのコンテンツも全部集めて達成率を100%にしましょう! ……というのが本作のあらましです。

このような内容のゲームなので、基本的には既存の『NEW GAME!』ファンに向けられた作品であるということがまず指摘できます。そのため、原作やアニメを追いかけた上でさらにそれを補完する目的でプレイするべきであると言えるでしょう。もちろん、本作のプレイをきっかけに『NEW GAME!』世界に参入することも一向にかまわないのですが、原作・アニメを好きになってからプレイの方がより楽しめること間違いなしです。また、本作の難易度は著しく低い(というかゲーム性はほぼ皆無である)のでゲームが苦手な方でも安心してプレイすることができます。選んだらバッドエンド直行のような地雷選択肢もありませんし、どんなに雑にプレイしていても大抵の場合はゲームを無事完成させ社員旅行に行くことができます<sup>6</sup>。加えて、何度も周回することが前提となるゲームなので会話の自動送り機能やスキップ機能等も充実しており、非常にストレスフリーにプレイすることができます。

---

<sup>5</sup> 本作にはPS4とPS Vitaの両機種版が存在しますが、私はPS4版のみをプレイしたため以降の記述はPS4版に基づくことを注記しておきます。

<sup>6</sup> 一度だけなぜか納期までにゲームを完成させることができずに社員旅行に行けないバッドエンドを迎えたこともありましたが、ゲームの完成率がいまいち上がらないのに、ゲームが完成した体でどんどん物語が進んでいってしまう焦りと不安はなぜか今もよく覚えています。一応「失敗ルート」としてこれもゲーム全体の達成率に関わってくるのですが、なんだか無茶苦茶凹んでしまいました。しかしながら、本作をプレイすることによって締め切りまでにきっちりと仕事を仕上げる重要さをも学ぶことができるとも言えます。

本作の魅力はまず何と言っても、原作・アニメでは描かれなかった新たなストーリーやキャラクターの一面を堪能できるということです。特に社員旅行パートは北海道にてスキーや温泉を満喫しに行く原作の展開以外にも、沖縄にて海で遊んだり観光名所に行ったりといったオリジナル展開を楽しむことができます。特に、沖縄編で描かれる各キャラの水着姿は必見です！

また、本作は適当に放置してストーリーを眺めるというアニメ視聴の延長のような遊び方が可能であり、適当に選択肢を選びながら適当にストーリーをぼーっと眺めるという遊び方がお薦めです。シナリオ一周分を終えるのに大体2時間くらいかかるため、なんとなくそれをタイマー替わりにして勉強なり家事なりをする、というゲームプレイなのかアニメ視聴なのかよくわからない遊び方を私はよくしていました。留学準備やら修論の中間報告やらで色々切羽詰まっていた昨年の夏の時期は、家にいる時間はこのゲームを朝も夜もかけっぱなしにして『NEW GAME!』世界に浸ることによって精神の安寧を日々保っていた感すらあります（『NEW GAME!』は日常系であると同時に私たちの日常でもあるのだ）。あと、北海道ルートと沖縄ルートを交互にやるとゲーム画面に変化のアクセントがつくため、飽きることなくかけっぱなしにでき大変よいです。

このような私のかつての事情はさておき、『NEW GAME!』という作品が気に入ったのであれば本作もプレイすることをお薦めします。PS4/PS Vita ソフトであることもあって画質や音質の良さは言うまでもなく、キャラクターの可愛さや作品の魅力余すことなく楽しむことができます。本作を通してより『NEW GAME!』という作品にハマれることは間違いなしなので、ぜひ興味があればプレイしてみしてほしいところです。

#### 4. おわりに：「New ストーリー携えて、New フェイスな私にさあ、アップデート」<sup>7</sup>

本作にドはまりしてつくづく感じたのは、自分は「夢や目標に向かって努力し、その結果成長を遂げる」という作品が大好きなのだあとということです。このことはフィクションにせよ現実世界にせよ、人間として本質的なことなのではないかと思います。たとえつまづくことや苦しいことがあっても、夢や目標があるから日々を踏ん張ることができる。さらに、夢は「自分はこういう人間なのか」という自己の実存に関わるとてつもなく難しい問題に向き合うにあたって、大きな手掛かりを与えてくれる重要なファクターであると私は強く確信しています。もちろん、『NEW GAME!』が描くお仕事の世界はある種のフィクションであることは間違いなく、その点をあげつらって本作を批判する人も多々いますが、自分の「好き」を頑張ることを通して自己実現を果たしていくこと、そして夢や目標に向かって日々努力することは、決して嘘などではなく普遍的かつ本質的な真実だと思います。そのことは、期待を無限大に膨らませて「イーグルジャンプ」に入社する青葉にとっても、これから東大での学生生活を始めていく新入生の皆さんにとっても、まったく変わらないのです。だから、私は皆さんに『NEW GAME!』を薦めたいと思います。……こういうちょっと「十代の皆さんに向けた説教くさい話」みたいな感じで記事をまとめてしまおうとするところに、自分の年齢が上がっていることを実感して嫌になりますね。

さて、本論のまとめとして新入生の皆さんに2つお伝えして筆を擱こうと思います。1つ目は、繰り返しになりますが「ゲーム好きなら TGA は誰でも大歓迎である」ということ。2つ目は、「目的意識をもったゲームプレイは本当に楽しい」ということです。私は、新入生の皆さんには、TGA に入るからには何か新たなゲームとの出会いを果たしてほしいと思っています。ただゲームプレイを楽しむだけでなく、やりこみプレイに挑戦したり、好きだったゲームを深く考察してみたり、あるいは今まで全く手を出すことのなかった新たなジャンルのゲームに手を出してみたりなど、TGA にて主体的で有意義なゲーム体験をしてほしいと思っています。そして、ゲームを通し

<sup>7</sup> 第1期 ED テーマ『Now Loading!!!!』(作詞：鳥屋茶房)より。

て新しい世界の扉を開いてみる環境が TGA には整っています。ですから、ぜひ TGA で新しいゲームライフのスタートを切ってみてはいかがでしょうか。さあ、皆さんの「NEW GAME!」はもう、すでに始まっているのです。新入生の皆さんが我々と一緒に充実したゲームライフを送る日を、楽しみにお待ちしております。

# RTA のすすめ

文責：いんぴじ

## 1. はじめに

はじめまして、この度は東京大学ゲーム研究会(以下 TGA)の会誌を手にとって頂きありがとうございます。TGA4年生のいんぴじと申します。

さて、当サークルに興味を持った方はきっと何かしらのゲームが好きなのだと推察します。今回はそんな皆さんにゲームへの向き合い方の一つとして RTA というやりこみを紹介したいと思います。

## 2. RTA とは？

RTAとは Real Time Attack の略で、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というゲームのやりこみの一種です。別の言い方で speedrun とも言います。最近ではニコニコ動画などによく RTA の動画が上がっているのでご存知の方も多いかもかもしれません。

少し自分語りをします。私が高校生の時、ニコニコ動画に上がった色んなゲームの RTA の動画を寝る前などに漁って見るのが日課でした。そうやって動画を見ているうちに次第と自分でも何かの RTA をやってみたいなあと思うようになりました。そんなある日、何の動画かは忘れたのですが、ちょうどセンター試験前くらいに上がった動画で「東京大学にあるゲーム研究会では RTA が盛んらしい」というコメントが本当に何の脈絡もなく流れてきました。これを見て、丁度 RTA をやりたいとは言え周りにやっている人もいなくて、更に始め方もよくわからなかったので私は TGA に入ることを決めました。

さて、長い自分語りをしてしまいましたが、というわけで TGA では RTA がそれなりに盛んに行われています。毎年二回ある学園祭の五月祭や駒場祭では RTA の実演も行われており、去年の駒場祭では「RTA 大会」と称してたくさん RTA の企画をやっていました(詳しくは TGA の公式サイトをご覧ください)。

ただ、実は TGA の中で RTA をやっていた多くの部員が去年卒業していきました。というわけで、是非新入生の方にも RTA に興味をもって色んなゲームの RTA に手を出して貰えたらなあ、と思ってこの記事執筆するに至りました。自分もそうだったのですが、どうやって RTA を始めるの？という方のために次節では始め方について述べようと思います。

## 3. RTA を始めよう！

何か実際にゲームを例に挙げようと思ったのですが、去年やったのが 3DS 版ドラゴンクエスト 11(以下 DQ11)だけだったので、DQ11 を適宜例に挙げて説明しようと思います。

### ①ゲーム機本体とソフトを準備する

当然ですが RTA しようとするゲームを用意しましょう。ここで少し問題になってくるのはハード差です。例えば PlayStation2 では型番が最新の SCPH-90000 は他の SCPH-70000 や SCPH-75000 に比べてロード時間が短くなりタイムが劇的に短くなります。3DS も、通常の 3DS と比べ New3DS は起動やロードが短く、リセットを多用する RTA では大きな差が出てきます。ソフトも実はダウンロード版とパッケージ版でロード時間が違うこともあるらしいですがハードに比べれば誤差でしょう。記録を狙う場合は最新のハードを使った方が概ね良いです。

## ②先駆者の情報を集める

次はプレイについてです。とりあえず初めは先駆者がいるものやってみることをお勧めします。なぜならば、既にプレイした人のチャートやプレイ動画がネット上にあるからです。チャートとは実際にプレイするときのメモ書きのようなもので、色々な方が自分のホームページなどに上げてくれていると思います。とりあえず「(やりたいゲームの名前) RTA チャート」で検索すると出てくると思います。このチャートを元に RTA を始めていくと思うので、逆に言うとチャートがないやつは自分で手順を決めなくてはいけないので最初はお勧めしません。

DQ11 の例を出すと、チャートは大体この記事 (<https://ch.nicovideo.jp/ZMS678/blomaga/ar1334851>)のような書き方で書かれていることが多いです。

また動画についても、これも同じように Youtube やニコニコ動画や twitch などの動画サイトに上がっていると思います。加えて「speedrun.com」という RTA の記録を扱うサイトがあり、ここに実際の RTA の記録が上がっています。このサイトは記録を認定するために動画の提出も義務付けられているので、このサイトを訪れて記録を見た上で動画を参考にすると良いと思います。

## ③練習する

以上で得た情報を元に、自分でも真似して見て走ってみましょう。ゲームによって一番早いといわれている方法が確立している場合もあれば、複数のルートがあり色々な人が色々なチャートを作っている場合もあります。いずれにせよ、実際にそのチャートや動画をなぞって早くゲームをクリアするという経験は楽しいですし、それらの改善点を探してよりタイムを縮めようとするのも楽しいです。是非 RTA をやったこともない方も、これを機に始めてくれたら良いなと思います。

## 4. おわりに

とりあえず RTA の簡単な導入は以上の通りです。上で述べたのですが、現状 RTA をやっている人は大体ニコニコ生放送や twitch などで形成されたコミュニティに多く、そんな中で TGA としてサークルのみならず RTA がやれる環境はそれなりに良いのではないかと思います。もちろん後の方のページにある自己紹介を読んで頂ければ分かる通り、TGA には様々なゲームを深く遊んでいる人が多くいるので、色々な遊び方でゲームと向き合うことが出来ることでしょう。

ここまで記事を読んでいただきありがとうございました。ここまで読んで何かの RTA をやりたい、という人がいたら新歓などで是非声をかけてください。去年は十分に人が集まらずに頓挫したのですが、今年こそはサークルの中で何らかのゲームで RTA 大会をやりたいなあと考えています。それでは、新歓会合で会えることを楽しみにしています。

# スクフェスで学ぶ基礎統計

文責：Joe

## はじめに

新入生のみなさん、ご入学おめでとうございます。TGA はゲームが好きな東大生が集まるサークルです。メンバーが遊ぶゲームのハード、ジャンル、年代やプレイヤーの腕前、熱量も様々です。TGA の多様性はあなたのゲーム体験を豊かにするものと確信しています。

さて、今回の会誌は新入生向けということなので、この記事では総合科目「基礎統計」の内容の一部をゲームと絡めて紹介することになります。統計学についての知識が無い方でも読みやすい記事となるように努めました。理解できない部分もあるでしょうし、そもそも私自身が基礎統計の他に統計学を学んでいませんので、誤った記述もあるかと思いますがご了承ください。そういった部分は是非ご自身で基礎統計の講義を通して学ばれるとよいでしょう。この記事が皆さんの履修科目の選択の助けになれば幸いです。

## 統計学と高校数学

統計学と聞くと新入生の皆さんの中には馴染みのないように思われる方も多いかもかもしれません。しかし、統計学の重要な考え方は実は高校数学にも登場しているのです。それは数学 I の「データの分析」分野です。ここで出てきた平均や分散といった用語はそのまま基礎統計の中でも使われることとなります（用語の意味や計算方法はまだ忘れていないですね？）。なぜなら平均や分散の値は入手したデータ（標本といいます）の特徴をよく表しているためです。この記事でも、後ほどこれらを使った話をします。

逆に高校では習っていない考え方もあり、「標本は母集団から抽出されたものである」というものです。例えば標本が「東大生 100 人の身長」であれば、母集団は「全東大生の身長（の集合）」となります。標本の持つ性質（つまり平均や分散など）は母集団の持つ性質に依存しますが、必ずしも一致するとは限りません。例えば上記の 100 人の身長の平均が 170cm であったとしても、全東大生の身長の平均が 170cm であるとはいえません。標本の持つ性質から母集団の性質を検討する際にはこのような点を適切に考慮しなければなりません。

## 検定とは？

ここからは、基礎統計の範囲の中でも「統計的仮説検定」（単に検定ともいう）について触れてみようと思います。標本から母集団の性質を考える方法の一つが検定です。「仮説検定」という名前の通り、この方法では母集団の性質に関する仮説を立てることにより議論をします。検定の基本的な流れは次のようになります。

- ・標本はすでに得られているものとする。
- 1.母集団の性質について、帰無仮説  $H_0$  と、それに対する対立仮説  $H_1$  を立てる。
  - 2.帰無仮説  $H_0$  が成立していると仮定する。
  - 3.すでに得られている標本が、 $H_0$  を仮定した母集団から得られる確率を求める。
  - 4.この確率が十分に小さければ帰無仮説  $H_0$  は誤りであると結論づけ ( $H_0$  を棄却する)、これにより対立仮説  $H_1$  は正しいことが示される。もし確率が十分小さくなければ、帰無仮説  $H_0$  を棄却することはできない。

基礎統計の学習では 3. がポイントになります。確率を求めるといっても、高校数学の確率分野のような計算をするのではなく、標本や（仮定した）母集団の性質などからある数量（検定統計量）を作り出し、その値と既知の値を比べることによって「確率が十分小さい」のか、もしくはそうでないのかがわかります。（「なぜ検定統計量を計算するのか」「検定統計量はどうやって決まるのか」という疑問を持たれた方は、ひとまず記事を読み進めていただき、後に出てくる補足をお読みください。）

話がやや抽象的で理解しにくいかと思いますので、以下では具体的な問題で実際に検定を行っていきます。

## 具体例

突然ですが、皆さんはゲームをしていてランダム要素があるとき、単に確率の偏りというだけでは納得できないような結果になることがありますか？例えば欲しいアイテムが何回やってもドロップしない、高確率で当たるはずの技が外れ続ける、などなど…。そのようなときにも検定が役に立ちます。検定によってプレイヤーが想定している確率が否定できる（かもしれない）のです。

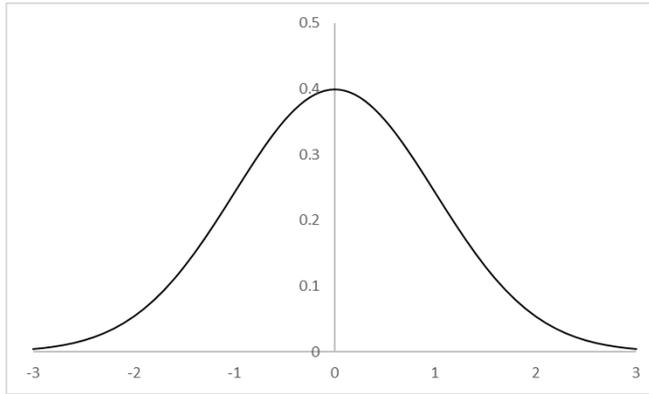
ここで扱うゲームはスマートフォン用音ゲー「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」（スクフェス）です。ゲーム内のイベント「なかよしマッチ」では 1 曲ごとにスコアミッションかコンボミッションのどちらかが発生するのですが、やけにコンボミッションばかり選ばれると感じたので、この 2 種類のミッションの発生確率が均等でないことを検定で示すことにしました。

まずは実際に何曲かプレイし、それぞれのミッションの発生回数を記録して標本に用います。第 10 回なかよしマッチの開催期間中に 100 曲プレイしたところ、スコアミッションが 48 回、コンボミッションが 52 回という結果でした。記録を取り始める以前は体感で 7~8 割がコンボミッションだったので正直やり直したい気持ちもあったのですが、これを標本とします。

この検定では帰無仮説  $H_0$  は  $p = 0.5$ 、対立仮説  $H_1$  は  $p \neq 0.5$  とおきます（ $p$  はスコアミッションの発生確率）。また、標本の大きさ（標本の個数のこと）は  $n = 100$ 、標本から計算されるスコアミッションの発生確率は  $\bar{X} = 0.48$  です。

ここで、検定統計量として  $Z = (\bar{X} - p) / \sqrt{p(1-p)/n}$  というものを考えます。 $n$  が十分大きいとき、 $Z$  は近似的に標準正規分布という確率分布に従うことが知られています。（ここで、確率変数  $x$  の従う確率分布とは、 $x$  の値域と、 $x$  がそのそれぞれの値をとる確率のことです。例えば、「さいころを投げたときに出る目」は、1 となる確率が  $1/6$ 、2 となる確率が  $1/6$ 、…、6 となる確率が  $1/6$  の確率分布に従っています。実際には  $Z$  は連続値をとりますが同じように考えてください。）

さらに、標準正規分布に従う確率変数の値は、95%の確率で -1.96 以上 1.96 以下であることも



標準正規分布のグラフ  $y = \frac{1}{\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{x^2}{2}}$

知られています。今回の標本と帰無仮説  $H_0$  から計算される  $Z$  は  $-0.4$  なのでこの範囲に収まっています。よって帰無仮説  $H_0$  を仮定したときに今回の標本が得られる可能性は小さいとはいえ、 $H_0$  を棄却することはできません。すなわち、各ミッションの発生確率が均等でないとはいえません。残念…。

### 補足：検定統計量について

なぜ検定統計量というものを考える必要があるのでしょうか？すでに説明したように、検定では確率分布に応じた既知の値を比較に用います。この値は確率変数の平均や分散（従う確率分布の通りにデータが得られたときの平均や分散のこと）によって異なります。ここで再び東大生 100 人の身長を考えると、cm 単位で表したときと m 単位で表したときでは平均や分散は異なりますが、分布の形は同一になっています。さらに高校数学を思い出すと、データの値に操作をすることで平均や分散を変えることができました。結局、cm 単位のデータと m 単位のデータは平均や分散を等しくでき、分布の形も同じなので、同一の情報とみなせるのです（当たり前ですね）。同じように、異なる確率分布に従う複数の確率変数があっても、それらの分布の形が同じであれば、同一の分布に従う新たな変数を作ることができます。そして分布が同じときには、検定で用いる比較対象の値も同じものが使えます。これが検定統計量を考える理由であり、確率変数から検定統計量を作ることは平均や分散を変えることなのです。

今回の例では、 $\bar{X}$  は  $n$  が十分大きいとき近似的に平均  $p$ 、分散  $p(1-p)/n$  の正規分布に従うことが知られています（中心極限定理）。正規分布は確率分布の形の一種で、特に平均 0、分散 1 のとき標準正規分布といいます。 $Z = (\bar{X} - p)/\sqrt{p(1-p)/n}$  という式は、平均 0、分散 1 の変数を  $\bar{X}$  から作ることを意味しているのです。

### おわりに

ここまで基礎統計（特に検定）について紹介してきましたが、理解してもらえたでしょうか。読みやすさを優先するため、実際に講義で習う事柄のかなりの部分を省略しましたが、基本的な考え方は伝えられたのではないかと思います。基礎統計は前期教養課程で開講されているというだけあって、その内容は物理学など幅広い分野で応用されています。統計学に興味がある方はもちろん、どの科目を履修しようか迷っている方にも基礎統計はおすすめです。

本記事の内容は以上になります。おそらくこの記事は会誌の中でも異質なものとなっているでしょう（書いた本人がいうことではないかもしれませんが）。もっとゲーム自体を深く掘り下げた記事もあると思いますので、ぜひ他の記事も読んでみてください。

それでは、ここまでお読みいただきありがとうございました！

# 世界樹の迷宮 X ストーリーボス戦攻略

文責：ディズレーリ

今作世界樹の迷宮 X は、DS 版のころから続く世界樹シリーズ最新作にして、集大成的な作品となっている。経験者が楽しめることは勿論だが、今作から始めようと思っている方や今までシリーズのことを知らなかった方もいらっしゃるかもしれない。このゲームは昨今の RPG より歯ごたえがあり最高難易度の **EXPERT** で攻略するには十分な戦略と準備が必要になる。そこで今回は新歓会誌ということで新入生が世界樹の迷宮シリーズの沼にはまることを願いつつ、詰まって積みゲーになることの無いようストーリー攻略までのボス戦を一通り解説する。尚、出来るだけ公式の攻略推奨レベルと思われるボスのレベルよりも若干低く攻略しているので、実際にやる場合はこの記事よりも楽に倒せるはず。

## 使用パーティ

前衛 ヒーロー/リーパー

後衛 ガンナー/ゾディアック/メディック

全六属性の攻撃を出すことができ、デバフ役のリーパーと回復専門職のメディックを入れることでパーティとしての対応力を上げてボス間でのパーティの組み換えをしなくて良いようにしている。ぶっちゃけ、五人いれば出来ないことがあったとしてもサブクラスやアイテムでカバーできることが多いので、初心者でもファーマーを入れなければ自由に組んでも大丈夫。

## 職業解説

ヒーロー	今作唯一の新職業にして最優秀前衛職。このパーティのタンクかつアタッカー。スキルによって幻影を生み出し攻撃する。道中ではフォースブレイクで雑魚を一掃して即帰ることでレベル上げと金策を兼ねることができる。
リーパー	デバフと状態異常をばらまく。「瘴気兵装」という固有の状態を維持し続けないと殆どのスキルが無意味になるので、長期化するボス戦では管理が必要になる。勝手に TP が回復するのでどんなサブクラスも無難にこなせる。
ガンナー	名前のまんま銃を撃つ職業。アタッカーになるのは勿論、スキル構成次第で割と何でも出来るので仕事をさせやすい。クイックアクトからのチャージショットはパーティ随一の低燃費高火力コンボ。
ゾディアック	メインの属性攻撃役。序盤のメイン火力となる一方、中盤からは火力が下がり補助寄りに運用することになる。紙耐久なので序盤だと後衛にもかかわらず一撃で死ぬこともある。
メディック (サブ: プリンス)	回復と蘇生を一手に引き受けられる。こちらが半壊したときに立て直す保険の役割となるので、サブクラスが解禁されて能動的なスキルを覚えられるようになるまでは暇なことも多い。今回はプリンスを選択した。

## 攻略記事凡例

### 第 n 迷宮 VS.ボス名

撃破時レベル…攻略時のレベルと攻略推奨レベルを併記する。

スキル構成…必要最小分だけポイントを振り、自由に使えるポイントを増やしてある。

戦闘方針…実際の戦闘での具体的な動き方。概観と個別の動きに分けた。

## 第一迷宮 VS. 大いなる花獣

撃破時レベル 4(攻略推奨レベル 4)

スキル構成

ヒーロー：残影 lv1、ミラージュソード lv1、余り 4

リーパー：痺気の兵装 lv1、痺止の鎌 lv1、余り 4

ガンナー：レッグスナイプ lv2、アームスナイプ lv4

ゾディアック：エーテルの輝き lv1、炎の星術 lv1、余り 4

メディック：ヒーリング lv1、リフレッシュ lv2、リザレクション lv1、余り 2

戦闘方針

大いなる花獣のスキルは体力が半分になるまでは全て腕依存なのでガンナーで腕封じを狙っていく。相手も封じ攻撃をしてきて仕事が出来なくなるキャラも出るかもしれないが火力は低いので焦らず時間をかければ大丈夫。メイン火力となるのはヒーローとゾディアックで、ある程度耐久のあるヒーローは兎も角、ゾディアックは低耐久ながら攻撃し続ける必要があるのでメディックは基本的にゾディアックの介護(場合によっては蘇生)メインで動く。

体力が半分の切ったら毒攻撃をしてくるようになる。毒は後衛だと二ターン耐えられないのですぐに治療する。メディックのリフレッシュでも良いが手が空いていなければテリアカβを使う。四ターンごとに毒攻撃をしてきてテリアカβがこの時点で3つしか手に入らない以上、短期決戦が必要となる。

ヒーロー	ミラージュソードで幻影を生成してからフォースブーストで火力を上げつつ殴り続ける。一ターン目に幻影が出ないときは出るまでフォースは温存する。毒攻撃してくるようになったらブレイクに切り替える。
リーパー	痺止の鎌で麻痺を狙う、フォースと合わせて二回は麻痺にできるはず。麻痺したら通常攻撃で削り続ける。火力がある方なので麻痺にしたからと言ってアイテム役にはいけない。
ガンナー	腕封じ役。レッグスナイプのlvを5にすると必要TPが増えて打てる回数が少なくなるので4止め推奨。封じることが出来たらリーパーと同じく殴り続ける。
ゾディアック	炎の星術を撃ち続ける。毒攻撃の段階でフォースブレイク。終盤にTPが切れたらアイテム役に回る。TPが切れていて蘇生しても囿にしかならない状態なら、死んだとしてもそのまま放置も選択肢になる。
メディック	ゾディアックを中心に体力が減ってきた味方へヒーリングを打ち、毒攻撃にはリフレッシュ。万一壊滅しそうときはフォースブレイクで全てを無かったことに出来る。ただし、頭が封じられていると全てのスキルが使えない点は注意。

## 第二迷宮 VS. 獣王ベルゼルケル戦→ケルヌノス戦

撃破時レベル 12(攻略推奨レベル 13)

スキル構成

ヒーロー：残影 lv1、ミラージュソード lv5、余り 8

リーパー：痺気の兵装 lv1、痺止の鎌 lv1、繊弱の痺気 lv1、余り 11

ガンナー：レッグスナイプ lv2、アームスナイプ lv4、余り 8

ゾディアック：エーテルの輝き lv1、雷の星術 lv9、特異点定理 lv4

メディック：ヒーリング lv4、ラインヒール lv2、リフレッシュ lv2、リザレクション lv1、余り

## 5

### 戦闘方針

ベルゼルケル戦後に全回復を挟み、即座にケルヌノス戦に移行する。ボス部屋に来ている段階で既に一度ベルゼルケルとは戦っていて、初手に絶対使ってくるスタン攻撃で動きが止まらなければ今更苦戦するような相手ではないので割愛する。このボスの問題はケルヌノスであり一発耐えるのが限界の火力を誇る上、今作初の複数戦をすることになる。

ケルヌノスの初手は頭封じ攻撃で確定だがメディックに封じが入らなければ問題ない。それ以降五の倍数ターンに即死級カウンター、それ以外のターンには単体若しくは全体への攻撃となる。腕封じさえ入れれば防げるが、入っていない場合はカウンターターンには絶対攻撃をしないことと、攻撃にはヒールを入れ続けることを徹底する。メディックの TP が切れたらメディカに頼ることになるのでベルゼルケル戦でのアイテム使用は抑える。体力が減ってくるとヒーラーボール二体を後列に出してくる。ケルヌノスの耐性アップと少量の回復を連打してくるが、片方だけ倒して一体を放置することで追加の呼び出しをスキップさせることができる。また、デバフをかけると回復よりも耐性アップを優先するのでリーパーでデバフをかける。

攻撃面では雷属性がよく入るので、この段階で店に売られるショックオイルを使った通常攻撃とゾディアックの雷の星術で弱点を突く。ゾディアックをダメージのメインにしているのでスキルポイントを全て火力の上昇に回し、炎の星術分の 1 ポイントの振り直しもできれば行いたい。

ヒーロー	ミラージュソードとフォースブーストで攻撃し続ける。幻影はカウンター中もケルヌノスを殴って勝手に消えるが気にしない。このボス戦は壊滅しやすいのでフォースブレイクは数少ない有効な立て直しの手段だが全体攻撃なのでヒーラーボールを倒してしまうのには注意。
リーパー	ヒーラーボールが呼ばれるまでは TP を温存し通常攻撃に徹し、繊弱の瘴気でデバフをかける。フォースも終盤まで必要ない。
ガンナー	カウンターのスキップを狙いアームスナイプを四の倍数ターンに撃つ。遠隔攻撃であることを活かし、出てきたヒーラーボールの撃破も担当する。余ったポイントでドラッグバレットを取っておくとメディックの負担が減る。
ゾディアック	フォースブーストをかけて雷の星術を打ち続ける。TP は倒すか倒さないかぐらいには切れてしまうがその頃にはフォースブレイクが打てるので問題ない。ブレイクを撃ったら死ぬまで通常攻撃で、蘇生はいらない。
メディック	前戦と異なり毎ターンヒールに追われる。高火力と全体攻撃により TP が切れるのは時間の問題なのでメディカとネクタルは必ず持っていく。最後の手段の超医術は回復薬よりも後まで取っておき、全体攻撃にはソーマで粘りたい。超医術までに 7 割ほどケルヌノスの HP を削っていれば死人は出しても撃破に間に合うはず。

### 第三迷宮 VS.ワイバーン戦

撃破時レベル 18(攻略推奨レベル 20)

スキル構成

ヒーロー：残影 lv1、ミラージュソード lv5、余り 14

リーパー：瘴気の兵装 lv1、痺止の鎌 lv1、繊弱の瘴気 lv1、余り 17

ガンナー：レッグスナイプ lv2、アームスナイプ lv4、余り 14

ゾディアック：エーテルの輝き lv1、氷の星術 lv9、特異点定理 lv10

メディック：ヒーリング lv4、ラインヒール lv2、リフレッシュ lv2、リザレクション lv1、余り

11

#### 戦闘方針

一時的に街へ戻れなくなった状態から戦闘までこなさなくてはならないので、事前準備は必須。が、不意打ちからスタートでき、死亡者が出ると初回は確実に、その後も二回ぐらいまでは一ターン相手が動かないので立て直しも簡単にできる。火力は高いがボスとしては最弱の部類。

氷属性が弱点なのでゾディアックのスキルの振り直しと緊急用の薬をいくつか持ち込むことを忘れなければ多少操作が荒くても負けることはない。

ヒーロー	ミラージュソードで殴り続ける。
リーパー	デバフをかけつつ、暇になったら殴る。
ガンナー	アームスナイプで腕を封じてから、通常攻撃。
ゾディアック	事前に弱点を突いたときに火力が上がる特異点定理を lv10 まで上げたい。戦闘では氷の星術を撃っているだけ。
メディック	火力が高いことは事実なので削れたキャラにヒールをかけることは忘れず、同時に複数人死ぬことは避ける。超医術も序盤から使ってしまうと良い。

#### 第四迷宮 VS.魔魚シルルス戦

撃破時レベル 23(攻略推奨レベル 26)

#### スキル構成

ヒーロー：残影 lv1、ミラージュソード lv5、余り 19

リーパー：瘴気の兵装 lv1、痺止の鎌 lv5、繊弱の瘴気 lv1、余り 18

ガンナー：レッグスナイプ lv4、アームスナイプ lv4、クイックアクト lv4、チャージショット lv10、余り 5

ゾディアック：エーテルの輝き lv1、雷の星術 lv9、特異点定理 lv10、エーテルマスター lv5

メディック：ヒーリング lv4、ラインヒール lv2、リフレッシュ lv4、バインドリカバリ lv4、リザレクション lv1、余り 10

#### 戦闘方針

地下に潜り回復した上で攻撃を加えると全体に大ダメージを与えてくる沼水潜行→大地震だけが厄介。本体だけ影の動きが若干違うので良く見れば特定は容易。一番硬いヒーローで殴り、他のキャラは防御することで被害を減らす。このボスは雷属性が弱点なのでゾディアックは再度スキルの振り直しをする。ワイバーンに引き続きあまり強くはない。

ヒーロー	ミラージュソードで殴る。体力が減ったらフォースブレイク。
リーパー	麻痺が入ればさらに簡単なので痺止の鎌で攻撃する。
ガンナー	クイックアクト→チャージショットの流れを絶やさない。ここまでくれば TP 切れの心配もない。
ゾディアック	雷の星術を連打。沼水潜行で本体が見分けられない場合は雷の連星術で四ごと攻撃しても良い。
メディック	ガンナーとゾディアックをまとめて回復するラインヒールをする係。

## 第五迷宮 VS.大いなる背甲獣戦

撃破時レベル 30(攻略推奨レベル 34)

スキル構成

ヒーロー：残影 lv10、ミラージュソード lv6、余り 16

リーパー：瘴気の兵装 lv1、痺止の鎌 lv6、繊弱の瘴気 lv1、抑制攻撃ブースト lv8、余り 16

ガンナー：レッグスナイブ lv4、アームスナイブ lv4、ヘッドスナイブ lv4、クイックアクト lv4、  
チャージショット lv10、余り 6

ゾディアック：エーテルの輝き lv1、雷の星術 lv9、特異点定理 lv10、エーテルマスターlv8、  
余り 4

メディック：ヒーリング lv4、ラインヒール lv2、リフレッシュ lv4、バインドリカバリ lv4、リ  
ザレクション lv1、余り 17

戦闘方針

火力は雑魚レベルだが、体力が高く状態異常を付与してくるボス。また、そこそこダメージを与えると暗夜ドクロ二体を後列に出す。二体が揃っていると状態異常の治療を阻害してくるので片方だけはすぐに倒す。麻痺状態での撃破がレアドロップ条件なのでリーパーの痺止の鎌で狙っていく。世界樹では戦闘中状態異常になる度耐性が上昇するので終盤までは温存する。結局アイテムを大量に持ち込めば長期戦が出来るので苦戦はしない。三戦連続のあまり強くないボス。

ヒーロー	いつも通りミラージュソードで殴る。
リーパー	序盤は繊弱の瘴気で補助しつつ攻撃する。終盤は痺止の鎌で麻痺狙い。
ガンナー	クイックアクト→チャージショット。相手のスキルが鬱陶しかったらヘッドスナイブで封印してから。
ゾディアック	弱点がないボスなので火力は出ないが雷の星術を撃つ。
メディック	回復よりも状態異常の治療に追われることになる。メディックが動けないと泥沼の戦いになるので死人が出てても自身の治療を優先する。

## 第六迷宮 VS.ハルピュイア戦

撃破時レベル 35(攻略推奨レベル 40)

スキル構成

ヒーロー：残影 lv10、ミラージュソード lv6、鼓舞 lv2、勇者の絆 lv6、余り 13

リーパー：瘴気の兵装 lv2、痺止の鎌 lv6、繊弱の瘴気 lv1、終わりなき衣 lv8、抑制攻撃ブースト lv8、贖いの血 lv3、余り 9

ガンナー：レッグスナイブ lv4、アームスナイブ lv4、ヘッドスナイブ lv10、クイックアクト lv4、チャージショット lv10、余り 5

ゾディアック：エーテルの輝き lv1、雷の星術 lv9、特異点定理 lv10、エーテルマスターlv8、  
TPブースト lv8、余り 1

メディック：ヒーリング lv4、ラインヒール lv4、リフレッシュ lv4、バインドリカバリ lv4、リ  
ザレクション lv1、余り 20

戦闘方針

状態異常耐性を下げるカオススクリームと各種状態異常、封じ攻撃、更にかかっている封じと状態異常の数で倍々に火力が上がる血祭りもあり面倒な相手。カオススクリームは頭依存なのでヘッドスナイブで封じて動かさたくないが、解除判定後に追加行動として打ってくるので、食らっても立て直せるようアイテムはテリアカシステムを多めに持っていく。HPが75、50、25%で発動

してくるのでヘッドスナイプのタイミングを計るのは簡単。

逆に言えば治療さえしっかりしていれば壊滅はしづらく、超医術で一回は立て直せるからとメディックに任せるのではなくリーパーとゾディアックも治療に回った方がむしろ安定する。そのために、リーパーに中確率で全体の状態異常を回復できる贖いの血を取得させている。

ヒーロー	ミラージュソードで殴る。
リーパー	繊弱の瘴気でデバフをかけたら、味方の治療を優先。贖いの血を使うと瘴気兵装が解けるが終わりなき衣のおかげでデバフをかければ元に戻せる。
ガンナー	クイックアクト→チャージショット。HP バーをよく見てヘッドスナイプに切り替える。
ゾディアック	暇なら雷の星術でも良いが、アイテムで状態異常の治療を優先する。
メディック	リフレッシュとバインドリカバリで治療し続ける。メディックが動けないことが多いようなら抗体にスキルポイントを割いても良い。

## 第七迷宮 VS.キマイラ戦

撃破時レベル 40(攻略推奨レベル 45)

スキル構成

ヒーロー：残影 lv10、ミラージュソード lv6、ブレイブワイド lv1、凍砕斬 lv2、ショックスパーク lv2、バーストブレイド lv2、アクトブレイカー lv3、レジメントレイブ lv8、余り 8

リーパー：瘴気の兵装 lv1、痺止の鎌 lv6、惨毒の鎌 lv6、繊弱の瘴気 lv10、削弱の瘴気 lv7、抑制攻撃ブースト lv8、黒き波動 lv4

ガンナー：レッグスナイプ lv10、アームスナイプ lv4、ヘッドスナイプ lv10、クイックアクト lv4、チャージショット lv10、物理攻撃ブースト lv8

ゾディアック：エーテルの輝き lv1、氷の星術 lv9、特異点定理 lv10、エーテルマスター lv8、エーテル圧縮 lv2、レストアエーテル lv2、アンチエーテル lv6、TP ブースト lv4

メディック：ヒーリング lv4、ラインヒール lv2、ディレイヒール lv3、エリアヒール lv4、リフレッシュ lv4、バインドリカバリ lv4、リザレクション lv1、オーバーヒール lv6、余り 14

戦闘方針

通常ダメージ+毒ダメージで前衛でも即死レベルのスネークパイルには注意。メディックが死んでも良いようにネクタルはいくつか欲しい。呪いを付与する攻撃も使ってくるが、攻撃がターン遅れるだけなので問題ないはず。あまりにも長期戦になるとお供の雑魚がやってくるがその頃にはだいぶ体力を削っているので問題なく、乱入されてもキマイラさえ倒せば戦闘は終わるので無視で良い。

こちらのレベルが 40 まで上がっていればベテランスキルが解禁されるのでメディックのエリアヒールは取得しておきたい。ゾディアックは氷の星術に切り替えておく。

ヒーロー	基本はミラージュソードで殴る。TP が余りそうならレジメントレイブに切り替える。
リーパー	繊弱、削弱の瘴気のデバフと毒狙いの惨毒の鎌で削っていく。黒き波動のお陰でこれ以降ゲームクリアまで TP には困らない。

ガンナー	クイックアクト→チャージショット。スネークパイルを止めるためのレッグスナイプもありだが、攻撃したほうが戦闘を短縮でき助かることが多い。
ゾディアック	アンチエーテルで属性攻撃を中確率で無効化できる。氷の星術で殴る。
メディック	今戦は再び余り出番がない。毎ターンヒールするだけ。

### 第八迷宮 VS.海王ケトス戦

撃破時レベル 47(攻略推奨レベル 52)

### 第九迷宮 VS.大いなる蟲獣戦

撃破時レベル 54(攻略推奨レベル 60)

### 第十迷宮 VS.ホムラミズチ戦

撃破時レベル 58(攻略推奨レベル 67)

スキル構成

ゾディアックのスキルの属性を除き、キマイラ戦と同じ。

戦闘方針

ケトス戦直前にサブクラスが解禁される。ゾディアックかメディックにパーティに足りていなかったバフ要員としてプリンスを取らせれば、後は自由にして良い。この攻略ではメディックに取らせている。メディックのスキルポイントは余るのでそちらに回す。

この三体のボスは迷宮の攻略難易度に比べて数段弱いので、キマイラ戦と同じ戦略でやれば同じように勝てる。スキル構成もキマイラ戦で足りなかった分を埋めたらそのままでも良い。ホムラミズチは迷宮を冷やさないと体力が二倍になるのでその点だけ注意する。対応するゾディアックの属性は順に炎、雷、氷。

ヒーロー	キマイラ戦と同じ。
リーパー	
ガンナー	
ゾディアック	
メディック	

### 第十一迷宮 VS.イワオロペネレブ戦

撃破時レベル 66(攻略推奨レベル 73)

スキル構成

ヒーロー：残影 lv10、ミラーージュソード lv6、ブレイブワイド lv1、凍砕斬 lv2、ショックスパーク lv2、バーストブレイド lv2、アクトブレイカー lv3、レジメントレイブ lv8、余り 34

リーパー：瘴気の兵装 lv4、痺止の鎌 lv6、惨毒の鎌 lv6、繊弱の瘴気 lv10、削弱の瘴気 lv10、抑制攻撃ブースト lv8、黒き波動 lv4、終わりなき衣 lv8、黒き衣 lv8、余り 8

ガンナー：レッグスナイプ lv10、アームスナイプ lv10、ヘッドスナイプ lv10、クイックアクト lv4、チャージショット lv10、物理攻撃ブースト lv8、ダブルアクション lv8、余り 8

ゾディアック：エーテルの輝き lv1、雷の星術 lv3、雷の連星術 lv2、雷の先見術 lv1、氷の星術 lv10、特異点定理 lv10、エーテルマスター lv8、エーテル圧縮 lv2、レストアエ

ーテル lv2、アンチエーテル lv6、多段式エーテル lv6、TP ブースト lv8、余り

9

メディック：ヒーリング lv4、ラインヒール lv4、ディレイヒール lv3、エリアヒール lv4、リフレッシュ lv4、バインドリカバリ lv4、リザレクション lv1、オーバーヒール lv6、余り 38

### 戦闘方針

初手ターンは絶対に雷攻撃をしてくるので、雷の先見術で防ぎつつクイックアクトや幻影作りで攻撃の準備を行う。気を付けなければいけない行動は三つ。その内、攻撃力を上げる威圧の突風と回避力低下のウィンドプレスは、対応するデバフとバフが打ち消される関係上先に撃っておけば寧ろ無駄行動にさせられるのでリーパーで絶やすことの無いようにしたい。一番問題なのがデスプリングァーでヒーローの幻影が石化状態になって本体だけ死ぬとヒーローが消えるバグがある。そうそう起こるものではないが本体の体力は最優先で保つ。後手に回ると一気に劣勢になるタイプなので、この点だけ気を付ければ雑魚の乱入もなくレジメントレイブ+チャージショットで削りきれはるはず。ヒーローの TP が切れないようにアムリタ系もいくつか持っていけば万全。

ヒーロー	レジメントレイブの連打。TP が足りなくなったら自分でアムリタを使う方が、メディックの邪魔にならない。ミラクルエッジの火力も相当高くなっているため相手の体力が半分ぐらいなら切ってしまうと良い。
リーパー	攻撃、防御のデバフを優先し、状態異常攻撃もする。狙い目は特殊ドロップが落ちる麻痺だが、ストーリーだけ考えるならば必要ないので毒でダメージ稼いだほうが安定する。
ガンナー	クイックアクト→チャージショット。
ゾディアック	初手の雷の先見術のためだけにいるといっても過言ではない。アイテム役。
メディック	プリンスのスキルとアイテムを利用してバフをかける。回復が辛いようなら早めに超医術も使って先手を取りピンチに陥ることがないようにする。

## 第十二迷宮 VS.プロト戦

撃破時レベル 78(攻略推奨レベル 82)

### スキル構成

ヒーロー：残影 lv10、恵影 lv8、濃影 lv10、ミラージュソード lv6、ブレイブワイド lv1、凍砕斬 lv2、ショックスパーク lv8、バーストブレイド lv2、アクトブレイカー lv3、レジメントレイブ lv8、心頭滅却 lv4、余り 18

リーパー：瘴気の兵装 lv4、痺止の鎌 lv6、惨毒の鎌 lv6、繊弱の瘴気 lv10、削弱の瘴気 lv10、抑制攻撃ブースト lv8、黒き波動 lv4、終わりなき衣 lv8、黒き衣 lv8、余り 20

ガンナー：レッグスナイブ lv10、アームスナイブ lv10、ヘッドスナイブ lv10、クイックアクト lv4、チャージショット lv10、物理攻撃ブースト lv8、ダブルアクション lv8、余り 20

ゾディアック：エーテルの輝き lv1、氷の星術 lv3、氷の連星術 lv2、氷の先見術 lv1、特異点定理 lv10、エーテルマスター lv8、エーテル圧縮 lv2、レストアエーテル lv2、アンチエーテル lv6、多段式エーテル lv6、TP ブースト lv8、リターンエーテル lv2、星体観測 lv3、ダークエーテル lv2、エーテルシュート lv2、メテオ lv10、余り 12

メディック：ヒーリング lv9、ラインヒール lv9、ディレイヒール lv3、エリアヒール lv4、リフレッシュ lv4、パインドリカバリ lv4、リザレクション lv3、最後の癒し lv2、オートリザレクト lv10、オーバーヒール lv6、抗体 lv6、余り 20

#### 戦闘方針

ブロートはヒーローのスキルを使うので、幻影を生み出して攻撃してくる。単純に火力が倍加していくので幻影を消しながらも本体も攻撃する全体攻撃の優先度が高い。そこで戦闘に入る前に、ゾディアックの方針を大きく変換し TP 消費が大きいものの火力の出るメテオのためにポイントを割り振り、メディックも安定感を求めてオートリザレクトを取得させる。出来れば凍砕斬改を封じるための氷の先見術も欲しい。相手の体力が三割を切るまでは幻影も巻き込んで全体攻撃することで今までのボスと変わらずに戦闘できる。忌まわしき波動の後に凍砕斬改を出すので、そこに氷の先見術を合わせられればオートリザレクトも相まって立て直しがしやすい。体力が三割を切ると発狂モードともいうべき状態になり、攻撃スキルのみを使用するようになる上に幻影が二体出てくるので回復しながら攻撃のスタイルでは手が付けられない。そこで HP バーをよく確認して 30%のラインを超えたら、一ターン目に本体にガンナーが至高の魔弾でスタンを入れて他は攻撃、二ターン目に瘴気の激流+ミラクルエッジ+アストロサインというフォースブレイクの四連コンボを一気に叩き込み動けない間に削りきる作戦を取る。フォースの仕様上溜まりきっていない場合は 30%手前で足踏みすることになるが仕方ない。

ヒーロー	全体攻撃であるショックスパークで攻撃する。発狂形態に入り、コンボで仕留めきれなければレジメントレイブで本体を狙い、こちらの壊滅より先に処理できることをお祈りする。
リーパー	状態異常攻撃がなぜか範囲攻撃なので今までと動きは変わらない。
ガンナー	クイックアクト→チャージショットの動きは変わらないが、二ターンかかる溜め技である関係上防御ができない。死ぬとフォースは 0 からになってチャージショットで削っても無意味になる。死にそうなら溜めを無駄にしてもガードする。
ゾディアック	メテオが高火力かつ全体攻撃なので攻略の主力となる。氷の先見術を撃つタイミングで死んでいると致命傷になるので、絶対に死なせないという気持ちを持つ。でも、脆すぎて死ぬことは多い。
メディック	オートリザレクトは結局運ゲーなので過信してはいけない。コンボに関係ない超医術はゾディアックと前衛をまとめて蘇生できるほぼ唯一の手段であり、目安としてはゾディアックと誰かが死んだ段階で使いたい。

### 第十三迷宮 VS.ヨルムンガンド(弱体化版)戦

撃破時レベル 83(攻略推奨レベル 90)

#### スキル構成

ヒーロー：残影 lv10、恵影 lv8、濃影 lv10、ミラージュソード lv6、ブレイブワイド lv1、凍砕斬 lv2、ショックスパーク lv8、バーストブレイド lv2、アクトブレイカー lv3、レジメントレイブ lv8、心頭滅却 lv4、余り 23

リーパー：瘴気の兵装 lv4、痺止の鎌 lv6、惨毒の鎌 lv6、繊弱の瘴気 lv10、削弱の瘴気 lv10、抑制攻撃バースト lv8、黒き波動 lv4、終わりなき衣 lv8、黒き衣 lv8、余り 25

ガンナー：レッグスナイブ lv10、アームスナイブ lv10、ヘッドスナイブ lv10、クイックアクト

ト lv4、チャージショット lv10、物理攻撃ブースト lv8、ダブルアクション lv8、余り 25

ゾディアック：エーテルの輝き lv1、氷の星術 lv3、氷の連星術 lv2、氷の先見術 lv1、特異点定理 lv10、エーテルマスターlv8、エーテル圧縮 lv2、レストアエーテル lv2、アンチエーテル lv6、多段式エーテル lv6、TP ブースト lv8、リターンエーテル lv2、星体観測 lv3、ダークエーテル lv2、エーテルシュート lv2、メテオ lv10、余り 17

メディック：ヒーリング lv9、ラインヒール lv9、ディレイヒール lv3、エリアヒール lv4、リフレッシュ lv4、バインドリカバリ lv4、リザレクション lv3、最後の癒し lv2、オートリザレクト lv10、オーバーヒール lv6、抗体 lv6、余り 25

## 戦闘方針

ヨルムンガンドは四ターン目に恨みの眼光で回復力を下げたところに、ガードしなければ前衛でも即死するペンダクルスラムが脅威…なのだが動けなかったときにその行動を繰り返すという致命的なパターンがあり、足を封じることで三ターンは殴り放題になる。更にペンダクルスラムの次のターンは確定で一回休みまでしてくれる。しかし、散々なことを書いたが火力は非常に高いので封じが入らないと押し負けることも多い。結局、足封じが入るかで難易度が大きく変わるという何とも言えないボス。

今回は初心者向けということで、足封じが入らなかったらちょっとだけ粘ってみて無理そうだなと思ったらやり直すことを推奨する。一ターン休み込みでも回復が追い付かないことのほうが多く、そうこうしてる間に二発目が来てしまう。逆に足封じさえ入ってしまえばやりたい放題なので解説することはない。チャージショットもメテオもフォースブレイクも全部打てば勝てる。行動パターンも完全に決まっているので以下に動き方を示す。

一ターン目：雷攻撃なので先見術で防いで高火力技の準備。

二ターン目：前ターンで準備した高火力技を撃ちつつメディックはディレイヒールで次ターンの回復を予約する。

三ターン目：通常攻撃なので死ぬことはない。再び準備を行う。

四ターン目：恨みの眼光で石かしないことを祈って攻撃する。

五ターン目：ガンナーがレッグスナイブを撃って封じを入れて勝ち。駄目だったらリセット。

ヒーロー	レジメントレイブを連打。
リーパー	防御デバフ係。火力を上げるアイテムを使う余裕もある。
ガンナー	封じが解けた後も、至高の魔弾で一ターン更に猶予を作れる。ヒーローのレジメントレイブと合わせる。
ゾディアック	メテオを撃ち続ける。TP が万一足りないならリーパーからアムリタを貰う。
メディック	そもそも仕事が少ない行動が固定のせいで事故も起きないので、このボス相手だけならもっと火力の出る職業に変えたほうが良い。

## 後書き

今回はストーリー上のボスを全て解説したが、世界樹の迷宮は本編後にも完全体のヨルムンガンド等多くのボスが存在するし、別の職業でパーティを組んだり人数を減らしてみたりとここからがスタートラインとも言える。この記事が世界樹の迷宮を始めたての人々の助けとなることを祈っている。

# 編集後記

初仕事が一番作業多いの最低 (Joe)

20 年早く生まれて家庭用ゲーム全盛期を体感したかった (りぬす)

兼サーもちろん可能なのでぜひぜひお越しください！！ (あせとん)

RPG の極限低レベル攻略する人増えてくれ～ (sometan)

今年 KH2 の RTA をやるか、やらないか、どっちかですね。 (HAL)

腱鞘炎を治すために医者になります (ジルコン)

『新歓会誌』制作が TGA で一番好きな活動でした。6 年間サンキューな。 (taka)

「おすすめゲーム」締切後に始めた DQビルダーズ 2 が面白くて後悔 (サトチー)

会誌第 104 号 目次

TGA によろこそ！	3	RTA のすすめ	21
TGA の 1 年	5	スクフェスで学ぶ基礎統計	23
キングダムハーツのすすめ	7	世界樹の迷宮 X ストーリーボス戦攻略	26
USUM シングルレートシーズン 14 構築紹介	9	会員紹介	36
2018 年にプレイしたゲームの紹介	12	編集後記	55
A NEW GAME is Now Loading!!!!	15		

東京大学ゲーム研究会 会誌第104号

2019年 4月1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/>