

会誌第 97 号 (2017 年駒場祭配布会誌)

この会誌には 2017 年度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。



# 会誌第 97 号 目次

はじめに	3
FINAL FANTASY 15 RTA	4
Riviera～約束の地リヴィエラ～RTA	6
桃鉄 2017 3 年決戦 三番勝負	9
PS 版 DQ7 対戦 RTA	10
ポケモンコマスタールームマッチエキシビション	13
ブレイブリーデフォルト RTA 鑑賞ガイド	14
パワポケミニゲーム対決	17
Shadowverse BO3 対決	21
スプラトゥーン 2 ブキ縛りサーモンラン	22
格ゲー部内対戦企画	24
パネルでポン 来場者対戦会	25
駒場祭 TGA ポケモン来場者対戦 2017	26

# はじめに

文責：りん

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

今年の第 68 回駒場祭では、以下の企画を予定しております。

## 1 日目 (11/24,金)

9:00-18:00

- ・ 桃太郎電鉄 2017 3 年決戦 三番勝負(9:00-12:00)
- ・ ファイナルファンタジー15RTA(12:00-18:00)
- ・ ドラゴンクエスト 7RTA(前半)(9:00-18:00)

## 2 日目 (11/25,土)

9:00-18:00

- ・ ポケモンコマスター部内対戦(9:30-12:00)
- ・ Riviera ～約束の地リヴィエラ～RTA(12:00-18:00)
- ・ ドラゴンクエスト 7RTA(後半)(9:00-18:00)

## 3 日目 (11/26,日)

9:00-17:00

- ・ パワポケミニゲーム対決(9:00-11:00)
- ・ ブレイブリーデフォルト RTA(9:00-13:00)
- ・ Shadowverse 部内対戦(11:00-14:00)
- ・ ブキ縛りサーモンラン(14:00-15:00)
- ・ 格闘ゲーム部内対戦(14:00-15:00)
- ・ ポケットモンスターシリーズ来場者対戦会(14:00-17:00)
- ・ パネルでボン(15:00-16:00)

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

# FINAL FANTASY 15 RTA

文責：TaLe

## ◆ ゲーム紹介

FINAL FANTASY XV(以下 FF15)は 2016 年 11 月 29 日に発売されたアクション RPG です。本作は広大な世界を自由に動けるオープンワールドのゲームであり、ホスト風の外見をした愉快的な仲間たちとの冒険を楽しむことができます。戦闘システムは従来の FF 作品とは違ってアクション要素が強いですが、アクションが苦手な人向けに強力な魔法や装備・アイテム等も用意されているため、RPG 的にプレイすることも可能です。

また FF15 は発売から 1 年近く経った現在までに、度重なるアップデートでイベント・エピソードの追加やバランス調整等がなされています。それにより FF15 の世界をより深く楽しめるようになるとともに、攻略においても基本戦略の変化が生じてきました。

## ◆ ルール

- ・ PS4 (CUH-2000、SSD 換装なし) をオフラインで使用
- ・ ソフトはダウンロード版で Ver1.18
- ・ 計測区間は、NEW GAME+選択から「アーデン」第三段階の QTE の最後を入力するまで
- ・ 難易度はノーマル
- ・ 特典の使用は禁止

## ◆ 戦略・見どころ

RTA 全体に関わる戦略と、一部の重要な事柄や見どころについて簡単に紹介します。

### ・ ジャンプ移動

FF15 にはダッシュ移動がありますが、スタミナ制なので使いにくい上に、そもそもジャンプしながら移動した方がはやいので、道中は基本的にジャンプ移動で進みます。そのため主人公が跳びまわるとい、やや変わった光景が見られます。

### ・ 魔法と料理

このゲームでは魔法が使い捨てですが、比較的広範囲の敵に大ダメージを与えられるため戦闘においては非常に強力です。とはいえ強力な魔法の精製には一応それなりに素材が必要なのでその取得・精製等の手間を考えた上で、できる限りタイムが短縮できるようにチャートを組みます。

また料理によるステータスアップも、持続時間が長く効力が大きいため重要です。

魔法と料理については、使える場面で積極的に使うことで戦闘時間を短縮するよう努めます。

### ・ 13 章グラディオラスルート

もともと 13 章前半は、能力を制限されたノクティスが単独で多くの敵と戦いながら進む必要があり、時間も手間もかかるため不評でしたが、3 月のアップデートでグラディオラスルートが追加されました。ここでは従来の面倒なルートに代わって、ノクティスの後を追うという形でグラ

ディオラスを操作できます。ダッシュで駆け抜けてほとんどの敵をスルーできるためかなり楽なルートです。したがって、13章序盤のルート選択場面では、このアップデートに感謝しつつ、当然こちらのルートを選択します。

#### ・魔導インビンシブル

「魔導インビンシブル」は7月のアップデートで追加された衣装で、装備すると1日合計30分まで無敵効果が得られるというものです。装備すれば戦闘がかなり楽になるので、効果の持続時間を考慮した上で、要所で装備します。

#### ・リング魔法

13章の途中で手に入る「光耀の指輪」を装備すればデス、オルタナ、ホーリーの3つのリング魔法が使えます。そしてこのリング魔法は3月のアップデートでいずれも強化されました。

とりわけ、これまでオルタナ（全MPを使って範囲内の敵を一撃で倒す魔法）はボスには絶対に効かなかったのですが、強化されたことで全ての敵に効くようになりました。ゲームバランスを大きく変えるような、かなり思い切った強化です。成功確率も低くないので、RTAではMP回復アイテムを事前に買い込んだ上でオルタナを連発することで、終盤の強ボスたちを始末します。よってオルタナがスムーズに効くかどうかは終盤のタイムを大きく左右することになります。

### ◆ 目標タイム

チェックポイント	目標タイム
1章 終了	0:35:00
2章 終了	0:54:30
3章 終了	1:22:45
4章 終了	1:42:45
5章 終了	2:23:45
6章 終了	2:49:00
7章 終了	3:08:45
8章 終了	3:19:00
9章 終了	3:44:00
10章 終了	4:00:00
11章 終了	4:12:45
12章 終了	4:29:45
13章 終了	5:00:15
計測終了	5:20:30

# Riviera～約束の地リヴィエラ～RTA

文責：デリバ

本日は東京大学ゲーム研究会の企画にご来場いただきありがとうございます。本記事では、駒場祭 2 日目に行われる予定の GBA 版「Riviera～約束の地リヴィエラ～」（以下リヴィエラ）の RTA について簡単な紹介をしていきたいと思います。

## リヴィエラってこんなゲーム

個性豊かな可愛い女の子たちと一緒に世界を救うファンタジーRPGです。全体的にユニークなシステムで構成されているながら、決してとっつきにくいわけではなく、ゲームとしてのクオリティも高い、非常に素晴らしい作品です。戦闘は全て固定エンカウントで、敵を倒した時の評価によって入手できるアイテムが異なるため、(特に RTA では) 全ての戦闘に緊張感があります。また、アイテム所持数やアイテム使用回数には限りがある一方で、キャラクターにはレベルという概念がなく一定回数アイテムを使用することで成長するというシステムであるため、リソースの管理が難しく、そこが面白いところでもあります。

リヴィエラは2002年7月12日にWSで発売され、2004年11月25日にGBAに移植され、2006年11月22日にPSPに移植されています。どのバージョンでもシステム等に大きな違いはありませんが、今回は駒場祭の企画ということで、一番モニターに出力しやすいGBA版を使用してRTAを行います。本企画を通してリヴィエラの魅力が伝えられるよう頑張ります。

## キャラクター紹介

### ・エクセル

主人公。男。

### ・フィア

緑色のロングヘアのおしとやかな女の子です。エクセルのことは様付けで呼びます。chapter4のボスのアークエンジェルに勝った時に「エクセル様が勝ちました」と嬉しそうに言うのがマイ・フェイバリット・フィアです。通常プレイでは攻撃も回復もできる優秀なキャラなのですが、RTAでは育成の時間がかけられないため、中盤以降は斬鉄剣と真・斬鉄剣を振り回していることが多いです。

### ・ルウリ

オレンジ色のツインテールで活発な女の子です。フィアより年上ですが、ヒロイン4人の中で一番子供っぽい性格です。ルウリとセレネの掛け合い漫才(漫才ではない)は癒やされます。普段子どもっぽいからこそ、沐浴イベントで髪を下ろしているルウリや、聖域ユグドラルに入る時の真剣な表情のルウリは魅力的です。攻撃方向をある程度選択できる弓や爪がRTAでは重宝されるため、セレネとともに戦闘に参加することが多いです。本番でウィルムやダークエンジェルに弓のオーバースキルを全命中させてくれたら良いのですが果たしてどうなるのでしょうか。

#### ・セレネ

青色のショートヘアなさっぱりした性格の女の子です。一族がマリスによって皆殺しにされ、最後の一人として追いかけているところをエクセルたちに助けられます。凄惨な過去を持っていますが、普段は明るく振る舞っています。chapter4 で赤色のパネルにセレネを置いてけぼりにする時の「早く帰ってきてよね。」ってセリフが、心の中に秘めた寂しさや不安が漏れ出ているようですごく良いですね。ヒロイン4人の中で一番攻撃寄りの戦闘能力を持っていて、RTAでも大活躍です。オーバースキルに自分の名前を付けちゃうところがダサくて可愛いですね（セレネプラティナムとか）。

#### ・シエラ

赤色のロングヘアなおっとりした女の子です。柔らかいらしいです。戦闘では行動が遅い、使用武器が他のキャラと被りにくい、耐久も決して高いわけではない、という欠点があり、使い所を選ぶキャラとなっています。加入時期も一番遅いため、ヒロイン4人の中では恐らく一番使用率が低いキャラです。上記の理由からRTAでも出番は1回あるかないかです。

### RTAのルールなど

・「Game Start」を選択した時に計測開始し、chapter7のセトラを撃破し戦闘リザルトが閉じた時に計測終了します。ラップタイムは各chapterのボスを倒して戦闘リザルトが閉じた時に計測します。

・2周目以降でしか手に入らないアイテム（断罪のロンギヌス）は使用禁止とします。

・ゲームキューブ+ゲームボーイプレイヤーによりモニターに出力してプレイします。コントローラーは特殊な機能がついていないものを使用します。

### 参考タイム

チェックポイント	参考タイム
アガルタ撃破	0:31:00
イシュエル撃破	1:22:00
リンドヴルム撃破	2:03:00
アークエンジェル撃破	3:05:00
デス撃破	3:45:00
マリス1撃破	4:30:00
セトラ撃破	5:20:00

## 戦闘の解説

ここではいくつかの戦闘をピックアップして簡単な解説を書いていきます。

### ・ chapter2

#### vs イシュエル

chapter2 のボスです。一定確率でこちらの攻撃をガードしてくるのが非常に厄介で、極端に運が悪いとどうにもなりません。RTA ではS ランクで倒して斬魔剣アイギスを手に入れたいので、神に祈りながら攻撃します。現時点で考えている戦法では、セレネが黒猫のピアス+フランベルジェ、フィアがパワーリスト+フランベルジェで HP を削り、エクセルがパワーリスト+神剣エクセリオンのオーバースキルで倒します。

### ・ chapter3

#### vs ジャイアントビートル / ジャイアントビートル アシッドジェリー

ガサガサッと出てくるイモムシとスライムです。普通のRPGでは雑魚敵であることが多いイモムシやスライムが、リヴィエラではなぜか強めに設定されています。ジャイアントビートルは一定確率でこちらの攻撃をガードしてくるだけでなく物理耐性も高いため倒しにくいです。アシッドジェリーは後列の攻撃が届きにくいところからこちらのアイテムの使用回数を減らしてくるため非常に危険です。ルウリの雷迅の弓とセレネのコウモリ君2号でアシッドジェリーの行動前に倒せるのが理想ですが、行動順はランダムなのが悩ましいところです。ジャイアントビートルはガード不可の効果を持っているハピィの羽根で確実に削っていきます。

### ・ chapter5

#### vs ヘルカーサ

必須戦闘ではありませんが、真・斬鉄剣、天使剣ローリアを手に入れるために戦うことにします。ヘルカーサをS ランクで撃破するためにはハピィの羽根を使うのが最も効果的で、エクセルがハピィの羽根→神剣エクセリオンのオーバースキルと行動することにより高確率でS ランクを取ることができます。

### ・ chapter7

#### vs マリス(2回目)

マリスのレイジゲージがMAXの状態では戦闘開始し、1回目の行動で告死トゥリエ・ノアを使えます。前列をエクセルとフィア、後列をセレネとすることで、告死トゥリエ・ノアを耐えたのですが、フィアの成長が進んでいないと即死してしまいます。目安としてはHP350以上ほしいところです。こちらの攻撃方法としては、フィアの黒猫のピアス+真・斬鉄剣、セレネの(黒猫のピアス+) 幻獣レイテの爪 OSLv.2 がダメージソースとなります。

### ・ chapter7

#### vs セトラ

はっきりいって真正面から倒せるだけの戦力がRTAでは用意できません。そこで、複数回リトライしてセトラに弱ってもらい、ファンネリアでサクッと倒してごまかします。スムーズにリトライするために、アイテムの使用回数を調整できているかどうか腕の見せ所です。同様に、vsヘクターでもリトライ戦法を利用する予定です。

# 桃鉄 2017 3年決戦 三番勝負

文責：Alf

## 1.企画概要

大人気パーティゲーム『桃太郎電鉄』シリーズ（以下『桃鉄』）の待望の最新作、『桃太郎電鉄 2017 たちあがれ日本！！』（以下、『桃鉄 2017』）を用いて対戦を行います。

対戦においては、1戦1時間程度で終わる「桃鉄3年決戦！」モード（以下、「3年決戦」）を使用します。また、限られた時間内で『桃鉄 2017』の魅力を最大限お伝えすべく、三番勝負を行います。スピード感があり、なおかつ濃厚な勝負をご覧ください。

## 2.ルール

- ・『桃鉄 2017』の「3年決戦」を3人のプレイヤーでプレイする。余った1人は実況に回る。
- ・宝くじ駅への意図的な停車は、1試合につき各プレイヤー1回までとする。
- ・「となりの芝生カード」「ふういんカード」「牛歩カード」の使用は1試合につき各プレイヤー1回までとする。2枚目以降については、破棄かカード売り場駅での売却のみ可能とする。また、特定のプレイヤーを複数回「牛歩カード」のターゲットにすることを禁止する。
- ・「冬眠カード」は使用禁止とし、破棄かカード売り場駅での売却のみ可能とする。
- ・2年目以降にルール違反が発生した場合、該当プレイヤーを失格とし、前年度3月時点における順位を参照して順位を決定する（例：2年目3月時点で2位のプレイヤーが3年目4月にルールを違反した場合、2年目3月時点で1位のプレイヤーを1位、3位のプレイヤーを2位、2位のプレイヤーを3位として対戦を終了する）。1年目でルール違反が発生した場合は、該当プレイヤーを失格とし、その時点で失格者を除き目的地に最も近かったプレイヤーを1位として対戦を終了する。

## 3.見どころ

『桃鉄』、それも「3年決戦」と聞くと、運ゲーという印象はどうしてもぬぐえないかもしれません。しかしながら、その本質は緻密な計算と戦略を基にして立ち回りを選択してゆく頭脳戦です。目まぐるしく変化する状況を見極め、勝率を高めるために最善と考えられる手段を、冷静に、かつ迅速に選択してゆくことがプレイヤーには要求されます。

また、他のプレイヤーを大きく出し抜いて首位を独走してしまうと、いかなる妨害イベントよりも厄介な私怨という枷がつかまとうことになってしまいます。他者の恨みを買わないように、かつ稼げるように立ち回る世渡り術も、対人戦では重要なスキルといえます。

東大生ならではの奥深い思考、大人びた戦略、そして大人げない足の引っ張り合いが織りなす白熱した勝負をお楽しみいただければと思います。

## 4.各プレイヤーの意気込み

プレイヤー名	コメント
Alf	ラストイヤーに相応しい本格 3DS カードバトルをお見せします！
りん	サイコロの出目を操作する練習をしました。
ウィム	手札の数＝行動数。カードゲームの鉄則これ大事。
みどる	本番ではエンジェル 5 匹引いて勝ちます。

# PS 版 DQ7 対戦 RTA

文責：けくれん

## はじめに

今回の駒場祭の1日目と2日目に、PS版DQ7を用いてプレイヤー2名による対戦RTAを行います。このゲームのRTAは、最速記録でさえ13時間弱の時間がかかり、駒場祭の企画時間内に終わらないため、中盤に中断箇所を設けることにより、2日間に分けて行います。以下に詳細な当日における対戦ルールについて記載します。

## ルール

### 1. ストーリーを壊すバグ技の禁止

現在見つかっているものとしては、通称『プロピナ飛ばし』と呼ばれる一部ボスとの戦闘を回避するバグ技の使用を禁止します。

### 2. ストーリーを壊さないバグ技については許可

バロックタワーや世界一高い塔における壁抜けは許可します。また、通称『はなす技』と呼ばれる、戦闘中にはなすを利用して特技の一部効果を残したままAI行動をさせることができる技の使用を許可します。また、この記事の執筆時以降に新しいバグ技が発見された場合、それがストーリーを壊すものであれば禁止し、壊さないものであれば許可します。

### 3. ツールの利用によりカジノでコインを稼ぐことを禁止

### 4. 1日目の中断について

1日目の終了はグラコス撃破後、現代に戻る際にアボンの洞窟の前にある教会にて必ずセーブをし、その後電源ボタンを長押しして電源が切れた瞬間のタイムを記録します。2日目は、1日目のタイムが速かった方が電源ボタンを押した瞬間に計測を再開し、1日目のタイム差だけ時間が進んだ時点で2日目が電源ボタンを押します。なお、1日目に両者の差が1時間を超えた場合、遅れている方は1日目が開始してから1時間後に繰り上げスタートをすることとします。

## 大まかな戦略

このゲームには縦移動の方が斜め移動よりも、斜め移動の方が横移動よりも速いという仕様があるため、基本的にカメラをうまく回転させ、できるだけ縦移動や斜め移動で歩くようにすることがタイムを短縮するために必要となります。

さて、このゲームのRTAにおいては敵を倒すことによる稼ぎは主に4回行われ、その他の雑魚敵からはほぼ全て逃げるという流れが主流です。

1回目は、炎の巨人撃破後にエンゴウの村周辺にて主人公がルーラを覚えるまで経験値稼ぎを行います。これは、エンゴウ稼ぎと呼ばれていて、ルーラを覚えることによる移動時間の短縮を目的とすると同時に、デスマミーゴ、デスマシーンなどの強いボスに対して速度や勝率を上げる

目的もあります。

2 回目は、アントリア撃破後に過去エンゴウ（ダイアラック）にて熟練度稼ぎを行います。このゲームには職業というシステムがあり、ある一定以上の強さの敵を倒すと職業の熟練度が上がっていき、強い呪文や特技を覚えることができます。現在主流となっているのは、主人公が踊り子と戦士の熟練度を上げることによりつぎのまいを覚え、マリベルが魔法使いの熟練度を上げることによりメラミやイオラを覚え、ガボが盗賊とホイミスライムの熟練度を上げることにより突き飛ばしと回復呪文を覚える、というものです。これらの熟練度を稼ぐために、おおまかに 100 回程度の熟練度稼ぎを行います。これにより、以降のボスにおいてつぎのまいや攻撃呪文で高火力のダメージを与えることができ、タイムの加速を狙うことができます。

3 回目は、アイラ加入後に過去ダーマにて熟練度稼ぎを行います。ここで主人公が戦士のまじんぎり、ガボがホイミスライムのベホマラー、メルビンがリップスのひゃくれつなめ、もしくは魔法使いのルカニやメラミ、アイラが戦士と踊り子のつぎのまいを習得します。これにより、以降のボスに対する火力と回復手段を確保することができます。また、まじんぎりは 4 回目の稼ぎに使用します。

4 回目は、ダークパレスにて経験値稼ぎを行います。ダンジョン内に卵がおりてあり、それを調べると戦闘になりますが、1/6 の確率でメタルスライム S が出現し、合体してメタルキングへと変身するのでそれをまじんぎりで倒します。ここで経験値を稼ぐことにより、ラスボスのオルゴデミーラにおける戦力を確保します。

## ボス戦

DQ7 においては多くのボスが存在するため、主要なボスのみを簡単に解説します。

### デスマシーン

序盤の強敵。高い攻撃力や守備力を持ち、諸刃斬りで大ダメージも与えてきます。ガボのほえろで行動を封じてマリベルのルカニを入れ、主人公がスカラで固めつつキーファが殴るという戦術をとりますが、マジックバリアを使われるとほえろやルカニが効きづらくなり厳しい戦いとなります。

### どうくつまじん

奇数ターンに 1 回行動、偶数ターンに 2 回行動をし、ベギラマやギラを放ってくる強敵。強い行動をしてこないよう祈りながら戦います。お供のおどるほうせき 2 体が高確率でルカナンを打ってくるため、初ターンは全員の装備を外し、ルカナンによる被害を軽減します。

### イノップ&ゴンズ

高い攻撃力に加えて痛恨を持ち、2 体で襲いかかってきます。さらに、イノップのすなけむりを喰らってしまうと、攻撃が当たりにくくなり、タイムも遅れてしまいます。戦術としては、高い攻撃力に耐えるため、先頭で 1 人が常に防御をし、後ろの 2 人が攻撃や回復をします。

### 決闘場六連戦

ボス+お供 3 体の構成の敵との六連戦です。いずれも強敵で、ほえろやマヌーサなどを駆使して相手を足止めしつつ戦う展開が多くなります。判断力が問われる戦いが多く、プレイヤーの力量が問われます。

## グラコス

1 日目の最後を飾るにふさわしい強敵。なぎはらいや、氷の息といった強力な全体攻撃を持ち、1 ターンに 1~2 回行動してきます。つるぎのまいやメラミ、直前に購入した炎の爪を使用して押し切ります。

## ゼッペル

普通に戦うとメラゾーマやベギラゴン、氷の息などの強力な攻撃を喰らって厳しい戦いとなります。そこで、ガボがさざなみの剣を使用し、メルビンがにおうだちすることで、メラゾーマやベギラゴンを反射してダメージを与えていきます。同時に、マリベルが後攻でしゅくふくのつえを使用して打撃や氷の息を喰らったメルビンを回復するという戦術をとります。

## オルゴデミーラ 1 回目

### 第一形態

ローテーション行動とランダム行動を繰り返すので、ローテーションに合わせて行動しつつ、ランダム行動の時にメルビンがさざなみの剣の効果がなかった状態でおうだちし、イオナズン（メラゾーマ）の反射を狙います。主人公やアイラはつるぎのまいでダメージを蓄積します。

### 第二形態

1 ターンに 1~2 回行動し、全体攻撃や HP の最大値に近い大ダメージを与えてくる突進を放ってきます。ガボは常に回復に回ることになるため MP が切れやすく、祈りの指輪をうまく使えるかどうかポイントになります。

## オルゴデミーラ 2 回目

### 第一形態

1 ターンに 1 回行動で、致命的な行動もしてこないもので以降に比べたら楽です。HP を計算し、倒す直前に補助呪文をかけておくことで第二形態に備えます。

### 第二形態

A 攻撃→メラゾーマ→イオナズン→かまいたち→妖しい瞳→B へ

B 火炎投げ→攻撃→念じボール→いてつくはどう→正拳突き→A へ

というローテーション行動です。ローテーションに合わせてさざなみの剣+におうだちによる反射や世界樹の雫による回復を行います。2 回目のイオナズン反射の前後が撃破の目安です。

### 第三形態

(マグマ or おぞましいおたけび)→(いてつくはどう or 混乱打撃)→(猛毒の霧 or 叩きつけ)

というローテーション行動です。常にローテーションの位置を把握し、叩きつけに耐える HP を確保すること、ガボの MP に注意すること、常に補助呪文をかけておき、いてつくはどうを誘発することなど、多くのことに気を配る必要があります。

### 第四形態

攻撃パート、防御パート、マダンテローテの 3 つがあり、運が悪いと凍てつく冷氣+マダンテのような強力な攻撃を喰らって壊滅状態になります。そのため、攻撃パートにおいて補助呪文をかけておくことにより、いてつくはどうを誘発し、少しでもその確率を下げるのが重要となります。

# ポケモンコマスタールームマッチエキシビジョン

文責：みゅー

## ○企画説明

現在スマートフォン向けに配信されているゲーム、「ポケモンコマスター」のルームマッチ機能を用いて会員が二チームに分かれチーム戦を行います。デッキ編成に制限を設けた「制限ルール」に従い、会員同士が激しい火花を散らしながら超絶戦略思考を繰り広げます。

## ○「ポケモンコマスター」について

スマホで遊べるポケモンのボードゲームです。ポケモンのフィギュアを敵陣へ進め、相手のゴールに自分のフィギュアを置いた時点で勝利となります。敵のフィギュアが道をふさいでいる場合は、各フィギュアに設定されているルーレットを用いバトルを行い勝利することで敵のフィギュアをどかしてしまってもできます。このようにバトルには不確定要素が大きいためリスク管理が重要なゲームです。「将棋ウォーズ」というスマホアプリでお馴染みの HEROZ が開発した AI がプレイヤーの代わりにプレーしてくれる機能があり、制限時間ギリギリのときにはその素早い判断に頼ることができます。

## ○対戦ルール

今回用いる「制限ルール」では、各チームはすべてのタイプのフィギュアをデッキに組み込まなければいけません。また、各プレイヤーはデッキに組み込むポケモンのフィギュア 6 体のタイプが被らないようにしなければなりません。ただし、進化についてはセットで一体とみなします（進化後にドラピオンをセットしたスコルピをデッキに加えた場合はむし、どく、あくタイプを使ったこととなります）。また、チーム内でのフィギュアの被りは禁止とします。プレートやチェイン数や AI の使用に関しては、特に制限を設けません。

## ○みどころ

- ・プレートというアイテムがあります。使用することでフィギュアのバトルを補助したり、すべてのフィギュアに特定の効果をもたらしたりすることができ、デュエルをより戦略的にすすめることができます。また、使用回数も 1 枚 1 回と定められておりどのタイミングで使用するかも見どころの 1 つです。
- ・ただ強いフィギュアを集めただけでなく、状態異常やいくつかのフィギュアによる相乗効果を巧みに利用したデッキも組むことができます。一見弱そうなデッキでも想像以上の強さを発揮しうることもあります！
- ・チーム内でフィギュアの被りが禁止されているためどのフィギュアを誰が使うか、それぞれのプレイヤーの所持フィギュアを比べつつ相談し決めていくこととなります。それぞれのチームがどういう選択を行い各プレイヤーのデッキを組んだかにも注目です。
- ・今回の「制限ルール」ではデッキ編成段階ではすべてのフィギュアを対策することはできないので、相手が対策外のフィギュアを使ってきたときにどのようにプレイングでカバーするのかに是非ご注目ください。

# ブレイブリーデフォルト 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）の出演にお越しいただき、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デフォルト（以下ブレデフォ）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、ブレデフォについての情報を掲載させていただきます。

まず、ブレデフォについての紹介を。このゲームは SQUARE ENIX（以下スクエニ）より発売された RPG で、FINAL FANTASY V（以下 FFV）の系譜を汲むジョブ&アビリティシステムが特徴です。コマンド方式の RPG の進化系と言えるこのゲームですが、ゲームシステムだけではなくシナリオの評価も高く、BGM の制作も「紅蓮の弓矢」や「磔刑の聖女」などで有名な Revo 氏が担当しており、高クオリティなものになっています。

今回、なぜこの RTA をしようと思ったかという、本作の低レベルクリアと次回作であるブレイブリーセカンドの低レベルクリア、RTA を既に行っているのどこまで来たらやるしかないと考えたからです。3 年間に渡ってやってきたブレイブリーシリーズのやりこみの集大成としてプレイが出来たら良いなあ、と思っています。

## 2. レギュレーション

- ① 使用するソフトはパッケージ版のブレイブリーデフォルト フォーザシークウェル、使用するハードは New3DS です。
- ② 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。
- ③ 終章ルートのクリアを目指します。
- ④ 難易度は EASY でエンカウント率操作、オートセーブは許可します。
- ⑤ すれ違い要素、インターネット接続、SP 消費を禁止します。
- ⑥ ノルエンデ復興は初期の一人のみ使用可能です。
- ⑦ 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

最初は低レベル攻略の時の記憶に基づいて、火力が出やすい物理攻撃を主体にしたチャートを構想していました。しかし、物理攻撃で火力を出すためにはクリアに必須ではないサブシナリオを数多くこなす必要があります。したがって、火力に不安な部分も残りますが、少しのサブシナリオでそこそこの火力が確保できる魔法攻撃主体のチャートとなりました。

## 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、キャラクター自体の Lv と同じくらい、ジョブ Lv が重要になってきます。ジョブ Lv を上げることで得られるアビリティによって出来ることやダメージが大きく変わってきます。FFV 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。RTA をする上で使う候補に挙がってくる重要になってくるアビリティをいくつか紹介します（実際に使用するかは当日のチャートやリカバリー次第なのでどれを使うかの明言は避けておきます）。

### ① 黒魔法 LV1、2、3、5

今回の RTA においては有用というよりは必須クラスです。最序盤で手に入れてから、そのままラスボスまで使い続けるメインの攻撃手段です。黒魔法 Lv5 は習得までに必要な JP がかなり多いですが、ラスボスにギリギリ間に合うので採用します。

また、ピンポイントでポイズンを採用するパターンもあるので Lv2 も記載していますが、その場合は後述する滅とのコンボとして使うことになるので、そこで記載します。

### ② 毒薬

エリクサーの捻出さえできれば 9999 ダメージを安定して叩き出せる最強火力です。低レベルクリアでは使用を自重していましたが、今回は RTA であるので使えるところではガンガン使います。

### ③ 滅

入手がとても遅いので、採用するかは微妙ですが、効果の高さから魅力的なアビリティです。ポイズンで相手を毒にして大ダメージを稼ぎます。黒のローブやアミュレットで知性を底上げすることでポイズンの成功率を上げて使用します。

### ④ 精霊の助力

今回は魔法を主体に使うので属性ダメージを 1.5 倍にする精霊の助力は強力です。しかし、ジョブ入手が 4 章中盤とかなり遅いため、滅と同様に稼いでまで使うかどうか悩みます。

### ⑤ 逆境

基本的にこの RTA においてボスからのダメージは回避できない物です。食らったダメージは戦闘中に随時ケアルラで回復することで埋め合わせをします。つまり、ダメージを最大 HP の 20% 食らうという逆境の条件自体は満たしやすく、魔法攻撃力 150%バフ<sup>1</sup>の維持も容易なので使用したいです。しかし、逆境を持つ暗黒騎士のジョブを手に入れるタイミングが 4 章ラストなので、残りのボスに稼ぎを入れてまで使うかどうかは微妙です。

## (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、仕様を紹介していきます。

### ① 稼ぎについて

このゲームは、特定条件を満たして戦闘を終了すると貰える経験値、JP、お金のボーナスが付きます。また、連続で満たしていくとボーナスの量が増えていきます。この条件というのは先手を取って速攻で撃破すればすべて満たせるので自分たちがギリギリでワンターンキル出来る場所で稼ぐのが良いでしょう。

### ② オートセーブ

このゲームのオートセーブ機能は優秀で、全滅をしても 2,3 分のロスで済む（大ロスではありません）ので常に機能をオンにしておきたくなります。しかし、機能をオンにしておくエリア移動の度にちょっとずつ遅れが発生していくので、勝率が不安定なエアリー戦まではオフにしておくべきかもしれません。

---

<sup>1</sup> バフ(Buff)とは、味方のステータスを一時的に上げることです。対義語としてデバフという言葉も存在し、こちらは相手のステータスを下げる、ステータス強化を打ち消すを言います。

③ オート操縦

ストーリー中盤でグランシップという飛空艇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。コマンドが少々複雑で、目的地を探して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。

④ ダメージカンスト

このゲームのダメージカンスト値は敵の HP に比べて低めの 9999 になっています。後半になってくると 9999 ダメージの壁に阻まれやすいので複数回の判定が出る攻撃方法でダメージを与えることも重要になってきます。

## 5 目標タイム

計測点	目標タイム
序章クリア	0:24:30
1章クリア	0:44:00
2章クリア	1:21:00
3章クリア	2:14:00
4章クリア	2:44:30
クリアセーブ(計測終了)	3:09:00

\*〇〇章クリアは次の章開始画面が出た瞬間とします。

# パワポケミニゲーム対決

文責：ラスカル

## 1. 企画概要

大人気恋愛シミュレーション野球バラエティゲームであるパワプロクンポケット(以下パワポケ)シリーズのうち DS 作品(8~14)を使ってミニゲームの対戦を行います。

ミニゲームはすべてのミニゲームをプレイするわけではなく事前に会員が選定したミニゲームで戦います。

## 2. ルール

- ・各ミニゲームにおいて勝利したチームには1点加算し、引き分けの場合はお互い0点となります。合計点の多いチームが勝利となります。また、勝利条件はミニゲームごとに設定しますが「一人用ミニゲームはスコアが高い方の勝利」「対戦ゲームはゲーム内の勝敗判定に準ずる」とすることを基本原則とします。また、難易度を選択できるゲームについては個別ルールにおいて指定がない限りパワフルを選択します。ミニゲームは全て1回だけプレイしやり直すことはできません。
- ・2:2のチーム戦となっていますが、「ぴったり合わせてPカード」以外のゲームは各チーム1人ずつプレイヤーを選出します。選出には(回数制限等)一切の制限はありません。
- ・使用するハードは任天堂から公式に発売されていてパワポケを起動できるものであれば自由とします。また、タッチペンの使用本数にも制限を設けません。

## 3. ミニゲーム紹介とルール

### ○パワポケ8

- ・ハラハラ!ウォッチ

ルール:スコアが高い方の勝利。

一言コメント:本番一発勝負、ワンミスが致命的、最初のミニゲームという状況でプレイヤーは本当の爆弾解体のような緊張の中プレイすることになるでしょう。

- ・くるまでぶーん 3D

ルール:スコアが高い方の勝利。ただし両者リタイアの場合は(リタイアの場合無条件で0点扱いになるが)リタイア時点でのスコアが高い方の勝利とする。

一言コメント:難所。猛練習したプレイヤーならまさかクリアできないなんてことないよね???

- ・くるくるバキューン

ルール:スコアが高い方の勝利。ただし両者リタイアの場合は(リタイアの場合無条件で0点扱いになるが)リタイア時点でのスコアが高い方の勝利とする

一言コメント:難所。ボスの機嫌をお伺いするゲーム。

- ・ばんばんどーん

ルール:スコアが高い方の勝利。バトル相手はしらせを選択する。

一言コメント:シナリオのラスボス戦にして緊張感のあるBGMなのに超チープなミニゲーム。足音がしなかったから、俺の後ろには誰もいない。

### ○パワボケ 9

- ・夕日に向かってパンチ DE ポンチ(通信対戦)

ルール:勝敗はゲーム内の勝敗判定に準ずる(順位が高い方の勝利)。CPUのキャラクターは椿を選択する。

一言コメント:小パンから永久入ります。

- ・のみのみーんドゥユウのみーん

ルール:スコアが高い方の勝利。

一言コメント:プチプチプチプチプチプチプチプチプチプチプチプチ。

### ○パワボケ 10

- ・帰ってきた 3D コンコンノック

ルール:スコアが高い方の勝利。難易度はむずかしいを選択。

一言コメント:パワフルは難しすぎる+練習して一朝一夕にどうにかなるタイプのゲームでもないので難易度はむずかしいにします。

- ・ちーぐーぱーどーん!

ルール:スコアが高い方の勝利。制限時間は5分とし、制限時間に達した場合はその時点でプレイをやめ終了時のスコアを参照します。

一言コメント:地獄の耐久レース。先に体力か集中力が尽きた方が負けです。

- ・ぴったり合わせて P カード(通信対戦)

ルール:1位を取ったプレイヤーの所属するチームの勝利。いわゆるコンビ打ちは容認しますがプレイ中のプレイヤー間の相談は禁止とします。また、ゲーム開始時にプレイヤーは自分の位置を申告することとします(そうしないとキャラが同じ場合誰がどの位置にいるのか分からないため)。

一言コメント:1位以外は無価値というルールなため何が起るかは(お察してください)。

### ○パワボケ 11

- ・パーっと弾でるヤツやん

ルール:スコアが高い方の勝利。

一言コメント:超難所。無理デシ…。

- ・ちくちくちいく

ルール:スコアが高い方の勝利。

一言コメント:幼児向け知育ゲーム。当然東大生には非常に容易なゲームであろう。

- ・ぐるぐるどーん

ルール:スコアが高い方の勝利。

一言コメント:魔人への憎しみを溜めることの出来る良いゲーム。

### ○パワボケ 12

- ・しあわせの黄色いフサフサボール(通信対戦)

ルール:勝敗はゲーム内の勝敗判定に準ずる。ホストプレイヤーはじゃんけんで勝ったプレイヤー

が決める(ホストが先にサーブ権を得るため)。  
一言コメント:このゲームつまんないよ(直球)。

・俺のタンクは世界一  
ルール:スコアが高い方の勝利(通信対戦は行わない)。  
一言コメント:**超難所**。あまりにも無理。

・FU・NA・MU・SHI  
ルール:スコアが高い方の勝利。  
一言コメント:俺、あきらめが悪いんですよ。やるしかないでしょ。

#### ○パワポケ 13

・そのまま帰ってきたハコ DE グチャ  
ルール:スコアが高い方の勝利。1 分間モードを選択。  
一言コメント:ほーむらんをうつけどひっともうつよ

・かなカナかなわん  
ルール:スコアが高い方の勝利。  
一言コメント:パターンが決まっているので暗記ゲー。ペナルティが大きいので 1 ミスが致命的。

#### ○パワポケ 14

・トントンベジタブーん  
ルール:スコアが高い方の勝利。  
一言コメント:パワフルの選曲が完全に分かっている選曲で素晴らしい。ちなみに難易度ふつう以下の曲のタイトルは野菜マニア II DX。ボタン配置の関係上見た目より難しい。

・ちゃりんちゃりんでおつりんりん  
ルール:スコアが高い方の勝利。ただしスコアが両者 99999 の場合は捌いた人数の多い方の勝利。  
一言コメント:手の判定が無駄にシビア。520 円の商品に 1010 円出してくるやつは許さない。

・野球札(通信対戦)  
ルール:勝敗はゲーム内の勝敗判定に準ずる。使用するカードには制限を設けない。  
一言コメント:ミニゲームではありませんがせっかくなのでプレイすることにしました。先攻 1 回の表の攻撃中だろうと 5 点差が付けばその時点でコールドなので先攻が圧倒的に有利です。本格サイコロバトル。

・必殺技野球(通信対戦)  
ルール:ゲーム内の勝敗判定に準ずる。5 回まで、延長 12 回、DH 制なし、その他の設定は全て初期設定に準ずる。チームは両者アレンジチームのファルコンズをそのまま使用する。  
一言コメント:パワポケシリーズにはなぜか野球のミニゲームが付いているのがお約束となっているのでせっかくなのでプレイすることにしました。連打ゲー。野球札とは打って変わって後攻が圧倒的に有利。

#### 4.プレイヤーのコメント

ラスカル	パワポケ15の発売を心待ちにしています
Alf	ゲームガ デキテ タノシイナ
ジルコン	ぶかのがら じょうしの ものに あるあるある
いんぴじ	む~~~~~ん

# Shadowverse BO3 対決

文責：ゼータ

## はじめに

この度は東京大学ゲーム研究会第 68 回駒場祭展示「TGA ウルトラコマストゥーン 2017」にお越しいただき誠にありがとうございます。本記事は 11 月 26 日、駒場祭 3 日目に行われます「Shadowverse BO3 対決」のルール説明記事となっております。今回の BO3 対決のルールを載せておりますので、必要がありましたらお読みいただくと幸いです。

## ルール説明



- ・公式の大規模大会のルールにならない、BO3 コンクエストで行う
  - ・BO3 とは「Best of 3 games」の略であり、2 本先取ルールでの対戦のことを指す
  - ・コンクエストとは、勝利したデッキ等が使用不可能になるルールである
  - ・Shadowverse の BO3 コンクエストでは、クラスの異なる 2 デッキを用意し両方で勝利することが必要である
- ・BO3 を 4 本、2pick を 1 試合（未確定）行う
- ・BO3 の 4 本の延べ 8 試合において、クラスの重複は 1 クラスのみ認める。また、各クラスは必ず 1 回は使用する必要がある。
  - ・例えば、エルフが 2 回、その他のリーダーが各 1 回、などである
  - ・このルールに反したことが認められた場合（エルフの 3 回目の使用、エルフを 2 回使用している状態でのロイヤルの 2 回目の使用、など）、ルールに反さないようにデッキの変更を行うことを認める。これに従わない場合、試合は行わず、違反したプレイヤーの敗北とする。
- ・2pick はデッキ作成、試合すべてにおいてチームでの相談を許可する
- ・4 vs 4 のチーム戦で行い、総勝利数の多いチームの勝利とする

## チーム分け

紅チーム：いむた、ゲモ、ディズレーリ、ぼんず

白チーム：Alf、くつきみ、ゼータ、りん

## 試合順および予定時刻

第一試合：11:05~

第二試合：11:35~

第三試合：2pick：12:05~

第四試合：12:40~

最終試合：13:10~

※あくまでも予定時刻です。試合の進行具合によっては変更となる可能性があります。

それでは、お楽しみください。

# スプラトゥーン 2 ブキ縛りサーモンラン

文責：ぼんず

スプラトゥーン 2 のサーモンランにおいてブキ縛りプレイを行います。バイトのプロである TGA 部員が厳しい縛りの中どれだけノルマをクリアできるのか、ぜひご覧ください。

## ○サーモンランとは

サーモンランはスプラトゥーン 2 のコンテンツのひとつであり、対人対戦ではなく協力プレイをするモードです。侵攻してくるシャケを倒しつつ、その中でも特に強いオオモノシャケと呼ばれるシャケを倒していきます。オオモノシャケは倒れる際に金イクラを落とし、それを決められた数だけ納品することでステージクリアとなります。

## ○イカッチャについて

今回の企画ではイカッチャを使用し、ローカル通信でサーモンランを行います。イカッチャを使ったことが無いという人も多いと思うので仕様について説明します。

インターネット通信では開催期間に限られるサーモンランですが、イカッチャではいつでもプレイすることができます。また、ブキの指定はなく、使用するブキを選ぶことができます。ただし、選べるブキは発売時に実装されていたブキに限ります。ステージに関しても自分たちで選ぶことができ、同時に難易度も選ぶことができます。開始時に選ぶことができる難易度は 100% (たつじん 100 程度?) までであり、クリアするたびに難易度が 10% ずつ上がっていきます。なお、難易度を上げている間はブキ、ステージの変更はできません。

## ○ルール

今回行うブキ編成は以下の 2 つです。

- ・チャージャー×4
- ・ホクサイ×4

(チャージャーはスプラチャージャー、スプラスコープ、リッター 4 K、4 K スコープの 4 種のうちいずれか)

また、ステージと難易度について、チャージャーは難破船ドンブラコで 120% から、ホクサイはシェケナダムで 100% からスタートし、それぞれ 4 回程度行います。

## ○要注意シャケ

通常プレイでも厄介なオオモノシャケ達ですが、今回のブキ縛りで特に厳しいと予想されるものを紹介します。

### ・タワー

浜辺から動かず、遠距離攻撃でプレイヤーを狙うオオモノシャケ。胴体部分を一段一段壊して倒すのだが、チャージャーの場合複数の標的を狙うのが苦手であり、倒すのに時間がかかってしまう。

### ・バクダン

頭上にボムを生成し、それを爆発させることで攻撃するオオモノシャケ。硬いウロコに包まれ攻撃は通らないが、頭上でボムのエネルギーをためている間にボムを攻撃することで倒すことができる。ただし、ボムの位置が高く、射程の短いホクサイでは倒すのに苦労する。段差を使って攻撃が届きやすくするなどの立ち回りが必要となる。なお、チャージャーはフルチャージで一撃で倒せるので楽に処理することができる。

### ・コウモリ

傘に身を包み、インクによる攻撃を防ぐオオモノシャケ。雨を降らせる特殊な弾を撃ってくるのでそれを跳ね返すか、弾を撃った反動でひっくり返った隙に本体を攻撃して倒す。ダメージを与えられる状況が限られている上に、本体の耐久が非常に高く、ダメージ効率の悪いホクサイでは倒すのに苦労する。また、雨で地面がかなり塗られてしまうので、塗り性能の低いチャージャーも苦手とするオオモノシャケである。

### ・グリル

グリル発進という特殊な状況で出てくる敵。この状況ではグリルとコジャケしか出てこなくなる。ターゲットに向かってくる性質を持ち、背中にある弱点を攻撃することでひるませ、さらに攻撃することで倒すことができる。チャージャーは単発火力が高くグリルをひるませやすいのだが、お供のコジャケに対し非常に不利であり、ステージクリアの難易度は高い。ホクサイに関しては背中中の弱点を狙いにくいというえにダメージ効率も悪く、グリルを倒すのがかなり難しい。一人でも倒れたらほぼクリア不可能になる程なので慎重に立ち回る必要がある。

# 格ゲー部内対戦企画

文責：しなもん

## 企画説明

会員が「ヴァンパイアセイヴァー」と「ストリートファイターV」で対戦を行います。ストリートファイターVは最新のバージョンで対戦を行います。全く異なる2つの格闘ゲームでの対戦によって、「格闘ゲーム」の奥深さをお見せします。

## ヴァンパイアセイヴァー

ヴァンパイアセイヴァーはゲーム研究会においてプレイヤー人数が最も多い格闘ゲームであり、最もプレイされているゲームです。ガードをするのがとても難しい攻撃や、そもそもガードできない攻撃などがあり、攻める側がとても有利です。防御側はアドバンシングガードというシステムを使って相手を追い返さなければ、あっという間に死んでしまいます。逆にたとえ体力がほんの少ししかない状態になったとしても、逆転することは難しくないので最後まであきらめないでプレイする姿勢が大切です。

## ストリートファイターV

ストリートファイターVはゲーム研究会で2番目にプレイする人が多いゲームです。リスクが大きい技が多く、低リスクな技を振りつつ慎重に戦うのが基本になります。各キャラクターごとにもっている派手な技の数々や絶妙な間合い調整などが見どころです。体力がドットになってもこのゲームでは普通の技の削りダメージで死なないので、やはり最後まであきらめないことが大切だと思います。

# パネルでポン 来場者対戦会 (仮)

文責：ウツ

## 企画概要

ミニスーパーファミコンに内蔵されているアクションパズルゲーム『パネルでポン』の2PLAYER GAME VS モードによる、TGA 会員と来場者との対戦会を行います。コンピュータとの対戦ではなかなか見られない、大連鎖とそれにより生じたおじゃまパネルの解凍 (後述) を利用した大連鎖返しの応酬が見どころとなるでしょう。

…と言いたいところですが、~~某ゲル王を積み上げるゲーム~~ほど競技人口がそう多くないであろうことと、企画時間が限られていることから、そもそも来場者プレイヤーが現れない可能性があるため、企画名は (仮) としています。念の為言っておきますがパネポンはクソゲーではありません

対戦を希望する来場者プレイヤーがいない場合、会員が 1PLAYER GAME VS モード・難易度 S-HARD のタイムアタックを行います。

## パネルでポン (パネポン) について

カーソルをパネルにあわせて左右を入れかえるだけ — by 公式

これ以上は文章で詳述してもおそらく伝わらないので実際のプレイや動画等を見てください。

同色のパネル 3 つが縦か横に並ぶと消えていきますが、パネルが消えている最中や、その後空いた空間に上のパネルが落ちてくる処理の間にも、カーソルを操作して他のパネルを動かすことができます。この仕様により、あらかじめ考えながらパネルを組まずとも、その場の勢いでどんどん連鎖を繋げていくことができます。この「アクティブ連鎖」がパネポン最大の特徴であり、面白い点であり、初心者パイパイな点でもあります。

VS モードでは同時消しや連鎖消しをすると相手のフィールドにおじゃまパネルが降ります。隣接する普通のパネルを消すことでおじゃまパネルも普通のパネルに戻っていきます (解凍)。大連鎖ほどおじゃまパネルも大きくなりますが、解凍で生じるパネルは連鎖に使いやすいため、対人戦ではどちらかが操作ミスをするかパネル不足になるまで延々と巨大なおじゃまパネルの解凍をし続けるという状況になることもしばしばです。

## 対戦について

レベルは特に要望がなければ両者とも 10 とします (▽パネルはレベル 9 以上で出現します)。使用キャラクターは自由です。2 点先取制のため最大 3 戦となりますが、待ちプレイヤー数や残り企画時間によっては 2 戦または 1 戦で切り上げる可能性があります。ミニスーパーファミコン側の画面設定はピクセルパーフェクト・フレームなしとします。

基本的には対戦会のつもりなので、対戦を希望する場合はタイムアタック中でもプレイヤーまたは近くにいる会員にその旨をお伝えください。

## タイムアタックについて

ステージ 1 の開始時 (パネル入れ替えが可能になった時) からステージ 12 の終了時 (☆マークが点灯した時) までの時間を計測します。ノーコンかどうかは今回は問わず、初手で勝てなかった場合は自滅して仕切り直すのもアリとします。プレイ経過にもよりますが 1 周に 15~20 分程度要するため、来場者対戦の状況によっては中断あるいは実施しない可能性もあります。

# 駒場祭 TGA ポケモン来場者対戦 2017

文責：りん

## はじめに

この企画は来場者の皆さまと当サークル会員による来場者対戦企画です。今回は  
ウルトラサン・ウルトラムーン(USUM)ではシングル、全国ダブル  
サン・ムーン (SM) ではシングル、全国ダブル、WCS ダブル  
オメガルビー・アルファサファイア (ORAS) ではシングル、トリプル  
と様々なルールで戦うプレイヤーが集まっています。

ぜひ、日々ポケモンを研究している会員たちとのポケモンバトルを楽しんでいってください。

## 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。混雑していない場合に限り、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 USUM、SM ではフェスサークルの対戦機能を使用して行い、ORAS では赤外線通信を使用して行います。席に着いたら、会員にプレイヤー名前を伝えてください。会員の方から対戦を申し込みます。
- USUM、SM ではフェスサークルの設定でゲストとの通信を OK に、ORAS では PSS の設定で通りすがりの人との対戦が可能なように設定をお願いします。
- スタッフの指示には従ってください。また、対戦企画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、制限回数を超えた対戦はお断りさせていただきます。ご了承ください。
- 保護者の方は待機中や対戦中にお子様から目を離すことのないようお願いいたします。

## 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 (ORAS)」「ポケットモンスターサン・ムーン (SM)」「ポケットモンスターウルトラサン・ウルトラムーン (USUM)」を使用して対戦を行う。
- 対戦は基本的にフェスサークル内の対戦機能を使用し、フラットルールで行う。
- 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（選出順を選択）、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。
- 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】

- ミュウツー、ミュウ、ルギア、ホウオウ、セレビィ、カイオーガ、グラードン、レックウザ、ジラーチ、デオキシス、ディアルガ、バルキア、ギラティナ、フィオネ、マナフィ、ダークライ、シェイミ、アルセウス、ビクティニ、レシラム、ゼクロム、キュレム、ケルディオ、メロエッタ、ゲノセクト、ゼルネアス、イベルタル、ジガルデ、ディアンシー、フーパ、ボルケニオン、コスモッグ、コスモウム、ソルガレオ、ルナアーラ、ネクロズマ、マギアナ、サトシゲッコウガ
- 改造・バグ技を使用したポケモン
- 2017/11/26 の時点で解禁されていない特性を持ったポケモン
- 技、特性などを XY、ORAS、SM、USUM 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）
- ステータス画面に表示される五角形や十字形のマークがなくても、XY、ORAS、SM のみで再現可能な個体であれば使用可能です。

### 【使用禁止道具・技】

- 2017/11/26 の時点で入手・使用不可能な道具・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。









# 東京大学ゲーム研究会

## 会誌第 97 号 目次

はじめに	3	ブレイブリーデフォルト RTA 鑑賞ガイド	14
FINAL FANTASY 15 RTA	4	パワポケミニゲーム対決	17
Riviera～約束の地リ ヴィエラ～RTA	6	Shadowverse BO3 対決	21
桃鉄 2017 3年決戦 三番勝負	9	スプラトゥーン2 ブキ縛りサーモンラン	22
PS 版 DQ7 対戦 RTA	10	格ゲー部内対戦企画	24
ポケモンコマスタールームマッチエキシビジョン	13	パネルでポン 来場者対戦会	25
		駒場祭 TGA ポケモン来場者対戦 2017	26

### 東京大学ゲーム研究会 会誌第97号

2017年 11月24日発行

執筆 東京大学ゲーム研究会  
 編集・レイアウト ぼんず・東京大学ゲーム研究会  
 表紙 シェリー  
 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/>