

- [FE紋章の基礎知識](#)
基本的な計算式等
- [TASで出来そうなこと](#)
TASの能力を妄想
- [乱数解析](#)
乱数を解析してゲーム内部の処理を推測
- [乱数を使用した計算式](#)
計算式のまとめ
- [TAS試作](#)
乱数理論を实践 & TAS作りのテスト
- [便利ツール](#)
素晴らしきTASご用達ツール
- [攻略プラン](#)
具体的な攻略プラン

調査データ

TAS本番

半ば丸投げ状態の[動画投稿者向け](#)ページ

このままではいかんと思うが

TAS経験もないのに書けるわけもない

TAS製作や動画製作のコンテンツがあるサイトはありますが
リンク貼って「そこ行けや」だけではページの存在意義がないし、
だからといって丸ごとパクってくるわけにもいかないでしょう

そこで実際にTAS製作を経験してみることにしました

更にその過程を記録し、

どんな感じで作っていくのか伝えていこうと思います

あくまでも初心者が作っていくものです

途中で投げる場合もあるでしょう

ゲーム選び

FE紋章というのは「SFC」の「ファイアーエムブレム 紋章の謎」のことです

なぜFE紋章なのか？

現時点でTASが作られてなく、好きなゲームだからです

しかし、「TASが作られていない」というのは初心者にとって良くもあり悪くもある状況だと思います

作りにくかったり大したプレイにならなったり、

歴戦の強者が作ってこなかったのはそれなりの理由があると考えべきでしょう

既にTASが作られているタイトルならば、大体どういう事ができるのか動画を見ればわかります
作られていないものは動画も存在せず、どういう事ができるのか自力で見つけていかねばなりません

(しかし、まったく分からないわけではなく、いままでのTASからある程度推察することはできます)

良い点は、過去の記録と戦わずに済むことです

マリオやロックマンの記録は初心者がどうこうできるレベルではありません

初心者は記録なんぞ気にせずとも良い、という考え方もありますが、

やはりやるからには記録を出したいのです

他にあえて理由を上げるとするなら

- 何回かクリアしたことがある
- 当時の攻略本がある

