

入 学 試 験 問 題

総 合 科 目 I

(配点 180 点)

第 124 季 師走癸巳 (2010 年 2 月 12 日)

巳 2 つより 1 刻 (9:30 ~ 11:30)

注 意 事 項

- 1 試験開始の合図があるまで、この問題冊子を開いてはいけない。
- 2 解答には、必ず黒色鉛筆（または黒色シャープペンシル）を使用すること。
- 3 問題冊子は 11 ページある。落丁、乱丁、印刷不鮮明な個所がある場合、手を挙げて監督者に申し出ること。
- 4 解答用紙の指定欄に受験番号、氏名を記入すること。
- 5 解答は、必ず指定された箇所に記入すること。
- 6 記入欄に、関係の無い文字、記号、符号などを記入しないこと。また、解答用紙の余白には何も記入しないこと。
- 7 問題用紙の余白はメモ、草稿、計算用に使用してもよいが、切り離してはいけない。
- 8 **試験中は解答の手助けとなる、いかなる能力も使用してはいけない。**
- 9 解答用紙および問題用紙は、持ち帰ってはいけない。

受験番号	
氏 名	

第 1 問

問 1 次の語句の読みを答えよ

- (1) 東方儚月抄
- (2) 二色蓮花蝶
- (3) 永夜蟄居
- (4) 華想夢葛
- (5) 妖々跋扈
- (6) 懶符「生神停止」 ※スペルカード名としての読みを答えよ
- (7) 天蛾の蠱道
- (8) 道満晴明
- (9) 西行寺無余涅槃
- (10) 要石「天地開闢プレス」

問 2 次の人妖の能力を答えよ

- (1) アリス・マーガトロイド
- (2) 洩矢 諏訪子
- (3) 水橋 パルスィ
- (4) 博麗 霊夢

問 3 次のスペルカード名の空欄を埋めよ

- (1) 火金符「() ピラー」
- (2) 土着神「宝永 ()」
- (3) 神宝「() インフィニティ」
- (4) 天符「() の剣」

問4 次のキャラクターのテーマ曲を答えよ。

- (1) 橙
- (2) 魅魔 (夢時空)
- (3) 永江 衣玖
- (4) ルーミア

第2問

次の文章を読み、後の問いに答えよ

東方紅魔郷は（ ア ）によって制作された縦スクロール弾幕系シューティングゲームであり、東方 Project の第（ A ）弾にあたる作品である。^①プラットフォームを Windows に移した東方 Project では 1 作目である。^②前作「東方（ イ ）」から約 3 年半のブランクを開けて開発された。製品版はコミックマーケット 62 にて頒布され、（ B ）年 9 月 27 日には同人ショップにて委託販売が開始された。

幻想郷に夏が訪れた。しかし、ある夏の日、^③幻想郷は謎の紅い霧で覆われ、日光が遮られたために夏だというのに肌寒かった。博麗 霊夢と（ ウ ）は、^④それぞれの理由で霧の発生する元である湖へ向かう事にする……、というストーリーである。

自機キャラクターは博麗 霊夢と（ ウ ）の 2 人から片方を選択し、その後 2 種類のタイプ（装備）のうち片方を選択、全（ C ）ステージをクリアしていく。難易度（ エ ）モード以上で全ステージをコンティニューせずにクリアすれば、さらに難度の高い Extra ステージが追加される。

Windows 版最初の作品ということもあって、^⑤次作以降には標準的に採用されているようなシステムも、まだ未開発、未搭載であるものが多い。また、弾幕の傾向も大きく異なっている。

同様に、Windows 版最初の作品ということから、紅魔郷のキャラクターは以降の作品に繰り返し登場する事が多い。特に^⑥十六夜 咲夜、レミリア・スカーレットは^⑦以後の作品で自機になっている。

問1 空欄（ A ）～（ C ）に適当な数字を入れよ。

問2 空欄（ ア ）～（ エ ）に当てはまる語句を述べよ

問3 下線部①に関して、紅魔郷以前の作品のプラットフォーム名を述べよ。

問4 下線部②に関して、前作と紅魔郷との違いとして正しい物を次の中から選び、記号で答えよ。

- ア. 設定が一新され、旧作とは時系列が異なる世界となった。
- イ. スペルカードシステム、アイテム自動蒐集が追加された。
- ウ. ステージ数が5から6に増加した。
- エ. 博麗神社、魔法の森が初めて描写された。

問5 下線部③の異変は、一般に何と呼ばれているか。漢字4字で答えよ。

問6 下線部④に関して、博麗 霊夢が湖へ向かった理由を60字以内で述べよ。

問7 下線部⑤に関して、東方紅魔郷に無い機能を次の中から選び、記号で答えよ。

- ア. 移動切り替えによるショットの変化
- イ. 自機スペルカード使用時のカットイン
- ウ. グレイズ数
- エ. 自機の当たり判定表示

問8 下線部⑥、十六夜 咲夜に関する記述として**誤っている物**を次の中から選び、記号で答えよ。

- ア. 書籍、黄昏フロンティア作品以外の作品では、花映塚以降登場の機会が無い。
- イ. 使用武器はナイフだが、片刃か両刃かは作品・場面によってまちまちである。
- ウ. 漫画版東方儚月抄では、最初に依姫と対戦し、敗れている。
- エ. 東方求聞史紀では、元吸血鬼ハンターだったのではないかと推測されている。

問9 下線部⑦に関して、東方紅魔郷に登場する敵キャラクターで、以後の作品に自機として登場するキャラクターの名前と、自機となった作品名を記述せよ。

第3問

次の文章を読み、後の問いに答えよ

東方地霊殿は、東方 Project の第 11 弾にあたる作品であり、(ア) 年に発表された。

①システムは前作を継承した物となっているが、本作では装備の代わりに 3 人の②支援キャラクターのうち 1 人をパートナーとして選択する。ステージ数、難易度数はこれまでのシリーズと変わりが無い。

本作の特徴として、支援パートナーの他に、交信強度、(イ) がある。交信強度は 그레이ズ と (A) ことにより上昇する。点アイテム入手時の得点は交信強度と (イ) によって補正されるため、前作とは打って変わって 그레이ズ が重要な位置を占めている。

また、③異変の内容や登場人物の関係から、これまでは最終ステージが相場となっていた館の主がステージ (ウ) で出ることも、特徴の一つである。

問1 空欄 (ア) ～ (ウ) に当てはまる語句を述べよ。

問2 空欄 (A) に当てはまる文章を次の中から選び、記号で答えよ。

- ア. ザコ敵を倒す
- イ. 一定時間高速移動のままでいる
- ウ. アイテム自動蒐集が発動するラインよりも上まで移動する
- エ. ボスを撃破する

問3 下線部①に関して、前作の作品名を英語副題付きで述べよ。

問4 下線部①に関して、前作より導入されたシステムとして間違っている物を次の中から選び、記号で答えよ。

- ア. パワーアップの方式が、ショットの強化からオプションの増加に変更された。
- イ. Easy モードでクリアした場合のバッドエンドが廃止された。
- ウ. 自機のスペルカードが廃止され、ボムは霊撃となった。
- エ. コンティニューがその場からではなく、ステージの最初からになった。

問5 下線部②、支援キャラクターに関する記述として正しい物を次の中から選び、記号で答えよ。

- ア. 全員が自機経験者である。
- イ. 全くダメージを与えない支援霊撃も存在する。
- ウ. 支援霊撃には名前は無く、カットインも存在しない。
- エ. パートナーにより台詞、ショット、オプションは変更されるが、敵のスペルカードは変更されない。

下線部③に関して、次の異変の内容に関する文章を読み、後の問いに答えよ。

事の発端は、博麗神社の近所に突如間欠泉が噴出したことである。温泉が湧けば参拝客が増えるはずだと博麗 霊夢は喜んでしたが、温泉水とともに地霊まで湧き出てきた。霊夢は慌てたものの、地霊は大人しかったため、異変を解決しようとは思わなかった。

しかし、(ア) は地下の妖怪や地霊が表に出ることに危険を感じており、(イ) に相談。妖怪が地底に干渉することは好ましくないとの判断から、(イ) が霊夢達を送り出すことを約束し、妖怪達はそれをサポートすることとなった。

異変の真相は、④火焰猫 燐が⑤怨霊を地上に送り込んだということだった。結局、スペルカード方式に基づき、⑥霊烏路 空が懲らしめられたことで異変は解決した。

問6 空欄 (ア)、(イ) に入る人妖名を答えよ。

問7 下線部④、火焰猫 燐に関する記述として正しい物を次の中から選び、記号で答えよ。

- ア. 作中では3回中ボスとなっている。
- イ. 能力は怨霊を扱う程度の能力である。
- ウ. 種族は妖獣である。
- エ. 地霊殿で怨霊の管理を任されている。

問 8 下線部⑤に関して、怨霊を地上に送り込もうとした理由を以下の語句を用いて 110 字以内で述べよ。

八咫鳥 霊烏路 空 鬼達 古明地さとり 地上の妖怪達

問 9 下線部⑥、霊烏路 空の種族を答えよ。

問 10 下線部⑥に関して、霊烏路 空に力を与えた人物を答えよ。

第4問

次の文章を読み、後の問いに答えよ

①妖精とは、自然現象が具現化したものである。姿は様々だが、人間の体に蝶やトンボの羽を持った者が多い。②体の大きさもまちまちだが、大きくても10歳に満たない少女程度の大きさしかない。自分勝手に頭が弱く、力も人間以下の弱小な存在であり、寿命も短命である。しかし、基本的に③死んだとしてもすぐに生き返り、体がバラバラになってもすぐ治る。そのため、死を恐れておらず無鉄砲な性格である事が多い。自然の中に住処を築いて住んでいるが、自然に溶け込んでいるため、人間には住処を判別することができない。妖精は食事の必要はないが、美味しそうに食事する④人間を真似て食事を摂る。

妖精は総じて⑤悪戯好きで、思いつきで後先考えずに悪戯をする。悪戯以外で悪影響を及ぼすことは少ないが、異変が起きたり強大な敵が待ち構えていたりすると、妖精は場に影響されて力を増し、悪戯ではなく攻撃を仕掛けてくるようになることがあるという。⑥幻想郷のいたる所で目撃することができる、非常に個体数が多い種族だが、全体的に⑦妖怪の中では危険度が低い種族であるため、⑧幻想郷縁起の記載も主要な者に限られている。

東方 project 中では、異変に影響されて力を付け、主人公を攻撃してくる、いわゆるザコ敵としての描写が最も多いが、中には⑨ステージのボスとなる者、自機となる者もいる。また、光の三妖精が巻き起こす数々の悪戯や騒動を題材とした⑩漫画が連載、出版されている。

問1 下線部①、妖精の記述として、**誤っている物**を次の中から選び、記号で答えよ。

- ア. 騒がしい所を好み、陰気な所では数が減る。
- イ. 行動は幼稚で、人間の命を脅かされるような行為はしない。
- ウ. 現時点で妖精から妖怪に変化した妖精はいない。
- エ. 名前が知られている妖精は、全員が複数の作品に登場している。

問2 下線部②に関して、ZUN氏への質問メール(1522.txt)で妖精であるチルノと同様に、身長低と記述されたキャラクターを次のうちから全て選べ。

霧雨 魔理沙 十六夜 咲夜 魂魄 妖夢 レミリア・スカーレット
西行寺 幽々子 メルラン・プリズムリバー フランドール・スカーレット

問3 下線部③に関して、死んでもすぐに生き返ることから三月精たちは妖精が死ぬ事をどう表現したか、4字で記せ。

問4 下線部④についての説明として、正しい物を次の中から選び、記号で答えよ。

- ア. 名前が判明している妖精は、全て何らかを飲食する場面がある。
- イ. 舌は子供で、ビールなど苦い物は口に入れたがらない。
- ウ. 酒や漬物など、高度な技術を要する調理はできない。
- エ. 人間が食べようとしている物を盗むことを好む。

問5 下線部⑤に関して、光の三妖精が行った悪戯を、時系列が古いものから順に記号で答えよ。

- ア. 新年の儀式中に明星になりすまし、博麗 霊夢を驚かせた。
- イ. チルノの力を借り、博麗神社の軒先にツララを降ろした。
- ウ. のっぺらぼうに変装し、博麗 霊夢を驚かせようとした。
- エ. 梅雨の間の別荘として、紅魔館に忍び込んだ。

問6 下線部⑥に関して、幻想郷縁起における妖精の所在の説明として、正しい物を次の中から選び、記号で答えよ。

- ア. 主な遭遇時間は「いつでも」、主な遭遇場所は「どこでも」である。
- イ. 三月精の主な活動場所は、全員が「博麗神社周辺」である。
- ウ. チルノの主な活動場所は「紅魔の湖」である。
- エ. リリーホワイトの主な活動場所は「不明（春のみ）」である。

問 7 下線部⑦に関して、幻想郷縁起における妖精の危険性の記述のうち、正しい組み合わせを次の中から選び、記号で答えよ。

- ア. ルナチャイルド — 低
- イ. サニーミルク — 低
- ウ. チルノ — 普通
- エ. ルナチャイルド — 低

問 8 下線部⑧に関して、幻想郷縁起で記載のある妖精は全部で何匹か、数字で答えよ。

問 9 (i) 下線部⑨に関して、作品中で自機になった事があるキャラクター名を答えよ。

(ii) (i)のキャラクターが使用するスペルカードを一つ答えよ。

問 10 (i) 下線部⑩に関して、作品名を漢字 5 字で記せ。

(ii) 下線部⑩の作品は現在第 3 部であるが、第 2 部から第 3 部に移った理由を 35 字以内で述べよ。