

# DQ8ReTA 大会の想定解実演観戦ガイド

文責：けくれん

## はじめに

皆さんは、ReTA という単語を聞いたことがあるでしょうか。ReTA とは **Recovery Time Attack** の略で、具体的には、出題者側によって与えられたセーブデータからスタートし、クリア条件を制限時間内にいかに早く達成するかを競うものです。五月祭よりも少し前の 5/6 (土) に、ゲーム研究会が作成した問題を会員 2 名と外部プレイヤー 2 名の合計 4 名が解くという形で ReTA 大会が行われました。今回の五月祭ではその時に出题された問題について、出题側が想定していた解答の実演を行います。

## みどころ

ReTA では通常プレーと違って強力な武器防具やスキル、特技などが制限されていたり特殊なものを使用したりしなければならないように問題が作られていることも多く、そのゲームに関するありとあらゆる知識と考察力を必要とします。そのような問題を出题側はどのような意図を持って出题したのか、また実際にどのようにプレーするのかについて見るできるので注目してみてください。なお、大会の時にも配布された観戦者向けのリーフレットを今回も配布しているので、そちらも参考にしてください。

## 問題一覧

第一問：アルゴンプレート撃破

第二問：ドルマゲス 1 撃破

第三問：レティス撃破

第四問：永遠の巨竜撃破

第五問：ミスリルヘルム入手

第六問：マルチェロ撃破

# Tricky Towers 対戦ガイド

文責：いむた

本企画は PS4 ダウンロード専用のパズルゲーム「Tricky Towers（以下トリタワ）」を用い、このゲームに心底夢中になったプレイヤー二人（いむたとデリバ）が己の意地と情熱をかけて 3 本勝負を行うものです。

## ◆ Tricky Towers とは

説明の前にプレイ画面を見てもらえればどんなゲームかを簡単に理解できると思います(図1)。一言で説明するならば消えないテトリス、テトリスのブロックを上積み上げていくゲームです。

ただ積み上げるだけならば簡単だと思われるかもしれませんが、このゲームは硬派なゲームで、そう簡単にはいきません、というかこのゲームは難しいです。どれくらい難しいかと言われるとプラチナトロフィー取得率が 0.1%で最低値、1000 人に 1 人以下しかこのゲームのプラチナを取ることができていません。勿論プレイヤー二人はプラチナ取得済みです、当たり前ですね。

このゲームを高難度で面白いゲームにしている独自の要素として、物理演算と妨害の二つがあります。これについて説明しましょう。

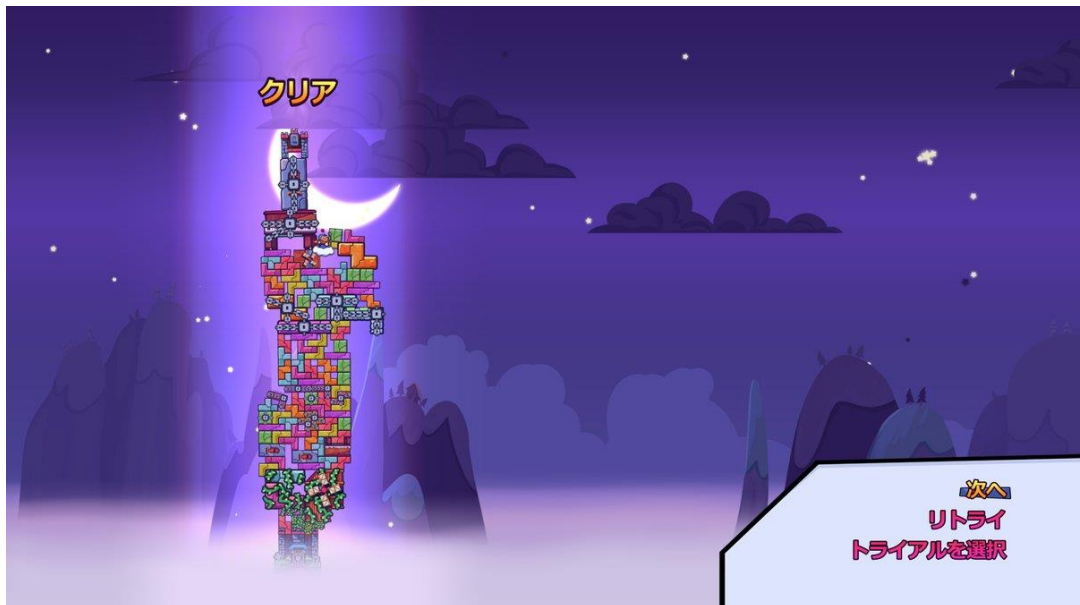


図 1 プレイ画面（綺麗に積んでるのは上手だから）

## ◆ 最悪の物理演算

トリタワのブロックは全て物理演算の法則のもとで積み上がっていきます。横に四ブロックの長い棒をはみ出して置こうものならそのまま落下しますし、L 字ブロックを右に 90 度回転させて置こうものなら斜めに倒れます。物理演算により発生する「斜めに落ちるブロック」がこのゲーム最大の難しさと言えるでしょう。プレイヤーは普通のテトリスと同じように 90 度ごとにしか

ブロックを回転できないにもかかわらず、落下させたブロックは物理演算に従ってコロコロと転がる、

これが意味するのは「一度ブロックが斜めに落ちたら、そこに新しいブロックを載せるのが困難」ということです。

物理法則に従うために積み上げる足場は狭いののに、一度のミスで簡単にデッドスペースが生まれ、「積み前に詰んでしまう」。いかにして綺麗にブロックを積み続けるか、どうしても発生する斜めに落ちたデッドスペースをどうやって切り抜けるか、このゲームの見所です。

## ◆ 製作者の悪意そのもの、妨害

ミスが許されない状況でブロックを積む、それだけでも難しいのに、妨害魔法の存在がそれを難しくします。今回メイン対戦種目となる「**トライアル 50**」においては一定個のブロックを積むごとに確定で妨害魔法が発動します。特に最悪なのが「高速化霧」と呼ばれる魔法で、一定時間ブロックの落下速度が上昇し、かつ足場に霧がかかりブロックの形状が見えなくなります。物理演算の項で説明したように、トリタワでは適当にブロックを配置すると斜めになってしまうため、ブロックの形状を考えて配置する必要がありますが、高速化霧はそれを徹底して妨害してきます。

この高速化霧の最中に一回でもミスをしてしまうと斜めブロックが発生、さらにあたふたしてる間にその上に次々とブロックが落下して載せる場所がなくなり失敗、というのがミス要因のほとんどを占めます。この高速化霧に対応するため、いかにして事前に準備をしていくのかが見所でしょう

## ◆ 「トライアル 50」30分競争（1本目、3本目）

今回の対戦三本企画のうち2本は「**トライアル 50**」を30分のうちに何回クリアできるのか、というものになります。この**トライアル 50**は一人用モードの最終ステージであり、このゲームで最もエキサイティングで面白いステージとなっています。クリア条件としては「99個のブロックを落下させずに積み上げる、3回ブロックを落としたら失敗」というもので、毎回落下ブロックが異なるが、先ほど説明したように妨害魔法が発生する場面は決まっているため、妨害魔法に対応出来る足場作り、妨害魔法への対応力といったこのゲームの実力が如実に反映されるルールとなります。このゲームのトロフィーの1つに「**トライアル 50**をノーミスでクリアする」というものがあり、このトロフィーがトリタワ最難関トロフィーです。今回はこのトロフィーに敬意を表し(?)、ノーミスでクリアしたら三点、クリアしたら一点のルールで30分間に何回クリアできるのかを競うものとなります。**トライアル 50**の見所は何度も言いますが決まった場所で発生する魔法への対処であり

- ・開幕：巨大化ブロック
- ・中盤：高速化霧
- ・最後：巨大化動かせない固定ブロック

の3つで、この3回の妨害をプレイヤーがどのように切り抜けるのか、ぜひお楽しみください。

## ◆ 対戦モード（2本目）

**トライアル 50**という一人用モードをここまで重点的に説明してきましたが、実はこのゲームには対戦モードがあります。

パズル（決められた高さまでブロックが届かないように横に横に足場を広げる）、

レース（決められた高さにブロックが届くように早く縦に足場を積み上げる）

サバイバル（トライアル 50 と同じく、3 ミスで失敗の中規定個数のブロックを積む）の 3 ルールなのですが、トライアル 50 と比較してゲーム性が低く、見所も薄いのが実情です。ルール紹介がてら 3 ルールで対戦を行い 2 本先取で対戦モードの勝者を決めるという形で対戦を行います。

## ◆ 用語集（トライアル 50 攻略時によく出てくる用語）

重し：ブロック同士の継ぎ目の上に別のブロックを置くこと。上から重さをかけることでブロックが崩れることを防ぐ基本的なプレイング。落ちそうなブロックをつなぎとめたり、左右で重心がずれるのを修正したりと、このゲームは常にブロックにかかる荷重を計算しながら積み上げる必要があがる。

鍵：妨害魔法の一つでブロックの回転ができなくなる。トライアル 50 では巨大化や高速化と組み合わせることが多く、たまに「どうやっても鍵ブロックを綺麗に配置できない」という詰み事案が発生する。こればかりは運で、どうしようもない。どういうブロックが鍵で落ちてきても対応出来るような足場を用意するというのが真っ当な対処法だろうが、実際に行うのは難しい。

巨大化：妨害魔法の一つで、ブロックが大きくなる。大きさゆえにブロックを配置することが困難という誰でもわかるデメリットの他に、巨大化したブロックはなぜか揺れながら落ち、その揺れが他のブロックに伝播し、すでに接地してある不安定なブロックがひとりでに落下することがあるという理解不能な現象が発生しうる。こればかりはどうしようもない。

ごみ捨て場：横に足場を広げ、ミスによって斜めになった箇所や端っこに必要なさそうな場所にいらぬブロックを置いていくプレイング。トリタワはテトリスとは違い、ブロックをホールドできないので、落ちてきたブロックは全てその場で積む必要がある。トライアル 50 ではブロックを落下させるとライフを失うため、全てのブロックを積まなければならない。その過程でどうしても設置できないブロックというのが発生する。

サンダー：一定の高さまで積み上げると一回使えるようになる白魔法の一つ。ひとつ前に置いたブロックを消す。斜めになったブロックを消すというのが有効な使い方。「サンダーを持ってることを失念する」ことが結構あるため注意したい。

セメント：一定の高さまで積み上げると一回使えるようになる白魔法の一つ。最強の魔法。現在操作権のあるブロックをセメントとし、他のブロックに当たった瞬間にその場に完全に固定、何があってもセメントブロックは落下しなくなる。テトリスのようなブロックになる、といえいいだろうか。全てのブロックが重力に従うトリタワにおいて、唯一重力を無視するブロック。トライアル 50 においては中盤の巨大化にセメントを合わせて足場を広げられるかどうかクリアの可否に大きく関わってくる。

ツタ：一定の高さまで積み上げると一回使えるようになる白魔法の一つ。ツタがひつついたブロック同士を固定させ、一つのブロックとして扱う。この魔法が非常に有用で、本来落ちるはずのブロックを落ちなくさせたり、置き場所に困る巨大化ブロックの対処に使ったりと万能魔法。調子に乗りすぎると荷重に耐え切れずひつつけたブロックごと落下していくため注意したい。

半歩：トリタワのブロックの左右への移動単位はテトリスのような一マスごとではなく、半歩単位で移動していく。そのため窪みにぴったりブロックをはめようとしたにもかかわらず半歩ずれてブロックがはまらず、斜めになることもしばしば。特に高速化状態ではブロックを綺麗にはめるという当たり前のことが非常に難しくなる。

平積み：ブロックを回転させず、落ちてきたままで積み上げること。高速化霧の妨害においてブロックを回転させる暇すらなく、ブロックをそのまま起き続けることが安定解となる場合が多い。特にこのゲームはテトリスとは違い、ブロックの回転方向は時計回りのみのため、回転前の状態に戻すには 270 度回転させ直す必要がある。高速化霧の状態ではそんな時間は一切なく、間違えて回転させすぎた場合は詰みと言っていい。

フック：トリタワはテトリスとは違い、ブロックが別のブロックに接地した瞬間に操作権が次のブロックに移ってしまい、回転を含めた一切の移動ができなくなる。そのため「ブロックを下に下ろし、左右に滑り込ませる」と言ったプレイングはできない。その中で左右への滑り込ませを擬似的に可能にするのがこのフックであり、従来半歩しか動かないはずのブロックを一マス移動させ、ブロックを滑り込ませることができる。しかし、このフックの判定は不必要なまでに厳しく、ミスするとブロックがきちんとはまらず、跳ね返ってそのまま落ちていく。トライアル 50 では当然そのままライフを失うため、非常にハイリスクな行為だ。リターンは薄い。

## ◆ まとめ

用語集を見てもらうと、テトリスでできることが軒並みできなくなっていたり、理不尽なことが多そうに見えてしまうかもしれません。しかしこのゲーム、殆どのミスが自分のプレイングの下手さに起因し、プレイングがうまくなれば如実にクリア率が上がってきます。私も最初二十時間くらいはこのゲームの不快さに頭を抱えていたのですが、プレイングがうまくなってからどんどん面白さが増してきました。不快を實力でねじ伏せ、クリアを目指す、まさにゲームの基本ではないでしょうか。プレイヤー二人はどちらもプラチナ取得済みの実力者、どちらが勝ってもおかしくありません。練習を重ねたうまいプレイングを是非ご期待ください。

## ◆ プレイヤーから一言

### いむた

このゲーム、昨年 2016 年のフリープレイに入っていたので適当に手に取ったら、あまりの難しさに一度投げた過去があります。やはりゲーマーとしてゲームに負けたままでは行けないだろうとプラチナ取得までしましたが、今回対戦するデリバも同じくプラチナプレイヤー。サークル内で一番トリタワがうまいのはどちらなのか、ゲーム研究会 Tricky Towers 最強の座をかけて、今回の勝負に臨みます。

## デリバ

去年は適当に遊んで放置していた **Tricky Towers** の存在を、プラチナトロフィー収集の過程で思い出して何気なく再開してみると、トライアル 50 の完成度の高さに気づきました。このゲームをただの運要素の大きい不快なゲームと決めつけてはいけない、このゲームの面白さを伝えていきたい、という思いから **Twitter** で宣伝しつつ、毎日のように **Tricky Towers** を起動してはトロフィーを集める日々を過ごしました。そうして集まった熱いプレイヤーと実況で当日は最高の対戦をお見せします。

# ストリートファイターV対戦会

文責：しなもん

世界的有名格闘ゲームである「ストリートファイターV」で来場者とゲーム研究会のメンバーが対戦するという企画である。

## ルール

ゲーム研究会側には先鋒、中堅、大将の3名がいる。来場者はまず先鋒と戦ってもらい、来場者側が勝った場合、次は中堅と戦い、さらに勝った場合は大将と戦う、といった勝ち抜き戦形式で企画を進める。試合は2ラウンド先取制、キャラ変更ありで行う。

## メンバー紹介

メンバー紹介は、すべて筆者（しなもん）が客観的に分析したものであり、独断や偏見は混じっていない。

### ・ちょぐ

前作からバイソンを使用しており、バイソンとの信頼関係は厚い。バイソンが出る前はバルログを使用していた。普段の優しい姿からは想像できない悪魔的補正切りでよく筆者を殺している。倫理的に決して許されることではないが、補正切りした後にごめんねと謝ることで訴訟を回避してくる。また、古来からのバイソン使いらしくダッシュストレートの当て方がうまい。第4回 TOPANGA 大学対抗戦準優勝。

### ・茶壺

ストVではかりんを使用している。かりんの弱点とされる対空の弱さをプレイヤー性能でカバーしており、最強に見える。シーズン1からずっとかりん一筋で、コンボ精度も高い。最近ネット対戦で自分がやられて嫌だったことをそのまま筆者に押し付けて圧殺してくる。圧殺した後にごめんなと言って直接煽ってくる。第4回 TOPANGA 大学対抗戦準優勝。

### ・しなもん

ストVではララを使用している。最近ファンに浮気しようとしたが、やっぱりララに戻ってきた。冷静な判断力や、驚異的な忍耐力などが魅力的なプレイヤー。投げをよんであえて投げぬけをしなかったり、暴れ潰しを読んであえて暴れるなど、深い読みあいも魅力。他のひとなら安直に対空をする場面で立ちガードを選択する姿勢も素敵。LP0。

# ポケモンコマスタールームマッチエキシビション

文責：サラマンドー武夫

## ○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。昨年の駒場祭でのエキシビションマッチと同様に使用するフィギュアに制限を設けた「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級戦略思考を繰り広げます。

## ○「ポケモンコマスター」について

「将棋ウォーズ」というスマホアプリでお馴染みの HEROZ が開発に携わった、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うこともできます。実力だけでなく時にプレイヤーの運も試されるのです！

## ○対戦ルール

今回用いる「制限ルール」では、デッキに組み込むポケモンのフィギュア 6 体のレアリティは、各プレイヤーにつき EX が 1 体、R が 2 体を上限としています。試合中進化するフィギュアについては進化系列内で最も高レアなフィギュアのレアリティをその進化系列のレアリティとします。また、チーム内でのフィギュアの被りは禁止とし、同一プレイヤーが複数同じフィギュアを使用することも禁止とします。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みどころの 1 つです。

- ・ただ強いフィギュアを集めただけではなく、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になります。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。



# TGA ポケモンリーグ 2017

文責：みゅー

## 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

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、ダブル、トリプル、ローテーション

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 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、会員にプレイヤーネームを伝えてください。会員の方から対戦を申し込みます。
- 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。
- 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。
- 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)」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。
- 「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】

- 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、パルキア、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、ボルケンオン、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
- 2017/5/21 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 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】

- 2017/5/21 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。

## エキシビションマッチ

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ションマッチを行います。

対戦ルールは「相談なしマルチバトル」と「バトルロイヤル」になります。「相談なしマルチバトル」ではパーティ作成、試合中の行動の相談を禁止し、ペアは当日クジで決定します。「2017 シングル」ではパーティのポケモンの全国図鑑での番号の和が 2017 になるようなパーティで 6 体すべてのポケモンを使って、シングルバトル、ノーマルルールで対戦します。エキシビションマッチでの使用可能ポケモン等はシングルレート準拠としますが、6～7 世代のみで再現可能な個体であれば過去作産も認めています。また、ボールの再現性は問わないこととします。たとえば、ドリームボール入りの霊獣ランドロスでも、技が 6～7 世代で再現可能であれば使用可能とします。

エキシビションマッチは 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 /<br>エキシビジョンマッチ          | 一言                                        |
|----------|----------------------------------|-------------------------------------------|
| HAL      | トリプル、WCS / なし                    | トリプルバトル楽しいですね                             |
| Rethe    | なし / ロイヤル                        | たまにはルーレットを回さない方のポケモンもいいですね                |
| ryuto    | シングル / マルチ                       | まだまだ対戦はかけだしの素人ですが頑張りたいと思います。              |
| wanwano  | シングル(SM) / マルチ、ロイヤル              | 超特殊許可青電主ライゼクスを倒したのでギリギリ五月祭前にポケモンに戻ってこれました |
| アスタ      | シングル(SM) / マルチ                   | 好きなポケモンはジパコイルです                           |
| うい       | WCS / ロイヤル                       | ハイラルにポケモンはいない                             |
| くつきみ     | なし / マルチ                         | そろそろ歳なのでポケモンの名前が覚えられなくなりました               |
| 栈敷       | シングル(SM)、ダブル(ORAS)、トリプル、ローテ / なし | レート 2000 目指して日々精進してます                     |
| サラマンダー武夫 | シングル / なし                        | 不意打ちの威力戻してええええ                            |
| シェリー     | ダブル(SM、ORAS)、WCS / なし            | アローラ天気になって、アローラ地方に逃避したい                   |
| すばもん     | シングル(SM)、WCS / なし                | WCS はにわかですがなんとか嫁ポケのウオーグルを活躍させようとしています。    |
| スピンドル    | シングル(SM、ORAS) / なし               | 六世代の後遺症でまだガルゲン以外メガシンカ出来ません                |
| ディズレーリ   | シングル(SM)、ダブル(SM) / 2017 シングル     | 第八世代ではグロパンを技マシンに戻して欲しい。                   |
| にばんがい    | シングル(SM、ORAS) / なし               | マンダの流星群は強い                                |
| みゅー      | シングル(SM) / ロイヤル                  | サブロムの英語が読めません                             |
| りん       | シングル(SM、ORAS) / 2017 シングル        | ハッサムがカブ・テテフに勝てないのバグじゃない？                  |





| 会誌第 95 号 目次            |    |                        |    |
|------------------------|----|------------------------|----|
| はじめに                   | 3  | DQ8ReTA 大会の想定解実演観戦ガイド  | 15 |
| Shadowverse 団体戦        | 4  | Tricky Towers 対戦ガイド    | 16 |
| 聖剣伝説 LOM 対戦 RTA 視聴ガイド  | 7  | ストリートファイターV対戦会         | 21 |
| 決戦II 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 | 22 |
| ポケットモンスター サン RTA 鑑賞ガイド | 12 | TGA ポケモンリーグ 2017       | 23 |

東京大学ゲーム研究会 会誌第95号

2017年 5月20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/>