

The University of

会誌

第 112 号

T

OKYO

G

AME

A

SSOCIATION

- ・ ポケモンユナイト完全攻略
- ・ ドラクエVIII (スマホ版) RTA
- ・ ゲーム学・メタゲー・ざくアク

等々

計

102p

## 会誌第 112 号 目次

はじめに.....	4
<i>TGA</i> 会員の遊んだゲームまとめ (2022, Jan 1–Jul 31) .....	5
(考察系)	
ゲーム学の勧め.....	7
毒に関する話 (あとモンスターハンターライズ感想) .....	11
エルデンリングを遊んで.....	16
(布教系)	
<i>CAPCOM</i> の脳内を覗く.....	22
<i>Mini Metro</i> .....	25
中毒パズル レベルス ( <i>LEVELS</i> ) .....	29
メタゲーは、神ゲーだ。 .....	33
(攻略系)	
ざくざくアクターズ ～ミニゲーム王への道～.....	40
スマホ版 ドラゴンクエストVIII <i>RTA</i> 解説.....	50
0 から始めるポケモン <i>BDSP RTA</i> .....	62
<i>Go UNITE</i> ～ <i>UNITE</i> をもっと上手になりたい人へ～.....	79

# はじめに

文責：Xana-chan

「東京大学ゲーム研究会 会誌第 112 号」をお手に取っていただき、ありがとうございます。

この会誌には東京大学ゲーム研究会の会員が執筆した、ジャンルを問わないゲームの紹介・考察・やり込み記事が掲載されております。

今もなお続くコロナ禍の影響により、当サークルは 2020 年度より対面での活動自粛を余儀なくされ、この数年は新たな活動形態を暗中模索しておりました。今年度からは、運営メンバーがコロナ禍以降に入会した学生のみで構成されており、コロナ禍以前と比肩できる活動を行うことを目標に励んでおります。その一環として、今回のコミックマーケットより会誌の発行を再開することとした次第であり、実際に完成したのがこちらの会誌になります。

本号には、初執筆の新生からベテラン上級生までの様々な会員による、幅広いジャンルのゲームに関する記事が揃っており、過去会誌と同様に充実した内容となっております。是非お楽しみ下さい。

# ゲーム学の勧め

文責：ヤタガラス

## ・注意

当記事は、高校生を対象とした懇親会を依頼された筆者が語る内容を思案している折に、話題の収集を兼ねて1日で書いた、言わば思い付きの産物である。内容・体裁が聊か硬い上に、散漫な書き方となることをあらかじめ謝罪しておく。特定ゲームの解説等々、有意義な話をお探しの方は次の記事を参照されたし。ゲームの真価を見極め、「時間の無駄だ」と口うるさく高説を垂れる聖人に舌を出して反発する研究に、貴重な時間を割こうという親愛なる諸兄は、ぜひ最後までお付き合い願う。

## 1. 初めに

東京大学の藤江清隆・馬場章両氏は、2004年3月の論文において、ゲームデザイナーのクリス・クロフォードを引き合いに出しつつ、ゲームを「ルール (rule)・インターフェース (interface)・プレイヤーによって構成され、面白さを実現する系」と説明した。広くはスポーツの試合から囲碁・将棋などのボードゲームまでも含み、同時にままごとや折り紙といった遊戯 (play) とは似て非なる概念であると言える。同氏らが「プレジャビリティ (pleasurability)」と称したように、ゲームにおける「面白さ」は一般的なそれとは異なり、中でもルールとそこから発生する処理が際限なく変化するデジタルゲームにおける「面白さ」の多様性や複雑性は大変な特性である。

世に言われる「ゲーム学」「ゲーム研究」と言われるものは、大きく2つに大別される。一方は上述したゲームの「面白さ」を解き明かそうとする内向的なもの、もう一方はこれらゲームの性質とその影響を考察し、教育などの場面に転用しようとする外交的なものである。本稿では、この双方を拵めて研究例をそれぞれ紹介していく。

## 2. ゲームにおける「内的動機付け」の特性

ゲームの分かりやすい「面白さ」として、新しい物に対する物珍しさ、複雑なシステムに対する興味、あるいは乱数による不確実性を介した緊張や驚愕が挙げられることに反対する者は少ないだろう。一方で、『テトリス』のような落ち物パズルのスコアアタックを終わりなくひたすらにやり込み続けるプレイヤーも数多くいるのが現実である。筆者も幼少期に、レーシングゲームのタイムアタックをひたすら繰り返し、思い通りにいかず悪態をついたところで、親に「何が楽しいんだ」と窘められたことがある。実際、これらのゲームには（遊び方にもよるが）ランダム性といったものはほとんどなく、また物珍しさがプレイの動機でないことも明らかである。このように、継続してゲームに取り組む背景として、大塚駿・遠藤雅伸は2019年の論文にて、「フロー理論」に基づく難易度の設定と、課題の達成による「達成感」が重要となることを示唆している。

フロー理論とは、心理学者のミハイ・チクセントミハイが提唱した「何らかの活動に没入している状態」についての理論であり、この際活動の本質的な意味が活動そのものに移ることで、自己目的的な活動が生じるとされる。より端的には、動作を行うことそのもの楽しさ、生きがいを感じ、あるいは知らぬ間に集中してしまうような状態である。フロー状態の特徴として、高度な集中と圧倒的な制御感に加えて瞬間的なフィードバックが挙げられ、即座の動作改善による技術の向上による目的の達成がまた更なる没入を生み出す。以上の要素について、これらがフロー状態の結果なのか要因なのかは定かではない（恐らくは双方に該当する）が、一つ言えるのは、

# スマホ版ドラゴンクエストVIII RTA 解説

文責：plum

## 1. はじめに

今回はスマホ版ドラゴンクエストVIIIのRTAを走り、9時間37分37秒という記録を出すことができました。本記事は、そのRTAのチャート、解説を纏めたものとなります。

## 2. レギュレーション

バグ、連射機の使用ありです。タイマースタートは、「冒険の書を作る」を選択したタイミングで、タイマーストップは1回目のED（竜神王を倒す前のED）で“The End”と表示され、羽ペンキラキラが消えたタイミングとします。

## 3. 仕様

スマホ版はPS2版を移植したもので、大まかにはPS2版と同じですが、いくつか仕様が異なる箇所が存在します。以下ではPS2版との主な違いについて書き記しています。

### ①ゲーム開始時の所持ゴールド

PS2版は50Gですが、スマホ版は500Gです。

### ②移動速度

PS2版には移動時の視点を斜めにすることで移動速度が上がるという仕様が存在しますが、スマホ版には存在しません。この影響によりスマホ版ではバウムレンのすずを取得してキラードンサーを使用することでタイムを短縮できます。

### ③中断セーブ、オートセーブ

スマホ版ではフィールド上や、ダンジョン内で中断セーブができます。また、画面の切り替え時や戦闘終了時などで、オートセーブされます。PS2版では教会でのセーブしかできません。

### ④錬金釜の待ち時間

PS2版では錬金が完了するまでに一定歩数の移動が必要ですが、スマホ版では待ち時間はなく、即座に完成します。

### ⑤バグ技

PS2版では連射抜け、船落ちという2種類のバグ技が使えますが、スマホ版では連射抜けは使えません。また、船落ちは上記の中断セーブ機能を使って行います。

## 4. バグ技解説

スマホ版RTAで使用するバグ技は船落ちと呼ばれているものです。使用場所は以下の通りです。

### ①ラパンハウス北東の崖～ふしぎな泉周辺

### ②ラパンハウス北東の崖～ラパンハウス東の島

### ③アスカンタ国領南の小島東の船～アスカンタ国領南の小島

### ④ラパンハウス北東の崖～謎の石碑南

### ⑤レティシア西の小島～レティシア

①、②、③、⑤はチャート上必須の技となりますが、④は単なる時短のためです。①～④は比較的簡単にできますが、⑤はかなり難しいです。YouTubeで「ドラクエ8 スマホ版 船落ち」と

# 0 から始めるポケモン BDSP RTA

文責：skt

## 0. 初めに

ご高覧いただきありがとうございます。本記事は「誰でも RTA の世界記録に挑戦！」をテーマに執筆したものであり、皆様の挑戦を推進する一助となれば幸いです。

そもそも RTA とはなんぞや、となってる読者もいると思われるので、軽く説明しておきます。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 1 種です。現実の時間を計測するという都合上、パッケージ版とダウンロード版を比較した際に、ロード時間に差が出てくる場合は、その時点から準備を始める必要が出てきます。

次に今回解説していくレギュレーションについて記しておきます。2021 年 11 月 19 日に発売された『ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール』(以下 BDSP) の Ver1.1.1 (※1) を用いた **glitched(バグあり)** の「日本語版」の **Any%** (※2) を想定しています。

また、本文中に登場する動画、及びカラー版の PDF につきましては、以下のリンクに掲載してありますので、ご参照ください。

<https://drive.google.com/drive/folders/1C-maN1YL36i9QiUmaN5u6OR-M73CFcv8?usp=sharing>

(※1) 2022 年 8 月時点での最新バージョンは Ver1.3.0 ですが、Ver1.1.1 で存在していたバグは修正されて使用不可能になっています。正規の手段で Ver1.1.1 を手に入れるためには「近くの人とバージョンをそろえる」機能を用いて、バージョンの共有を行うしかありません。どうしても入手が困難な方に向けて、2022 年度の駒場祭で Ver1.1.1 の共有を検討しています。詳細は記事の最後に記載しています。

(※2) Any%とは、ゲームの達成率を気にせず、できるだけ早くクリアをめざすというものです。例えば、今回の BDSP の場合ですと、チャンピオンを倒して殿堂入りすることをだけを目指します。

## 1. 概要

ポケットモンスター (以降ポケモン) の RTA、それは緻密な数値調整によるギリギリのバランスと臨機応変な対応力で成立しており、まさしく「RPG 作品の RTA」と呼ぶに相応しいものです。例えば所要時間をとってみても、前作の『ポケットモンスター ソード・シールド』は 4 時間越え、『ポケットモンスター ウルトラスン・ウルトラムーン』はなんと 6 時間前後もかかります。つまり、ポケモンの RTA に挑むということは、多大な練習時間、長い集中力及び的確な対応力に加え、それに耐えうる体力を要します。なので、筆者のような貧弱なゲーマーがポケモンの RTA へ挑戦しようとなると、体力作りから始めていく必要があり、「ポケモンの RTA を走った」と友人に話せるのは、いつの日になるか皆目検討もつきませんでした。

そんな中、BDSP が発売された数日後に、令和のゲームとは思えないバグが発見されたことから、RTA 界限は大きな盛り上がりを見せることとなります。当初はバグありでも RPG と言い張られた本作の RTA ですが、研究が進んだ結果、最終的には手順さえ覚えれば 1 周 30 分程度の非常にお手軽なアクションゲームになることが判明しました。

# Go UNITE

～UNITEをもっと上手になりたい人へ～

文責：りゅーや

## 1 初めに

ここで取り上げる作品は、Pokémon UNITE（以下ユナイト）です。TGAではユナイトのプレイヤーが多く、ソロ～フルパでランクマッチに潜っていて、公式大会にも出場していました。前回の地域代表決定戦予選では13位タイまで上り詰め、あと1勝で本戦出場できていたことを考えると、まずまずの実力はあるのではないのでしょうか。そのため、本記事から参考になる部分もあるかと思います。本記事では、まず初心者向けの話をし、細かい仕様が深いユナイトのあれこれの知識を紹介した後、マクロや構成について私見を述べていくので、初心者から上級者まで幅広く楽しめるようになっています。それなりに時間を掛けて執筆したので、最後まで読んでいただくと幸いです。なお、本記事は8月3日に執筆を終えているので、今後追加されるマッシュブーンやバンギラスについては一切触れていません。

## 2 ユナイトってどんなゲーム？

ここは、これからユナイトを始める人や始めたての人向けの項目です。そのため、キャッチーな見出しにしておきました。これで皆さんも始めたくなったことかと思うので、基本的なことから説明していきます。自分のプレイに自信がある人は、読み飛ばしていただいて結構です。

ユナイトは、各プレイヤーが選択したポケモンを1体操作しながら5人で1チームになって戦うゲームで、MOBA（Multiplayer Online Battle Arena）というジャンルに該当します。ユナイトには、レートを賭けて真剣勝負を行うランクマッチ、カジュアルに遊べるスタンダードバトル、及び特殊なスタジアムで楽しめるクイックバトルというモードがありますが、本記事では専らランクマッチを想定し書いていきます。

ユナイトにおける勝利条件は、敵チームより多くの点数を獲得することです。1点でも多く敵チームより得点できれば良く、試合内容や集団戦に勝ったのかどうかは勝敗に直接影響しません。同点の場合には、先にその点数に到達したチームが勝利するという判定が下されます。

点数を獲得するには、ゴールを入れる必要があります。ゴールを入れるとは、所持しているエオスエナジーを敵のゴールに入れることを指し、味方のゴールに入れることはできません。エオスエナジーとは、ゴールをするのに必須となるもので、野生ポケモンや敵ポケモンのKO等で集めることができます。ゴールをすると所持しているエオスエナジーの数だけ点数を獲得することができます。ゴールに掛かる時間は、エオスエナジーの所持数が増えると伸びますが、ゴールは敵や野生ポケモンからのダメージを受けると中断されることになるので、一度に多くの点数を入れるには工夫が必要となるでしょう。

ユナイトの試合時間は10分です。一度始まった試合はどちらかのチームで降参投票が可決されない限り中断できないので、時間がなくなるときにプレイをするのはやめましょう。降参投票は試合時間残り5分になってから提案が可能になり、5人中4人以上が賛成するとチームで降参した