

The University of



駒場祭、お疲れ様でした！

・ **GeoGuessr**

・ ざくアク

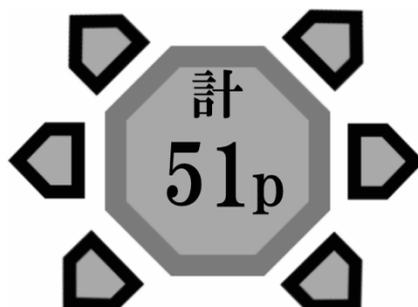
EX ダンジョン RTA

ポケモンバトルを頑張りたい初学者、必見！

ステータス調整
バトルの仕様

徹底解説

- ・ オロミドロ亜種 討伐講座
- ・ ゼノブレイド3 批評



会誌第 113 号 目次

はじめに	3
GeoGuessr 100 Streak	4
ゼノブレイド 3 とは何だったのか	10
オロミドロ亜種討伐講座	17
ざくざくアクターズ ver. 1.82	
EX ダンジョン RTA チャート	22
ポケモン対戦のいろは	32

はじめに

文責：Xana-chan

「東京大学ゲーム研究会 会誌第 113 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・感想・やり込み記事が掲載されております。

夏に発行したのであれば、冬も発行せねばなるまい。当サークル内でのそのような暗黙の了解から抽出精製されたものがこちらの会誌になります。前期成績発表や進学振り分けを経て、春～夏には意気揚々としていた東大生も次第に活動が低下していく今日この頃ですが、当サークル内は依然として活動的です。つい先月には駒場祭にてオンラインでの配信企画も行い、そして当サークルにおける年度最後のイベントとして、有志の会員らで本号を書き上げました。

夏に比べると文量は低下しておりますが、本号も同様に充実した内容になっている自負があります。是非お楽しみ下さい。

GeoGuessr 100 Streak

文責：パリス

この記事は 2022 年度の駒場祭企画 (<https://youtu.be/IFr1ywqDfjA>) の解説用に書かれたものです。

概要

GeoGuessr (<https://www.geoguessr.com/>) は、ストリートビューの写真を見て、その写真が撮影された場所を当てるブラウザゲームです。中でも Country Streak モードは、写真が撮影された「国」を当てるモードです。GeoGuessr には他に、写真が撮影された場所をピンポイントで当ててことを目標とする Distance モードもあります。Distance モードの方が GeoGuessr サービス開始当初からあって知名度も高いですが、馴染みの無い国においてプレイする場合、地名か道路番号を地図から探すことになり、これがかかなり不毛であるため、Country Streak の方が手軽です。以下では Country Streak モードを前提に説明します。

以下の動画を見た方がどんな感じかはわかりやすいと思います。この記事で解説していることの大半が説明されています。

Google マップを暗記する天才、GeoGuessr のトリックとは | WIRED.jp

(https://www.youtube.com/watch?v=4s1_1brpp3Q)

ゲームの概要

先に説明した通り、ストリートビューの写真を見て、それが撮影された国を当てるゲームです。プレイを開始すると、下のような画面になります。プレイヤーはこの状態で周囲を 360 度見まわすことができます。また、矢印マークをクリックしたり、写真上で道になっている部分の奥の方をめがけてクリックしたりすることにより、隣接した位置に移動して、その地点でのストリートビューを眺めることもできます。ストリートビューが隣接して存在している限り、好きなだけ移動することが可能です。一部ではストリートビューが途切れていることがあり、その際はその場所で行き止まりになり、それ以上は移動できません。この条件で情報を集め、撮影された国がわかったら右下の世界地図から国を選択し、Guess ボタンを押すことで回答します。



図 1: ゲーム画面

ゼノブレイド3とは何だったのか

文責：ホドウ

ゼノブレイド3を遊んで

2022年に出た大型JRPGを挙げろと言われて、任天堂から発売された「ゼノブレイド」シリーズ最新作『ゼノブレイド3』を挙げずに済ますことはできまい。何を隠そう私は「ゼノブレイド」シリーズのファンであるので、この『ゼノブレイド3』も大いに楽しみにしており、発売日から遊びに遊ばせてもらった。……さて、感想を言うべきなのだろうが、この先に続く適切な言葉を私は持ち合わせない。無理にひねり出せば「なんと申し上げてよいやら」というお悔やみの言葉のようなものが出てきてしまう。つまらなかったのか、と言われればそんなことは無い。むしろ面白かったのか、と言われても首肯することができる。しかしそのうえでなお、このゲームに対してポジティブな言葉を積極的にかけられない。私にとって、ゼノブレイド3とは何だったのか。非常に個人的なこの命題に答えを出し、作品分析の元にせめて昇華せんとして、ここに筆を執ることとさせてもらいたい。

「ゼノブレイド」シリーズについて簡単にさらっておこう。『ゼノブレイド(2010)』は、『ラストストーリー』や『パンドラの塔』などと同じく、Wiiで発売された任天堂発のRPGのひとつだ。2007～2013の任天堂のサービス「みんなのニンテンドーチャンネル」内の、ユーザーのアンケート形式の回答をスコア化する「みんなのおすすめ」にて、唯一最後まで最高ランクであるプラチナを保ったことで知られている。このような高い評価を受けて、その後Newニンテンドー3DS、Wii U、Nintendo Switchに移植、リマスターされている。そのシリーズ2作目であるWii U用ソフト『ゼノブレイドクロス(2015)』は、尻切れトンボのストーリーや頗る複雑なシステムを持つ一方で、圧倒的に広大で作りこまれたオープンワールドのフィールドと底の見えない膨大な要素によって、賛否両論の中に狂信的なファンを擁する怪作だ。シリーズ3作目の『ゼノブレイド2(2017)』はNintendo Switchのソフトウェアラインナップ公開の第一弾に名を連ね、UIなどの明らかな欠点と、ジャパニメーションを強く意識させられる等の好みの分かれる要素を抱えながら、フィールドにバトル、物語演出が圧倒的に高品質な傑作となり、キャッチーなキャラクターも相まって、「ゼノブレイド」の名を大いに広めることとなった。「ゼノブレイド」シリーズは今や、かつてはRPGが弱いと言われていた任天堂を代表するRPGである。「大乱闘スマッシュブラザーズ」シリーズへの参戦も手伝って、『ゼノブレイド3(2022)』の発売は、シリーズでも特に注目を集めた状況で迎えられたのだ。

あまりにもあまりな物語について

「ゼノブレイド」、ないし「ゼノ」の名を背負うことは、重すぎるものであるのかもしれない。そう思わずにはいられないほどに、『ゼノブレイド3』の最大の問題は、物語にあると言ってよい。「ゼノブレイド」シリーズは、「ゼノ」シリーズの線路上にある。スクエアから発売された『ゼノギアス(1998)』は、今なお、半ばカルトの人気を博している。高橋総監督の世界への偏執と紡ぎ出される物語は、時を超えて大勢を魅了し続けているのだ。「ゼノサーガ」シリーズを経て紡がれてきた神話への期待を、「ゼノ」フリークスが抱いていた期待を、『ゼノブレイド3』が背負いきれなかっただけなのであろうか。私はそうは思わない。公式の発表で『ゼノブレイド』と『ゼノブレイド2』の世界を繋ぐ、と銘打っている以上、「ゼノブレイド」シリーズであることに『ゼノブレイド3』の問題を求めることは出来ても、同時に『ゼノブレイド3』が単体で成立するとも言っているからには、それに全てを負わせるわけにはいくまい。

オロミドロ亜種討伐講座

文責：ぼりこふ

オロミドロ亜種とは

私はオロミドロ亜種が嫌いだ。まずはオロミドロ亜種のクソポイントをあげていく。

①. 尻尾が長すぎる

オロミドロ亜種は海竜種に分類されるが、そもそも海竜種の骨格は体長が長くなりがちで、訳の分からない被弾をすることがよくある。とは言え、それなりにモンハンをやっていれば被弾は減らせるし、初見でもある程度の対応は可能である。...オロミドロ(原種&亜種)を除いては。

モンハンライズ:サンブレイク(以降サンブレイク)に登場する海竜種といえば、タマミツネが挙げられる。では何故タマミツネはクソモンスター(以降クソモンス)とは言われていないのに、オロミドロはクソモンスと言われているのだろうか。その違いは圧倒的に長い尻尾である。

以下の画像を見てもらえば分かると思うが、オロミドロは体長の半分近くが尻尾である。(画像はオロミドロ亜種)



©CAPCOM CO., LTD. 2021, 2022 ALL RIGHTS RESERVED

この尻尾を使った攻撃はやたら範囲が広く、長すぎるが故に画面に収まりきらないため、初見では何が起きているか分からないうちに被弾したり、攻撃が届かないと思っているところで被弾したりすることが多くある。

②. 赤すぎて見にくい

オロミドロは原種が泥を使って攻撃を、亜種が溶岩を使って攻撃をしてくる。溶岩を使った攻撃では、出現するエリアが比較的暗い溶岩洞であることと、赤い色で目がチカチカすることが相まって、攻撃を見てから避けることがかなり難しい。

③. キモい

これは原種の方が気持ち悪いせいで亜種まで気持ち悪く見えているだけである。それを差し引いても、モーションなどが嫌いなせいで見た目まで気持ち悪く感じてしまう。性格が悪い奴の見

ざくざくアクターズ ver. 1.82 EX ダンジョン RTA

チャート

文責：トマノフ

はじめに

皆さんにとってはそもそも『ざくざくアクターズ』とはなんぞやという状態だと思うので、簡単に解説する。

『ざくざくアクターズ』は「はむすた」様によって制作された名作フリーゲームである。どのようなゲームであるかについて、作者様のブログの記述を引用する。

どんなゲームかと言われると、一言では難しいのですが、たくさんのキャラを仲間にして、拠点や会議を賑やかにしていくゲームです。8人PT制という、ちょっとした変化球で多いキャラも安心。基本的にはストーリーを進めていけば、仲間は自然と増えていきます。

非常にやり込み要素が多く、やりごたえのあるRPGなので、ぜひダウンロードしてほしい。以下、作者様のブログ中のダウンロードサイトへのリンク。

http://blog.livedoor.jp/hamusuta_rpg/archives/17304082.html

今回のRTAのレギュレーションは、作者様のブログで公開されているEXダンジョン直前のセーブデータを使い、セーブデータを選択した段階でタイマースタート「夏時計&カナヅチ妖精」を倒し、「〇〇たちの勝利」と出たときにタイマーストップ。

温泉ダンジョンまでの準備

まず、リリィの温泉宿に到着したら王国会議を開く前に拠点に戻り、店舗ブーストの変更、王国大学でアイテム及び強化の回収を行う。また、換金アイテムを売る。

倉庫に魔王タワーまでの装備を預ける(預けられるなかに風耐50%のエルヴンロードがある。後述するが、ある特殊なパターンでのみ有用なため、念頭には置いておくとよい)。

巻物についてはストームブレード、ウォータープレッシャー、フェンリルパンチなどの有用な巻物も預けられてしまうため、預けるか預けないかは好み。預けたら預けたで、アイテム欄がすっきりして操作しやすくなる。

また、倉庫にはスペースチョコバナナ、リュウグー式うな重、ピクニックランチ、危機回避お守りなどがある。なくても順調に進んでいるなら問題はないが、カナヅチ妖精戦にあるトリカバリーがしやすかったり、TP加速がしやすかったりして安定はする(こたつ蜜柑はこの後の会議で自動的に手に入るなので、回収不要)。

どのように変更、回収するかは以下の通り

店舗ブースト

おもちゃの里
道場 こたつ

ポケモン対戦のいろは

文責：りゅーや

1 はじめに

おはコンハロチャオ〜！本記事は、ポケモン SV の発売に当たって、これからポケモン対戦を始める人向けの記事となっています。ポケモン対戦は複雑な点が多く、初心者には取っ付きにくいと思われることから、本記事では対戦に必要な知識を解説していきます。少し踏み込んだ内容や細かい仕様についても触れ、ある程度プレイしていても知らないような事柄も取り上げていくので、初心者に限らず幅広い層の方にも楽しめるようになっています。ポケモン対戦に固有な仕様や概念を理解し、上達することの手助けになれば嬉しいです。

2 厳選

ポケモン対戦をするには、当然ながらポケモンを用意する必要があります。そして、旅パでの対戦やインスタントバトルでもない限り、真剣に勝ちを目指すのであればより強いポケモンを使おうと考えるのは自然な流れであると言えるでしょう。ストーリー中であればポケモンのレベルを上げて攻略していくのが一般的ですが、対人戦ではフラットルールが採用されているため、全てのポケモンのレベルは強制的に 50 レベルに合わされることとなります。では、強いポケモンとはどんな条件を満たすポケモンのことを指すのでしょうか。

基本に立ち返って、レベルの高いポケモンがなぜ強いのかを考えます。レベルの高いポケモンは、相手より行動が早く、与えるダメージが大きく、受けるダメージが小さいという特徴があります。これらの要素は、HP・攻撃・防御・特攻・特防・素早さの 6 つの数値によって決定され、ポケモンのステータスとして表示されます。特に、ゲーム内で表示される数値は、実数値又は能力値と呼ばれます。つまり、実数値が高ければ高いほど強いポケモンだと言えるでしょう。また、物理と特殊を区別するために HP・物理攻撃・物理防御・特殊攻撃・特殊防御・素早さと呼ぶことや、これらを順に HABCDS と略記することもあります。海外では、HP・Atk・Def・Sp.Atk・Sp.Def・Speed と表記され、HABCDS は和製英語となっています。

ここで、実数値を高くするために、実数値の計算方法を確認しましょう。計算方法は以下のようになっています。なお、ポケモンでは多くの計算が計算過程毎に小数点以下切り捨てとなっているので、ここでもそれが適用されます。

HP の場合： $(\text{種族値} \times 2 + \text{個体値} + \text{努力値} \div 4) \times \text{レベル} \div 100 + \text{レベル} + 10 \dots \textcircled{1}$

HP 以外の場合： $\{(\text{種族値} \times 2 + \text{個体値} + \text{努力値} \div 4) \times \text{レベル} \div 100 + 5\} \times \text{性格補正} \dots \textcircled{2}$

性格補正は置いておくとして、レベルは 50 で固定であるため、種族値・個体値・努力値の 3 つが実数値を求める上で重要となり、3 値と呼ばれています。種族値とはポケモンの種類毎に設定されているもので、プレイヤーが変更することができません。一般的に種族値が高いポケモンは強いとされ、伝説ポケモンが使えないルールで合計種族値が最高峰となるグループは、600 族