

会誌第119号（上巻） 目次

はじめに..... 4

ACで現代の軍用機を眺めよう..... 6

ワンダー、やりました..... 10

『Simutrans』をやろう！..... 13

21世紀の空間革命 ～聖地巡礼熱の高まり～..... 20

会誌第119号（下巻） 目次

ポケットモンスター バイオレット any%RTA..... 4

FE 風花雪月・死神騎士を初手から倒してみる..... 9

サーモンラン武器統一チャレンジのあとがき..... 12

【The Witness 初見プレイ】

またパズルを買ったようだが、何度でも〇————┐..... 26

星のカービィ USDX コピー強さ評価..... 40

はじめに

文責：トモノフ

「東京大学ゲーム研究会 会誌 119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。

例年の会誌では、夏に比べて冬は文量が減少する傾向があります。しかし、今年度は文量が減少するどころか増加し、まさかの上下巻構成の継続となりました。もしかしたら今年度の執行代がコロナ禍前の活気を取り戻そうと活発に活動している影響が表れたのかもしれない。現編集長としては正直キャパシティが爆発していましたが、会員のおかげでなんとか皆さんの満足いただける会誌となり、安堵しております。

ところでこの会誌の表紙には「風景パズル」が仕込まれています。「風景パズル」とは『The Witness』に登場するパズルの一種です（今回の会誌では下巻に『The Witness』の紹介記事が掲載されています）。『The Witness』内では風景の中に始点となる「○」とゴールとなる「□」が含まれていてそれを結ぶというものですが、表紙にそのような隠しパズルが3つ仕込まれています。お暇な際に探してみたいはいかがでしょうか。ヒントはこのページの下に。答えは次のページに記入してあります（先に目に入ってしまったら申し訳ありません）。

また、表紙に知らないキャラクターが2名（と1匹）いると思いますが、そのキャラクターは自分が紹介記事の執筆を予定していたゲームに登場するキャラクターです。今回自分のキャパオーバーによって記事の掲載が見送りとなってしまったために今回の会誌には登場しないキャラクターとなってしまいました。もし、このキャラクターを見てお手に取ってくださった方がいれば大変申し訳ございません。ちなみに表紙左の電気マークのついたロボットは『ElecHead』の主人公であり、表紙真ん中下のうさぎのような生物を追いかけている女の子は『パクレットのウサちゃん捕獲ゲーム』の主人公のパクレットです。

風景パズルのヒント

①散らばるインクにきれいすぎる丸が？ ②ヨコヅナって眼は3つだけ？ ③ヨコヅナの鎖のどこかに

AC で現代の軍用機を眺めよう

文責：Juno

・はじめに

AC とは言っても最近流行りの ARMORED CORE VI ではありません。ACE COMBAT 7 です。この記事は、AC7 に登場する軍用機たちを眺めてニヤニヤしようというだけの物です。もともと僕は陸の人間で空のことは詳しくないので、踏み込んだ説明などはありません。記事中に登場する機体の画像は、全てゲーム画面のスクリーンショットです。

・ACE COMBAT 7 とは

ACE COMBAT シリーズといえば、プレイヤーがエースパイロットとなって、リアルな空を追求したグラフィック空間を、愛機を駆って 360 度自由に飛び回る爽快感と、自身の状況判断で敵を選択して撃破する快感、課せられた難局を打破する達成感が楽しめるフライトシューティングのパイオニア（公式 HP より）。2019 年頭に PlayStation 4 版、Xbox One 版、Steam 版が発売されました。ストレンジリアルと呼ばれる地球と異なる世界で、主人公トリガーはさまざまな戦闘機、多用途戦闘機、攻撃機に乗って敵パイロットや無人飛行機、巨大兵器との戦闘を演じます。

説明にある通りこのゲームの舞台は地球とは異なる世界なのですが、作中にはアメリカやロシア、ヨーロッパの軍用機が数多く登場します。敵側や DLC コンテンツ、一部の装備には架空の兵器も登場しますが、主人公たちは実在する戦闘機である F-15 や Su-30 に乗って戦うのです。

なんで今更 5 年前のゲームの話をも？という、僕が Steam でセールになっている名作ゲームを買うのが好きだからです。このゲームもセールで 85 % オフされて 1200 円になっていたの衝動買いしました。Steam 大好き。

・アメリカ系列の軍用機

(1) F-15J イーグル

日本の航空自衛隊を代表する戦闘機といえば、F-2 と、この F-15J でしょう。分類で言うと第四世代戦闘機に属し、初飛行は今から 40 年以上前でありながらいまだに第一線を走っている優秀な戦闘機です。

まっすぐ上に伸びた垂直尾翼、バランスの取れた主翼に双発のカクカクとしたジェットエンジンと、いかにも戦闘機といった見た目がカッコいいですね。



ポケットモンスター バイオレット any%RTA

文責：ヤタガラス

はじめに

本記事は、2023年の第74回駒場祭2日目に実施した企画、『ポケットモンスター バイオレット any%RTA』の紹介記事を加筆修正したものとなっています。軽い企画の概要に、企画実施の結果、反省、感想等を交えた報告となりますので、駒場祭にお越しいただいた方、駒場祭には来ていないが、RTAやポケモンに興味がお有りの方は、ぜひご一読ください。

レギュレーション

当企画では、speedrun.comにおける日本語版 Any%、Glitchless カテゴリーのレギュレーションに従いました。以下が、レギュレーションの概要となります。

- ・使用ソフト：ポケットモンスター バイオレット(日本語版)、企画当日の最新版 (2.0.2)
- ・連射機能付きのコントローラーを使用
- ・バグ使用禁止
- ・主人公の設定を完了し、「これで始める！」を選択した時点で計測開始、ストーリー「ザ・ホームウェイ」にて楽園防衛プログラムに勝利し、エンドロール後の「THE END」が表示された時点で計測終了
- ・休憩、セーブ・リセットは可能だが、いずれも計測タイムに含まれる

バージョンの違い

ポケットモンスター スカーレット・バイオレットのストーリー中では、出現する「パラドックスポケモン」に差があります。分かりやすいのはレジェンドルートの「土震のヌシ」で、スカーレット版ではイダイナキバ、バイオレット版ではテツノワダチが出現します。出現するポケモンが違うことで、当然取る戦略や討伐ターンに差があり、全体を通してバイオレットの方が想定ターン数は短いはずですが。しかしながら、現在の世界記録をはじめ好記録の中心はスカーレット版となっています。理由ですが、なぜかバイオレット版はストーリー中のムービーや移動での処理落ちが激しく、かなりのロスが出ているようです。

なお、なぜ今回バイオレットでプレイするか、という部分ですが、ぶっちゃけた**だけの趣味です**。個人的にミライドンの方が好みなだけです。

プレイのポイント

>過去作からの大幅なシステム改修

本作品は歴代作品と大きく異なり、完全オープンワールド&シンボルエンカウント制です。各所の移動順が自由な反面、ランダムエンカウントやトレーナーエンカウントが無いためバトルによる経験値稼ぎは事実上のロスとなってしまいます。このような性質から、レベリングを兼ねたアイテムの回収とイベント消化のためのダイナミックな移動がプレイヤーにとっての難所の一つとなります。

【The Witness 初見プレイ】

またパズルを買ったようだが、何度でも〇———→

文責：Xana-chan

・概要

本記事は、2023年の駒場祭1日目に行った企画の紹介用記事に、加筆修正を加えたものになっております。ゲーム紹介と、駒場祭後のプレイ感想を統合しています。

この企画は、名作パズルゲーム「The Witness」を初見のTGA会員が現地観戦の皆様と共に解き進めていくというものでした。本作はパズル初学者であっても、また途中から参加しても、すぐに楽しめる設計となっております。

・企画説明

現地参加型の初見プレイで、可能な限り本作を解き進めていきました。ただし、パズル間の移動など、グダリそうな箇所は既プレイ勢が適宜誘導を行いました。また、ひたすら記憶力を求めてくるようなパズル（砂漠など）は極力後回しにしました。

・ゲーム紹介（Steamのゲーム概要欄より引用）

The Witnessは、探検できる場所が縦横無尽に散りばめられた、500以上のパズルを有するオープンワールドのシングルプレイゲームです。知性に富んだプレイヤーの皆様にお応えするため、貴重な時間を無駄にしないよう設計しましたので、穴埋め的な要素は一切ありません。ひとつひとつのパズルがプレイヤーに新しいひらめきをもたらし、世界全体の理解を促します。これは、ひらめきとアイデアが詰め込まれたゲームなのです。

以下に、本作のパズルに登場するルールや例題を記載します。

企画を終えての感想が読みたい方は本記事の末尾まで飛ばしてください。

【基本ルール】

右画像は本作で最初に出会うパズルです。

本作のパズルの基本ルールは極めて単純な「一筆書き」です。正円部分を始点とし、そこから伸びる線をたどり、半円状の終点まで線を引けばパズルを解いたこととなります。つまり、このパズルは以下のような流れ（単純に横に一線引くだけ）で解けます。

