

東京大学 ゲーム研究会

会誌第122号

- ・『スマブラSP』は「神話」を拒むか
 - ・GeoGuessr 五月祭レポート
 - ・グーグル行列と属性の強さの数値化 etc.
- 計80p



会誌第 122 号 目次

2024 五月祭企画「GeoGuessr 日本マップ 10 回連続満点チャレンジ」レポート.....	3
心のなかの 3 号 ボム・ZL 禁止攻略.....	10
ゲームで勉強:Turing Complete.....	12
今夜■■■時、■■■が■■■。.....	16
DUEL MASTERS PLAY'S(デュエル・マスターズ プレイス)への勧誘.....	20
Steam パズルゲーム紹介—Hexologic.....	22
ゲームの研究.....	24
インターネット社会がもたらすクソゲーのマハーヤーナ化.....	27
ファイアーエムブレム風花雪月 ゴーティエ家督争乱攻略法.....	30
イーブイふたり旅 ～Let's Go! イーブイ縛りプレイ～.....	32
『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』は《神話》を拒むか.....	35
属性の強さの数値化.....	44
14 Minesweeper Variants 2 定石集.....	60
編集後記.....	79

2024 五月祭企画 「GeoGuessr 日本マップ

10 回連続満点チャレンジ」レポート

文責：たも

◆ はじめに

本記事は、2024 年度の五月祭企画「GeoGuessr 日本マップ 10 回連続満点チャレンジ」の実施レポートとなります。前半は五月祭当日に配布した企画紹介記事をそのまま掲載しているのですが、時制が少々不自然ですがご了承ください。

なお、配信のアーカイブは <https://www.youtube.com/watch?v=xo-mkjduS8> から視聴できますので、ぜひご覧ください。

◆ 企画概要

GeoGuessr の Bulls-Eye モード（協力プレイ）にて、日本マップで 10 回連続で満点を取るチャレンジ企画です。移動・パン・ズームは全て可、各ラウンドの制限時間は 3 分という条件で行います。

◆ ゲームの説明

GeoGuessr は、地図上からランダムに選ばれた地点の Google ストリートビューから、風景や植生、言語や標識を頼りに現在地点を予測するシンプルなゲームです。インストール不要で PC やスマートフォンのブラウザからプレイできるので、気軽に遊ぶことができます。

ゲーム画面は下のようになっており、プレイヤーは通常のストリートビューと同様に移動したり、周囲を見回したり、見たい場所を拡大して表示したりすることができます。これらの操作はそれぞれ設定で無効にすることができ、特に移動禁止ルールは上級者に好んで遊ばれますが、今回は特に制限しません。ストリートビューから必要な情報を集め、それらを基に現在地点を推測したら、右下の地図にピンをさして「Guess」します。推測した地点が正解の地点に近ければ近いほど高い得点を得ることができます。



図 1. ゲーム画面

ゲームで勉強：Turing Complete

文責：ひやま

1. はじめに

ご覧いただきありがとうございます。この記事は情報系の授業で教授がおすすめしていたゲーム『Turing Complete』の、ゲームとしての面白さ、本当に勉強に役立つのか、やってみた感想を紹介する記事となっております。筆者は工学部情報系学科ですが、情報は学科で学び始めて一年も経っておらず、学術的には不正確な内容が含まれている可能性があります。ゲームやコンピュータ技術の雰囲気がかれば.....程度にご覧いただくと幸いです。

2. 『Turing Complete』とは

まずこのゲームの基本情報をご紹介します。『Turing Complete』とは、2021年リリース、開発・パブリッシャー：Level Head（恐らく個人？）のSteamで遊べるゲームです。プレイヤーは宇宙人に誘拐され、知能テストとしてコンピュータを作られます。コンピュータを自力で作れない場合は宇宙人に食べられてしまうため、頑張って作りましょうというストーリーです（図1）。

現在はアーリーアクセスで、今後も大きめのアップデートが検討されているようです。残念ながら日本語対応はしていません。後述しますが非公式の日本語ガイドが存在します。

図2がステージマップで、ご覧の通り樹形図のようになっています。四角いマスが一つのステージになっており、チェックがついているのがクリア済み、「^」のマークが挑戦可能、鍵のマークがロックされているステージを示します。一つのステージで一つの機能を作成し、作成した機能はその後のステージで使えるようになるというルールです。例えば、二つの入力があるONの時のみONになる回路（AND回路）や、足し算をする回路（全加算器）を作るとそれらは後のステージで使えるようになります。線で結ばれているステージは機能ごとの相関関係を示すので、下から上に進めていくと、自然と内容も繋がったものになるというステージ構成をしています。

ステージマップは下から順に“BASIC LOGIC”（12ステージ）、“ARITHMETIC/MEMORY”（26ステージ）、“CPU ARCHITECTURE”（9ステージ）、“PROGRAMMING”（6ステージ）という章に分かれており、“PROGRAMMING”の最後までクリアすればゲームクリアとなります。EXステージとして、“CPU ARCHITECTURE 2”（11ステージ）、“FUNCTIONS”（10ステージ）、“ASSEMBLY CHALLENGES”（8ステージ）も用意されています。

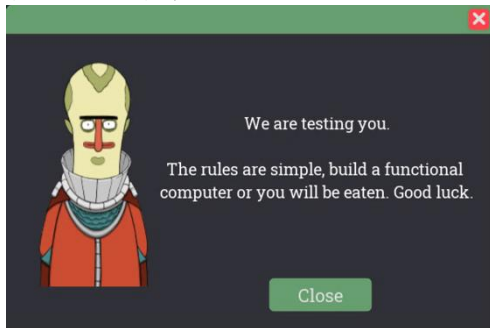


図1

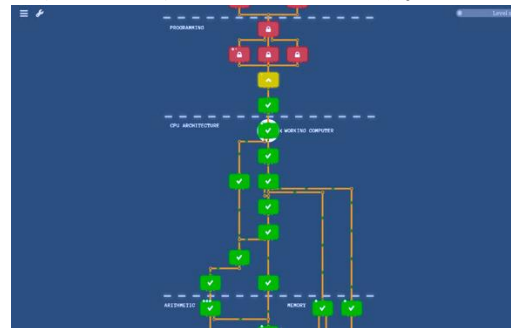


図2

一旦の目標は“PROGRAMMING”の最後のステージまでクリアし、8bit コンピューターを作り、与えられた課題を解くアルゴリズムをプログラムすることです。一から一人でやるとなると途方もない作業に思えますが、一つ一つのステージの課題はそこまで重くありません。難しいステージではヒントが与えられますし、有志が解答一覧と解説をまとめた日本語ガイドを作成してくれていますし、各ステージの公式の解説動画（英語）がYouTubeに上がっています。特にコンピュータの前提知識が無くても、行き詰まった時はこういった参考資料を見つつ、パズル感覚で解くことができるでしょう。そうして頑張ってこなしていくと自分の手で自由にプログラミングできるコンピュータが完成します。日常的にスマホやPCを学業や仕事に使用したり、様々なゲームをプレイしたりしても、その仕組みはブラックボックスで正体を知る機会はほとんどありませんが、自分でコン

DUEL MASTERS PLAY' S (デュエル・マスターズ プレイス) への勧誘

文責：M

はじめに

TGA 新規会員 M と申します。この記事では DUEL MASTERS PLAY' S (デュエル・マスターズ プレイス) (以降デュエプレ) の概要とお勧めする理由、あと少しだけこのゲームのデッキに関する戦略を説明します。

デュエプレの概要

デュエプレとは国内で大人気の TCG (トレーディングカードゲーム) デュエル・マスターズをスマホアプリへと移植したものです。紙ではできなかった DCG (デジタルカードゲーム) ならではの要素 (ゲーム外から呪文を使うなど) を多数含んでいることが本家との差別点となっています。また、古いカードから順番に実装されているため、(多少の変化はありますが、) 昔のデュエル・マスターズのカードプールを楽しむということもできるようになっています。さらに複雑なマナに関するルールも少し簡略化されており、よりカジュアルなゲームとなっています。

デュエプレをお勧めする理由

デュエプレの良い点の一つとしては手軽さです。カードゲーマーがよく陥る悩みである「対戦相手がいない」という状況になることはほとんどなく、その上、現在では様々な工夫がなされ、初心者で無課金の人も環境と呼ばれるようなデッキを使うことができるのは DCG としての強みを生かしているといえるでしょう。古参プレイヤーにとっても突然目の目を浴びた古いカードが手頃な値段で手に入ることは非常に魅力的であるともいえます。さらに試合時間も比較的短く、(例のあいつ (左図) など例外も存在しますが) 一試合当たり 10~15 分程度で終わるため、ちょっとした空き時間などにするということが可能です。ほかにも、デッキの自由度の高さや、本家のデュエル・マスターズであまりにも強すぎたカードを調整して出すことによるバランス調整など、デュエプレの良いところを挙げるときりがありませんが、一番はやはりそのプレイングの幅の広さだと考えます。これは本家のデュエル・マスターズのほうにも言えることですが、マナ置きや S・トリガーといったこのゲーム特有で、プレイングの難しさと奥深さを同時に広げている素晴らしいシステムこそがこのゲームの醍醐味だと考えます。



(<https://dmpls.takaratomy.co.jp/card/>より)



(<https://dmpls.takaratomy.co.jp/card/>より)

デュエプレのデッキ戦略

ここからはデュエプレでのデッキ戦略について書いていこうと思います (というのも筆者がこのゲームにはまったきっかけは、デッキを作成することが楽しかったことであり、その喜びをぜひこれから始める人にも知ってほしいと思ったからです)。この部分は作者の個人的な考えを多く含むため、間違いともとれるようなことが書かれているかもしれませんがその点はご容赦ください。あと紙面の関係から紙との差別点 (盤面制限を利用して、相手のクリーチャーをわざと破壊しないことで、後続を出せなくしたりする点など) に深く触れることができないこともご理解いただけると助かります。

まず、デュエプレの勝ち方には大きく分けて 2 パターンあると思います。それは「相手より先に攻撃を決める」と「相手の攻撃をさばききって勝つ」というものです。前者には基本的にアグロが、後者にはコントロールが、そしてどちらの要素も含んでいるものとしてミッドレンジが当てはまります (コンボデッキは個

インターネット社会がもたらす クソゲーのマナー化

文責 Ancient

概要

本稿では、インターネットが社会に普及することで、それまで閉じていたクソゲーコミュニティが開いたものに変化し、多種多様なクソゲー観および宗派が生まれたことに関して考察した。結果として、以前のコミュニティにはなかった、多様な階層構造が見られるということが判明した。

1.はじめに

ゲーム史はおよそ50年前まで遡る。1972年に世界初の家庭用ゲーム機「Odyssey (オデッセイ)」が発売されたのを皮切りに、日本の企業も続々と参戦。今や国内のゲーム市場は2兆円を超え、この原稿を書いている前日(2024/6/18)のニンテンドーダイレクトでは、ドラクエのリメイクやゼルダの新作が発表され、界限はこの上なくにぎわっている。

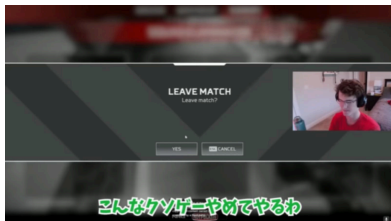
そんな歴史を持つゲーム業界には、光だけでなく、影も存在する。その影こそまさしく、「クソゲー」である。ゲーム業界の目覚ましい発展の副産物として堆積したこのゴミの山は、近年急速に注目を浴び始め、コアなゲーマー層を超えてライト層にも浸透しつつある。

その原因はなんといってもYouTubeをはじめとした動画配信サービスであろう。今やゲーム配信は一大コンテンツとして成立しており、ゲームのマーケティングに与える影響も計り知れない。同様にクソゲーについても、その常識を超えた不完全さがかえって人気を博し、以前では考えられないほどの規模のコンテンツとなった。しかしながら、その不完全性ゆえに、「クソゲー」は非常に特異な形態で社会に浸透しつつある。

本稿は、その特異さについて、仏教的視点を交えつつ考察していくものである。

2.定義

本題に入る前に、「クソゲー」という言葉の定義から確認する必要がある。この言葉の語源は諸説あるが、イラストレーターのみうらじゅん氏が、『いっき』を評して使用したのを始まりとする説が有力なようである。一般にはつまらないゲームのことを指すが、「つまらなさ」の指標は個人個人で異なるため、この言葉の意味は使用者によりかなり変化する。



当初「クソゲー」は綿密な議論のもとに決定されるものであるという認識が強く、クソゲーオブザイヤー(以下、KOTYとする)が指標としてたびたび用いられてきた。しかしながら、近年スマホゲームの市場が拡大するにつれ、スマホ上でプレイ可能な無料の手抜きゲームが一般大衆に「クソゲー」として認知され始めたため、人々がゲームに対し「クソゲー」の烙印を押すハードルは史上類を見ないほどに下がっているといえる。また、これは古くからそうであるが、そのゲームの内容がどうであるということは関係なく、ゲーム内で自分の思い通りにいかなかった場合に、ゲームに対する罵倒として至極感情的に用いられることもしばしばある(図1)[1]。

総括していえば、「クソゲー」という言葉は近年秩序を失い、乱用されるようになってきているのである。このことについて、ある程度クソゲーに触れている層は、気軽に「クソゲー」という単語を用いることに警鐘を鳴らしており、中には軽率に「クソゲー」という単語を用いる人々を「ニワカ」として嘲笑する人も少なくない。

しかし全体的には慎重派は少数と言わざるを得ず、クソゲーといえはスマホのゲームであるという認識が不可逆的なまでに染みついていく人々が多数派であるといえる。

3.背景

¹ 日本の漫画家、イラストレーター。「マイブーム」や「ゆるキャラ」といった言葉を造り出した。

² サンソフトが1985年にファミコンで発売したシューティングゲーム。売上本数はファミコン版で70万本。

『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』は 《神話》を拒むか

文責：ばんちゅばん

はじめに

世の中は記号で満ち溢れ、記号は私を束縛する。しかし私がスマブラをする時、この束縛をいくらか免れる。私に取り憑いて止まないあの忌まわしき《神話作用》が効力を失うのだ。

スマブラをしている時のかすかな感触がおぼろげな輪郭を帯びたのは、私がスマブラに、ロラン・バルトがいうところの《表現体（エクリチュール）》を垣間見たからだ。《表現体》とはバルトが『表徴の帝国』（宋左近訳、新潮社、1974年）を通じて記述しようとした概念であり、本記事についてはスマブラが《神話》に抗う《表現体》となっている様相を書くことを目標としているのであるが、読者はこの結論に困惑しているであろう。そこで、《表現体》や《神話》の指し示すところを『表徴の帝国』ならびに同じくバルトの著した『神話作用』（篠沢秀夫訳、現代思潮社、1976年）の内容を適宜引用・概説しながらスマブラの地平に還元していく。しかしながら、ここに示される私の数々のまとめ方や解釈の仕方には、できる限り正確な読解を試みながらもかかわらず誤解の可能性を排除しきれていないことには常に留意して読んでいただきたい。また、それをスマブラと結びつける作業には必ずしも確実に現実を描写しきれない思考実験的な部分があるということもご注意願いたい。本記事はあくまで、スマブラをする者としてなんとかしてより誠実な態度でスマブラに向き合いたいと思ひ、スマブラの多重性の一断片を傲慢にも記述する試みなのである。

1.概念をほしいままにする意味論図式

まずこの話の核となる図式を例とともに見ていこう。物事が、まったく質的に異なる別の物事を指し示す（＝意味する）ときの基本的な意味論の図式だ。図1をご覧ください。これは私が本を読みながら自分で整理した際の図で『神話作用』および『表徴の帝国』の解説にある図式と形の上では少々異なるが、図式の大事な3つの要素を説明できるのでこちらの図で行う（本来の図式を見たければ「ロラン・バルト 神話 図式」とでも検索すれば出てくるだろう）。その3つとは①《意味するもの》と②《意味されるもの》、そしてその間の関連を支える矢印の役割を果たす③《意味表象》だ。「○」が「可」を意味するときも、赤信号が「とまれ」を意味するときもこの3概念が出てくるが、さしあたり《意味表象》がわかりにくかろう。これから3つを確認するので安心していただきたいが、《意味表象》がわかりにくければとりあえず“イメージ”と置きかえて考えても良いだろう。

いったん、『神話作用』にあるスイスの学者、ソシュールの例を見る。

ソシュールは特殊な、しかし方法論として模範的な意味論的体系、即ち言語を研究した。彼にとって、意味されるものとは概念であり、意味するものは（心理的な面での）聴覚的映像であり、概念と映像の関連は、意味表象（例えば単語）または具体的な実在物である。（『神話作用』 pp.145-146）

例えば「ほうよう（抱擁）」という音を聞いたとき、人は抱擁の概念を想起する。概念であるというのは、具現化されていないということである。この言葉が発された時に必ずしも実際に抱擁が起きているわけではなくとも、いろいろな抱きしめのシーンに共通する要素が想起されることを思えば十分だろう。概念とは別の単語で言えば心象（心の中のイメージ）だ。（もしも言語がもっと複雑な過程を経て意味をしていることを思い私の説明に違和感を覚えるならば、それはきっと正しい感覚なのでさっと読み飛ばして進んでいってほしい。バルトは神話とは言語のことだと表現してもいる。あまりにもややこしい記述だが、複合的であるものをかなり単純化して記述しているためご了承願いたい。）

さて少し図式に還元してみよう。まず①は「ほうよう」という《聴覚的映像》である。《聴覚的映像》とは ASMR 動画の事ではなく、時間的に広がりを持った音とさえいいたいだろうか。「ほ」と

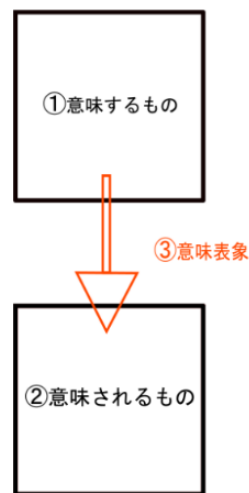


図 1