



The University of Tokyo Game

Association

東京大学ゲーム研究会

会誌124号

計

82

ページ

- ・ 「14 Minesweeper variants 2」
問題各種徹底分析
- ・ 対戦ゲームにおける
「微不利=有利理論」
- ・ 「ELDEN RING」 DLC
加護なし初見攻略
- ・ 第75回駒場祭
振り返り記事
 - ・ DUEL MASTERS PLAY'S AD
マスター耐久
 - ・ 青鬼 オニンピック
 - ・ スマブラ対戦会レポート

等々



会誌第 124 号 目次

| | |
|--|----|
| はじめに | 3 |
| ふわつと理解する『14 Minesweeper variants 2』 ~[P]!はなぜ問題数が少ないのか~ | 4 |
| アルゴリズム的方法で見るパズルゲーム—KAMI | 10 |
| 鏡のマジョリティアをやろう | 13 |
| 『アークナイツ』の魅力を語ろう | 15 |
| 大運動会の振り返り | 18 |
| オニンピック 2024 in 駒場 | 22 |
| DUEL MASTERS PLAY'S AD マスター耐久あとがき | 28 |
| 2024 駒場祭 スマブラ対戦企画を終えて | 31 |
| 映画を見よう! | 36 |
| チーム対戦型オンラインゲームにおける「微不利=有利理論」について ～Case:Pokémon UNITE, Splatoon～ | 39 |
| 裏ヤカンの最小インク消費を調べたい | 43 |
| ナインソールクリア後感想&紹介 | 48 |
| 【ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE】 加護無し DLC 初見攻略日記 前編 | 52 |

ふわっと理解する『14 Minesweeper variants 2』

～[P]!はなぜ問題数が少ないのか～

文責：Clomy

はじめに

発売以降のゲーム時間の大半を費やした気がする『14 Minesweeper variants 2』。途中からアルティメットモードでしかやっていないため、実績は埋まっていないのだが。アルティメットモード基準でルールを判断してしまうのは、思わぬ弊害なのかもしれない。

さて『14 Minesweeper variants 2』の各ルールの定石記事は、会誌第 122 号でトマノフ氏により既にかかれていた。本記事は、ルールの詳細に触れることなく、ルールの性質を抽象化して分析できないかという実験的な試みである。タイトルの割に内容はかなり堅い。一方で想像をめぐらせた雑記のようなものでもある。これらについてはご容赦願いたい。

今年発売の作品として一応注意しておく、記事の性質上『14 Minesweeper variants 2』のネタバレを多分に含む。そもそもパズルゲームは一度解いてみないとわからない部分も多いと思われるので、あらかじめプレイしておくことをおすすめする。ちなみに、当サークルでは初見配信を行ったので、そちらでもルールの確認くらいはできる。

さて『14 Minesweeper variants 2』では、基本的に各ルールの問題数は上限が 100 になっており、少なくとも「!」がつかない基本ルールでは複合ルールも含めて基本的に 100 問確保してある。おそらく、同じような問題が表れた場合は、100 問以下になるのだと思われる。

ここで各ルールの「!!」の問題数(2024/9/22 のアップデート後)をまとめた表 1 を眺めてほしい。ほとんどのルールで 100 問無いどころか、50 に満たないルールもしばしば存在している。5×5!!に至っては半数以上が 40 問に満たない(ちなみに筆者はこれらを制覇した。20 問くらい制覇するか～が、39 問まで伸びてしまった)。

次に[P]との複合の 5×5!の問題数をまとめ

| | 5×5 | 6×6 | 7×7 | 8×8 |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| [V] | 23 | 78 | 69 | 95 |
| [H] | 20 | 20 | 20 | 22 |
| [C] | 100 | 100 | 100 | 100 |
| [S] | 38 | 72 | 20 | 30 |
| [G] | 22 | 90 | 21 | 59 |
| [F] | 84 | 100 | 100 | 100 |
| [B] | 10 | 20 | 15 | 31 |
| [T] | 39 | 89 | 45 | 59 |
| [X] | 20 | 52 | 23 | 39 |
| [D] | 20 | 71 | 51 | 73 |
| [P] | 20 | 20 | 20 | 20 |
| [E] | 100 | 100 | 100 | 100 |
| [M] | 26 | 82 | 62 | 92 |
| [A] | 52 | 100 | 100 | 100 |
| [L] | 100 | 100 | 100 | 100 |

表 1: 「!!」の問題数

| | 問題数 |
|------|-----|
| [H] | 20 |
| [C] | 44 |
| [S] | 27 |
| [G] | 20 |
| [F] | 30 |
| [B] | 3 |
| [T] | 2 |
| [Z] | 38 |
| [G'] | 40 |

表 2: [P]との複合の 5×5!の問題数

た表 2 を見てほしい。50 問以上あるものが一つもなく、なんと 5 問に満たないルールすら存在している。表には無いが、5×5 で唯一 100 問に満たないのは[B][T]のみである。

かなり印象深い数字ではあるものの、5×5!のギャラリーまで辿り着いたプレイヤーであれば、何となく思う節があるかもしれない。そういう感覚的な部分をはっきり言語化しようと思ったの

大運動会の振り返り

文責：SKT

0. はじめに

この度はご覧いただきありがとうございます。本記事では 2024 年度の駒場祭にて実施した大運動会の振り返りを行なっていこうと思います。全部で 6 つの種目から構成された今回の大運動会ですが、ここでは「Nintendo World Championships ファミコン世界大会」と「Splatoon 3」についてまとめてみました。

1. Nintendo World Championships ファミコン世界大会

基本的には 1 人用のやりこみゲームですが、ミニゲームとしてもお手軽だと思い、種目として採用しました。事前練習を行うことでハイレベルな戦いを披露することも考えたのですが、後述する Splatoon 3 の練習があることから、初見プレイでの対戦を採用しました。しかし一部の競技（エキサイトバイクなど）については練習無しだと見苦しくなることが予想されたので、それらは故意に選出しませんでした。以下に選出された競技と結果をまとめました。

● マリオシリーズ

| 競技名 | スーパーキノコ早取り競争 (初代マリオ) | フリーフォール チャレンジ (マリオ USA) | ハンマーブロス 遠投競争 (マリオ3) | WORLD1-1 最速クリア競争 (初代マリオ) | ブンブン遠投競争 (マリオ3) | 30コイン 早集め競争 (初代マリオ) | カギの ドア早開け競争 (マリオ USA) | 太陽 逃げ切り競走 (マリオ3) | スーパーマリオ ブラザーズ 最速クリア競争 |
|-------|-------------------------|-------------------------------|---------------------------|--------------------------------|--------------------|---------------------------|-----------------------------|------------------------|-----------------------------|
| 勝利チーム | 赤 | 白 | 白 | 赤 | 赤 | 白 | 白 | 白 | 白 |

- ✓ WORLD1-1 最速クリア競争：ワープ土管が使えるという誤情報を渡してしまったので、両チームとも土管へ入ってしまいました。
- ✓ カギのドア早開け競争：両チームとも時間経過で消える魔法の絨毯から落下していましたが、赤組が谷へカギを投げ捨てたこともあり、白組の勝利となりました。
- ✓ 太陽逃げ切り競走：最後の流砂地点で赤組が足を取られている間に白組が追い抜きました。
- ✓ スーパーマリオブラザーズ最速クリア競争：本企画の最後に実施しました。各チーム内で誰がどのコースを走るか相談し競走してもらいました。結果は僅差で白組が勝利し、大変白熱した試合となりました。



チーム対戦型オンラインゲームにおける

「微不利＝有利理論」について

～Case : Pokémon UNITE, Splatoon～

文責：りゅーや

はじめに

みなさん、こんにちは。ゲームを楽しんでいるでしょうか。今回は、会員内でポケモンユナイトやスプラトゥーンをプレイしているときに囁かれる「微不利＝有利理論」について解説します。この理論は、微不利こそが有利であるという、一見すると突拍子のない矛盾した主張であり、会員内にも異論を唱える人が存在します。しかし、本理論は現実に即した一定の説得力があり、オンラインゲームの抱える課題を指摘することには大いに役立ちます。本記事の読者方も、賛成するにせよ、反対するにせよ、「微不利＝有利理論」を知ることで、より高い勝率を出せるようになります。

「微不利＝有利理論」とは

理論の概要

まず、「微不利＝有利理論」の内容を解説します。本理論は、試合の中盤から終盤において、試合終了までに巻き返せる範囲内のポイント不利状況では、微不利側は目標が明確で意思統一を形成しやすいことによって、連携力が高まる結果、試合に勝てるというものです。この理論は、「微有利＝不利理論」と換言することもでき、微有利側は集団の凝集性が低く、勝ちきれないことを示しています。このことから、微不利＝有利となる現象は、十全な意思疎通が困難となるソロプレイが主な場面となります。

微不利が有利に転じるメカニズム

概要だけでは少し伝わりにくいので、なぜ微不利のチームは微有利のチームよりも高いパフォーマンスを発揮できるのかについて考察していきます。具体的には、私が普段プレイしているポケモンユナイトとスプラトゥーンの場合を取り上げることにします。両者は共に、ゲーム内に逆転要素が盛り込まれている点で共通していて、「微不利＝有利理論」が適用されるタイトルとなっています。

ポケモンユナイトの場合

ポケモンユナイトで点数差・ゴール差を付けられているとき、基本的には相手を KO しないことには状況を改善できないため、負けている側ほど集合して KO とゴールダイブを狙うという方針を組み立てやすくなります。これに対し、勝っている側は着実に点数差を広げ、相手のファームを阻止し、スノウボールに持ち込むことを目指します。ポケモンユナイトでは、負けている側はファームによりレベル差を埋めることが容易であるため、勝っている側も視界を取って戦闘で勝ち続けられない限り、完全な有利状況を創出することはできません。実は、勝っている側ほど、複雑な動きを求められているのです。

裏ヤカンの最小インク消費を調べたい

文責：たあ

TGA 新入生のたあと申します。普段は Nintendo Switch では『Splatoon 3』や『ゼルダの伝説』シリーズをよくやっています。暇になったら『ドラゴンクエスト3』のHD-2D版をやりたいです。スマホゲームだと転々とはしますが今は『Vampire Survivors』や『Heaven Burns Red』などをよくやっています。

この記事では、僕が『Splatoon 3』の裏ヤカンを

- ・サブウェポンとスペシャルウェポンを使用しない
- ・装備強化なし

で各休憩地帯までの区間での最小インクショット数を検証していきます。通しで攻略している訳ではないです。上の2つの条件設定は気分を設定しました。別にMとかではないです。

今回は、第二チェックポイントへのスーパージャンプ手前のブロックが動く区間の手前、インクレール区間の後までの最小インクショット数を検証していきます。

それぞれの区間に名前をつけます。順に、

- ・飛び移り区間
- ・足場回転区間
- ・スピナー区間
- ・カベ登り区間
- ・スナイパー前区間
- ・スナイパー区間
- ・壁にタコの区間
- ・空飛ぶブロックの区間
- ・インクレール区間

とします。これらの区間でそれぞれ解説していきます。

○飛び移り区間…最小1ショット 難易度☆

ステージ開始後、まずは歩いて直進。そのままヒト状態でタコトルーパーが二体いる地帯をジャンプで切り抜ける。次にバイタコトルーパーのいる地帯。一度ヒト状態で近づいてバイタコトルーパーの攻撃を誘発し、攻撃が終わった瞬間に床に1ショット→イカ状態になってダッシュジャンプで高台まで移動する。



図1



図2

【ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE】

加護無し DLC 初見攻略日記 前編

文責：Xana-chan

はじめに

C102 で頒布した記事の冒頭で DLC を待ちわびていたところから約 1 年後、今年の 6 月 21 日について『ELDEN RING』の DLC として“SHADOW OF THE ERDTREE”が発売されました。ソウルシリーズ大好きマンとして、大変心待ちにしていた本 DLC、もちろん発売日からひたすら遊び込みたかったのですが.....筆者はそのころちょうど病院実習期間中、平日の朝 8:30 から夕方 16:00 ないし 17:00 まで働き続ける（+ついでに勤務後に日誌も書かなければならない）という、まるで社会人かのような生活を強いられていたため、なかなか日々のゲームプレイ時間を捻出することに苦労していました。



しかも、本記事タイトルにもある通り、今回は加護 (*1) 無しでの縛りプレイに挑戦しておりました。筆者が本編攻略に用いたキャラクターのレベルは極めて高くなっていたため、予め加護無しでプレイしていこうと誓っていましたが、これも想像以上に苦難の道でした。

結果として、今年の 6 月 22 日からプレイし始めて、ラスボスを倒したのは 10 月 23 日のことでした。4 か月かかりました。そんなわけで今更ながらこんな記事を執筆しています。おそらく大半の本作プレイヤーは DLC を攻略済みだと思われるので、ネタバレの考慮は一切しておりません。初見プレイヤーの苦しみ様を見て悦に浸っていただければと思います。また、本作を未プレイの方であっても、本作の名前を聞いたことのある方・実況プレイなどで目にしたことのある方は多いかと思われます。極力説明多めで執筆しているため、難易度の比較的高いことで有名な本作の雰囲気を感じ取っていただければと思います。

概要

今回のプレイで縛った要素は「影の地の加護」のみです。当初は他にも強力な装備を封印してプレイしようと考えていましたが、あまりの難易度の高さから、加護以外のあらゆる手段の使用

(*1) 加護

本作の DLC には「影の地の加護」というシステムが存在している。これは DLC エリアにおいてのみ機能するバフシステムであり、エリア各地で手に入る特殊なアイテムを消費することで、プレイヤーの攻撃力やダメージカット率などを段階的に上昇させることができる。キャラクターレベルがどのようなプレイヤーであっても DLC を適切な難易度でプレイできるようにすることを意図されたシステムである。一般的なプレイであれば、エリアを攻略していく道中で少しずつ加護を強化していくのが妥当。ちなみに、最大まで加護を強化することで、攻撃力は約 2 倍になり、ダメージカット率は約 50%加算される。