

# ポケモン 150 匹企画 開催要項とルール

2015.12.26 ver1.1.0

---

## 1 開催まで

### 1.1 チーム

チームは以下の 2 チームとする.

- ・ピクシーズ
- ・ゲンガーズ

### 1.2 テストプレイ

テストプレイは、各プレイヤーの現時点での実力差を考慮し、以下を目安としたテストプレイを開催当日まで認める. テストプレイ解禁日は後述の開催日程を参照することにする.

- ・ピクシーズ 1 人あたり 10 時間
- ・ゲンガーズ 1 人あたり 0 時間

### 1.3 作戦決め

開催当日まで攻略本の閲覧やネット上での検索、プレイ動画の視聴は認められる. チーム内で事前に話し合うのは可とし、いかなる資料を作成して当日持ち込むことも認められる. 以前に同様の企画に参加した人から意見を求めるのは禁止とする. 作戦決め解禁日は後述の開催日程を参照することとする. また、ピクシーズは下記 URL に紐づく動画の閲覧は禁止とする.

【ポケモン赤緑】図鑑完成 RTA <http://www.nicovideo.jp/mylist/49943891> (ゲンガーズの作品のため)

### 1.4 似たゲームのプレイ

第 1 世代 (赤、緑、青、ピカチュウ版) のテストプレイは各々前述の時間以内のみ認められる. ファイアレッド、リーフグリーン版など似ているが第 1 世代ではないポケモンのプレイはテストプレイとはみなさず、開催まで無制限にプレイが認められる.

## 2 開催日程

### 2.1 テストプレイ・作戦決め解禁日

テストプレイ・作戦決め解禁日は、2015 年 11 月 1 日とする.

### 2.2 集合

2015 年 12 月 28 日 18 時とする.

## 2.3 プレイ開始

プレイ開始時刻は正式に決め次第定める。電源を入れる前に全ての ROM を初期化する。プレイ開始後に電源を入れる。

## 2.4 解散

いずれか1チームのうち片方が「しょうじょう」(150匹図鑑を揃えた後に見ることができる画面)を表示した時点でゲーム終了とする。ゲームが終了したら解散。終了するまでは原則として解散しない。

# 3 プレイの流れ

## 3.1 時間割

某大学の時間割の午前と午後を入れ替えて下記の通り実施する。ただし、6限までに終了しなかった場合は、50分の休憩の後、7限を開始する。以降は105分の実施に対して10分の休憩をとりつづけて続行するものとする。

- ・1限 20時30分～22時15分(105分)
- ・休憩 10分
- ・2限 22時25分～0時10分(105分)
- ・休憩 50分
- ・3限 1時00分～2時45分(105分)
- ・休憩 10分
- ・4限 2時55分～4時40分(105分)
- ・休憩 10分
- ・5限 4時50分～6時35分(105分)
- ・休憩 10分
- ・6限 6時45分～8時30分(105分)
- ・休憩 50分
- ・7限 9時20分～11時05分(105分)
- ・休憩 10分
- ...

## 3.2 プレイ中

プレイ中はゲームを進めることができる。それ以外に、攻略本を参照したり、ネットで調べものをしたりしてよい。適切に電源を切って電池を適宜交換してもかまわない。外出してもかまわないが、プレイ機は持ち出してはならない。

## 3.3 休憩中

休憩中は原則ゲームを進めてはならない。図鑑、手持ちのポケモン、道具、所持金などの参照行為、レポートを書いて一旦電源を切る行為、電池を交換する行為など、ゲームを進める行為につながらない操作は認められる。休憩時間に入ったタイミングで戦闘中、エンドロール中、ポケモンの交換中など操作できない状態だった場合は操作してはならない。外出してもかまわないが、プレイ機は持ち出してはならない。

### 3.4 アディショナルタイムの申請

50分休憩に入るタイミングで戦闘中、エンドロール中、ポケモンの交換中など操作できない状態で、かつ、電池の残量が50分持たないと考えられる場合はアディショナルタイムを申請できる。この場合は、レポートを書ける状態まで操作することができ、レポートを書いて電源を切るまでの時間を測定する。そのプレイヤーは次のタームのプレイ時間の最初、測定した時間はプレイできない。

## 4 プレイ機など

### 4.1 チームに支給されるもの

以下のものが各チームに支給される。これ以外のものも自由に持ち込むことができる。

- ・ポケモン 赤版 1個
- ・ポケモン 緑版 1個
- ・ポケモン 青版 1個
- ・ポケモン ピカチュウ版 1個
- ・上記を操作できるハード 適量
- ・通信ケーブル 1本
- ・捕まえたポケモンを記録する用紙 適量
- ・電池 適宜

### 4.2 ハード

ハードはチーム間での差がなるべく出ないように揃える時点で配慮する。差が出る場合はプレイ開始までにじゃんけん等で支給するハードを決める。

### 4.3 ソフト、ハード、通信ケーブルの故障

ソフト、ハード、通信ケーブルの故障が明らかに認められる場合は、予備があれば予備との交換を認める。

## 5 プレイ中の注意

### 5.1 操作

チーム内で全ての版のどちらを操作してもよい。途中で適宜ソフトを交換してもよい。その際、ハードごと交換してもよい。1人で2つを操作してもよいが、同一チーム内で3つ以上を並行して操作してはならない。

### 5.2 ポケモンの交換

プレイ中、チーム内でのポケモンの交換は任意に行える。

### 5.3 はじめから

プレイ中、必要に応じて「はじめから」を選択してリセットしてもかまわない。

## 5.4 図鑑を揃えるソフトの選択

赤、緑、青、ピカチュウ版のどの図鑑を揃えてもかまわない。揃えようと考えている側を必要に応じて「はじめから」にしてもかまわない。ただし、ゲンガーズは後述の制約上必ずピカチュウ版に図鑑を完成させる必要がある。

## 5.5 ゲンガーズの制約

ゲンガーズはポケモン図鑑を「ポケモン言えるかな？」の順に集めなければならない。順番を誤ってしまった場合、誤ったポケモンは図鑑に登録されていないものとみなし、誤ったポケモンを即刻逃がし、逃がし終えるまで他のハードを操作してはならない。「ポケモン言えるかな？」の順は下記 URL を参照する。

<http://www.utamap.com/showkasi.php?surl=58221>

## 5.6 捕まえたポケモンの記録

専用の web アプリを更新することで記録をつけることとする。専用の web アプリの仕様は決定次第公表する。

## 5.7 バグ

いかなるバグ的な操作も認められない。ただし、バグかどうか怪しい事項は以下のように定め、それ以外に怪しい事項がプレイ中等に発生した場合はその都度審議する。

- ・イワヤマトネルのフラッシュなし通過＝仕様としてバグとはみなさない
- ・ダンジョン以外の民家等であなぬけのヒモが使える＝仕様としてバグとはみなさない
- ・いわゆる「ガラガラピッピ人形」＝バグとみなし禁じ、突破にはシルフスコープ必須
- ・同一箇所から数回隠しアイテムを拾える＝バグとみなし禁じ、同一箇所から隠しアイテムを拾うのは1回のみ

# 6 ustream 配信

## 6.1 概要

プレイする様子をリアルタイムに世界に配信すべく、ustream を介して動画の配信を行う。配信は4画面を4チャンネルで配信はせず、1チャンネルのみの配信とする。

## 6.2 プレイ中

プレイ中は全体の様子が分かるように配信するため、ラジオ的な使い方を考えている。面白い局面であれば、各自の判断で画面を映して配信してもかまわない。

## 6.3 休憩中

休憩中、冒頭の5分程度を使って直前のプレイのまとめを各チームから報告することとする。その後は録画を一度止め、次のプレイまでに再配信する。これは、ustream の録画機能が180分までという仕様に対応するための措置である。