

原文

<https://oatmealdome.me/blog/the-mechanics-of-clam-blitz/>

原文のOvertimeまでとConclusionを翻訳してあります。

## The Mechanics of Clam Blitz

ガチアサリの仕組み

Clam Blitz is a new mode that was added to Splatoon 2 in the version 2.1.0 update.

ガチアサリはスプラトゥーン2のVer.2.1.0のアップデートで追加された新しいモードである。

It is far more complex than the previously released Ranked gamemodes and has left newcomers wondering what the rules are. (It doesn't help that there is no required tutorial.)

これまでに行われてきたガチマッチの対戦ルールよりも遥かに複雑で、新規参加者はルールがどうなっているのか疑問に思っている。(必要なチュートリアルがないことは役に立たない)

Even today, a year and a half after its release, some details about the gamemode mystify players.

公開から1年半が経過した今日でも、対戦ルールの詳細な部分はプレイヤーを困惑させている。

For example, it isn't clear how clam spawning works.

例えば、アサリの湧きがどのようにになっているのかは明らかになっていない。

In addition, how the game decides to initiate Overtime is never explained and isn't immediately obvious.

また、試合の延長戦がどのような条件で開始するかは説明されておらず、すぐにはわからない。

With this article, I hope to clear up many of the mysteries surrounding Clam Blitz.

この記事では、ガチアサリにまつわる謎の多くを明らかにしたいと思う。

A quick note: I will be measuring times in “frames” since that is how they are specified in the game data. (Splatoon 2 runs at 60 frames per second, so each frame is 16.6 milliseconds.)

簡単なメモ: 時間を「フレーム」で計測します。これは、ゲームデータで時間を指定しているためです。(Splatoon2は60フレーム/秒で実行されるので、1フレームは0.0166秒になります。)

For convenience, I will also provide times in “human units” like minutes and seconds.

また、便宜上、「人間単位」の分秒などの時間も記載します。

If you like the article, please consider donating to my Patreon!

この記事が気に入ったら、私の支援者への寄付することを検討してください!

## Basic Rules

### 基本ルール

In case you are new to Clam Blitz, here is a quick rundown of the basic rules.

ガチアサリを初めてプレイする人のために、基本ルールの簡単に説明する。

- Clams spawn in various places across the entire stage.
- アサリはステージ上のいたるところに湧く。
- Players have to collect 10 clams to create a Power Clam.
- プレイヤーはガチアサリを作るためにアサリを10個集めなければならない。

- Throwing a Power Clam at the opposing team's basket will break the barrier around the basket.

- 相手チームのゴールにガチアサリを投げるとゴールのバリアが破壊される。

- Other players can throw individual clam into the basket to score +3 points per clam. Power Clams give a score of +20 points.

- 他のプレイヤーは個々のアサリをゴールに投げて、1個のアサリにつき3点を獲得できる。ガチアサリは20点を獲得する。

- If there is a long period of time where there are no clam thrown into the basket, the barrier will regenerate and give the opposing team a free Power Clam.

- アサリがゴールに投げ込まれない時間が長いと、バリアが再生し、相手チームには自由なガチアサリが与えられる。

- The team who scores the most clams wins.

- アサリのカウントが多いチームが勝ちです。

## **Clams**

アサリ

This section will detail everything to know about the clams themselves.

この節では、アサリ自体について知っておくべきことをすべて詳しく説明します。

## **Spawning**

湧き

In preparation for this article, I asked on my Twitter what people wanted to know the most about Clam Blitz.

この記事の準備として、自分のTwitterでガチアサリについて何が一番知りたいのかを訪ねました。

Probably the most common questions were related to how exactly clam spawning worked and how the game decides to spawn them.

おそらく最も一般的な質問は、アサリの湧きが正確にどのように機能するのか、そしてゲームがどのように湧きを決定するのかに関するものだったろう。

I will try to describe it to the best of my ability.

できる限り説明してみます。

This does get technical and dry at times, but I hope it doesn't get too boring.

これは時に技術的で面白くないこともあるが、あまり退屈にならないことを願っている。

The clam spawning system involves three components: two objects called Obj\_VictoryClamBankEmitArea and Obj\_VictoryClamSpawnPoint, and the Clam Blitz Director. (Victory is the internal codename for Ranked.)

アサリの湧きの仕組みには、Obj\_VictoryClamBankEmitAreaとObj\_VictoryClamSpawnPointという2つのオブジェクト、およびClam Blitz Directorという3つのコンポーネントが含まれます。(VictoryはRankedの内部コード名です。)

## **EMIT AREA**

放出エリア

This object's internal name is odd.

このオブジェクトの内部名は奇妙です。

It appears to come from a time when the Clam Blitz gameplay was different – more on that later.

これはガチアサリの中身が違っていた時代から来ているようです。—詳細は後で。

The emit area objects control where clams spawn at the start of the match.

放出エリアオブジェクトは、試合の開始時にアサリが湧く場所を制御します。

There can be multiple emit area objects per stage.

1つのステージに複数の放出エリアオブジェクトを含めることができます。

Each emit area has a “weight”, which controls how many clams will appear within that area.

各放出エリアには「重み」があり、エリア内に表示されるアサリの数を制御します。

When the game starts, 30 clams will be placed within the emit areas, with more clams placed in areas with higher weights.

ゲームが開始されると、放出エリア内に30個のアサリが配置され、重みが高いエリアに多くのアサリが配置されます。

I have included diagrams of each stage’s emit areas and their respective weights below. (While the emit areas’ weights do not need to add up to 30 clams, the stage designers still set most, if not all, of the weight values so that they add up to 30.)

各ステージの放出エリアとそれぞれの重みの図を下に示します。(放出エリアの重みは30個まで追加する必要はありませんが、ステージデザイナーはすべてではないにしてもほとんどの重みの値を設定して、合計30個まで追加します。)

図は元の記事の**EMIT AREA**を参照してください。

<https://oatmealdome.me/blog/the-mechanics-of-clam-blitz/>

## SPAWN POINT

### 湧きポイント

This object, as you might expect, controls where clams spawn at regular intervals.

このオブジェクトは、ご想像のとおり、一定間隔でアサリが湧く場所を制御します。

There are many instances of these objects placed throughout each stage to provide multiple points where clams spawn.

これらのオブジェクトの多くの象徴が各ステージ全体に配置され、アサリが湧く複数のポイントを提供します。

However, these spawn points are only placed on one team's side.

ただし、これらの湧きポイントは1つのチームの側にのみ配置されます。

“Then how do clams spawn on the other team's side?”, you might ask.

「では、相手チームのアサリはどうやって湧くのですか?」と尋ねるかもしれません。

There is some special code used specifically for spawn points which automatically creates a mirrored version of the object.

オブジェクトのミラーバージョンを自動的に作成する湧きポイント専用のコードがあります。

When the alpha team object is loaded, a corresponding bravo team object will be placed on the opposite side of the stage.

アルファチームのオブジェクトがロードされると、対応するブラボーチームのオブジェクトがステージの反対側に配置されます。

An internal link is also generated between these objects for later use, so the game is able to access the bravo spawn point from the alpha point, and vice versa.

また、後で使用するためにこれらのオブジェクト間に内部リンクも生成されるため、ゲームはアルファポイントからブラボー発生ポイントにアクセスでき、その逆も可能です。

This will be important to know for later.

これは、後で知る必要があります。

The automatic generation can be turned off.

自動生成をオフにすることができます。

This is used in some stages to place a spawn point directly in the middle.

これは、いくつかの段階で湧きポイントを直接中央に配置するために使用されます。

If the automatic generation was turned on for a spawn point in such a position, 8 clams would spawn at that spot within a short amount of time.

このような位置で湧きポイントの自動発生をオンにすると、その場所で8個のアサリが短時間で湧きます。

Here are diagrams of each stage's spawn point locations. (Dots with the same color have an internal link because of mirroring.)

各ステージの湧きポイントの位置を図で示します。(同じ色のドットには、ミラーリングのために内部リンクがあります。)

図は元の記事の**SPAWN POINT**を参照してください。

<https://oatmealdome.me/blog/the-mechanics-of-clam-blitz/>

## THE DIRECTOR

### 管理者

There is a set of code internally referred to as the “Director” which handles many of the rules and mechanics for Clam Blitz. (If you’re thinking of Left 4 Dead right now, you’re not alone!)

内部的に「管理者」と呼ばれるコードセットがあり、ガチアサリの多くのルールと仕組みを処理します。(「Left4Dead」を今考えているのは、あなただけではない。)

The Director is updated once per frame.

管理者はフレームごとに更新されます。

Every time this happens, it runs does a check to see whether it should be spawning any clams.

これが発生するたびに、アサリを湧かせるべきかどうかをチェックします。

First, it adds up the total of all the clams in player possession and on the field.

まず、プレイヤーが所持しているアサリとフィールドにあるアサリの合計です。

Power Clams are not included in this total.

ガチアサリは含まれておりません。

If it is more than 50, the Director will not spawn any clams.

50を超える場合、管理者はアサリを湧かせません。

Second, the Director determines whether an “accelerated spawning” mode should be used.

次に、管理者は「加速湧き」モードを使用するかどうかを決定します。

There are two conditions which are checked (either one being fulfilled will activate accelerated spawning):

チェックされる条件は次の2つです(いずれかの条件が満たされると、加速湧きがアクティブになります。)

Is the calculated total of clams less than 25?

計算されたアサリの合計の数は25個未満ですか？

Is the game in Overtime and the scores are equal?

延長戦かつカウントは同じですか？

Third, it calculates how long it should be waiting before spawning clams.

第3に、アサリが湧くまでの待機時間を計算します。

If the accelerated spawning mode is activated, this will be 240 frames (4 seconds).

加速湧きモードがアクティブな場合、これは240フレーム(4秒)になります。

Otherwise, it will be 720 frames (12 seconds).

それ以外の場合は、720フレーム(12秒)になります。

It then divides this value by a per-stage number to get the final amount of waiting time.

次に、この値をステージごとの数で割って、最終的な待機時間を求めます。

This value is set to 1 in every stage, which effectively means the standard Director values always be used.

この値はすべてのステージで1に設定されるため、事実上、標準の管理者の値が常に使用されます。

However, it does open the door for Nintendo to adjust the spawning times per-stage in the future.

ただし、将来的には、任天堂がステージごとに湧き時間を調整できるようになる可能性もあります。

The Director will not spawn clams until the calculated amount of time has passed.

管理者は計算された時間が経過するまでアサリを湧かせません。

Fourth, the Director decides how many clams to spawn.

4番目に、管理者は湧くアサリの数を決めます。

It subtracts the number of clams in play from 50 and caps the result to a maximum of 4.

50から存在するアサリの数を引いて、結果の上限を4にします。

This means the Director can spawn 1 to 4 clams per update.

これは、管理者が更新ごとに1~4個のアサリを湧かせることができることを意味します。

It then schedules the clams to appear on a spawn point on the next frame.

次に、アサリが次のフレームの湧きポイントに表示されるように予定します。

This process would then repeat every time the Director is updated.

この処理は、管理者が更新されるたびに繰り返されます。

## HOW SPAWN POINTS ARE CHOSEN

## アサリの湧きポイントの選ばれ方

Unfortunately, the code that is used to choose the spawn point is complicated and I was not able to reverse engineer all of it in time for this article.

残念ながら、生成ポイントの選択に使用されるコードは複雑であり、この記事のためにすべてをリバース・エンジニアリングすることはできませんでした。

However, I can detail its most important aspects, though there is a chance that they are wrong or affected by other unknown conditions.

しかし、私はその最も重要な側面を詳しく述べることができますが、それらが間違っていたり、他の未知の条件の影響を受けている可能性があります

The Director goes through each spawn point object in the order they were loaded.

管理者は、ロードされた順に各湧きポイントオブジェクトを巡回します。

It does not appear to favor any team regardless of who is in the lead.

誰がリードしているかに関係なく、どのチームにも好意的ではないようです。

For each one, a random number generator is used to determine if it should be chosen.

それぞれについて、乱数発生器を使用して選択するかどうかを決定します。

If the resulting number meets certain conditions (too technical for this article and it's impossible to predict the outcome anyway), this spawn point will be chosen as a candidate.

結果の数が特定の条件(この記事ではあまりにも技術的なため、結果を予測することは不可能です。)を満たす場合、この湧きポイントが候補として選択されます。

To understand what happens next, I first need to mention a spawn point mechanic that hasn't been relevant until now.

次に何が起こるかを理解するには、まず、これまで関係のなかった、湧きポイントの仕組みについて話す必要があります。

Each spawn point can be considered as “occupied”.

それぞれの湧きポイントは、「占有」と考えることができます。

The game decides whether a spawn point is occupied by whether there is a player or any uncollected clams inside of it.

このゲームは、湧きポイントが占有されているかどうかを、その中にプレイヤーがいるか、未回収のアサリがいるかどうかで判断します。

The Director will then check the “occupation status” of the current spawn point.

管理者は、現在の湧きポイントの「占有状態」をチェックします。

If it is occupied, the process starts again from the beginning and another spawn point object is checked.

占有されている場合、処理は最初から再開され、別の湧きポイントオブジェクトがチェックされます。

If the tested spawn point is unoccupied, it will be chosen and clams will spawn in that area on the next frame.

調べた湧きポイントが占有されていない場合は、そのポイントが選択され、次のフレームでその領域でアサリが湧きます。

Yes, this does mean you can temporarily disable spawn points.

はい、これは、湧きポイントを一時的に無効にできることを意味します。

For example, throwing clams onto a spawn point will stop it from being a candidate for new clams to appear at.

例えば、アサリを湧きポイントに投げると、新たなアサリの出現候補ではなくなります。

However, the despawning mechanics described in the next section makes this strategy near-useless.

しかし、次の節で説明するような消滅する仕組みから、この戦略はほとんど役に立たない。

You could just idle on the spawn point, but then you wouldn't be contributing much to your team.

湧きポイントで遊んでいても、チームにはあまり貢献しません。

The best option is to leave one of the spawned clams there since it won't despawn (see the section below), but still make the Director think the area is occupied. Anyway, I digress.

最適なオプションは、湧いたアサリを消滅させずにいずれかをそのままにしておくことです(以下の節を参照してください)。ただし、その領域が占有されていると管理者に思わせることはできません。話がそれます。

Remember that spawn points can automatically generate a corresponding object on the opposite side of the map?

湧きポイントは、マップの反対側に対応するオブジェクトを自動的に生成できることを覚えていませんか。

This is where it becomes helpful.

ここで役に立ちます。

If clam spawning is successful and the current spawn point has an automatically generated spawn point linked to it, the Director stores it in memory for later use.

アサリの湧きが成功し、現在の湧きポイントに自動的に生成された湧きポイントがリンクされている場合、管理者は後で使用できるようにメモリに格納します。

The next time clams need to be spawned, the Director attempts to spawn them at the linked spawn point.

次にアサリを湧く必要がある場合、管理者はリンクされた湧きポイントでアサリの湧きを試みます。

If clams are unable to be spawned because of its occupation status, it is discarded and the Director goes back to checking every loaded spawn point.

占有ステータスが原因でアサリを湧かせることができない場合、アサリは廃棄され、管理者はロードされたすべての湧きポイントのチェックに戻ります。

This effectively makes a portion of clam spawning a “mirrored” behaviour.

これにより、アサリの湧きの一部が「ミラー」行動をとることになる。

## **Despawning**

消滅

Players can drop clams in various ways.

アサリはいろいろな方法で落とすことができます。

For example, they can be dropped by pressing A (or L) to throw them on the ground.

たとえば、A(またはL)を押して地面に放り投げます。

In addition, clams are dropped upon death or disconnection.

また、死亡時や回線落ち時にはアサリを全部落とします。

When a player dies, they don't drop all of their clams.

プレイヤーが死んでもアサリを全部落とすことはないです。

The number of clams dropped depends on how many they were carrying.

落とすアサリの数は、持っていたアサリの数によります。

<b>Carried Clams</b> 持っていたアサリ	<b>Dropped Clams</b> 落とすアサリ
0	0
1	1
2~3	2
4~6	3
7~10	4

Once a clam is dropped, it checks on every frame to see how long it has been on the floor for.

アサリを落とすと、それがどのくらい床に落ちていたかをフレームごとにチェックします。

After 240 frames (4 seconds), the clam will start to blink to alert the player it will disappear.

240フレーム(4秒)を過ぎると、アサリが点滅し始め、プレイヤーにアサリが消えることを知らせます。

At 600 frames (10 seconds), the clam will despawn.

600フレーム(10秒)で、アサリは消滅します。

The same times are true for Power Clams as well.

ガチアサリも同様です。

However, clams that have been placed by the Director do not despawn.

しかし、管理者が置いたアサリ(湧いたアサリ)は消滅しません。

## **The Clam Basket**

### アサリのゴール

While it may seem like there isn't much to say about the basket, it does have some notable properties and it's worth it to talk about them!

ゴールについてはあまり多くを語る事が無いように思えるかもしれませんが、いくつかの注目すべき特性があり、それらについて話す価値があります!

When you first break the basket's barrier, it is initially set to close in 600 frames (10 seconds).

最初にゴールのバリアを破壊すると、600フレームで閉じるように初期設定されます(10秒)。

For each clam you throw into the basket, it extends the timer by 180 frames (3 seconds).

ゴールに入れるアサリごとに、タイマーが180フレーム(3秒)ずつ延長されます。

Each Power Clam extends the timer by 600 frames.

各ガチアサリは、タイマーを600フレーム延長します。

However, the maximum value the timer can reach is 600 frames.

ただし、タイマーが到達できる最大値は600フレームです。

When the basket closes and the barrier regenerates, it will always take 600 frames until the barrier is allowed to be broken again.

ゴールが閉じてバリアが再生されると、バリアが再度破壊できるまで毎回600フレームかかります。

During this time, the basket will be in its “closed” state and no Power Clam can reach it.

この間、ゴールは「閉じた」状態になり、ガチアサリを入れることはできません。

Meanwhile, the opposite team’s Basket barrier will be available to break immediately.

一方、相手チームのゴールの壁はすぐに破壊できます。

The previously mentioned per-stage number which controls clam spawn times is set by the basket object, which seems odd.

アサリの湧き時間を制御する前述のステージごとの数は、ゴールオブジェクトによって設定されますが、これは奇妙に思います。

My only guess as to why is that every stage is guaranteed to have a basket object, so it is an easy place to access the value for balancing.

私の唯一の推測は、すべてのステージには必ずゴールオブジェクトがあるので、バランスをとるための価値に簡単にアクセスできるということです。

**HP**

**HP**

Interestingly, the basket's barrier has HP. It can take 1000 HP of damage before the barrier breaks.

面白いことに、ゴールのバリアにはHPがあり、バリアが切れるまでに1000HPのダメージを受ける可能性があります。

When a Power Clam hits the barrier, it does ~10 damage per frame (so it will take ~1 or 2 seconds for the barrier to break).

ガチアサリがバリアに達すると、フレームあたり約10の損傷が発生します(バリアが割れるまで1~2秒かかります)。

Unfortunately, I was not able to find the exact amount of damage per frame.

残念ながら、フレームあたりの損傷の正確な値を見つけることができませんでした。

When you throw a clam in the air, it becomes a bullet akin to ink fired from a weapon.

アサリを空中に投げると、ブキから発射されるインクのような弾になります。

This is to make it easier to specify behaviour like how they fly in the air, what happens when a Power Clam touches the floor, and more.

これにより、空を飛ぶ場合や、ガチアサリが床に触れたときの動作などを指定しやすくなります。

However, it is coded to not deal any damage, which is confusing because the basket's barrier breaks after its HP is depleted.

しかし、ダメージを処理しないようにコード化されているため、HPが枯渇した後にバスケットのバリアが破損し、混乱を招きます。

This is why I was not able to find the exact damage that a Power Clam does to the barrier.

そのため、ガチアサリがバリアに与える正確なダメージを見つけることができませんでした。

The barrier actually has parameters to amplify damage when a player equipped with Object Shredder throws a Power Clam at it.

対物攻撃力アップを装備したプレイヤーがガチアサリを投げると、バリアには実際にダメージを増幅するパラメーターがあります。

Unfortunately, changing the parameter did nothing when I tried. (I tried changing a similar parameter for the Rainmaker shield since that is also affected by Object Shredder, and the change worked.)

残念ながら、パラメーターを変更しても何も起こりませんでした。(ガチホコバリアも対物攻撃力アップの影響を受けるので、似たようなパラメーターを変更してみたところ、ガチホコバリアにはこの変更は機能しました。)

I suspect that the Power Clam damages the barrier in an “unusual” way, and because of this, the Object Shredder parameters are never taken into account in the damage calculations.

ガチアサリがバリアに「特殊な」ダメージを与えるため、対物攻撃力アップのパラメーターがダメージ計算で考慮されないのではないかと思います。

If it did work properly, a player with Object Shredder shoes would throw Power Clams that deal 10% more per damage per hit to the basket's barrier.

もしこれが適切に機能していれば、対物攻撃力アップのクツを履いたプレイヤーは、ゴールのバリアに、ヒット当たり10%多いダメージを与えるガチアサリを投げるだろう。

This would open the basket faster.

これにより、ゴールが早く開くだろう。

I have completed one quick frame-by-frame analysis of breaking the basket's barrier with Object Shredder and without on version 3.1.0 and found no significant difference.

Ver.3.1.0で対物攻撃力アップを使用した場合と使用しない場合のゴールの破壊をフレームごとに簡単に分析しましたが、大きな違いはありませんでした。

If someone could try on the latest version and ping me on Twitter with their results, that would be great.

もし誰かが最新バージョンを試して、その結果をTwitterで教えてくれれば、嬉しく思います。

## Overtime

### 延長戦

Another one of the many questions I was asked is how Overtime in Clam Blitz works.

私が尋ねられた多くの質問の中の一つは、ガチアサリでの延長戦がどのように機能するかということです。

It can be quite confusing, and Nintendo doesn't explain any of it, so here's what I was able to figure out.

これは非常に複雑であり、任天堂は説明していないため、私が理解できたことは以下の通りだ。

The Director will start Overtime if any of the conditions are fulfilled:

次のいずれかの条件が満たされると、管理者は延長戦を開始します。

- The losing team is in possession of a Power Clam

- 劣勢チームがガチアサリを持っている。

- The winning team's basket is open

- 優勢チームのゴールが開いている。

Overtime ends if any of the following conditions are met:

次のいずれかの条件が満たされると、延長戦は終了します。

- The losing team fails to open the winning team's basket within 1200 frames (20 seconds)

- 劣勢チームは優勢チームのゴールを1200フレーム(20秒)以内に開けなかった

- The losing team's Power Clams despawn

- 劣勢チームのガチアサリが全て消滅する

- The winning team's basket closes and the losing team did not take the lead

- 優勢チームのゴールが閉じ、負けたチームはリードしなかった

- The losing team takes the lead

- 劣勢チームがリードする

- The winning team scores

- 優勢チームが得点を得る

Note: if Overtime starts because the losing team is in possession of a Power Clam, the winning team's basket must be opened within the 1200 frames.

注意: 負けているチームがガチアサリを持っているために延長戦が始まった場合、優勢チームのゴールは1200フレーム以内で開かなければならない。

The Power Clam hitting the barrier does not count as being opened!

バリアにぶつかっているガチアサリは、開いているとは見なされません!

If the losing team manages to open the basket in time, Overtime will be extended until the basket closes or the losing team takes the lead.

劣勢チームが時間内にゴールを開けた場合、延長戦はゴールが閉じるか、劣勢チームがリードするまで延長されます。

There is a special kind of Overtime for Clam Blitz.

ガチアサリには特別な種類の延長戦があります。

If neither team manages to score within the match, 10800 frames (3 minutes) of Overtime will begin.

どちらのチームも試合中に得点を挙げることができなければ、10800フレーム(3分)の延長戦が始まります。

Whoever scores first wins.

先に得点した者が勝ちです。

If nobody scores during that time, the game will automatically end.

その間に誰も得点しなければ、ゲームは自動的に終了します。

Contrary to popular belief, the game does not pick a winner at random in this scenario.

一般に信じられていることとは異なり、この状況では、ゲームはランダムに勝者を選びません。

The team that made the most Power Clams throughout the entire match wins.

試合全体を通してガチアサリを最も多く作ったチームが勝ちます。

If both teams tie again, the game will give the win to the alpha team.

両チームが再び引き分けたら、その試合はアルファチームに勝利をもたらします。

## Conclusion

まとめ

Clam Blitz is probably my favourite gamemode in Splatoon 2.

ガチアサリはおそらくスプラトゥーン2の私のお気に入りの対戦ルールです。

It's nice to be able to demystify some aspects that I and several others have been wondering for a while.

私や他の人たちが以前から疑問に思っていたいくつかの側面を解明できたのは素晴らしいことです。

While it was difficult and tedious at times for me to reverse engineer the game, I hope that the knowledge I was able to share with you will help when playing Clam Blitz!

ゲームをリバースエンジニアリングするのは、時に困難で退屈でしたが、あなたと共有できた知識がガチアサリをプレイする際の助けになることを願っています!

If you liked this content, please consider donating to my Patreon.

この内容を気に入っていただけたら、私の支援者への寄付をご検討ください。

I basically do this stuff for free because I like it, but there are costs associated with it.

私はこれが好きなので基本的に無料でやっていますが、これには費用がかかります。

For example, the server that runs this very website costs money, and I've also had to rent out another server recently to host JelonzoBot and SSBUBot. (They were starting to outgrow my main server!)

例えば、このウェブサイトを運営するサーバーにはお金がかかりますし、最近ではJelonzoBotとSSBUBotをホストするために別のサーバーを借りなければなりませんでした。(メインサーバのサイズが大きくなり始めていました。)

These costs add up, so any donation helps. Thank you!

これらの費用が加算されるため、どんな寄付でも助かります。ありがとう!