

このページは情報を整理しきれないため更新を停止しました。ファイルはそのまま残されています。今後は本スレおよび課題一覧ページを見てください。

uporg1843386.csv (zipで圧縮), uporg1843450.txt, 8-404-0x00000000 - 徘徊 Method-1.zip は一番下のリンクから

スレで流れている議論を後から入った人が追いやすいように記録しています。管理者の主観でメモしているので足りないと思った部分がある人は追加してください。

=====
*スレ7より
=====

947 : ID制変更議論中、詳しくは自治スレまで : 2008/12/09(火) 00:49:49 ID:???
個人のブログで申し訳ないのだが、ループに関する有力情報があるのでちょっと貼っておく
<http://sheercold.blog60.fc2.com/blog-entry-904.html>

948 : ID制変更議論中、詳しくは自治スレまで : 2008/12/09(火) 01:21:50 ID:???
>>947
これは凄い
ちょっと理解するのが難しいかもしれないけど、ちゃんと読めばわかる
でも夢幻チケットもってねーんだよね
しかしループが少しわかったから感謝感謝

953 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/09(火) 18:15:18 ID:???
>>947のおかげで、エメのエンカウンドパターンが解明できた。
正確には>>947からリンクがはられてるブログとそこに書かれてる英語のサイト。
大体はそこに書いてあることを読めばわかるけど、それ以外に見つけたことを。

野生エンカウンドの乱数はMethod1,2,3の3つがあるが、それは場所によって決まる。
「砂漠の地下道」の場合、実験したところMethod2。
ソフトリセット時の初期seedは0。
そしてこれがわかったため、エンカウンドパターンが完全にわかった。

csv形式にまとめたからwikiにうpしようとしたけど、ログインしないといけないっぽい。
誰かパスワード知ってる人うpして欲しい。

代わりにうpろだにうpした。
<http://www.uploda.org/uporg1843386.csv.html>
パスワードはroop

954 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/09(火) 18:19:58 ID:???
ちょっと説明不足だった。
エクセルかなんかで開ける。
一番左は、ソフトリセットからのフレーム数。
次は性格で、以降H A B C D Sの個体値。
1秒間に60フレームずつ進んでいる。
つまりこのファイルは最初の10分のデータ。
これ以上はいらんだろ。

ちなみにこれはシンクロを使わなかった場合。
シンクロを使った場合、性格だけ変わるのか、個体値まで変わってしまうのかは不明。
試せばすぐにわかると思うからだれかやってくれ。

955 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/09(火) 18:31:04 ID:???
これをざっと見てもらえばわかるが、ソフトリセット後3 7 8 3フレーム(63秒05)後によろき
,2-31-11-28-23-31が出る。
ちなみに秒数はあまいかおりボタンを押したときではなく、チャララなり始める時間だと思われ
る(実験的に)

だから結構タイミングが難しい。

そこで、

先頭はシンクロにせず、セーブしてソフトリセット。
59秒後くらいに甘い香りボタンをおす
ゴニョゴニョとかがでてきてもとりあえず捕まえる。
個体値測定し、それを元にcsvで何フレーム目かを求め、どのくらいずれているのかを測る。
修正してソフトリセットして へ。
を繰り返せば、そのうち陽気ASが出るはず。

俺も5回くらい試してみた。

結構近いフレームは出るが前後50フレームずつくらいずれてまだ成功してない。
63秒は手軽だし、何度も試せるから、みんなもやって成功したら書き込んでくれ。

956 : ID制変更議論中、詳しくは自治スレまで : 2008/12/09(火) 18:38:14 ID:???
その方法を応用していけばエメの孵化にメタモンを使う必要はかなり低くなるんじゃないかね
孵化で出せるポケモンも乱数で決まるんだから

957 : ID制変更議論中、詳しくは自治スレまで : 2008/12/09(火) 18:39:27 ID:???
読んでて気づきましたが高個体値ゴニョニョしか出ない可能性もありますよね?
自分でスクリプト組もうとしたけどどうまくいかないのでよろしければソースもアップしてください..

1215Fに例のおくびょうCDがいるのでもしかしたらこれを手がかりにフレームの感覚が分かる
かもかもしれません。

958 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/09(火) 18:45:22 ID:???
ちなみに一時間以内に出る4Vは
10852,無補正,31-31-31-31-0-10
15563,無補正,6-27-31-31-31-31
134295,せっかち,31-24-31-31-17-31
184828,おとなしい,3-31-31-31-31-27

最初にする5Vは約52時間後の
11309228,おくびょう,31-31-31-31-17-31

最初に出る6Vは約34日後の
176562491,無補正,31-31-31-31-31-31

959 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/09(火) 18:52:54 ID:???
>>956
孵化の個体値は違う仕組みですよ。
野生でもフレーム単位で狙って出すのはかなり難しいし、他の個体値もいいのとかになると相当
時間を待たないといけないかも知れません。

>>957

その可能性はあります。
ただ、エンカウントするポケモンの種類は個体値や性格とは異なる仕組みで決まります。
また、最近の書き込みでも、いろいろなレベルの臆病CDメタモンが記録されています。
その点から、エンカウントするポケモンはフレーム数とは無関係と推測されます。
まあやってみないとわかりませんが。
そのために、皆さんに陽気ASをだして欲しいのです。

961 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/09(火) 19:04:22 ID:???
>>960
別に英語でループにしたかったわけじゃないんだから。

>>957

人に見せられないほど汚いですが、ソース（の一部）をうpしました。
<http://www2.uploda.org/uporg1843450.txt.html>
パスワードはloop
Visual C#で作りましたが、これだけでは動きません。でもほとんど全部です。
適当に感じ取ってください。

あとフレーム間隔は1秒に60フレームですよと。

962 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/09(火) 19:18:19 ID:???
30分以内に、（シンクロなしで）臆病CSは出ないらしい。
シンクロ成功したときに性格だけ変わって個体値は同じなんだったら、

10851,なまいき,0-10-19-31-31-31
というのが180.85秒後にあるからこれを臆病・控えめで狙えないだろうか。

他にもAS以上3Vなら
24667,ようき,14-31-20-12-31-31
というのが411.11秒後にあるからこれも狙えたらいいですね。

966 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/09(火) 19:25:22 ID:???

>>963

そうではなさそうです。

たとえばエメで出たとされる>>714の全部を調べてみたところ、
30分以内に性格・個体値が一致するのが約半数、残りは個体値は出るが性格が違うものになって
います。

シンクロしないでもその性格が出るのが約半数というのは若干多い気がするのですが。

開始直後にシンクロして捕まえて、個体値が同じだが性格は違うというのが見つければ、
シンクロ時は性格だけ変わるという仮説が成り立つのですが。
今手元にDSがないので、ためしにやってもらえませんか？

967 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/09(火) 19:28:09 ID:???

>>964

エクセルで開いて、データがある列を全部選択。

「性格」の欄で並び替え。

臆病の塊をさがし、素早さが31のところを探す。

でいけます。

ちなみに、300フレームくらいまではゲームを起動させること自体不可能なので、それ以降で探し
てください。

=====
*スレ8より
=====

42 : ID制変更議論中、詳しくは自治スレまで : 2008/12/09(火) 22:44:12 ID:???

1秒 = 60F

1F = 1/60秒

だから例えば1234Fは

1234F = 20秒 + 34/60秒 = 20.56666...

63 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/10(水) 08:30:49 ID:???

>>51

おお、本当に出るのか。
俺は2時間粘って無理だった。
ちなみにシンクロは使った？

前スレ>>988

シンクロを使ったときは表と違う個体が出ることもあるようです。
たとえば陽気シンクロしたところ、

3774の控えめが陽気に変更
3772の控えめのH A Bの個体値がまったく違うものになっている

という2つのケースがありました。
ちなみにH A Bの個体値とS C Dの個体値は違う乱数なので、
H A Bの乱数だけ置き換わっていると考えられます。

64 : ID制変更議論中、詳しくは自治スレまで : 2008/12/10(水) 08:45:38 ID:???
シンクロを使った為にポケモン出現後の判定が増えた分乱数が進んでしまったんでしょうね。
シンクロを含めて狙えるように解析できるともっと乱獲の効率化が進みそうな気がします。

うまくいったらシンクロを使わないとゴニョニョしかでないが
使うとメタモンが出るということもできるかもしれません。
簡単ではないのは分かっていますが。

138 : ID制変更議論中、詳しくは自治スレまで : 2008/12/10(水) 23:40:08 ID:???
乱数生成などの情報源となっている
http://www.smogon.com/dp/articles/pid_iv_creation
のページを翻訳してみました。

<http://www5.atwiki.jp/metamon/pages/31.html>
となりますので査読をお願いします。

155 : ID制変更議論中、詳しくは自治スレまで : 2008/12/11(木) 11:04:43 ID:???
捕獲レポいるかな？

現在、3783FのようきAS捕獲試行中。
時間が無くてまだ数匹しかメタモンは捕まえていないけど.....
以下条件。

- ・シンクロ持ち、ようきネイティを瀕死で先頭に。
- ・あとはジクザグマ、あまいかおり持ちトロピウスの順で手持ちに。
- ・手持ちのストップウォッチ(携帯iModeアプリ)でタイミング測定。
測定開始はsel+start+A+Bを離したとき。
- ・メタモンの個体値は、飴であげつつ絞り込み。

出たメタモン：個体値はCSVを参照のこと。
3724F(シンクロ失敗：わんぱく)
3737F×2匹(手元のストップウォッチで57秒ちょいであまいかおり)
3843F
3890F×2匹(手元のストップウォッチで58秒ちょいであまいかおり)

出たメタモンは、性格&個体値共に表通りのものしか出なかった。
少なくとも、性格だけ上書きされる現象は起こっていない。
また、フレーム単位のタイミングなのに、一致個体が出ている。

結構メタモン以外が出て困るorz
時間をみてもうちょっと試行してみる予定。

177 : ID制変更議論中、詳しくは自治スレまで : 2008/12/11(木) 16:39:14 ID:???

3783,ようき,2,31,11,28,23,31
5493,おくびょう,12,19,0,30,28,31

14748,せっかち,18,21,31,31,27,31
18911,せっかち,27,30,27,1,14,31

6532,むじゃき,5,31,20,4,5,31
16869,むじゃき,29,28,19,31,16,31

2455,ゆうかん,22,31,9,10,20,1
11738,ゆうかん,27,31,25,28,28,0
5712,れいせい,5,13,2,31,20,0

1385,いじっぱり,27,31,30,7,16,30
5737,いじっぱり,13,31,8,11,31,8
32372,いじっぱり,31,31,30,14,23,18
32631,いじっぱり,30,31,14,16,31,3

1447,ひかえめ,2,25,11,31,0,10
2571,ひかえめ,19,24,31,31,10,17
19755,ひかえめ,25,8,0,31,30,15

とりあえず使えそうなのをリストアップ
10分以降のデータはまだwikiに上がってないね

187 : ID制変更議論中、詳しくは自治スレまで : 2008/12/11(木) 17:45:45 ID:???

2027,ずぶとい,7,23,31,20,16,25
12725,ずぶとい,5,9,31,26,31,24
14834,ずぶとい,0,14,31,6,3,31
20202,ずぶとい,2,31,31,30,25,13
23037,ずぶとい,11,15,31,31,23,6

830,わんぱく,7,24,31,0,0,26
959,わんぱく,14,27,31,15,12,26
965,わんぱく,7,10,31,16,9,31
976,わんぱく,22,25,31,30,18,15
1176,わんぱく,24,13,31,1,24,8

12392,わんぱく,29,21,31,31,13,12
13025,わんぱく,3,31,31,28,7,7
14061,わんぱく,12,8,31,5,28,31

わんぱくBは特に狙いやすいかもしれない

194 : ID制変更議論中、詳しくは自治スレまで : 2008/12/11(木) 18:07:04 ID:???

1161,おだやか,14,4,5,25,31,13
1477,おだやか,3,9,21,31,31,17
2978,おだやか,11,2,31,12,31,4
10281,おだやか,28,16,13,20,31,31

1120,しんちょう,12,3,13,23,31,19
8438,しんちょう,16,31,27,26,31,29
9009,しんちょう,5,6,2,23,30,31
19283,しんちょう,29,15,30,26,31,5

6692,のんき,4,27,31,30,28,0
31428,なまいき,20,9,26,10,31,1

10851,なまいき,0,10,19,31,31,31

200 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/11(木) 18:24:43 ID:???
何度やっても陽気A Sがでねえ。

ところで、シンクロ時にH A Bの個体値が変わるということは報告されていますが、よく見てみたところ全て一つ前のフレームのH A Bの個体値と同じでした。

つまり、普段は古い順に

[性格値][性格値][×××][HAB][SCD]

となっているところが、シンクロを使うとたまに

[? ?][? ?][H A B][×××][S C D]

となるようです。

この現象が起こったときになにかいい個体値がないかと調べたところ、

1159,やんちゃ,11-4-7-31-16-31

が、シンクロを使うことで、

6-31-10-31-16-31に変わるかも知れない。

まあそんなにうまくはいかないでしょうけど。

210 : (1/2) : 2008/12/11(木) 18:38:02 ID:???

3783,ようき,2,31,11,28,23,31

24667,ようき,14,31,20,12,31,31

5493,おくびょう,12,19,0,30,28,31

14748,せっかち,18,21,31,31,27,31

18911,せっかち,27,30,27,1,14,31

6532,むじゃき,5,31,20,4,5,31

16869,むじゃき,29,28,19,31,16,31

2455,ゆうかん,22,31,9,10,20,1

11738,ゆうかん,27,31,25,28,28,0

5712,れいせい,5,13,2,31,20,0

6692,のんき,4,27,31,30,28,0

31428,なまいき,20,9,26,10,31,1

1385,いじっぱり,27,31,30,7,16,30

5737,いじっぱり,13,31,8,11,31,8

32372,いじっぱり,31,31,30,14,23,18

32631,いじっぱり,30,31,14,16,31,3

1447,ひかえめ,2,25,11,31,0,10

2571,ひかえめ,19,24,31,31,10,17

19755,ひかえめ,25,8,0,31,30,15

212 : (2/2) : 2008/12/11(木) 18:38:48 ID:???

2027,ずぶとい,7,23,31,20,16,25

12725,ずぶとい,5,9,31,26,31,24

14834,ずぶとい,0,14,31,6,3,31

23037,ずぶとい,11,15,31,31,23,6

1176,わんぱく,24,13,31,1,24,8

13025,わんぱく,3,31,31,28,7,7

14061,わんぱく,12,8,31,5,28,31

1161,おだやか,14,4,5,25,31,13

1477,おだやか,3,9,21,31,31,17

2978,おだやか,11,2,31,12,31,4

10281,おだやか,28,16,13,20,31,31

1120,しんちょう,12,3,13 23,31,19
8438,しんちょう,16,31,27,26,31,29
9009,しんちょう,5,6,2,23,30,31
19283,しんちょう,29,15,30,26,31,5

10851,なまいき,0,10,19,31,31,31
15563,がんばりや,6,27,31,31,31,31

215 : ID制変更議論中、詳しくは自治スレまで : 2008/12/11(木) 18:45:55 ID:???
前にあまいかおりポケによって変わるみたいなこと書いてあったけど
関係なくない?

224 : ID制変更議論中、詳しくは自治スレまで : 2008/12/11(木) 18:56:21 ID:???
>>215
「鳴き声の長さ」でフレームが変わる = タイミングが変わる = ポケが変わる

262 : 名無しさん、君に決めた! : 2008/12/11(木) 21:14:37 ID:???
>>260
前スレ、このスレと有用な情報をもりましたので、お返しに上げておきます。
1/2/3の番号で10分までのリストを出すコンソールアプリです。
method2は確認しましたが、他は未確認です。
ソースはwikiのを改造しました。
<http://www3.uploda.org/uporg1848047.zip.html>

ちょっとしたら消すかも。

266 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/11(木) 21:26:00 ID:???
最初にcsvを上げた者ですが、陽気ASがさっぱりでません。
どうもいくつかの個体値に誘導されている気がします。(2連続で同じ個体値がでるなど)
そしてその誘導先は甘い香りを使うポケモンによって異なる気がします。

そこで、すでに陽気ASを出すことができた方は、
甘い香りをしたポケモンは何か
そのポケモンは何番目に並べていたか
先頭のポケモンは何だったか
について教えていただけないでしょうか。

271 : 名無しさん、君に決めた! : 2008/12/11(木) 21:40:15 ID:???
>>266

>>130のメンバーですが

トロピウス 若干タイミングは早めに
二番目
陽気シンクロケーシィ

272 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/11(木) 21:46:55 ID:???
>>271

トロピウスですか。
ご協力ありがとうございます。

295 : 名無しさん、君に決めた! : 2008/12/11(木) 23:46:00 ID:???
>>266

陽気ASでした
イルミーゼLv13
3番目
シンクロ陽気ラルトス

300 : 名無しさん、君に決めた! : 2008/12/12(金) 00:31:09 ID:???
3783FのようきAS狙い。現在の捕獲状況。

条件は>>155

3723F 41#94 46 40 58 51 55 おっとり
3724F 41#101 53 56 43 52 57 わんぱく x4
3734F 40#94 44 45 47 49 48 おだやか x4
3737F 42#97 53 56 43 55 51 ようき
3743F 38#89 47 52 45 45 48 ようき
3744F 38#87 50 40 49 46 47 おっとり
3750F 38#89 51 52 50 51 45 ゆうかん
3761F 41#96 55 52 41 46 55 わんぱく
3775F 41#93 52 53 47 48 51 ようき
3843F 38#91 42 44 40 50 50 ようき
3890F 40#98 48 50 41 44 48 ようき
3890F 41#101 49 51 42 45 49 ようき x2

1違いのフレーム数が出ているので、「誘導されて」出ないのがある、ということは無さそう。
かなり近いのが出ているので、もうちょっとだ.....

311 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 02:01:34 ID:???
3783FのようきAS狙い、捕獲成功しました。
条件は>>155、経過は>>300

3723F 41#94 46 40 58 51 55 おっとり
3724F 41#101 53 56 43 52 57 わんぱく x4
3734F 40#94 44 45 47 49 48 おだやか x4
3737F 42#97 53 56 43 55 51 ようき
3743F 38#89 47 52 45 45 48 ようき
3744F 38#87 50 40 49 46 47 おっとり
3750F 38#89 51 52 50 51 45 ゆうかん
3761F 41#96 55 52 41 46 55 わんぱく
3775F 41#93 52 53 47 48 51 ようき x5
3775F 42#95 53 54 48 49 52 ようき
3781F 38#95 44 50 41 50 43 わんぱく
3783F 38#85 53 45 46 50 58 ようき
3783F 45#99 62 53 54 58 68 ようき
3815F 40#98 48 53 45 55 51 ようき
3843F 38#91 42 44 40 50 50 ようき
3881F 42#105 41 54 51 50 49 おくびょう
3890F 40#98 48 50 41 44 48 ようき x2
3890F 41#101 49 51 42 45 49 ようき x3
3890F 42#103 50 52 43 46 50 ようき

タイミングが合ったので、続けて(といっても間に1匹挟みましたが)2匹ゲットしました。
3775や3890が良く出ましたが、ひょっとしたらこれがシンクロの効果なのかも知れません。

312 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 03:21:13 ID:???
なるほど
シンクロ成功 = つまりは性格一致するまで回した結果か
不一致ものはスルーされただけ

317 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 08:17:50 ID:???
>>311

3885Fのようきが出ないのは不思議ですね。
シンクロ判定で次のようき個体が出るまで回しているとすれば、3885Fが1匹も出ずに3890Fが3匹も出たという結果は不自然です。
数十単位の試行では結論づけられませんが、もしかしたら必ずしもシンクロが目的の個体に誘導するとは限らないかもしれません(この例では結果的にシンクロに成功してますが、たとえば目的の個体が3885Fだった場合はこの先続けても全く出ない可能性も考えられます)
とにかく今は試行回数を増やして調べてみることにしよう..

320 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 12:16:00 ID:???

>>63, >>200

シンクロを使わなくても、HABがひとつ前のフレームと一致する現象が再現しました。
条件を以下に書いておきます。

- ・基本的な条件は>>155。
- ・レポート時に先頭をおくびょうシンクロラルトスに交換。
- ・ソフトリセット後に、ラルトスとジグザグマを順変更。(シンクロ切る)
- ・1750Fを狙って手元24秒であまいかおり。(1750Fの理由は聞かないで.....)

で、捕獲したメタモンが以下の通り。Lv*HABCDの順に以下のステータス。

41*90 47 57 40 52 44 わんぱく(メタルパウダー)

個体値は「わんぱく,0~1,7~8,19~21,2~3,19~21,0~1」となるのですが、1750F前後にこの個体値が現れません。

ただし、以下の個体値は表にあります。

1738,むじゃき,0,7,20,7,30,15

1739,わんぱく,15,7,30,2,19,0

1738FのHABと1739Fの性格+CDSを組み合わせると、該当個体の個体値とほぼ一致します。
現象から考えると、HABの入れ替わり現象には、シンクロが関係ない可能性があります。

339 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 17:43:08 ID:???

よくある質問

Q : 時間測り始めるのはどのタイミング?

A : リセットの各ボタンを押して、画面が真っ白になり

リセットの各ボタンのどれかをはなしてから、です

Q : ストップウォッチとかと一緒にボタン押しつつリセットするの難しいんだけど?

A : 初代DSを使いましょう、リセットが片手ででき、もう片方の手で時計のボタンを押せます

Q : 3783Fとかって何秒なの?

A : 1F(フレーム)1秒ですので60で割って3783Fの場合63.05秒になります

狙ってやるのは難しいので63秒になったらエンカウントするようにしましょう

340 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 18:15:52 ID:???

Method2で、

ずぶといをシンクロして、

2391 31-4-31-17-30-30 がん

を狙ってるんだが、その6フレーム前の

2385 29-8-10-26-22-28-ずぶ

がよく出る。

シンクロが先頭の場合は、フレームから性格を計算して、

シンクロの性格と一致していなかったらその1フレーム前に戻って、

一致していたら出現、していなかったらさらに1フレーム前に戻って、を繰り返しているのかも。

360 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 19:33:09 ID:???

シンクロについて上でいろいろいった者 (>>340,>>342,>>355) だけど、

先頭を凶太いシンクロで、

5623 31-9-20-10-31-7 ずぶ

を狙って、一度目で出現した。

まだ正確な個体値確定はしてないけど、

5623付近で当てはまる個体はこれだけだし、HABとCDSが変わってたとしても当てはまる個体はなし。

たった一度しかやってないのでまだ信憑性は薄いけど、誰かやってみてください。

その結果を報告してくれると助かります。

363 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 19:55:43 ID:???
トリパ用

2752.のんき.31-13-22-22-28-1

5926.のんき,11-25-31-7-28-1

6692.のんき,4-27-31-30-28-0

2455,ゆうかん,22-31-9-10-20-1

2493,れいせい,5-11-31-26-28-0

5712,れいせい,5-13-2-31-20-0

364 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 20:03:26 ID:???
そろそろうざがられるかもしれないけど>>360です。

15563 6-27-31-31-31-31 すな
を狙って、2匹目で出現。

ちなみに、一匹目はシンクロ失敗したのか、
15564 31-31-31-22-10-30 がん
だった。

372 : 360 : 2008/12/12(金) 20:24:50 ID:???

甘い香りの誤差が何秒なのか把握して、ソフリセと同時にうまくストップウォッチを押せば結構
いけるよ

自分は下のストップウォッチのを使ってる

http://www.freecalendar.jp/stop_watch/

SPでやってるけど、左手でセレクトスタート、右手で人差し指B、中指A、薬指マウスを押す。
マウスカーソルはストップウォッチの「開始」ボタンの所
右手を指がずれないように素早く上げれば、同じタイミングでストップウォッチのスイッチと電源
が入る。
左手は離さないように

376 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 20:38:16 ID:???
よくある質問

Q : 今回の現象でメタモンの個体値が決まる瞬間は？

A : 戦闘音楽が鳴り始めた直後です

382 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/12(金) 20:59:16 ID:???

>>378

ソースを書いたものですが、

初期シードを0にしていますが、それが正しいという証拠はどこにもありません。

ただ、0と仮定して表を作ったところ、出現フレーム数が現実と似通っているというのが正しい
です。

383 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 21:00:54 ID:???
よくある質問

Q : ソースとかCSVが落ちてて見れないんだけど

A : Wikiの解析中データのページにあります

390 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 21:16:27 ID:???

24667Fを狙ってみようと思ってタイミングを試行錯誤してたんだが、

だいぶずれた時間にいるようだ(前後関係から推察して6分5秒くらい)

時間が長くなれば時計の誤差も大きくなると思うが、それにしてもズレスギなキガス

3783Fも15564Fもほぼ計算されたタイミングにいたし

395 : 360 : 2008/12/12(金) 21:31:09 ID:???

シンクロ、上に書いた様な効果があるっぽい。

アトリエの穴で、同様に
15563 6-27-31-31-31-31 すな
を狙って、9匹目で出現。

15564 31-31-31-22-10-30 がん
7匹目にこれもいた。

狙いのフレームの性格のシンクロを連れて行けば格段に速くなるのはほぼ間違いないと思う。
(少なくとも自分は)

396 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 21:34:08 ID:???
すごい勢いでスレが進んでいますね。1日に100もスレが進むなんて。
Wikiに纏められるほど情報が揃ったらそのうち纏めますね。

>>273

甘い香りの方法の使い方を開発された方がまだいらっしまったんですね。
開発ありがとうございます。

YWiPJZs1NQさんのプログラムとloadingNOW, X-Act氏の
解析で一気に日の目を浴びることになって良かったですね。

>>317

これは推測の域に過ぎませんが、シンクロ判定で次の陽気個体まで
回っているとしても次のように考えれば説明が付きそうです。

- * ポケモンIDによって性格が決定される (これは確定事項)
- * ポケモンIDは4byteである。 (これは確定事項)
- * シンクロが成功してもポケモンIDで望みの性格にならなかった場合は
次のポケモンIDがシンクロ性格になるまで乱数が進む
このときは乱数がシード1個分進むのではなく2個分進む
(これは未確定)
- * これにより、ポケモンIDの判定が奇数フレームの物で始まると奇数フレームの
ポケモンしか出現しない。偶数フレームの物で始まると偶数フレームの物しか
出現しない(これも未確定)

文章で書くと複雑ですが、
乱数列を $r[0], r[1] \dots$ としてゆくと、ポケモンID生成での乱数の進み方が
 $r[0]r[1], r[1]r[2], r[2]r[3]$ で判定されるのではなく
 $r[0]r[1], r[2]r[3], r[4]r[5]$ で判定されるため $r[1]r[2]$ の個体は出現しない
と思われます(あくまで推測なので注意。要検証)

397 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 21:35:42 ID:???

>>325

起動してからのフレーム数は記録されていません。あくまで乱数のシードとして
記録されています。

乱数のシードは32bitなので 2^{32} までですが、

<http://www.smogon.com/forums/showthread.php?t=23986>

の #7を見ると乱数のシードの進みは

$n = f*t + \text{bootup} + A*\text{entering-new-areas} + B*\text{steps-in-grass} + C*\text{random-pokemon-encountered}$

+ ...

のように表されると推測されています。A, B, C や ... の値によって
乱数の進み方も大きく異なってきます。

>>382

これも

<http://www.smogon.com/forums/showthread.php?t=23986>

の #1 に書いてありますね。

> Emeralds initial state is always 0

なので0であっていいそうです。

399 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 21:39:42 ID:???

>>340

ーフレーム戻るという処理は乱数発生上考えられないので、前に戻っているのではなく、操作が早いと考えるのが自然だと思います。

404 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/12(金) 21:55:15 ID:???

エメラルド持ってないけどさっきシードを教えて貰ったので
もしかしたら処理内容はDSもGBAも同じかもしれないという勝手な予想のもとに表を作ってみました。(処理はプラチナ仕様でmethodだけ変えています)
ちょっとは共通点もあるかな？

<http://www1.axfc.net/uploader/Ne/so/39611&key=123>

434 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 02:32:56 ID:???

エメタイマー

<http://pokem.client.jp/emloop.htm>

<http://pokem.client.jp/emtimer.swf>

フレーム数を秒に変える。計算が楽になる。
タイマーにもなる。

437 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 03:08:46 ID:???

>>359

亀ですが、まだ調べています。

メタモンの他にゴニョニョも捕まえて個体値調査してたんですが、ゴニョニョの方でイレギュラーなケースが続発してます。
現象は「性格のみひとつ後ろにずれる」あるいは「Method1で出る」模様。
どちらも同じ値です。

たとえば以下のゴニョニョですが、

36#101 52 24 48 32 35 がんばりや/個体値:27 29 8 18 30 30

Method2のリストには該当個体値がありません。

しかし、1930Fにせっかちで同じ個体値があります。

そして1931Fはがんばりや.....

ご存じの通り、Method1のリストは性格をひとつ前にずらした物なので、こちらでみると1930Fに該当個体値があるというわけです。

同様に、1949Fのゴニョニョが性格 = おっとりで出ています。

バグなのか、野生 = Method2の前提が間違っているのか判りませんが、参考までに報告。

438 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 03:24:49 ID:???

自分も9日から陽気ASを狙ってるけど出ない

出た個体のフレームを全てメモしてるので簡単に見直してみても気になった事をいくつか
陽気ASの1F後の3784は既に6回も出てるのに、1F前の3782はまだ1度も出てない
2F前後ずれも1匹も出てなくて、3F前後ずれは出た事がある
2回連続で同じ個体値が出た事は10回あり、3回以上連続で同じ個体値は無し
それからシンクロを使い出してからは>>311同様に3775ようき、3890ようき、更に3779おだやかがやたらと出てくるようになった

以上の事からシンクロ以外にも何らかの条件で誘導が発生するってのはある気がする
主人公の座標とか、最後にセーブした時間とか
でも、そういう記述が解析で見付かってなければ無いと思うのが正しいんだろうけどね

441 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 04:56:07 ID:???

>>439

俺も3890にはよく引き寄せられる気がする

1つ前の陽気の個体が3885(5フレーム前)でその1つ前が3843(3885の42フレーム前)な事を考えると

シンクロすると次の陽気が出るまでテーブルをまわすという仮定なら3843の方が大量に出てなくてはおかしいのだが、

実際は3890が大漁で3843の方は一度も出ていない

446 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 10:56:10 ID:???

とりあえずシンクロありで陽気ASを狙ってみたが中々出ないな

3751*1

3752*1

3757*1

3761*2

3767*4

3771*1

3772*4

3775*12(シンクロ)

3777*1

3779*5

3812*2

3881*2

3890*4(シンクロ)

3917*1

該当データなし*4

3783,3815,3885あたりはシンクロで出てもよさそうなもんだが何故かでない

偶然なのか何か要因があるのか気になるな

3775と3890が多いのは>>311と同じだな

452 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 12:14:01 ID:???

何かの足しになるかもしれないのでDS版の処理を何となく書いてみます。

野性の敵が出現する判定が出たら2-3回乱数を使ったあとに、性格を決める処理に入ります。(性格値ではなくて先に性格を決めます)

通常の場合は乱数によって性格を決めますが、

先頭がシンクロならシンクロ成功失敗の判定で1つ乱数を使って、失敗判定の時は通常の場合と同じ処理が行われます。

そして性格値生成に入りますが、ここで生成された性格値の性格がさっき決めた性格と同じになるまで繰り返されます。

一致する性格値が出てきたらあとはそれをもとに個体値を作っていきます。

479 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 13:48:19 ID:???

符号無し64ビットってJavaScriptではそのまま扱えないよな？

seedを前半と後半に分けるとかしないと無理だな

484 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 14:15:41 ID:???

>>479

Wikiに書いている注釈によって逆に混乱することになってしまいましたかね。

seedの計算途中が64bitになるからといって、64bitで計算する必要は

全くありません。

オーバーフローした部分は無視すれば良いので、

下位32bitをu_int32で扱えば乱数計算という意味ででしたら十分です。

JavaScriptについてはよく知らないので識者の方をお願いします。

509 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 18:17:49 ID:???

seed = (a * seed + b)%0x100000000;

```
x1=( ( seed % 0x10000) * ( a % 0x10000) ) % 0x10000;
x2=( ( seed % 0x10000) * ( a % 0x10000) ) / 0x10000;
x3=( ( seed / 0x10000) * ( a % 0x10000) ) % 0x10000;
x4=( ( seed % 0x10000) * ( a / 0x10000) ) % 0x10000;
seed = x1 + ( (x2 + x3 + x4) % 0x10000) * 0x10000 + b;
```

これなら32bitでもたぶんおk

512 : YWiPJZs1NQ : 2008/12/13(土) 18:38:09 ID:???

陽気AS やっと出た。

まだ陽気AS 出せてない人のために重要なアドバイス

「3890の個体が出たからといってタイミングを修正しない」

これに気づかずに1秒以上早かったと思ってタイミングを修正するとどつぽにはまる。

おそらく>>396に書かれていることが正しいのかも。

近くに、偶数陽気はないし。

あと、個体値が入れ替わる現象ですが、おそらくメタルパウダーを持っているときに変わります。

522 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 19:39:37 ID:???

2444Fひかえめ

2477Fひかえめ

2539Fひかえめ

2571Fひかえめ

2577Fひかえめ

2581Fひかえめ

2597Fひかえめ

2603Fひかえめ

2606Fひかえめ

2571F狙いだったが、大量に出た2606Fはシンク口の仕様が原因と
奇数が続いて、偶数で発動したシンク口が全部ここに飛んだわけか

528 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 20:22:50 ID:???

24565Fようき

24582Fようき

24586Fようき

24646Fようき

24665Fようき (奇数シンク口)

24667FようきADS

24672Fようき (偶数シンク口)

>>396のシンク口の仕様が正しいとして、24667Fようきを狙う場合

シンク口が24665Fようきに飛ばされるからピンポイントで狙わないと駄目ってこと？

542 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 21:34:16 ID:???

>>528

今までこのスレで流れている情報を元に推測するとほとんどその
解釈で良いですが、

24665Fようき (奇数シンク口)

24667FようきADS

なので、24667F のようきADSが出るためには

(1) 24667F でピンポイントでようきADSメタモンが出現する、または

(2) 24667F の少し前でシンク口に失敗して 24667Fのメタモンが出現する。ただし、シンク口
に本当に失敗するかは分かっていない。

の数F分の可能性があり、かつ

(a) 24667F のメタモンがメタルパウダーを持つ判定に成功する場合には
決して24667Fの個体値でのメタモンは出現しない
という感じでしょうか。

あくまで推測なので注意。

543 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 21:37:34 ID:???
1385F いじば メタモン@メタパ 個体値ズレなし

一応報告しときます

549 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 21:51:14 ID:???
1385F,(23.08秒),いじっぱり,27-31-30-7-16-30,[岩49]

これかな？

550 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 21:53:22 ID:???

甘い香りを覚えるポケモン

フシギダネ

フシギソウ

フシギバナ

ナゾノクサ

クサイハナ ラフレシア

パラス パラセクト

マダツボミ

ウツドン

ウツボット

キレイハナ

ツボツボ

ドーブル

ハスボー ハスブレロ ルンパッパ

アメタマ

アメモース

クチート

イルミーゼ

ロゼリア

トロピウス

552 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 21:59:58 ID:???

>>549

表から見るとそうだと思っっていますが、

1件だけですので、本当にそうだったのかというのを確認したいんです。

他の方もメタルパウダー持ちで個体値のずれがない or

メタルパウダーなしで個体値のスレがある

などの結果があれば報告していただくと助かります。

553 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 22:01:24 ID:???

>>547

>>549 個体値も多分それぴったり。CDは確定させてないけど範囲内。

先頭シンクロラルトス いじば 瀕死・あまいかおりはトロピでした。

554 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 22:14:02 ID:???

うーん、そうですか。

伝説とか固定シンボルはアイテムを持たないまたは固定なので Method 1

野生ポケモンはアイテムを持つ可能性があり、アイテムを持たないと Method 2

アイテムを持つと Method 3

DSでは判定の順番が変わり Method1に固定とか推測していたのですが

違うみたいですね。

555 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 22:30:39 ID:???
レベルやアイテムは別だって話だぞ。method関係ない

560 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 23:20:50 ID:???
>>555
これってどこに議論やデータがありますか？
有るとしたら非常に有用なのですが。

自分でよく見ると確かに>>554はおかしいですね。[uuu]を未使用乱数として乱数の
進みを考えると

n Frame で [PID][PID][xxx][IVs][IVs][uuu]

n+1 Frame で [uuu][PID][PID][xxx][IVs][IVs]

となるところが

n+1 Frame で [uuu][PID][PID][IVs][xxx][IVs]

となっているということはMethod 4 が有ると考えるのが自然なんですかね。

561 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 23:23:31 ID:???
ボタン押した回数カウントしてるんじゃないの？としてみる

562 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/13(土) 23:24:20 ID:???
それはあるかも

675 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/14(日) 23:20:39 ID:???
[シンクロ調査]

・ 設定

エメタイマー900F (15秒)

先頭にわんぱくシンクロ

二番目に甘い香りハスポー (補正4.33秒)

30匹捕獲して900F以降の腕白の数をチェック

・ 付近のわんぱくフレーム

777わんぱく

830わんぱく

898わんぱく

900設定フレーム

959わんぱくB

965わんぱくBS

976わんぱくBc

981わんぱく

1042わんぱく

・ 結果

959 8匹

965 0匹

976 9匹

わんぱく計17匹、他13匹

とりあえずシンクロの効果は>>396で正しい・・・のかな
狙う個体によってはシンクロがあまり役に立たない場合も

683 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 01:03:33 ID:???
この表はどうか？

http://www1.axfc.net/uploader/He/so/170144&key=123

シンクロの判定とPIDの補正を考慮した場合のフレーム毎の結果です。(あってるかどうか分かりませんが)

考え方は基本的には>>396さんと同じです。

この表(わんぱくシンクロでMethod2)では出てくる個体値が

959,わんぱく,14,27,31,15,12,26 が 46回

965,わんぱく,07,10,31,16,09,31 が 2回

976,わんぱく,22,25,31,30,18,15 が 20回

なので>>675さんの結果にちょっとは近いかも・・・?

690 : 名無しさん、君に決めた! : 2008/12/15(月) 09:06:51 ID:???

>>320,>>340,>>342,>>355,>>437,>>543,>>553,>>560 あたりの結果から
仮説を大胆に変更してみました。

仮説

* 伝説のポケモンも野生ポケモンも全く同じ処理でポケモンID, 個体値が決定される。

* Method 1からMethod 4 まで観測されているが、これは計算量による偶発的なものである。

フレーム毎に進む乱数を[fff]と記述する。

(1) 野生ポケモンの場合ポケットモンスター情報センター2号館にある

[ttp://no2.pic.bz/document/appear/encount-em.html](http://no2.pic.bz/document/appear/encount-em.html)

のような処理でエンカウント処理が行われる。エンカウント処理で

判定分岐数が多いため、個体値決定の途中でフレームソフトウェア割り込み処理が入る。

ただし、判定数は一定のことが多いため

[PID][PID][fff][IVs][IVs] i.e. Method 2

のような形で出現することが多い

(2) 野生ポケモンの場合でシンクロなどを利用した乱数処理数の増加などの要因でたまに

[PID][fff][PID][IVs][IVs] i.e. Method 3

で出現することがある。

691 : 名無しさん、君に決めた! : 2008/12/15(月) 09:07:27 ID:???

(3) フレームのソフトウェア割り込み処理がCPUサイクルとの関係で偶発的に遅くなる場合がある。

その際には

[PID][PID][IVs][fff][IVs] i.e. Method 4

で出現する

(4) 伝説のポケモン、固定シンボルポケモンでは

出現ポケモン、Lvが固定のため、エンカウント処理が短くなるため

[PID][PID][IVs][IVs][fff] i.e. Method 1

で出現する。

その他

* 持ち物の判定は個体値判定処理後に行われるので個体値には影響がない

あくまで仮説なので取り扱い注意

693 : 名無しさん、君に決めた! : 2008/12/15(月) 10:42:28 ID:???

よくわからんが、ある処理がラグった場合にズレが発生するって事か?

この仮説だとエメを起動させるハードによって個体値ズレが発生しやすいのとしにくいのが
出てくることになるのかしら

694 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 11:15:51 ID:???

>>674

遅くなりましたが、該当ゴニョニョは「シンクロなし」で出たものです。

条件は>320とほぼ同じで、先頭ジグザグマ、2番目にラルトス、3番目にトロピウスでレポート書いた後、そのままテストしています。
並び替えや、誤操作で図鑑を見たりすると、その分表が多めに進むのかと考えたためです。
(タイミングほぼ同じなのに200Fずれるのは、何か他の要因が絡んでいると思います)

702 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 17:49:13 ID:???

エメフレーム

[ttp://pokem.client.jp/emframe.htm](http://pokem.client.jp/emframe.htm)

[ttp://pokem.client.jp/emframe.swf](http://pokem.client.jp/emframe.swf)

目的のフレームと前後のフレームを算出。個体値チェック・タイマー付き。

704 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 18:18:25 ID:???

館のFlashで生成されるリストは数フレームずれてるんですよ。
本来どのMethodも3Fめの個体値性格が0Fめにくるのが正しいはず。

FLASHのリストがズレてる原因は
FLASHで1つ目だけじゃなく2~5つ目のSEEDも初期値0にしてるから。

「ズレ」って言い張る根拠としては
表示するときはSEEDの領域たしかに5ついるけど
GBAの内部的にはSEEDの領域1つしか取ってないだろうから。

あとSEEDの領域一つしかないってわかってれば
シンクロのときにSEEDが2個進む原因もわかると思う。

706 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 18:26:59 ID:???

>>704

正しいリストがあればそれに準ずるが。
貼られていたリストと一致するように作っただけ。

707 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 18:29:31 ID:???

個体値が中途半端に変わるって有り得る？
同じ条件で捕ったつもりだけど上3つの個体値が違う
性格と下3つの個体値は合ってる

708 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 18:30:20 ID:???

あるよ

709 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 18:36:04 ID:???

>>706

ああ、つまりこのスレで上がった最初のプログラムのSEEDの初期化がまずかったと。

いや俺も自分でリスト作るコンソールアプリ作ったから
ズレてんなーおかしいなーとは思っただけで
別にそちらのリストの精度は求めてなかったりします。

716 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 19:18:24 ID:???

>>704

数フレームくらいのずれなら実用上問題ない。

ところでシンクロ失敗時でもかなりフレームずれるときない？
もしかしたらシンクロ失敗時も通常動作をするのではなく、
シンクロ失敗 性格を決める その性格に一致するようにフレームを調整
ってやってるのかもしれない。
妄想だけど。

717 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 19:21:15 ID:???
シンクロ使わない方が確実に事ていいのかな

718 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 19:23:37 ID:???
>>717
もし60分の1秒単位の時間感覚があればそういうことになるが、
そうでないならシンクロの方がよい

719 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 19:26:01 ID:???
つまり>>452の通りってこと？

721 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 20:48:44 ID:???
24667が来ないお

24663一匹
24664
24665一匹
24666二匹
24667
24668一匹
24669二匹
24670
24671一匹
24672一匹
24673

722 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 20:56:19 ID:???
>>714 >>715
>>331で回数捕獲して、個人的に思っていることです。

シンクロの判定他にも、リセット時初期化の疑似乱数を使っていると思うのですよね。
なので、同じタイミングで同じ行動をして、フレームをぴったり合わせると、同じ結果が
出るのではないかと思います。
レベルや出てくるポケモンまで同じだったり、必ずシンクロ失敗したりとか。
(この判定がMethod2を使って、乱数表を進めているかは要検証ですが)

>>331の3724Fや、3734Fのシンクロ失敗を見てもらえば判りやすいと思うのですが、
レベル違いがいません。他のシンクロ失敗も同様です。

これより基本的に「あるフレームでエンカウントしたときのポケモンのレベルと個体値、
種類も？一定になるのではないか？」と思っています。
また、シンクロを使わないと出てこないポケモン・個体値・レベルの組み合わせがあるのでは
とも推測しています。

現在、シンクロなしで試していることがありますが、正直しんどいですorz

724 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 21:00:54 ID:???
>>721
合計半日以上やってるけど、同じく出ない。
24666が何度も出てるから、タイミングはつかんと思うんだけど。
誰か出た人居る？

それと、性別入りのcsvってないよね？
ポケによって の比率違うけど、えらい人誰か頼む

725 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 21:12:20 ID:???
>>721
昨日一日シンクロ使ってやってたけど俺も出なかった

726 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 21:13:04 ID:???

>>721

24663一匹

24664 空き

24665一匹

24666二匹

24667 空き

24668一匹

24669二匹

24670 空き

24671一匹

24672一匹

24673 空き

あやしいな...シンクロ効果か？

728 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 21:14:35 ID:???

シンクロの有効範囲が広い個体は楽に出せそうだが

陽気ADSみたいなのはどうしようもないのか

別の先頭特性も試してみる？

732 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 21:44:11 ID:???

>>721

同じく出ない

24511*1

24606*1

24617*1

24626*1

24627*1

24646*7

24648*1

24652*1

24653*2

24662*1

24664*2

24665*6

24672*5

24681*1

24683*1

24700*1

24702*1

24703*1

665が邪魔・・・

744 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 22:34:10 ID:???

>>728

仮に24667が「メタルパウダー」を持っていて、

24667の前付近のポケモンが持ち物を持っていなければ「ふくがん」の方がいいかも？

エメラルドでの「ふくがん」がフレーム進行にどのような影響を及ぼすかだな

752 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/15(月) 23:37:38 ID:???

>>694

ありがとうございます。シンクロ無しですか。そうすると私が推測していた>>690、>>691とちょっと異なる結果に

なっていないんですね。シンクロ無しなら[PID][PID][IVs][fff][IVs]が出現する計算量になる可能性の方が高いですね。

[PID][PID][IVs][IVs][fff]となる可能性も分岐の投機的実行がばっちり成功したとかという場合を考えると無いわけではないですが

ちょっと論拠が弱いですね。いずれにしろ16.8MHzのCPUで数サイクル分の違いでしかないので本当に内部構造が分からないと解析しようがないですね。

>>690,>>691の様に予想したのは自分でポケモンを出現させるプログラムを組まなければならない場合を

考えたからです。わざわざMethodを分けたりせず同じ関数を使うよな...と。

あと、乱数の系が単数か複数かという話も 2^32 という十分な疑似ランダム性が得られるのなら単数で作る可能性が高いですね。組み込み系ではメモリ量も少ないですし。(これは>>722の方が言っている内容を補強する意味もあります)

>>729 多分loadingNOW氏はここでこんな議論が行われているなんて全く知らないでしょう。必要でしたら

<http://www.smogon.com> のフォーラムでご自分でコンタクトを取ってみてはいかがでしょうか。

だいたい loadingNOW氏が疑似乱数の式を解析してからX-Act氏が Method 1から3までを分析し結果を出すまで

半年以上かかっています。そんなに結論を急がないでください。半年から一年のスパンで考えましょう。

758 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 00:51:07 ID:???

>>722

>>714だけど、

金、土はシンクロなしで、日、月はシンクロありでやったけど、比較して言える事はシンクロありだと陽気の3775、3890が出やすくなるぐらい。

たまに図鑑開いてみたりはしてるけど明確な違いは出ない。自分もレベルとフレームの組み合わせが固定されてて、今はレベルと性格でどのフレームか判断できるぐらい・・・

3783が出なくてもデータとして誰かの役に立つならいいんだけどお互い頑張ろ

759 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 00:57:32 ID:???

>>754

イイナー

とりあえず気になった実用性のあるものをフレーム順にまとめてみたよ

1883F,(31.38秒),ずぶとい,25-3-12-16-31-30,[炎56]
2606F,(43.43秒),ひかえめ,10-21-16-31-19-30,[電66]
2722F,(45.36秒),うっかりや,17-23-31-30-30-0,[飛64]
2754F,(45.9秒),ずぶとい,2-25-29-30-27-31,[草66]
3918F,(65.3秒),おくびょう,27-11-14-31-30-26,[岩70]
4432F,(73.86秒),ひかえめ,7-4-25-30-20-30,[飛45]
5408F,(90.13秒),ずぶとい,9-0-27-1-30-30,[虫57]
5493F,(91.55秒),おくびょう,12-19-0-30-28-31,[毒46]
7979F,(132.98秒),おくびょう,4-29-13-30-2-31,[地65]
8116F,(135.26秒),おだやか,28-0-31-0-30-13,[毒52]
11046F,(184.1秒),おくびょう,22-8-8-30-16-30,[闘45]
14503F,(241.71秒),ずぶとい,29-5-30-5-30-15,[霊57]
14635F,(243.91秒),ずぶとい,14-26-15-30-9-30,[炎49]

個体値だけ強力なメタモン

5615F,(93.58秒),さみしがり,25-6-13-30-31-31,[草66]
9365F,(156.08秒),まじめ,4-5-22-31-30-30,[岩68]
10061F,(167.68秒),おとなしい,5-7-30-30-31-30,[炎69]

760 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 01:00:27 ID:???

20605Fで控えめ30-11-30-30-16-30のメタモンも

めざパ炎の親候補になる

761 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 01:00:43 ID:???

>>752

経験上、GBAプログラムでは「プログラム上想定されていない処理落ちはサウンド処理に干渉してノイズが出る」ので

「偶発的に違う計算が行われる」って言い方はたぶん正しくありません。あくまでたぶんですが、逆に言えば「意図的に決める」必要がありますから、性格値/個体値の決定に入る前になんらかの条件で使用するmethodを判定してるでしょう。(似たようなことは>>722さんが言ってますね)

いまのところ新しくMethod4 : [PID][PID][IVs][fff][IVs]があるようだって話ですし、Method4のリストも作った上でなんとか捕獲->判定を繰り返し

「特定の個体値Aではメタモンが出なくて、特定の個体値Bではゴニョニョドゴームが出ない」という事例が多数報告されればこの予想がある程度正しい、ということがわかります。

そうなる二号館あたりのエンカウントリストから

「このフレームではこの種族のこの個体値が出るよ」ってのもできます。

まあ全部仮説ですけど。

762 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 01:05:01 ID:???

>>757

最初の三匹ってキモリ、アチャモ、ミズゴロウですか。だとしたらWikiにある翻訳文書の通りMethod 1で出ると思われます。ただ、タイミングは分かっています。

多分X-Act氏は持っているポケモン or 何度も捕まえた伝説のポケモンからMethodを推測しただけでしょうから。

769 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 02:25:43 ID:???

ダイゴダンバルはいじっぱり1385は無理な気がする。どうしてもさみしがりになっちゃう。194.11秒、11647F目、いじっぱり、20,31,30,13,27,31
501.28秒、30077F目、いじっぱり、30,27,27,18,31,31
これ狙ったほうがいいとおもわれ。

770 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 02:29:08 ID:???

>>769

やはり固定系は1が適用されるんだな

194.11秒、11647F目、いじっぱり、20,31,30,13,27,31

ていうか化け物すぎるだろww1万歩孵化しまくるより楽で強いじゃねーかw

771 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 02:42:04 ID:???

>>769

11647はうっかりや

788 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 05:27:34 ID:???

>>722に関してなんだが

いじっぱり A b s、臆病 c S、ひかえめ B C、陽気 A S をそれぞれ 2匹ずつ捕まえたんだが、それぞれの場合で2匹のレベルが同じだったんだ

特に陽気 A S は両方レベル 4 5 メタモン (2号館によれば出現率 1%) だった事を考えれば、特筆に価する現象だと思うのだが、どうだろう？

790 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 05:52:00 ID:???

たまたま色違い出るFが分かったからmethod2でいろいろ捕まえてただけ、method1でもできるかなと思って館のリスト使ってカクレオンで試してみた。そしたらFは一致だけど通常色のまま...うーん残念

光るFがmethod2だとひかえめでCが逆Vなのも泣けるw

791 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 06:15:03 ID:???

>>788

俺もフレームごとのメタモンでレベルがある程度固定されてんじゃないかとは思ってた
実際陽気ASの1つ後ろの3784Fに出てくるメタモンは38レベルしか出た事がない
でも、シンクロで出した3775Fはいろんなレベルが出てくるんだよな...

792 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 07:45:42 ID:???

>>790

同じX-Act氏の解析よりDPの光るポケモンの話です。
<http://www.smogon.com/forums/showthread.php?t=45230>
articleにはなっていませんが参考になります。

単なる色違い(shiny)ではなくポケトレ連鎖色違い(chained shiny)なので
エメラルドではそのまま適用はできないかもしれません。

バイナリ解析の話なのでこの詳細からメタモン狩りに方法に
役立つ話があればここにフィードバックして頂けるとうれしいです。

793 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 07:56:38 ID:???

>>778-786あたりの意見に賛成です。

動いたら情報が散逸するだけで、解析している側にとっては
なんのメリットもありません。今までの内容を全く理解しようとも
しない単発質問が多いと困りますが、今のところスレを埋め尽くすような
状態にはなっていませんしね。

>>792で

> バイナリ解析の話なのでこの詳細からメタモン狩りに方法に
> 役立つ話があればここにフィードバックして頂けるとうれしいです。
と書きましたがメタモン狩りに限らず有効な話ならここで良いと思います。

>>788

シンクロのずれの分Lvなどに影響を及ぼす可能性があるパラメータは
ありますが、疑似乱数の生成系を考えると、
ほとんどの場合、Lv、個体値、ポケモンなどが同一になると考える方が
良いでしょう。

795 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 11:46:43 ID:???

methodってどういう風に決まってるんだ？

伝説とかの固定系が1、普通の野生が2、3ってのは何となくわかったんだけど

今野生で捕まえて育ててあったアゲハントの個体値を調べてみたらmethod1の個体っぽいんだよ
な...

野生でもmethod1になる場合もあるってこと？

796 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 12:50:37 ID:???

>>795

Wiki読めば早いと思うけど.....個人的にまとめたいので書いてみる。

Method1とか2とか3とかは、性格値&個体値の生成方法のはず。
性格値&個体値の元の値は、Wikiにある疑似乱数列生成器を使うと取れる。
この疑似乱数生成器から、4つの2byte疑似乱数を取り、
[性格値(上)][性格値(下)][個体値(上)][個体値(下)]のように並べる。
(上記は、このスレ及びWiki訳文の用語[PID][PID][IVs][IVs]と対応する)
これがMethod1。

Method2は、5つの2byte疑似乱数を取り、
[性格値(上)][性格値(下)][捨て][個体値(上)][個体値(下)]のように並べる。
(上記は、[PID][PID][xxxx][IVs][IVs]と対応する)
このうち、[捨て]はポケモンの性格値&個体値生成では使用しない。

Method3も2同様5つの2byte疑似乱数を取り、
[性格値(上)][捨て][性格値(下)][個体値(上)][個体値(下)]のように並べる。
(上記は、[PID][xxxx][PID][IVs][IVs]と対応する)

ここまでまとめて、以下意見。
[xxxx]でレベル&種類を決定しているのだろうか？
情報センター2号館の遭遇表を見ると、割合ごとに種類&レベルが決定している。
フレームごとに出現ポケ&レベルが決まっているとすれば、この数字あるいは前後の
乱数が怪しいと見るべき……なのかな？
シンクロの処理にしても、最初の[性格値(上)][性格値(下)]を取った後に、同じ系の
乱数でシンクロ成功したかどうかを判定しているような予感。
そのため、シンクロをすると、フレームがずれることがあるのかなとか思っています。

解析しなきゃ裏取れないかなあ。

798 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 13:54:51 ID:???

・仮説

シンクロを使うと個体のフレームはずれる(後ろの疑似乱数から引っ張ってくる)が
ポケモンを算出する疑似乱数は本来のフレームのままとなる

・例

1234がシンクロ性格と違うメタモン

1235がシンクロ性格のゴニョニョだとする

1234を引きポケモンは1234のメタモンが適用されるがシンクロで個体のフレームがずれ性格と
個体値は1235になる

ただ自分の記憶だとシンクロしていない時に同じ個体値の別種族や別レベルが結構出た気がするんだよね

828 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/16(火) 20:43:49 ID:???

その他よさげな伝説個体リスト

レジ系については知らん

2754F,(45.9秒),おだやか,2-25-29-30-27-31,[草66]

5236F,(87.26秒),ひかえめ,29-11-15-31-1-31,[悪49]

5894F,(98.23秒),おくびょう,16-1-31-29-23-31,[竜57]

6480F,(108秒),おくびょう,26-4-22-28-24-31,[飛38]

8035F,(133.91秒),おくびょう,9-5-10-30-15-31,[草68]

9713F,(161.88秒),ようき,6-31-22-10-24-31,[毒49]

9962F,(166.03秒),いじっぱり,21-31-12-9-29-31,[竜36]

11647F,(194.11秒),いじっぱり,20-31-30-13-27-31,[氷59]

856 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/17(水) 00:34:45 ID:???

1813F ようき 1

1816F いじっぱり 1

1821F いじっぱり 3

1833F がんばりや 1

ダブルも目的個体GET。メタモン同様2で使えるわ

862 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/17(水) 00:43:04 ID:???

自然遭遇で色違い捕獲

個体値・性格から有り得る性格値を逆算

性格値・表IDから有り得る裏IDを逆算(候補8つぐらい)

ていうのが出来るらしい

あとは8通りそれぞれの場合の色違いのフレームを実際に調べ、どれかがヒットする
色違いを2匹以上持ってたら、候補は一気に狭まる

計算方法？俺が知りたいよ

901 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/17(水) 04:12:32 ID:???
陽気AS狙いで素早さ44のジグザグマより早いメタモンのみ捕獲
シンクロ無し

3757 Lv38
3757 Lv38
3812 Lv40
3784 Lv38
3773 Lv41
3917 Lv42
3784 Lv38
3784 Lv38
3773 Lv41
3799(hab) 3800(cds) Lv43
3812 Lv40
3784 Lv38

1F後が4回出て陽気ASが出ない
レベルは個体値で固定なんだね
このエメルーブを抜けて陽気ASが出るループになるのはどうすればいいんだ
電源切り替えも効かん

918 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/17(水) 13:34:29 ID:???
>>901
>レベルは個体値で固定なんだね

基本的にはその様子ですが、例外があるかも。
シンクロしない場合でも、同じ個体値で違うレベルというメタモンが出てきました。
たとえば以下。

1746F 41#96 44 51 55 54 46のんき × 5匹
1746F 42#98 45 52 56 55 47のんき × 2匹
1813F 41#100 49 44 39 57 51ようき × 2匹
1813F 45#109 54 48 43 62 56ようき

1750F中心にシンクロなし、全ポケモンを捕まえて個体値&フレーム判別を記録してます。
試行回数は70回弱なので、まだまだ増やすつもりですが、
70回中3例(少ない方をカウント)ですが、同じ70回中にHABずれや性格ずれが4例なので、
ひょっとしたらこれも「ずれ」の結果なのかも知れません。

923 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/17(水) 15:23:35 ID:???
野生色違いが出たフレームで伝説粘ってたらそのFが通常色で1F前が色違いだった
いまいち理解できてないけどこれがあたりまえなの？

924 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/17(水) 15:26:14 ID:???
method1とmethod2のリスト作ると個体値は一緒でも性格がずれてるだろ？
色は性格値からだからそうなるわ

=====
*スレ9より
=====

27 : mi.pNzo.w : 2008/12/17(水) 21:36:23 ID:???
前スレ637でupしたエメルーブ個体値を調べるJavaScriptツールを更新したよ
<http://www3.uploda.org/uporg1862816.zip.html>
pass:metamon

使い方はreadme.txtにまとめてある
更新点は砂漠の地下道以外のポケモンも調べられるものを作ったり
館のエメタイマーのリストからでも個体値チェック用スクリプトを作れるようにしたり

99 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/18(木) 19:49:42 ID:???
ポケトレ不可のポケモン
<http://www19.atwiki.jp/irotigai/pages/16.html>

このうちエメラルドに出現するポケモンを除くと...
フカマル系、マスキッパ、タマンタ、ケイコウオ/ネオラント
ミノムッチ系、ミツハニー/ピークイン、ゴンベ/カビゴン、プビィ
リオル/ルカリオ、フワンテ/フワライド、ミカルゲ、ロトム
ズガイドス/ラムパルド、タテトプス/トリデプス、オムナイト/オムスター
カブト/カブトプス、プテラ、シンオウ御三家、カントー御三家、
フリーザー、サンダー、ファイヤー、ミュウツー、セレビィ
シンオウ伝説

本当に貴重な色違いはこいつらだけ！！

111 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/18(木) 22:18:55 ID:???
タマゴを孵化する場合を考える。
(A-1) 性格、特性、色違いが決まるのは爺さんが前に出たとき i.e. 主人公が歩く処理の中で行われ
る

(A-2) 個体値が決まるのはタマゴを受け取ったとき i.e. 受け取り処理の中で行われる

また、野生ポケモンのシンクロ判定とタマゴ孵化時の性格遺伝判定は全く同じである。一方
個体値は野生ポケモンでは乱数だが、タマゴでは一部親から遺伝する。これらより

(B-1) ポケモンID(PID)と個体値(IVs)を作成する過程は別々の関数となっている

(B-2) ポケモンIDの作成は野生ポケモンとタマゴ孵化で同一の関数が呼ばれる

(B-3) 個体値の作成は野生ポケモンとタマゴ孵化で別の関数が呼ばれる

と推測される。また、これらは通常のCPU処理内で行われる。

一方、乱数の進行はフレーム単位で行われている。

ARM7TDMI 32bit RISC CPU, 16.78MHz (GBA)

V-Sync 16.743 ms, 280896 cycles - ca. 59.737 Hz

より

(C-1) V-Sync割り込み(IRQかFIQかは現在のところ不明)で行われていると推測される。

(B-1)と(C-1)の推測より関数の呼び出し処理には時間がかかるので

Method2の確率 >> Method3, Method4の確率

となる。

また、スレ8-761の指摘については、サウンドの処理がV-sync割り込みでDMA転送されている
と考えるとノイズがでないことも説明できる(See, gbatek BIOS Function Summary, 19h-2Ah
DSにはこの機能は無い)

でもこれだけでは伝説が Method 1 であること、野生ポケモンの Method 1 がほとんど発見され
ないこと

の説明が出来ない。これも合わせて合理的に説明できる方法は無いものか？

思考の過程をメモしているだけなので誤っている可能性があります
矛盾点などが有る場合は指摘してください。その分議論が深まります

117 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/19(金) 01:40:42 ID:???
VBlank中に全部やるんじゃないかなー
知らないけど

123 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/19(金) 12:17:21 ID:???
調整済みの6分目にある色違いフレームは3回に1回出せる
1分以内なら何回か試行すれば20分以内に取れる。
欲しいフレームのすぐ前に同じ性格があると510倍は難しくなるけどね

124 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/19(金) 12:30:21 ID:???

サファリゾーンや釣りなんかでも目的のフレームを狙うことは可能？
サファリボール入りの3Vとかゲットしてみたい

125 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/19(金) 12:42:00 ID:???
エメの釣りの仕様だと狙うのは難いとおもう

126 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/19(金) 13:08:34 ID:???
ルーム決定が竿選んだときならいけそうだけど

127 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/19(金) 13:25:29 ID:???
つり上げたのアクションの表示の後
ボタンを押さなくてもエンカウントしたっけ？
ボタンを押すまでエンカウントしないんだったらその状態で待っていれば
いいんだけどね。
あと、つりで乱数を使うと思うのでそれも注意かな。

128 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/19(金) 14:47:08 ID:???
砂漠の地下道で、1750Fを中心にポケ捕まえまくってみた。(非シンクロ)
現在、試行回数143だけど、とりあえず公開してみる。
有用な個体値の前後ではないので、解析する人以外は見る価値ないかも。

<http://www2.uploda.org/uporg1866706.zip.html>
パスはpoke

捕獲してみた結果、わかったこと。

- ・同フレームでのレベル違いは出るけど確率少ない？
- ・同フレームでのポケ違いも出るけど確率少ない？
- ・同フレームでのアイテムの有無はほぼ固定？
- ・秒数合わせても、フレームが50以上飛ぶことがある。
ひどいときには100以上.....

なんか、「あまいかおり」から個体値決定の間に消費する疑似乱数は
一定の数ではないような気がする。(非シンクロでも)

130 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/19(金) 15:29:51 ID:???
砂漠の地下道じゃメタモンの性別分らないだろ
・多くの種類のポケがでる
・レベルが複数通りあるポケがでる
・持ち物持ってるポケがでる
・性別があるポケがでる
所でやらないと

言うなとか書かれてるけど、自室で落ち着いてやるべき
特に、電車の中とか揺れるし、検証には適さない

137 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/19(金) 18:53:43 ID:???
X-Act氏がこんなを作っているので参考まで
<http://users.smogon.com/X-Act/IVtoPID.html>
個体値と性格を入力すると予想されるポケモンIDが出力されるらしい。

145 : 128 : 2008/12/19(金) 20:25:41 ID:???
あれ、なんか叩かれてる..... ?

もともと非シンクロで目的の性格&個体値を出すチャレンジをしてて、どうせなら
メタモン以外の出現パターンを記録してみようと思ったのがきっかけ。
とりあえず、150匹弱捕まえたのがあんな感じになりました。
あとはシンクロかけた捕獲データと比較してみようと思うけど。

>性別の件

PIDがフレームごとに固定なら、ポケモン別ではあるけれど、性別は固定ですね。
なので性別記述はあくまで識別のためです。

180 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/20(土) 00:18:25 ID:???
「ポケモンIDとタマゴから孵化しないポケモンの個体値の生成過程」の続きを
訳しました。http://www.smogon.com ではまだ articleになっていないですが、
フォーラムに投稿されていた分です。査読をお願いします。

<http://www5.atwiki.jp/metamon/pages/34.html>

183 : mi.pNzo.w : 2008/12/20(土) 00:38:22 ID:???
>>27でupしたJavaScriptツールを再び更新
今回はちょっと使い勝手を向上させただけ
<http://www2.uploda.org/uporg1868179.zip.html>
pass:metamon

具体的には選択欄を大きくしたり
ボタンをわざわざクリックしないでEnterキーを押しても調べられるようにしたり
レベル入力欄が入力状態の時に キー キーでレベルを変えられるようにしたり

あと今更だけど>>27で上げたファイルの中のパールルの特攻種族値が間違っていました
もしそのまま使ってた人がいたならゴメンナサイ

285 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/20(土) 23:23:52 ID:???
連続捕獲できないかやってるけど
10秒以上遅れるな。バトル中のseedの動きが活発っぽいなぁ

286 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/20(土) 23:52:05 ID:???
>>285
シンクロずれの個数にもよりますが、
10s ということは600個ですか。
なんでこんなに使ってるのか、使い道が想像も付かないですね。

287 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/20(土) 23:57:12 ID:???
これが分かれば
例えば通常 1 時間後の個体値を 3 0 分で拾えるだろうなぁ
もちろん通常よりもズレが出やすいから 3 0 分 2 回やるより 1 時間 1 回の方が精度が高かった
りで
アホかもしれない

289 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/21(日) 00:25:23 ID:???
FRLG三犬って強制的に個体値0じゃなかったか
多分無理だろ

292 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/21(日) 02:23:10 ID:???
FRLG三犬は下4つ0固定
31-31-0-0-0-0
これが最高だよ

295 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/21(日) 03:04:40 ID:???
なんか誤解されてる気がするが>>284で言ったのはコロシウム産な。
FRLG産はめざパも死んでるから厳選する価値ないし。
もともと>>278がどっちを意図していたかは知らん。

310 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/21(日) 16:17:10 ID:???
狙ってる色違いが全然来ない
他の色違いならバンバン出てくるのに...
やはりFごとにこの種族は出ないとか決まってるんだらうか...

311 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/21(日) 16:20:12 ID:???

大丈夫出るよ単純に確率の問題。
この確率より大きく低いなら運が悪いと言うだけだ
<http://no2.pic.bz/document/appear/>

312 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/21(日) 16:25:20 ID:???

>>310

ポケモン情報センター2号館のエンカウント処理のところを見ると

- 出現モンスターが決まる

- 個体値が決まる

の順になっています。通常この2個の処理の間に使う乱数は一定のため、同じレベル、同じ個体値の野生エンカウントをする可能性が高いです。この判定を変える要因は先頭ポケモンの特性またはアイテム?が考えられます。それでも「あまいかおり」を利用したときにどのような扱いになるかはわかっていません。

静電気、磁力、メロメロボディ、やるきなどいろいろ試してみてください。
結果がある程度まとまったら報告していただくと皆の役に立つかと思います。

319 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/21(日) 17:15:07 ID:???

自分で訳した文書を読めと言われるとは思いませんでしたけどね。

;LCD V-Blank

;\$030027c0]== \$08000739 なのでThumb命令

0x08000738 push {r4, lr}

(snip)

;; 0x080007ba で呼ばれる関数 \$0806f050 より

0x0806f050 ldr r2, [\$0806f06c] (=\$03005ae0)

0x0806f052 ldr r1, [r2, #0x0] ; [\$03005ae0] が seed

0x0806f054 ldr r0, [\$0806f070] (=\$41c64e6d)

0x0806f056 mul r0, r1

0x0806f058 ldr r1, [\$0806f074] (=\$00006073)

0x0806f05a add r0, r0, r1

0x0806f05c str r0, [r2, #0x0]

0x0806f05e ldr r2, [\$0806f078] (=\$02024664) ; WRAM - On-board Work RAM 2Wait 領域にある

カウンタ

0x0806f060 ldr r1, [r2, #0x0]

0x0806f062 add r1, #0x1

0x0806f064 str r1, [r2, #0x0]

0x0806f066 lsr r0, r0, #0x10 ;16ビット右シフト

0x0806f068 bx lr ; リンク元に復帰

前スレの>>397の発言は訂正しなければならないですね。[\$02024664] に乱数作成関数の呼び出し回数が保存されているみたいです。何に使われているかは今のところ不明ですが。

334 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/21(日) 22:02:01 ID:???

24667捕まえた人いる？

できれば調整をどうしたか教えてほしい

でもやっぱボタン押すタイミングがそれぞれ違うから意味ないのかな

335 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/21(日) 22:08:06 ID:???

押すタイミング自体は固定。設定の時間だけを調整する。

これ。

336 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/21(日) 22:17:20 ID:???

押すタイミング固定ってそういった機械?みたいのあるの?

俺は自分で押してるけど

337 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/21(日) 22:18:48 ID:???

0.1秒遅かったな

×気持ち早く押すか
タイマーを0.1秒早めよう

ピッピの音を出してリズムよく0。これで10回やれば2回行ける

338 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/21(日) 22:18:55 ID:???

>>333

色パッチール13連続、未だにマグマッグ捕獲できず

345 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 00:22:06 ID:???

釣りの個体値決定タイミングは

！ひいてるひいてる ポケモンを釣り上げた ここでAボタンを押した瞬間でOK？

346 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 00:22:51 ID:???

試せばわかる事じゃない

347 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 00:24:18 ID:???

>>346

そうだねゴメン

これが正しければ釣りでも十分色違い狙えるね

ところでMethod3ってどこで使われてんの？

348 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 00:26:56 ID:???

まだよく分かってない

349 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 00:33:22 ID:???

釣りだとサメハダー・シザリガーぐらいしかないな

サニーゴはポケトレ楽、コイキングは波乗りで出ると

350 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 00:35:00 ID:???

>>349

ヒンバス・・・

351 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 00:37:38 ID:???

色ヒンバス無理だろ...

ヒンバス出現ポイントって固定だっけ？行ける？ちょっと調べよう

352 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 00:37:50 ID:???

>>349

波乗りだと1%出現のトサキント・ホエルオーとか、ホエルコ、ラブカス、ドジョッチ、テッポウオ
などなど

結構いるよ

ヒンバスポイント探しながら色違い釣れるのってステキじゃね？

353 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 00:39:22 ID:???

>>349

てかシザリガー釣れないだろ

354 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 00:40:05 ID:???

なるほどなるほど

ヒンバスポイントチェッカーを作って、んで色ヒンバス大量作戦をやっちゃいなと
やばい作戦だ

355 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 00:41:36 ID:???

> ヒンバスポイントチェッカー

ヒンバスポイントは一定の日ごとに変わるから無理じゃね？

地道に探して、それが変わるまで乱獲くらいしか出来ない

362 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 01:41:33 ID:???

ありがとう。とりあえずまだ実験段階みたいなものなのであまり期待はしないで下さい。
簡単に言うと一度その辺のポケモンを捕まえて個体値からシードを特定して以後出てくる個体値を調べて、
その後乱数発生をコントロールして望みの個体値へ導いていくという感じです。
面倒な計算が多いので補助ツールも作ってみました。
そっちに長ったらしい説明も入れてあるのでちょっと覗いてみてください。(説明苦手なので分かりづらと思います…)
相手ポケモンによってやり方が微妙に変わってきますが今回はユクシー用です。
自分の環境では成功しましたが、このゲームは人によって変わってくる部分が多いと思うのでテストを兼ねてあげてみます。

<http://www1.axfc.net/uploader/He/so/172882&key=123>

365 : 345 : 2008/12/22(月) 02:02:50 ID:???

釣りについて
やはりタイミングは>>345の通りでよかった。色違い確認した
しかし個体値のズレが起きてる(HABが一つ前のフレームの値)ので普通の草むら産とは個体値が異なる
ズレがたまたまかもしれないのでもう少し釣ってみる...

366 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 02:04:45 ID:???

>>362
> 11.欲しい個体値の回数が手持ちポケモンの数(今回は3匹)の倍数でなかったり、あまりにも遠い場所にある場合は、あきらめた方がいいと思います。
これって、手持ち一匹で行ったら、時間はかかるけど、絶対に望みの個体値にあえるって事?

あと、この方法ってプラチナだけ?

369 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 02:18:08 ID:???

>>366
乱数のシードを調べるために一匹は捕まえないとダメなのでどうしても二匹以上になってしまいます...
何らかの方法で手持ち一匹の状態ですら乱数の値が分かるのなら、リストに出てくる個体値は全て選択出来ます。

あと、処理は多分ソフト毎に微妙に違うだろうからプラチナのみと考えたほうが良いと思います。

370 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 02:23:20 ID:???

>>362
なんとなく理解できました
リセットできないのは痛いですね

371 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 02:56:56 ID:???

>>362
マジで狙ったの来たw
乙!

野生ポケの個体値確定は、20~25位のコダックを捕まえて、
レベル25まで上げるときと、25でドーピングした方が効率良いかも分からん
<http://trp.kuronowish.com/dp/indc.cgi>

372 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 03:46:58 ID:???

なるほどね
プラチナでも色フレーム特定出来そうだな

377 : 1/2 : 2008/12/22(月) 08:58:16 ID:???

>>362

時間が空いたらでいいんで

1. 結果のファイルへの出力(txtなど)
2. 結果の行数の指定

この2つ実装されたら泣いて喜びます。

* 検証

プラチナ用ということですが、パールにおいてユクシーで試してみました。

手持ち：キノガッサ ラティアス (シンク口要因なし)

* 出てきたコダックが

Lv22 せっかち ノーてんき H:16 A:31 B:7 C:25 D:14 S:30

そのあとシンク口使用せずまっすぐユクシーまで行って(19歩)話しかける。

* 捕獲したユクシーが

ようき H:31 A:14-15 B:2-3 C:6-7 D:4-5 S:24-25

* 推定された乱数が

候補1 = 7F77C05D, 性格 = B2273141 せっかち, 特性値 = 2 性別値 = 65

候補2 = 01C9167E, 性格 = B13F68A2 せっかち, 特性値 = 1 性別値 = 162

378 : 2/2 : 2008/12/22(月) 08:59:01 ID:???

* 候補1の場合

00000回目,24,15,09,24,26,20,おくびょう,ひこう,51,2,131

00001回目,28,05,15,04,07,09,おだやか,くさ,52,2,101

00002回目,01,27,05,25,16,30,がんばりや,むし,36,2,089

00003回目,30,25,16,24,02,01,しんちょう,どく,50,1,056

00004回目,31,14,02,07,05,24,ようき,でんき,44,1,146 (HIT)

00005回目,02,15,09,06,17,08,いじっぱり,みず,42,2,203

* 候補2の場合は2999回目までHITなし

コダック捕獲からユクシー捕獲までの間は19歩。その間に128歩目を迎えて乱数が+3countしたとすればつじつま合うかも知れません。

参考までに。

379 : >>377-378 : 2008/12/22(月) 09:03:58 ID:???

行数制限で削っていったら非常に読みにくくなった・・・orz

しかも結局分割されたし、もうぬるぽ。

380 : 名無しさん、君に決めた! : 2008/12/22(月) 09:36:22 ID:???

リスト出力を 回目までって指定できるようにしてもらえると助かるな

381 : 377 : 2008/12/22(月) 09:50:19 ID:???

txtは吐き出されてましたね。ごめんなさい。

(再現性チェック)

* 出てきたゴルダック

Lv32 すなお ノーてんき H:12 A:23 B:30 C:28 D:27 S:19

* 推定される乱数

候補1 = D130FE79, 性格 = 57517FD3 すなお, 特性値 = 2 性別値 = 211

* 出力結果

00000回目,11,31,01,12,15,16,なまいき,みず,52,1,020

00001回目,25,27,17,27,16,00,きまぐれ,むし,41,1,216

00002回目,00,28,21,01,27,14,おとなしい,エスパー,55,2,021

00003回目,20,00,16,04,28,01,のんき,ひこう,30,2,019

00004回目,06,31,10,02,04,08,おくびょう,かくとう,44,2,025 (HIT)

00005回目,18,08,02,03,21,00,ひかえめ ,でんき ,43,2,113
00006回目,11,22,11,24,03,13,むじゃき ,くさ ,54,2,009

* 出てきたユクシー

おくびょう H:6-7 A:31 B:10-11 C:2-3 D:4-5 S:8-9
またまた4回目にヒット。パールでもいけるかも。

382 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 10:03:39 ID:???
あまいかおりで野性やってみたけど一歩も動いてないのに300くらい進むなあ...

383 : 377 : 2008/12/22(月) 10:15:22 ID:???
コダック捕獲後129歩歩いてみる。

* 出てきたコダック

L22 ずぶとい H:2 A:0 B:20 C:28 D:19 S:31

候補1 = EA8BBAB1 , 性格 = ED5418DC ずぶとい, 特性値 = 1 性別値 = 220
候補2 = 6CDD10D2 , 性格 = EC6C503D ずぶとい, 特性値 = 2 性別値 = 61

* 129歩歩いた後捕獲したユクシー

やんちゃ H:24-25 A:22-23 B:26-27 C:28 D:24-25 S:26-27

候補1出力結果・・・HITせず

候補2出力結果・・・00007回目,25,23,27,28,24,26,やんちゃ ,ひこう ,38,1,140 にHIT

128歩は歩数が合わなくてできませんでした。

可能性1) プラチナと進みは同じ。歩数カウントしてからちょうど1歩目が128歩目だった。

可能性2) プラチナと進みは同じ。ただし乱数の初期値が+3されたものが用いられる。

可能性3) 単なる偶然の一致。

とりあえず出かせなきゃならんのでここで中断。

シンクロ使ったらどうなるのかとか、他のROMでどうかとか、
皆さんも試してくれるといいと思います。

389 : 名無しさん、君に決めた！ : 2008/12/22(月) 13:05:32 ID:???
>>376

本当にそうなら解明されればエメルーブ伝説より遥かに楽に高個体値伝説取れそうだな
seed初期値を目的のフレームに近付ければ何分とか何十分とか待たなくて済む

プレイ時間xx:xxでセーブして20秒後に戦闘開始すると臆病CSめざパ氷70みたいな事に・・・