

会誌第 121 号（2024 年五月祭配布会誌）



この会誌には 2024 年度五月祭で行われる企画紹介記事が掲載されています。  
どうぞご覧ください。

# 会誌第 121 号 目次

はじめに .....	3
【The Witness 初見プレイ】 またパズルを買ったようだが、何度でも〇—————\.....	4
GeoGuessr 日本マップ 10 回連続満点チャレンジ .....	17
カービィファイターズ 2 Story Mode 2P RTA .....	21
サーモンラン武器統一チャレンジ・終 .....	22
14 minesweeper variants any% RTA .....	23
編集後記 .....	27

# はじめに

文責：ばんちっちばん

本日は東京大学ゲーム研究会の五月祭企画「東大生がゲームやるぞ」にお越しいただきありがとうございます。ゲーム研究会は毎年五月祭と駒場祭においてゲームによる企画を立案し、会員が日頃磨き上げたプレイや研究の成果を発表しています。皆様それぞれの仕方でご堪能下さっていただければこの上ありません。

第97回五月祭では、以下の企画を予定しております。時間は多少前後する場合があります。ご了承ください。

18日（土）：9:00～18:00

10:00～12:00

- ・ 14 Minesweeper Variants any%RTA

10:00～15:00

- ・ 東大生はパズルゲームを初見でどこまでできるのか！！

14:00～18:00

- ・ GeoGuessr 日本マップ 10回連続満点チャレンジ

19日（日）：9:00～18:00

10:00～13:00

- ・ カービィファイターズ 2 Story Mode 2P RTA

13:00～18:00

- ・ サーモンラン武器統一チャレンジ<終>

# 【The Witness 初見プレイ】

またパズルを買ったようだが、何度でも〇————→

文責：Xana-chan

## ・概要

名作パズルゲーム「The Witness」を初見の TGA 会員が現地観戦の皆様と共に解き進めていく企画です。本作はパズル初学者であっても、また途中から参加しても、すぐに楽しめる設計となっております。皆様奮ってご参加ください。

## ・企画説明

現地参加型の初見プレイで、可能な限り本作を解き進めていきます。ただし、パズル間の移動など、余りにもグダリそうな箇所は既プレイ勢が適宜誘導を行うこともあります。また、ひたすら記憶力を求めてくるようなパズル（砂漠など）は極力後回しにしていきます。

## ・ゲーム紹介（Steam のゲーム概要欄より引用）

The Witness は、探検できる場所が縦横無尽に散りばめられた、500 以上ものパズルを有するオープンワールドのシングルプレイゲームです。知性に富んだプレイヤーの皆様にお応えするため、貴重な時間を無駄にしないよう設計しましたので、穴埋め的な要素は一切ありません。ひとつひとつのパズルがプレイヤーに新しいひらめきをもたらし、世界全体の理解を促します。これは、ひらめきとアイデアが詰め込まれたゲームなのです。

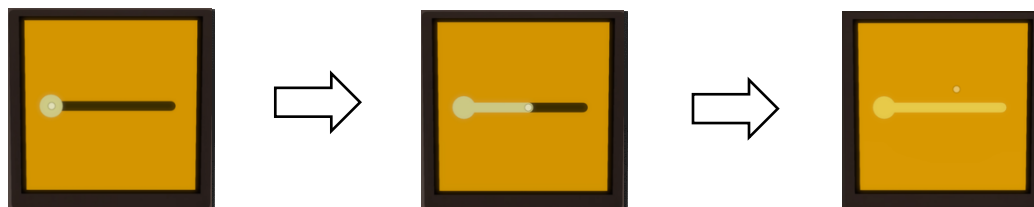
以下に、本作のパズルに登場するルールを記載します。

## 【基本ルール】

下画像は本作で最初に出会うパズルです。



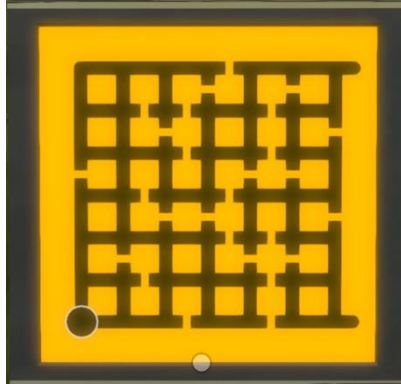
本作のパズルの基本ルールは極めて単純な「一筆書き」です。正円部分を始点とし、そこから伸びる線をたどり、半円状の終点まで線を引けばパズルを解いたことになります。つまり、上記のパズルは以下のような流れ（単純に横に一線引くだけ）で解けます。



ひとつ簡単なパズルを挙げます。

(問題 1)

左下の正円が始点です。



(解答 1)

解答は以下の 2 種類存在します。



本作のパズルの特徴のひとつとして、このように複数解の存在する場合もあることが挙げられます。どちらで回答しても正解の判定ですが、時には解によって反映される結果が異なることもあります。今回のパズルの場合、解によって次に挑戦できるパズルが異なります。本作ではオープンワールド（以下、「島」と呼称）中に数多のパズルが設置されていますが、それらすべてに最初から挑戦できるわけではありません。例えばこの問題 1 のようにパズルを解くことで、新たなパズルが開かれたりパズル以外のオブジェクトに干渉できたりします。このようにしてパズルを解きながら島を隅々まで探検することが本作の主な流れになります。ちなみに軽いネタバレになってしまいますが、作中で問題 1 は必ず 2 通りの解を入力する必要があります。同じパズルを何度でも解き直すことができる仕様上、上記のようなパズルの解き方そのものが、より広義のパズルの一部として組み込まれていることもあるのです。

また別の特徴として、パズルに挑戦する際の視点が挙げられます。本作はパズルゲームでありながら一人称視点のオープンワールドゲームでもあります。故にさまざまな視点からパズルに挑むことができるのですが、たとえばパズルの描かれたパネルと操作キャラの間に障害物があり、その障害物によって始点と終点を結べないような視点では、パズルを解くことができません。逆に、操作キャラから見た風景において始点と終点を適切に一本の線で結ぶことができているならば、例外なくパズルを解くことができます。余談ですが、本作の RTA ではこの仕様を利用して、操作キャラから遠く離れた位置のパズルを解く技術が要されます。

以上が本作の基本ルールです。簡単なように思えるでしょう。しかし、これに加えて追加ルール（詳細は後述）が設けられることで難易度が上がります。

なお、これらのルールが作中で明言されることはありません。本作で最初のパズルに挑戦する際、操作方法が極めてシンプルに画面上に図示されますが、それを除いてプレイヤーに与えられる情報は何もありません。つまり、プレイヤーはパズルを解きながらパズルの仕組みを推測する必要があります。とはいえ、これは無茶な要求ではありません。本作は極めて巧く製作されているので、一般的なプレイヤーの思考は製作者の思惑通りに誘導され、自力でルールを推測することができます。一から全て自力で推測し、それが確信に変わるときの快感も、本作の醍醐味のひとつと言えるでしょう。

## 【追加ルール】\*以下、ネタバレ注意！

基本ルールに加えて、本作にはいくつかの追加ルールが存在します。

前述の通り、基本的にルールはプレイヤーが自力で推測すべきものです。（\*実際、作中には追加ルールが登場するたびに、それを推測させるためのチュートリアル的なパズルが用意されています。）しかし、実際にプレイしている人物はともかく、途中から観戦し始めた人がチュートリアルなしに追加ルールを推測することは難しいと思われるので、以下に各追加ルールの説明を記載します。五月祭当日の企画において登場するであろう順番に紹介します。

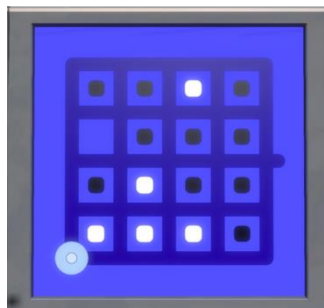
### (1) 色分け



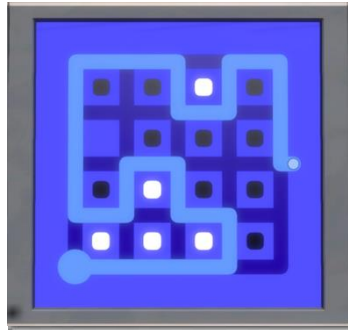
このルールはパズルの全体図がマス目状のときに登場します(上画像は元々縦2×横1のマス)。前提として、このようなマス目状のパズルにおいては、自らが引く線によってマス目を複数のエリアに分割していると解釈してください(上画像では2×1を1×1に分割しています)。

マス目の中にある四角形の記号が色分けマークです。このマークのルールは「異色の色分けマークが同一エリアに存在してはいけない」です。以下に例題を示します。

#### (問題 2)

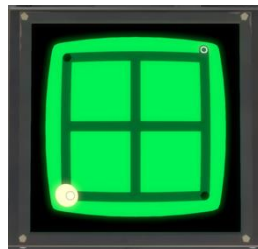


(解答例 2)



例題は2色でしたが、3色以上の場合も同様に互いを隔離するように線を引く必要があります。また、色分けマークはあくまでも異色と隔離されていればよく、同色を一いつのエリアに纏める必要はないことに注意してください。例えば解答例2の左上角のマスには黒色マークが存在していますが、この1マスだけ角に隔離して他は同様に線を引いた解答でも正解です。

(2) 点 (正確には六角形)

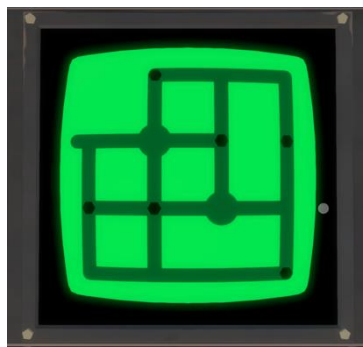


\*見づらいですが、左上と右下の角に黒点が存在しています。

このルールもマス目状のパズルに登場します。

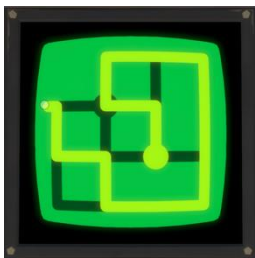
この点はマス目の線上に存在しており、ルールは「解答の線で全ての点を踏まなければならない」です。直感的に理解しやすい部類の追加ルールでしょう。以下に例題を示します。

(問題 3)

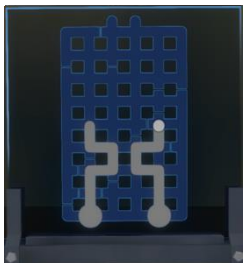


上画像には始点が2か所存在していますが、正解できるのであればどちらから線を引いても問題ありません。

(解答 3)



### (3-1) 対称



このルールは主に **Symmetry** というステージ（島西部の海辺）に登場します。

ルールは名前の通り「自らの引く線と同時に自動的に対称な線が引かれ、計 2 本の線がどちらも適切に終点まで引かれなければならない」です。対称には線対称と点対称の 2 パターンが存在します。なお、2 本の線が交差することはできません。

また、対称と点が複合されたパズルにおいては、パズル内の点が 2 色に色分けされていることがあります。この場合、自らの引く線と対称線も同様に 2 色に分かれるので、それぞれ対応した色の線で同色の点を踏む必要があります。以下に例題を示します。

(問題 4)



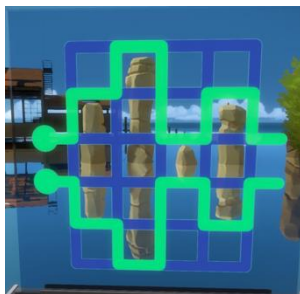
\*この問題は点対称で、  
点は 1 色のみです。

(解答 4)





### (3-2) 風景対称



\*五月祭では扱わないかもしれません。

このルールも主に **Symmetry** ステージに登場します。

ルールは対称と同様です。一見すると単なる基本ルールだけのパズルですが、特定の位置に立ってパズルと風景を重ねて見ることで正答が明らかになります。

### (4) 樹形図



\*五月祭では扱わないかもしれません。

このルールは明らかに樹形図の見た目をしたパズルに登場します。

ルールは「林檎の生る枝が終点になる」です。このパズルの付近には林檎らしき果物が生った木が生えており、その木の幹がパズルの始点、枝が終点に対応しています。複数存在する枝のうち、林檎が生っているものは1本のみなので、その枝が終点になるように線を引けば正解になります。

なお、樹形図パズルを含む一部のパズルは、総当たりで回答されることへの対処（嫌がらせ）として、不正解すると一つ手前のパズルを解き直しさせられる仕様になっています。

## (5-1) テトリス

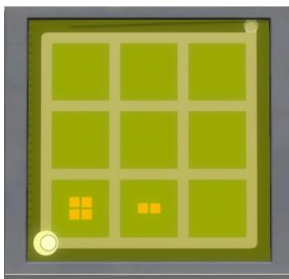


このルールは Marsh というステージ（島東部の沼地）で初出した後、さまざまなパズルに登場します。

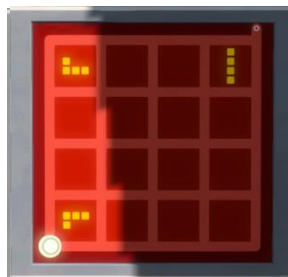
上画像で左下のマス目中にある階段状の記号がテトリスマークの一種です。テトリスマークは  $1 \times 1$  の四角形から構成されるマークの総称であり、本物のテトリスに登場するような形状のものあれば、単に  $1 \times 1$  だけのもの、モザイク状のもの等、さまざまな種類が存在します。

ルールは「分割されたエリアの形状が、そのエリア内に含まれるテトリスマークでピッタリ埋め尽くされる形でなければならない」です。以下に示す例題を見てもらった方が理解しやすいと思います。なお、そのテトリスマークを回転させたものでエリアを埋めるような回答は不正解になるので注意が必要です。

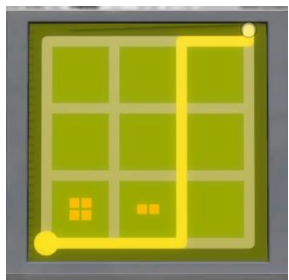
(問題 5)



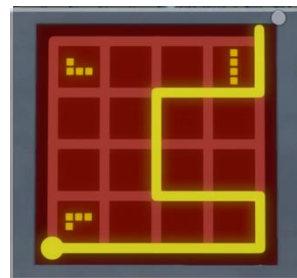
(問題 6)



(解答 5)

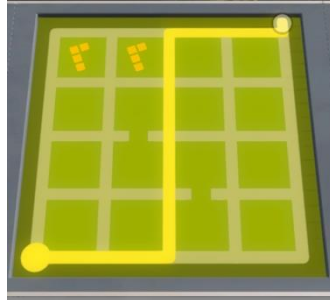


(解答 6)



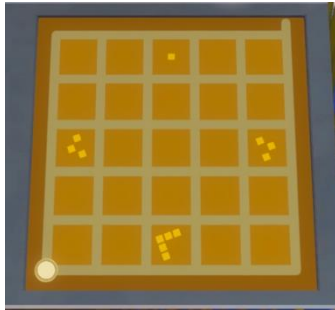
問題 5 と 6 とともに、別解は無い...はずです。たぶん。別解っぽいものを思いついている方は、本当にその解が一筆書きで始点から終点まで辿れるか確認してみてください。テトリスマークが登場する辺りから、個人で別解をすべて思いつくにはかなりの時間を要するので、もしかしたら私の見落とししている別解があるかもしれませんが。

## (5-2) 回転テトリス

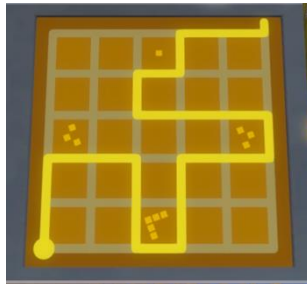


回転したものでエリアを埋めても大丈夫になったテトリスです。  
一般的なテトリスマークがマス目と並行に配置されているのに対し、ちょっと斜めに傾いて配置されているテトリスマークは回転可能なテトリスを表します。以下に例題を示します。

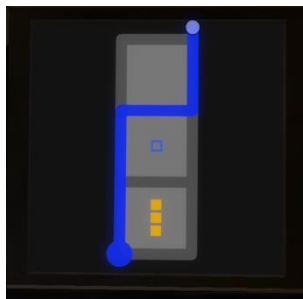
(問題 7)



(解答例 7)

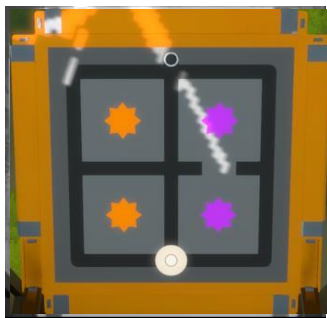


## (5-3) 穴あきテトリス



中空（青色）のテトリスマークが複合された場合のルールは「同一エリア内の一般テトリスマークを組み合わせた形から、同じエリア内の青色テトリスの形を引き算した後の最終的な形状でそのエリアを埋めないとならない」です。正直、言葉で正確に伝えることは無理ではないかと思えるルールなので、こればかりは実際のプレイ画面を見ていただきたいところです（\*穴あきテトリスは限られた場面でしか登場しないので、十全に理解していなくともどうにかなります）。

## (6) トゲトゲ（別名：金平糖、モヤットボール）



このルールは **Treehouses** というステージ（島北東部の海辺）で初出した後、さまざまなパズルに登場します。

トゲトゲマークのルールは「同一エリア内に、自らと同色のマークがひとつだけ存在しなければならない」です。誤解しやすい点として、色分けマークと異なり、異色のトゲトゲは同一エリアに共存してもよいことが挙げられます。以下に示す複数の例において、ルールに反しているかどうかを確認してみてください。

- ・同一エリア内に緑色のトゲトゲが 2 個存在する。⇒（正）
- ・同一エリア内に橙色のトゲトゲと色分けマークが 1 個ずつ存在する。⇒（正）
- ・同一エリア内に白色のトゲトゲ 1 個と白色の色分けマークが 3 個存在する。⇒（誤）
- ・同一エリア内に黒色のトゲトゲ 2 個と白色のトゲトゲ 1 個と白色の色分けマーク 1 個が存在する。⇒（正）
- ・同一エリア内に紫色のトゲトゲと、紫色の色分けマークと、緑色のトゲトゲと、緑色の色分けマークが 1 個ずつ存在する。⇒（誤）

以下に例題を示します。

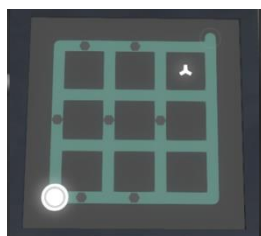
(問題 8)



(解答 8)



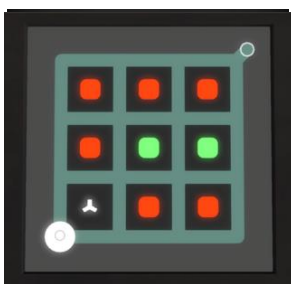
(7) テトラポッド



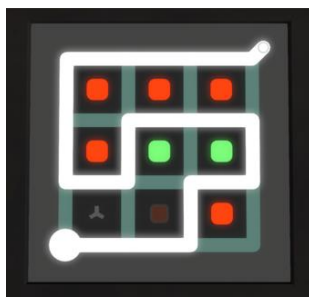
このルールは **Quarry** というステージ（島北部の石切り場）で初出した後、さまざまなパズルに登場します。

テトラポッドマークのルールは「同一エリア内に存在する自ら以外のマークのひとつをルールに適さないようにしなくてはならない」です。「同一エリア内でなにかひとつミスをしなくてはならない」と言い換えてもよいでしょう。以下に例題を示します。

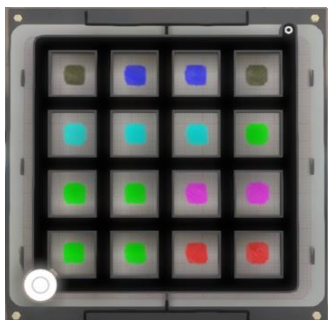
(問題 9)



(解答例 9)



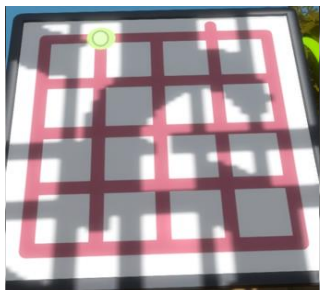
(8) 色重ね \* (8)以降のルールは主に島内の各ステージに特徴的なものです。



このルールは主に **Bunker** というステージ（島南東部の現代風建築）に登場します。

ルールは色分けと全く同じですが、とても一筆書きでは隔離できないほどの多色のマークが設置されていることが特徴です。操作キャラの視点をうまく変更し、簡単な色分けパズルに変化させることで回答できます。

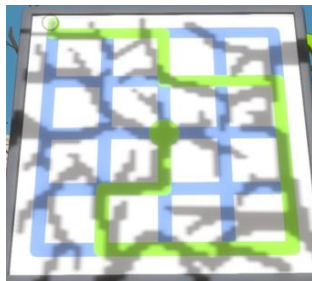
(9-1) 影①



このルールは主に **Shady Trees** というステージ（島北部の林地帯）に登場します。

ルールは単純で「（枝の）影に交わってはいけない」です。

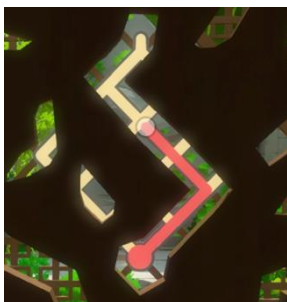
(9-2) 影②



このルールも主に **Shady Trees** に登場します。

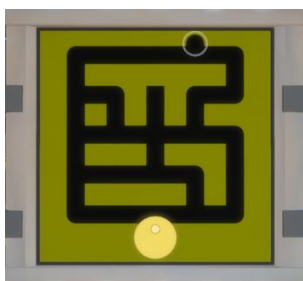
ルールは「（枝の）影をなぞる」です。前述の影①とは、影の形で区別して判断できます。

## (10) 風景



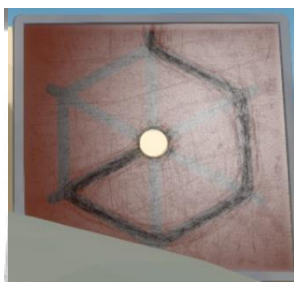
このルールは主に **Monastery**（島南部の古風建築）というステージに登場します。  
ルールは「パズル付近のオブジェクトに正解が示されている」です。

## (11) 迷路



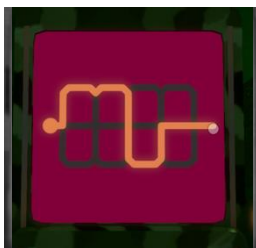
このルールは主に **Keep** というステージ（島北東部の城塞）に登場します。  
これらのパズルはいわゆる **Hedge maze**（日本語だと庭園迷路？、直訳なら生垣迷路）の出口に配置されており、迷路の形がパズルに対応しています。ルールは「迷路の適当な道順が正解となる」です。

## (12) 反射



このルールは主に **Desert Ruin** というステージ（島北西部の砂漠）に登場します。  
ルールは「反射光を介してパズルを見ることで正解が示される」です。光源（太陽やライト）とパズルの位置関係を考慮して、操作キャラを動かす必要があります。  
本作の既プレイ勢が嫌いなパズル（ステージ）の筆頭候補その1です。砂漠の地下を許してはいけません。

### (13) 音

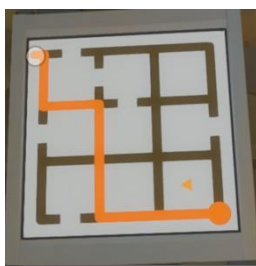


このルールは主に **Jungle** というステージ（島南東部の森）に登場します。

ルールは「パズル付近で聞こえる音の種類（高低）が正解を示している」です。Jungle ステージの後半では音と点の複合パズルも登場しますが、その場合は音の低さが点の大きさに対応しています。

本作の既プレイ勢が嫌いなパズル（ステージ）の筆頭候補その2です。私を含め、TGAの既プレイ勢は全員これが最も苦手です。

### (14) 三角



\*見づらいですが、右下のマス内に小さな三角形のマークが存在しています。

このルールは島の各地で稀に登場します。

ルールは「三角マークの数だけ、そのマス上の辺を通らなければならない」です。

---

以上で本作に登場するパズルのルール説明を終わります。

モノクロ印刷の都合で紙版の画像が見えづらいのは申し訳ございません。ぜひ、本企画を観戦しながら初見プレイヤーとしてルールの推測から楽しんでいただければと思います。五月祭当日にどこまで攻略が進むかは全く予想できませんが、現地観戦の皆様にもたくさんご協力いただきたいと考えています。どうぞよろしくお願いたします。

#### ・終わりに

個人的に、本作はパズルゲーム未経験者に進めるパズルゲームとして最高のものだと思います。作りこみの出来が素晴らしい分、お値段もパズルゲームにしてはなかなかのものとなっていますが、機会があればぜひともご自身の手と頭でプレイしていただきたいです。



# GeoGuessr 日本マップ 10 回連続満点チャレンジ

文責：たも

## ◆ 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。

今回の企画では Bulls-Eye モードという協力プレイ用のゲームモードで遊びます。基本的な遊び方は同じですが、プレイヤー全員が同じ場所からスタートするため、手分けして情報を集めることができます。さらに、全プレイヤーが 1 回ずつ Guess することができるため、人が多ければ多いほど解答権が増えることになり有利です。なお、このモードでは地図上にピンを中心とする円が表示され、Guess のたびに正解の地点がその円の中にあるかどうか知ることができます（中に入れば成功）。この円の半径はプレイヤーが選択することができますが、満点を取るためには最も小さい円（半径約 300m）で Guess を成功させる必要があります。逆に、情報を得るためにとりあえず大きな円で Guess してみる、という戦略をとることが可能なのがこのモードの特徴です。



図 1. ゲーム画面

## ◆ 地域特定のヒント

本節では、具体的にどのような情報から地域を絞ることができるかを紹介します。

### ・市外局番

固定電話の市外局番の割り振りにはある程度の規則性があり、2桁目の番号が北海道では1、九州では9という風に、北から南へ行くにつれて大きくなっています。さらに3桁目まで覚えれば都道府県まで絞り込むことができます。4桁目で市区町村まで絞り込めますが、暗記に使う労力ほどリターンは大きくないので現実的には3桁目まで覚えれば十分です。

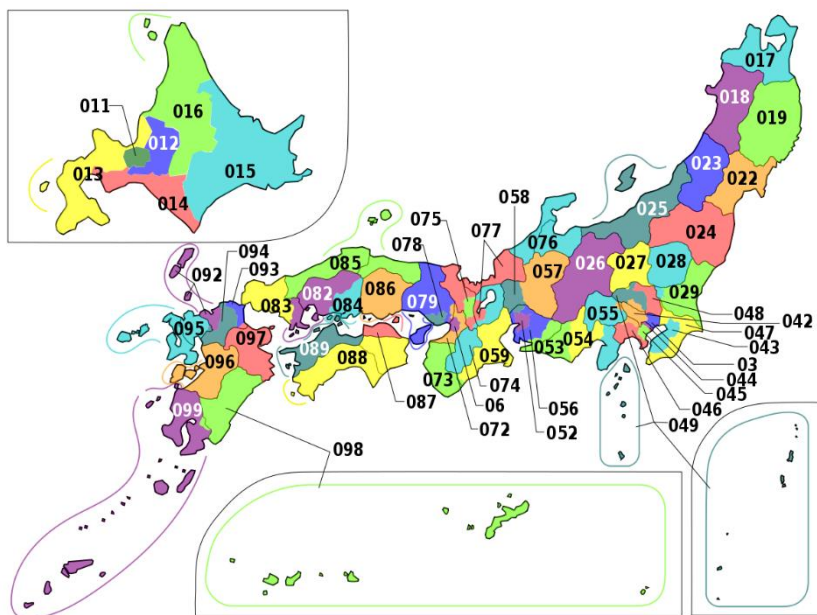


図2. 市外局番の一覧（3桁目まで）

### ・電柱のプレート

日本の電柱には、電柱を管理する電力会社によってプレートが取り付けられています。このプレートが電力会社によって異なるため地域を特定することが可能です。たとえば、九州電力のプレート（図3左）にはカタカナ1文字と数字が書かれており、中部電力のプレート（図3中央）は楕円形のような形をしています。北陸電力のプレート（図3右）



図3. 電柱のプレート

には4桁の番号が2つ書かれていますが、この番号からさらに地域を絞ることができます。北海道電力のプレートも同様に地域を絞り込めるほか、東京電力や東北電力のプレートも特徴的でわかりやすいです。なお、電柱にはNTTのプレートが設置されていることがあるため、電力会社のもとの混同しないよう注意が必要です。

### ・電柱の支線

日本の電柱には、電柱が倒れないように支線が取り付けられていることがあります。この支線のカバーも地域によって異なります。九州電力のもの（図4左）や中部電力のもの（図4中央）などが特徴的です。図4右の支線も特徴的で北日本によく見られますが、四国でも同じものが使われているという説があります。そのため、基本的にはプレートを見た方が安全ですが、支線は遠くからでも視認しやすいため移動禁止ルールでは役立ちます。



図4. 電柱の支線

### ・菱形の道路標示

「前方に横断歩道または自転車横断帯あり」を示す菱形の道路標示ですが、実は切り込みの入り方が都道府県によって異なります。パターンが多いうえ、市外局番のような規則性もないので覚えるのは大変ですが、特徴的なものだけでも覚えておけばそれなりに役に立ちます。なお、「止まれ」の標示も都道府県によって異なるようですが、こちらは見分けるのが大変なうえ、全国で統一しようという動きがあるようなので筆者は覚えていません。

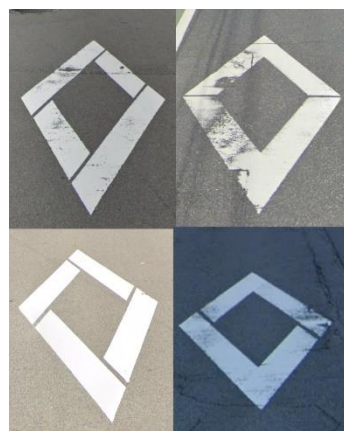


図5. 菱形の道路標示

### ・地域特有の手がかり

上記のほか、特定の地域でのみ見られる手がかりもあります。たとえば、山口県ではオレンジ色のガードレールが見られることがありますが、これは県特産の夏みかんをイメージしたものです（図6上）。同様に、りんごの産地である長野県や青森県にはりんごをモチーフにしたカーブミラーがあります（図6左下）。また、東北や北海道といった寒冷地では家屋の断熱性を高めるために玄関が二重になっていることが多いです。特に、北海道にはひだが付いた特徴的な形状のガレージが多くみられます（図6右下）。また、積雪時に道路を認識できるように道路端を指す下向きの矢印の標識が取り付けられていることがありますが、これも北海道に特有です。



図6. 地域特有の手がかり

これらの手がかりは見つかればラッキー程度のもので、覚えておくと役に立ちます。

## ◆ 満点を取るには

最後に、実際のプレイで満点に至るまでの流れと定石を説明します。

まず、市区町村を特定します。案内標識や広告、看板を探すのが一番手っ取り早いですが、カーブミラーやボラード（道端に設置してある、反射板付きのポール）には管理自治体が記載されていることが多いため、特に田舎のストリートビューではこれらに頼ることが多いです。この他、ごみ捨て場の掲示や公共施設の表札（〇〇市立××小学校など）も役に立ちます。

見つけた市区町村を知っていれば問題なく次のステップに進めますが、そうでない場合はその場所を特定する必要があります。この場合、前節で紹介した市外局番や電柱のプレートといった手がかりから大まかな地域を絞ったうえで地図から探すことが多いです。なお、同じ名称の市区町村が複数存在することがあるので、それらを区別するために都道府県を確認しておくことは必須といえます。（余談ですが、市に限っては府中市（東京都と広島県に存在）と伊達市（北海道と福島県に存在）以外は一意に定まるので特に問題ないです。）

市区町村を特定したら、

- ・地名（住宅地の町名・番地のプレートや町内会の掲示板、工事の許可表示に記載されている）
- ・国道、都道府県道同士の交差点
- ・特徴的な建物（駅、大型ショッピングモール、公共施設など）
- ・高速道路のインターチェンジやジャンクション

といった手がかりをストリートビューで見つけ、地図から探し出します。多くの場合、手がかりを見つけるよりもそれらを地図から探し出す方が困難であり、探している間に時間切れになることも少なくありません。そのため、次のような情報を補助的に用います。

- ・道路の形状（道がのびている方角やカーブの形状、他の道路との交わり方など）
- ・線路や河川、橋、高架道路、トンネルなどの存在
- ・山や海が見える方角

いかに様々な手がかりの中から特に有益なものを取捨選択し、それらを組み合わせて効率的に地図上を探索できるかが満点を取るカギとなります。どうしても地図上で見つけれない場合は誰かが大きめの円で **Guess** して無理やり地図上の探索範囲を狭めることもできますが、その分最終的な解答権を失うことになるので使いどころは慎重に見極める必要があります。

# カービィファイターズ 2 Story Mode 2P RTA

文責：Clomy

『カービィファイターズ 2』の「ストーリーモード」を 2P ありでのクリアを目指します。

## 作品紹介

『[カービィファイターズ 2](#)』は、『[星のカービィ トリプルデラックス](#)』のサブゲーム「カービィファイターズ!」や、それにいくつか要素を追加した『[カービィファイターズ Z](#)』の続編にあたる、Nintendo Switch の作品です。基本的に、何かしらコピー能力を固定されたカービィどうしが戦う作品で、最大 4 人で対戦できます。

ただし今回プレイする「ストーリーモード」は、最大 2 人の敵 CP と戦う関係上、最大 2 人までとなっています。

## レギュレーション

2P 禁止以外は <https://www.speedrun.com/kfighters2/leaderboards> の Story Mode に準拠します。0%のデータから始め、5 章立ての全モードのクリアを目指します。

## テクニック等

RTA 全般の情報については、[https://kirbyspeedrun.com/wiki/KF2:Main\\_Page/ja](https://kirbyspeedrun.com/wiki/KF2:Main_Page/ja) にある程度まとめてあります。

### 対カービィ

近接コピーは基本的にハメとなります。敵を暴れさせず、安定してダメージを与え続けるにはこれがベストです。一方、遠距離コピーは最大ための技をひたすら打つだけとなります。特に、高速チャージの石をとることでため技の速度が飛躍的に上昇し、その速度は 1P 放置で 2P 操作のみのファイターで第 5 章を簡単にクリアできるほどです。

### ボス戦

基本的にダメージ効率が最大の技をひたすら出すだけです。

### 1P と 2P の違い

デメリットとしては仕様上若干ダメージが減少します。

メリットとしては味方が CP ではなく人間なので、カービィ戦でもボス戦でも邪魔をしてこない、カービィ戦で 2 体同時にハメられなかった場合に対処してくれる等、全体的な安定度が上昇します。また、ボス戦では CP よりも効率よく攻撃してくれるので、ダメージ減少を考慮しても、必ずタイムが早いです。

よって、どれだけカービィ戦の安定度を引き上げ、ダメージ減少のデメリットを抑えられるかが鍵となります。

ちなみに Nintendo Switch 全般に言えることなので余談になりますが、SD カードを抜いて本体保存でプレイしたほうが、ロード時間が短いことが知られています。

# サーモンラン武器統一チャレンジ・終

文責：skt

## ● 概要

大人気ゲーム『Splatoon 3』の1モードである「サーモンラン」について、武器統一という縛りの元で全武器のクリアを目指します。本企画は一年前に開催された五月祭から始まり、駒場祭を経ても尚達成することができなかった企画の続きとなります。加入した新入生の力に頼って、今度こそ三度目の正直で企画を終わらせたいです。

## ● ルール

サーモンランのプライベートマッチを使用します。危険度は200%、ステージはランダム、武器は4人で統一という縛りの元で基本的に挑戦していきます。

## ● 見どころ

3回目の企画ということもあり、半年前の駒場祭から追加された新武器2種を加えた以下の9つの武器が挑戦対象となっております。大きな壁として幾度も立ち塞がってきたダイナモローラーが果たして何回で終わるのでしょうか。

### 1. ガエン FF

新武器その1。練習では難なく成功しました。

### 2. ダイナモローラー

鬼門その1。夜 wave を何回引けるか、タワーが何本湧くかに全てがかかっていると言っても差し支えありません。

### 3. ハイドラント

鬼門その2。一回崩壊すると立て直しがほぼ不可能ですので、卒なく淡々とオオモノを討伐することが求められます。

### 4. クーゲルシュライバー

何故かクリアがされずに残っている武器。おそらく蓄積された疲労が原因ではないのか、という説が濃厚です。

### 5. パラシェルター

後回しにしていたら残っていた武器その1。すんなり突破したいです。

### 6. キャンピングシェルター

難しい寄りなはずの武器だと思われませんが、新入生らが上手なのでなんとかなりそうな気がしています。

### 7. スパイガジェット

後回しにしていたら残っていた武器その2。パラシェルターを練習でクリアしていたので、スパイガジェットも大丈夫だろうと高を括っています。

### 8. 24 式張替傘・甲

新武器その2。相当強い部類の武器ですし、練習では1回で達成しました。

### 9. トライストリンガー

何故か残った武器その3。余程のことがない限り大丈夫でしょう。

# 14 Minesweeper Variants any% RTA

文責：トマノフ

## I. 概要

『14 Minesweeper Variants』は全て論理的推論によって解くマインスイーパーである。通常のマインスイーパーのルールに加え、特殊なルールが適用された問題があり、タイトルの通り 14 種,,,,,,ではなく 22 種の特殊ルールが存在する（なお、今回の RTA で扱うのはタイトル通りの 14 種の特殊ルール）。用意されている問題数がとてつもなく多く軽く 10 万を超えているため、とてつもない時間泥棒のゲームである。

ここから今回の RTA について説明していく。これは[+#8]を 10 問解いて見られるようになるスタッフロールを見るまでの RTA である。詳細なルールは speedrun.com のページ ([https://www.speedrun.com/ja-JP/14 Minesweeper Variants](https://www.speedrun.com/ja-JP/14_Minesweeper_Variants)) に基づいて行う。大まかにヒントをみてはいけないうことと問題をスキップしてはいけないうことを押さえてもらえば問題はないう。以下に今回の RTA の流れを書いておく。それぞれの特殊ルールが何を指すかについてはⅢ.にて説明するので先に読み進めてほしい。

(以下何も言及がない場合 5×5 の問題を指す)

[V]1 ステージ→[Q]5 ステージ→[M]5 ステージ→[C]5 ステージ→[L]5 ステージ→[T]5 ステージ→[W]5 ステージ→[O]5 ステージ→[N]5 ステージ→[D]5 ステージ→[X]5 ステージ→[S]5 ステージ→[P]5 ステージ→[B]5 ステージ→[E]5 ステージ→[+]10 ステージ→[#]10 ステージ→[+#]5×5 を 3 ステージ→[+#]6×6 を 3 ステージ→[+#]7×7 を 3 ステージ→[+#]8×8 を 10 ステージ

## II. 目標タイム

V	0:00:20 (0:20)	X	0:26:30(2:30)
Q	0:02:20 (2:00)	S	0:29:00(2:30)
M	0:05:20(3:00)	P	0:32:00(3:00)
C	0:07:50(2:30)	B	0:34:00(2:00)
L	0:10:50(3:00):	+	0:39:00(5:00)
T	0:14:20(3:30)	#	0:45:00(6:00)
W	0:16:30(2:10)	+#5-7	1:00:00(15:00)
O	0:19:00(2:30)	+#8	1:50:00(50:00)
N	0:22:00(3:00)		
D	0:24:00(2:00)		

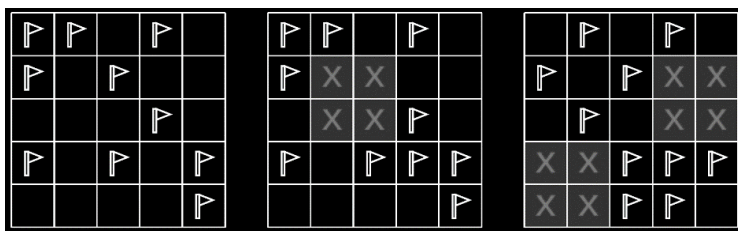
## III. ルール解説

この項目ではそれぞれのアルファベットがどのような特殊ルールをあらわすのかについて説明していく。まず、前提としてこのゲームの特殊ルールには最終的な盤面についてのルールとマス目の数字についてのルールが存在するということを先に説明しておきたい。具体例を見ればもっとわかりやすいだろうが、簡単に説明しておくとう盤面についてのルールはマスの手がかりは通常ルール通りで、地雷の配置について制限があるということだ。マス目についてのルールはマスの手がかり自体が特殊になっているということだ。今回の解説では解く流れではなく、盤面についてのルールか、マス目についてのルールかによって説明していく。

### 1. 盤面についてのルール

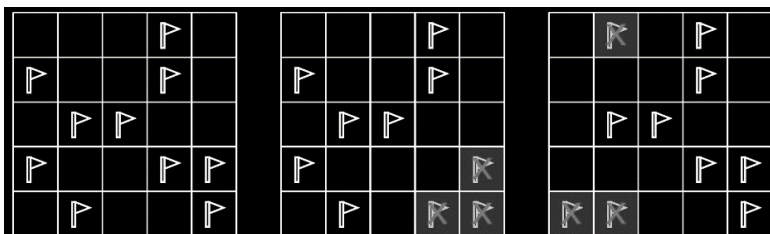
#### [Q] クアッド

すべての2×2のエリアに少なくとも1つの地雷が埋まっている。



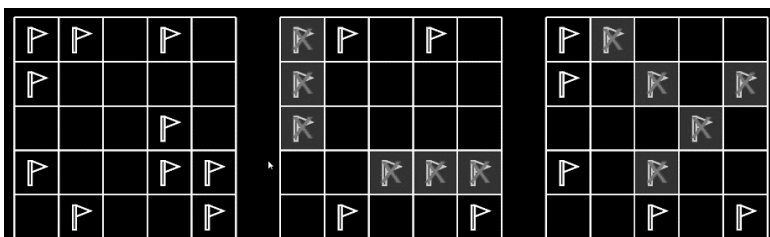
**[C] コネクト**

すべての地雷マスが縦・横・斜めにつながっている。



**[T] 三目**

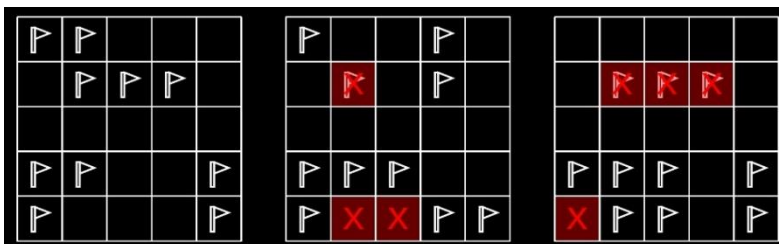
地雷が縦・横・斜めに3マス連続で並ばない。



**[O] 外側**

安全なマスは上下左右でつながり、地雷マスはステージの外と上下左右でつながっている。

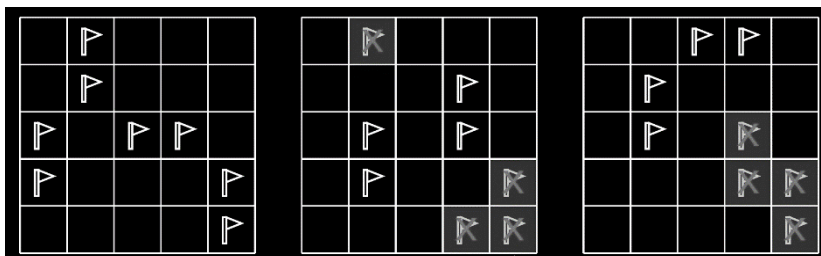
Cとの違いは斜めのつながりが許されないこと。地雷マスは外とさえつながっていれば良いこと。



**[D] 逢瀬**

地雷マスは必ず1×2か2×1の長方形になる。長方形はお互い隣接しない。

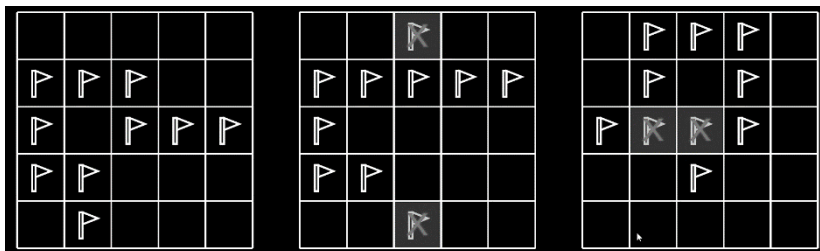
このときの隣接は斜めを含まない。





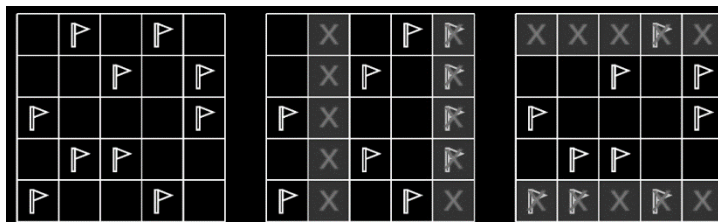
**[S] ヘビ**

すべての地雷は1つのヘビを形成する。ヘビは自分に上下左右で隣接しない。  
つまり、1つの地雷マスとしか隣接しないものが2つ。それ以外は2つの地雷マスと隣接する。



**[B] 均衡**

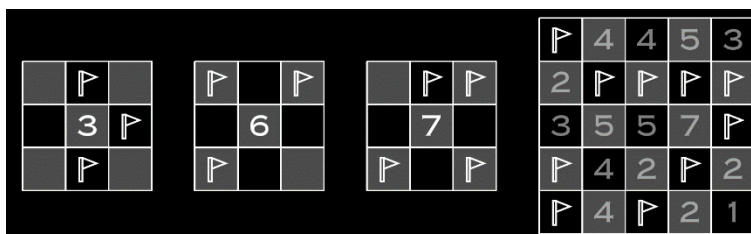
各行、各列に埋まっている地雷数が同じである。



**2. マス目に関するルール**

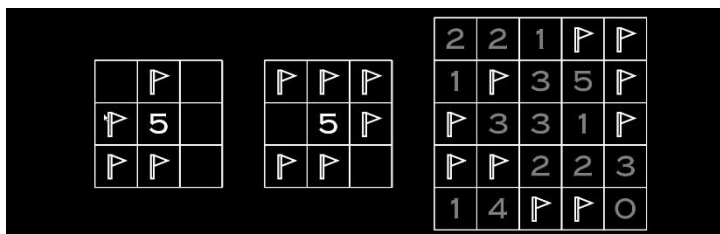
**[M] 複数**

色つきマスの地雷を2つとしてカウントする。なお、色つきマスと色なしマスは交互に現れる



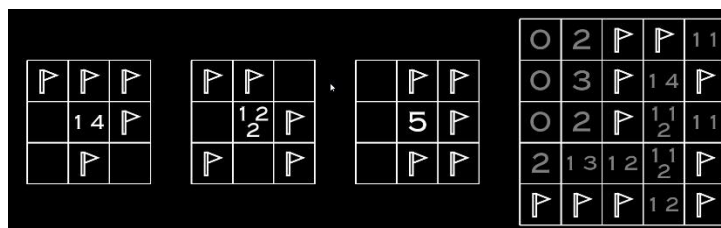
**[M] 虚言**

数字は実際の値と1ずれている。



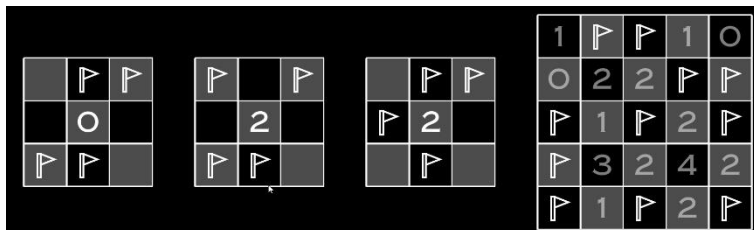
**[W] ウォール**

数字は周りにあるマスの中で、連続の地雷マスグループの長さを表す。



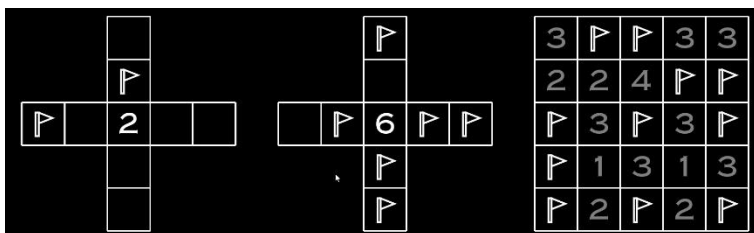
### [N] 相殺

数字は周りにある色つきマスと色なしマスに埋まっている地雷数の差を表す。



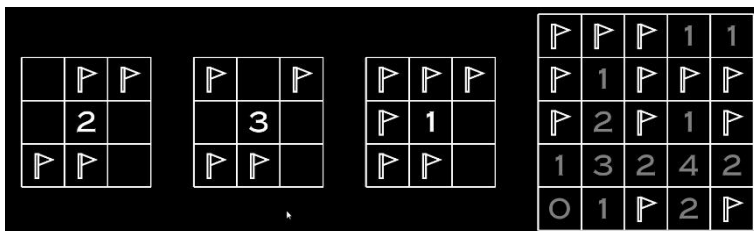
### [X] 十文字

数字は半径が2の十文字範囲内に埋まっている地雷数を表す。



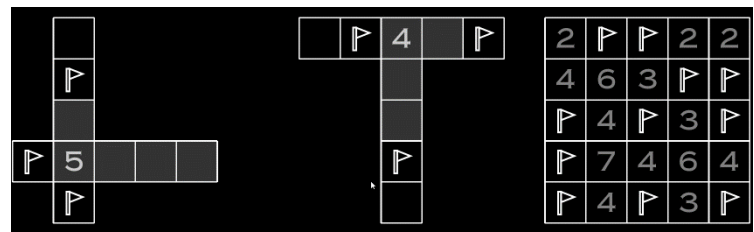
### [P] 分割

数字は周りにあるマスの中で、連続の地雷マスのグループ数を表す。



### [E] 視野

数字は上下左右に見える安全なマスの総数を表す。地雷があると視界が遮られる。



[+]は盤面についてのルールとマス目についてのルールがそれぞれ1つ適応される。

[#]はマス目ごとに適応される特殊ルールが異なる。

[+#]は盤面についてのルール1つと[#]が適応される。

## IV.総括

マス目のルールはルールの文章と例を見てもあまりわからないものが多いだろう。そういった方は一度このゲームをやってみるといい。やればこのゲームの時間泥棒さに休日を返上していることだろう。冗談はほどほどにすると、このゲームの続編（という名の別の特殊ルールが用意されたマイナーチェンジ）である『14 Minesweeper Variants 2』が今年の第2四半期。つまり、あと1,2ヶ月でリリースされる予定である。このRTAを見て興味を持った方はぜひ『14 Minesweeper Variants 2』デモ版をプレイして、ウィッシュリストにこのゲームおよび続編を入れてほしい。

# 編集後記

ばんちっちゃん

先日『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』(以下「スマブラ」と表記する)の大会「篝火#12」が開かれた。参加選手は2036名でMr.ゲーム&ウォッチ使いのミーヤ選手がその頂点に立った、というのはごく一般的な語り口だろう。僕は参加もライブ観戦もしておらず配信アーカイブをベッドで寝ころびながらちよつとずつ見ているだけの人間だが、様々な仕方で突き動かされるものである。来場者の方にたとえ微小でも「東大生がゲームやるぞ」でそのような感動を与えんことを心から祈るばかりである。ちなみにスマブラは発売から5年以上も経っているが、今もお魅力は色褪せない。この誌の最後を借りてその魅力の奥行きを、ロラン・バルトの『表徴の帝国』を頼りに垣間見てみようと思う。

さて、スマブラに関わるあらゆる人にとって、その場では何が起きているのか。ゲームというコンテンツの消費だろうか。もし消費であるならば何を消費していると言えるのか。「任天堂」ブランドの消費？いやおそらく多くの人は、少なくとも確実に僕はそのような消費はあまり興味がない。じゃあ何が魅力的かって？スマブラの周りに刻々と生まれ続ける各々の《物語》だろう...

誰を応援してもいい。誰も応援しなくてもいい。ひたすらに力強くも精緻なプレイヤーの運動やそれに伴って動く画面の中の拡張された身体、絶妙な間合いにも情け容赦なく響く背景の音楽、緊張を破壊するバースト時の爽快な演出、その他いろいろな要素やその組み合わせ。どれを重要な出来事として捉え、また後に語るかは本当に人次第である。多少の傾向の類似はあるにせよ、本質的に各々の参加の仕方の可能性は数え切ることができない。このゲームは《神話》ではなく、あらゆる人が居場所を見出しうる空間を醸成する《表現体》なのだ。この表現体はゲームとして「意味」を提示することはない。スマブラはあくまで技のフレームや当たり判定、ステージ、音楽、演出等の《空間》を与えているだけだ。空虚なのである。空虚と言うと聞こえが悪いかもしれないが、空無性は《物語》が発芽するための必要不可欠な要素であり、この奥行きのある空間がコントローラーを媒介にしてプレイヤーの身体を歓待するのである。

見たところ、篝火という大会は「スマブラ」というある種観念的なものの一つの所作であった。人はスマブラという一つの大きな体系の一片をそこに感得する。しかしスマブラの規準は何者にも描写しつくすことはできない。なぜならそれは空虚なのだから。だから、描写しようという試みはその勢いが強ければ強いほど多くの人から出端をくじかれることとなる。異常と言っても過言ではないほどのあのカズヤ・ミシマへの対策は描写力への反抗の証左ではなかろうか。スマブラは関わる者どもに問いかけ続ける。いや正確には答えを提示したところでそれがすぐにまた新たな問いかけへと変化してしまうと言った方がいいのかもしれない。だがこの点においてこそスマブラは輝いている。身体が美しくあり続けるための無限のダイナミズムが、ここにある。こうして僕たちはスマブラのおかげで窒息しそうなほどに意味がぎちぎちに満たされてしまった窮屈な世界からのつかの間の解放を得るのである。

会誌第 121 号 目次

はじめに	3	カービィファイターズ 2 Story Mode 2P RTA	21
【The Witness 初見プレイ】 またパズルを買ったようだが、何度でも〇————→	4	サーモンラン武器統一チャレンジ・終	22
GeoGuessr 日本マップ 10 回連続満点チャレンジ	17	14 minesweeper variants any% RTA	23
		編集後記	27

東京大学ゲーム研究会 会誌第121号

2024年 5月12日発行

執筆 東京大学ゲーム研究会

編集・レイアウト 東京大学ゲーム研究会

印刷・製本 東京大学ゲーム研究会

内容の転載等は自由ですが、  
その際には東京大学ゲーム研究会までご一報下さい。

Homepage <http://tga.squares.net/>