

# 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス

## ヘルパーマスターへの道、真 格闘王への道 対戦

文責：ラスカル、ジルコン

### ヘルパーマスターへの道対戦

#### <ルール>

各プレイヤーがそれぞれ一つずつヘルパーを指定し、両者がそのヘルパーを使って 1 ラウンドずつ(計 2 ラウンド)勝負を行います。勝負はリセットや再挑戦禁止の一発勝負です。各ラウンド、(ゲーム内時間で)先にクリアした方を勝者とします。ラスカルはストーン、ジルコンはニンジャを指定しました。第 1 ラウンドをストーン、第 2 ラウンドをニンジャとします。

#### <配点>

各ラウンドで勝者には 15 点、敗者に 5 点を配分します。7 分の制限時間内(制限時間は実時間ではなくゲーム内時間です)にクリア出来なかったりゲームオーバーになった場合は 0 点です。

### 真 格闘王への道対戦

#### <ルール>

真 格闘王への道のタイトル画面からスタートし、25 分の制限時間内(制限時間はゲーム内時間ではなく実時間です)に何度でも挑戦可、いつでもリセット可で早いタイム(リアルタイムではなくゲーム内のタイム)を出した方の勝ち(複数回クリアした場合は最も早かったタイムのみ参照する)とします。

#### <配点>

1 度でもクリア出来た人には 5 点を与え、勝者には 10 点を与えます。さらに、40 点を点差がタイム差(単位は秒、小数点以下切り捨て、最大 40 秒まで)になるように配分します。タイム差が奇数秒だった場合は余った 1 点は勝者に与えます。

例:A が 3:55:22、B が 4:08:33 だった場合、A に  $5+10+26+1=42$  点、B に  $5+13=18$  点を与えます。

ヘルパーマスターへの道も含めて合計点が同点だった場合には SFC ソフト、星のカービィスーパーデラックスのサブゲーム「刹那の見切り」で一発勝負を行い、勝者に 5 点を与えます。