

会誌第 118 号（2023 年駒場祭配布会誌）



この会誌には 2023 年度駒場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 118 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
Mosa Lina 9×10levels RTA	18
ポケットモンスター バイオレット any% RTA	20
星のカービィ ウルトラスーパーデラックス 格闘王への道 全コピー制覇	22
サーモンラン武器統一チャレンジ・続	24

はじめに

文責：Clomy

本日は東京大学ゲーム研究会の駒場祭企画「ゲームフェスティバル」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。

今年の第74回駒場祭では、以下の企画を予定しております。

1日目 (11/24,金)

9:00-18:00

・【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——→(9:00-16:00)

・Mosa Lina 9×10levels RTA (16:00-18:00)

2日目 (11/25,土)

9:00-18:00

・ポケットモンスター バイオレット any% RTA (9:30-12:00)

3日目 (11/26,日)

9:00-17:00

・星のカービィ ウルトラスーパーデラックス 格闘王への道 全コピー制覇(9:00-14:00)

また、2日目以降の裏企画として、「サーモンラン武器統一チャレンジ・続」を行います。終了時間は、挑戦達成時、または3日目の17:00までとなります。

【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、穴埋めの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、ひらめきとアイディアが詰め込まれたゲームなのです。

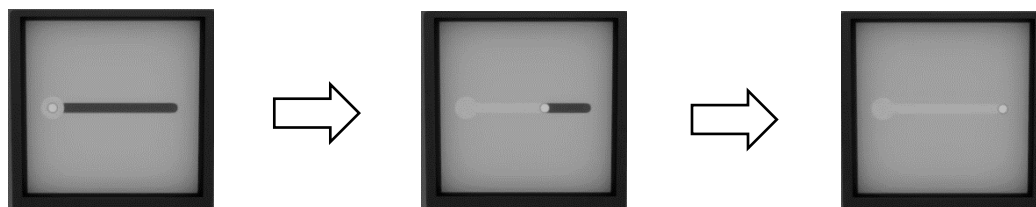
以下に、本作のパズルに登場するルールを記載します。

【基本ルール】

下画像は本作で最初に出会うパズルです。



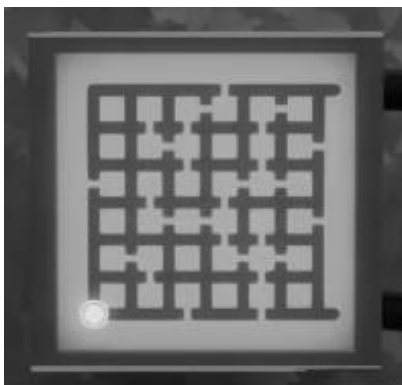
本作のパズルの基本ルールは極めて単純な「一筆書き」です。正円部分を始点とし、そこから伸びる線をたどり、半円状の終点まで線を引けばパズルを解いたことになります。つまり、上記のパズルは以下のような流れ（単純に横に一線引くだけ）で解けます。



ひとつ簡単なパズルを挙げます。

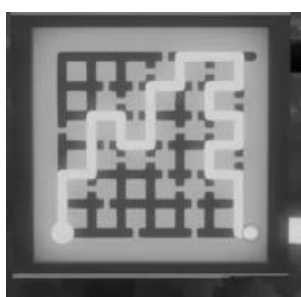
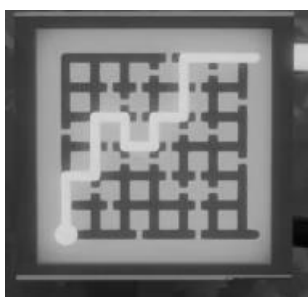
(問題 1)

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りますが、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ますが、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と、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。簡単の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。

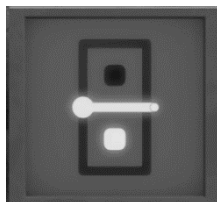
なお、これらのルールが作中で明言されることはありません。本作で最初のパズルに挑戦する際、操作方法が極めてシンプルに画面上に図示されますが、それを除いてプレイヤーに与えられる情報は何もありません。つまり、プレイヤーはパズルを解きながらパズルの仕組みを推測する必要があります。とはいえ、これは無茶な要求ではありません。本作は極めて巧く製作されているので、一般的なプレイヤーの思考は製作者の思惑通りに誘導され、自力でルールを推測することができます。一から全て自力で推測し、それが確信に変わるときの快感も、本作の醍醐味のひとつと言えるでしょう。

【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。駒場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。

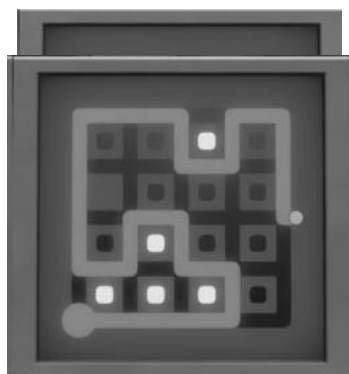
(1) 色分け



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)

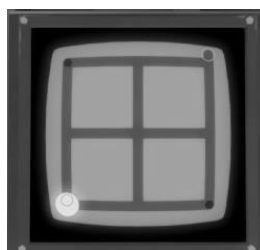


*モノクロ印刷の都合で
分かりにくくなっていますが、白黒2色の色分けマ
ークが存在しています。

(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、同色をひと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)

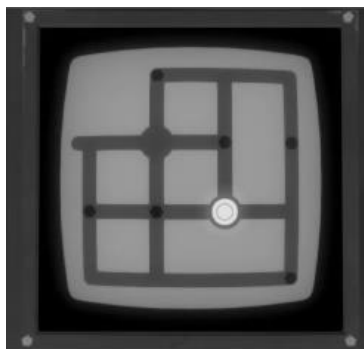


*見づらいですが、左上と
右下の角に黒点が存在し
ています。

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。

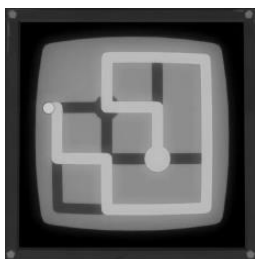
(問題 3)



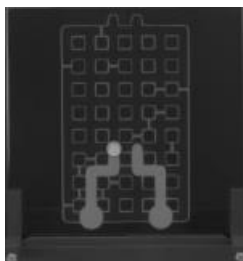
上画像には始点が2か所存在していますが、正解できるのであればどちらから線を引いても問

題ありません。

(解答 3)



(3-1) 対称

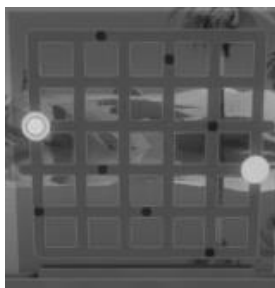


このルールは主に **Symmetry** というステージ（島西部の海辺）に登場します。

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。

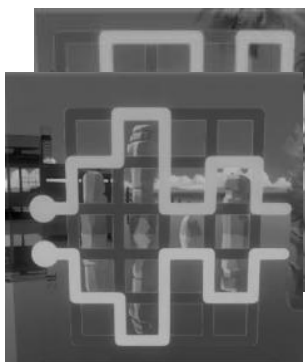
また、対称と点が複合されたパズルにおいては、パズル内の点が 2 色に色分けされていることがあります。この場合、自らの引く線と対称線も同様に 2 色に分かれるので、それぞれ対応した色の線で同色の点を踏む必要があります。以下に例題を示します。

(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

* 駒場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



* 駒場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。（*上画像ではモノクロの都合で林檎がほぼ見えなくなっています。）

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 1×1 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 1×1 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われます。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)



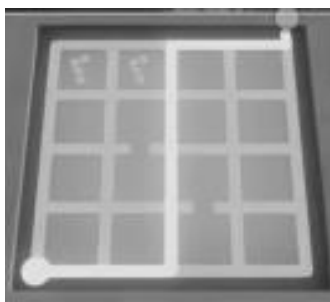
(解答 6)



問題 5 と 6 とともに、別解は無い...はずですが。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。

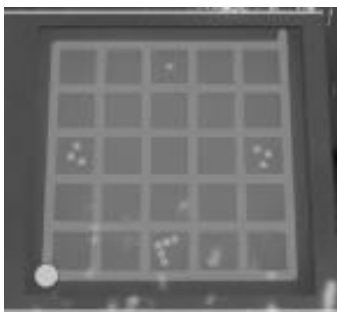
(5-2) 回転テトリス



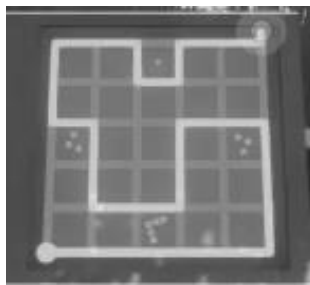
回転したものでエリアを埋めても大丈夫になったテトリスです。

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。

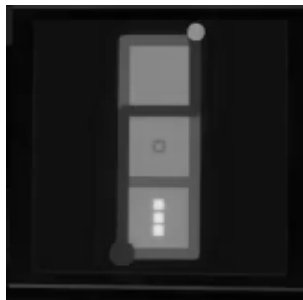
(問題 7)



(解答例 7)

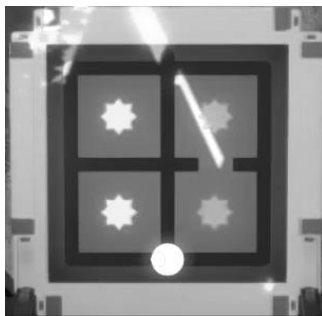


(5-3) 穴あきテトリス



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思います（*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かります）。

(6) トゲトゲ（別名：金平糖、モヤットボール）



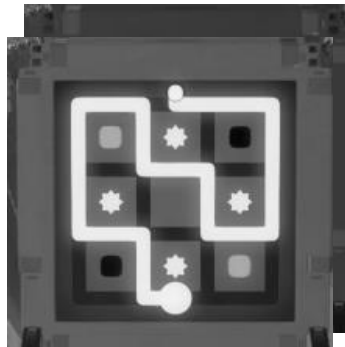
このルールは **Treehouses** というステージ（島北東部の海辺）で初出した後、さまざまなパズルに登場します。

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)



*白いトゲトゲと 2 色の色
分けマークの、計 3 色あり
ます。

(解答 8)

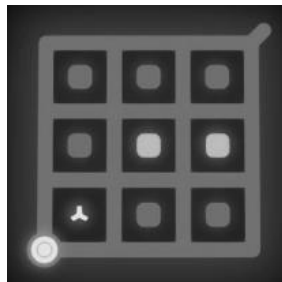
(7) テトラポッド



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。

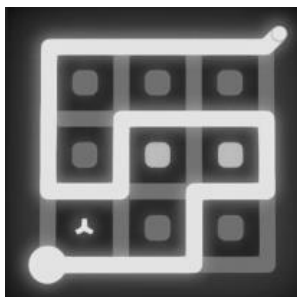
テトラポッドマークのルールは「同一エリア内に存在する自ら以外のマークのひとつをルールに適さないようにしなくてはならない」です。「同一エリア内でなにかひとつミスをしなくてはならない」と言い換えてもよいでしょう。以下に例題を示します。

(問題 9)

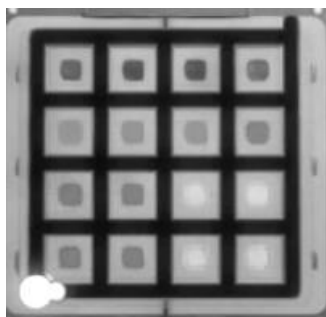


*中段の真ん中と右のマス
色分けマークが同色、それ
以外は異色です。

(解答例 9)



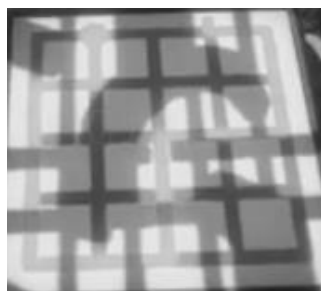
(8) 色重ね * (8)以降のルールは主に島内の各ステージに特徴的なものです。



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。

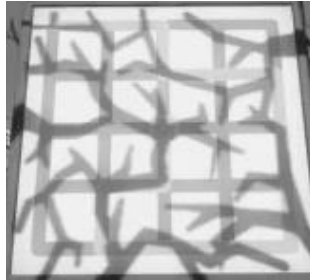
(9-1) 影①



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ません」です。

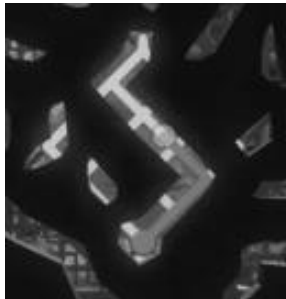
(9-2) 影②



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。

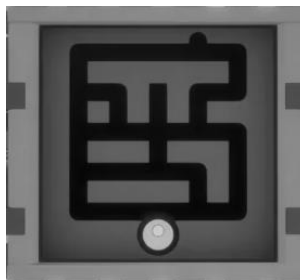
(10) 風景



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。

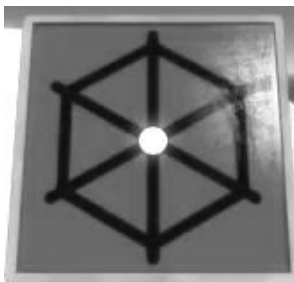
(11) 迷路



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

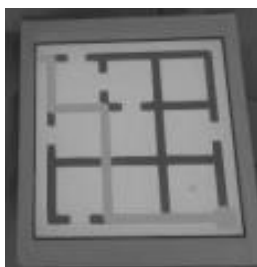


このルールは主に **Jungle** というステージ（島南東部の森）に登場します。

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嫌いです。

(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。駒場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っています。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。

Mosa Lina 解説

文責：トマノフ

I .はじめに

パズルゲームは基本的には論理的に解くものである。しかし時にはメタ的視点によって解くことがある。例えば新たに出てきたギミックを使うだろうと予想する、全く使わないアイテムはないだろうと予想するといった考えなどが挙げられるだろう。「Mosa Lina」はアンチメタ思考を掲げたアクションパズルゲームである。その結果パズルの要素が失われているのでは？と個人的には思っているが……。この記事では「Mosa Lina」のルールと現状発見したテクニックをまとめてみた。これを見ると、自分の拙いプレイの意図が若干わかりやすいかもしれない。また、先日（11/22）に新たな tool が開放されたのだが、それらの利用についてはほとんど練習できていない。そのような tool に翻弄される姿も楽しんでいただきたい。

II .ルール説明

「Mosa Lina」の流れを簡単に説明する。まず、プレイを開始すると、ランダムな tool が 9 つ選ばれる（図 1）。これらの tool を使って、ランダムに選ばれた 9 つの level をクリアしていくという形式である。各 level には何個かのフルーツとゴールの渦（図 2 の○）がある。level 開始時に 9 つの中で 3 つの tool が選ばれるので、それを用いてフルーツをすべて回収し、ゴールの渦に触れたらクリアである。画面外に出てしまう、または赤いとげや×に触れたら死亡である。クリアまたは死亡するとまだクリアしていない level が抽選で選ばれ、level が開始される。これを 9 つの level をクリアするまで繰り返し、全ての level をクリアすると一区切りつき、また、新たにそれぞれ 9 つの tool と level の抽選が始まる。これを繰り返すゲームである。

もう少し細かいルールに触れていくと、3level クリア時と 7level クリア時には tool 中の 1 つが禁止される。このとき禁止される tool はランダムに抽選されるようである。また、9 つ目の最後のレベルは boss level としてギミックの追加及び tool が入れ替えられるブロックが追加される（図 3）。



図 1

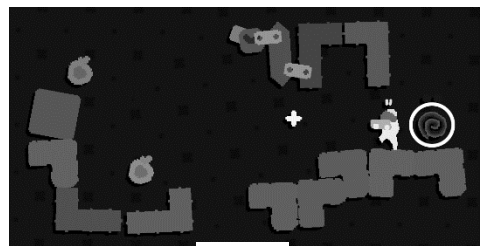


図 2

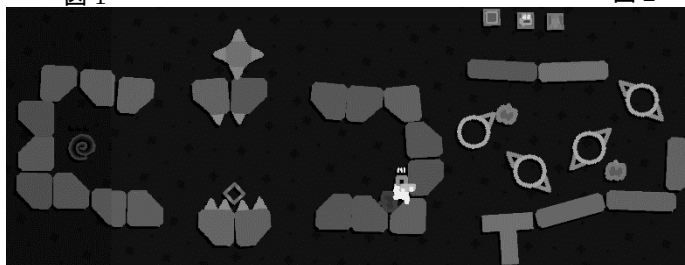


図 3

Ⅲ.レギュレーション

>tool のリロールは禁止

>10attempt (level ごとのプレイ回数) を超えたらその 9levels をなかったことにしてやり直してもよい

>speedrun モードを使用

>最初の 9levels 開始点でタイマースタートを起動し、9levels×10 をクリアした時点でタイマーストップ

Ⅳ.テクニック

このゲームは物理演算が雑な影響でかなり不思議な挙動をすることができる。その結果特殊なテクニックが少し存在するので、それを紹介していきたい。なお、名前は自分が個人的に名付けた名前なので、公式ではない。

1.滝登り

このゲームはおよそ 75 度より小さい角度の面にプレイヤーが接触しているとジャンプすることができてしまう。そのため図 4 のような坂はジャンプで駆け上がる事ができてしまう。その様が滝を登る鯉のようであるためこの名称を名付けた。

これを応用した行動として bamboo を上方向に打ち、それを駆け上がったたり、竹にかかる重力が小さいことを利用して、空中で竹に向かって移動しながらジャンプし続けることで空中を移動したりできる (図 5)。また、tentacles はでこぼこしているため、ほとんどの場合ジャンプによって駆け上がる事ができる。そのため、tentacles をのれんのように壁にかけることで、壁を駆け上がる事ができる (図 6)。



図 4

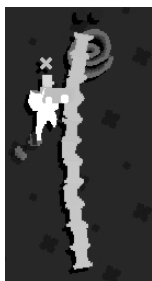


図 5



図 6

2.ロケットジャンプ

このゲームにおいて tool を発射するとき (あるいは tool が出現するときの反作用?) のエネルギーは非常に大きい。そのため装弾数の多い tool をまとめて発射することで一気に上方向に跳ぶことができる。具体的には box、ball、fish などで行うことが多い。

また、tool の持つ勢いをプレイヤーが利用して高く跳ぶテクニックとして、frog の出現およびジャンプの際にプレイヤーがジャンプすることで高く跳ぶことも可能である。

1. 2. のテクニックはプレイ中頻出することが予想される。ぜひ意識してみてほしい。また、余談だが、これらのテクニックの影響で上方向への移動が容易なため、ステージクリアの障壁は横方向への移動がネックになることが多いので、そういった障壁をどのように乗り越えるかに注目してほしい。

ポケットモンスター バイオレット any%RTA

文責：ヤタガラス

はじめに

東京大学ゲーム研究会の第74回駒場祭企画にお越しいただき、ありがとうございます。この記事では、『ポケットモンスター バイオレット any% RTA』をお楽しみいただくための事前知識を掲載しております。

レギュレーション

- ・使用ソフト：ポケットモンスター バイオレット(日本語版)、企画当日の最新 ver を使用
- ・連射機能付きのコントローラーを使用
- ・バグ使用禁止
- ・主人公の設定を完了し、「これで始める！」を選択した時点で計測開始、ストーリー「ザ・ホームウェイ」にて楽園防衛プログラムに勝利し、エンドロール後の「THE END」が表示された時点で計測終了
- ・休憩、セーブ・リセットは可能だが、いずれもタイムに含まれる

バージョンの違い

ポケットモンスター スカーレット・バイオレットのストーリー中では、出現する「パラドックスポケモン」に差があります。分かりやすいのはレジェンドルートの「地震のヌシ」で、スカーレット版ではイダイナキバ、バイオレット版ではテツノワダチが出現します。出現するポケモンが違ふことで、当然取る戦略や討伐ターンに差があり、全体を通してバイオレットの方が想定ターン数は短いはずです。

しかしながら、現在の世界記録をはじめ好記録の中心はスカーレット版となっています。理由ですが、なぜかバイオレット版はストーリー中のムービーや移動で処理落ちが激しく、かなりのロスが出ているようです。

なお、なぜ今回バイオレットでプレイするか、という部分ですが、ぶっちゃけた**ただの趣味**です。個人的にミライドンの方が好みなだけです。

プレイ中のポイント

>過去作からの大幅なシステム改修

本作品は歴代作品と大きく異なり、完全オープンワールド&シンボルエンカウント制です。各所の移動順が自由な反面、ランダムエンカウントやトレーナーエンカウントが無いためバトルによる経験値稼ぎは事実上のロスとなってしまいます。このような性質から、レベリングをかねたアイテムの回収とイベント消化のためのダイナミックな移動が一つの見どころであり、同時にプレイヤーにとっては難所となります。

>フィールド移動

過去作品の例にもれず、本作でも移動を便利にするライドポケモンとして、ミライドンが登場します。ただし、オープンワールドとあってかその挙動は過去作とかけ離れており、ジャンプをはじめとする上下方向の移動が登場します。これに付随して、発生するフィールド上の起伏や崖の状態は見た目では分かりづらく、上がれそうなのにずり落ちてしまう場所、本

来ずり落ちるのに角度や位置限定で登れる場所、ずり落ちる判定すらなくそのまま落下してしまう場所など、移動時の挙動は様々です。ずり落ちる動作は硬直が長い為、移動ルートを見誤る度にロスとなります。

上下移動のテクニックの1つとして、“バックジャンプ”が存在します。RTA 中盤まで頻用するテクニックで、本来ならずり落ちてしまう崖を強引に上ることができます。勿論、ずり落ちる判定すら発生しないポイントでは登れないため、①普通に登れる場所、②ずり落ちてしまうがバックジャンプで登れる場所、③バックジャンプでも登れない場所を覚えてルートを選ぶ必要があります。

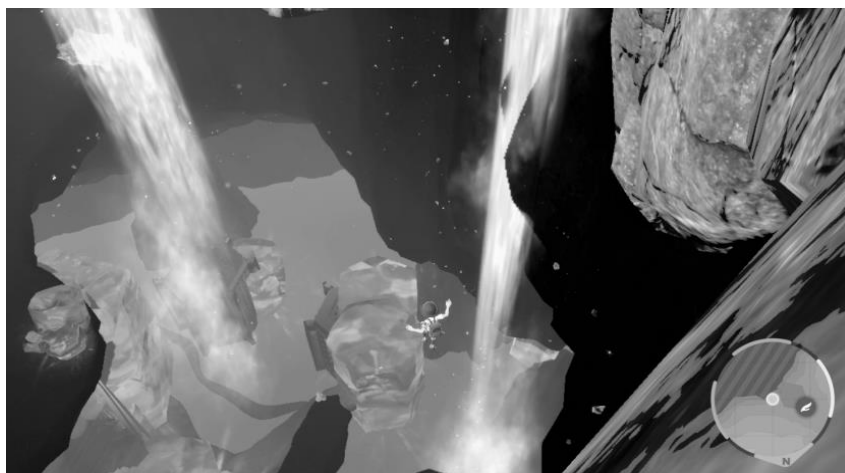
＞ストーリーの攻略順

本作品は、冒頭で解禁されるストーリー3種+最終ストーリーの、豪華4本立てとなっています。過去作からの伝統であるポケモンリーグ制覇を目指す『チャンピオンロード』、悪の組織(?)スター団との戦いを描く『スターダストストーリー』、5種の秘伝スパイスを求めてパルデアの“ぬしポケモン”達に挑む『レジエンドルート』、パルデア地方の中央部、“パルデアの大穴”とミライドンの謎に迫る『ザ・ホームウェイ』。これらをクリア報酬や目的地、必要レベル、手持ち戦力、所持金などと相談しながら最短で攻略していきます。



チャンブルタウンからカラフシティへの道中の崖。
左側に一部、中腹まで登れる領域があるため、ここをギリギリまで登ってからジャンプすると崖を超えられる。

序盤の流れるような飴拾い、中盤の怒涛のイベントラッシュ、終盤のエリアゼロの大胆なショートカットなどなど、ぜひご注目ください。合わせて、要所に織り込まれた細かな演出や、走者にとっては少し厄介なムービーなど、本作の作り込みをお楽しみいただければ幸いです。



エリアゼロにて自由落下を試みる主人公

星のカービィ USDX 格闘王への道 全コピー制覇

文責：Clomy

「星のカービィ ウルトラスーパーデラックス」(以下 USDX) のゲームモードの一つ「格闘王への道」(以下通格、真・格闘王への道を真格と略すための) を、全コピー能力で制覇します。

作品紹介

USDX は「星のカービィ スーパーデラックス」(以下 SDX) のリメイク作品です。リメイクとは言っても、「夢の泉デラックス」同様、アクション面でかなり操作感が変更されているので、そういう違いがどう影響するかを見るのも非常に楽しい作品となっています。

また、リメイクに伴っていくつかゲームモードが追加されており、その一つに上記の真格があります。「星のカービィ Wii」以降のタイムアタックのやりこみは真格のほうがメジャーですが、USDX の真格は実力ゲーの部分が少ないのと、単純に短いすぎるので今回は通格を選びました。

ルール説明

格闘王への道タイムアタックコミュニティの不文律に従います。要は、最初に決められたコピーを避けられない場面を除いて常に維持してクリアします。厳密には

- ・最初の部屋で選んだコピー能力は途中で変えない。
- ・ボス戦で意図的にコピー能力にする事自体は問題ない。ただし、敵の攻撃により剥がれた場合も含め、星型弾で攻撃することも禁止。
- ・USDX の場合、ヘルパーを出すのは原則禁止。
- ・USDX の場合、メタナイト戦は一旦コピー能力をヘルパーにし、ソードを取った後それを捨ててヘルパーからコピー能力を再取得する。

となります。意図的にコピー能力を星にするのは、「星のカービィ Wii」以降の作品で、コピー能力を再取得した直後に無敵を利用するためですが、USDX ではむしろダメージ直後の喰らい無敵すら無くなってしまうので、使うタイミングはありません。

見どころ

USDX は速さのために被弾しながら戦うゴリ押し戦法をとる場合もありますが、最近の作品に比べ、被弾すると大きく吹っ飛ぶことがほとんどなので、あまり採用されることはありません。

結果的に、単純に被弾を避けつつ戦う硬派な立ち回りがメインになりますが、それ以上に運ゲーにかき乱されることがありません。メタナイトやギャラクティックナイトなどの剣士系の運ゲーに勝てば…なんて生ぬるいものではありません。

ゲーム内タイマーがありますが、一発通しの企画では、30 秒くらい誤差と思ってください。

最後に、残念ながら全てのコピー能力を練習したわけではない(そういう意味でもタイマーは飾り)ですが、いくつかはかなり練習してきているのでお楽しみに。

最後に

コミックマーケット 103 (以下 C103) で執筆予定の各コピー紹介記事をちょっとだけ書いてみたのでお見せします。C103 で頒布する会誌では、一発系を除く全 18 コピー+すっぴんの記事を執筆する予定なのでお楽しみに。

事前を書く予定の前提知識

吹っ飛び

弱く中く強く大の順で雑魚敵の吹っ飛びが大きくなるため、この4値データに対しこの用語がつけられている。ただしそれだけでなく、ボスの無敵時間も長くなるので、ボス戦の戦法の組み方に大きく関わる。

ミラー

技名	操作（右向き）	威力	吹っ飛び
ミラーぎり	B	22	大
リフレクトフォース	Bを長押し	12	強
ミラーぶんしん	ダッシュ+B	16（行き）	中
		22（帰り）	強
リフレクトガード	L/R	1	中

特徴

杖で殴る印象がやや大きい脳筋コピー。ちゃんとミラーらしく（？）分身もする。

長所

- ・実質使う技が2種類でわかりやすい。
- ・飛び道具のガード削りがないので、若干安全。

短所

- ・リーチが短め。
- ・威力が全体的に低め。
- ・慣れるまで、リフレクトフォースの暴発が多い。
- ・ミラーぶんしんの扱いはやや難しい。

技考察

ミラーぎり

ほぼメインウェポンな気もするが、一応サブウェポン扱いと見るべきか。B技らしく挙動がシンプルなので、人力では優先してTASの再現ができない場面などでは積極的に採用される。

ミラーぶんしん

メインウェポン。吹っ飛びがミラーぎりよりも小さいため、メインとして使いたいところだが、ダッシュジャンプ中の挙動が特殊で使いづらい。

リフレクトフォース

Bを長押しという操作説明と裏腹に、一度Bを離してもタイミングよくBを押せばしっかりと発動する。威力の低さとその特性ゆえ、ミラーぎりのタイミングをミスした人に反省を促す。

こんな感じになるかと思います。C103で頒布予定の記事では、これに使用感などの項目を追加したものになる予定です。

サーモンラン武器統一チャレンジ・続

文責：skt

1. 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。本企画は半年ほど前に行われた五月祭で実施した企画の続きとなります。

2. 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。

3. 見どころ

五月祭の段階で未クリアの武器一覧を下に記載しておきます。また、練習時にクリアが難しかった武器については米印を武器名の前に付けておきました。米印付きの武器が登場した際には応援のほど、よろしくお願いいたします。

- シューター
H3 リールガン、※ボトルガイザー
- マニューバー
スプラマニューバー、デュアルスパーパー
- ブラスター
ラビットブラスター、※R ブラスターエリート、S-BLAST92
- ローラー
カーボンローラー、※ダイナモローラー、ヴァリアブルローラー、ワイドローラー
- フデ
※パブロ、ホクサイ、フィンセント
- チャージャー
※スプラチャージャー、14 式竹筒銃・甲、ソイチューバー、R-PEN/5H
- スピナー
スプラスピナー、バレルスピナー、ハイドラント、※クーゲルシュライパー、イグザミナー
- スロッシャー
バケットスロッシャー、ヒッセン、モップリン
- シェルター
パラシェルター、キャンピングシェルター、スパイガジェット
- ストリンガー、ワイパー
※トライストリンガー、ドライブワイパー

会誌第 118 号 目次

はじめに	3	ポケットモンスター バイオレット	20
【The Witness 初見プレイ】	4	any% RTA	
「またパズルを買ったようだが、		星のカービィ ウルトラスーパー	22
何度でも〇——ㄣ		デラックス格闘王への道 全コピー制覇	
Mosa Lina 9×10levels RTA	18	サーモンラン武器統一チャレンジ・続	24

東京大学ゲーム研究会 会誌第118号

2023年 11月13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。

Twitter @tga_official