

会誌第 123 号 (2024 年駒場祭配布会誌)



この会誌には 2024 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 123 号 目次

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| はじめに .....                          | 3  |
| TGA 大運動会 2024 年度駒場祭 .....           | 4  |
| DUEL MASTERS PLAY'S AD マスター耐久 ..... | 6  |
| オニンピック 2024 in 駒場 .....             | 8  |
| さかだちの街 初見プレイ .....                  | 10 |
| 対戦！PICOPARK2！ .....                 | 12 |
| 手ぶらで参戦可能！スマブラ対戦企画 2024 駒場祭 .....    | 16 |

# 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駒場祭企画「ゲー研の伝説 東大のかわりもの」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、“かわりもの”たちである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。今回は来場者対戦企画もございます。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 75 回駒場祭では、以下の企画を予定しております。なお時間は多少前後する場合があります。ご了承ください。

22日（金）：10:00～17:00

終日

・大運動会

種目一覧

10:00～11:00：ファミコン世界大会

11:15～12:00：マリオカート 8 デラックス

13:00～13:30：ピクミン4

13:45～14:15：星のカービィ Wii デラックス

14:30～15:30：GeoGuessr 変則マップ n 本勝負

15:45～17:15：Splatoon 3

23日（土）：10:00～17:00

10:00～17:00

・DUEL MASTERS PLAY'S AD マスター耐久

10:00～12:00

・オニピック 2024 in 駒場

13:00～17:00

・さかだちの街 初見プレイ

24日（日）：10:00～15:30

10:00～12:00

・対戦！PICOPARK2！

13:00～15:30

・手ぶらで参戦可能！スマブラ対戦企画 2024 駒場祭

# TGA 大運動会 2024 年度駒場祭

文責：SKT

## 0. はじめに

この度は駒場祭へご来場いただきありがとうございます。本企画は駒場祭 1 日目の大運動会についての記事となります。

最後に大運動会が開催されたのが 2014 年の駒場祭ということもあり、じつに 10 年ぶりの復活となっています。ルールはシンプルで、会員が赤組と白組に分かれて数種類のゲームでルールを定めて点数をつけ、全種目の合計点数の多い組を勝ちとする企画です。

## 1. 参加者、チーム分け

参加予定のサークルメンバーとチーム分けです。(以下敬称略)

赤組：SKT、MMO、ばんちっちゃん、六ペン、としまろ、たあ、Skyf Lute

白組：えすでいー野猫、plum、Clomy、たも、Watta、Let's Go!、M

## 2. 開催種目

### ● ファミコン世界大会

2024 年に発売された「Nintendo World Championships ファミコン世界大会」の「パーティモード」を用いて競い合います。一瞬で終わる競技から 5 分以上かかる競技まであるのでプレイヤーらには最後まで頑張ってもらいたいですね。

参加者：MMO、ばんちっちゃん、たあ、Skyf Lute、Clomy、たも、Let's Go!、M

#### ✓ 責任者より一言

練習しちゃうと差が大きくなる可能性があるため、敢えて事前練習は無し状態で挑んでもらいます。皆様方のアクションゲームの地力がどれだけあるか非常に楽しみです。

### ● マリオカート 8 デラックス

売り上げ本数が圧倒的に多く、お馴染みの大人気なゲーム「マリオカート 8 デラックス」を使ったレースです。駒場祭ということで今回は以下の 2 つのルールを用意しました。ステージは事前に決めてありますが、共通ルールとして 200cc、アイテムあり、CPU よわいで実施します。

#### 1. 目隠しルール

1 人が目隠し状態で操作し、もう 1 人が指示を出して操作の補助を行います。初見ではカーブですら難しかったですが、本番ではどこまで仕上がっているかが楽しみです。

#### 2. 二人羽織ルール

1 人がハンドル操作を、もう 1 人がアクセル操作を担当してレースを行います。走行自体は複雑ではないですが、ドリフトの精度で差は大きく開くでしょう。

参加者：MMO、ばんちっちゃん、六ペン、plum、Clomy

#### ✓ 責任者より一言

実力差が出にくい特殊ルールということもあり、どのようなレース結果になるか気になります。

- ピクミン4

「ピクミン3」の発売より10年経過したのちに、2023年に発売されたピクミンの新作「ピクミン4」の「ダンドリバトル」を用いて戦います。

具体的には、ステージがランダム、アイテム（ハテナカプセル）なし、逆転バクダンありというルールで実施予定です。

参加者：SKT、MMO、ばんちっちゃん、えすでいー野猫

✓ 責任者より一言

初心者と熟練者では大きな差があるので、ハンデでバランスが取れることを期待しています。ただこの世には「焼け石に水」という言葉も存在しており……。

- 星のカービィ Wii デラックス

大人気ゲーム「星のカービィ Wii」がリメイクされて帰ってきた！2023年に発売された「星のカービィ Wii デラックス」の「わいわいマホロアランド」のミニゲームで火花を散らしていきます。

参加者：SKT、ばんちっちゃん、えすでいー野猫、たも

✓ 責任者より一言

「星のカービィ Wii デラックス」から「わいわいマホロアランド」をプレイします。反射神経を試したり、1Fに一喜一憂したり、和気藹々としたプレイをお楽しみに。

- GeoGuessr

2013年にリリースされたブラウザゲーム「GeoGuessr」を用いて、日本国内の面白そうなマップをテーマにチーム戦でスコアを競い合います。

参加者：たも、Clomy、ばんちっちゃん、としまろ、Watta

✓ 責任者より一言

「GeoGuessr」の様々なテーマに沿ったマップをプレイします。クイズ的な側面が強いので、ぜひ一緒に考えてみてください。

- Splatoon 3

2022年に発売された「Splatoon 3」の「バイトシナリオ」を用いた擬似バイトコンテストと変則ルールでの対戦を行います。

1. 擬似バイトコンテスト

11月1日から11月3日に開催されたトキシラズいぶし工房のシナリオを3つ用意して、各シナリオでの金イクラの合計数をチーム別で競い合います。

2. 変則ルール対戦

ZLボタンを設定で無効にすることでイカ状態に変身出来ないように設定します。ギアパワーはメインのみ有効で、ナワバリ、ガチエリア、ガチアサリを中心に対戦します。

参加者：MMO、ばんちっちゃん、六ペン、としまろ、plum、Clomy、たも、Watta

✓ 責任者より一言

バイトシナリオの厳選が大変だったので、プレイヤーの皆様方には是非頑張っていたきたいです。

# DUEL MASTERS PLAY'S AD マスター耐久

文責：M

## 概要

皆さん、こんにちは！「DUEL MASTERS PLAY'S」というゲームを知っていますか？今回はそのゲームの中のモード「ALLDIVISION」をプレイして、ランクの上位を目指していく挑戦をお見せします。このモードは、過去のすべてのカードが使用できる自由なルールで、派手で迫力ある試合が繰り広げられます。

## DUEL MASTERS PLAY'S とは

「DUEL MASTERS PLAY'S」は、トレーディングカードゲームの名作「DUEL MASTERS」をデジタル化した人気ゲームです。対戦は1対1で行い、各プレイヤーは初めに5枚の手札と5枚のシールドを持っています。シールドは自分を守る防御手段で、対戦の目的は相手のシールドをすべて破壊し、最後に「ダイレクトアタック」を決めることです。

基本の対戦の流れは、まずドロー（カードを1枚引く）、マナの回復、マナチャージ（1枚のカードをマナゾーンに置く）を行い、その後カードを使用していく、という順序になります。カードにはクリーチャーと呪文があり、クリーチャーは攻撃や防御を行うためのユニット、呪文は一度限りの特殊効果を発動する補助カードです。マナは、カードの使用に必要なリソースで、毎ターン増やしていくことでより強力なカードを使えるようになります。これらのカードを使い分け、戦略的にマナを管理しつつ、相手のシールドを削っていきます。

試合はターンごとに繰り返され、プレイヤーがカードを駆使して相手のシールドを破壊し合います。相手のシールドがすべて破られると、最後の「ダイレクトアタック」が可能となり、それが成功すれば勝利です！シンプルなルールながら、デッキ構築やカードの選択、戦術的なプレイが問われる奥深いゲームです。

## ランクシステムと ALLDIVISION モードについて

DUEL MASTERS PLAY'S には、ランクマッチと呼ばれる対戦システムがあります。試合に勝利することでポイントを獲得し、そのポイント数に応じてプレイヤーのランクが上がっていきます。ランクは初心者向けの「ビギナー」から始まり、「ブロンズ」、「シルバー」、「ゴールド」、「プラチナ」、そして最高ランクの「マスター」に到達するまで段階的に上がっていきます。

さらに、マスターランクに到達したプレイヤーの中でも特に上位の100人が「レジェンド」という称号を得られる特別なシステムもあります（今回はそこまでは目指しませんが、このランクも憧れの存在です）。ビギナーからマスターを目指してランクアップしていく過程で、自身のスキルを磨き、デッキ構築の幅を広げていくことができます。

ランク戦には「NEWDIVISION」と「ALLDIVISION」の2つのモードが用意されています。NEWDIVISIONでは最新のレギュレーションのカードしか使用できず、最新のメタ（環境）を反映した戦いになりますが、今回挑戦するALLDIVISIONでは、過去のすべてのカードが使用可能です。ALLDIVISIONは新旧のカードが混在しているため、ユニークで奥深い戦略が求められる点が魅力です。

## プレイにあたっての目標

今回のプレイでの目標は、ビギナーからスタートし、最終的にはマスターランクに到達することです。ALLDIVISIONの独特なカード環境で、どのようなデッキが活躍するのか、私自身もとても楽しみです。過去のカードも含まれるため、昔からのプレイヤーには懐かしさも感じられるかと思います。

対戦を通じて、戦略的なプレイや独自のデッキ構築のアイデアを見つけるヒントになればと思います。また、もし「DUEL MASTERS PLAY'S」をまだプレイしたことがない方がいましたら、このプレイが新たな楽しみのきっかけとなれば幸いです。プレイヤー同士の駆け引きや、デッキの試行錯誤が好きな方には特にお勧めできるゲームです！

## 最後に

長い文章を最後までお読みいただき、ありがとうございます！今回は DUEL MASTERS PLAY'S の ALLDIVISION モードに挑戦していきますが、どんなデッキやプレイスタイルが通用するのか、皆さんと一緒に楽しんでいきたいと思っています。このプレイを通じて DUEL MASTERS PLAY'S の面白さが少しでも伝わり、新しいプレイヤーが増えることを願っています。試合の結果やデッキ構築のポイントもシェアしていく予定ですので、ぜひ一緒に盛り上がりましょう！

また、興味を持たれた方はぜひ DUEL MASTERS PLAY'S をダウンロードして、ゲームを楽しんでみてください！

# オニンピック 2024 in 駒場

文責：ヤクガラス

ここに開催されるは、古来より語り継がれし青鬼プレイヤーの祭典。

舞台は町外れにある無人の館。

不気味に佇むその空間で繰り広げられるのは知力と脚力、そして恐怖に打ち勝つ精神力のリレー。

ヨウ素液に浸されたジャガイモのごとき青紫色の禍々しい怪物が追いつがる中、勇敢な「ヒロシ」達が各所の謎を解き明かし、出口への最短ルートを駆け抜け、バトンを繋いでいく。

果たして彼らは、極限の緊張と恐怖に打ち勝ち、

脱出への道を切り開くことができるのか……！

## 0. 初めに

第75回駒場祭、東京大学ゲーム研究会企画『ゲー研の伝説 東大のかわりもの』へお越しの皆様、小目汚し失礼致します。当記事は、2日目午前中企画『オニンピック 2024 in 駒場』の紹介記事となります。

今回プレイする『青鬼』は、約20年前にゲームクリエイターのnoprops氏が開発・無料公開したホラーゲームです。洋館に閉じ込められた主人公「ヒロシ（一部作品ではひらがなで「ひろし）」を操作し、館の中で遭遇する「ブルーベリー色の全裸の巨人」から逃げつつ、館の各所で謎を解き、館から脱出することが主な目標となります。

本作品は長年ネットで愛好されており、数度のバージョン更新によるストーリーの変更にとどまらず、続編やリメイク版の作成、さらにはオンラインゲーム化や小説化、映画化、アニメ化など多様な形態へと展開しており、『青鬼』の名はある種の伝説とも言えます。

一方で、青鬼から逃げることに力を注ぎ続けた『青鬼』プレイヤーたちが、伝説の「ヒロシ」マスターの座を狙いしのがを削り合うのが、青鬼スピードラン選手権大会、通称「オニンピック」です。「館から最速で脱出する」という単純な目標ながら、青鬼から逃げ切る圧倒的な身体能力と咄嗟の判断力、謎を最速で解き明かす頭脳、さらには時の運までも必要とする奥深い競技であり、同時に青鬼につかまってしまうえばヒロシの命の保証はないという、危険な競技でもあります。

世間ではPC版の最終更新版であるver.6.23での単独タイムアタックが主流ですが、今回は駒場祭向けの変則ルールとして、初期の4種バージョンのメドレーリレーに挑戦させていただきます。

## 1. 企画概要

- 目標：4名の走者が、順に青鬼 ver.1.1、3.0、5.2、6.23 を攻略する。
- 計測区間：第一走者が青鬼 ver.1.1 の「ニューゲーム」を押してゲームが開始された時点でタイマースタート、第四走者が青鬼 ver.6.23 にて館を脱出し、オート操作に移行した時点でタイマーストップ。
- レギュレーション：Any%。ただし第三走者の青鬼 ver.5.2 は全キャラクター回収での脱出を必須とする。チート・名前変更は禁止、コントローラーの利用や仕様となっている回避技（ドアバグ、階段バグ）の使用は可能とする。プレイ中セーブ・リスタートは可能だが、計測タ



イムに含める。各区間での走者交代は原則として前区間のエンドロール中に行い、エンドロール終了後に「シャットダウン」を選択して直前のバージョンのソフトを終了した後、次のバージョンをスタートする。各バージョンのソフトの事前立ち上げは可能とする。

## 2. 見どころ

当該4種のバージョンは、いずれもゲーム内容・仕様に大きな変更点があり、併せてプレイヤーの動きにもかなりの差が出ます。『青鬼』という伝説の変遷を肌で感じつつ、走者4名の洗練された走りを、あるいは阿鼻叫喚の逃走風景をお楽しみいただければと思います。

## 3. Ver.ごとの解説

大まかなバージョンごとのポイントを紹介しておきます。

### <Ver.1.1>

実際の青鬼プレイヤーでもあまりなじみの無い人が多い、初期版の青鬼。キャラクターやストーリーの展開、館の構造が現在と大きく異なる。青鬼の追跡時間が長く、逃走中の迅速かつ精密なルート判断が求められる。

### <Ver.3.0>

キャラクターが現在のお馴染みの4人になり、館も見慣れたものになる。追跡時間は前Ver.に引き続き長く、時間稼ぎが一つのポイントとなる。また、初見の方は青鬼の様々な「変異種」や、ヒロシの突飛な行動にも注目して頂きたい。

### <Ver.5.2>

謎解きの増加に加え、かなり奇襲気味の青鬼配置やランダム要素の多さが目立ち、シリーズ中ではかなりの曲者。青鬼の追跡AIが強化され逃走難易度も上がっているが、それを利用した時間稼ぎなど見どころも多い。シリーズ中で唯一、全キャラクターの生還が達成できる点も特徴と言える。

### <Ver.6.23>

恐らく、ネット上で『青鬼』といった場合はこれを指す、最も有名なバージョン。それゆえに攻略ルートはこれ以上ないほどに洗練されており、タイムアタック最上位では一部極めて難易度の高い回避動作が採用されている。「青鬼界のウサイン・ボルト」ことフワッティエとの正面对決も見どころ。

# さかだちの街 初見プレイ

文責 : linki

## 概要

パズルゲーム『さかだちの街』を、TGAの初見プレイヤーと一緒に解いていく企画です。ゲームのルールはシンプルなので、途中参加でも問題なく楽しんでいただけたらと思います。ぜひご参加いただき、一緒にパズルゲームを楽しみましょう！

## 企画説明

『さかだちの街』を初見プレイでできるだけ進めていきます。ゲームにはメインステージと追加ステージがあり、メインステージの難易度はやさしめなので、追加ステージまで到達できると思います。スキップ機能もありますが、行き詰まった際は既プレイヤーが適宜サポートします。また、来場者の皆様と交流しながら一緒に解いていきます。

## ゲーム紹介 (Steamのゲーム概要欄より引用)

さかだちの街は、さかだちを駆使してパズルを解く脳がバグる系パズルアクションゲームです。さかだちって、逆さまに見ると上からぶら下がっているように見えますよね。本当にそうになってしまうゲームです。モノが空に落ちてしまう“サカダチ現象”が起きた街。さかだち大好きリポーターが取材しながらナゾを追います。

## ゲームルール

基本的には頑張って右に進んでいきます。さかだちの街では、サカダチ現象の影響で物が空に向かって落ちることになっています。では、そんな街でさかだちをすると、どうなるのでしょうか？なんと、ものが逆方向に落ちました。さらに、サカダチ現象を取材しているモニターを上下反転させると、重力も逆転します。

この二つのアクションでパズル解いていきます。

さかだちすると箱（もの）が逆方向に落ちる





サカサマ放送すると世界（重力）がひっくり返る



このオレンジ色のボタンを押すと、「サカサマ放送」のモニターが逆さまになり、キャラクターにとっての重力が逆転します。重力は常に「下」に働いているため、モニターが逆になると、キャラクターにとっての上下も逆になるのです。

さて、どうしてサカダチ現象が起こるのでしょうか？また、どうしてモニターを逆転しただけで重力が変わるのでしょうか？パズルを解きながらこの不思議な現象の正体を解明しましょう。

# 対戦！PICOPARK2！

文責：Watta

## 0. 企画概要

今年の駒場祭では、東京大学ゲーム研究会の会員と来場者の皆様で「PICOPARK2」を使った対戦&協力ゲーム企画を開催します！「PICOPARK2」は、シンプル操作で楽しめる協力・対戦型のマルチプレイヤーゲームです。対戦型コースでは競争心を燃やし、協力型コースでは力を合わせて難関をクリアすることで、来場者同士やサークルメンバーとの交流を深め、盛り上がりを共有できればと考えています。

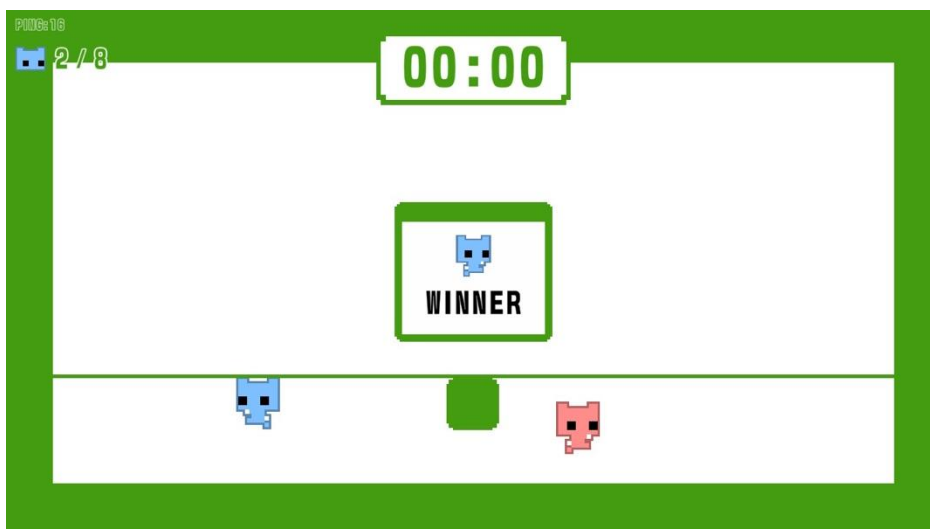
## 1. PICOPARK2 の紹介

「PICOPARK2」では、2～8人のプレイヤーが同じステージで協力・対戦し、ゴールや目標を目指します。シンプルな操作で誰でも楽しめる一方、連携や戦略を考える必要があり、プレイするたびに異なる面白さが味わえます。今回は、より対戦型コースの揃う BATTLE MODE と、仲間と助け合ってハイスコアを目指す協力型コースが豊富な ENDLESS MODE の両方を実施する予定です。

## 2. BATTLE MODE の紹介

本章では対戦型コースの中からいくつか PICK UP してご紹介いたします。

### i) JUMPING BATTLE



ルールはいたってシンプル。カウントダウンが終わった時に一番高いところにいるプレイヤーの勝利です。中央にときおり出現する緑色のブロックを駆使したり、時には他のプレイヤーを踏み台にして高くジャンプしたり…。他のプレイヤーが自分の上に乗っているとジャンプができないのでうまく振り落としましょう！**十字キー（あるいはスティック）で左右移動、A ボタン（横持ちは X）でジャンプです。**

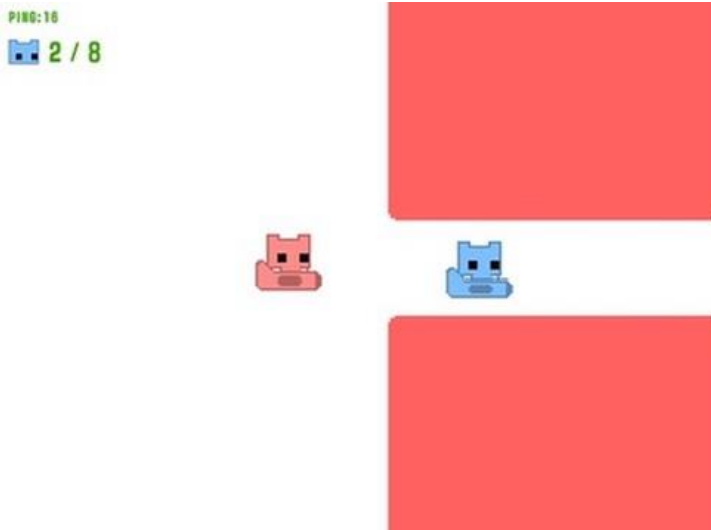
類似の SHUTTER JUMPING BATTLE ではシャッターが降りている間のみ操作が可能です。シャッターが上がっている間に自身の位置を確認して、音を頼りに他のプレイヤーとの駆け引きを楽しみましょう。

## ii) PUNCHING BATTLE



最後にステージに残っていたプレイヤーの勝利です。プレイヤーは X ボタン（横持ちなら Y）で他のプレイヤーを押し出すことができます。途中からは大きくジャンプできるバネがステージ各所に出現します。アクロバティックな空中戦を制して、他のプレイヤーを場外に弾き出してしまいましょう。先ほどと同じく **十字キー（あるいはスティック）** で左右移動、A ボタン（横持ちは X）でジャンプです。

## iii) PLANE BATTLE

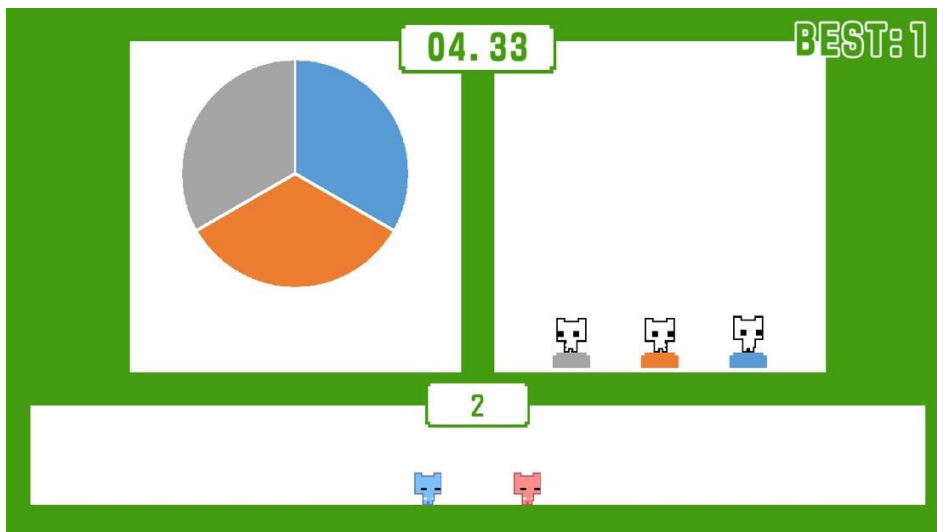


最後まで障害物（この画像では赤色の部分）にぶつからずに生存していたプレイヤーの勝利です。 **プレイヤーは十字キーで自身の乗る飛行機を操作できます。**ただ通路は狭く、画面は自動でスクロールすることに加え、後半は通路も上下に移動します。先に通路を抜けたプレイヤーはあえて出口で待ち構えることで後続のプレイヤーを画面端に追いやり、操作ミスを誘発させることもできます。ただ押し合いになると両者膠着状態となり、動くことができないのでそこからは高度な駆け引きが行われることとなります。

### 3. ENDLESS MODE の紹介

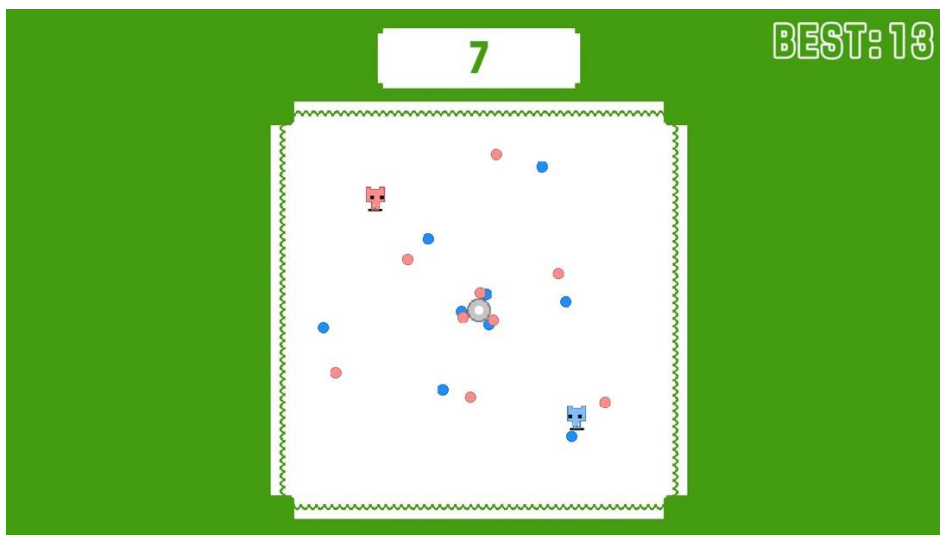
本章では協力型のコースからいくつか PICK UP してご紹介いたします。

#### i) ENDLESS GRAPH



各々のプレイヤーの左入力、右入力、ジャンプ入力の和の比率がグラフの通りになるようにします。制限時間内にどれだけのグラフを処理できたかが最終的なスコアになります。上記のグラフでいえば、青プレイヤーが右入力（つまり右方向キーを押す）のみを、赤プレイヤーが左入力（つまり左方向キーを押す）とジャンプ入力（つまり縦持ちなら A、横持ちなら X ボタンを押すこと）により達成となります。

#### ii) ENDLESS BULLET



いわゆる弾幕ゲーというもので、中央から出てくる小さな弾をひたすら避け続けて、できるだけ長く生存することを目指します。しかしチームだと一人でも弾に当たってしまうとその時点でゲームオーバーとなるため、個々のプレイヤーが自機を見失わずに集中し続けることが重要になってきます。同じく十字キーでの操作となります。

### iii) ENDLESS AVOID



プレイヤーは上から吊るされた紐にしがみついた状態にあり、十字キーを操作することで上下に移動できます。右正面からは棘のついた鉄球がどんどん押し寄せてくるので、プレイヤー同士は鉄球の隙間を抜けることができる位置に事前に移動し、鉄球を避けることで生存を目指します。ただ他のプレイヤーを押しつけながら降りたり昇ったりすることはできないので、常に他のプレイヤーの避難先も考慮してあげながら移動する必要があります。

#### 4. 終わりに

いかがでしたでしょうか。このほかにも様々なルールของステージやコースが盛りだくさんな「PICOPARK2」。ご家族ご友人を誘ってぜひお立ち寄りください！もちろんお一人様も大歓迎です！またこの機会にご興味を持っていただけましたら、「PICOPARK2」はPC版からスイッチ版まで様々なプラットフォームで利用可能（しかもクロスプレイにも対応！）なので、ぜひご購入いただければと思います。筆者イチオシです！

#### 注意事項

- ・当日はコントローラーの貸し出しがございます。
- ・混雑時は、会員の指示に従いスムーズな運営にご協力ください。
- ・故意の妨害行為や、他の参加者に不快な思いをさせる行為はご遠慮ください。全員で楽しい時間を共有できますよう、ご協力をお願いいたします。

# 手ぶらで参戦可能！スマブラ対戦企画 2024 駒場祭

文責：ばんちっちゃん

## はじめに

2018 年発売の『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』。発売から約 6 年経った今日でも 1000 人規模の大会が開かれ、さらにエントリー開始から時間わずかにして枠が埋まるほどの健在ぶりを見せています。大学の学園祭という場を借りて、TGA 会員とこのゲームで一戦交えませんか、というのがこの企画です。日頃からスマブラをやっていて張りきって来ていただいた人も、たまに友達とたしなむ程度の人、たまたま立ち寄った人も、皆さんともに闘いましょう。必要なものはスマブラを受け入れるあなたのところから。コントローラーは貸出用がいくつかあり、何も持っていなくてもご参加いただけますのでお時間のある方はふるってご参加ください。気合を入れて自分のコントローラーを持ってきた！という方はぜひそちらをお使いください。

準備ができれば、お願いします、とあいさつをしてさあ対戦。勝負がついたら、ありがとうございました、と。スマブラの醍醐味は勝ち負けだけじゃないというのはわかっていますが、勝ちますよ。

一回限りのこの対戦に何かいつもとは違った感触を持ち帰っていただければ幸いです。

## ルール

- ・ 1 on 1
- ・ ストック 3 制限時間 7分
- ・ アイテム なし スピリット なし ステージギミック なし
- ・ ステージ：戦場、小戦場、終点、ポケスタ 2、村と街、すま村（、ホロウバスティオン）からランダムで選出

会員側参戦者（予定）：Let's Go!、としまろ、SKT、六ペン、ばんちっちゃん

（以下、紙幅が余ったので学園祭につきものである待ち時間にサクッと読めるものを…という建前でざっぱで客観性に欠ける文章を気ままに書きます。読んでも読まなくても大丈夫です！）

我ながら、「手ぶらで参戦可」っていいですね。企画を見せる人とその部分を見る人、といった会員と来場者という関係性は他の観戦の企画でも成立するわけなのですが、いざ実際にゲームと一緒にやる＜参加型＞となるとその関係性に加えて何か別の関係性が加わるような感覚がしますよね。あえて僕が言語化するのであれば、なんか、普段生活している島を小さいボートに乗って離れて、別の島のちょこんとした港にたどり着いたような、普段は別の社会・別の地平にいるはずの人とある一点だけで接して交流するような、根を持ちつつ翼をも持ち、＜「世界」から飛翔し（超越化）、「世界」に再び降り立つ（再・内在化）＞ような（真木悠介『気流の鳴る音』、行き過ぎるとスピリチュアルな印象を受けてしまいかねないけど、きっと大事なのであろうダイナミックな感覚、という感じですかね。僕の感じ方はさておき、この際、見る場合と対戦する場合の（物質的な違い以上の）違いにちょっと意識を傾けてみてもいいのではないのでしょうか。

またひとことに＜参加型＞と言ってもマジックショーのそれなんかともまたちょっと違います。当然参加者はマジックを見るという目的がきちんとあっているのですから、見せるマジシャンと見る参加者という関係性が確固としています。スマブラの対戦ではいわば、どちらがマジシャンになるかは誰にもわかりません。どちらがいつ場を動かすかわからない、そんな緊張感の



あるゲームです（サッカーの試合を見ている人とかもそういう点を楽しんでいるのですかね）。悪く言えば中途半端な試合で、どちらかが対戦を放棄すると途端にその試合は無味乾燥なものとしてしまいます。だからこそ僕は、一回一回の試合で100パーセントの実力を出す……とまでは言えませんが、妥協のない誠実な試合を心がけていきます。テキストにやっていたから特に感想とかありません、とかいう舐めた態度が一番格好悪いですし。

あ、観戦企画も楽しんでいってくださいね。というのも、恥ずかしながら僕は数年前にゲーム実況や大会・RTAの配信等を見る楽しさによりやく気づき、「これまであまり重視してきていなかったが、観るという形態もゲームの本質を構成する要素の1つなのだ！」と自分の現状に都合の良い解釈を採用し直しました。自分勝手極まりないですが、視野が広がって良かったねということにしておきましょう。2024 五月祭会誌の編集後記でさらっと触れたものの、「ゲームを見る」という営みに関してもいつかきちんと整理して論じてみたいですね。いずれにせよ、観戦も「ただただ受け身になってゲームを見ている」ということにとどまらないものがあるはずなので、どうぞゆっくりご覧になってください。

閑話休題、「手ぶらで参戦可」の「参戦」の部分は上で説明したとおりです。一方「手ぶらで」の部分はモニター・スイッチ・コントローラーなどをこちらで用意しているから可能になっているわけですが、もしそれをしたとしても、ポケモン対戦であれば自身の「データ」がないと話になりませんし、スプラトゥーンの対戦を企画するにしてもギアの「データ」はこちらで用意できません。もっとも、スプラトゥーンに関してはギアを制限する大会が各所で開催されているので必須であるとは言いがたいですが。ともかく、スマブラの標準的な対戦において「データ」の固有性はあまり重要にならないようになっています。大げさに言ってしまうと、たとえこれまでに積み上げてきた「データ」が完全に消えてしまったとしてもことさら問題にならないゲームであるわけです（もちろんスピリットとかホームランコンテストとかの話になったら別ですよ）。

この違いはどこからくるのでしょうか。開発プログラムがコピーされてパッケージになり、そのコピーがプレイヤーの手に届く。ここまでの過程はどのゲームも一緒です。問題はここからで、先ほど例に出したポケモンのようなゲームでは、その1つ1つのコピーに1人1人の固有なプレイ記録が「データ」として書き込まれ、保存されます。コピーにアレンジを加えるようなイメージで、「データ」に指向しているゲームだと言えます。しかしスマブラは違います。1つ1つのコピーを手にした各人はそれ自体に書き込むのではなく、この距離ならこのタイミングでボタンを押す、などといった自身の「身体」の感覚として自らの「身体」にその体系を刻み込むのです。毎回の試合において参照先は「身体」ですから、友達の家に行ってそのスイッチでやったとしても完全に初心者になるということはありません。一見優れているように思えますが、残念なことにメモリに比べ身体は記憶が劇的に遅いです。また劣化がはやいです。遅延もひどいです。ですが僕は、タイパのタの字もない自分の「身体」が無性にいとおしく思われて仕方がありません。困ったものですね。

そういう意味で「スマブラは身体に（大いに）刻まれる」のです。物騒な話ではないということとはここまで読んでくださった人には説明不要でしょう。個人的に「身体」指向のゲームは、僕の身体がゲームを操っているのか、その逆なのか、曖昧にさせてくれるものとしてある意味で特別なものだと思っています。別に「身体」指向型が一般的に優れているという価値判断をしたいわけではありません。結局は個人の好みの問題です。僕も普通にスプラもポケモンもやっています、楽しいので。ですが、排他性はこういう美学めいた言説につきものですから、気づかぬうちに可能性を摘み取ってしまわないようにきちんと再確認しておこうというわけでありました。

最後までお読みいただきありがとうございます！この文章に疑問・文句等ございましたら ばんちゅばん の名札をさげた人までお願いします。

会誌第 123 号 目次

|                               |   |                            |    |
|-------------------------------|---|----------------------------|----|
| はじめに                          | 3 | さかだちの街 初見プレイ               | 10 |
| TGA 大運動会 2024 年度駒場祭           | 4 | 対戦！PICOPARK2！              | 12 |
| DUEL MASTERS PLAY'S AD マスター耐久 | 6 | 手ぶらで参戦可能！スマブラ対戦企画 2024 駒場祭 | 16 |
| オニンピック 2024 in 駒場             | 8 |                            |    |

東京大学ゲーム研究会 会誌第123号

2024年 11月17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/>