

# 東京大学 ゲーム研究会

ゲームとAI  
『まのさば』試論  
駒場祭振り返り記事  
・Lobotomy Corporation  
・スマブラSP  
・スーパーマリオRTA  
etc.



# 会誌第 129 号 目次

はじめに .....	3
2025 駒場祭 スマブラ対戦企画を終えて .....	4
『Inbento』初見プレイの振り返り .....	8
『ソフィーのアトリエ』うに袋作り方講座 .....	10
～スーパー・マリオ・ブラザーズ・シリーズ RTA～ 裏話 (第 76 回駒場祭企画振り返り) .....	18
ゲームと AI .....	21
『オバケイドロ 2』発売を記念して .....	32
ヘブバンパワープロコラボを攻略してみた .....	42
上級管理人講習 .....	50
[HEART of CROWN]なぜクラムクラムは弱くなったのか .....	62
オレカバトルについて .....	64
梯子と脚立の円環の果てに ～『まのさば』はどこにいるのか～ .....	66

# 2025 駒場祭 スマブラ対戦企画を終えて

文責：ばんちっちはん

## はじめに

本記事は、第 98 回駒場祭、東京大学ゲーム研究会企画『ゲー研のひみつ展』にて実施した『手ぶらで参戦可能！スマブラ対戦企画』の振り返り記事となります。振り返りと言っても個々の対戦内容をつらつらと述べてもしょうがないので内容への言及はそこまでするつもりはなく、主に僕が当日に感じたいろいろなことや裏話的なことを雑にまとめる記事になっております。ご了承ください。なお、この記事の中で使われている画像はすべてこの企画の一場面を切り取ったものです。配信アーカイブがございますので、もしよければ東京大学ゲーム研究会の YouTube チャンネルからご覧ください。また、画像は必ずしも近くの文章と直接的に関係があるとは限らないのでご注意ください。

前回の学園祭（2025 年五月祭）などでも同じような企画を実施して、その直後に振り返り記事を書いていますので、それを見た方々からすると形式については特に似通っている箇所がございますが、ご了承ください。ただ内容に関しては前回と今回の企画の比較や、前回とは別の話題も扱っておりますので、ぜひお読みいただければと思います。

## 企画について

この企画自体はとてもシンプルで、必要なものは基本こちらで用意し、当日いらっしゃった来場者の方と普段そこそこスマブラをプレイしている当サークルの会員がスマブラで対戦するという内容でした。ルールは以下の通りです。

- ・ 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（、ホロウバストイオン）からランダムで選出

当日マイクを持っているときにも言いましたが、このルールは「運要素」をなるべく排除した、いわゆる「実力勝負」的な要素の強いルールとなっております。アイテムをなしにしていますから、「モンスターボールから伝説のポケモンを引いたり、アシストフィギュアからリオレウスを召喚したりして一気に逆転！」ということはありませんし、またステージも大会でよく使用される 7 ステージのみなので、相手より足の速いキャラクターを使ってだだっ広いステージを駆けまわって勝つ、などということもできません。しかしながら、時間節約という便宜上の理由で 7 つのステージの中からはランダムで抽せんしている事実に鑑みると、多少の「運要素」は残っております。



一年ぶりの参戦、鮮明に覚えている。  
GC コンと接続タップを提げてやってくる参戦者  
をいったい忘れることができるだろうか。

# 『ソフィーのアトリエ』 うに袋作り方講座

文責 : Let's Go!

## 1. はじめに

こんにちは。TGA24 の Let's Go!です。この記事では、2025 年に発売 10 周年を迎えた『ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金術士～』のリメイク版で、2021 年に発売された『ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金術士～ DX』の紹介をします。前半は、アイテムの作り方を簡単に紹介し、後半は、うに袋というアイテムの作り方を具体的に紹介します。ストーリーに関するネタバレは含まれませんが、事前知識なしでゲームを楽しみたい方は、お気をつけください。



うに袋の完成：ソフィーが「でつきたー！」と喋るのはこの部分です。

## 2. アイテムの作り方

### 2.1. 錬金術について

まずは、錬金術について説明します。『ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金術士～ DX』では、錬金術を使って色々な問題を解決していきます。錬金術では、作るアイテムを決めて、必要な材料を集めて、材料を錬金釜に入れ調合をすることで、新しいアイテムを作ることができます。

### 2.2. アイテムについて

次は、アイテムについて説明します。アイテムには、素材、調合、攻撃などの分類があります。素材アイテムは、調合の材料として、採取などで手に入るものです。調合アイテムは、調合で作ることができ、さらに他のアイテムの材料として使うものです。攻撃アイテムは、調合で作り、敵を攻撃するために使うものですが、調合の材料として使うこともあります。

また、各アイテムには、品質、効果、特性などのステータスがあります。品質は、0 から 999 まであり、品質が高くなるほど、ダメージや回復量が上昇するなど、アイテムの性能が上がります。効果は、アイテムの種類ごとに決まっており、調合で効果値と呼ばれる値が一定以上になると発

# ゲームと AI

文責：MMO

## 1. はじめに：ゲーム in AI？ AI in ゲーム？

昨今、AI というものが世の中に大きな影響を与えています。まるで、論文の書き出しのようになりましたが、これを疑う人はいないでしょう。実際、学生はチャッピー<sup>1</sup>にレポートを書かせ、教職員はその扱いに難儀したりむしろ推奨したり、激しい論争が行われていたりいなかつたりしますが、少なくとも筆者の周りにおいて AI は無視できない存在となっています。簡素なチャット画面に文字を打つだけで、簡単に高速かつ賢い応答が得られるようになってから、AI（特に大規模言語モデル・LLM）というのは、学問・ビジネス・趣味の枠を大きく飛び越え、インターネットに続いてその需要と可用性においてはインフラのようになりつつあるという見方もあるほどです。

さて、AI とは何でしょうか。AI と聞いて大多数の人が思い浮かべるのは、ChatGPT<sup>2</sup>や Gemini<sup>3</sup>といった AI チャットツール、あるいは Stable Diffusion<sup>4</sup>といった画像生成 AI などでしょうか。AI の代表格として広く浸透しているのは、そのような簡単に試せて、凄さが一目でわかりやすいものだと思います。しかし、AI というのは Artificial Intelligence の略で、日本語では人工知能と訳され、人工的に作られた知能<sup>5</sup>を広く指します。AI 自体の研究は 1950 年代のコンピュータの黎明期とほぼ同時期から始まり、実際は歴史があり、ここ数年で今までにない盛り上がりを見せているというのが現状です。

そして、このサークルの名前にも含まれている『ゲーム』に AI は深くかかわっており、たとえば電子ゲームをプレイしたことのあるほとんどの人にとって大変身近なものとして AI は存在しています。そう、CPU (Computer) です。逆にゲーム AI という研究分野があるように、AI の研究にゲームが密接にかかわっています。実際、筆者もそれに関する研究を大学で行っており、最新の AI エージェントの研究においてさえ、『Minecraft<sup>6</sup>』等のゲームが使われているなど、ゲームは現代の AI の研究を支える存在になっています。

本記事では、そういったゲームと AI のあれこれについて、ゲーム AI を AI の一研究分野として、そして AI を電子ゲームの一要素として述べていきます。

## 2. ゲーム AI という研究分野

ゲーム AI の研究といつても、扱う範囲は様々で、先述のとおり『Minecraft』が使われたり、カードゲームなんかが使われたりすることもあります。少し昔の話ですが、オセロ、チエス、囲碁の世界トップレベルのプレイヤーを AI が打ち負かしたというのがニュースになりました。あれもゲーム AI です。ここでは、そんなゲーム AI について手法を俯瞰しつつ最新の研究にゲームが登場しているということを示していきたいと思います。

<sup>1</sup> ChatGPT の愛称。大学生がよく使っているらしい。

<sup>2</sup> <https://chatgpt.com/>

<sup>3</sup> <https://gemini.google.com/>

<sup>4</sup> Rombach, Robin, et al. "High-resolution image synthesis with latent diffusion models." *Proceedings of the IEEE/CVF conference on computer vision and pattern recognition*. (2022).

<sup>5</sup> 定義については諸説あります。

<sup>6</sup> <https://www.minecraft.net/>

# 上級管理人講習

文責：ヤクガラス

## 警告

管理人各位

当管理業務にて使用される技術は、正常な施設運営を著しく損なうものであり、扱いには十分な注意を要します。正常な管理業務による施設運営が困難な場合、または施設運営を完遂した後の余興としてのみご利用頂くよう、ご注意ください。

## 0. 初めに

本記事は、第 76 回駒場祭 TGA 企画『ゲー研のひみつ展』にて実施した『Lobotomy Corporation All Core Suppression RTA』の振り返り＆解説記事となります。当日の様子を振り返りつつ、当該 RTA のチャートや関連する仕様、テクニックについての詳細を紹介していきますので、どうぞお楽しみください。

なお、内容の都合上ゲームそのものについての基礎的な知識は省かせていただきますので、未プレイの管理人志望者及び未クリアの新米管理人の皆様には分かりづらい内容となってしまいますがご承知ください。また、当日の様子については TGA の YouTube チャンネルにて当日の配信のアーカイブがあがっていますので、よろしければそちらもご覧ください。

## 1. 概要

まず、カテゴリーのルールをざっと紹介していきます。基本的なルールは、Speedrun.com の記載通りです。

- ・クリア条件 : All Core Suppression (全てのコア抑制を完了した上で 50 日目を終了する)
- ・バージョン : 1.0.2.13f
- ・Frame Rate : 60fps (表示必須)
- ・タイマースタート : 観測情報リセット後、スタート画面で「YES」を選択した時点
- ・タイマーストップ : エンドロールの Project Moon のロゴが少しでも表示された時点

背景や記載がない部分について、少しだけ補足していきます。

まず、All Core Suppression の定義については、「光の種が回収される演出が発生するすべての条件を満たすこと」とのことです。各セフィラのコア抑制については通常通り 45 日目までに完了する必要がありますが、Keter コアについては「46~50 日目を突破」すれば OK です。後述しますが、例えば「46~50 日目のストーリーアイベントをスキップする」ことは認められます。

バージョン違いについては、細かなデータ変更や不具合の修正がありますが、私が知る限りはそこまで大きな影響はありません。「規制済み」の恐怖ダメージが底上げされる程度です。

Frame Rate については、現状は FPS に制限をかけない「High FPS」と、GPU 側で制限をかける「Standard FPS」の 2 種があります。作業フェーズでは大きな差はありませんが、日を跨ぐ際のロードを筆頭に、要所でかなりの差が出ます。途中のアブノマ厳選も含めると、

# 梯子と脚立の円環の果てに ～『まのさば』はどこにいるのか～

文責：ホドウ

2024年4月、立ち上がったばかりの『魔法少女ノ魔女裁判』の公式アカウントを見たとき、私はいたく感銘を受けた。……その気色の悪さに、である。さながら中学生の個人ブログ、「初カリコ…」すら彷彿とさせる露悪気取りの痛々しいアカウント。令和のこの時期に、ソシャゲでもないのにこんな錯誤的な宣伝戦略をとるインディーゲームが現れたことに感動した私は、同時にこのアカウントがいずれ倫理的に危うい失態を晒すのではないかという不安を抱きながら、すぐさま別れを告げた。そうしてこのゲームのことは急速に記憶から忘却されていった。

再びこのゲームのことが目に入り始めたのは、2025年の夏、発売後のことだ。それは過剰なまでの称賛をもって受け入れられたゲームの姿であり、私はここで再び、それも一年前とは違う形で、このゲームへ疑惑の目を向けることになるのである。あのゲームがこんなに広い層にウケたのか？私が疑念を渦巻かせているうちにも『まのさば』の評判は伝播し、ついにはインディーのADVなど手を出しそうもない知己から「やった方がいい」とのお達しを受けた。そこまでか。そこまでなのか『まのさば』よ。私はいよいよ自らその姿を確かめるほかないと思い至る。

そうして『魔法少女ノ魔女裁判』をプレイした私は再び、そう再び、いたく感銘を受けた。……その面白さに、である。そう、このゲームは抜群に面白かった。私は一気に走り抜けた。終わってみてから、その完成度の高さに舌を巻き、いち早く手を付けなかつたことに心の中で謝意を示した。同時に、このゲームの広報があの気色の悪い宣伝に行き着いたことにも涙を流し、しっかりと売上の数字が出ていることにも、わずかばかりの感嘆を覚えた。とにかくこのゲームは、様々な想いを巡らせるに相応しい作品だった。

この想いを以て、本稿では『魔法少女ノ魔女裁判』について、プレイした感想と共に思考を巡らせながら、このゲームを解き明かしたいと思う。このゲームは、どこに生み出され、どこにいるのか。これを語る私の視座はふたつある。それはゲーマーとしての視座と、百合愛好家としての視座だ。ゆえに第一節では「模倣」をテーマにしたゲームとしての分析の試論、第二節で百合作品としての百合ゲーとの比較分析の試論と章分けした。元々はふたつの別の文章だったものを並べたので、全く違う話をしており、また試論ゆえにやや構成に難があるのはご容赦いただきたい。それでも本稿が、諸兄姉が『まのさば』の魅力の再発見を行ったり、あるいは新たなゲームとの出会いのきっかけとなったりする機会となれば幸いである。

## 1. ゲーマーの見る『魔法少女ノ魔女裁判』

俺達は伝えなければならない

スネーク

### 増殖する模倣

『魔法少女ノ魔女裁判』を語ろうと思うと、あることに触れざるを得ない。私がこのゲームをプレイして、すぐさま気がついたこともある。それは、このゲームがあまりにも『ダンガンロンパ』すぎることである。

『まのさば』の内容を確認しよう。閉鎖空間に訳も分からず閉じ込められた十数人の青少年。