



2025 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 126 号 目次

はじめに	3
カービィ コピー能力・ほおばりヘンケイ縛りプレイ	4
『Slay the Spire』カード数縛りプレイ	5
紅白戦 2025 年度五月祭	6
『星のカービィ ウルトラスーパーデラックス』 Beat RotK 並走	7
Cuphead 初期装備縛り	9
Baba Is You 初見プレイ企画	11
ENDER LILIES Any% (Ending A) RTA	16
手ぶらで参戦可能！スマブラ対戦企画 2025 五月祭	17

はじめに

文責 : Let's Go!

本日は東京大学ゲーム研究会の五月祭企画「ゲー研が如く」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98回五月祭では、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。

1日目 5月24日(土) 09:00~17:00

午前

09:00~10:30 : カービィ コピー能力・ほおぼりヘンケイ縛りプレイ

09:00~12:00 : 『Slay the Spire』カード数縛りプレイ

午後

13:00~17:00 : 紅白戦 2025年度五月祭

13:00~14:00 : スプラトゥーン3 縛りガチマッチ4本勝負

14:00~14:30 : 疑義照会ウォーズ エンドレスモードトライアル

15:00~16:00 : Keep Talking and Nobody Explodes 4本勝負

16:00~17:00 : ファミコン世界大会 マリオ最速4本勝負

14:45~15:45 : 『星のカービィ ウルトラスーパーデラックス』Beat RotK 並走

2日目 5月25日(日) 09:00~17:00

午前

09:00~11:00 : Cuphead 初期装備縛り

09:00~12:00 : Baba Is You 初見プレイ企画

11:30~12:00 : ENDER LILIES Any% (Ending A) RTA

午後

13:00~17:00 : 手ぶらで参戦可能!スマブラ対戦企画 2025五月祭

カービィ コピー能力・ほおぼりヘンケイ縛りプレイ

文責：レイスタ 2222

作品紹介

『星のカービィ ディスカバリー』は、カービィシリーズ本編では初の3Dアクションとなった作品で、カービィらしい作風はそのままに自由度の高くなった冒険を楽しめます。売り上げはシリーズ歴代で最高となっています(2024年3月時点)。迷い込んでしまった「新世界」で、カービィは捕らえられたワドルディを助けるため冒険に出ます。

企画紹介

カービィシリーズでおなじみのアクションといえば、敵からファイア・アイスなど多彩な能力を手に入れられるコピー能力です。また今作には目玉となる新能力、「ほおぼりヘンケイ」があり、大掛かりな仕掛けを解いていくのが大きな楽しみです。

しかし、今回の企画ではこれら2つを使わないという縛りを課しての攻略を行います。果たして、この制約の下でどれほど詰まらずに突破できるのか、そして何人のワドルディを救うことができるのか？

見どころ

この縛りにおいては特に難易度の高い難関ポイントが数か所存在します。そこをどのように突破するか、またそもそも突破できるのか、その挑戦を見守ってください。

また、ほおぼりヘンケイ(かコピー能力)を使わなければ詰みになるステージも一部紹介する予定ですが、「コピー能力は禁止・ほおぼりヘンケイの使用回数は最小限」というルールの下での戦略も見どころとなります。

『Slay the Spire』カード数縛りプレイ

文責：linki

ゲーム紹介

『Slay the Spire』は、ローグライクとカードゲームが融合したデッキ構築型ローグライクゲームである。プレイヤーは4人のキャラクターの中から1人を選び、戦闘でカードを集めてデッキを強化しながら、塔の最上階を目指して進んでいく。

塔の各階層には、モンスターとの戦闘のほか、休憩所、商人、ランダムイベントが発生するマスがあり、進行ルートの選択も重要な要素となる。また、カードだけでなく「レリック」と呼ばれる特殊効果を持つアイテムも存在し、これによって戦略が大きく変化する。

常に変化する状況に応じて最適な選択を求められるゲーム性、そして巧みな設計とバランスの良さにより、高く評価されている作品である。

企画紹介

今回の企画では、4人目のキャラクターであるウォッチャーを使用し、デッキの枚数に制限を設けた状態でのクリアを目指す。具体的には、25枚以内から始め、クリアする度に20枚以内、15枚以内と段階的に減らしていく、それぞれの条件でのクリアを目指す。

このデッキの枚数の制限は戦闘中を含むすべてのタイミングに課せられる。一時的に超えることも許されず、常に枚数制限を超えてはならない。

カード数制限の影響と見どころ

カード数制限による影響は、いくつかのポイントがある。

1. 商人とランダムイベントでしかカードを捨てることができないため、新しいカードでデッキを入れ替えようとしても、計画的に進めないと欲しいカードが手に入らなかったり、デッキの構成が崩れてしまう可能性がある。
2. デッキには「廃棄」というカード属性があり、使うとその戦闘中に再使用できなくなる。このカードは通常のカードよりも強力だが、カード数制限により、使える枚数が制限されるため、戦略を練る必要がある。
3. カード数の制限で、多くのカードがいるデッキを使えなくなる。普段のデッキ構成と違う考え方が必要になる
4. 山札がなくなると捨て札からシャッフルされて戻ります。カード数が少ないデッキでは、デッキが早く回転するため、カードを引くランダム性がある程度減り、安定したプレイができる。

これらの要素を踏まえ、普段以上にキャラクターやゲームの仕様を深く理解し、毎回の選択を慎重に行うことが重要となる。

『星のカービィ ウルトラスーパーデラックス』

Beat RotK 並走

文責：Clomy

『星のカービィ ウルトラスーパーデラックス』の「大王の逆襲」までの最速クリアを目指す RTA の並走企画です。

作品紹介

『星のカービィ ウルトラスーパーデラックス』は、2008 年に発売されたニンテンドーDS 用アクションゲームで、1996 年発売の『星のカービィ スーパーデラックス』のリメイク版です。カービィおなじみのコピー能力はもちろん、様々なゲームモードのオムニバス形式の作品です。

今回走る「Beat RotK」というカテゴリの RotK とは、「大王の逆襲」の英題「Revenge of the King」の略です。「格闘王への道」と「真・格闘王への道」を除くカービィ操作のゲームの中で最後に解放されるゲームモードである「大王の逆襲」のクリアを目指すもので、所謂「Any%」に相当します。

レギュレーション

speedrun.com に従います。0%のデータから始め、「大王の逆襲」の最後のボス「マスクド・デデデ」の撃破を目指します。

今回は、TGA の外部の方も呼びし、Clomy、takka、リカンの 3 人での並走企画となっております。全員 50 分切りを達成している実力者ですので、レベルの高い走りになるのではないかと思います。

テクニック等

各ゲームモードの紹介の前に、全体で使うテクニックを紹介していきます。

・ジェット

純粋な横移動の速度はパラソルやファイア、縦移動の速度はウィング、火力はハンマーに劣りますが、総合的に優秀なコピー能力です。そのため、基本的にはこのコピー能力をメインに使用することになります。

・コピーミックス

コピー能力を持った敵を同時に 2 体以上吸い込むと、カービィのアイコンが「ミックス」という表示になり、飲み込むとコピー能力が順番で切り替わる高速ルーレットが開始します。これを狙ったタイミング止めることで欲しいコピー能力や、中ボスを簡単に撃破できる「むてきキャンディ」を狙います。特定の敵を吸い込めば、何番目に出るかは固定できますが、猶予が 4F (0.07 秒弱) しかないのが難しく、見どころの一つとなっています。

ゲームモード紹介

・はるかぜとともに

デデデ大王に奪い去られたププブランド中の食べ物を取り戻すため、カービィは一路デデデ城を目指します。最初に遊べるモードということもあり 3 分ほどで終わりますが、RTA としては割と神経を使うポイントが多いです。

・洞窟大作戦

散歩中、うっかり穴に落ちたカービィ(飛べよ)が迷い込んでしまったのは、古の洞窟「マジルテ」。広大なマジルテのあちこちに眠る、たくさんの個性的な財宝……は(レギュレーション的に)いらないので無視して、地上への道を最短ルートで駆け抜けます。「ファッティホエール」、「バトルウィンドウズ」という知る人ぞ知る運要素があるので、開始数分から波乱の展開になるかもしれません。

・白き翼ダイナブレイド

ププブランドの作物を荒らし回る巨鳥ダイナブレイドを止めるため、カービィはダイナブレイドの住処キャンディ山に向かいます。パラソルを使ったコピーミックスは癖がありますが、あとは「STAGE 3 ココア洞窟」が多少難しい程度の比較的楽な区間です。

・激突! グルメレース

食べ物どっさりの果樹園「グルメット」を舞台に、デデデ大王と大食いレース。食べ物を食べた数を競いますが、先着ボーナスだけで勝利自体は可能です。他のモードに比べて行動が素早くなっている分、入力の手癖が短い場所がしばしばあります。またコース3「たまねぎガーデン」で使用するコピー能力が今までウィングが主流でしたが、実はウィングよりパラソルの方が早い可能性が出てきたので、練習次第では走者によって異なるコピー能力を選択することになるかもしれません。

・メタナイトの逆襲

仮面の騎士メタナイトが、巨大な空中戦艦「ハルバード」でププブランドの征服に乗り出した! カービィはハルバードに乗り込み、メタナイトの野望を阻止するために戦います。単純に難しいうえ、中ボスやボスの乱数で細かくタイムがぶれる区間になります。

・銀河にねがいを

太陽と月の大喧嘩で、カービィの住むポップスターの昼と夜がめちゃくちゃに……。銀河の果ての大彗星「ギャラクティック・ノヴァ」の力を借りて仲直りさせるべく、カービィは星と星をつないでパワーを集めながら、冒険を繰り返します。「コピーのもとデラックス」を取ることで、好きにコピー能力を切り替えられるようになるので、ジェットとハンマーを使って攻略していきます。操作が忙しい「洞穴の星 ケビオス」や、再び登場「バトルウィンドウズ」、そして最後のボス「マルク」と見どころの多い区間です。

・大王の逆襲

「はるかぜとともに」「激突! グルメレース」と負け続けのデデデ大王が、三度目の正直でリベンジを決意! ププブランドに伝わる秘宝「きらきらぼし」を奪い、カービィに挑戦状をたたきつけました。当のデデデ大王はハンマーの「おにごろし火炎ハンマー」5発の雑魚ですが、20番目という比較的難しいコピーミックス2回もさることながら、道中の動きやボスの対処も繊細な操作が必要で、最後にふさわしい難しい区間です。

紅白戦 2025 年度五月祭

文責：M

0. はじめに

ご来場いただきありがとうございます。昨年の駒場祭での大運動会が大好評につき、五月祭でも紅白戦と名前を変えて継続することになりました。ルールは前回同様、会員が紅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、全種目の合計点数が多い組を勝ちとする形式です。

1. 参加者(敬称略)

紅組：6pen, Clomy, Let's Go!, Plum, skt, Skyf Lute, としまろ, ばんちっちゃん, へーくま/takmu
白組：Falcon, linki, M, MMO, OTB, SigmaArf, たも, ヤクガラス, わがなし

2. 開催種目

【スプラトゥーン3 縛りガチマッチ 4本勝負】

これまで、オオモノシャケを相手に幾度となく死闘を繰り広げてきたバイト戦士集まるTGA。今回は久々にバイトから脱却し、種々のブキ縛りと共に、4種のガチマッチで対戦していきます。1試合30点、タイムアップなら勝者20点/敗者10点、ノックアウトは30点総取りです。慣れない武器に翻弄される会員たちの姿を、お楽しみください。

【疑義照会ウォーズ エンドレスモードトライアル】

～その処方、疑義あり！～

薬剤師法第24条により規定されている、薬剤師の業務の一つ「疑義照会」。処方箋中の疑わしい点、「疑義」を医師に問い合わせるといふこの業務に、ピンポイントでスポットライトを当てたゲームをプレイしていきます。現役薬剤師でさえ苦戦必至のこのゲーム、薬知識ゼロの会員たちは、無事過誤を回避することができるのか.....？

【Keep Talking and Nobody Explodes 4本勝負】

爆弾処理ゲーム『Keep Talking and Nobody Explodes』で行う全4ラウンドの対戦企画！プレイヤーは「処理担当者」と「分析担当者」に分かれ、制限時間内の爆弾解除に挑みます。チームワークとコミュ力が勝敗を分けるこの勝負、勝つのはどちらのチームか！？
※モールス信号が出た場合は、やり直しを認めます。

【ファミコン世界大会 マリオ最速4本勝負】

基本的な操作は十字キーとA、Bボタンだけのファミコンですが、そのタイムアタックともなれば多くの知見とテクニックが要求されます。今回、プレイヤーたちはある程度の知識は与えられるものの、初めて触る形でタイムアタックに挑み、競い合います。コンマ数秒の差という熾烈な戦いが期待できます。世界記録も出るかも！？

Cuphead 初期装備縛り

文責：M

・概要

『Cuphead』は、高難易度のアクションとレトロなアニメーションが魅力の 2D シューティングゲーム。この企画では、そんな Cuphead の攻略に“初期装備”のみで挑戦します！ルールは以下の通りです。

- ・武器：ミズデッポウのみ
- ・チャーム：なし
- ・必殺技：なし
- ・難易度：レギュラー

・Cuphead について

『Cuphead』はシングル協力プレイ型で、ボスバトルを中心とするシューティングアクション。1930年代のカートゥーンにインスピレーションを得た本作のビジュアルと音楽は、当時のアニメーション制作過程を緻密に再現。セル画ですべて手描き、背景は水彩画、音楽も録り下ろしのジャズ楽曲を使用しています。

デビルとの賭けに負けた Cuphead と Mugman。自分たちの命を賭けて奇妙な世界を冒険しながら、新たな武器や強力な必殺技を手に入れて様々なボスとの戦いを繰り広げよう！（Steam の説明欄より）

・見どころ

このゲームは、このようなポップな見た目からは想像ができないかなりやりごたえのある難易度です。



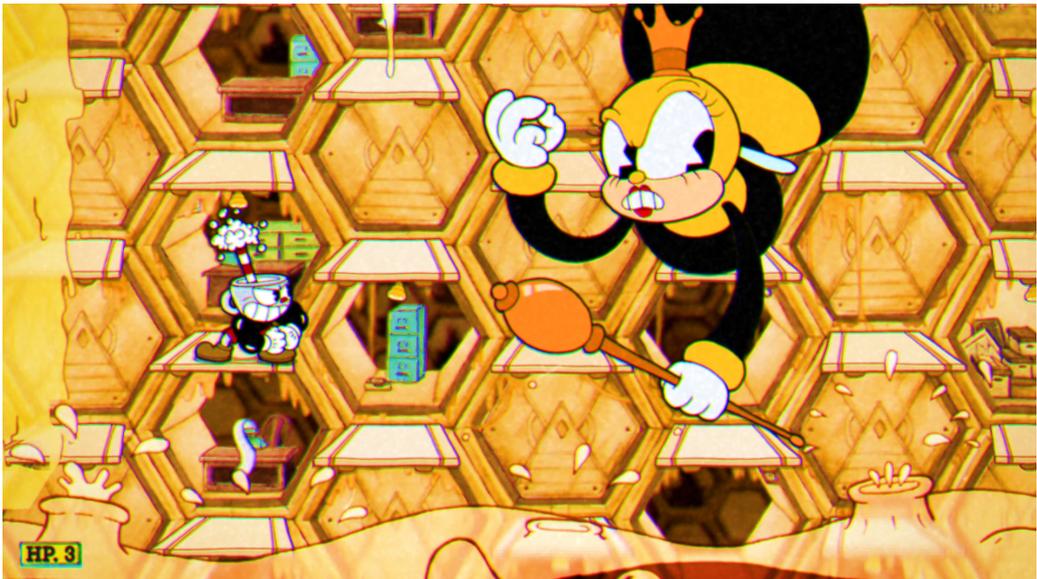
この記事では、その中でも特に難しいボスを 2 体ピックアップして解説します。

グリム・マッチスティックと“ワクワク火あそび”



通称ドラゴンです。このステージは画像のように安定した足場がありません。絶え間なく流れ続ける雲の足場を渡りながら相手に攻撃を入れる必要があります。そのうえこいつ自身の攻撃も広範囲にわたることが多く、完全によけきことは難しいです。

ルーモア・ハニーボトムズと”蜂の巣新聞社”



この戦闘では、ドラゴン戦と同様に不安定な足場での戦いを強いられます。戦闘中は足場が常に下へと流れており、ところどころに足場の無い箇所も出現します。さらに、足場の配置と敵の攻撃は無関係なため、被弾を避けられない場面も多く発生します。それだけでも十分に厳しい状況ですが、今回は“ミズデッポウ”縛りという制約まであります。最終形態では下方にいる敵を攻撃する必要があり、下方向に入力する場面が多くなりますが、その際にジャンプしようとして足場をすり抜けてしまうミスが頻発します。“ミズデッポウ”は火力が低いため、第三形態をスキップするという戦法も使えず、すべてのフェーズを正面から突破しなければなりません。

Baba Is You 初見プレイ企画

文責：わがなし

・企画説明

名作パズルゲーム「Baba Is You」をTGA会員に初見でプレイさせ、現地参加者の皆様と協力しつつ可能な限り解き進めることを目指す企画です。以下に続く紹介文や、既プレイ勢によるヒント出しなどのサポートがあるため、初見の方でも気軽にご参加いただけます。もちろん見るだけでもOK。また、入退室も自由に可能です。

途中で入室した方のために、各ステージで使用するテクニックを後半部分にまとめておきました。困った際はぜひ参照してください。

・ゲーム紹介

ゲーム説明（Steam 概要欄より一部引用）

「Baba Is You」はプレイするルールを自由に変更できる受賞歴のあるパズルゲームです。全てのステージい（原文ママ）において、ルール自体が接触可能なブロックとして配置されています。そのブロックを操作することでステージの原則も変わり、ステージの動作に予想できない効果を引き起こすことができます！ブロックをあちこち押すだけで、自分を岩に変えたり、地面に植えている草を危険な熱い障害物に変えたり、達成するために必要な目標をまったく違うものに変えることさえできます。

面白ポイント

今作の特徴は、一見何でもありかのように見せかけて、実はかなり綿密に練られたパズルゲームであること。しかも、完全クリアまで数百時間はかかると言われる程の超高難易度パズルゲーム。そんな今作は、あなたの脳みそをあらゆる角度から刺激し、全く新しいパズルゲーム体験をもたらしてくれるに違いないでしょう。

受賞歴

IGF Awards 2018 「Excellence In Design」「Best Student Game」

日本ゲーム大賞 2020 ゲームデザイナーズ大賞

基本システム

倉庫番（箱を押すパズル）の変種版。

盤面にテキストとオブジェクトが配置されており、You 効果を持つオブジェクトを操作し、Win 効果を持つオブジェクトに重なればクリア。

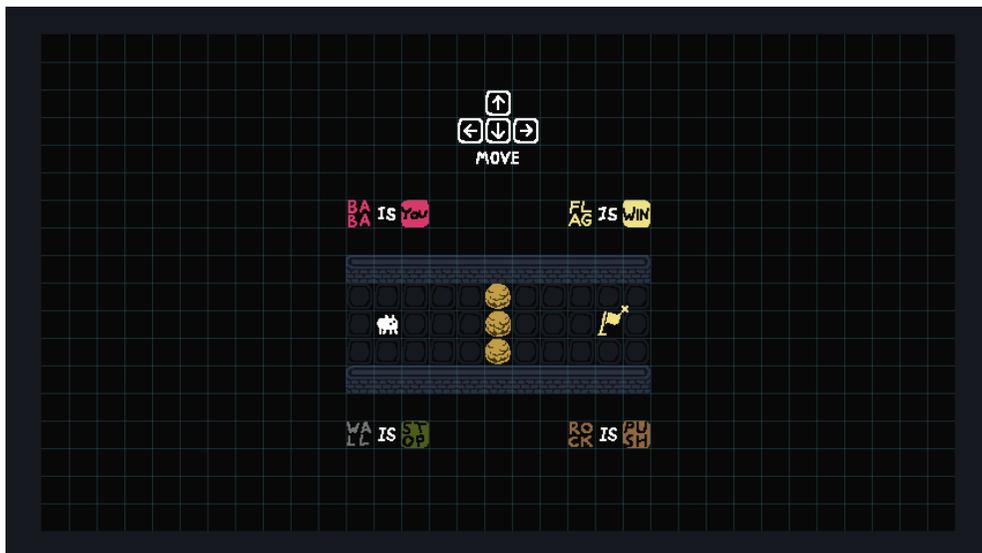
盤面上のテキストがオブジェクトの効果を決めるため、テキストの並べ方を変えることでオブジェクトにかかる効果を自由に変えることができる。

（だから、壁を操作したり、ステージ全体をゴールで埋めたり...なんてことも出来る。）

詳しい説明は次ページの「登場オブジェクト・テキスト紹介」をご覧ください。

登場オブジェクト・テキスト紹介

チュートリアル面 (0-0) を例として説明します。(下図はチュートリアル面の画像)



今作には三種類のテキストが存在します。

① 名詞

オブジェクトの名称が書かれたテキスト。(例:Baba, Flag, Wall, Rock)

② 動詞

名詞と形容詞、または名詞と名詞をつなぐテキスト。(例:Is)

③ 形容詞

オブジェクトにもたらされる効果が書かれたテキスト。(例:You, Win, Stop, Push)

ルールの作り方は主に 2 種類あります。

① 名詞 動詞 名詞 の順に並べる

動詞が Is の場合、左のオブジェクトが右のオブジェクトに変化する。

(例:Baba Is Rock, Wall Is Flag)

② 名詞 動詞 形容詞 の順に並べる

動詞が Is の場合、左のオブジェクトに右の効果が付与される。

(例:Baba Is You, Flag Is Win)

次に、チュートリアル面 (0-0) に登場するテキスト・オブジェクトを紹介します。

・Baba  

今作の主人公的存在。白くてふわふわした謎の生き物。

・Is 

テキスト同士を等号でつなぐ動詞。○○ Is ○○ の形で効果を発揮する。

・You 

プレイヤーの操作対象を定める形容詞。○○ Is You の形で効果を発揮する。

(これらを  の順番で繋げると、Baba が操作できるようになる。)

・ Flag 

旗。Win 効果を持つことが多い。

・ Win 

勝利条件を定める形容詞。

・ Wall 

壁。Stop 効果を持つことが多い。

・ Stop 

形容詞の一種。

Stop 効果を持つオブジェクトがあるマスには、他のオブジェクトが入れなくなる。

・ Rock 

岩。Push 効果を持つことが多い。

・ Push 

形容詞の一種。

Push 効果を持つオブジェクトは、他のオブジェクトによって押して動かせる。

これらのテキスト・オブジェクトは、今後ほぼ全てのステージに登場することとなります。

各面で登場するオブジェクト・テキストの紹介

ここからはチュートリアル面 (0-0) 以外で初めて登場するオブジェクト・テキストを紹介します。一度登場したテキストはのちのステージでも出現するので、忘れたら適宜この項目を参照してください。(尺の都合上3面が限界と考えられるため、4面以降の紹介はしないこととします。)(また、ほとんどの名詞は紹介を省いています。)

0面 (地図)

・ Sink 

形容詞の一種。

他のオブジェクトが Sink 効果を持つオブジェクトに重なると共に消滅する。

・ Defeat 

形容詞の一種。

You 効果を持つオブジェクトが Defeat 効果を持つオブジェクトに重なると消滅する。

・ Hot 

形容詞の一種。

Melt 効果を持つオブジェクトが Hot 効果を持つオブジェクトに重なると消滅する。

・ Melt 

形容詞の一種。

Melt 効果を持つオブジェクトが Hot 効果を持つオブジェクトに重なると消滅する。

1 面 (湖)

・ And 

接続詞。名詞と名詞、または形容詞と形容詞の間に挟まってテキストをつなげる。

(例:Baba And Wall Is You, Rock Is Push And Hot)

Baba Is Flag And You とした場合、Baba Is Flag と Baba Is You が同時に成立している。

(Flag Is You とはならない。)

・ Keke 

赤い体に 2 本の足を持つ謎の生き物。Baba の友達。

・ Move 

形容詞の一種。

Move 効果を持つオブジェクトは 1 マスずつ前進する。壁にぶつかると反対側に引き返す。

・ Open 

形容詞の一種。

Open 効果を持つオブジェクトが Shut 効果を持つオブジェクトに重なると共に消滅する。

・ Shut 

形容詞の一種。

Open 効果を持つオブジェクトが Shut 効果を持つオブジェクトに重なると共に消滅する。

2 面 (孤島)

・ Float 

形容詞の一種。

Float 効果を持つオブジェクトと持たないオブジェクトは、同じマスにあっても重ならない。

(つまり、Defeat や Sink, Hot/Melt, Open/Shut などが発動しない。Float 効果を持つオブジェクト同士だと発動する。)

また、Float 効果は Push 効果の発動に影響しない。

(つまり、Float 効果を持つ Baba も Float 効果を持たないテキストを押せる。)

3 面 (神殿の遺跡)

・ Weak 

形容詞の一種。

Weak 効果を持つオブジェクトが他のオブジェクトに重なると消滅する。

・ Has 

動詞の一種。

名詞 **has** 名詞 の形で効果をもたらし、左のオブジェクトが消滅した際、同じマスに右のオブジェクトを生じさせる。

(ネタバレ注意！) 特定のステージで用いるテクニック集

『Baba Is You』では過去のステージで用いた解法を他のステージで用いる場合があります。以下、途中参加した方のために一部ステージ(3面まで)で必須となるテクニック・考え方をまとめておきます。(この項目では実質的に一部問題の解法に触れることとなるため、ネタバレを踏みたくない人は見ないようにしてください。)

- 画面内にルールはすべて載っている

全ステージに共通する基本的なルールであるが、逆に言うとは画面内にはないルールは存在しないことを意味する。思い込みでルールをでっちあげてしまわないように注意。

- Is は共有できる

Is を中心として十字を作ると、(下図の通り) Is の数を 1 個節約できる。

中盤からは必須テクニックとなるため、覚えておくとよい。



- テキストもオブジェクトの一種である

テキストもオブジェクト故、Sink 効果を持つ他オブジェクトを消滅させることができる。

- You 効果を持つオブジェクトに Win 効果を持たせる

Baba Is You と Baba Is Win を同時に成立させても ステージクリアとなる。

これも中盤からは必須テクニックとなる。

- You 効果を外したのちに再び You 効果を付与する

Baba の You 効果を外す→他オブジェクトで Baba を押す→再び You 効果を付ける など。

これにより Defeat 効果を持つオブジェクトを通り抜けることが出来る。

- A Is A の意味

A Is A が成立している時、他の名詞 B を用いた A Is B というルールは 全て無効化される。

- 2 体の You 効果を持つオブジェクトをずらす

You 効果を持つオブジェクトが 2 体いる時、一方を壁に引っ掛けてもう一方のみを動かすことで それぞれの位置調整ができる。

- 埋め込み

(これは面白いテクニックなのであえて説明しません。知りたければ初見プレイの様子を見るか、既プレイ勢の部員にこっそり質問してください。)

• 余談

『Baba Is You』作者の Arvi Teikari 氏ですが、本作の発売後も精力的にゲーム開発を進めており、2023 年には『Baba Is You』のキャラクターを流用したターン制パズルアクションゲーム『Mobile Suit Baba』を発表したほか、『Starmount』や『Mountinuum』などのユニークな倉庫番風パズルも多数販売しています。『Baba Is You』が大好きだという方は、ぜひそちらのゲームも遊んでみてください。(作者の itch.io から購入できます。→ <https://hempuli.itch.io/>)

ENDER LILIES Any% (Ending A) RTA

文責 : Clomy

作品紹介

『ENDER LILIES: Quietus of the Knights』は、「死の雨」によって滅びた王国「果ての国」を舞台に、ある教会の奥深くで目覚めた少女「リリィ」が、不死の騎士達の力を借りて滅びた王国の謎を解き明かすダークファンタジーの2DスクロールアクションRPGです。

俗にメトロイドヴァニアと呼ばれる複雑なステージ構造をしていますが探索面のサポートが手厚く、また敵の配置やダメージ量の面で高難易度ではあるもののデスペナルティが特に無いため、所謂ソウルライクが苦手な方でもとつきやすい作品となっています。

美しいグラフィックと美しい音楽と共に、華麗な走りをお届けできればと思います。

【ご来場の皆様へ諸注意】

撮影した写真等を利用する際は、著作物利用条件 (<https://ja.enderlilies.com/fan-kit.html>) をご覧ください。

レギュレーション

speedrun.com に従い、新規作成したセーブデータから始め、「Ending A」到達を目指します。

テクニック等

- ・ spalt (space + alt による造語)

PCのゲーム画面のフォーカスを切っても、オブジェクトが移動してしまうことを利用したバグ技です。本来行けない・行くのが難しい場所への到達を可能にします。Windows OSのショートカットであるalt + spaceでコンテキストメニューを開くことでフォーカスを切ります。

- ・ 落下ダメージ

敵を空中でダウンさせると、着地の際に大ダメージを与えることができます。低レベルで進行する間の主なダメージ源になりますが、実力と運の両方が必要です。

見どころ

- ・ ボス：守り人シーグリッド

チュートリアル気味のボス戦で、乱数も絡みますが数パターンしかないので余裕です。

- ・ ボス：黒の魔女イレイエン

第二段階と第三段階で落下ダメージを稼ぐために、ダウンゲージの削りを持ち越しておく必要があります。空中に居続けられたときに削る手段に乏しいので、それなりに運に左右されます。

- ・ ボス：深淵の番人ヘニール

ボスの他に取り巻きの執行人も存在し、それぞれがランダムに行動するため、運でタイムがかなりぶれます。またイレイエンとは異なり、落下ダメージが狙える場面が限られるので、タイミングを逃すとタイムロスが大きいです。

- ・ ラストジャンプ

最後の関門です。spaltの発見で楽にはなったようですが、それでも難しいです。

権利表記

記載されている会社名・製品名などは、各社の商標、または登録商標です。

©BINARY HAZE INTERACTIVE Inc.



spaltによるすり抜け。
なぜか左向きだと引っかかる。

手ぶらで参戦可能！スマブラ対戦企画 2025 五月祭

文責：ばんちっちゃん

2018年発売の『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』。発売から6年以上経った今日でも参加者が2000人を超える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も、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とからだ。コントローラーは貸出用がいくつかあり、何も持っていないで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す、と。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（、ホロウバステイオン）からランダムで選出
- 会員側参戦者：Let's Go!、としまろ、六ペン（、ばんちっちゃん）

会員側参戦者紹介

○六ペン

学部3年生。筆者と同学年。全キャラを高水準で使いこなすオールラウンダー。中でもルフレ・ベレスなどのFEキャラには一目置く実力を持つ。カードゲームなど多ジャンルของเกมに精通しながら、スマブラ力も維持しているのは本当にすごく、うらやましい。また、筆者の使うカズヤともためらわずに試合してくれるありがたい存在。戦ってみればその器用さに驚かされるはずだ。

○Let's Go!

学部2年生。今年度の編集長。僕はうるさく、プレイする一方、彼は静かに相手を処理してくるタイプ。Miiファイターをはじめ、多くのキャラをそつなく使いこなす柔軟なプレイヤー。

以下は、本人から教えてもらったスマブラ情報↓

- ・ プレイ歴は6年、プレイ時間は1200時間程度。
- ・ 持ちキャラは射撃Mii、世界戦闘力はVIPに入るか入らないかくらい。
- ・ プレイスタイル：間合いをとって飛び道具とダッシュ攻撃をするのが好き。
- ・ 最近のスマブラに対する姿勢：長期休みなどに集中的に遊んでいる。
- ・ 当日の意気込み：がんばります

○としまろ

学部 2 年生。本年度の会計担当。普段はオンライン対戦をせず、時折オフラインで CPU と鍛錬を重ねているそう。ゆえにその実力は誰にも予測不可能！？愛用キャラはガノンドロフで、昨年の駒場祭では、ガノンミラー（ガノンドロフ対ガノンドロフ；同じキャラ同士の試合を「ミラー」と言う）の豪快な試合をはじめ、数々の名場面を作ってくれた。この五月祭でも来場者との熱い試合を魅せてくれること間違いなし。

（以下雑記です。紙幅が余ったので学園祭につきものである待ち時間を多少つぶしてくれるものを…という建前で誰が得をするのかわからない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！）

近頃僕はマルティン・ハイデガーの『存在と時間』を読んでいて、その中で出てくる「投企」ということと「ゲーム」を絡めて何か記事を書けそうだなと思いつつも、まだ完全に読み切れていないのと、ここで書くには紙幅が足りなさすぎるという理由で今回は軽い自己紹介とスマブラのコミュニティについての話を書きます。学部 3 年生になった今、勉強が多少重くなり、ただでさえ趣味で本を読むスピードが遅いの、さらに落ちてしまっているのはなかなかよろしくないと思っても思うところです。それでもなんだかんだスマブラをプレイする時間も多少はとれており、友人と遊んだり、持ちキャラの練度を高めたり、他キャラを触ったりできています。

現在、ダックハントが最も「世界戦闘力」（オンライン対戦のレーティング）が高く、ダックハントのすぐ下にカズヤが居座っています。もともとは、大学受験期にオンライン対戦に潜ってゲーム時間が長引いてしまわないように、一人でコマンドやコンボの練習をしていたためカズヤの戦闘力の方が高かったのですが、カズヤのキャラ性能はあまり一般受けがよくないということを知り、「もう 1 体戦えるキャラを育てておくか」と思い立ち 3DS の時に多少遊んでいたダックハントを使い込みました。カズヤの“風”当たりの悪さは結構なもので、他人と比べて悪口も人目もあり気にしないタイプだという自覚がある僕でさえも、「どのキャラ使うんですか？」と聞かれたときに「カズヤです」と答えるのに多少の気まずさを感じるほどです。

カズヤが特殊な性能を持っているということは客観的な事実なのでそこを議論する分には全く問題ないのですが、いつの間にか「使っているキャラ」と「それを使うプレイヤーの人間性」がすり寄っていき、気が付いたら短絡的な判断（プレイヤー批判など）に転化してしまう、という場面が主にネット上でしばしば見受けられます。こういう側面はあまり言及したくない（距離を置きたい）のですが、要するに最近のスマブラ界限（主にオンライン上で）の治安があまりよろしくないわけです。これ以上具体的なことは言いませんが、少なくとも注意を要するであろう領域だということはかろうじて指摘しておいても、というか指摘しておいた方が良いのではないかと思う次第であります。

それでもなお、スマブラのコミュニティはもっと盛り上がってほしいですし、盛り上げることができるだろう、と個人的に思っています。そのためには、スマブラガチ勢への配慮だけでなく、興味は多少あれど、これまで関わるきっかけに欠けていた人たちが各自のペースで参与できるように、スマブラのすそ野を広くすることが大事だと思っています。ですから、ある程度は普段は他のことで忙しい人もでも気軽に参与できるコンテンツを志向することも必要です。そういうわけで、その実践の一つとして、僕は主として解説・実況を担当することにしました。決して“裏方”の仕事としてではなく、自らスマブラの表舞台を拡張し、プレイヤー以外の人をもそこに招き入れる仕事として。

スマブラというゲームが、やるのはもちろん、見ても、語っても楽しいゲームなのだということをささやかに示せるようなイベントになればいいなとひそかに願っております。

会誌第126号 目次

はじめに	3	Cuphead 初期装備縛り	9
カービィ コピー能力・ほおぼりヘンケイ	4	Baba Is You 初見プレイ企画	11
縛りプレイ		ENDER LILIES Any% (Ending A) RTA	16
『Slay the Spire』カード数縛りプレイ	5	手ぶらで参戦可能!	17
紅白戦 2025年度五月祭	6	スマブラ対戦企画 2025 五月祭	
『星のカービィ ウルトラスーパーデラックス』	7		
Beat RotK 並走			

東京大学ゲーム研究会 会誌第126号

2025年 5月18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 <https://tga.squares.net/>

X @tga_official