



2025 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 128 号 目次

はじめに	3
ホラーゲーム『飢界』 初見攻略チャレンジ	4
14 Minesweeper Variants Any% RTA	5
Lobotomy Corporation All Core Suppression RTA	7
『Inbento』 初見プレイ	9
手ぶらで参戦可能！スマブラ対戦企画 2025 駒場祭	10
紅白戦	12
スーパーマリオブラザーズシリーズ RTA	14

はじめに

文責 : Let's Go!

本日は東京大学ゲーム研究会の駒場祭企画「ゲー研のひみつ展」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 76 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。

1 日目 1 1 月 2 2 日 (土) 09:00～18:00

09:00～11:00 : ホラーゲーム『飢界』初見攻略チャレンジ

11:00～12:00 : 14 Minesweeper Variants Any% RTA

13:00～17:00 : Lobotomy Corporation All Core Suppression RTA

2 日目 1 1 月 2 3 日 (日) 09:00～18:00

09:00～12:00 : 『Inbento』初見プレイ

13:00～18:00 : 手ぶらで参戦可能！スマブラ対戦企画 2025 駒場祭

3 日目 1 1 月 2 4 日 (月) 09:00～17:00

09:00～17:00 : 紅白戦

09:00～10:00 : リアルタイムバトル将棋

10:00～10:30 : 大学入試史上最も難しい伝説の問題をパズルゲームにしたとき、このゲームをクリアせよ。(1998 東大)

10:30～11:00 : Heart of Crown Online 対戦

11:00～12:00 : 世界のアソビ大全 51

13:00～14:00 : カービィのエアライダー

14:30～15:00 : Nintendo Switch 2 のひみつ展

15:00～17:00 : スーパーマリオブラザーズシリーズ RTA

ホラーゲーム『飢界』 初見攻略チャレンジ

文責：ヤクガラス

0. 初めに

第76回駒場祭 TGA 企画『ゲー研のひみつ展』にお越しいただき、ありがとうございます。
本記事は、11/22（土）午前実施の「ホラーゲーム 初見攻略チャレンジ」の紹介記事となります。
このゲームを知らない方、普段ゲームをプレイしない方でもお楽しみ頂けるように執筆した次第ですので、企画のお供にご活用下さい。

1. 企画概要

この企画では、TGA の若々しい精鋭会員たちに、上回生が送り付けたゲームをクリアして頂きます！！

過去の学園祭では『The Witness』をはじめとしたパズルゲームを初見で攻略してもらいましたが、今回は趣向を変えて、ホラーゲームに挑戦してもらいます。理知的な(?) 東大生のイメージを保つべく奮闘する TGA 会員の雄姿と、それを真正面から打ち砕く恐怖の怪物たちを、ぜひお楽しみください～

ということで、今回初見でプレイして頂くのは、個人ゲームクリエイターの UnderDoor 氏が今年8月にリリースした PC 用ホラーゲーム、『飢界』です！！

2. 『飢界』ってどんなゲーム？

このゲームは、突如迷い込んでしまった不気味な異空間を探索して脱出を目指す、一人称視点の 3D ホラーアクションゲームです。

職場からの帰り道、突然スマホに入った謎の着信に気を取られていると、気づけば周囲の景色は一変して異界の駐車場へ……。迷宮のように複雑に入り組んだマップの中には、各所にレバーが配置されています。このレバーを引くことで、少しずつ探索できるエリアが広がり、脱出口へと近づくことができます。

基本操作は WASD による移動、物体とのインタラクト、マウスによる方向転換のみ。ゲームの進行も、基本的には「各所のレバーを見つけて引く」という非常にシンプルなもの……ですが、簡単なゲームと侮ってはいけません。

パッチワークのように奇怪に組み上げられた不気味な空間の中には、迷い込んだ人間を捕食しようと徘徊する異界の住民たちがいます。彼らの動きはランダムで予想がつかない上、移動速度は非常に早く、見つかったからの逃走は困難を極めます。迷路のようなマップを把握しつつ、時には音で、時には直感で怪物たちの位置を予測して、上手く遭遇を回避することが、ゲーム攻略の一番の鍵になるでしょう。

その他、特徴的な薄暗いグラフィックや不気味な看板とモニター、恐怖心を煽る怪物たちの独特のビジュアルも、このゲームの魅力の一つです。お越しの皆様は、会員の戦々恐々としたプレイを気軽に楽しみつつ、このゲームの魅力を味わっていただければと思います！！

14 Minesweeper Variants Any% RTA

文責：SigmaArf

ゲーム概要

『14 Minesweeper Variants』は通常のルールに加え、特殊なルールが適用されたマインスイーパーの問題が数多く収録されたゲームである。総問題数は 10 万問以上であり、文字通り遊びきれない量である。（現在までに私が解いた問題は**簡単な方**の約 2 万問。）

通常のマインスイーパーと異なる大きな特徴として、全ての問題が当てずっぽうなし、つまり理詰めで解けるというものがある。これにより、通常モードであるエキスパートモードでは、現時点で地雷マスか安全マスか確定しないマスを開けたり旗を立てたりしようとするミスとなる。ミスなしで全ての安全マスまたは地雷マスを確定させるとパーフェクトクリア、一度でもミスしたのちクリアした場合は通常のクリアとなる。

ルール概要

以下はゲーム内の説明をそのまま書いたものであるが、実際にゲームを触ってみるとより理解が深まると思うのでぜひ遊んでみてほしい。

[V]バニラ

特殊ルールなし

[Q]クアッド

すべての 2×2 のエリアに少なくとも 1 つの地雷が埋まっている。

[C]コネクト

すべての地雷マスが縦・横・斜めにつながっている。

[T]三目

地雷が縦・横・斜めに 3 マス連続で並ばない。

[O]外側

安全マスは上下左右で接してひとつつながりになる。地雷マスはステージの外枠のいずれかに上下左右でつながる。

[D]逢瀬

地雷マスは必ず 1×2 か 2×1 の長方形になる。長方形はお互い隣接しない。

[S]ヘビ

すべての地雷は 1 つのヘビを形成する。ヘビは自分に上下左右で隣接しない。

[B]均衡

各行、各列に埋まっている地雷数が同じである。

[M]複数

色付きマスの地雷を 2 つとしてカウントする（地雷総数には影響しない）。

[L]虚言

数字は実際の値と 1 ズレている。

[W]ウォール

数字は周りにあるマスの中で、連続の地雷マスグループの長さを表す。

[N]相殺

数字は周りにある色つきマスと色なしマスに埋まっている地雷数の差を表す。

[X]十文字

数字は半径が 2 の十文字範囲内に埋まっている地雷数を表す。

[P]分割

数字は周りにあるマスの中で、連続の地雷マスのグループ数を表す。

[E]視野

数字は上下左右に見える安全なマスの総数を表す(自身を含む)。地雷があると視界が遮られる。

[+]組合せ

2 つのランダムなルールが混合される。

[#]タグ

数字はそれぞれルールが異なり、そのルールは個別に表記される。

[+][#]

数字はそれぞれルールが異なり、そのルールは個別に表記される。

以上のルールの中で、[Q]から[B]は地雷の配置に関するルールであり、[M]から[E]はマスの数字に関するルールである。[+]では地雷配置のルール 1 つとマスの数字のルール 1 つが組み合わせられる。[#]では全ての数字マスに[V]または[M]から[E]のいずれかのルールが適用される。

RTA 概要

今回走るカテゴリは、旗を立てたりメモを書いたりすることが許されている、エキスパートモードで[+][#]8×8 を 10 問解くまでの時間を競うカテゴリである。2025 年 10 月末現在の世界記録は私の 33:00 である。

具体的な走る流れは次のとおりである。[+][#]以外はすべて 5×5 の問題を解く。

[V]1 問→[Q]~[E]各 5 問→[+],[#]各 10 問→[+][#]5×5~7×7 各 3 問→[+][#]8×8 10 問

[#]までの問題は通常クリアでよく、[+][#]はパーフェクトクリアで解かなければならない。このカテゴリでは 1 問につき 10 回までミスが許されているので、[#]までの問題や[+][#]の序盤では考えて解くよりミス覚悟で開きそうなマスを開くことがよくある。また、各特殊ルールで出る候補は 100 問しかないので、[Q]~[E]や[#]では解き方を覚えている問題も多い。

このカテゴリで特に時間がブレる部分は[+][#]8×8 の 10 問であり、1 問あたり 1 分未満で解ける問題もあれば 3 分以上かかる問題もある。皆さんにはここで簡単な問題を引けるよう祈っておいてほしい。目標タイムは[+][#]7×7 までで 20 分、[+][#]8×8 で 20 分、全体で 40 分としたい。

この記事を読んだり RTA を見たりして少しでも興味を持った人はぜひこのゲームをまずはデモ版でも良いので遊んでみてほしい。一生かかっても遊びきれないほどの量の問題を楽しむことができる。ちなみにこのゲームには続編の『14 Minesweeper Variants 2』もあり、1 をプレイしてみてより歯ごたえのある問題を楽しみたいと思った方におすすめである。

Lobotomy Corporation All Core Suppression RTA

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

第76回駒場祭 TGA 企画『ゲー研のひみつ展』にお越し下さいまして、ありがとうございます。本記事は、11/22（土）実施の『Lobotomy Corporation All Core Suppression RTA』の紹介記事となります。企画をお楽しみいただくためのお供として、ご利用下さい。

1. 概要

当企画では、韓国のゲームスタジオ「Project Moon」より公開されている PC ゲーム『Lobotomy Corporation』の RTA（リアルタイムアタック）を行います。

Lobotomy Corporation は、過剰な技術革新により退廃した近未来のディストピア空間「都市」を舞台に、都市産業の中核を担うエネルギー会社「Lobotomy Corporation」の管理人となって、施設を運営するシミュレーションゲームです。

謎多きエネルギー「エンケファリン」を回収するためには、施設内に収容している奇怪な生物「アブノーマリティ」たちを職員にお世話させて、エンケファリンを生み出してもらう必要があります。個性豊かなアブノーマリティたちの中には、可愛い見目で癒されるものもいれば、逆鱗に触れると命を落としてしまう危険なものもあります。アブノーマリティごとの特性やタブーを理解して管理しつつ、時には各部門の管理担当の悩み事「ミッション」に対応し、時には突如現れる謎の敵性存在「試練」に対処しながら、50 日目のエンディングへと到達することが、このゲームの目的になります。

プレイ中に処理する膨大な情報量や容易に施設を壊滅させてしまうアブノーマリティたちの存在から、**通常プレイでは 100 時間以上**かかると言われるこのゲームですが、今回は RTA 形式ということで、駒場祭の限られた時間の中で最速でのクリアを目指して行きます。せっかくの駒場祭ということで、今回のレギュレーションは「All Core Suppression」、ちゃんと全てのストーリーやイベントを回収しつつ、50 日目を目指して行きます！！
ついでに、合間の時間で収容するアブノーマリティや裏話などもはさみつつ、このゲームの魅力を紹介できればと思います！！



可愛いアブノーマリティ



ヤバいアブノーマリティ

2. レギュレーション

基本的なルールは、Speedrun.com の記載に従います。

- ・ カテゴリー：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
- ・ バグ使用：制限なし
- ・ 計測時間：観測情報をリセットした後、スタート画面で「YES」を選択したらスタート
50 日目にエネルギーを回収し終えて、Project Moon のロゴが表示されはじめた瞬間にストップ

ただし、駒場祭企画としての成立を優先させるため、開始から 1 時間 30 分時点で 17 日目に到達していない場合にはバックアップデータを使用しての継続とさせていただきます。

3. 登場する主なテクニック

本 RTA では、ゲームプレイに際して、いくつか強力な仕様やバグ技を利用していきます。特に攻略チャートの中核になるテクニックだけ、簡単に紹介しておきます。

・ 抽出リセット

これはゲームの仕様寄りです。このゲームでは、日数が経過するごとに新規のアブノーマリティがランダムに 3 体抽出されて、その内 1 体を選んで収容することになります。本来は危険なアブノーマリティであっても収容する必要がありますが、抽出画面にてアブノーマリティを選択せずにメニューから「再挑戦」を選択することで、1 日をやり直してアブノーマリティの抽出結果を変えることができます。

今回は、確定で収容する必要があるアブノーマリティが 4 種あるため、確保できるまで抽出を繰り返すことになります。

・ 職員増殖バグ

文字通り、同一の容姿、名称、ステータスを持つ職員のクローンを作成します。理論上は無限に職員を増やすことが可能であり、このゲームの重要なリソース「LOB ポイント」を大幅に節約させてくれます。強力な反面、内部処理の都合でゲームがスタックする原因になることもあり、扱いには注意が必要です。

・ 高速エネルギー抽出

このゲームでは日数が経過するごとにノルマのエネルギー量が増加するため、後半は通常の管理作業ではどうしても時間がかかってしまいますが、T-09-85「何でも変えて差し上げます」、通称「何変え君」を使うことで、職員の命を削ってエネルギーを回収することができます。これに加えて、あの手この手で職員を延命することで、1 分と立たずにノルマを達成することができます。

この他にも、28 人の職員で一斉に収容室に押しかけたり、無敵になった職員が施設内を駆け回ったりと、バグを多用したハチャメチャなプレイをお送りします～

『Inbento』 初見プレイ

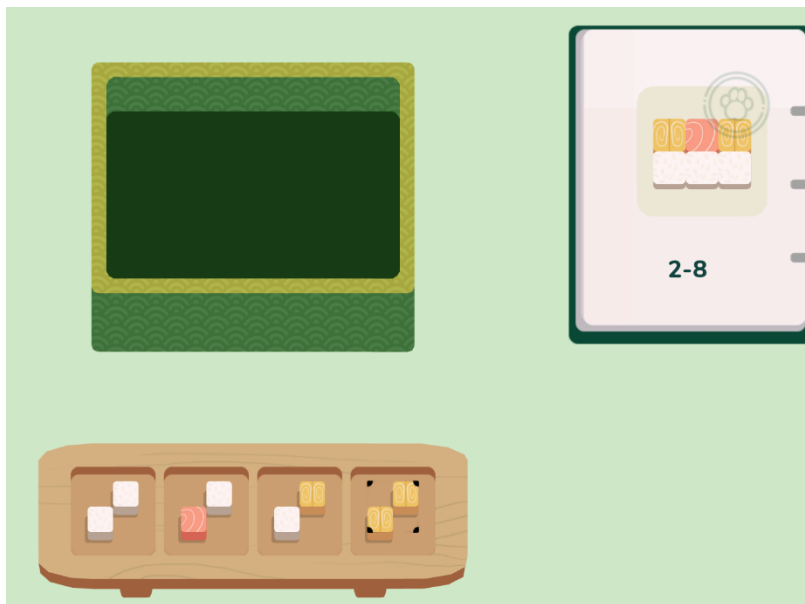
文責：linki

ゲーム紹介

『Inbento』は、お弁当を作るパズルゲームです。

心を込めて具材をお弁当箱に詰め、きれいな模様を作っていきます。パズルゲームなので、もちろんただ詰めるだけではありません。

各レベルでは、下のように弁当箱が用意されており、正方形の具材を適切な順番に入れて、右側にある目標の形を完成させます。具材を入れる以外にも交換などいくつかの操作がありますが、数が少ないのでここでは紹介を省きます。



企画紹介

「なぜパズルゲームの初見プレイなのか？」と思う方もいるかもしれません。

初見プレイの魅力は、プレイヤーが観客と同じように慣れていない状態で試行錯誤するところにあります。

今回は企画時間が3時間ありますので、3時間ずっとパズルを解き続けると、頭が少しバグリそうですね。

特に、頭の処理能力が一番高い序盤にはまだやさしい問題を解きますが、中盤以降、疲れが出てくるあたりからだんだん難しくなっていくのが見どころです。

ぜひ参加して、初見プレイヤーと一緒にパズルを楽しみましょう！

手ぶらで参戦可能！スマブラ対戦企画 2025 駒場祭

文責：ばんちっちばん

2018 年発売の『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』。発売から約 7 年経った今日でも参加者が 1500 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。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

実況・解説：ばんちっちばん

会員側参戦者：Let's Go!、SKT、六ペン（、ばんちっちばん←たまに参戦します。）

会員側参戦者の紹介

以下はこの駒場祭で来場者の皆さんの相手となるゲー研会員の紹介です。事前に

- ① スマブラ SP のプレイ歴、累計プレイ時間
 - ② 持ちキャラ、およびオンラインに潜っている人であれば世界戦闘力、VIP 入りかどうかなど
 - ③ プレイスタイル（例、重量級でガンガン攻めるのが好き）
 - ④ 最近のスマブラに対する姿勢
 - ⑤ 当日の意気込み
- について聞きました。ご参考までにご覧ください。

○六ペン

- ① 発売時から、1345 時間以上。
- ② 持ちキャラはルフレ、魔境 lv3,4 くらい。※
- ③ 多キャラを高水準で使いこなすオールラウンダー。相手とキャラをじっくり見て器用に対応してくる。（代筆ばんちっちばん）
- ④ 空いた時間にコツコツプレイしています。
- ⑤ 皆さんに楽しんでもらえるように頑張ります。

○Let's Go!

- ① プレイ歴は6年、プレイ時間は1200時間程度。
- ② 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。
- ③ 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。
- ④ 長期休みなどに集中的に遊んでいる。
- ⑤ がんばります。

○SKT

- ① 発売時から2350時間以上。
- ② 持ちキャラはケン、魔境卒業くらい。※
- ③ 雑に竜巻で突っ込みます。
- ④ コマンドが正確に出せるように練習しています。
- ⑤ 負けると悔しいので負けないように頑張ります。

○ばんちっちゃん

- ① 発売時から3145時間以上。
- ② 持ちキャラはダックハントとカズヤ、ともに魔境卒業くらい。※
- ③ 強い技や強い行動をとにかくこすって嫌がらせます。
- ④ スマブラのプレイ・観戦の経験を内省しながら、物事を捉える枠組みを養っています。
- ⑤ 基本的には実況・解説に回ります！皆さまもぜひお楽しみ下さい！

※「魔境」：VIPの中でもさらに上を目指す者が属する修羅の境地。詳細は「クマメイト」参照。

（以下雑記です。誰が得をするのかわからない文章を気ままに書いています。内田樹『レヴィナスと愛の現象学』を読んで、本企画と結び付けて書いた文章です……お待ちの時間にでも！）

「よろしくお願いします」と言い放った後、両者は競争相手となる。直前までは「ホスト・ゲスト」の関係性であったのにもかかわらず、カウントダウンが終わるとすぐに拳を交えるのだ。

学園祭は、「ホスト」と「ゲスト」の関係が色濃くあらわれるイベントである。展示企画では企画者が来場者に作品や活動を紹介し、演目企画では観客の期待に応じて演者がパフォーマンスを行う。学園祭にはそのような「ホスト・ゲスト」の強力な非対称の関係性がある。

この企画もまごうことなくそれらに並び立つものだ。まさか、来場者に勝って優越感に浸るために企画されたわけがない。しかし、その現場は異常な空間である。なぜなら、優越感に浸るといふ利己的な目的はないにせよ、対戦ゲームの中において「ホスト・ゲスト」の関係は完全に捨て去られている。彼らは対等だ。ゲームのルール以外に彼らを縛るものはない。

「よろしくお願いします」の号令と同時に、これまで別の秩序に属していた二者が同一のルールのもとで比較可能なものとして並び立つ。なぜ互いに既存の秩序を脱するのか。それはゲームにしかわからないものだ。こうして開かれた“ゲーム的”公正において、彼らはお互いに「峻烈厳正な裁き」を下し合う（p.332）。「3回撃墜されたら負けというルールのもとで、あなたのこの行動は果たしてよいのでしょうか？審議してさし上げましょう。」と言わんばかりに。

さて判決が下され、勝敗が決する。ルールはお互いに共通なのだから、勝っても負けてもおあいこだ、という試合の後に挨拶はない。もしそうであれば、そこにはガッツポーズと落とされた肩のみが並ぶ。だが、現場はそうはならない。二者は「ありがとうございました」と閉廷の合図と同時に、裁いた相手の顔へと目を戻し「その人の負った重荷を軽減すべく、慈愛と赦しの行為に身を投じることになるのである」（p.334）。プレイヤーは「身を引いた」「無防備な」「他者」への出会いを通じて、「根源的な受動性」を覚知し、主体が生起する（p.336, p.343）。ここはそんなことが起こる特別な場なのだ。さあ、ゲームを始めよう。

紅白戦

文責：M

0.初めに

ご来場いただきありがとうございます。今回も紅白戦をやります。ルールはいつも通って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.開催種目

【リアルタイムバトル将棋】

将棋の名を冠しただけのアクションゲーム、それがリアルタイムバトル将棋。将棋の知識だけでなく、正確な操作も求められるという点では、まさにeスポーツ。王者に輝く部員は果たして誰なのか？そして珍プレーは起きるのか？当日の試合に乞うご期待！

【大学入試史上最も難しい伝説の問題をパズルゲームにしたとき、このゲームをクリアせよ。

(1998 東大)】

入試数学の伝説に残る難問がなんとパズルゲームに！タイムアタックモードで制限時間内に出したスコアで競います。東大生たちの奮闘にご期待ください！

【Heart of Crown Online 対戦】

デッキ構築型のボードゲーム Heart of Crown のオンライン移植版をやります。今回の対戦は一試合で順位が高い方が勝ちです。お金を集めて姫を擁立し、有力者を集めて自分の姫をほかの人よりも早く戴冠させよう！

【世界のアソビ大全 51】

世界のアソビが集まったこの作品。ジャンルも様々なので、知力に操作、はたまた運が試されることになるかも？

【カービィのエアライダー】

22 年前の名作の続編(?)をいきなり競技にしました。執筆時点で体験版以上のことが不明のため、本番では突貫工事の雰囲気含めてお楽しみください。

【Nintendo Switch 2 のひみつ展】

Nintendo Switch 2 の機能や特長を紹介するゲームですが、収録されているミニゲームはなかなか硬派でやりごたえがあるのはご存知でしょうか？今回は各チーム 1 人ずつがそれぞれミニゲームに挑戦し、制限時間内により良いスコアを出した方に得点を与えるという方式で行います。絵面は地味かもしれませんが、熾烈な戦いが期待できるでしょう。

【スーパーマリオブラザーズシリーズ RTA】

『スーパーマリオブラザーズ』『スーパーマリオブラザーズ 2』『New スーパーマリオブラザーズ 2』のそれぞれ Any%を並走します。詳細は 14~15 ページにて。

スーパーマリオブラザーズシリーズ RTA

文責：Clomy

『スーパーマリオブラザーズ』40周年おめでとうございます！

今年、ファミリーコンピュータ『スーパーマリオブラザーズ』発売から40周年を迎えました。普段地球の公転周期を気にしない性分で、このような節目の年にこの企画を立てたのは全くの偶然ですが、それでも時間の重みは感じますし、素晴らしいことです。

さて今回、気概のある暇人を募集したところ自分を含めた6名が集まりました。自分がマリオシリーズのRTAをやろうと思っていたため、マリオシリーズのRTAの中からどの作品を走るかを相談した結果、以下の三作品を二人ずつ走り、タイムを競うことになりました。

- 『スーパーマリオブラザーズ』Any%
- 『スーパーマリオブラザーズ2』Any%
- 『New スーパーマリオブラザーズ2』Any%

上2作品は1時間ほど（残り企画時間に応じて調整）の間に出した最速タイム、『New スーパーマリオブラザーズ2』は一発通しのタイムで勝負になります。『スーパーマリオブラザーズ3』を差し置いて、モダン気味の作品（13年前）があるのは、単にNintendo Switchは無いが、『New スーパーマリオブラザーズ2』を所持している会員がいたためです。

紅白戦の紹介の通り、紅白戦の企画の一部にはなっていますが、各走者、多忙な大学生活の中で時間を見つけて練習して来ておりますので、単独で記事を書かせていただきました。

もはや作品紹介は不要と思いますので、残り紙面は見どころ紹介に費やしたいと思います。

『スーパーマリオブラザーズ』Any%

8面にアイテムが少なめなものもあり、2Dマリオの中では難しい部類だと思います。RTAとなるとさすがに完走は簡単ですが、タイムを詰めるとなると様々なテクニックが必要となります。

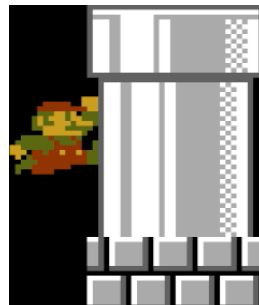
● Wrong Warp：『スーパーマリオブラザーズ2』と共通するバグ技で、土管に入った際の移動先を本来のものとは異なる場所へワープさせるというものです。具体的にはマリオの位置を画面右寄りに移動、または一度土管を飛び越えて戻る、のいずれかの後土管に入ることになります。

● パワーアップ：1-1でスーパーキノコ、1-2でファイアフラワーを取るか、いずれもとらないかの選択があります。前者の方がバックンフラワーやハンマーブロスを始めとする敵の対処が楽ですが、アイテムを取る分タイムロスします。走者の一方曰く「ファイアは甘え」だそうです。

● 4-2：上記「Wrong Warp」の出番です。失敗したら即リセットです。

● 8-1, 8-2：バックンフラワーが出るタイミングで土管に乗ったり、ギリギリでジャンプをしたり等、単純に難しい面です。うまくファイアを当てる、バックンフラワーに当たらない土管の左端をジャンプする「パイプジャンプ」をする等、正確な対処が求められます。

● 8-4：途中右図のように壁にめり込んで「壁ジャンプ」をします。通しでは猶予2Fになるようなセットアップを用いることになります。猶予2Fにしては楽な方なのですが、上記難所をくぐり抜けた終盤の難所ということもあり、練習では決まるが本番だと失敗しがち、というやつです。ここを抜けても操作の難しい水中等、最後まで油断はできません。



『スーパーマリオブラザーズ 2』 Any%

そもそも本作は通常プレイにおいても相当難易度が高く、1-1で簡単に無限増殖ができるにもかかわらずクリアできないなどと親に言われましたが、全くその通りでした。うまく敵を踏む必要のある場所や、黙って立つことすら許さない赤バックン、前作からあった迷路もかなり複雑化しています。バグ等で対処できない部分も多く、RTA でもまず完走が難しいです。

● 4-3：動くパタパタを踏むのに苦労した方も多いかもかもしれませんが、RTA としては乱数で位置の変わるキラーが厄介です。見てから反応も難しいのでお祈りです。

● 5-1：ゴールポール前の高い壁を上る際、通常は隠しブロックを上りますが、パタパタをうまく踏むことで「high jump」し、あっという間に上ることができます。高さが足りなくてもリカバリは効きますが、ぜひ決めてほしいところです。

● 5-2：上記「Wrong Warp」をするのですが、なんと本来入れないはずの土管で行います。記録狙いより楽なセットアップで壁抜けをしますが、それでも難しいです。セットアップが失敗してもその先のツタを上ればいいのでリカバリは効きますが、ぜひ本番で見たいところです。

● 8-4：右の画像の通り、まず最初のマグマを超えるのが難しく、慎重にやっても落ち得るので、早い方法を取る走者もいるほどです。以降も油断ならない部分が続きます。最後に2体いるクッパはどちらも簡単に対処できるのが唯一の救いです。



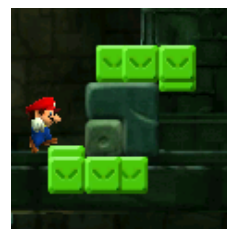
『New スーパーマリオブラザーズ 2』 Any%

コイン集めがコンセプトの本作、ゴールドマリオはクッパを瞬殺し、ゴールドパタブロックは登場の演出がタイムロスだが上へ進む踏み台になり……等と一定の活躍はありますが、やはりステージを大きくカットできる可能性を秘めたしっぽマリオの存在が大きいです。別に『スーパーマリオブラザーズ 3』の代わりのつもりだったわけではないですが……

● コインカンスト：累計コインのカウンターを増やす演出の分タイムロスになりますが、多忙を極める走者の都合と公平性のため、お互いカンストさせないことになりました。

● 砦：主に砦等、上へ上る一部ステージは実力が試されます。右の画像のように、回転するスネークブロックの周期にギリギリ間に合うかどうかというこのステージは序盤の難所になっています。

● ワープ大砲：今までのマリオシリーズと異なり、大砲コースとして敵も穴も存在するのが本作の特徴です。どのワープ大砲も難しくはないですが、敵を踏み損ねたり、被弾してしっぽを失ったりすると落下死の危険があるので、走者としては中々緊張する区間だったりします。



● キノコ2：ゴールドフラワーをルーレットから目押しで出す部分があり、失敗すると最後の6-城で普段と違うルートで進むことになるので、失敗は避けたいところです。

● フラワーB、6-1、6-4：しっぽマリオの浮遊でステージを大きくカットするステージです。ダッシュ・ジャンプボタン同時押しにより、しっぽを振って慣性を残しつつ浮遊する「高速飛行」で進んでいくのですが、P ゲージ切れや被弾による落下死があり得る危険なステージです。

● 6-砦：1-砦同様実力が試されます。特に被弾はロスがかなり大きいです。またボスのブイブイは唯一乱数で炎を真正面に吐くことがあるので、冷静に対処する必要があります。

● 6-城：唯一のバグ技「バーナークリップ」によるバーナーのすり抜けが決まるか注目です。クッパ戦は簡単ですが、2分以上かかるので事故にだけは注意です。

会誌第 128 号 目次

はじめに	3	『Inbento』初見プレイ	9
ホラーゲーム『飢界』 初見攻略チャレンジ	4	手ぶらで参戦可能！	
14 Minesweeper Variants Any% RTA	5	スマブラ対戦企画 2025 駒場祭	10
Lobotomy Corporation All Core Suppression RTA	7	紅白戦	12
		スーパーマリオブラザーズシリーズ RTA	14

東京大学ゲーム研究会 会誌第128号

2025年11月15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