

ぶよらー

インタビュー集

Ver. 通

横えび

序文

2009年11月7日、早稲田祭2009。

設立半年の非公認サークル——『ぷよぷよ戦術技術開発研究所』なる装飾過剰気味の名を冠する小さな団体が、わずか半日で集客500名を超える一大ゲームイベントをぶちあげた。

そのゲームの名は、ぷよぷよ通。15年前に作られたレトロゲームが、20年以上も昔のゲーム機で動いていたにもかかわらず、会場の巨大スクリーンは全国から集まった若者たちの精密かつ激烈な連鎖合戦によって熱狂に包まれていた。

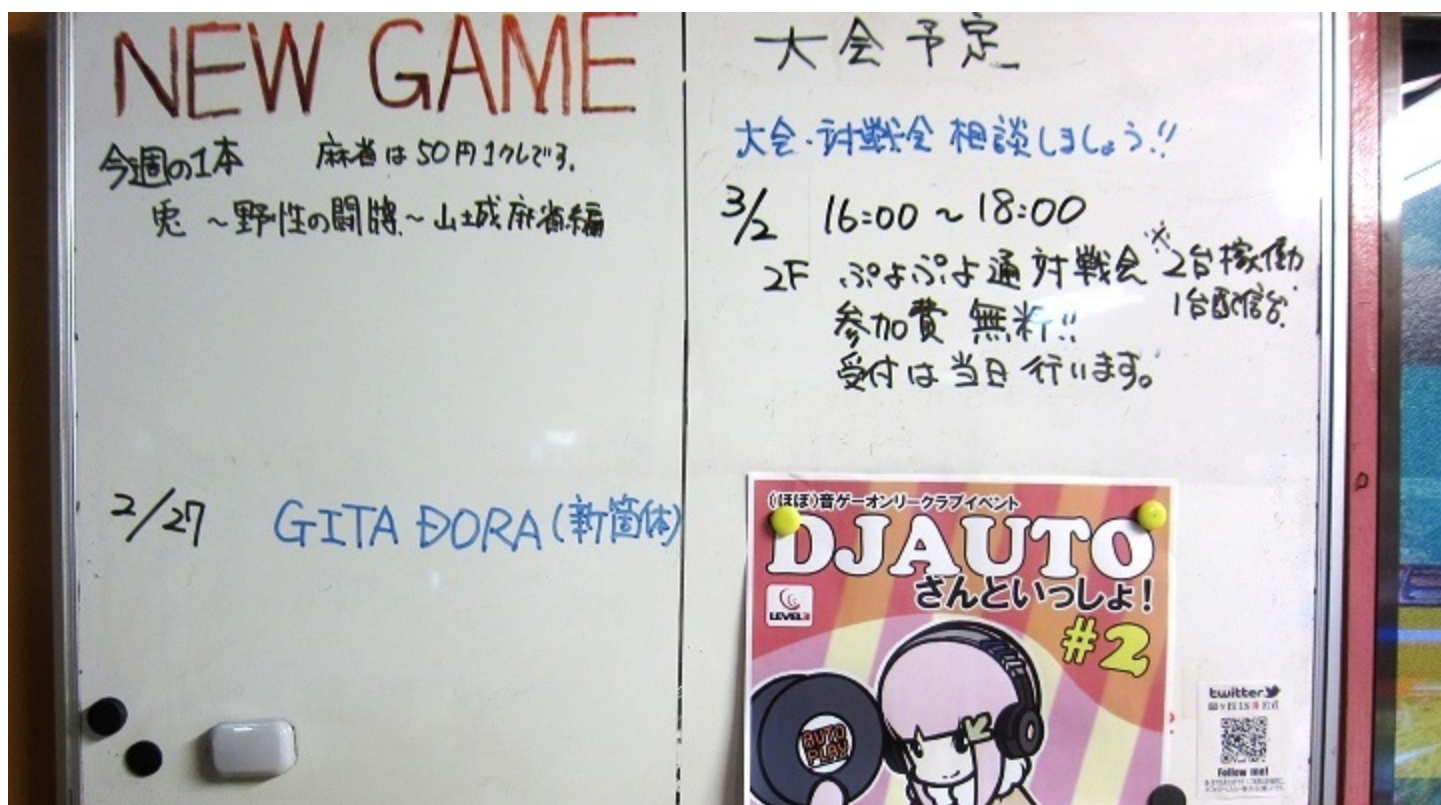
発売20年目、販売本数1,000万本とも言われるぷよぷよシリーズは、何故人々に親しまれ続けているのか？将来の日本を支えるであろう若者たちは、何故連鎖に脳漿を捧げるのか？全国のゲームセンターで、唯一ぷよぷよ通のみがパズルゲーム対戦台として稼働し続けているのは何故なのか？最強の座を求め続けた男たちは、その先に何を見たのか？

本書はぷよぷよ歴19年目、現役最古参ぷよらーによる、連鎖に魅入られし者たちへのインタビュー集である。



ぷよらーインタビュー集 目次

- 01. 序文
- 02. ぷよらーインタビュー第1回 イノセンス
- 03. コラム1 コンパイルの野望
- 04. ミニ資料1 作品相関図・ぷよぷよ年表
- 05. ぷよらーインタビュー第2回 宮田孝富・白い悪魔
- 06. コラム2 スコアアラカルト
- 07. ミニ資料2 ぷよぷよ地図
- 08. ぷよらーインタビュー第3回 早稲田大学ぷよぷよ戦術技術開発研究所
- 09. コラム3 ぷよぷよジョーク集
- 10. ぷよらーインタビュー第4回 くまちょむ
- 11. コラム4 こぼれ話
- 12. ミニ資料3 都道府県ぷよぷよランキング
- 13. あとがき
- 14. ぷよぷ用語集
- 15. 横えび電書一覧
- 16. あとがきの、あとがき



今回の企画に真っ先に手を挙げてくれたのは、関西のイノセンス氏であった。かつては激戦区の昇段戦で勝ち上がり、現在は“ぷよぷよシミュレータ”の作者として有名。そして連鎖界では数少ない妻帯者であり、米光作品愛好家としても知られていた。実力・知名度ともに、初インタビューのお相手には勿体ないくらいの人物であった。

2010年4月半ば、私は期待と不安を胸に、兵庫県西宮市へ向かった。

クールな男　　ぷよらーインタビュー第1回

聞き手　：　横えび

話し手　：　イノセンス

・学生時代、昇段戦

——　ぷよぷよの存在は、いつ知りましたか？

イノセンス（以下、『イノ』と記載）　　“週刊ファミ通”です。“テトリスっぽいゲームで、面白い”と書いてあったのがきっかけで、メガドライブ版の初代ぷよぷよを買いました。中学3年の時で、今から16, 7年前です。

——　他のパズルゲームはされていませんか？

イノ　　ゲームボーイの“テトリス”で遊んでいました。ファミコンを遊び始めたのが小学1年生くらいの時で、その頃からパズル系のゲームが好きでした。パズルゲームは色々やっていましたけど、ひとつのソフトをずっとやるという風ではなかったです。ファミコンで遊んでいたのはアクションパズル、ステージクリア形のゲームです。最初に面白いなあと思ったのは“ロードランナー”で、それ以外では“ソロモンの鍵”というゲームを遊んでいました。

——　これらのパズルは、誰かと一緒にやっていましたか？

イノ　　ファミコンのパズルゲームはひとり用なので、基本的にひとりで遊んでいましたね。ゲームボーイのテトリスは対戦できたので、友達とやっていました。

——　初代ぷよぷよは、対戦相手はいましたか？

イノ　　ひとりでやるが多かったです。高校を卒業するまで四国に住んでいたせいか、対戦できる相手はそんなにいませんでした。

——　初代ぷよぷよと同時にやっていたゲームはありますか？

イノ　　スーパーファミコンのゲームをいくつか。あとはPCエンジンとゲームボーイ

で遊んでいました。家にゲーム機がいくつかあったので、ぷよぷよと同時にやっていたというよりは、ぷよぷよもいろんなゲームの中のひとつでしかなかったですね。

—— ぷよぷよは、メガドライブ版以外では何か買われましたか？

イノ スーパーファミコンの“すーぱーぷよぷよ通りミックス”と、メガドライブ版のぷよぷよ通を買いました。あとは97年に京大に入学した後、プレイステーション版の“ぷよぷよ通決定盤”も買いました。

—— 90年代は、コンパイル主催イベントへは出ていましたか？

イノ そういうものには行ったことがないのですよ、あまり情報をチェックしてなかったんです。関西の公認大会に出場するようになって、何度か上位入賞して、全日本ぷよ協会の初段になって。コンパイル直系の大きなイベントに参加したのは、昇段戦だけでした。

—— 京都大学は現役合格ですか？

イノ 現役です。

—— すごいなあ（笑） 4年で卒業されましたか？

イノ 卒業には6年掛かりました。4年で卒業できる状態にはなっていたのですよ、でも就職を決めていなくて。5回生と6回生の時は単位は取れていたんで、大学には全く行っていなかったです。

—— 大学進学後は一番ぷよぷよをやっていましたか？

イノ 集中的にやるようになったきっかけは、大学1年の京大文化祭でした。あの時はmuSHIMaru君が主催で、彼も当時1回生だったのですけど。それを見て初めて、強い人たちがゲーセンで大会や対戦会をやっていると知りました。それまでは、力を入れている人がいるって知らなくて。1年生の秋頃から結構するようになって・・・

二段に上がったのが4年生の9月だったので、そこまでですね、集中的にやっていたのは。その期間も、毎週対戦会に行っているってわけでもなかったですけど。一番熱心にやっていたのは、昇段戦の前の時期です。昇段戦はハードルがきつくて、全国の強豪を20人近く総当りさせて7割以上勝った人間が予選突破、二次予選の総当りで勝ち越してやっと昇段でした。

—— 普段はどんな練習をされていたか？

イノ 昇段戦の前はよく集まって練習していました。大体初段の人同士で、週に2、3回対戦していましたね。

—— それはゲーセンですか？家ですか？

イノ 家です。昇段戦は、使われる機種が毎回変わるので。

—— 当時の関西で昇段したのはどなたでしょう？

イノ 関西で二段以上になったのは、私だけでした。

—— 関西以外からぶよりに来てい方はいますか？

イノ 普段はk e n n y君が、よく服部君と村田さんの両三段と行動していて。k e n n y君が四条の“a - c h o”に連れてきて、当時の私の家が“a - c h o”から近かったの、夜は泊まりに来たりしていました。

—— 当時の関西のメンバーで、現在もぶより続けている方はいますか？

イノ 関西は結構入れ替わっている気がします。4研D D Tさんは長くやっていたけど、この1, 2年で参加する頻度も減っているみたいです。4研E P Mさんは関東で続けていますね。

—— 立命館対京都大学の団体戦には参加されましたか？

イノ あれは私は参加しなかったんです、予定が合わなくて。団体戦があったのは自分が3年生の時、99年の5月くらいだったと思います。当時は京大が勝ちました。

—— やったのは1回だけですか？

イノ 1回だけです。私もあの頃はよく覚えてないのですが、一昨年、京大大会のエキシビションでは“第2回立京戦”と銘打たれていました。第2回は立命館が勝って、リベンジされてしまいました（笑）

—— 毎年やってくると、“伝統の一戦”みたいになって（笑）

イノ うーん（笑）

—— 就職すると、ぶより続けるのが難しくなってくる。その辺りはどのようにお考えでしたか？

イノ 私は元々、ずーっと続けていたというわけではないんですよ。二段になった時にいったん中断していて。毎週対戦会に参加するとか、そこまでやるのは面倒かなってというのがあって（笑） 目標に向かってやるのが楽しいから、昇段戦を大きな目標としてやっていたのですけど。

—— オリンピックでメダルを取って、引退しちゃう選手みたいな感じですか？

イノ そんな感じですかね（笑） 毎週ゲーセンで対戦するのもお金かかるし。

—— 二段になった後は、昇段戦に出場する機会がありましたか？

イノ 二段になった後に昇段戦が2回ありましたが、その時はもう仕事を始めていたと思います。当時は、二段戦を行える人数が集まるかどうかわかりませんでした。自腹で関西から出掛けて、“人が集まらないので二段戦を行えませんでした”では洒落にならないですから。昇段戦の前に、出場確認の葉書が全日本ぶよ協会から来るのですけど。次の回は二段が集まらなくて、二段から三段への試合は開催されなかったと記憶しています。

—— 二段に昇段されたのはいつでしょう？

イノ 自分が昇段したのは第五回目、2000年9月の昇段戦です。二次予選は4勝3敗でした。最初に3連勝して、1回負けて、次で勝って。

—— 4勝目の相手はどなたでしたか？

イノ 亀ちゃんです。

—— 三強じゃないですか（笑） 亀選手はその時上がったのですか？

イノ 上がりました。亀ちゃんは最初の4戦で全勝していて、既に昇段確定していたのですが。あの時の彼は、7戦全勝を狙っている様子でしたよ（笑）

—— すごく良い状態で昇段したのに、その後やめてしまうというのは勿体ないというか・・・

イノ 当時は公式の大きい大会がモチベーションとしてあって。それに向けてやっているという感じでした。2002年に全日本ぷよ協会がなくなってしまいましたし。

・就職、ぷよぷよフィーバー

—— 就職されたのはいつになりますか？

イノ 2003年の3月です。

—— 4月ではなくて3月？

イノ アルバイトとしての入社からだったのです。正社員ではなく個人契約という形に変わりました。

—— アルバイトの時からフリーで働くことを意識されていたのでしょうか？

イノ 個人契約になったのは、会社側の都合も大きいですね。アルバイトで働き始めてから1年くらい経った時に、まず契約社員になるっていう話になったのです。ただ同時期に契約社員になる人がたくさんいて、あまり契約社員を増やしたくないみたいな思惑が先方あって、個人契約にさせられた感じでした。

—— 個人契約というのは、在宅勤務ですか？

イノ 通いです。仕事自体は会社に行って、みんなが集まってやっていたので。契約形態の違いだけです。その後は一回他の会社に転職して正社員になったり、正社員になってからもまた転職で別の会社に行ったり。それからフリーのプログラマーになったりして、この4月から別の会社の正社員になったというところです。

—— ご自身のサイトを職歴欄か何かに、“こんなものを作っています”とか、そういうことをされたりはしましたか？

イノ 自分のページは使ってはないですね。昔は書いたかもしれないですが・・・ 就

職に活かせるほどのクオリティにはなっていないので。

—— 4月からは、どういう感じでやられていますか？

イノ 今月からは普通の会社勤めかなあ。土日は休みですし。

—— 2003年ですと、ぷよぷよフィーバーが出る少し前ですね。ぷよぷよフィーバーはやられましたか？

イノ ぷよぷよフィーバーはやりました。二段になった後にぷよ対戦をしばらくやっていなかったのですが、セガが新作を出したのをネットで知って。その頃はまだ京都に住んでいまして、七条の“七条キング”というゲーセンにぷよぷよフィーバーの対戦台があるらしいので、ちょっと行ってみようかなと。七条キングで対戦会が週イチくらいで行われていたので、そこからまた結構やっていました。

—— ぷよぷよフィーバーは、違和感なくやれましたか？

イノ ぷよぷよ通からだいぶ離れていたということもあって、新鮮な気持ちでできたと思います。新しいゲームを攻略しようって気持ちでできましたね。



大阪なんばビデオゲームバー、スペースステーション。

・ぷよぷよシミュレータ

—— 有名な連鎖シミュレータ (<http://www.inosendo.com/puyo/remsim/>) について。あれは、いつ頃作られたのでしょうか？

イノ 元々は私が作ったものではないですよ。あれはm u S H I M a r u君が、大学生の時に作ったものです。最近、私が作った風に思われているらしいですね。我々が大学4年くらいの頃に作っていたような気がします。

—— m u S H I M a r u氏から受け取ったのですか？

イノ 最初の頃は、彼のサーバーのシミュレータが本家でした。私のサイトには“ぷよぷよフィーバー対応版”と書いてあるのですが、これはぷよぷよ通用のm u S H I M a r uバージョンを改良したのです。ぷよぷよフィーバーの“フィーバーモード”の研究をしたいなあと思って。フィーバーモードの連鎖の種のパターンをその場で出せて、得点計算もフィーバーのキャラを選んでできるように改造しました。それを自分のサーバーに置かせてもらったのです。後にm u S H I M a r uバージョンがいつの間にか消えてしまい、自分のやつしか残らなくなってしまったんです。

—— ぷよぷよフィーバー用に改良したものをアップされたのはいつ頃ですか？

イノ ぷよぷよフィーバーを始めて1年経ってない時期だから、2004年か2005年ですね。あれも本当は、自分が使うために。自分の攻略ページの中で、連鎖の部分だけ出してなぞぷよ集を作ったりとか。フィーバー伸ばしのことを書いたり、自分が使いやすいように考えて作ったのですよ。他の人が使っているのを全然知らなくて、ある日自分のサイトのアクセス解析を見てみたら、結構アクセス多いなあって。何故多いのか、最初は知らなくて。

—— シミュレータのページに、“あまり使わないでください”とか“1日5回まででお願いします”と書いてみたらいかがですか？（笑）

イノ そんなに困るようなレベルではないです（笑） いのせん堂はそんなに知名度のあるサイトではないし、全体のアクセスは知れているので。シミュレータは今紹介したぷよぷよフィーバー版と、その数年後にぷよぷよ15周年のニンテンドーDS版“ぷよぷよ！”の“すいちゅうモード”版を作りました。私はm i x iをやっているのですが、マイミクの人の中に“すいちゅうモードの練習をしているので、誰かシミュレータ作って”って書いてあって（笑）

—— 無茶振りだ（笑）

イノ 日記に書いてあったので、ちょっと面白いなと思って、“よし作るわ！”って。そんな大きなプログラムでもないのに、すいちゅうモードの追加とかは何時間かで作ってしまいました。

—— 何時間かできてしまうものなのですか？

イノ はい（笑）

・ 家庭人として

—— イノセンスさんはご結婚されていて、お子さんはおひとりですか？

イノ 子供はふたりいます。結婚したのは24歳の時です。

—— ツイッターのアイコンは、お子さんの写真ですか？

イノ ひとり目の子供の写真です。今は上の子は5歳で。あの写真は、上の子がまだ1歳になる前のものです。

—— 奥様は、ぷよぷよと関係のある方ですか？

イノ 関係はないですね。自分がぷよぷよをしているのは知っていました。付き合う少し前に一緒に遊んでいて、ある時にぷよぷよをしたんですよ。で、大連鎖を組んで見せたら、“すごーい！”って喜んでくれて。ぷよぷよに限らずですけど、ゲームに理解のない相手だと難しかったなあとは思います（笑）

—— 現在もぷよぷよをされていることはご存知なのですか？

イノ それは全部知っています。

—— ぷよぷよをする上で、何か制限とかはありますか？たとえば、週に1回とか、何時までに帰ってきなさいとか。

イノ そういうのは全然決めてないですね。でも、子供が生まれてからはあんまりしなくなったっていうのもありますからね。ぷよぷよフィーバーでまた始めて、それからまた慣れていったのも、子供が生まれた頃だったので。

—— では、「頑張って両立しています」とかまでは・・・

イノ していない（笑）

—— 将来、お子さんとぷよぷよを一緒にやろうとか教えようとか、そういうことはお考えですか？

イノ ひとりで遊ばせてみたりとかはしています。最近も少しやらせたりしたのですが、まだ難しいみたいですね（笑）今はまだルールを飲み込めないみたいですが。でも2個消しでやらせてみたら、ぷよが簡単に消えるので面白がってやっていたね。

—— まず、面白ってことを分からせるのですね。5年後ぐらいに、「ぷよぷよ以外のゲームはやるな！」とか（笑）

イノ いやー、ないですないです。そんな風にやったら、逆にぷよぷよを嫌いになりますよ（笑）

—— もしお子さんがちょっと危ないんじゃないかというくらいハマり出したら、どうされますか？

イノ それは別にいいんじゃないですか？本人がやりたいものをやるのが一番でしょう。

・米光ファンとして、連鎖サポーターとして

—— 米光一成さんの名前を知ったのはいつですか？

イノ 知ったのは割と最近です。米光さんが作った“キングオブワズ”っていうゲーム、それは私はやっていないのですが。4，5年ほど前かな？“カードヒーロー”というゲームボーイのゲームが好きで。ネットでカードヒーローが好きな人と話していたら、「キングオブワズが面白い」って言われまして。

—— カードヒーローの方が先なのですね？

イノ 先です。カードヒーローは、ゲームボーイカラーで出たのが10年前で。ぷよぷよもやり込んでいた頃ですね。

—— この辺りで、“米光一成”というお名前を？

イノ 知り合いにキングオブワズを薦められて、ネットで調べるとキングオブワズ考案者・製作者へのインタビュー記事がいくつかあって。それを見ていると“キングオブワズ、カードヒーローみたいな戦略性のあるカードゲームみたいなのを意識して作った”という意味のことが書いてあって、気になって。いろいろ見ていると“ぷよぷよの考案者”とあって、あーそうなんだ、って。

—— 他に米光製ゲームで遊んだものはありますか？

イノ “こぐるぐるぐる”というゲームを遊びました。これは初代ゲームボーイの、ローソンのロッピー書き換えサービスで入手可能なソフトでした。“スティング”という以前米光さんが在籍されていた会社に紹介ページがあって、それを見て面白そうだなと。“どこでもいっしょ”っぽいキャラがいて、一緒に行動してみたいのがあるのですが、その中にカードゲームっぽい対戦があります。それが面白そうだったので、私がこぐるぐるぐるを知ったのは書き換えサービスが終わった後で、もう手に入らないなあと。でもヤフオクでたまに探していたら見つかった時があって、それを落札しました。

—— いくらぐらいでした？

イノ 落札価格は8,000円でした（笑）

—— 高い！（笑）他にも入札者がいたのですか？

イノ 私以外にはいませんでした。ただ先方が5,000円から出していて、即決価格が8,000円(笑) 入札者が他にいなかったから5,000円からやる方法もあったのですが、それで他の人に取られてしまったら嫌だなあと思って。5,000円出すのだったら8,000円でも一緒だろうと思って、即決価格で買いました。このソフトは、一昨年の米光講座で米光さんに会ったときに持って行って、サインもしてもらいました(笑)

—— 米光講座は有料でしたか、無料でしたか？

イノ 有料です。2時間が2回で1万円だったかな。

—— 受講したのは、お仕事上の目的ですか？

イノ 米光さんに会ってみたい、というのがあって。

—— ぷよぷよをやっていることは話しました？

イノ ぷよぷよの話はしなかったような。ただ、その2ヵ月後くらいに京大文化祭のぷよ大会があって、その時米光さんにmixiで連絡しました。「京都大学でぷよぷよの大会をやるので、主催者のグリフィス君のページに、何か紹介文を書いてくれませんか？」って。

—— 確か、“今でもぷよぷよをやっているのは嬉しい”という一文がありましたね。

イノ そうですね、あれは私が頼んで(笑) 直接は話さなかったけど、mixiでぷよぷよ関係の日記を書いたことがあって。その時米光さんの名前を出したりしているので、間接的に伝えていた形にはなります。

—— これだけイベントに尽力されているのですから、していないどころじゃないですよ(笑) 現在はどれくらいのペースでぷよぷよをやられていますか？

イノ 現在は全然やっていません。去年の京大大会でスタッフをした同時期に大阪大学の学祭で大会があって、それには出場しました。

—— ゲーセンの大会や、オンライン対戦はされていますか？

イノ オンラインは全然やってないです。ゲーセンでは去年2月のacho大会と3月の名古屋大会に行きました。その時も練習はしていなくて、ぶっつけ本番でした。

—— 最後の質問に移ります。ズバリ、イノセンスさんにとってぷよぷよとはなんですか？

イノ ハハハ！ ・・うーん・・ 面白いゲームのひとつ、ですね。

—— もうひとつ最後の質問です。もしぷよぷよをやっていなかったら、今の人生は変わっていたと思いますか？

イノ 違うことは違うでしょうけど、ぷよぷよのために人生を変えたりまではやっていないので、そういう意味ではそんなに変わらなかった気がしますね。

2010年4月17日（土）15時30分～16時45分

於：おはしカフェゲスト 西宮神楽店（兵庫県西宮市）

イノセンス

愛媛県出身、兵庫県在住。旧全日本ぷよ協会公認ぷよ二段。京都大学理学部卒。“ぷよぷよ連鎖シミュレータ”現行バージョン管理者、“ぷよぷよポータル！！”管理人。

<http://www.puyop.com/>



コラムその1 コンパイルの野望

“ぷよぷよ”というゲームが出る2年前から、私は株式会社コンパイルとMSX（83年に登場したホームパソコン）のファンでした。MSXの限界を超えるコンパイルソフトの数々に中学生の横えび君は歓喜し、コンパイルがMSXソフト開発をやめると知った時は涙したものです。

MSX2版ぷよぷよが発売されたのは、コンパイルがMSXを撤退する2ヶ月前の91年10月25日です。その1年後に私はぷよぷよを遊び始め、すぐに連鎖中毒に冒されてしまいました。早いもので、今年の秋で18年になります。

コンパイルが注目を集めるようになったのは、アーケード（ゲームセンター）版及びメガドライブ版のぷよぷよが発売された92年末以降です。シンプルなルールとマスコットキャラがライトゲーマー及び非ゲーマー層に深く浸透し、アーケードゲームの年間インカム上位（93年は4位、94年は10位。“ゲーメスト”調べ）をキープしました。パズルゲームがアーケードゲームの年間インカムトップ5に入ったのは、20年経った現在も初代テトリスと初代ぷよぷよの二作品のみです。

93年には初代ぷよぷよがスーパーファミコンに移植され、170万本以上を売り上げました。初代ぷよぷよ及びぷよぷよ通は当時流通していたほぼすべてのゲーム機及びパソコンに移植され、ぷよぷよシリーズは5年度連続出荷100万本オーバーを記録。95年1月には全日本ぷよ協会（通称AJPA）が設立され、ぷよぷよブームは頂点を迎えることになります。

全日本ぷよ協会の普及コンセプトはとにかく壮大でした。公認ぷよぷよ団体の確保、公式・公認大会の実施、段級位制度、全国ツアー、年齢及び性別枠大会、韓国進出、諮問委員会の開催、e t c.。実現しなかったものではテーマパーク建設、ぷよまん本舗100店舗突破、プロ制度、世界大会、新聞の囲碁将棋欄にぷよぷよ欄を追加し毎日掲載させる・・・といった具合でした。荒唐無稽とも言える試みではありましたが、コンパイルの独特な存在感や仁井谷正充社長のカリスマ的言動もあいまって熱狂的な人気を支えていました。

しかしながら、ぷよぷよ黄金時代は長くは続きませんでした。過剰投資とワンマン経営が裏目に出たコンパイルは98年3月に広島地裁へ和議申請を余儀なくされ、その後ぷよぷよ人気は急激に衰えていくことになります。公認団体や上位選手への支援は打ち切られ、全国大会シード選手への遠征費補助もなくなりました。コンパイル本体は優秀

な社員から順番に辞めていくような有様で、その勢いを取り戻すことは最後までありませんでした。

個人的な話で恐縮ですが、著者自身の学生時代はぷよぷよ黄金期とほぼリンクしております。ぷよぷよブームが衰えた直後に就職⇒その後僅か2ヵ月半で退職⇒2年ほどニート生活と、割と大変な(?) 経験をしております。

2002年8月31日をもってぷよぷよの著作権はコンパイルからセガへ移り、全日本ぷよ協会は休会。その翌年に株式会社コンパイルは破産し、本書に登場する固有名詞の多くは文字でしかありません。しかしながら、当時の人材や思想は現代の連鎖界に未だ深く根ざしております。コンパイルという名前が注目を失って久しいですが、ぷよぷよ20周年を迎える前に、コンパイルがかつて目指していたものを少しでも知ってほしいと願うばかりです。

参考記事

ぷよ協の存在と対戦観

AJPA (オールジャパンプヨアソシエーションだと思ふ。アジャパと読むらしい)。通称ぷよ協という組織がある。ぷよ文化計画の中心であり、コンパイルへの窓口としてユーザーサポートを行なっているコンパイル主催の団体だ。ぶら下がるようにCSAや諮問委員会などといったものもあり、その組織は徐々に拡大しつつあるようだ。

この組織の下、定着してきた毎年恒例ぷよマスタース、権威を作るため先日始まったばかりの名人戦、全国を縦断するぷよえんツアー、他いろいろなイベントが定期的に行われている。ある程度のぷよ人口を確保できるようになったのも組織の尽力の賜物であろう。こういった活動は今後も幅広くなることと思う。

(中略)

常に新しいものをというこの業界で一つの作品をここまで引っ張るのは、他にあまり類も見ないので異端の目で見られるだろうが、ブームがあったという歴史だけではなく文化として後世に残るようなこういった活動は、ある意味面白くもある。

(中略)

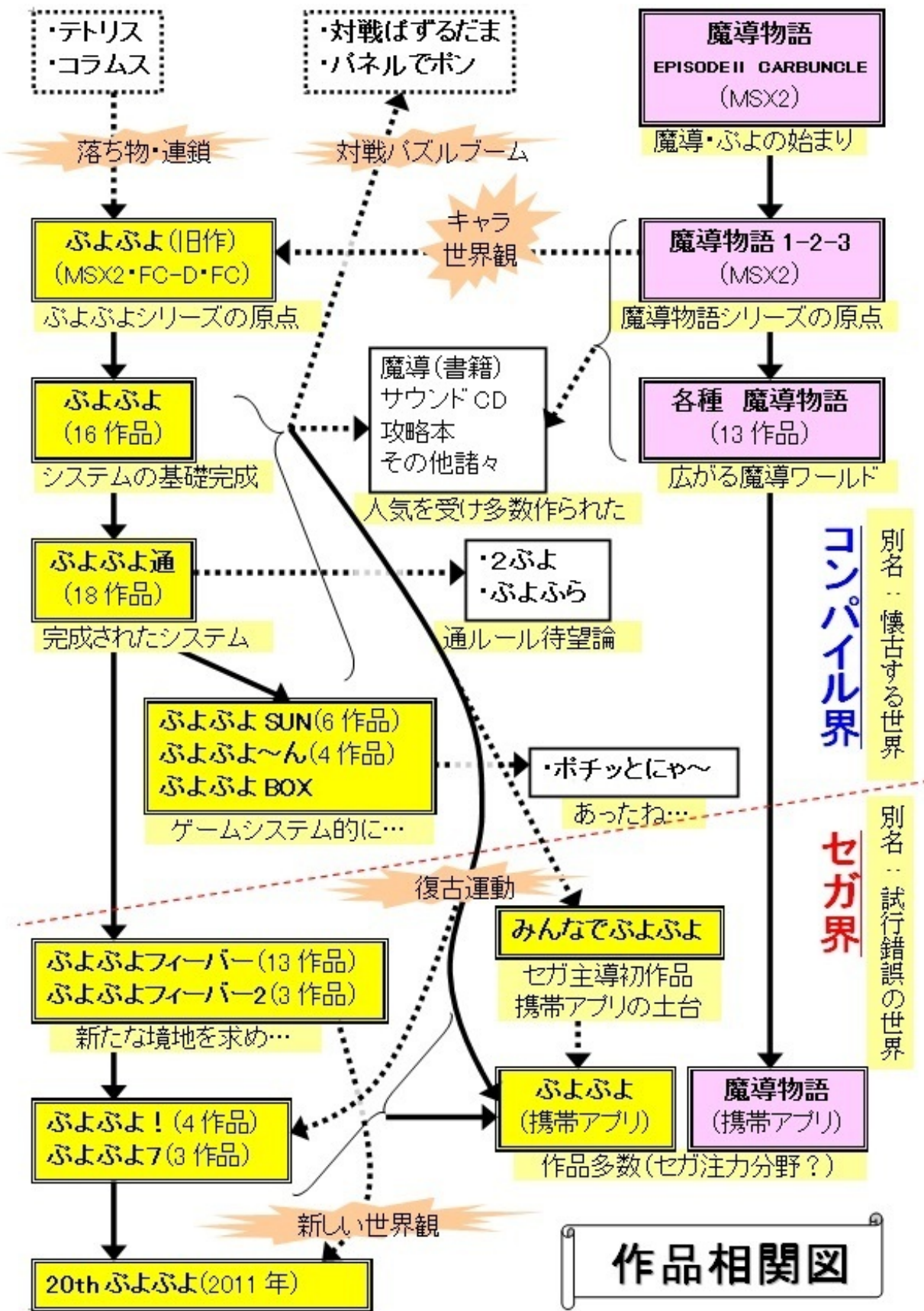
こういったことはアーケードで主流の格闘ゲームであるには、ルールが複雑すぎることでそこから派生するいろいろな問題がどうしても浮かび上がってくるので、むしろまた若いぷよユーザーとぷよ協に期待しようという含みだ。こういったことを踏まえ、ぷよ協にパイオニアとして後に残るものを築いてもらえるよう、ユーザーも支援してほしい。

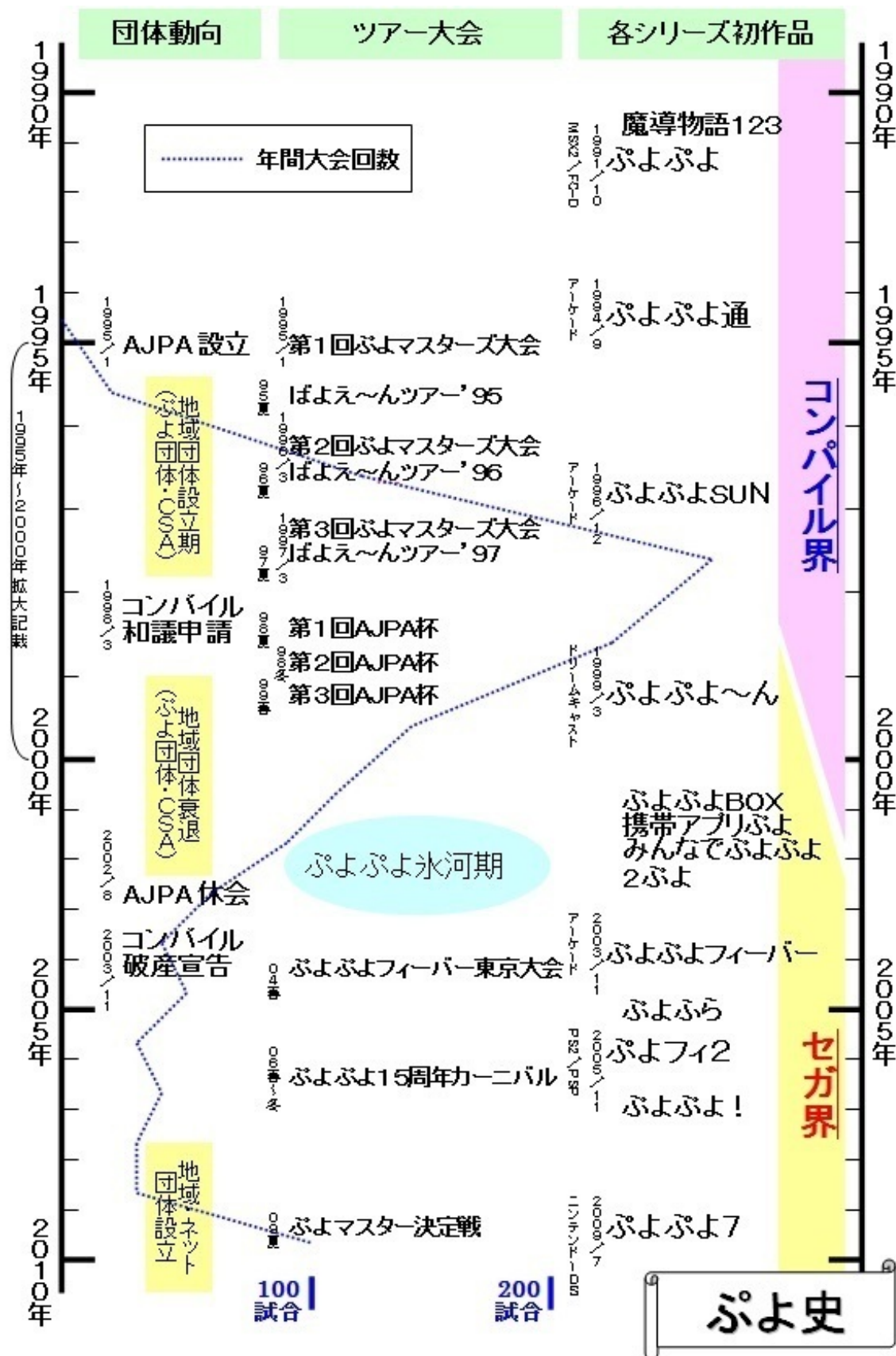
(新声社 “ゲームスト ザ・ベストゲーム2” 1998年1月)



コンテンツ文化史学会2012年第2回例会、ぷよぷよ発表。2012年9月2日。

ミニ資料 1 作品相関図・ぶよぶよ年表





資料提供 : 右脳式ぶよぶよルーム

金沢の地に三傑あり。

金沢の三傑、すなわち宮田孝富、池田心、白い悪魔の3名が、それぞれ異なる形で連鎖界への貢献を果たしてきた。特に“石川をぷよぷよで染める会”は地方団体としては全国随一の活動期間を誇り、都会の恵まれた環境に慣れてしまっている著者にとっては格好の取材対象でもあった。

三傑にコンタクトを取った私は、幸運にも全員から同日インタビューOKの返事をいただいていた。ところが直前になって池田心氏の都合が悪くなったため、池田氏を除く2名よりお話を伺うこととなった。

金沢から世界へ　　ぷよらーインタビュー第2回

聞き手　：　横えび

話し手　：　宮田孝富（SPD-FGC）

白い悪魔（石川をぷよぷよで染める会）

・メガドライブ、マイコンベーシックマガジン

—— お二方は、石川県出身ですか？

白い悪魔（以下、白魔と記載）　　生まれは石川の能登です。

宮田孝富（以下、宮田と記載）　　生まれは東京です。中学生の時に石川県へ引っ越しまして、高校卒業まで石川でした。

——　ぷよぷよを知ったのはいつ頃でしょうか？

白魔　　パソコン好きの親が、“マイコンベーシックマガジン”という雑誌を購入していました。中学3年の時、ベーマガに“ぷよぷよ”というパズルゲームが楽しい」と書いてあったのがきっかけで、メガドライブとぷよぷよを買いました。

宮田　　早稲田へ入学した後、一緒に上京した高校時代の友人がメガドライブを持っていて。ぷよぷよを教えてもらって、やっているうちにのめり込んじゃって。93年か94年頃ですね。

——　最初はどのくらいの頻度でやられていましたか？

白魔　　自分は何かやるとずっと集中しちゃうので、かなりのめり込んでいたんじゃないかと思います。

宮田　始めて1年程は、あまりやっていませんでした。たまたま寄ったゲームセンターでぷよぷよの大会があって、それに出た時にぷよぷよ通の対戦台があると知り、それから頻繁に通うようになりました。

——　ぷよぷよの前に、やられたゲームはありますか？

白魔　やってなかったんじゃないなあ。ちょっと覚えてないなあ。

宮田　ゲーム機のゲームは、ぷよぷよが最初です。囲碁を中高時代にやっていて、中学校の時に一度県大会で優勝しています。最近は打つ機会がないですけど、碁会所でたまに。

——　最初の頃はひとりでやられていましたか？

白魔　一緒に遊ぶ友達はいましたが、自分ほど熱中してはいなかったなので、対戦すると一方的な・・・（笑）　大体、ひとぷよで“階段積み”で敵を倒していく感じでしたね。

宮田　私がやっていたのは、東京近郊でのゲームセンターの対戦でした。IPSのことは知っていましたが、石川に戻ってからは対戦はほとんどしていませんね。

——　最初の頃に役に立った上達法はありますか？

白魔　普段の練習と、ベーマガのぷよぷよ連載に載っていた連鎖図を。「こうすれば連鎖が出来るよ」とかを見て、階段積みはこう積むんだとかを書かれている通りに、ずっと同じような形を反復練習していました。最初は階段積み覚えて、5連鎖ができるようになったら“カギ積み”を練習して。当時は初代ぷよぷよだったので、“折り返し”や大連鎖を作る技術を積極的に覚えようとかは思わなかったですね。

宮田　私が対戦を始めたのは第二段のぷよぷよ通で、攻撃し合った時の差だけ相手におじゃまぷよが行く相殺システムが導入されてからでした。暇を持て余す大学生がたくさんいて、大学の周りのゲームセンターの対戦で技術を身に付けました。

・全国への道

——　“全国”を意識されたのはいつ頃からでしょうか？

白魔　石川という土地柄、最初の頃は大会がありませんでした。コンパイルが発行している本やベーマガに「大会が東京で開催されるよ」と書いてあって、いつか参加したいと思っていた時に親が「秋葉原へ行こう」と言った時がありまして。その日がたまたま、ぷよ大会の日だったんです（笑）　94年に“ぷよぷよ通への道　チャンぷよんは誰だ？”という大会がありまして、初めてぷよぷよ大会に出たんです。当時メガドライブ版ぷよぷよ通はまだ出ていなかったの、初代ぷよぷよで大連鎖の練習をして。大会に出場したら予備予選まで勝ち進んで「これは凄いぞ」と思っていたのですが、予選

の時はボタン設定がわからなくて。普段練習しているのと同じメガドライブだったのですけど、初代ぷよぷよとぷよぷよ通では回転設定が逆みたいで。取り敢えず右回転だけで予選を突破したのですが、これじゃあいけないなと思って。本戦では左右両回転を使おうと思ったのですが、いつもの癖でぷよぷよ1の方のボタン操作をやってしまって（笑）それでなんかぐちゃぐちゃになってしまって、結局負けちゃいました。それが悔しくて、また大会があったら行こうと思って練習に打ち込みました。

宮田　私は、対戦で全国を意識したことはあまりないですね。アーケードゲームのハイスコアを集計していた雑誌が今“アルカディア”になっている“ゲーメスト”と、マイコンベーシックマガジンの二誌で。ベーマガにて瞬間的に全一、日本最高記録を取りました。ただし当時は、フルマラソンで言えば世界記録が2時間50分くらいだった時代と同じですね。スコアが全然極められていなかった創成期に、1回トップに立ったことがあるぐらいです。

—— ベーマガで1位を取られたのはいつ頃ですか？

宮田　96年1月号から4月号までの間です。点数は81万ぐらいでした。

—— 集計したスコアは、各誌に載って初めてわかるのでしょうか？

宮田　「誰がいくらぐらい出したらしい」というのは近場だとわかるのですが、遠方になると専門誌でしかわからないですね。当時はネット環境がありませんでしたし。

—— では、載って初めて「1位なんだ」という感じ？

宮田　その月の号で1位になっても、スコアを出すのと載るのとでは2ヶ月くらい差があるので、その間にもっと高い点数が出ているかもしれない。そういうのがわかる程度でした。

—— 上昇時に意識した人間、“この人には負けたくないなあ”とかはありましたでしょうか？

白魔　大会には積極的に参加していこうと思って、第1回と第2回ぷよマスターズ大会、あとばよえんツアー95の新潟大会に出場したのですが、すべて予選敗退でした。その翌年の96年夏に、ばよえんツアー96の金沢大会が開催されることになって。これは自分は優勝するつもりで臨んだのですが、名古屋から来たNPA、“名古屋のぷよを熱くする会”という団体の人たちに優勝と準優勝をさらわれてしまって、自分は3位どまりでした。

—— 準決勝で負けた相手はどなたでしたか？

白魔　名古屋で、階段積みで有名なひささん。優勝者はFALさんです。それで石川でも団体を作ろうと思って、地元のぷよら一何人かで“石川をぷよぷよで染める会”を結成しました。その年は金沢以外の地方大会に参加する予定はなかったのですが、金沢

で知り合った別の遠征者の方に「大阪の大会に来ませんか？」と誘われて。ばよえーんツアー大阪大会が金沢大会の5日後に行われたのですが、何故か自分が優勝してしまって（笑）そこから、ぷよらーの知り合いが一気に増えました。それで全国大会にシード出場したら、そこにまたNPAの人達がいるわけですよね。で、彼等のプレイを見ると自分の持っている技術と全然違うんですよ。自分は階段積みとかカギ積みとかの“定型連鎖”と呼ばれる大連鎖しか作れなかったのですが、NPAの人たちは自分の知らない奇抜な積み方をするんですよ。あとは“発火催促”や“副砲”って呼ばれる、本体とは別の連鎖を作ってきたり。このぐらいにならないと、これからはやっていけないんだって思って。その人たちを目指して、より真剣にやるようになりましたね。

—— 特定個人では誰かいましたか？

白魔 個人では、今テレビによく出ているくまちょむさん。年下ではあるのですが、鮮やかな連鎖をするので。ライバルではないですけど、彼みたいなぷよが打てるように頑張ろうと思っていました。彼も愛知出身で、名古屋の力は大きいですね。

宮田 最初の頃は、秋葉原の“シントクセガ”で対戦していました。秋葉原でやっていた頃は、勝ち負け以上にプレイスタイルにこだわっていました。電気街アルルさんという第2回ぷよマスターズ大会で優勝した人がいるのですが、その人が階段ベースで強かった。スコアアタックでは、師匠の水無月さん。あとは斉藤さんという、“斉藤スペシャル”と呼ばれる連鎖尾で名前が残っている挟み込みの大家の人がいて。自分は「階段折り返しで言えば宮田だ」と言われるよう努力しました。自分と同じ組み方で挑んでくる人には、負けたくないというライバル意識を持っていました。

白魔 当時から、スコアアタックで敵キャラを選ぶのは決まっていたのでしょうか？

宮田 私は2面でうろこさかなびとを選ぶのが好きだったというか、今の人たちがどう選んでいるかはわかりませんが。

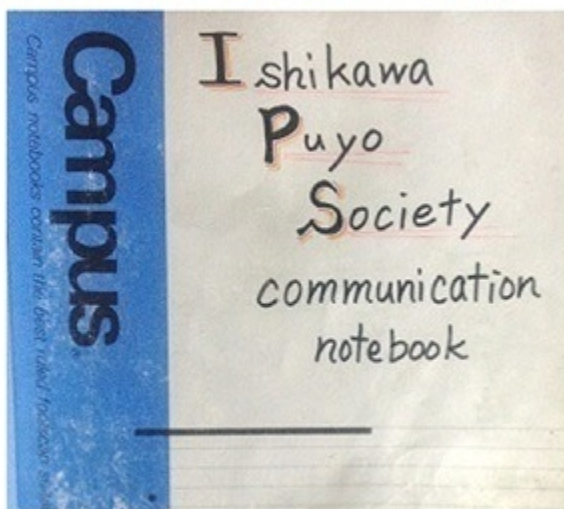
白魔 今はスケルトンT、うろこさかなびと、ナスグレイブ、ウィッチ、ドラコ、あと固定3人ですね。

宮田 敵の選び方は私も一緒でした。2面終了時に50万点くらいで停滞していた時期があって。うろこさかなびとは割と単発や2連鎖で攻撃してくるのですが、それをうまく相殺しながら相手フィールドを枯らして。相手フィールドに攻撃の種がなくなった時に一気にバツと“NOV式”を伸ばして、自分のフィールドをすり鉢状にして。フィールドの両端はきちんと完成させて、真ん中のフィールドを整地して発火する感じで。当時は1面16連鎖から2面14連鎖、もしくは1面17連鎖の2面13くらいで満足していた。今は2面でも16連鎖くらい組まないといけないそうですが。

白魔 そうですね、100万を超えるには15か16連鎖。

宮田　　ぷよぷよのメッカとして有名だった“ゲーム i n ナミキ明大前”というゲームセンターに通うようになってからは、初代ぷよ名人に就いた田中さん、ナミキのひげぷよまんを一番参考にしていました。最終的にはかなわなくなって引き離されちゃいましたが、スコアアタックで彼と競っていた頃はしょっちゅう、24時にナミキが閉まった後もずっと店外で喋っていたり、終電がなくなってもスコアの出し方で議論を戦わせたり（笑）　すごく影響を受けましたね。対戦の時もなんでも打って回せる強い人でしたけど、階段の勝負にしても、階段積みはこちらの専門のはずなのに、なかなか勝たせてくれない（笑）

（他の学会ではどうか知りませんが・・・）
コンテンツ文化史学会的には、“IPS”は
「石川をぷよぷよで染める会」の略称です！



なんとか細胞が騒がれ始める10年前の1996年、
石川をぷよぷよで染める会は金沢市で発足しました。



コンテンツ文化史学会2012年大会、ぷよぷよ発表通。2012年12月16日。

—— その後におふたりとも全国大会の壇上に上がられましたが、その辺りはどう意識されていました？

白魔　　自分は人前に立つのが苦手で、金沢大会で3位になった時も、壇上に上がった時点でガチガチで連鎖がうまく組めないんですよ（笑）　練習では大連鎖もしくはつぶ

しを試合前に決めて、型どおりに撃つって感じだったのですが。当時は大連鎖を1回打てば大体勝てたのですよね、それがうまくできなくて。準決勝で負けて、3位決定戦に回ったときはガチガチが抜けていたのですよね。3位決定戦の時はものすごくリラックスして、13連鎖をドーンと（笑）司会の方に「なんかリラックスし過ぎですねえ」を言われてしまいました（笑）大阪の時もガチガチではあったのですが、でも何故か勝ててしまったというか。2,000人くらい参加者がいたので（笑）何故自分が優勝できたのか、今でも不思議でならないのですが。自分の大連鎖もうまく決められて、つぶされずに済んで。・・・ガチガチでしたねえ（笑）

—— 地方大会でその人数は恐ろしいですね（笑）

白魔 2,000人の前で舞台で見られていて、自分のプレイが正常にできるかって言うと不可能です（笑）この日は仙台でも大会をやっている、大会後に大阪と仙台的優勝者同士で“X B A N D”のぷよぷよで通信対戦するエキシビジョンがあって。決勝後に対戦したのですが、通信ラグがひどくて。右を入力したワンテンポ後に組ぶよが右に移動するような感じで、全然操作できない上にガチガチでグチャグチャな感じでボロ負け（笑）見せられる試合じゃない、ひどい内容でした。

宮田 私が出た大舞台は1回目のマスターズと3回目のマスターズの2回。1回目の時は、周りは誰が強いのかはまったくわかりませんでした。第1回大会の後に初代グラウンドマスターの高橋健太郎君と親しくなって、強い人がいるんだなと。あの時負けた相手は、準優勝した阿部しえぞ夫くん。準々決勝でしたね。もう緊張して、試合にも何もならず。初代ぷよぷよの戦いだったので、5連鎖や4連鎖ダブルや3連鎖のトリプルをいかに早く作るか。でも、“5連鎖を早く組めば”と思っている時点でもうダメなのですよね。当時の私はマニュアルに載っているような5連鎖だけでバリエーションもなく、色が来なければそのまま負けと。準々決勝の前にアガっちゃって、しかもモニターに映ったのですよ、自分の試合が（笑）で、アッと思ったら、動揺して消去ミスして。2年後の第3回マスターズの時には、自分より強い人がたくさんいるということは知っていました。N P Aの活動を見に名古屋へ行ったり、大阪の飼葉優里さんが高いスコアを持っていたので見に行ったり。そういう遠征を通じて自分より優れている人がいるのは知っていたので、優勝とかそういう色気はなくて。対戦スタイルは階段折り返し一本で、自分が階段一本なのは相手も知っているんですよ。球種はあらかじめわかっている、それでもねじ伏せて勝ちたい、と思って。全国トップには通じなかったですけど、でもそれが大一番になると結構いやらしいのですよね。たまたま階段に有利な配色が来てしまったら、これと決めてから早いわけです。それで格上の人を相手に結構自滅してもらって。ベスト16で当たった田中さんには通じなかったけど。キチンと見

られると、結局は淘汰されるのですよね。どうしても組ぶよを千切ってしまって、千切った分連鎖を完成させる時間が多くなってしまう。もし今日、池田さんがいらしていたら、池田さんが開発した千切り時間のない“崩珠”を解説されていたかもしれません。総合的に考えると階段折り返しは戦術としては厳しいのですが、それにこだわりました。—— 97年の第3回マスターズを皮切りに当時十代半ばくらいのメンバーが登場し、旧来の価値観をまとめてぶち壊すような戦いが出てきました。彼らの戦い方にはどんなイメージをお持ちでしたか？

白魔 県外に遠征した時は新しい戦い方を見るたびに、「自分の地位も危ういぞ」と（笑） 地位と言うのはおかしいかもしれないけど、自分もすぐ抜かされる感じがして・・・焦りみたいなものがあるのですね。新しい技術がすごく出て、これからもぶよが進化していくのだなあと。自分もまたそれに合わせていけないなと思いつつ、自分が持っている戦い方を変えるのはなかなか難しいので、少しずつ新しいものを覚えて変化させてついていけるようにしてきたつもりですけど（笑） これからも変わっていくなら、それにどこまで喰らいつけるかですね。頑張っていこうとは思いますが。

宮田 私は、その進化を知ることなしに活躍できなくなって。積みの極意って言うんですか、そういうものがあるのはわかっていたんですけど。服部君、いやくまちょむさんや名古屋のトッププレイヤー4人くらいに、私の下宿に遊びに来てもらったことがあって。彼らの新しい組み方に対して、当時の自分のマックスの力をもってしても抗えないのはわかっていましたね。

—— 白魔会長は、2000年の第5回昇段戦でイノセンスさんと共に二段に上がったと伺いました。二次リーグはどのような成績でしたか？

白魔 多分、4勝3敗だったんじゃないかな？その次の三段への昇段戦は印象深いんですけどね。その時は新しい戦術として“地雷”を編み出したと言うのはおかしいですけど、そういう戦い方を確立させようとして。昇段戦の時に、使えそうな時があれば使おうと思っていました。それが絶妙のタイミングで巡ってきまして、あと1勝で昇段できる状態だったのです。相手は名古屋のSANAさんで、配色も地雷のパターンでこれはやるしかない、と。しかも、その試合がモニターに映されていたのですよ（笑） みんなに見られている状態で、地雷を決めて相手のフィールドを潰したのです。その瞬間は“やった！”って喜んだのですがその後の操作がメチャクチャで、逆転負けてしまって。本当は2連鎖ダブルをすぐ撃てたのですが、操作をミスってしまって（笑） 2ダブの筈が単発になってしまい、相手側を埋め切れずにそのまま悲しい負けをしてしまって。しかもそれが映されてしまって、恥ずかしい（笑） 結局三段にはなれな

くて、すごくもったいないことをしたなあ、と。

—— 地雷以外にもいくつか戦術をあみ出したり、IPSのページに多数アップされていますが、あれはどれくらいがオリジナルでしょう？

白魔　ほとんどないです（笑）　あるとすれば“ツインプレス”とか、“かまいたち”とか。“ツインプレス”というのはその昔、ばよえーんツアーで大連鎖か潰しかの二択のうち、潰しの方がツインプレス。挟み込みを重視した2連鎖ダブル、最速だと自分は思ってた戦い方なのですけど。あとはかまいたち。L字の形をたくさん積み重ねて、すごい同時消しを作る。しかもそれが大連鎖の種になったり、延ばせたりというのを考えました。かまいたちは、まだ改良できるんじゃないかなと思っています。地雷は頭打ちですけどね（笑）

—— 宮田さんは右側の階段折り返し主体で、本体を保持した形での戦い方を意識されていましたが・・

宮田　あれは折り返し部分を組み上げるまでが勝負で、組めてしまったら後はいかようにでもなると。逆に組ませてもらえなかったら、例えば牽制を入れられた時に対処できない。折り返しの反対側で4連鎖ぐらいを作るとかで対処していましたが、きちんと見られたら難しいですね。こちらを見ないでプレイする人には、戦術より前に組みの技術だけで対処できていたかもしれせん。相手側の細かい隙を突いてくるようなレベルだと、撃ち方や組み方だけで対応するのは厳しかったですね。

—— 昨年、村田三段とひささんによる“階段全国1位決定戦”が100本先取で行われました。両ベテランは現在も階段折り返しメインで戦っていますが、それについてはいかがお考えでしょう？

宮田　村田あっちゃんは、相手側を見れているのでしょうかね。僕はあんまり見れていないから、積みの技術だけで相手に対処しようと。きちんと見れているから、階段でも勝っているのでしょうかね。村田あっちゃんは左側で折り返しているけど、僕は右折り返し。僕が何故右側から折り返しているのかと言うと、折り返してからその後の部分を組もうとすると、ちょろっとした攻撃に対処できないと左から3列目が埋まって負けてしまうので。埋められたのを掘り返すには、右から折っていった方が即死にならないだけ確率的には優れている気がして・・

—— ひささんは、今も右階段メインです。

宮田　ああ、そうなんだ。“右”と“左”はその違いがあると思って、“左”はきちんと撃ってきた牽制に対して相殺する技量が必要。“右”に関しては一旦喰らってもまた掘り返す技量があればと、そういう違いがあると思っていますのですが。右から折り返すのは相手を邪魔するよりも自分の連鎖を伸ばすことを好み、自分から仕掛けるのは左から折る人

の方が多いのではないかと。将棋で言うと、右から折り返すのは振り飛車的な感じがすると思います。相手が先撃ちするのを待っている、あるいは大きな発火催促を仕掛けられたら、場合によっては本線先撃ちしてしまう。右から折る人でも先撃ちをきちんと仕掛けられるかもしれないけど、少なくとも私の撃ち方ではない。ただし階段折り返しの戦術は現在もっと進んでいて、私の見立てが間違っているかもしれません。

・社会人ぶよらーとして

—— おふたりが就職されたのはいつ頃でしょうか？

白魔 1998年4月です。業種はソフトウェア開発ですね。

宮田 2003年に、金沢工業大学の講師に就きました。その前の3年間は、早稲田で助手をやっていました。本業はまったく見るべきものがないですね。

—— いやいやいや（笑） 大学の先生は、私の身内にはいないのですけど。

白魔 ええ、すごいと・・・（笑）

宮田 池田先生と比べると、本業は全然。レクチャーになっていますから。大学で授業をやるニートですね（笑）

—— 専門ではどういうことをされているのですか？

宮田 専門というほどきちんと研究してないですけど（笑） 数値計算関係の研究ですね。

—— 学生さんたちは、宮田先生がぶよぶよをやっておられたことはご存知ですか？

宮田 知っている学生もたまにいますね。4年くらい前にどこかでそのことを聞きつけて、「勝負しよう」って言ってきた学生がいました。

—— 結果はどうでしたか？

宮田 似たようなものでしたよ。五分五分くらい。

—— その子はなかなか素質があるというか（笑）

白魔 是非、IPSにも参加していただいて（笑）

—— IPSの活動内容は、就職前後で変化しましたか？

白魔 あまり変わってないかな？昔は会報その他を積極的に作っていましたが、それがなくなったというくらいですね。対戦自体は変わらず続けているので、付属物がなくなったような感じです。

—— 普段はどのようなスパンで活動されているのでしょうか？

白魔 毎月の第2日曜日にメインの対戦会があって、それとは別に月に2回対戦を。会合と対戦会があるのですが、昔はIPSの活動をどう進めていくかという会合をやっ

ていました。現在は普通の対戦会になっています。名前としての会合が残っているだけで、実際はぶよぶよ通の対戦をずっとやっている感じですね。

—— 会員はどのような手段で集めていますか？

白魔 I P Sのサイトを見てくれた方や、最近では金沢大学の学祭でぶよぶよ大会に参加した時に、参加者の方が興味を持って来てくれるような、そんな感じですね。

—— 長く続ける上で、何か秘訣はありますか？

白魔 楽しくぶよぶよをする、固定メンバーがちゃんといることですかね。ちゃんと参加している人がいないと、人は減っていく。人が人を集めるというのはよくあることで、誰かが参加することでまた別の誰かが参加する・・・という感じですね。

—— 地方にいる上での苦労は何がありますでしょうか？

白魔 ・・遠征・・費（笑） あとは、レバー慣れしていないというのがあります。今は外の大会は大体ゲームセンターで開催されますが、I P Sの集まりはメガドライブでやっているの。レバー操作をしていないので、アーケード版の大会に参加する時は操作がしづらいですね。あとは筐体がもう間近、椅子に座ったら目の前が画面！（笑）

相手を見るとか、自分のフィールド全体を見通すとかの感覚がちょっと変わってきたりします。慣れていかないといけないのですけどね。

—— では逆に強み、ここは東京名古屋よりも有利だと思えるところがありますか？

白魔 ・・リラックスしてぶよができる（笑） 普段はI P S副会長のズバさんの家で対戦しているのですが、ゲームセンターではないので、極端な話、寝転がってぶよぶよができる。本当に眠っている人もいますよ（笑） イビキかいて寝てる人もいて、すごくフリーダムな環境で。ただ、人の家でやるとなると、参加しづらい人もいるかもしれないですね。ゲームセンターでチラッと対戦して帰るような感じの方は、来づらいかもしれない。

—— 宮田さんの奥様は、宮田先生がぶよぶよにハマっていたことはご存知だったのでしょうか？

宮田 付き合っている時には言いませんでした、ゲームが嫌いなことを知ったので。結婚式の時には、同じ研究室の子とかに冷やかしかかが二次会で飛びましたけど。のめり込んでいたことは知っているみたいですね。そのせいか、ゲーム機を買うのに神経質になっていて。現在、うちにはゲーム機がありません。

—— 仮にも全国一位になった家庭なのに、少し寂しい気もしますが（笑）

白魔 寂しそう・・・（笑）

宮田 でも、血は争えないのですかね。上の子は、パズルを同じ塾の子達とやっている時に、結構強いみたいで。上級生を相手に勝っていたり。

—— 将来有望ですね（笑） お子さんはふたりですか？

宮田 上が女の子で、下が男です。家ではゲームはやっていません。昔ぷよぷよを教
えてもらった友達からメガドライブを買い取って、ぷよぷよを一本だけ持ってやって
いたのが、壊れて使い物にならなくなったので。持っていたゲーム雑誌も、引越しや結婚
を機に捨ててしまっ

白魔 もったいないなあ（笑）

宮田 大会で貰ったグッズとかはナミキに「大会の賞品として使ってください」と言
っていくらかは寄贈したのですが、かなりの部分を捨ててしまいましたね。昔“NEC
アベニュー杯”という大会で優勝したのですが、賞品の中に魔導物語のテレホンカー
ドがあって。多分それも寄贈したのではないかと思います。少しはまだ研究室に、家
には置けないんですね（笑） シャンプーボトルは今でもありますよ。雑誌とかはもう多
分残ってないんじゃないかな。賞品だけですね。

—— では、家ではもうぷよぷよはできないし、ゲーセンにもあまり行ってない。

宮田 地元のゲーセンに置いているかどうか。行って学生に会っちゃうと気まずい
ので、ゲームセンターには足を運んでないですね。

—— 学生さんに見付かっちゃう恐れがあるのですね。

宮田 見付かったからどうということもないのですが。ツタヤに行ったら、学生が
バイトしていたこともあったし。ただ、あまり頻繁に出入りしていると・・・大学の講
師プロフィールのページにぷよぷよのことを書いたので、それを見て知っている学生は
いるかもしれません。



・金沢から世界へ

—— 往時と比べるとシリーズ売上が少なくなり、コンパイルからセガにぷよぷよの版権が移りました。セガから新しいぷよぷよが出て、今は最強世代より更に若い平成生まれの世代が出てきています。その辺りについてはいかがお考えでしょうか？

白魔 コンパイルが倒産して、対戦や大会もあまり行われなくなって。自分はどうするかなーって感じだったのですが、セガが“ぷよぷよフィーバー”を出してオンライン対戦もできるようになって。自分の望むぷよぷよ通の対戦ではないですけど、ぷよぷよとしての形は整って、新しいぷよらーもどんどん増えてきているので、今のところ心配はしていませんね。

宮田 大規模な大会は難しいのでしょうか。ただ、ネットでそういう風に気軽にうまい人の動画が簡単に見られるっていうのは、しかも解説付きですか？

白魔 それは大きいですね。

宮田 そういう部分では、私たちみたいに地方にいても最新の技術に触れられる。地域差を解消する元になっているので。大きな大会を開催したりとかは大変なのかもしれないけど、あったら楽しいでしょうね。

—— 昨年、早稲田大学に“ぷよぷよ戦術技術開発研究所”ができました。宮田さんは彼らの大先輩にあたりますし、白い悪魔さんは昨年の早大マスターズ大会で準優勝されました。戦技研の若い世代についてはいかがお考えですか？

白魔 サークルでぷよぷよだなんて、今の時代にそういう活動ができるのかっていうと、びっくりですね（笑） どんどん頑張っって、もっと全国に広がって欲しいですね。

宮田 ただのニッチでは終わらないというか、それを超えるものにする鍵でもある。オフラインでの活動、サークルに昇格したのは僕が早大生だった頃には考えられないので。戦技研の活動は、今後代々続けて行って欲しいと思います。誇らしいですね。

—— 戦技研のメンバーから“池田先生と宮田先生は是非戦技研へ教えに来て欲しい”という声が上がっています、それについてはいかがお考えですか？

宮田 池田先生はゲームをきちんと研究されているけど、僕はゲームをやる一方で、素人なもので。顔を出して、対人での相手の顔が見えるところで対戦をやれたらいいですね。

—— これは白魔さんに対してですが、あと何年現役を続ける、何かビジョンはありますか？

白魔 対戦相手がいる限りは、やるんじゃないですかね。やる人がいないと寂しい

ので。競う相手がいる限りは続けたいです。

—— それは、生涯現役に近いですか？

白魔 老人ホームでやりたい（笑） “ぷよぷよはボケ防止”って昔よく言われたじゃないですか？シルバー大会に出て優勝したい。

—— シルバー大会！今、ナイスミドル大会の連鎖レベルがとんでもなく上がっていますが・・

白魔 そうですよ、ほんとに。早く開催しないと（笑） 再来年のナイスミドル大会に服部君とかが出てきたりしたらやばい（笑） その前に早く開催してもらわないと。

—— 宮田さんは、もし今後環境が整備されたらとお考えになったことはありますか？

宮田 本当は子供に、ちゃんと伝えられていれば良かったのですがね。うちの子供はもちろんぷよぷよは知っていて、僕がそれにのめっていたことも知っているけど、プレイはしていません。

—— 新世代のジュニア大会か何かで（笑） それでは、最後の質問です。ふたつあるのですが、おふたりにとってズバリ、ぷよぷよというゲームはなんでしょう？

白魔 ・・自分はずっと、中学の終わりぐらいからぷよぷよをやってきて、人生の半分以上をぷよぷよで占められているので、生活の一部になっていますよね。ぷよぷよは生活の一部ですね。

宮田 私にとっては唯一ハマったアーケードゲーム。と言うより、唯一ハマったコンピュータゲームですね。

—— もうひとつ。もし、ぷよぷよがなかったとしたら、今の人生は変わっていたと思いますか？

白魔 ・・確実に変わっていたと思いますし、変わっている自分の姿が想像できませんね。

宮田 うーん・・ 別の何かにハマっていたかもしれませんが、なかったら人生大きく変わっていたでしょうね。ぷよぷよをやらなかったら、会わなかった人はたくさんいますしね。

白魔 確かに。

宮田 ぷよぷよをやらなかったら、トッププレイヤーのすごい人を見知らずに生きていたことになりそうです。自分はそうはならなかったけども、すごい人の凄さを身をもって知るレベルまでは達したので、ぷよぷよをやったからこそ体験することが出来ました。えらいやられっぷりをした時、“本当にこいつ人間か”と思うような、そういう化け物みたいな人に何人も出会えましたね、“こいつの頭の中はどうなっているんだ”と。最近ミスケン、三須健太郎君。くまちょむさんとミスケンの100本動画を見てもですね、

何回リプレイしても、これをリアルタイムで処理しているのかと（笑）

白魔 止めて考えてもわからない（笑）

宮田 ねえ？（笑） 別の分野にハマッていれば、それはそれで別の分野でその道の一流には出会っていたかもしれないけども。でもこれだけ麻薬みたいにハマるようなゲームに出会って自分がのめり込んだから、いやのめったからこそ、そういうすごい人たちに出会えたと思っています。

—— これからも、金沢からぶよぶよの発信を続けてください。どうもありがとうございました。

2010年5月4日（火）15時15分～16時55分

於：金沢工業大学扇が丘キャンパス 7号館3階305教室（石川県野々市市）

宮田孝富（SPD-FGC）

東京都出身、石川県在住。アーケード版ぶよぶよ通スコアアタック元全国1位。早稲田大学大学院理工学研究科博士課程（情報科学）修了。現在は金沢工業大学情報工学科講師。囲碁アマチュア六段。

白い悪魔

石川県出身、石川県在住。旧全日本ぶよ協会公認ぶよ二段。石川をぶよぶよで染める会（IPS）設立者、同会会長。2007年ぶよぶよ日韓戦日本代表。2009年早大ぶよマスタース大会準優勝。アーケード版ぶよぶよ通120万スコアラー。

<http://www.spacelan.ne.jp/~shiroma/ips/>



第2回ぶよらーインタビュー。奥が宮田孝富先生、右が白い悪魔会長、手前が横えび。

コラムその2 スコアアラカルト

アーケード版ぷよぷよ通のスコアアタックは、数ある連鎖番付争いの中でも最も過酷な部門です。

連鎖力と同じかそれ以上に運を要求され、全一スコアラーが丸1日やり込んで100万オーバーが一度も出ないことはザラです。対戦のそれとは違いCPUを相手に戦うためか全体のプレイヤーレベルが日々進歩してきたわけではなく、個人の資質に大きく左右されております。全国1位(135万)が更新されて既に7年が経過しましたが、現役プレイヤーの大半は130万どころか100万にすら届いておりません。

また、スコアアタックは、単に大連鎖を組め(高得点を取れ)さえすればいいというものではありません。脇目も振らず連鎖を伸ばせばCPUが攻撃してきますし、逆に不用意な攻撃でCPUが死んでしまうことも珍しくありません。アーケード版ぷよぷよはCPUのルーチンが不完全、上位プレイヤー風に言うと理不尽に設定されており、それがスコアラー数の少なさに直結しております。

高校生時代の横えび君は身近な対戦相手がおらず、最初の3年間(特に、初代ぷよぷよ時代の2年間)はスコアアタックばかりやっておりました。幸か不幸かスコアアタックの理不尽に気付かないまま96年6月に76万点を達成し、宮田孝富先生の言を借りると「すごい人の凄さを身をもって知るレベルまでは達」することができました。ところがそこから永いスランプに陥り、80万点の壁を破るのに5年も停滞することになります。私が足踏みしている間に全国一位は30万点以上上昇したため、対戦はもちろんスコアアタックの流れからも完全に取り残されてしまいました。2001年にアーケードぷよ通基板を購入することによりスランプを克服したのですが、停滞していた頃はもう二度と自己ベストを更新できないのではないかと感じておりました。

100万点を目指す場合の大まかなペースを書きます。1面では17連鎖(30万点オーバー)、2面では15連鎖(22万点オーバー)が目安となります。私個人の考えですが、2面終了時に54~5万点は欲しいところです。2面55万突破率は私の場合8%くらいしかなく、これだけでも相当な低確率となります。(トホホホホ・・・)
ぷよぷよ通の場合4色面は1・2面のみ、3~8面は5色ルールになります。後半戦はCPUの難易度と落下速度が上昇するため、限界まで大連鎖を伸ばすのは相当のリスクを背負うこととなります。自分が死んでしまえば(スコアアタックは1本勝負です!)

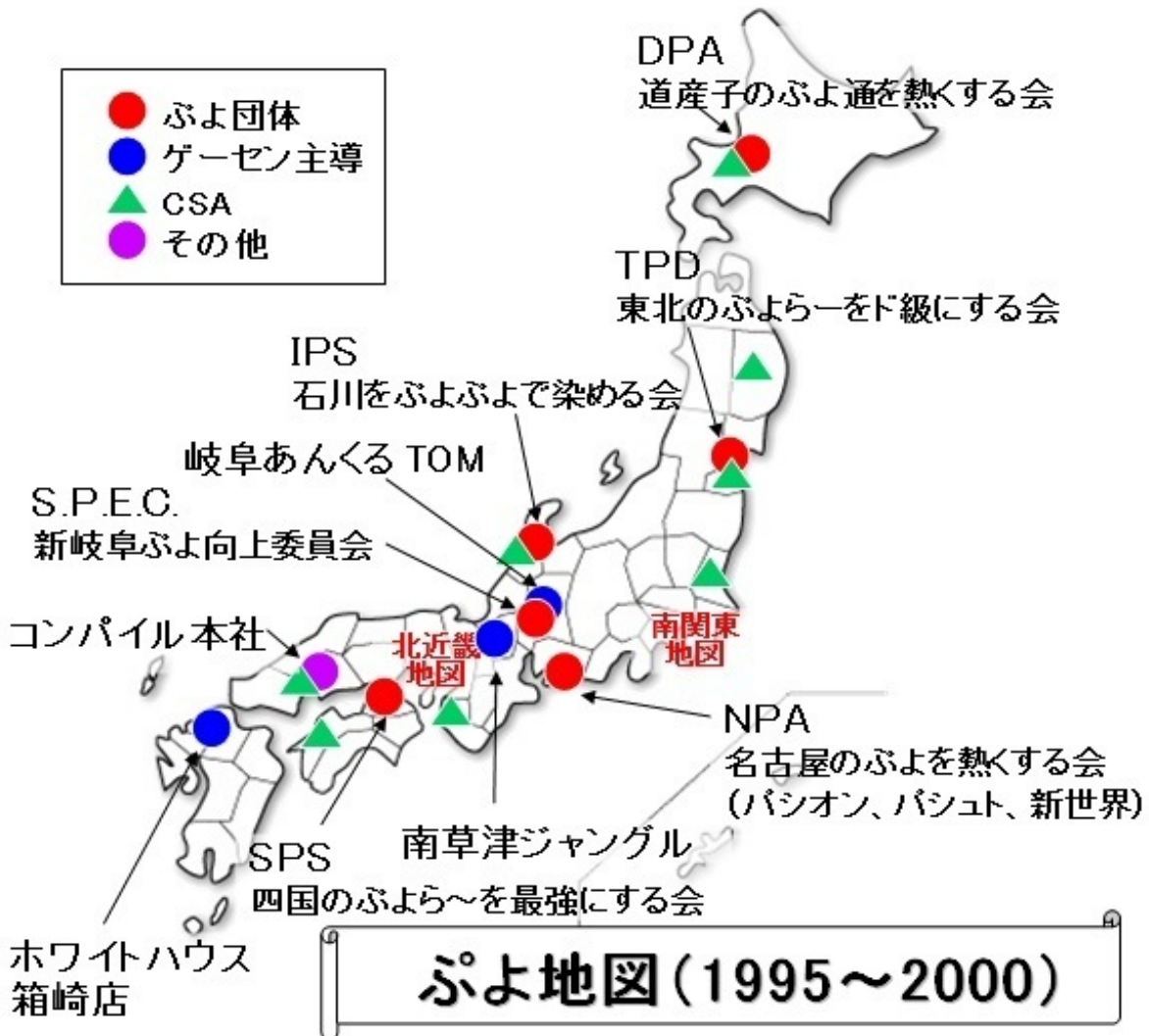
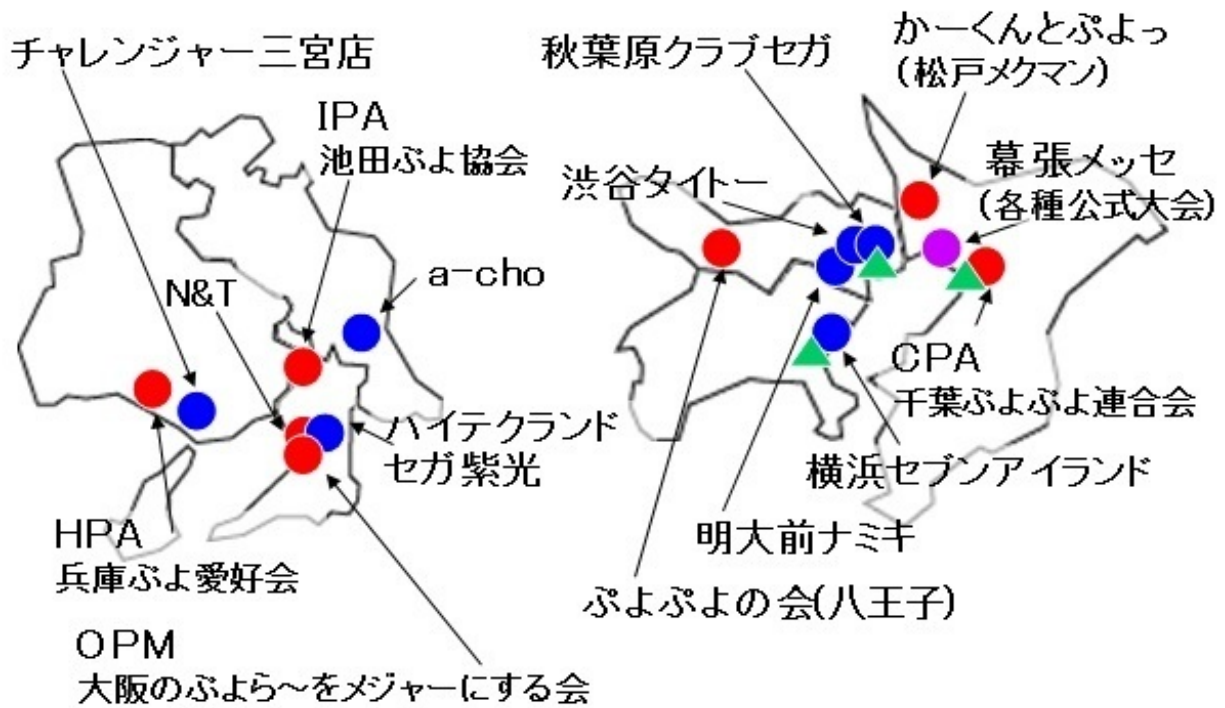
元も子もないため、8連鎖前後で妥協することも珍しくありません。11連鎖を即撃ちできるけど少し無理すれば12連鎖も・・・という瞬間は非常に危険で、その類の珍プレー好プレーは枚挙に暇がありません。

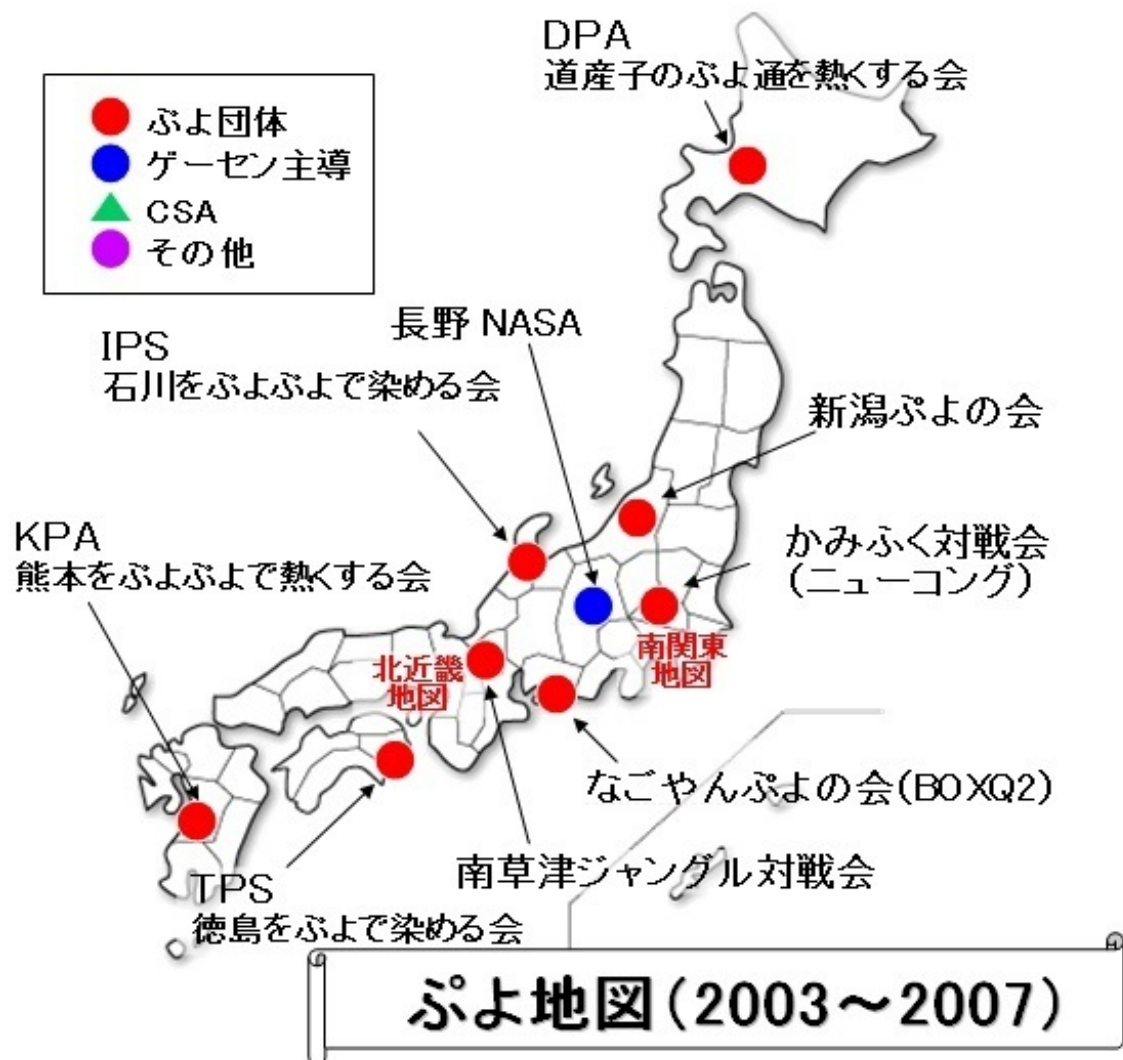
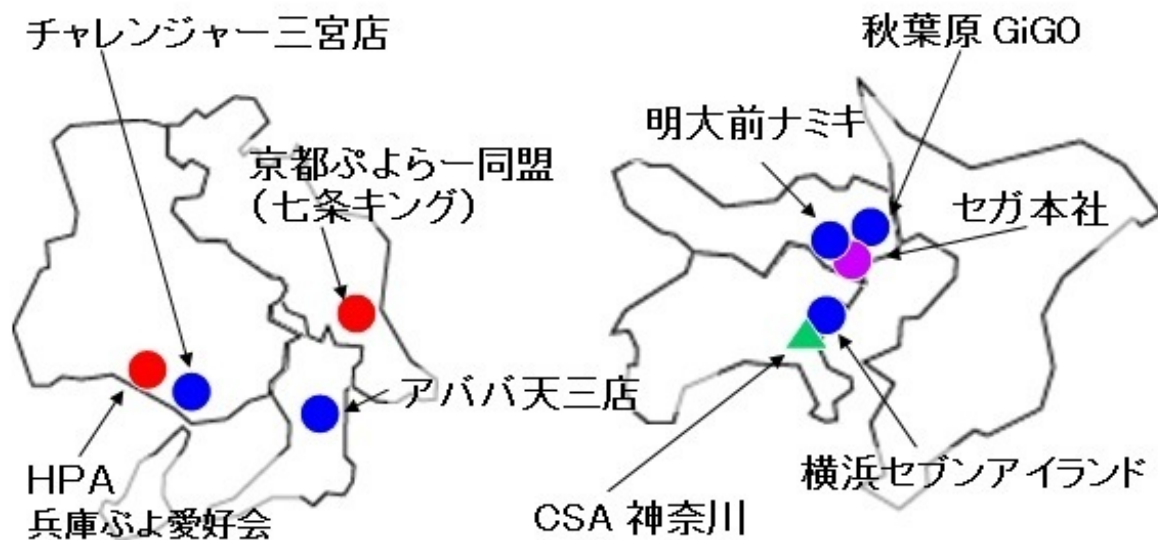
宮田孝富氏は全一スコアラーでなくなった後も自己ベストを伸ばし、98年には90万オーバーを達成されました。また、著者及び白い悪魔会長は21世紀にそれぞれ100万オーバーを達成しており、数字のみを言えば宮田氏のそれを凌駕しております。しかしながら宮田さんの全一達成が偉大な記録であることは間違いなく、著者及び白い悪魔氏は敬意を抱きつつお話を伺っておりました。1996年のぷよ通81万全一は、現代もその価値はいささかも損なわれるものではないことを特筆しておきます。



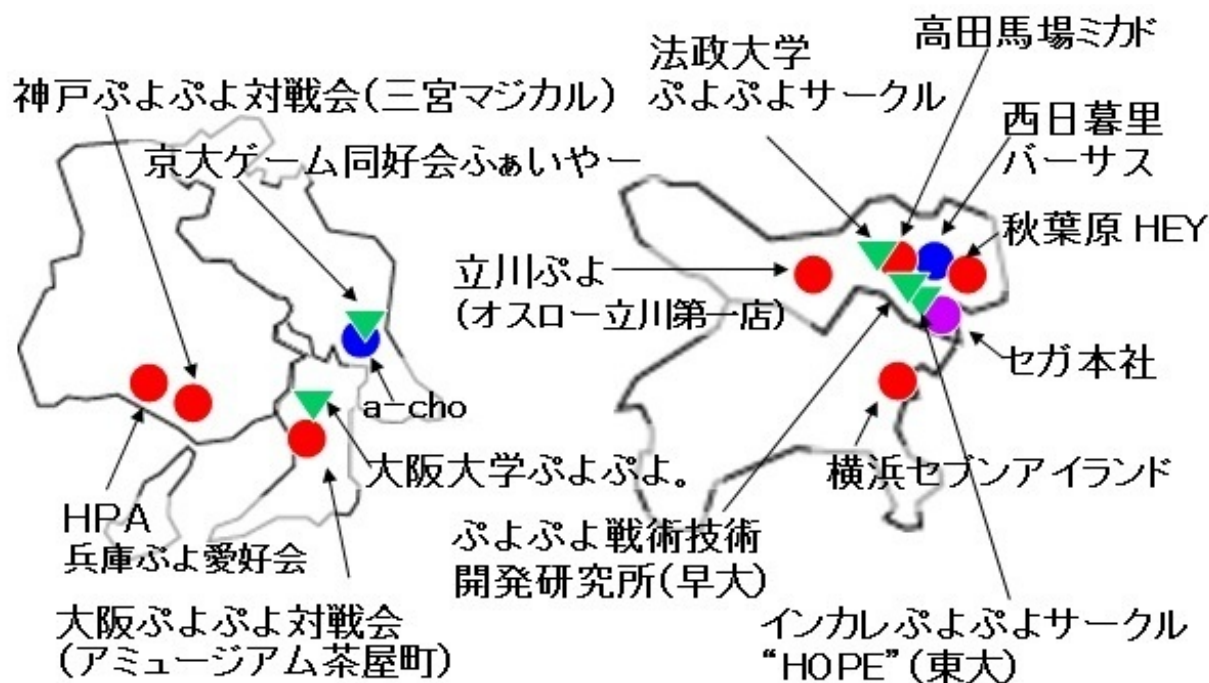
IPS第二の連鎖拠点、扇ヶ丘レジャーセンター。

ミニ資料2 ぷよぷよ地図





資料提供 : 右脳式ぶよぶよルーム



- ぶよ団体
- ゲーセン主導
- ▼ 大学サークル
- その他



ぶよ地図(2010年)

資料提供 : 右脳式ぶよぶよルーム

現在の連鎖界は、大学ぷよサークル設立ブームである。東京大学、法政大学、京都大学、金沢大学、大阪大学、そして早稲田大学。5月10日（月）、大学連鎖界最大を誇る早稲田大学ぷよぷよ戦術技術開発研究所へお邪魔した。インタビューは通常の戦技研活動と並行で、小さな会議室に30名近い若者たちがひしめく中での実施となった。

なおこの日は連鎖界を揺るがすある発表があったのだが、平成生まれ、新世代の純な熱気に包まれていた私はまだそのことを知る由もなかった。

最強ぷよサークル見参　　ぷよらーインタビュー第3回

聞き手　：　横えび

話し手　：　さいとうのぶたか所長

飛車ちゅう副幹事長

a n a g u R a

・新世代の若者たち

—— お三方は、ぷよぷよはどこで知りましたか？

飛車ちゅう副幹事長（以下、『飛車』と記載）　　家族がきっかけです。親が買ってきたのかな？初代ぷよぷよを。僕が小学1年か2年かの頃・・・14, 5年前、ですね。

a n a g u R a（以下、『穴蔵』と記載）　　スーパーファミコン版ぷよぷよ通りミックスを叔母が買ってきてくれたのが最初で、当時はちょっとだけやってすぐやめていました。再びぷよぷよと出会ったのはネット対戦で、ネットを巡っていた時に見付けまして。

さいとうのぶたか所長（以下、『所長』と記載）　　小学校低学年の頃に親が“すーぱーなぞぷよ”を買ってきて、それが最初でした。

飛車　　なぞぷよ！

穴蔵　　なぞぷよですか（笑）

—— “なぞぷよ”が最初というのは、産まれて初めて聞きました（笑）　　最初の頃は、対戦相手が身近にいましたか？

飛車　　初代ぷよぷよを買ってもらった時は、親や兄弟と対戦していました。

穴蔵　　スーパーファミコン版を友達とちょっとやっていました。その時は連鎖は考

えず、お互いガッツと積んでいるだけでした。再び始めてからはネット対戦メインで、対戦相手には困りませんでした。

所長 僕はなぞぷよの段階で対戦はなかったのですが（笑） 弟と問題を一緒に解いたり考えたり、兄弟で出題し合ったりしていました。ぷよぷよフィーバーを大学1年の頃に始めましたが、その時はコンピュータとの対戦だけでしたね。

—— ぷよぷよを知る以前に、パズルゲームは何かされていませんか？

飛車 任天堂の“ヨッシーのクッキー”を。ぷよぷよとどっちが先かは覚えてないですけど、よくやっていました。

穴蔵 母親はテトリスがすごく好きで、僕は胎児の頃からテトリスの音楽を聴いていたしくて。家には各機種の子テトリスがあって、すごく昔からやっています。今はテトリスオンラインをちょっとやる程度で、ガチプレイヤーのレベルには達していません。

所長 僕もテトリスをちっちゃい頃にずっとやっていましたが、なぞぷよより先だったかはわかりませんね。

—— コンパイルがやっていた各種イベントには参加されましたでしょうか？

飛車 イベントの存在は知っていましたが、僕は全然参加しませんでした。

穴蔵 そういったイベントがあることすら知らなかったです。

所長 コンパイル主催の企画に参加したことはないですが、コンパイルが“ぷよまん”を売っているということは知っていました。

穴蔵 僕の友達が、ぷよまんをお土産に買ってきたことならあります（笑）

飛車 2002年にぷよ通ルールを知るまでずっと初代ぷよだけやっていて、流れに取り残されてしまったのですよ。だから知りませんでした。

—— ぷよぷよと同時期にハマったゲームはありますか？

飛車 家族で、ポケモンカードをやっていました。将棋を小学生の頃に親と指していて、中学の将棋部に入って。ハンドルネームの“飛車ちゅう”は、母校の将棋部のキャラクターが由来です。

穴蔵 カードゲームは“遊戯王”とポケモンカード、スーパーファミで好きだったのは“スーパーマリオワールド”です。

所長 僕は“マリオカート”と“マリオブラザーズ”、“スーパーマリオブラザーズ”と“ボンバーマン”を弟とやっていました。

—— 最初に意識した上位プレイヤーはどなたでしょうか？

飛車 ネット対戦ばかりやっていたので、あまりそういう人を意識したことがないのですが。 ・ ・ 確かにまちょむさんと4研DDTさんの2人ですかね？特に。あとはリバイアサン、sosenさん ・ ・

—— たくさんいるじゃないですか（笑）

飛車 （笑） 自分でやっているだけでも楽しかったので、そういう強い人を意識したことはなかったです。名前だけ知っている感じで。

穴蔵 対戦で一番最初に意識したのは、今隣に座っている飛車ちゅうさんです。

飛車 あっ！

穴蔵 かなり憧れていて手順とかを盗もうと同じ対戦部屋にガンガン入って、すごく見ていた時期があります。今は同じ場所にいますけど、最初は全然実感がなかったんですよ。それから四強のk u r o r oさん、団長ですね。当時は結構ネットぷよに来ていたので、彼をすごく意識していました。あとはk u r u p oー君という、ネット対戦メインの彼。身近で最初にうまいなと思ったのは、戦技研のk i r i n o君。だから本当に最初にネットでうまいなと思っている人にどんどん出会えて、幸せな環境にあるのかなって思いますね。

所長 鮮烈に感じたのはミスケンさんで、ニコニコ動画でミスケン動画を見て、すごい！とにかくすごい。今まで知らなかったような、ぷよぷよにこんな世界があるのかって感じさせられましたね。

飛車 ネットで、“ゲームの対戦神動画シリーズ”みたいなのを探していた時期がありまして。その時期にミスケンさんの連鎖も見て、すごいなって思った記憶があります。

—— ミスケンと会ったことはありますか？

所長 僕は全然ないです。

穴蔵 ないですね。

飛車 ないです、是非会いたいですね。

・戦技研誕生、早大マスターズ大会

—— 戦技研の話聞かせてください。私は戦技研の存在を、去年の今頃知りました。“早稲田でぷよぷよサークルを作ろう”という発想は、いつ頃からあったのでしょうか？

所長 一昨年の早稲田祭の時期です。“マイルストーン”という、サークル紹介の雑誌があって。僕ひとりで“ぷよぷよサークル 戦術技術開発研究所”の紹介記事をデッチ上げて書きちゃったのですよ（笑） ぷよぷよをする友達が欲しいぞと思って、そういうのを出してしまっただけで、それがきっかけだったと思います。ひとりで誰にも言わずに、勝手にピッと出しちゃったのですが。

—— 大学内に強いぷよらーがたくさんいることはご存知でしたか？

所長 早稲田はでかい大学ですから、それなりにはいるだろうとは思っていました。

あの t o m 君とか、化け物クラスのぷよらーがゴロゴロいるとは思わなかったですね。

飛車　　すごいきっかけですね、それって。

穴蔵　　ふと思うのがなかったら、この大人数はなかったわけですね。

——　　誰かと打ち合わせとかはされたのでしょうか？

所長　　周りにぷよ友達っていうか僕が啓蒙した友達がいる、何かあったら手伝わせようとは思ったのですが、結果的には何もなかったですね。

飛車　　紹介文に、確か“人数は何人”って書いてあった気がする。それは・・・ 適当ですか？

所長　　人数も適当で、創立も 1952 年で、それも嘘（笑）　嘘ばかりの記事です、あれは。

——　　では、早稲田 O B で宮田先生のような、全国を取った方がいることは・・・

所長　　全然知りませんでした。

——　　穴蔵研究員はいつ頃から加わったのでしょうか？

穴蔵　　第一回帝王杯を t o m さんが優勝した時のエントリーネームが、“戦技研副所長”という名前です。僕もマイルストーンをパラパラと見たことはありました。僕が入学した直後に、“ぷよぷよ戦術技術開発研究所、へえー、こんなごつい名前のサークルがあるんだ”と思いはしたのですが、そんなにすごい所ではないだろうと勝手に思っていたのです。t o m さんの優勝をきっかけに、こんな環境でぷよれたら楽しいだろうなと思って、大会直後に t o m さんに申し出て入りました。

飛車　　僕は戦技研に入ったのは去年の 11 月で、早大マスターズ大会の後です。大会があったことを知らなかったのです（笑）　大会後に別のサークルの先輩から、“ぷよぷよのサークルがあるから行ってみたら？”って言われて。

——　　早大マスターズ前の活動内容は、どのような感じだったのでしょうか？

所長　　主にリーグ戦ですね。

——　　リーグ戦をするにも、ある程度の人数が必要だと思いますが・・・

所長　　マイルストーンに載ってから 10 人くらい集まって、あとはひたすらリーグ戦ばかりやっていました。ぷよらーが周りにいない、という人はたくさんいたと思うのですが。彼等がマイルストーンを読んで、すぐみんな来てくれたのだと思います。

——　　どれくらいの頻度で活動しているのでしょうか？

所長　　大体、一週間に 2 回から。

穴蔵　　最初の頃は不定期でした。ある程度人数が入ってきたあと、曜日を決めようという感じに移っていきました。

——　　メンバー集めは、それほど苦労したわけではない？

所長　　マイルストーンの記事と、t o m君が戦技研のホームページを作ってくれたので。t o m君にネームバリューがあったので、頑張って新入生を歓迎しよう、歓迎活動しようとしたわけでもなく思った以上に集まりましたね。

飛車　　今年サークル申請を出す時に“早稲田生だけで21名以上”という条件があったのですが、21人にちょっと足りなくて。そこで新入生に入ってもらおうと・・・

穴蔵　　どちらかと言うと、去年の設立時より今年が大きくなってからのメンバー集めの方に本腰を入れました。

——　それは、“サークルにするんだ”という目標があったからですか？

穴蔵　　部室を借りる権利を得るためにサークルになる必要があって、誰でも使える談話室のような場所でやるには、人数が多くなり過ぎてきたので。サークルというある程度権限のある団体を作って、これを形にしていこうとしていました。

——　私が昨年9月に初めて戦技研へお邪魔した時、早大マスターズの話が出ていました。“早稲田祭でぶよ大会をやろう”という発想はいつから浮かんでいたのでしょうか？

穴蔵　　ある程度人数が集まったりして、しばらく経ってからなんとなく“大会をやりたいね”的な話は色々あったのですが、具体的に動き出したのは横えびさんがいらした頃の前後です。その少し前にt o mさんがセガと掛け合ってくれて、それで段々具体的にになってきたという感じです。

——　では、7月か8月くらいですか？

所長　　手続きは6月だったかもしれないですけど。

穴蔵　　話自体はかなり前からあった。具体化してきたのは、その少し後ですね。

——　セガの公式タイアップは画期的なことでしたが、その辺りは？

所長　　t o m君の積極性とアイデアとが実を結んだのだと思います。

穴蔵　　確か、t o mさんに某女性ぶよらーが“セガに頼んでみなよー”って提案して。で、試しにt o m君が提案したら通っちゃったっていう感じです。だから戦技研所員全員で、セガと話してみようという意見が出たわけではないんです。セガさんとの話し合いは全部t o mさんがやってくれたので、彼ひとりの功績ですね。

——　イベントエントリーは、まだ当時はサークルではありませんでしたが・・・

所長　　あれは、サークルでなくても出展できるのです。高校の友達同士とかでもできるようになっていて。初めは小さなスペースでやるつもりだったのですが、ある日“なんか大きなスペースが空いているぞ”ってことで取れちゃったと言うか。

穴蔵　　たまたま空いていたから取れちゃったというイメージが強いので、去年度のあの場所はラッキーだったと言えるかもしれません。

——　“こんな広い会場を借りて大丈夫？”と余計な心配もありましたが、その辺りは？

穴蔵 心配はもちろんありました。ただ当日来ていただいた方はご存知だと思うのですが、本当に超大盛況で。実際あの建物ではトップレベルの人出だったという話を聞きまして。後付けになりますが、あのスペースで良かったなと思います。

—— 大会の準備期間はどれくらいだったのでしょうか？

穴蔵 7月辺りから、毎回戦技研で集まるたびにまず最初に大会の話し合いをしていました。その後に少し対戦して帰るといった感じを何ヶ月も続けて、当日に至りました。

—— メガドライブやソフトは、どうやって集めました？

穴蔵 メガドライブ本体は、5, 6台を有名な方から。白い悪魔さんをはじめ、何人かの有名ぶよらーから貸していただいたり、あとは秋葉原の“スーパーポテト”にメガドライブを買いに行って。戦技研所員でもこれからメガドライブを買おうかなと検討している人がいたので、それに併せていくつか購入したものもあります。

—— セガさんが提供してくれたわけではない？

穴蔵 メガドライブは、セガからはないですね。

—— ニンテンドーDSやぶよぶよ7の提供はありました？

穴蔵 2, 3個です。セガさんからはDS本体をふたつ、ソフトもそれと同じ数で。残りは、所員の所持品を使いました。

所長 セガさんから提供があった、当時まだ発売されていなかったWi i版ぶよぶよ7を使いました。

穴蔵 当時はDS版しかぶよぶよ7を発売していなかったもので、これから発売するWi i版ぶよぶよ7の宣伝のためもあったようです。準決勝以降の試合には、大きなモニターに映すためにWi i版ぶよぶよ7を使いました。

—— 当日、セガの社員さんは何人くらい詰めていたのでしょうか？

穴蔵 スタッフとしてお手伝いしていただいたのはお二方ですね。見に来た方もいたという噂もありますが、当日いらっしゃったのは女性と男性のおふたりです。

—— それは、業務として来てくれたのでしょうか？

穴蔵 おふたりは、おそらく業務として来たと思います。セガのぶよぶよ7オフィシャルページにも早大祭の記事が載ってまして、セガ側としてもしっかり公認という業務として我々に提供していただいたようなので。

—— お二方は最後まで裏方におられたのですか？

穴蔵 ぶよ7大会決勝の録画が終わりましたら、機器を片付けてすぐお帰りになってしまいました(笑) 去年の大会ではトーナメント表の作成時に不手際があったので、そういう部分を改善していきたいなと考えています。

所長 進行が遅くて来てくださった方を待たせてしまったり、そういう所を改善して

いきたいと思います。

—— メガドライブの前に並んで予選をする方式は、どなたが考えたのでしょうか？

穴蔵 一昨年の京大大会のバトルスタンプ方式を参考にして、効率化を図るために出場しない人が座れる部分を設けたのと、教室が決まってからは回転効率を考えて・・あとは電源を取る位置に気を配りました。

—— ぷよ通大会の後半に服部選手が来ましたが、“くまちょむさん、来てください”という願いはしていたのですか？

穴蔵 あれは割と突発で。“来ました”的なことを言うだけかと思ったら、その場のノリで“じゃあ服部さん実況してください”みたいな感じで、tomさんと2人で前に来て実況したという感じです。

—— 準備していたような、そういう口ぶりだったので。そうではないのですね。

穴蔵 流石の場慣れと言うか（笑）

—— “これは失敗しちゃったなあ”というものは何かありましたか？

穴蔵 団体がまだ設立一年目で、大会も当然初めてだったので、色々と至らない点はありませんでしたが・・

所長 入賞者への賞状があって、その賞状自体は立派に作ってもらったのですが、そこに所長名を書く欄があって。僕の名前を書いたのですが、僕はバイト先でも自分より字が汚い奴はいないというぐらい汚くて。僕なりに一生懸命書いたのですが、ある人に“もっと字が綺麗な人はいなかったのですか”と言われたのは大失敗でしたね。

飛車 （笑）

穴蔵 （笑）

所長 申し訳なかったと思います（笑）

—— 早大マスターズ大会の後、ここが変わったという部分はありますか？

穴蔵 認知度が大きく上がったと思います。セガのホームページに載ったというのもありますし、上位プレイヤーのほとんどが大会に来てくれたので。早稲田の学生や外部の人も含め、戦技研に興味を持ってくださる人が大きく増えました。

—— それは、何か問い合わせが来るのですか？

穴蔵 戦技研でニコニコ動画の“ニコニコ生放送”をしております。“早稲田祭で戦技研の存在を知りました”とか、有名人が戦技研や早稲田祭に関して日記とかを書いてくださったことがあったので、それを見て知りましたというコメントとかもありまして。そこからスカイプ等を通じて、実際に来ていただくという形が多かったです。

・メンバー構成、女性勧誘

—— 付属中高の生徒さんからの問い合わせはありますか？

穴蔵 今年入った人の中に早稲田の付属高から来た人がいまして、彼と僕は付属高時代からの知り合いだったので彼も“絶対入るぞ”と言っておりました。サークルの形式はインカレですが、大学生限定という形を取っているのです、中高生が活動に参加することはないです。

—— そういう問い合わせがあった場合は、お断りするのでしょうか？

穴蔵 “高校生です”という問い合わせも何回かあったのですが、その場合は“大学に入ったら是非来ましょう”と返事しております。インカレなので、他の大学の学生でも問題ありません。

—— 今は、早稲田の学生とそれ以外の学生はどれくらいの比率なのでしょう？

所長 8：2くらい？。

穴蔵 現状は早稲田の学生の方がかなり多いのですが、上位層を含め他の大学から来てくれている人も結構いるので、大体8：2ぐらいってイメージですね。来ている人としてはやはり早稲田の人が多いですが、在籍だけで見ると他の大学の人も結構多いみたいですね。今日のメンバーに聞いてみましょうか？

所長 (起立して全員に呼びかけ) すみませーん、今ここにいる方で、早稲田生ではない方は挙手をしていただけますか？

穴蔵 対戦している人も、なるべく挙手を・・・

—— あ、結構いらっしゃいますね。

穴蔵 7：3から6：4ですね、今日来ている人だと。

—— 7：3くらいですね、ざっと。現在、女性メンバーは何名いらっしゃいますか？

所長 女性はひとり・・・

飛車 僕は見たことないですけど。

穴蔵 活動自体には一度も来ていないのですが、名前を置いている女性はひとり。女性メンバーを増やしたいですね。

—— 部員全員で彼女を作って、戦技研に引っ張ってくるといいのではないかと(笑)

飛車 それができたら苦労はしないですよ(笑)

所長 float 幹事長は5, 6人彼女がいるので(笑)

穴蔵 僕もDSにつきひとりずつ彼女が(笑)

—— それは別のゲームの話なのでは(笑) コンパイル時代と比べると女性プレイヤーが減ってしまいましたが、男ばかりという現状について何かありますか？

飛車 僕はあまり気にしないですね。中高はずっと男子校だったし、早稲田も理工系

で男子ばかりなので。

穴蔵 僕も高校以降ほぼ男子のみで過ごしてきたので、気にはならないのですが。ただ展開の仕方として、かつてコンパイルさんの言っていた“囲碁将棋に続く”っていうコンセプトから見ると、女性にはとっつきにくいかなっていうイメージがありますね。

所長 僕としては普通のサークルとして、メンバーには色々な思い出を作って欲しいっていうのがあるので、サークル内ロマンスをすごく期待をしているのですが。僕としては呼び込めるものなら呼び込みたいんですけど、現状難しいですね（笑）

飛車 サークル内ロマンス・・・

穴蔵 この話題になって、段々みんなのテンションが下がっていく（笑）

—— 早大祭では結構女性の来客がありましたけど、女性の方からその後のお問い合わせというのは・・・

穴蔵 人数としてひとり学籍はしていますが、活動自体に誰も参加していないと、ひとりで行くのは怖いというのがあるみたいで。数人まず入ってくれば、もっと問い合わせが来るとは思うのですよ。そこが難しいですね。



第1回早大ぷよマスターズ大会。2009年11月7日。

—— 普段の活動で、一番苦勞されていることはなんですか？

飛車 人数が増えてきたので、場所取りですね。固定の部室を確保しているわけではないので。

穴蔵 今年度からリーグを実力で分けたのですが、それまでは人数で適当に分けていたので、分け方に結構苦慮しています。今年度サークルとして認められてからは今使っている会議室のような部屋が使えるので、場所取りに関してはこれからはそこまで苦勞しないかなと思います。ただこの会議室も先着順なので、今後もある程度苦勞するとは思っています。

—— 他のサークルさんと交流が発生したりとかはありましたでしょうか？

飛車 僕が来てからは、特にないですね。

穴蔵 今の所、早稲田にパズルゲーム研究会的な所はないようです。セガのゲームをやる団体がマイルストーンに載ってまして、その団体と対戦してみたら面白いかなって話はしたことがありますが、今の所そこまでは至っていませんね。

—— 例えばテトリスをやっているとか、そういうところは？

飛車 音ゲーをやっているサークルはありますけれども、パズル系はないですね。

穴蔵 テトリス単体をやっているサークルは、マイルストーンには載っていませんね。

—— “パズルゲーム研究会”に発展させるとか、そういうお考えはありますか？

飛車 ぷよぷよだけで十分に・・・みんなストイックなので、“ぷよぷよをまず極めたい”というのはあると思います。他に手を出すと・・・

穴蔵 戦技研メンバーにも“パネルでポン”や、幹事長の f l o a t 氏はテトリスをやっていますし、僕は“Dr. マリオ”を。いろんなパズルゲームをやっている人がいます。パズルゲームという共通点上で他のゲームも好きな人はいますが、ぷよぷよメインでやっていく方針は今後も変わらないと思います。“パズ技研”になることはないです。

—— 次の早大祭も、ぷよぷよ通中心でいきますか？

穴蔵 去年の早大祭を経験した面子を中心にもってきて、その人たちの指示で動くと思います。今年もセガさんが協力してくれる確証はないので、去年と同じ規模でできるかはわかりませんが、ある程度は大きいものを開けたらと。去年はセガさんの協力があつた分ぷよぷよ7でやるという縛りがあつたので、今年セガさんの協賛が得られなかった場合はぷよ通だけでもいいし、ぷよぷよフィーバーの大会を開くということも可能だったりするので。協賛がなかった場合は、自由度は上がるかなとも考えています。

—— すごく考えていますね、色々（笑） 早大祭までまだ半年あるのに。

飛車　　そういうことをやるとなると、ある程度は今のうちに決めておかないと。場所を取っただけで企画倒れは避けたいので・・

——　戦技研は、“戦技研Tシャツ”のグッズ販売をされています。販売はどうされているのですか？

穴蔵　　戦技研Tシャツは販売という形を取りましたが、今後もTシャツその他を販売するかはまだわかりません。

——　あの戦技研Tシャツはどなたが考えたのですか？

穴蔵　　Tシャツ自体は所員が使うためのものだったので、それにプラス α で作ったものを売るという形になりました。イベントにあたって誰がスタッフなのかを明確化させて、混乱を回避する目的がまずありました。あとは“メンバーの記念になるのがいね”ってことでTシャツを作りました。

——　Tシャツが黄色かったのは、コンパイルがよくピンクと黄色を使っていたのに関係ありますか？

穴蔵　　多分たまたまだな、と思います。

所長　　tom君が、「黄色でしょう」って言ったんじゃないかな。

穴蔵　　あ、そう言っていたかも。tomさんの意向に・・　もしかしたら意識の中にあっただけかもしれません。あとはわかりやすいというのが大きな要因ですね。

飛車　　じゃあ、今年も黄色ですね。

穴蔵　　今年は“去年と違う色で作ろう”という意見はあります。販売はまだ、未定という形で・・

——　早大祭の後、秋葉原の対戦会に着て来た方がいたのですが（笑）

飛車　　（笑）　マジですか？それは。

——　“なごやんぷよ会”のSANAさん。戦技研Tシャツを着て秋葉原Heyにきました。

穴蔵　　おおー（笑）

——　是非今後は、一着2,500円ではなく2,400円で・・（笑）

穴蔵　　2,424円（笑）

・ 戦技研という枠を超えて

——　お三方はいずれ戦技研を、早稲田大学を卒業する日が来ると思います。卒業後もぷよぷよを続けるか否か、その辺りを考えたことはありますか？

飛車　　僕は卒業後は研究に携わっていくと思うのですが、そうなるとうまくいく

ので、毎回参加することは難しくなると思います。OBになって現役の人たちと一緒に参加するのはどうかと思っているので、ゲスト参加みたいな形でいくんじゃないかなと思います。ネット対戦は、可能な限り続けていくつもりです。

穴蔵 僕もぷよぷよ自体は続けていくと思いますが、戦技研が将来どう展開していくかわからないのでなんとも言えません。現状はぷよに飽きる感じはしないので、当分は続けていくと思います。

所長 僕は今大学院に在籍していますが、卒業後もしょっちゅう来るというわけにはいかないと思います。サークルは若い人が多いので、いつまで居座ってもあまりいい影響はないと思うので。ただ自分が立ち上げた戦技研が今後どうなっていくのか、見ていたいという意味ではたまにでも顔を出していきたいと思います。

—— 最後にくっつか。お三方にとって、ぷよぷよとはなんですか？

飛車 趣味のひとつ、ですね。ただ僕は趣味にはかなり深く打ち込むので、僕は麻雀を結構やるのですが、ネット麻雀では一番高いレベルの所でやっています。ひたすら打ち込む趣味のひとつですね。

穴蔵 kuroroさんの言葉を少しお借りするのですが、僕にとっては麻葉、ですね。特にアーケードぷよ通は、しばらくやらないとすぐ感覚が鈍っちゃうじゃないですか？そういうこともあって、週に2・3回は触っていたと思います。

所長 ・・難しいですけど、一番思ったのは、ぷよぷよを通して繋がっていく人が増えたというか。こんなにたくさんの仲間たちと、少し大げさですけど、人と人がなんか繋がるツールというか、一種のコミュニケーションですね。

飛車 確かにそうですね。

穴蔵 僕もすごくそれは思いましたね。アーケードの対戦会で知り合った人ってすごく多いですし、本格的に始めて2年も経っていないのに、これだけの人数が本当に、白い悪魔さんのように遠くにお住まいの方とか、ネットでしか知らないような方も含め、繋がり合う輪はすごく大きくなったと思います。

飛車 僕そんなに考えてない、どうしよう・・・（笑）

—— もし、ぷよぷよがなかったとしたら、今はどういう人生を送っていたと思いますか？

飛車 僕はもう、麻雀をやっていました（笑） もう一個の趣味の方に。

穴蔵 僕は・・・ 遊戯王をやっていたと。多分、他の趣味を続けていたと思います。

あと、もう少し成績が良かったような気がします（笑）

所長 もっと真面目に大学に行って、もっと研究に打ち込んでいたと思います。 ・ ・ ・
・ ぷよぷよのようなゲームは、あんまり今の僕には思いつかないですね。とにかく奥が

深いと言うか、これだけ長くできるゲームというのは僕の中で他に存在しないですね。

—— 最後に一言ずつおねがいします。

飛車 これからも戦技研をよろしくおねがいします！

穴蔵 この電子書籍を読んでいる女性の皆様、戦技研に入りましょう！

飛車 あ、それだ（笑）

所長 幹事長の f l o a t 君はリア充なので気を付けてください。

—— （笑） 誰に言っているのですか？

飛車 うちの幹事長はリア充なので・・・

穴蔵 戦技研という枠を超えて、ぷよぷよがこれからも末永く成長していったらいいな、と思いますね。

飛車 これからぷよぷよという輪を広げていけたらな、と。最近東京大学に新しくぷよサークルができたらしいので、対抗戦みたいなものができたらいいなと、そういう風に広げていきたいと思っています。東大の方も今日いらしていますので。

—— 本日はありがとうございました。

所長 ありがとうございました。

飛車 ありがとうございました。

穴蔵 おつかれ様でした！

2010年5月10日（月）19時00分～20時40分

於：早稲田大学戸山キャンパス 新学生会館5階506号室（東京都新宿区）

ぷよぷよ戦術技術開発研究所 (<http://sengiken.web.fc2.com/>)

さいとうのぶたか所長

東京都出身、東京都在住。早稲田大学先進理工学部M1。

早稲田大学ぷよぷよ戦術技術開発研究所設立者、同会代表。

飛車ちゅう副幹事長

東京都出身、東京都在住。早稲田大学創造理工学部3年。

早稲田大学ぷよぷよ戦術技術開発研究所副幹事長。

a n a g u R a

東京都出身、東京都在住。早稲田大学先進理工学部2年。

早稲田大学ぷよぷよ戦術技術開発研究所Web担当。



コラムその3　ぷよぷよジョーク集

『天地創造』

神はまず、株式会社コンパイルを作った。それから、ザナックという古典傑作シューティングゲームを作った。

神は次に、ディスクステーションというディスクマガジンを作った。ディスクステーションからは魔導物語というRPGと、ぷよぷよという世界一有名なパズルゲームを生み出した。更に神は、後に有名になるミュージシャンとデザイナーと声優とイラストレーターと漫画家と大学教授とゲームクリエイター達を多数与えた。

天使が言った。「神様、これではあまりにコンパイルが恵まれ過ぎています！」

神は答えた。「心配するな。社長に仁井谷正充を据えた」

『10年教育』

子供にぷよぷよを教え始めた最初の1ヶ月、両親は子供に「ぷよぷよは面白い、頭も鍛えられて一石二鳥だ。」と薦める。その後の9年11ヶ月間は、「ぷよなんてせずに勉強しろ！」と説教する。

『横えび18歳』

今は亡きナミキにて、横えび君がスコアアタックのレクチャーを受けていた。

「同じ点数でも、ブロック数によってその価値が違う」

「少ないブロック数でたくさん点を取れという意味ですか？」

「逆だよ逆。ブロック数は多ければ多いほど良い。ただし、ステージ数は必ず8で固定するんだ」

真意を量りかねた横えび君は、怪訝な表情で尋ねた。

「ステージ数は分かりますけど、ブロック数は少ない方が効率が良くないですか？アベレージぷよスコアは高い方が嬉しいし。何故、ダラダラ連鎖を伸ばす方が価値が高くなるのですか？」

苛立った先輩同業者氏は叫び、横えび君は鼻からコーラを吹いてしまった。

(※ 最後の一行は、女性の方はお読みにならないことをお勧めします)

「早いのは嫌われるからに決まってるだろ！」

『1994年8月』

アーケードぷよぷよ通が登場する直前のある日。仁井谷社長が、占い師に尋ねた。

「10年後のぷよぷよはどうなっているかね？」

占い師は、水晶玉を覗いた後で答えた。

「ネット環境の普及により、世界規模の対戦が始まります。世紀末の辺りからぷよぷよは低調になりますが、10年後には復活します。セガが2004年を“ぷよの年”と銘打って、シリーズ新作やイベントを・・・」

「ほうほう、10年後も我が社とセガの絆は盤石か。ならば我等がぷよぷよは21世紀も安泰だな。・・・ん？どうした」

「・・・ええ、安泰です。セガとぷよぷよは」

「(?)」

『過ぎたるは』

横えび君がセブンアイランドでひとぷよをやっていると、ゲーム記者と名乗る2人組が横えびに話しかけてきた。

「すみません。今から我々が1本ずつ乱入しますので、全力で打ち負かしてくれませんか？1秒でも早く負けた方が今日の記事を書くことにしましたので。お礼代わりに、今度の記事にこのぷよぷよとあなたの名前を載せさせてください」

変なことを言うなあと思いつつ横えびは全力で戦い、1人目に22秒で、2人目には13秒で勝利した。(2人目の方が強かったが、積み込んだ瞬間に潰されてしまった) 予想外の早期決着に2人(特に2人目)は思わず絶句したが、とにかく賭けの決着がついたので横えびに挨拶し去っていった。後日あるゲームサイトに、下記の見出しが躍った。

“鬼畜横えび 無辜の市民を虐殺”



『父と子と』

「お父さん、“凝視する”ってなに？」

「凝視とは、敵フィールドをガン見しながら敵の考えを透視し自フィールドとのシンクロナイズを果たすことによって自分が即発火するか合体か催促か本線をひたすら伸ばすかはたまたそれ以外の行動を採るかを瞬時に決めることだよ。わかった？」

「・・・わからない」

『横えび18歳』

大学生になった横えび君が最初に受けた経営学の講義は、“こんな会社は危ない”がテーマだった。その中で初めに挙げられたのは“社長が出たがりの会社は危ない”というものだったが、18歳になったばかりの横えび君には意味がよく分からなかった。その3年後、株式会社コンパイルは倒産した。

『禁句』

もしあなたが社会人で、今恋人と一緒にいるなら、絶対に話題にしてはいけないものが3つある。

3位・・・ ぷよぷよの話

2位・・・ 職場の話

1位・・・ 職場でぷよぷよをした話

『1996』

広島市のコンパイル本社。ある日社員が、血相を変えて社長室に駆け込んできた。

「社長、新作で遊んだ子供達が“社長に是非会わせろ”と言ってきていますが・・・」

仁井谷社長は満面の笑みを浮かべ、自信満々に聞き返した。

「おおそうか、そんなに面白かったのか。ぷよ通決定盤かね？」

「いえ、あの、それが・・・」

「ん？どうかしたのか」

「“ぷよ通ルールに太陽ぷよを混ぜたバカは一体どこのどいつだ！！”と叫んでるんです！」

『菊と刀』

ぷよぷよフィーバーの発売により、世界中の人間が無料で対戦できるようになった。日本以外の国々ではかなりの波及効果があったが、ぷよぷよ総本山の日本ではそれ程でもなかった。それどころか、日本のトッププレイヤーの多くは今でも電車賃を払ってゲームセンターへ行き、わざわざ代金を支払ってぷよぷよ通にのめり込んでいるというのではないか。理解に苦しんだぷよぷよ好きのあるイギリス人は、大学で日本文学を専攻している友人に理由を尋ねてみた。

「そりゃあ、タダで最新作が遊べるのならそっちに人が集まる。それが自然というものだ。じゃあ彼らは何故そうしないのかって？決まってる、タダだから遠慮しているのさ」

『遥かなる未来』

10年後の横えびが、タイムマシンに乗って現在の横えびに会いに来た。10年後の横えびが言った。

「いいニュースと、悪いニュースがあるよ」

現在の横えびが答えた。

「じゃあ、いいニュースから教えて」

10年後の横えびが言った。

「分かった。10年後、私はまだぷよぷよをやっている。次に、悪いニュースは・・・」
現在の横えびは、溜め息をつきながら答えた。

「いや、いい・・・聞きたくない」

『P u y o j e c t X』

セガのぷよぷよ開発チームは、ぷよぷよフィーバーを発売した後、プレイヤー達がルールの把握に苦勞していることに気付いた。これでは、ぷよぷよブームの再現など不可能だ。開発チームのメンバーはこの問題に立ち向かうべく、6年の歳月と莫大な開発費をかけて研究を重ねた。その結果ゲーム初心者でもぷよぷよ超上級者でも、どんな人間でもすぐにハマリ狂える最新ぷよ、W i i 版ぷよぷよ7を開発し早大マスターズ大会に出展した！

一方、戦技研メンバーはメガドライブ版ぷよぷよ通を使った。

『ぷよ学校15年史』

ぷよぷよ通が発売された年。受験生の横えび君は母校の文化祭ぷよ大会に出場し、2連覇を達成した。人々は、「受験生にもなってぷよぷよなんて」と眉を顰めた。

数年後。三流大学生の横えび君は彼の弟の通う有名私立高校の文化祭ぷよ大会にOBのフリをして足を運び、優勝者を叩きのめした。人々は、「有名私立校出身者はやはり頭がいい」と褒め称えた。

その数年後。ニートになった横えび君はある大学の文化祭ぷよ大会に出場し優勝、地元

の子供にボロ勝ちし母親に泣きつかれるヘマをしでかした。人々は、「流石はニート、弱い者には滅法強い」と蔑んだ。

その数年後。木っ端役人になった横えび君は将棋の永世名人を輩出した有名私立高校のぷよイベントに足を運び、そこそこの戦績を収めたものの有名私立高校のぷよ番長に敗れた。人々は、「偏差値の差だ」と囁き合った。

更に数年後の2008年。横えび君はとある学校の講義に招かれ、学生たちにぷよぷよをレクチャーした。案に相違し横えび君は拍手を浴び、全身から冷や汗を流しつつ心の底から安堵した。その学校の名は東京大学といった。

『ロンパールーム』

くまちょむがテレビゲームの番組に出演中、ぷよぷよを覚えたばかりの子供から質問があった。

「くまちょむさんが入賞したぷよマスターズ大会とぼよえ〜んツアーは、どちらが先に行われたのですか？」

10秒後、くまちょむから沈痛な答えが返ってきた。

「・・・昔は、どちらもありましたよ」

『全世界へブンぷよマスターズ大会』

IPSの白い悪魔名誉会長が、74歳で死んだ。

葬儀の翌日、元IPS会員でシルバーマスターの横えび翁の枕元に白い悪魔が現れて言った。

「横えびさん、良いニュースと悪いニュースがあるぜ」

「しろま会長！君なのか！？」

横えびは旧友との再会を喜び、言葉を続けた。

「で、良いニュースってなんだ？」

「聞いて驚くなよ。ぷよ通は天国でも盛んに行われているんだ。皆暇だから、毎日100本先取のランキング戦をやっているんだぜ。」

「そりゃすごい！・・・で、悪いニュースは？」

「明後日の僕の相手は君だ」

『医者と患者』

「先生、最近私は自分がぷよぷよの神ではないかと思っているのですが」

「そんなバカな！　・ ・ ・それで、いったいつ頃からそのように思い込むようになったのです？」

「私がぷよぷよ世界最強の頃からです」

『I Dreamed A Dream』

横えび少年の枕元に、悪魔が現れた。

悪魔は、「お前の願いを3つだけ叶えてやる」と言った。

「そうだな、まず連鎖の天才になりたい！」と横えび少年は言った。

「お安い御用」　次の瞬間、横えび少年はIQ240になった。

次に横えび少年は、「女の子にモテモテになりたい」と言った。

「お安い御用」　次の瞬間、横えび少年は超イケメンになっていた。

「最後に、これからも一生ぷよぷよでいたいな」と横えび少年は言った。

「お安い御用」　次の瞬間、横えび少年は元の頭脳と元の顔に戻っていた。

『楽勝』

ぷよぷよをやめることなんて実に簡単だ。

何しろ、私はもう317回もやめたのだから。

最終回は実力・知名度ともにナンバーワン、連鎖界のスーパースターへの単独インタビューが決まっていた。最強とは何か、他ゲームとの関連は、そして来年発売予定のぷよ本はいかなるコンセプトなのか。知りたいことは山ほどあったし、それまでの3回で掴んだ感触をぶつければ自ずと成果は出せると思っていた——戦技研インタビューが終わるまでは。

戦技研インタビューと同日の5月10日、服部崇が自身のサイトにて突如アーケード大会及びランキング戦からの撤退を表明。直前のなごやん大会を制し、対かめ100本戦でも完勝を果たしたこのタイミングで何故？若干14歳で全日本ぷよマスターズ大会に3位入賞、その後誰よりも長く最強戦線にあり続けた男に何が起こったのか？

撤退宣言から僅か5日後、私は28歳の服部崇に単独インタビューを行った。

最強の先へ　　ぷよらーインタビュー第4回

聞き手　横えび

話し手　服部崇（くまちょむ）

・100本戦、名古屋から全国へ

—— お聞きしたいことは色々あるのですが、まずは原点から質問させてください。最初にぷよぷよを知ったのは、いつになりますか？

服部崇（以下、『服部』と記載）　　PC98版の初代ぷよぷよです。うちの親父が持ってきたやつで。

—— 98版ですと93年頃、ですか？

服部　　いつだったかなあ？あれは（笑）　多分出て間もない頃だったかと思います。

—— その頃から、PCはご自宅にありました？

服部　　ありました。あとはゲームセンターにたまに行くことがあって、そこでも初代ぷよぷよを見かけて、並列してやっていた感じです。

—— ゲーセン版と98版はどちらが前ですか？

服部　　PC98版です。

—— その頃からゲーセンでもやり込んでおられたのでしょうか？

服部　　ゲーセンは、たまに（笑）　やっぱり家ゲーがメインで。

—— 最初の頃、誰かと対戦していましたか？

服部 最初の頃は、ひとりで。翌年の夏くらいに、近所の友達とスーパーファミコン版の“すーぱーぷよぷよ”で対戦していて、いつの間にか100本先取りを連日やるようになっていました。

—— 初代ぷよの100本戦を毎日のように！（笑） それは通が出る前の話ですか？

服部 前ですね。

—— 今仰ったお友達は、現在もやっている方ですか？

服部 今はやってはいないと思います。

—— どちらが先に“100本戦をやる”と言い出したのでしょうか？

服部 最初は100本先取という明確な線引きはしていなくて、片方が150本とか200本になった辺りで、“もうそろそろ終わりにしようか”っていう流れになっていました。その中で一応の区切りをつける目的で、どちらかが100本に到達したら終わろうよ（笑） って感じで決まったルールです。その頃は彼と同じぐらいの実力だったので、途中から僕がどんどん上に行っちゃって（笑）

—— 実力的に競っていないと100本戦は・・・

服部 なかなかやってくれないですよ（笑） でもその友達は、嫌な顔をせずに対戦に付き合ってくれました。

—— 延命の回し合いを含めると、試合時間はどれくらいになるのでしょうか？

服部 ぷよぷよ通ほどではない、と思います。お互いに5連鎖相当の攻撃をして、そこからは回しの勝負ですから。

—— 回し合いをしなくてもほぼ決着が付いているような試合もあると思うのですが、そういう場合でも回し合いをやっていましたか？

服部 やっていました。勝敗が入れ替わる可能性もあったし。

—— ではその頃から、かなり厳格にやっていたのですね。

服部 やってましたね。

—— 録画はしていましたか？

服部 していません。

—— ぷよぷよの前に、ゲームは何かやられていましたか？

服部 主に、シューティングとアクションRPGをやっていました。ファミコンのグラディウスや沙羅曼陀、PCではロードランナーやイースII。あとは、マイクロキャピンのサークスシリーズが好きでした。

—— この頃から、パソコンは手に馴染んでいましたか？

服部 PCのゲームはキーボードでやっていました、ぷよぷよも。子供のころから馴染んでいましたね。

—— ぷよぷよの大会に出始めたのはいつ頃からでしょう？

服部 最初はメガドライブの、“チャンぷよんは誰だ！？”という全国大会の予選が名古屋であって。それが最初だったのですが、そこでは予選を通れませんでした。

—— 関東の全国大会に出るようになったのは、いつからでしょうか？

服部 関東の大会の前に、“セガAM杯”というゲーセン大会があって。その名古屋地区予選で僕が優勝して、幕張メッセで行われた第2回全日本ぷよマスターズ大会前のセガAM杯決勝大会に出場しました。その決勝大会でも優勝して、第2回マスターズへの本戦シード権を得てその結果が3位でした。

—— 第2回マスターズでいきなり3位に入賞されましたが、この頃は“全国”は意識されていませんか？

服部 特に実感はなくて、“たまたま勝ち進めたのだろうな”という気持ちでした。

—— “名古屋のぷよを熱くする会”は、いつできあがったのでしょうか？

服部 NPAは多分、セガAM杯の少し前。AM杯の地区予選で僕が優勝した時に勧誘を受けて、“パシオン”というゲームセンターでぷよぷよ通の対戦をしているよって教えられて。その時に、NPAの存在を知りました。“パシオン”は10年ほど前につぶれてしまって、現在のなごやんぷよ会は名古屋駅前の“BOXQ2”というゲーセンで活動しています。

—— 全国大会で周囲からマークされていたなあとか、そういう感触はありましたでしょうか？

服部 そういうことを考える暇がなかった。その頃はとにかく、ぷよぷよをやりたかった時期でしたね。

—— 十代半ばの頃から全国大会の壇上で戦ってこられましたが、緊張等はありませんでしたか？

服部 最初の頃はすごくありました。

—— 硬さが取れてきたな、と感じるようになったのはいつからでしょう？

服部 うーん、いつだったのだろう・・・？ 翌年の第3回マスターズ大会の時には、その重圧感はあまり感じなくなっていたと思います。

—— ほぼ普段どおりに戦えるかなと、そういう感じでしたか？

服部 普段通りには戦えないですね。緊張するといけないっていうのはあるのですが、ある程度の緊張感がないと、僕は逆に駄目なんですよね。

—— 過度の緊張は、しないと。

服部 そうです。

—— 当時まだ10代半ばだったわけですから、それを考えると恐ろしいことだと思っ

ます（笑） 名古屋のぶよを熱くする会、当時はどれくらいの頻度で活動されていたのでしょうか？

服部 毎週水曜日と土曜日だったかな？ ・ ・ 大体夜に対戦して、あとは公認大会を定期的に行っていました。

—— 当時のメンバーで、“こいつは強い、この人を超えたい”という人はいましたか？

服部 もうみんな強かったです（笑） あの頃は我武者羅に対戦していて、誰かを超えたいというのではなくて、とにかく自分が強くなるための練習と方法論を探していました。

—— 名古屋の仲間たちに、“服部崇は特別”という風な目で見られるようになったのはいつ頃でしょう？

服部 そういう風には見られていないと思いますが（笑）

—— コンパイル時代に、マスコミから声が掛かったことはありましたか？

服部 新聞に出たことがありました。

—— それはいつ頃ですか？

服部 ばよえ〜んツアーの96年かな？名古屋大会で優勝した時に、電話で中日新聞の取材を受けました。

—— 今は服部選手自身がメディアによく出るようになりましたが、この人の言動は参考になるなというのがありますか？

服部 ハイスコアを狙うスコアラーの言動や志は、すごくためになります。

・黎明世代との戦い

97年1月の第1回ぶよ名人戦、服部崇は予選1位通過、本戦は3位だった。名人戦直後、著者が初代名人の田中浩生こと“ナミキのひげぶよまん”に「次に出てくるのは誰だと思いますか？」と尋ねた際、即座に「服部だ」と答えが返ってきた。名人決定戦の高橋健太郎戦はフルセットの1本先取までもつれ込んだだけに当時は意外だったが、今思うと田中浩生の先見性は見事だと言えるだろう。

—— 当時のひげぶよまんには、どんなイメージがありましたか？

服部 もうすごい人だなっていう印象です。

—— 97年の第3回マスターズ大会の少し前に、初段戦と二段戦が同時に行われました。初段戦はぶっちぎりで昇段したとNPA会報で知ったのですが、何勝何敗くらいだったのでしょうか？

服部 あれは飛び段したやつですね？

—— はい、3回くらいしか負けなかったと・・

服部 その時の記憶がないんですよね。何勝何敗だったかまったく覚えていなくて。“こんなに勝っていいのかな？”という感じの記憶だけ残っています。

—— 初段戦のあと、すぐ二段戦に出ても問題なかったのでしょうか？

服部 この時の昇段戦は、そういう決まりでした。

—— ほぼ同時期に、神奈川では三須健太郎と千葉聡の2名が出てきます。それに呼応するかのようによくゆる最強世代が急激に台頭し、あっという間の世代交代だったわけですが・・

服部 そうですね。

—— 急激に入れ代わっていく、自分がその真ん中にいるという意識は何かありましたでしょうか？

服部 僕は自分にできることをやって、やりたいことをやるというスタンスだったので、他の人は他の人でやっているなという意識を持っていました。

—— ミスケンと千葉聡の名前はいつ知りましたか？

服部 96年末に行われた、プレイステーションぷよマスターズ大会の辺りだったと思います。

—— 高橋、千葉、三須の神奈川勢が1～3位を・・

服部 その頃ですね。その大会では噂の千葉君が決勝まで行っていたので、よく覚えています。

—— その少し後、コンパイル倒産以降は、選手側が自力で頑張らなければいけない状態になっていきました。そこからの意識は何か・・

服部 とにかく僕は続ける。誰が辞めても、誰が続けても、その人はその人、という意識です。

・服部（左手）&服部（右手）

著者が99年に京都の“a - c h o”へ遊びに行った際、“怒首領蜂”をダブルプレイ——左手で1P側を、右手で2P側をひとりで同時操作——している服部崇の姿を見かけた。当時著者は何をやっているのか理解できず、ダブルプレイのことを周りに教えられた著者は開いた口が塞がらなくなった。

—— ぷよぷよ以外のゲームの話の話を少し聞かせてください。シューティングのダブルプ

レイはいつから始めたのですか？

服部 17歳の時ですね。

—— 既にやっていた人が別におられたのでしょうか？

服部 ゲームストで、シューティングゲームをひとりで2機操るっていう人が取り上げられていたらしい。”こういう人がいる”って。その人が名古屋の行きつけのゲーセンに来ていて、最初に見た時はちょっとやる気になれなかったけど、その光景が頭の中に残り続けていたんです。

—— インパクト絶大ですよ（笑）

服部 それである時、実際にやってみました。

—— 最初に始めた方は、なんとなくやったのですか？そういうモードがあったわけではなくて・・・

服部 わからないですね。“リブルラブル”っていうゲームがあって、多分あれと同じ感じでやり始めたのかな？というのが僕の予想です。



雷電IV 超絶攻略DVD、くまちょむダブルプレイ。

—— 自分もできそうだと、思ったのですね？

服部 やってみなきゃわからないので、取り敢えずやってみることにしました。ひとり用でやっているのと操っている自機を直視していて、他の人がどうかは知らないですけど。僕はそういうスタイルだったのですね。ダブルプレイを始めてからは、そうするわけにはいかなくなって。その状況を作ったことによって、他のゲームでも応用を利かせることができました。ぷよぷよにしても、例えば折り返しを作る時に、そこばかり見ていたら、連鎖の後ろの方が上手く作れないし、相手側のフィールドも簡単には見られない。ネクストぷよに対する認識も弱いということに気付いて、だからやっていてマイナスにはならないだろうと思って、続けていました。後に“アルカディア”で2人同時プレイのハイスコア集計部門が出てきて、ハイスコアを申請してアルカディアに採り上げられた経緯があります。

・最強世代との戦い、平成世代との戦い

—— 同年代のライバルについて。

服部 同年代のライバル？

—— “ライバル”というのは、私の勝手な考えなのですが。

服部 はい。

—— この10年ぐらいは、ほぼ同年代の相手と頂点を争ってこられました。これについてや、三須君や千葉聡君がやめてしまったことについては、どうお考えですか？

服部 続ける人は続けるし、やめる人はやめる。それでいいと思います。時間は有限で人生は一度しかないと思った時に、どういう決断をするのかはその人次第。

—— 今、27～9歳ぐらいの人たちがトップを5、6人で独占しているような状態が続いてきたわけですが・・・上の世代を押しつけて、下の世代がなかなか追い付いてこない。結果的にそうなった感じですか？

服部 まあ、そうですね。

—— 私は2002年ぐらいに、“あれ？今のトップ連中ってみんな同い年じゃん”と気付きました。

服部 なるほど。

—— たまたまにしてはでき過ぎているなあと。・・・もう少し年齢に幅があってもおかしくないと言うか、そうでなければいけないと。

服部 ははは（笑）

—— ぷよぷよに限っては同一世代が10年ぐらい、どっしりと巖の如く構えて動かないみたいなの。それが今でも続いているわけですから・・

服部 それはアーケード版の話ですか？そんなこと、考えたこともなかった。なんでだろう・・？ゲーセンに行くプレイヤーが少ないからかな？

—— 確かに、今は少なくなりましたね。

服部 アーケード版で勝負をするためにはアーケード版に慣れなければいけない。練習をしなければいけない。今の学生を含む若い人たちには、全国的に見てアーケード版で練習できる環境を手にするのはいささか厳しい。ネットぷよがそういう所で、ネットぷよとアーケード版は仕様が同じではなく、操作感覚も微妙に変わってくる。アーケード版を勝負の主体として捉えているなら、その辺りの関係じゃないですか？

—— 特に、三須健太郎対服部崇。ミスケンが引退する直前の2年くらいは、実質このふたりの争いでした。ふたりで練習したりしたこととかはありましたか？

服部 ゲーセンで。

—— 三須健太郎君は、2004年5月のナミキでの対服部戦を最後に100本戦をしなくなってしまいます。そのことは当時なんとなくわかっていたのでしょうか？

服部 本人がどこで区切りをつけたのかは、僕にはわからない。

—— また、当日の試合を録画していたわけですが。

服部 はい。

—— 69対65でしたっけ？中盤の終わりの方で切れてしまって。そこからも追いつ追われつみたいな戦いが・・

服部 “みたいな”っていうのは？

—— 録画が100対95まで行かなかったじゃないですか。両者とも60本台で・・

服部 その前に、30本先取りで対戦するという予定が、当日に組まれていたのですよ。だから、30本先取りの結果がそのまま引き継がれた。残りの2本ぐらいが、テープの時間切れで録画できなかった。

—— あっ、そうなのですね。それは勘違いしていました。最初の30本先取りを足して100対95なのですね？

服部 はい。

—— そうでしたか！30対29で服部選手が勝った後、もう一度0対0から始めたものと思っていたので・・

服部 なるほど。

—— ではあの時点で、ほとんど終わっていたのですね。私以外にも、勘違いしている人がいるはずですよ。足して100対95だったのか。初めて知りました（笑）

・服部崇の世界

—— これは最近というか、数日前の話ですが。ちょうど私が第3回のインタビューを行っている時に、例の大ニュースが飛び込んできました。これ以上上を目指すのが難しくなるかもしれないなというのは、いつぐらいに考えましたか？

服部 僕は上を目指す。これは棄ててはいない。ただ僕は、今後は別の活動に力を入れていかなければいけない。アーケード版の勝負に対する準備であるとか・・・ そっちの方に、意識を向けられない状態が来年訪れることを僕は分かっているので、その部分を取り払いたい。しがらみもすべて。そしていつ誰と勝負をすることになるかわからない日常を断ち切る思いから、“来年やめる”ということを宣言しました。

—— そして今、執筆されている本が来年に出ると。これはぷよぷよ20周年に絡めていますか？

服部 絡めています。

—— ぷよぷよの20周年は10月25日で、冬ではありません。“来年冬”と服部公式ページに載っているのは何故でしょうか？

服部 逆に、10月25日に発売しなければいけない理由がありません。その前後に出せばいいですし、製作期間はギリギリまで使いたいので、発売はその年の最後に照準を合わせています。ちなみにこの本の計画は2000年以前から決まっていて、僕がいわゆる基本をベースにした戦い方を貫いてきたのも、この本を作るのがひとつの目的としてありました。

—— 実際に製作を始めたのはいつ頃からでしょうか？

服部 製作は最近始めたばかりです。

—— 入り口部分の説明は難しいですよ？

服部 初歩的になればなるほど難しくなる。基本的なルールであるとか、その辺りが難関。そこさえ越えられれば、作業は大きく前進します。

—— 今回の書籍を作る上で、参考にした作品はありますか？

服部 マイコンベーシックマガジン編集部が93年に出した“ALL ABOUT ぷよぷよ”を少し参考にしているんですけど、連鎖の形の名前であるとか、そういうことに関してはあまり深く突っ込まないようにするつもりです。

—— “ALL ABOUT ぷよぷよ”は名著だと思います。後で出たオフィシャル本よりも上ではないかと。

服部 確かにそうですね。

—— “くまちょむ”というぷよネームを使い始めたのはいつからでしょう？

服部 2004年か2005年、それぐらいの時期です。

—— 由来は何かあるのですか？

服部 20歳の誕生日に、母から貰った白熊のぬいぐるみが由来の発端です。そこからの経緯は割愛しますが、僕の感性を投じて最終的にその名前を作りました。

—— 昔は確か“ぽん太”とか“たぬき”とか、狸だったのが熊さんになって。

服部 そこら辺の繋がりはあまりないですね（笑） 動物っぽいのはたまたまです。

・最強の先へ

—— 服部崇にとってのぷよぷよとは、ズバリなんでしょう？

服部 自分を成長させてくれるゲームです。

—— もし、ぷよぷよがなかったとしたら、どんな人生を送っていたと思いますか？

服部 なかった場合？ ・ ・ 何かを研究している人。例えば地質学者になっていたかもしれない。

—— 研究肌ということですか？

服部 多分そうですね。少なくとも将棋のプロ棋士や、麻雀とかの勝負師にはなっていない。

—— 勝負師ではない。勝負事はあまり好きではないということですか？

服部 そんなことはないです。 ・ ・ 好きだからこそ、そこから距離を置かないと他のことができなくなってしまうのです。勝負事にこう、ずーっと集中し過ぎると、 ・ ・ 考え方とかが全部、そっちの方にいっちゃうんですよ。

—— 極端な話、すべて勝ち負け？じゃんけんでもなんでも。

服部 そう。だからなんにでもそういう価値観を持ち出してしまっって、その路線を延々と進んでしまう。

—— 自分はトップを争ったわけではなかったですけど、ありました。“誰それよりは強くなりたい”って。

服部 来年やめることになるわけですけど、アーケード版の勝負を一区切りさせて、それ以外の活動を続けながら勝負事に対しても上手く並行できる能力が備わったら、もしかしたらアーケード版の勝負を再開するかもしれない。でも、期待はしないでください。

—— 火曜日の宣言があまりにも衝撃的でしたので。

服部 ずっと続けてきたことをやめるというのは、何よりも難しいと僕は思っていた

のですが、本当に難しいですね（笑） 今回、色々と考えて一線から身を引くことを宣言させていただきました。

—— そうですね、ある日突然いなくなれたら・・・

服部 “ある日突然”は、ちょっとまずいので。

—— もう変な話、自分ひとりの服部崇ではないというか、みんなの共有財産でもありますからね。そういう意味では今回の宣言は、後々のことを考えてもすごく意味のあることだと思います。本日はどうもありがとうございました！

服部 ありがとうございました。

2010年5月15日（土） 14時00分～16時30分

於：東京都庁北塔45階 LATERAZZA（東京都新宿区）

服部崇（くまちょむ）

愛知県出身、東京都在住。旧全日本ぷよ協会公認ぷよ四段。ぷよぷよ全国大会優勝多数、パズルゲーム及びシューティングゲームスコアアタック全国一位獲得多数、テレビ出演多数。ぷよぷよ日韓戦主催者、日本ぷよ連盟理事長。連鎖界の、そしてゲーム界が誇るスーパースター。

<http://www.kumachom.net/>

追記： 「僕は上を目指す。これは棄ててはいない」という言葉を自ら証明するかのよう、服部崇はインタビュー直前に優勝したなごやん大会に続き立川・高田馬場両大会でも優勝、全国大会三連覇を達成した。来年発売予定のぷよぷよ書籍を待つまでもなく、選手としてはもちろん各種メディアでぷよぷよを発信し続けるくまちょむから、当分は目を離せない日々が続きそう。



日本ぷよ連盟、闘劇ぷよぷよ講座。2012年8月5日。(中央左からALF、くまちょむ、しゅーえん)

コラムその4 こぼれ話

今回のインタビュー集製作は、失敗の連続でした。自戒の念を込めて、以下に箇条書きします。

・第1回

新大阪までは時間通り到着したのですがJRが尼崎で宝塚線に分岐していることに気付かず、到着予定時間を20分ほどオーバーしてしまいました。イノセンス氏とお会いするのはこの日が初めてでしたが、合流直後はひたすら平謝りでした。また自分の会話を長時間録音再生するのはこれが初めてだったため、文字起こし作業開始直後は不気味なる横えび氏の声に悶絶しそうになりました。

・第2回

初回で遅刻した反省からこの日は集合時刻より1時間以上早く金沢駅に到着したのですが、その代わりにICレコーダを下宿に忘れてしまいました。金沢駅周辺は専門店がなかったため、合流後に白い悪魔会長の車で“100満ボルト”へ立ち寄るハメに。そのため、著者の手元にはICレコーダが2台あります。ちなみにこの日は上野⇒金沢⇒横浜実家の日帰り電車移動だったため、とにかく疲れました！

・第3回

今回の最大人数（作者を含め4人）、プラス通常出席者が目の前に20人以上いたため、誰がどの台詞を喋っているのかを聞き分けるのに苦労しました。また早大生が3人いれば地方出身者がひとりはあるだろうと思い上京前の話を伺うつもりでしたが、全員東京出身だったため当てが外れてしまいました。



・ 第4回

合流直後は両者とも昼食がまだだったため開始前に食事を注文しようとしたところ、くまちょむ師は「たくさん食べると、うまく答えられなくなるかもしれない」という理由で、18時前に解散するまでケーキひとつを頼んだのみ。そのため私のみ食事しながら（コラー！）のインタビューになりました。また休憩に入った際、ICレコーダーのスイッチを切った約30秒後にくまちょむ携帯に仕事の依頼電話あり。あまりにもタイミングが良かったため、別席に関係者が待機しているのかと勘違いしてしまいました。

・ その他

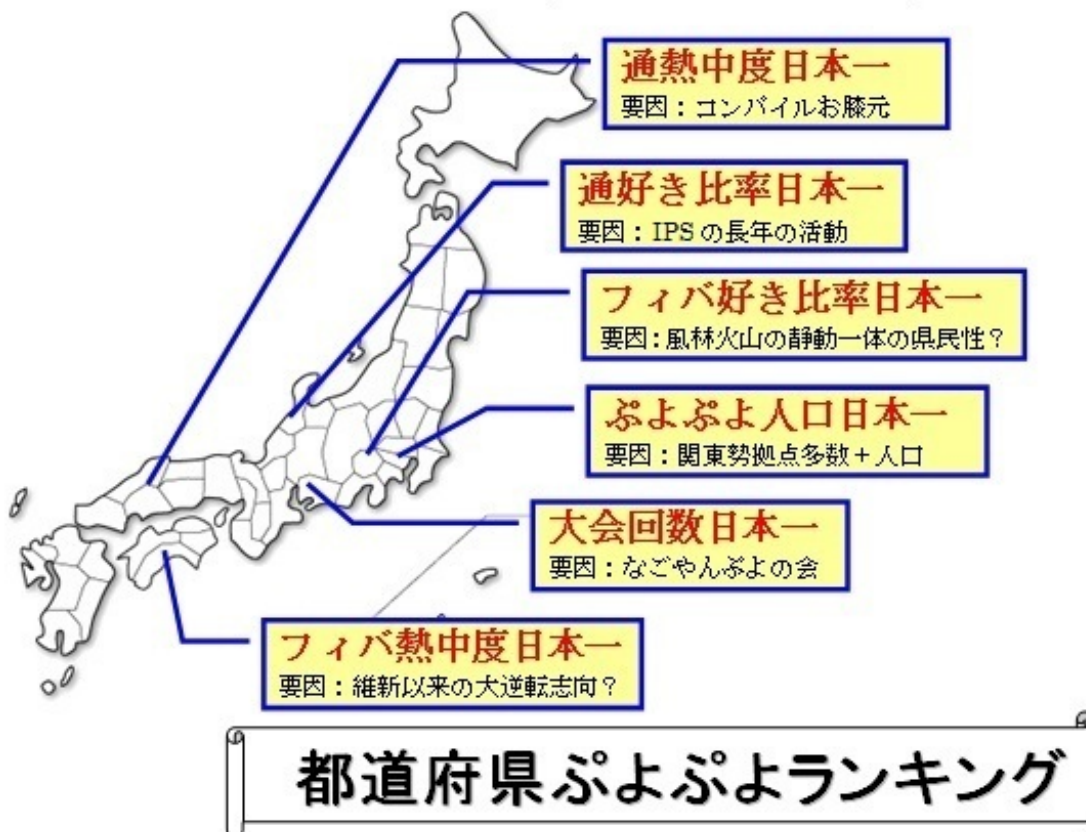
テープ起こしは初経験で、1時間の録音内容をテキストにするのに10時間近くかかりました。インタビューは順調に(?)進む一方、テキスト化作業はさっぱり進まず。4回分の生原稿(約7時間、11万字分)が完成したのは6月中旬で、7月17日の電書フリマ開催日までに、他ページ執筆・誤植修正・電書化といった諸時間を確保できなくなってしまいました。にもかかわらず、同業者諸兄から「次は〇〇師と××さんをインタビューするべきが云々」と言われたのには閉口しました(そんな余裕はビタイチありません!)

また、3~7月は表参道の宣伝会議にて米光一成講座を受講していたのですが、某日の講座開始直後にインタビューぶよらー(誰かは秘密です)から原稿の問い合わせ電話が掛かってきたりしたため、思わず携帯を米光師匠に渡してしまいそうになりました。

ミニ資料3 都道府県ぶよぶよランキング

	大会 開催数	対戦 登録数	(通信対戦)ぶよ通		(通信対戦)ぶよフィ	
			通好き	通熱中度	フィバ好き	フィバ熱中度
1位	愛知県	東京都	石川県	広島県	山梨県	高知県
2位	石川県	北海道	新潟県	島根県	群馬県	三重県
3位	千葉県	大阪府	富山県	宮崎県	岐阜県	新潟県
4位	大阪府	神奈川県	秋田県	高知県	茨城県	鳥取県
5位	東京都	愛知県	福岡県	石川県	愛知県	千葉県
6位	北海道	埼玉県	徳島県	山口県	静岡県	福井県
7位	広島県	福岡県	鹿児島県	京都府	岡山県	熊本県
8位	京都府	千葉県	広島県	岡山県	山形県	大分県
9位	福岡県	兵庫県	東京都	鳥取県	埼玉県	岡山県
10位	兵庫県	静岡県	佐賀県	福岡県	大分県	京都府
	1354 試合	58 万登録	26 万登録		32 万登録	

大会関係は 1993 年～2010 年 3 月末、通信関係は 2010 年 5 月末時点



資料提供 : 右脳式ぶよぶよルーム

あとがき

“ぷよぷよの本を書きたい”と最初に思ったのは、いつだったろうか？

ぷよぷよにまつわる文章は、これまでもいくつか作ってきた。しかしそれはあくまで仲間内の狭いテリトリーでのことで、世間様に出せるようなものではないことは自分でもわかっていた。日々のぷよ活動と生活（仕事）に追われる中、いつか自分の作品を出したいという思いと、何も書けない焦燥感が空回りする日々が何年も続いた。そうこうしている内に同世代もしくは年下の仲間たちの多くはぷよぷよから離れていき、何もなさぬまま30歳になってしまった。このままでは近い将来、自分も時の流れに溺れるのではないかと思われた。

2008年夏、秋葉原のゲームバーこと“A-BUTTON”で開催されたぷよぷよ会議にて、“猫庭王米光”こと米光一成先生にお会いする機会に恵まれた。ぷよぷよ原作者との邂逅が契機となり、自分の引き出しが少し広がった。また今年2月から表参道にて米光講座が始まり、私も講座生のひとりとなった。書籍作成やインタビュースキルのみならず、今話題のツイッターやスカイプも米光講座がなければ偏屈な自分には縁のないものだっただろう。そういう意味では、服部崇の「ぷよぷよは自分を成長させてくれるゲーム」という言葉は正しいかもしれない。

ぷよらーインタビュー集の作成、特に原稿を電子化する部分は米光講座の電書部メンバーの協力がなければ不可能だった。私はその手のスキルは皆無に等しく、電書リーダーを買ったのもごく最近である。電子書籍は良い。製作コストは低廉で済むし、売れ残りの心配もない。私のような素人でも、比較的ローリスクで出版できるとは良い時代になったものだ。今後私に執筆機会が再び巡ってくるかどうかはわからないが、本書を手にした方は多少なりとも参考にしていただければ幸いである。

特定ゲームのプレイヤーが他のプレイヤーにロングインタビューを行い書籍化するのは、連鎖界はもちろん他のゲームでもあまり例がない。お手本の無い中、半ば手探りで制作になった。完全な出来など望むべくもないが、現時点での最善は尽くしたつもりだ。改善点・指摘事項等ありましたら、どうかご遠慮なくお声掛けいただければありがたいです。

最後になりますが、拙作を入手して下さった皆さま、インタビューを快く受けて下さった皆さま、資料提供をして下さった『右脳式ぷよぷよルーム』の皆さま、そして校正及び電書化作業に携わって下さった皆さまと、今までぷよより続けられてきた幸

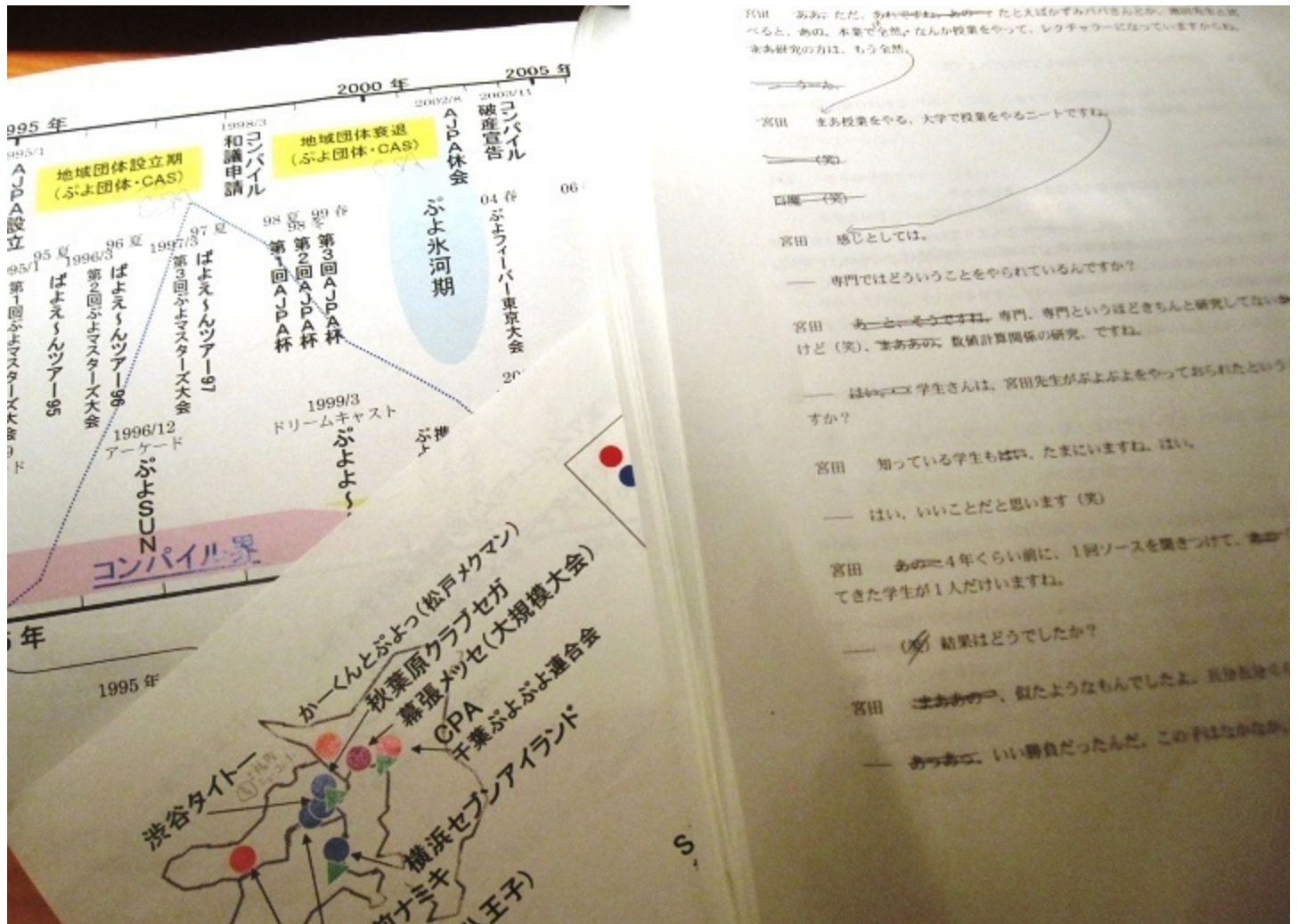
運に心から感謝します。

2010年6月28日

横えび

京都府出身、東京都在住。旧全日本ぷよ協会公認ぷよ3級、現役最古参ぷよ一。現在は、東京都台東区から群馬県高崎市へ遠距離通勤の毎日。

<http://105.teacup.com/puyo/bbs/>



宮田 ああ、ただ、あれで中ね、あの「た」とはばかすらババさんとか、高田先生と比べると、あの、本業で全然、なんか授業をやつて、レクチャーになっていますからね。まあ研究の方は、もう全然。

宮田 まあ授業をやる、大学で授業をやるコートですね。

宮田 感じとしては、

— 専門ではどういうことをやられているんですか？

宮田 あーと、そうですね。専門、専門というほどきちんと研究してないけど(笑)、まああの、数値計算関係の研究、ですね。

— はい、工学学生さんは、宮田先生がぷよぷよをやっておられたというんですか？

宮田 知っている学生もはい、たまにいますね、はい。

— はい、いいことだと思います(笑)

宮田 あの4年くらい前に、1回ソースを開きつけて、あのてきた学生が1人だけいますね。

— (笑) 結果はどうでしたか？

宮田 まああの、似たようなもんでしたよ、五分五分くらい。

— あっ、いい勝負だったんだ、この子はなかなか。

ぶよぶ用語集

用語解説（第1回分）

●週刊ファミ通

エンターブレインが発行している、日本最大のゲーム雑誌。2010年6月17日発売のファミ通に、くまちょむインタビューが掲載された。 <http://www.famitsu.com/>

●メガドライブ

セガが88年に発売したゲーム機。メガドライブ版初代ぶよぶよ及びぶよぶよ通はアーケード版のそれをほぼ忠実に移植しているため、現在も使用頻度は高い。石川をぶよぶよで染める会の対戦会は、基本的にメガドライブぶよ通100%である。

●テトリス

“落ち物パズル”元祖。セガと任天堂間で勃発した著作権争い（通称・テトリス事件）は有名。ゲームボーイ版テトリスは、日本国内で400万本以上の売上を記録した。

●ロードランナー， ソロモンの鍵

80年代を代表するアクションパズルゲーム。ロードランナーは、敵キャラクタが後に“ボンバーマン”の主人公になったことでも有名。

●すーぱーぶよぶよ通りミックス

スーパーファミコン版ぶよぶよ通の改良版。96年3月発売。

●ぶよぶよ通決定盤

プレイステーション版ぶよぶよ通。ぶよぶよ通の中では最大の売上（約80万本）を記録した。96年11月発売。

●ばよえ〜んツアー

コンパイルが95～97年の夏に開催した全国ツアー大会。97年のばよえ〜んツアーは、全国24箇所及び韓国で開催された。地方大会で優勝すると、全国大会のシード権及び会場までの旅費及び滞在費が支給された。95年はナミキのひげぶよまん、96年は松金カウンター、97年はミスケンが総合優勝。

●昇段戦

初段以上のぶよらーによる同段位同士のリーグ戦。一定の成績を挙げると昇段が認められる。2002年のAJPA休会直前には初段が100人以上、最高段位者の四段が4名存在した。

● k e n n y 君

97年に“k e n n y 式”を開発。スコアアタックの分野では“k e n n y 式”を上回る型は未だ登場しておらず、現在ネットでアップされている18連鎖以上の大連鎖は、ほぼすべてがk e n n y 式である。

●服部君

服部崇。通称“くまちょむ”。ぷよぷよ通“三強”の1人。旧全日本ぷよ協会公認ぷよ四段。ぷよらーインタビュー第4回に登場。

●村田さん

村田篤史。元全日本ぷよ協会公認ぷよ三段。全国大会入賞多数。“階段折り返し”の対戦技術では全国一位と言われている。

● a - c h o

京都市中京区にあるゲームセンター、西日本最大の連鎖拠点。97年よりぷよぷよ通の対戦台が稼動しており、大会が定期開催されている。 <http://www.a-cho.com/>

●4研DDTさん

4研DDT。全国大会入賞多数。関西最強ぷよらーの座を長く死守した。

●m u S H I M a r u 君

元関西ぷよバトルネットワーク代表、“ぷよぷよ連鎖シミュレータ”元祖開発者。

●4研EPMさん

4研DDTと共に、南草津のジャングルのぷよ対戦を支え続けた。現在は関東在住。

●一昨年の京大大会

2008年11月の京都大学ぷよぷよ大会。 <http://gutsgriffith.web.fc2.com/>

●米光さん

米光一成。ぷよぷよ及び魔導物語の産みの親。コンパイル、スティングを経て現在は立命館大学映像学部教授、フリーライター。 <http://blog.lv99.com/>

●亀ちゃん

ぷよぷよ通“三強”の1人。旧全日本ぷよ協会公認ぷよ四段。

●三強

愛知の亀、東京のくまちょむ、神奈川のALFの3人。これに千葉のk u r o r o を加え、“四強”と称することもある。ちなみに、この4人及びミスケン、千葉聡は全員同い年である。

●S A N A

旧全日本ぷよ協会公認ぷよ二段。なごやんぷよ会幹事役。 <http://deltacross.x0.com/>

●ぷよぷよフィーバー

コンパイルからぷよぷよ版權を引き継いだセガが、2003年秋に発売したシリーズ新作。翌2004年は、“ぷよの年”として毎月24日に各機種版のぷよぷよフィーバーを発売した。

●ぷよぷよ！

ぷよぷよ15周年の2006年12月にセガが発売した、シリーズ新作。

●すいちゅうモード

ぷよぷよ！で採用された新モード。従来はぷよフィールドで組ぷよが画面下部に自由落下するのに対し、すいちゅうモードは画面上部に浮き上がるぷよを連鎖させていく。

●スティング

コンパイルを退職した米光一成が移籍したゲームメーカー（2001年まで在籍）。

<http://www.sting.co.jp/>

●グリフィス君

2008年、2009年の京都大学文化祭でぷよぷよイベントを主催。

●3月の名古屋大会

なごやんぷよの会 (<http://nagoyanpuyo.jp/>) が毎年春に開催している、現時点で最大規模のアーケード版ぷよぷよイベント。

用語解説（第2回分）

●池田心

北陸先端科学技術大学院大学准教授。93年に数学オリンピック入賞。99年に崩珠（セガ公認のターン制ぷよぷよ）を開発。一手一手に長時間考えることができ、またCPUの異常な連鎖思考で名高い。公開当初は、人間同士の通信対戦も行われていた。

●マイコンベーシックマガジン

電波新聞社が発行していた月刊パソコン雑誌。ゲーム機及びアーケードゲームにも力を割いており、アーケード版初代ぷよぷよ稼動直前から99年まで毎月ぷよぷよ専門の連載（“とことんぷよぷよ”）を行っていた。ぷよぷよブームの火付け役として外せない存在。

●囲碁

世界最古にして最高峰のボードゲーム。“ヒカルの碁”（週刊少年ジャンプ）は連鎖界との親和性が高く、ぷよら一必携の書として名高い。

●アーケードゲーム

ここで言う“アーケード”とは、ゲームセンターのこと。従って、アーケード版ぷよぷよとはゲームセンターで稼動しているぷよぷよシリーズのことを指す。

●IPS

“石川をぷよぷよで染める会”の略称。筆者は2012年4月にIPS加入。（後述）

●階段積み、カギ積み、折り返し

ぷよぷよにおいてもっともベーシックな連鎖の形であり、上級者の誰もが通る道である。折り返しの形を組むにはフィールド上下のバランス感覚を問われるため、中級者を目指す人間にとっては大きな壁となる。

●ぷよぷよ通への道 ちゃんぷよんは誰だ？

94年10月に開催された、ぷよぷよ通初の全国大会。当時はアーケード版以外のぷよぷよ通は発売されておらず、出場者の大半が未経験のルール下で闘うこととなった。（メガドライブ版ぷよぷよ通は、94年12月に発売された）

●ボタンの回転が～

ぷよぷよシリーズ（特に90年代）は、ボタンの回転設定が統一されていなかった。そのため、ぷよ大会等で未経験の機種を扱うのはそれだけで大きなハンデになる。

●ハイスコア

アーケード版ぷよぷよシリーズのひとり用モード（ひとりでぷよぷよ）のスコアアタックのこと。80～90年代ではベーマガと“ゲームスト”、現在は“アルカディア”（エンターブレイン）がアーケードゲームのスコア集計を行っている。

●ゲームスト

新声社が発行していた、80年及び90年代最強のアーケードゲーム専門誌。強烈な攻略記事と豪快な誤植（“確かみめてみる！”、“ザンギユラのスーパーウリアッ上”、“ぷよぷよ通”、誤植撲滅を誓った2行後に誤植等々）で有名だったが、新声社が倒産し99年8月に廃刊。その後創刊された“アルカディア”（エンターブレイン）が事実上の後継誌となった。

●全日本ぷよマスタース大会

全日本ぷよ協会が95～97年の1月（もしくは3月）に開催した全国大会。97年の第3回マスタースは3万人の来場者を記録し、世界最大のゲーム大会としてギネスブックに登録された。95年は高橋健太郎、96年は電気街アルル、97年は千葉聡が総合優勝。

●名古屋から来たNPAという団体

“名古屋のぷよを熱くする会”のこと。“なごやんぷよの会”の前身にあたる。

●催促，副砲

ぷよぷよは基本的に連鎖数を競うゲームだが、大きい連鎖を漫然と伸ばすと相手の小さな攻撃を被弾しやすくなる。近年は、中盤の撃ち合いが特に重視されるようになり、“本線は飾り、大連鎖は先撃ちした方が負け”とまで言われるようになった。

●ゲーム i n ナミキ明大前

東京都世田谷区にあったゲームセンター。90年代最大の連鎖拠点であり、数々の伝説・逸話を残すぷよぷよの聖地であった。2004年8月に閉店。

●田中さん

田中浩生こと、ナミキのひげぷよまん。旧全日本ぷよ協会初代ぷよぷよ名人、公認ぷよ二段。アーケード版ぷよぷよ通スコアアタック元全国一位。ぷよぷよ通のスコアアタック及び対戦の双方で全国一位になった唯一の人物。ぷよぷよ通決定盤の技術指導動画に出演したことで有名。2004年に更新会計士試験に合格。

●秋葉原のシントクセガ

東京都千代田区のゲームセンター。正式名称はクラブセガ秋葉原店。94年9月より98年11月まで、ぷよぷよ通（もしくはぷよぷよSUN）の対戦台が稼動していた。“シントク”は俗称であり、元々は“シントク電気”という家電量販店だった。（シントクセガに限らず、秋葉原のぷよぷよ対戦台稼動店は家電量販店からゲームセンターに転換した店舗が多い）

●師匠の水無月さん

SPDー水無月愛理。アーケード版初代ぷよぷよ、ぷよぷよ通、ぷよぷよSUNスコアアタック元全国一位。

●斉藤さん

旧秋葉原ぷよぷよ四天王のひとり。“斉藤スペシャル”と呼ばれる連鎖尾を開発、現代も広く用いられている。当時は酔っ払・・・現役の東京大学医学部生だった。

●敵を選ぶのは～

アーケード版ぷよぷよ通では途中まで敵キャラを選ぶことができるが、上位勢のスコアアタックに限っては宮田・白い悪魔両氏の語る選択肢が10年以上前からほぼ固定化されている。

●うまく相殺しながら、枯らして～

CPU（特に序盤戦）は不用意に攻撃し過ぎると相手が死んでしまうため、最小限度の攻撃のみで大連鎖を組み上げる必要がある。そのためか、“ひとぷよは 生かさず殺さず 薬漬け”なる川柳まで生まれた。

●NOV式

k e n n y式より前の95年に開発された、スコアアタック用の連鎖の型。“NOV”とはNOV式の開発者名で、初代テトリス及び初代ぷよぷよの元スコアアタック全国一位者でもあった。現在も、対うろこさかなびと戦ではほぼすべてのスコアラーがNOV式もしくは半k e n n y式を使用している。

●100万超えるには～

アーケード版ぷよぷよ通では100万スコアラーが全国に約30名おり、7桁スコアに達することが一種のステータスとなっている。

●13連鎖をドーンと（笑）

後年、ぷよぷよ日韓戦の日本代表で出場した白い悪魔は、多数のネット観戦者が見守る中15連鎖をぶちかましていく。

●ひささん，FALさん

NPA及びなごやんぷよ会を長年支えているベテランぷよラー。FAL氏は元全日本ぷよ協会公認ぷよ三段。

●XBAND

96～98年ごろにスーパーファミコン及びセガサターンで稼動していた通信対戦機器。回線が脆弱な上に対戦すればするほど電話回線が雪達磨式に膨らむ代物で、市外局番者と連戦するとすぐに万単位の電話料金が発生した。

●高橋健太郎

ぷよぷよ初代グランドマスター、全国大会優勝多数。特に初代ぷよぷよの大会では、9割以上の勝率を誇った。著者にとっては、弟の母校の先輩にあたる。

●しえぞ夫くん

阿部“しえぞ夫”崇史。旧全日本ぷよ協会公認ぷよ二段、ぷよぷよ二代目グランドマスター。 http://www.wonderland-interview.jp/success_story/200801/ にインタビュー記事あり。

●全国大会の壇上に～

94年及び95年前半の全国大会はベスト8まですべて1本勝負だったため、操作ミス決着や番狂わせが頻発した。

●大阪の飼葉さん

飼葉優里。元初代ぷよぷよ・ぷよぷよ通スコアアタック全国一位。

●千切った分タイムロス

組ぷよを段差に千切って置くと、タイムロスが発生する。タイムロスが蓄積すると不利になるため、特に対戦ではいかに千切らず最速で置いていくかが求められる。

●地方団体ではもうダントツ

ゲームセンターメインでないぷよぷよ団体のうち、10年以上定期的な活動を継続しているのはIPSのみである。

●シルバー大会，ナイスミドル大会

コンパイルが開催していた年齢部門大会。シルバー大会は60歳以上、ナイスミドル大会は30歳以上限定。ちなみにコンパイル時代は、女性限定のレディース大会及び小学生以下限定のジュニア大会もあった。

●ミスケン

旧全日本ぷよ協会二代目ぷよぷよ名人、公認ぷよ二段。全国大会優勝多数。常人離れした連鎖センスを誇り、ぷよぷよ対戦戦略の土台をほぼひとりで確立させた。2004年に引退するまでは100本戦全勝、四強をも遥かに凌ぐダントツの最強者だった。アーケードぷよ通スコアアタック全国3位（133万点）。表舞台を去って久しい現在も、常に最強論争のど真ん中に登場する人物。ぷよぷよ以外でも、剣玉、お手玉、任天堂各種レースゲーム等で全国タイトル多数獲得経験あり。筆者は2010年12月にミスケンインタビューを実施、続編電書『ぷよぷよ1989～2011』に掲載。

<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/2423/index.html>

●SPD-FGC

宮田氏がかつて用いていたぷよネーム。“SPD”とは、“死ぬまでぷよぷよ同盟”（ぷよぷよスコアラーの団体名）の略称。

用語解説（第3回分）

●平成生まれ

今回インタビューした人物のうち、anagura，飛車ちゅう両研究員は平成生まれ。それ以外の5名及び著者は昭和生まれである。

●なぞぷよ

敵キャラもしくは人間相手の戦いではなく、あらかじめ組み上げられたぷよフィールドと配ぷよを設置し、課題（例：7連鎖全消しすべし）を一問ずつ解いていくモード。詰め将棋的要素が濃いため、“なぞぷよ”からぷよぷよを始める人は滅多にいない。

●ヨッシーのクッキー

92年に発売された、任天堂のパズルゲーム。初代ぷよぷよとほぼ同時期に発売。

●ぶよまん

かつてコンパイルが発売していた、もみじまんじゅうのぷよぷよバージョン。子供向けのせいか、従来のもみじまんじゅうに比べ味付けが甘くなっていた。

●ポケモンカード

任天堂のキラソフト、ポケットモンスターを題材としたカードゲーム。

●将棋

囲碁と並ぶ最高峰のボードゲーム。“3月のライオン”（ヤングアニマル）は連鎖界との親和性が高く、ぷよらー必携の書として名高い。

●遊戯王

少年ジャンプの大ヒット漫画を基にしたカードゲーム。

<http://www.yugioh-card.com/>

●スーパーマリオワールド，マリオカート，（スーパー）マリオブラザーズ

いずれも、任天堂が世界に誇る大ヒットソフト。

●ボンバーマン

ハドソンの大ヒットアクションゲーム。90年以降は毎年新作が発売されている。

<http://bomberman.jp/>

●リバイアサン

ネットぷよの強豪。序盤から繰り出される巨大2連鎖は、“リバファイアー”と恐れられた。

●s o s e n

上福岡ニューコング（2007年に閉店）ぷよ通対戦会元代表、アーケードぷよ通120万スコアラー。

●k u r o r o

アーケード版ぷよぷよ通“四強”の1人。その華麗な連鎖尾は、“連鎖美”とも称されている。旧全日本ぷよ協会公認ぷよ二段。

●k i r i n o

飛車ちゅうと同じく、ネット対戦メインから戦技研に入所した。（戦技研メンバーに限らず、近年の強豪はネット対戦メインから転向する人間が多い）

●マイルストーン（雑誌）

早稲田大学を語る上で欠かすことのできない総合情報誌。サークル情報、科目及びゼミ情報、周辺情報等多数掲載。 <http://www.e-mile.com/>

●帝王杯

高田馬場のゲームセンター“ミカド”にて開催されている、ぷよぷよ通の全国大会。

● t o m

戦技研最強ぶよら一、と言うより次世代を代表する強者のひとり。国家試験を翌月に控えていたため、戦技研にはしばらく出席していなかった。

●スーパーポテト

レトロゲームの専門店。品数は豊富だが、価格設定がめちゃくちゃなことでも有名。

<http://www.superpotato.com/>

●ぶよぶよ7

2009年7月に登場したぶよぶよシリーズ最新作。Wii版ぶよぶよ7の発売日は2009年11月26日で、早大大会の時点ではまだ発売されていなかった。

●パネルでポン, Dr. マリオ

任天堂の人気パズルゲーム。

用語解説 (第4回分)

●PC98

NECのホームパソコン。93年前後のPC市場は、98のひとり勝ち状態だった。

●100本先取り

アーケードぶよぶよ通において、ランキング戦で扱われる試合方式。文字通り、100本を先取する方が勝者となる。50本を取った時点で休憩を挟んで1P2Pを入れ替える方式もあり、発案者の名前から“IID式”と呼ばれる。

●相殺がない

ぶよぶよシリーズのうち、初代ぶよぶよのみは自身の攻撃がすべて（相手方の攻撃と相殺せずに）相手におじゃまぶよとして届くようになっている。そのため、お互いに致死量の攻撃を送り合った時はおじゃまぶよによる窒息を回避するため回転ボタン連打の時間稼ぎを行い、相手よりコンマ1秒でも長く逃げ回る技術が求められる。

●グラディウスと沙羅曼陀

コナミが80年代から90年代に掛けて発売したシューティングゲーム。

●イース

日本ファルコム看板ソフト、アクションRPG。

●マイクロキャビンのサークシリーズ

マイクロキャビンは三重県のソフトハウス。サークシリーズは、80年代後半～90年代前半に発売された同社の看板ソフト。

●幕張メッセ

千葉県千葉市の大型展示施設。コンパイル時代は、大規模なぷよイベントの多くは幕張メッセで行われていた。

●千葉聡

第3回ぷよマスタース大会優勝者。最強世代の中では活動期間は短かったが、大会決勝進出率100%、対ミスケン3戦全勝と驚異的な強さを誇った。実兄の千葉一也も98年に全国大会決勝進出（くまちょむに敗れ準優勝）し、連鎖界では唯一兄弟での全国大会決勝進出を果たしている。

●怒首領蜂

ケイブが97年に開発した、縦スクロールシューティングゲーム。

●リブルラブル

ナムコが83年に開発したパズルゲーム。

●ふたり同時プレイのハイスコア集計部門が～

近年は、アーケードの縦スクロールシューティングゲームの多くで1コインでダブルプレイできるモードが収録されるようになった。

●当日の試合を録画していた～

2004年の時点では、アーケードぷよ通の試合を録画する発想は希薄だった。そのため、現在ネットにアップされているミスケン動画の大半はコンシューマー機版のぷよぷよ通が使用されている。

●例の大ニュース

詳細は、服部公式ホームページの2010年5月10日付日記を参照のこと。

●“ALL ABOUT ぷよぷよ”は、今見ても～

“ALL ABOUT ぷよぷよ”及び“ALL ABOUT ぷよぷよ通”は、中古本屋等で見掛けたら1万円払っても買うべきです。



横えび電書一覧

横えび電書は、ぷよらーインタビュー集だけではありません。これを機に、是非他の作品群にも目を通していただければ幸いです。

・コンテンツ文化史学会第2回例会「ゲーム産業は、いかにして成立しえたのか——アメリカ、日本...草創期に何が生じたのか」参加記

2011年4月発表、『コンテンツ文化史研究第五号』収録。2010年10月に開催されたコンテンツ文化史学会の参加記。同例会の発表者のひとり、米光一成論はぷよらー必読。無料。

・ぷよぷよ1989～2011 ミスケンインタビュー1丁目2番地3号

2011年6月発表。ぷよぷよ発売前から現代までの最古参ぷよらーによる回想録、連鎖界のレジェンドこと三須健太郎（ミスケン）3万字インタビュー。

<http://p.booklog.jp/book/29378> （2015年5月に再公開しました！）

・YKB2424

2011年7月発表。過去10年間に発表した横えびテキスト40作と未発表8作、全48作品を収録。ぷよらーインタビュー未収録箇所を多数掲載。200円。

・電腦連鎖がぷよらーを襲う —ぷよぷよAI 構築の記憶— （予稿部分）

2012年12月発表、『コンテンツ文化史学会2012年大会予稿集』収録。同学会大会の共同発表者にしてぷよぷよAIの第一人者こと、test_lockit氏との合作。無料。

拙作の閲覧もしくはご購入を希望される方は、pyokoebi@gmail.com までご一報をおねがいたします。（拙著へのご意見ご感想、その他各種ご要望を添えて頂ければありがたいです）

なお、コンテンツ文化史学会につきましては <http://www.contentshistory.org/> を、同学会が発売しております各種刊行物につきましては、

http://www.dlsite.com/home/circle/profile/=maker_id/RG13503.html をご参照ください。

あしがきの、あしがき

金沢インタビューから1年9ヶ月後の、2012年2月。ぷよ活動20周年を目前に控えていた私は、石川県への異動を命じられた。全国転勤の職場に勤務しているため可能性はもちろんあったが、節目の年をIPSメンバーとして迎えることとなったのは、なにがしかの見えざる力を感じずにはいられなかった。

2012年3月25日。転勤先への挨拶を兼ねて、石川県野々市市のゲームセンターこと“扇ヶ丘レジャーセンター”———第2回インタビューの舞台となった金沢工業大学扇ヶ丘キャンパスから徒歩数分———を訪れた。同店は2011年にぷよ通対戦台が設置され、北陸三県では唯一のアーケードぷよ対戦拠点となっていたからである。

1週間後に引き払う予定の上野下宿から、上越新幹線の始発で出発。越後湯沢で特急はくたか号に乗り換え金沢へ移動、更に在来線と私鉄を乗り継ぎ延々6時間。白い悪魔会長は仕事のためこの日の対戦会には参加できなかったが、ズバ副会長を含む4名で連戦を行なった。転居後は月に2回くらいレジャセンで集まれば・・・と目論んでいたのだが、対戦開始直後に思わぬ障害とぶち当たった。ぷよぷよ通のレバーが規定の4方向ではなく、8方向に設定されていたのである。

扇ヶ丘対戦会をUstream配信している現在とは違い当時のIPSはメガドライブでの対戦が中心で、アーケード版で連戦する習慣は希薄だった。連戦中に斜め方向への誤作動が頻発したため、店側にレバー設定の修正を依頼したのだがこの日は対応できる人間がおらず、不完全燃焼のまま対戦を切り上げざるを得なかった。

対戦会後はビジネスホテルに一泊し翌26日に朝雪の舞う転勤先へ挨拶、夕方から半日かかりで上野に撤収した。3月最終週は年度末業務と引越し準備で平日は身動きが取れず、年度末土曜日の3月31日、石川転居2日前に“秋葉原A-Button”へお邪魔し、長嶺店長に事の次第を報告。サンワ・セイミツ両社ゲーセンレバー変換方法のレクチャーを、みっちり受けた。4月に改めてレジャセンに変換を依頼し、最悪の場合は店員ではなく自力で4方向に修正するつもりであった。

レジャセンレバー問題は、4月来店時にあっさり解決した。新年度にレジャセン新店長として赴任されたじん店長が、依頼後ただちにぷよ通レバーを4方向に変更してくれたのである。パズルゲームに詳しい店員に恵まれ事なきを得たのだが、店側の理解を得られなかったらと思うと少々冷や汗モノの出来事であった。

転居2週間後の4月15日。金沢駅徒歩15分のズバ邸にて、石川をぷよぷよで染める会対戦会に出席した。他人の家でぷよる習慣のなかった私にとって、個人宅の対戦会におじゃましたのは14年ぶりであった。

IPS対戦会は朝10時開始なのだが、気の早った私は30分早く着いてしまった。白い悪魔会長&ズバ副会長は、他メンバーの送迎で不在だった。新参者の私はふたりが戻ってくるのを待つべきだったかもしれないが、することがなく手持ち無沙汰だったこと、何よりIPSがどんなところで行われているかを知りたいという欲求には勝つことができなかった。我が行動を制止できる人間は、周囲には皆無だった。すなわち、開始前にズバ邸へズカズカと上がり込んでしまったのである。

「あああの、ここここここでぷよぷよができると聞いたのですが」

不審者丸出しとしか言いようがない。副会長のご家族の方も事情を察したらしくすぐに対戦スペースへ案内して頂けたのだが、もし入る家を間違えていたら、もしくはほんの少し警戒心の高いご家庭だったら、通報されるかつまみ出されていただろう。

奇妙な光景だった。

使用されたのは2台のメガドライブ、2本のぷよぷよ通、ズバ邸アナログテレビと白い悪魔会長持ち込みの旧式アナログテレビ、そしてラジオ。新型(?)のセガサターンとドリームキャストに触る者は誰もおらず、完全に置き物と化していた。誰かが1本を取るたびにメガドラパッドは右に回り———時折、パッドケーブルのもつれを微調整しながら———ラジオ番組とメンバーの笑い声をバックミュージックに穏やかな時間がゆっくり流れ続けた。

同年5月に横浜セブンアイランドが閉店し、繰り上がる形でIPSは全国最老舗ぷよ団体となった。石川をぷよぷよで染める会発足から今年で17年になるが、きっと20年、30年の節目を迎えたあとも、IPSはIPSたり続けるに違いない。石川転居から1年あまりが過ぎ、私は各種活動で全国を飛び回るようになった。北陸地方にあと何年在住できるかはわからないが、今後も力の限り頑張るつもりである。

本書は、2010年7月の電書フリマにて発行しましたぷよ電書に加筆修正を施したものです。2010年版をお持ちの方はもちろん、今回初めて入手された皆さまにもお楽しみいただければ幸いです。

2013年7月13日

ぷよらーインタビュー集 Ver.通

<http://p.booklog.jp/book/66455>

著者：横えび

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/yokoebi2424/profile>

電書部

石川をぷよぷよで染める会

早稲田大学ぷよぷよ戦術技術開発研究所

右脳式ぷよぷよルーム

感想・ご意見・ご要望は、こちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/66455>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/66455>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパブー (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社：株式会社ブックログ