

ESPORTS CULTURE MAGAZINE

GAMEZINE

Vol. **28**
AUG. 2024

FREE

スマブラコミュニティ
大解剖

アユハ
ぬくぬく
wawon
わっち

スマブラ特集!!

《インタビュー》

あcola
Gackt
Tea
ザクレイ
Shuton
ヨシドラ
Hurt
KEN

悲願の世界一へと全速前進
止まらない超新星の快進撃

三ーヤー
(FENNEL)

GAMEZINE

ESPORTS CULTURE MAGAZINE

Vol. **28**
AUG.2024

Contents

P4 悲願の世界一へと全速前進 止まらない超新星の快進撃

ミーヤー (FENNEL)

P12 始まりと未来をスマブラプロに聞く

あcola,Gackt,Tea(ZETA DIVISION) /
ザクレイ(Detonation FocusMe) / Shuton(REJECT) / ヨシドラ(Revo) /
Hurt(ENTER FORCE.36) / KEN(SBI e-Sports)

P22 スマブラコミュニティ大解剖

アユハ / めくめく / wawon / わっち

P28 コミュニティリーダーと作るグルーヴ

powered by esports Style UENO



Cover
Miya

Cover Photo
Mahiro Sayama

編集記

無事に再開後の第2号を発行できて、一安心しています。
改めて、ご協力いただいている皆様には感謝申し上げます。

今回は『大乱闘スマッシュブラザーズ』(以下、『スマブラ』)特集です。
私は2015年と2019年にも取材させていただいて、
そこから脈々と続くこのコミュニティをとても尊敬しています。

今回、プロ選手からコミュニティリーダーの方にもお話が聞けて
改めて、『スマブラ』コミュニティの強さを実感しました。
特に「誰でもやってみようと思える環境」が強いと感じています。

私もオーバーウォッチ2のDiscordやオフイベ『ゆるだらオーバーウォッチ会』を
主催しているので、この学びを活かしたいと思っています。

また、『GAMEZINE』サークルには現在多くのメンバーが在籍し、
フリーマガジンの発行やそれに関連した告知活動を行っています。
現在もサークルメンバー募集中なのでX(旧Twitter)のDMからご連絡ください。

編集長 みずいろ

Editor of Chief
Masumi "みずいろ" Fukuda

Staff
Axl, YoungP, Hanazawa
Mitomi, Hiragi

Writer
Tamo, Yama, Koki Aikawa
rooibos

Comic
nacchicchi

Design
BAIT

Special Thanks
園田さん, 佐藤さん
山田さん, 橋本さん
株式会社ゲート

発行
GAMEZINE 編集部



BAIT



baitme.jp

WWW.GAMEZINE.JP

※本誌掲載の写真、記事の無断転載および複写を禁じます。

GAMEZINE



Interview

ミーヤー

悲願の世界一へと全速前進 止まらない超新星の快進撃

綺羅星の如く――。

一気にスターダムへと上り詰めたその姿に、多くのファンは熱狂した。
しかし当の本人は至って平静。

それはもちろん、やれる自信があったから。

異次元の戦いに身を投じるなかで、手の届くところまできた“世界一”。
新たな称号を獲りに行く。

Photo Mahiro Sayama / Text Tamo / Edit Masumi Fukuda



Apex 2022 | 2022.11.19

ミーヤー自身初の海外遠征ながら、優勝を果たした。日本内での実力が認められ始めたタイミングでの遠征だったが、大会を通じてゲームセットを1本も落とさない大活躍を見せ、日本だけではなくアメリカにまで名を轟かせた。



Port Priority 8 | 2023.11.12

710人の参加者かつ日本・海外の上位勢が集まる大会で見事準優勝を果たした。海外大会ながら日本国内の選手と当たることが多く、ライバルであるあ cola とも対戦したが、3-1 で下して勝利した。



九龍 #9 with スマバト | 2024.1.13-14

関西勢の多くが集まるこの大会で、勝者側のまま優勝を果たした。若手が多い関西だが、中でもミーヤーは頭ひとつ抜けていることがわかる。2023年の国内ランキングで2位の座を獲得したその実力を再証明した形になった。



九龍 #12 with 篝火 | 2024.7.27-28

2つ前の篝火から合わせて、史上初の3連覇となった。1人の選手が劇的な活躍を見せる中淡々とその選手に勝利する姿は「主人公キラー」とも称され、次世代の王者たる風格を見せてつる一大会となった。

世界で活躍するスーパースター ミーヤーの これまでの歩み



MIYA's history

2004

兵庫県に生まれる

2009

ゲーム（『New スーパーマリオブラザーズ』）に興じ始める

2014

『大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U』を始める

2018

『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』へ移行

2022

flat-gaming に所属
篝火 #8 及び Apex 2022 にて優勝

2023

FENNEL に所属、プロ活動スタート
篝火 #11 にて優勝、Port Priority 8 にて準優勝

2024

「スマメイト」でレート 2,600 を達成
九龍 #9 with スマバト 及び 篝火 #12、
九龍 #12 with 篝火 にて優勝

仕事であり趣味である ゲームの出発点

—ゲームは何歳くらいからするようになりましたか？『大乱闘スマッシュブラザーズ』（以下、『スマブラ』）をプレイするようになったきっかけも教えてください。

ゲーム自体は幼稚園くらいからプレイしていましたね。小学生になってからは、友だちと一緒に『New スーパーマリオブラザーズ』をやったりして楽しんでいました。『スマブラ』は小学生のころに『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS / Wii U』（以下、『スマブラ for』）から始めて、その後 SP に移っていきました。

—プレイヤーネームは、マリオのセリフ「マンミーヤー」が由来になっているそうですね。

マリオは思い出のキャラクターでもあるので、『スマブラ for』のころにメインで使っていました。今は X の ID (@manmamiya13) にもしています。

—『スマブラ』自体のプレイ歴は 10 年近くになりますが、プロになる前と比べて感覚は変わりましたか？
“楽しむ”という部分では、あまり変わっていないと思っています。今はプロとして結果も求められていると思いますし、プロ活動の一環として YouTube の配信もしているのですが、それ以外の時間も『スマブラ』はプレイしているので。仕事ではあるのですが、そう思わずにプレイしているときのほうが成長を実感したりもします。

—楽しみながら強くなれる…。プレイヤーとしての理想を体現している感じがですね。プレイするにあたって、工夫していることなどはありますか？

あまりないのですが、最近はメモを作ったりしたほうがいかなと思うようになりました。データというほどではないのですが、『スマブラ』はキャラクターの数が多いので、



Interview

ミーヤー

悲願の世界一へと全速前進
止まらない超新星の快進撃

盤にマリオからドンキーコングにメインを変えて、スマメイトのレートも 2,000 まで行くことができました。ただ SP に移行してから、任天堂がオンラインチャレンジという公式大会の予選を開いたんですね。改めてその予選のルールに適したキャラクターを探そうと思って、スマメイトで Mr. ゲーム & ウォッチをプレイしてみたらめちゃくちゃ強かったので、今も使い続けています。

—スマメイトで実力を付けていって、大会に出場するようになるのも必然という流れですが、思い出に残っている大会などはありますか？

大会での思い出…。最初に出場したのはマエスマ TOP #8 で、65 位だったんですね。ただ、そこで感覚をつかめたのか、篝火 #8 で優勝することができました。

メモっておいた方が後々振り返りやすいかなと。

—今後の取り組みに向けて、ということですね。普段の練習に関しては、どのようにされていますか？

やはりスマメイトですね。『スマブラ for』のころからそこで強いプレイヤーと対戦するようになって、レートが上がるにつれてやる気もどんどん大きくなっていきました。「うまくなりたい」という気持ちしかなかったですね。もちろんスマメイトは今も活用していますから、強くなるにはそこでプレイするのが一番だと思います。

猛者に揉まれて腕を
磨き、花開いた才能

—メインのキャラクターについて、マリオからドンキーコングを経て、現在は Mr. ゲーム & ウォッチで世界一と呼ばれていますが、どのように決めていますか？

いろいろとプレイするなかで、『スマブラ for』の終





—そこからは戦績に優勝や準優勝が並び、快進撃という印象なのですが、そのころを振り返るとミーヤー選手としてはどのような気持ちでいましたか？

規模の大きい大会でも結果を残せていたので、気持ち的にも乗っていましたね。ただ、次の篝火 #9 では 49 位に落ち込んでしまったので、もっと練習量を増やさないと思って、改めてスマメイトにのめり込みました。

—繊細なんですね…。ただ、オフライン、オンラインを問わずに好成績を収めるミーヤー選手には、「二つ目の超新星」というニックネームが付きます。ひとつめはあ cola 選手ですが、やはり意識しますか？

そうですね。あ cola 選手が大会で活躍するのを見て、最初は「すごいな」という思いだったのですが、徐々に「ほくも同じようにできるはず」と思ってより『スマブラ』のモチベーションが上がったので。そういった部分では、最初に声をかけてくれた flat-gaming にも感謝しています。年齢的にもオフラインの大会に参加するのは資金面が大変なので、そこをサポートしてくださったおかげで今があると思っています。

—ミーヤー選手にあって あ cola 選手にないものなど、自分の強みについてはどう思っていますか？

『スマブラ』はキャラクターの個性が強く出るゲームだと思っているので、正直あまり思いつきません。キャラクターの特性をフルに発揮するために練習しているという感じでもあるので。ただ、キャラクターの対策が深まってくると、最後の最後は人読みの面もあるので、それが面白いところ、難しいところでもあります。

オンラインからオフライン、そして世界へ

—金銭面以外の部分で、オンラインとオフラインの大会の違い、難しさは感じますか？ ラグの違いに感覚を慣らせないといけないところですね。オンラインをメインにしていると、オフライン大会の前に必ず調整をしないと

けなくなるので。もともと『スマブラ』はオフライン勢の方が強いと言われていたのですが、その理由は大会前の調整が必要ないので、普段通りの力を発揮しやすいというところにあるんです。

—今はオフライン勢の勢いが上回っているようにも感じます。スマメイトや flat-gaming のようなサポート体制が整ってきたというのも要因ですね。

「オンラインで活躍しているプレイヤーが支援を受けてオフラインの大会シーンに現れる」という流れができていっているので、今後も続いてほしいですね。『スマブラ』のコミュニティが、どんどん広がっていくと思います。

—ミーヤー選手に限らず、日本の選手が世界にその名を広めているのもうなずけますね。

そのおかげで、ほくも大会で活躍できて、いよいよプレイヤーランクが 1 位を狙えるところまで来たので、ここで気を抜かず駆けていきたいですね。

—やはりランキングは気になりますか？

『スマブラ』には LumiRank という世界ランキン



グがあるのですが、3 位になったときは驚きました。10 位から順に発表されていくのですが、なかなか自分の名前が出てこなくて、「入ってるの？」と思ったときに 3 位ですと、うれしさ以上にびっくりしました。

—まさに世界に認められた瞬間ですね。海外の大会にも参加していますが、海外に行くようになったのも『スマブラ』の大会がきっかけですか？

そうですね。海外の大会は賞金が出るので、そういった面でもモチベーションが上がります。あとは日本の場合はコミュニティ全体でレベルを上げていくというイメージなのですが、海外の場合は 1 人だけものすごい強い選手がいたりするので、どうやって強さとかやる気を維持しているのが気になります。



—お国柄なのか…、調査する価値はありそうですね。また日本、世界と活躍の場を広げていくなかで、壁やギャップを感じたことはありましたか？

オンラインからオフラインの大会に出ていくときは、どんな感じなのかと思うこともありましたが、すぐに優勝もできたので「いける！」という気持ちになりました。

プロとして駆け抜けながら、 見据える未来

—オフラインで腕を磨いていたからこそこの勢いですね。プロを意識し始めたのはいつごろですか？

中学生のころから「プロゲーマーを目指したい」とは思っていたので、16、17歳あたりは本気になって練習していましたね。「どこかのチームから誘いが来ないかな」と思っていたので、そういった意味でも flat-gaming からの連絡はうれしかったですね。

—そして現在は FENNEL と契約し、『スマブラ』部門の看板を1人で背負っているわけですが、重みのようなものは感じますか？

ほかの部門は複数人のチームだったりするので、そういった意味ではよりがんばらなれないといけないと思っています。基本給もいただくようになって、完全に仕事になったわけなので、改めて気持ちを入れていきます。

—『スマブラ』を通して、これまでもさまざまな経験をされていますが、今後はどのような未来図を描いていきたいと思っていますか？

10年先、20年先でも活躍できる選手になりたいですね。反射神経の問題などで「eスポーツは若い選手の方が有利」と言われていますが、『スマブラ』はそういったゲームではないので、やり続けられると思っています。ゲームによっては新作が出るたびにゲーム性が変わったりもしますが、基本は変わらないと思うので、常にトッププレイヤーであり続けたいですね。

—別の格闘ゲームでは40歳を超えたプロゲーマーもいらっしゃいますし、『スマブラ』もそういったコンテンツになるパワーがありますよね。さらなる飛躍に向けて、活躍を大いに期待しております。



ミーチャー Profile

FENNEL『スマブラ』部門所属。2004年生まれ。米津玄師とコーラをこよなく愛する19歳。「スマメイト」でメキメキと腕を上げ、複数キャラでのレート2,500超え、史上初のレート2,600などを達成。



始まりと未来を スマブラプロに聞く

Gackt / Tea / あcola / ザクレイ / Shuton / ヨシドラ / Hurt / KEN

1999年1月21日にシリーズ1作目となる『ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ』が発売され、それから25年を迎えた。また、GAMEZINEでは、2015年と2019年に取材をしているが、そこにはいなかった若手の超新星であるミーヤ選手とあcola選手が現在世界1位を争っている。長く続く『大乱闘スマッシュブラザーズ』の競技シーンには、日本全国に様々な年代のプロゲーマーが存在し、新しいスターを生み続けている。その競技シーンを支える屋台骨といえるプロゲーマー8名に『スマブラ』を始めた理由やプロになったきっかけ、今後の未来予想図を聞いた。

Gackt / Tea / あcola (ZETA DIVISION)

Photo Utthi, sakyo / Text Tamo / Edit Masumi Fukuda

日本が誇る才能たちの共演
それぞれのゴールへと日々前進

——まずはそれぞれの『大乱闘スマッシュブラザーズ』をプレイするようになったきっかけを教えてください。

Gackt 兄とNINTENDO64の『ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ』(以下、『スマブラ64』)をプレイしてからハマりまして、そこから『大乱闘スマッシュブラザーズX』(以下、『スマブラX』)、『大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U』(以下、『スマブラ for』)、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』(以下、『スマブラSP』)と続けてきました。中学生まではオンラインが中心だったのですが、高校に進学してからオフラインの大会にも出場するようになりました。

Tea ぼくは兄の口車に乗せられて、誕生日にニンテンドーゲームキューブの『大乱闘スマッシュブラザーズ DX』(以下、『スマブラDX』)を購入することになったのですが、プレイしてみたらとても面白くて。ただ、Wii Uは持っていなかったので友人の家でプレイしたりしながら、『スマブラ for』、『スマブラ SP』へと流れていきました。

あcola 小学2年生のときにニンテンドー3DSにおもしろいゲームがあると友人に教えてもらってプレイしたのですが、そのときは半年も経たないうちに飽きて別のゲームに移っていました。小学6年生のときに『スマブラ SP』が発売されたので、またやってみようかなと思って買って、中学2年生のときにコロナ禍で自宅にいる時間が長くなったので、親にオンラインにつなげてもらって、徐々に力を入れていくようになりました。

——大会などに進出していったということで、当時から腕前も相当だったと思うのですが、自分のなかでの上達の秘訣などがありましたら教えてください。

Gackt ぼくの場合は、なにかに優れているから『スマブラ』がうまいというわけではなく、諦めずにやり続けたらここまで来られたという感じですね。ゲームに関わらずいろいろなことを経験していくなかで、「できない」と思って諦めたことも多かったのですが、『スマブラ』だけは諦めたくないと思ってプレイしていました。自己肯定感を高めてくれたのも『スマブラ』だったので、自分というものを確立させてく



れたと思っています。

あ cola ぼくも Gackt さんと同じで、諦めたくない、負けたくないという感覚でやり続けて、気づいたら上手くなっていたという感じですね。自分だけの特別なことをやっているという意識はないですが、立ち回りよりもテクニックを極めたいという思いは強いです。もしかするとその考え方が自分に合っていたのかもしれない。

Tea どうやって上手くなったか…、なかなか説明が難しいですね。ただ、『スマブラ X』に空中ダッシュというテクニックがあるのですが、見ただけでどう入力しているかが理解できたときは、不思議な感覚になりました。普通は気になるプレイがあったら、「どんなコマンド入力をするんだろう」と調べと思うのですが、そのときばかりは「人とは違うのかな」と思いましたね。

——続いてはメインキャラクターについて、使い始めたきっかけなどを教えてください。

Gackt 『スマブラ 64』からネスを使っているのですが、最初に見たときは「なんで普通の子どもがいるんだろう」という印象でした。ただ、『MOTHER2』をプレイしたら使わずにはいられなくなりました。一番はキャラクターへの愛情ですが、ダメージのパーセンテージに関わらず相手を撃墜できるというネスの性能が自分の性格に合っていると思ったので、ずっと使い続けています。

Tea 『スマブラ DX』でルイーゼを使っていたので『スマブラ X』でもと思っていたのですが、オンラインで勝てなかったので一度サムスにキャラ替えをしました。『スマブラ X』時代のサムスはアイテムを3つ持つ特性があったのですが、『スマブラ for』でそれがなくなってしまったので、また別キャラを使おうと思って行き着いたのがバックマンでした。理由は操作が簡単だからですね。カズヤも使っているのですが、こちらは対称的に扱いが難しいと言われていて、「上手いはずのぼくが使えないはずがない」と自分に対して怒りながら練習していたら勝てるようになりました。

あ cola ぼくも『スマブラ SP』の始めのころはルイーゼを使っていたのですが、Tea さんと同じくオンラインでの限界を感じていました。そうこうしていたらオンラインで Shuton 選手のスティーブにボコボコにされまして、そのときに「自分もこんなふうスティーブを使えるようになりたい」と思ってすぐに練習を始めました。スティーブはルイーゼと特性が似ていて、上位互換というイメージだったので思ったよりも早く馴染みました。

——それぞれが「〇〇世界一」と言われる選手のキャラ

ピックの理由は興味深いですね。また自分の強みはどんなところにあると思いますか？

Gackt 腐らずにやり続けられるところ、ですね。ぼくは器用ではないので、ほかの人なら5試合で気づくものでも100試合やらないと気づかない。そのため、学生時代は負けても100試合プレイできなかったから敗因が分からなかったんですよ。それがプロになって、100試合でできるようになって、課題を克服できる時間も確保できるようになったならやらない理由はないですよ。

あ cola また Gackt さんとかぶるのですが、ぼくも反復練習できることが自分のよさだと思っています。負けた試合を分析、反省してとにかく実践。できることを増やすためにできるまでやり続ける。先ほどの質問でもありましたが、ぼくが上手くなるには数をこなすことしか思い浮かびません。もっといいやり方があるかもしれないですが、今は結果が残せているので間違いではないかなと。ただ、完璧を追い求めすぎると気持ちが切れてしまうので、100点でなく80点でよしとすることもあります。この辺りの感覚は説明が難しいのですが。

Tea 強みというのか…という感じですが、とにかく勝ちたいと思いつながってやっています。e スポーツは情報戦なので、知識のあるなしの差がとても大きい。ですので自分から情報を引き出しに行きますが、自分の手の内はできるだけ隠す。泥臭いと思われることもありますが、やっぱり勝ちに勝るものはないですからね。

——お話を聞いていると「敵は自分のなかにある」という印象も抱くのですが、改めてライバル、気にしているスマブラプレイヤーはいらっしゃいますか？

Gackt これはぼくなりの方の考えなのですが、ライバルは設定しないようにしています。国内、海外を含めていろいろな選手がいますから、ピンポイントで誰と決めてしまうと、勝てたときに満足して、それが甘えにつながってしまうような気がしまして。できるだけ感情が揺さぶられないようにしたいと思っています。

Tea ぼくは「負けたくない相手」というよりも「超えたい壁」というところで、Shuton 選手ですね。お互い地方出身、『スマブラ』しかやることがなかった少年時代、同じ時期の上京、マイナーキャラ使いの全一と似たところが多いので、お互いよき理解者という感じです。またそれぞれのスマブラセンスも認め合っていますが、ぼくとしてはまだ彼の方が上回っていると感じるので、いつか壁の向こう側に行きたいと思っています。

あ cola 気になるのは…ミーヤ選手ですね。どちらもオンライン育ちで、大会でもよく対戦しますし、ランキングも近いところにいるので、一番負けたくない相手ですね。



——大会での対戦は、記録にも記憶にも残りますよね。これまでに参加した大会で、記憶に残っている、ターニングポイントになったと思う大会を教えてください。
Gackt 今年2月のGENESIS X(アメリカ)ですね。メキシコのトッププレイヤーであるMK Leo選手と対戦したのですが、過去の回戦って一度も勝てていなかったのですが、そのときに初めて勝つことができ成長を感じました。順位は13位タイでしたが、それ以上の成果を得られたと思っています。
Tea 2019年のFrostbite2019(アメリカ)で初めて海外の招待大会を経験したのですが、いろいろな面で衝撃が大きかったですね。大会の結果はベスト16止まりだったのですが、「ぼくが生きていく世界はここだ」と決意することができました。

あcola ぼくがオフラインの大会に出場していくきっかけになった大会ということで、2022年5月に行われた篝火#7ですね。優勝することができて、さらに招待された海外の大会でも優勝することができたことで、一気に注目してもらえるようになりました。今となっては、人生が変わった瞬間のように思えます。

——皆さんが海外の大会で活躍していることで、日本のレベルもどんどん上がっていますね。『スマブラ』についての今後の目標なども教えてください。

Gackt あcola選手をはじめ、『スマブラ』は若い強豪プレイヤーがどんどん出てくるので、常に刺激を受けています。そういった状況のなかで、ぼくとしては彼らから憧れられる存在、夢を見せられる存在でありたいと思っています。また憧れという意味では、過去にタイムスリップして、中学時代の自分に「10年後のお前はプロゲーマーとてがんばってるぜ」と言いたいですね。

Tea 大会の部分でも触れましたが、「『スマブラ』でずっと生きていく」を自分のなかに掲げています。先々も楽しんでいくために、動画配信などをがんばっていきたいと思っています。

あcola Sparg0選手(メキシコ)とSonix選手(ドミニカ共和国)に勝っていないので、まずは2人を倒したいですね。まだ具体的にどう攻略していくかは浮かんでいないのですが、選手としての活動を続けていくその先にあると思うので、しっかりと練習して大会に臨んでいきたいと思っています。

——最後に、3人でZETA DIVISION 大乱闘スマッシュブラザーズ部門に加入して約2年が経ちます。このチームに入って、どんなメリットを感じていますか？

Gackt 「TOKYO SMASH BOOT CAMP」という海外勢と日本勢の交流対戦会を開催したのですが、チームのサポートがあったからこそ実現できたと感謝しています。ゲームに集中できる環境も作ってくれますし、ありがたい限りです。

あcola ぼくもよかったと思えることしかないですね。いろいろと相談に乗ってくれたり、他部門の人とも話せたりするので。

Tea 他部門の選手も結果を残していますし、「ZETA DIVISION」という看板の大きさを感じて、自分ももっとしっかりしなければと気持ちが引き締まります。



Gackt Profile

圧倒的な練習量で培った技術を武器に、国内・国外、オンライン・オフラインを問わず好成績を収める世界一のネス使い。動画配信も精力的に行っている。



Tea Profile

バックマンとカズヤの二刀流で、さまざまな大会で活躍。セオリーにとらわれない柔軟なプレイスタイルから、「天才肌のファンタジスタ」とも呼ばれる。



あcola Profile

並外れた反応速度と操作精度で各種大会を制し、世界にその名を轟かせる「神童」。第1回日本eスポーツアワードにて、「最優秀格闘ゲームプレイヤー賞」などを受賞。



ザクレイ (DetonatioN FocusMe)

Photo Rose / Text Koki Aikawa / Edit Masumi Fukuda

ファンからの応援を糧にプロと配信者を両立

——『スマブラ』の競技シーンを知ったきっかけから教えてください。

まず『スマブラ for』の時にオンライン対戦が実装されて、気軽にいろんな人と対戦できるようになって、ずっとやってましたね。SNSでも大会の情報がやり取りされているのを見かけて競技シーンの存在を知りました。でも、大会に興味を持って自分から参加するのは少し時間がかかったかと思います。

——大会に参加し始めたのはいつ頃からですか？また、プロを意識していましたか？

8年前の『スマブラ for』です。最初はプロを目指していたわけではないですね。僕が初めてオフライン大会に行った時からプロのプレイヤーがちらほらいて、その姿を見ていたこともあって、「そういう未来もあるのかな」と薄っすら考えている程度でした。僕もそうですが、『スマブラ』の競技プレイヤーってみんな好きで『スマブラ』をやっているの、気がついたらプロの道に進んでるケースが多い気がします。

——ザクレイさんは競技活動のほかにも動画投稿やライブ配信に力を入れてますよね。

そうですね。最初に所属したGameWith(※)にはすでにたくさん有名な配信者がいたのもあって、加入したときに自分も「やるもんだよね」と思ったのを覚えています。その時にプロと配信者の両立をGameWithが、手厚くサポートをしてくれたのでとてもありがたかったです。また、GameWithに所属したのが高校3年生になる前で、

進路を考え始める時期でもあったのですが、「大学に行かないならYouTubeでご飯を食べれるようになっていないとな」と考えていました。

※2019年にGameWithのeスポーツチーム「TEAM GAMEWITH」に加入。2022年にDetonatioN Gamingと統合し、現在のDetonatioN FocusMeとなる。

——プロと配信者の両立には苦労しそうですね。最後に今後の活動についてお聞かせください。

現在でも大会に出ると応援してくださる方がいるので、応援してくれる方がいてくれるうちは選手活動を頑張ろうと思っています。一方、何らかのゲームを『スマブラ』のように真剣に取り組んだりするかどうかというのは正直わからないです。モチベーションが命だと思うので、真剣に取り組もうと思えるゲームがあればソフトする可能性もあります。『スマブラ SP』の発売から6年目ですし、ここから更にコミュニティを進展させるのって相当難しいと思っています。2,000人規模の大会も開催されているんですけど、それって正直奇跡じゃないですか。今は新作があったときのために、今いる人たを逃がさないようにしていきたいです。そのために選手活動と並行して配信者としての活動を続けていく予定です。



ザクレイ Profile

2002年生まれ。DetonatioN FocusMe『スマブラ』部門所属のプロゲーマー。様々なゲームをやり込む生粋のゲーマー。YouTube投稿やTwitch配信も欠かさない。

Shuton(REJECT)

地元最強から始まった物語 強さの源は不屈の精神にあり

——『スマブラ』に触れ始めたのはいつ頃からですか？
幼稚園からです。家が幼稚園と近かったので、家を出るギリギリまでCPUをボコしてから幼稚園に向かっていました。

——本気で取り組むようになったきっかけを教えてください。

『スマブラX』の話になるんですけど、小学生の時はいわゆる地元最強だったんですよ。オンライン対戦の実装後、掲示板で募集してるのを見つけて、凸ったんです。でも全然勝てなくて、「強いはずなのになんで負けなければいけないんだ」って思ってたんですけど、対戦を申し込みましたね。

——選手の視点からみて、『スマブラ』コミュニティの良さってどこにありますか？

他のゲームはわからないけど、『スマブラ』の大会って基本的に誰でも出れるじゃないですか。誰でも出れる公式じゃない大会で優勝したらヒーローで、日本一になれるっていうのは「すごい」と感じますね。誰でも出れるから、誰でも日本一の可能性があるというか。最近だとプロも増えてきたけど、自分はプロとそうじゃない選手に立場の違いをあまり感じていないです。強ければ日本一になるだけなので。

——今後の『スマブラ』コミュニティの展望について教えてください。

今は信じられないくらい盛り上がっていて、今が凄すぎてこれ以上こっちから求めることはないですね。コミュニティ大会とは思えない演出やカメラ、配信技術が揃っていると思います。おまけに、コミュニティ大会「篝火」の価値が高まって海外選手もいっぱい来てくれます。本当に今がベストだと思います。

——ご自身の未来について教えてください。

プロゲーミングチーム「SunSister」から「REJECT」に移って、今は第二のスマブラ人生だと思っています。『スマブラ』自体が6年目で古いゲームになっているのでこの先どうなるのか、不安ではありますね。次世代機での新作に期待です。



Photo fukase / Text Yama / Edit Masumi Fukuda



Shuton Profile

REJECT『スマブラ』部門所属のプロゲーマー。
卓越したスマブラ力から常に上位を獲得するスマブラプロプレイヤー。
世界一のピクミン&オリマー使いとして知られ、ホーム/ヒカリとのダブルメインで使っている。
1995年生まれ。

ヨシドラ (Revo)

「ヨッシー」と共に、 歩みを止めずさらなる高みへ

——まずは『スマブラ』に触れたきっかけから教えてください。

初めてプレイしたのは『スマブラ64』の頃なので、20年以上も前になります。僕には兄が3人いて、よく対戦をしていたのですが、いつもボコボコにされていました。『兄たちを見返してやる』っていう気持ちで『スマブラ』に打ち込みましたね。兄たちは僕が強くなるころにはすでに『スマブラ』から離れてましたけど。

——競技シーンに挑戦しようと思ったタイミングはいつになりますか？

僕が競技シーンを知ったのは2作品前の『スマブラX』です。積極的ではなかったんですけど、半年に1度参加していました。大阪に住んでいるのですが、当時から大阪のオフライン大会の『スマバト』が開催されていて、それに参加していました。なので今でも『スマバト』には思い入



Photo fukase / Text Yama / Edit Masumi Fukuda



ヨシドラ Profile

Revo 所属のプロゲーマー。
ヨッシーの爆発力から繰り出される高火力コンボが魅力のプレイスタイルで、『スマブラX』時代から一貫してヨッシーをメインに据え続けている。
1994年生まれ。

れがあって、馴染み深い存在です。

——競技シーンに本気になるきっかけは何かありましたか？

そ『スマブラX』ではヨッシー使いが少なく、弱キャラって言われていたんですよ。それが悔しくてみんなの評価を上げてやろうと思って極め始めました。オンライン大会では優勝したりしていましたが、オフラインでは勝てなくて、気づいたら『スマブラ for』が発売され、持ち越しに。

——『スマブラ for』以降の活動についても教えてください。

『スマブラ for』の頃はいわゆるオンライン勢でした。オフライン大会に取り組みはじめたのは『スマブラ SP』からで、その頃に自分自身のステップアップのためにプロになることを目指し始めたと思います。なので、オンラインとオフラインを行き来して、VIPマッチでは『638連勝』するなど、両方で実績を作ることを意識しました。今では、あ colasさんが『740連勝』してしまって最高連勝回数は抜かれてしまっています。

——ヨシドラさんは、『スマブラ』のプロゲーマーとご自身のお仕事を両立していますよね。普段どんなことを意識されていますか？

僕はどちらにもやりがいを感じています。仕事も楽しいし、『スマブラ』も楽しい。逆に仕事をしていないとゲームが主体の生活になるので、健康管理に気を遣う必要性が出てくると思うのですが、そういうことを考える必要がないのは兼業でやるメリットかなと思っています。

——最後の質問になるのですが、ヨシドラさんの今後の未来について聞かせてください。

今までとやることは大きく変わりません。関東大型大会優勝、海外大会優勝、スマメイト2600達成、VIPマッチ連勝数1位など細かく目標を設定しています。目標があればモチベーションになって前に進めるので。



Hurt (ENTER FORCE.36)

Photo fukase / Text Tamo / Edit Masumi Fukuda

「芸術的」と称されるスキルを武器に 頂きを目指すスネーク使いの理想形

——最初に『スマブラ』をプレイするようになったきっかけから教えてください。

5歳のときにWiiの『スマブラX』を兄や友達とプレイするようになって、そこからWii U、Nintendo Switchとつながってきました。『スマブラSP』はソフトを買いに行く時間も惜しかったので、発売日にダウンロード版で手に入れました。かなり熱が入っていましたね。

——上達していったからこそその熱量だと思うのですが、自分なりの攻略法などはありますか？

「どうやったら上手くなるか」とは常に考えているのですが、一番は『スマブラ』が好き」ということだったと思います。

勝っても負けても楽しいので、ずっとやり続けていました。モチベーションしかないです。

——現在は「世界最強のスネーク使い」という異名がありますが、以前はゲッコウガも使われていましたね。使用キャラはどのように決めているのですか？

ゲッコウガは『スマブラ for』時代から使っていて、馴染んでいたキャラではあるのですが、徐々に新鮮味を感じなくなっていたんです。どうしようかと考えているときに、友人であるシダレザクラ選手のプレイを見て、「同じように動かせるようになりたい!」と思って切り替えました。そこまで深い意味はなくて、憧れのような感じです。

——その選択がピタリと来て、世界全体で見ても5本の指に入るプレイヤーになっていったわけですが、そのような周囲の評価をどう受け止めていますか？

素直にうれしいですね。それにスネークを使い始めてから、勝因と敗因がよく分かるようになってきました。以前は感覚的にプレイすることが多かったのですが、最近は理論的というか、自分のなかでプレイを分析できるようになってきたので、解像度や理解度に磨きがかかっているという実感があります。

——さらに一段、ギアが上がったわけですね。先ほどシダレザクラ選手のお名前が挙がりましたが、ほかに意識しているスマブラプレイヤーはいますか？

ミーヤ選手ですね。以前からずっと注目している、いつか越えたいと思っている目標です。今年のマエスマ'GRAND WARSではウィナーズファイナルで0-3でやられてしまいましたが、篝火 #12ではグランドファイナルで2-3と食らいついたので、次こそは勝ちたい、追い越したいと強く思っています。そしてその先にある“世界一”を目指して、これからも研究を続けていきます。



KEN (SBI e-Sports)

Photo fukase / Text Yama / Edit Masumi Fukuda

若い世代を支える、 「スマおじ」のスマブラ愛

——最初に、『スマブラ』にはいつ頃から触れ始めたのでしょうか？

2作前の『スマブラX』は持ってすらおらず、友人宅で遊ぶ程度でした。本格的に始めたのは、前作の『スマブラ for』が発売されてからですかね。そこからよく触れるようになりました。



——大会に出るまでの経緯を教えてください。

もちろん始めは競技シーンを目指すつもりでやっていたわけではないです。はじめは、ゲーム内コンテンツで気軽にオンライン対戦が出来る「ガチ部屋」を始めたのですが、1ヶ月程で負けなくなってしまいました。そこでガチ勢が集まる非公式 Web サービスの「スマメイト」に参加するよ

うになりました。通っていた大学でも、相当強いと評判だったスマブラサークルの部長と対戦して、1度も負けないほどの実力でした。部長が「こんなに強いんだったら」とオフ大会に誘ってくださり、初めて参加した大会が、『ウメブラ14』でした。

——プロを目指すようになったきっかけは何かありましたか？

9、10年前に初めて大会に参加した際は、普通の大学生として学業が忙しかったのもあって、プロへの意識は全くありませんでした。明確にプロを志したのは、4年前の4月、大学院を1年で中退したタイミングです。大学院の1年生と『スマブラ SP』の発売が重なり、学業が忙しかったため、なかなか競技に集中できませんでした。しかし、Shuton 選手やザクレイ選手などの身内が海外大会で活躍していて、同じ舞台上で戦えていないのがとても悔しかったんです。そこで、ブランクはありつつも、専業で勝負の世界に入っていきたいと思いプロの道へ決意を固めました。その後、「SBI e-Sports」からお声がけいただき、所属することとなりました。

——今後の選手活動について考えていることがあれば教えてください。

自分より年下の選手がほとんどで、いつ勝てなくなるかを気にしてしまっている自分があります。ただ現状は大袈裟に引退とかは考えてないですし、まだまだ頑張っていこうと思っています。

——若い世代に対して思っていることがあれば教えてください。

若い世代には結構前から思っている事があって、困ったことがあったら、何でもいからスマおじに相談してほしい!ってことですね。年齢が大きく離れていて話しかけづらい事もあると思うけど、気軽に相談してほしいです。



スマブラ コミュニティ 大解剖

「自分でもやっていいんだ」が作り出す
私たちのコミュニティ

Text Yama / Edit Masumi Fukuda

01 選手・ストリーマー

日本全国に選手がいて、プロであっても各地の大会に遠征しなければ実績は残せません。『大乱闘スマッシュブラザーズ』（以下、『スマブラ』）の競技シーンには地域の特色が残っており、関西勢は関西勢、関東勢は関東勢を応援したり、大会によっては地域別のチーム戦が行われます。『スマブラ』特有な所と言うと、大会が終わった後に選手が大会で使用する器材を片づけることですかね（笑）



選手が器材を運ぶ様子 Photo Darimoko

02 大会運営

コミュニティにおいて、とても大事な部分を担っている方々ですね。これは持論ですが、こんなに日本全国にスタッフが点在しているコミュニティなんて他にないと思います。何かしらで「大会やイベント運営を経験したことあるよ」という人が全国にいることが特徴です。通常のゲームコミュニティだと公式大会があるのである程度ルールで縛られているんですが、スマブラコミュニティは全てが非公式大会なので、「何かしらで関わりたい」「自分でも関われるんじゃないか？」と思う人がいっぱいいることが根源にありますね。



スマブラ博士
アユハ

東大卒のスマブラプレイヤー。国内最大級のオンライン大会“ウメブラス”の立ち上げスタッフの一人。配信団体“SHI-G”の設立者。

03 ライブ配信



ライブ配信オペレーション車 Photo sakyō

『スマブラ』コミュニティでは、大会と配信は完全に別の組織で成り立っています。なぜかと言うと、大会と配信ではノウハウがまったく異なるからです。また、配信の利益を大会の規模を大きくする目的ではなく、よりよい配信番組を作るための機材購入に回すことができるのも別の組織だからこそ利点だと思っています。『スマブラ』には EGS、VGBC、オフ大会配信チャンネルなど多くの配信団体があり、情報共有の流れはありつつも、その中で競争する環境ができています。そのおかげで上位プレイヤーでは無い人の試合まで動画が残っていて、誰でもプレイを見返すことができます。

04 クリエイティブ

『スマブラ』コミュニティに関するクリエイティブは、大会関係者だけではなく、個人の方も多く活躍されています。選手のイラストを書いて応援している人もいれば、配信のアートワークやグッズ、大会ロゴのデザインを担当している方もいます。また、オフ大会の写真は運営が用意したカメラマンではなく、一般のカメラマンが趣味に近い形で撮影し、Xで公開していることも『スマブラ』コミュニティの大きな特徴です。

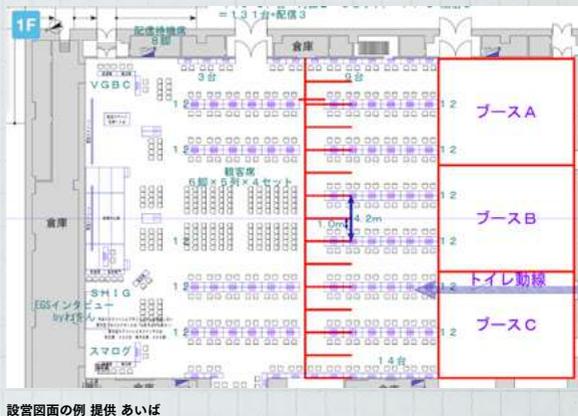


スマブラ コミュニティ 大解剖

「自分でもやっていたいんだ」が作り出す
私たちのコミュニティ

05 専門家

『スマブラ』コミュニティには、高所作業の免許を持っている方、電力管理の免許を持っている方、会場の設営図面を作る方、トーナメントのシードを設計する方など様々な専門家がいます。昔はこのような作業を勤でやってたんですが、コミュニティとして「自分でもやっていたいんだ」という雰囲気が出てきたからこそ、どんどん自ら「できるよ」と声を上げてくれる方が増えてきました。『スマブラ』コミュニティにはこれまでにない仕事を生み出す人が数多くいます。



設営図面の例 提供 あいば



オフ大会を観戦する様子 Photo sakyo

06 観戦勢

スマブラで観戦勢がここまで盛んになったのは実はけっこう最近のことです。人口で言えば現代はこの観戦勢がコミュニティの最大派閥でしょう。ここ数年は観戦勢からプレイヤー・スタッフ等になった人も多いです。今はオフ大会では応援用うちわを作ったり独特な衣装で現地に来る方も居ます。ぜひ観戦勢を極める人にも出てきて欲しいです。



国内最大級のオフライン大会『篝火』の主催 ぬくぬく

一人一人が主役の 『お祭り』を支える立役者

Text Mitomi / Edit Yama

——現在はコミュニティの中心にいると言っても良いと思いますが、その始まりからお聞かせください。スマブラコミュニティに関わり始めたのはいつ頃からですか？
もともと参加していた『宅オフ(※)』経由で2015年の『ウメブラ14』に招待していただいたのですが、その際モニターを片づけるなど、少し手伝わさせていただいたんです。そこからいろんな大会の運営を手伝うようになって、そのうち大きなことも任せてもらうようになっていき、2019年には『EVO Japan 2019』の運営にも携わることができました。(※)プレイヤーの自宅で行う対戦会

——大会運営のスタッフに魅力を感じた点はどのようなところでしょうか？

学園祭の準備みたいなものだと感じた点でしょうか。上の人に命令されるんじゃなくて、そのゲームの好きな人が集まって1つのものを作る、そういう場がすごく面白くて大会運営をやっています。

——今では日本最大級のオフ大会になった『篝火』ですが、この大会を主催しようと思ったきっかけを教えてください。

『篝火』を始めた当時は、新型コロナウイルスの流行により、オフ大会が無くなってしまったので、オンラインの招待制大会を行いました。でも、あまりしっくりこなかったんです。「じゃあ、オフ大会ってなんで良かったのかな？」と考えた結果「現実の空間で非日常の体験するのがコミュニティの活性につながってるのでは？」という結論に至りました。原始的なお祭りって、コミュニティに対して『ハレとケ』のリズムで活性化、成長・互いの結びつきを強くしてきた機能があるんです。そ



ぬくぬく Profile

国内最大級の大会である『篝火』の主催者で、且つ、他の『スマブラSP』イベントスタッフも務める裏方。趣味は神社巡りと合気道。2015年から大会運営などのコミュニティ活動を開始。

れて『スマブラ』のオフ大会も同じような役割を持つのではと思い、大会名を「火を囲むお祭り」をイメージした『篝火』にし、ロゴや雰囲気も統一させました。

——大会を主催する上で意識していることはありますか？

大会の主体になるのは参加者一人一人なので、余計なことにはしないよう意識しています。運営側の話で言うと、スタッフには「こうしてくれ」と指示することは少ないですね。細かい部分は自分である程度意思決定をしてもらっているので、主体性のある人が育っていると思います。

——コミュニティリーダーとして、今後はこのコミュニティをどのように発展させていきたいですか？

お祭りという面では、原点に戻って、オフ大会の「スマブラらしさ」を濃くしていきたいと考えています。今の大会は数字的には発展しているように見えるけど、そんな数字的な発展はどこかで限界が来ると思うんです。だからこそ、参加者個人が自主性を発揮できる、「スマブラらしさ」を発揮できるような場所にしていきたいですね。あとは、競技的な面という、選手が「真剣に勝ちたい」と思える場所をこれからも作っていきたくです。真剣な人間が集まるとドラマって自然に出てくると思うので、真剣になって競技をやってくれる人が競技の最前列であって欲しいという想いを持って大会運営を行っています。



ライブ配信を行う『EGS』の創設メンバー wawon

観戦勢時代に欲しかったものを作りたい wawon の活動指針

Text Yama / Edit Mitomi

——まず、wawon さんが現在行っている『スマブラ』に関する活動を教えてください。

今は『East Geek Smash』（以下、『EGS』）のメンバーとして主に『ウメブラ』や『篝火』などの大型大会のライブ配信の制作に携わっています。『篝火』に関しては第9回まで主力として制作していましたが、最近は大会の価値観や自分の環境も変わってきたので、制作の中心はメンバーに任せて、私は平スタッフとして補佐的に携わっています。また『EGS』とは別に仕事もあり、配信者の企画のお手伝いやライブ配信用機材のセットアップ、配信アドバイザーなど幅広く活動しています。ライブ配信のほかでは、『スマブラ』で活動するストリーマーのお手伝いや『篝火』などの大会スタッフもしています。



——wawon さんは、なぜライブ配信の制作を始めたのでしょうか？

そうですね。私は中学の頃からいわゆる観戦勢で、「観戦勢時代に有って欲しかったものを実現しよう」というのが現在の活動の指針になっています。例えば、「ライブ配信が無い大会のライブ配信が観たい」、「大会のライブ配信のクオリティを上げたい」、「プレイヤーのコンテンツがもっと欲しい」、「海外大会の日本語実況が欲しい」とか、『EGS』はそれを体現するためにやっています。それこそ、当時は移動できるくらい身軽な機材を揃えて、当時リソース的に配信をするのが難しい大会に向いてライブ配信の制作を行っていました。

——観戦勢ならではの視点、ライブ配信制作には大事ですね。続いて『篝火』の立ち上げ経緯を教えてください。新型コロナウイルスの流行中に、オンラインでいくつかイベントを行っていたんですが、私たちの主戦場がオフライン大会だったので、「なんか違うな」という感覚があったんですね。だから、ぬくぬくさんとてんぷらさんと「やっぱりオフラインのオープン大会をやりたいよね」という話をするようになりました。ちょうど新型コロナウイルスの流行も落ち着いたので、いよいよ



wawon Profile

『EGS』の創設メンバー。ライブ配信オペレーション・コミュニティ大会の企画運営・アートワーク制作など、大会のありとあらゆる業務を理念と技術で牽引する存在。最近では後進育成に熱心。

「『篝火』やろうか」という話になり、ぬくぬくさんには会場や設営周り、てんぷらさんには大会運営、そしてライブ配信は私という責任範囲で分けて、大会を企画し始めました。

——今後、コミュニティにどう関わっていきたくて考えていますか？

これまでも、先輩がコミュニティ活動をやっているからこそ、自分が活動できていると思っているので、新しい世代の人たちが中心となって活動できるように体制を整えていきたいと考えています。自分が配信のクオリティを上げてしまった責任もあると思っているので、後進育成のためにも配信機材とその関連知識を共有していきたいです。あとは、仕事上、配信者やeスポーツ企業とのつながりがあるので、その方たちに『スマブラ』を知ってもらうなど、仕事での活動も『スマブラ』界隈に還元していきたいと思っています。



『スマブラ』コミュニティの何でも屋 わっち

日本と世界を、 『スマブラ』で繋ぐ架け橋

Photo Rose / Text Yama / Edit Mitomi

——スマブラコミュニティに関わろうと思ったきっかけを教えてください。

昔、大学のサークルにガチ勢ムーブみたいなことをしている先輩がいたんです。その先輩に、アイテムなしの終点戦場ステージで技をガードキャンセルして撃墜まで持っていく、という動きをされて、「これパーティーゲームじゃないんだな」というのをなんとなく感じました。その後、学祭で『スマブラ』の大会を開いたら、当時日本で2番目に強い人が突然来て、しかも信じられないくらい強かったです。自分が全然勝てない先輩でさえも手も足も出ずに負けていく様を見て、「ちょっと面白いな」と感じて。

これをきっかけにオフ会へ行き始めたのが、スマブラコミュニティにかかわり始めたきっかけですね。

——これまでスマブラコミュニティでは、どのような活動をされてきたのでしょうか。

当時は『篝火』や『ウメブラ』のような大きなオフライン大会は海外でしか開かれておらず、その中でもアメリカは特に先に進んでいたため、どうしたら良い大会が開けるのか、直接聞くためにアメリカで開催されるオフライン大会『Genesis 4』に参加したんです。そこで、当時主催をしていた人たちに「配信をした方がいい」「週大会はあったほうがいい」「誰でも『この時間に行けば集まって練習できたり、人に会える』という場を作った方がいい」というアドバイスをもらいました。「じゃあ、必要じゃん」と思い、日本に帰って週大会を開き始



わっち Profile

1991年生まれ。スマブラコミュニティで活動している裏的存在。配信から大会の運営、海外選手とのコミュニケーションまで幅広い役割を担っていて、スマブラコミュニティの先駆者。

めたんです。ここから、俺はおかしくなっていました(笑)。週大会あるならあるだけあった方が良かったことを言われて、バカだったので同時に週大会をつくらなきゃ(笑)。その後、あ cola くんがすごい活躍し始めて、アメリカのオフライン大会『The Gimvitational』という大会に招待されたんです。ただ、「未成年1人で海外行くのやばくない?」と思ったので、自分が大会についていき、サポートを行いました。その経験から現在では ZETA DIVISION としてあ cola 君の継続的なサポートや、関東圏の大会に海外選手が来る際のお手伝いをしています。

——スマブラコミュニティが今後どう発展していたら嬉しいかを教えてください。

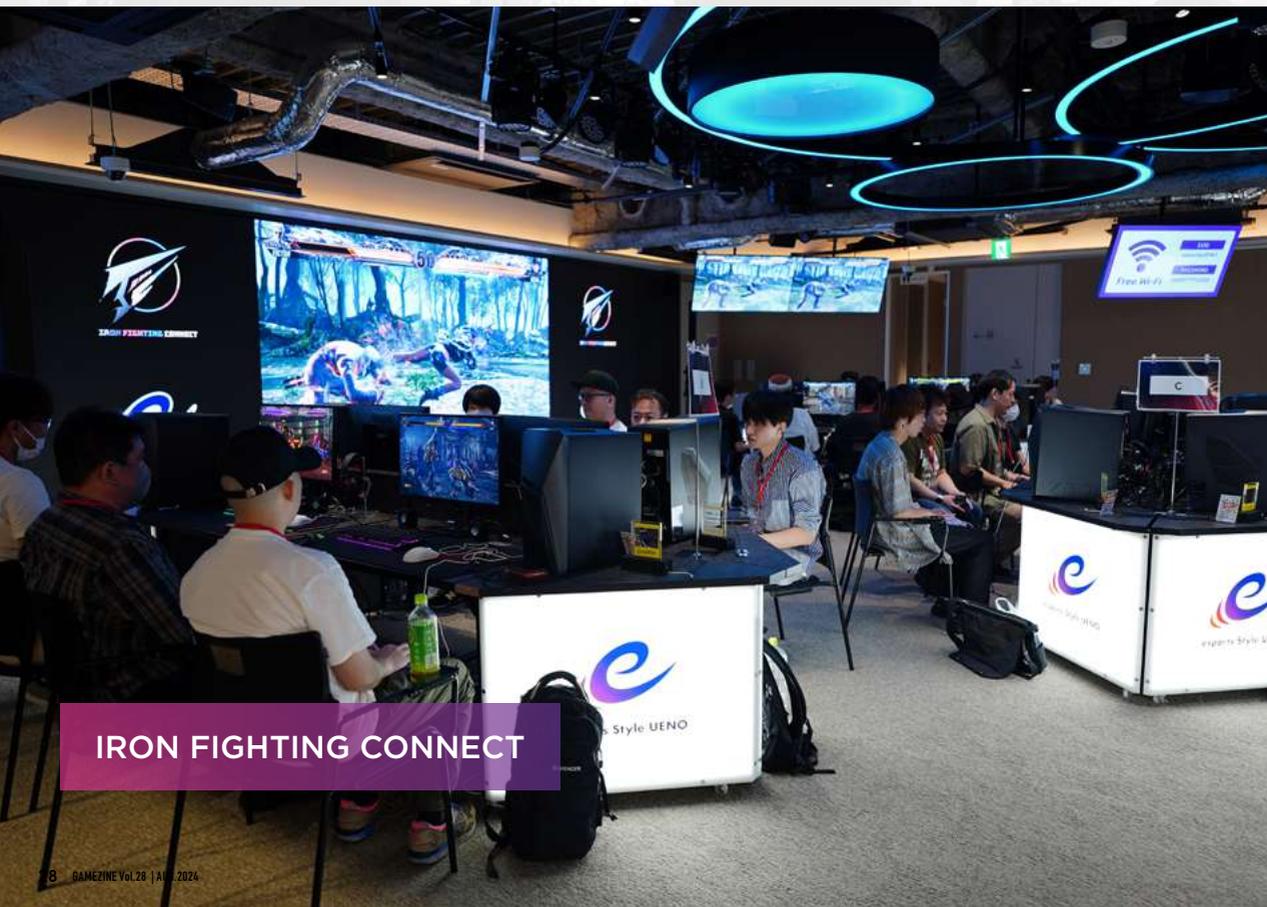
自分がやっていて面白いということをみんながやって、それによって『スマブラ』のコミュニティが面白くなっていくのが一番理想的だと思っています。文章書くの好きだよとか、人に話を聞くの好きだよとか、動画つくるの好きとかなんでもいので好きなことで関わっていく人がいる限りコミュニティは大丈夫だと思います。自分は今後も海外回りのことを担当してスマブラコミュニティを支えていければと思っています。

コミュニティリーダーと作る グルーヴ

Powered by  esports Style UENO

2024年7月14日、東京・上野にある『esports Style UENO』で、ゼウガルさん主催の鉄拳8の対戦交流会『IRON FIGHTING CONNECT』が開催された。本イベントは、対戦会とミニトーナメントに分かれている。参加費は2,000円で13時から19時までみっちり『鉄拳8』が楽しめるイベントだ。今回は28名の鉄拳8ファンが参加した。対戦会は、運営側で参加者の実力に合わせて対戦相手を決め、そのタグが何戦かプレイした後に感想戦を行うというもの。この1セットが対戦相手を変えて複数回行われる。ランクマッチではBO3で終わってし

まうため、同じ対戦相手と長い時間プレイすることで繰り返し対策を行い、感想を言い合うことでスキルアップできる様に主催のゼウガルさんが考えたプログラムだ。ゼウガルさんは同等の実力の参加者同士でプレイできるように、且つ、同じ対戦相手にならないように工夫していた。対戦会後はミニトーナメントが行われた。大型LEDに映し出される対戦台はゼウガルさんの実況付き。対戦している参加者の背後には試合の様子がうかがう観戦者が集まり声を上げる。このミニトーナメントで優勝したのはアメリカから旅行中のmegaclintonさんだった。



IRON FIGHTING CONNECT



Photo / Text Masumi Fukuda

コミュニティリーダーに聞いた 『esports Style UENO』の魅力

——『esports Style UENO』と一緒にイベントを開催した理由から教えてください。esports Style UENOで行われた『鉄拳8 不忍杯』がきっかけです。新しい施設ということもあって、広さと清潔感が決め手になりました。また、上野という場所も大きいです。関東地域はもちろん、東京駅に近く遠方からのアクセスも良いところが魅力です。

——運営はesports Style UENOさんと二人三脚で行っているようですが、どのようなサポートがありましたか？
esports Style UENOのスタッフさんには事前準備から当日まで様々なサポートをお願いします。事前のレイアウト変更やゲームの事前インストール、参加

者向けの名札、大型モニターへのロゴの表示、トーナメント表の表示、会場マイクの設定、受付などのサポートをいただきました。なので当日は私一人だけ会場に来て運営しています。

——実際に会場を使用して改めて良かった点を教えてください。

ワンフロアで広い点が良かったです。参加者が一望できるので運営しやすいですね。また、今回は30名ほどの参加となりましたが、5-10名などでも気軽に集まれる個室も奥にあります。コミュニティの参加人数や運営人数に応じて、実施場所やオペレーションの手伝い範囲まで一番よい形を施設から提案してもらえるのもとても助かりました。



ゼウガル

『IRON FIGHTING CONNECT』の主催者。
『鉄拳5』から始めて今年で鉄拳歴20年目。

コミュニティリーダーサポートプログラム

『esports Style UENO』は、共に esports を盛り上げるゲームコミュニティを応援しています。ご興味があるコミュニティリーダーの方はQRコードの問い合わせページよりご連絡ください。

プログラムの注目ポイント

- 1 コミュニティリーダーへ手厚いサポート
 - ・会場の事前レイアウト設定
 - ・機材設定など
- 2 充実の使用可能機材
 - ・29.4インチの大型モニター
 - ・20台のPC
 - ・マイク、配信機材

※上記貸し出しは利用料金に含み、追加コスト不要です。
- 3 SNS等による参加者募集ブースト



esports Style UENO

東京都台東区上野2丁目7-7
上野HSビル3階
営業時間：13 - 23時

お問い合わせは
こちら！



GAMEZINE Back Number

バックナンバー

過去のインタビューは Web をご覧ください！



Vol.27
ゆきお



Vol.26
KK / Zackray



Vol.25
けんつめし



Vol.24
2438 学園



Vol.23
Tussle



Vol.22
ta1yo



Vol.21
Laz



Vol.20
k4sen



Vol.19
Tansoku

GAMEZINE
<https://gamezine.jp/>

GRAPHT THE STANDARD

ゲーミングイヤホンの新基準

GRAPHT
THE DRIVE IMPACT
効果音がわかる！



ゲームや音楽などデジタルコンテンツに最適化
音の立ち上がりの速さと定位を重視した設計
迫力のある重低音とクリアな中高音域
アルミニウム切削パーツで高品質な仕上がり

STREET FIGHTER 6 チューニングイヤホン
デュアルダイナミックドライバー
明瞭でキレイのあるサウンド
STREET FIGHTER 6 コラボデザイン

GRAPHT GAMING EARPHONES series



DOLCE. 氏 レビュー動画



ストーム久保氏 レビュー動画



GRAPHT
公式 ECストア

¥1,200 OFF
COUPON



クーポンコード：
THE DRIVE IMPACT/THE STANDARD限定

GAMEZINE09

利用期限 2024/12/31 迄

購入はこちらから

ダイエットには、我慢。

eスポーツには

RATEL



各種ポジション採用中!!

eスポーツにフルコミットしている会社です。

■ eスポーツイベント制作 ■ インフルエンサーマーケティング

※ゲーミングハンバーガーの開発は行っていません。

 RATEL

