



狙って！
弾けて！
リズムにのって！

東方アレンジ × パズル

東方スペルバブル

東方スペルバブル

木曜大会実技_企画書(仮)

©上海アリス幻楽団 / TAITO CORPORATION 2020
東方スペルバブルは東方Projectを原作とした三次創作作品です
画面は開発中のものです
Nintendo Switchは任天堂の商標です

濱松 康彦

目次



L

目次

概要

紹介

R

1. 概要
2. 東方スペルバブルとは
3. 目的
4. イベント詳細
5. 大会ルール
6. ポジション(大会本編)
7. ポジション(その他)
8. 会場レイアウト
9. トーナメント表(暫定)
10. ～ 検証項目

概要

L

目次

概要

紹介

R

名称：東方スペルバブル非公式大会 in
TCA(仮)

日時：2024/09/05 -15:00~16:30-

開催場所：〒151-0051
東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17
専門学校
東京クールジャパン・アカデミー
101教室

配信なしの有観客のエンジョイで行う大会



紹介

L

目次

概要

紹介

R

東方スペルバブルとは

株式会社タイトーより2020年2月6日に発売されたNintendo_Switch用リズムカルパズルゲーム

同社より発売されている「パズルボブル」シリーズのパロディゲームであり、従来のパズル性に加え、音楽ゲームの要素が追加されたゲームである

2024年4月時点で300曲もの東方アレンジ楽曲が収録されている

開催目的

- 1.TCAにおいて音楽ゲームでの大会を開催した際、どのような利点、課題が見えるか
- 2.落とす、周りの色玉を塗るなどいろんな動作があるため、別の視点からアドリブ力を鍛える

対戦ルール

色玉 1P  (3色) 2P  (3色)

攻撃力 1P 2P

能力 1P 2P

スペルカード 1P 2P

特殊玉

特殊ルール

覚醒パターン

次へ

デフォルト設定(通常設定)を使用します。

大会ルール

使用禁止キャラ

無し

使用楽曲

運営が選んだ28曲

楽曲選出方法

予選：予め決定

決勝：くじ引き

試合形式

コースそれぞれ先着5人でのトーナメント形式

何本先取

予選：1本先取

決勝：2本先取

試合時間

最短：2分18秒

最長：4分2秒

決勝戦でのキャラ変更

両者とも可

次へ

今大会で進行を行うルールです。

使用楽曲(予選)

※敬称略

ビジネス部門1回戦1曲目：ピュアヒューリーズ-YS MIX-	下田 裕	04:18
ビジネス部門1回戦2曲目：幻想に咲いた花	岸田教団&THE明星ロケッツ × 草野華余子	03:35
ビジネス部門1回戦3曲目：アナザーエゴ	Liz Triangle	04:42
ストリーマー部門1回戦1曲目：パズルの呪文は シュー！ポッ！プッシュ！	ARM × 七条レタス feat.大空直美	04:17
ストリーマー部門1回戦2曲目：エピクロスの虹はもう見えない	SYNC.ART'S feat.Misato	03:23
ストリーマー部門1回戦3曲目：NAЯAKA	東方LostWord feat.カグラナナ × SOUND HOLIC	04:13
ビジネス部門決勝楽曲：有頂天ドリーマーズ	森羅万象	04:02
ストリーマー部門決勝楽曲：マツヨイナイトバグ	COOL&CREATE feat.ビートまりおとまろん	03:22

総合決勝楽曲：後述

本大会では難易度は全て **NORMAL** です

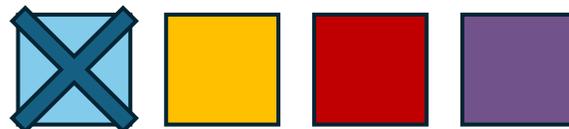
使用楽曲(決勝)

決勝では最初、両選手を壇上に上がらせ、大会で使用する20曲から
4つのくじ引き箱を用いて選曲する、難易度はNORMAL固定
じゃんけんで勝利した人が1曲目、負けた人が2曲目を決める
3戦目まで進んだ場合はMCが3曲目を決める
後から引く人は前に使われたくじ引き箱からは引けない

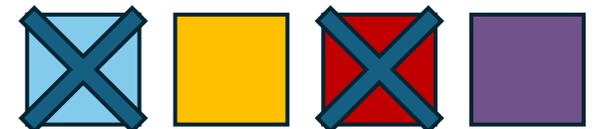
～1曲目に青い箱から選ばれた時、2曲目はそれ以外の3箱から抽選、
3曲目は上で使われた2箱からは引けず、残り2箱から抽選



↑
1人目が一番左のくじ引き箱
から楽曲を選ぶ



↑
2人目は残りの3箱から選ぶ



↑
3戦目まで続いた場合は
MCが残りの2箱から選ぶ

使用楽曲(決勝)

くじ引き箱は4箱分用意、2スライドに分けて記述

1.青

Lv.5 今夜、少女じゃいられない	02:25
Lv.5 清らかな幸福	02:39
Lv.5 儂きもの人間	02:46
Lv.5 ナイト・オブ・ナイツ	02:51
Lv.6 タタエロスト	02:51

2.黄色

Lv.7 サドマミホリック	02:34
Lv.7 もう歌しかうたえない	02:35
Lv.8 愉快的墓場でごきげんよう	02:59
Lv.8 マーメイドダンス	03:08
Lv.9 LOST/RUST	02:54

使用楽曲(決勝)

3.赤

Lv.10	メイドノココロハ アヤツリドール	03:15
Lv.12	レザマリでもつらくないっ!	02:45
Lv.12	疾走夢遊列車 in 幻想の地下大線路網	02:56
Lv.12	アマノジャクリバース	03:05
Lv.12	緋色のDance	03:19

4.紫

Lv.13	Strawberry Song	03:10
Lv.13	天弓天華オトハナビ	04:00
Lv.13	SCAPEGOAT BOY	04:02
Lv.14	CENSORED!!	03:32
Lv.16	Armageddon	02:18

ポジション

レシーバー：
赤文字



プロデューサー：濱松 康彦
ディレクター：奥原 遼
進行ディレクター：福田 啓太



筐体付き、誘導：内田 雄丸、新井 拓真
スイッチャー：井上 廉
スイッチャーサポート：鯨井 優斗



カメラ：堀井 飛吾
MC：佐藤 利恒
実況：玉那覇 由良



受付、トーナメント管理：森嶋希海
残りメンバー：選手補欠、ポジション補欠

使用機材



スイッチャー：V-160HD(1台)(101設備)
ATEM mini(2台)(101設備)
HDMI分配器：HDMI splitter(1台)(101設備)



照明：(101設備)
カメラ：(1台)(101設備)
カメラ延長コード：(101設備)
レシーバー：(7台)(101設備)



マイク：無線マイク(1本)(101設備)
有線マイク(1本)(101設備)
マイクスタンド(1台)(101設備)



筐体周り：ソフト入り筐体(1台)(持ち込み)
コントローラー：(2台)(101備品)

ポジションその他

企画書：濱松 康彦

構成案：濱松 康彦

台本：深山 育夢

サポート：新井 拓真

サポート：綿井 あかね

蓋絵：濱松 康彦

サポート：新井 拓真

レイアウト案

スイッチャー

くじ

実況

MC

進

2P

1P

筐

筐

観客席

ビジ待機

スト待機

観客席

選手導線

受付導線

D

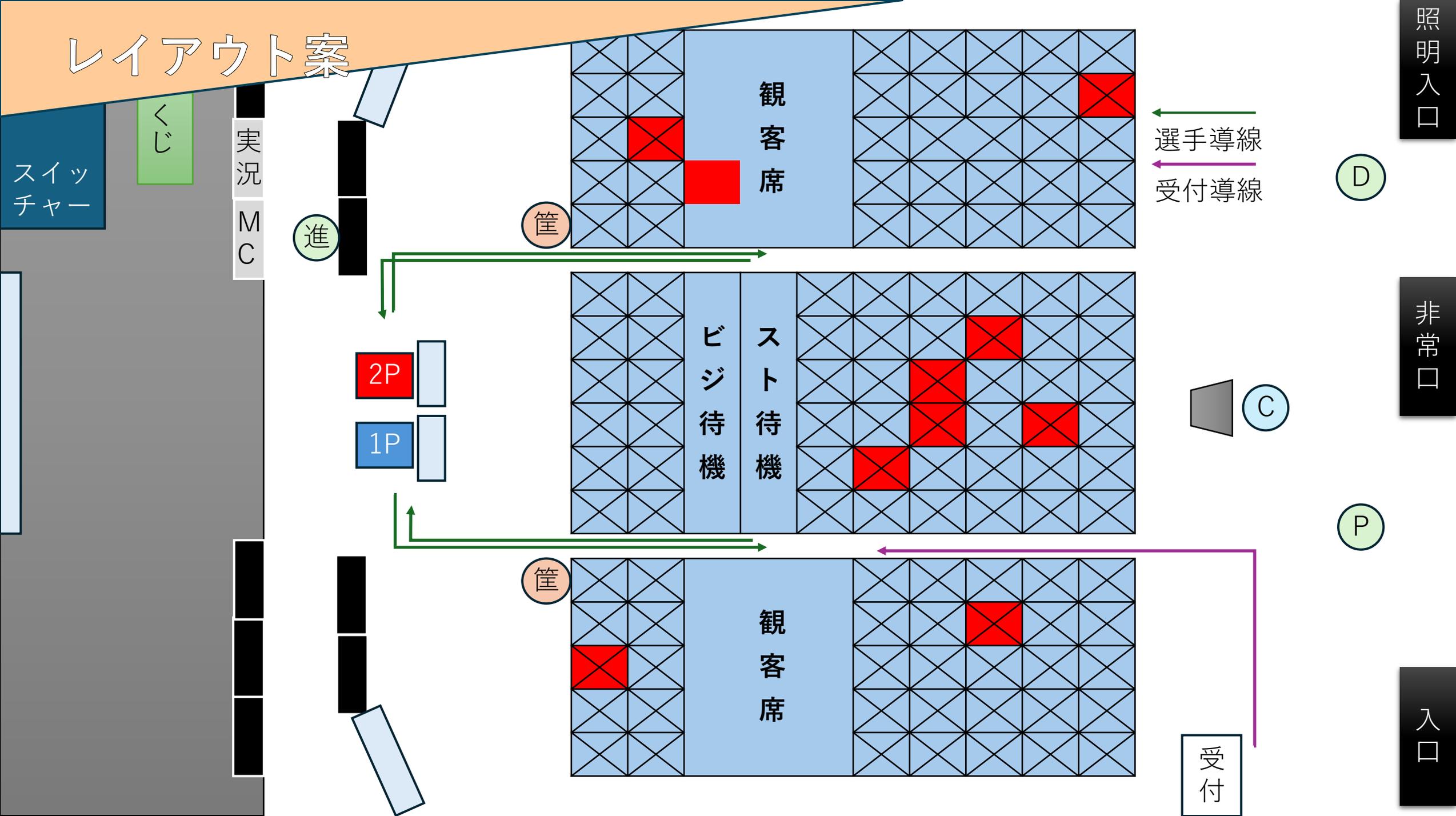
非常口

C

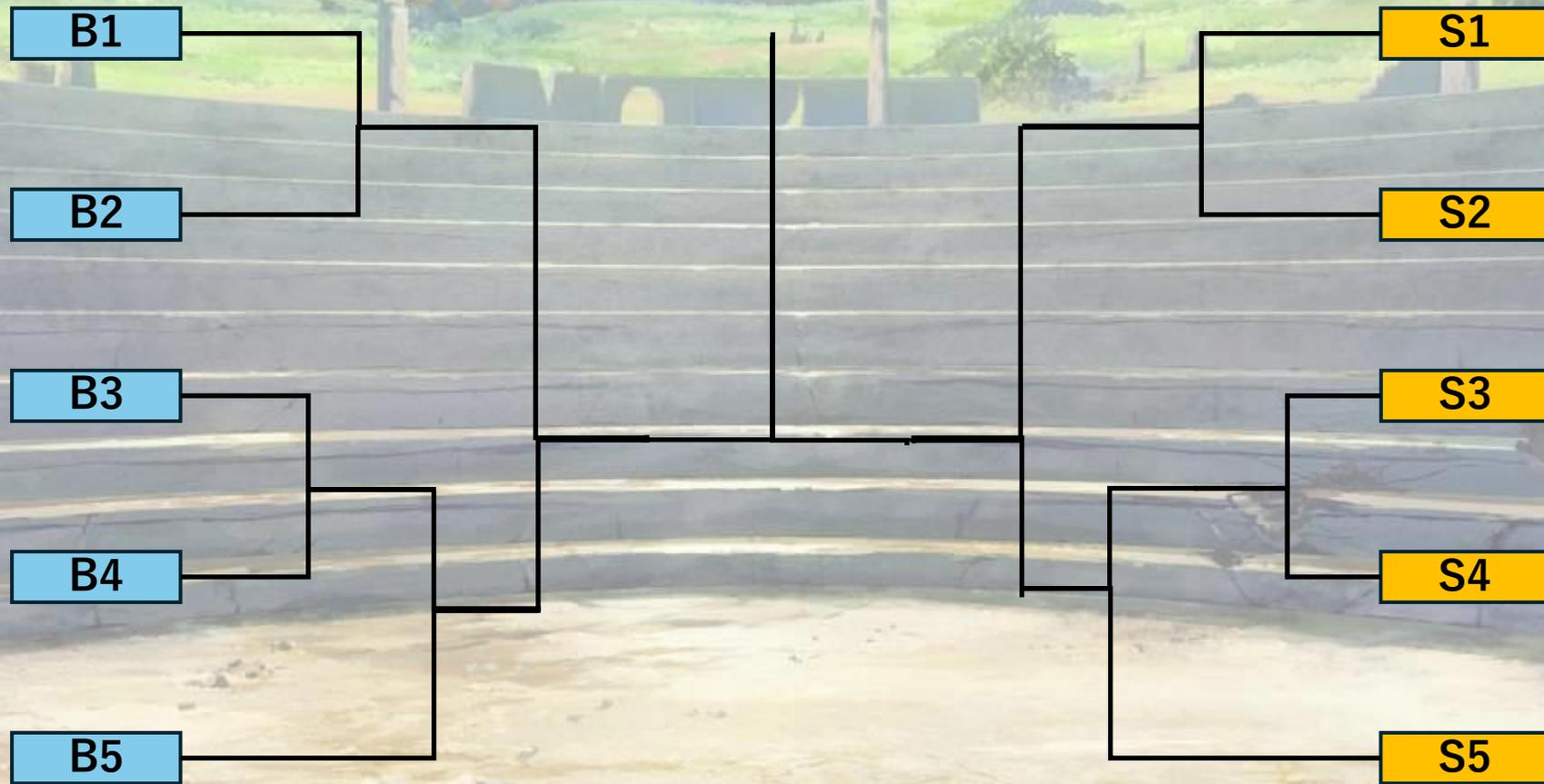
P

入口

受付



トーナメント表(目安)



検証項目(懸念事項)

×照明は今回不要

×カメラの向き

配信画面のプレイヤーのワイプの位置

(なるべくゲーム画面中央を希望)

×プレイ台のバミ

プレイ前の選手の誘導のしかた(配線の位置関係による)

裏のBGMの音量バランス(今回ステージBGMを聴けていないので必須)

MCと実況の音量のバランス

有線ヘッドホンの追加手配の是非

(試遊の際に音ズレに関するリフレクションが寄せられた)

決勝戦の壇上待機位置及び優勝者インタビュー位置のバミ

くじ引きの箱の並べる位置のバミ

(新たに机の用意をするか)