

2020年12月15日

CyberZ

報道関係者各位

「RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS」本戦開催！**新収録曲「千本桜」も初見で高スコアクリアし瑠璃選手が優勝**

～ゲストの中島由貴&社築「感動した!」、粗品は「見ているだけでおもしろい!」～

株式会社 CyberZ、エイベックス・エンタテインメント株式会社、株式会社テレビ朝日が運営する国内最大級のeスポーツイベント「RAGE」は、スマートフォン向けゲーム『プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク』の賞金付き大会「RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS」の本戦を2020年12月13日(日)に開催いたしました。また、最高同時接続者数4万人超えを記録しました。

アーカイブ視聴 OPENREC.tv : <https://www.openrec.tv/live/p2zj9mq04rw>YouTube : <https://youtu.be/P8QTYVL-JS8>

『プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク』は株式会社セガと株式会社 Craft Egg/Colorful Palette の協業による iOS/Android 用リズム&アドベンチャーゲーム。今回の大会は11月からオンラインで予選が行われており、その予選を突破した選手25人が都内スタジオで行われたこの日の戦いに挑みました。

スタジオではMCとしてボーカロイドPでもある芸人の粗品（霜降り明星）、実況のテレビ朝日アナウンサー・寺川俊平、解説のバーチャルライバー・社築（にじさんじ）、ゲストの声優・中島由貴というバラエティ豊かな面々が観戦。本作のプレイヤーでもある中島はゲームリリースから2ヶ月強での大会開催に「もう大会ができちゃうなんて、スパンが早い」と驚きの声をあげ、同じくプレイヤーの社も「難しい譜面もあって競技性が高いからこそ実現した大会では」と語ります。



この日行われた本戦は、設定されたスコア計算方法（PERFECTが3点、GREATが2点、GOODが1点、その他が0点）によって競うというルールです。そしてトーナメント形式の準々決勝、準決勝、決勝を経て優勝したのは瑠璃選手。決勝では本大会で初披露となった新収録曲「千本桜」（作詞・作曲：黒うさ）もプレイしましたが、高スコアでクリアして勝利し、賞金50万円と優勝の称号が刻印された大会ビジュアルのフィギュアがプレゼントされました。

【準々決勝・グループA】「セカイはまだ始まってすらいない」「ヒバナ -Reloaded-」

準々決勝では、25人の選手がA～Eの5つのグループに分かれて課題曲を2曲プレイ。課題曲は抽選によって選ばれます。

グループAの1曲目「セカイはまだ始まってすらいない」は、社によると「課題曲の中では比較的簡単な曲だけに、1回のミスが致命傷になる怖さがある」というもの。その緊張感の中、予選を1位で通過した優勝候補の〈くり選手〉を始め3人がフルコンボを達成。さらに2曲目の「ヒバナ -Reloaded-」も〈くり選手〉と〈ピジャも選手〉がフルコンボでクリアします。

2曲の合計スコアによって「緊張しすぎて視界が真っ白だった」という〈くり選手〉と、粗品のファンである〈ひなた選手〉が突破を決定。初戦から圧巻のプレイを見せられた中島は「初っ端からすごいレベルですね。この緊張感の中、フルコンボを出せるんだ」と驚き、粗品も「（見ているだけで）おもしろい！」と称賛

しました。



【準々決勝・グループB】「ステラ」「ローリングール」

大半のプレイヤーがタブレットでプレイする中、グループ B からはスマートフォンでプレイする選手も続々と登場。そのひとりである〈あおれん選手〉など4人が「ステラ」をフルコンボする中、〈瑠璃選手〉は ALL PERFECT でクリアします。

さらに「短いスライドが多くていやらしい譜面」(社)という「ローリングール」では全員がフルコンボ。社も「信じられない!」と笑いをあげるほどのハイレベルな争いを制したのは〈瑠璃選手〉と〈ろら選手〉。以前からの知り合いで、事前に「一緒に勝ち上がれたらいいな」という話をしていたというふたりが準決勝に進みます。

【準々決勝・グループC】「裏表ラバーズ」「ダンスロボットダンス」

グループCでは13歳と最年少の決勝参加者である〈HPS選手〉が神がかったプレイを見せます。〈HPS選手〉は判定ライン付近を見てプレイする珍しいスタイルながら「裏表ラバーズ」と「ダンスロボットダンス」をどちらも ALL PERFECT でクリア。それでも「2曲とも ALL PERFECT を取れるとは思ってなかった」と謙虚な姿勢の〈HPS選手〉と、「霜降り明星のマネージャーが好き」だという〈みーのくん選手〉が勝利しました。



【準々決勝・グループD】「Gimme×Gimme」「脱法ロック」

グループDではコンボ数ではなく PERFECT の多さが重要になる大会ルールが肝に。1曲目の「Gimme×Gimme」終了時点ではトップスコアだった〈な～の選手〉でしたが、2曲目の「脱法ロック」では中盤でミスを犯しコンボが途切れます。しかしその後はすぐに持ち直し、GREAT の数少なくクリア。メンタルの強さを見せたな～の選手と2曲ともにフルコンボだった〈がう。選手〉が準々決勝を突破します。

【準々決勝・グループE】「夜咄ディセイブ」「ネクストネスト」

グループEの課題曲は「2曲とも癖のある譜面」（たくあん選手）。それでも「夜咄ディセイブ」ではALL PERFECT の〈おきとり選手〉を始め4人がフルコンボを達成し、「角張ったスライドが多くこういう一発勝負の場ではやりたくないはず」（社）という「ネクストネスト」も3人がフルコンボでクリアするという高次元の戦いに。その結果、〈おきとり選手〉と〈たくあん選手〉が準決勝各グループの最後の椅子を勝ち取りました。

【準決勝・グループA】「ドクター＝ファンクビート」「テオ」

準決勝では、準々決勝の各グループを突破したふたりずつ計10人がAとBのふたつのグループに分かれて課題曲を2曲プレイ。準々決勝に続いて課題曲は抽選によって選ばれます。



グループAを勝ち上がったのは〈瑠璃選手〉。彼は「わけのわからない譜面」(社)という「ドクター=ファンクビート」をALL PERFECTでクリアすると、続く「テオ」でも「1曲目がALL PERFECTだったので2曲目が緊張した」という心境でありながらフルコンボでクリア。同じくハイスコアだった〈たくあん選手〉や〈くり選手〉といった強豪を抑えて決勝へと進みます。

【準決勝・グループB】「ぼうけんのしょがきえました!」「ジャンキーナイトタウンオーケストラ」

グループBは、準々決勝でALL PERFECTを2回取った〈HPS選手〉が準決勝でも安定した実力をを見せて勝利します。「忙しい譜面」(社)の「ぼうけんのしょがきえました!」を終えた段階では、GREAT1で〈HPS選手〉と〈ひなた選手〉が並びGREAT2でがう。選手が追うという誰が勝ち上がってもおかしくない拮抗した展開に。ハイレベルな争いであることを選手たちも把握したか次の「ジャンキーナイトタウンオーケストラ」でも4人がフルコンボでクリアしたものの、「GREATが多かった」と悔しそうなコメントが続きます。そのため2曲合計のスコアが発表され、決勝に進むことがわかった〈HPS選手〉はホッとした様子を見せていました。

【決勝】「初音ミクの消失」「千本桜」



決勝は準決勝各グループの勝者である〈瑠璃選手〉と〈HPS 選手〉の一騎打ち。まずはゲーム内で最高難易度を誇る「初音ミクの消失」をプレイします。社が「間違いなく一番難しい曲。BPM240 と速い上に連打が多い」と語る難曲に、ここまで勝ち上がってきたふたりも苦戦し、終盤でミスが連発。それでも〈瑠璃選手〉が4971、〈HPS 選手〉が4958 と高スコアを叩き出し、勝負はこの決勝の場で初公開された「千本桜」に続きます。

ボーカロイド楽曲に詳しくない人でも知るほどの有名楽曲ながら、初めて見る譜面での決戦となりプレイヤーふたりは苦笑い。しかし社が「このレベルのプレイヤーなら、初見でも素晴らしいプレイを見せてくれるはず」という期待通り、両プレイヤーともに「今までにない譜面」にすぐに対応してどんどんコンボをつないでいきます。そして2曲クリアしてのスコアは〈瑠璃選手〉が8730、〈HSP 選手〉が8693。1曲目からさらにリードを広げ、〈瑠璃選手〉が初代王者となりました。

【エンディング】

エンディングが始まると、熱戦を終えたばかりの〈瑠璃選手〉は「優勝の実感が湧かない。不思議な感覚」と呆然とした様子。しかし大会の最後には「(観戦者の) 期待に応えるプレイができたかはわからないけど、自分にできる限りのパフォーマンスをしたつもりです」と充実した表情で語りました。



大会の行方を見届けた中島は「みなさんのプレイを見ているだけで私も上手くなったんじゃないかと錯覚しました」と冗談めかして笑いながら、上達への意欲を見せます。社は「ゲームがリリースして間もないのにこんなに高レベルのプレイヤーが生まれていることに、1プレイヤーとして感動しテンションが上がりました。今後も大会が2回、3回と続いて盛り上がっていくのを祈っています」とコメントを寄せました。

なお、この日初披露された「千本桜」は今後ゲーム内に追加される予定、「初音ミク RAGE プロジェクトセカイ 2020 ver.」のフィギュアは来年発売される予定です。

また、視聴者アンケートWチャンスキャンペーン実施は、2020年12月20日までとなります。「RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS」を視聴した感想を、ぜひアンケートでお聞かせください。
キャンペーン URL : <https://bit.ly/3mloQRk>

■ 「RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS」開催概要

・大会名 : 「RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS」

- ・ゲームタイトル：プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク
- ・主催：プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク
- ・運営：株式会社 CyberZ、エイベックス・エンタテインメント株式会社、株式会社テレビ朝日
- ・RAGE プロジェクトセカイ 2020 Winter powered by AQUOS 公式サイトはこちら

<https://project-sekai.rage-esports.jp/>

■『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』とは

「初音ミク Project DIVA」シリーズを手掛けるセガ（本社：東京都品川区、代表取締役社長 COO：杉野行雄）と、サイバーエージェントグループで『バンドリ！ ガールズバンドパーティ！』の開発・運営を行なっている株式会社 Craft Egg（本社：東京都渋谷区代表取締役：森川修一、以下、Craft Egg）との協業による、新作スマートフォン向けゲームプロジェクトです。本プロジェクトには、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社（本社：北海道札幌市、代表取締役：伊藤博之）が開発した歌声合成ソフトウェアで、バーチャル・シンガーとしても活躍する「初音ミク」が登場いたします。開発はセガと、Craft Egg の新設スタジオである、株式会社 Colorful Palette（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：近藤裕一郎）が担当しています。

対応 OS：iOS/Android

価格：基本無料（アイテム課金あり）

ジャンル：リズム&アドベンチャー

メーカー：セガ/Craft Egg

開発会社：セガ/Colorful Palette

公式サイト：<https://pjsekai.sega.jp>

公式 Twitter：https://twitter.com/pj_sekai

著作権表記：

© SEGA / © Craft Egg Inc. Developed by Colorful Palette / © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net All rights reserved.

■『初音ミク』について

『初音ミク』は、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社が開発した、歌詞とメロディーを入力して誰でも歌を歌わせることができる「ソフトウェア」です。大勢のクリエイターが「初音ミク」で音楽を作り、インターネット上に投稿したことで一躍ムーブメントとなりました。「キャラクター」としても注目を集め、今ではバーチャル・シンガーとしてグッズ展開やライブを行うなど多方面で活躍するようになり、人気は世界に広がっています。

<https://piapro.net/>

■CyberZについて

代表取締役社長：山内 隆裕 (<https://twitter.com/brother0820>)

スマートフォンに特化した広告マーケティング会社として 2009 年に設立しました。スマートフォン広告における運用・効果検証、交通広告やウェブ CM の制作など、幅広いマーケティング事業を展開。日本に加えて、サンフランシスコ、韓国、台湾にも支社を構え、国内広告主の海外進出および海外広告主の日本展開支援も行っております。また、メディア事業としてゲーム動画配信プラットフォーム「OPENREC.tv」、e スポーツ事業として、国内最大級の e スポーツイベント「RAGE」を運営しております。CyberZ100%子会社としては、フィギュア販売やオンラインくじなどのオンラインエンタテインメント事業をおこなう「株式会社 eStream」、e スポーツに特化した広告マーケティング事業「株式会社 CyberE」の事業展開をしております。

■RAGE とは

RAGE®

RAGE（レイジ）とは、次世代スポーツ競技「e スポーツ」に様々なエンターテインメント性を掛け合わせた、

株式会社 CyberZ、エイベックス・エンタテインメント株式会社と株式会社テレビ朝日の3社で協業し運営するeスポーツイベントおよび、eスポーツリーグの総称です。

RAGEでは、主にオフラインで開催する一般参加型の「イベント」と、プロ選手による競技をオンラインで配信する観戦型の「プロリーグ」、2つのプロジェクトを実施しています。「イベント」では、複数のジャンルに渡るゲームタイトルが一堂に介し、各タイトルの最強王者を決めるeスポーツ大会のほか、会場限定の大会や新タイトルの試遊会、アーティストライブなども実施。

公式サイト：<https://rage-esports.jp/>

公式 Twitter：https://twitter.com/eSports_RAGE

公式 Facebook：<https://www.facebook.com/eSportsRAGE/>

公式 Instagram：https://www.instagram.com/esports_rage/

■ 本リリースに関するお問い合わせ

株式会社 CyberZ 広報担当：城戸

E-mail：press@cyber-z.co.jp Tel：050-5490-9001 Fax：03-5428-2318