

ゲームを語る、ゲームで語る vol.41
GameDeep



<http://gamedeep.niu.ne.jp/>

GameDeep は、こんな本を目指します。

●無責任。

でも無責任なだけに、「長いものには巻かれない」精神を素直に貫きます。

●マイナー。

しかしマイナーだからこそできる、大胆な発想を心がけます。

●所詮アマチュア。

けれどアマチュアゆえの勢いを、無謀にも形にしたいです。

目 次

ルールの「強度」とプレイヤー / 中田吉法	3
-----------------------------	---

XM Anomaly stats talk: Superposition München / 中田吉法	14
---	----

GameDeep Propaganding License

以下の条件の下において、本誌掲載原稿の記事以上の単位での転載・再配付を認める。

- 各記事の著作者を明記する
- 記事が GameDeep 由来のものであることを明記する
- 原著作者、又は GameDeep 編集責任者の許可なく、記事の内容を改変しない

ただし、各記事に別途権利表示がある場合にはこれを優先する。

ルールの「強度」とプレイヤー

中田吉法

審判の存在、あるいは不在

「アナログとデジタルの狭間より：一回性ゲームを考える」*¹で述べたように、ビデオゲームというのは（多くの人の抱く印象に反して）かなり身体的なゲームになりやすい、という特性を持っている。

そのことを改めて理解するためには、ビデオゲームにおけるゲームの系を考えてみればよい。プレイヤーにまず与えられるのは「操作の手段」である。コントローラーのようななんらかの入力インターフェースを通じて、プレイヤーにはゲーム世界の中の「何か」を操作する手段が与えられる。プレイヤーはまず操作をして、そこから得られる結果を見て世界を学び、世界における法則・規則といったものを学んでいくことになる。

そのような組み立てで成立するビデオゲームであるから、実世界のゲームにあるような「審判」という存在は必要ない。

あるゲームにおいて審判というものがなぜ存在するかといえば、それは（そのゲームをプレイするに際して）プレイヤーが必ずしもルールを守れない環境に置かれるからであろう。ルールに反したことを行ったとき、ゲームを中断させ、違反に対してペナルティを与える。行動的逸脱、あるいは範囲的逸脱に対して、その違反者が誰であるかを見定め、（多くの場合はルールに定められた）適切な判定を行って、ゲームを再開できる状態に戻す。そうした裁定を行うための装置として、審判というものは存在している。

審判というのは必ずしも必要なものではない。ゲームによっては実質的には審判の必要ないものや、いたとしても極めて存在の薄いケースもある。たとえば囲碁や将棋は審判の必要は乏しく実際に存在もしていない。ゴルフやカーリングには運営上審判は存在しているが、ゲーム自体はプレイヤーの自主判断で進められるようになってお

*¹ 本誌 vol.37 掲載

り、曖昧な状況が発生したときに限ってプレイヤーの求めに応じて介入し判定を行うような立場である。

翻って、ビデオゲームにおいては、そもそも世界に「やってはいけないこと」という概念を持ち込む必要すらない。コンピュータによって運用されるゲームシステムは、常にゲームを正しい状態に保つのだ^{*2}。端的に表現するなら「できることは、やってもいいこと」とでもなるだろうか。ゲームシステムという神が常に世界を監視しているビデオゲームの世界において、不可能なことは最初から実行不可能に設定されており、プレイヤーは可能な範囲であらゆることをやって良いのだ^{*3}。「ゲームを中断して判定・裁定を行う」などという手順はそこでは必要ない。ビデオゲームにおいては常時あらゆる事が判定され続けることで、結果として判定という概念が溶け消えている。世界の法則は常に守られ続ける。侵入してはならないところにはそもそも進入できないし、映してはならないものを映さないようカメラ位置は常にコントロールされ続ける。審判が変わってゲームシステムがゲーム世界を常に保ち、逸脱をそもそも許さないのだ。これを、ゲームそのものが審判を内包してしまっている、と捉えることもできるだろう。

判定という概念のない世界

さてそのようなビデオゲームの世界に意外にも近いのは、厳格な論理の下に行われる類のアナログゲーム群ではないだろうか。例を挙げると、囲碁、将棋、チェスといったようなゲーム達である。これらのゲームルールには不明瞭な部分がほとんど存在しないし、ゲーム進行において曖昧な——裁定を要するような事態は滅多に起こらないという特質を持っている。

そうしたゲームにおいて万一ゲームシステムを逸脱した行為が行われた場合、(厳格には)ほとんどの場合に即反則負けとなる。これはビデオゲームよりもずっと厳しい環境だ。ビデオゲームではやってはならないことはそもそも(物理的に^{*4})やれない。し

^{*2} システムが想定する正しい状態を意図的に破壊していくプレイというものも存在している (TAS など) が、本稿においては議論しない。

^{*3} 「可能なことをやって良い」を字義通りにどんどん拡大させていったオープンワールドゲーム、「可能なこと」を逆手に取ったシナリオを展開する MOON や Undertale のようなメタフィクション的なストーリーゲームなどが想像されるだろうか。

^{*4} 「物理的に」と表現したが、実際には「論理的に」と表現したほうがいいかもしれない。やってはならない操作が実質的には拒絶され、あたかも「最初から実行不可能である」かのようにゲームシステ

かし論理アナログゲームにおいてはゲームシステムという介在者は存在していないから、物理的にはどんな反則行為も実行可能ではある。ただし、それを実行した瞬間に（それに相手が気付けば）即座に反則負けが成立してしまうだけである。

これは、そもそもそうした行動がゲームプレイとは見なされていないと考えたほうが良いかもしれない。これらのゲームは論理的に明快な形式を持っており、「可能なこと」と「不可能なこと」をプレイヤーは十分に弁別できる。プレイヤーの双方がお互いのプレイがルールに則っていることを常に確認し続けられるからこそ、このような形式は成立するのだ。逸脱したプレイは見逃されることがなく^{*5}、ゲームルールを（たとえば錯誤が起因であっても）自ら逸脱するのであれば、その瞬間にゲームルールはプレイヤーを見捨てる、というわけである。

厳密な論理がもたらす思考（あるいは制約）

だがそのような厳密さの下に行われるゲームが、ひとたび厳密でない状況に巻き込まれてしまったときには、傍目には意外に見えるほどの論理の扱いの拙さを露呈することもある。具体的には、2016年10月に起こったプロ将棋AI不正疑惑問題を思い出すと良いだろう^{*6}。敗北以外の反則の取り扱いが存在しない、存在しなくていい強固に論理的なはずのゲームに、AI使用による不正というその裁定・取り扱いに注意を要する疑惑が持ち込まれたとき、彼らは（将棋というゲームが内包する流儀に大いに則って）明確に白黒をつけようとしてしまったのだ。

根底にあるのは、文化の問題だろう。疑いはあくまでも疑いに過ぎないものとして、灰色のまま取り扱うような手ほどきは、将棋というゲームの中には存在する必要性がないし、実際全くと言って良いぐらいに存在しないのだ。だから将棋という文化、将棋というゲームから発する思考では、この問題を裁けないし、裁きようもなかったのだ。

件の問題においては、疑わしきにまず白黒を付けようとし、（十分な証拠が不足したまま）黒ということに定めた上で、不正によって得られたということになったものを、

ムが振る舞うことを指した表現であることをご理解いただきたい。

^{*5} プレイヤーの能力が十分でない場合はその限りではない（たとえば、コマをこっそり隣のマスに移動させる、というようなイカサマを成立させる余地はある）が、ある程度以上のプレイヤーであれば目の前で行われている対局の棋譜であれば丸々憶えていられる程度にはこれらのゲームのゲーム空間は狭い

^{*6} 本誌 vol.32 でも関連記事を掲載した。

できる限り巻き戻してあるべき状態に戻そうとした^{*7}。その上で、対局時の電子機器の取り扱いの規定を厳格化するなどの再発防止策を整備した。このうち、後段の再発防止策については実行することに特に疑念の余地はないだろう。問題は前段の部分、無理に白黒を付けようとしたことと、それに伴う巻き戻しの部分であった。

プロ棋士というのはそのゲームにどっぷり浸かって人生を過ごしている存在である。だから、将棋のプロであれば、その思考が将棋というゲームの性質に大いに支配されてしまうというのはよくわかる。そして、将棋というゲームが完全情報ゲームである以上、将棋の周辺で起きたことには明快に白黒がつかねばならぬ、という思考になるのも理解はできる。しかし持ち込まれたのは不完全な情報しか存在しないまだ疑いに過ぎない疑惑であった。それは、どちらかといえば裁判や司法といった文化で取り扱うべき問題であり、「将棋」という理屈では裁けない、裁いてはいけない類の問題だったのだ。

しかし将棋の内側で起こったこの問題に、将棋の理屈で解決を見出そうとしてしまった。その思考をしてしまったことこそがこの問題を大きな問題にしてしまった種であり、そこは将棋というゲームの論理では扱いきれない、過度に複雑な問題だったという教訓を憶えておくべきだろう。

物理から逃れられない、という制約

これと正反対の様相を示すのが、外形的にはeスポーツ的なビデオゲームに良く似たものに見える対戦スポーツたちだろう。

特に物理的な接触があり、避けがたいスポーツにおいては、審判という裁定者の存在を前提としたゲームが構成されることになる。もちろんルールは存在し、その下でゲームは運営されるのだが、必ずしもルールの全てが守られるわけではない。「物理的に可能なことをすべてやっていいわけではないが、論理ですべてが定まっているわけでもない」という曖昧さがそこには必然として生じてしまうからだ。

もちろん違反は違反として取り扱われるべきなのだが、そこに論理ゲームのような明快な決定は導入できない。明らかな違反と明らかな適法行為の間には、多種多様のグレーゾーン行為が存在してしまう。そこでグレーゾーン行為を裁定するための存在として（仕方なく）導入されるのが審判だ。審判はゲーム運営上必要となる裁定者とし

^{*7} なおそれによって生じた被疑者の不利益について、後に金銭的保障による和解が成立したことについても言及しておく。

て、ゲーム中に発生したプレイを観測し、そのうちゲーム論理上大きく逸脱したものに反則等の裁定を下すという役割を持つ。

という神のような絶対者のようにも聞こえるが、多くの場面で審判はそこまでの力は持っていない。ただ、ゲームが（何らかの理由で*⁸）中断した後の再開についての決定が大半で、それよりは少ない頻度で重大な違反に対してファールの判定を出してゲームを（審判から主体的に）中断させることもあるぐらいだ。

もう少し審判がゲームに介入的に振る舞う例としてラグビーに触れておこう。フィールドに入るプレイヤー人数が比較的多く、また動きの中からの激しい身体接触が多いというルールの特徴を持つラグビーにおいては、ゲーム中に混乱した状況が発生しやすい。このため審判は何が起こりどのような反則が生じたかについて明確に説明しながらゲームを進めていく、コミュニケーション密度の高い振る舞いをする。（主に安全上の理由から）手順の複雑度が高く、また中断後の再開の選択肢がしばしばチームに委ねられるという性質も相まって、審判には単なる判定者というよりは両チームと共同でゲームを進行させる共同運営者としての役割が担われている。その性質が特に目立つのはスクラム*⁹実施時であるが、これは複数人が互いに組み合ったまま押し合うというスクラムというプレイ自体が厳密に手順・状況をコントロールしないと危険な状況が発生させやすいという事情によるものだろう。

審判に与えられている権限は確かに大きい。ただ、これらの権限は、ゲームを正常に運営するために双方の対戦者（チーム）から預託されることによって成立しているものである。万一審判がその立場を忘れ、一方のチームにひたすら有利な判定を出し続けるようなことをすれば、勝敗の行方を十分左右してしまう程度には強い権限を持っている*¹⁰。

技術による判定の高度化

とはいえ審判の存在やそのありかたは未来永劫変わらないものではない。曖昧だったりわかりにくいケースを人間の目だけで見て判断するのにはやはり限界がある。そ

*⁸ 球技の場合はボールが場外に出る、などが一般的だろう。

*⁹ (ラグビーにおける) 軽微な反則後の試合再開方法で、両チームから所定の人数が組み合った上で、組み合いの間にボールを投入して争奪するという形式で行われる。

*¹⁰ 残念ながら（おそらくは）審判を買収するなどしてそのようなことを行ったケースはしばしば目にする事ができる（が、そこは本稿では議論の対象外なので置いておく）

うした微妙な判定がしばしばゲームの行方に影響を与えてしまい、プレイヤーや観客の憤懣につながることは時折見られる光景だ。そこで近年多くの競技ではビデオ判定ルールを導入が進んできている。境界線判定^{*11}や反則らしき状況での詳細確認などで用いられる事が多いようだ。

また、テニスのプロ競技では境界線判定に「ホークアイ」と呼ばれる電子審判テクノロジーの使用が進んでおり、トップレベルの大会ともなれば 100% に近い普及率に達している。

また、アメリカンスポーツに導入例の多い「チャレンジルール^{*12}」のような形で、ゲームルールに技術サポートを取り込んでいく動きもある。ただしゲーム中のあらゆる場面对象となっているわけではなく、ゲーム運営に支障をきたさない範囲で、かつ判定が問題かされやすい場面のみを対象としている場合が多い。たとえば野球においては本塁打の判定やクロスプレーの判定に限り再判定の要求が可能であり、1 球ごとのストライク/ボールの判定などには（現在のところ）用いることができない。

また、ビデオ判定を実施するためには大きなコスト^{*13}が必要となるため、あらゆるレベルの試合で導入するというわけにはいかない。導入はおおむね各国のトップレベルのリーグ等に限られてしまうことが多いようだ。

ただし導入による効果はそれなりにある。ビデオ判定やチャレンジルールの導入によってゲーム運営を明確化でき、結果として抗議という（ルール外の）曖昧な時間が明確に減るからだ。審判の判定に疑義があったらチャレンジという形で上告をする、場合によっては（事実の明確化によって）判定が覆る。運用コスト全体はハイコストになるが、それによる時間短縮効果もまたあるし、現場の負担軽減にもつながる。そのコストがペイできるトッププロであれば導入できる、というのはそういうことでの証左でもあるのだろう。

^{*11} ゴール判定や場外ラインの判定など

^{*12} ゲーム中のある局面において、審判の判定に不服がある場合にビデオ判定をはじめとしたテクノロジーによる再検証を行うよう要求する制度。ゲーム中に行使できる回数に制限が設定されており、失敗（行使して判定が覆らなかった）の場合に限り残り回数が減数されていくルールであることが一般的。

^{*13} 通常の審判員に加えて、撮影のための機材が必要になり、またそれらの運用のための人員も必要になる。

不可解ゆえの明快

ところで技術による判定の高度化が早々に導入された競技として大相撲が挙げられる。

これは少し（ものをわかった上で）考えると実に不可解な話に思える。

大相撲というのは、（表向きで唱える題目としての公正さはともかくとして）実際的にはおよそ公正な競技がなされている世界ではない。様々なところで語られているし本誌でもたびたび取り上げている話題^{*14}なので再び詳細に書くのは避けるが、（様々な理由の積み重ねにより）大相撲には「星の貸し借り」という形での八百長が存在しているであろう、と言われている。

そのような競技(?)が早々にビデオ判定を導入した、というのはちょっと考えると矛盾に満ちた選択のようにも思われる。

大相撲というのは、この種の格闘技にしては非常に明快な決着ルール（足裏以外の地面への接触や、土俵外への接触で即負け）を持っている。しかしそのあまりに明かなルールゆえに、逆に決着規定が満たされたかどうか、すなわち敗北となる接触があったかどうかで判定が揉めることが非常に多い競技である。揉めるときも証拠のない時代には大事なことが実に多く、ひとたび物言い^{*15}が付けば状況の確認だけで数分は確実に時間を要し、時には数十分以上の時間を要することもあった。

大相撲というのは元々荒くれの大男が身体をぶつけて戦い合うというその性質ゆえに、事態が揉め事や遺恨に発展しやすいものだったことが想像できる。しかも、そこにかつては賭け金、現代においても懸賞金という形で金がかかって勝負が行われるのだ。八百長混じりとは言え全てにシナリオがあるわけではなく、真剣勝負として行われる対戦もあるわけで、判定は厳密にやらないとそれこそ死人が出かねない、という身も蓋もない話が飛び出してくる。

そんな大相撲へのビデオ導入は異様と言っていほどに早い。その導入は 1969 年 5

^{*14} 本誌であれば vol.34 「大相撲の「公正」さ」など。あるいは書籍「ヤバい経済学」に統計的見地から見た大相撲における八百長の可能性についての章がある話などが有名。

^{*15} 行司 (=審判) の下した軍配 (=判定) に対し、土俵近くに配されている審判委員や控え力士が異議を唱えること。

月、巷にはその前場所となる 1969 年 3 月場所で横綱大鵬の連勝記録が物言い後の行司差し違え*¹⁶により 45 でストップしたが、NHK の中継映像では行司軍配が正しかったように見えた、という誤診問題がきっかけと言われている。が、実際はその前からビデオ判定導入に向けての準備は進められていたとのことだ。

そもそもが、ビデオ判定導入以前で既に審判委員という制度（=複数審判制）があった、というのがこのへん象徴的である。複数審判制というのは判定の微妙さが問題になりやすい競技でしばしば見られる手法ではあるが、「判定が問題になる」という事象自体がテレビ中継導入以後に起こるものだからだ。大相撲というのは元々大変に揉めやすい性質を持っていた。現代の審判委員に連なる制度は江戸時代に既に「中改」として成立していたようであり、これは他の競技に比べ（当然ながら）極めて古い。無論江戸時代にテレビはおろかラジオの中継もあるはずがなく、にも関わらず複数審判制を導入しなければならないほど頻繁に軍配について揉めていた、ということであろう。当時のことであるから、単に揉めただけで収まっていたかどうかとも強く疑われる*¹⁷ところである。

とこのように大相撲というのは、その不公正さにこそ起因して、逆に勝負自体は明快に決着されねばならない事情があったのだと言える。それゆえ古くからなんとか判定を適正化する工夫が重ねられてはいた。その事情に変化が出てきたのはテレビ中継の導入であろう。中継で勝負映像が全国に流れることで、物言いのついた勝負が問題化しやすくなった。また、物言いがついたときの協議にかかる時間がテレビ中継に適さないという事情もあったと思われる。

こうした流れ自体は他の競技でもテレビ中継の競争力を高めるためにしばしば見られるものとも言えるだろう。そもそもテレビ中継が行われ、対戦の映像が記録として残るようになったことで、物言いのついた瞬間をテレビでは再生できるが現場では再生できないという状況が生まれてしまうのだ。目視の記憶だけで裁くのには限界のある競技を、遠隔で傍目で見ているテレビ視聴者の方が正確に判断できるようになってしまうのである*¹⁸。ただ、テレビ中継が入ったのが他の競技に比べてずっと早かったこ

*¹⁶ 行司差し違え：物言い後の協議の結果、行司の出した軍配に反する結果を結論として採用すること。

*¹⁷ 怪我人や死人が出ていたとしてもなんら不思議ではない。

*¹⁸ 近年では動画のネット配信によってもう少しだけ変化が生じている。より多くの試合について録画が流れ、また任意の場面を選んでの再生が容易になったことで、問題のあった場面はより衆目の目に触れやすくなりつつある。

と、それに加えて元々大相撲という競技が判定を巡っての揉め事が頻繁に生じる競技だったことも手伝って、大相撲では（他の競技に比べても）極めて早期かつ迅速に中継の本格化からビデオ判定導入が速やかに達成された。そして実際、ビデオ判定と相撲という競技の相性は極めて高く、それまで曖昧な口頭ベースで行われた競技は証拠映像の提示によって圧倒的に明快化されたのだ。

テクノロジー下の世界と、実世界化で求められる変容

とここまでの議論を念頭に冒頭の話に戻ると、「技術による判定の高度化が究極まで進んだ形」としてビデオゲームを捉え直すことができるのではないだろうか。

「e スポーツ」という呼称の下、ビデオゲームをスポーツの範疇に近づけていくような流れが近年、高まりつつある。「スポーツ」という言葉の指す範囲は肉体的競技よりは若干拡張する動き：「マインドスポーツ」という言葉でチェス、将棋、囲碁、ポーカー、麻雀等をスポーツに類するものとして取り扱おうとする動きを、更に拡張していくようなものだ。

ただ、ここまで述べてきたことからわかるように、ゲームのルールやその運用というのは存外プレイヤーの思考や行動、性向に影響をもたらすものだ。そしてe スポーツというのは、コンピューターがゲーム世界における「物理」*19を司るものだ。そこではルールとは世界を動かす法則や逃れられない制約（と同時に利用すべき挙動でもある）としてプレイヤーの前に（帰納的/経験的に）立ち現れるものであり、判定や裁定の入る余地はほとんど存在しない。

しかしe スポーツを肉体的スポーツに近づけていく——スポーツ的な競技会や、それこそオリンピックのような大会の成立を目指す——のであれば、プレイヤー達が直面するのはゲーム内ルールだけではなくていく。競技を競技として成立させるために、ゲーム内「物理」以外の、様々なルールに対面していく必要にやがて迫られることになるはずなのだ。

わかりやすい例だとドーピング検査などが挙げられるだろうか。直感的には神経や精神系のドーピングであればe スポーツでも効果を発揮するだろうし、長時間の大会と

*19 現実の物理とは異なり、ゲームルールをも内包する形で世界のルールを守らせる（というかそのようにしかゲーム世界を駆動させられない）ビデオゲームの系の動きのことを指して、括弧付きの「物理」としてこれ以降記述する。

もなれば持久系のドーピングも効果を発揮しそうである。少なくともマインドスポーツよりはeスポーツの方がドーピングから利益が得られる可能性はいくらか高い。そのようなeスポーツが、「スポーツ」の一種として同様の地位を目指していくということは、すなわちeスポーツもまたスポーツと同様の制限の下に組み込まれていくということでもある。

特にドーピングについては（もしeスポーツが一過性の流行でなく本当に地位を確保していくのであれば）早晚コントロールが必要な状況が立ち上がってくることになる*20*21。

あるいは、用具を使うスポーツでしばしば見られる用具規定のようなコントロールがもたらされる可能性も将来的には考えられる。タイムや得点といった要素によって収斂進化的な様相を見せる一般的なスポーツの用具に比べると、eスポーツにおける用具の多様性は高い部類に入ると思われる。そこに用具規制がかかってくるとなると、ルールの規定内のぎりぎりを目指してプレイし、それに対して判定・裁定が行われるという肉体的スポーツではおなじみの光景が出現することになるのだが、これはいかにも現状のeスポーツとは相性が悪い。稀に起こる特異的な追求——例えば、NES テトリスにおけるテクニック「ローリング」*22の開発のような操作方法そのものの追求（の結果のとんでもないスタイルへの到達）もまたeスポーツのeスポーツらしい様相と考えるのであれば、用具規定との相性の悪さは容易に想像できる。

そういった諸々のゲームシステム外規定の導入、それに伴う裁定や審判の導入はビデオゲームの文化とはあまり相性が良くないように思われる。もちろん（ビデオゲームの文化の一環である）反チート*23の文脈に準じるようにして、ゲームを成立させるための必要な運用として理解されていく可能性も大いにあるだろう。また、プレイしているゲームのパラメーターの再調整や挙動の変更、フロアデザインの見直しなどの様々

*20 既にIeSF(国際eスポーツ連盟)はWADA(世界アンチ・ドーピング機構)に加盟しているため、その直接の開催大会、あるいは傘下組織の開催大会においては、WADA 規定準拠の反ドーピング管理が求められることになる。

*21 これはどちらかというと「スポーツ」の側の要請に起因する話である。現代的なトップスポーツの要件には既に（たとえ競当該競技でいかにドーピングの重要性が低かろうとも）反ドーピングコントロールをすることが含まれている以上、スポーツ化を目指す競技はその枠から逃れられない。

*22 落下速度に対する移動操作機会数の限界を突破するために移動操作を連打で行い、正確な回数の連打を実現するためにコントローラーの上面に指を（添え具として）固定しコントローラー下面を反対の手の指何本かで連続的に弾くように叩く、というテクニック

*23 チート=ゲームシステムの改変等による逸脱行為

な形でルール追加・改変していくことも現代のゲームプレイヤーであれば経験のあることだから、その延長として難なく理解が進むかもしれない。しかしやはり、ドーピングや用具にまつわる規定の運用がしばしば引き起こす問題や、それに伴う裁定による不利益に対し、ゲームシステム＝文化が裁定という概念を有していないビデオゲームのプレイヤー達が耐えられるのか、という点はやや不安が感じてしまう。あるいは、eスポーツのチームというものもまだ未成熟であり、そういったものからプレイヤーを守るものとして機能するにはまだまだ年月を要するように思われる。

XM Anomaly stats talk: Superposition München

中田吉法

XM アノマリー@ミュンヘン

去る 2022 年 7 月 30 日に、ドイツはミュンヘンにて、およそ 3 年ぶり^{*1}となる「全部入り」の Ingress のイベント、XM アノマリー^{*2} Superposition Phase1 が開催された。

XM アノマリー自体は今年 (2022 年) の 1 月から、以前よりはかなり運営を簡略された形で再開されてはいた。現地での集合ブース等の設置はなく、単にゲームデータ上のゾーン設定とルール運用が行われるだけのスタイルである。簡略化の代わりに 1 開催日での開催地が爆発的に増加^{*3}していた。また各エリア内での実際の戦闘ルール内容も、中断期間中に実装が進められていた新機能：バトルビーコン (以下 **BB** と表記) を使った、だいぶ簡略化^{*4}されたものになった。

エリア設定が超高密度地をやや避けたり、あるいは想定人数に比しての従来の密度感よりはやや広めにエリア設定されていたという事情も手伝って、従来の XM アノマリーよりは人が密集しにくい、言ってしまうとやや漫然としたものになりがちなゲーム設定にはなった^{*5}。また、開催予告から実際の開催日までの間隔がかなり短期間化されたのも以前に比しての大きな変化で、2019 年までの各シリーズであれば遅くとも 2-3 ヶ月前にはなんらかの予告があってからの開催になっていたものが、今年に入ってから各シリーズは良くて 1 ヶ月前、場合によっては本予告から 1-2 週間程度の期間し

^{*1} 無論、新型コロナウイルスの発生と流行に伴いイベント自体の開催が長らく中断されていたことによるものである。

^{*2} 位置情報ゲーム Ingress における、大規模戦闘イベントの呼称

^{*3} 以前は全世界で 6-15 都市程度での開催だったが、今年に入ってから行われたシリーズでは（おそらくは機械的に）100 エリア程度、場合によってはそれ以上を対象に選んでの開催となっていた。

^{*4} 指定エリア内で運営側が発生させるバトルビーコンでの勝利状況に応じて得点が入る、というルールで開催されている

^{*5} まだ新型コロナウイルスの流行が断続的に続いている状況下での実験的な再開なので、この変更自体はやむを得ないし納得できるとも思う。

かないという状況での開催が続いている。このぐらいいぎりぎりの予告ともなると（主に飛行機のチケットの価格設定問題*6、あるいは単純に直前すぎて調整が付けにくいという事情により）、以前よりは遠征に行きにくい条件にはなった。

ただ遠征には行きにくいが開催地の方も爆発的に増えたため、少し脚を伸ばせばどこかの開催地にはアクセスできる可能性は高まった。また開催期間前後にはプレイヤーが自ら使用したバトルビーコンも XM アノマリーのスコアに（割合は小さいながらも）算入されるルール設定になったこともあり、「遠すぎて全く参加できない」という感覚はかなり緩和はされた。ただ、XM アノマリーに少なからず心を奪われた*7人種としては「近場で行けそうなどかに行く」という感じにはなっている。しかし月に1回近い高ペースでの開催頻度*8で、開催されれば日本国内で複数箇所は指定エリアが発生するという状況はプレイヤーコミュニティにとってはかなり負担の高い状況であった。

流石にそんな不満の声が届いたのか、はたまた当初からの予定通りだったのか、「今年1年はこの形式で色々試す」と言っていた運営の方針がこの7-8月のシリーズである Superposition からは若干変化を見せてきた。

指定エリアでの集中的な開催*9については、7月は世界で1都市ミュンヘンのみでの開催、続く8月は立候補した中から世界10都市を選んでの開催ということになった。

ということでその7月の1都市に選ばれたのがドイツのミュンヘンである。

選ばれた、とは言うが実は元々ミュンヘンでの単独開催として2020年5月に予定されていた Requiem が（新型コロナパンデミックの影響で）延期され、2年越しにシリーズ名も変わってようやく開催にこぎつけた、という性格のものである。おそらくは、ここからが本格的な XM アノマリーの再開、といった象徴的な役割も含んだ開催なのだろう。

これは本当に「フルスペックの」という前置きがふさわしいイベントで、単に XM

*6 1ヶ月前予告だと発表即決でまだ安いチケットにギリギリ滑り込み、1週間前予告となるとだいぶお高くなってきたチケットに手を出さねば現地に行けないということになる

*7 実世界で数百人規模、過去最大のものでは1万人規模のプレイヤーを集めて1つの大きな戦闘ゲームを行うイベントというのは、（実際の戦争でもない限りは）人生の中ではなかなか遭遇できない類のものだろう。

*8 2019年以前では、世界全体で平均して1.5-2月に1回程度の開催、日本国内だと半年に1回程度の開催だった

*9 シリーズ全体ではその他に全世界の特定週末での全バトルビーコン戦を対象とした計測と、XM アノマリー開催期間に重なる指定されたセルでの地域スコア戦についての計測のルールが加わる

アノマリー本戦だけでなく、デッドドロップ^{*10}、集合写真、アフターパーティ^{*11}、Operation Portal Recon Live^{*12}、ミッションデイ^{*13}と本当にフルパッケージでのイベントが開催された。

前置きが長くなったがその久々の XM アノマリーっぽい XM アノマリーについて、やはり久々に結果解説記事のようなものを書いておきたい。

とはいえ運営が簡略化されたのは結果発表にも及んでおり、以前に比べて事後に得られる結果レポート^{*14}の内容もまた大幅に簡略化されている^{*15}。流石にこれを元に語るには限界がある。

ということで遠隔から観戦した記憶頼りの部分も交えた話になる^{*16}が、そんな記事でもお付き合い願えば、といったところである。

ルール

Superposition アノマリーの Phase1 は、スコア上は以下の 4 競技で争われる

- ・ (主開催地) 運営 BB[130]
- ・ (主開催地) シャード戦 [130]
- ・ (全世界) コネクテッドセル戦 [130]
- ・ (全世界) プレイヤー BB[130]

ただし [] 内はそれぞれの配点となる。

^{*10} 情報や景品などを市中に隠し、その場所を SNS 投稿して探させる遊び。スパイの情報の受け渡し方 (dead drop) を模したものである。

^{*11} XM アノマリー本戦後に行われる、ステージショーと結果発表を合わせたイベント。結果発表の瞬間勝った側は大変に盛り上がる。

^{*12} 新たなポータルを生やすための審査を、エリア・参加者を限って爆速で行うようにする有料イベント。申請したポータルがその日のうちに生える、ぐらいの感覚で行われる

^{*13} 所定のポータルを巡る「ミッション」という機能を、特定の都市で皆で集中的にやろう、というイベント。XM アノマリーに開催されていたほか、ミッションデイ単独でイベントとして行われることもしばしばあった。

^{*14} <https://ingress.com/news/2022-superposition1-results/>

^{*15} 特にシャード戦についてはかつては準公式的なサイトが全移動ログを残してくれていたのだが、現在では結果のみが掲示され過程は振り返れない状況となってしまった

^{*16} しかも観戦するのに夢中でログやらスクリーンショットやらはほとんど残していない

このうちコネクテッドセル戦、プレイヤー BB 戦については（ミュンヘン開催ではないので）本稿では説明を省く。

運営 BB 戦 おおよそ 20 分に 1 回の間隔で、運営の手によりエリア内の複数ポータルに BB が設置され、この勝敗を争う。

使用されるのはレア BB^{*17}と呼ばれる種類のもので、設置 13 分/16 分/19 分後の 3 回計測時点 (CP=Check Point) での所属陣営によってスコアがカウントされ、各回の基礎点は 2/3/4 点となる。これに実際に発生した戦闘の激しさによって決定される「バトルカテゴリ値^{*18}」による倍率 (1-1-1-2-2-3) を掛けたものがそのポータルから得られる素点となる。

また、設定される BB 対象ポータルの中には**ボラタイル**と呼ばれる高得点の対象も含まれ、これは倍率が（バトルカテゴリに寄らず一律で）5 倍となる。

3 時間の開催期間中に BB 設定は都合 9 回行われ、全 9 回の設定回の素点の合計のうち、**最大の素点**が陣営スコアとして採用される。

陣営スコアは敵陣営のそれと比較され、その比に応じて 130 点のアノマリースコアが分配される。

シャード戦 シャード戦は、全部で 65 個発生するシャード（破片）を、陣営ごとに設定されたゴール（ターゲットポータル）に移送するという球技を模したゲームである。

シャードは所定のレベル以上のポータル同士のリンクに沿って、基本 10 分間隔のターン毎に移動する。ただし、過去 25 分以内^{*19}に居たことのある場所には戻らない。また 25 分間移動しなかったシャードが次の移動機会^{*20}にも移動しなかった場合はランダムジャンプが発生する。

シャードはゲーム開始時より 1 分、21 分、61 分、101 分、121 分の時点で各 13 個ずつ発生。ゴールは 1 分、41 分、81 分の各時点で陣営ごとにそれぞれ 4 個ずつ発生する。

^{*17} 他にベリレア BB というものがあり、計測タイミングや計測回数、各計測回の配点が異なる。

^{*18} カテゴリ 1-6 までの数値が全計測終了後に確定する。

^{*19} 実質的には 2 ターンだが、追加ターン（後述）が絡むため例外となるケースがある。

^{*20} 同様に実質的には「3 ターン続けて移動しなかった場合」だが追加ターンが絡むと例外となる。

ゴールに到達したシャードは以後移動しなくなる。

到達時の得点は少し複雑で、ゲーム前半では1個1点、ゲーム後半(開始+90分以降)では1個2点となる。また、最終的に陣営ごとに12個発生するゴールには6個までという得点化上限が設定されており、同一ゴールへの7個目以降のゴールは得点にならない。

シャードゴールにより得られた得点の合計がそのまま陣営のアノマリースコアとなる^{*21}。

事前情報と追加シャードターン 本戦前に実施される「GORUCK Stealth Ops^{*22}」「GORUCK Urban Ops^{*23}」内での結果に応じて、各陣営にはいくつかの事前情報(BB戦ボラタイル発生情報、シャード戦シャード/ターゲット出現情報)が提供される。また、Stealth Opsの最終勝利陣営にはシャード戦中に1回の追加ジャンプの発生を(ゲーム本戦開始前に)指定することができる権利が与えられる。

事前予測

BB戦自体は今年のそれまでのアノマリーシリーズでも開催されてきており、両陣営ある程度戦い方は把握している状況にある。

厄介なのはバトルカテゴリによる倍率ルールで、戦闘規模を高めてしまうと急激に倍率が上昇してしまうスイートスポット的な要素が存在するため、これまでの半年弱の経験から「負けそうなときは深追いを避けて撤退して他に回った方がいい」という経験則が既に確立されている^{*24}。このこともあって、これまでのBBアノマリーでは(従来に比べて)戦闘回避的な動きが両陣営に少なからず見られており、戦闘イベントとしては若干消化不良感が残るような設定^{*25}となっている。

^{*21} 取りこぼしたり前半に入れたぶんの得点はそのまま失われ、どこかに加算されたりはしない

^{*22} アメリカのミリタリー系アパレルブランド GORUCK 主催による、重い荷物を背負ってグリーンペレー式の軍事教練を模した行軍・訓練を行うという肉体系イベント、のうち夜間に行われる長時間でタフな方。GORUCK は元々(Ingress 以前より)その種のイベントを開催していたが、なにをどうしたわけか Ingress と謎の合体イベントをも開催するようになって現在に至る。

^{*23} 同様に、昼間に行われる比較的短時間でお手軽な方。

^{*24} ただし現場においてその判断が厳密に守れるかというと必ずしもそんなことはない。

^{*25} ただしコロナ禍下であるので、過度に集まりすぎない自律を促す適切な設定だとも思われる。

しかし今回は倍率一定となるボラタイルが設定されたため、そこでは（久々に）戦闘が激化することが予測された。また、シャード戦に関わるポータルでも戦闘が激化することは予想され、ポータル同士の距離によっては BB が実施されていてもお互い激しくやり合うしかない、という状況が生まれかねない。そのあたりがゲーム全体にどういう効果をもたらすか、といったあたりが観戦上は注目される点だった。

シャードの得点が後半になると倍になる—という満点を稼ぐためには前半はシャードをやらず後半になってから勝負するようにしないといけないのだが、そのへんの対応をどうするのかという選択もまた陣営を悩ませる要素だと思われた。

また、ドイツは（何故か）Ingress においては RES 陣営が数的優位を誇っている地域であり、今回の XM アノマリーでも RES が数の優位でもって ENL を圧倒するゲームを行い、それに対して ENL が（数的不利でも戦略面の工夫での挽回が比較的容易な）シャード戦を中心にどう対抗するか、という点が勝敗の鍵となるだろう、と目していた。

観戦

前哨戦 XM アノマリー自体は現地時刻 14:30 から開始されるが、実質的な戦いはその 1 時間ほど前から始まった。

開始時刻-60 分頃に、ENL による全面免疫^{*26}が実行され、インパクトゾーン^{*27}内が一面青色^{*28}に変化した。

続く動きはそこから 30 分ほど後、真っ青な盤面を利用する形で^{*29}、RES がエリア

^{*26} あるポータルに反転アイテム Jarvis Virus(青→緑)もしくは ADA Refactor(緑→青)を使うと、その後 60 分間は反転アイテムの使用が拒否される (使用しても効果を発揮しない) 状態になる。効果を発揮しないときのメッセージに immuned(免疫済)という言葉が含まれることから、このルールを利用して反転禁止時間を調整したり、再反転可能時刻を調整したりする行為をプレイヤー用語で「免疫」と呼ぶようになった。

^{*27} 事前の予告点灯にて今回のアノマリーの実施範囲と定められたエリアのこと。この範囲内で BB/シャード/ターゲットは発生することになる。

^{*28} ENL(緑) 陣営が構築できるのは緑ポータルなので、そこから反転を仕掛けると青にならざるを得ない

^{*29} ポータル間を結ぶ「リンク」は自陣営色のポータル同士しか結べない。従って、一面青となった状況では必然的に RES しかリンクを引けない状態になる。

中心部の市庁舎内と思しきポータル^{*30}を使ってエリア全域を支配するノヴァ^{*31}を作成しはじめた。

対して ENL は北側エリア外の公園の池？の中洲にある^{*32}Japanese Teahouse（茶室）ポータルからエリア内に向かって対抗するような形でノヴァの作成を試みるも、あまり有効な一手にはならず、対抗しきれような形までは育たなかった。

結果的に、ENL は BB 戦に対して、RES はシャード戦に対しての備えをした形で本戦開始時刻が到来することになった。

開戦～前半戦 開戦し、まずは最初の BB が点灯、続いて初回のターゲット各陣営 4 個ずつが発生する。その配置はエリア西側に南北に直列して交互に 8 個が並ぶ、一直線のような配置だった（本号の表紙素材にそのときのスクリーンショットを使っている）。あんまりにも雑な、と一見思うかもしれないが、これはこれで公平な配置である。どこか 1 箇所のターゲットが周囲にリンクを伸ばしていくと、自然と他のターゲットの邪魔をしていくような形になることが予想されるため、ゲーム展開としても面白くなりやすそうだ。以前アメリカはニューオーリンズだったかで前例のあった配置である。ニューオーリンズの場合は（確か）川沿いのポータルが選定されていたが、今回は本当に街のド真ん中、メインストリートらしきものに比較的沿った形の設定だった。雑は雑だがそう悪い設定ではない。

と、このへんで（結果発表データをまとめ直して）時系列順のスコアの動きを表にしたので掲示しておこう（表 1）。

少し表の内容について補足しておく。

「時刻」欄はゲーム開始からの経過時間を分で表記したものだ。

「素点比」欄は公式の数字ではないが、その計測における ENL と RES の BB 素点の比を ENL の素点/ RES の素点 で計算したもので、その BB 計測回における戦況の目安として算出したものである。

^{*30} 地下鉄駅からインレンジする場所にあるため、移動中に触ることができるような場所を選択したのではないか、とのこと。

^{*31} 1 個のポータルから周辺の複数のポータルに対してリンクが放射状に伸びた状態を指すプレイヤー用語。Starburst と呼ばれる。

^{*32} 橋のあるところまで回り込まないと辿り着けないと思われる位置で、破壊しようとする敵に若干の時間ロスを強要する狙いで選定したポータルだと思われる。

時刻	BB 素点		非ボラタイル		ボラタイル		合計		素点比	BB スコア		シャード 素点=スコア		合計スコア 合計	
	ENL	RES	ENL	RES	ENL	RES	ENL	RES		ENL	RES	ENL	RES	ENL	RES
+9	265	720	250	595	515	1315	2.55			37	93			37	93
+10										37	93	1	0	38	93
+29	314	850	310	555	624	1405	2.25			40	90			41	90
+49	206	787	130	735	336	1522	4.53			38	92			39	92
+50										38	92	4	0	42	92
+57										38	92	8	0	46	92
+69	237	783	205	640	442	1423	3.22			38	92			46	92
+70										38	92	10	0	48	92
+80										38	92	12	0	50	92
+89	294	668	185	605	479	1273	2.66			38	92			50	92
+90										38	92	14	6	52	98
+100										38	92	18	10	56	102
+109	287	570	215	620	502	1190	2.37			38	92			56	102
+110										38	92	24	20	62	112
+120										38	92	28	26	66	118
+129	212	713	290	595	502	1308	2.61			38	92			66	118
+130										38	92	36	28	74	120
+140										38	92	38	36	76	128
+149	369	592	320	555	689	1147	1.66			41	89			79	125
+150										41	89	44	44	85	133
+160										41	89	44	46	85	135
+169	523	569	380	485	903	1054	1.17			48	82			92	128
+170										48	82	44	52	92	134

表 1 Superposition Phase1 ミュンヘン スコア推移

「BB スコア」欄はそこまでの BB 計測最大値 (採用予定の素点) 同士を比較してその時点で BB 配点の 130 点を分配したときの数字となる。

開幕前後のログから概算した参加人数比ではおよそ ENL500 人、RES700 人といった規模。だいたい RES の方が人数で 1.4 倍ほど多い模様だった。

BB 戦では数の差なりに RES が圧倒気味の展開になる。色々細かいルールはあるが、結局のところ単純にポータルを奪い合うゲームである BB 戦は、ポータルバトルと呼ばれる系列のゲームとみなす事ができる。その傾向としては、戦力の 2 乗比に近い結果が出る傾向にある^{*33}。ということで人数が 1.4 倍ならスコアでは 1:1.96 前後の値となることが期待される。BB1 回目のスコア 515:1315 は 1:2.55 なので人数比よりはやや RES 有利で、そのぶん ENL はシャード戦に力を振り分けている可能性が見て取れる。

一方シャード戦については ENL だけがまともにやろうとはしているが、RES はほぼ手を付けてない状態となっていた。ただし RES は (開幕前の) 市庁舎ノヴァがそのまま継続して盤上に鎮座している状態をまだ維持していた。その存在がエリア全体から

^{*33} といったあたりの話は本誌 vol.30 掲載「Abaddon stats talk trial 01 - ランチェスターの法則を適用してみる」を参照のこと。

リンクを張る余地を大きく奪うため、シャード戦は全体的に機能不全に陥っていた。この頃になると RES 側の戦略がだいぶ見えてきて、前半はこのノヴァを維持してシャード戦はやらない、後半得点が倍になってから挽回するという意図なのだろうと察することができるようになってきた。

+30 分頃に RES はノヴァを張り替え^{*34}。市庁舎内の別のポータルに起点を移す。これの免疫が切れるのは +90 分頃で、ちょうど（シャードの得点が高くなる）後半戦には反転破壊処理できるようになる計算だ。

+41 分にターゲットが各陣営に 4 つ追加で発生。先程の縦列の東側、エリア中央付近に縦に同様に 1 列である。これは +81 分のもう 1 列増える形になるのだろうか、と流石に察しがつく。

こうなってくると ENL の勝機は「前半にどこまでシャード戦を有利に運ぶか」に掛かってくることになると思われた。

ということをおそらく現地でも意図したのだろう。状況が動いたのは +50 分ターン頃からだった。その直前頃に RES 市庁舎ノヴァが一度破壊されたようで、再構築時に北半分 ENL が割って入るようにリンクを引く形となった^{*35}。これによりなんとかシャードが動けるスペースが発生し、以後数ターン続けて ENL が一方的にゴールを重ねていき、前半のうちに 12 個がゴールに至った。しかしその代償（ノヴァ破壊のために戦力集中した結果？）として BB 戦の展開は RES にどんどん傾いていく。それを示すように素点比がどんどん RES 有利になっている。+49 分には（ゲーム中最大となる）素点比 4.53/RES 素点 1522 を記録する。

+81 分に 3 度目の（最後の）ターゲット発生。やはり更に東に縦に 1 列。8 × 3 の格子、と言い切るにはやや歪んでいるが、そんな形を意図した配置になった。

前半スコア終了 (+89 分) 時点では形式上は 168-92 で ENL リード。しかしこれは RES がまったくシャードを入れていないことによるもので、後半になってから急速に挽回してくることが明らかな状況である。

^{*34} -30 分に開始したので、このへんで免疫が切れる。そこで敵に反転破壊されてしまう前に自ら反転破壊し、タイミングを合わせて別のポータルを中心に新しいノヴァに張り替える動きで、「スイッチノヴァ」などと呼ぶこともある。

^{*35} ここでまた Japanese Teahouse が登場し、以後ターゲットでもないのに ENL のリンク網の中で目立つ場所に組み込まれ続けることになる。

戦いそのものは BB 戦を中心に戦う RES、シャード戦で対抗を試みる ENL という戦前の予想通りの図式にはなっていた。しかし ENL のシャードスコアは後半を耐えきれずには伸びておらず、盤上にはゴールさせられなかった（これから得点が倍になる）シャードがまだ大量に残っている。また、開幕前の ENL の全面免疫戦も開幕時点の BB スコアにあまり関与できておらず、むしろ RES の盤上制圧ノヴァを（全面を青化することで）手助けする格好になってしまっていたことがわかってきた。

後半戦～決着 そして +90 分に後半開始。ここでいきなり、しかし当然ながら RES がトータルで逆転を果たす。シャード得点が倍になった途端の 3 ゴール 6 点でシャードからの最終スコアを 0 点から 39 点に一挙に挽回したのだ。

以後はおおむね単調にゲームは進行した。互いのリンクがゴールへの道筋を妨害する中、少ないルートを通して双方少しずつゴールを重ねる。ただ、ペースでは若干 RES が上回っており、ゴール数の比は一貫して 2:3-3:5 ほどのペースで進んだ。ENL は同時に盤面上のゴールルートを減らすために妨害リンクを打つ動きも見せていたが、その妨害リンクは同時に自分たちのゴールの可能性も減らすような動きとなってしまう。

最終的に、後半に限ったシャード素点は 32:52（ゴール数だと 16:26）となった。シャード戦のスコアは E44-52R で終戦。実は（前半と足し合わせた）単純な総ゴール数だと 28:26 と ENL が上回っており、RES がシャード戦を後半勝負と決めてかかった（そのための適切な阻害作成も展開した）のは正しかったということになる。

他の終盤の動きとしては BB8 回目-9 回目にかけて ENL が突如 BB 戦への集中を行った（もしくは RES がシャード戦にかまけたか勝利ムードで手を抜いた）ようで、そこまで 38-92 で落ち着いていたアノマリースコアを 48-82 まで挽回させたのが最後の動きらしい動きとなった。なお、ここまでの ENL の BB 戦はどちらかといえばボラタイルに主眼を置いたスコアで、概ね非ボラタイル:ボラタイルのスコアが 1:1 に近い比率が並んでいたが、最終 9 回では非ボラタイルからの点数が大きく伸びており、最後に少しやり方か状況かが変わった可能性が見て取れる。

以上にて、ミュンヘンアノマリーはトータルスコア E92-134R にて決着した。

戦評

ドイツ南部あたりでの過去のアノマリーの例や過去のミュンヘンにおける戦績からも、RES が数的に優位になること自体は予想の範疇ではあった。ということで、数よりは質が効いてくるシャード戦を ENL がどう戦うか、というあたりが元々勝敗を分けるポイントではあった。ただ実際に当日観測できた 1.4 倍という数差を跳ね返すのは並大抵のことではない。優位側 (RES) の失点を ENL が上手く突くか、あるいは挽回の手となりうる作戦を決めるかと言った要素を 2-3 個重ねることができれば ENL はなんとか勝利できるかもしれない、という程度の展望のゲームではあった。

果たして、RES は数差を活かして勝ちに行く動きを主体としながら、序盤は (そのまま ENL が比較的有利と見られる) シャードゲームを膠着させることで自らのゲームプランで戦いを進めることに成功した。

この点については、ENL の側に大きな失敗があった、と見ている。ENL は開幕前の全面青化免疫戦という策と、開幕後のシャード集中という形が噛み合っていない、ちくはぐな動きをしてしまった。シャードを重視するなら開幕前に全面を青化するのは逆効果で、それよりは全面を緑化し^{*36}自ら盤面制圧ノヴァを仕掛けていく方が作戦全体としては噛み合っていたと思う^{*37}。

この結果、ENL が勝利を手繰り寄せるのに必要な敵失数を 1 つ増やしてしまうような格好になった。ENL は前半でのシャード回収率を十分に高められなかったあたりからゲームプランが崩れていった。それにより、後半の RES にシャード戦での得点の余地を十分残してしまった。その原因となったのは、開幕前の全面免疫方法であり、全体を通してみるとそこが決定的な敗着だったのでは、と考えられる。

ただ人数差の割には最終スコアはそれほど開いていない。最終的な BB スコア比は 1.69 で、これは人数差 1.4 倍から期待できる比の 1.96 に比べるといくぶん少なめの数値となる。

シャードの点数比はそれよりもっと小さい 1.18。こちらは戦略・戦術面の選択次第で

^{*36} 免疫をつける反転の実施後に、青色になったポータルを破壊して再構築すれば ENL でも免疫付き緑色ポータルを作る。

^{*37} とはいえ人数差が大きいため、仮に盤面制圧ノヴァを仕掛けたとしても開幕まで維持できず途中で破壊されてしまっていた可能性は (もちろん) 高い

数の劣位を覆しやすい数字となるが、だとしても ENL はかなり互角に近い勝負を演じている。1.4 倍の人数差があるともっと一方的な展開になったとしても何ら不思議ではない。

総じて順当と言うよりはやや RES が弱いという印象の数字なので「ENL は劣勢の中良く戦ったが、それでも人数差を挽回するほどの結果には至らなかった」あるいは「RES にはもっと大勝するチャンスも十分あったが人数さを活かした無難な勝ちで良しとした」というのが全体的な戦評ということになるだろう。

Next Game

さてこのようにミュンヘンでの久々の「フルスペックの XM アノマリー」は幕を閉じたが、Superposition アノマリー自体はまだ続いている。Phase1 はコネクテッドセル戦では E85-45R、プレイヤー BB は E63-67R となりトータルスコアは E240-246R の僅差で RES が勝利を収めた。続く Phase2 は 8/27-28 の週末を中心に、8/28 には世界 10 都市でのインパクトゾーンが設定され、日本国内では小樽と別府が対象となった。

Phase1 の僅かなリードを RES が守り切るのか、それとも Phase2 で ENL が逆転を手にすることになるのか。機会があるようならば、そちらの結果もどこかでお伝えしたい。

編集後記

「困ったときには大相撲の話をすればいい」という教訓はありませんが、今回の GameDeep はわりとそんな感じでできています。

サークルカットでの予告には全然かすっていない話になりましたが、vol.32 から vol.35 あたりでやっていた（そして若干の消化不良感があった）ファールプレイやらの一連の話の再話としてはほどよくまとまったかな、と思っています。自信があるかということちょっと微妙なところですが、投げっぱなしにしていた諸々を繋ぎ合わせて、この上に話を重ねていくための基礎ぐらいにはなったかな、という感触です。

もう 1 本は久々に Ingress のアノマリーの話を。あっちもちゃんと結果が数字で出てくるようなイベント自体が久々だったのです。今回は数字が足りなくてちゃんとした記事にならないかなー、と思っていたら数字をいじってみたら結構ちゃんと記事になりました。数字強いですね。

表紙はそのアノマリー観戦時のスクリーンショットから。右が北で、main issue の題字の下あたりにうっすらと一列に並んだターゲット群が見えているかと思います。マジで手元に残っているスクリーンショットがこれだけだったのでこれ以外の素材は手元にありません状態。

次号のネタは今思いついてないのでサークルカットでは次回の嘘予告を（またも）流すことになると思います。どうぞ重ねてのご容赦を。

GameDeep vol.41

2022 年 8 月 13 日発行

編集・発行 GameDeep

<http://gamedeep.niu.ne.jp/>

e-mail: gamedeep@niu.ne.jp

代表 中田吉法

本誌の PDF 版を以下の URL から入手できます

<http://gamedeep.niu.ne.jp/pdf/41AN20Ag/GameDeep41.pdf>