

ゲームを語る、ゲームで語る vol.45

GameDeep

main issue

ペナルティの功罪

サッカーと一時的退出措置
柔道：得点化してしまったペナルティ

「移動」をデザインすること

DEATH STRANDING の根幹として「移動」

Other

Ingress: XM Anomaly stats talk 2024H1

<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

ペナルティの功罪 / 中田吉法.....	3
「移動」をデザインすること / 中田吉法.....	12
Ingress: XM Anomaries stats talk 2024Q1-2 / 中田吉法.....	19

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、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。

ペナルティの功罪

中田吉法

スポーツの世界で広く用いられる概念に「ペナルティ」というものがある。ご存知だと思いが改めて説明すると、ルールに反するプレーが生じた際に、なんらかの形で代償を与え(て罰す)るというものだ。ビデオゲームにはあまり馴染まないのは、そもそも仮想世界を取り扱うビデオゲームであればプレイヤーが違反をすること自体を(プログラム制御で)できなくしてしまえる、という事情による。対して実世界では、究極的^{*1}には世界を制約するのは物理法則のみなので、プレイヤーは違反行為を繰り返すこともできてしまうのだ。

故意であれ偶発であれ違反したからには代償すべき^{*2}で、だから違反が確認されたなら、ペナルティにより代償を負ってもらう、という考え方が広く採用されるというわけだ。

本来的にはペナルティとはプレイヤーにルールを守らせるための制約なのだが、物理的には違反が可能で、そして可能であるなら敢えてそうした方がいい局面というものも存在する。そんな存在自体が矛盾を抱えたペナルティという概念が、ルールの周囲でどのように働くかについて、2つほどの話題について話していきたいと思う。

○サッカーにおける「ブルーカード」の検討

今年(2024年)の初頭頃に、サッカーにおいて新しいペナルティとして「ブルーカード」の導入が検討されている、というニュースが流れたことを憶えておいでだろうか。これはイエローカードよりは上、レッドカードよりは下ぐらいの重さの位置づけで、ラグビーでは「シンビン」、ホッケーでは「ペナルティーボックス」などと呼ばれる一時的退出措置を導入するという話であった。だが、アマチュアやユース年代での試験的導

^{*1} 可能、だからといってやっていいわけではないということを、本誌ではたびたび論じている。法律もそういった制約だし、スポーツやアナログゲームのルールもそうした類のものだ。しかし行為者はあらゆる制限や約束を無視して自由に振る舞ってしまうことが、できはする。それが「可能ではある」という意味でここでは「究極的」と表現している。

^{*2} 代償しなければ(本来ルールで囲われ守られていたはずの)ゲームが破壊されてしまう。それでもゲームを続けるための再開手続きとして、代償=ペナルティは必要となる。

入の結果を受けての IFAB での検討の結果としては、ブルーカード並びにシンビンのサッカーへの正式導入については見送りと決定された。

FIFA や各競技団体としてはサッカーへのシンビンの導入については否定的な意見が多く、仮に今後導入に向けた動きが進むとしても、当分の間、少なくとも数年ぐらいの単位では、アマチュアや下部組織でのトライアルが行われる程度に留まりそうである。

ただ一時的退出措置そのものは、ラグビーやホッケーでは既に定着して機能しているルールである。同様に多人数でボール的なものをゴール目指して進めるスポーツであるサッカーには導入できないという理由には乏しいように思われる。また既にレッドカードという退場措置が存在している以上、それより弱い措置としての一時的退出の導入するのは一見すると自然にも思える。

○一時的退出を容れる構造、否する構造

にも関わらずサッカーにおいては一時的退出措置の導入に強い拒否反応が示されるのは、そもそもの競技性の違いに根ざしているのだろう。

ラグビーやホッケーとサッカーを比べたとき、大きな違いはサッカーの得点発生頻度の少なさにあるだろう。実力が伯仲したチーム同士が対戦する限りにおいて、サッカーは1試合中にそれほど多くは得点が発生することはない。両チーム合わせて3点以下ぐらいで終わる試合が殆どで、片方のチームが3点も入れれば大量点だったと見られるようなゲームであるし、互いに0-0の無得点で終わることも決して珍しくない。

そうしたゲームであるサッカーにおいて、一時的退出の導入は状況を激変させる可能性がある。レッドカードによる退場ほど重くない措置として一時的退出が実行された場合に、それによって生じる数的優劣の時間帯は、当然ながらサッカーに本来少ない得点機を増やすことにつながりはするだろう。

しかしそうなった試合が面白いのか？ と言われると微妙なところだ。現状でも(レッドカードにより)退場者が発生したチームは、攻撃をほぼ放棄しゴール前を固める防御的な戦い方に移行して「ゲームを殺し」にかかることがほとんどだ。そうなれば当然その試合は見栄えのしないつまらないものへと変じてしまう。

これはプロの興行においては重大な問題で、要はブルーカードが出た試合は(一時的にせよ)見栄えのしない、退屈な試合時間を生んでしまうことになる。

とはいえこれはイエローカードという重い違反を同一選手が1試合中に2度犯した

とか、一発でレッドカードが出るような極めて危険なプレーをしたという事実に対するペナルティではあるので、現状では仕方ないものとして許容されている。

この、「段階的に」とか「いきなり退場になるほどの重大な違反」というのがポイントで、だいたいの場合はまず事前警告としてのイエローカードが出て、その上でなお繰り返すならようやく退場になるというステップが踏まれることになる。そこにブルーカードという形で、イエローカードよりちょっと重いぐらいの罰といった顔で、なのに決定的に試合をつまらなくしそうな罰則を導入するというのは(興行的に)望ましくないことのほうが多いだろう。

ただサッカーでは、10人になってしまったチームが防御的な戦い方に移行した結果「チームとしてやるのがシンプルに整理された」「数的優位側のチームが攻めあぐねてどんどん押し上げてきた」「結果的にガラ空きの敵陣へのカウンター一発で点を奪えた」という展開が起ってしまうこともある。そのへん一筋縄でいかないのもサッカーというゲームの複雑さではあろう。

しかし一時的退出が導入されれば数的優劣局面の発生頻度は増えるだろうし、そうなれば対処もまた研究されることになる。その結果として、そうした複雑さもまた対策され失われていく未来もあるのかもしれない。

○パワープレー、キルプレー

逆にホッケーでは一時的退出が生じている局面で優位側を「パワープレー」劣位側を「キルプレー」という言葉で指していることからわかるように、ゲームの局面を変える要素として一時的退出は受け入れられている。

しかしこれは両チーム合わせれば1試合で10点程度は点が入ってもおかしくないゲームだから許容できるのだろう。同じことが得点のそもそも少ないサッカーで起きるかという極めて怪しい。

仮に一時的退出の間に数的優位側が点を奪ってリードを築いたとして、おそらく一時的退出が終わったところで今度はリードした側が逆に引き籠もり防御を開始して逆にゲームを殺しにかかることだろう。そうなったときの点数の入らなさ具合は、サッカーの平均得点のことを思えば容易に想像がつく。だから、サッカーに一時的退出を導入するなら、まずはサッカーそのものをもう少し点の入るスポーツへと変えないといけないわけだが、そこまでは望まれていない、ということだろう。

ところでそれとは逆の理由で一時的退出が許容されている(せざるを得ない)のがラグビーだろう。元々身体的衝突の多いラグビーでは、(相手選手の生命に関わりかねない)重大な違反に対してイエローカードによる一時的退出が示せるようになったことがゲーム運営上で非常に妥当だったのだろう。恒久的退場ではあまりに試合を決定づけてしまうが、一時的退出であれば許容できる、といううまい落とし所になった、というわけだ。

またラグビーにはゲームルール上で攻撃権概念が明確にあるため、たとえ残り時間を守り切るつもりであっても、攻撃権があるなら前に出て衝突点を敵陣側に押し戻す必要がある。そうした性質を持つ競技であるため、退出が即座につまらないゲームを創り出してしまうという心配もない。

試合そのものが審判によるコントロール下に置かれ、常に安全を意識しながら営まれるラグビーというゲームにおいては、試合を進めるための手続きががかなり厳格に定められている。というかラグビーが原フットボールからの分化の過程で残した激しい身体衝突を維持したまま安全にゲームを成立させるためにはそうするしかなかったのだが、その枠組みの安全さゆえにラグビーはサッカーに比べてチームの意図でゲームを「殺す」ことが難しい。

サッカーはそこで激しさよりは自由と創造性に重きを置いて、代わりに手を使わないという不自由さ、それによって生じる不確実性の高さを根幹として残したことで生じた競技なので、ゲームの進行自体が自由でだからこそその魅力があり、その魅力ゆえにゲームを「殺す」という選択もまた有効に働いてしまうのである。

○柔道における「指導」とルール設計

柔道が2017年にゲーム内得点ルールを大きく改正して「一本、技あり、指導」だけの規定となってから7年、2018年に合わせ技一本の復活や延長戦での指導の扱いの変更という調整も加わったりしたが、そのルールで東京、パリと2回のオリンピックを経て、「技で試合を決着させる」という方向の改革はおおむね成果を得られている。

その一方でペナルティにあたる「指導」については曖昧な審判規定や審判技術の未熟さも相俟って、特にパリ五輪ではいくつかの問題を引き起こしているようにも思われる。

柔道で指導の対象となる行為には、次のものが規定されている：消極的な姿勢、偽装

的な攻撃、組み合わせない、故意に場外に出る/押し出す、防御姿勢、帯から下への攻撃、膝や脚を使って組手を切る、標準的ではない組手。基本的には選手に攻撃を促し、組み合わせることを求める意図で設定されていると言ってよかろう。

これらペナルティとなりうる行為には、当然ながら柔道の競技の性質と表裏一体のものが並んでいる。

柔道の勝ち方を大雑把に分類すると「投げる」「抑え込む」「極める」「反則」となるが、これらのうち「抑え込む」「極める」はおおむね「投げる」に後続する行動として行われるから、立位状態での柔道は「投げる」か「反則」かを目指すゲームということになるだろう。そして指導対象の行為というのは、どれも「投げる」を阻止するための行動に制約を加えるという側面を持っている。

勝利に近づくには相手を投げるしかないのだが、立位での組み合わせを前提とした格闘技である柔道において「相手を投げようとする」ことはまた「相手に投げられる」リスクを生む行為でもある。ならば投げが成功してポイントを奪った後、時間切れまでの間は防御的な戦いをして凌ぐべき、となるところに介入して双方に攻撃姿勢を維持させるために柔道の「指導」ルールは存在していると言ってよかろう。

望ましくない行為を抑制し、望ましい行為を促進するためにペナルティを規定する、というのはいかにも聞こえがいい。

しかし柔道のルール設計上の問題は、その「指導」の先に、3回の指導を受けたら反則負けになるというルールが存在している点にある。

もちろん指導がルール上でただの警告に過ぎなければ選手は指導になど従わないから、実効性のある規定を設ける必要はある。だから反則負けのような規定は存在する必要があるのは間違いない。しかし柔道というのは、その競技の本質に「相手の行動を制限すること」が組み込まれてしまっている競技でもある。組み合わせながらも、望ましくは相手になにもさせず、自分だけが攻撃を仕掛けたい、という意図がある程度は実現することが可能であり、しかもそれを続ければ「対戦相手に指導を与える」ことも可能になってしまう、という現実があるからだ。

意図して「対戦相手に指導を与える」ことを狙え、かつ相手が指導を重ねた先に相手の反則負け(=こちらの反則勝ち)が存在しているならば、(柔道という競技における捉え方はともかくとして)それはシステム上は「攻撃」だとみなすことができる。防御的なスタイルで相手の行動を制約し、自分は指導を取られないためにアリバイとしての(成功を見込まない)浅い攻撃を続け「対戦相手に指導を与える」という闘いが成

立する、ということだ。

○適応を拒む文化の力

これはおそらくはルール設定の意図とは正反対の方向への発展なのだが、同時にルール設計が導き出した適応でもある。

(東洋の) 武術・武道に由来する、相手の動きの見極めと比較的小さな力での干渉によって、相手の体制を崩し、それをきっかけに技を入れる隙を作るという概念なく、筋力を主体として互いに有効な投げを打てない状態を維持するというのは、訓練コスト的により低廉で済む方法だ。

武術の概念としての技術が完成に至るには、おそらく 30-40 年程度の修練を重ねる必要がある。老境の手前あたりでようやく十分な境地に達するような「武術家としての生涯」を生きるつもりであれば重ねられる修練なのかもしれないが、スポーツ選手として大会での成績を目指してトレーニングするには長すぎる。武術家としての完成に至る過程であれば若い頃の模索の諸々も、最終的な達成に必要な寄り道として重ねることができるものなのかもしれないのだが、競技選手としての人生にはそんな悠長なことをやっている暇はないのだ。

競技選手は若年の頃から一貫して競技会での勝利を目指す必要があり、それに応える育成システムとしては若い頃からおおよそ同じ形を貫いて選手としての全盛期にまで至れるようなメソッドを構築する必要があるのだ。

そこでルールと身体トレーニング技術の進展とを考慮すれば、筋力の錬成で技術の達成の不足を補うような方法が遥かに「低コスト」ということになる。だから、現代的な競技スポーツへと発展の舵を切った柔道においては、武道家としての達成の方向を少なからず意識している日本の訓練の方向性の方が(ありえない)異端なのだ。

おそらく中国にはこの異端の方向に付き合ってくれる可能性のある文化資産が残っているとは思われるのだが、残念ながら中国は柔道にそれほど力を入れてはおらず、この異端の方向を追求するのは日本ばかりとなっている。

他のスポーツを見ても身体操作技術という方向を突き詰めて、いわば「身体の知性化」とでも表現すべき方向に進むのは東洋人に強く見られる傾向だと思うのだが、それが世界のスポーツにおける追求とはやや趣を異にしていることは自覚したほうが良いだろう。

○「ゲーム内得点」としての指導

話を戻そう。

特に「偽装的な攻撃」という規定は「対戦相手に指導を与える」狙いの闘いを抑止するために存在しているのだと思うが、では片方が防御的な意図を発揮して試合を進め、そのうち防御的な姿勢を選んだ側だけが(偽装的な)攻撃を出している展開になったときのことを考えてみよう。そうした展開を見抜いて攻撃を出している側により重く反則を取る、というのはいかにも高度な審判判断が求められそうな話である。少しでも判断を間違えれば、審判の過度なゲームへの干渉が起こって「審判がゲームを決めた」と呼ばれる機会が増大することにつながってしまうことであろう。

ペナルティを出そうとする基準自体はそれほどおかしなものではないはずなので、問題は、出してしまったペナルティが持つ効力の方にある。指導=ペナルティの先に直接的に勝利条件が据えられているということは、残念ながら柔道における「指導」とはペナルティではなくゲーム上の得点と考えたほうがより実態に近いのだ。

そして、ネガティブな行動から得点が発生する、その発生が審判の判断に委ねられる、というのも構とてもまずい。実質上の得点なのに、誰が見ても納得できる明確な基準がなく、常に疑問が伴う審判の判断でしか得点が出ない、という構造自体に問題がある。また、安易に指導で勝負を決めたくないばかりに「2回までは比較的容易に出すが、3回目はなかなか出さない」というような運用が発生してしまうことのも良くない。

ルールを変えずにこれに抗する道は、指導基準の明確化や審判技術の向上、ということになるのだろうが、柔道においてこの点の明確化は難題となるだろう。

できればルール上の扱いを変えて指導の価値を少し落としたいのだが、これもまた難しい。

もっと細かくポイントが発生するルールであれば、不攻撃に対する累積点を半ば機械的に与えていくというような方法もあるかもしれない。

また消極的姿勢へのペナルティとして、レスリングで見られるような不利な姿勢(パーテールポジション=背後を取られた状態)からの再開を与える方法を模すというような考え方もあるかもしれない。これは、ペナルティが(形式的には)即座に得点につ

ならないという点で良くできた制度だ。サッカーやラグビー等におけるペナルティキックもこれに類したルールだと言える。

ただ、レスリングでこれが成立するのはレスリングが「小さなポイントを重ね十分な大差がついたらその時点で勝利」という構造で競技が行われているからでもある。小ポイント累積制なので、不利な姿勢による実質的な攻撃権を与えても即座の負けには繋がらないし、反則側にもいちおう防御の機会が与えられはする。

しかし柔道で同様の「一方的な攻撃権」を与えてしまえば、即座に一本で勝敗が決まってしまうかねない。柔道では一本の価値が大きく、(一本を取れる技を出す前提となる) 良い組手を与えてしまったときのリスクも大きい。だから良い組手をさせないことに価値が生じるのだし、そこがゲーム上の闘争点となってしまう。そうした競技である以上「ほどよいペナルティ姿勢」自体が成立し難く、無理に成立させても「審判の判定の力が強すぎる」という問題からは結局逃れられない。

それと地続きの話として、柔道では見た目上の「攻撃権」のような概念が見出しにくいという話もある。だから「実質的攻撃権を持つ状況から何秒間か不攻撃」というような明確な基準を設定することもまた難しい。かといって単純に「所定の秒数攻撃行為を見せなかったら」というルールを設定しても、組み手争いによって「攻撃できないが攻撃させない」状況を作りアリバイとしての攻撃＝いわゆる「かけ逃げ」を狙う選手は出てくるし、「かけ逃げで一回だけペナルティから逃げ、以後は防御に徹して諸共にネガティブポイントを受け続ける」というような戦いも発生して流行することになるだろう。そしてどんなに小さくても技をかけようとしたらポイント発生、時間切れ時はその積み重ねで決着、という方向性は柔道が技の出し合いを主幹におくために既に捨てた方向性そのものだから、それこそ復活はありえない話だろう。

一本の価値の大きさに柔道という競技としての本質かつ魅力はあるというのは確かにその通りだろう。だが、だからこそ「指導」という「小ポイントの蓄積で勝利を得られるルール」を重ねてしまっているルール設計上のが齟齬が、大いに問題になってしまうのだ。ポジティブな得点=技あり/一本による攻撃結果の評価と、ネガティブ得点=指導による非攻撃の評価という2本立ての勝敗システムをルールに抱えているという構造そのものの問題なので、おそらくはこの2つの評価が別軸である点を解消しないと根本的には解決しない話だと思う。

これがそこまで巨大な問題になっていないのは、前述した通り、少なからず武道としての完成を目指す文化の下で育てられる(日本の)選手が一本を目指す指向を極めて強

く出しているからかもしれない。非合理であれどそのような文化を無理矢理持ち込み競技の場で発揮することで、それと対戦する周囲も応じた戦いを行うことを余儀なくされることで、結果的に競技としてのバランスが保たれている、という可能性である。

ただそのバランスはおそらく長期的には(ルール構成上で合理的な)小ポイント主体側に傾いていき、それが限度を超えたところで柔道は再度のルール改革を迫られることになりそうだ。

「移動」をデザインすること

中田吉法

今更ながら DEATH STRANDING をやっている。

ソフト自体は PS4 で発売された直後ぐらいに買っていたのだが、なぜか手を付けないまま長らく詰み状態になっていた。それを特になにがきっかけというわけでもなく、唐突に思い出してプレイをはじめてみたら夢中になってやっている。幸か不幸か現代のゲームっぽく、PS4 版の所有者に対する追加アドオンとして廉価でディレクターズ・カット (PS5) 版へのアップグレード権が売られていたのでその恩恵に預かったりもした。

ときに本誌 vol.43 では「空間、広がり、自由がもたらす不自由さ」にて位置情報ゲームとオープンワールドの類似性について、主に位置情報ゲームの観点から述べた。

だが DEATH STRANDING をやっている今に、よくあの話のをこれをやらずに語ったものだという気持ちになっている。と同時に、しかし位置情報ゲームという観点を持ち込んでオープンワールドを捉えたことで、DEATH STRANDING のゲームデザインの意欲的なあたり、オープンワールドというゲームジャンルそのものに向けたリデザインの視点に気付けたということもあり、あの語りはそれほど的外れではなかったのだろうという自画自賛のような気持ちにもなった。

ということで、本稿では前述記事の補遺篇、あるいはオープンワールドの観点からの再話という趣向で、今更ながら DEATH STRANDING というレンズを通して「移動のゲーム」についての議論をもう少しだけ深めてみたいと思う。

○オープンワールドという「自然」

オープンワールドとは明確な定義を持たない、類縁的な類似性の下で使われている言葉だ。敢えて定義を見出そうとするなら、(空間的に) 広めのゲーム内世界を構築し、そこにプレイヤーを放り出すという形式を持つゲーム全般のこと、とでもなるだろうか。

この点、DEATH STRANDING はシナリオ進行によるイベント発生 of 制限が強めの構成をしているため、厳格な「オープンワールド」らしさからは少し外れている。し

かし主シナリオの合間に、小さく単純なミッションを達成しつつ、その時点で動き回れる範囲の中を、道を拓きながら駆け回っていくという体験の手触りは、かなりオープンワールドのそれである。だからプレイヤーの動きに着目するのならば、DEATH STRANDING もまたオープンワールドに類するものだと言って良からう。

ただこの(仮の)定義自体が、オープンワールドというアプローチに少しだけ違う試みを持ち込まれれば拡張され変革していくはずのものだ。

オープンワールドというのは、ゲーム世界内での移動面に着目し、その自由度を高めてみたことによって発生・成立してきたジャンルであると思う。

それは、裏返せば 3DCG 技術の進展によって発生した「自然」なジャンルである。技術の進展により、プレイヤーの自由な移動に耐える十分な広さを持つゲーム内空間が構築できるようになり、リアリティを増すためのアプローチとしてゲーム内空間を「世界の法則」に従って動く仮想世界として丸ごと構築する方法が採れるようになった。このアプローチが結実し、形として確立したことにより、オープンワールドという考え方が発生した。

だから技術の進展によってオープンワールドという類縁自体もまた進展していく。ゲーム内空間の構築における取り組みが変化すれば、それによって更に質が変わっていく、そういう形で新たなジャンルが分岐発生を続けている分野である。

新たな、とは言うがオープンワールド自体の歴史も既に一定の長さには達している。ジャンルの存在の認知を固めた作品として広く認められるのはグランド・セフト・オート XXXVI でその登場が 2001 年。そこから考えても早 20 年以上、そこに至る前史まで考えれば相当な時間を積み重ねてきたジャンルであるから、もはやそれほど「新しい」ジャンルというわけでもない。

オープンワールドの登場以降も、ゲームに使われる技術や投げられるコンピュータの能力は向上してきた。投入可能なコンピュータリソースが拡大すれば、構築できるゲーム内空間の規模も大きくなる。そしてオープンワールドというアプローチにおいて、量の増加とはすなわち質の(爆発的な)拡大である。より広い世界で、更にプレイヤーは自由に振る舞えるようになり、量的な拡大が(比較的自然的に)質的な拡大をもたらすというその構成は、3DCG 技術を前提とした現代のビデオゲーム開発においては実に「自然」な、至るべくして至ったジャンルだと言えるだろう。

○自由の体現としての移動

オープンワールドは技術に対して「自然」なゲームなので、言ってしまうとぼんやりと作るだけでもそれなりに遊べるゲームを構成できる。

深く考えずにゲーム内世界を作り、そこに様々な目的物を配置し、各種の移動手段を用意して、シナリオやミッションで各地に行くように仕向けた上で、その空間にプレイヤーを放り出す。オープンワールドを形成するのに最低限度の必要な仕掛けは言ってしまうとそれだけだ。

なんなら世界の中でなにかを築く方法だけを提供して、目的物の方はあまり提供しないような構築方法だってありえる。そこでの手触りを十分に追求すれば、プレイヤーはツールボックスとしてゲームシステムを活用し、特に目的もないまま世界の中で自由に振る舞うだけで十分楽しさを享受することができるだろう。

しかしオープンワールドという枠組み自体がそれだけのものであるからこそ、そこに仕込む諸々の準備や誘導は、体験の質を大きく左右することになるはずだ。

そこで DEATH STRANDING がデザインにあたって着目したのは、「移動」そのものだったのではないだろうか。

元よりオープンワールドとは移動のゲームである。ただ世界の中でプレイヤーがやれることは決して移動ばかりではない。探索、戦闘、構築、収集。そういった諸々のゲーム内行為のなかで、どこに比重を置いて要素を盛っていくかで、同じオープンワールドという枠組みの下でも個々のゲームはそれぞれに違った味付けを獲得する。

少なからず移動のゲームであるオープンワールドにおいて、更に移動に着目をしてデザインをするというのは、すなわちオープンワールドというジャンルの根本に向かい合って再デザインを試みるという作業にほかならない。既に一定の確立を迎えているジャンルに、敢えて真っ向から挑み直すというその姿勢は、独立スタジオの第一作らしい気概に満ちた（と同時に一抹の無謀さも感じるような）姿勢だ。

○不自由の現出としての移動

そこで DEATH STRANDING は「配送」という行為に着目した。物を運ぶ、という行為である。

運ぶものの特性によって、どのように運びたいかが変わってくる。必然的に「どう移動するか」についてプレイヤーが考え悩む局面が登場しやすくなる。

同じ地点への移動でも、荷の特性によって適した方法は変わってくる。時間がかかってもいいから安全に運びたい場合と、どうしても速く運びたい場合とで、適したルートや方法が変わってくる、というように。

この基本がゲームの根幹として据えられたことで、プレイヤーはより「経路」のことを視野に入れざるを得なくなる。経路とはすなわち、地図や地形、オープンワールドが表現する「世界そのもの」のことである。オープンワールドというのは元より世界とプレイヤーが対峙するというゲームであるのだが、しかしデザイン側が「移動」をルールの根幹に組み込み直したことで、プレイヤーまでもがオープンワールドをオープンワールドたらしめる「移動」という行為に目を向けて、「移動」することそのものを追求する必要が発生してくることになる。

配送に時間がかかれば荷物は劣化する。途中で遭遇する BT*¹ に襲われたりすれば、当然大きく破損することも考えられる。足を滑らせ落下したりすれば荷物を落とすこともある。まっすぐ急峻な地形を進むか、ゆるやかに見える遠回りを選択するか。未踏の地いきなり踏み込んで大丈夫か、既知の配送先でも時短のために新しい道を開拓すべきか。そういう諸々の、移動がここまで着目されないオープンワールドでは気まぐれで選んでいけばよかった諸々が、攻略すべき課題として提示されることになる。

○航跡と重ね合わせ

オープンワールドによく見られるシステムとして、移動の軌跡を表示するというものがある。表示される範囲はゲーム開始以来のすべてのこともあるし、直近何時間かのこともある。ただ、移動が記録され提示されることで、それは地図上にプレイヤーの

*¹ モンスター的なもの

行動や関心の履歴を示すものとして出現することになる。ゲーム中で重要な、あるいは便利だった地点の周囲には多くの航跡が描かれ、逆に関心が及ばなかったエリアへは伸びていく線が存在しないという具合に。

だが DEATH STRANDING の地図上には、(オンラインプレイを有効にすることで) 自分の航跡だけではなく、他のプレイヤーの行動も取り込んで表示されるようになる。しかも単に航跡を表示するだけではない。ゲーム中に構築した施設 (の一部) が、プレイの進行とともに自分のプレイするゲームに出現していくようになるのだ。

出現するのは (おそらく) 一部とはいえ、それもまた他のプレイヤーが「道を開拓する」行為を積み重ねた結果の反映だ。

未踏の地に足を踏み出して、そこで誰かが作った構築物に出会う。最初はただそこにあるなー、という程度にしか思わないだろう。しかしその地でゲームを進め、あるミッションを伴ってその場に赴いたとき、途端にその構築物の「意図」がわかってくる、というような事が起こる。

それは「配送」という課題を背負ってどこかからどこかへの「線」のために地図・地形という「平面」の上を進むことによって見えてくるようになるものだ。最初は点にしか見えなかった誰かの構築物と、別の地点との関係を知ること、そこに投げられた意図が読み取れるようになる。

その構築物は誰かが移動の途中で必要を感じたことで作られたものだ、という事実気付かされるわけである。

ここで補給をしたかった、ここで物資を一時保管したかった、ここからあそこへ高速で移動したかった。そういう意図を感じ、そこにある (伝来してくる構築物が適度に欠落していることで生じる) 隙間に自分の構築物を組み込んでいく。いわば一部が欠けたパズルを自分なりの解釈で「埋めて」いくことで、遺された意図が完成に近づき、移動のために再構成された世界が浮かび上がってくる。

その状況は、ちょうど DEATH STRANDING のストーリー——情報・移動が分断されたことで分断された廃墟と化した世界を繋ぎ合わせて再構築していくという物語の、もうひとつの表現だろう。孤独で挑むよりはずっと豊かな、しかし多くが欠けて機能不全に陥った世界の中で、どこどこをどのように繋げば世界は再び動き出すのかという視点をプレイヤー自身が抱くことになる。同じマップの上に築かれた構築物の一部だけを共有しながら、しかし他人とは細部が少しずつ異なる自分だけの地図が編み上げていくことになる。

その過程ではときに引き入れられた他人の意図同士の噛み合せの悪さに辟易したりすることも生じるのだが、それもまた「遺されたものを使う」という体験のデザインとして正しい過程だろう。なにもない白地図を渡されてそこに自由に構築して良いと言われるよりもずっと豊穡な、少しずつ異なる複数の意図の間に生じる「見事な正解」を探り当てる作業は、まさに探索そのものだ。

単に地図の未踏を埋めるだけでなく、その地図=世界の上になにを配置すればより移動が便利になるか、ひいては世界そのものをより縮めるのに貢献するのか。そういうことを考えながら理想の地点を求めて(少し読み取りづらい)地図を眺めて目星を付け、実際に行って、夢想した「その場所」を探り当てるということを繰り返す。

そのようにして、自分の世界における自分の移動経路をデザインしていく作業が、すこしずつ積み重なって、気付くと劇的に自分の移動は改善されている。

○朽ちる、保全する、遺される

ただ、ストーリー的に崩壊を続ける世界で、構築物もまた当然のように朽ちていく。もちろん自分が建てたり他のプレイからの引き入れで構築物が増えていたりもするが、それでも DEATH STRANDING の世界における経時は世界を確実に老朽化させるシステムとなっている。だから構築したすべては諸共に風化をしていく。

しかし DEATH STRANDING はまた、崩壊に抵抗する物語でもある。ストーリーレベルのそうした流れと呼応するように、プレイヤーの自由な行動レベルでもまた、風化という崩壊に抵抗することができる。必要だと思うものには手をかけて保全を図り、そうでもないものは朽ちるに任せて結果として間引いていく。

そうしてプレイを進めていくと、やがて(初期に構築した)移動のための構築物が、既に(自分にとっては)不要なものとなったことに気付かされるのだ。かつて直線的に突き進んだ道の跡。より新しい、便利だったり安全だったりする道。地形に対する知識の獲得や、そこでの移動を改善するための構築によって、一度通って拓いたはずの道自体が陳腐化していく。そのようにして「使わなくなる」ことでルート自体が消えていくとき、その道に沿った構築物が次第に朽ちてだんだんと消えていく様もまた、プレイしながら眺めることができる。それはちょうど、箱庭建築ゲームにおいて設備の更新が起こっていく様を、すこし違う観点から眺めているようでもある。

配送のために近いところを何度も往復する DEATH STRANDING では、当然ながら

そうやって朽ちていく古い道の痕跡もたびたび目にするようになる。選ばれ遺され保全されるようになったルートを何度も何度も辿りながら、時折目にする古い痕跡のことを気に留め、しかしそれが本当にまだ必要かどうかを考え、選ぶ。そうした選択の積み重ねを、我々がオープンワールドをプレイするときには自然に行っているはずなのだが、DEATH STRANDING のデザインは、そうしたプレイヤーの選択を幾重もの層で重ねることで、詳らかに現出させて提示してくるのである。

Ingress: XM Anomaries stats talk 2024Q1-2

中田吉法

位置情報ゲーム Ingress の大規模戦闘イベントである XM アノマリー、2024 年は 1-3 月期に Cryptic Memories(以下 **CM** とも記載)、4-6 月期に Buried Memories(以下 **BM** とも記載) の 2 シリーズが開催された。シリーズ得点のルールにいくらか変更が入っているが、大枠は昨年からそう大きく変わっていないので、まずはルールをまとめて紹介し、それからスコア結果を見ての話をしていきたい。

CM / BM のルール

2024 年前半のアノマリーシリーズは、以下の構成で争われた:

- グローバル戦
- セル戦 (CM のみ)
- シャードナイト / シャードスカーミッシュ
- XM アノマリー

XM アノマリーについては、更に以下の構成で行われた:

- GoRuck Stealth
- GoRuck Urban
- BB 戦
- シャード戦

グローバル戦は所定期間の世界中での Ingress 内の活動量についての測定で、**CM** ではポータル構築/破壊、**BM** ではリンクとフィールドの作成/破壊によって得られるポイントにつき、基準値に達した人数を比較する陣営戦だった。

セル戦は世界中で指定されたセル*¹の勝敗を巡る戦いで、3回の開催で各13セル、都合39セルが指定され、1週間の開催期間中のスコア比によって所定の得点が分配された。

シャードナイト / シャードスカーミッシュは本年シリーズから導入された新ゲームで、CMでは開催毎に13都市、BMでは開催毎に25都市が選ばれた。

開催都市は開催10日前に告知があり、各都市でのシャード発生ポータルはCMでは24時間、BMでは48時間前に予告が点灯した。

各都市では15分間隔で3度に分けて13個のシャードが発生、各シャードには所定の時刻に1度だけリンク伝いにジャンプするので、そこで250m以上を移動できたシャードが「成功」、CMでは各都市毎に成功数の比で10点を分配、BMでは成功数 $\times 0.5$ がシリーズスコアに加算された。

XM アノマリー本戦は GoRuck Stealth 及び Urban、BB 戦、シャード戦の4種目で構成された。

GoRuck は昨年まで補助競技的な扱いだったが、今年から正式項目に扱いが変わり、イベント内で行われる陣営間競技の結果に応じて各7点が分配される。

BB 戦は、開催都市に設定されたゾーン内にバトルビーコン*²が設置され、その勝敗を争う。設置後13分/16分/19分後の3回の計測(CP=Check Point)で獲得陣営に2/3/4点の素点が計上され*³。また対象ポータルの中には**ボラタイル**と呼ばれる高得点対象も含まれ、そこでは通常の3倍の素点が得られる。

約3時間のイベント時間中に、30分間隔でwave1-6のBBが設定される。全6回の素点合計のうち**最大の素点**が陣営の採用素点として採用され、両陣営の採用素点の比で93点が分配されてスコアに加算される。

シャード戦は、両シリーズ間で設定が大きく変更された部分となる。

CM は昨年までのルールに近く、ゴール(ターゲットポータル)は開始時点で陣営毎に6つ発生、各ゴールには最大5つまでのゴールが有効として認められ、それを超えるゴールについては無得点となる。

*¹ Ingress において世界を区切って設定された範囲のこと。日頃は各セルごとに作成・維持されたフィールドの総量が計測され、ほぼ毎週ごとに陣営の勝敗がつけられている

*² 設置ポータルにて設置後約20分の間に何回かのチェックポイントが設けられ、その戦闘結果が記録・表示されるようになるゲーム内アイテムのこと。

*³ 実際に発生した戦闘の激しさを指標である「バトルカテゴリ」による得点倍率ルールはない。

シャードは30分毎に順次合計31個が発生した。ゴールしたときの得点はゴールした時間帯によって設定され、開始から1時間経過までは各1点、2時間経過までは各2点、その後は各3点がスコアに加算される。

BMではスコアに関するルールが大きく変わり、シャード戦でも wave 制・最大スコア採用制が導入された^{*4}。ゴール各陣営4つが開始時点ですべて出揃い、シャードは30分の wave 毎に13個が発生し、3回のジャンプ後に消滅して次 wave では新たな13個が発生し直すようになった。各ゴールには wave 毎の有効ゴール数上限(4つ)が設定され、各 wave 毎の有効ゴール数のうち、陣営での最大数が素点として採用され、陣営間の素点の比で93点が分配されてスコアに加算されるようになった。

ポータル耐性の不安定化

他に両シリーズ通じての従来との大きな違いとしては「ポータル耐性の不安定化」と呼ばれるルールが加わった。

シャードナイト/スカーミッシュ並びに XM アノマリーの開催前後の時刻帯では(世界中で)反転アイテム^{*5}を使用した後に生じる耐性時間(再反転禁止時間)が、通常は60分であるところが、5-55分間の1分刻みのいずれかの数に変更される。耐性時間は30分毎に変動し、その時点で全ポータルに適用される^{*6}。

この変更により、従来のアノマリーで行われていた(60分の耐性時間の活用を意図しての)事前の反転戦はほぼ無効化されることとなった^{*7}。

^{*4} BB 戦と同様のルールとなった。

^{*5} ポータルの陣営色を直接変更する特殊アイテム、Javris Virus(青→緑)と ADA reactor(緑→青)のこと。

^{*6} 反転されたポータルは「最後に反転された時刻」のみを記憶し、耐性(反転禁止)とは「最後に反転された時刻」からの経過時間が「現時点での耐性時間」以下の場合に生じる、という挙動になる。これにより「耐性時間変動により即座に耐性が解除される」「一度消えたはずの耐性が復活する」といった現象が生じることもある。

^{*7} 耐性獲得を意図して反転すること自体は可能だが、その効力が狙った時点で残っているかが(耐性時間変動により)不明となり、そもそも効果がないケースも想定されるため、そのコストをかける価値がなくなった。

凡例

各アノマリーでの結果の数字を見ていく前に、直接のアノマリースコア以外に「分析値表」にて掲出する数字について説明しておく。

BB 支配率 各 wave における BB 戦の確保スコアの割合。合計欄については wave1-6 の数値の合計数で算出。おおよそのアノマリーゾーンの支配率を示す。

支配率平方根 BB 支配率の平方根。次の「戦力数予想値」の算出のために算出。

戦力数予想値 BB 戦がランチェスター第 2 法則に従った動きをするという仮定を置いた上で、支配率から予想される参戦人数の比率。RES の数字を 1 とした場合として導出している。

ゴール数比 - 実測値 シャード戦ゴール数(無効ゴール含む)の ENL/RES の比率。戦力数予想値を RES=1.0 としたときの倍率となっている。なお INF は RES=0 だったため計算上無限大の意。

ゴール数比 - 期待値 戦力数予想値の 4 乗の値 (=支配率の 2 乗比)。

ゴール数比 - 期待値については背景の考え方を含めた補足しておく。

シャード戦においてゴールの達成しやすさは、特定の 2 点間にリンクを張れるかどうかとみなすことができる。また、アノマリーゾーン内において「ある 1 点を支配できている確率」は「戦力数予想値の 2 乗=支配率比」に比例する。この 2 つから、シャード戦におけるゴールの達成しやすさは「1 点を支配できている確率」の 2 乗で求められるだろう、という推論に基づいて導出した期待値である。戦力数の導出で RES を 1 に固定しているため、実測値 > 期待値であれば ENL が、逆に実測値 < 期待値であれば RES がより上手くシャード戦を戦ったという傾向が示される。

Cryptic Memories の結果

まずはシリーズ全体のスコア表と、シリーズの推移について概説しよう。

グローバルイベントでは RES が勝利し、小さなリードを確保した。都合 3 度に渡っ

イベント	都市	スコア		
		E	R	ENL gain
Global Live Op		98.3	101.7	-3.4
Cell Battle	01	117.3	77.7	39.6
Shard Night	01	63.3	66.7	-3.4
Anomaly	01 Adelaide	132.5	36.6	95.9
Anomaly	02 Santiago	79.2	85.8	-6.5
Cell Battle	02	113.4	81.6	31.8
Shard Night	02	83.2	46.9	36.3
Cell Battle	03	120.4	74.6	45.8
Shard Night	03	93.0	37.1	55.9
Anomaly	03 Macau	59.3	99.8	-40.6
Anomaly	04 Porto	56.6	115.4	-58.9
Total		1016.4	824.0	192.5

表 1 Cryptic Memories 全体スコア

て行われたセル戦では、3 戦とも ENL が大きく勝利した。シリーズ全体を見た場合、ここで加点が大きかったと思われる。

シャードナイト 1 は欧州開催で、ほぼ互角の結果だったが若干 RES が勝利した。

アノマリー Day1 は、**アデレード**が ENL 圧勝、**サンティアゴ**が RES 僅勝という結果となった。

シャードナイト 2 はアジア太平洋開催、シャードナイト 3 は米州開催で、共に ENL が勝利を収めた。

アノマリー Day2 に行われた**マカオ**、**ポルト**の両 XM アノマリーでは、続けて RES が勝利した。

XM アノマリーだけの合計では RES が ENL を上回る結果となったが、それ以外、特にセル戦・シャードナイト等で築いた ENL のリードの壁は大きく、全体約 2000 点のうち 200 点弱のリードを保ったまま ENL がシリーズ勝利を得るに至った。

各 XM アノマリーのスコアと戦評

アデレード 終始 ENL が RES を圧倒するゲーム。RES は wave1 の BB 戦でこそそれなりのスコアを出して若干可能性を見せたが戦えたのはそこまで。シャード戦はまったくいいところなく ENL に一方的にゴールを許して 95.9 点という大量のゲインを ENL に許した。

サンティアゴ BB 戦は RES 優位、シャード戦は ENL が優位で序盤 2wave は展開。しかし RES は(ゴールあたりの得点が高まる)中盤に入ってからシャード戦に力を入れ始める。対して ENL は wave4 で(計画的な一斉反転等の策を実施して?) 突如 BB 戦ス

city	wave	BB				Shard 有効				GoRuck		total		ENL gain	
		raw		Score		ゴール		Score		E	R	E	R		
		E	R	E	R	E	R	E	R						
Adelaide	Stealth Urban									4.7	2.3				
	1	165	125	53	40	2	0	2	0	2	0	1.8	5.3		
	2	255	53	62	31	3	0	3	0	3	0				
	3	244	78	62	31	4	0	4	0	8	0				
	4	276	27	64	29	11	0	11	0	22	0				
	5	274	50	64	29	7	0	6	0	18	0				
	6	259	46	64	29	4	0	3	0	9	0				
Total	1473	379	64	29	31	0	29	0	62	0	6.5	7.6	132.5	36.6	95.9
Santiago	Stealth Urban									4	3				
	1	191	238	41	52	1	0	1	0	1	0	2.3	4.7		
	2	137	255	40	53	6	1	6	1	6	1				
	3	157	258	40	53	1	3	1	3	2	6				
	4	265	131	47	46	1	2	1	2	2	4				
	5	187	210	47	46	3	2	2	2	6	6				
	6	124	296	44	49	4	4	4	4	12	12				
Total	1061	1388	44	49	16	12	15	12	29	29	6.3	7.7	79.2	85.8	-6.5
Macau	Stealth Urban									5.3	1.8				
	1	311	314	46	47	3	0	3	0	3	0	1.4	5.6		
	2	193	447	38	55	3	0	3	0	3	0				
	3	361	258	42	51	1	1	1	1	2	2				
	4	341	283	42	51	0	6	0	6	0	12				
	5	185	432	42	51	1	5	1	5	3	15				
	6	300	314	42	51	0	4	0	4	0	12				
Total	1691	2048	42	51	8	16	8	16	11	41	6.7	7.4	59.3	99.8	-40.6
Porto	Stealth Urban									7.0	0.0				
	1	246	498	31	62	2	0	2	0	2	0	2.3	4.7		
	2	188	557	28	65	6	1	6	1	6	1				
	3	261	414	30	63	1	3	1	3	2	6				
	4	330	415	35	58	0	3	0	3	0	6				
	5	172	566	34	59	1	8	1	8	3	24				
	6	322	417	34	59	0	5	0	5	0	15				
Total	1519	2867	34	59	10	20	10	20	13	52	9.3	4.7	56.6	115.4	-58.9

表 2 Cryptic Memories アノマリー都市スコア

コアを更新しつつ逆転に成功。以後はほぼ互角の戦いが続いたが、最終 wave6 に RES が地力を発揮したか BB 戦で再逆転に成功。シャード戦は互角のスコア、BB 戦も僅差でほぼ引き分けと言っていい 6.5 点の少差で RES が勝利した。

BB 戦スコアから推定される人数比に比して ENL がシャード戦ではゴール数では上回る善戦をしており、試合運びはおぼつかないながらも奮闘で僅差に収めたゲームだったと言うべきか。

マカオ 開幕 BB 戦はほぼ互角、シャード戦は ENL だけが 3 ゴールと ENL リードで開幕。しかし wave2 の BB 戦で RES は 7 割ほどを確保し一気にリードを構築。ENL も wave3 では逆襲して BB 戦スコアを更新するも、RES は後半に入った wave4 以降にシャード戦に本腰を入れ、以後最後まで ENL のゴール機会をほぼ奪いつつ順調にゴールを重ねた。終わってみればダブルスコアにはやや届かない約 40 点差で RES が勝利。

BB 戦での戦力数比に対してシャード戦のゴール数比、スコア比共に RES が優位に進めており、人数の差をきちんと活かして更に差を広げるような強い戦いを進めた RES の巧みさが光る結果だったと読める。ただ、同都市や近隣の香港での過去の戦績

city	wave	BB 支配率		支配率平方根		戦力数予想値		ゴール数比	
		E	R	E	R	E	R	実測値	期待値
Adelaide	1	56.90%	43.10%						
	2	82.79%	17.21%						
	3	75.78%	24.22%						
	4	91.09%	8.91%						
	5	84.57%	15.43%						
	6	84.92%	15.08%						
	Total	79.54%	20.46%	0.89	0.45	1.97	1.00	INF	15.11
Santiago	1	44.52%	55.48%						
	2	34.95%	65.05%						
	3	37.83%	62.17%						
	4	66.92%	33.08%						
	5	47.10%	52.90%						
	6	29.52%	70.48%						
	Total	43.32%	56.68%	0.66	0.75	0.87	1.00	1.33	0.58
Macau	1	49.76%	50.24%						
	2	30.16%	69.84%						
	3	58.32%	41.68%						
	4	54.65%	45.35%						
	5	29.98%	70.02%						
	6	48.86%	51.14%						
	Total	45.23%	54.77%	0.67	0.74	0.91	1.00	0.50	0.68
Porto	1	33.06%	66.94%						
	2	25.23%	74.77%						
	3	38.67%	61.33%						
	4	44.30%	55.70%						
	5	23.31%	76.69%						
	6	43.57%	56.43%						
	Total	34.63%	65.37%	0.59	0.81	0.73	1.00	0.50	0.28

表 3 Cryptic Memories 各都市分析値表

イベント	都市	スコア		
		E	R	ENL gain
Global Live Op		96.5	103.5	-7.0
Shard Scarmish	01	62.5	56.5	6.0
Shard Scarmish	02	28.0	93.5	-65.5
Anomaly	01 Naha	132.8	67.2	65.5
Anomaly	02 Chicago	149.0	51.0	98.1
Shard Scarmish	03	85.5	45.5	40.0
Anomaly	03 Kuching	52.0	148.0	-96.0
Anomaly	04 Budapest	86.1	113.9	-27.7
Total		692.4	679.1	13.3

表 4 Buried Memories 全体スコア

からすると、ENL の戦いぶりは劇的に改善しており、次以降で趨勢がどうなっていくかが楽しみな地域かもしれない。

ポルト 開幕から BB 戦で RES が圧倒。ENL は序盤こそシャード戦でこそゴールを奪っていたが、中盤に入って RES がシャード戦に手を出しはじめるとシャード戦ではまったくと言っていいほど勢いを失う、おおむねマカオのそれをなぞるような展開。それでも ENL は wave4 で BB スコアの更新に成功して点差を縮めるが、RES も wave5 で BB 戦スコアを更新。終わってみれば終始 RES が ENL を圧倒したと言っていい、ダブルスコアで 58.9 点の差を得て RES の勝利となった。

Buried Memories の結果

グローバルイベントは(いつものように)RES が小差を確保する形で勝利した。

シャードスカーミッシュ1(アジア太平洋)は僅差で ENL が勝ち、ここで点差がほぼゼロとなる。

シャードスカーミッシュ2(欧州)は配点 130 点から点差 65 点を稼ぎ出すという大差で RES が圧勝した。CM とは明らかにスコア傾向が変わっており、ルールの微調整の影響か、RES のルール攻略が進んだか、それとも開催が金曜夜から土曜日中に変わったことの影響か、そのへんまではわからないが興味深い。

アノマリー Day1 は那覇、シカゴでの開催。共に ENL が大きくリードしての勝利となった。特に過去の戦績から RES 優位も予想されたシカゴの結果はシリーズ全体を意識すると大きい。

シャードスカーミッシュ3(米州)は ENL の勝利でこれは CM と傾向変わらず。

アノマリー Day2 はクチン、ブダペストの2戦で、共に RES が勝利を収めた。特にクチンでは約3倍のスコア比となり96点と大きく点差を縮めたのだが、最終戦ブダペストで ENL が必死の粘りを見せ、ここまでで築かれた ENL のリードを覆すまでには至らなかった。全体 1400 点ほどに対して最終の点差は 13.3 という極めて小さな差で ENL がシリーズを辛勝という結果となった。

各 XM アノマリーのスコアと戦評

那覇 開幕 wave1こそ BB 戦でわずかに ENL がリードするほぼ互角のスコアで始まり、RES の善戦が期待されたが、以後 BB 戦で RES は ENL に少しずつリードを拡大されていく展開に。シャード戦も双方ロースコアと言って良いゲームにはできなかったものの、特に RES のゴール数は終始少ないままで終わってしまい、BM シリーズのスコアリング(最大ゴール数比で配点を按分)ルールの下でこのシャード戦での RES のロースコアは痛かった。RES は wave6 の BB 戦でやや押し返すようなスコアを取るも更新には至らず。特にシャード戦で(BB 戦に比して)大きく ENL に有利な結果を出され、それが大きな点差、ENL の得点源に繋がって、ぎりぎりダブルスコアを免れる 65.5 点差

city	wave	BB								Shard				GoRuck		total			
		raw				Score				有効				Score		E	R	ENL gain	
		E	R	E	R	E	R	E	R	E	R	E	R						
Naha	Stealth Urban														5.6	1.4			
	1	783	706	49	44	2	0	2	0	93	0			2.8	4.2				
	2	882	617	52	41	4	1	4	1	74	18.6								
	3	997	505	54	39	6	2	6	2	70	23.3								
	4	947	545	54	39	5	0	5	0	70	23.3								
	5	1004	500	55	38	6	1	6	1	70	23.3								
	6	868	626	55	38	5	0	5	0	70	26.6								
Total	5481	3499	54.6	38.4	28	4	28	4	69.8	23.3			8.4	5.6	132.8	67.2	65.5		
Chicago	Stealth Urban													3	4				
	1	536	207	67	26	12	0	12	0	93	0			4.2	2.8				
	2	558	159	68	25	6	3	5	3	74	18.6								
	3	607	134	69	24	12	0	9	0	74	18.6								
	4	516	230	67	26	5	0	5	0	74	18.6								
	5	550	169	67	26	0	2	0	2	74	18.6								
	6	526	218	67	26	0	0	0	0	74	19.9								
Total	3293	1117	67.4	25.6	35	5	31	5	74.4	18.6			7.2	6.8	149.0	51.0	98.1		
Kuching	Stealth Urban													0	7				
	1	49	59	42	51	0	11	0	8	0	93			0	7				
	2	32	76	36	57	0	10	0	9	0	93								
	3	34	74	36	57	2	10	2	10	16	77.5								
	4	21	75	36	57	0	10	0	10	16	77.5								
	5	29	79	36	57	0	10	0	8	16	77.5								
	6	51	57	36	57	0	10	0	5	16	77.5								
Total	216	420	36.5	56.5	2	61	2	50	15.5	77.5			0	14	52.0	148.0	-96.0		
Budapest	Stealth Urban													6	1				
	1	375	605	36	57	0	1	0	1	0	93			5.6	1.4				
	2	415	614	38	55	0	1	0	1	0	93								
	3	408	724	34	59	2	6	2	6	23	69.75								
	4	627	529	43	50	0	10	0	5	23	69.75								
	5	448	694	43	50	3	5	3	5	31	62								
	6	197	935	37	56	11	0	4	0	37	55.8								
Total	2470	4101	37.3	55.7	16	23	9	18	37.2	55.8			11.6	2.4	86.1	113.9	-27.7		

表5 Buried Memories アノマリー都市スコア

で ENL 勝利での決着となった。

シカゴ 過去の戦績的にやや RES の有利の可能性も予想していたが、蓋を明けてみれば「いつもの最近の北米アノマリー」と言ってしまうといい結果が出てきた。BB 戦、シャード戦共に ENL が終始圧倒する展開。RES はシャード戦の wave3、BB 戦の wave4/6 と局所で集中的に良い動きの片鱗を見せたが、大きな数差を覆すほどのものではなく、なんとかトリプルスコアを免れる 98.1 点差で ENL が勝利した。

クチン シカゴとは具悪に RES が終始圧倒と言うべきゲーム、なのだが(総人数が少ない中で)BB 戦で ENL が人数以上の善戦をした wave があったせいでか、おそらく推定戦力数での分析がここについては上手くいっていない可能性が疑われる。どちらかといえばシャード戦のゴール数比の実測値の極端な少なさが ENL と RES の戦力比を正しく反映している数字かもしれない。

という観点で眺めてみると、これは圧倒的敗北が約束された状況から、不思議な動

city	wave	BB 支配率		支配率平方根		戦力数予想値		ゴール数比	
		E	R	E	R	E	R	実測値	期待値
Naha	1	52.59%	47.41%						
	2	58.84%	41.16%						
	3	66.38%	33.62%						
	4	63.47%	36.53%						
	5	66.76%	33.24%						
	6	58.10%	41.90%						
	Total	61.04%	38.96%	0.78	0.62	1.25	1.00	7.00	2.45
Chicago	1	72.14%	27.86%						
	2	77.82%	22.18%						
	3	81.92%	18.08%						
	4	69.17%	30.83%						
	5	76.50%	23.50%						
	6	70.70%	29.30%						
	Total	74.67%	25.33%	0.86	0.50	1.72	1.00	7.00	8.69
Kuching	1	45.37%	54.63%						
	2	29.63%	70.37%						
	3	31.48%	68.52%						
	4	21.88%	78.13%						
	5	26.85%	73.15%						
	6	47.22%	52.78%						
	Total	33.96%	66.04%	0.58	0.81	0.72	1.00	0.03	0.26
Budapest	1	38.27%	61.73%						
	2	40.33%	59.67%						
	3	36.04%	63.96%						
	4	54.24%	45.76%						
	5	39.23%	60.77%						
	6	17.40%	82.60%						
	Total	37.59%	62.41%	0.61	0.79	0.78	1.00	0.70	0.36

表 6 Buried Memories 各都市分析値表

きで 50 点ものスコアをもぎ取った ENL の魔法のような戦い (でも圧倒的負け) だった可能性が浮かび上がってくる。BB 支配率が 25:75 - 20:80、戦力数予想値が 0.5 程度、ゴール数比が 0.06 程度と出てくるのが真の実態ではなかろうか、と思っている。

結果的にはここでの ENL の善戦が大きくシリーズ勝利を引き寄せた原動力となったと思う。

ともかくにもトリプルスコアにわずかに届かない大差、96.0 の点差を得て RES が勝利した。

ブダペスト シリーズスコア約 40 点差という絶妙な条件で始まった一戦。まずは GoRuck Urban & Stealth で ENL が大きく勝利して、点差条件を 9.2 点上げ、wave1-6 の本戦での RES の達成条件は 49.2 点にまで拡大された。

開幕して wave1 の BB 戦の大差が見えたことで都市での RES 勝利はほぼ見えたため、問題はシリーズ勝利に絞られた。ただシャード戦で RES は ENL 大きく圧倒し、そのまま行けばシリーズ勝利も得られる展開かと思われた。

しかし ENL は wave4 で BB 戦スコアを更新して、必要な条件をやや緩和させた後、wave5/6 とシャード戦に焦点を一気に切り替えシリーズ勝利を目指す。おそらくは wave5 を wave6 のための布石、盤面の形を整えておく事前準備に費やして、wave6 では (有効スコアこそ 4 にとどまるが) 大量 11 個のシャードをゴールさせるというちょっ

と信じられない動きを見せて、有効ゴール数もシリーズ勝利に手が届く 4 に更新。RES も wave6 では (シャード戦に専念した ENL に差し出されたような格好になった)BB 戦にて一時は互角近くまでいったスコアを更新したが、終盤 ENL がシャードで築いたシリーズ勝利への壁を打破するほどの更新は望むべくもなく、RES がシリーズ勝利に届かない僅差の 27.7 点差で決着。

終盤シリーズ勝利に目標を絞って策を巡らし成功させた ENL の動きは実に見事なゲームだった。RES は試合にこそ勝ったが、真に目指したかったシリーズ勝利を惜しくも逃す形となった。

編集後記

vol.45、予告した「ペナルティ」の部分は随分縮小されましたが、小粒で面白い話は並べられたかな、という気持ちにはなりました。関連してるけど関連してない近頃の話題としては、待ての後に絞め落としちゃったやつの裁定は「審判の言うことを(結果的に)聞かなかったやつを有利にするような選択をしちゃうときと後で困るぞ」とだけ思ってますがこれはペナルティの話ではないので今回は記事としては書きませんでした。

あとは困ったときの最近やっているゲーム、が今更感満載なチョイスですが、こちらの語る順番としてはこれで良かった(この順番だから見つけられるものがあった)という感じ。発売直後にやっていたら(あの頃だと移動のことを今ほど考えられないので)どうだったかなーと。

表紙は DEATH STRANDING の画面写真だけだと流石にひねりが足りないので、そいつをスマホに移動させた上で別のスマホで炎天下に出て撮りました、という感じで。もう少し炎天下っぽい場所でも撮影を試みたのですが、炎天下過ぎてスマホの画面が飛んでしまってダメでした。

GameDeep vol.45

2024年8月10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/45DSAnGP/GameDeep45.pdf>