

ゲームを語る、ゲームで語る vol.46

GameDeep

main issue

「ゲームを壊す」ということ

魔法円の破壊

ゲームイメージの衝突

心的なゲームの破壊行為としての「対戦」

Other

Ingress: XM Anomaly stats talk 2024H2

<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

ゲームを「壊す」ということ / 中田吉法.....	3
Ingress: XM Anomaries stats talk 2024Q3-4 / 中田吉法.....	13

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。

ゲームを「壊す」ということ

中田吉法

「ゲームを壊す」あるいは「ゲームが壊れる」というような言い回しがある。

真に受ける、と表現すると聞こえが悪いが、そのような言葉がある以上は、少なくともゲームのプレイヤーや観客など、あるゲームに関わる誰かが「ゲーム」が「壊れた」と思う状況や瞬間は存在しているはずである。

それはいったどのような状況、どのような条件で発生するもので、なにをもって人はゲームが「壊れた」と思うのか。益体のない問いのようにも思えるが、今回はゲームが壊れるということについて、少々時間を使って考えを巡らせてみたい。

ゲームが「壊れる」

まずは「ゲームが壊れた」という言葉で表現されるものを、いくつかの類型に分類してみたいと思う。

ひとつは、実際に「ゲーム」がそれ以上継続できない状況に陥った、物理的・論理的に壊れた状態というのがあるだろう。物理的な力(暴力や事故や災害等)でゲームを行うのに必要ななんらかの機材が物理的に壊れたら、当然ゲームはそれ以上継続できないし、ゲームを行っている会場そのものがやはりなんらかの理由で損傷したらこれゲームは継続できない。社会状況や経済状況が同様にゲームを行えない環境を発生させるということもあるだろう。戦争や不況や気象災害はそうにして多くのゲームを消滅させることがあるはずだ。これらは、ゲームが外的な事情で継続できなくなった、という類例だと考えられる。

言葉としての用法として「壊れた」と言われることはあまりないが、何らかの理由でゲームの継続が放棄されるようなケースも「ゲームが壊れた」と言って良いのではなかろうか。理由としては怪我であったり気力の喪失であったりといったものが考えられる。ゲーム内の正規の手続きを取ることもあるだろうし、特に手続きはないが参加者の同意をもって中断・非再開とされることもあるだろう。やや乱暴に取り扱うならこれらは少し(ゲームの)内的な事情によって発生する破壊である。

それよりももう少し軽い意味として、ゲームが思い通りに進まなかったり、想定外や期待していない展開に入っていくことを指して「ゲームが壊れた」と表現することもある。実際にはゲームは継続し最後まで行われもするのだが、それは理想的な展開ではなかった、ということに対して(美的な感覚を交えた上で)「壊れた」と表すものだろう。このケースでは本当にゲームが壊れた、消えてしまったわけではないが、質的な低下が起こったことをもって「壊れた」という表現が使われるのだと言える。

ゲームの魔法円を壊す・壊れる

アナログなゲームは、その気になればいかようにでも破壊できる。

物理的にはプレイヤーの行動はなんら制限されていないので、その気になればプレイヤーはいきなり相手を殴るなり、テーブルをひっくり返すなり、部屋を飛び出して逃げるなり、いくらでもゲームを再開不可能な状況に持っていく手段が選択可能ではある。

ただ、実際にはそのような選択肢がプレイヤーの脳裏に浮かぶ時点で半ばゲームは壊れているのだと言えるかもしれない。そうした極端な、ゲームの魔法円を叩き壊すべくして壊す行為は、それ自体がゲームの外のものとして扱われてしまうことになるだろう。

それは、プレイヤーがゲームを取り囲んでいるゲームプレイするという同意の輪である魔法円(マジックサークル^{*1})を離脱しかかっていたり、実際に離脱の意思を発揮してしまったという状況だからだ。そうしたことが起こったとき、ゲームをするにあたり暗黙のうちに結んだ「同じゲームをするという同意」「ゲームルールを守るという同意」は明らかに投げ捨てられている^{*2}。アナログで複数人が関わるゲームが行われるとき(ほとんど意識されることはないが)、プレイヤーはゲームを形作る魔法円に加わるという、一種の社会契約行為を行っているのである。

それは法的な契約ほど重い行為ではなし、プレイヤーにはいつだってプレイヤーであることを捨ててゲームから離脱する自由もあるだろう。たださしたる理由もなしに

^{*1}

^{*2} ただし精神的に未熟な者(たとえば幼児)がゲームをしようとする場合には、この種の同意はそもそも成立しえないこともある。ゲームをしようとしてせがんで遊び始めるも始めてみたら飽きて投げ出す、といった行動はしばしば見られるはずだ。ゲームをするとは、単に遊ぶよりも少しだけ(その場限りの)契約性を伴う行動であり、その契約性=社会性を要求するがゆえに、幼児に経験を積ませていく過程の中で少しばかりのゲームをさせることには価値がある。

勝手にゲームの円を離脱し、あるいはわざわざその円を破壊しながら去っていくというのは、同じゲームに参加しているプレイヤー達を裏切る行為ではある。

ゲームの中で起きたことはできるだけそのゲーム限りの話として片付けるべきだが、しかしゲームを叩き壊して去っていく行為は「ゲームの中で起きたこと」とは言い難い。それはゲームの外で行われた「ゲームをする」という同意を反故にする行為だからだ。

その罫はゲームの外にも及ぶことになっても仕方のないことだし、ゲームを離れてもプレイヤー達の心に残ってしまうだろう。同席したプレイヤー達と今後も付き合いしていく気があるのならそうした行為は避けるべきだし、仮にどうしてもそうせざるを得ない理由がある場合なら、礼を尽くした上で静かに(できるだけゲームを壊さぬように)退出することが望まれる態度ということになるはずだ^{*3}。

ソロゲームの破壊と継続

対して、プレイヤーが1人で遊ぶゲームであれば、多少の無茶苦茶が行われたとて、ゲームそのものが破壊されるまでは至ることはない。というか、1人で遊んでいる以上、それが未だもってゲームであるかどうかを決められるのは遊んでいるプレイヤー自身だけなので、その気さえあればいかようにでも壊れたゲームを遊び続ける事ができる^{*4}のだ。

それに対するゲームデザイン側の応手として、ゲームブック^{*5}において到達不能パラグラフを仕込んでおくといった遊びが古くから存在していたことを見ても、ソロの遊びでプレイヤーがずるをする、というのは普遍的に起こる事象だと言えよう。

それでも(そのゲームが1人で遊ばれるものであるがゆえに)正当なゲームとしては

^{*3} 最近であれば、将棋で渡辺明九段が体調不良(膝の痛み)を理由に投了した件がこれに近い話だと思われる。明らかにゲーム外の理由によってゲームを投了するにあたり、理由の説明と謝罪の言葉を述べた上で投了が行われた。この説明と謝罪は規定だけを鑑みるならまったく不要な行為だが、公式戦の、ゲーム内の理屈としては不可解な場面での投了にあたっては、(社会的には)このような礼は行われて然るべきだろう。

^{*4} 当然ながら、物理的、あるいは論理的に壊してしまうことで継続不可能になることはある。だが、たとえば怒りに任せてゲーム機を殴りつけ、どこまで殴ってもまだ遊び続けられるか試すというようなのは(行為の主従は完全に入れ替わっておかしなことになってはいるが)彼にとってはそれでも「遊び」が続いているとは言えるだろう。

^{*5} 本文が数百程度のパラグラフに分けられ、それらを文中の指示に従って順不同で読んでいくことで展開と結末が変わっていくという形式の、(主に書籍型の)ゲームのこと。

とっくに破壊されていたとしても、それでも遊びとしてはまだそのゲームは完全には壊れておらず、プレイヤーは壊れたままのゲームをそのまま (思うように改変しながら) 遊び続けることはできる。

というより、ビデオゲームというのは (必ずしもルールが明示されないまま) 与えられた環境の中でより強い/壊れた行動を探索してその再現に熟練していくことの繰り返しで行われるものであり、参加者が 1 人で外乱のないソロビデオゲームというのは既知の認知を破壊してより強い認知へと作り替えていく過程そのものを楽しむものとも言える。であればその過程に破壊が伴うのもまた必然だし、追求の過程でそれと知らず (デザイナーにとっての) ルール外だった乱れ (バグや数値設定上の瑕疵) を掴んでしまうことも必然的に起こるだろう。

ビデオゲームでの追求のための破壊

そしてビデオゲームにおいては、時には意図的にゲームを破壊し、その壊れ方を調整することで都合の良いプレイを作り出すような行為が行われるというようなこともある。バグを利用した RTA^{*6}や TAS^{*7}などは、近年では動画投稿などで目にする事ができる機会も多い。

もっと大胆には、ビデオゲームを物理的に制御しながら破壊するという行為もまれに行われることがある。古くはファミコンでの動作中のカセットの差し替えによって引き起こすバグ^{*8}などがそうだった。

近年で比較的記憶に新しい話としては、RTA のためにファミコンをホットプレートで温めて特定の熱暴走バグが発生することを期待するような行為が思い起こされるだろうか。そこまで行くと TAS との差がかなり曖昧となり^{*9}、いったいなにが違うのかというふうに思われることもあろうが、敢えて (エミュレータ等を介さず) 物理的に再

^{*6} Real Time Attack の略で、あるゲームを開始からクリアまでのタイムアタックとして遊ぶ行為のうち、人力で実現可能な範囲で挑戦するスタイルの遊び方

^{*7} Tool-Assisted Speedrun/Superplay。エミュレータ上で (操作側もコンピュータ等で制御することで) 人間には現実的に不可能なプレイを行わせ、最速クリアやその他のスーパープレイを再現する行為のこと。

^{*8} 「スーパーマリオブラザーズ」と「テニス」を動作中に差し替えることで通常存在しないステージを発生させるいわゆる「ワールド 256」技が有名

^{*9} ただし、TAS による理論の検証が、後に RTA における最適プレイの進化を導くようなこともあり、両者は必ずしも切り離された存在ではないことには留意。

現しようとするところに狂気じみたおかしさがあり、その絵面のバカバカしさも相俟って一種の行動芸術として成立してしまっている感もある。

ただこうした、ゲームの枠外にも及んでいるように見える追求行為は、その実「ルールの外枠が必ずしも定まっていない」というビデオゲームの本質的特性にも由来しているのだと思う。ただ単に強く・速くするためならデータの改竄等をやったほうがずっと楽だが敢えてそれはやらず、あくまでもゲームの初期状態やパラメーターを直接は破壊しない・破壊するとしてもぎりぎり「ゲームの中」と言える範囲でしか操作を行わない、というあたりで、紳士的にゲームに向き合い追求するという態度は維持されている。

これが単なるチート行為と RTA/TAS を分ける大きな分水嶺となっており、前者は単に結果だけを求めるものだが、後者は再現することそのものや、その過程を追求する調査・研究といった部分にこそ価値を見出しているという違いがあるのだろう。

チート行為

より直接的にビデオゲームのパラメータ等を操作し、不正なデータや条件を得て勝利を得ようとするのがチートと呼ばれる行為である。ソロビデオゲームでもゲーム改造^{*10}という形で行われることはあるが、それ自体は（個人の遊びの範疇では）そう大きな問題とはみなされないようにも思われる。

しかし問題が大きくなるのはマルチプレイヤーで遊ぶ場合、対戦形式での遊び方がある場合で、たとえばポケットモンスターの世界大会ではトッププレイヤーの大半が不正なデータ改造を経たポケモンを使っているのではないか、という話も噂に上るような状況にある。同様のことはアナログゲームでもイカサマという形で存在し、特に賞金・商品の賭かるような大会ではしばしば不正なプレイによる失格が生じたりする。また身体スポーツでもドーピングという形で類する問題は存在している。

これらは無論許されない行為であるが、「ゲームに勝利する」という追求の過程において、プレイヤーに選択肢であるかのように浮かび上がって見えてきてしまうのはどうにも避けようがない事実でもある。

不正には厳罰を課す一方で、環境自体を改め緩和できるのであれば改善し、不正の

^{*10} コンソールビデオゲーム機においては、改造行為そのものよりも改造のための道具がほぼそのままゲームを不正コピーして遊ぶための道具でもあった点がより大きく問題視され、そういった機器の販売自体が規制・対策されていった。

動機を極力摘み取っていくことが開発・運営側にも求められていくような話ではないだろうか。

ただ時にはチート行為が椿事を招くということもある。先頃アーマードコア6のオンライン対戦で明らかに不正データを使ったチートプレイヤーが発生し話題になったのだが、これに対する熟練プレイヤー達の反応は「ダメージが通るなら倒せる」という血迷いぶりも甚だしいもので、当該アカウントが追放を喰らうまでの間、まるで期間限定のボスイベント戦の如く件のチートプレイヤーと対戦し撃破する動画が配信されたりする祭が起こっていたのは記憶に新しい。

チートプレイヤーはゲームを壊しにいったつもりだったのだろうが、実際には既存熟練プレイヤー達の腕前の壊れっぷりの方が強烈で、環境が元々壊れている、真のトップレベルでは互いの腕前が超絶的なレベルにあることを前提とした天上の戦いが繰り広げられているということを明るみに出したという点で、記憶に残る話だった、という顛末であった。

マルチプレイヤーズゲームの局所的自壊

ところでマルチプレイヤーズゲームでは、もっと小さくゲームが「壊れた」状態がしばしば発生する。

ボードゲームのプレイヤーであれば「キングメーカー問題」という言葉で聞いたことがあるかもしれない。ゲームに参加しているが、もはや勝敗には関われない(勝ち目がない)状態に陥ってしまったときに、果たしてどうプレイするのが望ましいか、という類の問題である。

ボードゲーム類でこれを取り沙汰されることが多いのは、論理に従って(速度的に)ゆるやかに進行するボードゲーム類では、「実はもう勝てない」という状況が明白になる場面が多いからだ。それに対してリアルタイムで進行することが多いビデオゲームでは、(目先の操作に追われることで)実はもう勝てないことが明白化されてしまうという事態がそもそも起こりにくい。リアルタイム展開であることによって振り返りも難しくなるため、なんなら終わってからすら気付かないままでいられることもあるだろう。

しかしボードゲーム類では勝つために落ち着いて状況を把握してから考える必要がある場合が多いため、勝てないことにもまた気づきやすい。そして勝てないことに気付いてしまったそのとき、実はそのプレイヤーにとって(論理的に)ゲームは壊れてし

まっている。

勝利できないということは、目標=勝利条件が欠落してしまっているということだ。目標が失われているので、そこに残っているのはルールに従った手続きだけである。ここでどういう行動を取ればいいのか、という基準を導き出していたのは勝利条件だったのだが、それはもう(勝てないという事実があることで)失われてしまっている。基準がないその状況で、プレイヤーはなにを目指して行動すればいいかがわからない、とうか目指すものがない、という立場に置かれてしまうのだ。

このとき(ゲーム内論理的に)こうなってしまったプレイヤーに求められている立場は、もはや「誰が勝つかを決めるための」乱数に近い意味合いのものになってしまうことから、この問題はキングメーカー問題と呼ばれる。というか目標を喪失してしまったプレイヤーは、果たしてまだ(ゲームに参加している)プレイヤーであるのかすら疑わしいのかもしれない。

ただその(元?)プレイヤーは少なくともそこまでのゲームの過程にはプレイヤーとして参加してきているので、自分が勝利できなくなった要因を作ったプレイヤーに報復する、という選択は可能だろうし、これは一定の合理性はあると言えるだろう。あるいは行われているゲームが繰り返しゲームだと捉えた上で、まだ勝ち目の残る全員に干渉しない無難な選択を取るということもあるだろう^{*11}。

この問題はマルチプレイヤーズゲームでは構造的に発生してしまう問題なので、根本的には対策のしようがない。ビデオゲームで問題が見えづらいのを模して、誰が勝っているかをわかりにくくする方法でできるだけ問題を隠蔽するようなアプローチは見られるが、それで問題が取り除けているわけではないのである。いわばこれは、マルチプレイヤーが抱える構造的な、局所的自壊の問題なのである。

ゲームイメージの衝突

ゲームの内側での「ゲームの破壊」、望まない展開の発生というのは、総じて見れば参加者間で、食い違うゲームイメージの衝突によって引き起こされるのだと言える。

ゲームイメージとは、ルール・ルールから規定されたり想像されたりするゲーム内の状態・それに対する攻略アイデア・そこからどのような体験を期待するか、といった、

^{*11} ただし無難に思える消極的な選択をした場合でも、「誰が勝ちやすいか」には結局関与してしまっているため、キング=勝者を選んでしまっているという問題から完全に逃れられるわけではない。

ゲーム論理とプレイヤー心理の総体のことだとここでは規定しておこう。

同じゲームを遊ぶとき、同じゲームを囲んでいるプレイヤーの間であれば、共通するゲームイメージが持たれていると多くの人は考えることだろう。しかし実際には、各人のゲームイメージは少なからず食い違うものだ。

食い違いの原因は様々だ。

まずルールが共通だったとして、その読解・理解の能力は人によって異なる。また身体操作が関わってくるゲームでは、ゲームを扱うための第一の道具たる身体のパフォーマンスは各自の身体によって異なってくる。だから、そこから想像される「ゲーム内でできること」のイメージも変わってくる。更にそれらを前提に組み立てられるゲームをプレイするにあたってのアプローチ、わかりやすく言えば「攻略法」にも当然のように差が出てくる。

これはまだ差が小さい場合の話であって、ときには「そもそもルールを理解していないプレイヤー」がゲームに加わることもあるだろう。

幼児がゲームに関わる時はそういったことが起きやすい。たとえばゲーム内のコマをルールに従って動かしたのを参加している(つमりの) 幼児が嫌がってその子が望む場所に置き直してしまう、というような情景を想像することができるだろう。このとき起きていることを(わざわざ) 小難しいゲームという理屈で語り直すならば、「その子以外は似通ったゲームイメージを持ってゲームに参加しているところ、その子だけは積み木遊びをしているつもりで参加していた」ということにでもなるだろうか*12。

ゲームをプレイする=破壊する

食い違うゲームイメージが衝突していく様相も様々だ。

いちばんわかりやすいのは、異なる攻略法の衝突だろうか。これは非常によく起こるケースだろう。

それぞれに構築されたゲームの勝利状態に近づくための異なる論理が、同じひとつのゲーム状況を支配しようとして相互に干渉しあうことになる。そしてゲームの進行

*12 実のところ、その子が想像しているものが、積み木遊びであるかどうかすらも怪しいし、もっとイメージが分化できない状態のままそこに参加させられているということもあり得るだろう。とかく幼児は(その成長の段階によって) 大人では中々想像し得ないような状態のまま遊びに参加する/させられるので、ゲームの魔法円を崩す例外を持ち込む存在になりやすい。だからこそ、幼児をゲームに加えてみることはゲームという行為そのものを考えるにあたっては有益だと思われる。

を通じて、より適合した論理の方が勝ち残って他方は破壊される、ということになる。対戦スポーツの発展史などはだいたいこの構図の連鎖でできているもので、ある攻略法を打破するために別の攻略法が編み出され、その優劣の競い合いを通じて片方が生き残り、生き残った方を更に打破するために新たな攻略法が編み出され…という形で歴史が積み重なっていく。

ときには攻略法そのものを無効化するためにルールの方を変えるようなこともあったりするだろう。

またゲームを通じて異なるゲームイメージが衝突し相克し合うというのは、実はゲームプレイという過程そのものであるとも言える。そして「ゲームに勝利する」というのは、少なからず「対戦相手のゲーム(イメージ)を破壊する」ことで達成されているという側面を持ち合わせているのだから、ゲームをするとは対戦相手の(心的な)ゲームを破壊する行為であるとも言えそうだ。

審判がゲームを壊す

ゲームの破壊者はプレイヤーだけではない。

審判はゲームに参加して競技に加わるプレイヤーではないが、ゲームの進行のためにルールの一部の適用を付託され、どちらかと言えばルール側の存在としてゲームに関わる運営者である。

しかし審判もまた人間であるためミスを犯す、いわゆる誤審を起こすこともある。

これに対してビデオ判定等の補助技術・運用や、AI等を使った機械判定技術も競技によっては導入が進んでいるが、それらは誤審を大きく減らして問題を緩和するが、それでもやはり誤審の機会は残ってしまう。これは現実世界で行う競技である以上どうしても起こる宿命だが、時には望ましくない判定でゲームの趨勢が決定づけられてしまったり、そうした判定を契機として審判がゲームをコントロールできなくなり、以後のゲームの展開が荒れてしまうことが起きてしまう。そうしたことについて「(審判が)ゲームを壊した」と表現されることがある。

また審判は「ゲーム内の存在」と言えるかもしれないが、ときにはゲーム外の実在である観客などがゲームに干渉してしまうこともある。犬や鳥が入ってきた場合は仕方ないこととして追い払ってゲームを再開させることになるが、興奮のあまり観客が競技場に飛び出して走り回ってしまったりすることもあるし、酷いケースでは判定や敗戦に腹を立てた観客が暴徒と化して競技フィールドになだれ込んでしまうという事故も

発生する。これは(ゲームだけの理屈としてみれば)ゲームの外からの干渉だが、プロスポーツの現場においては主催者にそうした事故が起こらないよう管理運営することが責務であると位置づけられており、(情状なども考慮した)裁定の結果としてゲームの結果が変更される(主催チームの敗北扱いになったり、リーグ戦における勝利を剥奪されたりする)という形でゲーム内の責任を負わされることもしばしば見られる。

ルールがゲームを壊す・蘇る

もっと大きな話として、競技ルールそのものの変更が(一時的にせよ)ゲームを壊すこともある。

これはバスケットボール、というか NBA の事例がわかりやすいだろうか。2000 年代までの NBA はイリーガルディフェンス(=ゾーンディフェンスの禁止)、遠めにに取られたスリーポイントライン等の影響でどちらかというゴール下での肉弾戦、ダンクシュート等が中心のぶつかり合いを軸とした迫力あるゲームだった。ただこれは言ってみれば「大きく、強く、速い」選手の優位がより際立つ環境でもあったと思う。

それが 2001 年以降ゲームをより戦略的にするためにゾーンディフェンスが解禁をはじめとするルール改革の効果、また 2010 年代に入ってスリーポイントシュートの効率性に着目したチームが頭角を表したことなどを受けて、スリーポイントゾーン内外を大きく使った攻防へとゲームの質が変化していった。

これは運営側の、ゲームの質を変化させようという意図に則った変更が結果し少し別のゲームへと変遷していったというポジティブな過程だと思うのだが、その一方で「大きく、強く、速い」選手による肉弾戦は(必然的に)減少傾向にあり、これを「かつての NBA は喪われた、つまらないバスケットが増えた」と評する人々がいるのも事実である。

またスリーポイントというルール上の優位点が見出されるまでの十年ほどは戦略的な試行が多く見られ突出したチームが確立されない戦国時代であり、後の創造のための破壊が行われていた時期と見ることもできるのかもしれない。

Ingress: XM Anomalies stats talk 2024Q3-4

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 年の 7-9 月期の Shared Memories(以下 **SM** とも記載)、10-12 月期の Erased Memories(以下 **EM** とも記載) の 2 シリーズについて、まとめて結果スコア解説をやっていく。

SM / EM のルール

2024 年後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
- August Bounty Challenge(SM) / Bounty Blitz(EM)
- 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
- (EM のみ)Covert Cache

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、SM ではリンクの生成数及びリンクスター^{*1}の構築によるボーナス、ポータル^{*}の構築/破壊、EM では作戦任務 (Bounty^{*2})「イレースド・メモリーズ・グローバル」の総達成数、を

^{*1} 同時に数百のリンクが出現している単一のポータル

^{*2} 2024 年 2 月に実装された、デイリーミッション的な機能のこと。EM グローバル用には、デイリーのものとは別に 2 週間を期限とした連続任務が設定された。

それぞれ陣営間で比較し、それに応じて規定の得点を分配するルールだった。

August Bounty Challenge は SM のみで開催され、8 月の月間のデイリー作戦任務の消化数を陣営間で競った。

Bounty Blitz も作戦任務の消化数を競うものだが、各回で (XM アノマリー開催日の) 特定の 8 時間^{*3}が設定され、Bounty Blitz 専用の連続任務の達成数が対象となった。

スカーミッシュは小規模な戦闘イベントで、SM/EM 共に APAC^{*4}/EMEA^{*5}/AMER^{*6}の 3 地域で各 1 回ずつ、各 19 都市が選ばれ開催された。

SM ではシャードスカーミッシュだけが開催されたが、EM ではバトルビーコンスカーミッシュという新形式が加わった。

開催都市の告知は開催 10 日前、詳細な発生ポータルは開催 48 時間前にオーナメントが点灯することで行われた。

シャードスカーミッシュが行われる各都市では 15 分間隔で 5 度に分けて 25 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」、成功 1 個ごとに 0.5 点がシリーズスコアに加算された。

バトルビーコンスカーミッシュが行われる各都市では、30 分間隔で 3 つのクラスター (ポータル群) に運営によって VRBB^{*7}が配置され、その勝敗を争った。シリーズスコアには、VRBB の各計測 (CP=Check Point) の得点 (1/2/2/3/4) に所定の倍率 0.01875 を掛けた合計を、小数第 2 位で四捨五入した得点が加算された。

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。

^{*3} アノマリー開催が予定されていない時間帯に設定され、

^{*4} アジア太平洋地域

^{*5} 欧州 (Europe)、中東 (Middle East)、アフリカ (Africa)

^{*6} アメリカ (AMERica)

^{*7} XM アノマリーでも使われるバトルビーコンの亜種。何回か設定された計測時点で確保していた陣営にポイント加算というルールは共通だが、投入後すぐに戦闘開始・3 分間隔で 5 回の計測・各計測後には自動で反転が行われる・ポータル破壊後は一定の再確保禁止時間が設定される、などの点が異なる。

BB 戦は、開催都市に設定されたゾーン内に **RBB**^{*8}が設置され、その勝敗を争う。設置後 13 分/16 分/19 分後の 3 回の計測で獲得陣営に 2/3/4 点の素点が計上され^{*9}。また対象ポータルには**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なり、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、ルールとしてはほぼ 2024 年 Q2 のシリーズ Buried Memories のものと変わらないものが設定された。ゴール (ターゲットポータル) 数は各陣営 4 つ、XM アノマリー開始時点で全てが出揃い、BB 戦と同様の wave・最大スコア採用制で、各 wave では 13 個のシャードが発生して 10 分間隔で 3 回のジャンプのうちに自陣営のゴールに到達させることを目指す。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。

なお EM では各 wave でのボラタイルポータル発生領域・シャード発生領域に規則性があることがルール上明示されたが、同様の規則は本年以前より存在しており、おそらく SM あたりで片方の陣営のみが規則の先読みで優位を得るケースが散見されるようになったため、隠しルールであったものを公開ルールに変更したものである。

EM のみで行われた **Covert Cache** はアノマリーゾーン内で取得できるように設定されたメディア (情報アイテム) から得られるパスコードを登録することで陣営が得られるボーナスポイントで、パスコードは各メディア種毎に 1 回限り有効、直接シリーズスコアとなる**シーズンポイントドロップ**と、Covert Cache 以外のスコア合計に対する割合ボーナスとして働く**パーセンテージブースト**の 2 種があり、それぞれコモン/レア/ベリーレア=1/2/5 のレアリティが設定された。各都市では最大 20 点のシーズンポイントドロップと、最大 20% のパーセンテージブーストが設定される。ただし Covert Cache による得点は当該都市の通常の (Covert Cache 以外の) ポイントで敗北していた側は 100%、勝利していた側は 50% を受け取ることができるものであった。

^{*8} 設置 10 分後から戦闘開始・3 分間隔で 3 回の計測・計測後の自動反転と再確保禁止時間の設定はない、バトルビーコンの 1 種

^{*9} 実際に発生した戦闘の激しさの指標である「バトルカテゴリ」による得点倍率ルールはない。

ポータル耐性の不安定化

今年から導入された「ポータル耐性の不安定化」ルールは、後半も引き続き採用された。

スカーミッシュならびに 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^{*10}の使用後に生じる耐性時間 (再反転禁止時間) が、通常の 60 分のところ、5-55 分の 1 分刻みのいずれかの値に変更される。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^{*11}。

不安定化ルールにより、従来で行われていた (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た^{*12}。

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。

^{*10} 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。

^{*11} 反転されたポータルは「最後に反転された時刻」のみを記憶しており、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たりする。

^{*12} 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ことは (耐性時間変動により) 保証されず、投じたコストに見合う効果も期待できなくなった。

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。

Shared 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。

イベント	都市	スコア		
		E	R	ENL gain
Global Shared Link Challenge		98.1	101.9	-3.8
Anomaly	01 Singapore	33.6	166.4	-132.8
Anomaly	02 Rotterdam	77.1	122.9	-45.8
Shard Skirmish	01 AMER	109.5	68.0	41.5
Shard Skirmish	02 APAC	80.5	83.5	-3.0
August Daily Bounty Challenge		97.6	102.4	-4.8
Shard Skirmish	03 EMEA	97.0	96.5	0.5
Anomaly	03 Hakodate	109.5	90.5	19.0
Anomaly	04 Seattle	165.1	34.9	130.2
Total		868.0	867.0	1.0

表 1 Shared Memories 全体スコア

Shared Memories は、極めて僅差の決着となった。

シリーズの大きな流れを作ったのはアノマリー 1 日目のシンガポール/ロッテルダムの両開催で、どちらも青が勝利した。特にシンガポールは現実的には最大幅と言っているぐらいの大差で青が勝利し、この大差を基盤としてシリーズをほぼ通じて青リードの状況が続くこととなった。

AMER のスカーミッシュは緑が大きく勝ち越し、APAC のスカーミッシュは(日本開催が台風の影響で直前キャンセルとなったこともあり) 青が僅かに勝利、またグローバルチャレンジ/バウンティチャレンジは青が僅かにリードを広げ、EMEA のスカーミッシュはやや青有利と見られた下馬評を返す形で緑が僅差で上回った。

最終日となるアノマリー 2 日目を迎えたところで RES のリードは 148.2 点。ENL が

city	wave	BB				Shard 有効				Score		GoRuck		total		
		raw		Score		ゴール		E		R		E	R	E	R	ENL gain
		E	R	E	R	E	R	E	R	E	R	E	R	E	R	
Singapore	Stealth Urban											1.2	5.8			
	1	143	387	25	68	1	4	1	4	19	74.4	2.3	4.7			
	2	121	415	24	69	0	8	0	5	16	77.5					
	3	107	404	24	69	1	6	1	6	13	79.7					
	4	143	397	24	69	1	12	1	10	8	84.5					
	5	68	448	23	70	1	8	1	8	8	84.5					
	6	66	474	22	71	0	9	0	4	8	84.5					
	Total	648	2525	21.6	71.4	4	47	4	37	8.5	84.5	3.5	10.5	33.6	166.4	-132.8
Rotterdam	Stealth Urban											4.0	3.0			
	1	713	1163	35	58	2	0	2	0	93	0.0	1.4	5.6			
	2	826	1027	39	54	2	4	2	4	31	62.0					
	3	795	1016	39	54	1	6	1	5	27	66.4					
	4	981	864	43	50	3	7	3	6	31	62.0					
	5	730	1147	43	50	0	3	0	3	31	62.0					
	6	569	1261	41	52	0	3	0	3	31	62.0					
	Total	4614	6478	40.7	52.3	8	23	8	21	31.0	62.0	5.4	8.6	77.1	122.9	-45.8
Hakodate	Stealth Urban											4	3			
	1	1014	479	63	30	3	0	3	0	93	0	4	3			
	2	935	569	60	33	4	1	4	1	74	18.6					
	3	798	693	55	38	6	1	6	1	80	13.3					
	4	775	720	54	39	7	5	5	5	51	42.3					
	5	854	649	54	39	3	0	3	0	51	42.3					
	6	652	841	51	42	5	0	4	0	51	42.3					
	Total	5028	3951	50.8	42.2	28	7	25	7	50.7	42.3	8	6	109.5	90.5	19.0
Seattle	Stealth Urban											2	5			
	1	515	273	61	32	6	0	6	0	93	0	1	6			
	2	641	204	65	28	2	0	2	0	93	0					
	3	678	164	66	27	4	0	4	0	93	0					
	4	791	57	69	24	2	0	2	0	93	0					
	5	709	155	69	24	2	0	2	0	93	0					
	6	610	228	69	24	3	0	3	0	93	0					
	Total	3944	1081	69.1	23.9	19	0	19	0	93.0	0.0	3	11	165.1	34.9	130.2

表2 Shared Memories アノマリー都市スコア

逆転するには函館、シアトルの両都市で大きな勝利が欲しい状況となったが、函館では RES が大いに善戦して ENL のゲインを 19 点に抑える結果を上げ、大いにシリーズ勝利を引き寄せた。しかしシアトル ENL はこの困難な状況をひっくり返す見事な回答を達成し、シンガポールには僅かに及ばないまでも 130.2 点の大差で勝利、最終合計スコアわずか 1 点という極小の差で ENL が大逆転でのシリーズ勝利を収める結果となった。

各アノマリー都市戦評

(Day1 シンガポール)

一言で言うなら RES による完封劇だった。

ENL は開幕から BB ではスコアを落としていくだけ、シャードも 1 個を決めるのがやっとという展開で、逆に RES は wave1、2、5、6 と後半にいくにつれて BB スコア

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
Singapore	1	26.98%	73.02%						
	2	22.57%	77.43%						
	3	20.94%	79.06%						
	4	26.48%	73.52%						
	5	13.18%	86.82%						
	6	12.22%	87.78%						
	Total	20.42%	79.58%	0.45	0.89	0.51	1.00	0.09	0.07
Rotterdam	1	38.01%	61.99%						
	2	44.58%	55.42%						
	3	43.90%	56.10%						
	4	53.17%	46.83%						
	5	38.89%	61.11%						
	6	31.09%	68.91%						
	Total	41.60%	58.40%	0.64	0.76	0.84	1.00	0.35	0.51
Hakodate	1	67.92%	32.08%						
	2	62.17%	37.83%						
	3	53.52%	46.48%						
	4	51.84%	48.16%						
	5	56.82%	43.18%						
	6	43.67%	56.33%						
	Total	56.00%	44.00%	0.75	0.66	1.13	1.00	4.00	1.62
Seattle	1	65.36%	34.64%						
	2	75.86%	24.14%						
	3	80.52%	19.48%						
	4	93.28%	6.72%						
	5	82.06%	17.94%						
	6	72.79%	27.21%						
	Total	78.49%	21.51%	0.89	0.46	1.91	1.00	INF	13.31

表 3 Shared Memories 各都市分析値表

を続々と更新していく。シャード戦も wave4 で 12 ゴール 10 点を記録した (シリーズ内での最高のシャード戦素点)。やや綾があったとすれば RES の「ゲームを終わらせる」動きが遅く、RES のそうした形跡が wave6 の 9 ゴール 4 点ぐらいしか見られない*13と
ころだろうか。展開の圧倒ぶりを見ると、もう少し早く安全策に出ていても良かった。
ただその遅れが大勢に影響を及ぼすようなことはなく、RES は大量 132.8 点のゲイン
を得てシリーズの流れを大きく引き寄せる勝利を収めた。

Day1 ロッテルダム スコアで言えばシンガポールほどの大勝ではなかったが、中身と
してはこちらの方が「RES の完勝劇」だったように思う。

BB スコアは ENL が wave1、2、4 と更新、対する RES は wave1、6 で更新。特に
wave4 では ENL がシャード・BB 共にスコアを更新しており、しかもこのときの BB
戦スコアは ENL が RES を上回っている。これは数に劣る ENL が戦力の集中運用で一
時的に挽回を見せたゲーム…と見えなくもない。

しかし実際の盤面はそうではなかった。wave3 以降の RES は常に ENL の一步先ん
じる手を打ち続けたのだ。

*13 有効ゴール上限を無視してシャードを集めているのは、得点のためではなく敵のゴール阻止のために
シャードを集めている形だと思われる

まずは wave3 の開幕時点で RES がシャードで大量得点を望める好形をセットアップし、そこに後手に回った ENL が必死に喰らいつつゴールを阻止/奪取するという展開。まったく同じ構図が wave4 にも繰り返され、続く wave5 には RES 主導で全体がメッシュ状のリンクで埋められていき、wave6 の開始頃には ENL の逆転の目は完全に摘み取られたとわかる盤面が出来上がっていた。スコアにもその動きは反映され、終盤にかけて回復していく RES の BB スコアと、一転して激減したシャードゴール数という形で現わされた。

人数で劣ると思われる ENL は後手に回らせ続けながらも wave4 でスコアを更新して戦術戦闘における質の高さを光らせはしたが、戦略的には RES が逆転の隙を摘み取り勝ち切るためのプランを遂行しきった、そんな「完勝」と呼ぶべきゲームで RES が 45.8 点のゲインを獲得する結果となった。

Day2 函館 函館の戦いは大接戦の、白熱したゲームとなった。

最終的に勝利したのは ENL だったが、そこに喰らいつくための RES のゲーム運びの巧みさが光るような展開が繰り返され、スコアにもそれが反映されている。

ENL の BB 最大は wave1。そこから若干の上下動はありつつも、RES が BB スコア=盤面支配率を徐々に回復させていく。

ENL は wave2 以降は軸足をシャード戦に傾けてシャードゴールを伸ばしていったが、そこに RES からの逆襲が刺さったのが wave4 だった。RES は「この wave だけ頑張る」といった風情で 5 ゴールを奪ってシャード戦を伯仲と言っていいラインまで押し戻す。

そして wave5 で RES はすっぱりとシャード戦を捨て、割り切りのいい戦いに切り替えた。BB 戦に集中し優勢側でなく劣勢側から「ゲームを閉じる」という選択を取ってきたことに、ENL はいまいち対応できておらず、以降もシャードゲームを継続しようとしたが、RES の意思の方が上回り、終盤は RES 優勢の盤面に傾いていった。RES の戦い方は最大スコア制では(上手くいけば)実に効率の良い戦い方だと言えるだろう。RES はその意思を全体に通して ENL のシャード更新を見事に阻止し、加えて wave6 では BB 戦の最大スコアの更新にも成功した。

ただ RES の奮戦は都市勝利を勝ち取るところまでは届かず、E 109.5-90.5 R という小差で ENL が辛勝を収める形となった。

Day2 シアトル 函館が僅差に終わり、シリーズ最終戦は 130 点弱の差での開始となった。しかもシアトルでの GoRuck で更に RES がゲインを詰み増し。ENL に理屈上はシリーズ勝利の目は残る、実質的には勝利はほぼ RES の手中、というような状況。「RES のシャードゴールを 0 に抑える」「その上で BB 戦でも 3 倍程度の差をつける」というのが実質残されたか細いシリーズ勝利条件で、大差が付きがちな北米西海岸での開催だとしてもかなり困難な目標となる。

だがシアトル ENL はあくまでシリーズ勝利を目指してこの不可能任務に挑むという選択をしたようで、その遂行に向けて ENL は着実に狙い通りのゲームを展開していった。

ただ勝つだけ開幕から「ゲームを閉じる」ことを目指して全体にリンクメッシュを組んでしまえばいいところ、1 ゴールすら許さないという高難度条件のために RES ゴールをリンクで囲んで封殺する等の工夫を凝らしつつ、ENL はひたすら BB 戦のスコア———というか全体の支配率を向上させていく。

RES の方も中盤あたりで ENL の狙いに気付いたか、1 ゴールの成就あるいは BB 戦スコア更新を狙って折々で力を集中させるような戦いを展開するが、ENL はその動きも捌き切り、シャードの死守を達成。あとは BB 戦が目標に届いているかという際どい勝負となった。1 時間ほどで発表された結果は E 165.1-34.9 R、130.2 点のゲインを得た ENL は、わずか 1 点だけシリーズ総計で上回り、困難なはずだったシリーズ勝利を見事 ENL が手にする結果となった。

Erased Memories の結果

2024 年の 10-12 月期には、Erased Memories シリーズが行われた。

前シリーズとはうって変わって、Erased Memories は大差での決着となった。

ただ大差がついたのは最終日で、そこまでは差の小さな締まったシリーズが展開されていた。

Day1 台南 (台湾) は ENL の勝利。同日に開催される予定だったバレンシア (スペイン) でのアノマリーは、周辺を襲った豪雨洪水の影響で中止となったため、ここでついた 78 点ほどの差がシリーズの基準点ということになった。AMER のスカーミッシュは前シリーズよりはだいぶ差が詰まって ENL が小差の勝利。APAC/EMEA では RES が

イベント	都市	スコア		
		E	R	ENL gain
Global Challenge Campaign		97.4	102.6	-5.2
Anomaly	01 Tainan	138.9	61.1	
Anomaly	01 Tainan	138.9	61.1	77.8
Anomaly	02 Valencia			
Anomaly	02 Valencia	0.0	0.0	0.0
Skirmish	01 AMER	107.1	90.9	16.2
Skirmish	02 APAC	87.1	116.0	-28.9
Bounty Blitz Phase1		47.2	52.8	-5.6
Skirmish	03 EMEA	80.0	112.6	-32.6
Anomaly	03 Christchurch	139.5	60.5	
Anomaly	03 Christchurch	142.0	61.5	80.5
Bounty Blitz Phase2		45.6	54.4	-8.8
Anomaly	04 Nashville	165.0	35.0	
Anomaly	04 Nashville	171.3	35.0	136.3
Series Total		1188.7	808.5	380.2

表 4 Erased Memories 全体スコア

やや大きな勝利を収め、グローバルチャレンジや Bounty Blitz での勝利も加わって最終日は ENL の 21.7 点リードで迎えることとなった。

最終日、まずはクライストチャーチ (ニュージーランド) での XM アノマリーで ENL が 80 点余の差をつけて勝利、間に行われた Bounty Blitz では RES が 9 点弱の勝利を得たが、最終戦ナッシュビル (アメリカ) での戦いは北米らしい ENL 大差での勝利。終わってみればこの日だけで ENL は 200 点以上の点差を稼ぎ出し、シリーズ合計では E 1188.7-808.5 R という 380.2 点の大差での決着で ENL が勝利することとなった。

シリーズとしてはアノマリーでは ENL に優位が傾いたものの、それ以外では RES が前シリーズよりも少しずつスコアを伸ばしている感があり、「日頃の活動での RES 優位」「特定イベントでの ENL 優位」という傾向がかなりはっきり出てきているのか、と感じている。

各アノマリー都市戦評

Day1 台南 ゲームスコアだけを見れば ENL が終始数で圧倒、といった感じで一見あまり見るところがないのだが、分析値の方に目を移すとかなりおかしい数字が並んでおり、RES がかなり特徴的な戦い方をしていたのではないかなと思わせてくれる。スコアから計算される人数比は ENL が倍ほどだが、当日ログ人数で見れば 1.6 倍ほどの比だったと推定される。BB 支配率が実人数を反映してなさそうなことはゴール数比にも表れており、実測値 3.50 に対し期待値が 17.58 と大きく乖離しており、総じて RES が BB 戦を明確に捨ててシャード戦にかなり傾倒して戦いを進めていたことを推察させる傾向が出ている。

city	wave	BB				Shard				Score		GoRuck		total		gain
		raw		Score		ゴール		有効		Score		E		ENL		
		E	R	E	R	E	R	E	R	E	R	E	R	E	R	
Tainan	Stealth											1.2	5.8			77.8
	Urban											0.0	7.0			
	1	887	182	77	16	11	0	8	0	93	0					
	2	901	170	77	16	2	3	2	3	68	25.4					
	3	930	147	78	15	2	3	2	3	68	25.4					
	4	815	253	73	20	5	0	4	0	68	25.4					
	5	767	303	70	23	5	0	5	0	68	25.4					
	6	878	180	70	23	3	2	3	2	68	27.9					
	Raw Total	5178	1235	70.1	22.9	28	8	24	8	67.6	25.4	1.2	12.8	138.9	61.1	
	Total													138.9	61.1	
Christchurch	Stealth											2	5			80.5
	Urban											7	0			
	1	254	54	77	16	2	3	2	3	37.2	55.8					
	2	182	139	60	33	13	0	8	0	67.6	25.4					
	3	141	167	56	37	13	0	11	0	73.1	19.9					
	4	207	117	56	37	4	2	4	2	73.1	19.9					
	5	269	55	57	36	0	0	0	0	73.1	19.9					
	6	223	99	57	36	2	0	2	0	73.1	19.9					
	Raw Total	1276	631	57.4	35.6	34	5	27	5	73.1	19.9	9	5	139.5	60.5	
	Total													142.0	61.5	
Nashville	Stealth											4	3			136.3
	Urban											5.6	1.4			
	1	177	141	52	41	10	0	8	0	93	0					
	2	248	74	59	34	10	0	8	0	93	0					
	3	242	73	59	34	12	0	11	0	93	0					
	4	287	26	62	31	0	0	0	0	93	0					
	5	214	110	62	31	2	0	2	0	93	0					
	6	229	91	62	31	3	0	3	0	93	0					
	Raw Total	1397	515	62.4	30.6	37	0	32	0	93.0	0.0	9.6	4.4	165.0	35.0	
	Total													171.3	35.0	

表5 Erased Memories アノマリー都市スコア

ENL は wave1 で BB 戦・シャード戦ともに勝利に値する十分なスコアを固めたものの、そこからゲームを閉じることはできていない印象で、終始 RES の揺さぶりを受けている。もちろん人数差をベースに圧倒はできているのだが、都度都度で狙いを絞った青の戦いに手を焼き続けた、というような気配も見て取れ、必ずしもスコア通りの戦いではなかったのではなかろうか。

Day2 クライストチャーチ wave1 では ENL が BB 戦、RES がシャード戦に集中と綺麗に戦い方が分かれ、そこから双方動きを逆にスイッチしての入れ替わりで ENL が RES を大きく突き放し、wave4 での再度の入れ替わりで ENL はゲームクローズを選択し、そのまま見事に封殺した、という展開のゲーム。wave3 での ENL の 11 ゴールが見事な成果で、もはやこれ以上のスコアはほぼ期待できない水準であり、ゲームクローズの判断はやりやすかったのではなかろうか。

戦力比はスコア上は 1.4 倍ほどで、これはログ人数比とそう大きく乖離していない印象。RES は wave1 こそシャード 3 ゴールを確保し善戦を期待させたが、代償として支配率を渡しすぎたことが wave2/3 での ENL 大量ゴールという結果を招いたように思われる。とはいえ開幕の奇襲でしかチャンスはなかったかもしれないので、この判断が悪

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
Tainan	1	82.97%	17.03%						
	2	84.13%	15.87%						
	3	86.35%	13.65%						
	4	76.31%	23.69%						
	5	71.68%	28.32%						
	6	82.99%	17.01%						
	Raw Total	80.74%	19.26%	0.90	0.44	2.05	1.00	3.50	17.58
	CovertCache Total								
Christchurch	1	82.47%	17.53%						
	2	56.70%	43.30%						
	3	45.78%	54.22%						
	4	63.89%	36.11%						
	5	83.02%	16.98%						
	6	69.25%	30.75%						
	Raw Total	66.91%	33.09%	0.82	0.58	1.42	1.00	6.80	4.09
	CovertCache Total								
Nashville	1	55.66%	44.34%						
	2	77.02%	22.98%						
	3	76.83%	23.17%						
	4	91.69%	8.31%						
	5	66.05%	33.95%						
	6	71.56%	28.44%						
	Raw Total	73.06%	26.94%	0.85	0.52	1.65	1.00	INF	7.36
	CovertCache Total								

表 6 Erased Memories 各都市分析値表

かったとも言い切れないところか。

Day2 ナッシュビル 今年最後の、北米でのアノマリーはクライストチャーチ以上の ENL の圧勝譜となった。

RES の BB 戦スコアは wave1、その後 wave5 で挽回の兆候を見せるもそこまで更新には至らず。シャード戦は開幕から ENL が好調を維持し続け、wave3 の 12 ゴール 11 点で終了を決断して wave4 からは完全にゲームを閉じる戦いに移行。この 1 年ほぼ同じルールで戦ってきた流れの締めくくりとして、ここでも前半のリードから後半逆転の目を潰しにかかるというやはりこの 1 年で確立された戦い方をそのまま演じ、シャード戦ゴールを許さぬまま ENL がゲームを閉じきった。

総評

年間を通じて、細かいところのルール調整こそあれど根幹はそう大きく動かなかったこともあり、双方(勝利都市では)より洗練された戦いを見せるようになりつつある、という印象がある。同様のことは今年から導入されたスカーミッシュでも言えて、シャードスカーミッシュは小規模かつシンプルなルールであることに加え毎シーズン各地で行われる開催数の多さも手伝って急速にセオリーが確立していると思われる。

今年後半でいうと、ENL の圧勝模様が続いていた日本で XM アノマリー / スカームッシュ共にスコアが均衡に近づいたことが挙げられるが、その一方で元々圧勝になりやすい地域 (北米の ENL、欧州の RES) については圧勝度合いが徐々に高まっているようにも思う。

編集後記

vol.46、「ゲームを壊す」ということ、をお届けします。

圧倒的に準備が足りなかったので、手なりで書けることを書いたという感じの記事になりました。困ったら幼児の話をしだすのは効果的だけど (たぶん) 悪い癖です。微妙だとは思いますが、そのわりにはそこそこいいことも書けてはいるかな……という手応えなのでばちばちお察しくさいます。

表紙ぐらいは最近やっているゲームを素材にするかと思ったのですが、今やっているのがロマンシングサガ 2 リベンジオブザセブンなので、題材にするのは回避。すごく良くできたリメイクで、実際にリメイクされてみると原作の時点で驚くほど現代的な作りをしていたことが浮かび上がってきたりして、普通のゲームレビュー本なら書くことは色々あるのですがそれは GameDeep がやることじゃないな、という判断を。

ということで去年も似たような場所で表紙素材を撮ったなと思いつつ、12 月に Ingress のプチイベント戦でお世話になった Niantic Park という別称もある都立明治公園にて適当に写真を撮ってハメコミ合成したやつを。

GameDeep vol.46

2024 年 12 月 28 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/46y2jSw8/GameDeep46.pdf>