

ゲームを語る、ゲームで語る vol.47
GameDeep

+Alpha Naples から、 「文化的営みとしての戦争」を考える

Other

Ingress: XM Anomaly stats talk 2025H1

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

+Alpha Naples から、「文化的営みとしての戦争」を考える / 中田吉法 3

Ingress: XM Anomalies stats talk 2025Q1-2 / 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。

+Alpha Naples から、「文化的営みとしての戦争」を考える

中田吉法

本稿では、Ingress の大規模戦闘イベント、XM Anomaly +Alpha Naples (ナポリ) の観戦を通じて考えた、人の営みの延長としての戦争というものについて語っていく。

当該イベント自体についての話は、本号掲載の別記事^{*1}でも取り扱う範囲に含まれている。ルール等の参照も含めて、参考としてそちらも併せてご覧いただきたい。

その上で、XM Anomaly の参戦や観戦の経験から得ている私個人の知見からはあまりにかけ離れたイタリアはナポリでの一戦の様相、そこから感じたもの、それらの背景への考察を通じて、Ingress というゲームの中で行われる模擬戦争がいかに文化的な営みとして実行されるのか、あるいはそれが模擬に限らぬ特別ではない話なのではないかという考察について、しばしお付き合いいただきたい。

+Alpha Naples の戦い

シリーズとしてはここまでの各戦を経てほぼほぼ ENL がシリーズ勝利を手中にしており、計算上でこそ RES が完勝を収めれば勝つ可能性はあるものの、およそ現実的な目標設定にはなりえない、という状況で迎えた一戦が、+Alpha Naples だった。

昨年 Q3 のシリーズでは逆の立場——RES のシリーズ大量リードに対し、シアトル ENL がほぼ完璧なゲームを演じてシリーズ大逆転を決めた——という出来事も記憶に新しいところだが、あのときの点差は 130 点ほど。対して今回の差は 260 点とかなり大きい。

最終日に理論上稼げる点数は 340 点ほど、しかしそのうち 100 点はアジアでの Bounty Blitz によるもので、ここの結果は大勢としてはほぼ引き分けになると予想され、いかに差が出て 4 点ぐらいを稼ぐのが関の山だろう。

ということで現実的にはシリーズ趨勢は確定、ナポリの一戦は純粋に同都市の両陣

^{*1} Ingress: XM Anomalies stats talk 2025Q1-2

營の優劣だけが賭かる単純なゲームという前提で行われたと言って良い。

観戦記

スコア上のゲーム展開の解説は主に別記事をご覧くださいとして、本稿の方ではもう少し情動的というか観戦記的というか、色々と周辺の話をしていこう。

ナポリ RES は明らかに数的に優位な状況でゲームを迎えた。スコアからの推計戦力比では RES が 1.37 倍ほどの人数、ログ実数からの概算でも 1.3 倍は確実に越え、1.4 倍が見えるかというような数字が出ていた。

ドイツでの XM アノマリーに比較すると規模は 1/2 から 2/3 ぐらいで、アメリカの適当な都市でのアノマリーよりはやや大きい、というような規模。だいたい陣営参加者が 300~400 人ぐらいの規模だろう。

ナポリは南イタリアでは有名で大規模な観光都市であるが、ヨーロッパ全体からするとちょっと行きにくい場所にある。南北に長いイタリア半島の、半分よりは南に位置している。

行きにくいということは、参加者の構成に占める地元民の割合が少し高くなるということだ。

ところで Ingress の陣営色、RES=青、ENL=緑という色は、ちょうど海と山のそれを象徴する色でもある。ナポリ市の市章や旗は黄色と赤のものであるが、それよりも市民の意識としては同市に本拠を置くサッカークラブ、SSC ナポリの方が心理的なイメージを代表する存在のように思われる。かつてマラドーナが在籍した頃に隆盛期を迎え、その後低迷していた時期もあるが近年また黄金期を迎えつつある同クラブの紋章やユニフォームはやや明るい青をメインカラー、白をサブカラーとしており、もしかするとそうした事情も反映しているのかもしれない。

ナポリにおける XM Anomaly の戦いでも、RES が数的な優位の下にゲーム全体の支配を握る条件でゲームははじまったのでは、ある。

しかしながら、(事前のログ人数からの推測によれば) その青有利なはずの戦いは、遠く日本から (遠隔で) 観戦していた私の目にはとても奇異なものに見えたのだ。

それは一言でいうなら「互いがそれぞれの陣地を持ち、お互い陣地に攻め込み合うような」戦いだった。

確かに Ingress は大枠としては陣取りゲームとして構成されたゲームである。日常的な局面では、ゲーム中のチェックポイントである「ポータル」を自陣営で確保し、ポータル同士を「リンク」で繋ぎ、リンクによって構成される三角形「フィールド」によって得られるスコアである「Mind Unit」値を積み重ねて算出される得点を競う、というルールにいちおうはなっている。

しかし XM Anomaly のルールにおいては「陣取り」という要素はかなり弱められる。フィールドという面支配の要素の重要度は低く、ポータルそのものの争奪や、なんらかの形で特定のポータルの支配状況を得点に変換していく競技が主体となる。

XM Anomaly でも、面的な支配はゲームの趨勢には関わってはくる。ポータルを巡る直接の争奪において、「リンク」が存在が防御力の向上をもたらすからだ。

ただ日頃の陣取りほど重要な要素ではなく、あくまで副次的なもの。また最近のルールではシャード戦も同時に行われ、そちらの遂行のためにはリンクの存在はむしろ邪魔になるという側面もある。

だから面的支配を高めるよりは、機動戦主体で身も蓋もなく直接得点源に人を送り込む、そういう制圧戦だか電撃戦だかを彷彿とさせるようなことをやるのが XM Anomaly というものだと思っていた。

思っていた、というか同シリーズで自分達が実際にプレイした +Alpha 横須賀では、自分たちは実際にそんな感じの戦い方をやらせてもらったので、世界中でこのルールに相対すればどこも少なからずそんな感じで戦うのではないだろうか、という予断をもってナポリの観戦に臨んでいたのだ。

しかしそこで行われたのは、大きく迅速な人の移動を感じない戦いだった。どちらかというと東西に長いが全体としては湾曲したゾーン設定の下、ENL はその南側、RES は東側にそれぞれの陣地を張り、そこからそれぞれの陣営が勢力圏を伸ばしていく、というような戦いが展開された。

それは全く鈍重な、良くて歩兵軍団の衝突が如き戦いだった。

いったいこれは何なのだ、という戸惑いを感じながら、しかし実際にその鈍重な歩兵戦に見えるものは進行していった。

ゲームルールの言えば RES が「本拠」を構えたのは(ルール上 3 分割されたアノマリーゾーンのうち)ゾーン北側にあたるクラスタ A、ENL の本拠はゾーン南側にあたるクラスタ C ということになる。

ゲームは 30 分毎の wave と呼ばれる単位で進行し、全 6wave で構成される。

直接的な戦闘を発生させるのはバトルビーコン (BB) 戦とシャード戦の 2 つで、BB 戦は Ingress に備わった**バトルビーコン**と呼ばれる機能によってゾーン内各所で指定されたポータル**の支配確保を狙う戦い**。シャード戦は同じくゾーン内各所のポータル上に発生した**シャード**と呼ばれる仮想オブジェクトを、ポータル間に構築される**リンク**伝いに移動させ、陣営ごとに指定されたいくつかの**ターゲット** (=ゴール) への到達を目指す球技 (?) 的なものだ。

全 6 つの wave でそれぞれの競技の素点が計測され、そのうち各陣営最大の素点が、その競技における陣営の原点 (最大素点) となる。競技毎に最大素点を比較して、その比に応じて所定のスコアを各陣営に分配し、スコアの合計で都市の勝敗を決定される。加えてシリーズ全体の勝敗は、開催全都市のスコアの総計によって決定される。

A、B、C の 3 つが事前に指定された各クラスタには 30 分毎に違った役割が与えられる。簡単に言うと「**BB 戦が中心**」「**シャードが発生する**」「**どっちもでない**」の 3 つの役割が、ルールに明示された順番で順繰りに回ってくる。

シャード発生クラスタは冒頭から A-B-C-A-B-C という順に 6wave まで遷移し、BB 戦のクラスタはこれに先行するかのよう**に B-C-A-B-C-A と回る**。

私の持っていたゲームイメージ、「**機動戦主体**」「**得点源に人を送る**」というのは、その時間帯の各クラスタの役割に合わせて得点が期待できるところに人を移動させ続けよう、という考え方だ。「どっちでもない」ときに人をそのままそこに残すのは、明らかにもったいない*2。だからそういうときは得点のあるところ*に*いくらか移動して戦う方が、得点効率がいいだろう、と考えるのはそう不自然ではないはずだ。

しかしナポリではまったくそうではない戦いが繰り広げられた。

クラスタ A に陣取った RES は、まずは wave1 ではシャード戦で得点を取る。1 ターゲット最大 4 点までのところ、2 つを活用して 7 点を獲得。

一方 ENL はこの時点ではシャード戦にはほとんど付き合わず、(空き時間のはずの) クラスタ C を中心にポータル支配率を高めることを優先した行動を取っていく (というこの時点では、まだ「**それぞれが初期支配域**」を明確に定めて戦っているという印象しか受けていない)。

*2 実際には「どっちでもない」領域にも若干は BB が発生するし、戦況によってはシャードの移動経路になったりもするので、全く暇というわけではない。しかし相対的に得点源が少なくはある。

wave2 になり、BB はクラスタ C、シャードはクラスタ B に発生するようになる。

なんだか様子がおかしいと思い始めたのはこのへんからだったろうか。

クラスタ A は RES が、クラスタ C は ENL がそれぞれ支配して、クラスタ B は (人数の違いで) RES が多くを支配しているものの、それぞれの陣営で分け合っているというような格好に盤面全体が固まってきたのだ。wave2 では ENL は BB 戦の得点更新ならず、逆に RES が BB 戦スコアを更新する。シャード戦は RES が 7 ゴールするもう有効ゴールは 5 つで更新ならず。

wave3. BB は主にクラスタ A、シャードはクラスタ C に発生。

ここで (それまでシャード戦にはノータッチだった) ENL がいきなりシャード戦で牙を剥く。開幕からきっちり高い支配を維持していたクラスタ C 内をフル活用して、9 ゴール 8 点*³を得てシャード戦の逆転に成功する (ちょうど、本号の表紙がこの逆転の直前の戦況図となっている)。

その一方で「自陣」に BB 戦が回ってきた RES は BB 戦スコアを続伸させ、844 点に素点を更新。

というその支配を維持していたところでそのままシャードの点が取れるとか、BB で続伸するのだが、機動戦指向からすると根本的におかしい話に思えるのだ。

そこに敵の得点源、得点しそうな形があるのなら、いくらか人を割いてそれを打破・妨害しにいく動きがあってもいいはずなのに、このナポリの戦いにはそういう動きがほとんど感じられなかった。

そしてスコア上では、ナポリの一戦に動きがあったのはここまでだった。

動きがなかったわけではない。RES、ENL 共に相手にこれ以上スコアを更新させないこと、BB 戦で防御力の優位を取ることを目指して、それぞれの支配域を中心に (それまでシャード戦のために少なめに保っておいた) リンクを多く張るようになったのだ。

まるで双方の合意でもあるかのように、ゲームは急速に閉じられていく。ゾーン全体がそれぞれのリンクの網の目に包まれると、リンクの防御効果によって、ポータルは全体的に壊れにくくなる。支配域がますます固くなる「要塞化」が果たされて、もうこれ以上スコアは動かないだろうな、という予想をして、実際その通りになった。

数に劣る ENL としては、下手に勝ち筋を狙ってオープンにゲームを戦うより、負け

*³ 1 つはターゲットあたりの上限を越えた 5 つめのゴールだったので無効

を広げないという選択をするのは決して間違いではないだろう。

シャード戦はまだ理論上限 (13 点) には達していないが、ターゲットの配置や地形の特性を考えると、現実的上限とも言える 8 点を既に手にしている。スコアを伸ばす可能性があるとするれば最大支配率が 41% に過ぎない BB 戦が狙い目で、そのためにはリンク防御を増やすのは理に適ってはいる。

対する RES もシャード戦では既に 7 点を確保しており、これを伸ばすためにシャード戦に力を傾ければ、逆に ENL に BB 戦で更新を許す隙を与えることになるそうだ。ならば (もうあまり更新は望めないが) リンク防御でシャード戦の妨害と BB 戦の優位を一挙に獲得した方が、という選択になるのはこれまた妥当な判断だと言える。

と互いにそんなことを実際に考えたかどうかはわからないのだが、見た目にはそれぞれにそのような意思決定があり、それぞれが納得の膠着が発生して、ゲームは実質的には wave4 で終わった。

BB 戦素点は E486-844R、シャード戦素点は E9-7R。それぞれの競技で 93 点を分け合い、ここに本戦前に行われた GoRuck Stealth & Urban の各 7 点が E9.6-4.4R に分配されて加わり、更に Covert Cache での僅かな得点 (E3.9-R3.7) が加えられる。合計 E97.1-110.5R で RES の勝利。

文化の傾向、手癖なるもの

という観戦を経て残ったのはこの戦いで見たものはいったいなんだったのだ、という疑問だった。

従来から欧州の XM アノマリーでは、少なからずこういう「それぞれが陣を張るような」戦いの様相が垣間見えることはあった。アジアやアメリカではもう少し得点に向けて直接的に人が動いていくのに、ヨーロッパでの戦いは不思議と歩兵戦のような支配陣地の押し上げ合いになりやすい、という傾向だ。

ただそれらは傾向があるというだけで、大勢は自陣に籠もるような戦い方をしている、そうでもない一部、少数の全体作戦だか攪乱だかを狙う動きが同時に観測できてはいた。

しかしナポリはあまりにも極端だった。両陣営がほぼ自陣に籠もり、そこを中心に可能な範囲で得点を狙っていく、という動きに終止した。相手を食い破るような動きがあっても、それは「支配域」から敵の領域に向かってそのまま伸びていくような位置ば

かりで、高得点源を直接叩くとか、裏に人を送り込むとか、そういう動きは感じられなかった。少なくとも遠隔からは、そのような戦いだったように見えた。

実は知らぬ間にナポリにだけオフサイドラインみたいなルールでも設定されたのか？と錯覚するような、そんな展開だったからこそ、目眩のような感覚を憶えたのである。

ゲームの流れの中で、両陣営の意図が噛み合って、言ってしまうと「退屈な」ゲームが展開されるというのは、なにも Ingress に限った話ではない。

ただ欧州のゲーム文化には、そういう膠着もゲームの要素の一部であると見るような姿勢が随所に見られる傾向は、おそらくある。互いに最善手を進めれば引き分けになると言われているチェス、明確な引き分け狙いの文化があり特に改善されることもなく許容されているサッカーなどがわかりやすい例だろうか。

そこには、衝突し力を測ることこそが目的で、その結果が均衡ならそれもまた一つの結果である、という考える文化背景があるようにも思う。

そうした違いはまた、ボードゲームのデザイン文化でも観測できる。

アメリカのボードゲームが身も蓋もない拡大再生産を志向し「一度勝ち始めたら手が付けられないほどの大差で勝つ」ようなデザインが多いのに対し、ユーロゲームと呼ばれる現代欧州のボードゲームは、ゲーム内でのプレイヤー間の均衡や、ゲーム進行中の勝敗の不透明さ^{*4}に意識を配ったデザインが多用される傾向がある。

これはそのまま両地が戦争なるものに向ける考え方の差でもあるように思えて、中世頃から 1000 年以上を勢力同士の（プロトコルに沿った）領地のやりとりや極大のエスカレートを避けるように戦争そのものを営んでいた欧州と、どこまでも領土を拡大するための征服戦を国の創始期にやっていたアメリカとの違いをそのままなぞっているようにも思える。

そのような、言うなれば「戦いというもの」に対する意識・考え方のようなベースとなるものが（対象のゲームとは関わりなく）地域だか民族だかに根付く文化的概念としてあるのではなかろうか。それが XM アノマリーという、あまり深くを知らないゲームに挑むにあたって、とりあえずそのベースが持ち出され、そこから戦い方を構築したりしたのでなかろうか。

^{*4} 勝敗の不透明さとは、秘匿された得点や情報を導入することで実現される。デザイン上、その時点の趨勢を把握しにくくすることで、勝利を目指した無理な行動や個人攻撃を抑えるなどを意図していることが多い。

そういったものを「民族的な手癖」とでも表してみよう。

一般的な話として、人は必ずしもルールに対する合理的行動を取るわけではない。わからない、未知のゲームに挑むとき、人は必ずしも真正面からルールに向き合ってその攻略に取りかかったりは、しない。

特にビデオゲームであれば顕著に出ると思うのだが、そういうとき、人はとりあえずはどこかから手癖を持ち出してきて、そのゲームに対してとりあえずの対峙を行うのだ（ただ、必要に応じて行動の最適化を進められれば、だんだんと行動が身も蓋もない姿へと近づいていくことになるだろう）。

そしてその手癖とやらには、どうも地域性だか民族性だかいうものがそれなりに影響しているように思われる。だからこそデザインされるゲームの側もまた、人の手癖に合わせてルールが整理されたり構築されたりということが、起こっているのではなかろうか。

都市構造と移動

ただその「手癖」とやらは、なにかしらの理由によって生じているのではなかろうか、とも思うわけだ。というか、ただそのように継承されてきたから、という曖昧な理由でそこまで強固な手癖が生じるとは思い難い。地域やら民族やらにそれが根付いているように見えるからには、そうなる必然の存在を疑ってみるべきだろう。

XM アノマリー観戦は、Ingress の補助ツールである Intel map によって、開催現地の戦いの様子を眺める、という形を中心に行われる。

ここ数年の XM アノマリーは四半期ごとに 3-4 都市ほどというペースで開催され、そのうち近い 1 都市には参加したりしなかったり^{*5}するので、四半期に 2-3 都市はどこの都市を観戦しているということになる。

眺めると言ってもボサッと地図を眺めていれば良いというようなものではなく、このポータルが取り合いになっているとか、次に争奪戦になるのはここだろうとか、上手い妨害リンクがゾーン外から飛んできただとか、そういったことを読み取りながら同時に全体を眺めるという感じになる。Ingress は（まともにプレイするなら）現地で物理

^{*5} 自分の場合、国内であればだいたい参加、台湾や韓国など近めの国なら都合がつけば参加、という感じでやっている

的に移動しないといけないゲームだから、地図を見ていると自然と「ここそこは直線距離では近いが、道路沿いで行くとどうだろう」などと考えることになる。

要は、地図読みのスキルというやつだ。

そして、(おおむねは知らない・行ったことのない)都市の地図を眺めて地形を読んで戦況を読む、というようなことを、少なくとも年に10都市はやっていると、不思議と地図から読める情報の精度が高まっていく。高低差の描かれていない道路だけの地図なのに「ここは山だな」とか、そういうのがわかるようになるわけだ。

とはいえ自分で現地で Ingress をプレイするときは、ほぼ道だけが描かれた (Ingress のゲーム画面上の) 地図と現実の風景とを見ながら、画面上でだけ存在がそれとわかるポータルを (現実を移動して) 目指すということをやっている。近いと思って向かってみたら崖に阻まれて実物は大回りしないと辿り着けない、というのはやっていけばほぼどほどに経験する事だろう。

そういう経験を重ねていくと、まっすぐ目的地に向かえない道には、そういう経路を取らねばならない理由があることを知っていくし、地図上の形と今歩いている道の高さ太さ曲がり具合などから経験知が構築され、不思議と断片から全体の地形が想像できるようになる。これは Ingress に限った話ではなく、普通の街歩きでもそうだろうし、登山でも (条件は違えど) そういう経験・体験は起きることだろう。

だから十分に経験を積みば、地図だけでもかなりの想像ができるようになる。

おまけに現代は便利なもので、インターネット上の地図には航空写真を重ねたり地形図を重ねたり、ストリートビューのように「現地の風景」をちょっとばかり連続的に見れたり、家に居ながらにしてだいたい現地の状況を遠隔学習できる手段がある。

そのもう少し先には都市の構造というものを読み取る目というものもある。アジアっぽい都市とか、アメリカっぽい都市とか、そういう目線がだんだんと肥えてくる。

閑話休題。

イタリアのナポリというのは、当然ながらヨーロッパの街である。それもあり古い部類の街だ。発祥はギリシア人が地中海沿岸に植民で広がっていたころの植民都市で、建市は紀元前6世紀頃。紀元後はローマ帝国、ノルマン人、神聖ローマ帝国、フランス、スペイン、オーストリアと数々の国の支配を経ながら、都市としては現代に至るまで歴史を積み重ねている。

たびたび戦乱に巻き込まれたりしながらも決定的な破壊を受けるまでには至っておらず、その積み重なりによって1995年に「ナポリ歴史地区」として世界遺産登録され

るまでに至っている。

そんなわけで、ナポリというのは実に古い都市である。

石畳の、現代的観点ではかなり細い道が続く街区。少しばかりストリートビューで眺めるだけで、これは自動車ばかりか自転車ですら使いにくい街だということがすぐ見て取れる。

ヨーロッパの古い都市に総じて通じる傾向として、古くからの市の中心、多くは城壁で囲まれた区画は、自動車の登場以前に構築された街区構造がそのまま残りがちで、高々馬車の通行しか想定していない設計なのだな、と感じさせる。

特に感じるのは、車を停めるためのスペースがほとんど確保されていないことで、狭い街区に更に路上駐車をしがちになり、結果として自動車は非常に使いにくくなる。元々の構造が徒歩のために構築されていて、それがあまり改められずに残っているの、必然的に「都市中心部とは徒歩で移動するもの」という意識が生じることになる。

港町

良港の条件となる地形条件もまた、都市の構造に大きく関わってくる要因だ。

港とは船が陸に近づき接岸するための場所である。海が陸に近づけば必然的に水深は浅くなりやすいのだが、あまり水深が浅いと船の航行には問題が出る。

だから港を作るには、陸から急に水深が深くなるような場所が望ましい。かといって断崖絶壁では船から陸に上がるのが難しいから、ほどほどに急な斜面が海に向かって落ち込んでいところが良い。

従って、良港というのは海と山とが接近した地形になりやすい。海底からの地形を考えるなら港とは「急峻な山の中腹の踊り場」にできるものだからだ。海から急に上がった陸がそのまま山へとつながっていくような地形なので、そこに構築される街は必然的に坂が多くなる。そうして坂だらけ、階段だらけの街が出来上がることになる。

港が発展していけば、海沿いの狭い平地には港湾のための設備が立ち並ぶことになり、人の住まいは次第に山の中腹へと押しやられていく。その結果、山の中腹から港を見下ろすように家が立ち並ぶ港町の景色が出来上がることになる。

時代が新しくなれば街を広げるために山を貫くトンネルを掘って、山の向こうの平地に新市街を作る、というようなこともできるだろう。しかし古い時代においてはそういうことはできず、必然的に街は山に張り付くように育ち、狭い土地をぎりぎりまで使

うように拡がっていくことになる。

あまりに古いナポリという街は、そうやって育ってきた期間もまた長い。だから、古い街の構造がどこまでも拡がっている、そんな構造が敷かれている。

そんなわけでナポリは、欧州古都の中でもその狭さ・細さがかなり極端な部類の都市だ。

街への荷は海路で港へ運べば良いし、近隣の大きめの都市も港町が多い。というか「ブーツのような形」と言われるイタリア半島にとって、ナポリというのはその西岸、すねのあたりに位置する港町だ。その役割は陸路と海路の接続点だったことだろう。ティレニア海を挟んでシチリア島、サルデーニャ島、チュニジアといった各方面へと通じている。その一方でナポリのすぐ東は通り抜け困難な大火山＝ヴェスヴィオ山が控え、またその先の半島西岸はどこまでも山がちな地形が続く。陸の地形としてはほぼ北西ローマからしか道がつながってこないどん詰まりの位置にあるので、陸路が四方八方から集まる大中継点になる道理もない。

東西に伸びる海岸線沿い、南の海に面した街には、北からすぐに山が迫る。現代でこそその山地を突っ切るよう東西の高速道路が築かれているが、古くは海沿いの街道だけが市街を貫くほどほどの道だったのかもしれない。

海沿いの狭い土地を少しでも有効活用しようと建物が緊密に並び、そのぶん街路は極限まで細く作られている。街はすぐ斜面や山に行き当たり、細い街路は曲がったり階段になったりしながら山を迂回してその向こう側へも続いていく。

そうして築かれた景観はまた観光資源でもある。徒歩の速度＝時速 4km ほどに合わせた形で建物や商店が並ぶことになる。そんなところに野放図に車を入れても混乱が起きるだけなので、意図的に歩道を広く取ったり、車両一方通行制限等で自動車の流入に制約をかけている場所も多くなる。

都市構造が導く行動

もちろんそうした構造は、人の移動に大きな制約を課す。そして、そんな街の中で人が「戦争」することを考えるとなおさらだ。自動車はおろか自転車すら使いにくい*6という都市構造の下では、人が採れる移動手段は、必然的に徒歩ということになってし

*6 このような条件で人類に最も移動力を与える手段はおそらく馬などへの騎乗なのだが、これは現代の文明国では(相対的に)選択しにくい手段だろう。

まう。

狭く入り組んだ路地だらけの街なので、目的地までの経路も問題になってくる。たとえ直線距離では近くとも、実際の経路が近いとは限らない。たとえ地図の上では直線距離 2km でも、その地の構造と速度との問題が絡んでくる。だから同じ距離であっても街によってその相対的な広さは大きく変わってしまうのだ。

碁盤目状に道路が敷かれ自動車で移動しやすい、徹頭徹尾自動車に合わせて構築されたアメリカの都市^{*7}であれば、2km とは自動車で 3-5 分ほどの距離だろう。だが入り組んだ路地しかないヨーロッパの古い港町＝ナポリのようなところであれば、実際の移動線だと 5km ほどを歩かなければならない場所すら出てきそうに思う。であれば、それは徒歩には 1 時間以上もかかる「遠い」場所ということになりかねない。

というような構造は、ちょうど同じ +Alpha シリーズの日本開催であった横須賀でも感じた。横須賀も地形としてはナポリと同様の港町で、良港の条件＝海に山が迫る入り組んだ海岸線を持つという点では共通している。

ただ横須賀が本格的に拓かれたのは近代の軍港としてであって、そういったあたりで事情は異なる。また戦後はアメリカ軍の軍港としての再整備が行われたという背景もあって、メインルートに限ってはだいぶ自動車が使いやすい。戦前の山間の谷を抜ける道を中心とした自動車のない時代の港町の骨格に、戦後にアメリカ的な都市概念をミックスさせながらトンネル等で山を貫き山の向こうに市域を拡大したという、「時代の地層」を感じるような街だった。

なので、主要な道が通り比較的自動車が使える地帯が連なりながら、その合間合間に徒歩でなければ太刀打ちできない小領域が点在するという、そんな構造を横須賀はしていた。

話をナポリに戻そう。

時代と地形の問題で、徒歩を前提とした街を作るしかなかったナポリは、スケールが徒歩に合わせてできている。そんな街では、おおよそなにで移動したところでほとんど速度は変わらない。車で速く動こうとしても、車で使える道はかなり限定され、大きな迂回を強いられる場面もしばしば出てくるだろう。それで移動距離が長くなってしまうのなら、最短距離を移動できる徒歩の方がよいのでは、ということになりがちとい

^{*7} 逆に、自動車がなければロクに移動できないような場所も多いのだが。

うことだ。

そんな徒歩優位の街であれば、戦いの舞台となるアノマリーゾーンが他の街と同程度の面積に設定されたとしても、それは相対的に「広い」ものになってしまう。

+Alpha XM アノマリーのゲーム時間が3時間。1waveの長さが30分。海岸に沿って細長く伸びたゾーン設定の差し渡しは最大で3.5kmほど。ゾーン内は細い路地と階段ばかりで駐車にも苦勞するような古い市街で、自動車は日中の移動の選択肢にはなれない。

移動に時間を費やすとしても、あまり先のゲーム展開は読めない。せいぜい1wave=30分後に仕掛けたい作戦を見越して人を(部隊を)動かすのが限界だろう。しかも直線的に動ける街ではないから、現実的には1km半径ぐらいが現実的な最大限の移動範囲ということになる。

ということは、XM アノマリーでのナポリの戦いが、歩兵戦じみた陣地の押し上げ押し下げに終止していたのは、都市構造とゾーン設定から導き出される必然だったと説明を付けることもできそうである。

戦争という営みに芽生える文化

ただ説明がつくからと言って、それは「手癖」を否定する材料とはなるわけではない。

必然をすばやく導き出すための補助具として、手癖のようなものが文化として根付き継承されるということもあるだろう。

ある都市で、同じルールでENLとRESの両陣営が戦うにあたり、それぞれに検討をして大枠ではほぼ同じような戦い方をする結論に至ること自体は、不思議なことではない。特にナポリのように強固な都市構造による制約があるのなら、それはかなり必然に近い。ただ、双方の出す結論があまりに似通っているあたりには、やはり文化的な手癖の支配を感じる。

加えて、お互い相手を打倒するために戦うという構造がある以上、そこには相互の影響という話も加わる。

ゲームを通じ両陣営が対戦する以上は、自方の行動だけでゲーム＝戦場は規定できない、という話だ。戦うにあたって片方が「文化的な戦争手癖行動」を取るのであれば、それに対する他方もまた、ある程度は応じた行動を取らざるを得ない。

これが XM Anomary のような模擬戦、それも直接的に相手を攻撃するわけでもない、決して死人の出ない戦いであれば、相手を無視して得点行動に邁進することも可能だし、その方がより勝利に近づきやすくなることもあるだろう。

しかしこれが、実際の戦争であれば、どうだろうか。

敵の選んだ手癖行動は、たとえその効率は低いとしても、まったく対応しなければ少なからず効果を発揮してしまうだろう。そして、直接的に相手を攻撃し、相手を削ぐことを意図するし目的とすることもできる現実の(模擬ではない)戦争において、それでは死者が増えるという結果を招くことになる。

稀には戦果だけを一方的に得られるような戦いも起きはするだろうが、総体としては戦果には常に犠牲が伴うものであるだろうから、そこでは常に戦果を狙うか、はたまた犠牲を抑えるかというジレンマが生じ続けることになる。

最終的な勝利のための華麗な戦略的行動などというのは、死者の生じうる実際の戦場では、必然的に選びにくいものになる。犠牲を顧みない戦い方は継戦能力の低下を招くし、いかに戦果を積もうとも戦いが続けられなくなってしまうば、待っているのは敗戦ということになるだろう。

都市構造と戦い方、という観点でここまで考察を進めてきたが、ある文化の戦い方を規定する要素はそれだけではない。当地の地勢、政治状況、武具技術などの様々な要素の事情、それらの重なりによって「民族的手癖」とやらは自ずと規定されることになるはずだ。

そしてそのような背景もまた、文化的な手癖行動を形成する一因になる。互いが実戦での被害を減らすことを望み、華麗な戦略的行動よりは無難な応戦を指向するのが文化として根付くのであれば、たとえ死人の出ない安全な模擬戦であっても、同様に無難な応戦を選択する文化が手癖として表出してくることになる。

というような話を、もちろんこれは Ingress におけるナポリでの一戦についての想像として話しているのであるが、同時に脳裏には(今日最も大きな戦争のひとつとして継続中である)ロシアによるウクライナ侵攻のことなども想起されてくる。

一方のロシアには、国土の広さ、それがもたらす人口面での優位と、それに反比例するような教育・文化の不徹底・非共有、決して芳しくない経済状況がもたらす全体的な装備の質の低さといった背景がある。それらが導く必然として、彼らはひたすらに軍の質を問わず数で押すという戦い方を示してくる。

それは、戦果を得るための犠牲の量を問わない・考慮しないというあまりに愚かしい選択なのだが、しかしロシアという国、大きくはあるが必ずしも統一された意思を持たない*8帝国として、伝統的にそういう戦い方をしてきたし、今もってなお、そういう戦い方をし続けられる国であり続けている。

対するウクライナは、そうした戦い方を押し付けられ対応を迫られながらも、地の利・情報面の優位・相対的な教育／訓練レベルの高さなどを軸として質で対抗しつつ、数での不利を補うためのドローンの活用や、背後に対する奇襲などを交えてロシアの勢いをできるだけ削ぐ——犠牲をできるだけ強いることを意図した戦いを続けている。

Ingress の（XM Anomaly においての）戦いとは、極めて模擬的なものだ。それは（ゲーム内の要因によっては）決して死人が出ない、「安全な」戦いであり、その戦い方に改善を迫る理由は、勝敗それ自体への渴望ぐらいしか生じない。

それよりは実際の戦争、命の懸ったそれの方が、よほど真剣で逼迫した「手癖」を生じさせるものだろう。だからこそ、多くの地では人は文化的・民族的な手癖でもってとりあえずその模擬戦に挑んでみることになるのだろう。

無論、民族的手癖も不変なものではない。手癖が形成される前提となった、諸々の前提が変わっていけば、手癖の方もまた変わっていくのだろう。ただそれは、容易には変わらぬ事情であるからこそ残り、手癖を生む要因となっていることを忘れてはいけない。

国が、民族が、そこに居所を定める限り、あるいは一度構築された都市や国土の構造の下で営みが生じる限り、そうは変わらぬ事情がいくつも重なることになる。その重なりこそが、おそらくは世代を越えて人々の振る舞いを導き出すからこそ、そこに手癖が生じるのだ。そのようにして、民族的手癖はまるで民族固有のものであるかのように再演され、まるで継承されるかのように振る舞うのではなかろうか。

デジタルな遊びであるはずの Ingress ですらそうした手癖や文化からは自由ではない。同じルールの下で行われる模擬戦であっても、そこに土地の事情が重なれば、各地で導き出される戦い方は自ずと違うものになる。

人の思考や行動は、日常を過ごす環境に大いに引きずられる。

ナポリでのひとつの模擬戦争、そこで繰り広げられた様相と、同じルールで自らが

*8 その大きさ・大きさに由来する多様さゆえに、統一された意思を持ちえない、という事情もあるだろう

体験した(横須賀での)様相との違いは、それが文化の(あるいは文化を形作る根源となる要素の発露の)違いであると物語っている。

それは戦争という、一見反文化の極みのように思える営為の中であっても、文化として発露するのではないだろうか。あるいはそれが人の生死に大に関わる「真剣な」事象であるからこそ、少しでも生存を求める最適化の道のひとつとして、文化がそこに生じるのではないだろうか。

結局のところ、戦いや戦争というのもまた人の営みのひとつであって、人がなにかを営むところに、必ずや文化なるものは育ち、それぞれの形を取るのだし、そうした「真剣な」試みを少しでも改善しておくための「文化的な」事前練習として、人はゲームなるものをその営みの中で発生させたのだという側面があることを、憶えておくべきなのだろう。

Ingress: XM Anomalies stats talk 2025Q1-2

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、2025 年の 1-3 月期の +Alpha(以下 **pA** とも記載)、10-12 月期の +Theta(以下 **pT** 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。

pA / pT のルール

2025 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
- (pA のみ)Bounty Blitz
- スカーミッシュ
- XM アノマリー

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、pA では当該期間内の MOD の設置もしくは破壊で得られるポイント、pT では専用の作戦任務 (Bounty^{*1}) の総達成数について、陣営間の比に応じて規定のスコアが分配された。

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^{*2}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、pA/pT 共に APAC^{*3}/EMEA^{*4}/AMER^{*5}の 3 地域で各 1 回ずつ、各 13 都市で開催された。

^{*1} 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。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。

^{*2} アノマリー開催が予定されていない時間帯に設定され、

^{*3} アジア太平洋地域

^{*4} 欧州 (Europe)、中東 (Middle East)、アフリカ (Africa)

^{*5} アメリカ (AMERica)

各都市ではシャードスカーミッシュかバトルビーコンスカーミッシュのいずれかの形式のイベントが行われ、その開催告知は 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 0.7 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^{*6}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 0.025 を掛けた合計を、小数第 2 位で四捨五入した得点に加算された。

また pT でのみシャードシンギュラーという新競技が行われた。これはスカーミッシュ開催日に開催対象でない他の地域^{*7}で実施された。開催 72 時間前の告知でシャードの発生が予告される。開催日の現地時間 12:00 より 1 時間ごとにリンクに沿って 6 回ジャンプするシャードについて、ジャンプさせた陣営は 1-5km の移動であれば 1 点、100km 超の距離の移動であれば 3 点を獲得する。ただし、100km 超のジャンプ後は当該シャードによる得点は打ち切りとなり、以後そのシャードの異動は得点を発生させなくなる。

XM アノマリー本戦は、更に以下の構成となる：

- GoRuck Stealth
- GoRuck Urban
- バトルビーコン戦 (以下「BB 戦」)
- フラッシュシャード戦 (以下「シャード戦」)
- (pA のみ)Covert Cache
- (pT のみ)Anomaly Bounty

^{*6} 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は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。

^{*7} スカーミッシュが EMEA 開催であれば、APAC 及び AMER でシンギュラーが開催、といった具合。

2つの **GoRuck** 競技は、希望者による有料参加型のイベントで、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 **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る。また **ボラタイル**と呼ばれる高得点対象からは通常の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点が分配される。

フラッシュシャード戦は、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10分間隔で生じる3回のジャンプによって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点が分配される。

昨年 Q4 の Erased Memories にて、各 wave でのボラタイルポータル発生領域・シャード発生領域の規則性がルール上明示されたが、これは pA/pT でも継続された。具体的には戦場となるアノマリーゾーンがクラス A/B/C の3領域に分割され、シャード発生領域は wave1 から A-B-C-A-B-C と推移、BB 戦のボラタイルポータル発生領域は wave1 から B-C-A-B-C-A と推移する。

pA 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、登録者の陣営が得られるボーナスポイントである。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種がある。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%のみを受け取ることができる。

^{*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

pT のみで行われた **Anomaly Bounty** は、アノマリーゾーン近辺でのみ開始でき、アノマリー開催時間中に行われる作戦任務で、その実行に対してポイントが与えられる。ポータルハック、MOD の破壊 (40 個/70 個/100 個)、ゾーン内のポータルのユニークハック^{*9}(40 個/70 個/100 個) で、達成するためには同じところには留まらずゾーン内を大きく移動していく必要がある設定となっている。この任務への参加者の陣営内での平均達成数が比較され、50 点が分配される。

ポータル耐性の不安定化

「ポータル耐性の不安定化」ルールは引き続き採用されている。

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}使用後の耐性時間が、通常の 60 分から 1 分刻みで 5-55 分のいずれかの値に変更される。値は 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、従来存在した (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き

^{*9} アノマリーゾーン内の異なるポータルについて、所定の数をハック (=訪問し、アイテムを得るためのゲーム内行動) を実行すること

^{*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) 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。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」といった挙動も生じる。

^{*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。

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を加える。

これは、シャード戦における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で計算できる、という考えに基づく指標である。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^{*13}。戦力数の導出で RES を 1 固定としているので、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ことになる。

+Alpha の結果

イベント	都市	スコア		
		E	R	ENL gain
Global Challenge Campaign		97.2	102.8	-5.6
Anomaly 01	Yokosuka	151.4	60.7	90.7
Bounty Blitz AMER		47.0	53.0	-6.0
Bounty Blitz EMEA		43.8	56.2	-12.4
Anomaly 02	Tucson	167.2	33.8	133.4
Skirmish 01	EMEA	82.2	85.6	-3.4
Skirmish 02	APAC	106.4	81.9	24.5
Skirmish 03	AMER	113.3	72.0	41.3
Anomaly 03	Naples	97.1	110.5	-13.4
Bounty Blitz APAC		50.8	49.2	1.6
Series Total		956.4	705.7	250.6

表 1 +Alpha 全体スコア

グローバル戦はいつも通りの RES の僅勝。ゲイン 5.6 点はグローバルとしては勝利幅が大きいかったと言える。

2/15 の日本は横須賀でのアノマリーは ENL が 2.5 倍のスコアで快勝、同日の Bounty

^{*13} 2 点間に生じうる妨害リンクへの考慮がないため、実際にはもう少し乗数を増やしたところに収束すると思われるが、推論に基づく参考指標なので特にそれ以上の補正はしていない。

Blitz AMER は (グローバル戦と同様の傾向で)RES が僅勝。

2/22 は欧州での Bounty Blitz EMEA からで、ここは RES が 12 点強とこの手のグローバル戦型のイベントにしてはやや大きく勝ち越した。しかし同日のアメリカはツーソンでのアノマリーでは (北米のアノマリーらしく)ENL が 5 倍差のスコアで大勝。133.4 点の大量ゲインでシリーズ勝利を大きく引き寄せる。

3/1 の EMEA(欧州)、3/8 の APAC(アジア太平洋)、3/15 の AMER(南北アメリカ)でのスカーミッシュは、EMEA が RES の僅勝、APAC と AMER はどちらも ENL が勝利して、これでグローバル戦で RES が重ねたゲインを打ち消して余りあるゲインとなり、アノマリー 2 つの大勝によりで ENL が大きくリードした。

残るナポリ戦と Bounty Blitz APAC とで、理屈上の合計点では逆転の可能性があるものの、Bounty Blitz は大差が期待できるようなものではなく、事実上はここでシリーズ勝利は確定したと言える

3/22 の最終日、イタリアはナポリのアノマリーではポータル支配率=人数では大きく上回る RES を、ENL がシャード戦で上回ってみせたが、都市トータルでは僅差で RES の勝利となった。

Bounty Blitz APAC は (この手のグローバル型ルールにしては珍しく)ENL が僅かに勝利。

トータルでは、ENL が 250 点という大差をつけてのシリーズ勝利となった。

各アノマリー都市戦評

横須賀 wave1、BB 戦にて RES が ENL をわずかに上回るというスコアからゲームは開幕した。その一方でシャード戦は双方 0 点。参加人数の多さからゾーンが広くなりがちな日本のアノマリーではあまり序盤はシャードが動かない傾向はあるが、それがかなり極端に出た。差は僅かながらこの時点では RES のリードということになった。

しかし均衡は続かず、wave2 では ENL に大きく BB スコアが傾いた。wave1 ではほぼ五分だった支配率が、wave2 では E5:4R ほどの比に、それを受けるかのようにシャード戦でも (w2 の最終ジャンプで)ENL が 2 ゴールを決め、スコア上はシャードを総取りという形で ENL が大きくリードを得る。

wave3 は BB スコアは動かず、しかしシャード戦では W2J3 の勢いが続き、J1 で 2

city	wave	BB				Shard						GoRuck		total		gain
		raw		Score		ゴール		有効		Score		E	R	E	R	
		E	R	E	R	E	R	E	R	E	R					
Yokosuka	Stealth											2.3	4.7			
	Urban											2.0	5.0			
	1	1310	1338	46.0	47.0	0	0	0	0	0.0	0.0					
	2	1507	1158	49.3	43.7	2	0	2	0	93.0	0.0					
	3	1500	1173	49.3	43.7	5	0	4	0	93.0	0.0					
	4	1335	1332	49.3	43.7	2	0	2	0	93.0	0.0					
	5	1665	1000	51.6	41.4	0	0	0	0	93.0	0.0					
	6	1580	1092	51.6	41.4	0	0	0	0	93.0	0.0					
	Raw Total	8897	7093	51.6	41.4	9	0	8	0	93.0	0.0	4.3	9.7	148.9	51.1	97.8
	Total													151.4	60.7	90.7
Tucson	Stealth											4.2	2.8			
	Urban											4.0	3.0			
	1	328	94	72.3	20.7	6	0	6	0	93	0.0					
	2	319	105	70.4	22.6	7	0	7	0	93	0.0					
	3	321	102	70.4	22.6	13	0	10	0	93	0.0					
	4	292	112	69.3	23.7	9	0	6	0	93	0.0					
	5	291	134	66.0	27.0	13	0	11	0	93	0.0					
	6	311	96	66.0	27.0	1	0	1	0	93	0.0					
	Raw Total	1862	643	66.0	27.0	49	0	41	0	93.0	0	8.2	5.8	167.2	32.8	134.4
	Total													167.2	33.8	133.4
Naples	Stealth											4	3			
	Urban											5.6	1.4			
	1	486	688	38.5	54.5	0	7	0	7	0.0	93.0					
	2	460	716	37.6	55.4	0	7	0	5	0.0	93.0					
	3	329	844	34.0	59.0	9	0	8	0	49.6	43.4					
	4	414	767	34.0	59.0	0	0	0	0	49.6	43.4					
	5	381	783	34.0	59.0	0	0	0	0	49.6	43.4					
	6	392	771	34.0	59.0	0	0	0	0	49.6	43.4					
	Raw Total	2462	4569	34.0	59.0	9	14	8	12	49.6	43.4	9.6	4.4	93.2	106.8	
	Total													97.1	110.5	-13.4

表 2 +Alpha アノマリー都市スコア

ゴール 2 点、J3 で 3 ゴール 2 点*¹⁴でシャード戦スコアを 4 に伸ばす。

ここで ENL はシャード戦に満足したか、wave4 では ENL が盤面を閉じていく動きに転じた。南西側では w4J1 で 1 点、w4J2 で 1 点のゴールを得るものの更新はならず、他の領域ではリンクが続々と張られていき、もうこれ以上シャードをやる気もやらせる気もないという意図が示されていく。その一方で BB 戦では RES が再び奮戦し、wave1 同様のほぼ同点の素点となる。ただ RES のスコアは wave1 の素点にはわずかに届かず、更新には至らない。

wave5 で ENL は BB 戦スコアを更新、シャード戦双方 0、とスコアだけ書くと ENL が圧倒しているような流れに読める。アノマリースコアでも 100 点近い大差を付けている。しかしそのスコアの大半は RES のシャードゴール数を 0 に抑えていることによるもので、1 個でも RES がゴールを決めればスコアは大きく動くし、3 ゴール以上となれば (Covert Cache 次第では) 逆転もありうるという実はぎりぎりの戦いだった。実際 wave5-6 にかけて南方の RES ターゲット「ソフトバンク北久里浜」では激戦が繰り広げられており、ジャンプタイムごとに紙一重で ENL がゴールをなんとか阻止する、という粘り腰がなんとか RES を上回り続けてゲームは終了した。

*¹⁴ 同一ゴールに 5 個入ったので 1 個は無効点になった。

RES は wave1/4 の BB では (他の wave に比べて) 優位に立っており、wave1/4 で BB が主に発生する北側のクラスター B に多く戦力を割いていたものと思われる。しかしここでの RES の戦い方は「シャード戦を妨害しながら BB 戦で差を付けられないようにする」といったもので、これが ENL の「シャード戦で先制したら、一転シャード戦妨害に移行しリードを守る」という戦い方と綺麗に噛み合ってしまったように思える。

クラスター Bこそ BB 戦の優位を取り、張り巡らしたリンクでシャード戦を阻害した RES だが、これは続く wave2/5 で双方ろくにシャード戦での得点が難しい形を作る、ということでもある。ENL は wave3 でシャードで 4 点を取って十分と見た後、おそらく wave4 からは全面でシャード戦妨害に移行しており、その wave4 で RES が BB 戦に力を傾けてしまっていたのはゲーム全体の流れ (逆転や差を縮めることを狙うなら、シャード戦に集中すべき) としては最適とは言い難い選択だった。

とはいえ規模が大きい日本のアノマリーでは、そういう全体意思の不徹底は起きやすい。やや固定的なプランではあるが、結果的に RES が採った「BB をやる領域」と「シャードをやる領域」をはっきり分けた戦い方というのは、規模・面積の大きな日本のアノマリーであれば現実的な解として許容できるものだろう。

トータルでの戦力数比は ENL の 1.12 倍。ログ上の人数ともそう大きく乖離していない。その中で特定の wave だけとはいえ RES が五分の BB スコアを出したのは善戦しているとも言える。

ただ ENL の目論見が先行し、終盤のシャード封じが通り続けた結果がルール上大差として出たもので、内実としてはスコア差ほどの大差はなかったのではないかとと思う。

ツーソン 全体で見ればおおよそは「RES のやる気は数差の前に消え失せた」と評すべき戦いだった。BB スコアからの推定戦力比は ENL が 1.7 倍。ログ実数でも人数 1.6 倍ぐらいなので、やや ENL が押しているがそう大きな乖離ではない。

北米のいつもの ENL が圧倒して大勝するやつ、の一言で話は終わりそうなのだが、ただ詳しくスコアを見ていくと本当に RES にやる気がなかったかということそうでもない、というあたりの話をしたい。

ENL は BB 戦でもシャード戦でも序盤から常に圧倒。ただ ENL の BB 戦スコアの最大は wave1 で、以後更新はなかった。シャード戦の方も好調で、満点とはいかなかったが発生した 13 個全てをゴールさせたのが wave3 と 5 の 2 回あり、うち wave5 がス

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
Yokosuka	1	49.47%	50.53%						
	2	56.55%	43.45%						
	3	56.12%	43.88%						
	4	50.06%	49.94%						
	5	62.48%	37.52%						
	6	59.13%	40.87%						
	Raw Total CovertCache Total	55.64%	44.36%	0.75	0.67	1.12	1.00	INF	1.57
Tucson	1	77.73%	22.27%	0.88	0.47	1.87	1.00		
	2	75.24%	24.76%	0.87	0.50	1.74	1.00		
	3	75.89%	24.11%	0.87	0.49	1.77	1.00		
	4	72.28%	27.72%	0.85	0.53	1.61	1.00		
	5	68.47%	31.53%	0.83	0.56	1.47	1.00		
	6	76.41%	23.59%	0.87	0.49	1.80	1.00		
	Raw Total CovertCache Total	74.33%	25.67%	0.86	0.51	1.70	1.00	INF	8.39
Naples	1	41.40%	58.60%	0.64	0.77	0.84	1.00		
	2	39.12%	60.88%	0.63	0.78	0.80	1.00		
	3	28.05%	71.95%	0.53	0.85	0.62	1.00		
	4	35.06%	64.94%	0.59	0.81	0.73	1.00		
	5	32.73%	67.27%	0.57	0.82	0.70	1.00		
	6	33.71%	66.29%	0.58	0.81	0.71	1.00		
	Raw Total CovertCache Total	35.02%	64.98%	0.59	0.81	0.73	1.00	0.64	0.29

表3 +Alpha 各都市分析値表

コアとしては最大で 11 点だった。当然のように RES のシャードは完封、一見すると全く危なげのないスコアであるように見える。

しかし RES の BB スコアの動きに着目すると、実はそうでもない様相が見えてくる。ゲーム中、RES は wave2、4、5 の 3 回で BB スコアを更新している。もちろん全体としては負け続けており、それで逆転できるところまでは到底いかなないスコアなのだが、ここで各 wave のスコア毎に戦力数予想値を計算してみると話が少し変わってくる。

最大差だったのは wave1 の 1.87 倍、ここは ENL も BB 戦に力を入れていると思われるので大きく ENL に傾いている。しかしここから若干の上下は入りつつ数値は RES 側に改善しつつけるのだ。wave2 以降の数値の変動は 1.74 - 1.77 - 1.61 - 1.47 - 1.80。特に wave5 の 1.47 は全体の中でかなり大きくずれた数値となっている。wave5 に狙いを定めてあらかじめ当該クラスター (C) に戦力を集めて、というような乾坤一擲の一撃を打てばこういう外れ値が出るとは思うが、それにしても極端だ。

一方この wave5 のとき、ENL はシャードで 13 ゴール 11 点を叩き出している。ゲーム中最高のシャード戦スコアである。しかし、ツーソン戦全体のスコアを考えたとき、このシャードゴールは全体スコアにほとんど影響を与えていない。RES のゴール数を 0 に抑え続けることだけが重要で、ENL ゴールは 13 個だろうが 0 個だろうがスコアには全く影響しない状況だったからだ。

おそらく wave5 の BB 戦で想定外の逆襲パンチを喰らったことに ENL も気付いたの

だろう、wave6 ではシャード線をほぼ捨てゲームを閉じに行き、それ以上の BB 戦スコアを与えない戦いに遅まきながら転じているように見える。

ゲームとしてはほぼ wave1 で終わっており、ENL はそこでさっさとゲームを閉じに行くほうが(退屈だろうが)ずっと強いゲーム運びだったことだろう。しかし楽勝モードに乗ってシャード戦に傾倒し続けた結果、無論勝利を揺るがすようなものではないのだが、思わぬ反撃を食らって泡を食うという、そういう玉に瑕が見え隠れする結果だったのではないだろうか。

ナポリ ナポリでの戦いについては、本号の別記事^{*15}にて、少し違う切り口でより詳細に語っている。

推定戦力比は ENL0.73 倍=RES が 1.37 倍ほどの人数で、ログ実測値との乖離はやはりほとんどない。ただ数差から予想される全面で RES が圧倒しての勝利というような展開にはならなかった。

ENL の最大 BB スコアは wave1、対する RES の最大スコアは wave3。シャードは前半にしかゴールがなく、RES は wave1、ENL は wave3 でそれぞれ最大スコアを出した。おそらく「RES はクラスタ A、ENL はクラスタ C で待ち構えて戦っていた」のではなかろうか。クラスタ A のシャード発生は wave1 と 4、ボラタイル BB 発生は wave3 と 6 で、これは RES の最大スコア時点と一致する。クラスタ C は wave3 と 6 にシャード発生、wave2 と 5 にボラタイル BB 発生で、ENL の最大スコア時点とはややずれるが、wave2 の BB は ENL の次点スコアである。

双方前半のうちにシャードでは十分なスコア (E8-7R) を取ったこともあり、共に BB 戦に行くしかなかったこともあってか、ゲーム後半は双方密にリンクを構築する盤面となり、後半はシャードノーゴールのままそのままゲームは終了した。

+Theta

+Theta は 2025 年 4-6 月期のアノマリーシリーズで、+Alpha に対して以下の点でルールが変わった

- Bounty Blitz 廃止 (Global Challenge Campaign に統合)

^{*15} 「+Alpha Naples から、市民の営みとしての戦争を考える」

- ・ スカーミッシュ開催日に、非開催地域で【シャード・シンギュラー】を実施
- ・ シャード戦ゴールが wave 毎に発生し直すようになった
- ・ シャードによる得点：移動成功で 1 点、ゴールで 7 点
- ・ Covert Cache が廃止 / 新ゲーム Anomaly Bounty が追加

シャード戦については、昨年末～+Alpha にかけて、「シャード戦を完封して大差で勝利」という都市が続出したことに対する改善が中心となるルール調整だろう。ゴールへの道がなくともジャンプ成功すれば小得点は取れることでシャード戦を完全に「閉じる」ことが困難になったし、ゴールの場所が固定でなくなることで終盤に向かうにつれて盤面が固着化していく^{*16} ことにもある程度対策をしたのだと思われる。

Covert Cache の廃止と Anomaly Bounty の追加は、終盤勝負に綾を出すための部分だが、限られたプレイヤーだけが関われる印象の Covert Cache から、全員が少なからず参加する必要のある Anomaly Bounty にすげ替えられたという変更で、アノマリー時間中の各人の優先度判断が複雑になるという点では悪い変更ではないのかな、と思う。

全体結果

イベント	都市	スコア		
		E	R	ENL gain
Global Challenge Campaign		-5.6		
Anomaly 01	Manilla	106.6		
Anomaly 02	Providence	31.2		
Skirmish 01	EMEA	-20.6		
Skirmish 02	AMER	9.4		
Skirmish 03	APAC	-39.0		
Anomaly 03	Perth	62.5		
Anomaly 04	Chemnitz	-12.0		
Series Total		132.5		

表 4 +Theta 全体スコア

+Theta は、実質的にはまずフィリピンはマニラの大勝 (106.6 点) ではじまった。同日のアメリカのプロヴィデンスでの一戦は ENL が危なげなく、ただ大きく差を付けるまでには至らない (31.2 点) といった印象の勝利。

各地域でのスカーミッシュ 3 連戦は欧州で RES 勝利 (20.6 点)、米州で ENL 勝利 (9.4 点) まではまあまあ順当な流れだったが、アジア太平洋で RES が大きく勝利 (39.0 点)

^{*16} ゴールがゴールであり続けると、ゾーン内全体に次第にポータルキーが流通して、ゴールを中心とした巨大な放射状リンクで盤面全体を妨害しやすくなっていく

city	wave	BB				Shard						GoRuck		total		
		raw		Score		ゴール/ジャンプ		素点		Score		E	R	E	R	ENL gain
		E	R	E	R	E	R	E	R	E	R					
Manilla	Stealth Urban											2.0	5.0			
	1	279	34	82.9	10.1	3/19	0/0	40	0	93.0	0.0	4.7	2.3			
	2	307	17	83.7	9.3	3/3	0/17	24	17	65.3	27.7					
	3	277	45	81.1	11.9	2/23	0/0	37	0	65.3	27.7					
	4	297	24	81.1	11.9	4(1)/26	0/1	54	1	70.7	22.3					
	5	239	57	78.4	14.6	0/26	0/2	26	2	70.7	22.3					
	6	294	26	78.4	14.6	0/8	0/2	8	2	70.7	22.3					
	Raw Total	1693	203	78.4	14.6	12(1)/105	0/22	189	22	70.7	22.3	6.7	7.3	155.8	44.2	111.6
	Anomaly Bounty									22.5	27.5					
	Total													178.3	71.7	106.6
Providence	Stealth Urban											2.8	4.2			
	1	346	69	77.5	15.5	4/5	5/10	33	45	39	53.7	2.3	4.7			
	2	296	88	74.1	18.9	9(1)/13	0/0	76	0	58	34.6					
	3	146	268	52.4	40.6	6(2)/13	0/1	55	1	58	34.6					
	4	259	122	52.4	40.6	0/12	0/2	12	2	58	34.6					
	5	333	76	52.4	40.6	0/10	4/10	10	38	58	34.6					
	6	206	163	52.4	40.6	1/9	0/0	16	0	58	34.6					
	Raw Total	1586	786	52.4	40.6	20(3)/62	9/23	202	86	58.4	34.6	5.1	8.9	115.9	84.1	31.8
	Anomaly Bounty									24.7	25.3					
	Total													140.6	109.4	31.2
Perth	Stealth Urban											4	3			
	1	222	79	68.6	24.4	3/5	3/6	26	27	45.6	47.4	2.8	4.2			
	2	226	45	68.9	24.1	8(1)/11	1/4	67	11	66.3	26.7					
	3	214	93	65.9	27.1	4(1)/9	1/1	37	8	66.3	26.7					
	4	174	147	56.3	36.7	2/18	0/1	32	1	66.3	26.7					
	5	178	137	56.3	36.7	2/19	1/2	33	9	66.3	26.7					
	6	167	94	56.3	36.7	0/4	0/5	4	5	66.3	26.7					
	Raw Total	1181	595	56.3	36.7	19(2)/66	6/19	199	61	66.3	26.7	6.8	7.2	129.4	70.6	58.8
	Anomaly Bounty									26.8	23.2					
	Total													156.2	93.8	62.5
Chemnitz	Stealth Urban											4.2	2.8			
	1	817	754	48.4	44.6	0/5	2/17	5	31	12.9	80.1	2.3	4.7			
	2	496	1034	41.0	52.0	3/19	0/6	40	6	52.4	40.6					
	3	628	924	41.0	52.0	1/2	4/19	9	47	42.8	50.2					
	4	470	1107	39.5	53.5	0/9	0/14	9	14	42.8	50.2					
	5	434	1099	39.5	53.5	0/11	0/8	11	8	42.8	50.2					
	6	501	1053	39.5	53.5	0/1	0/23	1	23	42.8	50.2					
	Raw Total	3346	5971	39.5	53.5	4/47	6/87	75	129	42.8	50.2	6.5	7.5	88.8	111.2	-22.4
	Anomaly Bounty									30.2	19.8					
	Total													119.0	131.0	-12.0

表 5 +Theta アノマリー都市スコア

したのは少々意外な展開。

ENL が 80 点ほどのリードで迎えた最終日、オーストラリアはパースでの一戦は ENL が 62.5 点と差を広げる快勝。最終ドイツはケムニッツでの戦いは、ENL が wave1 にクラスタ B で BB 戦→続く wave2 は同じクラスタ B でシャード戦という集中運用を見事に決めて一時はリードを奪うも、数的な地力で勝る RES が巻き返しを見せて逆転勝利。しかし RES1.3 倍ほどの人数差を感じない僅差で辛くも RES が勝利したが、シリーズ逆転は望めず、ENL が合計 132.5 点上回ってシリーズ勝利を得る、という結果となった。

各アノマリー都市戦評

マニラ 戦力数推定は ENL2.89 倍、というこれは圧殺にしかない戦い。BB 支配率は終始 ENL が 86

wave2 のシャード得点がそれで、ゴール数は 0 ながらジャンプ数では ENL の 3 に対して 17 とここだけは圧倒(ただし ENL の 3 ジャンプはすべてゴールではあった)。発生したシャードを根こそぎゾーン外に逃してそこから更にジャンプさせるという、+Theta ルール下で劣勢側がなにがしかやる手としては最高の動きを見せてシャード戦で 20 点ほどをもぎ取った。またそこから一時は潜伏するかのように動きを見せなくなるも、wave5 で突如一斉出現して BB 戦のスコアも更新(とはいえ支配率は 20% にも届いていない)。負けを前提とした上で、「負け分を少しでも削る」という意図の明確な RES の戦略が光る一戦だった。

プロヴィデンス 推定戦力比では ENL が 1.42 倍。大差の勝利が予想される状況だったが、しかしここも RES の割り切った戦いが光る展開だった。

まず wave1 の RES は BB 戦をはっきり捨ててシャードに集中。ENL の BB 支配率 83

優位は wave2 でシャードに本腰を入れた ENL の 8 有効ゴール 13 ジャンプですぐに逆転(76 点)されてしまうが、シャード戦に軸足を移した ENL に wave3 の BB 戦で逆襲し、wave3 だけは ENL を上回る 65% ほどの支配率でスコア更新。wave1 でシャード、wave3 の BB は共にクラスタ A が焦点なので、おそらくは「クラスタ A でだけは勝つ」という狙いの戦いだったのだろう。

勝てはしないが負けを減らすには効果的な戦略で、応じて ENL は後半はシャードをほぼ動かさず盤面を閉じる展開に持っていく。それを食い破るように wave5 で RES がもう少しでシャード更新というところまで持っていって結局双方スコア更新は発生せずに終了。

人数差を考えれば RES の大戦果と言っていい、E115.9-84.1R の 31.8 点差での ENL

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
Manilla	1	89.14%	10.86%	0.94	0.33	2.86	1.00	INF	69.55
	2	94.75%	5.25%	0.97	0.23	4.25	1.00		
	3	86.02%	13.98%	0.93	0.37	2.48	1.00		
	4	92.52%	7.48%	0.96	0.27	3.52	1.00		
	5	80.74%	19.26%	0.90	0.44	2.05	1.00		
	6	91.88%	8.13%	0.96	0.29	3.36	1.00		
	Raw Total	89.29%	10.71%	0.94	0.33	2.89	1.00		
	Anomaly Bounty Total								
Providence	1	83.37%	16.63%	0.91	0.41	2.24	1.00	2.56	4.07
	2	77.08%	22.92%	0.88	0.48	1.83	1.00		
	3	35.27%	64.73%	0.59	0.80	0.74	1.00		
	4	67.98%	32.02%	0.82	0.57	1.46	1.00		
	5	81.42%	18.58%	0.90	0.43	2.09	1.00		
	6	55.83%	44.17%	0.75	0.66	1.12	1.00		
	Raw Total	66.86%	33.14%	0.82	0.58	1.42	1.00		
	Anomaly Bounty Total								
Perth	1	73.75%	26.25%	0.86	0.51	1.68	1.00	3.50	3.94
	2	83.39%	16.61%	0.91	0.41	2.24	1.00		
	3	69.71%	30.29%	0.83	0.55	1.52	1.00		
	4	54.21%	45.79%	0.74	0.68	1.09	1.00		
	5	56.51%	43.49%	0.75	0.66	1.14	1.00		
	6	63.98%	36.02%	0.80	0.60	1.33	1.00		
	Raw Total	66.50%	33.50%	0.82	0.58	1.41	1.00		
	Anomaly Bounty Total								
Chemnitz	1	52.01%	47.99%	0.72	0.69	1.04	1.00	0.67	0.31
	2	32.42%	67.58%	0.57	0.82	0.69	1.00		
	3	40.46%	59.54%	0.64	0.77	0.82	1.00		
	4	29.80%	70.20%	0.55	0.84	0.65	1.00		
	5	28.31%	71.69%	0.53	0.85	0.63	1.00		
	6	32.24%	67.76%	0.57	0.82	0.69	1.00		
	Raw Total	35.91%	64.09%	0.60	0.80	0.75	1.00		
	Anomaly Bounty Total								

表6 +Theta 各都市分析値表

の勝利で決着した。

パース 推定戦力比では ENL が 1.41 倍、ログ数でも 1.3 倍は上回るか、という ENL 優位のゲーム。展開は比較的にプロヴィデンスのそれに似ていたようにも思うが、プロヴィデンスよりは「負けを食い止める動き」に ENL がきちんと応手して、リードをそこまで削らさずに勝ちきった。

ENL の BB 更新は wave1、2。シャード戦最高スコアは wave2。序盤の要となるクラスタ B でしっかりと勝利して流れを作る。以後シャード戦はぼちぼち継続はするもののあまり本腰は入れず wave3 以降はゲームを閉じに走った感が強い。

RES の BB 更新は wave1、4。シャード戦の最高スコアは wave1 で、これは以後のシャード戦は偶発的にゴールが決まりはするものの組織立って得点を取りに行った気配にはやはり乏しく、「開幕シャード、以後は BB 更新の隙をうかがう」というゲーム運びだったように見える。

RES は wave4 で最高スコア、wave5 でもそれに迫るスコアを出しており、ENL が

ゲームを閉じに向かう流れの中をいわば正面から食い破ったとも言える。とはいえ絶対的な支配率は最高でも 45

ケムニッツ ENL が 144.5 点のリードで迎えたシリーズ最終戦は、推定戦力比 $0.75=RES$ が 1.33 倍ほどの人的優位下のゲームとなった。

これがアジアやアメリカならば RES が大勝によるシリーズ勝利をも狙うゲームになるやもなのだが、残念ながらここはドイツ。シリーズの流れとは裏腹に、ENL の動きの良さが目立つ展開となる。

ENL は wave1 の BB でわずかながら勝利し、そのまま wave2 ではシャード戦に集中。パース同様序盤のクラスタ B を重視した動きに、数的劣勢を考慮しての割り切った戦力集中で BB、シャードの両方で十分な基礎点を作り、この時点ではわずかながらリードを奪うことに成功する。

RES は wave2 の BB で最大素点を更新し本来の (数的優位通りの) 力を見せるが一度 ENL に 5 割の確保を許した BB 戦はもうなかなかスコアが上がる状況ではない。

ただ ENL のリードは長くは続かず、wave3 で RES が 4 ゴール 19 ジャンプの素点 47 を稼いだことでシャード戦の逆転に成功。BB 戦・シャード戦共に RES が 10 点弱のリードという僅差の戦いに突入する。

ここまでで双方ある程度の基礎点を作ってしまったので、あまりスコアの動くゲームではなくなった。wave4 で RES はいくらか BB でスコア更新をして差を 3 点広げるが、全体としては双方のゲームをクローズする意思が噛み合って、盤面は細かなリンクで覆われていく。シャードはジャンプで細かな素点は得られるもののゴールはなく、BB 戦も更新には至らぬまま 3:7 ほどの支配率が維持されて、そのままゲームは終了。

ただし RES が全体的に勝ちすぎていた、かつ全体的に動きが鈍かったことを反映してか Anomary Bounty のスコア差が極端に大きく、ENL がここで 10 点ほど差を縮めることに成功。トータルでは RES の稼いだ点差は 12 点と、かなり僅差の勝負で決着となった。

編集後記

vol.47、予告と違う「市民の営みとしての戦争」を考える、の号をお届けします。

予告どおりの記事を書くことも少しは考えてみましたが、この半年で一番(個人的に)面白かったゲーム絡みの体験はやっぱりこれだったので、素直にこれで行こうとなりました。

最近やっているゲームの SaGa Frontier2 Remastered は今更 GameDeep で語るようなものでは(たぶん)なく、Death Stranding2 も 1 の話を vol.45 でやったばかり。どちらもゲームにおける物語の見せ方みたいな切り口ならいけるかもですが、それらが今回の記事に比して独創的になりうるか? というとおそらくそんなことはなく。

結果、丸ごと Ingress の話をしているだけの号ですが、それほど Ingress の話はしていません。これがゲームの話なのか、と言われるとそれも甚だ怪しい。しかしゲームを起点にしてなんやかや考えた、という意味では実に GameDeep 的であろう、とは思っています。

思いついてないけど書かなかったこととしては、街路の細さからくる治安の悪さみたいな可能性という話もあります。人知れず路地に人を引き込んで、なんやかやするみたいなことがひどくやりやすかったりするんじゃないか、というような。もちろんただの妄想なので、真偽のほどはわかりませんが、でも市街を整理したほうが治安が良くなったという傾向は出るんじゃないのかと思います。

GameDeep vol.47

2025 年 8 月 15 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/47PsUOg4/GameDeep47.pdf>