

ゲームを語る、ゲームで語る vol.48

GameDeep

main issue

「スクエア」の理を考える : Tactics Ogre と FFT のデザイン史論

死の軽重と戦略性
「戦線」の出現の仕方と維持方法
デザインによる相互影響の系譜
FF→TO→FFT→TO(D/R)

STEP 6

1/14
WT□□□

© 1995, 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

コンバットタイムライズ

タクティカルビュー

対象を選択してください
●で決定します

高さ 9

Other

Ingress: XM Anomaly stats talk 2025H2

名前	レベル	経験値	HP	MP	CT	Brave	Faith	属性
アグリアス	76	10059	525/525	82/82	100	72	63	ナイト
デューボン	89	10044	824/824	2/2	70	47	48	ミンタウロス

決定 やめる ズーム 表示切替

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

「スクエア」の理を考える：Tactics Ogre と FFT のデザイン史論 / 中田吉法 3

Ingress: XM Anomalies stats talk 2025Q3-4 / 中田吉法 16

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。

「スクエア」の理を考える：Tactics Ogre と FFT のデザイン史論

中田吉法

妻が買ったが一向に進めようとしないうファイナルファンタジータクティクス イヴァリースクロニクルズ^{*1}(以下 IC と略記)を、シリーズに興味はあったのではじめてみた。

なかなか面白いゲームでとりあえずエンディングまで走り終えたので次はクラシックモードに手を出して遊び尽くすか、はたまた「精神的前作」と言われることもあるタクティクスオウガ(以下 TO、ただしリメイク作との対比で必要な場合は TO オリジナルと略記も)に手を出すべきか、と考えたあたりで GameDeep の新刊のことを考える時期が来た。申し込み時の苦し紛れの予告の事は忘却してしまうこととして、手持ちに他のネタがないときは今やっているゲームの話を書け、それなら一番(GameDeep 的に)話が広げられるのは TO と FFT の比較論だろうかとか軽い記事を書くべく各版の差分を調べてみたところ、両作が幾度かリメイクされており、特に TO はバージョン間の差が比較的大きいという話に行き着いた。

ということで本稿では、TO と FFT の比較・系譜論、というまったく現代的でない話を展開していく。どちらもオリジナルは古い(SFC 時代の)ゲームで、そのものを現在に遊ぶことは難しいため、直近のリメイク作をプレイした。そのうえで、過去作については差分情報から推測しての話となっていることを予めお断りしておく。

タクティクスオウガ

まずは両作の(システムの)概要と、リメイク史について簡単におさらいしていこう。

^{*1} 2025, SQUARE ENIX, PS4/5 / Nintendo Switch (1/2) / Xbox Series X/S / Steam

タクティクスオウガ^{*2}はスーパーファミコン末期頃に発売されたシミュレーションRPG。**伝説のオウガバトル**^{*3}の続編として同じ世界観をベースとしているが、オウガバトルが国家・軍隊規模の大規模な戦役を主なモチーフとしたのに対して、TO は小部隊同士による戦闘を中心としたゲームになり、それを通じて世界の一地方における民族紛争に端を発する戦乱を描く。

システム的には、高低差を持つスクエア (正方形) タイルによるマップを使ったタクティカルコンバット制^{*4}の戦闘と、**ウェイトターンシステム** (以下 **WT** と略記) と名付けられた、ユニット毎に定められたウェイト (待機) 値に応じて各自にターンが回っていくユニット毎ターン制の2点が大きな柱となっている。

高低差を持つスクエアタイルマップというのは、ポリゴン描画がゲーム機の基本機能となった現代的では比較的あたりまえに実現できる技術だが、当時のハードウェアにそんな能力はない。SFC や同世代のコンソールゲーム機達は、スプライト技術による2次元平面の処理を大前提として作られたハードウェアであり、ポリゴン等の3D表現のための機能をほとんど持っていない。そうした能力的な制約がある中で、3D概念を持ったマップを描画・実現しただけでなく、ストレスなくそれを動かしUIとして必要な高速な回転までもを実現したその技術力でもTOは驚嘆の的となった。

同作はその後にセガサターン・初代PSへと移植、また後年にはWii、Wii U、New Nintendo 3DSのバーチャルコンソールでもプレイが可能となっている。

その後2010年には第1のリメイク版となる**タクティクスオウガ 運命の輪**^{*5}(以下の**運命の輪**と略記)が発売。

更に2022年には第2のリメイク版、**タクティクスオウガ リボーン**^{*6}(以下**リボーン**と略記)が発売され、これが現在において最も遊びやすいTOということになるだろう。

^{*2} 1995, Quest, SFC

^{*3} 1993, Quest, SFC 後にPS/SS等にも移植

^{*4} マップ上でユニット (駒) が移動させ、射程内の敵に対して攻撃が可能、という形式を持つ戦闘システム形式のこと。

^{*5} 2010, SQUARE ENIX, PSP

^{*6} 2022, SQUARE ENIX, PS4/5 / Nintendo Switch / Steam

ファイナルファンタジータクティクス

ファイナルファンタジータクティクス^{*7}(以下 **FFT** と略記、ただしリメイク作との比較においては **FFT オリジナル**とも)は、初代 PS の中期頃に発売されたシミュレーション RPG。

タクティクスオウガの WT によく似たチャージタイム (CT) によるユニット毎ターン制で進行し、行動決定から実際に選択した行動が発動するまでにも (それぞれの行動に応じた)CT が発生する、という進化を加わっている。それから、タクティクスオウガ同様の高低差を持つスクウェアタイルマップによるタクティカルコンバットという 2 つを大きな柱としたシステムを持っている。

物語は架空世界^{*8}にあるイヴァリース王国を二分した後継者争い「獅子戦争」を背景とし、物語は戦争の背景事情と関わりながらもその裏で展開された伝説の 12 聖石を巡る一連の闘争を主な舞台として描かれる。

と表向きの話だけ書くと当時のスクウェアが TO をパクったのかという話で終わりそうなので、周辺事情を補足しておこう。

TO のディレクターであった松野泰己氏は TO の発売前後でクエストを退社しており、転職先として所属したスクウェアで FFT の開発にディレクターとして参加した。

無論これだけ似たゲームが先行作とまったく独立して作られたものとは考えにくい。まして開発を主導する立場のディレクターが先行作の発売後すぐに移籍し、そこで後続作の開発を主導する立場に就いたのである。両作の間に関係性がないと見るのは難しいだろう。

実際両作の構成要素は非常に似通っており、こうした経緯を知らなくてもなんらかの関係がありそうだとすぐ推測できる程度には近いと思う。こうして生まれた両作が、あまりにも似たシステムを持つゲームであったことで、当時の電子掲示板ではファン同士が紛糾する騒ぎが起こったりもしたという。

ただ両作のデザインを仔細に見ていくと、TO に範を取って FFT を作っていくとい

^{*7} 1997, SQUARE, PS

^{*8} イヴァリース世界は後に FF12 の舞台にもなり、また同世界の別時代を描いた作品として FFT 派生作の FFT アドバンス・FFT アドバンス A2 も存在する。

う仕事は、決してデッドコピーというようなものではなかったことが垣間見えてくる。

だからこそ、その仕事ぶりがどのようなものだったのか、そこに込められた創造性について(多分に推測含みになるが)デザインを読み取り解き明かしていくという作業を本稿では試みていきたい。

その後 FFT は 2007 年に 1 度目のリメイクとして**ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争**^{*9}(以下「獅子戦争」と略記も)が PSP で発売され数年をおいて iOS 版/Android 版も発売された。

また今年 2025 年には 2 度目のリメイクとして**ファイナルファンタジータクティクス - イヴァリース クロニクルズ**が発売され、これが現在最も遊びやすい FFT ということになる。

FF と TO の親和性

ということで TO と FFT の関係を語っていく、その前にもうひとつ枕を置こう。FF と TO との間に存在したであろう影響関係の話だ。

コンピュータ RPG の戦闘を、単純な抽象戦闘・ターン制から違ったものに変えていこうという数々の動きの中で、ファイナルファンタジー IV^{*10}におけるアクティブタイムバトル(ATB)の導入は大きな変革の起点として挙げられる出来事だ。

戦闘全体で固定化されたターン概念を崩し、各ユニット(キャラクター、モンスター)毎のリアルタイム管理でターンが巡り、選んだ行動によっては効果発動までの待機時間が更に生じる、というそのシステムは(数年をおいて)後の CRPG 群に大きな影響を与えたと思う。

そして、TO における WT は、この概念のフォロワーのかなり早い時期での実現例のひとつだった。実現されたのは速度パラメーターを行動頻度=ターンの発生に反映させるという部分だけだったが、この(ATB/WTに通底する)時間の精緻化は、空間的には抽象的な戦闘システムを採る FF よりも、マップ上でユニットを動かすタクティカルコンバット形式を採る TO でこそゲームの中核として機能するものだった。移動と攻撃範囲という概念があることで、行動頻度が展開にもたらす関与、それによって複雑さが生じるため、より重要度の高いシステムとして機能するのだ。

^{*9} 2007, SQUARE ENIX, PSP / iOS / Android

^{*10} 1991, SQUARE, SFC

その一方で TO のそれ以外の組み立ては、よくよく見ていくと驚くほど古典的でもある。それはロールマスター^{*11}、あるいはそれ以前の戦闘級 SG 等に範を採ったのではないかというような「古臭い」デザインの「シミュレーション RPG」で、むしろ「戦闘級 SLG」と評したほうが適切なようにも思われる。ただその古いものをコンピュータという新しい革袋で遊べるものとして作り込み、そこに WT という (アナログゲームではおよそ処理不可能な) システムを持ち込んだ、それによって実現された新味が TO にカルト的人気を生じさせる要因になったのだと思う。

TO における「死」の扱い

長い前置き、というには色々と言量量の多い話をしていと思うが、そろそろ本題、TO と FFT との比較の話に入っていこう。あまりに似すぎて、それゆえに両者の違いが (おそらくは) 明白な意図に裏付けされている両作について、今回は「死」という観点を切り口として語りを進めたい。

TO オリジナルにおいて、HP=0 は即死亡、ユニットはその場でマップから消滅という扱いになっていた。ただし同じ戦闘中であればアイテムや魔法で復活させることは可能であったし、アンデッド系モンスターについてはその場に (障害物として) 残り、一定 WT の経過で復活するという例外的なルールになっていた。

しかし FFT においてはこの点に変更され、HP=0 は戦闘不能という (蘇生効果で) 回復可能な状態異常扱いとなった。また斃れたユニットはその場に死体として残置、ただし 3T ぶんの時間経過で死=消滅する (そうなるともう復活できない) という扱いになった。いわば、アンデッドにおける特例だったものが標準化することになった。そして、戦闘不能のままそのマップでの戦闘が終了すれば、次戦には復活して引き続き戦えるというルールになった。

比べてみると FFT に対して TO オリジナルにおいては死が近いものだと感じられる。それは戦争における死というものがありふれていること、その出現の「軽さ」をメカニク的に表現したものであり、おそらくそれ自体にテーマ的な意図が込められていたようにも思う。戦乱の中で続々と兵士たちが死んでいき、時には捨て駒を作っても困難を乗り越えることもある、というようなプレイ体験が生じることを意図していたの

^{*11} 1981, Iron Crown Enterprises, TRPG

かもしれない。

しかし、TO における各ユニットは (大半がランダム生成とはいえ) 個別に名前を持ち顔もあるキャラクター達である。画面の中を動き回り、プレイヤーの意図を遂行してくれる彼らに、当然ながらプレイヤー達は少なからず感情移入をしてしまう。であれば、彼らをできるかぎり生かしたいという欲望が芽生えてしまうことも想像に難くない。すると系統的に意図されたその死の近さは、逆にプレイヤー達をできるだけ死を避けるための高難度なパズルに駆り立ててしまう要因となる。

TO では 1 ステージで扱う自軍人数は最大 12 人、おおむね 10 人程度だが、(設定された移動力との兼ね合いにもなるが) この数はスクエアタイル上でのタクティカルコンバットにおいて、敵との衝突ラインをめぐる戦術性を出現させるために最低限必要な数だろう。

マップがスクエアなので、隣接マスは前後左右の 4 方向、うち 1 方向は「後ろ」であり、互いに向かって進軍している状況でそちらから接敵されることは少ないといったん考えると*12、進軍の中で突出して孤立したユニットがいた場合、それを 3 ユニットで包囲して倒す、というのがおおそ想定されるバランスとなろう。散兵状での進軍に対して適切に部分包囲が行なえらるとすると、10vs10 であれば雑には 3 箇所ユニット包囲が発生して、手を打たなければ戦況が 10vs7 に遷移する、というような算段が成り立ちそうである*13。

これを避けるためには、間を開けない横並び、あるいは斜め並びを維持して進軍することが有効な手となるはずだ。前線を所定の形で維持し続けることで、ユニットの最大接敵数を 1-2 程度に抑えることができるようになるからである*14。

ということで、現実の戦争と同様に、スクエアタイルでの戦闘においても戦闘ラインというべき概念が発生する。こうして生まれたラインは非常に強力だが、両翼は中央に比して囲まれやすい*15。また TO においては WT という個別ターン制によって戦線を構成する各人の行動タイミングが異なってくるので、進軍の中で一時的・部分的な

*12 ただし実際の TO のプレイは戦闘級らしい乱戦が巻き起こるゲームなので、背後から攻撃されることも日常茶飯事である。

*13 このへん、スクエアタイルでのタクティカルコンバットでの一般則の話をしているおり、これをどう仕立てていくかというのが各ゲームの目指す味付け、デザインとなることには留意されたい

*14 もちろんマップ=レベルデザインの側では安易にそのような進軍をさせないよう、侵入不能地形や高低差等を駆使して一筋縄では行かないマップを作り、プレイヤーを悩ませようとすることになる。

*15 それを想定してなんらかの防御性能 (高防御力、高 HP、高回避など) に長けたユニットを置くべきだろう。

突出が生じやすく、そこを(たまたま行動順が連続した)敵に突かれてほころびが生じたりもする。

そのようにしてどこかの部分がダメージを受けたら死を避けるためには後退が必要になり、必然生じるラインの穴をどう埋めるか(後詰めの予備を充てるか、ライン自体を縮小するか)の判断を迫られることになる。といった具合に緩となる判断局面が連続的に生じていく。

これはまさしく戦闘級ゲームの大きな醍醐味であるのだが、こうした様相を特に平地で発生させるためには、前線は5人程度で構築して後背への接近を阻むための「壁」を組む必要がある。そして壁の近辺で生じた衝突への応手として、両翼からの包囲や後背からの射撃戦などを発生させる、戦術ゲームとしての味を深めるためには、更に3-5人ほどの後衛・遊撃・射撃兵の枠が欲しいということになる。

ということで、ユニット数10ぐらいというのは、壁=戦闘ラインを巡る攻防を発生させるには最低限と言える数であり、TOがユニット数をこのレンジにおいたのは偶然ではなく意図的な選択だったのではないかと思う。

ただここに「ユニットをできるだけ生存させたい」という意思が加わると、事は色々と面倒になる。死=消滅が発生しやすい設定であれば、それだけ死の回避=早期の戦線からの後退行動が発生しやすくなるからだ。

HPを上限までは使わず早期に後退するなら(後に回復して戦線復帰するとしても)戦線維持的には死んだのとあまり意味が変わらない。そうして早期に減少した戦力で戦闘を継続することになるので、それだけ戦闘が長引きやすくなる。

決め手に欠けやすくなることもそうだし、また出撃メンバーの中では比較的打撃要員が早期に離脱しつつも回復要員の方が長く能力を維持しやすい^{*16}のも、戦闘の長期化に拍車をかける^{*17}。

そしてTOでは、戦線を構築しているのが無名の代替容易な兵士ではなく、いちおうは名前と顔を持つキャラクターであるため、こうした動きは実に引き起こされやすくなってしまった。

^{*16} 後方配置の回復力を維持するべく前線を構築している側面があるので、前線が正しく機能した結果ではある。

^{*17} という長期化を避けるべく、まずは回復役を狙って潰せというセオリーは、タクティカルコンバットだけの話ではなく、マップを持たない抽象戦闘でも頻用されるのはご存知の通りだろう。

FFT での死の改善

対して FFT では自軍の標準出撃人数は 5 人程度に縮減された。

人数的にはハーフゲームになり、それに合わせてマップの標準的な面積も縦横共に半分、面積的には 1/4 になったわけだが、ここまで人数が減ると、もはやスクエアタイトル上では戦闘ラインというものはほぼ成立しなくなる^{*18}。必然 (前述の) 前線をめぐる諸々の話も成立しにくくなるため、TO に比べてより敵味方が入り乱れた乱戦模様になりやすくなる。

ただし、FFT においては戦線という概念がまるごと消滅したというわけでもない。それは線というよりは衝突点、という形を取るようになった。

おそらくこのとき注目されたのは、TO オリジナルでのアンデッドの扱いだ。TO オリジナルでは死んだユニットはマップ上から即座に消滅するが、アンデッドだけはその場に (そこで移動を終了できない) 障害物として残り、一定時間をおいて復活する。この、残る、という点が FFT では着目され、活用された。

ここにはまた別の事情も加わるだろう。FFT が FF の外伝的なものとして構築されるにあたり、自ずと「死」の扱いを軽くせねばならない、という課題があったからだ。FFT では (FF というシリーズとの整合から) HP=0 が即座に死・消滅となることは許されず、FF シリーズの通底則に倣って戦闘不能とし、倒れ伏したキャラクターが残ること、そして、それをその場で蘇生させるという効果が導入された、というか導入せざるを得なかった。

しかしここで「残る」というデザインに寄せたのが優れた選択だった。ユニットが前線で戦って斃れたとき、そこには戦闘不能の体が残る。これは通過することは阻害せず障害物としては「弱い」のだが、同じマスで移動を終えることはできないので、特に 1 ターンでの移動歩数があまり大きくない調整の下では移動の渋滞・閉塞を引き起こす。結果として、戦線で戦って斃れてなお、そのユニットは障害物としての役割を果たし、戦線のとっかかりを残すことになる。

またカウントダウンが進んで死を迎える前に戦闘自体が終わってしまえば、戦闘不能は回復するというルールになったことも大きい。システムの HP=0 の扱いが軽く

^{*18} ただし、地形設定によっては一時的に戦線と呼べるものが生じることはあるし、そういう地形を見つけて活用することもタクティカルコンバットの面白さの一翼ではある。

なったことで、ステージの終盤には負傷したキャラクターが敢えて戦線に留まり追加の 1 行動を投下するという選択が採りやすくなるからだ。

また「戦闘不能→蘇生の繰り返しでの戦線維持」という動きも行えるようになった。蘇生するときには斃れたその場で復活するので、即座に戦線に(すぐにやられるリスクはあるが)復帰できる^{*19}。互いに人数を集めたラインは生じずとも、概念的には衝突点近辺の人数の維持仕合いという形で、戦線の代替となる概念が発生するようになっている。

ただ総人数が少ないということは、1 人が削られたときの手数減少の影響はそれだけ大きなものになる。蘇生が可能といっても蘇生するにもそ手数がかかる。1 人減って 5vs4 になってしまった戦線で更に 1 人を蘇生役に回せば、実質的には 5vs3 の局面が生じ、もう 1 人削られてしまえばいよいよ劣勢が確定してしまう。そこで蘇生を後回しにしてとにかく 4vs4 に持ち込み、余裕ができてから蘇生とする方が…というような判断の綾が生じることに繋がってくる。

FFT におけるジョブ・アビリティ

人数が多くないことは、別の問題も生じさせる。

TO では人数を偏らせ集めることで戦線にほころびを生じさせることができたのだが、もとより少人数の FFT の枠組みではこれが難しくなる。ただ散兵同士で漫然と殴り合うゲームになってしまうのではあまりに面白みに欠ける。

そこで戦闘の中で趨勢を傾けやすくするために導入され、駆使されるのがジョブ・アビリティだ。その組み合わせによって「強い」行動を発生させるスキル指向のシステムである。

というとはよくよく考えてこれを導入したように聞こえるかもしれないが、たぶん実際の経緯は逆だろう。FF で人気のあったジョブ・アビリティシステムを導入したいがために、FFT は TO に対して十分なアレンジを施したデザインを構築する必要があったのだ。

経緯はともかく仕上がって見たデザインを見れば、FFT というのは TO に対する「ハーフゲーム」を上手く仕立てたゲームとなった。人数を半減させ、マップ面積も減

^{*19} TO オリジナルでの蘇生は、蘇生行動の使用者に隣接する形で復活となる。

らしたことで、TO に比してすぐに衝突が開始されるようになった^{*20}。ユニットの配置・進軍のコントロールで担っていた遊撃要素を、ジョブ・アビリティで展開を派手にすることで代え、崩れては再構築される戦線という概念を(ラインに対する人の出入りに代わり)戦闘不能と蘇生の繰り返しという形で表現できるようにする、という味付けの変更が加えられた。

各ステージで生じる衝突は、ストーリー序盤でこそ小包围による削り合いという形を取るが、すぐに加速・減速による手数差での押し込みが使えるようになり、更にジョブ・アビリティが充実する中盤以降は各種アビリティの駆使での蹂躞戦が頻発しがちになり、いかに素早く敵の有効兵を削ぎ落とすかというところに収束していく。

こうした「FF らしい」プレーヤーが TO 由来の戦闘システムとよく噛み合い、FFT では TO とは似て非なる体験が見事に構築されている^{*21}。

算術師

さて巷で FFT の話として話題に上がりがちな要素として、算術師、というジョブの存在がある。これは他の FF シリーズではぜんぜん出てこない、FFT オリジナルと言っているジョブで、そういう意味で FFT の中でも浮いた存在である。

算術師は、マップ上を移動してユニット近傍の効果範囲でなにがしかを展開していくという繰り返して進むはずのタクティカルコンバットに、突然まったく違うルールを持ち込むゆえによく無法無法と言われがちなジョブである。

その効果範囲は「ユニットのその時点での特定の特性値の値を参照する」という形で指定される。たとえば「レベルが素数」という感じにだ。他にも敵全体を対象とする踊り子、味方全体を対象とする吟遊詩人なども同様の無法ジョブではある。

しかし算術師はもう 1 点、範囲指定効果が即時に発動するという点でも無法である。他のジョブでの範囲指定効果は、大半が発動までに所定の時間を必要とするが、算術師ではそれが無いのである。

ただこの無法ぶりがでは際立って無法かということ、実のところそうでもない。FFT

^{*20} ただし、TO は初期配置から衝突地点を想定し、そこに向けてラインを維持進軍していく前哨戦段階が明確に存在するところが妙味でもある。

^{*21} これはちょうど、外形的にはほとんど同じルールでありながら、かなり展開・味わいの異なるサッカー・フットサルの関係に近いような気がする。

のデザインというのは積極的にシステム的な無法を取り入れてむしろ推奨するという方向でデザインされているからだ。

そもそも TO 由来のゲームフレームに、FF5 あたりを由来とするジョブ・アビリティシステムを持ち込もうという売れ線狙いっぷりがまず無法な試みなのだ。ただ前述のように、それを前提とした調整を加えることで、同じフレームの中で少し異なる様相として戦いが成立するようには工夫されている。

そして算術師というのは、FFT が暗に狙ったユーザー——FF を遊ぶような比較的ライトなユーザーに、TO という、当時としてさえないぶ根の古い個人級 SG という地層へとユーザーの意識をつなげる仕事を果たすという意図が含まれていたのではなかろうか、と思うのだ。

このころの FF というのは、ジョブやアビリティの中から有効な無組み合わせを探し出してはその発揮による無法をもって遊ぶものだ、という側面が少なからずあった。対して TO というのは、細かな数値バランスの先に存在する詰将棋とでもいうべき組み立てのゲームであり、パラメーターとシステムに対する理解をプレイヤーに常に要求するストイックさがオリジナル TO において強く印象を残した部分だった。

そして算術師というのは、かなり味付けが異なるものの、この TO の「数値の先の詰将棋」という要素を (ジョブ・アビリティの導入によって TO としてはかなり壊れた)FFT に再び導入するために閃かれ、TO と FFT のデザインをつなぐ最後の結び目として仕立てられたもののように思う。

もちろん算術師は無法なのだが、その無法は通常のデザインをしていればプレイヤーが見向きもしないゲーム内数値に目を向けさせるフックとして機能しており、そしてそういう体験こそが TO がデザインの先で志向していたものなのではないだろうか^{*22}。

その後の TO と FFT

その後両ゲームには直接的な後継作は生まれず、しかし幾度かのリメイクを経て現在に至っている。TO オリジナル発売から数年をおいてクエストのゲーム事業がスクウェアエニックスに売却されたという事情もあり、そのリメイクの系譜も必ずしも切り離

^{*22} ただしより現実的な課題として、チームが小編成の FFT ではステージ難易度を上げるために少し敵人数を増やすと途端に戦いが成立しなくなりやすい、という構造的問題を抱えており、精緻なバランス調整を避けて安直に敵の数を増やしたときうの「安全弁」として算術師を用意した、という側面も色濃そうではある。

されたシリーズとしてのものではなかった。特に TO のリメイクについては、積極的に FFT での成果・実験を取り入れようとした形跡が見られる。

リメイクの段において、FFT は不遇な扱いに陥ったりしつつも、システムとしてはあまり改変が加えられていない。

2007 年の獅子戦争では、スクエアエニックスのこの頃のリメイクでよくあるジョブの追加、アイテムの追加などに加え、PSP というプラットフォーム向けの要素として通信対戦や共同プレイの追加などが加えられたが、プログラム面の不安定さもあり、正直あまり出来の良くないリメイクであったという評になっている。

ただ 2025 年のイヴァリース クロニクルズ (IC) では獅子戦争のでリメイク要素は捨てたうえで、できるだけオリジナル版の再現を図った「クラシック」と全面的改善とシナリオ・演出追加、フルボイス化を図った「エンハンスト」の 2 モードで構成される本格的なリマスター作業が行なわれ、特に物語面は大いに強化された作品となった。

対して TO はやはり 2 度のリメイクを経ているが、共にオリジナルスタッフが強く関与した上で、全体的に FFT で導入された要素をかなり導入しながらのゲームの再デザインが行なわれた。

2010 年の運命の輪では、スキル制の導入、タロットカードによるバフ要素の追加、移動歩数の全体的な減少、HP=0 が即死ではなくライフ制(戦闘不能→3 カウント→戦闘離脱によってライフ-1、3 ライフがなくなると死亡)に、戦闘中の巻き戻し機能の追加などの変更が加えられた。特に HP=0 の影響の軽減はかなりバランスを変える変更で、また戦闘不能者をその場に残すことは TO のゲームフレームでも有効な要素だと考えて逆輸入したのだろう。

そもそも初代 FFT の制作が TO からさほど間を置かずに行なわれたこともあり、FFT は TO での問題点への処方箋がかなり導入されていた。だから、TO と FFT というのは「単に(移籍後に)似たゲームを作った」よりもずっと密接な間柄にあり、特にシステム面に主眼を置くなら両者は直系の続編だと考えてしまう方が実態に近い。

2022 年のリボーンでは、レベルキャップの導入、オートセーブ対応、挟撃スキルの追加、ライフ制廃止 (HP=0 後カウントダウン、0 になると死亡) などの再変更が施された。特にライフ制については戦闘不能から死亡に至る流れが完全に FFT と同じシステムへと再調整されたことになる。

結果としてリボーンは、TO オリジナルというよりもずっと FFT オリジナルに近い

作品に仕上がっており、ルールシステム的にはあまり再デザインの施されなかった FFT IC が「物語的な FFT2.0」だとするならば、こちらは「システム的な FFT の後継」と捉えるべき作品なのではないだろうか。

Ingress: XM Anomalies stats talk 2025Q3-4

中田吉法

位置情報ゲーム Ingress の大規模戦闘イベント XM アノマリー、2025 年 Q3(7-9 月期) は +Delta、Q4(10-12 月期) は +Beta の 2 シリーズについて、結果スコア解説、ルール変化による影響等の考察をやっていく。

2025 年後半には Q3/Q4 共に大きめの構成変更があった。ルール差の解説を兼ね、まずは +Delta の話をして、その後に差分として +Beta の話をする形で進めていこう。

+Delta のルール

Q3 +Delta では Ingress の運営体制変更^{*1}に伴い内容の軽量化が図られた。結果的に(点差の付きにくい)グローバルイベントの比率が高まり、XM アノマリーの勝敗がより決着に結びつきやすいシリーズ構成になった。

+Delta シリーズは、具体的には以下の各要素によって争われた：

- +Delta Bounty Op
- +Delta Global Campaign:Reso
- +Delta Global Campaign:Field
- XM アノマリー (6 都市)

+Delta Bounty Op は 6/1 から 9/19 の毎日の作戦任務 (Bounty^{*3}) の達成数を競い、総達成数の陣営比に応じ 300 点が分配される。

+Delta Global Campaign:Reso は 6/19-8/3 開催の作戦任務型イベント。レゾネー

^{*1} 2025 年 3 月に Niantic 社の買収が発表され Q2 中に主要ゲーム^{*2}中心の部門が Scopely 社傘下に売却、位置情報や AR 技術の研究開発部門とそのデモ的な一部ゲーム (Ingress、Peridot) が新設の Niantic Spatial 社に移管された。

^{*3} 2024 年 2 月実装のデイリーミッション機能

ター*⁴の設置、破壊を中心とした作戦任務が設定された。並行して R8*⁵の設置、R8 設置済ポータルへの R8 追加設置、レゾネーターの破壊等で **+Delta Reso Points** が得られ、最終的に作戦任務達成数の陣営比で 100 点、+Delta Reso Points の陣営比で 200 点が分配される。

+Delta Global Campaign:Field は 8/30-9/14 開催の作戦任務型イベント。こちらは CF*⁶の作成・破壊を中心とした作戦任務で、加えて CF の作成・破壊や CF 形成に加わった場合の加算点による **+Delta Field Points** も計上され、最終的に作戦任務達成数の陣営比で 100 点、+Delta Reso Points の陣営比で 200 点が分配される。

XM アノマリーは、8/16、8/23、9/20 の 3 日程、各日 2 都市ずつ合計 6 都市で開催された。

XM アノマリー本戦は以下の構成となる：

- 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」)
- Anomaly Bounty

2 つの **GoRuck** 競技は、希望者による有料参加型イベントで、イベント内で実施される陣営間競技の結果に応じて各 10 点の配分。

BB 戦は、開催都市に設定されたゾーン内に RBB*⁷が設置され、その勝敗を争う。RBB 配点があるまま素点加算となるが、高得点対象**ボラタイル**からは 3 倍の素点が見られる。3 時間のイベント時間中には、30 分間隔で wave1-6 の BB が設定され、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る。最終的に、両陣営の採用素点の比で 100 点が配分される。

シャード戦は、各陣営 4 つのゴール (ターゲットポータル) と 13 個のシャードが各

*⁴ ポータルに設置され、そのレベルを決定するアイテム。8 つのスロットに設置されたレゾネーターのレベル平均でポータルレベルが決定される。また、1 プレイヤーが 1 ポータルに設置できるレゾネーターにはレゾネーターのレベル毎に上限がある。

*⁵ 8Lv レゾネーターをこのように表記する。

*⁶ Control Field、ポータル間をつなぐ線 (リンク) によって形成された三角形のこと。Ingress とは大雑把には CF の総面積を競い続けるというゲームという建前になっている。

*⁷ Rare Battle Beacon の略。設置されたポータルでの戦闘結果を競うための特殊アイテム。RBB では設置後 13 分/16 分/19 分の 3 回計測があり各回で 2/3/4 点が配点される。

wave 毎に発生する*⁸。シャードは wave 中に 3 回・10 分間隔でのジャンプでリンク伝いに移動するので、自軍ゴールへの到達を目指す。ジャンプ毎に 1 点、499.5m を超えるジャンプは追加で 1 点、有効ゴール*⁹毎に 6 点が素点に計上される。wave 毎の素点合計のうち、最大値が採用点となり、陣営間の比で 100 点が配分される。

+Delta ではクラスター制ルールが引き続き採用。アノマリーゾーンに 3 つのクラスターが設定され、各 wave で 1 クラスターがボラタイル BB 発生領域、別の 1 クラスターがシャード発生領域となる。領域は wave 毎に「ボラタイル BB →シャード発生→いずれでもない」という順で巡回するので、各陣営は移動パターンを見越しての戦略遂行が可能となる。

Anomaly Bounty では、XM アノマリー開催中限定の作戦任務の達成率を競う。ポータルハック、MOD の破壊、ゾーン内のポータルのユニークハック (UH)*¹⁰で構成され、遂行するにはゾーン内を移動していく必要に迫られる。BB/シャードの留まって守ることへの要求と、Bounty の移動の要求をいかに両立させるかが試される。最終的に陣営毎の任務の平均達成数が比較され、その比に応じ 80 点が配分される。

ポータル耐性の不安定化

「ポータル耐性の不安定化」ルールも引き続き採用。

XM アノマリー開催前後の時刻帯で (世界中で) 反転アイテム*¹¹使用後の耐性時間 (再反転禁止時間) が、通常の 60 分から (1 分刻みで) 5-55 分のいずれかに変更される。耐性時間値は毎時 0 分、30 分に変動し、その時点で全ポータルに適用される*¹²。

*⁸ 以前から変わり、ゴールも wave 毎に違う場所に発生し直すルールとなった

*⁹ 各ゴールには wave 毎の有効ゴール数上限=4 があり、越えた場合はゴール点は得られない

*¹⁰ 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

*¹¹ 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。

*¹² 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。

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)。ゴールの達成しやすさは特定の 2 点間へのリンクの張りやすさに比例する、と見做して支配率の 2 乗を近似値と見立てて算出した値。戦力数で RES を 1 固定で算出しているので、実測値 > 期待値 なら ENL、実測値 < 期待値 なら RES がより優位にシャード戦を戦ったことが示される。

+Delta の結果

+Delta の各グローバル戦は、Reso は RES の 4.2 点差、Field は RES の 1.6 点差、Bounty Op は RES の 6 点差での勝利と、いずれも僅差で RES の勝利となった。

自ずとシリーズの勝敗は各 XM アノマリーの結果次第になるが、全 3 日 6 戦のうち ENL は Day1 のマラッカとポートランドで連勝してリードを構築、Day2 ヨーテボリは RES が大勝するも ENL 勝ち分には及ばず、逆に同日のケベックシティで ENL が大勝したことで趨勢は ENL に傾いた。Day3 デンパサルで RES は小差の勝ちで数字上は望みを繋いだが、ケンブリッジは僅差で ENL が勝利し、トータル ENL が 86.4 点差でシリーズを制した。

イベント		都市	スコア		
			E	R	ENL gain
+Delta Campaign: Reso			147.9	152.1	-4.2
Anomaly	01	Melaka	159.9	140.1	19.8
Anomaly	02	Portland	181.5	118.5	63.0
Anomaly	03	Gothenburg	124.2	175.8	-51.6
Anomaly	04	Quebec City	185.3	114.7	70.6
+Delta Campaign: Field			149.2	150.8	-1.6
Anomaly	05	Denpasar	145.0	155.0	-10.0
Anomaly	06	Cambridge	153.2	146.8	6.4
+Delta Bounty Op			147.0	153.0	-6.0
Series Total			1393.2	1,306.8	86.4

表 1 +Delta 全体スコア

各都市戦評

マラッカ GoRuck は RES が合わせて 20 点の完全勝利というところから迎えた本戦、ENL は BB・シャード共に圧倒する形での開幕となる。ただ、続く wave2 で ENL が BB の支配率を高めた裏で、RES はシャード戦に集中してここでスコアを一気に挽回した。

続く wave3 も ENL が BB、RES がシャードに傾倒する形が継続。
後半に入り wave4 は耐性時間 10 分とかなり短い混乱の時間となり、RES はシャード戦をはっきりと捨て今度は BB 戦に力を傾けた。wave5 で耐性時間は 11 分と引き続き短い。ここで ENL が再びシャードに力を入れた(最高素点も更新した)が、その隙に RES はそこまで大きく負け越していた BB 戦を小差の負け程度に持って行く。wave1 での大差を大きく縮め、結果としては ENL の勝利で終わったものの、シリーズスコアとしては 19.8 点という僅差での決着となった。

GoRuck で差を確保した RES が、戦況の中で集中するゲームをはっきり作った戦いぶりで、最大素点採用制とクラスター制とをフルに活用した見事な RES の戦いぶりが光る内容だったように思う。

city	wave	観戦 時間	BB				Shard				GoRuck				total		ENL gain
			E	raw	R	Score	E	R	Score	R	E	R	E	R	E	R	
Melaka	Stealth																
	Urban																
	1	13	190	101	65.3	34.7	4/14/38	0/3/3	92.7	7.3	0.0	10.0					
	2	54	233	83	69.8	30.2	3/9/27	3/11/29	56.7	43.3	0.0	10.0					
	3	38	257	57	71.8	28.2	1/1/17	4/4/28	56.7	43.3							
	4	10	197	100	71.8	28.2	1/10/16	0/3/3	56.7	43.3							
	5	11	76	227	53.1	46.9	5/27/57	0/0/0	66.3	33.7							
	6	22	153	111	53.1	46.9	0/3/3	0/2/2	66.3	33.7							
	Raw Total		1106	679	53.1	46.9			66.3	33.7	0.0	20.0			119.4	100.6	18.8
	Bounty Total		4.12	4.02					40.5	39.5					159.9	140.1	19.8
Portland	Stealth																
	Urban																
	1	45	372	43	89.6	10.4	3/20/38	0/0/0	100.0	0.0	1.4	8.6					
	2	51	257	122	75.3	24.7	4/9/33	0/5/5	88.4	11.6	2.0	8.0					
	3	55	220	175	68.0	32.0	6/+1/14/56	1/1/7	88.9	2.0							
	4	5	240	161	68.0	32.0	0/14/14	0/6/6	88.9	11.1							
	5	52	295	116	68.0	32.0	2/14/26	1/4/10	84.8	15.2							
	6	55	275	103	68.0	32.0	0/0/0	2/10/22	71.8	28.2							
	Raw Total		1659	720	68.0	32.0			71.8	28.2	3.4	16.6			143.2	76.8	66.4
	Bounty Total		4.39	4.79					38.3	41.7					181.5	118.5	63.0
Gothenburg	Stealth																
	Urban																
	1	13	330	421	43.9	56.1	0/5/5	4/15/39	11.4	88.6	8.0	2.0					
	2	41	292	426	43.7	56.3	0/2/2	6(+4)/20/56	8.2	91.8	10.0	0.0					
	3	26	186	464	41.6	58.4	2/5/17	2/7/19	23.3	76.7							
	4	7	205	514	39.1	60.9	0/0/0	4/24/48	23.3	76.7							
	5	5	149	556	37.2	62.8	0/3/3	0/17/17	23.3	76.7							
	6	13	164	510	37.2	62.8	2/7/19	0/11/11	25.3	74.7							
	Raw Total		1326	2891	37.2	62.8			25.3	74.7	18.0	2.0			80.5	139.5	-59.0
	Bounty Total		5.26	4.36					43.7	36.3					124.2	175.8	-51.6
Quebec City	Stealth																
	Urban																
	1	29	217	100	68.5	31.5	0/15/15	1/9/15	50.0	50.0	1.4	8.6					
	2	8	216	78	68.5	31.5	7(+5)/13/55	1/4/10	78.6	21.4	4.0	6.0					
	3	41	119	185	54.0	46.0	3/23/41	0/0/0	78.6	21.4							
	4	13	174	136	54.0	46.0	1/15/21	0/3/3	78.6	21.4							
	5	13	288	30	60.9	39.1	0/17/17	0/0/0	78.6	21.4							
	6	52	285	2	60.9	39.1	0/15/15	0/4/4	78.6	21.4							
	Raw Total		1299	531	60.9	39.1			78.6	21.4	5.4	14.6			144.9	75.1	69.8
	Bounty Total		4.88	4.77					40.4	39.6					185.3	114.7	70.6
Denpasar	Stealth																
	Urban																
	1	10	131	79	62.4	37.6	1/7/13	3/11/29	31.0	69.0	4.0	6.0					
	2	26	115	99	57.0	43.0	1/13/19	4/22/46	29.2	70.8	0.0	10.0					
	3	22	114	91	57.0	43.0	0/9/9	4(+3)/11/35	29.2	70.8							
	4	8	70	131	50.0	50.0	0/3/3	1/19/25	29.2	70.8							
	5	21	80	127	50.0	50.0	3/12/30	0/2/2	39.5	60.5							
	6	42	51	163	44.6	55.4	7/24/66	0/3/3	58.9	41.1							
	Raw Total		561	690	44.6	55.4			58.9	41.1	4.0	16.0			107.5	112.5	-5.0
	Bounty Total		3.36	3.80					37.5	42.5					145.0	155.0	-10.0
Cambridge	Stealth																
	Urban																
	1	8	355	433	45.1	54.9	5/7/39	0/2/2	95.1	4.9	6.0	4.0					
	2	31	298	535	39.9	60.1	5/6/41	0/6/9	82.0	18.0	8.0	2.0					
	3	32	451	388	45.7	54.3	0/1/1	5/9/46	47.1	52.9							
	4	38	334	501	45.7	54.3	0/23/25	0/0/0	47.1	52.9							
	5	15	300	545	45.3	54.7	1/19/26	0/2/2	47.1	52.9							
	6	50	519	290	48.8	51.2	0/3/3	3/15/34	47.1	52.9							
	Raw Total		2257	2692	48.8	51.2			47.1	52.9	14.0	6.0			109.9	110.1	-0.2
	Bounty Total		5.39	4.56					43.3	36.7					153.2	146.8	6.4

表2 +Delta アノマリー都市スコア

ポートランド ポートランド戦はENLによるBB圧倒から開幕。90%近い支配率からの推定戦力比約3倍というのは明らかに実態には即していないだろう。実際 wave2以降、ENLの支配率は65%前後の値に落ち着いていく。ENLはwave2からシャードに軸足を移し、wave3で7ゴールを上げ最大素点獲得。RESはその隙を突くようにBBで最大素点更新。そこから終盤に向けスコアは膠着*13、ENLは支配率を高めることでゲームを閉じにかかったが、RESは終盤にどうにか道をこじ開け wave5、6で続けてシャード素点を更新。大きく結果を変えるようなものではないが、推定1.4倍の人数

*13 最大素点制の性質に加え、Bountyの存在により各陣営の戦略が「前半で素点を構築、後半はBounty」という行動に収束しやすいという事情はある。

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
Melaka	1	65.29%	34.71%	0.81	0.59	1.37	1.00	2.00	2.65
	2	73.73%	26.27%	0.86	0.51	1.68	1.00		
	3	81.85%	18.15%	0.90	0.43	2.12	1.00		
	4	66.33%	33.67%	0.81	0.58	1.40	1.00		
	5	25.08%	74.92%	0.50	0.87	0.58	1.00		
	6	57.95%	42.05%	0.76	0.65	1.17	1.00		
	Raw Total	61.96%	38.04%	0.79	0.62	1.28	1.00		
Portland	1	89.64%	10.36%	0.95	0.32	2.94	1.00	4.00	5.31
	2	67.81%	32.19%	0.82	0.57	1.45	1.00		
	3	55.70%	44.30%	0.75	0.67	1.12	1.00		
	4	59.85%	40.15%	0.77	0.63	1.22	1.00		
	5	71.78%	28.22%	0.85	0.53	1.59	1.00		
	6	72.75%	27.25%	0.85	0.52	1.63	1.00		
	Raw Total	69.74%	30.26%	0.84	0.55	1.52	1.00		
Gothenburg	1	43.94%	56.06%	0.66	0.75	0.89	1.00	0.20	0.21
	2	40.67%	59.33%	0.64	0.77	0.83	1.00		
	3	28.62%	71.38%	0.53	0.84	0.63	1.00		
	4	28.51%	71.49%	0.53	0.85	0.63	1.00		
	5	21.13%	78.87%	0.46	0.89	0.52	1.00		
	6	24.33%	75.67%	0.49	0.87	0.57	1.00		
	Raw Total	31.44%	68.56%	0.56	0.83	0.68	1.00		
Quebec City	1	68.45%	31.55%	0.83	0.56	1.47	1.00	8.00	5.98
	2	73.47%	26.53%	0.86	0.52	1.66	1.00		
	3	39.14%	60.86%	0.63	0.78	0.80	1.00		
	4	56.13%	43.87%	0.75	0.66	1.13	1.00		
	5	90.57%	9.43%	0.95	0.31	3.10	1.00		
	6	99.30%	0.70%	1.00	0.08	11.94	1.00		
	Raw Total	70.98%	29.02%	0.84	0.54	1.56	1.00		
Denpasar	1	62.38%	37.62%	0.79	0.61	1.29	1.00	0.80	0.66
	2	53.74%	46.26%	0.73	0.68	1.08	1.00		
	3	55.61%	44.39%	0.75	0.67	1.12	1.00		
	4	34.83%	65.17%	0.59	0.81	0.73	1.00		
	5	38.65%	61.35%	0.62	0.78	0.79	1.00		
	6	23.83%	76.17%	0.49	0.87	0.56	1.00		
	Raw Total	44.84%	55.16%	0.67	0.74	0.90	1.00		
Cambridge	1	45.05%	54.95%	0.67	0.74	0.91	1.00	1.38	0.70
	2	35.77%	64.23%	0.60	0.80	0.75	1.00		
	3	53.75%	46.25%	0.73	0.68	1.08	1.00		
	4	40.00%	60.00%	0.63	0.77	0.82	1.00		
	5	35.50%	64.50%	0.60	0.80	0.74	1.00		
	6	64.15%	35.85%	0.80	0.60	1.34	1.00		
	Raw Total	45.61%	54.39%	0.68	0.74	0.92	1.00		

表 3 +Delta 各都市分析値表

比を考えれば、シリーズスコア差を 35 点近く埋めたのは大きな戦果と言える。

ゲーム自体は ENL の大勝ではあるが、劣勢側も上手に立ち回れば点差は縮められるのが如実に出了内容で、クラスタ巡回制の妙味が色濃く現れた一戦だった。

ヨーテボリ XM アノマリーでは青の常勝地域という印象の強いスウェーデンでの一戦は、下馬評通りに青が終始圧倒し続けた。wave1 の BB 素点 E320-421R が ENL の BB 最大素点で、以後 BB は RES が wave5 まで素点更新を連続させる流れになる。と同時にシャードでもスコアを稼いでいくのが北欧 RES の強さで、wave2 の 6 ゴール 56 点で安全と呼べるリードを築いた後、リンクで盤面を閉じていく選択に移行し全体的にゴール・ジャンプ共に減少する。後半は短耐性時間が連続したためシャード完封は叶

わなかったが、ENL がシャード戦のペースを握ることはなく、wave6 で 2 ゴール 19 点でのスコア更新が限界。ただ Bounty ではシリーズ中最大の 7.4 点差をつけて差の緩和は図っており、双方できることをしっかりやる、という好ゲームではあった。

ケベックシティ ポートランドよりはいくらかゲームになりそうな開幕、から終わってみればポートランド以上に ENL の圧勝劇。wave1 は ENL が BB から、RES はシャード中心でゲームに入る。ただ ENL の勢いは強く、ゴールを狙わぬリンクでジャンプしただけの ENL と、ゴールを狙った RES のシャード素点とが同じというところで力の差はかなり見えた。

その力の差が埋まることはなく wave2 では ENL がシャードで一挙 7 ゴール。RES も wave3 で BB 戦に力を傾けて挽回を図るが、既に ENL は Bounty に軸足を移していた。

RES も Bounty に軸足を移した wave5 で、ENL がよもやの BB 戦素点更新。90% を越える高支配率を叩き出し、RES 勝利の芽を完全に摘み取った。

終わってみれば Bounty でも ENL が勝ち、RES がいいところを出せたのは GoRuck だけだったという内容で ENL が 70 点差の勝利を収めた。

デンパサール インドネシアはバリ島の州都デンパサールでの戦いは、それぞれが相手の狙いを外したところで点を稼ぎ合う、ありそうで少し珍しい展開のゲームになった。

開幕は ENL が BB、RES がシャードにはっきり分かれる。ただ wave1 の支配率こそ ENL が上回るものの、RES はシャードでゴールを重ね、人数的にはやや RES が優位か、という情勢。wave2 で RES はシャード素点を更新、wave3 でももう少しで更新が狙えるという強いゲームを展開。対する ENL は BB 素点を徐々に落とし、本来の数的劣勢が徐々に露になる。

wave4 で RES が BB で最大素点を ENL に並べたが、続く wave5 で今度は ENL がシャード戦スコア更新。Bounty の結果次第ではどちらが勝ってもおかしくない程度の差のまま、最終 wave6 へ。そこで RES は BB、ENL はシャードでそれぞれ大きくスコアを更新。気付いてみれば開幕とは逆に RES が BB、ENL がシャードで勝っていた。ここまで合計でわずかに RES5 点リードと Bounty 次第で勝敗が変わる僅差も、結局 Bounty では RES が 5 点上回って RES10 点リードでの決着となった。

ケンブリッジ wave1 で BB は RES、シャードは ENL にそれぞれ戦力を集中、シャードの方が緒戦の一方的勝利を得やすいことから ENL がリード、という開幕。

双方 wave2 はそのままスコアを伸ばし、wave3 からそれぞれ主眼ゲームを入れ替えた。ただ ENL の BB は逆転までは届かず、対する RES はわずかだがシャード素点で ENL を逆転。ちょうど GoRuck の負け分を RES が取り返したようなスコアとなる。

後半に入り双方が、合意でもあるかのように盤上にシャードゴールを目指さない形を形勢。スコアも僅かに動くものの、おおむね膠着のまま Bounty での決着を待つ形になるか、と思えた。だが最終 wave6 で ENL は BB、RES はシャードで勝負を仕掛け、ENL だけが素点更新に成功。RES が 0.2 点の極小リードで Bounty の結果待ちということに。果たして Bounty は ENL が 6.6 点上回り、小差ではあるが ENL の勝利で最終戦の膜を閉じた。

とにもかくにも盤上が動かない、遠隔では趨勢を把握できない Bounty に依った戦いで、+Delta ルールらしいクラスター制の活用を ENL/RES の双方が拒否する意思を示した結果として至った見事なまでの膠着戦、という風情。

ただシリーズとしては ENL は「大差でなければ負けてもいい」という状況で、ここでシリーズ逆転を狙った大勝狙いのゲームを仕掛けてこなかった RES の判断にはやや疑問が残るというのが正直な感想となった。

+Beta でのルール変更

Q4(10-12 月期) の +Beta では、新たな要素が加えられつつシーズン構成比が大胆に見直された。グローバル任務が減り、もう少し局所化されたグローバルイベントが代わりに加わった、というのが全体の俯瞰になる。構成は次の通り：

- XM アノマリー (6 都市)
- +Beta Daily Bounties
- +Beta Buildup Battles
- +Beta Shard Storm

+Beta Daily Bounties はデイリー作戦任務の達成数を競うもので期間は 10/1 から 12/14、総達成数の陣営比に応じ 300 点が配分。

+Beta Buildup Battles は 11/21-12/1 に設置された BB の結果を争う。RBB / VRBB^{*14} の種別によらず全 BB が対象で、期間中の BB 計測の陣営ごとの総得点の比に応じ 2000 点のシーズンポイントが分配される^{*15}。

+Beta Shard Storm は世界各地 (50 箇所) で発生するシャードの中・長距離移送を目指す。シャードは 13 時に発生し 14-17 時の 1 時間ごとにジャンプ、1-5km の移送で 5 点、10km 以上の移送で 10 点 + 競技終了^{*16}。得点はシーズンポイントに直接加算される形となる。

XM アノマリーの配点は従来通り各都市 300 点合計 1800 点だが、新設の Buildup Battles が 2000 点、Shard Storm が最大 1250 点と従来に比して大きな配点が目立つ。全体構成の中で勝敗への寄与度を XM アノマリーと同程度にするための調整だろう。元々グローバルイベントは差が配点の 5% 以下に留まりがちで、大きな差が付きやすい XM アノマリーとは実質寄与度に差があった。そこで XM アノマリーと同程度 (100 点程) の点差を生むべく配点を大きくしたのだろう。

また従来シリーズと逆で先に XM アノマリー、その後にグローバルイベントという順番設定がされたことも、グローバルイベントがシリーズ勝敗を左右する要素として浮かび上がらせるのを手伝う格好になった。

+Beta の XM アノマリールール

XM アノマリーでも何点か変更があった。

まず各 wave でのボラタイル・シャード発生規則 (クラスタ制) が廃止され、事前設定されたゾーン全体^{*17}が各 wave でのランダム発生の対象となった。

Anomaly Bounty でも 2 点調整が加わった。1 つはユニークハックについて **Recursive State** というボーナス要素が追加され、特定の時間帯に特定の (非公表の) ポータルのハックに対し 10-50 の幅でのボーナス値が加わるようになった。もう 1 つは最終分配ルールの調整で、任務への参加者の陣営内での平均達成数から 3 を引いた値が比較さ

^{*14} Very Rare Battle Beacon の略。3 分間隔で 5 回計測し各回で 1/2/2/3/4 点が配点、VRBB でのみ計測後反転・破壊後の再確保禁止時間 (数秒) という挙動が加わる。

^{*15} 個人には BB での戦闘の激しさに応じたカテゴリによって +Beta Tokens という参加点が入るが、シリーズ勝敗には関係しない (ので本稿では解説を省く)。

^{*16} 10km 以上の移送が行われたシャードについては、以降のジャンプでは得点が発生しなくなる。

^{*17} ただし、シャード戦のターゲットは主に外周付近、シャードは内周部に発生する規則にはなっていると思われる。

れるようになった。ただし、陣営の達成平均が3未満だった場合、その陣営の比較数は0扱いとなる(=80点が相手陣営の総取りになる)ため、Anomaly Bountyについて極端に手を抜くことはリスクが高くなった。

+Betaの結果

シリーズがXM アノマリー、グローバルイベントの順になったのに従って、解説もその順で進めていく、ということでまずは各アノマリー都市の結果から。

各アノマリー都市戦評

バレンシア wave1 を ENL=シャード、RES=BB に集中する棲み分け形から開幕。ゲーム特性により見た目は ENL がリード。しかし実質的な優位は RES が築いた。wave1 RES の BB 素点 326・支配率 77.8% は、実質的な人数比 (RES15% 増) に比して過大な大きさで、数に劣る ENL がそこまで BB 戦スコアを高めることは困難。自ずと勝敗の行方は **ENL がいかに RES のシャード戦妨害を継続するか**掛かるかに思われた。

wave2 で両陣営は互いの劣位領域：ENL=BB、RES=シャードに踏み込む。欧州では典型的とも言える展開だが、これが実質的な ENL の敗着になる。ENL は BB 素点を wave1 の倍ほどに伸ばすも 197 に留まる。RES はシャード戦 7 ゴール 14 ジャンプで素点 56 を獲得し、僅かながら ENL の最大素点 55 を逆転。ENL はシャード戦にもまだやる気を残し 5 ジャンプ 5 ゴールを達成はしていたが、RES の妨害ができていたとは言い難い。

これで盤面上に見える戦いはほぼ決着。wave3 以降、ENL は BB 戦スコアの更新に何度か挑むも wave3 の 230 が最大。RES は大幅スコア更新さえ阻止すれば十分、という展開。BB、シャード共に差はつかなかったが、Bounty でも僅かに勝利した RES が、GoRuck Urban 以外の全競技勝利して、18.4 点差でバレンシア戦を制した。

サンパウロ 南米のアノマリーは、両陣営ルール理解が低くグダグダな展開になりがちで、しかしそのグダグダから生まれる流れが観戦していて面白い。果たしてサンパウロの一戦もそうした戦いになった。

GoRuck は奇しくもバレンシアと全く同じ点数で RES2.2 点リード、で本戦開幕。

wave1 では RES が BB、シャードの両方で優位。人数比は RES が 2 割多いか、とい

city	wave	潜伏 時間	BB				Shard				GoRuck				total		ENL gain
			E	raw	R	Score	R	E	ゴール/ジャンプ/素点	R	Score	R	E	R	E	R	
Valencia	Stealth																
	Urban																
	1	42	93	326	22.2	77.8	7(+1)/13/55	0/1/1	98.2	1.8	7.1	2.9					
	2	19	197	193	37.7	62.3	5/5/35	7/14/56	49.5	50.5	6.0	4.0					
	3	24	230	191	41.4	58.6	0/10/10	0/11/11	49.5	50.5							
	4	23	219	202	41.4	58.6	0/2/2	4/9/33	49.5	50.5							
	5	11	162	233	41.4	58.6	2/9/21	1/2/8	49.5	50.5							
	6	18	224	203	41.4	58.6	0/5/5	0/3/3	49.5	50.5							
	Raw Total		1125	1348	41.4	58.6			49.5	50.5	13.1	6.9			104.0	116.0	
	Bounty Total		5.41	5.55					38.8	41.2					142.8	157.2	-14.4
São Paulo	Stealth																
	Urban																
	1	16	70	107	39.5	60.5	2/8/20	1/16/22	47.6	52.4	7.1	2.9					
	2	52	53	153	31.4	68.6	6/12/48	3/13/31	60.8	39.2	4.0	6.0					
	3	26	76	113	33.2	66.8	1/6/12	4/8/32	60.0	40.0							
	4	48	133	79	46.5	53.5	0/8/8	5/20/50	49.0	51.0							
	5	25	75	129	46.5	53.5	0/2/2	9/10/64	42.9	57.1							
	6	12	82	121	46.5	53.5	0/1/1	4/15/39	42.9	57.1	11.1	8.9			100.5	119.5	
	Raw Total		489	702	46.5	53.5			42.9	57.1							
	Bounty Total		5.20	4.41					48.7	31.3					149.2	150.8	-1.6
Wellington	Stealth																
	Urban																
	1	32	98	104	48.5	51.5	10(+3)/20/80	0/2/2	97.6	2.4	8.6	1.4					
	2	22	144	68	58.1	41.9	0/15/15	0/0/0	97.6	2.4	6.0	4.0					
	3	20	154	60	59.7	40.3	0/10/10	1/2/8	90.9	9.1							
	4	20	148	32	59.7	40.3	0/23/23	1/4/10	88.9	11.1							
	5	16	146	47	59.7	40.3	0/8/8	2/8/20	80.0	20.0							
	6	37	104	85	59.7	40.3	1/22/28	0/0/0	80.0	20.0							
	Raw Total		794	396	59.7	40.3			80.0	20.0	14.6	5.4			154.3	65.7	
	Bounty Total		5.31	5.27					40.3	39.7					194.6	105.4	89.2
Houston	Stealth																
	Urban																
	1	10	299	17	94.6	5.4	5/11/41	1/2/8	83.7	16.3	5.7	4.3					
	2	26	250	43	87.4	12.6	9(+1)/23/77	0/1/1	90.6	9.4	2.0	8.0					
	3	23	187	114	72.4	12.6	10(+1)/20/86	0/0/0	91.5	8.5							
	4	16	183	128	70.0	30.0	6(+2)/13/49	0/0/0	91.5	8.5							
	5	25	239	72	70.0	30.0	0/8/8	0/0/0	91.5	8.5							
	6	29	253	49	70.0	30.0	0/10/10	0/2/2	91.5	8.5							
	Raw Total		1411	423	70.0	30.0			91.5	8.5	7.7	12.3			169.2	50.8	
	Bounty Total		4.92	4.72					42.2	37.8					211.4	88.6	122.8
Taoyuan	Stealth																
	Urban																
	1	48	524	329	61.4	38.6	4(+1)/33/57	0/1/1	98.3	1.7	3.6	6.4					
	2	27	690	159	67.7	32.3	5/34/64	0/2/2	97.0	3.0							
	3	8	553	276	67.7	32.3	4/20/44	2/6/18	78.0	22.0							
	4	35	630	217	67.7	32.3	0/14/14	1/11/17	78.0	22.0							
	5	8	507	327	67.7	32.3	2/16/28	1/5/11	78.0	22.0							
	6	32	615	238	67.7	32.3	3/13/31	1/8/14	78.0	22.0							
	Raw Total		3519	1546	67.7	32.3			78.0	22.0	3.6	16.4			149.3	70.7	
	Bounty Total		4.94	5.58					34.4	45.6					183.7	116.3	67.4
Hague	Stealth																
	Urban																
	1	32	707	651	52.1	47.9	2/2/14	8/12/60	18.9	81.1	8.0	2.0					
	2	22	213	1135	38.4	61.6	3/14/32	0/0/0	34.8	65.2							
	3	31	424	893	38.4	61.6	0/7/7	0/10/10	34.8	65.2							
	4	7	538	819	38.4	61.6	2/8/20	0/2/2	34.8	65.2							
	5	19	475	729	38.4	61.6	1/1/7	0/18/18	34.8	65.2							
	6	47	418	822	38.4	61.6	0/10/10	0/7/7	34.8	65.2							
	Raw Total		2775	5049	38.4	61.6			34.8	65.2	18.0	2.0			91.2	128.8	
	Bounty Total		5.78	5.66					40.9	39.1					132.1	167.9	-35.8

表4 +Beta アノマリー都市スコア

うところ。ただシャードはリンクは引けてもゴールには向かえないという展開でぼちぼちの素点は出ても効率が悪い。

という流れが wave2 でガラリと変わる。RES は BB に力を投入、対して ENL はシャードに傾倒。これが噛み合ったことで RES は BB 最大素点 153 点・支配率 74.27% を叩き出すも ENL はシャードで 6 ゴール。全体は RES がリードするも、互いに主力ゲームを入れ替えればまだまだ更新の余地はある。

果たして RES は wave3 からじわじわとシャードに傾倒を強め、ENL も BB に力を注ぎ始める。ただ移行はスムーズさには欠け、wave3、wave4 と ENL は BB、RES はシャードで続けて素点を更新していく。

wave4 の ENL は BB 素点 133 点でこの wave だけ見れば RES を上回る。だがその

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
Valencia	1	22.20%	77.80%						
	2	50.51%	49.49%						
	3	54.63%	45.37%						
	4	52.02%	47.98%						
	5	41.01%	58.99%						
	6	52.46%	47.54%						
	Raw Total	45.49%	54.51%	0.67	0.74	0.91	1.00	1.25	0.70
São Paulo	1	39.55%	60.45%	0.63	0.78	0.81	1.00		
	2	25.73%	74.27%	0.51	0.86	0.59	1.00		
	3	40.21%	59.79%	0.63	0.77	0.82	1.00		
	4	62.74%	37.26%	0.79	0.61	1.30	1.00		
	5	36.76%	63.24%	0.61	0.80	0.76	1.00		
	6	40.39%	59.61%	0.64	0.77	0.82	1.00		
	Raw Total	41.06%	58.94%	0.64	0.77	0.83	1.00	0.35	0.49
Wellington	1	48.51%	51.49%	0.70	0.72	0.97	1.00		
	2	67.92%	32.08%	0.82	0.57	1.46	1.00		
	3	71.96%	28.04%	0.85	0.53	1.60	1.00		
	4	82.22%	17.78%	0.91	0.42	2.15	1.00		
	5	75.65%	24.35%	0.87	0.49	1.76	1.00		
	6	55.03%	44.97%	0.74	0.67	1.11	1.00		
	Raw Total	66.72%	33.28%	0.82	0.58	1.42	1.00	3.50	4.02
Houston	1	94.62%	5.38%	0.97	0.23	4.19	1.00		
	2	85.32%	14.68%	0.92	0.38	2.41	1.00		
	3	62.13%	37.87%	0.79	0.62	1.28	1.00		
	4	58.84%	41.16%	0.77	0.64	1.20	1.00		
	5	76.85%	23.15%	0.88	0.48	1.82	1.00		
	6	83.77%	16.23%	0.92	0.40	2.27	1.00		
	Raw Total	76.94%	23.06%	0.88	0.48	1.83	1.00	34.00	11.13
Taoyuan	1	61.43%	38.57%	0.78	0.62	1.26	1.00		
	2	81.27%	18.73%	0.90	0.43	2.08	1.00		
	3	66.71%	33.29%	0.82	0.58	1.42	1.00		
	4	74.38%	25.62%	0.86	0.51	1.70	1.00		
	5	60.79%	39.21%	0.78	0.63	1.25	1.00		
	6	72.10%	27.90%	0.85	0.53	1.61	1.00		
	Raw Total	69.48%	30.52%	0.83	0.55	1.51	1.00	3.80	5.18
Hague	1	52.06%	47.94%	0.72	0.69	1.04	1.00		
	2	15.80%	84.20%	0.40	0.92	0.43	1.00		
	3	32.19%	67.81%	0.57	0.82	0.69	1.00		
	4	39.65%	60.35%	0.63	0.78	0.81	1.00		
	5	39.45%	60.55%	0.63	0.78	0.81	1.00		
	6	33.71%	66.29%	0.58	0.81	0.71	1.00		
	Raw Total	35.47%	64.53%	0.60	0.80	0.74	1.00	1.00	0.30

表 5 +Beta 各都市分析値表

裏で RES はシャードで最大素点で逆転、BB/シャードの両面でリードを取った状態になる。

続く wave5 で RES は一挙 9 ゴールでシャード素点を大幅更新、ただ ENL はそこで Bounty 狙いに軸足を移したのだろう。wave6 ではスコアは動かず、ゲームは終了。

Bounty では ENL が 5.20、RES が 4.41 と比較的大きめの差が付き、ENL が 17.4 点ゲイン確保。しかしフィールドの RES リードには僅かに足りず、合計 1.6 点の僅差で RES が勝利。RES は終始リードしてゲームを終えたが、得点構成はゲームを通じてコロコロと変わる盤石とは言い難いもので、手に汗握る展開だった。

ウェリントン 英国はウェリントンでの一戦は、人数に勝る ENL が差を更に駆使して圧倒する、ゲーム運びの上手さが光る圧勝劇だった。

wave1 は ENL がシャード、RES が BB にそれぞれ注力。ただ BB の RES リードはそう多くなく、ENL は有効ゴールこそ 7 だが 10 個のシャードをターゲットに到達させて RES をほぼ完封。シャードで 95 点以上の差という盤石の形を確保。

そして wave2 からの ENL の動きが速かった。ENL は早々にシャード更新を捨て、いわゆる**ゲームを閉じる形**に移行する。ジャンプ数こそ稼ぐもゴール数は極小が維持されるというスコアだけでも ENL リンクが盤上を制圧していた様が想像できる。

ENL は wave3 の 154 が BB 最大素点。RES は圧倒的敗勢のシャードに力を注ぎ、耐性時間 16 分と短く盤面を動揺させやすかった wave5 で 2 ゴール 20 点を確保。しかし ENL の築いた素点の壁は厚い。終盤 BB に再注力も素点更新には至れない。

ENL は wave4 以降の余裕を Bounty にも振り向け、RES5.27 を僅かに上回る 5.31 で、GoRuck 含め全競技完全勝利で 89.2 点の勝ち越しを得た。

分析値上での推定人数比は ENL の 1.4 倍と出ているが、これは特に wave4/5 の極端な外れ値の影響で、実際的人数比はせいぜい ENL が 1.3 倍程ではなかろうか。ただその外れ値も RES がシャードに注力せざるを得ない状況を作ったゲーム運びに由来しており、全都市中最も全体指揮の影響が色濃く出た**指揮官のゲーム**という感。

ヒューストン ENL による圧勝、というかいくらなんでも RES のゲーム運びは下手すぎる。

wave1 での BB 素点 E299-17R という大差がまずおかしい。耐性時間 10 分でここまで支配されるというのは、あまりにも策がなさすぎる。分析値上でも ENL と RES の人数比が 1.8 倍と出ているが、RES があまりに弱い数字を出した影響だろう。実態は ENL の 1.3-1.4 倍といったところだろうか。

という状況を反映し ENL はシャードもすこぶる順調。wave2-3 で 9、10 ゴールと好き勝手にシャードを移送し続ける。ただ wave4 終盤から ENL も盤面を閉じ Bounty 主体に移行したのだろう。終わってみれば Bounty でも^{*18}ENL が勝利。GoRuck Urban で RES が勝利したため全競技勝利こそ逃したが、シリーズ中最大の 122.8 点の大差で ENL が勝利を収めた。

^{*18} Anomaly Bounty は傾向的には敗北側にやや優位の結果が出やすい。

桃園 GoRuck2 戦は共に RES が勝利、特に Urban は RES 全勝 10 点といわゆる本戦前は RES リード^{*19}。

しかしそんな GoRuck での RES 優位を他所に、本戦はとにかく ENL の強さが目立った。推定人数比は ENL の 1.5 倍だが、これは実測より ENL に強く数字が出ているか。実際は 1.35 倍から 1.4 倍ぐらいというところだろう。

ただ ENL は強いがヒューストンほどの圧倒ではなく、またウェリントンほどのゲーム運びも見られず、地力でそのまま押し切った、というような展開だった。

BB は wave1 で決したかと思われる大差が出たが、ENL は wave2 でそれを更新するという圧倒ぶり。その一方で (規模が大きくゾーンが広めな) シャードは全体的に低調で、最大ゴール数は 5 に留まった。ただ ENL の強さは、屈指に短い耐性時間の wave3/5 でも RES シャード点を低く抑えたあたりに出ている。こういう時間帯は劣勢側にとっては (狙っていれば) 状況を動かすチャンスだが、ENL はシャード戦を閉じずにジャンプ数を維持し続ける戦い方で、この危険の芽を摘み取った。ただ最後までオープンにシャードを動かし続けたことで、圧倒感は欠ける印象になった。

Bounty では RES が比較的大きなリードを奪い、ENL4.94 に対して RES5.58 と差がついた。シーズンスコアではここで 10 点強を RES が返すも都市トータルでは ENL が 67.4 点のゲインを稼ぐ結果となった。

ハーグ +Beta の XM アノマリー最終戦となるハーグは、欧州アノマリーとしては定番の集中ゲーム棲み分け展開から開幕。wave1 では ENL は BB、RES はシャードでそれぞれベースとなる得点を築く。

wave2 での集中ゲームの入れ替わりもこれまた定番。ただしここでは RES が数差通り (推定 RES が 1.2 倍程度か) の強さを見せ、BB 戦で素点 1135・支配率 84.2% とかなりの圧倒に成功。対する ENL のシャード戦はジャンプ数こそ多めなもののゴール数は 3 に留まり、以後も (耐性時間が比較的短めの設定だったこともあって) 少数ゴールを決めるものの更新にまでは至らない。RES はシャードゲームを閉じて BB も一定に保つ方向、ENL もおそらくはそれに乗る形となり、戦いは盤面からはほぼ見えない Bounty の稼ぎ合いに移行していく。

その Bounty は ENL5.78 に対し RES5.66 と共に高水準な値。これは全都市全陣営中の 1 位、2 位の数字で、両陣営共にフィールド戦と Bounty 戦を高レベルに両立させよ

^{*19} GoRuck 合計 12.8 点のリードは、僅差の都市ならゲームを決めかねないほどの差であろう。

うとしていたことがうかがえる。結果として **Bounty** ではほぼ差がつかず、**GoRuck** で **ENL** が作った 16 点の差をフィールド支配で大きく取り返した **RES** が、35.8 点差での勝利を手にした。

得点推移と各グローバル戦

イベント		都市	スコア		
			E	R	ENL gain
Anomaly	01	Valencia	142.8	157.2	-14.4
Anomaly	02	São Paulo	149.2	150.8	-1.6
Anomaly	03	Wellington	194.6	105.4	89.2
Anomaly	04	Houston	211.4	88.6	122.8
Anomaly	05	Taoyuan	183.7	116.3	67.4
Anomaly	06	Hague	132.1	167.9	-35.8
+Beta Bounty Op			146.0	154.0	-8.0
			1045.4	954.6	90.8
+Shard Storm			355.0	325.0	
Series Total			2560.2	2,219.8	340.4

表 6 +Beta 全体スコア

+Beta では XM アノマリー全 6 開催が先行して行なわれ、ここでは RES3 勝・ENL3 勝と星の上では半々に分かれたものの、シリーズスコアで見ればかなり大きな差がついた。特にヒューストンでの ENL の大勝ぶりが大きく、XM アノマリー全体での ENL の勝ち分の半分近い 122.8 点のゲインを叩き出している。他の ENL の 2 勝=ウェリントン 89.2 点と桃園 67.4 点も配点の 2 割以上のゲインを稼ぎ出しているので、大勝と呼ぶべき部類となるだろう。対する RES 勝利は配点 (300) の 1 割強のゲインとなるハーグ 35.8 点が最大で、バレンシア 18.4 点はその半分程度。サンパウロに至っては僅か 1.6 点の勝利でシーズンスコア上の価値としては限りなく引き分けに近いと言ってよかろう。勝つ時の ENL は大勝、RES は辛勝という勝ち方の固定化も近年の XM アノマリーでは顕著に進んでおり、現在のシリーズスコア制の下では ENL と RES の間にはかなりの差がついてしまっている、と評さざるを得ない^{*20}。

^{*20} というのがもう 3 年ぐらい続いており、遠隔観戦する側の目線としてはもう少しどうにかならないものかと思わなくもない。

続く Buildup Battles は E1045.4-954.6R という結果で、ENL が差を 314.4 点まで広げることに成功した。RES がやや強い日常グローバル戦よりも、集合イベント戦に強い ENL の適性がより濃く出たような結果となったが、ここで生まれた点差が 90.8 点となった。これはだいたい大勝した XM アノマリー程度の寄与度ということになるので、設定の狙い通りの効果が出たと評するべきだろう。

Shard Storm は配点 1250 点に対し、E355-325R という結果となり、計上されたスコアは両陣営合計で 680 点と配点の半分ほどに留まった^{*21}。傾向としてはアジア・米州で ENL の勝利、欧州で RES の大勝という感じで、平均するとほぼ引き分けということになる。ただシャードゲームの特性的に少しの準備で形勢が傾きがちと思われるので、全体スコアを改善しようとするならここは狙い所だったのではなかろうか。

Bounty Op はいつもに比べて RES がやや強く、8 点の点差での決着となった。もしここからアノマリー 1 個分程度の寄与度を出そうとするなら配点が 10 倍ぐらい必要ということになる。日常グローバル戦の結果の固定化も著しいので、実質的には RES に 50-80 点程度が上積みという勘定になろうが、将来的にはそういう調整が行われる可能性もあるように思う。

総評

劣勢側陣営をやや優位にすべく調整された Anomaly Bounty だが、結果を見ると期待通りに機能したのはサンパウロ、桃園ぐらいで、結局それほど差はついていない、どころか結局勝利側陣営が勝っているケースもそれなりにあった。

Bounty は現場に最後までやるのが残るという点でポジティブな面も多いが、同時にクラスタ制をやめて BB/シャードのスコアの膠着性が強まったこともあり、Bounty に十分に時間を使えてしまうルールになってしまったように思う。クラスタ制をやめたのは良し悪しあるところだが、少なくとも終盤の逆転狙いをやりづらくなったのは確実で、ゲーム全長を通じたダイナミズムは低下している。

ただクラスタ制は、全体指揮がゲーム展開に与える影響がとても大きく、XM アノマリー全体を「指揮官のゲーム」にしてしまうという問題も孕んでいる。遠くのどこかからの指示に従い現地は手駒として動く、という構図を好まず、「現場のゲーム」に寄せ

^{*21} これ自体はシャードゲームという競技の特性上仕方ない部分だろう

よう、是正しようという狙いがあったのだろう。

現場のゲームであることを維持しながら、同時に終盤にゲームが動きうることを両立するのはなかなか困難な道だ。ただデザインとしてはそういう方向を意図しているようなので、今後の変化をいくらかは期待しながらまだ付き合っていきたいと思う。

編集後記

最近やっているゲームが FFT イヴァリースクロニクルズなので、メイン記事の内容は (予告と違って) こんな感じになりました。ただストレートにレビューを書くのは GameDeep のやることではないので、ちょっと捻った変化球を投げてみた次第です。

で最初は埋め草の小記事ぐらいかと思って掘り返してみると、TO と FFT は雑な想像よりずっと影響し合いながらリメイクを重ねていた、これは思っていたより豊かな鉾脈だった、という今号になりました。

あるいは、TO が実はそれだけ古い地層の影響を引きずったデザインになっており、コンピューターゲームならではの無法をどんどん盛り込める (そのぶんストイックさは失われる)FFT の方が商品としてはよく出来ている、ということかもしれません。

こういう進化の仕方もあるのだな、というのは (最近ようやく手を付けた)「サガ スカーレット グレイス 緋色の野望」からも感じていたりするところ。システムが剥き出してメカニクスを色々といじるゲームならではの味というか腕前と言うか、そういうのが垣間見えるのが (個人的に) 好きなんだなァ、と感じるあたり。

GameDeep vol.48

2025 年 12 月 29 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/48JVf1Mk/GameDeep48.pdf>