

とある生存競争ゲームにおける行動指針の一例

1. はじめに

ゲームのルールは理解できても、「じゃあ実際にどうすればいいの？」という部分で戸惑う人もいるかと思います。そこで、このゲームにおける行動指針を一例として示したいと思います。この例を参考にしつつ、ゲームに参加する中であなた自身の戦略を確立してください。

2. ゲーム目的の確認

このゲームの目的は、「健全な生存競争で優位に立つこと」です。「優位に立つ」とは、イコール進化ポイントをより多く獲得することです。「健全な生存競争」とは、相手を滅ぼさないこと（相手チームの進化ポイントを0以下にしないこと）、そして、両チームの合計進化ポイントをゲーム開始時（ $10+10=20$ ）より多くすること、の2点です。

ゲーム目的については、しっかりと頭に叩き込んでおきましょう。目的が分からなければ、何をすればいいのかなんてわかるわけがありませんから。

3. 進化ポイントを増減させる手段の確認

ゲーム目的は確認しました。では、進化ポイントはどうすれば変化するかを確認しましょう。

ゲーム中、進化ポイント（以下、単にPと書きます）を増減させる手段は4つあります。すなわち、①キーマンの汚染、②キーマンの殺害、③キーマンの死亡、④一般プレイヤーの殺害、の4つです。4つの手段のうち3つがキーマンに係るものであり、キーマンがこのゲームにおいて果たす役割が大きいことがわかります。

P増減の4つの手段を、単純にP変動の大きさ（自チームのP増加量－相手チームのP増加量）で比較すると、①+4、②+3、③-1、④+1ですから、①>②>④>>③という順（③は自チームに不利）になります。

ところで、自Tと相手T（T：チーム）のP差だけではなく、両Tの合計進化ポイント（和）も増やさないといけないのでしたね。4つの手段の、両チームの合計Pの増減量は、①+6、②-7、③-3、④-1、です。あらら…、①以外は全部マイナスですね。それでも敢えて順序を書くなら①>>>④>③>②です。

P増減をまとめると、下表のようになります。ということは、②～④はなるべく起こさないようにしながら、①を狙っていく（相手には①をさせない）というのが、ごく基本的な方向性ということになりそうですね。このことを踏まえた上で、以下では実際の行動を考えていきましょう。

進化ポイントの増減量のまとめ

進化ポイント増減手段	進化ポイントの増減量	
	自 T-相手 T (差)	自 T+相手 T (和)
① キーマンを汚染	+ 4	+ 6
② キーマンを殺害	+ 3	- 7
③ キーマンが死亡	- 1	- 3
④ 一般プレイヤーを殺害	+ 1	- 1

4. キーマンの選出方法

「キーマンが重要な役割を果たす」と、そう言いました。ではどのようなキャラが（人が）キーマンとなるのがいいのでしょうか？

歓迎学園旧校舎内の mob はかなり高レベルになるため、意図せずキーマンが mob に倒されてしまう事態が頻繁に起こると、自身の考えていたシナリオが瓦解する恐れがあります。そのため、それなりに HP・幸運 (+α回避) のあるキャラクターであることが望ましいと思います。後は、キーマンは主として逃げる（避ける）ことが仕事みたいなものですから、逃げるのが好きな人（上手い人）であればいいのではないかと思います。

5. 汚染における攻守のジレンマ

「キーマンを汚染する」という点に絞って攻守を考えたとき、双方いくらかのジレンマを抱えることになるかもしれません。

まず守る側（汚染されるのを防ぐ側）ですが、キーマンに近づいてくる相手 T プレイヤーをどうやって止めるのかです。キーマンだけ移動速度 UP が認められていますが、旧校舎はただっ広い MAP ではありません。速度の優位だけで汚染を避けきることは難しいでしょう。しかし、相手を止めようと殺害すれば P 変動が起こります。④は P 差+1 でいいのですが、P 和が-1 です。「見敵必殺 SADSAD！！¹」というわけにはいきませんよね。自 T・相手 T の P 状況によっては、殺害しないようにしないといけないかもしれません。

続いて攻める側（汚染を狙う側）ですが、キーマンに近づこうとすれば妨害を受けます。妨害を排除するために相手を殺害してもいいのか、というのは守る側と同様です。それに、もし相手側に殺して止める気がなければ、無視してキーマンに突っ込んでいくこともできます。そのあたりは攻守の間の心理戦でもあります。また、もし汚染に成功した場合、汚染を行ったプレイヤーはウブス港入口へ移動し、4分が経過しなければ旧校舎へは戻れません。制限時間は 30 分ですから、15%程度の時間、人数的に相手より不利になります。この時間をどうするのかも課題になりそうです。

¹見敵必殺=見つけた敵は必ず殺す, SAD=Search & Destroy (探し出して倒す)

6. 汚染以外の手段の有効性

さて、②～④は避けつつ、①を狙うべきだと先に述べていますが、では②～④は全く使えないのでしょうか？ いいえ、そんなことはありません。

②および④は、P和はマイナスであるものの、P差はプラスです。ということは、勝利のための必須条件（両Tの合計Pが21ポイント以上）を、現在のPが大きく上回っているとき、特に問題なく②④を行えます。④は、P変動量は小さいですが、比較的手軽に行えますし、積み重ねればバカになりません。また②は、P差では①とほぼ同等で、殺害者の戦線離脱もないという大きなメリットがあります。また、相手キーマンが旧校舎に入りなおす都合上、旧校舎1F廊下で待ち構え、汚染を狙うこともできるかもしれません。

では③はどう使いましょうか。P差もP和もマイナスでは、使う機会はないようにも見えます。しかしものは考えよう。これは脅しに使うのです。例えば、亜Tと伊Tの勝負で、制限時間が25分を経過した段階でPが15-10であったとしましょう。伊Tピンチです。このままでは亜Tの勝利になりますね。では、ここで伊Tが③を2回行ったらどうでしょう。亜TのPは $15+(-1)\times 2=13$ 、伊TのPは $10+(-2)\times 2=6$ ですから、合計Pが $13+6=19<21$ 。これでは引き分けです。亜Tが勝利するためには、さらなる汚染が必要です。伊Tが本当に③をするのかはともかくとして、いつでもやれるということをチラつかせ、「残り時間逃げ回って勝とうなんて許さないぜ！」と主張できるのです。

逆に言えば、このようなP状況を作ったのが、(亜Tにとって)そもそもの間違いなのです。そんなことも考慮に入れつつ、進化ポイント管理を行ってください。なお、無限自殺を防ぐために、③は4回まで(5回目以降はポイント変動がそれまでとは異なる)となっています。つまり、どちらかのTがその気になれば、いつでも両TのP和を-12できることまでは常に頭の片隅に置いておきましょう。

7. 進化ポイント変動手段のまとめ

下に、進化ポイント変動手段のメリット・デメリット、使うと有効な状況例などを一覧にまとめたのでご参考に。

進化ポイント増減手段のまとめ

手段	メリット	デメリット	使用することが有効となる状況例
①キーマンを汚染する	相手Tより多くのポイントを獲得できるうえ、合計Pも増やせる一石二鳥の手段。合計Pを増やせば、②④も行いやすくなる。	汚染者は4分間の戦線離脱を余儀なくされる。また、合計Pが増えるので、相手にも②④を行わせる理由を作ってしまう。	いつ、どんなときでも有効。
②キーマンを殺害する	両TともPはマイナスだが、自Tより相手Tのマイナスの方が大きいので、P差をつけることはできる。また、①のように殺害者が戦線離脱することはない。	両チームともPは減る。合計Pが大幅なマイナスとなり、以降の戦術選択が難しくなることも考えられる。	合計Pが21を大きく上回っているとき(30~40P程度以上)。敢えて合計Pを20以下にしたいとき(情勢不利で相手を揺さぶりたい場合など)。
③キーマンが死亡する	使用による直接メリットは全くない。しかし、もし使用すれば合計Pを減らしたり、自TのPを0以下にできるので、状況を動かす材料にはなる。	自Tも相手TもPは減り、相手Tとの差でも不利。勿論合計Pも減る。本当に使ったらデメリットばかり。	基本的には使わない(使えない)が、合計Pが21付近や自TのPが0付近のケースでは脅し材料にはなる。
④他プレイヤーを殺害する	比較的簡単に行える。相手Tのみ-1とP変動が小さく、状況を激変させることなく差をつけられる。	簡単のため安易に行っていると、後々合計Pが足りなくて困った事態になることもあり得る。	合計Pがそこそこ多い場合(30P程度)。それより小さい場合でも使えるが、後の手当てが必要となるかも。

8. おわりに

ここに示した指針というかゲームにおける考え方は、あくまで一例、一つの考え方と捉えてください。ゲームを行っていく中で、皆さんそれぞれでどうするのがいいのか、どうすればいいのかをぜひともお考えください。

長い文章にお付き合いいただきまして、ありがとうございます&お疲れ様でした。