

ギルイベ用「とある生存競争ゲーム」(試行案)

ゲームの概念

- ・ 異なる2つの種が存在する世界における、異種間の生存競争を模したゲーム
- ・ 相対する2つの種は、競争的共存関係¹⁾にあり、進化を続けている
- ・ 種は、競争的共存関係の中でより優位な立場を得ようとしている
- ・ 種は、競争的共存相手を失ったとき、進化を停止する
- ・ つまり、ゲームの目的は「相手を滅ぼさず、しかし相手より優位な立場を得る」こと

¹⁾ 競争的共存関係…強い方と弱い方という強弱関係がありながら、しかし強い方が弱い方を駆逐してしまうのではなく、ある程度の比率で共存している関係

トリスタへのゲーム概念の適用

- ・ 参加プレイヤーを2チームに分け、チームを1つの種とする
 - ・ 各チームで1人、チームにおけるキーマン(種の統率者・進化の牽引役)を設定する
 - ・ 各チームには、進化ポイントが与えられる
 - ・ ゲーム中の行動・状況により進化ポイントが増減する
 - ・ ゲームで一定の時間が経過したとき、より多くの進化ポイントを有するチームが勝利者となる
 - ・ 一定の時間が経過する前に、いずれかのチームが進化ポイントをすべて失ったとき、そのチームは種として滅んだと判断し、敗北となる
 - ・ 相手チームが種として滅んだとき、自チームの種は進化を継続できなくなるため、敗北となる
-

ゲームの進行概略

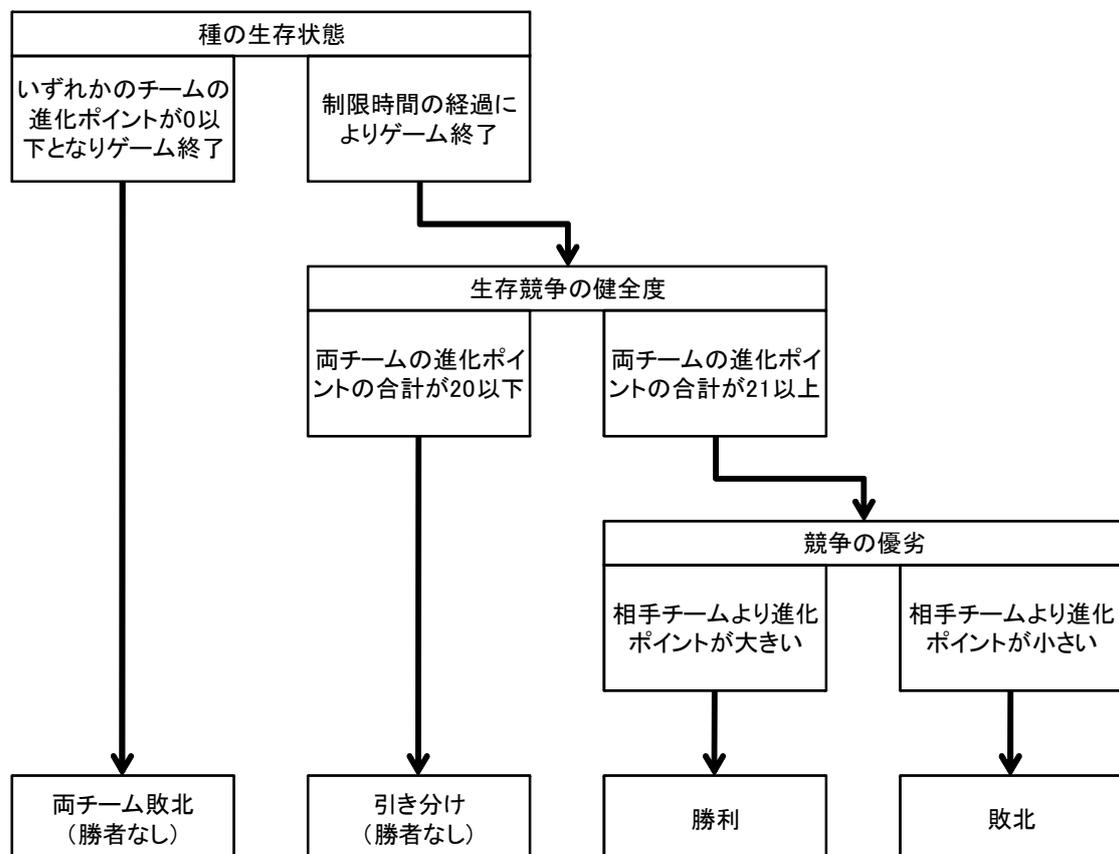
- ・ 参加者は6名以上、監視役が1名または2名
- ・ ゲームの舞台は歓迎学園旧校舎とする
- ・ 参加者を二分し、2チームを作る
- ・ 各チームはキーマン1名を選出し、相手チームにも表明する
- ・ 各チームのキーマンは、監視役のキャラ(各チームで異なるキャラ)とパーティを組む(気絶判定のため、監視役は歓迎学園旧校舎の外にいる)
- ・ 各チームでパーティを組んでもよい(キーマンとパーティを組めるのは他4名まで)
- ・ 各チームでいずれかの装備(外見の変化する装備に限る)を統一する

- ゲームを開始するとき、チームごとにいずれかの教室の一つに集まる。互いのチームは、相手チームがどの場所から開始するのかは知らされない
- ゲーム開始時の各チームの進化ポイントは10ポイントとする
- ゲームの制限時間を30分とする。ただし、いずれかのチームのキーマンが歓迎学園（正門含む）の外にいるとき、制限時間は進行しないものとする
- ゲームは、いずれかのチームの進化ポイントが0以下になったとき、または制限時間が経過したときに終了する

勝敗条件

- ゲームの勝敗は次による。詳細は勝敗条件フローチャートで示す
 - 自身は種として生存しているか？ 競争的共存相手は生存しているか？
 - 世界に存在する種として、生存競争は両種が進化する方向で行われたか？
 - 生存競争の中で、相手チームより優位な立場を得ることはできたか？

勝敗条件フローチャート



進化ポイント増減条件

- ゲーム中の進化ポイントの増減は、下表による。用語の意味も併せて示す

ポイント増減条件一覧表

状況	したチーム	されたチーム
①キーマンを汚染	+5	+1
②キーマンを殺害	-2	-5
③キーマンがmobにより死亡 またはメガロ強制転送	-2	-1
(同一チームで③が5回目以降)	±0	+1
④他プレイヤーを殺害	±0	-1

用語説明

用語	意味
ゲームプレイヤー	本ゲーム(とある生存競争ゲーム)に参加しているキャラを言う
キーマンを汚染	mobに対して使用可能な状態異常スキルをキーマンにかける(ミスは除く、追加的な状態異常も含む)または1以上のダメージをキーマンに与える(気絶した場合を除く)ことをゲームプレイヤーの誰かが行うことを言う
キーマンを殺害	ゲームプレイヤーがキーマンにダメージを与え、気絶させることを言う
キーマンがmobにより死亡	ゲームプレイヤー以外(mobや非参加者)によってダメージを受けキーマンが気絶することを言う
キーマンがメガロ強制転送	mobの強制転送スキルによりキーマンがメガロポリス広場に移動することを言う
同一チームで③が5回目以降	情勢不利のチームが双方敗北に持ち込むために自殺を繰り返すことを抑制するためのルールである
他プレイヤーを殺害	ゲームプレイヤーが、キーマン以外のゲームプレイヤーにダメージを与え、気絶させることを言う

- ポイント増減に係る細則は次による
 - したチームとされたチームが同一のときは、ポイントの増減は適用しない
例：自チームのキーマンを殺害しても、ポイントは変化しない
 - 次のいずれかのとき、ダメージや状態異常の数にかかわらず、1回の汚染とみなす
 - 1行動で複数回のダメージ(持続ダメージを含む)を与える場合
(狐のクリ殴り、SoA、EF付HFなど)
 - 1行動でダメージと状態異常の両方が発生する場合
(WT付WS、DeT付HAなど)

- 前項 A の状況で、2 回目以降のダメージによりキーマンを気絶させた場合、一連の攻撃は「汚染」ではなく「殺害」と扱う
- 反射・カウンタースキル (MgB など) によるダメージは、反射側を攻撃者とみなす。よって、反射ダメージは汚染判定を行う。反射ダメージにより気絶した場合は、気絶による進化ポイントの変動を行う。攻撃ダメージにより反射側が気絶し、かつ反射ダメージにより元攻撃者も気絶した場合、双方の気絶によるポイント変動を行う
- 汚染したプレイヤーはウブス港入口へ移動することになる (後述)。移動しないままでの追撃は、汚染とはみなさない。ただし、追撃によりキーマンを気絶させた場合、「汚染」ではなく「殺害」と扱う

MAP 移動

- ・ MAP を移動する条件およびその方法を下表に示す
- ・ キーマンの不在は、相手チームにとって不利となるため、歓迎学園旧校舎の外へ移動したキーマンは、指定された復帰方法に従って速やかに旧校舎へ戻る
- ・ キーマンが学園の外にいるとき、ゲームは続行するが制限時間は経過しない

MAP移動条件・移動方法一覧表

状況	移動者	移動先	移動方法	特記事項
キーマンを汚染したとき	汚染者	ウブス港入口	携帯電話	キーマンの汚染者が他チームのキーマンであったとき、汚染を受けたキーマンも汚染者と同様に移動してよい。
旧校舎への復帰方法	徒歩移動により学園正門へ移動し(転送NPC使用不可)、転送NPCにより旧校舎へ入る			
状況	移動者	移動先	移動方法	特記事項
気絶したとき	気絶者	歓迎学園正門	復活	復活アイテムによりその場で復活してはならない。通常の復活方法によること。
旧校舎への復帰方法	転送NPCにより旧校舎へ入る			
状況	移動者	移動先	移動方法	特記事項
強制転送スキルを受けたとき	転送者	メガロ広場	強制転送	転送者がキーマンのとき、他チームのキーマンはウブス港入口に携帯で移動してもよい。旧校舎への復帰方法は左記に準じる。
旧校舎への復帰方法	携帯電話または転送NPCによりウブス港入口へ移動、徒歩移動により学園正門へ移動し(転送NPC使用不可)、転送NPCにより旧校舎へ入る			

※上記以外の状況で、ゲーム中に歓迎学園旧校舎の外に移動してはならない

※上記以外の方法で、歓迎学園旧校舎へ移動してはならない

※移動者がキーマンのとき、上記復帰方法に従って遅滞なく旧校舎へ復帰すること

遵守事項・制限事項

- 一般的事項
 - ゲーム中の進化ポイント変動条件等，監視役がすべてを把握することはできず，自己申告に頼る部分が多い．己の良心に従って正しい申告を行うこと
 - ゲーム中，ギルドメンバー情報機能やフレンド機能により，相手チームのプレイヤーの位置を知ってはならない

- 装備・使用アイテム
 - キーマンを除くゲームプレイヤーは，移動速度増加装備を装備してはならない
 - 課金装備・課金アイテムの使用は制限しない

- スキル等
 - ダッシュおよびそれに類するスキル（ダッシュ，メテオストライク，パワーフラッシュアタック）を使用してはならない
 - バニッシュスキルを使用してはならない