

ギルイベ用「とある生存競争ゲーム」(改善 Ver.3)

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

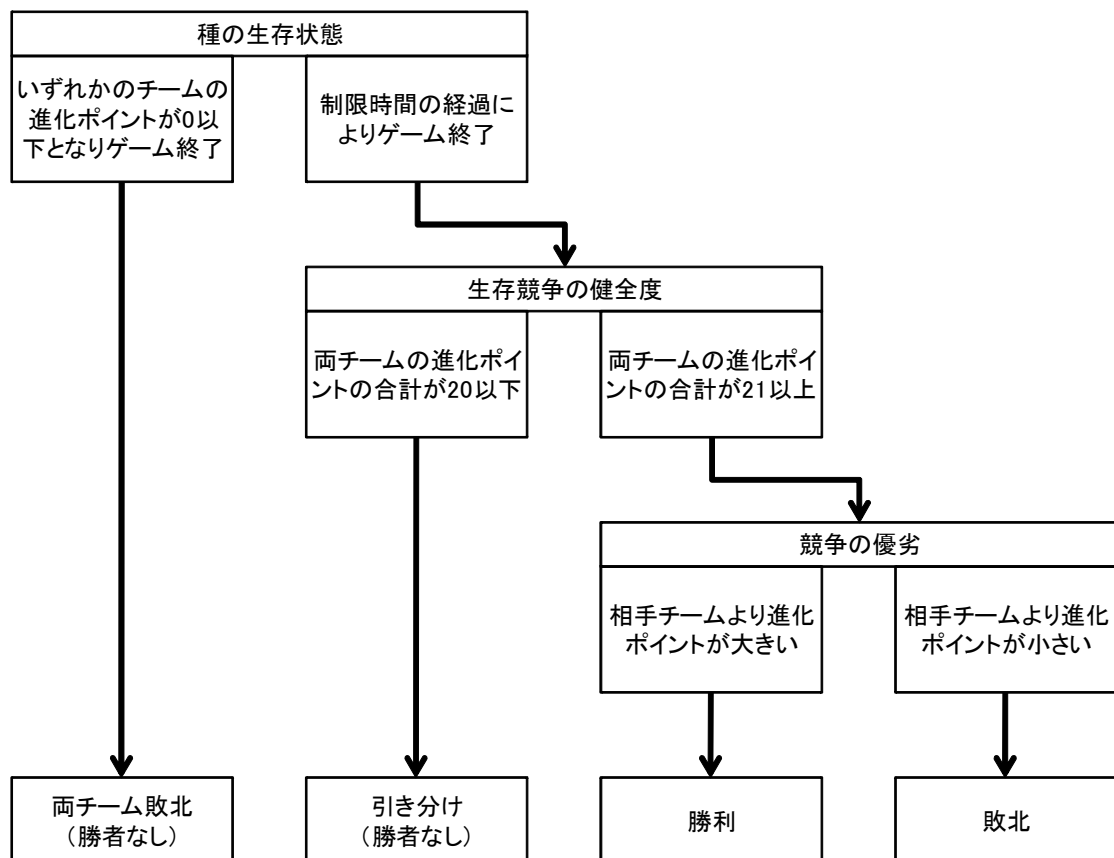
- ・ 参加者は6名以上、監視役が1名または2名
- ・ ゲームの舞台は歓迎学園旧校舎 **1F** とする
- ・ 参加者を二分し、2チームを作る
- ・ 各チームはキーマン1名を選出し、相手チームにも表明する
- ・ 各チームのキーマンは、監視役のキャラ(各チームで異なるキャラ)とパーティを組む(気絶判定のため、監視役は歓迎学園旧校舎の外にいる)
- ・ 各チームでパーティを組んでもよい(キーマンとパーティを組めるのは他4名まで)
- ・ 各チームで帽子装備(見た目の分かりやすいものが好ましい)を統一する

- ゲームを開始するとき、各チームは1F廊下の左右両端に集まる。
- 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)

- 前号 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
 - 汚染について、ダメージの有無の確認や状態異常スキル発動の確認は、汚染を試みた者がこれを行い、後述する申告を行う。汚染を試みた者がその確認を行えなかったとき、相手キーマンに確認してもよい。双方確認できなかった場合は、汚染されていないものとして扱う。
-

MAP 移動

- MAP を移動する条件およびその方法を次に示す
 - キーマンを汚染したプレイヤーは、携帯電話でウブス港入口へ移動する。ウブス港入口へ移動後、方法の手段を問わず (携帯・転送 NPC 使用可能) 歓迎学園正門へ移動する。ウブス港入口へ移動したときより 4 分が経過したことを自身で確認した後、歓迎学園旧校舎へ復帰する。
 - 気絶したとき、通常の復活方法 (復活の術等は使用しない) により歓迎学園正門に復活し、直ちに歓迎学園旧校舎へ復帰する。
 - mob の強制転送スキルによりメガロ広場へ移動した場合、方法の手段を問わず (携帯・転送 NPC 使用可能) 歓迎学園正門へ移動する。その後直ちに歓迎学園旧校舎へ復帰する。
 - (相手キーマンが学園外へ移動したときの、キーマン移動特例) 前号 1 および 3 によりあるチームのキーマンが歓迎学園外へ移動したとき、その相手チームのキーマンはウブス港入口へ携帯電話で移動してもよい。歓迎学園旧校舎への復帰方法は、最初に移動したキーマンの復帰方法に準じる。
 - 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こと
 - 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
-

状況の申告

- 次の各場合、そのプレイヤーは自身の行動・状況について監視者に申告する。
 - キーマンを汚染したとき、汚染を行ったプレイヤーは、その旨
 - キーマンを殺害したとき、殺害を行ったプレイヤーは、その旨
 - mob や非プレイヤーによってキーマンが死亡したとき、または強制転送スキルを受けメガロポリスへ移動したとき、そのキーマンは、その旨
 - 他プレイヤーを殺害したとき、殺害を行ったプレイヤーは、その旨
 - 「MAP 移動」の第 1 項第 4 号（相手キーマンが学園外へ移動したときの、キーマン移動特例）によってキーマンがウブス港入口へ移動したとき、そのキーマンは、その旨
-

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