

XBOX360 版 COD シリーズ大会情報局主催

第 2 回

Call of Duty Black Ops 2

Search & Destroy 大会

リーグ予選結果

2014年8月25日 作成者ダッシュ

A ブロック

出場チーム

RFC2

ForTe

Elf Gaming

HALCYON

試合結果

HALCYON vs Elf Gaming

第1 マップ 8-5

第2 マップ 8-2

HALCYON 勝ち点 3点 +9

Elf Gaming 勝ち点 0点 -9

Forte vs RFC2

第1マップ 8-7

第2マップ 8-4

ForTe 勝ち点 3点 +5

RFC2 勝ち点 0点 -5

HALCYON vs RFC2

第1マップ 8-5

第2マップ 3-8

HALCYON 勝ち点 1点 -2

RFC2 勝ち点 1点 +2

RFC2 vs Elf Gaming

第1マップ 8-4

第2マップ 8-2

RFC2 勝ち点 3点 +10

Elf Gaming 勝ち点 0点 -10

ForTe vs HALCYON

第1 マップ 8-2

第2 マップ 8-2

ForTe 勝ち点 3 点 +12

HALCYON 勝ち点 0 点 -12

ForTe vs Elf Gaming

第1 マップ 8-0

第2 マップ 8-3

ForTe 勝ち点 3 点 +13

Elf Gaming 勝ち点 0 点 -13

結果発表

1 位 ForTe 勝ち点 9 点 +30

2 位 RFC2 勝ち点 4 点 +13

3 位 HALCYON 勝ち点 4 点 -5

4 位 Elf Gaming 勝ち点 0 点 -32

B ブロック

出場チーム

ROM3

中小企業

らくすホモじゃね♂

Zest

試合結果

ROM3 vs Zest

第1 マップ 8-4

第2 マップ 8-4

ROM3 勝ち点 3点 +8

Zest 勝ち点 0点 -8

らくすホモじゃね♂ vs Zest

第1 マップ 8-6

第2 マップ 8-5

らくすホモじゃね♂ 勝ち点 3点 +5

Zest 勝ち点 0点 -5

ROM3 vs 中小企業

第1 マップ 8-2

第2 マップ 8-6

ROM3 勝ち点 3点 +8

中小企業 勝ち点 0点 -8

らくすホモじゃね♂ vs 中小企業

第1 マップ 7-8

第2 マップ 8-6

らくすホモじゃね♂ 勝ち点 1点 +1

中小企業 勝ち点 1点 -1

中小企業 vs Zest

第1マップ 8-2

第2マップ 8-2

中小企業 勝ち点 3点 +12

Zest 勝ち点 0点 -12

Bブロックの不戦勝等の扱いにおける処理について

ROM3 vs らくすホモじゃね♂

ROM3の不戦勝

ROM3 勝ち点 3点 +12

らくすホモじゃね♂ 勝ち点 0点 -12

Bブロックの場合、ROM3が不戦勝にて勝ち点3を取得してもブロックの順位に大きな影響与えない為3点をROM3に加点。また計算の結果、以下の条件でラウンド数を判断するのが妥当と判断。

① 不戦敗となるためラウンド点数を必ず減点させる(-〇を加える)

② 対戦相手に勝つ確率を考え、以下のパターンで処理する。

A 勝つ確率が75%以上の場合8-6の結果で2マップ敗北と判断する。

B 勝つ確率が50%以上75%未満の場合8-4の結果で2マップ敗北と判断する。

C 勝つ確率が25%以上50%未満の場合8-2の結果で2マップ敗北と判断する。

D 勝つ確率が25%未満の場合8-0の結果で2マップ敗北と判断する。

勝率の計算方法について

下記の式を仮の勝率の計算方法とする。

$$\frac{A \text{ が } C \text{ に勝利する確率}}{C \text{ が } A \text{ に勝利する確率}} = \frac{A \text{ が } B \text{ に勝利する確率} \times B \text{ が } C \text{ に勝利する確率}}{B \text{ が } A \text{ に勝利する確率} \times C \text{ が } B \text{ に勝利する確率}}$$

今回の B ブロックの計算については下記を参照

① ROM3 vs 中小企業 より

第1マップが8ー2、第2マップが8ー6の結果から
全部で 24 ラウンドを行い、ROM3が 16 勝・8 敗と考える。

② らくすホモじゃね♂ vs 中小企業 より

第1マップが7ー8、第2マップが8ー6の結果から
全部で 29 ラウンドを行い、中小企業が 14勝・15敗とする

ここで、A=ROM3 B=中小企業 C=らくすホモじゃね♂ として、①・②を当てはめて計算をする。

$$\frac{X}{Y} = \frac{16}{8} \times \frac{14}{15} = \frac{224}{120} = \frac{28}{15}$$

上記のような結果となり、このことから

ROM3 とらくすホモじゃね♂が試合を行った場合、全部で43ラウンドを行い、ROM3
が 28 勝・15 敗となると仮定される。

ROM3の勝率については $15 \div 28 \approx 0.53$ (53%)となる。

らくすホモじゃね♂については $1 - 0.53 = 0.47$ (47%)となる。

この結果より、らくすホモじゃね♂ vs ROM3 の試合のラウンド点数の計算については、各マップ8－2で ROM3 が勝利した場合の点数として考え処理を行う。
つまり、－12 点として計算されることとなる。

勝利チームとなるチームへのラウンド差点の加点については、上記 A・B・C・D パターンの「－」を「＋」に変更したものとする。

※上記 A・B・C・D のパターンについての採用理由

通常であれば8－0で2マップ敗北したとする処理が妥当ではありますが、今回のリーグ戦の場合、ブロックあたりのチーム数が少ない上に1試合のみの総当たりとなっています。つまり、1 試合が与える影響が非常に大きいものとなっています。不戦勝が発生する事案は故意によるもの、過失によるものなど様々なケースがございます。そのため、最初に示した処理の方法ではあるケースにとっては適切だが、あるケースには不適切(重すぎる)といったこともあります。そこでこのリーグ戦では今までの試合の結果から、行われなかった試合の仮定の勝率を計算してラウンド差点を決める方式をとりました。余談ではありますが、この方式の場合どのような試合(特に勝つことが分かっている)全力で試合をしていただき、一つでも多くラウンドを取っていただくことで、不戦敗のデメリットが軽減されるとも言えますので、実力上位チームが常に全力でプレイするためのやる気を引き出すことを狙っています。

結果発表

- 1 位 ROM3 勝ち点 9点 +28
- 2 位 中小企業 勝ち点 4点 +3
- 3 位 らくすホモじゃね♂ 勝ち点 4点 -6
- 4 位 Zest 勝ち点 0点 -25

C ブロック

出場チーム

IBiS

らぱんげ～みんぐ

ゴリゲリ

AIOS

試合結果

らぱんげ～みんぐ vs AIOS

第 1 マップ 8-5

第 2 マップ 8-2

らぱんげ～みんぐ 勝ち点 3点 +9

AIOS 勝ち点 0点 -9

らぱんげ～みんぐ vs IBiS

第1 マップ 8-7

第2 マップ 8-5

らぱんげ～みんぐ 勝ち点 3点 +4

IBiS 勝ち点 0点 -4

らぱんげ～みんぐ vs ゴリゲリ

第1 マップ 8-0

第2 マップ 8-2

らぱんげ～みんぐ 勝ち点 3点 +14

ゴリゲリ 勝ち点 0点 -14

IBiS vs AIOS

第1 マップ 8-2

第2 マップ 8-4

IBiS 勝ち点 3点 +10

AIOS 勝ち点 0点 -10

C ブロックの不戦勝等の扱いにおける処理について

AIOS vs ゴリゲリ

AIOS の不戦勝

AIOS 勝ち点 3点 +10

ゴリゲリ 勝ち点 0点

IBiS vs ゴリゲリ

IBiS の不戦勝

IBiS 勝ち点 3点 +10

ゴリゲリ 勝ち点 0点

C ブロックの不戦勝の扱いについては B ブロックの処理を準用せず、ラウンド差点の計算は行わない。理由については下記の通り。

① IBiS vs AIOS の試合において、結果が引き分けではないため

IBiS と AIOS についてはお互いにゴリゲリ戦を行っておらず、らぱんげ～みんぐとの試合に敗北している。つまり、勝ち点による差がないなど同条件下での試合となり、この試合では IBiS が勝利している。

ここから成績が AIOS(3 点) < IBiS(6 点) < らぱんげ～みんぐ (9 点)と確定される。

引き分けの場合、ラウンド差点の決定による順位付けが必要だが、この時点で勝ち点による差ができているため、B ブロックのような計算は必要ないと判断。

② AIOS の勝ち点が全試合終了時に 3 点となっているため。

今大会の場合、ブロック内でラウンド差点による順位付けが必要なくとも、各ブロック 3 位の成績による敗者復活枠が存在するため、ラウンド差点の確定が必要になる。
しかし A ブロック 3 位の「HALCYON」及び B ブロック 3 位の「らくすホモじゃねみ」については、勝ち点が共に 4 点となっているため、AIOS はこの復活枠争いから外れている。
よって、ラウンド差点の計算をする必要がないと判断される。

③ ゴリゲリがすべての試合に敗北し、勝ち点が 0 点のため

勝ち点が 0 点であるため、ゴリゲリはすでに 4 位が確定しており、ラウンド差点を用いる順位付けにはかかわらない。

以上 3 点より、不戦勝処理の際にラウンド差点の計算を行う意味は無いと判断。

結果発表

1 位 らぱんげ～みんぐ 勝ち点 9点

2 位 IBiS 勝ち点 6点

3 位 AIOS 勝ち点 3点

4 位 ゴリゲリ 勝ち点 0点

決勝トーナメント進出チーム

ForTe (A ブロック 1 位通過)

RFC2 (A ブロック 2 位通過)

ROM3 (B ブロック 1 位通過)

中小企業 (B ブロック 2 位通過)

らぱんげ〜みんぐ (C ブロック 1 位通過)

IBiS (C ブロック 2 位通過)

HALCYON (ブロック 3 位復活枠)

COP (抽選シードより)