



# 考え

第六十八回 『リベログランデ』と

自分のヤラセとしてのサッカー

# マ

ヤラセ

八百長か演出かは、面白さ次第。

弦楽器イルカ  ⇔ 友人



# 目次

第六十八回『リベログランデ』と自分のヤラセとしてのサッカー～ <b>U</b> から <b>G</b> へ～ . . . . .	1
第六十八回『リベログランデ』と自分のヤラセとしてのサッカー～ <b>G</b> から <b>U</b> へ～ . . . . .	4



## 第六十八回『リベログランデ』と自分のヤラセとしてのサッカー～U から G へ～

話題になった OpenAI だけど、まじで AI の後ろに人間がいるかのようだね。

人間よりも賢いね。部分的には。知識の引き出しがすごいよ。でも論理的思考は苦手みたい。

他の AI と違って、OpenAI はわざと人間らしいことをしないポリシーみたい。ただ、これが感情を持つようになるのは時間の問題な気がするよ。

子供の頃はたけしの挑戦状が好きだった。

もう広告を見たときからピンときて、すぐにお年玉で買って夢中になったよ。あれこそ、グラセフの原点だと思うし、究極のゲームだった。街をうろうろして、映画館に入って、パチンコして、スナックで酒飲んでカラオケして、知らない人に話しかけたり、殴り倒したりして、飛行機に乗って南の島に行ったりね。難しいから攻略本も買って、攻略本も面白くて何度も夢中で読んだよ。

将来にクソゲークソゲー扱いされるなんて思いもしなかった。

自分はそう言うゲームが好きなんだと思う。一人称でリアルなゲームが。

リベログランデ懐かしいね。最高のゲームの一つだね。あのゲームの真の楽しみ方は、リベロだね。普段は一番後ろにポジション置いて、裏方に徹して、地味にディフェンスしたり、ビルドアップのパスをしたりして、攻守のバランスを崩さないようにする。

でも、ここぞと言う時には、バランスを崩してまで、前線に上がっていき自分でゴールを決める。その爽快感があった。

でもその爽快感が、ゲームに必要だけれどもゲームバランス的に難しかったんだと思う。結局のところ、自分で点をとりに行く必要があって、味方選手は雑魚ばかり。自分が攻め上がれば、簡単に点が入ってしまうヌルゲーだった。

そこが惜しかったけど、やむを得なかったんだと思う。だから、ゲームを楽しむためには、あえて、攻めない自制が必要で、それは勝つためではなくて、演じるためだったり、ロマンなんだよね。サッカーではあり得ないくらいのワンマンプレイをしないと勝てなかった。残念だけど仕方がない。

逆にウイイレとか FIFA とかでも一人称プレーをしたけど、なんかしっくり来なかった。恐らくこちらは、もともと全員を操作する前提のゲームだから、1 人だけ操作しても

俺強えー感が少なすぎて、爽快感が得られなくてつまらない。バランスってほんと難しいね。

ここ数年、いろんなゲームを買ったけれど、どれも数日で飽きてしまった。例外が fallout4. very hard の上の難易度の survival モードで初見からやったんだ。

普通は一度クリアしてから survival モードをするみたい。そんなことも知らずにやったもんだから、生き延びるのが精一杯の世界に放り込まれた。まさに世紀末だよ。まあ、凄かった。

少し歩けば、狙撃されて死亡、ギャー言いながら襲ってくる敵から逃げ回ってたら水がなくなって死亡、って感じ。それでも、食べ物を漁り、ゴミを集めて生計を立てながら、ほんの少しずつ行動範囲を広げていけるようになっていった。

あ、survival モードは今時のどこでもセーブできるなんてこともないから、死んだら結構面倒なことになるんだよね。死にながら覚えるんだけど、同時に死にたくない緊張感も半端ない。

なんとか生存するルールを覚えて、主人公も少し強くなってきて金も溜まってきたら、敵地に乗り込むための準備をするんだけど、これが楽しくてね。銃を改造して、スコープとか、マガジンとか、バレルを好みのものにしていったね。

あ、荷物の量の制限もリアルだから、銃はスナイパーライフルとサブのハンドガンくらいしか持てない。この制限がまた楽しくて、事前に調査した敵地の状況とか地形とかに合わせて、自分で色々考えて、弾数とかも予測しながら、持ち物は厳選する。弁当と水とハイになる薬を用意して、作戦を立ててから、カチコミに行くのが楽しかった。

何十時間やったかわからないけど、何拠点にもアジトを作り、金が回るように経営して、最終的には俺強えーになって、未知の荒野でも堂々と歩き回れるようになったんだけどね。

なんだっけな。まあ fallout4 は面白かったよ。最新の fallout78 とか、中世の Skyrim とかは、なんかハマれなかった。なんと言うか、シビアさというか、没入感というか、リベログランデにあってウイイレにないような、何かが欠けている気がするんだよね。

最近流行りの FPS なんかも、ピョンピョン跳ねたり、レレレおじさんみたいに横に動いたりして、銃を打つのが違和感ありすぎて、はまれなかった。fallout4 に続くゲームがやりたい。

そう言えばパトレーバーの作者も fallout4 に異常なくらいハマってるようだ。



## 第六十八回『リベログランデ』と自分のヤラセとしてのサッカー～G から U へ～

細かいけどパトレイバーはヘッドギアってチームで企画したヤツだから、押井さんを作者って広言すると一部アンチが沸くだろうね。でも『鉄騎』とか好きだから、そういう面倒なゲームが好きなんだろうね。面堂が。俺も押井さんが作った『サンサーラ・ナーガ』は面白くてクリアしましたが、武具が壊れる面倒なゲームだった。ここ、あんま通じないどうでもいいとこね。

『リベログランデ』でわざわざ試合を演出する話、面白かった。誰得プレイ？ 今ならオンライン配信すれば盛り上がるかもね。

それで俺は SFC『全日本プロレス 23・4 武道館』を思い出した。ただ圧勝するだけじゃ「しょっぱい試合だったな」って馬場社長に罵倒されるゲーム。

相手の技を受けてわざとよろけたり耐えたりして、お互い技を出し切った後にカウント 2.9 で返して観客の地鳴りが起こる例のアレね。一方的に勝つのではなく、観客を沸かせる試合じゃないと社長に誉めてもらえない。

学生時代に友達と深夜盛り上がった最高のゲームだった。プロレスについては前書いたからもう書かないけど、サッカーならただの八百長だよ。

今ネット見たら値上がりしてた。たぶんまだある保存してたと思うから、なんかやりたくなった。

ってかたまたまだけど、年末に向けて小橋の 6 枚組 DVD 注文してた。あの頃ちゃんと観れてない試合があるから、今のうちに真剣に観たくなった。

e スポーツもいっそのこと、技を受けたプレイヤーに電流が流れる仕組みで、お互いどこまで耐られるか我慢比べして、ノーダメージで勝っても観客からブーイング起こるとか、トゲトゲ流血コントローラーとかどう？ 背中に爆竹背負って時限爆破？

そこまでいったら俺は観ないけど。

『Nintendo Switch Sports』はサードパーソンだけど、まさに『リベログランデ』の現代版だと思う。オンライン対戦だから自分より強い人多いし、ランクの上下もあるから緊

張感もある。3分の試合時間内に、敵味方のクセとか攻守のバランスを考えてポジショニングがすごい重要。

ただ、俺はFPSは苦手。酔わないけど、自キャラが見えないのはお金損してる気がする。

『Skyrim』も確かに面倒で出来なかった。前にも言ったけどそもそも「やらされゲー」が多いから、そういうの全部、タイミングでボタン押すだけの『アスラズラス』モードつけてほしい。ウマシカが勝手に『忍者ハヤテ』『タイムギャル』モードとも呼ぶアレね。

ちなみに『タイムギャル』はアプリで買ったけど、あれは小学生がああ筐体でデパートの階段の踊り場で100円払ってすぐ死ぬから面白かったんだなって思った。小さい画面で無限コンテニューでやるものではないかな。

前言ったけど、一応PS4『キングダムカム・デリバランス』は途中までやったけどね。これもリアルで面倒な中世FPSだけど。ただサブスクで一ヶ月やっただけだから、俺にとってはウンコ投げゲーで終わった。

『fallout4』にちょっと近いなって思ったのが、俺もずっと『きみのまちポルティア』をやってた。これが「あつ森ミーツGTA」ゲーなんだけど。

そこらの住民にスパーリング申し込んで、爺さんや女子供をボコボコにするゲーム。「実力を見せつけてやる」とか啖呵切る割に、戦い終わったら手を振って友好度が上がってんだけど。

実は前からこの話したくて、いわゆるサンドボックスクラフトゲーなんだけど、洋ゲーだから説明が少なくて。たぶん中国産なのを今知ったけど。

最初に、そこらに落ちてる石と枝を適当に集めて、まず1つめのミッションが石の斧、二つ目のミッションがツルハシ、三つ目のミッションが石のかまどを作るとこまでは、まあわかる。うん。理解できる。

んで4つ目のミッションが、そう、橋台と橋脚ね。

材料は、硬材の板 C10、銅パイプ C6、青銅板 C5、石レンガ C12。

ここ一応、眼鏡の白人がふわーい！って切れる場面ね。

つまり、廃遺鉱に入って、ツルハシで銅鉱石と錫鉱石をしこたま取って、かまどで石レンガと銅の延べ棒と青銅の延べ棒を作って、銅の延べ棒を銅パイプにして、旧世界のパーツと砥石と銅の延べ棒でグラインダーを作って、グラインダーで青銅の延べ棒を青銅板にして、木を切って鋼材を鋼材の板にして、それを全部合わせれば完成。説明なしで。4番目のミッションでね。

でもそこがよかった。これ、あつ森だったら全部犬畜生が教えてくれるもんね。あい

つら家畜だよ。野生じゃない。

軍隊や部活や学校と一緒に、最初キツくすると後が楽で辞めないってやり方ね。

他にも、季節ごとにイベントがあるんだけど、お祭りに事前申し込み忘れてて、参加できないと諦めて作業して、ちょっと買い物で街に出かけたら空の気球からプレゼントがたくさん降ってきて、急に NPC がもみくちゃで拾い出したから俺も必死で参加した。申し込み関係なかった。

NPC が勝手にイベント始めて勝手に終わるってところが、すごい洋ゲー感だと思った。これと和ゲーだったら、時間になったら強制イベントになるとこだと思う。

他にも、天下一武道会みたいのにエントリーしてる NPC が、階段にひっかかったり仕事かなんかで来なかったりして不戦敗になったり、隣の農家娘のエミリーが巨大野菜コンテストにカボチャで優勝したいって頑張ってるから手伝ったりして、でもなんかちょっと寂しそうで何かと思いつながら当日、俺もそこそこデカイ白菜出したら他の人のカブとかめっちゃデカくて、でももしかしたらエミリーが一番デカイカボチャ持ってきて逆転する流れかと思ってたら全然来なくて、もしかしてまたどっかひっかかってんのかって思ったらギリギリに来て、これは最後わざともらったぶった演出だなんてエミリーが台の上に置いたカボチャが誰よりも小さい、って言う。

でもエミリーは数年後に誰よりもデカイお化けカボチャで優勝するんだけど。でもそのカボチャ育てるの相当手伝われるのに、優勝してもお礼言われないんだけど。

とにかく、変なところリアルで NPC が生き生きしてる。『fallout4』に比べたら 100 倍簡単だろうけど、特に戦闘がザルで死んでもすぐ生き返るし、でもそこがいい、って感じのゲーム。

『fallout4』に似てると言えば映画の『マッドマックス怒りのデス・ロード』が面白かったから、セールで ps4 『マッドマックス』買ったり、『NieR:Automata』買ったけどやってない。

自分の祭りとしてのサッカーを優先中だよ。

人工知能の話どっかいったね。

今回はこんな感じ。

どうかな？



---

考えるウマシカ～第六十八回 『リベログランデ』と自分のヤラセとしてのサッカー～

---

著 弦楽器イルカ

制作 Puboo  
発行所 デザインエッグ株式会社

---