

# スペランカー最新技術調査専門委員会最終報告 - オクレ兄さん永久持続理論 -

ポン吉\* , マツマツ , はるゆき , しんまさ  
(クソゲー処理概論)

## An Final Report on the Investigation Committee on Advanced Technology for Spelunker

Pon\* , MatuMatu, Haru, and Shinmasa  
(Basic Concepts of Kuso-Game Science)

### Abstract

In this paper, we represent the EOM(Endless OKURE Mode) theory. In recent years, a demand for the high-speed movement technology rises between spelunkers. The EOM can make an effect as the solution method. We argue the usefulness and the problems, and show the effectiveness. We believe the EOM will rescue many spelunker junky.

キーワード：調査専門委員会，スペランカー，オクレ兄さん，死亡，ゲームオーバー  
(Key Word: Investigation Committee, Spelunker , Okure , Death , Game Over )

### 1. まえがき

1996年8月，多発するスペランカー<sup>1)</sup>の死亡事故を問題視した政府の要請により，スペランカー学会が発足された．以来，各機関により生存技術の研究なされ，スペランカークリア人口の増加(図1参照)と死亡者数の減少を達成するに至った<sup>2)</sup>．しかしながら，更なる恐怖心を得ようと[オクレ兄さん]を乱用する**オクレ依存症候群 ODS(OKURE Dependence Syndrome)**が発生し，新たな社会問題となった．<sup>2)</sup>

[オクレ兄さん]は，肉体に強烈なスピードをもたらす反面，制御不能領域の増加という副作用を持つ．初級，中級プレイヤーは命を落とす可能性が非常に高い<sup>3)</sup>．学会では [オクレ兄さん]の乱用を控えるように警告を發するか ODS 下での生存技術を開発を推進するか議論がなされたが，後者を選択することで一致した．

現在 ODS 状態での外乱に強い近代制御理論<sup>4)</sup>が確立されつつあり，**オクレ時間長時間化技術(Endless Okure Mode:以下 EOM と略記)**への社会的な要求が高まっている．今回我々はこの EOM 基礎理論を構築したので報告する．また今回の理論による問題点，また実用性について検討を行ったので報告する．

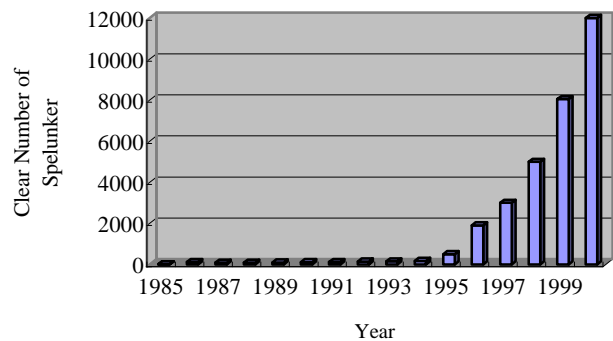


Fig1. スペランカークリア人口の推移<sup>1)</sup>

### 2. オクレ依存症候群

オクレ依存症候群についての症状を下記に示す．

#### オクレ依存症候群(ODS)

一連の行動，認知及び身体的現象．オクレの反復使用後に現れ，典型的にはオクレ摂取を強く渴し，使用の制御が困難になり，死亡多発の影響があるにも関わらず持続して使用する．またスペランカーに関して他の活動や義務よりも一層高位の優先権を与え，耐性が亢進し，時に身体的状態を示す．現在 WHO の国際傷害疾病分類第 0xF5 版( ICD-0xF5 )において，スペランカーにおける「オ

クレ兄さん」の使用は「精神作用物質による精神及び行動の障害」に分類されている。

**オクレ依存度判定法 PTOD**  
 (Ponkichi Test for Okure Dependence)  
 (Spelunker Society, 2000)  
 4点以上は重症のオクレ依存症

一回のプレイで何回オクレを取得しますか。  
 10個以上(3), 5個以内(2), 3個以内(1), 取らない(0)

スピードアップによるロープのショートカット, 滝のエレベーターにおけるジャンプ, などの危険行為をすることが多々ありますか。  
 はい(1), いいえ(0)

オクレ効果中に死ぬことはありますか。  
 まず死なない(1), むしろゲームオーバーまで死ぬ(0)

人数アップのアイテムよりもオクレが出現したときのほうが嬉しい。  
 はい(1), いいえ(0)

残機数0人の時でもオクレを取りますか。  
 はい(1), いいえ(0)

以上示したオクレ依存症候群 ODS において副作用のうち勝つだけの技術力をもつプレイヤーは是非今回提案する EOM を発動してもらいたい。

### 3. EOM 理論

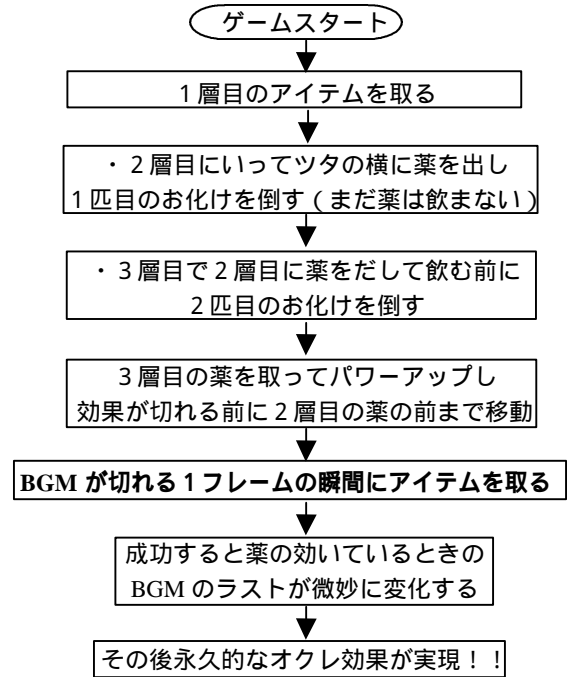
この理論は「プレイ中に二つのオクレを発生させる」ことが大前提となる。その状態で一つのオクレを摂取し高速移動状態へ移行する。そしてオクレリミッターが発動し、効果がきれる瞬間(オクレ状態での最後の1フレーム)に2つめのオクレを摂取する事でスペランカー体内でリミットブレイクが生じ、永久的なオクレ効果を得ることが可能となる。

しかし、このタイミングが非常にシビアであり、ミラクルから1UPを取る以上のレベルが要求される。効果の切れる瞬間の1フレームでもずれば EOM は発動しない。実際にフレーム単位での動作が可能なプレイヤーは皆無に等しいと思われるので、BGM の情報をフィードバックすることで成功確率は向上する。以降実現しやすいであろうと思われるフローチャートを示す。

良くわからない人はこちらで実際にムービーを見て動作を確認して下さい。

### EOM 理論発動までのフローチャート

注: EOM 発動には BGM の切り替わりポイントを利用するため、お化け出現による BGM 変化を防ぐ必要がある。そこで、お化け発生抑止理論から導いたフローを以下に示す。しかしこの理論は、未完成であり1面スタート時のみ有効なため詳しい説明は割愛させてもらう。



以上のような手法で OEM 理論を実証することができる。次にこの理論の成功率を推定する

- 一つ目の隠しアイテムでオクレの出る確率 1/4
- 二つ目の隠しアイテムでオクレの出る確率 1/4

熟練者でも隠しアイテムで任意のアイテムを出すのは非常に困難なため、初心者のオクレ出現確率は全くの運と仮定し、1/4 とした。この段階で既に 6% の成功率である。

二つ目のアイテムを BGM が切れる瞬間に  
取得出来る確率 n

とした場合 EOM の成功率は

$$\text{EOM 成功率} = (1/4 \times 1/4) \times n \times 100 [\%]$$

(運に依存)(技術力に依存)

と表される。例えば初心者が BGM が終わる瞬間を狙える確率が 1/30 とすると成功率は

$$1/16 \times 1/30 = 1/480 (=0.2\%)$$

となる。要は 480 回リセットしてやり直せば 1 回は EOM 理論を実証することが出来る確率である。

次に上級者の確率としてミラクル<sup>5)</sup>の成功率 80%の末期的プレイヤーを想定した場合

$$1/16 \times 0.8 = 1/20$$

となり、20回くらいやり直せばこの理論を実証できることとなる。EOM 実証の確率はプレイヤーの技術力に大きく依存している事が容易に理解できる。

また近年制御系パッケージを用いたシミュレーション (Emulator) を用いて、この理論を簡単に実証する事が可能となっている。初心者にはこちらで EOM 理論を実証することを奨める。ただし不正行為は厳禁である。

#### 4. EOM 理論における問題点

以上示した EOM 理論によりオクレ効果を永久持続させることが可能となった。しかしこの状態において多々の問題が発生している。特に最大の問題点は、地底探索において探索不能地点が多数存在する事である。図 2,3 に死亡確定の例を示す。

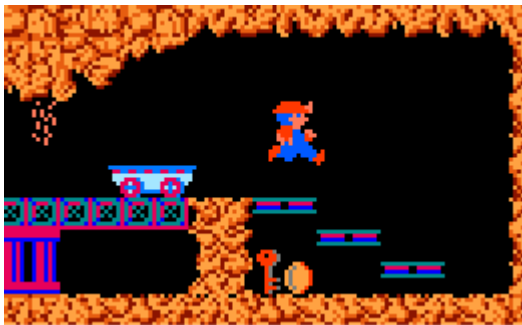


Fig2. トロッキから降りた後死亡確定 (Stage 1)



Fig3. 水瓶に乗られずに溺死確定 (Stage3)

図 2,3 のように、洞窟探索が不能になる箇所が多々確認されている。よっていったん EOM 効果を消す必要がある。この EOM 効果を消すためには i) もう一度オクレ兄さんを体内に摂取する。ii)一周する。iii)ゲームオーバーという3つの手段のみ現在確認されている。現在これらの問題点を解決するべく研究が行われているが決定的な解決策が見つかっていないのが現状である。

とにかく条件を揃えるのが大変な割に不毛な技であるが、「High Risk High Return」である末期的スペランカーにとっては非常に魅力的ではないだろうか。

#### 5. 結論及び今後の課題

近年の生存技術向上に伴う高速探検技術の要求に応え、リミットブレイクを利用した Endless OKURE Mode への移行を実現した。

この EOM を実現させる手段としてオクレを二つ出現させて一つ目のオクレ効果が切れた瞬間に二つめのオクレを体内に投与することで永久的なオクレ効果が得られることを明らかにした。

しかし実際に EOM を発動させるのはかなりの技術力と運を必要とするため、初心者の場合 約 480 回に 1 回の成功率、また末期的上級者でも 20 回に 1 回の成功率にとどまる事が判明した。

今後の課題は EOM 効果の ON,OFF 制御を実用レベルまで引き上げることにある。これにより高速洞窟探検時代が訪れると考えられる。今後の更なる研究に期待したい。

#### ～参考文献～

- 1) T. Martin, "How to Walk to Center of the Earth for Spelunker,"
- 2) "クソゲーマー増加に伴う社会的問題とその現状," ファミ学論(A), vol.J78-A, no.4. pp.1139-1143, April 1998.
- 3) B. Jack, "A mystery of the human body," International Medical Society Trans., vol.007, pp.
- 3) K. 西城, "ドーピングが人体に与える影響とその効果,"
- 4) 磯部 強, "嗚呼、オクレ兄さん," マッスル社, 東京, 1995.
- 5) ポン吉, "非ランダムアイテム理論."
- 2) マツマツ :「速く動こうとするな。速いのだと知れ」マインド社,pp86-89 (1999)