

Extreme Roles 役職アンケート結果レポート

yukieji 更新日:2023 年 2 月 23 日

0 概要と目的

0.1 概要

- 実施期間: 2023 年 1 月 15 日 正午 ~ 2023 年 2 月 23 日 午前 0 時
- 対象: Extreme Roles に触れたこと (プレイしたこと、見たこと、関わったこと) があるユーザー全て
- 回答方式: 匿名回答 (Gmail メールアドレスの入力が求められるが Google Forum の仕様のため)

沢山の回答と意見ありがとうございました

一部他の MOD で実装してほしい役職に関しては GitHub のチケット#256(<https://github.com/yukieji/ExtremeRoles/issues/256>) に記載しましたので合わせて確認していただければ。また、一部今後の調整予定等を記載していますが変更される可能性もあります

0.2 目的

本アンケートは Extreme Roles に実装されている通常役職 (コンビネーション役職以外) と幽霊役職の使用状況等を確認し、私が見逃している潜在的な問題が無いか確認することを主な目的としている (その役職の実装当時は出来ないと思っていたことも今ではできる可能性があるため)。問題を確認することが主な目的であるため改善策や調整案に関しては別途考慮し必要であれば募集を行います。

改善策や調整案を本アンケートで募集しなかった理由としましては、提案された改善策や調整案がどの問題を元に提案されているものかわからなくなる点と提案された改善策や調整案によって提起されてる問題を解決できていない可能性もある点があったためである、また手段 (調整や改善、新役職実装等) が目的になってしまう恐れもあったため、まずは問題を見つけることを先決としています

目次

0	概要と目的	1
0.1	概要	1
0.2	目的	1
1	クルー役職	3
1.1	各役職への返答 (一部)	4
1.2	今後の調整予定	5
1.3	今後の実装されるクルー役職の方針について	5
2	インポスター役職	6
2.1	各役職への返答 (一部)	7
2.2	今後の調整予定	7
2.3	今後の実装されるインポスター役職の方針について	8
3	ニュートラル役職	9
3.1	各役職への返答 (一部)	11
3.2	今後の調整予定	11
3.3	今後の実装されるニュートラル役職の方針について	12
4	幽霊役職	13
4.1	今後の調整予定	13
4.2	今後の実装される幽霊役職の方針について	13
5	他の MOD 役職について	14
6	全体としての予定	15
6.1	全体の調整	15
6.2	リリース予定	15

1 クルー役職

- 回答数:62

今回のアンケートで最も回答数が多く、意見も多くいただきました

アンケート結果より役職の使用(認知)率はほぼ均等ではあるが、使いにくいと感じている役職は少なくなく調整して欲しい役職が多岐に渡っている印象を受けました。

初期実装組であるスーパーバイザー、ウォッチドッグの使用率が低い理由としましては程よく強く後発組に比べ地味ながら堅実に推理できる役職であるため目立たない役職であるからだと思います

質問3：あなたが使ったのある、もしくは使って...ことのあるクルー役職はどれですか？(複数回答可)

62件の回答

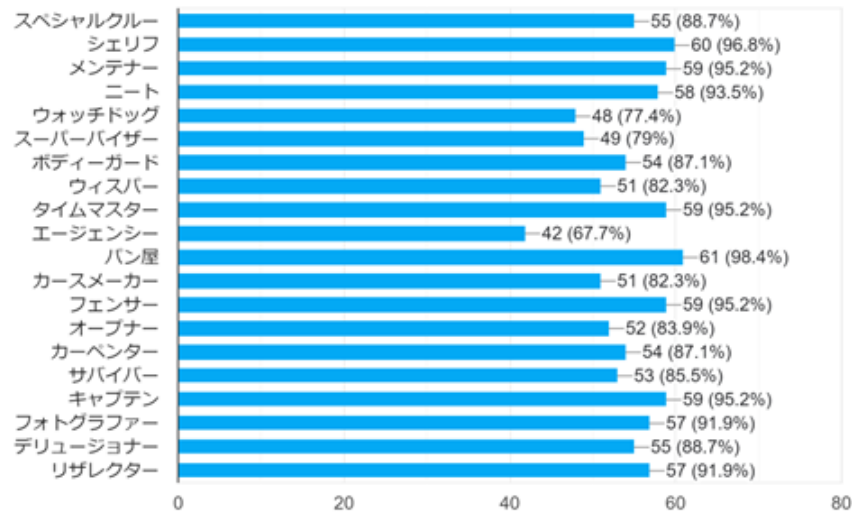


図1 クルー役職の使用(認知)率

質問4：あなたが使いにくいと思っている(見た感...いた所等)クルー役職はどれですか？(複数回答可)

62件の回答

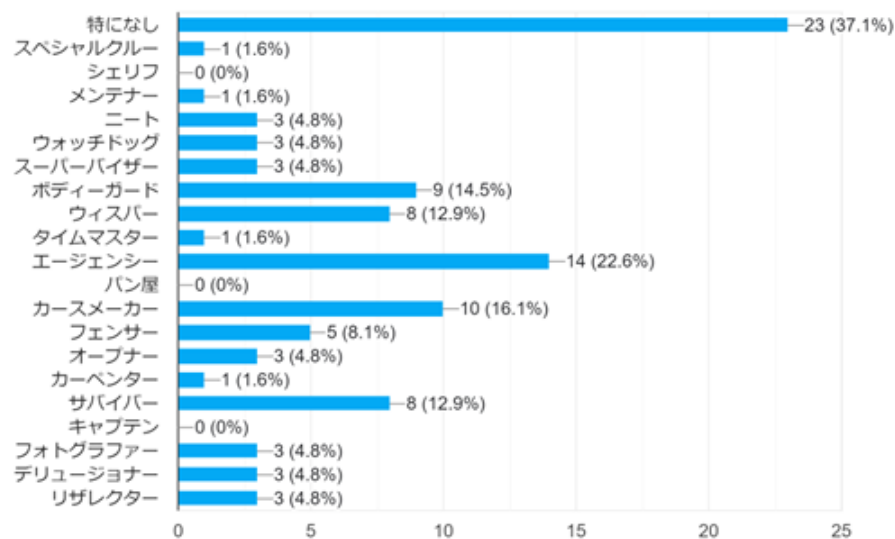


図2 使いにくいクルー役職

質問7： 今あなたが調整して(強化、弱体化等を含む)欲しいクルー役職はどれですか
62 件の回答

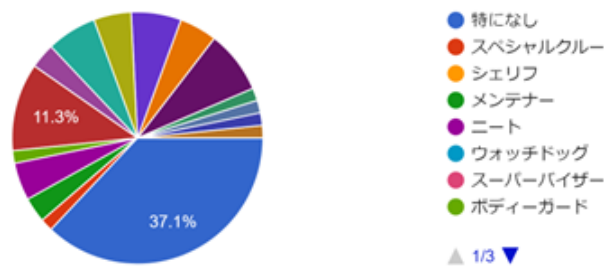


図 3 調整を望むクルー役職

調整を望むクルー役職は 1 位がウィスパー、2 位がサバイバー、次いでフェンサーとパン屋が同率、4 位がコースメーカーとオープナーという結果になった

1.1 各役職への返答 (一部)

1.1.1 スペシャルクルー

スペシャルクルーはライターと同じく細かいバランス調整をしたい時に使用していただくことを目的としているため、使う理由が見当たらない現状はある意味クルー役職はバランスが良いと言えると思っています。

1.1.2 ニート

ニート自体がラバーズと同じくクルーの弱体化目的の役職であるため強化等は必要ないと思っています

1.1.3 ウィスパー

能力発動コストに対して能力が弱いのでコストか能力を強化して欲しい意見が多かったので一部デフォルトオプション値の変更とタスクに関する覚醒要素を追加します (1.2.1 及び 1.2.2 を参照)

1.1.4 エージェンシー

使いにくいと思われるが調整の質問でこの役職が出て来ないことから調整方法がわからない感じだと思われます。調整方向方針が決まれば調整できると思われます

1.1.5 コースメーカー

調整を望む声が少ないことから恐らく調整されたことが気付かれていない感じがあると思っています、一部不必要なオプションを削除して分かりやすくしてもいいと思います

1.1.6 ボディーガード

調整を望む声が少ないことから恐らくリワークされていないことに気付かれていない感じがあります。
現状のボディーガードはシューターやゲッサーのキルを防げる唯一の役職して輝けるとされます

1.1.7 パン屋

大本のパン屋自体がパンを焼くことだけしか出来ない役職であるため調整はしないです

1.1.8 フェンサー

自動反射機能をつけて欲しい意見が多いですが、自動反撃にした場合タイムマスターの完全上位互換になってしまいますので申し訳ないですがそれは出来ません。

フェンサー自体はほぼ確実にキルしてきた人を落とせる強みに対して、ボタンの反射速度等をコストにとっていますのでそれを撤廃する場合新しいコストが必要になります。使用回数に関しては少し増やす調整を行います (1.2.1 を参照)

1.1.9 サバイバー

サバイバー自体がラバーズと同じくクルーの弱体化目的の役職であるため強化等は必要ないと思っていますが、勝利出来ないというデメリットに対してメリットを求める声もあるので別役職をもたせれるような調整を行っても良いと思っています (1.2.3 を参照) また、敗北した人が悲しくなるという意見がありますがこれは役職実装時提案者に確認しましたが特に問題ないとの意見を頂いています

1.2 今後の調整予定

1.2.1 直近 (～1 か月以内、ほぼ確定)

- ウィスパー: 「停止してから能力発動するまでの時間」を 3 秒から 2 秒に変更します
- ボディーガード: 「会議でボディーガードの「殉職」が報告されるタスク進捗率」を 60 %から 50 %に変更します
- フェンサー: 役職ボタンの調整が終了次第、使用回数上限を 5 回から 7 回に増やします

1.2.2 今後 (～3 か月以内、変更される可能性あり)

- ウィスパー: タスクを進めることによってキルされた部屋を特定できるようにします
- フォトグラファー: 専用幽霊役職の実装を行い組み合わせることでより強力な役職になるように調整します

1.2.3 未定

意見が多かったり、余力があれば対応します

- サバイバー: クルー役職枠からコンビネーション役職枠に変更しサバイバー + ○○みたいなことができるようにします
- デリュージュナー: キルされた時の自動発動能力等の実装を予定しています、詳細はチケット#240(<https://github.com/yukieiji/ExtremeRoles/issues/240>)を参照して下さい

1.3 今後の実装されるクルー役職の方針について

多くの方が現状のクルー役職や今の堅実なクルー役職実装体制に満足していただいている回答を頂いていますが、現状のクルー役職では派手さや面白みが足りないという意見も多く頂いています。特に TheOtherRoles のミニや SuperNewRoles のスターのように人外に対して圧倒的に強い役職を望む声が多い印象があります。

現状の堅実なクルー役職実装体制は ExtremeRoles のメンテナーが私一人であることが主な原因です。一人でできる範囲を超えないように高いクオリティを維持するために実装する役職を絞っている状態です。派手さや面白みに特化する役職はいくらでも作ることは可能ではありますがそれらの役職は実装の手間にたいして得られるメリットがどうしても少ないです、特にミニを求める声の多くが特定のルールで使いたいとの理由がありますがその裏を返せば特定ルール以外では使われないということになるので、そういう部分でどうしても実装の手間に見合わないと思ってしまう (メンテナーが増えて役職を実装していただく人が増えれば変わりますが)。

そのような現状とタスク覚醒役職がよりほしいという声もあるので、今後はリザレクターのような覚醒前提の強力でありつつ全てのルールに通じる派手な役職を実装していこうかなと思っています (ベイトを望む声も多かったのでタスク覚醒で実装しても良いかもしれません)。また、ExtremeRoles の開発を手伝う方が増えていけば実装を挫折したおもしろ役職等も増やしていけたらなと考えています。

1.3.1 質問 10 : 個別返信

- 遠隔で会議ボタンを使用する能力: コンビネーション役職の「探偵と助手」でアサインされる「見習い探偵」がその能力を持っています

1.3.2 質問 11:個別返信

- 死者が緊急タスクを直せる: 幽霊役職のファウヌスがその能力を持っています
- ゲッサーやシューターのキルを防げる役職がほしい: ボディーガードがその能力を持っています

2 インポスター役職

- 回答数:45

アンケート結果より役職の使用（認知）率はシューターを除き現状のインポスター役職の強さや使いやすさを考慮すれば妥当と見えます。シューターに関しては実装時にゲッサーの代わりになるということで最初に大きく認知され使用されたのが影響したので高めだと思います。（シューターのリワークも回答者の半分以上知らない事も考えると今は使っていないけど前（実装直後）は使っていたと考えるのが妥当だと思います）

質問3：あなたが使ったのある、もしくは使って...あるインポスター役職はどれですか？（複数回答可）

45件の回答

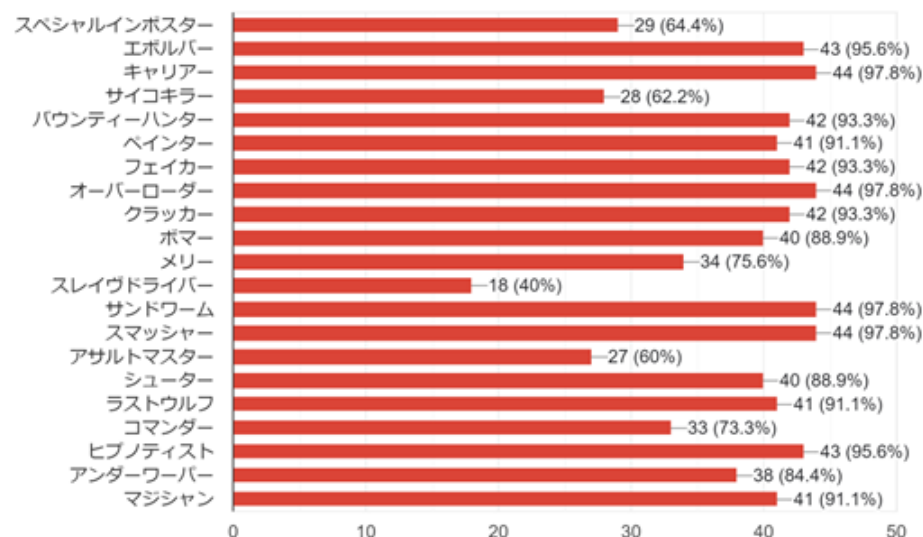


図4 インポスター役職の使用（認知）率

質問4：あなたが使いにくいと思っている(見た感...等)インポスター役職はどれですか？（複数回答可）

45件の回答

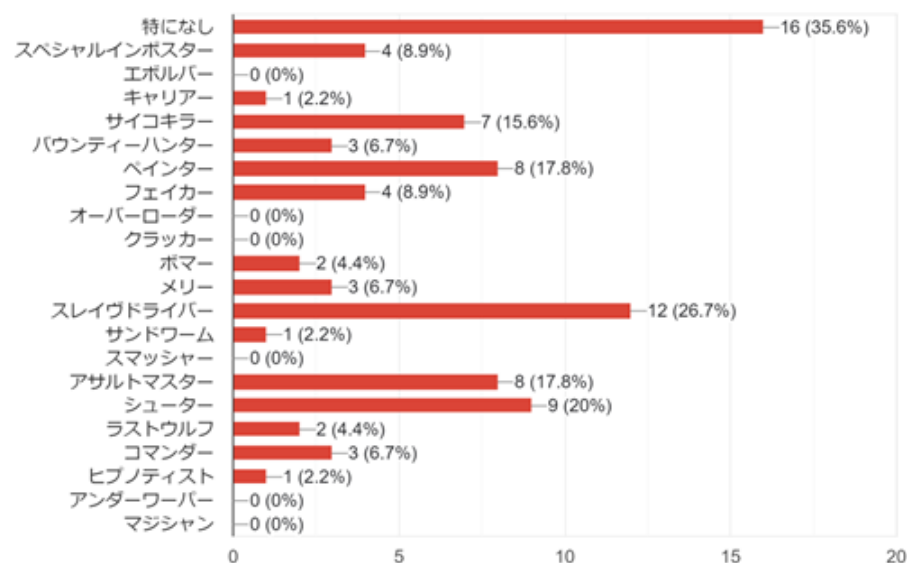


図5 使いにくいインポスター役職

質問7：今あなたが調整して(強化、弱体化等を含む)欲しいインポスター役職はどれですか？

45 件の回答

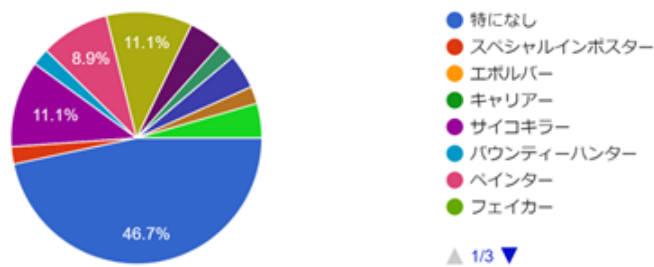


図 6 調整を望むインポスター役職

調整を望むインポスター役職は 1 位がスレイドライバーとサイコキラー、2 位がペインター、次いでマジシャンとシューターという結果になった

2.1 各役職への返答 (一部)

2.1.1 スペシャルインポスター

スペシャルインポスターは細かいバランス調整をしたい時に使用していただくことを目的としているため、使う理由が見当たらない現状はある意味インポスター役職はバランスが良いと言えると思ってます。

2.1.2 サイコキラー

初期実装組でシンプル過ぎた部分があったので調整を行います (2.2.1 及び 2.2.2 を参照) またサイコキラーのキルクール減少率は「キルクール減少率」×「コンボ数」となっているのでデフォルトの場合、1 キルで 5 %、2 キル目で 10 %、3 キル目で 15 %となります

2.1.3 ペインター

使いにくいと考えられている部分が能力の強さという部分に依存しているのでリワーク後のフェイカーのように新しい能力を追加する調整が必要だと感じました。NebulaOnTheShip のペインターの能力を内包させても良いかもしれないです

2.1.4 メリー

「陣」の仕様のアンダーワパーの下位互換に見えて少し使いにくいところがあったのだと思います。「陣」の起動音の追加や残りカウントの表示等の調整も含めて調整を行います (2.2.2 を参照)

2.1.5 スレイドライバー

貰った意見を見る限りリワーク前のカースメーカーと同じく役職の基本コンセプトが少しあやふやである感じがします。能力追加やコストの低下を測ったとしても恐らく空中分解するののでしっかりとしたコンセプトを与えた上でそれに従ったりワークが必要であると感じました

2.1.6 アサルトマスター

使いにくいと思われる部分が能力のコストに対してメリットがイマイチ実感しにくい感じだと思われます (シューターの逆パターンだと思われます)。その上で調整の質問でこの役職が出て来ないことから調整方法がわからない感じだと思われます。調整方向方針が決まれば調整できると考えられます

2.1.7 ラストウルフ

v5.0.0.0 以降強制停電が強力になるように調整していましたが効果が少なく使いにくいとの意見があったため追加で調整を行います (2.2.1 を参照)

サブマージドの停電と同じく強制停電時は通報ボタン使えないとかでも良いかもしれないです

2.2 今後の調整予定

2.2.1 直近 (～1 か月以内、ほぼ確定)

- サイコキラー: キルコンボ数の表示を行うようにします
- ラストウルフ: 強制停電の視界サイズを設定できるようにします (最小値 0)、強制停電のデメリットオプションを完全撤廃

- ヒプノティスト：覚醒条件 1-1 と 1-2、2 となっていたところを覚醒条件 1、2、3 とし、全てを満たした時に覚醒できるようにしてよりわかりやすく覚醒条件を設定できるようにします

2.2.2 今後 (～6 か月以内、変更される可能性あり)

- サイコキラー：デフォルトでキルクールが大規模にブーストが掛かるように変更し、3 キル目以降キルクールが 3 秒程度になるように調整します
また TheOtherRoles のシリアルキラーと自爆のクールタイムを設定し、その自爆のタイムがコンボ数に応じて変化するように調整します
- メリー：チケット #218(<https://github.com/yukieiji/ExtremeRoles/issues/218>) に加え、「陣」の起動時の SE、残りカウントの表示等を追加を行います (チケットに追加記載します)

2.2.3 未定

意見が多かったり、余力があれば対応します

- マジシャン：能力の使用回数上限を設定できるように調整します

2.3 今後の実装されるインポスター役職の方針について

多くの方が現状のインポスター役職に満足していただいている回答を頂いています。その上で一番多かったのは遠隔キル能力の実装を望む声が大きいです。しかし、実質的な遠隔キル役職であるシューターが使いにくいという意見を頂いている点を考えるとおいそれと実装をしようとは思えないです (コスト等が正しく設定できるのであればこの限りではないですが)。その他の意見を見る限り現状キル加速系は必要十分な役職が揃っていると思われます。

なので今後のインポスター役職はキル加速系以外でインポスターに有利になるような能力を持つインポスターを実装していこうかなと思っています。また、CO 対策役職は積極的に増やしていきたいです

2.3.1 質問 11:個別返信

- クルー役職能力貫通、一定時間無効化: コンビネーション役職の「ヒーロー、ヴィラン、ヴィジランテ」のヴィランがその能力を持っております

3 ニュートラル役職

- 回答数:52

インポスターやクルーと違い第三陣営は差別化と場荒らし能力に特化させることを目的とした独特な役職が揃っている部分から役職の使用(認知)率に大きな差があんまり差がないのかなって思っています。強いて言うのであれば全体的に使いにくい勝利しにくい役職が低い感じでしょうか、勝利した回数もキル持ちが圧倒的に有利なのも現状を色濃く反映しています。その上で調整を望む役職はやはりキルを持たない役職に集中している感じだと思います

質問4： あなたが使ったのある、もしくは使って...あるニュートラル役職はどれですか？(複数回答可)
52 件の回答

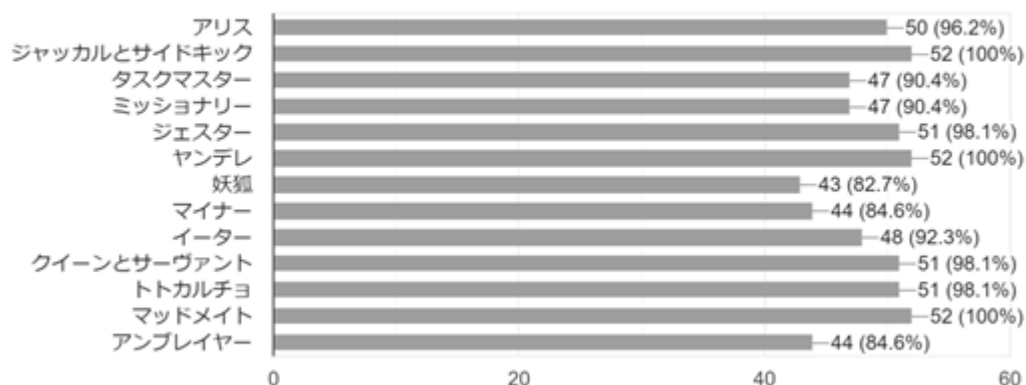


図7 ニュートラル役職の使用(認知)率

質問5： あなたが使いにくいと思っている(見た感...等)ニュートラル役職はどれですか？(複数回答可)
52 件の回答

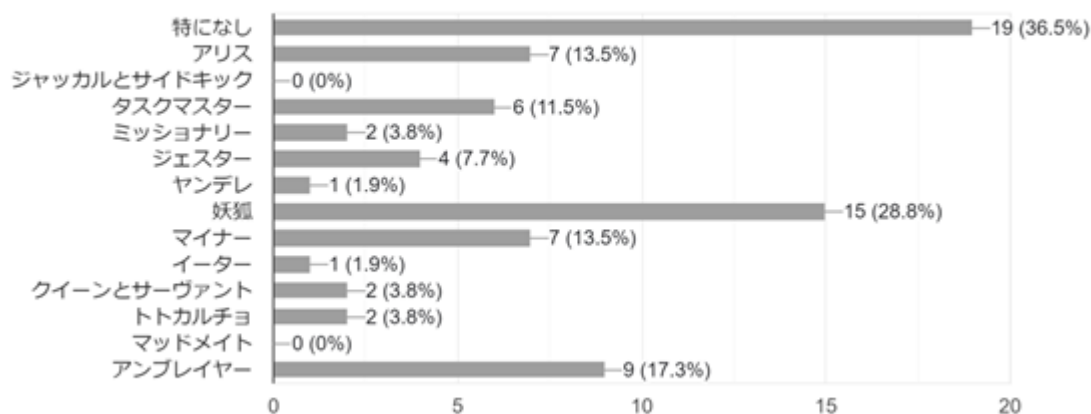


図8 使いにくいニュートラル役職

質問7：あなたが勝利した、もしくは勝利してい...るニュートラル役職はどれですか？(複数回答可)
52件の回答

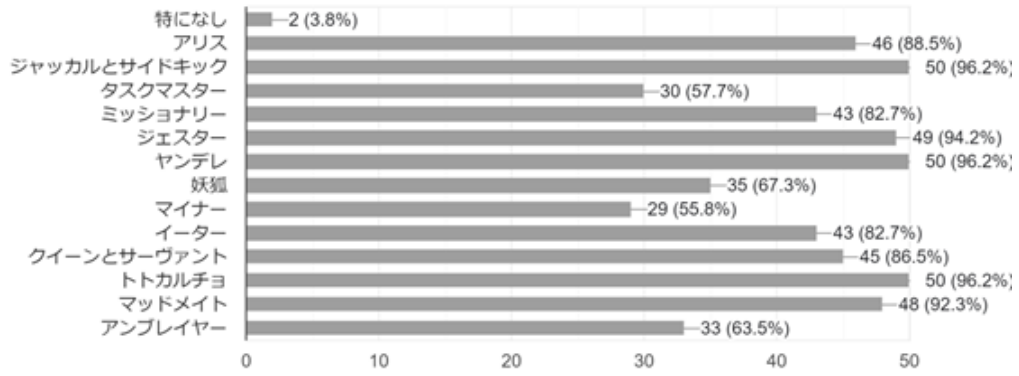


図9 ニュートラル役職の勝利認知率

質問8：あなたが勝利しにくと思った(聞いた等)...あるニュートラル役職はどれですか？(複数回答可)
52件の回答

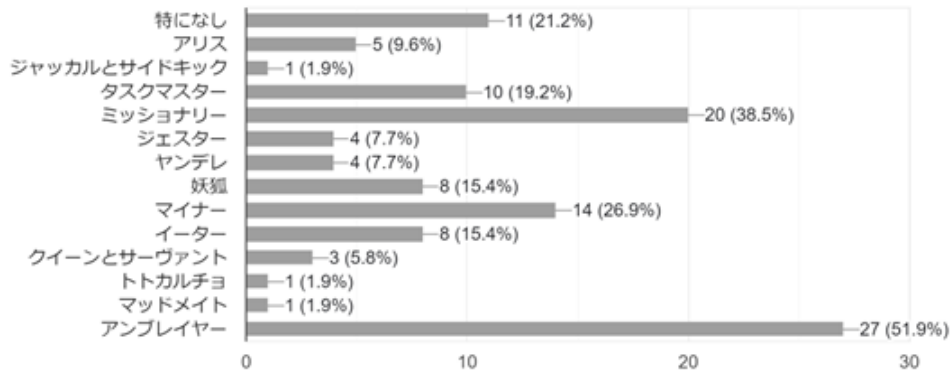


図10 勝利しにくいニュートラル役職

質問10：今あなたが調整して(強化、弱体化等を含む)欲しいニュートラル役職はどれですか
52件の回答

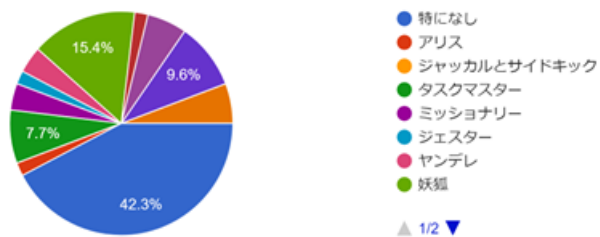


図11 調整を望むニュートラル役職

調整を望むニュートラル役職は1位が妖狐、2位がアンブレイヤー、3位がタスクマスター、そしてクイーンとなった

3.1 各役職への返答 (一部)

3.1.1 タスクマスター

かなり前からタスクマスターには何らかの能力を追加したいとは考えていますがどうも浮かんでいない現状です

3.1.2 妖狐

まず、「気配察知」が失敗する理由は、個人的にシステムで封じていないものは何を使って問題ない問題があるのであればシステムで封じるべきであるという考えがあるので、人外が間接的にわかる「気配察知」は100%にはならないです。また、妖狐実装時に勝ちすぎるという意見をもらった時のオプションを見たところ「気配察知」が最大値の70%だった点を考えて現状でも十分だと思われます。なので貰った意見で勝ちやすい勝ちにくいが両極端に分かれている理由の一つがこの「気配察知」が弱いと思っていたが強かったってのもがあると思っています。

その上で現状の妖狐が抱えている問題は生存時に逃げる以外出来ないという部分に集中していると思っています。現状の妖狐は情報が落ちやすいようにタスクを持たずサボタージュも治せずアドミンも使えないようになっています。AmongUsをよくプレイしている方はそういった部分から推理して妖狐を落とすことは難しくはないとは思いますが、そうでない場合や場面的推理出来ない時は妖狐を特定出来ずと妖狐が勝利してしまうというのが問題の根本であると認識しています。なので調整する場合は妖狐が生存時にできることを追加しそれによって妖狐を推理できるようにするのが一番だと思われます(できることが何かは今では浮かばないですが)。その上で「気配察知」の範囲等も追加で調整すれば問題ないと思われます。

3.1.3 イーター

勝ちにくい部分の大半が「丸呑み」が発動しにくい部分だと思われますので全体調整として調整を行います (6.1 を参照)

3.1.4 クイーンとサーバント

ジャッカルとサイドキックの代わりとして ExtremeRoles が送り出した役職であるが少し勝利しにくい感じがアンケートから見て取れたためサーバントのサポートがダイレクトにサポートできるようにデフォルトのオプション値とオプション値の幅を大きく調整します (3.2.1 を参照)

3.1.5 アンブレイヤー

勝ちにくい部分の大半が「注入」が発動しにくい部分だと思われますので全体調整として調整を行います。(6.1 を参照) またいくつかのオプション値に関して幅を広げます。(3.2.1 を参照)

3.2 今後の調整予定

3.2.1 直近 (～1 か月以内、ほぼ確定)

- ヤンデレ: 「邪魔者を殺した時のキルクール減少率」の下限値を 50 % から 25 % に変更、「邪魔者の登録上限」を 5 から 3 に変更します
- アンブレイヤー: 「「ウイルス注入」と「ウイルス強化」が発動できる範囲」のデフォルト値を 0.8 から 1.4、上限を 3.0 から 3.6 に変更、「ウイルス強化」が持続する時間の上限値 30 秒から 360 秒に変更
- クイーンとサーバント: 以下のようにキルクール減少に関するオプション値を全体的に上方調整します
 - － 「サーバントのタスク完了によるクイーンのキルクール減少率」: デフォルト値 50 % から 75 %、上限を 75 % から 99 % に
 - － 「サーバントの全タスク完了によるクイーンのキルクール永続減少率」: デフォルト値 15 % から 30 %、上限を 50 % から 75 % に
 - － 「サーバントのきるによるクイーンのキルクール減少率」: デフォルト値 25 % から 40 %、上限を 75 % から 85 % に

3.2.2 今後 (～6 か月以内、変更される可能性あり)

- マイナー: アンダーワーパーと同じくベント移動をどこでもできるようにします、更に地雷を自分が見えるようにするオプション、クルーからも音で判断できるようにするオプションを追加します

3.2.3 未調整内容、まだ確定してない

- ミッションナリー: 「神の宣告」という以下の能力を実装してもいいかもしれないと考えています (問題なければ3ヶ月程度で実装予定)
会議中に投票した人を「宣教」すると通常キルと同じく即爆散する、(登録上限あり)
- クイーンとサーバント: サーヴァントの「自決」を別のものに変えてもいいと思っています

3.3 今後の実装されるニュートラル役職の方針について

多くの方が現状のニュートラル役職に満足していただいている回答を頂いています。その上で一番多かったのはキルを持たない第三陣営の追加を望む声が多い感じです。以前 Twitter でアンケートしたときはキルボタンをもっと望む意見が多かったのですが、プレイヤーの意見がより多い今回のアンケートだとキル持ちの第三陣営は現状でも十分であると思われる方が多いと感じました

なので今後のニュートラル役職はキル能力を持たない役職を中心として、もしもたせる場合は少人数でも使えるようにする役職を実装していこうかなと思っています。今の第三陣営と同じく立ち位置的には場面を掻き乱すことを前提に作成していきます

3.3.1 質問 11:個別返信

- 役職ごとの強制勝利: これはこの役職はどうだっけの確認がいちいち手間だと思われたので見送っている状態です。特にアリスとかだとキルして良いんだっけとか無駄に考える必要があるためです (問題ないと思われるのであればチケット等を発行していただければと思います)
- 役職候補からの選択: 役職の組み合わせ数かなりの数があるのでそれをオプションとして実装するのは難しい気がします。特定のファイルに組み合わせを書いてゲーム内でそれを有効にするとそれが反映されるとかなら問題なくできるような気がしなくもないです (それで問題ないと思われるのであればチケット等を発行していただければと思います)

4 幽霊役職

- 回答数:37

幽霊役職のアンケートで多かったのは「幽霊役職の価値がない」や「役職が見えるようにしてほしいけど強力で盤面に干渉したい(キル等)」という意見が多く見られた。そのため、大きな調整や仕様変更は行わず数を揃えることが重要であると考えられる

幽霊役職の仕様として役職が見えないや投票が見えないのは盤面への干渉を最低限としているためである

現在の幽霊役職で役職等が見えて発生する問題

- ボルターガイスト: 人外をつけ回してキルが発生したら死体をキルした人になすりつけるように動くことで「この人がキルをしました」を伝えることが出来てしまう
- ファウヌス: 人外が修理偽装をしているサボタージュを治すことでボタンを押しやすくなる
- ベントガイスト: ベントを動かすことでその人がベントを使ったと誤認識させることができる、また仲間の近くに他のキル持ちがいた時にベントを動かすだけで「キル持ちがその人である」と伝えることが出来てしまう
- サボリ魔: 別の人外が起こしたサボを無理やり解除できる(マップ見ていればわかるから見えても問題ない問えば問題ない?)

4.1 今後の調整予定

4.1.1 今後(〜3か月以内、変更される可能性あり)

- サボリ魔: 発動時 SE をならすように調整します

4.2 今後の実装される幽霊役職の方針について

「幽霊役職の価値がない」や「強力で干渉できる役職」を望まれている意見が多いので数を揃えることを第一に役職が見えないことを前提とした強さを持つ幽霊役職を実装していこうかなと思っています。

4.2.1 実装予定幽霊役職(〜6か月以内、変更される可能性あり)

- ??? : メリー専用幽霊役職(チケット#219(<https://github.com/yukieiji/ExtremeRoles/issues/219>)を参照)
- ??? : フォトグラファー専用幽霊役職
- ??? : ニュートラル複数人役職専用幽霊役職(チケット#103(<https://github.com/yukieiji/ExtremeRoles/issues/103>)を参照)
- ??? : ラストウルフ専用幽霊役職

5 他の MOD 役職について

他の役職につきましてはバランス等が取れないやアンケートの回答に理由がない等で記載がないです。一部役職に関してはチケット#256(<https://github.com/yukieiji/ExtremeRoles/issues/256>)に記載しています。こちらあくまで私一人の考えです(役職を実装していただく人が増えてその方がこれらの役職を実装したいとなった場合は少し異なります)

- ニンジャ: 個人的にバランスをどう取れば良いのかわからないため
- カモフラージャー: 実装の検討をしたことはない、TheOtherRoles の時にあったラグ問題と会議開始時変身が溶けて見える問題が突破でき、相応のコストが適用できれば問題ないと思います(マジシャンに類似している役職のはずなので)
- 弁護士: 人外を売ってしまう部分が未解決のため実装が難しいと思います。個人的にシステムで封じていないものは何を使って問題ない、問題があるのであればシステムで封じるべきであるという考えがあるのでここはどうかしたいです
- 悪女: 現状正しく動く TheOtherRoles-GMH が公開停止のため詳しい仕様を知らないのですが、部分実装されている TheOtherRoles-GM のコードから推測になりますが以下の問題が存在してる気がしているので実装が難しいと思います。個人的にシステムで封じていないものは何を使って問題ない、問題があるのであればシステムで封じるべきであるという考えがあるのでここはどうかしたいです
 - － 自分が「キープ」だとわかった場合が「悪女」を売るデメリットがあまりないような気がする
 - － インポスターや第三陣営を「本命」にした時の勝率がかなり低い気がする点(インポスターと第三陣営が災厄のくじになる)

6 全体としての予定

6.1 全体の調整

- 一人を対象として発動し続ける能力に関して (アンブレイヤーの「注入」やイーターの「丸呑み」等):
対象とした人が常に一番近くないと発動しなかった部分を対象とした人が範囲内に要れば問題ないように調整し直します

6.2 リリース予定

- 3月5日: Extreme Roles v5.1.2.0、役職のボタン周りの完全置き換えを予定しています
- 4月上旬: AmongUs 本体の更新があると思われるのでそれに対応
- 6月上旬: Extreme Mode リリース予定????