

## 目次

02. ポケットモンスター ソード・シールド楽しみな新ポケモン  
(10月27日までで判明してた情報より) ユエ
04. Shadowverse のデッキ Lockon
06. リーシェナデッキの紹介 ちもり
10. ロックマンエグゼドライブ duelmasters 帽子
16. オーラノススメ 迫真大卍部 狼の裏技.mgt 雲人 P@カ弱
24. MHW のすゝめ サカナニキ
34. ファイアーエムブレム風花雪月「温室栽培入門」 麒麟
42. ライザのアトリエ遊んできたぞ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!  
!!  
!!!!!!!!!!!!
48. 同人ゲーム「図書室のネヴァジスタ」紹介 Ev
58. SCP を 3 行で説明する(仮) 燕尾
68. プラトニックラブとソクラテスラ ねむ
74. 布教の極意 iroha
- ミロ

ポケットモンスター ソード・シールド

楽しみな新ポケモン

(10月27日までで判明してた情報より)

H.N ユエ

## 1. アーマーガア (カッコいい)

### ・タイプと特性が優秀

タイプが「ひこう」、「はがね」であり、こうかばつぐんが「ほのお」、「でんき」のみ。

とくせいは、相手から受けた技のPPを2減らし、レベルの高い野生のポケモンと出会いやすくなる「プレッシャー」と相手はきのみを使えなくなる「きんちょうかん」。

## 2. ウールー (かわいい、癒し、貴重なツインテ枠)

### ・とくせいとタイプのかみ合いが神な気がする。

「ノーマル」タイプで、「かくとう」のみが弱点であり、とくせいが直接攻撃のダメージが半減するが、ほのおタイプの技を受けるとダメージが2倍になる「もふもふ」があるため、弱点である直接攻撃の多そうな「かくとう」があまり効かない可能性がある。

### まとめ

現時点では、あまり新ポケモンが公開されていないこともあり、特に気になった2匹を紹介した。新ポケモン以外にも、ソード・シールドは「レイドバトル」や「カレー作り」など過去作よりも出来ることが多く、自由度が高いように思う。きっと自分に合った楽しみ方が出来るはずだ。ポケモンをやったことない人も是非この機会にやってみてほしい。

# Shadowverse のデッキ

著者：Lockon

ローターの自然進化使役ウィッチを紹介します。デッキリストは  
エレメンタルマナ×3  
フニカル×3  
荒野の案内人×3  
荒野の休息×3  
アースエレメンタラー×3  
ヤブンハール×3  
インパルスアルケミスト×3  
魔神の使役者×1  
モニカ×3  
母なる君×3  
極点のエレメンタル×3  
ジンジャー×3  
ライリー×3  
ゼウス×3

です。このデッキのいい所は8 t以降に打点が40点ぐらい出すことが出来る所です。またジンジャーが引けなくてもライリーを直接召喚するプランもあることが強みです。ママの二回攻撃の除去と進化と高スタッツ回復のパパが強いので序盤事故らなければビショップにも勝てます。デメリットはじこりやすいことです。

このデッキのマリガンは荒野の案内人とジンジャーを単キープで後手ならモニカもキープします。1tにジンジャーいなければマナも開いてライリー直接召喚プランに切り替えましょう。使役者は最大6ブーストで使いましょう。このデッキは楽しいですが事故るので勝率が安定しません。使用する際は気を付けてください。

# リーシェナデッキの紹介

HN.ちもり

この頃、シャドバでの相棒であるリーシェナで全然勝てず、やる気が起きずアンリミグランプリ予選 3 勝で放置したら予選が終わって B グループ始まっていたチモリです。今回は B グループ予選で安定して(なぜか) 3~4 勝したリーシェナデッキを紹介したいと思います。(決勝?アグロに 6 ターンで決められて即 2 敗です。悲しい)

とりあえずレシピです。



破壊の愉快×3	フラワードール×3
破壊の信者×3	マリオネットボーイ×2
歯車の廻し手リヒト×3	ゼンマイの巻き直し×3
ジャック×3	粛清の英雄メイシア×3
すり替わり×2	パペットショック×3
破壊の絶傑リーシェナ×3	レゾナンスハートツヴァイ×3
心なき決闘×3	リンクハートオーキス×3

特に何の変哲もないレシピです。個人的な特徴としては、破壊の歌声を不採用にしたことです。現環境では大型フォロワーの横並びがほぼないため、人形やパペットショックによる除去で十分であるため、リンクハートオーキスを採用し、心なき決闘とオーキスにより守護をたてやすくしています。

主な戦い方としては進化ターンにリーシェナを進化し、白黒

のコストを下げて黒の10点で勝つというものですが、今までと違いコストを下げることを一切考えずに、リヒトの回復のために人形を手札にため込み続けます。白をいち早く置いた方が強いだろうって方は多くいると思います。しかし、どれだけ早くても白を置くのは6,7ターン目になります。現環境では7,8ターンリーサルが多いため、白を置いて覚悟決めるより、ジャンクやフラワードールなどを横に並べ、破壊の愉悦の当て先、およびリヒトのための人形を溜めることに専念します。この時、進化権を残しつつ6,7ターン目にはメイシア+回復、またはメイシア+横並べが理想です。現環境は疾走によるリーサルがメインであるため、盤面を放置してくる時があります。ネメシスは手札からの除去が豊富なため、相手の盤面を処理しながら少しずつ顔を詰めていくことができます。そのため、7ターン目のメイシアでリーサルをちらつかせることができる盤面がかなり少ないですが存在します。実際にグランプリでは進化権が残っている場面でメイシアが生き残るということはありませんでした。こうなると、相手は疾走または進化でメイシアを取ってくるためその分1ターンの火力が減ります。この返しにリヒトによる回復と人形による盤面処理をします。ここでリヒト+心無き決闘(ロイド)が理想です。ウィッチ相手ではあまり意味ありませんが、他のクラスでは割と刺さります。ここで、相手が除去札を持っていないと確信した時は進化を切ることがありますが、切るとはほぼないです。

8ターン目にしたい主な動きはリンクハートオーキス(ロイド)+人形+破壊の愉悦です。ここでリヒトが残っている場合はしっかり回復することも忘れずにしてください。個人的にですが、ここでリンクハートオーキスに進化権を使うことが多いです。理由としては、オーキスのロイドに対するバフが心無き決闘から出てくるロイドにもものためです。ここまで決まり、生き残ると、相手の手札が尽きるか決め札である疾走が尽きています。(リタイアされまくるので実際相手がどんな状況なのか一切わかりませんが、きっとそういうことだと思います。)さて、お気付きいただけるだろうか…リーシェナが活躍していないことに…そうです、約20戦しましたがリーシェナによる勝利は1,2試合でした。毎回進化しているので黒が手札にあるのは当然なのですが、出せてません。黒があるからリタイアしているという人もきつといると思いますが、何とも言えません。



しかし、これはリーシェナデッキです。リーシェナ一筋で行くと決めたからには入れますとも……………（リーシェナで勝つとは言って…言って…言いたいです）

勝ち筋は耐え続けて黒またはメイシアです。オーキスで詰めることも多々あります。しかし、リタイアしてくる人が多すぎて決めさせてもらえませんが。

今後の希望としては 3 コスで人形を加えることができる 1/3 または 1/4 の守護、または回復が欲しいです。お願いします……。

というわけでリーシェナデッキ紹介どうでしたか？正直使わない方がいいまで勝率悪いです。きっと自分の引きが悪いのが原因なのでしょう。じゃあ勝てないのになぜ使っているかって？もちろんリーシェナがかわいいからです。シャドバ内最カワです。（もちろん異論は認めます。なんなら、うちのよ…相棒も可愛いぞっていう話がしたい）

最後に、リーシェナはローテーションでは残り短い命となりました。ローテから落ちたらアンリミに行くのか別のデッキを使ってローテで楽しむか悩んでいます。リーシェナのリメイク来ませんか？スキン化するんだからリメイクと一緒に出示してください。まあそれは置いといて、ローテで落ちるまでしっかりリーシェナ使っていきたいと思います。アディショナルカードによる強化とナーフによる現環境の弱体化に期待しています。もう一度リーシェナで A グル決勝行くために頑張ります。

# みんなリーシェナ 使ってね！！

ps.関係ないけど百鬼あやめかわいい余

# ロックマンエグゼドライブ. due lmasters



帽子

はじめに

こんにちは。ゲーム研究会 3 回生の帽子です。今回はデュエルマスターズの 9 月の新弾で登場しながらもいまいち使われない葉鳴妖精ハキリを使ったデッキを紹介します。

ハキリはその特徴的な踏み倒し能力から発売前こそ注目されましたが、就職先のデッキが見つからず一枚 150~200 円で取引されているのが現状です。そこで今回はそんなハキリの能力を最大限活かせるデッキを作りましたので紹介します。

#### デッキレシピ

カード名	枚数
幻緑の双月/母なる星域	4
葉鳴妖精ハキリ	4
ロックマンエグゼ&勝太	4
襲撃者エグゼドライブ	4
偽りの名 13/種族選別	4
スニーク戦車オーリー/トゲ玉キャノンボール	4
風の1号ハムカツマン	4
龍装者” OGU” ヴァル/「静謐よ、世界に満ちよ」	4
畏の超人	4
龍装者バルチュリス	4

## カード紹介

### ロックマンエグゼ&勝太

見映えだけで入れたら。QRコードを読み込むことで能力が発動する超ピーキーなカード。

能力は曜日によって変わるので使う場合は覚えておきましょう。  
土曜日のスピードアタッカーと水曜日の呪文で選ばれない能力は意表を突けるので特に重要。また、召喚するときにはQRコードを読み込めないの「バトルゾーンに出す」では能力を持ってない点は注意。

## 能力リスト

日	このクリーチャーはブロックされない
月	パワーアタッカー+2000
火	このクリーチャーは攻撃されない
水	相手が呪文の効果でクリーチャーを選ぶとき、選ばれない
木	バトルゾーンに出たときブロッカーを1体破壊する
金	バトルゾーンに出たときカードを1枚引く
土	スピードアタッカー

※DMWIKI には違う表が載っていますが、自分で試した結果本来の曜日と一つずれているらしいことが分かりました。今回は実際に読み込んだほうを書かせていただきます。確認が足りず申し訳ありません。

### 葉鳴妖精ハキリ

攻撃時手札からコストがマナの枚数以下のクリーチャーを1体コストを支払わずに召喚出来ます。

はい、この能力なんと召喚扱いなのでロックマンエグゼの効果を起動できます。勿論雑な横並べもできます。しかし毎ターン手札からクリーチャーを出していると手札が切れてしまうのでエグゼドライブで手札を維持するプレイングも大事です。金曜日ならロックマンエグゼで1ドローできます。

もうひとつの能力に相手ターン中パワー+4000があるので忘れないように意識しておきましょう。相手にも忘れられやすいのでたまに攪乱に使えます

### 龍装者 バルチュリス

自分のそのターン2回目のクリーチャーの攻撃時にこのカードを相手に見せることでその攻撃の終わりに場に出ます。スピードアタッカーです。

0コストで殴り手が1体増えるので非常に強力。ハキリ→エグゼドライブ→バルチュリスと繋がるのでポンポンシールドを割っていきます。またクリーチャーの攻撃の終わりに場に出るので相手のシールドトリガー処理のあとに出せ、このクリーチャーによるダイレクトアタックは思いの外防がれません。実質アニエスみたいなカード。

スニーク戦車オーリー/トゲ玉キャノンボール

主にクリーチャー面で使います。普通にクリーチャーを召喚した後ハキリでこれを出すとそのクリーチャーにスピードアタッカーをつけられる他、4ターン目にハキリ+オーリーでハキリの効果発動を狙うこともできますし、オーリー2体で2打点を作って攻撃することもできます。

呪文面はブロッカー全破壊ですが、6マナたまるまでに勝ちたいデッキなのでダイレクトアタックがギリギリしのがれている時にたまに使う程度です(こちらが6マナになるまで粘られたら基本負けます)。

龍装者” OGU” ヴァル/「静謐よ、世界に満ちよ」

あまり見ないカードですが、殴れるシールドトリガーは総じて強いので入れました。

上は相手の手札が4枚以上あればスピードアタッカーとWブレイカーを持ちます。バトルゾーンに出たときと書いてないので、このクリーチャーが出た後で相手の手札が4枚以上になった場合でもスピードアタッカー他を得られます。相手のシールドをブレイクするとそれは手札になるので攻撃し続ければ勝手に条件は満たせません。コストが低くハキリで出しやすいスピアタ Wブレイカーは貴重。またマナに置くときは水と火両方になるので、いざというときロックマンの通常召喚を狙える。

### 偽りの名 13/種族選別

上は絶対使いません。下の効果が自然で手札を増やせる能力だったので採用。上から 3 枚めくってその中から別々の種族を持つクリーチャーを手札に加えます。

このデッキはクリーチャー40 枚デッキな上それぞれの種族がばらけているので、特定の同じカードを何枚もめくらなければ手札を一気に回復できます。

ちなみに、例えばビートジョッキー/ドラゴンギルドのクリーチャーが 2 枚めくれた場合でも、片方をビートジョッキーとして、もう片方をドラゴンギルドとして回収することで量増しもできます。

### まとめ

今回はハキリの召喚効果をロックマンの召喚限定効果と組み合わせってみました。なるべくロックマン以外の複雑な効果は減らし、必要な前知識の削減を意識して作ってみました。

ロックマンエグゼが入っているパックは特殊な挙動のカードが多く、今回それを甘く見てしまい不確定情報の入った信憑性のない記事になってしまいました。申し訳ありません。特殊なカードを使うときは裁定の確認や情報の裏どりをして、円滑なゲームの進行に努めましょう。

# オーラノススメ

迫真大卍部 狼の裏技.mgt

雲人 P@カ弱





メインデッキ	
*/零幻チュパカル/* ×4	*/零幻ルタチノ/* ×1
幽具ギャン ×4	葬罪 ホネ損ビー ×2
*/式幻ケルペロック/* ×4	我狼罪 フェンリ業ル ×4
罪罰執行 ジョ喰ンマ ×4	罪修羅 ジェリ奪カギュラ ×2
幽影エダマ・フーマ ×4	卍魔刃 キ・ルジャック ×4
無修羅デジウムカデ ×4	大卍罪 ド・ラガンザーク 卍 ×3
超 GR ゾーン	
ボクタマたま ×2	ダラク 丙-二式 ×2
ザーク卍ウィンガー ×2	シニガミ 丁-四式 ×2
白皇世の意志 御嶺 ×1	甲殻 TS-10 ×1
バクシュ 丙-二式 ×2	

## 1.概要

今回は、デュエマ超天編で新出の新カードタイプ、『オレガオーラ』のデッキを紹介します。これは、その中でも闇文明のオーラをメインに据え、『大罪 ド・ラガンザーク 卍』を用いて、相手を追い詰める、【黒青ド・ラガンザーク】と呼ばれるデッキです。しかし、このデッキタイプではあまりというか全く聞くことのないビートダウンをメインに据えたアーキタイプをご用意しました。このデッキでは、早めに展開し、相手のシールド、盤面に負担をかけ続ける動きが可能となっています。

特にこのデッキのメインとなるコンボは、4 ターン目に『我狼罪 フェンリヤル』を既に盤面にオレガオーラを使って召喚している GR クリーチャーにつけることで、墓地にある大型オーラをつけつつ、相手のシールドを大量にブレイク、相手の盤面のクリーチャーを破壊した後にオーラを墓地に送って次のターンに繋ぐという動きになります。また、場合によっては、このターン中に相手のシールドを割り切り、ダイレクトアタックまで届く可能性があります。

この記事では、このデッキの採用カード解説、及び各環境デッキに対する回答、他デッキに突かれる弱点、これからの展望を取り上げていこうと思います。

## 2.このデッキを考案するに至った経緯

僕は、超天編発売以降の殿堂・2ブロック環境において、オレガオーラ系のデッキ(主にド・ラガンザーク)をかなりの頻度で握ってきました。このデッキの特徴は、オレガオーラ自身の高い制圧性能と幅広い自由度だと言えます。特にド・ラガンザークをメインに据えた場合、最終的に相手のLOを狙うことも可能になります。(その方法については後述)

しかしながら、この超天編環境において、このデッキはあまりにも遅すぎる

デッキという評価を受けることになってしまいます。その理由は二つあります。一つは、環境の主流であった『BAKUOOON・ミツツアイル』系のデッキのスピードがあまりにも早すぎることで、もう一つは、前環境から存在する『新世壊ガリュミーズ』（通称:青魔導具）というデッキタイプへの対抗手段が闇文明のオーラ内に全く存在していないことが挙げられます。

これらの問題点を改善するには、デッキの速度を上げ、青魔道具のキルターンよりも早く動くことが必要になります。そこで、今回の新パックで出た新規オーラ、フェンリ業ルを使うデッキを思いつきました。このカードは、3ターン目に2、3コストのオーラを付けて出たGRクリーチャーに対して4ターン目につけて、パワーを上昇させうえて、アタックする際に墓地にある大型オーラを自身の効果で付け、その効果を発動させることができます。これによって、バトルゾーンに早期に並ぶミツツアイル系に対して除去を撃てる、青魔導具が動く前に大幅にゲームを進めるなど大きくデッキの動きが補強されます。

この新カードを扱うには、どのようなカードを用いればいいのか。それをもって組んだデッキが前頁にあげたものになります。次の項からは、それらの採用理由をあげていこうと思います。

### 3.採用カードとその理由

・\*/零幻チュパカル/\*

このデッキの速度を上げるうえで、初動になるオーラや、ド・ラガンザークを展開するのに、コスト軽減の存在を重く見たため、4枚採用。このカードを2ターン目に出すことができれば、非常にゲームを有利に進めることができると考えられる。

・\*/零幻ルタチノ/\*

このデッキで墓地に手札の好きなカードを送ることができ、盤面を増やすことができるのは大きな利点。しかし、ホネ損ビーの無月の大罪による墓地肥やしを重視したので、1枚採用。バクシュによって手札を捨てるできるので、そちらを使うこともある。

・幽影エダマ・フーマ

3コストのオレガオーラで、盤面の維持に最も貢献するカードのため4枚採用。このデッキは小型クリーチャー相手とバトルすることも多いので、その際に使うことがある。破壊系S・トリガーへの対処にもなる。

・幽具ギャン

3コストのオレガオーラで、唯一3枚墓地を増やし、盤面に残るため4枚採用。このカードでできるだけ必要なオーラを落とすことができれば非常に有利な展開になる。

・葬罪 ホネ損ビー

2マナになる無月の大罪で2枚墓地に送りながら条件次第でハンドが減らないが、青のオーラがそこそこ多いため、他の安定した初動を増やすために2枚採用に。盤面の任意のGRクリーチャーを破壊できるので、その時に有利な効果を使うことができる。

・無修羅 デジルムカデ

オレガオーラの中で最も強いといっても過言ではない、強力なロック性能を持ったカードで、フェンリ業ル、キ・ルジャックの効果で早期に展開することを目的にするため、4枚採用。墓地に早めに送ることが肝心。

・\*/式幻ケルベロック/\*

S・トリガー枠兼連続攻撃用のカード。非常に万能なため、4枚採用。

・我狼罪 フェンリ業ル

今回のメインギミックなので4枚採用。ド・ラガンザークでは従来踏み倒せなかった、ド・ラガンザーク自身やジェリ奪カギユラを踏み倒すことができる。また、3ターン目にオーラを使って召喚したGRクリーチャーにつけてアタックすることで、速攻相手に3体除去を放つキ・ルジャックを4ターン目に展開することができる。

・卍魔刃 キ・ルジャック

今回のデッキで重要な位置を占める屋台骨のため、4枚採用。除去と展開を両方こなせるオールラウンダーなカード。フェンリ業ル、ド・ラガンザークで踏み倒し、盤面に次のターンに必要なオーラを残していく動きを繰り返す。

・罪罰執行 ジョ喰ンマ

確定除去のS・トリガーなので4枚採用。ド・ラガンザークでも踏み倒せるため、相手が1体しかクリーチャーがなければキ・ルジャックの代用にもなる。

・罪修羅ジェリ奪カギユラ

ド・ラガンザークで出すことが出来ないため、現在の黒青ド・ラガンザークではほぼ採用できないが、このデッキでは、フェンリ業ルで踏み倒すことが可能。ドロウ枚数の調整にハンデスも可能のため、2枚採用。フィニッシュプランに用いる。

・大罪罪 ド・ラガンザーク卍

通常のド・ラガンザークデッキでは、このカードを付けた GR クリーチャーを破壊し、このカードを山札に戻すことを繰り返すことで、山札の中にこのカードのみにして、相手のコントロールを行うが、このデッキでは、主にフェンリ業ルで踏み倒し、オーラを大量に踏み倒す用に使うことをメインに据えている。そのため、3枚採用になっている。

超 GR ゾーン

・ボクタマたま

このカードは、墓地を使う系のデッキに刺さるため、ミラーや墓地ソース、青魔導具対面で必須のため2枚採用。かなりケアされがち。

・ダラク 丙-二式、バクシュ 丙-二式、シニガミ 丁-四式

黒青ド・ラガンザークでよく用いられる墓地肥やし GR クリーチャー。展開に必須なので、2枚ずつ採用。

・ザーク卍ウィンガー

黒青ド・ラガンザークで山札を回復できる GR クリーチャー。持久戦になった際に必要なので2枚ずつ採用。

・白皇世の意志 御嶺

破壊置換できるため、無月の大罪を使用しつつ、盤面を展開可能。デジタルムカードやケルベロック等を付けて制圧にも使用できる。効果で序盤アタックできないため、フェンリ業ルの事故を防ぐために、1枚のみに。

- ・甲殻 TS-10

自由枠。序盤の盾以外の防御が欲しいため1枚採用。他には、回収 TE-10 や、ヨモツ 丁一三式などの墓地回収や、シャギーIIのmana回収などがおすすめ。

### 3. 他デッキに対する回答、弱点

- ・対赤青(ミツアイル、霸道)

今までと違い、相手のキルターンと同速でデジタルムカデを出すことを目標にするため、先攻を取れば有利に立ち回れる。ただ、引けないと負けが以前よりも大きくなったので、頑張っ引こう。

- ・対ジョーカーズ

ジョーカーズ側の回答であるボクチンちんが、最近採用されてないため、そもそも有利。ループに入る前に、デジタルムカデを出して、相手の手を封じることが出来る。

- ・対青魔導具

このデッキのキルターンよりも早く攻撃に入るため、以前よりも取りやすくなった。しかし、こちらの除去が通らない状況は変わらないので、気合で誤魔化すしかない。

### 4. 今後の展望

11月発売が決まっている『ガチヤバ4! 無限改造デッキセット DX!! ゼーロのドラゴンオーラ』に収録されているカードは使用していませんが、相性の良いカードが収録されれば、このデッキタイプがメインストリームに乗る可能性もあります。エリア代表決定戦では、黒青ド・ラガンザークを握ろうと考えているため、内容に非常に期待しています。

# MHW のすゝめ



MHW の環境生物、ヨリミチウサギ

HN:サカナニキ



## 1. 始めに

どうも皆さんおはこんばんにちわ！サカナニキです！ここ最近、朝晩が肌寒くなってきましたね。私の実家ではみかんを作っているの、もうそろそろ収穫の時期だなと、実家が恋しくなります。

ところで、寒いと言えば雪、雪といえばアイスボーン！ということで、今回は9月6日に大型アップデートが実装された、モンスターハンターワールドについて、語っていこうと思います。稚拙な文章ですが、少しだけお付き合い頂ければと思います。

## 2. モンスターハンターワールド

### ひと狩り行こうぜ！

のキャッチコピーで有名な「モンスターハンター」シリーズ。これまで多くの作品が発売され、世界中で愛されているハンティングアクションゲームです。

今作は、そのシリーズ最新作に当たり、マップのシームレス化やモンスターの行動の変化など、これまでのシリーズとは一線を画す、まさに「新世界」のモンスターハンターです。簡単に言うと、ものすごいいつてことです。

今回ここで書く内容は、このゲームをやってみたいな、気になるなという方へ、どんなゲームかを軽く紹介するという形になると思います。なので、私ガチ勢だよという方には、物足りなく感じるかもしれません。予め、ご了承ください。

### 3. MHW のここがすごい！

それでは、モンスターハンターワールド、略して MHW の、ここがいい！というポイントについて語っていきたいと思います。

● グラフィックが綺麗！！

これがすべて、と言っても過言ではないほど、グラフィックが非常にきれいです。草木などの障害物はもちろん、壁や水溜まり、泥や炎が、まるで現実のように生き生きと描かれています。これまで代を重ねるごとにリアルを追求してきた MH シリーズですが、ついにここまで来たかという感じです。今作では、探索というモードが実装されているのですが、ただのんびりマップを探検するだけでも、その綺麗さがよく分かります。

● モンスターがリアル！

グラフィックが綺麗ならモンスターもリアルでは？と思う方もいるでしょう。しかし、今作のモンスターは、人を襲う怪物ではなく、生態系を形作る一つの「生物」として、細かく描かれています。水を飲み、大地を闊歩し、時には他のモンスターと争い合う。生物としてのリアルな側面が、この作品ではしっかりと描かれています。

- マルチプレイが簡単！

これまでの MH シリーズを経験された方なら、オンラインプレイの敷居が高いと感じている方も多いことでしょう。今作では、クエストに出発してからもメンバーを募集できる「救難信号」というシステムがあります。これを使えば、一人では勝てない、つらいという時でも、心強い仲間たちが駆けつけてくれるはずです。また、スタンプも追加されているので、意思疎通もとても楽です。

#### 4. これがおすすめ！

ここでは、MHW を始める予定の方に、どんな武器や防具、スキルがおすすめかについて紹介していきます。

- 武器

今作では 14 種類の武器が登場し、その全てが個性あふれる逸品となっている。その中でも群を抜いて強いのは、太刀と

弓です。この二本はどちらも機動力、火力共に優秀で、常に使用率上位を占めています。また、太刀は技が、弓は状態異常を引き起こす手段が豊富で、使えば使うほど強くなれる非常にいい武器です。

個人的におすすめしたいのは操虫棍です。この武器は火力は低めですが、空中戦ができるという唯一無二の特徴を持っています。独特の操作感で最初は難しいですが、蝶のように舞い蜂のように刺す戦法は、これまでの狩りとは違った一面を見せてくれるでしょう。

## ● 防具

防具は、身を守るためのものですが、中にはオシャレしたいと思われる方も多いでしょう。今作では、装備も丁寧に作られているのでそのまま着てもビシッと決まります。中でも、オドガロン装備は、見た目もスキルも言うことなしの、非常に高品質な防具です。また、武器や属性によって多くの防具を着こなすことができれば、

狩りの楽しみがまた一つ増えるでしょう。

### ● スキル

いいハンターになるためにはスキル構成が欠かせません。今作ではスキルはレベル制になっており、装備すればそれだけで効果を得ることができます。そのスキルを積み重ねれば積むほど強くなるのですが、特に「体力増強」と「超会心」は重要です。体力増強はこれまでと仕様が異なり、食事なども含めると体力を2倍まで引き上げることができます。超会心は会心攻撃が出た時に火力を上げるスキルで、会心率を上げることの多い今作では、火力を出すために必須と言われるほど強力なスキルです。

## 5. アイスボーンで変わったこと

冒頭でも話した通り、MHWは9月6日の有料大型アップデートでモンスターハンターワールド：アイスボーンに生まれ変わりました。追加モンスターや新ア

クッションなど様々な要素が追加されましたが、今回はその中でも 2 つの要素について語りたと思います。

### ● クラッチクロー

MHW から追加された機能「スリンガー」の強化機能です。クラッチクローは 4 本の巨大なカギ爪の形をしており、これを発射することでモンスターに張り付くことができます。張り付いた後は武器で攻撃したり壁にぶっ飛ばしたりすることが可能で、これまで手の出せなかった空中の相手にも攻撃することができます。

### ● モンスターライド

読んで字のごとく、小型モンスターの upper に乗ります。目標のモンスターや場所まで連れて行ってもらうことが出来、しかも乗っている間に武器を研いだり回復したりできます。超便利なタクシーみたいですね。草食のモンスターの上でのんびりすることも可能です。イヤイヤされて振り落とされるのはお愛嬌。

## 6. 最後に

ここまで長々と書いてきましたが、言いたいことを一つにまとめると、「皆このゲームやってみて！！」です。すごくよく作りこまれたゲームで、きっと皆さんが一人一人の楽しみ方で遊べると思います。興味があれば、ぜひやってみてください！

ここまで読んでいただき、ありがとうございました。今後ともよろしくお願ひします。それじゃあ、失礼します！



★製品情報★

名称:モンスターハンターワールド  
＋アイスボーン (DLC)

ジャンル:ハンティングアクション

対応機種:PlayStation 4

Microsoft Windows

価格 : 2,769 円 (税抜) + 4,444 円 (税抜)

ファイアーエムブレム風花雪月

題目「温室栽培入門」

著:麒麟

## 1. はじめに

ゲームと数学は密接な関係があるが、特に確率統計学との関連性は紙一重といっても差し支えないだろう。ゲームの中では見えないマスクデータの一種として乱数が設定されており、それが「運要素」を生み出す原因である。多くの人はこの運要素に大変苦しめられてきたことだろう。それは私の好きなゲームにおいても例外的ではない。今回は 2019 年 7 月 26 日に発売された「ファイアーエムブレム 風花雪月」に関して、温室栽培という項目について、数学的な視点から見ていこうと思う。

## 2. 温室栽培の基本

### 2. 1. 温室栽培の基本式

「風花雪月」には温室栽培と呼ばれる要素がある。この要素では、散策日に 5 個の植物の種を選択し、育成方法を決定し、翌散策日に収穫するというもので、うまい栽培に成功すると報酬としてアイテムを貰えるというものである。この温室栽培における最大の長所はドーピングアイテムを入手することができる点にある。これらはユニットのステータスを補強する上で必要不可欠な要素である。これを規格的に栽培できるならば、できるに越したことはない。従って、この章では最初に栽培理論を定式化することが目標となる。まず、次のように用語を定める。

#### Def.1 「評価点」

温室栽培において、栽培の成功具合を  $0 \leq G \leq 100$  であらわしたものを**評価点**という。

### Def.2 「種の相性、レア度、グレード、ランク」

温室栽培において、栽培時の種の組み合わせ方の良さを種の**相性**、種の入手難度を種の**レア度**、種のレベルを種の**グレード**、各種に割り当てられた固有値を種の**ランク**

評価点は栽培理論におけるもっとも重要な値である。収穫の際の報酬は専らこの値が担っているので、栽培理論のすべてといっても過言ではない。ファミ通編集部による攻略本「ファイアーエムブレム風花雪月 パーフェクトガイド(初版)」49頁によれば、次の式が与えられている。

### Def.3 「評価関数」

評価点を  $G$ 、種の相性点を  $C$ 、種のレア度平均点を  $R$ 、育成の内容点を  $B$  とすると、**評価関数**の式は、

$$G = C + R + B$$

であり、 $C, R, B$  は次であらわされる関数である。ただし  $sRank$  は種のランク、 $Rare$  は種のレア度、 $gRank$  は育成のランクを示す。

$$\begin{cases} C = 5\{12 - \sum sRank \bmod 12\} \\ R = \lfloor \frac{4}{5} \sum Rare \rfloor \\ B = 2(gRank + 5) \end{cases}$$

評価点関数は極めて複雑であり、剰余演算、総和、床関数を駆使することになり、一筋縄ではいかないが、ここではそれらの式をしっかりと理解できるようにする。

## 2. 2. 相性関数

評価点関数  $G$  のうち、種の相性点  $C$  を**相性関数**と呼ぶことにする。この式について考えてみよう。再度、相性関数を提示する。ただし、 $sRank=c$  とした。

$$C = 5\{12 - \sum c \bmod 12\}$$

つまり、**相性関数は種のランク  $c$  の関数である**。 $\sum c$  とは、種のランクの総和である。種のランクについては攻略本50頁に記載されている固有値を用いればよい。何もない場合にはその部分の種のランクは0と定義する。続いて、 $\bmod$  は**剰余演算**を示し、 $p \bmod q = r$ と表されるとき、 $r$  は  $p$  を  $q$  で割ったときの余りを表す。つまり、 $\sum c \bmod 12$  とは、 $\sum c$  を12で割った余りの値を示す。この値で12から引いて5倍したものが相性関数の値となる。つまり、相性関数は5変数関数となる。また、剰余演算において、除法の原理により、取りうる値は整数で、 $5 \leq C \leq 60, C \in \{k \in \mathbb{N} : 5k\}$  である。 $0 \leq G \leq 100$ より、相性関数の占める点数が殆どであり、栽培理論で最も重視すべき要素である。

また、この相性関数について理解を深めよう。 $\sum c$  の値(つまり5変数  $c$  の値)が定まれば  $C$  の値は一意的に決まるが、 $C$  の値が定まるとき、 $\sum c$  の値は一意的に決まらない。これは剰余演算の多価性によるものであることは明らかである。ここで、 $\sum c = x$  として、恰も  $C$  を  $x$  の1変数関数として扱うことにすると、

$$C = C(x) = 5(12 - x \bmod 12)$$

となるので、ある程度扱いやすくなる。よって、相性点が等しいとき、

$$x \equiv y \pmod{12}$$

という合同式が成り立つ。

続いて、相性点の最大化について考えてみよう。相性点の最大値は 60 であることが示されており、このときの  $x$  の値は 12 の倍数である。従って、 $\sum c=12k$  となるような 5 変数  $c$  を考えればよい。しかし、これを考えるには 21 種類の種から重複を許して 5 種類の種を選択することになり、計算すると 53130 通り存在するので、これをすべて調べ上げるのはいくら暇人でも大変骨が折れる作業である。そこで、2(3)元 1 次不定方程式を解くことで、必要な種だけを選択して他の種は 12 の倍数で埋めることにより評価点を上げる手法を考える。つまり、(必要な種のランク)+(足して 12 の倍数になるような種のランク)=(12 の倍数)という式を考えればよい。12 の倍数の組み合わせの例を挙げる。

- ・ 1 元 1 次不定方程式:赤い花の種
- ・ 2 元 1 次不定方程式:(草の種,フオドラ西方産の種)etc.

このように、赤い花の種はそれ1個で 12 の倍数となることがわかっているので、補正しやすい(種のランク24)。このことから、次の法則(定理かは要検証)が成り立つ。

#### Thm. 「相性関数の最大値の法則」

1. 相性関数の最大値  $\max(C)=60$  を満たすような種の組み合わせは種のランクの総和が 12 の倍数である。
2. 種のランクの総和がより大きくかつ 12 の倍数となるような種の組み合わせは、(12 の倍数の種の組み合わせ)と  $n$  個の(赤い花の種)により任意に成り立つ。

### 2. 3. レア平均関数

評価点関数 G のうち、種のレア度の点 R を**レア平均関数**と呼ぶことにする。この式は次のようにあらわせる。ただし、 $r=sRank$  とした。

$$R = \left\lfloor \frac{4}{5} \sum r \right\rfloor$$

つまり、**レア平均関数は種のレア度 Rare の関数である**。 $\Sigma Rare$  とは、種のレア度の総和である。**種のレア度は種のグレード+1 したものを採用**するので、攻略本 p.49 を参照すること。また、ゲーム作中では種のレア度が星の数により表示されているので、そちらを参照しても構わない。こうして得られたレア度を 5 で割ることになる。厳密には、レア度の平均をとるので、個数で割らねばならないのだが、攻略本によれば 5 で割る方法でいいらしいので、これを信用しようと思う。

さて、 $[A]$  の意味は何かを考えよう。 $[A]$  とは ガウス記号(床関数) を表す。より砕けた表現をすれば、「A を小数点以下切り捨てせよ」 という意味である。 $A=1.4$  であれば、 $[A]=1$  だし、 $A=0.9$  であれば  $[A]=0$  となる。四捨五入ではないので要注意。こうして得られた平均を 4 倍して切り捨てたものがレア平均関数 R となる。2.2 で説明した相性関数よりかはいくらか簡単に計算できるので、すぐに実行できる。このことから、取りうる値の範囲は、 $0 \leq R \leq 20$  となる。ただし R は 0 を含む自然数である。

## 2. 4. 育成関数

評価点関数  $G$  のうち、育成のランクの点  $B$  を**育成関数**と呼ぶことにする。この式は次のようにあらわせる。ただし  $g=gRank$  とした。

$$B = 2(g + 5)$$

つまり、**育成関数は育成のランク  $g$  の関数である**。基本的に、育成の方法によって関数を決定することになるので、例えば「魔力を注ぐ」ような選択肢は  $g=0$  となる。少なくとも 10 点は入るとみなしてもらって構わない。例外として、何もしない場合には、 $B=0$  とみなしてよい。選択肢が 6 個あるが、最大値は  $g=5$  であるから、 $B$  の値の範囲は  $0 \leq B \leq 20$  となる。ただし  $B$  は自然数である。非常に単純な式なので、計算には困らないはずだ。

## 3. 温室栽培の利用

### 3. 1. 岩ゴボウの栽培

温室栽培をするメリットとしては、「食事に誘おう」やドーピングアイテムの獲得が主な理由である。特にドーピングアイテムの獲得はこのゲームにおける最大の長所であり、多くの恩恵を得られる。要するに、「ステータスを恒久的に増強する手段を得られる」という意味なので、絶対に欲しい。

特定のドーピングアイテムを入手するには、育成する種の種類によって決定されるので、適切な種を選択する必要がある。これについては、攻略本 p.49 下段を参照して欲しい。今回は、とりわけ力を上げる「岩ゴボウ」の生産について考えようと思う。

コストを無視して効率よく欲しい場合には、「**紫色の花の種**」3個と「**赤色の花の種**」2個を投入してやればよい。確実にレア度にも影響する。



ただし、このコストは尋常ではないものなので、お勧めはしない。非常にいい確率で岩ゴボウが生産できることは確かであるが、それに見合う金額ではないように思える。そこで、「草の種」3個と「紫色の花の種」1個で、育成のランクが1または2になるように設定することだ。攻略本の公式は完全でないと考えられるが、おおよそ65%程度の確率で得られることは確かだ。なお、計算式は次のようにあらわせる。

$$P(\%) = (\text{特別報酬の基本確率}) + 5 * ((\text{種のレア度}) - 1) + 6 * (\text{種の個数}) + 5 * ((\text{育成のランク}) + 1)$$

この式は複数の種を用いたときの方法を無視しているので、計算しにくい。使える方は是非利用して欲しい。

### 3. 2. おわりに

今回は温室栽培の利用について考察をした。未完成であるこの分野の問題について、現在もなお適切な栽培の手法や一般化などについて研究しようかと検討中である。2. 2で紹介した相性関数は整数論の問題にかかわるため、一般化が難しいが、これを一旦連続な実数とみなしてグラフや数式を簡単に扱いやすくする方法が考えられる。たとえば、剰余演算は実数について次のようにあらわせる。

$$\begin{cases} f(x) = x \bmod m = x \quad (0 \leq x < m) \\ f(x) = f(x + m) \end{cases}$$

これは剰余演算の周期性を考えて、周期関数とみなしたものである。勿論、これを単純に適用しただけでは求められないので、最終的には連続実数と自然数の間の接続を行う技術なるものが必要不可欠であり、これを求める方法が研究の対象となるだろう。



## これで CERO B って嘘だろ!?

発売前からハイクオリティの3Dグラフィックから繰り出されるふとももで騒がれていたライザのアトリエをクリアしてきたので日記風にお勧めしに来ました。私の主観バリバリで軽めのネタバレ入っててもいいぞって方は続けて読んでってください。キャラ画像をここに載せておきたかったのですが画質がやばいので公式サイトからキャラビジュアルを探してもらってそれを見ながら読んでもらえると一層楽しめるのではないかと思います。記事読むの面倒だなんて思う方は最後のまとめだけでも見て行ってほしいかな！

### ゲーム紹介

そもそもアトリエってどんなゲームだよってお話ですが、一言で説明すると「お使いゲー」の仲間になります。「〇〇を作ってきてくれないか？」的な依頼を受けると、素材を集めて錬金術で作る。という工程を繰り返していくことでストーリーが進行していきます。この素材集めと錬金術の2つがこのゲームの醍醐味で、クリアまでのプレイ時間のうち8割くらいはこれです。ストーリーは主人公である少女が錬金術を使って自分の夢をかなえるというもので、王道RPGでよくある「世界を救う」という目標はあくまで二の次だったりします。また、仲間たちとの絆や夢に向かって努力する姿が見られます。

最新作であるライザのアトリエはどんなゲームだったのか。ストーリーのあらすじから説明すると、作品の舞台は片田舎の

島であるクーケン島から始まります。主人公であるライザはその島に住む農家の娘で、退屈な日常から脱出するべく、島を出る計画を幼馴染のレントとタオと3人で練っていました。そして島の外で錬金術に出会いそこから日常に変化が始まります。ゲームシステムは今までのターン制のバトルに知あるタイムバトルを導入しスピード感のあるバトルになっています。イメージとしてはFF6だとかのバトルに近いものかなと思います。探索マップはただ散歩するだけでも楽しい色鮮やかなグラフィックで軽快なBGMが心地よいです。錬金術のシステムは奥が深く、強力なアイテムを作るために寝る時間を削ってしまうこともあるあるです。私の表現じゃ足りないので公式サイトでもデモムービーがみられるのでぜひ見てきてもらいたいです。

## キャラ紹介

### ライザ

主人公でありキャラビジュアル公開時に多くのヲタクの感想を「ふともも…」に染め上げた女。明るい。かわいい。そのふとももで「なんてことない」はうそつき。

### レント

幼馴染枠Aであり、パーティーの壁役（当社比）筋肉馬鹿だけど結構賢い。

### タオ

幼馴染枠Bであり、頭脳派眼鏡。主人公より貧弱そうなのですが…

クラウディア

旅商人の父の付き添いでクーケン島にやってきた女の子。ライザの友人枠。金髪。あとかわいい。持ってるフルーツをたまに投げつけてくる。

アンペル

島を出たライザたちの前に現れた謎の錬金術師の男。ライザの錬金術の師匠であり大の甘党。

リラ

アンペルの付き添いの武闘派オッドアイレディ。店舗限定特典などにビジュアルがなくゲームプレイしてから存在を知った人も多はず。なんだその乳は！スケベすぎるぞ！

こんな人にお勧め

- ・モンハンとかでモンスターそっちのけで素材集めをするほうが好きだった人
- ・対人ゲーにつかれてしまった人
- ・友情ドラマが見たい人
- ・旅行に行きたいけどお金も時間もない人
- ・かわいい女の子が見たい人
- ・良質な BGM が見たい人
- ・誰とは言わないけど全人類にやってほしい

ゲームをプレイしてみたの感想

今までの過去作をプレイしたことのある人なら感じる戦闘のスピーディーさに初めは置いて行かれそうになるけど、慣れる

とこれがかなり楽しい。思考時間をむしり取られながら強敵と戦うのはなかなかスリリングである。

私がかかなり寄り道重視のプレイをしていたためクリアまでにはなかなか時間がかかったように思える。だって新天地の探索は楽しいし、新しい錬金術のレシピが解禁されたらつついっいものを作ろうとあちこち走り回ってしまうのも醍醐味だと思うんだよね。

ストーリーはシンプルなまでの友情・努力・勝利って感じでストーリーのエンディングを見たときに感極まってしまってるって来てしまった（もう歳かあ？）キャラビジュアルでこのゲームを買った人にストーリーの“よさ”で殴りつけてくる感じいいですね。

最後に

まあこのゲーム買って損はないし全人類やってくれ！

おまけ

プレイ中の私をまとめたものです。

限界ヲタクを想像しながら脳内再生すると再現度上がってよいぞ！

CERO Bは嘘

そのふとももと乳で

顔、良っ！（限界）

ストーリーが良すぎる！！！！！！！！！！

このっ、健康優良麦娘ポディめっ！

このゲームはこのジャンプ作品

勝利 友情・努力

「クリアしたぞ」（発売4日目）  
「寄り道しすぎて全然終わらない」

「たる」

「たる」

「たるです！」

キャラビジュでホイホイ釣って  
おいて感動のエンド...  
泣かせるじゃ、いや、泣いた

「なんてことない」の概念が  
ゆがみ始める  
ンゴゴゴゴゴ...

景色、良っ！（観光）

「もう朝5時！？」

読みにくかったら電子版で読んでくれたまえ！

～fin～

# 同人ゲーム

## 「図書室のネヴァジスタ」紹介

HN：燕尾

—貴方は望んで、大人になりましたか—



編集部へ⇒集合絵が暗いやつしかなかったごめん（印刷的に）



\*\*\*\*\*

## ～「図書室のネヴァジスタ」あらすじ～

両親の離婚以来顔を合わせなかった弟の事故死。謎多き死を遂げた彼を仄めかす手紙によって、雑誌記者の主人公**津久井賢太郎**は弟が通っていた山奥の学院へと深夜招かれる。しかし校内で何者かによって殴られ気を失い、気が付けば――生前弟と友人だった**5人の生徒たち**の手によって嚴重に監禁されていた。

一方、もう一人の主人公である**榎原渉**は、欠員補助の教員として山奥の学院を訪れる。過去の事件から「何があっても生徒を信じる」と誓う彼は、学院の教員寮であるはずが何故か**5人の生徒たち**だけが迎える通称「幽霊棟」へ、何も知らないまま入居してしまう。

学院中から敬遠される、幽霊棟の生徒たち。彼らに関わる学院の七不思議、その一つである古書「ネヴァジスタ」。その不気味な物語によって、皆々がこの学院に集った理由が紐解かれて行く。

全寮制名門男子校で起きる監禁事件。呪われた少年の死が暴く、大人を軽蔑し翻弄する5人の生徒たちの過去の事件とは？監禁事件と時季外れの赴任の真相とは？そして辿り着いた真実の果てにある、子供たちの幸福と絶望とは――。

\*\*\*\*\*

## ※※ 注意 ※※

このゲームには流血・犯罪など少年漫画程度の暴力表現、問題定義の要素としての性描写（同性愛、未成年・成年を問わず）・グロ表現が含まれています。そのような要素に関わるだけでも無理な方は8ページほど飛ばして下さい。（本記事に直接の言及は無いです）

### 1. 記事の概要

「**図書室のネヴァジスタ**（以下ネヴァジスタ）」とは、2010年に公開された、同人サークル「TARHS Entertainment」による全年齢女性向け・学園サスペンスADVであり、総指揮・脚本・演出をアプリゲーム「アイドリッシュセブン（以下アイナナ）」の脚本家である**都志見文太**先生が手掛けています。

アイナナはアイドル育成リズムゲームなのですが、偶像として&人間として苦悩し時に不和や業界の闇に苛まれながらも絆を手放さず戦い、高みを目指す青年たちの姿を鮮やかに描くシナリオの評価がとても高く、そのアイナナの脚本家として都志見先生はマネージャー（プレイヤー）から絶大な信頼を得ています。そんな先生が仲間と共に全力で趣味に振り切ったゲームを作ったらどうなるか？のアンサーがこのゲームです。そんなネヴァジスタをネタバレ全力回避しながら紹介していこうと思います。

## 2. ゲームの内容

先述の通り5人の生徒により監禁された記者、その生徒たちと奇妙な同居をする新任教師の二人の視点から彼らに関わり、選択肢を選んで謎を解いていくノベルゲーです。下スクロールでテキストが進む、上スクロールでバックログ表示っていう仕様の遊びやすさに感動したのですがPCのADV標準なのでしょうか？

次に、簡単にキャラ紹介をしていきます。

### ——主人公ズ——

#### ○【津久井賢太郎 ツクイケンタロウ】

…26歳。監禁被害者。ぶっきらぼうで無遠慮、敵が多いが兄気質。

#### ○【榎原渉 エキハラワタル】

…26歳。単純明快で夢見がちだが仕事には真摯。耐久度が作中一。

### ——幽霊棟の生徒たち（全員高2）——

#### ○【久保谷瞳 クボヤミル（画像右端）】

…明るい皆の仲裁役で孤児出身。都志見型ツッパカ感情自己犠牲体質。

#### ○【辻村煉慈 ツジムラレンジ（画像左端）】

…粗暴なインテリ現役小説家。言葉がほぼ刃物。真正のツンデレ。

#### ○【茅晃弘 カヤアキヒロ（左から2番目）】

…物腰柔らかか有能生徒会長。牧歌的でキリングマシーンで五歳児。

#### ○【白峰春人 シラミネハルト（右から2番目）】

…意味深に微笑む生誕劇のマリア役。中身はお兄ちゃん。低血圧。

#### ○【和泉咲 イズミサキ（画像中央）】

…小柄でお人形フェイス。一番クールでモテる。瞳曰く甘ったれ。

肝心の内容は簡潔に言うと「買える地獄」って感じです。秘密を隠す子供たちとそんな彼らに深入りする先生との間の緊張感、閉じた学園内での監禁事件加害者として殺気立つ子供たちとの間の摩擦、監禁により擦り減る精神の描写など物語上、精神的にしんどい雰囲気が続き、何より大団円エンドを迎えた後、残った謎を回収する為に5人の生徒の個人ルート（このゲームはED全28種類、うち生徒1人3つずつ個人ルートのED）に踏み込むと、ただでさえ「キャラの現在・過去・未来が見えるくらい、家庭環境から性格設定までブレがないように作りこむ」が信条の都志見先生が作り込んだキャラたちの、「大人によって壊されてしまった過去と現状、犯した罪」を容赦なくぶつけられ、ここが一番精神をやられます。筆者は白峰君ルートで生まれて初めて漫画みたいに声上げて泣きました。

都志見先生は特異な境遇のキャラでも、その境遇が作り出した人格が生み出す言動に説得力があってブレが無く、言葉にし難いが誰もが持ち得る曖昧な感情を、平易で洗練された言葉で表現するのに長けており、だからこそ幼気な彼らに容赦なく感情移入させられてしまう力がこのゲームにはあります。まあ没入した先にあるのは「歪な家族と家族愛」「虐待などの子供の壊し方色々」「友情には過ぎる依存」「罪と罪悪感と許しと贖罪」「インナーチャイルド」とかなので入れ込めば入れ込むほど心が死にます。連続徹夜でクリアしようとしたら恐らく病むのでやめましょう。

そしてゲームの内容を辛くするもう一つの要素として人が容赦なく死ぬ。主人公も生徒も選択肢ひとつで死んでしまうしその子の

人生に一筋の光明を差せたとしても救いと命の保証が合致しない。たぶんだけどみんな大団円ルートに行く前に10人は殺すと思うしED画面見ながら「もう殺したくない!!!」て泣き叫んだ私は50人弱くらい殺しました。**逃げと諦めと本質から目を逸らした瞬間誰かが死ぬ。**

あとあらすじとか人物紹介見て「**なんだホモゲーか**」と思った人いるでしょうが**攻略出来たらどんなに良かったらうよ!!!!**これはサスペンス学園ADVなので性愛では解決しません、と全力否定してくるEDが存在します。本当に、恋に落としてその子の人生丸ごと救って明るい道に共に歩めてハッピーエンドならこんなに辛い思いはしないんだ…。

——なんでそんなゲームやっとなるんマゾなん?——

**ほんとそれな案件**。しかし、確かにこのゲームは重苦しい雰囲気ほとんどですしキャラの過去は重いし救いの道が修羅道過ぎる子ばかりだし人は死ぬ、ですが、これはやっぱり「**全寮制の学校**」という閉じられた空間で、傷ついた自身を守るために殻に閉じこもり同い年の友情に縋る子供たちと、かたや監禁という極限の秘密を共有した空間で、かたや教師という開けた立場で真正面から接し、子供の延長線上にいる完璧じゃない主人公たちと、壊され絶望したままの子供たちが己の過去と向き合い、**共に救われていく話**なのだと思います。その傷つき救われていく姿の美しさにどうしようもなく魅力を感じてしまうゲームなのです。

また都志見先生の他の信条として、「生まれついで**の善人も悪人もいない、だからこそ皆等しく救われるべき**」があります。この言葉の通り、ゲーム内に出てくる人物は罪を犯し酷い言葉で誰かの人生を狂わせても、そこには何らかの要因や環境による連鎖反応の結果であり人間である以上真の極悪人はいません。そして罪人をめちやくちやに罰する権利がある正義の人物もいません。だからこそ、自身の心をメッタ刺しにした人物を心の底から憎まなくても、許さないまま寄り添って共に歩むことを選んでも悪くないんです。お互いの心を痛め付けあう時があろうとも、生まれついで孤独な人間だからこそ人と寄り添う意味があり、その人を選ぶ自由は誰にも意思を侵されず自分で決めてもいいのです。それならば許されず消えないこの罪と罪悪感はどうすれば良いのか、その答えはこのゲームに出てくる人数分存在し、それを確かめに行くだけでもこのゲームをやる価値はあります。

都志見先生の文章力には何度か触れていますが、先生は心引き裂かれるシリアスや巧みな感情描写以外にも**コミカルなシーンやテンポの良い会話文も折り紙つきの腕前**です。ネヴァジスタでも文化祭のシーンや賢太郎が子供たちと信頼を築こうとするシーンは思わずクスッと笑ってしまいますし、胸が暖くなるような和やかな会話もあり、ずっとドン底テンションってわけでは無いので安心してください。ところで**ストックホルム症候群とリマ症候群って知ってる??**

文章力関連だと他にも伏線回収能力が本当に素晴らしく、「この要

素ってなんのためにあったんだ？」て思ったら他のルートで綺麗に回収されていたりすることがあるので全エンドボーナストラック3つ全選択肢回収して隅々まで味わってほしいです。でもトロッコ問題の伏線を回収された時は瞬間最大許せねえ度の記録更新した。

### 3. 終わりに

しんどくも尊いストーリーと、緻密にキャラ造形がなされた魅力的な登場人物の織り成す学園サスペンスストーリー、興味を持たれた方はぜひ公式サイトから体験版をDLしてみてください。体験版には限定のボーナストラックが付いているのですが、製品版をDLした後も残して見返したいくらい、体験版特典に付くボリュームじゃねえ！と叫ばずにはいられないくらい豪華でした。

また体験版を見て肌に合いそうでしたらぜひ製品版を！**booth**等にて**1,500円**で**DL販売中**です。大体10連ガチャくらいだよ。高い？なら**10月1~3日の監禁記念日**（作中で賢太郎が監禁された日とその前後）だったら**1000円**で買えるからそこを狙うんだ！！都志見先生の文章が肌に合うか体験版だけじゃ分からない？じゃあ**アイドルリッシュセブン**をDLしようか！！基本無料、ボイス付きで一番とっつきやすいけどちゃんとネヴァジスタにも共通する、先生の信念道徳世界法則が宿っています。あとアイドルの生命は比較的保障されているから安心してほしい。命は…ぎりぎり……。

アイドリッシュセブンDLは都志見先生の文章力がよく分かるという点では正しいのですが**半分冗談**で、他にも TARHS から出ている、ネヴァジスタのキャラを使ったスターシステムの別ゲームで通称「エコノベル」が無料でDLできるので、そこから入ってみるのがおすすめです。現在公開されているエコノベルのうち、

#### ○「The fool」

…ドラッグパーティーに集ったチャットコミュニティのメンバーのHNを最初に全員当てた人が優勝、という謎解きゲーム。

#### ○「4月の魚」

…4月1日に妹の暗号により呼び出された姉と集まった男8人の謎解きドタバタ脱出劇。テンポの良いコメディ。

の二つがネヴァジスタのネタバレに触れてないのでおすすめです。あと「**Nの食卓**」という**吸血鬼モノ**もありこれも面白い読み物ではあるのですが、ある程度ネヴァジスタのキャラクターに愛着がわいた後プレイすることをお勧めします。ぜひぜひ好きな形からネヴァジスタに触れてみて下さい！

## 4. オマケ

ネヴァジスタをクリアしきって虚無になったのなら、TARHS 公式から出ているファンディスク「**ネヴァジスタハニカム**」、公式ガイドブックの「**服毒本**」（キャラの詳しい設定や演出意図、キャラへ



の質問など盛りだくさん 300 頁越え)、番外編「夏休みのネヴァジスタ」、無料で遊べる「∞の悲劇」、SS集や公式同人誌などを買ったり遊んだり、公式サイトやブログ、ドラマCDサイトを巡ってSSを読んだり描きおろしイラストを堪能したりしてロスを解消しよう！また発売日等未定ですが続編、「幽霊島のネヴァジスタ」の制作も決定しております。

古いゲームではありますが、まだまだ楽しみが盛りだくさんな「図書室のネヴァジスタ」の世界と一緒に苦しみつつ楽しんでみませんか？ワインに怯える人が一人でも増えて下されば幸いです。

ここまで長い文章を読んで頂き、本当にありがとうございました。

偶像を失った少年たちの地獄を書いた人に、偶像になろうとする人々の地獄を書かせようと思った人って何考えていたんだろうね！！！！！！

\*\* E N D \*\*

# **SCP を 3 行で説明する (仮)**

**ねむ**

## ●SCP ってなに？

海外の2chで作られた「俺が考えた最強の都市伝説」。  
今回は、SCPのほんの一部をざっくり端折って（ほぼ）3行で説明しようという企画。無謀である。

## ●よく出てくる言葉

読んでいてよくわからない単語があったら参考までに。  
必要がなければ2ページ先まで飛ばしてOK

### ▶SCP

異常な物体・生物・概念・現象・場所を全部含めてSCP。  
ドラえものの秘密道具からゴジラみたいなものまで様々。  
「Special Containment Procedures(=特別收容プロトコル)」の略。

### ▶SCP財団

SCPを管理・研究して、世界を守る秘密組織。  
SCPの説明は「財団の研究報告書」という体裁で書かれている。  
活動理念は「Secure Contain Protect(=確保 収用 保護)」

### ▶特別收容プロトコル

取り扱い方法。慣れないうちは難しいから飛ばすんや。

## ▶オブジェクトクラス

管理のしやすさ。とりあえず3つを覚えておけば OK。

SAFE 触らなきゃ大丈夫なもの。核だって触らなきゃ安全さ。

ドラえものの秘密道具ならここ。

EUCLID 管理の難しさが KETER と SAFE の中間くらい。

知性を持つものは大体このクラス。ドラえもんならここ。

KETER 管理の難易度 MAX。ほっとくと SEKAI NO OWARI。

ゴジラならここ。

## ▶Dクラス

だいたい死刑囚。実験台になっていることが多い。カワイイ

## ▶現実改変

現実書き換え能力。つまり、もしもボックスや涼宮ハルヒ系の能力。

この項目には現実固着度やラスクラントン現実錨やら謎単語がわんさか出てくる。が、めんどくさいのでパス。

## ▶ミーム

例えばリンゴを見た瞬間「甘い」「冬が旬」「青森の名産」と連想したら、それらはすべてリンゴのミーム。

記事によく出てくる「ミーム汚染」は、「甘い!!!!」というミームが強すぎて、他の連想ゲームに強制的に失敗する感じの現象。ちなみにミーム汚染はコミュニケーションで伝染する。まじ病む。。

## ▶K-クラスシナリオ

SEKAI NO OWARI。無駄にバリエーション豊富。

## ●有名な SCP を紹介

SCP を知らない人もネットでなんとなく——く見たことある SCP。  
はじめて SCP 記事を見るならこのあたりがおすすめ。

### 解説

#### ▼SCP-173 「彫刻—オリジナル」

- SCP 界のマスコット (通称: いなみ君)
- 目を離すと首を折りに来るやべー奴

#### ▼SCP-096 「シャイガイ」

- 顔を見た人間絶対殺すマン
- もう逃げられない%♡

#### ▼SCP-504 「批判的なトマト」

- ギャグ(激寒)に向かって音速で飛ぶトマト
- 下ネタには脅威の超加速

#### ▼SCP-040-JP\*1 「ねこです

よろしくおねがいします」

- 視界がリアルねこ\*2あつめ
- ねこを人に伝えずにはいられない…ッ!
- なお伝えられた人にも症状が伝染る模様

### メモ

※1 本家 SCP 財団の  
サイトとは別に各国で作  
られたサイトを指す

●JP: 日本支部

●KO: 韓国支部

●CH: 中国支部

etc…

※2 こんなのが視界を  
ちらつくようになる



## ●初心者におすすめの SCP

初心者がなかなか見ないようなもので、なおかつおすすめできそうな SCP を（独断と偏見で）選出。

### ①かわいい SCP

▼SCP-3338 「オタマトーンはあなたの

ルームメイトになりたいようです」

- 一人暮らしの家に>>>突然のオタマトーン<<<
- なくしものを探したり演奏会をしてくれたりする。かわいい。
- まれに子供もついてくる。かわいい。

### ②後味の悪〜い SCP

▼SCP-1442-JP 「限りある命」

- 半径 5m 以内の死者が速攻で復活するリスポン地点マン。

ゾンビ・アタック・フォーメーション   ゾンビ・アタック・フォーメーション  
Z   A   F   !   Z   A   F   !

- 残機数=親しい人   ちょっと話すとすぐ友達面する奴っているよな
- 僕の為に死んでくれる人がいる……こんなに嬉しいことはない……ッ！

### ③しんみり SCP

▼SCP-646-JP 「過去改変協力者」

- 人かもしもボックス。願いを叶える(物理)
- 電話口の主に可能なことなら制限なし   ん？いま、なんでもって……
- 1つの事案をきっかけに無力化。かなしいなあ。

#### ④財団職員がかっこいい SCP

▼SCP-058-JP「血呑みの嵐」

- 知性を持った人喰いの水。ジャパニース支部最強格のモンスター。
- 【緊急企画！】人喰いの水全部抜いてみた！
- ぜひ映画化してほしい SCP 堂々の No.1(当社比)

#### ⑤ホラーな SCP

▼SCP-184-JP「古ぼけた電柱」

- 登ろうとすると精神だけ別世界に飛ばされる厄介電柱
  - 精神が飛ばさるのはタカアアアアアイッ説明不要！！  
雲より高ァい！！地上が見えない！！電柱の足場だ！！
  - 精神世界で電柱から落下したら現実でも死亡の SAO 仕様。
- なお、電柱から無事に下りても救いはない模様……ハイパー無慈悲

#### ●鬼難易度の SCP 解説

読んでみて「??」となる記事をなるべく簡潔に解説する。無謀。  
解説はふんわりした概要なので、慣れてきたら本家の記事を読んで 同じ挫折の気持ちを味わってほしい。つらいさんなのだ。。

##### 解説

- ▼SCP-3999「私は私に起こること  
すべての中心にいる」
- オリキャラのタローラン博士が登場する  
SCP 記事の進捗ダメです……(´:ω:｀)

##### メモ

- ▼オブジェクトクラス
- THAUMIEL  
秘密兵器だが、  
用法・用量を誤ると  
SEKAI NO OWARI

- タローラン博士「俺は SCP 著者の玩具じゃねぇ！SCP と心中してやるぜ！」
- 著者「……ということで、記事のオチはタローラン博士と共に消滅したので許して」

#### ▼SCP-3002「思考抹殺計画」

- 超能力少女リリーちゃんが悪の組織 SCP 財団をほっこほっこにするのだ☆
- 【ようじょ】幼女で人体実験したら全人類乗っ取られた件についてw【っよい】
- どうせみんな、リリーになる

#### ▼SCP-1000-JP「特別回収任務」

- 世界のバックアップデータと秘密兵器を他の星に運んで保管する作戦、失敗！w
- 秘密兵器の暴走で小惑星が日本になるわ惑星探査機くんが勝手に自我をもつわで、あーもうめちゃくちゃだよ
- 現在、ホームシックの探査機くんはクソでか小惑星くんを連れて地球に帰還中。ジャミラかな？

#### ▼SCP-3001「レッドリアリティ」

- 異世界転生したら亜空間だった件について

#### ●NEUTRALIZED●

APOLLYON

無力化済み

あきらめてください

#### ▼ヒューム値

大きい方が小さい方を

現実改変できる

つまり、涼宮ハルヒは

ヒューム値が高い

また、ヒューム値が

低すぎる空間では

川の中で石が徐々に

風化していくように、

高いものが空間内に

拡散される

一般人を1とした時、

SCP-3001の

ヒューム値は0.04

博士が溶けていたのは

こういう原理



●自身が開発した機械「レッド」を支えに異空間から脱出を試みる博士。がんばえ～  
●ところで、意識を持ったまま溶けるってどんなかんじなんだろう（唐突）

👉今回解説できるように SCP-3074「カフカの駐車場」や

SCP-3127「19歳のジェシカ・ランバートと異常な大きさの雌豚よ、永遠に」を読み込みましたが、1mmも理解できませんでした。誰か解説してください！><

## ●提言の解説

このタイトルを見て「提言を3行で説明とかムリゲーでは??」と思った人は大正解。ムリゲーである。でもやっちゃう。

雰囲気重視で引用文も追加してみる。やっちゃんえ日産。

提言とは SCP-001 のこと。内容は財団世界の真実や創設秘話を言及するものが多い。SCP-001 はみんなが書けるように例外的に複数存在するうえにどれも難解。こまったね。

### 解説

▼SCP-001-JP「免罪と箱庭」

●火をみると「人の死」で心が痛まなくなる  
現代倫理敗北ランフ

●SCP 財団職員は皆でランフをキメてるから  
死刑囚を実験台に使っても平気なん DA☆

●俺は人間性を捨てるぞ！ジョジョ——ッ！

### メモ

書くことが特にないので

K-クラスシナリオ紹介

●XK-クラスシナリオ

物理的な世界の終末

Ex)シン・ゴジラ

●NK-クラスシナリオ

物量による世界の終末

——「死」を「終了」と言い換える者達を、  
一般社会から遠ざける組織。  
それが今日の財団である。

▼SCP-001-JP「天秤君が探している  
引き継ぎ文書」

- 代償と引き換えに願いをかなえる天秤：)
- 永遠の願いには永遠の苦痛を。  
んっんー、やっぱ等価交換って最高やな！
- 英雄の末路はいつも悲しい（龍騎並感）

——天秤は、もうないんだ。

▼SCP-001「良い子」

- 乱数調整を駆使する TAS みたいな AI
- 「私の仕事は、すべての SCP を  
無力化することだから……！」
- 効率化の敵は倫理、はっきりわかんだね。

——私は良い子だ。よくできました。

Ex) バイバインで増えた  
くりまんじゅうで世界が  
埋め尽くされる

●SK-クラスシナリオ  
人類以外が世界を  
支配する世界の終末  
Ex)猿の惑星

●AK-クラスシナリオ  
文明崩壊による  
世界の終末  
Ex)世界中の人の  
知能がのび太並になる

☞「夜明けの刻」や「過去と未来」も面白いので紹介に加えようと思ったが、  
文字数に余裕がないため興味がある人だけ見に行って、どうぞ。

●あとかき

3行でSCP解説するのは難しいと思った（小並感）

プラトニックラブと  
ソクラテスラ

HN : iroha

## 1. はじめに

こんにちは、iroha と申します。今回の記事では「プラトニッククラブの語源がプラトンとか風評被害甚だしいよね」という話と、「ところでその師匠のソクラテスが名前の由来になったであろうゲーム『ソクラテスラ』って知ってる？」という話をしようと思います。プラトンとソクラテスは古代ギリシアの哲学者、そして『ソクラテスラ』は現代のアナログゲームです。

## 2. プラトニッククラブについて

皆さんは「プラトニッククラブ」はご存知でしょうか？偉大なるWikipedia 先生によるとプラトニッククラブとは、「肉体的な欲求を離れた精神的恋愛」のことだそうです。要するに、にやんにやん（隠語）することはないけども互いに互いのことを思いあっている、精神のみの恋愛のことですね。こういうのが好きな方も多いのではないのでしょうか？

ところで、この「プラトニック」の語源は古代哲学者のプラトンである、と言われていています。プラトンとは紀元前 400～300 年頃の古代ギリシアの哲学者で、代表的な思想にイデア論（すべてのものが持っている「まさにそれであるところのもの」をイデアと言う）、哲人王（哲学をやっている人が国を治めるべきでは？という考え）などがありますが、今回あまり関係ないのでこの辺りは省略します。気になった方は調べるなり私に聞くなりしてください。聞いていただければ喜んでお話しします！

それでは、プラトンは恋愛についてどう語っていたのかを見ていきましょう。プラトンが恋愛について述べている本に『饗宴』

というものがああります。簡単に言うと、「古代ギリシアのおっさんたちがパジャマパーティー！寝室でみんなで恋愛について夜通しおしゃべり♪」という内容の本です。個人的には、登場人物たちを可愛い女の子にしてアニメ化すれば絶対流行ると思っています。

この本では恋愛を通して美のアイデアという、端的に言うともめっちゃすごい境地を目指していきます。さてそのめっちゃすごい境地に至るためにはどうしていくべきなのか。プラトンは以下のように語っています。

「この道（美のアイデアへの道）を正しく進もうとするものは…（略）…まず、若いときに、美しい体に心に向かわせるところからはじめる。指導者が正しく導くなら、その者は、最初是一个の体を愛して、そこに美しい言葉を生み出す。【※1】」

「さて、彼は、人間の振る舞いに続いて知識に心に向け、こんどは知識の美しさを見ることになる。…（略）…彼はもはや、一人の少年の美や、一人の人間の美や、一つのふるまいの美のどれいになってしまうような、視野の狭い、つまらぬ人間ではないのだ。【※2】」

…お分かりいただけたでしょうか？上の2つの引用だけでは分かりにくかったかもしれませんが、要するにプラトンは、「真の愛に行きつくにはまず体の関係から！」と言っているのです。とりま「昨晚はお楽しみでしたね」を経験しちゃいなよ You！！ということであり、これが必要不可欠だ、というくらいのテンションで

言っています。そもそも古代ギリシアは少年愛が文化としてあったうえ、場合によっては異性愛よりも尊いものだとされてきましたし、当たり前といえば当たり前ですね。(プラトン先生の名誉のために言っておきますと、この話はここで終わりではなく、愛する対象が、一つの体→すべての美しい体→心の美しさ→人間のふるまいや社会のならわし→知識の美しさ、と移り変わっていき、このようにしてたくましく成長していつてついに美のアイデアに関する知識へと至る、という話です。)

では、「プラトンを語源とするプラトニックを冠したプラトニッククラブは、精神的な愛、性交渉のない愛である」とは誰が言い始めたのでしょうか？それは、プラトンの思想を研究していたマルシリオ・フィチーノという人物である、とされています。フィチーノはルネサンス期の哲学者で、キリスト教が大きな力を持つ世の中で、プラトンなどの著作を翻訳した人物です。

この時代、カトリック教会はキリスト教以外の考えに不寛容であったため、そのような中でフィチーノらは『饗宴』を含む数々の本を翻訳していきました。

古代ギリシアは耽美主義、つまり愛は社会的規範の一部をなすものであり、前述のように少年愛、すなわち同性愛も社会に広く受け入れられていました。しかし、皆さんご存知のように、キリスト教は禁欲主義であり、その下では異性愛は制限され、同性愛は断罪すらされたのです。そのような中でフィチーノは、このような対立したものをなんとか総合させたのです。この「プラトニック」な愛は、性的な部分を切り取られたものであると否定的に見られると同時に、すべての存在へのキリスト教的な愛の拡大で

もあったのです。

「プラトニックラブはプラトンが語源なら、プラトンもそういう事言ってるの？」という疑問が少しでも解消される一助になれば幸いです。あと理系の友人に「文系ってレポートとか卒論とかどんな感じなん？」と聞かれたのですが、口で説明するのが面倒なので記事で書きました。レポートとして体裁は整えますが、だいたいこんなノリで書きます。ちなみに卒論ではプラトニックラブの話は一切せずに、文中でちらっと述べたアイデアについての話を深掘りしていくつもりです。

### 3. ソクラテスラについて

話は変わりますが、皆様「ソクラテスラ」というアナログゲームを御存じでしょうか？一時期 SNS 上で流行ったはちゃめちやに面白そうなアナログゲームです。「偉人を組み合わせる最強の偉人キメラを作り出せ！」という心躍るパワーワード。カードは右腕、胴体、左腕、武器に分かれていてそれらを組み合わせる偉人キメラを作ります。それぞれのカードに名前がちょっとずつ書かれており、例えば、イエス・キリストならば左腕に「イエ」、胴体に「ス・キ」、右腕に「リスト」となっています。要するに名前もキメラ合体させることが可能なのです！

…ソクラテスラについての部分がすごく薄い内容になったこと、謝罪します。実は遊んだことがないので、未プレイ動画勢なのです。誰か購入してる方がいらっしゃったら遊ぶときにぜひ誘ってください。しかしまあ、あれです。ソクラテスラの名前の由来となっているかのソクラテス先生は言いました、「無知の知」



と。知らないという事を知ってより善く生きよ、と。つまりわたしは、ソクラテスラについてあまり知らないということを知っているという点で、ソクラテスラについて知らないという事すら知らない人よりも善いのです。ゆえにセーフです。と、いうことでここはひとつご容赦くださいませ。

#### 4. おわりに

今回の記事では完っつ全に趣味に走り、最後にチラッとゲームのことを話逃げするという荒業を使いました。書いているわたしはものすごく楽しかったです。ここまで読んでくださった方、ありがとうございます。楽しく読み切れたで！という方は哲学に向いていると思うので、推し哲学者を見つけて本とか読んでみてください。そして語り合いましょう！ソクラテスラのことを目的に読んでくださった方には申し訳ない事をしたなあと思いますが、この手の哲学小話は飲み会の話のネタとしてはそこそこウケる話題なので（筆者調べ）、ご活用いただけますと幸いです。

長文乱文失礼しました。本当にありがとうございました！！

※1 『饗宴』 光文社古典新訳文庫版 p. 148 より引用

※2 同上 p. 149 より引用

※参考文献

『饗宴』

著：プラトン 訳：中澤務

『マルシリオ・フィチーノとプラトニック・ラブ』

著：グロワザール・ロスラン 訳：藤原真実

# 布教の極意

HN:ミロ

## 【はじめに】

こんにちは。ゲーム研究会一回生のミロと申します。

大変僥越ながら、私は今まで友人を私好みの沼に突き落とした経験が多々あり、「どうしてこんなにお前に沼に落とされるんだ」との声が聞こえたので、この場をお借りして、私がどんなプロセスを踏んで知人を誘い、沼へと突き落としているのか、覚え書き程度に綴ろうかと思えます。

## 【その1 ～性癖を握ろう～】

マーケティングをするにあたって、顧客のターゲット層を絞り、ターゲットのニーズに合わせた戦略を採ることは基本であり、これは布教にも通ずる部分があります。

布教は大衆に向けて広く行くと打率が低い為、高い打率で沼に落としたいのであるならば、個人に対して、その人のニーズ(性癖)に合ったオーダーメイドの布教を詠えることが近道です。ではその性癖をどこから汲み取るのかというと、ズバリ**日常**です。

- ・ Twitter
- ・ 日常会話
- ・ その他創作活動                      等

で過去の遍歴を漁り、

- ・どんなジャンル(漫画)
  - ・どんなキャラ
  - ・どんなシチュエーションが性癖か
  - ・どんな押し方
  - ・どんなファン層であったか
- (・どんなニュースに興味があるか)

をインプットしてください そこに性癖はあります

相手の好みを漁ってインプットたら、まとめて共通項を見つけましょう

今までの押しから、

- ・キャラ
- ・ジャンル

を洗い出して推定「これが気に入るやろ！」というのを考えておく

### 【ルールをつくろう】

上記の内容で知人の性癖を洗い出し、布教するための「推定押し」を決めた後に、その「推定押し」を軸にして、沼までの道を舗装しましょう 気づけば沼の中に入っているくらいがベストです。

●表層意識に刷り込む

・TwitterのTLに流してみましよう

楽しそうな内容、相手が好きそうな内容を流すのが吉。

・会話でたまに話してみましよう

さりげなく、控えめにかみソ 「そうそう、最近〇〇っていうのがあってさ…」くらいで留めておきましよう それ以上喋ると引かれてしまいます 誰しもこれで引かれた経験は数知れないと存じ上げます(前科n犯)

↓

●冗談でオススメしてみましよう

ここからひたすら待つ時間に入ります 落ち着いて、急かさず、釣りをするくらいの気分で臨んでください 人は熱意の前では委縮してしまいます(前科n犯)

相手から「なにそれ？」などとアプローチが来たら「最近うるさくて申し訳ないんだけど…こういうのがあってな、〇〇はいいぞ〜w」くらいの9割冗談で話してみてください。

→興味ありそうなら次のステップへ

→興味なさそうならもう少し待ってみる 表層意識に刷り込むフェイズを続ける 忍耐が無ければ布教はできない そこに熱意は少しでいい

→待てども待てどもダメそうなら諦めなさい

あきらめろ あきらめるんだ あきらめろ  
(個人的打率は体感2割ない)

↓

●興味を持ってくれたらオススメリストの作成をしましょう　こ  
こから熱意を好きにだけ注いでいいです

オススメリストに入れるものとして向いているものは

- ・短いもの(～15分くらい?)
- ・キャラがほどよく(ここ重要)立っているもの
- ・推定推しが目立つもの
- ・わかりやすいもの

を圧がない程度に構成しましょう(前科n犯)

(失敗例：友人「ライオンの子育てか？」)

ここで興味を持ってもらえなければ引け　引くのだ　引け　人  
間関係に関わる　引け

(この時点で個人的な打率は体感6割ないくらい)

↓さらに興味を持ってもらえたらその人物は沼に脛まで入ってい  
ます　個人の意思ではなかなか出られません

ここからは　””勝ち””　です

●感想を聞く+軌道修正

ここからきたらもう沼です

よっぽどプレミをしていない限り、「どうだった!？」と聞けば、  
ほぼ「最高では？」という返答が来ます これはマジ

感触がよくなければ潔く別の視点や別の推定推しからアプローチし  
ましょう。

【アフターケア】

にわかノ域を出ない、生まれたての小鹿のような友人をほっておく  
奴なんてこの世にはいません。それが自分の推しているジャンルなら  
尚更だと思いませんか？

- ・関わりのある人物
- ・その他情報「ここでこういう伏線があった、こういう元ネタがあるよ」(※ネタバレ等苦手な人にはしない or 完走後教えてあげるとよいでしょう。)
- ・創作ができるなら供給をあげる(A×Bのこういうシチュいいよな<sup>^</sup>~~~~)

等、沼の浅瀬からだんだん深いところに入れてあげるのがよい そうすれば逃げられなくなる

ライオンの子育て方式はしてはいけない(戒め)

### 【まとめ】

- ・友人のデータベースは一度作っておけば後々でも使いまわせるので、逐一更新しながら、強い土台が脆くならず済みます。
- ・「推定推し」を2〜3人(グループ)作っておきましょう 弾数はほどほどの密度とほどほどの数を用意しておくで友人の反応によるデータベースの補強にも使えます。
- ・最初にオススメするとき、ノリは軽く、責任は重く行きましょう。あなたは友人の生きがいを揺らそうとしています。
- ・手ごたえを感じていくにつれて熱を露わにしましょう。
- ・沼に入った後もちゃんとケアをしてあげましょう

### 【一番大切なこと】

- ・威圧的になりすぎない⇨熱をこめすぎない⇨視野を狭くしないことが大切です！

一度スイッチが入ってしまうと自分(オタク)は止まりません。そうになると熱と圧で友人はジャンルはおろかあなた自身さえ委縮してしまい、今後の人間関係を悪くしてしまう可能性が大きいです。常に自制の精神で友人に接し、ダメだと思った瞬間にサッと引きましょう。布教だからといって熱を上げすぎないように。

- ・相手に押し付けない
- 布教は相手の心に「落とし込む」ものであるの、「押し付ける」ものではありません。
- 先ほども述べました通り、自制心と引き際が大切です。



【さいごに】

布教はマジで難しいです

完全に体感ですが個人的な成功率は  $0.2 \times 0.6$  で 10% ちょいくらいかなあとって挑んでいます

ですが悲観的にならず、ヤケにもならず真摯に友人の性癖と対峙すれば何かしらの答えが返ってくるはずなので、あくまで参考にしていただけると幸いです。

ではでは、よい人間関係と布教ライフを！

ミロ