

お前が記事を書かないのは勝手だ。

けどそうなった場合、

誰が代わりに書くと思う？

— Banjo da . —

(今回もたくさんの寄稿ありがとうございます！)

目次

03. 大学周辺のゲーセンについての更新と観覧車バグ技について
iroha
07. バイトをしよう！
Lockon
11. フリーゲーム「迷宮世界の魔物使い」
クリアした感想
ユエ
13. 18禁な食べ物の話
Ev
17. HERO デッキの紹介
ちもり
23. BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE
のすゝめ
安綱
31. 「アイドルリッシュセブン」紹介
燕尾
37. VARIED ONYX
雲人 P
41. シナリオの作り方
または如何にして私は心配するのをやめて神話
生物やドールを愛するようになったか
ストレンジラブ
49. こわくてかわいい！
クトゥルフ神話 TRPG のクリーチャーたち
アールグレイ
59. MINECRAFT 三角測量論
麒麟
67. 平成仮面ライダーのすすめ
ねむ

大学周辺のゲーセンについての更新と
観覧車バグ技について

HN:iroha

1. はじめに

こんにちは。iroha と申します。プロポーズやろうぜおじさんと言えば「ああ、あいつか！」となるのではないのでしょうか。全然関係ないけどプロポーズの追加パック買いました。ストーカーブラックにしました、ド性癖だったので。

さて、この記事では前回出した「大学周辺のゲームセンターについて」という記事について訂正をせねばならなくなってしまったのでその件と、あとは結構周知の事実だと思っていた高島屋の観覧車無料バグ技が実はそうでもないことが発覚したのでそれを拡散したいなあという件についてです。1ミリもゲームに関する話はしませんので、その点ご了承ください。

2. ゲーセンについての訂正

まず前回の記事について訂正させてください。いや、訂正と言っても私は何も悪くないんですけどね。

前回「バンバン2 というゲーセンが大学近くにあって便利！空きコマに行こうぜ！みんなもレッツ maimai ライフ！！」みたいなこと書かせていただいた

たのですが、そのバンバン2というゲーセンが5月末で閉店してしまいました。悲しい話だ。あそこは人々の声は静かで、一方でゲーム音は大きめ、後ろに人が並んでもその人はほぼ確でスマホを見ている…などなど、落ち着いて音ゲーが出来る環境が整っていたのですよ。

じゃあこれからはどこでやれば良いの？という問いに答えるならば一番いいのはキスケだと思います。筐体数が多いから回転率が良い、ゲーム音がわかりかし聞き取りやすいの2点を抑えているからです。あとマックもあるのでお腹すいたときにすぐにカロリー補給に行けるのが素敵ポイントです。お腹すいてふらふらの状態だと伸びるスコアも伸びないので！！実体験！！

3. 観覧車バグ技について

次に、高島屋っていうデパートの上にある観覧車についての話です。ここは本当にゲームに関係ないので本当に読み飛ばしてほしい。

あそこの観覧車、1人何百円とかで乗れるんですが、それを無料でできる方法があります。それはその月に誕生日の人と行くことなのです。「誕生日の人

は誕生月の間何度でも1カゴ無料」というサービスがあるので、それを利用します。誕生日を証明するものが必要なので、学生証などを持参しましょう。

ポイントは無料なのが【1カゴ】であるということ。あの観覧車は1カゴ4人乗りなので、誕生月の人間+3人まで無料で乗ることが出来るのです。さらに【誕生月中何度でも】無料！わたしは自分の誕生月に4回乗りました、さあみんなも、自分と誕生月が違う友達を集めて観覧車に乗りに行こう！！

4. おわりに

ページが余ったので推し実況者語りしていいですか？ありがとうございます。

私の推しは towaco という男です。関西弁の低音ボイス、いらんこといっぱい言う人です。やってるゲームはフリーゲームから dbd、塊魂まで多岐に渡ります。テニスの王子様の最強チームシリーズはテニス知ってる人には全員見てほしい。桜乃様が立海メンバーを洗脳して手塚を倒したり、跡部農園で美味しい白菜を育てたりしてます。今はピカブイのイーブイ版更新中！からあげちゃんは最強に可愛い。よろしく願いいたします。

バイトをしよう！

HN:Lockon

皆さんアルバイトをしていますか？ゲームとアルバイト関係がないと思っている方いませんか？アルバイトの大切さについて教えます。まずお金がもらえます。一部のゲームでは金＝力である。なのでお金を稼がなければならないでしょう。無駄にゴロゴロする時間があります。皆さんその時間をお金に変えましょう！

次に体力がつきますゲームを長時間するには体力が不可欠です。アルバイトであれば仕事なので半強制的に体を動かします。アルバイトを

入れる量を程よく調整する事で疲れがたまり
夜眠くなることで正しい生活習慣が身につ
きます。以上のことからアルバイトをする事はゲ
ームに関わります。

最後に皆さんにおすすめのアルバイトを紹介
したいと思います。それは学食です。授業が終
わったあとは入れるし予定が入れば休みをく
れるなど融通がききます。食器を運んだりカウ
ンターを歩き回ったりするので運動もできま
す。他に賄い、昇給、差し入れ、余った食材の
持ち帰りがあるので働きがいを感じることも

できます。詳しく知りたい方は Lockon にお聞
きください。ご精読ありがとうございます。

フリーゲーム「迷宮世界の魔物使い」

クリアした感想

H.N ユエ

「迷宮世界の魔物使い」とは

このゲームはPCで遊べる無料のゲームだ。ゲームの内容としては、モンスターを倒し、仲間しながらストーリーをクリアするものとなっている。また、手に入れたモンスターには、ダンジョンで手に入る装備を付けることが出来る。いわゆるハクスラ系のゲームだ。クリア想定時間は7時間～となっている。また、モンスター図鑑のコンプリートなどやり込み要素もある。ただし、ストーリーの選択肢によっては、一生手に入らないモンスターもいるので注意。

クリアした感想

良かった点としては、豊富な装備、モンスター、ダンジョンがあり、たくさんやり込めるところだ。また、ダンジョンのボスがちょうどいい強さで、バフやデバフなどを使うなど工夫しないと勝てないところも楽しかった。

辛かった点としては、敵とのエンカウント率が高いところだ。自分は全体攻撃武器が序盤で手に入ったのでまだ楽だったが、それでもしんどかった。

無料でできるゲームで、こんなに遊べるのは珍しかった。ぜひ、興味がある人は1度プレイしてみてほしい。ちなみに、私は選択肢を間違え、手に入らないモンスターがいたので、図鑑埋めを諦めました。

1 8 禁な食べ物の話

HN:Ev

今回はゲーム以外でもテーマ設定ができるみた
く、いつもは最近やっているゲームの考察記事しか
書いてこなかったのも、たまには違うことを書いて
みようよ、食べ物のお話をしようかなと思います。し
かも、タイトルにもある通り 18 禁の食べ物です。お
酒の話ではないですよ。ですが、gig は R-18 なテー
マを投稿してはだめというルールもあり編集の規制
により私が本来お伝えしたいこととは少し違うもの
が皆様の手元に届くかもしれません。それを承知で
gig の限界へ挑む、いや、超えるつもりでこの記事
を書こうと思います。

18 禁な食べ物と話を引っ張っていますが、白状し
ますと、先日「18 禁カレー」を食べてまいりまし
た。Youtuber や激辛好きな界限で話題になっている
あれです。知らない人に説明すると、無茶苦茶辛い
レトルトカレーです。箱の表面にでかでかと「18
禁」の文字が書かれてちょっとしたジョーク感まで
醸し出されたデザインですね。値段は 1 箱 ¥1000 で
地味に値が張ります。

調理もごく普通のレトルトカレーと同じで、湯せ
んか、皿にあけてレンチンするかの 2 択で、今回は
レンチンで調理しました。レンチンしてラップをは

がすと、ちょっと辛そうかなといった香りが漂ってきました。実際に食べてみた感想ですが、カレーの味としては悪くなく、おいしい部類で、鶏肉がしっかりと鶏肉していて好印象でした。私の一言目の感想は「あっ、意外とおいしいカレー」といったものになるくらい味は普通のおいしいカレーでした。問題の辛さはどうだったのか。なかなか体験できないほどの辛さで、私の人生で1, 2を争うほどの辛さでした。辛さの種類としてはひりひりする辛さもありながら、じんじんとした痺れ、痛みと説明してもよい感覚が同時にやってきて、口、のど、果ては胃袋にまでも届きます。汗は吹き出し、まともに食べるのも一苦勞。水や牛乳で落ち着こうにも辛さが広がるばかりで効き目が薄いです。もはやこれは「辛い(からい)というより辛い(つらい)」といった感想がしっくりくる辛さでしたね。

この18禁カレー、私含めて5人で食べたのですがついに完食することもかなわず、普段なら「食べや!」といった煽りも今回は出ないほどに全員瀕死に追い込まれるほどになりました。食べる最中、辛さに苦しみ悶えてのたうち回る者もちらほら出るレベル。さらには翌日のトイレで尻が悲鳴を上げ、紙

で拭くのもつらく水で洗い流すまでのダメージが…
(これがほんとの“尻 ass (シリアス)”ってね)

今回興味本位で食べてみた 18 禁カレーでしたが、辛い物好きのチャレンジャーや大勢で集まったときの話題なんかには使えるのではないのでしょうかというお勧めをしておきます。辛いのがダメな人や中途半端に辛さに強い人、面白くなるかわからない状態で食べようものなら、ただただつらくなって「何やってるんだろ…」と後悔が残りそうですからね。今回私が食べたものはこのシリーズの中では 1 番優しいもの（ピンクの箱で痛辛のやつ）でしたが、上には上がいるらしく、さらに辛いものもあるようです。気になった人は 18 禁カレーで検索してホームページを探してみるといいかもしれませんね。

以上で人生初の食レポ記事を締めたいと思います。読んでいただきありがとうございます。良き激辛ライフを！

HERO デッキの紹介

HN.ちもり

デュエリストパックレジェンドデュエリスト編
5で新規 E-HERO（イービルヒーロー）が登場
し、さらに少し前には、漫画でエドが使用してい
た V-HERO（ヴィジョンヒーロー）が登場し、
HERO デッキが大きく強化されたことに加え、覇
王十代の使う E-HERO（イービルヒーロー）に使
いやすい新規が来たため、組んでみました。



デッキレシピ
メインデッキ 40 枚
灰流うらら 2 枚
V・HERO インクリース 2 枚
V・HERO ヴァイオン 2 枚
E-HERO エアーマン 2 枚
E-HERO シャドーミスト 1 枚
E-HERO ソリッドマン 1 枚
D-HERO ディバインガイ 1 枚
E-HERO アダスターゴールド 1 枚
V・HERO ファリス 3 枚
D-HERO ダイナマイトガイ 1 枚
E-HERO シニスターネクロム 1 枚
D-HERO ディアボリックガイ 3 枚
E-HERO オネスティネオス 1 枚
E-HERO マリシャスエッジ 1 枚
D-HERO Bloo-D1 枚
フュージョンデステニー 3 枚
マスクチェンジ 3 枚
墓穴の指名者 3 枚
ヒーローアライブ 3 枚
E-エマージェンシーコール 3 枚
ダークコーリング 1 枚
増援 1 枚
融合 1 枚

エクストラデッキ 15 枚
M・HERO ダークロウ 2 枚
M・HERO 闇鬼 1 枚
D-HERO デイストピアガイ 2 枚
E-HERO マリシャスデビル 1 枚
E-HERO マリシャスベイン 1 枚
V・HERO アドレイション 1 枚
V・HERO トリニティー 1 枚
D-HERO ドミネイトガイ 1 枚
X・HERO ワンダードライバー 1 枚
X・HERO クロスガイ 2 枚
X・HERO ドレッドバスター 2 枚

採用理由

主なカードは省きます

E-HERO ソリッドマン

このデッキはファリスによる展開がメインであり、召喚権を使わないことやサーチに優れていることから手札にソリッドマンとシャドーミストをそろえ、ソリッドマン通常召喚、効果でシャドーミストを特殊召喚しデッキからマスクチェンジをサーチするという動きをするために採用しています。

E-HERO アダスターゴールド

手札からすて、ダークコーリングをサーチするためです。

D-HERO ダイナマイトガイ

攻撃力アップや、フュージョンデステニーの素材のためです。

E-HERO シニスターネクロム

墓地から除外しデッキから E-HERO マリシャスエッジを特殊召喚するためにあります。主に手札コストやヴァイオンの効果で墓地に送りますが、そこまで送ることはありません。マリシャスエッジはこのためだけに入っているなのでこの2枚を抜いて手札誘発を入れるのもありしかし、この2枚は後攻で火力を出す際に役立つこともあります。

D-HERO Bloo-D

フュージョンデステニーの素材としての採用が大きいですが、先攻で出すこともあるので採用しています。

E-HERO マリシャスデビル

マリシャスエッジが採用されているからという理由で雑に採用しました。ヴァイオンでサーチした融合とシニスターネクロム効果で出したマリシャスエッジを使って出すことが多く、単の攻撃力が高いため、ドレッドバスターやオネスティネオスを使うと4000を超えることが容易にでき、また、このカードがモンスターゾーンに存在する限り、相手のモンスターは表側攻撃表示になるため、マリシャスベインやトリニティーとの相性がよく、出る場面は少ないですがロマンがあります。

強み

サーチカードが多く展開の主力であるファリスを手札に持ってきやすいことや、展開ルートが多いため、相手の誘発をかいくぐって展開できます。また、クロスガイやシャドーミストの墓地効果、エマージェンシーコールとサーチカードが多いため、エアーマンをサーチカードとしてではなく、バックを割るカードとして使えるため、ファリスやヒーローアライブを使い場に HERO を集めてから召喚するとバックを複数枚割れ、さらに、発動後に選んで破壊するため、相手からするとかなりきついでしょう。

まとめ

新カードによってかなり HERO が強化され、楽しく強いデッキになっているため、GX を見ていた方はぜひ組んでみてはいかがでしょうか。また、純 E-HERO (エレメンタルヒーロー) もかなり強化されているため、十代のファンの人はぜひ純構築をしてみてください。

余談ですが、私はエマージェンシーコールを2枚しかもっていないため、1枚裏向きになっています。あと何回か調整したら入手するんで許してください。

(回し方は調べれば出てきます。)

BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE のすゝめ

安綱

こんにちは、安綱です。この度は5月21日にアップデートもあった、大人気（大嘘）格闘ゲームブレイブルークロスタッグバトル（以下BBTAG）を布教するため、入門用の記事を書かせていただきます。

まずこのゲーム、現在 PS4、Switch、Steam の三

つのプラットフォームがありますが、人口とコントローラーの相性的に PS4 をお勧めします。

以下本文が始まりますが、難しいと思ったところは飛ばしても大丈夫です。そのうち理解できるようになります。

BBTAG のここが楽しい！

今から今作の特徴を説明したいと思いますが、まずはこのゲームの背景を説明します。

このゲームを制作したアークシステムワークスは、過去に『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ (P4U)』という、アトラスのペルソナシリーズとコラボした格闘ゲームを制作しています。

P4U は原作のペルソナのジャンルが RPG ということもあって、格闘ゲーム初心者、入門者向けの機能が多く導入された当時としては画期的な格闘ゲームでした。

それまでの格闘ゲームは難しいコンボやコマンドを覚えたりすることが当たり前でしたが、P4U は一つのボタンを連打するだけで十分実用的なコンボが

出せるという機能が搭載されており、初心者でもかなりキャラを動かしやすい新感覚の格闘ゲームでした。

それでもただボタンを連打するだけの大味なバランスにならないように繊細な調整がなされており、格闘ゲームとしてはかなりの名作です。

BBTAG はそのノウハウが存分に活かされた格闘ゲームになっています。

P4U では地上での A 連打のみだった連打コンボが、地上空間問わず A,B 両ボタンに対応していたり（つまり常に何かボタンを連打していればコンボが繋がる）、敵のガードに対抗するための攻撃がボタン一つで出せたりします。

そして今作で最も画期的なのは、今までどの格闘ゲームでも当たり前だった、「前にレバーを二回倒してダッシュ」という操作を撤廃していることです。

さて、これらの特徴から BBTAG のどこが楽しいのかというと、これは私の意見ですが、格闘ゲームの楽しさは相手に勝つだとかコンボを決める達成感、爽快感とか色々あります。そしてその楽しさの一つ

に「読み合い」というのがあると思います。

この読み合いというのは、自分と相手の状況やこれまでの行動から次に自分の取るべき行動を選択し、なおかつ相手の動きを読んで自分の動きは悟られないようにする高度なものですが、これが楽しいのです。

しかし格闘ゲームというジャンルは敷居が高く、対戦が十分楽しめるようになるまでにはかなりの努力が必要になってきます。

ところがBBTAGは、煩雑な操作の一切を簡略化しているので、初心者でも存分にキャラを動かし立ち回ることができるので、この「読み合い」に集中することができます。

つまり、誰でもちょっと練習すれば楽しめるようになるのがBBTAGなのです。

初心者に向けて

・キャラ選択

正直今作はほとんどのキャラの操作が大幅に簡略化されているので、どのキャラも少し頑張ればすぐ

動かせるようになるのですが、一応どれを選んだらいいのか全くわからない人向けに本当に誰でも使える3キャラを紹介しておきます。

- ・鳴上
- ・ハイド
- ・ルビー

上記の3キャラはボタンを連打するだけでも十分戦えます。

さらに中、上級者向けのテクニックを持つキャラでもあり、その気になればいつまでも使い続けられます。

・アドバイス

とりあえず上達のための最低限のアドバイスを書いておきます。

- ・慣れる
- ・実戦を繰り返す

この2つです。

とにかくまずシステムにも操作にも慣れてください。

具体的には、画面を見て、自分がしたいと思った行動がしたいと思った時にはすでに出ている程度。つまり、一々あれはどのボタンだったっけ?とかこ

のキャラで上に攻撃できる技ってどれだったっけ？
とか全く思わなくなるまではやりこんでください。

次に、実戦。

一つ悲しいお知らせがあります。BBTAG のオンラインにはもうほとんどガチの初心者、というのがいません。

つまりあなたが今からこのゲームを始めるとなると、おおよそ強者にボコボコにされながら、数えきれない程負けながら諸々を学んでくこととなります。

そこでへこたれない強いメンタルがあればいいのですが、無くても安心してください。

自分がいつでも優しく指導します。

自分自身、身内の対戦相手に飢えているのでいつでも気軽に声を掛けてください。

最後に

今まで長々書いてきましたが、ここまでテクニックなどには一切触れていません。それもそのはず、そんなことまで全部書いていたら何ページあっても足りません。

という訳で、さらに詳しく知りたい！と思った人は

ネットで調べるか、自分に聞きに来てください。

自分は例会の時は Switch 版なら常に持って来て来ます。

なんだかんだ言ってこんな紙の中で説明されるよりも口頭の説明のほうが分かりやすいはずです。

それに、自分にとって一番うれしいのはこのゲームのプレイヤーが一人でも増えることなので、興味を持っていただければ幸いです。

BBTAG は初心者に優しく、かつ自分の技術の向上を感じられる格闘ゲームです。格闘ゲームは苦手…という人もぜひ一度挑戦してみてください。

これが格ゲーにハマるきっかけになるかもしれません。

最後に非常に参考になる wiki と、Youtube のチャンネルを紹介して終わりとします。

wiki…BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE wiki

(<https://seesaawiki.jp/bbtag/>)

BlazBlue Cross Tag Battle - Dustloop Wiki

(www.dustloop.com/wiki/index.php?title=BlazBlue_Cross_Tag_Battle)

非常に多くの情報がまとまっている wiki です。

seesaawiki には情報の少ないキャラがいるほか、コンボなどはあまり詳しく載っていませんが、全キャラ共通のテクニックや種々のデータは豊富に乗っているので一度閲覧することをお勧めします。

Dustloop にはかなり豊富に情報が載っていますが、英語なので（格ゲーは海外人気が高い）読めない場合はスルーしてください。

Youtube…メノ（Meno）氏のチャンネル

s akasama 氏のチャンネル

両チャンネルとも BBTAG に限らず多くの格ゲーのコンボを紹介しているチャンネルです。

探せばほとんどのキャラのコンボが載っているはずなので、動画付きでコンボを練習したい場合は見てみてください。

書いた人：燕尾

「アイドリッシュセブン」 紹介



*グループ名：「IDOLiSH7」（上イラストのグループ）

*メンバー：下から順に、和泉一織(17)・七瀬陸(18)・逢坂壮五(20)・四葉環(17)
二階堂大和(22)・和泉三月(21)・六弥ナギ(19)

誰かの人生、本気で好きになったことがありますか？

1. 「アイドリッシュセブン」とは

アイドリッシュセブン（以下アイナナ）とは、音楽・AVG系のスマホアプリゲームです。フルボイスの本編ストーリーを読み作中の楽曲を解放し、リズムゲーを一定条件でクリアすると次の話が読めるようになる…といった風に進めていきます（現在、配信中の第四部以外の本編ではストーリー解放課題楽曲は廃止）。キャラクターデザインは「神風怪盗ジャンヌ」の作者である種村有菜先生が担当。

2. あらすじ

プレイヤーは父親が経営する芸能事務所の新人マネージャーの女の子、初仕事でいきなり事務所初の男性アイドルユニットを担当することに。「冷静な参謀役で実は可愛いもの好きのツンデレ DK **和泉一織**」、「飄々としているが誰よりもメンバー想いなリーダー**二階堂大和**」、「可愛い外見に反し男気に溢れる面倒見の良い兄貴分**和泉三月**」、「マイペースな脱力系で成長目まぐるしい天才肌の DK **四葉環**」、「真面目で優しい好青年だが局所的にエキセントリックな**逢坂壮五**」、「北欧系ハーフの美形で口説き魔かつアニメオタクの**六弥ナギ**」、「致命的なドジだが素直な努力家でピカイチの歌唱力を持つセンター**七瀬陸**」、この個性豊かな七人が集い生まれたアイドルグループ「**IDOLiSH7**」。彼らの結成からデビュー後の苦楽を共に歩みます。

先輩アイドルたちと共に切磋琢磨し、業界やアイドル達自身の生い立ちにまつわる闇に立ち向かいながらトップアイドルを目指す、**王道サクセス(?) 胸ヒュン(not 誤字) アイドルストーリー**です。

そんなアイナナの魅力を、ストーリー・楽曲の面から語っていききたいと思います。

3. ストーリー

あらすじを読んで頂ければ、「なんかよくある女性向けゲーム」と思われると思います。その通りです。アイナナは、カラー分けが施されたキャラデザや、友情・努力・勝利な展開、うら若き乙女（マネージャーは18歳）がイケメンに囲まれるという設定など、割と**女性向けゲームの王道に沿った内容になっています**。またキャラクター設定に関して、病弱の天才、実は正体が大企業の御曹司や大物芸能人の隠し子や小国の王子様、生き別れのきょうだいがいて…などと「突飛だけどゲームによくいる！」と思える部分も多々あります。しかし、そのゲームの王道をベースに、**ストーリーの展開や、キャラモブ問わず抱く名前の付け難い感情などがリアリティ満載に、脚本担当の都志見文太先生の特徴である平易だが洗練された描写で表現され、それにより「アイナナといえばストーリーが最高！」**と言わしめるクオリティとなっています。

冒頭に書いた「**他人の人生を本気で好きになったことがあるか?**」という問いですが、この問いに肯定できる方はアイナナにハマる素質があります。アイナナが二次元的なのにリアルなことの理由のひとつに、「**アイドルという他者に消費される存在」「アイドルを共に作る立場の人」「ファン」「アンチ**」というあらゆる立場の人を丁寧に描いてくれる、という点が挙げられます。作中、とある事情から IDOLiSH7 のセンターが交代した時がありました。その際、アイドル側の安心や嫉妬や怯え、またプレッシャーや絶望や焦燥感、疑問や比較や突然の出来後のへの混乱で対立する前後センターのそれぞれのファン、アイドルやファンの気持ちと人間としてのアイドルたちを天秤にかけなくてはならないマネジメント側の葛藤を、話数を使って、アイドル側にも、マネージャー目線で見ると心ないことを言っているように思えるファンにも共感してしまうほど丁寧に描写してもらい、ゲームファンにとっても物凄く辛い展開であったと同時に神エピソードとなりました。

アイナナの作中のセリフに「アイドルを苦しめるのは何時だって『好き』の感情なんだよ。ファンが増えれば好きの種類が増えていって、それ全てには応えられない。それがアイドルたちを苦しめるし、期待があるから不満が生まれて、好きがあるから嫌いが生まれる」というものがあります。めっちゃくちゃ真理だし、三次元にいるオタク or ファン心にも刺さる言葉なのではないでしょうか。アイナナは我々が愛するような特別な存在の心情だけでなく、誰かの人生を一途に愛する人の姿も愛情を持って描いてくれるため、我々に響く言葉や物語となり、ゲームユーザーを引き付けてやまないのです。

響くセリフでしたら他にも、「幸せは好きな物に触れている時、そして好きな物にふれている自分を好きになるという単純なもの。人は好きなものに肯定を求め、否定されれば傷つき、名誉のために武器を握りかねない」というものがあり、多分ですが「好き」という感情はアイナナに一貫したテーマで、アイナナは「好きを糧に生きる幸福の肯定と人生賛歌」の物語なのだと思います。

ちなみに後者のセリフには続きがあって、「好きなものを否定されても争いを避けるにはどうしたらいい？」と聞かれ、こう返ってきます。「簡単なことです、同じ卓につく友人になればいい。そうすれば、否定も肯定も理解しようと、傷つけられた理由も探そうとする。自分を覆す言葉だって世界を広げる鍵となる」……**道徳の教科書か？**

好きの気持ちに共感したいあなた、もしくはバリ重感情持ち自己犠牲型人間たちがぶつかり生まれるエモ感情に心揺さぶられること、もしくは運命の果実と一緒に分け合った関係性、もしくは機能不全家族から脱したもののたちの疑似家族、ドラマツルギー、兄弟愛と表裏一体の嫉妬、殺人未遂…どれか気になるものあったらきっと本編楽しめるよ。激重展開（ネタバレ回避でぼやかしたけど幾度となく心が死ぬ）に殺されないようバスタオルと胃薬と適度な休憩を取りつつ読み進めていってほしいな！

4. 楽曲

リズムゲー自体はノーツ四列、コインを支払えばフリックやロングノーツを消すことができ、またカードに付いている判定を向上させるスキルなどが割と頻発するためそこまで難しくは無いと思います。また、アイナナの特徴のひとつに、**楽曲とストーリーのリンク**があります。本編で楽曲をリリース！→リズムゲーモードでプレイアブルになる、といった感じで、本編でみんなが歌っていた曲がどんなものかワクワクしながら楽曲解放するのが楽しいです。収録される曲も、例えばキャラクターが主演するドラマのテーマ曲、という体で実装され、本当にサスペンスならミステリアスな、恋愛ドラマなら月9に本当に流れそうな曲調で、その**多彩さに驚かされます**。本編中の曲を実際に聴けたとき、まるでアイナナ世界のファンと同じ気持ちを味わえたような嬉しさがあります。ですが、我々はメタ目線で本編を読んでいるので、**明るくて楽しい曲なのに実は他グループの盗作**だったり、**綺麗な歌詞の中に暗号で脅迫文が仕込まれていたり**といった裏事情を知りながら楽曲をプレイすることになります。複雑な心境ですがどれもクオリティが高いため純粋にすごく良い曲です。あとそんな複雑な心境をちゃんとアイナナは本編で回収してくれるので安心してください。**アイナナを信じろ**。

書いている人は音楽に関する知識が乏しいので具体的なことは言えず歯がゆいですが本当に良曲ぞろいです。もしお時間あればYouTubeで「大神万理」と検索（大神さんは作中に出てくる事務員）して頂ければアイナナの公式チャンネルがあり、MVが無料で公開されているのでぜひ見てみて下さい。おすすめはライバルグループ TRIGGER の「DAYBREAK INTERLUDE」（小室哲哉さんが作曲）、Re:vale の「NO DOUBT」（全体的に完成度高い）、「WiSH VOYAGE」（アニメ OP。Cメロ尊い）なんですけど他にもソロ曲の視聴とかも良いよ！アイドル誕生日ソロ企画である「1 2 SONG GIFT」で1 2人のアイドルの中から推しを探すのもいいかもね！！

5. 最後に

ストーリー、楽曲以外のおすすめポイントもついでに書いときます。

○驚きの課金還元率。分かりやすいところではMVのクオリティが年々上がっています。今度アイドル4グループのMVを、制作会社**TROYCA**、**オレンジ**（宝石の国作ったところ）、**ufotable**（説明不要）、**TRRIGER**（プロダクション、キヲキの会社。作中のユニットTRRIGERのMVを担当。やりやがったな運営）が作ることが決まりました。楽しみ

○運営がキャラクターをいちアイドルとして扱ってくれる。DHCとの仕事では「コラボ」ではなく「ブランドアンバサダー」という形で広告を担当、ゲームの宣伝を極力排したビジュアルポスターを主要駅に掲示など。

○作中劇（アイドル達が出演するドラマや映画という体のイベントでの物語。）の設定や衣装などのクオリティが高い。明るいイベストにも脚本家の哲学がきちんと宿っている。

○声優陣豪華。見たことある名前しかいねえ…てなる。そんな主要キャラの**豪華声優陣全員集めた2ndライブが7月6、7日に開催されるよ！**小野賢章の「えっへん！」とか齊藤壮馬の「BANG☆」に殺されたい人がいたら1stの円盤貸すから遠慮なく言ってほしいな！！

○基本無料のゲームなので軽い気持ちで始めてほしい。雰囲気を知りたいなら公式から**YouTube**と**ニコニコ**で**アニメの第一&二話が無料公開**されているのでそれを見るのも良いと思います。

ここまで読みにくい文章を読んでくださりありがとうございます。アイナナはアイドルたちの名前にも表れているように数字を大切にしているジャンルであり、7のつく日や年月日を色々足して7になる日は何かしらのお知らせやストーリー更新がある確率が高く、ファンは大体その日は一日中「来るか…？いつ来るんだ…？？」と戦々恐々し、ストーリーが更新されれば展開の重さとしんどさにTLが墓場になります。7の付く日に怯える仲間が増えると嬉しいですね。お粗末さまでした。



VARIED ONYX

※2434NL、gnkn 要素あり



雲人 P

これがやりたかった

糸目の人間というのは、物語においてピエロ、狂言回しといった役回りを負うことが多い。

目は口程に物を言うというのはよく言ったものだが、その目が見えない人間というのは、いくら饒舌な口を持っていたとしても、少し不気味で、何とも読めないミステリアスさを纏っている。目の前にいる神田笑一もその一人。

コイツとの付き合いも数か月になるが、その人となりは優しく、信頼できる男という心の内もあれば、時折考えが全く読めないときがあり、そこで見せる妖しげな狐に似た雰囲気は魅力ではあるものの、私の知らない側面というちょっとした恐怖の象徴でもあった。しかし、一度だけ、その重く開かぬ瞼の内側を、それもしっかりではないが、覗いたことがある。その日のことをはっきりと思い出せるわけではないが、その黒く、小さく見えたその瞳は、今では少し、輝くというには黒すぎていたような気がする。その目の澱みだけで、人の気を量れるわけではないが、ここ最近にそのことを思い出すと、なぜか悶々としてしまう自分がいた。神田のくせに生意気だ、と心の中で前を歩く背中に殺意を振りまく。

ちらりと振り向いた彼は、「あの…私、何かしました…？」と少しぎこちない顔で私に声をかけてくる。相変わらず閉じたその目に、私はまたイラついて、その腕を無言で強く殴ったのだった。

郡道さんの様子がおかしいと感じたのは、今までにも何度かあった。たいていの場合、少しヘラっただけで、美味しいご飯とロアちゃんと少しの時間があれば、すぐに機嫌がよくなった。しかし、ここ最近の郡道さんは今までにない感じのおかしさだった。こちらを

見ては、何か悩んでいる様子で、だがいつもと違って聞いてほしくなさそうな雰囲気醸し出している。ご飯を食べているときも、考え事をしながら食べるなんか、今まででは考えられなかった。ロアちゃんもなにやらわかってない様子だったが、この2、3日前くらいからは、その先生の様子を見ても、得心したような表情を浮かべるものだから、ますます私には訳が分からない。

悩んでいる郡道さんは、周りから見ればアンニュイな美女だが、私からすれば、いつ爆発するかわからない火薬庫のような怖さがあった。だから、あんなことで悩んでいたなんて全く思う由もなかった。

「神田…ちょっと顔貸してくれない？」

ある平日の昼下がり、郡道さんが早引きで帰ってきて早々に、私の家に上がり込んできた。

「こんな昼間からカツアゲとかあんた高校教師として恥ずかしくないんですか…？」

郡道さんが家に来るのは別に変わったことじゃないが、平日の昼間に来たのは、初めてだった。

「はあ？そんなことするわけないじゃない。それより大事な話なんだからちょっと早く顔貸しなさいよ。」

大事な話ってなんだ。光の戦士になると料理以外で何かあるのか？

「え…、普通に嫌ですけど…。」

「は？神田のくせに生意気なんだが」

そういうと、私の胸めがけて割と強めにこぶしを振ってきた。

「っい！痛っ！あんた何すんだよもう…わかった、わかりました。」

「分かったなら早くしなさい」

「で？何すればいいんですか？」

「文字通り顔貸してほしいだけなんだけど」

何を言ってるんだあんたは。

「…顔貸すってどうやってですか…？」

「ほら、神田、しゃがんで」

どうやら、私の顔をいじってしたいことがあるらしい。

「はいはい、ってなにあんた目つぶししようとしてんだ。」

言うが速いか、郡道さんは私の目の前に指を構えていたのだった。

「目つぶしなんかしてないですー。目の色確認しようとしてるだけですー。」

「わっ、ちょっ、それは。」

私の臉に指を当てると、スッとそのまま上に押し、私の眼を開いた。

「…きれい。」

「はい？」

「こんなきれいな目…神田のくせに…」

そういうと、郡道さんは私の顔から手を放し、そのままふらっと出て行った。

「なんだったんだ…」

小さな嵐がすぎていったような気分で、私は天井を見上げていた。

シナリオの作り方

または如何にして私は心配するのをやめて神話生

物やドールを愛するようになったか

HN:ストレンジラブ

0.目次

- 1.何をしたいかを決めよう
- 2.どのシステムにしよう
- 3.舞台設定を決めよう
- 4.敵を決めよう
- 5.PL 達に与える情報を決めよう
- 6.報酬を決めよう

1.何をしたいかを決めよう

早速ですが、TRPG のシナリオにおいて、特にオリジナルシナリオを作る上において一番重要なことです。

オリジナルシナリオとすでにあるシナリオの違いは何をしたいかを自分で決められるところにあります。

主人公たちがヒロインと会ってキャッキャッする恋愛ものが書きたい、主人公たちがどんだんのし上がっていくものを書きたい、主人公たちがみんな女の子で退廃した後の物語を書きたい、PL 間で戦わせるような物語を書きたい、など、など、各々には TRPG でやってみたいことがあるでしょう。

これを決めるのが大事です。

キャンペーンではこれを一貫させておくのが物語を崩さないコツになります。

もちろん、初心者用のシナリオを作りたい、や自分の好きなキャラを登場させたいというのも立派な動機です。胸を張ってください。

2.どのシステムにしよう

何をしたいかを決めた後はどのシステムにするかを考えましょう。例えば、ファンタジーをしたいのならば、ソードワールド 2.5 や、ログホライズン TRPG などがあり、ホラーをしたいのなら、クトゥルフ神話 TRPG や、ブラインドミトスがあります。変わり種だと、ニンジャスレイヤーTRPG や、パラノイア、永い後日談のネクロニカなどがあります。

ここで大事なのは、やりたいことと相反するシステムは好ましくないということです。

例えば、戦闘メインでやるときにクトゥルフ神話 TRPG を持ち出すのはあまり好ましくありません。システム上あまり戦闘を行うようには作られていないためです。

ここで重要なのは、好ましくないというだけで、入ってもいいということです。先ほどの例で行くと、クトゥルフ神話 TRPG の中で戦闘を解決法として選ぶシナリオはあってもいいということです。ただ、ホラー要素がないのなら、おとなしく別のシステムでやるべきです。

そして、PvP 要素がある物語を書こうとしているのなら、それに対応するシステムにしておく必要があります。例えば、クトゥルフで対人戦を行うのは考慮されていなく、対人戦特化のキャラを作った場合、その人が勝ってしまうということが往々にして存在します。対人戦に対応しているのは、パラノイアやシノビガミなどがあるでしょう。

いずれにせよ、自分のやりたいことに合ったシステムを選ぶのが事故を減らすうえで大事なことです。

3.舞台設定を決めよう

システムによっては複数の年代を選べるものもあります。(例 クトゥルフ神話 TRPG-1890 年代、1920 年代、現代)

まずは、どの時代にするかを決めましょう。

そして、次に大まかな場所を決めましょう。

日本なのか、イギリスなのか、南極なのか。

ソードワールドでも、大陸のどの都市を物語の基軸にするのか、などを決める必要があります。

次に、どのような街を舞台にするかを決めましょう。

システムによってはここからスタートします。例えば、パラノイアならアルファコンプレックスからは外に出ませんし、ネクロニカではどこでも退廃した街並みや壊れた工場などが並んでいます。

街を舞台とするときは大まかにでいいので地図を書いておきましょう。どこに何があるか、どんな情報をここでは手に入れられるか、敵はどこに出すか、などです。

最後に、PL の行動可能範囲を決めましょう。

シナリオ中に行動可能な範囲の限界を決めておかないと、街から脱出されて終わってしまうということが発生します。なので、なぜ街から出れないのかとかを設定しておくべきです。

物理的に閉じ込められているなどはもっとも使いやすい行動制限でしょう。いわゆるクローズドシナリオというものです。

余裕があるならシナリオの雰囲気伝えられる一文や絵をかいておくと募集するときに便利です。

悠久の眠りから覚めた少女たち。死者が徘徊する学校からの脱出行。

こんな感じです。

4.敵を決めよう

ここで意味する敵は、一般的な敵-すなわち、モンスターや神話生物だけを意味しません。謎や仕掛け、罠などを用意しておきます。例えば、ダンジョンならばトラップや謎解き、モンスター……PC にとっての障害全てを決めましょう。

シティシナリオならば、謎とその解決方法を決めておくのが良いでしょう。謎はその全てに解決法が用意されてなくても構いません。ホラーを描くときは、解決法が見えた瞬間にそれはホラーではなくなってしまうことがあるからです。ただ、シナリオのメインの流れにそれを入れておくのはやめておきましょう。解決不能な謎をメインにしてしまうとクリアすることができません。あくまで、PC 達への混乱させるためのトラップだったり、後々のシナリオのための伏線だったりを置いておきましょう。

敵を決めるときに大事なものは PC にとって弱すぎず、強すぎず、といった風にちょうどいい塩梅で行うことです。例えば、クトゥルフの一般的な探索者にショゴスを数体向かわせるとその時点で詰みです。ただ、火炎瓶を置いていたり、脱出メインにさせるだけで難易度がちょうどよくなるかもしれません。

謎を決めるときにもちょうどいい塩梅というのは大事です。そして、謎は PC の技能で解ける様にするべきです。あくまで、TRPG は PC が主体なので、PL の技能で不可能なときは、PC の技能で解くことを認めるべきです。数学が得意な PC なら数学関連のパズルは瞬時に解いてくれるでしょうし。

あと、トラップのギミックとして PC 間の分離は戦力を削ぐ手段としては良いのですが、処理が追い付かなくなることがあります。

覚悟してから分離トラップを使いましょう。

キャラを分離させると、現在のシーンに居ないキャラの PL が退屈してしまうこともあるので、その点も注意が必要です。

しかし、PvP シナリオにおいては情報の差異によって騙したりなどができるので分離トラップを使っていくのはあります。処理能力と相談しましょう。

5,PL に与える情報を決めよう

舞台を設定して、敵を設定したら、次は情報です。

情報は与えすぎても情報が多すぎて混乱しますし、少なすぎるとどう行動していいのかわからなくなります。

敵に対しての準備をさせるための情報も大事ですし、どこに行けばいいのかも大事です。

この点でクエストシステムというのは理にかなってるんですが、ないシステムも多いので、気を付けましょう。

情報は

- ・得られなければシナリオが進まない情報
- ・得られるとシナリオが有利に進む情報
- ・得られなくても問題がない情報

の3つに分類しておきましょう。

このうち、一番上のシナリオが進まない情報に関しては、調べると宣言したならば技能の判定を求めずに出す方が好ましいです。

真ん中が技能判定が必要になるラインで、失敗してもいいやくらいの難易度にしておきましょう。

一番下は技能に失敗したときに出すか、的外れなところを調べた時

に出すか、トラップとして出すかという感じになるでしょう。
クトゥルフなどでは知るだけでマイナスになる情報も多いので、間違った場所に技能判定をした場合などのトラップにしておく怖がってもらえていいかもしれません。

ちなみに、NPCに関してはここで決めておくのが良いでしょう。
GMの窓口としてのNPCは、どのような情報を与えるのかを決めた後に作った方がうまくいきます。
敵としてのNPCなどは敵を決めるときに作っておきましょう。それに応じて渡す情報も変動すると思われます。

6.報酬をきめよう

システムによってはここは自動的に決まるものもあります。
ただ、そうでないものも多いです。
報酬は与えすぎには気を付けましょう。与えなさすぎも問題ですが、与えすぎても想定より強くなったり、システムの雰囲気壊してしまったりします。

例えば、クトゥルフでは狂気の事件にかかわることでどんどん狂気に落ちていくというのも探索者の特徴です。ならば、失った正気度をすべて補完するような正気度の与え方はよくありません。せいぜい半分くらいにしておくべきでしょう。もっと少なくともよいかもしれません。

報酬に関してはキャンペーンセッションでしかほとんどかかわる機会がないかもしれませんが、普段の単発から考えておいた方が単発セッションを繋げてキャンペーンにしたい時などに役に立つの

で、普段から考えておきましょう。

7.あとがき

締め切りの 20 時間前に書いています。

一気に書いています。タイトルと HN は古い映画のパロディです。これに書いてあることはあくまで、自分がシナリオを書くときに気を付けていることです。

なので、自分のシナリオの作り方を各自で作ってみてください。

そしてどんどん GM をしてください。

あと、初めてするシステムではおとなしくサンプルシナリオなどを回しましょう。オリジナルシナリオするときにはどんな感じのシステムなのかというのを把握しておくのが大事です。

そして、自分は今ネクロニカの GM をしようとしています。

ぜひ多くの人に参加してもらえると幸いです。

導入を下に書いておきます。

全てが寝静まった建物。昔、騒がしくはしゃいでいた子らも今ではもういない。風化が進み、草木が部屋の中にも生えようとしている。

部屋の前にあるものが黒板であることを目覚めたあなた達は思い出さだろう。なぜ、こんなところに私たちはいるのだろうか。私たちはここにいたことがあるのだろうか。

べちゃ、べちゃ。粘菌によって構成されたあして踏みつけるのは、古く茶色く変色した、一枚の写真。

こわくてかわいい！

クトゥルフ神話 TRPG のクリーチャーたち

著者：アールグレイ

《はじめに :クトゥルフ神話って何？》

クトゥルフ神話 TRPG を語る前に、まず「クトゥルフ神話」について説明しなければならない。クトゥルフ神話とは、20 世紀前半にアメリカで活躍したホラー小説家 H・P・ラヴクラフトが作品内で扱った架空の神話体系の事を指す。クトゥルフ、というのはそのクトゥルフ神話に登場する神の一柱である。この神話には神が数多く登場し、加えてそれに使える多くの人外種（神話生物）、そして神とはあんまり関係ないが、神話内の世界で、その辺に無暗やたらとはびこっている愛すべきモンスターたちが、クトゥルフ神話の世界を彩っている。何が言いたいかと言うと、要は登場する神やモンスターが多すぎて、この記事では紹介しきれないだろうという事だ。

《じゃあ、クトゥルフ神話 TRPG って何？》

クトゥルフ神話 TRPG とは、クトゥルフ神話の世界をもとにした TRPG（アナログゲームの一種）の事だ。クトゥルフ神話に登場する神々はもちろん、モンスターたちも数多く出演している。プレイヤー

たちは「探索者」という神話世界内に登場する人間となり、神やモンスター、あるいは神を信仰する人間のせいで起きてしまった不思議な事件に挑むのだ。

今回この記事では、クトゥルフ神話 TRPG に登場する「クリーチャー（モンスター）」について紹介しようと思う。探索者がクリーチャーに出会ってしまったらどうすれば良いのか？という所に特に重点を置こうと思う。山で野犬に遭ってしまったらどうするべきか？海で毒のあるクラゲに刺されてしまったらどうするべきか？…ノリとしては、そんな感じである。この記事が探索者にとって、もし危険な動物（クリーチャー）に出会ってしまったとき、適切な処置を取って生き残るための手助けになれば、と思っている。

（ここでは神に対する対処法は紹介しない。クリーチャーへの対象法≒野生動物への対処法だとするなら、神に対する対象法は「自然災害に対する」対象法とほぼ同義である。雪崩に飲み込まれそうになったらどうするか？火山が噴火して目の前に溶岩が迫ってきていたら？…お判りいただけただろう。もう、ほぼ諦めるしかないのである。神に出会ってしまった場合、見た瞬間に精神崩壊からの精神的死亡、地形が変わるほどの惨事、世界の崩壊…などなど、出会った時点でアウトなパターンが多い。出会った場合どうするかと考えるより、出会わないようにどうするべきか考えた方が、よっぽど堅実だ）

では、続いてがやっと本題。クリーチャーたちの説明に移ろう。

この記事で紹介するのはクトゥルフ神話 TRPG でも、割とよく探索者が遭遇する（著者の主観で）クリーチャーたちだ。

今回は厳選して「5種類」のクリーチャーを紹介する。実際のルールブ

ックにはもっと多くのクリーチャーや神々の生物が乗っているし、マレウスモンスターロムというクトゥルフ神話生物の図鑑みたいな本も発売されている。気になったのなら、チェックしてみたい。恐ろしくも奇妙で、見方によっては愛らしい…そんなクリーチャーたちの魅力も、伝えていきたいと思う。

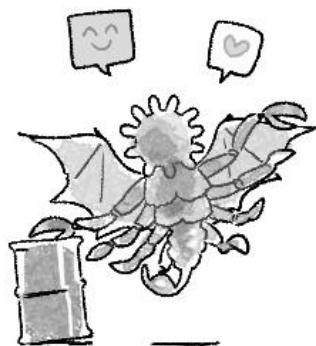
《ミ=ゴ》 冥王星からやってきた、敬虔な知的生命体

だいたい人間と同じくらいの大きさの、虫の羽が生えた甲殻類、のような見た目の種族だ。体の色は何ともゆめかわいい事に、ピンクである。

別名、「ユゴス（冥王星）よりのもの」。

頭の良さ（INT）は人間とだいたい同じはずだが、人間とは違って、非常に高等な外科的技術を持っている。

ミ=ゴはこの技術を使って、しばしば人間の身体から脳だけ取り出し、金属製の筒の中に入れてその中で生かし続けるのだ。これは通称「脳缶」と呼ばれており、このミ=ゴの習性を既に知っているプレイヤーであれば、脳が入りそうなサイズの円筒を見ただけで震え上がるのだ。脳缶にされた人間は地球の外に運び出されたり、彼らが仕える神に献上されるだろう。神に仕える熱心



な従業員、それがミ＝ゴだ。著者は未だ、何もせずにフラフラ徘徊しているニートなミ＝ゴには出会ったことが無い。いつもお仕事お疲れ様。

では、出会ってしまった場合はどうするか？…それはまあ、探索者にお任せ、という感じである。ミ＝ゴは大気中ではそれほど素早く動けないので、足の速い探索者なら逃走が可能だろう。そして体格的には人間と同じくらいのサイズなので、体術の得意な探索者なら、殴る蹴る等で倒してしまっても良い。（ただ、気を付けて貰いたいのだが、このミ＝ゴ、**貫通攻撃が無効**になる）

実はこのミ＝ゴ、クトゥルフ神話のクリーチャーの中では、比較的倒しやすい部類に入るのだ。故にミ＝ゴはしばしば、己の力に自身のあるプレイヤーから「ゴ＝ミ」と呼ばれる。しかし、仕方が無い事なのだ。彼らは知的生命体、そのへんのモンスターと一緒にしないで貰いたいものである。彼らはあまり屈強でないインテリ系なのだ。あまりいじめないであげてほしい。ちなみにミ＝ゴは人間と対話が可能なので、場合によっては話し合いで場を収める事が出来るかもしれない。

《シャッガイからの昆虫》君のハートも奪っちゃう♡退廃的

な小悪魔ちゃん

別名は「シャン」。鳩くらいの大きさの虫で、ミ=ゴと同じく昆虫系のクリーチャーだ。

シャンの最も代表的な特徴は

「人間の**精神を乗っ取る**事が出来る」という事だ。しかもタチの悪い事に、シャンに寄生された人間は、自分の中にシャンがいる事を憶えていない場合が多い。これは、シャンの記憶改ざん能力によるものである。シャンは、寄生した人間の記憶だけではなく、夢や行



動なども操る事が出来る。身に覚えのない凶行を自分が行っていた場合、自分の中にシャンが、あるいはハイド氏がいる事を疑った方が良い。そういう時、もしも夜になって悪夢に魘される事があるなら、おそらくシャンに憑りつかれているのだろう。

そしてこの虫、**拷問**をするというとてもない趣味があるのだ。寄生主に悪夢を見せるのも、この拷問趣味の一環なのかもしれない。そんな事をしているから寄生主はだんだん心を病んで、廃人になってしまう。しかしそういう廃人は、この高貴な虫の宿主としてはふさわしくない。寄生主が精神崩壊した場合、シャンはその身体をあっさり捨て、別の宿主を探しに行ってしまう。つまり、散々遊んだ

拳句にポイである。まさに**小悪魔**ちゃんだ。

では、もしもこんな昆虫に出会ってしまったらどうしたら良いか？
シャンはミ=ゴとは比べ物にならないくらい速い。小型の虫ゆえに、人間を超える速度で襲い掛かってくるのだ。逃亡は難しいだろう。しかし、非常に体が脆いのだ。一発パンチをお見舞いすれば、たいてい場合は死んでしまう程度である。シャンに襲われたら、逃げずに戦ってみるのも良いかもしれない。

ただ、シャンは「**神経ムチ**」という攻撃を仕掛けてくる事がある。簡単に言うと、これはスタンガンに凶悪に改造したような兵器である。まともに食らえば、全身麻酔が抜けきっていないような状態になり、しばらくは何をするのもままならなくなる。

そして最も気を付けたいのが、シャンの「**融合**」攻撃だ。これは人間の脳を乗っ取るという技であり、シャンの伝家の宝刀である。一度脳に入られてしまえば、追い出すのは難しいだろう。

《ムーンビースト》 拷問を愛する月の住人

巨大な白いヒキガエルのような姿をしており、頭には触手が生えている。

ドリームランド（現実世界ではない、夢の世界）の月に住んでいるクリーチャーで、一説によると現実世界の月にも住んでいる。とにかく、月に住んでいるのだ。イタズラ好きの邪神によって移送され、稀に地球にやってくる。



この種の特徴として代表的なのが「拷問を愛する」という事だ。なぜかは分からないが、この種は全体的にサディストの傾向があるらしい。もし探索者がムーンビーストに出会ってしまったら、じっくり拷問されたのち殺されるだろう。

では、出会ってしまったらどうすべきか？

ムーンビーストの平均的なステータス値は、意外な事に人間とそう変わらない。人間より姿が少しばかり大きいのが、筋力のほうは…プロの格闘家なら、対抗できるレベルだろう。戦闘技能を積みまくった肉体派探索者であれば、ムーンビーストにバトルを挑んでみても良いかもしれない。複数人の探索者で協力するのなら、更に勝率を上げる事が出来る。

ただ、火器での攻撃はあまり効かない。そういう材質で出来ているらしい。

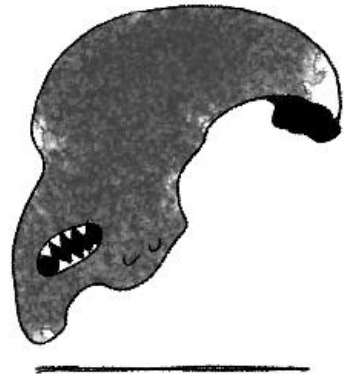
しかしムーンビーストは武器(槍など)を装備している場合もあり、そういった時にはムーンビーストからの一撃は大型拳銃の弾丸にも匹敵する。出来るだけ戦いを避けたほうが良い相手である事は、言うまでもないだろう。

《ショゴス》押しつぶして、戦って、食べられて

玉虫色をした、悪臭を放つドロドロの不定形生物。それがショゴスである。鳴き声は「テケリ・リ」という特徴的なものだ。もともとは奴隷生物として創造された、ピクミンのように従順な生物だったが、次第に知性を持ち、主人となる種に対して反乱を起こし、支配種を滅ぼしてしまった。

鳴き声だけは可愛いこの生物に出会ってしまったらどうすれば良いか？

ショゴスの最も凶悪な特徴は「大きい」という事にある。尖ってもしない、毒も無い、足も遅い…しかし、大きいのである。丸くなると直径5メートルにも及ぶサイズ、となり、この大きさ、重さを利用して探索者を押しつぶそうとしてくる。どんな人間だろうと、ほ



ぼ即死は免れない。そして火器と電気の攻撃はショゴスに対してあまり効かず、物理的な攻撃は通らない…そして、傷ついてもちょっとずつ再生する。

もうおわかりだろう。戦わずに**逃げてくれ**、という話である。

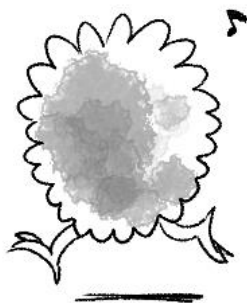
幸いなことに、ショゴスはたいへん足が遅いのだ。片足が折れた人と同じくらいの速度でしか動けない。見かけても下手に近寄らず、逃げるようにしてほしい。

ちなみにこのショゴス、一説によると火を通せば人間でも食べる事が出来るらしい。

《星の精》姿さえ見えなければ、可愛い妖精

星の精、と聞いてどう思っただろうか。ファンシーで、可愛い名前だと思ったんじゃないだろうか。しかしそんな事はなかった。名前に反して、寧悪な生物なのだ。

星の精は**透明**で、通常は目に見えない。星の精が発するクスクスという笑い声だけで「あ、居るな」と確認できるのみである。それだけだったらまだ可愛いのだが、この妖精、**血を吸ってくる**のである。そして吸った血で体が赤く染まり、目に見えるようになる。この透明な生物を目視し



て攻撃を当てるためには、最低でもひとり、誰かが犠牲になって血を吸われなくてはならない。肉を切らせて骨を断つ、そんな少年漫画みたいな展開がおすすめの戦法だ。これは偏見だが、透明な敵に自分の返り血を浴びせて居場所を捉え、そして倒すという戦法は、少年漫画では割とあると思っている。

では、目視できたからと言って倒せるのか？という点、そうでもない。星の精は人間よりはるかに力強く、大きく、装甲があるため攻撃が通り辛く、そして弾丸が効かない。大型の刃物を持っているなら無理して戦う価値があるかもしれないが、基本的に逃げた方が良いだろう。

《参考文献》

『クトゥルフ神話TRPG』サンディ・ピーターセン/リン・ウェルスほか

株式会社 KADOKAWA (2004)

MINECRAFT

三角測量論

いつでもどこでも三角測量

要約

ゲーム「Minecraft」にて、紙とペンで誰でもできる測量として、三角測量を紹介。関数電卓とゲーム内の座標表示があれば誤差は若干あれ、簡易的にできる。高校数学 I 程度の知識を要するけど、まあ関数電卓かスマホありやええやろ…。

著者:麒麟

Minecraft と三角測量の意義

Minecraft(マイクラフト)とは、2009 年に PC で発売されたサンドボックスゲームのことであり、現在ではスマホ(iOS/Android)、家庭用ゲーム機等でも展開されている。きわめて自由度の高いゲームとして着実に人気を集め、現在では知名度は名高いものとなっている。

ところで、このゲームの特性上、広い世界を探索することになり、座標等を知らないと正確なことは不可能である。例えば、「この川の幅は？」と思っても短ければいいが、湖のような規模になってしまうと、現場に赴いて座標を図ったうえで作業を始めることになり面倒だ。また、このゲームの一応のエンディングにつながる「エンドゲート」の発見には「エンダーアイ」と呼ばれるものが必要であり、これを投げて辿っていくことで搜索するのだが、高価な代物故に多くは作れないし使えない。

そこで、「**三角測量と呼ばれる手法を用いて、紙上でシミュレーションをしてみればええじゃないか**」というのがこの記事の目的である。

JAVA 版(PC 版)の三角測量

Minecraft ではユークリッド空間 $\mathbb{R}^3 = \mathbb{R} \times \mathbb{R} \times \mathbb{R} = \{(x, y, z) | x, y, z \in \mathbb{R}\}$ の座標系を用いている。ここで、 y 座標は岩盤面の高さを基準面とした値を示しているので、ユークリッド平面 $\mathbb{R}^2 = \mathbb{R} \times \mathbb{R} = \{(x, z) | x, z \in \mathbb{R}\}$ において考える。つまり、この議論では高さを無視して考えることにする。要するに、**「ふつうの x - z 座標平面(= x - z ユークリッド平面)を考える」**だけだ。

[1]任意の点A, Bと、観測点Q、点Qから直線ABにおろした垂足を点Hとする。また、 $\angle QAB = \alpha$, $\angle QBA = \beta$, $AB = L$, $HQ = d$, $AH = a$ とする。

(1)d の長さを求めよ。

まず、 l の値を d, α, β を用いて表すと、第一余弦定理より、

$$L = AQ \cos \alpha + BQ \cos \beta$$

と表せる。

ここで、

$$AQ = \frac{d}{\sin \alpha}, BQ = \frac{d}{\sin \beta}$$

と表せるので、

$$\begin{aligned} L &= AQ \cos \alpha + BQ \cos \beta \\ &= \frac{d \cos \alpha}{\sin \alpha} + \frac{d \cos \beta}{\sin \beta} \\ &= d \left(\frac{\cos \alpha}{\sin \alpha} + \frac{\cos \beta}{\sin \beta} \right) \\ &= d \left(\frac{\sin \beta \cos \alpha + \cos \beta \sin \alpha}{\sin \alpha \sin \beta} \right) \\ &= d \left(\frac{\sin(\alpha + \beta)}{\sin \alpha \sin \beta} \right) \dots (\because \text{正弦関数の加法定理}) \end{aligned}$$

$$\therefore d = \frac{\sin \alpha \sin \beta}{\sin(\alpha + \beta)} L$$

(2)a の長さを求めよ。ただし d を用いてもよい。

$$a = AQ \cos \alpha = \frac{d \cos \alpha}{\sin \alpha} = \frac{d}{\tan \alpha} = d \cot \alpha$$

$$\therefore a = d \cot \alpha$$

さて、これで準備は整ったので、Minecraft 中での三角測量のやり方を簡単に提示する。おすすめの方法としては、x 座標か z 座標を一定にしてしまうことだ。これをふまえて、実際に測量を試みる。

まず、F3キーを押すとデバック画面が表示される。そして座標系を探す。座標系は左から、

xyz: (x 座標)/(y 座標)/(z 座標)

となっている。ただし y 座標は高さなので注意。方位角は次のように表示されている。

Facing: [東西南北](正面はどの座標軸側か)
(方位角/俯角)

画像では、「西(正面 x 軸負)(x 軸負の方向から方位角 45.6° /俯角 6.3°)」である。



図1.座標と方位角のデバック画面。上の囲みが座標、下の囲みが方位角。

スマホ版等の三角測量

当然だが、座標がわかっても方位角が不明な環境がある。所謂スマホ版や家庭用ゲーム機版 (Nintendo Switch、Play Station4 等)はこれに該当する。したがって、この場合では三角測量はできない。そこで、方位角がわからないけど、三角関数の部分($\sin \alpha$ や $\cot \beta$ 等)を1つの文字としてみて、三角関数の定義に基づいて求めればよい。

三角関数の定義は次のようになっている。

原点と単位円上の点 P を取って線分を作るとき、点 P から X 軸におろした垂足を点 A として $\angle POA = \theta$ を考えると、

$$\tan \theta = \frac{AP}{OA}, \cot \theta = \frac{1}{\tan \theta}$$

これに従い、 \cot または \tan を使えば、2 点を取って x 座標と z 座標の変化量から方位角が求められる。以上から、実際に \tan または \cot を使った計算式を導出する。

[2]1を \tan または \cot を用いて表せ。

$$L = AQ \cos \alpha + BQ \cos \beta$$

$$= \frac{d \cos \alpha}{\sin \alpha} + \frac{d \cos \beta}{\sin \beta}$$

$$= d \left(\frac{1}{\tan \alpha} + \frac{1}{\tan \beta} \right)$$

$$= d \left(\frac{\tan \alpha + \tan \beta}{\tan \alpha \tan \beta} \right)$$

$$\therefore d = \frac{\tan \alpha \tan \beta}{\tan \alpha + \tan \beta} L \quad \text{または} \quad d = \frac{L}{\cot \alpha + \cot \beta}$$

編集後記

気まぐれで書いた記事であるが、需要というよりかは自己満足に過ぎない代物である。Minecraftでは座標系で考えるので、座標を利用して計算できたらいいな～と感じてはいたうえ、紙上で計算してみたが、余白が狭すぎて記すことができない(某数学者F氏のありがたいお言葉)。もしもこの測量法を実践するという方がいれば、座標の差の絶対値を取ることは念頭に置いてほしい。■

平成仮面ライダーのすすめ

HN:ねむ

【はじめに】

仮面ライダーってカッコいいよね。でも、何から見始めていいかわからない。そんな人のために個人的におすすめの仮面ライダーを紹介するよ。

【仮面ライダーってなに??】

仮面ライダーとは、悪の組織が使う異端の力をあえて受け入れ、それを正義のために行使する者たちである。ようするにダークヒーロー。ハイパーカッコいいね。

【じゃあ平成仮面ライダーってなによ??】

一般に 2000 年の仮面ライダークウガから 2019 年の仮面ライダージオウまでをまとめた言い方。

平成ライダーには、敵組織の怪人たちと同じルーツの力で変身するという定義がある。だから当然、闇落ち展開なんてのもあるわけだ。

●仮面ライダークウガ

あらすじ

超古代。

異形の怪人に変身する戦闘集団「グロンギ」によって滅亡の危機に瀕していた古代民族「リント」は、人間を超変身させるベルトを創りだして戦士クウガを誕生させ、グロンギを撃退・封印した。

そして西暦 2000 年。

日本アルプスの九郎ヶ岳遺跡内に置かれた棺が暴かれた事から、封印されていたグロンギが復活した。次々に人々を襲い始めるグロンギ。青年、五代雄介は、遺跡から別に発掘されていた謎のベルトに従い戦士クウガに変身し、人々の笑顔を守る為に異形の怪人達と戦う。

初心者向け☆☆☆

ナンバリング的には平成仮面ライダー最初の作品。最初に見るのはハッキリ言ってオススメしない。おそらく、仮面ライダーを見たことがない人のイメージとは真逆の作品。

作品自体は今でも熱烈な「クウガ原理主義者」がいるくらいには奥が深いし、よく「原点にして頂点」なんて言われ方もする。仮面ライダー沼にハマったら見てみる価値は十分にある。

●仮面ライダー剣

あらすじ

人類基盤史研究所（BOARD）。彼らは不死の生命体・アンデッドの研究を行っていた。しかし3年前、アンデッドの大半の封印が解かれ、人間を襲い始めたため、封印すべくアンデッドの能力を応用した特殊装備「ライダーシステム」を開発する。

BOARDの新人職員の剣崎一真は、先輩の橘朔也と協力してアンデッドの封印に当たっていたが、BOARDはアンデッドの攻撃で壊滅し、橘は不可解な失踪を遂げる。剣崎は生き残った研究員・広瀬葉とともに、ライター・白井虎太郎の家に居候し、個人的にアンデッド討伐を続けていく。

そして戦いの中で、剣崎は謎の青年相川始と出会う――。

初心者向け★★☆

仮面ライダー剣は、ネタ枠として有名という非常に不名誉な作品。ただ、そのおかげで作品の評価も見直されているから複雑ではある。

後半の盛り上がり方が仮面ライダーでも随一の作品。

剣の感想を書いているブロガーの変わり方がすごい。大体「これが『オンドゥル語』ね（笑）」から、最終的に「僕は……無力だ」「1人の男が仮面ライダーになった。僕はその瞬間を見た」という内容になる。

個人的には1番好きな作品。あと、前作、前前作と主人公が死んでクレームが入ったからってこの脚本を作ったのは変態だと思う。

●仮面ライダー電王

あらすじ

常に運が悪い少年野上良太郎は、ある日時間旅行する列車「デンライナー」の乗車券ライダーパスを拾ってしまい、歴史を改変しようとする怪物「イマジン＝モモタロス」にとりつかれる。さらに良太郎は別のイマジンが起こした騒動にも巻き込まれてしまう。

しかし、良太郎は特異点という素質を持っており、自分に取り付いたイマジンをある程度制御し、ライダーパスを使って仮面ライダー電王に変身する事が可能だった。ケンカもからっきしで気も弱い良太郎だが、とにかく暴れる事だけに興味がある奇妙なイマジン「モモタロス」と協力しながら、歴史を改変しようとたくらむイマジン達と戦っていく。

初心者向け★★★★

ファミリー向けの小林靖子脚本。今までのシリアスな脚本から一転、コミカルな作風になり、老若男女の支持を得た作品。ただし、仮面ライダーならではの「悲劇」も練り込まれているから、仮面ライダー入門にはちょうどいい。

第34話「時の間のピアニスト」が印象深い。

●仮面ライダーW

あらすじ

エコの街「風都（ふうと）」。

一見平和に見える理想都市の裏側では、奇妙な犯罪が横行していた。

「ドーパント」……USBメモリのようなアイテム「ガイアメモリ」

を突き刺すと人間は、そう呼ばれる超人になるという。

ドーパントが起こす奇怪な事件の数々に、警察も無力。

陰謀に満ちた街で、憎しみを解き放てるのはこの2人しかない！

左翔太郎。ハードボイルドを標榜する「ハーフボイルド（半熟野郎）」。

フィリップ。脳内に「地球の記憶」を有する謎多き魔少年。

二人は、ふたりでひとりの探偵コンビ。

運命の街「風都」を守るため数々の事件に立ち向かっていく！

二人は、「ふたりでひとりの仮面ライダー」なのだ！！

初心者向け★★★

映像化してほしい漫画になぜかノミネートされていた「風都探偵」の原作仮面ライダー。他仮面ライダーに比べるとオシャレでスタイリッシュな雰囲気。特撮というより、戦闘シーンを挟んだドラマを見る気分になる。というか、ドラマとして普通に面白い。やっぱり「風都探偵」を映像化すべきってハッキリわかんかね。

●仮面ライダー000

あらすじ

800年の眠りから覚めた怪人達は完全な姿となるため、身体と力の源であるメダルを探し求める。

それぞれの種族の王＝グリードはメダルをめくり怪人＝ヤミーを放つ。ヤミーは人間の欲望を餌にしてメダルを増やしていく。

グリード達の狙いは完全復活し、万物を統べる完全な王になること。その野望を破壊するのが仮面ライダーオーズ。

三枚のオーメダルで変身するオーズは頭・胴・脚からメダルのパワーを発揮、ヤミーを倒すことでオーメダルを回収するのだ！

初心者向け★★★

000って書いて「オーズ」って読む。これマメな。

怪人が人間に感化されてどンドン人間っぽくなる展開ってエモい。

つまり、ハガレンのグリードが好きな人はたぶんこの脚本好きやで。

余談ではあるが、このオーメダルは食玩やガシャポンで手に入れることができる。大きなお友達がグリードよろしく欲望のままに買い占めたのは言うまでもない（全国的に個数制限が設けられた）

●仮面ライダーフォーゼ

あらすじ

物語の舞台は天ノ川学園高校。自由を尊ぶ校風で知られるこの学校は、一筋縄ではいかない個性的な生徒ばかり。

そんな学校に、リーゼントに短ラン姿の転校生・如月弦太朗がやってくる。

「全ての生徒と友達になる」事を目標に掲げた弦太朗は、謎のスイッチと月面基地を持つ同級生、歌星賢吾と運命的な出会いを果たす。これが、彼らの運命のスイッチを入れるきっかけとなり、仮面ライダーフォーゼが誕生する。

「青春まっ盛りの高校生」と「宇宙をまたにかけたヒーロー活動」の両立を通した、主人公達の成長が描かれる。

初心者向け★★★

あらすじを見ればわかる。なんだこれは。しかもリーゼントヤンキーの主人公は福士蒼汰なワケである。さらによくわからん。

この仮面ライダーは正真正銘のキッズ向け仮面ライダー……ではあるが、子供が見て面白いものはたいてい大人が見ても面白い。つまりはそういうことである。

●仮面ライダーエグゼイド

あらすじ

未知のウイルス、バグスターが人知れずまん延する社会。

政府は聖都大学附属病院に極秘部署・電脳究明センター（CR）を設置、

人類滅亡の危機を回避するための対策を密かに進めていた。

ゲームウイルスであるバグスターを倒すのはデジタルゲームの世界！
ゲーム企業と共同で開発したゲーマドライバーとガシャットで適合者
に選ばれた医師＝ドクターは仮面ライダーに変身する。

若き研修医・宝生永夢に託された運命、それは仮面ライダーエグゼイド
に変身し、バグスターから患者の命を守ること。

初心者向け★★★

デザインがダントツにいい……というのは個人の意見だが、発表時は
非難轟々だったと思う。「メインキャラがほぼ医療関係者ってどゆこと」
「ゲームの世界で敵を倒すってライダーのすることか？」「デザイン
が奇抜すぎ」と前評判が散々だったのをすべてひっくり返した、ト
ンデモ作品。イケメン、医者、恋が描かれる作品はさいっよってプリ
キュアでも言ってたモンナー。

仮面ライダービルド

あらすじ

全ての始まりは 10 年前だった。

火星から持ち帰ったパンドラボックスから放たれた光によって隆起した巨大な壁スカイウォールとなって日本列島は 3 つに分断された。3 分割された地に誕生した 3 つの首都、北都、西都、そして東都。

パンドラボックスの謎の解明を進める東都で、桐生戦兎は闘う。失った自らの記憶を取り戻すため。

未確認生命体スマッシュが跋扈する東都で、桐生戦兎は闘う。人類の平和を守るため、仮面ライダービルドに変身して…。

パンドラボックスの謎を解明し、自らの記憶も取り戻せ！
すべてのカギを握る男・万丈龍我との逃亡と闘いの旅が今、幕を開ける！

初心者向け★★★

狙ったファン層は「近年離れていた大人の視聴者」になってるけど、コミカルなシーンが挟まって息が詰まらない。ありがとう万丈。脱獄犯との逃避行や記憶を失った主人公の謎解き、三国間の戦争や恋人との別れと、近年では珍しい感じの脚本。こういうのが好きって人には刺さると思う。僕は好き。

●仮面ライダージオウ

あらすじ

2018年秋——王になることを夢見る2000年生まれの高校生、常磐ソウゴの前に突如現れた謎の少女・ツクヨミは彼に告げる。

「私は2068年からやってきた。未来の世界は魔王が君臨し、人々を苦しめ、希望のない世界を創りだしている」

「未来のアナタこそが、いずれ世界を破滅させる魔王にして時の王者“ジオウ”となる」と。

仮面ライダージオウに変身する運命にあるソウゴ、彼はヒーローではなく未来の魔王”オーマジオウ”となってしまうのか…果たして未来の運命は？

これは時空をまたにかけ、歴代平成仮面ライダーたちと出会いながら、過去・現在・未来、あらゆる時を救うために戦う次代の王となる仮面ライダーの物語。

初心者向け★★☆

他の仮面ライダーを全然知らない人でもモチロン楽しめるけど、知ってたら100倍面白い。というわけで、本当は初心者向けとは言いたくない……が！仮面ライダー世界を掴むのにたいへんわかりやすい教材なんだよなあ～～コレが。単純にメチャクチャ面白くて、毎週日曜日が待ち遠しくなる。

あと、見終わったら我が魔王を啓蒙することになる。割とマジで。

読んでいただき

ありがとうございました！



