

GIG

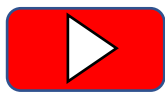
September 2022



目次

※()内は著者名

1.Youtube (シナモン焼きリンゴ)	2
2.ガンダム(りょう).....	6
3.アニメ『星のカービィ』について(梨)	16
4. 魔女の家RTAの手引き～謎解きフリーホラゲ～(ひーこー)...	26
5. THE FOREST-武器強化のあれこれ-(sy)	32
6. COC クローズドシナリオ「魂の牢屋」(syn).....	37
7. 聖女と書いて“ひじりめ”Vtuber 聖女れりあ、とは(おきの)...	54
8. みんな！チャアク使おうぜ！！(ちょむすけ、).....	60
9. 暗号と素因数分解(刹那).....	65
10.好き (like) と嫌いについて(コーヒー).....	69
終わりに (編集部)	75



YouTube

HN: シナモン焼きりんご

1. はじめに

猛暑でやる気と元気が蒸発しそうな焼きりんごです。

今回は皆さんの生活と切っても切り離せない YouTube の機能と動向について思ったことがあったので、視聴者の目線から記述していこうと思います。

2. YouTube とは…?

YouTube では、ユーザーが動画をアップロード・閲覧・評価・共有・プレイリストへの追加・レポート・コメント・他のユーザーのチャンネル登録などを行うことができます。ほとんどのコンテンツは個人によって生成され、アップロードされています。今や知らない人はいないと言われる知名度であり、私も毎日動画を周回しています。まずは、動画共有のプラットフォームとしての機能を見ていきます。

①画質面・インターフェイス

YouTube の現状については、画質は 8K まで対応していて、倍速機能は最大 2 倍まで可能です。これは、他の動画配信サービスの中では群を抜いて優れています。例を挙げると「ニコニコ動画」では、最高画質が 1080p(Full HD)までとなっており鮮明な表現が難しいと言えます。倍速機能も有料でない限り 1.25 倍速までの再生にしか対応していません。2 倍速で動画を視聴できるのが本当に投稿者のためになっているのかは度外視しますが、日々の生活で時間に追われている視聴者目線では、非常に有り難い仕様だといえます。

②ショート動画

次にショート動画についてです。一般の動画時間は5分～15分が平均的ですが、ショート動画では、30秒という区切りをつけることで様々な付加価値を見出しています。例えば、視聴者に対する手軽さです。YouTubeに長い動画は求めていないという一部のユーザーのニーズに合致しています。なお、自分も例外ではなく手軽な動画を好む傾向があります。長い動画などでは、やはり倍速機能に頼ってしまい動画の本質を理解しないまま動画が終了してしまうことが多々あります。

① 種類

YouTubeの種類に関してですが、YouTube Premium, YouTube Music, YouTube TV, YouTube kidsなどのサービスが提供されています。その中でもYouTube Premiumは、動画を視聴するにあたって避けることができない広告をスキップできます。時短を求める人や余計な情報を見たくないという人には、うってつけの機能になっています。しかし、月額サブスクリプション制となっておりデメリットも存在します。

3. YouTubeの最近の動向について

こうした動画共有のプラットフォームとして優秀なYouTube。しかし、最近では個人的に好ましくない動向が多く見受けられます。それでは、次に最近のYouTubeの問題について見ていきます。

① 低評価機能の停止

最近、YouTubeでは動画を評価する低評価機能が実質的に停

止しました。厳密に言えば、非表示となりました。動画投稿者としては、低評価数が共有されないので安心できると言った意見がありますが、個人的には、動画の評価機能は動画の良し悪しだけでなく、動画自体の信頼度を確かめるツールとして利用していたため好ましくない動向だと感じました。

② 広告の量と質

また、動画視聴時に再生される広告の量が増加、広告の質の低下が顕著に見られます。動画や視聴者の年齢層に合わない広告や広告の量が多いことによってユーザーの視聴意欲は低下しています。さらには、脱法的な商品の広告や真偽の怪しい広告も掲載されることがあります。何故か広告の通過審査だけ、緩い仕組みになっています。

③ 無断転載

YouTube 上での様々な違法な無断転載も問題です。クリエイティブコモンズのライセンスを破った動画やテレビの録画の違法転載などが横行しています。近年開発されたコンテンツ ID という技術も存在しますが、完全に対処するというのは難しいようです。さらには、コンテンツ ID によって誤って動画が削除された事例も存在します。

4. 最後に

今回の記事は偏見にまみれた記事であるため、あまり参考にしないでください。コメント欄でも荒らし等が横行しているようですが、秩序を守って良い YouTube ライフを楽しみましょう！

ガンダム

HN 遼

1. はじめに

最近、可不ちゃんのカレーうどん狂騒曲にはまって毎日聞いていることや外に出なくなって太りだした遼です。

今回は、皆さん見たことはなくとも一回は聞いたことであるガンダムについて解説しようと思います。

* 注意

個人的な解釈なので、これが正しいわけではありません。

2. 作品としてのガンダム

1979年に放送された機動戦士ガンダムから始まり、今では一大コンテンツになっている作品です。機動戦士ガンダムが放送されていた当時にも他にロボットアニメはありましたが、現実で再現が不可能な必殺技やロボットアニメらしいヒーローチックな決めポーズが作中にありました。しかし、ガンダムはこれらのような要素がなく登場人物に奥行きを持たせて描かれています。これが今までガンダムが愛されている理由だと思えます。

3. ガンダムシリーズ

一大コンテンツであるガンダムには色々なシリーズがあります。少し前に「連邦に反省を促すダンス」で有名になった閃光のハサウェイもシリーズの一つです。ガンダムは作品がたくさんあるゆえにどれから見ればいいのかわからないと思う方がたくさんいると思います。

私的なおすすめの見順は機動戦士ガンダム→機動戦士 Z ガンダム→(機動戦士 ZZ ガンダム)→逆襲のシャア→ユニコーンガンダム→(機動戦士ガンダム NT)→閃光のハサウェイです。この順が私的にガンダムを一番おもしろく見れる順番だと思います。この順で見れば、ガンダムの有名なキャラであるアムロとシャアの思想やガンダムの背景がわかりやすいです。カッコに入っているのは順番の一個前の続編ですが、アムロとシャアが出てこないのでは時間がない方は見なくて大丈夫ですが、私的には面白いので見てもらいたいです。

4. ガンダムの背景

ガンダム世界の地球は環境問題が進んでおり砂漠化などが進んでいてだんだんと人が住めない惑星になっています。また、人口が増え続けて、地球で支えることができなくなっています。地球環境改善のために、地球連邦(地球を支配している組織)が宇宙に作ったコロニーに人々を移住させる宇宙移民計画を行いました。しかし、地球の別の地域に移住するのと違って自分たちが生まれた惑星を捨ててどんな危険があるのかわからないコロニーに誰も移住したくないので、貧困層だけ無理やり移住させて政治家や金持ちで特権階級の人たちは地球に住み続けました。これによって、スペースノイド(コロニーに移住させられた人々)とアースノイド(地球に住み続けた人々)の対立を生むことになりました。

ちなみに、ガンダムシリーズに出てくるコロニーはガンダムオリジナルのものではなく、アメリカの学者ジェラード・キッチ

エン・オニールによって発案されたものです。

一個前に見てもらいたいガンダムシリーズをあげましたが、ガンダムは話数が多く、皆さん見ることが難しいと思うので、見てもらいたいガンダムシリーズの解説をしていきます。

5. 機動戦士ガンダム

機動戦士ガンダムは、地球連邦とジオン公国での戦争である一年戦争について書かれた作品です。この戦争の発端は、地球からスペースノイド側を支配したい思惑がある地球連邦からジオン共和国が自治権の獲得のために地球連邦に戦争をしかけたことです。

ジオン共和国とは

ジオン共和国は、ジオン・ズム・ダイクンがサイド3（住宅街のようにコロニーが数個集まっている）で首相となり地球連邦から独立してできた国です。しかし、独立を認めない地球連邦から経済制裁を受けて反連邦感情が高まります。ダイクンの死亡後ザビ家が指導者となりジオン公国となります。

ジオン・ズム・ダイクンとは

もとは地球連邦の議員ですが、地球連邦による移民計画が中途半端に終わり、地球が地球連邦の私物化になったことにより議員を辞めてサイド3に行き首相となります。ジオニズムの提唱者であり、その信念に基づきコロニー独立化、全人類を宇宙への移民、宇宙に適応した新人類の提唱を行いました。自治権獲得は地球連邦との対話で穏便に得ようとしたましたが、妥協案を地球連邦が廃案したことにより穏便に自治権を獲得することがで

きなくなりました。この翌年にダイクンは亡くなりました。

ザビ家とは

ダイクンの後を継いで、ジオン公国の実権を握った一家です。ザビ家はダイクンと異なり実力行使で自治権を獲得しようとしてきました。

機動戦士ガンダム本編でははっきりと語られてはいませんが、ダイクンを殺したのはザビ家です。

一年戦争の戦況

ジオン公国の国力は地球連邦に比べて 30 分の 1 以下でしたが、戦争初期は優勢で総司令官であるレビル将軍を捕虜にしました。理由としては、モビルスーツの開発していたこととコロニー落とし（地球人口の半分を失った）を行ったことです。ジオン公国はモビルスーツを使い、地球連邦に短期決戦を仕掛けて早期終結による自治権を獲得しようとしてきました。しかし、地球連邦側が徹底抗戦の姿勢を見せ、地球連邦もモビルスーツを開発して軍を再編しました。これによりジオン軍は敗北を重ねていき、ザビ家はある一人以外死亡しました。（半分ぐらいは身内がやっている）

モビルスーツとは

「コロニーが宇宙に打ち上げるほどの技術があるなら遠距離からレーダーを使って直接狙えるじゃないの」と思われるかもしれませんが、ミノフスキー粒子によってレーダーが使用できない設定になっています。なので、銀河英雄伝説みたいに戦艦同士の戦いではなくモビルスーツを使っての白兵戦がメインとなるため開発されました。ちなみに、地球連邦が最初に開発したモ

ビルスーツはガンダムで、ガンダムの生産コストが高すぎるので劣化版のジムを開発してメイン戦力にしました。ジオン公国の主力戦力はザクです。

アムロ・レイとシャア・アズナブル

アムロ・レイはテム・レイ（ガンダムの開発者）の息子で、ジオン軍によるサイド7襲撃時に初めてガンダムに乗り込み、ザクを倒してジオン軍の迎撃に貢献しました。パイロットとして腕を見込まれて連邦軍に入隊することになりました。入隊後はバンバンジオン軍を倒して無双しますが、子供らしく戦うことを嫌ってガンダムに乗って逃亡する一面があります。

シャア・アズナブル（本名 キヤスバル・レム・ダイクン）は、ジオン・ズム・ダイクンの息子です。他のビルスーツの三倍の速さで移動して連邦軍を倒していることから赤い彗星として連邦軍から恐れられています。ザビ家に対して復讐を誓っており、連邦との戦いで誤情報を与えて殺害したりバズーカを打ったりして殺害をしています。

アムロ・レイとシャア・アズナブルは各地で戦い、最終決戦の場であるア・バオア・クー（二つの小惑星を結合させて要塞化したもの）において二人のビルスーツが破壊されたことにより生身の戦いを行います。駆けつけたセイラ（シャア・アズナブルの妹）の説得中に爆発に巻き込まれ戦いが中断されます。その後、アムロはこの後無事に脱出するが、シャアは生死不明となりました。

6. 機動戦士 Z ガンダム

機動戦士 Z ガンダムは、地球連邦の派閥であるティターンズとエウゴの戦いであるグリプス戦役についての話です。つまり、機動戦士 Z ガンダムは地球連邦の内乱とも言えます。途中からハマーン・カーン(ジオン復興をめざしている)率いるジオン残党軍も参戦して3陣営の戦いになります。

ティターンズとは

コロニーの独立を防ぎ、地球からコロニーを支配する地球主義を維持するためにジオン残党の殲滅を目的として、ジャミトフ・ハイマンによって組織されました。構成員の全てはアースノイドなのでエリート意識が高いです。途中からジャミトフはパプテマス・シロッコ(木星まで行ったことがある優秀な指揮官)によって殺され、シロッコがティターンズを引き継ぎました。

エウゴとは

スペースノイドに対して横暴な行為を行うティターンズに対抗するために組織されました。30 バンチ事件をきっかけに武装蜂起を行いました。エウゴの目的は、ティターンズを倒すことが目的です。アムロ、クワトロ (シャアの偽名)、カミーユ (Z ガンダムの主人公) はエウゴに所属しています。

30 バンチ事件とは

30 バンチコロニーで地球連邦に対してデモ活動が行われました。このデモでアースノイドは、人間が地球の回復力を助けること以外はず、宇宙に移住すべきと主張しました(主人公たちの主張もこれと同じ)。しかし、これは地球からコロニーを支配しよ

うとしている連邦&ティターンズからすると到底許せることではなく、コロニーに対して毒ガスを噴射して住民を皆殺しにしました。

ジャミトフの真の目的とは

「え、ジャミトフの目的は、地球からアースノイドを支配することじゃないの」と驚いた人がいると思いますが、真の目的は別にあります。ティターンズの創設者であるジャミトフはザビ家の考え方に共感をしていましたが、やり方が間違っていたと思っていました。ザビ家はダイクンを暗殺してジオンの実権を握りましたがダイクンの影響が強く残っていたので、ザビ家はジオニズムを目的にしないといけませんでした。それでは、ジャミトフとザビ家のやり方の違いはなんなのでしょう？ザビ家は地球の環境破壊の温床である地球連邦を倒すことで目的を果たそうとしましたが、ジャミトフは戦争を起こし経済的に地球を疲弊させて地球に残っている人々を餓死させることで目的を果たそうとしました。この時の地球は、政治活動や食料など色々とコロニー頼っていて地球だけで生きていくことができないようになっていました。結果、ジャミトフの目的は主人公たちと同じなのです。ティターンズを引き継いだシロッコは、重力に魂を引かれた人々(地球に住み着こうとする人)の解放を使命と作中で言っているのです、目的はジャミトフと変わらないです。ちなみに、途中で参戦してくるジオン残党軍はジオン復興を目的にしているため、目的はジャミトフや主人公たちと同じです。

グリプス戦役の目的

「じゃ、3つの陣営は全て同じ目的なのになんのために戦争して

いるの?』と思われているでしょう。それは、目的のために誰が主導するのかを決めるために争っているのです。人々が自ら地球から出ていくことを信じている主人公側と地球から出ていけないといけない状況にしなければ人々は地球から出ていかないと人々を信じていないジャミトフ、ジオン残党軍の争いです。

7. 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

シャアはZガンダムの最後の戦いで終わるとエウーゴから離脱し、ジオン残党に合流してネオジオン軍を組織しました。そして、地球を人が住めない星にするために小惑星であるアクシズに核を搭載して地球に落とそうとしました。アクシズ落としを防ぐためにアムロを中心とした連邦が対抗しました。逆襲のシャアは、連邦とネオジオン軍との戦いを描いた作品です。

アクシズ落としの目的

シャアは、Zガンダムまでは人々の可能性を信じていましたが、Zガンダムの最終決戦ではカミーユが精神崩壊を起こしたため、シャアは人に対して絶望し人の可能性を信じれなくなりました。アクシズを落として地球を人に住めない星にしようと計画を立てて実行しました。しかし、アクシズ落としはアムロによってサイコ・フィールド（サイコフレームと生命の意志が作り出す力場）が起こり回避されました。

締め

閃光のハサウェイまで書きたいと思っていましたが、文字数的にかけそうになかったので諦めました(´;ω;`)みなさんど

うでしたか？少しでもガンダムについて興味を持ってもらえて
ありがたいです。私が一番好きなシリーズは、ガンダムユニコーン
で作画も音楽も神がかっているし、他のシリーズを見ていな
くても楽しめると思うので是非見てください(^▽^)/アマプラで見
れるよ

アニメ
『星のカービィ』
について

HN : 梨

・アニメ『星のカービィ』とは

アニメ『星のカービィ』は、任天堂・ハル研究所のゲームソフト『星のカービィ』シリーズを原作とし、2001年10月6日から2003年9月27日まで放送されたテレビアニメである。全部で100話ある。ゲーム版とは世界設定が大きく異なり、登場人物もアニメオリジナルのキャラクターが多い。

・特徴

カービィのアニメと聞いたら、子ども向けのかわいいアニメだと考える人が多いと思う。確かに、このアニメのカービィはかわいいし、バトルシーンもあって、子どもが楽しめるアニメだと思う。

しかし、このアニメの最大の特徴は、社会風刺や大人にしか到底分からないようなネタやパロディなどが大量に詰め込まれていることである。子どもも楽しめるが、大人が見た方が内容をより理解できるため、大人向けのアニメでもあると思う。

社会風刺の内容は様々で、自然破壊や工業化による環境問題、テレビ番組の情報捏造など様々な社会問題について描かれる。また、パロディも、『ローマの休日』や『ハリー・ポッター』など、映画や文学作品など有名なものがある。

・ あらすじ

物語の舞台は惑星ポップスターにある国「ププランド」の中にある「ププビレッジ」というアニメオリジナルの村である。

数万年前、邪悪なる闇の帝王ナイトメアが「魔獣」と呼ばれる生物兵器を作り出し、魔獣を使って宇宙を征服しようとした。しかし、魔獣を造るうちにナイトメアに反発するものが現れた。

「星の戦士」たちである。彼らはナイトメアと戦ったが、そのほとんどが滅びてしまった。その後、ナイトメアは企業帝国「ホーリーナイトメア社」を設立し、宇宙各地の悪党や金持ちに魔獣を売りつけることで勢力を拡大させていった。

そんなある日、宇宙のどこかで次世代の星の戦士「カービィ」が生まれた。カービィは宇宙艇の中で眠りにつきながら戦うための力をつけるはずだった。しかし、カービィは予定よりも 200 年早く目覚めてしまった。何も知らない赤ん坊のカービィは宇宙艇を操縦できず、ププビレッジに不時着してしまった。

不時着後、カービィはププビレッジの住人と友達になり、彼らに助けられながら魔獣と戦っていく。

・ 登場人物

カービィ：ある日ププビレッジにやってきた星の戦士。コピー能力を駆使して戦う。ゲームでは若者だが、今作では予定より 200 年早く目覚めた赤ん坊という設定である。基本的に「ぼよ」としか話さない。

デデデ：自称国王で独裁者。住人からは陛下と呼ばれている。語尾は「ぞい」。性格はわがままで単純で自分勝手に頭はかなり悪い。ホーリーナイトメア社から魔獣を買っている。基本的に善良なゲーム版のデデデと違い、様々な悪事を平気で行う。人物像がかなり異なるので、アニメのデデデはゲーム版と区別し、「陛下」と呼ばれることが多い。（個人的にはゲームのデデデ大王は好きだが、陛下はあんまり好きじゃない。）

フォーム：アニメオリジナルキャラ。城に仕える大臣の娘である。よくカービィの面倒を見ている。非常に賢く、まじめで正義感が強い。ププブレッジで問題が起こるたびに、それを解決しようと奮闘する。

メタナイト：デデデに仕える騎士。メタナイト卿と呼ばれている。星の戦士の生き残り。幼いカービィをサポートする。基本的にはクールな性格だが、ややナルシストである。ゲームと違って翼が無い。

エスカルゴン：アニメオリジナルキャラ。デデデに仕えている。「閣下」と呼ばれる。頭が良く、デデデの頭の悪さにあきれれることも多い。語尾は「ゲス」。デデデとともに悪事を働く。

カワサキ：ププブレッジの料理人だが、料理は非常にまずい。問題発言ばかりする。アニメのカービィと言えばカワサキを思い浮かべる人も多いと思う。

・個人的におすすめの話

このアニメの重要なストーリーは1～4話、96～100話あたりで、他の話はほとんどが社会風刺やパロディやらが盛り込まれた話である。(たまに感動する回もある。) その中で印象的だった話を書いておく。

第5話「怒れ!ウイスピーウッズ」

デデデがウイスピーウッズの森を伐採してゴルフ場を作ろうとする回。

この話には、デデデが車に乗りながらチェーンソーで木を切り倒し、「環境破壊は気持ちいぞい」と言うシーンがある。1～4話はストーリーに関わるまともな話だったため、いきなりこのシーンが流れるのはなかなか衝撃である。

第6話「見るぞい!チャンネルDDD」

ある日、デデデから村中にテレビが配られた。デデデが放送局を作り、テレビ放送を始めたという。天気予報やニュース、バラエティーなどが放送され、住民たちはテレビにくぎ付けになった。しかし、デデデの目的は、嘘のニュースを流し、カービィを悪者に仕立て上げることだった。

テレビ番組の情報捏造を風刺した回。デデデが「意味無いけど健全な娯楽を、嘘だけど迅速なる報道を、無駄だけど楽しいCMを、

どれでもタダで楽しめるぞい！」「歴史はスタジオで作られる～」といった発言をする。

第 15 話 「誕生?カービィのおとうと」

ある日、カービィはフームら大臣家族に弟としてロボットの犬をプレゼントされる。カービィは突然現れた弟に戸惑いながらも、だんだん仲良くなっていく。

珍しく感動する回。弟と一緒に遊ぶカービィがかわいい。赤ん坊なのに兄のようにふるまい、弟の世話をする様子もかわいい。

第 20 話 「さよなら、雪だるまチリー」

ある日、南国のプブビレッジになぜか雪が降った。初めての雪におどろく住人たち。カービィたちが雪で遊んでいると、雪だるまのチリーが現れる。カービィはチリーと仲良くなり、いっしょに遊び始める。

チリーと遊ぶカービィがかわいい。チリーと別れるシーンが寂しく、感動的である。

第 28 話 「恐怖のデデデ・ファクトリー」

デデデが産業革命を起こすと宣言し、工場を建設した。デデデは住民たちをだましてタダ働きをさせた。住民たちが働き続けたため、工場からは有害ガスを含む煙が出続けた。その結果、酸性雨が降り、

植物が枯れ、自然は破壊されてしまった。このことにフームは絶望したが、メタナイト卿の助言を聞き、自然を取り戻すために立ち上がった。

産業革命による環境汚染や、何も考えず命令に従い、働き続ける人々を風刺した回。「真実を叫ぶ者は常に僅かじゃ。大多数の人には理解されない。」「世の中がよくなって恩恵を受けても多くの人々は、それが誰のおかげかを忘れる。知識人の宿命じゃよ。」といった名言が出てくる。

第 38 話「読むぞい!驚異のミリオンセラー」

プブレッジでとある本が大人気になった。ローリンという女性を書いた『パピー・ポッティーと愚者の石』という本である。デデデもこの本を読もうとしたが、彼は文字が読めなかったため、内容が分からなかった。自分だけが本を読めないことに腹を立て、村中のすべての本を処分してしまう。しかし、本の続きが気になったデデデは、ホーリーナイトメア社から原作者のローリンを呼び出し、話の続きを聞こうとした。

この回に出てくる本は、J.K ローリング作『ハリー・ポッターと賢者の石』のパロディである。デデデが、村中の本を奪い、すべて燃やしてしまうシーンはなかなか恐ろしい。まさに独裁者である。

第 47 話「帰れ、愛しのワドルディ」

城に仕えるワドルディが多すぎるということで、デデデがワドル

ディをリストラする回。ホーリーナイトメア社からホームヘルパーロボを購入し、用済みとなったワドルディを追い出してしまう。

たくさんのワドルディがかわいい回。ワドルディたちを仕切るワドルドゥ隊長もかわいい。また、ワドルディの生態調査のために、カービィがワドルディに変装するのもかわいい。

第 49 話「アニメ新番組 星のデデデ」

デデデの命令により、住民総出でアニメを作る回。しかし、時間が足りず、徹夜で作業をする羽目に。そして、未完成のまま放送時間を迎えてしまう。放送しながら次のシーンの準備をしたり、ぶっつけ本番で声をあてたりするなど、めちゃくちゃな回である。

アニメ制作の大変さが伝わる神回。個人的に一番おもしろい回だと思う。作画崩壊もひどい。ちなみに、住民が「放送は7時半だ、こんな朝早くで観る人いるんですかな？」と言うシーンがあるが、このアニメは実際に土曜朝7時半に放送されていた。

第 51 話「センチメンタル・カービィ」

ある日、村中のみんなが何かの準備をしていた。カービィは何をしているのか気になり、みんなに近づくが、なぜか避けられてしまう。カービィはみんなに嫌われてしまったと思い、村を出ていこうとする。

みんなに嫌われたと悲しむカービィがかわいい。ちなみにデデデとエスカルゴンも何の準備か教えられていなかった。

第 61 話「肥惨！スナックジャンキー」

食べたら太るスナックを食べすぎたことで、肥満になってしまったデデデとカービィ。このままではまずいと考えたデデデは、やせるために魔獣を呼び寄せる。

取りすぎたカービィがかわいい。カワサキがデデデに対して「死んだんじゃないの～」とか「あのお肉、分けてくれないかな～」とか言う。こわい。あと、エクササイズをするシーンがおもしろい。

第 72 話「ワドルディ売ります」

デデデは金稼ぎのために、ワドルディを売ることにした。そして、村にワドルディの自動販売機を設置したのである。ワドルディは働き者なので、村中で買われ、大人気になった。その結果、城にワドルディが誰もいなくなってしまった。

たくさんのワドルディが出てきてかわいい。この話は、Wii のソフト『星のカービィ 20 周年スペシャルコレクション』に収録されている。

第 92 話「ワドルディの食文化大革命」

ワドルディたちが、自分よりいいものを食べていることに腹を立てたデデデは、ワドルディに粗末な食事しか与えなくなった。そのことに不満を持ったワドルディたちが一斉に怒り出し、デデデに革

命を起こすという回。

今回もたくさんのワドルディがかわいい。この回には貴重なワドルディの食事シーンがある。口のないうちらがどのように食事をするのかを知ることができる。

第 93 話「カービィ感謝の日！」

プブリッジで、住民たちがお互いに感謝のプレゼントを与えるという記念日が作られた。デデデも「デデデ感謝の日」を制定したが、誰も来ない。そんな中、カービィだけがプレゼントを持ってきた。しかし、カービィはプレゼントのスイカを我慢できずに食べてしまっていた。怒ったデデデはカービィをだまして、爆弾を食べさせてしまった。デデデの行いに激怒したフームたちはデデデを懲らしめるために、ある計画を立てる。

笑顔でデデデにプレゼントを届けるカービィがかわいい。デデデが珍しく、自分の行いを素直に反省している。

・ おわりに

今年『星のカービィ』シリーズは 30 周年を迎えました。その記念として、アニメ「星のカービィ」の HD リマスター版が Blu-ray で、発売されることが決定しています。発売は今年の冬で、100 話全て収録されています。興味のある方はぜひ購入してみてください。

魔女の家 RTA の手引き ～謎解きフリーホラゲ～

HN:ひーこー

0. はじめに

この記事では、フリーホラーゲーム「魔女の家(無印 バージョン 1.08)」の概要と、RTA をする上でのポイントを紹介しますが、そちらには触れません。

なお、以下の解説は PC 版を前提としています。

1. 概要

「人間がこんなところにいると危ないよ」

「**魔**女の家」は金髪の少女「ヴィオラ」を操作して魔女のいる館を探索する、2012 年公開のゲームです。

鍵では開かない扉、見えない住人たち、人ならざるモノたちとの会話、ヴィオラに襲い掛かる者たち……。謎を解いて至る家の最深部に待つものとは、一体何でしょうか。

移動は矢印キー、X キーでメニューとキャンセル、Z キーがダッシュと決定です。

必要なのは謎解き力と、ほんの少しのキャラコンです。

2.RTA の手引き(ネタバレ注意)

「本当に？」

本作は speedrun.com に対応したゲームであり、魔女の家 MV とは別のゲームという扱いです。筆者は Ver1.08 の Any% をたまに走ります。自己ベストは 16 分 43 秒、seeadr.com に登録していれば 30 位以内には入れます。していませんが。

Ver1.06 と 1.08 が同じレギュレーションですが、1.06 の方が速いとされています。Any%の世界記録 13 分 56 秒は Ver1.06 の記録であり、1.08 の世界記録は 14 分 48 秒、後者は日本人の「ぜけもあ」様の記録です。解説動画が youtube にありますので、一度クリアした方はぜひ見てみましょう。

RTA をしないという方も、別のエンディングや周回プレイをサクサク進めるためのポイントをお伝えします。

以下ネタバレがあります。

○魔女の家に入るまで

・黒猫に 1 回も話しかけずに最深部に行くと、ノーセーブ特典として黒猫から物語の核心に迫る話を聞くことができます。

RTA としては聞きたくないなので、ヴィオラが目覚めた最初の場所で黒猫に 1 回だけ話しかけましょう。セーブの処理をすることなくノーセーブ特典を回避できます。

○1 階

- ・血だまりは斜め移動で回避するとスムーズに進めます。
 - ・「くまをかごに」の張り紙は見なくてよいです。
 - ・ロウソクが消えるイベントを起こすと足止めをくらうので、1 マス下を通るようにするとイベントスキップできます。
 - ・廊下の下側を左向きに走り、クマが出てくると同時に1 マス上に斜め移動することで、簡単かつ最速で熊を回避できます。
 - ・「どくみをしろ」のメモは見なければイベントのフラグが立ちません。必ず見ましょう。
- ※基本的に張り紙は見なくても先に進めますが、例外的に見なくてならない張り紙が存在します。
- ・コックには話しかけずいきなりテディベアの手足を渡すことができます。

○二階

- ・読むと死ぬ本を差し込んだ後の生首は、廊下をすれ違うようにして回避できます。様々なやり方がありますが、どれも難しいので練習しましょう。
- ・蝶の模型をひっかけた後、廊下の真ん中を通ると床に穴が開き足止めをくらうので端を歩きましょう。

○三階

- ・鏡合わせの部屋はカエルを座らせる、棚からケーキを取る、棚の中の並べ替え、絵画のボタンを押す、そこから下に回って植木鉢を一回押す、薔薇を取る、植木鉢を押す、ケーキを置

く、植木鉢を運びきる、薔薇を挿す、張り紙を剥がす、の順番が速いです。その後のカエルの回収は椅子の背面から行いましょう。

○四階

- ・黒髪の絵は左側を抜けて絵まで「く」の字に移動するのが速いです。
- ・楽譜を手に入れた後鏡の2マス下を通ると鏡が割れるイベントで足止めをくらいます。鏡と接するように移動すると割れないので短縮できます。

○五階

- ・白い花を×すためには下にいる黄色の花と、赤い草のどれかに話かけましょう。白い花を×した後はどの黄色い花に話しかけてもイベントが進みます。
- ・毒の部屋のドクロはどのダンスに入っているかランダムです。空の瓶のすぐ横に入っているよう祈りましょう。
- ・大ドクロから逃げる(1回目)時はドクロが整列した部屋に戻り、1マス歩いて1マス扉に歩いて戻るとちょうど大ドクロの判定をすり抜けて逃げるすることができます。
- ・大ドクロから逃げる(2回目)時は後退せずにドクロを回避するルートがあります。筆者も練習中です。

3.小説

「黒猫がネズミを捕らえるのを見た」

魔女の家は 2013 年に小説が発売されました。本編の前日談という設定で、ゲーム中では明かされない、または回収しきれていない伏線を回収しています。

筆者は実際にプレイするより前に魔女の家の実況動画を見まくっていたため、プレイよりも前に小説を読みました。魔女の家の世界観にどっぷりハマれるおススメ作品です。綺麗なイラストも必見です。

4.その他

「お前が殺した」

魔女の家はいわゆる「死にゲー」と言われるゲーム性をしています。その種類は膨大で、1 度行ったところに戻らなければ見られないものも多数あります。他にも戻ることによって追加されている要素や演出もありますので、ぜひ魔女の家を隅々まで探検してください。

ではまた。

THE FOREST

-武器強化のあれこれ-

HN: sy

The Forest

原住民や変異体が徘徊する森が舞台のサバイバルホラーゲーム” The Forest”。敵の襲撃を対処しつつ、拠点の建築やフィールドの探索を進めていくオープンワールド系のゲームとなっている。クラフトや建築など、サンドボックスゲームならではの要素が目立つが、本作には武器を強化することで攻撃力や攻撃速度を上昇させるシステムが存在する。今回はこのシステムに着目し、武器を強化する際のポイントや武器の性能を引き出す方法についてまとめる。

武器の強化

まず、武器の強化は以下の条件で行われる。

- ・入手した武器、または製作した武器に羽・歯・酒瓶と樹液を結合することで、攻撃力や攻撃速度を上昇させることができる*
- ・攻撃力と攻撃速度はそれぞれマイナスの関係にあり、一方を上げると片方が下がる
- ・羽・歯・酒瓶は一つの武器に合計 30 個までしか結合できない

*刀 (Katana)、弱い槍 (Weak Spear)、アップグレードされた槍 (Upgraded Spear)、チェーンソー (Chainsaw)、遠距離武器には結合できない。又、アップグレードされた石 (Upgraded Rock) には酒瓶のみ結合できる。

以下、羽・歯・酒瓶・樹液のそれぞれの効果と入手方法についてまとめる。

① 羽 (Feathers) [+0.1 speed & -0.05 damage]

武器の攻撃速度を 0.1pt 上昇、攻撃力を 0.05pt 減少させる。これは、武器に羽を結合することで攻撃速度が上昇し、一撃のダメージが低下することを意味する。羽は鳥を仕留めた際に入手可能であり、鳥小屋を作ると最大 10 枚までストックされる。

② 歯 (Teeth) [+0.1 damage & -0.05 speed]

武器の攻撃力を 0.1pt 上昇、攻撃速度を 0.05pt 減少させる。歯を結合することで一撃のダメージが大きくなる代わりに、武器を振る速度が遅くなる。歯は原住民を武器で殴る際にドロップするため、こまめに拾っておくと良い。

③ 酒瓶 (Glass) [+0.2 damage & -0.1 speed]

武器の攻撃力を 0.2pt 上昇、攻撃速度を 0.1pt 減少させる。効果自体は歯と似ているが、武器に付与されるポイントに 2 倍の補正がかかっている。酒瓶は浜辺や洞窟内に落ちている。インベントリ内に最大 7 個しか所持できないが、洞窟内のアイテムはロードを挟むとリスポーンする仕様があるため、実質無限に入手が可能である。

④ 樹液 (Sap)

羽や歯、酒瓶を武器に結合させるのに必要となるアイテム。木を伐採するときに 5~10%の確率で入手するほか、樹液収集装置を作れば最大 30 個までストックされる。

強化時の注意点

バージョン 0.15 のアップデートから、一種類のアイテムだけで強化を行うと、武器に付与されるポイントがしだいに減衰するようになった。これを避けるためには、異なるアイテムを組み合わせることで武器を強化する必要がある。例えば、近代的な斧 (Modern Axe) に「酒瓶 30」と「歯 15 酒瓶 15」を結合した場合、酒瓶のほうが歯よりも上昇値が大きいが、実際は後者のほうが総合的なダメージが高くなる。

強化例

上記の注意点を踏まえて、ここからは武器の強化例を 3 つ紹介する。

① バランス型 [近代的な斧 × 羽 10 歯 10 酒瓶 10]

近代的な斧に、羽・歯・酒瓶をそれぞれ 10 個ずつ結合した例。近代的な斧は素の状態でも良質な攻撃力とスピード、ブロック性能を備えているため、このようにバランス重視で強化すると非常に扱いやすくなる。

② パワー型 1 [こん棒 × 歯 16 酒瓶 14]

こん棒 (Club) に歯 16 個と酒瓶 14 個を結合した例。こん棒は近接武器の中で最高の攻撃力を誇るため、このような攻撃特化型と相性が良い。又、とあるバグの存在により、立ち回りによっては更に

火力を引き出すことが可能となる。

近接武器は左クリック長押しで溜め攻撃を出すことができ、本来であれば武器種問わず攻撃力に3倍の補正がかかる。しかし、バグによってこの攻撃力補正がこん棒と製作されたこん棒 (Crafted Club) にしか適応されないため、攻撃力を強化したこん棒で溜め攻撃を当てれば、僅か数発で原住民を倒すほどの火力を出すことができる。

③ パワー型2 [テニスラケット × 歯16 酒瓶14]

テニスラケット (Tennis Racket) に歯16個と酒瓶14個を結合した例。テニスラケットは、武器を振る際のスタミナ消費が全武器種の中で最も少ないという特徴がある。そのため、このように攻撃力を重点的に強化して武器を振る速度を遅くすることで、スタミナを切らさず、永続的に敵を殴ることができるようになる。

COC クローズドシナリオ

「魂の牢屋」

HN:syn

近年、その町では不審死が多発している。どういう原因かは分からないが、まるで老衰のごとくゆっくりと命が尽きてしまうようだ。

死体の胸や腹に奇妙な刺青が入れられていることから、町の者は皆こういうのだ。

——「悪魔に魂を奪われたんだ！」と。

舞台:現代日本クローズド

ロスト率:高(EDにより全滅あり)

推奨技能:三大探索技能(目星、聞き耳、図書館)

準推奨技能:身を守る技能(戦闘技能や応急手当など)

2.導入

あなた達はバスに揺られ、とある町へと向かっている。その町では近年不審死や行方不明者が絶えない。死体に謎の刺青が入れられていることから「悪魔に魂を奪われた」と言われている。

そんな町へと各々の理由を抱えてあなた達は向かう。

全員聞き耳:

成功→甘い香りが漂ってくる。嗅ぐと意識がぼやける

そうしている内、眠気が襲ってくる

全員幸運:

成功で 1d10、失敗で 1d100 を振る

一番出目が高い人(以降 KPL)以外はそのまま意識を失う

KPL→自身の身体が傾き、床へと視線が落ちる。額に焼けるような熱さを感じながら、あなたは意識を失う

KPL 以外:

目を覚ますと、薄暗い部屋にいる。目の前には鉄格子があり、自分たちは檻の中に閉じ込められたと理解する。鉄格子の奥には明かりのついたガラス張りの部屋があり、黒い制服を着た男が一人眠っている

自分の姿を見ると持ち物は無く、一枚布のような白い服を着せられている

KPL:

目覚めたあなたは奇妙な体験をしている。視界は白と黒で構成され、身体はふわふわと足元が覚束ない。普段より高い目線に下を向けば KPL 自身が真下で横たえており、周りには同じバスに乗っていた探索者たちの姿が見える

不可解な現象に

SANc0/1

KPL の視界に青白い炎のような何かが現れる。それは KPL に気付くと語り掛けてくる。

「俺が見えるのか？」

「説明は後だ。そのまま俺の話聞いてほしい」

その炎は牢屋の端にある形代に入り込む

すると KPL 以外の人にも声が聞こえるようになる

「俺はアザミという者だ」

「この場所では人が死んだら魂になる。俺の知ってることを教える」

システム:憑依

魂状態では人間の身体 or 人型のものに憑依して動かせる。壁をすり抜けることも可能だが行き先を把握していなければ迷って二度と戻って来られない。憑依先を宣言することで可能、憑依を止める場合も宣言すると戻れる。生きている人間にも憑依可能。魂と肉体の持つ技能が同じ場合+補正。憑依が同意の上でない場合は CON 対抗で勝利する必要がある。

説明を終えたアザミはあなた達に懇願する。

「俺は家に帰りたい。家族が待ってるんだ。頼む、協力してくれ」

探索フェイズ

※KP 情報

脱出方法

- 1.KPL が監視室の探索を行い、鍵を入手して開ける
- 2.アザミに命じて鍵を入手し開けてもらう
- 3.攻撃で無理やり破壊

想定は KPL が監視部屋に行くこと。念のため予備の仮死薬を目星で発見させる

牢屋を破壊した場合は監視員が起きて戦闘。監視員のステータスは通常探索者の作成方法で作成

監視室

監視室には机に伏せて寝る男が一人、その近くにはノート PC が置かれている。部屋の隅には木箱やマネキンが置かれており、壁際にはエレベーターがある

木箱:ラベルのない瓶が人数分入っている。中は透き通った青色の液体が満たしている。

PC:データは整理されていない。[コンピュータ]or[EDU*2]で地図データを発見(地図.魂.pdf)

机に目星:引き出しにマニュアルがある

内容:近年、魂による作業妨害が発生している。監視役は常時警戒し、必要に応じて木箱の中にある仮死薬を用いて対処せよ。3F 以上にはニュータイプを解放しているため、魂を持ち込まないこと。不測の事態は即座にリーダー:マーコールへ連絡せよ

監視役:懐から手帳と鍵、携帯が見つかる

携帯:連絡先には1名のみ、「リーダー」と書かれた人物だけが設定されている。電話を掛けても出ない

鍵:牢屋の鍵

手帳の内容:

金払い良し、楽、稀に女も来るといふ破格の仕事だと聞いてたが暇だ。魂のオカルトを話されたが、アレを見たら信じる以外ねえ。目の前でリーダー(マーコールとか言ったか)が薬を飲んで崩れ落ちたかと思ったら、目の前でマネキンが動き出した。

固まってる俺を嘲笑ってアイツは立ち去った。腹いせに触るなど言われた小さい柱を蹴飛ばしてやった。

眠くて仕方がねえ。上が騒がしいのも静まったし、寝てるやつを見てるとこっちまで眠くなってきた。少しぐらい寝ても大丈夫か…

エレベーター:階数表示には5の数字が点いている。ボタンは3Fか5Fのみ、隣には大きめのカードリーダーがある。

3F

左手側は大きな扉、正面は小さな扉がある。右手側は階段がある

小さな扉:

ファイルが雑に置かれた本棚が並び、隙間を埋めるように長身のマネキンと机が置かれている。

本棚:

目星:上に木箱があることが分かる。背の高い人なら取れそうだ
目星か図書館:最近取り出された形跡のあるファイルを発見。中には2つの記事。題名には納品リストと書かれており、左側にはたくさんの人間の名前が書かれている。中央には地名や団体名が書かれ、右側には備考欄がある

目星か幸運:探索者達の名前が左の欄に載っている。KPLの備考欄にはバツ印が書かれている

もう一つの記事には刺青の入れ方が書かれている。新しいインクで文章が付け加えられている。「注意:クローン体に入れるときには本人から見えにくい場所に入れること」

木箱はSIZ16以上 or マネキン憑依で取れる。肩車も可

木箱;ラベルのない瓶が2本、ファインダーに挟まれた紙が二つある

日本語:魂喰いの性質について

内容:魂喰いは二種類が現在完成している。どちらも魂を感知して襲うことは共通しているが、プロトタイプは無差別に人を襲う。

巨体故に鈍重で力も強い。装甲を持っているため基本死なないが弱点は電気。鎮圧は仮死薬の経口投与により可能

ニュータイプはプロトタイプを基に調整をして作成、簡易的な命令を聞くことが可能。小柄で俊敏性があり、力も強い。現在命令で黒服を襲わないよう設定済。装甲を持たず、武力制圧も可能。

また、プロトタイプと同様の手口でも無力化する事も可

机:一枚の紙がある。「○印は損傷、×印は死体、☆印は魂入り」

大きな扉:倉庫。床は木箱が乱雑に置かれ狭く感じる。鉄の箱やラベルの付いた箱も積まれている。また、部屋の隅に甲冑を纏ったマネキンが置かれている

木箱:普通の銃火器や武器が置かれている。爆発物以外は何でもあ
る

STR16 と対抗 or 甲冑に憑依で鉄箱開けられる

鉄箱:中にはテザー銃が入っている(1d10 ダメージ+1d2-1t スタ
ン、弾数3)

ラベル付きの箱(仮死薬+3)

階段 2F へ [聞き耳]→血の臭いがする。

2F

廊下には異様なものが落ちている。扉だ。三つに割れた木製の扉
と、中央にクレーターのような凹みがある巨大な鉄の扉。それぞ
れが部屋の前に転がっている。薄暗いため奥の方まで視認できな
い

[目星]:人ほどの大きさの影が蠢いたような気がする

部屋 1:大きさはそれなり、家具などは置かれていない。

目星→タグが落ちている。【アザミ カレバナ】

部屋 2:子供部屋レベルの大きさで家具などは置かれていない
目星→タグが落ちている。【ショウタ ノムラ】

奥の階段に近づく or 部屋 2 から出ようとする
[聞き耳]→血の香りが濃くなり、暗い廊下の先からぺたぺたという足音が聞こえる

人の形をしているようで、大型犬のようにも見える何か。
顔は瞳があるべき場所に無く、つるりとした表面に瞳を模したマークが描かれている。ぽっかりと空いた穴のような口の中には無数の小さな歯が生え揃い、蠢いている。
異常存在に直面したあなた達は SANc1d3/1d6

戦闘

魂喰い(小) STR24、DEX14.SIZ11 DB1d6
回避(48),こぶし(50),噛み付き(30)2d4

HP:40

0 にする or 仮死薬投与で終了
近くに扉のある部屋がある。

部屋:簡素な執務机とソファ、姿鏡がある。その部屋の中央には頭のない死体がある。死体を中心として放射状に血痕がついており、壁や家具にも染みついている。SANc0/1d3

執務机:日記が投げ捨てられている。→日記.魂.pdf

姿鏡:全身が見えるような大きな鏡がある。

※KP 情報

PL が身体の確認を申し出た場合は刺青の存在を伝える。役職や人物に沿って「一人では分からなそうな場所」に入れる

死体:携帯とカードキーが見つかる。(B4F へ行けるように)

1F

階段を上ったあなた達の目には真っ先に赤色が飛び込んでくる。壁にまで塗られたそれは錆びた鉄のような臭いを発している。それが血であることは明らかだ。

次は黒色だ。電光灯に照らされた床を覆い尽くすように敷き詰められた黒色は人の形をしている。しかし、五体不満足どころか一部はミンチのようなものすら存在している。SANc 1/1d3

そして、その奥には大きな影が見える。

扉のない一本道の先にはおよそ人間には見えない何かが居る。

人間の形はしているが肌の部分は紫色に溶けており、不気味なほど発達した両腕がその巨軀を支え、下半身は枯れ枝のように細って役割を失っている。

ソレはあなた達に近づく。頭は人間の大きさだが口元は大きく突き出ており、飛び出した黒い目がこちらを向いている
大きな口は縦に裂け、横向きに生えた牙が覗いている
異常存在に直面したあなた達は SANc1d4/1d8

戦闘

HP130

魂喰い(大)

SIZ24,DEX4,STR33 他最低 18 ↑ 装甲 3

DB +2d6 こぶし(50),組み付き(40),噛み付き(40)2d6

※KP 情報

魂喰い(大)は電気が弱点。テザー銃のダメージは 2d10 の貫通ダメージとして処理

HP を 30 削ると口をかちかちと鳴らして威嚇してくる。この際に口元へ[投擲]or[こぶし]→[幸運]の順で成功すると鎮圧。

幸運が失敗する場合

投擲:歯に弾かれる。仮死薬を一つ消費

こぶし→殴った腕に噛み付かれる

噛み付き判定、成功すると噛みちぎられる(2d4)

失敗の場合、嘔み付かれた衝撃で薬を投与(1d6)

奥に大きめのエレベーターがある。

身体を

取り返さず乗る→Ded

取り返した後乗る→Bed

4F

左右に扉がある。木製の小さな扉と鉄製の大きな扉だ。

木製の扉:研究室。青色の薬液で満たされた大きなカプセルがあり、それに繋がるように謎の機械が置かれている。その機械に付属するように机が置かれている。

机:クローン作成の手順と機械の操作方法が書かれた紙がある
目星→引き出しに報告書が仕舞われている。→報告書

謎の機械:パネルがついた機械。起動するとパネルには人名が浮かび上がる。PC達の名前からのNPCの名前まで、五十音順。

※アザミの名前もある。クローン製造について伝える場合、これを用いて体を作成して家に帰る

鉄の扉:商品蔵。薄暗い部屋の中には大きなカプセルがいくつも並んでいる。横には本棚があり、奥にはエレベーターがある。

大きなカプセル:淡く光る緑色の薬液で満ちている。簡単な操作で開けられる。

[目星]:薬液の中に人の顔が見える。それは鏡でも見た覚えがある自分たちの顔だ。他のカプセルには別の探索者が入れられている

[目星]or[幸運]→KPLの額に傷がある

本棚:奇妙なマークが表紙に描かれた本を見つける。折り目の付いたページには以下の内容が書かれている。:この呪文は物体の時間を止める。生物には使用できないが、魂のない肉体は生物とは認識されない

奥の扉:荷物搬送用のゴンドラ。

脱出する:Led

仮死薬使用 or 自殺宣言

→元の身体に戻る

※応急処置で手当しないと幸運低い人死亡

B(best)ed

エレベーターを起動し、地上へと戻った。エレベーターは木材で囲まれ、外から見れば懺悔室のように映る。今日は日曜日、礼拝

に来たキリスト教徒達が祈りを捧げている。彼らに紛れ、あなた達は町へと戻っていく。

あなた達はそれぞれの日常へ帰っていく。

2ヶ月後、普段通り過ごしているあなた達に一通のはがきが届く。そこには幸せそうな一つの家族写真が写っており、ただ一言、「ありがとう」と書かれていた。

L(lost)ed

エレベーターを起動し、地上へと戻った。大型の車庫で、外に続く道は無数に繋がる車道のみ。ここがどこなのかあなた達には見当もつかないが、あなた達は進む以外に道はない。車道を当てもなく歩き始める。

[ナビゲート]失敗で全員道に迷ってロスト

D(Dead)ed

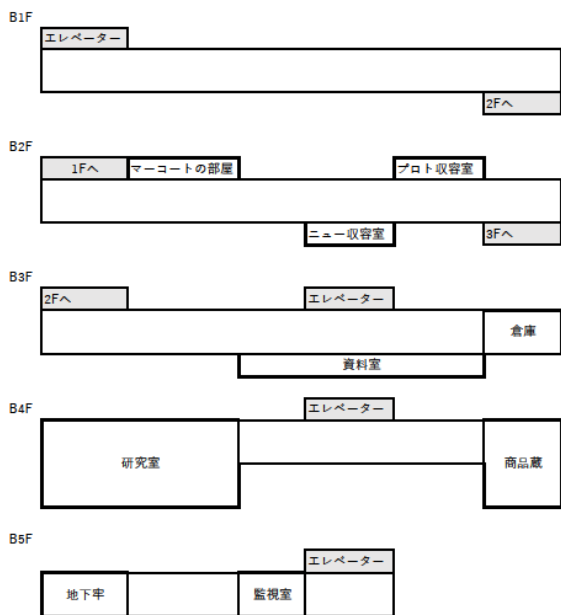
あなた達はそれぞれの日常へ帰っていく。

2ヶ月後、あなた達は床に臥せているだろう。あの出来事以降徐々に体力が落ち始め、ついには床から起き上がることも叶わなくなっていた。あの場所で何が起きたのだろうか？それを知る術は既にあなた達には無く、眠るようにこの世を去っていく。

そうして再び噂は広がっていく。悪魔に魂を奪われたのだ、と。

SAN 値回復 生還報酬 1d6

追加報酬 アザミを助ける 1d6



地図

20--/-/○○(木)

数年前から悩まされてきた魂の妨害に対策すべく、魂に反応して攻撃を仕掛ける合成獣を試験的に投入した。プロトタイプは半分成功、といった所だろうか。人間の身体をベースとしているため掴む、殴るといった原始的な行動に非常に強く、我々に見えない魂まで掴み取り捕食してしまった。有用ではあるが不用意に近付いたアイベックスが殴り殺されて魂を喰われているため、常時活性化させているとこちらが全滅しかねない。仮死薬による休眠と電気銃による対処が必要だ。

20--/-/☆☆(火)

魂を感知させない結界装置の開発に成功した。三本柱の構造上カバー出来ない部分も存在するが相応の効能が見られる。また、プロトタイプを基に改良した新しいタイプの合成獣の開発にも成功している。簡易的な命令を与えられるようだから、黒服を襲わないように命令を施した。視覚を持たないらしいがどうやって判別するのだろうか？技術部にはつくづく驚かされる。プロトタイプは魂を感じないと停止するようだから、有事の際を除いて活動させる必要がなくなった。鎮圧用の電気銃はもはや必要は無い、倉庫へ入れておこう。

20--/-/△△(水)

@@村へ届けた人身に不備があったと連絡を受け確認したが一切の不備はなかった。雨が降らないのは生贄の状態が悪いせいだ、と言われたが雨乞いの為の生贄に条件などそうあるまい。雨が降らないのは向こうの都合なので丁寧に祈らせて頂いた。今後は村への価格を倍にしておくでしょう。人間の身体を欲している団体は幾らでも存在するのだから、たかが一つの閉鎖集落に構っていても金にならない。

□□(日)

鉄を殴る音がする。捻れて弾ける音がする。有り得ない！アレが出てくるなんて有り得てはいけない、何が起きている！？

調べさせたら柱が折れてる、畜生何故だ！しにたくない――

日記

報告書

責任者:バサン
[贖罪の山羊]技術部総括

合成獣[魂喰い]の作成に関して

1. プロトタイプ「腕」

素体:枯花 アザミ(31)

合成遺伝子に筋力増加をメインとした数種類の動物、および生命活動の基礎から人間性を排するための液体生物を利用。詳細は別紙参照

結果:成功。表皮が絶えず液状化して崩れるため物理攻撃への耐性を獲得。液体生物の特性上電気を弱点とする。特筆して前腕の肥大が影響して鈍重であり、下半身が重量に耐えられず崩れる危険性あり。

2. 改良型「翔」の開発

素体:金子 力也(20)

合成遺伝子にシギ科鳥類数種類、およびプロトタイプ同様液体生物の利用。素体とした人体に鷹類の翼を模した人工翼を接続処置

結果:失敗。プロトタイプ同様装甲を獲得したが、飛翔能力の不完全さが目立つ。平行移動の速度としてはプロトタイプにすら劣り、プロトタイプの利点を完全に潰した失敗作となった。

備考:後日処済

3. 改良型「速」の開発

素体:野村 翔太(8)

合成遺伝子はプロトタイプ同様の動物類に加え、昆虫綱ゴキブリ目やチーター属などの下半身の加速を主とした遺伝子に変更。生命活動の維持を食事での代替可能にすることでパフォーマンスの向上、視覚情報を削減することによって思考能力領域を確保。液体生物の利用は却下し、代替してプロトタイプの遺伝子情報を輸入。

結果:成功。素体の年齢上本体が軽く、十分な腕力と移動速度を有している。サイズの小ささと装甲の無さから死亡リスクあり。

聖女と書いて“ひじりめ”。
Vtuber 聖女れりあ、とは。

H.N. おきの

はじめに

聖女れりあとは個人勢のシスター系 Vtuber である。ポロ教会を復旧すべく活動をしている。

活動は主に Youtube で行われており、APEX や Splatoon などのゲーム配信、雑談配信、歌配信などをメインコンテンツとしている。



建前は置いて本題に入りましょう

図 1・2 聖女れりあ立ち絵

(@Hijirime_Laeria より引用)

シスター系 (?)

堅苦しくシスター系などと述べてきたが、筆者の主観で言うと聖女れりあは正直シスターとは程遠い存在である。



図 3 中指を立てる聖女れりあ

(3周年記念配信スクショより)

なぜ、そのように思われるかを以下に述べていく。

まず、彼女は酒カス、腐女子、夢女子、といったキモオタなのである。

そのため、雑談配信では必ずと言っていいほど飲酒をする。

そして腐女子、夢女子であるため、そのような内容の企画配信を行うのである。

例えば、コメント欄から二人の視聴者を選び、その二人にボーイズラブ（以下BL）のようなロールプレイをさせたり、自分を萌えさせられるようなことを視聴者に言わせたりする、というように。ちなみに、これらはモデレーター配信と言われ、ファンが多い企画の一つである。

次に、腐女子であることと関連するが、下ネタ、特にBL関係の下ネタが好きなのである。彼女が雑談配信内で下ネタを話さない回があることの方がむしろ少ないのではないだろうか。

下ネタ耐性が強すぎて、乳〇をコンシーラーで消せるかといった企画配信を行ったり、TENGOの中に指を入れてみる配信を行ったりし、注目を浴びたことがある。

また、男運がないことを挙げておく。

彼女はチロルチョコでナンパされ断ったところ、チロルチョコを返せと言われたり、好きな人にバレンタインチョコとしてアーモンド入りのチョコを渡したところ、目の前で吐き出され、「俺、こういうの嫌いなんだよね」というセリフを言われたりしたことがある。

ほどほどに男運がない女であると言えるであろう。

最後の要因に、彼女の主なスタンスがプロレスであることを挙げる。

彼女は視聴者とは基本的にプロレス（ファンであるもののまるでアンチのような振る舞いをする）をするように接する。そのため、コメント欄と配信の内容が一般的な Vtuber とは異なり、彼女と視聴者が喧嘩をしているようなものに見えるものになっている。先ほどの中指を立てている画像がまさにそれである。

以上のように、聖女れりあはシスターとは程遠い存在なのである。

聖女れりあのウリ

しかし、この聖女、どこがウリなのであろうか。ズバリ、ウリは企画力と多才なところにあると筆者は考える。

多才とはゲーム、歌唱、絵、演技、創作など、様々な分野で目を引くものがあることにある。

ゲームに関しては、Splatoon2 でサーモンランをカンストしたり、ダイナモローラーでガチエリア X まで到達したりしていることや、APEX でマスターに到達していることが挙げられる。

歌唱に関しては、彼女のオリジナル曲、歌枠配信を視聴してほしい。オリジナル曲では、難易度の高い曲を表現力豊かに歌い上げ、これでもか、と歌唱力で殴ってくる。歌枠配信では生歌だからこそできる表現をしてくる、といったことが挙げられるが読むより見たほうが早い。

絵に関しては、自ら歌ってみた動画のイラストを描いたり、他の Vtuber から依頼を受けたりするほどの実力の持ち主である。恐らく、過去に同人誌を発行したことがあると思われ、やけに詳しい。

演技に関しては、外部から依頼されて ASMR 音声を発売するに至ったほどには評価されており、定期的に販売される彼女のラジオド

ラマ形式のボイスも悪くないものである。

創作に関して、前述したように彼女はれっきとした女オタクであり、BL漫画やBL小説、夢小説をたしなむ習慣がある。彼女のTwitterでは定期的に彼女と推しの同棲生活？をつづった夢SSが公開される。そのような掛け合いなどを作ることが得意なため、お仕事として依頼されることがあるらしい。

驚くべきことに、以上に挙げたゲーム、歌唱、絵、演技、の4つは教室などには通っておらず、すべて独学である。

最後の彼女のウリ、企画力である。

彼女は腐女子であることを強みとして活かし、モデレーター配信をしたり、その他にもどこからこの企画が思いつくのだろう、と考えさせられる企画配信を行ったりしている。

彼女の企画配信の面白いところは視聴者が彼女と一緒にすることができることにある。

代表例はモデレーター配信に挙げられるのだが、視聴者に自分を笑わせる配信、ウソ引退配信からのデビュー配信、女性しか見てはならない配信という体でコメント欄を女性っぽいもののみに限定させる配信、というように、視聴者参加型の企画配信が多い。

また、前述のように、コンシーラーで○首は消せるのか、といった配信や、○ENGAの中に指を入れて感触をレポしてみる配信、産卵をしてみる配信など、どうしてそんなものが思いつくのか、という内容を思いつくのである。筆者はプロレスだからこそできる企画力の強さと突飛な発想に惹かれ、彼女のファンになった。

最後に

最後に、聖女れりあ古参面厄介オタクのコメントを今まで以上に濃く述べさせてもらおう。

ニコニコ動画が大好きだった筆者はそのノリと近しいものを彼女の配信・コメント欄、チャンネルから感じ取った。

もし、この記事を読んで、興味を持ち、なおかつニコニコや2ちゃんが好きであれば、ぜひ彼女のYoutubeチャンネルを覗いてほしい。APEX 配信の間にある雑談配信や企画配信のサムネイルをクリックすれば、この記事の内容が理解されるはずだ。

ついでにTwitterを覗いてみれば、彼女の人となりがわかるだろう。夢SSや腐女子ツイ、社会不適合者なツイートをする彼女を見ているとなんとなく、自分も生きていていいように思えてくる。

人を選ぶことは重々承知だが、この記事を読んだあなたにもぜひこの面白さを共感してほしい。

最後にチャンネルとTwitterリンクを共有しておく。

Youtubeチャンネル

聖女れりあ

<https://www.youtube.com/channel/UCDekUkwwfSoGf-V5NzGB7zQ/channels>

Twitter

聖女(ひじりめ)れりあ † 📺booth に記念グッズ販売中・8月ファンボ公開中

https://twitter.com/Hijirime_Laeria?s=20&t=KxfxeTS2tU3qdr6Zio6dYA

みんな！チャアク使おうぜ！！

HN. ちょむすけ、

キャッホー!全地球 100 億人のロリカッケー皆さんコンバトラー!どんな締め切りも勢いだけですかさず解決!外出自粛どんと来い!そこらのゲームに住まいをかまえる永遠のモラトリアム期!そうですね私がちょむすけ、で一す!

...天井はここまでにしておいてどうも ちょむすけ、です。ちなみに「、」が本体です。

あ、これ締切1時間前から書き始めてます、ほんと勢いだけですわね!やばいですね☆

ノー推敲で書き上げてやるぜ!

閑話休題、ここからはサンブレイクにおけるチャアクの魅力について話していきます。

鈍重で操作ムズイだって?「なにが難しいかよりなにがかっこいいかでチャアクを語れよ」ってルフィさんも言ってただろう?え?人違い?というかそんなこと言ってないって?まあいいじゃないか!そんなわけでマイナスポイントはガン無視さ!!

今回もネタと勢い100%でお届けするので最強装備やら操作方法が知りたい人は別の記事を見ることをオススメするゾ☆

1. 見た目のロマン

まずはなんといってもその見た目！なんかガチャガチャ操作したら剣と盾から斧に変形！！すっげえガシヤングルンって動く変形武器は男のマロン！じゃねえやロマン！

ガシヤングルンが伝わってるチャアク使い同志はシアターG□ッソで僕と握手！

そして魚やら杵と臼やらネタみたいな見た目も多いのも楽しいね！！

剣モードと斧モードで 2 種類のかっこよさを味わえるのも最高じゃないか！！盾が斧の刃に変わるなんて天才だね！！~~なんで剣を研磨したら斧状態の切れ味が回復するんだなんて言うてはいけない。逆も然り。わかったね？~~

2. 斧強化のロマン

次はピザカッター…斧強化のよさだね！~~見た目ピザカッターのあい~~
~~つ返して~~

バカみみたいなヒット数とバカみみたいなヒットストップ！揺れるコントローラー！うるせえエフェクトとガリガリ音！！使えばわかる！最高だね！！

謎の超技術で斧が高速回転とかロマンの塊だよね！！

そもそもチャアク自体が超技術なんだけどね！！でも現代のギルドで開発されたとか言うてんのに太古の塊から出てくるんじゃ

ないよ！！！！そこ！テンプス・ギア！お前のことだよ！！

…コホ、失礼、取り乱しました。即妙のお陰で解放Ⅱループのバカ DPS に拍車がかかったのも最高だね！！解放Ⅱ→解放Ⅲループを思い出すあの快感！！！！発表当時「微妙の構え」とかって煽ってごめんなさい！何でもしますんで許してください！！！！

その上エアダッシュのおかげでゴリ押し性能と機動力も格段に上がった！頭が上がらないね！！！！だからこっちも微妙って言ったこと許してヒヤシン s…(殴

3. 超出力のロマン

斧強化担当の俺はやられたようだな…だがあいつはこの記事四天王でも最弱…

さあ！超出力属性解放斬りのプレゼンを始めよう！！もう散々苦しんだろう、もう過剰に卑屈になったろう！待たせたな、チャアク使い同胞諸君。サンブレイクのこの瞬間、我が強属性ビンは全ロマン砲界に宣戦布告する！！

…茶番は捨て置いて超出力のよさですよ。

え〜っ、かっこいい……！　すごく…すごいです、かっこいい……！
わ〜、あのっ……かっこいいです……！！

こんなん語彙力トプロりますよ。4G でもう脳が焼かれましたからね、こちとら。

4G のバ火力にバカリーチ、バカスタン蓄積値から一転、X, XX と不遇の時間をすごし、ワールドにて無撃タイラントプロスで復権、アイスボーンでまた貧弱に…

ライズではもはやイジメだろうというレベルのあてにくさ。地を這う当たり判定に涙した日は数知れず。そう、最初の茶番にも意図があった！~~んな馬鹿な~~

サンブレイクではついに！！当たりやすくなった！！！革命だね！！！！そして強属性ビンのヤケクソ火力！！！！上手くやれば一糸呵成並の火力が出せるね！何という脳汁仕様！こういうのを待っていたんだよ！！！！広がるエフェクト壊れる部位！げに懐かしきかなこの感覚！！やっぱこれだね！！チャアクの超出力！！！

気持ちよすぎて手が止まりませんわ！パクパクですわ！！これキメて cfc しばいて無限ループですわ！！！被弾しようが永久機関の完成で s…あっ大技はやめ…ちよっ……

4. 最後に

超出力担当も乙ったか…

…はい！というわけでこの勢いに乗せられちゃったそのあなた！難しいことは考えず触るだけ触ってみるのですわ！！！一度キメれば多分帰ってこれなくなると信じてますわー！！！

よき狩人ライフを！！！！

……………最後までお嬢様言葉が抜けませんでしたわね…

暗号と素因数分解

HN 刹那

暗号の発明と解読

暗号が生まれるまでは重要な情報を単純に隠して運んでいたため見つかるまで一発でバレる。したがって、暗号を用いバレるまでの時間を稼いだ。

カエサル暗号

文字を一定の方向にずらす

例 exp→has(3つ)

これだとせいぜい数通り(総当たりで解読できる)

単純換字式暗号

アルファベットの場合 $26!$ (およそ 4.03×10^{26} 通り)

これらは頻度分析によって碎かれた

頻度分析

単純に文字を置き換えたものは文字の数に偏りが生じる

例 英語なら q,x よりも圧倒的に t,e のほうが多い

これらを地道に当てはめながら単純換字式暗号を解いた数学者というよりも言語学者の仕事

機械の登場

暗号機エニグマ: 複数の歯車を用いた換字式暗号

アルゴリズムを把握する必要があった

数学者によりアルゴリズムの解析が行われた

コンピュータと無線通信の登場

暗号を総当たりで解読できるようになった
通信が傍受される可能性が高くなり暗号の重要性が増した
もっと解読されにくい暗号が必要となった

R S A 暗号

ゲームの課金やネットショッピングではクレジットカードの情報などを送信する必要がある。その際よく用いられる暗号がRSA暗号である。RSA暗号は発明した「R.L.Rivest, A.Shamir, L.Adleman」に由来する

暗号の方法

1. 異なる2つの大きな素数 p, q を用意する
 2. $n=p \times q$ とする
 3. $(p-1)(q-1)$ と互いに素な自然数 e をとる
 4. ed を $(p-1)(q-1)$ で割った余りが1となる自然数をとる
- n, e を送信する(公開鍵) p, q, d は公開しない(秘密鍵)

暗号化

1. 送りたいメッセージを自然数 x とする ($x < n$)
 2. x を e 乗しこれを n で割った余りを y とする
- y を送信する

復号

y を d 乗し、これを n で割ると x が出る

復号するためには d が必要であるが、 d を入手するためには p, q が必要である。

p, q を入手するためには n の素因数分解が必要である。

したがって、RSA 暗号の安全性は素因数分解の難しさによって担保されている。

好き (like) と嫌いについて

HN: コーヒー

どうも。考えることが好きなコーヒーです。

突然ですが、相手と会話するときに雑談で困ったことはありませんか？無言が続いたり、会話がすぐに途切れたり…。これを改善できたらと思いませんか！という感じで進めていきます。

あなたには好きなものがありますか？なぜそのものが好きですか？反対に嫌いなものは？理由は？…といったことを話せるとお互いの大まかな部分を簡単に理解しやすいですね。これをきちんと文章化することが出来れば、こちらから話すことは出来るようになりますよ！頑張れば自然な会話も！ということで、好きになる理由、嫌いになる理由について考えたことを書きます。一切調べてないのでただの文章です。完全な解決にはなりませんが、まずは会話技術を身に着けるヒントになればと思います。

どのように好きや嫌いになるのか

これが分かると好きになった理由などが説明しやすいかなと思います。

理由は下の3種類だと考えています。

- ・遺伝
- ・習慣
- ・付随

1つ目の**遺伝**です。簡単な話、両親などの血縁関係と同じ趣向を持つことです。私の場合、物を集めて全て揃えること（収集）が好きなのですが、これは私の父親と全く同じなのです。父親に日頃からコレクションを見せられていたわけではないので、後に紹介する

付随ではなく、**遺伝**に当てはまります。

2つ目の**習慣**です。こちらは今まで生活してきた中で身につけていったものです。食の好みなどはここに入ると思います。私は小学生の時、野菜が嫌いでした。その結果、家で野菜が出されなくなり、給食でも減らしてもらうことで改善する余地が見られませんでした。しかし、中学生の時給食で野菜を半強制的に（ハラスメントではないです。）に食べさせられたことで、今ではほとんどの野菜を食べられるまでに成長しました。食べないと好きにはなりません、食べると好きになること（慣れ?）もありますよね。

3つ目の**付随**です。これは上2つで好きになったものと同じタイミングで来たものを合わせて好きになるパターンです。私の例えですと虹が好きなのですが、好きになった原因を探すとこれかなと思いました。(図1)昔やっていた特撮のエンディングの画像ですね。こちら私が最初に見た特撮で、毎週見ていましたのでこの画面も毎週見ていたことになります。背景のガラスが綺麗ですよ〜。他には、嫌いな人がやっていることを嫌いになったり、嫌いなことをやっている人を嫌いになったりしたことはありませんか？あとは家族の好きなことを一緒にしていて好きになったことなどはここに入ります。これに関しては**遺伝**の可能性もありますが…。



図1

なぜ好きや嫌いになるのか

そもそもなぜ上のようになるのか、という話です。

こちら、一言でいうなれば知っていることでないと好きにならないです。

…何当たり前のこと言ってるんだって思いました？皆さん「好きの反対は無関心」と聞いたことはありませんか。好きになるにも嫌いになるにも、まずはそのものに関心を持つ必要があります。反対に、知らないことは嫌いになることがあります。恐らく、知らないものは何が起こるか分からないから触れないようにする、生物とし

ての本能なのではないでしょうか。実際にスマホが発売されだした当初、「携帯電話でいい」という声が多かったのではないのでしょうか。当然ですよ。何が出来るかも分からない、しかも折りたためないという明らかな欠点が見えている製品を急に買おうとは思いませんね。周りが手に入れて便利さや安全さが分かってくると少しずつ普及していき、今に至るわけですね。

ステレオタイプから抜け出せない方や「あのころは良かった」と仰る方々は、上の「知る」ことが面倒くさくなってしまっただけなのでしょう。新しいものを否定するにしても、感情などで一方的に否定せず、「ここがこうだからわたしは嫌だ」（下線部により個人の意見になり、相手のことは否定していない）と言えるようになりたいものですね。

まとめ

ここまで書きたいことをバーっと書いたので冒頭に書いたことに対するようにまとめます。

・話すためには

まずはこれだ！

「～が好きなんだよね」ではなく「～だから～が好きなんだよね」にしよう。

好きに共感してもらえなくても、理由の部分で話が広がることも！

「～って知ってる？～が～だから好きなんだよね」のようにすると会話の出だしには使いやすいぞ！（理由の見つけ方は上より）

・会話するためには

話せるようになったら会話しよう！

基本的には相手がしてきた質問を適度に返すと良い。「何か趣味はあるの？」と聞かれたら一通り話し、詰まったと思ったら「逆にあなたの趣味はなんだい？」のように返そう。

相手が好きや嫌いな理由を言ってない場合は、そこをさらに聞いてみよう！**なんでも自分から知ろうとすることが大事！**理由を教えてくれたら「それ分かるわ〜！」のようにきちんと感想などを言おうね！自分から聞いたのに「ふーん」や「へえー」はだめだぞ！情報交換会ではない！念のために言うておくが質問攻めもだめだぞ！会話は尋問ではない！きちんと自分のことも話そう。

…ということで好きと嫌いについてでした。会話以外にも好きと嫌いの理由付けは使えると思うので上手く活用してくださいね。もう一度言うておきますが、思うがままに書いたので根拠とかを聞かれるとありません。皆さまの暇つぶし程度にはなればと思います。

画像引用元

図1 <https://yukimaroman000.hatenablog.jp/entry/20130130/p1>

終わりに

編集部です。『GIG 9月号（2022）』、楽しんでいただけていたら幸いです。また、忙しい中記事を書き寄稿してくださった研民の皆様、本当にありがとうございます。この場を借りてお礼申し上げます。

以下、寄稿してくださった研民の一覧（50音順、敬称略）です。

s y	刹那
おきの	ちょむすけ、
コーヒー	梨
シナモン焼きリンゴ	ひーこー
s y n	りょう

愛媛大学ゲーム研究会編集長 コーヒー
同副編集長 おもち,SYN

表紙担当者 べに

