

## 目次

朝凧霧香さん	1
假面ライドウダブル . . . . .	1
五龍戦隊リュウキレンジャー . . . . .	1
彩華さん	2
双夜 . . . . .	2
アン武さん	3
『死神遊戯』(-遊戯 23 後半) . . . . .	3
F さん	6
霊子収束エリクシール (-04) . . . . .	6
香名月さん	7
原哀カレイドスコープ (-1-1 話) . . . . .	7
鏡冥さん	8
ウルトラマン超闘士激伝 R (-3 話) . . . . .	8
Kero*2 さん	9
Like The Striders (2 話) . . . . .	9
幻痛さん	10
尻痛さん	10
魔法ガチホモあべ タカカズ . . . . .	10
光志さん	11
OUTLIVER . . . . .	11
BLAZZARD . . . . .	11
Next Rebel . . . . .	11
小夏正彦さん	13
とある探偵の迷推理 (-12 話) . . . . .	13
さかきみずはさん	14

橙神ジンダイダー・誕生編 . . . . .	14
smile-ball さん	15
『世界』の車窓から (2011/2/27) . . . . .	15
ゼアルさん	17
英雄タイムス (-09) . . . . .	17
セナトさん	18
蒼銀のエンリル . . . . .	18
Concerto ~ 2人の協奏曲 ~ (-第5篇まで) . . . . .	19
ロスト・ハルシネイション . . . . .	19
スーパーロボット大戦 NW (-11話) . . . . .	20
ハクさん	22
次のナニカ . . . . .	22
浦瀬ヒガタさん	23
死神探偵スズキ . . . . .	23
撃鉄のクロニクル 現代編サンプルシナリオ『シェアリング』 . . . . .	23
撃鉄のクロニクル 近未来編サンプルシナリオ『Wahrheit』 . . . . .	23
撃鉄のクロニクル 宇宙統一編サンプルシナリオ『月は妖艶に嗤う』 . . . . .	24
篠田結城の人間考察シリーズ (~第5弾) . . . . .	25
爆熱巨神バクファイガー (-16) . . . . .	26
philo さん	28
魔神王の娘 (-25章) . . . . .	28
ツェリザカと剣とアイスクリーム (2011/2/26) . . . . .	29
天才とモブ . . . . .	30
まつろわぬ拳と剣 . . . . .	30
貴方と私が居るところ . . . . .	31
風呂さん	32
機動戦士ガンダム A . . . . .	32
bunndoki さん	34
がんばれスイーちゃん 第3兵器開発部奮闘記 . . . . .	34

某たわしさん	35
大魔導大戦グランジス (-5 話) . . . . .	35
マイヤーさん	36
-INSOMANIA- (-05) . . . . .	36
むらすけさん	37
スーパーロボット大戦 ALTERNATIVE (-第 21 話) . . . . .	37
夢見眼さん	39
旧すくみず! . . . . .	39
六雲さん	41
崩壊のアイ (-3 話) . . . . .	41

## 朝風霧香さん

### 假面ライドウダブル

膨大な数のアイコンを手がけてきた朝風霧香さんのシナリオ。まさに朝風祭。デビルサマナーの悪魔(として出演)のキャラ達が大暴走。人形劇も丁寧で、ライドウの見えきりが特にカッコイイ。あとWの変身も。

### 五龍戦隊リュウキレンジャー

普通にいい話。悪の組織を正義の味方が倒す。し・か・し、龍騎を初め出てき過ぎでインパクトあり過ぎ。毎話毎話突っ込みすぎて疲れたw

戦闘は簡単めながら絶妙なバランスだし。基本MAPWマンサーだけど、SPを上手いこと使わないと犠牲者が出かねない、かな。あと選曲が神。燃えた。場面場面に合いすぎ。

話的にもネタ的にもボリューム的にも非常に楽しめる1本でした。しかし中の人ネタ(?)はわからなかったなあ( ^ ^ ) ;

## 彩華さん

### 双夜

1対1の等身大超短編シナリオ。ホラー風味。この子、マーブル・ファンタズムに参加してなかったっけ、と、更新履歴が最近になっていただけで公開は10年近く前だったり。これだけ短くても、キャラを立て、雰囲気を出せるんだと。

## アン武さん

### 『死神遊戯』(-遊戯 23 後半)

#### ストーリー

トラックに轢かれ死亡した主人公”僕”。

あの世では死んだ人間が『死神』となり、善行ポイント稼ぎのために人の命を奪う『死神遊戯』が行われていた。天界と対立するカルト宗教”白墨会”との戦いの中、”僕”は様々な人物と出会い、交流を通して少しずつ変わっていく。

(.....おお、表面をさっとさらうと何か違う話に見える！いや、中盤以降はややプラスに振れている感じだし、間違っていない。間違っていない、はず.....多分。)

#### 戦闘・システム

- ・各話毎メンバー固定。
- ・特定の条件でボーナス有り。
- ・中盤以降、傾向的に難易度高。ボーナスを取得しようとするするとさらに顕著。
- ・特殊戦闘有り。(特殊な武装やアビリティ、多行動数、味方側 NPC 多数等)
- ・辞典有り。

#### 感想

とにかく変人が多い。来世の為の人殺しゲーム、なんてものが許される(話の基盤にある)ためか、少しのアブノーマルな思想や行動がまかり通っている。逆にまともな人が出てくると、実は腹に一物あるんじゃないか、とか、すぐに死ぬんじゃないか、とかすごく不安になる。話の雰囲気はほっとする方向に傾いた場合も要注意。基本的に期待は裏切られ、嫌なフラグは残らず回収。そんな印象がある。中盤以降は、物語も核心に触れ始め、話の雰囲気もやや上向きになる傾向が見られる。まあ、また落とされるんじゃないかと、不安は常につきまとっているけど。

また、このシナリオも SRC の画像描写を限界まで使っているものの一つ。人形劇や必殺技の演出にとにかく力が入っている。あと血も。OP もあり、特に後期 OP は疾走感があり、さくさんのキャラが一度に細かく動いたり、遠近感が使われていたり、とすごい出来。見れるのは 13 話以降、かな。

言い回しもすごく上手く、かつ独特。多分、これも某漫画家漫画でやってた”シリアスな笑い”に入ると思う。キャラクター達は本気かつマジメにやってて、そんな状況じゃないのに、「何言ってた、こいつら www」と笑ってしまう場面が多々ある。が、それが絶

妙にマッチするから不思議。……変人ばかりだからか？

気になったこととしては、全般を通して、人の本性的なものがこれでもか、と描写されており、特に最初の数話は負に振り切っているのが、それが原因で受け付けられない、って人もいるんじゃないかな、と。モラルの話とか、“僕”にまったく共感できない場合とか。

あと戦闘の難易度。上記の通り、中盤以降が難しめ。S\_News かどこかのラジオで話に上がった、「展開がハッピーなのに戦闘がハッピーじゃない(戦い方を考えさせられる)」それが当たり前のことと捉えていたのだけど、確かに言われてみれば、盛り上がったプロローグ後に、これどう攻めよう、となると、少しリズムは悪いかな、と思ったりも。文明蜘蛛の火力とか MAP 兵器を気にしたり、17 話後半の天使&死神 s あたり、大量の NPC が登場する話 (20 話僕、亜樹) など。

それで挫折してはつまらないので、これも別の話でしたが、イージーモードの実装はどうでしょうか。例えば選択すると、低改造費、15 段階改造可能、改造資金提供など。

#### 結言

と、偉そうに書きましたが、ノれる人は言うに及ばず、受け付けられない人も頭を空っぽにして、プレイしてみてもいいかな、と。とりあえず、8 話くらい、できれば 13 話まで。最初の数話でやめるのは非常にもったいない作品です。

#### 追記・バグ報告・提案

(-遊戯 21)

あの世では、死んだ人間が死神となり、より良い来世のため、人の命を奪う『死神遊戯』が行われている。トラックに飛び込んだ駄目人間”僕”の更生(?) 記。

話がプラスに振れると要注意。持ち上げたら床にぶん投げて踏みつけて、持ち上げて(以下略)

SRC でここまでできるのか、という演出。OP まであり、特に後期が疾走感がありカッコいい。

教祖周りと天界の異変と僕のプラスっぷりが、佳境な感じ。気を引き締めてかからねば。  
(-22 後半 2)

面白すぎる。これでもか、ってくらいに引き込まれた。よさそうな人とか、いいことがあるとすげー不安になる作品 www 最新話まで追いついた。ようやく普通の主人公っぽくなってきたな。

(-22 後半)22 話後編。そりゃ色々うすうすそうじゃないかなー、とは思ってたけど、またこの引きか、またなのか！！ああ、もう。今度こそ、いい人そうに見えるヤツとハッピーな展開とアン武さんは信用しないぞ w

(22 後半 2) 表現できる言葉が見当らない、とツイートしたわけだが、そこはなんとかやってみよう、と書き始めてみる。22 話全般のテーマは一言で表せば、教祖と白墨会についての真相。過去に勃発した大戦を通し、人間と天使の関係や”敵”の存在が描かれている。……ほれ、これで終わっちゃったじゃないか。そんなもんじゃなくて、とにかく胸が熱くなるのやら、背筋が凍るのやら、過剰なエネルギーをもらったようなもっていかれたような、という感じ。部分部分で見ても、これまでの正負の名シーンに匹敵するものはあると思う。瀬能や魔王様の熱い闘いや、タケルの扱いとか、”システム”や”敵”の描写、教祖への仲間らのアレ、サチカとかミナミとか、が、この話に関してはそういうこっちゃないのです。やっぱり言葉が見当らない、という結論になってしまうわけなので、あとはブレイしてもらうしかないと思われる。ただ、”僕”が最悪のトリガーをひきかけているように明確に見えるのが、不安なようで逆に安心もできたり。いやまて、アン武さんだぞ。疑って疑って覚悟を決めるくらいでちょうどいいはずだ。

## Fさん

### 霊子収束エリクシール (-04)

ストーリー重視。プロット完成済& 4話1章ずつリリースする形式。

帝国 vs 連合という構図の戦争もの。主人公は連合軍の候補生。直情型の主人公と、出来のいい相手とつかみはオツケー

とった行動で展開が少しだけ変わるターニングポイントシステムが面白い。

戦闘は難しめ(ダメージが大きい)。バランスは少々荒削りながら良い。

最初なので気になった点としては、物語的に重要な役回りの多くをモブキャラがやっていたこと。主人公らを引き立たせるため、無駄なキャラを作らないためかもだけど、少しもったいないかな、と思ったり。

あと半角”!”と全角”?”の混在と文中にあること。使う場合は改行するか、文中に入れるなら後ろに全角スペースを入れるのが文法的には正解だったかと。

雰囲気が好き。次の章から本番らしいので、どう展開するか期待。

## 香名月さん

### 原哀カレイドスコープ (-1-1 話)

伝奇風ということで、まだほんのさわりだけなので言えることはほとんどないけれど、話の空気から神秘性とほんの少しの恐怖感が伝わってくる。

さて、まずは灯とアクトシがどう絡むかが非常に気になる。

## 鏡冥さん

### ウルトラマン超闘士激伝 R (-3 話)

コミックボンボンの人気作のリメイク作品。ウルトラマンらの活躍により、地球に平和が訪れた時代のお話。当時、毎月を買ってもらえなくて話があまり繋がってなくて。ついでに途中から読んでいたから、最初の方は知らないし.....しかし、懐かしい。

(-02) 銀河連邦の協定が破られ、怪獣軍団がウルトラの星に襲来する。確かにこういう雰囲気だった(気がする)。キャラもよく捉えられてる。エースやタロウとか、確かにこんなだった。あとゾフィーってあんなにかっこよかったっけ? 審判やっているイメージしかないや。個人的には仮面ライダー>ウルトラマンなのだけれど、この作品では、等身大に近い扱いなので例外。ウルトラ戦士らが人間臭くて好き。戦闘もバランスよく、ウルトラ戦士もそれぞれ特徴的。やりがいあるなあ。数十年経っている割に、科特隊の面々が変わってないのは、ってのは野暮な突っ込みかな? きっとイデ君が変な薬でも作ったんだろうw 懐かしさ補正もあるけれど、続きにとにかく期待。

(03) ウルトラマン達が身近に感じられていいなあ。TV 原作中だと、新マンくらいまではただの怪しい宇宙人だったもの。仲間思い、ってのは描かれていたけど、感情的ではなかったからね。また、この平行世界感がぼい。ウルトラマン後の話のはずが、原作再現的な話も盛り込んであったり。まあ、原作をほとんど覚えていないので、何もかもが新鮮。でも確かにウルトラマン達はこんなキャラだったと思う。味方に比べて敵が多くてちょっとしんどいかも。地形と援護を考えれば割と楽だけど。また全面砂漠で少しだれるかな。移動経路として草原があってもよかった。

## Kero\*2 さん

### Like The Striders (2 話)

ガストラ帝国の脅威にさらされる世界で、さらに秘密結社 BADAN の魔の手が伸びる。

(-02) 仮面ライダー SPIRITS とキン肉マンに飛びつき。原作をやや改変しつつ、再現 & クロスオーバー、という感じ。まずは SPIRITS の 1 号 +ZX。1 号より 2 号の方が馴染み深いから、ここのシーンはちょっと残念。けれども、熱いカッコイイ。SPIRITS は 3 部前半くらいまでがすごく好き。それ以降はコミックスで読まないと流れが悪くてねえ。V3 とか X のエピソードはすごく好きなんだけど。戦闘のバランスはやや独特で高火力、高燃費。少し考えないとガス欠、弾切れに陥りがち。ネームド敵などを倒したときはアイテムを入手でき、2-3 種類から選択できる。また複数のボーナス条件もあって狙ってしまうわ。原作を知らないものも多くて、「誰？」状態に陥ることもあるけれど、まあ、そこはそれで楽しむ、ということで。

幻痛さん

尻痛さん

魔法ガチホモあべ タカカズ

幻痛尻痛さんの1話完結シナリオ。

まあ、タイトルからも分かる通り……こ～れ～は～酷い。8月10日はハッテンの日、ということで、誕生日を全て作成に費やしたという、ある意味伝説となりうるシナリオ。多分、最近話題のまどか マギカっばい、流れに、ガチホモ成分が大量に混入し、怪しげな化学反応を起こしている。苦手な人は苦手かも(私も好きでは)だけど、吹いたりクスリと笑ったりと、頭空っぽでプレイするくらいでちょうどいいかも。

ただ、ファイナルフュージョン後、覚醒はイベントでもよかったかも。どうせ倒せないし。

## 光志さん

### OUTLIVER

世界観”自体”は近未来王道 SF 風。宇宙進出した人類が、未知の宇宙生命体を前になすすべなく、そして今 というもの。1 話完結ということもありよくまとまっている。

戦闘は味方フェイズで敵を破壊すると再行動できるシステムで、15 ターンの制限と圧倒的に多勢に無勢ながら、簡単すぎず難しすぎず。

と、普通の展開かと油断していると最後のどんでん返して、背中に寒いものを覚えたりと、最後まで飽きさせない構成になっている。すっきりしない終わり方かもしれないが、これはプレイヤー側が合うかどうか、という問題でしかないと思われる。個人的には、こういう雰囲気は好みである。自分じゃ絶対書けないし。

### BLAZZARD

光志さんの 2 作目。故に最初から警戒してプレイしたが、期待を裏切らない裏切りっぷり。

世界観は OUTLIVER に通じる SF 風。近未来というよりはスペオペ。ある国がある国を攻め落とし、弾圧し、対立する国の国民は という話。主人公バルトは弾圧される側ながら、特級の権利を有しており、研究者として、人並みの生活を送っていたが.....

戦闘は OUTLIVER のものに加え、EN が多ければ HP ダメージ、少なければ運動性ダウンと、少々気をつけなければいけないものが加わっている。考えなしではもちろん勝てない。全面基地であり、EN 回復を考慮していたのであれば、地形効果を書き変えるか、ターンイベントで処理してもよかったかもしれない。少しメリハリがなかったかも。

### Next Rebel

#### ストーリー

全 2 話完結。配達業で生計を立てる青年、豆腐谷正次 (とらやせいじ)。彼の肉体には、隕石より採取された生物の遺伝子コードの一部が植えつけられていた。秘密結社『ラフィアンズ』は、その生物の遺伝子コードを完成させ、世界を破壊する『ネクストレブル計画』の発動を悲願としていた。豆腐谷正次は改造人間『ロストコード』となり、様々な思惑が入り混じる、『ラフィアンズ』との戦いに巻き込まれていく

しかし、その戦いも、より大きな危機の序章に過ぎなかった。

## 戦闘・システム

- ・バランスは良く、難易度は普通

(S Pの使い方を間違えると、きついのかもしれない。)

## 感想

熱い、上手い！ まさに”悲劇のヒーロー”。みんなが幸せで、彼らのような存在は生まれない方がいいのだけれど、それでも、それだからこそカッコいい。ぐっ、と惹かれてしまうものがある。雰囲気とおまけでわかるけれど、某ヒーローもののオマージュ。元は版權物のつもりだったそうなので、それも納得。少々語りが説明的ではあったけど、短編なので仕方ない部分もあり、それほど気にはなるほどでもない。

そしてS\_Newsでも話に拳がったけれど、ラストは「俺達の戦いは始まったばかりだ。」とか目じゃない大風呂敷の広げっぷり。裏設定では、前2作と同一の世界観であることが示唆されており、そこら辺も活かした作品を作りたいとのこと。なかなか難しい話だが、光志さんならやってくれそうな気がする。と、期待を込めて。

## 結言

光志さん節健在。ややハッピーエンドな人達がいるのもたまにはいいね。

## 追記・バグ

## 小夏正彦さん

### とある探偵の迷推理 (-12 話)

(-10)5 話までは顔見せ、6 話から本気の退魔物、物語が動く。6 話以降と比べてしまうと、前半は 1 話完結に近く、また事件もしょぼく、やや退屈。だが我慢だ、我慢。某シナリオのオマージュとおまけにあったけれど、ヒーロー成分が多めかつ話の視点が違うので、すでに別物の印象。雰囲気的にはあちらを非日常とするならこちらは日常。”依頼”のサブイベントもあるし。会話の表現が上手で、そのキャラが発言すべきところで発言してる感じ。文量は多め。よくみんなそんなに口が回るなー、と。戦闘の難易度も控えめでテンポ良く進めることができた。まあ、10 話の引き方はあまりに気になりすぎて卑怯だと思う( ^ ^ ) ;

(-12) と、思ったら無事だった、と思ったら無事じゃない、と思ったら無事だった。けど、きもいしとんでもないし、と思ったらそうでもなかった、わけでもなかった。と、何言ってるかわからないと思うけど、こんな感じ。急展開。熱かった。神についてのうんちくがそれっぽい。説得力強い。やや戦闘の難易度が高かったか。あと、最後の最後に S P 強制発動は卑怯だと思う。ボス戦はゲームとしては優しさが少し足りなかったように感じた。根性論で何でもできるわけじゃないけど、それもいい。探偵術だ、銃だ、肉体だ、にはすげー笑った。

## さかきみずはさん

### 橙神ジンダイダー・誕生編

一話完結。愛すべき直情勘違い馬鹿主人公”鋼鉄仁 (はがねじん)”。野球をやるため強豪校へ転向する彼だが、野球どころではなくなるとは……

ギャグ系読みきり漫画を読んだような爽快感。このノリ手の好きだわーで、そのギャグがツボった。みかんと間違えると烈火のごとく怒る 「そのみかん野郎！」のくだりが特に。戦闘はぬるっぬる。自動反撃にしたら万が一に負けるかも、くらい。

しかし、だ。普段はずれたことばかりのくせに、たまにまともなこと言う、って、そういうキャラはすごくカッコイイと思うんだ。苦労性な相棒と組ませたら、きっと楽しい連載作品になるんじゃないかな。

## smile-ball さん

『世界』の車窓から (2011/2/27)

### ストーリー

DIO と空条承太郎の因縁の戦いは決着の時を迎えていた。その最中、DIO があるものを見つけ姿を消してしまう。

その後、DIO はプリベンターのガンダムと遭遇し、話はあらぬ方向へと向かっていく。

### システム

- ・チェインコンボが秀逸

(マーカーを設置後、マーカーに隣接した敵を攻撃することで、攻撃した武器より 1 つ強い武器で再攻撃するシステム)

・チェインコンボでしか倒せない敵もいるが、そこまで難しいわけではなく、むしろ決まると清々しい

- ・装備が充実

(武装、機体、操縦者とカテゴリ分けされており、他の機体のメイン武装をお気に入りの機体につけてしまう、なんてこともできる)

- ・会話ウィンドウ

(バストアップの絵がカッコイイ)

プレイ時間 (1) 5-10 分 (2) 5 分 (3) 10 分 (ex) 10 分

### 感想

これまで本家第 4 次だったシナリオが一気に まで進化した感じ。グリグリ動く。カットインがシビれる。驚くべきことに何から何まで手作りらしい。話も某漫画書きの漫画で言ってたシリアスな笑い、って、これかっ！と実感。きっと DIO 本人は真面目なんだろうけど、言動がいちいち面白すぎる。エンディングから EX ステージにかけて、作者さんも暴走を始めているが、それもきっちり丁寧な仕事で、完全に腹筋がブレイクした。

辞典が完全でなかったのが少し残念だが、些細なことではない。

### 結言

お見事!!! 見習いたい部分はいっぱいあるけど、できそうもないことが多すぎる。

### 追記・バグ

先述の通り、辞典が不完全

三部の装備変更の時、甲児の装備が五飛のものになっている。その上、反映されていない。

## ゼアルさん

### 英雄タイムス (-09)

似て非なるキャラクターの描写が面白い。アイコンが違うせいもあるだろうけどスズキの冷め方が人間臭く見えたり、ツカコがやや外道だったり、”僕”と藤崎さんの距離がわずかに近かったり、今井のキレ方に少しキレがあったり、文明蜘蛛の弱体化っぷりに泣けたり、などなど。やっていない作品もきっと少しずれがあって、その違いも楽しめると思ったりした。

(08) グロツ！ 悪意無き悪系キャラの威力を実感。そしてスズキにマグナム装備が功を奏した。しかし、スズキ万歳の話で普通程度の強さ(^\_^);

(09?) そして1ヶ月越しに騙された。くそー、ゼアルさん鬼畜だぜ www

(09) 怖がり系の子が化ける話ってのはいいなー。展開自体は(T-T)だけでも。いよいよ黒幕系のクロスオーバーが来たよ。まき戻す人がどう絡んでくるか、楽しみでもあり不安でもある。原作のラストが気持ちよすぎたから、いやでも比較されるししちゃうだろうな。と、ゼアルさんにプレッシャーをかけてみる。本作ではやや知的に見えるブラパレだけどの外道っぷりは健在。流行の人を盾&投げ。戦闘パートでは戦力差はそれなりにあったけど下手すると死神ちゃんだけで片付くな。珍しい共闘話。理由付け(言い訳)が上手いこと。そして次回予告が wktk 過ぎる。覚えているに決まってるじゃないすかー

# セナトさん

## 蒼銀のエンリル

### ストーリー

これは、次元を越えて旅をする少年と少女の物語

音宮刹羅と守風奏音は世界から世界を渡り歩く旅人。今回たどり着いた世界では帝国と、反帝国組織が戦いを繰り広げていた。2人は反帝国組織に身を寄せ、戦いに身を投じていく。

### 戦闘・システム

#### ・デフォルトのシステム

(味方は基本的に高性能高火力、戦闘はやや易しめ。ただし、後半出てくるプロメテシリーズが、ザコにしては50%の緊急レポート持ち。脆いので必中+MAP兵器とか必中+鉄壁とかやりようはいくらでもあるけども、ばら撒くにはどうかと。ボスに分身なら直撃でいいので。)

### 感想

全体的に軽く明るい。戦闘も易しめだったこともあり、さくさく進めることができた。その一方、前途多難な状況下において、暗い雰囲気には陥らなかったのは、物語としてメリハリが乏しいということでマイナスに働いたのではないかと思う。

また、人物のキャラクターがいまいちつかみきれなかった。最初の作品ということで、おそらくセナトさんも手探りだったのだと思うけれど、発言と行動に一貫性が乏しかったように感じる。特に照れたり惚れたり。新能力の覚醒、救出、再会、裏切りなどの重要イベントもあっさり風味だったのも原因かと。

### 結言

以上、かなり辛口に書いてしまったが、ストーリーは7話で起承転結にまとまっているし、2人が旅をするバックボーン(故国の話や前王のくだり)も面白い。戦闘のバランスも良い。あとは負の方向へのストーリーの展開と人物の掘り下げが進めばより良くなるのでは、と思う。

と、書いてて自分にとっての課題を書いているようだと感じていたりして。まあ、一番難しいところではないかと。

## 追記・バグ

### Concerto ~ 2人の協奏曲 ~ (-第5篇まで)

ボーイミーツガールもの。1話完結、というよりは、主人公”ルーク”とヒロイン”アルカ”が、毎話違う役柄を演じている、という印象。確かに根本は変わらないものの。

0~2篇：いやぁ、くすぐったい

3篇(幻痛さん作)：ウホッ、とか。あれ？

4篇：雰囲気が好き。キュウベえ、って何かの版權だっけ。

5篇：ウホエンドあり。セナトさん作なのに www

### ロスト・ハルシネーション

SRCのシナリオでは新鮮な爽快感抜群の戦闘が売り。ストーリーは次の更新分(4話)あたりから盛り上がるのではなからうか。

(-3話) 総ターン数:7、多分、2、2、3じゃなかったかな？敵を破壊した時、再行動でき、APが1ポイントたまる。APを消費して、無消費能力UPなど様々なアビリティを使って敵を一網打尽。基本2、3ターンキル。気分爽快。まさに、この一言に尽きる。ツメスパロボに近いけど、別物。あそこまで難しくない。まだ、戦闘がおまけのような簡単さだけど、かといって作業的でもない。新鮮である。ショップは充実し過ぎ。もう清々しさを感じるほどに。物語はアクション系ネットゲ”ミラージュゲート”内で何か起きていているらしい。まだまだ序盤なのでこんな感じ。ゲームだし、楽観的な雰囲気。ただ、ところどころにほんのり深い影があるのがいい。カナミ(主人公)の「精神論が~」とか、3話中立の未知っぷりとか。負の側面の描き方に、セナトさんの新たな一面を見た気がする。戦闘システムとして完成系の一つだと思う。

(-6話) クリアターン、4話:2、5話:2、6話:3 とりあえず、格闘 +20 とメガブースターを2個ずつ購入してみた。今のところ、熱血 天帝、とか、気力 up 光速斬撃 EN回復、とか、ざっくりやった感じ。6話も移動力9のオルタナ無双で。4、5話はいいとしても、6話のようにターン経過を必要とするイベントは、ロスハルには向かないような気がする。その場合は、ザコを倒すのにそのくらいかけさせる、とかの方がいいのでは。いよいよ”ミラージュゲート”自体とその危機が明らかに。まだ二転三転しそうだけでも。今後の展開に期待。気になった点は、会話が少し冗長に感じたこと。含みのある言い方が多かったけども、展開や他のキャラの絡みからも、それは感じられたので、もっとざっくり

言ってもいいのかもしれない。当面は最新話までやることと、もう少しターンを減らすことが課題かなー

(-9 話) クリアターン、7 話:1、8 話:1、9 話:2 8 話でちょっと偶然に助けられたのが、不完全燃焼。主攻のユニットだけでなく、削り+主攻が最初必要なバランスで、ほどよく頭を使わせてくれる感じがすごくいい。9 話の増援の気力、AP に補助があるのも助かったし。会話のリズムがすごく良くなったように思う。カナミと親父さんや、親父さんのミラージュゲートの説明、その周囲の合いの手、ミカエリスとメンテン (ただ 9 話冒頭でもよかったかなー、と)、あえて内面を書かないことでの内面の表現、などなど。まあ、私の好み、ってだけかもだけど。さて、黒幕(?)の顔見せとミラージュゲート真相について。このまま行くのか、もう一捻りあるのか。どちらにしても楽しみだねえ。

(-11 話) クリアターン、10 話:1、11 話:2 一言で表すと「ミカが一っ!？」と。じわりじわりと 11 話かけて、そうじゃないかなー、と、思わせてたことなので、いよいよ来たか、という印象。地味にその後の親父とのやり取りがよかった。ストーリーが手抜き、みたいなことがおまけにあったけど、2 話で 1 シーンなら、問題ないボリュームじゃないかな。ロスハルの戦闘システムなら特に。長いとせっかくの爽快感が薄れるし。個人的には HP8000 くらいのザコが何体か紛れ込んでても、難易度的には面白いかも。まあ、爽快感(すっきり感)との兼ね合いになるかも。ふふふ、ぼちぼちコツもわかってきたし、色々やれるようになってきた気がするな。

(-最終話) クリアターン、12 話:1、13 話:1、14 話:1、15 話:1、最終話:1

## スーパーロボット大戦 NW (-11 話)

(-04 まで)00 や W 系の雰囲気がよく出てる。ただ、ちょっと全員が事情を把握しすぎ or 物知り良すぎで、わかってないのがプレイヤーだけと、置いていかれ気味かも。オリ主人公、ゼーガペイン、あとマクロス F のアルトあたりは、もっとプレイヤーよりの視点で、困惑する描写があってもいいのかもしれない。

(-11 まで) 上記の理由により、ラーゼンフォンの綾人の未知っぷりが貴重。人間関係や話にしまりがでてきたように思う。9 話では、オリ主人公ヒャッハー、かと思いきや………量的にもオリ主人公話と、版權ものの話で分けても十分なボリュームだったんじゃないかな。11 話の過去エピソードの方が 1 話向きな気もする。八卦衆のキャラの違いっぷりとか、まさに SRC ならではの原作崩壊。戦闘はボス級が防御を使ってくるため、攻撃の

組み立てがしづらい。熱血を使うより、強キャラに援護攻撃させた方がダメージが大きくなったり、ひらめき使ったら防御してきたり、瀕死になると必中かけてるのに回避したりなど。これは本体上の思考ルーチンの問題か。これはバランスとるのは至難の業かも。

# ハクさん

## 次のナニカ

### ストーリー

現代を舞台にした退魔もの。呪われた人間に憑く怪異”呪イ”。異変に遭遇した主人公”アオト”は、謎の女性”ナニカ”や出会った仲間達とその解決のため、戦いに身を投じて行く。

### システム

- ・データ上は高火力、高 HP。バランス良し。
- ・バラエティに富んだ装備品で思い通りにキャラを強化できる。
- ・戦闘の難易度は、前半戦の結果から易普難と選択可。
- ・敵の行動が細かく制御されており、戦闘が単調にならない。
- ・各キャラの決め技のカットイン、画面演出がカッコイイ。
- ・ショップ、闘技場、ミニゲーム(ブラックジャック)など工夫がいっぱい。

### 感想

とにかく雰囲気よかった。個人的には単純に力押ししてくる呪イより、時折現れる絡め手の相手の話が好み。繰り返して怖くね、と思わせて、予測が立ってきた頃にまた裏切ったり裏切らなかつたり。

最終戦とエピローグの戦闘が、また変わってて面白く、特にエピローグは戦略の練りがいがあった。

本作はハクさんの2作目であり、前作の Jinx をプレイしておく、同一の世界観なので、より楽しめるはず。私は未プレイだったので、機会を見てプレイしようと思っている。

### 結言

総じてレベルが高い。単純なスパロボ的シナリオ以外をプレイしたい人にはもちろんお薦めであり、作りたい人にはとても参考になるシナリオだと思われる。

## 浦瀬ヒガタさん

### 死神探偵スズキ

メモには皮肉と毒づき方を学ぶのに最適、とか書いてあるし。なんつー失礼なことを……全部ひっくるめて言い回しがすごく上手いんだよなあ。

現代を舞台にした退魔もの……と書くと少々語弊があるかもしれない。探偵のスズキが死神を引き連れ、様々な事件の解決をはかる。全編を通して、ハードボイルドな雰囲気、感情が枯渇している灰色の世界、とか書くと少しはイメージが伝わるだろうか。それなりにグロイ事件の連続なのだが、それ自体の怖さ、というよりは、それを淡々と流していく登場人物の冷淡さが話の”恐ろしさ”を演出している。

戦闘に参加するのは基本的にスズキと死神の2ユニットのみ。そこまでこだわっていない、とは read me にあるが、死神はスズキとの距離が近いほど能力が上昇する(スズキは基本的に無能)、通常の戦闘と、特殊な気力変化をする戦闘の2種類のタイプがある、などゲームとして十分な楽しみも有している。

と、書いてきたが、終盤にはストーリーも戦闘もまたガラリと違う様相をみせる。白黒だった世界に一気に色がついたように感じた。

派手ではないが、演出面も見事。特にエンディング。こういうの好き。人形劇もテンポ良く。ただ好みが別れるかも、とちょっと危惧したり。

### 撃鉄のクロニクル 現代編サンプルシナリオ『シェアリング』

オリジナルロボットのシェアードワールド企画ということで、再起をはかるにあたって、新しいことに挑戦してみようかな、とお試しプレイ。

現代編は、資源の枯渇、エネルギー不足から、紛争が多発するようになり、傭兵業と、軍需産業がひどく好景気な近代の地球が舞台。

実際の戦場なんてものは知らないけれど、今の世の中、戦争も思想とか云々じゃなくて、利権や経済がまわすんだろなあ、と、夢も希望もない感じが、戦場ではなく現実を感じさせた。

### 撃鉄のクロニクル 近未来編サンプルシナリオ『Wahrheit』

ストーリー

西暦 2130 年、地球は『インベーター』からの侵略を受けた。地球人類はそれに抵抗し、人類史上初の宇宙戦争が始まった。しかし、戦況は芳しくなく、少年少女までが戦場へと駆り出されていく。

#### 戦闘・システム

- ・ 戦闘、システム共にデフォルト

(ただし、ヒガタさんの戦闘全般に言えるのは、何も考えずに突っ込むだけでは運に相当左右される程度の難易度がある点。相手の移動と射程を少し考慮して、SPをまあまあ使えば、クリアできるようになっている。)

- ・ 3話完結ながら、1話ごとに機体がバージョンアップしていくのがちょっと嬉しい

#### 感想

うーむ、救いがないなあ。あ、最後に少しはあったか。しかし、だ。世界観も主人公らが置かれている状況も最悪なんだけど、ちょっと油断すると、表面上はすごい盛り上がっているように感じてしまう。3話目はプレイしながらテンションが上がっていくけど、いや、上がっちゃ駄目だろ、と。

#### 結言

あんまり深く考えてプレイしちゃ駄目かも。もしくはターミネーター3とかが大丈夫な人向き、かな。

## 撃鉄のクロニクル 宇宙統一編サンプルシナリオ『月は妖艶に嗤う』

#### ストーリー

地球が他の銀河に進出し100年が経った頃。どこにでもいつの時代でも、はぐれ者は存在する。色々な意味で。

#### 戦闘・システム

- ・ 1対多数のデフォルト戦闘

(先述の通り、ヒガタ式戦闘。)

#### 感想・結言

ヒガタワールド全開。心地よい回りくどい言い回し。アウトローでミステリアスな雰囲気。ヒガタ素敵だぜ。こういうのに魅力を感じるってのは、俺も年をとった、ってことなのか

なあ……(^ ^;

## 篠田結城の人間考察シリーズ(～第5弾)

### ストーリー

「『答え』探しをしよう」

生きていく上で、疑問とは尽きることなく発生するものである。ならば、答えを探し求めることこそが、人間のなすべきことではないだろうか。日々『答え』を探し求める一人の人間、篠田結城のお話。(公開サイト概要より)

### 戦闘・システム

・1、もしくは少数対多数のデフォルト戦闘

### 感想

「なんかこう、こいつのシナリオをやっていると倫理観とかがすごい勢いで崩壊していくぜ。」……なんつってみたり(^ ^;

なんだかねで箕河原が一番常識人だ。

#### 1．クリスマスソングをうたおう

血とか血とか血とか。あ、そうですか。納得できてよか……よくねえ(T-T)殺しすぎとかなんとか、このときは思っていました。はい。

#### 2．そして鐘の音は鳴り響く

で、感覚が麻痺し始めたわけで。あ、松本さんだー、とか。もう難しく考えるのはやめました。

#### 3．チョコトリボンと吸血鬼

初の学校モード、そして色々。かわいいけどかわいくねえ……代わりに竜児がかわいい。ここにきてようやくちょっとほっとした。ちょっとだけ。これはやっぱり、完全に人外を相手にしている方が精神的に楽、ってことなのだろうか。話の描写上。

#### 4．混線迷路

時間軸がおかしくね?、と思ったらまさかの2週目。ただ、現実にもあるかもーな非現実的雰囲気からファンタジー側にちょっと振れてるかな、と。でも竜児カッコよかったの

に惜しい、とか、不気味でよく動く人形s、とか見所はいっぱい。

#### 結言

魅力的なキャラクター、ミステリアスな雰囲気、高い完成度、のヒガタ作品。ただ、今作に関しては1、2作目と3、4作目で受ける印象が違ったように思う。

.....やっぱり竜児か？ 竜児がかわいいからか？

#### 追記・バグ

#### 5 . 翡翠の匣

この現実と非現実を行ったり来たりしてるみたいな雰囲気が素敵過ぎる。さて今回は箕河原さん分が多め。過去がちょっと明らかになったり。相変わらず扱いは酷いけど。代わりに竜児分少なめ、残念。そしてワカメ、かわいいよワカメ。この良くも悪くも無い出来なのが好き持てるわ。戦闘は、相変わらず少々シビア。敗北条件が箕河原さんの撃破、とかだったら、積んでた。最後は箕河原さん特攻 痛撃真理探究で。危なかった。黒幕のキャラ自体は弱めだったけど、その分、一般人に近い印象も持てたし、さくさく切り捨てる篠田にとって面白い”観察”だったのかも。このシリーズの中編とか見てみたいけど、そんなことしたらヒガタさん死んじゃうか。でも期待はしてたりする(^\_^;

(追記) そういえば、ユニットが斜めに動いたりしてたのは、ありゃ一体.....アニメーションをサブルーチンで呼び出すのがどうもわからないから、後でこっそり eve ファイル開いてぱく参考にさせてもらおう。

#### 爆熱巨神バクファイガー (-16)

絶体絶命の戦況で、そう思わせないように振舞う兵士達、希望があるように見えるだけ。こういう雰囲気を出したい。けど、出せないんだよなあ。上手いなあ。

(-08) フランシスとか、直接の接点が見えるとちょっと嬉しいよね。バクファイガー、何の盛り上がりもなく名前が決定。これが現実か。インベーダーの正体の一端が掴めたものの、激化するネスト攻略戦。もうお偉いさんが黒い黒い。まともな人は、貧乏くじを引きまくる。現実だ。そして、また出た盛り上がりちゃ不謹慎な盛り上がり。悲しいけどこれ、戦争なのよね。タイトルの割りにリアル路線まっしぐら。しかし、思った以上にスーパーロボットしてる。.....バクファイガーよりも主に周りが。で、おそらく第1部完。

(-12) 第2部のメンバーもなかなか個性的。ブランコやらスタンレイがどうなるか不安なキャラしてる。反面、リーがいい人でまたなんかあっさり、みたいで不安。そして英雄の不在。戦争では強力な兵器も必要だけど、1機のそれよりは、軍全体の士気の方が重要よな。誤解を恐れず言えば、妄信的だとしても。いよいよ、ちらちら政治的な話も見えてきた。結局、汚い大人が全ての元凶、って落ちなのか……？

(-16) 予想通りの展開ではあった。覚悟もしてた。しかし、この喪失感というか、ショックが大きすぎる。また、戦争の背景やインベーターについても、同様。そのはずなのに、実際に描かれると背筋に何か冷たいものが。ちょっと戦闘がきつくなってきたので、思い切って改造してみた。そしたら今度は簡単過ぎに。バクファイガーを中心に、討ちもらした敵を仲間にお任せ、と。あと、なんかな、スタンレイがちょっと危ないような気がしてきた。

## philo さん

### 魔神王の娘 (-25 章)

#### ストーリー

千年の時を生きた魔神王たちの愛娘、クレメと、SRC 学園の愉快的仲間たちの物語。現在までは、クレメの人との交流を通じた成長を軸に、姫士組と騎士団の対立、魔神王たちの思惑、謎の占い師の暗躍が描かれている。

#### 戦闘・システム

- ・各章で参加するキャラは固定 (現在まで)
- ・難易度はやや易しめ

#### 感想

一言で言うと、ゆっくりと、ただ着実に時間が流れている印象。よく使われる表現だけど。

クレメ周りは戦闘を含めて、だいたい”日常生活の些細な出来事”なのだが、そのちょっとした波紋が組織の上の方では、行動を起こすきっかけになったり、実は重要事項だったり、情勢が少しずつ動いていく。その関わらせ方というか膨らませ方が上手くて、物語の展開がすごく自然に感じられた。

数えてないけれど、100 人近いキャラクターが登場しているんじゃないかと思う。それだけの人数を出すだけでもとんでもないけれど、驚愕すべきことに、それぞれがはっきりくっきりが書き分けられている。組織の立ち位置などの設定だけではなく、台詞回しが上手くぶれない。キャラ自体は他の作者さんが考えたものだろうに、むしろそれを絶対に壊さないよう意識しているから、なのだろうか。

また、まじめなストーリーの場合、メタなセリフが入ると一気に興奮めすることが多いのだけれど、それも無理なく導入されており、笑い(苦笑?)を誘っている。

キャラクターの描写といえば、個人的にお気に入りな”真の太陽”の話。決着のつけ方はあれでいいのか、とも思うけれど、今のところ唯一(?)キャラというか立ち位置が大きく変わった人物で、その急変にも不思議と説得力が感じられた。変化後もどう変わったかちゃんと取り上げられおり、ちょっと嬉しくなったりも。

人形劇も SRC のアニメーションで出来る範囲で工夫されている。最近の本体の更新で面白いアニメも増えたので、描写の幅が広がるのでは、と思う。

欠点を上げるとすれば、その登場人物の多さに由来するのかな、と思う。戦闘はメン

バーが固定であり、お気に入りのキャラが戦闘でなかなか使えなかったり、章毎に戦い方を少し考えなければならなかったり。これが合わない人には少々きついかもしれない。

加えて、ある一部の出来事に対して、10 数人のキャラクターの反応が描かれることがあり、先述の通りに人物間の差異はあるものの、やや冗長に感じられた。具体的には4章では気にならなかったのが、23章では気になった。他にも全体的に日常の細部まで緻密な描写であるため、1章が長め。

また、HPの紹介には”百合とエロスとバイオレンスと謀略を隠し味に”、とあるが、実は百合とエロスと聞いて、最初手をつけづらかったわけで。ただこれは、あまり先入観持たずにプレイするのが正解かな、と思う。実際に隠し味なので。

(-25) モアドリームとの最終決戦。とにかく熱い熱い熱い。とはいえ、ルールに法ってる時点でもう悪じゃねえわな。まあ、それは野暮ってものか。それをよそに、能力が高い割りにレベルが低い面々のレベル調整。ザコを片付け終わる頃には、すごい戦闘が楽に。というか、ボスでもHP10000前後、ってすごいいいバランスだと思う。これが5体くらいばら撒かれる、ってのも合わせて。

#### 結言

戦闘を楽しむというよりは、ストーリーを追う作品。長所と短所が表裏なので、あとはプレイヤー次第かと。というか、短所を探してそんなものなほど、完成度は高い。

#### 追記・バグ

## ツェリザカと剣とアイスクリーム (2011/2/26)

#### ストーリー

SRC 学園関連のお話。一話完結。とはいえ、SRC 学園を舞台にしているわけではなく、現代アメリカを舞台にした、ある魔神とその主のお話。

#### システム

- ・前半戦は1対ザコ多数、後半戦は1対1
- ・後半は少しの工夫がないと負けかねない程度の難易度
- ・特別な派手さはないが、SRCの機能を十分に生かしたエフェクト

#### 感想

素晴らしく綺麗に纏まっている。ストーリーも戦闘も。女の子、散歩、ラブコメ、変身、青空などなど、爽やかな成分がてんこ盛り。個人的には、渋い爺さんが活躍するのがツボである。現代が舞台で、戦闘以外は日常的な風景なんだけど、それでも非日常感が強く漂っている。伝奇的、というのかな。現代世界にいるのに不自然……って、当たり前だけど。

#### 結言

すっきり終わるので、満足感もあり、続きが読みたくもある。

## 天才とモブ

#### ストーリー

SRC 学園関連。一話完結。"天才"水島聖月と"モブ"井上浩美の物語。

#### 戦闘・システム

- ・少数対多数の通常戦闘

#### 感想

天才とモブという対比が面白い。展開も王道ながら明るくて好み。ただし、"天才"水島の方はさておき、井上の方がモブというより、地味な先輩、という風にキャラが立ち過ぎていた。

また、戦闘も集中をかけた強ユニットだけで事足りるため、やや作業的であった。

#### 結言

初期の頃の作品ゆえか、全体的にやや不足感。が、ここから洗練されて今の形になっているんだなあ、と感じた。

## まつろわぬ拳と剣

#### ストーリー

用心棒、劔兇と対峙し、負傷したクルセイド騎士団に所属する剣士、月詠朧。彼を慕う閃壺悟は、その制止を聞かず劔兇を探すため飛び出してしまう。

#### 戦闘・システム

・1対1、または2対1のSRCデフォルト戦闘  
(うーん……面白い戦闘、とは言い難い。やはり何かしらの工夫がないと、1対1とかは難しい、というところ。)

#### 感想

見ててほっとする関係っていいよね。祇園会、クルセイド騎士団、姫士組、警備隊など、SRC学園の世界も感じられる。ただ、SRC学園系の作品に疎い私には、ちょっとちんぷんかんぷん。philoさん作の長編”魔神王の娘”とか、他の長編をやってみれば、少しは違うのかも知れないが……

#### 結言

現在のphiloさんの作品に近く、特にストーリーがほっとする感じで綺麗にまとまっている。

### 貴方と私が居るところ

ゆっきーと衛メインのお話。philoさんの描く友情のあり方がいいなー、と思う。ちょっと百合っぽいけど、まあそれはそれ。

イベントがスタートラベルに書いてあるので、リスタートするとまた全部プロローグを見る羽目に。とばせるようになると良いかも。まあ、それほど長くないからいいかもだけど。

また、前半のイベントの進行条件がわからなかったのが少し気になったかな。衛の気力を地味にこつこつ上げちゃった。あと増援後、衛を守る必要があるのは仕様なのだろうか。演出的にはありだけど作戦目的で確認できる方がよかった。

## 風呂さん

### 機動戦士ガンダム A

#### ストーリー

UC7000 年後期、何千年と続く戦争は人々の肉体だけではなく、精神まで蝕んでいった。全人口が中世の半分まで減ったと知り、人類はその身を進化させようと試みた。そして、完成した不老不死の技術「ホムンクルス」その技術を用いて、名君や優れた政治家が長期にわたり統治することで、人類は一応の平穏を取り戻しつつあった。

しかし、それも「銀幕戦争」前の嵐の前の静けさに過ぎなかった。

#### 戦闘・システム

- ・高 HP、高火力ながらバランス良し
- ・ザコも高火力高射程だけど、下記のボーナスステップがあるので、ちょうどいい
- ・ボスは高性能で HP は少し高いが、熱血つき 1、2 撃で倒せる程度
- ・敵を破壊したユニットが再行動する (ボーナスステップ)

ボスのバランスが第 4 次とか F っぽくて、HP が無駄に多いだけの最近の本家よりずっと好み。ラスボスよりも高装甲 HP 回復能力持ちの "B-D" の方が脅威だった。2 回の交戦でこいつだけはクイックセーブ&ロードを必要とした。

#### 感想

まず、一言。衝撃でした。オリジナルと銘打ってはいるものの、オリジナルのキャラクターの設定を鑑みるに、本当に正史にこういったことがあり、実際に登場する人物達を、ハルヒ、らきすた、スクールデイズなどのキャラクターで置き換えたのでは、と思えるようなガンダム的ストーリー。上記の濃い面々が織り成す超展開に次ぐ超展開。そして、衝撃のラストは、賛否両論が極端に分かれるのは間違いないでしょう。色々な作品で言っているような気もしますが。これは顕著かと。

あと「技を磨けば、あまり強い武装はいらない。」すごく好き。重いセリフだった。

正直、参戦作品からはまったく想像できない話だった。もっと軽い感じの話かと思ったら、そんなことはなかった。ただ、参戦作品と雰囲気とのギャップを受け付けられない人もいるかもしれない。

#### 結言

怖くてすごい作品でした。ただ、参戦作品の一覧で少し損しているかも。

追記・バグ

## bunndoki さん

### がんばれスィーちゃん 第3兵器開発部奮闘記

#### ストーリー

1話完結。撃鉄のクロニクル、近未来編シナリオ。プレイ時間は10分程度。

VSE月面支社の兵器開発部に就職することになったスィー＝プラプラス。彼女は天性の操縦技術、とか、隠された何がし、とか、何も持っていない”The凡人”。にも関わらず試作機のテストパイロットに推薦され、疑問に思いつつも仕事をこなしていく。

#### 戦闘・システム

- ・機体を乗り換えつつ、4連戦

(やや易。地形効果を活かせば、よほど運が悪くない限り、負けはしない。)

#### 感想

会話が軽めで雰囲気も明るい。名前が全部PCやプログラム関連由来、と聞くまで気がつかなかった。共闘シナリオとかに参加したら、愛と資金をつぎ込んで使ってしまうな—  
敢えて気になった点を挙げるなら、撃鉄とは関係の無い1話完結の短編としても、通用するかもしれない、と感じたこと。ただ新しい時代の話なので、これからの拡張に期待。

#### 結言

適材適所、必要とされる場があるってのは素晴らしいこと。

#### 追記・バグ

## 某たわしさん

### 大魔導大戦グランジス (-5 話)

(-4 話)SRC の基本システムを完全無視のシナリオ。とんでもない細かな作りこみ。問題は、そこまでやり込めるかどうか(主に私めが(^\_^; いや、その、4-1 で召喚士を倒せばワイバーンが消えるなんて気がつかなくて、全部倒そうとして何度もフルボッコにされて... 結局、レベル上げ&装備整えてフルボッコにしたんだけど。とにかく、やっと4話クリアしたわ。長かった.....orz あっさり風味の展開にいよいよ色がついてきた、ってところか。とりあえず、暇さえあれば虎の穴で金&経験値ちびちび稼ぎ中。

(5 話)四天王にフルボッコにされた。不貞寝しよう。がああっ!? また全滅でイベント進行かいっ!? 下手に初期状態の四天王2人倒せたもんだから勘違いしたじゃんか!

(雑記)本当にSRCからオンラインでランキングに登録されたよ。けどショボイ記録だから、すげー消したい。

## マイヤーさん

### -INSOMANIA- (-05)

臨床心理士という SRC では珍しい主人公、音無恵理。SRC の常識を覆す画像描写。時間が流れている街。噂になってる手と電灯。そして、非現実感が演出する恐怖と異形の”英雄”の存在。夜の世界”深睡区”が何故、何の為にあるのか。音無の過去と、黒衣の男と、さて関連はいかに。

まだ、ホラー分とヒーロー分が半々くらい。ただ、予想もできない方向に転がっていきそうで、なんとも楽しみ。

(-05) 初の依頼人、臨床心理士らしくなってきた。あと他人と接することで、恵理の内面がよりはっきりしてきたように思う。はっきりしてきて、この子大丈夫か、とも。INSOMANIA の良心が.....

相変わらず画像、音楽、効果音の演出面がすごくいい。場面に合っているのはもちろん、日記の描写や背景の”めくり”など、目も耳も惹きつけられる。

その分 (?), 戦闘パートは、難易度はほどよく、ボーナスや個々の能力など工夫は凝らされているもののややオーソドックス。

極端な話、ストーリーと演出だけのノベルゲー化しても十分に通用するのでは、とも思う。が、個人的にはキャラを自分で動かすことに魅力を感じるので、今の形がやっぱり嬉しい。

## むらすけさん

### スーパーロボット大戦 ALTERNATIVE (-第 21 話)

NOVA の前作ということで、こちらから。オリ主人公は、ちょっと百合っぽいことを除けば、主張しすぎず、潤滑剤としていい感じ。原作で知っているのはゲッターくらい。ただ、むらすけさんの引き出しの多さにびっくりしてる。

本家は Z で止まっている自分としては、ガンダムが全然ないってのが新鮮。マブラヴって全然知らないんだけど、原作もこんなに重たい話なのかな？他にも漫画版ゲッターやザンボットにダイターンとか、進めるのが少し怖い。

戦闘のバランスがすごい好み。今のところ、ボスは変なバリアとか持ってなくて、リアル系の攻撃でもちゃんと塵も積もって山になるし、スーパー系は言うに及ばず。あと、今のところオリキャラオリロボが控えめなのもいい。

(-12) 本家と比べて、容赦のない展開。特にマブラヴ。ばらばらにされるわ食われるわ。そんなのがやや淡々と描かれるものだから余計に怖い。要所要所で大きな戦いと盛り上がりを見せるけど、それすらも茶番か前座に感じられる雰囲気振れっぷり。今のところ、ハッピーエンドでめでたしめでたし、というイメージはない。

(-14) と、思ったら、思いのほかハッピーエンドだったりする。何人が死ぬんじゃないかと思ったりしてたのだが(^\_^; 憑依、ってやべえ。初めて喰らったけど強力過ぎる。BETA(特に光線系)には苦労させられたが、とりあえず一段落。人類滅亡クラスの危機の前に、ちゃんと団結する人類、ってのはいいもんだ。

(-16) ゲッターといい、ザンボットといい、ご都合主義と現実が上手いことミックスされて改めてすごい話だと思う。今回は特に敵側のオリキャラが主張しすぎかつ世界観に馴染みつつ、いいスパイスになっている。問題らしい問題は、戦闘がややタフなので、さくさく進められないところ。いつになったら NOVA をやれるんだろうか。

(-18) ガイゾックといい真ゲッターといい、なかなかほっとさせてくれないね。また”剣”は好きだからいいけども、ちょっと急な登場な印象。あと乗り換えは決戦とはまた違った盛り上がりがあるね。まあ、安直に喜べない乗換えなんだけど。つか攻撃力がヤバイ。物語的にはインターミッションな話か。そろそろ敵が固くなってきたな。さすが 外伝バランス。

(-21) コン V & マジンガー編。ご都合主義な展開っぽくなってきたかもだけど、なんてえこたあない。面白いんだからそれでよし。あとオーガンとマブラブオルタのクロスオーバー。イバリュダーの背景って、どこまでがオリジナルなんだろう。いやはや、すごいスケールの大きい話だ。わざとダメを食らっての気力上げを覚えたこともあって、戦力も十分に整ってきたし、この3話はさくさくすすめられた。ボス級の精神が嫌らしいけど、慎重に進めれば積むこともないし。

## 夢見眼さん

旧すくみず！

旧スクウェア作品のみで構成されたりレー作品。リレーらしく、展開がハードだったりキャラが壊れたり。世界観は各作品の世界がサガ2みたいな関係にあり、幾つかの大きな勢力が覇権を争っている。主人公はFF4のセシル、へたれ度が結構高め。あとパラサイトイブが大好きなんだけど、アヤがちょっといるだけ、って印象なのが残念。液体人間とかとの絡みもあって欲しかったかも。

(01)FF4 原作成分多め、と思いきや死んだ死んだ死んだ。いきなりハード過ぎる。

(02) アヤ登場、しかしイリーナがとんでもなせいで、影薄いなー

(03) 皇帝とか四天王とか予想外過ぎ。あと何ターンしのげばいいのか明示して欲しかった。

(04) シタン先生登場。しかし、最後までアレとは思わなかった。セシルがまさかの……状態。確かに暗黒騎士の本質はそっちだな。

(05) 色んな意味での未来へのキラーパス。せっかくの液体人間、アヤとの絡みが見たかった。

(06) 圧巻の132kb。まさかのシナリオの登録カテゴリー変化。暗黒騎士の力の源泉、って……えええええっ！？

(07) 複線の回収の仕方が凄すぎる。そして決戦。でもクロノと似ているのはどっちかというところだね。

(08) すげー、時間かけた。あと威圧がこんなに活躍したのも久しぶり。原作に忠実にいくならラスボスのアレを警戒したりとか、アレとの戦いの準備をしたのは私だけではないはず。そして、決着とエピローグ。これは続編フラグかな……邪推すると、これはもしや……と、思わないでもないラストだったけれど、旧スクウェア作品らしいカッコイイ幕引きだった。具体的にはバルバシリアとムスタディオのキャラが良かったなーあとガーラ

ンドとハインも。いいキャラ&カッコよかった。

担当者

第一話 夢見眼

第二話 香名月

第三話 抹茶

第四話 ゼアル

第五話 三笠

第六話 霞薙

第七話 フォル

最終話 夢見眼

## 六雲さん

### 崩壊のアイ (-3 話)

巷で噂のおまけがすごいことになっているシナリオ。《オラクル》と呼ばれる超能力者が存在する世界で。異世界、近過去、近未来などの雰囲気不思議と入り混じっている印象。巨大宗教組織イルミナートと対立する組織アルトクローネに所属する男”ハインツ=シュミット”、その復讐物語 (紹介文より)。グラフィックスへの力の入れようが桁違い。全キャラのバストアップ絵、会話ウィンドウやその機能、戦闘アニメに人形劇。

(-02) ハインツの外道っぷりが半端ないことに。身分詐称、シスターシールド、シスターぶん投げ、物じち。相手がまともでないせいもあるけれど、会話が本筋から逸れがち。が、場面場面できちっ、と雰囲気が戻ってくるギャップと流れに感服。ハインツの能力者としての位置づけが好み。やっぱり復讐者たるもの、傍から見て無茶無謀非合理的でなくては。それにしたって、(見た目) 魅力的な女の子がいっぱい出てくるが、どこかまともでなさ過ぎる。怖いって。あと包帯+絆創膏ってそういう風を使うんだー、へー、という。絆創膏の色って地味にアレと近いし。これは、六雲さんの趣味なんだろう、きっと。噂のおまけの学級崩壊 (なのかな?)。いやはや、これはひどい www

(-03) アイの才属性反射に気がついてから楽なこと楽なこと。バリケードを壊して気力を上げて、武装と射程をやや気にすれば苦勞せず。ハインツの能力も戦闘では地味ながら、ストーリーに色々絡んできそうな。おまけは.....早く何とかしないと、というか、能力の無駄遣いというか www