

萌芽

houga vol.13



まえがき

この度は、灘校アニメ研究会にお越しいただき、そして本誌「萌芽」をお取りいただき誠にありがとうございます。

細々とやらせていただいているこのアニメ研究会も今年で12年目となりまして、文化祭担当の先生にもう今年やめようぜ～とか言われつつもここまでこのサークルを繋ぐことができたのは、他でもない毎年足を運んでくださる皆様のおかげです。今年もこうしてまた皆さんとお会いできましたこと、心より感謝申し上げます。

今や、アニメをはじめとしたサブカルチャーはもはや「オタク」だけの物ではなく、老若男女問わず、更には国境も越えて普及した誰でも楽しめるコンテンツとなりました。しかし、そんな時代だからこそ皆さんの感じた「好き」や「面白い」を表現して、感動の輪を広げ合いたい。そのための居場所がアニメ研究会であり、この「萌芽」であることが出来ればいいなと思います。

いつまでもアニメが、夢の入り口でありますように。

2025年5月23日 12代目灘校アニメ研究会会長

～寄稿者紹介～

78回生（高3）

るんるん：最古参というだけで現会長の立場を手にした。多分校内で一番初音ミ

クに金を落としている、アニメ音ゲーボカロのリアルキモオタ三刀

流。残念ながらミスコン優勝候補。

すずのき：きらら豚。アニ研最古参なのに軽音部部長をしていた10年に一度の逸

材。ギターの腕は高校生の域を逸脱しており、同じバンドである会長

からリアルぼっちちゃんて草と思われている。

金玉金：SAOしかアニメ知らんけど入っていい？から始まり早3年、気付けば

会計まで登り詰めていた。るんるん、すずのきと並んで古のアニ研を知

る数少ない1人。女装が普通に可愛い。

ねめねむ：灘校ガーディアンテイルズ界限の祖。ネットにどっぷり浸かっている

のに性格がねじ曲がっていないレアポケモン。ただし小学校時代のあ

だ名がコカインである通り、奇行は多い。

くろかわ：今年から参戦した、アニ研随一の常識枠かつ良心。絵が上手く、美術

同好会に加入しておりこの萌芽の表紙も彼が描いてくれた。ほんまあ

りがとう。アニメはテニプリ一本勝負。

目次

- P.5 ようこそ、Ave mujica の世界へ (るんるん)
- P.9 Key って？ (ねめねむ)
- P.11 テニスの王子様のテニス化はどこから始まったのか (黒川)
- P.14 「僕ヤバ」を布教する (すずのき)
- P.17 オタクであることを隠すには (くろかわ)
- P.21 毒舌 (疋田)
- P.27 今までやったゲームをレビューする (ねめねむ 2)
- P.30 編集後記

ようこそ、Ave mujica の世界へ

るんるん

タイトルはただの歌詞引用なのでそんなたいそうなことは書きません。初めまして会長のるんるんです。普段は初音ミクの強火オタクをさせていただいております。アニメの趣味といたしましては曇った百合を好んでおりまして、一番好きなアニメはハッピーシュガーライフという。今回記事にさせていただく「Bang Dream! Ave mujica」はアニ研の先輩におもしろいよと教えていただき、見てみたらジェットコースターのごとき目まぐるしい展開にしっかりギスギスしており、おもしろー！って思ったら最後はしっかり百合に収めてきて、まさに僕のドツボを抑えてくれましたね。確かに終盤の作りに粗は感じるものの、まあアニメバンドリはそういうもんなんで、個人的にはリゼロ3期と並んで2025冬アニメの覇権だと思ってます。



←ムジカハマりすぎて4年ぶりにガルパ復帰して KILLKiSSフルコンとってきました。元々湊友希那とチュチュがすきやった。

元々全く別のプロジェクトとして計画されていたこともあり、今までのバンドリとは毛色の全く違うこの Ave Musica。前置きが長くなりましたが共にこの世界を語らしましょう。

1. ネタバレ無し Ave mujica 紹介（布教用）

さて、この記事をお読みの方の7割以上は Ave mujica を未履修だと思うので、軽く世界観や魅力に触れておこうかと思えます。履修済みの方はこの章飛ばしていいヨ。未履修の方は、この章以降の記事はガンガンネタバレしますのでご注意ください。

まず前提として、この Ave mujica というアニメは「Bang Dream! It's MyGO!!!!!!」というアニメの続編として作られており、前作のキャラクターが死ぬほど出てきま

す、ってか 7 話ぐらいまでは前作のキャラとの話が半分ぐらいなので、MyGO と Ave mujica（通称マイムジ）計 26 話見る時間と気持ちがある人は先に MyGO 履修しちゃった方が色々と思います。ただ、ムジカだけばばっと見ちゃいたいよって人はムジカだけで全然いけると思います（現に僕はムジカ→迷子の順で見たので）。ただ、序盤は人物誰が誰か脳みそ追いつかないと思うので、気合いで食いついてください（投げやり）。逆に言えば、それ以外のバンドリ作品は一切関係ないので、バンドリわからんねんなあで食指を伸ばさないのは勿体ない！！

さて、内容のお話ですが、普通のガールズバンドアニメは、ってかなんならこれまでのバンドリ作品もですが頑張って売れる・人気になるまでの物語を描くと思うんですけど、なんとこのムジカ、武道館ライブをしている所から物語が始まります。アホか。お前らの先輩ポピパがそこにたどり着くまで何年かかったと思ってんねん。普通のガールズバンドアニメが積み上げていくアニメだとすれば、ムジカは崩れていく物語。実質的な今作の主人公、オブリビオニス/豊川祥子の圧倒的プロデュース能力（+後々わかる要因）により驚異的な速度で売れた仮面バンド、Ave mujica。しかし、現実はそう上手くいかない訳で。各々のすれ違う思惑と露わになっていく抱えた秘密。もうね、そりゃギスギスするわけなんですよ。でもその人間っぽさの描写（約 1 名だいぶ人外やけど）と読めなさすぎる展開がほんとに面白いので、なんつーか刺さる人には刺さりまくるタイプのアニメなので、百聞は一見に如かずというわけで一度口に合うか試してみてください。1 話から怒涛の展開すぎて、ネタバレなしとなると具体的な内容一切触れられなくて悔しい。

2. こっからネタバレゴリゴリ私情ゴリゴリのキャラとかカブとかのお話

さて、ネタバレ解禁されたのでこっからは配慮せずオタクさせていただきます。基本的に本編履修済みの方向けの内容になるかも。

・八幡海鈴/ティモリス

普通祥子か初華から行くべきなんですけど、先に八幡の話させてください、推しなんです。僕原神のエウルアとか、タチ顔の女性キャラが死ぬほど好きで。そりゃ八幡とか顔面ドストライクじゃないですか。性格に関しては、そりゃおもしれー女してる所もいいんですが（八幡をただのネタキャラと消費する浅き者を消す魔法）、結局彼女は何って心情面が僕らに一番近いと思うんです。他のムジカメンバーのエゴに比べたら八幡が持ってるのって所詮“確固たる居場所”が欲しいっていうただそれだけなんですよね。そんなん僕らも思ってるやんって。結局八幡の問題ってムジ

カ復活できたから OK 解決っていう扱いなんですかね？でも（少なくとも今期における）ムジカの各々の問題を内包したまま刹那の享楽に溺れる、ってのには当てはまってるしいいのかもしれない。「私を見つけてくれたのはあなただけですよ」←この激重セリフをさらっと言ってしまう所、大好き

・祐天寺にゃむ/アモーリス

1 話のヘイトをちゃんと 3 話で解消するの偉いなーと。ただその分逆に 10 話の祥子家凸シーンでの主張が暴論気味なのがうーんとはなりました、それも人間臭さとかにゃむの余裕の無さの演出なんかな？でもこの 10 話辺りの各々が各々の私欲のために人を利用し合う感じの雰囲気は大好きでしたね。にゃむ自身の足掻く姿も親近感湧いて結構好きなんですけど、何が好きってにゃむむつ。ムジカカップが一番好きかもしれん。にゃむが恋を自覚するシーン良すぎるし（あそこの愛してるエロすぎな）、明らかな表現ではないとはいえ睦がそれに応えるのもいい。睦のそれを「才能」とある意味最も睦にとって呪わしい見つめ方をしていたにゃむが逆に最も睦を受け入れられたの、美しさを感じる。13 話の演劇シーンで簡単に睦にひっくり返されるとこ好き。ころころ変わる睦の人格に情緒破壊されてて欲しい。それでも睦を見つめ続けるのがにゃむむつやねんから。にゃむ「なんで私？」祥子「顔と数字ですわ」←顔が元カノに似てるって話やったのほんまおもしろい

・若葉睦/モーティス

睦に関して一番言いたいことは、モーティスは行動が一言一句何かのコピーで、当の本人は空っぽなのが“良い”。ここのモー睦周りの話本当に天才的な描写やと思いますよ。モーティスの飛び降りの最後の一押しがおそらくにゃむなのもいいですよ（再びのにゃむむつ）。実際人格融合って多重人格の治療ゴールの 1 つらしくて、本当によく調べてから作ってるんだなあと。13 話のライブシーン、モー睦融合体が最強すぎて最強なんですわ。蹴り上げシーンは楽奈のコピーみたいな説もあって、それは僕別人格とかじゃなくてモーティスのコピー能力のそれやと思ってるんです。監督のモー睦死んだ発言は、公式が勝手に言ってるだけ or 融合した結果新しい人格に“生まれ変わった”ってのを一度死んでるから死んだって表現しただけやと解釈してます。モーティス可愛いねモーティス。

・豊川祥子/オブリビオニス」

正味初華だけじゃなくて燈とも両想いだよなお前？？？韋日箋秋の MV とか祥子が王子様してるんですぜ。なんなら睦もあるしどんだけ女たぶらかしてんだ。ウケる。神宣言もいいんですけど、個人的に好きなのが結局神宣言＝豊川家をはじめと

した全てを“忘却“するってことなので、そう回収してくるかー！と。てか初華の話もここですか。うん、ういさきなしには祥子語れへんしな。結局豊川祥子の何が強いって 12 話で星が好きなのは初音ですわね！って言えちゃうとこやし、そのただ純粋な審美眼が三角初音を救ったんだらうなと。コーヒーじゃなくて紅茶派なこと、燈の付箋ノートがほんとは嫌なこと、お互いがお互いに少し不理解がありながらも、それも受け入れて泡沫の享楽、秘密を唯一知り合う二人の関係に溺れるのがリアルの恋愛に近いし、そして何より各々の抱える黒さをすべてムジカという鳥籠に内包するっていう一貫したテーマのそのものを表していて良すぎるんすわ。ムジカという世界を創造したのも、一度死に絶えたその世界に過去への忘却をもってその復活を遂げ、ムジカメンバーに救済を与えたのもこの豊川祥子という女でございまして、もう神宣言をするに相応の神話っぷりですよ。罪の共有こそが世の中一番強い結びつきでござんして、それに加えこの関係がいつか終わると分かっている上でも共犯を続ける覚悟。ギスギスアニメおもしろーって思ってたらなんか近年有数のえぐ重百合が飛んできたぞーー！！！！えぐいぞーー！！！！

さて、ほんとはもっと歌詞とかまで注目して喋りたかったんですけど気付けばもう 4 P で尺がございませんでした。1 つだけ言うと、「Ave mujica 奇跡を日常に」←初音、お前この上ない望みの叫びじゃねえかー！始まりの楽曲を終わってから見ると裏の意味が見えてくるっていうオタクが大好きなやつですね。一応作中歌で好きなのは KiLLKiSS、顔、作中外やと神バカが好きですね。顔のベースライン気持ち良すぎるし KiLLKiSS なんかも何が好きとかの次元の話じゃない。ただ、僕自身の音楽の趣味がここら辺の曲を好んでいるだけなので、ここまでの激動を乗り越えて、最後天球の mujica みたいな綺麗な曲にたどり着くのもエモを感じます。ほんまにここまで長かったね。

ということで以上でございます。いやー、語り足りない。構成とか考えず勢い一発書きで書いてるんで絶対書きたかったこと漏れてるし。うん、ムジカ語れる人 Twitter 来てくれ、語ろう。@_RUNRUN78 です。まあやっぱりバンドリシリーズなだけあって、アニメ本体もその付随コンテンツも豊富すぎる！お得！というわけですね、2025 冬覇権アニメ、「Bang Dream! Ave mujica」のお話でした！最後の部誌書いてて楽しかったですよー！それではまたどっかで！

Key って？

ねめねむ

はじめに

「Kanon」、「CLANNAD」、「AIR」、「Angel Beats!」……。"Key 作品アニメ"と言われれば、様々な名作が挙げられるでしょう。しかし、Key 作品を見るなかで、"Key ってどういう存在なの?"と疑問に思った方も多いでしょう(経験者)。

今回は、Key や VISUAL ARTS がどういった存在なのかについて話していきたいとおもいます。

② Key って何？

まず、「Key」は株式会社ビジュアルアーツのゲームブランドです。「原神」など有名な「HoYoverse」と miHoYo も同じような関係にありますね。まず Key が制作したゲームや脚本が原作となり、それが様々なアニメーション会社によってアニメ化される、という形を取っています。そして、Key 作品アニメはまず"Key 原作のゲームがアニメ化されたもの"とそうでないものに分けることができます

・ゲームからアニメ化された作品

「Kanon」「AIR」「CLANNAD」「リトルバスターズ！」などがこれに当たります。Key は美少女ゲームが有名ですが、従来の恋愛アドベンチャーゲームに感動の要素を加えた、所謂「泣きゲー」と呼ばれるジャンルを確立し、Key のデビュー作である「Kanon」は多くの支持を集めました。Key 作品アニメは基本的に 1～2 期で終わるものがほとんどですが、ゲームが原作の作品はそれゆえに飛ばされた内容も多く、設定や人物関係がいまいちよく分からない、ということも多いです。こういった内容はほぼ全部ゲームで掘り下げられているので、一旦アニメを見てから原作ゲームをプレイする、というのもおすすめです(それでも謎が多い作品もある)。また、「Kanon」「AIR」「CLANNAD」は東映アニメーション制作のものと京都アニメーション制作のものの 2 つが制作されており、いずれも Key の知名度を上げるきっかけとなった作品と言えるでしょう。



・アニメオリジナル

「Angel Beats!」「Charlotte」「神様になった日」「かぎなど」がこれに当たります。これらの作品は Key の社内スタッフが脚本を手掛け、P.A.WORKS やライデンフィルムによって製作され P.A.WORKS が制作した作品はどれも麻枝 准氏が脚本のみならず音楽まで担当しています。いずれもアニメオリジナルということもあってア

ニメ内でストーリーがほぼ完結しているため、まず Key 作品を見始めるならこれらがおすすです。

さいごに

長々と話しましたが、「Key はゲームブランドであり、ここから生み出されたゲームや脚本がアニメ化したものが Key 作品アニメと言われている」ということを覚えて帰っていただければ嬉しいです。ちなみに個人的にはオリジナルアニメは「Angel Beats!」、ゲームは「CLANNAD」がおすすです（全年齢対象という意味でも）。また、先月からゲームが基となった「Summer Pockets」も放送されているので、これを機に見てみてはいかがでしょうか。



テニスの王子様のテニヌ化はどこから始まったのか

黒川

はじめに

初めまして、78 回生の黒川です。突然ですが皆さんは、テニスの王子様をご存じでしょうか。この作品は、週刊少年ジャンプで連載された漫画で、名前の通りテニスを題材としています。ジャンプ SQ.で連載されている続編の新テニスの王子様を含めると、20 年以上連載が続く長寿作品です。アニメ化もされています。そんなテニスの王子様、知っている人も知らない人もこの画像は見たことがあるのではないのでしょうか。



この作品には有名なシーンが多くありますが、その中でも特に有名な「デカ過ぎんだろ…」です。(ちなみに本当に大きくなっているわけではありません)このシーンをはじめ、現実とはかけ離れたテニスは、テニスのようなもの、テニヌと呼ばれることがあります。しかし、最初からこうだったわけではないはず。どこからテニヌは始ま

ったのでしょうか。ファンの中でも意見が分かれるこの問題、テニスの王子様の布教も兼ねて考察しようと思います。この記事は若干のネタバレを含んでいるので注意してください。それと、間違っている点や浅い部分があるかもしれませんが、大目に見てくださると助かります。

1. 菊丸英二の分身説

テニヌ化の始まりとして、最も有力視されている説です。まず前提として、テニスの王子様は主人公の越前リョーマの通う青春学園が全国大会優勝を目指し、ライバル校と対戦していくという流れで進んでいきます。その全国大会編で披露されたのが、菊丸英二の分身です。菊丸英二は同学年の大石秀一郎とダブルスを組み、そのペアはゴールデンペアとよばれています。しかし、比嘉中学校との対戦を前に大石が怪我で出場不能となってしまう、シングルスで試合に出ることになってしまいました。相手の甲斐裕次郎に苦戦を強いられる菊丸、そこで菊丸が披露したのが分身することで1人ダブルスを行うという策です。原理としては、左右に高速で動いて残像を作るといふことの様ですが、その後に片方の菊丸がもう片方の菊丸に抱き

着くシーンがあり、残像では片づけられないレベルに達しています。この場面までは、現実で起こることを誇張したありえそうな技が多かったのですが、この分身は説明がつきにくいです。

2.波動球説

テニスの王子様で一番、世間に名が知れた技は何か、と聞かれたら多くの人がこの波動球を挙げるでしょう。波動球は、強烈なフラットショットです。フラットショットは現実のテニスにもあります。なのでこの技はやっていることは普通です。ではどこがおかしいのかというとその威力です。この技の初登場は地区大会編、青学の河村隆、不二周助と不動峰中の石田鉄、桜井雅也のダブルス試合です。不動峰中は決勝常連の強豪を下し、地区大会決勝まで勝ち上がってきたとはいえ力の差は大きく、一方的な試合展開が続いてしまいます。そこで石田が放ったのが波動球です。強烈な打球は打ち返した河村の手首を負傷させてしまいます。さらに波動球を打った石田のラケットはガットが敗れる始末。意味が分かりません、河村の手首を診た医者も説明を信じませんでした。当たり前です。まあでも波動球は割とまともな技な気がします。

3. 柳生と仁王の入れ替わり説

場面は関東大会決勝、前述の菊丸、大石のペアと立海の仁王雅治、柳生比呂士ペアの試合です。説明なのですが単純に仁王と柳生がお互い変装しあって試合をしていたとしか説明できません。もっと詳しく説明したいんですけど、この試合激アツなので、やっぱり実際に見てほしいんですよ。気になる人は OVA を観るか、漫画を読むか、ネットで調べたら詳細はわかるのでぜひ。アニメ版は原作と展開が違うので気を付けてください。関東大会決勝辺りは原作と違う点が結構あります。まあ、2 種類の関東大会決勝を楽しめるということでこれはこれでいいでしょう。この試合は原作者がテニプリの転換点になったと明言しています。あまりに現実離れしていると担当に言われたそうです。この試合が無かったら新テニの展開もなかったと考えると、個人的にはここで方向が変わったのなら良かったなと思います。

4.新テニスの王子様が始まったタイミング説

テニスの王子様が、新テニスの王子様になったことで大きく変わった点があります。それは、これまで試合をする登場人物は中学生だったのですが、高校生もが試合をするようになったことです。それに伴ってももちろん技のレベルも進化しました。どうやっても説明がつかない技が登場します。オーラを纏わせて打球の軌道を変える技、相手の体に球をぶつけ戦闘不能にする技、空間を削り取って相手の打球を止

める技など挙げたらキリが無いです。でもこれも前述の入れ替わりで吹っ切れた結果なのかもしれませんね。

さいごに

これまで色々テニプリのことについて、マイナスイメージになるかもしれないことも言ってきましたが、テニプリは本当に面白いです。ジャンプ作品らしい熱い展開、個性の強いキャラクターと技、豊富なキャラソン、いい部分も挙げたらキリがありません。最初の写真のコマの試合だって、あの場면을切り取られてネタにされるけど本当に熱い試合なんです。少しでもテニスの王子様に興味を持った皆さんはぜひ、テニスの王子様に触れてみてください。絶対にテニスの王子様を好きになります。拙い文章でしたが、ここまで読んでいただきありがとうございました。

「僕ヤバ」を布教する

すずのき

0.自己紹介

皆さんこんにちは！ 78回生（高3）のアニ研部員「すずのき」と申します。アニ研には中2の頃から入っていて割と古参です。にもかかわらず、文化祭の度に部誌を書くのをサボっていたので、部誌を書くのは今回で2回目です。ちなみに1回目は中3のときに書いた部誌で、タイトルは『†鬱アニメのすすめ†』です。3年前の萌芽を持っている方はそのページだけ**即刻処分**してください。

1.「僕ヤバ」＝『僕の心のヤバイやつ』とは？



『僕の心のヤバイやつ』とは桜井のりお作のラブコメディ少年漫画。2018年から連載されていて、2023春にアニメ1期、2024冬にアニメ2期が放送されました。

【あらすじ】（公式サイトから引用）

市川京太郎は殺人にまつわる猟奇本を愛読する、重度の中二病男子。同じクラスの美少女・山田杏奈をチラチラと見ては、ヤバめな妄想を繰り返していた。

そんなある日、山田が市川の聖域・図書室にやってくる。一人だと思い込み、大口でおにぎりを頬張ったり、機嫌よく鼻歌を歌ったりと、思うままに振る舞う山田。予測不能な行動を繰り返す姿に、市川は徐々に目が離せなくなっていく……。

【主な登場人物】

主人公：市川京太郎（いちかわ きょうたろう）



本作の主人公。中学二年生。重度の中二病を患っており、第1話から「殺人大百科」なる本をカバーもかけずに教室で読んでいるヤバイやつ。クールを気取っているが、実際はすごくお人よし。自己肯定感の低さから、問題の解決のために、突拍子も

ない自己犠牲に走ってしまうことも多い。余談だが、作者によって漫画では女装している姿も描かれている。

ヒロイン：山田杏奈（やまだ あんな）



本作のヒロイン。中学二年生。学校一の美少女として有名であり、プロの雑誌モデルとしても活躍している陽キャ女子。身長は172cm。14歳とは思えないヤバイ胸の持ち主にも関わらず、パーソナルスペースおかまいなしに、市川に距離を詰めてきて、健全な中学生男子の精神衛生を脅かすヤバイ女。

2.ずばり「僕ヤバ」の魅力とは？

僕は「僕ヤバ」の一番の魅力といえるポイントは、ずばり「2人がお互いを好きになるまでの2人の過程が緻密に描写されている」ということだと思っています。自己肯定感が低く、ひねくれた性格をしていながらも、お人よしで他人のことをよく見て気遣える市川。山田はそんな市川の優しさに触れ、徐々に市川に対して好意を向けるようになっていきます。

ただそこに至るまでの、2人を取り巻く背景だったり心情だったりがありきちんと描写されていて、山田が市川の魅力に気づき、市川に惚れたことに納得できるんですよね。見てる側も話が進むにつれて「市川いい男やなあ〜」と市川の魅力に段々と気付かされ、惚れていくと思います。僕は惚れました。

同様に市川は最初に山田とは、かなり距離を置いていました。「自分と山田は生きている世界が違う」と思い込み、自分を卑下し続けていましたが、山田はそんな市川の心の殻を破ってくれた存在といえます。市川は徐々に山田だけでなく、いろんな人に心を開いていくようになり、そうなるきっかけを作ってくれた山田に対して特別な感情を抱いていくようになります。

総じてこの作品は「陽キャ美少女×陰キャ中学生」というカップリングの設定を存分に活かしていて、~~昨今のやれやれ主人公系ラブコメとは一線を画す~~魅力がこの作品には詰まっています！！長ったらしいこと書いてきましたが、まあ簡潔にいうと尊い！！！！！！！！！！

また登場人物が中学生ということで、リアルな思春期の描写があるのも特徴的です。結構がつつりとした下ネタもあって、初めてアニメ見たとき驚いた記憶がありますね。（原作よりナーフされていますが）「下ネタ苦手…」っていう純潔ボウモる人も、少し我慢して見て頂きたいです！

あとアニメの話で言うと OP が神。映像も良い、曲も良い。1 期の OP 曲は「ヨルシカ」の『斜陽』、2 期は「あたらしい」の『「僕は...」』という曲です。どちらも好きですが、特に 2 期の OP 曲が、この作品と究極的にマッチしていて本当に最高なんすわ…。あと 2 期の OP 映像もすごい良いです。制作会社の気合いを感じますね。

3.最後に

アニメから「僕ヤバ」入る人、1 話で切らないでーーーーー！おねがーーーーい！！！！

正直に言うと、初めてアニメ見たときは、最初期の京ちゃんの中二病がちょっと痛々しくて、1 話で切って放置していました…ごめんね…でもそこで切っちゃうのは本当にもったいない、マーーーーージでもったいないので、良い子の皆はアニメ 1、2 期を即刻履修し、書店に行き、アニメ範囲後の原作単行本をすべて購入し、連載に追い付きましょう！以上です、最後まで読んでいただき、ありがとうございました！！！！

4.ページが余ったのでおまけ

僕ヤバと全然関係なくて申し訳ないですが、ページが余ったので、個人的『結束バンド』（ぼっち・ざ・ろっく）の神曲ランキング貼っておきます

3 位 忘れてやらない

アニメ最終話、文化祭回で披露された神曲。夏っぽさってというか疾走感があるメロディーが最高。ギター弾けるんでコピーしようと思いましたが、激ムズすぎて断念…

2 位 青い春と西の空

2nd シングルに収録されていた 1 曲。たまに行く次郎系ラーメンの店内 BGM で流れててクッソ嬉しかった。

1 位 ひとりぼっち東京

大好きーーーーー！！！！アニメの OP「青春コンプレックス」と同時に制作された楽曲。リードギターがお洒落。これ聞くと、冬の寒空の中、孤独に夜の東京の街を歩いた日の記憶（存在しない）を思い出す。

これで本当に終わりです！おまけまで読んでいただき、ありがとうございました！

オタクであることを隠すには

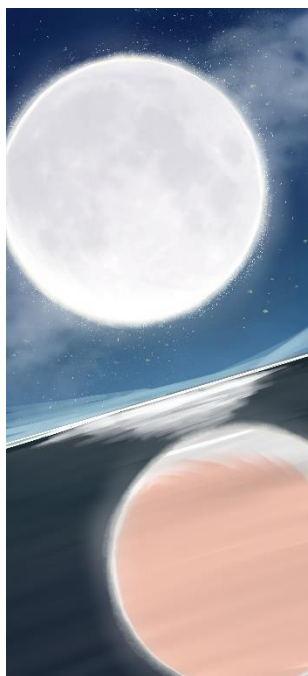
くろかわ



さっきぶりです。くろかわです。この萌芽の記事を書き始める 1 週間前、僕は三宮の GiGO にいました。理由は…

背中で魅せるガンガール RPG『勝利の女神：NIKKE』のキャラクター、アリスのフィギュアを手に入れるためです！今年の 2 月から全国のゲーセンで登場したこのフィギュア、高さは約 10 cm。このフィギュアの存在を見つけた自分は、気付けば電車に乗って三宮に向かっていました。ちなみに結果は、沼りに沼って店員さんの手伝いも断り右の画像のように無様に敗北しています。最近のゲーセンって親切なんですね。この行動、客観的に見るとめっちゃくちゃ気持ち悪い上にこじらせています。周りにはキラキラしたカップルもいる中、自分は何をしていたのでしょうか。本題から外れました。ここで冷静に考えると、もし自分がこのフィギュアを獲得できたとして、どこに飾ったのでしょうか。実家暮らしで堂々とそのフィギュアを飾るのにはかなりの勇気がいります。これがジャンプ系の漫画や、原神などのメジャーなゲームのフィギュアなら堂々と飾れます。しかし NIKKE といえば…。1 人暮らしになっても、オタクではない知人が来た時には片づけなければいけないでしょう。家に飾られたフィギュア、アクスタ、プラモ、T シャツ、抱き枕、その中でも見られるとまずいものをどうするか。

グッズだけじゃありません。会話にも気を使う必要があります。英会話の先生に絵を描いていると話したら、どんな絵を描いてるの？見せてよ、と言われた時、無意識にネットミームが会話の中で口から零れた時、単純に趣味の話になった時、これらは自分の経験です。返答に困った自分は苦しい言い訳しかできませんでした。自分ももう気づけば高 3、入試のことと同時に、大学デビューのことを考えなければいけない。ということで、早速対策に取り掛かっていこうと思います。



まず最初に取り掛かった作業は、絵を描く作業です。趣味は何？と聞かれたら絶対に自分は絵を描くことと答えます。ここは嘘をつきたくないです。まあ絵を描くこと自体は何も問題ありませんからね。問題は描いている絵を見せてほしいと言われた時です。絵を保存しているパソコンの画像フォルダには可愛い女の子と、イケメンばかり。カモフラージュのためにとりあえず風景を描いてみました。なんか物足りないですね…。書きかけだからでしょうか？ここはグッと堪えましょう。とりあえずこういう絵を何枚も用意しておきます。これからは人にはこういう絵を見せておけば問題ありません。

次はグッズを隠す準備です。グッズを隠すのに適した場所を考えます。1つ目の候補は、タンスの中です。他人の家のタンスを除く人なんて普通はいません。とりあえずここに隠せば大丈夫、家族と同郷している場合は服の下にグッズを忍ばせることもできます。Tシャツ、抱き枕カバーなど布系のものを隠すのには最適だと思います。同人誌も隠せますね。自分は同人誌は電子でいいと思っているのであまり関係ないですが。

ではフィギュアはどうしましょう。これはかなり悩みました。隠せるような場所がないですね。しかし、あるものを見てひらめきました。そう、それは修学旅行を最後に使っていないカヤリーケースです。キャリーケースのいい点は、何と言っても鍵がかけられることです。暗号が設定できるので他人に開けられることはないです。

さいごに

ということで、オタクを隠すことについて書いてきましたが、こんな回りくどい手段よりもっといい方法があります。それは、周りの人に布教してオタクにすることです。ということで、背中で魅せるガンガール RPG『勝利の女神:NIKKE』は iOS、android、PC でプレイできます！皆さん、NIKKE をプレイしましょう！！

余談

広告などの影響かプレイするのを敬遠されがちな NIKKE ですが、キャラクターの見た目以外にもいい部分がたくさんあります。ここではほんの一部分ですがそれらを紹介したいと思います。NIKKE を語るうえで欠かせないのがストーリーです。

NIKKE の世界の人類は、突如現れたラブチャーという存在に脅かされ、わずか 1000 万人ほどがアークという地下都市で生活しています。そうして地下に追いやられた人類が地上を奪還すべく製造したのがニケという人型兵器です。そしてニケは元人間です。人間の女性の脳を機械の体に移植しています。そのニケを指揮し地上での任務を行うのが指揮官、プレイヤーです。指揮官として作戦を実行する中での葛藤、次々に明かされる新事実、過酷なこの世界で指揮官はどんな選択をするのでしょうか。もちろん暗い話だけでなく明るい話もあります。イベントストーリーはニケたちと海に行ったり、メイドカフェの立て直しをしたりと楽し気なものがあるし、キャラクターごとの個別ストーリーもコメディ要素があったりします。

次にこのゲームのメインの戦闘についてです。戦闘システム自体の良さももちろんですが、自分が個人的に好きな要素は敵のデザインです。特に衝撃を受けたのが



このアルトアイゼン MK.IVです。左は登場演出、右は戦闘中の画面です。見てください、この機械感を剥き出しにした車体、取り付けられた巨大な砲台を！ロマンの塊ですよこんなの。幼少期に仮面ライダー電王を見ていたのもあってか、どのニケよりもアルトアイゼンが自分には刺さりました。NIKKE に出てくるラブチャーは基本的に機械のような見た目をしています。その中でも僕はアルトアイゼンが一際輝いていると思います。アルトアイゼンは迎撃戦という、デイリークエストの一種の中で戦うことができます。登場演出も NIKKE の敵の中でトップクラスだと思うので是非見てみてください。

最後に語らないと言いながらもやっぱり外せない要素、NIKKE のキャラデザについて少し語ります。NIKKE に登場するニケには所属部隊というものがあります。部隊にはそれぞれ特徴、役割があり、それに沿ってニケの見た目はデザインされています。例えばつい最近実装されたブレッディとかはかなりわかりやすいと思います(気になる人は自分で調べてください)。所属部隊を見れば何となくキャラクターのことがわかりますし、好きなキャラクター探しに見てみるとおすすめです。

これを説明したところで、NIKKE のキャラデザの最大の魅力を紹介します。それは、異常なほどのこだわりです。NIKKE のキャラクター、細かいところの書き込み

が本当に凄まじいんです。キャラクターの肌をよく見たら血管が描かれていたり、敗れたタイツの質感がリアルすぎたり、身に着けている小物にキャラクターの個性を感じられたりとぱっと見ではわからない要素がちりばめられています。NIKKE のキャラデザについて語るだけでこの記事 3 つ分くらいの文章が書けます。持っている武器や戦闘モーションも必見です。

NIKKE は今年の 11 月で 3 周年を迎えます。かなり新しいゲームです。インフレペースも緩いし、初心者サポートが手厚いので今から始めて遅いということはありません。それに今なら最初のゲーセンの下りで出てきた、アリスをストーリー 11 章クリアで迎え入れられます。ストーリーもレンタルキャラを使って簡単に進められます。2 度目になりますが、皆さんぜひ、NIKKE をプレイしてみてください！

毒舌

疋田

前書き

最近、SNS では毒〇〇というワードが時折流行っているようだ。

試しに Twitter(現 X)で『毒』と検索してみよう。毒チワワ、毒ユウカ、毒マカロン、毒電波、毒ワクチン、微笑ましいネタから陰謀論者界限御用達の専門用語まで、多種多様な毒〇〇が飛び交っているのを確認できる。

しかしながら、この記事では紫に染まったチワワも財務真理教も扱わない。

扱うのは【毒舌】、由緒正しいクールキャラの基本オプションである。

この記事では、毒舌キャラの価値、具体的な毒舌について学んでいきたい。

どく - ぜつ【毒舌】

辛辣な悪口や皮肉を言うこと。また、その悪口や皮肉。「—を吐く」「一家」

出典：デジタル大辞泉（小学館）

毒舌キャラの価値

上で毒舌の定義を書いておいて申し訳ないが、ここで扱う【毒舌】は定義そのままの毒舌とは少し異なる。

そのままでは辛辣な悪口を言えば毒舌に該当するが、アニメ、ラノベが人を楽しませるために存在する以上、むやみやたらに悪口をばら撒くだけのキャラクターは歓迎されないのは当然だからだ。

だから、人を批判する時にだけ異様に罵倒を交えるキャラクター、的確な皮肉を飛ばしてくるキャラクターなどが毒舌キャラには多い。最も全方位に口の悪いキャラクターも確かに存在するため、ここでは【常に特定の条件下で口調が辛辣になるか、皮肉を得意とするキャラクター】について語ることにしたい。

さて、敵側がこちらを批判してくるのは当たり前であるためか、味方側の賢いキャラに付くことが多い毒舌属性だが、大抵クールな彼らは主人公や仲間を冷徹に観察し、皮肉全開で正確かつ無慈悲な指摘を飛ばしてくる。

そのせいか、緩い世界観の作品、即ちギャグコメディ系であるところから精神ダメージを与えている描写も多々見られる。俗にいう言葉の矢というやつで、吹き出しの一部が鎌状へ変化し、人物を貫く描写などが代表例だ。時には敵から放たれたセリフよりも辛辣であったりして、敵すらも驚かせる。

しかし日常パートでは扱いの酷い彼らだが、シリアスパートにおいては冷静沈着な彼らの助言は窮地を脱するきっかけとなることも多い。

多くの場合、頭脳担当の彼らは戦闘能力で一步劣るように描かれるため激戦の助けにはならないが、最終決戦の舞台で主人公を襲う必殺の一撃を身を挺して庇ったりすると感動的極まりない。メタ的には、参謀を失った上で負けてしまうと損失が大きすぎてリカバリーが効かないため、このようなシーンが入ったら勝利確定演出と考えて構わないであろう。極一部を除くかもしれないが…。

ともかく、様式美として彼らは重要な局面で大変頼もしい。

決して柔らかくはない日頃の態度から、万人に好かれるキャラクターをしているとはとても言えない毒舌キャラ。

それでも彼らが一定の支持を得られているのは、むしろその振り切った毒舌によるものだろう。実利的には前提として毒舌ならば毒舌で批判されても悪印象はなく、その徹底的な批判を真摯に受け止めることができるという長所がある。

これが、気を使った口調で指摘してこられたらどうだろうか。こちらは申し訳ない気分になるし、多分その指摘は核心まで踏み入ってきてはいない。

そうなるとおかしいと思っても反論しにくいし、指摘された部分を改善しても根本的なところまでは改善できないのだ。これではせっかく参謀的立ち位置であってもその意味がない。

視聴者感情としても、もともと優しく接してくれていた人間が仲間になるより、ツンケンしていた人間が仲間になった方が、もしくは絆を深める方がカタルシスが大きいというもの。

それに参謀タイプでなくても、毒舌としてキャラクターを個性付け日頃から毒舌にしておけば、デレた時の感動は増加、批判された時の精神ダメージは減少。主人公を強化したければ指摘させ、過去篇でもやって最後にはデレさせれば必ずやファンは盛り上がる。制作側にとっても便利な存在だ。

他にも様々な展開が思いつくが、彼らの存在が作品の魅力を損なうことはなく、必ずやプラスの影響をもたらす。全身余すことなく利用できる、鮭みtainなキャラなのである。

ここまで読んで、『毒舌キャラとツンデレって同じじゃね?』と思った人は大いに反省してほしい。毒舌キャラは確かにツンデレを内包するが、ツンデレは毒舌キャラを内包しない。こちらが上位概念である。心得るように。

具体的な毒舌キャラ

この記事のタイトルは「毒舌キャラ」ではなく、「毒舌」である。

毒舌と言うものは人間に対して使われる形容であるから、アニメに関して毒舌を追求しようと思ったら毒舌のキャラについて話すしかないので、テンプレート的な毒舌キャラについて少しかり紹介した所存だ。

しかし、このままでは毒舌キャラを中途半端に語っただけで終わってしまう。

そこで、ここからは具体的な毒舌キャラを出して毒舌を詳細に分析していきたい。この記事を読み切った暁には、口調が刺々しくなっているかもしれない。

上で、【常に特定の条件下で口調が辛辣になるか、皮肉を得意とするキャラクター】と毒舌キャラを定義した。

では、【辛辣な口調】と【皮肉】の二部門についてそれぞれ代表選手を選抜しよう。

ここは私の一存で決めさせてもらうが、流石に一キャラだけから要素を抽出すると偏りそうだ。といってキャラが多すぎると書くのが大変…。二キャラにしよう。

辛辣な口調部門：ドラえもん/リューズ・ユアスレイヴ

皮肉部門：ハリー・ポッター/石上優

皮肉部門が児童文学から選ばれてる…。

辛辣な口調

辛辣な口調、というかつまりは悪口である。

まずは両者の代表的なセリフを3つずつ抜き出そう。

ドラえもん

『日本じゅうがきみのレベルに落ちたら、この世のおわりだぞ!』

『頭も悪い、顔も悪い、スポーツもなんにもできない。よりごのみできる身分か。』

『もっと走れ、へたくそ!それじゃアウトだよ、のろま!』

リューズ・ユアスレイヴ

『まったく、人類の愚鈍さこそはまさにノミの水準とお変わらない。

それとも知性も気品も感じられない貴方さまがノミより上等なお方でしょうか?』

『ナオトさまは気が触れておられるようです。身の程を弁えられてはいかがでしょう。』

『このツギハギのガラクタは、言語野までポンコツなのでしょうか。

それとも主語を明確にせよと学ばなかったのでしょうか。』

これはひどい。

どれも言ってはならない暴言だが、それぞれ分析していこう。

ドラえもんに関しては、これは単純な暴言、短いワード数だからこそ破壊力を持つ悪口。

無駄な修飾を付けずに全否定することで、本気でそう思っていること、その意見が咄嗟に出てくるほど常日頃感じていることを強調しているのである。

また、リューズにも共通する口調だが、「日本じゅう」、「この世の」、「なんにも」など範囲を広くとる語句を付け加えて更なる強調が図られている。

そしてことあるごとに能力の低さを言い、のろま!という罵声まで付け加える。

低学年児童向け雑誌のセリフにしては、そしてだからこそ攻撃力があまりに高い。

一応弁明すると、ドラえもんは素直な性格であるから、言っている対象であるのび太の能力が

低いばかりにこれを言われているのであって、他人が嫌いだからといってこのような暴言を吐くことはないと思われる。

では、仮にあなたがテストで点が悪かった友人に尝试してみるとしよう。

気を付けるのは、短くすること。能力の低さを言うこと。できれば繰り返しを入れること。おまけに罵声。これを守ればドラえもんっぽい悪口の出来上がりだ。

「国語も最低、数学も最低。まあ、きみのおつむじゃこんなものだろうね。あほ。」

はい絶交。

では次に、リューズ。こちらはドラえもんとは異なり修飾語や比喩をふんだんに取り入れている。「人類」など、積極的に主語を大きくすることはドラえもんと共通だ。

しかし、こちらは修飾の配分が多すぎるためにかえって本意が薄まり、本気に聞こえないといった弱点がある。おそらく結構な確率で笑い飛ばされるんじゃないだろうか。

こちらの主な特徴は、ありえない不良な状態を心配する、ノミなどの卑小なものを引き合いに出す、とにかく相手を貶める修飾をつけること。そして敬語。

これまた同様の想定で友人に尝试みよう。

「このような言語を絶する低得点をお取りになるとは…。テスト期間はペストかマラリアにでも罹っていたのですか？これでは事実であってもそこらのアリより劣る脳みそだと見なされ、ただでさえ地の底にある人物評価の取り返しがつかなくなりますよ。。」

リューズの特徴は抑えているんじゃないだろうか。まあ、ドラえもんよりは低火力かも。皮肉

ハリー・ポッター

『僕がこの家が欲しい？素敵な思い出がいっぱいだから？』

『君の母親見たけど、鼻の下にクソぶらさがってる？』

『クリスマスには、ママのところに帰れるとでも？』

石上優

『どこで買えるのその図太さ！』

『部活が無かったら暇を持て余した若者たちは非行三昧…。補導、停学、家庭崩壊…。』

『三陸地方にでも行ってたんですかぁ!？』

皮肉は毒舌タイプでなくても結構使うし、毒舌タイプならなおさら使う結構普遍的な技能である。

それこそ先ほどのリューズの段で使った、ありえない不良な状態を心配する。これがまさに皮肉そのものだ。正確に言えば、相手の欠点を遠回しに言うことだが。

であるから、正直言ってこの皮肉単独の章は要らなかったかもしれない。しかし、それだけ重要な技能であるので、せっかくだからここで皮肉の腕を磨いておこう。

皮肉とは、一般的に短ければ短いほどいい。そしてそれが有り得ない仮定であるほど、より大きなインパクトを与える。これが原則だ。

石上優の皮肉こそその原則が最も現れている。最短の表現に修飾を加えて本気度を弱め、信頼のある仲間なら笑い飛ばせる範囲の威力にしている。

かつ仮定は到底起こり得ず、読者には自らについて強い記憶を残す。まるで自分が漫画の中の登場人物だと知っているかのような、完璧な調整である。

皮肉初心者の方は、まずこの二つのパラメータを使いこなせるようになろう。

ではここで発展篇。ハリーの皮肉を見てみよう。到底有り得ない仮定を持ち出しているものもあるが、特筆すべきは「ママ」というワードだ。これは仮定の内容を認めてしまうと恥をかく、一種の悪口にするという高度な皮肉なのだ。

相手は認めると恥であるし、そもそも間違っているので否定する。これは当然だ。

しかし、周囲はこのような仮定をされるなんて、そういう人なんだ…という印象を抱く。その上で相手はこんな仮定をするなんて！と怒り、判断力を落とす。

相手をより怒らせ周囲に悪印象も残す、一石二鳥の素晴らしい皮肉と言えるだろう。

流石は英国紳士の国、イギリスである。

もちろん単純に肉親を持ち出して精神ダメージを狙っている場合もある。鬼畜だ。

それでは実践。

友人が図書館の本を二週間延滞している。何と言うか？

マイルドなら、『ふ～む、図書館のない未開の国家出身の方だったっけ？』

ハリー式なら、『なんてことだ！君が孤児だったとは知らなかったよ』

う～む、鋭さが足りない。まだまだ精進が必要なようだ。

毒舌の調整

最終段階である。これまでの要素を組み合わせ、理想の毒舌キャラを作ろう。

簡単に言うと、

発言が短い(熱血)

↓

発言が長い(冷徹)

皮肉が多い(嫌われやすい)

↑
↓

皮肉が少ない(嫌われにくい)

である。基本的には冷徹にすることが多いが、それは一撃必殺の皮肉を考えるのは相当センスがいるからであって、別にどうキャラ付けても面白い。自由である。

毒舌属性はどんなキャラにつけても面白いし、間違いなく作品に幅を与えるが、二人同じような毒舌キャラを存在させると基本的にはつまらなくなってしまう。

どんなキャラに毒舌属性を付与するか、どのキャラにどんな毒舌を与えれば最も作品が面白くなるか、よく考えて毒舌キャラを設計してほしい。

また、毒舌キャラの発言には作者の言語センス、語彙力が如実に表れる。もし彼らを登場させたなら、その口調をよく覚えた上で読書を盛んに行おう。

それでは、この記事をお読みいただきありがとうございました。

今までやったゲームをレビューする

ねめねむ 2

皆さんこんにちは、ねめねむです。アニ研部員でありながら書く内容が尽きたため、5年間と成績を生贄にしてプレイしてきたゲームの数々を5つ星評価していきたいと思います（アニメについての記事が読みたかった方、本当にごめんなさい）。また、私の所有しているパソコンが

- ・ google を開くと CPU が 9 6 %
- ・ バッテリーが 1 時間
- ・ 音が出ない
- ・ 17 万円

というカス PC のため、steam 専売ゲームなどの PC ゲームソフトは含まれないことをご了承ください。

・ コンシューマーゲーム

・ 不思議のダンジョン 風来のシレン 6 とぐる島探検録

ジャンル：ローグライク PF：Nintendo Switch、Steam

推定プレイ時間：200 時間 評価：☆4. 7

備考：「風来のシレン」シリーズ 1 4 年ぶりの完全新作で、キャッチコピーは「1 0 0 0 回遊べるダン



ジョン RPG」。ダンジョンへ入るたびにモンスター配置、入手可能な道具、マップの形までもが変わり、死ぬと全ロストして Lv 1 に戻され、初めからのスタートとなる。最難関ダンジョン攻略率はわずか 3 % という所謂「死にゲー」である。かなり知識ゲーであることや、定価 6 3 5 0 円と高いことも相まってプレイするまでの敷居が高いが、これを乗り越えた時のハマリ具合は異常である（当事者）。ハマる人はまさに 1 0 0 0 回遊べる、コスパ最強のゲームと言えるだろう。

・ ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて

ジャンル：RPG PF：Nintendo Switch、ニンテンドー3DS、PlayStation 4、Xbox One、Steam

推定プレイ時間：100 時間 評価：☆4. 9

備考：ドラクエシリーズ最新作。「勇者が仲間と共に魔王を倒す」



という王道ながら素晴らしいストーリーと、戦闘シス

テムも分かりやすいコマンドバトルでありながらそれとしての奥深さが凝縮されており、さら

にリメイク版ではやりこみ要素も充実している。ストーリーのネタバレになるためあまり言えないが、とにかくドラクエ、というかRPGを1度もプレイしたことがない人にもおすすめである。

・ソーシャルゲーム

・にゃんこ大戦争

ジャンル：タワーディフェンス

推定プレイ時間：700時間超 評価：☆4.6

備考：もはや中高生は全員プレイしたことがあるのではないだろうか。このゲームからソシャゲにハマりだした、という人も多いだろう。だが一ソシャゲとしてしてみると、全ステージで使える無課金キャラ、緩やかすぎるインフレ、あまり超激レアと扱いが変わらない最高レアなど、他ソシャゲでは考えられないような点がいくつもある、かなり異様な存在である。しかしだからこそ、時間がかかり経ってから復帰したとしても、また前と同じようにプレイすることができるという安心感がある。もはや実家である。



・ぷよぷよ！！クエスト

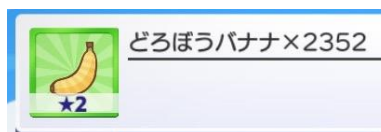
ジャンル：パズル

推定プレイ時間：1000時間超 評価：☆2.7

備考：おそらくプレイ時間が一番長いゲームである。

「同じ色のぷよぷよを4つそろえて消す」というぷよぷよのシステムをソシャゲ仕様に改変したゲームであり、何と先月24日で12周年を迎えた超古参ゲーである。¹表向きはパズルゲームであるが、実際は何千回とステージを周回してキャラを集めるコレクションゲーである。ぷよぷよシリーズでのファンが多いゲームなのでこれはいいのだが、問題はキャラを集めるためのガチャの排出率0.15%の天井300連という異常なまでの渋さにある。また2種類の高難度ステージのクリア報酬であるガチャ石がそれぞれ96%、80%減らされたことも大きな批判の対象となった。ユーザーが石の代わりに報酬として掴まされたのはバナナである。

所持数から分かるように本当に要らない。



・ ガーディアンテイルズ

ジャンル：RPG

推定プレイ時間：800時間超 評価：☆5.0

備考：1番好きなゲーム。リリース日がもうちょい前だったら多分プレイ時間がぷよクエを超えていた。このゲームについて話したいがためにこの記事を書いているといっても過言ではない。昔からある2Dドット絵アクションRPGをソシャゲに落とし込んだようなゲームで、「未知なる敵、“インヴェダー”という世界の危機に対抗するため、新米騎士が姫と共に旅に出る」というストーリーである。ストーリー自体は重く、鬱要素が強めだが、ドット絵になることである程度緩和されており、鬱耐性がなくても没入することができる。それぞれには謎解きが散りばめられているだけでなく、サブクエも充実しており、隅から隅までそのワールドを探索することができる。本編からは逸れた外伝ストーリーも面白いのも魅力である。また、エンドコンテンツでは突出して強いキャラがいないため、編成幅が広く、好きなキャラを主軸にして編成してもある程度は戦える。他にも好きな要素が沢山あるが、なによりも世界観が本当に良い。本当に。

次にやるゲームに迷っている方は是非プレイしてみてください。

・ 伝説の剣.io

ジャンル：アクション

推定プレイ時間：50時間 評価：☆3.5

備考：所謂バカゲー。弾幕避けゲーム。入れれるクソゲー要素をすべて詰め込んだかのようなゲーム名だが、やってみると面白いステージも多数存在し、ステージを何とかクリアした時の達成感是他の弾幕ゲーにも通ずるものがある。ただUIがかなり見づらいなどの欠点も多数存在するため、インストールするのはあまりおすすめしない。

・ ドラゴンクエストタクト

ジャンル：RPG

推定プレイ時間：100時間 評価：☆2.9

備考：所謂クソゲー。マス目上のキャラを動かしてモンスターを倒す「タクティカルRPG」であり、ゲーム性は面白いが、環境の変化スピードが尋常でない。課金勢すらも追いつかせないインフレのスピードには目を見張るものがある。



さて、これで高校生活最初で最後の寄稿となります。

稚拙な文章でしたが、ここまで読んでいただき、本当にありがとうございました

編集後記

本日は灘校文化祭、灘校アニメ研究会にお越しいただきありがとうございます。会長のるんるんです。

今年も去年と同じくデジタル、紙両方の媒体での頒布、ODORIBA でのダンスの披露が出来たことをとても嬉しく思っています。さらに今年は動画企画も行うことができました。(まだ見ていない人は灘校文化祭公式 YouTube チャンネルからどうぞ) この活動に快く協力してくれた会員のみんな、文化委員や先生の皆様方にも多大なる感謝を申し上げます。

サークル紹介

灘校アニメ研究会(@ND_Aniken)では次のような活動を行っています。

1.文化祭関連

1.1 ODORIBA(文化祭数ヶ月前～)

アニメ研究会では、文化祭ステージの ODORIBA で流行りのアニメやゲームの楽曲を踊っています。

1.2 会誌(文化祭 2.3 ヶ月前～)

文化祭当日に頒布する会誌の執筆をしています。内容はアニメ、ゲーム、ボカロ、小説、Vtuber、映画 etc…などサブカル関連なら基本 OK。各会員が好きなジャンルをすごい長文で語ってくれます。

1.3 動画企画(文化祭 6 ヶ月前～)

アニメ、ゲームの MV の再現、アニメに関するクイズ動画など、面白い動画を作り YouTube にアップしています。

2.文化祭以外

灘校アニメ研究会は「文化祭サークル」なので、他の部活と違い日常的に活動することはありませんが、たまに集まってアニメを見たり、会員同士がアニメの情報を共有し合ったりして楽しんでいます。

また、夏や冬にはコミックマーケットに十数人程で行ったりもしており、今後も続けていきたいなと思います。

令和 7 年 5 月 灘校アニメ研究会

