


Dispatch

Place Vol.50



アキラ君について語るだけ
ReGROSSが大好きじゃけえ
Git の仕組みを知ろう ～add, commit 編～

Dispatch Place Vol.50 目次

p1. 目次

p2. はじめに

p3. SSSS.GRIDMAN -魂を救う特別な信号-

p5. アーケード音楽ゲームを楽しもう！

p7. アキラ君について語るだけ

p9. ReGROSSが大好きじゃけえ

p11. スーツについて語るだけ

p13. Git の仕組みを知ろう ～add, commit 編～

p16. Fate/Grand Order キャラクター紹介

p17. 入力文字読み上げソフト いわゆるところ
VOICEROID を知っているかい？！

p19. フォン・ライカンさんについて語るだけ

p22. あとがき

はじめに

新入生の皆様、ご入学おめでとうございます。本誌はマスコミ研究会（通称マス研）の発行している部誌「Dispatch Place」（通称DP）です。

「いやマスコミ研究会って具体的に何してんねん」と思われている方も多いと思います。そこで本ページではその疑問「マスコミ研究会」について説明していきます。

部活紹介のあれこれ

本日の部活紹介は、我々マス研が司会・進行・運営を行っています。ご参加ありがとうございます。

マス研自身を紹介する時間を取らない代わりに、部誌を配布する場と機会を提供してもらっているのです。

マスコミ研究会とは？

「本誌を配っていた謎の集団に迫る」

2025ver.

部誌「Dispatch Place」

マス研の活動として一番に挙げられるのが本誌「DP」の発行です。年に二回、部員達が自らの趣味嗜好や最近の出来事、オススメしたいもの等を書いていきます。春の部活紹介と秋の大学祭に向けて、執筆は春休みと夏休みに行われるので、学期中の勉強時間を取られるということは基本的にありません。そのため兼部している方もかなり多いです。



合宿(?)もあるよ

毎年夏休みに宮島へ合宿(?)に行っていた...らしいのですが、去年合宿所が休園してしまい、中止になってしまいました...

おでんとうどん

(大学祭)

安いよ。美味しいよ。

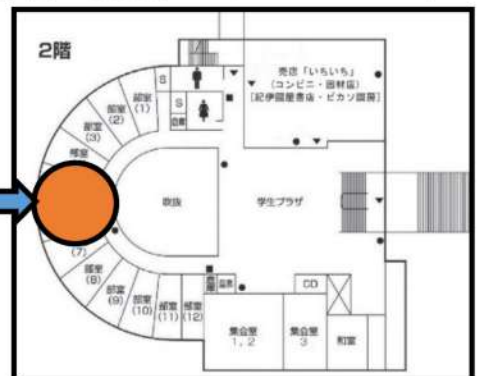


おわりに

本ページを読んで興味を持った方は間違いなくマス研に馴染めると思います。

「入りにくけど部室入りにくいわ」って人も、「内容薄すぎてこれ読んだだけじゃ何も分かんねえよ」って人も、部員一同は趣味に時間を費やしながらお待ちしております。気楽にどうぞ。

「ここへ」に部室





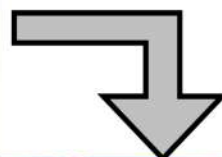
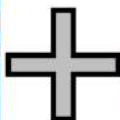
筆者：葉月

「SSSS.GRIDMAN」って？ ウルトラマンの親戚？

部分的にはそう。「SSSS.GRIDMAN」は、およそ30年前、ウルトラマンを制作している円谷プロダクションが放送した作品「電光超人グリッドマン」を原作として2018年に放送されたテレビアニメである。

「特撮(※ウルトラマンとか仮面ライダーとか)を知らないアニメファンが、特撮作品を知る入口になる」ことを重視して作られた作品である。そのため、ウルトラシリーズを思わせるような小ネタは所々に散りばめられてはいるものの、よくあるファン向けリメイク作品とは違って「本作品が初めて!」と言った視聴者も見やすい作風となっている。

ちなみに、本作品の「ウルトラマン 正義のヒーロー枠ポジションであるグリッドマンの声優は、30年前の原作グリッドマンからずっと緑川光氏である。」すごい。



グリッドマンは実体のないエネルギー生命体。普段は古びたパソコンのジャンクに宿っており、主人公の響裕太と合体しないと実体化・巨大化することができない。おまけに姿形もある人物からの借り物である。グリッドマン一人では決して強いとは言えない。

しかし、周りにいる多くの人に助けられながら戦いを乗り越えていく存在。それがグリッドマンなのだ。



その作品の何が面白いの？

ぱっと見の印象で「あー、はいはいよくあるロボアニメねw知ってる知ってるw」と思われたかもしれないが、実は違う。このアニメの軸は「グリッドマン」ではなく、「記憶喪失の主人公・響裕太を取り巻く世界と青春の物語」なのだ。ついでにグリッドマンはロボではない。

勿論、タイトルに「GRIDMAN」とある通り、ヒーローvs怪獣の戦闘パートはふんだんに盛り込まれているし、アニメーションに定評のあるTRIGGERが制作に関わっていることもあって作中の見所の一つである。しかし、本作品の魅力は断じてそれだけではない。

「キャラクターの造形」もまた、魅力の一つである。例えば、ヒロインの宝多六花。彼女は第一話にて記憶喪失になり倒れていた裕太を発見し、介抱した人物だ。

その後紆余曲折あって裕太とグリッドマンを助ける立場になるのだが、彼女の外見・演技・言葉遣いから醸し出される「今風な女子高生らしさ」が本作に独特なリアリティーを付加し、「怪獣」「グリッドマン」といった極めて非現実的な作品に共感や感情移入を誘う重要な要素になっている。

他のキャラもアニメ特有の力みすぎた声ではなく、現実の少年少女を思わせる力の抜けた声・感情の不安定さを見せており、各キャラごとの魅力を引き立てる一因にもなっている。



先述した戦闘シーンは、どの回も大迫力だ。下に載せた画像が静止画かつモノクロにしなければならぬのは大変心苦しいが、筆者のお気に入りの戦闘シーンの一つだ。アニメとはいえ、特撮っぽさを表現するために絶妙な重量感を細かく描写してくれる(建物にぶつかって埋もれる、着地の衝撃で自動車が跳ねる等)。この回は特にそういった重量感溢れる演出が多く、重力・物理法則の存在を描くことで「アニメで特撮を再現する」という制作側の熱意を読み取ることができる。



また、原作の特撮版グリッドマンを知っていればより面白く感じる小ネタがいくつか入っている。もし興味があれば、特撮版グリッドマンも是非視聴してほしい。公式サブスクである円谷イマジネーションなら全て視聴可能だ。

1. 太鼓の達人



アーケードで真っ先に思い浮かぶ音ゲーといえばやっぱりこれ！多くの方が一度は触れたことのある音ゲーなのではないでしょうか？太鼓の面と縁を叩くという見た目通りの簡単な操作感からも初心者でも始めやすいことが特徴です！しかし、高難易度は相当な難しさを誇るため、極めるには覚悟が必要かも…？



著：Yurin ♪

2. Dance Dance Revoluton

足を用いてパネル4枚を踏み抜く他の音ゲーとは少し違った操作感を持つ音ゲー！アニメに登場することもあり、海外からの知名度も抜群な本機！大きな筐体から流れる大音量の音楽に身を任せながらプレイしてみてはいかがでしょうか？



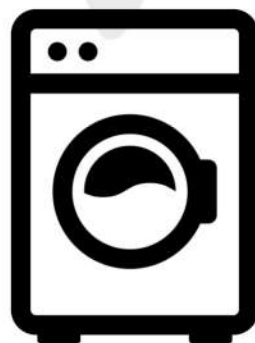
3. CHUNITHM



手元のスライダーと側面のセンサーを用いてプレイする音ゲー！アニメソングや東方系などの曲が多く収録されていることも大きな特徴です！スマートフォンで音ゲーを遊んでいる人は感覚が掴みやすい操作感であるため、アーケード音ゲーデビューに挑戦してみたい人にオススメな音ゲーです！

4. maimai

見た目が洗濯機みたいな音ゲー！8つのボタンと中央の画面を用いてプレイします！2台で1つのような筐体のため、友達と一緒に遊びやすい音ゲーかも？上半身全体を使って遊ぶためプレイ後はとても疲れますが今でも根強い人気の音ゲーです！



5. beatmania IIDX

7つの鍵盤とターンテーブルを用いてプレイをする音ゲー！他の音ゲーと比べると操作が難しく、収録曲もコアなラインナップであるため初心者が始めるには少し敷居が高く感じてしまうかも...しかし、上手にプレイできた時の達成感や膨大なジャンルの中から好きな音楽を発見できる瞬間などこの音ゲーにしかない魅力が沢山あるので音ゲーが楽しいと思った方はレッツプレイ！



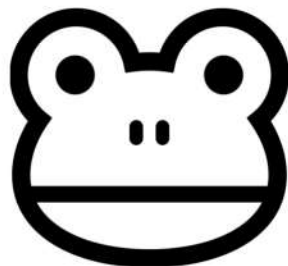
6. SOUND VOLTEX



6つのボタンと2つのツマミが特徴の音ゲー！自分の操作によって音楽にエフェクトが付いたり画面が回転したりと独自のシステムを持っています！収録曲も普通の曲とは違うリミックス曲が中心であったりと音楽をコントロールしている気分になれる音ゲーです！

7. pop'n music

ポップなキャラクターやかわいい世界観が特徴的な音ゲー！ボタンが合わせて9つあり音ゲーの中でもかなり多くのボタンを使います！オリジナルの曲は不思議なリズムの中にも魅力的な曲が多いため、この音ゲーを遊ぶ時は是非触れてみてください！



あとがき！

みなさん！まずはご入学おめでとうございます！今回は7つに絞ってアーケード音楽ゲームを紹介してみました！今更ですが皆さんは音ゲーに触れたことはありますか？「リズムに合わせて遊ぶ」ということは簡単そうに聞こえてとても奥深いんです！スマホ音ゲーは初めてみたけれどアーケードはまだまだちょっと敷居が高い...という人こそ自分にあった音ゲーを見つけてほしいと思います！マス研には私以外にも音ゲーをプレイしている部員がいますので興味のある方は是非お越しを！

アキラ君について語るだけ

※内容が腐ってるかもしれない

著 R・K

私が ZZZ 始めた理由はライカンさんでしたが、続けていられるのは彼のおかげだけではなく主人公であるアキラ君も魅力があるからだと感じています。主人公をアキラ君とリンちゃんを選べるんですけど、筆者はアキラ君にしました。世の中は「リンちゃん選んで良かった」と言った声が多いですが筆者はアキラ君選んで良かったなあ〜〜〜と思う時がいっぱいあるので今回書こうと思います。このクソ長長文を読んでもいい、文章書いてる人は雑食で NL・GL・BL なんでも食えて好きと言うことを頭に入れて読んでいただけるとありがたいです。多分文章に滲み出るので…

アキラ君のここが好き 5 選

1. ギャルゲ・乙女ゲーの主人公過ぎておもしれー男過ぎる

主人公はキャラとデートしたり、相談を受けることがあるのですが、あまりにもギャルゲ・乙女ゲーの主人公だなど思うことがちらほらあるのです。掛け合いが好き。筆者は主人公に自己投影タイプではなく、主人公周辺の壁や床になって掛け合いを見る派なので眼福なんですよね。相手が男の子でも女の子でも嬉しい・楽しい・かわいいね。おもしれー男…特にメインストーリー中のあるシーンはリアルで「彼は乙女ゲーの主人公だったのか」と口に出していました。

2. ゴミ箱を蹴り飛ばす姿

あまりにも部分的すぎるとは筆者も思っています。作中でゴミ箱を蹴るシーンがあるのですが、普段の彼がするとは思えないほど気だるげかつ強めにゴミ箱を蹴り飛ばす姿がマジで好きです。めっちゃあのシーン好きなんだけど誰か同志いない？またの名をフェチともいうかもしれない。

3. 妹を心配する・庇う姿

兄妹揃って危ないことがあると真っ先に妹を庇う姿が SOGOOD!!! この後すぐ妹の安否を確認する姿が名前だけの「お兄ちゃん」では無い事を示していて良いなあ…と嘯みしめています。(なおライカンさんも兄妹を庇うように立ち振る舞ってくれるの超好き) また、真夜中にリンちゃんに「眠くな〜い!」と言われると一緒に何かしらやって夜を過ごそうと言ってくれるお兄ちゃんです。理想のお兄ちゃんでは。筆者もこんなお兄ちゃんほしい。

4. 章ごとのイラストが良き

アキラ君について語るだけ

※内容が腐ってるかもしれない

著 R・K

章ごとにメインイラスト的なものがあるんですがどれも耽美でえっちなんですよね～～～

～！！第5章・特別劇場（輝きのモーメント）のイラストは特に好き！！普段描かれている立ち絵イラストとは全く違うタッチ+雰囲気なので本当にいいんですよね～～！あのイラストをクリアファイルとかキーホルダーとか何かしらグッズ化してほしいなぁと思う日々です。

5.弱弱しい姿

お兄ちゃんですが割と弱弱しい姿を見せてくれます。ありがとう。苦しんでる声が好き。メインストーリー中のある姿では動けなくて女の子に助けを求めたり、人質になってしまいこちらに向ける表情が「恐怖・不安・悲しみ」といった感情をまぜこぜにした表情でグツとききました。この表情リンちゃんだと「怒り・悲しみ驚き」みたいな表情だったことを知って尚更（うっわ可愛いなオイ）と思いました。これ以外にもわりと弱弱しい姿を見せてくれるのがとても好き。

リンちゃんにとっては頼れるお兄ちゃんっぽいですが他キャラから見るとわりと放っておけない子みたいな感じの子になるの超好きなんですよ。

ホヨバゲーの中でも原神は女の子、スタレは男の子主人公でやったことがあるのですが、ここまでするんな意味でぶっ刺さった主人公はアキラ君なんですよ～～

スタレの男の子主人公もおもしれー発言するおもしれー男（こっちはゴミ箱を蹴るのではなく漁る）なのも知ってるのですが、いかんせんゲームシステムが自分と合わなかったんですよね。原神もそう。アベンチュリンが気になるなぁとか思っていたらかれこれ一年近く過ぎました。閑話休題

色々言いましたが主人公はどっち選んでも楽しめます。世間の声は「リンちゃん選んで良かった」が多いっぽいですが（筆者調べ）お兄ちゃんはお兄ちゃんて別の良さがあります。

とにかくこの文章で一つでも気になったのがあったならやれ！！！！やれる媒体は限られますが…

本当に面白いゲームなのでやって損は無いかと。ただ、チュートリアルが長いのとスマホ・タブレットでやるのはおススメしません。とてもやりにくいので。

ReGLOSSが大好きじゃけえ

筆者 かずき

- 初めまして。ペンネームで「かずき」と申します。新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。いきなりですが、5人組女性VTuberで構成される

「ReGLOSS」がリリースする曲で、私のオススメを紹介します。ぜひ、曲を聴きながら本記事をご覧ください。

➤ 1曲目 サビの合いの手が楽しい『シンメトリー』

- まずは歌詞の一部を抜粋。「パッと見 まだ落書き 磨き続ければ Masterpiece
(傑作という意) 登り詰めてく頂き 努力だけは裏切らない」この節を歌うのは、図1右端に映る「儒烏風亭らでん(じゅうふうてい)」さん。抜粋部の私の解釈は「落書きみたいなものを創ってるけど、てっぺん取ってやる」です。「登りつめる」という動詞から、信念や思いが強調されていると感じます。



図 1

「努力だけは裏切らない」という歌詞は陳腐なフレーズに聞こえますが、「何度も、様々なものに裏切られようが、ただ一つ、努力だけは決して裏切らない」と、私は解釈します。「〇〇だけ」という言葉があるのと無いのでは違いがありませんか？最後に、サビに注目して聴いてみてくださいね。（図1引用元、YouTube,「hololive DEV_IS」公式チャンネル。）

➤ でかい画面でMVを見よう『泡沫メイビー』

- この曲のMVが水族館のような神秘的な雰囲気を醸し出しています。曲調と相まって、ラスサビのMVの迫力がすごい。ぜひ、YouTubeでMVをご覧ください。曲については、通常のサビとラスサビに違いがあり、聴いていて楽しいです。なので最初から最後まで集中して聴いてほしいし、繰り返し聴いてほしい。

以上、ここまで読んでくださりありがとうございました。（図2引用元、YouTube,トピック「火威青」）

図 2



スーツについて語るだけ

※ここに書いたものは主に二次元キャラのスーツ姿にフォーカスを当てています。ご了承ください。

著 R・K

私がスーツが大好きになった理由はもう覚えていません。気づいたら好きでした。だけど、明確に自覚したのは大学二年生なんですよね。多分。

これを書くにあたって P○xiv の過去のいいね欄を遡ったり、昔やってたゲームのホーム画面確認すると、みんなスーツやそれに類似した服装だった事からずっと昔から無意識にスーツが好きだったのに気づいて乾いた笑いが出ました。今も昔も性癖は変わらねえってコト！！！！

現実の人がスーツ着ている姿も好きなんですけど、一緒くたに書いたら色々怒られそうなので 3 以降は二次元キャラがスーツを着ている姿について思うことを書きます。ユルシ

スーツのここが好き 5 選

1.動きにくい服装で動いてる画をみる時

コレの最たる例はあれです。

映画館で映画見るとき映画泥棒の CM が入ると思いますが、アレのパルクールシーンが超好きで毎回ニコニコしています。誰か同志いませんか？

あの動きにくい服装であちこち走り回り、軽々と跳ぶ姿、摩くスーツのジャケット…革靴の足音…何よりかっこよさを増長してくれる…スーツとか言う動きにくい服装のせいで難易度爆上がり of 行動を軽々とかなす姿が超好きなんですよね〜〜〜〜！！マジであります。黒 Y シャツだと尚良き

2.露出

露出…と言ってもガッツリ脱ぐんじゃなくて、ネクタイを緩める手元・首元、手袋を外す時の仕草、Y シャツの腕まくり、ジャケットを脱ぎ肩掛けにする、摩くジャケット…書いててきりがなくなってきた。とにかく脱ぐときの仕草や脱いだ後の動作がとにかく好き！筆者はこの中でも特に、手袋と Y シャツカフスに挟まれている手首のチラ見えしてる部分と Y シャツボタンを外し、鎖骨が少しだけ見えている部分が超絶好きです。コレが所謂絶対領域と言うのですね。私はこれで絶対領域の意味を知りました。メシウマ

3.年齢によって見方が変わる

スーツを着る年齢層によってスーツ感じ方が変わるのも好きなんですよね〜〜

老齢の人が着たら渋い・貫禄溢れる方になり、若年層が着ればフレッシュやスタイリッシュになるといった、各々のキャラや年齢層の良さを引き出してくれると言っても過言ではありません。ありがとう

スーツについて語るだけ

※ここに書いたものは主に二次元キャラのスーツ姿にフォーカスを当てています。ご了承ください。

著 R・K

4.魅惑の足元（女の子！）

タイトスカートから伸びる足とヒールが超好きなんですよ。立ち姿が綺麗で、見てるだけで素敵だなあとします。とても良い。とても艶やか。このヒールがハイヒール（ピンヒールだと尚良し）だともう好き。不二子ちゃんが白ジャケット＆白タイトスカート＆ピンヒール履いてくれたら完璧なんよ。だれかそんな画像持ってません？それか描いてくれませんか？後ろ姿だと尚良し

5.ボロボロスーツ

筆者ボロボロの姿が別で性癖なんですけどコレがスーツだともうにんまり通り越して何かしらバシバシ叩くんですよ。スーツで大乱闘マジで好き。返り血とか血がどこかしらについてくれ。余裕な表情で戦っててもいいし、愉しんでてもいいし、必死に戦って食らいついてても良い。全部くれ！！

ボロボロな姿から見えるチラ見えと血液・表情からしか得られない栄養があります。いつかガンにも効く。刀とか銃とかマジで合うんよなあスーツ…筆者もいつか理想のボロボロ加減と表情とスーツでうちの子を描きたいものです。

色々語りましたが、筆者は自分自身が着るのは嫌いです。動きにくいのと鏡を見るとスーツを着ているというよりスーツに着られてる感半端ないので。似合っていないともいう。

スーツで戦う、着こんでるとか言われると黒執事や PSYCHO-PASS サイコパスが挙げられると思うんですけど、長いのと見たら絶対沼るとわかるので脳が危険信号を出して履修していません。一歩踏み出す勇気をください。

あと途中コレ書いて「スーツ」が好きなのではなく、露出が少ない着こんだ服装が好きなんじゃね？と思いました。実際筆者は軍服も燕尾服もバニーボーイの服装も好きだ！！！！と知っているのになんも間違っていないとも思いました。

また寄稿することがあったら今度は軍服とゼンゼロのヒューゴさんについて語ろうと思います。

Git の仕組みを知ろう

～add, commit 編～

もくじ

- はじめに
- Git の概要
- 今回語ること・語らないこと
- ステージング[add]
- コミット[commit]
- TypeScript で自作した話



はじめに

対象読者

- Git を使ったことがある
- Git の仕組みを知りたい
- Git のコマンドを使うことができる

このあたりを想定しています。この記事の内容には不備がある可能性があります。ご了承ください。

自己紹介

ずっとぼっちで、最近はやっと人と一緒にちまちま開発している Python カス。中学 2,3 年生くらいから、Hot Soup Processor で開発を開始。高校に入り、Python を用いた Discord Bot 作成をメインに開発。discord.py というライブラリを使用しており、通信周りはすべてやってくれたので、API の叩き方やその他通信のノウハウ薄めだったが、最近かんぜんになにかいした。

Git の概要

オープンソースの分散型バージョン管理ソフトウェアで、2005/12/21 に公開。Linux カーネルの効率的な開発が目的で、リーナス・トーバルズによって開発 (Linux の生みの親) された。現在は日本人の濱野純さんがメンテナーである。Git のソースコードも Git で管理している。ホスティングサービスとして、GitHub や BitBucket, GitLab などが有名で、特に初心者は Git と GitHub を混同することが多い。

今回語ること・語らないこと

本記事では、Git の基本的な仕組みのうち、add (ステージング) と commit (コミット) について掘り下げます。リモートリポジトリとのやり取り (push, pull, fetch など) やブランチ管理 (branch, merge, rebase など) には触れません。また、GUI クライアントの使用ではなく、コマンドラインベースでの解説を行います。

ステージング[add]

Git では、ファイルの変更を直接コミットするのではなく、一度「ステージングエリア」に追加する仕組みを取っています。この操作を行うのが `git add` コマンドです。

なぜステージングが必要なのか？

- コミットする変更を選別できる
- 変更をグループ化できる
- 作業の途中で変更を分けて保存できる

等のメリットがあります。

ステージングの方法

```
git add <ファイル名> # 指定したファイルをステージングする
```

```
git add . # カレントディレクトリ以下の変更をすべてステージングする
```

これらのコマンドを使って、ステージングエリアに変更を追加します。

さらに詳しい仕組み

ステージングエリアの詳しい情報は、`.git` ディレクトリ内の `index` ファイルに保存されています。このファイルには、ステージングエリアに追加されたファイルのメタ情報が記載されており、コミット時にこのファイルを参照してコミットを行います。また、`.git` ディレクトリ内の `objects` ディレクトリには、ステージングエリアに追加されたファイルの内容が保存されています。index ファイルには、この `objects` ディレクトリ内のファイルのハッシュ値が記載されており、コミット時にこのハッシュ値を参照してコミットを行います。

コミット[commit]

ステージングエリアに追加された変更をコミットするには、`git commit` コマンドを使用します。このコマンドを実行すると、エディタが起動し、コミットメッセージを入力する画面が表示されます。コミットメッセージは、変更内容を簡潔に記述することが望ましいです。

コミットの方法

```
git commit # コミットメッセージを入力するエディタが起動
```

```
git commit -m "コミットメッセージ" # コミットメッセージを直接指定
```

これらのコマンドを使って、ステージングエリアに追加された変更をコミットします。

さらに詳しい仕組み

コミットを行うと、`.git` ディレクトリ内の `objects` ディレクトリに、`tree` オブジェクトと `commit` オブジェクトが作成されます。`tree` オブジェクトには、ステージングエリアに追加されたファイルのハッシュ値が記載されており、ディレクトリ構造を表現しています。`commit` オブジェクトには、ルート `tree` オブジェクトのハッシュ値とコ

ミットメッセージなどのメタ情報が記載されています。また、それ以前のコミットのハッシュ値も記載されており、コミットの履歴をたどることができます。

TypeScript で自作した話

2024 年の夏に参加した株式会社 Progate のインターンにて、TypeScript を用いて自作したものについて紹介します。インターン生 2 名で 5 日間にわたり開発しました。TypeScript は JavaScript に型を追加した言語で、コンパイル時に型チェックを行うことができます。この特徴を活かして、安全かつ効率的な開発を行いました。私はステージングを主に担当しました。index ファイルがバイナリで表現されているため、このファイルの編集をする処理が特に難しかったです。最終的には無事にコミットまで行うことができました。

まとめ

本記事では、Git の基本的な仕組みのうち、add（ステージング）と commit（コミット）について掘り下げました。ステージングエリアに変更を追加することで、コミットする変更を選別できるようになります。また、コミットを行うことで、変更の履歴を残すことができます。Git の仕組みを理解することで、より効率的な開発が行えるようになるでしょう。

参考文献

- [Git - ウィキペディア](<https://ja.wikipedia.org/wiki/Git>)
- [Progate](<https://prog-8.com/>)
- [TypeScript](<https://www.typescriptlang.org/>)

広告

大学のバス停に接近しているバスの情報を表示するアプリを開発しました。

つかってね🎵

市立大学前/沼田料金所前 -> 横川駅前行きのバスの到着時間を比較できます。

<https://kurupiro.ichipiro.net/>



Fate/Grand Order キャラクター紹介

1.カズラドロップ

サクラファイブのひとり、慈愛のアルターエゴ。本人曰くムリアン、ピクシーを構成要素としてもつ。同族嫌悪、完璧主義、潔癖症。

ゲーム内における性能

このキャラ、性能について無限に語れる。最強というわけではないがキャラが好きでしっかり育成すれば攻略、周回などなんでもできる良い性能。

スキルでwaveをまたげる色耐性デバフ、高いNPチャージ、加えて自身のクラスを敵と同じクラスに変更することが可能である。そこから自身と同じクラスの相手に対する特攻状態「同族嫌悪」により等倍ながらも高火力で攻撃できる。自分から同じクラスになっておいて同族嫌悪を 発動するといった中々にマッチポンプな性能をしている。



このカズラドロップとロウヒの実装のおかげで今まで「緑だから目に優しいよね」ぐらいしか長所のなかったQuick宝具持ちが一部救われた。

使っていて気になる点として、弱体成功率upがあるため対魔力などは貫通できるが、一部女神の神格持ちなどにはデバフがはじかれる。またデバフが掛けなおされる演出が入るため、tmpが悪く感じる部分がある。あと、とあるサイトのダメージ計算機ではカズラが増殖している。ちょっと面白い

2.坂田金時

幼名は「金太郎」。The正義、The主人公といった熱い漢。ゴールデン。

ゲーム内における性能

あまりにもシンプルで洗練されたスキル、ゲーム内で最速クラスの演出の宝具、ほぼすべての相手に有利なクラス、最強サポーターであるオベロンとの相性の良さにより、周回における単体宝具として最強といっても過言ではない。

イベ周回、種火周回、レイドといったFGOの9割以上を占めてしまっている要素において最強。リリース初期に実装されてここまで強いのはおかしい。

画像は『Fate/Grand Order』の公式イラストです。

©TYPE-MOON / FGO PROJECT



入力文字読み上げソフト いわゆるところ

ボイスロイド

VOICEROID



書いたバカ:鳥缶

を知ってるかい?!

ここ最近では“トークソフトウェア”と呼ばれているアイツらだ!!

ある人の声を元に作られた音声, 合成音声とそのキャラクターです。

ニュアンス的には“ゆっくり”とかの延長とっていいです。

近いところ2,3年でいうところだと“ずんだもん”が, 昔からだ“結月ゆかり”や“何でも言うことを聞いてくれるアカネちゃん”ですね。

ゲーム実況や劇場, 旅動画から料理動画まで幅広く活躍してくれています。

読み上げソフトとキャラクターによっては無料での商用利用が可能なので街の広告や道の注意喚起で耳にしたことがあると思います。

キャラものののにあまり公式設定がないぞ!!

「こんな背景がある」「関係性はこう」「どんな立場」キャラクターには設定があるものですが、大抵は“キャラクターコンセプト”, “名前”, “誕生日”, “年齢”, “身長”だけだったりします。あとは公式Twitterどうしがイチャついてるくらいです。

あなたが受けた印象をそのままどうぞ

というわけで“何かの動画の影響”でも“声とビジュアルから”でも浮かんだイメージがそのままキャラクターになります。ぜひ“あなたが思う○○”で彼・彼女らに肉付けしていきましょう。

タイトル横の茜ちゃん user/14827228 いえちーさん/背景のSDたち user/20132633 akihiyoさん

と、いうことで…

不思議を旅しろ！ 琴葉姉妹！

「ふたりぼっち」って良い概念

「クーネル・エンゲイザー」や「巨人の肩から見下ろして」などが分かりやすいでしょうか。文明崩壊後の世界なんかで二人で手を取り合いながら旅をしてほしいんですね。“声の雰囲気”もあると思いますが、“双子であると”がかなりうまみを出していると思われます。

ふたりきりの世界で瓜二つの他人でありながら共有した時間も景色も誰よりも多い間柄である、この距離の近さが互いの思いやりや様々な感動の共有といったシーンの重みをとびぬけたものになっていると思います。

この近すぎる彼女たちだからこそ、常識の壊れた不思議な世界を二人で旅してほしいと思うわけですね。

さて話は変わりますが、どんなに信頼している相手でも、だからこそ隠したいことってありますよね。この隠し事の重さですが、瓜二つの他人たらしめている「違い」に対する引け目だったり、近すぎる距離感から抱いてしまった羨望であったりすると嬉しいですね。

あと、「元気で明るい茜と可愛いウィスパーボイスの葵」これに詰まってる。

秘封倶楽部って知ってるウ…？

東方projectに「秘封倶楽部」という少女二人組がいるんですよ。

科学が発達した科学世紀の世界で妖怪や神話といった不思議に飛び込むんです。

まあ…調べてみてくださいよ。なあんか琴葉姉妹と親和性あるから。

フォン・ライカンさんについて語るだけ

著 R・K

私がゼンレスゾーンゼロ(ZZZ)を初めた理由は彼でした。私は彼を愛でるためだけに ZZZ をやり始めたと言っても過言ではありません。公式の PV から見るだけでもスパダリイケメン狼執事という事がわかると思います。全人類見てくれ

自分はケモナーだったのかもしれない。恒常 300 連確定枠の 1 人なのでぜひ気になった方は頑張ってください...筆者は 300 連で交換入手しました。ホヨバのキャラは基本「最高レアリティ+期間限定ガチャでしか入手できない」ですがライカンさんは「恒常排出最高レアリティ」なのでいつやっても入手できるチャンスがあります。

あと現在(2025/03/21 時点)の最新メインストーリーと第 3 章は彼が活躍するので特にみて欲しい。もうとにかく最新メインストーリーを見てくれ。もう本当に。ZZZ できる媒体がないって方は Youtube にどうせ上がってるので見てほしい。筆者は過去に Youtube short サムネにネタバレを食らいました (3 敗) プレイヤーはネタバレに屈するな

フォン・ライカンのココが良い 6 選

1. 「イケメン」という前置詞がつく

作中モブ NPC の発言に前置詞に「イケメン」が付くんだ!!! 自分が今までやってたゲームでキャラを呼ぶ前置詞に「イケメン」が付くことがそうそう無かったので、彼は作中でも顔が良いということが証明されている!! APP16 とかな? 二次元のキャラなんてイケメンが当たり前だろって感じなので作中イケメン執事さんとか言われて脳が焼かれました。その世界でも顔がいいってこと...!? わかる

2. 普段の立ち居振る舞いとギャップ

普段は完璧イケメンスパダリ狼執事です。非常事態や最新メインストーリーでは敬語外れます。あと牙を剥きます。もう超良い。ギャップ。あと昔はやんちゃで今はスパダリ。ギャップの塊。ありがとう。私は貴方の全てが知りたい。

もうとにかく 3 章と最新メインストーリーとエージェント秘話を見てくれ

3. ギミック搭載ロマン機械装甲

狼なのに手とか牙ではなく足技で戦う...優雅でとてもえっちです。多分 I 字バランスとか簡単にできる。「両手はお客様への奉仕のため」に手を使わず機械装甲で戦います。必殺技出すとき足のギミックと強さを見せつけます。メインストーリー中でも魅せつけてくるのでぜひ見てほしい

まじで顔だけじゃなくて全てイケメンなんですけど

フォン・ライカンさんについて語るだけ

著 R・K

4.ありがとう 3D モデル

ホヨバゲーの中ではしっかりやり始めた ZZZ ですが 3D モデルがマジですごいなあと。モフモフ感がすごい描写されてる...あと彼のスキル強化画面時、機械装甲足をこちらに向けてくれたり、武器強化画面時は胸元にある懐中時計を投げてキャッチし、見つめている画面になるのがとてもえっちで悶えます。わざわざファンサありがとうございます。

5.立ち絵と 3D モデルで n 度おいしい

3D モデルと立ち絵でちょ〜っと絵柄...というか雰囲気が違うんですね

3D モデルはがっつり

お兄さん！頼れる執事！イケメン！

って感じですが立ち絵や Youtube 公式 short、作中で入手できるイラストだと爽やか！カワイイ！イケメン！ちょっと幼い！表情ありがとう！耽美！

と言った感じになります。

立ち絵と 3D モデルで描写相違があんまり無いのってすごいな...

6.シンプルに強い

強い。(個人の感想)

通常・スキル関係なく攻撃ボタン長押しで無敵時間が付与されていたり、ブレイク値（敵を弱らせるために貯める値）を効率的に貯めてくれます。無敵時間付与が個人的にマジでありがたい。アクションゲームは好きだけど下手くそな筆者にとって入手した瞬間からずっとパーティにいる相棒です。あと役割的にも腐りにくいアタッカーなのが（マジでありがとう！公式！）と言う気持ちになりました。

色々言っただけど一つでも気になるならやれ！！！！例え入手できなくても第 3 章・エージェント秘話・最新メインストーリーでどんな感じかお試しプレイができるのでやってみてください。メインストーリーも面白く、彼以外にも魅力的なキャラがいるので。あとこのゲーム時自体ガチャ石配布とか多いので！！！！だいたい一か月ガチャ禁すれば限定 1 人は入手できるから！！！！

free space



Dispatch

Place Vol.50

編集 池田

執筆者 池田 板清 市村

保木 水戸 藤岡

発行日 2025.4.7

発行元 広島市立大学マスコミ研究会

写真 広島市立大学写真部

印刷 (有)金沢印刷

あとがき

ご入学おめでとうございます。クラブ・サークル紹介を通してご自身に合うクラブ・サークルを見つけられることをお祈りしています。

本ページと裏表紙はマスコミ研究会の大学祭の様子です。



マスコミ研究会

X(Twitter):@masukenDP