

Dispatch

Place Vol.49



ログ・ホライズンTRPGのススメ

恐怖に直面し、未来を作る —Lobotomy Corporation

Dispatch Place Vol.49

目次

p1.目次

p2.Progateの「1週間でGitを実装しよう」インターンに参加した話

p5.ログ・ホライズンTRPGのススメ

p7.恐怖に直面し、未来を作る —Lobotomy Corporation

p9.FGO好きなキャラ紹介 キングプロテア

p11.ぺこ～らのホロ鯖企画について語る

p12.あとがき

Progateの「1週間でGitを実装しよう」インターンに参加した話

2024年9月、9日から13日の5日間、東京都渋谷区にあるProgateオフィスにて、Gitを実装してきました。このインターンについて、(学期始めでドタバタし、約1ヶ月空いてしまいましたが、)参加者目線で詳細に紹介していこうと思います。

<https://github.com/Progate/git-intern-2024-term1>

こちらが今回使用したリポジトリです。

チームは2人で、TypeScriptを用いて実装しました。



自己紹介

- 大学 学部3年生 26年卒
- main言語: Python 5年
- DiscordのBotを主に開発
- TypeScriptの経験は1年未満(5回程度)
- 広島在住

エントリー～インターン採用

エントリーから採用されるまでの流れを紹介します。このインターンはconnpassにて募集が掲載されていたため、6月下旬(2次締め切りギリギリ)にそちらからエントリーし、翌日に面接日時を確定しました。面接では、一般的な面接でよくある質問 + コーディング面接を行いました。問題はすぐに解ける程度のもので、言語は自由でした。私はPythonを用いました。面接から1週間後、合格のメールを受け取りました。その時、詳細な面接のフィードバックも頂けました。

1日目 - Gitについての座学、個人でのmygit log実装

1日目は雇用契約等の手続きをしたのち、Gitについての座学を受けました。内容については割愛させていただきます。(自分の浅学のため、その時は完全には理解できませんでした。。。)

座学を受けた後、個人でmygit logコマンドの実装を始めました。やることとしては、HEADが指しているcommitオブジェクト(ブランチを指していたら、ブランチが指しているcommitオブジェクト)を読み込み、[treeオブジェクトへの参照、コミットしたユーザの情報、タイムスタンプ、コミットメッセージ、親commitオブジェクト]を取得、表示し、取得した親commitオブジェクトを読み込んで...を繰り返す処理の実装でした。

しかし、自分は各Gitオブジェクト、エラー定義諸々を丁寧に実装したため、思ったよりも時間がかかってしまい、commitオブジェクトのハッシュ値しか出力できませんでした。

夕方は、Design Docsに取り掛かりました。しかし、どういうものを書けばよいのかを理解できていない状態で取り掛かってしまい、ボロボロでした。

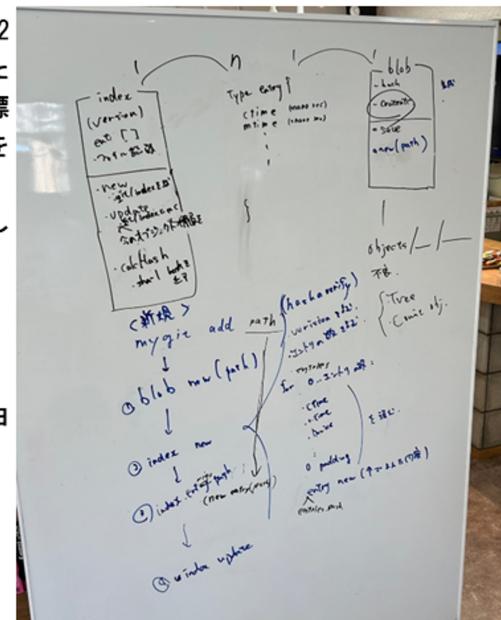
お昼はピザをいただきました。美味しかったです。

2日目 - 設計

1日目の夕方に作成したDesign Docsをたたき台とし、2日目に設計を行いました。5日間という短い期間でしたので、mygit addとmygit commitコマンドの実装を目標として取り掛かり始めました。まずmygit addの設計を始めました。右画像はクラス設計図(のつもり)です。チームメンバーと2人で話し合いながら設計を行いました。

リアルタイムでフィードバックを頂きながら設計・Design Doc作成をしましたが、この工程が結構面白く、良かったです。

お昼はお寿司をいただきました。美味しかったです。



3, 4日目 - 実装

3,4日目はひたすら実装を進めました。自分は主にmygit addを担当しました。基本クラス・タイプを作成し、index(ステージング)ファイルの読み取り、追加、書き出しを実装しました。indexファイルはバイナリファイルなんですが、バイナリファイルを扱ったことが無いに等しかったため、0から勉強し、実装しました。

躊躇いたのが、エントリの数をindexクラスの属性に生やしてしまっており、実態の数とずれることで、indexファイルの読み込みがエラーを吐いてしまうバグを作ってしまったことです。これの厄介なところが、ハッシュ値によっては正常に読み込めてしまう(ランダム落ち)点です。実際、手元のテストで気づかず、チームのレビューにてバグが発覚しました。しかし、メンターの助けもあり、速やかに解決することができました。

3日目のお昼はキューバサンドを、4日目は豚肉のステーキをいただきました。

美味しかったです。

5日目 - 仕上げ + 発表

5日目の午前中に、mygit addとmygit commitコマンドの実装を終わらせることができたので、mygit logとmygit statusコマンドの実装やリファクタリングをしました。

5日目のお昼はカレーをいただきました。美味しかったです。

午後には成果物の発表を行いました。Progateの社員さんが見に来てくださいり、その中でデモをしました。オンラインの発表でしたが、緊張してしまい、声を張れなかったですが、もう一人のチームメイトのおかげもあって無事に発表を終わらせられました。

総括

全体を通して、メンターからフィードバックを直ぐに頂ける点がかなりよかったです。お陰で、当初目標にしていた機能以上のものができました。デモでも(デモだけに)、問題なくスムーズに実行できました。

4日目の朝に1on1という形で、エンジニアとしてのキャリア相談をさせて頂ける機会があり、とても有意義なアドバイスを受けました。4日目のアドバイスということで、とても解像度が高く、かつ自分が感じていた弱点、見えなかつ強みを教えて頂きました。決して大規模なインターンではなかったですが、その分少人数で密度の高い内容で、個人に対する深い面談・FBの機会を得られたので、参加して良かったです。

以上、Progateインターン 参加記でした。

宣伝

今年は所属しているサークルについて宣伝させていただきます。

名前は「いちぴろ・エクスプローラ」です。幅広い情報技術を共有し、共に学び成長することを目的とした学生エンジニアコミュニティです。定期的な勉強会やイベントを通じて、様々な分野での知識を深める機会を提供しています。大学の授業以上の技術を身に付けたい情報科学部生はもちろん、プログラミングやWebデザインを学びたい国際学部、芸術学部の学生も大歓迎です！主な活動内容としては、毎月3回行う定例会や、不定期で行う勉強会、CTF、ハッカソン、その他チームでの共同開発があります。気になった方は、XからDiscordに参加してください～

【リンク】

- ホームページ : <https://ichipiro.net/>
- X(Twitter) : @hcu_tech
- メール : contact@ichipiro.net





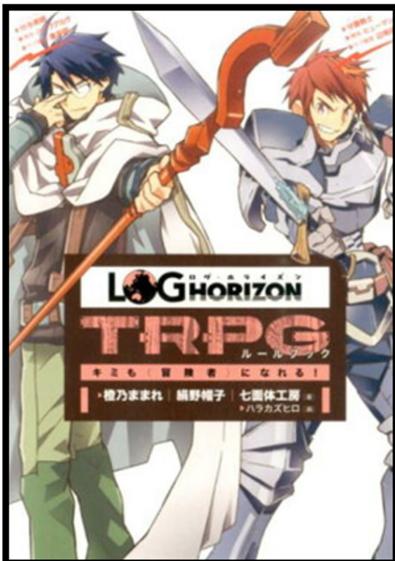
筆者：葉月

あの異世界ファンタジーラノベが原作のTRPG！

読者の皆様は「ログ・ホライズン」という作品をご存じだろうか？分厚い原作が11巻まで販売中、NHKで三期まで放送されていた人気ラノベである。

大人気RPG「エルダー・テイル」に似た世界に閉じ込められたプレイヤー達の冒険と生活を描く、所謂異世界ファンタジー。政治や経済的な側面も掘り下げられていてとても面白いので、興味があればご一読あれ。

しかし今回紹介させて頂くのは原作ではなく、この原作を背景に持つTRPG「ログ・ホライズンTRPG(以下LHTRPG)」なのだ。



大丈夫か不安になるレベルの公式サポート

「TRPGってたしか全員ルールブックが要るんじゃないの？6000円とかしたような……」

ご安心あれ。LHTRPGのルールブックは1400円の本(基本と拡張)2冊あれば全てのセッションで完結する。これは他のTRPGルールブックと比較しても本当に安価だ。なんなら後述する理由によって、GMさえルールブックを持っていれば、このTRPGの参加は大方問題ない。これだけでもかなり参加のハードルは低いと言えるだろう。

「でもキャラクター作るために本とにらめっこするのがちょっと……」

ご安心あれ。LHTRPGのキャラ作成は、公式から提供されているサービスにより、ネット上だけで作成できてしまうのだ。その名も「ログ・ホライズンTRPG 冒険窓口」。

このサイトを使えば、選択肢を選んで数値を入力するだけですぐにキャラを作成可能。Xのアカウントと連携すれば、なんと50人分もキャラを保存できる。おまけに世界観設定からゲームルール、特技の説明まで閲覧できるデータベースも完備。配布シナリオも多数ある。これら全てのサービスが「ネット上」で、「公式提供」で、「無料」である。TRPG界隈においてはあり得ないくらい充実していて、始めやすい環境は十二分に整っている。

世界観設定による幅広いシナリオ・自由なロールプレイ

このTRPGでプレイヤー(以下PL)が使用するキャラクターは「『ゲームの世界』に入り込んでしまったプレイヤー」である。つまり、「肉体はファンタジー準拠だが、思考は現代日本人」のキャラクターを動かす。「我々と同じ、現代の日本人のロールプレイ」をしてても良いし、「『ゲーム時代、画面越しに演じていたキャラクターのロールプレイ』をするプレイヤーのロールプレイ」をしてても良い。

現代という世界を取り入れた入れ子構造の世界観故に、PLのロールプレイの自由度が他のTRPGと比べて極めて高いのは、このLHTRPGの魅力の一つと言える。



ラノベの原作をもつTRPGのため、シナリオの幅もかなり大きい。作中のストーリーを追体験するようなシナリオもあれば、シナリオ製作者様の性癖趣味趣向がにじみ出るコメディ劇、強敵との戦闘を主軸に置くシナリオもあれば未知の食材を探しに行くものもある。

前述した世界観の中、我々が演じる「閉じ込められたプレイヤー」達は、思い思いのやり方で生活をしている。クエストを受けたり、モンスターと戦ったり、食事を作って仲間と団らんしたり。

そういうた、貴方の作った自由なキャラクターが歩む冒険は、自由なシナリオによって、そのキャラクターにしか歩めない、かけがえのない物語として完成するのである。

ログ・ホライズンという作品の世界観に浸りながら自由に冒険を描くことができるというこの魅力は、PLとしては勿論、ゲームを仕切るGMやシナリオを製作するディベロッパーにとっても飽きない楽しさというものを味わうことができるのだ。



あとがき

今回紹介したLHTRPGは、2024年5月で10周年を迎えた、かなり長寿なTRPGである。2018年以降、諸事情により原作の更新が止まってしまったにもかかわらず、LHTRPG界隈は未だに活気に溢れている。TRPGコンベンションも各地で未だに開かれている。なぜか？理由は簡単。遊んだ人が皆、本当にこのゲームを、この冒険を好きになったから。興味が出た読者の皆様、Xにて#LHTRPGで検索して頂きたい。そこで新たな冒険がキミを待っていることだろう。

恐怖に直面し、

未来を造る

— Lobotomy Corporation

・ Lobotomy Corporationとは

Lobotomy Corporationとは韓国の会社であるProject Moonが制作したローグライクシミュレーションのゲームです。プレイヤーはL社という会社の管理人として幻想体——アブノーマリティを管理しエネルギーを抽出していく…

・ 幻想体——アブノーマリティについて

幻想体とは怪物、超常現象、そしてただ奇妙なものまでを含めたなにかしらの異常性をもったものである。アブノーマリティを管理することによってエネルギーを得ることができる。またアブノーマリティには危険度が設定されており危険度が小さい順からZAYIN→TETH→HE→WAW→ALEPEの五段階の設定がされている。危険度が高くなるほど得られるエネルギーも多くなる。またE.G.Oという装備を抽出できる。

・ 管理について

アブノーマリティにはそれぞれに特異な管理方法が存在する。この管理方法に違反するとアブノーマリティは特異性の発動または脱走する。プレイヤーは管理人としてこれを防止または鎮圧しなければならない。管理方法は最初は開示されておらずアブノーマリティに作業をすることによって判明していく。

・E.G.Oについて

E.G.O—正式名称をExtermination of Geometrical Organ幾何学的機関の根絶という意味をもつ。アブノーマリティから抽出できる。抽出するアブノーマリティによって銃であったり剣であったりと武器種は多岐にわたる。

・L社について

L社とはプレイヤーが管理人として就職した会社で翼の一つです。翼とは都市における特異点と呼ばれる技術を持った大きな会社のことでL社はE.G.Oを特異点としている。L社は都市でのエネルギーを供給している。

・次回作へ

今作はシリーズものとなっており次回作としてLibrary of Ruina,Limbus Companyの二作が存在する。前者はデッキを組み手札とコストを考えながら戦うカードゲームと戦闘シミュレーションをかけあわせたゲームだ。一方、後者ではL社が存在する都市とそこで生活する人に焦点があてられる。こちらはスマホゲームとなっており無料で始めれるのでこちらから始めるてみてはいかがだろうか

・最後に

このシリーズの作品は全体をとおして救いがないような描写が多い。そのため人を選ぶ作品だがぜひプレイをしてほしい。とくにフロムゲーなどの死にゲーをプレイしている人にはオススメする。最後にここまで読んでくださいありがとうございました。

FGO好きなキャラ紹介 キングプロテア

・プロフィール

彼女の名前はキングプロテア。身長／体重：5～??m・??kg。（FGO大きい。BBによって作られたサクラファイブのうちの一人、『渴愛』のアルターエゴ。もとはFate/Extra CCCの没キャラであったが漫画版のCCC FoxTailにて初登場、FGOでは復刻版：深海電脳樂土 SE.RA.PH にて実装された。性格はかなり内向的で精神年齢は体の大きさに反して子ども寄り、断定口調は少ないがまれにプロテアの根底『女神として冷酷な』部分が発露し命令口調になる。FoxTail版の性格は…まぁ大体カズラドロップが悪い。

BB：バグによってAI桜から発生、月の裏側を支配し月の聖杯戦争を妨害した。
ラスボス系後輩

サクラファイブ：度重なる自己改造を繰り返したBBが自身の激重感情を分身とし、使役するために作り出した。プロテアの他にも「快樂」のメルトリリス、「愛憎」のパッションリップ、「純潔」のヴァイオレット、「慈愛」のカズラドロップがいる。それぞれ複数の神話エッセンスを混ぜられているため戦闘能力はかなり高い。

・魅力

キングプロテアについて語るうえで外せないのはやはりその圧倒的な大きさである。プロテアの持つイデスの『成長願望』によりスキル『経験値ボーナス』が『グロウアップ・グロウ』、『自己改造』が『ヒュージスケール』といううイデススキルに変化している。これらによりプロテアは無限に経験値を得続け、かつ成長上限に達するとその上限を引き上げる。これを無限に繰り返すため巨大化し続ける。無限増殖である。普段はBBに枷として一定の大きさを越えると幼児退行させられるため元の5mの状態に戻る。

大きさ故にストーリーで登場したときにはすごく頼もしかったり、敵として立ちはだかるときの衝撃が大きかったりスケールの大きさを感じる。かっこいいしかわいい。

この大きさで内気な性格だったり、非好戦的であるがいざ戦闘となると相手がどれだけ弱かろうと容赦なく、「邪魔…」と殲滅する冷酷な女神成分も好き。

そういういた性格から、自分に自信がないため彼女は命令されることを愛されることと考えているため、命令されることが好き。BB自身も不要と判断した感情から作られたアルターエゴなだけありどうも感情や考え方が歪んでいる。自分が愛されていないと感じてしまうと、空腹になりその対象をたべてしまうことで愛に満たされようとする。さすがは『渴愛』のアルターエゴである。

・ストーリーでの活躍

FGOのストーリーにおいては1.5部の深海電脳樂土SE.RA.PH、2部7章ナウイミクトランでオルタとして（後述）、奏章IIIアキタイプ・インセプションで登場。詳しくはネタバレのためストーリーの話は控えるが、奏章IIIめちゃくちゃ面白かった。☆☆☆

イデススキル：アルターエゴクラスの特有のスキル。精神の発露により既存のスキルが強化・変質したもの。ほかのアルターエゴでは例えは蘆屋道満はスキル『破壊工作』が『リディクールキャット』に、シトナイはスキル『聖杯の嬰兒』が『スノーフェアリー』というイデスキルに変化している。

・ゲーム内の性能 スキル、宝具

スキル1 ヒュージスケール：自身に無限増殖状態を付与(10T)「毎ターン自身に増殖状態を付与(4000)<最大HP増加>&宝具攻撃耐性アップ・増殖(8%)を付与」<増殖状態・宝具攻撃耐性アップは最大10個>&強化解除耐性アップ(1回/10T/増殖状態解除の対象となる/100%)&NPチャージ(30%) CT(チャージタイム、スキル再使用に必要なターン)6

スキル2 幼児退行：自身のスキルCT1短縮&NPを増殖状態の数だけ増やす($20 \times n\% / \text{最大} 200\%$)&無限増殖状態と増殖状態を解除 CT5

スキル3 大河の巨獣：自身の攻撃力アップ(3T/20~40%)&「増殖の数だけ宝具威力アップする状態」を付与(3T/ $10 \times n\% / \text{最大} 100\%$) CT5

特筆すべきはスキル1の無限増殖状態、これは実質毎ターン4000回復のようなものなのでまほよコラボの超高難易度のような被ダメージが4000を下回るようなクエストではプロテア単騎で勝てる。終盤には普段見れないようなHPになるので使ってて面白い。

最近実装された強化クエストにて念願のNPチャージと強化解除耐性に加えてCTが4短縮されCT10→CT6になるという大幅なを得た。個人的にはいい強化でした。運営、「理解ってる」ね。このキャラ本当に敵からの強化解除が辛かったんですよ。強化解除なんてどのキャラも辛いだろみたいな意見もわかりますが、プロテアはスキル2,3がともにCTの長いスキル1を使う前提の性能になってるんですよね。そのせいで一度強化解除されてしまうと長い間確に攻撃も防御もできず負け確みたいな感じだったんですが、今回の強化でこちら辺が一気に改善されて使いやすくなっています。同じ理屈でスキル1の強化は実質全スキルの強化といって過言ではない…かもしれない。あと無難にNPチャージがついたおかげでシステムも可能に、完全体なら100万ダメージ出せるのは偉い。

宝具：巨影、生命の海より出づる(アイラーヴァタ・キングサイズ)

自身のバスター性能アップ(1T/OC:20~60%)&増殖状態の時、バスター性能アップ(1T/20%)
+敵全体に強力なBuster攻撃

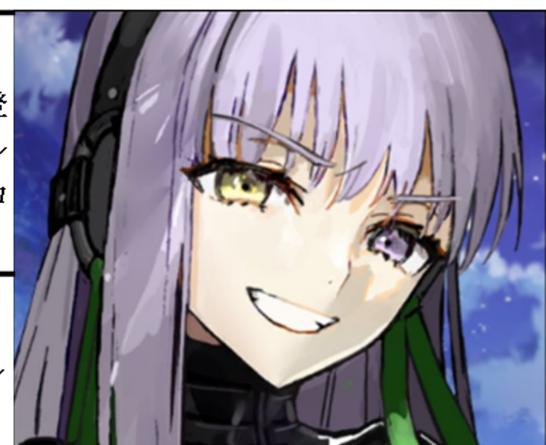
運営さん、宝具強化してください。インド神話の乳海攪拌の逸話をモチーフとした宝具。物質界の圧迫をはねのけ一時に電脳界での本来のサイズに戻り攻撃する宝具。

・キングプロテア[オルタ]

キングプロテア・ソチナトル、2部7章にて登場。冥界のイグアナ「ソチナトル」のエッセンスが追加されたことにより生まれた。元のプロテアとは性格も大きく異なる。奏章Ⅲも読もう

・最後に

ここまで読んでくださりありがとうございました。カズラドロップを実装しろ



ペコ～らのホロ鯖企画について語る 著者 かずき

1 ホロ鯖企画って何 兎田ペコらが発案した、ホロライブ内の大型企画です。今年5月の#ホロ鯖ハードコアマイクラと、今年7月の#ホロ ARK がありました。EN(英語圏)とID(インドネシア)のタレントも参加しています。ペコらは期間中毎日NEWSを発信し、ゲームバランス調整や参加者の進歩を発表していました。



画像引用元 <https://www.youtube.com/live/mf9pfU9FGZ8?si=6bUcEe9rNboeuN4j>

2 企画の魅力 ホロメン(ホロライブ所属のタレント)はソロでも多くの視聴者やファンを集めますが、ホロメン×ホロメンの組み合わせは特に人気です。MiComet やバカタレ共など。ホロメン同士の絡みは稀にとてつもない化学反応を起こします。(=めちゃめちゃ面白いことが起きる)そんなホロメンが何人も集まって1つのゲームをプレイする、何も起こらないわけがありません。未だかつてない反応が起きる可能性があるわけです。毎年秋に開催されるホロライブ運動会に似たを感じます。

3 王道のマイクラ マイクラの最終目標はエンドラ+ウィザー討伐でした。それに備え、最強のネザライト装備を作るため、夜な夜な作業していました。私にとってマイクラは基礎知識を覚える必要がないため、配信をしっかり楽しめました。逆にARKは、私にとって無知のゲームだったので、配信の内容についていくのに苦労しましたが仕方ありませんね。

4 多忙のARK ホロ鯖 ARK では明確な役割分担がなされていました。鉄(資源)収集係や恐竜捕獲係、拠点建築係など。ホロメン一人ひとりが、まるで会社を支える社員のようでした。恐竜の襲撃を受けたときは拠点修復や味方の恐竜捕獲、資源収集が必要になるため、皆それぞれの持ち場の対応に追われていました。また、ARK は綺麗なグラフィックが印象的でした。



6 あとがき ここまで記事を読んでくださりありがとうございました。次回はテーマについてもっと深くまで語ることができたら良いと思ってます。最後に、湊あくあさん、ご卒業おめでとうございます。6年間の活動お疲れ様でした！

Dispatch

Place Vol.49

編集 池田

執筆者 池田 板清 水戸

西野 藤岡

発行日 2024.10.26

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

ここまで読んでくださりありがとうございました。

それでは皆様、また次回のDPで。



マスコミ研究会

X(Twitter) : @masukenDP