

# ゲームは一日一時まで

白紙出版

## ゲームは一日一時まで：第一夜『TOKYO JUNGLE』

---

白井研究室出版局「白紙出版」のデスクを担当しておりますスヨンです。

『ゲームは一日一時まで』

何を言ってるんだコイツは？と思うかもしれませんが。しかしこの連載では『ゲームを1時間プレイした時、人はどこまで楽しむことができるのかを真剣にレビューします！

ゲーム好きなら誰でも知っているあの伝説のゲーマーも言っていたじゃないですか、「ゲームは1日1時間」と.....それを忠実に守ってこそそのゲーマーです！

まずはこの連載の”鉄の掟”です。

- ・プレイ時間は1時間限定！  
1分でもオーバーしようものなら電源断です
- ・初めて体験するゲームであること  
噂は聞いていてもOKですが、実際にやって見るのが大事です
- ・ナビゲーターは可  
初回は豪の者であるM1の小出先輩とスヨンがやんわりつとめさせていただきます
- ・プレイ終了後にお値段をお聞きします  
これはあくまで主観です。もしかしたら『お金払ってもいいからやめさせてくれ！』ってゲームもあるかもしれません

プレイ時間1時間というあっという間にすぎる時間にどこまで進むことができるのか！  
やったことある人も、これから遊んでみようという人も、楽しくお付き合い下さいね  
それでは張り切って行ってみましょう♪

【プレイ開始の前に...】

今回プレイするゲームは2012年6月7日にソニー・コンピュータエンタテインメントから発売されたPS3のソフト「TOKYO JUNGLE」です。ゲーマーさんなら一度は聞いた事がある、もしくはプレイした事があるのでは無いでしょうか。

人類が忽然と姿を消した、東京。ここでは、さまざまな動物が、自らの命をかけ、過酷な生存競争を繰り広げている。人類は、なぜ消えたのか...？そして、この生存競争を勝ち抜いた先に待っているものとは...？50種類以上の動物の中からプレイヤーとなる動物を選択し、あらゆる手をつくして、生き延びろ！動物たちのサバイバルが、いま始まる。(公式サイトから引用)

定価 4,980円 → Amazon価格 4,027円

いやぁここまで聞くとすごいコンセプトですね。書いている自分自身久々に見てビックリですよ、ええ。

【プレイ開始～きっちり15分で終わるチュートリアル】

それではさっそくプレイ開始。

PS3起動。しかしここでアップデートのお知らせ.....どうしてこんな時に....。

アップデートをこなし改めてゲーム再開。OPをみんなで見つつ「東京ジャングルなのに何で恐竜いるの?」と驚き。

OPも終わり本題に入ろうとストーリーを選択するも、あれ?出来ない...。このゲーム実は最初はサバイバルという弱肉強食の世界を体験しつつキーアイテムを手に入れることでストーリーが開放されるようになってきているのだ。1時間で行けるのかよ...と疑問。

気を取り直しサバイバルをするためにチュートリアルへ。

チュートリアルでは主に狩りをするためのいろはを学びます。

最初はポメラニアンを操作。ポメラニアンの歯がちゃんとある!とチュートリアルと関係の無いグラフィックに感動。

「草むらを使って狼に気づかれないようにゴールに進め」

無造作に立ち並ぶビル群の一角、どこから生えてきたのが分からない雑草の生い茂る草むらに身を隠しつつ徘徊するハイエナから逃げ進むこのミッション、飛んだら目立つだろ?と逃げ腰でプレイ。

ビビりながらプレイするも難なくクリアし次のチュートリアル...このゲームの重要ファクターであるサバイバルの醍醐味狩りの仕方へ

「見つからないようにうさぎを仕留めろ」

全然攻撃の当たらずうさぎにおちょくられるも何とか倒し捕食。うさぎを食べるポメラニアンの姿は野生そのもの、見方を改める必要がある(怖いよ)。血しぶきがリアルで弱肉強食の世界を改めて実感。

しゃがみなら食べると早く食べれると熟練者小出先輩の助言。ありがとうございました。

サクサクと次々チュートリアルをこなしつつ問題の世代交代の仕方へ。

世代交代と言うからにはもうあれですよ、言えないですよ恥ずかしい///。とまあ変なことを言いつつ本題に行きましょう。基本的に操作している動物はオスなのでメスをGETしなければなりません。動物の世界も現実同様イケメンが正義なんですよ全く...。捕食をすることでランクが上がリイケメン度を上げることが出来るので狩りは餓死を防ぐ意味もありますが、世代交代のためにも必要不可欠なのです。また自分の縄張りがなければいけないためマーキングを決められた位置で数回することで自分の陣地を手に入れることができます。

渋谷駅前をマーキングしているとハイエナが...。冷静に3回パンチからの噛み付きで楽々倒しつつ死体を尻目にマーキング。光景がシュールすぎるだろ...。順調にマーキングしつつメスを探しにウロウロ。メスには3種類あり、「アゲメス」、「タダメス」、「サゲメス」があり、アゲメスは世代交代を行うと能力値が上がるためアゲメス以外は基本的に無視するのがセオリーです。しか

しプレイヤー石川、初心者のためタダメスに接触。やっちゃったぜ。気を取り直して巢に戻り、GO！世代交代！。「アオオオオオオオオオオオオオオン！！！」子供には見せられないオスとメスの危険なシーン。ギリギリアウトだろこれ…。ともあれ世代交代完了。子供が生まれ新たな操作キャラに。ここでチュートリアル終了

チュートリアルを通して弱肉強食の世界を感じる事ができたでしょう。それではメインイベント「サバイバル」へ行って見ましょう。

### 【いよいよサバイバル開始】

サバイバル開始。草食系だけど気持ちは肉食系だからと操作キャラはポメラニアンを選択。意外な一面。

ロードが終わりいざ。小出先輩からのアドバイスがありマップを見て目的地設定したほうがいいとの事。マップを見つつゲーム起動前にダウンロードした無料コンテンツの装備をドレスアップで装備。パタポンが優秀らしく今回はパタポンを装備。他にも色々あるので興味のある方はプレイして確認してみてね。

最初のエリアにあまり餌がないとウロウロ。さまよっているとキーアイテムである飼育員の記録1を発見し入手。

そんなことより腹へって来てるぞと皆から野次。敵を見つけも逃げられて状況悪化し腹がへる。め...飯.....。

やっとのことで敵を見つけギリギリの攻防。なんとか敵を倒し餌をゲット。やっとメシにありつき空腹ゲージを取り戻した。その後も順調に敵もとい餌を見つけお腹もいっぱいになりました。この辺でだいぶ操作に慣れてきて気づけば5年の歳月が経っていました。どんだけ早いんだよ！と御思いでしょうがゲームの仕様上時間経過が早く時間単位ではなく年単位なのです。

危険もありましたがなんとかここまで進んで来たところ、初の敵肉食動物ビーグルの登場！一匹だし余裕だろと意気込む矢先なんとビーグルさん仲間を呼ぶじゃないですか！「ビギナーズラックもここまでだぜ」と言わんばかりに呼び出した仲間と共に合計3匹でにじり寄って来るビーグル。完全にピンチ！状況は絶望的。必死の攻防を繰り広げるも健闘むなしく状況を打破出来ずやられてしまいました。やられて敵に食われるシーンはなんとも悲しい。

### 【ポメラニアン2世誕生！大繁栄の予感.....！】

気を取り直して2回めのチャレンジ。絶対子供作ってやる！と意気込んでおります。

開始直後はまず行き先を決める、2回めなのでまだ雑だが取り敢えずの行き先を決定。またもドレスアップでパタポンを乗せる作業。だからチートだろ？

ここでランダムで落ちている箱を発見。「かぶると敵に見つからなくなるよ」と周りからアドバイスをもらい早速装備。完全にメタルギアじゃん…。箱で遊んでいると、水場を発見。水たまりにしか見えないが水を飲むことでも空腹を紛らわすことができ、緊急時に重宝するのだ。水を飲みつつ先へと進む。

進んだ先でゴールデンレトリバーが出現！ポメラニアンよりはるかに体格が大きい。ゴールデン

レトリバーはやばいと逃げるが逃げた先でビーグルが…。2匹に囲まれピンチ！しかし不意を突きゴールデンレトリバーをファインハント！！これはファインプレー！いい動きです。対一の状況になり余裕も出てきた。その後ビーグルもファインハント！勝った時の肉は美味しいとムシャムシャ。ここで山手線東にライオンのハーレムがいるとの情報が。他のエリアで何かイベントがあると右上に表示される機能があり、色々とトロフィーを手に入れるのにこなさなければならないのだ。字面を見て分かる通り今回のライオンのハーレムは危険な部類である。ハーレムはやばいと言いつつも強敵への好奇心がまさり山手線東へ行くことに。その前に縄張りをGETしていたので交尾をすることに。ちょうどメス近くにいたためメスを連れていざ本編にて初めての交尾…。ポメラニアン2世誕生！4匹なり順調です。生まれる数はランダムなので運が良ければ沢山生まれます。今回はその一例ですね。いざ、山手線東へ。

【次々と兄弟が……】

ポメラニアン2世とお供3匹を連れまずは道玄坂に。4匹いますが空腹やHPは操作している一匹のみ、操作キャラが死ぬと次の連れに操作が移るので残機のようなシステムです。さて軽く腹も減った所で餌を食べつつ先へ。ゴールデンレトリバーをファインハントしつつ操作もいい感じになって来ました。ここで8年経過。先ほどより長く生きていますね。とここでシマウマを発見。草食動物だと余裕の表情でバトルを挑む！しかしコレがなかなか強い。草食動物と侮るなかれ、奴らはレベルの低い肉食動物に比べ格段に強いのだ。逃げつつヒット・アンド・アウェイで戦うが逃げ出すシマウマ。足速いな、おい。追っかけること数分追いついた所でシマウマの反撃！周りにいたヒヨコが巻き添えを食って蹄のスタンプで死亡！ドンマイ、ヒヨコ。スタンプを避けつつ少しづつダメージを与え見事勝利！しかし一匹のポメラニアンが犠牲に…。一緒について来るので巻き添えを食らったようです。操作しているポメラニアンもHPが真っ赤、死にそうです。先に進むこと数分、渋谷森林に到着、しかし目的は山手線東なので突っ切って先へ。無事目的地へ到着。さっそくライオンのハーレムに会いに行く事に。無造作に置かれた電車がなんとも言えないこのエリア、大きな水場もあり何かいそうです。少し先に進むとメスライオンを発見！一匹だし余裕だと意気揚々とケンカを売りに。さすがのメスライオン他に比べ威圧感がすごい。さっきの勢いは何処、逃げ惑うポメラニアン。1匹…2匹と死んでいく…。どんだけ強いんだよ。「猫パンチ強すぎ！」悲痛の叫び。ためパンチも繰り出されなすすべもなく逃げ出し草むらに隠れる。なんとかメスライオンを撒き逃走に成功。そのまま逃げればいいものをプレイヤー追っかけ後ろから攻撃！ダメージが…全然効いておりません。またも逃げ惑いやり過ぎず。どんだけ好奇心旺盛なんだい、君は…。さすがに諦め先へ進むとまたもライオンが出現。さすがに逃げきれず2回パンチをくらいHPが減ったところで空腹ゲージも切れ餓死。無念です。ここで1時間経過、終了です。

【プレイ終了……おねだんいくら？】

これにて今回のプレイ終了。

感想を聞いて見ると、「じゅうぶん1時間で楽しめる！今度は友達とやりたい♪」と、値段として

は1時間で3000円は出せるとの事。☆5つ中4つの高評価をいただきました。「今後は動物をちゃんと使えるようになればいいですね」と意気込みもいただきました。

ゲームは一日一時まで：第1夜今回はこのへんで終わりとさせていただきます。

楽しんでいただけましたでしょうか？

次回はPS3『バッドマンゴッサム・シティ』をお送りする予定です。

ご感想は [paboo@shirai.la](mailto:paboo@shirai.la) もしくは 白井研究室facebookまで！ <http://j.mp/FBShiraiLab>

## ゲームは一日一時まで：第二夜『大神絶景版』

---

白井研究室出版局「白紙出版」のデスクを担当しておりますスヨンです。

予定ではPS3『バッドマンゴッサム・シティ』をお送りするはずだったのですが誠に勝手ながら変更になりましたことをお詫び申し上げます。

知らない方のためにここで一つ

『ゲームは一日一時まで』

何を言ってるんだコイツは？と思うかもしれませんが。しかしこの連載では『ゲームを1時間プレイした時、人はどこまで楽しむことができるのかを真剣にレビューします！

ゲーム好きなら誰でも知っているあの伝説のゲーマーも言っていたじゃないですか、「ゲームは1日1時間」と……それを忠実に守ってこそそのゲーマーです！

まずはこの連載の”鉄の掟”です。

- ・プレイ時間は1時間限定！  
1分でもオーバーしようものなら電源断です
- ・初めて体験するゲームであること  
噂は聞いていてもOKですが、実際にやって見るのが大事です
- ・ナビゲーターは可  
今回はラノベを執筆している小池とスヨンがつとめさせていただきます
- ・プレイ終了後にお値段をお聞きします  
これはあくまで主観です。もしかしたら『お金払ってもいいからやめさせてくれ！』ってゲームもあるかもしれません

プレイ時間1時間というあっという間にすぎる時間にどこまで進むことができるのか！  
やったことある人も、これから遊んでみようという人も、楽しくお付き合い下さいね  
それでは張り切って行ってみましょう♪

【プレイ開始の前に...】

プレイするゲームは「大神」という、クローバースタジオが企画・開発した日本で2006年4月20日にカプコンより発売されたPS2のソフト。キャッチコピーは「この世の命が、蘇る」。また2009年10月15日にWiiに移植されました。今回は2012年11月1日にはPS3用にHDリマスターされた「大神絶景版」をプレイしていきたいと思います。

定価 3,990円 → Amazon価格 3,163円

## 【オープニング】

今回のプレイヤーは新学期から4年生になる田所君です。同期ですね。

それでは早速プレイ開始！前回のように初っ端からアプデなんてさせませんよ。

なめらかな筆の動きからのオープニングムービー。絶景版なだけあってとても綺麗ですね～。

オープニングも終わりスタート画面へ。もちろんはじめからプレイ開始です。

はじめからを選択すると「おおかみ♪」と可愛い声でタイトルが読まれつつフェードアウト。

物語の概要が水墨画のような絵で説明されていくようですが、8分ほどあったので簡単に説明します。

「むかしむかし、あるところに神木村という小さな集落がありました。村は100年前、英雄イザナギによって封印された怪物ヤマタノオロチがおり、その戦いの際、イザナギをさまざまな神秘の力で手助けをした白狼・白野威（しらぬい）は、神木村にある神木の袂に像が作られ、村の守り神として祀られていました。

それから百年が経ち、オロチを封じていた宝剣「月呼」が伝承を信じない何者かに引き抜かれ、復活。しかし、木精サクヤ姫の力で大神アマテラス（元白野威）が神木村にある白野威像に宿り復活！」といった所から本編の開始です。

サクヤ姫の力でアマテラスが復活したところから操作開始。

「どうか、貴方の通力で闇を祓い、悪しき物どもを成敗し給い、そして―――」とお願いごとを聞いていると、一生懸命に訴えていたサクヤ姫が突然身ぶるい。何事だよ。「おや、これは何ぞ？急に懐がこそばゆく……」と言った所でついに我慢できなくなったのか身を折って笑い出した。突然笑わないでよ。するとサクヤ姫の景気よく開いた胸の谷間からちいさな何かが飛び出してきました。地面に転がったちいさな何かは「痛テテテ、ひでエ事しやがんなァ！大したカラダでもねえのにギャーギャー騒ぎやがってエ、クソ難しい話してるから面白くしてやったんだろォ！？」と文句を言い始めました。サクヤ姫が文句を言うと「オイラをムシケラ扱いすんなっていつも言ってんだろォ！オイラは全国行脚の旅絵師、イッスンさまだい！」と逆切れ。アマテラスの顔面に「ホレ……その眼を開いて、オイラの名筆をとくと拝みなァ！」と絵巻物を叩きつける。そこにはサクヤ姫と思われる絵が描かれており「どうだい、本物よりカワイく描けてるんだろォ！？」と得意げにイッスンはぴょんぴょんと跳ね、アマテラスの鼻の上に飛び乗ったが「……おやァ？このトボケ顔、どこかで見覚えがあるような……そうだ！お前、あのシラヌイの像にソックリじゃ……」と言いかけた所でアマテラスがひょいと顔を傾け、パクッとイッスンは食べられてしまいました。虫食うなよ。しかしまずかったのか、すぐにペッとイッスンをつき出しました。大和男がどつたらこつたらと怒鳴り怒り狂ったイッスンが腰の「名刀・電光丸」（明らかにつまようじ）を抜き放とうとした時、急に不気味な唸り声があたりに響き驚くイッスンとアマテラスをよそに、疲れ果て力尽きたのか、淡い光に包まれたサクヤ姫は神木の姿に戻ってしまいました。村人を守るので精一杯だったと言うサクヤ姫は神木に出来た桃のような実に村人を封じたと言い、救うには実を切り落とさなければならないといい残していった。

しかし今のアマテラスには実を切るにはとても背が足りません。切るためになにか必要なよう

すね

ここでプレイヤー田所が一言「いつになったら操作できるの？」と。冒頭の話が結構長く、セリフも多いためすぐにプレイ出来ないのが難点ですね。お話はとてもおもしろいのですがせっちな方はあしからず…。

と言っている間に操作できるように。

#### 【チュートリアル～序盤】

取り敢えず目の前の光の穴が出現したので中に侵入。ここからは基本的な動作を学びつつ物語が進行されていきます。先へ進むと夜空のしたに浮かぶ浮島のような場所でした。少し進むとセーブポイント発見。しかし通り過ぎてしまい戻ってセーブ。進んで行くとツボなどのオブジェクトを発見。早速ずつきを連発して破壊。中からお金が。人の家に勝手に上がり込んでタンスを漁る勇者のようです。散々破壊しつくした所でプレイヤー田所「敵がほしい」と。まあ待てよ。壁が道を塞いでいるのでxボタンでジャンプ。登りきれない所では壁を蹴って二弾ジャンプができるようです。無事登りきり先へ。少し進むと他の浮島へ渡るための橋を発見、しかし壊れているじゃないですか。とここでイッスン「筆魂って言葉を知ってるか？"活きのいい筆書きには魂が宿る"」と言いだし橋に向かって筆をはしらせるとみるみるうちに橋が復活。これが筆しらべと言う基本的な要素です。修行をして身につけたと自慢気。この世には13の筆神様がいて元々一つだったがバラバラになってしまったと云々かんぬん言っています。橋を渡り先へ進むと、分かれ道が。横の小路へ進むと夜空を見渡せる高台へ到着。見上げてみると竜のような形の星座を発見。しかし首にあたる部分が欠けているとイッスンが言だし書き足すと言だし筆しらべを発動。しかし力が足りず書き足せない。オイラにはまだ無理だと諦めてしまいました。R1ボタンで筆を持って口ボタンで描く修行をたくさんしたのにと変に説明口調。言葉どおりに実行してみると星座が復活、同時に何故か具現化。アマテラスの所へ飛んでくるとずっと待っていたと。竜は蘇神(よみがみ)と言う名前だそうです。13の筆神の一人だそうで、蘇という漢字の通りなにかしらを直す力を持っているようです。「攻撃技じゃないのかよ」とプレイヤー田所。と言っている間に蘇神がアマテラスに合体吸収。新しい力をゲット。

道に戻りもう片方の大通りへ。先へ進むと水たまりのようなものの先に他の浮島を発見。水たまりの近くに神流 天の川と書かれた石碑のようなものもあります。しかし水たまりは渡ることが出来ないようです。ここで天の川というには貧相な水たまりに筆しらべを発動。雑に描いた天の川が完成。もっとちゃんと描こうぜ。ところどころ欠けていましたが無事渡りきり先へ。ここで約30分経過。

先へいくと入り口と似たような光の穴を発見、中に入って更に先へ進んでいくと、剣を持った像を発見。イッスンによるとイザナギの像を祀る祠だそうです。しかし肝心の剣が途中で折れてしまっていて不恰好です。いい加減わかってるよとばかりにプレイヤー田所、剣の先を筆しらべで描いて修復。蘇神の時のようにまたも剣をくわえたネズミが具現化。こんどこそ武器をゲット。追加で一閃という能力も手に入れました。このスキルが一番重宝すると小池談。試しに横にあった岩を切ってみると言うので筆しらべを発動。岩に線を引いて切り裂く技なのですが、期待を

裏切らないプレイヤー田所、外す。外す。外す。3回失敗。センスねえぞと周りからやじが飛ぶ中やっと成功。

帰路につくため入り口へ戻るとさっきまでなかった木が遮ってるので一閃で切って先へ。ここで初敵出現！テンションの上がるプレイヤー田所。やっと戦闘だよと。□ボタンで神器による攻撃。背中に背負っている円盤のようなもので殴るようです。2匹いましたが難なく倒しました。先へ。ここで始めてスティックずっと倒してるとダッシュできることに気づく。さっきから走ってたじゃん…。出口付近でまたも敵出現。ささっと倒して脱出。まだチュートリアルなのかと文句を言う。そろそろ終わるから。

戻ってきたところでなにをするんだっけ？と目的忘れるなよ。桃を切り落とすんだよと教え、案の定2回ほど失敗し何とか切り落とす。黒ずんだ村が色鮮やかに復活、しかしまだ若干薄暗い。村へ降りて見ると村人は石像になっているじゃないですか。石化した村人たちをことごとく無視して先へ進んで行くと、謎の叫び声。高台へ行ってみようといっすんが言うので行ってみることに。高台から村を見ても村人はみんな石化して永遠にこのままなのかと嘆くいっすん。お天道さまも消えちゃった。わかってましたとばかりに筆しらべを発動。筆で丸を描いて太陽出現。なんて安直なんだ。明るくなっていく村。と村を見に行こうとすると長老みかん爺登場。「なんじゃ、お主は！」とアマテラスをまじまじと見ている長老。「こ……これは、白いオオカミ！？まさかあのイザナギ様と共に戦い、恐ろしい怪物を退治したという伝説の白いオオカミ、シラヌイさま！」と。しかしみかん爺はやれやれそんなはずはないとと首を振ってしまう。みかん爺にはアマテラスはただのオオカミにしか見えていないようで。と、その時、みかん爺の言葉を聞いていたアマテラスが唸り声を上げました。アマテラスの豹変に焦ったみかん爺は、ファイティングポーズを取って威嚇。しかしアマテラスが唸ったのはみかん爺ではなく、背後の山の上にいる三匹の妖怪がこちらの様子を窺っていたので睨みつけていたようです。みかん爺をくわえて戦闘から遠ざけ助けるために投げ飛ばすアマテラス。爺さん平気かよ。難なく敵を倒し、みかん爺のようすを見つつ村へ。今度は村人に話かけつつ情報収集を開始。

### 【スサノオの子孫登場！】

村人がスサノオの子孫がなんちゃらと言っていることが多いので、スサノオの子孫を探して探索開始。1分経過……。5分経過……。いないじゃねえか！と探索を諦めそうになるも明らかに不審な家を見つけ中に入る。またも不審な樽のようなものが地下への入り口を封鎖している。一閃で切って地下へ。爆睡しているスサノオを発見。起こすために体当たりを決行。起きない……。どんだけ深い眠りなんだよ！いびきうるせえよ！と文句を言いつつ、一閃で切りつけるも全く動じず。これはあれか、話を進めない起きないパターンか？と他をあたることに。

片っ端から家に侵入開始。なまはげもびっくりなレベルで家に侵入を繰り返すアマテラス。すると村の入口に商人を発見。話しかけてみると岩で入り口は塞がって出られないとのこと。先ほどのヤマタノオロチ復活で岩でも落ちてきたのか？と考えていると、突如敵が出現！操作もある程度なれた様子で難なく撃破。全然幸せに見えない幸魂ゲット！

ある程度、幸魂が溜まったので幸魂のちからで身体能力を強化することに。ステータスは神通力

と呼ばれ、太陽器（体力）、墨ヒョウタン（筆しらべに必要）、異袋（残機）、お財布（お金）の4つに分類され最大値が強化されていきます。今回はスミの容量を強化しました。さてフラグも立て終わったと思われるのでいざ、イザナギの子孫に会いに。ギャグじゃないですよ？

まだ寝ているのかとずつき！起きない…。一閃！起きた。

「瞑想にふけろうと地下にこもったら、そのまま眠ってしまったようだわ！」とか言い訳を言ってますね。

眠りから起こしたアマテラスの姿を見るなり、弟子は取らん、さっさと山へ帰れとか何か勘違いしているようです。

またも寝ようと寝ころがるスサノオ。しびれを切らしたイッスン「やいトウヘンボク！グズグズしねエで一緒に来なァ！」

と「お前は金玉虫！また我が家に入り込んだのか！」と怒鳴りちらす。悪口を言われたイッスンはアマテラスにGOサイン。よしきたとスサノオの服の裾を咥えアマテラスはぐるぐると宙でぶん回し放り投げ、背中に担ぎ強制連行。

アマテラスによく乗ってるなあと関心しつつ取り敢えず村の入口の商人のところまで背負って移動。

精神統一しないと岩は切れないから鍛錬するとか言って逃げるスサノオ。スサノオを追って鍛錬場へ。

鍛錬は明日からとか言って投げ出す始末、往生際悪いですね。酒がないから気分が乗らないと現実逃避。どこまでクズ野郎なんだこやつは…。酒と言えばさっきクシナダとかいう村人が…と書いていたがすっかり忘れていたプレイヤー、誰も助言しない周り。「そういえばさっき…」と5分ほどたって思い出したようです。話を聞いていないプレイヤーは話を進められない状況に陥りやすい典型的なパターンですね。注意しましょう。

クシナダのところへ行くと水車が壊れて酒が作れないと言われたのでささっと筆しらべで水車を修復…と行きたかったのですが雑に書くので一回失敗しました。ちゃんとやれよ。

直した見返りに酒ゲット！酒をくわえてスサノオのところへ。

やっとこさ鍛錬を始めたスサノオ。カカシにガンガン斬りかかるがびくともしていない様子。次は相打ちでは済まぬと格好を付けてますがダメダメですね。ちょっと手伝ってやったらどうだ？とイッスンが言うので一閃を使うようです。

タイミングを合わせて…失敗。ここで3回ほど失敗しています。プレイヤーのセンスをうたが（ry。なんとかクリアして

スサノオが打ち込むのと同時に一閃！かかしは真っ二つになり、次々と地面に転がる。一閃さまさまですな。

調子に乗ったスサノオ「いざ、刮目して見よ！スサノオ流、真空割破斬！」と仕上げに意味不明な必殺技を叫んで鍛錬場にあった岩に向かって剣を振る。もちろん一閃で手助け。今度は一発成功。なにい！とビックリしているスサノオ。どんだけ自信なかったのかよ…。「う……うおおおおお！！」と雄叫びを上げつつ猛然と村の入口まで走り去ってしまうスサノオ。「ス……スサ

「オオ流——真空割破斬！」またも意味不明な必殺技を叫んで岩に切りかかる。毎回のことながら一閃で手助け。真っ二つに切れ、道が元通り通れるようになりました。

「ホントにスゴいお人だったんだなあ」と商人、「オ……オイラもたまげたあ……」とさすがにおかしいと思ったのか、スサノオは剣をひっくり返してためつすがめつ眺める。商人の賞賛の言葉にぎくりと振り向くと慌てて咳払い、「我は古今無双の大剣士、スサノオにあるぞ！！」とか調子の良い事を言っております。全部アマテラスがやったんですよ～。

イザナギの子孫ってのはダテじゃない、妖怪たちを倒すのも造作もないとか商人が更に褒めると脂汗を流しながら「よ……妖怪か」と、ちらっとイッスンとアマテラスを見るスサノオ。一步前になると「む……無論、言われるまでもない事だ。ナカツクニ随一の剣士たる我が起たねばならぬと思っていたところよ。者ども、大船から飛び降りた気持ちで待っておれ！」と剣を突きつけて、見得を切るなり、高笑いを上げながら走って行ってしまいました。

とここで「おお……我らが慈母、アマテラス大神」と声に振り返って見るとサクヤヒメが登場。これまでのアマテラスの活躍を影ながら見守っていたと。最初から出て来てよ。話を聞くとサクヤヒメの分身が各地にいるのだがヤマタノオロチ復活で妖怪に蝕まれているので助けて欲しいと。取り敢えず旅に出ないといけない感じですね。

イッスンは巻き込まれたくないと駄々をこねていましたが少し考えてから「お前は旅がてら残りの筆業を見つけ出して世を直し、オイラはその筆業を盗んで修得とくりゃ、ばん万歳ってわけだあ！」と都合の良い事を言って一緒に旅に出ることになりました。とここでちょうど1時間経過したのプレイ終了、キリが良かったです。

### 【プレイ終了…】

これにて今回のプレイ終了。なかなかセリフの多いゲームでした。

感想を聞いて見ると、「これからじゃないの？」と文句を言っていました、☆5つ中3つの評価をいただきました。

「もっとやりたいね」と一時間では足りない様子でした。ストーリーにそって進めるゲームだとどうしてもプレイヤーがやってる感じが薄くなりますね。そこをうまく伝えなければいけないの今後の改善点だと。精進します。

ゲームは一日一時まで：第二夜、今回はこのへんで終わりとさせていただきます。

楽しんでいただけましたでしょうか？

次回のゲームは未定ですが楽しみに待っていただけると幸いです。

ご感想は [paboo@shirai.la](mailto:paboo@shirai.la) もしくは 白井研究室facebookまで！ <http://j.mp/FBShiraiLab>