

各人が書いた振り返りです。話したこと、思ったこと、特に秩序無く思いつくままに書いていただきました。(赤松)

第1部

モゼーラ

・「正義の人」という一言がとてもの的を射ていた思い出。其の割に、権力には屈する人。突っ走る時と屈する時、モゼーラさんの中で線引きはあるのだろうけど、それがいまいち分からない。(筒安)

「うわーん王様こわーい(((ノロノロ)))」じゃねえよと。計算しているのか本能のままに動いてるのか、いまいち計りづらい。筒安「この王様なら大丈夫だって思ったんだろうけど、それにしてもあんなにやらかすか」。ディレマトイ評とか的を射てるのに、その割に人間を見る目が乏しいんじゃないか？

ただし、筒安「他の人と違って、こんな人いるよなあ、という共感がもてる人」というのも当たってると思う。「クソリプ飛ばすモゼ子」って確か、筒安さんの持ちネタでしたね。

ボクが言いたいのは、なぜあの世界にはメガネが無いのか、という一点ですね。(赤松)

・憎悪モゼーラさんへの筒安超プッシュ！が印象に残ってます(´・ω・`)実際ほんとにいい！乱世で輝くモゼーラ！あれはEDロールをぜひ見るべきbyつつやっすー(えり)

・継がれゆく世代で、正しいこと正しいことっておきながら、後で本当に正しいことなんて、幻に過ぎないことわかってるとか言っちゃうモゼーラさんいい！な話もできましたね、ほんとあのモゼーラさんはいいいいいい(えり)

・裏切りいいよね～！て話。モゼーラさんの裏切りは心傷まないのが最初で最後の裏切りにおすすめ！byつつやっすーとかとか(えり)

・(余談ですが、個人的には愛情最終日の＞気持ちを受け入れる 選択肢も同じような衝撃があるのでおすすめ)

モゼーラさんは、愛情で、愛はのんすつつが突っ走れー！してると思いきや、裏ででもやっぱ無理かも……とどこか諦めて安全策とってるのがいいなあと思います

どん底不幸にはなりたくないし、死にたくもない、でもその中で理想はなるべく貫きたい

友情Aエンドにも通じますが、そういう感じの人なので突っ走るときは突っ走るけど、引く時は妙に引く感じ、なのかなあと。自分ルールがあるみたいなので謎基準だけど！w(えり)

・ユリリエはモゼーラさん好きそうだよ！て話もでた記憶が。ユリリエのとこだったかも。

ユリリエは基本無理しない人好きなので、好きそうな感じします。

ユリリエの気に食わない相手への態度って、ほんとあっからさまなので…(笑)(対タナッセ、対トツズ)

・裏切りEDでさっくり結婚して「やればできるんじゃないか！」と思いました。本当に心が痛まなくてほっこりしますよね。(ねむり)

ユリリエ

・強い。(筒安)

・友情と愛情で、求めているものが綺麗に分かれている人。(筒安)

・筒安「手持ちのカードがすべてオープンになっているのに、それでも強い」。さいつよ。一心同体プレイはユリリエから「ウツ…こいつかよ…」と思われそうとか。ユリリエ一心同体プレイで王様になるとかできるんですか…と戦慄。(ねむり)

最初から最後まで印象がぶれない人。会ったことも無い相手に好愛20で迫ってくるのはどうしたことなの……おかげで励み取られちゃうし。

好感度のキャップが非常に面倒な人で、一心同体をやったえりさんの話が大変貴重でした。王城のてっぺんからフィアカント中にあふれるタナッセバリアーを張ろう!

実は(タナッセ以外の)過去を知っている人が弱点。虫詰めたりしてヤンチャしてた記憶は掘り起こされたくないらしい。

簡安「あれだけ派手にやっていて、求めるものが真実の愛ってところが萌え。超現実主義者なんだけど、それでも求めようとする強さ」

裏切で裏切れない人、パート1。簡安「男性陣も見習っていただきたい」赤松「男としては厳しいと思うゾ」(赤松)

・ユリリエのことを思い出すと一心同体のことばかり思い出すう頭が...! (笑)

一心同体で王様になるのに必要なのはKIAI

でもユリリエが高パラメと名声要求してくるので割りとなりやすい気もします(´・ω・`)でも麗人夫妻になりたかったから蹴っちゃった! \(\*´▽`)/

一心同体ルートはユリリエに、鏡は愛せないって? 愛してもらおうかあああと詰め寄るルート。まじ裏で頭抱えてそう

公式さんから発表されたユリリエ好愛度計算式は35-好友-(本当の愛*2) 発表されたとき思わず二度見しました。

ダンスイベントいいよねえとか、幼馴染関連のイベント好き! て話をした記憶が。いいよね! タナッセさんが愉快で。

ユリリエの、手持ちカード全てオープンになってるのに強い! という表現にはなるほど! と思いました。すごいよね.....。

ユリリエがなんで初期好愛20もあるのかは、登場条件見るとなんとなく分かる、かも...?

あ、あと舞踏会必須なのでたぶん舞踏会で見かけてるんだと思ってます(´・ω・`)

・ユリリエ裏切りのすごいところは、同性を選ぶ=愛の拒否な世界で、拒否されたわけじゃないんじゃない...? と思って来ちゃうユリリエ。ユリリエにとってレハトてそこまでわけわからん人物だったんかーい! とそれを受け入れちゃう(その気があった、と)レハトもKOWAI。

他キャラでは後追う気もなさそう(拒否した気満々そう)なのに! となります。この辺り、世界の差異も感じられて好きですね~

・ユリリエについては話したいことあったんですが、時間たりきがしない\(^o^)/その1 ユリリエがやろうとしていたことが見えてくると、ほんとにノーマルEDですら泣きそうになります(えり

第2部

リリアノ

・簡安「公私はきっちり分けてると言いながら、実際は公私混同の激しいお方。感情的な対応もしてくる」

・簡安「道を作ることは出来ないが、道を整えることはできる人。ファジル-ネセレ-リリアノ、そしてヴァイルという順はまさに神の采配。ひとつでも順序が違っていたらダメだった」

・簡安「対タナッセ嫉妬イベントが大好き」赤松「これ聞こえよがしに独り言を言うのが特技」

・「宝器庫」で迷わず正解すると訝しんだり、「唯一絶対の武器」で正解すると好愛まで下がったり。自分でクイズを出しておきながら正解させる気が無い大人げなさ。そう考えると、「王への道程」は愛と答えて欲しいのかもしれない。

・簡安「「かつての面影」の一人芝居なんなの」からのネセレハト話など。やっぱりローニカ友情からのリリアノ殺害だよな!(赤松)

・ネセレハトだと「お主はネセレだ。ネセレではない。」となるのは皆様ご存知の通り。王様、あなた疲れてるのよ。雨天の陛下は他イベントの質問と言いおいしいと言う話ですね。(ねむり)

・ダメンズ専だー! とか話した記憶が(ノワ`*)

愛情だとなかなかプライベートを見せないところあるけど、友情だと割りとさっくり(趣味イベント)とか

・友情では死なないのに愛情では死んじゃうっていうのが～！とかそういう話

満足しちゃったのかな、とかとか。

陛下の死はいろいろな理由複数ありますが、基本的にはランテの力が強大になりすぎるのでバランス取りのために殺害される、ていう王としての死なんだと思ってるので

それを受け入れて看取ってあげるレハトは愛だなあと 생각합니다。愛だよ愛。王EDもそれ考えるとぐっと。

王をただの職業としか思ってたなくて、王ではない君をまってるとかいってるクレッセさんにこの時点で完全勝利。ちげーの！陛下は生まれながらの王だと自分を思ってるの...！

なのであんまりクレッセに腹が立たない私です(´・ω・｀)(勝者の余裕という上からめせん！！(えり

(そしてこのあたりから話すと他の人の声が聞こえなくなる通信障害になやまされる！おによれ

ティントア

・プレイヤーの存在を唯一知っている説は目鱗。そのあと宇宙人説とか友情EDで二人で神官になったら独自の世界を築き上げてそうとか言ったり言われたりしましたが。宇宙人説を聞いて脊椎反射でたこティンを手元の紙に描いた思ひ出。(ねむり)

この人についても、ボクのヤリコミが全然足りなくて適当なことを言いまくった気がします.....。

プレイヤーの存在を認識してる説はボクが言いましたね。「冠を持つ神の手」の神って、アネキウスじゃなくてプレイヤーだと思ってるので、それってティン様の言う神そのものじゃないかと思って。

かなり掴みにくいキャラで宇宙人。ねむり「あなたの側に這い寄るティントア」。筒安「だけど素直で、本当に正直者」。ボクは不器用なりにお茶を出そうとしてくるところで萌えました。もちろんその後殺すんですが。

監禁3人組の中で比べても、すごくにこやかに監禁してくる彼は異様。殺害エンドでも「そっかー(´・ω・｀)」。その代わり弟が殺しに来るけど。筒安「双子はしっかり殺しに来てくれるところが好き」

・赤松「衛士みんな衆道に堕ちればいいんだ」(赤松)

・衝撃的な選択肢の消失。あれが一番衝撃的？だったbyつつやっすー

しかも性別選択にもばっちりいるティントア恐ろしい子...！

どこまでもピュア、純度が高いんだと思う

あんな感じなのに、いざというとき権力利用してくるところがいいbyつつやっすー

わ、私王様になりたいの！になりたいの！え？神官？えっ

キアノーさんもまた曲物ぽくていい！て話。神の声についてぜひkws

ティントアが誰のことを神と言っているかは.....southwardと外伝と聖書をよ、もう！！(´・ω・｀)！！

おすすめし損ねましたが、神の愛選択のティントア友情最終日がマイ・ベストです。あのセリフはかもかてもトップクラスに大好き！見てない人はすぐ見よう今見ようさあ見よう

私はティントアの憎悪スイッチが入ると、いつもひえっ！て悲鳴あげます。未だに。KOWAI(えり)

ルージョン

正直ごめん！未だに出現させたことが無いので、ずっと聞き役に.....という割にはかき混ぜてた気もするけど。

とりあえず、ツンデレ万歳ってことだけ赤松覚えた！

このルートは死ぬ。ルー様もレハトも魔女様も死ぬ。そして結構えぐい。筒安「レハトが露骨に痛がってるのを見ると、こいつも人の子なんだって思う」「後を追わせるレハトのマジキチっぷりがスゴイ。あの展開で「はいはい茶番乙」って何だよ」とか。医務室に連れて行っちゃった人の話も聞けましたね。ボクのベストは湖の上歩行からの墜落死です。幻想的でいいじゃん。

たしかねむりさんイチオシは「永遠の少年」。それをこの人に聞いちゃダメだ！ボクからは「神いずこ」を推しました。あれホラーだよね。(赤松)

・順番が...ティントアの後とかTASさんが入ったとしか思えない。Tだけに。愛情EDはABどちらを選ぶかの質問で「あの環境なら男手があったほうがいんじゃない？」と身も蓋も無い事を言ってしまう私。でもツンデレ万歳ですよ。双子はいいぞ。

・「別れの挨拶」は爽やかなデレが見られて良いですよとか。

・筒安さんおすすめイベントは「ありえぬ存在」。好友20以上の方のご意見とその後の応答を是非。＼ヴァー／(ねむり)

・赤松「脱いで衛士を挑発するシーンが好き」この人ぶれないなー。(赤松)

・子供..... に反応しちゃうルー様が好きだ！とか、うっかり言っちゃうルー様かわいい！とかとか

ルー様はツンデレスイーツ好き女子 お菓子好きなルー様かわいい

医務室に連れて行ってのは誰だって？(*´ワ`)ノはああああい！

て、テエロさんでるかな、とか思ったんだ.....ちがうんだ.....！！まさかの展開に泣きました！（；▽；）考えればわかるでしょ！

神いずこ、殺してやるはホラーだねえとかとか

二者択一は双子つらそうとか、双子と一緒にでるイベントは色々あっておもしろいよね〜とか

・双子仲直りは双子が仲直りするだけ、ではなく、本当は同質のものである.....ということがプレイしていると分かる、信仰と魔術が手を取り合う感じがまた二重の感動がありますね

最終日、それぞれの問題がちゃんと解決してるんだというのがセリフでわかるのも見事でティントアは、二人で一人の存在だと思うがゆえに、もう一人以外はどうでもいい子だったんだけど、個になることで「大切なものはいっぱいあったほうがいいよね」と他の人も大切に思えるように

ルー様は、二人で一人とは思っておらず、ティントアという一人の存在で、自分はいらないものだと思ってるというもっとひでえ！自己評価ひでえ！

が、ちゃんと自分の希望言えるようになっている（「僕は、勝手だ」）

そして、こうなるには、お互い以外の他者の存在が必要不可欠で、そのあたりでレハトいてよかったなー感あふれてていいなあと思います(`ω´)(えり)

双子はいいぞbyねむりさん！

サニヤ

一生懸命守ってたけど、とうとう当たっちゃったサニヤ！

・かわいい。もう、かわいい。

・しかも地に足が着いたかわいさ。天使じゃ無いんだ。

・どうしてレハトと出会っちゃったのか、かもかてに出てきちゃったのか、不憫でならない。

・他のゲームに出てきていたら、人気投票でもそれなりの順位だろうに、なぜ最下位なのか、不憫でならない。

・芯は強いけど、あくまで人間並みのメンタルで、追い詰めすぎるとぽっきり折れるところがいい。

・あと流されやすい。愛情より憎悪で壁ドンされた方が口説かれやすいサニヤが心配でならない。

・赤松「貴族でない人とは比較的仲良し。対トッズ嫉妬イベントの今さら感がすごい」筒安「モゼーラさんとも意外な接点あり」

・筒安「唯一の不満点は、追い詰めて鉄を構えるところまでいっても、刺すところまでいかないところ」赤松「なんで! その一線を越えないからサニヤはサニヤなんですよ!」筒安「その一線をも越えさせるほどの悪魔になりたいのに出来ない」醜い同担争い。

あと、そんなに村は焼けてない(当社比)。(赤松)

・この順番は人力(物理)乱数調整が2度入った記憶が。YASさんってすげー! あと上記の鉄論議の熱量で確実に2、3村は焼けたと思います。(ねむり)

赤松「燃烧の3要素、村、熱、筒安」筒安「そこはレハトと言っていたきたい(怒)」

かもかてでトレーニング動画の話もあったなあ。ぱたぱた走るサニヤとこけるティントア、十傑衆走りするローニカが見たいのでどなたかお願いします。(赤松)

かわいいとにかくかわいいの乱れ打ち

豚っ子になりたい　かわいい　サニヤはかわいい

同担争いに大笑いでしたwwwwww

ルー様とのイベント(甘さと幸せ)のサニヤかわいいよね〜と

走り方がぱたぱたしてそう　かわいい

サニヤはもうひたすらかわ(´・ω・`)いい!! て感じでした。

愛情も憎悪も＼(^o^)/好きですけど、友情も好きです。「私は私でい続けます。」はサニヤの中でもトップクラスに好きなセリフです(´ノ・ω・`)ノ

サニヤはポジション的に、ifレハトなのかな...? と思っているのですが(田舎出身で城にきたことといい、自分ってなんだろう? て悩みといい、憎悪が同族嫌悪といわれたりするとこといい)そうすると村焼き! wはレハトが憎悪ヴァイル化した感じなのかなーて思ってます

if関連はまだ詰めがあまりいのであれですがー!

トッズ

赤松「ボクにとっては、サニヤとは別の意味でなぜかもかてにいいのか不思議なキャラ。他のキャラがゲームとして、「こういうポジション必要だよな」という枠に(一応)入れられてるのに対して、トッズだけは道無き道を進んでる。どこにニーズがあったのかまったく読めない。の割に人気投票では順位が高い。トラップとしか言いようがない。普通あれを攻略しようと思わないじゃん! 印愛上げてると引きずられて勝手にホイホイ好愛が上がっていき、いつの間にかルートに入ってしまう恐怖」(赤松)

・とりあえず密偵なのに印愛引きずられあるのはダメだと思う。必ず一つのイベントで好愛2は上がる選択肢があるって大丈夫なのかな。大丈夫じゃないんだな。(筒安)

・筒安「意外と常識人ぶる。自分で話を振っておきながら、「がんばって一緒に野球チーム作ろ!」と回答するとドン引きしたり。自分で偽名言っておいて、正直そのまま答えると意地っ張り呼ばわりしてくる。お前が言ったんだよ」

・筒安「ツンデレ大好き。救いが無い」

・筒安「好友は上がりにくいけど、友情ルートもオススメ。しっかり仕事するトッズが見られます。ヴァイルと並行攻略しましょう」(赤松)

・くじの表記は空欄か??? かなと思っていたらまさかのヘイドロパリメンフノヒタス。

筒安「もう一生忘れない名前だと思います」(ねむり)

・トッズちょろいよ、ちょろすぎだよ...! つつやっすーのヘイドロ~のなめらかな発音が光る。ほんとなめらかだった。さすがだ。

・なんで好意レベルでほいほいレハト救っちゃうの...! (; ▽ ;)詰めをやればやるほど、そのちょろさに泣けてきます。し、幸せになって.....

・トッズのドン引き態度って私好きです...wなんか一番素ぼくてかわいらしい

- ・友情ルートのエチゴやあもいいですね(´・ω・´)ノツズも一心同体がたのしいキャラ 好きになっちゃたよ！どうする！どうしよう！ね！
- ・トツズはポジション的にしんどいところにいるので、愛情Aもどこか哀愁漂っていて(; ▽ ;)となります……い、生きてトツズ……そして愛情Bはいまだいまいち咀嚼できてない感じ 読み込みがたりないか…っ
- ・トツズはサブのように出てくるイベントも好きです。勝利のコインのときのいいあんちゃんぽいテンション好き(*´ワ`)ノわーいトツズー(えり)

グレオニー

- ・この順番。ラスボスの異名は伊達ではない。散々言われていますが「一緒に頑張ろうな！」というステップを踏むと思わせておいて。年齢通りに見えない、と言う意見が出ましたが上か下かで別れたのが印象的でした。(ねむり)
 - ・ボクには見た目の方が若く見えるんだけど……少なくとも精神年齢は幼い。サニヤよりは幼い。簡安「育まれた気質」はイベント名からして好き。「育まれた」んですよ
 - ・「おーい、お前！」と話しかけられて、兄貴肌キャラかと思いきや、「サーセンっしたあ」からのうじうじ。簡安「しかも、相談されてもどうしようもないのばっか。他のと並べると、フラグ名「悩み相談」のなんだそれ感がすごい」
 - ・参加者の中に、友達が初見でグレオニー攻略中と聞いて殺害エンドへ誘った人がいます。せっかく友達がいるんだから、減らすようなことはやめよう！「武勇とか高めて、御前試合でがんがん勝とう！」なんて言ったらいいですよその人。怖いなー。
 - ・面倒くさい人ではあるけど、一度吹っ切れれば安定感があるわんこ。年賀状に家族写真貼って送ってくるタイプ。
 - ・タメ語と丁寧語で二度おいしいキャラ。サニヤより対応イベント数が多いので得した気分になる。
 - ・簡安「雨男という割には雨イベントは多くない。肝心なところではしっかり降るけど。最終日で雨乞い人形を無効化するほどの晴れ男(大嘘)」(赤松)
 - ・ここにくるのがグレオニーwww神がかかるぼろ先生の引き！ラスボスの名前は伊達じゃなかった…！
 - ・友達へのアドバイスのひどさに笑うwwwどいひーwww
 - ・この世界の衛士さんてほんと大変そうだなあとプレイしていて思いました。実際他の衛士さんも同じような悩み抱えてる人いそう(彼らの言い分で実際色々言われますし)
- 剣の時代が終わって、ほんとと見回くらいしかすることない、しかもそれが必要かどうか微妙だったりすること多い、だとほんとに生きてる手応えがなくてしんどそうだなあと
- 現代だったらまだ趣味とか色々自己実現の方法が多種多様ですが、この世界にはそれも少なそうとなると、どんどん腐るのもわかるなあて思います
- そんな中でガンガンさくさく自己実現していくレハト「憎悪、殺害ルート」、しかも上から目線、さらには怪我させたらうっかり殺される可能性も(前例あり)、そんな感じで自分たちの実力も満足に発揮できない、
- 人のピークとチャンスの到来なんて一年逃したら来ない時もある、となると、焦るのもわかるし、そりゃむかつくわ KOROSHITAKUNARU！(友△
- さらにグレオニーは、他メンツがひどすぎて！wあんまり目立たないですが、一応いらん子(食い扶持減らし)として出されたってところもあって、もともとの自己評価低いのも有りそうです。色々大変だ。
- そんな感じでほんと、この世界の普通の人、この世界、この文化で、このポジションにいたらこうなるよな、て感じの納得感があって好きです。同時に、この世界と現代の世界観の差異、文化の差異、価値観の差異も感じられて好きですね～

だからこそ友情Bー(´・ω・`)ノまさに普通の人の模範となる！て感じがとても感動的だなあと
思います。あのグレオニーの姿に、救われた衛士さんもいそう、とてもぐっとくるのでおすすめしたい
です(えり)

第3部

サブキャラ

この時点で半分の方が退席、えりさん、筒安さん、赤松の3人が残りました。

結論：外伝を読もう。うう、まだ読めて無くて申し訳ない……

クレッセはもげろ。も☆ぐらのクレッセを見てると、あの人より上に立ちたがるタナッセの優等コンプレックスは父親譲りなんだなあ実感する。筒安「両親それぞれの悪いところを受け継いじゃったんですね」赤松「のび太みたいだな」

あと、モル話とかも盛り上がった記憶が。

ミーデロン・ノーティ兄弟については、どうか弟は素直にまっすぐ生きていただきたい。ボクの右袖は空いてるからいつでもぶら下がりたいまえ。(赤松)

納豆はとりあえずどう叩いてもOKと言う結論。ひき割り納豆。(ねむり)

サブキャラサブキャラへ(´**`外伝はいいぞ(´・ω・`)つらいけどいいぞ！

ルラントのとこになって、前筒安さんと5時間語り合ったことが話題に。

光と闇と信仰と神と魔と魔術とアネキウスでわー！（話してると時間がたりない！

southwardもいいぞ(´・ω・`)いいぞ oumiさんの物語は最高です！

納豆さんは同情とかはしないんですけど、婆ちゃんが鬼畜生すぎて、なんかまあ……そりゃああもなるわ……感があるって話

婆ちゃんひどすぎるよ…！なのに実子じゃないルー様にはころっとデレて、そりゃやっつけられないよ！みたいな話もした記憶う

ヤニエさんのビジュアルが好きです！

そしてお父さん！だけのインパクトで票を稼いだメーレ公爵。お父さん！

ニデ子爵はいそいそあるある。無礼会は楽しい。

ギッセニ男爵いいよね！て話。取次のお願いで出てくるがまた楽しい。

ディモワ子爵のサブサブキャラ感。ほんとちょっとの出番。＼睨みつける／

メノヒアさんはツンデレ。勘違いしないでよね！

アモナさんも作中キャラの中では割りともともそう？そうでもない？お菓子でレハトをつる人。ほいほいレハト

リムエさん話。鳥文扱ってるから重要そうだけど、やっぱ身分は低そうだよねえとか

モル話。出番多い！そりゃいつもいるから。せやった！昔はよく喋るときもあった。パッチパッチい。

ノースタスさん。意外と！w強い。割りと悪くない感じ。ユリリエもちょっと悪いことした…といってるくらい

テエロさんの正体ばれはびっくりしたなー！という話。なにげに伏線もあつたりします。こわい。正体わからないときはなんで医師が？？？てなったよね～という話も(えり

サブキャラ話ではなかったけど、ぽろ先生が舞踏会ガチ勢！だったのは印象深いですいかめしい男＼くるな！／とかそういう話で盛り上がったきおく(´・ω・`)

いかめしい男、ホント何しに話しかけてくるんでしょうね……黙ってりゃいいのに。(赤松)

初プレイ時の思い出

・初プレイ時はパラメータ上げれば王になれるのかーと思い込み試合にも舞踏会にも出ずパラ上げしてものの見事にキャラ無し飼い殺しになった記憶があります。某コピペと違ってちゃんとイベントでも注意入るだろ！なぜこんな事してた当時の私。(ねむり)

プレイ歴3ヶ月だから、あまり語れることは多くないのだけど。

初見はローニカ、まずは初めて会った人と愛を育もうと思い、玉砕。最終結果は王で友情Bエンド。しかもネセレフラグをほぼ立てなかったのも、何者なのかはほとんどわからずじまい。今思うとこれほど怖いこともない。

で、しょげて、チョロそうと思ったヴァイルとサニヤを攻略。サニヤ愛情Aはキツさとストーリー相まって泣きながらプレイしてた。その直後に出したヴァイル裏切とサニヤ憎悪Bで、やっとこのゲームがわかった。

今は詰めプレイ中で、脳みそをフル回転させてロールプレイする楽しみに目覚めてる。精巧に組み上げられた条件を見て、これが多分、本来想定していたこのゲームの楽しみなんだろうと確信。(赤松)

初プレイはグレオニー！初見の印象が一番よかったのです。私は割りと思っていた通りの人って感じでしたグレオニー！

そして最初のプレイのグレオニー好感度：一緒にいたい人(*´ω`)

リベンジだー！グレオニー！好感度：友情だけでなく(*´ω`)ちょ、ちょっと上がってるぞ！ちょっと！そしてこっちの印象度：理解できぬための憎悪 どう見ても反転ですほんとーにry 三度目の正直でようやく愛情いけて！(; ；)嬉しかったです！

そしてグレオニーが大っ嫌いになった？by赤松さん 違いますよ！w今も大好きです！

ただその数日後にタナッセさんの親友になってしまったんだ...！（印愛的にはユリリエ、グレオニーが一番高い私ですす）

タナッセさんは自分は割りと意外な人な感じでした

もっとう、最初ツンケンしてたけど、途中で雨降って地かたまる的なイベントがおきてー？デレ始めてー？いい面がみえはじめてー？印象がー？かわってー？とかー？かなー？と思っていたら、な、なんかこの人めっちゃいい人おおおおおお（友情ED とびびりました。な、なにもなかったぞ！雨降って地かたまるイベントなかったぞ！口喧嘩してたら友達になっていた なにをいってるのかry

それからは凹んだ時にはタナッセさん友情をクリアし、タナッセさんが！頑張ってるんだ！私もがんばる！！(; ；)とかやりながらやりまくっていたらクリア数がえらいことに.....(ていう話したのをギリギリで思い出す！

そんな感じで最初は友情派で、愛情のことはスルー気味だったんだけど、愛情界限盛り上がってたので、ちょいちょい見て考えてると、確かに何かおかしい。

愛情は、思ってた通りの展開なところもある？雨降ってじかたま.....固まる前に愛してる！だからなあ.....

これはたぶん私が見たことない類型パターンの話だ...！と思って考える事5年くらい＼(^o^)/でもかかてのすごいところは、印象度、イベント条件、好感の動き、をつぶさに追っていけばちゃんとわかるところです。この辺りの作りこみがほんとに素晴らしいなあって思います

しかしこの話、やっぱりあまり見ないパターンなので、双方の心情をきっちり書ける、ノベルゲーのほうに向いていたのではないかと

だが、あえてこの話をした。きっと、理屈でどうこうわからなくても、ちゃんと何かしらが伝わる！ということ、作者さんに信じてもらったみたいで

そこがとても嬉しかったです。それにすごい勇気のいること。

ほんとに素晴らしいなあと思っています。

そして見事にこのルート大人気ですからね...！

でもやっぱり伝わりづらいと思ったからか、音楽ブーストはかける！こういうバランス感覚も見事です！（て話を曖昧にした記憶

てか神業での、タナッセさんの諸問題をハットトリック的に全部解決する感じすげえ！よく思いついたなー...！と思います。この辺りの筆力もすごいです（えり

冠を持つ神の手というゲームを知り、「ほうほう、どんなキャラクターがいるのかな」→トッズ発見→プレイするしかない。という流れだったので、初プレイは一にも二にもトッズ狙い。その結果、トッズが死にました。ローニカの好感度必要なんで気が付かないし……。その後数回トッズが死に、まさに「トッズなんですぐ死んでしまうん」状態に。交渉を上げてみたり武勇をカンストさせてみたりするも、ちょっとレハト様が大立ち回りするくらいでトッズは死ぬ。気分を変えて「お父さん！」してみたらトッズは死なないもののグレオニーは死ぬ。そこらへんで諦めてがつつり攻略を見た気がします。

とにかく、初プレイはトッズ殺害ED。（簡安）

総括

・とんでもないゲームを作ってくれた。作者自身が言うとおりの、これを作った人はどこかオカシイ。

・おそらくは詰めプレイ、同時並行攻略等でのロールプレイが作者が当初想定していた楽しみ方。

普通のゲームは作者の想定があってプレイするものだが、本作はそもそもその想定がない。

・簡安「トランプのカードのようなもの、形は用意するが、遊び方はプレイヤーが見つけれという」

赤松「しかもそのカードの枚数が異常に多い」

・この7年間にわたって環境を整え続けてくれたoumiさんに感謝。かもかてはいつだって新参ウェルカム。この巨大な遊び場を前にしては、どんなに年月を重ねたプレイヤーでも等しく新参なのだから。

・簡安「これを知ってしまうと、他でも同じような体験をしたくなる」

赤松「だとしたら自分で作るしかない。かもかての楽しみは創作の楽しみに似ている。実際かもかてからフリゲ制作に入った人もいる。

でもそういう方々が作る作品は、どれもかもかてには似ていない。みんな自分の作りたい作品を作っている。それはすばらしいこと」

なんとかまとめようとして、色々がんばって話した気が……とりあえず↑の感じでまとまって、みんな拍手して終了！お疲れ様でした！な流れでした。（赤松）

・な、なんか総括ばいこと上に書いてしまった気もします(°A°;)ゴクリ

長いのは仕様です。＼ブログでやれ！／てレヴェルにいろいろ書いてしまったあ...！

最後、綺麗にまとまってよかったです(´・ω・`)♪赤松さんのまとめ能力う！

好感度あるゲームは多いですが、印象度あるげーむは少ないので、印象度ほしいよね！て話をしたきおく

そして定期的なイベントの開催など、本当にありがたかったです...！未だ新規さんがいらっしやたり、熱が衰えない現状は、間違いなくoumiさんが絶やさず何かをしてくれていたからで、ほんとにほんとにありがたいです...！

そしてちょっと最後に言いそびれたあったので、そのことを

かもかてはほんとに、その分岐、好感度変化、こちらの印象度での変化、の細かい作り込みが素晴らしいですね

その一つ一つは、このキャラがこの世界でこうやって生きてきて、こう思っているからこうなんだ、という風に作られているので、

やればやるほど、まるでほんとにその人物がいるような手触りを感じます。ほんとにどこかおかしい...！しかもこれを特に苦行でもなく作ってるのがすごい...！

oumiさんが前に、1プレイでそれぞれちがうプレイになってほしいということを仰ってましたが、そのためにこの膨大な量と思うと、なんて豪華なゲームなんだ...！と思います。

だから、やり込む必要なんてなく、ほんとに自分がやりたいプレイを楽しめればOKなんです.....が

やっぱりこの好感度分岐の一つ一つを見ていってわかるそのキャラの思想、やろうとしていること、(タナッセさんユリリエ.....陛下もかな、あたりは相当隠してますからね＼(^o^)/)はほんとにおもしろいので、ぜひやってほしい...！と思ってしまうます！楽しいよ！初めて6年くらいになりますが、未だ発見があります。

最後になりましたが、機材の準備など、本当に有難うございました！こういう機会がいただけて、嬉しかったです！当日ほんとに楽しかった！てことが、少しでも伝わればいいなあ...＼(^・ω・^)/ (えり

※途中離脱の為個人的に総括

・世界観作り込み、パラ上げからの多彩なED分岐、キャラクターの各種愛憎イベントと個々の要素を融和させてゲームとして成立させているのはほんともうおかしいと言うしかありません(褒め言葉)。完成度の高い作品は時にプレイヤーの想像力の介入する余地が無かったりするものですが、主人公が公式チートなのに闖入者もとい田舎者からのスタートからのOPから立ち位置をプレイヤーに問われるところから始まるのが。さすレハ。

・ゲームのイベントとして相手に嫌がられる選択肢があるのは普通ですが最終的に刺されたり一服盛られたりする結末にきちんと段階を踏んで辿り着く、そしてそのEDに達成感があるというのは。段階を踏んで仲良くなっているのにふっと心変わりして突き落としたり絞殺できてしまうというのは。

・シェア版やバグフィックス、エイプリルフールや質問企画などもう下げる頭が足りない

・体言止め散文で言いたことがまとまってなくてお恥ずかしい限り。当日大変楽しかったです。皆様全方面に向けてありがとうございました！（ねむり）

言いたいことを大体赤松さんが書いてくださった気がする。本当に、長く長くプレイできるゲームです。色々なプレイヤー像、主人公像を探るという遊び方はシミュレーションやRPGなんかとも近いのかな。ロールプレイしている！！という感じを出しつつ、「え、なにレハトこわ...近寄らんとこ.....」という乖離も見せている。まさしく冠を持つ神(プレイヤー)の手です。レハトの行動は我々次第であるものの、レハトは我々ではないのです。だから村を焼くのは我々ではなくレハトなのです。こわちかよらんとこ。(簡安)

外伝読むことができました。想像力をかき立てるいい外伝だなあ.....。

さて、当方の不注意のお詫びということで進めました今回の寄せ書き、協力してもらったえりに一すさん、ねむりさん、簡安さん、誠にありがとうございました。楽しんでもらえたようでホッとしています。読んでいる皆さんにも少しでも楽しんでもらえたなら幸いです。

ここに書き起こしたのは多分、あの6時間で話した話題の半分程度でしかないと思います。この会合は実に楽しく、また嬉しいものでした。また何かの機会があったら、別のお題でやりたいですね。そして今度こそ事故が無いように。ありがとうございました。(赤松)