

第 3 章 プレイングガイド

CHAPTER:3

How to Play the Game

ゲームの遊びかた

ゲームの進行

猫戯葦深青「ダイヴァー訓練生の猫戯葦深青だニヤ。ミャオって呼んで欲しいニヤ」
 巖原水流「私は……マニユーバコントロール・オペレーターの水流（みる）です」
 深青「ここでは、ゲームの遊びかたについて説明するニヤ」
 水流「ゲームを楽しむための基本ですから、きちんと読んでおいてくださいね」

GODDESSから送られるもの 情報誌『BLUENAUT』

深青「GODDESSから封筒が届いたニヤ」
 水流「ちゃんと全部揃っているか確かめたんですか？」
 深青「全部って、何が入ってるニヤ？」
 水流「大きい封筒には、情報誌『BLUENAUT』が入ってます。『BLUENAUT』は、ゲーム内で起こったいろんな事件や、他のプレイヤーのメッセージ、大事なお知らせなどが掲載されています。アクションを提出するまゝに、ひととおり内容をチェックしたほうがいいですよ」
 深青「大きい封筒には情報誌が……本当ニヤ。中身を読んで……あ、鬼河内教官が投稿してるニヤ！」
 水流「そう。キャラクター投稿を扱う【プリーフングルーム】は、私たちキャラクター（PC）がメッセージを書き込んだり、返事を書くところです」
 深青「……ニヤ？ こんなところにミャオの婚約者ってキャラの投稿があるニヤ！ ミャオ、こんなキャラ知らないニヤ！」
 水流「安心してください。リアクション上で描写されない限り、自称婚約者です。情報誌上に掲載された内容よりも、リアクションの内容が優先されますから」
 深青「……自称をホントに変えるには、アクションで……ということニヤ？」
 水流「はい」
 見青「了解ニヤ！」
 水流「投稿内容は、合法でゲームに関係することなら何でも構いません。なお、投稿が掲載されると、他のプレイヤーへの知名度があがるほかに、経験点が貰えるというメリットがあります」
 深青「つまり、投稿でのパワーアップもオッケーなのニヤ？」
 水流「そうです。投稿しない手はありません。ただし、投稿は鉛筆や水性ペンではなく、耐水性の、油性ペン等を使用してください。読めなくなると掲載されませんから」
 深青「ラジャーだニヤ」

キャラクターシート

水流「次は、小さい封筒を開いてください」
 深青「あ、ミャオのキャラクターのデータが印刷されて

る紙が入ってるニヤ」
 水流「それが、『キャラクターシート』です。あなたのキャラが今回どんなメインアクションコードを選んだのか、どんなサブアクションを選んだのか、その結果どう能力値が変化したのかがわかるようになっています」
 深青「……真ん中の切り取り線は何なんだニヤ？」
 水流「右半分は『アクションシート』です。次回のアクションを記入して提出するためのものですから、なくさないように注意してください」
 深青「再発行してもらえないのかニヤ？」
 水流「再発行は有料です。なくさないのが一番です」
 深青「ふみい」
 水流「キャラクターシートは、メインキャラクター・追加キャラクター・サブキャラクターの種別に関わらず、キャラクターごとに送られます。いくつもキャラクターを登録している人は、全員分送られてきているか、ちゃんと確認してください」
 深青「ラジャー……ニヤニヤニヤ？ なんか変だニヤ」
 水流「もしも他人のキャラクターシートが入っていたり、キャラクターのデータが間違っていたりしたときには、すぐに“ゲーマーサポート”に連絡してください」
 深青「アイアイサーだニヤ」

リアクション

水流「メインキャラクターと追加キャラクターの封筒には、キャラクターシートの他に、自分や他のキャラクターの行動が文章化された、リアクションと呼ばれるミニ小説が同封されています」
 深青「入ってるニヤ」
 水流「まずは、リアクションに目を通して、自分のキャラが出ているかどうか確認してください」
 深青「ふみい……あ、出てないニヤ！」
 水流「アクションをきちんと出していれば、本文が“マスターより”のどちらかに自分のキャラが登場しているはずですよ。出ていない場合は、間違ったリアクションが送られている可能性があります。そんな場合は……」
 深青「ゲーマーサポートに連絡入れるニヤ！」
 ……………
 水流「どうでした？」
 深青「間違いだったニヤ。送り直してくれるニヤ！」
 水流「……ひと安心ですね。あと、遅刻した場合はリアクションに登場できないから要注意です。遅刻するともったいないから、締め切りは守ってくださいね」
 深青「わかったニヤ……」

GODDESSレーベルから送付される、情報誌『BLUENAUT』、キャラクターシート、リアクションなどは、到着後、中身をよく確認してください。

プレイヤーが送るもの
アクション

水流「GODDESSから送られてくるものは3種類。それに対して、参加者の皆さんが送るのはアクションだけです。キャラクターシートの右半分がアクションシートになっていますから、切り取ってアクションを記入したら、アクション封筒に入れて返送してください。アクション封筒には、住所や氏名などの記入欄がありますから、毎回必要事項を書くようにしてくださいね」

深青「リアクションを受け取ったら、アクションを考えて、アクションシートに記入して返送する。そっか、こうやってゲームが進んでくニャ？」

水流「よくできました、深青さん。その通りです」

深青「……………」

水流「……どうしました？ キャラクターシートをずっとみつめて……」

深青「これを送らないとゲームが遊べないって分かったけど、アクションシートに何を写しているのかピンと来ないニャ……」

水流「困りましたね……それは私の専門ではありません」

かちゃっ。

……………ピボバボ……。

水流「……あ、私です。実は……かくかくしかじか……」

深青「……？」

水流「ありがとうございます。それでは……」

がちゃんっ。

水流「おめでとうございます。ミャオさん」

深青「ニャニャニャ？」

水流「鬼河内教官が、ミャオさんのためにアクション講座を開いてくださるそうです」

深青「ニャニャッ！ 鬼コーチ!？」

水流「なお、さぼりは校庭10周だそうです」

深青「!!!!!!」

水流「それでは私は任務に戻ります」

深青「さ、最後に爆弾を残していったニャ……」



カット/タカシマシヨウロ

アクションを考えよう！

鬼河内刃「よく来たな。私は沖横須賀潜闘術科訓練校の教官、鬼河内刃だ。ここで、アクションの紹介・書き方・かけ方を説明する。事故やトラブルに巻き込まれないように、また、キャラクターを活躍させるためにも、しっかり聞いておいて欲しい」

猫戯葦深青「まいど。猫戯葦深青だニャ。一緒に勉強するニャ」

刃「そうぞ、まじめに勉強しないと、ミャオのように……」

ガブッ！

刃「おわっ！ ち、血がっ！」

深青「さ、勉強するニャ！」

アクションについて

サブアクション

刃「一口にアクションというが、アクションにはメインアクションとサブアクションの2つがある」

深青「サブキャラクター専用のスペシャルアクションは、サブアクションの一種だニャ」

刃「補足ごころう。ではまず、サブアクションとは何かを説明する。サブアクションとは、貴様のキャラクターを訓練したり、乗っている機体を改造したり、乗り換えなどを行うための補助的アクションのことだ。基本的に数字を選んで記入するだけだ。どんなサブアクションがあるのかは、56ページを参照しろ。キャラクターの職業によって実行可能なものと不可能なものがあるので、注意が必要だ！」

深青「……これでいいかニャ？」

刃「どれどれ……。ヘルダイヴァー乗りの貴様が、衛生兵用のサブアクションをしてどうする！ サブキャラクター専用のスペシャルアクションをしてどうする！」

ボカッ！

深青「……ま、間違えると痛い目に会うのニャ……勉強したニャ」

刃「そうだ。サブアクションを間違っちゃってかかってしまうと、やり直しがきかないので、せっかくのチャンスをみすみす逃してしまうことになる。単にもったいないだけでなく、これが後々に大きな影響となることだって、じゅうぶんに考えられるのだ！」

深青「ニャニャニャ！ 取り返しのつかないことになったら大変だニャ！ 注意しニャくちゃ！」

刃「……作ったキャラクターが、考えていたよりも弱い場合もあるだろう。年齢が若いキャラクターを作った場合にはとくに。だが、その場合でも、サブアクションで訓練を受けることで強くなることができる。よぉ～く覚えておけ」

深青「どう書くのか『ブレイジングマニュアル』を読んでわからなかったら、ゲーマーサポートに質問するのがいいニャ！」

メインアクション

刃「メインアクションとは、プレイヤーが自分のPCをリアクション上で活躍させるために必要なものだ」

深青「……だ、と言い切られても分からないニャ。もっと初めての人でもわかるように説明して欲しいニャ」

刃「そ、そうか。すまん。メインアクションとは、プレイヤーが自分のPCに取らせた行動をマスター（作家）に伝えるための手段だ。まずはアクションコードを選び、どのストーリーに参加するかを決定する。そして次に、そのストーリーの中でどんな行動をするのかを、アクション欄に記入するんだ。マスターはそれまでの話とPCたちのアクションなどを元に、リアクションを執筆する。自分のPCを活躍させるには、ちゃんとアクションをかけなくてはいかんというわけだ」

深青「ふみ。こんなのでいいのかニャ？ ミャオは【A0001:セイレーンとの決戦に赴く】を選択したニャ」

刃「どれどれ」

アクションコード【A0001】

アクション内容【深青、大活躍ッ！】

ボカッ！

深青「い、痛いニャ！」

刃「やはり基本から説明しなくてはならんな。それでは聞かぬが猫戯葦、貴様は自分のキャラをどう活躍させたいのだ？」

深青「どう……？ それは……ええと」

刃「では、貴様のアクションに対し、私がリアクションを描写してやる。『みんなが必死に戦っていたころ……ミャオは一人で大活躍していた(ようだ)』どうだ、満足か？」

深青「い、いやニャ！ どう活躍してたのか分からないのはいやニャ！」

刃「……いいか、猫戯葦。マスターに伝えるアクションとは、PCが取る行動のことだ。結果ではない。大活躍というのは結果だ」

深青「結果を書いちゃダメなのかニャ？ でも、結果まで書いたほうが活躍できると思うニャ。ミャオはお客様なんだから、それぐらいでもいいと思うニャ！」

刃「気持ちは分かるが、それは違う。マスターは多くのPCのアクションを読んでリアクションを作成する。その時に全員がバラバラの結果を書いてきて、それをリアクションにまとめなくてはいけなかったとしたら……どうなると思うか？」

深青「……は、話がバラバラになっちゃうニャ！」

刃「そうだ。書き上がったリアクションはストーリーがめちゃくちゃで、プレイヤーとマスターの誰もか納得できない内容になってしまい、全員が不満を持つようになる。誰も満足できないなんて、こんな不幸なことはない」

深青「……ミャオも、そんなのイヤだニャ！」

刃「アクションの成功失敗判定（ジャッジ）は、リアク

ションの内容と質に責任を持つマスターに与えられた権限なんだ。だから結果を書いてはいけない。どんな結果になるのかは、マスターが判定する。どんな結果になるかは、リアクションが届くまでのお楽しみだ。分かったか、猫戯筆」

深青「ラジャーだニャ！」

刃「ところでどうも貴様は、基礎がなっとらんようだな。そもそもちゃんとリアクションを読んでいるのか？」

深青「もちろんだニャ！ 自分のキャラの出てる所だけだど、20回も読んだニャ。暗唱だってできるニャ」

ボカッ！

深青「い、痛いニャ！」

刃「だから貴様はいつまでたってもアクションを考えるのが苦手なんだ！ いいか、リアクションを隅々まで読むのは基礎中の基礎、鉄則中の鉄則だ！」

深青「そんなこと言ったって、他の部分なんて読んだって意味ニャいじゃニャいか！」

刃「本当にそう思うか？ リアクションに描かれるストーリー展開は常に流動的だ。この後どういう展開を見るかは誰も知らない。だが、隅々まで目を通すことによって、おおよその方向性ぐらいいは見えてくるものだ」

深青「……ふみい？ そういうものニャ？」

刃「ストーリー展開の方向性が見えれば、それに対してのアクションも考えやすくなるだろう？ 他にも、思わぬアクションのヒントを見つかる場合もある。アクションの上手なプレイヤーは、必ずリアクションをきちんと全部読んでいるものだぞ」

深青「そうニャ！ テストだって、出題範囲を予習しておけばいい点とれるもんニャ。わかったニャ。今度からリアクションはちゃんと全部読むようにするニャ！」

<良くないアクション例(1)>

結果を書いている。

(例)活躍した・英雄になった・ とHした・

を倒した・昇進した・新型機を与えられた……など。

アクションの結果は、それまでの物語の流れと、全PCのアクションの内容で変化しますし、それを判定するのはマスターです。アクションにはあくまで行動内容だけを書き、結果は書かないでください。結果を書いていると、アクションが不採用になる場合があります。

深青「でも、どんな結果が帰ってくるのか不安だニャ。ミャオがどんな結果を待ってるのか、マスターに伝わっているといいんだけどニャ……」

刃「うむ。その気持ちはわかる。だが、大丈夫だ。結果まで書いてはいけないと言ったが、自分の希望する展開をアクションに書いてマスターに伝えるのは構わない。それは、公式に認められているんだよ」

深青「ニャニャニャ??？」

刃「わかりやすく説明しよう。……そうだな、たとえばエースダイヴァーの天海宮マリモというNPCに対してアプローチをかけるアクションをすとして。その時に【 してマリモと相思相愛になった】なんて書

くのはいけない。だが【マリモと相思相愛になりたいから する】というのはいいいんだ。それは、PCの行動理由や希望であって、結果ではない」

深青「じゃ、どんな結果になって欲しいかを書いていいんだニャ!？」

刃「そうだ。アクションシートをよく見てみる。そのための欄があるだろうが」

深青「わかったニャ。アクションシートの【目的】欄にはそれを書くんだニャ！」

刃「そうだ。目的をハッキリ書くと、どうしてそのキャラクターがそんな行動をとるのが、マスターにストレートに伝わる。ここを空欄にしておくのはもったいないぞ。活躍したいなら、目的は明らかにしておくことだ」

深青「ミャオ、もう一回アクションを書いたニャ！」

刃「……どれどれ？」

アクションコード【A0001】

目的【大活躍して人気者になりたいニャ】

アクション内容【街の魚屋に泥棒が入るので、ミャオがそれを捕まえようとするニャ！】

刃「……？ 魚屋なんて以前のリアクションに出てきたか？ それに、泥棒が入るので……というのは何だ？」

深青「ミャオが考えたニャ！」

ボカッ！

深青「い、痛いニャッ！」

刃「……また私がリアクションを考えてやろう。『セイレーンとの激闘で多くの者が傷つき、苦しんでいた。そんなときミャオは魚屋に入った泥棒を捕まえ、大活躍していた(ようだ)』どうだ、満足か？」

深青「そ、そんな取ってつけたようなリアクションなんか、活躍でもなんでもないニャ！ もっとどどん出番を寄こすニャ！」

刃「リアクションには貴様以外にもたくさんさんのPCが登場する。そんな中で出番がたくさん欲しいなら、リアクションをちゃんと読んで、他のPCと絡むようなアクションを……他のPCのために(も)なるアクションや、他のPCに大きな影響を与えるアクションを提出することだ。自己満足で終わる行動は、よくて軽く触れられるだけだぞ」

深青「じゃ、マスターが用意した話に合わせる以外はダメなんだニャ。自分で物語なんか作れないニャ！」

刃「それは違う。確かに、それまでのリアクションに全く関係ないアクションがそのまま採用される可能性は高くはない。だが、一見突飛に思えるアクションでも、それが他のPCやストーリーに影響を与えるアクションや、他の参加者を楽しませるアクションだと伝えることができれば、マスターはそれをストーリーの中に取り込んでくれる。リアクション上で進む物語はマスターとプレイヤーが共同で進めていくものだ。どちらが片方のモノではない。この原則はよく覚えておくように」

深青「じゃ、魚屋での事件が全体に影響を与えとか、みんなが楽しめる事件だとマスターに伝われば、もっと

大きく扱われるかもしれないんだニャ！」
 刃「……まあ、間違っていないが、楽しませるのが笑わせるのとは意味が違うからな」
 深青「ギクッ！」

<良くないアクション例(2)>

目的を記入していない。
 活躍したいから・昇進したいから・モテたいから……
 といった単純なものでも構わないので、そのPCが何の目的でそのアクションを実行するのかを書いてください。
 書いていないと、意図したと全く別な結果を招くこともあります。

自分にしか意味がないアクションを書いている。
 例：自分の設定上の家族と団らんする。……など。
 リアクション上には他の参加者のPCが多数いて、マスターは全員のアクションを元に物語を展開させていきます。リアクションとはマスターとプレイヤーたちが共同で作り上げていく物語なので、その中に自分にしか意味がないアクションがあっても、大きく扱われません。

深青「ミャオ、またアクションを書き直したニャ」
 刃「ほう、どれどれ？」

アクションコード【A0001】

目的【大活躍して人気者になりたいニャ】

アクション内容【まず、がんばって戦うニャ。デートもするニャ。司令に作戦も上申するニャ。美人コンテストにも参加するニャ。戦いが終わった後に宴会を開くニャ】

刃「……」

深青「……どうして、イヤそうな顔するニャ？」
 刃「……また、私がリアクションを書いてやろう。『ミャオは色々していた』どうだ、満足か？」

深青「い、色々って何ニャ!？」
 刃「色々は色々だ。細かくは描写しない」
 深青「フーツ!! じょ、冗談じゃないニャ！」
 刃「アクションというのは、何をしたいのかをマスターに伝えるものだ。実際に1ヶ月の間にできることはたくさんあるが、『これがやりたい!』という、一番したい行動だけをアクションに書いて欲しい」

深青「でも、やりたいことはたくさんあるニャ……」
 刃「たくさん書いてあると、1つ1つにやる気があまりないと判断されてしまうぞ。色々やりたいことを書けば書くほど、活躍から遠ざかると考える。同じようなアクションをかけた場合、1つのことに集中したPCのほうが、2つ以上行動を書いているPCよりも有利になる。戦力を集中させるのが戦いの基本だ。わかったか？」

深青「シブシブ……わかったニャ」
 刃「それともうひとつ。自分のキャラクターにできないことや、常識的に考えて普通はやらないことはしないほうがいい」

深青「どうということニャ? ミャオ、よくわかんないニャ……」

刃「開発の技能も持たないせにヘルダイヴァーを改良したり、参謀でもない一兵卒ふぜいが司令に作戦を上申したり、親しいどころか顔見知りでもないNPCにいきなり告白したりするのは、まあ、不可能とまでは言わないが成功率は限りなくゼロに近いだろう」

深青「あたり前だニャ! ミャオだって、知らない人といきなりセックスするのはイヤだニャ」

刃「……。ともかく、行動するのはあくまでもキャラクターであって、プレイヤーではない。このところを理解してないと、せっかくのアクションを無駄にしまうことにもなりかねん。アクションはキャラクターの行動を書くのであって、プレイヤーの自分勝手なわがままを書くのではないということ肝に銘じておけ！」

深青「了解だニャ！」

<良くないアクション例(3)>

複数のアクションを書いている。
 (例)一生懸命戦い、デートもして、料理コンテストにも参加して、基地祭では……。など。

アクションの中にたくさんやることを書くと、そのうちのどれかがヒットすれば活躍できそうに思えますが、実際は逆効果です。リアクションは1ヶ月の中の出来事の一瞬を切り抜くようなものですので、アクション内容が広く薄くでは不利なのです。

1つのアクションを書くために、複数のアクションを融合する必要がある場合もありますので、複数の行動(マルチアクション)を禁止してはいませんが、基本的にハイリスク・ローリターンだと認識してください。

基本は1ヶ月(1回)に1つの行動です。
 プレイヤーの自分勝手なアクションを書いている。
 キャラクターの立場や能力などを無視した、プレイヤー自身のやりたいことをそのまま書いたアクションは、ゲームの中では「常識外れ」とされる内容になりがちで、成功することはほとんどありません。

キャラクターをどう動かそうともプレイヤーの自由ですが、キャラクター自身は必ずしもプレイヤーの思惑通りに行動できるものではないということを理解しておいてください。

深青「アクションに関して疑問・質問があったら、手紙でGODDESSレーベルまで送って欲しいニャ」

刃「最後に私から、誰にでもできるちょっとしたコツを教えよう。それは、キャラクターになりきって、キャラクターの置かれた状況をキャラクターの立場で考えることだ。キャラクターの気持ちを理解することで、次にとるべき行動が見えてくるはずだ。では、今度は本編で会おう！」

深青「そ、そんなコツがあるんなら最初から教えて欲しいニャ~！」

グループをつくってアクションしてみよう！

グループアクションは、メインアクションおよび“潜闘”サブアクションを、ある程度まとまった人数でおこなうためのアクションです。通常は主として潜闘を行うため、「潜闘グループ」と呼ばれます。

潜闘グループを結成すると、リーダーが登録した部隊名を公式なコードネームとして使うことを許され、グループの活躍がよそのリアクションや情報誌『BLUENAUT』誌上などに反映されやすくなります。

潜闘グループを結成するには

潜闘グループを結成するには、「ダイヴァー」もしくは「キャバルリィ」を職業とするキャラクターが最低5人必要です。(6人目以降のメンバーは、他の職業でも潜闘グループに入れます)

また、潜闘グループのメンバーは全員同じ組織に所属していなければなりません。

リーダーは『リーダー登録サービス』有料サービスです。詳細は70ページを参照してください)で“リーダー登録”をしたキャラクターしかありませんので、“リーダー登録”のできないサブキャラクターをリーダーにすることはできません。

リーダー以外のメンバーは、どの種別のキャラクター(メイン・追加・サブ)でもOKです。

総メンバー15人以上、そのうち「ダイヴァー」もしくは「キャバルリィ」を職業とするキャラクターを10人以上集めたグループは、潜闘グループより大規模な「潜闘部隊」として承認されます。潜闘部隊には、潜闘母艦が提供されるほか、リーダーの戦時昇進が行われることもあります。

グループアクションのしかた

一度結成された潜闘グループは、毎回必ずグループアクションをかけなければなりません。

グループアクションが成立するには、以下の条件が守られていることが必要です。

リーダーが参加していること。

潜闘グループ(潜闘部隊)を結成できるだけのキャラクター数・条件を満たしていること。

参加メンバーが全員、同じメインアクションコードを選択していること。

サブキャラクターは本来、メインアクションコードを記入しませんが、グループアクションに参加する場合のみ、識別のために記入してください。

アクションシートおよびアクション封筒の指定欄に、グループアクション参加のための必須事項が記入されていること。

アクションシートの、“グループアクション”欄の【参加】に を付け、【グループ名称】とリーダーが登録時に決めた【グループコード】(6桁の数字)を記入します。

アクション封筒は“GA参加”欄の【参加あり】チェッ

クマークを入れ(リーダーの場合は、【リーダー】にもチェックマークを入れてください)“GA名称”欄に【グループ名称】を記入します。

グループアクションも、アクションの書き方(ルール)はふつうのメインアクションと変わりません。しかし、グループを意識したアクションをかけることで、潜闘グループの結束の強さをマスターに伝えることができます。ただ漫然と「参加してみました」というような受け身のアクションではなく、グループにおける自分のキャラクターの立場や役割を考えた、個性的なアクションを目指しましょう。

潜闘に関してはメンバーが多いほうが有利になりますが、リアクション上での扱いは必ずしも有利になるとは限りません。

サブアクションでも“潜闘”しよう

グループアクションに参加することを決めたキャラクターには、サブアクションでも“潜闘”に出撃することを、ぜひともお勧めします。

結成されたグループは、その期間一緒に行動していると見なされ、これは“潜闘”サブアクションにおいても有効です。

“潜闘”サブアクションでは、グループアクションに参加しているキャラクターに対して、潜闘能力にボーナス修正が与えられるほか、結果としてもらえる経験点にもいくらかのボーナスが加算されます。

これは、“潜闘”サブアクションさえ実行していれば得られる特典です。“潜闘”サブアクションにおける個々のキャラクターの行動に制限が加わることはありません。

“潜闘”サブアクションのしかたについては、59ページで詳しく解説しています。

グループアクションにおける注意

- ・グループアクションの参加人数は、毎回チェックされます。グループアクションの成立条件を満たせなかった潜闘グループは、一時解散扱いになります。解散状態が続くと、潜闘グループそのものが消滅してしまう場合があります。

- ・リーダーが他のグループアクションに参加することは可能ですが、リーダーの潜闘グループはリーダーが不在となるので、グループアクションが成立せず、一時解散扱いとなってしまいます。グループアクションが成立しないと他のプレイヤーの迷惑となりますので、リーダーは毎回できうるかぎり自分のグループアクションに参加するようお願いします。

- ・リーダーより階級の高いキャラクターがグループアクションに参加する場合でも、リーダーの指示や命令を無視したり、指揮権を取り上げるような行動はできません。原則としてリーダーの指示が優先されます。

- ・潜闘母艦は潜闘部隊に提供されるものなので、メン

バーの人数が減って潜闘部隊を維持できなくなった場合には、取り上げられてしまいます。また、同時に、リーダーの戦時昇進が取り消される場合もあります。

・潜闘サブアクションはコンピュータ処理で行われるため、グループアクションであっても、潜闘グループのメンバーが描写されることはありません。グループアクションの効果は、潜闘処理にボーナス修正が加わることであらわれます。

・グループアクションと“リーダー登録”を同じ回に行う場合は、アクション締切日までに『リーダー登録サー

ビス』を申請してください。また、その場合には、リーダーになるキャラクターは赤ペンで【グループ名称】と【グループコード】を記入するようにしてください。

・リーダーは、グループ参加希望者に【グループ名称】と【グループコード】を伝えてください。【グループ名称】と【グループコード】両方の記入がないと、グループアクションに参加しているとは見なされません。

・リーダーは次のアクション提出までに、参加キャラクターの各プレイヤーに、自分が選択するメインアクションコードを伝えるようにしてください。

兵器を開発してみよう！

新規開発・提案アクション

【新規開発・提案】は、ヘルダイヴァー用の新兵器や新型パーツなどを、新たに“アイテム”として開発するための特殊なメインアクションです。

新規に開発を行いたい“兵器カテゴリー”のメインアクションコードを右の 新規開発・提案コードリストから選択し、メインアクション記入欄の“メインアクションコード”欄に、記入してください。また“補足”欄には、どのようなアイテム開発の提案をするのかを記入してください。

提案が成功した場合、アイテム改良リストに「0%開発済みのアイテム」として登録されます。(アイテム改良リストは、(情報誌『BLUENAUT』誌上等に随時掲載されます。『プレイングマニュアル』には掲載されていません))

なお、【新規開発・提案】アクションを実行した場合には、ブルーアーク所属のキャラクターは開発部門のトップ(スタート時:鳳仙花)のもとに、ガイアピアスのキャラクターも同様に開発部門のトップ(スタート時:ヴィクトル・ララーシュタイン)のもとに自動的に送られます。

リアクションも、今までに参加していたストーリーとは違うものが送られてしまいますので、同じストーリーに参加し続けたい場合には、【新規開発・提案】アクションを実行しないようにしてください。

ブルーアーク用【新規開発・提案】コードリスト

コード	兵器カテゴリー
W1001	ヘルダイヴァー・武器
W1002	ヘルダイヴァー・フレーム(機体)
W1003	ヘルダイヴァー・オプション

ガイアピアス用【新規開発・提案】コードリスト

コード	兵器カテゴリー
W5001	ヘルダイヴァー・武器
W5002	ヘルダイヴァー・フレーム(機体)
W5003	ヘルダイヴァー・オプション

新規開発・提案アクションにおける注意

・【新規開発・提案】アクションは、【職業】が 221:整備科兵卒 224:整備科下士官 227:整備科士官 521:メカニック 621:メック であるキャラクターのみが実行できます。

これらの職業から別の職業に転職したキャラクター、およびサブキャラクターは、技能の有無に関わらず、【新規開発・提案】を実行できません。

・アクション内容を元に開発許可が下りるかどうかが(開発が可能かどうか)を判断しますので、提案したアイテムが必ず採用される訳ではありません。

・異なる所属組織のアイテムを【新規開発・提案】することはできません。

サブアクションについて

サブアクションは、あなたのキャラクターを成長させたり、ヘルダイバーの強化や整備をおこなったりするための補助的アクションです。

アクション方法はメインアクションと異なり、いくつかの選択肢を選び、そのコードおよび補助コードを記入するだけです。結果はコンピュータ処理で出され、キャラクターシートに印刷されます。

サブアクションには、“自由行動”と“潜闘／訓練”“セイレーン”の3種類があり、1回のサブアクションで“自由行動”を3つと、“潜闘／訓練”“セイレーン”の1つずつを行えます。

システム処理の便宜上、“自由行動”は1つにつき1週間、計3週間のうちに行い、その後、“潜闘／訓練”および“セイレーン”に1週間をかけるものとします。

自由行動

“自由行動”は、勤務に就いていない時間や余暇など、個人の自由時間を使って、能力値アップや搭乗機のパワーアップなどを行うサブアクションです。

“自由行動”は3つ選択でき、同じものを選んでかまいません。

選択した“自由行動”コードを、「自由行動」のコード欄に記入し、また、補助コードが必要なものは、補助コード欄にも補助コードを記入します。

何も記入しなかった場合には、00：休息・治療 を選択したものとされます。

“自由行動”の中には、キャラクター番号で相手を指定できるものがありますが、いずれも所属組織の異なるキャラクターを指定することはできません。同じ組織であれば、どのキャラクターでも指定できます。

“自由行動”コード（共通）

この“自由行動”コードは、どのキャラクターでも選択することができます。

00：休息・治療（補助コード欄記入不要）

極力身体を休め、前回までの疲労や負傷の回復につとめます。このコードを選択しなくても多少は回復しますが、気休め程度です。

とくに体力の75%以上を失い重傷となったキャラクターは、回復しておかないとサブアクションの“潜闘／訓練”で死亡してしまう場合があります。

01：能力訓練（補助コード欄 も記入）

能力値は、経験点の獲得によるレベルアップで上昇しますが、それとは別に、サブアクションで伸ばすことができます。

どの能力値を訓練するのかは、「能力値」補助コードリストの中から選択し、「補助コード」欄に記入してください。記入がない場合は、000：平均的訓練 が実行されます。

補助コードの中には、複数の能力値を一度に訓練できるものがありますが、訓練に使える時間は限られていますので、ひとつの能力値を集中的に訓練するよりも効率が悪くなります。

「能力値」補助コードリスト

- 000：平均的訓練
- 001：運動訓練
- 002：技術訓練
- 003：精神訓練
- 004：魅力訓練
- 005：生命訓練
- 006：霊能訓練
- 007：「運動＋技術」訓練
- 008：「運動＋精神」訓練
- 009：「運動＋魅力」訓練
- 010：「運動＋生命」訓練
- 011：「運動＋霊能」訓練
- 012：「技術＋精神」訓練
- 013：「技術＋魅力」訓練
- 014：「技術＋生命」訓練
- 015：「技術＋霊能」訓練
- 016：「精神＋魅力」訓練
- 017：「精神＋生命」訓練
- 018：「精神＋霊能」訓練
- 019：「魅力＋生命」訓練
- 020：「魅力＋霊能」訓練
- 021：「生命＋霊能」訓練
- 022：ランダム訓練

02：職業訓練（補助コード欄記入不要）

職能（職業に付随している技能）に磨きがかかり、関連能力値と経験点がアップします。

03：咲花島アイと遊ぶ（補助コード欄記入不要）

電脳世界にダイヴし、ヴァーチャルアイドル・咲花島アイと遊びます。どんな効果があるのかは、試してみてものお楽しみです。

04：兵器購入（補助コード欄 も記入）

経験点を消費し、ヘルダイバー用の兵器を購入します。

このコードを選択する前に、自分の経験点が足りるかどうか（総合経験点ではなく、経験点を確認してください。経験点は[経験点/総合経験点]のように表示されています）また、その兵器が自分のヘルダイバーに装備できるのかどうかを確認してください。

購入する場合には、補助コード で装着部位（装着部位リスト 参照）を、補助コード で購入する兵器を指定してください。もし、装着部位にすでに兵器が取り付けられてあった場合、その兵器は取り外され、空いている兵

装ラックに保管されます。(装着できない兵器を購入した場合、自動的に兵装ラックに保管されます)

ヘルダイバーを持っていないキャラクターでも、このコードを選択することができます。この場合は、補助コードで装着部位を兵装ラックに指定してください。

兵装ラックが満杯の時は、兵器購入ができません。この場合、先に 05：兵器譲渡 サブアクションを実行して、兵装ラックの兵器を廃棄してください。

使用組織の異なる兵器を購入することはできません。

購入できる兵器は、『BLUENAUT』誌上等に随時掲載されます。『ブレイングマニュアル』には掲載されていません。

なお、下の 装着部位リスト は、ゲーム中で拡張される場合があります。

装着部位リスト

- 101：頭部
- 201：胴体部
- 301：右腕部
- 302：左腕部
- 303：両腕部
- 401：右脚部
- 402：左脚部
- 403：両脚部
- 501：アンカー部
- 901：兵装ラック1(格納庫)
- 902：兵装ラック2(格納庫)

05：兵器贈与(補助コード欄 も記入)

経験点を消費し、ヘルダイバー用の兵器を指定したキャラクターに買い与えます。

このコードを選択する前に、自分の経験点が足りるかどうか(総合経験点ではなく、経験点を確認してください。経験点は[経験点/総合経験点]のように表示されています)また、その兵器が相手のヘルダイバーに装備できるのかどうかを確認してください。

買い与える場合には、補助コードで装着部位(装着部位リスト 参照)を、補助コードで買い与える兵器を指定してください。もし、装着部位にすでに兵器が取り付けあった場合、その兵器は取り外され、空いている兵装ラックに保管されます。(装着できない兵器を購入した場合、自動的に兵装ラックに保管されます)

ヘルダイバーを持っていないキャラクターでも、このコードを選択することができます。

相手の兵装ラックが満杯の時は、兵器を買い与えることはできません。

使用組織の異なる兵器を購入することはできません。

購入できる兵器は、『BLUENAUT』誌上等に随時掲載されます。『ブレイングマニュアル』には掲載されていません。

06：兵器譲渡(補助コード欄 も記入)

自分の所有する兵器を、指定したキャラクターに譲渡

します。譲渡する兵器が、相手のヘルダイバーに装備できるかどうかをあらかじめ確認してください。

譲渡する場合には、補助コード欄に相手のキャラクター番号を記入し、補助コードで装着部位を、補助コードで譲渡する兵器を指定してください。

ヘルダイバーを持っていないキャラクターにも、このコードを選択することができます。この場合は、補助コードで装着部位を兵装ラックに指定してください。

補助コード欄にキャラクター番号「AQ9999-99」を指定すると、補助コードの装着部位に装着されている、補助コードの兵器を廃棄することができます。

所属組織の異なるキャラクターを指定することはできません。

“自由行動”コード(整備系技能専用)

この“自由行動”コードは、017：機械整備 あるいは 045：潜闘機整備 技能を修得しているキャラクター専用です。

キャラクターの職業や、技能の種類(趣味、職能、武器)に関わらず選択することができます。

11：追加修理(補助コード欄 も記入)

補助コードで指定したキャラクター番号のキャラクターが持つヘルダイバーを、追加修理をすることができます。自分の持つヘルダイバーを修理してもかまいません。(この場合には、自分自身のキャラクター番号を記入します)

所属組織の異なるキャラクターを指定することはできません。(同じ組織であれば、どのキャラクターのヘルダイバーでも“追加修理”することができます)

“自由行動”コード(潜闘機要員専用)

この“自由行動”コードは、ヘルダイバーを持つキャラクター専用です。

キャラクターの職業や、技能の種類(趣味、職能、武器)に関わらず選択することができます。

(ヘルダイバーは、029：サルベージ 045：潜闘機整備 046：潜闘機操縦 047：潜闘指揮 のいずれかの技能を修得していれば、供与されます)

21：機体修理(補助コード欄記入不要)

搭乗機を整備にあずけ、優先的に修理させます。これによって機体の最大耐久力の75%に相当するダメージを回復することができます。

このコードを選択しなくても、通常の整備で最大耐久力の25%が回復しますが、激しく損傷している機体で出撃した場合、戦死することもあります。自分の機体が大破(75%以上のダメージを負っている)状態の場合には、きちんと修理することをおすすめします。

22：武装補充(補助コード欄記入不要)

消耗した、特殊な搭載兵器(特殊弾頭等)を補充しま

す。弾数欄にマークが付いている武装を装備している場合は、残弾がなくなる前にこのコードを選択してください。

通常武装の弾薬等は自動的に補充されますので、このコードを選ぶ必要はありません。

23：兵器換装（補助コード欄 も記入）

兵装ラックに保管されている兵器を機体に取り付けます。

補助コードで装着部位を、補助コードで取り付ける兵器を指定してください。

もし、装着部位にすでに兵器が取り付けがあった場合、その兵器は取り外され、兵装ラックに保管されます。

29：機種転換（補助コード欄記入不要）

このコードは、キャラクターシートに“機種転換可能”と表示されたキャラクターのみ選択できます。（表示のないキャラクターがこのサブアクションを実行しても、何も処理されません）

いままでに購入した兵器等は、上位機種でも使用可能であれば継続して使用できますが、そうでない場合は処分されます。

“自由行動”コード（潜闘機開発 技能専用）

この“自由行動”コードは、044：潜闘機開発 技能を修得しているキャラクター専用です。

キャラクターの職業や、技能の種類（趣味、職能、武器）に関わらず選択することができます。

31：装備改良（補助コード欄 も記入）

「アイテム改良リスト」に掲載（情報誌『BLUENAUT』誌上等に随時掲載されます。『ブレイングマニュアル』には掲載されていません）されている、ヘルダイヴァーの装備する兵器等の装備アイテムを改良します。

改良する装備アイテムのコードを、補助コード欄に記入してください。

改良サブアクションを実行すると、装備アイテムの改良が進み、開発率が100%になった段階でレベルアップもしくはロールアウトします。

改良によって装備アイテムがレベルアップした場合、そのアイテム自体のレベルが上がりますので、レベルアップ以前に購入した装備アイテムも同時にレベルアップします。

また、複数のキャラクターが同じ装備アイテムに対して【装備改良】を実行した場合、共同で改良するものとされ、より開発効率が上がります。レベルの高い装備アイテムほど完成しにくくなっていますが、多くのキャラクターによる“装備改良”アクションが集中することで、より早く完成させることが可能になります。

使用組織の異なる装備アイテムを改良することはできません。

“自由行動”コード（衛生系技能専用）

この“自由行動”コードは、002：医療 あるいは 019：急救救命 技能を修得しているキャラクター専用です。

キャラクターの職業や、技能の種類（趣味、職能、武器）に関わらず選択することができます。

41：治療（補助コード欄 も記入）

補助コードで指定したキャラクター番号のキャラクターを、集中的に治療します。自分自身を治療してもかまいません。（この場合には、自分自身のキャラクター番号を記入します）

指定されたキャラクターが 00：休息・治療 サブアクションを実行しているとより効果的があらわれます。

所属組織の異なるキャラクターを指定することはできません。

潜闘／訓練

“潜闘／訓練”は実戦経験を積んだり、訓練で熟練度を上げるためのサブアクションで、“潜闘サブアクション”もしくは“訓練サブアクション”のどちらかが実行できます。

“訓練”サブアクション

“潜闘”に参加できない、あるいは参加しないキャラクターは、自動的に“訓練”サブアクションを実行することになります。

“訓練”は、“自由行動”サブアクションで 02：職業訓練 を実行したのと同じ効果（職能に関連した技能の能力値アップと経験点）が得られます。

“訓練”を選択するキャラクターは、必ず「エリア」欄に「0」を記入するか、または何も記入しないようにします。他の数字を記入すると、処理されません。

潜闘サブアクション

敵対勢力との潜闘に出撃します。

ただし、“潜闘”サブアクションを行えるのは、ヘルダイヴァーを所有するすべてのキャラクターと、サブキャラクターの 344：潜闘艦クルー もしくは 741：バトルクルー のみです。（それ以外のキャラクターが記入しても処理されません）

“潜闘”ではブルーアークとガイアピラス、セイレーンの三つ巴の戦いが展開されます。“潜闘”はエリアごとに処理され、総合的な戦果で勝敗を決定します。

潜闘は実戦だけあって、得られる経験点も“訓練”や“自由行動”より多くなっています。（そのかわり、戦死する危険性もあります）

また、ヘルダイヴァーの操縦支援システムは学習能力を有し、経験を積むほどダイヴァーがその性能を引き出せるようになっており、“潜闘”を繰り返すことで、より強くなることができます。

また、潜闘で活躍することによって、アイテム等が得られる場合もあります。

エリア

潜闘を行うバトルエリアです。エリアは自由に選べます。エリアによっては、次項の「方針」の「攻撃・防御」に若干のボーナスが得られます。

「エリア」補助コードリストの中からバトルエリアを選択し、「エリア」欄に記入してください。

0：本拠地 は、“訓練”サブアクション専用です。間違っただけ記入しないように注意してください。

未記入の場合は、“潜闘”に出撃できず、“訓練”に参加したもとのとして処理されます。

「エリア」補助コードリスト

- 0：本拠地 “訓練”サブアクション専用
- 1：ブルーアーク正面
- 2：ガイアピラス正面
- 3：セイレーン正面
- 4：ブルーアーク後方（母艦位置）
- 5：ガイアピラス後方（母艦位置）
- 6：セイレーン後方（本隊位置）
- 7：最前線

敵対

敵勢力に対する対応です。

右側の「応戦」「回避」は、第3の勢力と遭遇してしまっただけの対応を示します。所属する組織や、個人の価値観によっては戦いたくないという場合に、うまくいけば潜闘突入を避けることもできます。（必ず避けられるとは限りません）

「敵対」補助コードリストの中から自分のキャラクターの対応を選択し、「対応」欄に記入してください。

所属組織への攻撃は選択できません。

未記入の場合や、味方への攻撃を選択した場合は、

- 0：無差別攻撃 が選択されたものとします。

「敵対」補助コードリスト

- 0：無差別攻撃
- 1：ブルーアークのみ攻撃/応戦
- 2：ブルーアークのみ攻撃/回避
- 3：ガイアピラスのみ攻撃/応戦
- 4：ガイアピラスのみ攻撃/回避
- 5：セイレーンのみ攻撃/応戦
- 6：セイレーンのみ攻撃/回避

方針

「方針」は、敵に対しての攻撃方針です。

「方針」補助コードリストの中から攻撃方針を選択し、「方針」欄に記入してください。

未記入の場合は、0：標準 が選択されたものとします。

7：潜闘援護 8：専任整備 9：攻撃支援 は、スペシャルアクション用の、特定の職業のサブキャラクター専用コードです。（それ以外のキャラクターが記入しても処理されません）

「方針」補助コードリスト

- 0：標準（攻撃50%、防御50%）
- 1：突撃（攻撃100%、防御0%）
- 2：殲滅（攻撃80%、防御20%）
- 3：攻撃（攻撃60%、防御40%）
- 4：警戒（攻撃40%、防御60%）
- 5：防衛（攻撃20%、防御80%）
- 6：撤退（攻撃0%、防御100%）
- 7：潜闘援護（サブキャラクターの 304：潜闘科下士官 701：キャバルリィのみ選択可能）
指定したキャラクターの“潜闘”を援護します。援護されたキャラクターは、戦果を上げやすく、また負傷しにくくなります。反面、援護したキャラクターは被害を受けやすくなり、戦死することもあります。
- 8：専任整備（サブキャラクターの 321：整備科兵卒 721：メカニックのみ選択可能）
指定したキャラクターのヘルダイヴァーを専任整備します。整備されたヘルダイヴァーは潜闘による損傷度を軽減することができます。
- 9：支援攻撃（サブキャラクターの 344：潜闘艦クルー 741：バトルクルーのみ選択可能）

指定したキャラクターのいるエリアの所属艦隊を強力な火力で攻撃したり、早期警戒したりして支援し、味方の損害を軽減します。乗艦の損耗率は高いため、戦死することもあります。

対象

「方針」で 7：潜闘援護 8：専任整備 9：支援攻撃 のスペシャルアクション用コードを選んだ場合には、“対象”欄にキャラクター番号を記入することによって、そのキャラクターをサポートすることができます。

ただし、サポートをおこなうためには、お互いのキャラクターが同一の“エリア”で“潜闘”を行っている必要があります。

セイレーン

“潜闘”サブアクションにおける、セイレーンの戦いを何故かコントロールできます。うまく選択することによって、敵組織にぶつけるなどして味方の“潜闘”サブアクションを有利に進めることもできます。（もちろん、その逆の場合もあり得ます）

“潜闘”サブアクションを参照し、“エリア”“方針”を決定し、それぞれの欄に記入してください。

“セイレーン”サブアクションは、“潜闘”サブアクションに参加していなくても実行することができます。

アクションの出しかた

ここでは、アクション提出方法の手順を解説します。

記入ミスや送付ミスがありますと、ゲームを正しくプレイできませんので、よく読んで間違いのないようにしてください。また、アクションは読めなければ意味がありません。書き殴らずに、ゆっくりと丁寧に記入してください。また、鉛筆やシャープペンシル、油性ボールペンでの記入は、文字がかすれて読めないことがありますので、これらの使用はできるだけ避けてください。

メインアクション

メインアクションコードの選択

メインアクションコードを選択します。

メインアクションコードは、リアクションやゲーム内情報誌などに掲載されます。コード番号には簡単な説明がついていますので、自分が参加してみたいストーリーや、やりたい行動に内容が近いものを選んでください。

メインアクションの記入

選択したメインアクションコードを、メインアクション記入欄の「メインアクションコード」欄に記入します。

次に、「目的」欄に、キャラクターの今回の行動の目的を記入します。目的は、キャラクターの行動の意図を明確にするもので、達成目標や希望のことです。

次に、「内容」欄に、アクションの内容を簡潔にまとめたものを記入してください。「いつ、どこで、誰と、何を、どのように、する」というふうに、5W1H形式であればじゅうぶんです。

「補足」欄には、アクションの具体的な内容を自由に記入してください。行動でポイントとなることを細かく書いたり、作戦を考えたり、どうしても相手に伝えたいセリフなど、行動の中で特に力を入れたい部分を書きます。ゲーム中に秘められた謎の答えや、キャラクターの心情、マスターに対する要望などでもかまいません。

アクションを白紙で出すことは、何も行動しないのと同じです。補足欄をうまく使って、キャラクターをできるだけ大いにアピールしましょう。

ただし、ゲームのシステムやマスタリングに関する質問や苦情等は記入しないでください。これらはマスターの直接関与するものではありませんので、対処できません。これらは、ゲーマーサポートまでお願いいたします。

ワープロ等で清書した紙を補足欄に貼ってもOKですが、補足欄からはみ出したり、はがれたりしないようにお願いします。

どうしても書ききれない場合は別紙(B5用紙で必ずキャラ名、キャラ番号を記入のこ)を添付することもできますが、原則として、マスタリングはアクションシートのみで処理されます。別紙に記入した内容は、必ずしもリアクションに反映される保証はありません。

グループアクションの有無

グループアクションに参加する場合、「グループアクション」の「参加」欄の「有」に をつけます。また、「グループ名称」欄に参加するグループの名称を、「グループ

コード」欄に4桁のグループコードを記入します。

参加しない場合は、「参加」欄の「無」に をつけるかなにも記入しないままにします。

住所の公開/非公開

リアクションには、キャラクターへの連絡先として、あなたの住所氏名を公開することができます。公開してもよい場合には、「住所」欄の「公開」に を、公開したくない場合は「非公開」に を付けます。

サブアクション

サブアクションコードの選択

サブアクションは、「自由行動1」「自由行動2」「自由行動3」「戦闘/訓練」「セイレーン」の5つを、一度に行動できます。

それぞれについて、したいと思うサブアクションのコード番号をリストから選びます。キャラクターの職業や技能によっては選択できないものもありますので、56ページの解説をよく読み、間違いのないようにします。

サブアクションコードの記入

選択したサブアクションコードと、その補助コードを、サブアクション記入欄のそれぞれの欄に記入します。補助コードを間違えて記入すると正しく処理されませんので、正確に、読みやすい字で記入してください。

アクションシートの送付

アクション封筒の記入

アクション封筒に、必要事項を記入します。

自分の住所・氏名その他、「キャラネーム」欄にキャラクターの名前を、「メイン行動」欄にメインアクションコードを、「キャラ番号」欄にキャラ番号を、それぞれ記入します。

グループアクションに参加している場合は、「GA名称」欄にグループの名称を記入し、「GA参加」欄の「参加あり」の にチェックを入れてください。また、グループのリーダーである場合は、「リーダー」のにもチェックを入れます。

メインアクションコードは、必ずアクションシートに記入したものと同一コードを記入してください。

アクションシートの封入・投函

アクションシートをキャラクターシートから切り離してアクション封筒に入れ、封をします。

アクション封筒は定形郵便で送れますので、郵送料が80円かかります。(平成12年3月現在) 料金ぶんの切手を貼り、締切日までにポストに投函してください。(別紙を添付したり、速達郵便で送る場合は送料に注意してください)

締切日は当日必着です。配達に日数がかかりますと締切に間に合わなくなる場合がありますので、遠方の方とはとくに、なるべく早めの投函が、速達郵便の御利用をお願いします。

なお、遅刻されますとアクションは処理されません。

交流すればもっと楽しい！

自分のキャラクターの成長、活躍を楽しむ...『深世海アクエリアン～深淵のセイレーン～』（以後『深世海アクエリアン』）は、ひとりでも十分に楽しめるゲームです。

でも、『深世海アクエリアン』には、一人でゲームに参加して味わえる楽しみの以外に別な楽しみがあります。

それは、他の参加者のキャラクターとともに成長し、ともに活躍し、そして競い合う楽しみです。気が合うゲーム仲間を見つけることができれば、楽しみは数倍以上になります。大げさに書いているように思うでしょうが、これは誇張ではありません。

一人ではわからなかったこと、一人では気づけなかった謎、一人ではかなわなかった敵.....他の参加者と交流すれば、そんな障害も乗り越えやすくなるのです。そして何よりも、一緒にゲームを楽しむ人がいるというのは、ずいぶんと心強いものです。

毎回送られてくるリアクションを見てください。後ろに、その回にあなたのキャラクターの周囲にいたキャラクターたち、およびそのプレイヤーの連絡先が表示されているはずです。

また、情報誌『BLUENAUT』の投稿コーナーには、キャラクターやプレイヤーの様々なメッセージが掲載されています。

それらに目を通し、興味を持った相手に対して、まずは手紙を出すことから始めてみましょう。何を書いているのかわからないという人は、プレイヤー本人やキャラクターの自己紹介でも大丈夫です。相手も同じゲームをしている参加者です。ほんの少し勇気をもって、手紙を書いてみてください。

『はじめまして。僕は というキャラクターのプレイヤーの××××といます。キャラクターはブルーアーク所属のヘルダイヴァー乗りです.....』

あなたも、同じような手紙を受け取るかもしれません。その時には、手紙を送ってくれた人の勇気に応えてあげてください。

ただ、ゲームに参加している人の環境は様々ですし、楽しみ方もそれぞれ違います。送った手紙の返事が返ってこなかったとしても、文句の手紙などを相手に送らないでください。

また、いくつかのメールゲームに参加し、メールゲームの楽しさを知っている経験者の方にお願いがあります。できるかぎり、初心者に手をさしのべてあげてください。そして、初心者から差し出された手に応えてあげてください。一人でも多くの参加者と、あなたが知っている“メールゲームの楽しさ”をわかちあってください。

プレイヤー同士の交流は、おもにこうした手紙のやりとりです。普段の生活では絶対に出会うことのない人となら、メールゲームという共通の話題を通じて知り合うことができるのです。この新しい出会いは、あなたの交友関係に楽しい彩りを添えてくれることでしょう。

プライベートリアクションを書いてみよう！

そうやって交流を深め、広げていると、あなたが興味を持つキャラクターたちも増えていきます。

キャラクター設定には書ききれなかった自分のキャラクターの昔話や、同じリアクションに登場したことはないけれど休暇では一緒にいる(はずの)他人のキャラクターとの話などが思い浮かんでくるようになるでしょう。ですが、その内容を一人一人に手紙として書いていては、時間が足りなくなってしまいます。

「たくさんの人たちとコミュニケーションを取りたくなったら、どうしたらいいんですか？」

一番いい方法は、あなた自身が自分のキャラクターやその仲間、NPCを登場人物にしてプライベートリアクションを書いてみることです。

「そんなの難しい！僕はマスターじゃないだし.....」

と思うかもしれませんが、そんなことはありません。プライベートリアクションなので、肩肘をはる必要はないのです。キャラクターが『深世海アクエリアン』の世界の中でどのような日常を送っているのか、過去に何があったのか、未来の夢はなんなのか。まずは、プレイヤーであるあなたが一番よく知っている事柄を、素直に文章にしてみてください。

書いているうちにキャラクターのイメージが広がってくるはず。次はそのイメージの中に、他の参加者のキャラクターを混ぜてみてください。

どのような戦いを繰り広げてきたのか、ライバルや仲間との関係はどうなのか.....そして、リアクションには描かれていない休暇中の事件など、想像力次第でプライベート・リアクションは無数の広がりをみせます。

完成したプライベートリアクションやキャラクターの紹介、イラストなどは交流相手に送る他に、情報誌『BLUENAUT』の読者交流ページに投稿してみたり、手紙を添えて、リアクション・シートの遭遇者欄や『BLUENAUT』の読者交流ページに記載されている、他のプレイヤーに送ってみましょう。また、マスターに私信と一緒に送るのもいいかもしれません。

プライベートリアクションには、オフィシャルのリアクションにはない味わいがあります。

同人誌を作ってみよう!?

手紙のやり取りだけでは不満を感じるようになったら、プライベート・リアクションをより凝った作りにした同人誌に参加してみるのもいいかもしれません。

たいいていの同人誌は『BLUENAUT』の読者交流ページで参加者を募集しますので、まずはその発行者に連絡をとってみましょう。同人誌はただ読んでいだけでも楽しいものですが、自分も参加してキャラクターの紹介やイラスト投稿などを行えば、より一層楽しめるはずです。

また、自分で作ってみたいと思ったのなら、プライベート・リアクションにプレイヤー自身の私信などや情

報を書き記したりした個人誌から始めるのがいいでしょう。個人誌は作り手の個性を出せるので、キャラクターの紹介だけでなく、プレイヤーの近況報告などにも使えます。他のプレイヤーに送る手紙に同封したり、マスターに送ってみましょう。(マスターに同人誌等を送る際には、必ずGODDESSレーベル気付「マスター宛」で送ってください。アクションに同封して送ってはけません)

次にプレイヤー同士、キャラクター同士の交流を深めていきたいと思ったら、複数のプレイヤーが原稿を持ちよってプライベート・リアクションやイラスト、ゲームに関する雑談を集めた交流誌を作ってみてはどうでしょうか。個人誌では感じられなかった他プレイヤーとの連帯感や、実際に同人誌を作っているという感動が味わえます。

また、できあがった同人誌をより多くの人に見てもらいたいと思ったなら『BLUENAUT』の読者交流ページに投稿しましょう。あなたの同人誌に興味を持った人が連絡を求めてきて、新たな交流の輪が広がっていくことでしょう。

投稿しよう!

情報誌『BLUENAUT』

リアクションとともに送られてくるのがゲーム情報誌『BLUENAUT』(ブルーノート)です。

『BLUENAUT』では、ゲームのニュースや情報、解説などの他、舞台や各ストーリーの紹介、今後のプレイへのアドバイスなどを掲載していく予定です。

情報誌と毎回のアクションだけでゲームを楽しむこともできますが、実は『BLUENAUT』は、プレイヤーの皆さんの交流の場となる投稿誌でもあるのです。

募集している投稿には、次のようなものがあります。

キャラクターメッセージ

自分のキャラクターからみんなに伝えたいメッセージ、特定のキャラクターに対するメッセージです。運が良ければ、NPCから返事がもらえることもあります。上手く活用すれば、自分のキャラクターの知名度もアップ! 投稿有名人を目指せ!

プレイヤーメッセージ

「一緒にゲームの話で盛り上がるう!」同人誌を作ったので読んで欲しい」「お互いのキャラクターを見せ合いたい」「プレイベを開くので告知したい」などなど、他のプレイヤーに呼びかけるためのメッセージです。大いに活用してください。

グループ募集

仲間と一緒にグループアクションすればもっと楽しい! グループ結成を呼びかけてみよう。連絡先の記入を忘れずに。

Q & A

ゲームを遊んでいてちょっとヘンだなと思ったり、ルールがよく理解できなかつたりしたら質問を! システムやルールだけでなく、設定とかの質問でもOK。可

能な限り誌面にて回答します。

その他

他にも、『深世海アクエリアン』の同人誌プライベートのレポートや、など、色々受け付けています。

イラスト

自分のキャラクターのイラスト、NPCの似顔絵など、『深世海アクエリアン』に関係したものであれば何でもOK。自分のキャラクターを大いにアピールしよう!

投稿による特典

投稿はキャラクターの経験点として還元されます。投稿して、それが採用されればされるほど自分のキャラクターが強くて、有利になっていきます。

頑張って投稿し、ゲームを楽しんでください!

投稿規定

・投稿はハガキで! 1枚のハガキに投稿をいくつ書いてもかまいませんが、どれが何の投稿かわかるように書いてください。封書でも受け付けますが、あまり長いものは掲載できません。メッセージは短く簡潔にわかりやすく書くのが採用のコツ。読みやすい字で丁寧に書いてください。

・イラスト投稿もハガキサイズをお願いします。カラーや薄墨を使用した投稿もOKですが、モノクロ掲載ですので多少見にくくなります。また、トーンは印刷の都合上、つぶれてしまう可能性がありますのでなるべく目の粗いものを使用してください。鉛筆やボールペンは不可。汚れを防ぐため、封筒に入れて送って来てもOK。

・いずれの投稿にも必ず、「キャラ番号」「キャラネーム」「住所」「氏名(ペンネームでの投稿の場合でも必ず本名も明記)」を記入してください。

・投稿をアクション封筒に同封することはできません。必ず別便で送ってください。

・投稿締切日については、毎号の『BLUENAUT』やキャラクターシート等に掲載されます。締切後に到着したのものについては、翌号へ回されます。プライベート情報や同人誌通販のお知らせなど、有効期限のある投稿はなるべく締切に余裕を持つての投稿をお願いします。

・法律に触れるような露骨な性表現や差別的表現、または個人に対する誹謗中傷が含まれる投稿は、掲載できません。

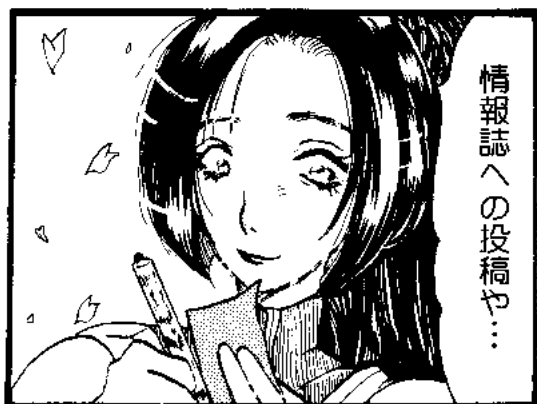
投稿は

〒167-8649
荻窪郵便局私書箱49号
GODDESSレーベル
『深世海アクエリアン
～深淵のセイレーン～』
投稿係

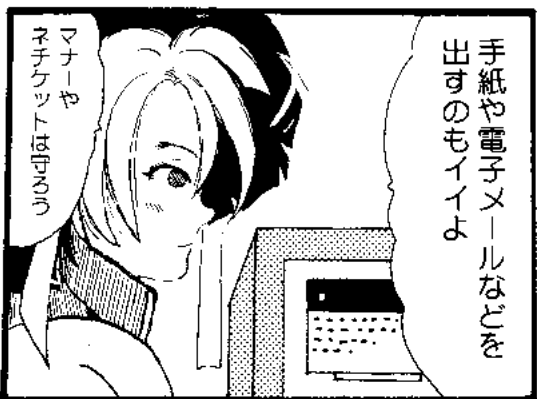
上の宛先までお送りください。



仲間を見つけた
もつともつと
楽しくなるナー...



情報誌への投稿や...



手紙や電子メールなどを
出すのもイイよ



キャラが敵同士でも
本人同士は仲良くな!

マナーとは相手を気遣うこと

『深世海アクエリアン』を楽しくプレイしていくためには、いくつか守らなければならないことがあります。

プライベートに参加したり手紙を交換したりしてたくさんの人と知り合えるのがゲームの楽しみの一つなのですが、人と人のつきあいということで、自分では気付かないちょっとした誤解やマナー違反がトラブルに発展して、お互いに不快な思いをするかもしれません。

このようなことでせっかく参加したゲームの楽しみがそこなわれるのはとてももったいないことです。マナーを守ることは『ゲームを楽しむための約束の一つ』ということを踏まえておきましょう。

たとえば手紙を書いたりイベントに参加するときには礼儀正しくし、相手を不快にさせたりしないようにする。初対面の人には敬語をつかったり、年上の人には敬意を払う。自分がされて嫌なことは相手に対してもしない.....そんな小さな心配りが、相手のあなたに対する印象や態度を決めることになり、快い友人関係を築けるかが決まることになります。

また相手の立場を考えてあげることも重要です。なにか協力を持ちかけたとき気軽に応じてくれる人もいますが、断ってくる人もいるでしょう。それぞれに都合というものがあるので、大きな気持ちで対応してあげたいものです。

またキャラクターとプレイヤーは明確に区別しましょう。リアクションに描写される出来事はあくまでキャラクターがやっていることで、プレイヤーとは直接の関係はありません(だからといって、ゲームのキャラクターだから何でもかんでも好き勝手やって、自分だけ満足するというのはよくありません。その行動が引き起こすかも知れない影響をしっかりと考えて、プレイヤー自身でキャラクターの行動に責任を持ってるようにしましょう)。

対立しているキャラクターのプレイヤーは、スポーツのそれと同様に、ライバルとしてあなたと駆け引きを繰り広げる好敵手なのです。そう考えて一緒にゲームを楽しんでください。

あと、なかには電話番号や携帯番号、メールアドレスを無理矢理聞き出そうとする人もいますが、相手が自主的に教えてくれない場合には、無理強いするものではありません。また、NTTで調べていきなり電話をかけることは、絶対にやめましょう。

トラブルは御法度

プレイヤー間の交流(手紙やプライベートなど)は当事者の責任においておこなうようにしてください。個々の交流でトラブルが発生しても、弊社では一切の責任を負い兼ねます。

他のプレイヤーに対しての迷惑行為や、ゲームの運営に支障をきたすような行為は厳に謹んでください。目にあまるような場合、会員登録が抹消され、ゲームに参加できなくなる場合があります。

万一、悪質な被害を受けた場合は、ゲーマーサポートまでご相談ください。