

本の沼で待ってる



沼本2013

おもちゃ

アクションフィギュアノススメ
セイバーオルタちゃん
ドールとの生活とか可愛がり方とか
神姫沼への道
おもちゃぬまのはなし

スポーツ

おいでよ! つりぬまへ!
サッカーの応援
ロードバイク(初心者編)
バイクのお話・ホールのお話

楽器

「なんか弾いて」への
対処法

アニメ

閣下わ!!
アニメ・戦国コレクションのお話

ゲーム

格ゲーのお話
モバクソゲーは沼たり得るか
Gears of Warってクソゲーだよな
初めてでも分かる冥界沼の浸かり方
ゲーム配信沼の手引き

カメラ

ジャンクカメラ沼
資料作成の心得

食べ物

大盛りのススメない
ウイスキーのお話

魔境

女兒パンツ沼

オーディオ

STAXについて



目次

| | |
|-----------------------|-----|
| 女兒パンツ沼 | 4 |
| 格ゲーのお話 | 7 |
| モバクソゲーは沼たり得るか | 9 |
| Gears of War ってクソゲーだよ | 11 |
| 初めてでも分かる冥界沼の浸かり方 | 16 |
| 閣下わ!! | 19 |
| アニメ・戦国コレクションのお話 | 21 |
| おいでよ! つりぬまへ! | 25 |
| サッカーの応援 | 27 |
| ロードバイク (初心者編) | 32 |
| バイクのお話・ホールのお話 | 39 |
| ジャンクカメラ沼 | 52 |
| 資料作成の心得 | 55 |
| 「なんか弾いて」への対処法 | 62 |
| 大盛りのススメない | 67 |
| ウイスキーのお話 | 71 |
| 本屋さんでのお話 | 83 |
| アクションフィギュアノススメ | 84 |
| セイバーオルタちゃん | 88 |
| ドールとの生活とか可愛がり方とか | 93 |
| 神姫沼への道 | 96 |
| おもちゃぬまのはなし | 100 |
| ゲーム配信沼の手引き | 130 |
| STAX について | 137 |
| 筆者ひと言 | 148 |

ご注意)

この本はふたばクラスタの制作物ですので、一部難解な表現や、一般的ではない文章が含まれております。ご留意下さい

前書きに添えて ~沼について~

沼とはなんでしょうか。

沼に明確な定義はありません。強いて言うならば「趣味が高じてドハマりした結果、深みに嵌って抜け出せなくなった状態」を「底の見えない泥沼」に例えて「沼」と呼ばれるようになりました。

沼は場所を選びません。

本書の目次にある通り、実に様々な沼が集まりました。

正直こんなにあるとは思いませんでした。

日常生活のほんの小さな隙間にも、沼は存在するのです。

沼は生活の中心です。

支出の大半が沼に消えることがあるかもしれません。

ですがそれが新たな世界を知り、新たな出会いを生むこともあるかもしれないのです。

沼は周囲にも及びます。

Twitterなどで特定の単語を出すと、アンテナの高い沼の住人は即座に案内をしてくれるでしょう。それが新たな入り口になるかもしれません。

沼を恐れることはありません。

沼にいる状態は、単に好きになりすぎてしまったということなのです。

ほんの少しだけ傾倒してしまった者たちが集まって、様々な沼を紹介する1冊の本ができてきただけなのです。

さあ、本書を手にとってしまったのが運の尽きだと思って、様々な沼を見て回ってみようではありませんか。

もうすでに、沼の淵にまで、来てしまっているのかもしれないのですから…



女兒パンツ沼



文と写真：ポンドザナズ

女兒パンツとは

ちいさいこが履いてるアレ ほかにも幼パンだったり綿パンツだったりロリパンだったりいろいろ呼ばれてるアレ

その魅力や使用法なんかについていろいろ書いていきます

魅力

個人的にたいせつなのは、あの独特のふかふか感だと思うのです

おとな用のぴったりしたのでは味わえないふかふか感、内なる何かにうったえかけてくるものがありますね

まさにエロス 存在自体がエロスです メチャシコです

入手法

さて、ここまで見てきて欲しくなったあなた

もしくは興味があったり欲しかったけどなかなか手に入れられなかったあなた

ここでは主の入手法を紹介します

大きく分けて3通りの手に入れ方があります

- ①店舗に買いに行く
- ②通販を利用する
- ③狩る

③は大きなリスクを伴うのであまりおすすめしませんので①、②について詳しく説明していきます

その① 店舗に買いに行く

街中にはいろいろなお店があります その中でも売ってるところを紹介します

◎デパート（イオン、ヨーカドー、駅ビル等）：

大抵のデパートには子供服売り場があります ということは当然お宝は売っています 場所によりますが下着コーナーとして独立しているところもあり初めてだと少々行きづらいかも 気にする方はリサーチが必要ですね

◎西松屋、赤ちゃん本舗：

ベビー用品のイメージがありますが意外と子供服もあります もともとベビー用品店



ですが普通にすれば意外と怪しまれません 最近子育てするお父さんも増えてますから

◎しまむら、サンキ：

最近話題の量販店です お手頃なお値段で入手できます

その② 通販を利用する

最近では通販でも手に入ります 「お店に買いに行っただと噂とかされるとはずかしいし・・・」という方にもオススメです

◎amazon：

服&ファッションで検索するとできます 扱ってはいますがマーケットプレイスのため送料がかかってしまうのが欠点 お値段もそこそこ張りますが慣れている所のほうがいいのかどうしてもという方はどうぞ

ほかにもヘルス&ビューティーストアの成人向け・アダルトグッズカテゴリにアダルトグッズメーカーさんが製造しているグッズのなかにも最近ではばんつやスポーツラなんかが増えてきています パンツ単体として見ると少し割高になりますが amazon 発送のものもあるので抵抗がなければそちらを買うのも手ですかね コンビニ、営業所止めもできますし

◎セシール、ニッセンオンライン：

カタログ通販でお馴染みのネットショップ版です 私もよく使うニッセンさん複数枚セットなんかも売ってるのでお手頃価格で手に入ります 種類も多いです 季節にもよりますがスク水なんかもお手頃価格で買えます

注意としては営業所止めができないので実家の人は気をつけて（有料で時間指定はできる）ダンボールまたは紙袋で会社名等のロゴが入っていることが多いです

それともう一点 特に実家住まいの方は非常に注意しなければならない点があります

それは 「カタログテロ」

カタログ強制送付という羞恥プレイを強いられることがあります

つまり忘れた頃に分厚いカタログが郵便受けに・・・なんて自体が起こる可能性があります

当然防止する策もあります 会員登録→ログイン→「カタログ送付やメルマガを希望するか」があるので希望しないをチェック。これで防げるはずですが

商品と同梱で薄い冊子やチラシが入ってきますが流石に防げません、払込用紙や返品伝票も一緒です

以上の点に注意すればかなり利用しやすくオススメです 配送も早い！

◎楽天、そのほかのネットショップ：

だいたい子供服扱っているところでは扱っています

コンビニ止めなどは店舗によりますので要確認



使用例

ここでは「パンツを買ったけどなにをしたらいいかわからないよ!」という方に使用例を紹介します 自己責任でお願いしますね

- ◎履く：シンプルな使い方 装備すれば
ディフェンス UP 効果
- ◎被る：これもシンプルな使い方
- ◎息子を優しく包み込む：綿 100%は粘膜
にも優しい ソフトな感覚
- ◎履かせる：人にでも
- ◎おしゃれにディスプレイ：トルソーや
エアマネキン、エアダッチなどに履かせて
トルソーはハーフサイズのものなんかは
Amazon でも安く買えます



エアダッチを利用する時の注意点はラ
ブボディなどはお尻が大きめなのでこど
も用を履かせるとふんわり感が失われま
すその場合大きめのサイズを用意するか
比較的小しりの小さな宇佐羽えあちゃんなんかがおすすめ

- ◎タオルにする：肌触り&吸水性抜群
- ◎食う：おいしいですよ、ぱんつ
- ◎投げる：投擲武器に
- ◎真空パック：ジップロックなどに入れるとすごい犯罪臭
数を集めて並べれば押収品ごっこが可能
- ◎バック、ポケットに忍ばせる：胸ポケットからさりげなく出せばあなたも紳士
- ◎お弁当箱入れに：けっこう伸びるので小物入れにも
- ◎ストラップに：紐を通してケータイ、スマホを素敵にデコレーション
- ◎覆面に：素顔を隠したい時に フォーウ

最後に

いろいろ書いてきましたが少しでもぱんつに対する情熱が伝われば幸いです
今まで悩んできた方もこれを機に一步踏み出してみませんか? やわらかな悦びがあな
たを待っています

いやー、ぱんつってほんとにいいものですね



格ゲーのお話



文：kabukabumilk

2013年現在、ゲームには様々なジャンルがありますが、その中でも私がお勧めするものとして、「対戦型格闘ゲーム（以下格ゲー）の魅力」について取り扱っていきたいと思います。

1：ゲーの魅力

対戦型のゲームは囲碁将棋、チェスやオセロ、トランプや花札といったテーブルゲームとして、昔から親しまれてきました。その醍醐味は「対戦相手との駆け引き」や「状況判断による戦略の変化」で、現在でも多くの人に愛されるゲーム達です。

格ゲーもこの醍醐味を受け継いでいるゲームですが、最大の違いは「キャラクター」という枠が設定されることです。戦力が五分で開始となるテーブルゲームと違い、個性的なキャラクター達の「性能差による有利不利」がある事で戦略性に一辺倒ではない工夫が必要となります。また対戦相手はもちろん人間なので、その対策をさらに掻い潜った戦略を練ってくる場合もあります。この「キャラクターごとに起こる戦略のぶつかり合い」こそが、対戦型格闘ゲームの最大の魅力だと、私は確信しております。

2：格ゲーは難しいもの？

テーブルゲームのように交互に攻めるターンが回ってくるわけではなく、常に場が流動的な上に、キャラクターごとの対策なんて難しすぎる…と思われた方もいらっしゃると思います。確かに簡単ではありませんが、逆に難しいからこそ対策が上手くいった時の感動は例えようの無いものがあります。また、「好きなキャラクターの動作だけ見たいから上手くなる必要なんてないよ」と思う方もいらっしゃると思います。それも格ゲーの楽しみ方の一つだと思います。しかし、もう少し踏み込んだところに入れた時、見え方が違った時に初めて、格ゲーの魅力だけではなく、好きなキャラクターの真の魅力に触れられるのではないかと、思います。

次の項目では、その醍醐味に触れられるキャラクターの例えとして、「投げキャラ」という性能に分類されるキャラクターを使って説明したいと思います。

3：対戦の駆け引き

格ゲーは基本的に「ジャンケン」と同じ構図になっています。例えるなら、ゲー（打撃）、チョキ（投げ）、パー（ガード）といったところでしょうか。ほとんどのキャラクターはゲー（打撃）が強くなるよう設定されているのですが、「投げキャラ」と言われるキャラクターはチョキ（投げ）が強い性能となります。察しの良い方は気付かれたかもしれませんが、ジャンケンにおいてチョキがゲーに勝てないように、投げも打撃には勝てま



せん。しかし、そこに「駆け引き」と「対策」を加えることで相手にパー（ガード）を出させてチョキ（投げ）を通して行く、というのが「投げキャラ」です。

もちろん対戦相手もいつまでも同じ手に引っかかってくれません。あの手この手で逃れようと対策をします。そこに新たな「駆け引き」が発生するのです。チョキ（投げ）を出すように見せかけておいてグー（打撃）を出したり、あえてパー（ガード）を出して相手の様子を見ることで、更なる駆け引きにつなげていくのです。

残念な点の一つ挙げるなら、どのゲームにおいても「投げキャラ」は戦略が単純になりがちな故に、「弱キャラ（勝ちにくいキャラ）」に設定されています。常に勝ち続けるのは難しいことですが、他のキャラクターにはない大きな魅力を持った性能でもありますので、キャラクターが決められない時は一度選んでみるのも面白いのではないのでしょうか。

4：見ても楽しい格ゲー

格ゲー特有の「駆け引き」がわかるようになると、自分の時だけではなく、他人の対戦プレイを見るだけでもその面白さが分かるようになってきます。自分と違う対策をしている人を見て驚いたり、安定していた対応策だと確信していた行動が意外な切り替えし方で逃げられたり…その面白さは無限に広がります。

はなはだ短い文章でしたが、私が感じる「対戦型格闘ゲームの魅力」をお伝えしたつもりです。近年ではネットの進歩により、自宅のゲーム機でゲームセンターさながらの対戦も楽しめる良い時代となりました。気軽に楽しむにはうってつけの環境だと思えます。もし、この文章で格ゲーに興味を湧いた、という方は是非実際にプレイしてみてください。

きっと更なる楽しいゲームライフが待っていることでしょう。



モバクソゲーは沼たり得るか



文：怪しい隣人

〇〇沼、という単語がある。

レンズ沼という表現が自分には印象強いが、要は趣味の一環として何かを集めることに耽溺していく状態を刺しているのだと考えている。底なし沼の表現があるように、その趣味にズブズブとはまってしまうこと、そしてそこに他の人間を引きずり込もうとすること、などから沼という表現がしっくり来る事になったのだろう。

この「沼」という表現をいただいて考えたのは、タイトル通り「モバクソゲーは沼たり得るか」という疑問であった。

そもそもモバクソゲーとは何かということだが、「モバゲー」と「クソゲー」をあわせた単語であることからわかるように、モバゲーと言うよりはソーシャルゲーの中にある「これはダメだ」と思われるコンテンツのことである。

いくつかのモバクソゲーと呼ばれるゲームをプレイしてきて、何故にクソと呼ぶかといういくつかの累計が現れているので今回はまずそれについて記してみよう。

1. コンテンツとしてクソ

鉄板である。「こんな酷いのあるんだぜ見てくれよみんな」「うわひでえ」とゲラゲラ笑い、よしこれをみんなにも見せないと、というのがモバクソゲー部のはじまりであった。ありがちなパターンとしてはその辺のグラビアアイドルを突っ込んだゲームとも言えないゲーム、アニメのキャブ画像を使ったお手軽手抜きゲー、カード集めがメインのゲームなのに絵のクオリティが著しく低い、などが上げられる。レベルが上がると実写でその辺のオッサンが出て来るとか、素人が描いたにもほどがあるような競泳ギャル達のイラストが山ほど出て来る

2. システム周りがクソ

正直笑えない物が多い。

ソーシャルゲームの多くはカードゲームである。故にそのシステムは如何に快適にカードゲームを遊べるか、がキモになる。メニューの配置、デッキ編成システムの操作性、バトルの時誤クリックがないか、繰り返しプレイする演出をスキップする要素があるか、読み込みが軽いか、合成システムが容易且つ誤操作に配慮した作りになっているか、等々。この辺以前の問題としてバグの塊みたいなゲームもあつたりするから油断がならない。



3. 運営がクソ

モバクソゲーのキモは招待されてから5分でそのひどさにゲラゲラ笑えるという容易さ且つ刹那の快樂にある。故に本格的にプレイするようなゲームと違い、運営姿勢のダメさは取り上げることがあまりない。ただ時々覗いては「2月頭の時点で去年の12月から一切更新情報が記載されていない」とかそんなのを確認して「ああ……」という気分になることもある。そうなると終了のお知らせまで一直線。モバゲー歴が1年を越えると、早くて数ヶ月という短い寿命を堪能するのもモバクソゲーの楽しみとなる。

と、モバクソゲーとは何かを記しているうちに「コレは沼たり得るか」という疑問にも何となく回答が見えてきたように思う。

結論としては刹那の快樂がモバクソゲーの本道であり、余り沼とは言い難いなあ、というのが感想である。引きずり込まれるには余りにタイミングが短すぎる。ジョークを見てゲラゲラ笑うようなものだ。

ただ自分のようにこれらの雑多なゲームを収集・分類・分析し始めるとそれは立派な沼コンテンツとして成り立っているように思うが、沼として相手を引きずり込むほどの物か、といわれると、それは自分で沈んでいってもらうしかない。

ただ、他人を引きずり込む物としてはこれほど楽な物はない。モバゲーをはじめとした多くのソーシャルゲームには招待システムが付いている。

- (1) ソーシャルゲームプラットフォームへの招待
- (2) ゲームへの招待

これら2つを出来るだけ簡易にする仕組みがモバゲーやGREEには備わっている。逆にそれ故に無差別に招待を送れるシステムが故、それいやがる人がいるので沼に引きずり込む簡易手段はあれど、それを発動する相手は選んでいこう、ということになる。往々にして押しつけがましく行くと相手は引いてしまうのだから。

そのような気遣いと刹那の快樂の提供を繰り返した結果、自分でもモバクソゲーを集める人がチラチラと増えだしていたり、明らかなモバクソゲーを延々と継続プレイしてその状況を教えてくれる人がいたり情報収集には事欠かない状況になっているのが現状である。

同人誌を二冊出してもまだ語り尽くせない、いや次々と新しい物が現れるモバクソゲー。DeNAの今期決算は絶好調。いつ壮大にスッコケるのかを見つめながらクソゲーを集めて「うわこれひでえ」とゲラゲラ笑うのも一興であろう。



Gears of War ってクソゲーだよね！



文：hirokumaHJ

既知っている人もいると思いますが Gears of War とは Epic が作った TPS のゲームで COOL なクリフ B が世のため人のため争いの種となるために送り出したシリーズの一作目です。

御陰で自分の本性を分かることが出来たととても貴重な作品になりました。

以下、自分と GoW についてお話したいと思います。

※ GoW 自体にはそこまで深くお話ししません。

テクニックや攻略、小ネタなども一切ない本当にただ個人的な想いを書いてます。

そちらを期待した人はいないかもしれませんが申し訳ありません。

最初はアイマスを購入するために箱〇を買ったのですがその時にアイマスだけじゃ折角の箱〇が勿体無いなと思い箱〇コーナーに一緒に置いてあった GoW を手に取ったのが始まりでした。

元々は FPS、TPS のゲームなんてまったくやったことがありませんでしたし中学生の頃に 007 のゴールデンアイをやったぐらいです。

GoW を初めて触って動かしたときといえばエイムなんて満足に出来ず、キャンペーンに出てくるローカストも上手く倒せないし中々先に進むことも出来なくて、本当にストレスしか感じませんでした。

お陰で一、二時間プレイした後は放置してしまい、本命のアイドルマスターに専念してました。そして今度はアイドルマスターの方が詰まってきたので気晴らしに GoW を再開するようになったのが GoW へ本格的にのめりこむ第一歩だったのです。

とりあえずは途中になっていたキャンペーンを進めようとしてある程度はソロで攻略していきましたがどうしても最後のチャプター、つまりラーム将軍との戦闘だけはクリアが出来なく困り果ててしまい、当時の箱〇スレで COOP 相手を募ってやっとでキャンペーンクリア出来た記憶があります。

キャンペーン自体では特に真新しい出来事や技術の習得なんて特になく死なないようにする、攻略するためのコツくらいしかなかったかなと思います。

それじゃ次にマルチプレイ、対戦をやろうじゃないかと思い立ったわけですがネット対戦なんてものはまったくの初体験いきなりランクマッチでやるなんて怖くて出来ないと震えているのが自分です。



しかし、そんな時に箱○スレで GoW のプレイヤーマッチを募集している人がいた為自分から招待してくれないかとメッセージを送ったときはとてもドキドキしたことを今でも思い返すことが出来ます。

しました、恥ずかしさにも似た感情が芽生えますよね。

初プレイヤーマッチでは上手い人とも出会えてやっぱりネット対戦ってすごえ！と感動すると同時に自分が下手すぎて凹んだりして、どうすれば上手くなれるんだろうと考えていましたが誰かに聞くのも何か恥ずかしいので一人で悩んでることが多かった気がします。

それでも一緒に遊んでいる人らは楽しくやってる人が多かったので途中であまり気にしなくなって、自分も次第に楽しんでプレイ出来たのかと思います。

週末は徹夜で GoW のプレイヤーマッチを遊び続けていたことも度々ありました。

それでもやっぱり相手を倒せず自分だけがやられるだけなのは悔しかったので何とかして上手くなりたいなーと色々試行錯誤してはいたんですがロングライフルによる HS やパーフェクトリロードの一撃ダウンなんかその頃まったく出来なくてショットガンもうち負けてしまう。

そこで練習もかねて実績を取るようにプレイすればいいかなと最初は簡単に思ってランクマッチでは実績解除を心掛けてまず武器実績を目指すことにしたのです。

まずみんなの話を聞くとドーンハンマーの武器実績が面倒くさいということだったのでじゃあ先に面倒くさいのから片付けようとドーンハンマーから手つけたんですが

これが確かに面倒くさい、まずビームが照射されるのがレーザーポインタを当てて3秒後というのが辛かったです。敵が近づいてきて焦ってトリガーを外してしまえばポインタが外れてまた3秒またなければいけない上に相手もその場で止まるわけではないので中々ポインタが定まらずに、気がつけば自分が一方的に殺されてしまう。

想像以上に難しく、これ解除出来るのかな？ と半ば諦めかけてたんですが

あるときランクマッチで他の外人プレイヤーがドーンハンマーを使っているのを眺めていたら敵のいないところにレーザーポインタをあてていたので「この人は何してんだろう？ 敵も見えないし、いるように見えないところに向かって打ってても意味ないだろうに・・・」と思っていたんですが、実際にビームが照射された瞬間、敵が死んだことを示す相手タグが表示されて、驚きました。

味方の腕前もそうですが、ドーンハンマーはこう使うものなんだ！と目からウロコもの。自分のドーンハンマーの使い方は間違っていたんだと、わざわざ敵に当たるものじゃないんだそりゃあそうだ、敵にいちいち当てていたら動かれたら一からやり直しになるし無駄なエイムを要してしまう、余計時間がかかるんですからそうと分かれば、自分も外人プレイヤーの真似をしてみました。何回かの成功と失敗でどういうタイミングでやれば相手がある地点までやってくるのか大体わかるようになってそこにドーンハンマーのビームが落ちるようにすれば相手は近くにいるだけでも即死することがわかりました。



後はドーンハンマーを落とせる位置を把握することだけでした。
そこはもう何回も試すしかないのでやり続けることで体に覚えさせていきました。
それがとても楽しかった。
ドーンハンマーがあるマップに入ってはドーンハンマーを使って相手を消し炭にすることがランクマッチの楽しみになっていき、いつの間にか武器実績も解除されていました。
実績解除後もドーンハンマーの方が敵をより確実に倒せたので好んでドーンハンマーを使い続けていたので他の武器がますます下手になってしまったようにも思えます。
御陰でフレンドから「衛星がオンラインになった」などと言われるようにもなりましたが。

GoW の実績については色々ありましたが
真剣勝負が一番難易度が高かったのではないのでしょうか単純に1万キルするというだけの内容でしたが、GoW のランクマッチではキルのカウント方法に問題があり、特定の条件で複数キルすると1キルでしかカウントされない。
などのクソたわけた仕様があった為実際のキル数より余計に多くキルしてから解除されるということがしばしばありました。
ちなみに自分は解除出来ませんでした。
というか耐えられませんでした、GoW が好きなのに本当ごめんなさいと謝りたいくらいに辛い作業だったんです当時は。

また GoW には実績以外にも色々バグがありました。
中でもひどかったのか欽ちゃん走りとかゴキブリのようにカサカサと高速移動するものでした。
これは延々にローディランが出来る上に通常のローディランより速く、追いつくことはまず不可能になります。
攻撃の判定もおかしくなってしまう、手持ちの武器でこの状態になった相手を仕留めるには銃器よりも爆発物でなければ滅多に倒せない代物です。そしてランクマッチにはこれを常用してくる相手がありました。
まさにクソコテに等しいプレイヤーだったので出てきたときは諦めて抜けるかチェーンソー起動、フラグ投下、ブームなどで強引にでも倒すしかなかったのが、非常に面倒くさい相手でした。
GoW だけでも少タイってる人間がいたのに続編にもなるとそれが更に表面化して、便乗で連鎖的に増えていったように思えます。

GoW 初代の興奮はそのまま次へと受け継がれるのが2でした。
GoW2 は海外版 (EN) を買って、海外鯖でたまにラグによる重さで対戦がロクに出来ない状態になりつつもフレンドと楽しくプレイが出来たのが幸いでした。
おかげで日本語版が出るまで海外版を延々プレイすることが出来たのですから。



2の海外版はほぼ対戦しかしていませんでしたがやはりソロでやるにはラグが辛い状況が多々ありました。

まともに戦うにはフレンドと一緒にやるしかない。

そう思っていたのですが、たまたまランクマッチで一緒のチームにプレイしていた日本人プレイヤーがラグにもめげることなく、相手プレイヤーと互角かそれ以上に渡り合っているのを見て感銘を受けて自分からだった相手からだったか覚えてはませんが、野良の人とフレンドになったのは良い思い出です。

また「」以外にも may 鯖のとしあきたちともフレンドになれたり GoW2 も楽しかった出来事を沢山残してくれたことに感謝したい。

そして嫌な思い出も沢山残してくれたことも。

自分は GoW2 によって、口から漏れ出る災いは遍く人々に残ってしまうものだと教えられました。

GoW2(JP) が発売されて、ランクマッチは日本隔離鯖という性根という性根を腐りきった一部の人間によって疑心暗鬼どころではない悪意の坩堝へと叩き落されてしまった。といえは少しは自分が今まで (JP) につき込んだ無駄な時間もマシに思えたらいいのにな、でも無理でした。

発売当初はフレンドと割と楽しくプレイしてこれました。

それもフレンドがいれば、の話です。

いなければ、自分一人でランクマッチに行くしかありません。

当然自分のような未熟者一人じゃ大した戦果なんて上げようもない。

一人、また一人フレンドが GoW2(JP) から去っていく、一緒に遊んでくれる人も少なくなっていく。

それもこれも自分の頭に血が昇り、ミスをすれば舌打ちし、納得がいかない結果に終われば声を荒げ煽ってくる相手には呪詛を吐いてばかりだった。

そんな毎日が続けたせいか、GoW2(JP) をやっているときは暴言が自分の癖になっていました。

来る日も来る日も理不尽とラグと腕前を口実に GoW(JP) を親の仇のごとくプレイしては画面越しに暴言を叩き込む。

しまいには某掲示板の晒しスレを眺めるのが日課になったりもしました。

どうすれば相手の顔を真っ赤に出来るか、またこっちの顔を真っ赤にしてくる相手の行動パターンはどんなものかそうしてそれを逆手に取るにはどうするか、考えてばかりの毎日だった気がします。

御陰でフレンドにその暴言が聞かれても大して気にしなくなりました。

GoW2(JP) の魅力はそんなところにあったかのように感じています。

感じたというか勝手にそう思い込んだ、思い込まなかったら遊び続けることなど出来なかったんです。

でも GoW2(JP) それくらい今の自分を形成する一因になっていると実感します。



このゲームが無ければ、これ程までに人と接することも出来なかったし GoW だけでなく、逃避という形であれ他のゲームにまで手を出すこともなかったと思います。クソゲーと罵りながらも長く続けることが出来たからこそ「お前もう○ねや!!」と言えるくらい GoW が好きになれたんですね。本当にこんな COOL なゲームを作ってくれた Epic には感謝してもしきれないです。本当にこれっきりにして欲しいな。

あ、今年3月に発売する GoW:J 楽しみですね。
もし購入する方がいたら、どこかで会うかもしれませんね。
会わないほうが楽しめるかもしれませんね。
会っても無条件で晒さないでくださいね。

※この文章は2013年2月にご執筆頂いた文章です。



これで貴方も冥界の住人! 初めてでもわかる冥界沼の浸かり方!!



文：absolute pepper

冥界の住人、それはアイデアファクトリー(以下 IF)のゲームに魂を囚われた暗黒の咎人、どれだけひどい目にあっても、どれだけ微妙なゲームを掴まされても、発売日に IF 製のゲームを購入し、つついやり込んでしまう業を背負った人々。

ここでは、冥界の住人から冥界の住人でない貴方に贈る、今から始める冥界の住人ライフのきっかけになるゲームを様々なタイプに分類してご紹介します。

5分で解る! 貴方にピッタリのハマれる冥界ゲーム

・ネバーランド大陸史でハマるなら

初めての人が冥界に触るのであれば、やはり冥界の基本であるネバーランド大陸関係から始めるのがオススメ、特にスペクトラルフォース2か愛しき邪神が特にオススメです。

互いの正義・善と悪が入り乱れる複雑に絡み合った後付け設定入り乱れるストーリーは一回プレイしただけでは理解が追いつかず二度三度プレイしてしまい、気がつくともスペクトラルフォースキャラクター大全を購入しキャラ設定と裏設定を読み耽る始末(実話)、そして主要キャラが別のソフトに出ているという理由で他の関連ソフトも買い漁りひたすらプレイするようになり、ネバラン関係で同人誌出しているサークルの本を購入し色々黒歴史が増えること間違いなしです(実話)

このあたりのゲームをプレイしたい場合は、ネバーランド研究史(PS2)が主要ソフト全部入ってオススメです、中に入っているソフトは全て冥界初心者向けなので、気力が持てばクリアできます。

上で挙げたゲームでネバーランド大戦の歴史を学んだら、いよいよネバーランド大陸史は後半です、PS2で発売されているジェネレーションオブカオス1&NEXTをプレイし、愛しき邪神の後どのような歴史を辿ってきたか学びましょう、というかむしろNEXTは主人公がOPで「すまない…」を5連発ぐらいするシーンをみたらそこが一番盛り上がる場所なのでそっと電源を押しましょう。

あと学園都市ヴァラノワールとかいうところで勇者シフォンの孫娘が頑張ったりしています、このあたりは知識として知っていればいいです、扱っているゲームであるヴァラノワールはプレイしなくていいし、ましてやOVAなんて見てはいけません。

スペクトラルフォース・ジェネレーションオブカオス・ヴァラノワールの3陣営の歴史を学んだら、次はとうとうネバーランド完結編であるスペクトラルソウルズです、ス



ペクトラルソウルズシリーズはIFが産んだ奇蹟であり、まともに遊べるゲームバランスがウリのため、非常に楽しんでプレイすることができます。ソウルズシリーズをプレイするのであれば、2はPSP、3にあたるブレイジングソウルズは360にてアブソリュートブレイジングインフィニティとして発売中です。

・アクションゲームで冥界にハマる

爆炎覚醒ネバーランド戦記ZEROなんてソフトはなかった、いいね？忘れるんだ。

エクステイサー？アングロワイヤーとかバイヤードとか出てくるけどファンサービス以外の何物でもない、忘れるんだ、忘れろ。

・格闘ゲームで冥界にハマる

格闘ゲーム好きの貴方には、「スペクトラル VS ジェネレーション」から冥界に入門するのがオススメです、なんといってもIFの格闘ゲームはこれ一本しかありません。

魔王の娘とか魔王の息子とか皇龍の化身とか大陸を支配している天使とか大層な連中(+男性人気と女性人気一名づつ)が出るスペクトラル側に対し、出てくる人物がみんな主人公格だけでも揃って地味というジェネレーション側、一体誰がキャラ選定したのか…

ゲーム性もよくわからない判定・最強キャラはパツとしない格闘家、最強攻撃はジャンプ大攻撃！まさしくこれぞIF！という微妙な対戦が楽しめます、その楽しさは中のTRFでも大会が開催されるほど折り紙つき。

PS2、PSPで販売中なので気楽にプレイできるのもオススメです、格闘ゲーム好きの貴方は是非これから初めてみましょう、きっと後悔する。

・キャラクター設定でハマる

冥界沼の第一歩はこれが一番のオススメです、好きなキャラクターを作るとことん追いましょう。

伝説の勇者！と謳われているシフォンが好きなのであればモンスターコンプリワールドをプレイして幼少期に触れるのもよし、スペクトラルソウルズ2をプレイして最後までお飾りの英雄として生きていく虚しさに触れるのもよし。

この宮村優子が声を演じているヒロって娘…いいですね、俺のオススメです。みたいな感じのハマり方をして延々IFに客寄せパンダとして使われて関係ない世界にも当たり前のように居るヒロが出ているゲームを延々と買う人生になるのもいいでしょう(実話)

個人的なオススメはスペクトラルフォース2に出てくるジェダと烏丸、一見雑魚キャラですが二人が前線に出ていると合体必殺技「第六の天魔王」が使えるようになります、過去に一体何があったのか、この二人の過去とは一体…となりますが当然のようにIFには設定を拾われず放置されて時に何もありませんでした。



・コラボタイトルでハマる

冥界の住人がキチガイ扱いされる要因として「なんか変なコラボゲームが出てどれも地雷なのにみんな黙々とプレイしている」というのがあります

ガングレイブ・新選組群狼伝・シャドウハーツと組んだカオスウォーズや、アルトネリコ・マリーのアトリエ・バンパイアハンター・ディスガイアと組んだクロスエッジ、日本一とガストと組んだトリニティ・ユニバース、どれも片方のファンを無理やり巻き込んで爆裂する自爆テロ状態

(※クロスエッジはコンパイルハート製品)

冥界ゲーに興味がなくとも、コラボ先に興味があればプレイしてみて、そこから始めてみるのもオススメです、カオスウォーズのコラボ先は誰が得するのか発売されて7年経った今でも理解出来ませんが。

・コンパイルハートでハマる

冥界の眷属としては、コンパイルハートも正しく冥界の血脈を受け継いでいるメーカーと言えます、むしろIFでソウルズ作っていたチームがコンパイルハートに移植したと思えるぐらい似たようなゲームを作っています。

このメーカーで冥界魂を引き継いでいるゲームとしてはバナナとお風呂を使った紳士の遊びを確立したアガレスト戦記シリーズや、ディスガイアのやり混み具合をIF風味で作りなおした圧倒的遊戯ムゲンソウルズ、合成システムや効果音などリソースの使い方が目立つ超次元ゲーム ネプテューヌ(特に1)などが挙げられます、どれもIFの変な所に力を使わせる代わりに日本一やガストの技術力が注入され、手をつけられないぐらい冥界っぽいゲームになっているのでオススメです。

バナージ君、聞こえていたら違うメーカーなのに雑魚キャラのポリゴン素体と素材アイテム名と必殺技名と効果音を使いまわすのは辞めろ。

まとめ

冥界の第一歩を分類的に紹介しましたが、いかがでしたでしょうか。

勘違いされていますが、決してクソゲーではないのです、楽しむポイントが各人違うので自分にあった楽しみ方を見つけるのが冥界の住人になるコツです、俺はアプソリュートブレijingインフィニティを暗い部屋の中でひたすらボタン連打してキャラクターの能力増やすアイテムを作っているときに生きる喜びを感じます。

最後に、冥界スレに貼られている超簡易テンプレを貼ってこの文章をおわりにしようと思います。

超簡易テンプレ

Q. 結局、IFのゲームは買いなの？

A. 買うな、俺は買うが。



レオ閣下のかわいさの前ではもう…閣下にいたづらしたい！いや、されたい！！！！11

…さて、ところで閣下の戦の時のホットパンツって…初めの頃2種類あったんだけどいつの間にか完璧に1種類になってたけど…アレはやっぱりミスだったのだろうか？結構謎なんですけど…他にも閣下って衣装が多いのでしっかり見て頂きたい！2期の最終話は新衣装3種類登場しましたからね！もうしっかり見なおして閣下かわいいしてね！しないと3日後100倍やぞ！ちなみに最終話の私服はヒラヒラとチラチラとしそうで非常にキル…ので…ウツ…



最後に一言！駄猫じゃねえよ！そんな閣下もかわいいだろ！閣下わ！！

ハ～ァ閣下に恋愛相談して相手は閣下だよって言って赤面させたいわぁ…

もうそれ出来たら死んでもいい！いや、閣下がかわいくて今日も生きる！





アニメ・戦国コレクションのお話



文：きくふらい

今回は、「アニメ・戦国コレクション」について、自信の体験を交えて紹介させていただきます。既に戦コレにドハマリしている方には馴染みのフレーズも出てくると思いますが、それだけインパクトがあり使いやすいということで、お許し下さい。

1. 「戦国コレクション」ってなに？

戦国コレクションとはコナミ製のソーシャルゲームです。それを原案としたものが、アニメ版戦国コレクションです。

実のところ私はアニメ版を見るまでゲーム版を知りませんでした。そもそも、モ〇マス始めるまでソーシャルゲームに触れたことすら無かったのです。

公式サイトを見ても、空から落ちてくる女の子が描かれているだけで、意匠は見て取れますがとても戦国武将とは思えませんでした。

そして1話の放送。我々の世界とは違う「戦国世界」から飛んできた織田信長（女性）が、偶然出会った男の部屋に転がり込む……。

「ああ、またよくある戦国武将女体化ハーレムモノか……。」と、多くの視聴者がそう思ったと聞きます。

でもね……

戦コレは……

違うんですよ！

2. なにが違うの？

信長が男の家で過ごすのは結局この第1話のみで、この回の最後には出て行ってしまいます。

この時点で、「よくある戦国武将女体化ハーレムモノ」とは違うのではないかと感じられるかもしれません。

信長が元の戦国世界に戻るためには「秘宝」と呼ばれる戦国武将が持つ力のようなものを集める必要があります。

となれば次に考えられるのは、信長が秘宝を求めて他の戦国武将とバトルを繰り返す展開ではないでしょうか。

ところが、これも少し違いました。確かに信長は時々出てきて秘宝を奪って行くのですが、メインを張ることは滅多に無く、各エピソードは様々な戦国武将にスポットを当てられています。要するにオムニバス方式を採用しているのです。



3. それだけ？

それだけではありません。各エピソードは、古今東西の様々な映画をオマージュしていたりもします。

例えば第1話。映画通の方ならピンと来るかもしれませんが、「ローマの休日」のシーンを模したカットがいくつもあります。

そしてそれに留まらず、1話まるまる何かの映画になぞらえていたり、逆に複数の映画から巧妙にシーンを組み合わせて構成されている場合もあります。

ストーリーとしても、信長が秘宝を集めるという大筋はあるものの、各回で見れば実に様々なお話が展開され、見る順番に囚われず楽しめると思います。

また、美術的な面でも注目したい点があります。背景はカラフルではあるものの、どこか独特な雰囲気を持っていて、更には各武将の家紋のシルエットがさりげなく且つ大胆に描かれています。

音楽も、場面ごとのBGMのフィット感が良く、主題歌も聞いていて気持ちの良い曲となっています。

4. 分かったような分からないような……。

残念ながら私の文章では、戦国コレクションの魅力を伝え切れないのが現実だと思っています。

百聞は一見に如かず、という言葉がありますが、戦国コレクションもそれに当てはまるのではないのでしょうか。

戦コレは2クール全26話ありますので、全話一气に見るのは中々大変かもしれません。第1話から見て頂きたいところではありますが、最終話以外であればどこからでも、例えばあなたが好きな武将が出る回があればそこから見始めるのもいいかもしれません。ただ、中にはややエキセントリックな回もありますので、せめてもう1話2話見てもらいたい、と思います。

無難にオススメ出来るのは、21話・7話・17話・23話・11話・5話あたりでしょうか。

そして、全てのエピソードを見てから最終話を見て欲しいと思います。

若干のネタバレになってしまうかもしれませんが、最終話後半ではそれまでに登場した戦国武将たちの「その後」がセリフ無しで主題歌をBGMにして描かれています。

それまで見続けたファンにとっては、「そうそう、こういうのでいいんだよ」と言える内容と演出だったと思います。

非常に満足度が高く、自然に涙が溢れてしまう程でした。

5. じゃあ見てみようかな

是非に。DVD&Blu-rayは最終巻まで出ていますから、どの回からでも見る事が出来ます。レンタルもあるはずですよ。

当然ながらDVDの方が安いのですが、個人的にやはりBlu-ray版をオススメします。



素敵映像、高画質で楽しんで頂きたいです。

そして、あなたが「戦国コレクション」を好きになってくれたのなら、私も嬉しく思います。

Ex. ところで「」的にはどうだったのよ？

というわけでここからは文体を変えてザックバランに行かせてもらおうかと。ネタバレあるから注意ね。

既書いた通り、本放送1話終了時点では「」の評価は結構微妙だったと感じた。俺は1話からドハマリしてたけどね……。

その後話数が進むにつれ、オムニバス形式だと判明したり映画のオマージュが盛り込まれてると判明したりで「おっ、なんか良い感じじゃね？」となり、

そして4話での「スタイリッシュ成敗」。ここが最初の転換点だったと思う。何だコレ、何かがおかしい、それまで視聴してた「」が気づき始めたよね。

更に5話のほくでんちゃん回。ほくでんちゃん自体かわいいのもあるけど、本編でのセリフ改変ネタから「ほくでん、お〇んぼだ〜いすき！」なんていじり方も出てきて盛り上がった。

7話の芭蕉ちゃん回や、ある種伝説の8話秀吉回を経て、それまで見てた人はもう完全に心を掴まれていた。

その勢いそのまま最終話まで走りきり、良い作品だった……来週から見れなくなるのは寂しいな……。

なんて思ってたなら、翌週ごく自然に架空の27話実況が始まり、ああ、こいつらほんと戦コレ大好きだな！と思ったよ。

とは言えやっぱり本編が終わったことでスレも立たなくなるかなーと思っていたところに、インターネットラジオ「そこあに」での戦コレ特集が来たわけだ。

今書いてるこの文章も多分に影響を受けている気がするんだけど、そこあに戦コレ特集の投稿コメントは良い意味で頭おかしいというか、とにかくすごい文章がわんさか来た。

放送終了しても勢いが落ちなかった要因の一つに上げてもいいと思う。

冬コミでも、少ないながら同人誌がいくつか出て、後藤圭二監督のサークルでは原画・コンテ集が出たし、知人のサークルは戦コレ合同誌を出していたし(さり気なく宣伝)戦コレ好きが描いてるって感じで良い本ばかりだった。

ダメ押しとして、DVD&BD最終巻発売記念の1挙放送が大きかったな。

imgやTwitterで、戦コレ気になってて見たいけど円盤買ってまでは……って層が見る機会が出来て、ファンがもう一段階増えた気がする。

実況スレも伸びてたし、本放送第1話から比べたら大きくなったなって感じた。

そんなこんなで、俺の中でも上位に好きな作品になった戦国コレクション、本当に面白いから是非見て欲しい。



最後に、これまたある意味偉大な言葉を借りてこの文章を締めたいと思う。これを知らなかった人でも戦コレが好きならきっと伝わるはず。

戦コレの
げに面白さ
奇妙かな

戦げ奇！戦げ奇！拙い文章をここまで読んで頂きありがとうございました。



おいぢょ！つりぬまへ！！

釣り沼・・・

釣り沼ってなんなんでしょう？

気安く振ったモノの展開に困りました・・・。

だって、時間の許す限りフィールドに通うのは当然ですし、道具が増えるの
だって、狙う魚や場所、釣り方によって変わるので必然ですしねえ～。

それに、なんで同じ様なルアーやリールが衣装ケースに何個もある
んだと言われても消耗品ですし、絶版になった物も多いですから。

(そう言えば某フィンランドの漁具メーカーの絶版品が再版されますね。買い占めておかないと・・・。)

全然沼じゃ無いですね～。

なんだ～カメラや自転車やドールの人に比べれば全然セーフじゃな
いですか～～。



おしまい

いやいやいや！ めんまふぁんとで誤魔化すな！！

コレで終わらせると、Xfuちゃんさんに電気按摩で責められるので、強
いて沼っぽいコトをひり出すとすれば、釣りは填ると釣り以外のスキ
ルが身につくコトでしょうか。

まず初めは料理。

例えばヒラメ一匹獲れれば刺身・昆布締め・皮の湯引き・アラ汁が楽し
めます。

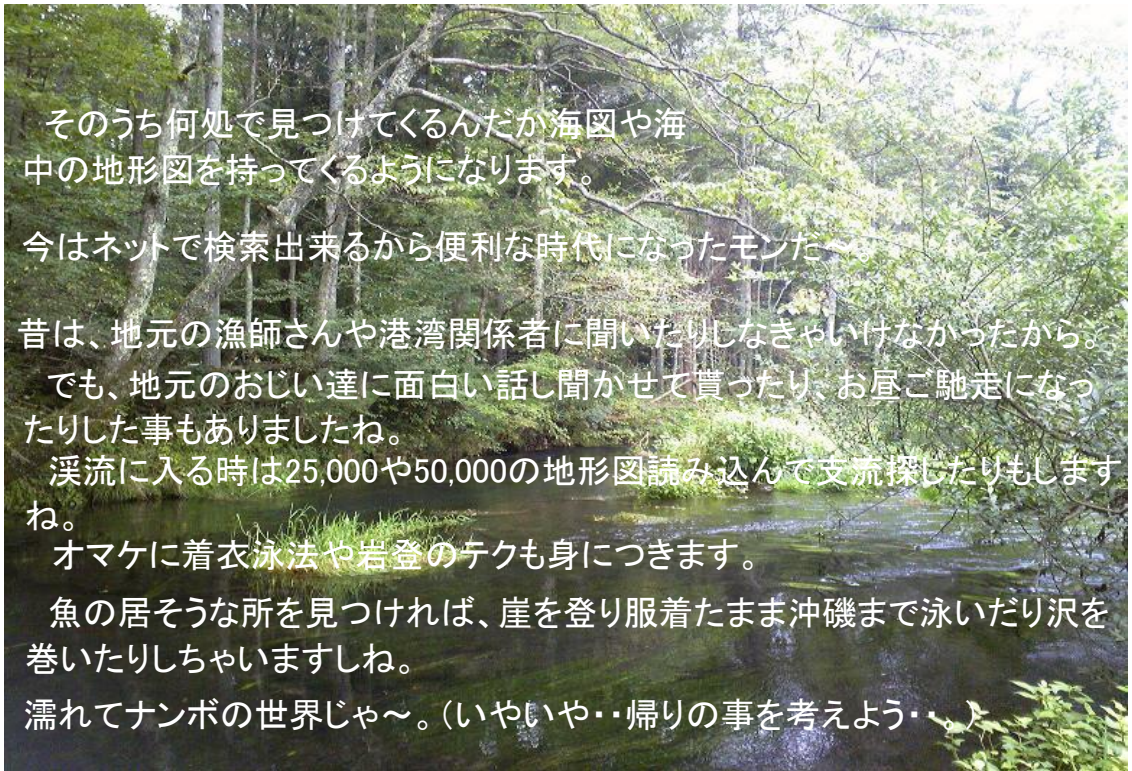
スズキでもメバルでもカサゴでもアイナメでも選り取り見取りなのです。
・ (釣れればね・・・)

マスのホイル焼きやイワナの骨酒なんかもいいよね～。

それから自然科学系にも強くなります。

ナニも居無い所に糸を垂れても仕方ないので魚の生態や食性を調べる
ようになりますし、釣れた時、釣れない時での気象や潮流に気を掛けるよ
うになります。

(それで釣れない時の良い訳も尤もらしいコトを言うようになるんだ・・・)



そのうち何処で見つけてくるんだが海図や海中の地形図を持ってくるようになります。

今はネットで検索出来るから便利な時代になったモンだ。

昔は、地元の漁師さんや港湾関係者に聞いたりしなさいけなかったから。

でも、地元のおじい達に面白い話し聞かせて貰ったり、お昼ご馳走になったりした事もありましたね。

溪流に入る時は25,000や50,000の地形図読み込んで支流探したりもしますね。

オマケに着衣泳法や岩登のテクも身につきます。

魚の居そうな所を見つければ、崖を登り服着たまま沖磯まで泳いだり沢を巻いたりしちゃいますしね。

濡れてナンボの世界じゃ～。(いやいや・・・帰りの事を考えよう・・・)

そう言ったいろんなコトをすべて抱き込んでの釣りは羽田の鯊から
相模湾のシイラまで



管理釣り場の虹鱒から源流のイワナまで全て等しく楽しく、そして難しい世界なのです。

(実は小さい魚ほど針に掛けるのは難しかったりするのです。口の大きさに合わせた針のサイズとか餌の付け方とか。)



雨降った後の水溜まりに何か要るかなって覗き込むようになったらイロイロ終わりのサインですね・・・。

だからあえて誘いません。

2013.02.10



サッカーの応援



文：さっきゅん

1. なぜ自分が太鼓を叩くまでに至ったのか

今応援しているチームを知ったのは事を遡れば7年ほど前。

無論その前からimgにはいたわけだけど、元々スポーツを見ることは好きだった。

プロ野球だって地元に来れば暇があれば行ってたし、福岡にだって行ってた。

Jリーグもたまたま熊本開催の試合があった時だって見に行ってた。

そんな感じなんだけど、やっぱりなにか物足りない。

好きな球団やクラブはあれど、それは遠いところにあった。

野球は福岡。サッカーは好きな選手の影響で静岡。

せっかくのプロスポーツが地元でできないかなって、生まれてうん十年ずーっと思ってた。そんな中Jリーグを目指すチームが出来ると聞いて、地域リーグというカテゴリからスタートしてたチームを見に行ったことがきっかけ。

今のサッカーのカテゴリというのはこんな感じ。

Jリーグ1部 (J1)

Jリーグ2部 (J2)

日本フットボールリーグ (JFL)

地域リーグ (北海道、東北、北信越、関東、東海、関西、中国、四国、九州)

都道府県リーグ

etc…

4部リーグの試合を好き好んで見に行ってみたわけだ。

そりゃサッカーメインで見に行ったけどそこで行われてた応援がものすごくてさ。

50人いるかないかの人が飛び跳ねながら。すごい声出してチャント(応援歌)を歌ってるわけ。

元来スポーツ見に行く時って応援やってるところに好き好んで行ってはいたけどやっぱり単発だったから合わせるだけってのが多かった。

力になりたいなあって思い始めたのがズブズブとはまっていったわけ。



3部リーグ（JFL）に上がったらほぼ毎試合見に行くようになった。
どころかもうサポーターの中に入って飛び跳ねながら歌ってた。
お世話になっていたサポーター団体の人にもたまに声かけられたりして顔も覚えてもらってたみたい。
そんな中ちょっとしたきっかけがあって団体の人からもっと頑張ってみる気ない？って言われた。
それからはもっとズブズブと奥に入っていったわけ。

いろいろ余裕があればバスや車にみんなで乗って富山とか滋賀とか大阪とかに行って応援して帰ってくる。
それが負けた試合だろうが楽しいわけ。
そして紆余曲折を経てようやくJリーグに上がったところで声がかかって太鼓叩いてみろって言われて今に至る。
最初はそれは大変。
リズム感はあったけど一定のタイミングで叩けないからブレるブレる。
そしてスネアドラムも覚えろ言われてやってみたらこれがうまく叩けた。
いろんな楽器ができるようになってリード引っ張っていくことがすごく楽しくなった。
今や取りまとめっほいことまでしているんですよ。
人間なんでも続けていけば頑張れるってわかったわけで。

そんなこんなで話は長くなりましたがサッカーの応援についてこれから語っていこうと思います。

2. サッカーの観戦スタイル

サッカーの応援でよく言われているのが、「スタジアムに行ったら絶対に歌を歌わなければいけないんだろ？強制されるから行かない。」って言われること。
これは壺の人たちがよく使うのですが、そんなことはありません。（おのれ壺の連中！！）
ちゃんと住み分けっていうのができていてたいいこんなエリア分けがされています。

・メインスタンド

文字通り席種が一番いいポジション。ピッチを真正面から見ることができる。
もちろんチケット代は高い。みんな座って見てる。

・バックスタンド

メインスタンドの逆側。
メインスタンドよりはグレードが落ちるのでチケット代は普通。
ただ見やすさはメインとそんなに変わらない。みんな座って見てる。



・ゴール裏

文字通りゴールの裏側。まあ見づらいエリアです。反対側のゴールとか見れたもんじゃない。チケット代も一番安い。

声張り上げて応援する人はここにいる。無論立ってる人もいるけど座ってる人もいる。応援集団の中心は飛べ！的なエリアです。

無論強制なんてしてません。来たい人が来ればいってところです。

手拍子だけで大歓迎。

壺の一部連中は偏見だらけですねえ。

いっぺん来てみればいいのに。楽しいのに。

3. 応援のスタイル

サッカーでは応援歌のことをチャントといいます。

野球でもチャンテって言われてるのかな？

ともかくわーわー歌ってチームを鼓舞するのが目的です。

場面場面で色々な曲を使って流れをよくしてもらいゴールを決めてもらうんだ！って僕らは頑張るのです。

・使う楽器

主にドラムに使うバスドラムとかタム、スルド、スネアドラムなんかを使います。

ほかにトランペット使ったり鐘とかシンバルなんかを使います。

応援の特色が出るところですなー。特にトランペットは南米の雰囲気たっぷりです。

楽隊さんは頑張ってリズムを覚えているのであります。

・応援の種類

チームチャント（チーム応援歌）

これはチーム全体に使う応援歌。ベースになるのはJ-POP だったり、洋楽だったり、オリジナルだったり

これをチームの愛称だったり地域名に変えて作っていきます。

本当に大変な作業です。作っても採用されるかはわかりません。

しかもサッカーは攻撃と守備が瞬時に入れ替わるため使うタイミングなんかも考えなきゃいけないのです。

あんまり暗い曲だと失点した時に使うものになってしまいかねないので不採用になったりもします。

アニソン系とかを採用しているチームもあるにはあります。（柏レイソルでぐるるといひかも）

（アニソン系投入したことあるけど不採用でした。）

選手チャント・コール（選手応援歌）



これは文字通り選手に対しての応援歌です。

野球では全選手に作られるようですが、サッカーではサポーターグループによって変わる部分なんでなんとも言えないところですが、主力選手にだけ作られることが多いようです。

自分がいるところは全員にコールがあります。

これも様々な音楽をベースに歌詞を作り替えて選手名を呼ぼうってことです。

ガチなところからネタ曲まで、選手の特徴にあった曲が作られているようです。

結構覚えるのは大変だけどこれも応援するチームのため

なんら苦しくはないんです。

4. 試合観戦

それでは、試合当日のとあるバカサポの行動をつらーっと書いていきます。

もちろん沼にいる人の行動なので他の人はこうではないこともあります。

あしからず。

たとえば13時に試合開始の場合。

- ・9時にはスタジアムに行って列に並ぶ
- ・10時半に開場するのでそれまでは使う道具や楽器の下準備を整える
- ・開場したら選手応援の横断幕を真っ先に貼りに行く
- ・一通り片付いたら腹ごしらえのためにスタジアムグルメを散策
- ・楽隊の練習・打ち合わせ
- ・13時までにスタジアムの空気を温める
- ・試合中はもちろん全力で応援
- ・試合が終わったら幕の片付け
- ・場合によっては会場撤収のお手伝い

終わるのが大体18時でそこから祝勝会とか反省会とかに行くわけです。

一日がサッカーで潰れちゃうんですねー怖いですねー。

まあこれはホーム戦の話なのでアウェイ戦になるともっとひどいです。

いつぞや熊本から仙台まで車で22時間かけて出向き仙台に4時間いてそのまま帰ったことだってあります。

そのへんのお話は次の章で。



5. 今まで行ったアウェイ遠征

まず、どこに行ったかを自分なりに整理してみた。いわゆる沼歴史である。

仙台、金沢、富山、滋賀、大阪、名古屋、岐阜、甲府、東京、横浜、平塚、広島、鳥取、愛媛、徳島（福岡、北九州、大分、鳥栖、宮崎、鹿児島）

この内の8割（括弧内は除く）は弾丸ツアーと呼ばれるいわば0泊2日とか3日の過酷な移動手段を使いました。

時間はあるけど、お金がない！人向けの手段です。大体はハイエース借りきって10人で行くのが多いかな。

もちろん免許持ちの人は何時間か運転をします。そりゃ夜中に走ることもあるから大変チャー大変。

さっきも書きましたが一番最長は熊本-仙台を10人で0泊3日、移動時間44時間滞在時間およそ4時間と無茶な旅をしました。

帰ったあとからフットサルやったのが記憶に新しいですね。

もちろん飛行機使って遠征もしてますよ！寝泊まり先はノープランで「」ちゃんの家にお世話になったり、ネカフェとか行ったり

アキバで太鼓持ちながら散策したり、遠征先でチャイナドレス着て応援とかアホくさいこともしたりとかしました。

でね、たいてい遠征した試合は8割勝てまへん。

ひどい時は天皇杯っていう大会（日本全国のクラブがガチンコで争うトーナメント戦）で金沢まで15時間くらいかけて7人くらいで行った試合。

前半で2-0とリードしてたからこれはいけるだろ？と思ってたら後半に同点にされて、延長まで行って負け。

そりゃショックで試合終わったあと立てなかった。

負けるんなら行かなきゃいいじゃねえか！と思う人もいるだろう。

でも勝った時の喜びはものすごい。

これがあるから遠征ってやめらんねーのよね

遠征費にどれだけお金突っ込んだかわからないです。

アイマスと一緒にかもしれないなあ…。

まあ自分以上に沼にはまってる人ももちろんいるんですわ。

そんなわけでサッカー応援沼にハマった私は今日もスタジアムで太鼓をぶっ叩いているのでした。

おしまい。



ロードバイク (初心者編)



文：ルーキー銀輪あき

ロードバイク。

いわゆる「スポーツ用自転車」と言われて思い浮かべるのは、大体これではないだろうか。自転車スレや twitter の自転車キチ g…クラスタの会話の種になっているアレです。最近ではクロスバイクと並んで随分と普及してきたようで、その辺を走っているのを見る機会も多い。

詳しい説明はざっくり省くとして、ここではロードバイクの面白さを主観で語ってみたい。

1. 値段

まずロードバイクと言われて思い浮かべるのが、「高い」ということではないだろうか。確かに高い。

まともなものなら入門車種でも最低で定価が7-10万 (GIANT に限る)、実売で6万円台を切ることはめったにない。

ざっくりとしたラインで良いメーカーなら大体12-15万円前後という捉え方が多く、そして間違っていない。

が、少しでも興味が有るのなら、本体+諸経費の初期投資—自転車本体の値段にもよるが、まず10万は切らない—を支払っても、この沼に足を踏み入れるだけの価値は絶対にある、と言い切らせて貰いたい。

決して安い買い物にはならないし、気を使わなければいけない部分もたくさんある。それを踏まえても、自転車で走ることが面白い、と感じる人であれば、すぐに買え、とは勿論言わない。

近場のロードバイクを取り扱っているお店へ行って、一度試乗してみしてほしい。絶対に欲しくなる。

2. ロードバイクで走る、ということ

ロードバイクはママチャリなどのシティサイクルと違って、とにかく「走る」ことに特化した自転車だ。

そのため、同じ自転車でもシティサイクルとは乗った感触から何から、全く別のものと思っ

ママチャリやMTBでは決して味わえないあの風を切る快感は、バイクともまた違う。一から十まで自分でコントロールして、速度を稼ぐのも自分の足。



乗り物との一体感で言えば一番だし、なにより、自分の足で数十 km を軽々と走り抜けられるという達成感と快感は何にも代えがたいものだと思う。

乗り始めて半月程度でとしあき二人と江ノ島へ遠征したのだが、片道で 40km 以上ある道のりを 2 時間半漕いで、目的地へ到着しても殆ど疲れを感じていなかったくらいに軽快に走れる。

江ノ島へついてからもそこそこ走って、往復でトータル 100km 近くの走行を終えてもまだそれなりの余裕があった。

その後、江ノ島へは二回ほど単独行をしているが、どちらも最初よりペースをつかめたので、余裕は増えた。

ロードバイクにとって、片道 20km 程度はちょっとした散歩と同義である。

3. 運動としての効率

それじゃあ大した運動になってないんじゃないかと言われそうだがさにあらず。通勤で往復 5km、週末は遠出して最低 20km、という感じで 2 ヶ月ほど乗り続けた結果、体重が 87kg までごっそりと落ちた。

デブの運動に対するハードルの一つとして、ウォーキングやジョギングでは脚にかかる負担が大きすぎて、すぐに膝が痛くなってしまうので長続きしない、というのを結構聞くけれど、自転車は膝にダイレクトに体重がかかるわけではないので、体感としてはかなり楽に運動ができる。

その割に実際の運動量は相当なものなので、ロードバイクはダイエット用の運動としても理想的！

のんびり走っても十分有酸素運動になるので、単に「自転車で遠出する」だけでダイエットに！

場所は選ぶが気合を入れてスピードを出せば無酸素運動もできるぞ！

やろうと思えば無駄に 40km/h とか余裕で出るぞ！

行動範囲も爆発的に広がるし、自転車ならではのポタリングという楽しみもあるのでマジおすすめ。

ロングライドといわれる自転車での長距離旅行は勿論、後述するように分解組立が極めて容易であるため、輸行バッグという専用のバッグに入れて旅行先へ持っていくこともできる。

実際、海外に自分のロードバイクを持っていく、という人も珍しくないほどだ。

ロードバイクは、やろうと思えば「どこへでも自分で持っていける」自転車なのだ。



4. 沼の本番

さてロードバイク「沼」というからには、勿論買ってそのまま終わりではないということを知ってほしい。

本体買うのはまず第一歩。

スポーツ自転車最大の特徴は、「ほぼすべてのパーツを(究極的には自分で)交換できる」ということにある。

ロードバイクはアーレンキー(いわゆる六角レンチ)がワンセットあれば、大体バラバラにできる構造になっている。

これはもともと競技用であるため、調整やパーツ交換など、整備性を上げるための工夫だ。その特徴は勿論市販のロードバイクにも受け継がれている。

ホイールにいたっては、クイックリリースレバーで前後両方共簡単に着脱できる。

ギアやチェーン、変速機(総合してコンポーネント)もアーレンキーで取り外せるし、付けられる。

これによって、故障箇所のパーツ交換やタイヤ交換が非常に簡単だ。

ママチャリのタイヤ交換は店に頼む。

が、ロードバイクはホイールをまるごと外せるので、自分でチューブとタイヤの交換が簡単にできる。ほぼすべての整備を、自宅で簡単に自分の手ですることができの大きな特徴の一つだ。

つまり、サドルやブレーキのみならず、すべてのパーツを自分で組み替え、グレードアップさせていくことができる!

勿論組み付けは専門店(多くはパーツを買ったお店)でやって貰える場合が殆どだ。

特にコンポ(特に変速機)の組み付けは技術が必要なので、ディープな自転車乗りでも店に任せている人は多い。

しかし、ハンドル、ステム、チェーン、スプロケット、ペダル、サドル、シートポスト、ホイール…といったあたり、言ってしまうえば「変速機以外」の部分は、初心者でもちょっと練習すれば自分で付け外しが簡単にできる。

(スプロケットやペダルは専用の工具が必要だが、そう高いものでもない)

そして言うまでもなく、そのための交換用パーツは山のように売っているのだ。

さあまずはビンディングペダルをつけてみよう。

シートが硬い?自分の尻にあったシートをお店で見つけてもらおう。

軽いホイールに履き替えてより軽快に走ろう。

タイヤも摩耗性の高いものを履いてより長く乗れるようにしよう。

スピードがほしい?もっと軽快なギアチェンジがしたい?

大丈夫、変速機も変速レバーもギアもチェーンも全部バラ売りしてる!

メーカーと互換性を確認して好きなものを着けたまえ!



そうやって自分で手入れをして、いじって、パーツを交換して、ロードバイクは自分だけの一台になっていく。

もちろん同じスポーツバイクの MTB やクロスバイクだって、ロードバイクのように簡単にパーツを交換できる構造だ。
ママチャリでもできないことはない。

しかし、それを踏まえた上でも敢えてロードバイクを薦めたい。
ママチャリも MTB もクロスバイクも乗ったが、ロードバイクほど気持ちよく、楽しく走れる自転車はない。
「自転車」というものへの見方を根っこからひっくり返してくれること、うけあいだ。

5. 購入にあたって

最後に、ざっくりと入門車で手に入れやすいものを幾つか簡単に。
入門車といっても大体 10 ～ 20 万円と幅があるが、ここでは 10 万円代半ば程度のものをいくつか。
それと、実際に購入するにあたっての簡単なアドバイスを。

・ GIANT : DEFY シリーズ

値段的にも在庫的にも最も手に入れやすく、コンポーネントもフレーム性能もそこそこ高い優等生。

大量生産を確立しているため、他の有名メーカー製に比べてコストパフォーマンスが極めて高い。

通称「チートのジャイアント」といわれるほど安くて高性能なものを吐き出す酷いメーカー。

故に安物と見られがちだが、最近は性能もかなり上がっている所以他メーカーと比べても決して見劣りはしない。

同じグレードでも他メーカーに比べて安く済むので、周辺機器への予算が捻出しやすい。簡単に言うと、他メーカーで 12-20 万近くするようなクラスのを 8-15 万くらいで売っている。

店にもよるが実売だと 7 万円台、タイミングを見計らえば 6 万円代後半で買ってしまう。これを書いている中の人の愛車も GIANT : DEFY3(2010 年モデル、グレードアップ済み)。

・ Cannondale : CAAD シリーズ

これもかなり数多く見かけるシリーズ。

値段も比較的安めで、グレードが細かく分かれている。

CAAD8 ～ 10 まであり、数字がでかくなるほどグレードが高い。



入門車といわれるのは主に CAAD8。

値段的にはだいたい 12 ～ 15 万円程度。

CAAD10 にいたっては DURA-ACE 仕様車まで存在するので、入門車とっていいものかどうか怪しい。

ちなみにこうなると、お値段も 40 万とクソ高い。

• Specialized : Allez シリーズ

上記 2 つに比べるとあまりみないが、これも有名なメーカー。

レース仕様車の技術を応用して作られるアルミフレームの剛性に定評がある。

値段的にもおよそ 9 万円台からとかなりお手頃。

他にも Bianchi、SCOTT、GIOS など、数多くのメーカーから入門車は出ている。

正直なところ、入門車の性能というのはどのメーカーも極端に違いはない。

各社ごとのシリーズのフレームは共通で、コンポーネントが値段の差になっている場合が殆どだ。

基本的に「初心者用、及びプロのトレーニング用」という位置づけなため、性能よりもコストパフォーマンスと扱いやすさが優先されている感じで、予算と好みに合わせて「コレがほしい！」と思ったのを買ってしまうのが一番だと思う。

値段的には、GIANT を選ぶのであれば 12 ～ 15 万円のモデルをチョイスするのが一番安定していて、コンポの幅なども大きく、選択肢が広いと思う。

安い買い物ではないが、そこで下手に妥協をしたりするとどうしても長続きしない。ある程度の予算を組んで、その中で多少無理をしても「これがいい」と思えたものを買うことをおすすめする。

ざっとカタログや店頭の前を見ても、「コレがほしい！」と思ったものに合わせて予算を組むという手もある。ただし、コレをやる場合は相当予算の上限に幅を持たせないとなれば、血を見ることになる可能性がある。選べなければ自転車スレやヒの自転車クラスタに助言を仰ぐのもいいかもしれない。

きっとみんな嬉々として沼へ引きずり込もうとしてくれるだろう。

新品であることにこだわらないのであれば、中古という選択肢もある。

場合にもよるのだが、中古のほうがグレードアップ済みであったりしてお得なこともままある。

自分のロードも中古だが、フレームが 2 年落ちとはいえ、新型 105 フルコンポと ULTEGRA のホイールが付いて 9 万 5 千円程度、と、かなりお買い得な掘り出し物だった。新品で同じ装備を揃えようとしたら、コンポとホイールだけで 10 万近くかかる代物だ。ぶっちゃけ丸儲けもいい所である。



新品でも中古でも、大事なのはきちんとお店で現物を見た上で買う、ということ。
ロードバイクは普通の自転車に比べてしっかりと調整が必要になってくるので、初めて買うならネットショップなどの通販で取り寄せるのはやめたほうがいい。
実際にお店でフレームサイズを見繕ってもらって、サドル位置などを調整してもらわないと、いざ自転車が届いてもまともに乗れないなんて失敗は割とよくあるようだ。
実店舗なら買うときに色々アドバイスをもらえるので、かなり助かる。

もう一つ実店舗のメリットとして、買ったお店を行きつけにできる、というのがある。
初心者であることを伝えれば簡単な手入れの方法は教えてもらえるが、ちょっと立ち寄ったついでに軽く自転車の調子を診てもらう、ということもできる。
きちんと自転車を整備できるプロの店に行きつけにしておくというのは大事なことだと思う。

それと、タイヤは消耗品扱いなので、最初はかなり質の悪いものを履いていることが多い。
これはタイヤ・チューブ交換の練習も兼ねて、早めにまともなものを買って交換することをおすすめしたい。
あとブレーキがTEKTRO(テクトロ)というメーカーのものだった場合、これも早めにブレーキまるごと交換を…。
コストダウンのために「取りあえず使えるブレーキ」をつけてある典型で、あまり頼りにならないと有名だ。

6. 最後に

かなり纏まりのない書き散らしになってしまった感があるが、もし一人でもこの沼に興味を持ってくれば嬉しい。
自転車クラスタ同士は一緒に走りに行ったりもできるので、きっと面白い。

上で、「ロードバイクは、やろうと思えば「どこへでも自分で持っていける」自転車なのだ」と書いた。
それは同時に、「どこまでも自分を持って行ってくれる」自転車でもあるということ。
乗ってみれば、きっと遠出をしたくなる。
そして一度でも遠出をやり遂げたあとは、それが自信と思い出になって、もっと楽しくなるはずだ。

乗ろう！ロードバイク！



※ロードバイクに乗る際の諸注意

- ・自転車本体と一緒に最低でもヘルメット、丈夫なロック、フロントとリアのライトは必ず！買きましょう
- ・特にヘルメットに関しては、原付並みの速度が出る代物で転んだらメットなしではどうなるか考えましょう
- ・と言うかロードにメット被らないで乗る奴は自殺志願者です
- ・ライトに関しては言うまでもありませんが、高照度LEDのお高めのやつを買っておくとベネ
- ・リアに関しても、反射板よりは安めのLEDランプを付けるのが良いでしょう。相手からの視認度が違います
- ・ロックはふっとワイヤーロック(ゴジラロックなど)があるとベネ、2本あるとデイ・モルト・ベネ
- ・本当に走るためだけの自転車なので、泥除けは装着出来ません(一部例外あり)
- ・なので雨の日は乗らないか、着衣がガビガビになるのを覚悟で乗りましょう
- ・サスペンションが一切無いので、レーパン履きましょう。さもないとアナルがクライシスします。しました
- ・油断すると盗まれます。特に東京都内、秋葉原周辺は窃盗団が横行しているので、乗って行かないこと
- ・歩道は極力走らないこと。車道の左端を走るのが道交法的にも正解
- ・シャレにならないスピードがでます。気持ちよさに飲まれてスピードを出し過ぎないこと！
- ・同じ理由で、ブレーキの調整は必ずしっかりやりましょう。



バイクのお話



文：ばる山

仮面ライダーみたいにさ、仮便ライダーって作らないかい、そしたら「」ちゃんもうんちやおしっこをトイレですると思うんだ。

どうもこんにちは、限界超えてCLIMAX JUMP、ばる山です。

俺の便意にお前が泣いた。

そんなわけで、ライダーということでバイクのお話でございます。

愛車経歴

まずは僕の愛車歴をば。

CD50S 改から始まり、ドリーム 50 を経て RS250、そして SRX-6 と至ります。

え、これだけ？この程度で沼？と思われた方も多いかと思われます。

そう、実は僕は大型免許取得したばかりのひよっこです。

沼本のメンツにバイクが無かったので、じゃあ俺がやるっきゃ騎士とペンを執った次第でございます。

まあ、沼本だけに、まだバイク乗ってない人を騙s 誘惑するにはいいかな、とお目こぼし下さい。

実は僕自身は上記の4台だけですが、我が父上は割と深刻な沼でして、過去に10数台、現状でも5台所有している状態です。

なので、傍から見た沼、という視点でもお伝え出来るかと思います。

バイクを取り巻く環境

皆様がバイクに対してもつイメージとはどんなものでしょうか。

ネガティブなイメージですと、珍走団や騒音を振りまくチャラ男、コケたら危ない乗り物、強引なすり抜け等のマナー違反、原付の邪魔さ・・・等でしょうか。

ポジティブなイメージとしては仮面ライダー等の特撮ヒーロー、自由の象徴、風になる、カッコいい、セイバーモータードキュイラッシュ、でしょうか。

このポジティブなイメージの貧弱さが物語るように、実は世間一般からは良い評価を得られないのがバイクの現状です。

僕自身もブリブリと騒音を垂れ流すバイクや、田舎道をアホみたいにおっ飛ばすバイクは苦手です。

そんなのが目立ってしまうのは仕方のないことですが、マナー良く乗る人のほうが多いんですよ。

「」ちゃんが全員ロストボールしてるわけじゃないようにネ。

上手い運転やマナーのいい運転、というのは、見かけても記憶に残らないことがほとん



どだと思います。

なので悪いほうばかり目がつくのは仕方ないですが、どうにもバイクは風当たりが厳しいものです。

また、バイクの厳しい現状といえば、都心部での駐輪場の問題もあります。

都心部では、バイクを停める場所が極端に少ないんですね。

車用の駐車場では二輪お断り、自転車の駐輪場では125cc以上はお断り・・・。

そんな厳しい逆風もありますが、それでもバイクに乗り続ける人たちは、どんな神経をしているのでしょうか。

バイクの特徴

バイクというものはとても不便なものです。

走り続けるか支えるかしないと倒れてしまいますし、ヘルメットは必須、風雨には晒され、ヒモが無ければ荷物も積めない。

車ならそんな事気にせずに、普段着のまま乗り込み、音楽聞きながら買い物に行って、荷物を席に置いて帰ってこれます。

このように、利便性で比較すると、車があればバイクなんて要らないのです。

多少燃費は良いものの、それを上回るメリットが車に備わってますからね。

では、何故バイクに乗るのか？

それは、「バイクに乗る事自体が目的」なのです。

〇〇まで行って△△しよう、という目的の為の交通手段を求めるのなら、車や電車のほうが断然楽ちんです。でも、バイクは、バイクに乗る、ということが一つのエンターテイメント。ライディングジャケットを羽織り、ブーツを履き、ヘルメットを被り、グローブをはめ、エンジンに火を入れる。

そこからバイクをスタートさせたら、毎日通る道も非日常の世界へと変わります。

両手足で加減速し、曲がる時にはハンドルと共に自身も傾いて曲がり、進んでいく。

自分が操縦する機械にしがみ付いて道路をゆく感覚は、どうにもオトコノコの部分をワクワクさせてくれるものです。

とあるメーカーはこんな事を言いました。

「バイクは、人間に一番近い乗り物なんだ。」

これはバイクの不完全さをよく表していると思います。

不完全であるが故に愛おしい、そんな感情がライダーにはあるのではないのでしょうか。

ちょっとウソ臭い事言いますと、バイクに乗るライダーの心理は飛行機乗りに通じるものがある、とも言われます。

自分だけのマシンに跨り、ここが俺のコクピットだと思いながらメーターを睨むと、なるほど、なんとなくそんな気がします。

飛行機持ってないですけど。

でも、ちょっとカウボーイビバップぶったり、紅の豚を気取って乗ってみるのもオツなものですね。



何故、沼なのか？

バイクにも様々な種類があり、そしてそれぞれ個性の強いものが揃っていたりします。最高速を求めて作られたもの、加速が鋭いもの、ゆっくり走るのに適したもの、山道を走破するべく作られたもの・・・。

そのため、既に1台持っても「うう～ん、用途が違うし、こっちもいいよね・・・。」みたいに買ってしまふ人がいます。まあうちの親父なんですが。

訓練されたバイク沼の住人は、オイル交換しにバイク屋へ行ったら新車を契約して帰ってきたり、なんてことも往々にしてあります。

ローンを組んで買って、まだローンが残ってて、しかもまだ走れるのに、今乗ってるのを下取りに出して、更にローンを組んで新しいのを買うのもよく居ます。

僕の場合ですと、新規に免許取得者を対象にしたキャンペーンがあったのでエントリーしておこう、程度のつもりが中古車契約してしまいました。

だ、だって今のを下取りに出したら本体価格チャラって言われたんだもん・・・。

こういう時、後悔してまーすと言いながら頬が緩むのは何でですかね。

オンロード沼

バイクにも色々なタイプがあり、大きく分けるとオンロードとオフロードに分かれます。オンロードタイプとは舗装路（アスファルト）を走るタイプで、バイク、と言われればこちらのタイプを想像する人が多いかと思われます。

このオンロードタイプの代表的な用途は、一般的にはツーリング、サーキット走行、ジムカーナ等だと思えます。

ツーリングとは、バイクに乗って旅をすること（日帰りでもツーリングと言います）。

これがほとんどのライダーの楽しみ方の主流でしょう。

バイクは車と違い、その日の気温や天気の影響をモロに喰らいます。

夏には熱さに悶え、冬には寒さに凍え、雨が降ればカッパを着て・・・といった苦勞をします。

「そんな不要な苦勞しなくてもいいのに」と思われるかもしれません。

しかし、彼らにとってツーリングは「旅」であって「旅行」ではないのです。

自分の操縦するバイクに乗って、艱難辛苦を乗り越えて色々な所へ行きたい。

そんな非常にマゾい思いが思い出となって残っていくのです。

なお、そんな大変なマゾい思いしなくても、近所をお散歩程度に走ってくるのもツーリングだったりします。

このツーリングメインの場合は、沼と呼ばれるほどではないかもしれません。

ただし、持っているバイクが非常に燃費が悪かったり、何台もバイクを所有してる人はその前の段階から沼に沈んでおりますが。

他に出てくる、サーキットやジムカーナは競技、またはそれに準ずる楽しみ方です。

今や150万円も出せば、直線で頑張れば300km/h出るバイクが中古で買える時代。



その性能を使いたいなら、サーキットに行きつくかと思います。

サーキットは純然たる走る場所ですので、アスファルトからして粘度が管理され、走っていてとても気持ちいい場所です。速度規制もなく、純然にスピードを求められるのでスピードを求める方にうってつけです。

初期投資として皮ツナギが必要だったりしますが・・・。

そのうち公道走行可能な仕様じゃ我慢出来なくなって改造していったり、運搬用のトランスポーター買ったりしだせば立派な沼。

とはいえ公道でバカみたいにスピード出して検挙したり事故を起こすよりは格段に安いので、スピードを求める方はサーキットに行きましょう。

というか公道で過度のスピード出すのはダメなのよ。

ジムカーナは空き地があれば出来る遊び方で、スピードよりもバランスや的確な操作を求められる遊び方ですね。

Uターンや8の字などのテクニカルなコースを走るもの。

これもなかなか奥が深く、やり出せばトコトンハマるらしいですが、改造費を考えても割と浅い沼でしょう。

オフロード沼

オフロードとは、未舗装路を走るバイクの事。

バイク沼の中でも最大の沼と言えます。

何故オフロードが最大の沼か？

それは、一度ハマると抜け出せないことにあります。

何故抜け出せないか？

それは、どうしようもなく面白いから。

オフロードの中にも、トレッキング、モトクロス、エンデューロ、トライアルなどの分類がありますが、それは割愛。

オフロードバイクは読んで字の如く、不整地を走れるようにしてあります。

このバイクで、ダートや砂利道、岩場を走るともう大変。

オンロードバイクでグイグイ言わせてた人たちも最初はビビりまくります。

ハンドルを取られ、ケツが滑ってひっくり返る。

でもスピード出てないし地面はアスファルトじゃないから怪我はあまりない。

この上手いかなさに興奮してもっともっと、と走りたくなるのです。

実際に私は親父のセローに乗って田舎道を走った時に感動しました。

時速20kmも出てないのに、こんなに楽しいのかと！

田んぼの横の砂利道を走り、人気のない山道（一応公道です）を上り、握りこぶし以上の石がゴロゴロする獣道を走り、あっという間に洗脳されましたね・・・。

オフに手を出したらオンに帰ってこれない、と言われる所以が分かります。

同じ道でも、真ん中を走るか端っこを走るか、雨で濡れてるか乾いてるか、他にも体重



のかけ方なんかでもガラッと変わります。

しかし、都市部では山道がほとんどなく、山道を求めて県外まで行く人も多いとか。

実はオフロードバイクは車体の軽さと細さから操縦性が良く小回りも利くので、都市部でも活躍はします。

でも、どうせなら山道を走ってみて頂きたい。

ビックリするほどに面白いから！

所有沼

これはそこまで多くないにしろ、浸かると恐ろしい沼です。

バイクは走る楽しみ以外にも、金属部品を磨き上げたり、修理したり、改造したりといった楽しみ方があります。

その中でも無視出来ないのが、所有欲。

これは外車や旧車などに多く、価値や値段が高いものを難題も所有していたいという沼。

これをこじらせると、貨物列車用のコンテナにギッシリとメグロを並べるようなオッサンになってしまいます。

ただ所有するだけでも軽自動車税や車検はやってきますから、これを維持するとなるとこれまた大変な事に。

しかし彼らは、「どうだ、凄いだろう！」という一言を満面の笑みで言う為に、金を沼へ投入していくのです。

傍から沼を見てみよう

雲ジィっぽくタイトルつけたはいいいけど分かりにくいのでここで補足します。

補足までしたんだから少しくらいクスッときてくれるとうれしい限りです。

最初のほうに、「自分はまだまだ沼とは言えない、沼は自分の父だ」という発言を致しました。

そう、我が家では親父がバイク沼に浸かっているんですね。

昔から Z1100R やモトグツィのル・マンⅢや KTM なんぞを乗り回してはハーレーを何台も乗り、現状でもハーレーの FL の他に BMW の R50 と R75/5 などとやりたい放題の親父です。

こんな風に沼にドブプリな父の元、僕は 3 兄弟で育ったのですが、バイク沼に浸かったのは僕だけでした。

沼というのは浸かって泳いでる本人には気持ちいいものですが、傍から見れば泥だらけの汚物でしかないわけです。

バイクというのは基本は一人乗り。

二人乗りも可能ですが、我が家では父は子や妻を乗せることはせず、1人で遊び走ってました。

決して、子供時代に親父と過ごした記憶が無いわけではないのですが、子供を置いてどこかへ出かける背中も記憶にしっかりと残っています。



また、そんなホイホイ乗り換えていて、お金の消費がないわけではないのです。
今思えば、母はよく頑張ってやりくりしていたな、としみじみ思います。
何事もやり過ぎれば批判を食らいます。
沼に足を踏み入れても、沈んで周りが見えなくなるような事は無きよう、ご注意を。

終わりに

なんだか自分語りばかりしてしまった気がしますが、バイクで走ることはこんなに楽しいんだ！という事を出来るだけ詰め込んだつもりです。
僕は今でも、初めてCD50Sに乗った時の事を覚えています。
キックを踏みぬき、自分の力でかけたエンジンが震えるのを感じ、どうしようもないほど興奮して。
クラッチを繋いで1速に入れ、そのまま2速に入れるのも忘れて走り。
交差点で減速するのを忘れ、曲がった先で対向車線まではみ出して。(早朝なので誰もいなかった)
あの時、冗談じゃなく、この50ccのエンジンでどこまででも行けると感じたのです。
ギアを入れ、クラッチを繋ぎ、スロットルを捻って前へ進む。
流れていく景色。
身体で感じる、エンジンの鼓動と路面のうねり。
後に乗り換えたドリーム50では1万回転を超えるエンジン音に感動し。
RS250で感じた、2ストロークのワープのような加速と、高速道路やサーキットでの3ケタのスピード域。
車のように囲まれず、ライダーはその速度で吹っ飛んでいく鉄塊に跨りしがみ付いて操縦する。
そして、新しく迎えたSRX-6。
大型バイクでありながら、42馬力というビッグシングルエンジン。
精子がデユクデユクっと出てくるような振動と低速での地面を蹴るようなトルク。
このワクワクを、是非、他の人とも共有したいのです。
どうぞ、これを読んだ皆さん、自動二輪免許を取得してはいかがでしょうか。
沼だとか気にせず、自分のペースで楽しんで下さい。
早く走らなきゃいけないわけではありません。
高いバイクに乗らなきゃいけないわけでもありません。
ルールとマナーを守って、まずはゆっくりと走り出してみましよう。



ホールのお話



文と写真：ばる山

ごあいさつ

ハァイ「」、TENGA & MEIKY の、twitter で公式アカウントが凍結された東京名器物語のほうが好きなお、ばる山です！

この度はこの沼本に参加させて頂き、光栄のような不名誉のような。

いえね、このように公然とオナホについて語れる場を与えられたのはありがたいんですが、沼で。

沼、というと、オーディオやカメラといった、高額商品を際限なく買い集めるような、恐ろしいイメージが先行しがちです。

その点、オナホは単価が安く、かつ自分にジャストフィットする一品に出会えたなら、そこで達成なわけです。

運命の相手と出会うまでに数人の相手（オナホ）と睦合う人もいれば、最初の一人でもう運命だったりもするわけです。

ホラ、沼という言葉の持つイメージより、ずっとずっとお手軽かつ気軽なものでしょう？だから貴方も安心してカムトゥギャザー。

沼に飛び込んで溺れて沈むだけだけど、オナホに突っ込めば無数のイボ・ヒダ・3D構造に包まれてパラダイスだよ。

この快感に貴方のチンポは絶対に耐えられない！

オナホとの出会い

まずは僕が如何にしてオナホの妖精呼ばわりされるまでに至ったか、を語りたいと思います。（トイズハートさんから発売されたオナホ妖精とは一切関係がありません）

実は、僕がオナホールに手を出したのはつい最近の事なのです。

きっかけは twitter。

当時、twitter 上でよくプレゼントキャンペーンをやっていた TENGA をフォローしたところからです。

そしたら、その TENGA のプレゼントキャンペーンに、同業他社でありながら応募してきた東京名器物語と出会います。

これには TENGA 側も「東京名器先輩何やってんスカ」と苦笑い。

東京名器 バカわはー と早速フォロー。

そしてこの東京名器物語公式アカウントとの出会いが、業界との癒着を疑われるほどの仲になろうとは・・・。

東京名器物語公式アカウントのキャラクターである豊臣守メサイア子（通称トメコ）、彼女は僕のハートを掴むには充分すぎる素質を持っていました。



詳しくは twitter で @tokyomeiki をフォロー！・・・と言いたところですが、現在彼女はアカウント凍結中。

せめて残り香である @tokyomeiki_bot のフォロー、もしくはトメコのサイトをご覧ください。

と言っても見ない人がほとんどかと思われしますので、具体的なエピソードを語りますと、

- 好きな炭酸飲料はライフガードで、好きな MS はデナン・ゾン
- 公式アカウントなのにジュエルペットサンシャインを実況
- 拾うネタが明らかにオッサン
- 自社製品以上に都内の各種ラーメン屋と gdgd 妖精's を宣伝する
- 自分の知名度を武器に、コミケでキュアサンシャイン本のありかを聞く
- 何かやりだせばフォロワーによる大喜利が始まる
- フォロワーから仕事しろと怒られる
- やたら 2 次元ドリーム文庫をライバル視

といった特徴で、瞬く間に彼女は「」ちゃん達のアイドル（オモチャ）になりました。バーザムのイラストを描かされたり、ラブライブ！されたり、マケドニア背負わされたり・・・。

しかし、トメコは悩んでいました。

「私が twitter で広報してるのに、売上が全く上がりません。このままだと下ろされてしまいます！」

そら仕事してないからや、というツッコミを全力でしつつ、僕は売上に協力しようと思って、amazon で東京名器物語を購入しました。

こうして、僕はオナホ沼、いや、オナホへとその身（の一部）を埋めていったのです。こうしてオナホデビューを果たした後、トメコとイチャイチャしているとアダルトグッズショップであるホットパワーズさんと出会いました。

このホットパワーズもなかなかアホの子でして、販売店でありながら、オリジナル商品を作り出すメーカーでもあります。

代表的な商品は史上最低のオナホとして有名な「鬼～オーガ」や、実在する男性店員の佐藤さんのアナルを完全再現して話題になった「スーパー最高級な佐藤のアナル～狂い咲きポテンシャル」。

「被虐のアリユース」みたいな真面目に出来のいいオナホも作ってるんですけどね、「お前何故それ作った」的なものを作るトコなんですよ。すかとローションとか。

あとホットパワーズ中野店に行ったら店内 BGM でソ・ラ・ノ・ヲ・ト ED 曲の「Girls, Be ambitious！」が流れてたのも高得点。

そのホットパワーズ、何を思ったのか「トメコ可愛いよトメコ SET」なるものを売り出します。内容は、トメコを応援するべく、東京名器物語 3 個 + 東京名器ミニ 1 個をセットにしたもの。



もうね、バッカじゃねえの!? 同じオナホ3個もセットって、誰が買うんだよ!?

俺が買わなきゃしょうがねえだろ?

というわけでサクッと購入。

これを購入したことにより、トメコからは粗品とお手紙頂きました。

買った東京名器は布教として「」ちゃん達に配りましたよ、この溢れる女子力を広めたくて。

ここらへんで既にフォロワーの中にオナホ業界のアカウントが増え、色々おかしな方向に進みだしました。

トイズハートのイズハちゃん、マジックアイズの緒菜穂さん、ホットパワーズのメンツ、エムズ店員の某氏、ワイルドワンの方々、ミニラバの城ヶ崎奈菜さん……。

その後もトメコ可愛いよトメコセットを追加でもう1セット買ったり、他のメーカーも気になって色々買いだしたりして、最終的に20種類以上は買った覚えがあります。

それらの努力が叶い、とうとう2012年にトメコをイメージキャラに作られたオナホール「TOMEKO」が発売されました!

いやぁ……あの時は酷かった。

あまりのテンションの上がりっぷりに13個買ってしまいましたからね……。

これは前述のホットパワーズが「這寄るトメコさんSET」と銘打って10個セットを用意したのが悪い。

余談ですがこのセット、発売して1年以上経った現在でも買ったの僕一人だけだそうです。

この無数のTOMEKOは学園祭に持って行って、知り合いのサークルにドンドンばら撒いていきました。

「荷物になるモン差し入れすんなや!」と怒られたけど、差し入れなんだから差し入れするモノあげてどこが悪い。(うまい

小話としましては、学園祭当日は雨だった為にオナホ満載の紙袋は湿って耐久力を失い、会場の中でブチッドバアのグリフィスをしてしまいました。

あの時は心底恥ずかしかったので、オナホをキャリーする時は丈夫な袋を推奨します。

その他には、トメコの許可を得て、トメコTシャツをオリジナルで作ったりもしました。そんな僕を見かねて、twitterのタイムライン上で実の兄から「お前は金の使い方覚えろ」と説教されたりする悲しい事もあったやね……。





しかし、ある日。

トメコは突然発言しなくなり、妹分だった桜吹雪も沈黙、事実上の凍結状態です。

中の人解雇されたんじゃない!? という疑惑ばかりが渦巻いている状況となっております。

この突然の凍結にはトイズハートのイズハちゃん達も心配しており、トメコの人望が厚かったことを物語ります。

アダルトグッズはここが素晴らしい

では、アダルトグッズの楽しさについて。

アダルトグッズは、そのほとんど（全て?）がジョークグッズとして販売されています。

しかし、「たかがジョークなんだろ?」と思っはけません。

作り手は非常に真面目に、情熱をかけて、ただひたすらに快樂を追及して作っています。

僕は twitter を通じて、メーカーや販売店の中の人と知り合う事が出来てそれを強く感じました。

この、ジョークという言葉の陰に隠された、オナニーへの熱い情熱は「」ちゃん達にも通じる場所があるのではないのでしょうか。

また、各メーカーは商品開発以外にも社会貢献を行っております。

ストップエイズに留まらず、性という忌避されがちな問題点（障がい者の性処理など）にも真面目に取り組んでおり、決して実態の見えないグレー企業ではないのです。

なので、変な色眼鏡で見ず、まず興味を持ったら色々調べてみると安心出来るかと思ひます。

また、どうしたらより気持ちよく、より充実したオナニーライフを迎えるか、そう真剣に考えると、このアダルトグッズに拘るといふことは王道と言えるかと思ひます。

現に、出てくる精子の量は、オナホ>手淫>>床オナ です。

これは決して床オナや手淫を軽視するものではありません。

実際、僕もその時のコンディションやテンションにより使い分けています。

外食で例えるなら、マック感覚で床オナを行い、ファミレス感覚で手淫をし、焼肉感覚でオナホを使う。

アダルトグッズと言っても、小型・中型・大型（ケツの切り身）もあれば、それに付随してラブボディ等もあります。

今では宇佐羽えあちゃんが話題ですね。

サイズも違えば内部構造も異なり、ヒダ・イボ・3D、それにマツタリとしたユル系やキツ系と、オナホは思っただけ以上に様々なモノがあります。



併せて使用するローションも、代表的なペペ以外にも各メーカーは日夜研究を重ねて新作を開発しています。

これらの組み合わせから私たちが得られるオナニーの伴侶は正に千差万別であり、あらゆる選択肢が用意されている日本は非常に恵まれていると思います。

こりゃあ使わない手はないネ！ おっと使うのはチンポだネ！

僕自身のアダルトグッズの体験としては、上に述べたように出る精子の量が増える以外にも、ちゃんと快樂の差を感じています。

オナホールを用いた際、久しく忘れていた「頭の奥が白くなる感覚」や、「まだイキたくないのに無理やりイカされる感覚」を味わえるのです。

腰が震え、まだまだ頑張りたいのに強制的に射精させられる感覚、あれは手では味わえないものでした。

生身の女でもたどり着けない極致の快樂を、貴方も体験してみてはいかがでしょうか。

これから手を出す貴方へ

上記を読んで、これから初めて手を出そうとする人へ、少しだけ注意点があります。それは、「すぐに諦めない」ということ。

オナホールは、それはそれは気持ちいいものですが、慣れ、というものも大事です。今まで手や床のみで慣れてきたチンポは、そうすぐにオナホに対応出来るとは限りません。

実は僕もそうでした。

遙か昔、初めてオナカップ（中身はローションを染み込ませたスポンジ）を使用した際、挿入時は感動すら覚えたのですが、絶頂まではいききれませんでした。

あれれおかしいなこのモヤモヤは、と思った僕は激しくストロークし過ぎてチンポが擦り切れ血塗れになる事案が発生してしまいました。

ひだんのありあ（悲しい色やねの意）

同様に、初めて東京名器を使用した際も、腰が震えるほどになりながらも絶頂はしなかったのです。

ここで「ああ、やっぱり俺には合わないんだな」と諦めては、そこで止まったまま。

よりよきオナニーを目指して数回使ううちに、快樂に貪欲な僕の欲しがりチンポはすぐに順応しました。

欲しがりません勝つまでは？ 否、欲しがりだから勝ち得た勝利。

これは本当に、広くあり得る事なのです。

例えるなら、ギターを買ったからすぐ弾けるようになるわけでもなし、アナルにぶっちょ入れたからすぐトコロテンするわけでもなし。

オナホレビューも、最低三回は使用してから書く、と言われる所以もここらへんにあるのでは、と思います。

すぐに「合わない」と言って捨てずに、最低三回は使用してから判断して頂きたい。

また、上記のように、オナホにはそれはもう、沢山の種類があります。

オナホには それはそれは 綺麗な 女神様が 居るんやで。



その中から自分にピッタリの女神様を一発で見つけられるとも限りません。
事実、キツくなければ正義じゃないと考えていた僕がずっぶりハマった（ダブルミーニング）のはマツタリユル系の東京名器でしたから。
あぁ女神さま、気持ちいいってことは正義だねっ。
ここを鑑みるに、オナホ沼とは、「現状よりも良いオナニーをしたい！」という気持ち、それが支える飽くなき探求心であると言えるでしょう。
アイハブグッドニー。 ユーハブグッドニー？
現在ではオナホのパッケージも様々な二次元少女が描かれるようになりました。
1000円程度の安いホールでは各種アニメのパロディが多いですが、それらから入るのもアリでしょう。
ただ、安いだけに、質が相応か不安といえば不安です。
しかし逆に高ければいいとは一概に言えないのも事実。
どうぞ様々なモノに手を出して、最高のオナニーライフを送って頂きたいものです。
参考文献として、エムズ秋葉原店等でも売っている同人誌「おなほなう」や、amazonにも売ってる「おなほとえっち」を読むのもアリです。
さあ、貴方も一歩踏み出して、シャバドゥビ勃ッチポコチンをシャバドゥビタッチチンポインしてチョーイイネ！サイコー！なオナニーをしましょう！

その他の効果

少し特殊な、オナホのメリットをこちらに書きます。
オナホは今や様々な種類があるのは何度も述べて参りましたが、その外形も様々です。その外形を活かした例が2つあります。
一つは、サイリウムを差し込む事。
きっかけは、家でプリキュアオールスターズ DX3 を見ていた時の事です。
物語の終盤、ミラクルライトでプリキュアを応援するシーンに差し掛かった時、僕はふと気づいたのです。
劇場ではちびっ子たちが応援してくれていたけど、今この部屋には自分しかない。
そして僕はミラクルライトを持っていない。
このままではプリキュアが負けてしまう、と恐れた僕は一時停止し、近所のドンキホーテでサイリウムを買い、クリア素材にラメの入った美しい外観で評判のオナホール「桜吹雪」に差し込みました。
これが思った以上にミラクルライトしており、無事にプリキュアは復活、ブラックホールを撃退してくれました。
ふう、危ないところだった。持ってて良かった桜吹雪。
この、オナホにサイリウムを挿入するというのは思った以上に面白かったのです。
差し込むサイリウムの色や輝度、差し込まれるオナホによって様々なカラーのライトが作れます。
もしも彼女を部屋に招き、ムーディーな空気にしたい時には抜群じゃないですかね。



二つ目に、外形が人体を模したものがあります。

トイズハートのオナホ妖精や、あかざわ RED 監修のないしょのついでにーるずあたりが該当します。

これらの挿入口のあたりに目をつけて見てください。

あらまあびっくり、まるでジュゴンのような優しい外見へと早変わり。

これを発見した際に大喜びで写真を撮り、twitter に上げたところ「回転寿司来てる時に変なモン見せん！生タコ食べなくなっただろうが！」と絶賛されました。

一人暮らしで部屋が寂しい貴方、ひとつ試してみてもいいかもしれません。

神姫や figma を跨らせてネバーエンディングストーリーごっこするのもアリですよ！

その他にも、友達が遊びに来た時に突然「へいパース」と言ってオナホを投げつけるのも、楽しいひと時を演出してくれます。

ゲーム投げ部ほどの勢いはありませんが、オナホ投げ部は今後どんどん流行ると思うんです。

乗り遅れるな、このビッグウェーブ。

最後に、オナホで得た一番の収穫。

それは何よりオナホ仲間達でした。

オナホ仲間は穴兄弟。

兄弟盃はいらねえ、オナホこそが俺たちの盃さ。

メーカーやショップだけでなく、デザイナーやユーザー、「」ちゃん・・・。

様々な出会いを与えてくれ、そして固い絆を結んで参りました。 本当に思った以上に固い絆でビックリだよ。

作り手を始めとした、オナホを取り巻く人々を見ていると、店頭やネットに並ぶオナホが宝石のように見えてきます。

良ければ貴方も、各メーカーやショップと仲良くなるとはいかがでしょうか。

(ただしホットパワーズと仲良くなった場合、宅配テロされる可能性アリ)

僕のオナライフを支えて下さった皆様に感謝しつつ、こころで締めたいと思います。(オナホだけに)

拝読、ありがとうございました！





ジャンクカメラ沼



文と写真：ndmk mgnt bot

「カシャッ」

「ジャキッ」

さわやかなシャッター音と巻き上げ音が、澄みきった青空にこだまする。

スプールに通したフィルムが、そのたび茶色の無垢な姿で、背中に触れる圧板をくぐり抜けていく。

汚れを知らない感剤に光を導くのは、玉虫色に輝くレンズ。

コマの間隔を乱さないように、白い光線漏れを起こさないように、しっかりと巻き上げるのがここでのたしなみ。

もちろん、パーフォレーションにかぶる位置に撮るなどといった、ロモグラフィイ特徴など存在していようはずもない。

K1000。

1980年代製造のこのカメラは、もとは天体撮影等のためにつくられたという、伝統あるペンタックス製一眼レフカメラである。

某国。共産圏の面影を未だに残している工場で作られ、天体撮影からポートレートまで様々な撮影ができる機械式カメラ。

時代は移り変わり、元号が昭和から改まった平成の今日でさえ、電池を入れフィルムを通してやれば温室育ちの純粹培養銀塩写真がしっかりと撮影される、という仕組みが未だ生き残っている貴重なカメラである。



2年ほど前、Nikon D5000 というデジタル一眼レフを買った。当時使っていたコンパクトカメラ、Canon IXY DIGITAL 910IS の性能に限界を感じていたためだったが、しかしこの時点では沼と言えるようなはまり方をしていただけではなく、ごくごく普通に付属のズームレンズでの撮影を楽しんでいただけだった。

転機となるのが1年と少し前。今度はサブカメラとしての910ISの性能に不満を覚え、よせばいいのに Olympus E-PL1s という流行のミラーレス一眼に手を出してしまった。メイン、サブ共にレンズ交換式カメラの体制。これだけですでにかなり沼に入り込んでいるのだが、事態はここからどんどんと駄目な方向へ転がっていく。

まず、E-PL1s の高感度ノイズが D5000 と比べて格段に多い事に不満を持ち始めた（コンパクトカメラとは比べものにならないくらい綺麗なのにも関わらずである）。これを解決する方法として、明るい（集光性能の高い）レンズの購入を計画し、あるうことか数十年前のレンズを購入しアダプタを経由して装着する方法をとった。旭光学（現



Pentax) Super-Takumar 55mm F1.8。ところが届いたこのレンズ、無限遠が出ない（遠くにピントが合わない）。えーっ、せっかく買ったのもったいない、とばかりに、早速分解しあっさりピントの修正ができてしまったのがジャンクカメラ沼への第一歩であった。

しばらくはそのレンズを E-PL1s に装着して楽しんでいたが、そのうち別のレンズが欲しくなりあっさり入手。そうすると今度は D5000 にも明るいレンズが欲しくなり入手。D5000 の機能上古いレンズの使用にはかなりの制約があるため、オート機能はほぼ利用不可能。シャッタースピードも絞りも自分で設定し撮影していると、えーじゃあこれフィルムカメラでも手間変わらんやん、と東独、Pentacon 製フィルム一眼レフ購入。そしてニコンのデジタルとフィルムとでレンズを共用するべとニコンのフィルム一眼レフ購入。ついでに学研・大人の科学マガジンの二眼レフカメラを購入したところ見事にハマられ、1950 年代製のローライ購入。D5000 で古いレンズを使う際の煩雑さから解放されるために上位機種 of the D7000 購入。

一年で部屋の一角がカメラ屋状態になってしまったのであった。などこの原稿を書いているちょうどその時に、E-PL1s の撮像センサーの小ささから来る各種不満を解消するための、SONY NEX-3 が到着。もうどうしようもない。



デジタルカメラ類はさすがに新しいものだけあり、かなりの値段となっているが、それ以外のカメラやレンズ類はそれほど高価なものはないのが我がジャンク道。今まで買ったもので一番高いフィルムカメラは 9,000 円、レンズも同じく 9,000 円である。

「それのどこが安いんだよ！」という声もあるだろうが、カメラやレンズなんてものはどれもこれも新品で買えば 2 万は下らないので、格安である。入手先は主にオークションやハードオフ、カメラ屋のジャンク箱。先述の Pentax K1000 はカメラ屋のジャンク箱から 1,500 円で回収。ペンタプリズムの腐食以外は全く問題なく動作している様子。それに付けるレンズは Yahoo オークションにて 2,000 円。汚れていたがクリーニングしたら見違えるほどに綺麗になった。

ジャンクカメラの面白さはまず手に入れる前の逡巡。オークションでは細かな情報は無いし、店頭でもジャンクコーナーのものは細かい状態についてはわからない。まず狙っているものの情報を集め、よくある故障の症例やその修理方法、自分の分解清掃技術などと照らし合わせて修理可能かどうかの判断。そして実際に手に入れたものの状態のチェック。ここで予想していた状態よりも良ければ当たり、ほぼ完璧に現役時代の状態であれば大当たり、もし駄目駄目なら悔しい…でも…幹事長…。最近はできる限り状態を予測し、少ない情報から多くの情報を引き出すように気をつけているので外れはほとんど引いていない。そして修理が必要なものは修理する楽しさ。現代の製品とは違いバラバラに分解、修理が出来る前提で作られた各パーツをバラしていく。そして不調の原因となっている部分を調整、再度組み立て。大抵のものは工業製品として高いレベルに



あり、私のような素人が分解、再組み立てをしてもかっちりとしている。最後に、修理したものを実際使用してみても感動。カメラ、レンズは撮影に供してナンボである。自分の手で調整したカメラ、レンズでの撮影…そこに写っているものは写真を超越してただの自己満足である。



現代のレンズやカメラは技術の進歩により非常に洗練されてはいるが、反面非常にわかりにくいものとなっている。

カメラなんでもものは乱暴な言い方をすれば、フィルムや素子面に像を結ぶレンズ、レンズ以外の光を遮る暗箱、指定した時間の間光を通すシャッターの3つが揃っていれば撮影できるのである。

今のように技術が洗練されていなかった時代。その当時の人々の知恵や試行錯誤が古いカメラ、レンズには詰まっている。

それらを分解し触れる事で、その心を現代の空に向け、一瞬を切り取る。なんとすばらしきことか！

しかしそう思った瞬間には、人は沼の底から空ではなく水面を見ているのである。

(※クラシックカメラやレンズは人類の貴重な財産です。素人によるむやみな分解、修理は傷をつけることがあります推奨いたしません)





資料作成の心得



文と写真：まこちん

「そうそう、ちょうどプールサイドの資料が欲しかったんだ」

「このちょっとぼけた体育館の床、良い資料だね」……

このような写真への賛辞を耳にしたことがあるだろうか。あるいは熱心な資料撮影家の方もご覧になっているかもしれない。

資料とは、研究・調査の基礎となる材料のことだ。背景が程よくぼけているのが良い資料、参考になりそうなモノが映っているのが良い資料……人によって定義は様々だろう。ここでは、様々な意味で「資料として使えるな！」というモノのことを資料と呼ぶことにしたい。というか暗黙の了解として資料で通じるよね？なんて。

曖昧？いや、曖昧にしておかないと色々とゴニョゴニョ。

それはそれとして、作例を見て頂いてどんなモノが資料足りえるのか、理解してもらえばと思う。

本稿では、そういった資料について、どうやって撮影したらいいか、撮影の際気をつけたいポイントは何か、と言ったいわば心得を、筆者の体験からポイントを絞って紹介したいと思う。



パリ市内での資料

ちょうど緑色のダストボックスの資料が欲しかった



1. 怪しまれない格好をしよう！

まずは基本として、「カメラを構えていても不思議ではない」身なりを心がけるようにしたい。ヨレヨレのTシャツやジャージルックでカメラを構えていては耳目を集め、おまわりさんまっしぐら。

家につくまでが遠足なら、家に資料を持ち帰るまでが資料撮影だ。そのことを肝に命じて、リスクを少しずつ減らしていこう。特段何を着るべし！ということはないが、清潔な身なりこそが資料撮影の第一歩と考えたい。

2. カメラを吟味しよう

コンデジ、デジイチ、ミラーレス、携帯カメラ……写真を撮るといふ行為のために、今の時代にはあらゆるカメラが用意されている。

資料撮影においても、それだけ選択肢の幅が増えるという意味で喜ばしいことだと思う。それぞれのカメラに特徴があり、状況によって選択して行きたいところであるが、資料撮影においてはあまり仰々しいカメラはご法度だ。おまわりさんこわいもんね。

オススメはミラーレス一眼カメラであろう。大抵の機種がコンパクトであり、かつレンズが交換できることであらゆる資料撮影シーンに対応できる。

機動性が高く、後述する旅先やイベントに持って行きやすく、また持っても全く不自然ではない。近頃一眼レフデジイチ市場を追い落とす勢いなミラーレス一眼であるが、資料撮影需要も増えてくることだろう。

ちなみに筆者は二眼カメラや中判カメラで資料を撮ったりもする。仰々しいを乗り越えて明らかに異質だが、逆に資料の方から声がかかったり、興味を持ってもらえたりする。度を越せばなんとかなる好例かもしれない。えっ実は通報されてる？タスケテ

愛機の中判カメラ RB67

これで資料撮影すれば
注目度はピカイチ





3. さり気なさを装おう！

さて実際に資料を撮るとなると、さり気なく撮ることが重要だ。

良い資料になりそうな資料を見定めたらその後姿をパチリと…ハハハ、なに言ってるんですか資料ですよ資料。盗撮じゃないんですよ。

その際、資料に気づかれては一卷の終わりだ。その後の人生がどうなるかはおまわりさん次第だ。

資料撮影において最もスリリングかつやりがいを感じるシーンであるが、工夫を凝らすことでリスクを減らしていこう。

まずはいきなり本命の資料に向かってシャッターを切るのではなく、周りの風景や景色を撮りつつ資料に足を向けていこう。

カメラを縦に構えてパチリ、ローアングルにしてみてもパチリ、様々に空シャッターを切ってるうちに資料のほうも「ああ、この人は写真をとってるんだな」ぐらいの認識しか持たなくなるはずである。

その無警戒に…一発！

これで資料の出来上がりってわけさ。



さり気なくさり気なく
この光の加減が
良い資料になりそうだ



4. イベントに行こう！

花見や花火大会、地域のお祭や企業の感謝祭……一年のうちに人が集まるイベントは結構開催されている。

そこへ出かけない手はない。なぜなら、そういった場所は非常な確率で親同伴の資料がいらっしやるからだ。

しかもそういったイベントではカメラを持っていたとしても全く違和感がない。むしろみなさん撮りまくっている。

イベントは約束されし資料撮影のエルドラド。今すぐ身の回りで行われるイベントを調べて見ることをおすすめする。

ただし学校関係（運動会など）はめっちゃ注意しろよな！部外者はマジチェック厳しいかな！死ぬっ！（実体験）



祭りいいよね！
ほくも大好きだ！



5. 旅で撮ろう、海外へ行こう！

人が旅をするのはそこへ行くためではなく、旅をするためである——詩人ゲーテは旅についてそう語ったそうだが、人が旅をするのは資料を撮るためだと主張したい。

それは冗談だけでも、旅先で撮る資料は格別だ。一期一会の精神も作用しているのであろうけども、見知らぬ土地、見知らぬ景色の中、ファインダーを覗くと活き活きとした資料が映っている。

その喜びは何物にも代えがたいのではないだろうか。旅は己を磨き、資料も磨いてくれる。そういうふう to 思えてならない。

しかし土地勘がないとそれだけリスクが高まるのでご利用は計画的に。



イギリスは
ボートン・オン・ザ・ウォーターにて
プレミアム感…ではなく
ちょうど小川の資料が欲しくて

6. フィルムで撮ってみよう！

デジタル全盛の今の時代、わざわざフィルムで撮ることにはいかにほどの価値が有るのだろうか。ある。あるのだ。

デジタルはその容量が許す限り無尽蔵に撮れてしまうが、本来写真というものはあらゆる面で準備をしていかないとシャッターを押せないもの。

デジタルの0と1の電気信号はいくら進化しても信号のまま、化学反応であるフィルムとは別物なのだ。

フィルム撮影に失敗はつきもの。フィルムの入れ忘れ巻忘れ、露出の間違い、現像の際の温度管理、上げると枚挙にいとまがない。



「写ってなかったらどうしよう」という不安に駆られることもしょっちゅう。しかしこれは必要なことで、そういった失敗があるから、より資料と向き合える。資料に真摯になれる。

とまあ何だかんだ言ったけれども、フィルムに焼き付けられ、プリントされた写真は「物」としてシンプルに残るわけで、そこがフィルムの良さの最たるところではないだろうか。資料が「物」として、銀の力で永遠を得るのだ。素敵なことではないか。

フィルムにもカラーネガティブフィルム、リバーサル（カラーポジティブ）フィルム、モノクロフィルムとあるが、どの種類のフィルムでとって資料は素晴らしい。

特にリバーサルフィルムとモノクロフィルムがオススメ。

リバーサルフィルムはポジティブフィルムともいい、フィルム上で自然の露出と色が再現されるフィルムだ。

飴色に輝く高精細な撮影済みリバーサルフィルムを一目見れば、これで資料を撮ることが神託のように感じられるだろう。一度は体験して貰いたい。

モノクロフィルムは、色情報がなく、白と黒の粒子のみで現実を切り取るフィルムだ。色がない分、撮影者の意図がダイレクトに伝わりやすい。資料撮影においては、構図がバッチリ決まることでより高い次元の資料になること請け合いである。

フィルム・グレイン・フェチの方にとってはモノクロ資料は二重の意味でたまらないのではないだろうか。フィルムで資料撮影した際留意しないといけないのは、フィルムは現像しないといけないということである。

店に出さなければいけないのである。違うんだおまわりさん聞いてくれ

モノクロだと途端にいい雰囲気





リスクを回避するためにもここは自家現像をしてみよう！機材と薬品と暗室を用意するだけ！レッツ自家現像！

そしたら今度はそれをアナログプリントするために引伸機と印画紙を用意して入出力を全てアナログで完結出来る環境に…ここまでくればきっと大丈夫。

おまわりさんだって許してくれる。

くれない



暗室を作ると

犯罪者度が増すと言われるますが

おそらくそれは 幻覚でしょう

以上、ポイントを絞ると言いつつ、何をわけの分からねえことを言ってやがる！という内容になってしまったかもしれないが、こんなのでも資料撮影の理解に役立てば幸いだ。資料撮影でなくともカメラ、またはフィルム写真等に興味を持ってもらえればそれに勝る喜びはない。むしろこっちが本音。

最後になるが、本稿に使われてる資料写真は法律的には全く大丈夫のはずなのでおまわりさんへの通報は不要だ。おあしす！



全てのギタリストへ送る「なんか弾いて」への対処法



～困ったときのいたりあ紳士～

文と楽譜：野中オズ

ギターという楽器は案外ポピュラーなもので、触ったことのあるひとは結構いると思うのです。そう難しくないしね。

そこで私ギター弾けますなんていうと大抵言われてしまうのが「じゃあ、なんか弾いてよ」という無茶振り。

ここで出来る限り難しい速弾きをして引かれるというのはよく聞く話ですが、当然ながらテクニックを披露する必要はまったくありません。

こういう場合、要するにお互いのが共通して知ってる曲を弾いてみせればいいわけです。「なんか」とは、大抵の場合においてそういうリクエストなので。

さて。音楽の趣味嗜好を知っている仲であれば適当にコード鳴らしながら好きな曲でも歌ってやれば大正解であるこのクエスチョン。知らないひとが相手だったら何を弾きましょうか？

共通項になりそうな有名な曲がいい。有名な曲って？ 有名、有名ってなんだ。

ネットを通して音楽が溢れかえっている現代、ボーカロイド物しか聴いたことがないとか、ビートルズとストーンズは聴いたことがないとか、そんなの全然おかしくないこの現代。

誰もが知ってる、というのは実は意外と高いハードルなのです。

そこでオススメしたいのがキノコで大きくなるあのいたりあ紳士、マリオさん。いままで実践してきて、マリオのテーマを知らないというひとはまず見かけなかったし。(若い子はどうなのか知らんぞ！ 最近のマリオでどんな音楽使われてるか知らんからな！)

というわけで早速弾いてみましょう。譜面は以下。

…と。ここでマリオのBGMのTAB譜を載せようと思っていたのだけれども、案外にスペースを使いそうなのでメインのテーマは省略します。

適当にアップロードしておくので各自DLして参照ください。

https://dl.dropbox.com/u/26196172/mario_field.pdf

簡単なので是非このテーマをなぞってほしい。

※譜面作成ソフトを使いこなせていないため適宜スライド・グリス・ビブラートなどを勝手に混ぜて弾いてください。



ということでここから本題。
まず以下の譜面をご覧あれ。



TAB 譜作成ソフト上の都合でマークは付けられなかったが、ナチュラルハーモニクスで弾いてください。

ナットから数えて5番目のフレット上（指板上ではなく銀色のバーの上）に指で軽く触れて2弦→1弦とピッキングするだけ。

これがかの有名なコイン奏法。マリオがゲーム上でコインを取ったときの音が出ます。マジで。

コツとしては、思いっきりサスティンのあるディストーションをかけること。

コインを複数枚取りたい際には2弦を数回ピッキングしてから最後の1枚だけ1弦で弾くとそれっぽい。

こういうのを上記（できなかった）テーマの途中に盛り込むだけで俄然面白いので是非試してほしい。

ギター触ったことねえよって方も、周りの誰かがギター持ってるときにちょっと触らせてもらって試してみると面白いので憶えておきましょう。

では次に。

特に譜面は用意していませんが、適当に全弦を左手でミュートして1弦側から6弦側へブラッシング×3回 でマリオに土管をくぐらせませす。



(dokan)

1 $\text{♩} = 80$

2

3

4

5

6

ということで適当にオクターブを弾けば地下っほい感じになります。休符が多いので合間合間にコインを混ぜるチャンス。

合間に挟む効果音として、2弦 4f 辺りから適当にグリスアップ（弾いてからブリッジ側へアバウトにスライドさせる）するとマリオがジャンプするというものもあります。併用しましょう。

また、3弦 14f & 2弦 13f → 3弦、2弦の 12f の繰り返しでスターを取ったときの音も出せます。適当に挟みましょう。



このステージ、最後の3連符が弾けなかったら途中でブラッシングを挿入してマリオを地上へ出すのも手です。実際自分も怪しいです。

と、いうわけで。ギターを弾けるひとには面白く、弾いたことのないひとにも入り口となるような簡単な技としてマリオのテーマを紹介させていただきました。

聞き覚えのあるBGMを弾きながら、マリオが土管に入ったり、出たり、ジャンプしらい、コインを取ったり、スターを取ったり、としてのいを憶えておくと「なんか弾いてよ」と言われて困った際になかなか便利なのです。

誰にでもかなりウケがいいので、マリオさんの知名度には本当に驚かされます。任天堂すげえ。

というところで終わるのも「沼」というにはちょっとヌルいかなーと思ったので、最後にちょっと難しいのをひとつ。あなたはマリオをちゃんとゴールさせられますか？ メインテーマから適当にジャンプさせて、以下のフレーズを。

(goal)

1 $\text{♩} = 100$
4/4
3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
15-15-14-12-13 12-15-12 16-16-15 13-14 13-16-13

2
3 3 3 3 3 3 3 3 3
18-18-17-15-16 15-18-18-18-18-20

3連符の部分は6弦側から1弦側へゆっくり下ろすだけ。いわゆるスイープというテクニクですが難しければ1本づつオルタネイトで弾いてももちろん大丈夫です。

これが弾けたら最後に余った時間分だけコインを獲得させましょう。2弦の5fをハーモニクスでひたすらトレモロ。

簡単ですが以上です。是非是非弾いてみてくださいね！



おまけ

せっかくなので拙いながら筆者が昔弾いたマリオを。

<https://dl.dropbox.com/u/26196172/TapeDeck%202%20%20Dec%2005%2021-35-40.mp3>

効果音は特に入っていません。コードもキーも細かい音使いも違います。

ずーじゃ風味ですね。良かったら耳コピしてみてください。



大盛りのススメない

やっぴー!



文と写真：JIN0127

はじめに

私たちは当たり前のよ～に、毎日何かを食べている。朝昼晩、人によっては夜食も食う。思い立ったら、なんでも食える。食に飽きるとはよく言ったもので、ありがたい世の中である。

そのおかげで、私達は簡単に満腹になれる。満腹からの充足感などは言いようもない。しかし、充足感を満たした限界はどのあたりにあるのか、俺は知らなかった。今回は、その限界を知るために行った、ひとつの挑戦の結果である。

まずは入店

1月13日、お昼時を少し逃した時間帯、大阪日本橋に到着した。

新年になっても、キャバの客引きのようなやり方をしている『メイドさん』が変わらず、やる気のないチラシ配りをしている。

目指すところは『ちょいめし あさちゃん』

関西圏にお住まいの方は、多少は名前ぐらひは聞いたことあるお店だ。

著名な理由も単純に、デカくて、安いのだ。

もりぞー、よつデリアさん、彼ら二人には、今日の挑戦も多少なりとも伝えていたので、「何かあったら助けるからな」と、まるっきりフラグなお言葉をいただき、10人ほど並んでいる列に並ぶ。「何かあったら」という言葉は「骨は拾ってやる」という意味にしか聞こえない。戦いに向かう。



社長！ お元気そうで！



早速のお出迎えである。

並んでいる間は、myngkn 失踪事件の話やその日のプリキュアの話で盛り上がる（一人の股間が）

さて、地獄の一丁目への入店である。

オーダーと戦いの始まり

お世辞にもキレイとはいえない店内、壁中に貼り尽くされた来店した有名人の写真や雑誌記事、果てはマスターの好きなタイプ（オールパーフェクトデブ専で役満・デブ一色）のお客様の写真まで貼られているカオスな店の風景に初回の来店では、気圧されるだろう。

さて、席についたからにはメニューである。



2つとも上の単位がおかしい。

お店のご飯は何合単位でカウントするものではないはずだが？
親に数の数え方を習わなかった人たちが経営する食堂なのか？

当初、他人丼（並盛・ご飯約3合）を注文するも、なんとなく、どうせなら、「食いたい」と思ったので、カレー（ミンチカツとだし巻き）の大盛り（ご飯約4合）を注文する。

その際に、おばちゃんから

「オオモリ？ オオモリ！？ 4ゴウだよ？ ナンデ！？ わかってるの！？」

と、ニンジャ＝アトモスフィア混じりに念入りに確認される。

その鬼気迫る表情に、お昼を過ぎていたとはいえ、ラッシュ時でおばちゃんの気が立つ



ていたのか、まあ一度通したオーダーを反故にしたのは、正直ごめんなさい。

ぐでぐで待つ間に同行者の注文品が届く。

もりぞーはカツ丼の小盛（2合）、よつデリアさんは定食のご飯小を注文。

続いて、自分のカレーがやってくる。



（奥にあるカレーのルーも自分のもの）

これはカレーじゃないだろ？

ふふふ、俺はどうやらとんでもないものを呼び起こしてしまったらしいな……。

この時点で武者震いが止まらねえぜ。

勝負のゴングは鳴った

一口目はがっつりと口に運ぶ。

甘い。

ワグナス！！ やっぱこれカレーじゃない！！

わかっていただろうにのう ワグナス。メニューには甘口のみ、と書いてあるだろうに。

ボクオーン

では 我々に何の手だてもないまま この甘さに 耐え続けろと

そうじゃ それが正しいあさチャンカレースタイルじゃ

ボクオーンの言葉通り、再三繰り返しかきこんでいく。

心を無心にして、スプーンを上下する姿を見て、同行者は何を思っただろうか。

ふっと、一息つきたくなるタイミングで1/3しか減ってない事態に眩暈がやってくる。

上に乗ってる付け合せ扱いのミンチカツとだし巻きに手を出す。

味が変われば、と思いましたが、ルウがかかっているので味が全くかわらない。



この段階でカレーに変更したことを完璧に後悔しだしている。
しかし、出された料理を食う手を止めるのは、いけないんだ。
そのマインドを心の支えにスプーンを進めていく。

1/2を超えてくると、そこから先はすでにもう義務感だ。
心のなかで、「無謀なことやっでごめんなさいごめんなさい」と唱えながら、それでもスプーンを動かしていかなければいけない。
もちろん、同行者の二人は食い終わって、ない。
もりぞーがやたら苦しそうになっている！
彼にも無理なことがあったのか……。

無理！ 1！！ 1 1！！

残り 1/4 の段階でカレー地獄に発狂をしそうになる俺の様子に気づいたのか、よつぺリアさんがそっと助け舟を差し出す。

「俺も食うよ」

俺はこの時目の前に天使が見えた。

女なら惚れていた。男だけど惚れた。

一口食べて、

「これ、甘い！ プリキュアカレーだよ！」

どうやら女兒向けの味付けだったらしいな。

俺の口に合わねえわけだよ……。 (実際はただの甘口なカレーだろうけど)

終戦とその傷跡

手助けも借りつつも、なんとか完食です。

会計時にオーダーを取りに来たおばちゃんが

「なんや、よう食うたねえ。手助けもらったけどやりきったやないか」

もう瞳が三下がかかってきたのを軽くなした主人公キャラの目をしていた。

そういう目をしたっ！！

退店後、同行者二人の動きに全くついていけない俺がいた。

あ、あれ、みんな動きが早いよ、俺がスロウがかかったようだよ。

いいえ、じんちゃん、貴方の体重が一気に 4kg 増えただけよ。

限界は知るものではない。知らなくていいんだ。

動けない身体をベローチェの机に横たえて、じっと動けなくなった俺は独りごちた。

「腹八分目に医者いらず」 お後がよろしいようで。



ウイスキーのお話



文：Zakki X III

こんばんは、はじめまして。

ウイスキーをいろんな人に飲んでもらいたいのでこういった媒体で語らせてもらえるのが嬉しく思います。

少しでも興味を持ってもらうためにややこしいことや細かいことはあえて省いて書いてます。想像しにくい地方概念などは極力省いて書かせていただきました。逆に優しくない、説明が必要だった単語がいきなり在るかもしれませんが気になった方は申し訳ないですが検索等で処理してください。

出てくるウイスキー銘柄の力の入れようなども偏りや欠けがあるかと思いますが、もし興味をお持ちになった方がいらっしゃいましたら是非酒屋通販サイト等も併せて閲覧すると少しわかり易いかと思います。

私にとって人様に読んでもらう文章を書くのはこれが初めてですので文体が統一されていない等色々ボロがあると思いますが笑って許していただければ幸いです。

今でこそシングルモルトウイスキーと紹介され少し一般的になったような気がするが、日本酒よりビールのほうが人気が高い不思議な国なのでやはり「気がする」とどまりなのだろう。

コマーシャルをやってくれてるだけありがたいが、洋酒としては料理にもあうビールは当然としてワインのほうが依然として人気だ。強い酒はどうにも料理と合わせるの難しい。

シングルモルトというのは大麦100%で作り、かつひとつの蒸留所——単一蒸留所の酒を意味する。日本酒の売り方と変わらないのだが、日本酒が蔵と蔵の酒を混ぜて瓶詰めするのが珍しいのとは逆でウイスキーといえは昔はみんなブレンドウイスキーが一般的。

パック牛乳に例えるとやれやれ十勝だのノンホモだのとか産地は表示されても、どこの酪農家の生乳で出来ているかは表示しておらず社名を冠した商品名で販売されているだけである。

ブレンドウイスキーでそれをやるとレシピがバレるから載せないのもあるが、それが当時その時代の常識・普通であったため牛乳と同じで不透明だとしても誰も異論を唱えることもなく、生産者であるウイスキー蒸留所は日の当たらないまま酒を造りボランティアなどのブレンドウイスキー会社に原酒を売って細々と会社を運営していたようだ。

そんな中、無謀・自殺行為と言われた「単一蒸留所のウイスキー販売」に乗り出した蒸留所があった。

シングルモルトウイスキーの元祖、グレンフィディック蒸留所。



同業者から賛同を得られず馬鹿にされ経営も何度傾きかけ、いや傾いたまま操業を続けていたのであろうがグレンフィディックは耐えに耐えついにブレンドウイスキー会社に頼らない自社製のウイスキー販売に成功した。

中古で買った施設であつたらしいが運がいいことにフィディックのウイスキーは穏やかでスムーズ、青リンゴや洋梨のような香りが特徴的で「誰でも楽しめる味」だったのが何よりも大きかった。

施設もそうだがウイスキーの味は狙って出来るものではなく、ましてや今から百年以上前の時代。どのような味が出来るかなんて博打に近いものだっただろうが、クリスマス冬の冬に産声を上げた「幸運な」酒の味はいまや「世界で一番売れているウイスキー」にまで登りつめた。

飲みやすく女性向きでもありながら長期熟成向けの酒質で長期寝かせても味が枯れることなく熟成される、非の打ち所がないウイスキーのひとつ。

観光者向けのビジターセンターを設けるなど開かれた蒸留所として有名で訪れたファンを楽しませているようだ。

ウイスキーの原材料は大麦で、馴染みあるビールと元は一緒。原料が麦で青リンゴや洋梨の香りとか誇張だろう？と思う方もいらっしゃるだろう。

すごく乱暴かつ掻い摘んで説明すると大麦と麴を混ぜてアルコールが醸された液体を日本酒のように醸造するとビールに、火にかけて蒸留してアルコール分だけを取り出し樽に寝かせたものがウイスキー。

強い酒の印象があるテキーラやガウン着てグラスを揺らしているイメージがあるブランデーらと「蒸留」という製法は一緒の兄弟みたいなもので、

アルコールは水より沸点が低く80度弱くらいで気化、これを冷やしてポタポタと集めて高純度のアルコールが得られる。

元は海水から飲料水を生成するのが目的の技術だったそうで、サバイバルの本とかでよくある「地面掘ってピニールかぶせて小石置いて水滴集める」というアレとは過程は違うけれど似たようなものだと思ってい。

これを通常は二〜三回ほど行い生成された高純度のアルコールを樽で熟成させて色のついた蒸留酒は作られ、ガマン出来ないロシア人が樽に入れる前に透明なまま吞んでしまうのがウォッカ、原材料はイモとか「糖が出るもの」であれば何でもウォッカに出来る。先述のテキーラが竜舌蘭という植物が原材料でブランデーは葡萄、ラム酒は砂糖黍、変化球としてコーンウイスキーという玉蜀黍で作ったウイスキーなんかも。

桃栗三年柿八年、柚子は九年でなり下がり、梨のバカめは十八年という言葉があるけれどバーボンウイスキーは商品としてはおよそ桃栗にあたり、ウイスキーは一般的に柚子からバカ以上にあたる。

実際はキリのいい10年モノがスタンダード品。サラリと言うがさあー作るぞーとはじめてから売りものになるまでおよそ10年。

スコットランドの法律では3年貯蔵したらウイスキーとして販売してもいいよとはされ



ているけれど3年やそこら程度じゃ薄くて美味くはないが、経営のために新規蒸留所は3年モノとかは普通に出したりする。

スタンダード品としての売り物になるまで一口に言って10年。

ニッカウキスキーのニッカとは漢字で日果と書き、正式名称は「大日本果汁株式会社」つまりウイスキーが売り物になるまで最低10年はジュースとか製造して会社成立させていたんですね。

余市町が葡萄の産地であることからワインやブランデーなども作っており先述のアランウイスキーもはじめはポテトチップスやチーズ、ビールやジャムを販売していた。

新興蒸留所はどうしても商材が乏しいので他にもウイスキーの蒸留したて未貯蔵の原酒「ニュースピリッツ」を販売していたり。ニッカ蒸留所は歴史もあるのに未だに一瓶500円で販売しているのがファン心を掴んでいてニクい。

ちなみに味は貯蔵前提で作っているのですピリッツとしての味もピンとこない味だったのを覚えている。

話を戻すがここで「じゃあ大麦から作ったウォッカを樽に入れて条件満たせばウイスキーになるの？」と素朴な疑問が出てくると思う。

ウイスキーの場合途中過程で他の蒸留酒にはない作業と要素が加わる。原材料の大麦麦芽の成長を若干促した後、ちょうどいい所でその成長を止めるために乾燥させる。

その乾燥のさせ方が特殊で泥炭(ピートという)と呼ばれる植物遺骸が十分分解されずに堆積して形成される可燃物で土を適度な大きさに切り起こし乾燥させ、それを燃やした熱で大麦を燻す。

見た目は土そっくりの塊が炭と名の付くだけあって淡い炎を衣にブスブスと燃える様はウイスキー好きにはたまらない光景で私もニッカ蒸留所で偶然見たときには感動を覚えた。

植物の堆積とあるが「何によって泥炭層が形成されたか」がウイスキーにとって重要で、大まかに普通の草木だったり花だったりあるいは海草が堆積していったものがある。

花によって出来た泥炭は最終的に香水のような香り高いウイスキーになる傾向がある。

ストーンヘンジで有名なオークニー島のウイスキー「ハイランドパーク」が特にそうだ。

海草で出来た泥炭は夢のある含みで言えば「看護婦さんの匂い」になる。だが現実には「歯医者に入ったら漂ってくる薬品臭」「正露丸」と酒に似つかわしくないフレーバーで、強烈なレベルだともはや「婦長さん」と揶揄していい程。

どういうわけか海草が堆積するとヨードチンキのような異臭を放つらしく、燃やした煙の臭いが大麦に染み付きアルコールとして蒸留されたのにも関わらずまだ臭いが取れずに残るというから面白い。

原材料として液体に混ぜるのではなくただの燃料からそういったフレーバーが生まれるのがウイスキーの面白いところで、強弱はあれど島モノのウイスキーは大抵このヨード臭がする。

蒸留所によってはウイスキーの仕込み水すらヨード臭がするというからもはや病気に近い。「愛せよ。さもなくば滅せよ」とはよく言ったものだと思う。

そんな島モノ、特に有名なアイラ島産のウイスキーは強烈なインパクトがありとにかく



臭い。焼酎で言うところの芋焼酎に似ている位置づけで、ジュースで言えばルートビアに近いスタンスだと思ってい。

とはいえアイラ島のウイスキー全部が全部臭いのかというとそうではなく、8つ中3つは穏やかで軽い味わいの位置づけ。

残りの4つが強烈な個性でファンを魅了し、最後のひとつは蒸留所が出来たばかりでまだ3年4年モノで精一杯、まだまだこれからといったところ。

私が好きなのはアードベッグという酒で昔は大麦の乾燥塔に窓が無く、それこそ大麦の燻製ができあがっていたのだそう。酒質自体はカラッとした麦の味わいと素朴な甘さがあるのだがとにかく薬品臭い。

この蒸留所は精力的に新商品を売りに出す面白いところで、手を変え品を変え飽きの来ないようにラインナップを変えていく。また自分たちに求められているものがよくわかっているのがにくいところで「今までのなかで一番キツく臭くしてみました」「樽の内側を徹底的に焦がしてピターな感じにしてみました(バーボン樽は内側を少し焦がして風味を増す)」とディープさを求める姿勢がエロゲと似通っているのが面白い。

逆に「ウチの酒、基本は甘いと思うんだよね。だから食前酒としてピート軽めの酒造ってみたから」と変にフットワークが軽い会社で、ウイスキー業界もそんなに明るいわけではないのだがこうした蒸留所が頑張っているうちは大丈夫だろう。

ピートが軽いどころかまったく焚かないというスコッチウイスキーの蒸留所でも珍しい泥炭を使わないグレンゴイン蒸留所がある。

「大麦の味わいを大切にしたい」という方針の下、泥炭一辺倒なスコットランドにおいて今もなおそのスタイルを貫いている非常に珍しく逆に個性的な蒸留所である。

泥炭を使わない蒸留所はもうひとつあって、ニットセーターで有名なアラン島のウイスキーも「基本」泥炭による燻し香り付けを行わずウイスキーを作り上げるが、完全新規操業蒸留所としては今のところ2番目の蒸留所で商品のラインナップバリエーションを色々手広くやっていることもあり、バーボン樽・シェリー樽・泥炭の有無がまちまちで雑多なイメージはあるものの基本泥炭を使わないノンピートな酒質ゆえか非常に飲み易いクリアなタイプのウイスキーとなっている。

ピートの有無はウイスキーに芯の強さを与える。その日の口塩梅によっては逆に苦味を伴い重く感じるときもあるが、ピートを焚いて作られたウイスキーはしっかりとした味わいがあるものである。

昔はほとんどの蒸留所でこの麦芽を乾燥させる作業を行っていたのだがかなり重労働のため現在は専門の業者に委託して機械的に麦芽を加工しているようだ。

現在でも古式ウイスキー製法を守っているのは先述のグレンフィディック蒸留所とスプリングバンク蒸留所の2ヶ所だけ。

港町キャンベルタウンには過去30もの蒸留所があったとのことだが現在あるのはたったの2つ、スプリングバンクとグレンスコシアしか残らなかった。

質より量を優先させた他蒸留所がバタバタと倒産していき「キャンベルタウンのウイ



キーは粗悪品」と言われた過去があるにも関わらずスプリングバンクは生き残った。昔の製法にこだわり続け味を追求し信頼を得る。口で言うのは単純だが苦労や努力は並みならぬものがあっただろう。

ビールでの印象が強い日本では普通に思われがちな事なのだが、スコットランドにおける自社で製造から瓶詰めまで一貫して行っているのはスプリングバンクとグレンフィディックの二箇所だけ。

わが国の日本酒がどうなのか勉強不足でわからないのが申し訳ないのだが、スコットランドの地酒であるウイスキーは割と分業で成り立っている節がある。

私もこのことを知ったときは少しショックを受けたが日本が豊か過ぎるのとスコットランドの地域性かな、ということで納得した。

スプリングバンク蒸留所は自社の商品ラインナップとして「スプリングバンク」、ピートを強めに焚いたヘビーな飲み口の「ロングロウ」、逆にピートを焚かない「ヘーゼルバーン」の3種類を展開している。

ロングロウとヘーゼルバーンを飲み比べるとピートの有無でここまで違うのかと唖ってしまう。基本の酒質が似ているからなおさらそう感じてしまう。

キャンベルタウンは港町だが、島だけでなく海岸に居を構える蒸留所にはもうひとつ面白い特徴があって貯蔵している倉庫や樽によっては海風や時化といった文字通り「荒波にもまれる」ことがあり、そんな環境で10年20年の歳月を経ると「酒に塩味を帯びる」ようになる。

スプリングバンクの酒は「塩っばい」ことで有名で飲み易い口当たりとココナッツに代表されるさまざまな優しい風味の後に塩味がくるという酒飲みにとっては嬉しい味わいとなっている。

また後述のグレン・モーレンジは13番倉庫が海に近く、飲みやすさで定評のあるモーレンジが特別に「セラー13」という少し塩っばい商品を出している。

さて冒頭のグレンフィディックの「青リンゴ・洋梨風味」はどこからくるのか？ 簡潔かつ総合的にいうと「環境」としか言いようがないが、ウイスキーの風味・味のおよそ7割は樽から来ているのではないかというのが近年になってわかってきた。

ウイスキーに使う樽材はほぼオーク材、樫の木を使っている。この木材のもつ風味がウイスキーに強い影響を与えるわけだ。

樽について変わっていることは、ウイスキーはバーボンウイスキーを寝かせた樽やシェリー酒を寝かせた樽を利用して作られる。

最初は普通に自前の樽を使っていたのだろうが、密造酒を隠しておくために当時スペインから輸入されていたシェリーの空樽に詰め数年後に飲んだら美味しくなっていたことから樽による貯蔵が始まったというのが定説。

そしてなぜバーボン樽がスコッチウイスキーの熟成に多く使われるのかというと、アメリカのケンタッキーで造られるバーボンウイスキーは熟成にオークの新樽を使うことを法律で定められているため、一度使われた樽の多くはスコットランドに輸出され再利用



される。

捨てる神あれば拾う神あり、とまでひどくはないが持ちつ持たれつの関係ではある。スコットランドのウイスキー業者はバーボン業者に樽を無料で貸し出しているところもある。

バーボン樽は風味も穏やかでウイスキー原酒の味を大きく曲げず素直に味を引き出せることからいわゆる「普通」の位置づけになっていて、もうひとつのシェリー樽は逆の「甘口」扱い。

シェリー樽で寝かせたウイスキーは色が濃くなる傾向にあり紅茶色に近い色がつく。一口にシェリー樽といってもシェリー酒にはまたそれぞれ産地や製法があってオロロソだのペドロヒメネスだのややこしい話になりがちなので「特に甘く仕上がる」とか「重い飲み口に仕上がる」という感じに割愛させていただく。

同じ原酒でも樽が違えば味わいがまるで変わり、好き嫌いがはっきり出てくる。蒸留所によってはどちらかしか使わないというこだわりもあったりして面白い。

ウイスキー業界のロールスロイスと言われてるらしいマッカラン蒸留所のウイスキーはシェリー樽一辺倒で、比較的甘い酒しか造らない。

甘さは付いて回るがオイリーな口当たりとリッチな香り、たまにくるカラメルのような風味と苦味がシェリー酒の魅力だろう。先述のオロロソシェリー樽等一口にシェリー樽と言ってもさらに選択肢があるのが強みだ。

近代と呼ばれる時代になってスコットランドいち売れているグレンモーレンジ蒸留所がこの樽絡みで革新的な酒を作り出した。10年は普通にバーボン樽で寝かせ、残りの1～2年をワインの樽で寝かせたウイスキーを製造、販売したのだ。

伝統にこだわるウイスキー業界は当初これを邪道呼ばわりしたが、時代はモーレンジのこの挑戦を認め暖かく迎え入れた。

シェリー、ポート、マディラ、バーガンディのワイン樽を用いて作られたそれらウイスキーは「〜ウッドフィニッシュ」と名づけて販売されて、後にダブル・マチュアード(二段熟成)という製法が確立されてしまうほど。

後にいろんな蒸留所の酒がいろんな樽に詰められる現象が始まり、ラムウッドフィニッシュとか不思議な商品流通が一時的ではあるが流行りだしたが、間違いなく新しい風が業界に吹いたのだ。

この風はスタイル上ライバル同士の蒸留所の酒と樽を用いて作ったウイスキーが出来上がったたり、結果を見ればモーレンジの行ったことは間違っただけではなかったといえる。

このグレンモーレンジ蒸留所は個人的に「風雲児」みたいな蒸留所であると一方的に思っている。やる事が形にとらわれないといえば聞こえはいい。

型破りというのが正確なところで、酒造りには軟水が向いているというのはウイスキーも変わりはないのだがモーレンジは硬水を使い、操業当初資金が無いからジン用のポットスタイルを中古で買い原酒を生成したという。

チャレンジ精神はフィディックに勝るとも劣らず先述のウイスキーの風味は7割樽によるものであると化学的に解析したのもここで、オークの木を「北向きに」だの栽培するところから始まり木材の乾燥に二年費やしウイスキーと樽の接触面も考え徹底的にこだ



わった「デザイナーズ・カスク(樽)」を作ったりと素晴らしい蒸留所。

反面、ウッドフィニッシュウイスキーに飽き足らず麦芽をコーヒーのように焙煎するとチョコレートみたいな香りと苦味がするという要素に着目し、このチョコレートモルトを使ったウイスキー「シグネット」を造ったはいいが評価はいまいちだったり、先述のウッドフィニッシュシリーズに高名なシャトー・ムートン・ロートシルトというアホ高いワインの樽を使ったクラレットウッドフィニッシュ(お値段発売当時一本6万円相当)という商品を出してみたりと若干SEGAっぽいアホさもあるのが特徴の蒸留所。

マッカラン蒸留所の芯の強い、長期熟成と甘口シェリー樽に向けた酒造りとは逆にメイソンの樽はバーボン樽を使い飲みやすく若干硬派な酒を造るからこそ出来る挑戦。

挑戦といえば最近になって日本独自のオーク材「ミズナラ」を使ったウイスキーが始めている。

ヨーロッパ方面のオーク材とはまた違った風味をウイスキーに与えることから業界でも注目されていて、サントリーやベンチャーウイスキー社のイチローズモルトシリーズ(野球のイチローとは無関係)が力を注いでいる。

とにかく本数が少なく値段云々以前にお目にかかれないのが難点で私も未だ飲んだことがないのが残念ではある(一本25000円が瞬時に売り切れるほど)

樽以外の味を決める他の部分とはいうとウイスキーのためのアルコール蒸留釜である「ポットスティル」の形なども口当たりや味を左右し、全蒸留所みんな姿形、大きさがバラバラ。

先ほどのグレンモーレンジ蒸留所の「ジン用のポットスティルを使ってみたら意外と合ってた」なんということもあったりするから何が何だかわからない。

蒸留の回数も味を決めるひとつの要素で、普通は2回蒸留して樽に詰めるがアイルランドに近いスコットランド南部地方(ロウランドといわれる)は伝統的に3回蒸留にこだわり蒸留所によっては今でも3回繰り返して蒸留するところもあったりする。

回数を重ねると純度の高いアルコールが得られ樽の熟成が短くて済むとのことだが反面痩せた、個性や含みが希薄な面白みのない味になってしまう。

過去には幾多もあった蒸留所が今では8つほどしかなくなってしまったのも残念なことだが仕方のないことかもしれない。

それでもファンを魅了したウイスキーはちゃんとあったものでローズバンク蒸留所の酒はクリアさが良い方向に出て香水のように香りが強く華やかなウイスキーとして今でも人気がある。

1993年に閉鎖が決まり多くのファンが残念がったものとか。今でも樽のストックはあるだろうがいずれは消えて名前だけが一人歩きするウイスキーになってしまうのが残念でならない。

現在蒸留所施設はアランウイスキーの関連会社が買い取りどうやら醸造所としてビールを造っているようだ。残念な話だが戦時中に爆撃されたりした蒸留所もあるくらいなのでまだ幸運なことなのかもしれない。



茶でも酒でもやはり水は重要でウイスキーの母体となる仕込み水もおいしいもの作りたいなら良質なものをというのは当然、湖や川から引っ張ってきたりして自然の恩恵がありがたく頂戴してウイスキーは作られる。

この仕込み水のことを「マザーウォーター」と呼び、仕込み水も飲むときの水割りやチェイサーにも同じ水、果ては水を使えるというのは酒飲みとしてこの上ない贅沢だと思う。(今にして思えば昔観光で行ったニッカウイスキー余市蒸留所でマザーウォーターを持ってこなかったのが悔やまれる)

水というか液体分の話に逸れるが樽の中で10年20年と熟成されていくにつれ密閉されているにも関わらず樽内の液体分が昇華して量としてはわずかではあるが年々目減りしていく現象がある。

これは「天使の取り分(分け前)」と呼ばれ保管条件にもよるが一年で1~3%天使が樽の酒を持っていくそうだ。10年単位だと馬鹿にならない量が失われるために年単位で継ぎ足していくそうである。

この名前をそのまま持ってきてアイスクリームにしたニッカウイスキーもなかなかセンスがある。しばらく見ていないがまだ商品として存在しているのだろうか少し気になるところ…

こうしてウイスキーは作られ販売されるわけだが、この「販売」という要素にもウイスキーは遠い過去にひと悶着あった。ここで話はウイスキー誕生の頃までさかのぼる。政府の重税から逃れるためにスコットランド北部(ハイランド)では、これに抵抗してウイスキーの密造が横行し密造によって麦芽の乾燥のための燃料に野山に無尽蔵に埋もれているピート(泥炭)を利用し、空き樽に詰めて隠匿することなどの苦肉の策がスコッチ・ウイスキー独特のピート香や熟成効果を得られることにつながった。

ハイランドでは現在でも密造時代を童貞の誇りとして記念しているところが多い。一方ロウランドでは地域的にポットスティルの容量を基準として税率が定められたため、蒸留釜を小さくし蒸留回数を増やして生産性を高める方策がとられた。

前述のロウランドの3回蒸留はこのようにして始められたが、同時に多くの業者が粗製濫造に走って酒質が低下したことで衰退し、グレーン・ウイスキー(純大麦ではない穀物原料)に取って代わられる原因となったようだ。

こういった経緯から密造時代が始まりその期間たるや一世紀も続いたがその時代に終止符を打ったのがグレンリベット蒸留所である。

グレンリベット蒸留所創業者ジョージ=スミスの作るウイスキーを当時の王は愛飲していたのだが「王が密造酒を好むことがあってはならない」と判断した側近が密造の原因を断つべくグレンリベット蒸留所に税の大幅減額等の話を持ちかけジョージはこれを受け入れた。

ここに記念すべき政府公認蒸留所が誕生した。大手を振って堂々と販売していい許可をもらったグレンリベット蒸留所であったが、同時にスミスは同業者から裏切り者として命を狙われるほどの迫害を受けることになったそうだ。



隠れて商売せざるを得なかった同業者からしてみたら確かに面白くはないことだったろうが、時代と共にリベットの後を追うように政府からの認可を受けて営業を続けるところが増えていった。

後に続く蒸留所が増えていくのは良いことではあったのだがリベットの名にあやかろうとしていろんな蒸留所で「～グレンリベット」と勝手に蒸留所の名前をくっつけられるという問題が出てきた。

本物の銀座にあやかって「～銀座通り」という名前の商店街が田舎の都市にはあったりするがんな感じだと思ってくれればいい。あのマッカランですらマッカラングレンリベットと名前をつけていた時期があったほど。

この現象が蔓延してしまったことにグレンリベットはウンザリして政府に掛け合いグレンリベットと名乗れるのはウチだけにしてくれと申請をだしたことからリベットには定冠詞である「THE」が付くこととなった。

このへんはバスケットシューズの「ジョーダン」シリーズに若干似ているものがある。マイケルジョーダンのために作ったのに他の選手が履いちゃダメだとナイキが同じ性能の別商品をわざわざ作ったほど。

現存する蒸留所のほとんどが政府公認となつてとある時代をきっかけにブレンドウイスキーがいち手法として確立され、その時代がしばらく続き誰もが「ウイスキーといえばブレンド」と常識化した頃にグレンフィディックが原点に戻る形でシングルモルトウイスキーを販売、大成功を収めたという流れになる。

ところで国が関与するのだから御用達というものもウイスキー業界に存在して、今までに5つほどロイヤルワラントを赦されたウイスキーがある。

ロイヤルロッホナガー、ロイヤルブラックラ、グレンユーリーロイヤル、ザ・ロイヤルハウスホールド、そしてアイラ島にあるラフロイグ蒸留所がある(あえてロイヤルを名乗っていない不思議なところ)。

残念なことにグレンユーリー蒸留所は今もこの世になく更地にされアパートになってしまい樽としてあるだけの存在になってしまった。ブラックラも現存はしているのだが最近パツとしない。

ザ・ロイヤルハウスホールドだが紛らわしいことに定冠詞「THE」が付かないものが現在商品として買えるものであるが、名前は似ていても御用達ではない。

蒸留所からして違うようでもこうなるともはや別物であるが、御用達も有効期限があるとのことなので仕方のないことなのだろう。価格も定冠詞が付かないものはおよそ25000円で、THEが付くものはプレ値もあるが10万円だとしても買えるかどうか。このハウスホールドは御用達以外にも面白い特徴があり、王室御用達だからなのか英国国内では流通していない。飲める場所は3箇所と限定されていてバッキンガム宮殿、ハリス島にあるホテル、そしてわが国日本とされている。

昭和天皇が皇太子のときのイギリス訪問でこのウイスキーをプレゼントされただけでなく唯一の英国国外販売をも許可されたという逸話がある。本場の人間がおいそれと飲めないものがわが国日本で飲めることに若干の違和感を感じなくもないが、そこは昭和天



皇に感謝しつつ飲むのが礼儀だろう。

ロッホナガーとラフロイグが今のところ日本では安定して商品を見ることが出来る蒸留所で、両者とも高い商品は4万からと勇気がないとなかなか手が出ないくらいに高い。しかし酒質は驕ることなく飲み易い酒で、特にラフロイグはアイラ島の酒にも関わらずバランスが良くヨード臭も気にならない程度でファンも多い。

これまで色々な蒸留所を紹介してきて気になった蒸留所があり調べた方の中にはいらっしゃるかもしれない。

通販サイトも訪れて様々な酒瓶やラベルをサムネイル等でご覧になった方もいらっしゃるかもしれないが、単一蒸留所の酒なのになんでラベルが色々あって酒の色も度数もまちまちなんだ?と疑問も出てくるだろうと思う。

ウイスキーは「独立瓶詰め業者(ボトラー)」と呼ばれる会社があり(先述の蒸留所が委託するボトリング作業とはまた違った会社)で「蒸留所から原酒を買い取り、ボトラーが独自に熟成させて商品として出す」という商売をしている。

例えばシェリー樽一辺倒なマッカランから原酒を買い取って、オフィシャルでは絶対やらないバーボン樽で寝かせた酒を販売したりするのがこういった業者である。

倒産した蒸留所の酒樽を所持していることもありウイスキー業界から切っても切れない存在のひとつである。オフィシャルより美味しい酒を出したりすることもザラにあり、オフィシャルにはない各会社にあるポリシーに拠って高いクオリティを維持した酒を輩出している。

個性も当然存在し、客もそのボトラーだから飲む・買うといったこともよくある。値段も非常にまちまちでとても同じ酒とは思えないほど高かったりするのが独立業者らしいといえば、らしいところである。

オフィシャル商品のほとんどは同じ年数のものを混ぜ合わせ均一化させた上で加水を施しアルコール度数40度から上に平均化させて売りに出すがボトラーの中にはこれをあえてせず、樽出し原酒(カスクストレングス)という商品を出している。

樽の酒を加水せずに濾過だけ行い瓶詰めした商品でラベルにはどの樽番号のものなのかの記載もあったりするほど徹底している。樽によってアルコール度数も味も微妙に違うために同じ年数のものでも度数が違う分違う商品として分けられたりするほど。

酒といえども口に入るものだから樽出し原酒であってもきちんと液体の濾過処理は通常行う。樽からザバーと出したウイスキーは年数に応じ樽の破片や木材繊維のカスが混合しているものでこれは避けられないゴミであり除去するのが当然なのだが、そんなウイスキーの製造過程である濾過工程で風味が劣化する・しないの物議が醸されたときがあった。

樽で熟成したウイスキー原酒はゴミの他に温度が低くなると溶け込んでいる香味成分の一部が飽和状態となって析出し白濁するが、通常のウイスキー製品ではこれを防ぐために原酒や製品を約0~5度まで冷却して濾過する。

これをチルフILTERと呼ぶのだがここで「そんなことしたら風味も一緒に失われるの



ではないか」という疑問が議論を呼び一時期ノン・チルフィルタードという言葉と製法が流行ったりした。

そんな過敏さに嫌気がさしたとあるボトラーが「そんなに風味が損なわれるのが嫌か」とでも言わんばかりの商品を世に送り出した。

大きいゴミだけ取り除いて細かいカスとかは気にせず樽出し、そのまま瓶詰めという豪快なのか手抜きなのか瓶のそこにはなにやら黒い塊やら繊維質のようなものが澱のように沈んでいるが、ウイスキーだからなのかワイン瓶のように中央が隆起していないという代物。

注意を払って注いでもゴミカスが普通に混入しているクオリティ無視のトンデモ酒だったがインパクトと目新しさ、時勢が味方したようでウイスキーファンはこれを受け入れた。少し前は樽の小ささに重さが置かれる趣があった。ウイスキー樽はそれなりに小さいほうが熟成面でなにかと有利らしく「大きいことはいいこと」を美徳とするアメリカでもこの件ばかりは小さい方を良しとした。

何年も前からアイデアを仕込み流行を読んで商品化するボトラーの手腕というか目利きの良さには本当に驚かされる。数十年後にはミズナラ材を使ったボトラー物が出てくるかもしれない。

気になる値段だが大体3、4千円から高くて2万円前後といったところだろう。当然熟成年数が高いほど値段は上がるが最初は無理をせず10年モノからチャレンジするのがいい。

ちょっとしたニンテンドーDSのゲームや3500ゲイツが買えてしまう値段なのは確かだがチビチビと飲んでいけば一ヶ月は持つのがウイスキーのいいところでワインと違い足が速い酒というわけでもない。

キツイ酒なのでチェイサー(氷水、ハードリカーには大抵付く。箸休めや寿司でいうガリみたいなもの)を用意してのんびり楽しむだけなのだ。登山や酒飲みオヤジの定番アイテム「スキットル」で呑むのも呑んだくれ感がしていいかもしれない。

私は酒の中でもウイスキーが一番好きだ。ウイスキーを飲んでハマってしまうとこれは男の飲み物だと実感してしまう。格式だとか作法じみたものが無く、単純に飲料として美味しい。

残念なことに度数が強くて気軽には飲めず初心者お断りな敷居の高さがハードリカーの難点で、美味しいと感じる前に諦める人も少なくない。ワインやビールと違い料理と合わせにくいのもあるだろう。

スコットランドの法律のひとつに「最低3年寝かせ、かつアルコール度数が40以上であればウイスキーと名乗ってよい」とされている。

非常に単純明快だが最低でも度数は40度スタートと一般的な焼酎より高く、慣れない内はそのまま飲んだらまず唇を痺れさせ舌を灼くような刺激と若干の香味しか感じないと思う。

だからはじめて飲む場合は氷を入れたロックスタイルでチビチビと飲むのがいい。ちゃ



んとしたバーなら丸い氷で出してくれるだろう。

この丸い氷も手が込んであって分厚い板の氷を分割しアイスピックを上手に使い四角から球体にしたもので、仕上げは金ザルで研磨して冷凍庫で寝かせる。

出番が来てグラス内にウイスキーが注がれたとき、パキッとかびキィという音と共に氷体にひびが入り琥珀色の煌きがグラス内に生まれる。

それに口をつけ恐る恐る傾け「命の水」が口内を灼くのと同時に、その綺麗な水晶玉が優しく唇を潤してくれるのだ。

私はもうロックで飲むことはなくなったが、そうしたウイスキーとの付き合い初めのちょっとした刺激と感動は10年以上経った今でも覚えている。

普通に買えば数万円もする透明なクリスタルグラスは、氷の分も加味して重かったが店内の光が反射しグラスのカッティングと相まって非常に綺麗だった。

今では普通に常温でも飲める酒が、当時は焼けるような刺激を氷の冷たさでごまかしながら、チビチビと口に運びつつ背伸びをしていった。

マッカランとグレンモーレンジを勧められ「どっちが好みか」と尋ねられモーレンジだと答えた。きっかけは、そこから。そこから私のウイスキーの旅が始まった。

長々と駄文にお付き合いいただきありがとうございます。ウイスキーではなくブランド「ヘネシー」の昔の広告文でご存知の方もいらっしゃるかもしれませんが、今改めて読み返しても良い文章だと思ったので最後にご紹介して終わりにしたいと思います。

「竹中直人の誘いはことわれない。

あんなに元気に酒に誘うヤツは、どこにもいない。

あの誘いっぷりには覚えがあるぞ、と考えていたら、小さい頃、家の外から「遊びましょ」と叫んでいた近所の子どもを思い出した。

その声がかかると、俺はもう、いても立ってもいられなかったものだ。

竹中君はよくしゃべる。次から次へと映画の話をくり出してくる。楽しくて楽しくて仕方がない「男の子」がそこにいる。それは、昆虫や野球選手の ことを夢中で話していた子どもたちと、何にも変わらない。

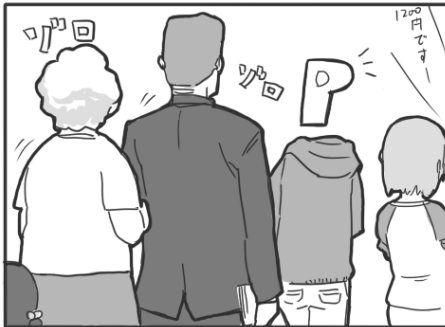
もし違いがあるとしたら、今は、日が暮れるかわりに夜がふけ、なけなしの小遣いで買ったサイダーのかわりに、あの頃親父たちでさえ口にできなかったヘネシーが、かぐわしくふたりの前にあることである」

忌野清志郎

では、良い夜を。



まんが：kabukabumilk





アクションフィギュアノススメ



文と写真：lin ricky

フィギュア……名古屋弁でフィギャーといいます。嘘です。

00年代に入り、スケールフィギュアが一般に認知されるようになってきました。それに追随するように、アクションフィギュアも数多く発売されるようになり、低価格で高品質なものが手に入りやすくなったと思います。

そんな、アクションフィギュアの魅力について、ちょっとだけ、紹介します。

アクションフィギュアの醍醐味は、やはり劇中シーンの再現でしょう！スケールフィギュアが一瞬を捉えた美しさ・格好良さを追求しているのに対し、アクションフィギュアは動かしてナンボです。慣れないうちは関節や分割線が気になるかもしれませんが、動かして遊んでいるうちに全然気にならなくなります。脳味噌が補完してくれます。大丈夫です。

代表的なアクションフィギュアシリーズについて（持っている範囲で）簡単に説明します。

- ・リボルテック…… 造形に癖があり、正直見た目はあまり良くないが、大胆なアクションポーズがキマるので動かしていると楽しい。
- ・figma…… 見た目がすごく良い。その分可動域が狭く、大胆なアクションポーズは苦手だが、自然なポーズは得意。付属品が多い。
- ・S.H.Figuarts…… ポーズは可もなく不可もなくキマる感じで全体的に丈夫。ただ顔の造形が残念なときがある。
- ・ULTRA-ACT…… ウルトラマンの動きを最大限意識した作りで、体を反らしたり縮こまらせたりするのが得意。
- ・AGP…… 超音速のMS少女いいよね……。メカ少女のためのシリーズ。
- ・武装神姫（MMS）… 武装の組み換えという玩具的な楽しさと、神姫に着せ替えをさせるなどドールの楽しさを合わせ持つ。
- ・mobip…… 造形はそれなり。けどちょっと関節が弱い感じ。
- ・ROBOT 魂…… 様々な作品に登場するロボットが製品化されているシリーズ。割と小さい。

こんな感じでしょうか。値段もリーズナブルで、一体 3000 円程度です。

ランカ 3000 円貸してくれ。

安いですね？そう、手が出るお値段なので、次から次へと買うようになっていくのです！



おのれディケイド！貴様のせいで貯金が溶けてしまった！

アクションフィギュアを集め出した切欠はおそらく……平成仮面ライダー 10 周年記念作品、「仮面ライダーディケイド」。

リ・イマジネーションをうたい、再構築された平成ライダーの世界を旅する作品です。久しぶりに観始めた仮面ライダーだったので、割と毎週楽しみに観ていました。……楽しみに観ていたんだよ。中盤から強化フォームであるディケイドコンプリートフォームというのが登場します。歩く完全ライダー図鑑と呼ばれるそいつは、他の追隨を許さないほど圧倒的に格好悪いデザインでした。

コンプリートフォームの能力は、指定した主役ライダーの最強フォームを召喚し、「自分の動作に追従させる形で」必殺技を撃つことができるというもの。まったく同じ動作で敵を倒します。

あるとき、発売されたばかりの S.H.Figuarts コンプリートフォームと、同じポーズで「約束された勝利の剣」を構えている figma セイバーの写真を見て思ったのです。なるほど！こういう遊び方もあるのか、と……。キャラクターの性質上、同スケールのアクションフィギュアが一体居るだけで遊びの幅が広がるということに気付いたのです。並べて同じポーズさせればいいだけですから……。これは衝撃的でした。



図1 ファイナルアタックライドウ

をアクションフィギュアで演出する……。こういう楽しみ方もアクションフィギュアならではの、と思います。

このディケイドが大体 1/12 スケールだったので、似たようなスケールなら、とジャンルを問わず集めるようになっていきました。今や 200 体を超えます。まあ……肝心のディケイド本編は……なんというか……投げっぱなしのまま放送終了を迎えたのですが……。

終わってしまった作品に思いを馳せると、もう少し上手く使えただろうという設定やシチュエーションというのは結構浮かんできます。「こういう展開だったら良かったのに」、「自分ならこうする」……アクションフィギュアは、そんな「実現しなかったシーン」を叶える一つの答えになると思うんです。絵が描けなくても、SS が書けなくても、それに代わる表現方法として自分の思い描いたシーン



箱庭世界へのいざない

アクションフィギュアを数多く集めて遊んでいると、空間を演出したくなってきます。フィギュアを使ったシーン再現や日常のワンシーンを追い求めた末、なんというか、その空間にリアリティを持たせたくてくるわけですね。そう、今度はフィギュア本体だけでなく、付属品の小物やエフェクトパーツが欲しくなってくるのです。光臨エフェクト！スラッシュエフェクト！YES/NO 枕！箒！掃除機！基盤！ネコ！ネコ！ネコ！

付属品の方に目が行くようになるので、段々とフィギュア本体のスケール違いが気にならなくなってきます。スケールフィギュアについてる小物や台座なども「あれ？これ使えるかな……」と考えるようになります。小物基準でものを見るようになるのです。こうやってリーメントのぶちサンプルシリーズのような食玩に手を出し、エポック社のシルバニアファミリーが魅力的に映るようになり、果てはワンフェスで1/12の小物を漁るようになるのです！

そのようにして集めたフィギュア……シリーズやメーカー、さらにはスケールによるサイズ差すらも気にならなくなったとき、そこにはまるでトイ・ストーリーのような世界観が見えてくるのです……！

箱庭のように演出された空間は写真に撮りたくなりますし、どうせなら被写体も格好良く／可愛く撮ってあげたいなあ、なんて思うようになるのです。あれ？なんだかカメラとかドールとか違う沼が見えてきたよ！

アクションフィギュアもある意味、新しい沼の入り口なのかもしれませんね……？さあ、あなたもアクションフィギュアで遊んでみませんか？



図2 小物で説得力が増す

補足

フィギュアについて語るとき、どうしても伝えなければならないことがあります。それは……スペース。フィギュアの箱って、案外大きいのです。

この日本の住宅事情、部屋の大きさには限度があります。箱から出して飾るにしろ、箱に入れて仕舞っておくにしろ、スペースが必要です。ワンクリックで商品が届く便利な世の中なので忘れてしまいそうですが、調子に乗ってポチポチしているとあっという間に生活空間が侵食されていきます。そうになってしまう前に、心を鬼にして外箱とブリス



ターを捨てちゃいましょう！もちろん、外箱もブリスターも取っておいた方がいいに決まっています。自分にとって大事なものは外箱なのか、フィギュア本体なのか、それとも両方なのか、よく考えて自分の部屋と相談してください。ちなみにブリスターを捨てると容積的には五分の一ぐらいになります。

狭い部屋の中、アクションフィギュアの箱で埋め尽くされるのもいいかもしれません。さあ、あなたもアクションフィギュアで遊んでみませんか？



図3 ULTRA-ACT は緊縛向き



セイバーオルタちゃん

～ねんどろ沼の無いなら作ろうという精神～



文と写真：七折



前書き

まずはこのような企画に参加できたことをとても嬉しく思います。今回初めて「作る側」になれる機会を、この沼本が与えてくれました。他の皆様がそれぞれ立派な沼なので大したことは書けませんが、沼に添える1体のフィギュアくらいの心意気でお願いしたいです。

表題について

今回の記事は「ねんどろいどセイバー スーパー・ムーバブル・エディション(以下セイバー SME)」をリペイントして「セイバーオルタ」風を製作した経緯について記しました。

GSC製の「へたれセイバーオルタ」と区別するため、あえて「ちゃん」付けで呼称しています(以下オルタちゃんと表記)。

え?なんでセイバーオルタなのかって?愛だよ愛。これを何の本だと思っているのだね。

ねんどろいどについて

まずは、ねんどろいどをご存知無い方もいらっしゃると思うので軽く説明させていただくと「10cm くらいの可動フィギュア」です。2006年に1体目が発売されて2013年5月現在では約300体が世に放たれているはずです。実に恐ろしい数ですね。その他詳しいことは公式サイト等をご覧になられると良いと思います。

しかしこれだけの種類が出ていても、カバーしきれないキャラクターは山ほどいるのが実情です。主役・ヒロインを全てねんどろいど化した作品はそれほど多くないのです。

Q. じゃあどうすれば手に入るのかな?

A. 自作しか無いんよ。



僕がオルタちゃんを作ることになったワケ

2010年10月にセイバー SME が発売された際、筆者はこんな話をしていました。
「figma セイバーオルタがこけたんだから、ねんどろいどセイバーオルタが出るわけ無いだろ！」

「え、自作？じゃあねんどろセイバーが安く手に入ったら塗ってやるよ！」

後日、本当に割安でセイバーが手に入るなんて思いもしなかったよ。

大体こんな理由でオルタちゃんを自分で作るようになってしまったのです。口は災いの元とはよく言ったものですね。反省してませんが。

色彩設定

といっても、実際のところセイバーをオルタ化するのはさほど難しくありません。要は格ゲーで言う 2P カラーなので、上からラッカー塗料を吹き付けるだけで完成してしまいます。

本来は事前にサーフェイサーとかしなくてはいけないのですが、面倒なので手を抜きました。良い子はちゃんと下地を作ろうね。色彩については2010年7月に発売されたfigma セイバーオルタを参考に自らのセンスでちゃちゃっと決めました。せっかくなのでレシピを置いておきますね。

| 部位 | カラー | 備考 |
|--|---------------------------------|--|
| 髪 | セールカラー | これ1色で限りなく近い色味が出る。 この塗料を考え出したひとは神。 |
| 鎧 | ブルー FS15044 パープル シルバー（微量） | 青よりの紫にしました。 シルバーは鎧の質感を出すためだけなので 数滴に留めましょう。 塗装時に「ダマ」を作ると質感が出るかも。 |
| 前掛け？ | ブラック | 正式名称が分かりません。 ご存知の方はご一報ください。 |
| その他 | ブルー FS15044 パープル | 鎧の塗料からシルバーを抜いただけ。 要するに基本色です。 |
| <p>※分量は失念しました。センスで決めましょう。 ※全て <u>Mr.COLOR</u> でフラットベース添加を忘れずに。</p> | | |

上からエアブラシで塗料を吹き付けただけなので2週間で出来てしまいました。大した作業が無かったので塗装以外で力を入れた5ヶ所について記します。



1. 眼シール

製品の眼はタンポ印刷という特殊な技術で作られています。個人でそんな事できるか！かといってエアブラシで出来るほど簡単なものでもないので、色々考えた末、眼の上にシールを貼るという手段をとりました。手軽に作れる反面劣化もするので予備も作りましょう。



2. 赤い筋みたいなもの

下図のようにオルタちゃんには赤い筋みたいなものがあるので、エナメル塗料を使って筆者の感性の赴くままに描いてあります。失敗しても溶剤で消せるので安心ですね。



3. バイザー

セイバーオルタには本来のセイバーには無いバイザーがついています。これは1から作る必要があるので、ゲーム版のCGを参考にしてプラ板から型を作り、パテを盛ることで厚みを出したのを作りました。装着方法はねんどろ伝統の磁石。実際便利なので改造に困ったら磁石を使いましょう。

しかし、結果としてデフォルメに不釣り合いな分厚さ、重さからくる不安定が原因で次第に作り直したくなりました。

そこで、2012年7月に発売された「ねんぷちセイバーオルタ」のバイザーを参考にプラ板のみで新たに製作しました。こちらは上々の評判をいただいているはずです。



4. 前掛け？

セイバーとほぼ唯一違う点が前掛けです。前掛けでいいんだよね？
作り方は先述同様「ねんぷちセイバーオルタ」の前掛けを参考にプラ板のみで製作して、既存の前掛けの上に乗せて隙間をパテ埋め、黒く塗るだけ。プラ板様々ですね。ただの凹凸なので大した手間もかかりませんね。



5. 台座カバー

本体とは関係ないのですが、台座にカバーをすることでそれっぽい演出をしています。柄はアルター製「セイバー メイド Ver.」の台座をパク・・・もといインスパイアしています。作り方はそれに詳しいサイトが何個もあるので参考にしてください。ちなみにメイド服も用意してあります（「ねんどろいどアイリ」の体をそのまま使用しています）。





ポロるパーツ

2011年9月。順調に各所で披露していたオルタちゃんに問題が発生しました。これは元々の出来の影響なのですが、とにかくパーツが落ちます。特に肩パーツの欠落が酷くてまともにポーズをさせられないじゃないの。ということで試行錯誤した結果、軸パーツをイエサブの「関節技 ボールジョイント」を使って改修しました。また腰パーツも酷使の末に潰れてしまったのでボールジョイントをはめ込み補修しています。この改修は fg に載っているので興味のある方はどうぞ。
(http://www.fg-site.net/archives/post_old/140030)
(補修画像)

制作した感想

オルタちゃんを作る前に別のねんどろいどをリペイントしていたのですが、その経験が活かした作例になりました。シンプルな見た目ですが意外と手間がかかっています。手のかかる子はかわいいものです。要するにうちの子かわいい！ができるようになったということです。やったね！また世界に1体のねんどろいどになるので、看板娘とかトレードマークになります。いいですよ、自作ねんどろいどは。

まとめ

ねんどろあきの格言にこんな言葉があります。
「ねんどろあきが自作したねんどろは製品化される」。とかなんとか。
実際何個かの自作ねんどろが予言のごとく製品化されています。軽い戦慄を覚えますね。ではセイバーオルタはどうでしょう。これはもう音沙汰無しですね。2013年2月時点10種類のセイバーが発表されているにも関わらず……。セイバーオルタのグッスマ製のスケールフィギュアは数種類あるんだから、そろそろ製品化しましょうよ？

なおオルタちゃんの画像は togetter でまとめてありますので、見たい方は是非どうぞ。
<http://togetter.com/li/363955>

2013年1月 法則が当てはまることを信じて



ドールとの生活とか可愛がり方とか



文と写真：モグ

ドーマはじめまして、モグです。

今回は沼本という事なのでドール沼について書こうかと。

ドールを販売しているのはアゾン・ボークス・オビツ・PARABOX等の国内メーカーLUTS・DearMine・BlueFairyなどの海外メーカーがあります。

入手方法は各メーカーのHPを見てもらうとして可愛がり方とか一般的(?)な生活でのドールとの付き合い方を書かせてもらいます。

ドールとフィギュアは同じ立体物で色々似通った部分はありますが…フィギュアは買って飾った時点で完成してますがドールは買って飾っても全然完成してません、むしろ始まってもない！

基本的にドールは全裸&丸坊主で箱の中に入ってます。(ウィッグ式のドールの場合、植毛式の場合髪の毛は生えています)

セットで服やウィッグが入ってるドールは一緒に入ってます。

セットではない場合、ドールは自分で服とウィッグを自分で用意していないと全裸&丸坊主です購入の際はそこら辺に注意してください。

せっかく買ったのに全裸や丸坊主じゃあ寂しいですからね！

さて、開封して服とウィッグをつけたドール…この状態でようやくスタートラインに立ったと俺は思っています。

フィギュアは可愛いポーズ(アクションフィギュアとか除く)が最初からついていますが、しかし、ドールは基本人間の関節と同じ部分(足首、膝、股、腰、肘、手首、肩、首)が稼働します。(ドールの種類で可動範囲は変わります)

そう！貴方自身が可愛いポーズやセクシーなポーズ、かっこいいのやらおバカなの、貴方のツボのポーズを貴方自身がポーズしないといけないのです！！！！

メーカーのキャラドールを買って…アニメのキャラに自分の好みの服を着せてあんなポーズや…こんなポーズを…gff…なんて遊びが出来るのがドールなのです！！

最初はポーズや写真撮影に色々戸惑うかもしれませんが…しかし、その手探りがドールとの付き合いと言うものなんです！！同じドールでもオーナーが違うと

そして、ウィッグや目を変えてみたりと…また新しい付き合い方が見えてきて、カスタムをすると愛着も更にドン！！！！！！

さて、実際ドールを購入しても何か劇的に変わるワケではなく普段は部屋にドールがいるだけなんです…

飾っているドールを手にとって、服を着替えさせたりするところね…ドールが全裸に



なってしまうんですよ…はい

そしてその状態で目があうと…なんかこうドキドキするんですよ…この解説読んでる人は「そんなことはねーよ!!!」ってなるかもしれませんが…

実際自分の手でドール持つと違うんですよ!!!ぜんぜん違うんですよ!!!!

聞いてるだけ、読んでるだけ、見てるだけじゃあ全然わからない、「可愛いしドール欲しいけどなーちょっと値段がなー」とかで躊躇ってる人に好みのドール持たせたら間違いなく落ちる…

無職は就職し、社会人は貯金…勢い余って貯金を崩してまで買う人間もいるぐらいの魔力は持ってます。あとドール服の為に残業増やしたりするバカもいます。ええ、俺です。だって毎月可愛い服欲しいし、ドールイベント行きたいんですよ!!!!!!うちのこに良い服着せたいんですよ!!!!

写真のように、ドールを膝の上に
乗せていると心が安らぐんです…
はい…

40cm以上のドールなら頭に手
を乗せると…手のひらとドールの
頭がフィットして安らぎが更に
ドン!!!!

こうね…仕事とか人生で疲れた時
に何も言わずに可愛い姿でこっち
を見てくれるっていうのはすごく
いいんです。

勿論、人に悩みを打ち明けるのも
いいんですが…ドールがいるとね
…あっさり心が安らぐ…

本当何言ってるかわからない人が
多いでしょうが実際にドールを購
入して可愛がりをはじめると

「ああ！コレがああ沼本で言ってた!!!!」

って十中八九なります。

なんだろう…可愛がられる為に作られたドールに愛情注げばそれはもう極上の可愛さになるのは必然なんです。





実際のドール生活が気になるって言われたんですが…なんとも説明しづらい…簡単に言うと満ち足りた生活ですよ。

本当可愛い…



神姫沼への道



文と写真：時瀬

はじめまして、今回は数ある沼のうちの一つ、「神姫沼」について解説させていただきます。

ご存じの方も多いことと思いますが、神姫こと「武装神姫」はKONAMIより発売されている武装組み換え型アクションフィギュアです。

展開ジャンルはゲーム（オンライン、携帯機、ソーシャル）、漫画、小説、アニメと多岐にわたりますが、やはり語るべきなのは主となるフィギュアとしての沼であります。

なぜ神姫は神姫沼となったのか？

それは女の子+メカという一大ジャンルであることももちろん、複数デザイナーによる多様さが、誰かしらのツボにはまるものを生みだしていたから、というのも、その一端でしょう。

そんな神姫沼、はまると気が付いたら神姫が増えているというような状態に陥ります。1体が2体、2体が4体、4体が8体……と、気が付いたら目の前にいる神姫が増えていくのです。コワイ！

ではどうしてそんな事態に陥るのか？

今現在は武装神姫の公式販売はほぼ停止状態のため、販売していた当時はどうだったか、という前提でお話いたしましょう。

まず、神姫に足を踏み入れやすいのは、実はフィギュア系にはまっている人よりむしろ、ガンプラ等のメカ畑から入ってくる場合の方が多いと思われる。

武装神姫の武装デザインは、それこそメカデザイナーとして活躍している人のデザインもあったりするので、一見するとキャッチーでカッコいいものが多いです。

ですので、女の子フィギュアであることに一旦目をつむり、カッコいいフィギュアとして振れ始める、というケースが多かったように思われます。

また、武装の組み換えもどちらかというとブロックトイ的な規格の考え方で作られており、玩具としての武装神姫は一度触りだすと実に奥深いものだと理解できるでしょう。神姫のパッケージアートにあるような武装は、共通サイズの軸をもつ複数のパーツの組み合わせでできており、ただ「着せる」だけのものとは一線を画した作りになっています。組み合わせを変えれば、武装パーツだけでロボのようなものをくみ上げたりといったことも可能です。一時期模型裏ではそういった「武装パーツロボ」が流行った時期もありました。複数の神姫をかって、そのすべてを生かすことができるのです。



さらに特筆すべきはそのサイズです。

1/12サイズは、ガンプラの1/144サイズや、神姫より少し前に流行り出したリボルテック等とほぼ同じようなサイズ感となっており、武器等を共有してみたり、組み合わせて遊んでみたりと行ったことが可能です。

こうした点から、玩具としての神姫に振れ始めて堕ちて行くのが、神姫沼の第1歩になります。

そう、第1歩です。この先に2歩目、3歩が存在するのです。

神姫を武装させて遊んでいるうちに「この子可愛いな……」と思いはじめていたら、もうアウトでしょう。その人は「一緒に並べておく別の子が欲しいな……」となるのはもはや必然。

こうして、神姫が神姫を呼び始めるのが見え始めたら立派な2歩



目を踏み出しています。まるで友達、あるいは姉妹のように、2人、3人と並べて行くと、手で神姫達が遊び始めるように見えてきます。

また、ガンプラ等のメカとちがいで、見た目には女の子です。ちょっと生活感のある小物があると途端に見栄えするようになります。

そんなものがあるのか？ あります。そう食玩です。

ちょうど食玩のミニチュア系の家具や食品系アイテムが、1/10や1/12で作成されているものがあり、それらに手を出し始めたら、人によっては俗に言う「神姫ハウス」が構築されていくのです。

ココまで行くともう立派な沼の中。あらゆるミニチュアや、他の玩具が「神姫に並べたらどう見えるか、武装に使えるか」という、神姫基準に考え始めるように思考回路が徐々に組みかえられてゆくのです。

さて、ココまで読んでいる方は徐々に気づき始めているのではないのでしょうか。「コレ人形つかったおままごとじゃね……？」と。

正解です。もはややっていることは女の子がやる人形遊びのソレです。

しかし、神姫沼に入ってしまった人は、もうそれがわかっている、その楽しさゆえに拭い去ることができなくなっているのです。中毒！



さらにこの人形としての側面に気がついてしまった以上、「じゃあいっそかわいい格好をさせてみよう！」という思考に至ってしまったらもう3歩目です。

でも1/12サイズの服なんて存在するの？ となるでしょう。

あります。今はあるのです。ドールメーカーのアズンが、1/12サイズの洋服、俗に言う「神姫服」を販売しているのです！ おめでとう！

なお、神姫服自体の販売も実際に神姫に触発された部分は大きいのです。それまで1/12のドールといったものもなく、また同時期に流行し始めたfigmaはキャラクターフィギュアとして作成されているためデフォルトで服を着ており、これに新たに着せるという文化はおそらく生まれなかったものと思われます。

販売開始前の時代は、一部の個人ディーラーが作って着せたりソレを販売したり、といったところから火が付きました。また、公式の原型師である浅井真紀氏が、神姫フォーマットの素体向けのカスタマイズパーツとして、やわらかいビニル系の素材で作成した服もあり、それらから神姫に「着せる」という下地が整えられて、そこにドール業界から本格的にきた、というような流れであったと記憶しています。

こうして、ただのメカ好きだった1人が気が付いたら神姫沼住人になっていくわけです。ただのフィギュアともドールとも違う、複数のジャンルからいいとこどりを寄せ集め、しかも手ごろなサイズと価格で入手できた（安いところで3000円程度から8000円程度まで。ドールと比べればはるかに安い）ため、あらゆる方面から敷居を下げており、そこにどんどん踏み行ってしまう人がいる、それが神姫沼なのでした。



ちなみにここまで来るとこのままドール沼にシフトしていく人も現れ始めますが、それはまた別のお話。



神姫沼への道、いかがでしたでしょうか？

今現在は前に述べたように公式販売はほぼストップ状態です。

テレビアニメも放映して、新規需要は高まっていたのにこのような状態で有ったことを非常に残念に思っています。

もしまだ販売が継続されていたら、さらに多くの人を沼に誘い込んでいたことでしょう。

どんな沼にもいえることですが、ハマってしまうとその沼の底は実に輝かしいものに見えるものです。そんな輝きの一部を、少しでも伝えられたのなら幸いです。

……中古市場に手を出しても、いいんだよ？



おもちゃぬまのはなし



文と写真：tsukam

三つ子の魂百までという言葉がある。
要するに、幼い頃に覚えた物は大きくなっても忘れないということわざなのだが。
これは、それが『玩具』であり『物欲』であり『執着』であったりした者の、飽くなき魂の話である。

少々長くなるので、メインとなる『トランスフォーマー』そして『ゾイド』に的を絞って話をする事にする。

僕は1982年に生まれた。この話はそれから四年後の1986年から話を始めよう

四歳になった頃には当時ダイヤル式だったテレビに興味を持ち、テレビを自分で回すようになってはいたのだが、まだ『日時』という概念があやふやだったのに加えて新聞のテレビ欄を読むことが出来なかったのだが、ダイヤルを回している最中に当時放送中だった、『戦え！ 超ロボット生命体トランスフォーマー』の存在を知り、少なくとも「コンボイはカッコいい！」という事を知った。

この当時の子供向けで一番心を惹かれた物がこのトランスフォーマーであり、そうした理由で当時はクリスマスに何がほしいかと祖母に問われた時には『トランスフォーマーのコンボイが欲しい！』と頼んだのだった。

のだが。

来たのはデストロン(当時トランスフォーマーのパッケージは、サイバトロンは赤、デストロンは紫を基調としていた)、なんかよくわからない戦闘機のロボット、だった。「ごめんね、コンボイは売り切れだったよ」

と、後に祖母は語ったのだが。

この戦闘機のロボ…あるいは『コレジャナイロボ』として私の前に現れたこのトランスフォーマーこそ『スタースクリーム』だったのだ。

スタースクリームというキャラクターは、トランスフォーマーにおいて『コンボイ』『メガトロン』の双方陣営のリーダーに続いての有名キャラクターである。実際はメガトロン率いるデストロン側のナンバーワンのキャラクターなのだが、大体において計画を練って実行するために敵役としての露出が多いのである。初代スタースクリームはその上でメガトロンに対してたまに下克上を狙っては失敗するというなかなか楽しいキャラである。

そのスタースクリームの玩具も、軟質パーツの機首をかじってしまったり、拳も羽も



(脱着式になっていて拳は変形した後別に取り付ける方式だった)なくしてしまった物しか実家に存在してはいないのだが。あの機首を一回転させる変形は、子供心に衝撃を与えた。

ただし、このロボットが『スタースクリーム』という名前である事を知ったのは、1997年放送の『ビーストウォーズ 超生命体トランスフォーマー』における『不死身のスタースクリーム』を見た後である。

それまで彼は『謎の戦闘機ロボット』のままだった。

余談だが、当時はキャラクターの名前などを覚える事はほとんどなかった。コンボイ等の一部が特別ただただけである。

1987年、五歳

幼稚園児としていじめられる日々を過ごすこの当時はロボットの動き等に興味を持った頃。

そして『動き』といえば、あの玩具——『メカ生体ZOIDS』である。当時デパートのおもちゃ売り場で『なんかすごいのが売ってる!』と見つけたのがそれであり、姉とともに一つずつ買ってもらったのだった。

余談であるが、当時のデパートおもちゃ売り場にはショーケースに色々な玩具がディスプレイされており、夢を掻き立てられた。

ゾイドは『接着剤不要組み立てキット』であり、簡易プラモデルであり、ハサミ一つで作ることができる(最もニッパーの使用を推奨してはいるのだが)。

最初はハサミで作ったのだが、見事に指を切ってしまった。『はじめてのもけいこうさくのけが』である。後に爪切りで作るようになる。

ゾイドはプラモデルとはやや別路線として、作り上げた後にも動く玩具として楽しめる、『作る楽しさ』と『動かす楽しさ』をメインとした物だった。

加えて当時のトランスフォーマー『2010』等でも『フューチャーマシン』……つまり、『未来にはこんなロボットやメカがいるかもしれない!』

という方面での未来予想玩具が展開されており、その中のロボットというジャンルにおいてもゾイドは注目株だったのではないかと、思う。

それはそれとして。

この当時の小型ゼンマイ系商品は800円程で一つ購入することができ、接着剤不要で説明書の通りに組み立てれば誰でも作り上げる事ができる代物であった。

ゾイドにはおおまかに、

- ・小型ゼンマイ系
- ・中型ゼンマイ系
- ・大型モーター系

に分けられる。

小型から中型へ、ゼンマイからモーターになるに従って値段が上がり且つ大きさも上



昇すると思ってもらえればいい。この辺りは2000年頃に展開されていたシリーズも大体同じである。

さて。

ゼンマイゾイドは、ゼンマイの音を立てながら素早くちまこま動く。それはそれでとても面白いのだが、巨大ゾイド達の重厚感は、幼い子供達にとって『これ一つあるだけで物凄い特別!』感がとても強かった。

そうした中で、当時の子供達の度肝を抜いた大型ゾイドがいた。巨大であり、重々しく動き、まさに動く要塞といったその名は、『ウルトラザウルス』という。

ウルトラザウルスは前年、1986年の秋に発売され、当時の沢山の子供達にとって『あこがれのゾイド』だった。ただし値段としては5980円(当時人気のあったヒーローメカ、『ゾイドゴジュラス』は3800円、パワーアップ版のマークツー限定型は4980円)と当時のゾイドでも最大級であった。

そのため「ウルトラザウルスほしー」といっても「あんなにふくぎつなもの組み立てられないでしょ!」と、最もな意見が戻ってくる。というよりも本音は『高い!』だったのだろう。加えて、「もっとおおきくなったらね」とも言われた。

さて、この当時の夏に、中型モーター系ゾイド『シールドライガー』がはじめて発売された。TVでも内部収納武器を展開するCMが放送され「おお!」と思ったりした。

勿論後々のライオン型ゾイドの系譜に繋がるゾイドではあるのだが、この当時から青と黒と白で構成されたでいかにもなヒーローカラーのゾイドだった。

……が、ウルトラザウルスより欲しいと思ってはいなかった。

しかし何を考えたのか父親がシールドライガーを買ってきた。姉とともに作り、『ご自由にお貼りください』と書かれたシールは貼る位置など考えずべたべた貼り付けて余った分は尻尾に巻きつけるという減茶苦茶な事をした。

そして夏を経て、この年の年末前に発売された大型ゾイドが『デスザウラー』である。

ここで一旦話をトランスフォーマーに移す。

この1987年、トランスフォーマーでは『ザ・ヘッドマスターズ』というシリーズが展開されていた。

このザ・ヘッドマスターズにおいて『戦艦マキシマス』という物が登場する。

サイバトロンヘッドマスターズの総司令官がトランスフォームし、頭部に変形して戦艦マキシマスと合体(ヘッド・オンという、ヘッドマスター時期のトランスフォーマーのメインギミック)することにより、超巨大ロボになるという物である。アニメにおける設定としては全長2km超であり、玩具としては全長55cm、更に身長半分ぐらいある巨大剣『マスターソード』を持つ事により更に巨大感を味わえるというとんでもない商品である。

この55cmという身長は変形ロボット玩具の中でもほぼ最大級であり、スーパー戦隊のロボット『超力戦隊オーレンジャー』の『キングピラミッター』、『炎神戦隊ゴーオンジャー』の『エンジンオーG12』、『侍戦隊シンケンジャー』の『サムライハオー』等は



おおよそ 50cm 程であり、それらよりも頭一つ分大きい事になる。加えて上下できる巨大剣の存在もあるため、更に巨大感を味わうことができる。

(ただし、ロボット玩具という範疇においては大きい物はいくらかでも存在し、また変形物に関しても幾らか記録を破る物が存在する。また今後のトランスフォーマーの新作でも 60cm クラスの物が予定されている)

勿論このマキシマスも欲しかったのだが、流石に苦笑されるだけで相手にすらしてもらえなかった。

だがこの超大型、『戦え！ 超ロボット生命体トランスフォーマー』の『コンボイ』が売れ、『トランスフォーマー 2010』の『ロディマスコンボイ』が売れ(ただし売れた物の玩具の評価としてはあまり高くない。あまりに劇中と似ていないのだ)、そして『トランスフォーマー ザ・ヘッドマスターズ』の『フォートレス・マキシマス』も、という高額・超大型商品は売れたのである。

この辺りに関して、『いや、俺の地域では～』という意見もあるかもしれないが、一応翌年色変え再販として『グランドマキシマス』が登場している以上、売れたと言っていいと思う。ただしグランドマキシマスは盛大に売れ残ったという話はまたよく聞く。そして、グランドマキシマスに至っては海外版が存在しない(トランスフォーマーは大半の商品に国内版、海外版が存在するのだが、日本独自展開の物に関して一部海外では売られていない物がある)のに加えて、『売れ残るリスクが高すぎる…』と、メーカー側の人もマニアも皆思っているため復刻の可能性も薄く、すさまじいプレミアがついている……嫌な話である。

一応、その『フォートレス・マキシマス』自体は 2013 年三月に復刻が決定しているのだが、三万円という豪快な価格である。勿論虹裏でも『正気か!?!』とか『買うやついるの……?』とか『タカラトミーばかはー』とか『何いってんだおめえ変なことをやるのはいつもタカラトミーのタカラの部分だよ』とかえらい言われようではあったが。僕? 買います。

少し別の話をするが、年末が近づくと、『高額』且つ『大型』の商品が投入される事がある。近年での例えとしては『轟轟戦隊ボウケンジャー』の『超絶轟轟合体DXダイボウケンジャー』(2006年の十月末発売)のような、巨大、ギミック沢山、高額…といった、『クリスマスという特別な時期だから高くても買って貰える可能性がある』と、子供もメーカーも思うような物である。

(『究極轟轟合体 DXブラックアルティメットダイボウケン』が 2006 年の 11 月に出ているのだが、高額商品どころか突き抜けた高額商品でありまた限定品でもあるためマニア向けの品という範疇なのでこれはまた別の話)。

個人的な観点ではあるのだが、この傾向が強まりだしたのはこの 1987 年な気がする。ただし僕は当時のことを余り知らないので、言い切るのとは不可能とは思っているのだが。



話をトランスフォーマーに戻す。

この『フォートレス・マキシマス』が欲しかった僕は、買ってもらえないならと、『カバヤ トランスフォーマーガム』のフォートレス・マキシマスを買ってもらった。この当時はゾイドで組み立てキットの経験値があったため、割と簡単に作ることが出来た。

こうした、『お菓子コーナーで売っているおかしつきの玩具』は『食玩』と呼ばれる。その中でも、プラモデルの食玩に対して思いを馳せる人は今でもいる。

ゾイドやトランスフォーマーなどにおいてはカラーリングにやや問題はあるもののそれぞれの特徴を忠実に再現しており、トランスフォーマーは差し替えなしでトランスフォーム可能(ただしマキシマスにおいては、頭部に変形するロボットが大小二つ存在するのだがその大しか存在しない。これは近年のトランスフォーマーガムにおける新作のフォートレス・マキシマスも同様である)、ゾイドにおいては自動で動きこそしないものの廉価品としては十分過ぎる程のすさまじく細かい出来という、『あれが欲しいけど手に入らない』と思う子供達の心を十分に満たす物であった。ただし最も双方とも細かすぎて作るのが大変であったり、緻密過ぎて動かして(変形させて)いると壊れやすいといった欠点も存在した。

しかし、当時の子供達の『思い出』としてはとても強く残っているため、カバヤの当時の食玩は今なおプレミアがついている。再販をしないのか?という意見もあるのだが。その当時のガムの金型は、金型を残しておくだけで税金がかかるために既に処分してしまったという話を2000年頃に聞いたのだった。

さて、そんなトランスフォーマーガムのフォートレス・マキシマスだが。

当時友人の家にもっていったら、あまりにもしつこく『ちょうだい! ちょうだい! ちょうだい! ちょうだい!』……と、言い続けるため、あげてしまった。後に彼は僕を虐めるようになり、問題も起こした。本当に嫌な話である。

……こうした、幼い頃の玩具に纏わる『怨念』——つまり『あの時欲しかった』『持っていたのに無くしてしまった』『思い入れがあったのに紛失した』等も、玩具沼にはまる要素の一つである。後々手に入れようと思ってもプレミアがついていたり、或いはほとんどみつからない商品だったりして、手に入れるために大変な苦勞をして……気がついた頃にはミイラ取りがミイラになっている、という。

ここで話はゾイドに戻るのだが、クリスマスには『デスザウラー』を買った。巨大な恐竜型メカであり、当時CMでも『未知の電子兵器、荷電粒子砲を装備!』と言われており口から吐き出す荷電粒子砲はとても印象的な兵器であった。

デスザウラーは『ゾイドバトルストーリー』という、小学館の学年誌において展開されていたストーリーにおいて様々な状況で様々なゾイド達と戦った。

この翌年の1988年のゾイドバトルストーリーは、『いかにしてデスザウラーを倒すか』という話が主である。翌年、そして更に翌年の1989年の対抗ゾイド登場までほぼ無敵とっていい存在のゾイドだった。それだけに、アニメ版のデスザウラーではなく物凄く強い量産兵器としてのデスザウラーに思い入れを持つ人達も沢山いる。そしてそれを



完全に打ち倒すための対抗ゾイド『マッドサンダー』に思い入れを持つ人々も。

昭和～平成頭にかけてのゾイドの展開は、アニメではなく雑誌媒体が主である。前述の、小学館の学年誌(小学～年生等)にそれぞれゾイドが活躍するストーリーが掲載され、勿論メインストーリーは決まってはいるが脇役ゾイド達の展開等がそれぞれの雑誌で展開されていたりと、『君の買ったゾイドが君のヒーローだ!』と言うような展開が多かった。最もメイン商品であるゴジュラスやウルトラザウルス、デスザウラー等が話の大筋に絡んだのは確かなのだが。

ゾイドは当時、『自分だけの改造プラモメカを作ろう!』という範疇の一つとして雑誌展開され、それからストーリー仕立てになっていった。しかし、様々な『改造ゾイド』がストーリーにも登場したため、それを作ろうとして、失敗して、高額商品を台無しにしてしまう…(ゾイドの肝である『動き』を殺さないと作れない物も多かった。特に『ケンタウロス』と呼ばれる、ゾイドゴジュラスの身体の下にウルトラザウルスの身体をつけ他にも……という恐ろしく金のかかる代物等)という子供達もいたらしい。そうした当時の子供達も、『あの時壊してしまったそれを今なら大事に出来るのに…』と大人になって思ったりして、そこから玩具沼にはまったりする。

ゾイドバトルストーリーは多種多様なゾイドが登場するだけでなく読み物としてもとても面白く、雑誌展開されたストーリーをまとめた『ゾイドバトルストーリー ②』は、ウルトラザウルス対デスザウラーといった対決や登場事物の話の面白さもあって十万部程売れたそうである。

当時のゾイドのバトルストーリー展開は1990年まで続いた。この『終局』については1990年に後述する。それからアニメ展開以後は玩具の箱裏・雑誌などで『ゾイドバトルストーリー』の続きが展開されたのだが、アニメとは異なる設定で展開されたため話の違いに戸惑う人もいた。しかし話としてはとても面白い物である。

また話が前後するが食玩として森永から、『アタックゾイド』と呼ばれる食玩つきのチョコスナックが販売された。これはカバヤのガム食玩とは違い、通常のゾイドと同じ……つまりゾイドの基本スケールである七十二分の一サイズで作られている。これらもまた『ゾイドバトルストーリー』の中に登場するゾイド達として活躍をする。これに思い入れを持つ人も割といる。

加えて、大体この辺りの頃だと思うのだが、『ジュニアゾイド』という、組立済みの小型廉価品を病院の売店で買ってもらった。『アイアンキング』というゾイドなのだが、その存在を知ったのはこれが始めてである。手のひらサイズだが割とよく動き、且つ壊れにくいアクションフィギュアであった。とはいえそれほど複雑なポージングが可能な訳ではないのだが、子供には十分『デスザウラーのともだち』として活躍した。

他にも縮小版のトランスフォーマー(セブンというメーカー製のトランスフォーマー Jr という商品)のメトロフレックスなどもおみやげとして貰ったのだが、気がついた頃には足がもげていて名前すら知らないまま忘れ去られていた。すまないメトロフレックス……。



1988年、六歳。

この頃になり、トランスフォーマーやスーパー戦隊等の内容もやや理解できるようになった……というよりは『このキャラかけえー！』等個別のキャラクターが認識できるようになった。

トランスフォーマーでは『超神マスターフォース』というシリーズが始まった。

まず人間が武装形態(デストロンはモンスター)である『プリテンダー』に変身し、更にトランスフォーマーへと変化するという物が展開されたのだが、この『プリテンダー』シリーズはウケが悪かったため早々に『ゴッドマスター』と呼ばれる、人間がエンジンに変化し乗り物に合体することによりロボットにトランスフォームする、という展開に移っていった。このプリテンダー自体はアクションフィギュアとして海外でとても人気があった物だそう。

この年のトランスフォーマーの主要級は、プリテンダーの『メタルホーク』から、ゴッドマスターの『ジンライ』へと移り変わっていった。メタルホーク自体は海外で展開されたプリテンダーが要するにマッチョゴリラ男が多かったため、日本人好みのヒーロースタイルのキャラクターフィギュアとして新規に制作されたのだが、売れなかったという。加えて海外でも販売されていないため、プレミアがついている。嫌な話である。

プリテンダーの玩具自体は、今マニアの間で言う『ガワ』……つまり中身がカラの人形を『外ガワ』もしくは『皮』として、その中にトランスフォーマーを入れる、という方式である。凄いな、この当時から皮モノやっていたのかトランスフォーマー。当たり前な事を言うが、当然外の皮に対して中のトランスフォーマーは小さくなる。しかしアニメなんかでは人間からトランスフォーマーになると巨大化するため、なんかヘンだなと思った子供も確かにいただろう。

一方の僕のトランスフォーマーに関しては、まず年頭にザ・ヘッドマスターズの『ライデン』という電車のロボットが合体して巨大ロボになるという物を買ってもらった。

有名な話ではあるのだが、この『ライデン』、加えてトランスフォーマーの初期ロボット達は、トランスフォーマーの前にタカラが展開していた『ダイアクロン』という玩具のシリーズにいた者達である。例えば国内でいうトランスフォーマーの『コンボイ』の玩具は、ダイアクロンの『バトルコンボイ』の流用であり、『スタースクリーム』は『ジェット機ロボ』の流用であり、『デバスター』は『建設車ロボセット』の流用であり『ライデン』は『トレインロボ』の流用である。その他にも『メガトロン』は『マイクロマン』の『ワルサーロボ』の流用だったりする。

これは日本のロボット玩具をダイアクロン、マイクロマンをメインとして『トランスフォーマー』として展開したという物なのだが、たまにダイアクロンとマイクロマン……もっと言ってしまうとタカラ社以外の物も『トランスフォーマー』として存在する。

有名な所で『レーザーウェーブ』と『スカイファイアー』といった辺りであり、レーザーウェーブは一度だけ発売されたが本当に一度きりで再販は当時も今も一度もない。またスカイファイアー等はは当時日本で発売されなかった。

この辺りの事情は有名な話なので書く必要もないかもしれないが、一応書いておくと。



レーザーウェーブは、元が『トイコー』社の『アストロマグナム』という玩具であり、スカイファイアーに至っては『タカトクトイス』の『バルキリー』である。トイコー社は現存している上に、タカトクトイス倒産後玩具の金型はバンダイに移りそちらから復刻版が出たりしているため、どうやっても初代スカイファイアーの復刻は無理！ 無理です！ ……という事態となっている。

余談として、『ダイアクロン』の玩具においてコンセプト案等にマクロスで有名な河森氏が関わっているため、マクロスとは兄弟なようなそう言い切っているのか悪いのかなようなというびみょーな繋がりを持っている。

さて『ライデン』なのだが、この当時のトランスフォーマーの合体ロボに関しては、ダイアクロン出身組から先々に至るまで、『合体用パーツ』という物が存在する。要するに単体のロボットとリアルな乗り物を行き来する以上、大きな頭だったり大きな拳だったり飾りだったり『余剰パーツ』として扱われる訳である。これは『コンボイ』も拳が脱着式だったりしている。そのため、当時の子供達は長い年月の間に様々なパーツを紛失してしまい、また『このパーツはなんだろう…?』と思ったりする事になる。そして当時の思い出を今再現しようとして、勿論絶版なので簡単に入手出来るものではなく、中古品でも合体用パーツが揃っている物がなかなか無いため完品の合体戦士はどれも大変な価格になり……それを何とか手に入れたいと思う気持ちから……また沼にハマる事になる。この『合体用パーツ』の問題が解決された合体戦士が出るようになるのはもう少し先の話である。

さて、この『ライデン』は当時『乗り物図鑑』等で見ることの出来る様々な車両がラインナップされ、電車の玩具としても中々出来が良かった(ただし何故この中にこの車両を入れたのだろうかという話をとある鉄道マニアの方から聞いた)。しかし、先頭部分を取り外せるようになっていたため、いつの間にか紛失してしまった物も数多く……後悔している。僕は復刻を願う者の一人である。

そのかわり、この年の総司令官『ジンライ』の最終形態『ゴッドジンライ』のセット箱は、復刻の際に購入をした。

それはそれとして。

当時は「変形が複雑なトランスフォーマーがほしい」と思い、『シックスナイト』というトランスフォーマーを買ってもらった。最もこれは前年のヘッドマスターズのラインナップである『シックスショット』と間違えて買ってもらった物であり、スマートで長身イケメンなシックスショットと比べてシックスナイトは寸胴でおでぶちゃんのトランスフォーマーであった。加えて開閉部位が固く、変形にやや苦勞する事が多く歯を使って無理矢理こじあける等をして口を切った事もあった。

シックスショットは日本ではカラーリング及びパーツを一部変更されて、『勇者警察ジェイデッカー』の『シャドウ丸』になった。

今でこそ忘れられがちではあるが、勇者ロボシリーズは元々タカラが展開していたシリーズである。



トランスフォーマーと勇者ロボは奇妙な関係にあるのだが、わかりやすく言うと国内におけるトランスフォーマーが『合体変形する巨大ロボ』路線になりそれを継承したのが勇者ロボシリーズである。なので色とパーツをちょっと変えて勇者ロボの仲間になったトランスフォーマーというのは他にも色々いたりする。加えて、『トランスフォーム』を上回るという意味で『フォームアップ』という言葉が使われたのだそう。

さてこの年は他にもゴッドマスターの『ライトフット』という玩具を買ってもらったりした。これはボルシェがロボットになるという物なのだが、この頃のトランスフォーマーはやや大味な玩具寄りになっていて、数年前に買ってもらったスタースクリームと比べて最早別物であった。

今でこそその当時のTOYのコンセプトや味なども理解できるのだが、当時の子供には『うーん』と思う物があつたというのも判らなくもない。この辺りは長く続いたシリーズ……もっと言ってしまうとゾイドでも同様の現象が起きる。それは遠くない話である。

さて、この年のクリスマスには何を貰ったか。

それは『魔神英雄伝ワタル』の『可変構造 龍王丸』である。

魔神英雄伝ワタルは夢中になって見たシリーズである。自分より少し年上の子供が、仲間たちやロボットと共にRPGのような世界を次々と攻略していく。幼稚園でも『りゅうじんまるー！』と何度もやった。

勿論龍神丸のプラクションキット(ワタルの魔神と呼ばれるロボット達は、タカラから『プラクション』と呼ばれるプラモデル+アクションという腕と脚が前後に可動するプラモデルキットとして発売された)も購入して楽しんでた。この当時は俗に『ブンドド』と呼ばれる、要するに玩具を手にして「ぶーんどどどど」と口で言ったりする、つまりごっこあそびを楽しんでいた。それなりに玩具の数もここで挙げなかった小型ゾイド達などを含めて色々あつたからだ。その中で龍神丸は肩についていた爪でデスザウラーのファンを破壊したりと大活躍した(実際肩パッドの爪をデスザウラーの背部についているファンの中に入れてしまいそれによりファンの動力源であるゴムが切れてしまった)。

ただし、大事な龍神丸のプラクションも、ある日『改造パーツ』というメッキのパーツ(公式でそういう物が販売されていた)を取り付けたはいいが接着剤で取り付けたためもとに戻せなくなりしょんぼりしてしまった。親には「これは接着剤でつけないと駄目だからやめといたほうがいい」と言われてはいたのだが。

そしてワタルの主役メカ、龍神丸のパワーアップ版として『龍王丸』というロボットが存在するのだが。神が王になってなんだよそれと言ってはいけない。この近辺の玩具としては割とある。それはそれとして、白を基調としてとても格好良かったのだ。この龍王丸とライバルロボットの『邪虎丸』に関しては、プラクションの他に『可変構造』という大きめのシリーズが出た。これは廉価版の逆の『豪華版』とでも言うべきか。龍王丸と邪虎丸は変形するという設定があることもあって、しっかりとした『変形玩具』として作られているのが可変構造版である。その分やや太めなのだが、ワタルの魔神とい



うロボットは大体が太めの『デフォルメ』のような体型をしていたのでそれがそのまま太く全体的に四角くならうとも特に気になる所ではなかった。最も貼るシールを左右間違えて、変形後の鳳凰の顔がニヤケ目になるという困った状態になったが。

1988年のゾイドはある種ひとつの区切りを迎える。まず前年までの最強ゾイド『デスザウラー』に対抗する、対デスザウラー用ゾイド『マッドサンダー』の登場である。トリケラトプス型の巨大ゾイドであるマッドサンダーは、恐竜型のデスザウラー最強の武器荷電粒子砲に正面からぶつかり二本の長大なドリルでデスザウラーを刺し貫くという豪快なゾイドである。マッドサンダーの頭部は『反荷電シールド』という荷電粒子砲を無効化するシールドで作られていて、正面からぶつかり合った際デスザウラーにまず勝ち目は無い。対デスザウラー用ゾイドとして作られたのだから当たり前ではあるのだが。

ウルトラザウルス同様、マッドサンダーは子供にとって一抱え分もあり、それが角を動かしながら突撃するという実に勇姿溢れるゾイドだった。

問題は、それを実際に手にするまで十年以上かかった事だが……。

1989年、小学一年生

この時期のトランスフォーマーのアニメ、『トランスフォーマーV』に関しては上下合体の『マルチ戦隊』と呼ばれるロボットを一つ買ってもらった程度である。ただしトランスフォーマーVの主演トランスフォーマー『スターセイバー』は、これまでのトランスフォーマー全盛期において最も売れたトランスフォーマーと言われている。最もこのスターセイバーはもう一人のロボットが下駄やバックパックなどになる合体があまりにもそれっぽかったり、また勇者ロボシリーズのロボットデザインをした人が関わっているという噂もあって、『勇者ロボ0号』と一部のマニアは呼んでいるとかいないとか。

最もトランスフォーマーVは、僕の住んでいた地域では放送時間の変更などがあり、あまり見た記憶が無いという情けない物になっている。

それはそれとして、『小学一年生』を買うようになった。その中には色々な玩具の紹介があり、その中で気になった物がゾイド以外にも数点あった。

トミーの『ネンダーランド』、そして『タミヤ模型』の『ミニ四駆』である。

『ネンダーランド』とはなんぞや、という方もいると思う。ゾイドやトランスフォーマーに比べて圧倒的にマイナーであり、検索をしてもほとんどストーリー等が見つからない。

わかりやすく言うと、子供向けにした動物人間達の戦争物。イヌ(アメリカ系)対ブタ(ドイツ系)がそれぞれの戦車や車で戦うという物である。

ジオラマ自体はゾイドバトルストーリーのジオラマを制作していた所であり、また戦争の悲しさなどを描いた子供心にも響く物だったのだが……何せマイナーすぎてコレクターが立ちあげてるまとめページすらないという……。



さて、この頃ようやく雑誌連載の『ゾイドバトルストーリー』を読む機会ができたのだが。ゾイドに関しては、これまでの『ヘリック共和国対ゼネバス帝国』の戦いがマッドサウダーの登場によりゼネバス帝国が圧倒的に不利になった所に『暗黒軍』と呼ばれる第三者の登場により共和国対未知の暗黒軍の戦いへと路線変更をして行くことになる。ちなみに暗黒軍は『ガイロス帝国』といい、ガイロス帝国は後のアニメ放映時期に帝国軍としてそのまま戦いの続きを繰り広げる事になる。先に言っておくと、この翌年の90年、一旦ゾイドは打ち切られる。

所で『ミニ四駆』なのだが。当時小学一年生では『アバンテ Jr』が紹介されていたのだが、当時は本当に大人気だったのでそもそも見かける事すらなかった。加えて当時は『ミニ四駆に似たなんとか四駆』が沢山存在し、結局それを購入したりもした。タミヤ模型のミニ四駆ではじめて手にしたのは、『ライジングバード』である。これは当時三年生だった姉が買っていた『小学三年生』に掲載されていた漫画とのタイアップ物で、丁度それを読んでいたためにとっても嬉しかった。アバンテ Jr に関しては結局手に入らなかったということもあって、近年の復刻で二台購入した。

この一年生の時に引越しを経験しその際色々あったこともありものを買って貰えるか否かが色々微妙であった。結果、見返してみると以前よりも大分減っている。クリスマスの後小学校で先生が「クリスマスプレゼントもらえた人は手をあげて」と言った中で僕は手をあげなかった。「……じゃあ貰えなかった人は？」手を挙げたのは僕一人だった。こうした事もあり、『プレゼント』や『クリスマス』に関しては異様な執着を持つようになってしまった。

1990年、小学二年生

この前年から、ゾイドにおいては『ギル・ベイダー』という暗黒軍最強のゾイドが猛威を振るっていた。よってゾイドバトルストーリーも、『いかにしてギル・ベイダーをたおすか』という話が延々と続いている。だがこの頃には既に、ギル・ベイダーを一度倒したゾイドが登場しているため、雑誌の展開の都合で引き伸ばされていたとも言う。それはそれとして。この年ゾイドは終焉を迎える。そして、

この1990年の小学二年生を読んでいたゾイド好きの子どもたちは心に大きな傷を負う事になる。

ゾイドの話はとりあえず最後にするとして

誕生日にはネンダーランドの『スーパーブルタンク』というネンダーランドの戦車の玩具を買ってもらった。トミーらしく、電池で動き無限軌道がきちんと存在するのである。他にも手動で大砲やBB弾を発射することができるという物だった。

この時期のゾイドもそうなのだが、『改造』『動力を持った玩具同士のぶつかりあい』



が、限界に来ていた頃である。ミニ四駆の人気が高くなってきて、安価でコレクション性、競技性のある玩具の方が好まれるようになっていったためとよく言われる。(後々の話になるがこれはアニメ放映後のゾイドもベイブレード人気の中でどうすればいいのだろうかと思走していた)

一方トランスフォーマーはどうしていたかという、トランスフォーマーはOVA及び雑誌(テレビマガジン)での連載へと移っていった。だがOVAの存在も知らずテレビマガジンも買っていない僕には、『トランスフォーマーはどこにいったんだろう』と思っていた……。

さて、当時、デパートの中にあった玩具屋のワゴンセールにて『ゾイドバトルビデオ』という物を買ってもらった。デスザウラー登場の年からマッドサンダーの登場までを描いた特撮ビデオなのだが、このビデオで僕は知らないゾイドがこんなにいたんだと気がついた。

だが気がついた頃には、そのゾイド達は既に活躍をしていなかった。マッドサンダーですら。

当時、玩具屋で『キングライガー』というその当時のゾイドを買ってもらった。

それが僕が子供の時に買ってもらった最後のゾイドになった。

小学二年生でのゾイドバトルストーリーは、『オルディオス』というペガサス型ゾイドの登場によりギル・ベイダーが一旦倒された次の話から何か雰囲気が変わり始めた。

海底の工場で建造される謎のゾイド。それを追う帝国軍。そうして姿を表した——『キングゴジュラス』。

このキングゴジュラスというゾイドは、『終焉の使者』だの『ゾイドにおけるデウス・エクス・マキナ』だの『禁ゴジュ』だの色々と言われているのだが。それには理由がある。

強すぎるのだ。

胸元の『スーパーガトリング砲』はレーザービーム、超電磁砲、荷電粒子砲を一分間に三千発ぶちこみ、『スーパーサウンドブラスター』という叫び声を増幅させる兵器によりいかなる相手も砕き、近年の設定では『グラビティモーメントバリア』というバリアにより攻撃が一切通用しないという。

どうやって勝てとこんな奴……という、メチャクチャな強さのインフレここに極まれりというゾイドなのである。

ただし、玩具自体の出来は素晴らしく、内蔵された音声ギミックはスーパーサウンドブラスターのそれらしく物凄く……五月蠅い。また歩いている最中停止して両腕を広げながら胸元のカトリングを回転させ角を光らせるギミックは、最後のゾイドに本当に相応しい。

さて、ゾイドバトルストーリーはとうとう最後を迎えるのだが、最終話は4つあるとあっていい。



一つは箱裏のストーリー。最後に発売された『デス・キャット』というゾイドの箱裏に書かれたストーリーには、『隕石が月に衝突し付きの破片が落ちてきた』と書かれている。アニメ時期の雑誌展開のゾイドバトルストーリーはこの後の物語である。

小学一年生版、小学三年生版では、キングゴジュラスの大活躍で戦争が終わった！というストーリーが展開された。

問題は、二年生……僕が読んでいたそれである。

キングゴジュラスは帝国首都に迫る。その前にデスザウラーが現れた。さあ、最後の戦いだ——おや？ 空に光るものが。隕石だ！

どカーン！

ゾイド星は爆発した！

ゾイド完！

……………。

こうして、ほくのぞいどは、終わった。

ゾイドは"打ち切り"という物を初めて教えてくれたのだった。

僕は、玩具の人気も何時か終わるのだ、という事を思い知った。

最も『オルディオスほしいなあ』と思いつつ、結局他の物を買っていたのだから、こうなるのも仕方ないと今では思う。

この最終回に関してはマニアの間でもそれなりに知られたようで、『キングゴジュラスが現れると隕石も落ちてくる』『ゾイドが終わる』等と言われた。

キングゴジュラス自体は箱が家電製品かと言われるぐらい大きな箱で持ち手がついていたりしたのだが、ゾイド人気も下火だった頃の大型だったためか出荷は抑えられたらしい。そのため当時品の所有者もあまりおらず、アニメゾイドの時期は未開封品に十万円以上プレミアがついていた。

嫌な話である。

……本当に本当に……嫌な話である……。

1991年、小学三年生

ゾイドの後にトミーが始めたのは『装甲巨神Zナイト』というロボット物である。ゾイドの技術を用いて作られたロボットが主役の話で、ゾイドとも一部共通する設定を持つ。

ゾイドは、外宇宙に出られるようになった人類がゾイド星(惑星Zi)に遭難して、地球の技術をゾイド星の人々に伝えた事から話が大きく動くのだが、その遭難した人々(あるいはその子孫)が地球へと帰還した所を発端として装甲巨神Zナイトのストーリーは始まる。

平たい話をするるとゾイドの大元である『ゾイドコア』と呼ばれるメカ生体を使って作



り出したロボットが七体の装甲巨神である。しかし戦争に使われた結果大変なことになる封印された。

それから地球は汚染が進み酷いことになり、火星への移住計画が行われたのだが移住計画のは特権階級の一部の人達だけで残りは汚れた地球に住んでいた。だけどもある時太陽風により地球の汚染は吹き飛ばされ(確かそういう設定だったと思う)逆に火星は太陽風により酷いことになった。それから後に火星の人々は『火星国家キルナ』を名乗り地球を侵略する。通常メカでは勝てない、勝てるのは装甲巨神だけだ! と。

ちなみに設定にはサンライズが絡んでいて、サンライズ製のプロモーションアニメも作られた。作画には有名アニメのあの人もいたりする。

それはいいのだが。

ぶっちゃけるとZナイトは小学三年生においてあっさり打ち切られた。

Zナイトが目覚める→奪われたもう一体の装甲巨神を取り戻す→ライバルのような敵の騎士メカに負ける→修復作業中に襲ってきた騎士メカをZナイトがレーザーで真っ二つ(文字通り)にして終わり

……………

敵の騎士メカに負けた後パワーアップした姿もあるのだが……これもまたプレミアがついているとかで……嫌な話である。

Zナイトが一旦敵の騎士メカに負ける所までは正史として見ていいらしく、他にも三体目、四体目の装甲巨神とどンドンと話が続いていく様子がプロモーションアニメを見るとわかるのだが。

少なくともZナイトは、『装甲巨神』から『メタルフットシリーズ』というZナイトより小型のシリーズに方向転換する事になる。というか、方向転換をしたことを知ったのは翌年の小学四年生の広告なのだが、その頃は既に追いかける術を持たなかった。

Zナイト自体は『うわっかっこいい!』と思い、この年の誕生日(僕の誕生日は四月)に買ってもらったのだが。

その後すぐに打ち切られて、悲しかった。

Zナイト自体は今でもパイロット、剣、盾、説明書、箱、揃った状態で実家にある。

この頃『絶対無敵ライジンオー』が放送していたのだが。これに限らずエルドラシリーズは、ロボットを数体集めて最強ロボが出来上がりそのロボットも割りと値が張る(子供の感覚では)物だった。

少し話が前後するが、1989年の『トランスフォーマーV』においては『スターセイバー』と『ビクトリーレオ』のセットとして『ビクトリーセイバー』という合体形態のセット箱が存在する。この辺りでは『スーパー戦隊』のロボットも二体以上のロボットが合体する、俗にいう『スーパー合体』のセット箱が存在し、こうした高額商品(ロボ+ロボという意味において)のセット箱は珍しい物ではなくなりつつあった。

こうしたおもちゃ売り場で目立つ大きな箱達は、どれも高額であった。勇者ロボ、エルドラシリーズ、戦隊ロボ(基地ロボを除く)と、五千円以上の玩具が二つセットに



なればあつという間に万を越す。当時は何割引きが当たり前の量販店など田舎にはなかったため、ほぼ定価であった(余談だがそうしたほぼ定価のデパートは既に無い)。

こうした『高額で大きな箱の玩具』は、既に手に入るどころではないという事を自覚していた。

1992年、小学四年生

初代のバーコードバトラーを買ってもらったのだが。

すぐに『バーコードバトラー2』が出て、ブームとしてはこちらのほうが長かったため、旧型の白い物をどうしたものかと、寂しく扱っていた。

そうして玩具に対する熱というのは時期もあって急速に冷めていく。

この時エルドランシリーズは『元気爆発ガンバルガー』を放送していたが、面子が三人だけというのが寂しく見ていなかった。ただし翌年の『熱血最強ゴウザウラー』は自分より一つ上の六年生が主演という事もあって夢中になって見ていた。

しかし、既に『巨大な玩具』には憧れなくなっていた。

この当時BB戦士なども流行っていたのだが、そもそもカードダスを購入するという事がなかったのに加えて『知らないから玩具を買ってもどうしようもない』と思っていた。

それから玩具者として再燃するまで数年の歳月を要する事となる。

中学・高校時代は玩具よりもライトノベルを読み、親が使わなくなったワープロを叩いて黒歴史を紡いでいた。

黒歴史創世自体は小学校高学年からノートに書いていたのだが、ワープロが手に入ってからにはフロッピーディスク十枚分ほどそれを創造していた。ろくでもない話である。

1995年には『新機動戦記ガンダムW』、十月からは『新世紀エヴァンゲリオン』が放送され、中学二年生病に突入する準備は整っていた。ただしどちらもプラモデルが欲しいと思うことは特になかった。

加えてラジオドラマや『ときめきメモリアル』にハマった。

この頃は、ライトノベルやゲームなどそっち方面にばかり注力していた。

放送当時エヴァンゲリオンにはプラモデルといった物が無く、肝心のエヴァンゲリオンもなんだかツルツとしたスーツみたいだと思っていて(ある意味あってるのかもしれないが)でプラモが欲しいとは特に思わなかった。

『魔法騎士レイアース』などもあったが、見ていたのは主に暗いことで有名な後半部分だったために玩具がどうのこうのという印象は特に無かった(ドールなど出ていたそうだが)。

またこの頃、インターネットにハマっていた。



まず、ときめきメモリアルの同人誌が地元の本屋に(何故か)売っていた。そこから『ウィザーズハーモニー』を知った。中二の時に『エターナルメロディ』を買った。あとは、数十万円の通信費用と電話代である(この件に関してはまた別の話というか話が長くなるので省く)。

1997年 15歳 中学三年生

高校受験のために塾に通っていた。

当時松本市のとあるゲームセンターの向かいにマニア向けショップが存在し、もし今行くことができたなら色々と思う事があったのかもしれないが。

少なくとも『等身大綾波レイ』の事しか覚えていなかったりする、残念なことに。

このその等身大綾波もそうなのだが『フィギュア』という物について理解する。ときめきメモリアルブームはまだ続いていて、ガレージキットをイベントで購入するために並ぶ人々やバラバラで色がついていないそれを買ってどうするんだ? というぐらいの紹介ではあるのだが。

この時期『ビーストウォーズ 超生命体トランスフォーマー』が放送していた。俗にいうゴリラコンボイもしくは子安コンボイである。

ただやっている事はしっていたのだが、玩具を買う気にはなれなかった。今更玩具というのはどうなのだろう、と。

しかし。

ビーストウォーズにて『不死身のスタースクリーム』という回が放送された。この『スタースクリーム』は、かつて自分が幼少の頃に買ったロボットに似ている! と思い、当時トランスフォーマーのカタログなどが残っておらず資料などもないために『もしかしたら』と思いインターネットで調べてみた。この当時は既に『ファンサイト』のような物は幾らか点在してはいた。

が、今のように画像が一瞬で表示されるという訳でもなく、加えて撮った写真をPCに取り込んですぐにUP……ということもなかなかできない時代だった(そもそもデジカメの普及がもう少し先だったため)。なのでトランスフォーマーのサイトをみつける事はできたが、主要キャラ……つまりトランスフォーマー各作品のサイバトロンとデストロンのリーダーについてぐらいは画像が掲載されているもののそれ以外のキャラクターについては名前と役職のみの紹介に留まっていたためさっぱりわからなかった。

トランスフォーマーはガンダム程度度も再放送されたり夕方にやっていたり放送後にレンタルビデオ屋に置かれたという訳ではなく、またLD BOXやDVD BOXが出てそれらが高価でありDVDのレンタルもあまり置いていなかった。状況が変わるのは実写映画化前後で、その頃初代シリーズの配信や間を置いて廉価版BOXの発売などでようやく手軽に初代シリーズを見る事ができるようになり、またレンタルの取扱いも増え始めた。ただし、『トランスフォーマー・ザ・ムービー』のレンタルやDVDの再販



が無く見たいとおもっても見る事が出来ない物はいまだに存在する。

初代シリーズ(戦え! 超ロボット生命体トランスフォーマー)の映像ソフト化自体が1994年に当時のタカラ社から発売されたLDの『コンボイセット』続く95年の『メガトロンセット』『2010セット(トランスフォーマー2010及びザ・ムービーを収録)』まで存在しなかった。

トランスフォーマーのVHSビデオ自体は存在するが、初代シリーズの総集編のような物(箱に付いている『ロボットポイント』を集めると購入できる通販限定。このロボットポイントを集める事により当時は時期によって色々な海外版や旧版を購入する事もできた)と、初代と2010を繋ぐザ・ムービー(これは1989年にLDも同時発売され、レンタルショップに長いこと置いてあったりもした)、その後のシリーズの『超神マスターフォース』の一〜九話までの三巻分、そして90年展開のOVA『Z(ゾーン)』のみである。

そうしたわけで当時はLDを持っている人(1セット五万円!)しか初代シリーズを見返す事ができず、主にそうした人々向けの解説サイトでもあったため、内容を見ても今ひとつよくわからなかった。ただ、『あ、これ昔見た覚えがある』と、思い出の確認の役にはたった程度ではあった。

この時期コミックマーケットに行ったりもした。何をやっているのかこいつは。

後にネットにハマりすぎて、利用料金が大変なことになりキレた親によりインターネットを解約される。

1998年 16歳 高校一年生

この時期に昨年のビーストウォーズがLD BOX化されたのにあわせて初代シリーズ、2010のLD BOXがパイオニアLDCから再度発売された。この2010のBOXには、ザ・ムービーのかわりに『リバーズ』が収録されている。2010の後の展開は日本と海外で別れ、日本では『ザ・ヘッドマスターズ』、海外では『リバーズ』というスペシャル番組として放送された。そもそも海外におけるトランスフォーマーはコミックが主流でアニメは添え物だったらしい。このリバーズは内容は日本版とやや異なるものの実に初代トランスフォーマーらしくて面白い作品なのだが、僕がそれを見るのは後々の事である。

一方の僕はこの当時アルバイトをしてやめて親に返す金(以前の電話・通信代のツケ)を模索してアルバイトを探していた。そして結局友達の見込みで近所のスーパーのアルバイトに落ち着く。

この頃、テレビでは『超生命体トランスフォーマー ビーストウォーズセカンド』がやっていた。……が、作画がへちま回が多く、ギャグも滑り気味だったためあまり興



味を持たなかった。

この時点でトランスフォーマーという物は、『こどものおもちゃ』だった。国内のビーストウォーズ、特にセカンド以降はターゲット層が子供ということを明確に意識した展開だったため、高校生の自分にはやや微妙に思えたのだった。

しかし、話は翌年から変わり始める。

1999年 17歳 高校二年生

夏休みが終わったとある日の事だった。

高校でビーストウォーズの話になり、それからトランスフォーマーの話になり、ゾイドの話になった。

「今でも売っているのかな」

誰かがそんなことを言った。

家に帰って、僕はインターネットで調べてみた。この頃にはアルバイト代の半分を親への返済(過去の通信費)、もう半分を自分の手元に置けるようになっていたのだが、僕はパソコンを購入してテレホーダイとダイヤルアップ接続を契約していた。

そして驚いた。

ゾイドが復活するというのだ。

その少し前から、イベントにてウルトラザウルスやマッドサンダー等の国内・海外のデッドストック品(売れ残りが倉庫に置かれたままになっていたもの)が販売されていたのだという。復活の兆しはあったのだ。

そして八月末、僕は市街地にあるデパートに向かった。そのデパートではビーストウォーズのコーナーが大きく作られていて、玩具といえばそこというイメージがその時あったのだ。この頃トイザらスは僕の地元松本市にあったかどうか覚えていないのだが、2000年にはオープンしていた覚えがある。

さて、そのデパートに行ったら。エスカレーターをあがってすぐの所に、ゾイドの山が！
こうして僕は『ゴジュラス』の玩具をはじめて手に入れたのだった。

そして大友としての玩具道が始まる。

十月にはアイアンコング、そしてデスザウラーが発売された。十二月にはアーバイン仕様のコマンドウルフも発売され、かつての愛機や手に入れられなかった者達について新たな驚きを知った。特にアイアンコングの動きや声、コマンドウルフの速度変更機能については驚き以外の何物でもなかった。

九月十月十一月十二月、それだけで当時発売されたゾイド達を何体も購入したのだった。ちなみにアニメのゾイドは九月からのスタートであった。

十七歳だというのにこいつは、家族の前でそのアニメ版ゾイドを見ていたのだった。



この年は『ビーストウォーズネオ』につづいて『ビーストウォーズメタルス』が放送されていた。

『ビーストウォーズ』の最終回は、ゴリラのコンボイが恐竜のメガトロンの罠にはまってしまい死んでしまうという末路を辿る。

メタルスではそのコンボイが死に、まだ生きているかもしれないスパークをプロトフォームに移植する……といった所からトランスメタルスの身体(メタルスポディと国内では呼ばれる。玩具はメッキボティがメインとなる)に置き換わったビースト戦士達の新たな戦いが始まる。

ビーストウォーズで出てきたゴールデンディスク、メガトロンの真の目的、そして初代コンボイ達との遭遇という過去と未来を巡る戦いが描かれた作品である……と、個人的には思っている。一応言っておくが当時それを見た感想がそれなのである。一緒に見ていた母はギャグアニメだと思っていたらしいが。

……最も、メタルスのトイは作品の人気に反して売れなかったようであり、個人的にもあまり欲しいとは思わなかった。単純にどうもチャチく見えてしまったのである。メインのコンボイ等も最初のビーストウォーズのコンボイと比べてサイズが小さくなったからかもしれないが。

他にもアニメの一話で死んでいるキャラクターや新しい身体になっていない者達の新バージョンなどもあり、微妙な気持ちだったのだ。

このビーストウォーズメタルスは1999年の十月から2000年の三月まで放送が続いた。今でいう二クール、約半年の展開である。

玩具として話題になるのは主に二クール目の登場となる『パワードコンボイ』『ドラゴンメガトロン』『ジャガー』『チータス2』『タイガーファルコン』『メタルスブラックウィドー』『メタルスダイノボット』……といった面子である。『レア物』という意味で。

海外のアニメと玩具の展開は日本よりも長めに行われ、近年でいうガンダムダブルオーのそれに近い、らしい。

そのため、一年以上、長ければ二年に渡って展開されるアイテムを国内にアニメと共に持ち込み一度に展開をしたら、三ヶ月から半年でパワーアップをするという形になってしまう。この問題点は以後のトランスフォーマーのアニメシリーズでも顕著となった。加えてパワーアップをしたら当然そのパワーアップ前の物はアニメに出なくなる。そのため売る方としても売り方が難しいのである。

初代ビーストウォーズは国内においてすさまじい大人気となり、海外版を輸入してパッケージはそのままで幾らか販売もされた。この時はアニメに出ないキャラクターもかなり売れたのだが……メタルスではそうもいかなかったというか、前回のビーストウォーズのキャラがトランスメタルス化した玩具が売られていたのだが、そもそもそのキャラがアニメに出て来なかったりトランスメタルス化しなかった者もいたりしたのでどこかズレた展開であった。

メーカーの方も売れると踏んでいたようなのだが……売れなかったのである。一時期



は玩具屋の何処にも彼ら初期のメタルスの玩具が残っていた。

ビーストウォーズメタルスの一クール目の終わりは、ビーストメガトロンによる初代コンボイの抹殺に起因する過去改変である。

そして二クール目からコンボイは初代コンボイの『スパーク』(トランスフォーマー達の魂)を取り入れた事によりパワーコンボイに、メガトロンは初代メガトロンのスパークを取り入れた事によりドラゴンメガトロンにパワーアップし、他にも様々なパワーアップキャラクターが登場する。の、だが。

前述のとおり、一クール目の玩具が売れなかったためか、それとも一クール目が終わるのが既に十二月末だったからか(勿論年末商戦は意識したとは思いますが……)。

一クール目の玩具はよく見かけたのに対して、二クール目の玩具は国内版を見かけない事でも有名である。特にメタルスブラックウィドーは、『女の子の玩具は売れない』という判断により後半登場面子の中でも出回った数が少ないと噂されている。それほど他に比べて見かけないのだ。

これ等に関してはパワーコンボイが赤いカラーだったりドラゴンメガトロンが青いカラーだったりといった色変え版が出ているのだが、『トランスフォーマーにおいて同じ形でも色が違うのは他人』

という昔ながらの法則(初代から形が同じだけど色が違う他人という物が複数存在する)に則り他人なのである。

そのためアニメに出てきた子安パワーコンボイと千葉ドラゴンメガトロンが欲しければ数の少ない当時品を探すしか無いという困った話である。最も「」がパワーコンボイを持っていたりするのをビーストウォーズのスレでみかける事もあったが。

そうした訳で。十七歳の青春は(子供向け)アニメ・玩具と共に過ぎ去った。

2000年 18歳 高校三年生

この時期は近所のスーパーでアルバイトをしていて、前述の通り返済がメインだったが自分の手元にもお金が入ったので羽振りはそれなりによかった。

ゾイドは元々一年展開だったそうだが、九月からの開始で丁度半年後の三月に、主人公のライバルゾイドの新型『ジェノザウラー』が発売された。

ジェノザウラーは『新世代ゾイド』という、旧ゾイドに登場しなかった最新のゾイドとしての第一号である。

アニメゾイドのOPの歌詞に『押し迫る新世紀(とき)を超えて僕らはゆく』というフレーズがあったり、上山道郎氏によるコロコロコミック連載の漫画は『機獣新世紀ゾイド』というタイトルであったりと、二十世紀から二十一世紀を間近に控えた事を意識させる物だった。それと同時に、ゾイドも新しい時代を迎えようとしていた訳である。



ジェノザウラーはその名誉ある第一号の新世代ゾイドだ。

昨年の十月発売分(アイアンコング等主に帝国ゾイド)に封入されたチラシの裏側には『新世代ゾイド登場!』として、そのシルエットが載っていた。そこには二つのモードを持つゾイドのような紹介がなされていて、昔の直立するゴジラのような恐竜型から前傾姿勢の近年の解釈に変わるという、今にしてみると大体どういう事がやりたいのかも理解できる物だったのだが実際に出たジェノザウラーは前傾姿勢のみである。この『二つのモードを持つ』また『直立姿勢から前傾姿勢に変わる』というコンセプトは後々のゾイドで登場することになるのだが、この時期にでていればまた感じ方も違っただろうなどと思う。特に昔のゾイドを知っている人には。

その代わりに、ジェノザウラーは前傾姿勢ゾイドとしてとても洗練された作りとなり正に新世代ゾイド第一号に相応しい物だった。ただし新世代ゾイドの全てはその出来を最後まで超えられなかったという人もいる。

コロコロコミックではゾイドの商品紹介と、旧展開のバトルストーリーから続く新世代バトルストーリーが展開されていた。

その中でジェノザウラーは『T-R E X』という開発名で何度か注目株として扱われていた。

この頃のジェノザウラーには尻尾に手動の放熱開閉フィンがあり、パッケージなどでもそれが確認できるのだが、その時の予定価格『二千二百円』を『二千円』にするために、その尻尾のフィンのギミックは消滅した。アニメ等ではこの展開ギミックが使われているため、『あれ?』と思う人もいただろう。

ジェノザウラー自体はこの年一月の次世代ワールドホビーフェア(通称WHF、ワンダーフェスティバルのWFと似ているが別物)にて先行販売された。主役級ゾイドは今後も次世代ワールドホビーフェアで発表・発売されていく事となる。

そして三月頭には新世代ゾイド『ジェノザウラー』と『レブラプター』が発売され、三月末には『ブレードライガー』と『ストームソーダー』が発売される事になる。これらは『滅茶苦茶動きまくるぜ!』……というアニメの予告で主人公が言う言葉に相応しい物となっている。

まずアニメ世代の再販ゾイドにおいては、多くが電池の必要本数が二本から一本に減っている。これはモーターボックスの見直しによる物だという。そして新世代ゾイドは更に『電池を二本使うなら直列繋ぎにしよう』と、二倍のパワーで動く事ができる。そのため、ジェノザウラーは尻尾をぶんぶん振り回しつつ腕と爪と口を動かして大暴れするゾイドとなった。一方シールドライガーのパワーアップ版(外観としてはシールドライガーの外装パーツを変更した物)であるブレードライガーは、前述の理由によりシールドライガーの二倍の速度で歩行する。ゼンマイゾイドであるレブラプターも、ゼンマイのねじ巻き部分を取り外し可能になり、また手足だけでなく背中の中も運動するようになっている。飛行ゾイドのストームソーダーは直立形態(過去の飛行ゾイドは主にこの姿)から全身を伸ばした飛行形態へと簡単に變形し、また背中の中も電池ボックスが拡張性を持つという従来に無い試みがされていた。……最も、この拡張パーツは予定に



はあったが発売されなかったのだが。

ジェノザウラー、ブレードライガーは当事アニメの人気もあって盛大に売れた。最もジェノザウラーが無くなった頃ブレードライガーが発売されそれが無くなった頃ジェノザウラーが再販されその時はジェノザウラーは既に退場していた……と、やや再販の動きが遅いのが気になったのだが。その後ブレードライガーは大量に並んだのだが、売れたのだった。

十月の頭には『デススティンガー』というゾイドが『大ゾイド展』というイベントで先行発売された。このデススティンガーは、『オリジナルゾイドコンテスト』という企画にて募集された『ブルーマリンスティンガー』という一般公募のデザインから造られた。ゾイドコンテスト自体は旧作の頃からテーマに沿って募集が行われ、数体のゾイドがそれを元に商品化されている。デススティンガーもそうした中の一体、なのだが。デススティンガー自体は『ウミサソリ型』というコンセプトはともかく、元は共和国ゾイドが帝国ゾイドになり加えて今年の展開やアニメにおいてもボスキャラとして扱われた。まさか応募した子もここまで扱いが大きくなるとはきっと思いがなかったろう。

また十月の終わりには『ウルトラザウルス』が復活した。僕もこれは大喜びで飛びついて、涙を流し喜びながら作った。

ただ、昔の黒色とはだいぶ異なる銀色のカラーリングだったため、不満を持つ旧ユーザーもいた。

さて、この年の十月に行われた『大ゾイド展』というイベントなのだが、当事人気が最高潮にあったゾイドである。沢山の人が訪れた。ここではゾイドのデザイン画から試作などを経て市販品が出来るまでや、旧ゾイドなども展示されていたのだそうだが。

このイベントについて記憶に残っているのは、『イベント限定品』である。イベント限定として、『ブルコマンドウルフ』と『ブラックレドラー』が販売されたのだ。が。前述の通り沢山の人が訪れたため、大変なことになった。……というか、列整理に問題があり後の人を先に通してしまうということをしてしまったり、その後回しになった人々は購入できなかったりと。大変なことになったわけである。

勿論僕は当事とあるゾイド系サイトでそのことを知った程度なのだが。この頃は『イベント限定品』という物にそれ程興味がなかった。というのも、東京に行く機会というものもを掴めずにいたからだ。

この限定品自体は当事来た方に受注販売をしたそう。一応僕は、これに関しては後日『ヤフーオークション』にて入手した。

今でこそ『イベント限定品』は珍しくもないのだが、僕にとっては初めて意識することになった物である。

ところでヤフーオークション、通称『ヤフオク』は、1999年から始まった。



当時はISDNが広まりつつあった頃で(ADSLの普及はもう少し後)、また利用料金や落札手数料も無料だった事もあり、様々な物が出品されていてその中にゾイドも勿論あった。眠っていた旧ゾイド達がヤフオクに出てきたのだ。

この当時、既にレア物に関しては広まっていたため、物によっては(主にウルトラザウルスやマッドサンダー、ギルベイダーなどの大型ゾイド)数万円の値段がつく事も多かった。勿論未組立の未開封という前提ではあるのだが。そうした中でも末期に登場した大型ゾイド『キングゴジュラス』は前述の通り十万以上の値がついていた。この当時は金型が存在しないと言われ、再販不可能だという噂も流れていた。

ただ、相場を悪い意味で勘違いした者やオークショントラブルなども割と起こった。知っているだけでも、高額なゾイドの名前を書いておいていざ落札するとそれは検索用として書いただけで別のオークションに出品していたなどなど。

また人気サイトの掲示板に相場はずれのトレードを申し込む(カードゲームでいう『シャーク』という物……ようするに相場の説明を騙して自分は安いものを出して相手に高い物を出すというトレードをさせる者も現れる等など、この辺りの事情は、大きくなってはじめて見えてきた物である。

話ははずれるが、僕自身もこの世紀末の頃にとある物を求めてネット上をさまよっていた。それは『マザー百科』という、『MOTHER』というファミコンゲームの攻略本である。この本はシナリオスタッフが作った攻略本というよりも副読本で、90年代の『小学館の攻略本』は大体においてこの『APE』というスタッフによる物である(ついでにAPEはマザーも作った)。で、話は戻るのだが。マザー百科自体はなかなか中古屋でも見かける機会が無く、『持っている人は持っているが持っていない人は探している』と言う状態だった。この当時マザーの界隈は既にファンサイトが立ち上がっており(もっと言うと多くのマニア物の一つとして個人サイトリンク集などがある時代だった)、マニア向けグッズについては情報が揃っていた。当事、攻略本の専門店等にも問い合わせしてみたのだが、『話聞いたことはあるし探してもいるのだけでも見たことがない』という返答が帰ってきたことを覚えている。

さて。それがある日、ヤフオクに出た。絶対に欲しい! でも既に五千円だ……一万円で即決してくれと言って断られた人もいる……ああもうアルバイトにいけないとならん……駄目円で二万五千と入れとこう……あ、落札できてる。

と、いうわけで。国内で最初にマザー百科に二万五千の価値をヤフオクでつけたバカが、こいつである(最も値段を釣り上げていった人々もいるが。確か当事一万二千ぐらゐの所に二万五千と入れておいたら別の人が再入札を繰り返して二万五千まで上がってしまった)。その後マザー百科は何度か出品されるのだが、インフレを続け最終的には七万までいった。……問題はその後半年後に復刻版が発売される事が決まったことである。

うへえ、と。僕は二万五千で出して数年楽しんだが、七万出した人はなあ……と、少々複雑な気持ちになったという、そんなヤフオクの思い出である。



さてゾイドに話を戻す。

ジェノザウラー、ブレードライガーの登場に始まった新世代ゾイドはこの年の終わりまでアニメが続いたのだが、とても勢いに乗っていたと言っていい。玩具の面でも夏には『強化ゾイド祭り』とでもいうのか、様々な『カスタマイズパーツ』や『限定版ゾイド(色変え+追加パーツの強化型という設定の物)』が発売され、また各地で『改造ゾイドコンテスト』が行われた。改造ゾイドは昔からの伝統であり、作中にも様々な改造ゾイドが登場する。この辺りはミニ四駆で改造テクニックを学んだ子供達をうまい具合に誘導できたと言われている。コロコロホビー繋がりでプラスチック物の流れとして繋がったわけである。

コロコロコミックにて展開される玩具は、メーカーの人が『~名人』として登場して紹介をする事がある。わかりやすい例がミニ四ファイターや田宮の前ちゃんといった田宮模型の社員だった方々で、ゾイドの場合は『ドクターT』……田島豊氏と呼ばれる方が担当をしていた。この田島氏は現在、タカラトミーのボーイズトイズ事業部の偉い人になっていて『トランスフォーマープライム』のクレジットにも登場している。実際そうだった理由が、ブレードライガーが当事の大ヒット商品だったからとか。

ただ、この年に、旧時代からゾイドのデザイン等を手がけていた開発スタッフの一人が急逝してしまった。その人は『BF』というイニシャルを持ち、開発資料のスケッチなんかにもその名前が記されている。その方が作ったゾイドに負けない物を作ろう！として、小学館の学習雑誌で募集したゾイドコンテストで募集したゾイドを元にした『エレファンダー』を年末に発売する。様々な観点からしてよく出来た傑作ゾイドである。そして翌年には『バーサークフェューラー』という、『BF』の名を持つゾイドを発売する。これはジェノザウラーの全身を伸ばし口に搭載された荷電粒子砲を発射するポーズ、そして尻尾の開閉ギミックを電動で行うようにしたギミックを持つ、これもまたとても面白いゾイドである。

この年は『未来戦隊タイムレンジャー』や『仮面ライダークウガ』等が放送されていて、そうした特撮も熱い時期だった。が、僕はそれを見てすらいなかったのだった(クウガは地元……もっと言うと屋上で戦ったりしていた長野県の放送局の再放送で見た)。今思うと勿体無い事をした。

そういう意味で後追いで勿体無いのか勿体なくないのかよくわからない微妙な所だったのは『トランスフォーマー カーロボット』である。この作品は四月から十二月まで放送され、メタルスまで続いた国内ビーストウォーズの多くが『動物からロボットに』変形する者達(セカンドのデストロンは多くがG2と呼ばれるメカシリーズの使い回しではあったが……もっと言うとセカンドはサイバトロンデストロン含めて何らかの使い回しばかりではあった)だったため一般のメカからロボットメカへ変形するヒーロー達のシリーズの復活ということで期待感が高かった、らしいのだが。

単純な話商業的な意味合いにおいてコケた。



物自体は『当事としては傑作』と言われた程の物である。新幹線から変形するロボが三体合体する『J R X』はその格好良さから今でも人気が高い(ただしそれ以後新幹線等の車両系トランスフォーマーがほとんど出ていないという事情もあるのだが)。他にも複雑な変形と抜群のプロポーションを持つ『スピードブレイカー』も人気であり、マニア向けとしての人気はそれなりに高い。

ただ、ほぼクリアパーツの外装に塗装をするため塗装の質が悪い物がある、カーロボットなどにはゴムタイヤを採用しているのだが割れる事がある、変形を繰り返している内にボールジョイントが摩耗してロボットが直立することができなくなる……等の品質問題も浮き彫りになった。

ボールジョイントというのは、ボール部分をを包み込むようなパーツで繋げることでかなり自由度の高い動きが出来るようになる玩具でよく使われる間接なのだが、ある程度力がかかると割と簡単に外れるようになっている。安全対策のためだという。

今も昔もこうしたトランスフォーマーはあるのだが。一度バラバラにしてしまった後、元に戻さない子供は当事から割といたらしい。ビーストウォーズは特に広く出回ったため実際どのような遊ばれ方をしているのか調査をした所、ボールジョイントの間接単位でバラバラにされ放置されていたのだという。またビーストウォーズの一部(特にセカンドとカーロボットの間接のネオと呼ばれる作品の物)やカーロボットシリーズに関しては変形が複雑過ぎて変形途中で放置した物が多かったのだという。

マニアならばボールジョイントの補強方法などがマニア向け雑誌で紹介されたり色々改良の余地はあるのだが、『壊れやすい』事と『変形ができない』事は開発側にとって衝撃だったらしい。

この辺りの事情は2003年展開の『トランスフォーマー マイクロン伝説』のムックに書いてあった事で、その反省としてマイクロン伝説のトランスフォーマー達は割と頑丈目に作ってあった。ただプロポーションに関しては割と度外視していた所があったためか、オモチャ的な玩具に戻ったとも言える。

ところでコケたといえば、未来戦隊タイムレンジャー。マニアの映像作品の人気は高かったのだが、玩具……メインのロボットが売れなかったのだ。そうした中で俗にいう『年末商戦用』の電動ロボット『DX ヴレックスロボ』は、当事の大友達の間では『タイムレンジャーの売上を支えた』と聞いた。あくまで伝聞なので鵜呑みにしないでほしい。

この男の不幸は、トランスフォーマー＝車が変形するのが主、という認識がなかったことで(注意：初代のサイバトロン初期面子の多くは実車をモチーフにした変形玩具達が主)カーロボットのシリーズTOY等を購入したのは大分後である。とはいっても、変形難易度が最も高い『スピードブレイカー』及び『スーパースピードブレイカー』と『ビルドキング』しか持っていないのだが。ビルドキングは三体の建設車両(パワーショベル、クレーン、ダンプ)が胴体と両足になり、更に全面担当のブルドーザーが合体することによって(劇中では「トルネード合体! ビルドキング、～モード!」と言って



いた)巨大ロボット『ビルドキング』になる。最初の三体の車両のどれが上半身を担当するかにより武器やモードが変化するという仕組みなのだが、残りの二台はそのまま脚を担当するため一体から造られた両腕は細いが両足はなんか太い、という点に置いてどうしても『J R X』と比較されていまして不遇なロボットである。

合体戦士に関してはデストロン側にも『五体合体 バルディガス』という物がいた。これは初代トランスフォーマーにいた『ブルーティカス』というトランスフォーマーの一部仕様変更をした再販である。これについても手に入れる機会があったのだが、それを逃してしまった。情けなや。

あと、このシリーズにて、『フォートレスマキシマス』の色変えである『ブレイブマキシマス』が発売された。ただフォートレスマキシマスの特徴であった剣が付属していなかった(キャンペーンにて抽選で配布された『スーパーゴッドソード』という武器があるのだが、薙刀状のこの武器の切っ先がそれで、交換パーツとして謎の持ち手がついている。それと組み合わせるとマキシマスに持たせる元々の剣となる)ため、剣がないとなあ……と思い購入しなかった。最も僕はスルい方で買った方も当事ゾイドサイトの知り合いにいたのだが。

2000年の末には、某巨大匿名掲示板に『ゾイド板』ができた。

今でこそ空気と思われがちだがアニメ放送当時でも「なんで作られた!?’という意見が多かった。これは、当事の管理人『ひろゆき』氏の友人が頼んで作ってもらったという説があり、『た*わ*る』という名前がデフォルトネームだった。この『た*わ*る』は友人の名前であると言われている(『たきわたる』だと言われていた)。

今ではシュタインズ・ゲートの@ちゃんねるがネタとして造られた時も平然とゾイド板が存在していたぐらい存在感も薄い。

当事は既にネット上では『お絵かき掲示板』が存在し、その端々でゾイド絵を描いている人もいた。当事アニメゾイドで同人活動している人は今ほど目立っていた訳ではないのだが一部に印象的な物を描く人々はいた。また昔からのゾイドファンがお絵かき掲示板でメカ絵や擬人化絵を描いたりしていた。とある『しまださん』と呼ばれた人は、お絵かき掲示板経由でゾイド板の有志が作ったお絵かき掲示板にも擬人化絵を色々描いていて後にそうしたゾイド絵を描いている人を集めた同人誌を作ったりもした。

2001年 19歳 短大一年 から その後

一月に、『爆転シュート ベイブレード』のTVアニメが始まった。これは元々はタカラの玩具『ベイブレード』のコロコロ連載のタイアップ漫画をアニメ化した物である。これが後に大きな転換期をゾイドにもたらす事になる。

この後に関しては話がやや生々しくなるので断片の説明をするしかない。また僕も当事者だったというか、その周囲の界隈を傍観した出来事であるので、あまり『楽しい話』



と言えないのだ。

主に、出版社側の問題と玩具の展開とユーザーの心象とあくまで『子供向け』として売っていたメーカーと『大きいお友達』の考え方のズレなどがあるためである。

この年に発売された『サラマンダー』というゾイド、六月で終了した『ゾイド新世紀スラッシュゼロ(/ 0)』、同様に九月で打ち切りが決まったコロコロコミック連載の『機獣新世紀ZOIDS』など(この漫画版に関しては、某なんとか十二歳のこの年の九月にて幾らか触れられていてまだ読めるので興味のある人はどうぞ)。

ゾイドは本当に、二重三重に大きな転換期を迎えた。

また何度か『次世代ワールドホビーフェア』にもいったのだが。主に小学生向けのイベントの中で、自分もしくはそれ以上の人がかはしゃぐというのはどういう事なのか。という事を、少々自覚した。あくまで『子供のおまけとして楽しませてもらっているに過ぎない』と、強く意識をした。

アニメが一時終了した後、ゾイドは雑誌展開……その頃にはコロコロコミックのみでなく電撃ホビーマガジンともコラボレーションをしつつ続いていく。戦いは、『ヘリック共和国』対『ガイロス帝国』から『ゼネバス帝国』が復活して、かつての帝国対共和国の戦いへと再び突入していく。

ここに至るまでのストーリーは実は割と適当なストーリーがコロコロコミックでは描かれていた。というか、この2001年のコロコロコミックはベイブレードブームにより購読者が急増したためその新規層向けの展開がメインになったため、ゾイドに限らず様々な分野で展開が激変したのだった。ゾイドはそうした中で、話の都合を考えるとこるかももう最新機活躍させるので精一杯です！ 状態となっていた(勿論これまでもそうではあったのだが)。

ゾイドバトルストーリーはコロコロコミックの掲載よりも、公式ファンブックにまとめられたストーリーを楽しむ物だと皆分かっていたのだが。2001年が最早ストーリーなど無いも同然の展開だったために何時公式ファンブックの最新刊が出るかを楽しみにしていたのだが。

それを読むことができたのは、2003年発売の『ゾイドコアボックス』収録の『プロイツェンの逆襲』であった。この一万五千円もするゾイドコアボックスは、『ゾイドマンモス』と呼ばれる……金型が既に無いとされていた物を新規に作成した物、そして過去に出版された『ゾイドバトルストーリー』という書籍五冊、そして『プロイツェンの逆襲』という、望まれていたファンブックの続き、他にも幾つかのグッズが入った物が、ゾイド二十周年記念として発売された。

ただし、値段が値段だけに、またゾイドユーザーの心も2004年には大分離れてしまったためか、『数量限定復刻』を謳われた割には当時余っているのを見かけた。これはアニメ終了後のゾイドに関しては、多くの所で見かけた現象なのであまり不思議とも言えないのだが。

ゾイドコアボックスは書籍扱いのため値下げをされる事はなかったと思うのだが。



2003年の末から2004年の頭にかけて、アニメ時期に販売されていたゾイドが再販されたのだが。

多くが余り、投げ売りの憂き目にあった。

その中で2004年には『ゾイドフューザーズ』というアニメの展開が行われたのだが、売れなかった。そしてまた盛大に投げ売られた。

その時期の投げ売りがあまりにすさまじく。

『ゾイドは投げ売りで買う物』

……という汚名を長い間払拭できずにいる。

数年後のマニア向け展開『リバースセンチュリー』も、『キングゴジュラス』や『ギルベイダー』などが再販されはしたのだが……したのだが……。……キングゴジュラスとギルベイダーは初版は予約完売だったよ……とだけ……うん。

そもそも2001年の年末には『マッドサンダー』が復刻されていたのだが……これが投げ売られた時点で、ゾイドのその後は決まっていたとも言えるかもしれない。

数年後、コトブキヤから『HMM(ハイエンド・マスター・モデル)シリーズ』というプラキットシリーズが発売されるのだが。これは元々難易度が高いシリーズとして作られたためか、またアニメ世代の年齢が上に上がるのを待たなければならなかったためか、割と苦戦していた所があった……と個人的には記憶している。とにかく作りづらいシリーズであり、

『四肢組むのもうやだよ……』

という意見は「」の間でも割と聞いた。

このHMMシリーズは『ヤバい時期もあった』と公式ブログで言われてしまう程の物なのだが。それでも何とか続いて今に至り、初代アニメのブルーレイBOXの限定付属品にまで成り上がった。アニメ世代が大きくなるに従って、大きくなった彼らが『子供の頃楽しんだゾイドが今なら買えるかも?』と、お金を手にして思った先に向かう物の先として存在し、シリーズを買い支えたのは彼等であると僕個人は思っている。『ゾイドは投げ売りで買う物』を払拭しつつあるのは、ブレードライガーやライガーゼロを安くするまで待つてられないよ! と、子供の時に欲しがった人々なのではないか、と。

トランスフォーマーにおいては、日本で前年の『トランスフォーマー カーロボット』がコケたトランスフォーマーはマニア向け展開が行われ初代アイテムの復刻版などが発売されたのだが。この辺りの時期は『地獄の復刻祭り』あるいは『国内展開の暗黒期』



と呼ぶ人もいる。四方八方のイベントで数量限定品として復刻されるという、微妙に嬉しくない時期だったのだという。最も僕は当事者ではなく、当事ゾイドサイトにいた方などから教えてもらったに過ぎないのだが。

一方、海の向こうでは、『ビーストウォーズ』の最新作『ビーストマシーンズ』がコケて次の展開が危うくなっていた。そのため日本で展開された『トランスフォーマー カーロボット』をアニメごと持ち込んで展開をしたのだが。……驚くことに爆発的に売れたそう。理由としては、

- ・ 9.11 があったために消防士がヒーローになり、消防車の玩具も売れたという中で、ファイアーコンボイが消防車で丁度よかった。
- ・ それまでのビーストウォーズシリーズが暗い話だった(国内ではギャグで濁されているが、千葉繁メガトロンの行動はよくよく見るとエグかったりまたビーストマシーンズのCGが微妙に不気味だったりした)
- ・ 日本人のファンも「あんらくでもないばかなはなしでいいの!？」と驚いたのだが。「暗い話はもう沢山だ!!」……という反応も多かったとか。

勿論時勢的な物もあったかもしれないが。ともかく、海外でカーロボットは物凄くウケて、ファイアーコンボイは大人気になったのだという。単純な話をするとならばファイアーコンボイは国内以上にバリエーションが海外で出ている。すさまじい話である。

この成功により、トランスフォーマーは最新作『ARMADA』またの名を国内版で『マイクロン伝説(2003年)』へと続く。そして『スーパーリンク(2004年)』『ギャラクシーフォース(2005年)』と続く三部作へと繋がっていく。

ただし国内では苦戦が続き、『トランスフォーマーは投げ売りで買えばいいや』という人も多かった。それを『欲しいものはすぐ買わないとなくなってしまう!』という地位に押し上げたのが、実写映画版である。



その他の大友向けの話としては、

- ・小箱入りトレーディングフィギュア
- ・某落書き裏辺りでも話題になった『ユージン SR ヴァンパイアセイヴァー 3.5』
- ・小箱系やカプセルトイのろくでもない部分
- ・『百獣戦隊ガオレンジャー』の『パワーアニマル』の爆発的人气
- ・『仮面ライダー龍騎』の爆発的人气とこのCMの『戦いは、続く…』という言葉から来た『多々買いは、続く』という大友用語
(多々買に関しては、今でこそトランスフォーマーのナレーションを元に「さあ！多々買いだあ！」……という人もいるが、2002年の龍騎の方が先だった筈)

等などもあるのだが。

生々しい話にしかならないので、

今も多々買いは続いているのである！

とだけ。





ゲーム配信沼の手引き



文：とうふちゃん

ほんの数年前までゲーム配信、いやゲームに限らず動画のストリーミング配信というものは非常に敷居が高く難解なものでした。

自分も今でこそ暇を見つけては Ustream で配信をしてエンジョイしておりますが、少し前までは WindowsMediaEncoder を使ってエンコードの設定を煮詰めて、回線も ADSL だったり、それはもう容易いことではないという感じ。

今では様々な Web サービスがあり、先述の Ustream を始め、ニコ生、Justin.tv、LiveTube、TwitCasting など選択肢は豊富で、特に専門的な知識がなくとも誰でも簡単に配信をすることが可能です。今ではスマホからでもできるくらいなので、その手軽さは容易に想像できるでしょう。

配信までは誰でも簡単にできるということ、ひとつ上野男なゲームの実況配信ができるよう僭越ながら自分の経験を元にいくつかアドバイスをさせて頂こうと思います。

視聴者をキャッチ・ザ・ハート

「配信を始めてみたものの、誰も見てくれない」なんてことは結構良くあることで、自分もそんな経験を何度もしています。ここで諦めてしまう人が多々いるのも事実です。視聴者のターゲットをあらかじめ絞り、タイトルをチョイスすることが重要になってくるかと思えます。自分がそのタイトルを遊びたいから配信するというのも大事ですが、視聴する人が興味を持ってくれないことには始まりません。できるだけ視聴者が熟知しているであろうタイトルを選びましょう。こういったタイトルは視聴者が攻略情報をもっている、口を挟みやすくコメントも多く付きやすい傾向にある為、配信者のモチベーションに繋がることかと思えます。

また、タイトルのチョイスに当たって既に誰かがプレイしてるから……というパターンがあるかもしれません。ですが、配信は十人十色なので気にする必要はないでしょう。視聴してくれる層を考慮してその中から遊びたいタイトルを選ぶだけ……ね、簡単でしょ？ とりあえず往年の名作みたいなものを選んでおけば間違いないですね。

トークで盛り上げる

これが非常に難しい。トークのスキルからセンスやらなにやら、結構重要な項目でしょう。ゲームの様々な事象に焦点を当ててどんどん言及していくことが重要です。たとえば、何でもない村人 A なんかに勝手に設定をつけて語っていくなどの手法も面白い



と思います。私も頭では分かっているけどなかなか実践できず苦戦しておりますが……。

もちろんゲームの内容に関することを喋るのも重要ですが、くだらない日常の出来事や体験談、過去の小話などを織り交ぜていくのもいいでしょう。慣れないうちはネタ帳のように日々の出来事をリストアップしておくといいでしょう。いざというときに話題に困らなくなりますよ。

また、視聴者へ向けて問いかける形でトークを展開することも重要です。コメントにより配信者と視聴者とのやり取りが生まれて配信が大変面白くなることでしょう。なのでコメントは積極的に種を回収していきましょう。そこから話題が発展することもありますので。

ですがコメントに集中していると今度はゲームプレイがおろそかになりがちです。ミスが増えやすくなりますので何とか両立させる努力が必要になってきます。

プレイスタイルを考える

一番の理想は誰にも真似できないスーパープレイをやったのけることですが、そんなプレイが誰にでもできるわけではありません。なので少しひねったプレイをしてみるという方法があります。特に代表的な手法が何かを制限する「縛りプレイ」ですが、他にもタイムアタックをしてみる（必ずしも凄いスコアを出す必要は無い）とか、倒せないハズのボスを倒してみるだとか、本来ではいけない場所にバグを使って行ってみるだとかは非常に目を引きまします。特にタイムアタックなどは他の配信者との連携企画もしやすく、相乗効果も見込めるかと思います。

音と映像にこだわる

自分もたまに他人の動画を見たりすることがあるのですが、その際に気になるのが音量が小さすぎて何を喋っているのか聞き取れないということ。ここだけは配信前に厳重にチェックを重ねて丁度良い音量設定を煮詰めて下さい。理想的な音量は視聴者にボリューム調整をさせないこと。かくいう自分もなかなかこれができずに、よく頭を悩ませます。そんな状況なので偉そうに言えた立場ではないのですが、何を喋っているのか聞き取れない実況では実況の要素が無いに等しいので、なんとか頑張っって設定しましょう。Windows 環境であればマイクブーストという機能が使えるサウンドチップも多々ありますので、その辺りからチェックしていきましょう。確認の際は誰かに手伝ってもらおうか、自分で自分の放送を録画し、放送終了後に再生してみましょう。放送しながらではハウリングしてしまうので注意です。

逆にマイクの音量が小さいならゲームの音も小さくしてバランスを取れば？と考えつく人もいるかもしれませんが、Ustream では視聴を始める際やりロードした際に広告動画が再生されるので、スピーカーの音量を上げていた視聴者は……。

といっても、うちのマシンではどう設定しても音量調整が上手くいかない！という人



もいると思うので、今すぐ服を脱いで機材沼に飛び込みにいきましょう。

機材沼のススメ

さあ、本題というか今回のメインディッシュである機材沼のお話です。ここでは私の経験談なども含めて語って行きたいと思います。おまえの話はどうでもいいんだ！早く結果だけ教えろ！という方は最後の方に結論だけをまとめておきますので、途中を読み飛ばしてそちらをご参照ください。

配信を始めた際はだいぶ昔に買った ELECOM の MS-STM88SV というマイクを使っていたのですが、コイツがまた配信に向かないというか、全方向の音声を拾ってしまうマイクで、音量も比較的小さく配信にはあまり向かない機種でした。この頃はあまり配信なんてしていなかったので、これで妥協していたけれど、Ustream を利用するようになってから、もう少し配信に使えるものが欲しくなり、SENNHEISER の PC131 というヘッドセットを購入しました。今思えばこれが沼の始まりだったのかもしれない。



MS-STM88SV



PC131

私は Mac をメインに使っているのですが、このヘッドセットは Mac 非対応と書かれていました。そこで私は「Mac 本体にマイク端子とラインアウト端子もあるし、ヘッドセットに Mac 対応も非対応もあるか！メーカーが正式にサポートしないってだけだろう」などと高を括ってそのヘッドセットを通販で購入したのでした。そして数日してヘッドセットが届き、早速取り付けてみたところ、ものの見事にマイクの音声が入力されない！いや、正確には入力されてるんですが、蚊の羽音レベル。まさか Mac 非対応ってこれのことか！と思い Windows マシンに繋いでみると正常に動作する。本当にそんなことがあるのかと、絶望にうちひしがれた私は、どうにかならないものかと原因を調べることにしたのでした。

結論からいうと Mac はプラグインパワーというものに対応していなかった。これはマイクの端子に微量の電流を流して、それを電源とし、マイクを動作させるという技術。つまり、Mac に繋ぐとマイクの電源が入らないということだ。そのため電池駆動の ELECOM の MS-STM88SV なんかは正常に動作するのだけど、PC131 は普通のヘッドセット、動くはずが無い。

そこで苦肉の策として押入で眠っていた ONKYO の SE-U55SX を発掘してみた。これは USB 接続のオーディオインターフェイスで Windows/Mac 両対応の機種。これを Mac に接続し



SE-U55SX



ヘッドセットを接続すると見事動作したので、暫くこれでお茶を濁すことにしました。

それから1年程度が経って配信する頻度も増えてきた頃、ふと「ボイスチャット用マイクじゃなくて、ちゃんとしたマイクってどういう物があるんだろう」と考えが脳裏をよぎった。そこでそちらの事情に詳しいフォロワーさんに聞くと SHURE 社の SM58 という製品をオススメされた。どうやらスタジオなどでは定番中の定番製品で実績のある物だそうなので早速注文する。本来マイクは XLR 端子というもので接続するのですが、何とか PC に刺さるように変換ケーブルも同時に注文。そして届いたマイクを嬉々として繋いでみると……音が出ない…。やはり方式が違うせいかなプラグインパワーを持った端子でも効果はなかったのです。



SM58

さすがにケーブル類も含めて1万円近くのマイクを買ったのだから何とか使いたい私はどうすれば PC に接続することができるのか沢山調べた。そして行き着いたのが PC 用のオーディオインターフェイスである UA-4FXCW という製品。これまた定番中の定番な製品で人気もある機種だったのですが、既に生産が終了していて現状入手が困難。この替わりとなる製品にローランドの UA-33 という機種があった。こちらは UA-4FXCW と比べるといくつか機能も削られており、若干割高。

それともう一つ行き着いた答えが USB 接続できるミキサーだ。こちらは PC 用のオーディオインターフェイスというよりは楽器用品に近い。こちらも気になったので下見に楽器屋 A へ行ってみたところ、ALESIS というメーカーの MultiMix8 という機種が置いてあった。というか、これしか置いてなかった。地方の楽器屋の限界かもしれない。店員が声を掛けてきたのでミキサーについて聞いてみると「前は BEHRINGER 社のを置いてたんですけど不良率が高いのでこっちに鞘替えしました」とのお話が聞けました。

色々迷いながらも「PC で配信に使うんだからやっぱり UA-33 かな」という結論を出し、某 DEPO へ行ってみたところ、運良く UA-33 が置いてあった。が、しかし結構なお値段（ネット比）じゃないですか…。そこへ通り掛かった店員に軽く安くならないですかねって交渉してみたら「無理ですね（1秒）」と言われてなんかモヤモヤしてしまいました。そこは軽く調べるそぶりくらい見せてくれよ…。そんな出来事もあり、何も買わずに店から出てきた私、「そういえば楽器屋もう一件あったっけ」と楽器屋 B に赴くのでした。



UA-4FXCW



UA-33



Multimix 8USB FX



楽器屋 B に到着してみると正直凄い品揃えで、ミキサーの種類も豊富で正直驚いた(といっても狙っていた価格帯の製品はそんなに置いてなかったのだけ)。地元にもこんな店があったんだと感動していたら先ほどの UA-33 も置いてあるじゃあないですか。値段を見たら某 DEPO より数千円安いじゃないですか! 店内放送で他店より高い場合は〜とか流してるのに即答で拒否された数時間前、同じ製品が安く売ってる現状を目の当たりにして先ほどの対応に余計モヤモヤ。まあ過去のことは忘れてこちらのお店の店員に相談して結果的に UA-33 を購入することにしたのだけど「すみません、在庫が無くなってみたいですよ」奥から戻って来た店員はそう告げたのでした。

結局手ぶらで帰ってきた私はフォロワーの人に「Mackie (ミキサーのメーカー) が買えればいいんだけどね」と言われたが、調べたら価格もサイズも自分には合わなかったのを見なかったことにしました。

少し頭を冷やしてもうちょっと他に選択肢は無いかと探していたら、ALESIS の対抗馬に YAMAHA の AUDIOGRAM6 という製品があるらしい事が分かり大体的が絞れてきた。この AUDIOGRAM6 は PC 用オーディオインターフェイスとして作られた機種だけどミキサー型で両者のハーフ的存在。音が良いがドライバーの相性問題が多発しているらしく、それさえ乗り切れば良品とのことで興味を惹いたのでした。



AUDIOGRAM6

これまでに絞り込んだ機種と調べた情報をまとめると

★ **UA-33**

前機種である UA- 4 FXCW に劣るが全体的にはバランスがいい製品

★ **MultiMix8**

いわゆる本格的なミキサー。特にソツが無い

★ **AUDIOGRAM6**

PC 用オーディオインターフェイスとして作られた機種だがミキサー型で両者のハーフ的存在。音が良いがドライバーの相性問題が多発している模様。

と、勝手に脳内でまとめると散々揺れ動いた挙げ句……MultiMix8を注文したのでした…。

注文を終えた後もまだ未練たらたらでミキサーについて調べていたら新事実が発覚! なんと ALESIS のミキサーは代理店が多くマージンを得ていて本国では半額程度の商品だそうなのだ。実際に米 Amazon.com で見てみると日本の Amazon.co.jp よりも明らかに安い…。「これなら同価格である AUDIOGRAM6 の方が額面通りの価値があるんじゃないのか?」という結論に至り、急遽キャンセルを掛けて AUDIOGRAM6 を購入したのであった。後日この AUDIOGRAM6 もお払い箱になってしまうのですが、これはまた別なお話と言うことで。



XENYX302USB



ECM-PCV80

実はこの間に BEHRINGER の XENYX 302USB という機種（実売 3980 円）も候補に挙がってはいたのですが、入荷に 1 ヶ月待ちという状態だったことと入力端子が少々足りないという理由から選択肢から外れていました。ですがこの機種は非常にオススメで、配信入門者であまりお金を掛けたくない人には是非使って欲しい 1 品です。

それとこの件の後に SONY から ECM-PCV80U というマイクが発売されました。これがまた優秀な機種で USB 接続用のアダプターが付いてくるためプラグインパワーだのなんだのと余計なことを考えることも無く使えるし、音質もいいし PS3 に繋いで JOYSOUND DIVE でカラオケしちゃったりもできるしちょっといいマイクが欲しかったらこれを選びましょう。ミキサーを挟めるなら XENYX 302USB にヘッドセット用の端子があるのでそこに挿せば OK！

これまでのお話に登場しない製品も含まれていますが、配信機材のオススメをいくつか提案しておきましょう。

★とにかく手軽に始めたい人

SONY ECM-PCV80U

★高品質な配信をしたい人

SENNHEISER PC131+ BEHRINGER XENYX 302USB

SONY ECM-PCV80U+ BEHRINGER XENYX 302USB

★本格的なマイクで配信したい人

BEHRINGER XM8500 + BEHRINGER XENYX 302USB

という感じでしょうか。とりあえず困ったらこの組み合わせからチョイスすれば間違いないかと思います。

XENYX 302USB はコンプレッサーがついていないのでコンプレッサーが欲しいならば AUDIOGRAM6 を…といたいところなのですが、AUDIOGRAM6 はあくまでも PC 用オーディオインターフェイスという立ち位置の為かイコライザー機能が付いておらず、XENYX302USB にできることができなくなっています。あちらを立てればこちらが立たずみたいな感じで非常に選択が難しいです。小難しいことは XENYX302USB に不満が出てから考えればいいのかと思います（まる）



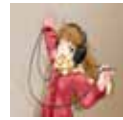
まとめ

ということで偉そうな事を言いながらも自分も必ずしも実践できている訳では無く、結構適当にやっていたりするのもまた事実です。打算的に配信するのも面白くないので軽く意図する程度にとどめておき、ナチュラルな自分を出すのが一番なんじゃないでしょうか。また、継続は力なりという言葉もあるように根気強く続けている事でいつか花咲く日が来ることでしょう。この文章をきっかけに楽しい時間を提供してくれる人が増えることを祈りつつ、終わりにさせていただきたいと思います。





STAX について



文と写真：ゴリオー

はじめに

このコラムではイヤースピーカー「STAX」の素晴らしさを紹介しようと思うのですが、あまりにも書きたい事が多すぎるので二つの章に分けて紹介します。

1章は筆者が辿っていった、ipod 純正イヤホンの買い替えから始まる STAX 購入までの経緯を。2章は STAX の感想と説明になります。まず1章になりますが、ここで紹介する STAX までの軌跡は筆者が STAX を語る上で欠かせない出来事なので書かせていただきました。その日あった出来事などは Twitter (以下ヒ) のログをかき集めて思い出しながら書き起こ

しているのですが、あやふやな点もありますがご容赦ください。また、専門用語などが出てきますがそちらは2章の方で解説しますのでご了承のほどを。

真人間がオーディオに触れるとどうなるのか。拙い文章ですが読んでいただければ幸いです。



1. STAX 購入までの経緯

時は2012年【6月某日】筆者ことゴリ仏(後のゴリオー)は、ipod 純正イヤホンに変わるイヤホンを探していた。最初は少し上等なイヤホン(3000円くらいかな)が買えれば1ヶ月くらいの気持ちで、ネット通販やレビューサイトなどを見ていたのを覚えている。そうして自分で調べながら「せっかくなのでオーディオ詳しい人に聞いてみるのもいいかな」と某つぶやきツール「ヒ」のフォロワーの方達におススメを聞いてみた。—これが、まずかった—

以下抜粋。

S氏「おっと興味がお有りかいゴリ仏君！低価格ながら良く響くノリの良い音を出してくれる25年以上のロングセラーを誇る米国 KOSS 社の PortaPro (※以下ポタプロ) というヘッドホンが今では定価より大分低価格で大変お求めやすくなっているんださあ君もまずは1本レッツビギン！！！」



M氏「STAXにご興味が!？」

X氏「店舗でHD650 聴いてみなよ」

いきなりコレである。まあ最終的にこれら全て買って所持しているのだが、当時の俺は言ってることの大半の意味がわからず「オーキチ（オーディオキ●チガイ）こわっ近寄らんとこ…」と怯え、普通にオススメされたイヤホン「SHURE SE215(以下SE215)」(実売価格 8000 円くらい) を購入目標にした。

【7月某日】最初は Amazon でポチってしまおうとも考えたが、それではなんだか面白くないと電車で片道 1 時間半ちょっとをかけて秋葉原へ。「どうせ買うならちゃんと自分の耳で聴いて買ったほうがいいよ」とも言われたしな!。秋葉原へ到着して向かう先はヨドバシカメラ秋葉原店。そこで「SE215」を買うついでに色々視聴を試みる。最初に聴いたのは 1 万円台のヘッドホン群。ウム、たしかに良い音だ高いヘッドホンなだけあるな。だが俺は「SE215」というイヤホンを買いに来たんだ。ヘッドホンに用は無い。さーてどこにアルカナ―…お、あったあった。「SE215」を手に取り、レジへ歩き出す。

…ふと X 氏の「店舗でHD650 聴いてみなよ」というつぶやきを思い出して足を止める。…ふむ確か高級ヘッドホンだっけか。ヘッドホンに用は無いが、高級となれば話は別だ。金がないので買わないけど聴いてみて損はないよな…!。そうと決まれば!とレジへ背を向け、早速 HD650 を探してみる。お、あった。SENNHEISER 社という所から出しているのか…。なに開放型ヘッドホン…初めて見るタイプだ。ふむ…40000 円…高えな…。試聴してみる。

!!なんだこれは!!

俺が今まで聴いてきたイヤホンの音と違う!。先ほど聴いた 1 万円台のヘッドホン群とも違う!。コイツは、この HD650 は今まで聴いたどのヘッドホンよりも一線を画している!!。比較するならば、先ほどの 1 万円台のヘッドホン群は俺がもっていた ipod 純正イヤホンに対して、音域 up ↑ (今まで聴こえなかった < 潰れていた > 音が聴こえる) 音質 up ↑ (ボーカルの声や楽器の音が鮮明に聴こえる) 注: もちろん各ヘッドホンメーカーで低音の味付けが違う、高音重視などの違いもある。

これだけでもかなりすごいのだが、この HD650 というヘッドホンは他とは別格の体をなしていた。音域と音質を全て強化はもちろんの事、それに加え 1 万円台のヘッドホンには無かった「音の剥離」が表現されているのである。某女子高生バンドアニメの音楽 ("ふわふわ時間" で検索!) を試聴して例えるならギター、ベース、シンセサイザー、ドラム、そしてボーカル。全てが個別に分けて聞こえるのだ!

想像してみよう…。目の前で女の子がギターを弾いて歌っている。その隣で女の子がコーラスを入れながらかっこよくベースを弾いている。シンセの音が別のほうから聴こえてくるぞ。ドラムの音が奥のほうから元気に弾けてる!

この開放的な ラ イ ブ 感!



い!!!ドイツのにおいがする!!!!クンカクンカ!!!!!!」「ドイツちゃんにBUKKAKE ちまった!!!! (鼻水を)」など、色々な事があったが長くなるので割愛。

【8月某日】ドイツちゃんこと、HD650との蜜月の時を楽しむ俺。そんなある日、ドイツちゃんとイチャコラしながらビでの会話。

M氏「真空管アンプいいよね…」

ゴリオー（以下ゴリ）「真空管アンプ?またキチィな事を…なんすかそれは」

M氏「(説明割愛)この前言ってたSTAXも真空管アンプ使ってますよ」

ゴリ「へえ…まあ俺にはドイツちゃんいるから…」

N氏「ゴリオー今度はSTAXにチョロるの。ほんとチョロいな!」

S氏「またなんかチョロったのかあのゴリラ」

X氏「チョロオー…」

O氏「HD650とアンプ買ったばかりなのに今度はSTAXとか…キィ。」

M氏「キィ」

ゴリ「だから買わねーって!!!」

M氏「でも真空管というかSTAXはほんといいですよ…」

ゴリ「真空管という響がなんかキィのでそういうのはいいです」

ゴリ「…まあでもそんなにすごいつて言うんなら今度聴いてきて鼻で笑ってやりますよ!」

数週間後、再びヨドバシカメラ秋葉原店にて。

フンこれがSTAXか…。大層な形しおってからに…鼻で笑ってやるぜ!!! (ｽｯ)

ファッ!? (ビクッ)

※感想は2章【2.STAXとは】で

- しばらくお待ちください -

外人「HEY YOU!」ファッ!?♡(ビクッ)外人に代われって怒られた…。しかしなんだ今のは…危うくおション漏らす所だった…。…………STAXには勝てなかったよ…………。結局その日は以前からオススメされていたポタプロを買って帰宅。10月某日に行われた「秋のヘッドホン祭 2012」で再びSTAXとまみえるまで悶々とした日々を過ごす事に…。

余談・ポタプロレビュー。このヘッドホンは見た目すごくチャチく、え?ナニコレ玩具?プッー!!!と思いますが、その見た目からは想像できないほどいい音を出します。音の鮮明さでは高級ヘッドホンにやはり劣ります。ですが、それを補って余りあるほどの、例えるなら音の「弾み」、とでも言いましょうか。超低音重視の鳴らし方も相まって、他のヘッドホンでは絶対に味わえないような「爽快で暴力的なノリ」が耳に流れ込んでくるのです。特に、ロックやポップスに相性◎思わずヘドバンしちゃう!。とにか



く低音重視のため（といっても他も良音質）原曲の忠実性には欠けませんが、それと引き換えに出ている音は唯一無二といってもいいですね。

ただ、先にも紹介したHD650と同じ開放型ヘッドホンなので聴いてるだけで音が外に駄々漏れです。エロゲ用に使おうものなら家に喘ぎ声が響き渡ります。電車で使おうものなら、やはり駄々漏れなので最悪殴られます。そこだけ注意。そんなポタプロ、余りにも良い音を出すために奴隷が続出中なんだとか。（S氏は8個ほど持ってる！）値段も今なら3500円程度と、お手頃なのでこの機会に君も1本レッツビギン！！

閑話休題

【10月某日】文字通りヘッドホンの祭典、ヘッドホン祭！！。2012年秋に行われたから「秋のヘッドホン祭2012」！覚えやすいネ！。ヘッドホンで音楽を楽しむ者としてこれは…行くっきゃ騎士！！

会場に着く。…外人いっぱい！こええ！。会場内をグルグル回って、色んなイヤホンを試してくうちにふと思出す…。そうだ…STAX！！STAXはどこだ！！！！1111。上の階にありましたSTAX。おお…会いたかったぞお前…こんなに種類あったの…。左から型番2170、3170、4170、009（右に行くほど高級。009はドライバーユニット〔STAX用のアンプ〕代含めればなんと50万強！）※まだ種類あります。もち左から聴いていきます人として。ええ当然ですよこれは。

以下試聴の際の脳内反応。

2170 → ヒュー！！

3170 → んほお！！♡

4170 → おほお！！！！♡♡

009 → おション漏れひゃうっ！！！！♡♡♡♡♡（OH！LOVEMAX！！！！）

（※この間真顔）

すごかった…すごすぎる…すごすぎてしまう…。

ちなみに反対側に、合計金額500万は超えている（お値段見たらレコードプレーヤーだけで100万くらい！）環境のアナログレコード試聴スポットがあったので、それも試聴。曲は宇多田ヒカルの「Automatic」。係員の人が「アナログレコード通して聴くと宇多田ヒカルってやっぱり上手いって再確認できちゃいますよね！」とか何か言ったような気がしたけど、腰砕けてそれどころじゃありませんでした。チビるチビっちゃうってこれあっあっ。デジタル音源（mp3とかCD音源とか）とは違う…音の丸みというんでしょうか。丁寧にやすりがけされたような、滑らかな音…デジタルには真似できない領域でした。宇多田ヒカルの艶っぽい声はかなり滑らかに強調されていて、聴いていて変な気分になりましたね…（フンス）。まあ高級な試聴環境のせいもあると思うので、一概に「レコードすげえ！」とは言えないけれども、気になる貴方は次のヘッドホン祭へレッツビギン！！



——そこには流れ込んでくる暖かな慈悲深い音楽——聴こえているのは"宇宙"？——
——いいえ"ジャズ"です——だがなんというジャズだろう…。これはもう宇宙ジャズだ…。頭の中の"小宇宙"に華麗に舞い、時に踊り狂う「楽器」という名の瞬く星たち…。目を閉じれば"楽しく踊ろうよ"と手招きされているような感覚…。頭が自然に動き出す——心も楽しく踊りだす——振り返れば、そこには溢れい出る流星をその艶っぽい唇から創りだしているような美女の歌声…。なんと美しい流声なんだろう…。この流声になら、当たって死んでしまってもいいかな…。そんな事を考えながら、月と手を取り宇宙の煌びやかな彼方を一緒に見つめ微笑みまどろんでしまうような、そんなたおやかな——

おやおや次の曲が流れて来ましたぞ…。

——そこに流れるは、重厚で壮麗な透き抜けていく音楽——これは…紛れもない"クラシック"——いいえ"天空"です——そこには天上にそびえ立つ孤城。優雅に飛び回る青鳥の使用人たち…噴水を眺めながら物憂げに佇む乙女…なにやら楽しそうな事を考えている掃除夫…厳しく使用人達を急き立てるメイド長…。そんな城の中心で紅茶をすすりながらまるで夢の中にいるような幻風景を眺める——外に見えるは雄大な木々達…風が動く度その巨体とは裏腹に淑やかに流れていく枝々…その下で木漏れ日を浴びながら小動物と戯れる少女…その先にはどこまでも続く雲…くも…Cloud…………。

仰げば太陽…おや、急に遠雷が…どンドンその色を濃くしてく雲たち…。轟く雷鳴！！吹き荒れる嵐！！興奮する馬！！！！ヒヒーン！！！！。これはいけません中に入りましょう。中に入るとそこは教会…女神像が無償の愛をもって微笑みかけてくれます。修道女達の祈り声…外から聞こえるなんだか懐かしい雨音…おや、急に空が晴れました——外へ出てみると、そこには厳かでひたすらに大きい王。が俺の——

「HEY YOU!」ファッ! ?♡ (ビクッ) お、俺は何を…。(外人に怒られてそそくさとSTAX 売場から立ち去る)

いかがでしたでしょうか。ファーストコンタクトでコレです。インパクトでかすぎですおション漏れます。そりゃ外人に怒られるまで聞き惚れて、試聴コーナーに居座るってもんです。そりゃ買っちゃいますって購入決意しちゃいますって。だって人が溢れる家電量販店の中で聞いてすら、コレなんですよ?!。静かな自室で聴いちゃったらどうなっちゃうんでしょこれ!!! あらまおかひくなっひゃう!♡

もうこれは買うっきゃ騎士。気が強い姫騎士も聴けば一発失神!♡。アへ顔晒しながら「わらひの鞘にあなひゃの剣をご忠義ござる♡♡」ものですよ。あ、はいSTAXには勝てませんでした。鼻で笑うつもりが、ご忠義ござる♡♡しちゃいました。これが…これがSTAX…………。



えーっと…なんだっけ。あ、そうそう続いて説明！。STAX を！！！！頭に被せて！！！！このミクおかーさんを！！！！説明！！！！

筆者が購入したのは「STAX SRS-4170」という商品。お値段は実売価格 125,000 円程。STAX は通常、ヘッドホン部である「イヤースピーカー」と、専用アンプである「ドライバユニット」が別売になっている商品です。購入方法としては好きなランクのイヤースピーカーを買って、これまた好きなランクのドライバユニットを買う感じ。

それと超重要な事を書きますが、イヤースピーカー単体では STAX は稼動しません。必ずドライバユニットが必要になります。「勢いで STAX のイヤースピーカー買ったけど、どうやって聴くのコレ？」なんて悲しみを背負わないためにもしっかり覚えておいてください。しかしイヤースピーカー単体でもかなりのお値段の STAX。その上ドライバユニットまで買ったら、お財布が死んじゃう！死んだ！。そこで出るのがこの「STAX SRS-4170」。なんとこの商品はイヤースピーカーとドライバユニットがセットになっています。やだ！お得！買いですよ奥さん！。ちなみに 4170 はセット品の中でも最上位のモデルです。(トヤ)

今お話した商品説明だけでもよくわからない単語がチラホラ見えていますが、それは今からご説明していきます。ご安心を！ STAX の説明だけでは不備があるので、簡単なヘッドホンの説明を織り交ぜて解説して行きます。また、筆者はオーディオ知識が余りないのでういきべどりながらの解説になりますが、ご容赦ください。

まずはヘッドホンの構造の説明から行きましょう。ヘッドホンの構造の種類には 3 種類あります。密閉型、開放型、半密閉型です。半密閉型はニッチなのでここでは省略。

【密閉型】文字通り、音を外に逃さない密閉された作りになっています。

利点として、低音域に強い（ドラムとか）。遮音性が高い（音漏れしない！）。

欠点として、音がこもる（あまり鮮明でない）。聴き疲れしやすい（密閉されてる分音がダイレクトにくるので）。

最大の利点は音漏れしない事かもしれません。エロゲできる！。しかし完全に密閉しててわけではないので、大音量だと漏れます。(モルモリチャ♡アツアツゲツ) 注意しましょう。

【開放型】こちらも文字通り、音を外に開放する作りになっています。「STAX」はこの開放型になります。

利点として、高音域がよく伸びこもらない（鮮明！！）。聴き疲れしない（何時間でもワチャ！）。

欠点として、低音域に弱い（開放してるから音がエゲチャ！）。遮音性が低く、また外の音が入りやすい（駄々漏れ！エロゲできない！怒鳴り声ワロ！）。

最大の利点はその伸びやかで鮮明な音。密閉型に真似できない爽快な音がある！

上記 2 種類と半密閉型の 3 種類が、だいたいのヘッドホン構造の種類とその特性ですが、もちろん例外もあります。(ホタプロとか顕著。開放型なのに低音バリバリ！ゴイ！) 色んな個性を持った、デザインすら多種多様にあるヘッドホン。そこがヘッドホンの面



白くもあり深いところと言えます。

次に駆動方式の説明。これは色々ありますが、種類が多いので2種類に絞って紹介。

【ダイナミック型】一般的なヘッドホンといえばだいたいコレ。説明は難しいので「スピーカーと同じような駆動方式」と覚えてもらえれば、問題ないはず…。

【コンデンサー型】「STAX」はコレ。というかSTAX以外に無い？。普通のヘッドホンとは違う駆動方式のため、別途専用アンプが必要というちょっと面倒くさい代物。しかしその見返りは大きく、通常のヘッドホンでは捉えられないような微細な音をより繊細に鳴らしてくれるという、他とは次元の違う音を出してくれます。聞いた話では「スピーカーでSTAXと同じ音を出そうとすると、あと二桁は余分にかかる」とかなんとか。

最大の違いとしては専用アンプの有無でしょうか。というかSTAXは専用アンプなしには稼動できません。というかSTAXは専用アンプなしには稼動できません。大事な事なので2回言いました。STAXは他に無い特別製というのがよくわかりますね。だからちょっとお高いのはしょうがないんだ…いいんだ…いい…。



こちらがSRS-4170のイヤースピーカー
 \弁当箱!/
 コードもなんだか麺みたい。
 CDはサイズ比較用です。

次にヘッドホンアンプの説明。アンプというのは増幅装置のようなものです。このコーナーを読んでいただいている読者さんには「あまりオーディオに興味はないけど、CDプレーヤーなどにスピーカー or ヘッドホン（以下ヘッドホンのみに省略）を繋いで曲は聴いてるよ」という方も少なからずいらっしゃると思います。アンプはこのCDプレーヤー



これがドライバーユニット。
 上部の丸穴の下には真空管があるぞ！
 どうなってるかは君の目で確かめてみよう！

とヘッドホンの間に挟む形で繋ぐ装置なのですが、では何故アンプが必要なのか？

説明しますと、ヘッドホンはCDプレーヤーなどの出力機器から電気信号を受け取って音を流しています。しかし実は、CDプレーヤーなどの出力機器はこの電気信号が弱い事が多いのです。電気信号が弱いとどうなるのか。CDやmp3に本来記録されている細かい音が電気信号が弱いため上手く出力されず、結果細かい音がヘッドホン側に出力される際、潰れてしまい聴こえなくなってしまうのです。



これを助けるのが我らがアンプ！（ヒュー！）この弱い電気信号をアンプ側で増幅し、ヘッドホンへ出力！。ヘッドホンには十分な電気信号が伝わり、アンプへ繋ぐ前の潰れていた細かい音を復活させ、貴方の耳へお届け！。そこには別次元の音が！！（ヤッターカコイー！）まあ、ヘッドホンに細かい音を出せる性能がないと意味が無いのですが…。

ちなみに STAX には先述の通り専用のアンプがあり、このアンプの事を「ドライバーユニット」と呼びます。ついでに言うと STAX は正式にはヘッドホンではなく

「イヤースピーカー」と呼びます。耳に弁当箱みたいなスピーカーつけるから、イヤースピーカー。ね？簡単でしょ？



イヤースピーカーの端子部。
「普通のヘッドホンとは一味違うぜ！」
というワイルドさを感じます。

まとめると、STAX は開放型で、専用アンプ「ドライバーユニット」が必要な、別称「コンデンサー式イヤースピーカーシステム」という事がわかります。勉強になったネ！

まとまった所で STAX の解説は終わりにします。

ここまで見ていただいてありがとうございました。

さいごに

筆者が最初に ipod 純正イヤホンの代わりに求めて家を飛び出したのが 2012 年 7 月。そして現在 2013 年 1 月。ここまで約半年ちょっと。もっと長く感じましたが、案外短い期間での出来事で自分自身にビックリしています。ポルナレフ。

所持している物は SE215、HD650、HP-A3、レコードプレーヤー、そして STAX。なんだか大所帯になってしまいました（たはは…）こんなヘッドホン達に出会えたのも、ひとえにオーキチクラスタの人達のせい…いやおかげです。選んだのは自分自身ですが、選択肢をくれた方達には、この場を借りて感謝の意を。ありがとうございます！あざーっス！！

でも、6,7 桁クラスのオーディオ機器や STAX を勧めておきながら「あの頃のゴリ私は死んで奴さんゴリオーになっちゃったよ…」とか「どうしてこんなにオーキチになるまで放っておいたんだ！！」とかのたまった約数名は絶対に許さないよ！！

この半年ちょっとの間にも色々な事がありました。某ハートフル 2D 対戦アクションで切磋琢磨したり、日本酒にはまったり、色んなジャンルの音楽を聴いてみたり、一人暮らしを決意したり、ギターに興味を持ち始めたり、ドール勧誘責めにあったり…。全てが全て、とは言いませんが、ヘッドホンに興味をもっていなければ会おう事もなかつ



たかもしれないイベントばかりでした。よってたかって沼に陥れようとする…いえ、道を示してくれた方達にもこの場を借りて感謝。ありがとうございます！アッアッアッ！！

最後にこの沼本を企画してくれたとうふさん。オーキチクラスタ（本人は否定していますが）であり、HD650を勧めてくれた方でもあります。今回このコーナーを執筆する機会をいただいた上、忙しい中原稿の文書校正まで手伝ってくれました。おかげでこのリビドー溢れるSTAX本も、だいぶ整った形でお出しできたように感じます。マジサンキューとうふさん！！

日常の中には色々な趣味へのきっかけが転がっています。中には「面白そうだけど敷居高そうだな」と諦めてしまうきっかけもあるかもしれません。しかしそこできっかけをチャンスと考え「知りたいという気持ち」「やってみたいという気持ち」をもって一歩を踏み出してみましよう。その先には必ず、貴方の知らない驚きとトキメキと興奮が満ち満ちています。もし自分の琴線に触れたきっかけを見つける事が出来たなら、勇気を出してそこから一歩踏み出してみてはいかがでしょう。

一歩踏み出してSTAXを掴み取った男、ゴリオーがお届けしました。

STAX 最高!!!!



筆者ひと言



ボンデザナズ

おいしいですよね 女兒パンツ \関東モツ煮会/



kubukubumilk

ゲームは楽しくやらなくっちゃね



怪しい隣人

具体的なモバクソゲーの例をご存じになりたい方、是非ご一報ください。



hirokumaHJ

最近フェイスブックの方に仕事関係が友達候補に挙がってて怖い



absolute pepper

冥界ゲーは、あなたの周りの人、特に同級生、友人、恋人などの学生生活に悪影響を及ぼします。冥界沼にハマる際には、周りの人を中二病に感染させないように注意しましょう。



きくふらい

戦コレ、今更紹介する必要も無い気もするけれど折角機会があったので書いてみました。戦コレキャラでは信玄が好きです！おっばいだし！CV シンタニーだし！（←ここ重要）



its not jordan

冷静に（部屋が寒いだけ

見ると（直視できない

ヒドイ（真顔

そして我が文章力よ・・・ふええ

※色々冗談です

尚、「kakkakawaii」→「かっかかわii」→「閣下わ!!」です



だんな

山女の塩焼きとおむすびがあればシアワセ





さつきゆん

自分の街にプロチームがあるって素敵やん
サッカー興味ない人も一度でいいから見においで！
ふたばもJリーグもエンジョイ&エキサイティング！
忘れちゃだめだよ



ルーキー銀輪あき

本当に書き殴り垂れ流しで申し訳ない…が。
なあ…エエやろ？ロードバイク…乗ろうや…



ばる山

いつも心に太陽を、いつもチンポに出荷総数70万個突破を記録した大ヒットを続ける国民的オナホール「東京名器物語」(ラブクラウドより発売中!)を。



mdmk mgnt bot

原稿書いてから1ヶ月で既にカメラが3台増えましたが僕は元気です



まごちん

レンズから導かれた光がフィルムあるいは映像素子に結実した瞬間、そこには資料という名のパライツが！……資料を撮る撮らないに関わらず、写真を撮ることそのものに興味を持ってくれたら嬉しいです。あとSACDも流行ると嬉しいです。



野中オズ

沼、というには若干薄い内容ですがギターについて入り口的な内容で書かせてもらいました。楽器って、ある程度触れるようになると気付けば際限なく沈み込んでいくものなのです。まじで。というわけでレッツトライ！



JIN0127


もう大盛りは食べません。
だから、#とうふちゃんアンコウ鍋おごって
ご拝読ありがとうございました。



Zakki XIII

基本呑みながら書いていたのですんなりとした文章の流れになっていません、恥ずかしい。なにせよ今回の企画に参加させてもらえて嬉しい限りです、酒飲み増えるといいな。



 lin ricky

面白い企画をありがとう、とうふさん！玩具沼とか神姫沼とか、若干被り気味な沼を意識しつつも割と勢いで書いたけど、アクションフィギュアを集めて遊ぶ楽しさがちょっとでも伝わるといいなあ。

 七折


一介のねんどろあきがこんな企画に呼んでいただけで非常に光栄でした。どんな沼でも住めば都。なんでもかんでも手を出してみると色々楽しいかもしれないですよ。
本書の紙媒体化、期待してもいいんですよね…？

 モグ


こんな深淵ばかりの所に居られるか！！
私は娘と部屋に籠らせてもらおう！！

 時瀬


沼は一度沈むと桃源郷に見えてきます。あなたも是非ずぶずぶっといってみましょう！

 tsukam


宝の沼に沈んで死ぬ人って実際にいるのかなあと。そしてそれは幸せなのかなあと

 グリオー

この世には 目には見えない沼の住人たちがいる
奴らは時として牙をむき 君達を襲ってくる
私は…そんな奴らから君達を守るため
沼のほとりからやってきた——
正義の使者
——なのかもしれない……
(最近一般人を装い、ヌマエースする声掛け事例が増えています。気をつけましょう。)

 ほのやみ

編集を担当致しました、ほのやみ。です。長かった編集作業もこの一文で遂に最後。多くの皆様に楽しんで戴ければ望外の喜びです。皆様の沼に触れえたこの幸せを噛み締めつつ、またどこかでお会いしましょう。

 とうふちゃん

勢いとノリで始まってしまったこの企画ですがなんとか完成させることができたようです。沼本に関わった全ての人に感謝！



奥付

あの沼で待ってる 沼本 2013

発行年月日 平成 25 年 4 月 6 日

著者 ポンデナザズ kabukabumilk 怪しい隣人 hirokumaHJ
abbsolute_pepper its not jordan きくふらい だんな
さっきゅん ルーキー銀輪あき ばる山 mdmk mgnt bot
まこちん 野中オズ JIN0127 Zakki XⅢ kabukabumilk
lin ricky 七折 モグ 時瀬 tsukam とうふちゃん ゴリオー
(掲載順敬称略)

制作・総指揮 とうふちゃん

編集・レイアウト ほのやみ。

表紙デザイン ポンデナザズ

素材協力 kabukabumilk くがつかば

この PDF の内容の一部または全部の無断転載を禁じます。



あの**詔**で待つに
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □