

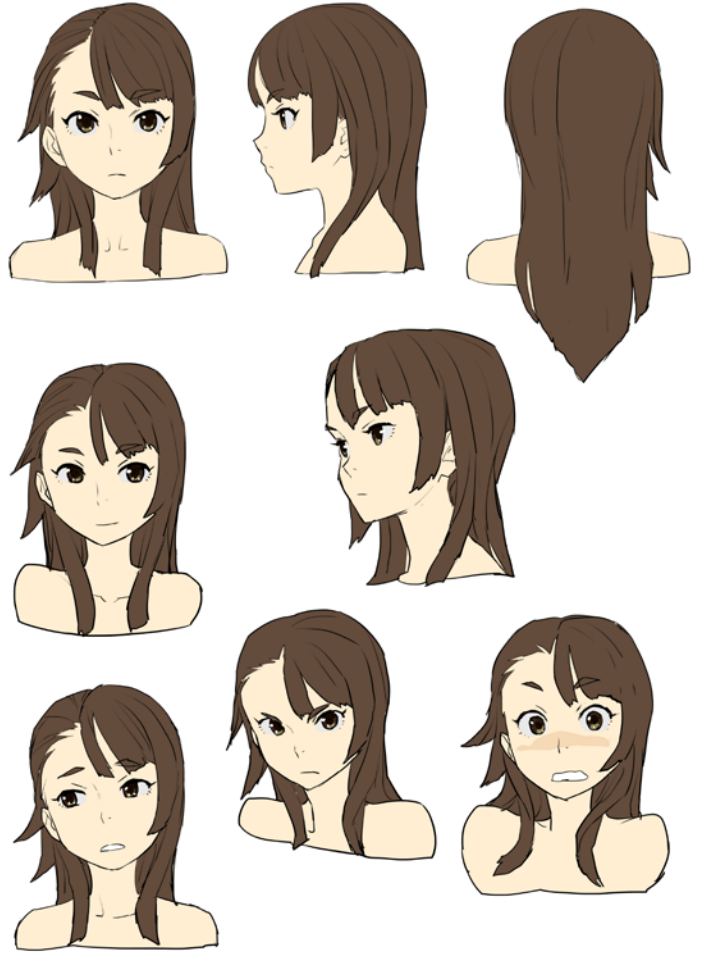


SCHOOLGIRL STRIKERS 2

クイズ特典!  
スクスト裏資料

INITIAL DESIGN

初期設定デザイン



## 椿芽 表情

担当：小林元

主人公の椿芽ですが、この頃まだキャラが掴めていなかったなので、表情を描きながら自分でイメージを膨らませたりしていました。

## 椿芽 制服

担当：小林元

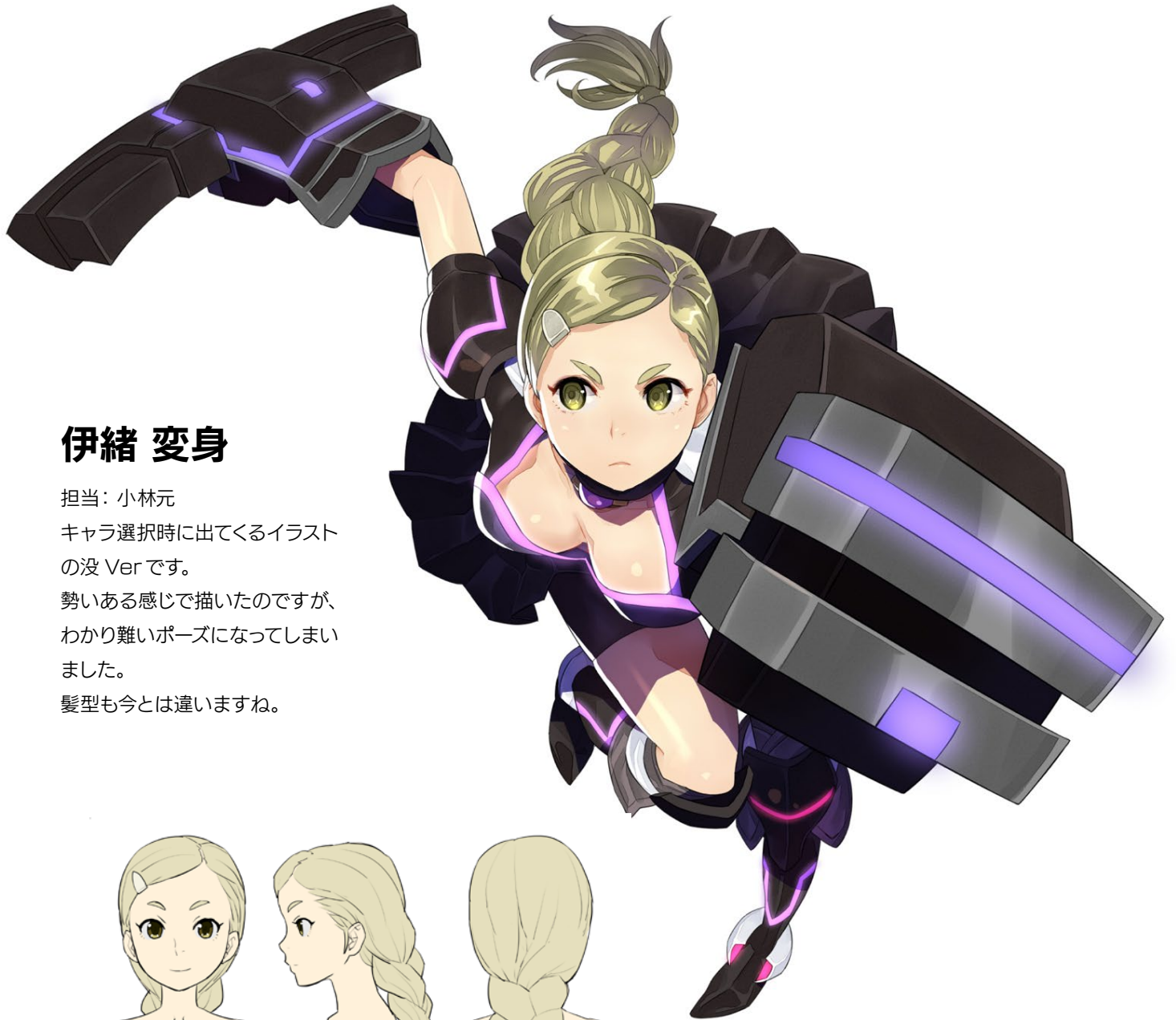
タッチが決まる前のイラストです。

まだ「かわいい女の子」を描き慣れていない為、頑張っている感じがしますね。

髪型も最終的なイメージとは違ってしています。







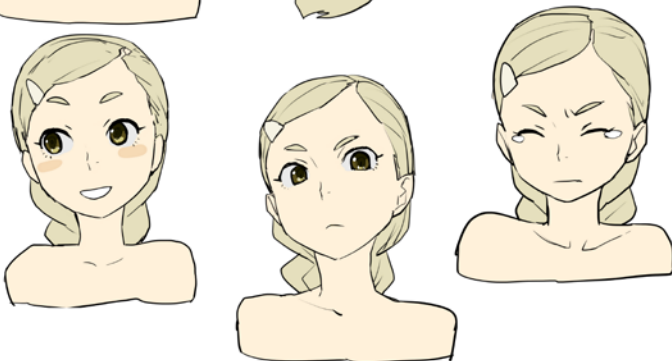
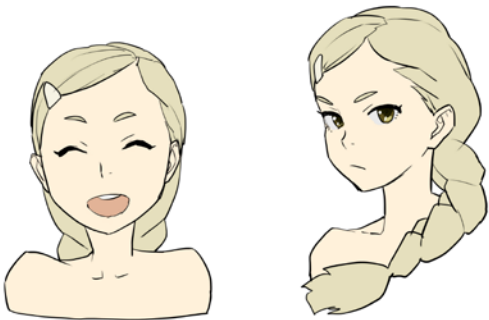
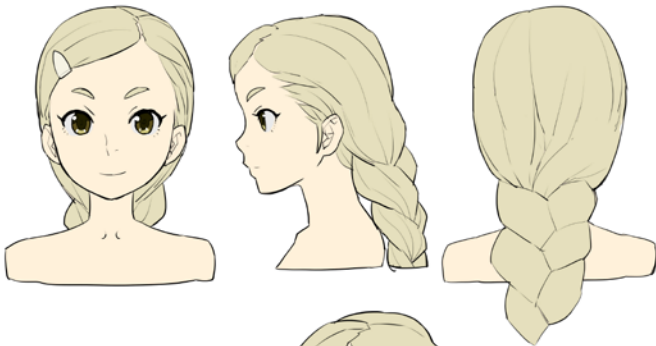
## 伊緒 変身

担当：小林元

キャラ選択時に出てくるイラストの没 Ver です。

勢いある感じで描いたのですが、わかり難いポーズになってしまいました。

髪型も今とは違いますね。



## 伊緒 表情

担当：小林元

エテルノの絶対クイーン伊緒ちゃんですが、この頃はおでこ出していました。

色々試していたのか、あまり見ないような表情も描かれていますね。





## 椿芽 変身

担当：小林元

テクスチャ作成時の質感参考用に描いた絵だと思えます。

顔の雰囲気や髪型など今とは違ってますね。



# UNPUBLISHED ILLUSTRATION

未公開イラスト

## 遥 変身

担当：小林元

テクスチャ質感用イラストだったと思います。  
デザイン自体は固まっていたんですが、絵のタッチ  
が今と違いますね。



## 遥 表情

担当：小林元

遥のイメージは最初からあまり変わってないですね。  
日焼け設定はこの時に提案したんだと思います。





## アコ 変身

担当：小林元

こちらもテクスチャ用イラストです。

若干髪型や顔など、今と異なっていますね。

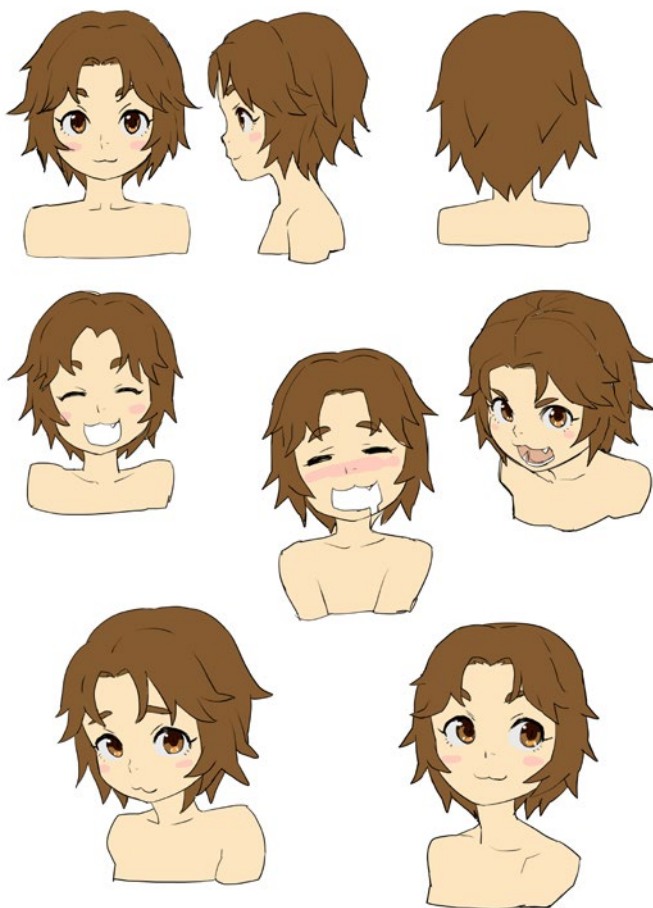
アコっちは今まであまり描かなかったタイプのコだったので、描くのに慣れるまで苦労したのを覚えています。

## アコ 表情

担当：小林元

アコっちはとにかく描くのが難しくて苦労していました。

この頃はまだキャラを掴みきれていなかったと思います。

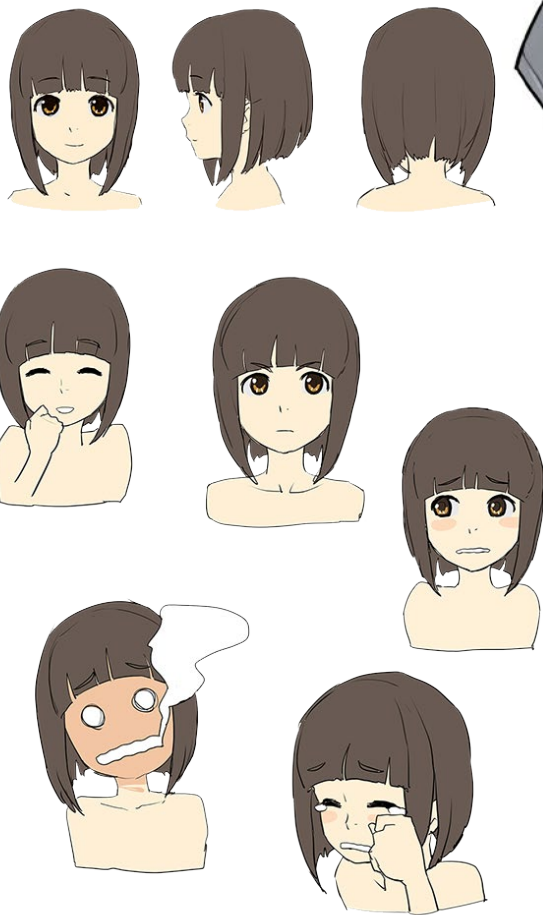
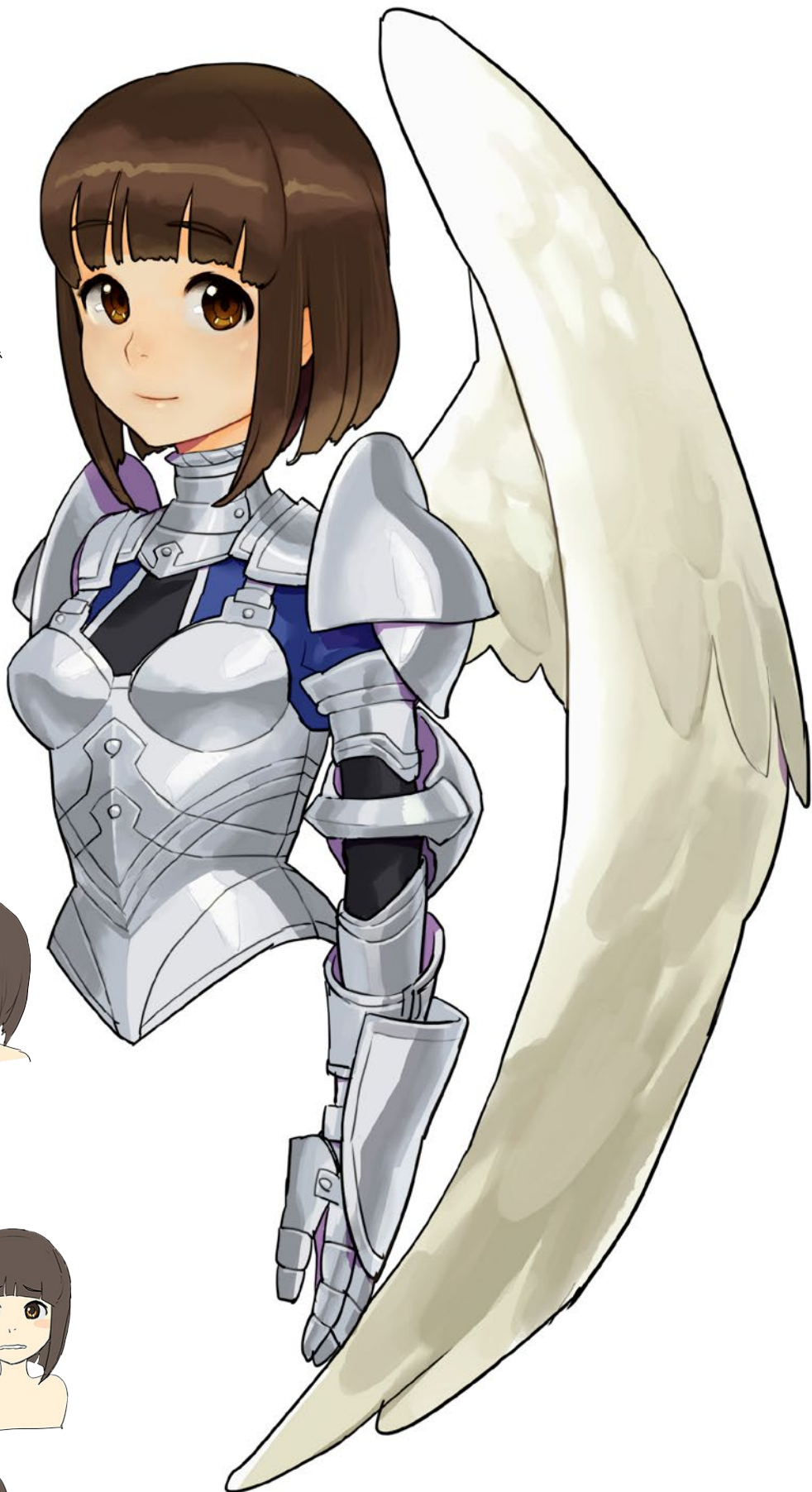


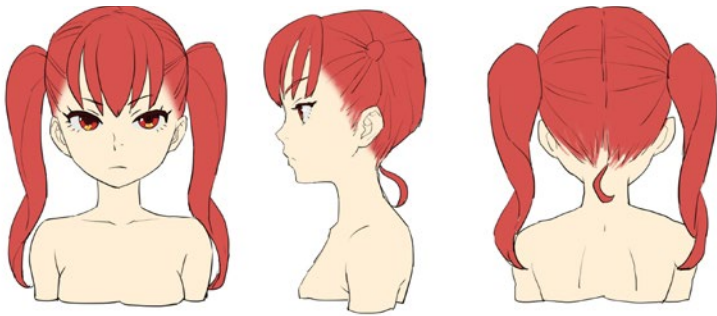
## 雪枝 変身

担当：小林元

雪枝は最初からあまり印象は変わっていないですね。

こちららも質感用のイラストでした。



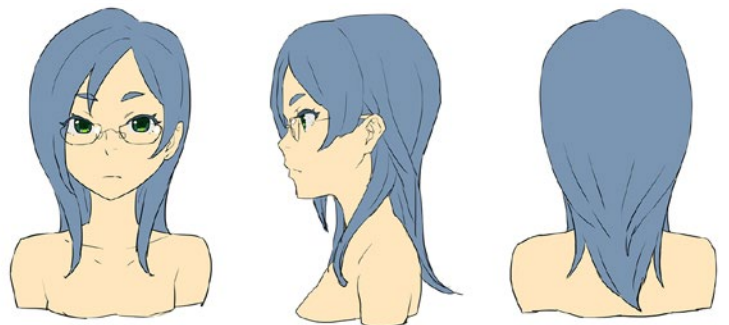
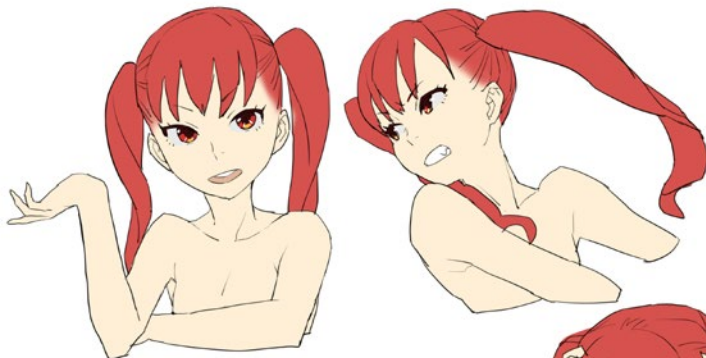


## 天音 表情

担当：小林元

プロキオン・ブディングのリーダー天音。

今よりももうちょっとキツそうで色白ですね。

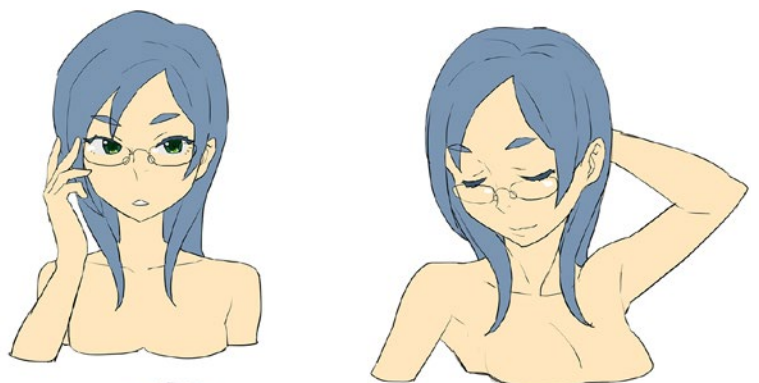


## 真乃 表情

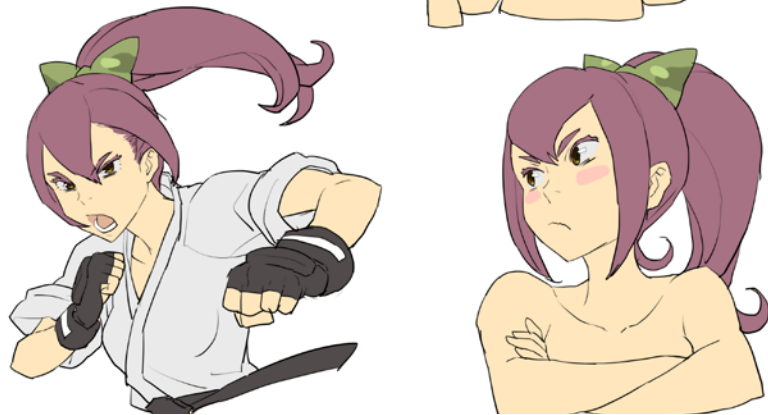
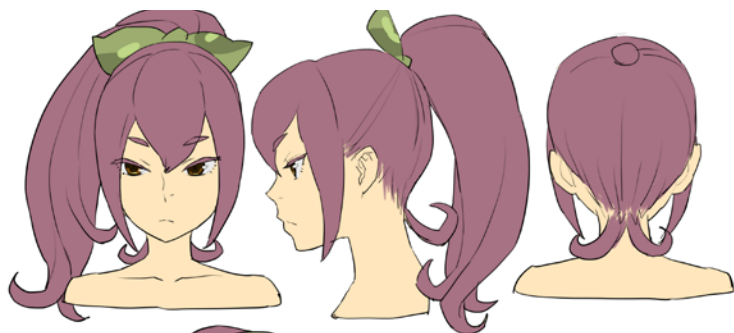
担当：小林元

クールビューティー真乃です。

何を想定した表情だったか思い出せませんが、色々考えていたんだと思います。





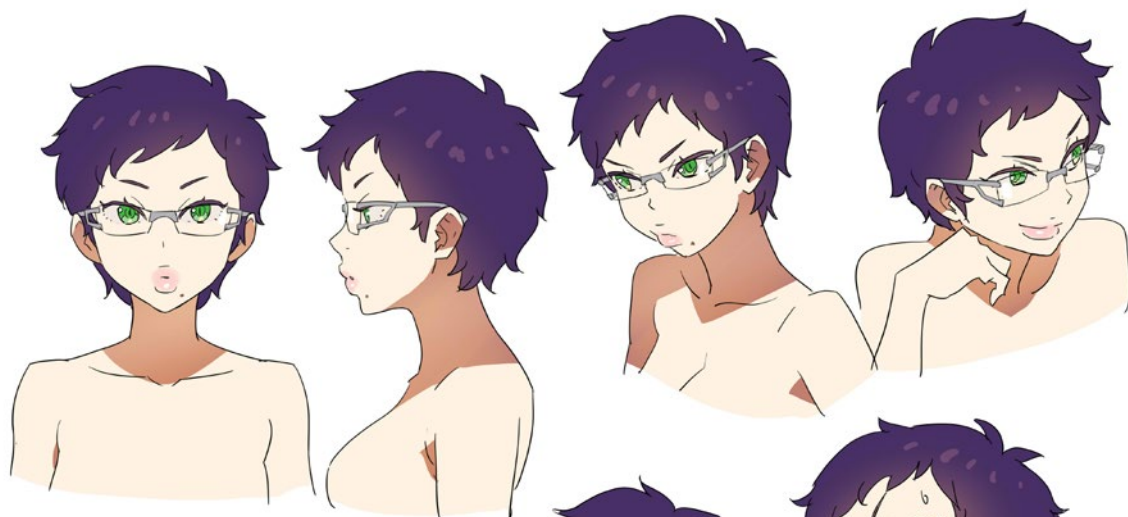


## イミナ 表情

担当：小林元

空手少女イミナです。

作業フロー上、絵を描いた後でゲームのストーリーを見て、「思ってたイメージとちょっと違った！」ってコも居ましたが、イミナはこの時からイメージはバッチリ合っていました。



## セレーネ 表情

担当：小林元

完全な敵役というのはスクストの世界では珍しいので、新鮮な気持ちで描いてました。悪役を描くのは楽しくて好きです。





## ミネル

担当：稲垣

ミネルちゃんのイメージイラストになります。

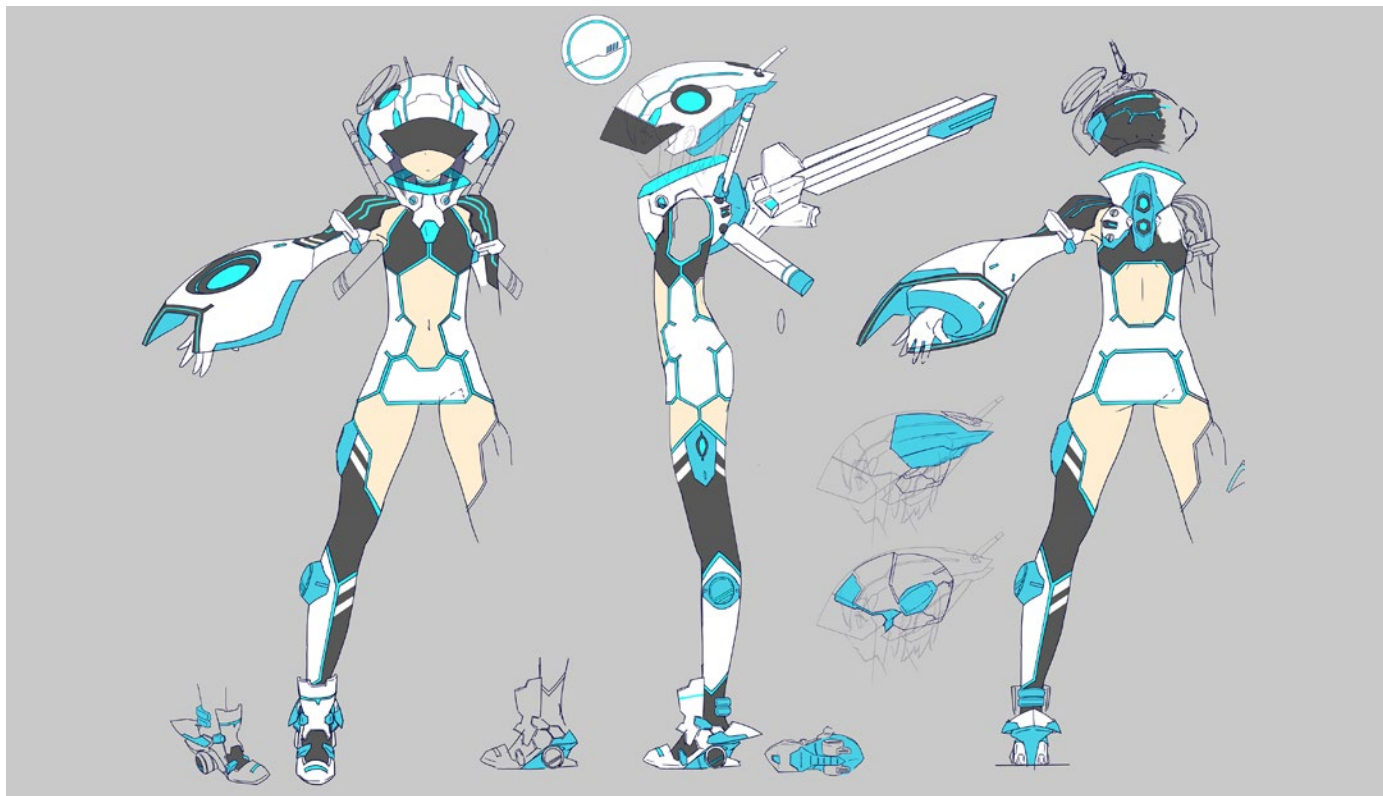
分水嶺でちょっと寛いでいるとかそういう雰囲気を感じ取って貰えたら嬉しいです。

キラルエピソードで初めて水面にフツと降り立つ動くミネルを見たときは本当に感動しました。

DESIGN DRAWING

デザイン画





## 【神装変身】サトカ

担当：大下

体力勝負より頭脳戦の得意そうなサトカらしく、

頭と背中にレドーム的なものを配置。

ボードで高速移動するので曲面を意識したデザインになります。

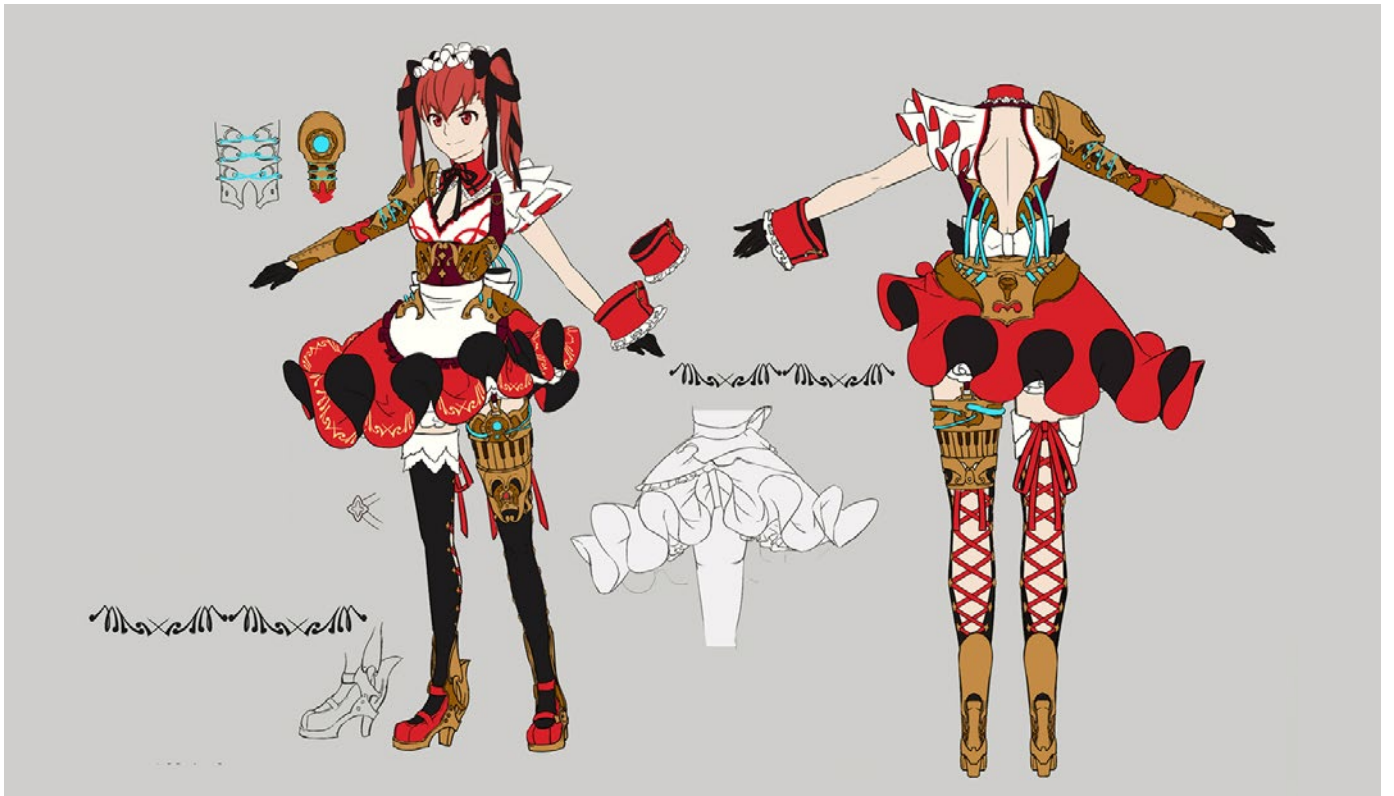
## 【神装変身】伊緒

担当：大下

神装変身では最初にデザインしたもの。積層構造を特徴とした打撃らしく武骨なイメージです。

トルテは積層部分を共通項にデザインしようと考えていたはずなのに、いつの間にかそんなことはすっかり忘れ…





## 【神装変身】天音

担当：杉山

プディングは神楽、五重奏がテーマです。前々から結構バラバラなのに良いチームだ!と感じていました。自分の中で感じだまとまりをテーマに付加しています。天音はやっぱり目立って欲しいのでピアノにしました。

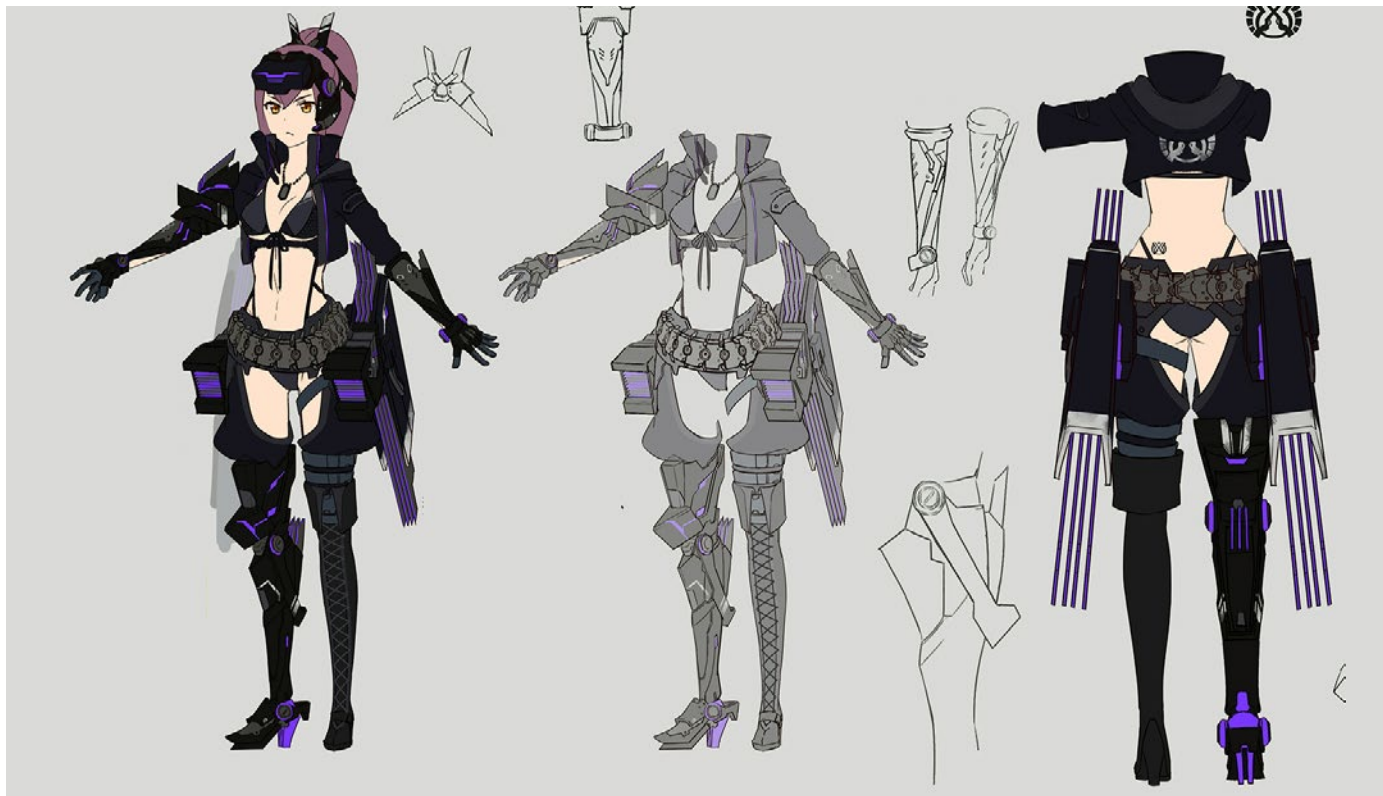
## 【神装変身】真乃

担当：杉山

真乃はオーボエです。天音の派手さとは対照的にしたい!と思いつきながら、少しでもクールに見える装飾はないか検討した思い出があります。今思えばプディングのEXRを描く時はずっとクラシックを聴いてました。







## 【神装変身】イミナ

担当：杉山

ベガは蛇、ウロボロスがテーマです。神様の使いと言われる割に、そうでなかったりする所から選びました。

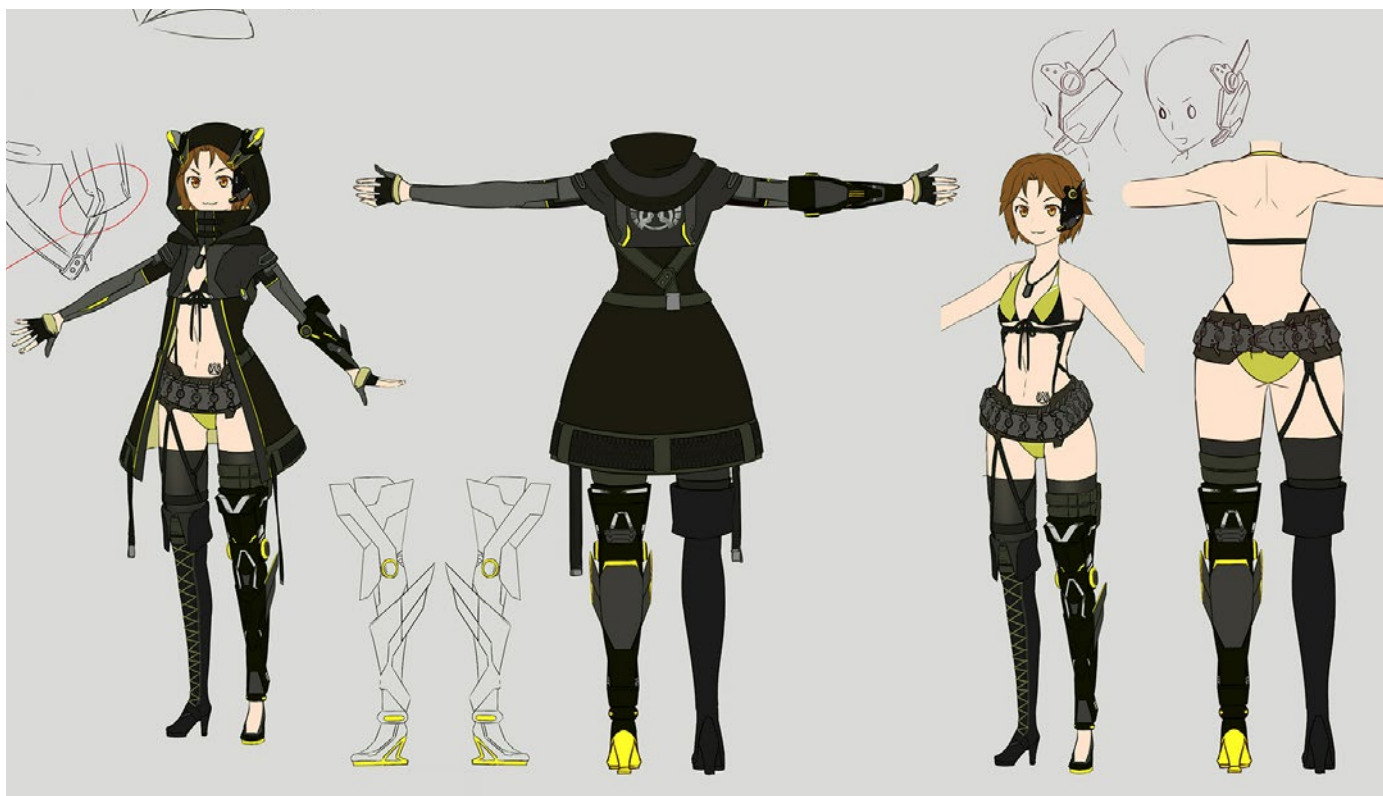
イミナは先陣を切って欲しい、背中で語って欲しい、空手使いという所で、バランスを見て装甲を考えてます。

## 【神装変身】アコ

担当：杉山

アコは遠方攻撃、潜入などの行動をとるかなあと想像し、装備は軽めにしています。

気がついたら戦車に乗り込み、面白い攻撃をしていました。往生しました。バトル班のみなさんに感謝です！







## 【神装変身】 雪枝

担当：杉山

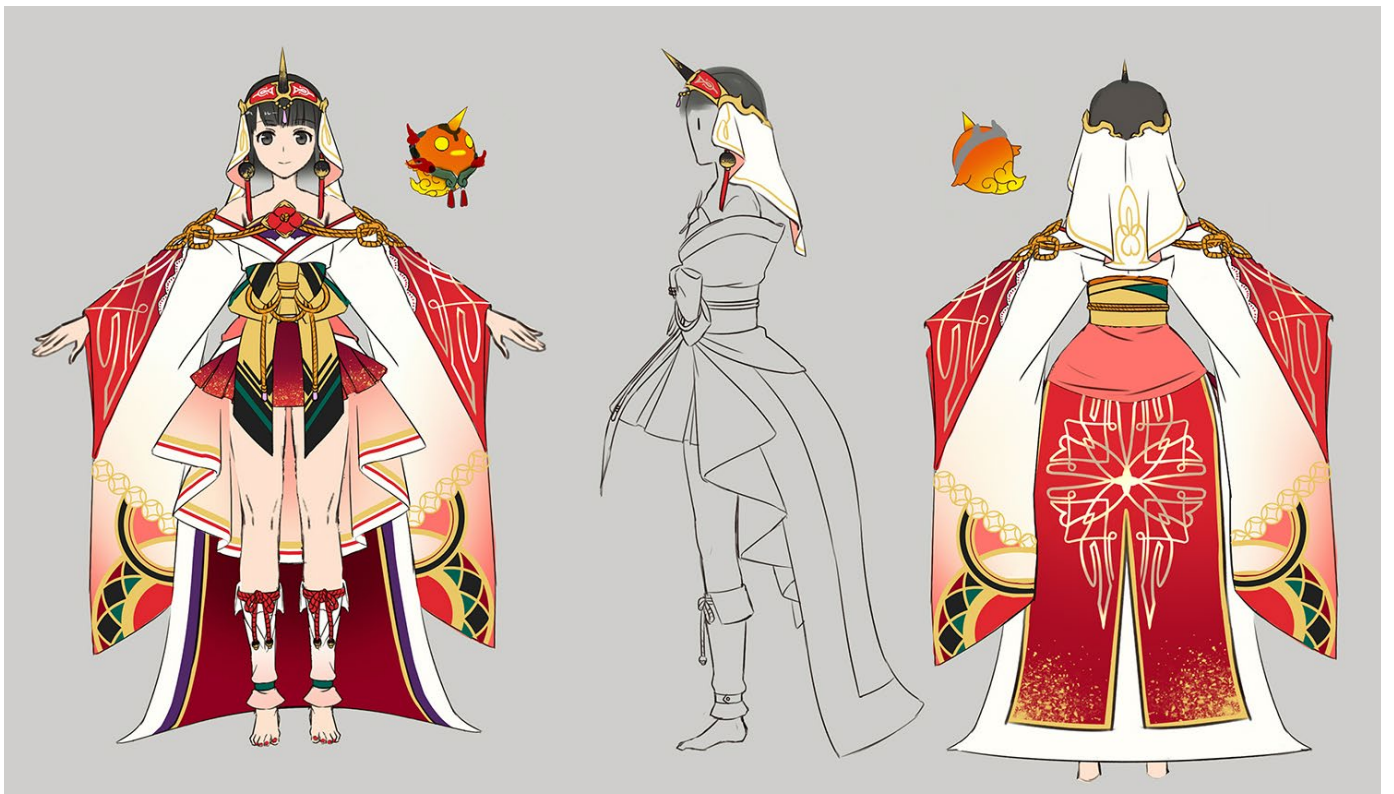
シリウスは薔薇がテーマです。神話でよく目にした事から選びました。雪枝は守護という役目を念頭に置きデザインしています。

青い薔薇は夢かなう、奇跡…EP3 でお話に合う形にして頂いて本当に感謝しています。

## 【神装変身】 夕依

担当：杉山

ミラは鬼神がテーマです。夕依は式神などを扱う巫女としてイメージしデザインしました。(巫女の裸足が見たかったです!) 召喚するペットのオブリ、龍は春日さんが手伝って下さいました。





## 【神装変身】 ほたる

担当：杉山

ほたるは「忍者の元が鬼という伝承」からきています。とても派手で忍んでない子に…。和柄にも蛭を用いています。蛙は久吉、蛇は光右衛門といい、しっかり名前があります。大下さんが手伝って下さいました。

## 【神装変身】 ターニャ

担当：杉山

アマンドは武神、軍神、英雄がテーマです。ターニャはスヴォーロフという方からイメージし、その人の戦術である機動と速攻、奇襲をコンセプトにして形にしました。武器をクールな女の子が沢山持つのはロマンです。







## 【神装変身】 フェイ

担当：杉山

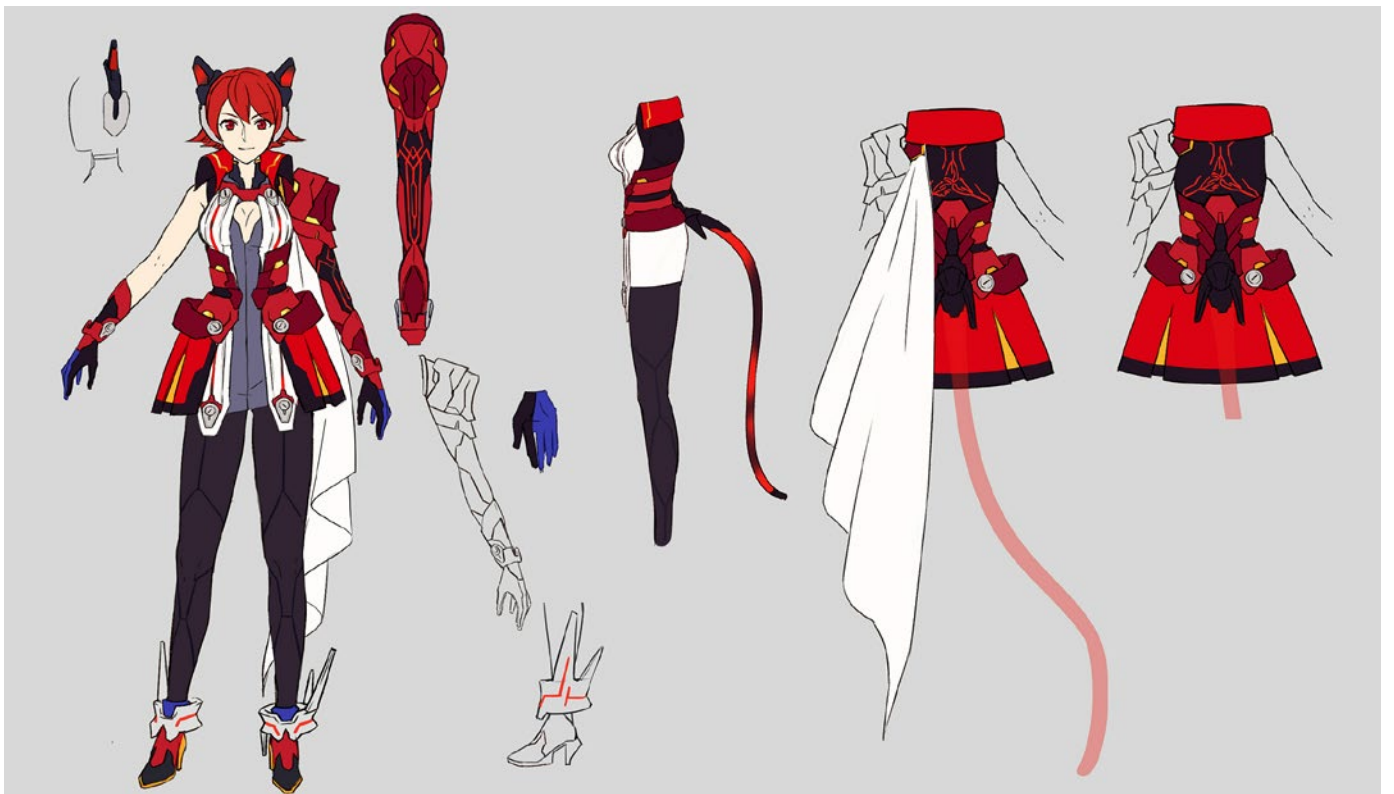
フェイは関羽や呂布といったその時代の武神、英雄と麒麟からデザインを起こしました。

しかし、着るのは華やかで元気な女の子なので、翎子など装飾を多めにを付けて色鮮やかな京劇のような印象も付けています。

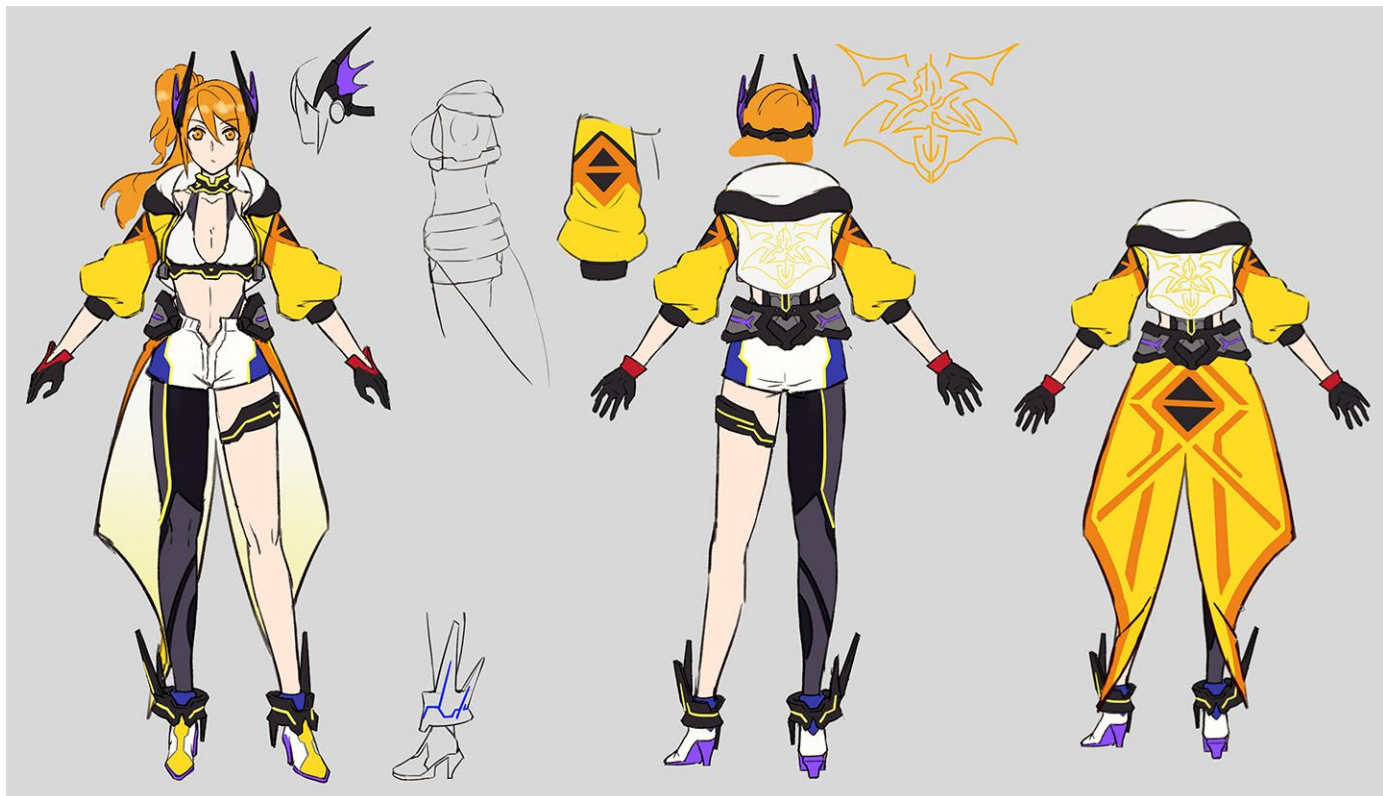
## 【神装変身】 あから

担当：杉山

三姉妹は陸+正義、海+平和、空+自由がテーマです。あからは陸+正義なのでどこかヒーローっぽさを感じるデザインにしました。彼女はまっすぐで優しいので、最強ではない、地を走る動物をモチーフに入れています。







## 【神装変身】陽奈

担当：杉山

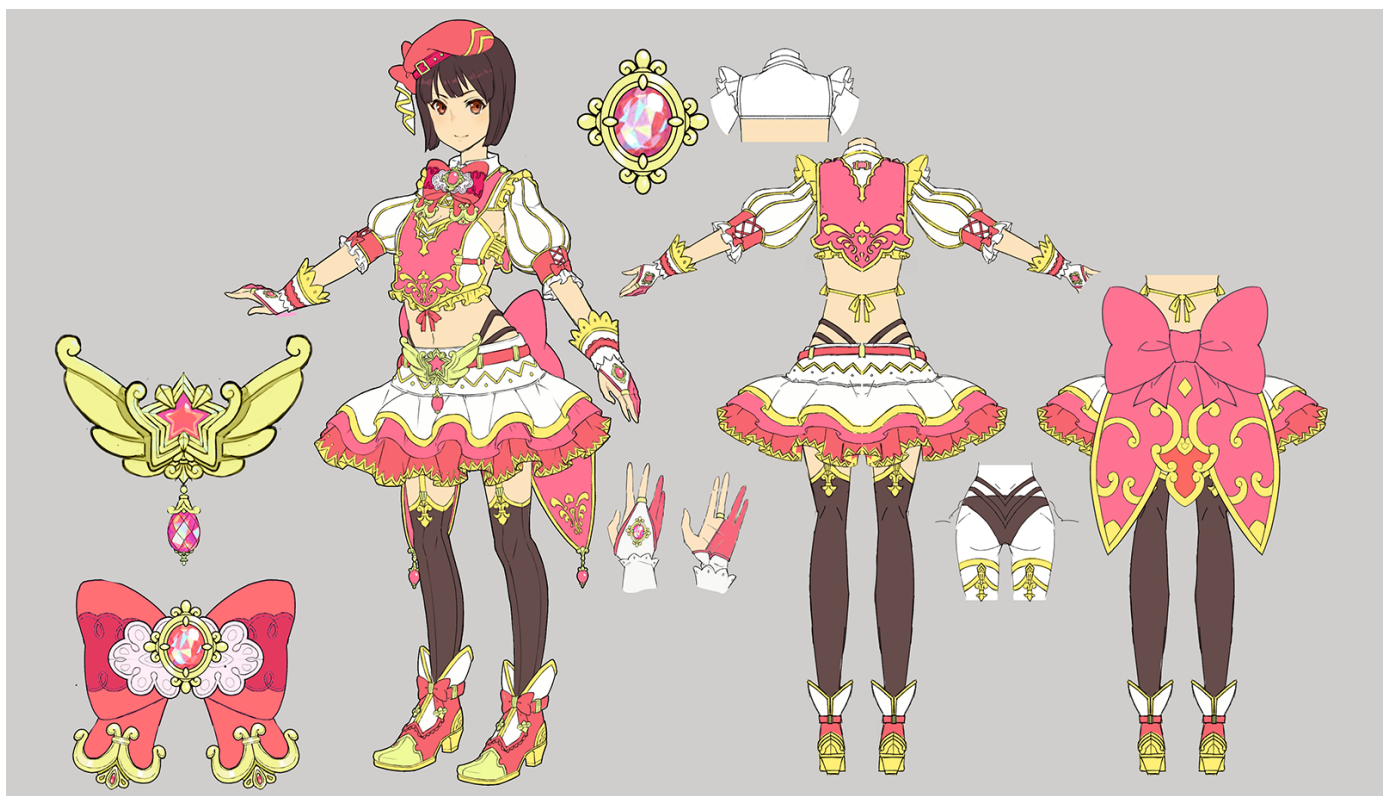
陽奈は空+自由のイメージです。彼女の性格を考え単純な鳥ではなく、不思議な軌道で飛ばたく蝙蝠にし、ルーズなシルエットにしています。

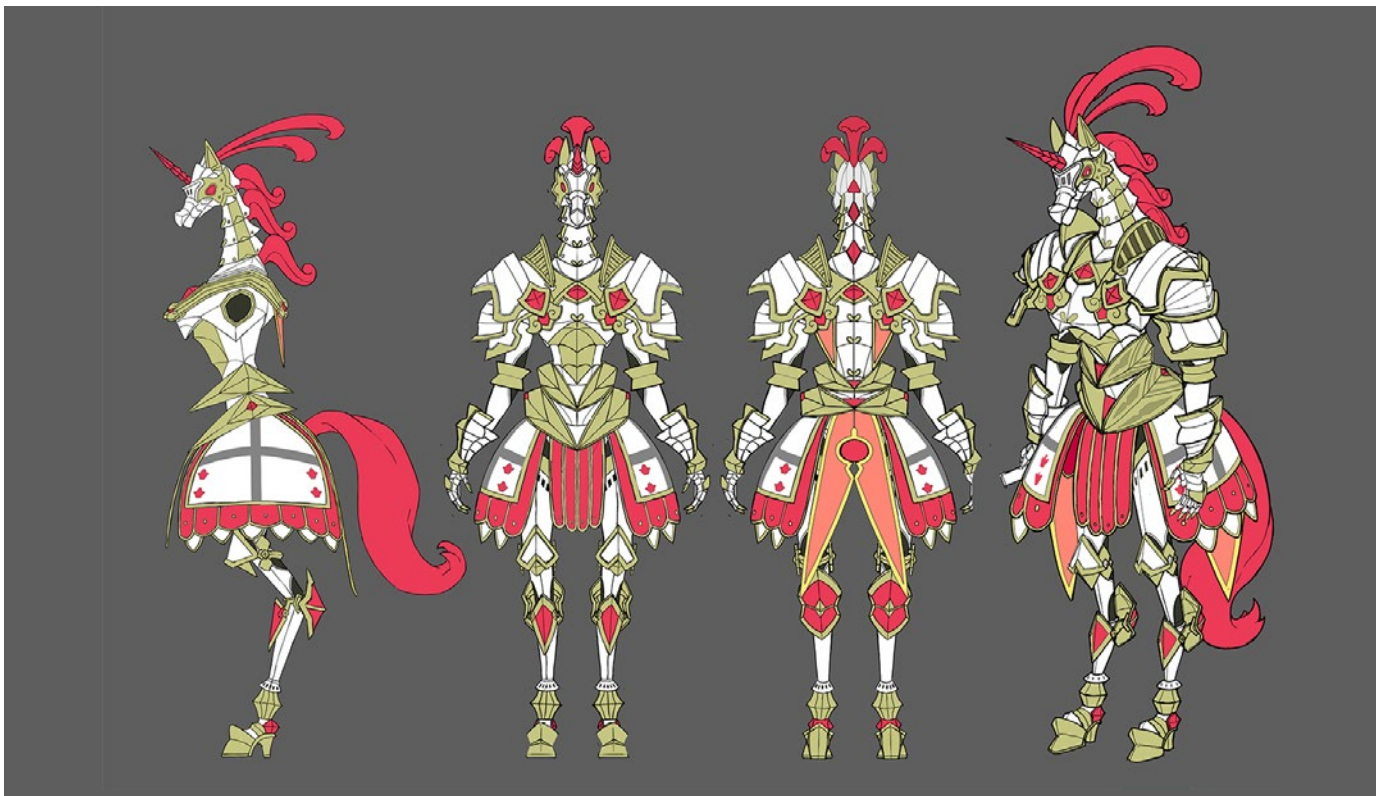
それぞれが差し色に互いの色を入れ、つながりが出来るように努めました。

## 【幻装変身】椿芽

担当：稲垣

スクスト2に変わるタイミングで、トルテはSFから離れ、石山さん・岡村さんから「立ち上げ当初からやりたかった魔法少女テーマで。」との強い要望を受け、今のデザインに落ち着きました。戦隊魔法少女に見えつつ可愛くなるよう気をつけました。腰の紐はインナーの紐です。





## 椿芽用キラル「シャリオ」

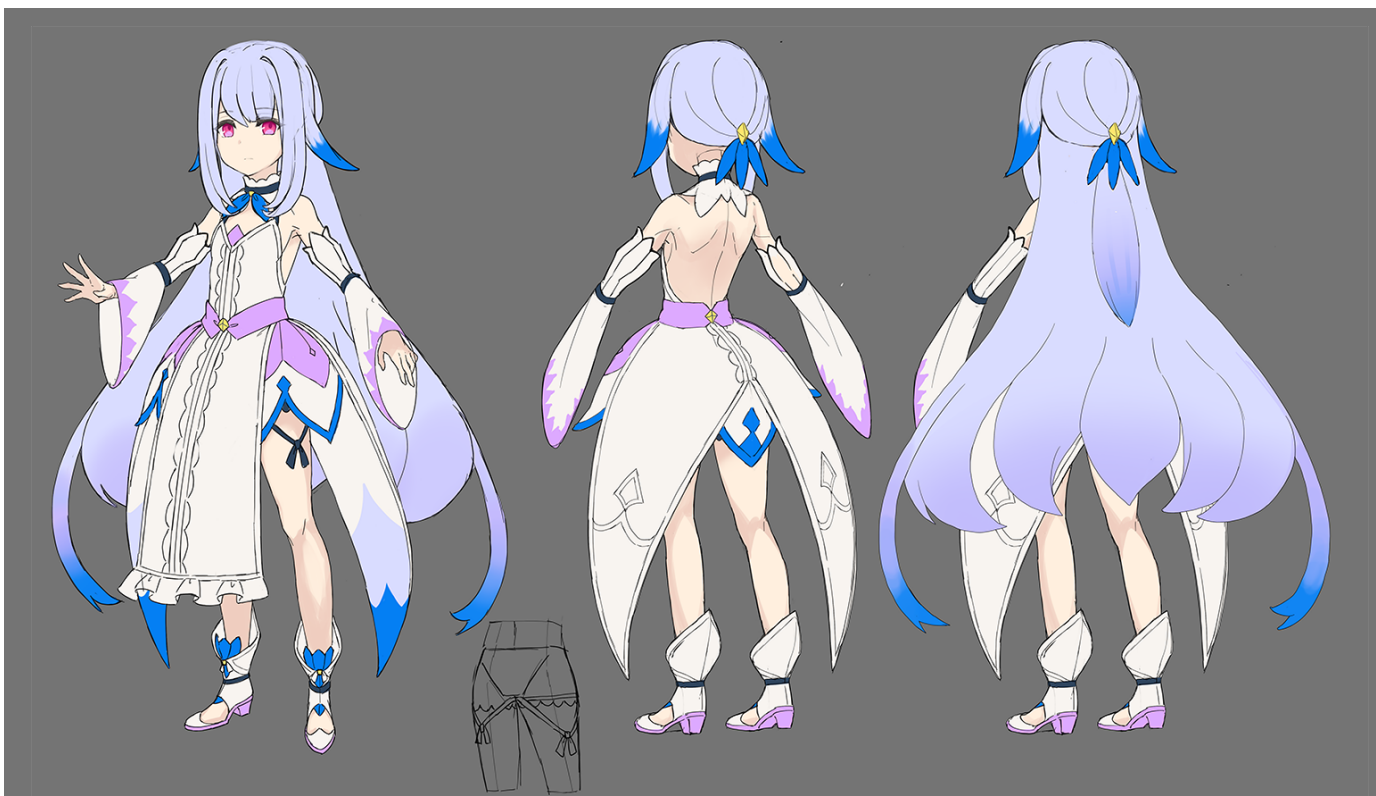
担当：稲垣

一番初めにデザインしたキラルになります。キラルは召喚する人の心の形とのオーダーを頂いていたので、何をモチーフとして椿芽のキラルとするのかかなり悩みました。椿芽は真面目で正義感の強い人なのでそこからイメージを膨らませて騎士・馬兵等のモチーフを今の形に落とし込みました。

## ミネル

担当：稲垣

高橋さんから「人ではない色白の儂い印象の少女をデザインして欲しい。」という要望を受けて仕上がったのがミネルです。普通の少女に見えないよう注意してデザインを起こし、年齢不詳感でどこかしら子供としてはアンバランスな部分が強く出るよう気を付けました。おしとやかに見えつつも挑戦的な服の着こなすと、人ではない、儂さを出す為に髪に触角のような青のメッシュを入れました。





## イミナ用プチキラル 「プチライラ」

担当：古閑

アヌビス神がモチーフ。戦闘では大きな拳を使って戦う為、プチキラル状態でも手が少し大きめになっています。



## チカ用プチキラル 「プチシドウ」

担当：古閑

モチーフは紅葉とカラス天狗 (迦楼羅天)。手(羽根)の形も紅葉のように広がっています。



## ターニャ用プチキラル 「プチシストーリー」

担当：古閑

ホムンクルス(ゴーレム)がモチーフ。頭の白い花は「フリージア」





## 天音用プチキラル 「プチハウード」

担当：春日

天音の幻装変身が赤ずきんちゃんモチーフ  
なのでキラルは狼さんです。



## 雪枝用プチキラル 「プチセラフィ」

担当：春日

シリウスのキラルは天使モチーフ+その  
キャラの役職をできる限り反映しているの  
で、雪枝ならガブリエル+騎士になってい  
ます。なので後頭部にあるエンブレムに百  
合の花を入れています。



## 依咲里用プチキラル 「プチピクシス」

担当：春日

依咲里が演劇好きなので舞台モチーフのキ  
ラルにしたのはいいものの、プチ化する際  
にとても困りました。なんとかあったと思  
います。





## 【冒険チャンネル】 見習い冒険者

担当：杉山

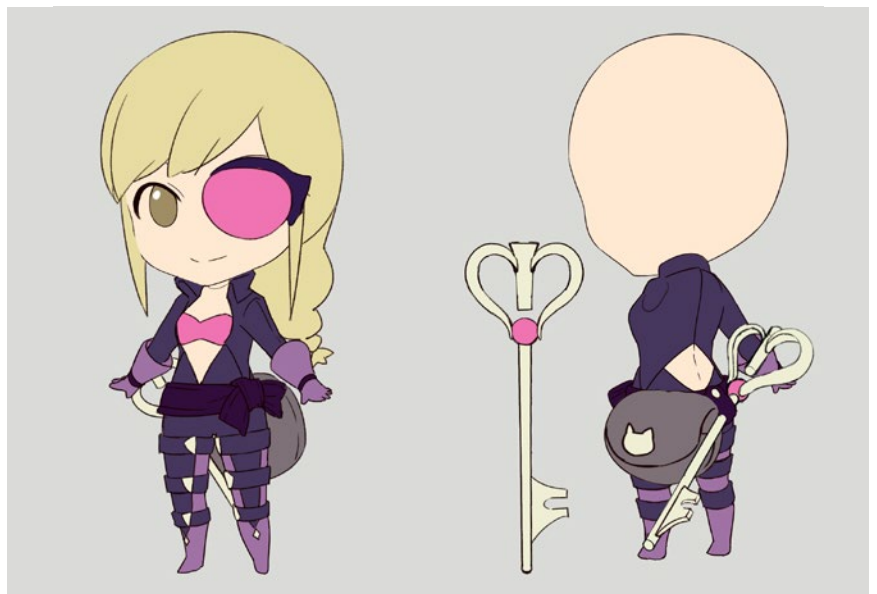
冒険初心者がテーマだったので、若葉マークを思いながらデザインをしました。

セーラー型にしたのは、少し見習いや学生感を取り入れたかった為です。(セーラー服が好きです)

## 【冒険チャンネル】 シーフ

担当：杉山

シュツとした動き易さ、いかにも素早そうな…をイメージしてこの形になりました。武器はどこかで見た「~のかぎ」が頭の片隅にあったのかもしれない…。

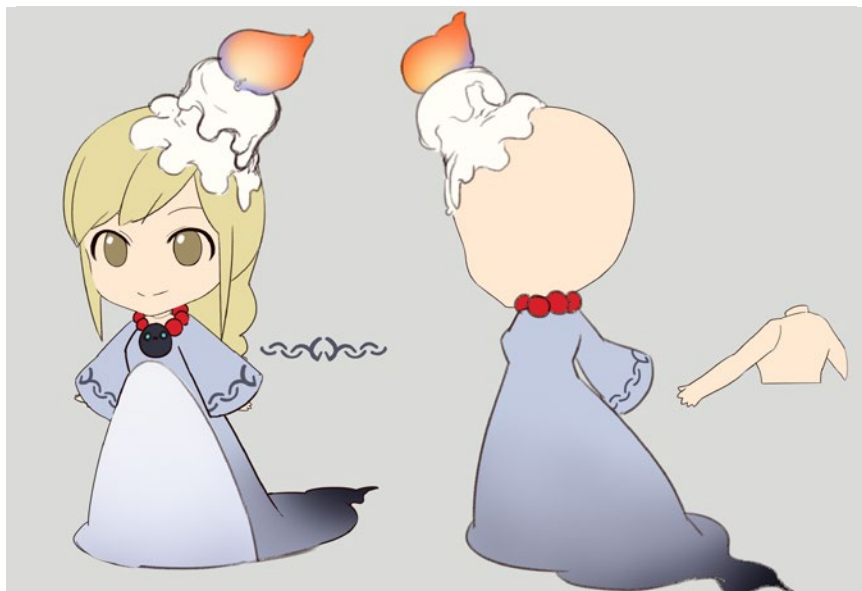


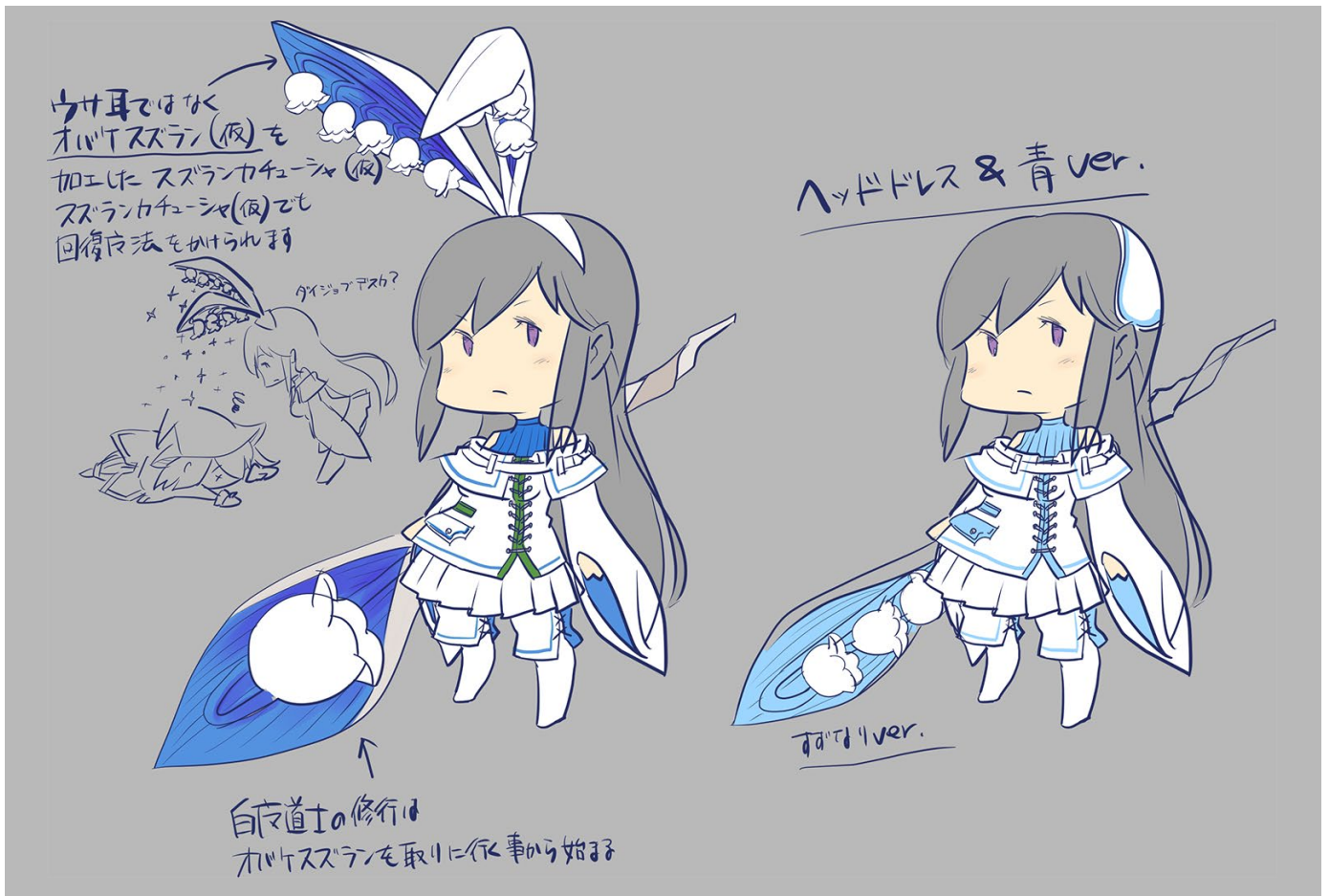
## 【冒険チャンネル】 呪術士

担当：杉山

呪術と聞くと怖いのですが、ポップで可愛い印象にしたかったので岡村さんと相談して頭にろうそくを置きました。

その代わりに、ドレスを重くし引きずっている「なにか」に見立ててデザインにしました。





## 【冒険チャンネル】白魔道士

担当：大下

癒し効果のあるオバケズランをカチューシャと杖に仕込み、回復魔法をかける。

衣装もオバケズランの色に合わせ白を選ぶことが多い為、白魔道士と呼ばれるようになった。という自分設定。

## 【冒険チャンネル】採掘士

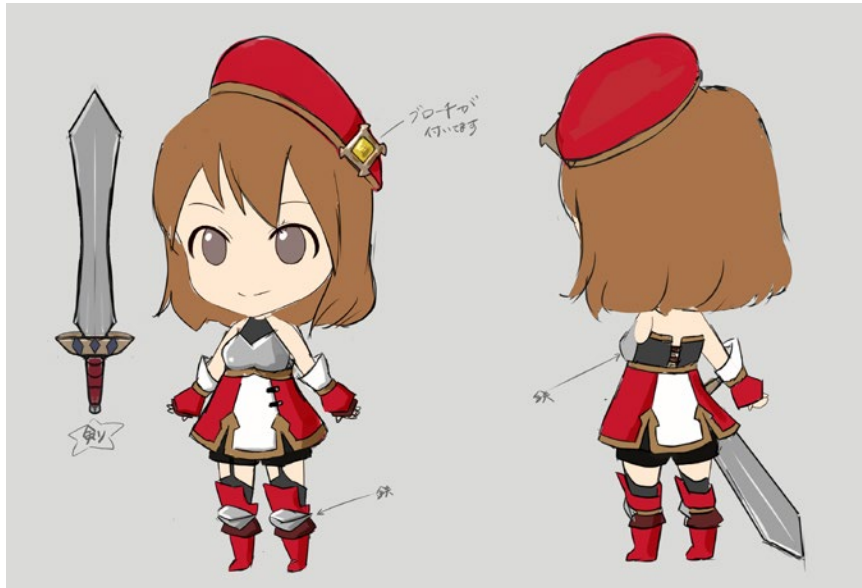
担当：大下

採掘士を描きたいと思った瞬間、これはもうモグラしかないなとすぐに全体像は見えました。

他のジョブもそうですが、色々裏設定とかあるのにスマホの小さい画面という事もあり細かい所が見づらいのが少し悲しい…







## 【冒険チャンネル】 戦士

担当：松下

戦士といえば「甲冑」のイメージがありますが、スクストの女の子に似合うよう、布面積を多くしたりベレー帽を被せたりして可愛い戦士を目指しました。

## 【冒険チャンネル】 黒魔道士

担当：松下

デフォルメされたキャラクターの体型に似合うよう、オーバーシルエットの衣装にしました。お見かけする機会は少ないかもしれませんが、武器の一部である「本」はオブリがモチーフになっています。



## 【冒険チャンネル】 漁師

担当：松下

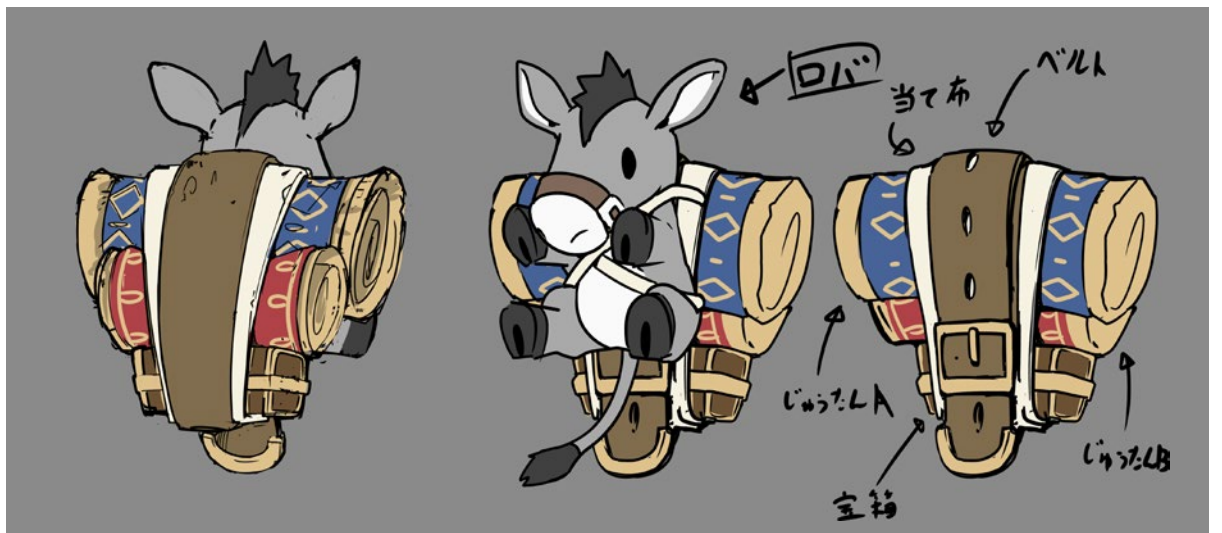
漁師ということで、魚が好き＝野良ネコをモチーフにしました。オーバーオールの下にビキニを着ていて、冒険チャンネルの中でも露出度高めなジョブです。(笑)



## 【冒険チャンネル】商人

担当：古閑

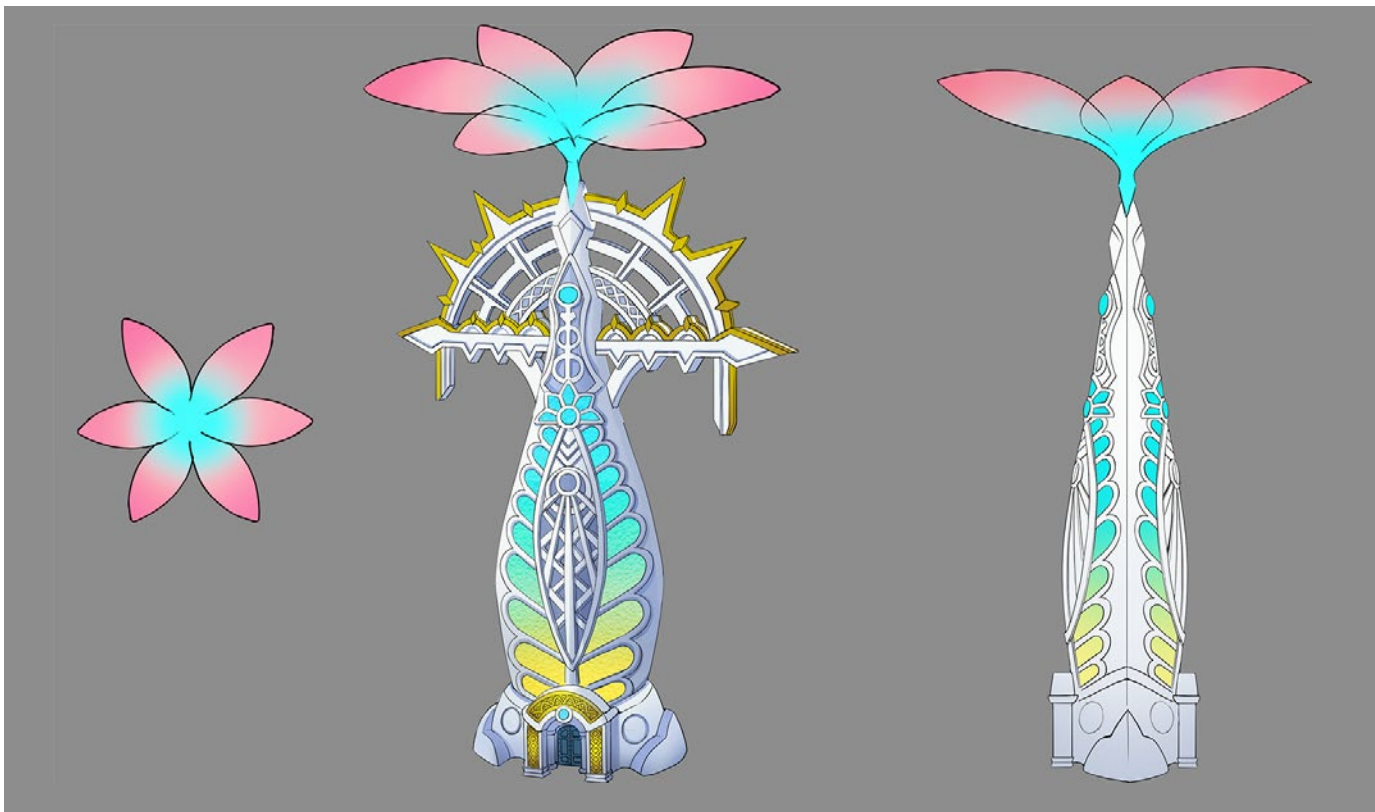
ターバンの他にもう一つ商人っぽい要素が欲しかったので、カバンにロバを括り付けることにしました。



# BACKGROUND DESIGN

背景デザイン





## 《慈湧の塔》外観

担当：春日

ファンタジーメインだけれど SF も少し入れてくださいという指定があったので、塔の上からホログラムの花が出ている感じにしました。

## 《慈湧の塔》内部

担当：春日

塔の内部が出る段階でストーリーが SF 寄りになっていくということを聞いたので、内部も塔の外観よりは SF にしています。



# APRIL FOOL DESIGN

エイプリルフール



## 銀コヤタ

担当：小林元

禁断のエイプリルフルネタです！

サトカっぽいちょっと不思議系少年をイメージして描いてみました。



## 桂之月零史

担当：小林元

伊緒のイメージで完璧イケメンを目指してデザインしてみました。



## 飛高竜吾

担当：小林元

主人公という事でどストレートな熱血少年にしてみました。

一応椿芽梓ですね。



## 香坂射馬

担当：小林元

お調子モノのムードメーカー射馬君は悠水のイメージです。





## 御角凌

担当：小林元

本来なら「まな」枠の筈なのですが、その線で考えても中々しゃくりこななかったので、チーム全体のバランスを考えて参謀タイプの少年にしてみました。



## 小田切由鷹

担当：小林元

先生は確か最初はもう少し年配のオジサマ案だったと思います。石山さんからもう少し若くしてほしいというオーダーがあって今の見た目に落ち着きました。

どこかの先生と違って切れ者感ありますね。

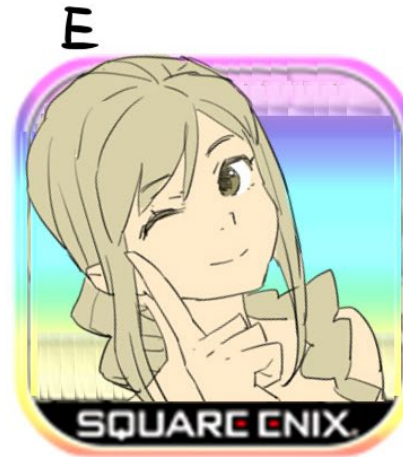
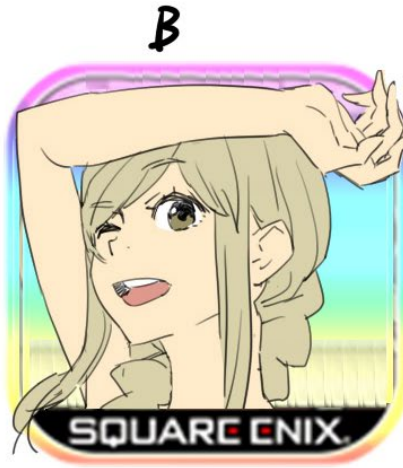
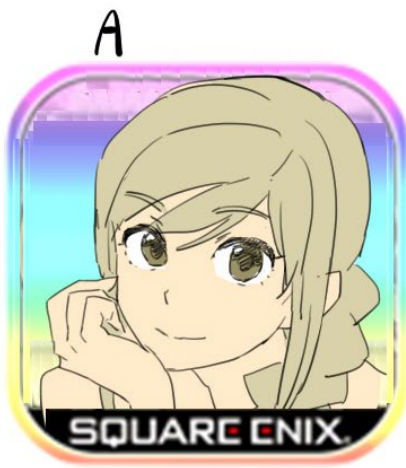
# スクールボーイ SCHOOLBOY STRIKERS ストライカーズ



～五界堂学園パトリ部～

OTHER DESIGN

その他



## アプリアイコン案

担当：小林元

伊緒ちんでカワイイ感じに!って事だったので、色々案を出してみました。  
色々なポーズ考えるのは楽しかったですね。

## LINEスタンプ案

担当：小林元

LINE スタンプ案です。左の悠水は製品版では微調整されホタルになっています。右の照れた感じのホタルは残念ながら採用されませんでした。

スタンプは第2弾も作成したのですが、あれこれ案を考えるのはとても楽しかったので、また機会があれば是非やってみたいですね。





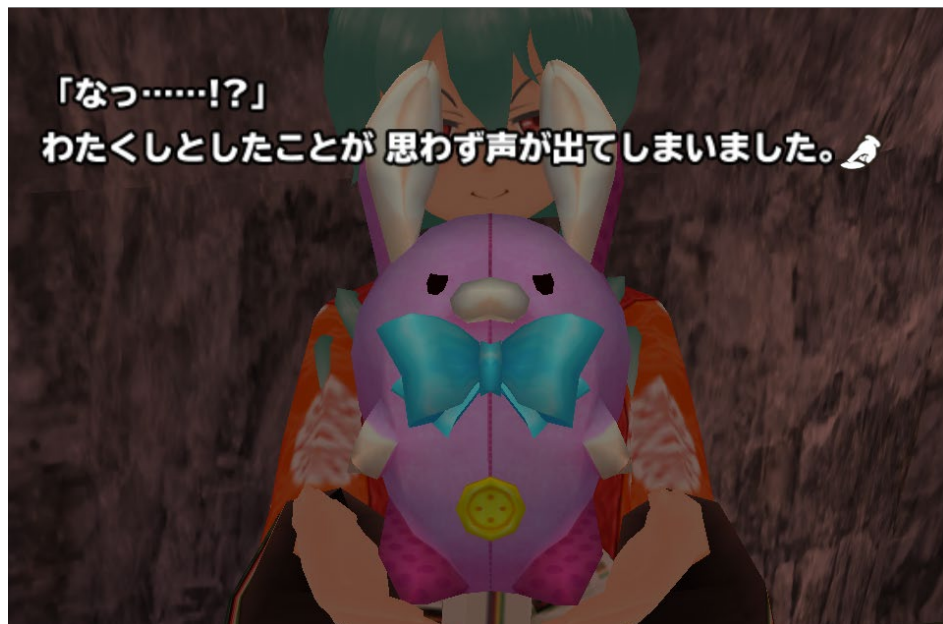
# INSIDE STORY

イベント裏話

2017年8月

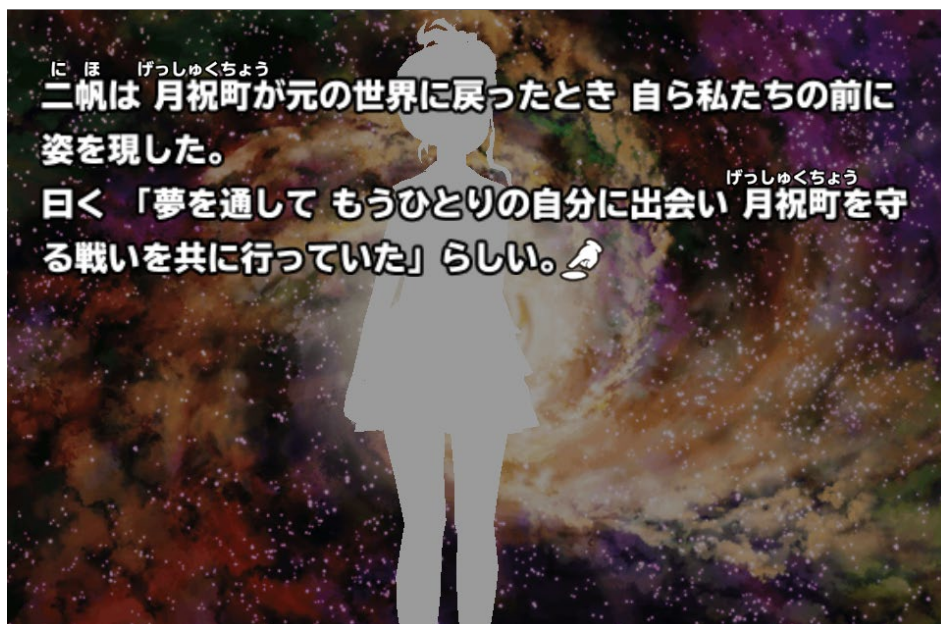
## 《封忌の門より出づりしは》

シナリオ班：高橋渉



皆さん、アーナム。

スクストチームに入って、初めて新コスイベントの担当を任せて頂けることになり「スクストの歴史に旗を立てるぞ!」と意気込んで、選択肢分岐あり、エンド分岐あり、多人数視点と色んなものを詰め込んで、死にかけになりながら書いたところ、本編より、うーびい3世の存在が目立つという結果となり、「うーびい3世って、すごいな」と思いました。



本当は、エピローグで、月祝町の二帆とエテルノの二穂とを会わせて、何かエモみのある会話をさせたかったのですが、残り時間的に断念することに。封忌の門の呪いって怖いですね。

2017年9月

# 《神秘！ カフェ創世紀 ～宇宙誕生からの軌跡～》

シナリオ班：高橋渉



「こんな無茶苦茶なものを書いて大丈夫かな……？」と  
はじめこそ心配でしたが、脳内のティエラ先生ともるがなちゃんが、  
あまりにも楽しそうにガンガン話を先に進めていくので、  
「楽しそうだからいいか」と思い、そのまま書きました。  
みんな終始楽しそうだったので、書いてて楽しかったです。



最初に思い浮かんだ絵がこれだったので、  
どうしても入れたかった1シーン。  
いつもノリノリなもるがなちゃんが好きです。



2017年11月

# 《ハロー！ トウインクルなアタシ！》

シナリオ班：高橋渉



ゆかPとアマネがドンドン目立つ言動をするので  
ナツメをトウインクラせるのが大変でした。よかったね、ナツメ。  
この頃、石山さんから良く「一文が長いので短くするように心がけを」と  
助言を頂いていて、当時はあまり自覚がありませんでしたが、今読むと  
確かに長いですね。そういった指導を色々と頂けたことも良い思い出です。



続編となる2017年11月の特訓ストーリーでは、  
窮地に陥るSGSの新メンバーたちの活躍で  
マックロな会社を追い詰めることができたので  
楽しかったです。滅ぶべし、マックロ企業。

2018年5月

## お茶で一息つきましょう

シナリオ班：今村研文



初めての新コスイベ担当（厳密には直前の委員会総選挙）でした。

最初に思いついたのはスクショのクライマックスシーンです。

話にパンチが足りないと感じ、「そうだ、お茶揉みをしよう!」と軽率にミニゲームを自作した結果、修羅場進行になりました。

2018年6月

## サッカー2018

シナリオ班：今村研文



先輩方の作った偉大なる4年前のイベントを超えなくてはと、プレッシャーと戦いながら作りました。

土日も制作したかったのに全館停電日でかなわず、PK戦の展開を急変更。結果、お気に入りの終わり方になりました。

W杯のコロンビア戦でハンドがあったときには、スクストTLが局所的に盛り上がってましたね。

2018年8月

## 《水着DEドン!》登場!

シナリオ班: 今村研文



好きな流れを好きなように書いた話でした。

チュートリアルもだいぶ遊んでしまいましたが、操作方法は伝わったでしょうか。

余談ですが、ミニゲームの企画会議が楽しかったです。1対1サバイバルモード欲しい……。

## リョウコ日常編

シナリオ班: 今村研文



リョウコちゃんて日常編。ならばイベントでは見られない、エテルノの何もない日を描いてみようと思いました。



2018年8月

## 特訓「虫捕り」

シナリオ班：馬場常和



逃げ足早いノリノリのアコっちと、なりふり構わないモニカの対決が描けて楽しかったです。  
ちなみに008 アコが最後のシーンで、サトカを「養蜂家」と呼ぶのは、名探偵ホームズが晩年、  
養蜂家となったことになぞらえています。  
サトカ・ホームズは完全に脇役でしたが……。

2018年8月

## 2018年ロッチェ誕生日

シナリオ班：馬場常和



イタズラばかりしてるフェイちゃんの、たまに見せる誠実さ、優しさが心にしみるストーリーです。  
個人的に「グングニルの雨」という表現がお気に入りです。  
「槍の雨」よりありがたくないですか（っていうか「槍の雨が降る」って慣用句は死語？）

2018年9月

## 特訓「くのいち」

シナリオ班：馬場常和



ほたるの作・主演のお芝居です。脳内のほたるが悪の幹部には四天王とか、七英雄とかが必要だよ!」とか言い出して、「百地三太夫」が3人になりました。ストーリーに凝りすぎたあまり、作業量が膨れて、天音にも部下が2人いるはずなのにさせなかったり、モニカたちをとある一味を彷彿させる姿にしたのに全然活かせないなど、少し不満もありますが、思い出深いストーリーです。

2017年2月

## バレンタイン大作戦2017

シナリオ班：深澤瑠衣子



悠水というのはただのボケ担当ではなく、人間性の深い子だなあと思っている…のですが、それを捉えて「悠水らしく」書くのはなかなか難しく、ずっと自分の課題でした。このドリルツチノコの裏で、そんな事を考えていました。本当です。…ドリルツチノコ、なんなんでしょうね？



2016年9月

## 至高の癒し手～あなたのコリほぐします～

シナリオ班：深澤瑠衣子



おわかりいただけただけでしょうか。カーテンの下のシャルロツテの足元…ターニヤの靴なんです…。

(ターニヤが抱えてくれています)

某映画流行直後に書いたこちらのシナリオ、オイルマッサージとどう絡ませるの!?

と笑いながら書きました。絡んでるとはいえませんが、とても楽しかったです。

2016年7月

## 『栗本遥 誕生日エピソード』

シナリオ班：深澤瑠衣子



お誕生日エピソード、何名か担当させていただいた中で、遥の純真さを出すぞと意気込んだこのお話は思い出に残ってます。最後のシーン、青空にとけこむような青色をメンバー全員にうすくかけてあります。夏生まれの女の子は青空が似合っているですね…。エモい…。



2018年12月

# 名のない星は宵から出る

シナリオ班：A

Bar 不知火は、割烹さじまの系列店としてオープンしました。古ビルの地下一階にあり、アルコールの提供はしておりません。

開店は17時、閉店は22時で、夕食後のメンバーたちがそれぞれ訪れることが多いようです。



Bar 不知火は、6名のバーテンダーがシフト制で働いており、20時以降はマリやイミナが働いています。

独創性に富んだバーテンダーが開発するドリンクの試飲では、いつも同じお客様が犠牲になっているようです。

割烹さじまは、寡黙で厳格な板長沙島が開いたお店で、経営や店舗の管理はハツキ女将が担っています。

完全予約制ですが、何ヶ月も先まで予約でいっぱいの人気店のようです。



2014年8月

## 『CM放映記念キャンペーン』

シナリオ班：石山貴也



それはサービスインから4ヶ月目。われわれに失うものはない、  
出し惜しみしてる場合じゃないと無我夢中で運営をしていたあの頃。  
記念プレゼントの《モシュバイザー》を、隊長の皆様にも、なんとしても「欲しい!」と思ってもらいたかったことと、  
CMキャンペーンだからという理由で伝統的手法を用いてみたところ、違う刺さり方をしたようでした。  
でもそれはそれでOK。われわれに顧みるヒマなんてなかったのです。

2014年8月

## 協力戦プロローグ『ある夏の日に…』

シナリオ班：石山貴也



シナリオと演出実装込みで2時間で仕上げた名作です。名作とは、ことのほかそんなふうにも生まれてくるものなのですね。  
「え?《破コス》ってそういうものだったの!?!」という内外からのツッコミがありましたでしたが全てスルーしました。  
だって、この椿芽ちゃんの「だって」に、面白さの全てが凝縮されてるから。



2014年9月

劇団エテルノ第1回公演『眠れる森のストライカーズ』 シナリオ班：石山貴也



実は最初、依咲里ちゃんの扱いにはちょっと困ってたのです。ただの塩対応な子と思われちゃイカンと、夏の花火イベントでとぼちりキャラに目覚めさせたりしていたところで演劇イベントをやることになり、白羽の矢を立てたところうまくハマってくれました。この姉妹、楽しそうでしょう？「100年間生きる王子こそが、城を守る茨である」という解釈、すごくいいと思う。さすが依咲里ちゃんですね。

2014年11月

『いこうぜ！紅葉狩り』

シナリオ班：石山貴也



この頃に連載が始まった桃山ひなせ先生によるコミック版との連動イベント。《ドルチェフォーム》のコスと、紅葉狩りというテーマだけは決められていて、コミック版がちゃんとした(?)紅葉狩りイベントをしていたので、ゲームは何か捻らなければと思い、狩りといえば当時流行ってたアレに全力で乗っかろうとこんな展開になりました。あわよくばコレを見た先方からコラボの話でも来ないかと思ってましたが、来るわけがない。(来るわけがない)



2014年12月

## CM第2弾放映キャンペーン『忘年会の様子より』

シナリオ班：石山貴也



初の年末を盛り上げるべく死ぬ気で入れた、全員登場イベント……というか実はただのキャンペーン告知。作っても作っても終わりが見えないことに、メンバーの多さを嘆く。でも全員の様子を見せたかった。なのに、パートナーを変えれば内容が変わることに気付いてもらえずまた嘆く。そりゃ言わなきゃわからんよな。

イルミネーションのシーン、みんなで黙って並んで立ってるのが癒し。ああ、いいすね……。

2015年3月

## 特訓プロローグ『怪盗OBLI vs エテルノ警察24時』

シナリオ班：石山貴也



この直前にやった探偵イベントも触れたかったけど、今回はあえてこちら。月初からホワイトデーをまたいで続いた連続の怪盗オブリシリーズの完結編であり、エテルノ警察の精鋭と東雲警部の愉快的仲間たちが初登場する回。世間では季節イベントといえばひな祭りという時期なのに、楽しそうでいいですね。愉快的彼女たちに、また会いたいものです。

2015年6月

## 特訓プロログ『ロードレース』

シナリオ班：石山貴也



過去にロードレース物のストーリーなんて書いたことなんてなかったけど、チームワークを見せる展開をするのがこんなに熱いスポーツだとは思わなかった。スクストに合ってて、書いててすごく楽しかった。レース全編やりたかったなあ。それだけでシリーズ1年くらいかかりそうだけど、トルテやミラの子たちも色々あったんですよ、あの道中。

2015年9月

## 『エテルノ演劇祭2015』

シナリオ班：石山貴也



眠れる森の美女でも思ったけど、とにかくスクストのメンバーたちを使った童話のアレンジが楽しくて楽しくて！いくらでもいけそうだった。特に栞さんの日常編に収録されている『人魚姫』のストーリーは、今回のコメントのために読み返してまた泣いちゃったので、もうこのままハリウッドで映画化できるんじゃないですかね（自画自賛）。各メンバーの持ち味も活かされてるし、他のチームの演目紹介もできたり、スクストの演劇祭として完璧な仕上がりだと思っております。必見。



2016年6月

## 『沙島悠水 誕生日』

シナリオ班：石山貴也



立場的に特定のメンバーばかり取り上げるのは良くないと思いつつも、これだけは。

実は 2015 年の演劇祭イベント以降、燃え尽きたのか思うように書けない苦しい日々がずっと続いてたのが、このストーリーを境になぜだか突然解消した。きっと調味料入れに何か入ってたのでしょうか。「困ったときの沙島頼り」とは古来より伝わる有名な言葉ですが、まさにそれを実証した1本でした。あんだけ待たせといて「待ってました」と言えちゃうこのふたり、一生仲良しでいて欲しい。

2016年7月

## 『抜け出せ！ 謎解きトレッキングゲーム』

シナリオ班：石山貴也

さっちゃんと華賀利ちゃんの蹴りコンビを絡ませてみたかったのですよ。思ってたほかに仲良くなってきてよかった。不安でいっぱいさっちゃんに笑顔で手を振る華賀利ちゃんはまるで天使のようです。この後のキャンプファイヤーイベントで、陽奈ちゃんが「ふたりがすごいペースで進んでいくのを見てた」と伝えるシーンが実はお気に入り。陽奈ちゃん、嬉しかったんだろうなあ。



この月は一連の林間学校イベントとして、投票を使ったゲームや 400 万 DL キャンペーンなどとも連動させ、彼女たちと一緒に過ごす気分が少しでも盛り上がればいいなと思いつつ作ってました。

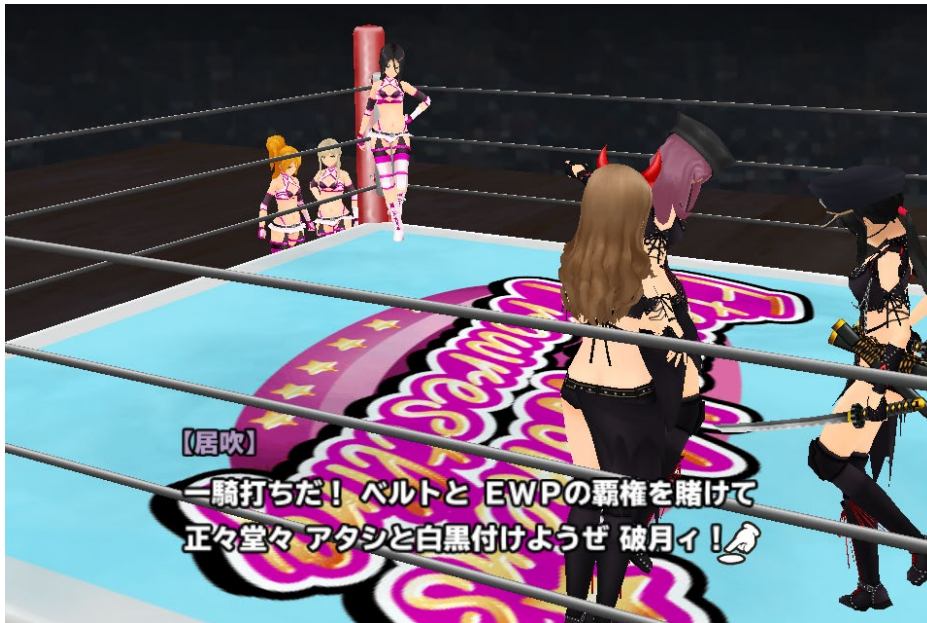
謎解きイベントは個人的な趣味で一度やってみたかったのがこの機にぶちこんでみましたが、思ってたより好評で、以後恒例に。この時期だけは謎職人を雇いたくなります。



2016年9月

## 『エテルノ女子プロレス物語』

シナリオ班：石山貴也

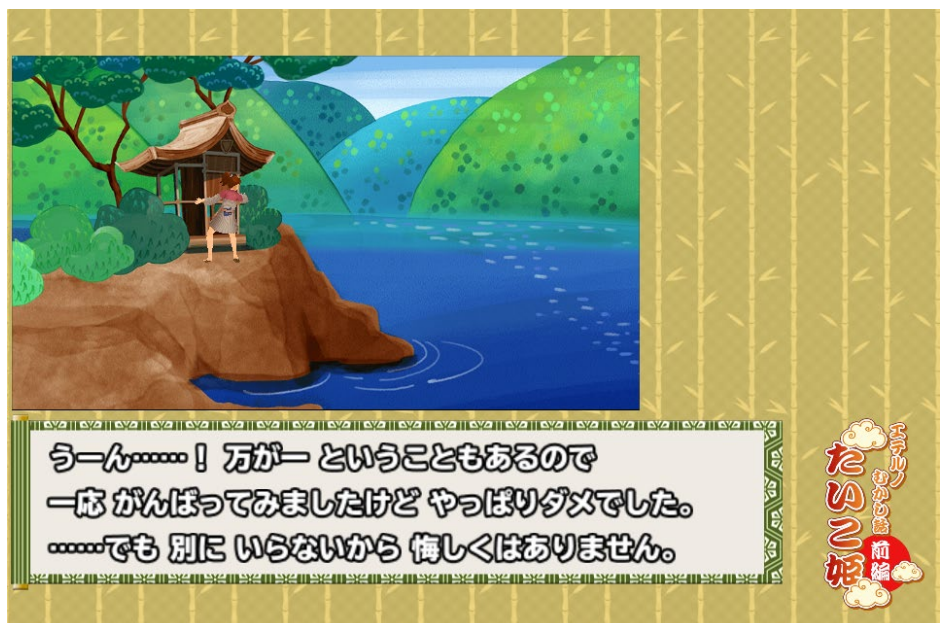


サービス開始前からずっと「女子プロコスが欲しい」と訴え続け、運営2年半目にしてようやく叶ったので頑張ってしまった。頑張り過ぎてさすがに隊長さんたちも引くかなと思ったけど、思ってたのほかにすごい反響があって、プロモチームがこのイベントだけのPV作ったときはこっちが引いた。自分の感じるプロレスの面白さをこれでもかと詰め込みました。リングの外のドラマも含めてプロレスなのですよ。たぶん。

2016年10月

## 『エテルノむかし話たいこ姫』

シナリオ班：石山貴也



水町元Pがサービス開始時からずっと「法被が欲しい」と言っていたのがやっと実装され、じゃあそれで何をやるかと考えたとき、お祭りイベントはコミック版で全員が登場する賑やかなものをやっていたので、ゲームでは切り口を変えねばとなぜかコマンドADV風の昔話をやることにした。珍しく前後編かけてやりきった。遙ちゃんありがとう。3DダンジョンはADVを作る上でのイニシエーションです。マモマモ。

2017年1月~3月

# 『パペット劇場』

シナリオ班：石山貴也



アニメ2話に登場するパペットのデザイン設定画を見て、  
アートディレクターに「ゲームでもこれ作ってアニメの告知に使おうぜ!」と軽い気持ちで言ったのがすべての始まりだった……。まさかその後、毎週毎週、過去リソースを眺めては何か使えるものはないかと頭を悩ます日々を迎えることになるうとは。おかしいなあ、かわいらしいパペットによる、微笑ましいほんわか劇場になる予定だったのに。だったのに。箆(たが)って、本当にあるんですね。

2015年5月

# 『エテルノクイーンV2の裏で』

シナリオ班：石山貴也



キャラゲームで人気投票イベントはよくあることながら、メンバー当人たちがそれをどう受け止めるのかは考えずにいられなかった。みんなが尊重し合うことが信条のスクストで、順位を気にしてギスギスするのはどうしても避けたい。

そのため、あくまで「エテルノクイーン」という代表を決めるイベントという位置づけで開催し、皆が順位に固執しないでいいようにした。

しかし性格的に、どうしても女王にこだわってしまったのが緋ノ宮二穂。

なので彼女だけは、どこかで一度エテルノクイーンと正面から向き合う必要があった。

やや特別扱いと取られることも覚悟の上で、このストーリーの後半を彼女のために用意した。

(ちなみに、伊緒をあつ場所こっそり差し向けたのがサトカ)

実は、このふたりがどういう言葉を交わし、どう決着つけるのか、何も考えずに会話を始めさせた。

すると伊緒が、さすがの風格で落ち着いて会話をリードし、二穂の失敗は順位で負けたことではなく、こだわりすぎたことだと気付かせてくれた。

「なるほど、これが皆が選んだクイーンか」「伊緒がクイーンで良かった」とは、書いてる自分自身の感想でもあった。

伊緒の心の内も言葉にできて、彼女のエピソードとしても重要な位置づけのものとなったように思う。

またこの話では、杏橋天音の負けず嫌いが自分以外にも向けられるようになったところや、そんな天音だからこそ皆も支えてくれるのだというプロキオン・プディングの良いところなども見られ、これらを伝えられただけでも人気投票をやる意味はあったと思いたい。

