

Dispatch Place vol.48

バイトはこうやって選べ！
ポケモンレジェンズZ-A考察
FEヒーローズについて語りたい！

新入生の皆様に贈る、布教の一冊

～ご入学おめでとうございます～

Dispatch

Place vol.48

目次

- ・ マスコミ研究会とは？ ……1
- ・ ポケモンレジェンズ Z-A 考察 ……2
- ・ バイトはこうやって選べ！ ……4
- ・ Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ 紹介 ……5
- ・ 初めてハッカソンに参加した話 ……6
- ・ 受験おつかれ！春アニメ見ようや！ ……8
- ・ エクスアストリス -布教記事- ……10
- ・ FEヒーローズについて語りたい ……12
- ・ 『リョーマ!The Prince of Tennis
新生劇場版テニスの王子様』の
応援上映に行ってきました ……14

はじめに

新入生の皆様、ご入学おめでとうございます。本誌はマスコミ研究会(通称マス研)の発行している部誌「Dispatch Place」(通称DP)です。

「いやマスコミ研究会って具体的に何してんねん」と思われている方も多いと思います。そこで本ページではその疑問「マスコミ研究会」について説明していきます。

部活紹介のあれこれ

本日の部活紹介は、我々マス研が司会・進行・運営を行っています。ご参加ありがとうございます。

例年このように部活紹介を主導することを条件に、部誌を配布する場と機会を提供してもらっているのです。

マスコミ研究会とは？

～本誌を配っていた謎の集団に迫る～

2024ver.

部誌「Dispatch Place」

マス研の活動として一番に挙げられるのが本誌「DP」の発行です。年に二回、部員達が自らの趣味嗜好や最近の出来事、オススメしたいもの等を書いていきます。春の部活紹介と秋の大学祭に向けて、執筆は春休みと夏休みに行われるので、学期中の勉強時間を取られるということは基本的にありません。そのため兼部している方もかなり多いです。



合宿(?)もあるよ

去年は宮島に行きました。



おでんとおうどん

(大学祭)

安いよ。美味しいよ。



おわりに

本誌を読んで興味を持った方は間違いなくマス研に馴染めると思います。

「入ってえけど部室入りにくいわ」って人も、「内容薄すぎてこれ読んだだけじゃ何も分かんねえよ」って人も、部員一同は趣味に時間を費やしながらお待ちしております。気楽にどうぞ。

ここらへんに部室



5ちゃんねる

※本記事は2024/2/27の
Pokémon Presents発表時
点での情報をもとに作成
されたものです。

ポケモンレジェンズZ-A、2025年世界同時発売

舞台は都市再開発が進むミアレシティ

▼1:以下、名無しにかわりまして葉月がお送りします:2024/2/27(火) 23:13:49.30

ポケモン新作情報きもああああああああああああああああああ

当時プレイしてたけどポケモンXYのミアレシティって
かなり迷子になりやすい(歩き辛い)マップだったよなー

XY発売当時当時Zが作れなかったからここで拾うのか、リメイ
クとかではなさそう

ZはジガルデなんだろうけどAIは何?もしかして新ポケ?



▼2:BWしか勝たん◆wTXBA.../Y:2024/2/27(火) 23:14:20.21

は?BWリメイクは? てか今年はもうなにも無いんか? はーオワリだよオワリ解散

▼3:以下、名無しにかわりまして葉月がお送りします:2024/2/27(火) 23:15:59.62

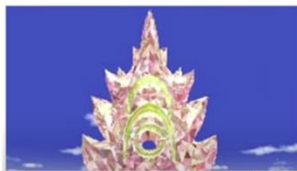
>>2

BWキッズ憤死で草 2025年ってことはswitch次世代機向けなんじゃね?

まあポケモンSVでXYの要素を色々出してたから、ワイはそろそろXY関連出すと思ってたけど
な、ゲーム中にメガポーランドの言及あったしヒャッコクの日時計とかもテラスタル結晶だし

パルデア(イベリア)とカロス(フランス)は元ネタ的に地続きっぽいしな

カロス・ヒャッコクの日時計



パルデア・エリアゼロの結晶体



その姿は ほかの地方で ポーランドに
発生する とある現象の 結果に
酷似しているが 関連性は 不明。



▼4: 以下、名無しにかわりまして葉月がお送りします:2024/2/27(火) 23:16:12.01

ポケモンレジェンズって一昨年出たアルセウスと同じシリーズ？だったら今回も過去編のお話になるんか？

▼5: 以下、名無しにかわりまして葉月がお送りします:2024/2/27(火) 23:17:52.16

>>4

過去編じゃない？「都市再開発構想」ってPVにあるから、ミアレシティができる前日譚的な

PVに出た紙が羊皮紙っぽいのも昔なの表してそう

おそらく19世紀にあったフランスのパリ改造がモデルっぽい？

ゲームタイトルもZ-A(終わりから始まり)で現代から過去に遡ることを表してそう



▼6: 以下、名無しにかわりまして葉月がお送りします:2024/2/27(火) 23:19:13.23

>>5

いやZ-A(終わりから始まり)は現代からその先の未来の表現だろ

XYのラスト忘れたんか？ ヤヤコマ飛んでたやろ？ PVにはファイアロー(進化系)が飛んでたからこれは後日譚を表してるに違いないね

PVの映像も途中から近代のサイバーチックな感じになってたやろ、人の服装も現代チックだし

これはどう考えても未来編で確定



▼6: 以下、名無しにかわりまして葉月がお送りします:2024/2/28(火) 23:31:03.07

ちょっと面白い考察見つけた

BW(ブラックホワイト)は過去と未来もテーマにしてたから、それとXY(現代)とを繋げるZ-Aなのではないかっていうやつ

これならBWリメイクの伏線も出るんじゃない？

まあまだ今は情報少なすぎるから今後に期待



5ちゃんねる

削除について

ヘルプ

BBSPINK

バイトはこうやって選べ！

文責：マッキー

まずは新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。いろいろなことが自分で選べるようになり、さぞ期待に満ち溢れていると思います。自分で選べることの一つにバイトがあります。ただ、質の悪いバイトに引っかかるとしんどい思いを知ることになります。

そこで、今回は私が考えるバイトの選び方、それぞれのバイトに必要なであろう素質について記したいと思います。

1. バイトの選び方

バイトの求人は街中で探すよりも、バイト求人アプリを使う方が当然効率が良いです。その中で見るべき情報は

- ・時給(土日給、研修給など)
- ・希望勤務時間(週何回、何時間、時間帯など)
- ・自宅との距離(遠いと土日に通うのにしんどくなる)



の3点が主、また、面接で聞くべき点は特に

・職場の雰囲気(答えられないという事は店長の臨店回数が少ない→適切なサポートを受けられない可能性)

を挙げておく。あとはそれぞれが気になっていることを聞くのを忘れないように。

また、バイトをするのは身の回りが落ち着いてからの方がいいかも。

そして我が広島市立大学には情報科学部はe-ラーニング、国際、芸術はcallというタソみたいな必修の単位に一週間の中で4～6時間くらい取られるので、それをする時間を確保するのも大事。

2. バイトに必要なであろう素質

- ・接客業：コミュニケーション能力、手先の器用さ、サービス精神
- ・飲食業(厨房)：手先の器用さ、記憶力、マルチタスク
- ・塾講師：ある程度の学力、伝える力、コミュニケーション能力、記憶力
- ・コンビニ：臨機応変に対応する能力、抗ストレス精神



大学生がするバイトはこれくらいだと思うが、行きたいと思っているバイト先で一体何が必要とされているのか、どういう事をしているのかを探るために一度お客さんとして店舗にした調べに行くのも大あり。

それでは、楽しいバイトライフを！

Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ (Ω(☆)3)

Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ(以降プリヤ)を知っているだろうか。プリヤシリーズはひろやまひろし先生によるステイナイトの公式スピンオフである。ステイナイトに登場するイリヤのもしもの姿、魔法少女としての物語である。現在プリヤシリーズは無印、続編として2wei(ツヴァイ)、さらに3rei(ドライ)の三つある。本編であるステイナイトやゼロなどのFateらしい雰囲気とは違うといった理由でプリヤは邪道！ロリコン！としてプリヤをみていない方もいるかもしれない。しかしそういった方も是非ドライまでみてほしい。すごいFateしてるから。すごい(語彙力皆無)。



●あらすじ

切嗣が第四次聖杯戦争に参加せず、アイリとイリヤを連れて逃げた世界。ある晩イリヤは謎のステッキ、ルビーによって魔法少女になってしまう。そこに現れたステッキの元所有者である遠坂凜に命令され、英霊の座と繋がるカードであるクラスカードの回収の手伝いをする事になる。同じくステッキのサファイアに選ばれた、カードについて何か知っているような少女、美遊と協力して冬木市に散らばったカードを回収する話。

●劇場版Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ 雪下の誓い

プリヤ無印の前日譚にあたる美遊と美遊兄の過去の話。美遊兄がめちゃくちゃかつこい。一番好き。やっぱりFateの主人公。家族のために全てを捨てて戦う美遊兄で感動。主題歌のラストがアニメ一期OPにつながるとも好き。ちなみにタイトルにいるイリヤはほとんど登場しない。衛宮士郎が好きならみてほしい。

●最後に

アニメは無印が全十話、ツヴァイが全二十話、ドライが十二話に加え映画二話になります。気になった方はまず無印だけでも見て、続きが気になったらステイナイトとゼロの内容を抑えてツヴァイ、ドライをみてほしいです。ひろやまひろし先生のFate愛を感じることが出来ます。映画の続編の制作が決定しています。楽しみです。

漫画版はコンプエースで連載中です。話も佳境でとても面白いのですが休載が多いです。2023年は4話しか進みませんでした。続きが楽しみなので早く読みたいです。



187



100



...

@Takiyon_3974

初めてハッカソンに参加した話

プログラミング, ハッカソン

スペック

ずっとボッチ(2回だけ共同)でちまちま開発しているPythonカス。

中学2,3年生くらいから、Hot Soup Processorで開発を開始。

高校生に入り、Pythonを用いたDiscord Bot作成をメインに開発。

Discord.pyというライブラリを使用しており、通信周りはすべてやってくれたので、

APIの叩き方やその他通信のノウハウ薄め。

ハッカソンとは

ハッカソンとは、ハック(Hack)とマラソン(Marathon)を掛け合わせて造られた造語で、参加者は少人数のチームに分かれ、メンバーそれぞれの知恵や技術を持ち寄り、そのイベントごとに設定されたテーマに沿った新しいサービスやシステムなどを開発するイベント。イベントの主催によって評価する点は異なるが、主にその成果物の出来栄や使用されている技術の面白さを競う。

ハックツハッカソンとは

<https://cup.hackz.team/>

今回参加したのは、株式会社ハックツ さんが運営しているハックツハッカソンです。

ここの特徴として、採点基準にて最も重視されるのが「技術レベル」と「完成度」であることです。ですので、単純に良い(素晴らしい)発表をするだけでは不十分で、技術力でゴリ押すことで高得点を得られるようになっています。一般的なハッカソンは「アイデア」等を重視しますが、このシリーズ(勝手にこう呼びます)は上記の2点を重視することにより、必然的に技術力が高いプレイヤーが高い評価を得ることができます。よって、毎回技術力が高いプレイヤーが多く参加するため、ほかのプレイヤーの成果物から技術を学べたりします。ここでは特徴を書ききれないので、ググってみてください。

今回は、私が学生アンバサダーを務めている"Progate Path"さんが協賛されるとのことで参加しました。

設計から完成まで

今回は、弊学の1年生1名、2年生2名、3年生1名の計4名で参加しました。

まず、前準備で大まかなアイデア出しと、開催される2日間のうち、1日目の午前中の方針決めで費やしました。ここで、メンバーの技術レベルを鑑み、適当なレベルの方針を固めることができたと感じています。私は、バックエンドで、word2vecを用いて、wikipediaの日本語データから単語をベクトル化できるようにし、与えられた単語に類似する単語を複数返すAPIと、与えられた文字列をmecabを用いて形態素解析し、単語ごとに語感を変換(～です。を～ですわ。のように)するAPIの作成を担当しました。

発表は2日目の13時頃だったのですが、メンバー全員がそれぞれのタスクを完了できました。参加していらしたメンター様の力もありますが、ほぼ自力で組めたことと自己評価しています。

発表を終えて

あまり詳細に記述できないのですが、作成したプロダクトの魅力を存分に伝えられたと感じたと同時に、ほかのグループの発表を聞いて、自分たちの技術力の未熟さを再確認されました。しかし、それと同時に他グループが使用している技術を知ることができ、大学の講義のみで経験できること以上のものを得ることができたと感じています。

反省

良い点として、提示されたテーマより、主催の求める方針のプロダクトを提示できたと感じています。また、自分の担当した機能について、満足いく実装ができたと感じています。

悪い点として、今回のテーマがかなり限定的で自分なりのアレンジを加えることができなく、それによってふんだんに技術を適応できなかったことが挙げられます。主催者から、テーマに縛られなくてもよいとの話がありましたが、私たちはテーマに固執してしまい、比較的自由度の低いプロダクトとなってしまいました。(1部を除く)ほかのチームはそれぞれのチームで特徴的な工夫をしており、それに上乗せする形で技術をふんだんに使用していました。

あとがき

今回は、振り返りを繰り返しながらハッカソンについて紹介いたしました。長ったらしくたらたらと書きましたが、要は「ハッカソンは楽しい」です。この手のイベントは参加するハードルが初心者にとって高く感じてしまうことが多いですが、参加することで得られるメリットがとても大きいです。一人で開発をしている人や初心者はぜひ参加してみてください。

受験おつかれ！ 春アニメ見ようや！

ブルーアーカイブ
Blue Archive

書いたバカ：鳥缶

@Torikan0893

「ブルーアーカイブ The Animation」を
見ましよう！

「ブルアカってアレでしょ？女の子にチャホヤされる
えっちゲームでしょ？」

Blue Archiveはえっちげーむではありません。

大小さまざまな問題を抱えた生徒たちにはんのちよつぴ
りの手助けをする、生徒たちの友情と努力のお話です。

ゲームではあなたは「先生」として、一人の「大人」と
して、多くの選択と責任と向き合っていきます。その姿は
これから大人になっていく皆さんへの良い指標になると思
います。

アニメで描かれるのはゲームを
始めてすぐに読めるお話。文章で
進むストーリーと映像で進む
ストーリー。両手に抱えていこう。



まあ何も言わずに読んでくれ

・ゲーム原作作品にありがちな「キャラ
多すぎてワカラン問題」だが、アニメで
取り扱うエピソードには主に5名以内の
グループが3つ登場する。また、一度に
出てくるわけでもないため視聴者に優し
い。

・「ブルアカ メインストーリー」で画
像検索してみよう。風向き、変わりそう
ね。

・「3周年のゲームなんてストーリー追
えないよ」育成やゲームシステムの心配
は後からすればよい。メインストーリー
中に自前の編成を要求される頃にはすで
にブルアカにハマっているから。

・アニメが始まるころ、ゲームでは過去
編が始まります。右上のピンク髪ロリっ
子にまつわるお話です。

・まあ僕の推しの一人なんですけどね、
いろいろあって「フリ」をするもんで他
人にあまり本心は見せないんですけどね

うおおおおおおお
そんな風に笑って



はあ？！水着だあ？！

んなモンで釣ろうってか？

下心で先生が誘われるもんか！！！！

…あゝ…でも幸せそうな姿は
み
たいな。

どわああああ

あああああ





エクサストリス

—EX ASTRIS—

<布教記事>

筆者：葉月



エクサストリス——アークナイツを手掛けた『Hypergriph』開発の探索型RPG。

これは、部誌の締切ギリギリまでプレイしていた筆者のレビュー兼布教記事である。

1500円……1500円！？ 買い切り型スマホRPGの新星

今日のゲーム業界では、モンスターパズドラ、原神やウマ娘などを始めとした所謂『ソシャゲ』が主流となりつつある。そんな中でエクサストリスは「**買い切り型**」の**スマホゲーム**としてリリースされた。その価格、なんと**1500円**。ガチャはないし、追加の課金も必要ない。

「いや1500円ってw どうせ中身の無い手抜きゲームじゃないの？」

そんなことを思った人もいるかもしれない。筆者もそう思っていた。しかし、それは全くの杞憂だったのだ。世界観や戦闘システムはいずれもずっとプレイしていたいほどに魅力的だったのである。

超濃厚な世界観と膨大な設定資料



半球が白夜と極夜で二つの地域に分かれた惑星アリンド。地球からやってきた主人公の雁(イェン)はアリンド各地を訪れ、住民(アリンド人)と触れ合うことでその生態や文化を調査していく——というのが本作の大まかなストーリーである。

ストーリーを進めていくと生物や場所、アイテムの説明が次々と追加されていくのだが、その**資料の量が尋常ではない**。主人公達が食べる料理にも説明があるし、強化パーツにも種類ごとに説明がある。調理台にもある。本屋に置いてあるソシャゲのちょっとした設定資料集なんて比ではない。たまにストーリー上で触れられもしない衝撃の事実が書かれていたりして、プレイ中椅子から転げ落ちそうになる。読んでるだけで面白い。



コンボを繋ぐのが楽しすぎる！洗練された戦闘システム

本作は世界観やストーリーだけでなく、戦闘システムも大きな魅力の一つである。本作のバトル自体はターン制なのだが、**攻撃と防御の両面にアクション要素が組み込まれている**。攻撃時は味方のスキルを組み合わせることでコンボによる連続攻撃を行い、防御時は回避やパリィでダメージを抑えることができるのだ。

アクションと言っても操作自体はセットしたキャラのスキルアイコンをタップするだけのシンプルなもの。スキルのセットや発動順は事前にカスタムできるので、「どうすればより多くのコンボを繋げて攻撃できるか？」をじっくり考えることが可能だ。コンボ攻撃によって敵をまとめて壊滅させたとき、**従来のRPGゲームでは体験できない爽快感を味わえる**。



↑ 50コンボ以上行くとマジで叫びたくなるくらい楽しい。

また、防御時のアクション要素についても「回避して必殺ゲージを貯めるか、パリィして相手の体勢を崩すか」という戦力性と綺麗に決まった時の気持ちよさを併せ持っている。上手くやればダンジョン内の戦闘を丸々ノーダメージで終わらせることもできる反面、失敗した時はバカにならないダメージを受ける相応のリスクもあるため、しっかりゲームバランスを保っているといえるだろう。



↑ 敵がフェイントやディレイをかけてきたりすることも。

あとがき

正直に話してしまうと、実は筆者は本記事作成時点ではまだクリアできていない。こうしてあとがきを書いている今でも続きが気になって仕方がない。よくあるソシャゲのスタートダッシュパックよりも安い1500円で大ボリュームのゲーム体験ができてしまうため、興味があったら是非プレイしてみたい。SFチックな世界観が好きな人、細部まで詰め込まれたゲームの裏設定を知ることが好きな人、そしてソシャゲに興味が無かったり飽きている人にこそおすすめของเกมだ。

FEヒーローズについて語りたい

書いた人:みかん



↑ ファイアーエムブレム公式Xより

はじめに

ファイアーエムブレムヒーローズ(以下ヒーローズまたはFEH)はスマホゲームです。このゲームでは「ファイアーエムブレム」をスマホで手軽に楽しめます。今回はこのFEHヒーローズについて、おすすめポイントを語ります。

そもそもFEとは

そもそもファイアーエムブレムって何?という方のため簡単に解説します。

ファイアーエムブレムは、将棋やチェスのように駒(ユニット)を動かして遊び、剣と魔法と竜の世界観を楽しむロールプレイングシミュレーションゲームです。

しかし、将棋やチェスとは異なる点があります。まずファイアーエムブレムでは、駒(ユニット)に人格があります。一人一人にキャラクター

があるため、愛着が湧きます。

また、死亡した駒(ユニット)は原則生き返りません。その後ゲームでは一切登場しなくなります。そのためお気に入りのキャラクターや強いキャラクターが死ぬととても悲しいです。

以上の点より、ファイアーエムブレムは如何にキャラを楽しみゲームとなっていくかを



↑ ファイアーエムブレムヒーローズ公式HPより

おすすめポイント① キャラ数が多い

「ヒールーズ」おすすめポイントを一つずつ解説します。まずは「キャラ数が多い」です。現在実装されているキャラクターは六百以上。他のアプリゲームのキャラ数は知らないのですが、この数が多いと思います。

さらに、「ヒールーズ」はキャラの幅が広いです。若いキャラから年輩いたキャラまでほぼ全ての年代います。「ヒールーズ」ならお気に入りのキャラに必ず出会えます。私は出会えました。

おすすめポイント②

初心者も楽しい

ファイアーエムブレムは三十年以上続くシリーズのため、初心者でためらう方もいらっしゃるかもしれませんが。

大丈夫です。私もファイアーエムブレム本編は一作遊んだことがあるだけです。とりあえず「ヒールーズ」を遊んでみて、気になるキャラが登場する作品を後から遊ぶ、といった形をおすすめします。

また本家「ヒールーズ」では、駒（ユニット）が死ぬと生き返りませんが、「ヒールーズ」は生き返ります。初心者でも安心です。

おすすめポイント③

ガチャもまあ当たる

どのゲームもそうだと思いますが、ガチャは適当に回したときに一番当たります。「ヒールーズ」もそう感じます。「ヒールーズ」のガチャは初回無料のため、適当に回す機会が多いのは確かです。私の感覚では初回無料でも結構当たります。期待しすぎると当たらないのでお気をつけください。



→ファイアーエムブレムヒールーズ
公式Xより

あとがき

「ヒールーズ」は本当にいろんな性格のキャラがいて楽しいです。個人的には、芯のあるカッコいい女性ときれいな顔した長髪男子が好きです。今挙げたどのキャラも「ヒールーズ」に複数います。キャラに重きを置いている方は（そうでない方も）ぜひ「ヒールーズ」を遊んでみてください。キャラ育成もなかなか楽しいです。

この記事の執筆中に、推しの新装の衣装を知り息が止まりました。ありがとう「ヒールーズ」。「ガチャもまあ当たる」と褒めたいおかげかな。

（書いた人：みかん）

『リョーマ! The Prince of Tennis 新生劇場版 テニスの王子様』の応援上映に行ってきました 執筆…あお

※この記事は映画の若干のネタバレが含まれます。

どうも、あおです。タイトルにもあるように、今回はリョーマの応援上映に行ってきた話をします。同行者は友人K以下、K。夏目漱石『こころ』のKとは全くの別人です。

まず応援上映とは、映画上映中に大声を出したりペンライトを振ったりできる特別上映会のことです。私たちは1月・2月・3月に行ってきました。私がテニプリにハマったばかりの頃に行きました。

リョーマ! あらすじ



全国大会決勝の死闘を制した3日後、越前リョーマは更なる高みを目指して武者修行のために単身渡米する。しかし、LAに到着早々、同級生の竜崎桜乃が、ギャングに絡

まれている場面に遭遇する。彼女を助けようと放ったボールがきっかけで、なんとリョーマと桜乃はタイムスリップ!! 辿り着いたのは、リョーマの父・越前南次郎が引退に追い込まれた全米オープン決勝の数日前。父の引退の理由を知るため、若き南次郎と行動を共にするリョーマたち。“サムライ南次郎”と呼ばれ、最強を誇った現役時代のプレーを目の当たりにし、胸躍らせるリョーマ。だがその時、桜乃が何者かに連れ去られてしまう。救出に向かうリョーマだったが、そこに規格外の強力な敵が現れ、熾烈なバトルに展開することに!! しかし、この事件は南次郎の引退に深く関わっていたのだった。(公式サイトより引用)

本編はDecideとGloryの2種類が作られており、それぞれ一部シーンの登場人物が違います。Decideでは手塚国光・幸村精市が、Gloryでは跡部景吾(様)・白石蔵ノ介が登場します。また、本編後にはテニフェス(テニプリのライブのようなもの)のミニバージョンが流れ、こちらもDecideとGloryで曲のセトリリストが変わります。

<Glory>



跡部景吾(様)

白石蔵ノ介



セトリリスト

Love Festival/テニプリオールスターズ
Tricolore/青学(せいがく)オールスターズ
恋の激ダサ絶頂(エクスタシー)!/by断ち切り隊
CHU-BA-FIGHTER/木手永四郎
勝手に四天フェスタ/四天王寺オールスターズ
チャームポイントは泣きボクロ/跡部景吾(様)
LASER BEAM/柳生比呂士
世界を敵に回しても/テニプリオールスターズ

<Decide>



手塚国光

幸村精市



セトリリスト

Love Festival/テニプリオールスターズ
FIGHT TO THE END/越前リョーマ
Never Surrender/手塚国光
俺様の美技に酔いな/跡部景吾(様)
エメラルドライン/幸村精市
スパイダー/木手永四郎
go on/白石蔵ノ介
Orange/越前リョーマ
世界を敵に回しても/テニプリオールスターズ

1月12日 Decide

私はテニプリにハマって間もない新参者、Kはテニプリ熱が再燃した身です。当然リョーマを見るのはこの日が初めてで映画の内容は全く知りません。せいぜい冒頭3分半の公式映像を見て「相変わらず歌って踊るんだな」と思ったくらいです。

応援上映はどんなかんじになるかドキドキしながら見ましたが、意外と静かでした。ペンライトは振ってたものの声出しはあまりなかったです。小さく歓声が聞こえたくらい。

しかし私たちは初見。展開に驚くばかりでした。突然ラップバトルが始まったり、電話が元いた時間軸に繋がったり、クライマックスで空から手塚国光たちが降ってきた歌って踊ったり、なぜか柳生比呂士のロボパートがあったり驚かないほうが無理です。「何!?!」と思いつつも「まあテニプリだしこんなこともあるか」と納得してしまふのがテニプリの魅力です。セトリでも大声を出してる人はあまりいなかったのですが、キャラも映像も超カッコよくて口角上がりっぱなしでした。この日はリョーマ!

の話やペンライトのタイミングなどを掴ん



だ日となり「跡部様〜!」と叫んでいました。跡部様は内容は非常に面白かったし、何より劇中歌も

いのにみんな水色のペンライトをつけて「跡部様〜!」と叫んでいました。跡部様の登場シーンが終わると拍手の嵐。さすがで跡部様。会場の熱気に少々驚きつつも、周りのお客さんに合わせて私たちも「跡部様〜!」と控えめに声出しをしました。

2月12日 Glory

しかったです!

1月の応援上映は割と静かだったため「案外みんな声出ししないものなんだなあ」と思っていました。しかし2月の上映はGlory。跡部様が本編に出てきます。そのためのか上映前には既にざわついておりみんな待ちきれないという気持ちが出ていました。

いざ本編が始まるとみんな思い思いに声を出していました。跡部様が登場したときは会場中大歓声です。跡部様の一挙手一投足に「キャー————ツ!」と黄色い声があがります。歌唱パートではな

しかしここで私たちのリミッターが外れました。「あ、声出ししてもいいんだ」と学習した私たちは徐々に歓声を上げたりキャラの名前を叫んだりしました。エンドロールにはテニプリ原作者・許斐剛先生の描きおろしイラストが流れるのですが、このときにKは「銀月————ツ!」と叫んで大変ご満悦そうでした。

そして何より印象深かったのがセトリです。Love Festivalでは各学校の声援、例えば「青学(せいがく)ファイ・オー!」、などが合いの手で入るのですが、みんな息ピッタリでした。私も言葉のタイミングなど周りの声を聞きながらなんとか合わせましたが、「常勝×立海大!」だけはきちんとタイミングを合わせて叫べました。推しが立海にいますからね。バッチリです。

跡部様のキャラソンはもうすぐだったです。氷帝コールも「A・T・O・B・E」コールもみんな全力でやっていました。



私たち雌猫どもの心が一つになった瞬間でした。

この日は応援上映の本来のあり方を知ったし、何より跡部様のカリスマ性をこの身で体験できました。

会場の人々を一致団結させる跡部様は本当にすごい！これから少しずつ跡部様のことを知っていききたいと思いました。勝つのは氷帝。

3月12日 Decide

「手塚アツッ！」

「いけねーな、いけねーよ」

「桜乃—————！」

「泣かないで~~~~~!!」

「お姉様—————ッ!!」

「がんばれ~~~~~!!」

「手塚アツッ！」

「油断せずに行こう!!」

「海堂—————ッ!!」

「幸村—————ッ!!」

「大丈夫~~~~~?」

「海堂、海堂オ—————ッ!!」

これら全部場内で聞こえた声援です。これでも一部です。実はリョーマ！応援上映は3月で最後。そのためみんな初っ端からアクセル全開で叫んでいました。私も全力で「幸村く—————ん!!」と叫びました。またK曰く、エンドロールで親月はじめのイラストが流れたとき、私とKとすぐ隣にいたお姉さん方と一緒に「はじめ—————ッ!!」と叫んだそうです。

上映終了後は「終わらないで~~~~」があり「と~~~~」という声と共にたくさんの方々が。確かに応援上映が最後というのは寂しいですが、計3回とても楽しい体験をしました



した！映画に関わった全てのひと、応援上映に同行してくれたK、何よりテニプリを作ってくれた許斐剛先生、ありがとうございました！
♪テニプリっていいな

あとがき

あ会いに行く理由はいらないが頑張ってる
とトロロが大好きさ
テ手ごうをつなごう
ニ逃げ腰なキミへの
プレゼントだから
リ立派にやれるさ

キミに届ける勇気はまだひとつしかないけれど
キミから届くHappy Dream 星の教だから
(A Dear Prince) テニスの王子様たちへ
へ／イケメン侍



Dispatch

Place vol.48

編集 市村

執筆者 橋本 池田

大汐 市村 板清

水戸 松山

発行日 2024.4.5

発行元 広島市立大学マスコミ研究会

写真 広島市立大学写真部

印刷 (有)金沢印刷



制作：マスコミ研究会

↓興味があればこちらまで↓

Twitter：@masukenDP