

【今回予告】

「イレイザー」

みんな、みんな消える。
大切なモノが、大切な人が、
そしてあなたが…消える。

脅威「イレイザー」

ランク 1→0

「剛腕」「卓越：剛腕」「卓越：剛腕」「卓越：剛腕」

・超反射、光弾、振り、投げ、力場、命令

【異音】

街中に流星が落ちる。

流星は結晶体の様な人型を取り…。

「抹消」

その様に音を発した後、手からレーザーを放ち。

そのレーザーに当たったモノが…消滅した。

「抹消・消去・削除」次々にレーザーを放ち、街を消滅させていく結晶人間。

PC の出現、そしてその衝撃で結晶人間は一度、崩れ去り…。

再起：

「再生」PC を視線でとらえて

「最優先削除対象と認識」「因果率・削除対象・抹消!!」

そしてどこかへと飛んで行った。

【狂騒】

狂騒フェイズ開始。情報無し。

なお、各フェイズ,サイクルの終了時にいつでも決戦に行けます。

狂騒フェイズでは常に破壊。

【決戦】

決戦フェイズでは、超反射、光弾、振り、投げ、力場、命令の順で攻撃。

倒した後：

その結晶人間は砕け散り、夏の日差しに当たった氷の様に溶けて…

そして消え去った。

タイトル：イレイザー

作者：ハリー・FOX

講評：

脅威のスキル構成を決戦一本に縛り、純粋な戦闘物のシナリオに構成したのは見事の一言です。今回予告、異音フェイズともにシンプルな内容に努め、あらゆる要素をそぎ落とした遊びやすさは評価ポイント。

ただ、いささかそのみに特化してしまったのは勿体無いのでは？ と感じたのも事実です。

データ面で特化型にすることと、シナリオ面で遊ぶことは両立する要素です。割り切りは大事ですが、今回のシナリオでは脅威と戦うためのモチベーション、そして倒した後の達成感という意味ではやや薄味になってしまっています。それでもデータ面だけで戦えるシナリオになっているのは確かですので、薄味を承知でそれを売りにしていくことが重要だと思います。