

あなたは2016年に勃発した異能力大戦について なにか思い出すことはできますか？



本作品はCC-BY-SAライセンスによって許諾されています。
ライセンスの内容を知りたい方は
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.ja>
でご確認ください。



Black Piggy Bank Games
<http://bpb-games.info>

注意事項

あくまでもこれは“ゲーム”である。さもなければ狂人の練り言である。

ゲーム概要

日本時間の西暦2016年5月5日（日）17：00頃。突如として「それ」は発生した。そして、世界は一変した。
「それ」は世界中の人々に不条理からなる苦しみをもたらした。世界は暗黒に包まれた。

時を移さず、超常の力を有する異能力者<プレイヤー>たちが一致団結し「それ」に抗った。異能力大戦の始まりである。

西暦2017年5月4日（日）未明。すべてが「なかったこと」になった。この一年で起きたことが「なかったこと」になった。
「それ」も。「それ」によってもたらされた不条理も。超常の力も。それらすべてにまつわる記憶も。そのすべてが。

ゲームの目的

西暦2016年5月5日（日）17：00から西暦2017年5月4日（日）未明までに起こった異能力大戦に関する出来事を思い出すことである。そして、その記憶を異能力者<プレイヤー>たちの間で共有し「なかったこと」にしないことである。

正直、異能力大戦に関する出来事は楽しい記憶ばかりではなく、その多くは辛く悲しい出来事であっただろう。
しかし、だからこそ、私たちは思い出さなければならない。

ゲームの参加資格

異能力大戦に関する記憶を思い出すことができる元異能力者であること。

ゲームのルール

- ・2016年からの異能力大戦に関する出来事を思い出すこと。時間はどんなにかかっても構わない。
- ・思い出すことができなかつた人々に対し、異能力大戦にまつわる出来事について共有することはしてはならない。
あなたの社会的信用を不毛に下げることがを私は望まない。
- ・異能力大戦の記憶は異能力者<プレイヤー>によって異なる。
異能力者<プレイヤー>たちはたしかに同じ時間と空間を共有していたが、ある意味では共有していなかつた。
それぞれが平行世界に存在していたともいえる。ゆえに、お互いの記憶は矛盾してしかるべきである。

Q&A

Q.「それ」とはなんですか？

A.わかりません。

Q.超常の力とはなんですか？

A.あなたが想像しうるそのすべて。

Q.すべての人々から記憶が消え去ったのに、なぜあなたは覚えているんですか？

A.私にも詳細はわからない。

Q.すべてが「なかったこと」になって、もたらされた不幸もその記憶も「なかった」ことになっているのに、
無理に記憶を思い出す必要はあるんですか？思い出さないほうが幸せなんじゃないんですか？

A.私はまだその質問に答えることができないでいる。しかし、行動せずにはいられなかつた。