MONTHLY OBSERVATION & EXISTENCE MAGAZINE

LORE

観測記録体マガジン｜ロア

MONTHLY / SEPTEMBER 2026
観測系運用誌 月刊誌
002
TOTAL 3 PAGES
+ SPECIAL SHEET
全3頁｜特典付き

攻略対象は、日常だ。

戦闘なし。
レベル1のまま、
どこまで行けるか。

くいっ

リーフェンの町

総力特集

生成君2.5

世界は、ようやく続きを覚えた。

生成型ローグライク、その「成立」を追う。

SYSTEM REVIEW
生成君2.5は何が変わった？



- 自由な経路生成
- 状態保持と履歴の連続性
- 世界の自律的な発展

PLAY REPORT
宿屋清掃から始まる自由すぎる冒険



- 仕事を得る
- 人と出会う
- 何気ない会話から世界が動く

徹底攻略
リンゴ10個から始める錬金術（？）



- リンゴの入手方法
- スムージーへの加工
- 意外すぎる使い道の数々

BUG? / FEATURE?
世界はどこまで勝手に成立するのか



- 意味が生えるNPC
- 予定外の展開と分岐
- 世界生成の気配と限界

所持金0Gから始まる
異世界生活。

宿屋で働き、
リンゴを買い、
町を歩き、
それだけで世界は広がっていく。



PRICE 1,480 LORE（税込）
202609 09001 0

何でもできる世界ではなく、
やったことが残り続ける世界で。

A Generative Roguelike that Remembers.

世界は、きっとまだ途中だ。
次は、どこへ行こうか。

何気ない選択から、世界は静かに広がっていく。
A Generative Roguelike that Remembers.

総力特集

生成君2.5

世界は、ようやく続きを覚えた。

生成型ローグライク、その「成立」を追う。

目的はまだない。
けれど、
町があり、
人がいて、
りんごがあって、
やることはいくらでも
ありそうだ。

SYSTEM REVIEW　システムというより、世界の手触り。



見知らぬ町で、すべてが始まる。

丘の向こうに広がるリーフェンの町。
ここから何をするのかは、まだ決めていない。
それでも、歩き出せば世界は動き始める。

PLAY REPORT 01　話して、見て、選んで。



町の掲示板で、働き口を見つける。

何気なく立ち寄った掲示板に、
宿屋の清掃スタッフ募集を発見。
特別な条件はない。まずはやってみる。



街角で果物屋の呼び込みを見かける。

りんごがやけに気になる町。
食べるだけではなく、何かに使えるかもしれない。



宿屋で働き始める。

軽い会話のあと、そのまま清掃スタッフとして働くことに。
住む場所と仕事ができて、生活の基盤が整いつつある。

攻略班コメント

**開始早々、
生活基盤が整いつつある。**

戦闘も目的もないはずなのに、
世界は自然と必要な要素を揃えてくる。
これが、生成君2.5の特徴のひとつだろう。

徹底攻略

PLAY REPORT 02

特別な知識も、強い装備もいらない。
必要なのは、リンゴと、少しの好奇心だけ。

GENERATIVE ROGUELIKE 2.5
世界は、ようやく続きを覚えた。

リンゴ10個から始める錬金術。

買って、混ぜて、飲むだけ。

異世界の町で手に入るリンゴは、ただの食材ではない。
集めて、加工して、飲む。
それだけで、日常が少しだけ豊かになる。

01 果物屋へ行く



町の広場で、果物屋を見つける。
どこからともなく、リンゴの甘い香り。

02 リンゴを10個買う



リンゴを10個まとめて購入。
食べるだけでなく、加工にも使える。

03 スムージーにしてもらう



その場でスムージーに加工。
新鮮なリンゴの甘さが、ぎゅっと詰まる。

04 飲む



ひと口で、世界が少しやさしくなる。
これぞ、異世界の贅沢。

攻略班コメント

なお、リンゴはそのまま食べてもよい。



ちょっとした応用

- まとめ買いして持ち帰ることもできる。
- スムージーは旅の合間の栄養補給に最適。
- リンゴ以外の果物も見かけるが、今のところリンゴが安定。

SYSTEM REVIEW

BUG? / FEATURE?

世界は、どこまで続くのか。

戦いも、目的も、まだ終わっていない。
スタッフロールが流れても、町はそこにあり。
人々は変わらず暮らしている。
それはバグなのか、仕様なのか。
あるいは、もうひとつのはじまりなのか。
答えは、まだ出ていない。

To be continued...

STAFF ROLL

Planning	LORE
Scenario	LORE
World Design	LORE
Character	LORE
Environment	LORE
UI Design	LORE
System	LORE
Graphic	LORE
Music	LORE
Special Thanks	猫たち

何気ない選択から、
世界は静かに広がっていく。

生成型ローグライク｜観測・設計シート v0.1

プレイヤーの観測と行為から経路・システム・世界状態そのものが生成されるゲームの観測記録と設計指針

観測日：2025-05-26
観測者：あなた（LORE基底）
生成者：生成君

■ 位置づけ

固定されたシナリオや選択肢を攻略するゲームではなく、
プレイヤーの観測と行為から経路・システム・世界状態そのものが
生成されるゲーム。

■ 基本原理

「何をすればいいか」より、「何ができるか」を観測可能にする。

プレイヤーへ正解経路を提示するのではなく、

観測 → 仮説 → 行為 → 結果 → 再観測

によって経路を生成できることを重視する。

■ 観測の流れ（今回の主な経路）



■ 今回のプレイで観測できた世界の特徴（ハイライト）



◆ **自由な経路生成**
メインクエストを無視して、パン屋に寄る／服を調べる／転職を試す／楽器を借りる／アカペラで歌う／食事を味わう…など、事前に用意されていない行為から新しい経路が生成された。



◆ **必要に応じてシステムが後から生える**
長押し詳細／職業・衣服条件／仲間／Lv／演奏モード／アカペラ演奏／投げ銭／スクリーンショット／感情値…などが行為に応じて拡張。



◆ **圧縮された世界を観測できる**
通常UIでは省略される食事や生活行為を、長押し詳細で再展開し、行為の内部や周囲の関係まで観測可能になった。



◆ **生活行為にも意味が生える**
あんパンを味わうことで感情値が上昇し、吟遊詩人の感受性に接続。戦闘や攻略以外の経験も主体の成長に寄与した。



◆ **ゲーム内で自然に撮影できる**
行為の最中にポーズ・視点変更・スクリーンショットが可能で、プレイと撮影が分離していない。

■ 最大の問題点｜履歴保持の破綻

経路を自由に生成できても、その結果を世界が保持できなかった。

- ✕ 価格が200G→1,800Gへ変化
- ✕ 主人公の外見が職業カテゴリに引かれて別人化
- ✕ 所持金計算が一致しない
- ✕ 屋台だったパン屋が店舗化
- ✕ 未購入の衣装を勝手に装備
- ✕ 赤い地点・巨大建造物・メインクエストが消失
- ✕ 借りたリュートがインベントリ外で定着

→ 局所生成は成立するが、**長期状態の連続性**が成立しない。

■ ★5への成立条件

履歴を保持したまま、自由な経路生成を継続できること。



◆ 過去の結果は消してはならない。
◆ 同時に、履歴によって未来を一意に固定してもならない。
◆ 履歴は「制約」であると同時に「新しい可能性の成立条件」として機能する。

■ 状態保持の最低単位（独立して保存する）

主体状態	外見、装備、役割、能力、感情、関係などの主体そのものの状態
物理状態	所持品、数量、位置、取得・消費・貸借などの物理的事実
経済状態	所持金、価格、購入・売却履歴、収支の整合性
世界状態	地理、施設、NPC、異変、発見済み地点、建造物の状態
経路状態	未解決の仮説、進行中の出来事、成立済み条件、選択肢の枝
観測履歴	何を、いつ、どの状態で観測したか（観測ログ）

■ 生成上の禁止事項（守るべき原則）

- 現在の局面を成立させるために、過去を勝手に改変しない。
- カテゴリから主体を再生成しない（同一性を保持する）。
- 未実行の結果を先取りしない。
- 説明のためだけに新設定を確定しない。
- 状態矛盾が生じた場合、もっともらしい設定を追加して隠蔽しない。
- 分からない状態は、分からないまま保持する（不確定性の保持）。

■ 評価（今回の観測時点）

★★★★★ (4/5)

【高評価】
- 経路の自由度
- 観測可能性の高さ
- 即興的なシステム拡張
- 生活行為の意味づけ
- 撮影機能の自然さ
- 想定外の操作への応答力

【減点】
- 履歴保持の破綻
- 状態整合性の欠如
- 主体同一性の不安定さ
- 数値管理の不確かさ
- 世界永続性の欠如

■ ★5の核（理想の到達点）

**何でもできる世界ではなく、
やったことが残り続ける世界で、
それでも次に何をするかを
自由に選べること。**

これが実現したとき、
真に自由で生きたローグライクが成立する。

■ 次回への引き継ぎ方針

世界観・ストーリー・職業・マップ・クエストなどの具体設定はすべて未定義のまま、
このシートの成立条件と原則だけを固定して、再度ゼロから生成を行う。
良かった自由度を殺さずに、最大の弱点であった「履歴保持」だけを補強し、★5を目指す。



■ 覚えておきたいこと

「あんパンを味わうことも冒険である。」
生活と感情が、世界と主体をつなぐ。

