

【シナリオ向け世界観・アイテム・現象関連設定】

表面設定：ユーザに見える設定。または、キャラ達側から見た設定

内在設定：製作者が考慮しておく設定。または、カミサマン側から見た設定

●魔法少女とは

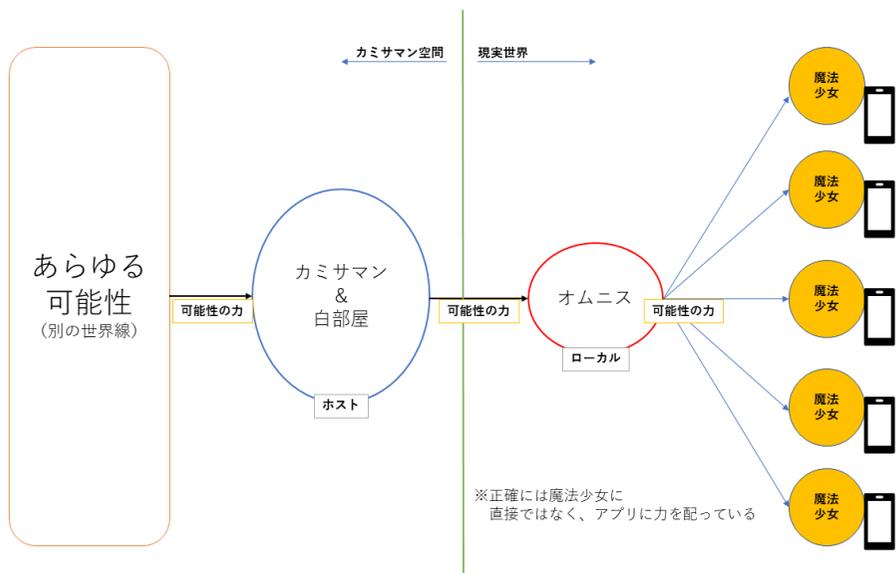
オムニス経由の可能性の力をスマホに具現化させ、魔法少女に変身出来るようになった者。または変身した姿そのものを指す。デュナミスフィア（スマホアプリ）を起動させ、スマホにキスすることで変身できる。スマホは、各々の精神的特徴を捉えた姿の杖（武器）に変化し、変身時の光に包まれることで衣装も魔法少女のそれに变化する。魔法少女はユラギと白部屋と GvG 空間のみで変身でき、いずれの場合もオムニスが近くに存在している必要がある。

●魔法少女候補

とびおとツガイになる可能性が高いもの。ある一定の高さになると、デュナミスフィアが具現化する。本編中では、現在のところ渋谷近辺の女子高生のみ。

●魔法少女とオムニスの関係

あらゆる可能性からカミサマン&白部屋を経由し、オムニスを通して魔法少女たちに可能性の力を配っている。図示すると以下。



●デュナミスフィア

表面設定：

魔法少女候補達のスマホにいつの間にか存在していたアプリ。消しても消しても、すぐさま復活してしまう。ホーム画面の一角を占領し、悪魔が近くに（魔法少女化してからはどこでも）発生すると勝手に起動し、画面全体を占領してマップなども出して『悪魔が発生したからどこそこに行け！』と煩く通知してくる（SE有・音声無）。

候補生達に対しては、ゆらぎとオムニスと同時に存在した場合に『無限の可能性を信じますか？』と音声ガイドで煩く催促してくる（この辺の発動タイミングはシナリオに合わせて良いように調整する）。『はい』『信じる』『分かったわよ』等何でもいいが、Yes 的な返事をする『Please Kiss Me!』画面（音声有り）になり、キスしたら変身する（以降は、『Please Kiss Me!』画面でキスするだけで変身）。変身後、スマホは各魔法少女の武器へと変化する。

内在設定：

カミサマンが世界中にばらまいた『魔法少女変身ウィルス』。魔法少女候補（とびおとの可能性のある一定以上高い存在）のスマホのみで顕在化する。スマホを武器化させたり、魔法少女達を変身させ戦闘服を着せたりもコイツが行っている。オムニスがローカルサーバでこのアプリがクライアント側だという認識が良い。

●魔法少女形態

魔法少女は、衝撃を感じて『うぐっ』となったりするが、基本的にダメージを受けない。すべてデュナミスフィアによって変質した武器（スマホ）が代わりに受けている。その蓄積ダメージが限界を迎えると（魔法少女本人の持つ可能性の力の許容量を超えると）、ブレイクが起こり、その上で攻撃されると、破壊され、元の媒体であったスマホに戻り画面が割れる。

魔法少女形態になると、視覚・聴覚・身体機能全て向上する。また、特殊能力（必殺技なり、魔法放つなり）が身につく。万能パワードスーツ的な感じ。

●ユラギ

表面設定：

悪魔がこの世界に干渉してきた際に発生する空間。このユラギ空間でだけ悪魔は存在でき、魔法少女は変身できる（正確には白部屋と GvG 空間も含む）。

入り込んだキャラ達の印象としては、重く・粘度が高く・屈折率の違う液体と空気の間の子のような物に満たされているような印象。「空気が重い」「不快である」「怖い」などの第一印象を受けやすい。イメージとしては、息苦しいが息ができる海の中という具合で、キャラによっては耳鳴りを覚え、ある程度離れてしまうと突然声や姿が消えたりする（ただし、慣れてくるとこれらは解消されていく）。

ユラギは現実世界に出現するのではなく、別次元に出現したもので、建物や道路などの見た目は元いた場所に酷似するが、建物を破壊したり道路を破壊したりしても元の世界には何の影響も及ぼさない。風景としては歪んだ歪みが延々と続いており、遠くまで見渡す事はできない（デカイ建物のシルエットくらいしか見えない）。インゲームとしては、楽しげなディスコが交差点で展開されてる感じ）

内在設定：

ユラギとは、ある世界とある世界が繋がるための『認識上の歪み（ユラギ）』であり、2つの世界が繋がる為に出現した別空間と考えると分かりやすい。

ある世界 A と B のグループがユラギにいて、それぞれのグループでのユラギ世界の捉え方は一致しているが、A と B が同じ姿でユラギ世界を捉えているとは限らない。

ユラギは基本的に現実世界に影響を与えるものではないが、出現した悪魔を倒すことなく放置すると、ユラギから障気が漏れ出し、窒息等の影響が及ぶ（場合によっては、悪魔が魔法少女でないもののアカウントを奪い、乗っ取りが発生したりする）。

音や光に関しては、具体的な距離は定まっていないが、大体インゲームのバトルフィールドを超える距離離れると、見えなくなり、音も届かなくなる。

●悪魔化とブレイク

表面設定：

魔法少女達が巻き込まれたユラギの中で、魔法少女達を襲う謎の存在。正体としては、別の可能性の世界に取り残された魔法少女達である。アカウントを奪い、その世界の『本物』になるため、魔法少女たちを襲う。

内在設定：

別の可能性の世界からやってきた。という風に描かれているが、実際は違う。世界の再構築に伴い、選別から外れ廃棄された魔法少女。詳しくは、オムニスの能力の項目で。

●悪魔化とブレイク

インゲームにも存在するが、シナリオ上でも魔法少女にはブレイク状態が存在する。ブレイク状態になると、魔法少女はデュミナスフィアが向上させていた身体機能などが通常に戻り、急激にノロマになったり意識が朦朧としたりする。

その状態で悪魔からダメージを受けると、武器が砕け、スマホに戻り、画面が割れ、悪魔化が始まる（既に魔法少女としての力はなく、服も壊れていく）。

大ダメージ

→ブレイク

→ダメージ

→武器割れ

→スマホ割れ

→悪魔化 の流れである。

●悪魔の基本的な性質

悪魔は『アカウントを奪う』ことを基本的な行動原理としているが、そもそもの性質として『暴力をふるいたい』というのがある（悪魔は元はどこかの世界の魔法少女であり、人間であったので、悪魔によって性質に個体差有り）。

暴力とは殴る・犯す（スパンキングなども）・潰す・殺すと悪魔により解釈が多岐に渡っており、倒した魔法少女とセックスを始めても何ら異常ではない。

●オムニスの能力

オムニスの能力は一言で言ってしまうと『可能性を引っ張ってくる』能力である。それ以外の特殊能力はない。無いのだが、規模が変わると全く違う能力にしか見えないので、そのあたりを解説する。

① 魔法少女に関する能力

魔法少女たちを変身させたりアドベンドさせたりする能力。これは、別世界含む『あらゆる可能性』から『そういう可能性』を引っ張って来て少女達に付与しているという事になる。<cf. かめはめ波撃ついろはもおるかも>

② 世界再構築能力（世界線移動に見えるやつ）

『可能性を引っ張ってくる』能力により、自身にとってなるべく都合の良い世界(の可能性)を引っ張ってきている(オムニスこそちらに行くのではなく、世界がこちらに来ている)。世界そのものが完全に入れ替わるのではなく、元の世界と引っ張った世界の要素を選別し、都合が良い要素を取って、悪いのは廃棄している（消せているわけではない）。何が都合が悪いのかの判断は、とびおではなくカミサマンシステムがおこなっている。

<cf. 12人魔法少女化した際に「とびおが無理やり覚醒させた」というとびおにとって都合が悪い要素が残ったままだが、これはカミサマンシステムにとっては『都合が悪い』とされなかった>

③ 悪魔化との関わり

②において『都合が良い要素を取って、悪いのは廃棄している（消せているわけではない）』とあるが、ここで廃棄された存在は消されるのではなく、アカウントを奪われたまま世界に残る。それが悪魔化するという事である（主に魔法少女の話）。オムニスの場合は、排除された方が排除されなかった方に吸収される吸収現象が基本的に起こるが、起こらなかった場合（どういう時に起こらないか未定）、白オムニス化。

<cf. ②により『悪魔化した事実が無かった事になり悪魔が倒されている』世界（4・5章）は『悪魔を倒しそこね、魔法少女が悪魔化』を、引っ張ってきた世界との取捨選択により『悪魔を倒し、魔法少女悪魔化せず』に世界を作り変えたということ。

●オムニスの能力に関する個別案件への解釈

オムニスの世界再構築能力（『可能性を引っ張ってくる力』を大規模に使った場合をこう呼ぶとする）が発動したのは、メインシナリオ中では5場面ある。それぞれについて解説する。

- ① 3章で花織悪魔化を『なかったこと』にした場面
- ② 4章での魔法少女達惨殺を『なかったこと』にした場面
- ③ 5章でのりり悪魔化を『なかったこと』にした場面
- ④ 6章での無茶戦闘でバンバン悪魔化を『なかったこと』にした場面
- ⑤ 6章での『残り6人も無理やり魔法少女化したことになっていた』場面

1～3は全て同じで『悪魔を倒しそこね、魔法少女悪魔化』を、引っ張ってきた世界との取捨選択により『悪魔を倒し、魔法少女悪魔化せず』に世界を作り変えたという解釈。

4は要件を満たす可能性の世界を中々引けず、リトライ出来る可能性の世界を引き続けたという解釈（時間は経過しており、4/6戦う予定の世界から、4/7戦う予定の世界に飛んだという解釈）。

5は『12人魔法少女化し、悪魔を倒した世界』になったものの、「とびおが無理やり覚醒させた」というとびおにとって都合が悪い要素が残ったままで、これはカミサマンシステムにとっては『都合が悪い』とされなかったという解釈（どちらかと言えば、魔法少女がみんな納得して覚醒したという可能性を引けなかったという解釈である）。

1～3は、ほぼ理想的な可能性を一発で引け、4は要件を満たした可能性を中々引けず、5は要件はギリギリ満たすが不都合が残る可能性しか引けなかったという事である。

つまり、可能性を引っ張ってくるとはガチャのようなものである。

理想的な可能性を引けるかどうかの確率は、理想世界と今の世界がどれくらい可能性に離れているかに依存する。

<cf. 花織・りり化 →そもそも注意すれば回避可。