

ニコニコ上のシミュレーションシリーズでよく使われる用語の辞典です。
 基本的に、特定作品の登場人物・専門用語などはその作品の解説を利用することをオススメ。

各作品の参考用リンク先（需要のありそうなものがあれば随時追加推奨）

[三國志シリーズ - Wikipedia](#)

[信長の野望シリーズ - Wikipedia](#)

[太閤立志伝シリーズ - Wikipedia](#)

[蒼き狼と白き牝鹿シリーズ - Wikipedia](#)（チンギスハーン）

[東方wiki](#)

用語解説											
ア行	ア	イ	ウ	エ	オ	八行	ハ 更新	ヒ	フ	ヘ	ホ
カ行	カ1 カ2	キ1 キ2	ク	ケ	コ1 コ2	マ行	マ	ミ	ム	メ	モ
サ行	サ	シ1 シ2	ス	セ	ソ	ヤ行					
タ行	タ	チ	ツ	テ	ト	ラ行					
ナ行	ナ	ニ		ネ	ノ	ワ行					

- ▶ [空気（クウキ）](#)
- ▶ [空気読め（クウキヨメ）](#)
- ▶ [空港の計（クウコウノケイ）](#)
- ▶ [空城の計（クウジョウノケイ）](#)
- ▶ [ククク](#)
- ▶ [駆逐艦（クチクカン）](#)
- ▶ [苦難スレ（クナンスレ）](#)
- ▶ [国替（クニガエ）](#)
- ▶ [クマー](#)
- ▶ [グラ](#)
- ▶ [クラシック音楽（クラシックオンガク）](#)
- ▶ [クリスマス](#)
- ▶ [クリーム色/クリーム（クリームイロ/クリーム）](#)
- ▶ [黒い（クロイ）](#)
- ▶ [黒い三連星（クロイサンレンセイ）](#)
- ▶ [苦勞三昧（クロウザンマイ）](#)
- ▶ [黒備（クロゾナエ）](#)
- ▶ [黒歴史（クロレキシ）](#)
- ▶ [軍楽台（ゲンガクダイ）](#)
- ▶ [軍記物（ゲンキモノ）](#)
- ▶ [軍師（ゲンシ）](#)
- ▶ [軍神（ゲンシン）](#)
- ▶ [群雄集結（グンユウシュウケツ）](#)

空気（クウキ）

[部分編集]

「存在感が空気のような」の意、いるのかいないのか分からない様子。（例：「空気君主」「大名が空気」）

「信長の野望・革新」では、大名が城を空けるとデメリットがある（商人や僧侶などが来ない）ため、テキトーに内政がこなせる程度の「空気」でちょうどいいと言われる。
また、三國志 では、兵法「教唆」（発動画面が無い）をセットしている武将も空気化しやすい

[上へ](#)

空気読め（クウキヨメ）

[部分編集]

その場の雰囲気や乱すような行動をする人を責める言葉。リアルで使うといろいろ問題がある。
「空気嫁」「KY」（KYは「空気が読めない（人）」の略ともされる）などとも表記される。

ゲーム動画内では、

- ▶ 戦争で忙しい中、どうでもいい使者を送ってくる隣の大名
- ▶ 戦争で盛り上がっている中、仕官に来る雑魚武将
- ▶ 戦争に集中している中、滅亡の報告が入るとっかの君主や大名
- ▶ 緊迫のシーンに流れる蝉の声
- ▶ 感動のシーンを台無しにする顔芸
- ▶ シリアスなシーンを台無しにする顔芸
- ▶ 紙芝居でいい話となった途端、いきなり変態発言をする武将

などに対して、「空気読め」というコメントが付くことがある。

[上へ](#)

空港の計（クウコウノケイ）

[部分編集]

空城の計のバリエーション。「[エアポートの計](#)」参照。

[上へ](#)

空城の計（クウジョウノケイ）

[部分編集]

本来は、わざと城門を開け放って敵の疑心暗鬼を誘う心理戦法だが、
コーエーSLGにおいては、CPU勢力に隣接する拠点の防備を薄くして、わざと攻め落とさせる戦法を指す。
基本的に[釣り](#)の変形であるため、縛りとして禁止するプレイヤーも少なくない。

[三國志](#) での「空城の計」

港を使った方法が有名。

港は防御が弱い上に、都市や砦などと違って、拠点戦法を発動できない。

このため、どんなに大軍や名将を籠らせても、大した抵抗ができない。

よって、わざと港を占領させてから攻め落としてしまえば、大量の負傷兵や捕虜を獲得できる。

通称、「空港の計」。または、空港 エアポートと読み替えて、「[エアポートの計](#)」とも。

これを嫌って、[チート](#)により、港を砦や城塞に置き換えるプレイヤーもいる。

[信長の野望・戦国群雄伝、武将風雲録](#)での「空城の計」

最前線の国を空にして敵国に占領させ、戦力を分散させる戦法が有名。

また、開始時の国力が低すぎる場合などに、敢えて全武将で豊かな隣国に攻め込み、国を交換してしまうという奇策もある。

(全武将で出撃すると、元の領地は空白国になるため、合戦中に按配の悪くなった敵部隊がそこに退却していく)

信長の野望・革新での「空城の計」

三国志 と同様、港を使った戦法が有名。

水軍技術により開発できる「安宅船」「鉄甲船」は非常に防御力が高く、港に対してほぼ一方的に攻撃できる。この性能差を生かし、前線の港をわざと空にして攻め込ませてから占領すると、大量の負傷兵や捕虜を獲得できる。強大な敵国との兵力差がひっくり返るまでこれを繰り返すことを、「港ループ」と呼ぶ。好例は、小早川の野望。徳川フルボッコ。

効率は落ちるが、陸戦でも三国志 と同様の「空城の計」は実行可能。

PKで支城を相手に行くと、(元)譜代武将の引抜まで行えて、非常に美味しい。

#革新の拠点は、防御を0にしても兵士か士気を0にしないと落ちないため、丸捕りができない。

また、三国志 では、この戦法の変形として「崩城の計」というものもある。敵にわざと城を取らせるのは同じだが、守備兵ではなく城壁を削って勝利を得るため、通常よりも多くの兵士を獲得することができる。

呂布の逆襲では、これを「徴兵」と称して、兵士の現地調達に使用していた。

[上へ](#)

ククク

[部分編集]

久武親直のこと。

強烈な印象を残した「梟雄の野望」での笑い方から。

[上へ](#)

駆逐艦 (クチクカン)

[部分編集]

軍艦の類別の一つ。小回りの利く汎用艦。

航空機から潜水艦に至るまで、陸海空の大抵の敵と戦う能力を備え、

偵察、警備、護衛、防空、水上戦闘と、軍艦に求められる殆どの任務をこなす。

戦艦や空母を持たない海軍は数あれど、駆逐艦を持たない海軍は、よっぽど小規模でない限り滅多にない。まさしく、海軍の屋台骨である。

元々は、味方の大型艦を狙ってくる水雷艇を追い払う「水雷艇駆逐艦」と呼ばれる艦種だったが、その軽快性と積載能力を生かして自ら水雷を装備するようになったことで、水雷艇の立場を奪い取り、**結果的に味方の周りどころか、この世から水雷艇を駆逐してしまった** シャレにならない存在。

近年では、レーダーや指揮統制システムなどのハイテク装備を詰め込むために、船体の大型化が進んでいる。

その結果、高い航洋性を獲得したことで、巡洋艦をも駆逐しつつあるが、

副作用として、駆逐艦自身の小回りが色々な意味で利かなくなってきており、

本来の任務である警備や護衛の場面ではフリゲートやコルベットなどに逆に駆逐されつつあるという、因果応報な艦種でもある。

Hearts of Iron2における駆逐艦

空母や戦艦といった主力艦をサポートする補助艦として登場。

駆逐艦(または軽巡洋艦)が十分に艦隊に組み込まれていなければ、せっかくの大艦隊も力を発揮できない。

安価で大量生産が可能という利点もあり、とりあえず作っておいても損が無いユニットである。

ただし、Hearts of Iron2では、駆逐艦数隻が集まった戦隊が1ユニットという扱いのため、

雪風などといった艦個別の名前は登場しない。

[上へ](#)

苦難スレ（クナンスレ）

[部分編集]

2ちゃんねるのAA系ネタスレの一種。

横浜ベイスターズの山下監督をAA化（大ちゃん）し、その迷采配などをネタにした野球板の「山下大輔監督と共に苦難を乗り越えていくスレ」が原型。

「ダメな采配とそれにツッコミを入れる（まれに歓喜する）ファン（あるいは部下）、場をかきまわす関係者」というテンプレートが他板にも伝播し、「[大ちゃん](#)と共に苦難を乗り越えていくスレ」が一時期流行した。

歴戦関係では、三戦板の「今川氏真と～」「劉禅と～」、世界史板の「ジョン欠地王と～」の苦難スレが早い時期に立てられ、

迷采配っぷりに家臣たちの頭を悩ませていた。さすが「諸王の戦い」トリオ。

世界史板には「朱元璋と～」のスレもあったが、こちらは苦難を与えるほう。

三戦板の「真田信之と～」は、父や弟たちの行動に振り回されるツッコミ役側に焦点をあてている。

「[ジルオールの躍進](#)」の劉禅・氏真・ジョンが大ちゃんグラになっているほか、「[斎藤龍興を普通にプレイ](#)」で朝倉義景が「苦難を乗り越える」仕様になるなど、動画内のネタに使われることがある。

現在でも苦難スレはそれなりの数が存在するが、三戦板におけるブームは既に過ぎ去っており、2009年時点で生き残っているのは真田信之スレのみ。

信之苦難スレは歴史ゲーム板や大河ドラマ板にも存在するが、

こちらはAAネタスレというよりは、父や弟に比べて明らかに悪い、ゲームやドラマでの信之の扱いについて語られることが多いようだ。

[上へ](#)

国替（クニガエ）

[部分編集]

「信長の野望」シリーズのいくつかにあるシナリオ設定。

大名家の配置をシャッフルすることで、いつもと違う新鮮なプレイを楽しむことができる。

初出はPS2/Wii版革新PK。

信長の野望・天道の「国替」

国替は完全ランダムではなく、何回「国替」を行うかで再現できる。

なかには、ドM御用達といわれる配置になることもある。

とくに、シナリオ5の巨大勢力織田家に押しつぶされそうな弱小大名家は大人気。

- ▶ S5国替4回宇都宮家：大村城。ほかの九州全域、中国の一部が織田家。
- ▶ S5国替145回斯波家：十河城。ほかの中国四国地方全域、近畿の一部が織田家。

関連サイト：[天道攻略wiki](#)の[おすすめ大名家・国替大名](#)

[上へ](#)

クマー

[部分編集]

龍造寺隆信 のこと。「肥前の熊」と仇名されたことから、歴代「信長の野望」の顔グラも熊っぽい。

[上へ](#)

グラ

[部分編集]

「グラフィック」の略。
とくに、ゲーム中に登場するキャラ（武将・姫・モブなど）「顔を描いた絵」（顔グラ）を指すことが多い。

（使用例）

- ▶ 11グラ（三國志11の顔グラ）

[上へ](#)

クラシック音楽（クラシックオンガク）

[部分編集]

西洋の芸術音楽のジャンル。
一般的には高尚で格調高いものとイメージされている。え？俺の尻をなめる？

歴戦ゲープレイ動画ではBGMとして用いられることがある。
高尚なイメージを逆手に取った一種のギャップ芸である場合があり、
「ダメ君主の野望」の内政パートに一貫して流された「美しく青きドナウ」が記憶に残る。

もちろん、まじめにシリアスを演出する時に流すこともある。
アニメ『銀河英雄伝説』では戦争シーンに一貫してクラシックが使われたことから、
戦争＋クラシック音楽で銀英伝を思い出す人もいて、相性も決して悪くはない。
（アニメ『涼宮ハルヒの憂鬱』でも、宇宙戦争ゲームの回でネタにされていた）

[上へ](#)

クリスマス

[部分編集]

12月25日。イエス・キリストの生誕を祝う日。
キリスト教徒以外の多くの人々は宗教的な意味合いをどこかに仕舞い込んでとりあえず祝う。

- ▶ フラグとしての「クリスマスまでには帰れる」

第一次世界大戦は当初短期決戦で終わるだろうと考えられていた。
しかしその楽観的な予想は裏切られ、戦線は膠着。悲惨な塹壕戦が繰り広げられることになる。
おそらく、NHKの「映像の世紀」で広く知れ渡ったのではないだろうか。
ここから、「クリスマスには～」というセリフが一種のフラグとして機能している。

[上へ](#)

クリーム色/クリーム（クリームイロ/クリーム）

[\[部分編集\]](#)

もともとは「[中華武将祭り](#)」のBF団孔明（[策士・諸葛亮孔明](#)）を指す。
クリーム色のスーツを着て暗躍しているところから、「中華武将祭り」そのものをこう呼ぶことも。

他動画に登場するBF団孔明や、腹黒い行動をとる孔明も「クリーム」呼ばわりされることがあるが、他動画にネタを持ち込むのは空気を読んで自重。

[上へ](#)

黒い（クロイ）

[\[部分編集\]](#)

裏切り・謀略・加虐などの行為を示す形容詞。
戦乱の時代にはよくあること。ゲーム中でもよくある。
しかし、紙芝居で本気で描写しようとするとかかなり大変。

常人には出来ないことをやってのけた「黒い」謀将たちは、ニコニコ動画でも大人気である。

関連用語

- ▶ [真っ黒](#)
- ▶ [真っ黒動画](#)

[上へ](#)

黒い三連星（クロイサンレンセイ）

[\[部分編集\]](#)

元ネタは、『機動戦士ガンダム』に登場するジオン軍のモビルスーツ部隊、
ガイア、オルテガ、マッシュの熟練パイロット三人組からなり、フォーメーション技「ジェットストリームアタック」
を繰り出す。

歴戦ゲでは、黒さに定評のある謀将3人組が紙芝居等に揃って登場すると、こう評される。
作品によってメンバーも異なるが、松永久秀、宇喜多直家は、ほぼ不動である。
他の候補は久武親直、最上義光、尼子経久、黒田如水、遊佐続光など。

[上へ](#)

苦勞三昧（クロウザンマイ）

[\[部分編集\]](#)

信長の野望・蒼天録のPKにある「特撰カスタマイズ」の1つ。ただでさえ蒼天録はシリーズ中で城数が多い作品に入る
が、
苦勞三昧のクリア条件は「全国全ての城と諸勢力拠点を支配下に収める」こととなっており、
諸勢力の拠点をも1箇所残らず制圧する必要がある。
しかも既に大名となっている武将は選択不可で、軍団長以下の身分の武将しか選択できない。

これだけでもかなり面倒だが、それに加え「総取りを狙って敵大名本城を急襲する」、「城を包囲して士気や耐久力を低下させてから攻める」、「外交で弱小大名を屈服させ傘下に加える」、「いったん大大名に従属して勢力を蓄える」ざっと挙げただけでもこれだけの蒼天録では比較的多く用いられる手段が使用不可能であるのをはじめさまざまな面で凶悪な設定になっており、まさにドMプレイヤー向けのモードとなっている。城主の内応は可能、忍者が諜報専門ではない、諸勢力は従属先の大名家を滅ぼすと自家に自動的に従属するなどクリアを楽にする手段は一応存在するが、それでもきついことには変わりはない。

[上へ](#)

黒備（クロゾナエ）

[\[部分編集\]](#)

真っ黒なイメージの武将たちで編成された部隊。発祥は「毛利家の野望」と思われる。

[上へ](#)

黒歴史（クロレキシ）

[\[部分編集\]](#)

元ネタは『ガンダム』。作品の世界で、「過去の人類の戦争と殺戮の歴史」（=それまでのガンダムシリーズ）が封印されていたことに由来している。ここからネット上のスラングに転じて、「無かったことにされていること」「無かったことにしたいこと」を指すようになった。

- ▶ コーエーがその昔、アダルトなソフトを出していたこと。
- ▶ 三國志11における糞藝爪覧。
- ▶ 魔理沙が、東方旧作で「うふふ」と笑っていたこと。
- ▶ 水戸光圀が、若い頃に辻斬りをしていたこと。

[上へ](#)

軍楽台（ゲンガクダイ）

[\[部分編集\]](#)

三國志11で設置できる施設。周辺の味方部隊の気力を回復する効果がある。

[上へ](#)

軍記物（ゲンキモノ）

[\[部分編集\]](#)

中世末期から江戸時代初期にかけて、戦国武将や大名家の武勲・武功について記述した書物。この界限で「出典が軍記物」というと、暗に「疑わしい」こととして捉えられる。

これらの書物の多くは、近世大名家やその家臣、当該武将ゆかりの人物などによって編纂された。戦国の煙がくすぶっている頃～そう遠くない時代に書かれたもののため、その時代の雰囲気の色濃く伝えてくれる楽しい読み物でもある。ただ、自家の正統性を主張する等の意味合いがあるため、自家が美化されたり、敵がこき下ろされたり、脚色を加えられたりする。この辺が問題。

「軍記物」も歴史的文献ではあるのだが、歴史学者はそういったところに注意したり（史料批判という）、各種の地味な行政文書類とチェックしたりしながら研究をしている。

もっとも、軍記物でも残っている大名家はまだまして、多くのマイナーな家では当時をさぐる手掛かりに乏しい。

[上へ](#)

軍師（グンシ）

[部分編集]

君主や将軍に傍仕えして、軍事に関する助言を行うポスト。ただし、ゲームのように所謂「知恵袋」としての職務のみ行うのは、講談の登場人物だけと思ったほうがよい。実際、史実における諸葛亮は、軍師というよりは高級官僚の長と言うべき立場だった。

また、日本の戦国時代における軍師は、陰陽道や易などを駆使して吉兆を占うのが主な役目であり、山本勘助や竹中半兵衛のような「知恵袋」が軍師と呼ばれるようになったのは、後年のことである。本来の意味での軍師として活躍したのは、津軽家に仕えた沼田祐光あたりだろうか。

なお、現代の軍隊では、参謀がこれに近い立場と思われがちだが、近代参謀組織を生んだプロイセンの軍制では、参謀の役割は「事務処理や情報収集の面で高級指揮官を補佐すること」であり、やはり「知恵袋」とは立場が異なる。

信長の野望の「軍師」

作品にもよるが、一般に政治と戦闘の合計が150を超える武将が、軍師としてコマンドの成否を助言してくれる。助言の的中率は、政治力にほぼ比例する（作品によっては政治力＝的中率）。作品によっては、城主と軍師を兼任できない場合もあるので、注意が必要である。なお、革新では、特に軍師の資格は存在しない。コマンドの実行拠点の未行動武将のうち、最も知略の高い者が助言を行う。

三國志の「軍師」

一般に、知力70以上の武将の中から軍師が任命される（他に、一定以上の身分が必要な場合もある）。助言の的中率は、知力にほぼ比例する。現職より能力の低い軍師を新たに任命すると、解任された武将の忠誠が下がる場合もある。なお、「諸葛亮は、知力とは無関係に的中率100%」という補正を持つ作品もある。

なお、助言の的中率の算出式を逆手にとって、敢えて知略一桁程度の武将を軍師に任命し、その助言の逆を行うという奇策もある。

ただし、助言が容れられないと軍師の忠誠や親密度が下がる作品もあるので、要注意。

[上へ](#)

軍神（グンシン）

[部分編集]

戦国ものでは、上杉謙信のこと

武神・毘沙門天を崇めていた事や、革新での長尾・上杉家の固有技能、何よりも彼と戦うと兵が蒸発するように減っていく様から。

革新プレイ動画では、彼か信玄が壁となって立ち塞がる事が多く、正面から当たると数倍の犠牲の覚悟が必要。最終形態である [うさみみ](#) 軍神の単独部隊を相手に真っ向から戦った動画は、まだ無い。

「信長の野望・天下創世」における武将特技の一つ

攻撃力が上昇し、周辺敵部隊の士気を下げる。

所持武将が上杉謙信・真田幸村・立花道雪の三人のみということもあり、彼らの能力も相まって厄介な特技である。

三国志ものでは、関羽のこと

確かに神様として祀られているけど、どっちかと言うと商業の神様だったり。

算盤を発明したという伝説が、後付けされている。

最近は何故か、「[軍神](#)」とか書かれる事も。

[上へ](#)

群雄集結（グンユウシュウケツ）

[\[部分編集\]](#)

「信長の野望・革新」の仮想シナリオの名前

「三国志」シリーズの「[英雄集結](#)」に相当する。

戦国期を彩った武将たちが時代を超えて登場するオールスターシナリオ。寿命は設定されていない。

多くのプレイ動画でも用いられている。太田道灌・北条早雲のような前世紀の人物や、

伊達政宗のような戦国末期の人物がともに登場していたりすることで、見分けることができる。

秀吉が大坂で独立していたり、柴田勝家がなぜか九州で大名をやっていたりする。

「信長の野望・DS2」の仮想シナリオの名前

基本的に革新と同じだが、北条早雲などの戦国初期の武将は登場しない。

[上へ](#)

用語解説

ア行	ア	イ	ウ	エ	オ	八行	ハ 更新	ヒ	フ	ヘ	ホ
カ行	カ1 カ2	キ1 キ2	ク	ケ	コ1 コ2	マ行	マ	ミ	ム	メ	モ
サ行	サ	シ1 シ2	ス	セ	ソ	ヤ行					
タ行	タ	チ	ツ	テ	ト	ラ行					
ナ行	ナ	ニ		ネ	ノ	ワ行					

▶ 馬鹿カルテットの項、レティは確かに本気じゃないと書かれているが、求聞史紀では人間に対する危険度がルーミアやリグルと同じだったり（人間友好度、低 危険度、中）文花帖（書籍）で文に駄目だし喰らっていたり、文花帖（ゲーム）でチルノと同じLVで出てきたり、決して強キャラ設定はされていない -- 名無しさん (2008-02-24 20:05:43)

▶ 指摘多謝です。考えてみると元ネタ寄りの記述になっていたの、必要最小限に整理しました。 -- 名無しさん (2008-02-25 22:53:10)

▶ 異民族が力を合わせます第18話で武力差約5倍の一騎打ちでの勝利を確認 -- 名無しさん (2008-03-23 08:37:18)

▶ 魔王（なのは）も強いがその嫁も強い。 -- 名無しさん (2008-04-19 20:25:48)

▶ 孔明の畏は横山さんのとこだったっけ？ -- 名無しさん (2008-06-16 20:06:41)

フラグ回収に定評あるのは東方騎行録だろう -- 名無しさん (2008-06-22 22:39:43)

- ▶ 孔明はその二人だけを異様に強調されて人を見る目がないと言われるが、蜀の内政官をたくさん見いだしているの
のでこの評価は酷すぎると思う。 -- 名無しさん (2008-06-23 12:03:58)
- ▶ 馬鹿息子の例、本当にどうしようもなかったのは信雄ぐらいだろうに、劉禅以外もフォローしてやれよ。 -- 名無し
さん (2008-06-27 18:05:00)
- ▶ ブートキャンプの項目、三国志9では異民族相手に行われることもあるので「直接の攻略とは関わらない敵/施設に
攻撃を仕掛けて熟練度を上げること」くらいの意味に差し替えたほうがいいのでは、ex:烏丸ブートキャンプ、土壘
ブートキャンプ -- 名無しさん (2008-07-05 15:20:52)
- ▶ 「馬鹿息子の項、プレイ動画用語解説という側面で大幅整理しました。ご了承ください。 -- 名無しさん (2008-07-13
02:30:32)
 - ▶ (中途送信失礼)「馬鹿息子」の項、プレイ動画用語解説という側面からほぼ全面的に書き改めました。執筆
者の方、ご了承ください。「馬鹿息子」とされた個々の武将の弁護をしだすとキリがありませんので、総論とし
て後世のイメージによって不当な評価がおこなわれている可能性もあることを示すに留めました。 -- 名無し
さん (2008-07-13 02:38:53)
- ▶ むむむの元ネタは吉川英治の三国志(横山漫画の原作)が初出だよ -- 名無しさん (2008-09-26 04:01:57)
 - ▶ ご助言ありがとうございます。補足してみました。 -- 名無しさん (2008-09-26 11:12:19)
- ▶ スペルカードシステム、~ルール、~ブレイクは完全に東方専門用語だから削った方が良くと思う。 -- 名無しさん
(2008-10-15 05:21:34)
 - ▶ 概ね削りました。~ルールは、東方キャラがいつも不真面目な理由を知って欲しかったので一部削ってちょっ
と追記して残しました。 -- 名無しさん (2008-11-04 02:59:02)
- ▶ イベコンの項、「イベントコンバーター」と「神ツール」は別物なので当該部分を削りました。 -- 名無しさん
(2008-10-26 01:58:46)
- ▶ 妖怪ババア自重w -- 名無しさん (2009-01-02 20:53:45)
- ▶ 誰だ！ソフトバンクなんて入れたのは！？ -- 名無しさん (2009-01-26 13:23:59)
- ▶ 変態記並びに予備軍が大量に発生中！ -- 名無しさん (2009-06-17 18:04:04)
- ▶ 容量限界につき、[用語解説「シ」part2](#)を新規作成。「シールド」~「人類筆頭」の項目をpart2に移動。さらに、
移動した項目にリンクがあるページを修正 -- 名無しさん (2009-09-29 11:24:30) [「シ」のページへのコメント](#)
- ▶ インフレの項のインフレ動画にひなやば追加 -- 名無しさん (2010-05-23 07:41:25)
- ▶ 容量一杯なので「シ」にならって分割、includeとどっちがいいんだろう -- 名無しさん (2010-11-23 20:56:02)
[「カ」のページへのコメント](#)
- ▶ ここにいるぞ！について吉川版では「ここにいるのを知らぬか」になっていたけど、一応ここからつながると
いえるのかな？ -- 名無しさん (2010-01-25 00:17:28)
- ▶ フラグの語源を修正しました。fragmentなのは「デフラグ」などですね。 -- 名無しさん (2011-05-08 13:44:41)
- ▶ 恋姫真名の五十音順を修正しました。 -- 名無しさん (2011-09-16 09:11:19)
- ▶ 醤油と醤油外交で意味が全然違うのにフイタwww -- 名無しさん (2012-01-09 11:09:01)
- ▶ 用語解説各ページへのコメントを一か所にまとめ、includeで表示するようにしました。 -- 名無しさん (2012-04-19
16:07:05)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿