

■Caligula2-カリギュラ2- (switch) プレイノート

プレイ期間:2025年7月6日 ~ 2025年10月22日

執筆者:arto

(サイト「de spiriaro & lucy 変人変態管理人の個人サイト」管理人)

サイトURL: <http://www.arto-lucy.net/>

サイト内 ゲームレビュー一覧URL: http://www.arto-lucy.net/game_review2.html

2025/7/6

プレイ#1 津長線 2番線ホームまで

■購入まで

池袋GEOで約1000円で購入。

■今回の感想

ファーストインプレッションは

中々面白いやん！

ストーリーも
バトルも。

【今回の評価】★★

●キャラデザ

3Dキャラは少し古臭いポリゴン。
美麗とは言いがたい。が、自分はこれくらいでも全然イケる。

キャラデザのおぐちさんの書く絵、いいですね～。

●音楽

なんかメガテンに近いダークな雰囲気だと思ったら、
増子さんだったw

●ストーリー

簡単にいえば、
今いる世界は仮想世界。
キイト一緒に
仮想世界から現実へ帰るんだ！

ここ最近プレイしたゲームに近い設定であるw

●バトル

1よりプレイし易くなって、少し面白い。

空想視によって
敵の攻撃を避けてから攻撃したり、
仲間と空中コンボを狙ったり、
カウンターを取ったり。

テンポは良いといえないが、
自分は中々楽しめている。

<次回>

今後、楽しいソフトである。

2025/7/10

(夜)プレイ#2 津長線 駅構内

20:30 ~ 21:30

● バトルが独自性あって、中々面白い

空想視の妙

空中コンボが決まったり、
敵の攻撃を避けながら攻撃できると、
「してやったり」と嬉しくなる。

キャラや人間関係は、『異聞録ペルソナ』の匂いがするw

里見さんが監修だからだろうか。

▲ ポリゴンがひどい

大画面でプレイする時はそうでもないが、
Swiithでプレイするとかなりひどいww

まあ、私は綺麗なゲームもいいが、
こういう隙のあるゲームも好きである。
(つっこみどころ)

■今回の感想

左の理由から
中々面白い。

【今回の評価】★★

2025/7/11 プレイ#3 マキナ戦後、駅前探索

■今回のトピ

BOSS: マキナ

HPがあり防御が固く、
長期戦だった…。30～40分戦ってたかもしれない。

(攻略のポイント)

敵のシューティング技に対して、
カウンターを狙いたい。
(あまりやっこないのだが)

● NPCキャラと因果系譜の作りこみ

これには驚愕した。
恐れおののいた。
戦慄が走るほどだった。

このゲーム、実は結構凄いゲームなのでは？

各キャラの名前
プロフィール
会話パターンも中々だし
それぞれWIREまであるし

クエストをクリアして
各キャラに踏み込むと
現実世界でのプロフィールが明かされるのも面白い。
なるほど～と発見が楽しい。

● あと、ささら先輩がおもしろいww

■今回の感想

中々面白い。
駅前や学校を探索し、
NPCとクエスト探すだけでも夢中になった。

【今回の評価】★2.5

▲ これがあるとより嬉しかった点

ボーカル曲のON/OFF機能

長時間かかっていると
負担になってくることもある。
インストに変更できる機能があるとよりよかった。

2025/7/11 (夜)プレイ#4 マップ、クエスト探索1

■今回のトピ

興玉駅内
学校内
探索

⇒アイテム、因果系譜埋め、クエスト埋め

■今回の感想

序盤からクエスト量がすごい…。

屋上を少し調べたら、
自宅へ戻ろうと思う。

2025/7/16 プレイ#5 橋姫御苑 語り広場まで

■今回の感想

カリギュラ2、面白いんだよな～。

1 バトルの面白さ

予測とカウンターとコンボ。

コンボは4人までもつながる。

2 キャラがいい！

1) おぐちさんの描くバストップ絵がGOOD!
魅力がある。

制服のデザイン、
キャラごとに個性的なアレンジファッションは
ベルソナ1、2を彷彿とさせる。

2) キャラの個性

里見さんが関わっているためか、
ベルソナ1、2と同じ色を感じる。
異聞録もキャラ全員魅力的だったが、
本作も個性を発揮していて○。

2025/7/16

(夜)プレイ#6 橋姫御苑 パンドラの塔少し手前まで

■今回のトピ

省略

■今回の感想

省略

2025/7/17

プレイ#7 橋姫御苑 パンドラ戦クリアまで

■今回の感想

まさに死闘だった・・・
めっちゃきつかった・・・

■今回のトピ

BOSS:パンドラ

前回の楽士、マキナと同じく
40分くらい戦っていただろうか。

「拒絶の函」を使われると、
ほとんどダメが入らなくなる。⇒ RISKBREAKする必要がある

その他、パンドラの全体攻撃や
範囲攻撃が強力で毒も厄介。

味方の回復でいっぱいばいの時間が長かった・・・。
回復アイテムもなくなっちゃうよ～(泣)
あと、なぜか主人公の攻撃が40～50ダメの時があっ
たんで？と思った。(拒絶の函使われてない時)

こっちのレベルも低かったか？

【今回の評価】★★

バトルは楽しいんだけど、
今回は疲労したなって。

2025/7/17

(夜)プレイ#8 パンドラ再戦 → 因果系譜、クエスト進行 20:30 ~ 22:00

■今回のトピ

前回のパンドラ戦に苦戦して、
「もっと楽に倒せないものか」
と思って再戦。

結論

なんと15分で楽に倒せたwww

前回より改善点

1 主人公に武器を装備させる

前回、主人公の攻撃力が弱かったのは、武器の装備が外れていたからwww →
何たる失態！

2 RISK BREAKした瞬間にボルテージ(初期の歌)を使用

そして、主人公 と 切子の超必殺技をぶちかましたら、
これでパンドラの体力7～8割与えたのには驚いた。
命運の別れ。

このゲーム、
バトルにコツがあり、
知っているのと知らないのとで
難易度が変わってくる。

2025/7/24

(夜)プレイ#9 因果系譜、クエスト進行2

■今回のトピ

橋姫御苑で
因果系譜、クエスト進行をやる。

【今回の評価】★1.5

2025/7/25 プレイ#10 プラネタリアOKITAMA 1F途中まで

■今回の感想

結構おもしろい。

- 1 メインストーリーが気になる。
進めたい気持ちになる。
- 2 キャラエピソード
これもキャラの性格が少しずつ開かれていく面白さがある。
『アルトネリコ』のコスモスフィア(の軽量版)みたいな感じ。

【今回の評価】★★

■今回のトピ

クエストについて

個々の内容自体は大したものではない。
個人クエストはどれも似たり寄ったり。

ただ、
**クエストの量 と
因果系譜のプロフィール**

ここから制作陣の意気込みは感じられる。
この点は評価したい。

2025/7/25 (夜)プレイ#11 プラネタリアOKITAMA 2Fショップ&休憩室まで

■今回の感想

省略

【今回の評価】★★

■今回のトピ

省略

2025/9/5 プレイ#12 プラネタリアOKITAMA 3Fボス前まで

■今回の感想

通常戦闘が微妙に面倒くさく…。
自分の調子が悪かったからか？

【今回の評価】★★ ここから★1～★4の4段階評価。

■今回のトピ

省略

2025/9/5 プレイ#13 プラネタリアOKITAMA クリア ~ クエスト攻略

■今回のトピ

ムー君戦後。ブラフマンとの会話にて。

1 μとキエとメビウス、リドゥとリグレットの関係

μとμがつくったメビウスという世界。
μの子どもであるキエ。

ブラフマンいわく、これらは「不完全な女神と不完全な世界」だったと。

だから、今度は、リグレットが理想の世界を創る。
それを目指しているという。

2 ブラフマンに対する麻利絵ちゃんの発言

麻利絵「やり直しのきく人生など、どこにもありません。
やり直しのきく人生に価値などありません」

これは同意。
どんな人生を歩んでも、価値があると思うし、
否定するべきものでないと思う。

3 麻利絵ちゃん = 特異点とは？

【今回の評価】★★★

■今回の感想

中々面白い！

(何が?)

1 バトル

空中コンボが連鎖していくとおもしろい。
やってやった感がある。

2 キャラエピソード と クエスト

これら含めると、かなりボリュームがある。
クエストも全く内容がない訳でなく、
そこそこ楽しめる話であったり。

BOSS:ムーくん

大した強さじゃなかった。
こぼと と 切子でRISK BREAKを狙い、
BREAKした瞬間 ⇒ ボルテージ発動 ⇒ 攻勢に出る
最後、相手の全体攻撃で危うくなったが、押しきれた。

キャラエピソード
ささら先輩 EP6

「心に踏み込みますか？」
と念を押されると怖いww

ささら先輩 = 86かあ〜w
言葉遣いとかな納得。

しかし、これで
キャラエピソードは衝撃展開が待っていそうで、
観るのが楽しみだわ。

2025/9/7

プレイ#14 榎節学園・別棟2F途中まで

■今回のトピ

新しいダンジョン
榎節学園・別棟へ

<次回>
別棟2Fで
3つの???を集める

■今回の感想

うん、中々おもしろい。

バトルが悪くなく

キャラも個性的で魅力がある

どことなく
ペルソナ1, 2の匂いがあるw

【今回の評価】★2.5

2025/9/7

(夜)プレイ#15 榎節学園・別棟1F途中

■今回のトピ

まりまりと
お化け屋敷

⇒怖がるまりまりに萌え萌え～

■今回の感想

クリア後感想へ

バトルの面白さ

- 1 相手のカウンターを取る
- 2 他のキャラで空中コンボを重ねていく
- 3 RISK BREAKで崩して
一気に攻撃する

その他にもボルテージとかあるが、

シンプルながらも
攻略性、爽快感
創造性のあるこのバトルが面白い！

ただ、時間がかかるので
楽しむには、
クリア！クリア！と先を急ぐのではなく
ゆったりした気持ちが大事である。

【今回の評価】★★★★

2025/9/9

プレイ#16 榎節学園・別棟終了まで

■今回の感想

カリギュラ2は面白い！

(なぜか?)

ゲーム、RPGIにおける
大事な要素が良くできている。

1 バトル

まるでサーカスをしているかのようw
(主人公の 空中技がコンボに入ると)
ダイナミックな動きも楽し

2 キャラ

全員が揃うと、
それぞれの個性がより際立って素晴らしい！

例えば、
小鳩 と 切子 のやりとりとか
やりとりが面白い相性があるw

【今回の評価】★★★★

●本作の「変すべき二次元キャラ」候補

天吹 茉莉絵

完璧系美少女
「同級生」でいう舞ちゃん
まりまり、キュンキュン萌え萌え～

BOSS: #QP

速攻で倒せた、5分で倒したw

(攻略法)

適当な技でRISK BREAKを狙う
↓
BREAKしたら、ボルテージ発動
↓
3人の超必殺技を当てる
↓
後は攻勢で押し切る

バトル中、QPの白いバンティーンが見えたw

2025/9/9 (夜)プレイ#17 病院途中まで

■今回の感想

キャラエピソード
↓
少レクエスト(メイン)
↓
5章・病院へ

リグレットの強さを思い知らされる。

【今回の評価】★2.5

Q. ココアが「茉莉絵には気をつけて」というのはなんだろう？

自分もキィと同じく、マリマリにおかしなところは見えないが。

**オレのマリマリが
なにか悪ということはあるはずない！**

<次回> 病院。マリマリが心配である！

2025/9/10 プレイ#18 病院攻略終了まで

ネタバレあり

■今回の感想

μが作った「マイクロペビウス」という小さな仮想世界。それは天吹茉莉絵のためにつくられた。
↓
リドウはマイクロペビウスをアップデートされてつくられた。茉莉絵 = リドウの核になる存在

という話だった。

マジか・・・茉莉絵ちゃん、物語に深く関わってくる存在なのか・・・

<次回>
キャラエビ + 各種クエスト

オレのマリマリを早く助けねば！

BOSS:ドクトル

若干でこずった。

いつもの方法
↓
HPの7割削ったが、「狂化」によって、能力アップが少し厄介だった。

キャラエピソード「心の奥に踏み込む」

今回はギン。これは全メンバー、衝撃的な内容なのかもしれない。

こんかいも、思わず「マジか！」とおもった。

クリア後感想へ

キャラエピソード「心の奥に踏み込む」の衝撃性

2025/9/10 (夜)プレイ#19 病院(再) 途中まで

■今回の感想

キャラエピソード
できるところまで
↓
メインストーリー
病院へ再突入

【今回の評価】★2.5

メインストーリーがおもしろく、早く先をみたいなって。

キャラ:小鳩

意外と面白いww
Sっぽい性格にみえて、「塩対応」が好きだったりするw

2025/9/11 (夜)プレイ#20 病院(再) ボス戦まで

【ここは感想を書きたいところ！】

■今回の感想

オレの、オレの茉莉絵ちゃんがああああ——！！

うおおおおお——ん！！

まさかこんな背景が待っているなんて・・・

茉莉絵ちゃん、可哀想過ぎるだろう・・・

昨夜7:30 ~ 11:00までプレイしてしまったw

カリギュラ2、面白すぎる・・・！

【今回の評価】★★★★

2025/9/14

プレイ#21 7章 自由時間(クエスト、宝箱回収)

■今回の感想

●ニコ とは一体…？

究極の選択では、茉莉絵ちゃんを殺す方を指示する
その後から
時折見せるようになった闇堕ち顔

ニコの家族とは？
死んだ姉・一織とは？

この子はなんだか、怪しくなってきたでユー(さんまの名探偵風)

【今回の評価】★2.5

クリア後感想へ

○ キャラエピソード

どのキャラも見ごたえがある。
「心の奥に踏み込む」は、
「アルトネリコ」のコスモスフィアの深層と同じ趣がある。
いかにも重要そうな、選択肢画面も○。

メインストーリー と キャラエピソードは齟齬がないように、
連動してる様子、たぶん。
こもよくつづられている。

<次回>

自由時間
学園特別棟にて、これまでスルーした宝箱回収。

それが終わったらメインストーリーかな。

2025/9/15

(夜)プレイ#22 7章 子安線 途中まで

■感じたこと

省略

【今回の評価】★2.5

2025/9/15

プレイ#23 7章 子安線 クリアまで

【ここは感想を書くかも】

ネタバレあり

■今回感じたこと

● 引用厨、偉人の名言厨、件さんw

ニコが
「お前の言葉、刺さらない」
というのは、プレイヤーの心を代弁してくれたw

● 意表を突く展開

空を飛ぶキイーとレインw
これは「銀河鉄道999」のオマージュかw

この展開は予想してなく、
アバチュ2の「太陽突入」とまでいかなくとも、
中々の超展開ではないか、と。

⇒おそらく製作者は、
こういう少し意外性のある展開を入れて
物語にダイナミックさを出し、
プレイヤーを驚かせたかったのではないかと。
(意図的にやったと思う)

例えば、ペルソナ2で言うと
シバルバー浮上みたいなw

その点を比較しても、
本作は、ペルソナ1、2の系譜
里見さん作品の系譜だな、とw

こばとが、
「責任者、説明しろ！」
というのは、製作者自身への皮肉の言葉ではないかとww

クリア後感想へ

△ 戦闘BGMに一部気になる点

本作は戦闘中、唄が使われているのだが、

今回の件の戦闘BGM、

単に聞く分には、中毒性のある歌なのだが、

戦闘が長引いたり、
頻繁に戦闘したりすると、

このBGMをずっと聞くと疲れが出てくる問題があるw

1曲聞く分には、面白い曲なんだけど。

この問題は、1でも感じたこと。

⇒できれば、戦闘BGMをインストと変更できれば尚よかったかもしれない

私の愛すべき、私が愛してるゲーム認定 = カリギュラ2

● 最後にひとつだけ

茉莉絵ちゃんのキャラエピソード 9で
最後の一言

ありがとな

あれ、何！？
だれなの！？
怖い怖い！！

あれが「ウィキッド」なのかな？

【今回の評価】★★★★

2025/9/15	(夜)プレイ#24 7章 自由時間(クエスト、宝箱回収)
<p>■今回の感想</p> <p>省略</p> <p>【今回の評価】★2.5</p>	<p><次回></p> <p>子安線の宝箱回収から だと思う。</p>
2025/9/16	(夜)プレイ#25 7章 自由時間2(クエスト、宝箱回収)
<p>■今回の感想</p> <p>省略</p> <p>【今回の評価】★2.5</p>	
2025/9/17	プレイ#26 8章 エピメテウスの塔 西館37階まで
<p>■今回の感想</p> <p>エピメテウスの塔の楽曲がいい</p> <p>クリア後感想</p> <p>【今回の評価】★3</p>	<p>○ バトル: 攻撃モーションの良さ</p> <p>例えば、 茉莉絵ちゃんの構え、攻撃モーションがすごくいいんだよね。 カッコよく美しい。 主人公女も同じ。</p>
2025/9/17	(夜)プレイ#27 8章 エピメテウスの塔 西館51階まで
<p>■今回の感想</p> <p>おもしろい。バトルがおもしろい。</p> <p>【今回の評価】★3</p>	<p>○ バトル: スキルの豊富さ</p> <p>各キャラ、色々なスキルを持っていて、 ちょっとレベル上がるだけで ポンポン覚えていくのも良い。</p>
2025/9/22	(夜)プレイ#28 8章 エピメテウスの塔 西館70階まで
<p>■今回の感想</p> <p>省略</p> <p>【今回の評価】★2</p>	

2025/9/26

(夜)プレイ#29 8章 エピメテウスの塔 ブラフマン撃破まで

■今回の感想

ブラフマンと彼がリドウを作った動機が、
思ったより矮小なもので、

「そんな顛末…!？」

と少々肩透かしをくらった。

あと、ブラフマンが結構強いボスだった。

ボス:ブラフマン

結構強い。

1 神剣サヨコ や 攻撃スキルがかなり強い

2 1をガードしようとする、
お供がガードブレイクしてくる

ということで、
やるかやられるか、というバトルだった。

(私的攻略法)

もしかしたら、
先に周りを倒した方がいいかもしれない。

【今回の評価】★3

ネタバレあり

総評

(愛) 神 93点

■クリアして感じたこと

○ カリギュラ2のよさ

登場する楽曲たち

クリア後感想へ

- ・ 「終わってしまってもさみしいなあ〜」と思うレベルのソフトだった。
- ・ 最後の顛末(ブラフマンとリグレットの真相)については、批判がかなりあってもおかしくないと感じた。私は、そんな顛末だったの？ と肩透かし感があったが、ダメージはそこまで受けなかった。
- ・ 大魔王の皮をはぎとったら、中身は赤子だった。そんなイメージ。

- ・ このゲームにおける作者のメッセージ

これはラストでメンバーと別れる時の、キィのセリフからわかった。

人間賛歌
現実賛歌
地球世界を生きる我々へのエール

こういう作品はいいな、と思う。

- ・ 本作はテーマが「後悔」「やり直し」というものだが、
はたからみれば、一見ネガティブな内容だけど、

人の後悔とか苦悩には、
人が生きることの美しさ
を含んでいると感じた。

そして、
それは、リドウという世界でなくとも、

現実で、いつからでもやり直せるんだ

という前向きなメッセージがあった。

アニメ『AB』に近いけど、

こういうテーマはいいなって。

- ・ アフターストーリーとして、

現実に戻った後の帰宅部

を見たかった！
少しでもいいから見たかった！
特に茉莉絵ちゃん！

今からでもいいから、つくってくださいますかね〜、フリーユさん。

- ・ ブラフマン と リグレット

ブラフマンの娘に対する愛は、どこか歪んだ、偏執的に感じた。

が、楽曲を見たりする限り、愛していたのは違いなく、

2人の間のわだかまりがなんとか解ければよかったな、と思った。

- ・ クリアして1日経って思うこと

なんでこんな顛末にしたんだろうな。

ブラフマンの動機はすごく個人的なもの。

表面的にみれば、矮小で、ちっぽけで、物語の結末をかざるのにふさわしくないような。

作者は、物語にでてくるラスボス=だいそれた魔獣、とかでなく
「同じ人間」「人間くささ」
それを表現する物語を書きたかったのかな。

<今後>

New Game+で2周目いきます。

茉莉絵ちゃんにスポット + 茉莉絵を殺すを目指して
カリギュラ2(2周目) ⇒ カリギュラ OD購入の流れかな？

【今回の評価】★3

2025/9/28 【2周目】(夜)プレイ#31 1章 興玉駅 途中

■今回の感想

カリギュラ2、面白いなあ～。

- 1 世界設定が面白い
今いる世界は現実でなく、
現実に不満、後悔のある人が集められた仮想世界
- 2 プロローグに無駄がない
無駄なシーンがなく、テンポよく進む
- 3 キャラのやりとりが面白い
やはり、どこかベルソナ1, 2の趣きがある

【今回の評価】★3

2025/9/30 【2周目】(夜)プレイ#32 1章 興玉駅 途中

■今回の感想

省略

【今回の評価】★2.5

2025/10/2 【2周目】(夜)プレイ#33 2章 橋姫御苑 開始まで

■今回の感想

キャラのやりとり

面白いんだよな～。
(キィ、ささら、吟)

VS マキナ(2周目)

マキナはLV40だったが、かなり弱かった。
ポルテージ使わず倒せた。

対応する関係 = お互いを相補う関係？

マキナ = 死を怖れている
ささら = 死を受け入れている

補う関係なのかもしれないな。

【今回の評価】★2.5

2025/10/5 【2周目】(夜)プレイ#34 2章 橋姫御苑 探索

■今回の感想

省略

○ 2周目以降
敵レベルを上乗せできるシステム

これは中々よく考えられてると思う。

△ 敵の種類、デザインが少ない

これは微レベルで面白みに欠ける。

【今回の評価】★2.5

2025/10/7 【2周目】(夜)プレイ#35 2章 橋姫御苑 ～ 自由時間

■今回の感想

省略

【今回の評価】★2.5

2025/10/8 【2周目】(夜)プレイ#36 3章 プラネタリアOKITAMA クリアまで

■今回の感想

茉莉絵ちゃんのセリフがすばらしい
（「相容れませぬね、わたしたち～」という）

こういうところも好感ポイントである。

【今回の評価】★2.5

2025/10/13 【2周目】プレイ#37 4章 楯節学園別棟 お化け屋敷まで

■今回の感想

省略

【今回の評価】★2.5

【2周目】プレイ#38 「4章 楯節学園別棟 クリアまで」

2025年10月19日
プレイ時間: 1.5h
今回の評価: ★★

プレイの流れ

楯節学園別棟をすすめる。
お化け屋敷
↓
#QP撃破
まで。

今回の感想

QP戦は、敵レベル+40でやってみた。
⇒さすがに、少しだけ強く感じた。

【2周目】プレイ#39 「5章 楯節大学付属病院 地下1F途中まで」

2025年10月19日
プレイ時間: 1.5h
今回の評価: ★★

プレイの流れ

前回より、すぐに5章へ。
病院でリグレットと対峙。
↓
茉莉絵ちゃんを助けるため、病院最奥へ。
↓
地下1F、地下研究所手前でセーブ。

今回の感想

2周目なので、
まあ、あまり感想はない。
そこそこ楽しめた。

シーンピックアップ

・ヤンキー子犬理論

病院にて、リグレットと対峙後。
さらさら先輩との会話で、
キィがリグレットを称して。

言いたいことは分かるw
理論の名前に笑った。

【2周目】(夜)プレイ#40 「5章 榎節大学付属病院 クリアまで」

2025年10月19日
プレイ時間: 1h
今回の評価: ★★

プレイの流れ

前回より、地下研究施設を探索。
↓
「さぐり」を手に入れ
グループクエストを進める。
↓
5F最奥の部屋で
ドクトルを撃破。

【BOSS!】ドクトル

今回の一枚



今回の感想

・病院のフィールドBGM

ドクトルの楽曲インスト。
出だしのギターがカッコよくてO。

●この日はカリギュラ2を4時間も。
2周目なのにここまでプレイさせる
カリギュラ2の魅力はなんなのかな？

1 ダンジョンが意外と
サクサク進めやすい

2 イベントシーンも
無駄に長いというもなく
コンパクトである

こういうので
周回しやすいゲーム
なのかもしれない。

【2周目】プレイ#41 「6章 榎節大学付属病院 4F途中まで」

ネタバレあり

2025年10月20日
プレイ時間: 1h
今回の評価: ★★

プレイの流れ

1. グループクエストを攻略

「恋するオメガ星雲」を全クリア！

「ナースのお勧め」は
病院が異界化中なので後回し。

↓

2. キャラエピソードを進める

鐘太 ⇒ EP9までクリア！

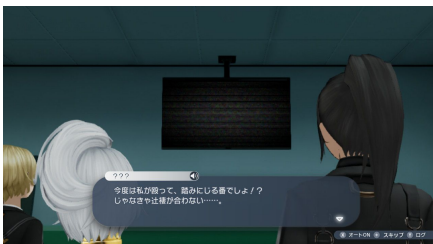
劉都 ⇒ この時点で1EPIまでしかできない。

↓

3. 6章 榎節大学付属病院(バグドア)攻略開始

4Fでセーブ。
ほぼボス前だと想われる。

今回の一枚



(茉莉絵ちゃんの現実について何があったのか？
ODやノベルで語られるのだろうか？)

今回のトピックス

・グループクエスト「学食の中心で、愛を叫ぶ」
に必要なスキル「仲裁」

⇒これはどこにある？

○ キャラエピソード と キャラの振り下げ

本作の魅力として、やはりこれはある。
キャラへの愛着が増す。

鐘太先輩が、現実の自分に対して、
自分なりの答えを出せて良かった。

●茉莉絵ちゃんの現実
一体、何が起こったのか？

6章 病院2回目のテレビより推測するに、

1 茉莉絵ちゃんが誰かを恨んで殺そうとした？

2 誰かと一緒に、高いところから落ちた？

3 その結果、脊髄損傷になった？

明確な答えは、本作だけで判明するのか？
カリギュラ1、ノベルを見ないと判らないのか？

【2周目】(夜)プレイ#42 「6章 ??? → エンディング(BAD END)まで」

ネタバレあり

2025年10月22日
プレイ時間: 1.5h
今回の評価: ★2.5

今回の感想

うおおお——ん！
オレの、オレの茉莉絵ちゃんがああああ——！！
怖いよおお——！！

このような刺激的なシーンを
夜にやるのはキツカッタなって(苦笑)

プレイの流れ

1. 楯節大学付属病院(バグドア)
5Fナースステーション前まで
↓
2. 一度、プラネタリアOKITAMAへ
1F 常設展「ギャラクシー」で
感覚増幅「ピースメーカー」(仲裁)をGET。
(この在り処、2周目でようやく判った)
↓
3. 楯節大学付属病院(バグドア) ⇒ ???へ
ここは茉莉絵ちゃんの心象世界らしい。
↓
4. ???の最奥の扉
【BOSS!】ドクトル
【BOSS!】クランケ、車椅子
●選択肢
「茉莉絵を殺しますか？」
2周目の今回は「はい」を選択。
(ちなみに、この先はスクショ禁止区間)
↓
【BOSS!】ウィキッド2連戦
↓
エンディング(BAD)

今後の方針

とりあえず今回で
カリギュラ2のストーリー一面はほぼ終わったので、
(残っているのは、
楽土との再戦
チャレンジコンテンツ「プロメテウスの塔」
なので、空いた時でいいかなと)

カリギュラ2は一旦、終了

↓

カリギュラODをプレイ

茉莉絵ちゃんがカリギュラ1で
どんな描かれ方をしているのか、調査していこうかな、と。

今回のトピックス

●茉莉絵ちゃんを殺すルート

まさかこんな展開が待ち受けてるなんて…。
選択肢を選んだ後、
主人公が茉莉絵ちゃんの胸をあつさりとした時は
「え？そんな簡単に？」
と思ったのだが…。
その後待ち受けていたものは…。

ウィキッドが登場した時の
私のショック、衝撃、悲しみはいかばかりか…。(笑)

『ダンガンロンパ』の
江ノ島盾子ちゃんが出た時の衝撃のような…。

ウィキッドが盾子ちゃんのように見えた。

(私は『Caligula Overdose -カリギュラ オーバードーズ-』
はプレイ途中)

茉莉絵ちゃんはオスティナートの楽土らしい。
カリギュラ1で出てきてるんですね。

(「そんな楽土いたっけ？」と思ったら、
1のキャラ紹介を見たら隠れ楽土としていたわ)

●茉莉絵ちゃんの現実起きたこと その2

6章のテレビやドクトルの話をまともにと、
茉莉絵ちゃんに起きたことは、

1. 学校の友だちを殺したいほど恨んでいた

2. その友だちと揉め事を起こし
歩道橋から転落した

3. それで脊椎損傷で一生涯たきりの身体に

(水ロー天吹という名字の変遷は
実の家族に見放されて親族に引き取られた、とか)

茉莉絵ちゃんの悲しみは一般人から想像を絶する。
ウィキッドの異常な暴力性から
そんなことを感じる管理人。

たしかに、茉莉絵ちゃん自身が推測するように、
彼女の記憶を消して、マイクロビウスに彼女を閉じ込めたのは、
μなりの優しさ、だったのだろうか。

●茉莉絵ちゃんの2つの面

ウィキッド = クソみたいな環境により、
茉莉絵ちゃんのダーク面が極化した
茉莉絵ちゃん。

リドゥでの茉莉絵ちゃん

= 茉莉絵ちゃんが望んだ
理想的環境により、
光の面が強く出ている茉莉絵ちゃん。

というより、EP9をクリアした時点で

光の面と
ダーク面(ウィキッド)

がうまく一つに統合した茉莉絵ちゃん

と言えるだろうか。

(EP9歳後の「ありがとな」のセリフをみても)

言えることは、
どちらも本当の茉莉絵ちゃんだということである。

日にち	プレイ合計	プレイ時間	タイトル	タイトルと項目	評価(3段階)
2日目 バッドエンド クリア!					
10月22日(水)	42	1.5	Caligula2-カリキュラ2-	【2日目】プレイ#42 「6章 ??? → エンディング(BAD END)」	★2.5
10月20日(月)	41	1	Caligula2-カリキュラ2-	【2日目】プレイ#41 「6章 楯節大学付属病院 4F途中まで」	★★
10月19日(日)	40	1	Caligula2-カリキュラ2-	【2日目】(夜)プレイ#40 「5章 楯節大学付属病院 クリアまで」	★★
10月19日(日)	39	1.5	Caligula2-カリキュラ2-	【2日目】プレイ#39 「5章 楯節病院 地下1F途中まで」	★2.5
10月19日(日)	38	1.5	Caligula2-カリキュラ2-	【2日目】プレイ#38 「4章 楯節学園別棟 クリアまで」	★★
10月13日(日)	37	1	Caligula2-カリキュラ2-	【2日目】プレイ#37 4章 楯節学園・別棟 お化け屋敷まで	★2.5
10月9日(木)	36	1.5	Caligula2-カリキュラ2-	【2日目】(夜)プレイ#36 3章 プラネタリアOKITAMA クリアま	★2.5
10月7日(火)	35	1	Caligula2-カリキュラ2-	【2日目】(夜)プレイ#35 2章 橋姫御苑 ~ 自由時間	★2.5
10月4日(土)	34	1	Caligula2-カリキュラ2-	【2日目】(夜)プレイ#34 2章 橋姫御苑 探索	★2.5
10月2日(木)	33	1	Caligula2-カリキュラ2-	【2日目】(夜)プレイ#33 2章 橋姫御苑 開始まで	★2.5
9月29日(月)	32	1	Caligula2-カリキュラ2-	【2日目】(夜)プレイ#32 1章 興玉駅 途中	★2.5
9月28日(日)	31	1	Caligula2-カリキュラ2-	【2日目】(夜)プレイ#31 1章 興玉駅 途中	★★★
1日目 ゲームクリア!					
9月27日(土)	30	1.5	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#30 全クリア!	★★★
9月26日(金)	29	1	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#29 8章 エビメテウスの塔 プラフマン撃破まで	★★★
9月22日(月)	28	1	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#28 8章 エビメテウスの塔 西館70階まで	★★
9月18日(木)	27	1.5	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#27 8章 エビメテウスの塔 西館51階まで	★★★
9月17日(水)	26	1.5	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#26 8章 エビメテウスの塔 西館37階まで	★★★
9月16日(火)	25	1	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#25 7章 自由時間2(クエスト、宝箱回収)	★2.5
9月15日(月)	24	1	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#24 7章 自由時間(クエスト、宝箱回収)	★2.5
9月15日(月)	23	2.5	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#23 7章 子安線 クリアまで	★★★
9月14日(日)	22	1.5	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#22 7章 子安線 途中まで	★2.5
9月14日(日)	21	3.5	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#21 7章 自由時間(クエスト、宝箱回収)	★2.5
9月11日(木)	20	3.5	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#20 病院(再) ボス戦まで	★★★★
9月10日(水)	19	1	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#19 病院(再) 途中まで	★2.5
9月10日(水)	18	3.5	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#18 病院攻略終了まで	★2.5
9月9日(火)	17	1	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#17 病院途中まで	★2.5
9月9日(火)	16	1.5	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#16 楯節学園・別棟終了まで	★★★
9月7日(日)	15	1	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#15 楯節学園・別棟1F途中	★★★
9月7日(日)	14	2.5	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#14 楯節学園・別棟2F途中まで	★2.5
9月6日(土)	13	2.5	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#13 プラネタリアOKITAMA クリア ~ クエスト攻略	★★★
9月5日(金)	12	1.5	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#12 プラネタリアOKITAMA 3Fボス前まで	★★
7月25日(金)	11	0.5	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#11 プラネタリアOKITAMA 2Fショップ&休憩室まで	★★
7月25日(金)	10	2.5	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#10 プラネタリアOKITAMA 1F途中まで	★★
7月24日(木)	9	1	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#9 因果系譜、クエスト進行2	★1.5
7月17日(木)	8	1.5	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#8 バンドラ再戦 → 因果系譜、クエスト進行	★★
7月17日(木)	7	1.5	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#7 橋姫御苑 バンドラ戦クリアまで	★★
7月16日(水)	6	1	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#6 橋姫御苑 バンドラの塔少し手前まで	★★
7月16日(水)	5	2	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#5 橋姫御苑 語り広場まで	★★
7月11日(金)	4	1.5	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#4 マップ、クエスト探索1	★★
7月11日(金)	3	3	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#3 マキナ戦後、駅前探索	★2.5
7月10日(木)	2	1	Caligula2-カリキュラ2-	(夜)プレイ#2 津長線 駅構内	★★
7月6日(日)	1	2	Caligula2-カリキュラ2-	プレイ#1 津長線 2番線ホームまで	★★

ここから4段階評価

ゲーム内時間は
前回のバンドラ戦をマイナスした時

- ★★★★ 非常に面白い! 神
- ★★★ かなり面白い!
- ★★ そのそこ面白い
- ★ あまり面白くない