

莓電波部からのお楽しみ対談同人誌

莓電波読本

11

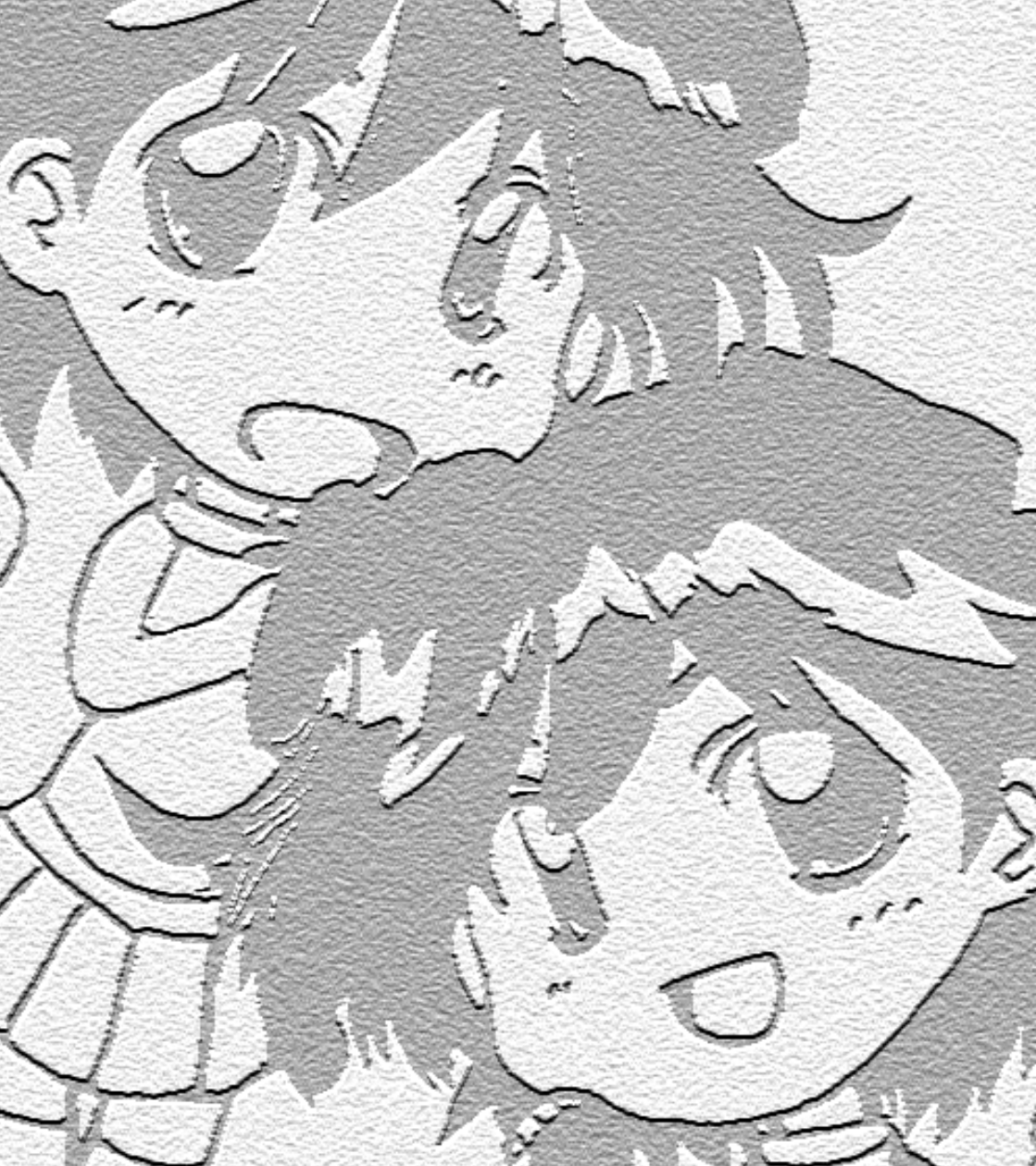


らく
特集
えん

～あいかわらあなほく。の場合～

わたなべごう
Hos

CM67
December 2004



ICHIGO DENPA DOKUHON

も く じ

毎電波対談『らくえん ～あいかわらずなぼく。の場合～』
わたなべごう・(編) Hos, ともひろ

2p

フリートーク『しすたぁエンジェル』わたなべごう

16p

フリートーク『Forest』わたなべごう

17p

後書き

18p

電波対談

『らくえん』『あいかわらずなぼく。の場合』

■ 墮落する準備はOK？

（以下こ） 修羅場らしくなってますね。

Hos（以下H） というかこの期に及んで修羅場らしくないのがゲームと同期してるんだが（汗）

こ うひ。なんかのんびりしてるよね。本業は忙しいけど。

H 今回は「無理っ」ってのが頭にあってスケジュール組まなかったらこんなざりざりに。良く本業でもあったりなかったり。

こ 本業でもかよ。

H ちうことで、公私にわたって進捗管理してくれるリアル中学生募集。

こ 募集。

H もしくは記憶喪失のメイドロボでも可。

こ や、それ作品混ざってる、混ざってる（笑）

H 珍しく、取り上げるゲームをやること自体は早かったのにね。半分くらい本気にしてなかったが。

こ サークルカットの予告通りになってるしね。ぶっちゃけると、結局、他の作品をプレイしてないという……。

H いまだに『CLANNAD』（key）やってねーし。

こ プレイ本数、今年は結局十三本かな。

H 『Fate/stay night』（TYPE-MOON）と『らくえん』（Terralunar/月面基地前）と『すたあエンジェル』（同）だけか。

こ 3本は少ないな。読本収録用しかプレイしてないってことか。

H うむ（苦笑）。買っただけで開けてすらいなのが珍しく3本も残ってしまった。

こ 世間的にはやっぱ『Fate』の年かな。そして、えろげが売れてないことが明確になった年かもしれない。

H 今年はアニメが多すぎた。

こ 数は増えたけど質のほうはどうだろう？

H そこそこじゃない？ いいできのものもあるし。

こ 割とアニメのほうは無茶な本数を驚異的な平均レベルの底上げでカバーしてるような気はする。コンピュータとかを使った技術レベルが上がってるってのもあるのかしら？

H 製作コストが下がっているのかもね。もしくは下げないとやってけないとか（涙）

こ 賃金カットが！ IT系の人月単価も下がった傾向があるねえ。

H 作業効率アップは定常的な目標になってるよ。

こ IT系の方は今までがバブルだからさけて置くとして。割と生活ざりざりなアニメ業界は賃金下げるのは限界があるだろうしなあ。えろげのほうは相場の具体的などころは知らんのだが、やっぱ下げる圧力出てるのかな。単純に採算計算してやっていけないんだよね。

H 流通とか制作がしっかりしてるなら、製作コストを下げようという動きもあると思うが。ただ、パッケージ価格自体は変わってないんじゃない？

こ 最近値下げ傾向ですよ。希望小売価格が低く設定されている物が見かけられるようになってきました。

H それは販売価格の実態に合わせただけで、卸は変わってないとか。

こ それが、同じ比率で割引されて小売されてるんで、卸もやはり低価格なのよね。

H うへ。

ご そうするとどうやって資金捻出してらんだらうと……。
H がんばれ妹1!

H 『あいかわらずなばく。』に限って言えば、もつとコストは下げられそうだが。オレが部長さんだったら切れるよ? てゆーか切ってる。

ご 私でも切るな(笑)。金もつたないからシナリオあがるまで人を投入しません。という、基本的な事項すら考えられないのがこの業界ってことでOKなのかな。

H そうなのか!?

ご やー、せめて人月で単価計算しようよって感じな空気が……。

H 人月で? 成功報酬でいいじゃん。

ご 従業員は給料いるやろ。

H あー、外注しか意識してなかった。

ご データ自体は成果物に対する支払いだから期間あんま関係ないのですが、それに付随する固定費が視野から抜けてる感じ。あと、広告費関係と案外バカにならないサービスの維持費とか。

H ひとつの会社として考えると固定費をペイする為にどれだけ仕事回せるかだからなあ。

ご 他の仕事があるなら事務所とかの維持費もそれと含めてになるだらうけど、ムーナスの場合は事務所維持費がまず無駄すぎだらう。

H や、むしろメンバーの家賃のほうが無駄(笑)

ご ぶっ。先生、話がちょっとリアル入ってきて辛いです(苦笑)

H さて、ネタの色物っぷり比べると予想外に良くできているなーと関心させられたよ。

ご この作品を簡単に説明すると、業界そのものをネタとし

つつ、笑いありちよつといい話ありでえろげ発売が遅れる理由を体感できる作品ってことでよろしいか? 業界に片足突っ込んでる身からすると、細かいところがやけにリアルで「あはははー(汗)」というのがあって、そういう意味で業界周辺の人には勧めておきたい。
H あんまりリアルに体感はしなかったが。

ご 割とあんなもんだぞ。

H 事実や状況はそうなんだろうけど、物語としてノンフィクション的なリアル感が少ないのが物足りなかった。もうちょい脚本に締まりがあればな。

ご どのシナリオもエンディングがぐだぐだしてますね。それも「らしい」と言えばそうなんだけど。

H ちよーつと文章が引き過ぎなんじゃないかなあー?

ご ダメな部分を晒すことには躊躇しないんだけど「ちよつ」といってこ」を出すのは恥ずいんだよね。

H あー……ねえ? 同一視しすぎ?(苦笑)

ご 最後、それでもやっぱりえろげ製作に戻ってくるところが精一杯の意思表示だったのかもね。

H それも半分は自虐ネタっぽいが。

ご EDテーマとかもそうかもよ。もう抜けられない♪

H ってどこまでホントなんじゃ?

ご 私は八割がたマジの事例だと予測してるんですが。

H ありえるんか五百弱って?

ご あるある。

H 某同人ゲーでも四百弱いきましたか? コワイよねー。

ご コワイねー。

H 某ブランドの親会社がヤのつく職業だというのは本当らしい。

ご それは伝聞で聞きました。さすがに各キャラクタに特定できる実在モデルはいないと思うんですが、グラフィッ

クさんが原画さんよりスキル上ってのは珍しくないと思うだし、プログラマはあんなもんでしよう(爆)

H 監督は仕事のやり方しだいだから、ああだったりああでなかったり？ カントクと田中君のどっちかには分類できるのかな。

ご 資金集めとか裏での折衝はしてくれるけど、物事の判断をしてくれないってのがカントクかな。私の知ってるプロデューサーさんはこのタイプだ。カントクは本来、社長の人で、田中君こそが正しく「監督」なんだと思います。

■ 演出

H 際立った素材を使っていないので目立たないが限られた素材で面白いことをやるという点では上手い。

ご 元々この作品を遊ぼうと思った理由のひとつは、このブランドが演出的に色々頑張ってるという話を耳にしたからなのでした。『Fate』のような派手さは無いけど、細かいところでおおっと言わせる部分ありましたよね。

H うい。まあ、作風に依るんだけどね。ちびはむの攻撃を『Fate』ばりにやられても。

ご 血潮が飛び散りますか(笑)。カットインな演出がセンスいいのと、声使った演出が上手いかなという感じ。

H 敢えて言ってしまうと、『Fate』のほうが実際の動きをトレースしようとしているだけで洗練されてない部分もある。『らくえん』のアニメ・漫画のように特化した演出のほうがある意味進化しているように思える部分もあるってことで。『Fate』がリッチで複雑な方向に進んだのに対して、技術的に単純だけテンポを重んじる技で演じて見せているのは好きだね。

ご 『Fate』はエンジン性能を駆使してリアルタイムに効果をかける演出が多いですね。こっちはエンジン性能的に辛

いのか加工済み素材を表示する演出で頑張ってる。アニメ・漫画的な演出としては『Quartett』(Littlewich)もそうなんだけど、あれは全部一品物素材だからまたちょっと違うな。

H ありや手間暇かけてるけど工夫がたんね。まー、ほら。LVNS 派としては、やりくり上手の肩を持ちたいところとて。

ご 同意かも(笑)
H 『Fate』がずるいのはタイガー道場で『らくえん』と同じようなことをやってるところ。

ご あーあー、その通りだ。『らくえん』はある意味全編タイガー道場やってるようなもんだからな。
H 内容的にもね。

ご 『Fate』の通常のシーン展開は文章↓映像↓文章↓映像なんですよ。

H 映像の主張が強くなったから分離感が出てしまったかな。

ご そうかも。

H えーっと……弁士(文章部)のいる無声映画(映像部)？
ご また変わった喩えだな。アニメにすり寄りつつも、あくまで読み物としての文章が強いと『Fate』みたいになるのかも知れず。方向性としてはまさにアニメ(会話ベース)ながらパーツ素材なら……

H 『らくえん』は声付きばらばらアニメ。
ご あう、的確に言われた(笑)

H 実際、声の有無で大きく変わるよね。

ご うん。声がないと『らくえん』の魅力は半分以下だと思う。『Fate』はあると読む速度落ちてむしろ邪魔ぽ。ところどころはあってもいいかもだけど。

H えちしーん？

ご おういえ。

H 喘ぎ声の有無で実用性に大きな差が！

ご 声優さんは偉大だ。マシンガントークは『らくえん』のポイントのひとつ。

H 脚本さんの方向性とマッチしてすげー面白かった。ぴしぴし声を飛ばす人は損してます。

ご テキスト表示は途中で切れてるので、省略表示が出てたら飛ばさない方針で。

H 素材で特徴的なのは、進捗報告のシーンに出たようなキヤラ+ロゴとかそゆの。簡単に追加できる部品を使ってバリエーションを増やしていたんじゃないかな。

ご ああ、それをいうと、シーン切り替わりの「らー」も素材のバリエーションですね。

H あれ聞くと『ラーゼフォン』思い出すんだよ（苦笑）。あとは、あんこのモノローグで吹き出し使ってた。これは『しすエン』からの流れなのね。加えて言う、メム@しすエンのイベントに漫画原稿風からイベントCGに遷移するものが見られたから演出さんはかなり漫画を意識している模様。

ご その辺のいくつかは『らくえん』で使われなかったけど、時間の問題だろうか？

H へー、ステップアップだと思うよ。漫画原稿ネタはちゃんと陳腐だと思っただし。よりゲームとの親和性が向上したと思われ。

ご まあ、作品のテンポ的にはややそぐわないか。

H OPなんかで本編中素材を加工するのは良くあるけど、本編中でも使いまわしなのが素敵。機転で作ったのか、最初から綿密に予定されていたのか解らないけど、割と機転の度合いが高そうだ。

H これは演出の腕とも関わると思うんだけど、文章だけだ

と退屈そうなシーンをこういった加工品で上手く演出し上げていたと思うのさ。

ご ばらばらアニメ系のえろげ作品、最近増えてるっぽです。各社Terralunar作品プレイして研究するべしってことで。

H この手の技法を最初に採用したのって、気づいた範囲じゃ……『らじPONPON』（Overflow）？

ご 記憶にあるものだと、漫符はたぶん『らじPON』が最初かな。誰かこのあたりの演出の年表作ってないものか。

H 毎回そういうこと言っていないか？

ご 言ってる（苦笑）

H ちなみに読本は資料性のあるまじめな研究本ではないのであしからず。ところで漫符って一般語？

ご たぶん夏目房之助氏の造語だと思うけど、一般的な学術用語になってないかな？

ご デフォルメのデザインはちと落差がかいかなく思っただんですが。通常モードの人が混ざると割と違和感が。オレは気にしなかったな。元々頭身は低いし、いいんじゃない？

ご デフォルメキャラの表情とかは面白いしね。

H あと、デフォルメの一種になると思うが、立ちキャラを小さくして教育TV解説シニシにする奴がナイス。先輩ひぎに抱えて原画チェックのところとか。

ご 人形劇的なノリですな。

H 中年ネタ的に言うと、『トップをねらえ！』（もちろん初代）の科学講座だな。

ご 音楽が全部ギターで統一されてて漠らしい作品でした。

H 微妙に無理があったけどな、主にエッチシーン。

ご ピアノが欲しいですか（笑）
H 先輩ルートのハイライト。再終結のシーンに歌を重ねるのは定番だけどカッコよすぎ。

■ 美柴先輩

ご お気に入りのやつば先輩？
H 有能な人が好きなので。
ご 一番有能というか、あの人がいないとものが完成しませんでした。

H 実質監督兼務なので。そいや、演出いなかったけど先輩がやってるんだろうね。スクリプティングもシナリオがあったタイミグ考えると、かなり死ぬるか泣ける完成度。

ご 実際は演出部分（スクリプティングもその一環）って、むしろ時間かかるはずなんだけどね。文字と立ち絵が出るだけとか（苦笑）

H しかも声ゲーなのでヴォイスファイル管理が以下略（涙）。てゆーか、九月の時点で声ゲー仕様落とせよ！ダメなのかなー？本社にそう言っちゃったのかなー？

ご 声ないと売れないのでは？

H OPとEDのムービーも先輩が作ってたな。

ご ボイスの入れ込みは単純作業だけだね。シナリオの修正なければ番号順だし。

H あるだろ修正。つか、収録後にシナリオ上がってたような？

ご パッチで対応。リリース時は声なし部分ありだな。

ご やっぱ死ぬる……。

ご スタッフロールどうなってるんだろ？こないだ遊んだ『夕緋の向こう側』（BaseSon）のスタッフロールが楽しかったよ。企画、シナリオ、プログラム、広報あたり

をひとりで作ってるの。音楽も2番目だけど名前あがってたな。その人が関わってないのは、事実上絵だけというマルチっぷり。広報ぐらい誰かやってやれよと思った。

H む、先輩、冬コミのときは髪が長かったのか。なぜ短く？
ご 1. 長くて鬱陶しくなった

2. 失恋

H 3. 仕事が忙しくて切ってなかったから伸びてただけ
ご 3が一番ありそうだな。

H 2. みかさんに振られたからというのもありかも。

ご あー……ねえ？

H つか、先輩にしてはありえない服装してるな（苦笑）

ご なにげに作中で一番萌え担当な気がするんだが。膝の上とか萌え。



H 同意だが、ちょい可愛くなりすぎかなあ。声好きだよ。にゃーにゃーという先輩萌え。言ってることの黒さといい。微妙にかすれ入った声がいい味だしてますな。

H そして重い空気をばっさり切り捨てる男前っぷりに萌え。

ご (苦笑)

H 先輩の場合、足は舐めさせてもらうけど風呂には入ってくれ？

ご 入ってたじゃん！

H あのぼろアパートの洗い場に入るのは相当ちんまいだろう。130cm ってもネタか？某ブランド的に。

H 物語的にはどうよ？

ご 終盤に出てくる設定がなあ、ちと強引かな。

H ま、妹sからラブラブなのが一番現実ずれしているが。ご 一千万はちょっと金持ち度高くないと辛いよな。にしても、世界を動かすほどの大企業が必要はないよね。

H 実際、シナリオ中で「ありえねー」って告白してるし。一応、実家への反発からアットホームなソフトハウスを作ってみましたというしゃれにならない繋がりを説明できる設定ではある。

ご アットホームだけど暴力一家。

H アットホームだけどえろげ脳。

ご アットホームだけど風呂に入らない。

H 前半のシーンでは、社長だったら秘書に啜えさせるだろうって先輩だけ事実ってゆー。

ご 実体験の反映！

H びみょーに作り込んである。『しすエン』のメモの設定なんかも、Mシリーズは最初のご主人様にしか従わないハズ……なんて、さらっと言って後で繰り返すようなヤボはしてないし。

ご そのあたりきちんとしてるよね。

H 去年取り上げた『フラワーズ』(Barie) がえろげ好き(& 少女漫画好き) が一生懸命ちゃんとゲーム作ってましたってのに対して、思いっきりふざけて作ってましたという違いが。

ご うひ。割とまじめじゃないか？

H ある種の愛情は伝わってくる。

ご そだね。このジャンル好きでないとこんなのは作れないね。

H こんなの(笑)

H あ、先輩は選択肢の不具合が致命的な場所で発生。

ご あれは明らかに逆だよな。全体的に制御はなんかおかしい。『しすエン』は完璧にかっちりしてたのに。

H おかしかった？

ご キャラクタ専用っぽいイベントが普通に共通ルートで起動してたよーな印象があった。

H それはバグなのかフローチャートの設計がまずいのか解らんけど、フロアが甘いほうに1票。先輩と第1エッチした後の共通シーンが温度下がっちゃっていいまいちとか。

ご そうそう。あのままラブラブで突き進まないよね。

H もっと個別のシナリオが多くてもよかったかな。ご うん。

■ 妹s

ご いちにーちゃんは結局何者だったんでしょう？

H ちゃんとしているところがある一方で、よく解らん設定が残ってる(苦笑)

ご というか、体験版だと妹ふたりに攻められるルートが途

中まであるのに、本編ではないしー。

H もうアホかバカかと、専用描き起こしCGつき体験版。むしろムーナスを見習えと(笑)

ご や、私、本編にあの続きあるもんだと思って探してしまった。

H ありません。このふたりの場合、主に掛け合い漫才が面白かった。条約締結のところとか。

ご 自分の主張は削除されるところとか。

H その他、数度に渡る牽制合戦が見物。

ご 特に明らかに条約破った後が笑えるよね。『しすエン』

は流菜(中の人があんこの人)のほうが凄いマシンガントークだったけど、『らくえん』では亜季のほうが凄かったかな。うわ、こいつら止まらねえっ(笑)

H 2ch言葉に「うい」だの「おつ」だの「おは」だのの圧縮言語。文章と声優さんの合わせ技だな。

ご こういった言葉遣いは日常でつい使ってしまうですね。先輩のみならず、他の人も使い過ぎて書き分けの面でいまいちだった気もしなくも。

ご まあ、実際みんな使うからなあ。

H ういうい。

ご シナリオ的には亜季派だったり。

H あんこが桜っち同様損をしてるね。妹の価値を安く見積もりすぎです。

ご 救済キャラになってしまってるからねえ。往々にして前半部を見ないままエンディング見ちゃう。

H ま、前半に凄い物語があるかというところでもないのだが。

ご あんこいないと途中でプロジェクト崩壊してたんだろうか？



H 進行さんとしては決して有能じゃなかったみたいだが、あんこのせいで遅れ続けたことはあるまい。

ご 声優さんの描写は真に迫ってたよー。

H 亜季が練習に使ってる台本、さぶいなー。設定話は飛ばしますか。激しくクリック連打ですか。Ctrlキーです

か!

ご基本基本。

H ということは、そんなところばかりを繰り返して確認しているオレらは変態ですか?

ごうむ。

H ハアハアしか書いてない台本って大変そうだよな。

ご どういうハアハアかは、まともな台本なら解説があるだろうけど、それだけだと辛いだろうなあ。

H なんかも自動生成ツールで作れそうな文章。

ご 比べ多かったですりして、実際(苦笑)

H コラで荒らしなんてネタもあつたな。

ご 実際あそこまでの事はあるのかな? さすがに荒れてるところわざわざ見にいったりはしないからのう。

H あるんじゃないの? 先輩の言うとおり、そんなにモノを考えてなさそうだからねー。

ご 作品の評価として、割と酷く書き込むのは珍しくないっすな。

H あー、そっちに関してはオレら被告席だから。書き込まんけどな。

ご ちゃんと自分の立ち位置示してるからおーけー。

H オレなんかは声優とか製作者が人間だってコトに気づいてても気づかないふりしているってとこかな。自称善意のファンです。

ご 作る側のことは事情的な部分も含めて推測ができてしまっているのはあるけど、とりあえず評価の時はそれは忘れる方針で……。

H まあ、言い方はあるかもね。時々目に触れてしまうし(苦笑)

ご とりあえず敵対はしない方針で。

H うひ。

H 恵さん、カッコいいよね。

ご カッコいいね。

H 亜季の録り直しのお願いに、きちんと金がかかるって言ってしまうところとか。才能が有ると認めた上で、それを伸ばすもつといい方法があったんじゃないかと反省したりとか。反省という殊勝だけど、実際はプロとして食欲。でも、自分のコストは口ハにしているし。マッキーもいちおうそうか(苦笑)

ご 壁に当たってそれを越えてこそだよな。

H ー、越えてつてゆーか、いろんな制約を背負っても、常にその中でできて当然というのが理想。さらに時間短縮して利益上げたり、自分自身のスキルも常に上げたりしないといけないし。

ご ふむ。品質キープは最低限か。

H やっつけでこなすときはやっつけでこなす。それもプロ(涙)

■ みかさん

H 机の「完売しました。アリガトー」が羨ましいです。

ご 今度こそ(苦笑)

H 会場でのやり取りはあんなもんかなー。

ご 大手さんに挨拶いくと、けっこうあんな感じ。

H ちょと売れる知り合いのところに行くと、邪魔にならんように気を使うよね。

ご うい。売り切れたタイミグか、開場前にいく方針で。萌えるんだけど、話的には大したことは。一応ライバルなんだけど、競い合うわけでもないしねー。



ご ライバルというより目標だしね。一応、みかみさんシナリオが主人公一番成長してたかな。

H でもゲーム完成しなかったよ？

ご よい経験にはなったんだよ、結婚して子供もいるし(苦笑)。綺麗にまとまってたなって感想はあるんだけど、全体の印象は薄いな。

H プロジェクト断念の発表があったときの先輩が寂しうだった。みかさんの絵はそんなに好きじゃないな。割とありがち？

ご 私も主人公の絵のほうが好きなんだよね。『〇すエン』よりシンプルになって今のが好きです。

H 主人公のほうはこのゲームの原画と同じなので(笑)。というか、これくらい描けるなら先輩にそんなにいじめられない気がが……。はっ、ほとんど先輩によって手直

しされてるから!?

ご 恐るべし先輩!

H さすがですなー。ほら、『〇すたぁエンジェル』と絵柄似てるし。

ご (苦笑)

■ 桜っち (千倉紗絵)

ご シナリオの人です。

H なのに一番シナリオがしょぼい。

ご 弱いよね、どうしても。

H ついでに紗絵が書いた文章もいまいち。

ご 説明的すぎ。

H だめな感じのSF語だよー。

ご ねー(苦笑)

H 先輩が必要だっただけじゃ？

ご 眼鏡が必要だったのかも？

H 妹、前作比2倍!お姉さんキャラ追加!後輩に加えて先輩も!!メイドロボは廃止ですか……。

ご ちなみに、後の先輩と同じ声……。

H エルのキャラデザも流用なのですが。

ご あの流用っぷりは笑った(苦笑)

H しかも濃い役者スキーだし。パンドラスってアントニオ・パンドラスでしょ？

ご スパインの役者さんですか。

H で、桜っちと観に行った映画が出演作の『デスペラード』じゃなかったっけ？

ご おー、そんな元ネタが。なるほど、なんとなく似てる。

H とりあえず、BLな人も普通にエッチできるということ

でOK?

ご 寝取られて寝取り返すのは、まあ面白いと思った。

H その表現やだなー。寝たらオレのものの的な（苦笑）。な
なせさん@Flowers に笑われますよ？

ご 彼女は博愛主義者ですから！

ご 失敗したときの救済キャラになっちゃってるから、その
辺シナリオ的に損だよな。

H うい。最初に選択しない限り参加の仕方がおかしいので
印象悪くなる。

ご なんか終盤いきなりいるんだよね。

H ルートに乗ってないときは、BL小説ほむべを先輩が見
つけて引張ってきたら実は知り合いだった的な補足
があれば良かったかも。そこではBLってのは伏せてお
いてルートに乗ってるときにはばれる展開。

ご（笑）。普通にゲームオーバーなルートあっても良かつ
たよね。

H この場合ゲームオーバーって？

ご どうなるんだろう？

H ちゃんと予備校通いするんだけど、桜っちとも距離は縮
まらず、妹sとの関係もはつきりせず、みかさんとも生
活時間が合わず、普通に大学生ですか。

ご や、浪人は続く。

H それは普通に落伍だから詰まん。

ご 社会復帰しないとダメか。

H 間違って就職できちゃって退屈な人生を歩むのですよ。

ご 嫌なゲームオーバーだな（苦笑）

H らくえんを追われた者には人間界か地獄しかない。

ご そっか。ちなみに我々がいるのはどこですか？

H オレは残念ながら人間界。

ご 私は天国の階段に入りそうだな。

H 十三階段？

ご そのままさっくり落下でつか。

ご 演劇を観に行きたいと思うようになりました。今度なん
か見に行きましょう。せっかくだから中の人が出てそう
なのを。

H 3月に谷山浩子さんの幻想図書館見に行くじゃん。

ご えろげの演出の概念が演劇と似てるって話あったよね。
あのへんにちよっと興味惹かれてまして。長い台詞とか
のこと考えても、確かに映画やTVドラマじゃなくて、
演劇のほうなのかなと。素材的な舞台空間って意味では
共通項があるのかなと。

H 観客がいて演者がいるリアルタイムの演劇と、パッケー
ジメディアとしてゲームではかなり本質は違うと思う。



ご 今のスタイルのADVゲームの表現を極めるって意味では、似た空間になってる演劇に触れておくのは悪くないんじゃないかな。

H あその会話は外していると思うけどなあ。それはそれとして、メジャーな俳優を覚えるくらいには映画も観れあい(苦笑)。本業のシナリオライターさんとかはやっぱいろいろ見てるのかねえ？

H そら、楽しんで本業にできることじゃないでしょ。やってる人は結構大変な努力をさらっとやってのけているよね。

ご お話っぽいものを妄想するまでは簡単なんだがな。それを紙に書き起こせるかつつと、無理。

H やば、勘が働くくらいに経験を積まないと。その為の練習が必要なんじゃないかな。困ったことに、人にできることには限りがあるからねえ(苦笑)

ご キャパの狭さを感じる今日この頃です……。

H 漫然と同じことを繰り返しているだけじゃ成長しないんだよね。

ご 同じことも繰り返してないത്それはそれでいざというとき使い物にならないという罫も。予習と復習を怠ってはいけないってのを学生の頃でなく今頃痛感するものかどうかと。

■ 脇役

H カントクの声をちょっと聴いてみたかったかも。

ご このノリだと全員声欲しいよね。

H オレの中で明確に声は決まってるけど、声優の名前が出てこない……。

ご 渋め男性声優ですか。

H 渋いっつーかダメ男系だな。

ご 上田祐司とか？

H 若すぎ。実年齢知らんけど。って、カントク若いよな、オレらより？

ご 大学卒業して2、3年てとこだと、……若いな。

H ショックだ(笑)

ご 同じくちょっとショックだ(笑)

H いや、待て。オレらが若いってことで！

ご あう。心は十八歳！

H 十七だと問題あるからな。というか、本作品に出てくる以下略？

ご ○学生。警告が出ます。ああいった細かいところはセンスだけにや。

H デバッグシーン見るとデバッグしたくなる(爆)

ご (苦笑)

H 1年くらいならこんな生活もいいかもなあ。つか、品が

違うだけでこんな生活だけどなー(涙)

ご マーキー・ザ・パスタソースは割と好きです。

H 先輩ルートの再集結のところはかつこすぎ。衝撃の告白も衝撃だった(笑)

ご プログラムとしては失格な面が多いんですが、自分もそういうところがあるので切って捨てらんない。自分にできない仕事は人にふるべきなのよね、本当は。

H 毎日あんなの相手にしたら斬り捨てそう。

ご や、本業で私に権限があったら切る(苦笑)

H αは外に出さないからαっていうんですよ……。

ご 本来的には「未実装の機能があるもの」じゃないかと。βは全機能実装されたもの。公開ベータは public beta。

まあ、αは普通外には出しませんね。

H えろげのプログラムなんて全機能実装すぐだろ？

ご いや、そうでもないぞ。難しいこと言われたりする。マ

ーキーの言い分は割とおかしいが、一部合意できる部分もある（苦笑）

H プロ意識のあり方が違いそうだからなあ。

ご ピンキリだとは思うよ。傾向として個人主義が強いってのはありそうです。結果的に人の話を聞かない。そうするとお互いに不幸なんだけどもね。「もつと早く言ってもえれば」ってのがよくあるそうなの。

H それは協力会社さんでよくあるな。

ご 本当は、知識のあるプログラマ側から提案できるいいんだけど、そうなつてなかったりね。プログラマ系の人間にありがちなのが、作中でのマーキーもそうだけど、相手に解る言葉で話さないつてのがあったり。私の周囲には割という（苦笑）

H 管理と開発の両方のスキルがある人間はマレだね。

ご ああ、それは難しいですね。ピンでできる人は自己管理はできてても人の管理まではしてくんない。まあ、基本的にはやっぱ管理する人は別に必要っす。管理手段は提供できるんだけどねえ。どうして欲しいのか言ってくれないことにはねえ（汗）

H とりあえず直上のクライアントの言うことを聞いて、というか聞き出して進めていかないと、スケジュールの後ろで自分達に苦しい作業が回ってくるから。

ご そのなのよね。外注ベース作業になるとその聞き出しのプロセスがおざなりになりがち。

H それはうちも一緒。良くも悪くも言われたことしかしない。それでもできてない奴が多数。ソフトウェア産業に製造業として従事しているかサービス業として従事しているかの差かなあ。

ご かと言って社内作業にすると、コンテンツのでてくるベースが遅いからプログラマって作業的に浮きがち。えろ

げ業界の場合、サービス業的なほうが適してるんだけど、製造業的に扱われてるのよね。

■ まとめ

H 素直に、先輩可愛いとかいう盛り上がりがなかったな。

ご まあ、今回はしゃーないか（苦笑）

H 微妙に現場に近くつてそっちに意識が引つ張られすぎて萌えられないという説も。先輩のことは好きだが一緒に仕事するとなると喧嘩しそうとか、余計なことまで考えちゃうからねー。

ご 共感したり、かつこいい！と思ったりはするけど、あんま琴線には触れてこないかもにや。

H どっちかという面白いとかトホホじゃ？

ご あつはつは（乾いた笑い）もあるかも。

H これが長期連載漫画なんかだと思入れ度が上がつて変わつてくると思うんだけど。

ご なるほど。しかし長期連載で持つネタとも思えませんか？

H 萌えやすいエピソードなんかも随所に入れつつ。アレは？『アニメがお仕事』？

ご あれは上手く成立している。具体的に仕事を解説すればちゃんと間が持つのかな。『らくえん』だとそれらしいシーンはあんこが下塗りしてたところかい？

H 単純に時間をかけてキャラに接するだけで印象が変わると思う。ゲームでざーっとやっちゃうとねえ？

ご うい。スク립ティングとか「流し込み」のひとこととで終わってるしね。『らくえん』自体もそこが手間かかってるはずなんですが。

H 失敗のネタはいくらでもあるよなー（笑）。やば、作れている部分が見えたほうが作り手（に近い側）としては

満足が。

ごそだね。

H や、全体としては作れてないお話なんだけど。ダメだ。前向きな提案は自動的に却下になってしまう。

ご(苦笑)

ご 楽屋落ち的世界観の例ってことで『こみバ』(Lead)とも比較したんだけど、結局この作品は最後に「大成功」の文字がどこにもないんだよね。明快な「成功」がないってのは、カタルシス的なものを求める人にはちと不満足ではないかなと。あれで成功するほうがおかしいんだが(苦笑)

H 逆に考えよう。あそこが「らくえん」なら、墮落する準備がOKになった瞬間から彼らは成功しているのだ。そして、エンディングは必ず「らくえん」に還っているのだからハッピーエンド。

ご 万事問題なしだな。

H そっけないなあ。

ご や、のりのりで同意するのもちよっとどうかと思ったの(苦笑)

H でも、先輩の言動はそんな感じもあるじゃん？ こういう風に解釈つか納得しないと評価しづらいかな。

ご そだね。ただ、墮落するのは大歓迎なんだが、高いレベルで墮落したいな。ちよっと自虐入った自己肯定なわけ。気持ちには良く解るが、自分としてはやっぱり微妙に肯定したくないんだな。

H ムーナスは美柴先輩のキャラが大きく現れてるからね。

ご なるようになる、出たとこ勝負が大きすぎるわな。首謀者はそのくらいのがたぶんいいんだけどね、実際のところ。

H ユーザに対する考え方も斜ッぱ過ぎない？ もうちょい

真摯な参謀が必要ですか？

ご 真摯なだけじゃ駄目。計算高くないと。

H ムーナスの人脈にいないジャン！

ご そうなんだよ(笑)

H 田中君じゃキャラ強すぎだし。自分にもっと勝負運と度胸があればと思うんだけどねー。

ご 私は、つい金勘定計算してしまうんだよねー。

H いいんじゃない？ ムーナスには必要だよ。

ご 融資受けつつ仕事するようになりたいもんだ。そのためにはまず実績と信頼が必要で、そこまでが大変なのだが。

H 普通に仕事の話になっているが？

ご きゃー。えろげして仕事のこと考えさせられるってのもちよっとアレだね(苦笑)。学生ならこの作品をどう評価するんだろう？

H 学生の頃は理解できなかったけど、社会人つか会社社員とは結構メンタリテイが違うよね。もちろんポジションによっちは同じようではあるのだけど。というか、いまだに学生気分の奴も！……だから仕事の話は(涙)

ご(汗)

H 現実的にシビアな表現がされているでもないのに、余計な気を回さずに済むだけかも。学祭の準備が大変……みたいな。

ご あー、そっちでとりあえず理解するかな。社会人ほどの切実感はいらないだろな。得たくもないか。

H や、オレよりごうちゃのほうが余分な補完をしていると思うよ。

ご うひ。やっぱり？

H オレの現場だとさすがにこんな展開ないし。こんな結末許されないし。役割分担も責任分担も違うからね。

ごうい。

H それでも、美柴先輩が実は外注請け負って売り上げ出している話は切実過ぎて笑った。あー、そりゃそうだよなーって。

ごうは。まあ、稼がないとやってけないからね。

H ただ、原画の主人公とマーキーはもっと切っていいと思う。

ご マーキーは出勤する意味ないよな。

H ないね。主人公については先輩の意向で引っ張ってきているのだろうけど、仕事の進め方的に。ま、安いし。固定給だし。……だから仕事モードになるなど。

ご ここで我々がムーナスの経営会議してどうするよ（苦笑）

H まあ、いちおう墮落した仲間だから？

ご そういうことにおきましよう（笑）

H 果たしてこの遊び方は製作者の意図通りなのか？

ご 割と怪しい予感（苦笑）

H 結論としては、ムーナスには美柴先輩のやり方にあわせられる優秀なプロデューサが必要ということ。あと先輩はとっとと監督やる決心をつけてください。カントクは社長業を継続するということ。

ご 結論もなんか仕事の話になってるぞ（笑）

H うひ。

ご それはそれとしてOKですが、そんな人材はそうそういません（苦笑）

H まあ、何をするにしても人材は常に問題なので。

ご とりあえず、えろげ業界人は演出についての勉強の意味でも、自分たちの制作環境を振り返ってみる意味でも、プレイしても損はないかな。

H そうなのか。

ご えろげプレイヤーは、楽屋落ち的な話が嫌いだければ、

まあ、えろげ業界への愛の形のひとつを眺めるってことでひとつ。やっぱ愛だろう、愛（苦笑）。愛がなければこんな業界から足を洗うのがまともな感性だ。

H 愛だねえ（笑）

H 最後に夏へ向けてなど。

ご 今年も忙しくなるのかなあ。

H まったり生きたいです（苦笑）

ご とうか、次どうするよ？

H 参加するかしらないか？

ご するとしてネタとか。また今回のような苦労になりかねないですが。

H まあ、仕方あるまい。苦労してでも出す意地だけは残っているわけだし。『らくえん』風味？

ご うむ（笑）。現時点で楽しみな新作は『Fate』のファンディスクぐらいしかありません。あ、もひとつあった

Liarの『Seven Bridge』。

H Liarは相性がいいけどなのだが、面白さは折り紙つきかな。ファンディスクは来期中にできればいいけどな。期待するのは、やば三枝さんと愉快な仲間たち？

ご さすがに出るだろ。イリヤシナリオや藤ねえのシナリオは存在するのだろうか？

H オレは最近乗り始めたミニバイクをちゃんと乗れるようにしたいなあ。

ご 私の場合によっては検討しちゃう。

超絶対ご都合主義的恋愛妹アーカイブレベル

しずなとエンジェル

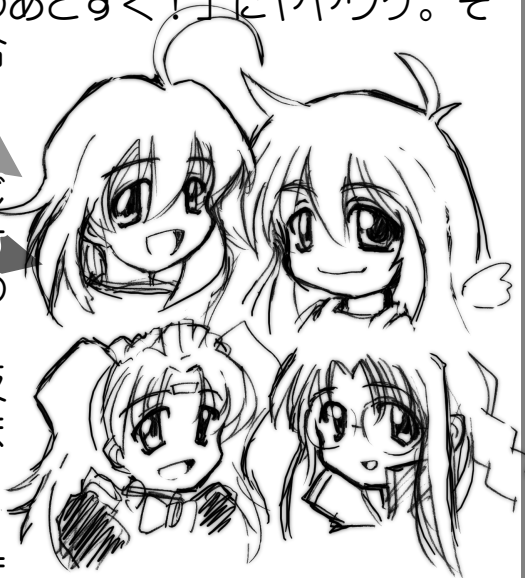
「らくえん」を作ったチームの前作です。
まずはムービーの「このあとすぐ!」にややウケ。そして満載の「超絶対ご都合主義」。

いやー、楽しかった。

「らくえん」でもおなじみのマシンガントークがすばらしいのです。私はこの2作品をプレイすることで、草柳順子さんの声に反応する領域が脳内にできました（苦笑）。

金田まひるさんのほうは、わりと Liar 作品のほうで覚えてたり。お2人のペアでの「姉妹」は、今後も続けてほしいものです。

わりとこの種の媒体での表現、演出についての「課題ゲーム」。言葉とテロップによる演出の勢いは「らくえん」よりも上かもしれません。



わたなべごう

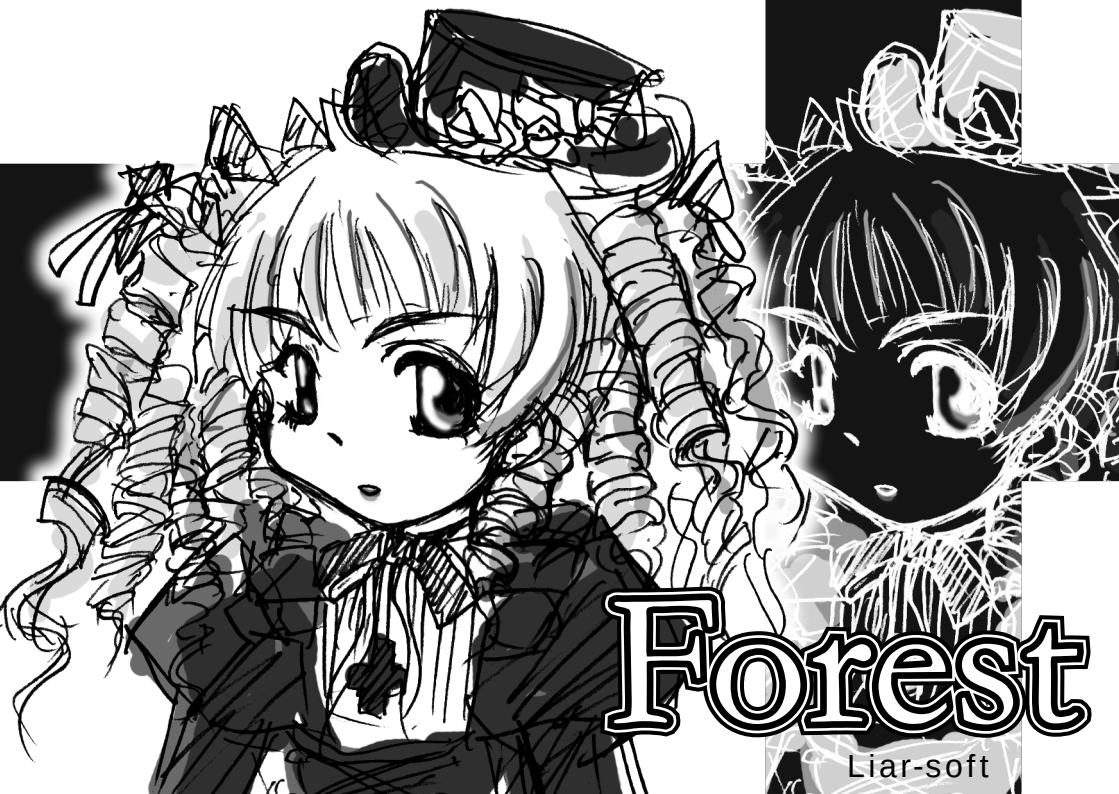
私はアリス。さあ、お話を聞かせて

アマモリ可愛いよアマモリ。……薫もそそるよね。そしてアリスは北都南様。至福。

非常に楽しませていただきました。個人的には傑作。ただ、「個人的には」ってのをつけないといけない怪作ではあります。なかなか人には勧めらんない（苦笑）。言葉遊びと想像の連鎖のめくるめく世界。読書好きならたぶん大丈夫です。

一次創作（オリジナル）と二次創作という観点で読んでみるのもおもしろいかもしれません。オリジナル自身が「出典」も多く含んでたりするわけで。わりと「読者」よりも「創る側」がプレイするべき作品なのかもしれません。

わたなべごう



編集後記

わたなべごう

ゲーム積み3段になりました！(定番の挨拶)。というか、今年はあるま買わずにこれの低減に努めないと……。正月は寝る＆プログラムしてすごすのでたぶん減りません。

あ、To Heart for PS2 が昨日届きました。たしか前回、秋には……とか書いたよーな気がします、今は冬です。雪ふってます。寒いです。

来年は楽な仕事がいっぱいあるといいなぁ (ダメ会社経営者の願望)

Hos, ともひろ

うわっ、萌えてねー (大苦笑)

いいんですいいんです。萌え系の隆盛を目の当たりにしていると“同人＝萌え”図式に囚われがちですが、そんなこたーないので。や、うちは萌え系のハズですがくばきい

本文の編集があらかた終わり、装丁を整えていて気づいてしまったのですが、読本の装丁ってちょっとしたキャラ絵＋ロゴでごまかしていますよね。『らくえん』と似てるジャン (笑)。そろそろ表紙のデザインを変えたいなんてごうちゃは言ってるのですが、私は同じデザインでずらっと揃っているほうがカッコいいと思うんですけどどうでしょう？

んでもって、今は原付に挑戦中です。人生初免許。スクーターではなく調子に乗ってギア付きを選んだのでちょっと苦勞しています。まだ乗ってて楽しいなんて言えない状態です。ま、若いうちの苦勞は買ってでもしろと言うのでく若くありません
“バイクというものに挑戦してみる”という遊びなので苦勞もそのうち。それにしても公道は怖いっすわ。名古屋でふらふら走っている白Apeを見かけたら離れて生暖かく見守ってください。皆さんも交通事故にはご注意ください。

誤字脱字のご指摘、ご意見など幅広くお待ちしております。
特集作品のご提案や寄稿も大歓迎です。

奥 付

編集人	Hos, ともひろ
発行所	莓電波部 http://ichigo.denpa.org mailto:ichigo@denpa.org
発行日	2004年12月30日
印刷所	Kinko's 秋葉原店

平成16年12月30日発行 莓電波部 <http://ichigo.dempa.org>
編集: Ilos, とみひろ 表紙: わたなべごう



happy★paradise