

莓電波部からのお楽しみ対談同人誌

莓電波読本

わたなべごう
H o s

5

水月特集号



CM62
August 2002



ICHIGO DENPA DOKUHON

葛電波村談『水皿』

ハハトロ

Hos(ホスト) パー、半年振りのレスポンス。なんか緊張

じついた。

IJ(エトワ) 話のしかたを忘れていました。

H 梅電波読本では「ある意味」Hボックメイキンゲな製品

を取つ上ナシでまたやつどうが、IJの半端(ダムレス盤)

せどーやつた。

IJ もともとあんまりゲームじゃん。

H 未来にキスを。(otherwise) つか記憶になこんだが。

IJ おなじく。

H び、他(ア)ヒド今回『Sense Off』(otherwise) で

も続お元長作品を……。

IJ ……。

H 突つ込みが入らなかつたので、取つ上ナシでアレ。

IJ あれば語るのむかいかバズ。

H 「悪質なこたずの」ズ上。

IJ やれ適切な評価か。(笑)

H あ、既に出つた。『Canvas』(ア&ヒ) やつた。『Naked

Blue』(ア&ヒ) のねホラハカラ。

IJ ジビッドだ。

H ああ丘(ヒコ)二作品だつたんぢやない? 繊麗(ヒカツ)

てありて、やつてこして樂しこんだけじ記憶に残のこない

のがあるもだ。おなみ回社製品のヘソイ経験は『チャ

ハビ』(ア&ヒ)『チャハビ』(Primus『VC3』)『Project

VC』『Pla2』『PALETTE』With You』。IJ(ア)ヒ

セ世(ア)セ。

IJ 『チャハビ』(ア&ヒ)『Pla2』『PALETTE』

かなふ。あんまり数ひてもやん。『Pla』やカターハドやつたな。『VC3』やギリヒ。

「アヤウルセ」が入つていて嬉しかつた。

(笑)

H 実せこね会社とつてせ一番やつてこぬのかよ。

H うだしておかひの。

H 最近はわヒトソでしたが、今ハスタッフに好作品を出つ

てくれるメーカだと思つ。wijの刃からけたかとこつ

IJ し……。『ijnペ』?

IJ やれ、他社(Leaf)作品だよ。ほお、ルの刃ですか。

H 『PALETTE』は迷走時代になべとか出せた佳作?

H こや略作。なんぞ出せたんだわいね?

H 『回線紙』の新しきのは体験版ブレイント捨てました。

H 『With You』もある意味凄かつたんだよ。真奈美ちや

んがつやなくて(苦笑)。せひ、混沌の時代を抜けて新

しごハイハを敷いたわけだ。

IJ FC01/02/03 ですか。

H FC01の廉價的トランザクション『Canvas』。人販せ田(ア)

もね。

IJ うど、結構。

H 最初の評価は底ねる、飛(アヒツ)とじのこかなへのこ

で、IJ(ア)ヒ取つ上ナシもむなやんやなこかど。やれが

あだ、『アヒツ』『水皿』をやるじるじ。

IJ 一一世紀初頭での「ノベルゲーム」の佳作の例ひとつ分

析する価値があるかと……。

H なんか自信なわけです(笑)

IJ ヴニスタイル(ワイン)で全領域を文字表示に使田する表現技法)は、あまり流行つてないよう見えてる中、あえてそれを出してきた老舗(アヒツ)の方針は果たして出

しかつたのか知らんこハの世界は興味深い話題です。

「そつか？」

「実は売り上げレベルでは、F&Cのは低調。もちろん他社を大きく引き離してはいますが。

H 「じゃあ、否だつたところ」と。つーか、流行つてないんだ。

「最近他で見た」とある。

H 「『痕』(Leaf)。

「それはリニアアルだし(苦笑)。やはり調整難しいから敬遠されてるんだと思うよ。

H 「確かに手間が掛かるからかなとも思ひたけど、ワインドウスタイル(主に文字表示に用いるワインダウ)を使用する表現技法)でも同じじゃない?」

「どうかな? 比較する人がいるからってのもあるかもね。後は、やはり字がかぶるのは嫌だという判断かもしれない。なんにせよ、あのスタイルの作品はこいつと一緒に出でていません。

H 「比較と言うとLVNSとどうかい?」

「敵は強い(笑)

H 「いまだにねえ。とこいつか、今回も当然の」と比較します。できていたことができないって、ギーキーいつちや

! ? 「この業界、知識の蓄積がないから。

H 「そもそもLVNは小素材開発向きだったんだけど、なんだか大変な物になってしまったような。物量で押し捲れる大手さんはやる必要ないんだよ。

「先生! 『水戸』は物量で押し切れてません!! 『アトラクナクア』(アリスソフト)よりはまだましたが…。

H 「いや、無駄にイグントヒドバターンチェックしているから。それで放尿シーンがアームだつたふどハーフとかど

「それはですね。絵師はたくさんいるんですよ。原画力が足りっていない(大笑)

H 「盛り上がってきたな。あらかじめ謝つておくといふな感じなので既刊ほど燃えてない。

「えへー。

H 「実のところ、粗はかなりある作品なんで(苦笑)

プロダクタム

「F&C系のいつものプログラムですか?」例によつてカスタマイズしまくりのシステムで他の互換はない。速度はまあまあ。ソートしては最低限サポートして。スキップの仕様が微妙。セーブ・ロードがめんどくさい。こんなことにかな。

H 「他との互換つて?」

F&Cは足回りだけ共通でゲーム部は毎回組み直してゐみたい。組み直しといつても色々モジコールは揃つてゐるんだねつから 方法論としては間違ひじゃないと思うよ。

H 「作つているゲームの仕様が色々あるからそつなるんかな。速度については異議あり。何かの間違いだとしか思えないんだが、ホワイトアウトが異常に遅い。

「そうですね。あれはおかしいぐらい遅い。スキップの時にエフェクトが跳ばされないのは駄目。別途エフェクトをつけてないとあかん。

H 「セーブ・ロードに関しては画面遷移仕様がダメダメ。ゲーム画面 設定画面 セーブ・ロード画面なんて回りくじい。

「クイックあるからいいだろだつたのかもですね。できなくはないんだけど選択肢の意味を確かめるよ

なプレイスタイルに対応できない。

「この手のゲームは次々色々保存する人がいることを勘慮してなかつたのです。」

H その割にはセーブデータにタイトル付けてくれたりするんだが……。これもナンセンスなんだよ。だいたい分岐のところでセーブするでしょ？でもタイトルはそのシーンを表わすものなの。選択肢表示中はそれに基づいてタイトル付けしてくれればばっちり。

「そやね。」

H 次、操作体系。主人公名入力ダイアログはエンターキーでフォーカス移動なんて、二十年前のオフコンかいつ！ その割には終了ダイアログが思いつき標準コントロールなのはいつたい？ 姿えない？

「ちょっととね。」

H さて、それより謎だったのがマウスボタンに割り振られた機能。というより、マウスボタンのアサインの仕方が。何度しおりを右クリックしてタイトルに戻ったか。

H 文字消すのにも右クリックでメニュー出して画面消去選ばないとあかん。普通、なんかキーにアサインしてあるでしょ？

H 普通スペースキー。

H そう。普通スペースキー。これ、LVNS以来の伝統。（苦笑）。それとなんかカスタマイズできるようになつてましたなあ。使つた？

H ごぜんぜん。かなり変則的でしたな。

H 右クリックで状況メニュー、左クリックで決定・実行に統一しないと解らんで。その場その場の最適解を追求しているつぽい。ひつじょーにインターフェイスの考え方が古臭い。

H VNC用の機能について。画面効果つて、異常に遅いホワ

イトアウトだけ？

「後は普通のフードイン＆アウトしかなかつたよーな。それに謎のアイキャッチ風表示。退化しています。」

H ああ、搖れもなかつたよね（苦笑）。

「そう、搖れすらないのよね。」

H おかげで花梨の破壊力が巧く伝わってきませんでした。

H 殴った瞬間には搖れないどね（笑）。

「もう、背中バンバン叩かれるたびに（笑）。でも、効果音はそこそこだった。単に発音終了を待つてないだけの

ような気もするけど、巧く文章とシンクロしている箇所もあつたね。『Canvas』は発音中にクリックすると切れていたんだけど、『Naked Blue』で発音しながら文

章を表示できるようになつてたし。

H それらは使い分けられるのがベストなんだが。あと、発音中割り込み禁止とか。

H 「かなり低レベルの制御体系持たせないと色々凝るのは難しいと思います。」

H 「じゃないと持続的な効果音が使えないし、止めたいところで止められないとシーン展開に置いてけぼりぐるつことがあるから必要だよ。」

「そやね。」

H 禁則処理は特に気になつた覚えがない。もしかして優秀？ あとね「」で括られた範囲は一字インデントしているんだけど、これつて他メークでやつてる？

H すたじおみりすのソフトはやつてますね。AVG（Visual Arts）系はそのへんダメ。

H 国語表記的にはどうちでもいいんぢやなかつたかな。小説では「」中の改行と同様に両方見かけると思う。

H 「作文ではインドント無しで讀います。小説ではインドン

トする出版社のが多いと思つ。

せるつもりがない。

H エフェクトは重要なスペースだけどメインじゃない。な
くとも読み語地良くすることはできると思うが……。

ご 立ち絵弱い。

H 弱弱です（苦笑）

ご でも、実は立ち絵データが一番でかい罠。立ち絵データ
の総量が一枚絵の総量より多いはずだよ。あのでかい立
ち絵が結構喰つてる模様。

H あ、拡大じゃないもんね。てか、縮小もしてないのか?
ご していません。ぜーんぶ準備してある。顔だけとかそん
なことはしない。表情変化でも一枚。

H アホや（笑）

ご いや、大容量時代やし。システム単純になるから今は
大抵そうよ。

H 立ち絵の弱さは枚数の少なさではなくて使い方かな。
ご ポーズの変化がないのですよ。一枚でも印象的なポーズ
があれば心に残るのに。

H 確かにキャラに特徴的な一枚というのがない。ただし雪
さんのアレは除く。メイド服にナイトキャップね。

ご あれはナイスよね（笑）。あいつたのが他のキャラに
もひとつずつでいいから欲しかった。

H あれも部品の組み合わせでやつていれば面白い工夫な
んだけど、全部描いてると知っちゃうとちょっと……。
立ち絵は普段の態度を反映させている奴じゃないとね。

逆に庄一なんてそのポーズしかない気がする。しかし、
F & C のゲームと「うと踊るような立ち絵が特徴だっ
たのに」。

ご ねえ（笑）。でも、それは『こみパ』に受け継がれたか
ら。

H がーん（苦笑）。そもそも『水月』は立ち絵に演技をさ

ご ないね。
H そのとき話しているキャラが最前面に出でてくるだけで
しょ。

ご ちゃんとやれば、花梨と庄一とか花梨と和泉ちゃんとか、
もっと面白いやり取りになつてていたのに。それには脚本
の協力が必須だけど。だーっと読んで、誰の行動だかセ
リフだか解らなくなるようではダメだつて。文章そのも
のがVN向きではなかつたと思う。正確には脚本、文
章よりもっと小さい単位、文か? 「書きのセリフばか
りが並んで動作の描写が少なかつたり、動作を先に書い
てしまつて画面の動きや効果音が後追いになつてしま
つたり。

H ウィンドウスタイルに引っ張られてるんかね。

ご そう思う。
H 実は最初はVNスタイルじゃなかつたとか。

ご その一方で画面一杯一杯なつてしまふ一文もある。

ご 混ざつているのね（苦笑）

H その上、間を取ることをまったくしてない。

ご ああ、間はないですね。

H 気分ぶつ切り。『Canvas』もそつだつた。

ご それはそれで、もしかしたら効果?
H 絶対違うにジユース一本。
ご （苦笑）

H ということはVN失格。以上。

ご がーん。かるうじて合格にまけてあげない? 補欠でも可
能字が少ないのはさすが。気づいたのは二箇所くらい。
ご そのあたりのチェック体制はしっかりしてるのかもね。
でも、VNの肝つてやつぱり一画面を使って活せる文章

でしょ。活きてないもん。唯一、舞の咏（うた）くら
い?

ご そう言われるとうぐうの音も出ない。

ご 立ち絵に演技をさせてない時点で駄目押し。

ご VNにしたかっただけちゃうんか！ってことね。

ご 中途半端だね。

ご (涙) その割に縦書き表示ができたるんだよなあ。

ご そやね。そのせいで横表示のときに横幅狭い。縦横文字

数同じよ。

ご 通りで縦書き表示でレイアウトが崩れないはずだ。やる

なー（笑）。そーゆー工夫好きよ、オレ。

ご あと関連してのかどうか解らんけど、文字フォント変

えられません。

ご ふむ。その縦書き表示だけ、立ち絵がほとんどの機能し

ていないお陰で割と読めました。

ご (汗)

H 通常、立ち絵が効果的に動いていると表示されている画面左右に目を配る必要があるので、左右均等に文字が展開される横書きのほうが視線の移動が少なくいいと思つ。

H 思つ。縦書きだとどうしても右側に視線が偏つて、左立ち位置の「コ」が不利。その点、本作では立ち絵を見る必要がほとんどない。

ご それ、けなしてるように読めます（苦笑）

H や、新たな可能性を見出した（笑）。印象としては挿絵の前に文章が展開している。つまり立ち絵を使わなければ縦書きはイケル。全編イベントCGだつ！ むう。でもそれはありだと思いますよ。『弟切草』（CHUNSOFT）とかそうよね？ 立ち絵がLVNSの斬新

H まさに歴史は繰り返される。Hロゲを見ても『終末の過激化』（アボガド・パワーズ）に『フォークソング』（コードノース）と実績はある。

ご 萌え増進には立ち絵が効果的ってのが大体共通認識になってるから 水月はあんま効果になつてないけど 中々外してくるところはないっすけどね。

ご 花梨なんてさー。犬耳ピコピコさせればモー。

ご リアルタイムで立ち絵アニメーションとかどうです？ うむ（笑）

音楽

H 最近のゲームにしては珍しく歌なしだね。BGMは個別

にも使いどころも良かつたと思うよ。ただ、演出技法的にはやっぱりダメ。音量操作はなかつたし、BGMを鳴らさない間の取り方がいまいちだった。何かありそうな時に、その頭から音楽が出てなかつたりするのよ。どこが担当してたんだつけ？

ご 自社スタッフ おおくまけんいちさん。かなり感心。

H 普通に使つてるなあつて印象しかない。「これは！」ってどこ、あんまないよね？

ご うそーん。雪さんが倒れるところや和泉ちゃんの待ち伏せから走り去つてしまつシーンの曲は緊張感があつて良かつたし、雪さんとふたりきりで花火しているところはかなーり切なかつた。客観的に見ると陰鬱になつてしまふ感じがよく出てたよ（汗）。それにテーマ曲が良かつたから、エンディング近辺は綺麗にまとまつたと思つぞ。

ご テーマ曲はよいと思うです。あー、そつか。テーマ曲のアレンジが多いんだ。だから曲としてテーマ曲ばつか思は出すんだ。『悲しさ』『愛しさ』はOPのアレンジよ

ね。

H OP以外もアレンジで揃えてない? よく解かないけど

(汗)

「うん。『トート』と『やせしわ』が同じ曲かな? 「別れ」もOPアレンジかな? 『日常』とHのティeingの『未来』

が同じ曲つすね。

きつと『未来』は『日常』にあるんだよ。

そういう意図なんやろなあ。

さり気な高度なことをしてることが判明。

音楽については私の負けってことでひとつ。全体的にな

んかつまりいいねとしか思ってなかつた。

ん、アレンジも別の可能性だから。うわ、まとめすぎ。

ご (笑)

H いい感じ見つけて、ちょっと嬉しくなつた(笑)

ご うひ(苦笑)

キヤハ別

H さて、お待ちかね。十一人のママたちにスポットを当てましょー!

ご そんないません(苦笑)。端的にこつてみんなママだよね。実際ママになるのもこじるし。つか、みんなすぐなるに違いないじ。

H なんでもちゃんとシールついているかなー。

ご そりやみんな十八歳以上ですからー(笑)。正直に言つておきます。双子はまだいけると思いましたが、鈴蘭はさすがにやばいと思いました。私が言つのですから相手のもので。主人公もまずいよね。まずいことを解つ

てゆくせにやけに冷静。たんたんとこなしていく(汗)

雪ちゃん

ご うちわは反則です。ほつしも反則です。

H 一緒に寝るのは?

ご それは超反則。

H 病院までメイド服を着てくるような非常識人じゃなく

て良かつた。

ご 私、事前情報なかつたから家でメイド服見た瞬間まじで

目が点になりました。

H いろいろと販促技の……いや反則技を持つてる人でし

た。

ご これでもかといわんばかりに主人公を甘やかしていま

H この人のシナリオなんですか? 主人公を甘やかすのが

目的ですか?

ご まあ、おそらく(苦笑)

H スノーネロップ(雪待草)の花言葉は「希望」「慰め」「まさかの時の友」。やっぱ脚本のトノイケが

『Canvas』でやつたのが花言葉ネタだったんで調べてみた。「慰め」ってあたりが痛いです。

ご うひ。

H 病院で田覚めた直後の会話はなかなか戻。もう、忘れまくりです。

ご ねえ(苦笑)。雪さんエンドの後、頭からプレイしたら

展開変わるとかだつたらどう評価してた?

H 例えば過去が明らかになる内容で? 他の整合性とかさ

らに要求はあるけど、評価は高まつたでしょう。ただ、

「水月」な世界構造の中ができるのかどうか。

ご 全体のバランスは難しいかの。

H 大切なCGが一枚抜けています。まずは、水泳のコーチ。

ごうむ。ないのは納得いきません。

H もう一枚は、世にもめずらしい、リコックを背負つてはしゃぐメイドさん。ある意味こつちが見たいです。

ご 「ああ、それも見てみたい（笑）

H Hシーンはかなり来てましたな。F & Cからしからぬ。ひとりHはもうつ（悦）

ご えろえろなんは歓迎ですが、選択肢だせよと思いました。
H えー、忙しいからいらない（笑）。Hシーンで「」奉仕、
ですよ」と言われて「」・ほ・お・しつ「」奉仕つ
となんかの主題歌が流れてきたのは私だけじゃないはずだ。

ご すまん。私もです（苦笑）

H カーペットはどうなったのか非常に気になりますが。

ご というか、これはトノイケ氏の趣味？
H 孕ませるのは趣味だな。『Canvas』でもやつてた。

H 私としては是非風船ウサギは見逃してあげたいと。

ご うひ。犬耳幼馴染のが上ですか（笑）

H その日の夜のHシーンのCGが抜けているのが欠点だ

が……。だって、こっちのオチのほうが美しいって。

ご それは逃げだ。僕は雪さん追いかけてマヨイガに行くよ！

H それも逃避だつつの（笑）。最初は花梨オチで納得したんだよ。

ご あのオチは綺麗よ、確かに。でも、んじゃあの伏線は？

H とか納得いかなくて。で、マヨイガ行って。結局伏線どうもなつてなくて。さらに困る罷。

H ダメじやん（苦笑）。雪さんのエンディングつてなんの盛り上がりもないしね。「あ、いたよ。え、終わり？」

ご 会えたことに感動するんじゃないですか（笑）

H 雪さんが消えてしまった理由はナナミ様が説明してたけ
ど。
H 役田は見守ることだわ。種賣つたからという説もありますが。成長してママ不要になつたってことか？成長してたつけ？
ご いいえ（汗）。一応雪さんは最後は奥さんしてるんだけどね。
H ママではないと？
H 成長の証とみていいのかどうかは疑問です。
H 奥さん賣う甲斐性はなかつたような気がするが。てゆーかキミ、乳を子供に譲れるんですか？
ご 奪い合い。まあ、二つあるし。
H いや、完全に同じじゃないし。
ご 片方ぐらい譲つてあげなよ（苦笑）
やはり、まだ見守る必要があるだろ。いいはひとつ、雪



さんが安心してお役目を終了できるように、花梨エンド

どさあ（苦笑）

推獎

ごがーん。お役目を問題なく継続できる鈴蘭工ンドでひとつ。

H 双子のバッドエンドでも出てきたりするよね。
ご ハッピーだとさつくり消えます(涙)。

ヒルジで雪をみて何者よ？

二 何者なんでしょう（苦笑）
いから謎のままです。

H なに一つ！それで放置かーっ
ご 雪さんから萌え方面を取ると、

(苦笑)。ちゃんと雪さんの背景補完が入ってたら、この作品の評価ぐっと上がるんだけどな。マヨイガへと消

え去つてしまふことから基本的には異世界の存在つてことなんでしょうけど……。主人公が事故にあつてから

の仮初の存在なのか、ちゃんと小さい頃からいるのか。その刃が迷ですな。

H ルートに乗ると記憶の一部が戻るという描写は他一人

看病の結構は本物だと思つたほんたうと共通するので、前向き解釈。

なるほど、雪さんは確かに主人公の想像の産物だから、体化したのは母親が死んだ時つてのはどうか?

H うーん、近いかもね。
ご ナナミ様に会った後とかね。その時に古屋戸が一回開い

てるんだよ。それで雪さんをマヨイガから連れて帰つてしまつたつて方向で。

H それでは雪さんの両親の存在が説明できない。
ご それは雪さんが存在し始めた瞬間に帰納的に過去が成

立したってことで。
うへー。そりやこの世界だとそれも通るかもしけないけ

「癡能父」「やっ万がー、私に何かがあったら、」の元が丑
この女のかのぞくの。鍵ねじりだな...」
「これの続きのシーンが作中に出てくぬに違になつて
普通思つじやない?」

普通

「薬箱の中に一票。雪さんは場所は知ってるけど、薬は苦手なので開けて調べる事はないと思われます。

「これ、多分鍵絡みの伏線として作られて、そのまま放置されたものと想像。

H 辻樓は合うなあ（苦笑）
ご
家を荒らしたのは自分で、その時に鍵を発見。だから薬
箱の場所を憶えている。とか、そういういた想定もできま
す。
H でも空き巣が入ったのは入院中だろ？

しかし、事件の原因が突然から改められてしまった。
鍵は開けられなくて、機会は逃げてしまった。

H 事故と書いてあるならともかく、事件だからね。
ご かのう。
H 鍵はすでに奪われた後かな。そうすると那波の儀式で使
われた可能性が高いか。

「どこだつたかな、どつかのフレーズよんだ瞬間、これ、
『未スを』だ、って思つちゃつたのよね。」

H どじだら? てゆーか、難しいからパスだったんじゃないのか?

『 うひ(苦笑)

透矢「…庄/は、かりと、僕の知識が何かだと想ひしれただけね?」

庄「たずがだな。よく分析してみせ! 魔こなび、やひだよ。ただ…」

透矢「へ」

庄「ただな、俺の知りてこの知識、じつやなのがある。世界を観察するおで確定やれな。人間が知覚でやひのまことに認識でやれる存在のみだあれ!」

庄「わら…最初は、おがべの味方すのつかつたんだ。でも、話せばこんなこと、じつにひとかわ、魔せんじ真似だと思つんだわ。相手でやねーも…。だつてねおどり、じつがこなづかうつて、魔じこたつして『わせだせ』おがべたぬ縁結でやれるか?」

『 えりかーどこか、そもそも全員が架空のキャラの世界の中で、やひに架空の存在の話をそのキャラ達でやつわやうメタっぷりがなんとなく『未スを』

H いや、それは深読みすぎ。うん。『未スを』やつちやつた後だから、田につけちゃう。

H この物語の場合、実在そのものが不確かだという展開だからな。

『 こういった設定のキャラクターのは特に珍しいものでもないとは思うんだけど。この作品、主人公が「自分に都合のよい設定」とか言つてゐるよね。作品内で登場人物がそういうこと言い出すのは、一種の反則的発言か

など思つんですが、それが自然にでてきてるあたり時

代? とか思つた。

H 元々は読者を引っ掛ける意図の方が濃いだろ? けど、表現的には時代かもね。「自分に都合のよい設定」の割には雪さんの過去がおかしな設定だとぶかしむあたり、さらに客観的だ。

『 メタ化した見方を物語の中に当然のように組み込んでるのね。

H ちゅーかさ、今時、自分をキャラクタとして「僕って属性だから」とか言ってみるのが普通ってことだと

『 普通とは言わんけど。そういう考え方が、別に違和感なく受け入れられるということかも。ただ、これをフレイした一般人がどう感じるかは疑問だけど。

H いや、一般人やらないし(苦笑)

『 少なくとも「おたく教養」としては「普通の」こと。それを作中で明示的に使ってしまっても、拒否反応を感じる必要が無いってどんかな。雪せんシナリオはどうかつかつづーと、雪さんハアハアよりもエロゲのメタ化って案外進んでんの? ってことのが印象深かったのでした。んー?

H 我々はいいのよ。ちやんと『Sense Off』とか『未スを』

を遊んできてる訳だから。いきなりこれを見せられたF

&Cファンの人はどう思つたんだろうかと。えー、理解するつて困るほどじゃないでしょ。

H でも、こういつた点は無視されてる感が。雪せんハアハアしか言つてないんだもん。

H そり、もともと重要じゃなかつたから。

『 私はF&Cで「うーつた作品が出てきたのを高く評価しているのに」(涙)

H それを考え方があるでしょ。恐らくそれは意図でないし、途

中で言つていた「そういうものが不自然じゃない状況になつてきた」が落とし所だと思うね。

ご 雪さんシナリオでしか強調されない部分ではあるしね。

ご そこで強調されたという表現がすでに解らんのだが。うう、そのあたりは感覚のずれか……。

ご 例えば雪さんが実在しなければ妄想論もいいのよ。でも、実在していたという方向で話を進めてるじゃない? 実在していた人間が認識されなくなるのと、妄想キャラとは違うと思っているわけ。非常に紙一重だけ。

ご そここの区別を敢えて同じラインを持つて来てるってどこが注目ポイントなの。妄想と実存の区別の必要性が薄くなってる人ほど、あのシナリオのあの部分に反応するはず。

H 構図としてはだよ「周りを振り払つても、好きな人を追いかけた」それだけじゃない? 「周りを振り払つても、キャラを追いかけた」わけじゃないから、それを狙つたならインパクトに欠ける。

ご 雪が普通のキャラクタだったらその理解でいいんだけどね。そこに持つしていくまでのお膳立てがやはり意図的なものだとわたしや思うのですよ。

H オレには三流SFかにわかファンタジーにしか思えん。

ご そこが価値観の差かあ。

H 近年の空気を感じ取れるような新しい提案になつてないから、狙つたとしてもいまいちだな。

ご やつたことに意義があるので。少し跳びますが、この一年ほどで顕著になつてきたニース系サイト等でキャラクタに過剰に反応する動きは、その空気の顕れだと思います。より個人化、極端化の傾向があつて。一瞬で廃れるんだけどね(苦笑)。そういうふた反応を見越して

作られたキャラが雪さんではないかと、話を作れて、

かつキャラクタがしつくりはまつてれば「傑作」になれだと思います。

H でも、そうしたら雪さんは物語のためのキャラクタになるでしょう? 従来のキャラを立てましょー! という基礎はどう違うん?

ご 立て方に「キャラクタであること」を入れることができるようになつたということ。従来の基礎からは逸脱しているでしょ?

H うーん、わっかんねーやー。そんなに大層なことなのか

ご ちなみに現象的に顕著なのは、『天国に涙はない』(佐藤ケイ、電撃文庫)です。キャラクタは最初にチエックされるポイントになつてますからね。でも、弊害も大きいみたいで。キャラクタしか書けない若手作家が増えてるみたい。

H メタファがどうのというより、縮小再生産で腐れているといふ話じゃないか。

ご 腐れてるつてはあると思うけど、それは論点じやなくて「それだけでも」評価してしまつ評価軸ができちゃつてる。

H その軸に乗り始めるとき、パクリのパクリのパクリの……と無限退行(笑)していづれ誰も理解できなくなる。それが腐つていくということだよ。

ご バックボーンが広ければ大丈夫な気もしないでもないけど。エロゲ界程度じゃなあ。

H まあ、エロゲのバックボーンはエロゲだけではないというよりバックボーンに成り得るオリジナルなものなんてほとんどないと思うが ので大丈夫な面は確かにある。

ご 現状、エロゲで結構良いと言われる作品を作つてる人達

H のバツクボーンって広いと思つ。

H 確かに。でも、無限退行は始まつたら破滅しかない。

H 二段目までが限界じゃないかなと思います。いや、今言つたような小説だけを背景にする人が、一定以上の規模の世界を作れるとは思えない。

H そうだね（苦笑）

G 「雪さんに萌えるプレイヤー」を見透かしたようなところが水月にはあるよねん。そういう要素を作中で扱う作品が登場する程度にはエロゲ界も広がつたんやね、と。実は作った側が「こういったキャラクタ作りが眞にキャラクタを立てるんだ！」と、本気で思つてるなんてことはないと思います。花梨あたりは順当に作つてあるから、雪さんはやっぱり「ネタ」なんやと思うよ。ちょっと危惧してるのが、『水月』の後に出了他社の話題作のいくつかが、どーも、さつき出た小説のよーなものなんではないかって感じ……。未プレイなので正確なところは不明。

H ふむ。

G 「萌え」を広告的に押し出している作品が今年多いのもしそそばっかりに流れるようなら業界やばいです。

H 嫌な話だ。もうメイドなんて三年は前に飽きたのに。
G （苦笑）

H 和泉ちゃん

G 思いつきり貧乏クジひいています。やはり、眼鏡ツコはいじめられる運命にあるんでしょ？

G 偽者ですが。

H エピローグでは和泉ちゃんも成長したことだし、もう眼鏡は要らないと思つたけどね。

G だよね

H 和泉ちゃんの花言葉は解りませんでした。泉に咲く花から水仙と言つことで「自己愛」ってのも合はないし。

G 和泉ちゃんは琴線に触れなかつたから。

H 花梨とのことはスリリングな展開とも言えるけどやつぱり花梨シナリオの前哨戦つてことで。

G 横からまぎれこんでて玉砕つてイメージのが強いよね。

H ちなみに声は『おジャ魔女どれみ』の眼鏡ツコ（ぱづきちゃん）以外には聞こえません（こゝは秋谷智子さんです）。

G それ、私も思った（大笑）



H 気になるのはスクール水着つてほんとうにああなん？

G ええ、ああなつてます。水がスムースに抜けるよつに。男や花梨が手を入れるためではないのですね？

G ないです（苦笑）

H そのスクール水着がキーワード機能に当てはめられていたけど。アレ、売りだつたの？

G 宣伝では大きく扱われたたけど、なんじやらほいつて感じでしたな。

H スクール水着もちょっとといい話が聞けるだけでクリア条件でもないし。重要なのは鈴蘭ちゃんだけ？

G 別の神道系のゲームで似たような機能がありました、そつちは本当に単語が難しいので辞書としてついてました。クリックすると解説辞書の該当箇所に跳ぶ。

H このシナリオで、花梨が昏睡状態になってしまるのは那波(ナナミー)が儀式の邪魔をしたからという発言がある。

ご 同じ現象が起きているとして、那波シナリオでは那波は主人公と一緒にいる。なにをしたんだろう?

ご 那波&牧野父が、ってことだらうとは思うんだけど、なにをどう邪魔してんのかね。基本的にあの儀式は戸を開いて、なにかしら政(まつり)と)して、また閉じる儀式なんだと思うんだだけ。

H あの儀式というのは、花梨の舞でいいのかな?

ご です。あれで歌つてたのは過去編(笑)で唱えてた祝詞だよね。

H 牧野父も常世の門が開かれたと言つていたか。

ご 干渉方法が解らんけど、開いた時点でなにかしら干渉つてことになるでしょ。

H ご どこのシナリオでは那波は死んでいたっけ?

ご その日の夜の事だった。

牧野那波さんが「へなりた」とこの連絡が入ったのね。

ご といふわけで、花梨が起きる前にお亡くなりに。

H おめでとう 牧野父。さつくり成功していたのね。

ご うむ(汗)

H アレ? 那波シナリオで失敗しているのは明瞭だけど他は? 花梨のときは向こうで勝ちあうわけでもなかつたし。

ご 雪さんのときはそもそもどうなつてるか解りませんし。H 謎ですね。

ご 親父方面でなにがあるに違いないと思わせて、結局なかつたのがやっぱ一番あかんかったんやろね。

H うい(苦笑)

ご 山や海の開発で遺跡と絡めてみるとか。
H 父親と牧野父の関係も知りたいね。

ご イメージとして牧野父が取り入つてそうだけど、なにか裏で煽つてたりするのかも。後は、自分の親父も当然絡んでくるでしょう。自分の記憶は戻つてくる方向がいいかもね。最後には一人で町を出でいくオチで(苦笑)でも、記憶が戻るとゲーム世界から弾かれそうな気がする。それに那波が一年前に死んでいるとか、上手く隠さない。

ご もう極力、あつち方面の流れは出でこないようにして、現在を舞台にした歴史ロマン的に組めたらベストなんじゃなかろうか。純粹にナナミ様のことが「過去の話」になつていくように巧くまとめられんかな。ゲーム全体としての「騙し」シナリオになるように。

H あの遺跡は巨石文明系ということで、七波の一族は史実に残されていない民族であるという表現でしょうね。

ご 実は石系文化は瀬戸内に結構あつたりします。

H ご 伯方(はかた)島の熊口(くまぐち)を中心には史実に残されていない民族であるという表現でしょうね。

ご 実は石系文化は瀬戸内に結構あつたりします。

H ご 伯方(はかた)島の熊口(くまぐち)を中心には史実に残されていない民族であるという表現でしょうね。

ご 伯方(はかた)島の熊口(くまぐち)を中心には史実に残されていない民族であるという表現ですね。

H ご それつて住居跡とか? 石組みの神殿とかではないよね?

ご 住居跡はあつたと思つ。神殿はないです(苦笑)。石神様は山にありますわ。西日本最大のメンヒルあるよ。

H ご メンヒルって人造丘(ピラミッド)?
宗教的な意味あいあつた巨石ってことでよかつたか
な? 山に巨大な岩がひとつ露出してんのよね。基本的に自然岩もしくは手を入れてもちょっとのやつだと思

ます。伯方島にあるやつは自然岩。

H 載つてね。熊口遺跡つてのが海に沈んでる。

H いへこつた分野も知らんじとや新しい知見があるんだね。迂闊に脚本書いてるといふまいぢなじになりそうだ。

H 調べると結構面白こでしょ。ひさでもなこト調べくつてるかいね。

G それで、山ノ民と神話つて正直じのじでした?

H オレは特段不満はなかつたけど。

G 私もそのあたりはあまり詳しく述べないので突つ込みせいりはせあんまりないんですけど。アマテラス系と絡めてるのはわよと違和感ありました。基本的には小道具だつたんじょうけど。「マヨイガ」も一応そつち系の話から引つ張りきてるみたいやね。

H 上手くやってくれれば新解釈つてことで小道具ひとつは十分だつたんだがうけど。

G ちょっと薄っぺらい印象はあつたかな?

H 日本人が单一民族といつわけではないじよ。いれは忘れがちだけど事実。これに原二ホンジン(=七波の一族。後の山ノ民)が追われた話が日本神話に転換・捏造されたという設定を載せたのは面白かった。

G わやんとナナミ様のお話と絡めてはきてますね。「山ノ民」とかそのあたりの用語はまあいいけど、神話部分は全部でつちあげたほうが良かつたんじやないかなとなつよつと思いました。アマテラス系の国造り神話のイメージ、頭の中に結構できちゃつてるので……。それをナナミ様にあてはめると、なんかしつくりこんどの。神話ベースにした漫画とかゲームでより深い物見ちゃつてるから、神話そのものじゃなくてその辺が邪魔しちゃつみ

たい(苦笑)。いへこつた伝奇系のネタを絡める時はなるべくカツジナル(せぐしたほつがいい)のかも。もしくは、逆に徹底的に調べて固めて、それに嘘をかよと混ぜる。

H それだけのイメージによつて、今回はそれは捏造だつたといつ話だから抵抗があるのは当然かも。オレは、ナナミ様=渡来人の安直さに突つ込みを入れたくなつたくらいだが。

G 思わせぶりな描画だけはめにからね。もう少しなんか深いところがあるのかと脇つたよ。ちょっと構成変えて、「地元の神社に伝わる神話」として示せばよかつたんじやないかなあ。でも、やつあると壮大させなくなるなんか。
H そつだね。でも、オレもいち部落の話が日本神話に繋がるという部分がつまく想像できない。實際にはそういうことがあるのかもしねいけどね。ところで中国の不老不死薬の話と日本の歴史つてタイミング合つる。
G 大体合つよ。中国は歴史の興り早いんで。徐福の話はだいたい弥生中期で合つてゐるはずです。魏、吳、蜀の時代が邪馬台国だからね。徐福伝説が紀元前二世紀つす。日本に続々ときた渡来人たちの一部つてことでOKでしょ。弥生時代初期なんで、大和政権成立前。

H 彼らが平地ノ民という民族を成せるほど多かつたんだろか?

G 実際多かつたはずだよ。日本人の半分以上は渡来人なんだか。

H あ、そうなの(汗)

G 数千年以上土着してた縄文人在本州の半分より東に駆逐した弥生人は渡来人勢力中心つしよ。もちろん混ざりながらなんでしょうけど。体つきを見ても日本人つて混血民族つす。

H 明らかに南方系の人もいるもんね。

J 今日本人最大の勢力は弥生時代に流れ込んだ腹

来人ベースだと思います。

H その話題をさ、授業中にやつて欲しかったな。中世ヨー

ロッパの魔女狩りがどのなんてたいした伏線になら

なかつたんだから。綺麗に伏線張れるじゃん。

J ああ、綺麗に張れますねえ。秦の始皇帝の話とかにする

べきだな。うん。

H 高校生三人組の夏の課題に説得力を持たせる解説が少

なかつたと言えそ。

J 神話関連ネタを使うときはもう少し頑張らうつてJと

で。

H 戦時中の軍の動きも謎のまま。

J 結局なにやつてたんだろね。

H 山ノ民の一掃。というより、皇族の歴史の真相を隠す作

業。あの廃村は軍の活動結果でしょ。あれだけやつて

おきながら町の人のが存在を知らないといふのはどうだ

れ? 御社のことといい、全員で口をつぐんでこるんじ

やなかわうか?

J 実際、山ノ民の驅逐については明治以降あつた話なんです。

H ベー。

J 第二次大戦で止めを刺されたつても事実みたい。山ノ

民つて、よーするに戸籍持つてない人達なのね。明治の

富国強兵政策的にはすげー邪魔な存在で、基本的に山か

ら降ろして固定化せられた。それでも大戦中頃までま

だ残つてたそなんですけど、大戦をきっかけにはば壊

滅したらしいです。

H ネイティプ・アメリカンの話ですね。大陸の遊牧民も似

たよくな扱いを受けてるJ。詳しく述べたければ「山窩（サンカ）」ってのが基本

キーワードのつづり。

<http://isweb24.infoseek.co.jp/school/drhnakai/sub1-23.html>

J こんな感じね。

H ちょっと不思議モ本風味かな（苦笑）。これまでこの

事実を示して物語を支えるべき部分と世界観を表現す

るために曖昧模糊にする部分がそれJでもない交ぜにな

つてしまつた印象は残つた。

J そのあたりがちょといまいちだつたんすかね。

H 巫女さんを真正面から扱おうとした点は評価してもい

いかも。

J 巫女服でえつちは真正面なんでしょつか（苦笑）

H 禁欲を美德とするのはキリスト教系に任せるとこH

J とで（笑）

J よし、花梨の話題に繋がつた。

花梨

H いや、「With You」かの数えて一度田だつ。

J ばつしゅ巫女だつた。

H うい。「神聖な巫女服を汚すもつた事はしたくなっ

か?」訊かれた仕方ないでしょ。

J あの舞の時の衣装とかはいい感じやねーと思つてまし

た。

H 衣装かいつ！花梨シナリオは残念ながら最後の分岐条件に曖昧なところがあつて、初回プレイ時は普通のエン

ドになつてしまつたのだけど。Jは裏表が反故になるはず

がないと速攻でやり直しました。

J （大笑）。あそこはちょっと制御ミスつてたつすな。い

まいち達成してなさいばさが足りてないつーか。

H 和泉ちゃんや庄一との関係修復が、たかがHシーンのフ

ラグになつてゐるのはまつたく釣り合つてないよね。

「あれがなかつたら結局田が覚めませんでしたとか、そのぐらい差がないとね。もしくは自分のこと思いつきり忘れててラブラブ度低下とか。

H 馬鹿言うなっ！ その時は「もう一度教えてあげる」んだよおー！

ご うひ。

H まあ、そもそもマヨイガへ辿り着けないとが正しいと思つ。

ご そのくらいペナルティないと釣り合わんよね。

H パツチは出たけどそういうことは考慮してなかつた。巫女服Hは訊かれた時に選択肢が出るとか。それはそれで安直・遠回りすぎるけど。

ご (苦笑)

H これがなければ最も納得のいくエンディングだろ？

ご 順当な落ち着き先つつか、ゲームの基準になるエンディングだと思う。

H ナナミ様を射ることで引き起しそれる現象という根幹の謎は残されたものの、うまく解消されなかつたのは花梨のせいじゃないです。謎というより、ここがもうひとつこのスタートになるべきなのかなあ。

ご この部分で、これが先頭と繋がつていてのに気づいた人つてのはあんまいなかつたのかな。私も確かに那波シナリオまで解つてなかつた気がする(苦笑)

H このエンディングでは花梨と一緒にになつてしまつので、病室に引き戻されるという解釈は通らないでしよう。

ご すぐには繫がらんよね。シーン的に関係するんかなーってのはちょっとと思い当たらんかな？もしかしたらだけど、構成としては花梨のバッドでいきなり先頭に跳ばされゆつてのもあったのかもですね。那波側に盗られちゃ

つたのかもだけど。

H 盗られちゃつた？

ご 今ね、先頭と直結してるように見えるのは那波バッドっしょ？

H おお。

ご マヨイガでかける前に弓矢を持つていく描写は一応あります、その脈絡が無いのよ。花梨展開だと弓と矢を持つていく意味がそれこそ思いつきりあるわけで、それを考えるならあの先頭に繋がるべきは花梨バッドとしてあるべきだと思うわけなのね。

H それは花梨シナリオの記憶の欠片の影響と言つことでしょう。というか明記してるので。

僕は、「弓矢を取つた。

ご うしなければいけないと、僕は知つていた。

ご あつ、そうですな。原因と結果がさらに錯綜(苦笑)。世界のリセットの道具を花梨シナリオに握られてるのに、那波シナリオでもその道具を使つ……。あー、でも花梨シナリオで渡した道具(刀)を那波は思いつきり自分がシナリオで使つしな。実はこの辺、全部狙つてる？

H 狙つているんだろうけどね。

ご びみょーに咬み合つてないですな。刀の柄には即効反応してたんですが、「弓」と「矢」が本来的に花梨シナリオの道具だという繋がりは今の今まで気づいてませんでした(苦笑)

H ただし、雪さんの時には弓矢を持っていないのが致命的。

ご 雪さんの時はドロップアウトだからリセットする必要がなくなつたのでは？

H 弓はリセットのためという以前に、マヨイガへ到達するために必要つて事になつていていたでしょ？ 洞窟の奥で弓

を引いて」そこから奥へ行ける。それで統一われていれば解りよくなるんだが。

」雪さんでは確かにない……。必須アイテムではないんだうけれど……。整合性は悪いですな。シナリオどんな順番で作ったんだろ?」いひいつた「アイテムの渡り」つてのは、この世界ではありだつてのを示してるのは思うんで、むしろ那波シナリオや雪さんシナリオでもそれを逆手に取つて弓と矢をじこからともなく出して構わんつてことになるんだらうけど もちろん読者にはそれが解るよ!」そのあたりが全然無いって」とね。

H いやー もー、オレたちの価値基準で判断するとボロボロやね。

」ボロ出まくつですよな。ちきりん! こんな予定じゃなかつたの!」
(苦笑)
」いや、だからこそ惜しい作品だつて」と(苦笑)
他のシナリオへの波及を考えるには「水月」という那波の説明がすつきり解らないと解釈のしようがない。

」花梨シナリオのクトライマックスで
何處か見た物。
ナナ!!! なんぞ原稿こいつが!!

」つてのがあるので、いひが因果のスタートではないのですが。でも、一番意味あるのはいひのシナリオなのよね。因果を混せまくつて、つてのはあるとやうになあ。企画書を読んでみたい。もうやつて上を説得したんだらう……。

H 「アカシックコード」なんて単語もやっていて浮かんできた。

」『YU-NO』じゃなかったよーなもんが最後でできます。基本概念的! は『Sense Off』の透子の能力とかも類似したよーなもんやと思います。

H 環状世界を経験したいな!『Plasmaticalization』(ARC SYSTEMWORKS)をお勧め。

」それやられたイカンのよねえ。

H やれつて、やよりさんが凶悪だから。で、他へ波及ということだし、那波シナリオの途中で花梨エンドイングを経たような発言があった。あれを読んだ瞬間、今までの混沌を抜けたのかなと思ったんよ。花梨シナリオは花梨の夢の中のことだったのかな。

」そこは私もちょっとそういう解釈をしました。直接的に花梨の夢というか、花梨シナリオの花梨とそこの花梨が干涉してるのかなーとか、そういうイメージでした。この花梨は、別の方向にはじきだされた可能性の花梨かなーとか。そんなことをつらつらと(苦笑)

H 昏睡状態というものを主人公の場合と重ねて考えてみようとしたのだけど上手くいかなかつたねー。

H さりきも出たけど、シナリオの内部においては多いぶんまともな構成だと思ひ。

」話の因果関係が一番しつかりしたシナリオですよね。主人公もしつかりしている。花梨ママだけ! ママだけ! ママー! (喜)

H 拒否したくて男として拒否できない姿勢が素晴らしい。周囲からの期待(プレッシャー)という共通項を自分との間に持たせて、それに対しても花梨が折れてしまいそうになる一方で、自分は花梨の期待に応えて終盤に弓を引くという展開は、全体に比較すると安直と聞こえるほど解りやすい。それでいいと思つんだけじね。

「うん。非常に解りやすい。しかも幼い頃の思い出つきだ

(笑)

H その中に和泉ちゃんとのことを織り交ぜたわけで、図書館での気まずい雰囲気は嫌いじゃなかったです。

「修羅場だーって喜んでました。あんまこの手のゲームで鞄担当的なシーンってないような気もするし。それはそれで楽しかったよ。両方に手をだして酷い目に…という展開もないかとちょっと期待したのだが。それでも雪さんは優しかつたり(涙)

H 雪さんは用無しなのでさくっと消えてもらひつとこ(?)」

とで、好感度が上がると髪形変わっちゃうのですが。アホです。せっかくの犬耳を(涙)

「あれはどうなんやろねえ。髪を上げてるのは可愛くてええと思うんですが。

H いやあ、あれでバンバン背中叩くのはどうだらう。

「そのぎやつぶが」というか、うなじ。

H うなじなんてHのとき、好きなだけ舐めればええやん。

H シーンは言つことなし。「わふ？」で三杯はいけます。

「わんわんわん」は伝統ですかー(C)つかさちゃん。

「落書きもいいのが多いね。

H 「ああ！花梨の愛らしさが伝えきれていいいつ！」

「この辺にひとつイラスト入れるつてことで。

H 首輪希望。

「愛らしさなら鈴蘭のが」というか天敵？

H 「いやあ、敵じゃないね。ふたりでやつちやうといつのはどうだ？」

「ぐりぐり」

「びょーん」

わんわんわん♪



「じかつ

そんな擬音が(涙)

H ちなみに花梨の声は野田順子さん希望なのですが。後半

に合いません(汗)

「ご 私、すーぱーあかりんでもいいよ。

H あ、すーぱーあかりんは翡翠のオーディションに落ちました(?)

「ご ふ、惜しい。

H 川澄しゃ線が細すぎる気がするなあ。声を張り上げるとヒステリックなところが覗くからボーカルシチュな花梨

のイメージでない。

「ご あー、それはそうかあ。

H 花梨の花言葉は「可能性」「唯一の恋」「豊麗」「優雅」。

舞のときは優雅だ（笑）。なんといつても『唯一の恋』で決まりでしょう。わふ

双子

H オレはアリスのほうがいい。生意氣で実は照れ屋という
のは花梨に近いものが。

ご 私もアリス派かな。まあ、両方セットでつてことで。わ
たしや作中でのHシーンが一番好きなんですが。
H 教会でのHシーンもよかったです。あの服装は非常に危険。
めくらずにいられようかっ！

ご べるーん。めくりあげて上で縛る、これ基本。
H 茶巾ですか。顔が見えないと羞恥っぷりが楽しめません
が。

ご むう。

H 水着は白ですなあ。

ご 白いいねえ。水着跡がいいです。

H うむ。スクール水着も見たかつたかなあ。

ご それすると和泉ちゃんの立場がなくなるから。

H 思えば、初めて水月に関心を持ったのは冬コミで配布さ
れていた双子イラスト入り紙袋でした。

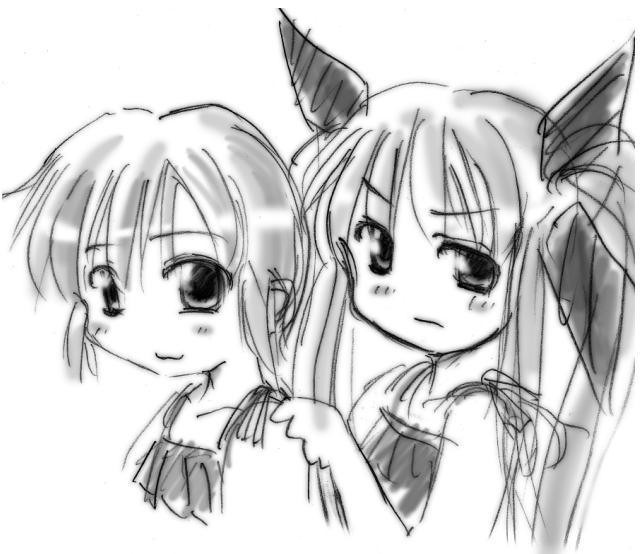
ご 固立つてましたな。惹きつけられてはいても購入に至る
までではありませんでした。

H えー。

ご 私が買おうと決意したのは、鈴蘭見てからだから。

H 花言葉は「ジャー・マンアリス 情熱、炎」というのはあ
つたけど、対を成すマリアが解らなかったのでこじつけ
度高し（汗）

ご ふたりは主人公を別の世界に引っ張りだす存在なんで
しあうけど、お話をごつそり抜け落ちてますからね。



異種の存在をこの町に持ち込んで話を膨らませようと
したのかと思いましたが成功してるとかどーかは知らん。
彼女らはジブシーだよね。

H あー、そういう意味では海外版「山ノ民」やね。

H それ以上の展開は思いつかんが（汗）
ご 石と接触させたら面白いこと起るんかのうと思つて
たんだけどね。

H 母親はスタンダードだったわけですが、雪さんにも見えてま
した。さすが山ノ民ってことか？

ご ある程度才能があればみんな見えるとか。

H 雪さんは実在っぽいけど、想いに応えて実体化してしまったというのは主人公の話の相似形だよね。

ご うい。

H 鈴蘭へ分岐するときの扱いは可哀想かも。
ご フォロー無いしね。夏発表される追加シナリオは双子らしいです。

H なにを追加するのかねえ？

鈴蘭

ご 造形的にはすげー好きです。
H 美味しいポジションなんだけど、立ち絵等に工夫がなかつたので勿体無かったよ。

ご ああ、落書きではこんなに動いてるのに（苦笑）

H 是非とも花梨に殴られて星になるCGを！

ねー。

「七波にも、そして、透矢にもできなかつたことをさうく
りやつちやつたつてことで。

H 七波の最期もはつきりしませんが。あれ、戻つてきたよ
ね。

ご 普通に生きて寿命まつとつしたんぢゃうかのう

H あ、整理したいんだけど。ナナミを閉じ込めて戦に出た

戦の最中に岩屋戸に入つて、腐乱幻影に怯えて逃げた
ナナミの祈りによつて神風が起こり戦に勝利した
戦が終わつてから岩屋戸に入り、やけどを負つたナナミ
を見つけた。だと思うが。その後どうしたんだろう?

ご ここは七波と透矢の記憶が混ざつてゐるんでないですか?
七波は逃げた後帰つてきてないんだと思うよ。ナナミ伝
説はそこで完了してゐるんだと思う。

H そうでないと鈴蘭の立場がないか。

ご 逃げたところまでは七波の記憶で、そつから先はある意

H 味時代を超越してといふかなんつーか透矢の意識だけ
がそつちにとんでるんだと思う。

ご 超越も何も並列してゐるんでしょ。過去も未来も相互に影
響するなら透矢も七波も区別ないだらうに。

H まあ、人格の主体がどこかな、と。一種の歴史修正つ

つかなんつか。

H どうも、夢を通しての前世物と『水月』で言つ並列的な
世界、それぞれの書き方がじつちやになつてゐるよう

に受け取れるんだけど。

ご 世界を思いつきり外野から観測すると、あの世界つての
は世界の流れの中で局所的に揺らいでる状態なのです。

H で、その原因のひとつがナナミと七波の物語。延々と続
く時間の流れが一方向にあるとして、その一部が渦巻い

てるよーな状態になつてゐる。原因が結果に、結果が原因

に。渦のもう一方の端が現在にあつて、それが主人公の
物語なわけ。渦から抜け出しができたら、世界が分
かれで順当に流れはじめる。
る可能性を選択できる状態になつてゐるつてこと?

H 少なくともナナミ様の頃から那波のころまでがあらゆ

りではないです。飛び出す条件はある程度限られる。那波

シナリオの場合は、その渦状態の片方の端つこで途切れ
て(岩屋戸に閉じ込められて)しまつたナナミの物語の
続きを動かしてあげることで流れから抜け出て別の流
れに進んでるわけ。なにかしらナナミの思念を抱えれば抜
け出しが可能である。もしくは、ナナミの思念に負けな
いレベルの何か別の想いがあればいいってことで、諦め
て貰えばOK。

ご その説明だと特異な事象が発生しているように思える
けど。そつするど「何で?」つて事になつてしまつよね。

H あそこにある石があるからです。するいけどそれが説明。
ご ナナミの意思が保存されちゃつて世界に影響を与える続
けてる。主人公&那波という、たまたまその(残留)思
念に強く反応してしまつ存在が出現したつてのがこの
物語の発端なわけ。

H それにしては、ナナミ様や那波の解説では、世界の理(こ
とわり)が全てそういう構造だと言つてゐるよう聞こ
えたぞ。

ご 究極的には世界は全てそういう構造なのかもなんだ
けど、それには人の意識が干渉できる状態になるためにあ

るの石の存在が必須なのです。
話が小粒っぽいなあ。ナナミ様達が世界の理が全てそつ
くいう構造だと思っていたのは、その世界の中の存在だか
らそれを全てだと思つてしまつていただけつて事にな

るよね。井の中の蛙が「一万一千年の時」というのが流れても」とか言つてもちよつと。

」、「コアンスがちと違う気がするけどそつかな。彼らにはそうとしか世界を認識できない、つてあたりが妥当かと。評価できるポイントは、そういうた世界の理を

読者でなくて登場人物が知覚しているという前提でお話を作ることにあるのですよ。珍しい技法ではないんだけだ。前例としては『YU-NO』のが優秀だし。

あー、最終的に言いたいことは擦り寄つてこら気がする。「よくできました」を押してあげるか、「もうすこしがんばりましよう」を押してあげるかの違いだと思つよ。

そういうた流れの話をF&Cが出してきたことを、私は「相対的に」評価してる。

H 知覚していない、少なくとも透矢は知覚できないままだつた、のが構成的に疑問だ。もしかしたら、ナナミ様は解つていたかも知れないが。

」、「透矢も最終的にはなんとなく解つたのかも知れないところがなくはないから……。ナナミ様は解つてますね。鈴蘭は直感的に知つてるつて印象。

H 限られた世界に閉じ込められているならば、最終的にそれが明らかになつて登場人物がどうするのかがカタルシスに繋がるでしょう。もしくは、読者にだけ明らかにされることで読者の胸のうちに想いを引き起つりますか。

」、「主人公は知覚できなくてもかまわんとは思うんですけど、最低限読者には伝わらないといかんのだけど、それ失敗してるとかねやつぱ（苦笑）

H 全ての事象を統一的に説明できなかつた。

」、「主人公が明確にそういう現象を知覚している作品としては『リプレイ』（ケン・グリムウッド、新潮社）をお薦めしておきます。最高傑作です。エロゲでその試み

を明快に行つてみた作品例としては『ひーじPONPON』（Overflow）を挙げておきます。あくまでネタバレ風味ですが展開は秘密と聞つこと。

H 「ONE』（Tactics）でも良くない?

」、「『ONE』は主人公が明確に知覚してるとは言えんでしょ。結果からの回想つて構造になつてるので、ゲームが繰り返しプレイされてることを主人公が認識してゐる例はあんまりないと思つ。

H 繰り返しはちょっと横に置いておいて、世界とその外側といつ構造は一致してゐるよね。

」、「P17n」せどりなん?主人公自身は認識してゐる挿写はある?

H 認識していくのが物語の道筋であり、認識させるのがゲームの手段である。

」、「やつぱりプレイするべきか。

」、「アレかね。「世界に外側があるのではないか?」という本能的な疑問に応えるのがこの手の物語の面白みかな?

」、「ういつす。そういう世界が想像できる人間の脳の不思議。

H だからこそ特別な石による事故では口マ

」、「ンじやないんだよー。

」、「そこ設定は安易で

」、「もいからなにかしら準備しておいて、そ

」、「の上でお話膨らませればロマンになるんだよ。

」、「えー、それじゃあ悲恋にして話逸らしてい



ると同じじゃーん。

設定があること自体に萌えない?
微妙だなあ。

那波とナナミ

H では、大問題の那波とナナミ様を。謎が多すぎてどーとか
H ら手を付けたものだか。

ご 那波の魅力は結局どうだったのかってのがあんまり解ら
H んよね。シナリオは前世物と見せかけて実はちょっと違
うとか、そのあたりのフェイクは評価してる。あの頭の
部分をプレイして、たいていの人は前世物つてイメージ
を持つと思うのね。で、お話をあたかもそんな感じで進
んでいく。

ふむ。

ご まあ、記憶が連鎖していることを前世と呼ぶと定義しち
H ゃうこともできるんだろうけど。基本的には「ナナミ様」
H というシステムが存在して、それにアクセスしちゃつた
状態ってことで単純な前世物ではない。そのシステムを
H 「伝説」の形で情報を示すことで読者を騙しておいて、
最終的には七波の記憶へのアクセスの形でいろいろな伝
説と違うところを明かしていくという部分はお話を作
りとして面白いと思いました。

システィムって言葉は曖昧なので使わないほうが。

H みゅ（苦笑）。単純に主人公が運動して七波の記憶を見
ただけなんだけど。歴史書の形で残された文章とリアル
タイムな描写の文章とその対比を面白がってるのかも。
H 史実というか、今までとは違う過去になってしまったわ
けだけ。

ご 伝説の裏版とかがなにげに神社に存在してたりとか、そ
ういった展開もありだつたのかもね。

H ところで、なんで七波の行動は変わったんだろ?。

H 那波シナリオにおいてのみ、もう一度岩屋戸に戻ったん
でしょ?

ご いや、その戻ってきたのは、透矢。

ご 私認識はそうなんだけど
H もう辞めていいですか？（涙）

ご いやあ、逃げてそのままにしないと鈴蘭シナリオが生き
H ないって話だつたじゃん？だから史実はそこまで、そ
つから先のは透矢の干渉の結果かなあと。

H 干渉（つて言葉も嫌いだが）の結果七波の行動が変わ
たのかなと。

ご あー、そういう捕らえ方でもOKかと。

H 透矢自身が、ましてや物理的 existence として、あっちで動く
H とは思えない。いずれにしろ、行動の理由が良く解らないよ。現在のほうの知識で腐乱していたのは幻だったと
H いうのが解るようになつてていたから？

ご そうかも。

H 肝心な部分がさらさら流されてしまつてはいるだろー。
ご ナナミがあそこで未練たらで死んでくれないと話
H にならんから、わたしやそれで納得してしまつてたんや
ろね。バッド展開だとあの部分で逃げたとこまでしかな
いようになるとか、そういう工夫があつたら良かつたの
かもね。弓矢とかの話もそうだけど、因果の付け方がい
まいちなつとらんのやねえ。

H さらに別の疑問。主人公が持つていた写真は？
ご そう！あれ困るんだ。あれは親父絡みだと思うんだけど

ねえ。写ってる内容変わるし。特殊アイテムとして最初設定されたけど放置されるとと思うんだよね。

H 古い写真だつていうからね。

ごあと、最初持つた涙石もね。使いどころがなんかある

んかなと思ってたんだけど。つか、使った?

H 一箇所くらい使つたよな……。

H 那波の最期の一日も不明だし。

ご不明です。

H 最期の一日の記憶がないのつて、ゲーム本編が全て那波の走馬灯だからかと思つたんだけど。さすがに本人の夢の中でも本人が亡くなつたという連絡が来てしまつるのはおかしいから、間違いなんだろう。

ごふむ。

H 無限退行の名の下にループ世界が作れるかなつて。頭の中にひとつ宇宙があるという修飾を用いれば、夢の中の他人が独立した存在でもおかしくはないだろう。

H しあうがないのでキャラに移りますか。

ごういつす

H 反転している時は好き。

ごナナミ様のほうね。

H ああ、そつちのHシーンは捨てがたいが、異常に明るくなつてゐる可能性のほう。

ごむう（苦笑）

H ただしエピローグは却下。花梨が可哀想だから。

ごなにゅー。あそこから恋の鞠当て合戦じゃないの？

H あの直後に殺されていなければな。

ごうひ

H でも、オレ的には心に決めているから。

ご犬の勝ち？

牧野父は母を求めて山ノ民の研究をしていた。病院長瀬能父を何らかの形で利用？

近代編

H 当然でしょう。
ご凶暴だけど夜は以下略。那波はあんまりヒロインヒロイ
ンしてないしね。謎キヤラ度のが高くて。

H 確かに。

ごまあ、瑠璃子さん系とみれば正統？

プレイヤー視点…原則主人公を透矢にしない。牧野父視点、瀬能父視点、必要なら透矢視点、と適宜切り替えて進行順序制御…全シナリオ終了後にのみプレイ可能

第二次大戦中、山ノ民は日本軍によりほぼ滅ぼされる。山ノ民は平地ノ民と交わつていつたが、純血に近い一族が戦時中までほそぼそと存在。

宮代神社が取り潰されていないのは謎。ナナミ伝承の史実が記された古文書は破棄されたと思われるが、点字文書は無事であった。戦後、大和神社建立。

瀬能父神隠し。那波の祖母（牧野父の義母、先々代ナナミ）の名前も知らない。物理的な存在ではない可能性もある。マヨイガに入れたことからして瀬能家も血は濃いと思われれる。

透矢の母死亡。

透矢神隠し。

那波の母（先代ナナミ）？「今は出ていますけれど、お友達もいるんですの」雪の家族のことを指しているのか？牧野父は自称民俗学者となり山ノ民の研究開始。

主人公のナナミへの願い 母に還つてきて欲しい をトリガにして、「風船うさぎのゆき」を構成要素として、「雪」が出現する。出現形態は？

牧野父および瀬能父が関わったなんらかの事件に関連して雪の家族は全員死亡。最終的に瀬能父が雪を引き取ることになる。牧野父と瀬能父は決別。

瀬能父はどこからか「那波」を見つけてきて、村（町）と離れたところで娘として育てることになる。時期は不明。

透矢が中学生の頃、雪が軽い暴走を起こす。お風呂とかそんなところで透矢を押し倒して以下略。が、これにより透矢との距離が離れてしまう。

これでHシーン確保。

雪、中学卒業後メイド化。

新城グループによる開発開始。牧野父との関連は？

那波が転校してくる。なにかしら通じるところがあつた透矢と恋仲に。しかし、元々体調が良くない那波はその後死亡。同時期に和泉ちゃんから告白。

透矢はその後、雪について疑問を持つたことからこの世界の秘密に少しづつ触れることになる。そして、那波を失つた瀬能父の陰謀事故。これをきっかけに世界の振幅に透矢が巻き込まれる。那波の死がキャンセルされて揺れる世界進行が始まる。

本シナリオの後さらに鍵と日記を活用した鈴蘭とは別の「雪さんハッピー」を入れるのも可。

H という感じで補完シナリオを考えてみた。あつさり反故にしている部分があるが（苦笑）
ご この作品、基本的には「那波ルート」と「雪ルート」に大別でき。那波側は伏線もひと通り回収されてお話がまとまってるんだけど、雪さんのほうがごつそり抜け落ちてるのねん。基本的には雪さん中心に裏側組めば全体的に締まるかな。

ご 雪も那波もこの世のものじゃない力を持つていますが、雪さんがお外度は高い。目が赤いところまでは共通項だけど、雪さん、髪白いし。
H いや、双子は桃色だぞ。
ご あれはまた別の特殊な存在だから。
H うわ、それで済ますかー。
ご あ、和泉ちゃん。
H あれは親に反発して。

ご 金髪に染めてる？（笑）それでですね。雪さんのほうがより純粹に「異世界」の存在なんじゃないかなって仮定して、存在の成立のきっかけは透矢だったってことで。H 雪さんについては無から生じたってことはなくて主人公のところに導かれてきたのが石の力だったのかなと思うが。

ごふむ。

H つまりは主人公の願いですね。ママが欲しい。
ご ナナミが来られないから代わりに雪が遣わされたのか
もねー。

H と言いつつ、雪さんが人に作られた存在というのはどう
しよう?

H 主人の想いを利用して召還したでは?
ご 両親の存在は嘘じゃないと思うのよ。生命工学的に創つ
ちゃつたというのもありかもしないけど、ちょっと成
長速度が合わない。まあ、別種族なのですくすく育つて
も(苦笑)

ご ベースになつた存在がいて、それに憑かせたつてのもあ
りかもよ。で、その研究の一環に牧野父と親父を絡めて
ひと悶着を。

H 時期によつては親父も山ノ民に無知じやないので、牧野
父とのやりとりが微妙なんだよね。

ご うむ。

H 明らかに人道から外れることをやるはずないし。やろう
とした牧野父と争いが生じてかな。

ご 親父が研究施設に乗り込んで、雪を奪つてきたつてのは
どうか?

H 親父がつこよすぎ(笑)。雪さんは牧野父と直接知見が
あつたわけではないみたいだけど極端に恐れていたの
も意味ありげ。ちなみに那波は助けられませんでした。
ご うむ(汗)

H 親父が医者だつた頃に牧野父に騙されて山ノ民に関し
て医学的な何かをしてしまつていた。時は過ぎて、自称
民俗学者になつて調べた結果自分がしてしまつたこと
を知り、ヒロイック行動とゆーのは?
ご そつち方面もありかな。

H ああ、時系列があるつて素晴らしい。

H せんせい、問題が
ご はい、なんでしょう。

H 中学生の頃にHシーンを入れると某審査を通せません。
ご それは問題だ。まあ、十八歳以上つてことで。
H (笑)。ところで雪さんは義務教育も受けてないような
気がするけど?

ご その辺はどうにか誤魔化したつてことで。落書きでは九
歳ぐらいからいるばいけど、中学の絵はあるからそこま
では通つてたつてことで。
H 回想シーンで学校にも行かせや……って言つてなかつ
た?

ご それは高校のこと。

H でも、中学校で料理クラブとかに所属して制服エプロン
でクッキー持つてきたら大変だぞ!?

ご どう大変やねん(苦笑)
H 存在が目立ちすぎる。

ご といふか、なんでそういう具体的な設定がでてきますか。
H 逆算的には妥当というより安直かも。

ご 大丈夫!花梨のが目立つ。

H そんな、女友達を演じ続けた花梨の努力を踏みにじるよ
うな発言(涙)

ご 主に事件的に。
H 「せんせい、また透矢君の頭に矢が」
ご そりゃ記憶も飛ぶわ。

H 振り返ると記憶喪失前の雪さんとの関係は想像以上に
ギクシャクしていたかもね。

ご 結構やばいレベルに達してた可能性はある。
ご そつち方面もありかな。

H 那波と恋仲といったこともあるので、そういう対象として

も見ていなかつたといった健全な男子とは思えない状況。

ご 每日変になるのも見てるでしょ。それでなくとも雪也

んおかしいし（笑）

H 花梨と庄一と和泉ちゃん、鈴蘭ちゃん以外は家に呼べない。

ご ふつー恥ずかしいって、メイドさんいたら（苦笑）

ご 呼んで自慢。できるほど吹き切れてはなかろうなあ。ち

んまい系エンドになつたらその後町の噂が怖いね。あそ

ここのぼつちゃん、事故つてから以下略

H 村社会残つてゐる。

H 鍵と日記を活用した、鈴蘭とは別の「雪さんハッピー」

つてのは？

ご ああ、単純に、雪さんの裏の話をちゃんと組んでマニア

ガに行かなくて済むようなシナリオを考えたいってこと

です。雪さんの背景が全部解れば処理方法もあつやう

なものでしょ。それこそナナミ様にお願い！して

おどめ

H 今回は食い足りない部分が多い製品だった。それを補う

意味で、こんなシナリオがあるべきではないかという部

分まで踏み込んでみたけど。ご 踏み込めるような要素はあるんですね。

H それも伝承ものとしてだけどね。本質的には「水田」な

部分に魅力があるはずなんだけど、それは解らなかつた

からなあ。

ご 私は『YU-NO』の匂いを嗅あひたのよ。『Sense Off』や『未へを』的世界觀の匂いがあつたのでそのあたりに魅かれたんですけどね。ある意味、時代の流れに沿つて

るかなあ。

H オレは時代に迷ひつのを指条としているのだ。

ご 今後暫く、伝奇物がまた増えてくるんじゃないかなあと

ちょっと思つてて。せめてこの水田ワインは越えて欲しい

かな。ちなみに原因は『月姫』(TYPE-MOON)ね。

一応、『水田』は一定以上の評価は得たと思うのと、今

後出でくる中で、そうそうこのレベルに達するのは無い

とは思うので、そういう流れでうまいことF&Cが次

も出してくれんかなと淡く期待しているんですが。

H 勘弁してよ。レベル低すぎ。

ご ダメ？

H トノイケの限界見えたと思つてる。

ご うーむ（苦笑）。アンケートは贅沢両論らしいね。私の

FC01はぐつにいいや。

ご （涙）

H 作品的にインスピライアされるものがなかつたからなあ。

ご 結局のところ、私がこれに結構拘つてるのは、もつつかよ

つと頑張れば傑作にできたかもつて心情があるのかな。

最近あんま純粋なブレイヤーじゃない。

ご 我々は穢れます（汗）

H かといって、それを傑作にする力が自分にあるかという

と、それは難しいんだけどね。作り手側に足つっこむべ

くちまちま頑張つてます。

H 作品の体裁から言つて、プロトコース的にはぎりぎりま

で追い込んだんじやないかと思つ。脚本は追いつかなかつたんじやないかなあ。VTCとしては、表現としては製作側の想定通りにはできているんでしょうね。オレは不満

だけど。ただ、構成としてはねえ。

「欠けが多いからね。

H もつとゲームを作るところに想像力を使って欲しかった。ここでの構成はいちシナリオ内ではなくて、各シナリオ同士の組み合わせであり、それを能動的に見せるためのHとしての構成・制御のことね。そこに腐心したからこそ『痕』は名作の呼び名が高い。やはりVとして作る以上はつてといふのを求める。

J たびたびでてくる『YU-NO』もシステム的に考え抜かれた上で組まれておつました。『水月』ではそういうたったの匂いはすれど、匂い止まりではあるです。ちまちました文章変更とかはちゃんとしてるのよね。並列世界と繰り返し世界を混せこむにしてるつてのは、一応考えてたんだと感ります。効果的にそれをコーナーに見せられなかつた。

H VZNに限らず Computer Aided な物語 Computer Aided Storytelling かな 芷 能動的に読むわかる部分J 特色が出来ると感づ。

J ハッピーロータを使ってるなりではの作品に成りきつてないのねん。

H 実は、読者側からこいつと田代のメテイア以上に能動的になるのかな?

J どうなんだろ。想像力を補うといふか、想像力なくとも別展開を示してくれるといふか。そういう点はあるのかもね。

H ああ、まさにそうだねえ(苦笑)。その割にはSNSが氾濫している。みんな、妄想好きだなあ。

J SNSは一部ルートを足すつて行為だから、ゲームになつてるとむしろ足しやすいのかもね。話が矛盾してるようでも矛盾していないよつて。

H 唐突に思い出した。

「みゅ?

H 那波シナリオ終盤、那波といつかナナミ様とHするどバツドエンドになるのは、構成を工夫した明らかな誘導だと思つんだけど。『Pia キャロ』も1、2はピロインとHするとバツドだつたなって。

（大笑）。3もなんじゃないの?

H そうなのかな?

（）H 確かそうだったかと。結論 水月は非常にF & Cしか

（）H つた。とオチがついた?

H JJJJまで読んでくれた方がいいこの感想を持ったか非常に不安ですね。

（）H 頑張つてフォローする私と、冷たいH○Hさん。ある意味、今年前半のエロゲシーンを端的に示してたのかもですよ。

H 冷え切つていたし?

（）H 飛び抜けた作品がなかつたから、その中でJーにかけて作品を評価しようとする動き(これは単純に萌え~と叫ぶのも含む)と、もしくは冬の時代を冷めて見る動きとそのまんまなのかもな、と。

H 基本的に出た物勝負なのでブランドカラーに拘りませんが、F & Cは従来方法論でいいんじゃないかなと。今回でVZNの経験を積んだので次回に期待とか、そんな優しいことは言いません。優秀と言われる他社作品をやればすぐ解ることなので。でも、それだけでは工程の見積もりとかコストとかは見えないからそういう苦労はあつたと思います。冒険作と言える本作が、(オレ的には)内容が未完でありながら、仕上げだけいつも通り手堅いというのは歯痒い。

（）H F & Cの(主に絵方面の)クオリティが他にも出してくれればねー。諦めがつくんだけどねー。

H Leaf 東北があるじゅん(苦笑)。期待できるメーカー。
「ハッシュが出した作品だからこそって感じかな。」

「私としては可能な限り挑戦、あるいはスタッフがその時作りたいと思ったものを作るというラインをきつちり維持して欲しいですね。そういうことができるのも「大手の強み」だと思いますので。他社作品の研究と分析はきつちりして欲しいですが。あ、そだ。この際だから、フリーになつたという高橋・水無月コンビを雇つてハッシュゲームを……（爆）。

了

後　書　き

わたなべごう

すげえ、本になってるよ！(挨拶)

水月をブッシュするべく、読本にしてみたわけですが、無事ブッシュになっていたでしょうか(苦笑)

対談中ではいまいち萌えどころがでてなかったよーな気がしないでもないので、ちょっとここでかいておきましょう。対談中でも一言いってますが、私がこの作品を買う決意をしたのは、鈴蘭の立ち絵をIRCでみせられたからでした(苦笑)。「このキャラはやべえ」と直感にぴぴっとくるものがあったのですが本当にやばかったです。まあ、来てるみたいだしOKってことで(何が？)。双子のえろえろは良かったですねー。水着跡まんせーっつかー、あのあとさらに2ラウンド行ったのでしょうか。やる気まんまんだったみたいだからたぶんがんばったのでしょう。

.....そこ(中略)いなー

本作のこういった方面でのポイントの一つは、主人公がけっこうへたれで、それを自覚してて、かつ作中のみんながそのへたれを容認＆助長するような行動をとってて(特に雪さん)、なおかつ、彼は、そのへたれた今まで幸せになってしまいうとい、これでいいのか！？とつっこみをいれようかと思いつつも、まあいっかー。えへー。となってしまうところでしょう(爆)。昨年あたりから、へたれ系主人公がなにげにはやってるのですが、そのあたりは、原則へたれ脱出しないと幸せになれんので、これはまたその新しい形なのかもしれません。

ダメ人間化してる今日このごろでした。

Hos, ともひろ

今回も編集を担当しております。最近はほんとにゲームをやっていないでこんな偉そうな本を出してよいものか悩みながら作業をしていました。が、まだイケルでしょう(笑)

近況ですが、半年ほど前から猫を飼い始めました。名前はでじこにあやかって“ぱにょ”です。もちろん女のコ。いつの日かきっと、人間の姿になって恩返しをしてくれるでしょう。その愛らしさは裏表紙参照ってことで。やだなー、気乗りしない作品だったからスタートが遅れてカットを用意している時間がなくなったなんて、そんなことあるはずないですよー(汗)

実際に一緒に暮らしてみてずいぶん変わりましたね、猫のイメージ。と、同時に猫(耳)キャラとされている女のコについても思うところが。そもそも奴等はケダモノで、好奇心の塊で、夜中に運動会をやるし、朝は腹の上に飛び乗ってきやがります。一般的なイメージで猫らしいそぶりと言えば、呼んでも尻尾でしか返事をしないことがあるということくらいでしょうか。それも、相手をして欲しいときは「みゃーみゃー」返事をしますが(笑)

と言うことで次回は『猫耳キャラ考察』でお会いしましょう。ホントか？

大人になって、子供の頃みたいに、たくさんの夢は見られなくなつたけど……

ただの夢でしかなかったものを、今の私たちなら現実にできるんだよ。

それがどんなに低い可能性でも。



奥 付

編集人

Hos, ともひろ

発行所

苺電波部 <http://ichigo.denpa.org>
mailto:ichigo@denpa.org

発行日

2002年8月11日

印刷所

Kinko's茅場町店

莓電波読本 5

平成14年8月11日発行
発行：莓電波部 <http://ichigo.denpa.org> 編集：Hos 表紙：わたなべごう

300YEN



わふ~?

いや、君、ネコだし…