

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  
Hos

5

水月特集号



CM62  
August 2002





**ICHIGO DENPA DOKUHON**

# 毎電波対談 『水月』

イントロ

Hos (以下H) えー、半年振りのこんには。なんか緊張してたり。

こう(以下こ) 対談のしかたを忘れてます。

H 毎電波読本では「ある意味」エポックメイキングな製品を取り上げてきたつもりですが、この半期(冬コミ以降)はどーやった？

こ そもそもあんまりゲームしてません。

H 『未来にキスを』(otherwise)しか記憶にないんだが。

こ おなじく。

H こ、言いつつで今回は『Sense Off』(otherwise)に引き続き元長作品を……。

こ ……。

H 突っ込みが入らなかつたので、取り上げることにするか。

こ あれは語るのむずいからパス。

H 「悪質ないたすら」以上。

こ それ適切な評価かも(笑)

H あ、思い出した。『Canvas』(F&C)やった。『Naked Blue』(F&C)のおまけシナリオも。

こ どうでした？

H まあF&Cらしい作品だったんじゃない？綺麗に作ってあって、やっていて楽しいんだけど記憶に残らんところがあるよね。ちなみに同社製品のブレイ経験は『キャンパニ』(F&C)、『キャンパニPrimo』(VC3)、『Project VC』、『Pia2』、『PALETTE』、『With You』。1J(1)のほひは、

1J 『キャンパニ』(F&C)、『Pia2』、『PALETTE』(F&C)

かなあ。あんまり数してません。

H 『Pia』もサターンでやったな。『VC3』もやってる。

こ もひろさん、が入っていて嬉しかった。

こ (笑)

H 実はいち会社としては一番やっていいるのかも。

こ 数だしてますからのう。

H 最近ほちとアレしたが、コンスタントに好作品を出してくれるメーカーだと思う。どこら辺からこけたかという……。『こみぱ』？

こ それ、他社(Leaf)作品です。まあ、その辺ですな。

『PALETTE』は迷走時代になんとか出せた佳作？

H いや良作。なんで出せたんだらうね？

こ 『同窓会』の新しいのは体験版ブレイして捨てました。

『With You』もある意味凄かったんだ。真奈美ちゃん

んがじゃなくて(苦笑)。そして、混迷の時代を抜けて新しいラインを敷いたわけだ。

こ FCO1/02/03 ですね。

H FCO1の実質的デビュー作が『Canvas』。人気は出てた

よね？

こ うん、結構。

H 最初の評価に戻ると、やっぱりF&Cらしいかなくらいで、こで取り上げるようなものでもないかと。それがまた、どうして『水月』をやることに？

こ 二世紀初頭での「ノベルゲーム」の佳作の例として分析する価値があるかと……。

H なんか自信なさげです(笑)

こ VNスタイル(ウインドウ全領域を文字表示に使用する表現技法)は、あまり流行ってないように見える中、あえてそれを出してきた老舗F&Cの方針は果たして正しかったのか否かというのは非常に興味深い話題です。

H そっか？

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

H じゃあ、否だったということ。つまり、流行ってないんだ。

ご 最近他で見たことある？

H 『痕』(Leaf)。

ご それはリニユールだし(苦笑)。やはり調整難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ったけど、ウインドウスタイル(主に文字表示に用いるウインドウを使用する表現技法)でも同じじゃない？

ご どうかなあ？比較する人がいるからってのもあるかもね。後は、やはり字がかぶさ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こんと出ていません。

H 比較と言うとLIVINGSとですかい？

ご 敵は強い(笑)

H いまだにねえ。というか、今回も当然のごとく比較します。できていたことができないって、どーゆーこっちゃ

!?

ご この業界、知識の蓄積がないから。

H そもそもVNは小素材開発向きだったんだけど、なんだが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。

ご 先生！『水月』は物量で押し切れてませんっ!!『アトラクナクア』(アリスソフト)よりはまだまだだったが：

H いや、無駄にイベントCGでパターンチェンジしていたし。これで放尿シーンがアニメだったらどうしようかと

ご それはあれですね。絵師はたくさんいるんですよ。原画力が足りてない(大笑)

H 盛り上がりすぎてきましたな。あらかじめ謝っておくこんな感じなので既刊ほど燃えてない。

ご えへー。

H えへー。

ご 実のところ、粗はかなりある作品なんで(苦笑)

## プログラム

ご F&C系のいつものプログラムですけど、例によってカスタマイズしまくりのシステムで他との互換はなし。速度はまあまあ。VNとしては最低限サポートしてる。スキップの仕様が微妙。セーブ・ロードがめんどくさい。こんなところかな。

H 他との互換って？

ご F&Cは足回りだけ共通でゲーム部は毎回組み直してるみたい。組み直しといっても色々モジュールは揃ってるんだらうから、方法論としては間違いないと思うよ。

H 作っているゲームの仕様が色々あるからそうなるかな。速度については異議あり。何かの間違いだとは思えないんだが、ホワイトアウトが異常に遅い。

ご 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。別途エフェクトを切つてないとかかん。

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どい。

ご クイックあるからいーだろだったのかもですね。できないくないんだけど選択肢の意味を確かめるよう

なプレイスタイルに対応できない。

ご この手のゲームは次々色々保存する人がいることを考慮してなかったですな。

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はセーブするでしょ？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ばばっちり。

ご そやね。

H 次、操作体系。主人公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っ！その割には終了ダイアログが思いっきり標準コントロールなのはいつたい？羨えない？

ご ちよっとね。

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か。何度しおりを右クリックしてタイトルに戻ったか。

ご 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う？

H 普通スペースキー。

ご そう。普通スペースキー。これ、Windows 以来の伝統。

H (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。使った？

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なくて。その場その場の最適解を追求しているっぽい。ひつじょーにインターフェイスの考え方が古臭い。

H V N用の機能について。画面効果って、異常に遅いホワ

イトアウトだけ？

ご 後は普通のフェードイン&アウトしかなかったよーな。それに謎のアイキャッチ風表示。退化しています。

H ああ、揺れもなかったよね(苦笑)

ご そう、揺れすらないのよね。

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。殴った瞬間には揺れないとね(笑)

H 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。単に発音終了を待っ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ったね。『Canvas』は発音中にクリックすると文章を表示できるようにしてたし。

ご じゃあ音声カット処理が入ってないだけなのかも。

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。

ご 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くらうことがあるから必要だよ。

ご そやね。

H 禁則処理は特に気になった覚えがない。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、これって他メーカでやってる？

ご すたじおみりすのソフトはやってますね。AVG (VisualArts)系はそのへんダメ。

H 国語表記的にはどっちでもいいんじゃないかな。小説では「中の改行と同様に両方見かけると思う。」

ご 作文ではインデント無しで習います。小説ではインデント

トする出版社のが多いと思う。

H エフエクトは重要なスパイスだけどメインじゃない。な  
くて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罷。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  
ち絵が結構喰ってる模様。

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。ゼーンぶ準備してある。顔だけとかそん  
なことはしてない。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時は  
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がなあ。  
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)。ああいっ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っていけば面白い工夫な  
んだけど、全部描いてると知っちゃうちよと……。  
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のゲームとい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

せるつもりがない。

ご ないね。

H そのとき話しているキャラが最前面に出てくるだけで  
しょ。

ご うい。

H ちゃんとやれば、花梨と庄一とか花梨と和泉ちゃんとか  
もつと面白いやり取りになっていたのに。それには脚本  
の協力が必須だけど。だーつと読んで、誰の行動だかセ  
リフだか解らなくなるようではダメだって。文章そのもの  
がVN向きではなかったと思う。正確には、脚本、文  
章よりもつと小さい単位、文か？「書きのセリフばか  
りが並んで動作の描写が少なかったり、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。

ご ウィンドウスタイルに引つ張られてるんかね。

H そう思う。

ご 実は最初はVNスタイルじゃなかったとか。

H その一方で画面一杯一杯なつてしまつ一文もある。

ご 混ざっているのね(苦笑)

H その上、間を取ることをまつたくしてない。

ご ああ、間はないですな。

H 気分ぶつ切り。『Canvas』もそうだった。

ご それはそれで、もしかしたら効果？

H 絶対違うにジューズ一本。

ご (苦笑)

H ということで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

H 誤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。  
H でも、VNの肝つてやつぱり一画面を使って活きる文章

でしょう。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。

H 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。

H 中途半端だね。

ご (涙)

H その割に縦書き表示ができたりするんだよなあ。

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。

H 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、オシ。

ご あと関連してるのかどうか解らんけど、文字フォント変えられません。

H ふむ。その縦書き表示だけど、立ち絵がほとんど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、左右均等に文字が展開される横書きのほうが見線の移動が少なくていいと思う。縦書きだとどうして右側に視線が偏って、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 いや、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だっ!!

ご む。でもそれはありだと思えますよ。『弟切草』

(CHUNSOFT)とかそーゆーちね、立ち絵がLVNSの斬新

H まさに歴史は繰り返される。エロゲを見て『終末の過ごし方』(アボガドパワーズ)に『フォークソング』(リユース)と実績はある。

ご 萌え増進には立ち絵が効果的な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ってないけど中々外してくるとこはないっすけどね。

H 花梨なんてさー。犬耳ピコピコさせればもー。

ご リアルタイムで立ち絵アニメーションとかどうです？

H 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ったと思うよ。ただ、演出技法的にはやっぱりダメ。音量操作はなかったし、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、その頁の頭から音楽が出てなかったりするのよ。

ご どこが担当してたんだっけ？

H 自社スタッフ おおくまけんいちさん。かなり感心。

ご 普通に使うてるなあって印象しかない。「これは!」ってとこ、あんまないよね？

H 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ってしまうシーンの曲は緊張感があって良かったし、雪さんとふたりきりで花火しているところは

はかなーり切なかった。客観的に見ると陰鬱になってしまっ感じがよく出てたよ(汗)。それにテーマ曲が良かったから、エンディング近辺は綺麗にまとまったと思っぞ。

ご テーマ曲はよいと思っぞ。あー、そっか。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っか思っ出すんだ。『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？よく解んないけど

(汗)

ごうん。『デート』と『やさしさ』が同じ曲かな？『別れ』もOPアレンジかな？『日常』とエンディングの『未来』が同じ曲っすね。

H きつと『未来』は『日常』にあるんだよ。

ご そういう意図なんやろなあ。

H さり気にも高度なことをしていることが判明。

ご 音楽については私の負けてことでひとつ。全体的になんか収まりいいねとしか思ってた。

H ー、アレンジも別の可能性だから。うわ、まとめすぎ。

ご (笑)

H いいとこ見つけて、ちょっと嬉しくなった(笑)

ご うひ(苦笑)

## キャラ別

H さて、お待ちかね。十二人のママさんたちにスポットを当てましょう！

ご そんなにいません(苦笑)。端的にいつてみんなママだよね。実際ママになる「もいるし。つか、みんなすぐなるに違いないし。

H なんてちゃんとシールついているかなー。

ご そりゃみんな十八歳以上ですからー(笑)。正直に言うておきますと。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。私が言うのですから相当のもんです。主人公もまずいよね。まずいことを解ってるくせにやけに冷静。たんたんとこなしていく(汗)

## 雪さん

ご うちわは反則です。ぼうしも反則です。

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った。

ご 私、事前情報なかっ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

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す。

H この人のシナリオなんですけど、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 スノードロップ(雪待草)の花言葉は「希望」「慰め」「まさかの時の友」。ちつのは、脚本のトノイケが『Canvas』でやったのが花言葉ネタだったので調べて

みた。「慰め」ってあたりが痛いです。

ご うひ。

H 病院で目覚めた直後の会話はなかなか良。もう、忘れまくりです。

ご ねえ(苦笑)。雪さんエンドの後、頭からブレイしたら展開変わるとかだっ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、評価は高まったでしょう。ただ、「水月」な世界構造の中でできるのかどうか。

ご 全体のバランスは難しいかのう。

H 大切なCが二枚抜けています。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、リュックを背負ってはしゃぐメイドさん。ある意味こっちが見たいです。

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 らしからぬ。ひとりHはもうっ(悦)

ごえろえろなんかは歓迎ですが、選択肢だせよと思いましたが、えー、忙しいからいらぬ(笑)。H シーンで「ご奉仕、ですよ」と言われて「ご・ほ・お・しっ」ご奉仕っ」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。

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』でもやってた。

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 それも逃避だっつーの(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？とか納得いかなくて。で、マヨイガ行って。結局伏線どうもなっなくて。さらに困るぜ。

H ダメじゃん(苦笑)。雪さんのエンディングってなんの盛り上がりもないしね。「あ、いたよー。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う理由はナナミ様が説明してただけ。

ナナミ「ひとりではありませんでしたわ。ただ…その方はもう、役目を終えてあなたの側にはいません」

ご涙した一言だよ……。

H 役目は見守ることだろう。種貰ったからという説もありますが。成長してママ不要になったってことか? 成長してたっけ?

ごいいえ(汗)。一心雪さんエンドは最後は奥さんにしてるんだけどね。

H ママではないと?

ご成長の証とみていいのかわろは疑問です。

H 奥さん貰う甲斐性はなかっ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。

ご片方くらい譲ってあげなよ(苦笑)  
H やはり、まだ見守る必要があるだろ。ここはひとつ、雪

さんが安心してお役目を終了できるように、花梨エンド推奨。

ごがーん。お役目を問題なく継続できる鈴蘭エンドでひとつ。

H 双子のバッドエンドでも出てきたりするよね。  
ごハッピーだとさっくり消えてます（涙）。

H ところで雪さんって何者よ？

ご何者なんでしょう（苦笑）。そのあたり、結局語られないから謎のままです。

H なにーっ！それで放置かーっ！！

ご雪さんから萌え方面を取ると、不満しか残りません（苦笑）。ちゃんと雪さんの背景補充が入ってたら、この作品の評価ぐっと上げるんだけどな。マヨイガへと消え去ってしまうことから基本的には異世界の存在ってことなんでしょうけど……。主人公が事故にあっただけの仮初の存在なのか、ちゃんと小さい頃からいるのか。その辺が謎ですね。

H ルートに乗ると記憶の一部が戻るという描写は他二人と共通するので、看病の記憶は本物だと思っただろうが、と前向き解釈。

ごなるほど。雪さんは確かに主人公の想像の産物だが、実体化したのは母親が死んだ時ってのはどうか？

H うーん、近いかもね。

ごナナミ様に会った後とかね。その時に岩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ってしまったって方向で。

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。

H うー。そりゃこの世界だとそれも通るかもしれないけど

どさあ（苦笑）

瀬能父「もし万が一、私に何かがあったら、この引き出しの中のものを読め。鍵はさうだな」

ごこれの続きのシーンが作中に出てくるに違いないって普通思っじゃない？

H うむ。

ご薬箱の中に一票。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ことはないと思われまます。

居間にかけこむと、間取りを思いだした時のように、自然と薬箱を見つけたことができた。

雪「…どうしてわかったんです？ 事故の前でも、使うたび、雪に場所を尋ねていましたのに」

ごこれ、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 辻褄は合うなあ（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、そういう想定もできま

す。

H でも空き巣が入ったのは入院中だろ？

とにかく、事件の当日、雪さんが病院から戻ると玄関の鍵は開けられていて、室内は荒らされていた。

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。

ごどこだったかな、どっかのフレーズよんだ瞬間、これ、『未入を』だ、って思っちゃったのよね。

H どころだろ？てゆーか、難しいからパスだったんじゃないのか？

ごうひ（苦笑）

透矢「…庄一は、きつと、僕の妄想か何かだと思ってるんだよね。」

庄一「さすがだな。よく分析してんぜ…悪いけど、そうだよ。ただ…」

透矢「…」

庄一「ただな、俺の知っている知識に、こんなのがある。世界は観察するまで確定されない。人間が知覚できるのは脳に認識できる存在のみである」

庄一「わりい…最初は、おまえの味方するつもりだったんだ。でも、話を聞いてると、こいつにこっちゃん、雪さんって真実だと思っただわ。否定できねーよ…。だってある日、こいつがいなくなって、夢でしかって言われた時に、おまえなら納得できるか。」

ごえろげーという、そもそも全員が架空のキャラの世界の中で、さらに架空の存在の話そのキャラ達でやつちゃうメタつぷりがなんとなく『未スを』。

H いや、それは深読みすぎ。

ごうん。『未スを』やつちやっただから、目についちゃうってのはあるんだと思うんだけどね。

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。

ごこういつた設定のキャラクタってのは特に珍しいものでもないと思うんだけど。この作品、主人公が「自分に都合のよい設定」とか言ってるのよね。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と思うんですが、それが自然にできてくるあたり時

代？とも思った。

H 元々は読者を引く掛ける意図の方が濃いだろうけど、表層的には時代かもね。「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いふかしむあたり、さらに客観的だ。

ご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ん。

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。

ご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、これをプ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）

ご少なくとも「おたく教養」としてはごく普通のことです。それを作中で明示的に使ってしまったも、拒否反応を恐れる必要が無いってところかな。雪さんシナリオはどっちかつつーと、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？ってことが印象深かったのです。

H ー？

ご我々はいいのよ。ちゃんと『Sense Of』とか『未スを』を遊んでくる訳だから。いきなりこれを見せられたF&Cフアンの人はどう思ったんだらうかと。

H えー、理解するうえで困るほどじゃないでしょ。

ごでも、こういつた点は無視されてる感が。雪さんハアハアしか言っていないだもん。

H そら、もともと重要じゃなかったから。

ご私はF&Cでこういつた作品が出てきたのを高く評価してるのに（涙）

H それを考えさせることが脚本の意図かどうかから検討する必要があるでしょ。恐らくそれは意図でないし、途

中で言っていた「そついうものが不自然じゃない状況になつてきた」が落とし所だと思つね。

こ 雪さんシナリオでしか強調されない部分ではあるしね。

H そこで強調されたという表現がすでに解らんのだが。

こ うつ、そのあたりは感覚のずれか……。

H 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いるじゃない？

実在していた人間が認識されなくなるのと、妄想キャラ

とは違うと思つているわけ。非常に紙一重だけど。

こ その区別を取って同じラインに持つて来てるつてと

こ が注目ポイントなの。妄想と実存の区別の必要性が薄

くなつてる人ほど、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「周りを振り払つてでも、好きな人を

追いかけた」それだけじゃない？「周りを振り払つてで

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。

こ 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。

こ そこが価値観の差かあ。

H 近年の空気を感ず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。

こ やつたことに意義があるのです。少し跳びますが、この

一年ほどで顕著になつてきたニュー系サイト等でキ

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）。そついつた反応を見越して

作られたキャラが雪さんではないかと。話を作れてて、

かつキャラクタがしっくりはまつてれば「傑作」になれ

たと思います。

H でも、そつい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よう！という基

礎どう違うん？

こ 立て方に「キャラクタであること」を入れることができる

よになつたということ。従来の基礎からは逸脱して

るでしょ？

H うーん、わつかんねーやー。そんなに大層なことなのか

……。

こ ちなみに現象的に顕著なのは、『天国に涙はいらぬ』

（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ってますからね。でも、弊書も

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

という話じゃないか。

こ 腐れてるつてのはあると思うけど、それは論点じゃなく

て「それだけでも」評価してしまう評価軸ができちゃつ

てる。

H その軸に乗り始めると、パクリのパクリのパクリの……

と無限逆行（笑）していず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。

こ バックボーンが広ければ大丈夫な気もしなくてもない

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。

こ 現状、エロゲで結構良いと言われる作品を作つてる人達

のバックボーンって広いと思う。

H 確かに。でも、無限退行は始まったら破滅しかない。

ご 二段目までが限界じゃないかなと思います。いや、今言っ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)

ご 「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。そういった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ったんやね、と実は作った側が、こういったキャラクタ作りが真にキャラクタを立てるんだ！と、本気で思っ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ってあるから、雪さんはやっぱり「ネタ」なんやと思うよ。ちよつと危惧してるのが、『水月』の後に出了た他社の話題作のいくつかが、ども、さっき出た小説のよーなものなんではないかって点で……。未プレイなので正確なところは不明。

H へむ。

ご 「萌えを広告的に押し出している作品が今年多いのよ。もしそれば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。

ご (苦笑)

和泉ちゃん

H 思いっ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う。

ご 偽者ですが。

H エビ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ったけどね。

ご だよ

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うことで「自己愛」つても合

わないし。

ご 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っぱり花梨シナリオの前哨戦ってことで。

ご 横からまぎれこんできて玉碎ってイメージの強いよね。

H ちなみに声は『おジャ魔女どれみ』の眼鏡ツコ(はつきちゃん)以外には聞こえませぬ(ＣＶは秋合智子さんです)。

ご それ、私も思った(大笑)

H 気になるのはスクール水着ってほんとうにああなん？

ご ええ、ああなってます。水がスムーズに抜けるように。

H 男や花梨が手を入れるためではないのですか？

ご 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、売りだったの？

ご 宣伝では大きく扱われてたけど、なんじやらほいって感じでしたな。

H スクール水着もちよつ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？

ご 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でました。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つのは那波(ナナミ?)が儀式の邪魔をしたからという発言がある。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。なにをしたんだらう?

ご 那波&牧野父が、つてことだらうとは思ふんだけど、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(まつりごと)して、また閉じる儀式なんだと思うんだけど。

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。

H 牧野父も常世の門が開かれたと言っていたか。

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う。

H んと、このシナリオでは那波は死んでいたっけ?

その日の夜の事だった、

牧野那波さんが亡くなったという連絡が入ったのは。

ご というわけで、花梨が起きる前にお亡くなり。

H おめでとう、牧野父。さっ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ったし。

ご 雪さんのときはそもそもどうなってるか解りませんし。

H 謎ですな。

ご 親父方面でなにかあるに違いないと思わせて、結局なかつたのがやば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もかも。後は、自分の親父も当然絡んでくるでしょう。自分の記憶は戻ってくる方向がいいかもね。最後には二人で町を出ていくオチで(苦笑)

H 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、あっち方面の流れは出てこないようにして、現在を舞台にした歴史口マン的に組めたらベストなんじゃないかな。純粹にナナミ様のことが「過去の話」になっ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な。

ご 実は石系文化は瀬戸内に結構あつたりします。

H つて、どの文明?

ご 伯方(はかた)島の熊口(くまごう)を中心に海底に沈んでる弥生期の遺跡であるのよ。海底つても浅いんだけどね。

H それって住居跡とか? 石組みの神殿とかではないよね?

ご 住居跡はあつたと思う。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 メンヒルって人造丘(ピラミッド)?

ご 宗教的な意味あいあつた巨石つてことでよかつたかな?

ご 山に巨大な岩がひとつ露出してんよね。基本的に自然岩、もしくは手を入れててもちよつとのやつだと思えます。伯方島にあるやつは自然岩。

載ってる。熊口遺跡つてのが海に沈んでる。

H こういつ分野も知らんことや新しい知見があるんだろ  
うなあ。迂闊に脚本書いているといまいちなことになり  
そつた。

ご 調べる結構面白いですよ。

H うむ。小説とかマンガにしる、とんでもない下調べして  
るからね。

ご それで、山ノ民と神話つて正直どうでした？

H オレは特段不満はなかったけど。

ご 私もそのあたりはあまり詳しくないので突っ込みどこ  
ろはあんまりないんですが。アマテラス系と絡めてるの  
はちよと違和感ありました。基本的には小道具だったん  
でしょうけど。「マヨイガ」も一応そつち系の話から引  
つ張つてきてるみたいやね。

H 上手くやつてくれれば新解釈つてことで小道具として  
は十分だったんだろうけど。

ご ちよと薄っぺらい印象はあったかな？

H 日本人が単一民族というわけではないこと。これは忘れ  
がちだけど事実。これに原二ホソジン(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。

ご ちゃ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ったんじゃないかなとち  
よっと思いました。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ってるんで……。それをナナ  
ミ様にあてはめると、なんかしっくりこないよ。神話ベ  
ースにした漫画とかゲームでより深い物見ちゃってる  
から、神話そのものじゃなくてその辺が邪魔しちゃうみ

たい(苦笑)。こういつた伝奇系のネタを絡める時はな  
るべくオリジナルっぽくしたほうがいいのかも。もしく  
は、逆に徹底的に調べて固めて、それに嘘をちよと混ぜ  
る。

H それだけのイメージに対して、今回はそれは捏造だった  
という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っ込みを入れたくなったく  
らいたが。

ご 思わせぶりの描写だけが多いからねえ。もう少しなんか  
深いところがあるのかと思つたよ。ちよと構成変えて、

「地元の神社に伝わる神話」として示せばよかったんじ  
やないかなあ。でも、そうすると壮大さはなくなるんか。

H そうだね。でも、オレもいち部落の話が日本神話に繋が  
るといふ部分があまく想像できない。実際にはそういう  
ことがあるのかもしれないけどね。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うの？

ご 大体合うよ。中国は歴史の興り早いで。徐福の話はだ  
いたい弥生中期で合つてるはずです。魏、呉、蜀の時代

が邪馬台国だからね。徐福伝説が紀元前三世紀つす。日  
本に続々ときた渡来人たちの一部つてことでOKでし  
よ。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  
るか？

ご 実際多かつたはずだよ。日本人の半分以上は渡来人なん  
だから。

H あ、そうなの(汗)

ご 数千年以上土着してた縄文人を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。体つきを見てても日本人つて混  
合民族つす。

合民族つす。

H 明らかに南方系の人もいるもんね。

ご 今の日本人最大の勢力は弥生時代に流れ込んできた渡来人ベースだと思います。

H その話題をさ、授業中にやって欲しかったな。中世ヨーロッパの魔女狩りがどう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。

ご 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ったと言えそう。

ご 神話関連ネタを使うときはもう少し頑張ろうってことで。

H 戦時中の軍の動きも謎のまま。

ご 結局なにやってたんだろね。

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う。あれだけやっておきながら町の人が存在を知らないというのはどうだろう？御社のことといい、全員で口をつぐんでいるんじゃないだろうか？

ご 実際、山ノ民の駆逐ってのは明治以降あつた話なんです。

H へー。

ご 第二次大戦で止めを刺されたってのも事実みたい。山ノ民って、よーするに戸籍持ってない人達なのね。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させられた。それでも大戦中頃までまだ残ってたそうなんですけど、大戦をきっかけにほぼ壊滅したらしいです。

H ネイティブ・アメリカンの話ですな。大陸の遊牧民も似たような扱いを受けてるし。

ご 詳しくしらべなければ「山窩(サンカ)」ってのが基本

キーワードらしいです。

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

H こんな感じね。

H ちよっとトンデモ本風味かな(苦笑)。いずれにしても、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こそない交ぜになつてしまつた印象が残つた。

ご そのあたりがちよ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。

ご 巫女服でえっちは真正面なんでしょうか(苦笑)

H 禁欲を美德とするのはキリスト教系に任せるといふことで(笑)

ご よし、花梨の話題に繋がつた。

### 花梨

H いや、『With You』から数えて二度目だし。

ご ばつしゅ巫女だっけ？

H うい。「神聖な巫女服を汚すような事はしたくないですか？」訊かれたら仕方ないでしょう。

ご 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だけだ。ご褒美が反故になるはずがないと速攻でやり直しました。

ご (大笑)。あそこはちよつと制御ミスつてたつすな。いまいち達成してなさっぽさが足りてないっつーか。

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

ラグになってるのはまったく釣り合っていないよね。

ご あれがなかったら結局目が覚めませんでしたとか、そのくらい差がないとね。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」んだよあ！！

ご うひ。

H まあ、そもそもマヨイガへ辿り着けないとかが正しいと思う。

ご そのくらいペナルティないと釣り合わんよね。

H パッチは出たけどそういうことは考慮してなかった。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 順当な落ち着き先っつーか、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こさ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っ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、これが先頭と繋がっているのに気づいた人ってのはあんまいなかったのかな。私も確か那波シナリオまで解ってなかった気がする(苦笑)

H このエンディングでは花梨と一緒に通らなってしまうので、病室に引き戻されるといふ解釈は通らないでしょう。

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

ったのかもだけど。

H 盗られちゃった？

ご 今ね、先頭と直結してるように見えるのは那波バッドでしょ？

H おお。

ご マヨイガにでかける前に弓矢を持っていく描写は一応ありますが、その脈絡が無いのよ。花梨展開だと弓と矢を持っ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っことでしよう。というか明記してるぞ。

僕は、弓矢を取った。

そうしなければいけないと、僕は知っていた。

ご あっ、そうですね。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いるのに、那波シナリオでもその道具を使う……。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のシナリオで使うしな。実はこの辺、全部狙ってる？狙っているんだろっけどね！

ご びみょーに咬み合っていないですな。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ふ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で、雪さんの時はドロップアウトだからリセットする必要

がなくなっただけでは？

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って事になってたでしょ？洞窟の奥で弓

を引いてこそあちら側へ行ける。それで統一されていれば解りよくなるんだが。

ご 雪さんでは確かにない……。必須アイテムではないんだろっけど……。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っ？ごういった「アイテムの渡り」ってのは、この世界ではありだつてのを示してるとは思っんで、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どこからともなく出して構わんつてことになるんだろっけど。もちろん読者にはそれと解るように。そのあたりが全然無いつてことやね。

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。

ご ボロ出まくりですな。ちきしょう、こんな予定じゃなかつたのに。

H (苦笑)

ご いや、だからこそ惜しい作品だつてことで(苦笑)

H 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。

ご 花梨シナリオのクライマックスで

何度も見た夢。

ナナミちゃんを射抜いてくさし夢。

ご っつてのがあるので、ここが因果のスタートではないのですが。でも、一番意味あるのはこのシナリオなのよねい。因果を混ぜまくつて、つてのはあるんやろっつな。企画書を読んでみたい。どうやって上を説得したんだろっ？……。

H 「アカシックレコード」なんて単語もやっていて浮かんで来た。

ご 『YU-NO』でも似たようなもんが最後でてきます。基本概念的には『Sense Office』の透子の能力とかも類似したようなもんやと思います。

H 環状世界を経験したいなら『Pismaticalization』(ARC SYSTEMWORKS)がお勧め。

ご それやらんとイカンのよねえ。

H やれつて、さよりさんが凶悪だから。で、他へ波及ということだと、那波シナリオの途中で花梨エンジニア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つたんよ。花梨シナリオは花梨の夢の中のことだつたのかなと。

ご そこは私もちよ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の花梨が干渉してるのかなとか、そういうイメージでしたが。この花梨は、別の方向にはじきだされた可能性の花梨なのかなとか。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ないかなつたね！

H さつきも出たけど、シナリオの内部においてはすいぶんまともな構成だと思っ。

ご 話の因果関係が一番しつかりしたシナリオですよな。

H 主人公もしつかりしているし。花梨ママだけだ……。ママだけだ……。……ママっ(喜)

ご (笑)

H 拒否したくても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こた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言えるほど解りやすい。それでいいと思うんだけどね！

ごうん。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。

ご 修羅場だーって喜んでました。あんまこの手のゲームで鞘当て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ーという展開もないかとちよと期待したのだが。それでも雪さんは優しかったり(涙)

H 雪さんは用無しなのでさくっと消えてもらうというところで、好感度が上がると髪形変わっちゃうのですが。アホです。せつかくの犬耳を(涙)

ご 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ろう。

ご そのぎゃつぶが!。というか、うなじ!。

H うなじなんてHのとき、好きだけ舐めればええやん。

H シーンは言うことなし。「わふ?」で三杯はいけます。

「わんわんわん」は伝統ですな(〇)つかさちゃん。

ご 落書きもいろいろ多いね。

H ああ!花梨の愛らしさが伝えきれていない!!

ご この辺にひとつイラスト入れるってことで。

H 首輪希望。

ご 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。ふたりでやつちゃうというのはどうだ?

ご やつちゃうってなにを?

H もちろん可愛がってしまうのです。

ご 「ぐりぐり」

ご 「びよーん」

わんわんわん♪



「どかつ」

H 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 ぶ、惜しい。

H 川澄じ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イッシュな花梨

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。生意気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  
たしや作中であのHシーンが一番好きなんです。

H 教会でのHシーンもよかった。あの服装は非常に危険。  
めくらずにいられようかつ！

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。スクール水着も見なかったかなあ。

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 目立ってましたな。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  
ったけど、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  
しょうけど、お話がこっそり抜け落ちていますからのう。



H 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かどーかは知らん  
彼女らはジブシーだよな。

ご 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こるんかのうと思っ  
ただけだね。

H 母親はスタンドだったわけですが、雪さんにも見えてま  
した。さすが山ノ民ってどこか？

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やけど、想いに応えて実体化してしま  
うというのは主人公の話の相似形だよな。

ごうい。

H 鈴蘭へ分岐するときの扱いは可哀想かも。

ごフオロー無いしね。夏発表される追加シナリオは双子ら  
しいですが。

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  
ったので勿体無かったよ。

ごああ、落書きではこんな動いているのに（苦笑）

H 是非とも花梨に殴られて星になるCGを！

ごそれでは鈴蘭が映らないでしょ（苦笑）

H 立ち絵としては、花梨や庄一の頭に上っっているものがあ  
って然るべき。解ってないね。

ご必須ですなあ。

H 花言葉は「純潔」「幸福が訪れる」。純潔じゃなくなっ  
てしまいましたか。

ご犯罪だよな。来てるとは思ってませんでした。

ご鈴蘭はある意味ほんとに「巫女」なんだと思ってます。

花梨は能力はあるけど頭ついてきてない。

H 馬鹿にすんなー。

ご馬鹿じゃん（苦笑）。

H 鈴蘭の知識を吸収する異常な速さは雪さんや那波に通  
じるものがある。

ご近めの存在なのかもしれんね。まさに巫女なんだと思っ

境界にいる存在。

H 馬鹿と天才の？

ご（笑）

H 山ノ民の血がたまたま濃く出たってことかなあ。庄一と  
血が繋がっていないなんて話にはならない？

ご話としてもっていくのは可能だとは思うけど。

H まあ、シンブルに解釈するほうが正しいか。

ご兄貴もなんとなくその種の才能を持ってなくはないん  
だらうけど、妹のほうが遥かに強いことを認識してるっ  
てイメージ。ちよつと力なさめのとーや兄ちゃん（CC

さくら）って感じで。

H ナナミ様との接触については？

ご鈴蘭最強伝説を残しました。基本的にあれば、可能性世  
界の究極の裏技というか反則技というか、そういった印

象です。

H 岩屋戸が開いていたのはいいのか？

ごそこを突かれると困る。

H よわっ（苦笑）

ごまあ、だからこそおまけなんだと思うんだけど。花梨無  
事、雪さんも無事。那波までなにげに元気。

H いったいどんな世界だよ（苦笑）

ごだから裏技。それをずるいと取るか鈴蘭が超越者なんだ  
と取るか、そこで評価が分かれると思われます。

H いやまあ、もう夢だとか現実だとか過去だとか諦めつつ  
あるからいいけどさー。

ごある意味一番「都合のよい世界」なわけで。それを作中  
に変則的な形ながら入れ込んだのは評価したい。あるい

は悪意かもしれんけど。

H なるほど。物語としてはナナミ様への救済なのかな。射  
殺（いころ）されるか、無視されるかのどちらかだから

ねー。

ご七波にも、そして、透矢にもできなかったことをさっくりやっちゃったってこと。

H 七波の最期もはつきりしませんか。あれ、戻ってきたよね。

ご普通に生きて寿命まっとうしたんちゃうかのう

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って、腐乱幻影に怯えて逃げたナナミの祈りによって神風が起り戦に勝利した戦が終わってから岩屋戸に入り、やけどを負ったナナミを見つけた。だと思いが。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ってるんでないですか？

七波は逃げた後帰ってきてないんだと思うよ。ナナミ伝説はそこで完了してるんだと思う。

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、そこから先はある意味時代を超越してというかなんつーか透矢の意識だけがそっちにとんでるんだと思う。

H 超越も何も並列してるんでしょ。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ろうに。

ごまあ、人格の主体がどこかな、と。一種の歴史修正つーかなんつーか。

H どうも、夢を通しての前世物と『水月』で言う並列的な世界、それぞれでの書き方がこっちゃんになってい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、あの世界っ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。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ってる。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って、それが主人公の物語なわけ。渦から抜け出ることができたら、世界が分かれて順当に流れはじめ。

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る可能性を選択できる状態になってるってこと？

ご渦巻いてるといつても流れがあるからあらゆる可能性ではないです。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っこで途切れて（岩屋戸に閉じ込められて）しまっ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払えば抜け出ることができる。もしくは、ナナミの思念に負けな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。

H 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。そうすると、何で？って事になってしまふよね。

ごあそこにあの石があるからです。ずるいけどそれが説明ナナミの意思が保存されちゃって世界に影響を与え続けている。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う存在が出現したっ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っているように聞こえたぞ。

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、それに人の意識が干渉できる状態になるためにあの石の存在が必須なのです。

H 話が小粒っぽいなあ。ナナミ様達が世界の理が全てそう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ってしまうだけって事にな

るよね。井の中の蛙が「二万二千年の時というのが流れていても」とか言ってもちよっと。

ご ー、ニユアンスがちと違う気がするけどそうかな。彼らにはそうとしか世界を認識できない、ってあたりが妥当かと。評価できるポイントが、そういった世界の理を、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ど。前例としては『YU-NO』のが優秀だし。

H あー、最終的に言いたいことは擦り寄っている気がする。「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ょう」を押してあげるかの違いだと思っよ。そういった流れの話をF&Cが出してきたことを、私は「相対的に」評価してる。

H 知覚していかない、少なくとも透矢は知覚できないままだった、のが構成的に疑問だ。もしかしたら、ナナミ様は解っていたかもしれないが。

ご 透矢も最終的にはなんとなく解ったのかも知れないところがないから……。ナナミ様は解ってますね。鈴蘭は直感的に知ってるって印象。

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って登場人物がどうするの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こすか。

ご 主人公は知覚できなくてもかまわんとは思っんですよ。ただ、最低限読者には伝わらないといかんのだけど、それに失敗してる……。んかねゃっぱ（苦笑）

H 全ての事象を統一的に説明できなかった。

ご 主人公が明確にそういった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

を明快に行ってみた作品例としては『ラーじPONPON』（Overlow）を挙げておきます。すでにネタバレ風味ですが展開は秘密と言っことだ。

H 『ONE』（Tactics）でも良くない？

ご 『ONE』は主人公が明確に知覚してるとは言えんでしょう。結果からの回想って構造になってるだけで、ゲームが繰り返しプレイされることを主人公が認識してる例はあんまないと思っ。

H 繰り返しはちよっと横に置いておいて、世界とその外側という構造は一致しているよね。

ご 『P1』はごうなん？ 主人公自身は認識してる描写はある？

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。

ご やっぱリプレイするべきか。

H 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？

ご 違います。そういう世界が想像できる人間の脳の不思議だからこそ特別な石

による事故ではロマンじゃないんだよー。

ご その設定は安易でもいいからなにかし

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ー。

H 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。

ご 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。謎が多すぎてどこから手を付けたものだけ。

ご ナナミ様出てきてる部分とかは結構楽しんだんだけど、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んのよね。シナリオは前世物と見せかけて実はちよと違うとか、そのあたりのフエイクは評価してる。あの頭の部分をプレイして、たいていの人には前世物ってイメージを持つと思うのね。で、お話もあたかもそんな感じで進んでいく。

H 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ゃうこともできるんだろうけど。基本的には「ナナミ様」というシステムが存在して、それにアクセスしちゃうっ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「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る伝説と違うところを明かしていくという部分はお話の作りとして面白いと思いました。

H システムって言葉は曖昧なので使わないほうが。

ご みゆ（苦笑）。単純に主人公が連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。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げに神社に存在してたりとか、そういうった展開もありだったのかもね。

H ところで、なんで七波の行動は変わったんだろう。

ご みゆ？

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。

H えー？

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活かないって話だったじゃん？だから史実はそこまで、そこから先のは透矢の干渉の結果かなあと。

H 干渉（って言葉も嫌いだが）の結果七波の行動が変わったのかなと。

ご あー、そういう捕らえ方でもOKかと。

H 透矢自身が、ましてや物理的存在として、あつちで動くとは思えない。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いうのが解るようになっていたから？

ご そうかも

H 肝心な部分がさらさら流されてしまっているだろー。

ご ナナミがあそこで未練たらたらで死んでくれないと話にならんから、わたしやそれで納得してしまってたんやろね。バッド展開だとあの部分で逃げたところまでしかないようになるとか、そういう工夫があったら良かったのかもね。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。主人公が持っていた写真は？

ご そう！あれ困るんだ。あれは親父絡みだと思っただけど

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てると思うんだよね。

H 古い写真だっというからね。

ご あと、最初持ってた涙石もね。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 一箇所くらい使ったような……。

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って、ゲーム本編が全て那波の走馬灯だからかと思っただけ。さすがに本人の夢の中で本人が亡くなったという連絡が来てしまうのはおかしいから、間違いなんだろう。

ご ぶむ。

H 無限退行の名の下にループ世界が作れるかなって。頭の中にひとつの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 しょうがないのでキャラに移りますか。

ご ういっす

H 反転している時は好き。

ご ナナミ様のほうね。

H ああ、そっちのHシーンは捨てがたいが、異常に明るくなっている可能性のほう。

ご むう（苦笑）

H ただしエピソードは却下。花梨が可哀想だから。

ご なにゆー。あそこから恋の鞘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？

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。謎キャラ度が高くて。

H 確かに。

ご まあ、瑠璃子さん系とみれば正統？

## 近代編

ブレイヤ視点：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、と適宜切り替えつつ進行順序制御：全シナリオ終了後にのみブレイ可能

山ノ民は平地ノ民と交わっていったが、純血に近い一族が戦時中までほそぼそと存在。

第二次大戦中、山ノ民は日本軍によりほぼ滅ぼされる。

最後の純血に近い生き残りが雪の家系？ただし、牧野父の義（？）母の死亡は確認されていない。

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）なのかも知れない。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る。

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？

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」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 母に還っ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ふ。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った透矢と恋仲に。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ったことからこの世界の秘密に少しずつ触れることになる。そして、那波を失った瀬能父の陰謀 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 という感じで補充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」に大別できて。那波側は伏線もひと通り回収されてお話がまとまっているんだけど、雪さんのほうがごっ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と。

ご 雪も那波もこの世のものじゃない力を持っていますが、雪さんのが人外度が高い。目が赤いとこ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、それで済みますか！

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 ぶむ。

H つまりは主人公の願いですな。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？

ご 主人公の想いを利用して召還したでは？

H 両親の存在は嘘じゃないと思うのよ。生命工学的に削っちゃったというのもありかもしれないけど、ちよつと成長速度が合わない。まあ、別種族なのですすく育つても(苦笑)

ご ベースになった存在がいて、それに憑かせたつてもありかもよ。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 時期によっては親父も山ノ民に無知じゃないので、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、雪を奪ってきたつてのはどうか？

H 親父かつこよすぎ(笑)。雪さんは牧野父と直接知見があったわけではないみた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 親父が医者だった頃に牧野父に騙されて山ノ民に關して医学的な何かをしてしまっていた。時は過ぎて、自称民俗学者になって調べた結果自分がしてしまったことを知り、ヒロイック行動とゆーのは？

ご そっち方面もありかな。

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。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っぽいけど、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ず……つて言つてなかつた？

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ってきたら大変だぞ!!?

ご どう大変やねん(苦笑)

H 存在が目立ちすぎる。

ご というか、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ー」

ご そりや記憶も飛びぬ。

ご 飛びまくり(笑)

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た可能性はある。

H 那波と恋仲ということもあるんで、そういう対象としても見ていなかったという健全な男子とは思えない状況。毎月変になるのも見てるでしょう。それでなくても雪さんおかししいし(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。ふつー恥ずかしいつて、メイドさんいたら(苦笑)ご呼んで自慢。できるほど吹っ切れてはなからうなあ。ちんまい系エンドになったらその後町の噂が怖いね。あそここのぼっちゃん、事故つてから以下略

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ヨイガに行かなくて済むようなシナリオを考えたいつてこととです。雪さんの背景が全部解れば対処方法もありそうなもんでしょ。それこそナナミ様をお願い!して

H ナナミ様、ナナミ様。僕にハーレムを(笑)

### まとめ

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よね。

H それも伝承ものとしてだけどね。本質的には「水月」な部分に魅力があるはずんだけど、それは解らなかつたからなあ。

ご 私は『YU-NO』の匂いを嗅ぎこつたのと、『Sense Office』や『未入を』的世界観の匂いがあったのでそのあたりに魅かれたんですけどね。ある意味、時代の流れに沿って

るかなあと。

H オレは時代に逆らうのを信条としているので。

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よつと思つてて。せめてこの水月ラインは越えて欲しいかな。ちなみに原因は『月姫』(TYPE-MOON)ね。

H 一応、『水月』は一定以上の評価は得たと思うのと、今後出てくる中で、そうそうこのレベルに達するのは無いとは思うので、そういった流れでうまいことF&Cが次も出してくれんかなと淡く期待してるんですが。

H 勘弁してよお。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)。アンケートは賛否両論らしいね。私的にはF&Cちよつと見直したからも少し頑張れつてこととで。Hosさんのには?

H F&Cはべつにいいや。

ご (涙)

H 作品的にインスパ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、もうち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。

H 最近あんま純粹なプレイヤーじゃない。

ご 我々は穢れてます(汗)

H かといつて、それを傑作にする力が自分にあるかといつと、それは難しいんだけどね。作り手側に足つ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、プロデューサー的にはぎりぎりまで追い込んだんじゃないかと思う。脚本は追いつかなかつたんじゃないかなあ。VN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。オレは不満

だけど。ただ、構成としてはねえ?

H

H

H

H

H

H

H

H

H

ご 欠けが多いからね。

H もっとゲームを作るということに想像力を使って欲しかった。ここでいう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VN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VNとして作る以上はってとこるを求めたい。

ご たびたびでてる『YU-NO』もシステムの考え抜かれた上で組まれておりました。『水月』ではそういった点の匂いはすれど、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いるのよね。並列世界と繰り返し世界を混ぜこぜにしてるってのは、一応考えてたんだと思います。効果的にそれをユーザに見せられなかった。

H VNに限らず Computer Aided な物語 Computer Aided Storytelling かな。は、能動的に読ませる部分に特色が出せると思う。

ご コンピュータを使ってるならではの作品に成りきってないのねん。

H 実は、読者側からいうと旧来のメディア以上に受動的になるのかな？

ご どうなんだろ。想像力を補うというか、想像力なくても別展開を示してくれるというか。そういうった点はあるのかもね。

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

ご SSは一部ルートを足すって行為だから、ゲームになってるとむしろ足しやすいのかもね。話が矛盾してるように矛盾してないよつで。

H 唐突に思い出した。

ご みゆ？

H 那波シナリオ終盤、那波というかナナミ様とHするとバッ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っただけだ。『P.C.キヤロ』も1、2はヒロインとHするとバッドだったな〜って。

ご（大笑）。3もなんじゃないの？

H そうなのかな？  
ご 確かそうだったかと。結論 水月は非常にF&Cらしかった。とオチがついた？

H ここまで読んでくれた方がどういう感想を持ったか非常に不安ですな。

ご 頑張ってフォロワーする私と、冷たいHosさん。ある意味、今年前半のエロゲーションを端的に示してるのかもですよ。

H 冷え切っていたと？

ご 飛び抜けた作品がなかったから、その中でどーにかし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まなのかもな、と。

H 基本的に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VN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ったと思います。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。

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

H Leaf 東京があるじゃん（苦笑）。期待できるメーカー。ブランドが出した作品だからこそって感じかな。

ご 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っちり維持して欲しいですね。そういったことができるのも「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っちりして欲しいですが。あ、そだ。この際だから、フリーになったという高橋・水無月コンビを雇ってVNなゲームを……（爆）。

了

## 後 書 き

わたなべごう

すげえ、本になってるよ！(挨拶)

水月をプッシュするべく、読本にしてみたわけですが、無事プ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いますが、私がこの作品を買う決意したのは、鈴蘭の立ち絵をRC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。水着跡まんせーつつーか、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か。

……そこ(中略)いうなー

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、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(特に雪さん)なおかつ、彼は、そのへたれたままで幸せになってしまうという、これでいいのか!? とつつ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。最近ではほんっとにゲームをやっていないの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「ぱによ」です。もちろん女のゴ。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も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ゴ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、朝は腹の上に跳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ったけど.....

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  
発行所

Hos, ともひろ  
莓電波部 <http://ichigo.denpa.org>  
<mailto:ichigo@denpa.org>

発行日  
印刷所

2002年8月11日  
Kinko 's茅場町店





わふっ？

いや、君、ネコだし…

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

300YEN