

# GoGo!あかりん



## 「灰ニモナレズ 塵ニモナレズ」

天野 螢

\* 0 \*

夢を見た。夢を見た。

いつかにつくったその場所で、僕しかないその星で。

夢を見た。夢を見た。

乾いた砂漠の真ん中で、壊し尽くしたその星で。

そこには僕しかないなくて、僕だけしかいらなくて。

どこを探しても君がいなくて、いつまで経っても君しか探せなくて。

僕には何にもなくて、ここでさえ何にも出来なくて。今にも腐って干切れてしまふそんなこの二本の足でしか、君を探すことは出来なくて。

君の姿を思い出そうとして、君の言葉を思い起こそうとして。だけれど僕の中の君はまるでトラッキングのずれたビデオみたいに歪んでいて、君の声は僕にまで響かなくて。

夢の中でさえ僕は君に逢えない。

\* 1 \*

「でね、その娘ったらおっかしいんだよ」

土曜の昼下がりに、自由な午後には浮かれた高校生でにぎわう学校近くのモスで。

「もっ、慌てふためいちゃってね、はわはわ言ってるの」

食べ終えた後の包み紙をトレイの上に散乱させて、僕は目の前の女の子  
沙織ちゃん が楽しそうに喋るのを上の空で聞いていた。

「……ねえ、祐くん聞いてる？」

意識を目の前に戻すと、沙織ちゃんが上目遣いに不満げな顔で見ている。

（あ……ちょっと怒ってるかな）

「えっ…… ああ、うん。聞いている、聞いているよ」

気付かないうちにぼーっとしていたみたいだ。沙織ちゃんは口を尖らせてまだ不満である意思表示をしている。

「……」 「めん。ちょっとぼーっとしてた」

僕はちよっと苦笑して、手を合わせて謝る。

「……アップルパイ」

沙織ちゃんは、一転して含み笑いをこらえるような表情になって、ぼそりと呟いた。

「しよーがないからアップルパイ一個で許してあげるよ」

沙織ちゃんは口元に手を当てて、『にひひ』とでも形容できそうな顔をして僕を見ている。

ふう。

僕はしょうがないなあ、という顔をして

「わかった、アップルパイね」

と言って席を立った。

後ろで沙織ちゃんが「わーい、祐くん大好き」とか言ってる声があったけれど、恥ずかしいので無視をした。

レジの前の列に並んで、僕たちが座っていた方を見ると、沙織ちゃんが嬉しそうな顔をして「よろしく」といった感じで手を振っている。

\*

どこにもでもありそうな、ごく普通の昼下がり。どこにもいそうな、高校生のじゃれあい。

これは僕のがまま。誰にも気付かれぬ、僕だけのわがまま。

あの日、僕が最後に電波を使った日、沙織ちゃんからあの出来事の記憶を消す時に、僕はちよっとした細工をした。それはほんの些細な、何気ない出来心。

僕は沙織ちゃんに『友達になってもらった』。ごく普通の、たわいのない

馬鹿話をして、一緒に遊びに行ける友達に。なんとなく、寂しかったのだと思つ。一人でいるのが寂しかっただけなのだ。幸い、沙織ちゃんの明るさは僕の心を和ませてくれて、僕の中に残る、あの日の傷痕はだいぶ癒されたよ  
うな気がする。

一日の傷痕は、僕を永遠に苛んでいるけれど



\*

レジの順番が回ってきたのでメニューに軽く目をやってちょっと選んでい  
るようなふりをする。自分でも何をやってるのかわからないけれど。  
顔を上げて、店員さんにアップルパイを注文しようとした。だけど、なん  
となく悔しかったので

「……アップルパイ一個」  
僕もアップルパイを食べる事にした。

\* 2 \*

それからしばらく話し込んで、僕と沙織ちゃんはモスを出た。  
「ねーねー、これからカラオケ行かない?」  
沙織ちゃんがかかるりと振り向く。

「練習したい曲があるんだあ。付き合つてよ」

沙織ちゃんはもうすっかり行く気の様だ。  
でも、僕にはこれから行くところがある。

「んー、これから用があるんだ、ごめん」  
申し訳なさそうな表情をつくつて、沙織ちゃんに言う。

「ふうん、じゃあこれでバイバイだね」  
沙織ちゃんはちょっと首を傾げてから胸の前で手のひらをひらひらとさ  
せた。

「うん、じゃあまたね」

そういつて駅の方に歩き出そうとした時、沙織ちゃんが後ろから  
「祐くん」

僕を呼び止めた。  
「なに?」

沙織ちゃんはまっすぐに僕を見ている。僕は沙織ちゃんの瞳を見る。強い  
光を携えていて、意志の強さを感じさせる瞳だ。少し胸が痛くなる。

沙織ちゃんは少し間をおいてから  
「大丈夫?」  
そう言った。

僕は何がおかしな顔をしていたらどうか。そんな素振りを見せていたらど  
うか。

胸が……ズキズキと痛い。  
「なんでもないよ。どうして?」

軽く微笑んでそう返す。

「沙織ちゃんはおちよつと困った風な顔をして」

「うっん、いい。気のせいだったみたい」

「ぎこちない笑みをつくる。」

「僕はそれを見て」

「じゃあね」

そう言つて背を向けて歩き出す。少し意地悪だっただろうか。少し可哀想だっただろうか。けれど、そこは踏み込まれたくはなかった場所だから。そこは彼女からは消えてしまった場所だから。

一人でいることを望んだ場所なのだから。

\*

10分電車を待つて5分電車に揺られて、各駅停車で二駅のところまで降りた。

人気のない並木道を歩いて目的地に向かう。大通りからちよつと離れたその歩道は、舗装しているブロックが所々欠けていて、そのわりにはガムとかタバコとかはあんまり落ちていない。

そんな事を考えながら歩いているうちに目的地 病院 に着いた。

建物に入り、受付のあるロビーを通る。ロビーは結構広い。診療を待つ人たちがばらばらとソファに座つてテレビを見たり、本を読んだりしている。ロビーを抜けてすぐの所にある階段を昇つて二階に上がる。病院特有の消毒液の臭気が急にキツくなった気がして少し顔をしかめた。

廊下を歩いて、階段から一番遠い奥まったところにある病室の前に立つ。患者名の書いてある所には何も書かれてはいない。けれど僕は躊躇無くその病室のドアを開けた。少し大きめの個室といった風のその部屋にはベッドが二つ並べられていて、その他には何も無い。

向かつて右側のベッドをちらりと見た後、僕は左側のベッドの横に立つた。

瑠璃子さん。

そこに眠る女の子の顔を眺める。白い。呼吸をしていなければ死んでいるのではないかと思われる程に青白いその顔は、記憶の中の瑠璃子さんよりも全然白くて、少し唇が荒れていた。

「お久しぶり」

「精一杯の笑顔で微笑みかける。」

「少し痩せた。だめだよ、ちゃんと栄養とらなくちゃ」

しょうがないなあという顔をして、僕は瑠璃子さんの頬に手を触れた。

閉めきりになっていたカーテンを開け、窓を開ける。空気が湿っぽい。見上げると、さっきまで少し曇っていた程度だった空は厚い雲に覆われていて、今にも泣き出しそうな顔をしていた。

\*

どれほどそうしていたのかわからなくなるほどの間、僕は瑠璃子さんの寝顔を見ながら、ずつと瑠璃子さんの髪を撫でていた。空はもう薄暗くて、開放しの窓から流れてくる空気は肌寒い。

雨が降り出してきた。僕は立ち上がつて、ぱたんつと窓を閉める。

ざあざあと雨が降る外を見つめる。乾いた地面に水滴が当たつて、砂埃を巻き上げて、湯気を癒すかのように水を飲み込んで、飲みきれなかった水が水たまりになって。水たまりに雨滴が当たつて水音を立てて。

視線を戻す。瑠璃子さんの顔を見つめる。いくら見つめても、何も変わらない。変わりようがない。ざあざあという音だけが耳に響く。こんなにも雨音が響いているのに、僕の周りだけはすごく静かで、時が止まってしまったように感じられたから

僕は瑠璃子さんにキスをして、少しだけ泣いた。

灰二モナレズ 塵二モナレズ 心ヲ焼カレテ花ニナル



## 私とりーふ

adzuki(あじみ)

## 「ToHeart」〜Leaf Visual Novel Series vol.3〜

僕の場合、LVNS3作品の中でToHeart(以下TH)を一番最初にプレイしたわけで、今の状況を見て、すごいという影響力の大きいゲームだったんだなと思うと同時に、良くこのゲームを買おうという気になったと自分が不思議でなりません。

いろんなところにちよくちよく書いていますが、THを買った当時(発売日の次の日)、私はこの手の恋愛系のゲームをプレイした経験というのは全く無くて、どちらかといえば敬遠していたタイプのゲームだったので、雑誌で最初に見た時からなんとなく気になっていたゲームでした。情報としては雑誌に載っていた説明文ぐらいで、それまではX68000ユーザーでしかなかった(注1)というのもあって、Leafというメーカーの名前を知ったのもその時が最初でした。その時には「痕」発売後でしたからかなり注目されていて、それで余計に興味を引かれたのもあったなと思います。それでも実際に買う時はちょっと迷いました。

最初のプレイ感想は「へえ、こういうもんなんだ」という感じでした。初めてやるジャンルだけに比較する対象がなかったのでこんなもんでした。今思うとその感想は間違っていたわけで、THだったからこんなもんだと思えたでしょう。あとは、文章を読むことが楽しくて、ゲームでここまで文章を読むことに集中したゲームってこれが初めてだったと思います。そして、僕にとって一番の罠だった「痕シネマ」のシーンを見ることになるのですが、これ以降は痕、雫の話になるのでそちらで書く事にします。

シナリオのクリアした順番は、当時はそういうことを日記に書いていなかったのですが、最初がマル手だった(攻略が簡単だった)のと最後があたりだった(モチベーションを保つためにメインは一番最後にとっておいた)ぐらいしか覚えてません。キャラクターとしては先輩が一番の罠でした。これ以降にも何本か同じ系統のゲームをやったのですが、世間知らずというか純

粋というか、そういうキャラが僕の好みらしく、先輩が罠だったのは当然だなと今になって思います。あんまり外見は関係ないみたいです。それはともかく、女の子は綺麗じゃなくても良いから可愛くなくちゃダメですね？

## 「痕」〜Leaf Visual Novel Series vol.2〜

前に「痕シネマのシーンが一番の罠だった」と書きましたが、僕はこの手の雰囲気にとても弱くて、初めてあのシーンを見た後はしばらく何も手につかなくて、その結果、次の日は日本橋に痕を買いに行く(注2)という行動を取ったほどでした。

痕の名前を最初に見たのは、THの事を雑誌で最初に見た時と同時で、前年の下半期に売れたゲームの一覧か何かで2位になっていた(確か1位はぴあキャロ1だったように思います)のを見ただけで、内容の説明もありませんでしたから、話題作としか知りませんでした。ただ、どちらかといえば不思議な感じのする題名にちよつと興味を覚えたのを覚えています。

次に見たのはTHの箱の中に入っていた広告でした。そこにはちよつとした説明が載っていたんですけど、それを読んだ時の印象はあまり良いものではなくありませんでした。なんとというか特に引かれるタイプの話でもなく、むしろ同じく説明が載っていた雫の方に興味を引かれたぐらいでした。それだけに、シネマのシーンをみた前後の僕の変わりようを思い出すと今でも笑い出してしまいます。

痕で一番思うのは主人公が一番主人公らしくないということ、最初にプレイして時間が経った今から見ると、主人公がほとんど印象に残っていません。巻き込まれるタイプの話だったのと、主人公がはっきり言えば普通の人だったというのが原因でしょう。今まで、どちらかといえばはっきりと主人公の姿のあるゲームをやってきた僕にとっては結構これが不満なところだったりします。

シナリオでは千鶴さんともう一人の主人公の話が好きでしょう。千鶴さんの話は僕が求めていた雰囲気そのものでしたし、トゥルーエンドを見た回数も数え切れません。文章に酔えました。読んでいるだけでもら泣きしてしまいそんな感じがたまらなく好きでした。もう一人の主人公の話は、なん

というかやりきれなさというか、痕の中で一番救ってあげたかったのはコイツだったんじゃないかと思うようになって、それが切なくて好きでした。ただ、シナリオ全体を見てみるとなんとなくシナリオがキャラクターに負けているような印象があります。一番読んで笑えるのが本編ではなくおまけの方だったのもそれに輪をかけているような気がします。もしかしたら、痕はまだ土台の段階で、作りたいものはもっともっと大きかったのかもかもしれません。時々話に聞く「痕2」というのはそういうことなのかもしれないですね。本当にそういうものが作られるのかどうかは良く知らないのですけれど。

### 「雫」〜Leaf Visual Novel Series vol.1〜

1 作目である雫を一番最後に持ってきたのは、自分の中で一番好きなのが雫だからです。雫を買ったきっかけは、痕を買おうと手を伸ばした横に置いてあった、ただそれだけで、最初あの時は痕だけを買ったつもりだったので。もしあの時財布の中に1万円しか入ってなかったら(注3)、当時は貧乏学生でしたから、おそらく雫は買ってなかったと思います。

雫のインパクトはすこかったです。まず最初の教室のシーンはついていけませんでした。さらに僕はひねくれものですから、最初にたどり着いたのが卒業式でした。呆然としました。でも不思議と違和感はありませんでした。あそこにとどり着くわずかな間に僕は雫の世界に引き込まれていたのでしょう。あの位置に卒業式を置いたのはきつと僕のようなひねくれものを畏はめるためだったに違いありません。ある程度話が分かってからあのエンディングを見るのと、何も分からずあれをみるのとはかなりの差があると思います。モチベーションを保つために制作側の意図してない方から埋めていく(つまり埋められないものから先に見ていく)つもりだったのですが、そんなものは必要ありませんでした。

次に見たのは、缺でした。最初に新城沙織を選んだのはあまりに強烈すぎた雫という世界から逃れようと思ったからだと思います。でも、逃がしてはくれませんでした。確か始めたのが夕方、この頃には夜中になっていたと思うのですが、この状態でやめれるほど僕の心は強くありません。少なくともハッピーエンドを見るまではやめられるか、と思いつながらゲームを続け、次の日の夕方にはおまけシナリオを見ている僕がいたのです。さすがにこの

頃になると心身ともに疲弊してゲームを楽しむというレベルではありませんでした。後にも先にも、24時間ぶっ続けてゲームしたのはこの時だけです。

僕は雫という作品で、エンディングの、特にバッドエンドのすごさというものを教えられました。僕はそれまで(そして今でも)ハッピーエンド至上主義者なんですけど、バッドエンド(比較対象)あつてのハッピーエンドだなということを知りました。本当のハッピーエンドってキャラクターが幸せに慣れるエンディングじゃないんですね。プレイヤーが幸せな気持ちになれる、それが本当のハッピーエンドなんだと思います。ゲーム中の主人公は理解はできるけど決して自分と重なるキャラクターではありませんでした。でも、雫のエンディングでは自分もそこにいるようなそんな力がありました。でも、雫はあんまり人に勧めやすい作品だとは思いません。テーマがテーマだから、というわけではなく、今まで書いたこととちょっとかぶるのですが、クリアした順番というのがかなり重要な作品だと思っからです。やもすれば、犯人の名前が落書きされた推理小説を読んでいるような感じになっちゃうんじゃないだろうかという気がします。

こういう感じで、僕は雫から一番大きな影響を受け、雫みたいな作品を作りたいなとずっと思っています。いつの日か、その想いが形になって、IVNSとして発表できるよう頑張っていきたいと思っています。

(注1) 持っていたのはチタンSUPERで、かの阪神大震災にも耐えた(乗ってた机は壊れた)名機だったのですが、この頃にはすでにFDドライブがおなくなり寸前で、この年の夏にディスプレイが2度目の故障とあいなって引越と同時に廃棄処分になりました。今思つとHDDだけは残しておくべきだったなと思います。

(注2) もちろん大阪の日本橋。当時は箕面に住んでいて、阪急北千里からだったら電車一本で地下鉄恵比寿町に行けたんですけど、それでも片道1時間以上。電車代もばかにならないですから、今思つとよく買に行ったよなと思います。ちなみに買ったのはスタンバイだったんですけど、当時はまだ恵比寿丁周辺に物件もあつたんですよえ…。少し時代の流れを感じます。

(注3) いやあ、何故かその時は財布に2万入ってたんですけどね。その1週間前にはIHも買っているというのになんでそんな大金が財布に入ってたんだろ。その後食費に困ったという記憶もない。

## フリートークとか、そういったあれこれ。

はしもと かずひと // くろっくはち  
http://hachi.haun.org



### ぼくが Leaf 作品を好きなわけ。

小説、映画、音楽、ゲーム、まあなんでもいいのだけれど、とにかく、芸術作品には、言葉にできない空気が重要なんだと思う。匂いとか、色合いとか、雰囲気とか、そういったもの。

たとえば授業中、シャープペンスルの芯をカチカチと打ち出す時にふと感じる目眩のような感覚とか、たとえば秋、虫の音を聴きながら線香花火で遊んだ時の透明な空気だとか、たとえば桜の季節に「あおげばとうとし」を唄うときの、ちょっと鼻の奥がツンとくるようなせつない感覚とか。

いや、そういった具体的な描写以前に、Leaf の作品（というより高橋作品）では、作品全体に流れる、世界に対するクールなスタンスが痛いほど魅力的なんだよね。

冷たいことって、なんて優しいんだろう。レトリックじゃなく、そう思う。

Leaf の作風が変わったのは To Heart からだ、時々ゆわれることがあるけれど、ぼくはむしろ、高橋作品がメインかどうか、というところの方が大きい要因じゃないかなあ、と思ってたりしています。

たとえばあかりやマルチ、委員長シナリオを見ると、情感あふれるシナリオとどこかクールなストイックさが同居していますよね。これが、同じ To Heart でも琴音シナリオなんかだと、「迫害される超能力者」というプロットはそんな感覚にマッチしそうなものなのに、そうした空気はまったく感じられない。

やっぱり、高橋作品の作風が重要ですよ。キャラの立て方、とか、シナリオ以前に。

と、この文脈だと、Tactics ~ Key の ONE や Kanon といった作品にも触れなくなってくるんだけど、それはまた別の機会に。

### やっぱり LVN をっ。

しっかりと立ったキャラや泣けるシナリオ、魅力的な音楽や作画ももちろん大事なんだけれど、そういった素材を使って味合わせてくれる、その作品、その作者ならではの特別な感覚、そちらのほうがぼくには大切みたい。

そんなことを考えながら WHITE ALBUM やこみパをプレイすると、やっぱりちょっぴり寂しい。こみパも WA も大好きな作品だけれど、Leaf 高橋作品ならではの、とゆるゲームをそろそろプレイしたいよね。

LVN の続きを出してくれないかな。

それはそれとして、キャラ萌え要素はやっぱり重要なだけだね。

あかりちゃんはおさげじゃなきゃだめなんだいっ。千鶴さんは胸がひらべったくなきゃだめなんだいっ。あさひちゃんは眼鏡をかけてなきゃだめなんだいっ（以下無限ループ）

### 莓電波部について

書評でもレコードやゲーム評でもなんでもいいんだけど、レビューの嗜好が判らないレビューはほとんど参考にならない、と思ってます。無記名書評なんて最低ですよ。書き手のひととなり判ればばっくー。

だから、ぼくにとってレビューのひととなりもわかるし、趣味嗜好も考え方もわかる、Web 日記内のゲームレビューはかなり大切なものだったりします。中でも莓電波の方々の日記はとても重要。だって、みなさんのキャラが立ってるし、プレイしているゲームの分量もハンパじゃないし、内容も面白いんだもの。

そんなわけで、莓のみなさまにはいつも楽しませてもらっていますし、今後にも期待しているのでした。今後ともよろしく願いますのです。



## ふりーとーく

わたなべごう



うーむ、気合いを入れて書くはずだったフリートークが最後までこのって、結局しょぼしょぼになりそうな、そんな変わらない予感...

私にとって Leaf の作品、特に LVNS は、たぶん、人生です。まあ、それが大げさとしても、これで人生が変わったのは間違いなく確かでしょう。私の趣味の活動の根元であり、人間関係の基本にもなっていたりします。そもそも「莓電波部」自体が、LVNS が無ければ存在しないわけですし。

なにがここまで私を引き付けるのかは簡単には語れそうにはないですが、生き生きとしたキャラクターたちと、奥行きのある世界の描写が、私の中で一つの世界をつかって、そのキャラクターたちが実際に生きているかのように振る舞っているように感じることもあったりします。

難しいこと書いたらまとまりそうにないので、キャラクタの話 (…; 私のイチ押しはやっぱり瑠璃子さん。どこが良いのと言われると、「全部」とかになってしまいます。まあ、私の表現する瑠璃子さんは明るいとか、重みが無いとかいわれることも多々あって、このあたり、なんとなーく私の願望が投影されているのかなあ、とか思うこともあったり (苦笑)

私、コンピュータで絵なんぞを描いたりするのですが、瑠璃子さんはあまり描いてません (苦笑)。描くの難しいのです。一番描いているのは、あかり。ゲームをつくった、というのもあるのですが、やっぱこの娘は描いてて楽しいですね。おさげにするもよし、髪をおろしてみるのもよし、おちゃらけさせてみたり、シリアスにさせてみたり、らぶらぶしてみたり... うーん、どっかにあかり似のおさななじみおちてないかな (おさななじみは拾えません)。

今後、Leaf から、「雫」や「痕」のようなゾクゾクする作品や、「To Heart」のようなドキドキする作品が、そうそう簡単には出てくることは無いのかな、と思うこともときどきありますが、私はこれからもずっと Leaf に注目していくことでしょう。

# 毒電波部の過去・現在・未来

A D Z U M I

## 毒電波部発足

よく「毒電波部って何?」と聞かれます。部員同士の共通の趣味が多いせいか、本来の目的以外にもよく一緒に活動しているおかげでそう言われるのでしょう。毒電波部は「あかりの日記」に代表されるように、「Let Visual Novel Series (以下LVNS)」のようなVNタイプのゲームを作りたい人間が集まった集団なのです。

毒電波部発足はPC版「Too Heart」が発売された1997年の8月、当時部員のほとんどが常連として書き込んでいたSILENT SRENDS WEB(<http://www.din.or.jp/~mult/>)というWEBページのBBSで管理人のかわさき氏が「ゲームを作らない?」と呼びかけたのがきっかけでした。毒電波部という名前は「毒電波と毒電波って(見た目が)似てない?」というちよつとした書き込みが元です。

## 「あかりの日記」完成まで

「あかりの日記」作成の発端は1999年2月にアニメ版「Too Heart」の話題からHosaka氏が自分のWEBページの日記に「あかりの日記」の原型となるちよつとした話を書いた(<http://www.fin.ne.jp/~hos/diary/199901b.htm#28>)ことからでした。当初はVNタイプのゲームするどころかSSになる予定もなかったのですが、何人かの人が「続きが読みたい」と応援してくれた事もあり、SS版「あかりの日記」を書くことになりました。そして「これはVNになるんじゃないか?」という話が出て、Ichigo-denpa Visual Novel Series (以下IVNS)として製作されることが決まりました。そして夏に無事完成させることができました。このあたりの詳しい話は、毒電波部のHPのスタッフ対談(<http://ichigo.denpa.org/vns/vns1/talk.htm>)に載っています。

これとほぼ同時期に「毒電波部でドメインを取る(HPを作る)」という話を持ち上がりました。ichigo.orgとかichigo-denpa.orgとか候補は出たの

ですが、話し合いの結果、denpa.orgでドメインを取ろうということになり、5月10日に毒電波部のHP (<http://ichigo.denpa.org/>)の公開となったのです。正式にIVNS1「あかりの日記」製作が公開されたのはこの時で、SS版「あかりの日記」(CGIで主人公の名前を変えることのできる機能付)が載りました。今ではIVNSの情報以外にも、毎週土曜日更新の「毒電波コラム」、ゲームなどの感想を対談形式でまとめた「毒電波Talk」、IVNS以外の部員の製作物の公開を目的とした「毒電波ぶろだくちゅ」などがあります。インターネット環境をお持ちの方は一度覗いてみてください。

## 毒電波部の行く道

毒電波部は「VNタイプのゲームを作りたい人間の集団」ですから、これからもIVNSを作っていきたいと考えています。今のところ、次の作品に向けての明確なものはありませんが、毒電波部にはIVNXと呼ばれる、次のIVNSのシナリオの原型になるものがあります。私も一本持って、カラカラカラ。

軽い音を立てて化学教室のドアが開く。隙間から森山が顔を出した。「良かったあ、まだ待っててくれたんだ」

そう言っただけ森山は教室の中に入ってくる。が、少し歩き方がおかしい。「どうしたのか?」

と立ち上がって森山の方に行く。見てみると右足首に包帯を巻いていた。「ちよつと練習中にけちゃって...」

さっきまで保健室で治療してもらってたのと森山は言った。走るとちよつと痛いけど、歩くくらいだったら全然平気だよ、と付け加える。

という感じですが、もっともできてるのはほんの一部なので実際にこれがVNになるのはまだ未定ですが(まずシナリオを仕上げなければ...)。こんな感じで自分の好きなものが作れるというのが同人の強みでないかと思えます。

これからも今ままでおりゲームづくりを、HP更新などを行っていきますのでよろしくお願ひします。