

ファミ通



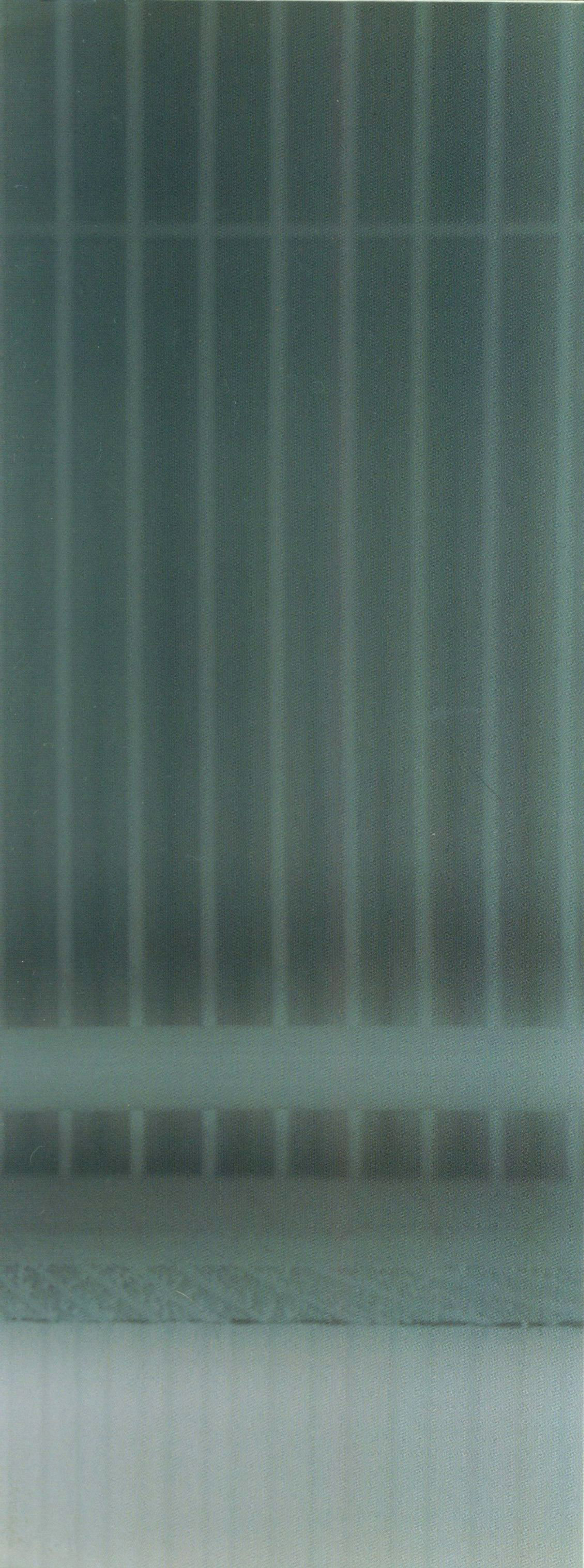
雪割りの花 オフィシャルガイドブック

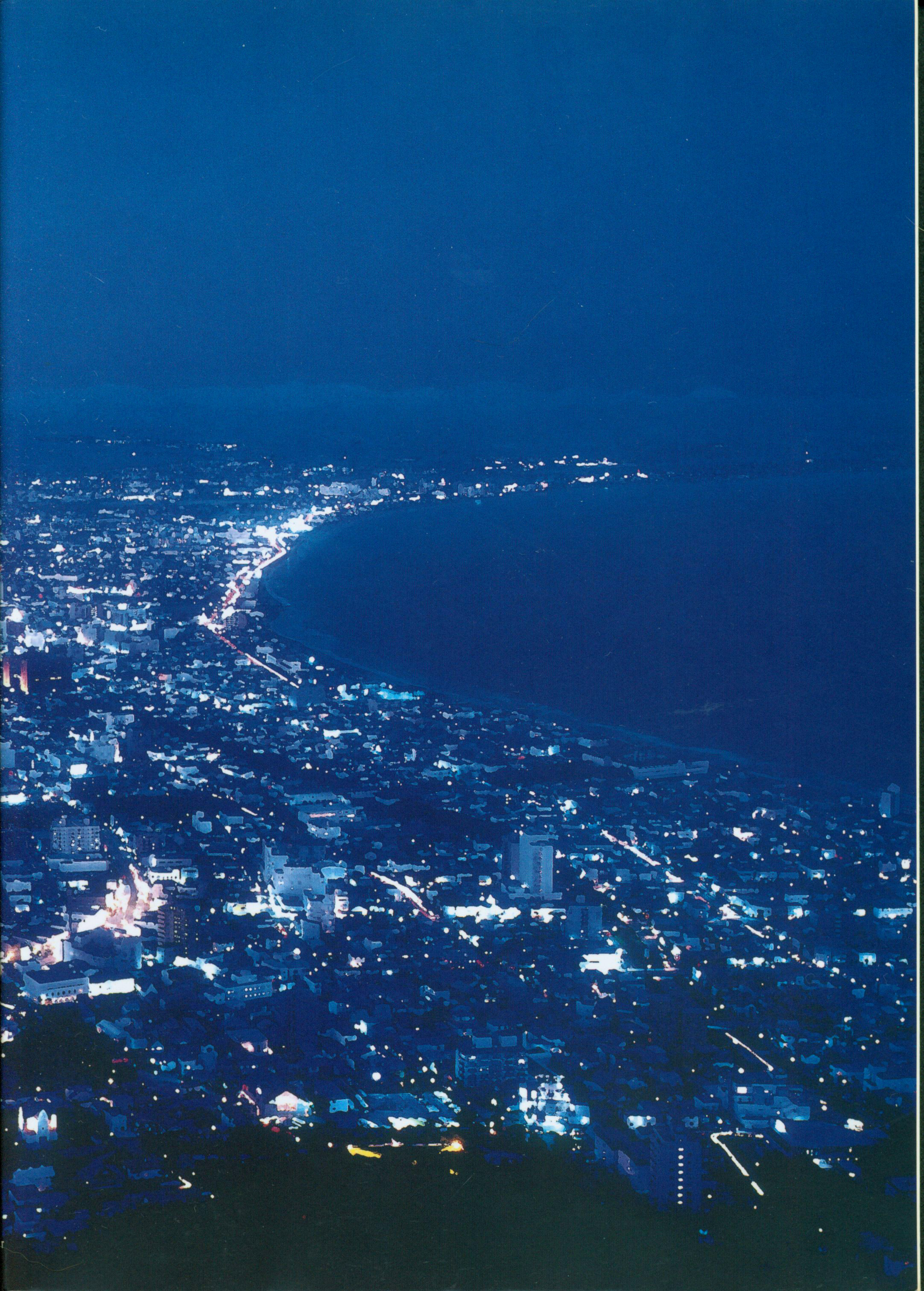


YUKIWARI NO HANA OFFICIAL GUIDE BOOK
オフィシャルガイドブック

雪割りの花

TM





雪割りの花

オフィシャルガイドブック

文・後藤 勝

Text by MASARU GOTO



introduction

有機的な変化を生じさせるシナリオの発明

ドラマとゲーム双方の完成度を高めた インタラクティブ・ドラマ表現の極北に 咲く『雪割りの花』



イラストレーション：荒川真嗣

『やるドラ』シリーズのゲームシステムを構築した東郷光宏氏は、しばしばメディアに現われては「『ダブルキャスト』から『雪割りの花』へとシリーズが進むに従い、ドラマ性を増していくよう」企図したと語っている。そのことばどおり、この『雪割りの花』は発端から解決に到るまで一本の道筋がしっかりと立てられたドラマであり、文芸作品然とした佇まい（島尾敏雄の『死の棘』を思い起こさせる）からは、日本の実写映画に久しく欠けていた気品すら感じられる。また、演技・演出も堂々としている。仏文科の学生という設定の主人公、勇一、そして花織の書きことば的な台詞まわしは、散文や映画シナリオに比して十年は遅れていたゲームシナリオの進捗を六年ぶんほどいっきに推し進めたと言ってよい。

であればこそ、ゲームとしておもしろいのだろうかという疑問は湧いてくるだろう。一本道のシナリオは一度しか楽しめない。レンタルビデオの料金に比べ、4800円は高すぎはしまいか。

ところがそうではない。



その秘密はシナリオのフロー（流れ）の組み方にある。ゲームを統御するシナリオスクリプトは主に四つのルートに即してストーリーテリングを進行させていく。そして四つのうちどのルートを進んでいるか、あるいはどのフラグ（P.10参照）を起動させているかにより、選択肢の定義が変わっていくのだが、この選択肢の定義の変化が、有機的流動的なシナリオの変化を生み出しているのである。



synopsis

【雪割りの花】あらすじ

「あら？ おとなりの大学生 おはよう！」
おとなりのOLに主人公“僕”はこう呼ばれていた。OLの名は桜木花織。
憧れの人だった。

物語は11月の上旬に始まる。北海道の“坂と港と路面電車と北風の街”にある道南大学の仏文科に通う“僕”は恋人と抱き合う花織を目撃する。

その数日後の深夜、“僕”の部屋を訪れる者があった。警官だった。彼らは“僕”に「桜木花織という女性をご存じですか」と尋ねた。花織はなんらかの事故に遭い、病院に運ばれていたのだ。

「おそらく彼女は心因性記憶喪失」
担当医は花織の症状を、こう“僕”に告げる。目の前の事実には耐えられず、花織は自ら記憶を消し去ったのだと。いまの段階で記憶を取り戻せば発狂、最悪の場合自殺もありうる——担当医のことばを聞いた“僕”は、花織の世話をすることに決めた。

“僕”は花織の飼っている文鳥の世話を
をするため彼女の部屋を訪れる。そこで聞いた留守電には、花織の恋人・伊達昂が死んだというメッセージが入っていた。花織の記憶喪失の原因はこれだったのだ。

やがて花織は“僕”を昂と誤認することで記憶を取り戻す。“僕”は昂のふりをすることで、花織に尽くそうとすることが出来るのか。“僕”は不安を抱いたまま、昂と自分の二重生活を送る。

いわゆるジャパニメーションの作画スタイルを完全に凌駕したビジュアルは、キャラクターデザイン・色彩設計・レイアウト、どこを採っても『雪割りの花』固有のスタイルを提示している。アニメと口にしたときに想起されるパターン化した描写はここにはない。ほんらいアニメとは映像のいちジャンルを示すことばにすぎないという事実を、改めて思い知らされる。

■ もう少し嘸み砕いて言おう。ふつうのアドベンチャーゲームの場合、選択肢に割り当てられた意義は○か×か△か、である。だが『雪割りの花』においては、その選択肢が○か×か△であるかは、それまでのプレイ状況によって決まる。

作品全体に含まれる選択肢の数は、それほど多くはない。しかし○にもなり×にもなり△にもなることで、エンディングへと到る道程に複雑さを生じさせている。一見簡単そうにみえて、その実『やるドラ』シリーズの他作品にはない独特の歯ごたえ、プレイ感を生み出すことに成功しているのである。

■ これまで幾人ものゲーム制作者が「ストーリーテリング+インタラクション=インタラクティブ・アニメ」という公式に取り組み、融合を試みたが、その結果はあまりかんばしいものではなかった。『雪割りの花』においても必ずしも完全に融合に成功しているとは言い難いが、しかしゲームとして決してつまらないものではないし(特にバッドエンド探しはおもしろいはずだ)、これまでの自称インタラクティブ・アニメにあった不自然さをまったく感じさせない——メモリの読み出しによるタイムラグを感じさせないシームレスなアニメーションと、選択肢を選ぶためにボタンを押すユーザーの手の動きの関連性は非常にスムーズで心地よいものだ。

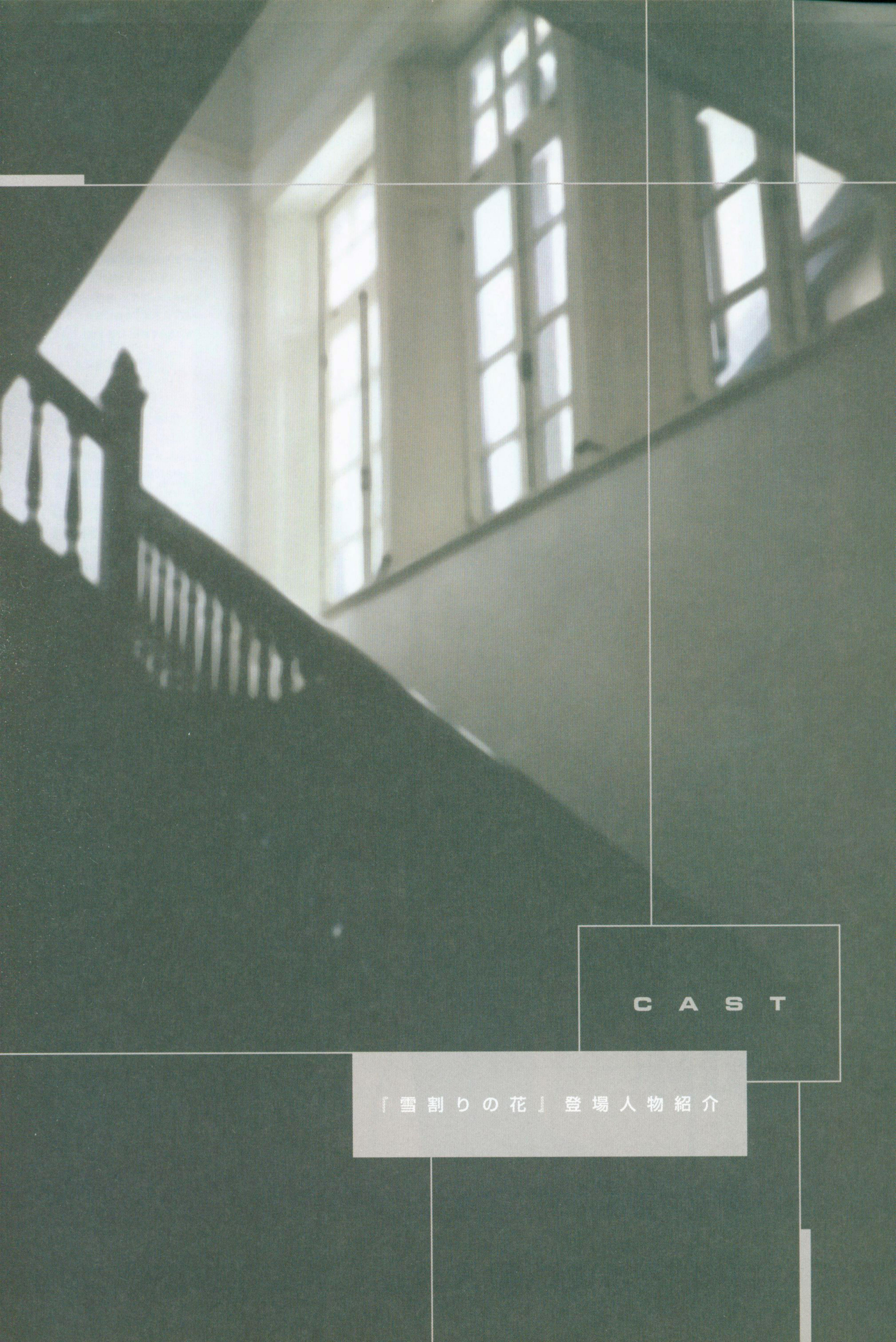
この感覚は病みつきになる。すべてのエンディングを見るまでプレイしたならば、15~6時間はかかるだろう。4800円は決して高くない。



Y U K I W A R I N O H A N A O F F I C I A L G U I D E B O O K

c o n t e n t s

- 2 i n t r o d u c t i o n
有機的な変化を生じさせるシナリオの発明
ドラマとゲーム双方の完成度を高めた
インタラクティブ・ドラマ表現の極北に咲く「雪割りの花」
- 3 s y n o p s i s
「雪割りの花」あらすじ
- 5 c a s t
登場人物紹介
- 10 d r a w a p i c t u r e i n p e r s p e c t i v e
攻略の視座
四つのルートを駆使して結末を“狩る”手管
- 12 本書の使用方法
- 13 s t o r y l i n e s e c t i o n 1
「雪割りの花」解析編 第一部
ルートA「雪割りの花」
- 14 n o v e l i z e d s t o r y r o u t e A
第一章「死の停止」
- 18 f l a g d a t a t a b l e A - P A R T
攻略の手引き：第一章「死の停止」
- 20 n o v e l i z e d s t o r y r o u t e A
第二章「偽装された生」
- 24 f l a g d a t a t a b l e B - P A R T
攻略の手引き：第二章「偽装された生」
- 26 n o v e l i z e d s t o r y r o u t e A
第三章「移行対象- II」
- 30 f l a g d a t a t a b l e C - P A R T
攻略の手引き：第三章「移行対象- II」
- 32 n o v e l i z e d s t o r y r o u t e A
第四章「死の解除」
- 36 f l a g d a t a t a b l e D - P A R T
攻略の手引き：第四章「死の解除」
- 38 制作スタッフインタビュー
荒川真嗣
- 40 攻略のまとめ(I) ルートA
- 41 s t o r y l i n e s e c t i o n 2
「雪割りの花」解析編 第二部
ルートB／ルートC／ルートD
- 42 s y n o p s i s r o u t e B
ルートB「雪割りの花 ノーカット版」あらすじ
- 43 ルートBを攻略する
- 46 s y n o p s i s r o u t e C
ルートC「雪の日の別れ」あらすじ
- 47 ルートCを攻略する
- 50 s y n o p s i s r o u t e D
ルートD「美雪」あらすじ
- 51 ルートDを攻略する
- 54 選択肢リプレイ集
- 61 攻略のまとめ(II) ルートB／ルートC／ルートD
- 62 消える記憶
- 64 雪割りの花 r e v i e w
- 65 銀幕のあなたに～やるドラを振り返る～
- 66 【やるドラ】1998年の所産をめぐる試論
- 70 d i a l o g u e s b e t w e e n d i r e c t o r s a n d d i r e c t o r s
西久保瑞穂×東郷光宏×池内伸彰×吉田慎一
- 79 Y U K I W A R I N O H A N A A L L S T A F F L I S T



C A S T

『雪割りの花』登場人物紹介

檜山修之 (ひやまのぶゆき)
所属:アーツビジョン

▼主なアニメーション出演作品

- 『機動戦士ガンダム第08MS小隊』 (シロー・アマダ)
- 『幽☆遊☆白書』 (飛影)
- 『ロードス島戦記』 (オルソン)
- 『頭文字D』 (中里毅)
- 『ガサラキ』 (豪和ユウシロウ)

ほかの多くのアニメやゲームに出演。また、歌手として2枚のオリジナルアルバムをリリースしている。『星獣戦隊ギンガマン』のサンバッシュ役など、特撮のアフレコでも活躍中。同じ事務所に所属する森川智之氏とのトークライブが毎年恒例になっており、好評を博している。

PLAYER

プレイヤーの演ずる主人公。20歳。東京で生まれ育ち、高校卒業後「坂と港と路面電車と北風の街」にある道南大学文学部仏文科に入学した。大学付近の古風な造りのマンションにひとり暮らし。隣室に住む桜木花織に想いを寄せている。

主人公

年齢:20歳 / 身長:172cm / 体重:61kg /
生年月日:不明 / 星座:不明 / 血液型:A型 /
趣味:特になし

伊達 昂

TAKASHI DATE

桜木花織の恋人。花織同様幼少時に両親を失ない、施設で育てられる。その生い立ちのためか、花織と理解を深め合うのにたいして時間はかからなかったようだ。第七北海商事営業課に支社長代理として勤務していたが、マイアミ出張中に交通事故で他界してしまう。

年齢(死亡時):27歳 / 身長:182cm / 体重:68kg / 生年月日:2月17日 / 星座:うお座 / 血液型:A型 / 趣味:ブリキのおもちゃの収集、チェス、映画鑑賞 / 嗜好品:コーヒー、煙草



KAORI SAKURAGHI

主人公の隣室に住むOL。幼少時に両親が事故で急逝、ほかに健在の兄弟親戚もなく、祖母の許で育てられる。高校と短大へは奨学金で進学し、卒業したあとは舟見町にある商社の総務課に勤めている。三年前に知り合った伊達昂と交際中だった。

voice actress

日高のり子(ひだか・のりこ)

所属:81プロデュース

▼主なアニメーション出演作品

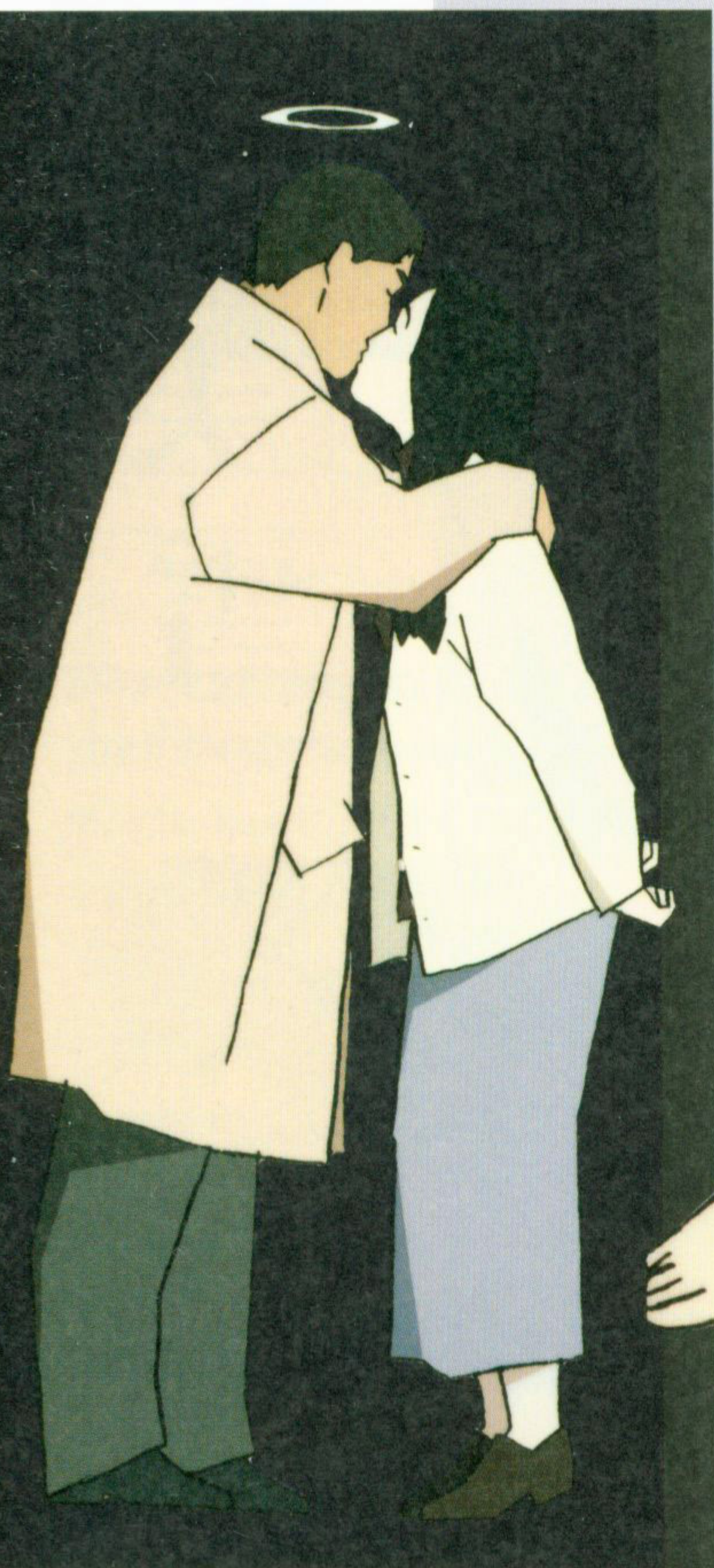
- | | |
|--------------------|----------|
| 「タッチ」 | (朝倉南) |
| 「トップをねらえ!」 | (タカヤノリコ) |
| 「ふしぎの海のナディア」 | (ジャン) |
| 「となりのトトロ」 | (サツキ) |
| 「るろうに剣心」 | (瀬田宗次郎) |
| 「爆走兄弟レッツ&ゴー!! MAX」 | (一文字列矢) |

「超時空騎団サザンクロス」のムジカ役で声優デビュー。女の子役はもちろん、男の子・青年役もこなす実力派。アニメのほかにも、洋画のアテレコ・ナレーション、そして歌手としても数多くのアルバム・シングルをリリースするなど、幅広い分野で才能を発揮している。特にラジオでは、文化放送「ノンコとのび太のアニメスクランブル」など現在3本のレギュラー番組を持ち、パーソナリティとしても活躍中。



桜木 花織

年齢:25歳/身長:165cm/体重:49kg/
生年月日:9月19日/星座:乙女座/血液型:B型/
趣味:特になし/嗜好品:ハーブティ





小林勇一

YUICHI KOBAYASHI

伊達昂とは子供のころからの親友。札幌にある第七北海商事に勤めている。自営業の両親、妹の美雪との四人暮らし。主人公に花織の異状を知らされてからは、陰に日向にと彼等を支えるようになる。

年齢：27歳／身長：181cm／体重：74kg／生年月日：4月15日／
星座：牡羊座／血液型：O型／趣味：スポーツ全般

voice actor

堀内賢雄 (ほりうち けんゆう)

所属：ぶろだくしょんバオバブ

▼主なアニメーション出演作品

『学級王ヤマザキ』	(ワタナベ)
『鉄コミュニケーション』	(リーブス)
『チップとデール』	(チップ)
『ウォーリーをさがせ』	(ウォーリー)

ほか『ビバリーヒルズ青春白書』スティーブ役、『フルハウス』シーマシー役など洋画のアテレコに多数出演。ゲーム、TVナレーションでも活躍している。



小林美雪

MIYUKI KOBAYASHI

小林勇一の妹。有限会社舟見北洋水産勤務。幼ないころから伊達昂に恋心を抱いていたために花織への嫉妬心が強く、主人公に対してはあまり協力的でない態度をとる。

年齢：25歳／身長：162cm／体重：52kg／生年月日：11月22日／
星座：さそり座／血液型：O型／趣味：テレビドラマを見ること、スキー

voice actress

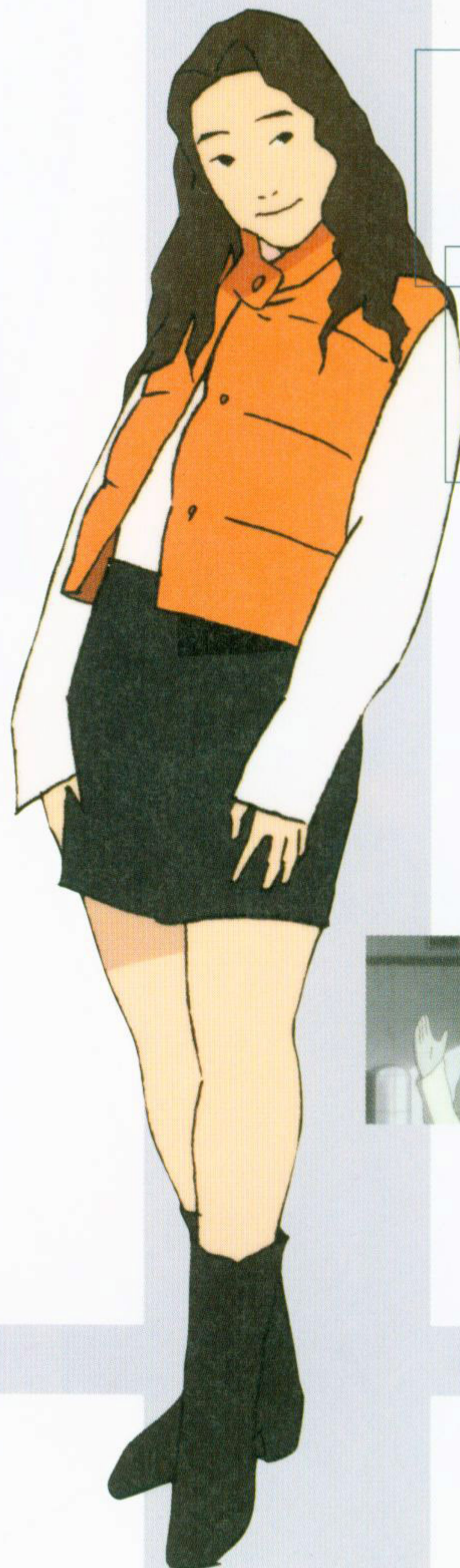
淵崎ゆり子 (ふちざき ゆりこ)

所属：シグマ・セブン

▼主なアニメーション出演作品

『ナースエンジェルりりかSOS』	(デューイ)
『少女革命ウテナ』	(姫宮アンシー)
『爆走兄弟レッツ&ゴー!!』	(星馬烈)
『とんでぶーりん』	(とんちゃん)

ほかアニメ・ゲームなどに多数出演。TV・ラジオコマーシャル、ビデオプロモーションのナレーションをこなしつつ、ラジオのパーソナリティも務めるなど幅広い活躍を見せている。



YOSHIHIKO OHKUBO

主人公の学友。道南大学文学部仏文科の学生で、スキー同好会に所属。主人公の異状を気にかけている。彼女いない歴20年。

年齢：20歳／身長：171cm／体重：60kg／生年月日：7月19日／星座：かに座／血液型：B型／趣味：ゲーム

voice actor

森川智之 (もりかわ・としゆき)
所属：アーツビジョン



▼主なアニメーション出演作品

- 『剣風伝奇ベルセルク』 (グリフィス)
- 『金田一少年の事件簿』 (明智警視)
- 『守って守護月天!』 (出雲)

『GODZILLA』のマシュー・プロデリック役など、洋画のアニメにも多数出演。声優だけでなく「グループ満天の星」という劇団の座長を務め、舞台でも活躍している。



大久保芳彦

KENTA KAWASHIMA

主人公の学友。学部が同じせいか、それとも単に馬が合うからなのか常に芳彦とつるんでいる。もてないところまでふたり一緒だ。

年齢：20歳／身長：168cm／体重：71kg／生年月日：1月2日／星座：山羊座／血液型：B型／趣味：ゲーム

voice actor

永野広一 (ながの・こういち)
所属：81プロデュース

▼主なアニメーション出演作品

- 『爆走兄弟レッツ&ゴー!!』 (水沢彦佐)
- 『爆走兄弟レッツ&ゴー!! MAX』 (山さん)
- 『学級王ヤマザキ』 (金子のおっさん)

フジTV系TV番組『めざましTV』内での映画紹介コーナー「ジャックとエディの名作泥棒」では、ジャック役として異色のキャラクターを演じ注目を集めたほか、舞台でもその魅力を披露している。



川嶋健太



Professor AIKAWA

道南大学付属病院精神科の医師。桜木花織の担当医で、治療のために主人公に花織の介護と“昂のふり”をするよう依頼する。

voice actor

飯塚昭三 (いづか・しょうぞう)
所属：シグマ・セブン

▼主なアニメーション出演作品

- 『機動戦士ガンダム』 (リュウ・ホセイ)
- 『ミスター味っ子』 (丸井シェフ)

『超人バロム・1』のドルゲ、『人造人間キカイダー』のハカイダーなどの声で知られる大物。特撮に登場する悪の首領の声はこの人でなければ、という意見も多い。

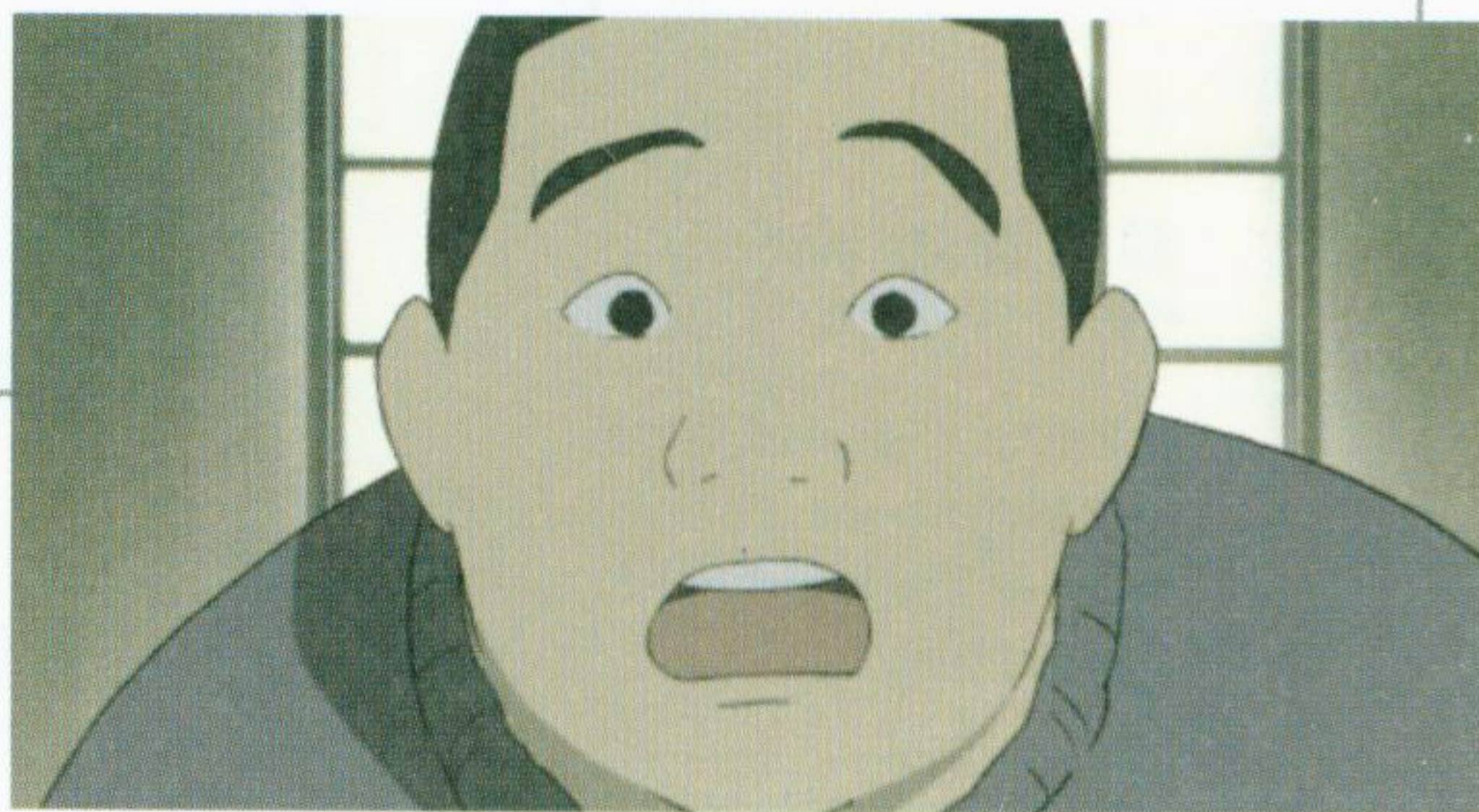


相川教授



四つのルートを駆使して結末を“狩る”手管

■初回プレイからルートDの出現、全エンディング制覇
そして達成率100%に至る過程を探り、
計画的なプレイをするためのイメージを抱け



これまでの『やるドラ』三作品と『雪割りの花』のフローチャートの構造は大きく異なっている。それはゲームの冒頭で選択できる四つのルートのうちどれを進むかにより、物語の展開がはっきりと別れてしまうという点にある。もちろん過去の作品もシナリオを選択できる仕様になってはいたが、『雪割りの花』ほど極端ではなかった。鑑賞できるエンディングから操作できる場面に到るまで、今作における各ルートごとのちがいは大きい。ひとつのSCENE(セーブポイントから次のセーブポイントまでのあいだ)に登場する選択肢(列)の数が少ないという事情にもよるが、『雪割りの花』はSCENE単位ではなく、ルート単位で攻略すべきゲームソフトなのである。むろん、そのときの率直な自分の気持ちに従い選択肢を選んだ結果のストーリーテリングを享受したいというプレイヤーは、そうしたほうがいい。この項目はあくまで「攻略したい」プレイヤーへのガイダンスにすぎない。

さて『雪割りの花』もこれまでのシリーズの例に漏れず、ある特定の選択肢に

は「鍵」が掛けてある。たとえばルートA『雪割りの花』は初回から、ルートB『雪割りの花ノーカット版』は二回目のプレイから辿れるが、ルートC『雪の日の別れ』の選択肢は四回目のプレイまで出てこない。また伊達昂の写真が挟まったフォトスタンドや文鳥のコマルの入った鳥かごを隠す選択肢は、グッドエンドのうちどれかひとつへ到達したあとでなければ(正確にはクリアした周回の次々回のプレイでなければ)出現しない。以上のゲームデザイン事情を勘案すれば、最短の攻略順序は次のようになるだろう。まず最初の三回のプレイでルートAとルートBで到達可能なGOOD01・GOOD02・GOOD03をクリアし、四回目のプレイでルートCでのみ到達可能なGOOD05をクリアしてルートDを出現させ、五回目のプレイでルートDでのみ到達可能なGOOD04をクリアする。あとは残りのバッドエンドを埋めていけばいい。その過程で達成率は少なくとも80%台、あちこちの経路をしらみつぶしにしていけば90%台後半の数字に達するだろう。最

後に見落としがちな経路を辿っていけば100%には比較的容易に届くはずだ。しかしここで問題となってくるのが「冬クリア」というフラグである。フラグについてはこのあと解説するが、「冬クリア」とは一度でもグッドエンドをクリアしたことがあるかという概念だ。問題というのは、その「冬クリア」が起動しているかないかにより、分岐してしまう経路があることだ。ふつうの理屈なら冬クリアしてしまうとその経路は二度と辿れないことになり、達成率が100%に満たなくなるはずだが、『やるドラ』は選択肢での分岐ではなくシナリオのどの箇所を通過したかで達成率を加算しているため、そのような「ハマリ」の事態は生じないことになっている。だから初回のプレイでいきなり冬クリアしてしまったからといって、達成率が100%に満たなくなるということはない。

*

SECRET COMMANDS

達成率表示コマンド

プレイヤーの眼に見え、耳に聞こえるのは選択肢と画像とメッセージだけ。ゲームの構造をフローチャートで図式化しても、その経路のひとつひとつに達成率を記していくことは難しい。内部に存在する経路やフラグを浮かび上がらせるには「達成率表示コマンド」を入力し、画面に達成率を表示しながらプレイする必要がある。達成率は経路ひとつにつき0.15%前後が割り振られている。あといくつか通っていない経路が残っているか、その数字を用いて勘定してみるといい。

【入力方法】

起動時、Production I.Gの社名表示ロゴムービーが流れているあいだに、1秒以内に以下のコマンドのうちどちらかを入力する。

1) → ○ ← × ↑ ◎ ↓ ×
2) ↑ ↓ △ □ × ◎ □

入力に成功すると「ボロン」という感じのSEが鳴る(短かい音なので聞き漏らさないように)。

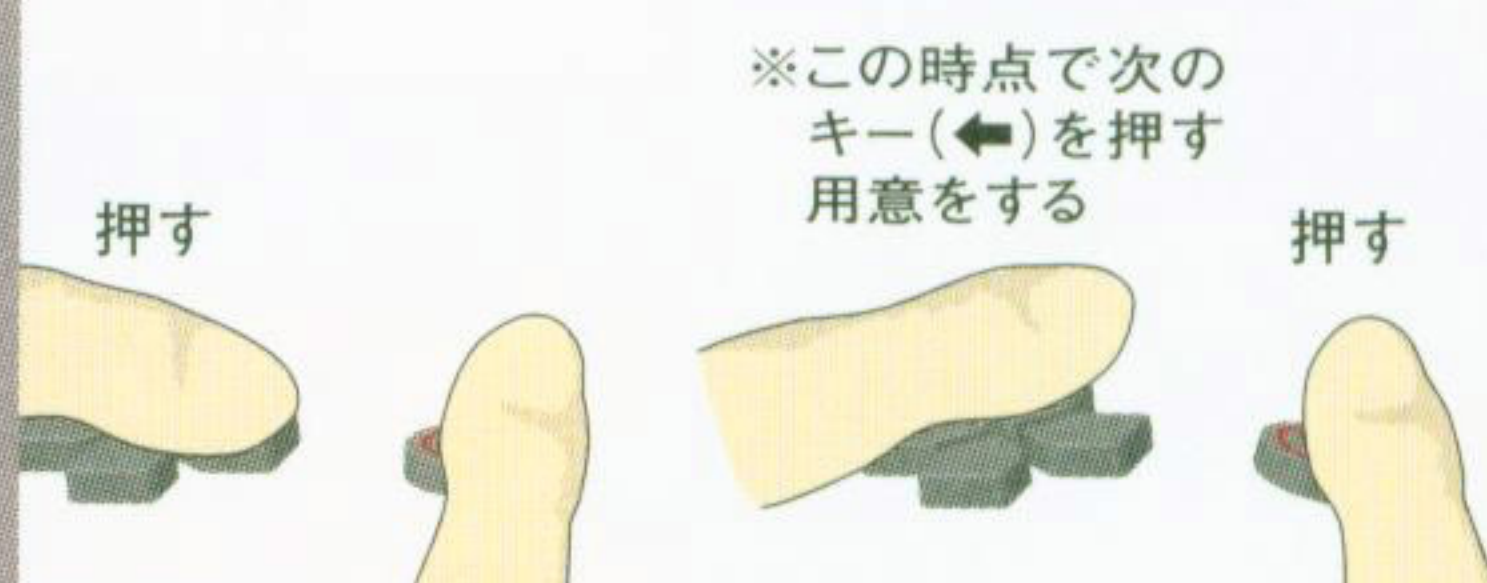
◎ コマンド入力のタイミング



電源投入後、もしくはリセットボタンで強制リセット後に最初に社名表示(マスコットキャラクターが踊る)のムービーが流れているとき、またはソフトリセット(ゲームをプレイしているあいだにL1+L2+R1+R2+セレクト+スタートを一定時間同時押し)したあとの最初の社名表示のムービーが流れているあいだに押せば有効である。

◎ コマンド入力のコツ

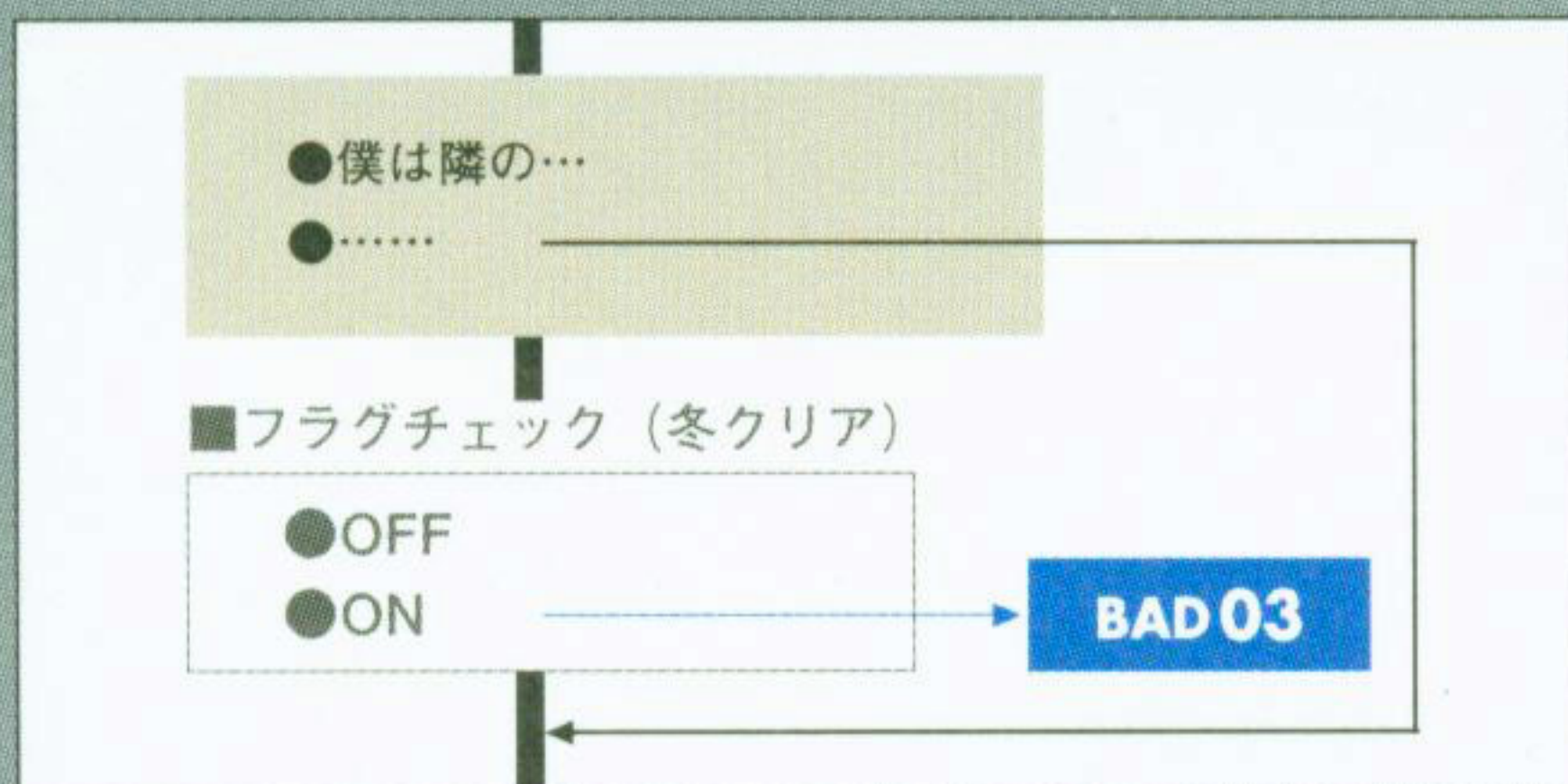
→○・←×・↑◎・↓×というように方向キーとボタンを一組と考え、入力のタイミングを微妙にずらす。



1)と2)では1)のほうが入力作業が容易だろう。1)で気をつけなければならないのは、右と○は同時押しではないということ。右→○・左→×・上→◎・下→×というように、方向キーとボタンの間隔を少しずらしながら押すと入力に成功しやすい。

■ フラグ操作により行き先が変わる選択肢

右の図はAパートの病院屋上の場面における分岐を示したものである。主人公が花織に「あなた誰だったかしら?」と問われて困ってしまうという選択肢なのだが、ここで「僕は隣の……」を選ぶと、「冬クリア」のフラグが立った状態ではBAD03へ到達してしまう。しかし「冬クリア」していない状態でそれを選べば、BAD03へ進まずにその先へ行くことができる。つまり選択肢は必ずしも役割を固定されているわけではないのである。



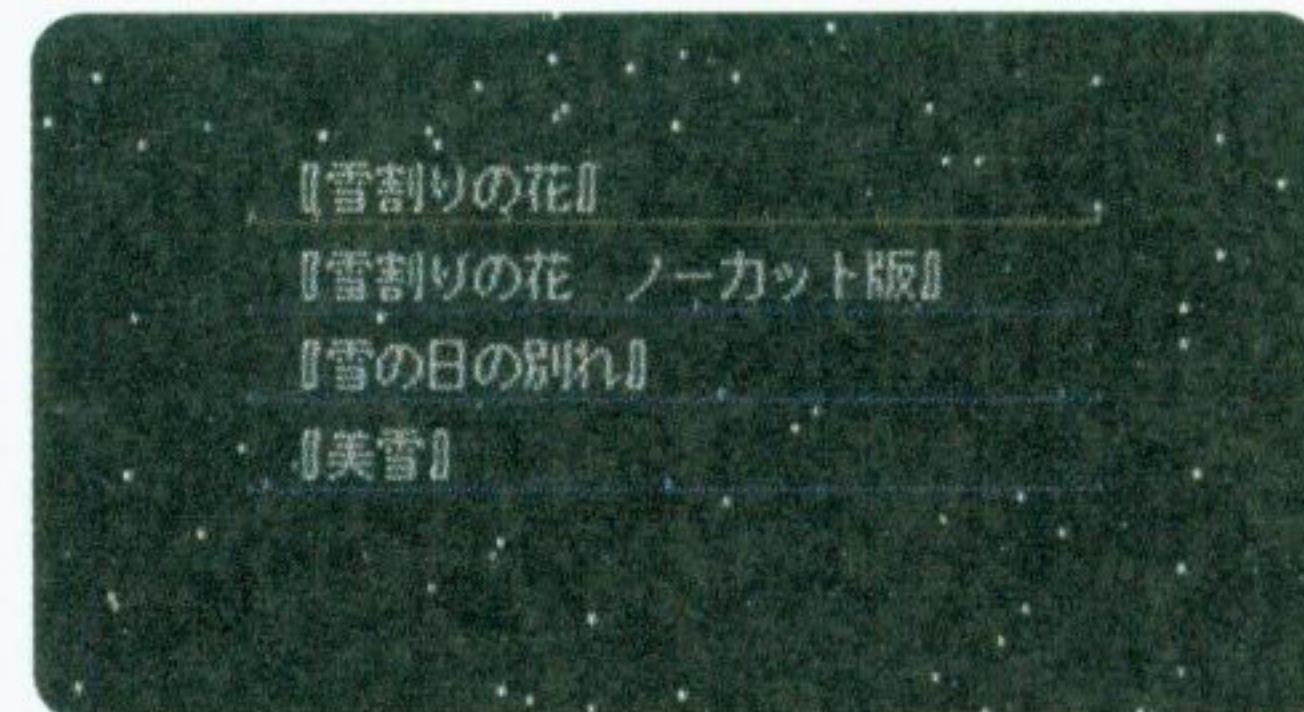
達成率とはシナリオのなかに存在する通過経路の全体を100とし、それを各経路ごとに割り当てたものである。達成率100%とはすべての経路を通過したという意味で、だからCD-ROM内に存在するグラフィックをすべて見たとかいう意味ではないし、すべての選択肢を選んだという意味でもない。また達成率を勘定するプログラムは「シナリオのなかのどの箇所をどういうフラグが起動した(or起動していない)状態で通過したか」で加算するかしないかを判断しているので、本書の巻末に付属している折り込みフローチャート上の線をすべて辿ったからといって達成率が100%になるわけではない。達成率表示コマンド(左ページ下段参照)で画面上に達成率を表示しながら、あといくつ通過していない経路が残っているかを、フローチャートをチェックして数えていくしか、達成率を満たす方法はない。

*

プレイヤーが物語の行方に関する方法は選択肢を選ぶことだが、選んだ結果として生じているのは経路の分岐である。で

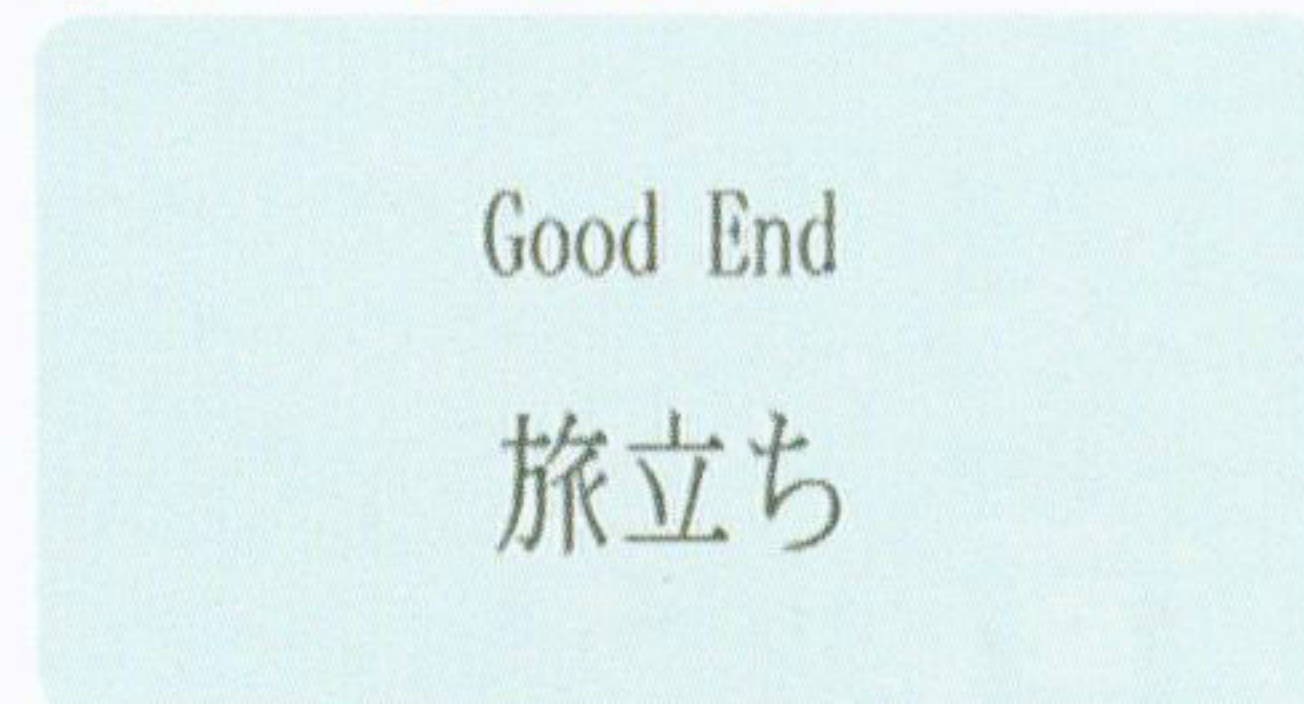
はその分岐の管理者は誰なのかといえ、これがさきほど「冬クリア」の説明で触れた「フラグ」なのである。フラグ(flag)とはプログラム中の目印のことで、たとえばSCENE14で花織を相手に「僕といちゃいけない」とか「うん、ごめん」という選択肢を選ぶことでファミレス風の喫茶店(以下「喫茶店」)へ行かないというフラグが起動したとする。その「喫茶店行かない」が起動した状態でゲームが三月三十一日のSCENE16に入ると、プログラムは「喫茶店行かない」というフラグが起動しているかいないかをチェックすることがあらかじめ定められたポイントで、「喫茶店行かない」が起動しているから雪割り草が枯れる経路に分岐させるぞ、という判断をするのである。このチェックのことを以下の本書中ではフラグチェックと呼び記述していくことにする。達成率を100%にしようというプレイヤーは、選択肢を選んだ結果の蓄積が常にフラグによって管理されていることを脳裏に刻んでおくべきだろう。目的の経路に進むためにどのフラグを起動させればいいのかを考えながらプレイしたい。

● ルートCクリア



ルートCでしか到達できないGOOD05をクリアするとゲーム冒頭の選択肢に『美雪』が追加される。

● ルートDクリア



ルートDでしかできないGOOD04をクリアしてゲーム全体の構造を実感する。

● 全エンディングクリア



すべてのエンディングを制覇すればその時点で達成率は90%台に達しているはずだ。

● 取りこぼし箇所を通過



残りの数%は通常のプレイではなかなか出現しない経路で埋めることになる。チャートを参考に。

THANKS GIVING

達成率評価メッセージ



いわゆる美少女キャラクターのファンに向けた作風ではないビジュアルだけにはたして特典グラフィックなぞ存在するのだろうかという疑問もわくかと思うが、『雪割りの花』にもきちんと用意されている。特典には二種類あり、達成率80%

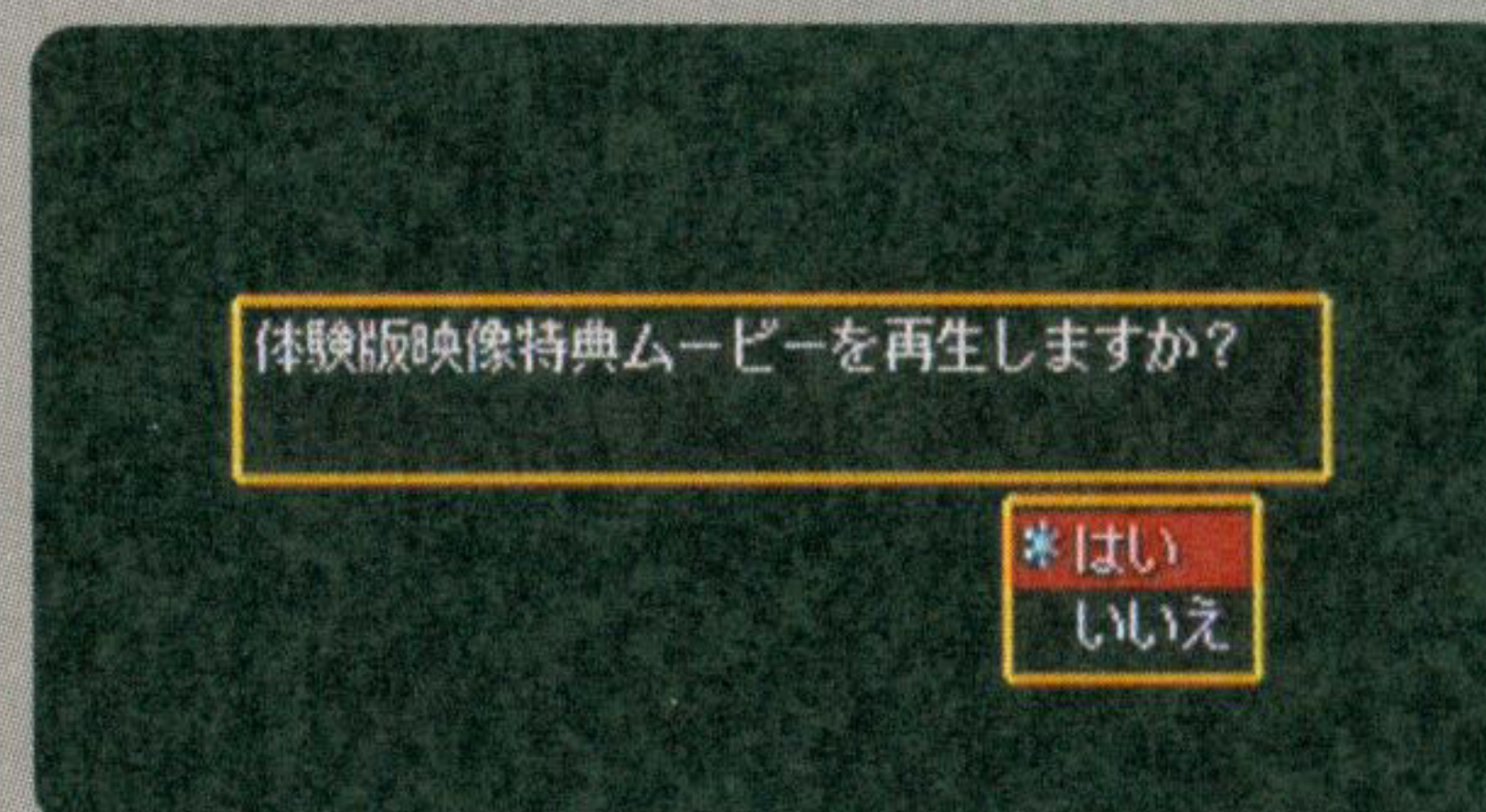
以上ですべてのグッドエンドをクリアしたセーブデータがある場合には、キャラクター設定資料の入った「特典」が、また同じ条件のデータに『やるドラ体験版』(PAPX 90058)からダウンロードしたセーブデータがあれば、二分強の『雪割りの花』の予告編が収録された「特典映像」が、それぞれタイトル下のメニューに追加される。また達成率が増していく一定段階ごとに達成率評価メッセージを聞くことができ、100%になるとCONGRATULATIONS画面が表示される。達成率評価メッセージは以下の通り。

■70% 勇一「ここまで来たんだ。最後まであきらめず、がんばれ!」■80% 美雪「キミ……がんばってるんだ。もうすこしががんばれば大丈夫よ」■90% 花織「苦しかったでしょう。でも、まだまだこれからよ」■100% 勇一「やるじゃないか」/美雪「見なおしたわ」/花織「……ありがとう、そして」/花織・勇一・美雪「おめでとう、100パーセント」

▼ 特典



▼ 特典映像



本書の使用方法。

本書『雪割りの花オフィシャルガイドブック』は、ドラマとしての充足を求めるユーザーから達成率を満たすことを目標とするユーザーまで、作品の構造を理解するためにあらゆる人々へ向け制作された総合的ガイドブックです。以下に本書の根幹を成すコンテンツについて説明します。プレイの目的に応じ必要な情報を引き出すための参考にいただければ幸いです。

■『雪割りの花』解析編 第一部

ルートA『雪割りの花』でGOOD03へと到達した場合を想定した、つまり“本筋”のシナリオを散文形式で書き改めたnovelized storyと、ゲームの解析情報を記したfrag data tableのふたつのパートから成る章です。ノベライズストーリーとはいうもののほんらいの「小説化」とはその書かれるべき目的が異なり、ゲーム内で展開されるストーリーテリングにインスパイアされた純粋な創作ではなく、ルートAに立ち現われる選択肢に逐一反応し、そのときの主人公の心理状況を活写するための、いわばハーフ・ノベライズと呼べるものです。またフラグデータテーブルは文字どおり各場面のフラグの起動条件や見逃しがちな経路への進入条件、各エンドへの到達条件について触れた攻略記事です。これらふたつのパートは、作品全体を時間軸で四分割(A-PART、B-PART、C-PART、D-PARTの四つ)したその分割単位ごとに執筆され、互いに密接に結びついています。ドラマとゲーム両方の側面から『雪割りの花』のおおよその全体像を捉えるために役立つことができるでしょう。

■『雪割りの花』解析編 第二部

ルートAの解析だけでは把握しきれない構造を解き明かすために、ルートB/ルートC/ルートDについてそれぞれのあらすじと特徴、固有の経路、固有のエンドについての情報を記した章です。各ルートは程度の差こそあれ、ルートAとは異なるストーリーテリングを展開します。とりあえずグッドエンドだけはぜんぶ見たけどこのあとどうしたらいいかわからない、などという状態のユーザーに対し、適切な情報を補完することを目的として構成・執筆しました。

■選択肢リプレイ集

初回のプレイから達成率100%にいたるまでの足跡をあますところなく——その過程で選択したすべての選択肢を——記した万全の回答集です。このとおりにプレイすれば必ず達成率を100%にできますし、すべてのエンドへ到達することができるでしょう。達成率を100%にしようと思ったが万策尽きたというユーザーを確実に救済します。記載した順に一から追っていただくのがベストな使用方法ですが、すべてのバッドエンドを見たあとの終盤のリプレイなどは取りこぼしたところを探すためにプレイしたもので、もしあなたがすべてのエンドを見て達成率も90%台に達してしまっている状態であるなら、その終盤のリプレイを試してみるだけでも十分役立つと思われる。

■折り込みフローチャート

本書の巻末に折り込まれたフローチャートは、四つのルートを統合したかたちで、すべての選択肢とそのあいだを結ぶ経路を図式化したものです。どうすれば特定のフラグが起動するか、といったこともわかるようになっていますから、エンディング番号から経路を逆に辿れば、目的のエンドへ到達する方法を知ることができます。くわしい使い方は「記号の見方」を読んで判断していただきたいと思いますが、たとえば「フラグチェック(***))によってメッセージが変わる」という箇所は達成率に影響することが多く、(***))に記されたフラグが起動している場合と停止している場合、ふたつの状態で通過するようにしたほうがいい、といった情報なども引き出せるわけです。このフローチャートに対応させながら『雪割りの花』解析編を読めば、ゲームの構造への理解はいつそう深まることでしょう。



夢がはじまると
人生は終わる
で、夢は行ってしま
う
人生が行ってしまうのだ

「A Short Study in Gone」リチャード・ブローティガン

S T O R Y L I N E
S E C T I O N 1

『雪割りの花』解析篇
第一部

ルートA 『雪割りの花』
ROUTE A YUKIWARINOHANA

第一章 『死の停止』

A-PART shinoteishi

第二章 『偽装された生』

B-PART gisohsaretasei

第三章 『移行対象 - II』

C-PART ikoutaisyoh-II

第四章 『死の解除』

D-PART shinokaijyo



shinoteishi

第一章 (Aパート)

『死の停止』

SCENE



午前1時30分

11月13日

未だ夜の明けぬ時刻の呼び鈴に、僕は顔をほぐしながら扉を開けて来訪者を出迎えた。(*1)

戸口には少し老け込んだ警官と、その部下らしき若者が立っている。老け込んだほうの警官が口を開いた。「夜分にお邪魔して申し訳ありません。あなた、桜木花織という女性をご存じですか」

もちろん知っている。数日前に僕の目の前で彼氏と口づけをしていた、二十五歳の隣人だ。僕のなかでは「たおやかな」という形容がはまる憧れの人として記憶されている。だが見ず知らずの警官にそこまで言う義理はない。

「いえ、知りません」(*2)

思考に切りがつく前に僕の顎関節はひとりでに動いていた。実にすらすらと、僕の舌はよく翻った。僕の発するひとことで、花織さんが窮地に追い込まれたとあっては申し訳が立たない。

警官は慌てなかった。僕が花織さんのことをよく知っていようが知ってまいが、僕が花織さんの隣人であるという事実は厳然としたものだったからだろう。

「そうですか。じつは桜木花織さんが二時間ほど前に病院に収容されまして」

「死……」

「死んではいません。外傷もありません。ですが、ひどく記憶が混乱しているようで」

僕は「ひどく記憶が混乱」という箇所を聞いたとたんに、アパートの心地よい寝床を出て花織さんのいる病院へ行くことを決めていた。

病院へ向かうタクシーの座席に腰を落としながら、僕は網膜に残る朝の花織さんの表情を反芻した。(*3)

視神経を通じ脳裏に刻み込まれた記憶の、走馬燈のようなストロボ・フラッシュが眩しい。矢継ぎ早に花織さんの発したことばが再生される。

「あらおとなりの大学生おはようえ四五日前の夜いや恥ずかしい見ちゃったのそうもちろん恋人タカシ伊達昂っていうのよ彼海外出張多いから久しぶりだったのへえいないんだじゃあ素敵な彼女ができたなら真っ先に教えてね私も彼がプロポーズしてくれたら真っ先に君に教—え—て—あ—げ—る—」

フェイドアウトまで一・五秒。走馬燈に映る花織さんは元気そうだった。

収容先とは僕の通う道南大学のすぐ下手にある道南大学付属病院のことで、タクシーはものの数分で僕をそこへと運んでいった。

気は急いていたが、それでも釣り銭はしっかり受け取ってから座席を立った。廊下をてきとうに走り、扉が開き光の漏れる一室に足を踏み入れると、そこにはざんばら髪をベッドの上に散らばせて倒れている花織さんと、彼女を取り囲む医師と看護婦の姿があった。さきほどの警官よりもさらにいい具合に老け込んだ医師が、とがめるように僕に言う。

「誰だね、君は」

いまのところ「誰だね、君は」と名を問われる闖入者にすぎない僕を医師は執務室へと連れていき、花織さんの状態について教えてくれた。(*4)

医師は相川と名乗った。

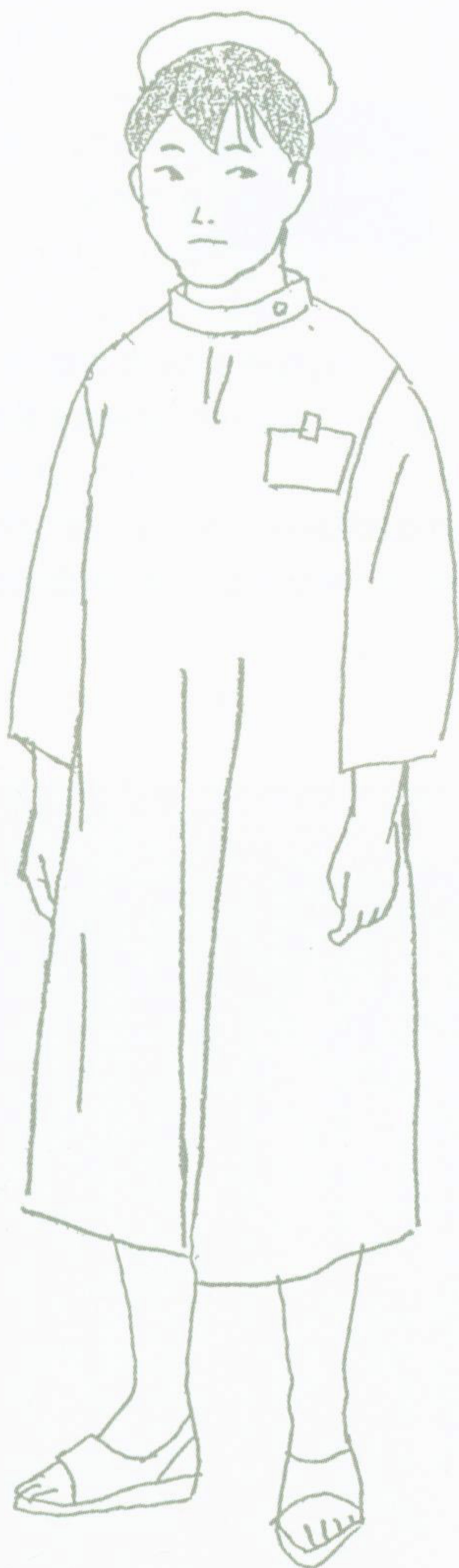
「目立った外傷もなければ脳内出血などの頭部異常も見られない。おそらく心因性記憶喪失になったのだろう。数時

間前になんらかの精神的な衝撃を受けた彼女は、それに耐えることができずに、自ら記憶を封じてしまったのだ」
「自分で自分を騙す、などということがありうるんですか」
「人の心にはね、無意識の自己防衛本能とでも呼ぶべきものがある。己が崩壊すると断じたなら、その機能が働くこともあるんだ。まあ、この場合はいずれは完全に記憶が戻るのだが。しかし彼女がそれを望んでいるかどうか。彼女の心は耐え難い事実を忘れることで安らぎを得ようとしたのだから、もしいまの時点で記憶を取り戻したとなると、最悪の場合——」

「へっ……」

いかにもびびったという僕の反応を見ると相川教授は表情を和らげ、実務的な会話に移行していった。
「とにかく家族のかたに連絡したほうがいい。君、連絡つくかね？」

看護婦



「いえ。花織さん、両親を交通事故で亡くして兄弟もいないって……あっ」

「いるのかね、親戚でも」

「恋人なら」(*5)

なんとか連絡をつけられないか、という相川教授の問いに僕は首を振った。話に聞いたことがあるのと、一度キスの現場を目撃したことがあるというだけでは、嫉妬心をがまんして伊達昂にこのことを伝えようにも、連絡のつけようがなかった。

「わかった。そっちはなんとかしてみよう。代わりにといてはなんだが、君、その恋人に連絡がつくまで彼女の側にいてやってくれないか。身近にいた人間が側にいれば、徐々にだが何かを思い出すかもしれない。手伝ってくれるかね」

かっこの誘いといえば、そのとおりであった。少なくとも昂がこの病院にやってくるまでは、花織さんと親密な時間を過ごせるのだから。だがこの相川教授の提案は、僕を窮地へと誘い込む罠でもあったのだ。

SCENE
1 午前10時00分
11月14日

入院後、花織さんが初めて口を開いた。

「ぶん ちょう に えさ を あげ て」

いぶかしむ僕と視線を合わせることもなく、花織さんは僕に自分の部屋の鍵を渡した。真鍮にメッキを施した、古い木造建築の家屋にありがちな鍵を。

SCENE
1 午後3時00分
11月14日

花織さんは着の身着の儘で街路に倒れていたという。であるならば、部屋もそのときそのまま放置されているはずだ。静止した生活の風景のなかに花織さんの匂いを嗅ぐことができるのかと思うと気分は高揚する。

文鳥の面倒をみるだけだ、背徳的な行為をしようと企んでいるわけではない、そう自分に言い聞かせながらも、足どりは軽くはずむようで、僕は**自分の部屋の前を通り過ぎ、廊下の奥へと辿り着いた。**(*6)

鍵のかかっていない扉を開ける。

玄関先の靴はきれいに揃えられていた。玄関だけではない。室内はすべて整然としていて、生活感は薄い。やはり花織さんはきちんと支度をして出かけたのか、と一瞬思い直しかけたが、奥に灯りのついたリビングが見えたことで、何か急な用事ができて飛び出したのだという推論

に立ち戻ることができた。

そのわけは、留守電の中身を聞くことで明らかになった。^(*7)

主人公、電話機のボタンを押す

(びいびい、と電子音が鳴る)

留守電の声(女性のサンプリング音声)

「一件です」

成人の男の声

ご無沙汰してます。第七北海商事の小林



です。花織さん、心を落ち着かせて聞いてください。昂が……昂が、出張先のマイアミで交通事故で……死にました」

主人公、掴んでいたフォトスタンドを落とす。衝撃でガラスが割れる。

(注：主人公の心の衝撃をも表わしている)

成人の男の声

「花織さん……俺なんて言ったらいいのか。

あいつは俺にとっても親友で……とにかく

俺、すぐマイアミに飛びます。会社に連絡ください。それじゃ」

留守電の声

「11月12日午後7時56分です」

文鳥に餌をやることなどとうに忘れていた。花織さんが記憶を失なうに到った原因が永久に解消されないということを知ってしまったいま、もし花織さんが記憶を取り戻したとしても、その瞬間に再び昂がいないことに気づき記憶を失なうという連鎖を繰り返すだけなのではないかという懸念が、脳裏を駆けめぐっていたからだった。

SCENE

2

午前11時00分

11月21日

一週間が経った。窓の外を見つめる花織さんの眼は虚ろな状態からは脱していたものの、まだ輝きを取り戻すには到っていない。

留守電の一件を知らされた相川教授は、^(*8)花織さんに昂のことを思い出させないように、細心の注意を払って行

「人の私生活を覗く趣味なんかない！」を選ぶと留守電を聞かなかったことになる。「人の留守電聞くんなんて事……でも」を選び、次に登場する「やっぱりできない！」を選んでも同様。

***8…留守電の一件を知らされた相川教授は、**

●全て話した……

●話そうとはしなかった

どちらを選んでも支障はない。「全て話した……」のあとの分岐には^{*9}が影響する。

***9…僕は答えられず、沈黙を守った。**

●僕は隣の……

●……

●僕だ！ 昂だよ！

「僕だ！ 昂だよ！」は初回のプレイでは登場しない選択肢。冬クリアし、留守電を聞いた状態で登場する。

動すること、と僕に釘を刺した。したがって僕は花織さんを刺激しないよう、身の回りの世話をすることに専念し、外部の情報が伝わらないよう心がけていた。

「紅茶入れたけど、飲みます？」

こくりとうなずいた花織さんは僕の手からカップを受け取ると、ひとくちだけ啜り「おいしい」と洩らした。



花織さんは外の景色を見たがった。屋上に立って夕陽を見つめるとすぐに数十分が経つ。

「きれい……」

「寒いからそろそろ戻りましょうよ。風邪ひいちゃいますよ」

花織さんは僕のほうを振り向くと、僕の背後にあるものを見やった。

「あれは？」

それが道南大学の時計塔であることを知らせると、花織さんは「あそこから見る夕焼けはここよりもっときれいなんでしょうねえ」と感嘆した。

その直後だった。なおも病室に戻るように諫める僕を見る花織さんの表情が五転六転した。

花織さんの心のなかで何かが起こっている——。

このとき、僕は迂闊にも花織さんが「あなたは誰だったかしら」と言うのを待ってしまった。

そして花織さんは言った。

「あなたは誰だったかしら」

相川教授の誘いと同じく、この質問も罠だった。どう転んでも逃れようのない……僕は答えられず、沈黙を守った。(*9)

沈黙から花織さんは勝手にある種の回路を形成し、僕を絡めとろうとする。

「昂なの!？」

もう逃げられなかった。

「昂……昂を忘れるなんて、私……」

自分が置かれた状況を持て余した僕は、洞窟のような長い回廊を渡り、相川教授の執務室へと入っていった。

伊達昂は死んでいる。

昂の死を知った花織さんは記憶を失なった。

花織さんは僕を昂と間違えた。

そのことで花織さんはすべてを思い出した。

ひとつだけ間違っているのは、僕を昂と思いこんでいることだけだ。

だがこの間違った断片が失なわれれば、ふたたび花織さんの精神は崩壊する。

僕に残された道は——偽装。

「ないわけではないのだよ、そういった症例は。おそらく彼女は、献身的に身の回りの世話をしてくれている君に、いつの間にか恋人に対するのと同じ感情を持つに到ったのだらう。その君に亡き恋人の姿を投影した。ありえなくはない」

「僕のしたことは間違っていたんでしょうか」

「いや。とりあえずはそのことによって彼女はうつ状態から脱することができた。自分を責めても仕方がない。とにかく、いまはなるべく刺激を与えないことが大切だ。慎重に経過を観察していこう」

ほんとうのことを言えば、花織さんにとっては嘘になる。

嘘に嘘を塗り重ね、昂の仮面を厚くすることでしか、僕と花織さんの乗った細いロープを渡りきることはできない。

***1: 扉を開けて来訪者を出迎えた。**

● 誰だろう?
● 眠いから出ない
「眠いから出ない」を選んでも支障はないが、次に「意地でも出ないぞ」を選ぶと……。冗談は通じないようだ。

***2: 「いえ、知りません」**

● 隣に住んでる
● いえ、知りません
どちらを選んでもかまわない。達成率の上昇にはもちろん影響する。

***3: 朝の花織さんの表情を反芻していた。**

● 今朝の花織さんを思いだしてみる
● 病院へ急ぐ
どちらを選んでも問題はない。初回のプレイでは登場しない選択肢である。

***4: 花織さんの状態について教えてくれた。**

● 僕は相川教授の話をじっくり聞いた
● 相川教授はこう語った
どちらを選んでもいいが、「じっくり聞いた」を選べば、よけいにいろいろな選択肢(*5)を選ぶことができる。初回のプレイでは登場しない選択肢列。

***5: 「恋人なら」**

● いえ……
● 恋人なら……
● 分りません
「分りません」を選ぶともうひとつ選択肢列が登場する。Aパート内で相川教授と話す場面のいくつかの分岐に影響する。

***6: 自分の部屋の前を通り過ぎ、廊下の奥へと辿り着いた。**

● 部屋に行く
● ……本当にいいんだろうか
「……本当にいいんだろうか」を選んでも、次に出てくる選択肢列のうち「……よし、行こう!」を選べば本線に復帰できる。

***7: 留守電の中身を聞くことで明らかにになった。**

● 留守電……これを聞いてみれば……
● 人の留守電聞くななんて事……でも
● 人の私生活を覗く趣味なんかない!

FLAG DATA TABLE A-PART

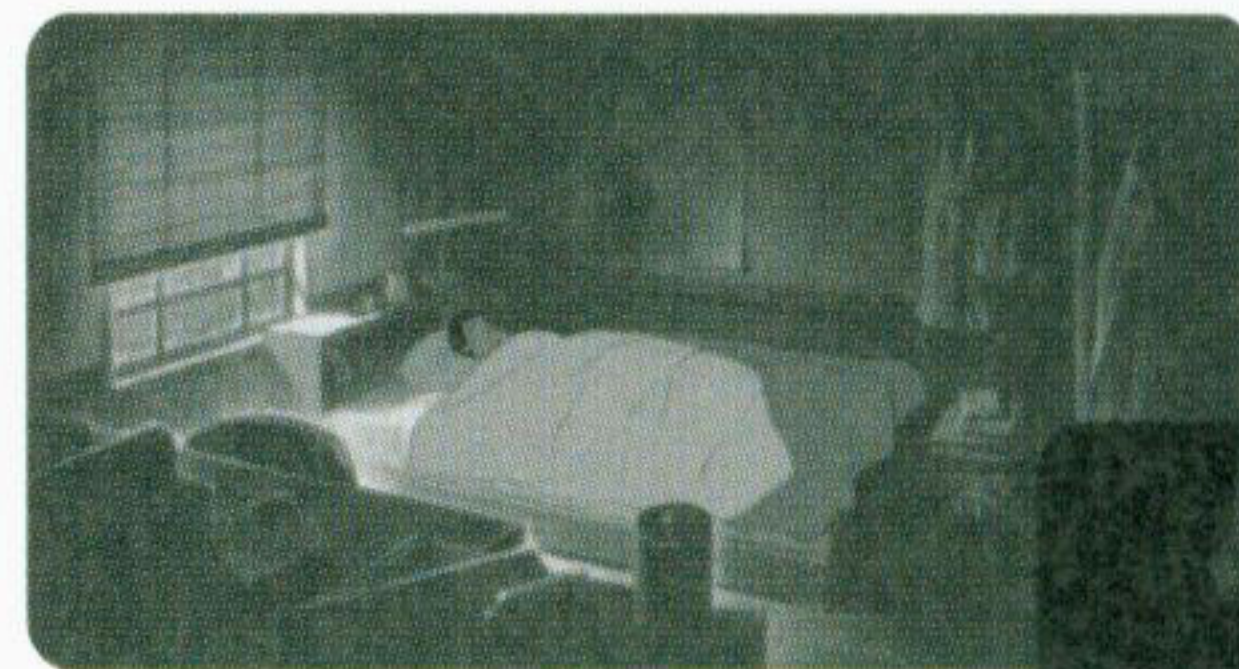
『雪割りの花』ルートA攻略の手引き:第一章『死の停止』

Aパートで問題となるのは花織の部屋における電話の扱いと道南大学付属病院の屋上における花織との問答の二点のみであり、分岐もシンプルで、到達しうるバッドエンドもきわめて予想しやすいものばかりだ。状況設定の把握に務め、気分にあった選択肢を選びたい。達成率を上げていくうえでは、相川教授の執務室での選択肢の数々が気になるころではある。

アパート

タクシー

「意地でも出ないぞ」を選ぶとBAD01へと到達するが、その他の選択肢にはのちの展開への影響はまったくない。「病院へ急ぐ」は場面をショートカットしてゲームを早く進めるための選択肢であり、一度タクシーに乗り朝方の花織の様子を回想する場面を通過すると、次回のプレイからショートカットするかしないかを選ぶことができる。ショートカットしたからといってフラグの起動に差し障りがあるわけではない。二回目からはそちらを選ぶといい。



ぐーすかぴ〜……と、そのまま寝こけることもできる。あまりにも間抜けな選択だろう。

タクシーで今朝の出来事を想起する主人公。ここでショートカット選択肢が出現する。



相川教授の執務室

このくだりの、相川教授の病状の解説その他をすっ飛ばすことができる。

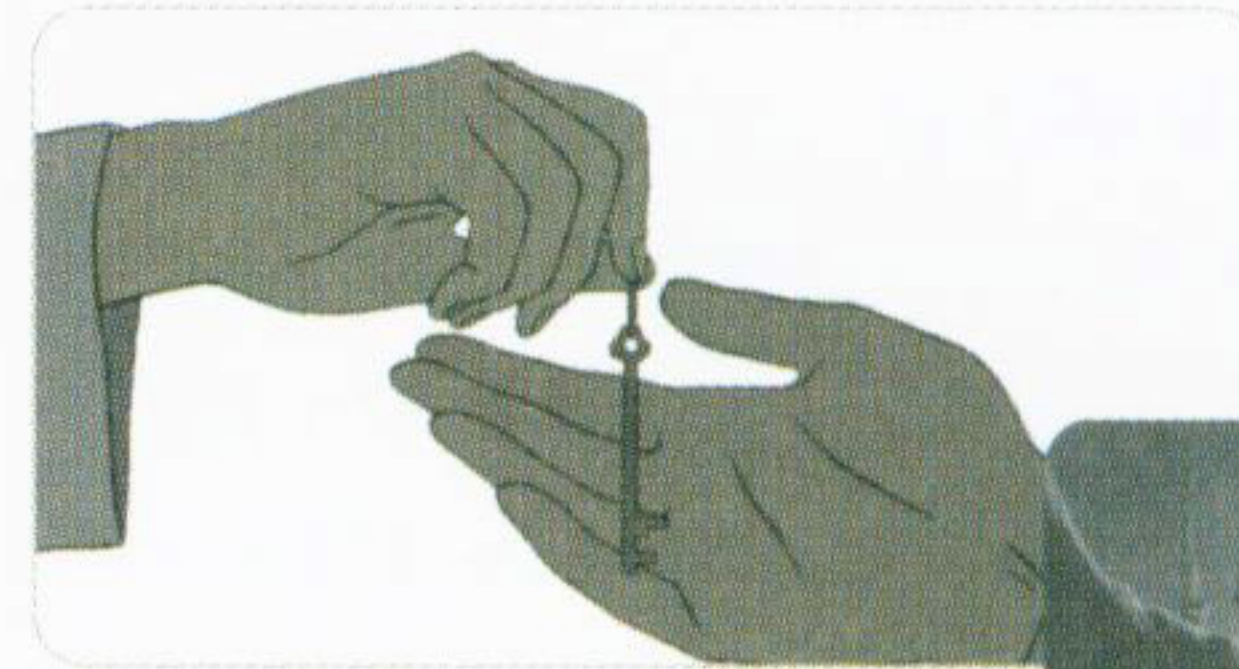


「相川教授はこう語った」は「病院へ急ぐ」同様のショートカット選択肢で、やはり一度相川教授の説明を聞く場面を通過すると次回のプレイから出現する。この場面を通過すると「恋人の存在を相川教授に知らせる」フラグが起動するが、「分りません→恋人です」という選択をするとこのフラグは起動せず、先々の分岐への影響が生じる(台詞が若干変わると言った程度のもの)。ショートカット選択肢を選んだ場合にも、このフラグは起動する。

アパート前

アパート

「やっぱりやめよう」を選ぶと「花織の部屋に入らない」フラグが起動し、花織の部屋の留守電を聞く機会を逸してしまう。しかしここで留守電を聞かなかった場合にもBパートでそれをフォローするイベントが自動的に発生するので、先へ進めなくなるといった事態には陥らない。「人の私生活を覗く趣味なんてない」「やっぱりできない」を選び留守電を聞かなかった場合も同様。留守電を聞くと、次の場面で相川教授に関係のある分岐が現われる。



花織に手渡されたアパートの鍵を使うかどうか? それにしても古めかしいデザインの鍵だ。

留守電を聞き、ショックを受けている主人公。次の場面で分岐することになる。



病室

病院屋上

留守電を聞いた場合に出現する「全て話した……」からはさらに分岐するが、これは相川教授の執務室で「分りません→恋人です」を選んだかそうでないかによる。また留守電を聞きかつ冬クリアしていると、病院屋上での選択肢列が二列から三列に増える。このとき「僕だ! 昂だよ!」を選ぶと、ルートAでプレイしている場合にはBAD04へと到達する。「僕は隣りの……」を選ぶとBAD03へと到達するが、冬クリアしていなければこれを回避できる。



前の場面で留守電を聞いていなければここはほとんど素通りとなる。

ずるさに満ちた沈黙を守り通せば昂と間違われ、以降昂のふりを続けることになる。



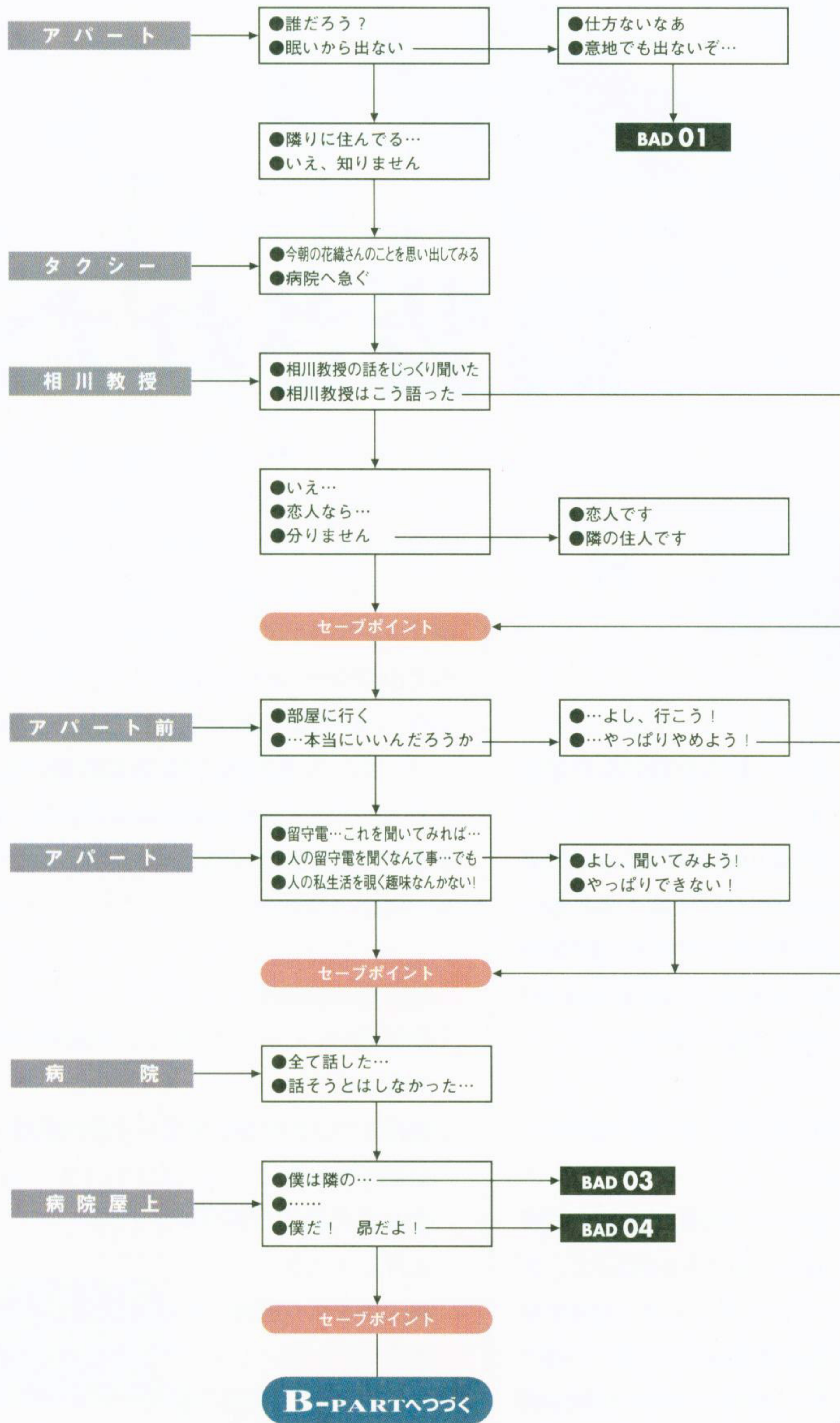
相川教授の執務室

火曜サスペンス劇場的に考えれば「相川教授こそ花織に下心持ってんじゃないの?」と言い返したくなるどころ。だが彼の決心は重い。



この場面でもじつは選択肢が登場するが、それはルートBでのことである。というのも、その選択肢を出現させるには前の場面で「僕だ! 昂だよ!」を選ばなければならない、しかもそれを選んだ場合ルートBの冒頭で煙草を吸う選択をしていないかぎりバッドエンドへ到達してしまい、この相川教授の執務室へはやってこれないからだ。ルートDでも煙草を吸う選択はできるものの、留守電を聞くことができないので「僕だ! 昂だよ!」は選べない。

フローチャート【Aパート】



※ **BAD 02** は
ルートBでのみ到達可

※ **BAD 05** は
ルートBでのみ到達可

gisousareta
sei

第二章 (Bパート)

『偽装された生』

SCENE

3

午前8時32分

11月27日

伊達昂の痕跡を消し去るために、僕は花織さんの部屋に再び足を踏み入れた。

花織さんの記憶のなかにあった昂の居場所は、いまは僕が間借りして昂の死の侵入を拒んでいる。しかしもし昂の生前の痕跡が現われれば僕はそのスペースから弾き出され、代わりに昂の死という事実が居座ってしまうだろう。是が非でも昂の死は停止したままでなければならなかった。

僕は花織さんの部屋にあるものをひとつひとつ検分していった。

昂と花織さんがふたりきりで写っている写真を挟んだフォトスタンド。これは僕の部屋に隠しておこう。(*1)

文鳥。どことなく怖い感じのするこの文鳥を僕は好きではなかったが、極度の昏迷状態で病床にあったときも花織さんが気にかけていた家族だ。相川教授は「本来家族に向けられる愛情(もしくは依存心)が身寄りがないばかりに昂ひとりに向けられ、しかもその昂が死んだいまとっては、移行対象となりうるのはこの文鳥しかいない」という意味のことを言っていた。恋人の死から来る悲哀を克服するとき、この文鳥のようなペットは強固な支えとなる存在なのだという。やはり、このまま置いておくべきなのだろう。(*2)

問題は電話だ。小林という人が留守電に残したメッセージが花織さんの心を激しく揺さぶりぐずぐずにしまったのだから、電話は昂の死と密接に結びついている。これも隠してしまいたいが、いまどき電話がない生活をしているなんて、どう考えてもおかしい。ヘンすぎる。

だが僕は電話を部屋から持ち去ることに決めた。(*3)

死なれるよりは疑心を抱きつつも生きていてもらったほうがいい。この電話の始末に苦悩した時点で僕はもう偽装工作がすっかりいやになってしまったが、なんとかその気分を外へと追いやり、部屋に残る昂の痕跡の搜索を続けることにした。(*4) 些細な見逃しが致命傷となるかもしれない。

ブリキの人形の向こうにある本棚、そこに収められた厚手のカバーがついた本が気になった。見るとそれは花織さんの日記で、鍵付きだったが鍵はかかっていない。むろん、読む。(*5)

二年前の三月三十一日

●美雪(友人か?)の紹介で伊達昂と初めて逢う
六月二日

●昂とつきあいはじめて一ヶ月の記述

七月二十二日

●海浜公園で三回目のデート

九月二十二日

●花織さん→花織と呼び方が変わる

何やらむかついてきたので先を急ぐ。翌年あたりの箇所に遊覧船の切符が挟まっている

一年前の六月十七日

●昂と初めての旅行。行き先は大沼。フォトスタンドに飾ってあった写真はこのときのもの

七月十七日

●コマルが逃げたの記述。文鳥の名前だ

七月二十日

●コマルが戻ってきたの記述

八月十七日

●昂が四回目の禁煙をする

僕は日記の内容を脳にしまい込むと、フォトスタンドと電話といっしょにそれを脇に抱えて花織さんの部屋を出た。

SCENE

4

午前11時00分

12月1日

「いよいよ退院ですね」(*6)

「うん。ありがとう、昂。ずっと付き添ってくれて」

「気にしないでください、花織さん」(*7)

花織さんはくすりと笑う。

「花織さん、だって。ずっと敬語使ってる。ヘンなの」

僕は反射的に顔をしかめた。失敗だ。ひとつことばを口にするたびに花織さんの審判が待っているのかと思うと気が重い。そもそも昂について知らないことが多すぎるのだ……。僕は動揺を隠すために**コーヒーを飲んだ**。(*8)

「昂、いつから左手でカップ持つようになったの」

……。またもや失敗か。癖はいちいち修正していく以外に手だてはないが、あまり失策がつづくと思心が大きくなる。

「なんかヘン。煙草の匂いがしない」

「う、うん。やめたんだ。この病院、禁煙だし」(*9)

「そう……そうよね。ずっと会社休んで来てくれてたんだもの。私、いままで不安だったの。昂、海外出張が多くて、ときどきしか会えなかったでしょ。仕事がいちばんで、わたしのことなんか二の次に思ってるんじゃないかって。ごめんなさい。もう悲しんだりしないからね」

僕は花織さんの思い込みの激しさや情愛過多ぶりを知ってちょっとだけ辟易しかけた。しかしじつは、

かおりさんがほくがたかしてないことにまったくきづかないのはどういうわけだ

という思いを疑問符に換え、頭のなかのプリンタで印字することに精神活動の大半は忙殺されていたのだが。

SCENE

5

午後2時00分

12月9日

「コマル！ 久しぶり」

嬉しそうだ。やはり相川教授の言うようにコマルと花織さんは結びつきが強いのだろう。もしコマルを隠していたら花織さんを動揺させ、よろしくない事態を招いていたかもしれない。僕は事前の仕掛けが正しかったことに安堵し、計画していた行動に移った。テーブルの上から取り除いた凶事の原因の代わりに、僕とお揃いの携帯電話を花織さんに渡すときが来たのだった。

「これ、退院祝い。……いままで電話がなかったら？」

僕の口調は上滑りしている。説得力がまるでない。

「でも……たしか」

「僕を信じて！」

ここが勝負どころだと見極め、僕は腹に力を入れて声を張り上げ、次に詐欺師のように優しく、さわやかにこう言った。「電話はなかったんだ。僕も同じのを買った。これからはいつでも話せるよ、花織」

「……うん。私、いつも持ってる」

われながら最低だ、と思う。どんなに頭の悪い新興宗教カルトの親玉でもこんなにバレバレな嘘はつくまい。でも花織さんは「私、いつも持ってる」と言って見逃してくれた。たぶん、いいように解釈してくれたのだ。病気になる前よりもふたりの仲をたしかなものにしようとふつうの電話を捨て、わざと同じ携帯電話を買ったのだと――。

だが依然として僕の演技が心許ないことには変わりがない。伊達昂の仮面を強固なものとするために、**情報を集める必要があった**。(*10)

SCENE

5

午後12時20分

12月11日

花織さん宛に昂の死を伝えるメッセージを吹き込んだ第七北海商事の小林は下の名を勇一といい、花織さんのともだちの美雪の兄で、昂と同じ年の男だった。花織さんの目を避ける意味もあり、僕のほうから出かけて札幌で会うことに決めた。僕が待ち合わせの喫茶店の階段を下りると、勇一は先に来て窓側の席に座っていた。実直な性格らしい。「事情は電話でだいたい。君も花織さんもとんでもないことに……オレにできることならなんでもするよ。早速だけど、これ」

勇一は先ほど会社でプリントアウトしてきたとおぼしき温い書類を僕に手渡した。そこには、生年月日から血液型から、昂のデータがびっしりと書き込まれていた。

「昂も花織さん同様、天涯孤独でね。その意味では君が何をしようとみょうな茶々は入りにくい。問題は趣味とか癖とかだな」

「ええ。昂さん、煙草吸ってたんですね」

「吸わないのか、君は」

「はい」

「きつい煙草だよ。初心者にはちょっとつらいな」

他人の煙草、特に何かものに付着してしまった匂いを嗅ぐのに比べれば、自分で吸うときの匂いのほうが遙かにいいし、我慢できる。だから軽いものなら吸える自信があったのだが、重い銘柄となると文字通り僕には荷が重い。**僕の発する拒否の気配**(*11)は勇一に伝わり、彼は僕を論ぞうとする。

「しかし昂は相当のヘヴィスモーカーだった。吸わないというわけにはいかない。どうだろう、がんばって見ないか。花織さんのために」

僕は一瞬煙草の匂いを思い出し、吐き気がして鼻腔を

歪めてしまった。——花織さんは僕が煙草を吸わないことを気にしていた。昂を演じるうえでは避けては通れない壁であることはよくわかる。だが理解できたところで、からだが言うことを聞くはずもない。僕は弱音を吐いた。

「無理です」(*12)

すると僕の答えを聞いた勇一は席を立ち、険しい顔で僕を睨み付けるとこう言った。

「花織さんは君のどこに昂の姿を見い出したんだろうな。顔も性格も違う、背丈も離れている、そんな君に花織さんが昂を思い起こしたのは、君が性根の優しい人間だからじゃないのか？ 君には失望したよ。昂のことは、オレが花織さんに知らせる。それじゃ」

勇一は憤りを隠さず、固い表情のまま歩いていく。罪悪感を刺激された僕は、尻に針を刺される思いでこう叫んだ。

「勇一さん、僕がんばります！」(*13)

それを聞いた勇一は何ごともなかったかのように、穏やかな顔でふたたび席についた。そしてこうやってのけた。

「つづきを始めようか」

大人は感情的に怒るより、理由があって交渉のために怒るほうが多いのだとは以前から感じていたことだが、このときは改めてそれを思い知らされた。まったく——しかし僕は悔しさもあり、平静を装って話をつづけた。

「はい。趣味は映画鑑賞・チェス・ブリキのおもちゃの収集……そうか、だから花織さんの部屋にたくさんの……」

僕は花織さんの部屋を調べるとき、ブリキのおもちゃの存在を見逃していた。ひょっとしたら、それが花織さんに昂を思い出させていたかもしれない——いまはまだ偶然に、悲劇の発生を防いでいるにすぎないのか！

僕は勇一から搾りとれるかぎりの昂のデータを搾り取った。だがそれらはあくまでもデータだ。それを僕が活かせるかどうかは、誰にもわからない。



朝。出勤していく花織さんの姿を見届け、僕は大学に出かける。夜。花織さんに見つからないよう、忍び込むように自室へ戻る。

やがて息をひそめながら床に就く。

それが僕の日常。



毎週日曜はデートと決まっている。まだ数回だけど、すっぽかしたことはない。

待ち合わせた噴水には氷が張っていた。花織さんは記憶をなぞるように、その表面を指先で撫でている。



この日は待ち合わせたあと、骨董品屋へ入った。花織さんは大きな時計と自分の背丈を比べておどけている。失なわれた日々の記憶を取り戻そうとしているかのようだ。だがこの安寧の時間すらも、いつか記憶が戻った暁には罵倒と嗚咽の対象となる。なってしまうのだ、たぶん。

*9…「う、うん。やめたんだ。この病院、禁煙だし」

●この病院って禁煙だし
●花織吸わないしね
●もとから吸わないよ

「もとから」はかなり危険である。花織の疑いが高まっている状況で選択した場合はベッドエンドへ進む。

*10…情報を集める必要があった。

●留守電の人……小林に会おう

●花織さんにそれとなく聞いてみよう

●どちらを選んでもかまわない。

*11…僕の発する拒否の気配

●なんとかしてみせます

●自信ないけど……がんばります

●それだけは出来ません……

「出来ません」は精神崩壊ポイントが高くなる。

*12…無理です

●分りました

●無理です

「無理です」を選んでも*13しだいで先へ進める。

*13…「勇一さん、僕がんばります！」

●勇一さん、僕頑張ります！

●ごめんなさい……花織さん

「ごめんなさい」でベッドエンドへ進む。

*14…僕は迷わず花織さんにキスをし

●僕はあなたを……

●出来るわけない！

「出来るわけない！」で精神崩壊ポイントが上がってしまう。

SCENE

6

午後1時30分

12月23日

クリスマス前日、いつもどおりにデート。映画を見ていると、隣の花織さんが僕の肩にもたれかかってくる。僕らはそのまま何も言わずにくっついている。映画を見終わると、筋立ての半分くらいしか頭に残っていなかった。幸せだ。

SCENE

6

午後6時00分

12月24日

花織さんとクリスマスをともしにする。薄明かりのもとで食事。ピザ屋の配達で貯めた(花織さんはそれと知らない)お金で買ったネックレスをプレゼントする。花織さんはさっそくその場で封を開け、首にあてて寸法を見ると、ぴったりだと礼を言ってくれた。幸せだ。

SCENE

6

午前11時00分

1月1日

花織さんといっしょの初詣。おみくじを見せあうのは元日のデートの定番なのだろうが、なんだか照れくさい。

「何を願ったの」

「ないしょだよ」

もう、と花織さんが怒ったふりをする。

SCENE

7

午後7時00分

1月20日

「昂……」

「え？」

街灯の傍らで花織さんが歩みを止める。そして目をつむり、顔を僕のほうへ突き出す。

キスを求めているのだ。

僕は迷わず花織さんにキスをし(*14)——伊達昂を永遠の闇へ葬ったかのような気になった。

かみりんの7時スタンド①



*1:これは僕の部屋に隠しておこう。

●隠しておこう

●昂の代わりに僕の写真を入れよう

●冬クリア後に登場する選択肢列。写真を差し替えると、

ほかのルートではデート場面に選択肢が出てこなくなる。

*2:このまま置いておくべきなのだろう。

●このままでも大丈夫だろう

●僕の部屋で育てよう

●じつはどちらを選んでも問題はない。冬クリア後に登場。

*3:だが僕は電話を部屋から持ち去ることに決めた。

●隠しておこう

●留守電だけ消しておこう

●このままでもいいだろう

●「隠しておこう」以外を選ぶとバッドエンド確定である。

*4:部屋に残る昂の痕跡の搜索を続けることにした。

●これ以上見るのは失礼だな

●もう少し捜そう

●捜さないで日記が出てこない。冬クリア後に登場。

*5:むろん、読む。

●読んでみよう

●こ、この中に花織さんの秘密が

●読んじゃだめだ

●ルートAでは読まなくとも問題なし。冬クリア後に登場。

*6:「いよいよ退院ですね」

●いよいよ退院ですね

●やっと退院できるね

●もう退院しちゃうんだ

●冬クリア後に登場。「やっと」がもっとも安全な選択肢。

*7:「気にしないでください、花織さん」

●気にしないでください、花織さん

●気にするなよ、花織

●気にするなよ、花織ちゃん

●冬クリア後に登場。「花織」がもっとも安全な選択肢。

*8:「コーヒーを飲んだ。」

●左手でコーヒークップ持つ

●右手でコーヒークップ持つ

●両手でコーヒークップ持つ

●冬クリア後に登場。「右手」がもっとも安全な選択肢。

FLAG DATA TABLE B-PART

『雪割りの花』ルートA攻略の手引き:第二章『偽装された生』

電話の始末に頭を悩ます花織の部屋、昂のふりをする演技にぼろが出る病院の食堂が前半の山場となる。花織が退院したあとの場面には比較的ゲームとしての苦悩は少なく、ドラマのように鑑賞できるはずだ。文鳥や昂の写真が入っていたフォトスタンドの扱いに関する分岐と、昂の情報を花織から聞き出すくだりの分岐が激しいので、綿密にチェックしていきたいところではある。

アパート(花織の部屋)

一度冬クリアしたその次のプレイでこの場面を通過すると「部屋の工作」をするフラグが起動し、さらに次のプレイから、この場面でフォトスタンドとコマルに関する偽装工作が可能になる。いずれにしても電話の扱いを間違えてしまうとその瞬間にBAD08が確定(退院したときにバッドエンドへ到達)してしまうので、それだけは気を付けたい。また、フォトスタンドの写真を差し替えるとほかのルートではちょっとした変化が起きる。



ここで「留守電の中身だけ消しときゃいいだろう」と半端な対応をするともうアウト。

日記は冬クリア後のプレイで閲覧可能なアイテム(むろん持つておけるわけではない)。



道南大学付属病院(食堂)

この画面では主人公に感謝しているが、疑いが増すと花織は首をかしげだす。



この範囲でのみ判定に使用される「疑い」のフラグ操作と、ルートBにおける「重い煙草を吸う／軽い煙草を吸う／煙草を吸わない」の選択によりいくつもの経路に枝分かれしていく場面である。この段階では主人公が昂の情報を得られないままに昂としての演技をしなければならないため“ぼろが出る”という、緊迫した状況を描いているわけで、プレイヤーはそのミスを最小限に抑える(「疑い」の数を増やさない)ことをゲーム的な目標に据えることになるのだ。

アパート(花織の部屋)

電話がないのもヘンだが鳥かごがひとつまるごと消えているのもかなりヘンだ。いないとか死んだなどと言い張るとろくなことがないだろう。



退院後、主人公が工作した部屋の偽装について花織が不審に思わないかどうかスリリングな場面である。前の場面で電話を隠していないと、この場面でBAD08へ到達してしまう。またコマルの処置に関してへたな嘘をつけばBAD07へ、フォトスタンドに挟まった写真を撮った場所を言い当てられなければBAD09へと到達するなど、罠の多い場面となっている。昂の情報を小林と花織のどちらから聞き出すかという選択はあまり重要ではない。

札幌(喫茶店)

こんな顔をしておいて、煙草を吸わないと知るや大魔神のように怒り席を立つという行動が勇一の性格をよく表わしている。ただの善人というわけでもないし、それほど優れた洞察力があるわけでもないらしい。



この場面の内部処理でもっとも重要なのは「勇一のシナリオか美雪のシナリオか」のちがいであり、このシナリオというのは花織の退院からエンディングまでの範囲を指している。もちろんルートAで来ているからには勇一のシナリオが起動するのであり、したがってここは勇一と顔合わせをして彼から情報を得るといった展開が待っている。「無理です煙草なんか吸えませんが」と言い張ってBAD10へ行く以外にバッドエンドへ到達する道筋はない。

街灯の傍らで

じつはこの場面の前に花織と主人公のデートの内容を詳細に見せる場面があるのだが、ルートBないしはルートCでプレイしないかぎりそこには選択肢列は登場しないことになっており、デートの場面はゲーム的には意味を持たぬまま素通りしてこのキスの場面を迎える。このとき主人公がまったく健康ならふつうにキスして終われるが、もし主人公が少しでもうつ状態であるなら、花織に「最近ヘン」と訴えられてキスしないままに通り過ぎることになる。

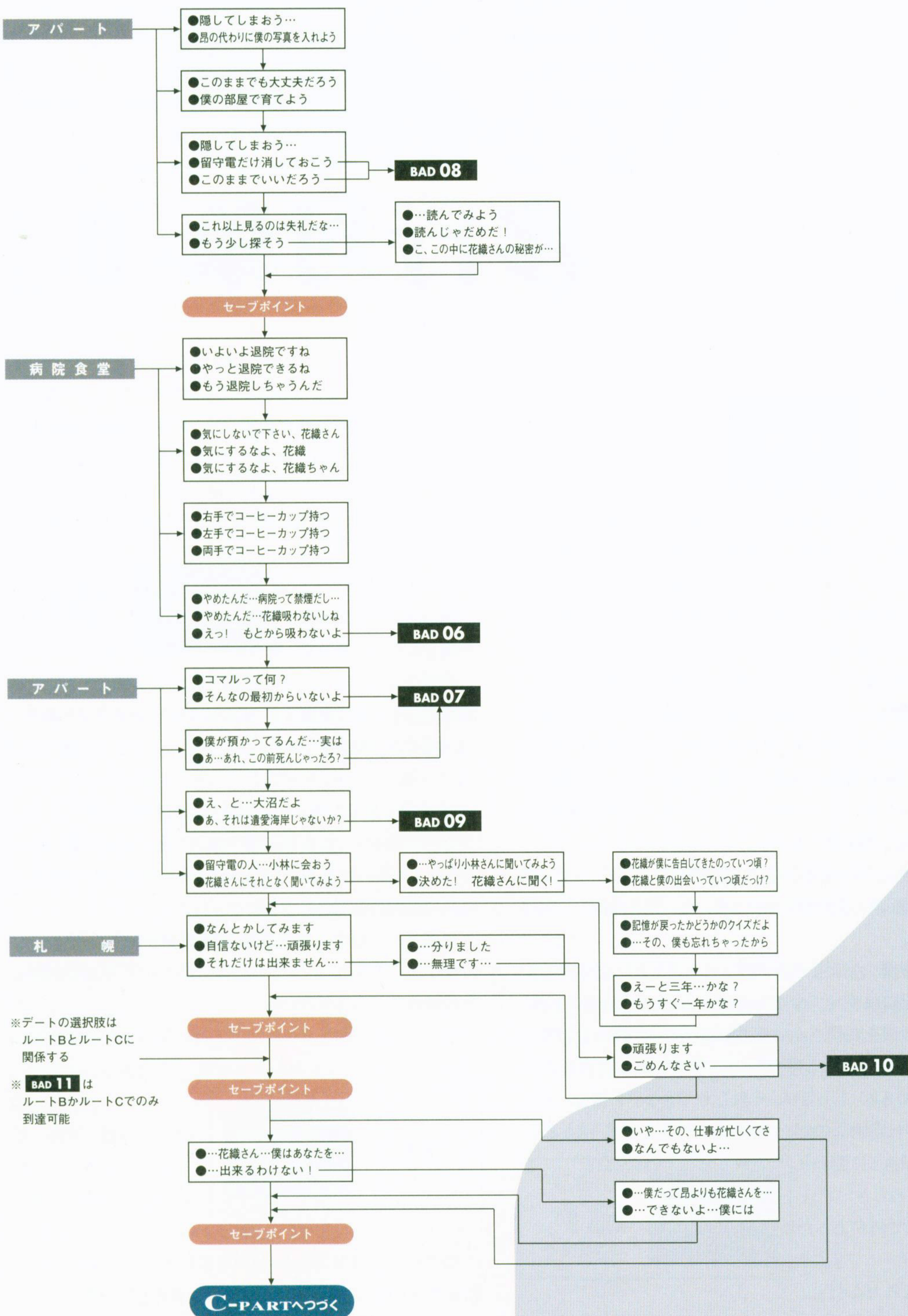


主人公にうつ症状が見られなければ、キスするかしないかという選択の場面になる。

勇一に初めて会ったときに精神崩壊ポイントを上げてしまうと、このような表情になってしまう。



フローチャート【Bパート】



※データの選択肢は
ルートBとルートCに
関係する

※ **BAD 11** は
ルートBかルートCでのみ
到達可能

ikoutaisyou・II

第三章（Cパート）

『移行対象-Ⅱ』

SCENE

8

2月10日

午後1時00分

海浜公園に吹く潮風に頬を撫でられ髪をたなびかせる花織さんは、公共の場にいるという緊張とふたりだけだという安堵の均衡がとれた穏やかな笑みを浮かべ、柵のこちら側に立っている。

彼らはほとんどことばを口にしないままそこに佇んでいた。何か喋らなければ、という無言の圧力は、ここには漂わない。漂っているのは、夜明けの空が白む時間のまどろみのような和やかな空気だ。花織さんはいつ舌を動かしたのかわからないくらい滑らかに、ことばを空気に乗せる。さながら呪文の詠唱のように。

「久しぶりね、ここに来るの。二年前の夏に来たんだ。あつという間だね、月日が経つので。ね、覚えてる？ あのときのこと」

僕は去年見た日記を思い出す。《あのときのこと》がなんなのか日記には書いていなかったから《あのときのこと》についての詳細を花織さんの記憶に沿うように読み上げることはできない。たんなる事実として、その日記の内容を述べることならできる。じっさい、それしかできない。僕は《あのときのこと》は自明なのだ、だからかいつまんで言うよと心のなかで花織さんに断わり、つとめて元気よく叫んだ。

「うん、もちろんさ!」(*1)

「じゃ、ここで何があったか話してみて」

「三回目のデートで来たところさ」(*2)

「覚えててくれたんだ」

「いいや——覚えてないんだ、花織さん。花織さんの、花織さんと昂のあいだの思い出は。」

花織さんは、僕が自明のこととして省いた箇所をゆっくり

と説いていく。

きれいな夕焼けと小さな女の子。

女の子はぬいぐるみを海へ落として泣いていた。

昂は水のなかへ飛び込んでぬいぐるみを拾い、その子へ返してあげた。水面に映るふたりのやりとりを、僕は知らない。

「私、昨日のことのようにはっきりと覚えてる。一生忘れない」

僕は忘れることも思い出すこともできない。その記憶は花織さんと昂のもので、僕のものではないから。

花織さんは自分のこころの動きに任せ、僕からしてみれば唐突に、ちがう話題をふってくる。

「もうすぐ誕生日ね」

「え!? 誕生日、って?」(*3)

「やだなあ、昂ったら。自分の誕生日も忘れるなんて」

勇一からもらった書類に誕生日のことは書いてあっただろうか。あるいは見落としていたかもしれない。いずれにせよ、僕は即座に反応できなかった。

花織さんのなかにある昂の居場所は、いまは確かに僕のものだ。けれど、かつての記憶は昂が持ち去ってしまい、その場所にはもはやない。

僕が花織さんを所有しようとするのは間違いなのだろうか。

SCENE

10

2月17日

午後3時00分

僕は自分が演じる他人の誕生日を祝ってもらうために、路面電車の駅で花織さんと待ち合わせをしていた。

花織さんの部屋へ行くのだ。

自分の住むアパートへUターンするのはばかばかしいが、花織さんにそんなそぶりは見せられない。僕はつとめて平

静に、彼女が迎えに来てくれるのを待っていた。

やがて、白い息を吐きながら花織さんが姿を現わした。

「いらっしゃい、昂」

「迎えに来てくれたの？」

「うん、だって今日は特別な日だから歓迎しなくちゃと思って」

なんのことはない、じつにありふれた恋人同士の甘い会話だ。その恋人のいっぽうが、死者を装っていなければの話だが。

僕は昂という他人の誕生日を祝うために花織さんの部屋へ行く。そのことだけはしっかりと認めておこうと僕は思った。僕は昂の人格の扱いがへたで、花織さんと会っているときは中途半端にほんらいの自分と昂が融合してしまいがちだ。昂を他人だと思わなければ、彼のふりをして花織さんを騙しとおすことなどできっこない。

「はいこれ。お誕生日のプレゼント」

「これは？」

「雪割り草。かわいいお花が咲くの」

「ありがとう。大切に育てるよ」(*4)

「昂が海外出張のときは、私、札幌の昂の部屋まで、水、あげに行くね」

「うん」

SCENE

10

午後6時00分

2月17日

花織さんの部屋は間接照明のせいで夢のなかのようにぼやけた感じに見え、以前訪れたときとは趣を異にしていた。

家具の配置や散らかりかたは、その人のところを映し出すのだろうか。花織さんが退院したときには電話機を持ち去ったこともあって虚ろな感じがしたのに、いまは熟した果実のように密度が濃い印象がある。

僕がその空気に身を浸していると、花織さんが寝室から姿を現わし、その場の静寂を破った。

「ジャンーン！」

「!!!!!!」

「どう？」

花織さんは暗紫色の薄いナイトドレスに着替え、僕を挑発してきた。

「あ、ああ。驚いた」(*5)

「ふふ。ジャジャンーン！」

調子に乗って今度は大きく開いた背中を見せてきた。少々舞い上がっているようだった。

「すごいでしょ」

「うん」

「ドキドキした？」

「うん」

「私も。こんなの着たの初めてだからドキドキ」

すると昂は見たことないわけだ——ごめん、昂。

「今日のために用意したのよ」

「きれいだ」

花織さんの手になる料理を緊張のうちに食しおえ、僕たちふたりはぴったりとくつつきソファに座っていた。あまり日常的な話をする雰囲気ではない。

「なぜ、雪割り草を？」

「春を運んでくる花、だからかな。雪を割って咲く花。北国に春の訪れを告げる花」

春ってなんなんだ、花織さん。

「三月三十一日、待ってる」

「え？」

「……」

花織さんはとたんに押し黙るようになった。機嫌が悪いのだろうか。

三月三十一日に何を待つ？ 昂は花織さんに何を待たせている？ 花織さんの日記にも記述がなく勇一すら知らない約束が存在するのはちょっと気味が悪い。というかかなり不安だ。

花織さんが僕に体をあずけてきた。僕は遠慮して再び離れる。僕が動くと、花織さんは不満を漏らした。

「抱いてくれないのね。ずっと」

そんな。(*6)

昂が最後に花織さんを抱いたのがいつのことだかは知らない。そこまで責任は持てないが、事故にあってからの三ヶ月、花織さんが交渉を持っていないのは、おそらく事実だろう。だから僕に対して不満を覚えてもやむをえない。でも昂のふりをしていても僕は僕だ。だいいち童貞なのに、唐突に息のあった恋人同士の濃厚な抱擁を求められても応じられるわけがない。

リビドーよりも圧迫感が先に立ち、とても楽しい気分にはなれない。僕だって空虚な気持ちを花織さんで埋めてみたいと、以前は思っていた。でもいまはそんな感覚はやってこない。

「抱く抱かない抱く抱かない抱く抱かない抱く抱かない」

自分では選びようのない選択を迫られると、僕は頭のなかで花びらをもぎとることにしている。

最後に「抱く」が残ると僕は観念し、花織さんを抱いた。(*7)

SCENE

12

午後1時00分

2月25日

勇一が訪ねてきた。

「こっちに用があったんでね。ちょっと寄ってみたんだ」

「ちょうどよかった。僕も聞きたいことがあったんです」

コーヒーを入れ、胡座をかいて対峙すると、僕は昂の誕生日の一件をかいつまんで説明した。

「三月三十一日か……思い当たるフシ、ないなあ」

「きっと、昂さんとのあいだにふたりだけの秘密というか、了解事項のようなものがあつたと思うんです」

勇一はそう言う僕の顔を見ると哀れむような表情になった。よほど僕が切迫していると思ったのか、部屋に入ってきたときとは違い、ゆっくりとした口調で語り出した。

「なあ君。そろそろ潮時だと思うんだ。手を貸した僕も間違ってたんじゃないかと……こんなことがつづけばつづくほど、真実を知ったときの花織さんのショックは大きくなっていくだろう。そうなってからでは遅いんだ」

「でも、あと戻りなんてできませんよ」

「あと戻りなんかじゃない。前へ進むんだ。君らにとって最善の道を」

勇一は僕と花織さんとのあいだに起きていることを逐一監視しているわけではないから、まだ取り返しがつくんだと思ってる。でも、それは違う。

「あれ、見てください」

「え？」

「雪割り草、花織さんにもらったんです。僕は大切に育てて、花を咲かせて、花織さんに見せてあげたい」

昂の誕生日のお祝いにともらった雪割り草の鉢の重みを感じたのか、勇一は何も言えなくなり黙ってしまう。そのあとふたりは数分のあいだ、ひとことも発せずに雪割り草を見つめては視線を落とすという行為をつづけた。

SCENE

13

午後4時00分

3月12日

このところ僕はひとりであることが多かった。友人たちに相手にされなくなっていたからということもあったが、誰にも会いたくない、引きこもりを求める気持ちが強いからというのがほんとうの原因だ。僕はこの日も天井の高い大教室にひとり座っていた。落ち着けるとか安らげるというのではなく、ただ刺激がないだけマシという程度の効用しかなくても、人前に入るよりは遙かによかった。ふとんを被って寝ることが許されない以上、外でひとりの時間を保つことは、僕の精神衛生上重要な任務となる。どんなに外部と接触したくなくとも、一日に何回かはそうせざるをえないからだ。たとえば、こんなふうに。

携帯電話が鳴り、主人公が席を立つ

主人公が廊下で電話に出る

主人公

「勇一さんですか？」

勇一

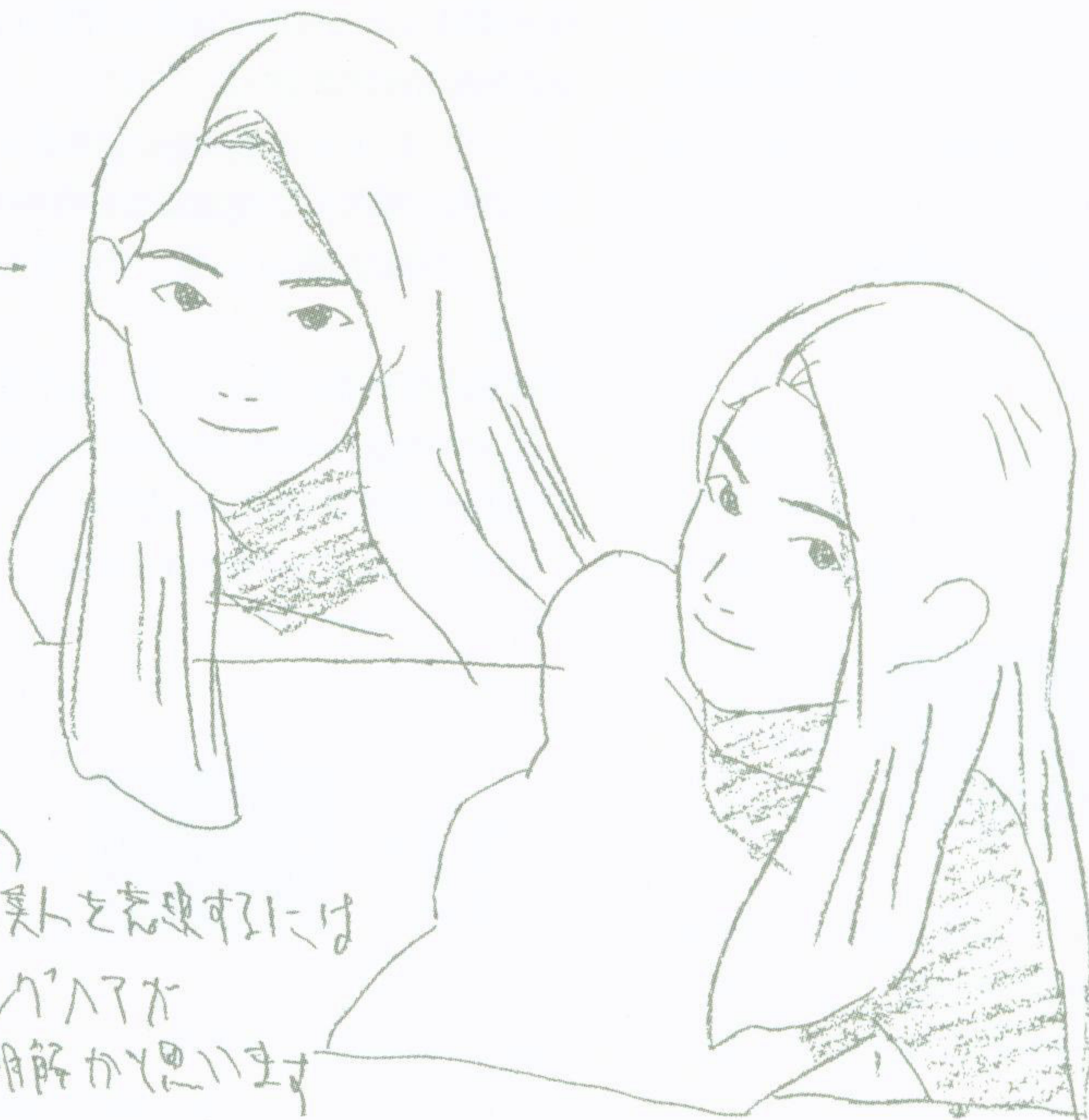
「わかったぞ、例の件！ 妹の美雪が昂から聞いて知ってたんだ」

主人公

「三月三十一日の……」

片側の耳を
出すことによる
カマフラシエを
表現

清楚で、カマフラシエ
大人、ばい異人を表現するには
ストレートのカマフラシエ
単で明解かと思ひます



*8
「……」
●僕に構わないで下さい
●……どうすれば……いいんですか？
●「僕に」を選べば精神崩壊ポイントが上がり、「どうすればいいんですか」を選べば「僕の決意」フラグが起動する。このフラグは次のSCENE 14に影響する。

勇一

「そうだ。その日は三年前に昂と花織さんが初めて
出逢った日なんだ」

主人公

「そんなことだったんですか」

勇一

「問題はこれからだ。昂のやつ、三年目のその日に」
(一瞬、間をあける)

「花織さんに正式にプロポーズするって言ったそ
うなんだ」

(主人公の心が激しく揺れる)

勇一

「花織さんは三月三十一日のプロポーズを心待ちに
している、ということだ」

主人公

「プロポーズ……」

勇一

「その時期、昂は生きていればアメリカに一ヶ月の
あいだ出張に出かけているはずだった。だから、
出張先からおそらくは電話か何かでプロポーズす
るつもりだったんだろう」

だから電話はいやなんだ、と愚痴るより、目の前に提示
された深刻な問題をどうするか、その解決に向けて頭が
回り出していて僕のこころはつかの間苦痛を忘れていた。
「いいか、君はもう何もするな！ これ以上やったら取り返
しがつかなくなる」

「……」(*8)

「君は花織さんのためによくやった。十分すぎるくらいに」

「……」

「おい、聞いているのか、きみ……」



僕は勇一の声が流れてくる携帯電話を耳許から離し、
通話を切った。

家へ帰るつもりだったのかあてどなく彷徨っていたのか、
ともかく僕は路面電車に乗っていた。夕陽の熱を首筋に
浴びながらぼやけた頭で考える。

三月三十一日までもう三週間をきっている。その日を過ぎ
たのちも花織さんを騙しとおせるという自信はない。しか
したとえこの先に何が起ころうと——神の逆鱗に触れ、地
獄の業火に身を焼かれようと——僕には選ぶ道はなかつ
た。ほんとうのことを言っても、嘘をつきつづけてそれがば
れても、いずれにしても花織さんは苦しまなければならな
くなる。僕の嘘はその苦痛を先延ばしにするモルヒネのよ
うなものでしかないのかもしれない。

*1:「うん、もちろんさ！」

●えっと……

●ごめん……覚えてない

●うん、もちろんさ！

どれを選んでもバッドエンドに直結することはない。「う
ん、もちろんさ！」を選ぶと*2の選択肢列が出現する。

*2:「三回目のデートで来たところさ」

●三回目のデートで来た……ところかな？

●花織と僕が初めてキスした所だろ

●花織と初めて一緒に朝を迎えた所かな

「三回目のデート」を選ぶと「海浜公園の思い出」につ
いてのフラグが起動し、*3の選択肢に影響を与える。バ
ッドエンドに直結する選択肢はない。

*3:「え!? 誕生日、って?」

●誕生日?

●そうだね……

●おめでと、花織

「誕生日?」を選ぶと「海浜公園の思い出」のフラグが起
動しているかしていないかにより場面が分かれる(達成率
に影響)。また「おめでと、花織」を選ぶとバッドエンド
へとつながる選択肢列が出現する。

*4:「ありがとう。大切に育てるよ」

●ありがとう、大切に育てるよ

●……ああ、ありがとう

●どちらを選んでも問題はない。

*5:「あ、ああ。驚いた」

●あ、ああ……驚いた

●綺麗だ……

●どちらを選んでも問題はない。

*6:「そんな」

●そんな事……でも……

●そんな事出来るわけない!

どちらを選んでも*7へはつながる。「でも……」から派生
する分岐もあるが、それは他のルートに関係がある。

*7:「花織さんを抱いた」

●……いいよ……もう止まらないんだ……

●僕にはできない……!!

「……」で精神崩壊ポイントが上がる。

FLAG DATA TABLE C-PART

『雪割りの花』ルートA攻略の手引き:第三章『移行対象-II』

交際をつづけ、キスをしたことで引き返せない地点までやってきてしまった——というひとまずの区切りを受けての膠着状態を描いたドラマが第三章である。とうぜん次はベッドまでということになり、ゆえに漸次的に進行していく恋愛の過程そのものが主人公のうつ度を高めていく。ゲームとしては嵐の前の静けさのようなおとなしい(バッドエンドの数が少ない)パートだ。

海浜公園

この花織の顔が横写しになる冒頭のカットで分岐があり、異なるテキストが表示される場合がある。



冬クリアすることで出現する海浜公園のデートの思い出についての分岐と、日記を見ることで出現する誕生日についての分岐が特徴的な場面。デートの分岐のほうで「海浜公園の思い出」のフラグを起動させ、日記の分岐で「誕生日?」を選ぶと、ふつうに「誕生日?」を選んだときとは異なる経路を通り、達成率が別個に加算されることは覚えておきたい。精神崩壊ポイントのちがいによる分岐は達成率の加算の対象ではないので気にしなくていい。

路面電車の駅

このカットの前に「どうしよう」と悩む主人公の心情を表現する選択肢が現われることもある。



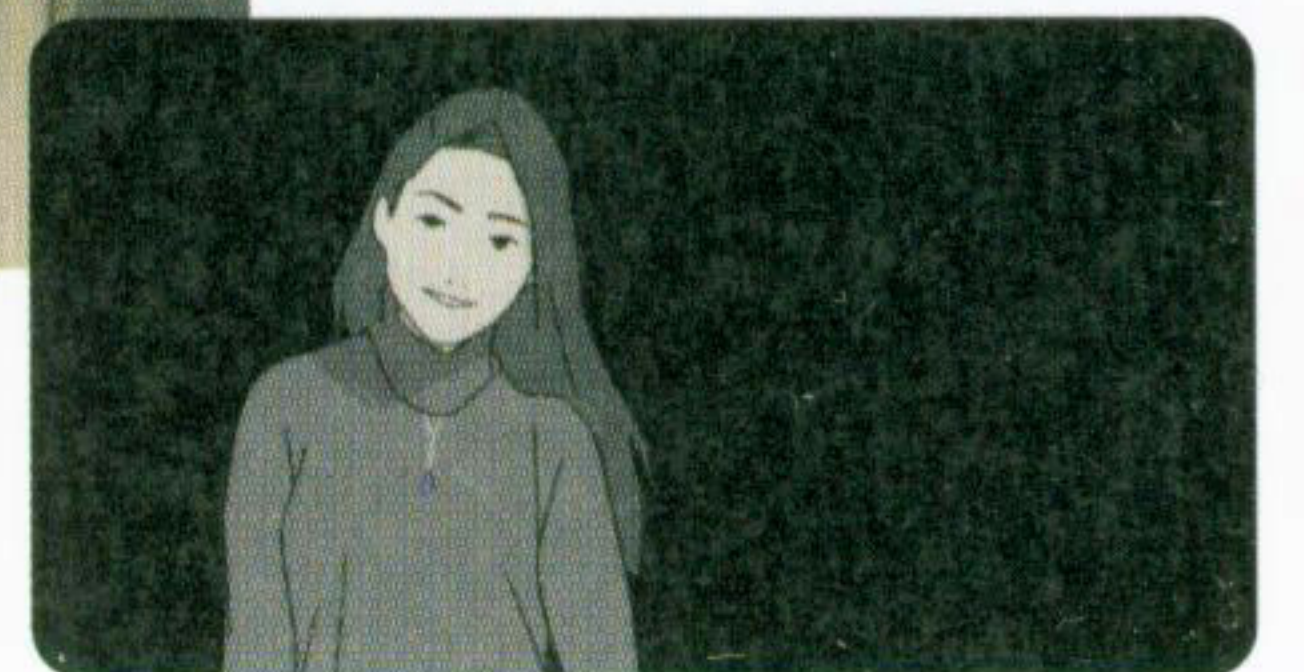
主眼となるのは花織に植木鉢を渡されたときの主人公の対応である。選択肢はふたつ現われ、そのどちらを選んでもゲーム進行上の問題はない。ただしここに来るまでにBパートのキスの場面でキスをせずに精神崩壊ポイントを上げていけば、植木鉢の選択肢の前にちがう分岐が出現する(ここでもポイントを上げられる)。さらにポイントが上がっている状態では植木鉢の選択肢の数も二択から三択に増え、ここからBAD13へ到達することも可能である。

アパート(花織の部屋)

花織を抱くべきか抱かざるべきかという懊悩を表現する場面で、選択肢はその悩みをストレートにテキスト化したものだ。その前にまず花織のナイトドレス姿を見て「あ、ああ……驚いた/綺麗だ……」のどちらかから褒めことばを選ぶことになるが、これはさして重要ではない。またその時点で精神崩壊ポイントが最高値まで高まっていればBAD14は確定である。このBAD14確定状態で「出来るわけない!」を選ぶと発見しづらい経路へ分岐していく。



花織の挑発にげんなりしたのか、主人公のコメントはきわめておぞなりだ。



これがわりあい発見しづらい経路のレアな画像。達成率を満たすうえでは重要だろう。

アパート(主人公の部屋)

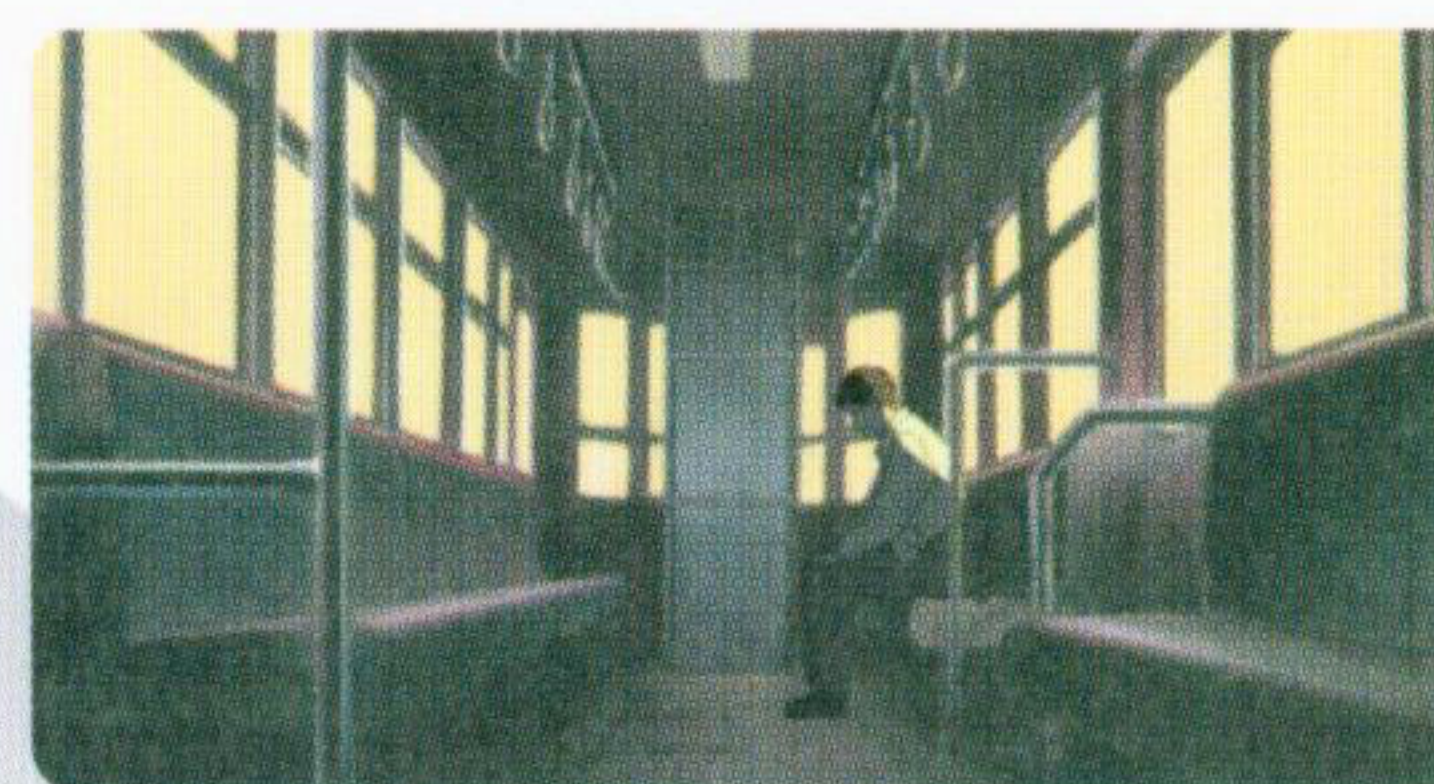
この部屋の戸口に立つカットで、勇一は分岐によりいくつかの異なった表情を見せる。



精神崩壊ポイントがある一定以上に高まっていなければ選択肢はまったく登場しない場面であり、その選択肢から派生する経路もBAD15へ到達するか本筋へ戻るかを定めるだけのシンプルなものだ(ただし、ここへルートCでやってきた場合には登場する選択肢列は多くなる)。それ以外に到達できるバッドエンドはといえば花織の部屋の場面で確定したBAD14だけで、ドラマとしてはDパートへ移行するまでのつなぎとしての意味合いが強い。

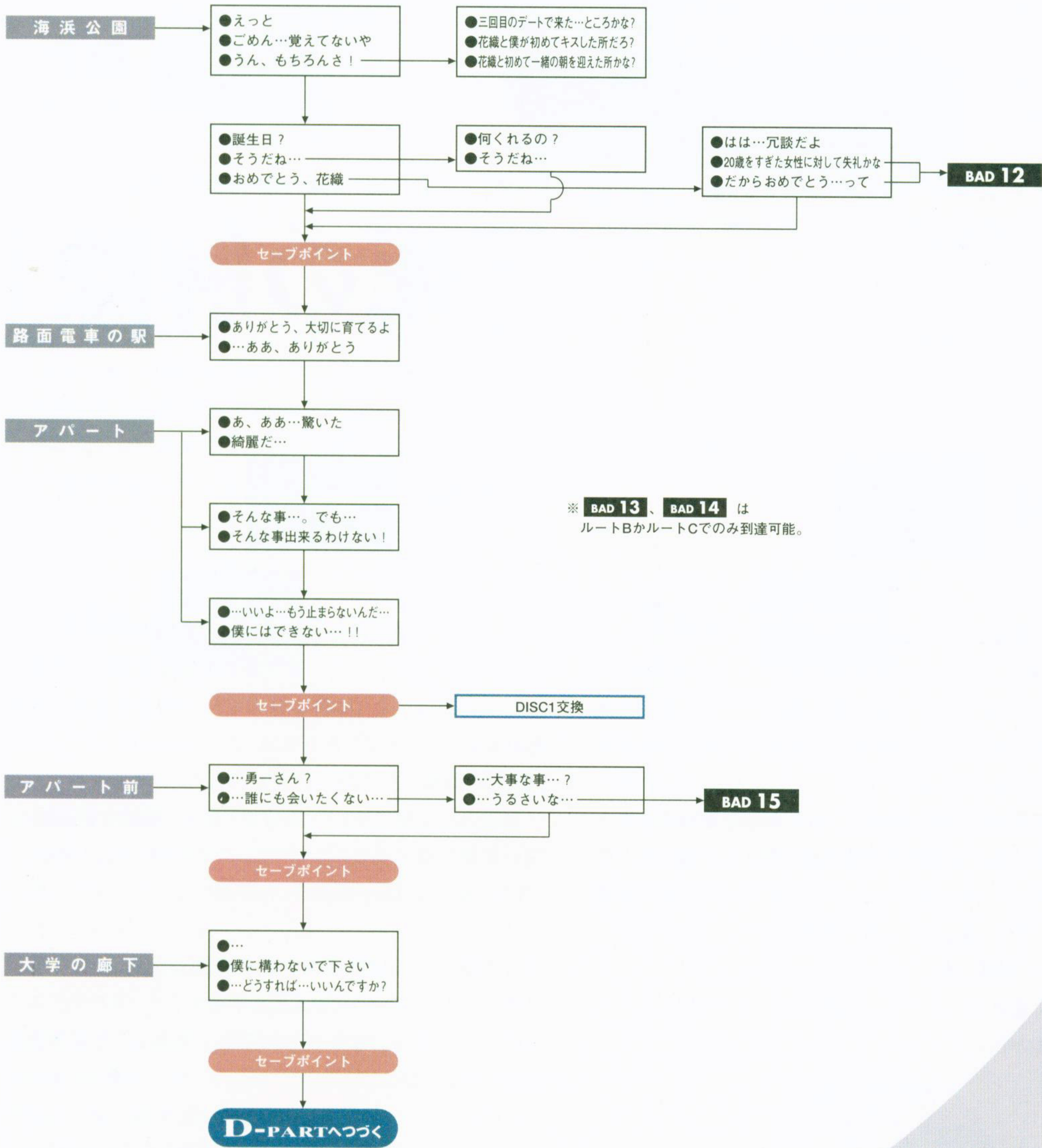
大学の廊下

何やらエヴァンゲリオンを彷彿とさせる路面電車のカット。心情描写には逆光で電車なのか。



直前の主人公の部屋の場面での勇一との問答についての態度を確定しようという場面であり、ドラマとしては反復の効果を狙っているものと思われる。じっさいルートCでプレイした場合には主人公の部屋の場面と同じ選択肢を選ぶこともあるのだ(ゲームの内部処理的な問題に言及するなら、ここは次のDパート冒頭の場面の分岐の仕方を決してしまおうという設計)。三月三十一日の謎が解け、ぼかんとした間が生まれる演出が巧みである。

フローチャート【Cパート】





第四章 (Dパート)

shinokaijo

『死の解除』

SCENE

14

午後11時00分

3月12日

勇一から電話があったその夜、僕は三月三十一日のことに思いを巡らせていた。勇一のいうことにも一理はある。あるいは昂の身代わりである僕と過ごしたこの数ヶ月間、花織さんのこころの傷を癒し、昂の死を受け入れる準備を整えているかもしれない。

昼間からの数時間が僕のこころをある程度懐柔したようで、天秤は昂の演技をやめようという方向に傾いた。しかしただ僕の正体を明かすのでは、花織さんに悪い影響を与えてしまう。悩むうち、僕は妙案を思いついた。

「花織さんに電話しないと」

僕は深く息を吸い込むと、電話をかけた。二回のコールで花織さんが出た。

「はい」

「……」

「昂、でしょう？」

「うん」

「どうしたの？」

「あのさ、今度の日曜日だけだ」(*1)

「また会えないのね」

「いや。会ってほしいんだ」

「会ってほしいって、ヘンな言い方。どうかしたの？」

あいかわらず花織さんの悪意のない問いつめは、そのことば数が少なく単純なだけ僕を苦しめる。だがそれももうまもなく終わる。なぜなら僕は次の日曜に、現在交際中の彼女に愛想を尽かし、もうおまえとは付き合ってもらえないと宣言する、嫌な男を演ずる予定であるからだ。

SCENE

15

午後2時00分

3月17日

通いなれた喫茶店の窓側の席で、僕は肝心なことを言い出せずに黙っていた。五日前のある種悪意の入り混じった決心が嘘のように僕は背中をかがめ身を縮め、頭を垂れていた。

「雪、よく降るね」

花織さんは僕の無口を悪感情と捉え、機嫌を何うように固い沈黙の壁に当たり障りのないクサビを打ち込んでいく。

「仕事、忙しそうね。なんか、やつれてる」

「うん」

「私、緊張してる。昂、あらたまって話があるとか言うから」

僕はいまさらのように怖じ気づいた。

嘘の上に嘘を、悪事の上に悪事を重ねることが生活の良知なのだ自分に言い聞かせるが、すでにろう人形のように蒼白となった花織さんの顔を前には、言わなければならないという宿題の重みがいや増してくるばかりだ。僕はその重みに耐えきれず降伏した。

「じつは来週の間から一ヶ月間、アメリカに出張するんだ」

「え？」

「だから三十一日は、その……」

「話って、そのこと？」

僕が頷くと花織さんはほっとしたような怒ったような人をバカにしたような複雑な顔をした。

「なあんだ。心配して損した。昂、すごく思い詰めた顔してるから別れ話かと思った。大丈夫、昂の出張に嫉妬したりしないって」

「ごめん」

「でも前は出張のたびにそんなこと言ったりしなかったの」

に。昔の昂はもっとドライだったよ」

またミスをしたな、と思う僕に花織さんは意外なことを言った。

「私、今の昂が大好き。昔の昂より百倍好き!」

SCENE

16

午前11時00分

3月31日

昔の昂よりも好きだと言われたのだから、これはプロポーズしてもよいというお墨付きをもらったも同然だ、などと思いつつすでに月日は流れ、なしくずしに約束の三月三十一日に到っていた。

この日に何をすべきかを考えながらテーブルに突っ伏し、寝てしまった僕が目を開くと、花が咲いていた。

雪割草の花が、咲いていた。

僕は笑った。隣室の花織さんに聞こえるのではないかという危惧も抱かず、ひたすら笑った。

SCENE

16

午後3時00分

3月31日

約束の日の午後を迎え、昂が生きていればそうしたように、僕は花織さんに電話をかけた。(*2)

花織。

はい。

僕と結婚してほしい。(*3)

喜んでお受けします。

かしこまった予定調和な返答に心を痛めた僕は言い訳じみたアフターケアを繰り返そうとした。ごめん、いろいろ心配させてしまって。僕の気持ちは前からひとつだったんだよ。そう言おうとした僕の口の動きを、花織さんの“素”に戻ったひとことが遮った。

「あ、誰か来たみたい。待ってて」

不粋な——いや、ちょっと待て。何が来たんだ!?

「もしもし、昂? あなたからの贈り物よ。開けてみるから、ちょっと待ってね」

電話口に戻った花織さんは僕の感じた凶兆を裏付けるように不気味なことを言った。僕はこの日、花織さんの手許に届くように贈り物を注文した覚えはない。昂が? 死人がどうやって贈り物をする?

まさか、指定配達だろうか。デパートや宝石店ではクリスマスや誕生日に合わせて数ヶ月後に配達できるというサービスがある。すると——。

「花織? 花織さん!」

花織さんは何度呼んでも電話口には戻ってこない。

そのまま数十秒が経ち、僕の背後でぎい、という音が響いた。その音は不吉で禍々しく、僕の心と軀を揺さぶった。

音を響かせた主が息を呑むのがわかった。——あってはならないことが起きたのだ。

僕の部屋の入り口に、花織さんが立っていた。札幌にいてここにいるはずのない昂を、昂に扮したお隣の大学生を目の当たりにした花織さんが。

「いやあああああああああああああああああああ!」

地獄の底まで届かんばかりの絶望しきった叫び声を残し、どたばたとサンダルで床を踏みならしながら花織さんは走って行ってしまった。去り際に花織さんが落とした指輪のケースの側に、グリーティングカードがある。それには、こう書いてあった。

隣の大学生に君を獲られる前に結婚しなくちゃね

五ヶ月以上も前から時限爆弾が仕掛けられていると知っていたら、煉獄の苦しみを味わうこともなかったのに——。だが、もう遅い。僕の偽善と不浄は暴かれた。

SCENE

16

午後3時10分

3月31日

どうしたんだ、何があったんだ。おいしっかりしろ、君。花織さんはどうした。

僕がアパートの外へ出ると同時にやってきたとおぼしき勇一が、無様にくずおれた僕に語りかけるが、自分の身体



が自分のものでないように鈍く感じられ、目の前がパントマイムの動きのようにゆっくりして見える。解離というやつだろうか。カメラを通して自分の視界を捉えているような……。勇一の声が明晰に意識できない。花織さんがあぶない、という勇一の声聞き、僕は自責の念からやってくる勇気を奮い起こして立ち上がった。

むやみに駆け出しても花織さんの行き先がわかるわけじゃない。部屋へ行ってみよう。(*4)

SCENE
16 午後3時25分
3月31日

きちんと整えられた部屋に主の姿はなかった。先ほど拾った指輪とグリーティングカード以外に、真実に目覚めた花織さんの残滓はない。

僕は自分の不義理を認めながらも、完全に悪いわけではないという確信がどこかにあり、その確信がどこからやってくるのかを探した。花織さんは春が来るのを待っていた。あるいはこころの奥底にしまいこまれた、昂が死んだことを知っている意識が、昂に代わる春を求める喘ぎが、「三月三十一日、待ってる」という訴えだったのかもしれない。僕はそれを察して、雪割り草を咲かせて春を届けてあげたいと思ったのではなかったか。勇一に力説したのは、その確信があったからだろう。

雪割り草を持っていこう。花織さんに春が来たことを知らせなくちゃ——。(*5)

「思い出の場所とか、ないか？」

ある。たぶん、花織さんは海浜公園にいる。(*6)

SCENE
16 午後3時30分
3月31日

だが海浜公園を端から端まで走り回っても花織さんは見つからなかった。

「ほかに心当たりは？」

ない。でももし携帯を持っているなら、連絡はつく。僕は自分の携帯を探したがポケットにはその感触はなく、いつも短縮でかけていたので忘れかけていた花織さんの番号を懸命に思い出し、公衆電話から彼女を呼び出した。

「花織さん？ いまどこに、どこにいるんだよ！」

僕の問いかけに、ブツ、という音だけを残し電話は切れた。激した口調で問いつめてしまったのが悪かったかもしれない。しかし花織さんの息づかいの背後から聞こえてきた鐘の音は、僕に十一月の記憶を呼び起こさせた。

「大学だ」

「えっ？」

「大学の鐘の音です!(*7) 花織さん、入院してたときに、あそこから夕焼けをみたら、きっときれいなんだろうなって、言っていました」

SCENE
16 午後3時45分
3月31日

花織さんは道南大学の屋上のその端にうずくまっていた。僕と勇一が駆け寄ろうとした刹那、花織さんの拒絶の音が響く。

*2: 僕は花織さんに電話をかけた。

●花織さんに電話しよう……

●……もう一度、勇一さんに相談しよう

●……何をしたらいいんだろう……

●ここから先はエンディング分岐であり、どれを選んででもグッドなりバッドなり、行き着くところまで行き着く。「何をしたら」を選べば、さらなる選択肢列が出現する。

*3: 僕と結婚してほしい。

●僕と……結婚してほしい

●……いや……何でもない

●……別れてくれ

●「何でもない」を選ぶと雪割り草の鉢を大学の屋上へ持っていくことができない。

*4: 部屋へ行ってみよう

●……海浜公園

●花織さんの部屋じゃ……!

●路面電車の駅!

●本文中では花織の部屋へ足を運んでいるが、ここからグッドエンドに到るにはそれが絶対条件となる。

*5: 春が来たことを知らせなくちゃ——。

●……冷静になるんだ

●早く探しに行かないと!

●冷静にならないと、雪割り草を持っていくことを忘れてしまう。

*6: たぶん、花織さんは海浜公園にいる。

●……海浜公園

●路面電車の駅!

●路面電車の駅に行くと、花織の投身自殺を防ぐことができなくなる。

*7: 大学の鐘の音です!

●大学の鐘!

●教会の鐘の音!

●ここに到るまで正解ルートを歩んでも、「教会」を選ぶとグッドエンドへは辿り着けない。

*8: 持参した雪割り草の鉢を差し出した。

●コートから雪割り草を取り出す

●花織の所に行く

●コートから指輪を取り出す

●雪割り草を取り出すとグッドエンド分岐へ進むことができる。

「来ないでっ!!」

僕は立ち止まった。

「どうして? どうしてこんなこと」

ありとあらゆる負の感情が押し寄せる波に花織さんの声は震え、僕の許に届くころにはその声はすっかり揺らいだ波長になり、屋上の空気を歪ませていた。

ごめん。ごめんよ花織さん。騙すつもりなんかなかったんだ。ごめんなさい。ごめんなさい。ごめんなさい。

涙を流すしか能のない僕を見かねたか、勇一は理路整然とした弁護で僕を助けた。

「花織さん、オレは知っている。彼がどれほど苦しんだか。どれほど罪の意識にさいなまれたか。彼には一片の悪意もなかった。狡猾な打算も。ただ、ひたすら花織さんの幸せだけを思って、だから必死で昂になろうと!」

「でも、何もかも嘘じゃない!」

花織さんは頬が焼けるくらいに涙を流しながら僕のほうを振り向いた。

「君がいくら尽くしてくれても、昂は帰ってこない。あなたは昂じゃないのよ!」

僕は花織さんの部屋で行きついた自分の確信に従い、**持参した雪割り草の鉢を差し出した。(*8)**

「花が咲いたんです。花織さんがくれた、昂さんに贈った、雪割り草の花が。僕は花織さんに春を運んであげたかった。昂さんの代わりに」

花織さんは切々と語り出した。私、全部覚えてる。君がしてくれたこと。楽しかった。幸せだった。でも。

「でも昂じゃない!」

子供じみた泣き声で花織さんは訴えた。

「昂は死んだの」

「許してください。どんな罪滅ぼしでもするつもりです。二度と花織さんの前に姿を現わしません。だから……だから!」

念じるように喉から声を絞り出す。僕はいま裁きを受けているのだ、この裁判はいつまでつづくのだろう、永劫に責め苦がつづく無限地獄のように果てしがいいのか、そう思うほどに長く感じた数秒の時が経過したのちに、屋上の床に突っ伏す僕の目の前に花織さんの手がさしのべられた。——何が起こったのだろうか?

「咲いてる」

「?」

「咲いてるね」

花織さんの顔に、笑みがある。

なぜだか僕は花織さんに赦してもらうことができた。そのわけはわからない。花織さんのなかで何か複雑な働きがあり、昂の死を受容し、僕の偽りを許容し、悲哀に甘んじ、あるいは移行対象としての僕を手放すまい、という心境に到ったのだろうか。悲しみを克服する過程における危機を、すんでのところ乗り越えられたということなのだろうか。

ほんとうのことを聞くのは、少し時間が経ってからにしよう。道南大学の屋上で陽に紅く染まった花織さんの顔を見て、そう思った。

翌日、僕と花織さんは昂の墓前へ出向いた。僕らは昂の冥福を祈ったあと、雪割り草の花を埋めた。それはたしかに花織さんが昂を愛していたという証であり、このあと花織さんがどう生きようと昂を愛していたことは真実で、なんら後ろ指を指されることはないのだという思い切りで、花を埋めた。

立ち上がった花織さんが言う。

「もう、春なのね」

(了)

登場人物身長比較図(うフ)



*1「あのさ、今度の日曜日だけど」

●あのさ……今度の日曜日だけど……

●……僕といちゃいけない……

「僕といちゃいけない」を選ぶと花が枯れ、グッドエンドに辿り着けなくなる。

FLAG DATA TABLE D-PART

『雪割りの花』ルートA攻略の手引き:第四章『死の解除』

昂の死という事実が解除され、花織と主人公が冥界との境から生の現場へと回帰していく最終章。とうぜんの如くドラマもゲームもグッドエンドを目指し全力で駆け出すのであるが、各エンドへ向けられた多くの線を前に、ともすればプレイヤーの思考は混迷し意識は混濁してしまいがちだ。フローの構造を明確に理解し、目をしっかりと見開きたいところである。

主人公の部屋 → 喫茶店

ルートAでは主人公の気持ちが自動的に別れ話を避ける方向にシフトする。



三月三十一日の謎があきらかになり、主人公が自室でどうすべきか悩む場面である。ここで主人公が花織と喫茶店で会うことを決断しなかった場合、場面はいきなり三月三十一日へと流れ、雪割り草も枯れてしまう(バッドエンド確定)。もっとも喫茶店の場面へと流れても、ルートAでは選択肢を選ばないままに三月三十一日へと到るのだが。ルートCでやってきたのなら、花織を相手に別れ話を切り出すことができるだろう。

アパート(僕の部屋)

ここまでつきとおしてきた主人公の嘘がばれ、花織が何処かへと立ち去ってしまう筋書きはプレイヤーには変えようのないものである。したがって画面に立ち現われる選択肢は、花織が消えたあとにグッドエンドへ行くかバッドエンドへ行くか、辿る経路を決定づけるためにある。「一体どうすればいいんだ?!」「しませんよ、そんなこと」「いや……何でもない」を選ぶとそれぞれバッドエンドが確定してしまう。このあとはよいよエンディング分岐へ突入する。



喫茶店へ行かないかもしくは精神崩壊ポイントが最高値に達していると花が枯れる。

携帯電話を壊すと、花織がいなくなったあとに花織の部屋へ行くことができなくなる。



アパート(花織失踪後)

前の場面で「しませんよ、そんなこと」を選ぶと、勇一は姿を現わしてくれず、バッドエンドへ到達してしまう。



事実を知り失踪した花織を一刻も早く捜し出すことが、ここからあとのプレイヤーの使命である。その務めをまっとうするためにまずは花織の部屋へ行き、かつ「……冷静になるんだ」を選ばなければならない。これは前の場面で起動したフラグ「雪割り持つ」を維持するためで、そのほかの選択をした時点でバッドエンドは確定する。またアパートを出てどこへ捜しに行くかを決めるときには「海浜公園」を行き先を選ぶこと。路面電車の駅では花織を救えない。

花織追跡

教会の鐘を聞いたことにすると、大学に着いたときには花織は飛び降りたあとか、飛び降りる寸前だ。教会で間違いに気付いたときはもう遅い。



花織の足跡を辿り、道南大学付属病院の屋上へ行ったことを突き止める過程がこの場面であり、しかもその事実を突き止める過程では厳密に定められた一定の経路を辿っていかなければグッドエンドへは到達できない。すでにここに来るまでにグッドエンドへと辿り着く経路はそうとう絞られてきているが、ここでは花織の携帯電話に連絡したあとに大学の鐘を選んだか教会の鐘を選んだかが問題で、大学の鐘のほうの経路が正解ルートである。

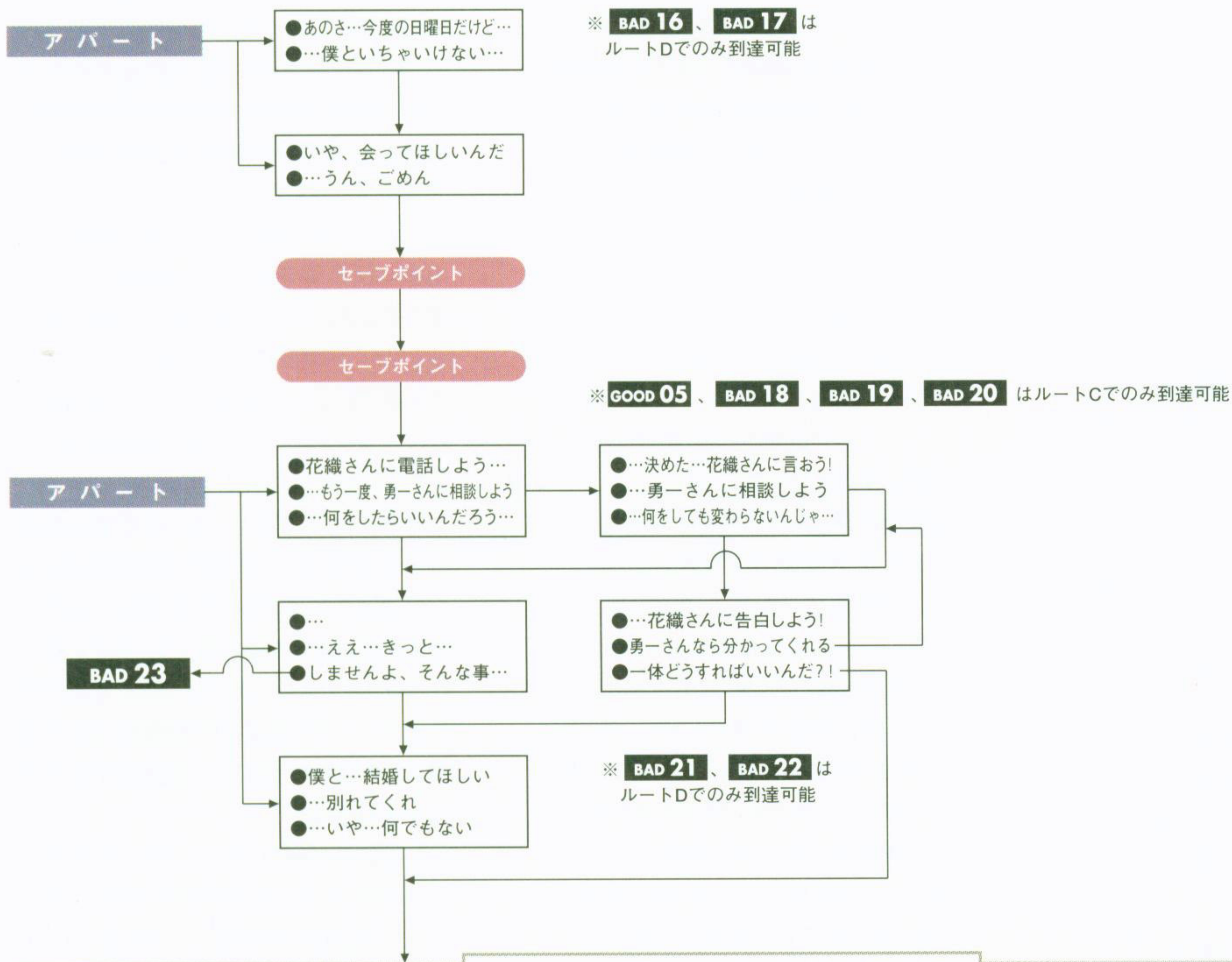
花織説得

ここにきてようやく『雪割りの花』のタイトルの意が明らかになる。雪割り草を携えていくことがGOOD01～03のグッドエンドにつながるのである。

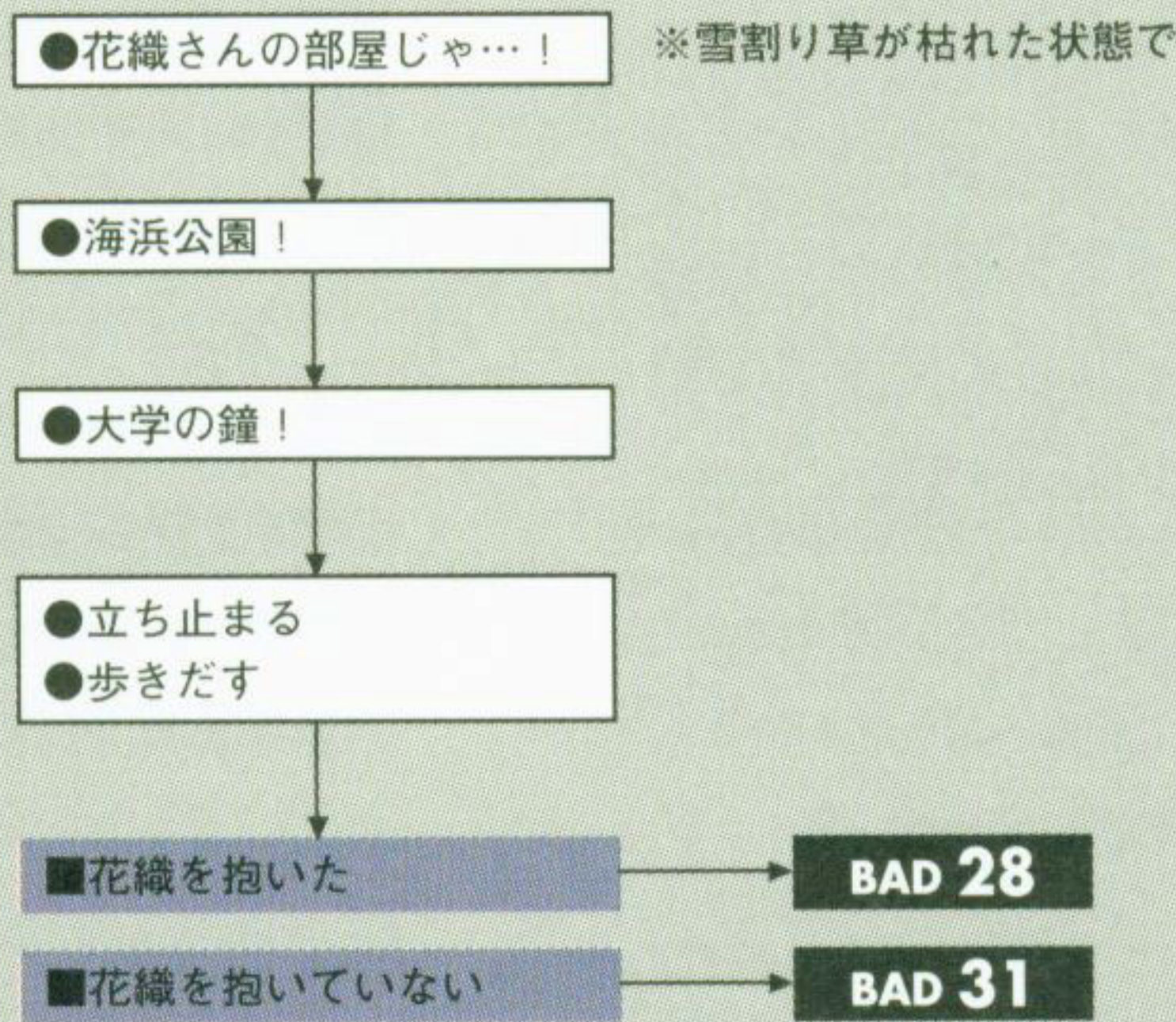
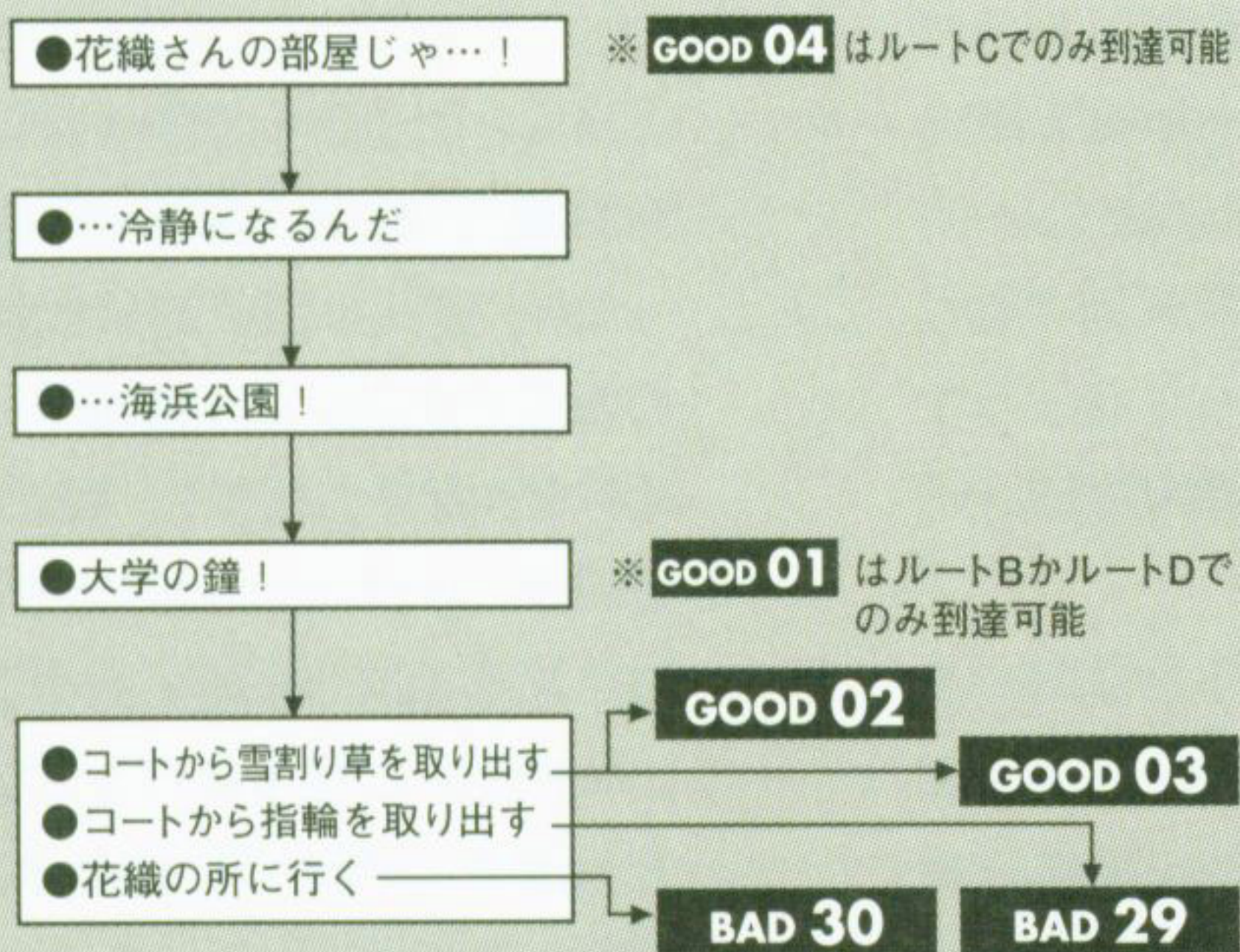


道南大学付属病院の屋上に主人公と勇一が着いた時点ですでに大勢は決しており、ここまで正解ルートを歩んできたのなら、残されたエンドはグッドが三つ、バッドが四つだ。雪割り草を枯らしている場合にはBAD31かBAD28へ、雪割り草を持ってきていない場合にはBAD30かBAD29へ到達する。それ以外だとグッドエンドへ行くことになるが、GOOD01はルートBかDでしか到達できない。したがってルートAで到達できるのは残りのふたつのみである。

フローチャート【Dパート】



エンディング分岐



- BAD 27** ●花織さんの部屋じゃ...! → 早く探しに行かないと! → 路面電車の駅 → 教会の鐘の音!
- BAD 26** ●花織さんの部屋じゃ...! → 冷静になるんだ → 路面電車の駅 → 教会の鐘の音!
- BAD 32** ●...海浜公園 → 大学の鐘の音!
- BAD 25** ●花織さんの部屋じゃ...! → 早く探しに行かないと! → ...海浜公園 → 教会の鐘の音!
- BAD 24** ●花織さんの部屋じゃ...! → ...冷静になるんだ → ...海浜公園 → 教会の鐘の音!

花織がアパートを飛び出してからシナリオはその選択肢の少なさに反して非常に多くのフラグチェックにより多様な経路へと分岐していくため、単純化して図示することができなかった。したがって、ここに記載したBAD24～BAD32及びGOOD02・GOOD03へ到達するためのフローチャート(GOOD01はルートBかルートDでなければ到達できない)

は、たんに一例であると思っていただきたい。左上の図は正解ルートと呼べるもので、ルートAの場合はふたつのグッドエンドとふたつの残念でしたバッドエンドへ到達できる。そのほかは雪割り草を枯らした(または持参しない)、花織を探す場所を訪れる順番を間違えたなどのプレイヤーの行動に起因するバッドエンドへの道筋である。

ディズニーランドに パチンコ屋が できたら崩壊する

制作スタッフインタビュー

荒川 真嗣

『雪割りの花』絵コンテ・キャラクターデザイン・作画監督・ビジュアルコンセプト・レイアウト・美術設定・原画

「亜細亜堂って会社がその、ちょっとほかじゃあまり見ないような“新しいことやる合戦”みたいな状態だったんです。そういうなかで育ってきたから、自然と自分がやるときもそういう発想になっちゃう」「キャラ表作ってよし完成って西久保さんに見せるわけですよ。僕は完成したものを出品するわけですけど、OKですからクリンナップをお願いします、と言われて戻ってくる。よっぽど汚かったんでしょうね」「ゲーム性を取り除いたほうがほんとうの発明になると思ってました。映画だったらカットしちゃうようなエピソードをすごく細かく表現して、寄り道しながらラストまで行ける大長編小説を読むような映画」——こういうことを言えるのが荒川真嗣という人である。とにかく文末まで読み通していただきたい。

荒川 真嗣

1964年生まれ。アニメーター。高校卒業後、アニメスタジオの亜細亜堂に入社、以降フリーとなり現在に至る。代表作は絵本原作のOVA『しろくまくんふねにのる』（脚本・監督）TVシリーズ『21エモン』（メカデザイン）TVシリーズ『クレヨンしんちゃん』（原画）など。アニメーターといつつも演出を含め総合的に作品制作に関わる人物。

美少女描くの、苦手なんですよ

——『雪割りの花』のビジュアルには昭和三十年代の雰囲気漂いますが、あれは脚本にインスパイアされて、なんですか。

あれは函館に取材に行ってから湧いてきたイメージですね。函館とか長崎とか横浜って、有名な建物じゃなくても洋風の、しかも古い民家が非常に多いんですよ、それです。プラス観光地化されてるから、きれいな石畳があったり、ヨーロッパ風の街灯が立ってたり。とはいえ日本ですからね、三十メートル先にはすぐ電柱が立ってたりもするわけです。その古い歴史がある、洋風建築が混入している日本の街という感じをビジュアルで強調したいな、と。やった結果があの特徴の世界になってしまいましたね。

——当然色彩設計のかたの尽力もあるんでしょうけど、色がすごい独特ですよ。

なんか新しいことやりたくて。いまのはやりは白と黒のコントラストなんですけど、これはまずダメだろうと。あの、日本のアニメーションは影の階調を落とすときにブルーの絵の具で落としていくから、どうしても似てしまいがちなんですよ。それで美術の小林さんに頼んで、青は使わないでほしい、黒で落としてほしいというオーダーを出した。『笑ウせえるすまん』は黒で落としてるんですよ。あれは独特でいいなあと思ってたんです。青は使わないで、全体的にグレーになる感じで。小林さんが非常に新しいことやるの好きなんで、乗ってくれて。あんな色使いになりました。

——セルにしても影の付け方が書き割りのようにパキッとしたフラットな感じですよ。輪郭線もエンピツの粗い感じをそのままトレスしたような。

うん。画面作りのコンセプトとして、いまよくあるジャパニメーションにならないように何かほしいなと思って。どっちみちセル画アートのようなキャラクターになりますから、ちょっとやそつとの工夫じゃ、インパクトというか他の作品との差が出ないんで。最初は影入れるのやめようと思ったんです

よ。でも、どうしてもムード作るのに影がいたりとか、日光が照ってる感じ出すには影がほしいとか、必要性が生じてきて。立体的にこっちはこうだから、とかいう理屈は全部捨てて、大昔のアニメーションに戻って模様影ってつか気分影を付けるってのをやってみよう。これは誰もやってないぞ、最近は、と思ったんです。線も最近はいきれいな細い線が多いから、思いきって『タイガーマスク』の時代のアニメのような荒々しい線でどうかな、と思ってやってみたんですけどね。

——どうも最近ではジャパニメーションと呼ばれるスタイルがワンノブゼムどころじゃなくて95%くらい占めちゃって、ほかのがないな、って思ってたんです。

『人狼』（Production I.Gの劇場用新作アニメーション）でも、かなり革新的なことをやってると思いますね。『雪割りの花』もそうなんですけど、リアルなキャラクター＝影ゴチャゴチャ付けるのが常識みたいに考えてたんです。沖浦（啓之＝『人狼』監督）さんも僕も。お互いに影響を受けてってことでもないんですけど、すっきりした線で、リアルな感じでやりたいねって話は、まあ友達でもあるんで前々からしてたんですけどね。

——函館には御自身で行かれてますよね。

プロデューサーに頼んで行かせてもらいました。監督の西久保さんにも推してもらって、行ったほうがいだろうと。最初からファンタジーな世界にするつもりでいたんで、なおのことリアルなものが根本にないとほんとうに安っぽい画面になっちゃうから必要だな、と。最悪、函館に行けなかったら、横浜を徹底的に取材しようと思ってたんですよ……結局行っちゃったんですけど、横浜方面にも。坂だらけのたたずまいが、もうちょっと欲しいな、ってことで。——写真を撮る段階で絵のことも考えて？

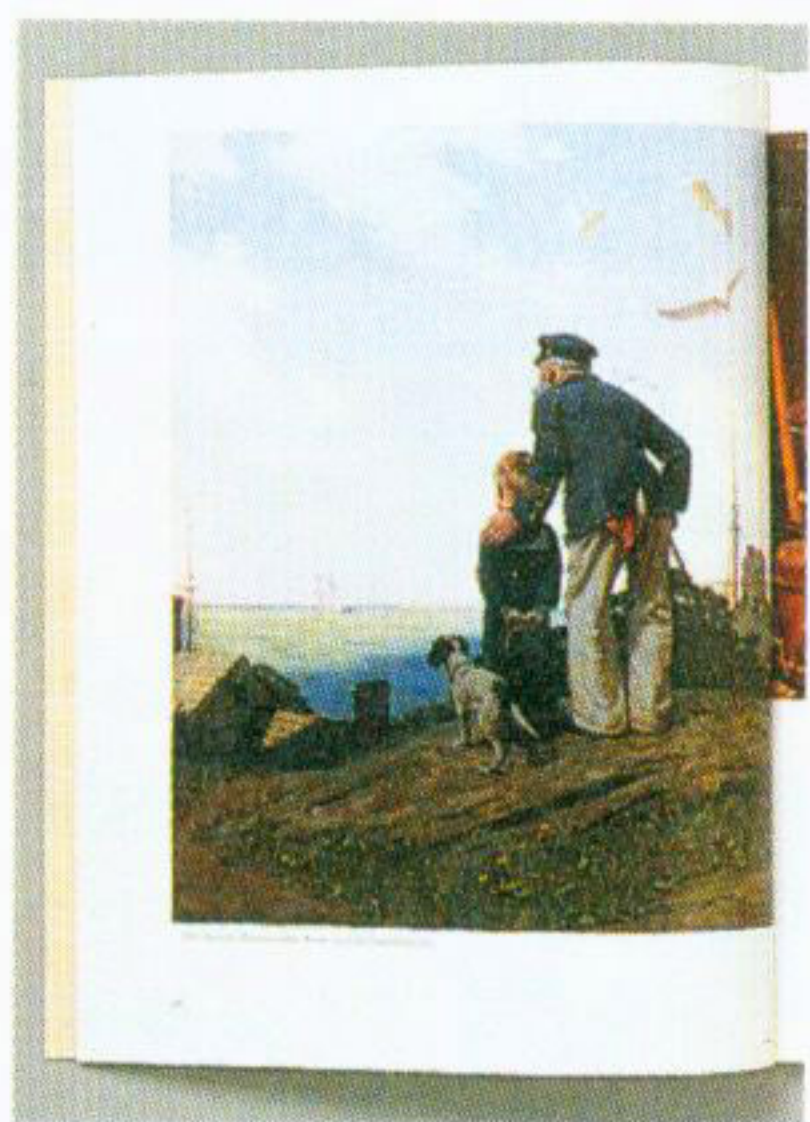
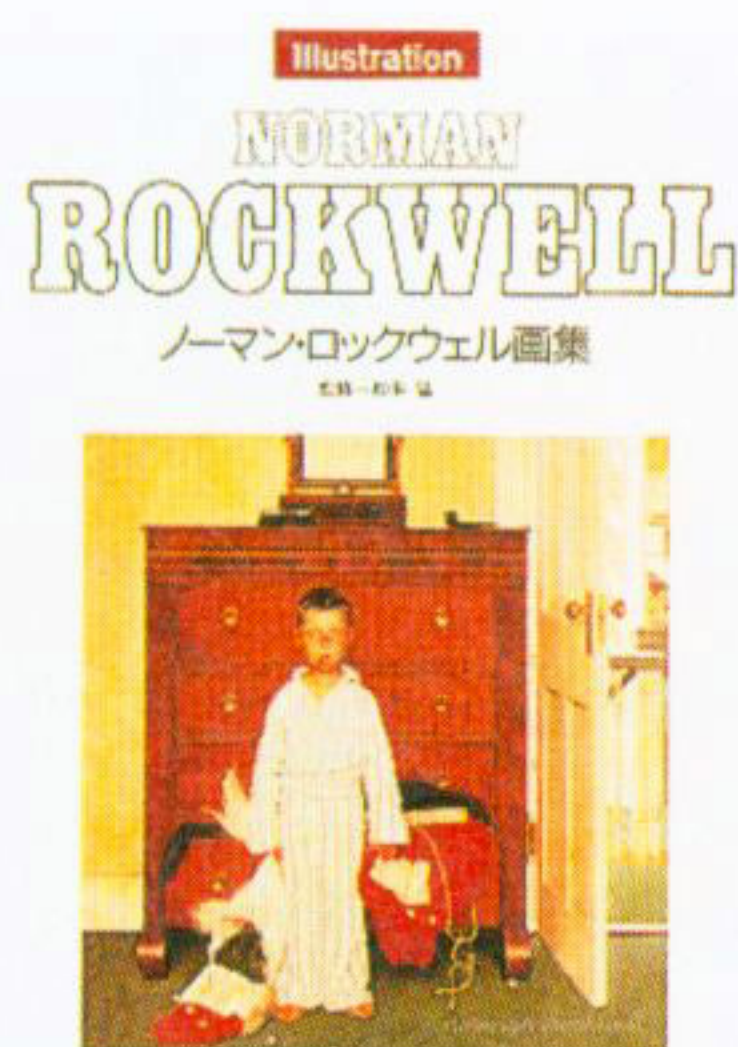
いや、レイアウトは考えてなかったです。大道具さんの気持ちになって、物、物体。建物とか電柱とか。そういうのだけ。

——描くときのディティールだけ？

ええ。レイアウトじたいはいざ書こうというときに頭に浮かんでくるものなんです。

——『雪割りの花』は、やっぱりどこか絵画的かつ映画的な……。心象風景というか。

ちょっとうまくいかなかったんですけど、ノーマン・ロックウェルのビシッと決まった絵（タイトル下図版参照）、ありますよね、止めて見せる。まあ絵だから当たり前ですけど。全部ああいう感じにできないか、っていうことと、あとギャルゲーじゃないですけど、いちおうそれ系統だから、アイドルの写真集とかよく見て。実際の絵柄のワンシーンとしては絶対使えないような画面ですけど、フィックス画面だったらカッコいい、みたいな。だからアラキーが白黒の



アラキー（荒木経惟）の写真とノーマン・ロックウェルの絵はともに商業的な作品（ヌード写真集とイラストレーション）として流通しながらアートとして再文脈化され大衆と好事家を包括した現代文化のなかに息づいているというところに共通性があり、『雪割りの花』のビジュアルコンセプトの参考になったという荒川氏の発言はきわめて納得がいく。（写真左、中央＝ノーマン・ロックウェル画集／松本 猛 監修・白泉社、写真右＝旅少女／荒木経惟 著・光文社）

フィルムで女のこぼり十人くらい撮って
る電車で旅する写真集とか。そのふたつ
ですかね。日本の風景と女の子の写真
と、ロックウェルのビシッと決まったのと。

——ああ、なるほど。我々の本のデザイ
ナー氏が「花織はちゃんと描いてるけど、
男はいいかげんだ」って言ってました。

美少女描くのって、苦手なんです。ど
うしても神経質になっちゃう。美少女はほ
んとうに難しく、ちょっと線がおかしいだ
けですぐブスになっちゃうんです。ていね
いに描いてるつもりなんですけど、たぶん
緊張が絵に出ちゃってるんだと思う。

——まあ、確かに実写的な芝居ではある
んだけど、どっかいびつだったりして変
じゃないですか。ワンアクションごとに“止
め”が入るタイミングが。たしかに『タイガ
ーマスク』と言うだけのことはある。

あのですね、日アニ(日本アニメーション。
権威あるアニメーション制作会社)系の仕
事やってる人は、みんな生活芝居うまいん
ですよ。アニメーターの九割は芝居らしい
芝居を要求されないんですよ。だから
急に芝居やれ、って言われても、初めての
人が多くて。ぎこちなさはたぶんそれから
来てるんでしょう。エンディングパートにそ
の後のふたりみたいなくだりがあるんです
けど、あそこはベテランのめっちゃめちゃう
まい日アニの名作劇場とかやってた人に描
いてもらったから、動き的にはいちばんい
いところだと思います。バッグを持つにも
重さの表現まで器用にやってくれて。

● 子供向けにはふざけた毒が入りがち

——いまゲームにはふたつの大きな流れ
がある。ひとつは『ファイナルファンタジ
ー』で、マニア向けなんだけど、圧倒的
な物量とクオリティで有無を言わせない
というもの。グラフィックがいっぱいあ
ってすごい、ってことで押し切る、これはこ
れで正論だと思ってるんですけど。もうひとつ
は『ポケモン』なんですけど、あれは子
供向けのアニメの空白を埋めてると思
うんですよ。作者の田尻さんは自分が子供の
ころに何をしたら楽しかったか、思い出
しながら作ってる。ゲームに母屋を取ら
れちゃった感じがするんで、そこはアニメ
にがんばってほしいんですけど。

どうしても子供向けの企画会議になる
と悪ふざけが入ってきちゃって、どんどん毒
されていくんですよ。たとえばジョージ・ル
ーカスが『スター・ウォーズ』を作ったとき、
レイア姫が色っぽくならないように作った
んですよ。あそこで色気が出ちゃうと、
夢の世界が崩壊して性的なものが入っ
てきちゃう、というので。それくらい気を遣
うべきで、ひとつのコンセプトに対していろん

な要素を入れちゃいけないって思うんです
よね。『雪割りの花』の制作中に「ディズニ
ーランドでおとつあんも楽しめるようにパ
チンコ屋一個作っちゃったら、そのとたん
にぜんぶ崩壊する」っていう話をしてたん
です(笑)。テーマパークの本を読んでた
らですね、日本人のテーマパーク作りの下
手さ加減について書いてあって。やっぱ
アメリカがうまくて。その差はなんなのか。
「日本でいちばん多いテーマパークは温泉
だが、原宿みたいなペンションみたいなお
店の隣にだんご屋さんがあってキャバレー
があってスナックがあってめっちゃめっちゃである。
温泉地というテーマに合ったものにす
ればいいのに、あれもこれも入れてしま
って下品な観光地になっている、あれがい
かん」と。ようは日本人はディズニーランド
ができた時点からテーマパークというもの
を学習し始めて、やっどひとつの空間って
いうか街をテーマパーク化することを覚え
たわけなんです。『雪割りの花』も最初い
ろんなことが入って、花織さんの肩にリ
スが乗ってるとか。

——それも気になってたんですよ。なんで
アニメってヒロインというか美少女の肩
に小動物が乗っかってるんだろう。

たぶん『母をたずねて三千里』とか日ア
ニ系で小動物入れると人気が出た、とい
うあれが発祥なんですとかねえ。じっさ
い、押井(守)監督も子供向けキャラとして
の小動物もしくは何か小さいものが必要
だ、って。宮崎(駿)さんも必ず小さいの
入れるし。宮崎さんの作品の場合は道具と
して必要だから入れてるんでしょうけど。
うーん、あれなんなんでしょうね?

● 一般大衆にひねりはいらんいですよね

——荒川さんの絵の出自はどのあたりに
あるんですか。

僕ははっきりしてるんですけど、亜細亜
堂っていうアニメスタジオ出身なんです。小
林修さんとか芝山努さん、全員師匠です
けど。亜細亜堂で作った作品が根源だ
と思うんですよ。

——という、目のでっかい女の子とは
違うところから来てますね。

また『まんが日本昔話』みたいな作品を
やってアニメーター生活を送りたいですけ
どね。いまは『クレヨンしんちゃん』とか、
もう一、二作品くらいしかなくなっちゃいま
したからね。名作劇場みたいなものもな
くなっちゃいましたし。ちょっとヤバいって感
じですよ。『人狼』とか『雪割りの花』が出
てきたいま、シンプルで動きに集中した作
品が増えるといいんですけど……。目の
大きなフィギュアみたいなキャラクターに自
然になじんじゃう人たちがごく一部だっ

いうのはわかってるんですよ。ほとんどの
人は拒絶反応を起こす。一般大衆の人た
ちには宮崎くん事件あたりから、アニメフ
ァン=気持ち悪いっていう考えが定着して
るでしょ。アニメなんか見てるのオタクなん
じゃないの、っていうノリがあるから。あ
あいうアニメチックなものに拒絶反応を起
こす人はたくさんいます。そういう人じゃな
い人たちがなじめる絵柄はないかなと考
えたんですけど、『雪割りの花』はちょっと
渋すぎ。一般大衆向けにしようと思ったん
だけど、これはこれで独特の人たちが評
価しそうで。僕としては、ちょっとなじめる
ようなかっこいい感じのねえ、林静一さん
とか、ああいうふうになればいいと思っ
たんですけど。

——……失礼ですが、荒川さんはいまお
いくつでらっしゃいますか?

34歳です。

——そうするとインベーダー世代?

ええ、インベーダーのころは中学生で。

——そのころはSFX映画もそうだし、『ガ
ンダム』もそうだし、いろんなものが出て
きたと思うんです。

そうですねえ。ハリウッドも、あー、映画
ダメかな、ってときにルーカスとかスピルバ
ーグが出てきて。低迷してきたときにヘン
なヤツが現われてまともな作品が作られる
という。いまのアニメ業界もマヒ状態で、も
う新しいものっていうと変に奇をてらった
妙なものになっちゃって一般に受け入れら
れなかったりとか。いつも自分に言い聞か
せてるんですけど、こういう仕事をやって
ていちばんヤバいのが『タイタニック』を見
て、つまんねーよ、と感ずることですね。一
般大衆とおもしろいと思うものにもものすご
いギャップが生じるんですよ。エンタテイン
メントを目指す者はあまりマニアックなこ
とに走らないで、一般の人と共通項持っ
てないといけないんですけど。たとえば『タイ
タニック』なんか、沈没して愛し合うふた
りが引き裂かれて……それで終わりか
い! ってツッコミ入れてしまう。一般大衆
にはひねりなんか必要ないわけで。とくに
中学生とか、これから映画を見る人がい
きなりひねられてもわかんないと思うん
ですよ。そういうの僕ら忘れちゃいがちで、
ひねろうひねろうとするから。

——だからあれですよ、手塚治虫とガ
口、どっちがえらいかってことですよ。

そうなんです。いまのアニメ業界は一
般大衆向けのエンタテインメントという部分
にポツカリ穴が開いてると思うんですよ。ゲ
ーム業界もそうなのかなって気がする。『パ
ラパラッパー』みたいな一般向けの作品
ってあまりないですよ。作り手のセンス
がどうしてもマニアックになってしまう。ま
あ、ディズニーランドにパチンコ屋は入れ
ないって発想が大事ですよ。



■ルートA 攻略のまとめ (I)

ルートAだけでかなりの結末をフォローできる

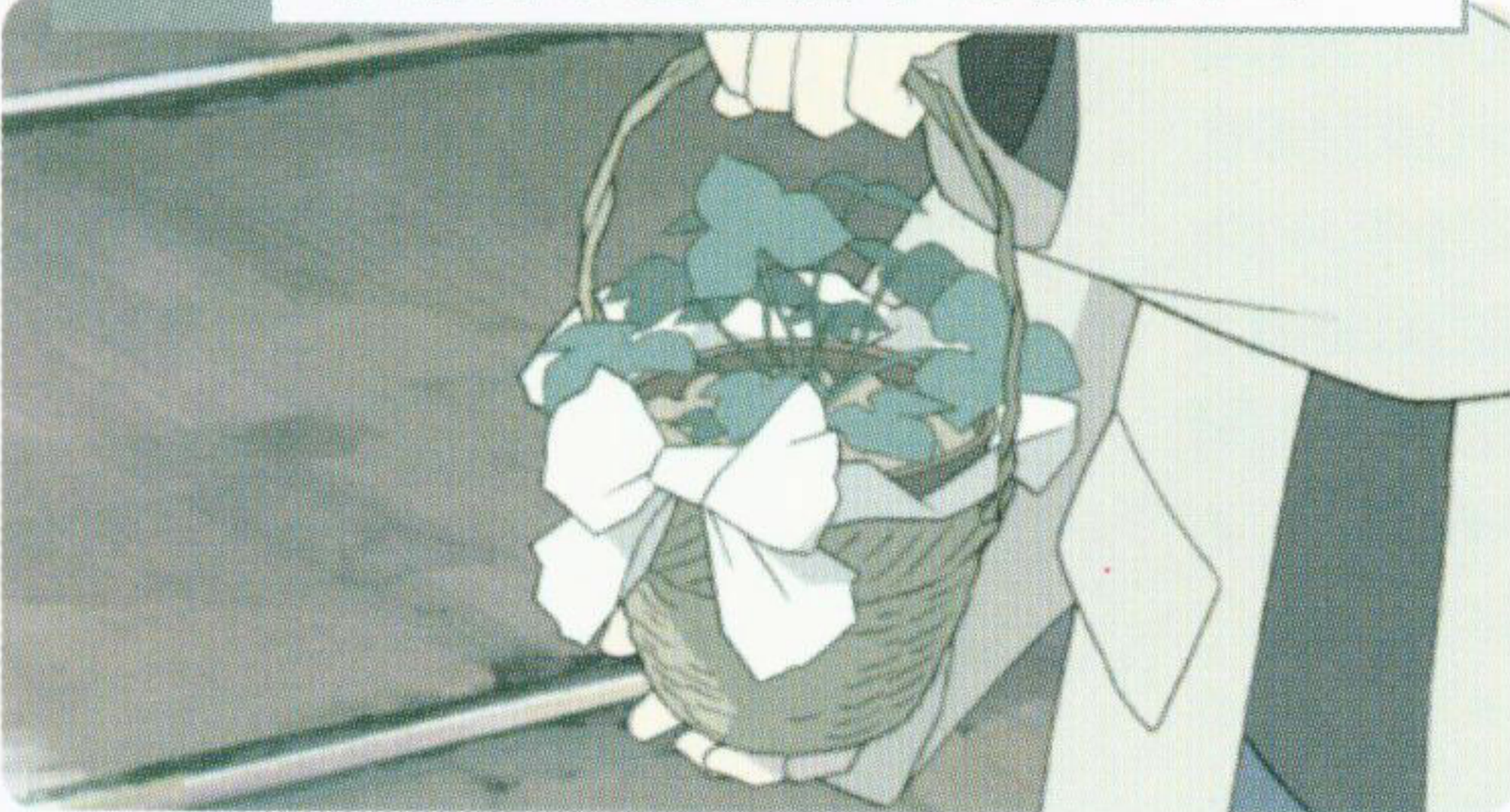
ルートA「雪割りの花」
ROUTE A YUKIWARI NO HANA

ルートA「雪割りの花」はいちばん最初に遊ばされるルートということもあり、エンディング分岐まで到達し、ゲームのおおよその姿を掴むことができるようになっている。まずはこのルートで様々な結末をたくり寄せたい。

*1 ●序盤のバッドエンド (BAD03)



*2 ●花織が差し出した雪割り草



*3 ●花織にキスを求められる場面



*4 ●エンディング分岐 (GOOD02)



いちばん最初に到達可能なBAD01やBAD03(*1)などの序盤のバッドエンドからGOOD02・GOOD03などの終盤のグッドエンドに到るまでをクリアできるルートAはドラマの大枠を捉えた設計となっていて、なおかつじつに多くのエンディングを見ることができる。一見ほかのルートを用いなければ到達できないようなバッドエンドへ行くのにも、ルートAでこと足りる場合が多いのだ。

たとえば、BAD13「プレゼント」は、昂の誕生日のお祝いにと花織が差し出した雪割り草(*2)を前に自らの欺瞞に耐えきれなくなり惑乱した主人公が「花織……いや、花織さん。聞いてください」とモロボシダンよろしく正体を明かし花織を病床へと至らしめるバッドエンドである。このBAD13へ到達するには精神崩壊ポイントを最高値の4ポイントに上げた状態で「……ごめん、受け取れないよ」を選ばなければならない。精神崩壊ポイントはおもに12月12日から1月1日までの一連のシークエンスのなかで上昇させることができ(デート関連の選択肢)、ゆえにルートB及びルートCで辿り着きやすいバッドエンドではある。しかしルートAにおいても、精神崩壊ポイントを上げられる箇所は一ヶ所だけだが存在する。それは1月20日、街灯の傍らで花織にキスを求められる場面(*3)である。ここで「出来るわけない!」「できないよ僕には」を連続して選ぶと精神崩壊ポイントが2となり、のちの路面電車の駅の場面ですらに2ポイント増やせばBAD13へと分岐する経路へ足を踏み入れることができる。勇一と初めて会ったときに「それだけは出来ません」を選べばそこでも1ポイント上昇させることはできるが、そうすると精神崩壊ポイントが1の状態では1月20日の場面に進むことになり「出来るわけない!」を選択できなくなってしまう。やはり1月20日の場面で2ポイントを増やす方法しかない。

達成率を100%にしたいのなら、とうぜんありとあらゆる経路へと進入しなければならない。目的の経路をあらかじめフローチャートでチェックし、どのルートを使えばそこへ最短で行けるのかを考えておいたほうがプレイ時間は短縮され労力は少なくなる。どうしてもルートAでは到達できない経路、あるいはルートAよりほかのルートのほうが早く辿り着ける経路(*4=たとえばGOOD02のようなエンディング分岐以降のエンドはルートDでシナリオ美雪→シナリオ勇一と乗り換えるのが最速)を除けば、ルートAでプレイするがいろいろだ。

S T O R Y L I N E
S E C T I O N 2

『雪割りの花』解析篇
第二部

ルートB『雪割りの花
ノーカット版』

ROUTE B THE UNCUT MOVIE

ルートC『雪の日の別れ』

ROUTE C YUKINOHINOWAKARE

ルートD『美雪』

ROUTE D MIYUKI

SYNOPSIS ROUTE B

B

『雪割りの花』ルートB「雪割りの花 ノーカット版」あらすじ

道南大学仏文科の学生、芳彦と健太は何かというと主人公にちょっかいを出すいわば悪友。ふたりは下世話な好奇心からシナリオの節目で主人公に恋人の存在を問いかけ、あるときは信頼を得、あるときは信頼を失なう。この芳彦と健太のエピソードのように、ルートAではカットされていた端々のストーリーを余すことなく披露しているのがルートB「雪割りの花 ノーカット版」である。

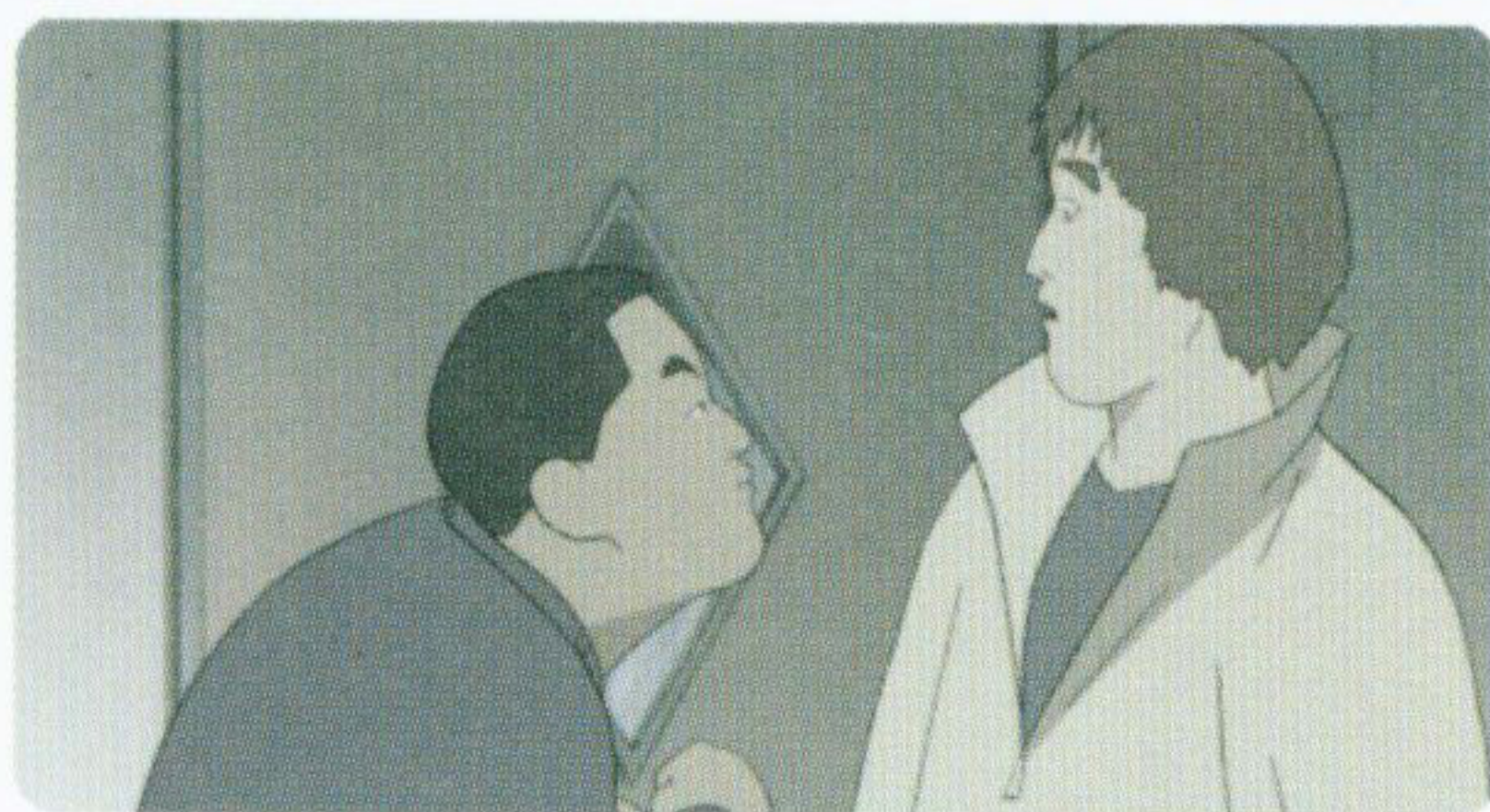
芳彦と健太

Yoshihiko & Kenta



「雪割りの花 ノーカット版」のキーパーソンとなるのは大久保芳彦と川嶋健太。主人公と同じ大学の仏文科に在籍し、スキー同好会の活動や女子大OGとの合コンなどで必死に彼女を得ようとしているが、ふたりとも物語が終わる時点で彼女はいない。おそらく生まれてからこのかたまともに女性と交際したことはないのだろう。花織とうまくいった主人公には一歩差を付けられたと思っているにちがいない。ゲームとしては主人公の煙草の趣味と、正解ルートを歩んだとして、GOOD01と02のどちらに到るかを決定づけるキャラクターとして存在している。

GOOD 01



SCENE9の大学の場面で芳彦と健太に少しでも心配させておけば、彼等が訪ねて来るといふエンディングに進む。

GOOD 02



SCENE9で芳彦と健太に相談にのってもらおうとする、エンディングに芳彦と健太は姿を現わさない。

われ困苦にあひてエホバをよびしかば我にこたへたまへり
エホバよねがはくは 虚偽のくちびる欺詐の舌より
わが靈魂をたすけいだしたまへ

詩篇 第一二〇篇

*

坂と港と路面電車と北風の街。主人公“僕”はこの北国の街で桜木花織という五歳年上の隣人に恋をしていた。その日も“僕”は授業のあと、話題といえば作れもしない彼女のことしかない大久保芳彦と川嶋健太の「今夜の合コン来るんだろ」という誘いをことわり、早々に帰宅した。だが“僕”の目の前にはアパートの廊下で花織と恋人が抱き合い、キスしているという悪魔のような光景が待っていた。数日後の深夜、“僕”の部屋を警官が訪れる。花織が事故に遭い、病院に運ばれたのだという。

花織の症状は「心因性記憶喪失」と診断された。目の前の事実には耐えられず、花織は自ら記憶を消し去ったのだ。その原因は花織の部屋の留守電に残された「昂が事故で死んだ」というメッセージだった。

やがて花織は記憶を取り戻すが、なぜか“僕”のことを昂と思いこんでいた。“僕”は昂のふりをつづけ、花織に尽す。そして“僕”と花織は交際するうちにいつしかほんとうの恋人同士のように深い仲になってしまうのだった。花織を騙していることに罪悪感を抱き悩む“僕”は芳彦と健太に相談を持ちかけようとするが、結局秘密を話せない。

事態は膠着したまま三月三十一日を迎える。ほんらいその日は昂が花織にプロポーズをする日だった。“僕”は海外にいる昂を偽装し電話でプロポーズをした。すると電話の向こうで、花織は「あなたからの贈り物が届いたわ」と言う。いぶかしむ“僕”の背後に、ドアが開く音が響いた。そこには花織がいた。花織宛に届いた荷物は、生前に昂が手配したプロポーズの指輪で、付属のカードには「隣の大学生に君を獲られる前に結婚しなくちゃね」と書かれてあったのだ。すべてを知った花織はショックのあまりその場を立ち去ってしまう。勇一に励まされながら追跡をつづけた“僕”は大学の屋上で雪割り草を花織に見せ、自殺しようという花織のこころを救った。

半年後、芳彦と健太が“僕”の部屋を訪れる。部屋のドアを開けて出てきたのは、ほかならぬ桜木花織その人だった。

ルートBを攻略する

芳彦と健太を目印にシナリオをコントロールする

ルートBの経路は、その大部分がルートAに重なっている。ルートBは総プレイ時間が四つのルートの中でもっとも長いということもあり、ルートBでしか通過できない経路を通過するためにのみ使用したほうがいいだろう。ドラマとしては堪能しがいがあるのだが……。

ルートBで特徴的なのは芳彦と健太による煙草関連のフラグ操作があることと、同じくふたりによるエンディング(グッドエンド)分岐の操作があることだ。芳彦と健太はルートDにも登場するが、ルートDの場合ショートカットされてしまうことで通過できない経路が多く存在する。そのなかにある煙草関連の経路を通るためには、やはりルートBを用いなければならない。

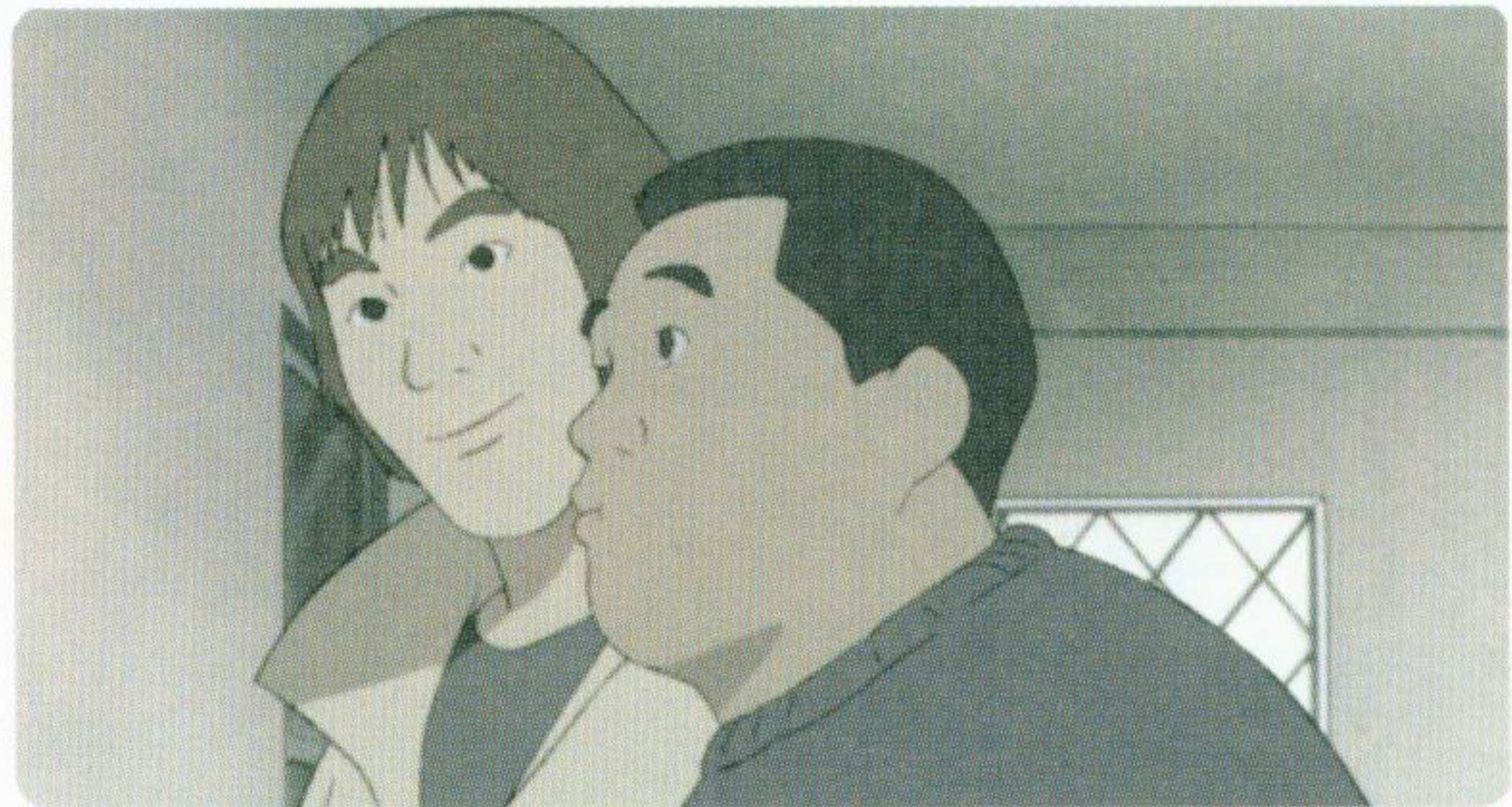
序盤の相川教授が関係するバッドエンドにも、ルートBでなければ到達できないものがある。キャラクターデザインを担当した荒川真嗣氏によれば「火曜サスペンス劇場にしようと思えばいくらでもできる設定」とのことだ。ドラマをたっぷり提供しようというこのルートのシナリオの意図と関係があるのかもしれない。

SCENE6のデート関連の場面も重要だ。デート場面の選択肢はルートCでも選べるのでじっさいにはルートBでデートの場面を通る機会はそう多くないとは思いますが、ルートBでプレイしている途中、気まぐれにこの経路を通過するというのは“あり”だろう。

ルートBの特徴

ROUTE B

- ノーカットなのでやたらと尺が長い
- 煙草を吸う・吸わないを選べる
- 屋上で「僕だ! 昂だよ!」と嘘をつける
- 相川教授に叱られる
- デートの場面に選択肢が出てくる
- 精神崩壊に関係したバッドエンドへ進める
- 芳彦と健太がグッドエンド分岐に関係する。



SCENE 0

大学の講堂

芳彦と健太、一回目の登場である。合コンに関する選択肢ももちろん達成率には影響するが、各エンドへの到達条件はまったく含まれていない。



これはルートBとルートDでしか現われない場面で、合コンに行くか行かないかの選択肢はともかく、芳彦の「なあ、煙草持ってる?」というセリフに対する選択肢は重要だ。煙草を吸わない、軽い煙草を吸っている、重い煙草を吸っているという三種類の嗜好の性格付けがここで行なわれ、SCENE4の病院の食堂での花織との問答における分岐や、SCENE5における初対面の勇一との問答における分岐へと影響するからである。どの経路を狙うのか、意図を定めたくてプレイを始め、煙草に関する嗜好を選ぶようにしたい。

SCENE 0

相川教授の執務室

主人公の通う大学の付属病院の相川教授、一回目の登場である。直接的には序盤のバッドエンドに関係する人物だが、BAD19では彼の息子が……。



じつをいえば、相川教授から花織の病状についての説明をショートカットせずに聴けるのはルートAとルートBのみである。ショートカットしない経路がなぜ重要かというと、「相川教授に恋人の存在を知らせる」フラグを起動させないでおく操作が、「相川教授の話をじっくり聞いた」からあとの経路の選択肢でないといけないからだ。ショートカットするとそのフラグは自動的に起動してしまうのである。このあと「分りません→恋人です」の順に選択肢を選んでいけば「相川教授に恋人の存在を知らせる」フラグは起動しない。

花織の病室

「…タカシ…?」「昂…!」「ああっ!」「花織さん!」というボイスのあとで画面はフラッシュし、主人公は病院からの退去を命じられる。



ルートBでしか通過できない経路も、それほど多くはないが存在する。ここもそのひとつで、ルートCだとこの次の場面でようやく合流するし、ルートDではSCENE0を終えるとSCENE2へとジャンプしてしまうし、ルートAではフラグチェックで弾かれてしまう。よって、『そうだ……直接、花織さんに伊達 昂の事を聞いてみるというのはどうだろう?』というモノローグのあとに、ほんとうに聞いてしまうというおバカな行為はルートBでしかできない。「聞いてみようか……」の選択肢を選べるとBAD02へ直行することになる。

相川教授の執務室

ここもルートBでなければ通過不可能な経路。達成率を完全に満たすには、BAD05を二回見る必要があることを覚えておきたい。



SCENE0で相川教授に花織の病状について説明を受けたあと、相川教授に対してついた嘘が影響してくる場面である。主人公は屋上で「僕だ! 昂だよ!」と花織に対しても嘘をつく。主人公は花織がその嘘をまんま信じ込んだことを勢いで相川教授に報告するが、とうぜんその時点で相川教授に対してついた嘘はばれてしまう。相川教授は主人公に今後花織さんどう付き合っていくつもりかを聞いたので、ここで「僕の恋人として」「僕を好きになれば」を選べば、BAD05へ直行する。

病院の食堂

本書折り込みフロアチャートでいうと右の部分の線が煙草を吸う場合の分岐である。念のために「軽い」「重い」双方の経路を踏破しておきたい。



花織の退院日が決まり、主人公と花織が楽しげな会話をする場面である。このゲーム的な“引っかけ”は、昂ならそんなことはやらないだろう、言わないだろうという選択肢を選ぶことで主人公への疑いが増していき、やがてBAD06へと到るといふものだ。この“疑い”系の分岐もそこそこ複雑であり、達成率の稼ぎ場所となっている。しかし達成率を満たすうえで、ルートBのプレイで気を付けなければならないのは煙草の嗜好についてである。煙草を吸うか吸わないかのフラグチェックだけで、経路が知らぬ間に分岐していくからだ。

デートキャンセル

デートキャンセルできたかどうかはこの画面で確認できる。デートをすっぽかしたくせに、また約束の電話を入れている救いようのないカットだ。



SCENE6のデートの場面における選択肢はルートBとルートCでのみ選べるから、この場面の経路もルートCで通過可能だ。さて、デート中花織が「こんな家で暮らしてみたいな……ね」と言い出したときに精神崩壊ポイントが2以上であるか、1ポイントでやってきて「いや……」を選べると、クリスマスと正月のデートの場面(と、街灯の傍らのキスの場面)がキャンセルされてしまう。映画館の選択肢列を通過した時点で精神崩壊が3ポイントを越えていても、やはりデートキャンセル現象が起こる。

大学の講堂

真面目に相談すれば茶化されるし、悩みをさらけださなければ心配される。このへんの矛盾のある態度はゲームというよりドラマ的である。



芳彦と健太、二回目の登場である。ここは非常に大事な場面だ。というのは、このふたりを相手にどちらの選択肢を選ぶかによって、どのグッドエンドへ到るかが決まってしまうからだ。「悩みなんてないよ」を選べるとフラグ「心配」が起動し、正解ルート(最後に「コートから雪割り草を取り出す」を選ぶ)を辿った場合にGOOD01へ到ることが決まる。「相談に乗ってくれる?」を選び正解ルートを辿ればGOOD02だ。ちなみにフラグ「無責任」を起動させると、SCENE13で芳彦と健太のふたりが姿を現わさなくなる。

ルートBでしか到達できない

ENDING

ルートBを使うと到達しやすいエンドの数々

ルートBでなければ到達できないエンドはそう多くはない。だからルートBでなければ埋められないこまかな経路を通過するついでにどれかのエンドへ辿り着くということが大半だろうが、下にルートBでなければ到達できない、または到達しやすいエンドを列举してみた。色が黒で示されているルートは、そのルートから目的の

エンドへ到達できることを表わしている。

ご覧いただいておりますように、ルートBでなければ到達できないエンドは、じつは相川教授関連のふたつだけである。基本的にはほかの三つのルートで達成率を上げていき、残った経路をルートBで埋めるというのが賢いやりかたかもしれない。

『退出』

BAD 02

ルートA	ルートB
ルートC	ルートD

知覚と感情の鈍化した花織に「聞いてみようか」と、伊達昂について尋ねられるのはルートBだけである。ルートAでは選択肢が現われず、ルートCとDではショートカットされる。



不用意な発言で花織の記憶を甦らせてしまった主人公は、きびしい表情の相川教授に病院から強制退去させられてしまう。

『恋人として』

BAD 05

ルートA	ルートB
ルートC	ルートD

「僕だ! 昂だよ!」を選択するとルートAとCではBAD04へ直行、ルートBでも煙草を吸わなければ同様だ。無事先へ進めたなら、相川教授に対し「僕の恋人として」「僕を好きになれば」を選べばいい。



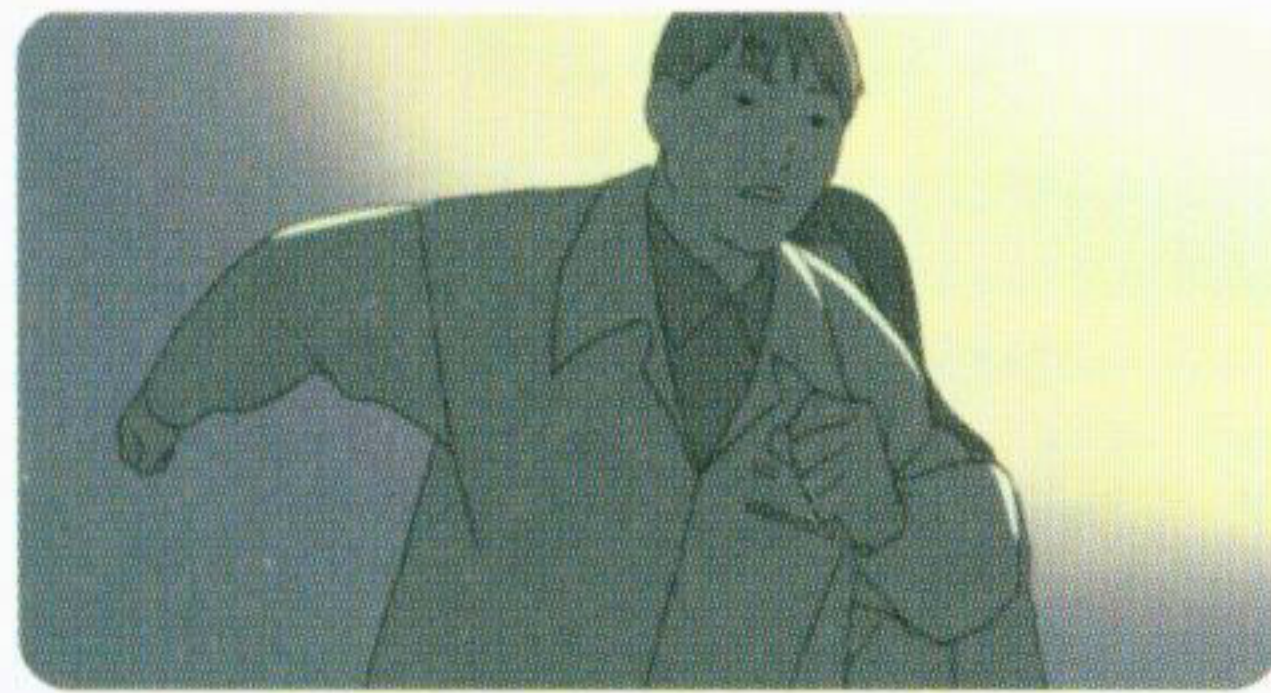
今後も花織を僕の彼女のまましておきたいという私欲丸出しの主人公は、怒り心頭の相川教授に強制退去させられる。

『街灯の傍で』

BAD 11

ルートA	ルートB
ルートC	ルートD

一月の街灯の傍らの場面までに精神崩壊ポイントが2に達していると、BAD11に直行する選択肢が現われる。したがってルートBかルートCでしかこのエンドへは到達できない。



デートを重ねてしばらく経った一月のある日、主人公は街灯の傍らで花織の疑惑の視線に耐えられず脱兎の如く逃走する。

『孤独』

BAD 15

ルートA	ルートB
ルートC	ルートD

DISC2に突入した時点で精神崩壊ポイントが2~3ならばBAD15につながる最初の選択肢列が現われる。ルートBだけではなく、すべてのルートでも到達可能なエンドではある。



訪問してきた勇一を追い払うべく、うつ状態の主人公は廊下に出てしまう。そこを目撃した花織はすべての記憶を取り戻す。

『雪解け』

GOOD 01

ルートA	ルートB
ルートC	ルートD

SCENE9で「悩みなんでないよ」を選び、ルートAの攻略ページで述べた正解ルートを進めると、このエンドへ到る。ルートBとルートDでしか到達できないグッドエンドである。



花織の記憶が戻ってから半年。芳彦と健太は主人公と花織の許を訪れ、主人公らがなかよくなっていることに驚く。

『夕暮れ』

GOOD 02

ルートA	ルートB
ルートC	ルートD

SCENE9で「相談に乗ってくれる?」を選び、正解ルートを進めるとこのグッドエンドへ到る。ルートAのSCENE10で花織を抱かずに正解ルートを進むことでも到達は可能である。



花織の記憶が戻ってから二年。主人公の就職のために花織と主人公は東京へ向かう。その日挨拶に来たのは勇一だった。

SYNOPSIS ROUTE C

『雪割りの花』ルートC「雪の日の別れ」あらすじ

小林勇一は事故で急逝した花織の恋人・伊達昂の友人であり、花織に昂を紹介した小林美雪の兄だった。ことの成り行きに苦悩の度合いを深めていく主人公に対し、勇一は花織と過ごす虚妄の日々に決着をつけるよう説得する……。昂の死を告知するのではなく、昂を忘れさせる方向に主人公の苦悩と勇一のとよい関心がシナリオを形成していく、それがルートC「雪の日の別れ」である。

勇一

Yuichi



以前のシナリオでは勇一が花織に恋心を抱いていたことが判明する描写もあったようだが、じっさいの製品では心理的な背景が見えにくい純粋な協力者として描かれている。勇一と美雪と昂と花織と主人公と……といったようにどろどろの恋愛ドラマにしようとするときりがなく、プレイヤーが主人公という『やるドラ』の性格を考えれば、主人公と花織のふたりに焦点をしばりつつ各ルートごとにゲスト協力者を振り分ける手法はきわめて自然だし、結果として勇一が外からふたりを見つめる存在になるのは納得のいくことだ。ゲーム的にはルートC終盤の「希望」「絶望」フラグの起動に影響する人物である。

主人公“僕”は北海道X市内の懐古趣味的なつくりをしたアパートに住んでいる。“僕”は隣室の主である勤め人の女性・桜木花織に恋心を抱いていた。その花織が病院に収容されたと聞き、“僕”は病院へと急いだ。

担当医の相川教授は花織の症状を「心因性記憶喪失」と特定する。なんらかの精神的な衝撃から自分を守るために記憶を消し去ったのだという。入院中の花織の世話をかいがいしく務める“僕”は、花織の飼っている文鳥の世話のためにアパートへ戻ったとき、花織が記憶喪失に到った原因を知る。花織の部屋の留守電には、小林という人間が残した「昂が事故で死んだ」というメッセージがあったのだ。

ある日の病院の屋上。健康を回復しつつあった花織は“僕”に、あなたは誰なのか、と訊ねる。“僕”が答えに窮していると、花織は勝手に“僕”のことを昂と思い込んでしまった。“僕”は成り行きで仕方なく昂のふりをつづけ、花織と恋人同士の関係になる。だが花織がほんとうに愛しているのは“僕”ではなく昂だ。自分のためだけでなく、他人のために恋人の演技をすることは“僕”にとって重い負担となっていた。ついには海外出張で忙しいなど言い訳をして毎週日曜のデートをキャンセルしてしまうが、それでも“僕”は連絡をとりつづけ、昂の誕生日を祝ってもらうために花織の部屋へ招かれる。ふたりだけのひととき。しかし“僕”は花織を抱く気持ちにはとうていなれなかった。

*

やがて昂が花織にプロポーズするはずだった三月三十一日が近づいてくる。ふたりを見守りつづけていた小林勇一は言う。

「花織さんにほんとうのことを話すんだ！」

“僕”は勇一に励まされ、花織を昂の呪縛から解き放つことを決意する。“僕”は花織を通いなれた喫茶店に呼び出し、別れてほしいと告げる。ごめん、と謝る“僕”に花織は涙を流しながら「偽善者！」という捨てぜりふを残し立ち去る。偽善者は昂ではなく僕なのに——“僕”もまた涙を流し悲嘆に暮れた。二年後。社会人となった“僕”を勇一が呼んだ。久しぶりの再会の場で“僕”は花織が記憶を取り戻し、“僕”を赦したことを知らされる。そして花織は長い髪を断ち、雪割り草を携えてふたりの前に現われた。“僕”に雪割り草を捧げ、ふたりでほんとうの春を迎えるために——。

GOOD 05

SCENE 15の喫茶店まで行けばクリアしたも同然。ただしSCENE 10で花織を抱いているとBAD 19へ進む。



ルートCを攻略する

勇一がより深く関与する別れのドラマ

ルートCは孤立したルートである。ルートDも孤立してはいるが、こちらはほかのルートへの乗り換えがきく。それに比べれば、エンディング分岐以降のグッドエンドへは決して到達できず、SCENE15の喫茶店の場面までの時間軸に閉じこめられたルートCは互換性に欠けたルートだといえる。

ルートCは花織が事実を知りアパートを飛び出していく“本筋”ではなく、GOOD05やBAD18など、SCENE15の喫茶店での別れ話から派生するエンドへ向けられたシナリオである。GOOD01～03の待つエンディング分岐以降の経路へはフラグチェックの網に引っかかり行けないようになっており、もしSCENE15の喫茶店で花織と会わないようにし向けることによって無理矢理三月三十一日の場面へ進んだとしても、雪割り草が枯れてしまってバッドエンドが確定してしまう。つまりどうあがいてもGOOD05以外のグッドエンドを見ることはできないのである。

こまかな経路の話をするなら、SCENE6のデートの場面と、SCENE12の勇一が訪ねてくる場面からSCENE15の喫茶店の場面までのあいだに、ルートC固有の経路が多く含まれている。やはりこれらの経路を通過しようという狙いがあるときに、このルートを用いるべきなのだろう。もちろん、雪割り草が枯れる系統のバッドエンドへ行こうと思いついたときに使ってもかまわない。いずれにしろ精神崩壊ポイントの勘定はまめに行なう必要がある。

ルートCの特徴

ROUTE C

- 花織の入院までの場面がショートカットされる
- 煙草は吸わないことになっている
- 強制的に精神崩壊ポイントを上昇させられる
- デートの場面に選択肢が出てくる
- 「次の日曜」電話関連の経路が多い
- 花織の髪が短くなる
- 逃亡できる



SCENE 0

ショートカットシナリオ

詩篇からの引用による警句もなければ芳彦と健太も出てこなければ昂と花織が抱き合うカットもない。演出だけでなくゲーム的にも意味は大きい。



ルートCでは詩篇の引用から始まる冒頭の部分(SCENE0)がまるまるショートカットされ、いきなり主人公が花織の入院先へ駆け込んでいくところから始まる。つまり煙草を吸うことはできないし、「相川教授に恋人の存在を知らせる」フラグを起動させないことも不可能だ。だから主人公の前に最初に現われる選択肢列は「部屋に行く／本当にいいのだろうか」である。SCENE3で「僕の部屋で育てよう」を選ぶとフラグ「デートOFF」が起動し、デートの場面で選択肢が出てこなくなることに気を付けたい。

SCENE 6

精神崩壊フラグの自動起動

ふたつの条件が揃っていればこのカットで選択肢を選べる。主人公の陰鬱な気分はここから増大し、うっかりするとすぐにバッドエンドへ達する。



シナリオがSCENE6まで進行すると、ルートCで入った場合には精神崩壊ポイントが1ポイントが加算される。加えてフラグ「デートOFF」が起動していなければ条件が揃い、12月23日の映画館の場面で「このままでいいの／重いよ」という選択肢列が現われ、精神崩壊ポイントが急上昇する経路へとシナリオは分岐していく。つまりここでのポイント+1は崩壊のシナリオへ主人公を導くための強制措置である。ちなみにルートBからポイントが0ポイントの状態で進入した場合には異なる選択肢列(選択肢の数は三つ)が現われる。

デート中の精神崩壊ポイント上昇

なんのお店のウインドウかは判然としない。おそらく日用雑貨や装飾品を扱っているのだろうが……。主人公には返答のしようのない質問が飛ぶ。



映画館の場面を通過した時点で精神崩壊ポイントが3以上ならデートキャンセル現象が発生し、クリスマスと正月のデート、そして街灯の傍らでのキスの場面を飛ばして(代わりとなるカットは挿入される)先へ進んでしまう。2ポイント以下ならそのあとも二回選択枝列が現われる。一回目はルートBで0ポイントの場合及びルートB/Cで1ポイントの場合とで、二回目は1ポイントと2ポイント以上の場合とで異なる選択枝列へと分かれていく。左の写真の場面は前者のもので、ここを通過して2ポイント以上ならデートキャンセル経路へ進む。

キスからの脱走

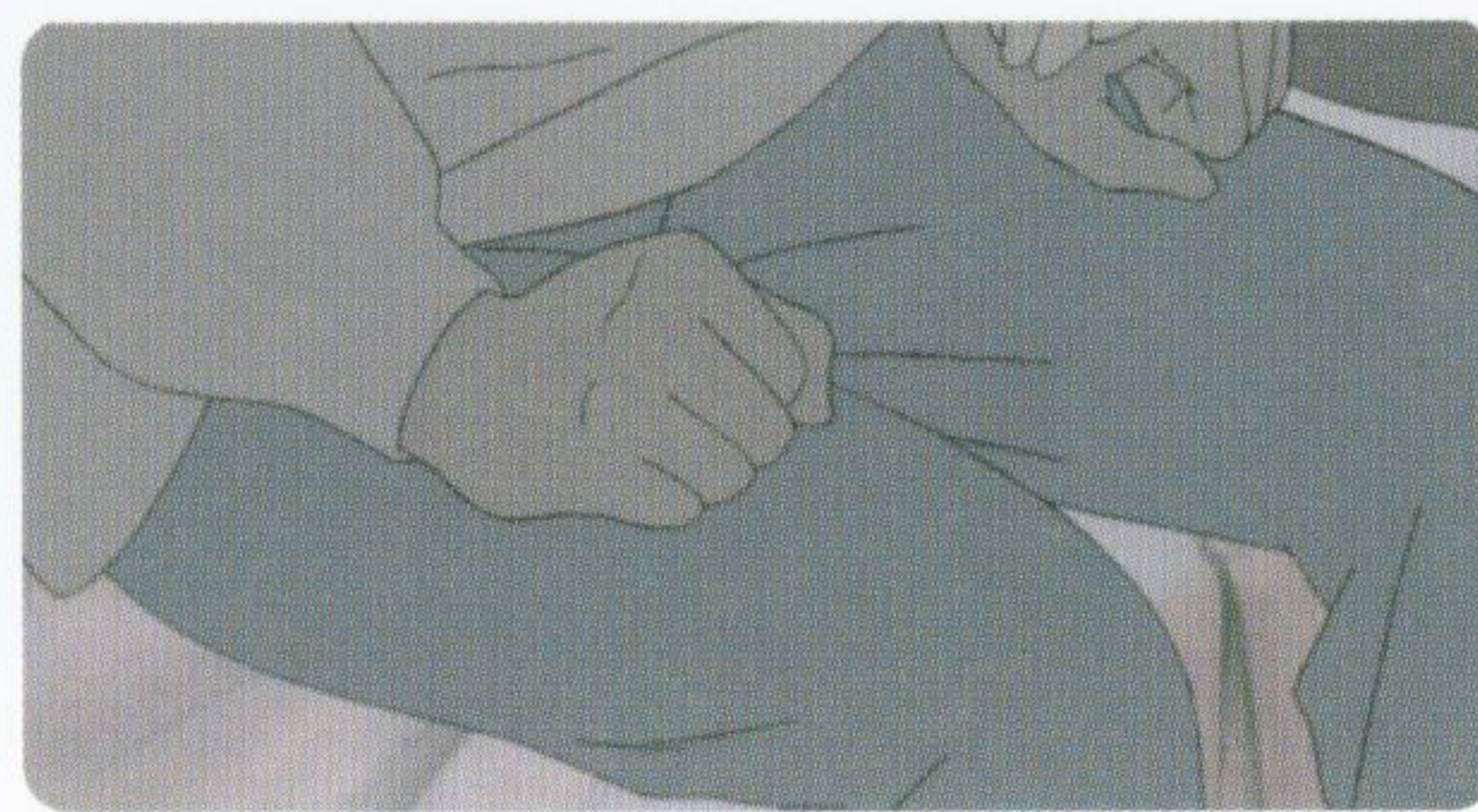
何もそんなところで逃げ出さなくともいいと思うのだが? 「僕はこの街から逃げ出すだろう」ということ以外、彼等その後の消息は不明。



早々に精神崩壊ポイントが積み重ならずデートキャンセル経路へ移行しなかった場合でも、2ポイント以上で次のSCENE7へ進んだ場合には「なんでもないよ/もう止めよう」という分岐へ足を踏み入れることになる。ここで「もう止めよう」を選ぶと精神崩壊ポイントが1加算され、次の選択枝列で「別れよう」を選ぶとBAD11へと到る。このキスの場面からあともSCENE13(ルートDの場合はSCENE14)まで精神崩壊ポイント上昇の危険はつづく。精神崩壊ポイントのフラグチェックにからんだ分岐に気を付けてプレイを進めたい。

花織の部屋

絵つらだけ見れば大人の女性にからかわれる青少年という趣がある。手を握られる瞬間にも、精神崩壊ポイントのチェックは着々と進行中だ。



路面電車の駅の場面に入る時点で精神崩壊ポイントはいったん精算され、3ポイント以上の場合には強制的に2ポイントまで戻される。そのあと再びポイントを上げる機会があり、花織の部屋に入るまでに最高値の4ポイントまで上げることができる。もし花織に「抱いてくれないのね」と言われたときに精神崩壊ポイントが4であれば、その時点でフラグ「僕の破滅」が起動し、BAD14が確定する。ただこの状態でなければ入れない経路がある(「出来るわけない!」を選ぶ)ので、できればその経路をってからBAD14へ進みたい。

フラグ・希望と絶望

大学の廊下で携帯越しに聞く勇一の説教は、甘いか苦いか。ほかのルートでは選択枝は三つだが、希望と絶望の経路ではふたつずつである。



いよいよルートCの山場第一弾である。SCENE12では「僕には無理です/僕に出来るでしょうか」という二択の選択枝列が登場する。前者を選ぶとフラグ「絶望」が起動し(精神崩壊ポイントも+1加算される)、後者を選ぶとフラグ「希望」が起動する。次にSCENE13では「希望」が起動している場合「どうすればいいんですか?」を選ぶとフラグ「僕の決意」が起動し、「絶望」が起動している場合は「僕に構わないでください」を選ぶと精神崩壊ポイントが+1加算される。これらのフラグの影響はSCENE14で顕著となる。

雪の日の別れ(喫茶店)

トレンディドラマほどあつさりはしていない修羅場の描写。それでも「昂は死んだんだ」を選ばないかぎり、そこそこ平和なエンドへと到る。



SCENE14に突入した段階でフラグ「僕の決意」が起動している場合はちょっとしたショートカットがあり、ひとつの選択枝列を通過するだけでSCENE15へ進める。さて希望と絶望であるが、もはやフラグ「絶望」に意味はない。「希望」が起動している場合には「今度の日曜日だけ/僕といちゃいけない」の選択枝列の前に固有の経路へ入っていきける。SCENE15へ入ってしまうと、あとはSCENE15の喫茶店系のエンド(BAD18、BAD19、GOOD05)かBAD20へしか進めない。雪割り草を枯らすか、袋小路に身を投じるかである。

ルートCでしか到達できない

ENDING

ルートCを使うと到達しやすいエンドの数々

ルートCでしか到達できないエンドは四つある。いずれもSCENE14で喫茶店に行くことを決めたあとのSCENE15の“袋小路”のなかにあるもので、位置は把握しやすい。ではそのほかはどうか。ルートCはその構造上エンディング分岐以降のグッドエンドへは辿り着けない(雪割り草が枯れるのでバッドエンドへ進んで

しまう)。エンディング分岐以降のバッドエンドならルートDで進んだほうが速いし、やはりSCENE12のBAD15より前の“精神崩壊系”のバッドエンドを目指すために使ったほうがいいだろう。冒頭をショートカットできるので、序盤のバッドエンドを目指すために使うのもいいかもしれない。

『プレゼント』

BAD 13

ルートA ルートB

ルートC ルートD

路面電車の駅に花織が来た時点で精神崩壊ポイントが4以上あり「……ごめん、受け取れないよ」を選んだ場合はBAD13へと到る。ポイントの計算はシビアにやっておくことだ。



眼前に現われた花織は厄介な魔物にしか見えならしく、主人公はただ「ああ……」と嘆息するのみである。

『混乱』

BAD 14

ルートA ルートB

ルートC ルートD

路面電車の駅に花織が来た時点で精神崩壊ポイントを4にして「ごめん〜」以外の選択肢を選ぶか、3ポイントにしておいて「ごめん〜」を選ぶとあとはBAD14へ一直線である。



フラグ「僕の破滅」の起動が到達条件。SCENE10での精神崩壊ポイントの調整に十分配慮しなければならない。

『雪の日』

BAD 18

ルートA ルートB

ルートC ルートD

まずGOOD05への正解ルートに乗り、「そんなことない」を選び、次に「……」か「そんなことない」を選ぶと到達できる。直前の選択肢の操作だけでエンドが確定する一例である。



「花織さん、僕はあなたを不幸の淵に追いやってただけの存在でした」。このエンド固有の文体のモノローグが笑える。

『南』

BAD 19

ルートA ルートB

ルートC ルートD

選択肢の選び方はGOOD05とひとつの場面を除いてまったく同じ。花織を抱けばいいのだ。最初は相川教授本人と花織が結婚というアイデアだったのを覆してこうなっただけ。



『サンバギータ』以前ならノーマルエンドと分類されるだろう。相川教授の息子と花織が結婚したという救いのあるオチだ。

『二年後の春』

GOOD 05

ルートA ルートB

ルートC ルートD

SCENE15へ入り、「もう…別れないか」のあと「僕よりも良い男は〜」を選ぶか、「そんなこと…ない」→「ごめん…花織」を選べばGOOD05へ進める。決して花織を抱かないことだ。



髪を短かく切った花織の横顔。心労で老けてしまったかのようなだが、主人公のことを恨んではいないらしい。

『逃亡』

BAD 20

ルートA ルートB

ルートC ルートD

到達条件はしごく簡単で、ルートCでSCENE15へ入り「言えない……別れようなんて」を選ぶだけ。喫茶店へ行ったらSCENE16へは絶対進めない。袋小路なのである。



ルートCでは何がなんでも別れ話のほうに流されていくので、その流れに逆らおうとすればこうなるしかないのである。

SYNOPSIS ROUTE D

『雪割りの花』ルートD「美雪」あらすじ

日記に記されていた「美雪」の名前が主人公と花織の運命を変える。小林美雪は兄の勇一の友人である伊達昂を旧くから知っており、恋心を抱いていた。それが、なんの気なしに花織に紹介すると昂と花織は恋仲になってしまった。——そのような事情が美雪の背後に潜んでいる以上、彼女の協力を得ることは容易ではない。いかにして美雪のこころを開くかがルートDのテーマだ。

美 雪

Miyuki



嫉妬心が強く虚言癖のある二十代半ばの女性というだけで扱いづらそうな気がするが、じっさいかなり扱いづらい。とはいえそこはゲーム、正しい対処をすればかんたんに協力してくれるし、「なんだいいやつじゃん」というところも見せてくれる。意中の男性(どうも片思いだったようだ)の昂につづいて主人公が花織の世話を焼いていることをうらやんでいる。美雪に対応するときは慎重に選択肢を選びたい。彼女の機嫌ひとつでシナリオが終わったり変わったりするあたり、まさしくルートDのトリックスターといえようか。「現実にいそう度」は高いタイプ。

GOOD 04

このルートは一本道の性質が強く、美雪とのやりとりでさえ失敗しなければ確実にGOOD04に到達できる。



恋人の伊達昂が死んだことにショックを受け心因性記憶喪失になっていた桜木花織は、彼女を恋慕うアパートの隣人である“僕”を昂と思い込み、偽りの回復を遂げていた。こうなった以上、昂のふりをつづけるしかない。“僕”が昂でないと知れば、花織さんの精神は崩壊してしまうのだ——。花織の部屋に入り、次々と昂の生前の痕跡を消していく“僕”。そのとき“僕”は本棚に花織の日記を見つける。そこには昂を花織に紹介した小林美雪の名があった。美雪から昂の情報を得られるかもしれない。“僕”は花織に奉仕したいがための利己的な判断で美雪に会うことを決めた。だが美雪は、いまは何も話したくないの、ということばを残して去ってしまう。“僕”は展望もないままに花織と不毛な交際をつづけるしかなかった。

年が明けて一月になったある日、こんどは美雪から呼び出しを受ける。美雪は“僕”にこんなことを言った。

「私、昂さんと寝たわ／花織をもう愛せないって／昂さんに花織は似合わない！／きっと昂さん……花織と別れること決めてたんだ／あなたも昂さんになりきるのだったらいっそのこと、この事実をちゃんと実行したらどう」

*

事態が膠着したまま花織が発した謎のことは「三月三十一日、待ってる」に示された日付を間近に控えたある夜、美雪から電話がかかってきた。美雪は三月三十一日のことで昂に相談を受けたことがあるという。花織に似合う指輪をいっしょに探してくれ、昂はそう言っていたらしい。美雪は急に弱気になり「兄貴、昂さんの親友だから……私よりも君の力になれると思うの」と言い出した。“僕”は美雪を励まし、今後も協力してくれるよう頼む。

やがて三月三十一日がやってきた。“僕”はこの日に昂がやろうとしていたことを美雪のコメントから推測し、花織にプロポーズをする。しかし花織は記憶を取り戻してしまい、アパートを飛び出し何処かへと消えてしまった。今度は美雪が“僕”を励ました。“僕”は必死に記憶をたぐり寄せ、花織が大学の屋上に行きたがっていたことを思い出す。美雪は“僕”とともに花織の説得を試み、ついに自殺を思いとどまらせることに成功した。

しばらくたったある日、美雪はアメリカへ旅立った。“僕”と花織は美雪の乗った飛行機を見送るのだった。

ルートDを攻略する

美雪が主役だが勇一のシナリオにもシフト可能

ルートDは美雪に始まり美雪に終わる、まさに美雪のためのシナリオであると言ってよい。ゆえに孤立したルートのように思われるがじつはそうではなく、美雪を出現させられなかったり、途中で美雪とのつながりが消えてしまうと、たちどころにルートBに似た道のりを歩むことになるのだ。

ルートDは美雪に関係しない箇所を極力省いて作られたルートであり、ゆえにショートカットも頻繁に行なわれる。このためシナリオの進行が非常に早く、すでにゲームをある程度解き終えているユーザーがまだクリアしていないバッドエンドや踏破していない経路を通過し、達成率を上げようというときに非常に役に立つ。

またこのルートは「シナリオ美雪」と「シナリオ勇一」のふたつのシナリオを含んでいることでも特徴的だ。「シナリオ美雪」が起動(フラグの扱いである)できない場合には「シナリオ勇一」の状態で行進し、まるでルートBのような状況を呈する。もちろんフラグチェックによりルートB以外は弾かれてしまう経路についてはそこに進入することは不可能だが、ルートB系のグッドエンドへと辿り着くことはできるのだ。これは芳彦と健太が登場し、煙草の吸う・吸わないを選択でき、フラグ「心配／無責任」を起動させられるという事情による。もちろんエンディング分岐以降のバッドエンドも制覇できるので、重宝するところであらう。

ルートDの特徴

ROUTE D

- ショートカットする箇所が多く尺が短い
- 煙草を吸う・吸わないを選べる
- 「文鳥に餌を」の場面で留守電を聴けない
- 美雪が現われる
- 「シナリオ勇一」にシフトしないかぎり固有の経路を通る
- 花織がわき役になっている
- ルートB系のグッドエンドへ進める



SCENE 0

大学の講堂

このあと「シナリオ美雪」に入った場合は芳彦と健太のふたりは出てこないが、途中で「シナリオ勇一」へシフトすればそのかぎりではない。



これはルートBとルートDでしか現われない場面で、合コンに行くか行かないかの選択肢はともかく……というわけで、ルートBのときとまったく同じ冒頭の大学の場面が登場する。やはり煙草についての三種類の嗜好の性格付けがルートB同様に行なわれ、「シナリオ勇一」で進んでSCENE9で芳彦と健太と合う場面でも、同様にフラグ「心配／無責任」を起動できる。もしショートカット版のルートBとしてルートDを使おうと思っているなら、SCENE0とSCENE9の大学の場面でのフラグ操作に十分留意することだ。

SCENE 5

美雪と初対面 (1)

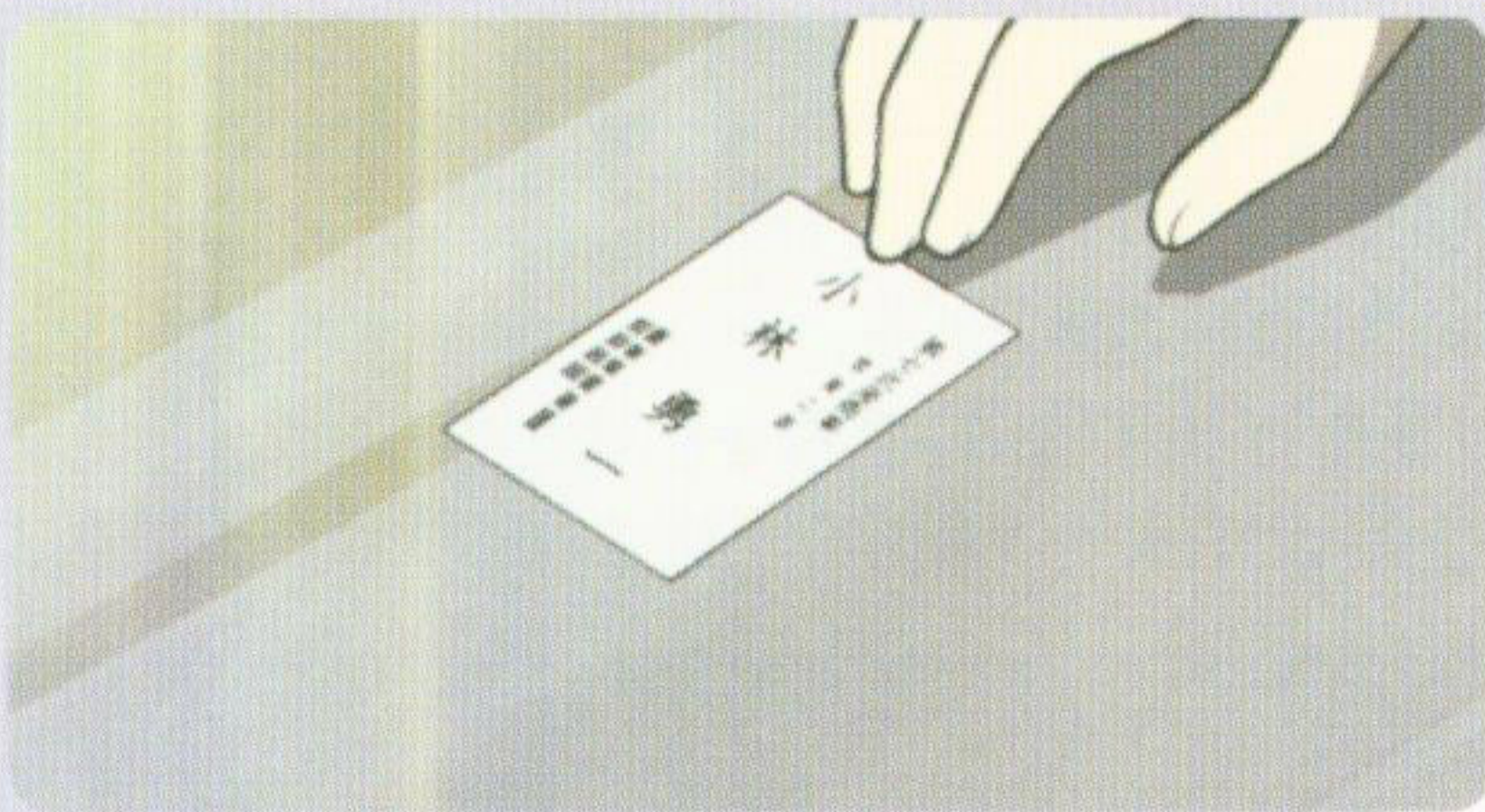
美雪と初対面。ここで「シナリオ勇一」へ入ってしまうと、二度と「シナリオ美雪」を起動することはできない。まめにセーブしておいたほうがいい。



ルートDの前半は美雪にとっては用なしであり、ものすごい勢いでショートカットされていく。「シナリオ美雪」に入ればここから先もそうなるのだが、というわけでここでやるべきことは「シナリオ美雪」に入るか「シナリオ勇一」に行くかの選択である。ここで「昂の事で～」を選ぶと「シナリオ勇一」へ進み、札幌で勇一と初めて会う場面とそのフラグが起動する。逆に「花織の事で～」を選ぶと即座に「シナリオ美雪」が起動して、話が大幅にショートカットされる方向に進む。ここで「シナリオ美雪」に入らなければその方向への復帰はありえない。

美雪と初対面(2)

妹なら兄の名刺を持ち出すことは可能かもしれないが、よくよく考えるとちよつとヘンだ。この名刺には象徴の役目もある。演出の技術なのだろう。



「シナリオ勇一」へ入っていくことの証拠として、美雪は兄の名刺を差し出す。これはここから先、「シナリオ美雪」には戻れないということをも表わしているので覚悟しておきたい。さて「シナリオ勇一」で進むルートDはルートBに似ているとはいっても、フラグ「デートOFF」が起動するためにデートの場面の経路を踏破することができない。ただフラグ「精神崩壊」に関連したバッドエンドへ行けないことはない。ルートBの代用としてはそこそこ使える。エンディング分岐から先に用があるなら、SCENE14で「シナリオ勇一」にシフトしたい。

ひたすら電話を待つ

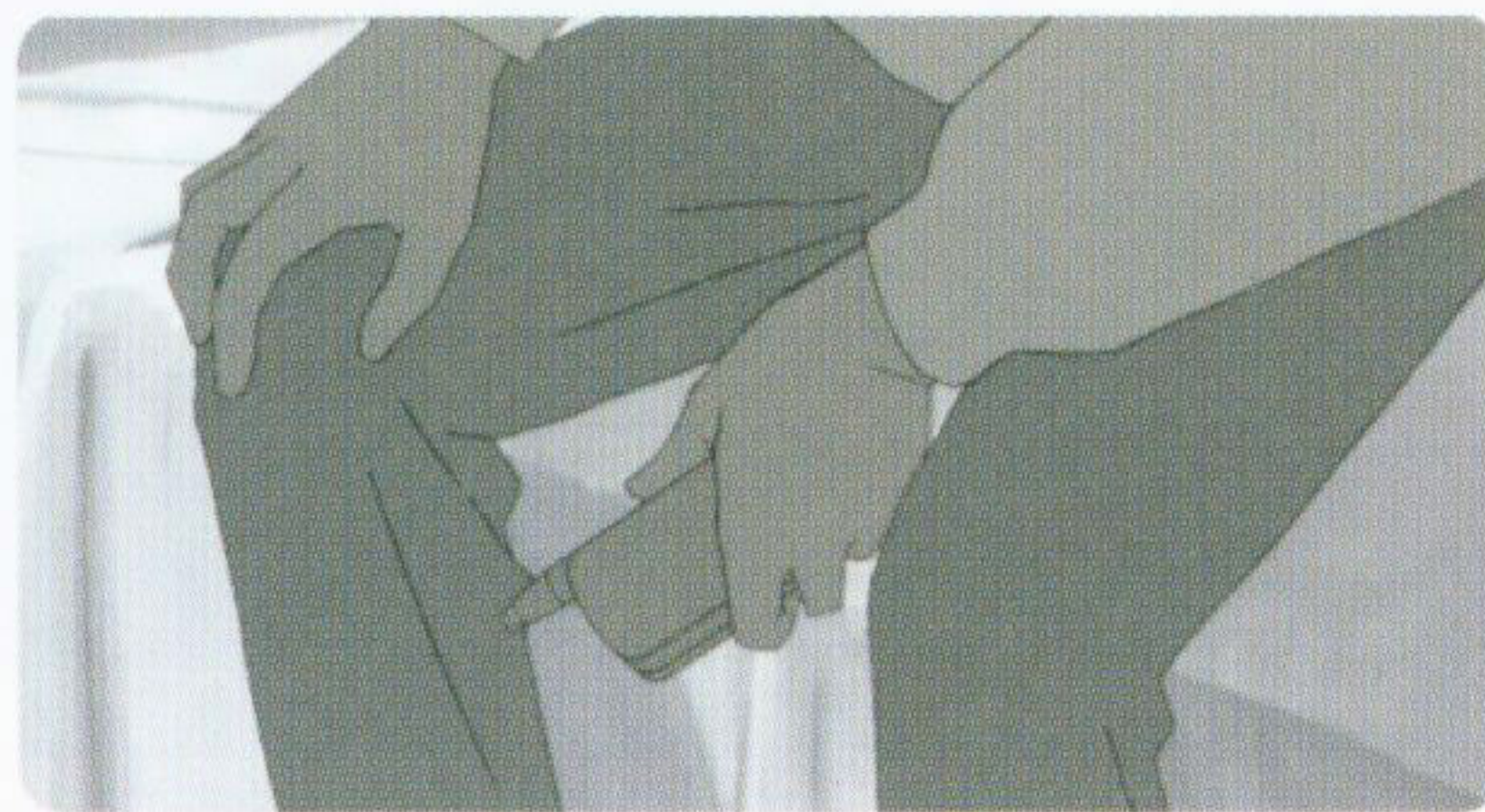
この姿勢で長時間待たなければならず、たいへんつらい。初めて通る経路はスキップできないので、とにかく我慢することである。



ルートCでいうところのフラグ「僕の決意」が起動したあとの場面、SCENE14に入ると、とたんにルートDが忙しくなる。とにかく、美雪の電話を待つか待たないかで逡巡する場面の選択肢列がやたらと多く、小刻みに時間が進んでいくのである。これは脚本というか演出の意図があるのだろうが、ゲームはこの時間の進み方を利用して、待つことに耐えきれなくなった端からバッドエンドに到達するようにフローチャートを組んである。一見複雑そうだが、図式化してみるとそうでもない(折り込みフローチャート参照)。

自信喪失する美雪

これが「シナリオ勇一」にシフトできる最後の機会である。ルートB系の残り経路を埋めるためには、忘れてはならないポイントだろう。



SCENE14でひたすら美雪からの電話を待ちつづけると、ついに美雪本人から電話がかかってくる。ただその美雪の口調には元気がなく、自分より役に立つからと兄の勇一を紹介しようとする。ここで「そんな事ないです」とお世辞を言えばそのまま「シナリオ美雪」の状態が継続され(フラグチェックに使用されるのはフラグ「美雪の言葉」だが)、GOOD04などルートD系のエンドへ向かう。いっぽう「……紹介してください」と言えば「シナリオ勇一」にシフトし、エンディング分岐以降のルートB系エンドへ進める。

大学の屋上

美雪が来たからには、このあとは彼女の独演会と旅立ちを黙って見守るだけとなる。花織の顔中がうるうるとなつて崩れているカットが印象的である。



ほかのルートならば、もしくはルートDでも「シナリオ勇一」ならば、エンディング分岐以降の花織の追跡は非常に複雑な手順を踏まねばならないが、「シナリオ美雪」ではその手順は非常に簡略化されている。雪割り草を持つか持たないかはまったく関係がなく、ただ花織がどこへ言ったかを当て推量で言うだけなのである。さて正しい答えを選択すると、主人公の手に余る花織をおとなしくさせようと勇んで美雪がその場につけ、花織を強引に説得して話をまとめる。これはかなり強引である。

花織の追跡

まともにルートBを使ったのでは到達するまでに時間が掛かり非常にめんどろくさいバッドエンドも、ルートDならその苦痛はきわめて軽減される。



再三述べているが、ルートDでエンディング分岐以降のエンドを見ることは可能である。「シナリオ勇一」にさえ乗り換えてしまえば、BAD23からあとのバッドエンドすべてと、GOOD01~GOOD03のグッドエンドを制覇できてしまう。つまり三月三十一日に踏み込んで以降の経路は、「シナリオ美雪」かそうでないかに大別されているだけなのだ。ルートCは三月三十一日より前の時点でスポイルされているからこれは無理としても、ルートDで制覇できない経路は意外と少ないことになる。

ルートDでしか到達できない

ENDING

ルートDを使うと到達しやすいエンドの数々

ルートDでしか辿り着けないエンドはけっこうあるのだが、ただ数が多いだけという印象は免れない。なぜなら、その分岐が派生している地点がほとんど同じだからである。

たとえばBAD16とBAD17は相前後する選択肢列からの経路の先にあるし、BAD21とBAD22とGOOD04に到っては同じ選

択肢列から分岐していつているにすぎない。だからルートDでしか辿り着けないエンドを目指す際には、これらの経路が派生する地点を覚えておけばいい。あとはそこで何を選んでも、選んだなりのエンドへ辿り着く。ルートC系と、序盤のルートA・ルートB系のエンド以外は、ルートDだけでほとんどクリアできるだろう。

BAD 12

『誕生日』

ルートA	ルートB
ルートC	ルートD

BAD12へつながる選択肢は、SCENE8の海浜公園の場面に来たときに日記を読んだ状態でかつ精神崩壊ポイントが2以下でなければ現われない。ルートDを用いるのが適当だ。



「もうすぐ誕生日ね」と聞かれ、昂の誕生日を花織の誕生日と取り違えた主人公。不審に思った花織はすべてを思い出す。

BAD 16

『早すぎた電話』

ルートA	ルートB
ルートC	ルートD

SCENE14の夜の場面で美雪の電話を待ちきれず、一回目の選択肢列で「美雪さんに聞いてみよう」を選んでしまうともうアウトである。兄の勇一が電話に出てしまい、BAD16へ。



美雪の連絡を待ちきれなかった主人公は、勇一の「美雪？ 美雪ならもう寝たよ」のひとことに威圧され、沈黙する。

BAD 17

『夜中の電話』

ルートA	ルートB
ルートC	ルートD

同じくSCENE14の夜の場面で美雪の電話を待ちきれず、二回目に現われる選択肢列で「美雪さんに電話しよう」を選ぶとやはりアウト。電話には誰も出ないまますべてが終わる。



「うるさいなあ」と文句を言いながら出てくてもよさそうなものだが、誰も出ない。主人公はすべてをあきらめてしまう。

BAD 21

『どこへ……』

ルートA	ルートB
ルートC	ルートD

花織がすべてを知り「いやあああああああああああ！」と絶叫してアパートを立ち去ったあと、「病院の屋上だ!」を選ぶと、大学へ到着する時間が遅れBAD21へ到達する。



花織がいないことに気付いてから大学の屋上のことを思い出すが、すでに花織は帰らぬ人となっていた。

BAD 22

『思い出の場所』

ルートA	ルートB
ルートC	ルートD

花織がすべてを知り「いやあああああああああああ！」と絶叫してアパートを立ち去ったあと、「海浜公園だ!」を選ぶと、大学へ到着する時間が遅れBAD22へ到達する。



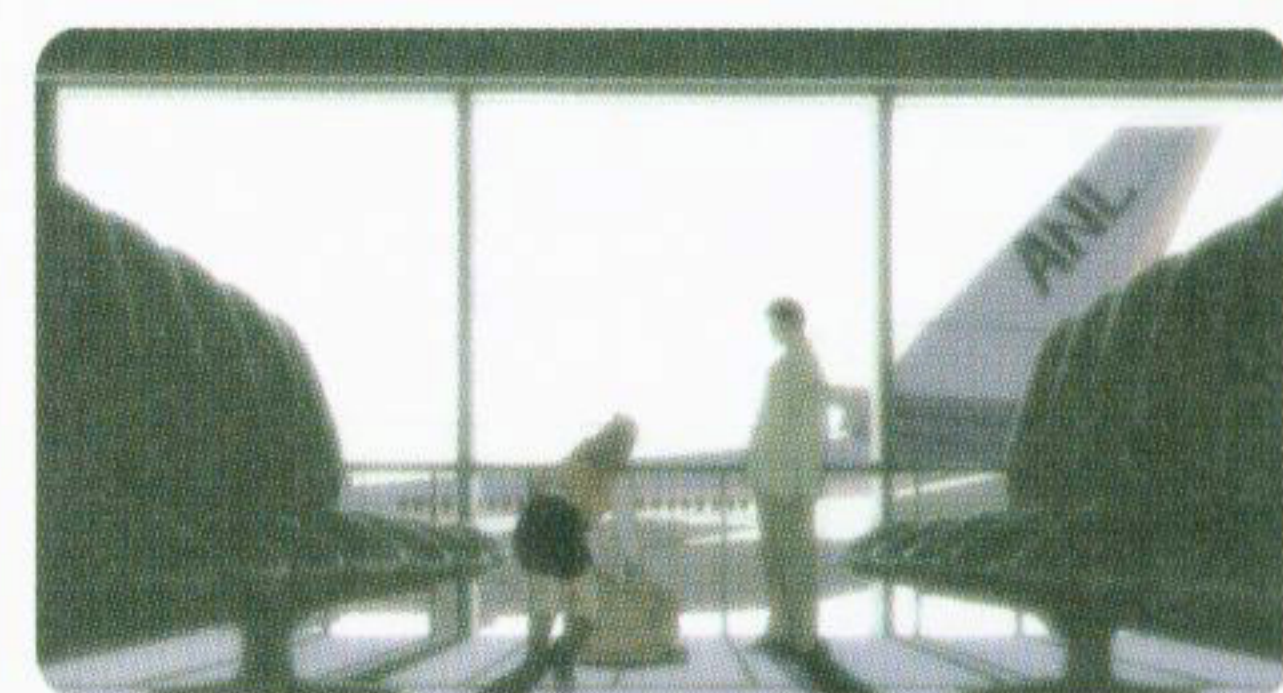
「海浜公園ね！ 私も行くわ!」。しかし美雪の足も主人公の足も、花織の死には間に合わず、無念。

GOOD 04

『旅立ち』

ルートA	ルートB
ルートC	ルートD

花織がすべてを知り「いやあああああああああああ！」と絶叫してアパートを立ち去ったあと、「大学の屋上だ!」を選ぶと、美雪が花織を説得してGOOD04へ到達する。



見送りに来るのは主人公だけかと思わせておいて、このあと花織もやってくる。友情の回復を印象づけて物語は終わる。

『雪割りの花』における選択肢は、それを選ぶまでどういう道筋を辿ってきたかによりまったく違う意味を持つことがある。あるグッドエンドの直前で正しい選択肢を選んだとしても、そこまでの道のりが正しくなければそのグッドエンドへは進めないということが起こるのだ。目的のグッドエンドへ到達するには、本書巻末の折り込みフローチャートを見ながらそこへの経路を逆に辿り、どのフラグを起動させなければいけないかをチェックし、正しい選択肢を選んでもらうしかない。そこでこの「選択肢リプレイ集」である。プレイの進行状況が異なる各々のプレイヤーに「この経路を通過していませんよ」と、正しい指摘をすることはたいへんむずかしい。ある経路の達成率を加算する方法はひとつではない。それこそ、まだその経路を通過していないと思ってもじつは過去にちがう選択肢を選び、その通路を通り過ぎていたということもある。だからひとりひとりに微に入り細に入ったアドバイスをすることはほとんど不可能だ。だが自分の経験を他人に伝えることならできる。その方策としての選択肢リプレイ集なのである。或いはプレイヤー各自が各々のリプレイ集をしつらえておけば、親しい『やるドラ』プレイヤーに「あそこ通ってないでしょ」と言ってもらえるかもしれない。このリプレイ集は巻頭の「攻略の視座～四つのルートを駆使して結末を“狩る”手管」で提示した順序どおりにプレイした結果の反映である。グッドエンドをクリアしていない状態で通過できる経路を埋め、次にすべてのエンディングを制覇し、最後に取りこぼしたと思われる経路を埋めていった、その過程で選んだ選択肢を順に並べ直したものだ。プレイの参考にさせていただければ幸いである。

THERE ARE THE ALMOST SHORTEST ROUTES TO ALL ENDS!

選択肢

45回のプレイで達成率を100%にする!

リプレイ集

1ST Leg.	4TH Leg.	6TH Leg.	7TH Leg.
眠いから出ない	ルートA	ルートB	ルートC
意地でも出ないぞ…	誰だろう?	誰だろう?	…本当にいいんだろうか
	隣に住んでる…	隣に住んでる…	…やっぱりやめよう!
BAD 01 睡眠	病院へ急ぐ	病院へ急ぐ	……
達成率1.55%	相川教授はこう語った	僕は相川教授の話をじっくり聞いた	隠してしまおう…
	留守電…これを聞いてみれば	(どっちでもいい)	もう少し捜そう
2ND Leg.	僕は隣の…	聞かないほうがいいのかも…	…読んでみよう
眠いから出ない	隠してしまおう…	人の留守電を聞くなんて事…でも	いよいよ退院ですね
仕方ないなあ	やめたんだ…花織吸わないしね	やっぱりできない!	気にするなよ、花織ちゃん
いえ、知りません	…それだけは出来ません…	僕は隣の…	両手でコーヒークップ持つ
聞いてみようか…	…無理です…	隠してしまおう…	やめたんだ…この病院って禁煙だし
	…ごめんなさい…花織さん	やめたんだ…この病院って禁煙だし…	…やっぱり小林さんに聞いてみよう
BAD 02 退出	BAD 10 意地っ張り	自信ないけど…頑張ります	なんとかしてみせます
達成率5.27%	達成率19.40%	…花織さん…僕はあなたを…	…このままでいいのか?
		…ああ、ありがとう	…はは、そうだね
3RD Leg.	5TH Leg.	綺麗だ…	…べつに…
ルートA	ルートC	そんな事出来るわけない!	なんでもないよ…
誰だろう?	人の私生活を覗く趣味なんかない!	…いいよ…もう止まらないんだ…	おめでとう、花織
隣に住んでる…	僕は隣の…	僕に構わないで下さい	はは…冗談だよ
今朝の花織さんの事を思い出してみる	留守電だけ消しておこう	…別れてくれ	いまさら何を怖がっているんだ
僕は相川教授の話をじっくり聞いた	やめたんだ…この病院って禁煙だし…	花織さんの部屋じゃ…	恐れるな…今まで通りにすればいい
人の留守電を聞くなんて事…でも		…冷静になるんだ	ありがとう、大切に育てるよ
よし、聞いてみよう!	BAD 08 電話	海浜公園!	あ、ああ…驚いた
僕は隣の…	達成率22.36%	大学の鐘!	…いいのか…もう戻れないぞ…
このままでいいだろう		コートから雪割り草を取り出す	…いいよ…もう止まらないんだ…
えっ? もとから吸わないよ		GOOD 03 雪割り草	…勇一さん?
		達成率40.06%	いまさら何を言うんですか
BAD 08 電話			どうすればいいんですか…
達成率15.06%			…僕には…無理です…
			…
			あのさ…今度の日曜日だけけど…
			いや、会ってほしいんだ
			…もう…別れないか…
			…そんな事…ない
			…ごめん、花織
			BAD 19 南
			達成率54.96%

8TH Leg.
ルートC
…本当にいいんだろうか
…よし、行こう!
留守電…これを聞いてみれば…
話そうとはしなかった…
……
昂の代わりに僕の写真を入れよう
僕の部屋で育てよう
隠してしまおう…
もう少し探そう
こ、この中に花織さんの秘密が…
もう退院しちゃうんだ
気にするなよ、花織ちゃん
左手でコーヒーカップ持つ
やめたんだ…この病院って禁煙だし
え、と…大沼だよ
花織さんにそれとなく聞いてみよう
決めた! 花織さんに聞く!
花織が僕に告白してきたのっていつ頃?
それだけは出来ません…
…無理です…
勇一さん! 僕、頑張ります!
もう…止めよう…
い、いや…あの…
でも、ここまで来て引き返すなんて…
ありがとう、大切に育てるよ
綺麗だ…
出来るわけない!
僕にはできない…!!
…誰にも会いたくない…
…大事な事…?
…どうすればいいんですか…
…僕に出来るでしょうか?
…どうすれば…いいんですか?
いや、会ってほしいんだ
…もう…別れないか…
僕よりも良い男はいっぱいいるよ
GOOD 05 二年後の春 達成率61.80%

9TH Leg.
ルートD
重いよ、僕のは
行く、行く! 絶対に行く!
誰だろう?
隣に住んでる…
病院へ急ぐ
……
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
日記にあった花織の友人、美雪に会おう
桜木花織さんの事でお話が…
うん、もちろんさ!
花織と初めて一緒に朝を迎えた所かな
そうだね…
そうだね…
…悩みなんで…ないよ
ありがとう、大切に育てるよ
綺麗だ…
そんな事…でも…
…いいよ…もう止まらないんだ…
美雪さんの連絡を待とう
美雪さんの連絡を待とう
美雪さんの連絡を待とう
そんな事ないです
プロポーズのことばに違いない
大学の屋上だ!

GOOD 04 旅立ち
達成率68.78%

10TH Leg.
ルートB
軽いのならあるけど
用事あるから…
誰だろう?
隣に住んでる…
病院へ急ぐ
僕は相川教授の話をじっくり聞いた
分りません
隣りの住人です
聞かないほうがいいのかも…
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
僕だ! 昂だよ!
…今までどおり隣りのお姉さんとして
隠してしまおう…
僕の部屋で育てよう
隠してしまおう…
もう少し捜そう
読んじゃだめだ!
やっと退院できるね
気にするなよ、花織
両手でコーヒーカップ持つ
花織さんにそれとなく聞いてみよう
決めた! 花織さんに聞く!
花織と僕の出会いっていつ頃だった?
記憶が戻ったかどうかのクイズだよ
もうすぐ一年かな?
…出来るわけない!
…僕だって昂よりも花織さんを…
うん、もちろんさ!
花織と僕が初めてキスした所だろ
…相談に乗ってくれる?
ありがとう、大切に育てるよ
あ、ああ…驚いた
そんな事…でも…
僕にはできない…!!
…
あのさ…今度の日曜日だけど…
いや、会ってほしいんだ
…何をしたらいいんだろう…
…何をしても変わらないんじゃないか…
…勇一さんなら分かってくれる…
…ええ…きっと…
僕と…結婚してほしい
花織さんの部屋じゃ…!
…冷静になるんだ
…海浜公園
大学の鐘!
コートから雪割り草を取り出す

GOOD 02 夕暮れ
達成率75.93%

11TH Leg.
ルートD
吸わないから
用事あるから…
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
……
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
日記にあった花織の友人、美雪に会おう
桜木花織さんのことでお話が…
うん、もちろんさ!
三回目のデートで来た…ところかな?
そうだね…
何くれるの?
…悩みなんで…ないよ
ありがとう、大切に育てるよ
あ、ああ…驚いた
そんな事…でも…
…いいよ…もう止まらないんだ…
美雪さんの連絡を待とう
美雪さんの連絡を待とう
美雪さんの連絡を待とう
…紹介してください
…何をしたらいいんだろう…
…何をしても変わらないんじゃないか…
…花織さんに告白しよう!
…別れてくれ
花織さんの部屋じゃ…!
…冷静になるんだ
…海浜公園
大学の鐘!
コートから雪割り草を取り出す

GOOD 01 雪解け
達成率77.01%

12TH Leg.
ルートC
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
……
隠してしまおう…
このままでも大丈夫だろう
隠してしまおう…
これ以上見るのは失礼だな…
いよいよ退院ですね
気にしないで下さい、花織さん
両手でコーヒーカップ持つ
やめたんだ…この病院って禁煙だし…
花織さんにそれとなく聞いてみよう
決めた! 花織さんに聞く!
花織と僕の出会いっていつ頃だった?
記憶が戻ったかどうかのクイズだよ
えーと三年…かな?
それだけは出来ません…
…分りました
…重いよ…
引き返そう…
…ごめん、受け取れないよ
あ、ああ…驚いた
出来るわけない!

BAD 14 混乱
達成率79.03%

13TH Leg.
ルートA
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
僕は相川教授の話をじっくり聞いた
分かりません
恋人です
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
……
隠してしまおう…
僕の部屋で育てよう
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
やっと退院できるね
気にするなよ、花織
右手でコーヒーカップ持つ
やめたんだ…花織吸わないしね
そんなの最初からいないよ

BAD 07 コマル
達成率80.43%

14TH Leg.
ルートB
重いよ、僕のは
パス
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
僕は相川教授の話をじっくり聞いた
恋人なら…
聞かないほうがいいかも…
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
僕だ! 昂だよ!
…今までよりも僕を好きになれば

BAD 05 恋人として
達成率80.74%

15TH Leg.
ルートA
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
僕は相川教授の話をじっくり聞いた
いえ…
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
僕だ! 昂だよ!

BAD 04 煙草の匂い
達成率80.90%

16TH Leg.
ルートC
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
……
隠してしまおう…
僕の部屋で育てよう
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
もう退院しちゃうんだ
気にするなよ、花織ちゃん
えっ? もとから吸わないよ

BAD 06 食堂
達成率81.05%

17TH Leg.
ルートC
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
……
昂の代わりに僕の写真を入れよう
僕の部屋で育てよう
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
いよいよ退院ですね
気にするなよ、花織
右手でコーヒーカップ持つ
やめたんだ…この病院って禁煙だし…
コマルって何?
僕が預かってるんだ…実は
あ、それは遺愛海岸じゃないか?

BAD 09 写真
達成率81.52%

18TH Leg.
ルートD
重いよ、僕のは
パス
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
……
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
日記にあった花織の友人、美雪に会おう
伊達 昂さんの事でお話が…
いえ…
…出来るわけない!!
…できないよ…僕には
おめでとう、花織
だからおめでとう…って

BAD 12 誕生日
達成率83.22%

19TH Leg.
ルートB
重いよ、僕のは
パス
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
相川教授はこう語った
聞かないほうがいいかも…
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
……
隠してしまおう…
このままでも大丈夫だろう…
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
やっと退院できるね
気にするなよ、花織ちゃん
両手でコーヒーカップ持つ
決めた! 花織さんに聞く!
花織と僕の出会いっていつ頃だったっけ?
…その、僕も忘れちゃったから
…耐える
…はは、そうだね
…べつに…
もう…止めよう…
…別れよう…

BAD 11 街灯の傍で
達成率84.31%

20TH Leg.
ルートB
重いよ、僕のは
パス
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
相川教授はこう語った
聞かないほうがいいかも…
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
……
隠してしまおう…
このままでも大丈夫だろう…
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
やっと退院できるね
気にするなよ、花織
右手でコーヒーカップ持つ
…やっぱり小林さんに聞いてみよう
…そっと花織の手を握る
うん、そうだね
…べつに…
いや…その、仕事が忙しくてさ
ごめん…覚えてない
誕生日?
…悩みなんで…ないよ
ありがとう、大切に育てるよ
綺麗だ…
そんな事出来るわけない!
…いいよ…もう止まらないんだ…
…誰にも会いたくない…
…うるさいな…

BAD 15 孤独
達成率86.18%

21TH Leg.

ルートB

軽いのならあるけど

バス

誰だろう?

隣りに住んでる…

病院へと急ぐ

相川教授はこう語った

聞かないほうがいいかも…

部屋に行く

留守電…これを聞いてみれば…

全て話した…

……

隠してしまおう…

このままでも大丈夫だろう…

隠してしまおう…

もう少し捜そう

…読んでみよう

やっと退院できるね

気にするなよ、花織

右手でコーヒーカップ持つ

…やっぱり小林さんに聞いてみよう

…そのまま平然を装う

…はは、そうだね

…べつに…

もう…止めよう…

い、いや…あの…

…悩みなんて…ないよ

いまさら何を怖がっているんだ

墮ちるならいけるところまで…

…ごめん、受け取れないよ

BAD 13 プレゼント

達成率86.64%

22TH Leg.

ルートD

吸わないから

バス

誰だろう?

隣りに住んでる…

病院へと急ぐ

……

隠してしまおう…

もう少し捜そう

…読んでみよう

日記にあった花織の友人、美雪に会おう

桜木花織さんの事でお話が…

えっと…

誕生日?

…悩みなんて…ないよ

ありがとう、大切に育てるよ

あ、ああ…驚いた

そんな事…でも…

…いいよ…もう止まらないんだ…

美雪さんに聞いてみよう

BAD 16 早すぎた電話

達成率86.95%

23TH Leg.

ルートD

吸わないから

バス

誰だろう?

隣りに住んでる…

病院へと急ぐ

……

隠してしまおう…

もう少し捜そう

…読んでみよう

日記にあった花織の友人、美雪に会おう

桜木花織さんの事でお話が…

えっと…

誕生日?

…悩みなんて…ないよ

ありがとう、大切に育てるよ

あ、ああ…驚いた

そんな事…でも…

…いいよ…もう止まらないんだ…

美雪さんの連絡を待とう

美雪さんに電話しよう

BAD 17 夜中の電話

達成率87.11%

24TH Leg.

ルートD

吸わないから

バス

誰だろう?

隣りに住んでる…

病院へと急ぐ

……

隠してしまおう…

もう少し捜そう

…読んでみよう

日記にあった花織の友人、美雪に会おう

桜木花織さんの事でお話が…

えっと…

誕生日?

…悩みなんて…ないよ

ありがとう、大切に育てるよ

あ、ああ…驚いた

そんな事…でも…

…いいよ…もう止まらないんだ…

美雪さんの連絡を待とう

美雪さんの連絡を待とう

美雪さんに電話しよう

別れの言葉に違いない

病院の屋上だ!

BAD 21 何処へ

達成率87.57%

25TH Leg.

ルートD

吸わないから

バス

誰だろう?

隣りに住んでる…

病院へと急ぐ

……

隠してしまおう…

もう少し捜そう

…読んでみよう

日記にあった花織の友人、美雪に会おう

桜木花織さんの事でお話が…

えっと…

誕生日?

…悩みなんて…ないよ

ありがとう、大切に育てるよ

あ、ああ…驚いた

そんな事…でも…

…いいよ…もう止まらないんだ…

美雪さんの連絡を待とう

美雪さんの連絡を待とう

美雪さんに電話しよう

別れの言葉に違いない

海浜公園だ!

BAD 22 思い出の場所

達成率87.73%

26TH Leg.

ルートC

部屋に行く

留守電…これを聞いてみれば

全て話した…

……

隠してしまおう…

このままでも大丈夫だろう

隠してしまおう…

これ以上見るのは失礼だな…

いよいよ退院ですね

気にしないで下さい、花織さん

両手でコーヒーカップ持つ

やめたんだ…この病院って禁煙だし…

留守電の人…小林に会おう

なんとかしてみせます

…このままでいいのかわ?

いや…

なんでもないよ…

いまさら何を怖がっているんだ

もう花織さんをダメセナイ!

…ああ、ありがとう

綺麗だ…

墮ちるところまで墮ちてやる…

…誰にも会いたくない…

…大事な事…?

…どうすればいいんですか…

…僕に出来るでしょうか?

……

…決着をつけよう!

あのさ…今度の日曜日だけど…

いや、会ってほしいんだ

…もう…別れないか…

…そんな事…ない

昂は死んだんだ…

BAD 18 雪の日

達成率88.66%

27TH Leg.

ルートC

部屋に行く

留守電…これを聞いてみれば

全て話した…

……

隠してしまおう…

このままでも大丈夫だろう

隠してしまおう…

これ以上見るのは失礼だな…

やっと退院できるね

気にするなよ、花織

両手でコーヒーカップ持つ

やめたんだ…この病院って禁煙だし…

留守電の人…小林に会おう

なんとかしてみせます

…このままでいいのかわ?

はは…そうだね

…どうせかなわない願いだから…

引き返そう…

ありがとう、大切に育てるよ

あ、ああ…驚いた

出来るわけない!

僕にはできない…!!

…勇一さん?

…どうすればいいんですか…

…僕に出来るでしょうか?

……

…僕にはできない!

…決着をつけよう!

あのさ…今度の日曜日だけど…

いや、会ってほしいんだ

…言えない…別れようなんて…

BAD 20 逃亡

達成率89.28%

28TH Leg.

ルートD
 吸わないから
 パス
 誰だろう?
 隣りに住んでる…
 病院へと急ぐ
 ……
 隠してしまおう…
 もう少し捜そう
 …読んでみよう
 日記にあった花織の友人、美雪に会おう
 伊達 昂さんの事でお話が…
 はい、聞いてます
 なんとかしてみせます
 …花織さん…僕はあなたを…
 えっと…
 誕生日?
 …悩みなんて…ないよ
 ありがとう、大切に育てるよ
 あ、ああ…驚いた
 そんな事…でも…
 …いいよ…もう止まらないんだ…
 …どうすれば…いいんですか?
 いや、会ってほしいんだ
 …何をしたらいいんだろう…
 …勇一さんに相談しよう
 しませんよ、そんな事…
 …いや…何でもない

BAD 23 一人で捜して
 達成率89.90%

29TH Leg.

ルートB
 吸わないから
 パス
 誰だろう?
 隣りに住んでる…
 病院へと急ぐ
 相川教授はこう語った
 聞かないほうがいいかも…
 部屋に行く
 留守電…これを聞いてみれば…
 全て話した…
 ……
 隠してしまおう…
 このままでも大丈夫だろう
 隠してしまおう…
 これ以上見るのは失礼だな
 いよいよ退院ですね
 気にするなよ、花織
 両手でコーヒーカップ持つ
 やめたんだ…この病院って禁煙だし…
 留守電の人…小林に会おう
 なんとかしてみせます
 …そっと花織の手を握る
 …はは、そうだね
 花織の記憶喪失が治るように…
 なんでもないよ…
 えっと…
 …悩みなんて…ないよ
 ありがとう、大切に育てるよ
 あ、ああ…驚いた
 そんな事…でも…
 …いいよ…もう止まらないんだ…
 …勇一さん?
 ……
 あのさ…今度の日曜日だけど…
 いや、会ってほしいんだ
 …何をしたらいいんだろう…
 …決めた…花織さんに言おう!
 …別れてくれ
 花織さんの部屋じゃ…!
 …冷静になるんだ
 海浜公園!
 教会の鐘の音!

BAD 24 昂
 達成率91.45%

30TH Leg.

ルートB
 重いよ、僕のは
 パス
 誰だろう?
 隣りに住んでる…
 病院へと急ぐ
 僕は相川教授の話をじっくり聞いた
 分かりません
 恋人です
 聞かないほうがいいかも…
 部屋に行く
 留守電…これを聞いてみれば…
 話そうとはしなかった…
 僕だ! 昂だよ!
 …今までどおり隣りのお姉さんとして
 隠してしまおう…
 このままでも大丈夫だろう
 隠してしまおう…
 これ以上見るのは失礼だな…
 いよいよ退院ですね
 気にするなよ、花織ちゃん
 両手でコーヒーカップ持つ
 えっ? もとから吸わないよ
 留守電の人…小林に会おう
 なんとかしてみせます
 …そっと花織の手を握る
 うん、そうだね
 秘密だよ
 …花織さん…僕はあなたを…
 えっと…
 …悩みなんて…ないよ
 ありがとう、大切に育てるよ
 あ、ああ…驚いた
 そんな事…でも…
 …いいよ…もう止まらないんだ…
 ……
 あのさ…今度の日曜日だけど…
 …うん、ごめん
 花織さんの部屋じゃ…!
 海浜公園!
 教会の鐘の音!

BAD 25 遠すぎた音
 達成率92.70%

31TH Leg.

ルートD
 吸わないから
 パス
 誰だろう?
 隣りに住んでる…
 病院へと急ぐ
 ……
 隠してしまおう…
 もう少し捜そう
 …読んでみよう
 留守電の人…小林に会おう
 なんとかしてみせます
 …花織さん…僕はあなたを…
 えっと…
 誕生日?
 …悩みなんて…ないよ
 ありがとう、大切に育てるよ
 あ、ああ…驚いた
 そんな事…でも…
 …いいよ…もう止まらないんだ…
 …どうすれば…いいんですか?
 いや、会ってほしいんだ
 …もう一度、勇一さんに相談しよう
 ……
 僕と…結婚してほしい
 花織さんの部屋じゃ…!
 …冷静になるんだ
 路面電車の駅!
 大学の鐘の音!

BAD 26 リフレイン
 達成率94.09%

32TH Leg.

ルートC
 部屋に行く
 留守電…これを聞いてみれば
 全て話した…
 ……
 隠してしまおう…
 このままでも大丈夫だろう…
 隠してしまおう…
 これ以上見るのは失礼だな…
 やっと退院できるね
 気にするなよ、花織
 右手でコーヒーカップ持つ
 やめたんだ…この病院って禁煙だし…
 留守電の人…小林に会おう
 なんとかしてみせます
 …このままでいいのか?
 …はは、そうだね
 …どうせかなわない願いだから…
 でも、ここまで来て引き返すなんて…
 ありがとう、大切に育てるよ
 あ、ああ…驚いた
 出来るわけない!
 僕にはできない…!!
 …勇一さん?
 …どうすればいいんですか…
 …僕に出来るでしょうか…
 ……
 …僕にはできない!
 やっぱり無理だよ!
 路面電車の駅!
 教会の鐘の音!

BAD 27 悪夢
 達成率95.34%

33TH Leg.
ルートC
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば
全て話した…
……
隠してしまおう…
このままでも大丈夫だろう…
隠してしまおう…
これ以上見るのは失礼だな…
やっと退院できるね
気にするなよ、花織
右手でコーヒーカップ持つ
やめたんだ…この病院って禁煙だし…
留守電の人…小林に会おう
なんとかしてみせます
…このままでいいのか?
はは…そうだね
…どうせかなわない願いだから…
でも、ここまで来て引き返すなんて…
ありがとう、大切に育てるよ
あ、ああ…驚いた
出来るわけない!
僕にはできない…!!
…勇一さん?
…
…
…僕といちゃいけない…
花織さんの部屋じゃ…!
…海浜公園
大学の鐘!
立ち止まる
BAD 31 昂の思い出
達成率96.11%

34TH Leg.
ルートA
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
相川教授はこう語った
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
……
隠してしまおう…
このままでも大丈夫だろう
隠してしまおう…
これ以上見るのは失礼だな
やっと退院できるね
気にするなよ、花織
右手でコーヒーカップ持つ
やめたんだ…この病院って禁煙だし…
留守電の人…小林に会おう
なんとかしてみせます
…花織さん…僕はあなたを…
えっと…
ありがとう、大切に育てるよ
あ、ああ…驚いた
そんな事…でも…
…いいよ…もう止まらないんだ…
…
…僕といちゃいけない…
花織さんの部屋じゃ…!
…海浜公園
大学の鐘!
歩き出す
BAD 28 卑劣
達成率96.58%

36TH Leg.
ルートD
吸わないから
バス
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
……
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
日記にあった花織の友人、美雪に会おう
桜木花織さんの事でお話が…
えっと…
誕生日?
…悩みなんで…ないよ
ありがとう、大切に育てるよ
あ、ああ…驚いた
そんな事…でも…
…いいよ…もう止まらないんだ…
美雪さんの連絡を待とう
美雪さんの連絡を待とう
美雪さんの連絡を待とう
…紹介してください
花織さんに電話しよう…
…別れてくれ
花織さんの部屋じゃ…!
早く探しに行かないと!
…海浜公園
大学の鐘!
コートから指輪を取り出す
BAD 29 婚約指輪
達成率97.98%

37TH Leg.
ルートD
吸わないから
バス
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
……
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
日記にあった花織の友人、美雪に会おう
桜木花織さんの事でお話が…
えっと…
誕生日?
…悩みなんで…ないよ
ありがとう、大切に育てるよ
あ、ああ…驚いた
そんな事…でも…
…いいよ…もう止まらないんだ…
美雪さんの連絡を待とう
美雪さんの連絡を待とう
美雪さんの連絡を待とう
…紹介してください
花織さんに電話しよう…
…別れてくれ
花織さんの部屋じゃ…!
早く探しに行かないと!
…海浜公園
大学の鐘!
花織の所に行く
BAD 30 ありがとう
達成率98.13%

35TH Leg.
ルートD
吸わないから
バス
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
……
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
日記にあった花織の友人、美雪に会おう
桜木花織さんの事でお話が…
えっと…
誕生日?
…悩みなんで…ないよ
ありがとう、大切に育てるよ
あ、ああ…驚いた
そんな事…でも…
…いいよ…もう止まらないんだ…
美雪さんの連絡を待とう
美雪さんの連絡を待とう
美雪さんの連絡を待とう
…紹介してください
…何をしたらいいんだろう…
…何をしても変わらないんじゃ…
一体どうすればいいんだ?!
…海浜公園
大学の鐘!
BAD 32 花織よりも早く
達成率97.67%

38TH Leg.
ルートC
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
僕は隣の…
BAD 03 屋上の悲劇
達成率98.29%

39TH Leg.
ルートD
吸わないから
パス
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
……
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
日記にあった花織の友人、美雪に会おう
桜木花織さんの事でお話が…
えっと…
誕生日?
…悩みなんで…ないよ
ありがとう、大切に育てるよ
あ、ああ…驚いた
そんな事…でも…
…いいよ…もう止まらないんだ…
美雪さんの連絡を待とう
美雪さんの連絡を待とう
美雪さんの連絡を待とう
…紹介してください
花織さんに電話しよう…
…別れてくれ
…海浜公園
教会の鐘の音!

BAD 27 悪夢
達成率98.60%

40TH Leg.
ルートC
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
……
隠してしまおう…
このままでも大丈夫だろう…
隠してしまおう…
これ以上見るのは失礼だな…
やっと退院できるね
気にするなよ、花織
右手でコーヒーカップ持つ
やめたんだ…この病院って禁煙だし…
留守電の人…小林に会おう
なんとかしてみせます
…このままでいいのか?
…はは、そうだね
…べつに…
なんでもないよ…
でも、ここまで来て引き返すなんて…
ありがとう、大切に育てるよ
あ、ああ…驚いた
墮ちるところまで墮ちてやる…
…勇一さん?
…どうすればいいんですか…
…僕には…無理です…
僕に構わないで下さい
…僕といちゃいけない…
花織さんの部屋じゃ…!
…海浜公園
大学の鐘!
立ち止まる

BAD 28 卑劣
達成率98.75%

41TH Leg.
ルートC
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
……
隠してしまおう…
このままでも大丈夫だろう…
隠してしまおう…
これ以上見るのは失礼だな…
やっと退院できるね
気にするなよ、花織
右手でコーヒーカップ持つ
やめたんだ…この病院って禁煙だし…
留守電の人…小林に会おう
なんとかしてみせます
…このままでいいのか?
…はは、そうだね
…べつに…
なんでもないよ…
でも、ここまで来て引き返すなんて…
ありがとう、大切に育てるよ
あ、ああ…驚いた
墮ちるところまで墮ちてやる…
…勇一さん?
…いまさら何を言うんですか!
……
僕に構わないで下さい
あのさ…今度の日曜日だけ…
いや、会ってほしいんだ
…もう…別れないか…
…そんな事…ない
……

BAD 18 雪の日
達成率98.91%

42TH Leg.
ルートD
吸わないから
パス
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
……
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
日記にあった花織の友人、美雪に会おう
桜木花織さんの事でお話が…
えっと…
おめでとう、花織
20歳をすぎた女性に失礼かな

BAD 12 誕生日
達成率99.06%

43TH Leg.
ルートC
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
……
隠してしまおう…
僕の部屋で育てよう
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
やっと退院できるね
気にするなよ、花織
右手でコーヒーカップ持つ
やめたんだ…この病院って禁煙だし…
コマルって何?
あ…あれ、この前死んじやったら?

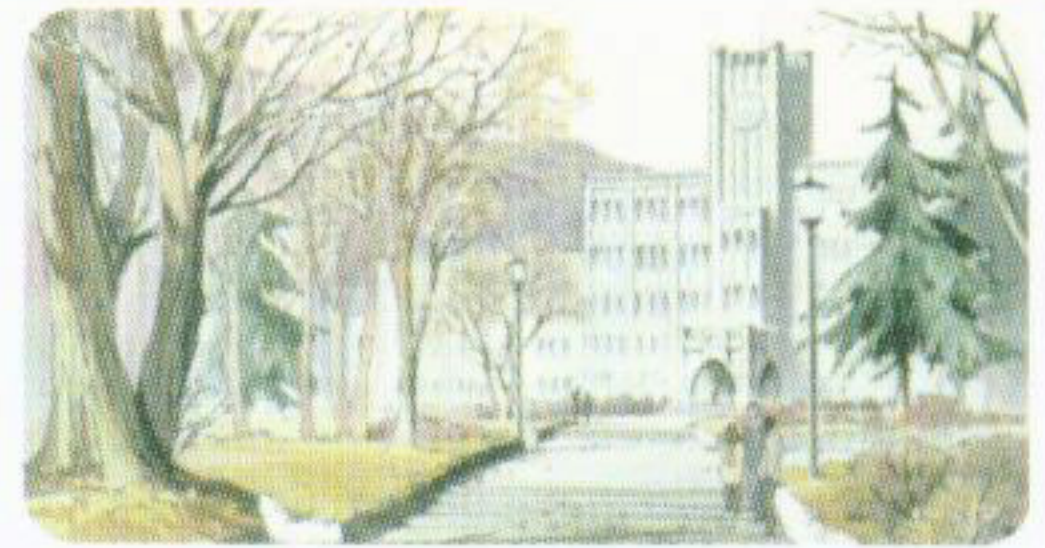
BAD 07 コマル
達成率99.22%

44TH Leg.
ルートB
重いよ、僕のは
パス
誰だろう?
隣りに住んでる…
病院へと急ぐ
相川教授はこう語った
聞かないほうがいいのかも…
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
僕だ! 昂だよ!
…今までどおり僕の恋人として…

BAD 05 恋人として
達成率99.53%

45TH Leg.
ルートC
部屋に行く
留守電…これを聞いてみれば…
全て話した…
……
隠してしまおう…
僕の部屋で育てよう
隠してしまおう…
もう少し捜そう
…読んでみよう
やっと退院できるね
気にするなよ、花織
右手でコーヒーカップ持つ
やめたんだ…この病院って禁煙だし…
コマルって何?
僕が預かってるんだ…、実は
…やっぱり小林さんに聞いてみよう
なんとかしてみます
いや…その、仕事が忙しくてさ
うん、もちろんさ!
三回目のデートで来た…ところかな?
誕生日?
ありがとう、大切に育てるよ
あ、ああ…驚いた
そんな事出来るわけない!
僕にはできない…!!
どうすればいいんですか…
…僕には…無理です…
僕に構わないで下さい
あのさ…今度の日曜日だけ…
いや、会ってほしいんだ
…もう…別れないか…
僕よりも良い男はいっぱいいるよ

GOOD 05 二年後の春
達成率100.00%



■ルートB ■ルートC ■ルートD 攻略のまとめ (Ⅱ)

ルートB「雪割りの花 ノーカット版」

ROUTE B THE UNCUT MOVIE

ルートC「雪の日の別れ」

ROUTE C YUKINOHINOWAKARE

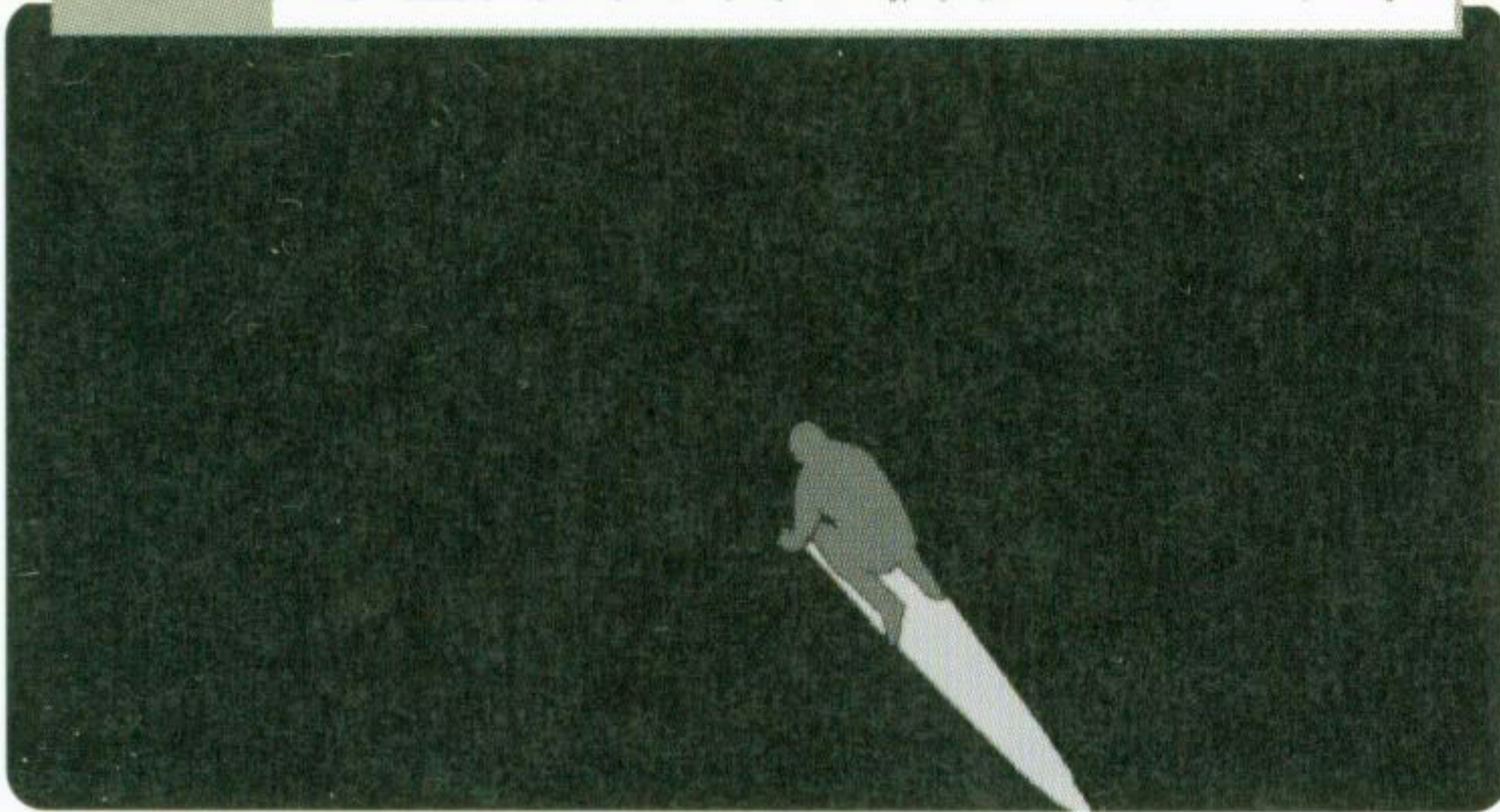
ルートD「美雪」

ROUTE D MIYUKI

各々のルートに固有の経路を埋めていく

ルートAで“本筋”をおさえ、ほかの三つのルートで足りないところを補っていくのが『雪割りの花』攻略の基本線。しかしルートDが選択肢列に出現したなら話は別だ。以降はルートDを中心に攻略することになる。

*1 ●主人公が突っ伏すシルエット



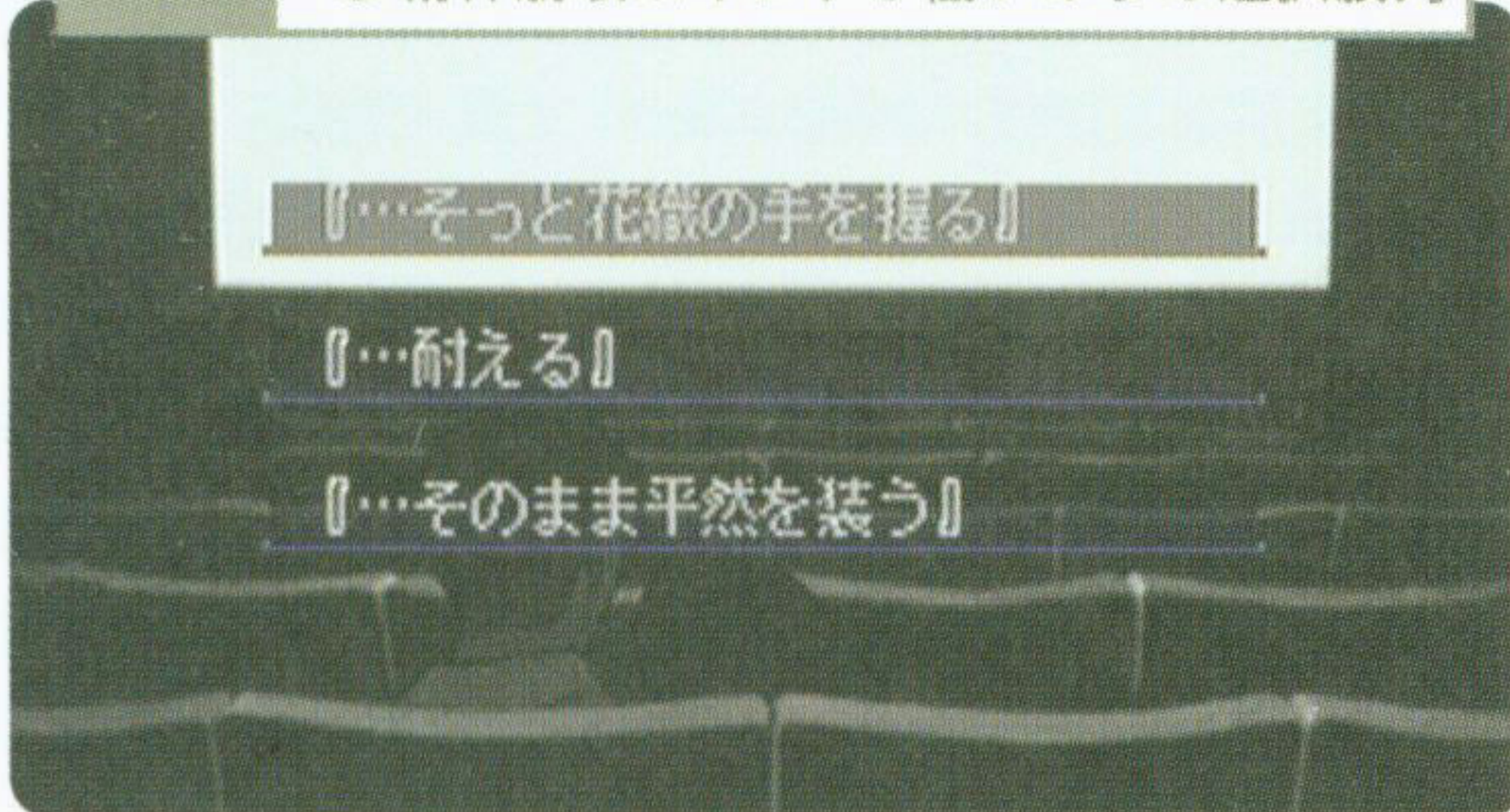
やるべきことが明確なルートB／ルートC／ルートDに比べルートAはなるほど標準的、まんべんなく物語を網羅しているがゆえに個性が薄い。だから一度ルートDを出してしまうと、以降はルートAをほとんど使わなくなる。これは前項の「選択肢リプレイ集」をご覧いただければ一目瞭然で、ほんらいはルートAでプレイを進め、ほかの三つのルートで残りを埋めていくという考えが攻略の基本線なのであるが、その役割が逆転してしまうのである。

*2 ●BAD05病院を外から眺める



なぜか。攻略的な発想でいえば、最初にグッドエンドをクリアしてしまうと、あとはバッドエンドを狩ることがゲームの目的となる。究極的には達成率を100%にすることが目的ではあるが、まずはバッドエンドをすべてクリアすることが目標だ。そうするとルートAにとってはいささか分が悪い。ルートA以外の三つのルートに固有のバッドエンドをクリアするうちに、自然と達成率が上がっていくからだ。バッドエンドの数が多い『雪割りの花』は、そのすべてをクリアするとそれだけで達成率が100%近くに達してしまうのである。つまりルートB／ルートC／ルートDでバッドエンド狩りを進め、あと数%となったところで、もしルートAでなければ通過できない経路が残されているとしたら、そのときはじめてルートAを用いるという、ルートAの役割はそのていどに縮小されてしまっているのだ。こうしてそれぞれのルートは当初のもくろみとはその役割を逆転してしまうのである。

*3 ●精神崩壊ポイントが低いほうの選択肢列



これというのも、ルートDが非常に簡便なシナリオであるからだ。ルートDは「シナリオ美雪」の状態で行っているときはショートカットを繰り返してSCENE14あたりまでいち早く到達できるし、そこで「シナリオ勇一」に乗り換えてしまえば(フラグ「美雪の言葉OFF」起動)ルートAやルートBの代わりにできる。わざわざ主人公が突っ伏している(*1)シルエットを見るためにエンディング分岐のあたりまでルートBで進むのは非常に辛い作業だ。やはりルートBはBAD05(*2)とBAD02の「病院を外から眺める」系エンドや、デート中の精神崩壊ポイントが低いほうの選択肢列「そのまま平然を装う／そっと花織の手を握る／耐える」(*3)へ到達するためだけに使うべきだろう。蛇足ながらルートCでひとつ注意。SCENE12の二択(*4)「……／どうすればいいんですか」の「どうすればいいんですか」は、そこまで辿ってきた経路により達成率が二回カウントされるようである。

*4 ●SCENE12の二択





I. 記憶のシステム

本稿の目的はじっさいの精神医学の診断基準に花織の症例を当てはめることにはなく、あくまで花織に何が起きたのか、その物語を想像することにある。したがって医学的な矛盾が判明したとしてもそれをシナリオの欠点と指摘するものではないが、それでも精神医学の論説を紐解くことは考えをまとめるにあたって有効となるだろう。相川教授は「人の精神には無意識の自己防衛本能がある」と説いた。また、花織については「心因性記憶喪失」と診断している。筆者は相当数の文献をあたってみたが、心因性記憶喪失という診断名はついぞ見あたらなかった。日本の精神医学はアメリカの影響下にある。おそらく訳し方のちがいだろう、代わりに発見したのは解離性健忘という診断名であった。突然トラウマを思い出すという要件だけを見れば外傷性ストレス障害(ベトナム帰りの米兵が罹患するアレである)のようでもある。作用しているメカニズムについて言えば解離ではなく抑圧なのではないかという疑問も起こるが、昂の死を思い出したときの花織の表情の急変ぶりは人格の交代に近い。やはり発症のメカニズムは解離に求めるべきなのだろう。いま人格の交代に近いと書いたのは、いわゆる多重人格が解離性同一性障害という正式な診断名を持っているからだ。解離性健忘とは同根の解離性障害なのである。解離とは、正常なら統合されているはずの、または接続されているはずの知覚や意識といった機能が断裂、断絶していることである。『ダブルキャスト』でたとえると、ヒロインの美月が「社会生活に対応するための仮の美月」と「自分本来の志穂」と「姉の意識が投影された美月」の三つの人格を意識的に相手にあわせて使いわけていればこれは正常の範囲だが、三つの人格のあいだに連絡がなくなっていれば解離性同一性障害となる。花織の場合はそこまでひどい症状ではないが、昂の死を通常の意識状態から切り離した心理プロセスはあきらかに解離と呼べる生体反応である(自分の居住する街で意識不明で発見されたあたりは解離性遁走に到らない解離性健忘の診断基準に合致する。よその街で自分が誰だか思い出せなければ解離性遁走)。もっとも記憶のシステムそのものが死んでいるわけではない。記憶のシステムにトラウマ体験が組み込まれなかっただけで、いわば特殊なアプリケーションとかファイル形式で保存してしまい、通常のワープロソフトでは開けなくなったテキストデータのようなものなのだ。データとしてはどこかに保存されているわけだから、トラウマが生じたときと同じ状況に置かれれば(SCENE5の電話など)昂の死を思い出すことは可能だ。

解離に陥りやすいかどうかはその人の属する社会文化や家庭環境にもよるが、花織が天涯孤独の身であったということが解離性健忘の発症を手伝った可能性はある。家族と同居していればふだんから昂の情報を家族と共有していたことになるし、昂が死んだときも家族の側でその衝撃をある程度緩和できたはずなのである。そうでなくとも夢見がちでかつ思い込みの激しい性格はおそらくメランコリー気質(分裂気質ではないはず)で、うつ病になっていたかもしれないのだ。いずれにしても運がなかったとはいえる。

消える記憶

『やるドラ』シリーズのヒロインはみな記憶喪失の状態に陥る。桜木花織もその例にもれず、物語が始まって早々に記憶を失なう。しかし記憶を取り戻したあとも恋人の死という事実だけは忘れたままだ――。

「記憶が嘘をつく」状態であること、真実を思い出したとたんに自殺に走ること、このふたつが花織の症状の特徴である。花織のところに、どのような防衛機制が働いたのだろうか？

k i e r u k i o k u

桜木花織はいかにして伊達昂の死を抹済し主人公を移行対象として健康を回復したか

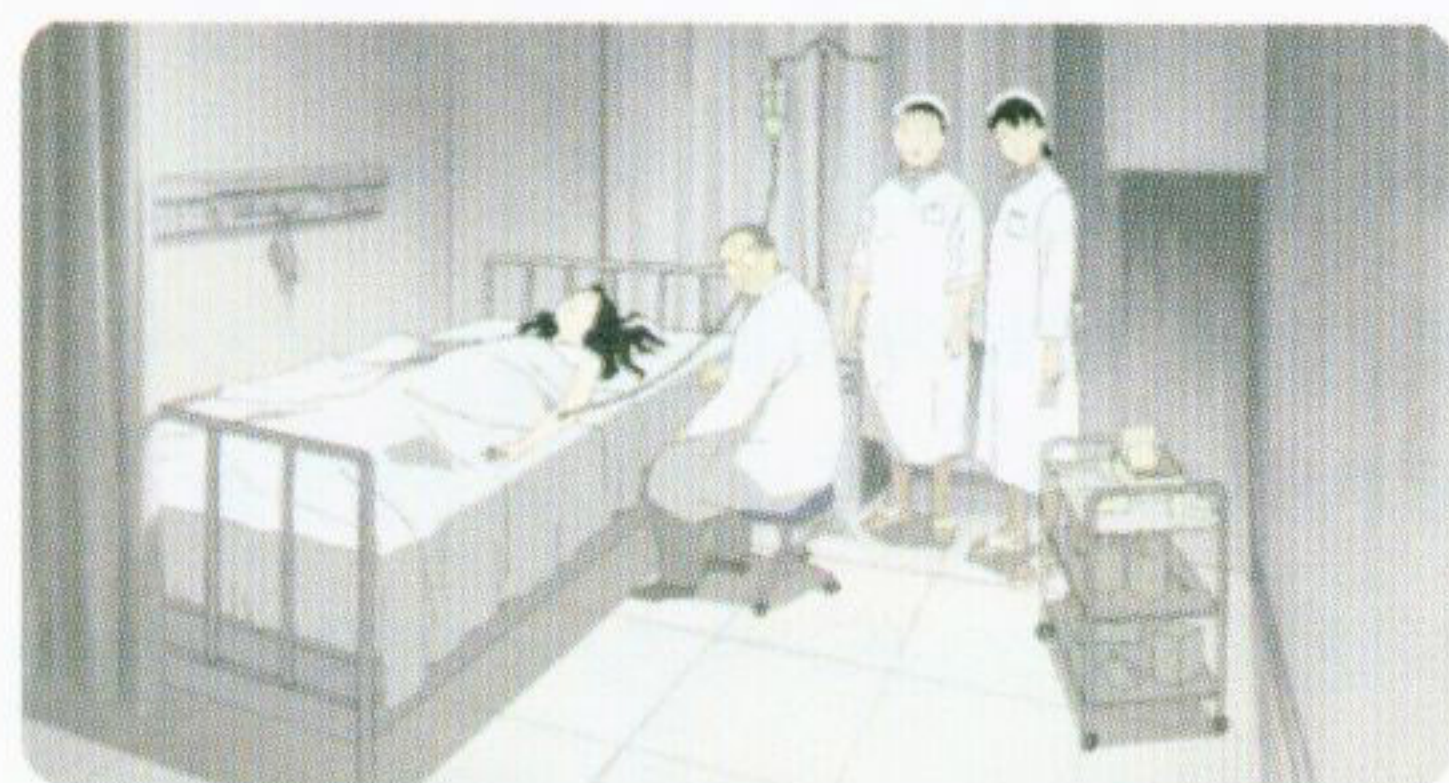
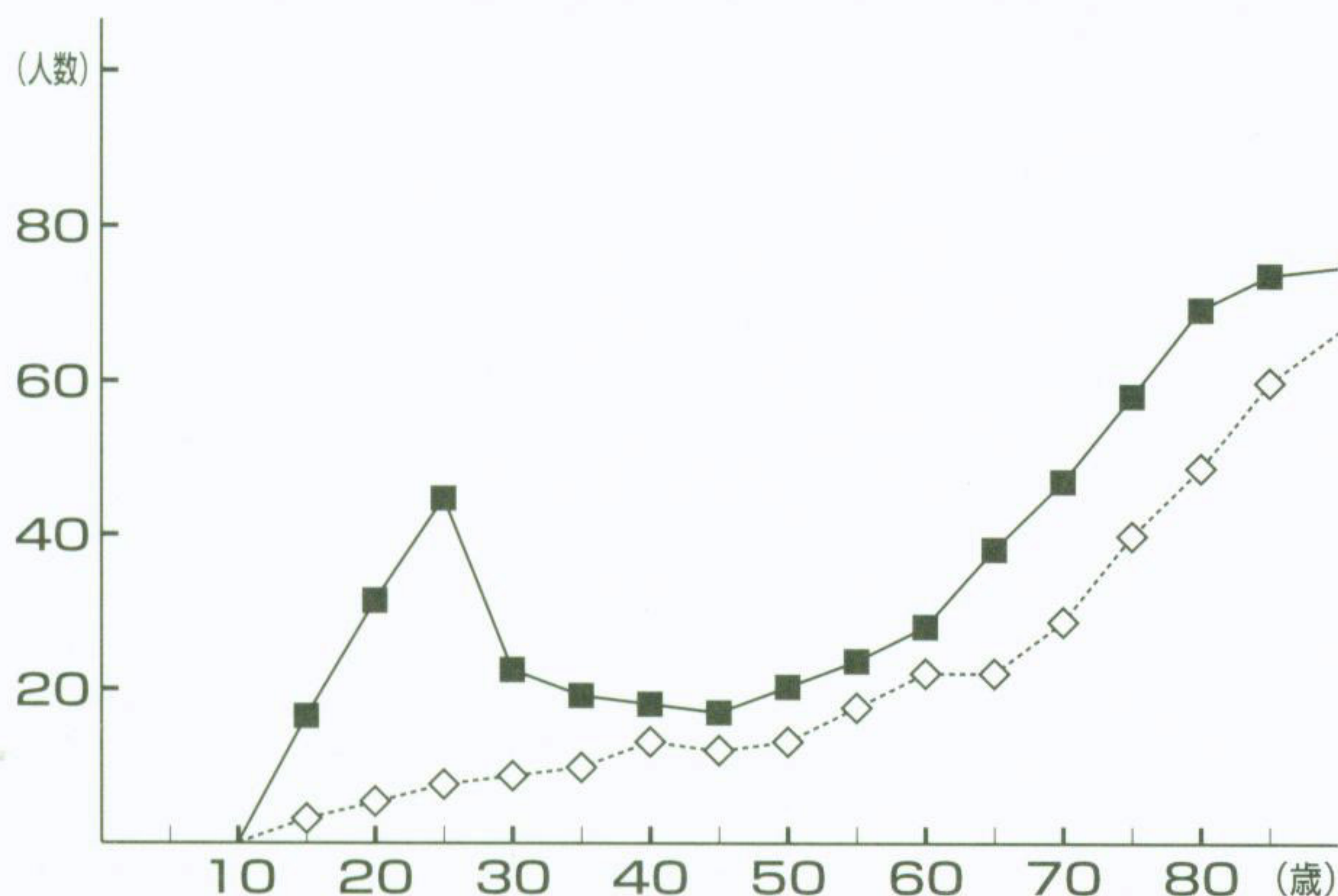


図 A

●女性の各年代の自殺率の変化

■は1960年代、◇は1990年代の日本人女性の人口十万人あたりの自殺率を示したものである。1960年代には、花織の年齢(二十五歳)がちょうど若年層の自殺のピークとなっていたことがわかる。



講談社現代新書1348『自殺の心理学』／高橋祥友 著

II. 対象喪失反応

昭和三十年代の雰囲気を持つ『雪割りの花』のヒロイン・桜木花織をもしその時代の住人と考えるなら、花織の二十五歳という年齢は大きな意味をもってくる(図A参照)。

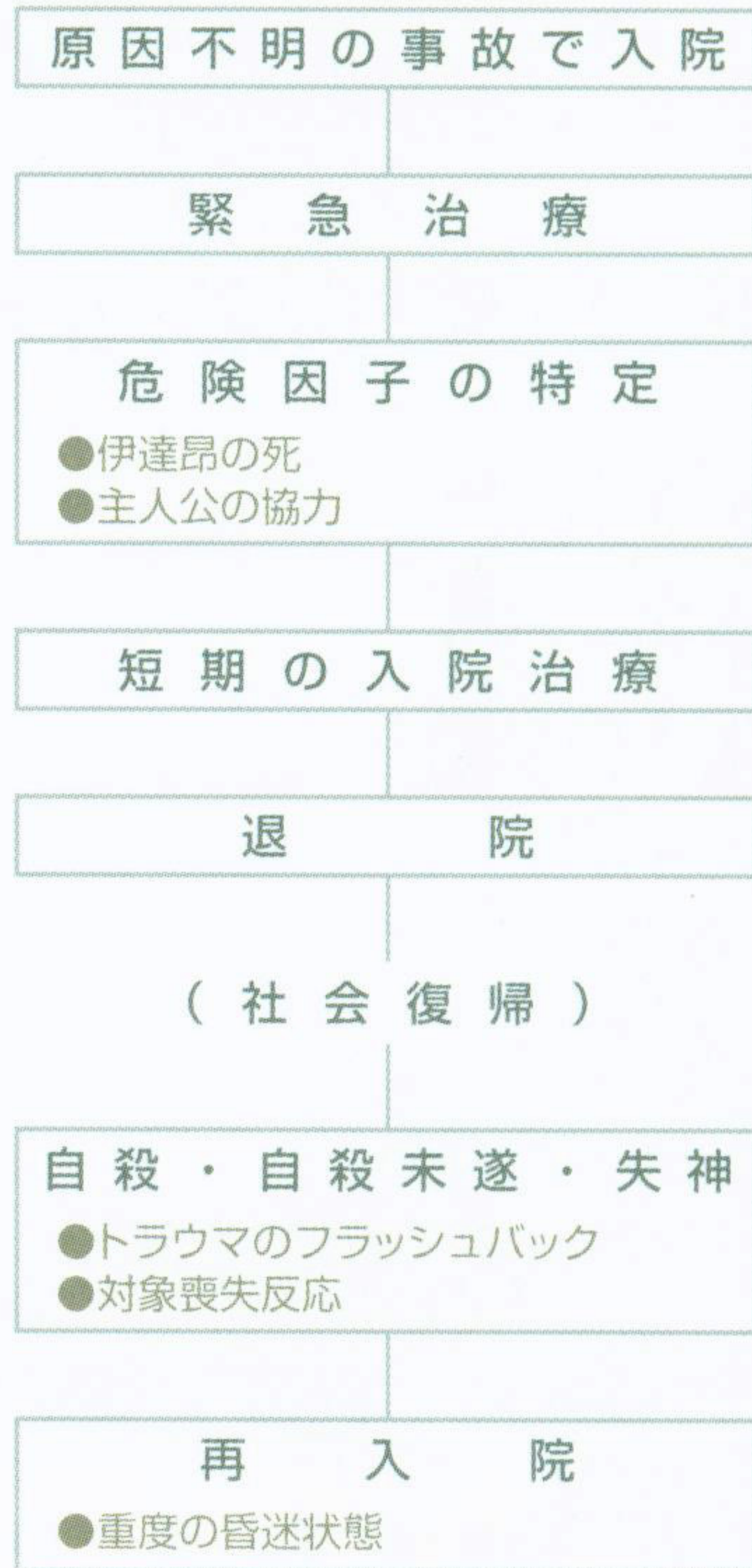
担ぎ込まれた花織のようすを見た相川教授は、自殺未遂、と早とちりしただろうか。自殺未遂者が救急病棟に担ぎ込まれた場合、身体的な手当をしたのちに病名とその症状をもたらした危険因子の特定が行なわれる(図B参照)。じっさいには自殺ではなく激しい精神的な衝撃を受けたために正常な意識が途切れ、市内をかけずり回った末に失神してしまったようだが、バッドエンドの筋書きには昂の死を思い出して自らもあと追い自殺をするというものが多く、やはり花織は自殺未遂者と同様の資質を持っていると考えていいだろう。自殺の危険因子には精神疾患、事故傾性(自己破壊的な傾向)などがあるが、花織の場合は喪失体験が危険因子であることは明白だ。外傷などを除くと、環境の変化でもっともストレスが大きい事象は配偶者の死で、これは妊娠に伴うストレス値を40とすると100と換算できるほどだ(※)。好きな人が死んだらとても悲しいというのはあまりにも当たり前すぎる周知の事実だが、だからといってバカにできた話ではない。悲嘆が心身に与えるダメージは命を奪いかねないものである。筆者の個人的な体験でいえば、父方の祖父が逝去した直後から祖母の痴呆は急速に進行し、彼女は寝たきりとなって祖父の許へ逝ってしまった。家族としてはその事態を招いたことを私は反省しなければならないが、これは対象喪失反応による死と表現して差し支えない現象だろう。だから配偶者を失なった者へはメンタルヘルス面の手厚いケアが必要なのだ。身体的にはガンや内臓の病気を引き起こし、精神的には自殺を引き起こす危険な状態なのだから。

しかし問題は花織に対する有効な治療の手だてがないことである。危険因子である昂の死を認めさせ、慰め、励ますという方法は使えない。なぜなら昂の死を思い出した瞬間に花織の意識は「11月12日午後7時56分」へ回帰し、自死へと到るからだ。

そこで相川教授と主人公のとった作戦は、主人公を昂と思いこんでいる解離のメカニズムから生じた偽りの花織の意識状態と、「11月12日午後7時56分」に小林勇一からの留守電を聞いて

図 B

●BADENDに至る場合の治療経路



道南大学付属病院の救急病棟に担ぎ込まれ外傷がないことが判明した時点で相川教授にコンサルティングが依頼される。相川教授は主人公に観察を依頼し、定時的に連絡させる。そのような内情をこの図からは推察できる。

ぶちきれてしまった本来の花織の意識状態が統合されるまで、もしくは統合できる準備が整うまで、昂の死を思い出させないようにしようということだった。そしてこの作戦は見事に成功する。ルートCのBAD19「南へ」を除くバッドエンドはすべて花織が不幸せなままに終わってしまう筋書きだが、大学の屋上で迎えるグッドエンドでは、花織は主人公が昂のふりをして行なったことをすべて憶えていながら、主人公を救す。つまり花織は意識が解離していたことを認め、解離していた意識のほうの花織が愛していた主人公を受け入れることにより統合を果たしたのである。すでに主人公の懸命な奉仕によって愛情の満足を得ていた花織は、昂の死を受け入れられる準備状態にあった。対象喪失による悲哀はその後もつづくにしても、急性の情緒反応から来る危機は、この時点でなくなったのである。このときの主人公は花織にとって移行対象だった。人は対象を喪失するとやり場のなくなった愛情をぶつける代用品を求め、入院時には文鳥のコマルが、退院後は主人公が、花織にとってかっこうの代用品=移行対象となった。花織が主人公を救した理由は、GOOD02「夕暮れ」の「私より先に死なないでね。だって私がひとりぼっちになっても、隣に住んでるあの優しい大学生はもうどこにもいないのだから」という台詞によく現われている。もし主人公に対して怒り、遠ざけてしまったら、昂の代わりとなる人物はこの世のどこにもいない、花織はそう思い込んでいたのだ。かくて昂から主人公へ、花織の愛の移行の完了とともに、物語は幕を閉じる。

※Comprehensive Textbook of Psychiatry, edited by Freedman, A. et al, 1975.

とにかく、どこかに一人の男がいて、誰かから何かを「依頼」されることから物語が始まっている。その「依頼」は、いま視界から隠されている貴重な何かを発見することを男に求める。(中略)協力者は、同性であるなら分身のような存在だし、異性であれば妹に似た血縁者である。二人の協力者は、どこかしら近親相姦的な愛か、倒錯的な関係を物語に導入し、純粋な恋愛の成立をはばみつつ、貴重品の発見へと向けてもろもろの妨害を乗り越えることになるだろう。

——蓮實重彦「小説から遠く離れて」河出文庫／一九九四年初版(単行本日本文芸社／一九八九年初版、初出雑誌「海燕」一九八七年三月号—八八年九月号)より抜粋

『ダブルキャスト』も説話論的な構造で言うなら「記憶喪失の女性の記憶探し」であるのだが「花」が出てこないのとおりあえて除外しておく、「花」に関連した作品は『季節を抱きしめて』『サンパギータ』『雪割りの花』の三作となる。しかし桜の花びらやジャスミンの花輪と、雪割り草の鉢との役割ははたして同じなのだろうか。あくまである特定のグッドエンドへ達する道具立てとしての桜の花びら、記憶を甦らせるきっかけとなる思い出の品であるジャスミンの花輪は、それぞれ日本とフィリピンという環境を代弁しており、その意味では北国を象徴する雪割り草も同義となりそうだが、そうはならない。

桜の花びらとジャスミンの花輪はなぞめかしい出で立ちで現われる

ものの、それは物語の目標とはならない。あくまでも到達点はヒロインの笑顔プレイヤーの握るパッドの許へと引き寄せることにある(それが様式としての「萌え」と呼ばれるものであることは否定できない)。

『雪割りの花』における雪割り草は、そうではない。雪割り草が『雪割りの花』であることは花織が路面電車の駅で主人公に手渡したときからあきらかだし、物語の目標もヒロインの笑顔を手許へたぐりよせることにはない——何が目標なのだ？

「春……春を運んでくる花だから……雪を割って咲く花……」

北国に春の訪れを告げる花……三月三十一日……待ってる」

とどのつまり『ダブルキャスト』も『季節を抱きしめて』も『サンパギータ』もヒロインの正体を突き止める推理劇の形式をとっていることにはちがいない。

花織の正体は最初から割れているが、じつは『雪割りの花』も(すべての小説は探偵小説だと喝破したのは夢野久作だった)三月三十一日の正体探しが主人公をつき動かす推理劇である。主人公は事前にそれがプロポーズの日であることを察知し、問題の当日は花織に電話をすればいいと思っていたが、それでは十分ではなかった。花織は主人公からかかってきた電話の向こうで、たっいま届いたばかりの(なんたる偶然!)婚約祝いの贈り物の封を開き、グリーティングカードを見

YUKIWARINO HANA review

時限爆弾への疾走

雪割り草と訣別するための明日なき暴走は何処へ着地するのか

てすべての記憶を取り戻す。いまつきあっている男性が昂ではなくおとなりの大学生で、贈り物の主が昂であることを悟ってしまうのだ。もし昂が自分の死を予見していたのだとしたら、たいそうな悪党である。この日のためにわざわざ時限爆弾をしかけていたのだから。真犯人が死んだあとも生前のプログラムどおり完全犯罪計画が実行されるというプロットは劇場用アニメーション『機動警察パトレイバー』における帆場英一の犯罪を思い起こさせるが、とまれ仕掛けは発動してしまう。推理劇としてはここでオチているのだが、オチていない小道具がある。雪割り草だ。これでは『雪割りの花』をプレイして「なんかオチが読めないな、流れが掴めないな」と思うプレイヤーが出現しても仕方がないだろう。もはやプロットは捻れ、破綻を来している。ほんらいは嘘を突き通すことによって主人公の狙いは達成されるはずなのに、グッドエンドへ到る経路においては、その狙いは必ず阻まれてしまうのだ。昂の暗いもくろみによって(公式の設定がどうあれ、シナリオから受ける印象は暗いものでしかない。昂は犯人役を引き受けさせられている)。

かくて、筋書きから浮いてしまった雪割り草を始末するために花織と主人公(と勇一と美雪)は大学の屋上へと駆け出していく。さあ、雪割り草をどうするのか。花織に罵倒され、失意のあまり手からこぼしてしまうのか。あるいは花織の死を前にして憤怒に支配され叩き割って

しまうのか。『春はやってこなかった』というモノローグが目浮かぶようだ——とところがあることか、花織は主人公の詐欺行為を救し、雪割り草の鉢を受け取ってしまうのである。なんたる転回ぶりか!

そこまで役割が不明瞭だった雪割り草は、大学の屋上でようやく小道具としての完成をみる。主人公から花織に渡される雪割り草。この物語の宝とは、主人公と花織のあいだに生じる共感のことだった。

グッドエンドで描かれるその後のなかにはふたりが恋人となるものもある。しかしそれは付け足しにすぎないだろう。大学の屋上まで機能しなかった雪割り草がようやく機能したその瞬間に雪割り草は役目を終えてしまっている。物語も役者も疲れ切っている。花織と主人公がキスする場面も、『ダブルキャスト』における美月と主人公のそれのようにオタク的欲望の回路に電流を走らせ、満足させ、達成感を与えるものではない。だがエンタテインメントへの批評としては倒錯していることを承知で言うなら、この疲労感こそが心地よいのだ。アドベンチャーゲームで『スーパーマリオ64』をやらされてしまったような疾走のあとの疲労感が。宝探しの宝がよくわからないままにオチを通過してしまう構造への違和感は、予定調和に馴らされすぎたプレイヤーに、香辛料のような心地よい刺激を与えてくれるはずである。

後藤 勝

臨時文筆業。本書の著者。Jリーガーがリストラされるさまを横目に来年からどんな仕事をしてどう生きていくべきか考え込んでいる。イメクラ度ゼロの桜木花織がどういう評判を呼ぶかに興味津々である。ちなみに老婆心でアドバイスさせていただくと、『やるドラ』をプレイするときは表示の台詞設定を「文字のみ」に、サウンドの主人公音声を「OFF」にすると素早いスキップが可能で楽ちんです。

銀幕の銀幕のあなたに

銀幕のあなたに ~やるドラを振り返る~

Yanudora

【やるドラ】1998年の所産をめぐる試論

『やるドラ』はギャルゲー？ 『やるドラ』はキャラ萌え!?

未来の著述の雛形と見る試論が定説の誤謬をいま正す

ゲーム市場全体を見渡したとき、『やるドラ』の四タイトルは決して大作と呼べる存在ではない。またムーブメントとしての仕掛けもそれほど派手なものではなかった。しかし、『やるドラ』が変えた、『やるドラ』がなしたことはたしかにあった——はずである。この試論は70ページからの四人の中核スタッフによる鼎談に対する地の文としても機能している。併せてお読みいただきたい。



1998年暮れのゲーム商戦を見るかぎりギャルゲーのバブルはほぼ終わりかけていると見ていいだろう。もはやギャルというだけではマニア層への訴求力すら得られなくなり、ヒットするタイトルは任天堂の『ゼルダの伝説 時のオカリナ』など、特定のブランドを冠しているゲームのみである。ギャルゲーを大量に産出してセガサターンからライトユーザー向けのドリームキャストにセガのハードが交代し、18禁の美少女ゲームのなかでもシナリオの質の高さがセールスポイントとなっていた『To Heart』がゲームとしての実力でプレイステーションというメジャーな市場に登場しようといういま、もはや『やるドラ』をギャルゲー云々という文脈で語ることはナンセンスと言わざるをえない。

むしろかつてあれだけ新世代のエンタテインメントとしてもはやされたデジタルコミックやインタラクティブムービーというカテゴリーの動きが『ファイナルファンタジー』を除いてほとんど見られなくなったこの時期に、ゲームとドラマの融合を試みたという点が興味深い。むろん制作を開始したのが二年前では現在の状況を正確に予測することは難しかっただろうが、市場が冷え切っていると見るならば開発を中止するという手もあったはずだ。しかしSCEは——より正確にはProduction I.GとSugar&Rocketsは——四タイトルを発売し、『やるドラ』は採算分岐点を軽く上回る好セールスを記録したのである。

もちろん、そのセールスがいわゆる「萌え」によるものだという可能性もある(端的に言えばキャラクターへの愛情を動機とするソフトの購入)だろう。ただそれは「後藤圭二」や「土郎正宗」といった外殻の部分の話であり、作り手の確信は中身の質の高さにあったはずだ。その質の高さが伝わったからこそ、たんなる「萌え」に興味を示すマニア層の人数以上のおおぜいのユーザーが『やるドラ』を買い求めたのだろう。

では作り手が確信を抱いた質とはなんの質のことなのか。それは一にも二にも、CD-ROMにアニメーションを詰め込んだ、そのアニメーションの質がまずひとつ。よく考えてみてほしい。国内では最初の世代のCD-ROMのゲーム機、メガCDやPCエンジンCD-ROM²に質の高いアニメーションがあっただろうか。それらはムービーとしてきれいだっただろうか。実写のムービーを使ったタイトル、たとえば『ナイトトラップ』などは映像ではなく、ゲームとしてのおもしろさが評価されていたはずだ。3DO、セガサターン、プレイステーションが現われてからは非常に多くのインタラクティブムービーが発売され、アクションゲームにもシューティングゲームにもロールプレイングゲームにもご褒美としてのアニメーションのムービーが収録された。ゲームとムービーのあいだの関係が希薄なタイトルも少なくなかった。だがその“ムービーバブル”ももはや過去のものだ。いまでもムービーは定番的にオープニングやイベントの幕間に挿入されることが多いが、ユーザーはむだなムービーはスキップして目もくれない。時代は変わったのだ。

*

一貫してCGムービーとの格闘を真正面からつづけているのはスクウェアの『ファイナルファンタジー』くらいのもので、批評ぐせの

『やるドラ』discography

当初四作品を二枚のCD-ROMに収録するという構想のもとに企画された『やるドラ』シリーズはみな記憶喪失をテーマにするなど共通点の多い「兄弟作」であるが、各々が独自の実験を盛り込んでいる。カメラ視点や音声の扱いの差は実に興味深い。

『ダブルキャスト』

SCEI
1998年6月25日発売
SCPS 10053~4
販売価格 ¥4800



季節は夏。やるドラ初期四部作共通のモチーフである「記憶喪失」の背後に、事件の真実が隠されているという構図のサイコ・サスペンス・ホラー。大学の映画研究部に所属する主人公は、街で「拾った」記憶喪失の美少女・美月とともに暮らすうち、彼女を映研の最新作『かこひめの寝屋』に出演させることを思い立つ。撮影の開始と時を同じくして、何者かが美月に危害を加え始める。犯人は美月の過去を知っているようだ。映研は『かこひめの寝屋』の撮影も半ばにさしかかったころ、南の島へと移動しロケを敢行する。真夏の海で生き生きとした演技を披露する美月。だが撮影初日の夕方、美月は自室の鏡を割り、倒れてしまう。恋愛ドラマが急速にホラーに変貌していくスピード感溢れる展開は、四部作の中でもっともストレートな印象を与える。中盤に本筋を併せ四つの分岐の幅を持たせたシナリオが特徴的。キャラクターデザインに『機動戦艦ナデシコ』の後藤圭二氏を起用したことで話題を呼んだシリーズ第1弾。

『季節を抱きしめて』

SCEI
1998年7月23日発売
SCPS 10056~7
販売価格 ¥4800



季節は春。『やるドラ』が企画された当初のプロトタイプが発展して出来たといういわくのある作品で、四部作のなかでもっともアドベンチャーゲーム的手法を踏襲したゲームデザインに特色がある。入口が恋愛ドラマなら出口も恋愛ドラマという真っ向勝負に出た意欲作だ。ただしあるグッドエンドに到ると、ジュブナイル風の現代ファンタジーの様相をも呈してくるが……。舞台は架空の地方都市。友人以上恋人未満のトモコと曖昧な関係をつづけていたある日、主人公は桜の花の満開の下で記憶喪失の美少女・麻由と出逢う。麻由の記憶を探すうちに彼女と同居することになった主人公の気持ちは、トモコと麻由のあいだで激しく揺れ動く。主人公は誰を愛すればいいのだろうか。三つある「桜の樹伝承」のうち、どれを選択するかで結末に到るまでの展開が激しく枝分かれしていくケイオティックなシナリオ構成が、達成率の上昇を阻んでいる。ハードコア・ゲーマー向けの高い難度を誇る『やるドラ』だ。

『サンパギータ』

SCEI
1998年10月15日発売
SCPS 10067~8
販売価格 ¥4800



季節は秋。マフィア間のクリミナル・バイオレンス・アクションかと思わせておきながらじつは四畳半の恋愛ドラマという意外に地味な作品。メインキャラクターのデザイン原案は漫画家の土郎正宗氏が手がけている。舞台は東京・下北沢。主人公は実りのない合コンの帰り道、冷たい秋雨の降る未明の路地裏にうずくまる外国人女性を助け、部屋へ連れ帰る。彼女はマリア・サントスという自分の名前以外のいっさいの記憶を失っていた。「どこにも行くトコないもの」と訛りの残る日本語で切迫した事情を訴えられた主人公はマリアと同居することを決意する。やがてマリアはボーイという男性に拉致されるが、しばらくすると主人公の許へと戻ってくる。マリアはすべての記憶を取り戻していた。はたしてマリアの正体とは何か——。林原めぐみ演ずるフィリピン人女性/マリアと主人公の対話がシナリオの大部分を形成する、対人生活シミュレーションとしての『やるドラ』の方向性を見いだした逸品と言える。

Production I.G

国分寺にあるアニメ制作会社といえば『忍者部隊月光』の作者として知られる漫画家の吉田竜夫氏(故人)が創立した竜の子(タツノコ)プロダクションだが、I.G.はそこから分社/独立し、現在に到るまで活動をつづけているアニメの制作会社である。アニメのデジタル化を象徴する映画『攻殻機動隊』の制作で名を馳せたI.G.は、ゲーム開発セクションのGスタジオを設立、

プレイステーションでのゲーム開発に乗り出す。Gスタジオの企画・制作第一回作品である『やるドラ』は従来のアニメ制作セクションとGスタジオの連携作業で作上げられていく。同社の最新劇場用アニメーションは『人狼』。

URL <http://www.production-ig.co.jp/>



『人狼』は1999年公開予定。脚本・押井守、監督・沖浦啓之、作画監督・西尾鉄也。
©バンダイビジュアル プロダクションI.G



ついでユーザーに“クソゲー”と指弾されながらも3Dの探索と映画的CGの融合に『エネミー・ゼロ』で果敢に挑んだワープも(筆者は『エネミー・ゼロ』が世間一般でいうクソゲーの定義に当てはまるゲームであることに同意するがだめなゲームだとは思っていない。特異ではあるがあの感覚を評価すべきだ)、最新作の『Dの食卓2』はアクション・アドベンチャー(飯野賢治本人は「アクションRPGっぽくなってます」と語っている:参考文献「スタジオボイス'99年1月号/飯野賢治インタビュー」)のスタイルをとっている。結局インタラクティブムービーを突き詰めていけるだけの資質と体力をもった制作母体は、世界を見渡しても数少ないのが現状だ。アニメーションを使用したインタラクティブムービーならなおさらである。まずゲーム制作会社がアニメーション制作会社にムービーを発注するという制作体制ゆえに品質チェックの精度を保てないという事情があり、そもそもアニメーションの質が高くない。たとえアニメーションそのものの質が高かったとしても、それをきれいなグラフィックとして活かす術がない。原画がうまく描かれていたとしても、その絵をプログラムで動かす場合、カクカクとした動きにしかならないとすれば、原画の優秀さも意味がなくなる。

『やるドラ』はまずこの懸案事項をクリアしたのである。アニメーション制作会社であるProduction I.Gが企画から作画から撮影から録音からすべてに責任を持つことから、素材となるアニメーションの質に問題は生じない。へたなアニメーションを作れば、それこそプロとしての責任とプライドを問われるだろう。もう一点、アニメーションの質の高さを実現できている要因はプログラムにある。『やるドラ』ではムービーを流すだけで済む箇所についてはムービーで映像を処理しているが、プレイヤーの行動が挟まるなどの事情でムービーを流せない箇所はプログラムで処理している。ムービーは音も絵もひとつのバックになった状態でCDに収録されているのでアニメーションとして動きに破綻が生じることはないが、プログラムで動かす場合にはデータを読み出す時間(シークタイム)のせいで動きがカクカクとなってしまうがちだ。しかし開発者たちはこのシークタイムを感じさせない技量を獲得した。『ダブルキャスト』と『雪割りの花』の比較でも、後者のほうがより自然なアニメーションを実現できている。ゲーム機でアニメーションを映写する手管を彼等は会得し、日々向上させているのである。

*

CD-ROMに詰め込んだアニメーションの質の高さに対するいまひとつの質の高さは、操作系を含むゲームとしてのインタラクション、ゲームデザインの部分にある。まずアニメーションの絵コンテ

Interactive Animation LA*DORUYA

十月からフジテレビ系で放送を開始した『ラ*ドルヤ』は、一回生放送の最中にテレゴング(電話での投票)形式でストーリーの行方を決める連続アニメーション番組。中身は『やるドラ』をテレビ用に再編集したもので、これまで『サンパギータ』と『雪割りの花』が放映されている。おそらく両タイトルのプロモーションのための番組なのだろうが……ほんとうにテレゴングの結

果が反映されているのかどうかは闇のなかだ。もっともストーリーの先がどうなっているかを知ることが目的ではなく、視聴者が支持した選択肢のほうにストーリーが進むかどうか、テレビ用にどう再編集されているのかを知ることが楽しいのだが。

毎週月曜日から金曜日深夜1:10~1:20、フジテレビ系で放映中

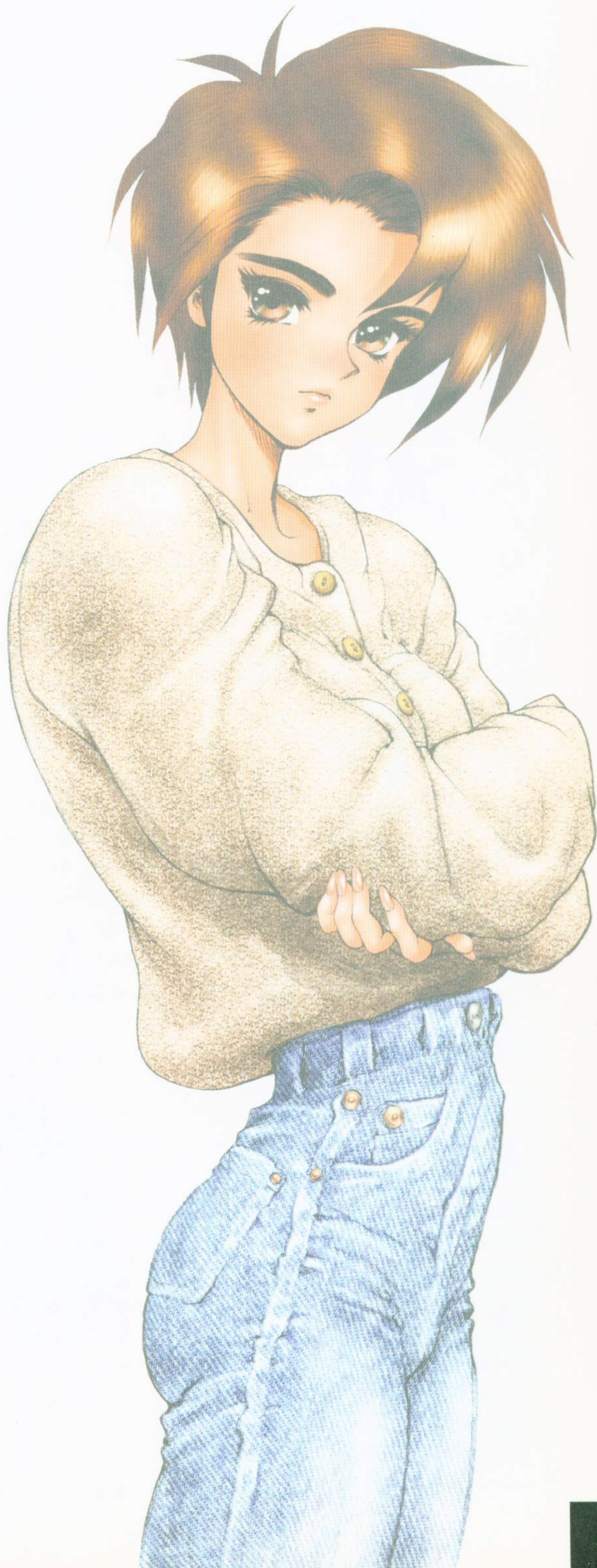


写真は番組映像。ところで思い切り個人的なことを書いてしまうと筆者はミキとインナミにかなりラブ。これは実写萌えなのか?

を作る段階で主人公を視野に入れるか入れないか、どのようなカメラアングルを用いるか、主人公のボイスをどう表現すべきかというプレイヤーを意識した検討がなされる。素材をゲームに組み込む段階でも、どう映像をスキップしたら不自然ではないか、プレイヤーがボタンを押すタイミングを考慮したプログラムがなされていて——ようはプレイ感覚が快適なのである。これは当たり前のことではあるが、いまだにプレイ感覚が不快な、しかも旧態依然とした静止画のアドベンチャーゲームも日々生まれているのだ。静止画でインタラクションの設計が不十分なら目も当てられないというのに、である。『やるドラ』に慣れた目でインタラクションの設計が不十分な静止画のアドベンチャーゲームをプレイし、そのグラフィックを見つめてみるがいい。操作していらいらするし、映像もとても見られたものではないはずだ。逆にしっかりと作られた静止画のアドベンチャーゲームなら「静止画だけどべつに不自然な感覚なく見られるし、操作していて不快感はないな」と思うだろう。『やるドラ』は古き悪しきアドベンチャーゲームに「ダメ出し」をくれてやったという点が、まさに特記事項なのである。

*

とはいえ進化形のインタラクティブムービー、未来のナラティブの雛形を想定すると『やるドラ』はいささか役不足に思える。むろんそれは、たとえばシナリオが本線+分岐という基本的には単線構造でしかなく、『スタートレック』に登場する未来の著述メディア「ホロデッキ」のように多線的な構造をしていないなどという問題は、現状のハードの能力限界に拠るもので制作スタッフの責任ではないだろう。むしろ重層化したフラグチェックのやりくりで『雪割りの花』をここまで微妙に複雑な迷路に仕立て上げたことを評価すべきだろうが、『やるドラ』スタッフの次回作、もしくは次世代マシンにおける『やるドラ』があるとすれば、システムのよりいっそうの強化は避けては通れない課題だろう。いまひとつ問題点を指摘するとすれば素材の弱さである。従来のテレビアニメよりは一般的な素材を扱っているとはいえ、映画やドラマと対決するときのことを考えるとまだマニアックなジャパニメーションの香りが残ってしまっていて、購入者の幅を狭めているかもしれないという不安がある。それは『ラ*ドルヤ』の美術と『やるドラ』の映像のそぐわなさを見れば一目瞭然だ。『ラ*ドルヤ』に合っていればいいというものでもないが、『雪割りの花』のような非ジャパニメーションスタイルの作画の追求をつづける必要はあるだろう。この一年で見えてきた収穫と課題を呑み込み進化した、次なる『やるドラ』を見てみたいものである。



鬱鬱勃勃たる熱気、未知なる道標

西久保 瑞穂 × 東郷 光宏 × 池内 伸彰 × 吉田 慎一

彼等は如何にして

難問を解きかつ望みを抱いたか



Production I.G

西久保 瑞穂

(アニメーション総監督)

東郷 光宏

(ゲーム総監修)

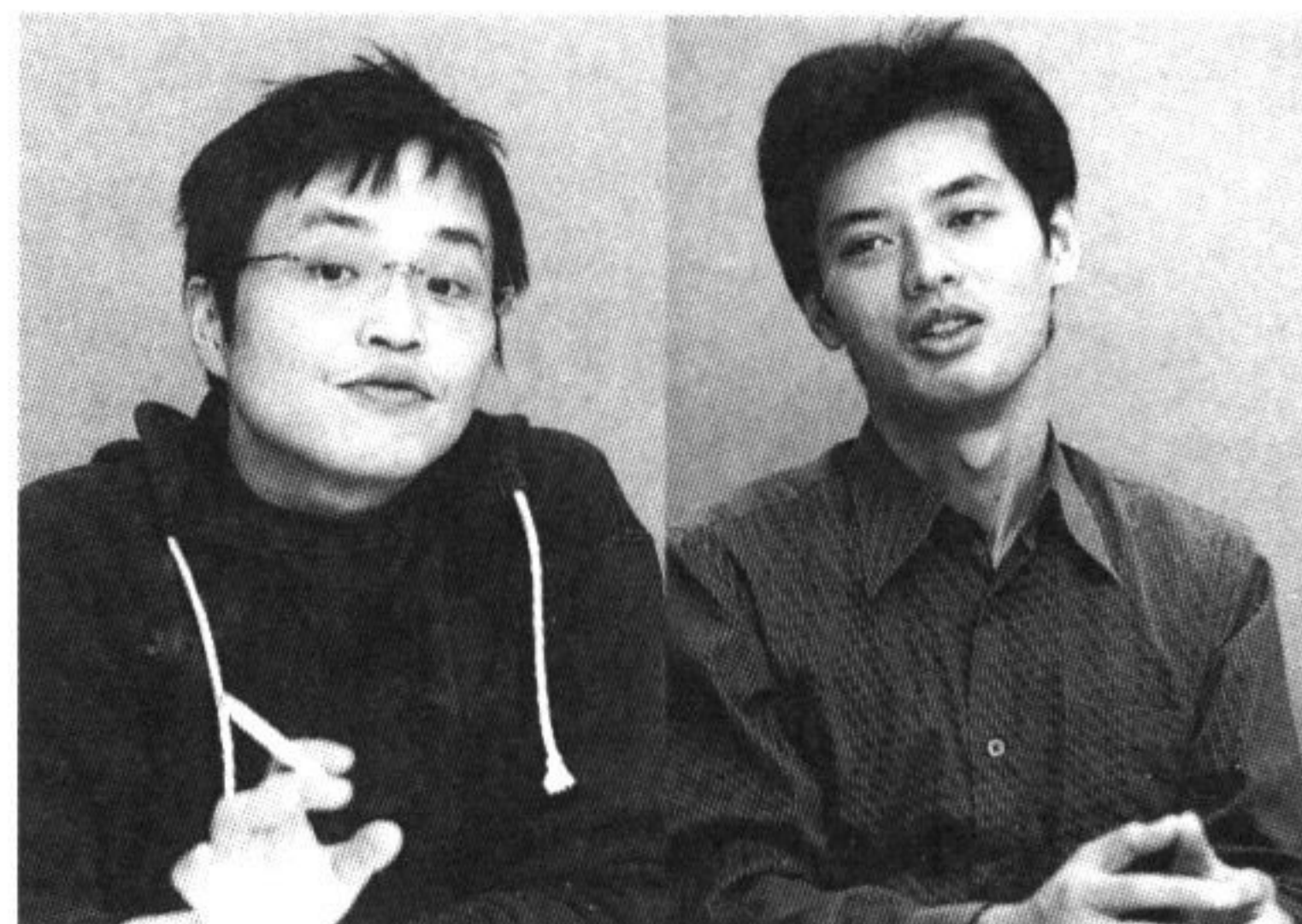
池内 伸彰

(ディレクター)

吉田 慎一

(ディレクター)

Sugar & Rockets



CD-ROMにアニメーションを詰め込みそれを完全に制御しようという途方もない企みを抱いたのは誰で、野望の赴くままに水と油と言われるストーリーテリングとゲームつまりナラシオンとインタラクションのアウトヘーヴンを試みたのは誰だったのか。文・声・画という多様な情報が交錯する著述の形式はある意味陳腐だが、何気なさを装った革新ではないのか。『やるドラ』を統括した四人の中核スタッフによる、制作経過のダイアローグ――。

――『やるドラ』の最初の企画はシュガー&ロケッツから持ち上がったんですか、それともI.G?

池内 I.Gさんです。当時は『フォーシーズンズメモリー』っていう、『ダブルキャスト』から『雪割りの花』までの四作をオムニバス形式でワンパックのタイトルにまとめた企画でした。うちの山元プロデューサーと私とでお話を伺って、それではもったいないと思ったんですよ。それで西久保さんや東郷さんと、プレイステーションの容量の問題を話していくうちに、「I.Gさんのやりたいこと全部は、とてもそのなかには入らないよね」という結論になりました。そこで山元が、各タイトルに分けてしまえばいいんじゃないか、作品的にもキャラクター的にもちがうものだから一個にまとめるのももったいないよ、と言い出して。当初はそれぞれ独立したパッケージで送り出すことを想定していました。でも、終わってみれば一作二枚組で、全部で八枚(笑)。なんでこんなことに(笑)。

東郷 バラすと決めた段階で全部作り直

しましたからね、シナリオは。

池内 ええ。ですから、プロトタイプがあって、容量的な問題を解決するために仕様を変更して、さらにシナリオを再考して、そこから個別のタイトルごとに、各々のラインが走り始めた。

――SCEに話が持ち込まれた時点で、システムっていうかエンジンっていうか、そういったものとカテゴリーのイメージは出来上がってたんですか?

池内 『やるドラ』はどちらかと言うとカテゴリーではなくパッケージのイメージです。最初は、いままで東郷さんや我々がフルアニメーション・フルボイスとその機能を宣伝するゲームに対して持っていた「フルアニメーションじゃないじゃん、フルボイスじゃないじゃん」という不満(笑)、そういう不満を全部つぶしてみたたらどうかっていう、すごくシンプルな発想だったんですね。全部やってみたら、どういうことが起きるのか。――それを誰もがやらなかったことにはちゃんと理由があったんだ、むちゃくちゃ大変だからやらなかったんだと、あとで我々は

西久保 ですから、I.G的には波状的に納期が延びていくという(笑)。

東郷 そんなの、コンテできあがったら流れ作業じゃん、っていうイメージがあるんでしょけどもそうはいかない。そこでまたゲームスタッフが分岐点や要素をねり直してるから。かと言ってアニメスタッフがそのあいだ止まっているわけにはいかないから、コンテ部分だけでも作画に入っちゃおう、とかいうやり方をしてたんです。でも、あとで追加追加の嵐がきたとき、つじつまが合わない部分が出てくる。

池内 当初、我々ゲームのスタッフはもっとスムーズに制作できると思ったんですよ。設計図書いたら、そのままさあーといけるでしょ、と。ほぼ同じエンジンっていうか、同様のオペレーションシステムで組んでるんで、あとは素材を突っ込んで調節すればできるよね、っていう感じで動いてたんですけど。甘かった(笑)。

東郷 だから、ゲーム的な不満とアニメーション的な不満が、常にぶつかり合ってたんですよ。ゲームとして成立させるには、この分岐は必ず必要だ、って言って監督にお願いします。でも、そうしたら作品性が変わる、お芝居が変わる。その葛藤の繰り返しですよ。

池内 それに気がついたのは『季節を抱きしめて』が動き出して絵が入り始めてか

ら。系統的に言うと、『サンパギータ』と『雪割りの花』は同一線上にあるもので、よりストーリーとしての演出論を特化させたのが『雪割りの花』だと思います。『季節を抱きしめて』っていうのは、わりといままでのアドベンチャーゲームの文法に乗っ取って、それを『やるドラ』のパッケージでねじ伏せた感じの手法ですね。『ダブルキャスト』はパラレルワールド。いろんな要素を詰め込んでいって、まとめあげた。だから『やるドラ』というパッケージで四作くっつけてはいますが、一作一作、演出論的にはまったく別の手法を採ってます。先ほどフローが全然ちがいますよね、っておっしゃったのは、それは作品のテーマによってどうアプローチすれば、いちばんプレイヤーに提案したいものが届くか、っていう手法を西久保さんなり東郷さんなりで練り込んでいただいた結果なんだろうなあ、と思いますよ。

*

——春のゲームショウで配布されていた体験版に驚愕したユーザーや関係者は少なからずいたと思いますよ。私も驚きました。つまり「何これ、動きっぱなしじゃん」。

池内 『ダブルキャスト』の体験版ですよ。たしかに好評で、もうそこらじゅうから反応があったんですけど。我々はすごくシームレスなアニメーション映像を作り

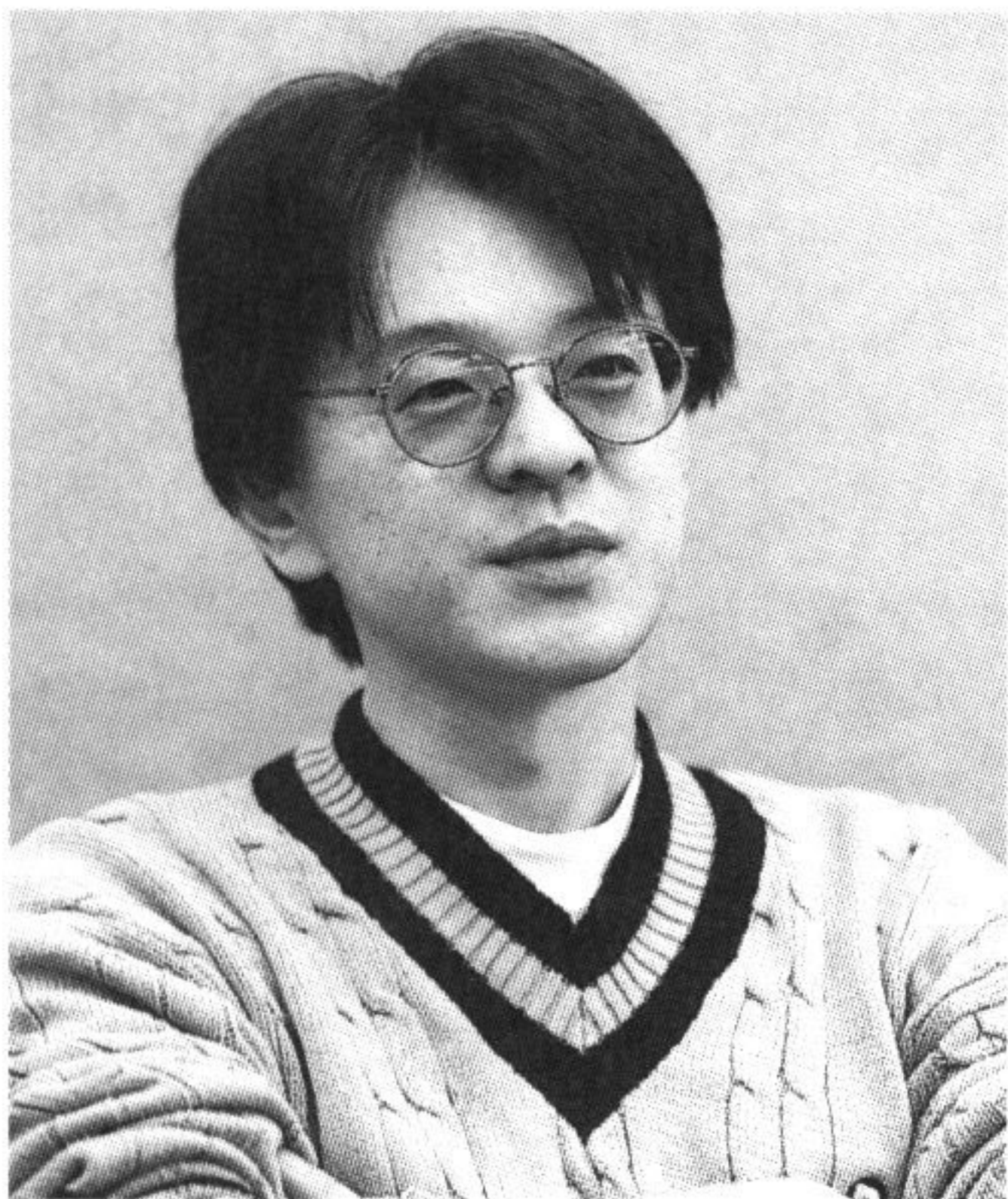
たくて『やるドラ』を作ったわけです。だからその基本、これは全部動いてるんだ、っていう事実を訴求したかったんですよ。その前に『プレプレ』でムービーを見せたときには「非常にきれいなアニメーションのムービーですねえ」って反応しか返ってこなくて。だから、あれはオープニングとかじゃなくてゲーム画面なんだ、っていうことを口で説明しても誰にも信じてもらえない(笑)。で、ぜひそれをわかってもらおうとゲームショウに出したんですけど、それでもやっぱり、製品が出るまであれはイベント画面だろう、と言われ続けて(笑)。媒体で紹介されてもピンときてもらえなかった。製品が出てようやく「動く」って言われて(笑)。体験版を大量に用意してプロモーションが必死にユーザーアピールを続けても、やっぱり信じてもらうまでには、ずいぶん時間がかかった(笑)。

——つまり『やるドラ』はユーザーにとって未知のもの、新種のメディアだった。

池内 新しい映像作品だと思っていたので、「インタラクティブアニメ」っていう手垢の付いたひとことでもかたづけられるのがすごいやで。「インタラクティブアニメ」ということばには「こんなもんか」っていう印象が染みついていたと思うんですよ。その印象を我々はI.Gさんの力を借りて打ち破りたかった。ですから、あえて新しい映像作品を作り出す“場所”を称して『やるドラ』とした。あれは一種のラベルだと思ってるんですよ。いままでのインタラクティブアニメっていう旧いことばでくられたくないな、っていう気分が入ったラベル、ね。

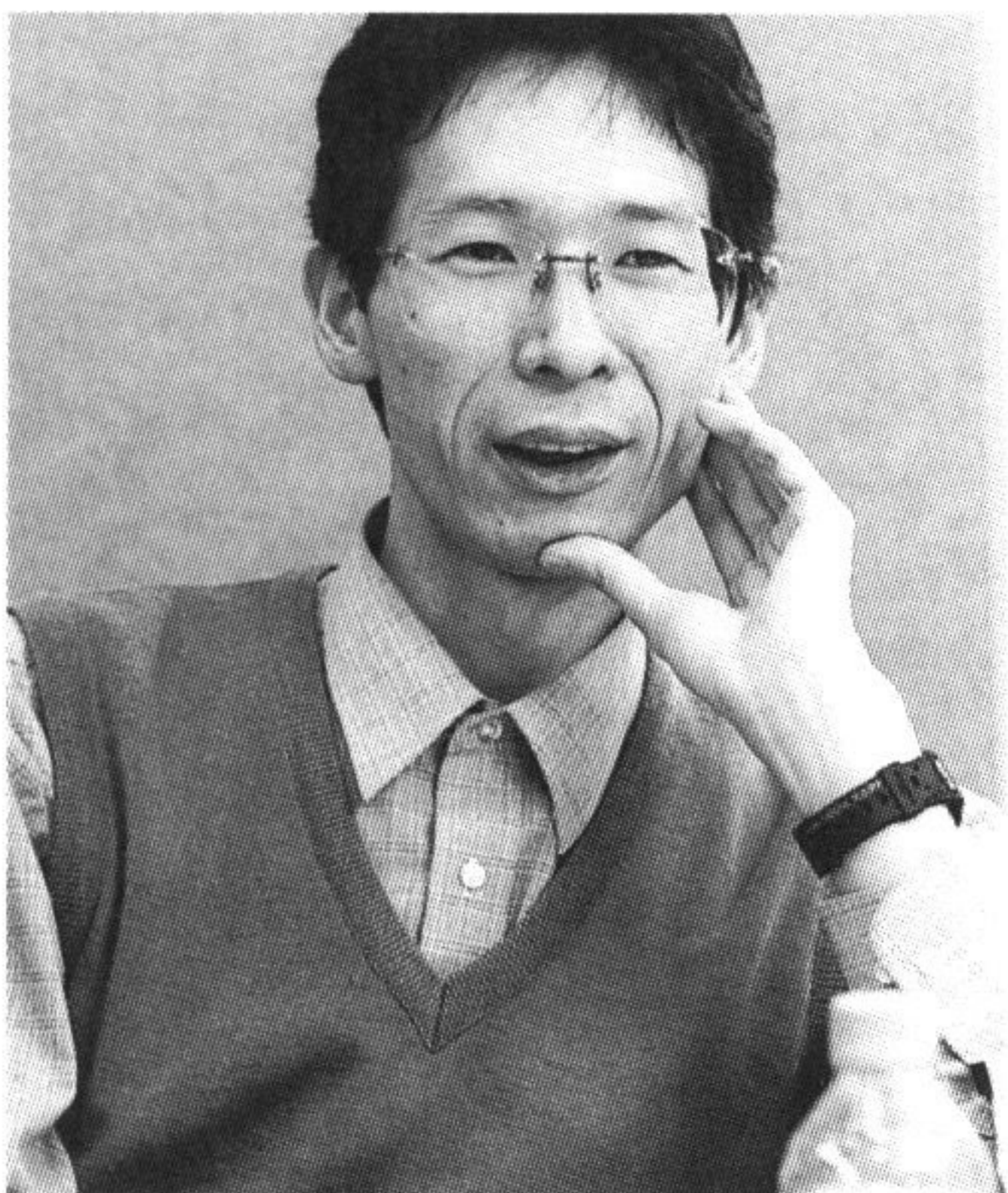
——西久保さんは『やるドラ』って呼ばれてるの、気に入ってます？

西久保 僕は最初『やるドラ』って言われたときに「ん、なんだ？」と思ったんですけど(笑)。でもね、確かにパッと聞きは変だけど、ストレートにわかる。いま考えるとね、やっぱりソニーさん宣伝展開すごいな、って。ようするにあれじゃないですか、いま言われたようにインタラクティブアニメってコピーで売ってしまったら、それまでのカテゴリーのひとつでしかなかったところを、実際にはインタラクティブアニメなのかもしれないけど、『やるドラ』という新しい商品に仕立て上げてしまったわけですね(笑)。いまではほかのメーカーのかたから「『やるドラ』みたいなもの、お願いします」というニュアンスのお願いされますよ(笑)。そういうふうには『やるドラ』って



西久保 瑞穂

■にしほ・みずほ。『やるドラ』シリーズではアニメーション部門の総監督を務める演出家で、音楽部門のスーパーバイザー。『雪割りの花』に「ライ・クーダーの『パリ・テキサス』のような」ギターを導入しようと言いだした張本人(関係者の談による)。OVA『電影少女』監督/TV『天空戦記シュラト』監督/映画『攻殻機動隊・GHOST IN THE SHELL』演出。西久保利彦名義での演出作品多数。現在はめっちゃ多忙で疲れまくっているらしい。



東郷 光宏

■とうごう・みつひろ。Production I.Gプロデューサー、開発部代表。Gスタジオを設立した『やるドラ』シリーズの立案者で、ゲームシステムの基本を構築したおおもとの人。別名の四谷光宏での活動が長く、同名義でアニメーションの原画/作画監督、マンガ家を経てゲーム業界へ。某大手メーカーを退社したのちI.Gに入社。プログラムやキャラクターデザインもこなすゲームソフトプロデューサー。現在も新しい野望に燃えているらしい。

Production I.G

Sugar & Rockets

うひとつの範疇を確立したのがすごいな、って思っただけ。僕らの発想だと、この名前はなかなか出てこない。

東郷 ちゃんと浸透するのか、心配でしたけど。これで大丈夫なの？ っていう不安が、最初はありました。

池内 いや、僕は最初から自信ありましたよ(笑)。

——ソニーには洋ゲーという前例がありますけど。

西久保 うん、『やるドラ』ってニュアンス的には洋ゲーにすごく近いコンセプトの打ち出し方だったと思いますよ。

——ゲームには珍しくまともなパッケージングですね。

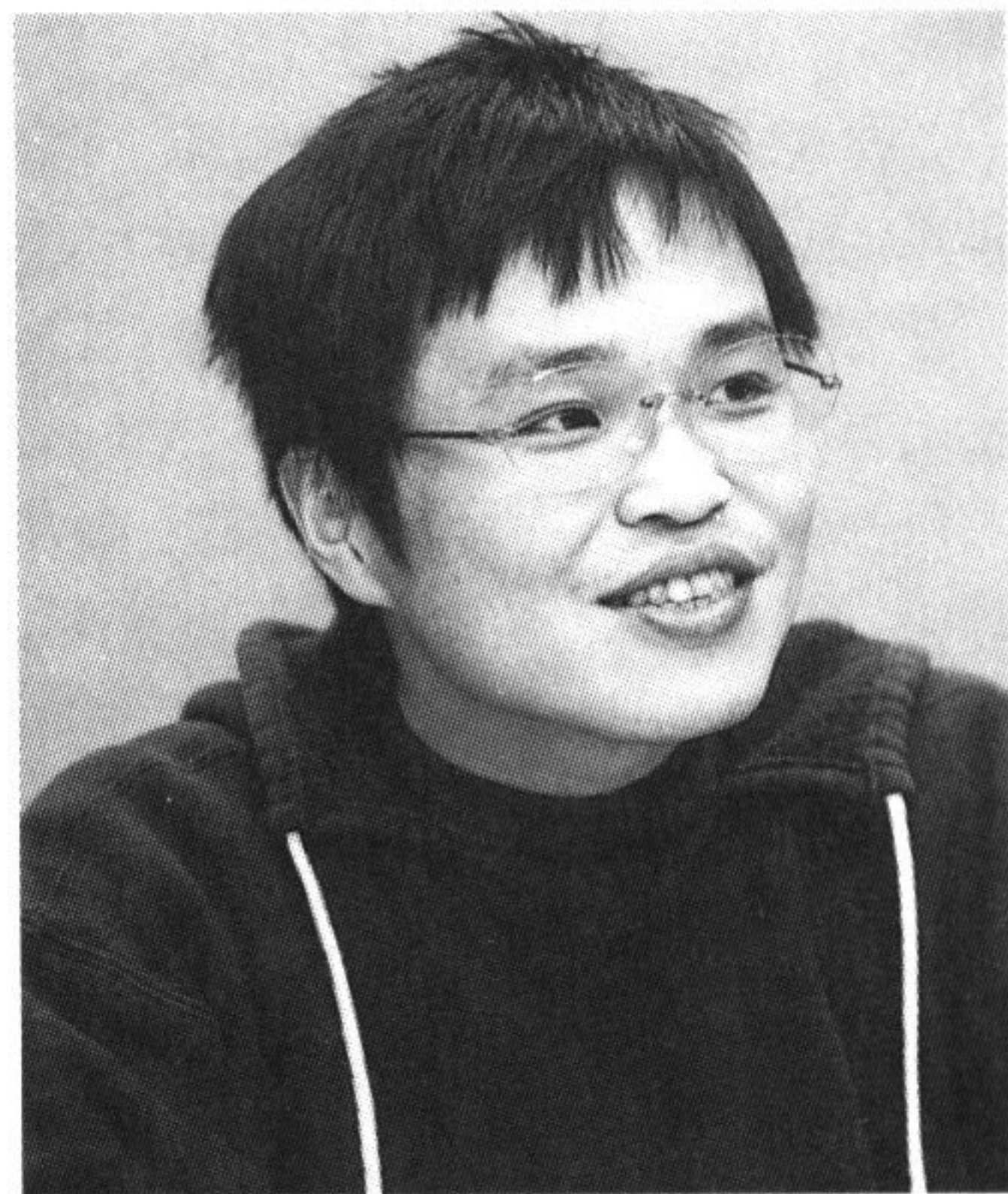
池内 東京ゲームショウで『雪割りの花』までトータルにアナウンスした、っていうのはSCE的には非常に異例なことなんです。発売日が決まっていなかったタイトルを発表して露出にかけると、っていうことは。だいたいまだ『季節を抱きしめて』を一本目に想定したプロモーションを直前までやってた時期の話ですからね。『季節を抱きしめて』と『ダブルキャスト』はゲームがプレイできるぐらいまで完成していたから、スケジュール的には問題なかったんですけど、『雪割りの花』とか『サンパギータ』は、まだ制作途中もいいところだったし。ゆくゆくは『サンパギータ』も『雪割りの花』もありますよ、という呼び込みで四作まとめて『やるドラ』っていうジャンルとして決めて打ち出したのは、希少な例ですよ。

*

——アニメではこんな企画通りませんよ、っていう話をよく伺うんですけどね。ほかのメディアでは珍しくないプロットなのに。
池内 通らないというのは、いまのアニメの制作事情によるものでしょう。商業的に成立するために、許諾商品企画と筋書きが融合したなかで制作していかねばならなかったりするんですよ。場合によっては、主人公の持つアイテムを壊して新しいアイテムを出さなきゃいけなかった(笑)。端的に言ってしまうと、富野(由悠季)さんも、別に『ガンダム』で人型ロボットじゃなくてもよかったと思うんですよ。ガンダムは量産的な戦闘機で、主人公の乗り物にすぎぬという。テーマとしては人間ドラマなんだと思うんです。ただ、ガンダムっていう商品を売るために、人型ロボットは都合がよかった。その第二次世界大戦的な重いテーマのドラマを、うまく制作側の事情に集約させていったのが『ガンダム』だった

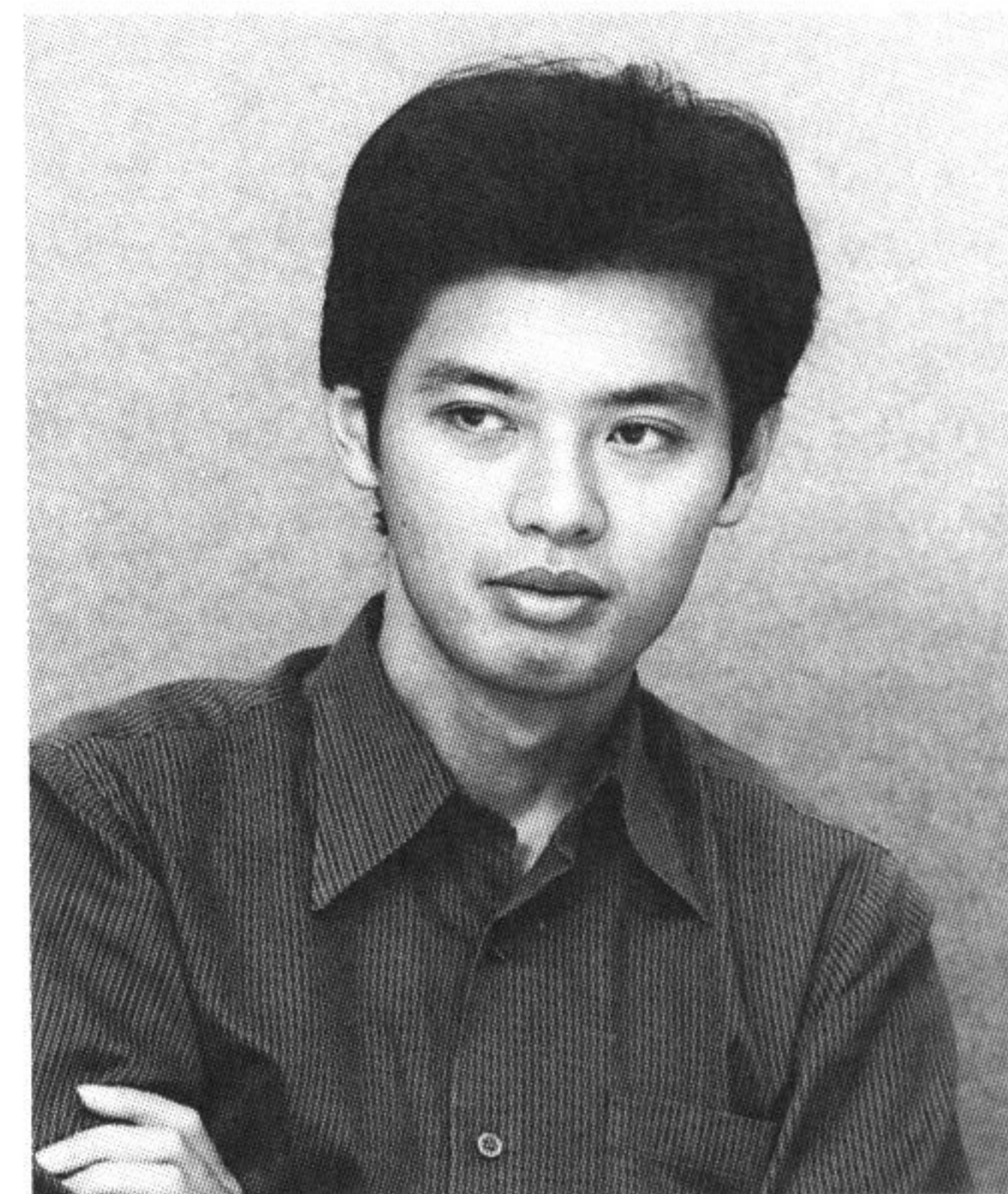
池内 伸彰

■いけうち・のぶあき。昭和38年4月8日生まれの35歳。SCEの山元グループ、同セクションが分社・独立したSugar & Rocketsでゲームソフトをプロデュース。『がんばれ森川君2号』『ダブルキャスト』『季節を抱きしめて』『サンパギータ』『雪割りの花』を担当しています。『やるドラ』をプレイして頂いた皆さん、いかがでしたでしょうか。また、近い将来に御会いできる日を楽しみにしています。シュガー&ロケットのホームページに、遊びに来て下さい。http://www.sugar-rockets.co.jp



吉田 慎一

■よしだ・しんいち。昭和45年2月7日生まれの28歳。Sugar & Rockets所属。当初『やるドラ』シリーズに制作アシスタントディレクターとして携わり、『サンギパータ』以降ディレクターとして『やるドラ』シリーズを担当しました。四作とも楽しんでいただけましたか？ 四季それぞれの物語から皆さんの心に何かを感じていただけたら幸いです。



た気がします。でも我々の『やるドラ』は、そういうこととはいっさい無縁だったんですね。だから単体で、たとえばあれをOVAで出すとか小屋(映画館)にかけると、っていうのは、いまのアニメーションの現状では非常に難しいだろうなあ、と思います。個々のテーマはドラマにも、テレビの原作にもできるし、小屋にかけても十分鑑賞に耐える作品に特化できると思います。しかし、きちんと世に出して収益をあげることを前提にすると、いまのアニメーションの制作環境を考えれば、このプレイステーションという場所でしかできなかったのかな、やっぱり(笑)。特に『雪割りの花』なんて(笑)。

——売り上げは心配ですか？

池内 いや、心配してないですよ(笑)。

東郷 自分たちが作りたいものを作ったという覚悟と自信があって、とくに『雪割りの花』にはそれが強い。ふつうのアニメーションとしてはたしかに絶対通らない企画ではあるし。『やるドラ』として、とことんドラマ性を掘り下げていったらどうなるのかを追求したのが『雪割りの花』でしょう。たぶん、アニメーションであそこまでやった作品ってないんじゃないかって気がしますね。内面芝居っていう意味で。

池内 『雪割りの花』に関してだけ言えば、プレイヤーの心に刻まれる深さみた

いなものがあると思います。だから商売を度外視してしまうと、記録より記憶、みたいところはありますね。

——商品性っていうよりは作品性。

池内 でも作品性がなければ商品性もないと思ってます。いっぱい売れて嫌われるくらいだったら、売れ行きはともかく、買ってくれた人に一生持ってもらえるようなものを作りたい。それが『やるドラ』四本に一貫したテーマです。売られてしまわない、持ってもらえるもの。東郷さんともよく話してたんですけど、大事にしてるコミックスとかあるじゃないですか。どんなに古くなってもときどき読み返してみたり。だから『やるドラ』もときどきプレイしてもらえれば。いっぺんうんざりするほどプレイして、でも半年ぐらい経ってからまたちょっとやってみる、みたいな。

東郷 そうすると、どっぷりハマったりして(笑)。最後まで見ちゃおう、とか。

池内 マンガでもよくあるじゃないですか。3巻を読んで、1巻は？ とか言ってる(笑)。

東郷 しかも、それ40何巻とかあったりして(笑)。

池内 そういう遊ばれ方が、我々のなかのイメージとしてはありますけど。

*

——『サンパギータ』あたりから、ディレクターの任に就いた吉田さんとしては？

吉田 ええ、『サンパギータ』の前にいったん外れていた時期があったんです。それでまた夏くらいから戻ってきて驚いたんですが、自分が抜けてたあいだにすごく現場が進んでるんですよ。

池内 それは当たり前だろう(笑)。

吉田 進行速度が、四作同時ということもあるんですがものすごく速いんですよ。ほんの数ヶ月離れてただけだから、またみなさんの歩幅についていけないと思ってたんですけど、結局ついていくのがたいへんで。そこで改めて実感したんですよ。当たり前なんですけど、みなさんのこの四連作を引っ張っていく意気込みというか気合いみたいなものを。どこまでも詰めていっているんだなど。たとえば『サンパギータ』あたりだと土郎正宗さんの絵があり、林原めぐみさんの声があり、いろんなプラス要素があるのに、それだけではなぜか楽観視できない。まだ何かやり残しがあるんじゃないか、っていうふうに考えて制作が終わらない。

——ソフト・ランディングできるだろうと思ったのが、地面が溶岩でいっぱい降りられなかった、みたいなもんですよね。

池内 三ヶ月くらいであきらめましたね。

東郷 アニメーションが上がったらすぐ終わるだろう、みたいなスケジュール組みしてたんですけど、大間違いでした。そこからの調整のほうが、はるかに長かった。

池内 あの、ふつうはアニメーションっていうのはカメラをいっぱい回しておいてあとで編集するわけじゃなくて、コンテで作るじゃないですか。『やるドラ』の手法だと、実写のほうがやりやすいんですよ、あれ。カメラが何台も回ってて、素材があって、それ振り分けて編集して、っていう。その実写の編集作業でやるような映像的な押し出しをゲーム側で決定するのか、アニメーション側が握るのか、っていうそのバランスどりが大変だった。結局のところはじっさいにプレイするユーザーが握っていたというその一点に我々が愕然とした、っていう体験もありましたしね。

——ユーザーにタイミングを握られてるっていうそこは、どうしようもないことですかね。

池内 ええ。アニメーションだけならまだよかったですけど、いちばんつらかったのはじつはサウンドで。ここはこれを見せたいから1分のBGMを入れます、って言って作りますよね。制作の都合ではそうなんですけど、ユーザーの都合で15秒くらいでボタン押して次に行っちゃったりする。そしたらイントロだけで曲が終わっちゃったりする。そしたら演出的にはボロボロになったりする。そういった意味では、やっぱり『ダブルキャスト』の後半くらいからですかね。いろんな演出のことが、落

ち着いて判断できるようになったのは。

——アフレコはどうだったんですか。

東郷 いや、やっぱり録り直しもありましたよ。とくに『季節を抱きしめて』は。

西久保 『季節を抱きしめて』はふつうのゲームと同じように音声集録、プレスコだったんです。だからあとで合わないところが出てきた。

東郷 上がってきた絵と、全然芝居が違うじゃん、ということで録り直し。ちょうど『エヴァ』の劇場版のところで時期的にかぶってたんですけど。スタッフまでかぶってスケジュールリングがめちゃくちゃ大変だった(笑)。

池内 絵を見ないで吹き込むと演技が熱くなりすぎちゃうんですよ。だからじっさいのゲームに、絵があります、音楽があります、熱い演技があります、っていう素材でリンクすると、内容がオーバーフローしちゃうんですよ。で、じっさいに絵にはめてからもういっぺん直してもらった。西久保監督や東郷さんとみんなでうーん、っていうなって録り直したともありますよ。そういう意味ではすごく手間も苦労もムダも多かった。

東郷 役者さんも期間が空くと、芝居が変わっちゃうじゃないですか。微妙にちがうんで、つながらないところがあるんですよ。耳のいいユーザーだったらわかると思いますけど。ここ録り直しだね、って。がまんでできるそこはいいんですけど、がまんでできないところは、しょうがない、元の使おう、ってことで。どうしても合わないところがあるんですよ。このトーンでしゃべ

ってたのに、いきなりこれかい、みたいな箇所が(笑)。

——ゲームのリズムでアニメ作るのって、大変ですよ、そう考えると。

西久保 現場のほうはとっくに終わってるんですけど、演出の仕事はアニメが終わっても調整期間が延々とあるんですよ。これが各演出さん、初めての体験なんでメゲまくりという(笑)。

池内 やっぱり演出さんって、計算されつくしたなかで声もタイミングも取ってるじゃないですか。それを我々がぶった切ってつなげてぶった切って。

東郷 こんなところに選択肢なかったじゃんとか(笑)。

池内 ゲーム制作がそういうものだとわかっていただいて、じゃあそのパッケージのなかで演出していこう、っていうようにアニメパートのかたにゲームの制作の最後まで入っていただけたのが『やるドラ』成功の要因じゃないですかね。だから、西久保監督も最初はなんか、すごくとまどってらっしゃいましたね。

西久保 正直言って『季節を抱きしめて』のプロトタイプが上がってきたときは即やめようかと思った(笑)。なんでこんなに手の施しようがないのかな、って。そうだね、四作ともプロトタイプに比べたら遙かによくなってるね。僕らは1フレームでも止まったら気になる仕事してますんで、それでシークタイムがあって曲の読み込みが遅いとか、どうしてもポン出し(カットの頭のタイミングでジャストに音を出す)ができないとか、っていう問題が出てくると、もう



西久保氏がゲームを理解していて東郷氏にアニメに携わった経験があるからこそそのコラボレーションであったとは言える。ゲームとアニメ、ふたつの業界のあいだにある垣根はいまだに取り払われてはいない。

どうしたらいいかわからない。

*

——ところで『雪割りの花』、100%にするのってけっこう難しくないですか。

東郷 はい。とある分岐で最初は通ってるんだけど、あるフラグが立つことによって、ここは新しいって認識しちゃうとこがある。ようするに一回通ってるんだけど、もう一回通るとまたカウントアップされる。あれはプログラムの都合上そうなるんですよ(笑)。そこはわかりにくいかも。

西久保 画像を全部見ても100%にならないんですよ。『やるドラ』四作全部。画像じゃなく、シナリオのルートでカウントしてるんで。だって、みんな血まなこで100%目指すなんて思わないもん(笑)。

東郷 『雪割りの花』よりもむしろ『サンパギータ』のほうが大変でしょ？

西久保 『季節を抱きしめて』はもっと大変。インターネットで確認してるかぎり『サンパギータ』まではみなさん、100%達成してるみたいですけどね。IGでも100%検証やってますし、行けるはずですよ。『サンパギータ』三日って人もいたもの。

吉田 目的をはき違えられてる感じもしますよね。

西久保 ウチの人間がスキップ使いまくっても16時間くらいかかるのが、なんで三日でできるんだ、っていう。

東郷 ちょっと話変わるんですけど、今回『やるドラ』を四作とも作り終えて、主人公の姿は完全にもう見せちゃっていいんじゃないかな、と思ったんです。芝居上。意外と主人公を含めた客観のカメラって大事だな、って。

池内 いちばんバランスがいいの、僕、『雪割りの花』だと思う。

東郷 あえてシルエットにして、っていうことですよ。ただですね、やっぱり四作をひさしぶりに頭がすっきりした状態でやってみて、『ダブルキャスト』のバランスがちょうどいいのかなと思いましたね。ようするに、主観で追って説明する。状況を説明するカットに主人公が入り込む。しかも、背中向きに、っていうようなカメラの向き方がインタラクティブ性を持ってて。逆に『サンパギータ』でいきなり主人公の顔が鮮明にパンと出てくると、自分は観客だよ、って感じになっちゃうんですよ。じゃあ、最初から全部入ってれば違和感なかったんでしょうけど、それではヘタをする自分がプレイヤーっていう意識が薄くなってしまいますからね。

山口(SCE『やるドラ』プロモーション担当) 　　そういう意味ではユーザーは正直で、フ

ェイバリットゲームズで『ダブルキャスト』上位にランクされ続けているという事実が、プレイヤーに対する印象の強さを表わしてはいますよね。だから、演出の部分でバランスがとれてたのは『ダブルキャスト』なのかな。やっぱり。

東郷 『やるドラ』とは全然関係ないアドベンチャーを試してみようと思ってるんです。主観のカメラだけで追うような。絵は起こさなくともコンテだけ書いておけばいいから、それをダーって取り込んでボタン押して実験してみようかと思ってる。どういうカメラアングルとかがつながりがいちばんインタラクティブ性があるか。主人公の視点だけじゃないんですよ。やっぱり状況説明が必要なんで、そういうときのカメラアングルとかもちょっと考えてみようかと。そうすれば、ほかの作品でも活かそうだし。

*

——西久保さんは音楽のスーパーバイザーもされてますね。

西久保 まあオマケですね(笑)。いちおう音楽の話には四作ともかませていただいたんで。

——アニメサイドの意向を伝えるような感じなんですか？

西久保 っていうか、サウンドに関しては僕以外にも各作品の演出さん、池内さん、ゲームのほうのディレクターと、みんな作曲家さんと音楽の打ち合わせしてますから。そういう意味ではふつうのアニメーションの打ち合わせとっしょだと思ってます。あとはそれを池内さんなりに、こちらのアニメーション的な注文をゲーム的にアレンジしていただくという。

池内 あの、ふつうのアニメーションだと、映画でも同じなんですけど、ここで盛り上がるなってとこで音楽も盛り上がるじゃないですか。『E.T.』みたいに、やれ泣けそれ泣けみたいなので盛り上げていってクライマックスみたいな。そういった演出は『やるドラ』の場合できないから、『やるドラ』の特性をふまえたかたちでイメージを捕らえてもらうためには、単純に作曲家のかたにシナリオを見せて絵を見せて、ここは緊張してる場面だから緊張してる音楽を、というようにそのまま発注するのではなく、映像作品としての『やるドラ』の性格を、西久保監督から東郷さんから我々ゲームのスタッフから作曲家さんから、全員に共通のコンセプトが正確に流れるような環境作りをする。そのことにはいちおう、気を遣ってたつもり。クレジットされてるのは謙遜でオマケとかおっしやってます

けど、全然そんなことはないしきちんと監修していただいています。じつは『やるドラ』のBGMっていうのは、いまのプレイステーションのスペックから言うと非常にシビアな(笑)ことをしてます。『やるドラ』四作に共通して言えるんですが、アニメがシームレスに動くのが当たり前になっちゃってるのは、アニメーションのスタッフの技術もさることながら、東郷さんが率いるプログラマーが、アニメーションがシームレスに動く環境をべらぼうな手間かけて作ってるからなんですよ。それに乗っかるBGMも容量が限られていて、たとえば『雪割りの花』にしてみるとギターが鳴ってるんですけど、あれをプレイステーションでやるのってめっちゃめっちゃ大変なんですよ。

——そう、ちゃんとギターに聞こえる。

池内 あれ、XA(注1)で鳴らすのは何も問題ないんですけど、SPU(注2)で鳴らしてますからね。じつはあれにはですね、血のにじむような苦勞が(笑)。

西久保 僕はゲームのそういうとこ無知じゃないですか。僕が池内さんに『雪割りの花』は生ギターがいいよね、できればスライドギターで、ってサウンドの清水さんと池内さんに言ったら「え!?!」という顔をされたんですけど、とりあえずやってみるということになった。そこで初めて生ギターはたいへんなんだと気が付いた(笑)。ゲームに詳しい人だったら、そういうオーダーとかしないでしょう。申し訳ないというか。

池内 いや、オーダーをいただいたからこそ技術的にひとつ壁を越えられたんですよ。プレイステーションの起動音を作った藤澤という人間がいるんですけど、彼がうなりながら知恵をしぼって実現した音です。『雪割りの花』だけじゃなくて、『ダブルキャスト』のBGMでボイスサンプリングを鳴らすなんてのも、技術的には当時困難だと思われていたものだし。ただ音が鳴ってるっていうBGMではないです。

——エンディングテーマは生音ですか？

池内 ええ、エンディングは生音ですね。

東郷 あれはXAです。

——ゲーム中の音はちがいますよね。

東郷 SPUです。なぜなら、音声を鳴らさなきゃいけないからです。音声はCDでシークしてますから、そのときはBGMも絵もロードできないんですよ。どこまでメモリにつっこんで再生させるか、っていう。プログラマ的には非常に面倒。だから、データの持ち方もケースバイケースなんですよ。このパターンではこのデータの持ち方、というようにデータ作るのもそうだし、それを組み込むのも手間ですよ。ほ

注1 XA:CD-ROMのDISCに記録された音声情報を直接読み取ってプレイステーションで処理し再生する音声データ及びそのファイルのこと。

注2 SPU:プレイステーション内蔵のサウンド再生ユニット。この場合そのユニット専用のデータを現わして言っている。

注3 フレームバッファ:画面に画像を表示するために使用するメモリーのこと。

かのメーカーで解析されてるかたもいらっしやるんですけど、なんでこんなフレームバッファ(注3)の使い方するんだろう、とか言ってお電話をいただいたこともある(笑)。やっぱり、かなりトリッキーなことをしてるんですね。オーソドックスな作り方はしてない。特化して作ってはいるんですが、でも0.1秒止まっただけでも、アニメーションとしてはつながりがなくなるから、西久保監督を完全に満足させることは現状では難しいですね。そこを次世代ハードウェアでなんとか、うまく(笑)。

——いまはCD-ROMがゲーム機のメディアの中心ですよ。メディアが何になったら、理想に近付けるんですか？

東郷 うーん、やっぱりすべてが速くなることですね。あと、器が大きくならないと。とにかくすべてが大きくなると、難しいと思いますね。

——たとえば、DVDを搭載したとしても？

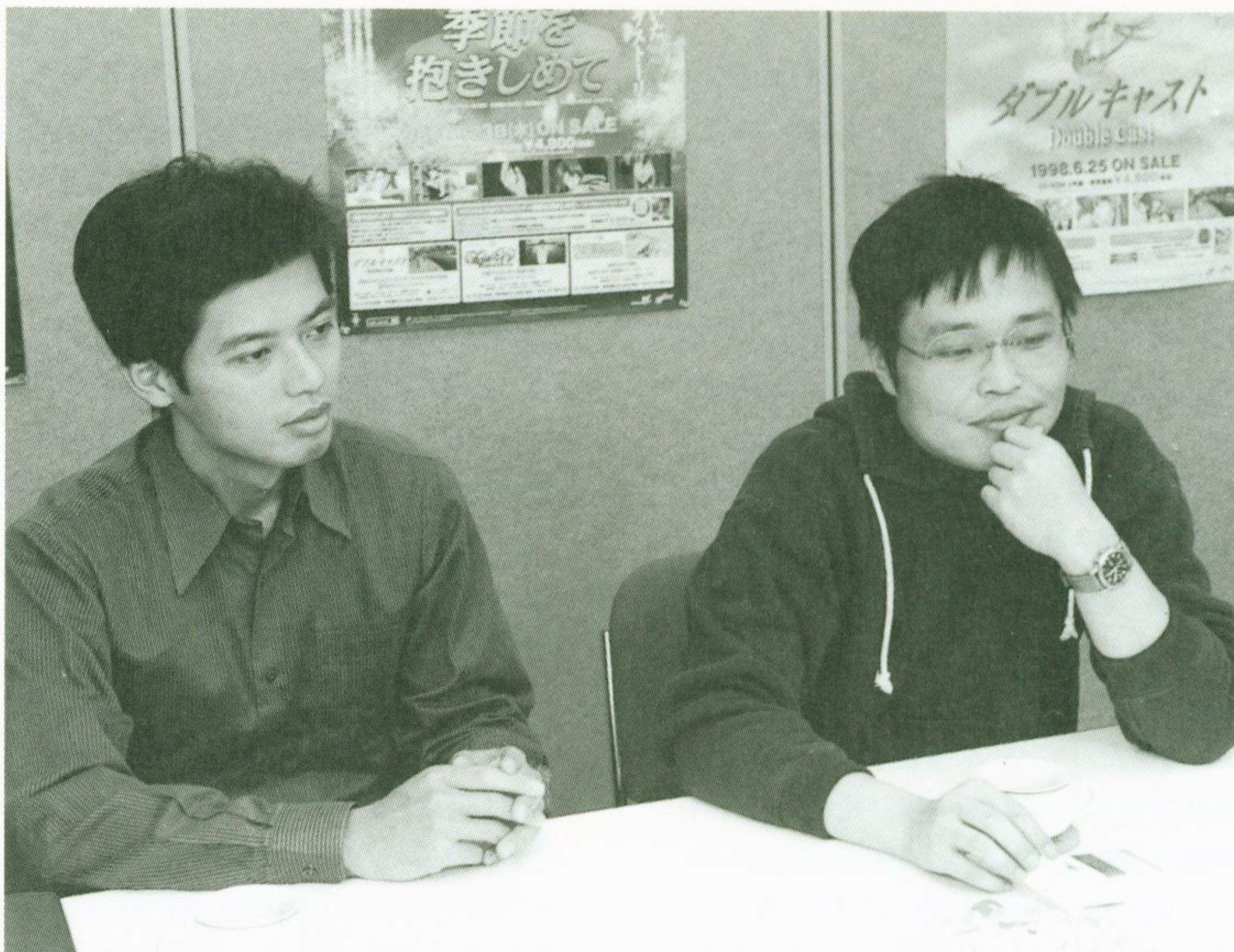
東郷 まあ、結局たちごっこなんですけどね。メモリーが増えてCD速度が速くなったと言っても、表現能力も上がってるから、作らなきゃいけない映像もデカくなって、と。いままでは256色で済んでたのが、今度は24ビットですよ。色数が。そうすると4倍、16倍になって。結局、読む時間っていっしょだったり。これは昔の8ビット機からの世代交代とまったく同じだと思います。

——最近見た他メーカーの作品がいわゆる旧態依然の静止画のアドベンチャーゲームで、見たときに愕然としたんですけど。ああ、もう我々は『やるドラ』のシームレスな映像に慣れてしまっている、と。

東郷 うーん、たぶん一度『やるドラ』に親しむと(旧来のゲームをプレイすることが)すごくめんどくさく感じるんじゃないかと思えますね。そのめんどくさは昔からある不満で、『やるドラ』はそこに関しては第一ステップだけはクリアしたのかな。

池内 どうか。逆にいままでのテキストアドベンチャーにも、すごくファン層が厚いゲームもあると思うんですよ。いちがいに『やるドラ』が頂天だって言うつもりはまったくないんですよ。さっき東郷さんもおっしゃったように、まあ西久保監督も非常に不満だと思うんですけど、『やるドラ』でもできなかったことってじつはあるんですよ、いっぱい。現状の『やるドラ』はあくまでひとつの提案であって。いままでのアドベンチャーを否定するものでもなんでもないです。

東郷 よく『やるドラ』がサウンドノベルに近いんじゃないかっていう意見も多いんですけど、むしろ従来のアドベンチャーゲームのほうがサウンドノベルに近いと思いますよ。フルボイスが入ったものに限りですけど。やっぱりテキストを読むことが主体に



SCEが自社内に存在していた制作セクションを独立させた数社のうちのひとつがSugar&Rocketsだ。『やるドラ』シリーズはもちろん『ポポログ』の制作も手掛けており、市場での重要な位置を占めつつある。

なってくるじゃないですか。サウンドノベルに近いんじゃないか、って思いますよね。じゃあ『やるドラ』のほうがアドベンチャーの枠に収まるんじゃないの、っていう。

——たとえば『サンパギータ』のマリアのタガログ語講座っていうのは、文字出しても意味ないですよ。

東郷 そうですね、やっぱり耳で聞いて。でも開発当初は文字表示オンがデフォルトだったんですよ(笑)。ドラマ性が上がっていくにつれて、やっぱり文字に目がいつっちゃう。見なきゃいけない情報量っていうのが非常に多くて、なんて言うんですかね、ライトなユーザーにはつらいかな、と思ったんですけどね。

池内 情報過多なんですよ。絵が動く、しゃべる、文字を読まなきゃいけない。ユーザーは、三種類の情報をいっぺんに処理しなくちゃいけない。

東郷 文字を読んだ瞬間に、もうカット終わっちゃうって(笑)。

池内 演出技法的にも要素が多いよね。

東郷 ゲーマーならいいんですけどね。もう、そういうものだと思って対応できるんですけど、ふだんゲームやらない人がそれできるか？ っていうと、やっぱり文字追っかけてるうちにカットは2、3カット先、進んでる。あ、なんか動いてたよね？ っていう現象が起こってしまう。

——西久保さんは最初の仕様をどのように考えてたんですか？

西久保 僕はテキスト出すのやめてくれ、っていうスタンスで。そのあと社内で最初のプロトタイプ版を、あまりゲームやらない作画の人とかにやってもらったら、やっぱり「ほとんど絵は見えていない」って言われ

て(笑)。えらいショックを受けました。いま東郷が言ったようにね、字を追っかけるだけで一所懸命って言われて。

池内 日本語でしゃべってる映画に日本語の字幕を付けてるようなもんですからねえ(笑)。

東郷 ただ『サンパギータ』以降は、少し意味があるんですよ。自分で入力した主人公の名前が、テキストオンだと常に出てくるんですよ。それをオフにするとエンディングのスタッフロールにしか出てこない。だから名前表示になんの意味があるんでしょう、っていう意見もあったんですけど、あれは文字表示オンの状態で、さらにインタラクティブ性を上げるっていう仕掛けで。

——名前入力はゲームくさくていかん、という批評もありましたけど。

西久保 名前も声出せないかな、って。

東郷 考えましたけどね。

西久保 感情表現ができないからやめたんです。

東郷 音声合成もデータテーブルとして持って、マジでやろうかな、って思ったんですけど。でも、やっぱり役者の芝居には絶対かなわないし。それだけでプログラマー二、三カ月拘束しちゃうし。

——本気でやろうとしてたんですか？

東郷 ええ、考えてましたね。いや、じつはいまも考えてますよ(笑)。

——ぜひ。ところでハードがどんどん進化したとして『やるドラ』の先にあるものって、なんなんでしょうね。たとえばオンラインゲームみたいに町とか人とか場所をメディアのなかに保って、それを全部アニメーションで作っておく。で、プレイするた

びにちがう経験ができる、みたいなのも究極のかたちだと思うんですよ。容量の問題で難しいでしょうけど。

東郷 うーん、物理的な問題ですね。『ウルティマオンライン』とか『エイジオブエンパイア』みたいなネットゲームを、箱庭を作ってお皿という媒体につっこんで。やるユーザーによってはシナリオや芝居も変わるだろうし、そういったバリエーションを作っていこうってことを考えたら……うーん。テキストなら応用がきくんですが、映像とか音声とかのせろって言われたら、それはもう、不可能に近いですね。

池内 『ワールドネバーランド』を『やるドラ』でやれ、って感じですからねえ。

東郷 ただ、オンラインゲームっていうのはいいキーワードですよ。いずれ作りたいと思ってるジャンルなんです。そういうところでインタラクティブ性のあるドラマみたいなのが出てくると、すごいおもしろいと思いますけど。

——いまゲームとはなんなのか、市場に問われてる気がするんですよ。売れるのは『ドラゴンクエストモンスターズ』みたいに、インタラクティブ性とか箱庭性みたいな、何か明確なものを持っているソフトだし。

池内 ユーザーがゲームのなかのどこにいるかリアルタイムで知らせる、っていうシステムをどっかに置いてあげるのは必要だと思うんですよ。『やるドラ』の場合は達成率っていうもので。もともと達成率はユーザーの居場所を知らせるために置いただけで、みんなが100%目指すなんて思わなかったですけどね。

東郷 仕様として入ってなかったですからね。プロトタイプになかったし。リプレイ機能すらなかったし。全部あと付けで入れたんです、プログラムの仕様で。

池内 あれはうちからの要望で、いまプレイヤーがどこにいて、このゲームがどのくらいボリュームがあって、っていうのがわからないとすごく不安になるだろうな、と思って入れたんですけど。あれが山の頂上だと思ったプレイヤーがいっぱいいいた。個人的には、すごく意外な現象でした。

*

——とりあえず四作終わって一年の終業式って感じですけど。

西久保 『やるドラ』シリーズって、はっきり言って現場メチャクチャ(笑)。先が見えない作業だった。劇場作品の制作が伸びるとしたら、まだ全体の規模が見えてるからいいですけど。単純なカット数で、CD-ROM二枚で800カットくらいを予想してたらじつは1200から1500くらいになったりしてるし。すごいボリュームで、『季節を抱きしめて』が終わって、ようやくすべてが見えてきた。

東郷 これだけ膨大な量を作んなきゃいけないの？ っ(笑)。

西久保 僕以上に現場で絵を描いてる人が大変だったんですけど。

東郷 いろんな人が、私にだまされた、って言ってます(笑)。でもまあ、これはしかたがない。ゲームをよりよくするために僕自身が入り込んで作ってたから。止める人間が一緒になってワイワイ作ってしまった結果というか。もう、スケジュール的にも破綻きたして。

池内 結局誰もブレーキをかけなかったですからね。内容的にも予算的にも能力的にも。

——制作を終えるときは納期で妥協するときですか？

東郷 いや、どこを区切りにするかですよ。その与えられた時間のなかで最高のものにチューニングしていく、っていう。今回はそういうやり方をしなかったですね。いい言い方をすれば原点に帰った物作りなんですけどね。

池内 あの、やっぱり現場がこれ以上ががんばれない、ってとこまで引っ張った感じがありますよね。

東郷 それは、お金の問題だったかもしれないし、政治的な問題だったのかもしれない。

池内 そういう意味では、ゲームの現場でもアニメーションの現場でもいろいろ思いがあったとしても、やるべきことはやったな、みたいな想いはこの四作品にはあるんじゃないですかね。

東郷 あと、各作品の質が上がった理由として、うちの開発スタッフ、絵のディレクターとか演出陣とかが、『ダブルキャスト』なら『季節を抱きしめて』、『季節を抱きしめて』なら『ダブルキャスト』、お互いの作品を意識しながら、競争しながら作れたことが挙げられると思いますね。たとえば『季節を抱きしめて』のディレクターの藤咲が『ダブルキャスト』をプレイしてるかっていうと、してないんですよ。あ、こんな作品なんだ、っていまごろ言ってるくらいですからね。『サンパギータ』俺、買おうかな、とか言ってるし(笑)。じつはすぐ隣で仕事してるのに、お互いのことは見えてないっていうか、もうそれどころじゃない。みんな自分の仕事で手一杯ですからね。

——次回作は？

吉田 次回作って言われても、どういうかたちになるのかは全然決まっていなくて(笑)。

東郷 開発としては、もっと新しいことをやってみたい。やっぱりシステムのベース作るのって、開発の醍醐味じゃないですか。だから、もっともっと別のかたちでアニメーションを活かせるシステムっていうのを考案できるとおもしろいかなと思

いますけど。

池内 いや、まったく未定なんですよ。ほんとうにやってるともやってないとも言えない。なにもやってないわけではない……というくらいかな(笑)。ただ、次に提案できるものが『やるドラ』かそうでないか、っていうことはさておき、シュガー&ロケッツとProduction I.Gのタッグにおいて新しいタイトルを提供できる機会は近い将来、必ずあると思います。

——それは『やるドラ』じゃないかもしれないということですか？

池内 うーん……どうでしょうか(笑)。『やるドラ』を作ってる、っていうふうには言っちゃうといままでの延長線上で考えられちゃうから言い方を変えると、次はいままでの『やるドラ』四タイトルを礎として、ゼロリセットして作ってる(笑)、はずですよ。

東郷 任天堂さん式にいけば『やるドラ』が次回作では『スーパーやるドラ』になっているかもしれない。『やるドラ64』とか『やるドラ128』とか。

池内 『やるドラ128』(笑)。まあ、それはそれでまた新しいアナウンスができるんじゃないかな。『やるドラ』であっても『やるドラ』でなくてもですね、いろんな意味できちんと冒険できると思います。

吉田 コップのなかで作ってるときって、本当はバケツで作りたいぐらいのアイデア量で作ってて、入らないから削っちゃってるんですよ。新しくバケツが出来上がってきたときには、またそれにあふれんばかりのアイデアがあって。作っているときはプールを予想していて、結局削っちゃう、っていうことなんです。その部分では、常にやりきれなかったことがいっぱいある。プレイステーションという箱のなかに今回入れられなかったものを、たくさんたくさん持っている。だからそれをぶつけていきたいっていう希望がありますね。上を見ていくっていうか、先を見ていくっていうか。

東郷 現状のシステムにも、まだチューニングの余地があるんですよ。やると開発が大変になるっていうか、いまの十倍くらいの手間になるんですけど、そういった実験の成果を次の機会に活かしたいと思います。

(取材・構成／後藤 勝、98年11月6日 Production I.G・Gスタジオにて収録)

『やるドラ』シリーズ既発作の案内

春、夏、秋、そして冬。ときにやさしく、ときにせつなく。
めぐりゆく季節があなたの心を様々な色に染めてくれます。

『ダブルキャスト』



情愛をゆるやかに焦がす黄色い太陽。流れ出る汗はそのままだに蟹気楼が彼女の影を歪ませる

『季節を抱きしめて』



春爛漫。桜狩に夢うつつの人々が舞い落ちる薄桃色のちいさな花びらを踏みしめ歩きだす

『サンパギータ』



薄明の朝に降り注ぐ冷たい秋雨。路地裏で震えるきみの寂しげな吐息がぼくの胸をうつ

●ゲームソフト

ダブルキャスト

季節を抱きしめて

サンパギータ

好評発売中(CD-ROM2枚組:本体価格4800円)

©1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Sugar&Rockets Inc.

●ファミ通責任編集の『やるドラ』攻略本シリーズ

『ダブルキャスト』 オフィシャルガイドブック

『季節を抱きしめて』 オフィシャルガイドブック

『サンパギータ』 オフィシャルガイドブック

好評発売中(B5判:本体価格 各1000円)

©1998 ASCII

YUKIWARINO HANA ALL STAFF LIST

企画・原作

■ Production I.G

CAST

■ 桜木花織 日高のり子
 ■ 主人公 檜山修之
 ■ 小林勇一 堀内賢雄
 ■ 小林美雪 淵崎ゆり子
 ■ 相川教授 飯塚昭三
 ■ 大久保芳彦 森川智之
 ■ 川嶋健太 永野広一
 ■ 警官 大西健晴
 ■ 子供 半場友恵

STAFF

■ アニメーションプロデューサー 寺川英和
 ■ 脚本 関島真頼 藤咲淳一
 ■ 絵コンテ 荒川真嗣 西久保瑞穂
 ■ 演出 千葉大輔 西久保瑞穂
 ■ キャラクターデザイン・作画監督 荒川真嗣
 ■ 美術監督 小林七郎
 ■ 色彩設計・色指定 水田信子
 ■ ビジュアルコンセプト 荒川真嗣
 ■ プログラム 今村雄一 堀内義朗 鷹津 由 藤咲淳一 重松俊一 安部仁隆
 ■ グラフィックデザイン 藤咲淳一
 ■ サウンドデザイン 重松俊一 安部仁隆
 ■ シナリオスクリプト 藤咲淳一 今村雄一
 ■ 作画監督補 後藤隆幸 谷津美弥子 鍋田香代子
 ■ レイアウト 荒川真嗣 佐々木守 中村裕之 竹田いつ子 谷津美弥子 森川聡子 大川弘義 小村方宏治 佐藤雅弘 山口賢一 星 和伸 竹谷今日子 坪内克幸 野田武広 村田俊治 大原泰志 児山昌弘 鍋田香代子
 ■ 動画検査 荒川真嗣
 ■ 動画 西村潤子 Production I.G 中林美佳 藤井栄美子 藤田美香 大久保徹 和田さつき 大田和寛 窪田康高 中島由喜 神 智弘
 Production I.G 新潟スタジオ
 石崎和哉 岡 啓之 森田 典 森田 史 三田由起子 竹内哲也
 スタジオライブ 石渡清美

原 将治
 藪本陽輔
 堺 美和
 高橋美香

ガイナックス
 石崎寿夫
 小野修次
 末富慎治
 高橋拓朗

OHプロダクション
 田辺正恵
 辻 仁子
 川上 恵

ゴンゾ
 安念孝夫
 平尾大作
 方波見 学

スタジオ・マーク
 山内祐介

小林幸子
 平出差知予
 荘 暁
 川田 学
 市万田千恵子
 西村潤子
 内林裕美

■ チーフオペレーター
 ■ デジタルオペレーション Production I.G

井上佳津枝
 佐久間未希
 茂木早誉
 古川 誠
 浅野理恵
 佐藤珠香
 小山千代美
 伊藤光子
 金子義幸
 榊原 広
 荒川真嗣
 小林プロダクション
 加藤賢司
 嶋田昭夫
 高橋久嘉
 柿本八起
 中村豪希
 秋山健太郎
 牧野登紀子
 今井 修
 倉橋 隆

■ 美術設定
 ■ 背景

■ デジタルエフェクト
 ■ 2Dワークス
 ■ 制作担当
 ■ 制作進行
 ■ デジタル制作 黒田 聡 海鋒重信 浅野真樹子 三本隆二 早崎博文 黒澤 亘 天貝知広 若林漢二

■ アシスタントディレクター 後藤みどり
 ■ 開発アシスタント 姫野純子 上石竜広 栗原映子

■ サウンド「雪割りの花」
 ■ 音楽・BGM作曲・ギター演奏 白井良明
 ■ BGMデータ制作 松谷直樹
 ■ サウンドサポート 清水彰彦 (SoytzerMusic) 藤澤孝史 (SCEI)

■ サウンド制作進行 荒木裕子 (SCEI)
 ■ エンディングテーマ「GHOST DANCE」

■ 歌 Yu-Kalie
 ■ 作詞・作曲 岩村ゆかり
 ■ 編曲 上村佳弘 今井了介

■ Produced 清水彰彦 (SoytzerMusic) & 岩村ゆかり

■ Programming 今井了介
 ■ Guitar 上村佳弘
 ■ Bass 井上富雄
 ■ Recorded & Mixed by 石井達也
 ■ Recorded & Mixed at ON AIR 麻布スタジオ
 ■ Supervisor 西久保瑞穂 (Production I.G)
 ■ オーディオ・演出 田中英行
 ■ ミキサー 澁江博之 (AUDIO・タナカ)
 ■ 効果 藤山 満 (フィズサウンドクリエイション)
 ■ 録音スタジオ スタジオフォーマ
 ■ 音響制作 AUDIO・タナカ
 ■ キャスティングコーディネーター 高橋正彦
 ■ 録音台本 プラタナス
 ■ 制作協力 長崎行男 (SCEI) 村松孝晃 (SCEI) 美川一成 (SCEI) 水野雅之 (SCEI) 吉澤 礼 (SCEI) 赤塚順一 (SCEI) 日吉正樹 (SCEI) 山本直人 (murmur's GROUP) 遠藤力也 (murmur's GROUP) 柏又和宏 (murmur's GROUP)

■ プロモーション 佐伯雅司 (SCEI) 小室 吏 (SCEI) 細谷 恵 (SCEI) 山口光秀 (SCEI) 湧永裕子 (SCEI)

■ セールスプロモーション 官能昭宏
 ■ ゲームディレクター 藤咲 淳一 (Production I.G) 今村 雄一 (Production I.G)

■ アニメーション監督 西久保瑞穂
 ■ ディレクター 池内 伸彰 (Sugar&Rockets) 吉田 慎一 (Sugar&Rockets)

■ ゲーム総監修 東郷光宏 (Production I.G)
 ■ エグゼクティブプロデューサー 石川光久 (Production I.G) 山元哲治 (Sugar&Rockets)

■ 製作総指揮 佐藤 明 (SCEI)
 ■ 制作 Sugar&Rockets Production I.G

製作・著作
 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
 ©1998 Sony Computer Entertainment Inc.
 Produced by Sugar & Rockets Inc.

雪割りの花

オフィシャルガイドブック

1998年12月28日 初版発行

発行人/編集人 浜村弘一
副編集人 野田 稔/田原誠司
編集長 坂本武郎
副編集長 澄田雅範

発行所 株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話03-5351-8111

発売元 株式会社アスペクト
〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル6階
ETM営業部 電話03-5433-7850

編集 大谷芳弘(ファミ通書籍編集部)
構成・執筆 後藤 勝
アートディレクション 大城修一(ファミ通書籍編集部)
デザイン・装丁 齋木健士(ファミ通書籍編集部)
レイアウト 株式会社あとらす二十一

カバー・表紙PHOTO 伊 哲郎
表紙PHOTO提供 世界文化フォト
インタビューPHOTO 森若 匡
編集協力 中野敏幸/高橋知秀/山口 誠(ファミ通書籍編集部)

制作協力 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
株式会社シュガーアンドロケッツ
株式会社プロダクション・アイジー

進行管理 高橋敦子(ファミ通書籍編集部)
制作購買 稲垣勢津子
印刷 共立印刷株式会社

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)、株式会社アスペクトからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

本書についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時までの間に、電話03-5433-7143で受け付けています。

※ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、ご了承ください。

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。“やるドラ”および“雪割りの花”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

定価はカバーに表示してあります。

©1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Sugar&Rockets Inc.
©1998 ASCII

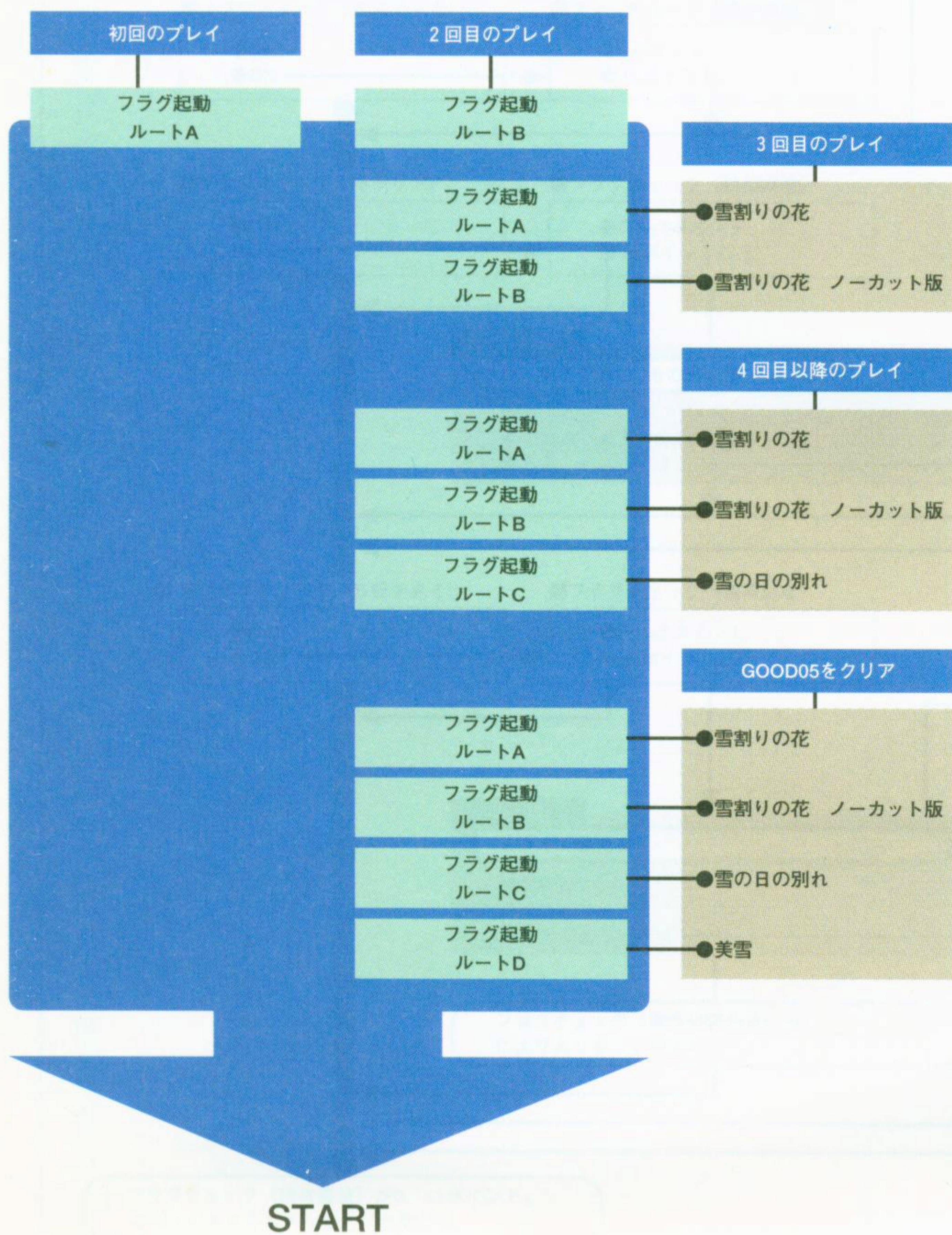
ISBN4-7572-0298-9

●1189327

Printed in Japan

クリアデータフラグチェック

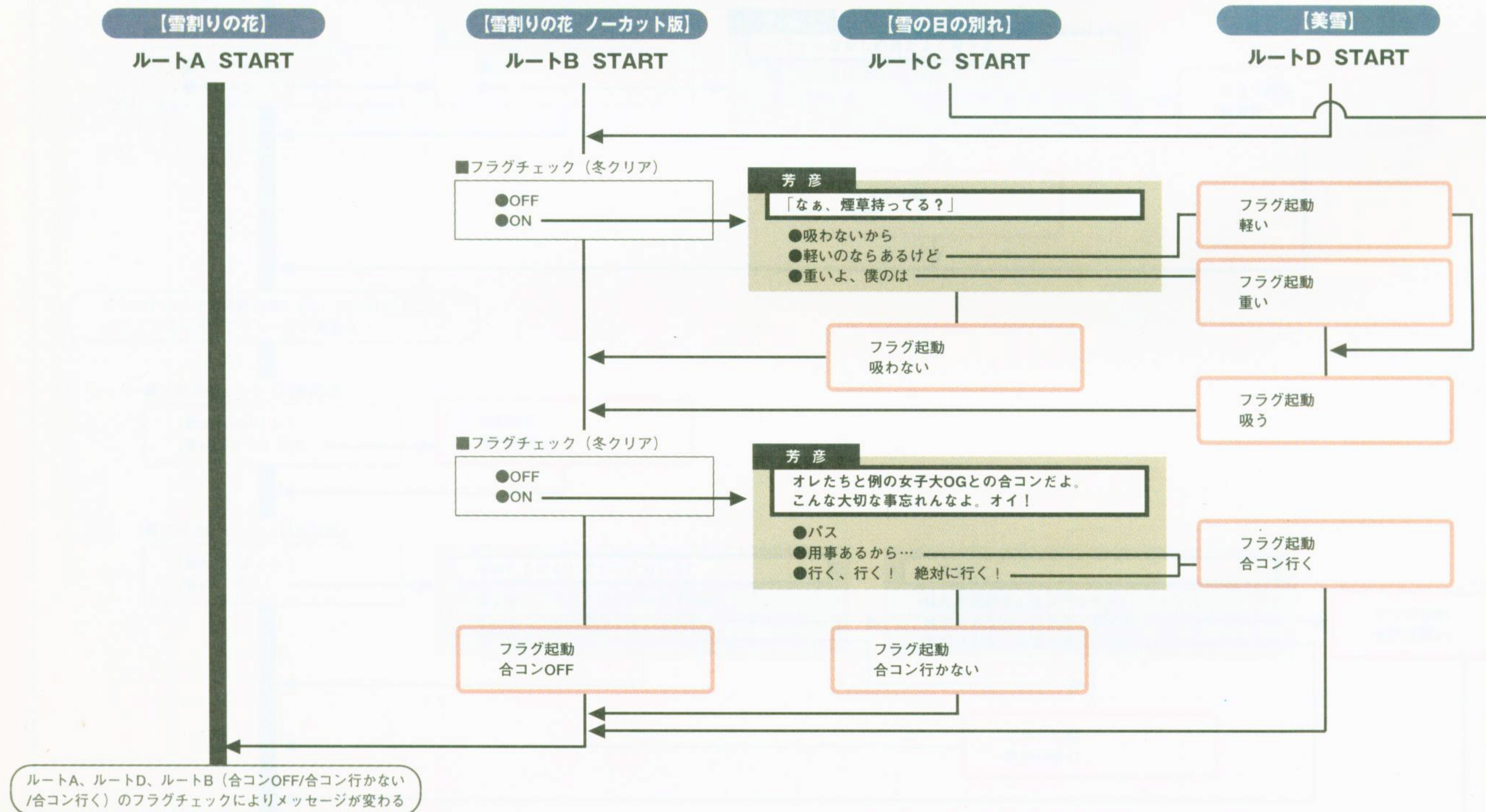
『雪割りの花』にはルートAからルートDまでの4つのシナリオがあり、プレイ回数やクリア状況によって選べるシナリオが変化します。初めてのプレイではルートA、2回目のプレイではルートBが自動的にスタートするためにシナリオ選択はできませんが、3回目のプレイではルートAとルートBのどちらかを選択できるようになり、4回目以降のプレイではルートA～ルートCの3つのシナリオを選択できます。そして、GOOD05をクリアしたことがあるデータでプレイを開始すると、ルートA～ルートDの4つのシナリオを選択できるようになります。



記号の見方

- ◆ **シーン番号** 『雪割りの花』をプレイ中「ここまでの思い出を記録しますか」と訊ねられたときに「はい」のデータ管理画面へ移行します。この際にデータをセーブすると「scene**」と表示されます。本書ではこの「scene**」を各場面の番号として使用しています。ただし、同じシーン番号を繰り返すと複雑になってしまうこともあり、区切りのいい箇所です。
 - scene **12**
- ◆ **エンド番号** シーン番号同様、メモリーカードのデータ管理画面に表示される「GOOD**」「BAD**」それぞれのエンドの番号として使用しています。
 - GOOD **01** | BAD **01**
- ◆ **ブロック番号** **A** 各sceneごとに分かれた経路どうしをつなぐ記号です。A₁～A₂のように同じ記号で接続します。
- ◆ **ジャンプ番号** ★1などの略号が記入されていることがあります。これらの番号は、同じscene内のほかのジャンプ番号へ、直接移動(ジャンプ)することを表わしています。
 - ★2
- ◆ **BOXの種類** 各scene内に書かれている文字情報はそのすべてを箱に収めて扱っています。本書では、キャラクターBOX、フラグBOXの2種類を総称しています。さまざまなBOXについては、右のキャラクターBOX、フラグBOXの欄を参照してください。

scene 0



〈キャラクターBOX〉

プレイヤーの行動や発言などに関連した文章を収めたBOXです。通常は下のBOXへと連結していきますが、選択肢の行頭ないし文末から線が延びている場合には左右へと分岐していきます。

a) 台詞+ 選択肢

(その選択肢が出現する直前の)台詞と選択肢の文章を収めたBOXです。(主人公の独白の場合には人名は付けていません)

花織

ありがとう、昂 ずっと付き添ってくれて

- 気にしないでください、花織さん
- 気にするなよ、花織
- 気にするなよ、花織ちゃん

b) 選択肢

選択肢が出現する直前、その選択肢に至る台詞がない場合、BOXには選択肢のみを収めています。

- …何をしたらいいんだろう…
- 花織さんに電話しよう…
- もう一度、昂一さんに相談しよう

〈フラグ、フラグBOX〉

フラグとは、プログラム中の目印のことです。たとえばゲーム開始時に「ラーメンを食べるかハンバーガーを食べるか」という選択肢があったとします。このときにラーメンを食べれば「ラーメン」というフラグがONになる、というプログラムをゲーム開発者は作るわけです。そしてある場所にきたときにラーメンというフラグがONになっていればグッドエンド、OFFならばバッドエンドというような使い方をするのが一般的な用法です。以下、そのフラグに関連したBOXについて説明していきます。

a) フラグチェックBOX-1

あるフラグがONになっているかOFFになっているかをチェックする場所である、ということを示すBOXです。ONとOFFで必ず分岐します(違う選択肢に行く分岐もあれば、途中の台詞が少し違うだけという分岐もあります)。

■フラグチェック (冬クリア)

●OFF

●ON

b) フラグチェックBOX-2

前述したようにフラグチェックの結果、台詞や場面が変わるだけで(達成率は別々に加算されることがあります)また本筋へ戻る、などというときもあります。その場合はこのBOXで、フラグチェックの結果がどのように反映されるかを表わしています。

フラグチェック (留守電聞く) により経路が分岐する

フラグチェック (昂の事) によりメッセージが変わる

c) フラグ起動BOX

その経路を通過したときに、あるフラグが起動する(ONになる)ことを表わしたBOXです。

フラグ起動 昂の名を騙る

■フラグチェッ

●OFF

●ON

■フラグチェッ

●OFF

●ON

フラグ起

疑い+1

■フラグチェッ

●OFF

●ON

■フラグチェッ

●ルートA

●吸わない

●吸う

フラグチェック(花織の または+1以上でそれぞ

■フラグチェッ

●疑い0ボ

●疑い+1

主人公

煙草…!

●やめたんだ…この形

●やめたんだ…花織

■フラグチェッ

●疑い0~

●疑い+2

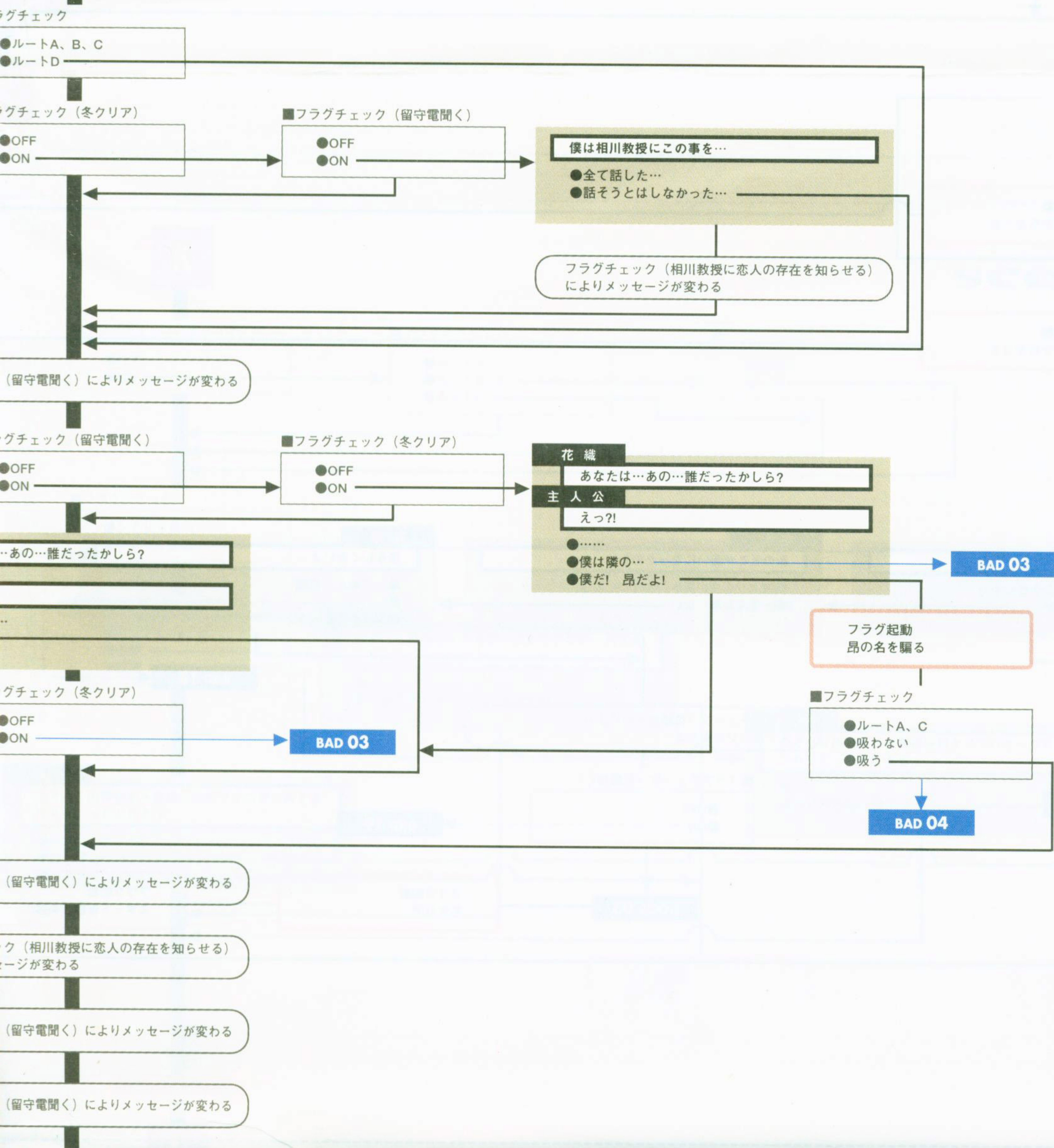
●疑い+4

セー

scene 2

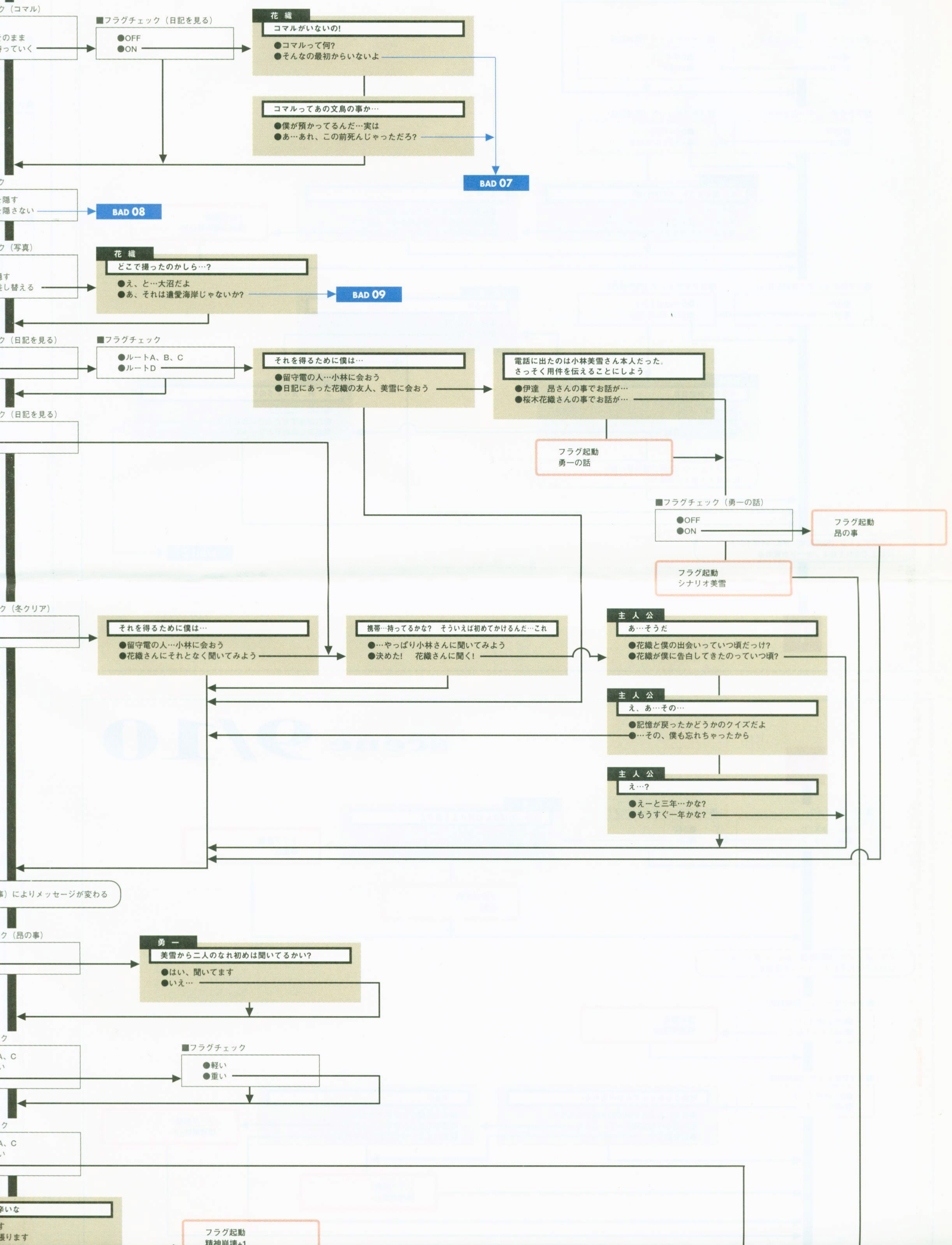
B

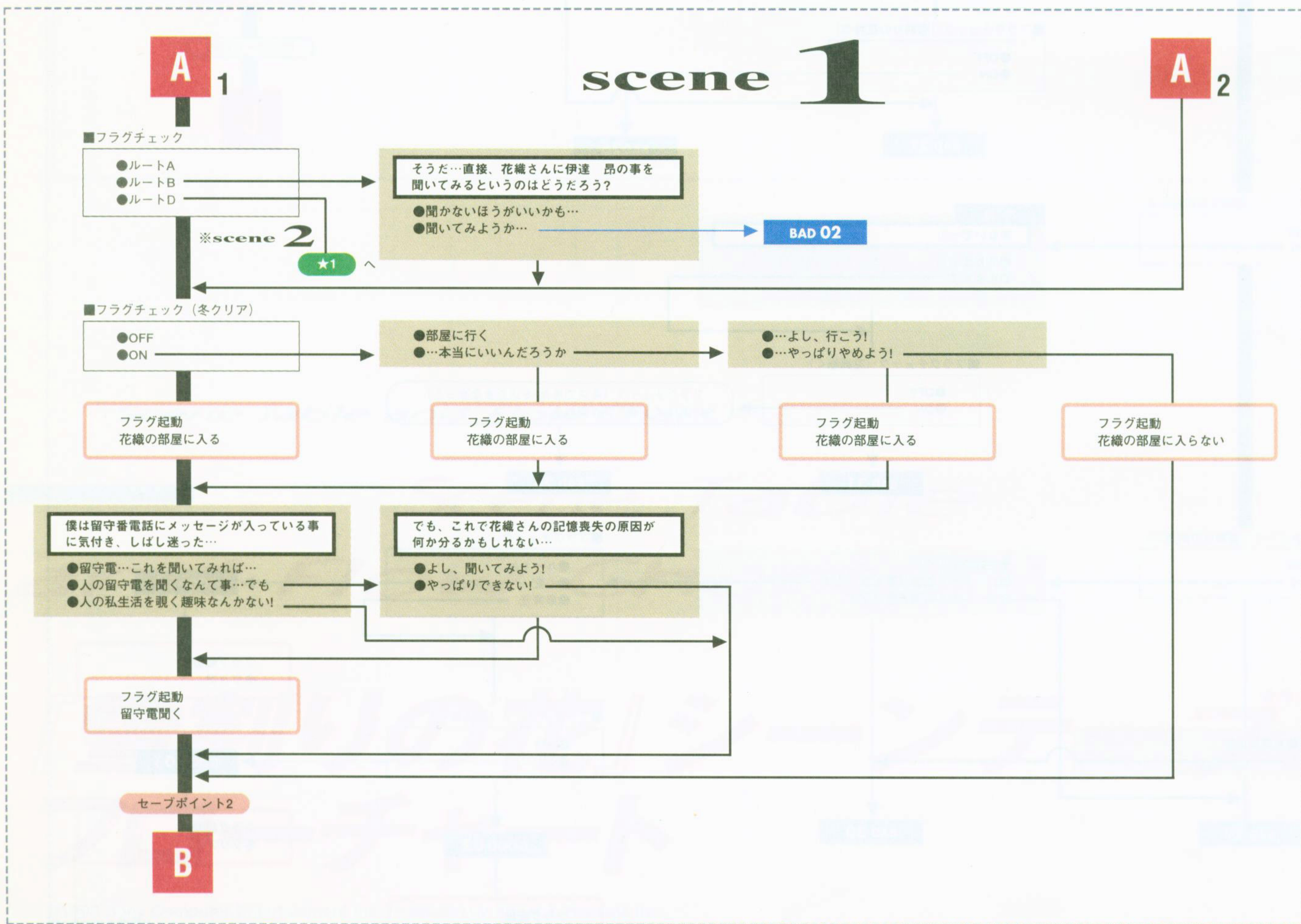
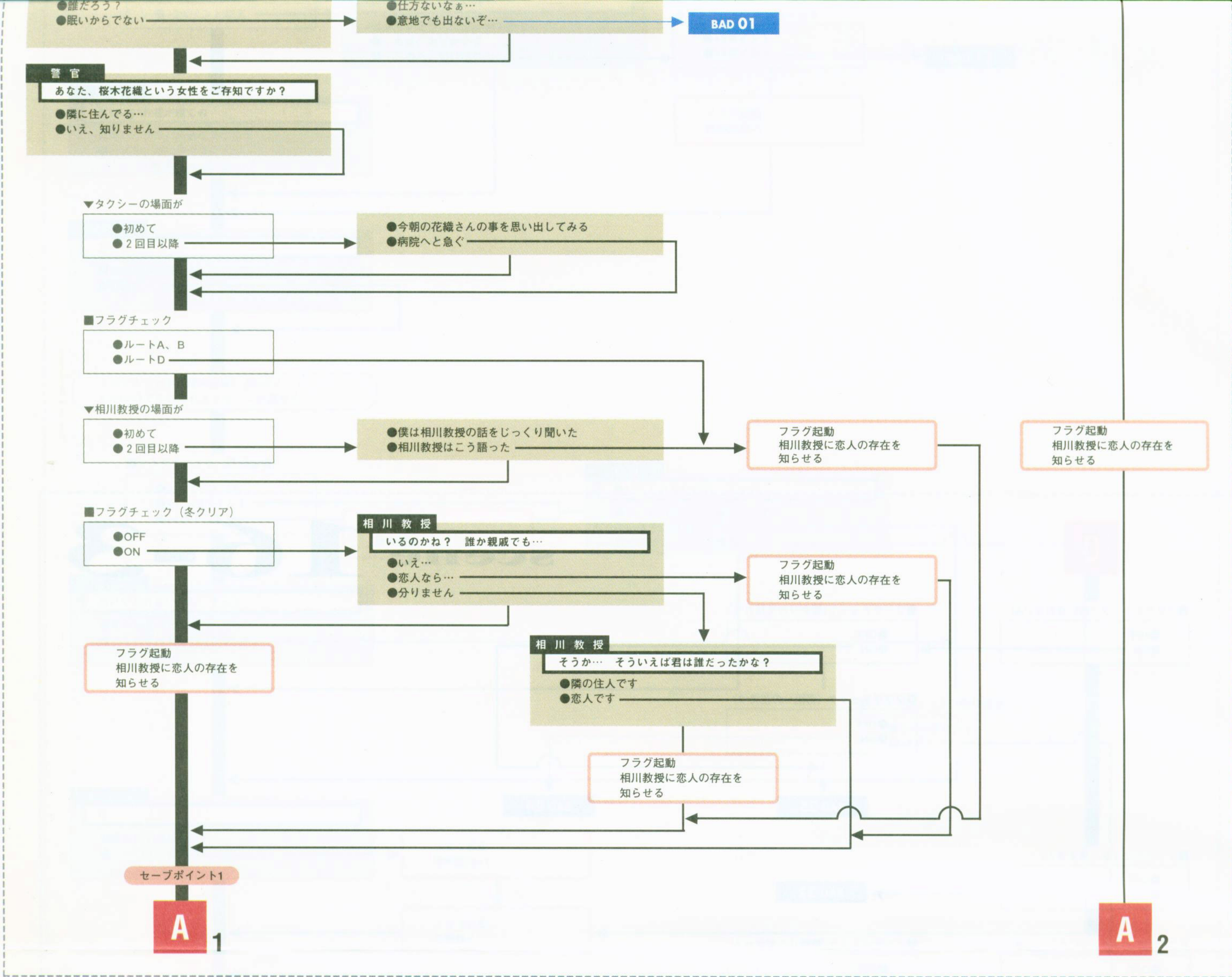
★1 ※scene 1 から

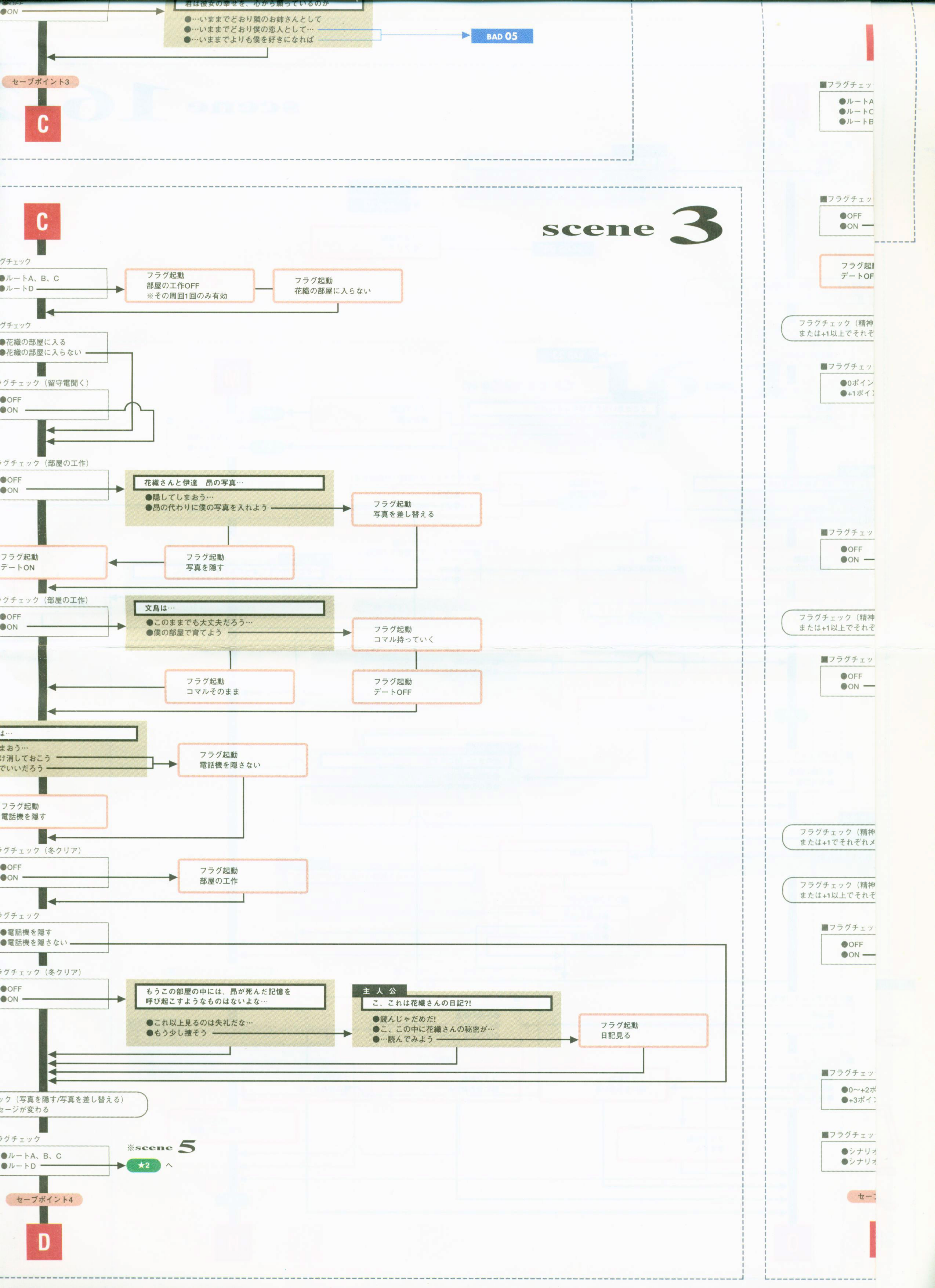


セー

★2 ※scene 3 から







scene 3

君は彼女の幸せを、心から願っているのか
 ●…いままでどおり隣のお姉さんとして
 ●…いままでどおり僕の恋人として…
 ●…いままでよりも僕を好きになれば

BAD 05

セーブポイント3

C

フラグチェック

●ルートA、B、C
 ●ルートD

フラグ起動
 部屋の工作OFF
 ※その周回1回のみ有効

フラグ起動
 花織の部屋に入らない

フラグチェック

●花織の部屋に入る
 ●花織の部屋に入らない

フラグチェック (留守電聞く)

●OFF
 ●ON

フラグチェック (部屋の工作)

●OFF
 ●ON

花織さんと伊達 昂の写真…
 ●隠してしまおう…
 ●昂の代わりに僕の写真を入れよう

フラグ起動
 写真を差し替える

フラグ起動
 デートON

フラグ起動
 写真を隠す

フラグチェック (部屋の工作)

●OFF
 ●ON

文鳥は…
 ●このままでも大丈夫だろう…
 ●僕の部屋で育てよう

フラグ起動
 コマル持っていく

フラグ起動
 コマルそのまま

フラグ起動
 デートOFF

フラグ起動
 デートON

は…
 まおう…
 け消しておこう
 でいいだろう

フラグ起動
 電話機を隠さない

フラグ起動
 電話機を隠す

フラグチェック (冬クリア)

●OFF
 ●ON

フラグ起動
 部屋の工作

フラグチェック

●電話機を隠す
 ●電話機を隠さない

フラグチェック (冬クリア)

●OFF
 ●ON

もうこの部屋の中には、昂が死んだ記憶を
 呼び起こすようなものはないよな…
 ●これ以上見るのは失礼だな…
 ●もう少し捜そう

主人公
 こ、これは花織さんの日記?!
 ●読んじゃだめだ!
 ●こ、この中に花織さんの秘密が…
 ●…読んでみよう

フラグ起動
 日記見る

フラグチェック (写真を隠す/写真を差し替える)
 セージが変わる

フラグチェック

●ルートA、B、C
 ●ルートD

※scene 5
 ★2

セーブポイント4

D

■フラグチェック
 ●ルートA
 ●ルートC
 ●ルートE

■フラグチェック
 ●OFF
 ●ON

フラグ起動
 デートOFF

フラグチェック (精神
 または+1以上でそれぞ

■フラグチェック
 ●0ポイン
 ●+1ポイン

■フラグチェック
 ●OFF
 ●ON

フラグチェック (精神
 または+1以上でそれぞ

■フラグチェック
 ●OFF
 ●ON

フラグチェック (精神
 または+1でそれぞれメ

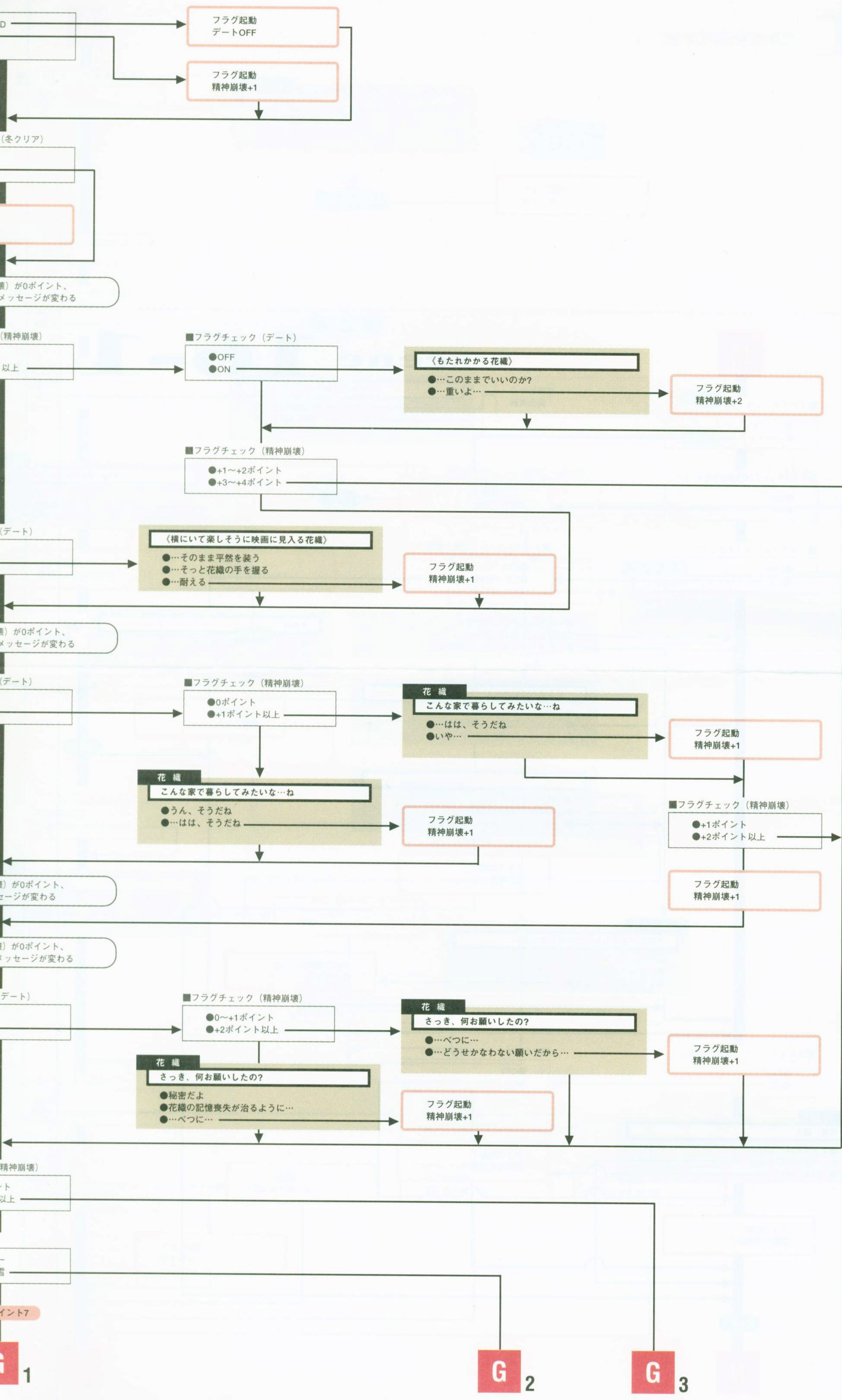
フラグチェック (精神
 または+1以上でそれぞ

■フラグチェック
 ●OFF
 ●ON

■フラグチェッ
 ●0~+2ポ
 ●+3ポイン

■フラグチェッ
 ●シナリオ
 ●シナリオ

セー



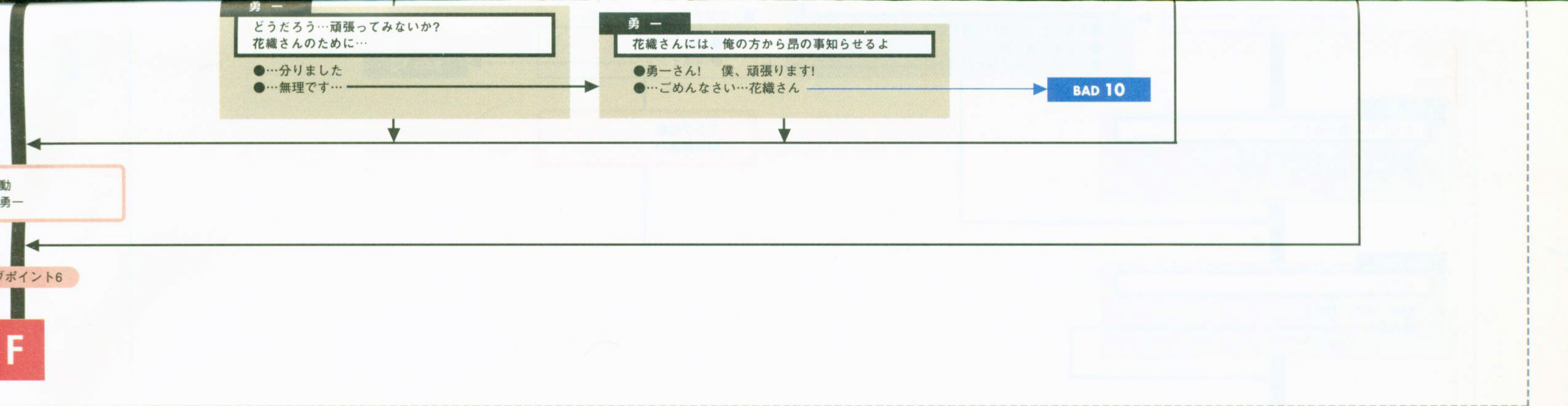
フラ
シナ

■フラグ
●0
●+1
●+2

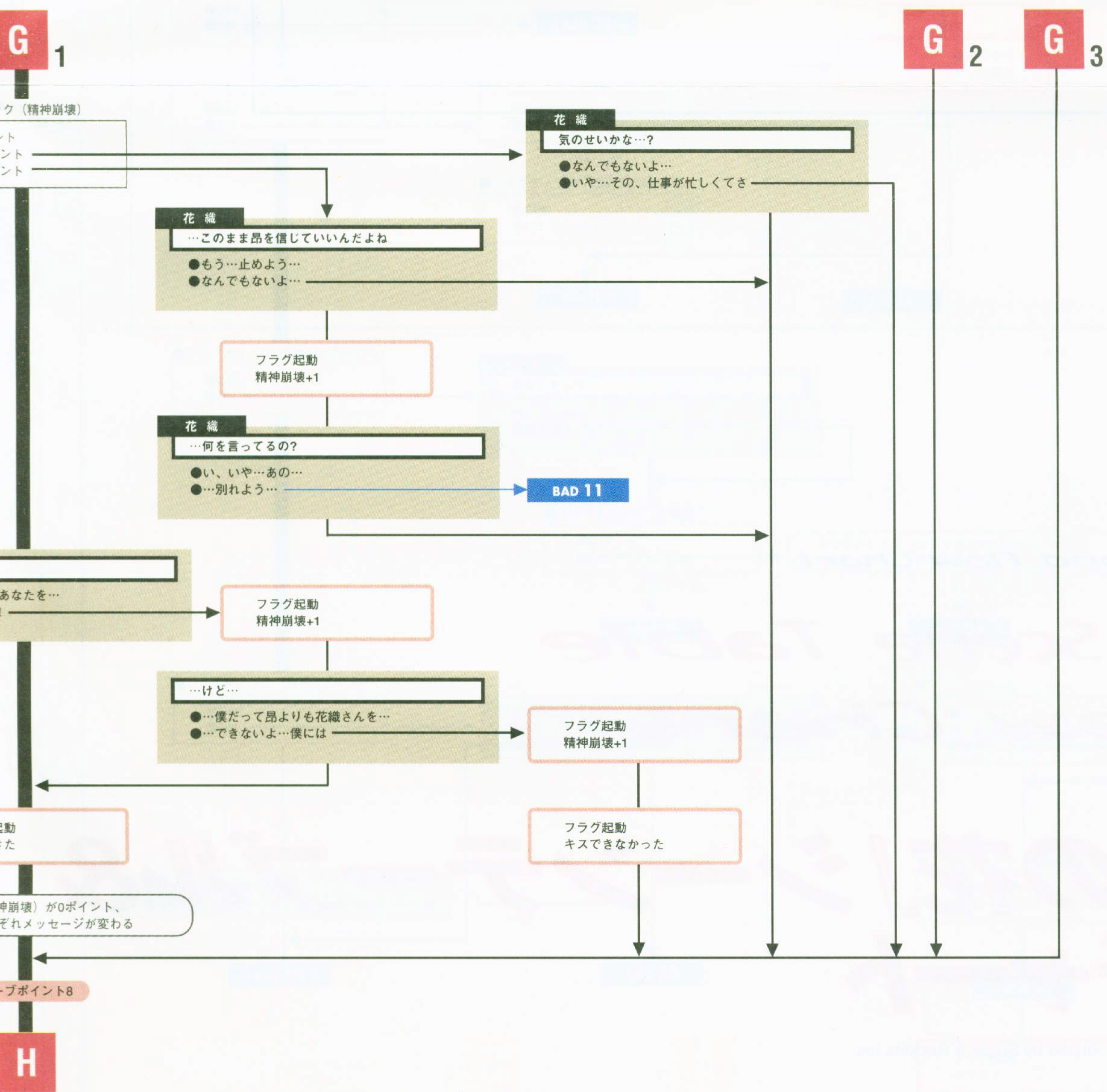
…花織さん…?
●…花織さん…
●…出来るわけ

フラ
キス

フラグチェック
または+1以上で

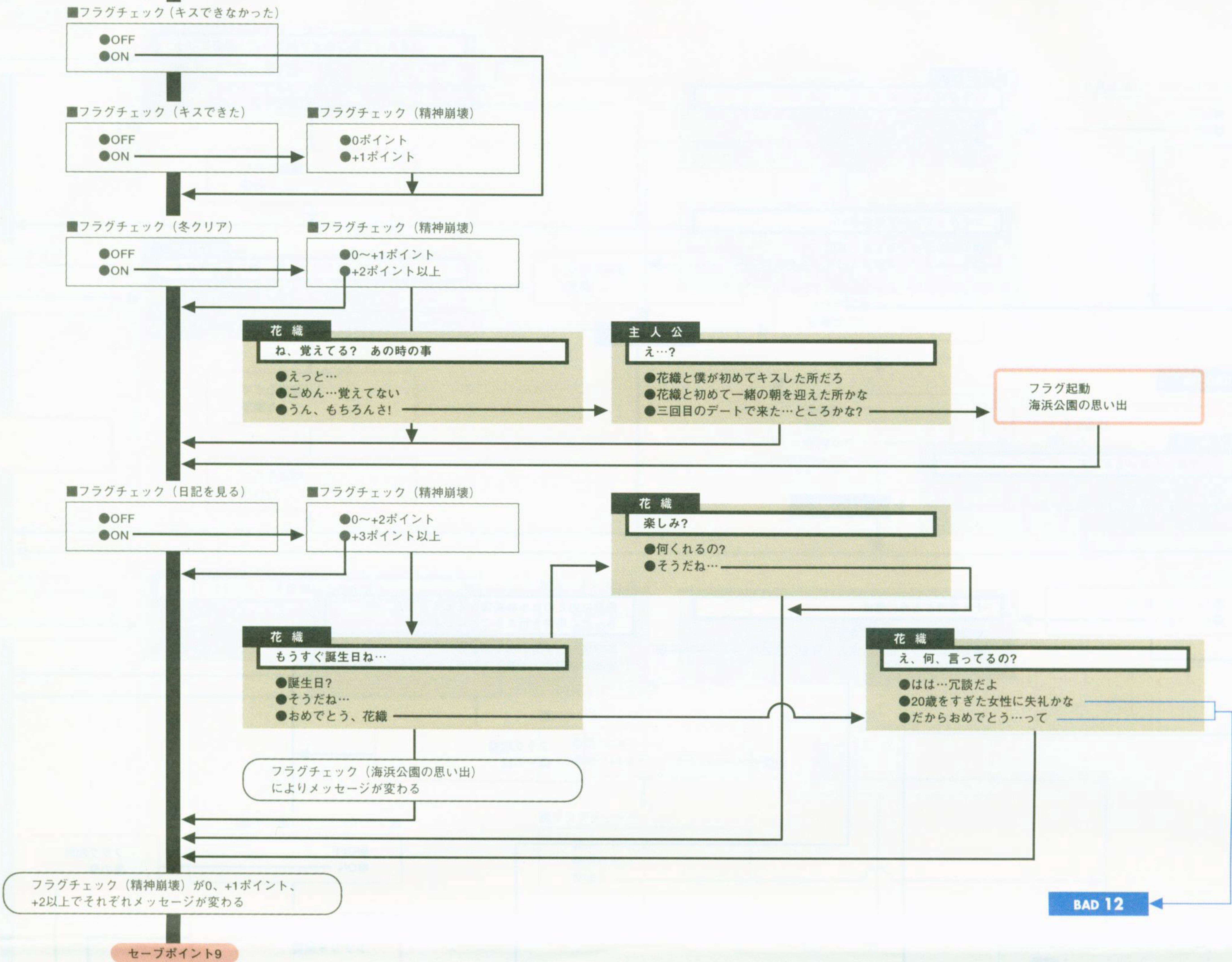


scene 7



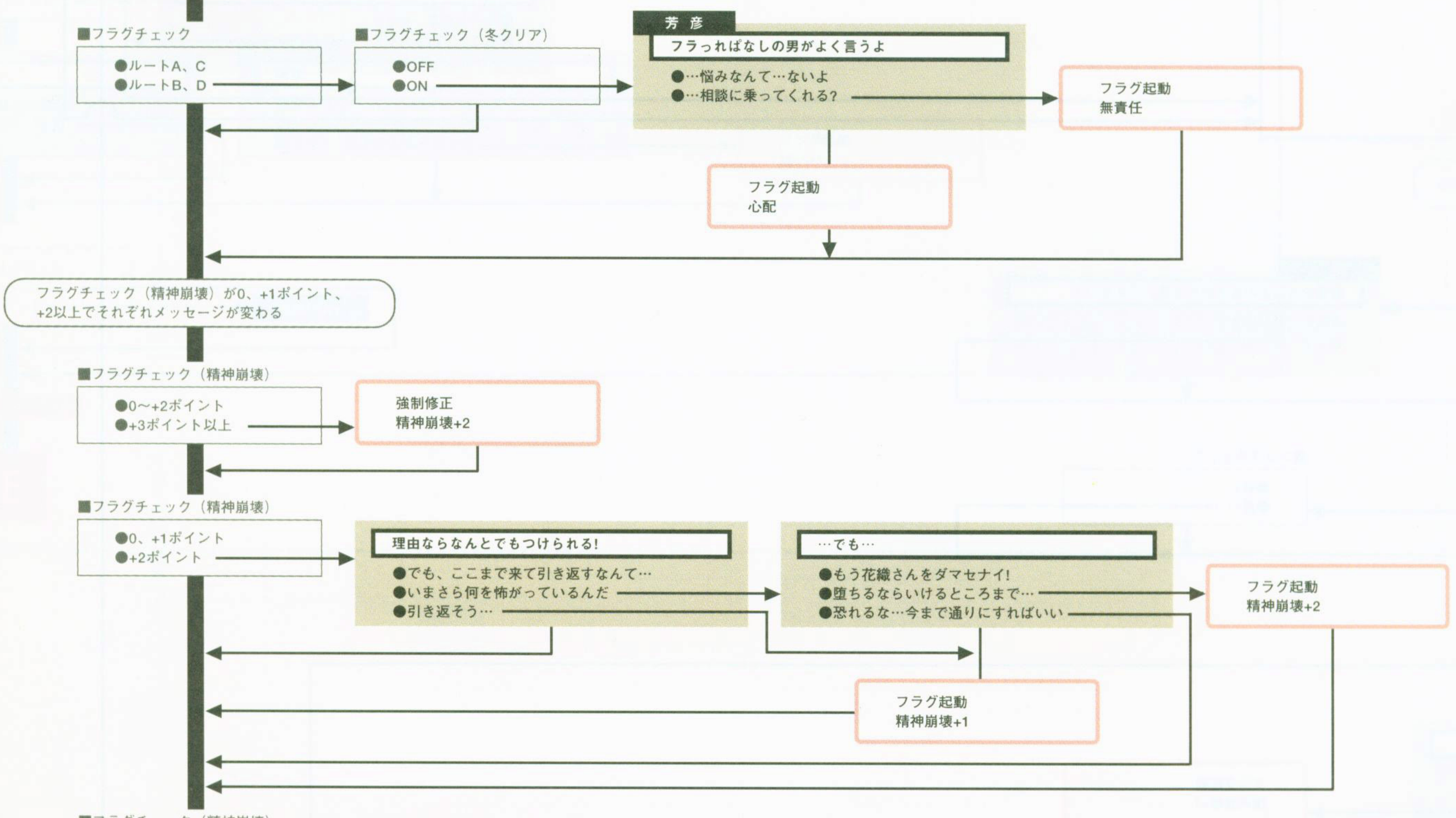
scene 8

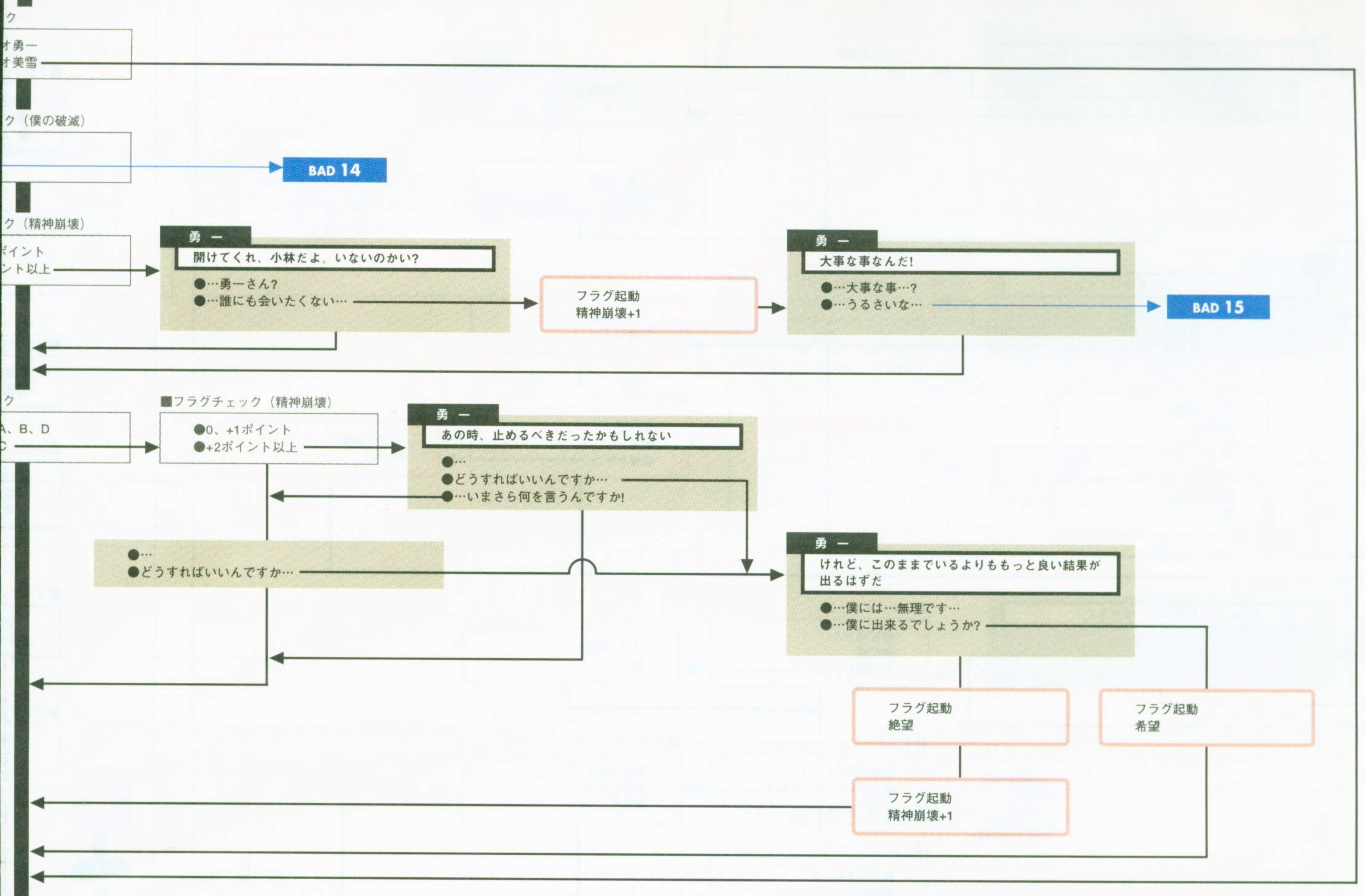
H



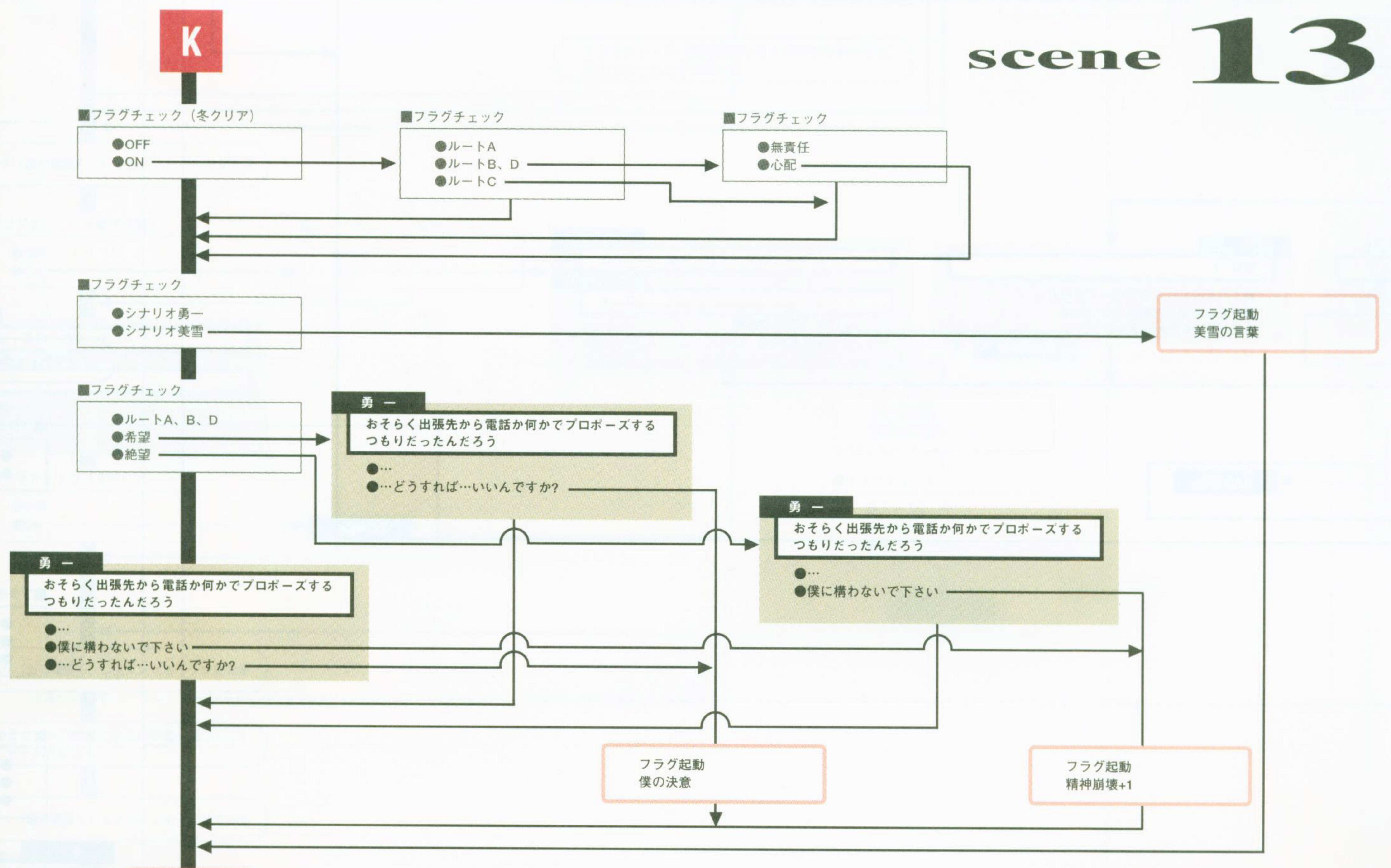
scene 9/10

I





ポイント11



セーブポイント12

■フラグチェック (美雪の言葉)

- OFF
- ON

美雪さんはなぜ僕に謝ったりしたんだろう

- 美雪さんの連絡を待とう
- 美雪さんに聞いてみよう

BAD 16

…ずいぶんと時間経ったぞ

- 美雪さんの連絡を待とう
- 美雪さんに電話しよう

BAD 17

…ずいぶんと時間経ったぞ

- 美雪さんの連絡を待とう
- 美雪さんに電話しよう

美雪
兄貴、昂さんの親友だから…私よりも君の力になれると思うの

- そんな事ないです
- …紹介してください

フラグ起動
美雪の言葉OFF

フラグ起動
精神崩壊+1

■フラグチェック (冬クリア)

- OFF
- ON

■フラグチェック (僕の決意)

- OFF
- ON

■フラグチェック (希望)

- OFF
- ON

いや、ウソではなく本当の人生を歩むために

- …決着をつけよう!
- …僕にはできない!

■フラグチェック (精神崩壊)

- 0ポイント
- +1~+3ポイント
- +4ポイント

逃げちゃだめなんだ…

- やっぱり無理だよ!
- …決着をつけよう!

フラグ起動
喫茶店行かなかった

■フラグチェック (僕の決意)

- OFF
- ON

織
うしたの?
あのさ…今度の日曜日だけ…
…僕といちゃいけない…

フラグ起動
喫茶店行かなかった

織
た、会えないのね…
いや、会ってほしいんだ
…うん、ごめん

フラグ起動
喫茶店行かなかった

フラグチェック (僕の決意) により
メッセージが変わる

セーブポイント13

■フラグチェック

- ルートA、B、D
- ルートC

主人公
実は…

- …言えない…別れようなんて…
- …もう…別れないか…

花織
私のどこが嫌いになったの?

- 僕よりも良い男はいっぱいいるよ
- …そんな事…ない

花織
昂らしくないよ…

- …ごめん、花織
- …
- 昂は死んだんだ…

BAD 18

フラグチェック (花織抱く) により
メッセージが変わる

■フラグチェック

- ルートA、B、D
- ルートC

BAD 20

■フラグチェック (花織抱く)

- OFF
- ON

BAD 19

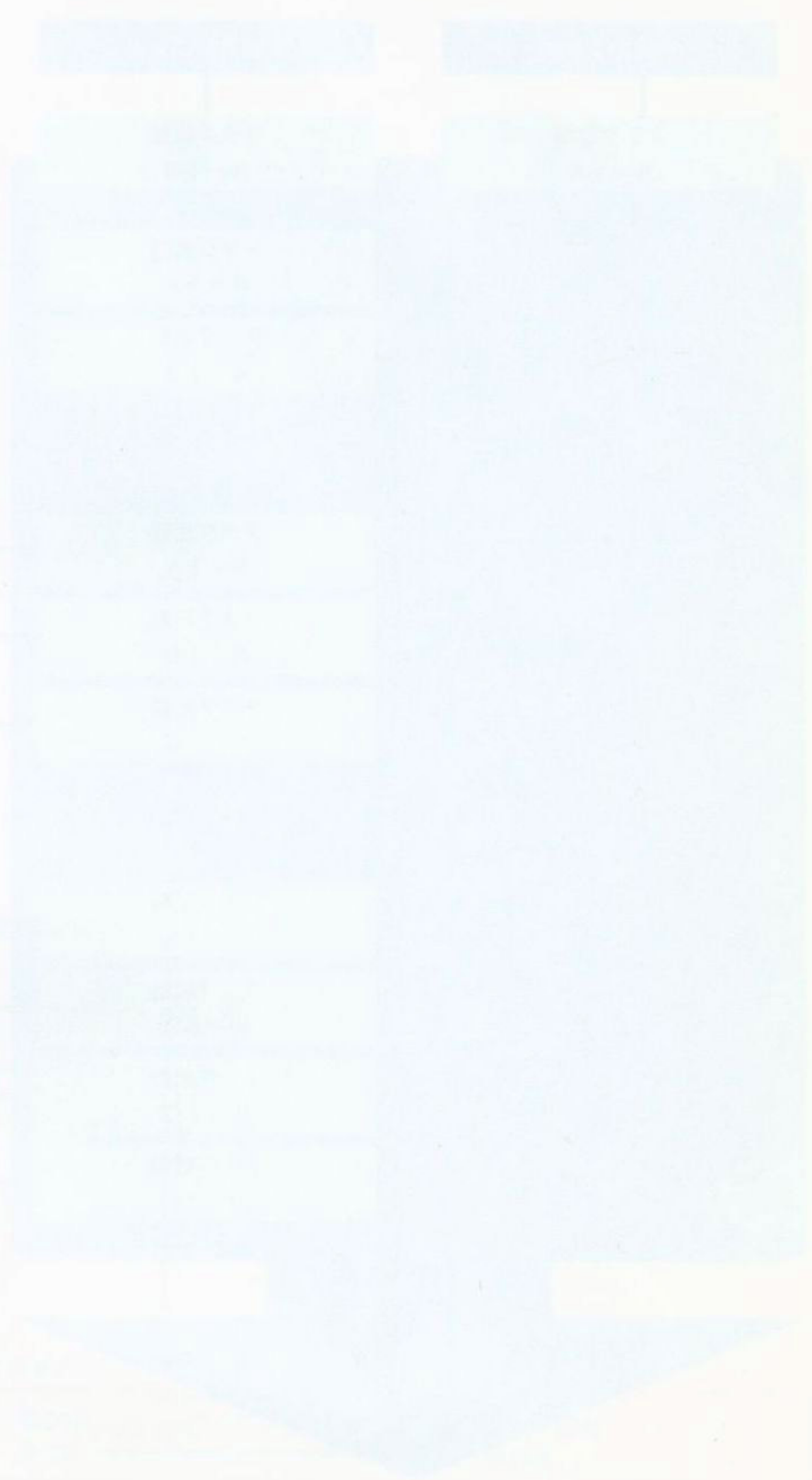
GOOD 05

フラグ起動
冬クリア

フラグ起動
スタート位置「美雪」

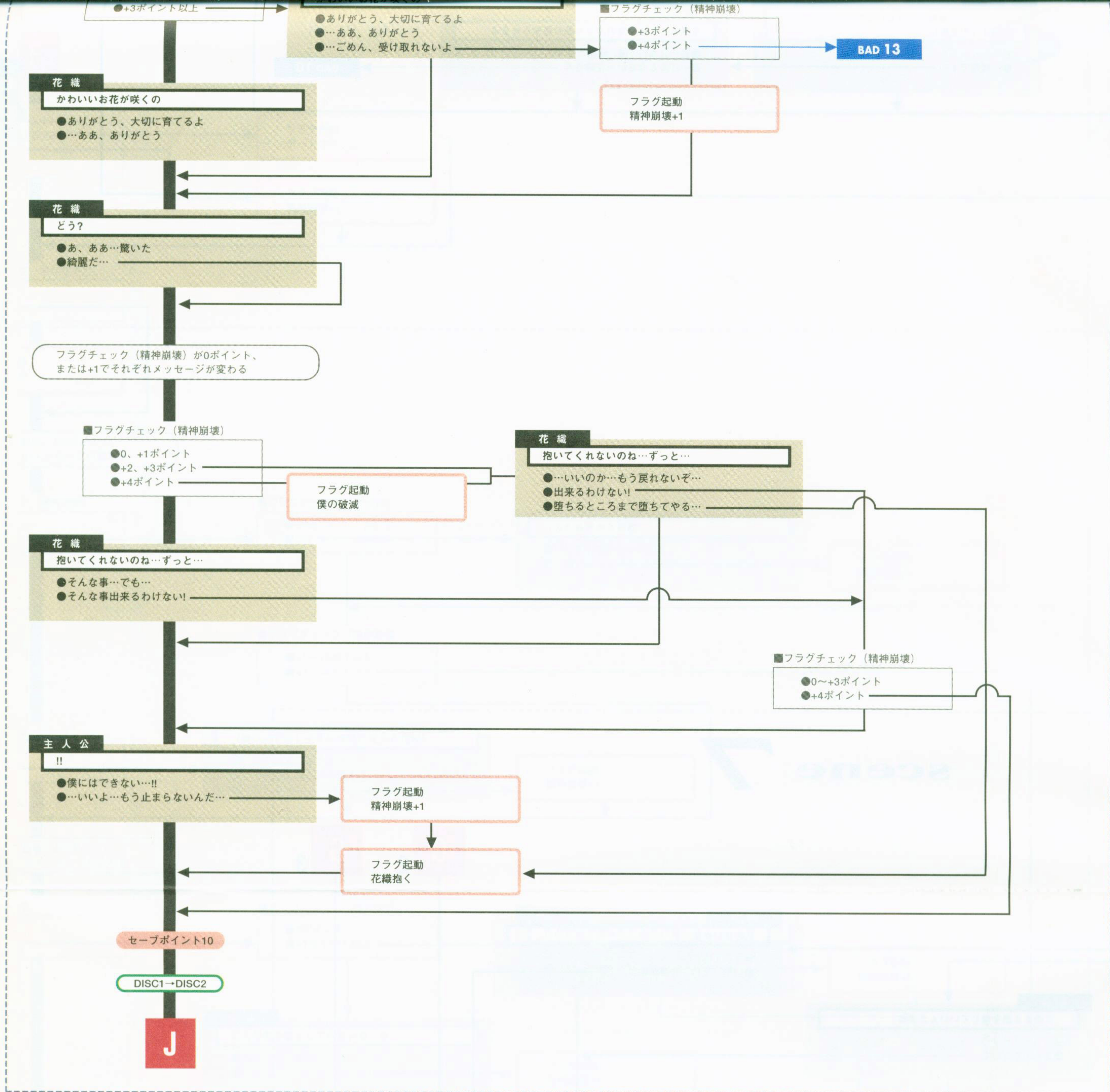
セーブポイント14

STATE OF TEXAS
COUNTY OF DALLAS
I, the undersigned, County Clerk of said County, do hereby certify that the within and foregoing is a true and correct copy of the original as the same appears in the records of said County.



SCANNED





Scene Table and Flow Chart

Scene Table and Flow Chart

『雪割りの花』シーンテーブル& フローチャート

scene 16-1

M

■フラグチェック (精神崩壊)

- 0~+3ポイント
- +4ポイント

■フラグチェック (喫茶店行かなかった)

- OFF
- ON

■フラグチェック (冬クリア)

- OFF
- ON

フラグ起動
雪割りの花枯れる

★3 へ

■フラグチェック (美雪の言葉)

- OFF
- ON

- …何をしたらいいんだろう…
- 花織さんに電話しよう…
- …もう一度、勇一さんに相談しよう

それは…

- プロポーズの言葉に違いない
- 別れの言葉に違いない

…どうすればいいんだ…

- …何をしても変わらないじゃ…
- …決めた…花織さんに言おう!
- …勇一さんに相談しよう

フラグ起動
美雪ヒント

……

- 一体どうすればいいんだ?!
- …花織さんに告白しよう!
- …勇一さんなら分かってくれる…

フラグ起動
携帯電話クラッシュ

勇一
プロポーズはしないと約束するんだ!

- …
- …ええ…きっと…
- …しませんよ、そんな事…

フラグ起動
勇一來ない

■フラグチェック (美雪の言葉)

- OFF
- ON

■フラグチェック (美雪ヒント)

- OFF
- ON

主人公

花織…僕と…

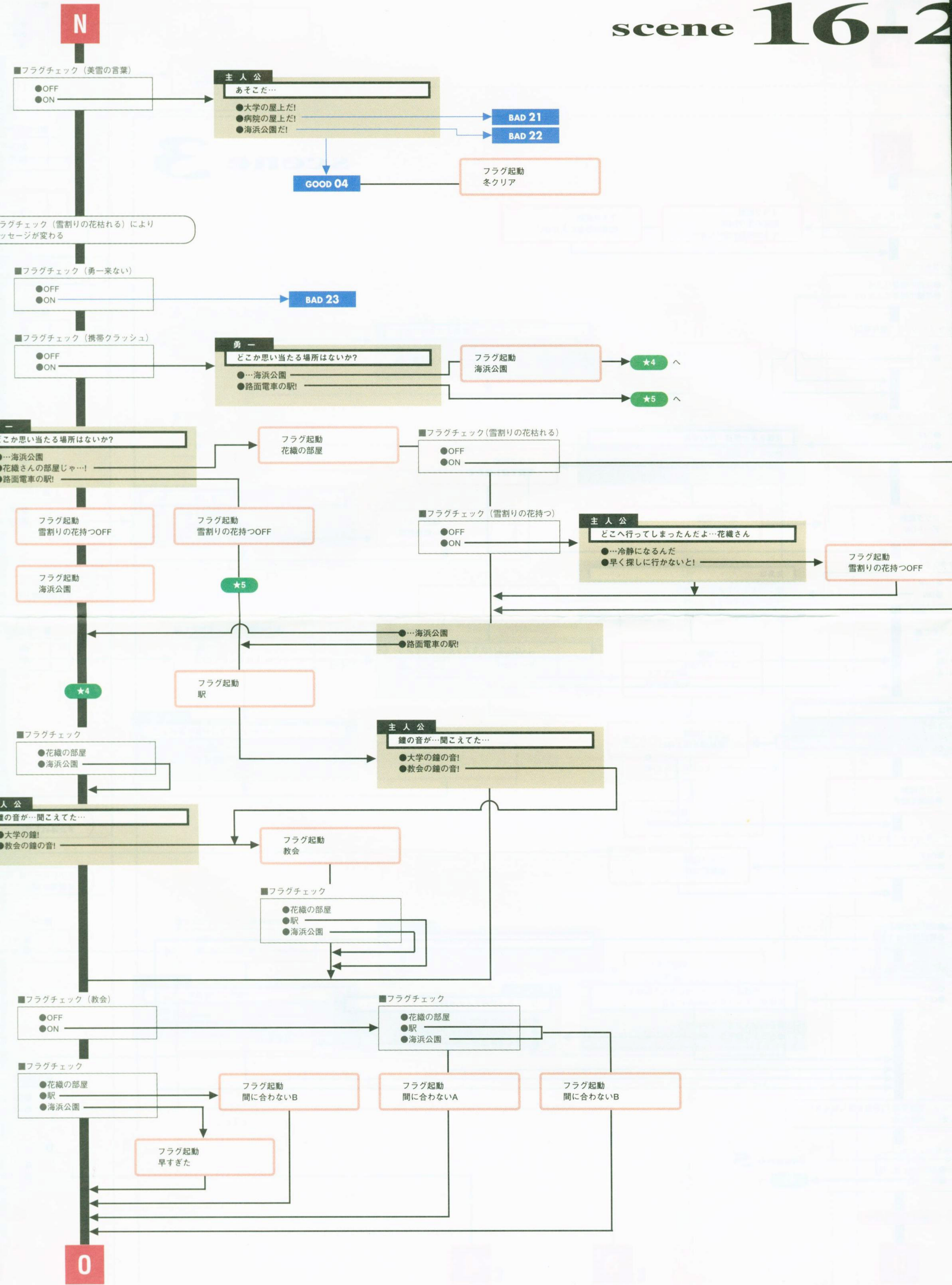
- 僕と…結婚してほしい
- …いや…何でもない
- …別れてくれ

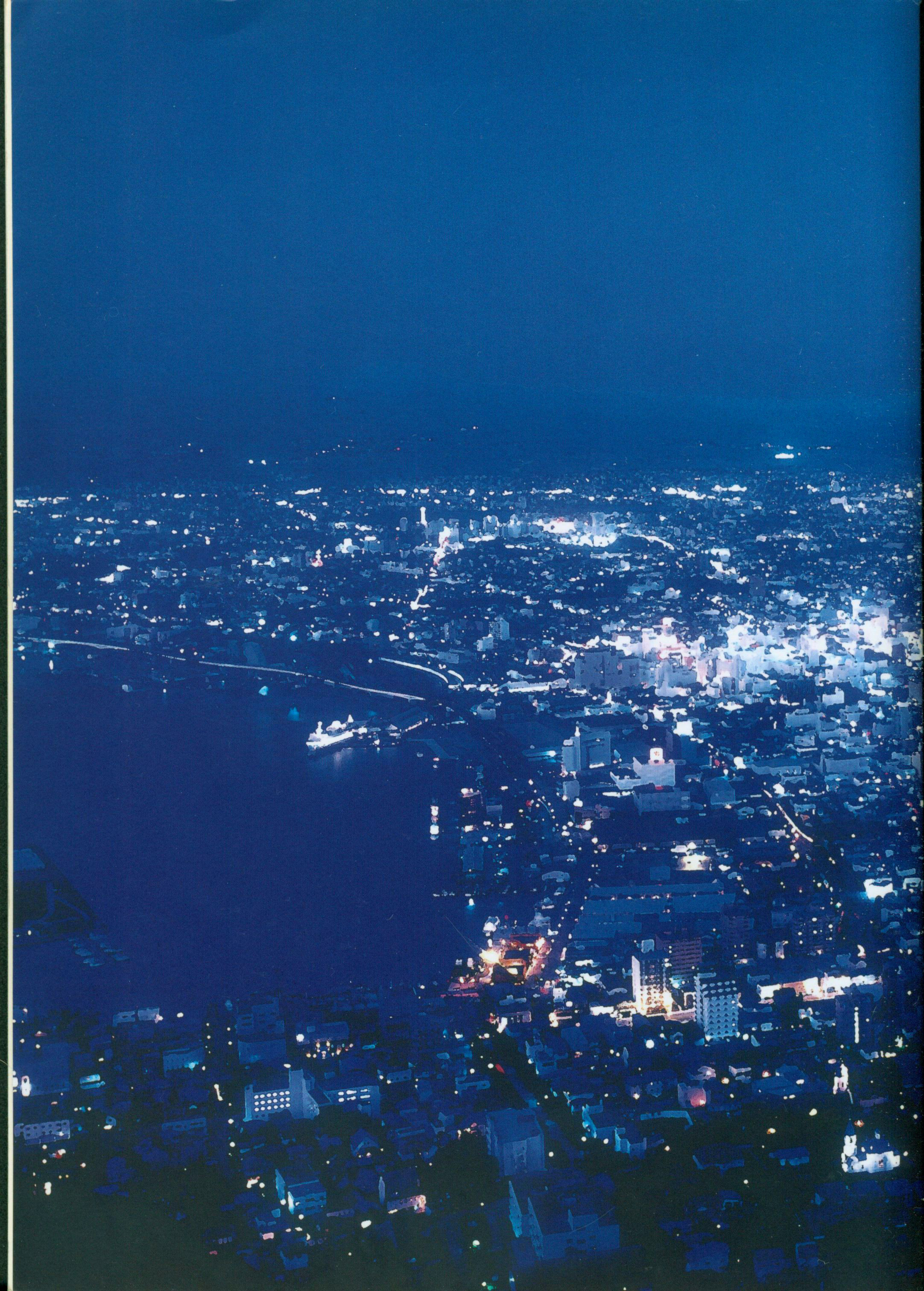
フラグ起動
雪割りの花持つ

フラグ起動
雪割りの花持つ

★3

N





アспект既刊案内

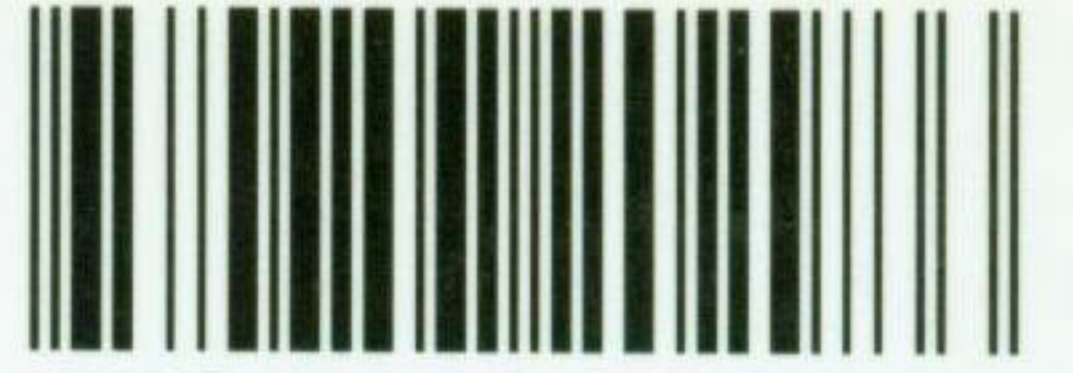
◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本

BRAVE FENCER 武蔵伝 解体真書	1300円
BRAVE FENCER 武蔵伝公式ガイドブック	1100円
DEEP FEAR パーフェクトガイド DEEP FEAR DEEPS	1100円
SDガンダム ジージェネレーション コンプリートガイド	1400円
いただきストリート ゴージャスキングバイブル～戦略の聖典～	1100円
ヴァンパイアセイヴァー 公式ガイドブック	1400円
ウキウキ釣り天国一川物語-公式ネイチャーガイド	1100円
エコナイト 公式ガイドブック 完全版	1100円
エンドセクター 公式ガイドブック	1300円
ガングリフォンⅡ 公式ガイド エースパイロットナビゲーター	1100円
季節を抱きしめて オフィシャルガイドブック	1000円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 コンプリートガイド	1400円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書 コンプリートガイド	1200円
クラッシュ・バンディクー2 コルテックスの逆襲! わくわくパーフェクトガイド	950円
クラッシュ・バンディクー3 ブックとび! 世界一周 てくてくワールドツアーガイド	950円
グランツーリスモ公式ガイドブック THE BEST NAVIGATOR	1300円
サクラ大戦2 攻略ガイドブック for professional 地の巻	1200円
サクラ大戦2 攻略ガイドブック for professional 天の巻	1200円
サンパギータ オフィシャルガイドブック	1000円
サンリオタイムネット過去編&未来編オフィシャルガイド らくらくトラベルブック	1000円
シャイニング・フォースⅢシナリオ1王都の巨神 パーフェクトナビ	1200円
シャイニング・フォースⅢシナリオ2狙われた神子 パーフェクトナビ	1300円
シャイニング・フォースⅢシナリオ3氷壁の邪神宮 パーフェクトナビ	1400円
シャドウタワーオフィシャルガイドブック	1400円
スーパーリアル麻雀P7 ザ グラフィックス	1800円
スターオーシャン セカンドストーリー ファイナルガイド	1200円
双界儀 公式ガイドブック 完全版	1300円
ダークメサイアのすべて	1100円
ダービースタリオン98公式ブリーダーズバイブル	1200円
ダービースタリオン 公式ガイドブック	1600円
ダービースタリオン 全書	1900円
ダイナマイトサッカー98 公式テクニカルガイド	1200円
ダブルキャストオフィシャルガイドブック	1000円
テイルズ オブ デスティニー オフィシャルガイドブック	1200円
デビルサマナーソウルハッカーズ 公式ガイドブック	1200円
トウルールラブストーリー リメンバーマイハート 公式ガイドブック	1480円
ノエル ラ・ネージュ公式ガイドブック	1400円
バイオハザード2 公式ガイドブック	1300円
パラサイト・イヴ解体真書	1300円
ファイナルファンタジーⅦ 解体真書 ザ・コンプリート改訂版	1250円
プロ野球チームもつろう! 完全ガイド	1100円
ポケットファイター 公式ガイドブック	1200円
ポケットハローキティ ふれんどりいブック	580円
ポケットモンスター ピカチュウトコトンおうえんブック	900円
ポケモンスタジアムカップ対応-ポケモンスタジアムトレーナーズガイド	650円
マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター 公式ガイドブック	1000円
みんなのGOLF 公式ガイドブック	1300円
ムーン オフィシャルブック	1200円
メタルギアソリッド コンプリートガイド	1200円
メリーメント・キャリング・キャラバン公式ガイドブック	1200円
モンスターファーム ブリーダーズガイド	950円
雪割りの花 オフィシャルガイドブック	1000円
リンダキューブ完全版 公式ハンターズ・バイブル	1100円
レガリア伝説のすべて	1100円

*記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-7572-0298-9

C0076 ¥1000E



9784757202986

アスペクト

定価 **本体1000円** +税



1920076010002

CAST

KAORI SAKURAGI

YUICHI KOBAYASHI

MIYUKI KOBAYASHI

PROF. AIKAWA

YOSHIHIKO OKUBO

KENTA KAWASHIMA

and YOU