

全方位型藝夢真剣考察誌

GameDeep vol.6

特集：
11年目のノベルゲーム。

白話草摺

鬼哭街

ダブルキャスト

BLOOD The Last Vampire

後役

卒

弟切草

御神楽少女探偵団

かまいたちの夜

フォークソング

痕

Prismatic Illuzion

To Heart

街

ONE

リフレインブルー

アトラク=ナクア

Style

Game

<http://gamedeep.d51.net/>

GameDeep は、こんな本を目指します。

無責任。

でも無責任なだけに、「長いものには巻かれない」精神を素直に貫きます。

マイナー。

しかしマイナーだからこそできる、大胆な発想を心がけます。

所詮アマチュア。

けれどアマチュアゆえの勢いを、無謀にも形にしたいです。

目 次

可能性・多様性の提示と演出を巡って_____	3
Leaf Visual Novel Series とは一体なんだったのか_____	6
進化した ADV ゲームは漫画と区別がつかなくなるか_____	13
ノベルゲームのレイアウト_____	17
ノベルゲーム進化論 畸形の果てに待つもの_____	26
嘘ッぱち gamegraphy_____	33

GameDeep Propaganding License

以下の条件の下において、本誌掲載原稿の記事以上の単位での転載・再配付を認める。

- 各記事の著作者を明記する
- 記事が GameDeep 由来のものであることを明記する
- 原作者、又は GameDeep 編集責任者の許可なく、記事の内容を改変しない

ただし、各記事に別途権利表示がある場合にはこれを優先する。

可能性・多様性の提示と演出を巡って

課題：水月

C.F

提示技法

選択肢という形でストーリーラインやエンディングに多様さを持たせる事が出来るノベルゲームという作品ジャンルでは、その事を通してストーリーや作品世界の多様な可能性を提示する事が出来る。この事は単に一つの初期条件から多様な経過と結果が導出され提示されるという事に留まらない。それだけでなく、この導出され提示される経過と結果によって、初期条件をも含む世界全体に関して、その多様な可能性の提示が可能である。

つまり、多様なストーリーラインやエンディングが提示された場合、それら全てが同一の初期条件から生じたものだとはもはや言い切れない作品全体の構成が可能である。無論、テキストとして提示される初期条件は同一であるが、ストーリーラインを追いエンディングを観る事によってPLに知られる未知の初期条件は、その多様なストーリーラインとエンディングごとに異なっている事が可能なのである。

さて、水月には大別して4つのストーリーラインがある。花梨+和泉・那波・雪・双子+鈴蘭の4つである。このうち、この話題で重要なのは最後を除く3つのストーリーラインである。

花梨+和泉のストーリーラインを追ってエンディングまで到達した時、那波が危篤を脱した、あるいは死亡したとの提示がなされる。しかし、一方で那波を巡るストーリーラインでは、彼女が一年前に死亡していたという事が提示される。¹

同様に、他のストーリーラインでは山の民の末裔として確固たる存在を与えられている雪も、彼女自身のストーリーラインでは主人公の要請によって具現化した存在であったり、そもそも存在しない人物であったりする。

このように、水月においては未知の初期条件が、それが明らかになる過程であるストーリーラインに応じて、多様に変化していく事が提示される。これは、記憶喪失に陥った主人公が自身の記憶と他者の関係を回復・構築していく過程

¹那波を巡ってはさらに複雑な多様性の提示がそのストーリーライン中でなされるのだが、ここでは単純化のためそのうちの一つを取り上げる。

を描いた作品である事からの帰結であると言える。²

演出技法

未知の初期条件やそこから生じる過程と結末の多様性を提示するにあたって、ノベルゲームでは大別して2つの技法が利用できる。一つは映画や小説といった他のメディアでも利用可能な技法である。この技法ではある特定のストーリーライン中に他の可能性についての描写をフラッシュバック的に挿入する。もう一つの技法は、ノベルゲームやゲームブックなど受け手が選択を行う事ができるメディアにおいて可能な技法で、この選択によってストーリーラインそのものが変化していく。

水月においては、前者の技法が那波を巡るストーリーラインで多用される。那波のストーリーラインの後半では、主人公と那波の置かれた状況と関係の多様なあり方が次々と挿入される。それは、もはやどれが「本来のあり方」でどれが「別のあり方」であるのかすら区別がつかなくなるほどであり、終にはそうした区別そのものが無化され、全てのあり方が平等に存在している事が提示される。

一方、後者の技法も用いられる。提示技法の段で指摘した那波や雪を巡る未知の初期条件をも含めた多様性の提示は、ストーリーラインの選択やどのようなエンディングに到達するかによっている。ただし、水月における後者の技法の使い方は上手な使い方ではないと言わざるを得ないところがある。那波や雪を巡る多様性は未知の初期条件や世界構造そのものの多様性にまで踏み込むものとしてあるのに、他のストーリーラインにおいては、その存在感や役割の薄いただの神秘的な少女やメイドという類型化された存在に過ぎないために、多様性の幅を狭めてしまっている。

むしろ、後者の技法によって効果的な演出がなされているのは、花梨を巡る多様性であろう。花梨は自身のストーリーラインでは主人公の恋人というエンディングを迎える。一方で和泉を巡ってのストーリーラインでは失恋した幼馴染であり、雪のそれでは恋人未満の幼馴染であったりする。未知の初期条件という要素を殆ど持たない花梨では、そのレベルでの多様性が提示されることはない。一方で他のストーリーライン中での重要な役割をもって存在しているために、狭い初期条件の中から生じる多様な可能性というレベルでの多様性が比

²このような過程を巡る作品として他に Kanon があるが、Kanon においては個別のストーリーラインで提示される未知の初期条件は、作品全体を通じて何とか共存可能であるように見える。一方、水月では未知の初期条件は共存不可能であるほどに異なっている。

較的豊かに提示されている。

結

以上、提示や演出の技法について水月を題材に荒っぽく示してみたが、しかし、水月という作品そのものがこのような技法について自覚的な作品であったかどうかについては疑問が残ると言わざるをえない。無論、那波を巡るストーリーライン中でのフラッシュバック的挿入技法については当然自覚的であっただろう。だが、例えば花梨の多様性を作品全体で示している事は、幼馴染という「使いやすい」キャラクターである事ゆえの偶然的な帰結であろう。類型化されたキャラクターやストーリー展開など、大手の仕事といった観のある典型的作品である³。それゆえ、今回の論は作品分析や技法批評というよりも、単に私の解釈理論と実践でしかないというのも事実である。

³個人的には、水月のキャラクター・舞台・ストーリー展開は「果てしなく青い、この空の下で...。」のそれらと類似しているように思う。

Leaf Visual Novel Series とは一体なんだったのか

うっちー

補注

編集長からは Leaf Visual Novel Series について何か書いてくれというオファーによりこの原稿を引き受けました。しかし、TINAMIX において行われた高橋龍也 & 原田宇陀児インタビュー [1] や、水無月、高橋両氏が立ち上げた Web ページ「BUNGLE BUNGLE」[2] の Work など制作者サイドから情報が公開されてしまっており、内容を見る限りはおおよそ私の言いたかったことが網羅されている感じであります。そこで、本稿では若干視点を変えて¹、18 禁ゲーム市場が Leaf Visual Novel Series の登場によっていかなる変貌を遂げていったという点を中心に少し深く掘り下げていきたいと思えます。

なお、締め切りの都合上「痕」リニューアル、また LVNS 第 4 弾に関してはまったく言及していない事をお断りいたします。

はじめに

Leaf Visual Novel Series(以下 LVNS) とは、1996 年 1 月に発売された「雫」を祖とし、同年 7 月発売の「痕」、そして 1997 年 5 月発売の「To Heart」と続く一連の Leaf 作品のシリーズのことである。本稿では LVNS の誕生の背景、そしてその後のゲームに果たした役割について考えてみたい。

LVNS とは

はじめにでも書いたが LVNS は上記 3 つのゲームの総称である。Leaf は 1995 年 2 月発売の「DR² ナイト雀鬼」でデビューした関西(伊丹)系のゲームメーカーである²。この作品はタイトルに「雀」とついている事からもわかるように、マーチャンゲームである。そして、1995 年 8 月に「Filsnown」という RPG を世に送り出している。

また、Leaf は当初より音楽に力を入れており、上記 2 作ともに初回特典としてサウンドトラック CD を添付していた。さらに、専務取締役である下川氏のほかにも石川氏、広報担当の中上氏、そして後に Key に移籍し「Kanon³」「AIR⁴」などの音楽を担当する折戸氏など多くの作曲陣が在籍していた。もっとも音楽

¹話の前半部分を省いてという話もある(笑)

²今では東京にも開発拠点がある。

³[1999,Key,Win/DC/PS2]

⁴[2000,Key,Win/DC/PS2]

面へのこだわりに関しては功罪半ばで、FM 音源が全盛の時代に MIDI 音源でしかまともに演奏できないような曲を作り、音源の差によるあまりの曲の違いに愕然とするということもしばしばであった⁵。

その後、次回作を企画中の段階で LVNS のメインシナリオライターである高橋龍也が入社してくることとなる。当初、下川氏が当時「かまいたちの夜」などでヒットしていたノベルという形式に目をつけていて、システム先行で動いている所にシナリオライターとして加わるという形であったらしい。そして、原画担当の水無月徹と共に PC 初のノベル系ゲームとして *idel*、*i/del* 生み出されたのが「雫」である。その際に両名によってサウンドノベルを意識し、なおかつシリーズ化を意識してビジュアルノベルシリーズと命名されたのが LVNS の始まりである。よってビジュアルノベルという言葉はここで初めて生まれたものである。

当時はテキスト表示にシステムフォントをそのまま使用するのが一般的であった。システムフォントはビットマップフォントであり、拡大すると文字がガタガタになってしまう。そこで、LVNS はテキストを全画面表示する際にシステムフォントをそのまま拡大して使用するのではなく独自のフォントを作成して使用している⁶。この他にも LVNS はユーザビリティに考慮したゲームシステムの実装が行われており、未読・既読判定スキップは本シリーズがその始祖であると思われる⁷。また、文章の内容だけではなく表示に関しても非常に練りこんだ演出がされているのが印象的である。

そして、1996 年 1 月 26 日、PC98 DOS 版「雫」発売。続いて同年 7 月 19 日「痕」発売。数点の問題やシステム上の制約等もあった⁸がコアな 18 禁ゲームレイヤの間では確実にその名が知られるようになっていった。特にその練り上

⁵この為、DOS 時代から Leaf のファンであった人たちはほとんど間違いなくなにかしらの GS 対応の MIDI 音源を所有しているはずである。かくいう私も C バスオンボードタイプで SC-55 相当の音源を所有している。中にはそれだけの為に当時 5 万円以上したはずの SC-88Pro を買った猛者もいたようである。そのような事情から、ゲームの BGM をアレンジするという、いわゆる 18 禁ゲームにおける同人アレンジのジャンルは Leaf のゲームを中心に立ち上がったものと見られる。もっとも、それ以前に起こった耳コピーブームと、さらに Leaf 自身が LVNS の BGM をアレンジした CD「Orange」を発売したことによる所も大きいと考えられるが

⁶俗にこのフォントは Leaf フォントと称されており、とあるツールを用いる事によって TrueTypeFont として取り出す事が可能である。とはいえ、残念ながらその特性上、この手のゲーム以外での使用に耐えられる物ではない。

⁷厳密に調べた訳でないので、もしそれ以前にも行われているものがあつたら申し訳ありません

⁸98DOS 版の「雫」は未読既読判別スキップが無かつたとか、一つのシナリオをクリアするとセーブデータがクリア情報だけを残して初期化してしまうなどの問題点があつた。なお、前者については Windows 版では修正されている。また「痕」は盗作嫌疑がかけられるなどこのジャンルのゲームとしてはごく初期に作られたものだけに詰めの甘い部分が見られるが、当時の状況を考えればやむを得ないだろう。

げられたシナリオサーキットは 18 禁ゲームにおいてシナリオの出来のよさもユーザに対するアピールポイントになりうるということが示された。それは、LVNS が出る少し前にブームとなった「河原崎家の人々」、「野々村病院の人々」などのマルチエンドゲーム、あるいは 18 禁ゲームにおいて初めて複数視点の概念を導入した「DESIRE～背徳の螺旋～⁹」、さらにそれを発展させた「EVE～burst error～¹⁰」と共に複雑な多層構造の物語を表現できるメディアとしてよりこの度合いを深めてゆくことになる。特にその中でも LVNS は極度に攻略性を廃し、あるクリティカルな選択肢さえ間違わなければ、おおよそ希望のエンディングにたどり着ける構造となっている。

「To Heart」の功罪

続いて Leaf は LVNS の第 3 段として、幾度かの発売延期を行いながら¹¹1997 年 5 月 23 日に「To Heart」を発売する。当時にしては珍しく Windows95 専用ソフトであった¹²。さらに音源としてハードウェアへの依存が少ない CD-DA 音源を用いその良質な BGM を余すところ無く表現しているのも特徴的であった。しかし、「To Heart」にはそれまでの LVNS の特徴であった複雑な多層構造の物語がまったく無く、ただ文字が全画面表示であるという点にしかビジュアルノベルとしての面影を残していない。それは従前の流れとはまったく反しているといっても過言ではない。さらに「To Heart」が大ヒット¹³することによって、その画面表示スタイルとゲーム性を廃した構造のみがビジュアルノベルの特徴として受け継がれてゆくこととなる。さらに「To Heart」の 100%キャラクター¹⁴という手法と共に、18 禁ゲームプレイヤーの大多数に広く受けいられ、以後の 18 禁ゲームのスタンダードとなってゆくのである。よって、それ以後の 18 禁ゲームの大半はテキストが全画面に表示される形式ではなくとも、攻略性を廃した、いわば「ノベルゲーム」とでもいうべきスタイルとなっている¹⁵。かくして 18

⁹[1994,C's ware,PC98/SS/Win]

¹⁰[1995,C's ware,PC98/SS/Win]

¹¹この後より、大概の“売れる”作品はことごとく一度は発売延期をするような気がするのだが、気のせいですか？(笑)

¹²当時の Windows 対応ソフトは何故か 3.1 と 95 のデュアル対応かあるいは DOS と Windows のデュアル対応というものが多かった。大手メーカーでいえばフェアリーテール、カクテルソフト(後の F&C)は前者で Alice Soft は後者であった

¹³1 万本売れば大ヒットと呼ばれるこの市場の中で 5 万本を軽く超えるセールスを叩き出した

¹⁴TINAMIX インタビュー中の高橋龍也の発言より。URL:<http://www.tinami.com/x/interview/04/page6.html>

¹⁵そういう意味で東浩紀が「動物化するポストモダン」講談社現代新書 2001 年で著した内容というのは実は正しくはある。ただし、それは「To Heart」、「Kanon」、「AIR」に特権化されたものではない。また、「雫」、「痕」と「To Heart」の間に明らかな断絶があるのは今まで見てきた通りであ

禁ゲームはただキャラクタを表現する為の器に成り果ててしまった訳である¹⁶。そのような文脈を踏まえ、「To Heart」はLVNSと呼ぶに値しないと切り切る層がコアなLeafファン層“だった”人に存在するのも事実ではある。

ジャンルとしての成立

とはいえ、「To Heart」のヒットにより(広義の¹⁷)ビジュアルノベルというジャンルが開拓されたことは疑いようもなく、当然の如く同業他社の参入があった訳だが、それでも本数自体はあまり多くない。そもそも、それなりに長い間18禁ゲームの制作に関わってきた製作者サイドにしてみれば、ビジュアルノベルといえば「To Heart」ではなく「雫」や「痕」を指しており、そしてあの複雑なシナリオ構造を構築するのは非常に困難であるということが現実としてあるからであろう¹⁸。もっとも「To Heart」ライクな見てくれだけビジュアルノベルだった作品も存在しない訳ではないが、広範な評価を得たという話は私はあまり聞いたことがない¹⁹。とはいえ、ジャンルを確立する為に貢献したゲームが無い訳ではない。次に代表的なゲームを見てゆこう。

アトラク = ナクア

AliceSoft が 1997 年 12 月 19 日に発売した「アリスの館 456」に同梱されている作品の一つが、この「アトラク = ナクア」である²⁰。ストーリールートが基本的に一本道なためビジュアルノベルと言い切るには少々問題のある作品ではあるがクトゥール神話をモチーフとしたそのシナリオの出来はやはり特筆に値するだろう。また、シナリオだけではなく音楽の出来のよさもその評価に貢献

る。このツメの甘さ、あるいは流れを無視している事が氏が良く思われない本当の原因ではないかと私は思うのであるが。

¹⁶これは善悪とは別の事象で語られる物事ではある。複雑な物語構造を失った代わりに、キャラクタの創造に成功すればそれだけでゲームはヒットし、更にプレイヤーは“萌え”を手にする事ができるのだから。ただ、紙媒体では表現できないような複雑な物語に魅せられて18禁ゲームをやるようになった私にしてみれば残念な話ではあるのだけれど

¹⁷本稿ではスタイルのみのビジュアルノベルを含めたビジュアルノベルをそのように呼称する

¹⁸はっきりいって複雑なシナリオサーキットを構築するのは相当難易度の高い作業であって、なかなか普通の人には為せることではないと考えられる。しかも開発日程を短縮する為に複数人でシナリオを分担して執筆している場合はなおさらであろう。

¹⁹強いていえば「水夏」(circus 2001 年 7 月 27 日発売)ぐらいであろうか。

²⁰後に単体で2000年9月14日に再発売されている。おかげで「アリスの館 456」の中古価格はかなり下がったような。まあ、それだけの価値はある作品だとは思ふ。もっとも、再販版は細かいところであるが一部修正が入っている。まったく困った世の中だ

しているのであろう。シナリオ構造的には途中退場ありの一本道であるので特筆すべきものは無いが、えっちしーんのバリエーションを広げる為にそれなりな選択肢が用意されている。シナリオは「アンピバレンツ～二律背反」¹、「デアポリカ」でお馴染みのふみや氏、また音楽は AliceSoft さんのコンポーザー Shade 氏である。

加奈～いもうと～

D.O. がこんなものを出すなんて、と言わしめた 1999 年 6 月 25 日に D.O. より発売された作品である²¹。シナリオは「家族計画」でおなじみの山田一、というより本作が氏のデビュー作である。シナリオ構造的には本家本流のビジュアルノベルというよりはマルチエンドゲームに近いものがある。とはいえ、腎臓病の闘病生活を通して、生と死について深いメッセージを持ったこの作品を名作と称える声は決して小さくは無い²²。また、2000 年 3 月 10 日に DVD 版が発売されている。

鎮花祭 - はなしずめのまつり -

1999 年 11 月 18 日に MISTY が発売した作品。あまりメジャーでは無いものの、複雑な物語構造を有した作品として、当時はそれなりに話題となった。マイナーゲームにしては珍しい事に執筆時点でまだ入手可能である。

Refrain Blue

1999 年 11 月 26 日に 18 禁ゲーム界の大御所であるエルフが満を持して発売したビジュアルノベル作品。しかも主人公も含めて全てのキャラが声付きというビジュアルノベルのタブーに挑戦した作品。その結果はあまり芳しい物ではなく、とにかく、長くなってしまい最後までたどり着ける人が非常に少なくなってしまった。しかも、この作品はシナリオのプレイ順に明確なルールが存在し、かつ全てのシナリオをクリアしないと話の根幹に関わる最後のシナリオに到達

²¹あまりの反応のすごさに発売日後に Nifty の FCGAMEX で特設会議室が開設された記念すべき第 1 号の作品でもある

²²シナリオ中で臓器移植の話が出てきたこともあり、一部でドナーカードの所持者が増えたといううれしい副作用もあったらしい

できず、さらに難易度が高い事も相まって常に取っ付きの悪い作品となっている。その為、最後までたどり着いた人は賞賛し、途中で投げ出した人はクソ扱いという非常に困った 2 層化現象を引き起こしてしまっている。要するに、ビジュアルノベルにおいてゲーム性の向上、つまり攻略性の導入はシナリオを味わうというビジュアルノベルのコンセプトを逸脱するものであるばかりか、最後まで読まなければ意味が無いというシナリオでそれを行うのはまさに自殺行為であるということが図らずも露呈した作品である²³。

月姫

同人サークルである TYPE-MOON が 2000 年の冬のコミケで発売した作品。初期 LVNS 作品を髣髴とさせる複雑なシナリオ構造と、True・Happy エンドの 2 段構造はまさに「雫」、「痕」のそれであり、正統な後継者という声も多い。奈須きのこ入魂のシナリオは少なくとも一読の価値あり。

ビジュアルノベルのこれから

以上、LVNS から、それに続く代表的なビジュアルノベルについて眺めてきた訳であるが、ビジュアルノベルというジャンルが 18 禁ゲームとしてもあるいは萌えゲーとしてもそれとは違った、ある特別な位置に存在してしまっている事がよくわかっていただけたかと思う。そもそもビジュアルノベルとはまだ 18 禁ゲーム制作が家内制手工業的な時代にあったときに人手のかかる CG の枚数を減らし、その分シナリオで魅せようというコンセプトより考え出されたジャンルである。そのため、いやそれゆえにビジュアルノベルを作るには非常に優秀なスタッフが要求されてしまうのである。そして、シナリオライターに非常な負荷がかかる。逆にいえば、「月姫」がビジュアルノベルになったのはある種の必然であったともいえる²⁴。さらに、プレイヤーを萌えさせる為には、別に複雑なシナリオ構造などというものは必要ないばかりか感情移入を損ね、かえって失敗に終わる可能性がある。つまり、世の中の 18 禁ゲームの大半が萌えられるキャラクターしか必要としていない現在、複雑な物語構造などというものは

²³おかげで中古ゲーム市場では安値で疾走中ですが、価格以上の元は取れると思います。ので、もし時間に余裕があったら、攻略を片手にやってみる事をお勧めします。しかし、やるなら絶対に最後までやってください。そうでないとやる意味の 9 割が失われてしまいますので

²⁴奈須きのこという稀代のストーリーテラーを抱え、原画担当が一人でかつ彩色も担当というのは上記の条件に見事に該当してしまう。彼らはビジュアルノベル以外のゲームを作らなかったのではなくて、作れなかったのではないが。

ただのお荷物に過ぎない。という前提で考えれば、今の18禁ゲーム市場を支配しているのがノベル系ゲームであるというのは至極当然の結論なのかもしれない²⁵。言うなれば、本家本道のビジュアルノベルは傍流とするよりは、むしろ既に過去の遺物なのかもしれない²⁶。

おわりに

本稿ではビジュアルノベルの始祖たる Leaf Visual Novel Series および、その後のビジュアルノベル作品を通して、ビジュアルノベルとはいかなるゲームであるかを考察し、代表的なビジュアルノベルを概観し、そしてビジュアルノベルのこれからの展望について考察を行った。結論としていうのであれば、ビジュアルノベルは既にその時代的な役割を終えようとしている、という事になるのであろうか。それでも私はビジュアルノベルを心から愛してならないのである。既存のビジュアルノベルに感謝し、そして、また新たなビジュアルノベルをめぐり合える事を信じ、この文章を終わりにしたい。

参考文献

- [1] TINAMIX INTERVIEW SPECIAL Leaf 高橋龍也 & 原田宇陀児
<http://www.tinami.com/x/interview/04/>
- [2] BUNGLE BUNGLE <http://www.bungle.info/>
- [3] 東浩紀 動物化するポストモダン 講談社 2001
- [4] @Nifty FCGAMEX ビジュアルノベル会議室過去ログおよび関係する特設会議室ログ
- [5] うっちー 「同級生」から「To Heart」までにおける恋愛ゲームの変遷
<http://www5.big.or.jp/~seraph/zero/spe10.htm>

²⁵ もっとも、それが“ゲーム”と呼ぶに値するのか？ということに関しては再検討が必要かもしれないが。

²⁶ 東浩紀の「動物化するポストモダン」を援用して話をもう少し進めてみるのであれば、ビジュアルノベルというのはまさしく第2世代のためにつくられたゲームなのであろう。

進化した ADV ゲームは漫画と区別がつかなくなるか

by 雪駄

ゲームを行う人間は、スポーツ競技者や音楽の演奏者と同じく、プレイヤー (player) と呼ばれるが、小説の読者、音楽や映画等の視聴者はプレイヤーとは呼ばれない。

ゲームの作者も他ジャンルの作者も、自分の書いたことへの受け手の反応を予想し、或いはミスリードし、それに対しての展開や言葉を紡いでいく事で受け手にカタルシスを与えるわけなのだが、想定される受け手の性質がまったく異なっている。

作品の展開や登場人物に対し何を思おうと考えようと、祈り、夢想し、ページを捲るしかできない読者と、選択肢の選択等というアクションを通し、物語に対して思ったことや考えたことを多少なりとも作中に反映することが出来るプレイヤーというのは、明らかに想定される受け手としては異なるものであり、異なった受け手を想定した作品というのは、小説を原作とした映画などを見てもわかるように、同じシナリオを用いた物語作品だとしても、自然、差異が存在してくる。

そういった差異、特色、或いはゲームにおいてそれを決定づけるゲーム・プレイヤーという概念については、中田氏が書くであろうと思われるので、詳しくはそちらを参照していただくとして、簡単に言うとテレビゲームの場合、他ジャンルとの最もわかりやすい差異として、プレイされるように作られている、という点が存在するわけである。

ゲームには受け手に対し、見せ、聞かせ、読ませるのは別に、なんらかのセッションをプレイさせるという要素が存在し、他要素もそのプレイという要素に帰結するように多くのゲーム作品は作られてきた。

視聴覚によって情報や条件を得、その上で何をどうプレイするかを考え実行する遊びとして。

君は～にいる。～を持っている。～は出来て、～は出来ない。

～に～がある。敵が襲ってくる。...etc.

さて、どうする?(コマンド?)

アクションゲームは記号化されたキャラの動きをメインに、アドベンチャーゲームは文章をメインに情報を提示し、クリアすべきハードルとしての状況

を与え...、ゲームはプレイヤーに行動を訊ね求めてきたのである。

ところが近年、ゲームソフトとして流通するものの中には、そうしたプレイという要素よりも、グラフィックや音楽、テキストの巧さといった、プレイの情景描写に過ぎなかった要素を重視し、プレイ部分を軽視、軽減するものも少なくなってきた。

当初はプレイ上の条件付けの為だった情景描写の部分が、技術の進歩などから発展、拡大され、一枚絵や簡単なCGアニメ（かつてのビジュアルシーン、現在のムービーと呼ばれるシーンなど）が挿入され、それ自体を見ることがゲームプレイや購入の目的の一部となっていたことはいい例で、アドベンチャーゲームなども、テキスト自体の出来が重要視されるようになってきており、テキスト量やアニメシーンが増え、肥大化したゲームの状況提示は、最早小説やアニメといった他ジャンルと区別しづらいほどになり（実際、今回の特集で取り上げられたゲームの中にはゲームではなくノベルやドラマを名乗る物も存在する）、プレイという目的の前提だった情景描写がゲームの目的となる逆転現象が起こっているのである。

そうなってくると、ゲームにおけるプレイは、クリアするべきものという性格をそのままに、CGなど情景描写を見るためのハードルとして機能し、余計な手間だと見られるようになっていく。

結果として、ゲームからプレイ要素を省き、形式的に、ゲームだった残骸を「正解しか存在しない選択肢」として残したデジタルコミックやデジタルノベルのようなものが生まれ、最終的に、選択肢などのプレイの要素をまったく持たない電子絵巻である「北方謙三 三国志」や「鬼哭街」のような作品もゲーム機向けに発売され、ゲームメーカーからゲームの間屋ルートを用いて販売されたりもしているのが現状である。

また、このような、プレイ要素排除傾向ゲームは、漫画（注1）やアニメ（注2）など、コンピュータという手段を得た他ジャンルの進化ともリンクしている。

寺沢武一などの先駆者を先駆けとする、今日の、大手出版社がコンピュータ上で紙媒体の漫画の配信や表現、コンシューマーハードでのデジタルコミックや昨今の「プレイステーションコミック」、「クリックまんが」といった事例、最近では、ゲームの系譜の最前線とも言えるFFDというシステムを持った「白詰草話」（もっとも、この作品においては監督が漫画家でもあることを忘れてはいけませんが）や、ゾイド妄想戦記（http://www.tomy.co.jp/zoids_cm/）などのFLASHを用いたWebコミックを対比してみれば、技術や演出面での類似が見えてくるし、レーザーディスクゲームや、「やるドラ」のような選択肢のある

アニメそのもののほか、ADV やノベルゲームの、立ちキャラを動かすことでアニメ的な演出を試みてきた作品群は、テキストを出さず、止め絵とその切り替えに声優の声を被せる電腦紙芝居を地で行く「ヒロインドリーム」や「DEEP VOICE」、拳句の果ての立ち絵キャラを自由自在に動かすシステム AGES（パーティャロンまで立ち絵キャラを動かすことで再現しようとするのには呆れ果てる）を実装した「マブラヴ」に至って、絵の記号性を最大限に活かすという職人芸的なリミテッドアニメの演出技法（注3）を純化した姿を垣間見せるのである。

このように、そのような方向に進化したゲームは、コンピュータという手段を得て進化する漫画やアニメと区別がつかなくなりつつもある。

今、我々はゲームや漫画の進化を通し、新たな表現（中田氏の言を借りればマルチレイヤ表現）の現出に立ち会っていると見えるだろう。

さて、プレイ要素より情景描写に比重を置くことがマルチレイヤ表現の現出に一役買っているというならば、ゲーム固有のプレイ要素というのは、マルチレイヤ表現に対しては邪魔な存在といえるかもしれない。

実際、前述の「鬼哭街」は、「分岐は一切なし、純粋に物語を楽しむスト・リーノベル」と銘打ち、プレイされるゲームであることを捨て去ることによって、電腦小説として他のビジュアルノベルから一歩抜け出すことに成功している。

マルチレイヤ表現にとっては、ゲームであることをやめることこそが、たどる道としては正しい道なのかもしれない（注4）。

しかし一方、以前の GameDeep で取り上げた Air や GPM などでは、プレイ自体を状況描写の一つとして組み込み、プレイするプレイヤー自体をも表現、作品の中に組み込むという離れ業をやっているのけており、使用法次第で、ゲームの持つプレイというレイヤも、マルチレイヤ表現の中で強力な武器になり得る可能性もある。

また、「DEEP VOICE」や「白詰草話」のように、ゲームのプレイ要素である選択肢などを残しながら、それ自体が最早プレイのためのものではなく、「それを選択するキャラクター」の情報提示手段になっているという事例もあり、今後、マルチレイヤ表現というゲームの系譜につらなる表現において、ゲームのプレイというレイヤがどのように変化し、使われていくかというのも興味深いところである。

（注1）

当たり前の話だがジャンルとは孤立して存在しているわけではない。
無論まんがもそうである。まんがの存在無しに、現在のビジュアル

ノベルはありえないし、将来的にモニターで読むまんがが一般的になった時、ビジュアルノベルはその成立の参考になるだろう。

単純な発想かもしれないが、まんがの進化に直接的な影響を与えたと考えられている50年代に隆盛した挿絵の多い小説、絵物語が現代に蘇ったという文脈でビジュアルノベルを読み解くことも出来るだろう。絵物語が立川文庫などに代表される子供向けの小説から、まんがへの転換期に現れた存在とするなら、ビジュアルノベルも何かの転換期に現れた一時的な存在なのか？ それとも確立されたジャンルとしての地位を占め続けることができるのか？

実際、他ジャンルの専門誌がビジュアルノベルなどを扱っているジャンル内で特集するという事例も存在する。

上に挙げたのは、雑草社のまんが専門誌「コミック・ファン Vol.15」において組まれた特集、「ビジュアルノベル最前線」からの引用（よくまとまった、面白い記事でした。推奨）。

余談ではあるがこの解説、触れてはいないが、ライトノベルとビジュアルノベルが非常によく似た性質を持っていることにも気づかせてくれる。

ちなみにこの記事ではビジュアルノベルとは、「要所要所で選択肢の出てくる、絵と音つきの小説ゲーム」の総称として使われている。

（注2） ビジュアルノベル業界がDNMLなど、フリーウェアの製作ツールを通じて個人レベルでの製作が進み、「月姫」のように商業作品と同等かそれ以上のクオリティと人気をもった同人作品が生まれたのとほぼ時を同じくして、アニメ業界でも「ほしのこえ」のような、アニメ誌の表紙を飾るような個人製作アニメが生まれているというのも、興味深い話。

（注3） いかにか絵を動かさないことを誤魔化すか、利用するかということで生まれた様々な演出や技法が日本のリミテッドアニメには存在し、漫画など様々なジャンルにフィードバックもされている。

（注4） そういえば'91年(!) 当時のHipponSuper誌においてさえ「メタルスレイダーグローリー」に対し『もっとゲームの要素を排除してくれれば8点』などというレビューがあった。

ノベルゲームのレイアウト

火塚たつや

“ presented by tatuya ” : <http://tatuya.d51.net/>

一 ノベルゲームはかったるい

ノベルゲームはかったるい！

ノベルゲームをプレイしているとこのような思いに捕らわれることが度々あります。

もちろん、ノベルゲームすべてがかったるいわけではありませんが、マウスをクリックする作業を苦痛に感じるのがわりとあるのです。これは、テキストの面白さに関係するものではなくノベルゲームにおいて、多かれ少なかれ確実に発生する問題でしょう。

では、何故ノベルゲームの多くで、マウスクリックの作業をかったるく、苦痛に感じてしまうのでしょうか。

二 マウスクリックはかったるい

思うに、ノベルゲームがかったるく感じ、思わずマウスを連打してしまうのは、ノベルゲームの宿業なのでしょう。ノベルゲームとは、生来、かったるく感じて当然のメディアなのです。なぜなら、ノベルゲームは、他のメディア、例えば、小説、映画、(ノベルゲーム以外の)ゲームに比べ、ひとつの版面で取り扱える情報量が圧倒的に少ないからです。

例えば、漫画とノベルゲームとを比較してみましょう。

単行本でも雑誌でもいいですから、漫画のページをめくってください。

見開き二頁に複数のコマが目飛び込んできます。大きいコマ、小さいコマ、三角のコマ、四角のコマ、枠が存在しないコマもあるでしょう。そのような様々なコマが、見開き二頁という版面にちりばめられているのが目に入ります。漫画に読み慣れた人間は、ときに横に、ときに縦に、コマの指定にしたがって目を動かし、漫画を読み進めることとなります。

ところが、漫画を読み慣れた人間には信じがたいことかもしれませんが、漫画を読み慣れていない人間には、この、コマがどの方向に動くのかという、基本的なことが理解できません。彼らはそもそも、“コマが連続しているというこ

と”すら理解できていないのです。

しかし、漫画を読み慣れた我々であれば、漫画とは決してコマ単体で成立するものではなく、コマの連続によって構成されている、ということが容易に理解できます。吹き出しに書かれた台詞とコマの背景に書き込まれる効果音とが情報として対等であるなどと考えることもありません。しかし漫画を読み解くという行為は、実は高度な修練を必要としているのです。これは、なにも漫画に限った話ではなく、多くの表現につきまとう問題です。表現を読み解くには、そもそもスキルを必要とするのです。

例えば、アクションゲームにおいて初心者の多くは、画面で動くすべてに過剰に反応し、情報を処理しきれずあっさりとゲームオーバーになる愚を犯します。これが熟練してくれば、自然に倒すべき優先順位を決め、余裕をもって対処できるようになります。

例えば、歌舞伎を観劇するに際しては、黒子とは舞台に存在しないのだということを前提にしないと、理解することすらできないでしょう。

例えば、論文を読む場合、まず本文を読み、注釈は気が向いたときに読む程度でいい、ということを知る人間は意外と少ないでしょう。そして、莫迦丁寧にはじめから読もうとして何を言いたいのか途中で解らなくなるのです。

話が幾分ずれてしまいましたが、このように、漫画を理解するには、漫画を単に、イラストとテキストとで構成されたメディアであると理解するだけでは足りず、見開きにどのようにコマを配置するかで読者の目の動きを制御し、そこからダイナミックな物語の動きを再現させるメディアであると理解する必要があります。

漫画とは、単なるイラストとテキストとで構成されたコマの連続ではなく、版面にコマをどのように配置するか、コマのレイアウトによって構成される文芸であるのです。

漫画においては、情報は見開き単位で区切られ、頁をめくることで、見開きの版面に詰め込んだ情報をつなぎ合わせ、物語を導き出すこととなります。

一方、ノベルゲームはどうでしょうか。

ノベルゲームは、イラストとテキストとミュージックとで構成されたメディアです。

多くのノベルゲームでは、画面一杯に背景のイラストが広がり、登場人物の立ち絵がちりばめられ、やはり画面一杯にテキストが展開し、バックにはミュージックが流れることでしょう。

また、背景のイラストは一枚絵によって構成されることもありますし、テキストが画面一杯に展開するのではなくウィンドウに3~5行ほど展開するノベルゲームもあります¹。

そして、プレイヤー（以下、PL）は、（PCゲームであれば）マウスをクリックすることで、（家庭用であれば）パットのボタンを押すことでテキストを表示させ、ある程度テキスト表示が進めばイラストやミュージックが（ときにその両方が）変化することになるでしょう。

では、ここで問題です。ノベルゲームにおいて、漫画を読むときに頁をめくる行為に相当する行為とは、なんでしょうか。

答えは、マウスクリックです。PLはそこで立ち止まり、ボタンを押すという能動的な行為を要求されます²。

そしてこの、マウスクリックという能動的行為こそが、ノベルゲームをかつたるく感じさせる最大の原因なのです。

それはそうです。ノベルゲームにおいてマウスをクリックする行為とは、漫画のコマをひとコマひとコマめくるような行為なのですから。通常の漫画であれば、先に示したように、見開きのまとまったコマを見て流れを理解した段階で頁をめくることになります。ところが、ノベルゲームでは、ひとコマでは明らかに少ない情報をひとつひとつ見させられるハメになるのです。漫画であればB5で10頁、したがって、必要な版面は5つですむ情報を、ノベルゲームの場合、（例えば、1頁に7つのコマが入っているとして、） $7 \times 10 = 70$ もの画面（版面）を必要とします。

たとえ、トータルとしてかかる時間が同じだとしても、5の情報を伝達するのに70の作業を必要として、かつたるく感じないはずがありません。

もちろん、漫画とノベルゲームとを簡単に比較するわけにはいかないでしょう。

では、小説とノベルゲームとで比較した場合、どうでしょうか。

実は、この両方で比較した場合でも、ノベルゲームは一画面における情報量で小説に劣っています。

見開きで最も文字数が少ないであろう文庫本のシリーズで計算したとしても、頁あたり48字×17行あります。それが見開きで二頁なのですから、1,500字ぐらいは楽に入る計算です。

¹その形式を採用する場合、アドベンチャーと呼称されることが多いでしょう。

²あまり気がつかないことかもしれませんが、漫画の頁をめくるという行為は、極めて能動的な行為です。

ところが、ノベルゲームの場合、いわゆるビジュアルノベルの方式を採用したとしても、20字×19行程度です。400字入れれば上出来でしょう。これがウィンドウに三行程度となれば、せいぜい50字程度です。

もちろん、ノベルゲームの場合、イラストやミュージックが同時に展開しますので、単純に比較できるものではありませんが、それが有効に機能するのも、イラストやミュージックが、足りない900字(場合によっては1,400字も!)を補ってあまりあるほどうまく活用できる場合に限ります。

さらに、小説の場合、あるシーンの情報が重要な情報ではないと読者が判断できれば、流し読み・斜め読みで頁をめくることも可能になります。ここで、小説の版面あたりの情報量は更に増大することでしょう。一方、ノベルゲームの場合、たとえ流し読み・斜め読みしたとしても、マウスクリックという能動的な作業の数は小説の比ではないでしょう(最低4倍、最悪20倍に増えます)。

映画などの動画とノベルゲームとを比較してみましょう。

差は、更に歴然とします。映画の場合、観客ははじめから最後まで能動的に行動することはなく、ただ、画面を眺め続けることになります³。それに対してノベルゲームにはなんと多くの作業を必要とするのでしょう。

(ノベルゲーム以外の)ゲームと比較しましょう。

その場合も差は歴然です。ノベルゲームは基本的に一枚絵の連続によって構成されるのに対し、多くのゲームは動画の連続によって構成されています。ゲームにおいては、PLがコントローラーを動かせばキャラクターは画面を所狭しとせわしなく動き、さらには画面をスクロールさせるでしょう。多くのゲームでは、画面があわただしく展開することで、逆に、かったるいと感じる暇を与えません(もちろん、かったるいゲームもたくさん存在しますが...)

以上のように、ノベルゲームが本質的にかったるいメディアであることが理解できました。

では、どのようにすればそのかったるさを回避できるのでしょうか⁴。そして、多くのノベルゲームが、この問題に様々な形で挑戦し、それを乗り越えてきました。以下、具体的なタイトルを検証していきましょう⁵。

³そういう意味では、映画には版面が存在しないと言えるかもしれませんが。ここで版面とは、受け手の能動的な行為を要求するレイアウトを意味しています。

⁴もちろん、ノベルゲームをそもそも採用しないという決断もあり得ますが。

⁵といっても、筆者もすべてのタイトルをプレイしているわけではないので、そもそもプレイしていなかったり、伝聞が入っていたりと、いささか不十分な検証となっています。

三 『ONE～輝く季節へ～』⁶の場合

いまの癒し系・泣き系の走りとも言えるノベルゲームですので、ご存じの方も多いと思います。テキスト表示は、ウィンドウに三行ほどのテキストが出るアドベンチャー型です。

『ONE』の特徴のひとつに、ヒロインの立ち絵の多彩な変化があります。眉ひとつ、口元目元ひとつ、1ドット単位で細やかに変化する表情は見ているPLを飽きさせません。ここでは、テキストで語られる以上に、ヒロインの多彩でかつ細やかな表情変化、感情変化を表現することになります。テキストの他にイラストを併走させることで、一画面上の情報を圧縮し、結果、テキスト総量を削減しています⁷。そしてPLは、ヒロインたちの細やかな表情変化をもっと見たいと、クリックする作業を苦に思わなくなります（これはもちろん、テキストそれ自体の魅力もあるのでしょうか）。

さらに、『ONE』は、主人公が消失する恐怖と合わせて、心理描写を丹念に行うことで、PLとのシンクロを高め、テキストをクリックするという作業それ自体を感情移入するための間として活用しています。そこでPLは、次のテキストを見ることを怖れるあまり、マウスをクリックできない自分を発見することでしょう。

このように、『ONE』は、テキストの他にイラスト上でも情報を併走させ版面の情報を増やすと同時に、テキストクリックの作業それ自体を、さながら漫画のコマを眺めるように、ノベルゲームの表現形態のひとつとして取り込んでいるのです。

四 『ダブルキャスト』⁸の場合

マウスをクリックする（ボタンを押す）という作業がめんどくさいのであれば、その作業数それ自体を減らせばよい。最も安易にして、最も本質的な解決方法です。

この手法を採用し、最も効果を上げたのがPSのやるドラシリーズでしょう。

筆者は『ダブルキャスト』しかプレイしていないので詳しく論じることは出来ませんが、やるドラシリーズは、その名に相応しく、プレイするドラマ、す

⁶[1998,Tactics,Win]

⁷これが本来あるべきノベルゲームの形であるはず（ノベルゲームとは、テキストとイラストとミュージックとで構成される総合芸術です）なのですが、何故かノベルゲーム一般、テキストに依存する傾向が大きいのです。

⁸[1998,SCEI,PS]

なわち、動画をふんだんに取り入れ、動画と動画との合間に選択肢を配置するという手法を採用しています。PLは動画シーンでボタンを押す必要はほとんどなく、ただ、所々に発生する選択肢を選べば足ります。

実を言えば、画面一杯にテキストが展開するというノベルゲームの表現方法も、アドベンチャーと比較すると、マウスクリックの削減にとって有効な手段として機能していたのです。

やるドラシリーズはそれを一步押し進め、一画面に展開するテキスト量を増やすという従来の方法論ではなく、動画や声優に任せられるところはすべてまかして、逆にテキストを減らし、結果的に、マウスクリックそれ自体をそもそも不要としました。

そして、所々に発生する選択肢などの、マウスクリックが必要なところを、アニメーションとアニメーションとの間の間として活用しているのです。ここでPLは、先のアニメーションを回想し、自分のペースで物語を理解しながら、じっくりと選択肢やテキストを楽しむことになるでしょう。

五 『御神楽少女探偵団』⁹の場合

『御神楽少女探偵団』でも、推理トリガーという、面白い取り組みがなされています。

これは、選択肢を選ぶ以上に能動的な行動をPLに認め、ヒントと思われる情報に立ちあたったときにPLがボタンを押すことでシナリオを分岐させるという仕組みです。推理物だった『御神楽』において有機的に機能し、PLは名探偵となって推理している感覚を疑似体験できたでしょう。PLは、ヒントを逃さないよう目を皿にして画面を見つめ、結果、一画面の情報量は飛躍的に増大します。

また、『御神楽少女探偵団』の場合、ひとつの物語を章ごとに区切り、その章でヒントが集まらなければもう一度章を繰り返させるという構造を採用しています。このような構造の元では、従来の一画面＝一版面の印象は崩れ、一章＝一版面という印象¹⁰をPLに与えることになります。

ここでも、テキストクリックの作業それ自体を、さながら漫画のコマを眺めるように、ノベルゲームの表現形態のひとつとして取り込んでいるのがわかるでしょう。

⁹[1998,HUMAN,PS]

¹⁰もっとも、一章といっても結構な長さですので、「一章＝一版面」という感覚は実際には成立しませんが、「一画面＝一版面」の印象は確実に崩れます。

筆者は未プレイなので恐縮ですが、『北へ。』¹¹のC.B.S (Communication Break System) や『Prismaticallization』¹²の状態を記録するシステム、『Blood the Last Vampire』¹³のBLOODサーチも、推理トリガーと同様の機能を果たしていると考えられます。特に『Prismaticallization』の場合、1プレイが短いため、1プレイ＝一版面と認識され、より、『御神楽少女探偵団』に近い印象をPLに与えることになるかと思われます。

六 『弟切草』¹⁴ 『かまいたちの夜』¹⁵の場合

ノベルゲームの古典、『弟切草』『かまいたちの夜』の場合はどうでしょうか？ さすが、古典だけあって、意識してか意識せずしてかはわかりませんが、この問題に果敢に挑戦しています。

ここで注目すべきは、『弟切草』『かまいたちの夜』の展開の早さです。最近のノベルゲームの多くが1プレイ三時間以上かかるのに比べ、これらは、一、二時間程度でプレイ可能です¹⁶。そこではかなりのスピードで物語が展開し、PLは漫画のコマを読み飛ばす感覚でマウスをクリックできることになります。

また、意外に背景の変化が激しく、そこでは、『ONE』における表情変化のごとく大量の情報がPLに手渡されることになります。

『弟切草』『かまいたちの夜』の影響を受けた『雫』¹⁷『痕』¹⁸も、同じく、1プレイの時間を短くすることで、結果、版面の情報量を増やしています¹⁹。

¹¹[1999,HUDSON,DC]

¹²[1999,アーケシステムワークス,PS/SS]

¹³[2000,SCEI,PS2]

¹⁴[1992,チュンソフト,SFC/PS]

¹⁵[1994,チュンソフト,SFC/PS]

¹⁶そもそも、ノベルゲームのコンセプトは、選択肢による多彩な物語変化を楽しむ、ということでした。そこでは、繰り返しプレイを明らかに想定しています。そしてPLに繰り返しプレイしてもらうには、1プレイのプレイ時間を短くするのが最良の方法です。ところが、最近のノベルゲームは、ストーリー重視に安易に走り、選択肢をただのルート分岐ととらえ、プレイ時間をむやみに増大させています。

¹⁷[1995,Leaf,PC98/Win]

¹⁸[1995,Leaf,PC98/Win]

¹⁹ここで『To Heart』[1996,Leaf,Win]に触れていないことを不思議に思う読者もいるかもしれませんが、『To Heart』はギャルゲーとして革新的であったとしてもノベルゲームとしては平凡な作品だったと思われる。ギャルゲーにおけるノベルゲームの革新は、『To Heart』の形式を採用し、『To Heart』のパクリとまで言われた『ONE』の登場を待つ事になります。

七 『フォークソング』²⁰の場合

実は、フォークソングが採用しているのも、『弟切草』『かまいたちの夜』と同様の手法です。

1プレイを二時間程度と定め、そのためにあらかじめシーン数を絞り込み、共通するシーンとはばし読みできるようにして、物語の展開を早く回すようにしています。結果、PLは版面の多彩な(情報量が多い)変化に幻惑され、物語に没入できるようになります。

背景も、通常のシーンだけでなく、一枚絵においても二、三パターン用意し、それを変化させることで多彩な変化を実現させています。

また、チャート表を見せることで、1プレイが物語全体の一部でしかないとPLに自覚させ、1プレイ＝1版面の印象を強めています。

さらに、これは感覚的な問題なので、実際に見てもらわないと今ひとつわかりにくいことですが、『フォークソング』は、行間やフォント、一画面の文字数にも気を配り、他のノベルゲームと比べ圧倒的に読みやすいテキストを実現しています。

八 『街』²¹の場合

ノベルゲームのレイアウト問題。ノベルゲームに背負わされたかったるさという宿命、このノベルゲーム最大の問題に果敢に挑戦し、ある意味最も成功していると思われるゲーム、それが、『街』ではないでしょうか？

『街』の最大の特徴こそ、ザッピングシステムです。展開するテキスト中の単語を拾い、単語から単語へとザッピングすることで、『街』は、多彩なレイアウトを獲得しています。過去へ未来へ自在に飛び様は、動画のように流れる物語と誤認させ、PLにマウスクリックの苦痛を忘れさせてくれます。版面から別の版面へとザッピングし、ひとつの版面はティップにより、さながら別のウィンドウを開くがごとく、また新しい版面を展開するのです²²。

²⁰[1999,REWNOSS,Win]

²¹[1999,チュンソフト,SS/PS]

²²『街』は、渋谷を舞台に、八人の、それも、互いにまったく関係性のない主人公たちの悲喜こもごもの五日間を描いたノベルゲームです。PLは最初に、適当な主人公からゲームを始め、選択肢を選んでいきます。ひとりのストーリーはある程度進んだところで「つづき」または「BADEND」となり、その先を見るためには他の主人公の話でフラグを立てるなりしなければなりません(なお、PLは、ゲーム中、他の主人公の話に自由自在に移動できます)。そこで、先の話を見るための鍵となるのがザップとティップです。ザップもティップも、テキスト中の特定の単語をクリックすることで発生します。ザップとは、主人公から別の主人公へストーリーを飛ばすことで、例えば、Aという主人公が「死」について考えていたとき、Bという主人公は「死」の危機に瀕しています。

正直、筆者はいままで、これほどレイアウトに優れた作品を知りません。

九 結論めいたもの

結局、問題は、ノベルゲームは、版面における情報量が少ないことにつきま
す。そのため、作業量（マウスクリック）が増大し、結果、かつたるいという
印象を PL に与えることになるのです。これを私は、之寝るゲームのレイアウト
問題と呼びます。

レイアウト問題を回避する具体的な方策について、以上、具体例を検証して
きました。

しかし、レイアウト問題の研究は、まだ端緒をつけたばかりです。今後の研
究によって、具体例のレイジにとどまらない、体系的な研究が進展し、ノベル
ゲームがますます発展していくことを心より願います。

ここで、A から B にザップすることで、B は死を回避することになります。 ティップとは、単語
の注釈みたいなもので、それをクリックすることで、単語、例えば人名であれば、その人物の簡単
なプロフィールなどを解説してくれるのです。ティップは時にストーリーの裏話であり、時に PL に
とってのヒントとなり、時に、ティップ内の単語からさらにザップすることが可能となるのです。

ノベルゲーム？

「ノベルゲーム」の話をしようとする、たいがい困ることになる。

別にノベルゲームに限ったことではなく、ゲームについての話全般でそうただけだが、いったいなにをもってノベルゲームがノベルゲームであるかの、確固たる基準というものが無いから、だ。

悪いのは、サウンドノベルだ。

サウンドノベルは、革命的だった。アドベンチャーゲーム(以下 AVG)の系譜でみれば突然変異といってもいい。その変化は大きすぎた。

表示版面が違う。それまでの AVG のほとんどは、固定レイアウト中に CG 枠やテキスト枠を持っていたが、サウンドノベルでは背景画の上に全面をテキストとして重ね合わせた。

シナリオ構成が違う。これまでの一本道主体の構成に対し、弟切草¹のシナリオは大きく分岐していくマルチシナリオ・マルチエンディングだった。

選択方式が違う。短いスパンでのシーンに対するアクションであったものが、長いスパンでストーリーの分岐を選ぶという方式になった。

また、積極的な音の利用という側面もある。あるいは短いスパンのプレイなど、あまりに多くの変化が、いちどきに起こったのである。いったいこれらの変化のうち、「ノベルゲーム」にはどれが必要でどれが必要でないのか。今となってはわからない。ともかく、ノベルゲームは AVG からの緩やかな変化ではなく、サウンドノベルという一発の革命で立ちあがってしまったのである。

パズルの消滅、ストーリーの増加。

起こってしまった多様な変化のうち、まずはシステム面の変化として、選択方式について着目したいと思う。

AVG の系譜を選択方式を軸に考えるならば、サウンドノベルは、コマンド入力、コマンド選択に続く、第三世代²の端緒を開いたと言ってもよい。

¹[1992, チュンソフト, SFC/PS]

²第三世代としてはもうひとつ、画面上のモノをクリックしていく、オブジェクトクリック式も存在する。MIST など、海外の AVG はこの方向へ向かったものが多いようだ。日本では、エルフの諸作品などが採用している。

実際、この変化は世代の転換と呼ぶのに相応しいほど、AVGのありかたを劇的に変えた。

この「分岐選択」とでも言うべき方式は、ゲームのルールの根幹の変化だった。根幹が変化する以上、その上に乗っている部分 情報の提示法や語り口にも影響は及ぶ。

コマンド入力・コマンド選択式AVGでは、提示される情報はまず「その場面」における決定のためのヒントであるべきだった。AVGが由来するTRPGの方法論を、そのまま引き継いでいたとも言える。原則的に1つの決定に対しては1つのシーンだけが展開された。デザインの重みは場面場面における謎解きを行う・楽しむことにあり、行動選択自体も「今」の場面に対して行われる色合いが強かった。いわば、「点から点への移動」がゲームだった。

分岐選択では、1つの決定に対し複数のシーンが展開されるようになった。情報は、全体の流れの中で情報を提示していくようなスタイルに変化した。登場する選択肢も場面というよりはストーリーに対して影響を及ぼすような感が強く、逆にシーンにおける謎解きの要素は消えた。点(=シーン)が連続した線を辿るようなゲームとなった。

ゆえに、この変化をシーンにおけるパズルの要素の消滅、あるいはストーリー的要素の増加と言うこともできよう。

たとえば、分岐選択だけを採用したAVGスタイルのゲームというと、河原崎家の一族³、野々村病院の人々⁴などを挙げることができるが、はたして、これらはAVGとしては画期的なほどストーリー性が大いに強化されたゲームだったのである。

マルチエンディングと物語。

ところで分岐選択式のゲームにおいては、そのストーリーが大きく分岐していくことが特徴として挙げられる。だがよく考えれば、コマンド入力・選択式など、分岐選択式以外のAVGで同様のことを行っても構わない。しかしながら、ストーリーを大きく分岐させ、多数回の繰り返しプレイを行わせようとする場合、分岐選択式の作業性の少なさは極めて魅力的なものになる。というか、それ以外の方式ではあまりに作業性が高くなってしまい、現実的に忍耐できる

³[1993, シルキーズ, PC98/SS/Win]

⁴[1994, シルキーズ, PC98/SS/Win]

レベルでなくなる恐れすら生まれる⁵。

結局、AVGにおいてストーリーを大きく分岐させるならば分岐選択式が最適であり、これが所謂ギャルゲーの持つ市場的使命と密に結びつき、繚乱とも言える多様な変化を遂げていくことになる。

その起爆剤となったのが、痕⁶である。

痕は、ノベルゲームの持つ物語的性質を強く押し進めたデザインを行った。短いスパンのストーリーを堅持した上で、複数回遊ばれることを前提に多シナリオにまたがる形で世界観を描くという方向を選んだ。しかもこれに伝奇物というよく合う素材を用い、各分岐で少しずつ違う展開・設定を見せながら全体としてぼんやりとした形で世界観を見せるという手法は、エンディングを見せるのでも、真相を見せるのでもない。いわばどこにもないものを見せるという特異な作品は、大いに効を奏したのである。

PCから傍観者へ

前述のように痕という物語表現は、ノベルゲームという形式を通じて世界観を見せるという手法を取り、これを成功させた。

ところがここで、痕をあえてゲームとして見なおしてみると、PLの行動が更にゲームから離れはじめていることが見えてくる。

痕という物語作品は、読むための必然として繰り返しを要求する。もちろん、このような性質はそれ以前 雫、弟切草、かまいたちの夜などにも見られることであるが、痕ではこれが特に際立っていた。

端的に言うなら、PC=PLという図式の崩壊が起こったのである。PLはPCになってエンディングに辿りつくというよりは、各種のエンディングを見るために行動する。もちろんそれでもPCは存在するが、もはやPC=PLという、イコールで結ばれた存在ではありえない。

とはいえ、これは必然であるとも言えよう。ノベルゲームはシーンにおけるパズル性を放棄することでその特質を獲得した。パズル性を失った結果、ゲーム世界におけるPLの身体性の確保もまた必要がなくなった。また、製作者がここで物語性に強く着眼したこともあり、初期のノベルゲームでは急速にPCが

⁵この証左として、この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO[1996, エルフ, PC98/SS] を挙げるのが出来よう。YU-NOはオブジェクトクリック式でありながら、シナリオが大きく分岐しする構成を取り、結果として異様に作業的で難解なAVGとなった。AVG史上稀に見る見事な完成度のシナリオを有していなかったならば、史上稀に見るクソゲー扱いされていたに違いない。

⁶[1995, Leaf, PC98/Win]

PL から切り離され、PL は傍観者としての役目を求められることになった。

これに自覚的であったかはわからないが、この視点で見ればアトラク=ナクア⁷が興味深い作品として映る。また、ONE~輝く季節へ~⁸を始めとした、麻枝准の携わった作品群もこの方向に対しでかなりアグレッシブな姿勢を取り続けている(本誌 vol.3 に関連記事)。

ゲーム性への再回帰

一方、パズル性が喪失されたとなれば、それを復活させる動きもやはり出てくる。

たとえば、Prismaticallization⁹。ノベルゲームが持っている循環性を極端なまでに突き詰めた結果、新たなパズル性を獲得するに至った快作である。このパズル性は極めて強い没入性を引き起こし、肌合えば極めて強いPC=PL 感をもたらす。ところが同時に、語り口やストーリー展開はPL を突き放すように構成されており、ときにはむしろPL が主人公となりPC が傍観しているといった感すら醸し出す。ある意味ではサウンドノベル登場時のような衝撃を持つゲームだったが、最近になり追隨的な作品が幾つか出てきている。要注目のスタイルである。

あるいは街¹⁰もゲーム性に回帰した作品だ。DESIRE¹¹、EVE¹²などで可能性を示したザッピング・アドベンチャーを爆発的に強化して産まれたサウンドノベル第三弾だ。こちらでは逆に、強まったゲーム性がむしろPC とPL を遠ざける方向に作用した点が興味深い。

デザインの引き算、足し算

ここで話を一旦戻して　こんどはサウンドノベルの起こした変化のもう一点、デザインの特異性に着目しよう。

そしてここでは、看過できない点を指摘しよう。すなわち、グラフィックの弱体化だ。

それまでのAVGの進化とは、とりもなおさずグラフィックの進化だった。だ

⁷[1997,AliceSoft,Win]

⁸[1998,Tactics,Win/PS]

⁹[1999,アーケシステムワークス,PS/DC]

¹⁰[1999,チュンソフト,SS/PS]

¹¹[C'sware,PC98/SS/Win]

¹²[C'sware,PC98/SS/Win]

がサウンドノベルはこの流れを放棄し、むしろテキストアドベンチャーに逆行すらしたのである。しかしこのことは、逆に有利に働いた。絵はあまり多くの情報を伝えず、PLの目は嫌でもテキストに向けられる。広い版面は多様なテキスト表現を可能とし、音と挿絵がこれを強化する。しかし、中軸はやはりテキストそのものである。むしろサウンドノベルは、AVGの進化形ではなく、小説にAVGのエッセンスを取り入れたもの、と考える方が自然なのかもしれない。

対して、Leafのビジュアルノベルシリーズなどではビジュアルの強化が行われた。いわゆる「美少女ゲーム」の土俵であればこれは当然の要求だった¹³。そしてその後の流れもビジュアル強化の方向に向かった。

たとえば、多様なパターンの立ち絵を使い回して人形劇に似たスケッチを展開するという技法は、リーフ・ビジュアルノベルシリーズ以降急速に用いられ、今なお研鑽の続いている技法となった。このスケッチ技法をオーソドックスに突き詰めた作品としては、同人作品であるが月姫¹⁴などを挙げておきたい。

融合が示す袋小路

けれど、このスケッチ技法は、既にある程度の限界が見えてしまっているのである。

たとえば、(本誌発行時点では未発売であるが)マブラヴ¹⁵は様々なエフェクトを駆使し、スケッチ技法の更なる進化を目指した作品だ。まだ体験版レベルのものしか目にかけることができないが、スクロールや拡大・縮小を駆使して展開されるスケッチは、単なるスケッチを越えてアニメーション作品のようになりつつもある。

しかし、ダブルキャスト¹⁶に始まる、やるドラシリーズはこのような努力をまったくもって嘲笑う。

端的に言えば、やるドラシリーズとは分岐選択型AVGをすべてアニメーションでやってみせた、ただそれだけの作品である。単なる力押しの物量作戦と言ってもよい。しかし、それは大いなる可能性を拓いたと同時に、スケッチ方式の限界を見せつける一つの終端でもあった。

¹³これについては、次のことを言及しておく:「美少女ゲーム」というジャンルにおいては「絵に文章がくっついている」という発想の方がより自然かもしれない。

¹⁴[2001,TYPE-MOON,Win]

¹⁵[2002 予定?, アージュ,Win]

¹⁶[1998,SCEI,PS]

脱出を目指す迷走

無論、その限界を突破する挑戦が、なかったわけではない。誰彼¹⁷は、特に興味深い挑戦であった。

固定の立ち絵+背景で構成されたスケッチに、横視点の2Dチップキャラアニメを取り入れたのである。やるドラシリーズほど力技でなく、一方で固定絵のくびきからも逃れうる、一見すれば効果的な手法である。しかしながら、ありていに言って誰彼の実験は失敗に終わった。だがこれは手法そのものではなく、手法の上に乗せたシナリオとの間で齟齬をきたしてしまったことが問題だろう。

誰彼のシナリオは、ホラー仕立ての伝奇アクションであった。対して、2Dのチップキャラアニメには、むしろコメディ的な作風のほうが向いている。そして誰彼では実にオーソドックスな漫画・アニメ的手法で2Dチップキャラアニメが作られ、使われた。コミカルでかわいいと形容すべきアニメで、ホラー仕立ての伝奇アクション。これで失敗するなど言う方が難しい。

もちろん、2Dのチップキャラアニメであっても、ホラー仕立ての伝奇アクションを展開することは可能だろう。人形劇や浄瑠璃、あるいは実験的アニメ作品などは、この可能性を十分に示唆してくれる。あるいは、スーパーロボット大戦シリーズのように適当なカットインを混ぜ込めば、十分以上な表現力を持ったスタイルが成立した可能性もあったと思う。

しかし誰彼は単にアニメーションの導入で満足してしまい、アニメの質の研鑽までは手が回らなかった。そして、マリオやポポロクロイス物語¹⁸、あるいはマール王国の人形姫¹⁹やワンダープロジェクト²⁰を繰り広げるべき舞台で、よりによって伝奇アクションをやろうとしてしまったのである。

更なる畸形に向けて

スタイルとしては一つの限界を迎えつつあるノベルゲームだが、それでもこのスタイルには十分な魅力がある。いくつもの作品が実際に示してきたように、繚乱の中で確立されてきた手法を明確な設計の下で駆使すれば、十分な威力を持った物語表現を産むことができる。

その流れの極みとも言えるのが、ノベルゲームのスタイルを持つ非ゲーム、

¹⁷[2001,Leaf,Win]

¹⁸[1996,SCEI,PS]

¹⁹[1998,日本ソフトウェア,PS]

²⁰[1994,ENIX,SFC]

鬼哭街²¹である。同様の試みはこれまでもいくつか存在したが、たいがいはコミック的なものの安易なデジタル化に留まり、あるいはファンアイテム的な作品が多かった。しかし鬼哭街は、ノベルゲーム的スタイルを駆使したオリジナル非ゲーム作品として、ようやく好評価を得るに至ることができた。一本道の、完全な読み物であるためにここでは内容を語らない。しかし、ノベルゲーム的AVGは確かに一つのスタイルを築き上げ、今やゲームを離れて一本立ちできることを体現した作品であることには言及したい。

あるいは、アトラク=ナクアきりで喪われかけたスタイルの復活として、Bitter Sweet Fools²²なども面白い試みとして浮かび上がる。良作と呼ぶには少々辛いですが、よい実験作としては薦めたい作品である。

それから、ノベルゲームとして扱うのは違うと知りながら、あえて白詰草話²³を挙げておこう。タイムライン化された漫画、とでも言うべき版面を持つこの作品は単なるAVGを越えた、新たなスタイルと成り得るものを拓いたと言える。ゲーム的なものもたらず表現に興味があるなら、是非とも体感して欲しい作品だ。

これらの作品の成功は、更なる進化の可能性を示唆している。あるいは失敗した誰彼についても、その挑戦の意義は改めて確認しておくべきだろう。ノベルゲームから生まれた数々のスタイルが、今後どのように漂流していくのか。霧に閉ざされたその姿に目を向けてみるのが、面白い体験になって欲しいものである。

²¹[2002,Nitro+,Win]

²²[2001,minor,Win]

²³[2002,Little Witch,Win]

嘘ッぱち gamegraphy

GameDeep 編集部・編

ろくな説明もなしにうじゃうじゃと名を挙げられるゲーム達。せめての親切心とばかりに、いくつか大事なゲームについて、ありてい過ぎる言葉でざっくり解説。ちなみに嘘・大げさ・まぎらわしいは最大値に調整してお送りします。

弟切草

元祖ノベルゲーム。あまりにも完成されすぎていて、ゲーム評論的には未だに掘り返せる金の鉱脈。同時に未だ影響を抜け切れてないという証左でもあるのだけども。ともかく、傑作。

かまいたちの夜

弟切が「元祖」ならこっちは「決定版」か。ノベルゲームのスーパー・スタンダード。根強い人気のサウンドノベル第二弾。後付け人気でメディア展開も進み、ついに続篇も登場しました。

街

中村光一 vs 実写ゲーのジंकクスという世紀の一戦、勝負は第二ラウンド（PS版）で中村側がタオル投入、見事実写ゲーが勝利、の巻。最強に売れた実写ゲーでもしょせん実写ゲー。単にセ がヘタレだったのじゃよー、という可能性も否定できないけど。ノベルゲームは中村光一のジャンルだということを如実に示したりもしてるのだけども。

雫

リーフビジュアルノベル第一弾。「毒電波」の、たぶん語源。このころの毒電波は強かった。今では寧ろ放っている本人が（検閲削除）。綾波扱いに滑り込みセーフ。むしろ体育館乱交エンドに日本文学

の匂いを感じるのは私だけ？

痕

リーフビジュアルノベル第二弾。異星人の鬼が転生したり裏切ったり覚醒したりホモったり強姦したり和姦したり殺し合ったりする話。ソフ倫のいいがかり、もとい指導以外の理由で回収になったりして、結局リニューアル版が出た。こういうのもバグなのか？

To Heart

リーフビジュアルノベル第三弾。えろげ界に燦然と名を輝かせるノベルゲームでありながら、その実ノベルゲーム的手法を捨て去った逆子でもあったり。なまじよくできているだけに禍根も大きい。

ONE

ニセ To Heart との誉れも高いが本当はガチンコなメンヘル系ファンタジー。癒し系えろげの出発点というエポックでもある。「こんな絵でもえろげは売れるんだ！」とか。音スタッフはLVNS 譲りなのである正しい傍系？

ダブルキャスト

やるドラシリーズ第一弾。もっとも卑怯なノベル的ゲーム。アニメ的なものを目指して頑張る凡百のAVGが可哀想になる

ぐらい、圧倒的な製作力。プロダクション IG が本気を出すとこうなるってことか。当然声優も豪華だし。ちなみに達成率 100%への道は異次元の難易度だ。

Blood The Last Vampire

進化型やるドラ、なわけである。発動中のみ特定の選択肢が発生するようになる Blood Search System はある種夏の対岸の土手のカップル（発情モード）だかのぞき小屋だかのような興奮をそそる。セラー服で日本刀がスカートひらめかせてあんなことやそんなことをしてしまうという倒錯ぶりとかが気持ちイイ！

誰彼

ノベルゲーム第二の寵児・Leaf が放った超絶汚点。アクティブ・ドラマタイズ・ノベルと称する 2D チップキャラアニメ……の以前にシナリオとか文章とかで叩かれまくりの作品。高橋・水無月抜きの伊丹なんて、とも言う。

御神楽少女探偵団

推理トリガーなるものを駆使してあてずっぽうに謎を解く、黒ひげ危機一髪のビデオゲーム版？と唸らせる一作。発売時期的にサクラ某のパクリとも。ヒロインが頭をかち割られ、飛び散る血までも鮮やかなやりすぎっぷりとかも素敵。

アトラク = ナクア

アリスソフトがアリスの館 456 でこっそり発表したノベルゲー。なにげに斬新な名作なれど、こっそり過ぎて後の流れに繋がらなかったのが無念。実験してやり逃げってのは、アリスソフトの常だけど。

河原崎家の一族

超スタンダードな館モノ。と言っても梁の強度や柱の材質を計算するようなゲームではありません（当たり前）

野々村病院の人々

超スタンダードな病院モノ。と言っても運び込まれて来る患者を診断して緊急手術する SLG とかではありません（当たり前）

ヒロインドリーム

1996 年 10 月マップジャパンより発売された、プレイステーション用育成シミュレーションゲーム。複数の声優による同時録音を行っていることから分かることあり、絵でもテキストでもなく、ボイスが主体の珍しいギャルゲー。会話画面でのテキスト表示も存在しない拘りぶりである。西村ちなみファン必須アイテム。

DEEP VOICE

炉の人も鬱になるという、幼女をレイブしたときの悲鳴が有名。画面内に目に見える形で声（ボイス）が落ちていて、画面内の言葉（ボイス）をクリックすると、現実とも幻ともつかぬ情景が現れる。これらの声を手がかりに PC はストーリーを進めていく。ボイスがテキストの形で落ちている一方、通常の画面ではテキスト表示が極力廃され、ビジュアルと音をメインにで物語は語られる。また、選択肢にカーソルを合わせると、何故主人公がその選択肢を選ぶのかの理由が現れる。正しく電腦紙芝居。チーム「APRICOT」製作、販売「CROSS NET」。

Prismaticallization

通称「P17n」。一見偽センチでありながら、その実ギャルゲー史上最強の哲人主人公を持っていたりもする。あるいは、少しだけ違う同じ一日を何度も繰り返しながら、少女に痛い事をお願いされたりするゲームである。特に修行僧ブレイは必見の面白さだ。

北へ

北の国に行って金氏を崇め奉る、もといカニやらイクラやら散々飽食しまくっては風呂入って寝てついでに女の子も美味しくいただくという人類三大欲求充足ゲーム。北海道観光案内という噂もある。主題歌の電波ソングぶりも必聴。といった話題満載の片隅に忘れ去られたコミュニケーション・ブレイク・システムはなにげに面白いアイデアだ。

Bitter Sweet Fools

フィレンツェ市居住体験ゲーム。いや、微妙にゲーム化された連作短編って手法は面白いんだが。文章が辛かったり、プロ

グラムがタコだったりとてもオススメできませんがオススメです。

鬼哭街

天下御免の大オナニー、とは製作者本人の談(若干脚色済)。主人公は5人のさらわれた妹達をチェキ!しながらサイバーでバンクなレトロアクションを繰り広げ、その妹萌えっぷりを遺憾なく発揮するデカダン近親相姦萌えゲーム、らしい(含デマ)。っていうかゲームじゃないから「ゲーム紹介」に入れるのはそもそも間違ってるだけだね。

白詰草話

独自のシステム フローティング・フレーム・ディレクター (FFD) は特筆もの。「ノベルゲーム」に対する「コミックゲーム」、あるいはタイムライン化された漫画。内容は碇ゲンドウ vs 赤木リツコ、ロクデナシ大決戦、とか形容すればいい感じで角が立ちますが、よい子は見えてはいませんが、ゲームが好きな子を見るべきでせう。

編集後記

第6号「11年目のノベルゲーム。」をお送りします。

と言っても、今の日本のAVGのほとんどはノベルゲームの血を継ぐもの。結果としてAVG総論のようになったのは、当初の予定の通りであります。

本当は2月に「弟切草10周年」として出すつもりだったこの号、順調に遅れた結果、鬼哭街・白詰草話などを待てたのはむしろ良かったのかもしれない。しかしそのぶん抜け落ちた注目作もあるわけで、終末の過ごし方、グリーングリーン、水夏、腐り姫、などなど、ちょっと考えるだけでもごろごろ飛びだしてくるありさま。

それはともかく、次号の話。9/29 豆満江開発機構様のイベント参加に合わせて強行（狂行？）発刊という噂もありますが、今年中にもう一度という腹づもりではおりますです。

それではまた。

GameDeep

vol.6

2002年8月10日発行

編集・発行 GameDeep

<http://gamedeep.d51.net/>

e-mail: gamedeep@white.vis.ne.jp

代表 中田吉法

〒133-0073 東京都江戸川区鹿骨 2-26-2-106