

「選択肢」の選択史

ニトロプラスのシナリオライターは
ノベルゲームをどう作ってきたか

下倉バイオ (ニトロプラス)



「当たり前」を見つめ
直す作業は、楽しい!!

ニトロプラスの

常識破りのゲームづくりを支えるのは
圧倒的に深いシナリオ探究に基づく

問題解決

への情熱だ!

月ノ美兔推薦



「選択肢」の選択史

ニトロプラスのシナリオライターはノベルゲームをどう作ってきたか

下倉バイオ

星海社

349



SEIKAISHA
SHINSHO

ノベルゲーム？ 美少女ゲーム？ エロゲー？

皆さんは「ノベルゲーム」という言葉を、聞いたことはありませんか？

「ビジュアルノベル」とも呼ばれたりしますが、ものすごく簡単にいうと、文字を読むことが主体のゲームです。イラストや音楽つきの、豪華な小説のようなものをイメージしていただけると良いかもしれません。

背景のCGを下敷きにして、スクリーンいっぱい文章が表示されている画面や、背景に重ねてキャラクターの絵が表示されて、文章はスクリーン下部に収まっている画面を、皆さんも見たことがありますか？(図1) ソーシャルゲームのストーリーパートでも、このようなフォーマットを使うことが多いですよ。ビジュアルノベルといわれたら、基本的にそのような画面を想像していただければ良いのではないかと思います。

「ノベルゲーム」と一部の領域が重なるジャンルに、「美少女ゲーム」とか「ギャルゲー」

というものもあります。これもざっくりいうと、女の子のキャラクターとの恋愛を疑似体験する作品のことですね。さらに似たような領域に、女の子とのエッチなシーンを描く成人向けの作品もあって、それらは「アダルトゲーム」とか「エロゲー」とか呼ばれたりします。

もちろん、それら全てが、「ノベルゲーム」に括られるわけではありません。それぞれ微妙に領域が異なっていて、文字を読むことよりも、アクションに重きを置いたり、パラメーターを操作することに主眼を置いた「美少女ゲーム」「アダルトゲーム」も、たくさん制作されています。定義もかっちりとは固まっているわけではないので、人によって指しめず範囲が微妙にズレていたりもします。

でも、「美少女ゲーム」とか「アダルトゲーム」といわれると、なんとなく、背景の上に立ち絵があって、時々イベントのCGが画面いっぱいに表示されて——という「ノベルゲーム」のフォーマットで作られたゲームを想像してしまうのも、おおよそ同意がとれるところではないかと思えます。



図1 ノベルゲームの画面の一例（右=『沙耶の唄』©2003 NITRO ORIGIN、左=『STEINS;GATE』©MAGES./NITRO PLUS）

「小説」は「ノベルゲーム」と何が違うの？

「小説」と「ノベルゲーム」というメディアには、たくさん違いがあります。

例えば、小説には音がありませんが、ノベルゲームでは音楽や効果音が流れます。声優さんがキャラクターのセリフを音読してくれたりもしますよね。また、小説は好きなペースで文字を読み進めることができますが、ノベルゲームではプレイヤーが時間を完璧にはコントロールすることができません。マウスのクリックのタイミングを意図的に操作したり、文字が表示される速度を設定で変えたりできますが、新しく出てきたイラストが表示されるまでの演出をコントロールしたり、音楽の細かなこまタイミングを変えることは不可能です。ゲームの途中で、スキップできないムービーが挟まったりもしますよね。

作り手の視点で考えてみると、ノベルゲームは小説よりもたくさんの方が関わり、その分そこにかかる労力も大きく違います。小説にも挿絵さしえが挟まることはありますが、一般的なノベルゲームではそれよりもずっとたくさんさんのCGが使われます。

また、音楽やインターフェースデザインなど、ノベルゲームの方が多くの素材を必要としますし、それを反映して値段も高いことが多いですよね。

この他にも、ノベルゲームと小説には違いがたくさんあって、ひとつひとつ挙げていけ

ばかりがありません。

それでは、「小説」と「ノベルゲーム」の一番重要な違いは、一体どこにあるのでしょうか？

言葉の意味を考えてみると、「ノベルゲーム」の「ノベル」は、そのまま「小説」のことですよね。だとすると、「小説」と「ノベルゲーム」の違いは、単純に「ゲーム」の有無と考えてみることはできそうです。

でも厄介なことに、「ゲーム」というのはなかなか難しい言葉です。様々な専門家が、ゲームについて定義を試みっていますが、一言で「これだ！」と万人が納得できるものはありません。皆がゲームについて色々なイメージを持っていて、これがないとゲームじゃないとか、これができるとゲーム性が高いとか、様々なことをいっています。ノベルゲームだって、「こんな紙芝居はゲームじゃない！」みたいないわれ方をすることがよくありますよね。

なので、ここから先は私の考えです。

ノベルゲームの多くは、アクションゲームのようなプレイヤーの複雑な操作や、戦略シミュレーションゲームのような細かなパラメーター管理などを、採用していません。それでも「ノベルゲーム」が「小説」とは異なって「ゲーム」だと感じられるのは、ストーリーに「分岐」があるからではないでしょうか。

セーブがあつて、ストーリーのやり直しができる。プレイヤーがシナリオに介入することで、物語の様々な結末を体験することができる。主人公が何かに失敗して死んでしまったり、あるいは世界が滅びてしまったりしても、セーブデータを使って違った行動を取ることが出来る。あるいは美少女ゲームなら、自分が選択した様々なヒロインとの恋愛を楽しむことができる。

「if」の可能性を提示できるのが、ノベルゲームにおける「ゲーム性」の源であり、「小説」と「ノベルゲーム」を分けるもっとも重要な差だと、私は考えています。

シナリオライター下倉バイオ

私は下倉バイオという名前のシナリオライターで、ニトロプラスという会社に所属しています。

この本に興味を持ってくださった皆さんなら、ニトロプラスというブランドをご存じの方もいらっしやると思います。もしブランドを知らなくとも、『魔法少女まどか☆マギカ』『刀剣乱舞』といった作品で、ニトロプラスが関わった作品に触れている方は、多いのではないのでしょうか？ 他にも、『仮面ライダー』や『ゴジラ』など、たくさんの方々に知られているシリーズにも参加しています。

しかしそもそもニトロプラスは、成人向けのPCゲーム、いわゆる「エロゲー」で活動をはじめたブランドでした。今はアニメやソーシャルゲームなども製作していますが、立ち上げからしばらくの間は、成人向けのノベルゲームを主戦場としていたのです。可愛らしいヒロインたちが活躍する「萌え」ゲーの勢いがある中で、ニトロプラスは格好いいキャラクターが命を懸けたバトルをするような「燃え」ゲーを作る、なんてこともいわれていました。

2004年、私はそんなエロゲーマーメーカーとしてのニトロプラスに入社しました。

私はそれまで小説家、特にライトノベル作家になりたいと思ひ、投稿生活を送ってきたのですが、はつきりいってノベルゲームには、そこまで深い思い入れがありませんでした。以前からパソコンに触れてはいましたので、ノベルゲームやエロゲーもそれなりにプレイ

してましたし、ニトロプラスというブランドが、PCでなにやら面白い作品を出しているらしいぞ、という噂は耳に挟んだこともありました。しかし、まさか自分がエロゲーメーカーに入って、ゲームのシナリオを書くことになるなんて、夢にも思っていなかったのです。

まあ、どちらも「物語」をメインに扱う表現だし、なんとかなるだろう——と考えて、私はゲームシナリオを書き始めました。実際のところ、小説家になるために培ってきた技術が役に立ったのは間違いありません。

しかしその一方で、ゲームシナリオを書き進めるにつれて、「小説とは全然違ったアプローチが必要だぞ」とか、「小説だったら当たり前のことがゲームだと疑問に思えるぞ」ということに、たくさん気づくことになりました。そしてその気づきこそが、さらに新しい作品を作るときのヒントになったりもしたのです。

この本は教科書にはなりません

この本は、2023年10月28日に徳島県で行われた「マチ★アソビ vol.27」内のイベント、「『物語』VS『キャラクター』下倉バイオのゲームシナリオの作り方」の内容を下敷き

にしています。その企画では、私が今まで制作してきたゲームを題材に、「フローチャート」というシナリオ分岐の設計図を用いて、物語とキャラクターの間にある緊張関係を取り上げました。

この本でも、基本的に扱うテーマは同じです。しかしそのイベントは、参加者の方が熱烈なファンだったり、ノベルゲームの制作者だったりしたこともあり、ゲームの中でどのように分岐の制御を行ったかなどを解説した、かなりマニアックな内容になりました。濃密な意見交換ができて私も大変楽しかったのですが、この本ではもう少し噛み砕いて、広くノベルゲームに興味がある人に向けた内容にしたいと思っています。

私がノベルゲームを作り始めたとき、ゲームシナリオ制作の教科書のようなものは見当たりませんでした。後に技術的なことを書いた本はいくつか出てきましたが、そもそもノベルゲームにおける「物語」とは何か、それに「分岐」という要素が加わると、どんなことが起こるのかというような、ジャンルとしての特性や意味をテーマにしたものは、なかなか見たことがありません。この本でも、何かの用語を皆が納得できる形で定義したり、あるいは問題の正しい答えを教えることはできません。

また、私は長くノベルゲームを作ってきましたが、関わった作品が多いわけではありません。ひとつのブランドで、気心の知れた仲間とじっくり制作をすることが中心でした。そういうゲーム制作者は、どちらかといえば少数派でしょう。ですからノベルゲーム制作における普遍的な成功のコツや、誰もが応用できるTIPSを紹介したりすることも難しいです。

この本に書かれているのは、あくまで「ニトロプラス」というメーカーにおける、「下倉バイオ」というライターのもの、固有の体験と思考です。ゲームを作る中で行き当たった「疑問」や「気付き」は特殊な事例であって、あまり普遍性はない——かもしれない。

けれども私は、物語に「分岐」という要素が加わるだけで、こんなに面白い世界が広がっているのかと何度も驚かされ、考えさせられ、ゲーム制作に病みつきになってしまいました。その体験をシェアすることで、これからノベルゲームを作ってみようとしている人や、ノベルゲームが好きの人が、今までと違ったものの見方をするきっかけになればいいなと思っています。

なおこの本では、私がこれまで制作してきたゲームを振り返りながら、その過程の思考

を辿っていきます。それぞれの作品をプレイしていなくても、話の主旨が理解できるように書いているつもりなのですが、**作品の内容の核心にも触れることがありますので、ご注意ください。**

また、私が制作した作品以外にも、参考になる小説・映画など、様々な作品にも言及があります。なるべくネタバレは避けているつもりですが、その性質上、**少なからず作品の内容に触れる場合があります。** あらかじめご承知いただけますようよろしくお願い致します。

はじめに 3

ノベルゲーム？ 美少女ゲーム？ エロゲー？ 3

「小説」は「ノベルゲーム」と何が違うの？ 5

シナリオライター下倉バイオ 7

この本は教科書にはなりません 9

1

月光のカルネヴァーレ

21

「自由」はいいけど「縛り」も欲しい 23

「萌え」と「燃え」の両輪でニトロプラスらしい作品を 25

分岐のパターンを考える 28

そのエンディングは正しいエンディング？ 31

エンディングにおける「物語VSキャラクター」 34

「トゥルーエンド」って何？ 38

2 —— スマガ 41

「ループもの」って当たり前？ 43

「ノベルゲーム」と「ループもの」の親和性 44

情報量のコントロールとフラグ制御 48

「人生リベンジ！」の工夫その1…小ループ 57

「人生リベンジ！」の工夫その2…大ループ 61

メタ視点の導入 67

「トゥルーエンド」への回答 71

3 ———— スマガスペシャル 75

「ハッピーエンド」の続編って何？ 77

ループをストーリー以外で表現できるか 80

「if」以外のゲーム性を求めて 82

4 ———— STEINS;GATE 87

科学アドベンチャーシリーズとの関わり 89

マクロとマイクロのすり替え 92

フォーントリガーによる分岐の発見 95

5 ———— アザナエル 99

群像劇の分岐を生み出すのは何？ 101

選択肢をプレイヤーから奪ってみよう！
108
群像劇における「トゥルーエンド」って？
113

6 — STEIN'S ; GATE

線形拘束のフェノグラム
119

選ばれなかったヒロインは幸せになれない？
121
主人公が「正解」を選択できる恐怖
124
物語はなんのためにある？
128

7 — 君と彼女と彼女の恋。 133

ヒロインがメタ視点を手に入れたら？
135
ゲームを書き換えるヒロイン
139

メタ視点を納得させるために 143

第四の壁とゲームギミック 154

コンプリートがノベルゲームの目的？ 156

初めてのディレクションは気後ればかり 159

デザインチームから受けた影響 161

他者の提案がコンセプトを明確にする 163

8

凍京 NECRO 167

原案のあるゲームシナリオ制作 169

「デッドエンド」ではない主人公の「死」 172

ゲームシナリオとしての納得感を得るために 173

9 ——— みにくいモジカの子

179

演出重視の「エロゲー」が作りたい！ 181

アダルトシーンは間を持たない？ 183

ノベルゲームにキネティック・タイポグラフィを 187

「心文字」から始まる立ち絵演出の見直し 189

「心文字」の波及効果は他にも 194

顔の上げ下げだけで「トゥルーエンド」は隠蔽できるか

198

ノベルゲームの「ゲーム性」の探究は続く 205

10 — ソーシャルゲーム

（『凍京 NECRO SUICIDE MISSION』
『魔法少女まどか☆マギカ scene0』） 207

ソーシャルゲームの新しいアイデア 218

おわりに 221

トゥルーエンドを巡る探究 221

問題を解決するには問題を見つける必要がある 225

良いアイデアを見つけたら、作らずにはいられない 229

1

月光のカルネヴァーレ



©2007 NITRO ORIGIN

月光のカルネヴァーレ

発売日…2007年1月26日 ジャンル…ゴシックノワールADV

イタリア北部に存在する人口40万の都市「ベルモント」は、自動機械人形オートマタが観光客を迎える街として世界的に有名だ。この街でタクシードライバーを営む青年・ロメオはある日、ゴミ捨て場で壊れた自動機械人形を拾う。記憶喪失の彼女をアンナと名付けて共に暮らし始めるロメオだが、その平穏な日常は長くは続かなかった。捨て去ったはずの過去——かつて所属していた犯罪組織「オルマ・ロッサ」の追っ手が、ついに彼の居場所を突き止めたのだ……。ファイルンツェをモデルにした架空都市で、記憶を失った自動機械と、過去を捨てた人狼が出会ったことをきっかけに、人狼マフィア組織、教煌庁の対魔特殊部隊「鳥兜ルバリーヤ」……ヨーロッパ風の都市を舞台に、様々な組織と人々の思惑が交錯する、人狼と機械人形の物語。

「自由」はいいけど「縛り」も欲しい

皆さんは、「なんでもいいから自由に作っていい」と言われた結果、かえって何から始めて良いのかわからなくなってしまう経験はありませんか？ 漠然とした自由を与えられるよりも、何かテーマや縛りがあった方が、制作のきっかけが作りやすかったりしますよね。

2005年、私が初めてノベルゲームの企画を任されたときも、事情はよく似ていました。私は2004年にニトロプラスに入社した後、しばらく細々としたテキストの仕事をしていただけで、企画書の書き方さえわかっていない初心者です。そんな人間が、急に自由企画を立てていいといわれても、なかなかアイデアが浮かびません。「売れ線の作品を作れ」「このヒット作にあやかれ」というような縛りがないというのが、とても貴重でありがたいことであるのはわかっていたのですが……。

何かしら発想の手がかりが必要だなあと考えた私は、自分が所属する「ニトロプラス」というブランドがもつイメージを、最大限に生かすことにしました。

先ほども書いたとおり、00年代のエロゲーでは「萌え」——可愛らしい美少女キャラクター

ターを魅力的に描写することが、とても重要なポイントになっていました。特にエロゲーはその流れを牽引する存在で、アダルトゲームの原画家として活躍したイラストレーターが、後にライトノベルの挿絵で一般にブレイクするなんてことも多々ありました。また、00年代半ばは、メディアがCDからDVDへと移行し、データ容量も格段にアップしたことで、徐々にフルボイス化が進んだ時期でもあります。美少女の立ち絵に音声がついてくることで、キャラクターへ「萌える」感情が一層促されやすくなったのかもしれない。

一方で、ニトロプラスというブランドは、そんな業界の中でも火偏の「燃え」——格好いいキャラクターたちの血湧き肉躍るストーリーを描くことで、一目置かれていました。ブランドのデビュー作である『Phantom PHANTOM OF INFERNO』は、暗黒街で相次ぐマフィア幹部暗殺事件と、暗殺者ファントムの抗争を巡る物語で、銃器描写にこだわった作品です(図2)。銃器のCGを大量に制作し、アダルトゲームであるにもかかわらず、銃専門雑誌に広告を出したりもしたほどでした。また『斬魔大聖デモンベイン』は、当時はま



図2 『Phantom PHANTOM OF INFERNO』
©2000 NITRO ORIGIN

だオタクに馴染^{なじ}みの薄かったクトゥルー神話に、スーパーロボットを組み合わせた異色の作品です。巨大ロボット「デモンベイン」の2mモデルを実際に制作してイベントで展示するなど(図3)、従来の美少女ゲームでは珍しい「燃え」を前面に出したプロモーションを行いました。「萌え」全盛のエロゲー業界で、「燃え」を標榜して作品を発表するニトロプラスブランド——私はその状況を生かし、「萌え」と「燃え」のいいところ取りができないかと考えたのです。

「萌え」と「燃え」の両輪でニトロプラスらしい作品を

まずは、「萌え」の要素としての「自動機械人形^{オートマタ}メイド」です。「メイド」といえば、秋葉原にたくさんメイド喫茶があることからわかるように、もっともわかりやすい萌えのアイコンのひとつです。ロボメイドというのもオタク文脈では先行作品がありますので、メイドを自動機械人形と組み合わせるといふ発想はそう飛躍したものではありません。ま



図3 デモンベインの2mモデル
©2003 NITRO ORIGIN

た、当時は『ローゼンメイデン』などのヒットで、いわゆる「ゴシックロリータ」的な要素がオタク文脈にも広まりつつありました。そこで現代的な「ロボット」ではなく、クラシックな「球体関節人形」のニュアンスを取り入れることで、作品の幻想的な雰囲気強めることができるのではないかと考えたのです。

一方それと対比される「燃え」要素としては「人狼マフィア」を設定しました。ニトロプラスには吸血鬼を題材とした『吸血殲鬼ヴェドゴニア』という作品がありましたが、「人狼」もまた吸血鬼に並ぶモンスターのアイコンとして知られています。また先ほども触れたように、『Phantom PHANTOM OF INFERNO』という作品は「マフィア」の抗争を取り扱っており、ニトロプラスの既存ファンには馴染みのある題材です。それらを組み合わせることで「人狼マフィア」という架空の組織を作り、「燃え」の需要を満たすバトル主体のストーリーを作ろうと目論もくろんだのです。

「自動機械人形メイド」と「人狼マフィア」は、ゴシックという面でも共通点を見出せません。ヨーロッパのクラシックな都市を舞台とし、全体を通してフィルム・ノワールのような雰囲気ですとめ上げれば、「萌え」と「燃え」を両輪として広くファンに訴求する内容になるのではないか——『月光のカルネヴァーレ』は、そういった狙いをもって企画が立ち上

がりました。

さて、当時のエロゲーは80000円以上もすることが当たり前で、シナリオもそれに相応しい分量を求められました。文庫本に換算すると、10冊分以上のテキストが使われているゲームも少なくありません。それだけのシナリオを短期間で制作するとなると、どうしても複数のライターによる同時作業が必要になります。

幸いなことに、美少女ゲームのシナリオは、各ヒロインとの恋愛ごとにストーリーが分岐することが多いです。時間が直列する一本のストーリーを「前編パート」「中編パート」「後編パート」とブツ切りにして割り振るよりも、分岐で並列した「Aルート」「Bルート」「Cルート」を各ライターに割り当てた方が、執筆は容易です。美少女ゲームは、複数ライターが同時に作業するのに向いたシナリオ構造をしているといえるでしょう。

一方ニトロプラスでは、慣習としてまずひとりのライターが全シナリオを担当することを検討します。ひとりが全てのテキストに責任を持てば、全体の統一性や完成度はあがりますが、その開発に時間がかかり、ライターの負担は重くなります。不測の事態でシナリオが進まず、開発全体が遅延する——なんてことにもなりかねません。

しかしニトロプラスの制作スタッフには、シナリオこそがゲーム全体の設計図であるという意識が強いです。イラストレーターや演出担当者なども、書き上がったシナリオを元に制作物のイメージを広げていくことが多く、シナリオライターがしっかりと作品の根幹を握ることが重要なのです。

ということで、私も『月光のカルネヴァーレ』の全てのシナリオを、ひとりで担当することになりました。意気込んでプロットを作り始めたのですが、そこでふと考え込んでしまいます。

ノベルゲームの「分岐」は、一体どう作れば良いのでしょうか？

分岐のパターンを考える

改めて考えると、ゲームシナリオの分岐には様々な種類があります。

例えば皆さんも、「シナリオ展開に全く影響を及ぼさない分岐」を体験したことはありませんか？ 選択肢で「へ右に曲がる」を選んでも「へ左に曲がる」を選んでも、結局は同じところに引き着く——なんていうことが、ゲームではよくありますよね。あるいは、ミスに落ち込むヒロインを「優しく慰める」ことにしても「強く叱咤する」ことにしても、最終

的に彼女が立ち直るのは変わらなかつたりもします。

「意味がない分岐」がわざわざ作られている「意味」を考えるのはなかなか難しいですが、シナリオ展開に影響を及ぼす重要な分岐が一体どれなのかを、わかりづらくする効果はあるでしょう。ノベルゲームをプレイしていると、思い通りの結末に辿り着けず、ストーリーをやり直すことがよくありますよね。もし選択肢が全て「意味のある分岐」で構成されていれば、失敗の原因を特定することは容易です。それを阻止するためにダミーの選択肢をばら撒いて、プレイヤーにゲームとしての試行錯誤を促すのです。

あるいは、選択肢をプレイヤーに選ばせることによって、主人公への感情移入を促す効果があるかもしれません。もし目の前にミスをして落ち込むヒロインがいたとして、あなたは「優しく慰める」ことを選びますか？ それとも、「強く叱咤する」ことを選びますか？ 傷ついているなら優しくしなければ、と思う人もいるでしょうし、強く出て失敗に向き合わせることが必要だ、と考える人もいるかもしれません。プレイヤーの価値観を反映して主人公が行動すれば、シナリオ展開の行き着くところは同じでも、感情移入や没入感が変わることは十分に考えられそうです。

他の分岐では、いわゆる「デッドエンド」と呼ばれるものもありますね。

ゾンビが敵として襲ってきたとき、プレイヤーは銃で「へ心臓を狙う」か「頭を狙う」かの選択を迫られます。もし「へ心臓を狙う」を選んだ場合は、そのまま食い殺されてゲームオーバー——というような分岐です。宙ぶらりんな状態で物語にピリオドを打たれ、釈然としない気分タイトル画面を眺めた経験、ありますよね？

ゾンビは脳みそを破壊しなければ動きを止めない、だからここは「頭を狙う」のが正解だ——セーブデータをロードして、改めて選択肢を選び直すと、ゾンビは倒され、障害を乗り越えた主人公がストーリーをさらに先へと進めることができます。「デッドエンド」はゲームにとっては明らかに「失敗」の分岐であり、その選択に「正／誤」「優／劣」の意味づけを与えることになるでしょう。

余談になりますが、「デッドエンド」でしか見ることのできないイベントCGがあつたりするのも、ノベルゲームの面白いところですよ。特にエロゲーでは「敗北エンド」といって、わざと敵に負ける分岐を選ぶことで、ヒロインのエッチな姿を見ることができたりもします。シナリオ上は「誤った」選択なのに、ゲーム的な「報酬」が得られるというのは、なんだか捻^{ひね}くれているような感じもしますね。

そのエンディングは正しいエンディング？

先ほどは「デッドエンド」の説明をしましたが、ノベルゲームのエンディングは、単純に「正／誤」「優／劣」と価値判断を二分できるものばかりではありません。デッドエンドを避けたストーリーの行き着く先が、完全無欠の「ハッピーエンド」とは限らないのです。極端な例を挙げれば、たくさんシナリオを読んだ最後の最後で、へヒロインを生かして世界を滅ぼすかへ世界を救ってヒロインを見殺しにするか——なんて究極の二択を突きつけられるような分岐だって考えられます。その場合、どちらの選択肢を選ぶのが「正しい」のでしょうか？ どちらのエンディングが「誤っている」のでしょうか？

あるいは、ある選択肢の先に「わかりやすい『ハッピーエンド』」が用意されていたとしても、それが絶対の正解とは限りません。成功の中にもどこかに苦味があるとか、あるいは人の道を踏み外す幸せを迎えるとか、そういう引っかけを含んで飲み込みづらいエンディングが、しかし不思議ともっとも腑に落ちる物語の顛末てんまつに感じられる——なんてこともあるのです。

シナリオが上手く構成されたゲームであれば、エンディングの「正解」は人によって異なります。物語の結論に対する価値判断が、各々のプレイヤーに委ねられるという点が、

「if」の可能性を提示できるノベルゲームの醍醐味だいごみであると、私は考えています。

さて、先にも述べたように、「美少女ゲーム」はざっくりいうと、ヒロインとの恋愛を疑似体験するゲームです。複数の美少女キャラクターがヒロインとして登場し、「(ヒロイン名) ルート」「(ヒロイン名) エンド」というように、キャラクターに紐付けられたルート分岐・エンディングが採用されることが一般的といっていていいでしょう。

それでは、ヒロインごとに用意されたそれぞれのルート・エンディングに対し、「正／誤」「優／劣」の価値判断を与えることは、できるでしょうか？

なんだかそれには強い抵抗を感じるというか、やってはいけないような気がしませんか？
たくさんの分岐を作れば、ストーリーに質の差が生まれることは避けられません。世界観の謎に肉薄するようなルートと、全体からはあってもなくても変わらないルートというように、重要度に大きな違いが出てくることもあるでしょう。他のヒロインとは清く正しい交際ができるのに、あるヒロインとのルートに入ると、道徳的に大いに問題がある決断を下さなければならぬ——なんてことだって考えられます。

けれどもそれらのストーリーはどれも、その分岐でしか体験することのできない、ヒロ

インとの一際深い関係性を描いています。私は、ヒロイン名を冠した恋愛体験を、「間違っている」とか「他より劣っている」と言い切ることに、強い抵抗を覚えます。全く論理的ではないかもしれませんが、それはなんだかキャラクターへの冒瀆ぼうとくのように感じてしまうのです。

これはむしろ、「分岐する物語に対する倫理観」の問題なのかもしれませんね。

いくつか分岐の例を挙げましたが、ノベルゲームの分岐はこれだけではありません。

ヒロインのルートに入るために分岐によって「好感度」が振り分けられているタイプもありますし、いくつかのヒロインのルートが途中まで重なり合うものもあります。複数のヒロインと同時に恋愛関係を築く「ハーレムエンド」を迎えるものもありますし、そもそもヒロインとの性行為だけが目的で恋愛が描かれなかったり、中には一度もシナリオが分岐しないなんて変わり種もあります。

ゲームによってルート構成は様々で、どれが正解ということはありません。しかし、どのように物語を分岐させたのかによって、個別のシナリオが持つ意味合いは少しずつ変わってきてしまいます。「if」の提示の仕方によって、作り手の意図や美意識が透けて見え

るのです。

エンディングにおける「物語VSキャラクター」

これらの分岐の整理と意味づけは、ゲームシナリオを作りながら少しずつ自分の中で整理していったものです。最初に『月光のカルネヴァーレ』のシナリオを作り始めた時点では、このような言語化は当然できていませんでした。しかし今改めて、自分が作った分岐を見返すと、後の問題意識に繋がる意図つながはつきりと見られ、自分のことながらなかなか興味深かったりもします。

以下が、『月光のカルネヴァーレ』のルート分岐を大まかに示した図です(図4)。

章の冒頭でも説明したとおり、この作品の狙いは「萌え」と「燃え」を両輪とすることだったので、ヒロインにもその属性を反映させることにしました。

まずは「自動機械人形」のヒロインと「人狼マフィア」のヒロインをそれぞれふたりずつ用意し、途中主人公がどちらの陣営に肩入れするかで、〈人形ルート〉／〈人狼ルート〉に大きくストーリーを二分させます。その後、各陣営内でどのヒロインと共に行動するか

によってシナリオをさらに分岐させ、各ヒロインの個別ルートに入れるようにしたのです。

ストーリー展開を重視するゲームでは、物語としてもっとも重要なメインストーリーが存在し、それから各ヒロインの恋愛ルートが小さく枝分かれする——といったルート分岐も考えられます(図5)。

こちらの構成の方が、幹となるシナリオをしっかり描くことができるので、メインシナリオの完成度を高めやすいという利点はあるでしょう。しかし一方で、メインヒロインのルートとそれ以外のルートで、物語の重要度に格差が生まれてしまいがちです。

私は『月光のカルネヴァーレ』のルートを構成するにあたって、できるだけヒロインを平等に扱いたいと考えていました。美少女ゲームとして各ルートにヒロインの名前が冠され、ユーザーが選択肢によってどのヒロインと親密になるかを選ぶことができるのですから、作り手側が彼女たちのシナリオに優劣をつけることはできるだけ避けたいと考えていたのです。そこで各ルートのシナリオ総量やイベントCGの枚数も、大きくは変わらないように調整しました。

完璧にできたかはわかりませんが、少なくともそれを目指すことが、分岐する物語を紡

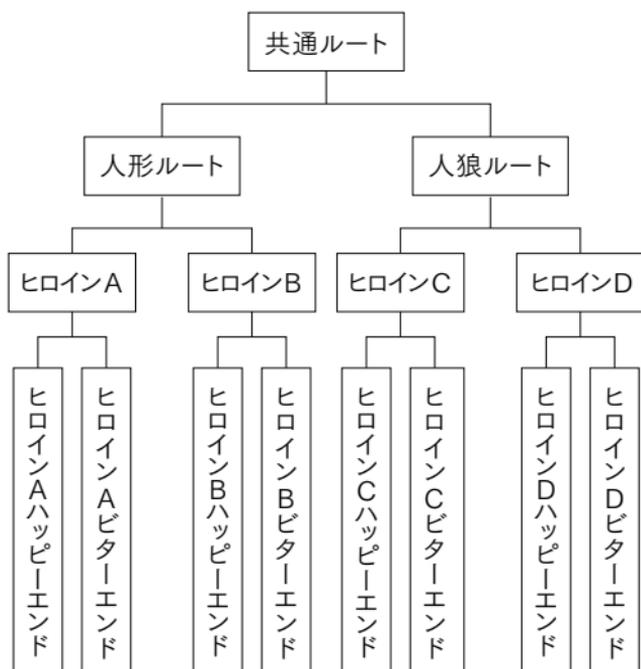


図4 『月光のカルネヴァーレ』ルート分岐図

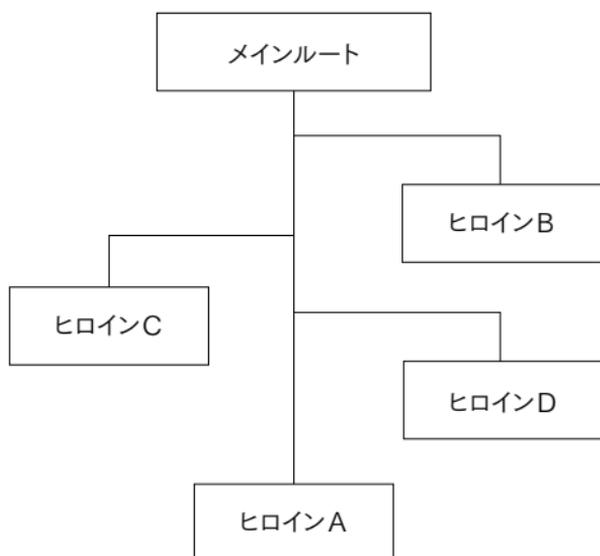


図5 枝分かれ型ルート分岐図

ぐにあたって、従うべき倫理だと考えていたのです。

さて、各ヒロインごとにシナリオ分岐が行われれば、恋愛を疑似体験する「美少女ゲーム」としての体面は保つことができます。しかし私は、ヒロインルートのエンディング直前に、各々もうひとつの分岐を加え、エンディングを増やすことにしました。片方はいわゆる「ハッピーエンド」ですが、もう片方はどこかしこりが残る、いわゆる「ビターエンド」と呼ばれるものを意識しています。

一体なぜ、わざわざそのような分岐を用意したのでしょうか？

『月光のカルネヴァーレ』は人狼マフィアと自動機械人形が命懸けで争う、殺伐さつぱつとした世界で展開する物語です。誰かが幸せになれば、誰かが不幸な結末を迎えてしまい、奇跡が起こって万事丸く収まるというような展開はありません。

そんな殺伐とした世界観の中、主人公がそれぞれのヒロインと結ばれ幸せな結末を迎える——という展開だけでは、なんだかシナリオの収まりが悪い気がしました。そこであえて、主人公がヒロインと結ばれるへハッピーエンドでなく、物語のトーンに合った「ビターエンド」をそれぞれに用意したのです。「キャラクター」の幸せよりも、「物語」と

しての整合性を重視したエンディングを作ったわけですね。

それに伴い、ゲームの最後で流れる楽曲にも、少し工夫がされています。エンディングテーマを複数用意するならば、各ヒロインエンドごとに分けるか、特別なエンディングにだけそのストーリーに合わせた楽曲を作る——というのが、普通の考え方ですよ。

しかし私は、〈ハッピーエンド〉／〈ビターエンド〉という区分けで2曲を準備し、ヒロインのルート全てで両楽曲が流れるような演出を行いました。今振り返ってみるとその演出方針は、特定のヒロインを特別扱いしないという意味を徹底しつつ、作品全体が「物語」と「キャラクター」の緊張関係の中にあることを示している——なんてことまでいえてしまうかもしれません。

「トウルーエンド」って何？

ということ、なんかノベルゲームのシナリオを完成させ、満足感に浸っていた私でしたが、開発スタッフのうちのひとり、不意にこんな言葉を私に投げかけました。

「で、このゲームの『トウルーエンド』ってどれなの？」

美少女ゲームにそこまで深く親しんでこなかった私にも、「メインヒロイン」という概念

は辛うじて理解できました。全てのヒロインを平等に扱うという建前があったとしても、公式サイトのキャラクター紹介や、アーカイブのCG一覧のメニューなどで、キャラクターを並べる順番は必ず必要になります。最初に表示されるヒロインがもつとも重要なキャラクターであると認識されるのは、避けがたいことです。

しかし、「トゥルーエンド」とは一体何でしょう？ 私は各キャラクターの結末が等しく貴重であることを示すために努力を払ったのに、なぜ、ある特定のエンディングが他のものよりも重要だとされなければならないのでしょうか？

「トゥルーエンド」という言葉には様々な解釈があつて、なかなかその意味を明確に定義できない、という事情も問題をややこしくしています。「ハッピーエンドではなくとも物語的にもっとも納得のいくエンディング」のことを言うこともありますし、またゲーム内で全てのエンディングを見た後に現れる「作品の物語全体を包括するエンディング」のようなことを指す場合もあります。実際、その開発スタッフに聴き取りを行うと、彼はいわゆる「正史」というような意味で使っているようでした。

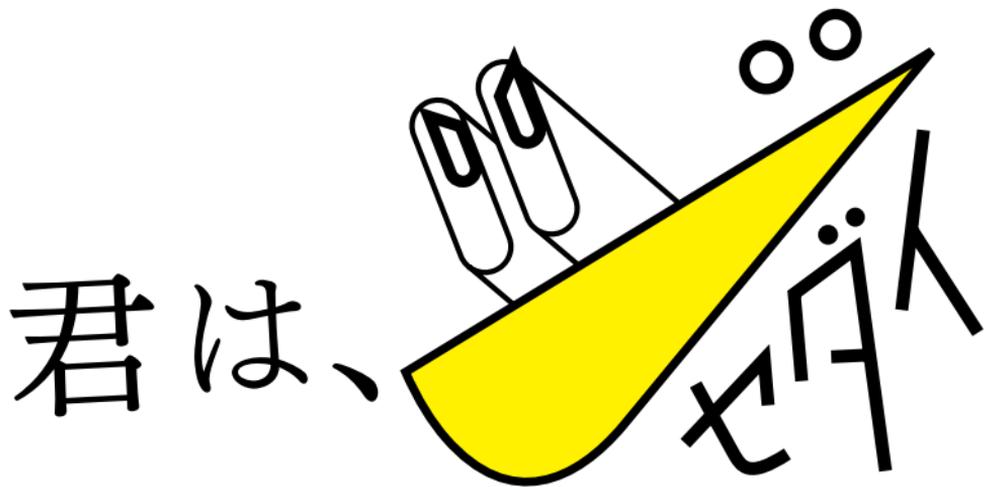
正史———そう言い換えたところで、やはりスッキリと納得はできません。例えばメデイ

ア展開でゲームの後の展開を描くときなどは、正史があった方が話を作りやすい、というのは理解できます。しかし、単純に正誤を判断できる「デッドエンド」とは違って、結末の価値判断がプレイヤーに委ねられることこそが、ノベルゲームで物語を表現する上での利点ではないのでしょうか？ ヒロインの名を冠したルート分岐が行われる美少女ゲームで、あるひとつのルートに正史を定めてしまうことは、大きな自己矛盾を孕^{はら}んではないのでしょうか？

なぜゲームに「トゥルーエンド」が求められてしまうのか、もし本当に「トゥルー」なエンディングが必要だとするのなら、各ヒロインの恋愛を描いた「非トゥルー」なエンディングとの関係性をどのように考えれば良いのか。

私はただただ、困惑するしかありませんでした。

しかし、そんな割り切れないモヤモヤが、新たな創作の原動力になることもあります。果たして私は、次回作で「ループもの」という「トゥルーエンド」を強く志向する物語に取り組むことになるのでしょうか。



君は、

ジセダイ

何と闘うか？

<https://ji-sedai.jp>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

メインコンテンツ

ジセダイイベント

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

ジセダイ総研

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

星海社新書試し読み

既刊・新刊を含む、すべての星海社新書が試し読み可能！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

行動せよ!!!