

「GAMESIDE」のアドベンチャー&ノベルゲーム記事を加筆復刻!

アドベンチャー ゲームサイド

Adventure

GAMESIDE

VOL.0



竹本泉
ゲーム特集

アイドル八犬伝
制作者インタビュー

ノスタルジア 1907
幻のシナリオ
四井浩一インタビュー

アドベンチャー
ゲーム名作選

わが青春のサンソフト

美少女
ノベルゲーム
読解講座

デッド・ゾーン& リップルアイランド

Adventure GAMESIDE Vol.0 CONTENTS



SPECIAL ISSUE
巻頭特集

当時の関係者と「サンマニア」ライターが語る!

3 わが青春のサンソフト

- 8 テッド・ゾーン編
- 14 リップルアイランド編
- 22 今こそ聴き込め! サンソフト・サウンド大集合!



ISSUE
特集

主題歌「きみはホエホエむすめ」カラオケ配信決定!!

24 アイドル八犬伝

- 24 「きみはホエホエむすめ」CD発売中!
- 26 アイドル八犬伝 制作者インタビュー
- 32 アイドル八犬伝と魅惑のナツメ・サウンド



ISSUE
特集

萌えに彩られたゲームを読み解く

33 美少女ノベルゲーム読解講座



ISSUE
特集

PCエンジン、PC-FX……そして開発のエキスパートへ

49 [ソフトハウス特集 開発の魔術師] ヒューネックス



SELECTION
名作

アドベンチャーゲームの名作を今こそ遊びなおす

53 アドベンチャーゲーム名作選

- 54 白と黒の伝説 百鬼編
- 56 銃声とダイヤモンド
- 58 雨格子の館
- 60 隠し絵ミステリー リクとヨハン ~消えた2枚の絵~
- 62 SIMPLE DS シリーズ Vol.1 THE 爆弾処理班
- 64 ウィツシユルーム 天使の記憶
- 66 ルール オブ ローズ



ISSUE
特集

竹本カラーに染め上げられた名作ゲームがいっぱい!

69 竹本泉ゲーム特集



ISSUE
特集

ノスタルジア1907 幻のシナリオ

78 A HAPPY NEW YEAR.

- 101 四井浩一インタビュー



COMMUNICATION
コミュニ
ケーション

- 109 読者コーナー ユートピアアドベンチャー
- 110 購入のご案内
- 表2 MICRO MAGAZINE オンラインストア
- 表3 読者プレゼント

本書について

本書は、アドベンチャーゲーム専門誌「アドベンチャーゲームサイド」の創刊とシリーズ刊行を目指すための準備号です。ゲーム専門誌「GAMESIDE」(2006年8月号～2010年8月号)に掲載された数々の特集の中から、アドベンチャーゲームやノベルゲーム関連の記事をえりすぐり、加筆修正と再編集を加え、復刻・掲載しています。

創刊以前の特集を掲載していること。そして通常号ではない増刊号としての発行である……という理由から、「Vol.0」のナンバリングとなりました。

本書は、2～5年前の記事を掲載するにあたり、古びた情報は修正および増ページを行い、最新情報や配信復刻情報も収録しています。特集当時はページ数が足りずに掲載を見送った記事や写真・図版も追加収録。新録記事25ページ以上を加えてお届けします。

本誌が、ストーリーゲームの原点であるアドベンチャーゲームと、ストーリーに特化したノベルゲームの魅力を体験する一助になりましたら幸いです。

2013年3月

「アドベンチャーゲームサイド」 Vol.0



2010年2月号

「GAMESIDE」Vol.22 萌え系ノベルゲーム 読解講座



2009年2月号

「GAMESIDE」Vol.16 四井浩一 ディスコグラフィ



2008年8月号

「GAMESIDE」Vol.13 竹本泉ゲーム特集



2008年6月号

「GAMESIDE」Vol.12 わが青春のサンソフト リップルアイランド編



2008年2月号

「GAMESIDE」Vol.10 わが青春のサンソフト デッド・ゾーン編



2007年2月号

「GAMESIDE」Vol.4 アイドル八犬伝 制作者インタビュー

「GAMESIDE」とは？

全世代対応ゲーム専門誌。ファミコンなどの懐かしの良作ゲームから最新ゲームに至るまで、新旧ゲームを遊びつくすコアユーザー向けの誌面構成で支持を集める。2010年8月号をもって一度休刊するも、同年10月に「シューティングゲームサイド」、2012年9月に「アクションゲームサイド」を新創刊。2誌を現在、不定期刊行中。

当時の関係者と「サンマニア」ライターが語る!

わが青春の サンソフト



◎『デッド・ゾーン』編

サンソフトのイメージを覆した脅威の70万本ソフト『デッド・ゾーン』。新規ファンを多数獲得し、サンソフトはそのまま黄金時代へと突入した。——あの頃の熱気を、そして青春の1ページだったサンソフトへの熱い思いを伝えたい。そしてこの特集を、すべてのサンマニアたちに捧ぐ。

文・インタビュー＝
風のイオナ (FLOOR25)
[サンクラブ会員番号
B 8800584]

資料提供 長良川 鶴
[サンクラブ会員番号 L 8700177]



前代未聞のメーカー公式 ファンクラブ

『ドラクエⅢ』の発売される少し前、僕は絶対に買いたいと決めていたソフトがあった。そのゲームの名は『リップルアイルランド』。パステル調のグラフィックが印象的なアドベンチャーゲームだ。ゲームはとも難しかったけど、たどり着いた真のエンディングに大感動。このゲームに出会えたことを心の底から喜んだ。

「もっと『リップルアイルランド』のことを、そしてサンソフトのことを知りたい!」そう強く思った自分の目の前に、「サンクラブ」という名のファンクラブ案内が飛び込んできた。「これだ!」そう思い、迷わず会報を取り寄せ、ファンクラブへと申し込

みした。届いた会報は雑誌で見ることのできないラフ原画や、スタツァによるコメント、そしてファンからの熱すぎる投稿が誌面を飾り、サンソフトというメーカーの魅力であふれんばかりの内容だった。

そして数回行われた「例会」という名のファンの集い、僕はこれにも足を運んだ。司会の人が集まったファンに向けて「今日は集まってくれてありがとう!」とか、「今度、○○というゲームを発売します!」と

景気よくしゃべりながらイベントを進行させている。ファンも「うおー!」などと最高の反応だ。テンションが上がってきたのか、司会の人には「ニューヨークへ行きたいかー!」などと全く関係ないことまで叫び出す始末。「リップルアイルランド」超惑星戦記メタファイト」と続けて名作をリリースし、黄金期を迎えたサンソフトの熱気とパワーは自分の肌で確かに感じる事ができた。

中でも一番人気だったのが、「もりけん」氏の存在だ。同社のキャラクターデザイナーや、バッケージイラストを多数手がけ、同時にマンガ雑誌での連載もこなし、会報でもイラストにマンガにと大活躍。イベントはもりけん氏のサイン会と化し、行列ができてしまうほど。

今回は、そのサンソフトの魅力を、同社初のディスクシステムソフト『デッド・ゾーン』を中心として語っていきたい。



サンクラブ会報0号。もりけん氏による表紙イラスト

『アイドル八犬伝』の生みの親、安藤さんにお話を聞いた!

——『アイドル八犬伝』の制作とシナリオを手がけられた安藤君平さんに、お話を伺いたいと思います。まずは、安藤さんがゲーム制作に携わったきっかけを教えてください。

当時ゲームブックが人気があって、双葉社さんがファミコンを原作にしたゲームブックを出されていたのですが、そのライターをやっていた時ですね。アドベンチャーゲームに人気があった時期でしたので、ゲームメーカーが分岐やフラグの立て方の概念をわかっているライターを募集していて、そこで声をかけていただいたんです。

——『アイドル八犬伝』の制作はどのように決まったのでしょうか。

株式会社ツクツク

代表取締役

安藤君平

Kunpei Andoh



もともとはあまり志の高くないところから開発が始まっています。ナツメさんの作られた『東方見文録』(※1)というゲームがありました。『東方見文録』(※1)というゲームが単にゲームを作りたい、という話でした。アドベンチャーゲームは作れば売れると言われていた時期で、10本くらいタイトルを作ろう、と言われてまして、私がおの中のひとつを担当することになったんです。『東方見文録』と同じシステムなので制作費を低く抑えられるということなんですよね。それではほとんどクリエーターに払うお金もないので、ほとんど素人同然の私たちに話が来たんですよね。そこで、アイドルを発掘するコンセプトで1本作ろう、と提案しました。キャッチーなタイトルをつけようとして『アイドル水滸伝』とか『アイドル三国志』とか『制覇アイドル水滸伝』とか、むちゃくちゃなタイトルが出てきたんですが、その中で『八犬伝』という響きが、安直とはいえ八人の女の子が出てくる、とわかりやすく、八人の魅力あるキャラクターを立てることでゲームが成立するのではないかと、企画がぼんっと通ってしまっただけです。

ところから『東方見文録』のシステムを流用して面白いゲームを作ることが、かなり難しいことがわかってきた。ほかの人がどんどんリタイヤして、いくつもあった企画もどんどんつぶれていき、さらに市場ではアドベンチャーゲームが売れなくなってきた。でも会社

同士の契約上とにかく何かは出さないとマズイ。その時、一番開発が進んでいたのが『アイドル八犬伝』だったので、これはとにかく出さなければいけない。この企画には3社くらい絡んでいて、私が完全に孫請けみたいな立場だったのですが、会社としてはほかにスタッフも投入できないし、どうしようもないのでコイツ(私)に全部作らせるしかない。それで私がかなりの部分を任せていただいて都合よく作ることができたという、大人の事情ですね。

——だからゲームのネタ的にもノビノビとした感じが出ていたのでしょうか。

そこまで行き着くまでにはかなりの問題がありました。『東方見文録』のシステムですと、7000円もするファミコンソフトが一日でクリアできてしまう。それでいいのか? と思いますね。結局はもう、システムのいいものを作る状況ではなかったんです。最初からちゃんとしたモノができない苦しい案件の中で、何の実績もない自分たちに話 came。この状況で自分たちは何をしたらいいんだ、というレベルで勝ちを拾いにいくのか? それならば「分岐があまりないシナリオでも各アクションひとつひとつに意味をもたせて、リアクションでちょっとでも面白いと思ってもらえるように、その部分もしっかり作ろう」と決めたんです。シナリオのコマンド選択後のリアクションのパターンをいくつかアシスタントさんと協力して作って、私がシナリオと分岐を書いてまとめていきまし

(※1) ナツメが発売したアドベンチャーゲーム。

安藤君平さんの携わった主な代表作

- 孔雀王(ファミコン)
- 『アイドル八犬伝』(ファミコン)
- 地球防衛少女イコちゃん UFO大作戦(PC-98)
- 恋のサマーファンタジー 奥菜恵 in 宮崎シーガイア(セガサターン)
- くるみミラクル(プレイステーション)
- 恋はミラクルストーリー①②(Windows/Mac)
- 名探偵コナン 3人の名推理(プレイステーション)
- 名探偵コナン 呪われた航路(ゲームボーイ)



TITLE

ゆめりあ

SPEC

PS2

- プレイステーション2
- パンドイナムコゲームス
- 3D恋愛アドベンチャー
- 2003年4月24日
- 6800円
- CERO B (12才以上対象)

Text=風のイオナ (FLOOR25)

『ゆめりあ』はギャルゲー？ いえいえナムコゲーです

「ナムコがギャルゲーを作った！」と話題になった『ゆめりあ』は確かにギャルゲーである。だが簡単にギャルゲーだと片付けられない魅力を持ったゲームでもある。その秘密は『ゆめりあ』がギャルゲーである以前にナムコゲーだからなのだ。

通常、ギャルゲーのキャラグラフィックは表情が変わる程度の2D表現が多いのだが、『ゆめりあ』ではふとしたしぐさや、会話に合わせて常にポーズが変動し、止まっているときでもヒロインの体が小さく揺れていたりと非常にリアルな3D表現へと変化した。『ゆめりあ』の登場はギャルゲー2・0への進化だったのだ。現実世界でのアドベンチャーパー

トはテキストを読み進めながら選択肢を選ぶことによって、攻略対象キャラへのルートが確定し、ストーリーが進んでいく。ここまではよくあるギャルゲーと変わらぬのだが、夢世界へ突入するとヒロインともどもSF衣装に衣替えし、襲いかかる敵との戦闘シーンに早変わり。だがこの戦闘シーン、ヒロインへのボテイタッチ（しかも触れる場所を選択できる！）でパワーマスターを選択ことができ、そのとき流れる主人公とヒロインの抱擁ムービーが、プレイヤー置いてけぼりの熱々モード。夢を見ていた現実世界のパートナーキャラクターの恋愛気分から一気に第三者視点の現実へと引き戻してくれるのは制作スタッフの突き放しか配慮か。攻略対象ヒロイン5人中3人が年下ロリキャラという偏った属性バラ

「ちょっと眠っても、すぐに。
……何かね、現実にはないような場所に
いきなりいて、幾何学的な形の化け物が
現れるの……」

ンスや、夢世界でのSFバトルなどは、そもそもギャルゲーを作ろうとすらしていないんじゃないかと思ってしまう突き抜けっぷり。そこには往年のナムコテイストを感じてしまうのが80年代を駆け抜けた正しいゲーマーの感覚なのかもしれない。
「ときメモ」、「To Heart」があったの『ゆめりあ』ではない。「ワンダーモモ」、「ワルキューレの伝説」があつての『ゆめりあ』なのだ。



非常にほのぼのした雰囲気と進展する現実世界でのアドベンチャーモードと、夢世界での戦闘シーンのギャップがたまらない。メインヒロインのみづきは、ストレートなヒロインで、直球ド真ん中の恋愛シナリオが楽しめる。しかし、ほか4人に恋愛感情を抱けない僕はおかしいんでしょうか？

ギャルゲー 小世界

「個人教授」と言われて映画を思い出すのは一般人、PSで発売されたアドベンチャーゲームを思い出すのはよく訓練されたギャルゲー好き。アーケードの脱衣麻雀を思い出した人は、今さら粗い実写映像に思いを馳せたりすればいいと思う？

昔ながらの
正統派AVGを
愛する人に
オススメ!



アドベンチャーは死なず!
推理力がモノを言う
超正統派ミステリー

兩格子の館

日本一ソフトウェアはシミュレーションRPG、というイメージを持っている人は多いはず。そんな既成概念をい意味で覆す、激シブ本格派アドベンチャーゲームだ。

Text= 勝田 周 (フリーライター)

解決したくばメモを取れ!?
古式ゆかしい推理モノ

本作は、PSP版の発売も記憶に新しい正統派探偵モノアドベンチャーゲーム『ミッシングパーツ』を作り出したフオグと、都市伝説を題材にした『流行り神』を手がけた日本一ソフトウェアが手を組んで開発されたアドベンチャーゲームだ。携帯電話でソーシャルゲームが気軽に楽しめて、スマホだとさらに携帯ゲーム機もかくやの

いわゆるひとつの
犯人はこの中にいる!!

物語は不運体質でピピリの主人

PS2

プレイステーション2

日本一ソフトウェア

本格推理アドベンチャー

2007年3月8日

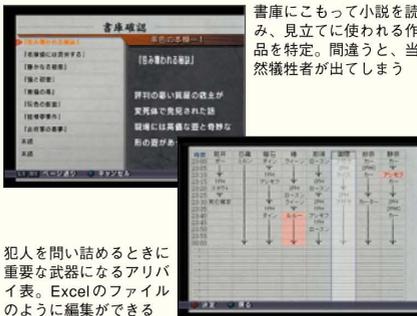
The Best Price版..2940円(税込)

CERO B (12才以上対象)

公・一柳^{をわ}和が、ドライブの途中で台風に見舞われ、山奥の洋館に迷い込むことで幕を開ける。そこは、役者たちが映画撮影のために集まったロケ地でもあった。台風による土砂崩れで、館に閉じ込められた和たちは、そこで何らかの意図が込められているであろう、見立て殺人事件に巻き込まれる……というのが大まかな流れだ。犯人さえ明らかになれば、少しは安心して台風を過ぎ去るのを待てるはず——後ろ向きに前向きなピピリ青年と、犯人の知恵比べが始まる!

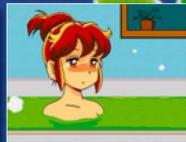
物語の舞台となる洋館は、ミステリー小説でいう「クローズド・サークル(外界から閉ざされた環境)」。和たちは洋館を出て逃げることができず、それは同時に、殺人犯が洋館の外から来た第三者ではないということも意味する。クローズド・サークルとは、犯

書庫にこもって小説を読み、見立てに使われる作品を特定。間違うと、当然犠牲者が出てしまう



犯人を問い詰めるときに重要な武器になるアリバイ表。Excelのファイルのように編集ができる

人は読者(プレイヤー)が推理できうる範囲での人物である”という暗黙のメッセージなのだ。プレイヤーが最初にやるべきことは、まず犯人の見立てを読み、殺人を食い止めること。見立てには、作中に登場する文豪の推理小説が使われているので、書齋で念入りに



少女マンガ家・竹本泉、MEGA-CDにて衝撃のゲームデビュー。遠慮一切なしの竹本泉ワンダーワールド！

少女マンガ家、竹本泉がその枠を飛び出した大いなる第一歩が『ゆみみみつくす』だった。ゲームアーツの技術力とこだわりの画面いつばいに描かれた竹本ワールドとなつて表現され、氏の作品がこれまで一度もアニメ化されなかったこともが嘘のようにピツタリとはまっていた。おまけに字幕一切なしのフルボイスでコントローラを使うのは選択肢を選ぶときだけ。TVアニメ同様に楽しめる『ゆみみみつくす』は竹本ファンが最も待ち望んでいたアニメ作品だったのだ。

用意された選択肢もネタ満載で遊び心が盛りだくさん。当然選んだ選択肢によってストーリーが変わるマルチエンディング仕様なので2周3周と遊ぶのは当たり前！人間の世界と多数の異世界が重なる場所に穴が開いてしまい、竹本流異世界の住人がゾロゾロと登場しておどろみどろのうぎやぐぎや状態といういつもどおりの暴走っぷりも爽快。初の竹本ゲーム作品なのにトバしまくりに自重する気まったくなし！メガドライブ！私たちは本作によって強烈な竹本泉の洗礼を受けたのだった。

ゆみみみつくす

■メガCD ■ゲームアーツ
 ■インタラクティブ・コミック
 ■1993年1月29日 ■7800円
 Text=風のイオナ (FLOOR25)



ほかの
ゆみみみつくす

『ゆみみみつくす』 ■FM TOWNS ■CSK 総合研究所 ■1993年12月10日 ■5800円
 『ゆみみみつくす』 ■Windows95 ■CSK 総合研究所 ■1998年3月27日 ■7800円
 『ゆみみみつくす REMIX』 ■セガサターン ■ゲームアーツ ■1995年7月28日 ■5800円

©竹本泉 ゲームアーツ

セピア調のグラフィックが郷愁を誘い、映画のような味わい深い会話には、われわれが知り得ないはずの1907年という時代の空気が、確かに香る——。豪華客船を舞台に繰り広げられる推理アドベンチャーの名作『ノスタルジア 1907』。

本作の産みの親であるゲームプランナー・四井浩一氏へのインタビューにより、なんと未使用シナリオの存在が明らかになった。

「当時読んでいた司馬遼太郎の影響が色濃くて」と商品化を断念されたものを、照れる作者を説得し、特別に（半ばムリヤリに）掲載させていただくはこびとなった。

この没シナリオ、実は四井氏が「2ちゃんねる」の『ノスタルジア 1907』スレッドに匿名で書き込んでおられたのだが、本人降臨とはつゆ知らないスレ住人は「いろいろな想像を膨らませる事ができるよね」と二次創作のノリで読み流すもったいないことを……。

その舞台となるのは『ノスタルジア 1907』本編の前に当たる日露戦争（1904～05年）の真つただ中。日本とロシアが国の運命を賭け金に駆け引きを交わす激動の世に、主人公・カスケやヒロイン・イリューシャはどういう活躍を？

ゲームでは描かれなかった「もうひとつのNostalgia 1907」を、四井浩一氏自身による再監修のもと、ここに記録する。

幻のシナリオ [nineteen seven nostalgia]

A HAPPY NEW YEAR.

脚本 四井浩一 Scenario by Koichi Yotsui

■煉瓦敷の舗道。北欧都市の一角。

小雪が舞っている。

イリューシャ・グランセリウス、黙って歩いている。

イリューシャ、黒いロングスカートのブーツ。

濃緑のリボンをつけた白いブラウスの上に、黒のオーバーコートを着ている。

フードを後ろにはねて、長い金色の髪を背中に流し出ししている。

毛糸のマフラーにあごを埋めている。

小雪が、髪にももるにまかせている。

両手をポケットに突っ込んでいる。まっすぐ前方を見る瞳の色は、光彩に金色の斑点が散りばめられた碧い。

ふいに、立ち止まる。少し前を歩いていた男が、困惑した様子で立ち往生し、首をひねって戻ってくる。

グレイのフロックコートの肩とフェルト帽のつばに雪を積もらせたその男は、狸に似た小柄な東洋人。

男、イリューシャに気づいて、立ち止まる。

男「あのお」
イリューシャ「はい？」

男「日本公使館はどこにあるのでしょうか」
イリューシャ「あなたは、日本人なのですか？」

男「そうですが、あなたは……」
イリューシャ「……フィンランドの移民です」

男「ああ、……どことなく、そんな匂いがします」
イリューシャ「匂い、ですか？」

イリューシャ、唇のすぐ前にあるマフラーの毛糸に鼻を寄せてくんくんやってみる。

イリューシャ「匂いしません」
男「当地は馴れましたか？」

イリューシャ、目を細めて微笑み、男を見ながら、首をふる、うなずく。

男「そうですか」

イリューシャ、落ちてゆく小雪のひとつを目でおう。