

Longueurs of: Moonscrape Memoir



《月世界回顧錄》

はじめに



この度は「Longueurs of Moonscape Memoir 《月世界回顧録》」をお手に取っていただき誠にありがとうございます！

この冊子は ADV ゲーム・LMM の解説および設定資料集となっております。ゲーム本編に関していわゆるネタバレ含む内容になりますので、プレイ後にお読みいただくことを推奨しております。

なお、プレイ中に攻略フローチャートのみご覧になりたい方は、[こちらのリンク](#)から該当ページにジャンプすることができます。

(ドキュメント内リンクが利用できない場合は 70～71 ページをご覧ください)

少しでもお楽しみいただければ幸いです！

成嶋 良

目次

【構想編】 p.5

【キャラクター編】 p.9

ユビキタス/イクスキューショナー

クレリック

ガードナー

ハーミット

クラウン

ノーブル

その他 こぼれ話

【設定編】 p.61

月の裏について

ルナマキナという存在について

“意思ある贄”について

ルナマギアについて

役割について

※各見出しをクリックで指定のページへジャンプします
また、ジャンプ先の見出しクリックで目次に戻ります

【付録】 p.69

攻略フローチャート

“意思”の宿るパーツについて

バッジリスト

使用楽曲リスト

スチルギャラリー

制作にまつわるぼやき

あとがき

※各見出しをクリックで指定のページへジャンプします
また、ジャンプ先の見出しクリックで目次に戻ります

【構想編】



▲2013年に描いた「カメラオブスキュラ(仮)」のハイマ

突如吸血鬼ものがやりたいと思い立ち、クレフとハイマの双子の吸血鬼キャラをつくったのが2013年頃。吸血鬼同士の闘争の中で片方の眼球だけとなったハイマをクレフが自らの片目を潰したところにはめ込み、眼球に残ったハイマの意思と行動を共にする、みたいなサイコな設定でした。ちなみに仮タイトルは「カメラオブスキュラ」。

その創作は気づけば頭の中の片隅へ追いやられていましたが、その後2016年のある日「ルナマキナ」という造語を思いつき、そこから月面に暮らす12体の機械人形という設定へふくらませました。車の運転中に創作について考え事をするのが好きなのですが、この時もてきとうに車を走らせながら考えていたことを今でも覚えています。安全運転はいつも心がけてます。ともあれ、そこに持て余していたクレフとハイマを連れてきた形です。

その影響で、初期の設定ではルナマキナの漢字表記は「糾月人形（きゅうげつにんぎょう）」となっています。当時のメモには動力は「月の糸（フィーロ）」と書かれていますがなんなのか今となってはわかりません。覚えてません。同じく、どうして12体なのかもあまり覚えていないのですが、扱いやすくキリがよく、なおかつ好きな数字だったからだろうと思います。



さて「ルナマキナ」という造語と同時に思いついたのが「ルナマキア」という造語でした。単純にもじりですね。「マキア」は「戦い、争い」とかそんな意味……のはず（正確に知りたい方はググってください）。ここから、ルナマキナたちが互いに争い合うような物語にしよう決めました。この時点でルナマキナはパーツを欠いた人形であることが前提として決定していたので、以下のようなゲームルールをざっくり考えました。行動パターンや制限など、具体的にはまったく決めていませんでしたが。私をもっと頭がよくかつ手間を惜しまない性格だったなら、こういう細かいルールのゲームも作ってみたいとは今でも思っています。

「ルナマキア」のゲームルール(仮)

- ◆プレイヤーは 12 体のルナマキナのうちの 1 体を選択し、
自らに足りないパーツを他のルナマキナから
毎晩 1 つ奪い合うゲームをする
- ◆プレイヤーの行動パターンは
選択したルナマキナの役割によって変わり、
どのパーツを現在欠いているかによって制限もされる
- ◆月相 (=月の形) の移り変わりによって
その晩行動できるルナマキナと、行動可能な範囲が変わる
- ◆12 体のうち 1 体がすべてのパーツを失い消滅すると、
他の 11 体は完全な姿となり、
「ルナマギア」という魔人になれる = ゲームクリア

さてここで 12 体を円状に配置することとなり、あわせて名前もようやくつけることにしました。たのしいネーミングの時間です。クレフとハイマはあらかじめ決まっていたので（ちなみに両方とも「血」という意味です）その 2 体は除き、他の 10 体については使ってみたかった名前をネタ帳から引っばってきたり、調べて語感のいい名前を集めてきたりした中から、なんとなく良さそうなものをチョイスして名づけました。まだデザインも性格もイメージもなにも決まっていなかったため、羅列した名前の一覧の横にただ「右手」とか「左腿」とか書いて割り振ったただけでしたが。ただ、覚えやすいように同じ役割で字数と語感は意識したはず。（例：リュドミラ/チャンドラ、ドロテア/アイゼア）そういうわけで先述のクレフ・ハイマ除き名前の由来とか意味はまったく考えずに名づけたわけですが、テネブラエとゲシュタルトだけはある程度意味と結びついた名前をつけました。以下、名前に関してのこまごましたどうでもいい話です。

- ・フィオラとゾフィーとでかなり迷った、
けどフィオラにしてイメージ的によかったと思います
- ・リュドミラ (Lyudmila) のスペリングがなかなか覚えられず、
ゲームのスク립ト打ってるときちょっと困る羽目になった
- ・アイゼア (Isaiah) のスペリングがぜんぜん覚えられず、
ゲームのスク립ト打ってるときたびたび困る羽目になった
- ・ハイマ (aima) は全インド経営管理協会ではない
- ・チャンドラは博士ではない

なお、LMM の読みは特にひねりもなく「エルエムエム」です。キャラの名前のイントネーションについてはドロテアが飴玉と同じ、アイゼアがアイデアと同じ、モルテとダンテがみかんと同じ、他はふつうにお読みいただければおそらく大丈夫だと思います。ちなみに役割という名称、クラスにしようかと思いましたがカタカナ用語多すぎるのでやめました。

【キャラクター編】



▲テネブラエ完全体(?)らくがき

ゲームルールの中ですでに役割という単語が出ていますが、実際に役割という設定をつけたのは何体かのキャラデザが決まってからでした。キャラデザを考える際にはまずそれぞれの欠けたパーツに応じて特徴を設けました。キャラ個別のページにてまた触れますが、ダンテであれば足が欠けているので「杖・ヒール」などといった具合です。そうして9体ぐらいのアイデアがざっと出せたあたりの頃に、水平方向に並んでいるキャラはテイストを合わせたのでなにか活かさないかと思い、その特徴から役割を設定しました。わかりやすいところというと、クレフとハイマについては十字架がモチーフとして入っていたので聖職者＝クレリック、など。ちなみに初期のメモではフィオラ/ジーヴルはメイジかネクロマンサー、リュドミラ/チャンドラはモンクというふうに書かれていました。この頃はフィオラのデザインがかなり今のものと異なっており、ジーヴルもまだデザインがなかったので、フィオラの初期デザインのみに基づくイメージで決めました。のちにデザイン変更に伴って役割も変えることに。



ちなみに現在のデザイン、実は仮のものの予定でした。ひとまずはおおよその方向性だけ決めて、せっかく人形なんだからあとでもっと装飾的にしようと考えていたはずなのですが……けっこう最初に決めたデザインをそのまま採用するくせがいつもあるので、今回もそれが影響しました。考えるのが面倒くさいというよりは、もうそれでしっくりくるというかなじんでしまっているのではあそれで、というかんじです。あとから付け足したりしてもだいたい結局最初のデザインに戻ってきます。いいのかわるいのか。ただ、ダンテとモルテについては、最初に考えたものがフィオラ/ジーヴルとややテイストかぶってしまったため、あとからがらっと変えました。他はマイナーチェンジこそあれ、だいたいそのままです。

つづいて外見ではなく内面について。とりあえず外見だけぽんとつくってしまったのでそこからイメージできる性格をそのままつけていきました。そういった経緯から、あまり見た目から受ける印象と乖離していないキャラが多い……と思います。

また、やはりキャラクターの数が多く、しかもストーリーの流れに沿って順に登場するのではなく一斉に出揃ってしまうので、区別ができるようそれぞれの一人称・二人称や口調を重複することなく設定し、テキスト面での特徴づけとしました。一覧にまとめておくと以下のとおりです。結果としてこれまでつくったことのない性格・口調がいくつかあって、苦戦もしましたが書いていて楽しかったです。

名前	一人称	二人称	口調
テネブラエ	私	君	機械的、直訳っぽい
ハイマ	わたし	(さん付け)	ひらがなの多い敬語
クレフ	僕	貴方	かしこまった敬語
フィオラ	あたくし	あなたさま	お嬢様、高飛車、～かしら
ジーヴル	自分	(さま付け)	事務的、～ですます
リュドミラ	アタシ	(呼び捨て)	カタカナ混じり、～ネ
チャンドラ	おれ	おたく	語尾が伸びる、～ねえ
ドロテア	あたし	あんた	……が付く、寡黙、訥々
アイゼア	ボク	キミ	ひらがな多め、～！
モルテ	わたくし	あなた	上品な敬語
ダンテ	俺	そちら	気さくでくれた口調
ゲシュタルト	ぼく	きみ	少年っぽい？

▲一人称・三人称および口調のまとめ

Ubiquitous/Executioner



ゲシュタルト

[Gestalt]



欠けたパーツ：胴体

役割：ユビキタス（自在者）

“意思”の宿るパーツ：頭部

本来の順番であれば最後に置くべきなんですが、いちおう主人公なので最初に持ってきました。胴体のない主人公っていうのもなかなか珍しいものだと思いますがどうなんでしょう。胴だけに……（???）おそらくですが首を持ち歩いているイメージは、昔ぼんやり考えていた“首だけ探偵”というアイデアから来ているのではないかなと思います。助手が探偵の生首を持ち歩いて調査するっていうこれまた意味不明なやつです。まあはっきり意識したわけでもなければ、ゲシュタルトは探偵でもなんでもないので……。……ちなみに、本来あるべき位置に浮かせることもできる頭部をわざわざ手持ちしてるのは、テネブラエと目線の高さ合わせてやってるからだと思います。

性格としてはさっぱりしてて、わりと思ったこと正直に言うタイプです。わりとテネブラエへの扱いが雑というか邪険なときもちらほらありましたが、実際はそんなことないと思います。めんどくさい時はめんどくさいのでめんどくさがっているだけというか。

ちなみに初期案では一人称と口調が不安定という設定でした。私だったり僕だったり俺だったりその他さまざま。その影響もあってか、シナリオ書きはじめた当初は一人称が「ぼく」でなくて「ワタシ」になっていたのを先ほど見つけました。似合わない…… 余談になりますが、わりと「なるほどね」と言っている回数が多い（キャラクター個別シナリオ全体の中だけで15回）ですが口ぐせとかそういうわけではないです。そういう意図ではないのですが……、結果としてよく言ったのは事実なので、もう口ぐせってことでいいです。なるほどね！

▼全体図ラフ

Gestalt



▼2017年1月ごろの初期案だと
ロングヘアーでした



▲この溝の入れ方だと膝が逆に曲がる……

テネブラエ

[Tenebrae]



欠けたパーツ：頭部

役割：イクスキューショナー（実行者）

“意思”の宿るパーツ：胴体

それぞれパーツが一つずつ欠けた人形、と思いついたとき、デザイン考えるのたのしみ
だなとまず思ったのが、テネブラエです。頭がないキャラってつくったことなかったので
ワクワクしました(ちなみに異形頭はつくったことさえあればあった)。頭がないことを強調
するためにあえてフードかぶせてその中を空洞にしました。首からさげた眼球とあいまっ
ていい具合に不気味になって満足です。ゲシュタルトとあわせて性別わかりづらくしよ
うと思ったのでユニセックスな服装にしたんですが、最終的にはわりと性別感出てしまっ
たのでちょっと反省。次のページではケープとメモされていますが、どちらかといえばポン
チョっぽい気がします。脇がボタンで留められるやつ。あとは、いつもといえばいつもな
んですが、リボン描くときはドールっぽくなっていいかなと思いきめにしています。そ
うでなくても単純にかわいいからという理由だけでリボンは大きく描きますが！！

口調については、最後にちらっと出た口調が本来のもので、ふだんのあの機械的な口
調は役割に合わせてそう変えているだけです。余談ですが、ああいう無機質な口調を書く
のはわりと好きだったりします。ちなみに最初のテネブラエからの説明を聞いたゲシュタ
ルトが説明が長くて退屈したというようなことを正直に言っていますが、実際プレイされ
てる方もそう感じるだろうな、と思って入れたセリフだったりします。それにしてもゲシ
ュタルトのページでああは書いたものの、よろしくと言ったあとにパーツの切除を匂わせ
たりしているので、やっぱりわりとテネブラエの扱いがてきとうすぎる気はします……

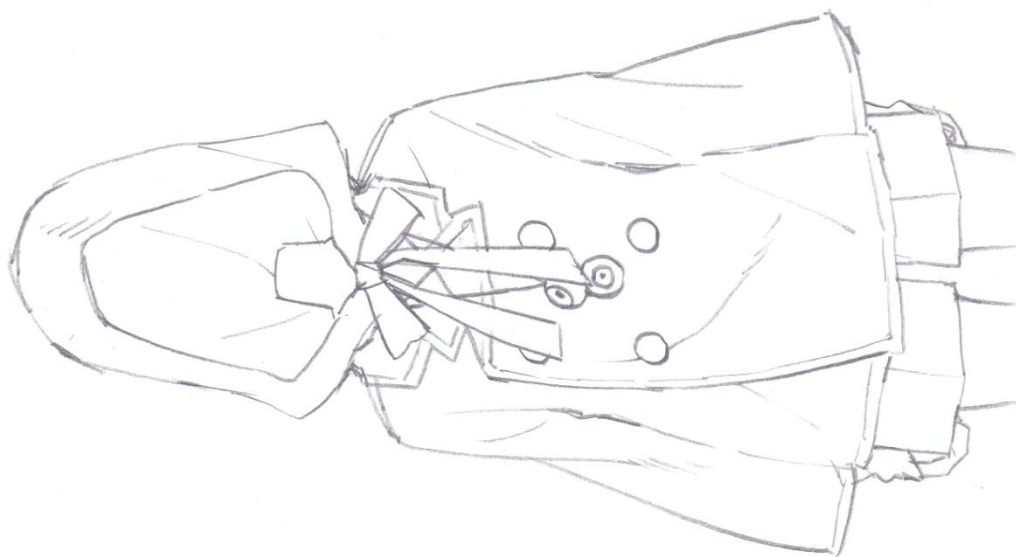
▼全体図ラフ



▼2017年2月ごろの初期案。
ソックスガーターでした



▲この時は手持ちのオビツボディを
参考にしたので首に金具がある



Cleric



ハイマ

[Aima]



欠けたパーツ：左目

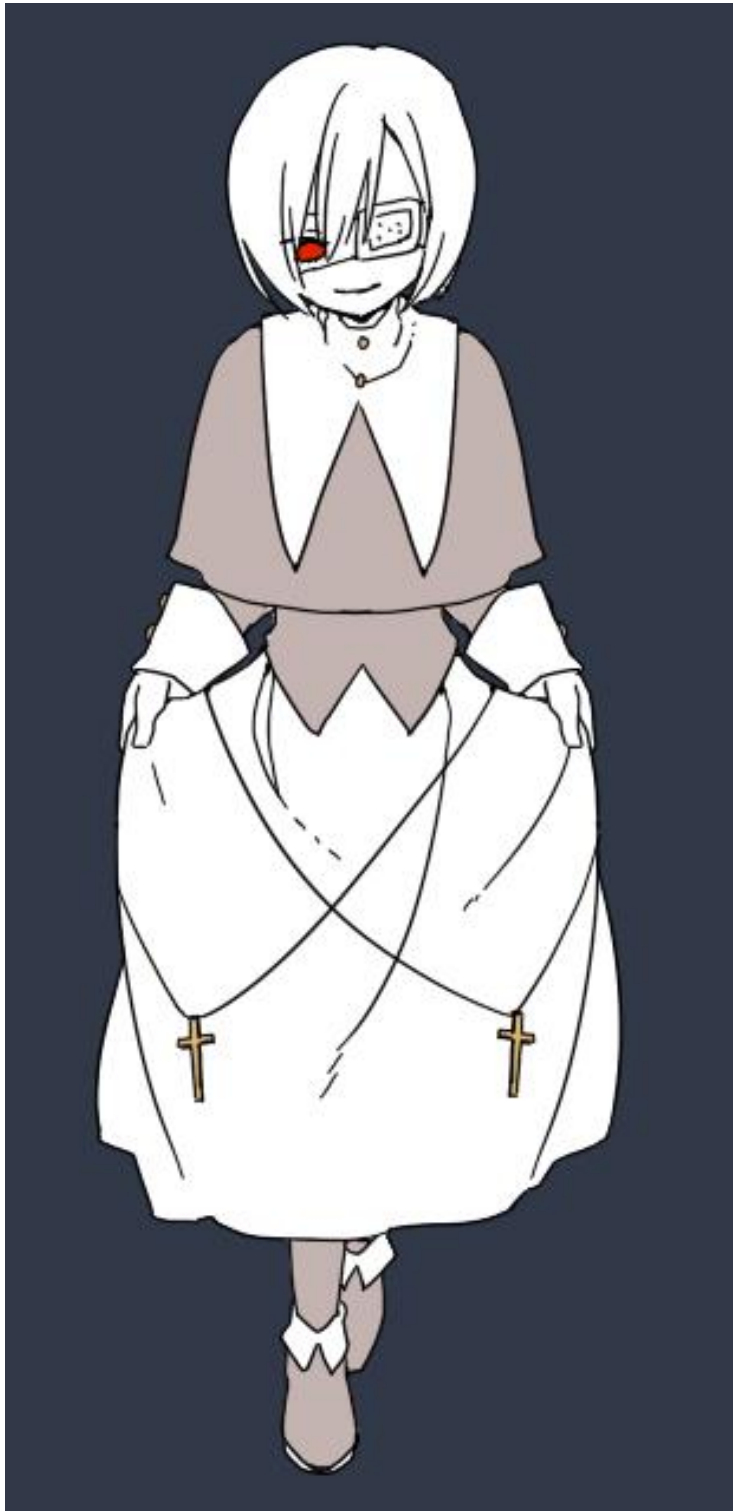
役割：クレリック（聖者）

“意思”の宿るパーツ：右足

同じ役割のルナマキナ同士にはなんらかの関係性を設けたのですが、クレフとハイマははじめ姉弟になっていました。これは【構想編】にて前述の「カメラオブスキュラ」から引き継いだ設定です。(なにぶん昔の創作なのであまり覚えておらず、もしかしたら兄妹だったかもしれない……ガバガバ) シナリオ書きはじめた当初もそのつもりで書いていたんですが、ルナマキナに物理的な性別はないしその他もろもろの理由もあり、家族というふうに記述を改めました。性別といえば、ハイマは性別わかりづらいようにわざと髪型短めにした記憶があります。いちばん初めにデザイン着手したキャラで、人形だから性別はぼかしてもいいむしろ全体的にそうしていった方がいいかな？とその時は思っていたのですが、他のキャラデザ固めるうちにまあいいかとなりました。こういうことよくある。

ちなみにいちばん初めに個別シナリオ着手したのもハイマだったりします。書き進めでは全体の設定が変わり、また書きすすめては設定が変わり……と、完全に仕上げる前ではありましたがおそらく書きなおした回数が最も多いキャラの気がします。クレフの設定がけっこうくるくる変わってたのでそれに振り回されていました。

立ち絵と口調とでイメージに差があり、違和感のあるキャラに感じたかもしれませんがそれもそのはず、立ち絵描いた当初は警戒心が強く排他的なイメージでした。そこからやや緩和され、今の少しおだやかな口調とキャラになりました。それでも内心少し排他的な部分は残っていて、それはとにかくクレフのことを強く気にかけているからだと思います。



◆クレフとハイマについては
初期案からほぼ変わってないので、
全体図ラフを描いていません。
代わりといっってはなんですが、
ちょっとコメントでも。

◆服装自体は装飾がかなり少なく
シンプルなものなので、
そのぶん襟と袖のデザインで
アクセントになっている……
といいなあなどと考えてました。
折り返した先が広がってる
袖好きなんですよね。
どうやらターンオフカフスと
言うようです。たぶん。

◆ハイマは無機物っぽい白さが
ちょっと不気味で、
左のイラストの表情とか
わりと気に入ってます。



クレフ

[Krew]



欠けたパーツ：右目

役割：クレリック（聖者）

“意思”の宿るパーツ：左腿

つくろう！ヤバい聖職者！！(ポップ○クッキンシリーズ)みたいなテンションでつくったキャラだったんですが、全然ヤバくならなくてうーん。個別シナリオがいちばん最後に仕上がったキャラでもあります。2番目に着手したはずなんですが、設定がなかなか定まらなくて二転三転。初期は見えちゃいけないものが右目に見えてるかんじで今よりまだもうちょっとヤバかったと思います。最初期(カメラオブスキュラのころ)は目に姉だか妹だか棲まわせていたことを考えると、やっぱりヤバさが足りねえ……余談ですが、クレフはゲシュタルトではないしゲシュタルトもクレフではないからこそ完全たり得ない、というようにゲシュタルトに話していましたが、もしかしたらクレフだけは12体のルナマキナが贅としてひとつになることを密かに肯定していたのかもしれませんが。……なんかこういうふうと話していると合体ロボみたいな気がしてきますね、ルナマキナ。「月還機巧・ルナマキナ」みたいなタイトルで。くつつくマキナは12体！！

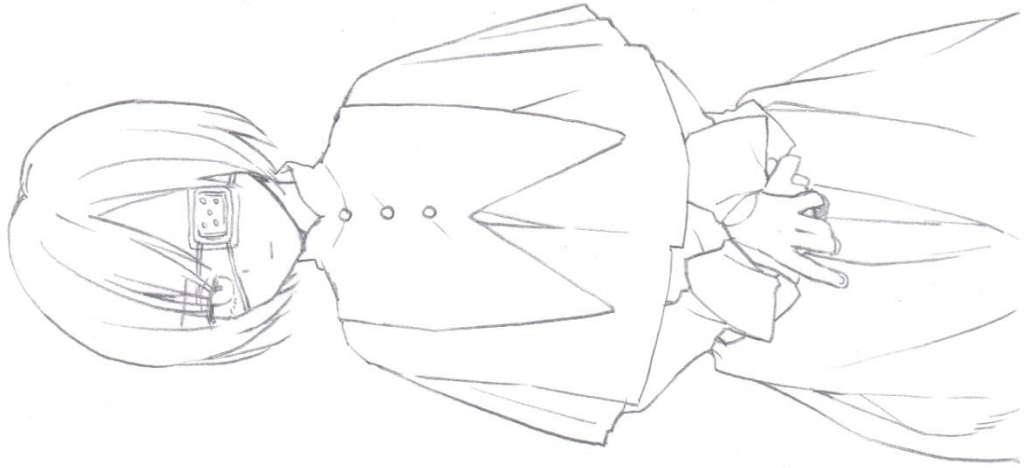
髪型に関して、ショートカットですがハイマと同じく性別がぼやけるように全体的にちよっとだけ長めです。服装もかなりゆったりしてます。そのぶん風吹いたら大変そうですね。ストラっぱい帯とか飛んでいきそう、月面に風が吹くかはまあさておき(吹きません)。あとは、ロングカフが好きなので描けてよかったです。ほかのキャラ見てもわかるかと思いますが、ぶかぶかした袖口から腕だったり手首だ当たりの細さが強調されてるデザインが好きなんですよね。



◆左のイラストだとちょっと
分かりづらいのですが、
クレフの上衣には袖がなくて、
中央に穴の開いた正方形を
対角線で三角形に折ったものを
肩からかけて頭を出している、
ケープのようなかんじです。
(説明がとんでもなく下手)
そのはずなんですけど立ち絵でも
そうは見えないな……？

◆ロングスカートに見えますが
実際筒型の服になっています。
ですが、その下にズボン状の
なにかしらは履いているのでは
ないかなと思います。
個人的にそのあたりはわりと
どうでもいい部分ですが一応補足。





Gardener



フィオラ

[Fiola]



欠けたパーツ：左腕

役割：ガードナー（庭師）

“意思”の宿るパーツ：右腿

フィオラはデザインわりとお気に入りなのでちょっと説明しておく、動きやすい乗馬ズボンの上にクリノリン（ローズオベリスクのイメージでした）を着けてその上にスカート。なんかどうやってるのかよくわかりませんが後ろにボリュームのあるバスルススタイルになっています。たぶんスカートが2重になっていて、内側の前部分を後ろの腰部分にもってきて持ち上げる（尻っぱしよりみたいなかんじでしょうか……）ことでボリュームを出している気がします。よくわかりません。あと首元はあごのあたりまで襟が立っています。これもお気に入りポイントです。あと手袋は手の甲にリボンがついてます。蝶が止まってるみたいでこれもお気に入りポイントです。わりとけっこうポイントあるので挙げるとキリがないのでこのへんにしときます。

髪については、初期はかなり長かったんですがおてんばというか活発さを出したくて今の長さになりました。次のページの全体図ラフはちょっと長くなってますが、正しいのは立ち絵での長さです。ついてる花はルリマツリです。最初はクリノリンにも絡んでる予定だったので、蔓で伸びる青い花っていうだけのチョイスでした。

なんかデザインの話ばかりになってしまった。ガードナーとしては、細かい作業は全部ジーヴルがやっていて、フィオラはこういうの作ってとか指示(というか命令では?)を出してます。フィオラは細かい作業ニガテそうな気がします。でもセンスはいいみたい。そのぶんこだわりが強い。そしてかんしゃくは起こす。壺とか割りそう(?)

▼全体図ラフ



▼2017年2月ごろの初期案。
ファイル名が「sophie」でした



▲さらに初期の案。
おっとりしててなんか眠そう。

ジーヴル

[Givre]



欠けたパーツ：右腕

役割：ガードナー（庭師）

“意思”の宿るパーツ：左足

ジーヴルをデザインするにあたり、庭師って、なんだ……?!としばらく悩んでいました。フィオラは庭師庭師していないデザインですが花や蝶などでそれっぽい要素は入っていたのでまだよかったのですが、さすがにジーヴルにまで花をつけるわけにもいかず……さてそこで、ガーデンエプロンっぽい上着と剪定ばさみの入ったウエストバッグで庭師っぽさを出しつつ、そこはかたなく従者っぽさを混ぜつつ、フィオラとテイストを合わせつつ、すでに仕上がっていた他キャラとデザインかぶらないように気をつけつつ、迫る期限と戦いつつ……とにかく苦戦しました。が、その甲斐あってわりといいかんじのデザインにできたと思っています。庭師っぽいかはさておき。そういえば、アームバンドとメガネでなんとなく事務員さんっぽくもありますね。ちなみにこの文章の背景に見える立ち絵原画でもわかりますが、シャツの右袖がずるずるしています。これは遠くのものでも腕を伸ばして取れるよう、わざわざ袖がかなり長めのシャツを着ているからです。アームバンドもそれに伴うもの。それでも余っている袖布は手袋の口につっこんでいます。

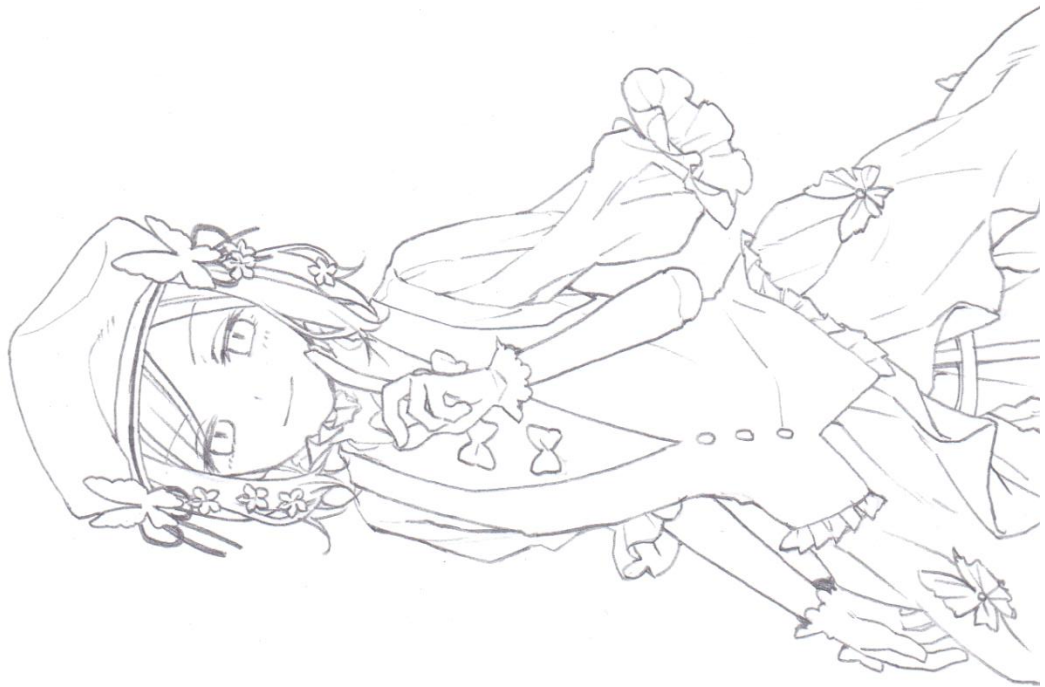
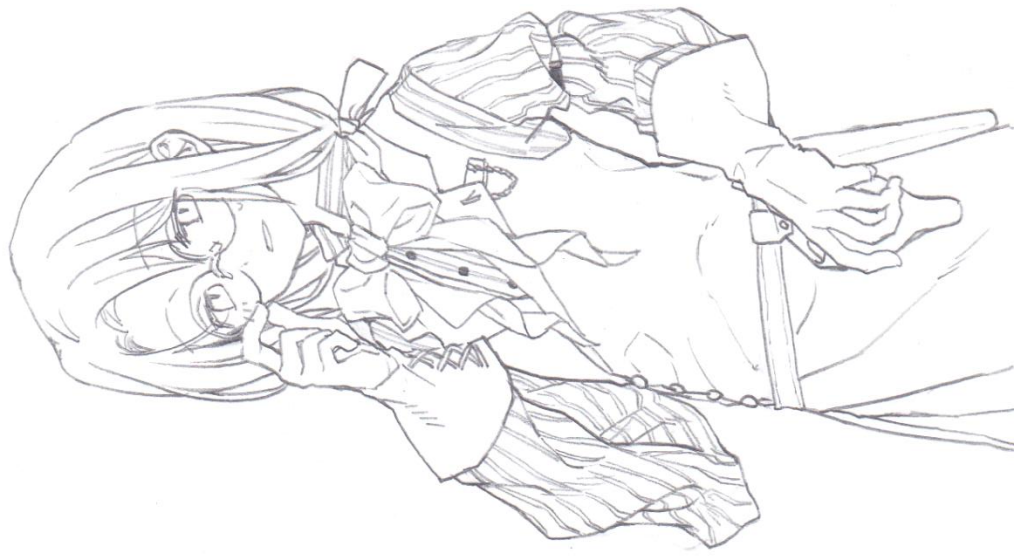
性格については、ゲシュタルト以上に正直というか思ったことそのまま言えるというか、控えめけどしたたかであまり遠慮というものが無いような。何につけても自分で考えるのがおっくうなので、とにかく長いものに巻かれるがまま巻かれるだけ巻かれています。それで本人はさして苦勞も不満も感じていないようなので、いい立ち位置かもしれないなあと思います。

▼全体図ラフ

Givre



- ◆ジーヴルは12体のうちで最後かつ、かなり遅くにデザイン着手しました。まとめるのにかなり苦戦した……上は最初に考えたデザイン案です。ポケメガネ(けなしてない)にしようかと思っていたんですが、イマイチ。
- ◆そういえばポニテがないなと思って、いそいそとポニテにしたんですが、なんかイマイチ似合わないので初期案のダンテと交換になりました。
- ◆庭師らしい服装とは……と悩んで上の案では植物学者っぽくしたんですが、最終的に今のようなエプロンぽい上着に落ち着きました。



Hermit



リュドミラ

[Lyudmila]



欠けたパーツ：左手

役割：ハーミット（隠者）

“意思”の宿るパーツ：右目

リュドミラはデザインも最初の方に固まって、適度に描きやすくデザインも気に入っていたので、他のルナマキナに比べて描かれる回数が多かった気がします。まあ三つ編みきちんと描こうとするとめちゃくちゃめんどくさいんですが！チャンドラと合わせて、名前が少なくとも英語圏のものではないなとなんとなくわかっていたので(かるく調べてみたらリュドミラはロシア系の人名みたいです)、他からデザインちょっと外したものにしようと考えてこのようになりました。手の動くまま好き勝手やったので、具体的にどういう文化圏のどういうテイストの服装なのか聞かれるとよくわかりませんが……まあなんとなく感じてください(?)。ちなみにわかりづらいですが白タイツなので膝の関節は描いてません。髪飾りとかピアスの白い花はジャスミンをイメージしていましたが、花卉4枚ではないのでなんかそれっぽい花ということで。

気難しかったりクセが強かったりと変わりものの多いルナマキナたちですが、リュドミラは比較的気さくに話しかけてくるので書いててもわりと気が楽でした。口調からするともしかしたらややふざけたキャラの印象を受けるかもしれませんが、芯になる部分はしっかりしていて、まじめに向き合っているのを感じてもらえれば。そういえば、互いに異なっているから完全にはなり得ないことを嘆くクレフとは対極的だなと今シナリオ読み返してて思いました。ふたりが話してるイメージがまったく持てない……！両者ともになんかやりづらそう。

▼全体図ラフ (スペリング間違えてる)



▼リュドミラは初期案からほとんどデザイン変わりませんでした



チャンドラ

[Chandola]



欠けたパーツ：右手

役割：ハーミット（隠者）

“意思”の宿るパーツ：左目

Chandra、本当は一人称を「僕」(あるいはぼくとかボクとか)にしたかったんですが、ゲシュタルトとクレフとアイゼアに他の一人称が浮かばなかったので断念……この4体、名づけて僕激戦区(?)。デザインだけ固めたころにあったイメージがこうした一人称の変更に伴ってけっこう変わっていたことに今になって気づきました。今はなんかのんびんだらりと過ごしてそんな印象しかないな。ひたすら酒飲んで寝てっていう生活してそう(そんなことはないです)。一人称って大事ですね。

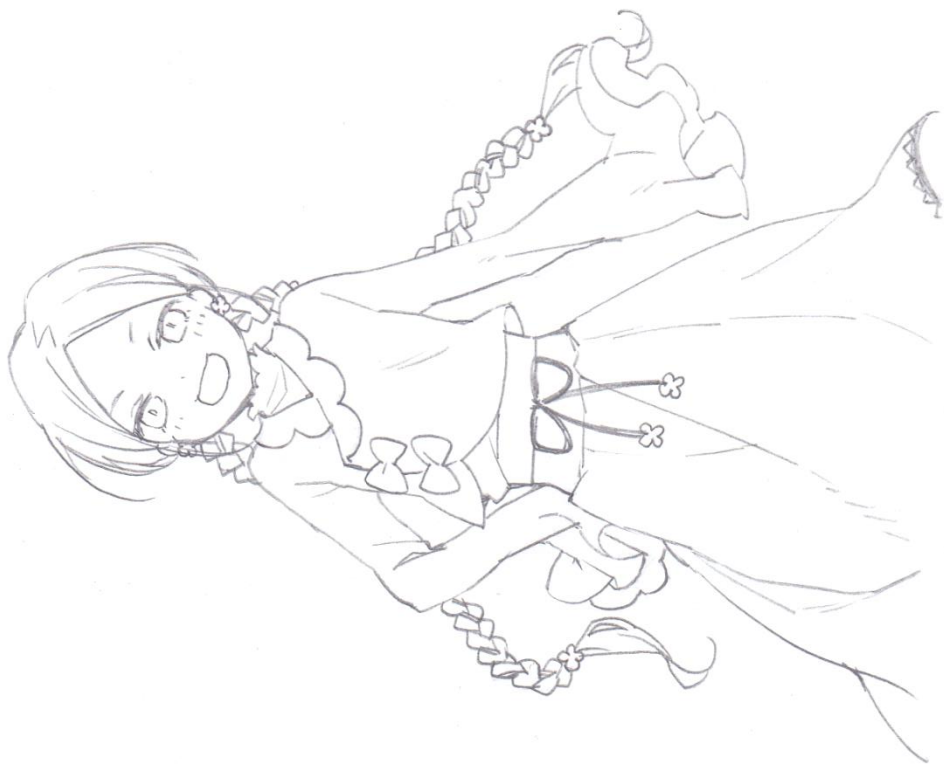
……ものすごくどうでもいいですが、立ち絵のほっぺたすごいむにむにしてそうじゃないですか？ まあルナマキナはなにでできてるのか知りませんが。たぶんさわってもあんまりやわらかくはないかも。ていうかそもそもChandraはさわらせてくれそうにないですね。やんわりとかつ露骨にいやがりそう。そういうわけで、性格もなんだかふにゃふにゃしてそうですが実際はそこそこ辛辣です。自分というものをなにより重んじているので、他者に対してまず批判的に入るのが基本スタンスなんだと思います。リュドミラとは趣味や嗜好が実は正反対でよくどうでもいいことで衝突していそうですが、思想の基盤が似ておりかつふたりとも我が強いので、だからこそうまくやれているようなかんじです。月面に食べものはないですが、もしもあるとしたらChandraが甘党、リュドミラが辛党です。あとそういえばリュドミラのことをリュウと呼んでいるのですが、なんか気づいたら出さずに終わってしまった。

▼全体図ラフ



▼チャンドラも同じく、
デザイン初期からほぼ固まってました





Clown



ドロテア

[Dorothea]



欠けたパーツ：左腿

役割：クラウン（道化）

“意思”の宿るパーツ：右手

デザインモチーフとしては赤ずきんと雨（飴）でした。飴はなんというかふわっとしててわかりづらいですが、ビニール素材のクリア感とかケープのふちのぽんぽんとかそのへん。わかりづらい。ビニール傘のスカートはわりとお気に入りです。でも座るときどうするんだろう。傘といえば、初期案見ると左足が傘の柄になっていてそれが正しいのですが、描くうちにすっかり忘れ去られ……前のページのデフォルメでも描き忘れてる。本来あるものと各自補完してください。もしも描くことあれば傘の柄も描いてあげてください(?)。そういえばここまでピンクピンクしいキャラデザは初めてかもしれない…… 余談ですが、エプロンやドロワーズっぽいズボンの裾のフリル、がんばって描いたんですけどことごとく立ち絵で見切れてしまっただけでかなしかった……

しゃべるてるてる坊主・テオさんはふつうに腹話術です。テオさんは最初しゃべらない予定だったんですが、ドロテアがわりと無口なのでなんというか間が持たず……こんな粗暴な口調だとも想像してなかったです。でも書いててたのしかった。しかしそうは言ってもドロテア自身もシナリオ内では出てきませんでしたが二人称があんただったりするのでそういう部分はあるのかもしれませんが。

基本さみしがりではありますが、消極的なさみしがりです。誰もいないならひとりで退屈と孤独をまぎらわしてるような。靴が長ぐつからトウシューズみたいなものになったのは、踊り子っぽいイメージからです。ひとりですっと踊っています。

▼全体図ラフ



▼初期案だと長ぐつでした。
傘と合わせて雨っぽく……



▲三つ編みちゃんと描かないと
ポンデリングみたいに見える……

アイゼア

[Isaiah]



欠けたパーツ：右腿

役割：クラウン（道化）

“意思”の宿るパーツ：左腕

アイゼアもデザイン最後の方に仕上がったキャラですが、ほぼ一発で決まりました。デザインモチーフとしては道化らしくピエロと、あとはうさぎ、子ども服あたりです。色合いが明るくカラフルで、わりとずるずるしたサイズ感なあたりが子ども服っぽく、かつピエロっぽいかなど……手袋は中に綿が詰まっています。ふわふわモフモフしてます。タートルネックもフリース素材のやわらかくて厚手のイメージなので全体的にあったかそう。うさぎについては、二またに分かれてる帽子がちょっとうさぎの垂れ耳っぽいところから着想を得て、後ろにしっぽつけたりしました。こちらもモフモフ。また、バネになっている片足で跳ねることができます。ヤヤちゃんは足内蔵なので動く。鼻先がかかとで耳がつま先です。腰にあるのは赤いフラフープです。立ち絵だと歪んでるのは気にしないでください……円描くのあまりにもヘタすぎる。あとは首にタンバリン提げようかなと思っていましたが、作画コスト的な面からやめました！フェイスペイントは立ち絵だと赤になってますが、クラウンの扉ページイラストにあるとおり水色が正しいです。

シナリオ書いてて、ひらがな多めなのと！マークが毎回つくのでなんというか圧があるなあと感じていました。読みづらかったらすみません……誰かといるのが好きというかわりとさみしがりですが、ドロテアとはちがって前向きというか、自分から誰かのもとに会いに行つてなにかしてたいタイプです。かわいがられる人形というよりは、おもちゃっぽいイメージでしょうか。

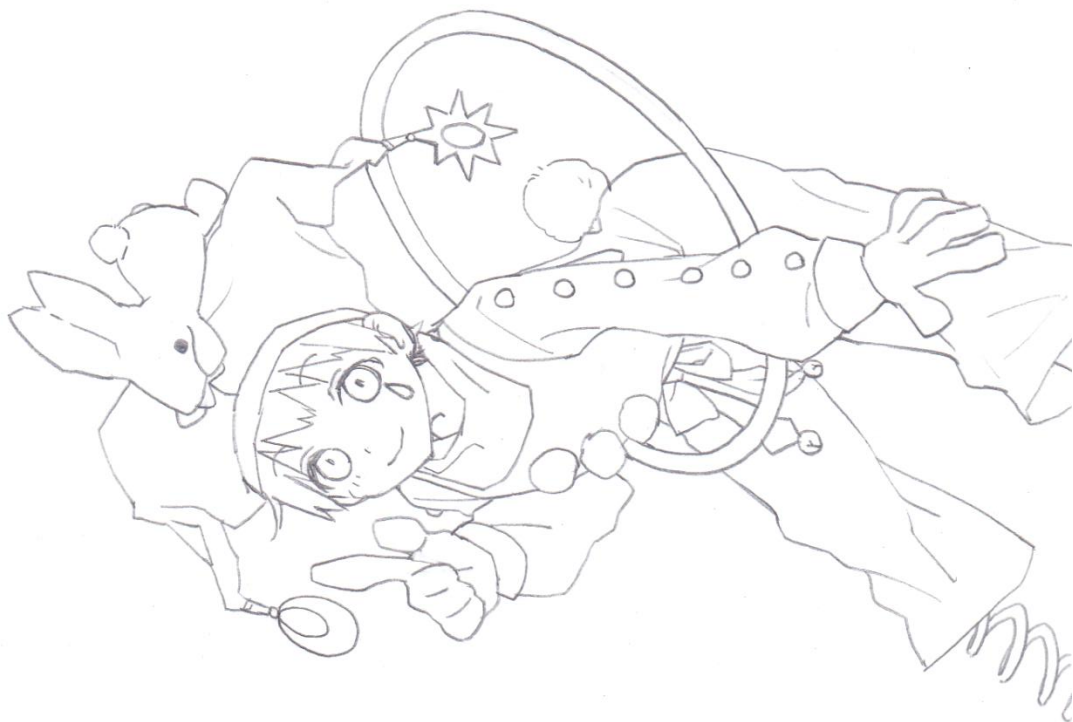
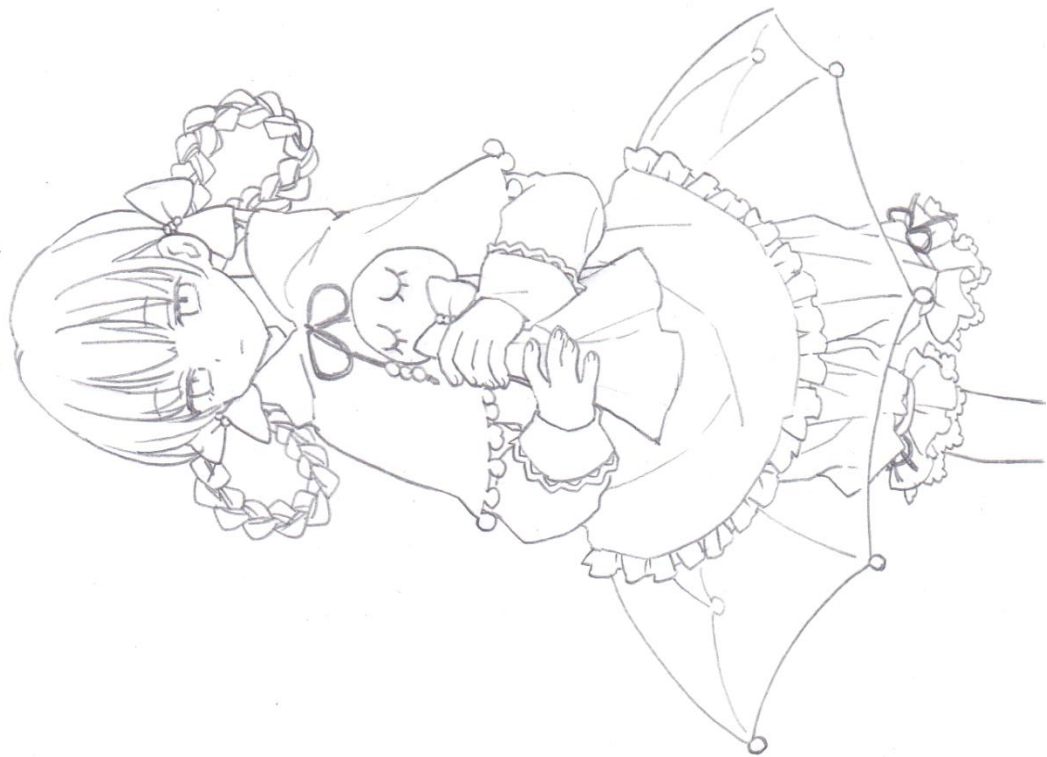
▼全体図ラフ



▼いつもニコニコ



- ◆ヤヤちゃんは左の図だと耳が分かれて書かれてますが、実際はくっついてます。でないと足入らない……下腿が入ってるだけなので、拍手や自立歩行といった動作はできません。できるのはうなづくぐらい？
- ◆ここだけの話ですが、袖にくっついてるぽんぽんはガチャ○ンからイメージを得ました……あれかわいいよね。
- ◆ちなみにドロテアのことをしーちゃんと呼ぶのは、別形でドロシーになるからしーちゃんです。わかりづらい。
- ◆ヤヤちゃんはアイゼアの“iah”という部分からです。



Noble



モルテ

[Morte]



欠けたパーツ：左足

役割：ノーブル（雅人）

“意思”の宿るパーツ：右腕

はじめ花嫁/花婿みたいな方向性でデザイン考えていたんですが（モルテは未亡人みたいになりましたが）、やや面白みに欠けるという点と、リュドミラ/チャンドラだけ全体で見るとテイストが外れてしまっているという2点から、思い切ってモルテ/ダンテを和服にしました。初期案だとテーマカラーが灰色と紫だったのでゴシック系の着物にしようかと思っていましたが、なんか気づいたらどっか行ってました。デザインメモ見てたらお花の先生ぽい感じ、と端に書かれていました。今の明るくてさわやかなカラーリングはわりと気に入ってます。帯留めはあじさいの造花です。車いすに腰掛けているモルテですが、本当は立って歩くことができます（あとで【設定編】でも触れています）。ただ、そうはせずに座っているのはモルテなりになんらか意図があつたの事と思います。そのへんはゲーム本編でも触れていますが。

ダンテとの関係性はやはり花嫁/花婿ということではじめ許婚あたりで考えていましたが、最終的に待つひと/待たれるひとになりました。なんかもうちょっとわかりやすい表現があればいいのですが。ふたりとも博愛主義ですが、モルテは特にその傾向が強いのでむしろなにも好きではないのでは？みたいなことを思ったり。なにかひとつに固執だとか執着するということはなさそうです。そういうこともあって許婚がなんとなくしっくりこなかったのかもしれませんが。あの場所に留まっているのもそこにこだわりがあるわけではなく、ほかの場所に対して移動を必要とするほどの執着がないからです。

▼全体図ラフ

Morte



▼初期案。カクテル？トーク？ハットがわりと気に入ってます。花は覚えてません……



▲短めの髪にチョーカーとイヤリングがアクセント（……になってるといいなあ）

ダンテ

[Dante]



欠けたパーツ：右足

役割：ノーブル（雅人）

“意思”の宿るパーツ：左手

ようやくピンク髪キャラをつくってやったぜ！みたいな気持ちです。やったぜ！まあ、ドロテアもピンク髪なんですけどそれはさておき。胸につけているブローチは、造花があじさい（アナベル）、羽根はかわせみをイメージした色合いです。青い羽根にいくつか付いているのは真珠です。足は木製で、先端が猫足になっています。ブーツのヒールと義足と杖とで、歩く足音がかなり特徴的。モルテと同じく、下腿が欠けていても正常にバランスを取り立って歩くことはできるので、義足と杖は機能的には必要ないものです。すなわち、そういった機能面以外の部分でダンテ本人がわざわざ好んで身に着けているものだと思います。あと服装でいうと外套は表地が地紋のあるもの、裏地が刺繍のされているもので考えていたんですが、作画されていないだけで実際はあるものだと思います。なんかそんなばっかだな！！地紋は雲、刺繍はあまり決めてませんが鳥か蝶かな。なんか身に着けているものすべていいお値段しそう。まあ売り物ではなく自分で選んでつくり上げたものなので、高いのはダンテの美意識というか審美眼なのだと思います。

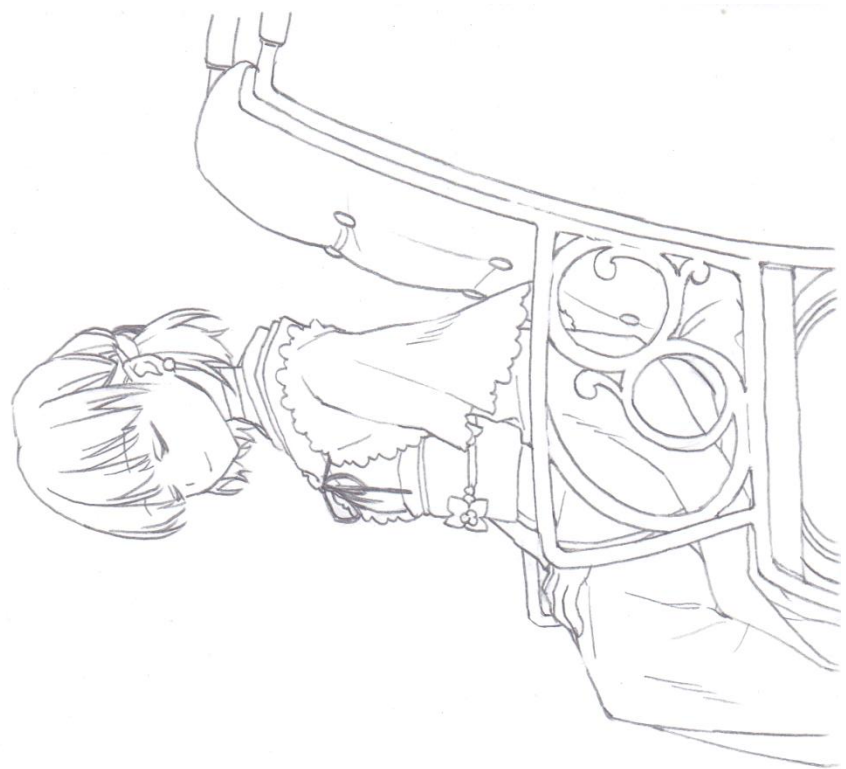
そういうわけで言葉づかいというか言い回しにも表れるよう気をつけて書いたつもりです。口調自体は前述のとおりわりとくだけていますが、言い回しがなんというかやや回りくどくてもうおなかいっぱいです感(?)がありますね。そのわりに突然己を嘆きはじめたりしてコイツ自由だなと思いつつ書いていました。まあルナマキナ全員なんかわりと自由だったりしますが！

▼全体図ラフ



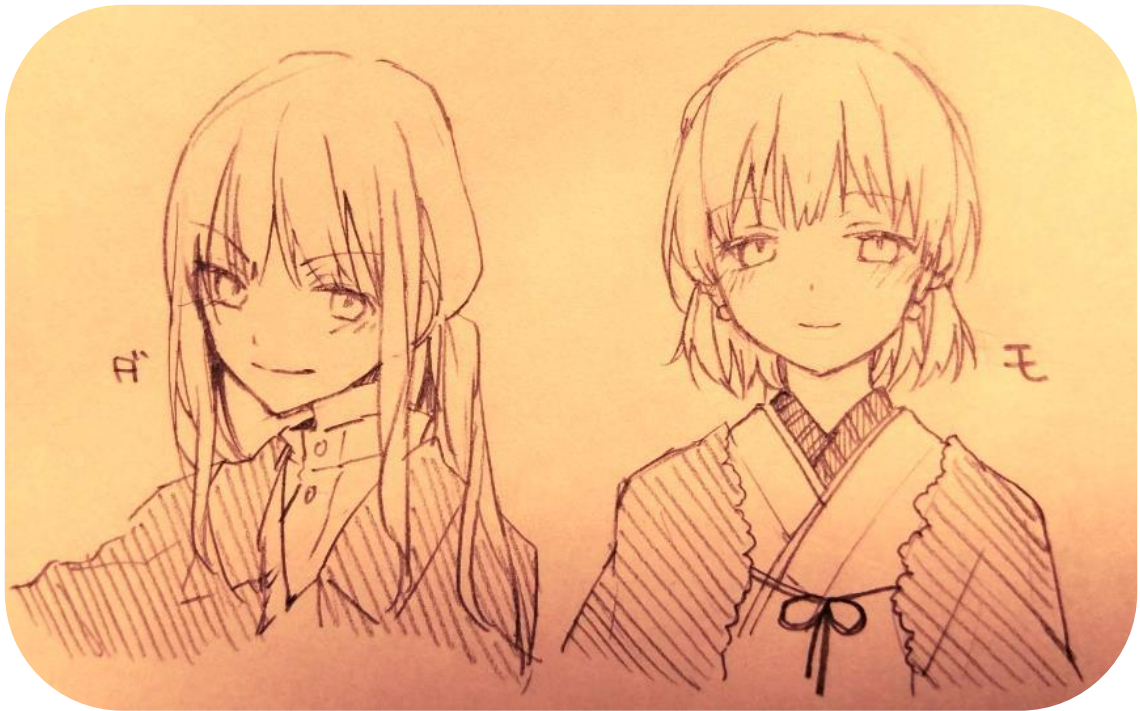
▲2017年5月ごろの初期案

- ◆初期案ではシルクハットを足してさらに帽子にうさぎ耳をつけようかなどと考えてました。白うさぎっぽいイメージなのかな？あとは杖も猫足でした。ブーツのデザインなんかは気に入ってたのでちょっと残念。
- ◆このデザインラフ見るとなにやら扇子差してますね。たしかに持ってそうなかんじする。
- ◆館の外を出歩くので帽子と外套を身に着けてます。どうでもいいですがヒールだと月面はレゴリスで歩きづらそう？なんでわざわざこんな格好してるんでしょうねほんと。



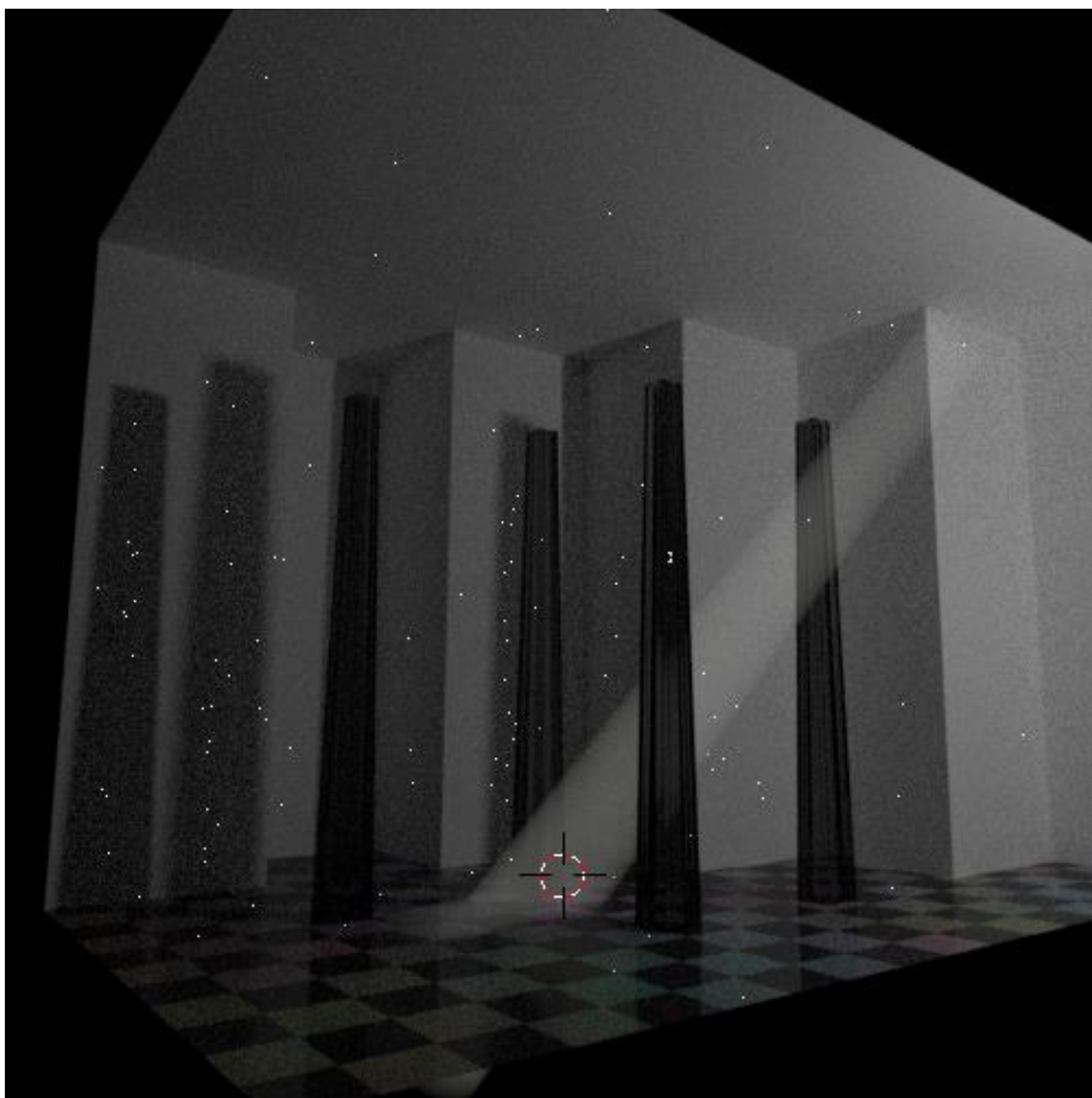
■その他 こぼれ話

- ・イクスキューショナーは死刑執行人ともかかったネーミングでした
- ・真ルート内のスチルのゲシュタルト、タイトル画面と比べるとえらく幼く見えますが
実は本来の頭身はルナマキナ全員あれぐらい（5頭身）だったりします
- ・テストプレイの切除パートにて、クリックしやすい位置にあったというだけで
クレフとジーヴルばかりパーツ切除されていました
- ・テネブラエとゲシュタルト以外は欠けているパーツと反対側が利き手側になっています
よってこの2体はむしろ両利きなのかもしれない



▲目を開けたとしたらきっとこんなかんじだろうの図

【設定編】



▲広間のレンダリングプレビュー画像

■ パーツの切除について



ゲームの中ではイクスキューショナーであるテネブラエがパーツの切除を担当していましたが、一部キャラはすでにパーツが他と分離しています。たとえば上腕の欠けたフィオラ/ジーヴルの前腕や、上腿の欠けたドロテア/アイゼアの下腿など。特にゲシュタルトについては胴体がないので、本来そこから繋がっているはずのパーツがすべて分離していますね。このようなパーツの分離状態と、テネブラエによるパーツの切除は異なるものです。

というのも、そもそもパーツが欠けていてもそのパーツのもつ物理的な身体機能自体はルナマキナに残っています。下腿の欠けたモルテ/ダンテも、パーツがなくても実は問題なくバランスを保って自ら立つことはできます。ではパーツの欠落によりなにが失われているのかというと、それぞれのパーツが象徴する「性質」が欠けています。たとえばクレフには目が欠けており、その象徴する性質は「現実感」、ゆえに現実逃避してありもしない理想をずっと夢想している、といった具合です。テネブラエによるパーツの切除はもちろん物理的なパーツの切除もしますが、同時にそういった性質を対象から分離させるものであり、そちらが本質です。

■ルナマキナのパーツについて

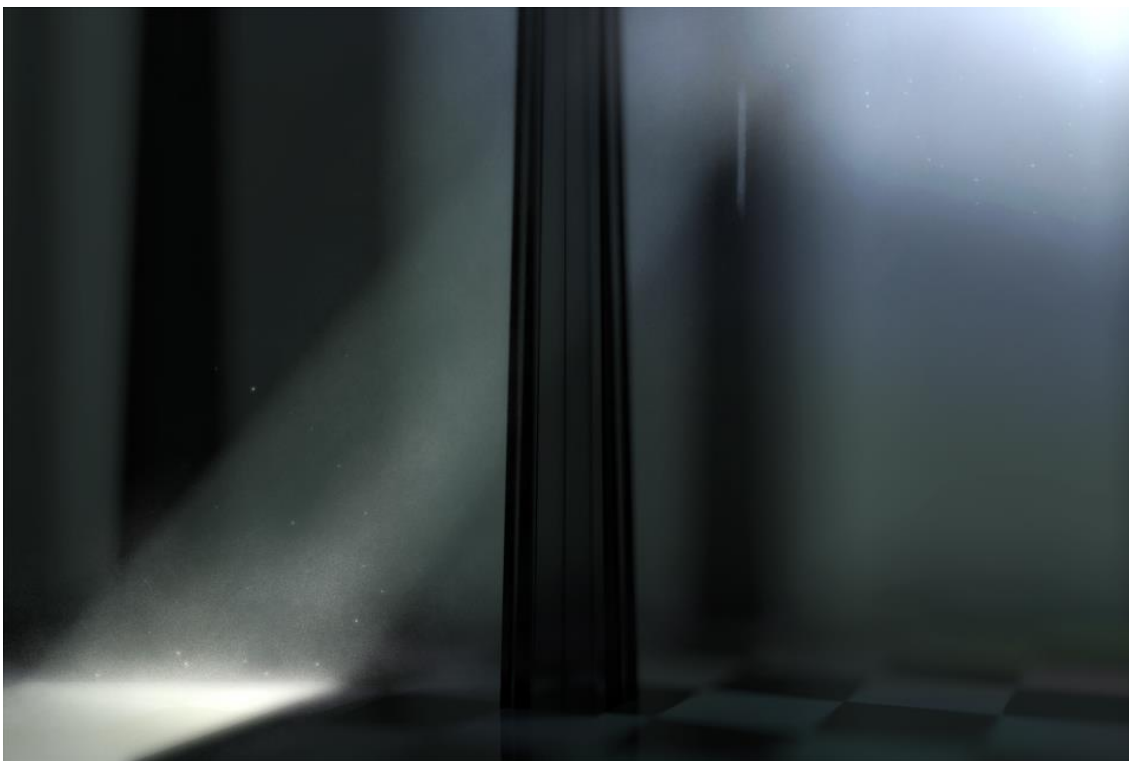


ルナマキナについて、第3夜のクレフとの会話で少しだけ触れていますが、全員パーツは共通のもので互換が利きます（そうでないと集めたパーツで贅も組めませんし）。また、そこに身体的な性別はなく、無性別です。しかしそのうえで、各々がどういう振る舞い、言葉づかい、服装や身なりをするかを自由に決めているので、そういった部分から表れて、感じ取っていただけるものはあると思います。

顔つきについても本来は全員同じ顔であり、正しくはそう描くべきなのですが、もともとの造形以外の部分から与える印象というものがあると思い、そちらをつよく出して描いたつもりです。それぞれの性格だったり、そこからもたらされる表情のちがいだったり、それこそ雰囲気だったりなどなど。多重人格で顔つきとか雰囲気変わるみたいなものでしょうか。あとは髪の色や長さも異なっていますが、各々の好きに生やせる(?)……というか、選択できる、という設定だったりします。服装と同じようなものです。

ただし、瞳の色だけは共通で赤です。いつも目閉じてるけどモルテとダンテも赤です。橙寄りだったりピンク寄りだったりで、色合い少しちがってたりはしますが。ちなみになぜ赤なのかというと、元が吸血鬼モノだったので血の色にしようとか、月にいるからウサギモチーフにしようとか、エトセトラエトセトラ……

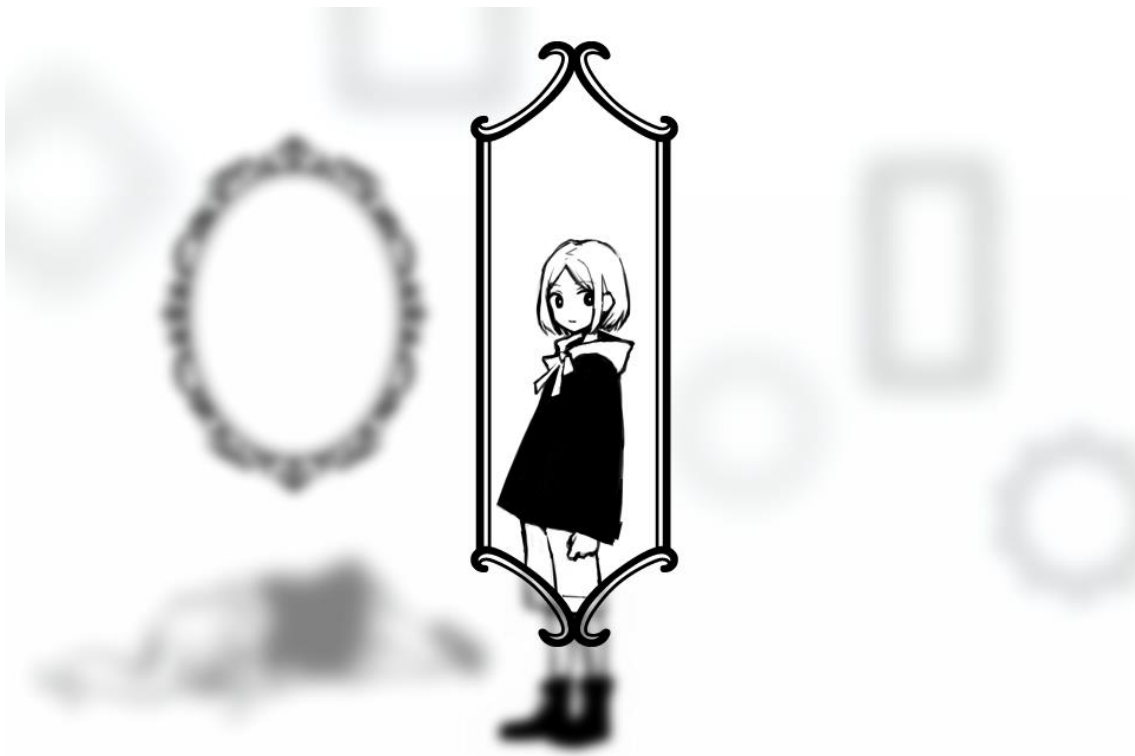
■月の裏について



ルナマキナは月の裏にある館で暮らしているという設定です。その部分については特にそれらしい理由の説明もなく、ただテネブラエからそういうものとして淡々と語られるのみでしたが、設定としてもそこまで留めています。ただし、おおよその場所は決まっています。毎ゲーム開始時に星空から満月が現れるシーンがしつこく(?)挟まれますが、あれは当然ルナマキナたちの視点ではなく(月面にいるので)、“きみ”=地球にいるプレイヤーからの視点になります。すなわち、地球から見て満月になった時に月面で夜が訪れる部分、向かって右側の周縁部分あたりです。そこから月が欠けていき、新月になった=月面での朝の訪れの時点でゲームが終了し、ルナマガリアによる贄の組み上げ・判定が行われます。“意思”が宿っていなければまた満月を待ちルナマキナたちは眠り、満月になった時点でふたたびゲームが開始されます。

ちなみに、実はゲームが進エンドを迎えないまま12回目まで来ると、ゲシュタルトが1年ちかく経っても終わらないみたいなことをぼやいたりします。余談ですが、広間の柱はモノリスからそれとなくイメージを得ています。

■ルナマキナという存在について



ルナマキナも館も、物質として存在しているかどうかは不明です。前ページで物理的な身体機能とか言ってはいましたが、まあそれはさておき。ともあれ、仮にいざ月面に行けたとして、我々の目で館やルナマキナが実体として観測できるということはないと思います。ゲームでは、あくまでもルナマキナのひとつであるルナマギアの視点を介してルナマキナたちの活動を覗き見ていたに過ぎません。ただし、精神世界では見えるかもしれないし、とにかくそうそうたどり着くことのない月の裏に今もいる……というような設定です。また、会話/パーツ切除するルナマキナを選択したあと、“～～’s Reflection”と表示されます。これもそのあたりの存在の不確かさを出したかったゆえの表現だったりします。

ちなみに真ルート突入のバッジでのみ出てくる単語ですが、月還機巧と書いてルナマキナです。読みは『けっかんきこう』、欠陥機構とかかかっています。月をけつと読むのは我ながらちょっと苦しいですが……“意思ある贄”が完成しない限り、夜の訪れとともにパーツが元の持ち主に還ってくる設計ゆえのネーミングです。あとなにより語感がいい。か行っていいよね。発音してみてください、けっかんきこう。けっかんきこう。

■“意思ある贄”について



真ルートでの夜明け前、ゲシュタルトが“贄”に名前をつけていました。その後つけた名前が侵・進どちらにおいても一切使われなかったのが不思議に思われた方もいらっしゃるかもしれませんが、それもそのはず、未実装のルート（深ルート）で“意思ある贄”の名前として使用される予定だったからです。なお、プレイヤーの入力した名前をゲシュタルトがインスピレーションとして受け取って名づけた形なので、各ルナマキナの名前および「ルナマキナ」「ルナマギア」という名詞は、プレイヤーが入力してもゲシュタルトによって却下されます。ちなみに私個人もやはり1プレイヤーとして名前をつけて呼んでいましたが、どういった名前をつけたのかは伏せておきます。どうしても公式に呼ぶなら直球で「二工」とかでいいと思います。上の画像で写っているのが実装予定だったものです。

ゲームをしていたルナマキナたちはパーツを欠いていることによりそれぞれ身体的にも精神的にもどこかしら欠けていましたが、それに対して各“意思”の宿るパーツの集合体である“意思ある贄”はすべてのパーツが揃っており、ルナマキナ 12 体の意識も統合されてひとつになっているので、ルナマキナとしてのある種の完成形だったりします。

■ルナマギアについて



プレイヤー（＝“きみ”）の手によってゲームが始められた時点で“意思”ある12体のルナマキナからパーツが奪われ、“意思”の欠けたルナマギアがプレイヤーの目としてつくられました。ちなみに実は役割名もあって、トランス（異）でした。ルナマギアという名称はルナマキナたちが自分たちとは異なる存在として呼ぶためのものであって、個体名ではないです。ルナマキナたちが、イクスキューショナー・ユビキタスといった役割名やルナマキナという集合に対する名称以外に各々自らの名前を持っているのは、それぞれ個別の“意思”をもっていて、その“意思”のもと自分で名づけたからです。大してルナマギアには“意思”がないので、単にトランスという役割のルナマギアと呼ばれる存在に過ぎません……が、もしもつけるならデイジーにしようかなと個人的には考えていました。

それと服装や身なりも“意思”のあるルナマキナたちは各々の好みに応じて選択し身にまとっていますが、やはり“意思”のないルナマギアは髪型は元の持ち主であるテネブラエの選んだものをそのまま引き継いだだけで、服装についても、最低限見苦しくない程度にと与えられたサイズの合っていないコートだけです。髪も手入れしないのでぼさぼさ。

■役割について



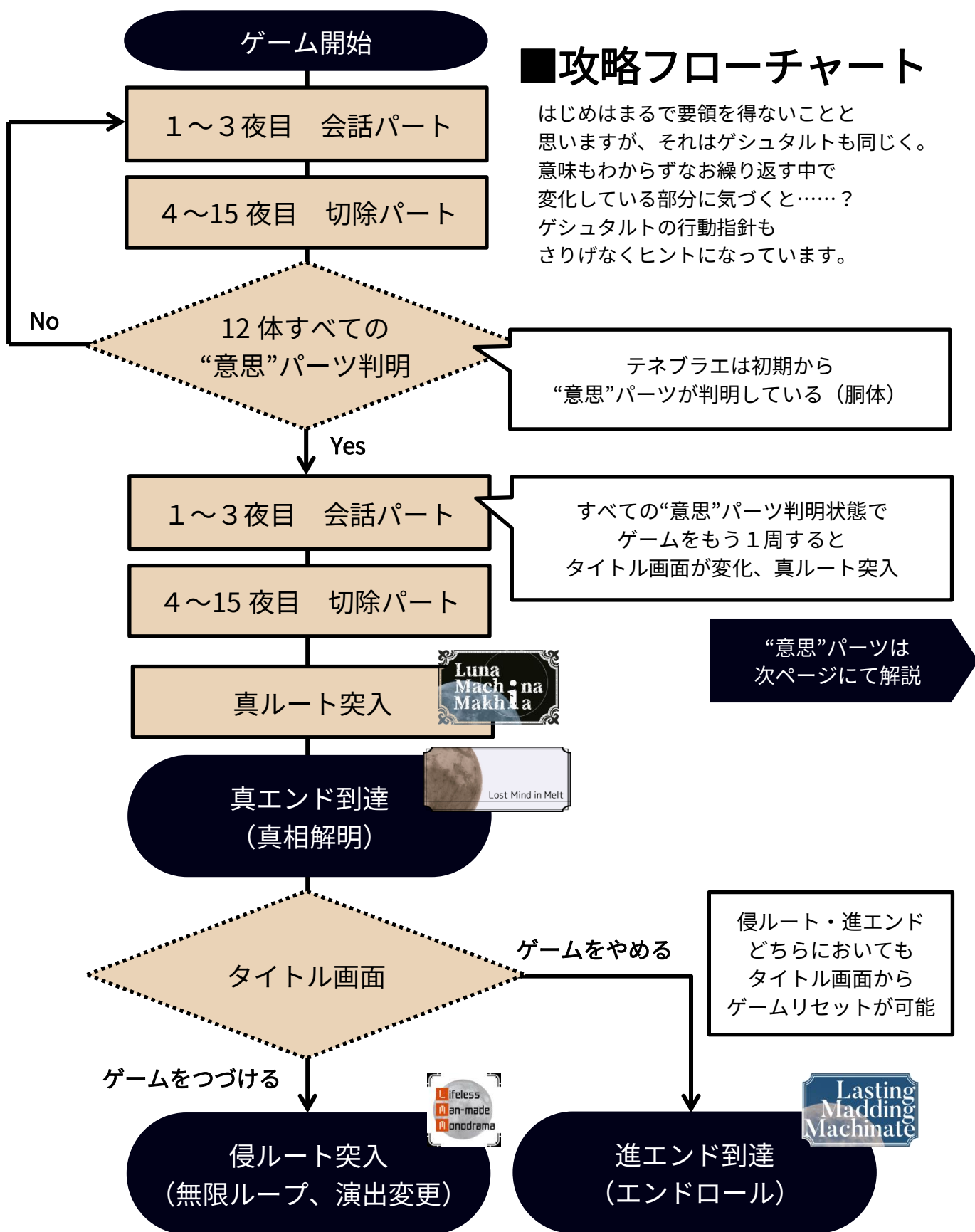
役割についてはゲシュタルトが自分の個別シナリオ内で考察していたとおりです。ユビキタスおよびイクスキューショナーはゲームの進行に関わる役割、その他の役割はゲームの終了条件——すなわち“意思”の宿るヒントとして設置されていました。与えられた役割がそれぞれの人格形成に影響をおよぼし(その他の要因もちろんありますが)、宿る“意思”とその宿る箇所(拠りどころといってもいいかもしれません)を決定した形です。

ルナマギアの役割であるトランスはプレイヤーの代理としてゲームにおいてもっとも高い権限をもっていますが、次いでユビキタス、イクスキューショナー、他10体、と続きます。ユビキタスはプレイヤーの意思の媒介(インスピレーションという形で受け取っていた)、かつイクスキューショナーが動作を停止した場合にパーツを切除する機能を引き継ぐことができます。おそらくテネブラエはこのことを知っていましたがあえて教えなかったのだと思います。理由はゲーム内で言っていたような内容です。なお、ゲシュタルトはシナリオ内で明言こそしていませんが、真ルート突入にあたってこの仕組みが設けられていることに自力で勘付き、それを利用して自分の頭部を切除しました。

【付録】



▲制作中苦戦していた箇所を抜けた際のらくがき



■“意思”の宿るパーツについて



各ルナマキナの“意思”の宿るパーツを探るのは、ゲシュタルトも言っていたことですが、なかなか単調で退屈だったことと思います。ある程度の規則性（欠けたパーツとは反対側のいずれかである、上肢が欠けていれば下肢・下肢が欠けていれば上肢、など）が見えてくるといくらかやりやすくなるのですが、それに気づくまでにはやはりある程度の周回が必要になってきます。

そこで、周回に伴う作業感軽減および“意思”パーツのヒントとして、1～3夜目の会話パートを入れました。同一のルナマキナのもとを3夜連続で訪れると、3夜目にゲシュタルトが“意思”の宿るパーツについて問いかけるので、なぜそのパーツに“意思”が宿るのか気になる方はそれぞれに聞いてみてください。非常にわかりづらいヒントになってしまいすみません……反省。

■バッジリスト

ノベルゲームコレクションさんに Twitter 連携でログインした状態でブラウザ版をプレイすると、特定の条件達成時にバッジ（称号のようなもの）が獲得できます。ぜひ挑戦してみてください。サブタイトルが厨二病っぽいのはわざとです。わざとです！



Luna Machina Makhia 《月還機巧決絶》

獲得条件 | 真ルート突入

すべての“意思”の宿るパーツが判明し、それでもなお終わらないゲームに、ゲシュタルトはある決意をする。



Lost Mind in Melt 《錯落内界融合》

獲得条件 | 真エンド到達

繰り返されていたゲームの真相をつかむも、ゲシュタルトの“意思”は“贅”として組み込まれる。変わらずまた訪れる夜を、どう迎えるべきか。



Lasting Madding Machinate

《永劫回帰狂騒》

獲得条件 | 進エンド到達

そして夜はふたたび訪れ、ゲームは始まる。ゲシュタルトが選んだのはゲームの放棄だった。



Lifeless Man-made Monodrama

《人造仮死独劇》

獲得条件 | 侵ルート突入

そして夜はふたたび訪れ、ゲームは始まる。ゲシュタルトが選んだのはゲームの続行だった。



Long Migration on the Moon

《月面無限彷徨》

獲得条件 | 深ルート突入（未実装）

ついに“意思”が宿った“贅”とともに、“あなた”は月面探索をはじめ。

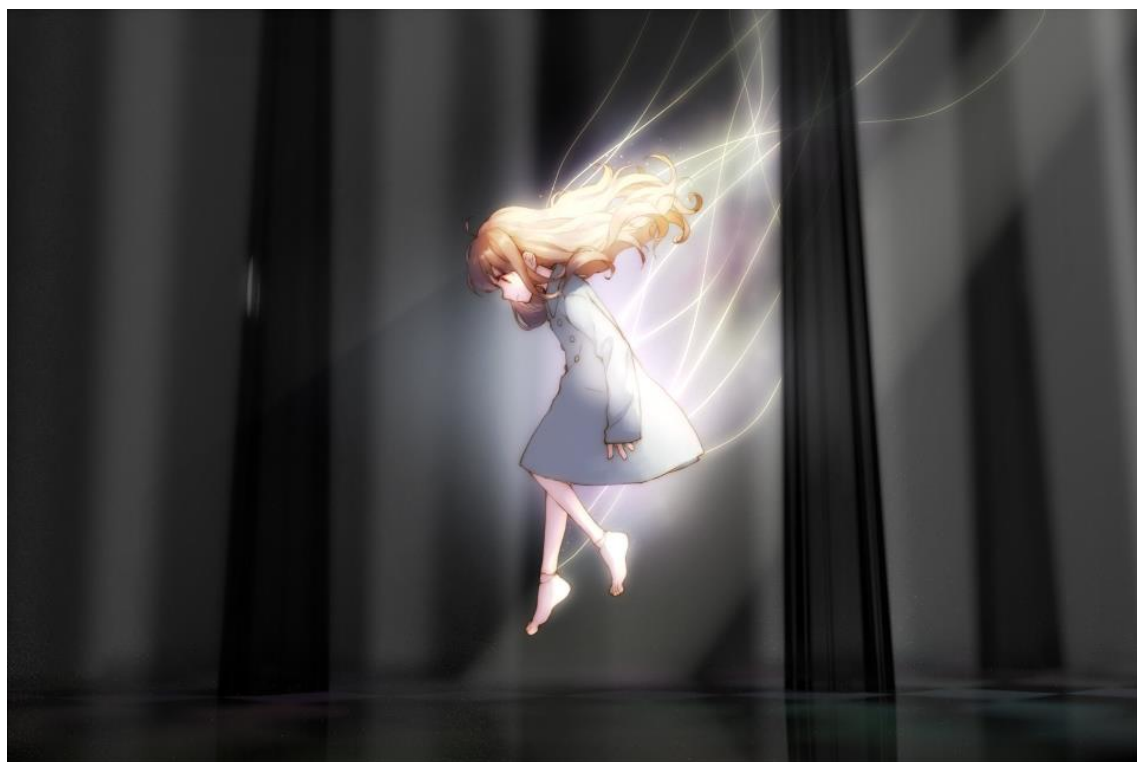
■使用楽曲リスト

実は、統一感を出すため&エンドロールをだらだらさせたくなかった(こっちの理由はおまけ)ため、楽曲をお借りするサイトさんをなるべく少なくしました。また、統一感という点では、侵ルートまではピアノ(エレピも含む)が用いられている曲、侵ルートでは無機質かつ乾いた雰囲気を使うよう意識していました。が、いかがだったでしょうか……？

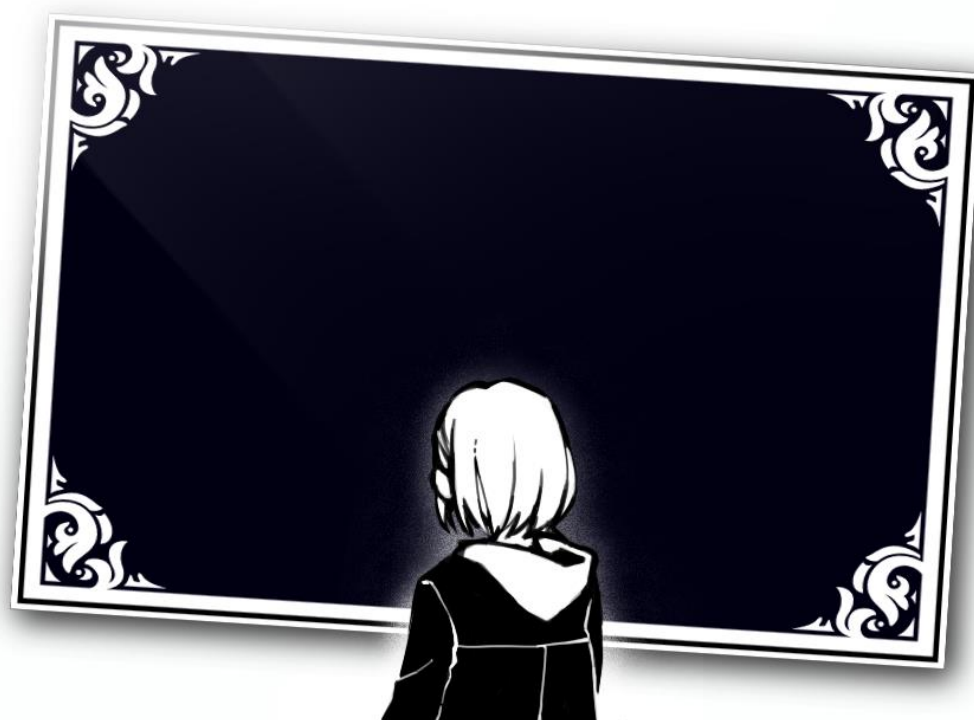
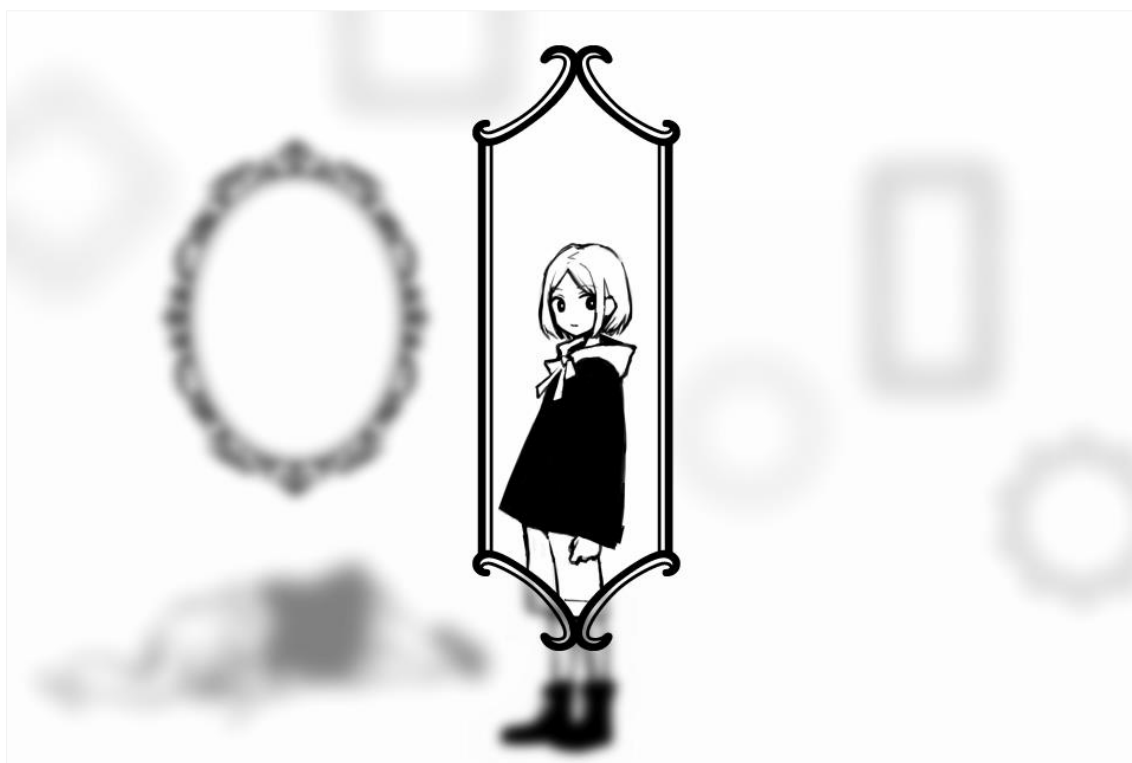
素敵な楽曲を使用させていただいたことで、ゲームに雰囲気と彩りが出せました。このような場で失礼かとは思いますが、あらためてお礼申し上げます。ありがとうございます！

曲名	使用箇所	配布元(敬称略)
時計は眠っている	タイトル画面 (初期)	FICUSEL
st001	夜の訪れ、ゲームのはじまり	MusMus
雨の日のパーティ	1～3夜目 会話パート	
11th finger	4～15夜目 切断パート	
月のコラージュ	月面の夜明け前	
st011	タイトル画面 (真ルート)	
midstream jam	切断パート (真ルート)	
君が眠るための即興曲	テネブラエの“意思”と“意志”	
judas	ひとり夜明けを待つゲシュタルト	
深淵	しじまに降り立つルナマギア	
血と夕焼け	タイトル画面 (真エンド)	
inherit the Light Trail	エンドロール/タイトル画面 (進エンド)	
the stress	タイトル画面 (侵ルート)	Desk Top Mafia
Brain Keeper	1～3夜目 会話パート (侵ルート)	
Synapse	4～15夜目 切断パート (侵ルート)	
立ち止まる	月面の夜明け前 (侵ルート)	

■ スチルギャラリー



■ スチルギャラリー



■スチルギャラリー



<スチルリスト>

	使用箇所	ひとこと
1	タイトル画面（初期）	宣伝用に描いたものですが、気に入ったので制作終盤で急ぎょタイトル画面に据えました
2	しじまに降り立つルナマギア	操り糸(概念)が伸びています
3	“窓”越しの視線	後ろで倒れているのはテネブラエ
4	“きみ”	ゲーム中ずっと出ている枠とリンクしてたり
5	てのひらの上	別名ガチ恋距離スチル(?)

■制作にまつわるぼやき

・作業にムダが多い、多すぎる

- ⇒3日目のテネブラエのセリフ、パターン分けが10通りもあって苦しかった
(1日目ゲシュ/テネ/他、2日目ゲシュ/テネ/他、などを組み合わせてパターン分け)
- ⇒夜を進める処理の記述、数字をいちいち15日分ちまちま書きかえて作成した
- ⇒毎ゲーム間で引き継ぐ変数はシステム変数、そうでないものはゲーム変数と分けたら
変数の数が想定してたより増えてネーミングのわかりづらさもあいまって
管理・把握がめちゃくちゃ大変だった、表とかつくって整理しておくべき
- ⇒自分でわかりやすく書いたはずの記述がなぜか理解不能になっている
(自分の脳みそを過信しすぎ、5歳児でも理解できるぐらいの丁寧さで書いてくれ)

・人数が多いととにかく苦しむ、パーツが多いとやっぱり苦しむ

- ⇒12体・11パーツぶん会話なり切除なりの処理を用意するわけですが、
1部分修正するために全部当たらないといけなくてキレそうだった
- ⇒各ルナマキナの“意思”の宿るパーツを作者ですらイマイチ把握しきれていないし、
ときどき左右どっちのパーツが欠けてるのかすらも忘れる始末

・わかりづらいネーミングは苦しむのでやめよう

- ⇒真・進・深・侵、どれがどういうルート・エンドなのか実はちゃんと把握できてない
- ⇒気取ってつけたせいでまぎらわしかったファイル名の一例 (+使用シーン)
twilight (夜の訪れ)、seeker (真ルート突入)、
dawn (真相解明)、abstract (進エンド)、stillness (二工との対話、未実装)
- ⇒各ルート・エンドによってタイトル画面が変わるんですが、
全部個別にファイルつくったため title からはじまるファイル名がなぜか7つもある

・引用符を多用すると苦しむのでやめよう

- ⇒“贅”とか“意思”とか“意思ある贅”とか打ち込むたび、この表記にした自分を恨む羽目に
“”を単語登録したことでわりとそのストレスは解消されましたが、
初期に書いた部分でなぜかプライム(かな?)になってたの気づいてキレそうだった

・その他 こぼれ話

- ⇒正気を失わないとシナリオは書けない、ただし正気を取り戻すと書いた内容は忘れる
- ⇒背景をBlenderで作るとアングルちがいかサイズちがいか
すぐ作成できてとっても便利でした (なおレンダリング待ちは苦行のもよう)
- ⇒切断の効果音を合成してるときめっちゃウキウキしてた
(刀を鞘にしまう+ゾンビに体をえぐられる、を合成編集しました
効果音ラボ様、質の高い効果音をありがとうございました！)

※以下ティラノスクリプトがらみの話

・ブラウザ版がずっとエラー吐かれててプレイできなかった

⇒使ってたティラノスクリプトが Windows アプリ版だったのが問題なのか？
と思ったけどどうやらそういうわけではなかった（スタンダードにしても直らず）
⇒ティラノライダーのバージョンアップ忘れのせいかと思ったけどそうでもなかった
（余談ですが、元使ってたバージョンからすごく改良されてて浦島太郎状態でした）
⇒index.html 内のいじった部分を戻したらプレイできるように！！やった！！
あんまり理解しないままいじるのもよくないですね……

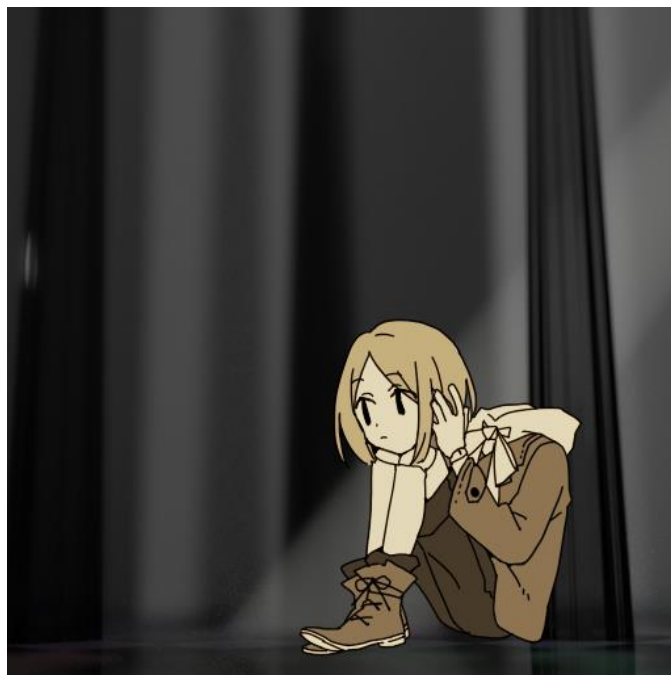
・切除パートでのパーツボタン表示の場合分けにとてつもなく苦しむ

⇒4夜目以降の切除パートにて、各ルナマキナのページに飛ぶと
切除可能なパーツ一覧が glink ボタンで表示されます……が！！！！
これが以下のようなものすごくめんどくさい仕様でした！考えたの誰なんだろう(棒)
①既に切除済みのパーツは表示しない（他ルナマキナから切除したものも含む）
②選択中のルナマキナにもとから欠けているパーツは表示しない
③選択中のルナマキナで“意思”と判明しているパーツは赤いボタンにする
⇒おそらくルナマキナごとに切除パーツ選択ファイルを用意すれば簡単なのですが、
できれば作成・修正などの手間を考慮して統一したかったので……
⇒cond パラメータがすごく便利でとにかく多用していたんですが、
それでは補いきれない部分もあるんだなあ、としみじみ実感しました

・text タグの使いみち

⇒ティラノスクリプト製作テクニック wiki さんを見ていたら
メッセージボックスでの文字表示に使える text タグなるものがあると知るも、
そのときは使いどころがイマイチわからなかった（ふつうに打ち込めば表示されるので）
⇒が！！これもタグなので cond 属性が使えるのでは？と試してみたところ、
地味にありがたいということに気づきました！ありがとう！！
もしかしたら当たり前の使用法かもしれませんが、個人的にはすごい発見だった……
⇒たとえば、切除パートにてテネブラエからの切除確認時の
「(選択中のルナマキナ) の (選択中のパーツ) を切除しますか？」というセリフ。
選択中のルナマキナがテネブラエかゲシュタルトだと不自然になってしまいます。
（テネブラエは自分のことは「私」、ゲシュタルトのことは「君」と呼ぶので）
そこで、以下のような記述をすることで無事解決！（f.doll は選択中のルナマキナ）
[text val="私" cond="f.doll == 'テネブラエ']
[text val="君" cond="f.doll == 'ゲシュタルト']
[emb exp="f.doll" cond="f.doll != 'テネブラエ'&&f.doll != 'ゲシュタルト']
⇒他にも前回ゲーム時に“意思”を失ったルナマキナを告げる部分などで使いました

あとがき



まずは、ここまでお読みくださりありがとうございました！こんなに長くなるとは書きはじめた当初は思いもしませんでした！まあキャラクターが多いというのが主な原因ではありますが。制作中も管理がほんと大変でした……今度はキャラ少なくしよう。

さて、これまでも地味に何かノベルゲームは作ってきたのですが(そちらもよろしくね)、わりとコメディ寄りだったり短かったりと軽くプレイできるようなものが多かったため、比較的まじめ寄りに一作品仕上げて表に出すのはなにげに LMM が初めてだったりします。にもかかわらず人形をバラして人形をつるとかいうニッチにも程がある内容で果たして大丈夫なのか？とも思いますが、まあこれはこれで。少しでも気に入ってくださる部分があればすごくうれしいです。そしてよければ教えてくださるとさらにうれしい……！

パーツの欠けた人形というモチーフが浮かんだとき、そのパーツを失ったらどうなるか？というところに端を発し、そもそも“自分”というものはどこに宿り、どこまでが“自分”なのか？と発展し、今回のテーマのひとつに至りました。LMM を今回こうして作品として切り離してはみましたが、この冊子の編集にあたり俯瞰してみると、やっぱり自分らしさが残るといふか自分好みの作品に仕上がっており、出来はともかくとして愛着ある作品となりました……と、なんかきれいに締めてみます！！ともあれ、ありがとうございました！ではまた。

2018.10.31. 成嶋 良



Longueurs of Moonscape memoir 《月世界回顧録》

著者 成嶋 良 (なしじま こん)
サイト Ob. (<http://ob06.moo.jp/>)
Twitter @calf06
発行日 2018年10月31日

フレーム素材は「Frame Design(フレームデザイン)」様、
写真素材は「ぱくたそ」様よりお借りしました。ありがとうございます。

本書の無断転載、二次配布等のご遠慮ください。