

巨乳ファンタジー外伝2 制作秘話

Talking about Gaiden2

■はじめに

読者へです。

『巨乳ファンタジー』シリーズを企画して実に5年。こんなに長期間にわたって1人の主人公と付き合ったのは、ぶくろの18年のゲームキャリアでも初めてです。

これもひとえにみなさんのおかげです。

この場をお借りして感謝を申し上げます。本当にありがとうございます。みなさんは最高です。今回は『外伝2』について、企画のことがキャラクターのことがをしゃべろうと思います。思い切りネタバレしますので全編プレイしてからご覧ください。未プレイの方に読もうとする人は、食っちゃうぞ。

■プロットについて



添付の写真を見ていただくわけですが、かなり波プロットがあります。読者側にもあります。

完成プロットだけで、A4のレポート用紙100枚分+100冊以上あるかな。波プロットは、たぶん久松。

プロットの厚みは『巨乳ファンタジー2』の時もこんな感じだったけど、『外伝2』は波の多さでぐくぐくキャリアハイです。

■記憶喪失の始まりは？

記憶喪失ネタは、確か、スタッフのなつかんいさむが『巨乳ファンタジー外伝』をつくった後くらいに言い出したんじゃないかな。それで『あ、それいっや』それでつづつくれるな』って思ったのが、始まりです。

『外伝』の反省もあったんですね。

『外伝』は1は2009年に出た『巨乳ファンタジー 第1作』の第3回からのつづきということで書いたのですが、冒頭からリユートが記憶喪失状態だったんですね。最初からオレマツUUEE状態になっちゃってた。でも、それが不満だというお客さんもいた。リユートがオレマツUUEEにならずにたてたという意見もあった。ポーアン島からビジネスセンターへ通んでいくあのどけだ感のリユートが、みなさんにとってのリユートだったんですね。

それで、1はという原点に戻ろうと決まっていた。その考えに、記憶喪失ネタはばっさりだったんです。記憶喪失にしてどこかに書き加えれば、1はみたくゼロからスタートさせられます。そうすれば、『外伝』で失った爽快感を再び取り戻すことができる。

■バカチン篇のゴルゴンはスタッフ案

バカチン篇のゴルゴンとの対決は、実は制作のスタッフの方の言葉がきっかけになっています。「リユートだったら、オッパイが見えてなくて、オッパイは裸で終わらせよう」という一言。

それやうだな。リユートだったらそうだな。うまい具合に使いたいな。

ずっとそう思っていました。それで当初、ヒルズランド篇は結構魔物が多い感じになっていました。でも、それだとリユートが特殊魔物の貴賓だけて片付けたことになって爽快感がまいらなくて、経済色と国際政治色を強化。結果的に魔物のくだりは減ってゴルゴンの話ばかりになりました。

それからずいぶん経って、最後のサブルートに悩んでいる時に、そうだ、報酬を出すようにして、その報酬が戦力制度を復活させようとして、ゴルゴンを使う。リユートがオッパイだけ見えていてゴルゴンを退治しちゃって話にしよう。

■『外伝2』のコンセプト

とにかく1はの感覚に戻したいなと思っていました。1はの感覚というのは、「リユートがどけだ感」で「突然見える切れ」、そして「そんなリユートが戦をやったり出たりする爽快感」のことで。

最初からキレレでもオレマツUUEEでもなくて、抜けてるように見えるのに、だんだんキレてくる感じ。それを出したいなと思っていました。

『外伝2』の企画書では、ぶくろは『巨乳ファンタジー2』を分析してこんなふうに書いています。

一言で言えば、原点回復です。リユートという原点に戻ろう。最初は無理に見えるのは1はとして我慢しているのに、意外に言うことを言うやつで、だんだん切れる切れが見えてきて面白くなって。そういう原点に戻ろうと決めていました。

■2012年10月のストーリー

『外伝2』は、当初は3部構成でした。企画案では、ストーリーはこうなっています。

第1部では、主人公は記憶喪失から起ります。敵面を背けていて、外れません。そのため、マスタと呼ばれます。後に舞台がヒルズランドということになります。全編で町中を歩いたため、アングル島に囚人として送られますが、魔物を退治したことから自由の身に。でも、モルダグ州長官を襲ってしまって、彼で海賊船に囚われます。そこで手紙を立て、さらに支那長を襲います。



巨乳ファンタジー2について

- ・経典だったのは、エルフ篇。主人公の敵の切れ。
- ・巨乳三要素に対する反応は平々。オウストの巻に対して「面白く」と反応した人もいた。『イライラした』と反応を求めた人もいた。
- ・イライラしたのは、実際はサクス感と戦わなかったから。

『巨乳ファンタジー』のリユートは、ぶくろに読ませる時はやるタイプ、めっちゃ切れるタイプ。

- ・爽快感とサクス感を味わえるものにする
- ・リユート独自のどけだ感、ふざけた感じを味わえるものにする



女帝は、実はヒルズランド王国の女王でした。主人公は女王に扮われて王都へ向かいます。そこでまた手柄を立て、海賊船の船長となり、さらに手柄を立てます。そして果てにはフロンス海軍を打破り、ヒルズランド王国の国王になります。そこでシャムシェルのセグダスによって記憶を取り戻します。

マスターリュート1世は、エーデルラント王と同時にヒルズランド王になります。

第2部ではオスタシアが中心になります。オスタシアは、17歳の若い女王が治めています。非常に不安定です。スルダン帝国からも押し上げを喰らっており、早く有力な夫を迎えて後継者を得ることを求められています。

女王は美貌の持ち主なので、求婚者が絶えません。有力なのは、イベリア王、フロンス王子、そしてリュートです。

リュートは彼女の夫となり、オスタシア王になります。さらに高貴な妃女をめぐりに押さえ込み、惚れさせます。

第3部では、イベリアが中心になります。

オスタシア女王との結婚に業を煮やしたフロンス女王アフロディアが、リュートに結婚を申し込めます。リュート、ついに結婚します。

しかし、それに異を唱えたのがイベリア王です。いまエーデルラントは、リンバルト、ノルドランド、ヒルズランド、オスタシアを抱える大國。さらにフロンスともなれば、ユーロディア最大の大國となります。

イベリア王国は、新大陸の発見で大量の金銀を保有しています。とても金持たの國です。さらに新大陸からの産物も仕入れてきました。魔族や魔物を使って、イベリア王はフロンスに戦争を仕掛けてきます。

リュートが突撃します。そこで、神聖魔族としての力がついに発揮されることとなります。

リュートはイベリア国王を打ち破り、その王妃と結婚します。かくしてユーロディアのほぼ全部がリュートのもの(エーデルラントのもの)となります。

ノルドランドが、ノルドランド(最後は異点)になります。企画当初は、ノルドランドは背景として登場するだけでした。ノルドランド継承戦争という設定があったんです。

■ノルドランド継承戦争

ノルドランド王国の王位が空位になり、ルセリアの母が王族だったことから、有力貴族がリュートに打診。リュートは今まで通りの統治と港の安全を保証して、金銭的に条件を呑んだ。

それに対してイベリア王国が異議を唱え、場合によっては軍事行動に出ると脅迫。リュートはフロンス商人の援護措置を発表してフロンス王国の承認を取り付ける。ヒルズランドは中立を表明。リュートはエルフ国と同盟を結び、ノルドランド国王として即位。イベリア王国は手合通り海軍を派遣したが、エルフ国が撃退。フロンスは海軍の形で支援。元々船通させていた海軍は、ガラディスによってコテンパンにされた。イベリアはオスタシアと同盟を結んでオスタシアに遠征させたが、こちらはフェルゼンにより撃退。オスタシア軍将軍とイベリア軍将軍は推測。有力な交易地が戦場になることを恐れたアガダ議長が仲裁を申し出て、従来通りイベリア商人の寄港も認めることを盛り込んで、ノルドランドは正式にエーデルラント王国のものとなった。

その直後、リュート1世が行方不明に陥った。

今と全然違いますね。変更したのは、今年の4月から6月ぐらいです。当初、エルフ国も登場することになってました。ルフェイトも登場人物に入っていてリュートと会って話もあったんだけど、無駄に國家が増えすぎたので、自分で没にしました。オスタシアの宰相や将軍も、全部自分で没にしました。

『外伝2』のプロットは、判定もいじりまくっています。第4部以降でも、8月の間に3回、第3部も、元の形は残っています。ルダランがセレリアの想いを買って軍で動け、戦場、死んじやうって話だったんだけど、自分で没。実はセレリアがエーデルラントに単独やってきてリュートと会話。その夜、シャムシェルのために襲撃されて朝までトランプするって話も書いんだけど、自分で没。没ナキストも相違ありません。50話ぐらいは書く没。

4部構成にしたのは、ヒルズランド篇が長くなりすぎちゃったからです。とにかくヒルズランド篇はあんまり長くやりすぎちゃいけないと思っていました。たまたまセキスト分量が。

ヒルズランド篇：ノルドランド篇：イベリア篇＝2：1：1

みたいなことになっちゃうと、最初が長すぎて、後ろが駆け足になっちゃう。だから、最低でも、

ヒルズランド篇：ノルドランド篇：イベリア篇＝1：1：1

にしなきゃいけない。できるだけサクッとヒルズランド篇を終えて、ノルドランド篇、イベリア篇へとつなげたい。そう思っていました。

でも、途中で判定もプロット修正をして、本格的な外交突入も、国際舞台ものになってい



くと分量が増えていて、ヒルズランド篇だけで500話を超えちゃったので、冒頭の部分だけ切り離して『第1部・吸血鬼伝説』、残りを『第2部・人魚海戦篇』にしました。それに代って、『第3部・高貴種族篇』『第4部・神聖処刑篇』に変わりました。神聖処刑篇は、神聖魔乳篇ってタイトルも考えてたんですけど、いかにも神聖魔乳でござ〜って、バレーなのでやめました。

でも、3部構成だった名前はテキストファイル名に残っています。

Scenario00_zola.txt
Scenario01_hillland.txt
Scenario02_Nordland.txt
Scenario03_Bakalin.txt
Scenario03_Uberia.txt

ヒルズランド篇には「10」が振られたままです。数字を直してもよかったんですけど、あんまりいいじゃない方がはやや〜と。

■ブラッシュアップは2カ月間

ぼくは結構爽び〜感じてシナリオを書き上げて、それから1ヶ月以上かけてブラッシュアップします。

『外伝2』のブラッシュアップ開始は7月冒頭、8月期には終えるって話だったんだけど、全然終わらない。8月10日が祖父の初盆だったんだけど、葬式している時間が半座になくて、母親とも相談して東京に残ることを決めました。それでもお盆までには終わらなうなと思っていたら、まだ終わらない。20日あたりは……まだ終わらない。結局、本出上げなのは8月29日でした。期間にして約2ヶ月！ 神に最後の2週間、午前4〜5時に起きて、ひたすら仕事をしまくって午後10時に寝るという生活を送っていて、毎日15時間近くのライティングだったんで、きつかったです。

ブラッシュアップする前は、シナリオ総量は1,580ぐらいだったんだ。2.3Mぐらいになるんじゃないかな。って紙ノリで話してたんだけ、できあがったら2.64M。

『第1部・吸血鬼伝説』で106話、『第2部・人魚海戦篇』で88話（つまり、ヒルズランド篇は98話）。『第3部・高貴種族篇』で73話、『第4部・神聖処刑篇』が98話、ハーレムが17話、バカチン篇が29話、合計2.64M。『巨乳ファンタジー2』が2.6M弱なので、2.64Mは最長です。テキストは多けりゃいいってもんじゃないけど、『巨乳ファンタジー2』の場合、一番長いパートで1,750話なんです。『外伝2』の場合は、2.3M弱と相対的に短かかったんじゃないかと思うます。

個人的には、第4部が一番長くなるようにしたいなと思っていました。でも、予想以上に第3部が細かくて、いっぱい細部を費やしてしまいました。それに合わせてふくらませようかとも考えましたが、それで密度が薄くなってしまはる方もない、多少短くなるのも満堂な方、面白〜方をチョイスしようと思った。

バカチン篇についても、もう少し長くないないない気持ちがあったんだけど、それとつまらないのじゃ意味がないし、下身にツイストをこまして『巨乳ファンタジー2』の権限関係もふたつになるよりは、さっくりすっきり爽快感の方を取ろうということ、あのようになりました。全枠CGが揃っている段階で、それも8月の段階で今のお話にしてしまったので、本編では結構CGは入っていません。ただ、リユートはずっと横なし玉とわかってたし、女の子にも幸せになってほしかったので、結局に気づいたところまでエンディングという形になりました。

ブラッシュアップで一番きつかったのは、エッチシーンです。ブラッシュアップで一番大切なのは、統一性（一貫性）をもたせることなんです。サブプロットの一貫性、キャラクターの口調の統一性、そして、エッチシーンのキャラごとの統一性。シナリオを書いている時は混れてエッチシーンを書いていきますが、ブラッシュアップの時はキャラクター別にエッチシーンを書いていくんです。で、キャラのブレをなくす。手コネのシーンでもヒロイン別に見ていって、差別化が行われているか、チェックしています。

いつもだと5人か6人で済んじゃうんですが、今回は11人。さすがに11人いると、エッチシーンのブラッシュアップだけで10日近く掛かってしまう。エッチシーンについては2〜3回見直したので、ほんときつかったです。

■シャムシェル

では、キャラクター別に。今回シリーズを読み直して思ったのは、シャムシェルが一番リユートに愛されているな。ってことです。プラジャーをプレゼントされたり、法律改正をして王妃にもらったり。そしてシャムシェルもまた、一番リユートのことを愛しています。『外伝』を読み直していると、物にそう感じます。

『外伝2』で考えていたのは、とにかくはのシャムシェルにすることでした。『外伝』では「〜じゃ」って言い方が多くなっちゃって、ご指摘を受けたので、元に戻そう、「〜じゃ」は少なくしよう。

記憶って、時流して増幅しちゃうんですね。人の脳って、変わった部分を時流して記憶するという特性があるんです。で、今回もそれをやらがしてまして、気がついたら笑いながら「いひひ」ばかりになってた。シナリオを上げた8月来に気づいて、「いひひ」だけじゃなくて、2.0版以上の「いひひ」を別の笑い方に変えました。なので、「いひひ」だけにはなっていないと思います。

ちなみに、母ちゃんのシャバルが出てきて、思わず「母ちゃん……」って言うちゃって結局も考えてたんだけど、シャムシェルは「母ちゃん」なんか言わないし、ドラマ上の理由から自分淡にしました。

シャバルってリーサル・ウェポンなんです。シャムシェルとダラディスを見ては割ったのがシャバルだから、最長なんです。リユートに次ぐ存在です。出したら、その時点でイペリアとエーデルラントの戦争は終わっちゃうんです。リユートが一番主幹的に動いて戦争を終わらせなきゃいけないのに、シャバルが主役になってしまいます。それで、シャバルは回想シーン以外では出ませんでした。ちなみに死神が嫁に出なかったのも同じ理由です。彼を出した時点で、リユートと対



面して「陛下」って顔を下げちゃう。おいしいところを死神がもってっちゃうんです。今回はリュートシリーズの締めくりだから、やっぱり一番のクライマックスはリュートがもっていかないとけない。言われて、ぼくの方がびっくりしました。そういえば、初めてだったなあと。お客さんが爽快感を味わうためにどうやってリュートに主体性をもたせるか。リュートが解決するという形でスナリさせるかというのを考えていたので、それが、結末でそういう形になったんだなあ……と。

リュートの最後はイベリア王を石にして、自分が出逢ったシーンと少し重なりました。今までリュートは死を覚悟したことはあって、自分で手は下してない。リュートが最後の手を下すことによって、いやな思いを感じるユーザーはいるかもしれない。でも、グダリスとフェルゼンにやらせてしまえば、はとと同じになってしまう。それで、リュートに殺させる方を選びました。最後は、エンペラール2世は、神聖魔族的に犯してはならないことを犯してしまった（つまり、神聖魔術以外退治ができないゾンビを使った）ということ、死分にするしかない……と。

■ロクサーヌ

『外伝』はグダリスとエメラリアが主役の話だったので表にはあまり出ませんでしたが、他のヒロインを表に出しちゃうと、ファクターが増えてぐちゃぐちゃになってしまう（少なくとも、当時のぼくのプロット力ではそうだった）。

でも、今回は『外伝』よりは関係らせてあげたいと思っていました。他のヒロインが空気で（で）だったという声聞いたので、そこは違う感じにしたいなと。なので、エッチCの枚数は、だいたい倍あがります。

ロクサーヌは性格的に政治に関わるものには無理なので、いっしょに国内の旅行に随行するということになりました。もう一度、ボーン城でエッチさせてあげたかったというのもありました。

エブロンは、『外伝2』をつくる時から決めてました。絶対、裸エプロンを出すって、時代的にはおかしいのかもしれないけど、彼女が主役のポジションだから、絶対あのシーン、見たいなって思ってた。念のためあの時代にもエプロンはあったのか調べましたが、あったみたいですね。プレイがあったかどうかはわからないけどね（笑）。

■アイシス

当初は第2部（今の第3部）を彼女とエストリアのためのルートとして考えていました。でも、エストリアを渡すためのオスダシアを舞台にすること自体が無意味だったので、自分流。

それでもモデルの代わりにアイシスをノルドランドに派遣する案も考えましたが、アイシスとエストリアが縁戚関係であるという設定にしちゃうと、リュートの行動によってエストリアという宝物が手に入るという形にならなかつたので、アイシスが花をかっさらってしまおう。

それで、アイシスではなくモデルを派遣させることに変更しました。それから他にはアイシスをもっと活躍させる方法はないかなと悩みましたが、ヒルズランド、ノルド



ランド、フロニス、イベリアを巻き込んだ物語が凄く濃縮になっていて、彼女とアイシスの分岐をつくることができなかつたですね。メインストーリーの流れが本当に強すぎて、分岐させるのが難しかった。バカチン画なんて、ほんとざりざりになつたようやうに最終形になった感じだったし。メインルートをつくりながら、「どうやって分岐させよう？ サブルートなんかできるのかな？」と本気で悩んでいました。お話を完璧なものにしなければならぬ、分岐させてさそれなくならないやうです。

ともあれ、アイシスルートは無理とわかつたので、せめてリュートといっしょにいる時間を多くして楽しんでいこうと見せようと思って、今回はリュートの旅行によく同行させました。その時点で、船でのエッチシーンや馬車でのエッチシーンを考えました。今回はアイシスの収録にも全部立ち合いました。一番あまあまでとろけそうなき感じになつてほしいです。

■グラディス

リュートと敵対士として対戦するというネタは、当初から考えていました。船が閉鎖しても、グラディスなら今度は暗殺者として現れるよなあ……って。

個人的に好きなのは、シャムシェルとお互いの第一王妃と認め合うシーンです。あれはプロットにはなかったんですが、書いていてあんなに好きになりました。

エンペラール2世のラストシーンは、最初グラディスとフェルゼンに殺らせようと思ったんですが、はそっくりになっちゃうので、やめてリュートにさせました。

■エメラリア

実は一番冗談を言うように変わったキャラかな、と思います。昔はあんなに冗談を言わなかつたし、アイシスと張り合ったりもしなかつたし。

『外伝』でメイン的に活躍させたので、今回はサブ的にしようと思っていました。ただ、エッチシーンだけはいくらでもエロくしようと。押して押して押して、貪りめくるのがエメラリアです。アイシスと張り合うのは、付き合いが長いからです。

■ルセリア

1部の時のルセリアって、天然に見えるけど、女王としての資質は持っているんです。素朴なエメラリアに対して毅然とした態度を見せたりね。強い部分があるんです。それをもう少し出せたらなあ……って思ってたんだけど、どうしてもあのキャラ同士の関係だと口喧嘩ばかりになりますね。

姫ノ宮君に話してたんだけ、日常でのルセリアはしっかりしています。ご婦人からのいふことも聞いてくれているのは、ルセリアです。ご婦人からの情報担当。一応、王妃としての仕事はしっかりこなしています。

■ネリス

個人的には非常に気に入っています。原案の深江正さんのストライクゾーンキャラだ



と思います。

「外伝」では活躍していたいたので、今回はサブ的な扱いにしようと思っていました。ただ、物語に絡まないと変質っちゃうので、それは避けよう。『外伝』の時にガラディスとメラリア、シャムシェル以外の空気がなくなってしまったというお客さんの声があったので、それは避けよう。できるだけ物語に絡ませようと思っていました。



■アフロディア

いい女。この人を結婚させてやらないと……と思っていました。最初の設定では、ロザリンと結婚したので文句を言ってますが結婚するって形にしていたんですが、それだとすぐイベリアが文句を言ってくるので大変なことになってしまう。それでエストリアと結婚した直後にアフロディアが文句を言ってますが結婚するといふのを考えていましたが、それもまだ収まりが悪い。結婚の時期については、判定がプロット修正と同時に変更して、今の形に落ち着きました。晩年びの巻、ダッジョブで。

晩年びの巻は、ルインの時にも出てきましたが、「リユートだったらどうか？」っていうのを見せたかったんです。あのシーンは書いて楽しかったですね。やっぱりリユートって、底抜けに能天気なんですわ。

■ロザリン

一番名前が悩んだんです。最初から全然名前が決まらなくて、すでにきんもヒロインがいると、いっぱい増えはみんな決まっちゃってるんでね。

ヒルズランドは、イギリスのイメージです。イギリスって丘の多い国だから、ヒルズランド。それでヴィクトリアってのも考えたんだけど、あまりに凡庸すぎるので、没。ロゼリアって名前もあったんだけど、『四葉ファンタジー2』のローレリアにそっくりだから、だめ。じゃあ、シェリーンにしようっていうんでシェリーンの名前で字コンテを書いたんだけど、メインヒロインのシャムシェルが「3a」で始まるんでね、シェリーンも「3a」で始まる。さすがにメインヒロインと同じ「3a」で始まるのはかぶっちゃってまずいだろうというので、没。うんうんってなにかかぶり出したら、ロザリンです。Rosalia=Rosalineって変換。ロザリアってのもあったんだけど、ルセリアとそっくりになっちゃうから、没。

シリオを書き出しても、まだしっくり来なくて、機会があったら変更を悩ませてました。でも、どんなにシリオが強くて、「ここに名前を変更するとどんなでもないことになる」というのもあって、ロザリンに落ち着きました。今では、ロザリンでよかったなと思います。

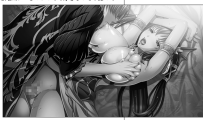
当初はもっと子供っぽいキャラを考えていて、シャムシェルと2人で「むっ〜!」「むっ〜〜!」ってがなる出して喧嘩するってのを考えてたんですが、そうはならなかったですね。

ロザリンのお話は、あまり深刻にすぎずにサタサタ面白くしようと思ってたんです。途中で命を奪われて変な洞窟に入っちゃって、奥にはゴルゴンの像があって……って、どこかで聞いた話だな（笑）。当初はラングストンとの争奪戦を制して「貴族に勝つて玉女嬢をゲットしたぜ、ふははは!」っていう快感をメインにしようと思ってました。

でも、なぜアフロニスと争っているのか、なぜ海賊がいるのかって部分をさっさと始めよう。ワイルドな輸入量規制に由来して、速く真面目になっちゃって、それに合わせて、結婚外交も絡んで、ラングストンが絡んでいる場合じゃない。と。むしろ、ラングストンはイベリアとの結婚を促進する立場だ。それでどんな真面目な真面目になっていて、シリアスな状況になっちゃったんですね。もう絶望的な状況でアフロニスに宣戦布告されちゃったって。とてもシャムシェルと張り合えるような女の子じゃなくなっちゃった。むしろ、いきなり国家最大の危機を押しつけられて押し潰されそうになっている。1人のかわいそうな女の子って姿がメインになっちゃった。

結果、鼻っ柱強いけど、根っこには1人の可愛い女の子があるって姿に落ち着きました。

『四葉ファンタジー』シリーズでは、女の子の由緒が2歳差です。主人公がササスとした2歳差として、女の子が登場する。だから、新シリーズをつくるって、どうして女の子を2歳差でざるを得ない。彼女の場合、王女だったのだから自動的にエッチシーンが通ってしまいがち。なんとか早めようってしただけで、無理に平めて物語を合流にするよりは、さっさと物語をつくる方を優先させました。



■エストリア

最初の名前はヴァルキュリアでした。

……ま?

どこかで聞いたことが……と思った方は、ぼくの「高」ですが異世界で城主はじめました」を読まれている方です。

ヴァルキュリアのスタートポジションは、「ロシア系ウクライナ美人をやってやろう」でした。でも、リアルなロシア名やリアルなウクライナ名にすると全然わからなくなるので、名前は失敬!つけて、冷たく高貴なイメージを出そう。

金満国は、オーストリアの女王って設定になっていました。ちょっと独断。

オルロフって、もろ、ロシア名ですね。ユーリア1世って名前もありました。ロシアばさを出そうとしたんだけど、インパクトがないので没。ヴァルキュリアもなんかしっくり来なくて、最終的にイベリア王女の候補としてあったエストリアに決めました。

当初オーストリアで考えていたのは、アイシスを選択させるためです。アイシスがオーストリアからの亡命貴族だったので、実はヴァルキュリアはアイシスと親戚で……ということにしてアイシスを活躍させよう

ヴァルキュリア1世

1 1歳

15歳の頃から美貌で有名だった。周囲からとてもはやられて育ったせい、お母さまが貴族。

父オルロフ1世の後継を継いでオーストリアの女王になるが、政治力はなし、南からスルタン帝国の押し上げを喰らっているため、政治的に軍事的な後ろ盾が必要となっており、親近が行われている。

主要な候補は、イベリア王、アフロニス王子、リユートの1人。



思っていました。

でも、うまくいかず、ヴァルキュリアを立てたいのか、アイシスを立てたいのかどっちつかずになっちゃうんですね。むしろヴァルキュリアが埋もれてしまう。それはまずい。

さらに根本的な疑問にもぶつかりました。
オスデシアを巡ってイベリアはエーデルラ
ントと争うだろうか……？

結論は、争わない。もっと西側に位置する国じゃないと、領土争いにならない。それで、もう一度地図を見直して、エーデルラントの上に国があることに気づいて、ここを領土争いにしたら、うまくいくなど。そこ

でオランダをモデルにしてノルドラントと名付けました。最初はノルドランドって最後が濁点になってました。次にノルディア。でも、なんかしっくり来なくて、ディレクターの松宮君に相談して、ノルディアからノルドラントに変更。

最初に立てたプロットでは、エストリアをめぐってリユート、エンペラードール2世、ルダランの3人と彼女に絡めて争い合うことになっている。「じゃあ、わたしの国に来なさい」ってエストリアが高橋孝生に言う。エンペラードール2世は来ない、リユートとルダランだけが来る。そこで2人は求婚合戦になってリユートの勝利するって筋を考えてました。実際に、プロットも切っていた。それを書き足さなかった。

でも、第2部人間進化論を書いた後に、無理だまなあって気づいたんです。ロザリンドとあれだけのロマンスを繰り広げたのに、ほいはいと今度はストーリーラインを求めているわけじゃない。当初はストーリーラインに対して求めているかもしれないという認識があつたけれどストーリーが分岐するってシステムになってたんですが、そういう選択枝自体が存在しないってことに気づいてしまった。ロザリンドやアロディアのことを考えたら、リュートは絶対エピソードに求めている。

それで、また第3部のプロットを立て直して、イベリア大使に文句を言うところで分岐させるようにしました。リュートは最悪らしいという形にして、遂にイベリアがリュートが求婚したことにして詰めようとするという……。

今回は結婚が楽に絡んできます。中世ヨーロッパでは、王族同士の結婚って、外交問題だったし、外交の解決策でもあったんですね。実は今回、たくさん王妃や女王が出て

エストリアについて

※男に対しては非常に高飛車で自分の美貌とバストを真ににかけていますが、ただ1人の友人ザザリンに対しては、心配する心、優しい心を持っています。

※エストリアは、自分の願望を曲にかけています。自分の美貌と地位目当てに乗
るべくでもないが、高貴なところから、社会に受け入れられたい願望もあること
あります。そのため相手と向き合いながらという感じの対応は、あまり期待され
はしません。相手ともがかりとが、裏を見せられてげっそりしていることが多
いため、相手にあまり期待していません。結局、上品な高貴なところという
品性が冷たいと感じ、ここが冷たいと感じ、引く手もあると気づいてきたので、
あまり取りつかず、あまり言葉はけづかかず、本心をばらばら言うところがあり
ます。しかし、続けてこの人に対しては愛をもちたいと心から思っています。

彼女の場合、声優さんへの説明がシナリオ中に特別にあります。

エストリアは音声収録にも行きました。あまりツンファンさせちゃうと、下品になっちゃうんですね。それに、お嬢様になっちゃう。

エストリアは女王であり、そして次期女王です。お嬢様と女王の格は違います。そこをきっちり出さないで、ご褒美としてのランクが下がっちゃうし、エストリアが立たない。冷たい女王としてびしっと立てるから、ルダランに脅されてわたわたしているところやリユートに抱れていくところが、凄く映えるんです。

■セレブリア

ラテンアメリカの女の子って、ほんと肉感的なんです。オッパイは〜ん、お尻もは〜んみたいな感じ。それをみんなに味わってほしいなって思っていました。それで一番の褐色キャラクターになりました。あとで「褐色のウンディーヌ？」って思ったけど、そのまま通し。

最初は、エスタマンって名前でした。スペインっぽい感じが出なかったんです。でも、なんかゼンと来ないかなと思って、エスリアアとセリアアって候補を出しました。あとエスリアアがバルゴランド王女の姓名になったので、セリアアで決ま。
『巨匠ファンタジー』では、大団点を果たせるメルリニアアリーってのラッスとか決めたんですけど、お客さんの意見を聴いたら、メルリニアより上の娘は上とすぐ決まりました。Nerd FiereはLesson 6から出てきていたの、『多くの人がこれいって思える娘像、聞いてもらおう』って考えました。

第4弾は、今年8月に実は3回プロットを立て直しています。第3弾が物当面白くなっちゃったので、このままだとその面白さに第4弾が耐えられない、つまり「3弾までは面白かったのに、最後面白くないじゃんかよ!」になっちゃうなど。

それで姪ノ宮君に電話して「第4部、つ

3日後、「この間いじったんだけど、つまんないから、またいじった」。で、それからまた3日後、「つまんないからいじったわ。でも、今回で相当面白くなったと思うよ」。

それが、みなさんがプレイしていただいた第4都です。締め切りが迫ってるのに、ブラッシュアップ途中なのに、なんでおれはプロットを切ってるんだろう?ってのはちらっと思ったけど、切らないと面白くなりませんから。自分でつまんないなって思った直感は、正しい。直す。

シナリオ的には、夫を尊重し愛しつづめたんだん離れてリユートに移っていく過程を描くのがちょっと大変でした。少しづつうまい具合にやっていかないと、ビッチになっちゃうのです。

■モテール

改心したモデルには幸せになってもらおうと思って、結婚していることにしました。どうせならサプライズということで、相手はフェルゼンの娘です。

イケテルと比べると、まだまだ子供ですね。イケテルが偉大すぎる。モテールがイケテルと比べると、まだまだ子供ですね。イケテルが偉大すぎる。モテールがイケテルのよう



になるには、あと10年は掛かるかな。

ノルドラントのくんだりで「リユート陛下ならどうするだろう?」とモデルに考えさせたのは、リユートとの違いを印象付けるための。リユートだったら、身分違ひだろうと閑居しながらエステリアをざわわしてまわすね。リユートは相当包容力がある人間(いや、魔装具)ですから。

■イクテル

リユートシリーズの最後ということで、ついにお目見え。大商人であり、なおかつリユートのために情報を集めているという設定です。

シナリオが一通り完成した段階ではあまり活躍していなかったの、第3部でエステリアを説明する役割を加えました。

スタッフの方やみなさんの反応を見ると、「イクテルって商人だからデブじゃねえ?」って感じなんです。1話の頃からぼろのイメージはイクメンです。息子同様イクメンの商人で、モデルは父親に似たという設定です。イクテルって名前も「かつこよくていけてる」って意味なんです。

■フェルゼン

最初から、絶対活躍させてやろうと決めてました。フェルゼンは、ザ・男・オブ・巨乳ファンタジーシリーズです。

リアルな話、開始から言うとお馬鹿でルグランを倒すのは無理があるんですが、そこ

はフェルゼンです。ある意味、フェルゼンもリユートに負けにくい奴の代わりです。



■ザント

登場させるけどそれだけ……というのがザントの考えでした。でも、フェルゼンがかなり活躍するので、ザントにも花をまたせてやろうと。ノルドラントでの展開は、そういう理由です。

■シュラム

ザントと同じく登場して少し話だけでもザントも活躍するので、シュラムにも花を……というのでアルジャンといっしょに姉妹救助。リユートのシュラムにリンゴバルト婚約をさせたのは、ザントだと神祕感すぎて人々の反感を買って判断したためです。その部分、シュラムの方が信頼感があるから、統治者としては向いてるだろう……というのオリユートの考えです。

■ラングストン

名前は、『ダ・ヴィンチ・コード』の主人公ラングドン教授から。顔のモデルは、アントニオ・バンデラスです。

先方はロザリンに何度も絡めていて「ロザリン様、いっせえ、わたくしと結婚していただきたいもですな。あなたが僕と先は外国にはない。この国、あなたの目の前。

このわたくし以外におりませんよ」なんてことを言っている男ということになっていました。

でも、プロットを詰めていく中で、それでは盛り上げられないことが判明。イペリアとフロンスが互いのロザリンをめぐって争奪していることにして、ラングストンは親イペリア派で魔装具師の扮装を考えているという設定に変更しました。

マスタといっしょに出現して「ヒルズランド王国に受入れあれ〜っ!」なんて叫んで突進、マスタに命を救われるという展開も考えていたのですが、プロットを練り直していく中で、その展開は流しました。話を盛り上げるために海軍においてヒルズランドがフロンスに負けているという状況

をつくっていったら、とてもじゃないけどいっしょに出現している場合じゃないかな……と、戦争をリアルに考えていて、今のようないきなりになりました。

ブラスアップの時に、実は海賊の本を色々読んでいます。帆船の動き方も調べました。消しゴムを使って「こっちがフロンス船、こっちがヒルズランド船」ってして、実際に動かしてみても、こうやって勝てるかな……とちょっと妄想プレイもやっています。

当初、マスタは砲撃を手で受け止めたりしたのですが、熱くてもとても受け止められないのを知って、指を度々使いました。

ラングストンで予定していた「魔装をぶちのめす快感」は、ルグランに残っていますね、騎馬戦とか。

■ガウェイン2世

顔のモデルは、名優ダスティン・ホフマンです。

頑固なのに、頼りなくて実のところ引いてしまう、争いを避けてしまふ人として設定しました。すばらしい国王にしようとして、リユートのしあがっていく可憐性がなくなっちゃうし、はと似ちゃうからね。

彼を連射している時、急期にあったのは頼りない日本の外交でした。特に、尖閣諸島の対応に対する怒りがありました。

なぜ、抗弁しないのか。なぜ、はっきり言わないのか。なぜか日本は外交的態度の象徴としてガウェイン2世をつくっています。

リユートが最初に収容された島が、最初「アングロン島」となっていたのは、アングロンがドイツ語で誇りを意味するからです。尖閣諸島の中国名、釣魚島からの造形です。

でも、マスタ・オブ・ゾロを使うために島の名前はゾロ島に変更。フィッシング海峡という海峡名に名前が残っています。

■ワン・パタン

『乳ファンタジー2』をつくっている時から、絶対にこの名前を出してやろうと決めてました。マダカッパの指導をしているワン・パタンとは別人です。

ぼくは、からかうためだけに名前をつけるのが大好きです。彼はぼくの義理者です(笑)。当初はやらねえキャラでしたが、プロットを立てていく段階で、どんどん格闘系と国際政



治色が強くなっていて、この展開だと数さずにリユートに味方するようにした方が面白いなと思っておいて、「あとでリユートに会える」という方向に修正しました。

■人魚族たち

最初からリユートに味方させるつもりでした。この手の脇役はいつも人氣が出ちゃうので、頭だけに名前がついています。

『巨乳ファンタジー』シリーズの快活な、仲間や上の人間に認められていく快感でもあります。最初にリユートを認めてくれるキャラクターです。

■姫の騎士たち

『外伝2』で人魚族の次にリユート(マスコ)を認めてくれる存在が、彼らです。

リユートに対する否定から肯定への過程は、ブラッシュアップの時にかなり気を付けて修正しました。

■ヒルズランド近衛兵たち

ぼくの中では、近衛兵A日Bが非常に熱い、ステキな部下です。こんな部下を持って、ラングストンは幸せだね。自分を誇れるような部下なんて、そうそういません。

■エーデルランド衛兵A B

1日でリユートを救うように命じられて涙を流した衛兵A日Bは、順当に出世しています。みんな、気づきましたか？ モテールといっしょにノルドラントに行ったのは、衛兵A日Bです。リユートは信頼できる部下をモテールにつけています。

■暗殺者ABC

実はそのうち1人が女で……という展開も考えていたんですが、CGを食っちゃうので、3人の王妃と女王たちの話と絡まないで自分流にしました。

■大使たち

『外伝2』には、たくさん大使が登場します。大使を出したところ思ったのは、『外伝』のノベライズでエーデルランドの大使を出した時です。今回はもくろみに関わるということで、最初から大使を考えていました。ちなみに最初の頃には、スルタン帝国にも大使がいました。

■サコー将軍

モデルは、ACミランのガリアーニ会長から。先々考えられていた名前はヴェルゲル将軍、あるいはメルキール将軍。

さっさとリナリオを説く人には、「あれ？」ですね。そんな名前の大使、どこかにいたような……。

「タコ」とからかうためにサコーに変更しました。当初はリユートが「タコタコ」と間違えてサコー将軍が誤った名になって怒って設定だったんだけど、シナリオを書いているうちにシャムシェルがタコタコと間違えることに。

■ルグラン・ド・シャンティエ

名前の候補としては、セレブル・ド・シャンティエ・ニューというのもありました。どっかにするやっつけてたんだけど、イベリア王妃がセレブリアに落ちたので、ルグランに決定。シナリオが完成してから、実際にルグランという人名を見つけてびっくり。coincidence.

イケメンで敵キャラというのは、モテール、アルジャンについで3人目です。『巨乳ファンタジー』のイネスもいる。彼らはどうやって差別化するの、というのがスタート地点でした。

最初に考えたのが、ナンパ師です。「女の子はみんな宝石さ。特に胸の大きな子は、宝石の中の宝石だよ」なんて言うやつってことになってました。

でも、プロットを立てていく中で、それで敵にならないことが判明。リユートは強かった。強すぎた。結果、筆士に実装。そのまま筆士にするのイネスになっちゃうので、にっこり笑っててとても紳士で丁寧な物言いと特徴の男に見えながら、実はめっちゃめっちゃ腹黒い男という設定に変更しました。

■ザイツェン

元々はオスティアの宰相という位置づけでした。その時の名前はゲルディン。2メートルオーバーの巨漢でした。でも、ノルドラントの宰相ということで再設定になったので、ゼロから考え直しました。

顔のイメージは、当初アーセナルの監督アーセン・ベンゲルやチェルシーの監督モウリーニョを参考しました。鼻筋が細くて切れ者の感じがします。

Q-Galaさんのラフは全然イメージが違ってたんだけど、実はぼくの指示通りにしちゃうとエンペドール2世と鼻筋が似ちゃうんです。それで、Q-Galaさんが映像的な観点から違う顔にデザインしてくれた。そのお心遣いをありがたうにいただくことで、OKしました。

ザイツェンについては、最初は日和見主義者のようにイメージしていました。けれどもプロットを進めていく段階で、政治性や国際政治の雰囲気がかんたん強くなっていった。それにつれて切れ者になっていきました。イベリアからのプレッシャーをはねのけ外交的に立ち回れるには、これくらいものを言える人じゃないと無理だな……と。個人的には、イストリアスに言い返すシーンが好きです。でも、あれを書きながら同時に思っちゃったんですね。だから、この人は選ばれちゃうんだよね。



当初はあいつの最期を迎えさせる予定はありませんでした。普通にリュートを推測して、エストリアとの結婚を見守って満足。でも、プロットを立て直していく中で、リアルにイベリア王國の利益から考えてみたら、ザイツェンほど邪魔な人はいない。葬り去るしかない。それで、あいつの結末にしました。

シナリオが一通り完成した後に、口調の修正を行っています。ブラッシュアップでは、1人1人勝手に幸助のしゃべり方をチェックしています。最初がタンダストン、ロッシュ、ザイツェン、イストリアス。

『外伝2』には5人も幸助がいるので、注意しないと似たような言い方になっちゃうんです。幸助が立たなくなったら、もうこの物語は終わりますから。

■イストリアス

名前は、「歴史」を意味するスペイン語から。

リュートの正体が行く、すなわち神聖魔族の力がついに発動するという結末を考えていたので、そのためにつくったキャラクターです。

当初のイメージはザイツェンと同じ、すなわちペンギン監督やモウラー監督でした。他にイベリアの將軍やほかのオースタシアの宰相がいたんだけど、オースタシアが弱くてノルドラントが舞台の1つになったため、2人を吸収する形で今のイストリアスができあがりました。性格は、当初考えていたオースタシアの宰相をもっています。

その方が、キュヴェジエと差がつくという狙いもありました。

シナリオのブラッシュアップの段階で、今のうちに非常にぶっ壊さばうな言い方をする部分を強調しました。

音声収録では、とにかくぶっ壊さばうに、感情を排除したしゃべり方を徹底させてくださいをお願いしました。感情が欠けたら、即リタイア。感情の入っていないイストリアスとユースアおられるエンペラードル2世。その方がコントラストもいいんです。それに何よりも、感情を捨てて睨んで、最後にばたきたるからイストリアスが立つんです。



■エンペラードル2世

顔のモデルは、ジョージ・クルーニー。流いオジサンがイメージ。

先々はもっと若くて23歳ぐらいの男にしようとしてました。顔はタリステアノー・ロナウドのイメージで。

でも、リュートより年下になっちゃうと、同じ20代だと、絶対リュートに敵いっこないかと。リュートは知性派なので、最初から意識して感じにしないといけない……ということで、流いオジサンに変更。

ブラッシュアップでの修正点は、大物感をきっちり出すことです。そのために3度目のプロット変更で、戦場で武士を鼓舞するシーンを追加したりしています。普通の人は見望しちゃう状況でもユーモアを絶えず武士を鼓舞できるのは、大物の証です。リ

ュートがいなければユーロディアで一番の名君なんだろうけど、リュートに比べると弱い。格闘技的すぎる。外交力でも、リュートの方が上でしょう。戦術に関しては、もはや比べるまでもありません。

■リュート

マスター……って別の名前になってたけど、バレーレでしたね、『外伝2』での最初の名前は、フルートでした。リュートが実名名なので、表裏つながらフルート。秘ノ宮裏にも「フルートでいくわ」なんて話してたんだけど、「フルート」ってあまや声で鳴かれるシーンを想像してはいちばんピンと来なくて。結局、マスターに改名。

『外伝2』を考えた時から、次はリュートの神聖魔族の力覚醒しなさいと決めていました。同時に、より距離を広げてイベリアを入れてやろう、ほぼユーロディア全土征服願望にしてやろうと。それが一番お客さんがスッキリを味わえるだろうと考えていました。

この文章を書いていて気がついたことですが、原点回帰って、地に回帰することじゃなくて、リュートに回帰することなんです。リュートが『巨乳ファンタジー』シリーズのゼロ地点なんです。

ばくち18世紀50年のキャラクターの中でも、これだけ愛されつづけた主人公はいません。サグセスの快楽を味わわせるために最初ばかりにされることにより、そのストレスを外すために、文句を言われてもさりと受け流して全然気にしないやつにしよう……という考えで、結果的に非常に人間性と男性性の高いキャラクターに育ってくれました。『同族生2』型の古い巨乳型主人公が通用しないというのはわかっていましたが、サグセスの快楽感を味わってもらおうというコンセプトが、リュートを作り上げてくれたんだ、と感じます。リュートをつくるまでは、ばくちも自分が描かれていないという意図を持ってそれで苦しんでいることもしましたが、自分は認められているんだ、だめな部分もいっ部分も含めてすべて正しく認められているんだと深く感じるようになってから、精神的にかなり落ちるようになってきました。そういう状態になってからつくったのが、『巨乳ファンタジー』であり、リュートです。

つづきのとしてのリュートの物語を終えるにあたり、本当にファンの人をみなさん、そして配役のみなさんにありがたうという気持ちでいっぱいです。

リュートを、ヒロインたちを、野郎たちを、巨乳ファンタジーシリーズを愛してくれて、本当にありがたう。

■2 if について

お話については、『外伝2』をつくっている時に社長さんからいただいて御答（OK）していました。

1月頃から、ばくちの方は本格的に作業に入ります。楽しみにしてください。

