

# 「幻想水滸伝 VI」が PlayStation 3 で発売する予定を経て 発売不可能な状態へ至るまでの遷移

たつきー<sup>1</sup>

概要：本稿では、株式会社コナミデジタルエンタテインメント（東京都港区）から発売されている人気ゲームシリーズの「幻想水滸伝」について、そのナンバリング第6作目である「幻想水滸伝 VI」が PlayStation 3 で発売する予定があったということを明らかにする。その上で、現状では「幻想水滸伝 VI」がもはや発売不可能な状態に陥っていることを指摘する。

## 1. はじめに

株式会社コナミデジタルエンタテインメント（東京都港区、以下、「コナミ」と表記する）より、PlayStation や PlayStation 2 などのハードウェアで発売されている人気ゲームシリーズ作品に、「幻想水滸伝（以下、「幻水」とも表記する）」という作品がある。最新の幻水のナンバリングタイトルの発売は「幻想水滸伝 V（2006 年 2 月 23 日発売）」まで遡らなければならないが、次作の「幻水 VI」は果たしていつ発売されるのか、ファンの間での期待は止まない。

本稿では「幻想水滸伝 VI」が発売される予定の時期やその対応ハードウェアについて、現存する資料を根拠に推論を行う。加えて「幻水 VI」の現状を併せて分析し、一定の知見を得ることを目的とする。

## 2. 幻水のナンバリングタイトルの歴史

幻水のナンバリングタイトルの発売日は以

下のとおりである<sup>2</sup>。なお、多機種で発売されている作品については、最も早く発売された機種の発売日を記載している。

幻想水滸伝…1995 年 12 月 15 日  
幻想水滸伝 II…1998 年 12 月 17 日  
幻想水滸伝 III…2002 年 7 月 11 日  
幻想水滸伝 IV…2004 年 8 月 19 日  
幻想水滸伝 V…2006 年 2 月 23 日

## 3. 「幻想水滸伝 VI」は PlayStation 3 で発売される予定だった？

幻水のナンバリングタイトルの次作、「幻水 VI」について、2015 年 10 月 1 日現在、その情報は無い。「幻水 V」が発売されたのは前述のとおり約 9 年半前である。この 9 年半の間、「幻水 VI」が発売されそうな動向は全く見られなかったのであろうか。

この点、「幻水 VI」が PlayStation 3（以下、「PS3」と表記する）で発売されることが予想



る（図3）。



図3 掘り起こし秘蔵イラスト

ここで着目すべき事実は、これらのイラストが描かれた年である。なんと、その全てが2006年～2007年という年なのである。当時にしてみれば、なぜ今さら幻水のイラストがこの時期に描かれたのか、という疑問が当然に浮かんでくる。どうしてこの時期なのか。この時期と一致を見る事象として何があったのか。

そうなのである、ちょうどこの時期にPS3が日本で発売されたのである。前述のとおり、PS3の発売日は2006年11月11日である。つまり、PS3の発売の時期に合わせて幻水の新規イラストが大量に描かれていたのだ。それも、石川氏と河野氏による「幻水I」～「幻水IV」のイラストがである。これはいったい何を意味するのか。

この点、「まるごと！幻想水滸伝ブック<sup>12</sup>」や「幻想水滸伝 幻想真書<sup>13</sup>」に収録しようとしたイラストであるという説もある。しかし、前者についてはその内容を読めば分かるように「幻想水滸伝V」のプロモーション用に作られた本であり、後者については最新号のVol.16<sup>14</sup>の発売以降に次号が出版されておらず、Vol.16が実質的に最終号となっている。

したがって、これらの書籍のために描かれたイラストではない。

ゆえに、これらのイラストがこの時期に描かれたという事実が意味するところは一つしかない。すなわち、「幻想水滸伝VI」への布石として、幻水のプロモーション用の素材として描かれたということである。そうでなけ

ればあえてこの時期に描かれる根拠がない。

そして描かれていたイラストの内容から判断して、「幻想水滸伝VI」は、「幻水I」～「幻水IV」と深く関わるストーリーが予定されていたことが推測される。来たるべく「幻水VI」に向けて石川氏と河野氏によるイラストを大量に投入し、これまでの幻水を想起させ、「幻水VI」の発売を盛り上げようという意図があったことは、想像に難くない。

「幻想水滸伝VI」はPS3で発売される予定の作品であったことがこの点からも証明される。

### 3-4. 村山吉隆氏へのインタビュー

さらに決定的で貴重な資料がある。Suikoden Revival Movement<sup>15</sup>による村山吉隆氏（以下、「村山氏」と表記する）へのインタビュー<sup>16</sup>である。村山氏はインタビュー中で以下のように語っている。

質問：

「Bluemoon Studio」を立ちあげられてから、コナミから村山さんに対するオファー（「コナミに戻ってきて欲しい」などの）はあったのですか？

村山：

コナミに正式な社員として戻ってくれ、といった類のオファーは一切ありませんでした。しかしながら、コナミからの様々なオファーは何回かありました。いずれも実現には至りませんでした。

コナミから村山氏へのオファーの内容は、幻水的制作依頼以外にあり得ないだろう。少々辛辣に述べるならば、幻水的制作依頼以外にコナミが村山氏にオファーを出す理由を見い出すことができない。そしてコナミは、あえ

て村山氏を招聘しようとしたのだから、そのオファーにより産み出そうとしていた作品は幻水のナンバリングの最新作品と考えて間違いない。

それが「幻水Ⅳ」でもなく「幻水Ⅴ」でもなく「幻想水滸伝Ⅵ」であるという理由は、村山氏が「ツキヨニサラバ<sup>17)</sup>」や「転生學園月光録<sup>18)</sup>」を手がけていた時期から推測できる。

しかし、である。村山氏はこのオファーを断っているのだ。それも一度ならず、数回に渡って断っているのである<sup>19)</sup>。その理由については村山氏本人にしか分からないだろうし、分かるはずもない。おそらく墓場にまで持参されるような内容であろう。

コナミに対する怨恨に近い感情があったのかもしれない。コナミから不相応な待遇を示されたのかもしれない。村山氏にとって「幻水」はすでに過去の遺物だったのかもしれない。もう「幻水」なんかに関わるのはまっぴらだったのかもしれない。

ただ、いずれの説にしても、「かもしれない」という仮説の域を出るものではない。

それでも、一つだけ明確となった揺るぎない事実がある。それは、「村山氏は『幻想水滸伝Ⅵ』の制作依頼を断った」という事実である。

つまり「村山氏がオファーを断らなければ『幻想水滸伝Ⅵ』が2007年近辺に発売されていた」ということである。この点からも「幻想水滸伝Ⅵ」がPS3で発売予定であったことが認められる。

### 3-5. 本章のまとめ

以上、「3-1.」から「3-4.」までの複数の論拠によって、「幻想水滸伝Ⅵ」はPS3で発売される予定があったことが立証された。

## 4. そして「幻想水滸伝Ⅵ」は発売不可能な状態へと遷移する

前章で「幻想水滸伝Ⅵ」がPS3で過去に発売される予定が確定的であったことを明らかにした。それでは、幻水Ⅵの「今」はどのようなのであろうか。本章では現時点<sup>20)</sup>での「幻水Ⅵ」の趨勢について論じていくことにする。

### 4-1. 村山氏が制作を断ったことが枷となりコナミは身動きが取れなくなった

「3-4.」で述べたように、「幻想水滸伝Ⅵ」の制作を村山氏に断られたことにより、それが枷となってコナミは同作品について身動きの取れない状況になってしまったのではないだろうか。

村山氏が制作を断った「幻想水滸伝Ⅵ」を、他の誰が「幻想水滸伝Ⅵ」として作ることができようか。コナミに僅かに残る心ある有志が、村山氏とコナミとの交渉の過程を知っているがために、最後の矜持として「幻想水滸伝Ⅵ」には触れないようにしている、と考えるのは考え過ぎであらうか。もしそうであるとすれば、この点においてはコナミを評価することができる。

たとえそれが考え過ぎであるとしても、村山氏が制作依頼を断ったのだという事実は、「幻水Ⅵ」の制作を立ち行かなくさせるには十分な事実である。

なぜなら、周知のとおり、村山氏のディレクションなくして「幻想水滸伝」という作品の正統な続編というのはあり得ないからである。幻水の世界は主に村山氏によって創られ、主に村山氏の頭の中にその全容が収められているからである<sup>21)</sup>。

したがって、もはや幻水のナンバリングの新作が正統な続編であることには期待できない。そしてコナミもそれを理解していて、正統な続編でない「幻水Ⅵ」を発売しても売上

の期待が持てないことをこれまでのシリーズの売上本数から把握している。結局、今の「幻水 VI」の状況は「進むも地獄、退くも地獄」の状態に陥ってしまっているのである。

つまり、「幻想水滸伝 VI」は実質的に発売が不可能な状態になってしまっているのである。

#### 4-2. 村山氏が固辞したことでコナミは舵取りを大きく変えなければならなかった

前掲の図3の「掘り起こし秘蔵イラスト」から改めて考えてみよう。

図3のイラストが描かれた正確な月日と、コナミから村山氏へのオファーがあった正確な月日のどちらも不明確ではあるが、順序としてはほぼ同時進行かあるいはイラスト描画が先行して進んでいたことが推測できる。なぜなら、先に村山氏へのオファーが断られていたとしたならば、イラストを描く動機は失われ、イラストが無用のものになってしまうからだ<sup>22</sup>。

村山氏の承諾を得ず、イラストなどの企画を並行または先行して進めるというこの無謀とも思えるスケジュールを考えると、コナミは村山氏にオファーを断られるとは思っていなかったはずである。たとえ一度は断られたとしても、交渉を続ければ首を縦に振らせることができる自信があったに違いない。イラスト描画や周辺企画が先行し過ぎていて、もはや「幻水 VI」のプロジェクトを中止させることが不可能な状態にまで達していたのかもしれない。

「3-2.」で示した「新規ロールプレイングゲーム」という表現は、コナミが村山氏と交渉している最中の表現としてとらえることで、上記の事実と辻褄が合い、「3-2.」の結論の説得力が増す。

つまり、コナミは村山氏から承諾を得るこ

とを至上命題としていたのだ。よって、待遇面では相当の好待遇が村山氏に示されたことが予想される。

しかしそれでも村山氏は固辞したのだ。この事実は重く受け止める必要があるのではないだろうか。

結果として、コナミは「幻想水滸伝 VI」の発売を諦め、「幻想水滸伝ティアクライス<sup>23</sup>」という作品を発売するしかなかった<sup>24</sup>。この作品は、「幻想水滸伝」シリーズとして、RPGにも関わらず初めてナンバリングタイトルが付与されなかった作品である。「幻想水滸伝 VI」を出せなかったコナミは、そのような方向に進まざるを得なかったのだ。そして現在においても人材や予算の都合から、この方向性を維持せざるを得なくなっているのである(後述)。

村山氏がオファーを断ったことにより、幻水が進む方向性が大きく変わるようになったのである。

#### 4-3. 現在のコナミの体制から推測する「幻想水滸伝」の今後

2015年10月1日時点でのコナミ(本稿では「コナミデジタルエンタテインメント」のことを指す)の社長は早川英樹氏<sup>25</sup>である。早川氏は「ドラゴンコレクション<sup>26</sup>」というスマートフォン用ゲームをヒットさせた立役者である。

早川氏へのインタビュー記事<sup>27</sup>からは、今後のコナミは「モバイル」への傾倒を強める旨のことが読み取れる。

「幻想水滸伝 VI」がモバイルデバイス用のゲームとして発売する可能性はゼロではないが、モバイルゲーム(ソーシャルゲーム)特有の課金システムなどを組み込む必要があることから、それは正統な続編にはなり得ないだろう。しかし一方でコンソールゲームとし

て発売される確率は、「4-1.」や「4-2.」で示したように限りなく低い。

つまり、「モバイル」に注力する今のコナミの体制では、「幻想水滸伝 VI」が発売する可能性はないと言ってよいだろう<sup>28</sup>。

#### 4-4. 現在のコナミの体質から推測する「幻想水滸伝」の今後

前節ではコナミの体制面について触れたが、より深刻な事柄が存在する。コナミの体質の部分である。

2015年8月3日付の日本経済新聞の記事がある<sup>29</sup>。

そこには、現在のコナミが「ヒトやソフトを次々と切り離し」、「金のなる木」であるソーシャルへ傾倒しようとしていることが指摘されている。さらにコナミ内部で情報統制やパワーハラスメントまがいの行為が行われていることも示唆されている<sup>30</sup>。

この記事などから鑑みると、コナミには開発力や開発資源が現在ほとんど残っていないと考えるのが妥当であろう。経営側が「儲かる」と判断した僅かなタイトルに対し、僅かなリソースが集中的に割り当てられているという認識で間違いない。

そして、コナミはいわゆるコンソールゲームからは徐々に手を引いていきたいと考えているのではないだろうか。「ラブプラス<sup>31</sup>」、「ときめきメモリアル<sup>32</sup>」、「メタルギア<sup>33</sup>」、「桃太郎電鉄<sup>34</sup>」の各シリーズについてのコナミの対応<sup>35</sup>から、そのことがうかがえる。

もしコナミの経営方針が、その時代の「稼げる」流行をひたすらに追うものであるならば、エンタテインメント事業については、スマートフォンのアプリケーションソフト（ゲーム）に注力するのは当然のふるまいではある。

しかし、このような体質の下では「幻想水滸伝 VI」の発売はあり得ないことは、前節な

どで述べてきたとおりである。

#### 4-5. 再び村山氏へのインタビューより

「3-4.」で示した村山氏へのインタビュー<sup>36</sup>において、同氏は以下のように述べている。

村山：

「幻想水滸伝」というタイトルは、コナミが何かしらの動きを見せなければ前に進むということは現状ではあり得ません。

ここまで論じてきた内容を咀嚼すれば、この回答の真意は「コナミを動かすことができれば『幻水 VI』は発売できるよ」という前向きなものではない。そうではなく、「（村山氏がオファーを断ったことで）コナミが動くことはあり得ず、だから『幻水 VI』が発売されることもはやあり得ないよ」というメッセージを発しているのだとする解釈の方が合理的である。

そして現在のコナミが「幻水 VI」を発売しても品質に全く期待はできず、そもそもコナミはモバイルゲームにシフトしており、幻水をソーシャルゲームにして出すこともほとんど考えられない。今や、「幻想水滸伝」というタイトルは、人やお金や時間といった、コナミの数少ない貴重な資源を投入できる対象ではなくなっているのだ。

完全に八方塞がりである。「幻想水滸伝 VI」は、進む道を封じられてしまったのである。

#### 4-6. 本章のまとめ

以上、「4-1.」から「4-5.」までの複数の論拠により、現状では「幻想水滸伝 VI」の発売が不可能となっていることが立証された。

#### 5. 結論

以上、「3.」と「4.」の議論により、以下の

2 点の命題が示された。

1. 「幻想水滸伝 VI」は PS3 で発売される予定が存在した

2. 現在の状況では「幻想水滸伝 VI」が発売されることはあり得ない

上記 2 点の命題の証明が終了したことをもって、本稿での議論を終える。

## 6. もし『幻想水滸伝 VI』が発売される」と仮定した場合

前章の「結論」には希望というものがあまりにも存在しない。そこで異例ではあるが蛇足的に本章を設け、直近で『幻想水滸伝 VI』が発売される」と仮定した場合に、その具体的な様態を推察してみたい。

### 6-1. 「幻想水滸伝」の版權を日本のコナミが手放すとき

まず、もし近く「幻想水滸伝 VI」が発売されるとしたならば、その唯一の機会が訪れる時節というのは、日本のコナミが「幻想水滸伝」の版權を手放したときであろう。その場合には新しい版權所有者が現れることになるが、それは日本国内の有力メーカーか、あるいは海外のコナミに渡る可能性が高いと考えられる。いずれの版元に版權が渡ったとしても、コストを投資して入手した版權である以上、一定のレベルでの作品への投資はなされ、一定以上の評価を得られる作品となる可能性は高く、期待が持てる。

もし新しい版權取得者が現れなかったとしても、後述するクラウドファンディングサービスによる支援が期待できる。

### 6-2. 村山氏の「幻想水滸伝」に対するモチベーションが上昇するとき

前節のように幻水が日本のコナミの呪縛から解かれた際、もしそのことが村山氏の中に存在する何らかのしがらみを取り除くことにつながるのであれば、「幻想水滸伝 VI」を村山氏が担当する可能性もあり得るのではないだろうか。

「4-5.」で引用した村山氏へのインタビューの回答を改めて引用する。

村山：

「幻想水滸伝」というタイトルは、コナミが何かしらの動きを見せなければ前に進むということは現状ではあり得ません。

この回答は「4-5.」で示した解釈とはさらに別の解釈が可能である。それは、「幻水が日本のコナミの手を離れたならば、私（村山氏）は動く用意があるよ」という解釈である。

そのように判断できる理由の一つとして、村山氏がクラウドファンディングサービスに対して好意的姿勢を見せているという事実が挙げられる。メーカーではない別の主体が母体となってゲームのプロジェクトを後押しすることを高く評価しているのである。

具体的には、村山氏はインタビュー<sup>37</sup>の中で、クラウドファンディングサービスの一つである Kickstarter<sup>38</sup> について次のように述べている。

村山：

私は「Kickstarter」の「ファンによる、ファンのための」というスローガンは、先ほどまで私が申し上げてきた懸念を解消する理念としてとても素晴らしいものだと考えています。

「幻想水滸伝」の支援主体によっては、村山氏が「幻想水滸伝」というステージに再び登場する可能性があるのだ。

### 6-3. 本章のまとめ

「6-1.」および「6-2.」で述べたいずれかの、あるいは両方の流れが成立するとき、「幻想水滸伝 VI」は息を吹き返し、私たちの前に再度その姿を見せてくれることになるだろう。

特に「6-2.」が成立するとき、「幻想水滸伝 VI」は私たちが最も望む形となって発売されることが期待できる。

可能性は低いけどゼロではない。今はただ希望を抱き、周辺活動などで幻水のコミュニティを盛り上げつつ待ち続けることが、私たちができる唯一のことであり、私たちがすべき唯一のことなのである。

村山氏はインタビュー<sup>39</sup>の最後に以下のよう述べている。

村山：

私たちはゲームメーカーに対して忘れさせちゃいけないんですよ。真剣に情熱的にゲームを愛している人がいるということ、そう、「幻想水滸伝」を愛している人が大勢いるということ。

### 7. 最後に

私は少々悲観論者であることは付記しておく。

#### 注釈一覧

1. @budehuc (<http://obel.hatenablog.jp/>)
2. Wikipedia(<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B9%BB%E6%83%B3%E6%B0%B4%E6%BB%B8%E4%BC%9D%E3%82%B7%E3%83%AA%E3%83%BC%E3%82%BA>) による
3. Wikipedia([https://ja.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_3](https://ja.wikipedia.org/wiki/PlayStation_3)) による
4. <http://ebten.jp/eb-store/87/> など
5. <http://dengekionline.com/>
6. どなたか紙媒体の資料を有していたら、貸与・引用させて頂けないでしょうか

7. <http://www.g-rev.com/>
8. <http://www.g-rev.com/Schedule/Playstation3/Jp/schedule.html>
9. 2007 年 11 月 22 日発売、株式会社エンターブレイン、ISBN 978-4-7577-3946-8
10. しかしコナミからの返答は、「幻想水滸伝 VI」ではなく、「幻想水滸伝ティアクライス」という形として返ってくるようになった
11. [http://www.konami.jp/products/style\\_nm0275/](http://www.konami.jp/products/style_nm0275/)
12. 株式会社エンターブレイン、2007 年 8 月 10 日、ISBN 978-4757736733
13. 「Vol.1」について、株式会社新紀元社、2000 年 7 月 19 日、ISBN 978-4883177967
14. 株式会社新紀元社、2004 年 8 月 9 日、ISBN 978-4775302897
15. <https://www.facebook.com/SuikodenRevival> および <http://suikodenrevivalmovement.com/>
16. <http://obel.hatenablog.jp/entry/20140831/1409488024> (拙訳)
17. タイトー、2005 年 2 月 24 日発売
18. アスミック・エース エンタテインメント、2006 年 11 月 22 日発売
19. そのうちの何回かについては、「ツキヨニサラバ」や「転生学園月光録」の開発期間と重複していたからという理由は考えられる
20. 2015 年 10 月 1 日現在
21. 「幻想水滸伝 ソウルイーター<下> (株式会社メディアワークス、2000 年 4 月 15 日発売、ISBN 4-8402-1493-X)」の「小説版『幻想水滸伝』によせて (pp.328)」にて、村山氏は、「幻想水滸伝は全てを許す世界」、「多くの人々の目が見た幻想の世界が、多くの人々の手を通して広がっていくことを願っています」と述べていることは付記する
22. そして現実にならなくなったのである
23. <http://www.konami.jp/products/tierkreis/>
24. 「幻想水滸伝ティアクライス」の評価が低いということを主張した記述ではなく、「幻想水滸伝 VI」とは異なる作品を出さざるを得なかったということを主張した記述である
25. <http://www.konami-digital-entertainment.co.jp/ja/message.html>
26. <http://www.konami.jp/dracolle/>
27. <http://trendy.nikkeibp.co.jp/article/column/20150424/1064004/sage.html>
28. カードゲームのようなタイプのソーシャルゲーム（非ナンバリングタイトル）で発売される可能性はあるかもしれない
29. <http://www.nikkei.com/article/DGXMZO89986400R30C15A7000000/> (ただし無料会員として登録しなければ本文が読めない)
30. 邪推ではあるが、村山氏はコナミの体質に反旗を翻した



先駆者だったのかもしれない

31. <http://www.konami.jp/osirase/150318/>

32. 31. の注釈に同じ

33. <http://www.konami.jp/osirase/150320/>

34. <http://www.konami.jp/osirase/150603/>

35. [http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1506/02/news131.](http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1506/02/news131.html)

html など

36. 16. の注釈に同じ

37. 16. の注釈に同じ

38. <https://www.kickstarter.com/>

39. 16. の注釈に同じ

(2015 年 10 月 24 日採択)  
(幻想水滸伝学会 論文 第 27 号)