

「幻想水滸伝 III」の「統合編」と「ルック編」は別の描き方があり得た

ポッチの紋章

(概要)「幻想水滸伝 III (以下、幻水 III)」は、その開発経緯を鑑みると一筋縄ではいかなかったことが推測される。2 度の発売延期を経た中でシナリオに変遷はあったのか。あったとしたならばどのようなものであったのかをゲーム内の表現に着目して明らかにする。

1. はじめに

「幻水 III」は「2001 年の冬」「2002 年の春」「2002 年の夏」という 2 度の発売予定日の延期を経てリリースされた。このような過程を経る中で、当初書かれていたシナリオと発売時のシナリオに差異はなかったのだろうか。

本稿では「体験版」のディスクの中身の解析¹を通じ、その内容とゲーム内表現を考え併せその疑問を明らかにする。

2. 解析

解析を行うために用いるディスクは「電撃 PS2 KONAMI Fan Book²」に付属するディスクである。このディスクの中には幻水 III の体験版が収録されていた。

体験版中の ETC.BIN というファイルにゲームの重要な内容が収録されている³。このファイルのタイムスタンプは 2001/9/10 3:43:58 となっており、少なくともこの時刻以前に制作された内容が格納されていることになる。

ETC.BIN のアドレス 0x0C0AF628 には「ルック編オープニング」という記述が存在する。同様に、0x0C0B8990 には「次回からルックの物語を選択出来ます」という記述が存在し、0x0C0B9D60 には「ルック編あらすじ」という記述が存在する。

したがって、2001 年 9 月の時点ですでに「ルック編」はシナリオに組み込まれていたことになる。さらに、3 章までの(トーマス編とコロク編を含む)全あらすじ⁴が製品版と同じ内容で記述されている。

また、0x06FE5008 には「ラスボス羽」という記述もあり、ラスボスも含めた幻水 III のシナリオの全体像はすでに根幹の部分まで固まっていたことがわかる。

他にも、MAIN.ELF (製品版では SLPM_650.73) にはシナリオ単位ごとに区切られたファイルのファイル名一覧が記述されているが⁵、それも製品版とほぼ同等のものとなっており、体験版の時点でファイル構成(すなわちシナリオ構成)も固まっていたことがわかる。

3. ゲーム内表現との差異

ストーリー全体の構成は 2001 年秋の時点ですでに決まっていたとはいえども、それが製品版のゲーム内で期待どおりに表現されていたかどうかについては別の問題となる。「主人公たちが合流した後の展開については当初予定していた

ものからかなり短くなっている」との回答がそれを示唆している。

ゲームという表現手段を採る以上、受け手にシナリオを伝えるためにはそれをゲームの「文法」に乗せる必要がある。この乗せ方によっては、シナリオの趣旨や目的が期待どおりに伝わらない可能性もある。

4. 「統合編」と「ルック編」は別の描き方があり得た

以上より、「統合編(4 章および 5 章)」と「ルック編」については別の描き方があり得たと推測する。もともと、それは「描き方」の問題であって、物語の結末は変わるものではないというのが僕が導いた結論である。

5. 結論

幻水 III のストーリーの全体像は 2001 年夏の時点ですでに決まっていた。しかしながら、その描き方については別のものになり得た可能性を拭えない。

物語の結末が同一であれ、その過程が別のものであり得たということは、僕たちの想像力をこれからも掻き立てていくことになるであろう。

注釈

1. プロテクトが掛かっていないディスクの中身を解析することは著作権法 30 条の 4 などで積極的に肯定されている
2. 2001 年 11 月 16 日発売、発行はメディアワークス(当時)
3. ゲーム本編以外にもこの体験版のディスクにしか収録されていない内容もあり、たとえばレックナートや炎の英雄についての一言メモなどが確認できるし、幻水 I の「サウンド開発者たちの戯言(DATA/00_INIT_SOUND.573)」のような隠しテキストも確認できる
4. トリニティ・サイト・システムの画面における「伝記」の内容
5. たとえば、msvi はルック編の内容が格納されているファイルのファイル名である