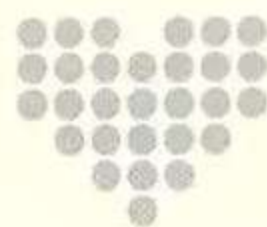




ラプラス
L O V E P L U S



ラブプラス
L O V E P L U S



ラプラス
L O V E P L U S

Today's Schedule



部活



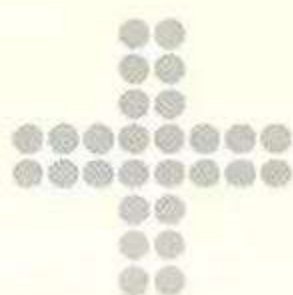
バイト



外出



・・・?



AM 9:00

あの…今日も
イメージトレーニング
するんですか？

うん！…あれ？
まさか愛花ほどのプレイヤーが
このトレーニングを知らないわけ
ないよね？

……もちろん
知ってるよ？

じゃ、今日も
グリップの指導から
お願いしようかな！

かああ ~~ああ~~ ああ

ココが一番
感覚が鋭いから
覚えやすいんだよね！

ネットに書いて
あったんだけど…
あ、常識かあ！

そ…そうだよ！



え…つと…
こ…こんな感じ
わかる…かな？

そんな中途半端に
しちゃったから
なんかできてきちゃったよ!!



な…なんとか
しなきゃっ

ま…愛花ッ



ごめんなさい!!



だめっ…

は…あつ

あつあつ

どんどんあふれてきちゃって……

どうしよう……!!

ひゃん!!

ダブルスはお互いの呼吸を
あわせるのが
大切だからね

……

俺も
がんばるよ!

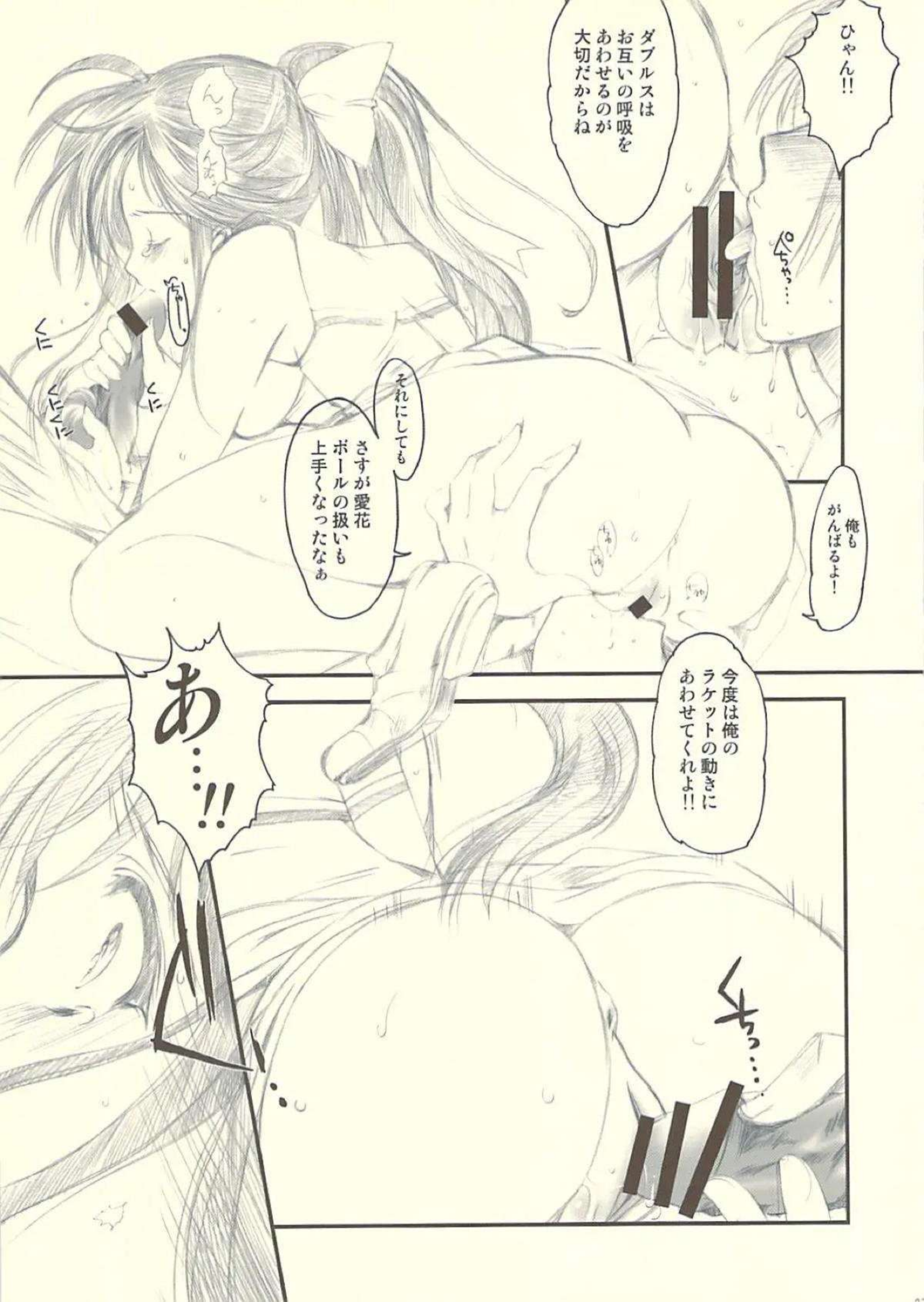
それにしても

さすが愛花
ボールの扱いも
上手くなったなあ

今度は俺の
ラケットの動きに
あわせてくれよ!!

あ……!!

……



あ…あれ？
もしかして愛花
初めてだった？

そ

そんな…ことつ
ない…よ

はあああッ!!

や…やだっ!! 痛い…っ

初めてだって わかつちやう…!!

キキ

キキ

キキ

俺が後ろ^{バック}も守るからさ
愛花は激しく攻めこんで!!

でも…もつと

ストロークさせなきや!!

キキ

キキ

キキ

キキ

PM 2:00

最近頑張ってくれてるから
ご褒美…あげなきゃね？

たまには息抜きしないと
長続きしないし

こういう仕事だと…
たまってるものもいっぱい
あるでしょ？



ほら？

♡…♡だよ♡

…まだ
挿れるところ…
わからないの？

ふふ

ぬ、
あ、

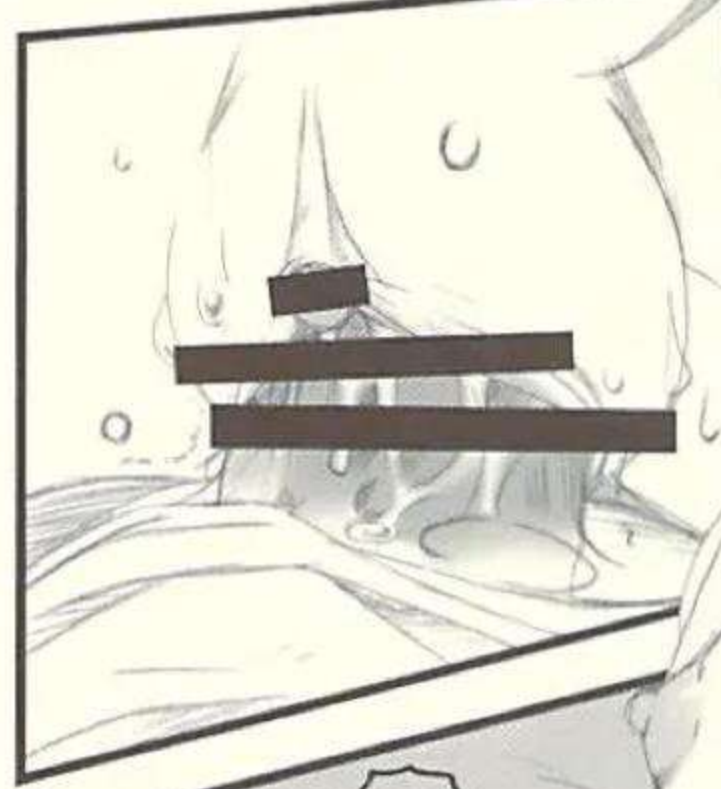
いっちゃんあんなに

くっつくわあ！！

はい...つちやったね

ん.....

全部...



こらっ 今ちよつと
イキそうになったでしょ!

もおっ
私より先に
イったら
ダメなんだからね♡

きやッ!?

やっ

なに!?

あ...あれ?

んんん





こんな…っ

リードされちゃうなんて!!!

こ…こらあつ
ちよ…うしに乗るんじや…

あ…っ

あ…っ

あ…こすれ…るっ

やだ…っ
いつもより…!!

本当の私の気持ち…

本当にして欲しいこと

じゃ…俺は
寧々さんに3倍返し
しちやおつと

…もおつ…
困ったさんね…♡

見透かされちゃうたのかな…

こんなの反則だぞ?
次はおしおきしちゃうん
だからね!

と…

PM 5:00

あのさ…なんでいつも胸ばかりそんなにいじるの？

ん？

やっぱり…おかし…？

そりゃ…リンコだってもうちよつとは…おっきくしたい…けど…

んっ

凜子とこうしているとき、なんつーかこう…童心に帰るとい…なつかしーって…

小学生かっつーの!!

噛むなあ!!



あ…っ

そこ

や…あつ

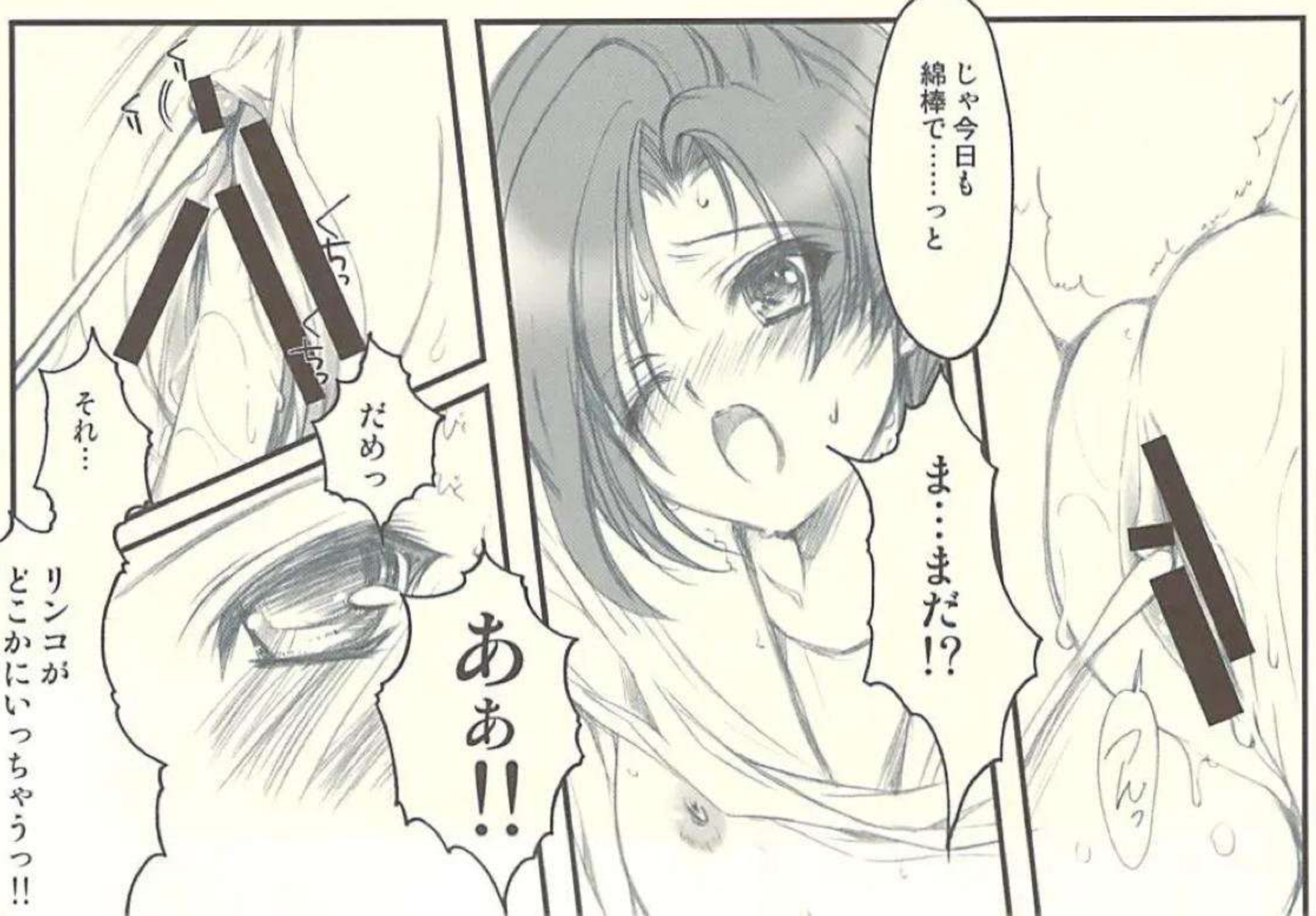
でもそろそろ
こつちも慣れてきたかな?

乳首いじるだけで
こんなに濡れるように
なってきたし

クリトリスも
少し
おつきくなったかな

だ…だって…
そこ…ばっかり
さわる…か…らあ!!

あ…っ
あ…っ
あ…っ



じゃ今日も
綿棒で…っつと

ま…まだ!?

ああ!!

それ…

だめっ

リンコが
どこかにいっちゃうっ!!

…あ………？

お…しまら…

ちゅぽ…

リンコね…なんだか…
寂しい…の

リンコのこと
寂し…いみたい…

じゃ、もう少し
太いのを試してみる？

え…？

…え!?

…

ん
あ
あ



彼氏カゼロ……



う……うなれ
俺のタッチペン……

田中タカシ

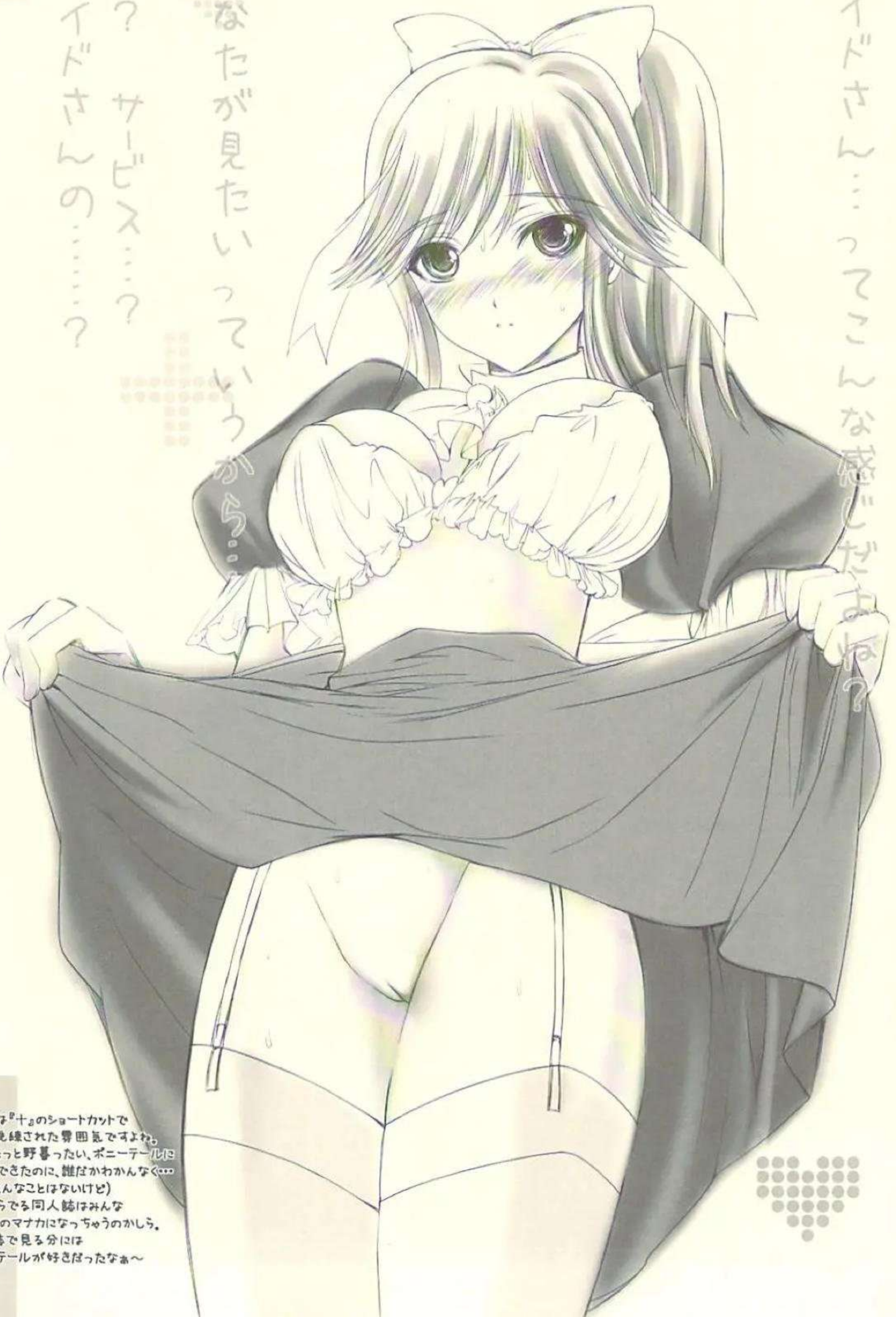
メイドはし…ってこんな感じだよ？

あなたが見たいうっから…

え？ サービス…？
メイドさんの…？

し…知ってるよ？

えっと…こんな…かんじ…？



マナカは『十』のショートカットで
すごく洗練された雰囲気ですよね。
あのちょっと野暮ったい、ポニーテールに
なじんできたのは、誰はかわかんなく…
(いやそんなことはないけど)
これからでる同人誌はみんな
ショートのマナカになっちゃうのかしら。
同人誌で見る分には
ポニーテールが好きだったなあ～



今度…家庭教師のアルバイトも
はじめちゃうかなあ…。

高1くらいまでだったら
教えられるし…え？
信じてくれないの？
…そんなこと考えてないんだから！

…もしかしてやきもち…？…ふふ…

しかし、このゲームは髪型での記号化を
壊した革命的なギャルゲーだよわ！
そこはほんとにすごいと思う…。
それでも、個々の個性がわかるのが
ミノタローさんのデザインのすばらしさ。
1枚1枚の絵の完成度といい、
ほんとに好きな絵師さんだなあ。
可愛さとかを真似たいけど、
すっごく難しいバランスでたいへん。
繊細さもほしいし、
線の細さとか大事にしたい！

ネネさんは完璧なようで、スキありすぎな
ところがたまらなくかわいいですよわ。
やばいよなま
少年から中年まで、幅広い男心を
わしづかみだもん。
そして公式からエロ認定だもの！

さっさと『+』ほ、さらに泥沼化にちがいない…！
さて、どんなイベントが追加されている
ことやら…。
次のキでさらに奇想広げてみますわ！

ではまた夏コミで！
あいざわひろし



というも、今までの恋愛ゲームは告白が成就したら終わりだった。むしろエンディングなどで後日談として、数年後が語られることはいくらでもあったが、ゲーム世界としてはそこで終了していた。

その逆で永遠に続く世界で最終目標がなく延々とプレイするゲームは、イントロに「友達パート」ほどの重きは置かれていなかった。

イントロが比較的長いと思われる『おいでよ どうぶつの森』でもせいぜい15分程度だし、たいていのゲームは数分以下だ。

もちろん、近代的なゲームには、当たり前のようにチュートリアルがあるので、そこまで含めればゲームのイントロは長くなるが、ことゲームスタート以前については、あくまで「どうしてあなたはこういう状況にいるのか？」についてはト書き以上の意味合いはなかった。

ところが『ラブプラス』は、そこが決定的に違う。

「友達パート」は音声スキップせずにプレイすれば数時間以上。一人と仲良くなる最適プレイをしてもゲーム内時間で軽く50日以上はかかる代物で、ちょっとしたときメモ型の恋愛ゲームの普通のプレイ時間ぐらいの長さがある（ゲームとしてみるとかなり攻略のしがいがあるので、友達パートだけでも結構遊べる）。

そして「友達パート」の延長として（間にスタッフロールが挟まり）恋人パートに入る。つまり友達から恋人になるプロセスをゲームとして味わうわけだ。

これが『ラブプラス』のもっとも重要で、そして新しいところ、バーチャルコミュニケーションするゲームで、プレイヤーにはっきりとプレイする理由を与えているということだ。

これは他のゲームと比較してみればいい。

例えば『どうぶつの森』では、どうぶつたちと仲良くなる必然性はない。少なくともイントロで紹介されるプレイヤーは、いきなりカッパのタクシーに乗っている謎のガキで、どうぶつと仲良くするべき理由は読み取れない。

極端な想像をするなら、プレイヤーは恐るべき連続殺人犯で、警察から逃げて田舎の村に逃げ込むつもりなのかもしれない。

そして面倒になったら村人を皆殺しにすることもなんとも思わない人物という想像を否定することは出来ない。

でも『ラブプラス』ではそれはあり得ない。

プレイヤーは意図して相手の女の子を選んで、恋人モードに入ったのであり、ちゃんとその子に対する思い入れがあってプレイしているのだ。つまり恋人になる前があるからこそラブプラスはキャラクタに思い入れが出来るし、面白いわけだ。

別の角度から考えても「友達モード」をスタッフがどれだけ重視しているか知ることが出来る。

DSはROMマシンで今のDSで使用可能な最大のROMを使っても、まだCDROM枚も入らない。

（勘違いしている人が良くいるが、ROMの容量はビット単位で8分の1になる。だから例えば2ギガビットROMなら256メガバイト程度であり、CDROMの半分に満たない容量である）

そして、ROMの容量は常に厳しい物であり、

つまり友達モードのイベントを増やす=恋人モードのイベントを減らすなのだ

いいかえるなら、容量の制限が厳しいROMで、スタッフがガッチリプレイ出来る友達モードを入れた事実そのものが、友達モードが決して付け足しでなく、恋人になるための通過儀式（イニシエーション）として作られていることが良くわかる。

つまりストーリーの形で、バーチャルコミュニケーションをするゲームにプレイヤーがプレイしたくなる（飽きにくくなる）動機をしっかりと作り上げるゲームを作った、というこの点がもっとも『ラブプラス』の新しいところなのだ。

ただゲームデザイン的な話をすると、せっかくの友達モードが恋人モードに活かされているとは言いがたいのが残念だ。

友達モードでストーリーが出来ているのに、これがさっぱり恋人モードには反映されないのは、全くどうかと思う。

例えば二人同時攻略していたときなら、登場した女の子が、ふと現れ二人を祝福するようなイベントがってしかるべきだったと思うし、さらに書くなら（容量の都合で厳しいことは百も承知で）、恋人モードになったとたん、今まで出てきた女の子がピッタリ出てこなくなるのは、世界観的におかしくないかと思ってしまう。

もちろん恋人モードは完全な二人の世界なんだといわれてしまえばそれまでだが、それではなんのために友達モードを用意したのか、デザイン的に微妙になってしまう。

加えてウリのタッチイベントも攻略が安定すると非常に作業感の強いパートになるし、そもそも彼氏力MAXでデートに行くと、会ってキス、電車降りてキス、歩いてキス、またキス、なんだかんだでキス、といくらなんでも発情しすぎと言いたくなってしまふ。

またさらに書くなら「永遠の恋人生活」というキャッチフレーズはいいが、イベントは他の登場人物が出てこないこともあって、カノジョと自分の会話だけになってしまい、生活としては金太郎飴以外の何者でもなく、タッチイベントの作業感が強くなると、案外飽きが早いといった欠点もあるし…なによりである！

もっと寧々たんのあんなところやこんなところにタッチさせろ！

上半身だけとか欲求不満だろうが！

こんだけヒットして話題になったのだから、次回作も作れるだろう…ということで、ぜひ次回作ではイロイロ改良をお願いしたいところである！

むろん寧々たんは次回も登場ということで、
他は別にいらんので。

これは去年ラブプラスが発売された直後のテキストだ。ゲームについての分析は、今読み直しても、おおむねおかしくないと思う。指摘した細かい問題については『+』ではぜひぶん直されている印象がある。



寧々たんはどうして巨乳で正義なのかを 冷静に論評してみる。

でも緑の髪だけはやめてくれ、似合わないから。

by しゅんくん

コナミから9月の頭に発売されたところの話題沸騰の『ラブプラス』についてイロイロ書いていこうというのが、この文の目的だ。

ところで、まさかこの本を買う人で『ラブプラス』のことを知らない人もいないだろうが、念のために簡単にゲーム内容を紹介しておこう。

学校で出会う3人の女の子の1人と恋人関係になり、アツアツの恋人ライフを、コナミの広告的な表現をするなら永遠に続ける、と、こういうゲームだ。

3人の女の子と出会う、その中の1人から告白されるまでが「友達モード」、告白されると、他の女の子は一切出てこなくなり、その女の子とラブラブ生活をする「恋人モード」に入る。

いったん「恋人モード」に入ると、若干ゲームシステムが変更になり、パラメータの扱いなどが変わり、チュートリアルが突然はいるのでとまどうが、まあそこらへんはすぐに慣れる（それにチュートリアルがないよりは当然あったほうがいい）。

そして恋人ライフを楽しくするために、現実の季節や時間と連動してゲーム内の選択できるデートスポットが変化し、さらに時期限定のイベントが発生したり、デート内容が時間によって若干変化する RTC（リアルタイムクロック）との連動システム、タッチペンや音声入力を駆使したユーザーインターフェースを搭載している。

また女の子は自分の好みに応じて髪型か髪の毛の色、さらに服を替え、場合によっては性格も変えてくる。

そしてこれらにより「永遠の恋人生活が送れる」のが売りになっている。つまり、通常のいわゆる恋愛ゲームが恋人になるまでなのに対して恋人になったあとに力点が置かれているのが大きな特徴のゲームなのだ。

さて、このゲーム「新しい・新しい」とネットなどで絶賛されているが、システム的な切り出し方で見ると、新しいところは何もない…と書いても間違いではない。

例えばタッチイベントや音声認識で話題になったインターフェースだが、音声認識は『NintenDogs』（DS/任天堂/2005）で思いきり使われているし、ハートがポコポコでエロい愛撫（笑）画面も、『君のためなら死ぬる』（DS/SEGA/2004）で提出されている操作方法だ。

タッチのとき、どこに触っているか？ が分かりにくい問題を軌跡を引くことで解決する（軌跡がインジケータの役割も果たして一石二鳥）スマートな改良点はあるが「新しい！」とまではいえまいだろう。

リアルタイム（実時間）イベントについても『ルームメイト 井上涼子』（セガサターン/データムポリスター/1997）で提出されてから、今まで様々なゲームで使われてきたアイデアだし、DSユーザーなら『おいでよ、どうぶつ森』（DS/任天堂/2005）でご存知もいところだろう。

ただ『ラブプラス』の実時間システムは、今までの実時間システムの大問題をほぼ完全に解決しているのは素晴らしい。

というのも、ゲーム内時間が実時間に合わせて進行するゲームは、プレイヤーの生活時間に合わせるためにDSの時間をいじるか、それともプレイヤーの生活時間をDSに合わせるかの2択だったが、このゲームでは、ゲーム内時計がDSの時計とは別にあり、それを調整してDSの時計との時差を作れるようになっている（なおゲーム内時計は一番最初はDSの時計と等しくなっている）。

つまりいちいちDSの電源を切る必要もないし、DSの時計を狂わせる必要もないし実時間でありながら、時間をジャンプしてプレイするのが極めて簡単なのも特筆すべきところだ。

今までは実時間ゲームは社会人はまともにプレイすることが不可能に近かったが『ラブプラス』はこの「時差システム」により、十分にプレイ可能なのは、全く素晴らしい以外の何者でもない。

加えて書くなら、イベントがあったのに見逃した場合には教えてくれ、さらに見ることまで出来る親切設計だし、ゲームの時間帯が9時、12時、15時、18時と3時間単位で明快に分割されているのでイベントがどこで起きるのかも非常にはっきりしている良さもあり、今までの実時間ゲームとは桁の違うプレイのしやすさだ。

ただ、これは実時間型ゲームの持つ独特の面倒くささを（ほぼ完全に）解決しただけで、ゲームとしてエポックメイキングかといわれると、見事なアイデアではあるが、エポックメイキングというほどではないだろう。

他のゲームシステムに目を転じると「友達パート」は理系や文系などのコマンドを実行してパラメータを操作し、女の子の好みの男になっていく、伝統的な、そして古びて、あまり使われることになくなったスタイル『ときめきメモリアル』（PCエンジン/コナミ/1994）そのものといっているいいシステムで、これといった新しさはない。

あえて書くなら、間に入ってくる「テスト」が新手の面白さを生み出しているが、あくまでアクセントのレベルでゲームの文脈が激変するモノではない。

いわば手垢にまみれたゲームシステムといっているだろう。

「恋人パート」についても『NintenDogs』・『人工少女（若干方向性は違う）』（PC/ILLUSI CN/2004）・『シーマン』（ドリームキャスト/SEGA/1999）・『どこでもいっしょ（これも方向性は違う）』（PS1/SCE/1999）などの諸作品で基本的な考え方は全て提出されている。

犬やトロや不気味で口の悪いペットではなく、かわいい女の子が相手なところは珍しいが、それとて『人工少女』ですでに出ているし、姿形が変わるのは『シーマン』でやっぱり行われている。

それどころかコンセプト自体が『NintenDogs』や『たまごっち』（BANDAI/1997）に代表されるバーチャルコミュニケーション型ゲームの構造そのもので、なんら新しいものではない。

あえて変わったところを書くなら、この手のジャンルのゲームにたいしてあった「ゲームエンド」や「ゲームオーバー条件」が意図的に設定されていない、ということぐらいだろう。

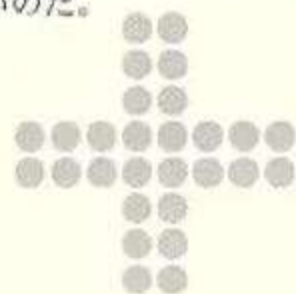
（もしかしたら特殊条件で終了するのかもしれないが、少なくとも僕は見たことはない）

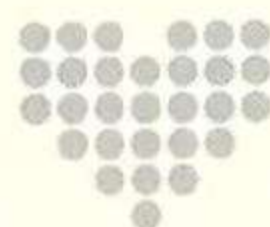
つまり『ラブプラス』で使われているパーツは、なんら新しいところのない…いやそれどころか、古色蒼然としたパーツのほうが多いほどで、かつインターフェースの使い方もDSで今まで使われてきた様々なものを超える部分はどこにもないわけだ。

もちろん、一つ一つの要素は非常に良く考えられており、いい意味での改良が加えられているが、その要素はあくまで正統な進化で、決して途方もない大ジャンプというわけではない。

では『ラブプラス』は新しいところのない作品なのかというと、そんなことは全くない。

「友達パート」と「恋人パート」の2つのパートを一人の主人公（プレイヤー）と3人の恋人候補（の中から最終的に選択された一人）がプレイする、というゲーム構造そのものが実はとんでもなく新しいのだ。





HIGH RISK REVOLUTION

www.highriskrevolution.com

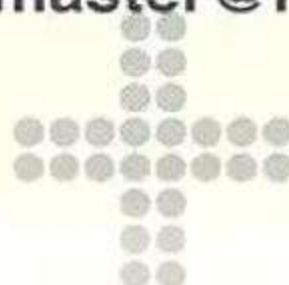
Always in love. 365days
Feel this love every day or night.
You can see the endless love story. LOVEPLUS



発行 2009.09.27
第2版 2010.06.27

CONTACT US

URL <http://www.highriskrevolution.com>
e-mail webmaster@highriskrevolution.com



印刷 緑陽社



HIGH RISK REVOLUTION
www.highriskrevolution.com