

*LOSPASS Island is not simply the finest resort but filled with the mysteries.*

*LOSPASS Island is a certainly heaven on earth.  
But, it is also true that this island is filled with the mysteries.  
Sometimes, you will be tormented with those mysteries.  
In that case, open this book and you'll find ways and means to solve the problems.  
We hope you'll put this book to practical use.*

**常夏の迷宮ロスパス島を歩く。**



[花と太陽と雨と]  
Official Fan Book  
案内書

04 How to tour round The LOSPASS

04 『花と太陽と雨と』の世界へようこそ!

05 キャサリンの上手な使い方

06 Request Corner

07 R00

08 R01

09 R02

10 R03

11 R04

12 R05

14 R06

15 R07

16 R08

17 R09

19 R10

20 R11

21 R12

22 R13

23 R14

26 R15

28 R16

29 R17

30 R18

32 The mystery of The LOSPASS

32 Someone to Watch Over Me 私を見守る誰かさん

36 エド・マカリスターの教えて!“F.S.R.”

40 ロスパス島サウンドガイド

42 Making of “F.S.R.”

花と  
太陽と  
雨と  
contents  
Flower, Sun, and Rain



# 『花と太陽と雨と』の世界へようこそ！

たったひとつの空港とたったひとつのホテルだけのリゾート地  
ロスパス島を舞台にした1Dayアドベンチャーゲーム  
PS2用ソフト『花と太陽と雨と』2001年5月2日発売。  
プレイの際には本書を活用して充分にお楽しみください。

はじめに～

## 『花と太陽と雨と』オフィシャル・ファンブック+ガイドブックを ご利用するにあたって～

この度は『花と太陽と雨と』オフィシャル・ファンブック+ガイドブックを  
お買いあげいただき、誠にありがとうございます。  
ゲームをより一層楽しむためにも、本書をご利用いただく前に、  
まずこの前書きをお読みになることをお勧めします。

本書は大きくわけてふたつのパートで構成されており、両面表紙・両開きとなっています。



「THE Lospass」パートは、PS2用ソフト『花と太陽と雨と』のゲーム内でプレイヤーが読むことになる冊子「THE Lospass」と、同内容のものとなっています。「THE Lospass」は『花と太陽と雨と』の舞台であるロスパス島のガイドブックとなっており、主人公モンド・スミオが持ち歩き、謎解きなどの際に必要に応じて読むことになります。謎解きに必要ヒントが隠されているからです。

本書では、このページとは反対側、縦書き部分が「THE Lospass」パートです。『花と太陽と雨と』のプレイ中、「THE Lospass」を読む必要があるときに、そちらをお読みいただくに便利です。ゲーム内では読みにくかった箇所も、本書なら読みやすいはず。また、独立した読み物としても興味深く読んでいただけるように工夫されておりますので、プレイ後にもぜひお読みになってください。

### 「THE Lospass」 パートについて

### 「オフィシャル・ファンブック」 パートについて

「オフィシャル・ファンブック」パートでは「THE Lospass」パートより詳細に、ゲームの進め方や謎の解き方が掲載されています。本書では、このページが掲載されている横書きの部分が「オフィシャル・ファンブック」パートです。

『花と太陽と雨と』のキャサリンを使用した謎解きの際、「THE Lospass」パートのどのページにヒントが隠されているかわからない場合は、「オフィシャル・ファンブック」パートの5ページに掲載されている「キャサリンとガイドブック「THE Lospass」ページ対応表」をご覧になり「THE Lospass」パートのヒント掲載ページにお戻り下さい。

「THE Lospass」のヒント掲載ページを読んでも、正しい入力数値がわからなかった場合は「オフィシャル・ファンブック」パートの6ページからはじまる「リクエストコーナー」をお読みになってください。物語の進め方、より詳しい謎の解き方などが掲載されております。物語を先に進められなくなって困ったときなどに役に立ちます。

以降のページでは、物語の謎を検証したページ、用語集として使えるページ、制作スタッフのインタビュー、メイキング記事など、『花と太陽と雨と』をより一層深く味わうためのビジュアルとサブテキストで構成されています。



それでは至福のリゾートタイム『花と太陽と雨と』を充分にお楽しみ下さい。

『花と太陽と雨と』オフィシャルホームページ ◆ <http://www.vis.co.jp/fsr/> (ビクターインタラクティブソフトウエア)  
◆ <http://www.grasshopper.co.jp/> (グラスホッパー・マニファクチャ)



# キャサリンの上手な使い方



ーやはり愛用の仕事道具の愛称は女性名でないダメ？ テッゴロウではやがて出ないらしい。



ー離ればなれになってしまったことをキャサリンに詫げるモンド。



ー見た目は銀色のハードなスーツケースなのだが、



キャサリン  
Katharine

The mystery is hidden there.  
A trip continues endlessly. Games keep their soul and hunters hunt truth. Sometimes, it's finished with lost labor like a requiem.  
Katharine, it's the turn of you, baby!

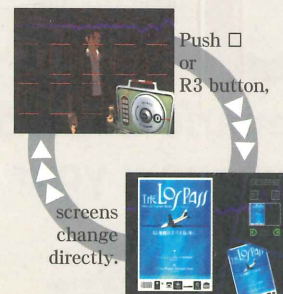
探し屋の商売道具であるスーツケース型万能暗号入力機。世界中のほとんどの規格に対応したジャックを9種類備えているので、あらゆる機器に接続して数値入力などの操作を行なうことができる便利な道具です。『花と太陽と雨と』では、ゲーム中に登場するほとんどの謎や仕掛けを、このスーツケース型万能暗号入力機を使用して解いていくことになります。

主人公モンドは、仕事の相棒であり商売道具である愛用のスーツケース型万能暗号入力機を、親しみを込めてキャサリンという女性の名で呼びます。英語では華やかにくるくると回転するもののイメージを表してキャサリンという言葉が使われ、横とんぱ返りをキャサリン、回転火花をキャサリン・ホイールと呼ぶこともあります。そういえばスーツケース型万能暗号入力機にも回転するダイヤルが装備されていますね。

ガイドブックコントロール画面へは  
□ボタンまたはR3ボタンの直接切り替えで

キャサリンの操作は何度か使っているうちに簡単に覚えられます。そこでここでは少し上手な使い方を紹介します。

まずジャックコントロール画面で、対象物に接続するジャックを選択してしまいます。ここで入力すべき数値のヒントをガイドブックで探すと、×ボタンで接続を解除してからガイドブックコントロール画面に切り替える必要はありません。そんなときは□ボタンまたはR3ボタン（左スティックを垂直に押す）を使用してください。直接ガイドブックコントロール画面に切り替えることができます。ジャックを接続したときにすでに入力すべき数値の桁数を確認しているの、ヒントも探しやすいでしょう。ガイドブックコントロール画面からジャックコントロール画面にも同様に□ボタン、R3ボタンで行なえます。



## キャサリンとガイドブック「THE LOSPASS」対応表

キャサリンで入力しなければならない数値のほとんどは、ロスパス島のガイドブック「THE LOSPASS」、つまり本書の左開きページ部分にヒントが掲載されています。ゲームのプレイ中、ヒントがガイドブックのどのページに掲載されているかわからないときは、まずこの対応表を見てください。



カメラ 37ページ



スーツケース 43ページ



電話 23ページ



エルのマスク 39ページ



シェーカー(1, 2回目) 31ページ



ノートパソコン 31ページ



モップ 41ページ



スピーカー 35ページ



小型端末 47ページ



オルガン 11ページ



自転車のギア 40ページ



送電鉄塔1~3 45ページ



送電鉄塔4~6 46ページ



ダストボックス 44ページ



懐中時計 16ページ



ラジオ(1~3回目) 41ページ



映画館の扉の鍵 35ページ



映写機 32ページ



フォレストナビゲータ1~3 13ページ



ダイス 15ページ



遺跡のプレート 15ページ



テープレコーダー 37ページ



トキオの眼 47ページ



アンドロイドボム 18ページ



最後の暗号入力

secret



# Request Corner

We play scenario according to your request.  
Please let us know your request number.

00



01

02

03

04

05

06

07

08

09

## リクエスト解説 ～物語の進め方と謎の考え方～

『花と太陽と雨と』では用意された00～18のシナリオをリクエストと呼びます。

このページは「リクエストコーナー」と題して、各リクエストのストーリーを場面ごとに追っています。『花と太陽と雨と』をプレイ中、どのように行動したらいいかわからない場合には、このリクエストコーナーに目を通すことをおすすめします。ピンク色のシーン番号が振ってある順番にストーリーを追ひ、行動してください。

謎解き部分では、その場での考え方、解き方を解説してあります。

11

キャサリン使用場面には青い数字でシーン番号を振ってあります。キャサリンで入力すべき数値の探し方は「KATHARINE'S TURN!」として各ページ内に別枠を設けて解説してありますので、それぞれのシーン番号に対応した「KATHARINE'S TURN!」を読んでください。

また、必要と思われる箇所にはマップも掲載してあります。こちらも青い数字でシーン番号を振ってありますので、番号に対応したマップをご覧ください。

各リクエストのあらすじは「the gist」としてまとめられています。

13

なお、各リクエストのタイトルには、物語中に流れる曲の名前が使用されています。これらの曲については、初演に近い演奏、または特におすすめしたい演奏を収録したCDの紹介をしてあります。物語中やゲームのイメージCD「water ～For Relaxing Time～」で聴けるアレンジ以外にも、原曲を聴いてみたいという方は、どうぞ参考になさってください。

プレイ後にもぜひお読みになってください。思わぬ発見があるかもしれません。

では『花と太陽と雨と』を十分に満喫してください。

10

12

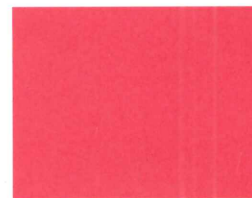
14

15

16

17

18





# Request 00

## Welcome to the "Flower, Sun, and Rain" ようこそ"花、太陽、雨"へ

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



### the gist #00 依頼人の元へ

ロスパス島へと向かう海上のハイウェイを1台の車が駆けぬけます。運転するのはモンド・スミオ。人々の探し物を代行して探し出すプロのサーチャー（探し屋）です。駐車場で最初にモンドを迎えるのは仕事の依頼人の代理でやってきたピーター。モンドはまるでサーチャーとしての腕を試されるかのように、本人であることを証明させられ、また、ゲートを開くためのパスワードを探し出すことになります。

モンドはピーターが運転するトラックで依頼人の待つホテル「フラワー・サン・アンド・レイン」に送りどけてもらい、ホテル支配人エドに出会います。彼こそ今回の仕事の依頼人。驚くべき事に、その依頼内容はテロリストによって空港に仕掛けられた爆弾を探し出して欲しいというものでした。

### ♪ Cuban Overture / George Gershwin (キューバ序曲 / G.ガーシュウィン)

モンド・スミオが海上のハイウェイを車で走っているシーンに流れるのが「キューバ序曲」です。このリクエストでは例外的にタイトルに曲名が使用されています。序曲とはミュージカルの冒頭シーンに流れる曲のことです。まさにこれからロスパス島を訪れようとするモンドを迎えるのによってつけの曲といえるでしょう。1932年にキューバを訪れたガーシュウィンは、キューバのルンバ音楽に大変な関心を持ち、このときの体験や印象がこの曲を生み出すことになりました。『花と太陽と雨』ではホーンセクションを使用した力強いアレンジが聴けます。

●ガーシュウィン：ラプソディー・イン・ブルー/ララバイ/  
パリのアメリカ人/キューバ序曲  
●ラベック/シャイアー/  
クレーヴランド管  
●ボリグラム  
●POCL-5237

#### 01 ロスパス島に向かうモンド



#### 02 同じ頃空港に謎の男の姿が



#### 03 駐車場に到着するモンド



#### 04 ピーターを探して接触



#### 05 駐車場ゲートに接触



#### 06 トラック内でピーターと会話



#### 07 ホテル内門から庭へ向かう



#### 08 ホテルの庭を通過中



#### 09 ホテル玄関前で門番に接触



#### 10 フロントの呼び鈴に接触



### 4 KATHARINE'S TURN!

接続対象物：ピーターの眼

ここでの数値入力、全く難しく考えることはありません。ソフトの取り扱い説明書P12を読んでもわかるとおりです。あなたの誕生日と日にちを4桁で入力してください。ただし、誕生日としてありえない数値は受け付けられません。後の謎解きのために、ここで入力した数値は覚えておくことが必要です。

#### 11 ホテル支配人エド登場



#### 12 402号室に向かいながら会話



ロスパス島での初日はいかがでしたか？ ホテルフロントにて島のガイドブック「THE LOSPASS」を手に入れたことと思います。本書の反対側の「THE LOSPASS」パートと同様の内容となっています。では、とりあえず今日は402号室でお休みください。なおR00の最後は素敵なムービーとなっていますのでご覧ください。

### Character Profile

**モンド・スミオ**  
お人好しな性格。目先のことにとらわれがち。  
職業：サーチャー(探し屋)  
出身：極東



**ピーター・ボックウィンクル**  
ルーズだが陽気な男。実は重要人物。  
職業：委任局の役人  
出身：マイクロネシア連邦



**エド・マカリスト**  
職業柄礼儀正しいが、時々キレることも。  
職業：ホテル支配人  
出身：ロスパス島



### 5 KATHARINE'S TURN!

接続対象物：ゲート上のオブジェ

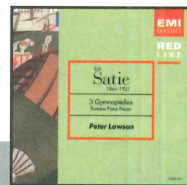
ここでは門柱の上のオブジェに注目してください。まさに誕生日を迎えようとしている赤子が逆さまになっています。ひとつ前に入力した数値と関連させて入力数値を推理してください。



## Gymnopédie #1

裸足

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



## the gist #01 開かずの間の秘密

フロントからの電話で目覚めたモンドは、早速依頼を達成するために空港へ向かうことにします。しかし宿泊していた部屋の扉が開かず、廊下に出られません。閉じこめられたのです。フロントにクレームの電話を入れようと部屋に戻るモンドですが、何か様子が違ううえに、おかしな声のような音まで聞こえます。壁の割れ目を見つけたモンドは、そこから隣部屋を覗き、メイドのスーと、宿泊者のひとり、ファントム・シスターと会話をします。ふたりによるとこの部屋は呪われている開かずの間のようです。部屋には椅子と、それを撮影しようとしたと思われる位置にカメラが置いてあります。果たしてモンドはこの部屋から脱出するための手がかりを探し出せるのでしょうか。頼みの綱のシスターは逃げ出したというし、大丈夫？

♪ Gymnopédie #1 / Erik Satie  
(ジムノペディ / エリック・サティ)

近代フランスの作曲家エリック・サティの『3つのジムノペディ』からの1曲目。  
“ジムノペディ”とは、裸足を意味するフランス語の造語です。サティの作品のなかでも最も有名な曲です。現代においてサティは環境音楽の先駆的存在として認識されており、喫茶店やホテルのロビーなどでBGMとして耳にすることも多いのではないのでしょうか。本来ピアノのみでシンプルに演奏されることの多いこの曲ですが、『花と太陽と雨と』では三拍子と四拍子を組み合わせたポリリズムによるビートとベースラインが加えられたアレンジを聴くことができます。

## 01 402号室 エドからの電話



## 02 コーヒーを飲むモンド



## 03 402号室のドアに接触



## 04 廊下へのドアに接触



## 05 ドアが開かない



## 06 402号室に戻ると部屋に変化が



## 07 壁の絵に接近すると絵が落下



## 08 壁に割れ目が出現、接触する



## 09 スー、シスターと会話



## 10 椅子に接触



## 11 カメラに接触



## 12 壁の割れ目からスーと会話



## 13 再度カメラに接触



## 14 再度椅子に接触



## 15 壁の割れ目からスーと会話



## 16 キャサリン反応 (カメラ)



## 17 廊下でスー、シスターと会話



## 18 402号室で電話に出る

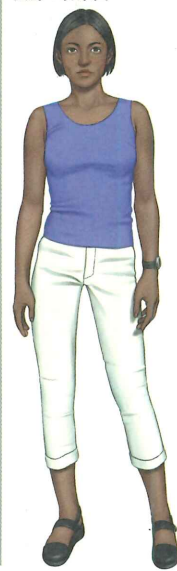


## Character Profile

スー・スディン  
一度も島を出たことがない。  
居眠りが癖。  
出身：ロスパス島  
職業：ホテル従業員



ファントム・シスター  
402号室の向かい側、  
403号室に宿泊中の女性。  
職業：霊媒師  
出身：合衆国



SUE SPDING

SISTER PHANTOM

## 16 KATHARINE'S TURN!



on air

on air

on air

on air

on air

on air

on air

on air

on air

on air

on air

on air

on air

on air

on air

on air

on air

接続対象物：カメラ

椅子を狙うようにして置かれたカメラに、この謎の鍵があります。「THE LOPASS」に、このカメラと椅子の位置関係とほぼ同じ写真が掲載されているはず。その写真の撮影データには1つの数字が含まれています。

## 19 スーと会話する



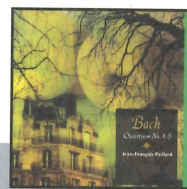
まさか泊まった部屋が開かずの間だったとは……。まったくケツタイなことが起きるものです。しかしたらファントム・シスターの言うように、このホテル、この島全体がモンドを求めていたのかも……。それはそうと、空を見てください。空港へ行って爆弾を探すという仕事は達成できなかったようですね。



# Request 02

## Air in G G線上のアリア

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



### the gist #02 ゴールの決め手は？

フロントから404号室に宿泊しているというステファン・シャルボニエの電話を取り次られるモンド。まだ面識もないというのに「ボクのスーツケースをもってプールサイドまで来てくれないかな」と意図の不明瞭な頼み事をされています。いぶかしげ思いながらフロントに向かうモンドですが、途中の階段で荷車が爆転しては通れなくなっています。メイドのマチが、転がってきたサッカーボール型のバッグにつまずいたからです。これではフロントにたどりつけません。とりあえず屋上のプールサイドへ向かうモンド。ステファンは公衆電話や、プールサイドでくつろぐヤヨイの携帯電話を通じてモンドに次々と謎掛けをしています。まるでステファンはモンドを試しているかのようです。果たして彼の目的は何なのでしょ？

### Air in G/Johann Sebastian Bach (G線上のアリア/J.S.バッハ)

バッハは元来、教会のオルガン奏者でしたので、大量のオルガン曲、礼拝用の声楽曲を作曲していますが、次第に世俗器楽曲も手がけるようになります。なかでも、ヴァルディの協奏曲に代表されるイタリアの様式とフランスの歌劇、バレエなどの劇場音楽を融合、昇華していった管弦楽組曲は、今日でも広く親しまれています。この管弦楽組曲の第三番二長調の2曲目「アリア」はヴィヘルミがヴァイオリン用に編曲した「G線上のアリア」として非常に有名で、ヴァイオリン奏者の演奏会では、アンコールで演奏する定番の曲になっています。

- バッハ：管弦楽組曲（全曲）
- バイヤール
- ワーナーミュージック・ジャパン
- WPCS-4601/2

#### 01 402号室 エドからの電話



#### 02 コーヒーを飲むモンド



#### 03 鳴っている電話に接触



#### 04 電話でエドと会話



#### 05 ステファンに取り次がる



#### 06 402号室外の廊下に出る



#### 07 4F階段踊り場へ マチと接触



#### 08 マチと会話



#### 09 屋上まで階段を昇る



#### 10 鳴り出す屋上の電話に接触



#### 11 電話でステファンと会話



#### 12 プールサイドのヤヨイと接触



#### 13 携帯電話でステファンと会話



#### 14 屋上のバーでエドと接触



#### 15 再度ヤヨイと接触し会話



#### 16 再度エドと接触し会話



#### 17 404号室内へ移動



#### 18 キャサリン反応(スーツケース)



### Character Profile

マチ・スディン  
スーの育ての親。ダイナーでも働いている。  
職業：ホテル従業員  
出身：ロスバ島



ハナヤマ・ヤヨイ  
204号室に宿泊。島に休暇を楽しみに来ている。  
職業：一流企業OL  
出身：極東

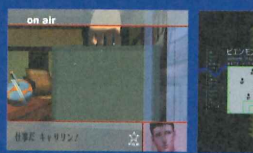


### 18 KATHARINE'S TURN!

接続対象物：サッカーボール型スーツケース



サッカーマニアのステファンが仕掛けた謎ですから、サッカーに関連した数値を入力することになります。「THE LOPASS」には近づく行なわれる予定の試合に関する情報が掲載されています。ステファンやエド、ヤヨイとの会話から、ステファンが雇入れているチームや国を推理してください。各チームの基本フォーメーションにも注目してください。三分割のチーム、四分割のチームなど様々です。



#### 19 携帯電話でステファンと会話



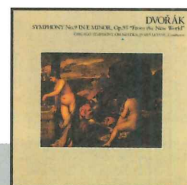
姿を見せずに一方的に指示を出してくるステファンにはイライラさせられますね。バッグまでサッカーボール型とは、ステファンは正真正正のサッカーマニアのようです。それにしても今日もフロントにたどりつくことができませんでした。果たしてこんなことでよいのでしょうか？ 疑問です。



# Request 03

## "From the New World" Symphony No.9 in E minor, Op.95 新世界より

[推薦盤]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



### the gist #03 失われた闘魂を探せ

今朝もエドからの電話で目覚めたモンドはフロントへ向かいます。しかし途中の階段を、トレーニングに励む覆面レスラー、エル・クラッシャーが塞いでいて通れません。下手に彼のトレーニングを邪魔すると殴られてしまいそうです。しかしこれではフロントにたどりつけません。エドによるとエルには連れがいるといひます。その人ならエルをなんとかしてくれるかもしれません。ホテル内を探し回り、ようやく出会ったその人というのが、エル以上に手強い覆面レスラー。この男はミスター・バイレーツといって、エル・クラッシャーの師匠的存在のようです。モンドは彼から、闘いにおける男の哲学を聞かされるハメになります。エル・クラッシャーを何とかするためにはミスター・バイレーツの言葉が重要なようです。

♪ "From the New World" Symphony No.9 in E minor, Op.95 / Antonin Dvorak  
(交響曲第九番ホ短調作品95「新世界より」/ A.ドヴォルザーク)

ドヴォルザークの曲は、一貫してチェコ出身者としての民族性と結びついていました。「新世界より」はドヴォルザークが渡米中に作曲した交響曲で、アフロアメリカンの民謡、霊歌、ネイティブアメリカンの民俗音楽、アメリカの大自然に接した感動、そして母国への郷愁が結びつくことによって生まれました。メロディーが、どこか懐かしい感じのするのはそのためでしょう。日本では「遠き山に日は落ちて」のメロディとして有名ですが、前奏部分が良いため『花と太陽と雨と』内では、この曲だと気づく人は少ないかもしれません。

●ドヴォルザーク：  
交響曲第9番「新世界より」  
●レヴァイン  
●RCA  
●FDCA 816

#### 01 402号室 エドからの電話



#### 02 コーヒーを飲むモンド



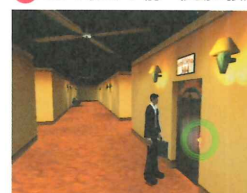
#### 03 4Fから3F階段踊り場へ移動



#### 04 エルを前にしてエドと会話



#### 05 304号室ドア前へ移動し接触



#### 06 室内へ移動、テレビに接触



#### 07 テーブル上の雑誌に接触



#### 08 屋上バーに移動しエドと会話



#### 09 302号室ドア前に移動し接触



#### 10 鍵がかかっており入室不能



#### 11 再び屋上バーのエドと会話



#### 12 304号室へ移動し電話に接触



#### 13 キャサリン使用 (電話)



←隣の部屋にいるはずのミスター・バイレーツに連絡をとるために電話をします。ガイドブック「THE LOSPASS」の館内案内ページに出ている通り部屋番号をダイヤルすればその部屋につながります。ここでわざわざキャサリンを使うこともないのですが電話に部屋番号を入力すればよいので利用することにします。

#### 14 電話でバイレーツと会話



#### 15 屋上でバイレーツと会話



#### 16 屋上バーでエドと会話



#### 17 キャサリン反応 (3F階段エル)



### Character Profile

**エル・クラッシャー**  
304号室に宿泊。失った闘魂を取り戻すためトレーニングに励む。  
職業：プロレスラー  
出身：極東



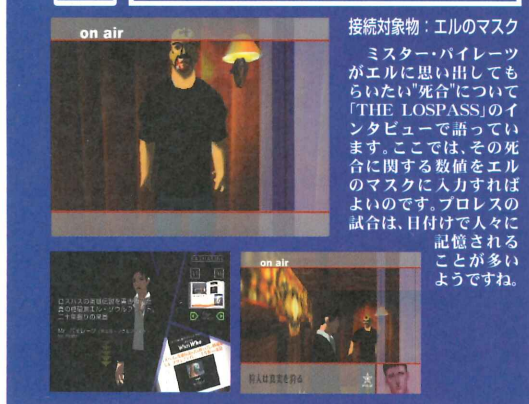
EL-CRASHER

**ミスター・バイレーツ**  
302号室に宿泊。人生のすべてをリング上での闘いにかける男。  
職業：元プロレスラー  
出身：極東



MR. PIRATE

### 17 KATHARINE'S TURN!



接続対象物：エルのマスク  
ミスター・バイレーツがエルに思い出しでもらいたい「死合」について「THE LOSPASS」のインタビューで語っています。ここでは、その死合に関する数値をエルのマスクに入力すればよいのです。プロレスの試合は、日付で人々に記憶されることが多いようです。

#### 18 屋上でバイレーツに接触



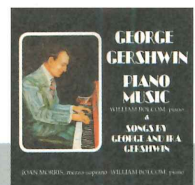
今日は3Fまでしか行けませんでしたね。しかしミスター・バイレーツとエル・クラッシャーの師弟コンビはまったく強烈なキャラクターでした。エルには延髄斬りを食らってしまいました。もう二度とこんな目には遭いたくないものですね。果たしてエルは失われた闘魂を取り戻すことができたのでしょうか。



# Request 04

## 'S Wonderful ス・ワンダフル

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



### the gist #04 わがままなマリアさまの頼みは？

今朝もエドからの電話で目覚めたモンドはフロントに向いますが、今度は途中の階段を酔っぱらった女性、マリア・ニカレスクが塞いでいます。これでは、またもやフロントにたどりつけません。マリアは、意味不明なことを口走っています。「早く吸血鬼を倒す武器を！」……どうやらモンドは、彼女のために探し物をしなくてはならないようです。ヒントを求めてホテル内を歩き回るモンド。レストランにいたステファンやハーテンのロックの助言に助けられながら、モンドは二度にわたって、なんとかマリアの要求に応えますが、今度は彼女の部屋にあるノートパソコンのウィルスを解除してほしいとの申し入れ。どうしてか、人からの依頼を断りきれないモンド。さあ、今度の謎はどう解くか……。

### 'S Wonderful / George Gershwin (ス・ワンダフル / G.ガーシュウィン)

「ス・ワンダフル」は、1927年のミュージカル「ファニー・フェイス」のために作曲された曲です。親しみやすいメロディーをもっているため、現在でも多くのミュージシャンにカバーされています。ガーシュウィンといえばピアノですが、『花と太陽と雨』では、原曲ののほほんとした雰囲気大切に、フォーキーな生ギターの演奏をフィーチャーしたアレンジで聴くことができます。そのため、いかにもガーシュウィンらしいアメリカ的な部分が強調されています。カントリー風味が生かされており、スライドギターの音色も印象的に聞こえてきます。

- ガーシュウィン・ベスト／ピアノ&ソング集
- モリス／ボルコム
- ワーナーミュージック・ジャパン
- WPCS-5163

#### 01 402号室 エドからの電話



#### 02 コーヒーを飲むモンド



#### 03 4Fから2F階段踊り場へ移動



#### 04 マリアと会話



#### 05 2F廊下からレストランへ移動



#### 06 ステファンと接触し、会話



#### 07 ロックとの会話後、キャサリン反応



#### 08 ロックの結果報告



#### 09 2F階段踊り場でマリアと会話



#### 10 ステファンと会話



#### 11 ロックと会話、キャサリン反応



#### 12 ロックの結果報告



#### 13 ステファンとの会話



#### 14 2F階段踊り場でマリアと会話



#### 15 ステファンとの会話



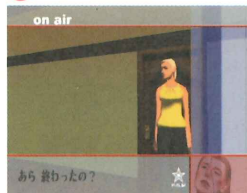
#### 16 407号室のドアに接触、室内へ



#### 17 キャサリン反応 (パソコン)



#### 18 マリアとの会話



今日は2Fまでしか行けませんね。マリアからの依頼は無事達成できたといえるのでしょうか。ミスター・バイレツの突然の乱入にもびっくりしましたね。それにしても「天使もIT革命で大変」と言われても困ってしまいます。いったいロスバス島に集まってくる人々は何者なのでしょう？

### Character Profile

マリア・ニカレスク  
407号室に宿泊。飲むと人格が変わる困った女性。  
職業：天使  
出身地：東欧

MARIA NICHARESUK



### 07 KATHARINE'S TURN!

接続対象物：シェイカー

1回目：ステファンやロックとの会話から「シルバ・ブリット」という名のカクテルをつくればよいのだとわかります。「THE LOSPASS」にカクテルの紹介ページがあるはず。そこに書かれている酒の配合をシェイカーに入力すればよいです。

2回目：マリアの所望する「夏を感じる」ためのカクテルをつくりましょう。「THE LOSPASS」のカクテル紹介ページにはスプリング・フィーリングをつくるための酒の配合量が書かれていますが、この数値を入力しても「夏を感じる」ためのカクテルはつくれません。ヒントはスプリング・フィーリングの解説文のなかにあります。スプリング・フィーリングの酒の配合量と、この解説文に書かれた酒の配合量を計算して「夏を感じる」カクテルをつくるための酒の配合量を導き出してください。

### 17 KATHARINE'S TURN!

接続対象物：ノートパソコン

突然のミスター・バイレツの乱入に度肝を抜かれるところですが、マリアの「大地震」ウィルスは危険です。気をつけてください」との言葉を忘れなければ大丈夫です。マリアの場合、すべての依頼はカクテル絡みです。今回も「THE LOSPASS」のカクテル紹介ページにヒントが隠されています。ただし今回は酒の配合とは別の数値を入力する必要があります。この数値が強いアルコールをお召しになるときは充分気をつけてください。

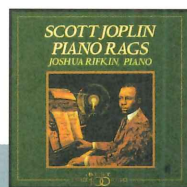


# Request 05

## The Entertainer

ジ・エンターテイナー

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



### the gist #05 マシンガントーク・アゲイン！

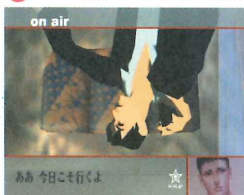
エドからの電話で目覚めるモンド。今朝は何事もなくフロントにたどりつけそう、と思いつつ1階まで降りてくるのですが、なんとそこにはホテルの出口を塞ぐ巨大なスピーカーが。これではホテルを出て空港に向かうことができません。どうやらこのスピーカーはロビーのソファに懸掛しているコメディアンコンビ、バルボアブラザースのものようです。彼らになんとかしてもらおうと話しかけますが、彼らは彼らでホテルにチェックインすることができずに困っています。彼らは自分たちがバルボア・ブラザースであることを証明するものを持っていないからです。モンドは結局、彼らがバルボア・ブラザースであることを証明するための手かりを探して、またもホテル内を駆けまわること。

### The Entertainer / Scott Joplin (ジ・エンターテイナー / S.ジョプリン)

「ジ・エンターテイナー」は、ジャズの前身のひとつであるラグ・タイムというジャンルの音楽のなかでも、最も有名な曲といえるでしょう。ラグ・タイムはヨーロッパのサラロン風ピアノ曲の拍子で、シンコペーションを用いて演奏することで生まれた20世紀初頭の黒人音楽です。S.ジョプリンはラグタイムをジャンルとして確立した人物といえるでしょう。この曲は70年代に映画「スティンク」で使われ再流行しました。『花と太陽と雨と』ではスティールパンを用いたり、スカ調の2/4拍子のリズムで演奏されたりと、南国風のアレンジが施されています。

- ジ・エンターテイナー  
～ジョプリン・ピアノ・ラグ集
- ジョシュア・リフキン
- ワーナーミュージック・ジャパン
- WPCS-21083

#### 01 402号室 エドからの電話



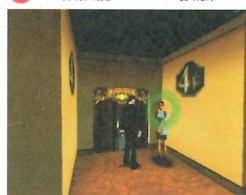
#### 02 コーヒーを飲むモンド



#### 03 402号室外へ



#### 04 4F階段前でマチに接触



#### 05 マチとの会話



#### 06 階段を降りて2F踊り場へ



#### 07 スーと接触



#### 08 スーとの会話



#### 09 階段を降りて1Fへ



#### 10 1Fエントランスへ



#### 11 玄関前のエドに接触



#### 12 エドとの会話



#### 13 ロビーにいるソニーとタブス



#### 14 ロビーのソニーに接触



#### 15 ソニーとの会話



#### 16 ソニーからの依頼



#### 17 フロントの呼び鈴に接触



#### 18 スタッフルームからエド登場



#### 19 エドとの会話



#### 20 スタッフルームに戻るエド



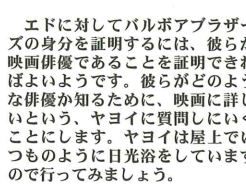
#### 21 再度呼び鈴に接触



#### 22 エドとの会話



#### 23 屋上へ移動



#### 24 ヤヨイとの会話



#### 25 階段を降り1Fへ



#### 26 階段を降り1Fへ



### Character Profile

ソニー・バルボア  
バルボア・ブラザースの  
ひとりで、肉体派の俳優。  
職業：コメディ映画俳優  
出身：米国



SONY BALBOA

エドに対してバルボアブラザースの身分を証明するには、彼らが映画俳優であることを証明できればよいようです。彼らがどのような俳優か知るために、映画に詳しいという、ヤヨイに質問しに行くことにします。ヤヨイは屋上でいつものように日光浴をしていますので行ってみましょう。





26 フロントの呼び鈴に接触



27 エドとの会話



28 ロビーのソニーに接触



29 ソニーとの会話



彼らがバルボア・ブラザースであることを証明するには、タブス・バルボアのマシンガントークが必要らしいということがわかります。現在のタブスが無口な理由をソニーが教えてくれます。タブスは、アフロの髪型をしたカツラがないと、いつもの調子が出ないようです。

30 エドとの会話



31 ひきつづきエドとの会話



32 階段を昇り2F踊り場へ



33 スーとの会話



34 階段を昇り3F階段前へ



35 マチとの会話



36 階段を降り2F踊り場へ



37 キャサリン反応 (モップ)



38 スーとの会話



39 ロビーのソニーと会話



40 タブスにモップを被せる



41 ソニーとの会話



42 ソニーからの説教



43 フロントのエドと会話



ソニーに説教までされてしまい、ここはなんとでも彼らがバルボアブラザースであることを証明したいところ。話がややこしくなっていますが、タブスのマシンガントークを復活させるには結局、玄関前に鎮座している巨大なスピーカーを小さくする方法を見つければよいようです。

44 左スピーカーに接触



45 スピーカーのナンバーを確認



46 キャサリン反応 (右スピーカー)



47 ロビーでソニーと会話



48 ソニーとの会話



49 タブスとの会話



50 エドとの会話



タブスのマシンガントークが復活し、エドも彼らがバルボアブラザースであることを認めてくれたようです。ソニーには仕事に対する心構えを教わってしまいました。それにしてもなかなかホテルの外に出られません。またモンドは空港に行くことを忘れてしまったようです。



Character Profile

**タブス・バルボア**  
バルボア・ブラザースのひとり。早口が特徴。  
職業：コメディ映画俳優  
出身：米国



TABS BALBOA

37 KATHARINE'S TURN!

接続対象物：モップ



マチとの会話からこのモップのフサフサ部分を柄から外すには、柄に取り付けられた万歩計に数値を入力すればいいことがわかります。「THE LOSPASS」には10,000歩あるくまで離れない万歩計の広告が掲載されています。現在モップの柄に取り付けられた万歩計は「8221」と表示されています。フサフサ部分を取り外すための数値は、これらの数値を計算することで得られます。



46 KATHARINE'S TURN!

接続対象物：スピーカー



ソニーやエドとの会話から、このスピーカーはある数値を入力することで大きさを変更できることがわかります。「THE LOSPASS」には、このスピーカーの広告が掲載されていますので、ご覧になってください。スピーカーの製品番号(今回の場合118560)に希望倍率(現在のスピーカーサイズの何倍の大きさにしたいか)を掛けた数値を入力すればよいことがわかります。ただしこの場合、スピーカーを小さくしたいのですから、割り算する必要があります。エドは「私の家のものより5倍は大きい」と言っていましたね。





# Air in G

## G線上のアリア

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



●クラシック・ケネディ  
[G線上のアリア]  
●ケネディ  
●東芝EMI  
●TOCE 55077

### the gist #06 サンドデスの恐怖

エドからの電話で目覚めるモンド。今朝は無事にフロントにたどり着き、早速空港に向かうことになりま。しかし玄関を出ると、モンドの行く手に立ちふさがる男の姿が……。ステファン・シャルボニエです。またしても彼はモンドを試すかのような行動をとります。ステファンは、屋上のプールサイドでつるくヤヨイに毒薬を飲ませたと言います。2時間以内に解毒剤を見つけないとヤヨイは死んでしまうというのです。急いで屋上に駆け上がるモンド。確かにヤヨイは息をしていないようです。フロントのエドに事態を告げ、モンドは解毒剤が隠してあるという部屋へ向かいます。しかし、屋上にいたはずのヤヨイが部屋のベッドに移動しています。解毒剤はどこにも見当たりません。ステファンの思惑はいったい？

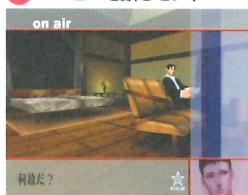
### Air in G/Johann Sebastian Bach (G線上のアリア/J.S.バッハ)

Request06にはRequest02と同名のタイトルがつけられております。『花と太陽と雨と』で聴くことのできる「G線上のアリア」は、ロックバンド、クイーンの「We will rock you」を思わせる力強く印象的なビートがつけ加えられ、まるで殴るような乱暴に照りつけるロスパス島の強い陽射しと熱気、そして青い空を感じさせるアレンジとなっております。屋上のプールサイドに最もふさわしい曲といえるでしょう。しかし元来、もの憂げなメロディの曲なので、リゾート地の明るい太陽のもとでも、どこか影を落とすような雰囲気も感じられます。

#### 01 402号室 エドからの電話



#### 02 コーヒーを飲むモンド



#### 03 フロントでエドと会話



#### 04 フロントから玄関、庭へ



#### 05 庭でステファンと会話



#### 06 屋上にいるヤヨイの様子



#### 07 ステファンとの会話



#### 08 激昂するモンド



#### 09 屋上へ移動しヤヨイに接触



#### 10 フロントへ移動しエドと会話



#### 11 404号室へ移動



#### 12 ベッド上のヤヨイに接触



#### 13 疑問に思うモンド



#### 14 鳴り始める電話に接触



#### 15 電話でエドと会話



#### 16 再度鳴り始める電話に接触



#### 17 電話でステファンと会話



#### 18 PDAに接触



#### 19 PDAに文字が表示される



### 18 KATHARINE'S TURN!



#### 接続対象物：PDA (小型端末)

ステファンの言葉によると、今回の謎は「THE LOSPASS」の古いページにヒントが隠されているようです。そこには1～9までの数字が並べられています。解説文の「ツキのある場所」とは、ラッキーナンバーとして書かれている7のことでしょう。「東」は右への移動、「南」は下への移動と解釈して、数字をたどりましょう。そのあと、文字どおり1から斜めに移動し、さらにそのあと「元の場所」である7まで戻るように数字をたどりましょう。通過した数字を入力すればOKです。

#### 20 ヤヨイに接触



#### 21 寝ているヤヨイの様子



#### 22 再度PDAに接触

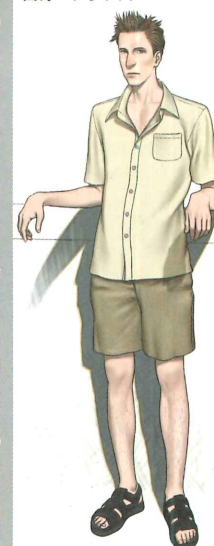


結局ステファンがヤヨイに毒を飲ませたというのは狂言でした。あいかわらずステファンはイヤな男です。「エドが黒幕だ」とも言いますし、いったい何が目的でモンドを翻弄するのでしょうか。それにしてもやっとホテルの館内から出られたというのに、また空港へ行くことができませんでしたわね。

### Character Profile

ステファン・シャルボニエ  
3カ月前から404号室に  
宿泊し、論文を執筆中。  
職業：教授  
(システム工学専門)  
出身：フランス

STEPHAN CHARBONNIE

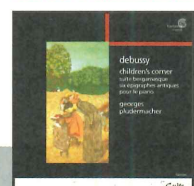




# Request 07

## Children's corner 子供の領分

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



the gist #07 暴露！ 暴露！ 暴露！

エドからの電話で目覚めたモンド。今日こそ空港に向かいたいところです。しかしホテルの玄関を出て庭を歩くモンドの足音を、サッカーボールが直撃。振り向くと、そこには子供の姿が。その子供、ショウタロウは全くともない問題児で、モンドの立場がなくなるような悪質な言葉を次々と連発。このままでは「花と太陽と雨と」の存在自体が危うくなってしまいそうです。辛抱たまりかねたモンドは逃げ出したショウタロウを追いかけて、またもホテル内を駆けまわること。エド、スー、エル、ソウルファイト、ミスター・バイレーツ、ヤヨイと、これまで出会ったホテル内の人々からショウタロウの目撃情報を聞いて、ショウタロウの隠れた場所を探し出してください。

Children's corner / Claude Achille Debussy  
(子供の領分 / C.A.ドビュッシー)

「子供の領分」は、ドビュッシーとエンマ夫人とのあいだに生まれた愛娘クロード・エンマへの愛情が創作のきっかけとなった全6曲からなる組曲です。『花と太陽と雨と』では、このなかから第1曲「グラドゥス・アド・バルナツスム博士」のメロディを聴くことができます。子供が元気いっばいに飛び跳ねているような印象のこの曲は、本来ピアノで演奏されることが多いのですが、ここではブラジル音楽で用いられるリズム楽器クインカやインド音楽で用いられるシタールなどを加えた南国的なアレンジになっております。

● DEBUSSY-CHILDREN'S CORNER  
● PLUDERMACHER  
● harmonia mundi  
● HMT 7901504 (輸入盤)

01 402号室 エドからの電話



02 コーヒーを飲むモンド



03 3F階段踊り場へ移動



04 エルとの会話



05 2F階段踊り場へ移動



06 スーとの会話



07 フロントでエドと会話



08 玄関から庭へ移動



09 サッカーボール飛来



10 ボールがモンドの股間を直撃



11 ショウタロウに接触



12 ショウタロウとの会話



13 ショウタロウ逃げる



14 フロントに戻りエドと会話



15 2F階段踊り場でスーと会話



16 3F階段踊り場でエルと会話



17 屋上でエルと会話



18 バイレーツに接触



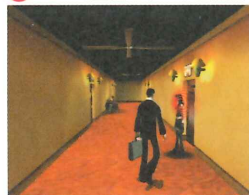
19 バイレーツと会話



20 フロントに戻りエドと会話



21 204号室前でヤヨイと接触



22 204号室でヤヨイと会話



23 402号室に移動



24 クローゼットに接触



25 ショウタロウ登場



26 室内でショウタロウに接触



それにしてもショウタロウとはんでもないバクロキッズでしたね！あまりひどいことを言うものですから、モンドはまた空港に行くことを忘れてしまいました。さすがにエドの機嫌も悪くなってきたようです。何度かフロントで呼び出してみましょう。それにしてもエルのキックは効きましたね。

### Character Profile

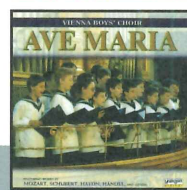
カイ・ショウタロウ  
父親がかまってくれないので退屈している。  
小学生  
出身：極東





## Ave Maria

天使祝詞

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.

## the gist #08 伝統の甘い音色を奏でよ

エドの電話で目覚めるエド。早速空港に向かうモンドですが、外の道路へと通じる門がありません。空港に向かえないため仕方なく脇道に入ると、そこには教会があります。敷地内ではカップルのセイジとユウリが、それぞれ建物内と庭にも穏やかな表情でたずねています。ユウリに事情を聞いてみると、明日が結婚式だというのに、どうやらセイジにはユウリを幸せにする自信がないようです。モンドはセイジの煮え切らない態度に説教をしますが、なぜかこのカップルに心をひかれ、セイジのためにひと役買って出ることになります。セイジは、教会のオルガンを伝統の音色に調整して演奏すれば、ユウリを幸せにできる自信をとりもどせるようなのです。

♪ Ave Maria/Franz Peter Schubert  
(アヴェ・マリア/F.P.シューベルト)

「アヴェ・マリア」とはキリスト教の最も代表的な聖母を賛える祝詞のこと。西欧では7世紀から用いられており、教会での儀式の際に祈りのために歌われます。古来から伝わるこの祝詞を歌詞にして、多くの作曲家が作曲していますが、シューベルトは創作詩を用いました。独唱や合唱で歌われることが多いようです。ロスバスの島のカナデルカゼ教会で聴ける「アヴェ・マリア」は、このシューベルトの作品から、パスのパートとなるルート音を抜き、アフリカの楽器である親指ピアノの演奏が加えられています。

- AVE MARIA
- VIENNA BOYS' CHOIR
- Delta Entertainment
- 14 311 (輸入盤)

## 01 402号室 エドからの電話



## 02 コーヒーを飲むモンド



## 03 フロントでエドと会話



## 04 玄関を出て庭を通過



## 05 ホテル内門に接触



## 06 ホテル外門へ移動



## 07 ホテル外門が閉じている



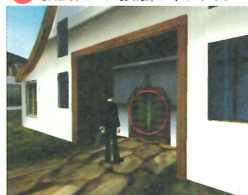
## 08 内門方向へ戻り脇道に入る



## 09 教会へ移動



## 10 教会ドアに接触し中に入る



## 11 教会内セイジに接触



## 12 セイジに会話を拒否される



## 13 教会の庭へ移動



## 14 ベンチに座るユウリと会話



## 15 教会内に戻りセイジと接触



## 16 セイジとの会話



## 17 キャサリン反応 (オルガン)



## 18 セイジとの会話



## 19 教会外に出てユウリと会話



今日こそホテルの敷地外に出られると思ったのに、ゲートが閉じているとは！ おかげで微笑ましいカップルに会えましたがね。しかしせっかくオルガンの音色を調整してあげたというのに、結婚式には招待してくれないとは、どういうことでしょうか？ シェルターキッズとは何なのでしょう？

## Character Profile

## フジエダ・セイジ

結婚を明日に控えた青年。  
繊細な心の持ち主。  
職業：フリーター  
出身：シェルター



## オトワヤ・ユウリ

幼なじみのセイジと婚約中。  
天真爛漫な性格。  
職業：フリーター  
出身：シェルター



## KATHARINE'S TURN!

接続対象物：オルガン

オルガンを調整して教会伝統の音色が鳴るようにするのが今回の目的です。教会を紹介してある「THE LOSTPASS」のページに、このオルガンについての解説も書かれています。ここから入力すべき数値を探し出しましょう。





# Request 09

## Rhapsody in Blue

### 碧い狂想曲

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



#### the gist #09 あなたの心理をビビビと解説

エドからの電話で目覚めるモンド。早速今日も空港へと向かうため、ホテルを出ます。ホテルの門をくぐると、目の前で自動車事故が発生！しかし塞がれた道は空港とは逆方向。今日こそは空港に向かえそうです。モンドは、ビーチ沿いの道を走ります。その途中、自転車事故で道に閉ざされているケンを探します。おれにと、ケンの誘いでダイナーで食事をしようとするモンドですが、いつもの部屋に居るはずのマチが今朝に現れません。モンドはケンに頼まれて、マチを探しにホテルへ帰ることになってしまいます。ホテルの庭にマチはいましたが、突然ホテルの看板が落下。モンドとマチの間を塞いでしまいます。どうやら発電施設の故障が原因のようです。モンドは発電施設があるエレキ島に向かうこととなります。

Rhapsody in Blue/George Gershwin  
(ラプソディ・イン・ブルー/G.ガーシュウィン)

ジャズの即興演奏とピアノ協奏曲を一体化させた作品で、ガーシュウィンの曲のなかでも最も有名な曲といえるでしょう。1924年の初演当時、ガーシュウィンは26歳の若さでした。ブラジル出身のフュージョン系キーボード奏者、エウミール・デオダートがカバーしたバージョンも70年代には話題になりました。『花と太陽と雨と』では力強いプラスセクションが、軽快なビートによって走りまわるアレンジとなっています。ディストーションの効いたギターもフィーチャーされており、印象的な曲に仕上がっております。

●ラプソディ・イン・ブルー  
●デオダート  
●KING RECORDS  
●KICJ 8322

#### 01 402号室 エドからの電話



#### 02 コーヒーを飲むモンド



#### 03 フロントでエドと会話



#### 04 内門、外門を通過し道路へ



#### 05 事故発生、右方向通行不能に



#### 06 道路を左方向へ



#### 07 ビーチ方面へ



#### 08 ビーチ沿いの道を進む



#### 09 道路上的ケンと接触



#### 10 ケンとの会話



#### 11 キャサリン反応 (自転車)



#### 12 ケンとの会話



#### 13 ビーチ沿いの道を先へ進む



#### 14 自転車のケンに追い抜かれる



#### 15 さらに道を先へ進む



#### 16 ダイナー敷地内へ



#### 17 ダイナー入り口に接触



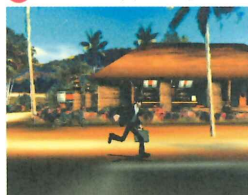
#### 18 ダイナー内のケンと接触



#### 19 ケンとの会話



#### 20 ダイナーを出て道を戻る



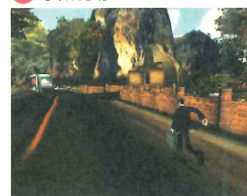
#### 21 ビーチ沿いの道を戻る



#### 22 ホテル前の道へ



#### 23 事故現場



#### Character Profile

ケン・サクラペー  
マチをいたわる優しい青年。  
都会で働きたい。  
職業：バイク便屋  
出身：ロスバス島



KEN SAKURAPEE

### 11 KATHARINE'S TURN!

接続対象物：自転車のギア

「THE LOPPASS」のステファン寄稿ページに、自転車のギアのグラフィックが掲載されています。ここが今回の謎のヒントページです。入力数値である前輪ギアと後輪ギアのギア比率を求めるための計算は単純な割り算ですが、そのことを知るためには、かなりまわりくどいステファンの文章を読まなければなりません。前輪ギアと後輪ギアの歯数は、グラフィックに表示されているので、わざわざ数える必要はありません。



24 事故車に接触



25 外門から内門へ戻る



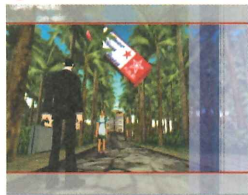
26 庭でマチを発見



27 ホテル屋上の看板



28 看板の回転に異常発生



29 看板が庭に落下



30 看板の向こうのマチに接触



31 看板越しにマチと会話



32 内門から外門へ



33 ホテル前の道を左折



34 ビーチ方面へ



35 ビーチ沿いの道の標識に接触



36 パワービーチとの表示



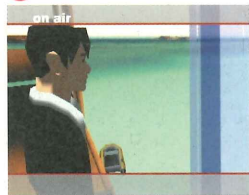
37 ビーチを波打ち際へ進む



38 栈橋を渡る



39 栈橋の先端へ



40 ボートに乗りエレキ島へ



41 ボート上のモンド



42 エレキ島遠景



43 エレキ島の栈橋を渡る



44 エレキ島に到着



45 エレキ島を奥へ進む



46 エレキ島建造物の横を通過



47 送電施設エレキング前



48 エレキング1に接触



49 エレキング2に接触



50 エレキング3に接触



51 エレキング4に接触



52 エレキング5に接触



53 エレキング6に接触



今度は看板が落下とは、ますますとんでもない事態です。いったいこの島はどうなっているのでしょうか。最初に外門を出たときに発生する事故は放っておいて大丈夫です。フロントに報告する必要はありません。といっても空港に行くのを忘れるくらいですから、事故のことも忘れてしまうモンドです。

48

49

50

KATHARINE'S TURN!

51

52

53

謎はこの送電数値に隠されている

**接続対象物：送電鉄塔エレキング1～6**

「心理戦になりそうだな」というスミオの言葉どおり、ここで入力すべき数値は「THE LOSPASS」の心理テストのページを読むことでビビッとひらめくはず。各エレキングの番号は心理テストの番号と対応しています。ヒントは各心理テストの問題文や選択肢に隠されているので、心理テストそのものに答える必要はありません。

**エレキング1：**ここで入力する数値は3ケタです。ABCの各選択肢に含まれる数値をそれぞれ入力しましょう。

**エレキング2：**ここで入力する数値は3ケタです。ABCの各選択肢にちなんだ数値をそれぞれ入力しましょう。

**エレキング3：**テストの問題文のなかで、最終的にケンが持っている手紙の数が入力すべき数値です。「あなた」もケンからメッセージを受け取ったことを忘れずに。

**エレキング4：**「3歩あるくごとに貝殻を2つ拾い、5歩あるくごとに1つ海にかえし」の結果、50歩目にいくつ貝殻が手の中にあるかを計算してください。50までに3の倍数は16個、5の倍数は10個あると考えてください。

**エレキング5：**円形のチーズケーキを正確に6等分したときの中心角を求めてください。360÷6で入力すべき数値が得られます。直径に関しては無視してよいでしょう。

**エレキング6：**指示どおりにボタンを操作したあと、セットされている目覚まし時刻が入力すべき数値です。目覚めの時刻に流れてくるラジオ番組については考えなくてもよいでしょう。さて、左のボタンは「時」に対応しており、現在は「7」を表示しています。このボタンを15回押すと何時になっているでしょう？ なお「時」は12進法で表示されます。真ん中のボタンは「十分」の位に対応しています。現在は「5」を表示しています。このボタンを16回押すと何「十分」になっているでしょう？ なお「十分」は0～5までの数字で表示されることをお忘れなく。右のボタンは「分」に対応しており、現在は0を表示しています。このボタンを2回押すと、何「分」になっているでしょう？ ちなみに「分」の位は0～9までの数字で表示されます。

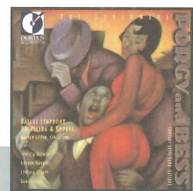
18 Official Fan Book



# Request 10

## I Love You, Porgy 愛しているよ、ポーギー

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



### the gist #10 父から息子へのプレゼントは何？

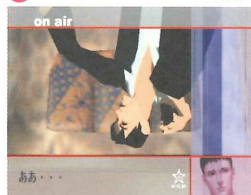
エドからの電話で目覚めるモンド。早速空港に向かうことにします。ホテル前の道路でまたしても自動車事故が起こりますが、とりあえずモンドはマチの招待を受け、ダイナーで食事をするにします。しかしダイナーには、頭を抱えた中年男性、カイ・ダイザブローがいます。彼は事故を起こしてしまったうえに、息子へのプレゼントをなくしてしまったようです。カイがショウタロウの父親だと知り、反発を感じるモンドですが、またも探しののために島内を駆けまわることになってしまいます。途中、島の不良青年ステップと話す、彼は探しのものをどこかに隠したと言います。ステップからの情報をもとに事故現場へ向かうと、そこにはショウタロウが。彼までサッカーボールをなくしたと言いが始まります。

### I Love You, Porgy / George Gershwin (アイ・ラブ・ユー・ポーギー / G.ガーシュウィン)

アメリカ・オペラの頂点に立つ傑作として名高い「ポーギーとベス」のなかの1曲です。『花と太陽と雨と』で聴くことのできるアレンジは、まるでグレンミラー交響楽団が演奏したかのようなトロンボーンの音色で演奏が始まります。また、独特の音色で定評のあるローズのエレクトリックピアノも用いられるなど、とても甘い雰囲気のある曲に仕上がっています。途中からはghmサウンドチーム・TORNによるオリジナルのメロディも挿入されています。原曲のよさを壊さずに、より進化させたバージョンといえるでしょう。

- THE GERSHWINS' PORGY AND BESS
- DALLAS SYMPHONY, LITTON
- DORIAN RECORDINGS
- DOR-90223 (輸入盤)

#### 01 402号室 エドからの電話



#### 02 コーヒーを飲むモンド



#### 03 フロントでエドと会話



#### 04 ホテル外門を出ると事故発生



#### 05 マチとの会話



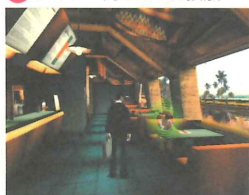
#### 06 事故車に接触



#### 07 ダイナー前に移動、ケンに接触



#### 08 ダイナー内のカイに接触



#### 09 カイとの会話



#### 10 ダイナー奥のドアに接触



#### 11 厨房にいるマチに接触



#### 12 マチとの会話



#### 13 再びカイと会話



#### 14 再び厨房でマチと会話



#### 15 ダイナー外でケンと会話



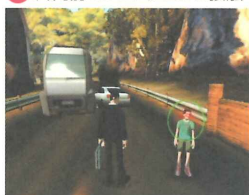
#### 16 ビーチ沿いの道に戻る



#### 17 標識近くでステップと会話



#### 18 外門前でショウタロウに接触



「ショウタロウと話をすると、サッカーボールをなくしてしまったので探せとのこと。モンドはホテルの庭内を駆けまわることになります。サッカーボールは近づくくと赤と緑の輪が表示されますが、小さいので見落としがちです。まだ行ったことのないところを隅々まで探しましょう。

#### 19 ショウタロウと会話



#### 20 ダストボックスに接触



#### 21 カイ登場



ダストボックスからカイの探しものを発見すると、カイが登場してまたもや悪態をつきます。カイ親子はそろってモンドをからかって楽しんでいるようです。ビーチで出会ったステップも、印象のよくない人物でした。彼がひねくれた性格だということは覚えておきましょう。

### Character Profile

カイ・ダイザブロー  
ショウタロウの父。人々からかうことが趣味。  
職業：官僚  
出身：極東



DAIZABURO KAI

### 20 KATHARINE'S TURN!

接続対象物名：ダストボックス

「THE LOPASS」にはロスパス島内でのゴミの出しかたについて掲載されているページがあります。ゴミの回収日が入力すべき数値となっていますが、気をつけなければならないのは、ゴミは表示された日の翌朝回収されるということです。ゴミの回収業者名に注意してみるのもいいでしょう。



## Clair de Lune

月の光

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.

## the gist #11 不可解な依頼

エドからの電話で目覚めるモンド。なんと今は夜の7時だと言います。慌てて起きあがるモンドですが、ベッドの下に隠れていたスーに足をつかまれて転倒してしまいます。なぜスーはこんなところにいるのでしょうか？ スーはモンドに彼女自身の境遇について語り始めます。彼女には何か「月」にまつわる秘密がありそうです。そしてその秘密を探ることが今回のモンドの目的になります。ホテルを出ようとフロントへ行ったら、今まで礼儀正しかったエドの態度は豹変しています。月を見るために夜の灯台へ向かうモンドですが、手がかりは得られません。部屋に戻ったモンドは、スーに壁に上るようには言われます。スーはモンドを、秘密を知ってしまったと言って責めます。モンドにはなんのこともわからないのですが……。

♪ Clair de Lune / Claude Achille Debussy  
(月の光 / C.A.ドビュッシー)

1890年に作曲されたドビュッシー初期のピアノ曲である「ベルガマスク組曲」のなかの第3曲が「月の光」です。美しい旋律で幻想的な月の光が巧みに表現されています。組曲名は北イタリアのベルガモ地方にちなんで名づけられていますが、ここはヨーロッパ人にとってはエキゾチックな情緒を感じさせる土地のようです。『花と太陽と雨と』では、オルゴールとアナログシンセサイザーの音色を用い、熱いリゾート地の夜の空気感と涼しい海風の感触を同時に表現したアレンジで演奏されており……。

● 月の光/ドビュッシー：  
ピアノ名曲集  
● ロジュ  
● ポリドール  
● POCL 5059

## 01 402号室 エドからの電話



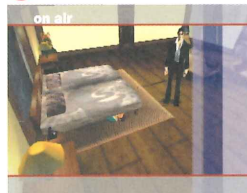
## 02 足をつかまれ転ぶ、モンド



## 03 ベッド下に接触



## 04 ベッド下からスー登場



## 05 スーとの会話



## 06 腰掛けてスーと会話



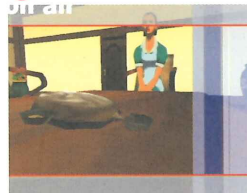
## 07 ガイドブックを読む



## 08 スーと接触し会話



## 09 懐中時計を差し出すスー



## 10 402号室を出ていくスー



## 11 フロントでエドと会話



## 12 玄関を出て庭へ



## 13 庭を通過し内門へ



## 14 外門から左方向は通行不能



## 15 外門から右方向へ



## 16 南海岸沿いの道を行く



## 17 灯台前でスーに接触し会話



## 18 灯台内の階段を昇る



## 19 灯台の上で月を見る



## 20 階段を降り灯台の外へ



## 23 KATHARINE'S TURN!



## 接続対象物：懐中時計

この懐中時計は8時間時計という大変珍しいものですが、それが謎と関係あるのかどうかは不明です。また、この時計はムーンフェイスと呼ばれる月の満ち欠けを表示する機能もついています。この機能は割合とありふれたものですが、こちらはスーの言葉とあわせて考えてみてください。今回の謎と関係がありそうです。今宵の月は三日月ということですが、月の満ち欠けは正確には月齢と呼ばれる数値で表わします。『THE LOSPASS』から月齢に関する数値を探して入力してください。

## 21 402号室に戻りスーに接触



## 22 スーとの会話



## 23 キャサリン反応（懐中時計）



## 24 電話に接触しスーと会話



## 25 屋上に移動しスーと会話



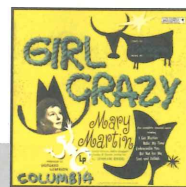
寝過ごしてしまったせいか、エドの機嫌がとても悪いようです。フロントで何度か呼び出してみよう。とてもエドとは思えない悪辣な言葉が飛び出すことでしょう。それにしてもスーの秘密とはなんだったのでしょうか。わけのわからないまま、モンドの身に大変な事態が発生します。



## I Got Rhythm

アイ・ガット・リズム

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



## the gist #12 ステップを追いつめる！

ホテル裏手で、モンドは射殺体として発見されました。ロスパス島にやってきた連邦捜査官、コシミズとレミーが取り調べをします。エドによると、いつもモンドが持っていたはずの銀色のスーツケースがないとのこと。コシミズは、船に降りた直後にそのスーツケースを捨てた男を目撃していました。おそらく島のゴッツイ、ステップです。ステップはショッピングセンター方面へ向かって走っていました。コシミズはステップをモンド殺害の容疑者と考え、ショッピングセンターに向かうことにします。ショッピングセンター内は薄暗く、商品の陳列棚が並んでいるために、様子がよくわかりません。果たしてここにステップは隠れているのでしょうか？ コシミズは銃をかまえて捜査を開始します。

I Got Rhythm / George Gershwin  
(アイ・ガット・リズム / G.ガーシュウィン)

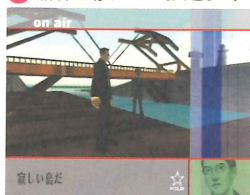
1930年にガーシュウィンは「ガール・クレイジー」というミュージカルのために作曲をしています。「アイ・ガット・リズム」は、そのなかの主要なメロディをもった曲として有名です。現在でもジャズのスタンダード・ナンバーとして演奏されることが多く、広く親しまれています。『花と太陽と雨と』で聴くことのできるアレンジでは、原曲の跳ねるような軽快なリズムをいかし、1つ打ちのハウスミュージックとなっています。アゴゴと呼ばれるベルを用いるなど、ブラジル音楽であるサンバ風のリズムも加えられています。

- GIRL CRAZY
- Studio Cast Recording
- Sony Classical/Columbia/Legacy
- SK 60704 (輸入盤)

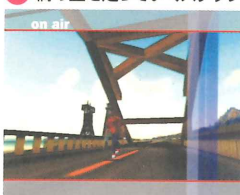
## 01 ロスパス島に近づくポート



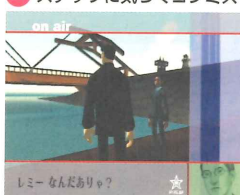
## 02 船着き場のコシミズとレミー



## 03 橋の上を走っていくステップ



## 04 ステップに気づくコシミズ



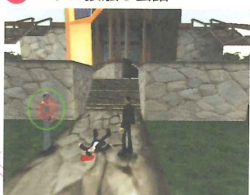
## 05 ホテル裏でエドと会話



## 06 レミーとの会話



## 07 エドに接触し会話



## 08 モンドの射殺死体を挟み会話



## 09 エドとの会話



## 10 レミーとの会話



## 11 ホテル裏口に移動し扉に接触



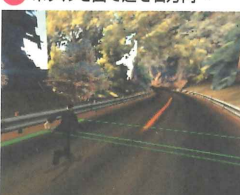
## 12 レストランのドアに接触



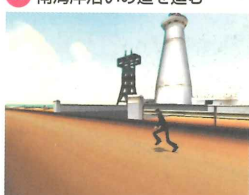
## 13 ホテルロビーを通過



## 14 ホテルを出て道を右方向へ



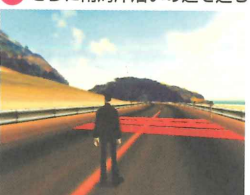
## 15 南海岸沿いの道を進む



## 16 橋を通過



## 17 さらに南海岸沿いの道を進む



## 18 ショッピングセンターに到着



## 19 入り口に接触



## 20 店内に潜入しステップを捜索



## 21 ステップを発見し会話



## 22 レミーからの無線



←逃走者捕獲の心得としてコシミズが心がけているのは、足音を立てないことです。走らなければ足音は立ちません。コントローラの使い方を工夫することが必要です。走らずに移動できる簡単な方法があるはずですが、アナログコントローラを使用していない方は、ことさら簡単なことです。

今回プレイヤーが操作するのはコシミズ。突然の主役交代劇にびっくりした方も多いのではないのでしょうか？ 物語途中で主役が殺されてしまうなんてことめったにありませんからね。それにしてもステップはなぜあんなことになってしまったのでしょうか……。全くびっくりの連続です。

## Character Profile

## コシミズ・ヨシミツ

凶悪犯罪の撲滅に取り組む。捜査はヤマカン。  
職業：連邦捜査官  
出身：極東



## ステップ・スディン

こそ泥やスリの常習者。マチの息子。  
職業：フリーター  
出身：ロスパス島





# Request 13

## La fille aux cheveux de lin 亜麻色の髪の乙女

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



● 亜麻色の髪の乙女/  
ドビュッシー：ピアノ名曲集  
● ハース  
● ボリグラム  
● PHCP-6018

### the gist #13 白い空間の数式

連邦捜査官レミー・ファウジルは、ここロスバス島が捜査対象組織の最重要拠点だという連絡を受けます。レミーは「ユーロマスプロ」と呼ばれるものの生産拠点を突き止めるために、ロスバス島にやってきました。ホテルの庭で、レミーは息子ステップの死を悲しむマチと出会います。しかしマチはレミーとの会話中に態度が一変。ステップの出生に関する重要な秘密がエレキ島に隠されていることをレミーに伝えます。それはレミーが追ってきた事件とも深くかかわりがあるようです。早速エレキ島に向かうレミー。エレキ島には不思議と懐かしい空気が漂っていました。レミーは無人の施設に潜入り、調査を開始します。その地下には驚くべき光景が待ち受けていました。まるでそこはレミーを待っていたかのように……。

♪ La fille aux cheveux de lin / Claude Achille Debussy  
(亜麻色の髪の乙女 / C.A.ドビュッシー)

「亜麻色の髪の乙女」は、ドビュッシーの最高傑作「前奏曲集第一巻」のなかの第8曲です。ドビュッシーはこの曲で、気分やイメージ、風景や物語といったものを音によって象徴的に表現しました。ドビュッシーに曲のインスピレーションを与えたのは、ルコント・ド・リールの詩集「スコットランドの歌」でしたので、スコットランド風の旋律を用いて作曲されています。『花と太陽と雨と』で聴けるアレンジでは、曲全体の50パーセント程度が原曲どおりに演奏されていますが、残りの50パーセントはghmサウンドチーム・TORNのオリジナル曲となっています。

#### 01 屋上 コシミズと無線で会話



#### 02 ホテル館内から外へ



#### 03 庭でマチと接触



#### 04 マチとの会話



#### 05 ホテルを出てビーチへ



#### 06 桟橋の突端へ



#### 07 ポートに乗るレミー



#### 08 エレキ島の桟橋に到着



#### 09 エレキ島建造物の扉に接触



#### 10 建造物内に潜入



#### 11 階段を昇る



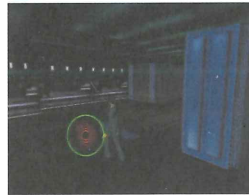
#### 12 2F奥のスイッチに接触



#### 13 建造物に変化が起こる



#### 14 1Fに戻り床にあいた穴に接触



#### 15 飛び降りるレミー



#### 16 地下工場内のハンドルに接触



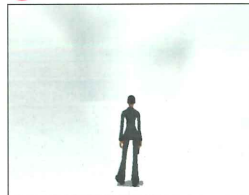
#### 17 コシミズと無線で会話



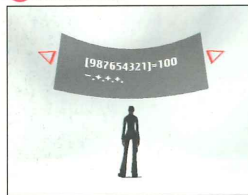
#### 18 地下工場奥の扉に接触



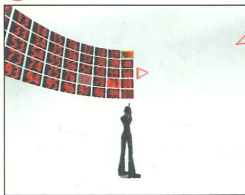
#### 19 白い空間を進む



#### 20 数式が出現

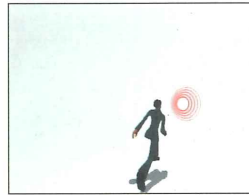


#### 21 数字パネルを撃つ



←[987654321] の数列のどこかに一、十、十、十を挿入して計算結果が100になるような 数式をつくりましょう。一、十、十、十の順番は変わりません。数式ができたら、背後のパネルから、数式内の5つの数値を表示したのを選んで拳銃で撃ちましょう。間違えた場合もう一度撃つともとに戻ります。

#### 22 正解後、白い空間を奥へ進む



#### 23 地下工場シェルタールームへ



←白い空間の奥の地下工場のシェルタールームでは、出現する赤と緑の輪に次々と接触していきましょう。接触ポイントは右側に3つ、左側にふたつあります。左右の壁沿いを交互に、何度か往復して歩くとよいでしょう。すべてのポイントに接触し、メッセージを聞いたあと、扉に接触します。

#### 24 通路奥の扉に接触



今回はコシミズに続いてレミーが主役となりました。レミーが追っている事件は、モンドの殺害と何か関係があるのでしょうか？ マチの意味ありげな言葉も気になります。果たしてレミーはエレキ島の地下で、何を知り得たのでしょうか？ この謎は明らかになるのでしょうか？

### Character Profile

レミー・ファウジル  
自身の出生の謎を知るため捜査官を志望した。  
職業：連邦捜査官  
出身：マイクロネシア連邦

REMY FAWZIL

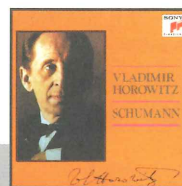




## Träumerei

夢想

[ 推薦盤 ]

Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.

## the gist #14 タカオカとナツコの関係は……？

こめかみに銃口をあてた姿勢で、モンドは目を覚ました。なぜか、まるで生まれ変わったような気分です。モンドはそこであることに気づきます。スーツケース型万能暗号入力機・キャサリンがないのです！ レミーからコシミズがスーツケースを持っているはずだと聞き、モンドはショッピングセンターに向かいます。しかしショッピングセンターは爆破されており、コシミズはその爆風でスーツケースをはるか方向に吹き飛ばされたといひます。その方向へ向かうモンド。すると奇妙な中年男、タカオカが待ち控えています。キャサリンは発見できますが、モンドはタカオカから妙な伝言を頼まれ、ホテルにいるナツコのもとへ行くこととなります。ところが、そのナツコも妙な人物で、モンドはホテルと麦畑の間を何度も往復するハメに……。

♪ Träumerei / Robert Schumann  
(トロイメライ / R.シューマン)

“あなたには子供みたいところがある”。愛妻クララのそんな言葉にインスピレーションを得たシューマンは、30曲ほどのピアノ曲を書き、そのうち13曲を選び「子供の情景」と名づけた。なかでも有名な第7曲は、ドイツ語で“夢想”という意味の言葉「トロイメライ」がタイトルとなっています。『花と太陽と雨と』ではピアノに加え、キックとハイハットのみでリズムとメロトロンを用い、ビートルズの「ストロベリーフィールズ・フォーエバー」を思わせる浮遊感のあるアレンジで聴くことができます。

- シューマン：子供の情景 / アラベスク / クラリスレリアーナほか
- ホロヴィッツ
- Sony Records
- SRCR 2662

## 01 402号室で目覚めるモンド



## 02 エドからの電話



## 03 コーヒーを飲むモンド



## 04 402号室のモンド



## 05 フロントでエドと会話



## 06 玄関を出てレミーと会話



## 07 レミーと接触



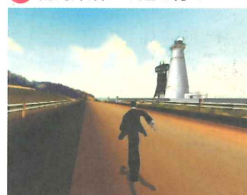
## 08 レミーとの会話



## 09 ホテルの敷地を出て右折



## 10 南海岸沿いの道に行く



## 11 さらに南海岸沿いの道を行く



## 12 ショッピングセンター方面へ



## 13 コシミズと会話



## 14 コシミズと会話後、先に進む



## 15 南海岸沿いの道を先へ



## 16 さらに先に進む



## 17 麦畑入り口でタカオカに接触



## 18 タカオカとの会話



## 19 麦畑の道を先へ進む



## 20 キャサリンが落ちている



## 21 キャサリンに接触して拾う



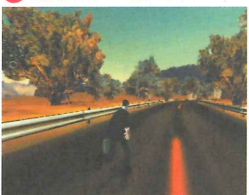
## 22 麦畑の道に戻る



## 23 麦畑入り口でタカオカと会話



## 24 南海岸沿いの道へ戻る



## 25 道をさらに戻る



## 26 ショッピングセンター前通過



## 27 南海岸沿いの道をさらに戻る



## Character Profile

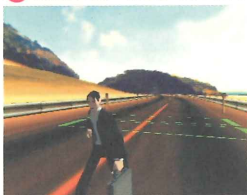
タカオカ・グンジ  
学生運動の時代を懐かしむ中年男性。  
職業：ゼネコン会社社員  
出身：極東



GUNZI TAKAOKA



28 南海岸沿いの道をさらに戻る



29 さらに戻っていく



30 ホテル外門前の道へ



31 ホテル外門を通過



32 フロントでエドと会話



33 408号室のドアに接触



34 408号室内奥のドアに接触



35 408号室内のナツコに接触



36 ナツコとの会話



37 フロントへ移動、エドと会話



38 エドと共にスタッフルームへ



39 キャサリン反応 (ラジオ)



40 エドとの会話



41 ホテル外へ移動



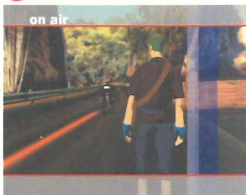
42 外門前でケンと接触



43 ケンとの会話



44 ケンの自転車に乗っていく



45 自転車を降りる



46 麦畑入り口でタカオカと接触



47 タカオカとの会話



48 自転車に接触



49 自転車に乗って戻る



50 外門前まで戻ってくる



51 ホテル内へ戻る



52 408号室でナツコと会話



53 フロントでエドと会話



54 エドと共にスタッフルームへ



55 キャサリン反応 (ラジオ)



56 エドとの会話



## Character Profile

**アカイ・ナツコ**  
いつも気怠げな女性。  
タカオカの連れ。  
学生  
出身：極東



NATSUKO AKAI

39



## KATHARINE'S TURN!



接続対象物：ラジオ (1 回目)

ロスパス島内で受信できるラジオ番組の周波数は「THE LOSPASS」に掲載されています。ナツコの「MIX・・・」という言葉に応じた曲が流れそうな番組の周波数を探して入力しましょう。



55



## KATHARINE'S TURN!



接続対象物：ラジオ (2 回目)

今回はナツコの「JAZZ・・・」という言葉に応じた曲が流れそうな番組の周波数を「THE LOSPASS」から探して入力しましょう。





57 外門前道路でケンと会話



58 自転車に接触



59 自転車に乗っていく



60 麦畑入り口でタカオカと会話



61 自転車に接触し乗っていく



62 外門前道路



63 408号室でナツコと会話



64 フロントでエドと会話



65 エドと共にスタッフルームへ



66 キャサリン反応(ラジオ)



67 エドとの会話



68 外門前でケンと会話



69 自転車に乗っていく



70 麦畑入り口でタカオカと会話



71 自転車に乗って戻る



72 外門前



73 フロントでエドと会話



74 階段を昇り5Fのドアに接触



75 キャサリン反応(ドアの鍵)



76 再度映画館ドアの鍵に接触



66



KATHARINE'S TURN!



接続対象物: ラジオ (3回目)  
今回はナツコの「MEMORY...」という言葉に応じた曲が流れそうなラジオ番組の周波数を「THE LOSPASS」から探して入力しましょう。



77 映画館内スクリーン前へ



78 ナツコに接触



79 ナツコの会話



80 タカオカに接触



81 タカオカとの会話後映写室へ



82 キャサリン反応(映写機)



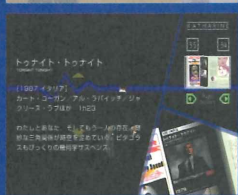
75



KATHARINE'S TURN!



接続対象物: 鍵  
「THE LOSPASS」に映画館で上映される映画の情報が掲載されています。まるでタカオカとナツコ、そしてスミオを含めた人間関係を暗示しているかのようなストーリーの作品があります。有名な数学者ピタゴラスもびっくりの関係のようです。映画館の鍵には、このピタゴラスにゆかりの深い数値を入力しましょう。



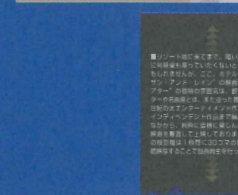
82



KATHARINE'S TURN!



接続対象物: 映写機  
「THE LOSPASS」の映画館案内ページには、映写機の紹介もされています。この映写機は1秒間に30コマを投影すること。ナツコに変化が起きるという8秒後には、何コマ目が投影されることになるでしょうか。



83 スクリーン前でナツコに接触



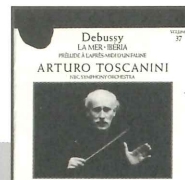
主人公が復活します。死んでいなかったのでしょうか? 不思議です。なくなってしまったキャサリンが無事に見つかったのは良かったのですが、タカオカとナツコのために408号室と麦畑の間をいったい何往復したことでしょう! モンドは空港に行くことなどすっかり忘れてしまっています。



# Request 15

## Prélude a L'A près - Midi d'un Faune 牧神の午後への前奏曲

[ 推薦盤 ]  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



### the gist #15 核心へ

エドからの電話で、モンドは目を覚まします。早速フロントに向かい、エドにこの島での事件とガイドブックの関係を聞いたあと、突如としてエドは気を失って倒れてしまいました。いったいエドはどうしてしまったのでしょうか？ エドに代わって現れたスーは、麦畑でタカオカとナツコが待っているというモンドに伝えます。モンドがふたりに会いに行くため、迷路状になった庭園の奥へと進んでいきます。しかし庭園の各エリアの入り口には力カシ型のナビゲーション機械が設置されており、なかなか通れません。なんとか3つのエリアを抜けると、その先には巨大な遺跡と、ある人物が待ち受けていました。

### ♪ Prélude a L'A près - Midi d'un Faune / Claude Debussy (牧神の午後への前奏曲 / C.ドビュッシー)

マラルメの長詩「牧神の午後」に深く共感したドビュッシーが作曲した、あまりに名高い弦楽四重奏曲です。「牧神」とは、山羊の足と角をもつ、ローマの牧畜・林野の神のこと。「花と太陽と雨と」で聴けるアレンジでは、原曲どおりなのは最初のフレーズのみ。あとはオリジナルのメロディとなります。ほぼ別の曲といってもいい仕上がりとなっていますが、同じ旋律をコードと音色を変えて展開していくというドビュッシーの手法は受け継いでいますので、楽曲をよりいっそう発展させた試みといえるのではないのでしょうか。

- ドビュッシー／交響詩「海」、  
「牧神の午後への前奏曲」
- トスカニーニ指揮
- RCA
- RCA 60265（輸入盤）

#### 01 402号室 エドからの電話



#### 02 コーヒーを飲むモンド



#### 03 フロントでエドと会話



#### 04 エドの態度が豹変



#### 05 エドが倒れる



#### 06 スーが現われる



#### 07 ホテルを出て道路右折方面へ



#### 08 麦畑入り口でナツコに接触



#### 09 ナツコとの会話



#### 10 麦畑入り口でタカオカに接触



#### 11 タカオカとの会話



#### 12 麦畑の道を進む



#### 13 キャサリン反応 (ナビ1)



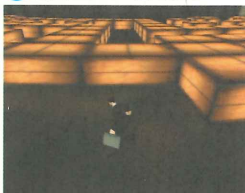
#### 14 ナビ1から情報入手



#### 15 庭園エリア1への扉が開く



#### 16 庭園エリア1内を進む



#### 13

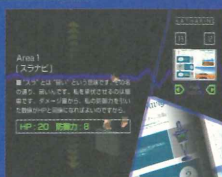


### KATHARINE'S TURN!

続対象物：フォレストナビゲーター 1



「THE LOPASS」には、庭園の番人としてフォレストナビゲーターが紹介されています。最初のフォレストナビゲーターは「スラナビ」と呼ばれています。解説によると「スラナビ」は防御力8。HPである20に、この数値をプラスした数を入力すればよいようです。





17 キャサリン反応 (ナビ2)



18 ナビ2から情報入手



19 庭園エリア2への扉が開く



20 庭園エリア2内を進む



21 キャサリン反応 (ナビ3)



22 ナビ3から情報入手



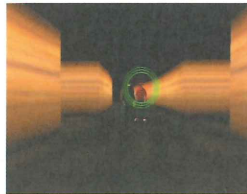
23 庭園エリア3への扉が開く



24 庭園エリア3を奥へ進む



25 ステップに接触



26 ステップとの会話



27 ステップからヒントを聞く



←庭園エリア3の迷路を抜けるには、ステップからのヒントを参考にしなければなりません。ステップは信用ならない人物ですが、ここは従うしかありません。ただし彼の言うことは多少ひねられています。最初に彼は「ボクから見て左へ」と言いますが、ここはモンドから見て左へ行くことよいでしょう。

29 ステップからヒントを聞く



←エリア3の入り口から出直すと、今度はステップが「左だよ、信じなよ」と言います。従っていいものか迷いますが、ここは素直に彼の言葉を信じてみましょう。このあと、だいたいは素直に従ったほうがよいでしょう。「最後は後ろだよ」と言われたらステップの後ろへ進みましょう。

28 ステップからヒントを聞く

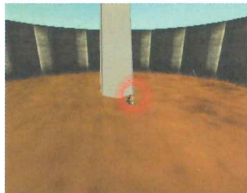


←何度か進む方向を間違えると「真っ直ぐに戻るんだ。正直者は驢蚊を診る」と訳のわからないことを言われてしまいます。そんなときはUターンしましょう。エリア3の入り口まで戻って、最初からやり直してください。それにしてもステップは親切なのか意地悪なのか、よくわかりませんね。

30 庭園エリア3出口へ



31 看護婦に接触



32 看護婦との会話



いったいエドの身に何が起こったのでしょうか。「THE LOSPASS」はモンドが島に来ることを前提に書かれているということでしたが……!? 代わりに現われたスーもスーです。平然としているのはなぜ? しかしもっと驚きなのは、庭園のエリア3にいたステップ。爆発したはずでは?

17 **KATHARINE'S TURN!**

接続対象物：フォレストナビゲーター2

エリア2でモンドの前に立ちはだかるフォレストナビゲーターは、「ハグレナビキング」と呼ばれているようです。「THE LOSPASS」に掲載されている解説によると、防御力である999999999は無視して、HPと同じ数値を入力すればよいようです。

21 **KATHARINE'S TURN!**

接続対象物：フォレストナビゲーター3

エリア3で出会うフォレストナビゲーターは、「クサレナビ」と呼ばれているようです。「THE LOSPASS」によると、麻雀に詳しい人なら簡単にわかる数値を入力すればよいようです。しかし、解説をよく読めば麻雀を全く知らなくても入力する数値を求められるはず。要はダブル役満の数値を入力すればよいのです。「子の役満が32000」と書かれています。親は5割増しということですから、32000に1.5を掛けます。ダブル役満ということは、この数値をさらに倍にするということです。

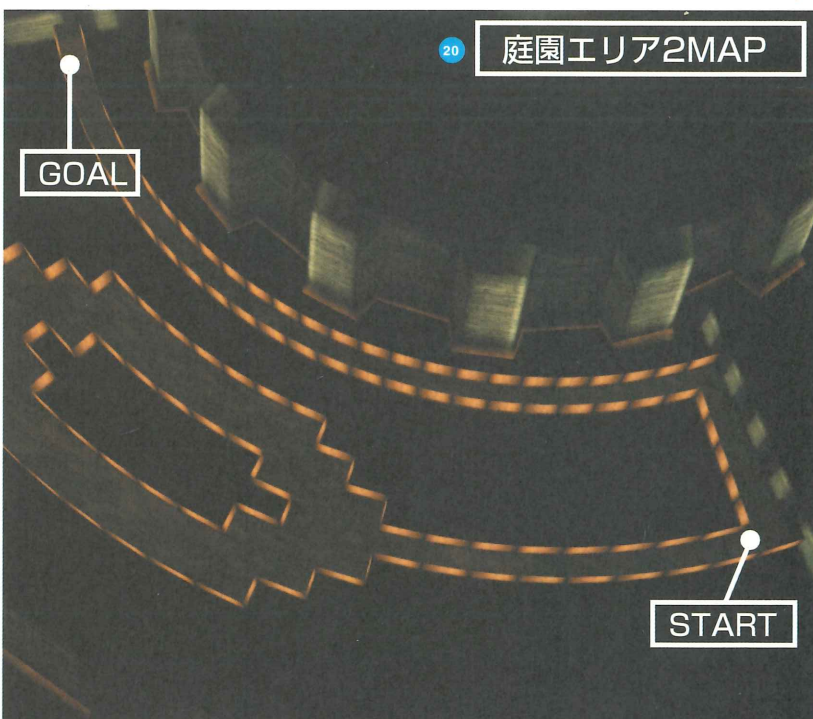
Character Profile

カブラギ・ハナ

老婆リッツの介護をしている。ふだんは白衣姿。  
職業：看護婦  
出身：極東



HANA KABURAGI





# Request 16

## Pavane pour une infante défunte 逝ける王女のためのパヴァーヌ

【推薦盤】  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



### the gist #16 遺跡にまつわる伝説とは？

電話のコール音で目覚めるモンドですが、受話器を取るとすでに切れています。そこへ突如として、男が部屋に入ります。その男は「ワタシを探して出してほしい」とモンドに依頼し、ダイヤを置いて消え去ります。彼を探し出すことは、爆弾を探し出すことにもなるというのです。彼が空港に爆弾を仕掛けたテロリストなのだろうか？ 残されたダイヤにジャックインしたモンドは光に包まれ、気づくと庭園奥の遺跡にいます。そこにいた看護婦と老婆の謎めいた話を聞き終えると、モンドは再び光に包まれホテルの部屋に戻っていました。スーに言われてホテル裏のコテージへ行くと、先ほど遺跡で出会ったはずの老婆がいます。老婆と遺跡、そしてこの島の伝説はスー自身とも深い関係がありそうです……。

### ♪ Pavane pour une infante défunte / Maurice Ravel (逝ける王女のためのパヴァーヌ / M.ラヴェル)

パヴァーヌとはスペインにルーツがある16世紀初頭の宮廷舞曲のことです。この曲は1899年に、ラヴェルのパトロンだった社交界の花形、エドモン・ド・ポリニャック侯爵夫人に捧げるために作曲されました。原曲はピアノ曲で、流れるような美しい旋律の素晴らしい曲です。『花と太陽と雨と』では、この原曲の響きと穏やかな雰囲気をもっと大切にアレンジを聴くことができます。ドラムが加えられ、さらにギブソン335を用いたジャズギター風の音色が、曲をいっそう味わい深く印象的なものになっています。

- 亡き王女のためのパヴァーヌ  
《ラヴェル：ピアノ曲集》
- パスカル・ロジェ
- ポリドール
- POCL 5094

#### 01 402号室 エドからの電話



#### 02 402号室にサンダンスが現われる



#### 03 サンダンスとの会話



#### 04 キャサリン反応 (ダイヤ)



#### 05 ダイスが発光し始める



#### 06 遺跡前に現われるモンド



#### 07 看護婦に接触



#### 08 看護婦との会話



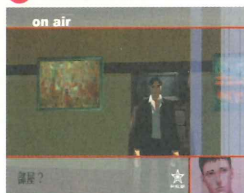
#### 09 老婆リッツに接触し会話



#### 10 画面がホワイトアウト



#### 11 402号室に戻っているモンド



#### 12 フロントでスーと会話



#### 13 ホテル裏手からコテージへ移動



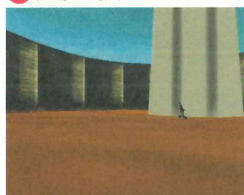
#### 14 コテージ内で看護婦に接触



#### 15 コテージ外のプール前

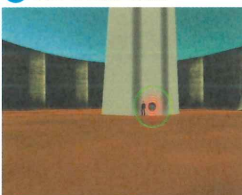


#### 16 遺跡の周囲を走るモンド



プール前で老婆リッツと会話すると、彼女の呪文により遺跡前に導かれます。看護婦とリッツとの会話から得たヒントにしたがって、遺跡のまわりを時計まわりしましょう。「THE LOSPASS」の遺跡紹介ページにもヒントがあるので参考にしてください。規定回数に達すると遺跡の表面に石盤が現われます。

#### 17 遺跡の石盤に接触



倒れてしまったエドに代わり、スーがモンドの対応をしてくれます。エドはどこに消えてしまったのでしょうか。そういえばセープ画面を案内する人物も替わっていました。プールから老婆が現われるのにもびっくりしましたね。そのあとにはもっと凄まじいことも起きますが……。

### Character Profile

**サンダンス・リッツ**  
非常に少数しか存在しない部族の末裔。  
職業：なし  
出身：マイクロネシア連邦



SUNDANCE RITZ

### 04 KATHARINE'S TURN!

接続対象物：ダイヤ  
このダイヤは遺跡となんらかの関係があるようです。「THE LOSPASS」には遺跡について紹介されているページがありますので、読んでみてください。遺跡に刻まれた物語は、最後にはすべてが無になることを示唆しているようです。

### 17 KATHARINE'S TURN!

接続対象物：石盤  
「THE LOSPASS」の遺跡紹介ページに掲載されている壁画は、よく見ると数式のように見えます。この数式の答えを入力しましょう。

A - 2つの車輪を回す女  
B - 花束を胸に抱く女  
C - 5羽のカラスを放つ男



## Kill the Past

## 過去ヲ殺セ

[ 推薦盤 ]

Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.

## the gist #17 銀の眼をもった男の過去は？

朝を迎え、モンドはスーに起こされました。スーは空港に行く前に会ってほしい人があると言い出します。以前301号室の宿泊者だったらしいその人物の手がかりを求めて、モンドは301号室へ、そこにあったテープを再生すると「エレキ島が待っている」とのメッセージが流れます。続けて老婆リッツに会うよう、スーに言われたモンドはコテージに行きます。モンドはリッツにも、ある人物に会うことを命じられます。その男に会うためにはエレキ島に行かねばなりません。男に会うと、この島で起こっている混乱が解消されるらしいのです。モンドは早速エレキ島に向かいます。前日にエレキ島にできた大穴に入っていくと、なかは洞窟状の迷宮になっています。そして洞窟の向こうに待っているのは……。

Kill the Past/TORN  
(過去ヲ殺セ/TORN)

『花と太陽と雨と』のなかでも、突如として音の展開に変化がみられるのがRequest17の特徴です。「Kill the Past」は『花と太陽と雨と』を制作したグラスホッパー・マニファクチュアのサウンドチーム、TORNによるオリジナル曲となっております。このタイトルは24区を舞台にした猟奇殺人事件『シルバー事件』に掲げられていたテーマと同じです。この連続殺人事件とロスパス島で発生する様々な事件には、なんらかのつながりがあるのかもしれない。そんな暗示が、この曲に込められているのかもしれない。

- The Silver STRUCTURE
- TORN(ghm)
- ghm records
- GHMR #001

## 01 スーに起こされるモンド



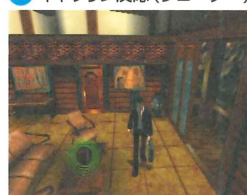
## 02 スーとの会話



## 03 301号室ドアに接触し中へ



## 04 キャサリン反応 (レコーダー)



## 05 音声再生される



## 06 看護婦が登場、会話する



## 07 コテージへ



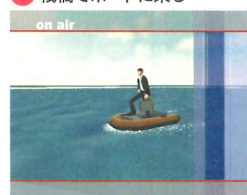
## 08 コテージの奥へ



## 09 コテージ内でリッツと会話



## 10 桟橋でボートに乗る



## 11 エレキ島の奥へ

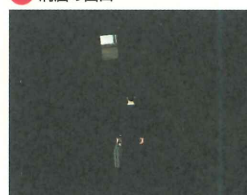


## 12 エレキ島洞窟内へ



←複雑に入り組んだ洞窟です。考えなしに進んでも行き止まりに阻まれるでしょう。出口に通じている道ならば、風が吹き抜けているはず。視覚だけに頼ってはいけません。出口にたどり着けません。音声を消してプレイされている方はいらっしゃいましたら、ボリュームを上げてください。

## 13 洞窟の出口



## 14 座礁船の甲板に出る



## 15 ボール下のトキオと接触



## 16 トキオとの会話



## 17 キャサリン反応 (トキオ)



今回は目覚め方からしていつもと違います。とはいえ、空港に行くと爆弾を探し出すという仕事は続行中。早く達成しなければならぬのに……。しかしこの島で起きているばかげた混乱に収拾がつくのなら仕方ありません。トキオという男は記者のようですがペンネームはカメラロウなのではうか。

## Character Profile

モリシマ・トキオ  
過去から逃れるために島にやって来た男。  
職業：フリーライター  
出身：極東

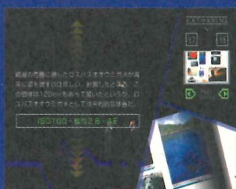
TOKIO MORISHIMA



## 04 KATHARINE'S TURN!



接続対象物：テーブルレコーダー  
ロスパス島の風景を撮影した写真が数点掲載されているページが「THE LOSPASS」にあります。写真の解説文のなかから亀に関する数値を探し出して入力しましょう。



## 17 KATHARINE'S TURN!



接続対象物：トキオの眼  
カメラロウという男の原稿が「THE LOSPASS」に掲載されています。この男にとって重大な事件の起きた日がわかるはずです。





## An American in Paris

パリのアメリカ人

[ 推薦盤 ]

Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.

## the gist #18 計算に続く計算

エドからの電話で目覚めるモンド。フロントへ行くとエド、スー、ロックが空港へ向かうモンドを見送るために顔をそろえています。いよいよ最後とあって、モンドは島で起きている出来事について説明を受けます。そして向かうは空港。今度はそ爆弾を見つけるのです。途中、ケンが愛車のギグスを用意してくれています。モンドはケンに見送られ空港へたどり着きますが、そこには空港職員とステファンの姿がありました。なんと空港職員は、ステファンによってつくられたアンドロイド型の爆弾とのこと。モンドはこの爆弾を解除しながら出発ゲートに向かって進んでいきます。やがてモンドは空港のトイレにたどり着きます。そこで不思議なことが起こります。空港にはトリコ、そして謎の男サンダンスも集まって……。

An American in Paris/George Gershwin  
(パリのアメリカ人/G.ガーシュウィン)

「パリのアメリカ人」は、ガーシュウィンが1926年にパリを訪れたとき、手帳にメモしておいた旋律がもとになって生まれた曲です。後にバレエ入りのミュージカル映画の音楽として有名になります。ガーシュウィンがホームシックだったためか原曲も混雑とした雰囲気の特徴です。『花と太陽と雨と』ではさらにその雰囲気に拍車をかけるかのようなアレンジになっています。メインの旋律には鉄琴を使用し、リズムはレガエ、そして隠し味としてドラムベースの手法もとり入れるなど、奇妙なループ感を演出しています。

- ガーシュウィンパリのアメリカ人
- コーランド「ロデオ」より
- ドラティ
- 日本フォノグラム
- PHCP-10252

## 01 402号室 エドからの電話



## 02 コーヒーを飲むモンド



## 03 フロントでエドに接触



## 04 エドとの会話



## 05 スーとの会話



## 06 ロックとの会話



## 07 ホテルを出て左折方面へ



## 08 ダイナーへ



## 09 ダイナー厨房のマチに接触



## 10 マチとの会話



## 11 ダイナーを出る



## 12 ビーチ沿いの道をさらに進む



## 13 車両通行止めゲートへ



## 14 紫のワニと接触



## 15 先に進めない



## 16 ケンに接触



## 17 ケンとの会話



## 18 ギグスに乗り込むモンド



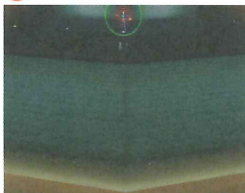
## 19 空港に向けて走るギグス



## 20 空港に到着したモンド



## 21 空港2F入り口前の職員と接触



## 22 空港職員と会話



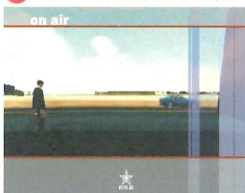
## 23 ステファンが現われる



## 24 ステファンとの会話



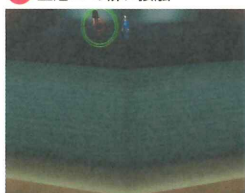
## 25 ステファンがギグスで去る



## 26 キャサリン反応 (空港職員)



## 27 空港2Fの扉に接触



## Character Profile

スチュアート・ロック  
まだまだ半人前のホテル  
従業員。  
職業：バーテンダー  
出身：ロスパス島



STUART ROCK



28 空港2F内



29 キャサリン反応 (空港職員)



30 2Fエレベータードアに接触



31 空港3Fへ移動



32 キャサリン反応 (空港職員)



33 3Fエレベータードアに接触



34 空港1Fへ移動



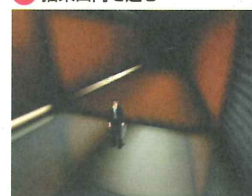
35 キャサリン反応 (空港職員)



36 エレベーター正面の搭乗口へ



37 搭乗口内を進む



38 チェックゲートに接触し通過



39 空港搭乗口内を進む



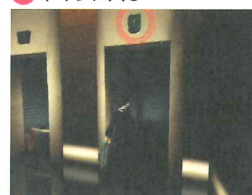
40 Gate2でスチュワーデスと会話



41 Gate2でパイロットと会話



42 トイレに入る



43 トイレ内を奥へ移動



44 個室ドアに接触して入る



45 不思議な現象が起こる



46 Gate2でパイロットと接触



47 レミーが銃を構える



ーやっと最後の目的地、ロスバス空港にたどり着きました。トイレでの不思議な現象のあとGate2へ行くと、そこでレミーとコシミズに銃を突きつけられます。最後の最後に驚愕の事実が発覚。キャサリン接続の対象はあなたの眼で確かめてください。果たしてモンドは飛行機に乗れるのでしょうか？

26 29 32 35

**KATHARINE'S TURN!**

接続対象物：ファンタジスタ (空港職員)

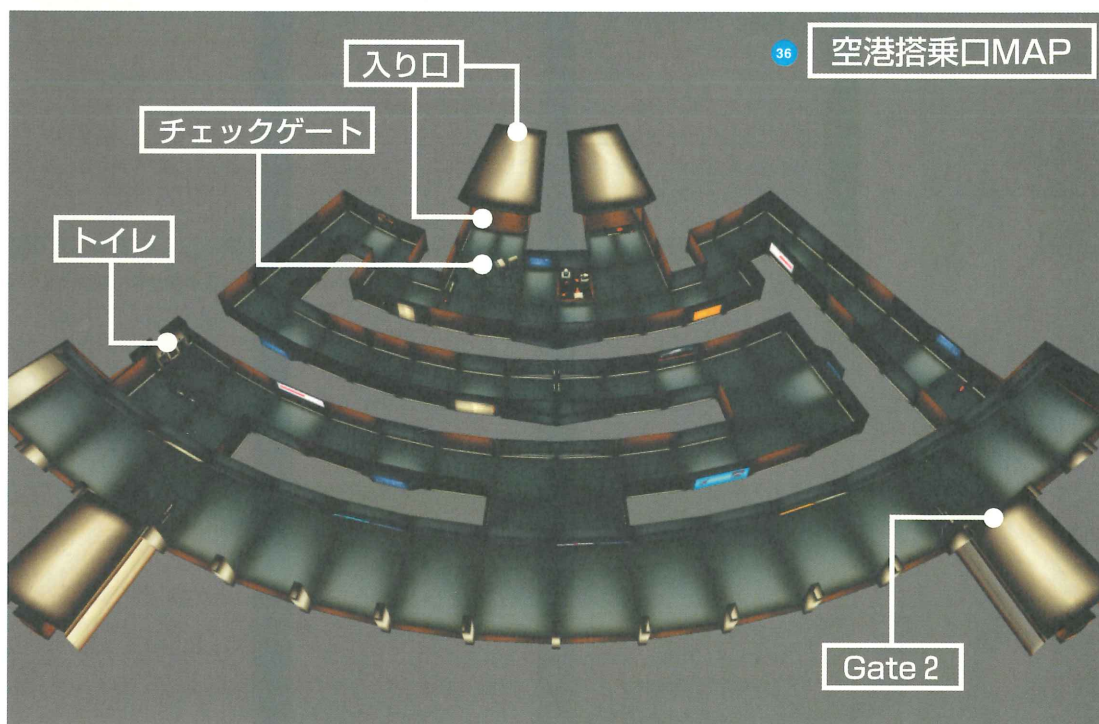
空港職員の扮装をしたアンドロイド・ボムは、ステファン・シャルボニエによってつくられました。その名もファンタジスタ。ファンタジスタは、ユニフォームの胸、腕、背中にプリントされた数式の答えをキャサリンで入力することで動作をストップさせられます。空港1〜3階の各階に8人ずつ配置されています。ひとつずつ根気よく解除を行なってください。

## Character Profile

**ファンタジスタ**  
ステファンによって設計された人型爆弾。  
職業：なし  
出身：工場



FANTASISTA







# Someone to Watch Over Me

私を見守る誰かさん

【推薦盤】  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.



the verification 検証：物語の謎にせまる

R01～R13までのあいだ、モンドが飛行機の爆発を目撃したあとに必ず登場するトリコという少女がいます。彼女は、その登場の仕方からすると、まるでモンドの夢の中の登場人物であるかのように思えます。彼女はベッドであるピンク色のワニ、クリスティーナが逃げ出したあとを追いかけて、ロスバス島の人々に出会っていきます。他愛のない話なのかなと思いきや、トリコは意外な活躍を見せはじめます。どうやらトリコは物語全体の大きな謎に関わっているようなのです。ここではトリコの登場シーン、そして各リクエストの重要なシーンを振り返りながら「花と太陽と雨と」の謎に迫っていきましょう。

♪ Someone to Watch Over Me/George Gershwin  
(サムワン・トゥ・ウォッチ・オーバー・ミー/G.ガーシュウィン)

R01～R13の各リクエスト最終部のトリコパートで流れる曲は、ジョージ・ガーシュウィンの「サムワン・トゥ・ウォッチ・オーバー・ミー」とても可愛らしいこの曲は、1924年に初演されたコメディ・ミュージカル「OH,KAY」のために書かれたものです。作詞はジョージ・ガーシュウィンの兄弟、アイラ・ガーシュウィンが手がけました。原曲では大変優雅な女性ヴォーカルによって歌われています。若干、感傷的にも感じられるメロディラインを『花と太陽と雨と』では、ジャジーな味わいにアレンジしてあります。

●OH,KAY!  
●Studio Cast Recording  
●Sony Classical  
●Columbia/Legacy  
●SK 60703 (輸入盤)

## 01 遠吠えするクリスティーナ



## 02 対峙するトリコとサンダンス



## 03 銃撃シーンを再現



## Character Profile

クサビ・トリコ  
ピンクのワニを  
ペットにしている少女  
中学3年生  
出身：極東



TORIKO KUSABI

## トリコは時を超え、モンドを見守っている？

モンドが飛行機の爆発を目撃したあと、薄れゆく意識の狭間に現われるのは、クサビ・トリコという少女です。モンドは数日をかけて人々に出会ったり、様々な出来事を体験したりしますが、これと並行するようにトリコもロスバス島の人々に出会っていきます。しかしこれはクリスティーナが逃げ出してから数時間のあいだに起こった出来事のようなのです。この時間の流れのずれは何なのでしょう。やはりロスバス島の時が歪んでいるからこそ起こり得ることなのでしょう。

R01で逃げ出したクリスティーナをあわてて追いかけるトリコですが、その途中で彼女は謎の男とすれ違い、直感的に「悪い人……」と感じます。彼女が立ち止まったのは402号室の前。この部屋の宿泊者はモンドだったはず。謎の男とモンドには、何か深い関係がありそうです。

そもそもクリスティーナは、モンドの危機をトリコに伝えようとして逃げ出したようなのです。R11でクリスティーナは、モンドの死を弔うように遠吠えをします 01。

R12でトリコはモンドを撃った男を追いつめ、そして言います。「あなたを殺しに来たの……」 02。「ではお嬢さん、もう一度ショーの続きをしよう」との男からの提案に、R11でのモンド銃撃シーンを再現するふたり。モンド自身はまるで時間が止まったように動きません 03。「どうして撃つ?」「意味はないよ」「だったらやめればいいのに」。ふたりは賭けをします。「この男(モンド)が俺を探し出せばお嬢さんの勝ちだ」。

トリコはモンドに、ある期待をかけているようです。「あの人は本当に救世主なの? この世界を開放できるのかな?」 05。モンドがどのような役目を担っているのか、トリコは知っているようです。やがてモンドは、甦ることになります。物語中では明かされませんが、トリコの名がクサビであることも気になる点のひとつです。

## 謎の男の正体は？

では、モンドを銃撃した男はいったい何者なのでしょう? モンドがハイウェイでロスバス島に近づいている頃、謎の男が空港のトイレへと入っていきます 06。もしかして彼がテロリストで、空港に爆弾を仕掛けようとしているのでしょうか。この男は、R01ではホテルの403号室前でトリコとすれ違っています。彼は何号室から出てきたのでしょうか(もしかして402号室?)。そしてR11の最後の場面では彼はモンドの前に突如現われ、銃を突きつけます。モンドは事態を把握しないまま男に撃たれてしまいます。

R12でサンダンスは彼を殺しにやって来たトリコに言います。「あの男が人々を惑わしている。そう感じないか?」。あの男とはモンドのことでしょう。これに答えてトリコは「アナタは存在しない……アナタはここで死ぬのよ、ウエハラ・カムイ!」と宣言します。彼はなぜトリコが自分のことをウエハラ・カムイと呼ぶのが理解できないのでしょうか。「消えるの、モンドの中から」……この男はモンドの内部に存在しているということでしょうか。ということはモンドの中にウエハラ・カムイなる人物も存在していることになるのでしょうか。

R16で謎の男は、甦ったモンドの前に現われますが、モンドは彼を覚えていません 07。「私を探して欲しい。そしてこの島を開放してくれ。そして私を開放してくれ」。謎の男はそうモンドに頼みます。今、目の前にいる本人を捜せとは、またなんという依頼でしょうか。不可解です。R11でトリコと賭けをしていたこの男ですが、どうやら彼自身、賭けにはトリコに勝ってほしいように思っているようです。彼は言います。「私を探せば爆弾もなくなる。私自身が爆弾なんだよ」。

やはりこの男がテロリストなのでしょう。R13ではロスバス島にやってきた連邦捜査官レミーが「謎のテロリスト、サンダンス・ショット。その化けの皮を剥いで見せましょう」と呟いています 08。謎の男の名前はサンダンス・ショットというようです。サンダンス・ショットは「私は空港にいる。BJ-210便に乗る」とモンドに言い残しますが、果たして最後にこの飛行機に乗ったのは誰だったのでしょうか?

## 老婆リッツの言葉の意味は？

サンダンスという名を持った人物がもうひとりいました。老婆リッツです。R17でトキオという男がスミオに言います。「ここである生き物を飼育していたんだ。サンダンスの種族が昔飼っていた動物だ。サンダンスって婆さんの名前」。リッツと謎の男、サンダンス・ショットには血のつながりがあるということでしょうか。さて、老婆リッツはR16で、これ以上に重要なことを語っています。11人の子供についてです。11人といえば、R14でエレキ島の地下から帰ってきたレミーがモンドに「私たちが逃げ出したことを忘れたの? イレブンと呼ばれたことも」と言ったことが思い出されます。



## レミーはロスパス島に何をしに来たのか？

レミーはモンドに「イレブン」のことを思い出すように話しますが、彼女も最初から「イレブン」のことを知っていたわけではないようです<sup>09</sup>。では、レミーは何のためにロスパス島に来て、そこで何を知ったのでしょうか。連邦捜査官であるレミーは「沢山の子供たちが犠牲になっている、現代の神隠し」と呼ばれている事件を追ってロスパス島に来たようです。マチに勧められエレキ島に行った彼女は、そこを「懐かしい気さえる」と感じます<sup>10</sup>。そしてレミーはこの島で生まれたことを思い出すのです。自分自身の出生の秘密について疑問を持ち続け、それを知りたいがために連邦捜査官になった……。物語中では明らかにされませんが、レミーについて、そんな人物像を描くことができそうです。

レミーは、ロスパス島に着いてすぐに「血の匂いがする」と呟いていました。そういえばR11でスーがモンドに「六歳になるまでの記憶がない」と話していました。しかし、生まれたときの記憶だけはあります。「体には生暖かいものが触れていました。それは赤くてヌルヌルとしていました。それは血だったのです」。

スーとレミーには、どうやら共通した点があるようです。R09で初めてエレキ島を訪れたモンドが「艶めかしい島だな」と感じていたことも気になります<sup>11</sup>。

## スーの秘密とは？

では、スーについて考察してみましょう。R01では居眠りしてしまったり、R11ではベッドの下に隠れていたりと、彼女も妙な行動が目立ちます。でもそんな奇妙な行動は、出生時もしくは幼少時の体験に原因があるのではないのでしょうか。その想像を補うようなことを、彼女はいつか語っています。

R11では、生まれてから今までロスパス島から出たことがないとモンドに明かします。彼女の育ての親はマチだということもわかります。それでは、実の親は？ 疑問は残りますが、そんな彼女の秘密を知ることは、この島の秘密を知ることにつながるとスーは語ります。そしてその秘密を探ることをモンドに依頼するのです。モンドにはその秘密を知ったという自覚はないのですが、彼女の秘密を知ってしまったからという理由（かどうかはわからないのですが）で、モンドは謎の男に撃たれることになってしまうのです。

その後、支配人エドが倒れたというのに平然としていたり、スーという女性の正体はますますわからなくなってきます。R16ではスー自身がモンドにこう言います。「私はこの島の巫女です。あなたに伝える役目だったのです」。巫女であることが彼女の秘密だったのでしょうか。何を伝えるのが彼女の目的だったのでしょうか。スーはモンドに、リッツに会うように伝えます。

## マチが育てた子供たち

では、スーの育ての親というマチは、どのような人物なのでしょう。マチは普段、ホテルの清掃を終えたあと、海岸沿いのダイナーへ行き、食事の準備をします。働き者で面倒見のよいお母さんといった雰囲気です。だからこそ身よりのないスーの面倒をみることにしたのでしょう。スーだけでなく、ダイナーを手伝うケンもマチのことを母親のように慕っているようです。

でも、彼女には悩みの種がひとつあります。実の息子のステップのことです。ステップは普段から島内をぶらぶらしては、旅行者の持ち物をくすねる小悪党なのだと、ケンが言っていました。ケンとステップは同じ島で育った同年代同士なのでしょう、お互いによく知っているようです。ケンはいつか摩天楼で働くことを夢見ているのに対して、ステップはこんなセリフを言います。「この島では裕福な暮らしはできない。何も変わらない日常があるだけだ」。ステップは、どうやらフランスに行っていたことがあるらしいとレミーの調べでわかります。

そのステップが死んだとき、マチは悲しみにくれます。しかしレミーに問いつめられると、突然毅然とした態度になり、こう言います。「エレキ島にあの子の出生に関する残骸が残っているはずだ」。そしてレミーにエレキ島へ行くことを勧めるのです。マチもまた、この島の秘密を知っているひとりのようです。

## 人間爆弾？ ステップ

マチの実の息子であるステップ。彼は何のためかは不明ですが（いつもの手癖なのかもしれません）モンド愛用のスーツケース型万能暗号入力機を拝借しスーパーマーケットへと逃げ込みます。モンド殺しの疑いをかけられた彼は、連邦捜査官コシミズに追いつめられてこう言います。「オイラはオイラの意志で改造したんだ。生活のためだよ。この島では裕福な暮らしはできない。何も変わらない日常があるだけだ。オイラはウンザリだ。だから先に行くんだ。一足先に明日へ旅立つ。ママによろしく」。そして彼は自爆してしまいます。レミーが連邦警察から受けた連絡によると、ステップはフランス領の島で戦術兵器として製造されていた人間爆弾だったそうですが……。R16でリッツが11人の子供について語ったときに「二番の子は皮肉屋でね、でも心は綺麗なコだった。手癖が悪くてね、母親も苦労してたね。遠い場所で元気にやっているよ。いつかあの子と会いますよ」と語っていたことも気になります<sup>12</sup>。

R17では洞窟の奥でステップらしき人物にモンドは出会います。ステップの姿をした人間爆弾は、もしかしたら複数存在するのかもしれません。ステップはフランス領の島へ行って、人間爆弾のモデルになっただけ……。本物のステップはどこかで生きているのでしょうか。ステップの行ったのがフランスだったということは記憶に止めておきたいところです。フランスに縁の深い人物が、もうひとりいましたね？

### 04 こめかみに銃をあてるモンド



### 05 モンドに願いをたくすトリコ



### 06 トイレに入るサンダンス



### 07 モンドの前に現われたサンダンス

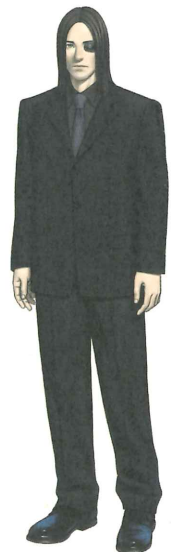


### 08 サンダンスについて語るレミー



### Character Profile

サンダンス・ショット  
トリコと対峙する片目に  
眼帯をした謎の男  
テロリスト  
出身：ロスパス島



SUNDANCE SHOT



09 モンドに話し掛けるレミー



10 エレキ島地下のレミー



11 スミオ、エレキ島で



12 11人の子供について語るリッツ



13 エドを問いたですモンド



Character Profile

**サンダンス・MIC**  
レミーがエレキ島の地下で大量に出会う男  
職業：なし  
出身：ロスパス島



SUNDANCE MIC

## サッカーマニアの教授

そう、フランスからやって来た人物といえば、ホテルに缶詰になって論文を書いているステファンです。R02でわかるように、彼の専門はシステム工学。よりよい自動工場システムについて常に考えているようです。でも、こんな島で何の工場について研究しているのでしょうか？

R13でレミーが見たエレキ島の地下工場とは、なにか関係があるのでしょうか。R18では空港に大量に仕掛けられたアンドロイドボムについて「作ったのは俺」とステファンは言っています。もしかしてステップを改造したのもステファン？

それはそうと、彼の企みはどこにあるのでしょうか？ モンドに様々な依頼をする人々のなかでもステファンの態度は明らかにモンドを試しているかのようです。まるでモンドの手腕を確かめようとしているかのように思えます。モンドにしてみれば要注意人物ですが、ステファンはステファンでR06において、こうモンドに注意を促しています。「エドには気を付けろ、アイツはタヌキだから……黒幕はアイツだ。すべて彼の意のままにコトがすすんでいる」。

## ではすべてがエドの企みなのか？

かなり早い段階でステファンから「黒幕はアイツだ」と言われているにも関わらず、モンドがそのことをエドに聞いたのは、R15になってからです。モンドはこんな風に切りだします。「ガイドブックはまるでオレが島に来ることを前提にして書かれているような気がする。ガイドブックを使って誘導しようとしている。俺を利用している、それはエドじゃないのか」。エドはあっさりこれを認めます<sup>19</sup>。それどころか「飛行機に爆弾をしかけたテロリストはこのワシだ。エドという男は存在しない」などと口走りはじめる始末。

本当だとしたら驚愕すべき事実です。自分が仕掛けた爆弾を探してほしいと依頼するテロリストなんて！ もし爆弾が発見されてしまったら、何のために爆弾を仕掛けたのかわかりません。

確かにエドには不可解な点がたくさんありました。モンドに協力的な面があるかと思えば、突然態度が豹変したり……。そしてこの衝撃的な発言のあと、気を失ってパタリと倒れてしまうのです！ 彼、大丈夫なんですか？

最後のR18になってエドは、やっとすべての真実をモンドに話します。ロスパス島は人工島であること、ホテル従業員は島に出入りする人々を見張る管理人であること、島の地下層がハイエナを養殖する工場であったこと、それを知ったエドは島を爆破しようとしたこと、島の爆破を阻止しようとした人物が爆弾を飛行機に移し替えたこと……。島の爆破を阻止しようとしているのがサンダンスかどうかははっきりしませんが、その男の注意をひくためのおとりとしてモンドは利用されたようなのです。最終的にエドからモンドへの依頼は、島を爆破することになります。そしてモンドは空港に向かうのです。

## 工場は何のためにあった？

さて、島の地下層の工場ではハイエナが養殖されていたということですが、それは何のためになのでしょう？ R17でトキオという男は、こう語ります。「その動物からはときどき貴重なものが採れるんだ。それが銀の眼さ……世界中の金持ちどもが喉から手が出るほどほしがっている……同じ場所に異なる銀の眼が二つ以上存在すると神のみわざが発動される……それがこの状況ってわけだ」<sup>14</sup>。

要するに、たまたま銀の眼を手に入れたトキオがロスパス島にやって来たため、神の力で不条理な出来事が次々と起こる、ということのようです。もうひとつの銀の眼を持っているのが誰なのかも気になります。アイパッチをしている男がいましたが……。

そもそもハイエナは、ある放牧民族によって飼われていたということが、これより以前に老婆リッツによって語られています<sup>15</sup>。リッツの部族はその動物を飼っていたために、ある男に襲われたといえます。その男の息子が今、ロスパス島に来ていることが示唆されますが、その男とはトキオのことでしょうか。トキオと一緒にいた動物が、どうやらハイエナのようです。

しかしこれでは地下の工場について、不可解な謎が残ってしまいます。レミーがエレキ島の地下の工場で見たものは何だったのでしょうか？ ステファンは人間爆弾を製造する工場を研究していたのではないのでしょうか？

## シェルターキッズ

イレブンと呼ばれた島の子供たちは、エレキ島の地下工場で人の形態をした兵器として生まれた、もしくは育てられたのではないだろうか。こう推測することもできるでしょう。R08に登場するカップル、セイジとユウリが気になることを言っていました。「ユウリとセイジは孤児院で育った……シェルターで育った、シェルターキッズだから」と<sup>16</sup>。このカップルは、どうもロスパス島以外のことを知らないようです。このことから、もしかするとセイジとユウリもイレブンのなかに含まれるのではないかという気がします。シェルターとは、工場のことであるのではないのでしょうか？

## スミオという名を持つ男

しかしいちばん謎に包まれているのは、この物語の主人公、モンド・スミオ自身かもしれません。探し屋などというわけのわからない職業の彼は、いったいどこからやってきたのでしょうか？ 彼は自分自身のことについては、ほとんど言及していないのです。

では、モンドについて気になる点をいくつか挙げていきましょう。

R00では愛用する万能暗号入力機につけているキャサリンという愛称について「仮にテツゴロウだったら、俺は仕事のやる気をなくすだろう」と語っています。また、運転席と助手席に並んで座るピーターとモンドの姿は、どことなく見たことのある光景だと感じた人がいるのではないのでしょうか？<sup>17</sup>

R08では、モンドは好きな女とは事情があって会えない、と言っています。モンドにも過去に何かがあったのではないかと思えるこの言葉ですが、彼はそれ以上のことを語りません。



R12では連邦捜査官のコシミズが「モンドね……」と、まるで彼を知っているように、そして胡散臭そうに言います。なぜコシミズは彼の苗字だけを問題にし、スミオという名前については何も言わないのでしょうか。コシミズはステップを追いつめる際に「俺の師匠、ナカテガワ次局長の教え……」と呟っていますが、このナカテガワという名前は、モンドの過去と関係がありそうです。

以上に挙げたことは、ある方々にはピンとくることばかりなのではないでしょうか。そんな方々にとって最も気になったのはウエハラ・カムイという人物名がトリコの口から発せられたことでしょう。トキオや、銀の眼、シェルターキッズという言葉も『花と太陽と雨と』以外のどこかで、耳にしたことがあるのではないのでしょうか。

## ロスパス島の1日はループしている？

根本的な問題に戻って考えてみましょう。モンドは、ホテル「フラワー・サン・アンド・レイン」の支配人エドから、空港に仕掛けられた爆弾を探し出すことを依頼されます。島に到着した翌日、空港へ向かうとしますが、トラブルが発生して足止めをくらってしまいます。そうこうしているうちにモンドは空港へ向かうことを忘れ、ふと空を見上げると空港から飛び立ったと思われる飛行機が爆発します。ここでモンドの記憶は途切れ、次に気づくのはベッドの上。前回と同じようにフロントからの電話で目覚め、足がふらつき倒れてしまい、コーヒーを飲みながら心地つき、空港に向かうため部屋を出ます。しかし、またもトラブル発生。そうこうしているうちにまたも飛行機爆発。どうしてこう、同じようなパターンを繰り返してしまうのでしょうか？ もしかしてロスパス島では同じ1日が繰り返されているのでしょうか？

最初にホテルに到着したときの「ある時間が永遠に続くのです」というエドの説明に、モンドは「馬鹿馬鹿しい」とまともにとりあいません。R02の段階では、飛行機の爆発が夢のなかの出来事だったと思いこんでいます。「昨日のこと、今日のこと。何が何やらわからなくなってきた。この島に来てから時間の流れがおかしくなっている。しかし飛行機事故の多い島だ」。R05でモンドはやっと、この島の時間の流れがおかしくなっているらしいと感じますが、彼自身、夢と現実がごちゃごちゃになっているようです。こんなこともありました。R10でのモンドとマチの会話です。「昨日も同じ事故があったんだ」「昨日は何もありませんでしたよ」「おかしいな」。R11ではスーに「アナタがここに来てから一日しか経っていません」と説明を受けます。空港の爆発を阻止しないと、この島の1日が終わらないということのようです。そのために、エドはモンドを呼んだというのです。飛行機が何度も爆発するのは夢ではなく、同じ1日が繰り返していたからということになります。ここへ来て、モンドはやっと事実を理解します。「オレは一度死んで、そしてこの島は永いループに縛られている」。R14でのモンドのセリフです。不可解なことばかりですが、なんとかモンドはこの島や自分の身に起きていることを理解したようです。さらにR15では「意図的に時間がコントロールされている」と気づきます。でも誰に？ コーヒー代わりの紅茶はいつになっても飲めそうもありません。同じ1日ですから。

ところが、R16で現われた謎の男サンダンスは、こんなことを言います。「この島は同じ一日など繰り返していない」。では今まで起こってきたことは何なんでしょう！？ 「キミが毎日見ていた爆発は警告なんだよ 支配人の言葉を鵜呑みにするな」。ということはエド、スー、マチなどホテル従業員はモンドを騙していたことになるのでしょうか！？

R17で登場する男トキオはこの島の時間の流れについて、こう説明します。「同じ場所に異なる銀の眼が二つ以上存在すると神のみわざが発動される。それがこの状況ってわけだ。だからアンタに依頼したい。探し屋さんにね。時を元に戻して欲しい」。老婆リッツも「だからこそ、この島には今こんな馬鹿げたことが起きている」と語っています。

ロスパス島では同じ1日がループしているわけではなく、時間の流れが混乱を起こしているようです。それが不可解な出来事の原因となっているのは確かです。

## すべてが夢だとしたら？

飛行機が毎日爆発するのは、夢ではない、ということは確認した通りです。ですが、この物語で不条理な馬鹿げたことが起こるのはすべてが夢だからだ、という物語全体を転覆させるような可能性も、依然捨て切れません。夢を見ている人が、それは夢だと知っている。芝居を演じている者が、これは芝居だからと発言する。そんなメタ的な構造が、このゲーム全体をすら覆っているのですから。

R17で老婆リッツはモンドに言います。「ここで起きていることはすべて夢みたいなことかもしれない……でも一番大切なのはそれがダレの夢なのかということ……ダレの夢なのかかわかれば、それは現実の問題になる」。さあ、本当にこの物語が誰かの夢だとしたら、あなたは誰の夢だと思いますか？ モンド？ トキオ？ サンダンス？ トリコ？ エド？ ビーター？

## そしてBJ-210便が飛び立つ

最後にまた旅客機は飛び立つのでしょうか？ そしてまた爆発する？ そもそも旅客機が爆発するのは、何故でしたっけ？ 空港に仕掛けられた爆弾が移し替えられたから？ 何かの警告のため？ いやいや、プログラムを解除するため、と言っている人もいました。でも何のプログラムを解除するというのでしょうか？

物語の謎が解き明かされることを期待してここまで読んだ方は、かえって混乱されてしまったかもしれません。特にモンドの過去については物語中では語られていないので知る由もありません。

この文章では、少し入り組んだ物語の内容を整理してただけです。この物語の謎は、あなた自身が『花と太陽と雨と』を最後までプレイして解明するしかないようです。

あなたはビーターに、この島での感想をどのように伝えますか？ 18

### 14 この動物はハイエナか？



### 15 リッツの部族についての語り



### 16 ユウリはシェルターキッズ？



### 17 モンドとビーターのコンビ



### 18 ビーターとの約束は果たせるか



### Character Profile

#### クサビ・テツゴロウ

この男は『花と太陽と雨と』に登場している？  
職業：警察官  
出身：極東





Edo Macalister



# エド★マカリスターの 教えて!“F.S.R.”

皆様、ご機嫌いかがでしょうか？ エド・マカリスターです。

このたび私、当コーナーの進行役を仰せつかりました。

ロスパス島で皆様が目にするもの、我がホテルにご滞在中のお客様のお言葉などを、私が懇切丁寧に解説していきましょう。

これを読めば、『花と太陽と雨と』の秘密がわかってしまうかもしれません。

では、ごゆっくりとご堪能ください。文字の多いページですけれども。

## ROO

### ★ロストハイウェイ

モンド様が愛車ギグスで駆け抜けるロストハイウェイは、海上の橋梁と海底のトンネルからなる自動車専用的高速道路です。他の島から十数キロにわたって架けられている様子は、まるで東京湾アクアラインのようですね。東京湾アクアラインのトンネル部約9.5kmは海底道路としては世界最長だそうです。探掘は、外径が約14mもある世界最大級のシールドマシン（掘削機械）が用いられ、軟弱地盤と高水圧との戦いになるそうですよ。なお、『ロストハイウェイ』という名称はデビッド・リンチの1997年の同名映画にちなんだものかもしれません。

### ★トヨタセリカ

ユーザーの好みで内装や装備をチョイスできる、日本で初めてのスペシャルティカーですね。発売は、1970年だそうです。カリフォルニアのトヨタ車のデザイン専門会社CALTYのデザインが採り入れられ、約3分の2がアメリカに向けて輸出されましたが、日本での一般的な人気は今ひとつでした。しかし、いわゆる“走り屋”様たちからの信率は厚く、70年代前半には日本各地のトライアルストリートで姿を見せたようです。モンド様が乗るのは、セリカのなかでも名車と言われる昭和46年式のトヨタ・セリカ 1600 GTだと思います。さすがモンド様、お目が高いですね。

### ★ギグス

イングランドの名門フットボールクラブ、『マンチェスター・ユナイテッド』に所属するライアン・ジョセフ・ギグス選手を連想させますね。だとすると、モンド様は実はサッカーファンなののでしょうか。それともマンリファン？ ギグスは『ウェールズの魔術師』などの異名を持ち、17歳のとき、居住地のイングランドではなく、故郷であるウェールズの国籍を選んだことでも有名な選手でございます。

### ★ピーター・ボックウインクル

往年のプロレスラー、ニック・ボックウインクルを思わせるネーミングですね。ニック・ボックウインクルは、1970年代から80年代にかけて活躍した名レスラーです。昭和プロレスファンには、故・ジャンボ鶴田との熱戦が思い出深いのではないのでしょうか。

### ★Final Answer?

モンド様がキャサリンを起動させて数字を入力されたとき、“Final Answer?”の文字が表示されます。“Final Answer?”といえは、フジテレビ系で放映中の『クイズミリオネア』を想像させるを得ない

というもの。 “Final Answer”の確認を取ってから“正解”までの「間」がなんとも言えない味を出しています。司会のみのもんたの微妙な顔芸も見逃さないところでございますね。

### ★テロリスト

テロリストとは、テロリズムを奉ずる人、またはテロを行なう人のことです。テロとは様々な暴力的手段によって敵対者を威嚇、攻撃すること。1970年代には政治的過激派組織による大使館占拠、要人誘拐、暗殺などが多かったのですが、80～90年代にかけては政治的なテロは減少し、宗教勢力によるテロが増加しています。ロスパス空港テロにおけるテロリストの目的、正体は不明です。でも、恐ろしいことには変わりありませんよ、ええ。

## RO1

### ★ペリーニ

世界的に有名な建築家であり、インダストリアルデザイナーのマリオ・ペリーニ（Mario Bellini）（1935～）のこととされます。オリベッティ社のタイプライターやランチャ自動車の内装、カッシーナの家具のデザインが有名で、ニューヨーク近代美術館の永久展示品に6作品が選定されています。リゾート地の総合空間プロデュースも手がけるなど活動は多彩。日本では東京五反田にショールームがありますよ。え、なぜ私がそんなことを知っているのか、ですって？ それは秘密です。

## RO2

### ★アーキテクチャー、マテリアル、インスピレーション

アーキテクチャーとは「設計思想」、マテリアルとは「素材」。これをサッカーにあてはめれば、戦術と、選手、そしてインスピレーションたる霊感的創造性のことになる……のかもしれない。全くもってステファン様らしいお言葉です。

### ★ロマニスタ

熱狂的なローマ（ASローマ）サポーターのことです。

### ★すべての道はローマに通じる

「All road lead to Rome.」——すべての道はローマに通ずる、を茶化したものでしょう。ローマ時代には、あらゆる道路がヨーロッパ各地から首都ローマに通じていたことを表わす言葉です。転じて、ある目的を達成する手段はいくつもあるという意味です。

### ★トレ・クワトリスト

「TREQUALISTA」——4分の3の人。イタリアサッカーでいわゆるトップ下に位置する攻撃的ミッドフィルダーのことを指しております。ヤヨイ様が「4分の1」と言っているのは、明らかに逆——前線から——から数えていますね。ピッチを4つに区切ったときに、自陣から数えて3つ目の地域（中央から敵エリアまで）を主なプレーエリアとすることからついた名前です。ちなみに最近3-4-1-2を採用しているイタリアのクラブといえばユベントス、そこでトップ下に位置しているのは、フランス代表においても驚異的なポテンシャルを発揮しているジネディーヌ・ジダンです。

### ★La vita continua

サッカー選手の有名な言葉ですね。本当はイタリアのファンタジスタ、ロベルト・バッジオの奥さんが言ったと伝えられています。

### ★アルベルト・フェッランテ

どうやら架空の名前のようです。でもおそらく想定しているのは、前述したあの選手でしょうね。

### ★1994年イタリアVSブラジルのインターナショナル杯決勝戦

ワールドカップ・アメリカ大会で、同じような出来事がありましたね。覚えてますか？

### ★イタリアのファンタジスタ

ファンタジスタといえは、やはりロベルト・バッジオでしょうか。もちろん、ファンタジスタの定義は人それぞれの主観によって変わりますけれど。

### ★98年はフランスでフランスVSブラジル

ワールドカップ・フランス大会のことを連想します。決勝戦では、地元フランスのジダンによる珍しいヘディングシュート2発が飛び出し、さらに後半ロスタイムにペティが3点を上げ、ブラジルの攻撃を無得点に封じ込めて完勝しました。

### ★スペインリーグ

スペイン国内のサッカーリーグのことですね。現地では「リーガ・エスパニョーラ」と称されます。

### ★リバプール・ワンダーボーイのドリブル

リバプール所属、イングランド代表フォワードであるマイケル・オーウェンのことを思わせます。ワールドカップ・フランス大会、対アルゼンチン戦でベッカムからの長いクロスを絶妙にトラップ、約40メートル







ルをドリブルしてディフェンダーふたりを振り切って放った豪快な右足シュートは実に衝撃的でした。当時、オーウェンがまだ18歳だったというから驚きです。

## ★フーリガン

暴力的なサポーターのことです。1898年から新聞に見られるようになった言葉らしく、語源は警察裁判所の記録が「フーリーのギャング」のはずが「フーリガン」という風に誤って掲載されたためとか。イングランドサッカーにおけるサポーターがつとに有名です。サッカーがお好きな皆様、いくら熱狂しても暴力はいけませんよ。

## ★オランダのサッカーについて

オランダサッカーと言えば「トータル・フットボール」です。試合中、常にボールを保持して支配率を高め、主導権を握って戦う事を目的とするサッカースタイルは、1970年代以降の世界のサッカーに影響を与えました。

## ★カルチョ

イタリア語でサッカー（フットボール）のことです。

## R03

### ★日本のプロレス雑誌

表紙を見る限り、どうやら「紙のプロレス」というプロレス雑誌のようです。ああ、失礼しました。正式には「紙のプロレスRADICAL」です。インタビュー記事が多く、桜庭和志選手の脱力ぶりや前田日明様の豪快な壊れっぷりなどを堪能することが出来ます。

### ★ミスター・バイレツ

この極端にあこの長い白覆面の男は、どう見てもあのお方がモデルですね。プロレス格闘技界のドン、そしてかつては国会議員まで務めたあの方、と言えばもうおわかりですね。独特の哲学を感じさせる語り、「ムフ」という謎めいた笑い方、締めめの「いつものヤツ」、そして「くだらない」を超越して別次元に到達するほどのアントンジョーク。ええ、素晴らしいお方ですよ。

## R04

### ★フラグ

元来はコンピュータのプログラム用語です。ロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームなどで、ある定められた行為や地点をクリアすると、次の段階に進むことを表します。プログラム中では1の文字で表され、これが旗に見えることからフラグと呼ぶようになったようです。

### ★フォールンエンジェル

カクテルの名前です。ジンにレモンジュースを加え、ミントでピリリとした味わいを加えます。リゾート地にぴったりの涼しげなカクテルですね。

### ★IT革命

ITとはinformation technology=情報技術の略。革命とは世の中が大きく変化することを言います。国家レベルでインターネットの普及を目指し、高速回線のインフラ整備、パソコン需要の拡大、雇用の創出、商取引や流通の効率化などにより経済の活性化を期待するものを、IT革命と言うわけですね。2000年に何もわかっていない日本の森喜朗首相がこの単語を連発、流行語となりました。

### ★キラバス

サッカー解説に用いられる言葉ですね。日本代表の中田英寿が得意とされている、スペースへ出す決定的なパスのこと。それに対して小野伸二のパスは「エンジェルパス」と呼ばれたこともありましたが、最近あまり聞きません。

## R05

### ★テレビ番組の企画

日本テレビ系列「進め! 電波少年」の番組内企画「電波少年のスワンの旅」を覚えておいてでしょうか。若手のお笑いコンビ、Rマニアがスワンボートを漕いで海を渡り目的地に辿り着くまでを放映したあの企画です。続く「電波少年のスワンの旅 in The World」ではインドからインドネシアへ約4000kmもの距離をスワンを漕いで向かうという企画で1999年11月17日から10月24日に放映され人気を博しました。バルボアブラザース様もこれに似たような企画に挑戦したと思われる。コメディアンも大変なものでですね。

## R06

### ★新聞の勧誘、エステサロン、英会話の教材、VIPカード、消火器

どれもまいセールストークにのせられて購入してしまい、後悔しがちなものですね。もし商品が不要であると判断した場合、一定期間内であれば消費者は業者に対し一方的に無条件で「申し込みの撤回」「契約の解除」ができるクーリングオフ制度というものがあります。モンド様も、この制度を活用すればよかったのではないのでしょうか。皆様も気をつけましょう。

### ★すべての道はヘルシンキに通ず

もちろんこれは「すべての道はローマに通ず」という諺のパロディです。ヘルシンキはフィンランドの首都。明るい色の花崗岩で造られた建物が多く「北の白都」の愛称があります。ステファン様のおっしゃることですから、深い意味はないと考えたほうが……。

### ★赤と青のカクテル

記憶に新しいところでは1999年の映画「マトリックス」（監督：ウォシャウスキー兄弟）での赤と青の旋回選択シーン、古いところでは1971〜72年に朝日放送で放映された手塚治虫のアニメ「ふしぎなメルモ」での赤いキャンディ、青いキャンディなどを連想させます。いずれの作品も下敷きとなっている作品にリリス・キャロルの童話「不思議の国のアリス」があるようです。

### ★ギリギリガールズ

1992年8月〜1994年12月に日本で活躍した5人組のセクシーアイドルです。それにしてもフランス人のステファン様が「時間ギリギリガールズ」とは、日本本国でももはや忘れられかけている様子なのに、妙な駄洒落をおっしゃるのです。

### ★ロッキの夢

シルベスタ・スタローン主演の1976年の映画「ロッキー」のことです。冴えないボクサーのロッキー・バルボアが、恋人のエイドリアンに支えられながらチャンピオン戦に挑むまでを描いた作品ですね。ロッキーは判定負けしてしまいますが、ロッキーとエイドリアンが互いの名前を呼び合うラストシーンは多くの人々が感動の涙を流しました。

### ★サドンデス

ゲーム中でも解説されているとおり、サドンデスとは「急死」の意味。決定戦で優勝者が決まった瞬間、負けた者たちは急死したようなものであるため、この名が付けられたようです。サッカーに限らず、ゴルフのプレーオフなどでも用いられます。

### ★カントナ

1990年代に活躍したサッカー選手、エリック・カントナを連想させます。名門マンチェスター・ユナイテッドでチームをリーグ&カップ戦の優勝に導いた立て役者とされ、カントナ自身92-93年シーズンでイングランド最優秀選手に選ばれた実績を持っています。一方で、母国であるフランスではその暴力的な性格ゆえに厄介者扱いされ、サポーターにもけって受け入れられることはなかった超個性派フォワードです。「エリック・ザ・キング」の異名でも有名です。

## R07

### ★リクエストロード画面中のビョーンという音

カエルの跳ねる音でしょうか。子供が元気よく跳ね回る音でしょうか。須田剛一の作品では、カエルと子供のイメージには特別な意味が重ね合わされているようです。

### ★ショウタロウによる左足のキック

ショウタロウの左足キックは、まさに日本代表、期待のミッドフィルダー、中村俊輔のミラクルクロスを思わせます。中村のクロスの特徴は、キック力を補うため、独特の腰の回転を利用して蹴る点にあります。

### ★ただでさえオレの発言は倫理チェックが厳しいのに

現在日本で発売される家庭用ゲーム機のソフトウェアは、社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会によって定められたコンピュータエンターテインメントソフトウェア倫理規定により審査をかけられた後に発売されています。モンド様だけでなく私の発言も、チェックされているんですね。

### ★ミクロキッズ

1989年に「ミクロキッズ」という映画がありました。うっかり博士のせいで子供達がミクロサイズになって庭に吹き飛ばされたことから始まる冒険を描いたSFコメディです。それにしてもモンド様もベタなジョークが大好きで……。

### ★破壊王

破壊王と言えば、ZERO-ONEを旗揚げした橋本真也が思い浮かびます。エル様は「破壊王の座をショウタロウに譲る」と言っています。ということはエル様のマスクの下は破壊王なのではないか。いや、覆面レスラーの素顔について語るようでは、プロレスファンとは言えませぬ。失礼しました。

### ★幸楽

2001年現在、シリーズ5作目がTBS系列で放映されている橋田壽賀子脚本のドラマ「渡る世間は鬼ばかり」。須田様はこのドラマをこよなく愛されているようです。ここでの「幸楽」とは泉ピン子演じる主人公、小島五月の一家が切り盛りする中華食堂の名前です。間違っても「笑点」のピンクの人ではございません。勘違いなさらないように。

### ★花と太陽と雨って何だ?

似た語感をもった単語に「太陽とシスコムーン」や「海と風と雲」となどが挙げられます。「太陽とシスコムーン」はテレビ東京系列で放映中の「ASAYAN」のオーディションから1999年に誕生した歌唱ユニット。つんくプロデュース。翌年「T&Cボンバー」と改名。2000年10月29日に解散しました。「海と風と雲」（角川文庫）は海音寺潮五郎の歴史小説。しかしいずれも「花と太陽と雨」とは関係なさそうです。それにしてもショウタロウは痛いところを突いてきますね。

### ★オーバーヘッドキック

オーバーヘッドキックが印象的なサッカー選手といえば大空翼。おっと、これは高橋陽一が「週刊少年ジャンプ」（集英社）に連載していた「キャプテン翼」の主人公でした。

## R08

### ★グーパンチの刑

グーパンチの元祖、それはプロレスラーの天龍源一郎と言ってよいでしょう。もはやこれは天龍の「必殺技」とも言える攻撃です。ストリートとジャブの中間のような形で、顔面にお見舞いのパンチでございませぬ。

### ★ケンタロウ

ケンタロウと言えば、ラテン系でワイルドな容姿の料理研究家のことでしょう。ちなみにケンタロウの母親は小林カ代です。親子そろって料理大好き、というわけですね。

### ★ヤスタロウ

こちらは松本安太郎でしょうか。小学4年で読売サッカークラブ入部、16才にして読売サッカークラブ・トップチーム(当時日本リーグ2部)に最年少選手として登録された名選手でした。1991年、現役引退と同時に読売サッカークラブ・ユース監督に就任。現在は東京ヴェルディ1969の監督を務めていらっしゃいます。

### ★海外拳式

結婚式といえば人生に一度(くらい)の大事なイベントだけに、段取りはなかなか大変なものです。海外での拳式となれば、なおのこと大変ですね。海外ウェディングにも専門のプロデュース会社や旅行代理店が存在します。参加者が少なくても済むことを考えればかえって海外での拳式のほうが楽かもしれません。なお、日本人がワイで拳式をする場合にかかる費用は、拳式・パーティ料金が7万〜50万円くらい、かなり差があるようです。このほか衣装代金20万円、旅行代金50万円程度が相場でしょう。

## R09

### ★摩天楼

ニューヨーク市の高層建築群をskyscraperと呼びますが、その日本語訳が摩天楼です。自転車道がオフィス街を駆け抜けるメッセンジャーの姿は名物的な光景となっています。

### ★エレキング

語源は「ウルトラセブン」第3話「湖のひみつ」に登場する怪獣でしょう。この怪獣は、ビット星人という宇宙人の尖兵として湖の底で育てられていました。幼体時は釣り竿で運べるほどの大きさ、つまり20cmくらいの体長です。成体時の特徴はクルクル回る頭部のツノと、口とイルミネーションともつかない吻部ですね。体の表面の黒ブチ模様は、どこまで可愛らしさを感じさせます。主な得意技は放電光線と尻尾電撃攻撃でした。ただし、「ウルトラファイト」に登場したエレキングは頂けませんでしたね。往年の格好良さとはかけ離れたつくりで、多くのエレキングファンは涙したものです。ええ。そう言えばテクノ系インディーズ雑誌「エレキング」なんてのもありました。



## R10

### ★切り刻んでやる!

モンド様、いくら頭にきたからとは言え、ショウタロウ様に向かってそのようなことをおっしゃるのはいかなるものか……。暴力シーンやグロテスクな表現を含むソフトには、三角形の「暴力シール」を貼らなければなりませんよ。発言は慎重に行ってください。

### ★倫理団体助けて～!

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会のことと思われます。「助けて～」と申されましてショウタロウ様、この状況ではいかんともしたいと思うのですが……。

### ★子供を殴るなんてモラルが許さない

「コンピュータエンターテインメントソフトウェア倫理規定」第3条に「老人、幼児、身体障害者、精神障害者等の社会的に弱者に当たる人への差別的表現は抑制する」とあります。また第6条には発売を禁止するものとして「その他粗暴性、残虐性を含む表現があり、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの」が挙げられています。でも、モンド様、悪いことをした子供にはビシッといかないといけませんよ。

### ★ババにも殴られたことないのに

テレビアニメ「機動戦士ガンダム」でのアムロ・レイの名セリフを思い出す方が多いのではないのでしょうか。

### ★ババ、タバコは

「コンピュータエンターテインメントソフトウェア倫理規定」第4条に「飲酒、喫煙等法律上未成年者に禁じられている行為その他非行行為を正当化したり助長したりしない」とあります。案の定、カイ様はタバコを吸うことができませんでしたね。

## R11

### ★パイアン

須田様の前作「シルバー事件」(PS/アスキー)に登場するアイドルの名前です。フルネームはパイアンサヤカ様でございます。

### ★夜になると大変綺麗な月を眺めることができます

月と言えば、思い出されるのが須田様の作品「ムーンライトシンドローム」(PS/ヒューマン)でございます。そういえば、「シルバー事件」のファーストシーンで見られる月も印象的でしたね。昔から西欧では、月から発せられる靈氣に当たると狂気が満ちると言われております。月を意味するラテン語は「Luna」。ここから派生した「Lunatic」(月に影響された)という英語には、「精神異常者」「変人」との意味もございますよ。モンド様、くれぐれも月光の当たりすぎにはご注意くださいませ……。

## R12

### ★リセット

置き直す、セッティングといった意味の単語です。家庭用ゲーム機には必ずリセットボタンがありますね。セーブしない状態でリセットしてしまうと今までプレイしたデータが消えてしまうので注意しましょう。メモリーカードにデータを保存する際は、私をお呼びください。リセットはボタンひとつで気軽に最初の状態に戻れるため、ゲームに真剣に向かい合わない原因のひとつになっているかもしれません。小さな失敗をひとつしただけで、リセットしてしまうお客様も多いのではないのでしょうか。まあ、このゲームでリセットを繰り返すお客様も少ないかとは思いますが、なお、このようなゲーム感覚で気軽に人生を送っている人々を批判的に「リセット世代」と呼ぶこともありました。

### ★ダージリンのガムヌキ

言わずと知れた紅茶の種類ですね。そもそもダージリンとはインドの北部、ネパールに近い山岳地域を指します。ここで産出される紅茶がダージリン紅茶というわけです。3月末から4月の初摘み茶がファーストフラッシュ、5月から6月の二番茶がセカンドフラッシュと呼ばれ、この時期に採れる茶葉は品質が高いと言われています。ミルクティーで飲むことが多いですね。砂糖を入れるか入れないかは、お客様のお好みしたいです。それにしてもレミー様、やけにダージリンに固執していますね。当ホテルのコーヒーがそんなに気に入らなかったのでしょうか。

### ★フランス領の島に一言捜査

現在太平洋地域のフランス領の島には、クリップトン島、ガンビア諸島、トゥアモット島、タヒチ島、ソシエテ諸島、トブアイ諸島、マルキーズ諸島、ニューカレドニア島などがあります。

## R13

### ★人間を密輸

貧困にあぐさなく国々では、現代でも人身売買や臓器売買が組織的に行なわれているという事実があるようです。恐ろしいことです。

### ★マスプロ

マスプロダクションの略。大量生産品のことです。

### ★神隠し

子供などが急に行方不明になってしまうことを神隠しと言います。昔は天狗や山の神が子供を隠したと考えたのですね。

### ★近代伝説

普通は都市伝説と言うところですね。人々の口コミで伝わり、真偽も出所も知らない怪しい噂話などのことを現代のフォークロア、都市伝説などといいます。

### ★バニシング・ポイント

限界点やものが尽きる最後の1点を表わす英語ですね。そう言えば1971年にはジョン・カーペンター監督の「バニシング・ポイント」という映画も公開されました。アメリカンニューシネマとしてカルトな人気を誇ったようですね。この映画にインスパイアされたプライマルスクリームが、同名のアルバムを発表したのは有名な話です。

### ★カムイ

北海道、樺太、千島などに住む一種族の言葉で、神という意味があります。

### ★welcome

地下工場にやって来たレミーを迎える「welcome」との表示は、現代アート作家ジェニファー・ホルツァーの、電光掲示板を使用したインスタレーションを連想させます。

### ★なんじゃこりゃ

テレビ番組「太陽にほえろ!」でのジーパン刑事の殉職シーンからの影響がうかがえます。故・松田優作が演じたジーパン刑事のセリフ「なんじゃあ、こりゃあ!」、ご存知ですね?

### ★だめだこりゃ

ドリフターズのリーダー、いかりや長介がコントのラストに使う決めセリフですね。レミー様、どうやら日本の文化に相当お詳しいようでございます。

## R14

### ★イレブン

11人の選手で編成されるサッカーチームのメンバーは、シンブルにイレブンと呼ばれます。

### ★ゴールで待っている

これもサッカーのゴールとかけているのでしょうか。それにしてもサッカー用語が頻出しますね。

### ★ミポリン

日本の人気女優、中山美穂のことでしょうか。タカオカ様、ひどい親父ギャグですね。

### ★カレリン

こちらは恐らくロシアのレスリング選手、アレキサンダー・カレリンのことですね。ソウル、バルセロナ、アトランタ五輪と同一階級で3大会連続の金メダルを獲得した、まさに人類最強の方でございます。かの前田日明選手の引退試合の相手を務めるなど、日本の皆様にもなじみぶかい選手かと思われます。しかし、シドニー五輪ではあえなく敗北。ショックを受けた方も多いのではないのでしょうか。それにしても、ミポリンとカレリンを同じように扱うとは、タカオカ様の頭の中はどうなっているのでしょうか。

### ★ディスコ

お客様がレコード音楽に合わせて踊るナイトクラブのことをディスコと呼びます。着飾ったお若い方々が、きらびやかな照明装置と大音量のディスコミュージックのもとで楽しめます。日本では80年代的なゴージャスなイメージが強いようですね。

### ★ノータリンミンメイ

タカオカ様は、寓倒表現として使っていますが、これはリン・ミンメイというアニメキャラクターの名前を用いたものと思われます。1981年にTV放送された「超時空要塞マクロス」のヒロインですね。

## ★ダンスクラブ

ここでは社交ダンスを楽しむクラブのことを指すのでしよ。

## ★コマネチ

タカオカ様が妙な格好で、妙なアクションをされているシーンですね。これはどう見ても、日本が誇るコメディアン、ビートたけしの一世風靡ギャグ「コマネチ」です。「これでどうだ!」と力いっぱい申されまして、こちらとしては当惑するばかりなのですが……。キャラクターのモーションを担当なさった黒敷様は、この動きを制作されているとき、いったいどのような心算だったのでしょうか。気になるところではあります。

## ★アンニュイ

フランス語で退屈、倦怠といった意味です。アンニュイな雰囲気を出し出す女性もてはやされた時期もあったようです。

## ★自賠責

自動車保険のひとつです。自動車保険には自賠責保険と任意保険があります。自賠責(自動車損害賠償責任)保険は法律で加入を義務付けられている強制保険です。しかし自賠責保険は被害者に対して賠償金を支払う場合に、賠償金の一部しか補償されないケースあるので、任意保険も必要となってきます。勉強になりましたか?

## ★生命保険

大勢の人が公平に保険料を負担しあい、いざというときに給付を受ける、大勢の人による「助け合い」「相互扶助」の仕組み。死亡や病気、ケガなど予期しないできごとで経済的に生活が困難になり、まとまったお金が必要となるような場合に備えておくのが生命保険です。

## ★胡蝶蘭

ラン科の常緑多年草で観賞用に栽培されます。それにしても「くだらん胡蝶蘭」とはとんでもない親父ギャグです。

## R15

### ★巫女

自らをトランス状態に導き、神霊、精霊などに接触し、その力を借りて占い、予言、治病などを行なう女性を指します。未婚の少女が多いようです。日本では沖縄のユタなどが知られています。

### ★島を洗え

大規模な津波により、一夜にして島や大陸が姿を消すという伝説は世界各地に残っております。実際、地震などの地殻変動ではそのようなことも起こるようです。なかでも高度な文明を持っていたムー大陸が一夜にして海中に没したという伝説は、真偽のほどはともかくとして、有名です。このような津波の難を逃れて流れ着いたひと組の男女が、島の人々の祖先であるという伝説が残っている島は太平洋には数多くあります。

## R17

### ★マイノリティ

少数という意味です。人種、主義、主張などさまざまな社会的属性において少数派の人々を指します。

### ★部族

人種、言語、文化などの特徴を共有し、一定の地域内に住み、同族意識のある集団のことを指します。

### ★放牧民族

放牧とは、牛、馬、羊などを放し飼いにすることです。牧草や水を求めて家畜の群とともに移動することを遊牧といいます。農耕の営めない乾燥、砂漠地帯には遊牧民族がいますが、放牧民族という言葉が使われることはないようです。

### ★サンダンス

これはネイティブアメリカンの祭りのひとつですね。4日間飲みます食わず踊りつづけ、最後には自らの肉を肩につけばませるといって、まさに奇祭です。映画「明日に向かって撃て」でロバート・レッドフォードの演じる銀行強盗の名前がサンダンス・キッドでした。





## R18

### ★爆弾魔

爆弾によってテロ行為や脅迫を行なう人のことを爆弾魔と呼びます。爆弾の殺傷力に特別な魅力と悦楽を感じ、爆破の美学、哲学を語る人々もいるようです。最も有名な爆弾魔はアメリカのユマ・ボマーではないでしょうか。1978年から約18年間に渡って大学教授や企業幹部などに小包爆弾を送りつけ、死者3人、負傷者23人を出しました。また、1995年9月には、ニューヨーク・タイムズとワシントン・ポスト紙に対し、爆弾事件を中断する代わりにハイテク社会の危機を訴える論文掲載を要求し、両紙がこれに応えるなどして議論を呼びました。現在、終身禁固刑で服役中。

### ★養殖

本来は魚、海草、貝など水棲の動植物を人工的に飼養して繁殖させること。ハイエナなど陸生のほ乳類には、養殖という言葉は使わないのですが……。バイオテクノロジーなどで細胞を繁殖させることは培養といいますが、これに近いようなことがロスバスの地下では行なわれていたのかもしれない。

### ★先進国首脳機関

主要先進国首脳会議（サミット）に似た言葉ですね。これは、日、米、英、仏、独、伊、加、露の8か国の首脳による政治経済運営に関する年1回の定期会議のことです。こちらは「機関」と呼ぶには、ちょっとふさわしくないようですね。国際連合（国連）のような機関ということも考えられそうですが、国連は現在加盟国は189か国になる機関で世界平和を第一義的目的としています。先進国首脳機関は皆様でご存知のいずれの機関とも性格が異なるようです。

### ★国際動物保護団体

世界最大の自然保護団体は、世界自然保護基金（WWF）ですね。絶滅の恐れのある野生動物を守るために1961年に設立されました。ほかにも企業による動物実験の反対、毛皮製品のボイコットなどの運動を行なう動物愛護団体は数多くあり、著名運動にとどまらず実行力に定評のある団体も存在します。

### ★コスプレ集団

コスプレとはコスチュームプレイの略語です。様々な職業の制服、アニメやゲームのキャラクターの衣装を身にまとい、その人に扮することを指します。コミックマーケットなどのイベントでは、文字どおり「コスプレ集団」を見かけることもしばしばです。

### ★さらば、万感のロスバス島

1981年に公開された劇場版「さよなら銀河鉄道999 -アンドロメダ終着駅-」のラストシーンを思い出しますね。「今一度、万感の思いを込めて汽笛が鳴る。今一度、万感の思いを込めて汽車がゆく。さらば、メーテル。さらば、銀河鉄道999」。ああ、エドの目にも涙です。アニメファンならずとも、一見の価値がある名作でございます。1979年のアニメ映画「銀河鉄道999」も完成度の高い作品でした。お時間さえあれば、ぜひこちらをご覧ください。

★★

## おわかりいただけましたでしょうか？

いかがでしたでしょうか。参考になりましたか？ こうして解説用語を並べてみると、シナリオをお書きになった須田様のご趣味が思いっきりバレバレでございますね。アカデミックな部分もありますが、プロレス・格闘技ネタといい『渡る世間は鬼ばかり』ネタといい、須田様の好みははっきりと見てとれます。同じくシナリオを担当された大岡まさひ様のサッカー好きも、よくわかるというものです。ああ、そうでした。この件に関して、大岡様からコメントをいただいていたのでした。

「こんなにサッカーネタが出てきちゃってよかったのだろうか。よくないと思う。サッカー好きな人からのツッコミがコワイ。一方、須田氏のプロレスネタは……すごいんですけど。別の意味で“いいんですか？”とビビりました。突っ走ってますなー」。

確かに突っ走っておられますね。でも、それ以上に突っ走っているのは、親父ギャグの多さでしょう。ミスター・パイレーツはモデルになったあの方が相当な駄洒落好きのため理解できないこともないのですが、それ以外にも細かいネタがてんこもりでございます。呆れつつも笑っていただければ、私エドと致しましても嬉しいのですが……。ああ、それと私がなぜこんなに日本文化に知悉しているのかは、永遠の秘密ということにしたいのであれば。何はともあれ、皆様また会う日まで。ごきげんよう。

General Manager  
Edo Macalister

★★

エド★マカリスターの  
教えて!“F.S.R.”





# ロスパス島サウンドガイド

## SOUND GUIDE OF THE LOSPASS



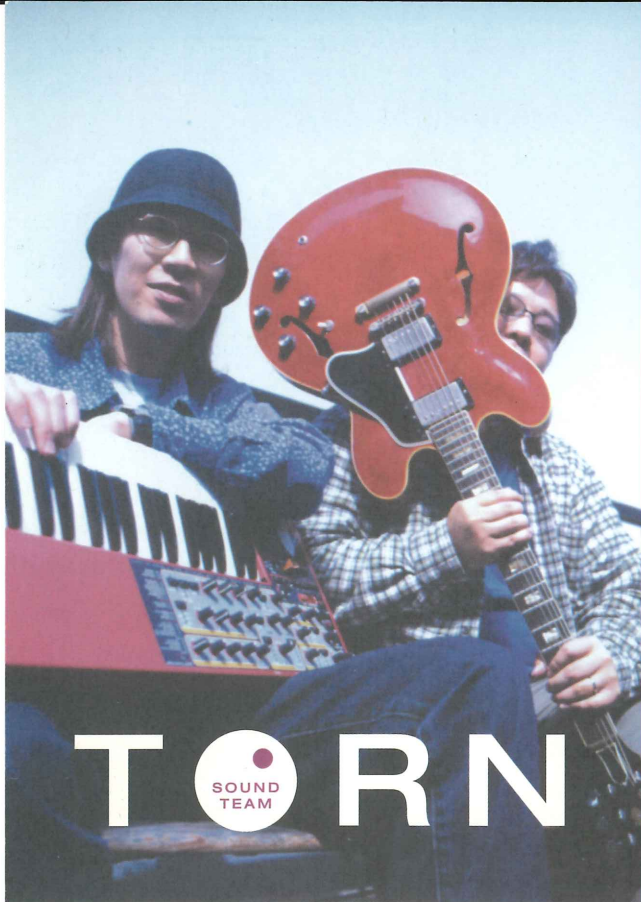
### 『花と太陽と雨と』を聴覚から楽しむ

案内人：サウンドチーム・TORN / 高田雅史(左) 保本真吾(右)

『花と太陽と雨と』の演出面においてBGMや効果音は通常のゲーム以上に大きな役割を担っている。

これらのサウンド面を手がける

グラスホッパー・マニファクチュア内サウンドチーム・TORNのふたりに『花と太陽と雨と』を聴覚から楽しむ方法をご教授願おう。



↑ムービー再生時に流れる曲「F.S.R.」のバージョン違いは5Fでの映画上映中などゲーム中でいくつか聴ける。



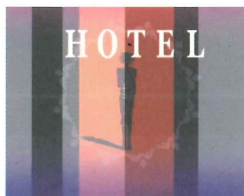
↑スタート待ちうけ画面で聴ける曲は保本氏が得意とするタイプの曲。スウィング感のあるジャズ風のギターが冴える。



↑カチャカチャと揺れる鍵の音が心地よいメニュー選択画面。効果音と曲の中間的なサウンドだ。高田氏によるもの。



↑モンドがピーターのトラックに乗せられてホテルへ向かうシーンに流れるのは、ドビュッシーの「アラベスク#1」。



↑R00最後のイメージ映像と共に流れるのは「Welcome to Lospass」。作品全体の重要なモチーフとなる曲である。



↑毎朝必ず聴くことになるピアノ曲は高田氏らしさがよくでた1曲。この曲に含まれたモチーフが聴き取れるだろうか。



↑ホテル1Fで流れる曲は「ボレロ」のボサノバ風。同一のリズムとフレーズの繰り返しがモンドの運命を暗示している。

### すべてのBGMには共通したモチーフが隠されている

——『花と太陽と雨と』は、サウンドがとても新鮮ですね。おふたりはどのようなお仕事をされたのでしょうか？

保本「キャラクターのヴォイスや効果音、それから音楽全般です」

高田「音楽に関しては、歌モノ、クラシックのカバー曲、オリジナルBGMの3種類に分けられます」

保本「クラシック曲をカバーするというアイデアは昔から一度やってみたかったんです。CMなどでは、よくクラシックの曲が使われています。それをゲームでもやってみようということです。作曲者が没後50年以上経過している音楽は著作権がフリーでお金がかからないというメリットもありましたし。ところが僕の好きなグレン・ミラーは没後50年は経っているのですが日本の場合、太平洋戦争中の年数が50年のなかに計算されないのです。だからグレン・ミラーの音楽は使えませんでした。実際に使えたのはガーシュウィンくらいまでの作曲家でした」

高田「多くの曲を使用したガーシュウィン、ラベル、ドビュッシーといった作曲家は、ほぼ同時代の作曲家で交流もあったんです」

保本「たくさんの人々がカバーしてきた有名な曲ばかり選んだので、かえってアレンジは難しかったですね。他には負けられません」

高田「ホテル内のBGMとして使った『ジムノペディ』は元来、環境音楽的な曲なのでゲームのコンセプトとも合いました」

——同じフレーズを延々と繰り返す『ボレロ』も、同じ1日が繰り返すという物語にぴったりでしたね。

保本「最初に意図はしてなかったのですが、うまくあてはまった曲のひとつです」

高田「今回は物語の進行に合わせて曲をつくっていくというよりは、場所ごとに曲をつけていくという環境音楽的なことをしてみました。登場人物ごとにテーマ曲をつくってありますが、それぞれの人物がいる場所はほぼ決まっていますし。そして、どの曲にも共通したモチーフを使っているのです」

——モチーフ？

高田「共通したフレーズや音階ということです。まずテーマ曲『F.S.R.』の“甘く儚い朝は〜”という部分のメロディ。次にR00の最後に流れる『Welcome to Lospass』のF、A♭、B♭、C、E♭という音階です。よく聴いていただくと、共通したメロディーが聞こえてくると思います。でもR17で新たに流れるBGMには、このモチーフは使われていません」

——それはどうしてですか？

高田「ここで使った音階はA♭、B♭、F、B♭なのですが、これはグラスホッパー・マニファクチュアの前作『シルバー事件』のBGMのモチーフと同じなのです」

——R17の物語の内容が『シルバー事件』と関係があるということですか？

高田「フフフ。あとR02のヤヨイの携帯着信音、R08でセイジが弾くオルガンの曲も『シルバー事件』の曲です。メロディに共通点がある場所は物語的にも共通点があると思ってもらっていいと思います」



—おふたりの仕事の分担はどのように？

保本「基本的に僕がリズムやベースのパートを担当しています。高田が上もの担当です」

高田「ビート感の強い曲は保本のほうが得意なんです。僕はそこにキーボードやシンセサイザーでメロディをのせていく」

保本「高田はピアノでクラシックの理論をしっかり習得しているんです」

—保本さんはギタリストですね。

高田「ロックっぽいギターリフから、ジャズギター風のものまで弾きわけてくれます。酔ったマリアのテーマはわざと下手に弾いてもらったりもしています」

保本「あれは難しかった。酔いが覚めたあとは同じ曲でちゃんと弾いたものが流れます。タカオカのテーマはブルースですね。ブルースでも白人の演奏するものに近い。ブレイクビーツやテクノ風の曲はUK風になっていますし、ずいぶん趣味が出てしまいました」

—スパイ映画風の曲も多いですね。

高田「アナログシンセサイザーが使われはじめた頃の現代音楽風のテイストもありますね。ミスター・バイレーツのテーマ曲の元ネタはちょっと言えない」

—はて？ では、歌のものについてですが。

高田「レコーディングしたのは随分前です。限られた時間内でつくった曲ですが、クオリティはとても高く仕上がりました」

—残念ながらゲーム中には収録されなかったのですがPYGの『花・太陽・雨』のカバー曲もレコーディングしましたね。

保本「原曲はすごくゆっくりした曲です。それをデジタルロック調にという須田からのオーダーだったんですが、難しかったですね」

—でもうまくいったのではないですか。

保本「そうですね」

—ただ岸部一徳さんは、このアレンジだったら、あの歌詞にはならなかっただろうと言っていました。

高田「ハハ。そうですね」

—『花と太陽と雨と』はイメージトラックも発売されますし、おふたりはジー・エイチ・エム レコーズというレーベルを新たに立ち上げました。

保本「発売されていなかった『シルバー事件』のサントラを自主販売します。当面はインターネットでの通信販売です」

高田「ぜひghmのホームページからアクセスしてください」



↑庭に出るとバラバラに小鳥のさえずりやガムランの音などが聞こえてくる。これも環境音楽的な曲と言えるだろう。



↑キャサリン起動中の曲は3種類。最初と最後の起動中の曲は同じ。謎の内容や入力数値にも共通点があるのだろう。



↑このシーンで流れる曲も、よく聴くことになる。曲のモチーフはR00のイメージ映像で流れる曲と共通している。



↑教会のオルガンでセイジが弾く曲には、物語上の大きな秘密が隠されている。この曲に聞き覚えのある人もいるのでは。



↑R14でラジオを切り替えると流れる曲のなかには、ガーシュウインの「サマータイム」が、少し怪しい雰囲気だ。



↑空港で流れる曲には実際にインドネシアの空港で録音したざわめきが使われている。出発前の雰囲気を感じられる。



↑ヴォコーダーという機材でキャラクターの音声を加工する保本氏、これも作品の雰囲気を決定づける重要な要素だ。

## テーマ曲「F.S.R. ~アナタノタメ~」レコーディング

2000年1月14日



カバー曲や「F.S.R. ~Anata no Tame~」のプロデュースを担当したのは田中慎一氏。限られたレコーディング時間のなかでは、あらゆる意思の決定、音の善し悪しの判定を素早く、的確に行っていかなければならないが、田中氏はまさに適役だったといえるだろう。

テーマ曲の作詞を手がけたのは『花と太陽と雨と』のディレクターである須田剛一氏。作詞はもちろん生まれて初めての経験で苦勞の連続だった。偶然にもヴォーカルの柿沼さんは『ムーンライトシンドローム』の頃からの須田作品ファン。辻野氏はリリカルなボエトリリーディングを披露してくれた。それぞれインディーズで活躍するミュージシャンだ。



柿沼芳美



辻野正樹

## w a t e r

~For Relaxing Time~



### 『花と太陽と雨と』イメージトラックス

- ウォーター ~フォーリラクシングタイム~
- TORN
- キングレコード
- KICA-5055
- 2001年6月27日発売予定

『花と太陽と雨と』で使用されたクラシックのカバー17曲を中心に、グラスホッパー・マニファクチュアのサウンドチーム・TORNによるオリジナル曲を加えた27曲収録でリリースされるイメージトラックCD。もちろんゲーム中の主要曲「Welcome to Lospass」と「F.S.R.」そしてエンディングテーマ曲も収録されている。日常を一時忘れ、ロスパス島の空気に浸って心身共にリラックスしてみよう。

## リクエストタイトルに使用されなかったカバー曲

**Bolero/M.Ravel**  
(ボレロ/M.ラヴェル)

**[推薦盤]**  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.

ラヴェルの管弦楽曲のなかでもおそらく最も有名な曲でしょう。ラヴェルが1928年にアメリカ、カナダで演奏旅行を行なった際、ロシアの舞踏家イダ・ルビンシテイン夫人の依頼で作曲されました。オーケストラでの演奏は通常15分以上に及ぶ。  
(使用箇所：ホテル1F)

- ボレロ[ラヴェル管弦楽曲集]
- カラヤン
- 東芝EMI
- TOCE-3247

**Arabesques #1/Claude Debussy**  
(アラベスク#1/C.ドビュッシー)

**[推薦盤]**  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.

1888年に作曲されたピアノ曲「二つのアラベスク」の第1番で、タイトルは「アンダンティーノ・コン・モート」。表題の「アラベスク」とは「アラビア風」という意味。美しいアルペジオと対位的な書法はパッハからの影響がうかがえます。  
(使用箇所：R00 駐車場からホテルへの場面)

- DEBUSSY:POUR LE PIANO SUITE IMAGES,BOOKS 1&2 etc.
- Cecile Ousset
- EMI
- 7243 5 73536 2 5 (輸入盤)

**Summertime/George Gershwin**  
(サマータイム/G.ガーシュウイン)

**[推薦盤]**  
Listen to the original melody.  
This CD is a recommendation.

ガーシュウインの曲は、さまざまなミュージシャンによってカバーされていますが「サマータイム」に関してはむしろ、ジャニス・ジョプリンの曲という認識をしている人も多かもしれません。ブルーザーな歌声が聴きどころです。  
(使用箇所：R14 ラジオ局切り替え3回目後)

- チープ・スリル
- ジャニス・ジョプリン
- SME Records
- SRCS 9802





# Making of “F, S, R”

ghm第1弾ソフトとして『シルバー事件』を完成させた直後、

いや正確にはそれ以前からプロジェクトはスタートしていた。

しかし、ソフト自体が現在の形になったのは、ごく最近のことである。

果たしてこのソフトがたどった紆余曲折の足跡とは？

ディレクター須田剛一の談話を軸に、スタッフの証言を交えつつお届けしていこう。

## On Your Mark

1999年4月、それは『シルバー事件』が完成を見る2、3ヶ月前のことだった。マスターアップを直前に控えながら、須田の頭の中ではすでに次回作への構想が膨らみ始めていた。当時はちょうどブレイクステーション2というモンスターマシンが業界をにぎわしていた頃。当然、須田もこのハードを視野に入れた企画を考えていた。しかし、新ハードでのソフト開発はそれなりの人員も経費も必要となる。スタッフ10数人のghmが、乗り込んでいくには相当な覚悟がいったらう。ましてやハードのスペックすら満足にわからない当時のことである。着手したはいいが、失敗に終わる可能性だって十分に考えられたはずだ。しかし、それでも須田はこのハードに食らいついた。当時を振り返り、須田はこう語る。

「とにかく“やらざるを得ない”という感じでしたね。PS2で何ができるのか、PS2だからこういうものがつくりたい。そういうことは、ほとんど考えませんでした。PS2と言えば当時ゲーム業界の最先端でした。だったら、そこに乗り遅れたくないし、乗り遅れちゃいけないと思った。確かにghm規模の会社が参入するのは、自殺行為に等しいんですけど。でも、小さい会社だからこそ、そこに食い込んでいかないと。それにghmのような会社が毛色の変ったソフトを出すとなれば、お客さんにも変な匂いを感じ取ってもらえるかもしれないし、そこからPS2自体の可能性が広がるのではないかとその予感もありました」

スペックも見えなければ、マーケットも見えない。そんな暗がりの中を、手探りで進むしかなかった黎明期。何ができるのか、何をすればいいのかすらわからない状態で、須田は1本のゲームの企画を立案した。

「最初に考えたのは、3つのゲームを1本にした3部作のようなものでした。ひ

とつは『花と太陽と雨と』の原型。あとのふたつは、建物を壊していくビル破壊パズルと空港を舞台にしたデザインアドベンチャーでした。デザインアドベンチャーというのは、『トワイライトシンドローム』に奥行きを加えつつ、でも、もっと平面的なもの。ちょっと面白い映像をつくろうかと思ってました」

しかし、この企画は『シルバー事件』の発売元であったアスキーから、反対を受ける。ユーザーからミニゲーム集のように受け取られては、損をする。そんなアスキーの見解も、確かに納得のいくものではある。

『シルバー事件』は、ある程度ghmが好きにつくらせてもらいました。だから、今回は“アスキーさんと一緒につくってほしい”という方向性でした。ghmからも要望を出し、アスキーさんの意見も出きる限り採り入れる。お互い協力して、企画を詰めていく形でした。ウチのようなディベロッパーは、プロデューサーを男にするのも務めです(笑)」

3つのゲームをまとめたものに、という案こそ

### ● 3つのゲームを1本にした3部作

「ボツにしたのは、つまらない理由なんです。3つのゲーム、それぞれは大作ではないのですが、開発スケジュール上3つの異なったゲーム性を維持するエンジンをつくってもらうには、人員が不足しているように思えたんです。しかもPS2への初挑戦だったため、なおさら工程がつかさずでした。“ビル破壊パズル”は単独で攻めれば、それだけで商品になる優れものだったと思いますし、“デザインアドベンチャー”はよくも悪くも、“須田らしさ”がぶんぶんしてました。ただ、どちらもトンガリすぎていて、商品としてユーザーさんに理解されるのはつらいかな、とも思いましたね」  
(田村裕志/元アスキープロデューサー)

### ● “空港”という舞台

「PS2を購入できるのは社会人だと思っていましたから、少し暖かいところに逃避したい世代なのではないかと考えたわけです。そこに行くには、必ず空港を経由しなければなりませんよね。空港は(成田は遠くてイヤだけど)、なにか期待感がある。それに、ここ数年リゾート系の雑誌も創刊されていたということもあり、なにかといえば“ビーチ”というイメージがキテたように思いました。須田さんのソフトは心のことを描くので、広告的には南国、灼熱の遠い国に、アクションとしての舞台は空港に求めたわけです」(田村裕志/元アスキープロデューサー)

石坂が参考にしたホテルの階段。ゲーム中のホテルも、似たようなつくりになっている。

### ● “リゾートアイランド”という舞台

「舞台が決まったあと、イメージの統一を図るため、ブーケットへ取材に行きました。ゲーム中に登場する長い階段は、宿泊したホテルの階段を参考にしましたね。あと、取材に行く前から“ホテルを花や星のような形にしたい”と考えていたのですが、泊まったホテルも上から見ると何かの形になっていました。偶然の一致に驚きました」  
(石坂明彦/メイングラフィック)





却下されたが、この企画から生まれたものも多い。例えば「南国を舞台にしたアドベンチャー」という基本コンセプトも、この段階で生まれた。アスキーサイドの要望から「空港」という舞台を探り入れ、ghmサイドでは「ホテル」を中心にするというアイデアを提案。では、空港とホテルをいかにつなぐか。そこから生まれたのが、「リゾートアイランド」という舞台であった。南国という設定も、自然に決まっていた。

そして、3つのゲームのうちの1本、『花と太陽と雨と』の原型を煮詰めていくこととなる。しかし、須田は「原型」と言うがこのゲーム、完成形とは似ても似つかぬものだった。

「銃を撃つゲームでしたからね。世界観は『ムーンライトシンドローム』に近い感じで。オートマチックで16発撃てる銃を使うアクションアドベンチャーゲームだったのですが、『パイオハザード』のような撃ちまくりのゲームではないんです。とにかく1回のゲームで、16発しか弾を撃てない。その16発をいかに撃つかによって物語が分岐していく、というもう聞くからに面白そうなゲーム(笑)。ラストシーンも決まっていたんですよ。最後の16発目は自分を撃って終わり……っていうね。でも、アスキーさんからはもう**三角形の暴力シールをつけないければならないソフトはやめよう**っていう話でしたから。それに、こんな結末じゃ暴力シールどころじゃない、SCEさんと戦わなければならないでしょ(笑)。そんなこんなでこの企画は、3日ぐらいい僕らの頭から消滅しました」

そのゲームをどう転がすと、『花と太陽と雨と』になるのだろう。

「16発の弾丸の役目を、現在のキャサリンが果たしていると考えてもらえればわかりやすいかな。銃は物語を進めるための道具ですが、キャサリンもそれは同じ。まあ、キャサリンに落ち着くまでも紆余曲折ありましたけれど」

そうなのである。このキャサリンなる万能暗号解読機、実は相当な難産の末に生まれたのだ。弾丸がボツになった後、**ツールナイフ**、そして**“男の7つ道具”**と、シナリオを進める道具は様々に変化した。「今だから言えることですが」。そう前置きをした後、道具変遷の経緯を須田は語ってくれた。

「銃のアイデアが消えた後、思いついたのがツールナイフだったんです。ツールナイフというのはい

わゆる十徳ナイフ。ピクトリノックスやウィンガーが有名なんですが、缶切りやコルク抜きなどいろいろな機能がついたナイフ、ありますよね？ それを使って、カギを開けたり車の窓を壊したり。とにかく進行の妨げになる障害物は、すべてナイフで解決するシステムだったんです。タイアップも検討していました」

しかし、このアイデアも思いがけない伏兵の登場で、あっけなく消滅する。

「実はこのシステム、エニックスさんの『鈴木爆発』に酷似していたんです。ある日東京ゲームショウに行ったら、『鈴木爆発』が置いてありまして。遊んでみたら“一緒にじゃないか！”(笑)。エニックスさんにも失礼に当たるし、こちらは後発ですからやめておいたほうが良いと判断しました。その頃は、ツールナイフのほかにホッパーマンというぬいぐるみも登場する予定でしたが、ツールナイフの消滅とともにこちらも消えました」

そのホッパーマンなるぬいぐるみは、物語の中心となるアイテムでもあった。ぬいぐるみに爆弾が仕掛けられており、それを誰に受け渡すかによってシナリオが分岐する。そんな話を考えていたそうだが、ツールナイフが消滅した理由はわかるが、ホッパーマンを取りやめる必要はあったのだろうか。このまま継承しても、よかったのではないかと。

「仕様を変えるときに前のものを引きずっている、破綻が生じるんです。ひとつやめるとなれば、前の仕様の残骸を取り除かないと新しいものが生まれてこないんです。言うなれば頭の膠着。まるでガイ・メッツァー(笑)」

膠着を避けるため、須田はホッパーマンをもあっさり切った。そして次に生まれたのが、“男の7つ道具”である。

「いわゆる工具箱のようなものです。いろいろな道具が入っていて、それを使って謎を解く。でも、7つも道具があると操作が煩雑になってしまう。それで却下」

そして生まれたのがキャサリンである。「誰でも操作できるものにしたかったので、数字を使った道具にしました。数字を入力するのって、日常的な行為ですよね。例えば電話をかけるときとか。要は、そのゲームをプレイするためだけに、特別なルールやシステムを修得するようにはしたくなかったんです。操作自体の難易度を上げるのではなく、謎そのものを解いていく過程にゲーム性

を出したかった」

それ以外にも理由はあった。須田のごく個人的な、そして幾分か子供っぽい感情でもあるのだが。「僕自身、数学に対するあこがれが強いんですよ。映画『パラサイト・イブ』で主役の三上博史とその友人が会話するシーンがあるんですけどね、そこでメッセージの伝達があるんです。高等数学のよくわからない数字を書いて、“これはアイツにしか解けない”ってそれをメッセージ代わりに使うシーン。そういうのを見ると“ああ、カッコいいなあ”って思うんです(笑)。そういう数学へのあこがれから、数字にしたという理由もある」

それにしても、キャサリンというアイテムは不思議な道具である。こんな機械は現実にはありえない、しかしなんだかとっても“かっこいい”。

「うん、そうですね。例えば大昔の大型コンピュータプログラムってあるじゃないですか。差し込みジャックがたくさんあって、電算処理をしていた時代のもの。ああいう構造物によって演算がなされるっていうことへのあこがれが強いんです。差し込めばなんでも解けちゃう。デジアナ……デジナルでアナログっていう感じ。いわゆるハイテク機器を使わせて、リアリティを持たせる必要もなかったですからね。それだったら“道具”って呼べるようなものを持たせたかった。あとは“探し屋”っていう職業も、いちいち言葉で説明しなくてもこの道具ひとつでわかるでしょう？ わかりやすさは、今回のテーマでもありましたから」

数値化された暗号を、キャサリンに入力して謎を解く。ここでようやくシステムが固まったわけである。そして同時にガイドブックをヒントにするというアイデアも、誕生した。

「本という媒体が欲しかったんです。外につながる媒体が。ゲームってモニターの前に座ってプレイすることをお客さんに義務づけるんですが、それが利点でもあり場合によってはうっとうしい。今現在で言えば、お客さんにとっては邪魔じゃないかと。でも、本だったら外に持っていける。場所を特定せずに楽しめるという強みがあります。本の中に謎を含め、その本を実際につくればPS2のゲームがアウトドアになる。ゲーム機の中で完結するはずのものが、外界、日常につながれば素敵だなという発想だったんです」

あなたがお読みのこの本も、こうした須田の発案で生まれたものなのである。

#### ●『花と太陽と雨と』の原型

「キャラクターデザインの作業は、いつも企画が立ってからすぐにスタートします。ghmの場合、キャラクターデザインとシナリオは同時進行なんですね。須田から漠然としたイメージを聞き、まず最初に服装を決めました。逆に、顔は自由につくらせてもらいました。今回はリゾート地が舞台で、雰囲気も明るいんですよね。僕の描く絵は「シルバースタイル」のような雰囲気なので、そういう明るい要素がない(笑)。だから今回は雰囲気をつかむ、このゲームの世界にのめり込むのに苦労しました。最終的には影を強く出して、光と影を強調しましたね」(宮本崇/キャラクターデザイン)

#### ●三角形の暴力シールをつけないければならないソフトはやめよう

「ポリシーとして、“玩具”と“年齢指定等のないハリウッド映画”というキーワードが頭にありました。わかりやすい例でいえば、『ダイハード』や『ミッションインポッシブル』などの映画では、銃はガンガン撃っても、撃たれて血や脳漿や腸が噴き出すシーンはない。これが倫理的に正しいかは別として、ゲームでもそれができるのではありません。極端に言えば、ガンシューティングでも、人を撃たずに楽しめる仕掛けは考えられるのではないかと考えました。クロスニールは、中途半端だと、受注時にちょっと損しますね」(田村裕志/元アスキープロデューサー)

開発初期の段階でつくられたサンプル画面。モンドが右手にナイフを持っている。

#### ●ツールナイフ、男の7つ道具

「システムの変更による作業は、それほど苦ではありませんでした。変更前のシステムでプログラムを組む前だったので。ただ、オープニングムービーを制作したときは、まだツールナイフやぬいぐるみを使うという段階だったんです。ムービーにナイフやぬいぐるみが映っているのは、そのためです(笑)」(渡邉和寿/メインシステムプログラム)





## Get Set

舞台設定は決まった。システムも、ほぼ決定に近い状態にある。では、そこに載せる物語は、どうやって生まれたのだろうか。こちら、二転三転、いや四転五転の末に今の形に落ち着くこととなる。「最初は、テーマを“愛”にしようと考えていたんです。“アナタノタメ”というテーマソングもそこから生まれたのです。当時、“癒し”という言葉がさかんに使われていたけれど、自分を癒すのではなくて他人の救済をしたかったんです。それに自分探し——自分の立ち位置を確認するというのは、『シルバー事件』で踏み込みましたから。今回は他人との関わり、他人の居場所を見つけていく作業を描きたかった。それが最後に自分自身に跳ね返ってくる、というもので。自分はあくまでも最後についてくるもの。でも、最終的にできたものは、“アナタノタメ”というより“スミオノタメ”という感じになりましたけれどね(笑)」

そのテーマの元、シナリオの執筆作業が始まった。しかし、当初の予定では**須田はほとんどシナリオにタッチしない**はずだったらしい。

「きっぱりとアスキーさんから言われました。“須田さん、今回はシナリオを書かないほうがいいんじゃない?”って。田村プロデューサーじゃないですよ。ジェネラルマネージャーの方から。僕の書く文章はえげつないし、普通とはちょっと違うらしいんですよ。読んでいて息苦しいらしい。自分ではよくわからないんですけど(笑)。今回は舞台を南国に決めたこともあり、ムダなものをたくさん入れていこうという方向性もあったので、じゃあ僕は書かないほうがいいんじゃないかと。それ

に僕自身、数年ぶりに書いた『シルバー事件』に気合をすべて注ぎ込んでしまった。だから書くべき“溜まり”のような、濃厚なものがなくなっていたんです。それだったら別に僕が書かなくてもいいかな、という気持ちもありました。あとは会社的に生産性を上げたかったというのものもある。僕が書かずにいろいろな人に書いてもらうことで、生産本数が増えると思いました」

そして須田は、**4人のシナリオライター**を用意する。『シルバー事件』の裏シナリオ「Placebo」を担当したフリーライターの岡田まさひ、加藤さこ、ghmのアシスタントディレクター原田嘉一、アスキーの永峯大である。この4人に須田を加え、まずはキャサリンで解く謎のバリエーションを考えることとなる。数字がキーになり、島にあって違和感のないもの。アイディアは次から次へと湧き出てきた。参考に当時のメモを拝見させてもらったのだが、ジーンズの型番、視力検査表、ギターのタブ譜からストックキングのデニール数まで、数字が関係しそうな謎のアイディアがぎっしり書かれていた。もちろん、実際にゲームに採用されたものもあれば、お蔵入りしたものもある。採用する謎を確定し、個々のライターはシナリオを書き始めた。

「キャラクターによって担当を分けたのですが、それぞれの色が出ていましたね。岡田さんと加藤さんは普段から文章を書き慣れているから、クオリティが安定していました。練り込みも十分でしたしね。岡田さんのシナリオは、ダイアログがテンポよく進んでいき、リズムがある。加藤さんのシナリオはバックボーンがしっかりしているので、圧倒的にスケール感がある。シャルボンエのサッカーの話は岡田さんが、リッツの話は加藤さんが担当したのですが、完成したゲーム中にも原型はほぼ残っていますよ」

だが、問題もあった。岡田、加藤の本業は“ライタ

ー”。ゲームの仕事は『シルバー事件』に続き2度目とあり、ゲームシナリオとして見た場合の不備がないわけでもなかった。

「映像化していく作業に入った段階で、表現できない部分があったのも事実。同じ文章でも、普通に読ませるとゲームとして読ませるとでは違いますから。普段のライター業とは違うことをさせてしまったので、その辺りではおふたりも苦労されたと思います」

では、ゲーム畑のふたり、原田と永峯のシナリオはどうだったのだろう。

「原田はゲーム誌でシナリオ大賞を取ったこともあるらしく、シナリオを書きたいという気持が強い。でも、その自信と現実とにできたシナリオのギャップに困惑しました。どう直そうかと。ちなみに彼は今ghmを退社して、直木賞をめざしているところですよ(笑)。一方永峯のシナリオは、これが独特で……。永峯大河(笑)。短いシナリオが連続ドラマのようにすべてつながっているんです。示唆に満ちた、すごくシュールなものでしたね。結局、使いものにならなかったの、すべて書き直しました。」

須田自身も、全くシナリオにタッチしないわけではなかった。個々の謎解きシーンは4人に任せ、須田はメインシナリオを書くつもりだったようだ。『X-FILE』で言うところのクリス・カーター式(笑)。ラストや中盤のヤマ場など、おいしいところだけ僕が書くという方式を取ろうと思っていました。当初は主人公が変わるところ……スミオからレミーとコシミズに変わるところを書くつもりでしたね。あのふたりも本当はもっと活躍するはずだったので」

しかし、4人が個別に書いたシナリオをまとめる段階で、誤算が生じた。個性の強い4人が手がけたシナリオは、どう考えても一本筋の通った作品にならないのである。

「他者の目で全シナリオを通して読んだんですよ。

### ●須田はほとんどシナリオにタッチしない予定

「それはあり得ない話だとずっと思っていました。須田さんのシナリオは、サザンオールスターズで言うところの“桑田節”みたいなもの。須田さんが構築した世界観の中で、須田さんの書くシナリオが出てこないなんて事態は成立し得ない。だから僕はよく、“これ、リライトしてくれるんですよね?”と言ったような気がします。実際、須田さんがあげたシナリオを読んでみると、“ああ、やっとこれでイケそうだな”とホッとした記憶があります。須田さん、ドラマのシナリオ書いたら面白いんじゃないかな。彼の書いたセリフを、生きた人間がしゃべるのも見てみたいです」(岡田まさひ/シナリオ担当)

### ●4人のシナリオライター

「このストーリーって、最終的にはどこへ向かっていくのだろうという不安と期待がありましたね。原田氏、永峯氏、岡田氏と、私、加藤。全く違う個性の集まりの中で、話がどんどん膨らんでいく。でも、ポイントにコレ、收拾がつくのかなって思いつつ、最後に須田さんがどんなまとめ方をするのか、楽しみでした。でも、ボツネタも随分、多いんですよ。私も悪ノリして、ミニゲームで“地獄からの脱出”なんてふざけた案を出したりしましたから。苦労した点といえば、やはり本職がライターなので、最初にコンセプトありきという状態からストーリーを練っていく方法に慣れてしまっているんですよ。ゲーム性を膨らますための、システムが絡む作業の表現法をどうするか、という点がいちばん苦労したかな」(加藤さこ/シナリオ担当)

「僕はそれほど苦労はしませんでしたね。つまり、楽しく書かせてもらいました。僕自身は“つなぎ、つなぎ”って感じのシナリオをなんとなく書いて、全体の世界観につながる部分は、須田さんや加藤さこさんやらに受け渡すというズルいことをやったもので、たぶんその分らくちゃいでした。うまいつなぎのパスが出せたかは、よくわかりませんが。しかし、ついにサッカーの比喻を使っちゃったのでついでに言いますけど、我がチームのストライカーたちの繰り出すシュートは難しすぎ！ ゴールネットを揺らしたのかどうかよくわかりません！」(岡田まさひ/シナリオ担当)



すると、もうバラバラで何のゲームだかさっぱりわからない。コンセプトが不在の状況だったんです。そこで“これは1回リライトしないと”ということになりました」

もう1度プロットから組み直さなければならぬ。その必然性を感じた須田は、原田、永峯と共にある作業を行なうことになる。

「僕が話した内容を、**原田と永峯がプロット化してまとめていく**作業を2日ぐらいかけて行なったんです。飛行機が1日の終わりに爆発するという案もここで入れましたね。**爆発自体のアイデア**は以前からあったのですが、“どうせなら毎回爆発しちまえ”と(笑)。その時はとにかく目の前にいるふたりを楽しませる形でプロットを組んでいったんです。どちらかが苦笑したら“じゃ、それ入れよう”みたいな感じ。“須田さん、それはちょっと……”って言われても、“いいじゃん、笑ってたでしょ”って入れました(笑)」

須田が手がけたシナリオと言えば、独特の歪んだ空気が特徴だったはず。それがなぜ今回のようなコミカルな路線になったのだろうか。その経緯を、須田はこう振り返る。

「実機上でキャラクターを操作できるようになった頃は、まだリライトする前のシナリオを載せていたんです。実際にプレイしたら、画面上でキャラクターがしゃべるセリフに違和感を感じてしまって。“この人、こういうことしゃべるかな?”と思ったんですね。それが要因だったのかもしれませんが、R01の覗き穴のシーンなんか、まさにそう。最初はもっと小洒落た話でした。ファントム・シスターの旦那が自殺して、その亡霊をとりのぞくためにホテルにやってきた。彼女は実はファーストレディだった……というオチを用意していたんですけど、でも自分で書いておきながら、なんだか面白くねーなと思ってしまったんです。それで大統領夫人をやめて霊媒師にしたり。でも、この路線にしたことには、これ

といった意図はないんですけどね。自分でもよくわからない、というのが本当のところ」

なにはともあれ、こうしてシナリオの方向性は固まった。あとはひたすら書くのみ、である。聞くところによると、須田は執筆中の気分やそのとき周囲であった出来事などをダイレクトにシナリオに反映するタイプだと言う。今回は、どんな事件や気分が反映されているのだろうか。

「職業観を語るシナリオが多いのかな? 例えばバルボア・ブラザーズの語る“俺流”。これは**原田への説教がそのままシナリオになっている**(笑)。ゲーム制作とは? ディレクターとは? 企画屋とは? みたいな話をこんこんと原田に説教したんです。それがそのまま入っていますね」

そのときの気分を随時入れ込みながら、シナリオは完成した。しかし、ここでまたしても事件が勃発。今度の事件はゲームの仕様、シナリオの内容に関わる問題ではなかった。だが、須田そしてghmにとっては重大すぎるほどの出来事であった。——そう、発売元の変更である。アスキーからの発売が取りやめになったが、このソフトをどのメーカーから発売するか、すぐには決まらない。もちろんこの間、ほかのスタッフの作業は進行している。ソフト自体は着実に完成に向かって動いているのに、いつ、どこから発売するのかわからぬまま……。この不安な状況は、このあと2、3ヶ月つづくこととなる。



#### ●原田と永峯がプロット化してまとめていく

「みなさんが書いた話をもとに“ここでこんなことがあると面白いんじゃない?”と、骨組みをつくってまとめました。“面白ければOK”というスタイルについては、最初はさすがに“大丈夫かな?”と思いましたが、勢いとノリでOKだしてましたから(笑)。聞いている僕らは、すでにもとになっているシナリオを知ってるわけですね。須田としてはそれを裏切ろうとして面白く、面白くしていったんです。ガラッとテイストを変えてしまうあたり、須田らしい思いきりのよさがあるって、聞いていて気持ちよかったですけど(原田) (原田) (アシスタントディレクター)

#### ●爆発自体のアイデア

「爆発を入れたい、というのはアスキーサイドの要望でした。アスキーのゲームは、コソコソプレイする良質のものが多くに派手さに欠ける面がありました。ゲームを目立たせるには何か必要か? ヒットする映画の宣伝には何か出てくるか? 炎、爆発、弾道と火花。それが結論でした。ハリウッドや香港のアクション映画でも爆発しない映画を見つけるほうが難しいですね。だから、せめて導入は派手にしようと考えていました。スピード感と派手さはアクションには欠かせないというわけです。そこから生還する主人公になってみたいじゃないですか」(田村裕志/元アスキープロデューサー)

#### ●原田への説教がそのままシナリオになっている

「本当にそのまんまです(笑)。須田が書いたシナリオを、まとめていくのは僕の作業なんです。だから、須田のシナリオをいちばん最初に読むのも僕。だから“ああ、俺のことを言っているんだな”と真っ先にわかりましたね(笑)。でも、本来ゲームのシナリオって、シナリオライターからユーザーさんに向けての何らかのメッセージですよね? このシナリオではたまたま僕に当てはまるものが多かったんですけど、ユーザーさんもこのゲームをプレイして何かを感じとってもらえるのではないかと思います」(原田) (アシスタントディレクター)



## Go!

「アスキーから発売することができない」。須田がこの衝撃的な報を受けたのは、2000年10月のことだった。予定では、2001年3月にはソフトが発売されるはず。それが急に取りやめになったのだから、そのショックははかり知れないものがあっただろう。スタッフ一同の士気が落ちることだって考えられる。

「最初スタッフには、事実を伏せていました。はじめて発売中止の件を聞いたときは、それはショックでしたよ。僕自身、ヒューマン時代に社内のゴタゴタを経験していませんでした。移籍の際にはアスキーさんにもいろいろと動いていただきましたし、別に仲違いしたわけではありません。きれいなことではなく、本当に感謝しています」

そして年の暮れも押し迫った頃、ようやく発売元が決定する。ほぼ完成していた『花と太陽と雨と』を見たビクターインタラクティブソフトウエアが、名乗りを上げたのだ。ビクターは釣りソフトを数多く発売しており、一方アスキーは釣りコントローラの開発を行なっている。そんなつながりもあり、アスキーからビクターへの橋渡しがなされたようだ。

「年が明けてからはビクターさんに引き継いで、意見を取り入れつつ制作しました。ビクターさんはサウンドノベルなども出していますよね。アドベンチャーにも慣れているので、謎解き難易度の部分は意見を参考にさせてもらいました」

細かい調整も、この段階で行なっていた。「通してプレイして、気になるところは全部直しましたね。自分で手を入れていく作業は十分できたかな。でも本当ならもう2回ぐらい見直したかったですね。3回プレイしてはじめて気がつくことっていうものもあるんです。逆に、それ以上見直して

もダメ。4回目で気づくことといたら、“このゲームはダメだ”っていうことぐらいでしょう(笑)」

細部に到るまでひとつひとつチェックしてゆき、要るもの要らないものを決める。すべてはディレクターである須田の判断次第。では、須田自身の取捨選択基準はどこにあるのだろうか。

「感覚的にヤバイって思うものがあるんです。このまま行ったらヤバイっていう危険信号が。ヤバイものは“!”マーク、これは大丈夫かな? と思うものは“?”マークが自分の中に湧いてくる。その“!”マークをどんどん消していくんです。インターフェイスからSE、言葉のひとつひとつに到るまで、全部チェックしていく。これまでつくってきたゲームの中で、今回がいちばん大変でした。でも、それをしない限り、自分が監督したと自信を持って言えませんから。当たり前ですが、ghmがつくったソフトとして発売するときに、ヤバイものを残したままでは出たくない」

そういった消去法での調整以外に、ソフトをより良いものにするプラスの努力も怠らない。具体的な変更点を、須田に列挙してもらおう。

「まず、大きなところでは**トリコのシナリオ**。現在はスミオパートの後ろに小分けになって入っていますが、元々は1本のシナリオになっていたんです。それをシナリオプログラムを担当した川上が“こうしたらどうですか?”って提案してくれて。けっこう後半の時期だったのですが、“やります、できます”と言ってくれたので今の形になりました。あとは、キャサリンが起動する前にスミオがキメのセリフを言うところがありますよね。あそこに音を入れてほしいという要望を僕から出して。でも、あそこに音を入れるのは、実はすごく大変なことだったんです。想定していなかったメモリを食うことになり、メモリオーバー(笑)。大変なバグが発生したり、苦勞をかせかせてしまいました。調整段階の話ではありませんけど、そのほかにもスタッフには**いろいろと迷惑をかけましたよ**」

それは例えば、どんなところだろう。

「いちばん大きいのはホテル。ホテルを存分に使う予定だったので、全部屋のグラフィックをつくってもらったんです。もちろん全部屋違うように、ですよ。それなのに使わなかった部屋がけっこうあったり……。キャラクターのモデルも、本当はアップで使わない約束だったしなあ。コンセプト重視で絵をつくっていったので、キャラクター1体1体はそれほどつくりこまずに、遠目で耐えるモデルにしてほしいと伝えてあったんです。でも、フルポリゴンの舞台装置でキャラクターをふたり立たせて会話させても、臨場感が意外とない。それもあってカメラをあこれこれいじらせてもらいました。カメラを切るのが楽しかったという個人的な理由もあるんですけど(笑)。スタッフはみんなハラハラしていたみたいですね。でも、結果的に新しいタイプの絵ができたので、よかったんじゃないでしょうか」

新しい絵ができたのには、新しいスタッフが入ったことも影響している。

「グラフィックの上田が考案した空港の地面の映り込みにしても、黒川がつくった3Dモデルにしても、彼らにしかつくれないものだと思う。それは彼らひとりひとりが蓄積してきた技術の賜物。今回はイメージ重視で進めていったので、特にグラフィックチームは割を食ったんじゃないかと思います。同じポリゴン数でリアルなものをつくろうと思えばつくれる。でも、そうじゃない方向でつくってもらいましたから。**“リアルじゃない”**ということで低く評価されてしまったら、申し訳ないなと思います。あと、グラフィック関係では石坂にも申し訳ないことをした。“これ、やっぱり使わないから”“えー”みたいなことはしょっちゅう(笑)。ほかのスタッフだったら“もうやめてやる!”となりかねないけれど、石坂はもう免疫がついているし、長く一緒にゲームをつくっている分信頼関係もありますからね。新しいスタッフのいいところと、長い付き合いのスタッフのいい

### ●トリコのシナリオ

「本当はR14がトリコの話だったんです。でも、それを各話に振り分けた。骨格はすでにできていたので、作業自体は大変ではありませんでした」(川上智/メインプログラム)

「そのことが決まった日、ちょうど僕は会社を休んでいたんです。翌日出社したら、そんな事態になっていて驚きました(笑)」(吉尾享/エフェクト、シナリオプログラム)

### ●いろいろと迷惑をかけました

「須田さんは“歩くびくり箱”のような人(笑)。迷惑をかけられたというより、つくりながら驚くことのほうが多かったです」(吉尾享/エフェクト、シナリオプログラム)

### ●スタッフはみんなハラハラしていた

「“須田カメラ”ですね。みんな絵コンテにしたがって、カメラ位置を決めていたのですが、須田がすべて切り直しました。単純に飽きたから変えたのかも知れない(笑)」(川上智/メインプログラム)



「遠景でしか映さないって言うってなんですけれどね……」とは人物モデル担当の黒川の弁。

### ●“リアルじゃない”ということ

「リアルじゃないからこそ考える余地があり、僕としては楽しみながらつくりました。リアル系のタイトルが多いので、ちょっと浮いたものをめざして。ユーザーさんから“変なモノ”として認知してもらいたいですね」(上田晃/3Dデザイン)

「キャラクターモデルは手足にポリウムをつけ、体で演技したときにわかりやすいものをつくりました。完成バージョンの前のものも、体のバランスは似たような感じだったのですが、影の処理が違ふんです。光源がどこにあっても影は固定だった。それだとウソになるので、今のようにプログラムで影を処理する形にしました」(黒川理加/人物モデリング)

「人物の動きはモーションキャプチャーを使わず、カメラで撮影して手作業で動かしていきました。身振り、手振りの長めのアクション



いところを、うまく使わせてもらいました」

**総勢15名のスタッフ**をフル活用して、こうしてここに1本のゲームソフトが誕生した。少ない人員での作業となれば、苦労も多かっただろう。そう水を向けたところ、須田の口からは思いがけず強気な発言が飛び出した。

「いや、人数の少なさにはそれほど苦勞しませんでした。逆にこれだけの人材を持て余した感もあり、もったいなかったと思います。次は**10人以下でもノー問題**。十分にいけると思います」

莫大な人数と膨大な時間、そして法外な予算をかければいいゲームができるのは当たり前。須田は今後もコンパクトな人数で、手づくりのソフトを生み出していくつもりらしい。『花と太陽と雨と』をつくり終えたばかりではあるが、須田の視線はすでに次の作品に移っている。

『ムーンライトシンドローム』『シルバー事件』『花と太陽と雨と』。この3本で僕の中にある3部作はひとつ終わっています。まあ、3部作って言うときりもいいので、ここから先は違う領域のゲームをつくることになると思いますね」

違う領域、とは？

「完全に違うジャンルのもの。最近よく考えるのですが、アドベンチャーっていうジャンル自体、古い言葉ですが“トレンド”だったんじゃないかと思うんです。第1期が『ポートピア殺人事件』から始まる流れ、第2期がサウンドノベル、第3期が『バイオハザード』のような視覚的なアクションアドベンチャー。ひょっとしたら、そこでもう出尽くしてしまったのかもしれないと思っているんです。あとは『バイオ』のようなアドベンチャーの形をどう研ぎ澄ましていくか。それだけの方向しかないように思える。お客さんも“アドベンチャー”というものをジャンルとして見ていないんじゃないでしょうか」

確かに「アドベンチャー」というジャンルは、あらゆるゲームの中でもっとも曖昧な位置付けである。「冒険」ですからね。冒険すれば、それだけでアドベンチャーゲームと言える。あとはアドベンチャー＝

物語というところですね。市場に可能性がないとは思いませんし、『シルバー事件2』もつくりたい。でも、今すぐになると難しいですね。ゲーム業界全体が沈滞していますし、どうしても石橋を叩いて渡る状況になってしまう。もっとPS2が普及して、可能性でゲームを買う人が増えれば、アドベンチャーゲームの需要も見込めるんでしょうけれど」「今後は完全にシフトチェンジします」。須田はそう締めくくった。彼らがどのようなゲームを、どのような形で発表するかはまだ明かされていない。しかし、いつか須田の“野心”がその口から語られる日がくるだろう。それは、そう遠い将来のことではないはずだ。



須田剛一

株式会社グラスホッパー・マニファクチャ代表取締役。『花と太陽と雨と』の企画立案からシナリオ執筆、制作総指揮を担当。1968年長野生まれ。93年、ヒューマン株式会社に入社し、ゲーム制作に携わることとなる。『スーパーファイヤープロレスリングSPECIAL』(SFC)、『トワイライトシンドローム』シリーズ(PS)を発表後、98年秋、ghmを設立。99年にはghm第1弾ソフトとして『シルバー事件』(PS)を発表。独特の文体、人間の内面を深く掘り下げたシナリオでユーザーの高い評価を得る。ロック、サッカー、プロレスなどポップカルチャーに対する造詣の深さもさることながら、テレビドラマ『渡る世間は鬼ばかり』、『ウルトラマンティガ』をこよなく愛するという意外な一面もあわせ持つ。



ンもその方法でつくっていたのですが、結局なくなっていましたね」(黒敷裕也/モーション)



黒川制作の試験版ポリゴンモデル。当初はモデル自体に影を貼り付けたタイプだった。

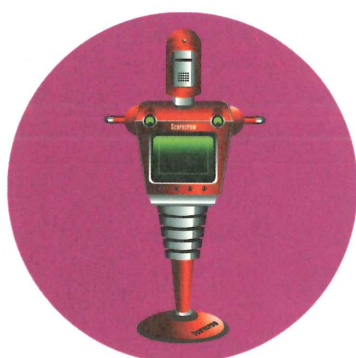
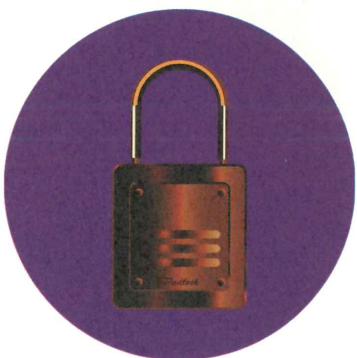
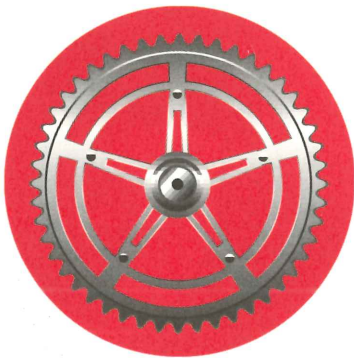
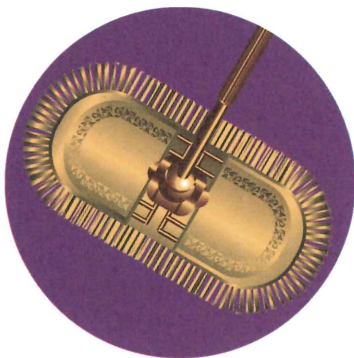
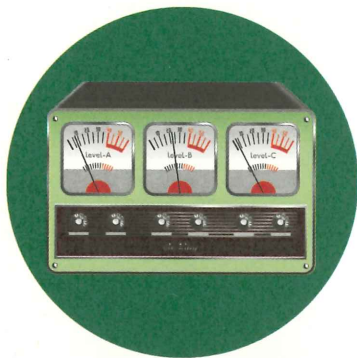
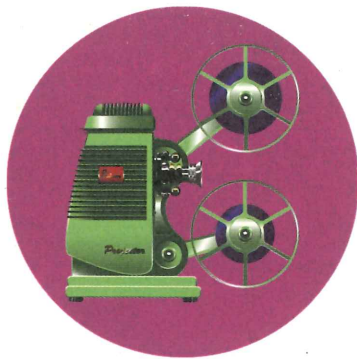
#### ●総勢15名のスタッフ

「須田の、そしてghmのよいところは、共に考えながらものをつくれるところなんです。僕自身、きっちりつくるものを決められて“ここをこうしてほしい”と言われると、逆に困ってしまう。言われたことをやるだけではつまらないですから。この人数だからかもしれないが、ghmはひとりひとりの個性を大事にしてくれます。機材費はもうちょっとほしいですけど(笑)、仕事をする環境としてはいいと思いますね」(石坂明彦/メイングラフィック)

#### ●次は10人以下でもノー問題

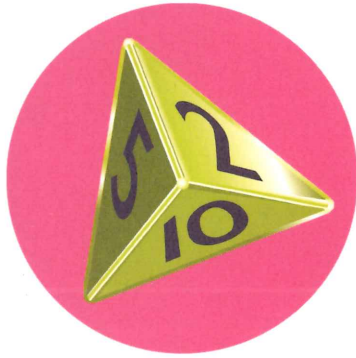
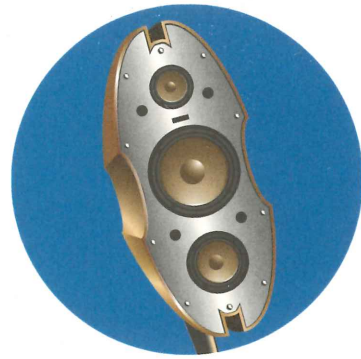
「今回は新ハードということで、身近にノウハウを聞ける人がいなかったのがつらかったですね。PSよりも難しいハードだったと思います」(中沢哲也/エフェクトプログラム)  
「1本つくったうえで、今後の課題も見えてきたし、手ごたえもつかえました。PS2での開発は楽しくもあり大変でもあったところですね」(木村亨/3Dプログラム)  
「グラフィックとしては、インターフェイスやエフェクトなどで今までやったことのない実験を行ないました。今まではプログラマ任せだった演出面も、自分たちでできることが広がったと思います」(石坂明彦/メイングラフィック)





➔ **JUCK IN!**





キャサリン持って、  
いろんなアイテムにジャック・イン？



KATHARINE



"キャサリン" 万能暗号入力機



# STAFF

編集・執筆 ■ 野本由起 (HEADROOM)  
相良伸彦 (ブリジニア)

執筆 ■ 大岡まさひ

アートディレクション ■ 渡部久巳彦 (Wa's Works)

デザイン ■ 榎阪紀子 (Artbox)  
吉田史朗 (Artbox)

イラストレーション ■ 鈴木陽々 (ヨーヨーランデーズ)  
川井羅々 (ヨーヨーランデーズ)  
山崎廉  
草野剛 (LEVEL 1)

校正 ■ 大友勲

撮影 ■ 中村修介

進行 ■ 山岸仙幸 (Sony Magazines Inc.)

Special Thanks ■ Victor Interactive Software Inc.  
grasshopper manufacture inc.  
岸部一徳



## 花と 太陽と雨と Flower, Sun, and Rain

オフィシャル・ファンブック+ガイドブック

2001年(平成13年)5月30日発行  
第11巻第17号通巻350号

発行人 ■ 岡村尚正

発行所 ■ 株式会社ソニー・マガジnz  
〒102-8679

東京都千代田区五番町 6-2

03-3234-5811 (販売)

03-3234-5101 (広告)

03-3234-6860 (編集)

印刷所 ■ 凸版印刷株式会社

ISBN4-7897-9389-3

JASRAC 出0104588-101号

© 2001 Sony Magazines Inc.  
© 2001 Victor Interactive Software Inc.  
© 2001 grasshopper manufacture Inc.  
Printed in Japan.

※乱丁、落丁本はお取り替えいたします。  
※本誌掲載の記事・写真の無断複写・転載を禁じます。  
※電話などによるゲームの内容(攻略法)などに関する  
お問い合わせには一切お答えできません。ご了承ください。