

雑誌のインタビュー

雑誌じゃないのも少し含む。

- [他の仕事](#)
- 魔法使い（一作目）は男性スタッフが多かったので傾向把握に努めたが二作目から放棄してフリーダムに
- ゲームという概念を超えて、映画やテレビドラマのような作品を作っていきたい
- メンバーは元々インディーズで映画制作をしていた
ファンタジーものを作りたかったが、実写は低予算だと難しいのでゲーム制作へ
- カッコイイ男性を描こうとしたがうまくいかず、身近にいそうな男になってしまう
キャラに奇抜な背景と個性を持たせるために、「暴力とセックス（映画などでは初歩的な題材）（「死と恋愛」のほうが綺麗かな）」を取り入れる
- シナリオには自分の経験を一割以上は入れないとつまらなくなる
ライターのノリが違う、ノリを保つのが難しくモチベーションの問題で
アラビアンズロスト 仕事でベガスに行ったので細かいところで具体的な描写ができた
ネバダやハワイでの実弾射撃経験
- 登場人物にも、自分や友人の性質が盛り込まれている
- 別ペンネームで書いているほど政治ものが好きだけど、ゲームには入れないようにしている
- 全てのキャラに愛はあるけど、作品に変化を持たせるために、削るときは削る
- クローバーは起承転結でいうなら「承」。できれば4作目までやりたい

その他 [【雑誌のインタビュー-2】](#)

関連：まんたんウェブ [【アラビアンズ・ロスト：“乙女ゲー”の名作がPS2に ファンの要望で移植】](#)

五月さんは「ゲームの企画を立ち上げる基準は、自分が遊びたいと思うかどうか。それを考えれば詰め込む要素は決まってきます。新しい設定、どうなるか分からないストーリー、そしてキャラクターです。ストーリーを柱に、ユーザーがどうキャラクターで楽しんでくれるかが大切なんです」話す。

五月さんは「ゲームという概念を超えて、映画やテレビドラマのような作品を作っていきたい」話している。

乙女@QuinRose(クインロゼ) アンチスレ21

685 名前：名無しって呼んでいいか？ [sage] 投稿日：2007/12/28(金) 17:55:16 ID:???
甘姫のガイシュツ以外で個人的に気になったところ
省略してるけど、原文ママ

2007年はいかがでしたか？
アリスの年でした。『クローバー』のときは他の仕事もあったとはいえ、手が遅いなと反省。来年の目標は手を早めることです。

それぞれの作品について
魔法：当時は男性スタッフが多かったので傾向把握に苦戦しました。魔法学園物という、何か勘違いしたような仕上がりに……。
アラ：2作目から、早々に傾向を把握することを放棄してフリーダムな感じに……。

毎回ボリュームがかなりある作品ばかりですよ。ボリュームがコンパクトな作品のご予定はございますか？
いつもコンパクトサイズにまとめようとしていますよ。

2008年の予定
別PNでの活動や、ゲーム以外の仕事で忙しい年になりそうなので、今以上の本数は出せないかもしれません...

ボリスとアリの書き下ろしSSのあとがき
猫だらけ小説ですみません。読者さんに猫嫌いな人がいないことを祈ります。
そして、何より謝らないといけないのは、この小説、ボリスEND後前提なんです...。
クリア後に読んでね(はあと).....って遅いか。すみません。

乙女@QuinRose(クインロゼ)総合23

217 名前：名無しって呼んでいいか？ [sage] 投稿日：2007/11/29(木) 23:39:24 ID:???
215
201じゃないけど読んだよ

- ・メンバーは元タイムディーズで映画制作をしていた

ファンタジーものを作りたかったが、実写は低予算だと難しいのでゲーム製作へ

- ・カッコイイ男性を描こうとしたがうまくいかず、身近にいそうな男になってしまう

キャラに奇抜な背景と個性を持たせるために、「暴力とセックス(映画などでは初歩的な題材)(「死と恋愛」のほうが綺麗かな)」を取り入れる

- ・シナリオには自分の経験を一割以上は入れないとつまらなくなる

アラビアンズロスト 仕事でベガスに行ったので細かいところで具体的な描写ができた
ネバダやハワイでの実弾射撃経験

- ・登場人物にも、自分や友人の性質が盛り込まれている
- ・別ペンネームで書いているほど政治ものが好きだけど、ゲームには入れないようにしている
- ・全てのキャラに愛はあるけど、作品に変化を持たせるために、削るときは削る
- ・クローバーは起承転結でいうなら「承」。できれば4作目までやりたい

長くてすまんがこんな感じ
あと、「ゲームは時間がなくてろくにやれないが、製作にあたってズレすぎないように
ゲーム雑誌で定石を勉強した」ってくだりがあるんだけど、この人って元々ゲームやる人
じゃなかったっけ？

219 名前：名無しって呼んでいいか？ [sage] 投稿日：2007/11/30(金) 00:01:45 ID:???
ごめんもう一箇所気になるところ
「製作の大先輩の弁を借りると、作り手でありたいならプロらしくなるな・メーカーという意識を持つな...らしいです」とあって、

「(予算以上に、休みがなくても頑張れるのは)仕事をしているというプロ意識より好きだからやっているという意識が強いんでしょうね」と続くんだが、悪い意味でもメーカーという意識が抜けてはいませんかと思った

乙女@QuinRose(クインロゼ) アンチスレ13

712 名前：名無しって呼んでいいか？[sage] 投稿日：2007/11/30(金) 11:40:05 ID:???
買って放置してた雑誌読んでみた

私が一時期仕事の関係でラスベガスに滞在したことがあったので...。
なんかこう言うとすごそうですが、すごい仕事とかではなく...。
いや、すごいかな。私、デタラメ英語しか話せないんですよ？
なんで連れて行かれたのか、未だに謎です(笑)。勘弁してくれと思った。

女性向けゲーにしては過激かもしれないが、映画でも全年齢対象として許される範囲、
ゲームとして外部に審査をかけても引っかけられない範囲の表現しか入れてない
アラロス移植のときも手直しはほとんどなかった
深読みしてくださって、きわどいと思っていただけのなら、それは文字のマジックな
ところがありますね。文章っていうのは面白いと思います。

確かに面白い文章をお書きになりますしねw

乙女@QuinRose(クインロゼ) アンチスレ70

704 名前：名無しって呼んでいいか？[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 18:13:38 ID:???
ガルスタ
ゲーム製作のお題「人間関係・敵対関係編」

対立というのはそれだけで1つのドラマになるので、
友好関係よりも書きやすく、また盛り上げやすいです。
ライバル的な情のある関係から、気に喰わないだけという嫌悪感、
復讐したいとか傷つけたいというようなところまで発展した憎悪まで。

～中略～

異性の場合は、「憎たらしい.....。でもかわいい」とか
「憎たらしい.....。でもかっこいい」とか分かりやすく恋愛的に流れたり、
そうでなくとも途中で和解しやすい。
ずっと険悪で憎みあう.....という関係の設定を維持しにくいです。
(特に恋愛ものだと)

その点、同性だととても楽です。
初めから最後まで和解の気配もなしに嫌い合い憎み合っている、
それはそれで納得してしまう。
現実では悲しいことですが、物語の中での男同士・女同士の敵対意識・嫉妬
というのは通しやすく、そして解決までこぎつけなくても違和感のない
流れにしやすい、扱いやすいテーマです。

人間関係というのは交錯させるのがおもしろいので、

相関図を張ってみてもいまいち華がないかなーと思ったときは、対立させてみるようにしています。

- ・ ラスベガス
- ・ 人生観

乙女@QuinRose(クインロゼ) アンチスレ2

766 名前：名無しって呼んでいいか？[sage] 投稿日：2007/08/18(土) 09:15:50 ID:???

3

ここに抜粋されている以外のコウのプロフィールをアーカイブのソースから拾ってきた。テンプレに反映出来そうならよろ。

五月 攻

QuinRose・監督&シナリオ(兼プログラム)担当
(やりすぎ・・・?あと、必然的に企画も私だ・・・)

無駄知識

「攻」という名前は、「こう」と読むのですよ。間違っても「せめ」じゃないですよ!

間違う人続出で、周囲の腐れ率の高さがよく分かります・・・。(オマエもな・・・)

年齢

永遠の乙女・・・なわけないが(大嘘。きもっ!)

趣味

映画狂(月に4本は映画館で見て、週に2本はDVD借りる)の駄目人間
ジャンルは違いますが、ゲームも大好き。

人狼BBSとかゲーマーとしてのページ

誕生日

5月14日(紅葉様とまるきり一緒!苗字まで一緒!)

767 名前：名無しって呼んでいいか？[sage] 投稿日：2007/08/18(土) 09:16:22 ID:???

性格

キツイとも、ゲロ甘だとも言われる。

2重人格?でもB型ですよ???

<http://type1.charamel.com/matrix/chara.php?type=1>

キャラミルの結果ページ(分かり易い人らしい)

仕事

色々やりすぎて、何がなんだか分からない。

仕事スピードは早いよー

企画とか原案・シナリオのお仕事は常時募集中～。

(お仕事は有償のみですが、友達からのお誘いならサラリと参加しちゃいますぜ)

連絡は、QuinRoseのメールフォームか、知ってる人は私のメルアドにどうぞ～。

影響

- ・ ミュシャ
- ・ 映画全般(ゲーム作りも、ゲームよりも映画に影響されています)

好き

- ・ ラスベガス(遊びに行くならこれ以上の場所はない)
- ・ 映画
- ・ 童話
- ・ 神話

ファンタジー全般

- あまり多くは語らないけど信念を持った人
- 痛い恋愛（遊びよりは本気がいいけど、なかなかないからいいのかも）
- 責任の持てる程度の背伸び

悪い癖

- 意外と毒舌
- 関西人なせいかスパSPA言う（悪気はないが、キツイととられることも）
- 落ち込むと長い
- 友達にベタ甘（いい意味でもだけど）

人生観（ちょっと重い）

- 思春期に大震災にあって、人生観変わりました。（それ以前には人生観みたいなものは薄かったけど）

一番酷い地域の出なので、そのときは色々と壮絶でした。そのとき、初めてのBFと連絡がとれなくなって、いまだ夢に見る。「つまらない人間になるなら死んだほうがマシ」とかは、今はもう平気で思えない。

すごくくだらない人間になっていてもいいから、生きていてほしいなと思います。別にもう会えなくていいので。

恋に限らず、叶わないものが一番綺麗で色褪せないのと思う。

でも、だいたい人は、叶わないものなんて現実世界だけでおなか一杯だと思うので、

ゲームや小説じゃハッピーエンドにしたい。

恋愛系だけでなく、私の書くものや世界観は、その時期の人生観を映している気がします。

コメント

ザカザカ書いちゃいましたー。

あんまり意味通ってないやもしれませぬ。

【[本家Wikiのソースはこちら](#)】

取得元 <http://www38.atwiki.jp/antiqr/pages/55.html>

取得元更新日時 2009/01/04 (日) 14:43:55

登録タグ：[アラビアンズ・ロスト](#) [クローバーの国のアリス](#) [ハートの国のアリス](#)
