

ひぐらしのなく頃に祭

【ひぐらしのなく頃にまつり】

ジャンル	サスペンスアドベンチャーノベル		
対応機種	プレイステーション2		
販売・開発元	アルケミスト		
発売元	デジタル・ゲイン		
発売日	2007年2月22日 カケラ遊び:2007年12月20日		<input checked="" type="checkbox"/>
価格	限定版:9,975円 通常版:7,329円(税込) カケラ遊び・通常版:7,329円(税込) カケラ遊び・アペンド版:4,179円(税込)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 通常版 <input checked="" type="checkbox"/> アペンド版
分類	劣化リメイク判定		
ポイント	TIPSがプレイ中に見れない 原作者本当に監修? 序盤のオリジナルストーリーで重大なネタバレ シナリオライターによる一部キャラの鼻眞 スタッフ「ひぐらしはわしが育てた」		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [総評](#)
- ▶ [その後の展開](#)

概要

人気同人ゲーム、『ひぐらしのなく頃に』(07th Expansion)のCS版リメイク作品。
フルボイス化されていたり、原作では賛否両論だったキャラクターの絵が万人向けになったりしている。
2005年に発売が発表された際は初の同人ゲーム移植作品として注目を集めた(発売が延期になったため『MELTY BLOOD』などの同じ同人作品に移植に先を越されることになったが)。

原作をプレイした人からはCEROの区分が難しいのではないかと指摘され、実際にそのせいで一度発売が延期になったことがある。

危惧されていたCERO:Z(18歳以上のみ対象)は回避され、D(17歳以上対象)に区分される。

後にシステム面などが色々調整されている、『ひぐらしのなく頃に祭 カケラ遊び』(アペンド版も含む)が発売されている。

またハードは違うが、『ひぐらしのなく頃に絆』も発売している。

問題点

- ▶ 原作者・竜騎士07監修のシナリオ、ということになっているが、**本当に原作者が監修しているか疑問ともいえる内容になっている。**
 - CS版移植に伴って追加されたシナリオは3つあるのだが、**どれも特定のキャラを最優先している。**
 - ▶ 具体的に言うと、ヒロインの一人である園崎魅音がどのシナリオでもメインヒロインのような扱いになっており、しかも最終話（原作最終話とは違う、CS版オリジナルのシナリオ）で「主な主人公である前原圭一が魅音と婚約すると勘違いされる」という展開が挟まれている。
 - ▶ なお原作では圭一が誰かとくっつくような展開はない、また本来のメインヒロインは魅音ではなく竜宮レナというキャラ。
 - ▶ シナリオを担当した叶希一は過去にも似たようなことをやらしており、またひぐらしの外伝である『ひぐらしデブレイク ポータブル』（PSP）という作品のシナリオモードも担当したのだが、やはり魅音が最優先されているような内容であった。
 - ▶ 最終話の「湊尽し編」という名前から皮肉で「みおんつくしへん」とまで揶揄されるほどである。
 - ▶ 元々ひぐらしは主人公のカップリング論争がファンの間でも激しい作品であり、公式BBSも何度か荒れたことがある話題の一つである。そこにこのような火種となるシナリオを書いた叶に対して、「無用に煽った」「火種を増やすな」という批判もある。
 - ▶ それだけでなく、最終話では**原作で死ななかったメインキャラが死ぬ**。このことは原作のファンから特に批判を浴びている。
 - ▶ 「湊尽し編」は原作最終話の「祭囃し編」で採用されなかった初期案を元にしたものであり、シナリオのレベルも決して低くはないのだが、サブキャラクターである大人達の活躍を主に描いた祭囃し編に比べ、圭一とその仲間達をメインとして描いているなど、その内容に「祭囃し編」と対極に位置する（人によっては「祭囃し編」での結論を否定されていると感じる）ような表現が多いため、原作者執筆のシナリオでないことも含めて余計に原作ファンの批判を浴びる要因になっている。
 - ▶ そのキャラが撃たれた瞬間とその死は、時間の止まった世界で一部の人間のみが目撃した、ということになっているのだが、銃撃直後の大人達が銃撃した人間しか気にしていない（時間の止まった世界に入り込んで撃たれたキャラの死を目撃した数人について、不自然に固まっているなり取り乱しているなりなんらかの異常があるはずなのに、それについての全く描写がない）ため、大人キャラが異常事態をスルーしているように見えてしまっている。
 - ▶ 第一章と称し、最初にPVが作られた「罌回し編」では、ありえないことに**以降の展開の重大なネタバレをしまっている**。
 - ▶ 罌回し編は位置づけとしてはバッドエンドであり、またPVが最初に公開されたシナリオだけあって、最初に見ようとするプレイヤーも少なくなかった（更に、ゲーム自体が意図しなくとも一番最初に罌回し編に入る確率が非常に高い作りとなっている）。
 - ▶ 「罌回し編」は「主人公が惨劇の予兆をことごとくスルーしたらどうなるのか」という追加シナリオとしてはありがちなものなのだが、その結果が完全にネタバレになってしまっており、その上選択肢や分岐の関係上プレイヤーの多くが一番最初に到達するエンディングであったため大きな批判を受けた。
- ▶ 原作の最終話「祭囃し編」が収録されていない（代わりに、「祭囃し編」の初期案を元にした「湊尽し編」がCS版オリジナルの最終話として収録された。なお、CS版製作開始は原作最終話の執筆前であり、原作とCS版がほぼ同時進行であった）。
 - ▶ 更に、**犯人の動機に深く関わる過去の物語が湊尽し編では一切語られていない**。そのため、CS版では犯人の動機・行動原理が非常に理解しにくくなっている。ちなみに『カケラ遊び』では、祭囃し編の該当部分をそのまま抜き出した形で犯人の過去がTipsとして追加されている。
 - ▶ 祭囃し編の本編は『カケラ遊び』でも収録されなかった。
- ▶ 中途半端に原作のBGMを模倣したBGMの数々。原作ファンには「なぜ原作のBGMを使わないんだ」と当然批判される。
 - ▶ ただ、原作のBGMは出題編はフリーの音源、解答編はフリーではないが製作者が何人もいるため著作権的に許諾料などが厳しいともされているため、致し方ない部分ではある。

- ▶ 原作は選択肢が存在しない（あるいはあるがほとんど意味がない）作品だったが、移植に際して共通パートから選択肢によってルート分岐する形に変更された。
 - オフィシャルガイドブックでは原作者が「（立ち絵の変更や選択肢などは）原作とCS版ではメディアモア
 - ▶ ピールする層も違うのだから変わって当然、むしろ変えてくださいと意見を出した」と語っている。
 - ▶ 選択肢がないと小説と変わらない（実際小説として販売されている）、という意見もあるのでむしろ追加して当然と言えるのだが、この選択肢がかなりややこしい。
 - ▶ 出題編の一部（「鬼隠し編」「綿流し編」「祟殺し編」の3編）の前半部分を共通パートとして無理矢理一つにまとめているため、日付の設定や描写などが矛盾だらけになってしまっている（「××という話を聞いた」というモノログが出ているのに、選んだ選択肢によってはその「××という話を聞くシーン」が飛ばされてしまっており話が繋がらないなど）。曲がりなりにも謎解きの要素を含んでいる本作においてはこれがもっとも致命的とも言える。
 - ▶ 特定のキャラよりししないと罫回し編に行ってしまう。（つまりバッドエンド）
 - ▶ ある程度シナリオをクリアしないと、特定のキャラ寄りにしても同じく罫回し編に。
 - ▶ 追加シナリオ「憑落し編」に入るための選択肢は特にややこしい。
 - ▶ 最終話「零尽し編」では多数選択肢があるが、間違えると速攻バッドエンド（キャラが死んで終わる）。
 - ▶ そもそも原作で選択肢がない理由は「わずらわしいフラグ管理やルート分岐の要素を廃してより物語に没入していけるようにするため」であり、作中の選択肢はその長所を削ってまで入れるほど物語の魅力を引き出せていない。
- ▶ ゲームとしても、ロードが遅い、TIPSという劇中のヒントを見るためにはタイトルに戻らないといけない（プレイ中は見れない）、オートモードで音声を最後まで再生しないでそのまま進むことがある。なお、『カケラ遊び』ではこれは修正されている。
- ▶ 更にはアルケミスト（通称アルケ）スタッフのインタビューにおける受け答えが原作ファンの神経を逆なでした、「ひぐらしはワシが育てた」と言わんばかりのものだった、という声も非常に多い。
 - ▶ 当時の状況（唯一のオリジナル作品『片神名』は話題にもならず消えたことでオリジナルで名を上げる事は絶望的、また堅実移植のお得意様だった戯画・オーガストからもそっぽを向かれ始めていた状況）だったからそう言わざるを得なかったのかもしれないが。
 - ▶ 共通パートで主人公である圭一にボイスがないことについてインタビューで「容量の関係でどうしても入れられなかった」と説明しつつ、その後のアペンド版では（圧縮技術の向上もあるかもしれないとはいえ）共通パートの圭一がフルボイスになったことで余計にスタッフへの心象が悪化することとなった。
 - ▶ 更に『カケラ遊び』について「元々後から出す予定だった」とまで答えている。当然「未完成の状態で出したのか」という批判が相次いだ（俗に言う完全版商法）。本作の価格を見ると、限定版で1万円近く、通常版も7350円となかなか高額である。安価であるアペンド版（通常版のディスクを認証するとプレイできる）も出すだけまだましな方だと言えるが、その値段も3,980円(税抜き、税込みで4,179円)。本体と合計すると、通常版でも1万円を軽く超えてしまう。

総評

- ▶ 上記のことから、原作ファンが大いに怒る結果になった。
- ▶ 一応、良い点としては
 - ▶ 声優陣の熱演、原作の文章に声がプラスされたことで更なる魅力を生み出している。
 - ▶ 原作の絵はクセの強い絵であり受け入れられない人も多いが、CS版のは普通の絵である。
 - ▶ ただし、竜宮レナの特徴的な髪型が大人しめに変更されシルエットからして別人になってしまったことや、表情のパターンが原作に比べると少ないことに、原作者の「上手とは言えないが特徴的で表情に魅力がある絵」を好むファンからは批判の声も多かった。
 - ▶ 表情の差分の少なさに関しては当初から指摘され、アペンドでも特に追加はなかった。
 - ▶ なんだかんだ言っても追加シナリオは良い点である。「憑落し編」に関しては魅音・雛見のテキストを除けば普通に良作レベルのシナリオである(まあその雛見のテキストが台無しにしているのだが)。
 - ▶ 模倣ではあるが、BGMは普通に良い。またOP、ED曲ともに好評。
- ▶ しかし原作は出題編および解答編両方あわせて買っても3,000円で買ってしまう。
 - ▶ PCゲーム、それも入手方法が限られている同人ゲームであり、更に言うと上記のとおり癖の強い絵ではあるが、一応DL販売も行われているため、現在では入手は容易になっている。

もっともCSは声優の熱演もあるので、それに更にお金を出すかどうかは人によるだろう。

その後の展開

- ▶ ニンテンドーDSにて、『カケラ遊び』と新規シナリオを合わせて4巻に分割した『ひぐらしのなく頃に 絆』が販売される。
 - ▶ が、据え置きでも完全版商法をやらかした挙句の分割商法に、ほとんどの原作ファンからは呆れられ、そっぽを向かれる結果になった。
 - ▶ 容量の都合上フルボイスではなくなったもの、全体の出来としては『祭』『カケラ遊び』よりも原作曲を多く取り入れており、キャラ絵が追加され表情パターンも増えている、原作最終話の祭囃し編をメインキャラの台詞をフルボイス化して収録しているなど、大きく改善しているのだが...
 - ▶ オリジナルシナリオの「言祝し編」で、ひぐらしの超重要キャラクターである羽入の素性に関して「ハイリューン・イエアソムール・ジェダ」という本名を持つ異世界人でうんぬんかんぬん、という設定が追加されたことに関して、発表当時は不評の嵐だった。
 - ▶ 「『うみねこのなく頃に』（原作の同サークルの最新作。魔女や異世界人といった要素がふんだんにある）と無理矢理世界観を合わそうとしてるんじゃないか」という疑惑すら持たれたほどである。
 - ▶ 発売後は「言祝し編」の感動的な内容が評価され設定に対する批判の声はほとんどなくなったが、後述のように「これもうひぐらしじゃないんじゃないか?」という意見も出た。
 - ▶ また、コミカライズ版オリジナルストーリーの主人公であり、『祭』にもゲスト出演していた「公由 夏美」というキャラが『絆』では出番も多いのだが、嫉妬深く描写されていたりと性格を改悪しているという批判もある。
 - ▶ 前述の「言祝し編」や、DS版オリジナルキャラの「南井 巴」を主軸とした追加シナリオは好評で、特にPS2版最終話の「湊し編」に追加された第二部は、原作で投げっぱなしになった「赤いカプセル薬」の伏線を拾うなどそれなりに完成度の高いシナリオとなっている。...のだが、本編とは若干雰囲気の違うストーリーであるため、湊し編第二部など『絆』の追加シナリオを大絶賛するプレイヤーがいる一方で「確かに面白いけど、これはもうひぐらしじゃなくてただの警察小説じゃないか」「最初からひぐらしのキャラ使わないでオリジナルでやっとけよ」という批判もあり、賛否両論となっている。
- ▶ その後、『うみねこのなく頃に』のCS版リメイク作品の『うみねこのなく頃に ~魔女と推理の輪舞曲~』が同じくアルケミストから発売された。
 - ▶ ひぐらしの時の反省からか今回は原作とテキストがほとんど一緒であり**選択肢も一切ない、また、音楽も全て原作曲を採用しており、原作を忠実に再現している。**
 - ▶ ただし一部テキストが変更されている。これは表現の問題で、規制されかねないためやむなく行ったものである。具体的にはアニメでも一部放送局に規制された「下女」「端女」「借り腹の分際で」「童貞」...などなど。ただストーリーに特に弊害などはないので些細な問題である。
 - ▶ また原作のEP8が発売してない都合上EPは問題編の1~4までであり、『ひぐらし祭』で不評だった追加シナリオは今回は入れられてない。
 - ▶ キャラ絵も、原作で作中に登場する肖像画の作画を担当していた人物が担当しており、ひぐらしの時よりも表情の違いがよく描かれている。
 - ▶ 一方で絵が原作に比べると表情があまり豊かではないという意見もあるが、どちらがいいかはひぐらしと同様人によるだろう。
 - ▶ システム面も充実しており、原作にはない、各シーンを保存できるブックマーク機能のようなものもある。
 - ▶ 余談だが、リモートプレイにも対応していたりするのでPSPで『うみねこ』をプレイすることも可能となっている。
 - ▶ 声優のフルボイスでの熱演もあり、今回の『うみねこ』は非常に好評であり、ひぐらしの反省を上手く生かしていると言える。
- ▶ ひぐらしやうみねこ関連のスレでは、一時は「アルケミスト」の名前を出すのも拒否されるという事態に陥っていた。『ひぐらし絆』と『うみねこ』が概ね良作であったため風当たりが弱くなったものの、それでも『祭』が原作ファンに植え付けたアルケへの嫌悪感は根深く、現在でもアルケに対し過剰なほどの拒否反応を起こす人や原作とCS版の対立を煽っている人もおり、ひぐらしやうみねこの本スレではアルケの話題は避けられている。