

東奔西走フルタイムADV

# 月は東に日は西に

— Operation Sanctuary —

オーガストオフィシャルハンドブック  
2003—2004年冬号



# まえがき

こんにちは。オーガストです。

この度は、オーガストオフィシャルハンドブックをお手に取って頂き、本当にありがとうございます。

ここ数ヶ月、皆様にお送り頂いたユーザーハガキが、開発室に続々と届いております。スタッフ全員で拝読すると同時に、今後の活動になるべく反映できればと考えています。

さて、今回のハガキで多かったのが、「『バイナリィ・ポット』の再版をしてほしい」というご意見でした。プレイしてみたいが手に入らない、中古価格が高い……。

これまでも同様のご意見は頂いて参りましたが、『バイナリィ・ポット』はオーガストのデビュー作ということもあり、今から見ると拙い出来の作品です(愛着はとともあるのですが)。そのため、初回版のロットアップ後、通常版の発売はしない方針でここまで来ました。

しかし、『はにはに』で初めてオーガストのゲームをプレイし、過去の作品にも興味を持って頂いた方のお声を無視し続けるのは本意ではありません。私たちも、何とかしたいと考えるようになっていきました。

そして、『バイナリィ・ポット』の通常版を販売することに決定しました。

- ・発売から2年が経ったため、価格は安めに設定。
- ・サントラは初回版特典だったため、通常版にはつきません。
- ・新規シナリオや、ゲーム内での描き下ろしCGはございませんので、初回版をお持ちの方が新たに通常版をお買い上げ頂く必要はございません(誤字などは修正しています)。

『プリホリ』や『はにはに』の通常版とほぼ同じ位置づけだとお考え下さい。

これまで『バイナリィ・ポット』をプレイできなかった方々も、この機会にお手にとって頂ければ幸いです。

それでは、多少のお時間を拝借致しますが、オフィシャルハンドブックをお楽しみ下さい。

2003年12月 オーガスト 拝

追記

最後に、当時まったくの無名だった私たち「オーガスト」の処女作、『バイナリィ・ポット』の初回版をお買い上げ頂いた皆様に、この場を借りて、心より御礼申し上げます。ありがとうございました。

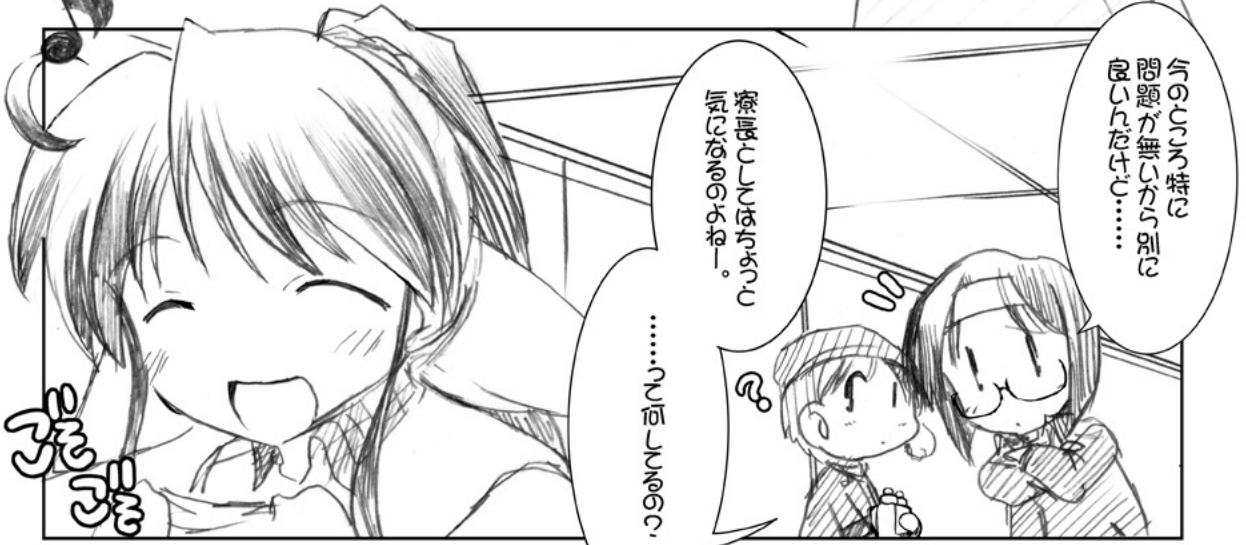


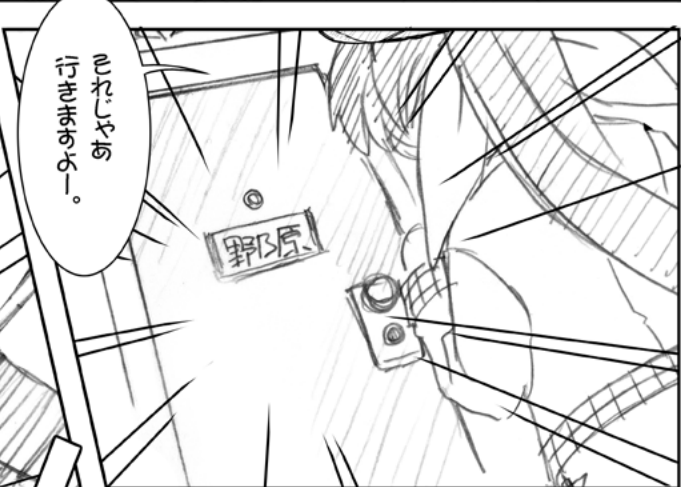
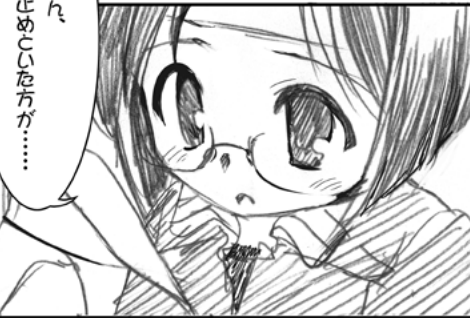
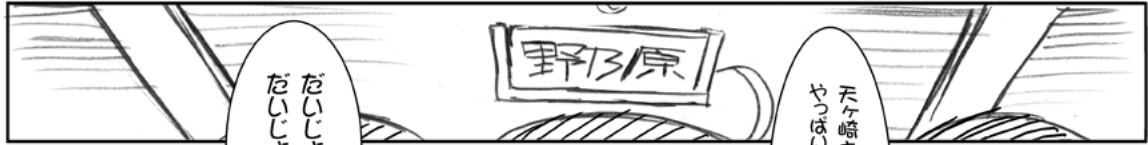


栄冠は君に。

作画・ベツかんこう

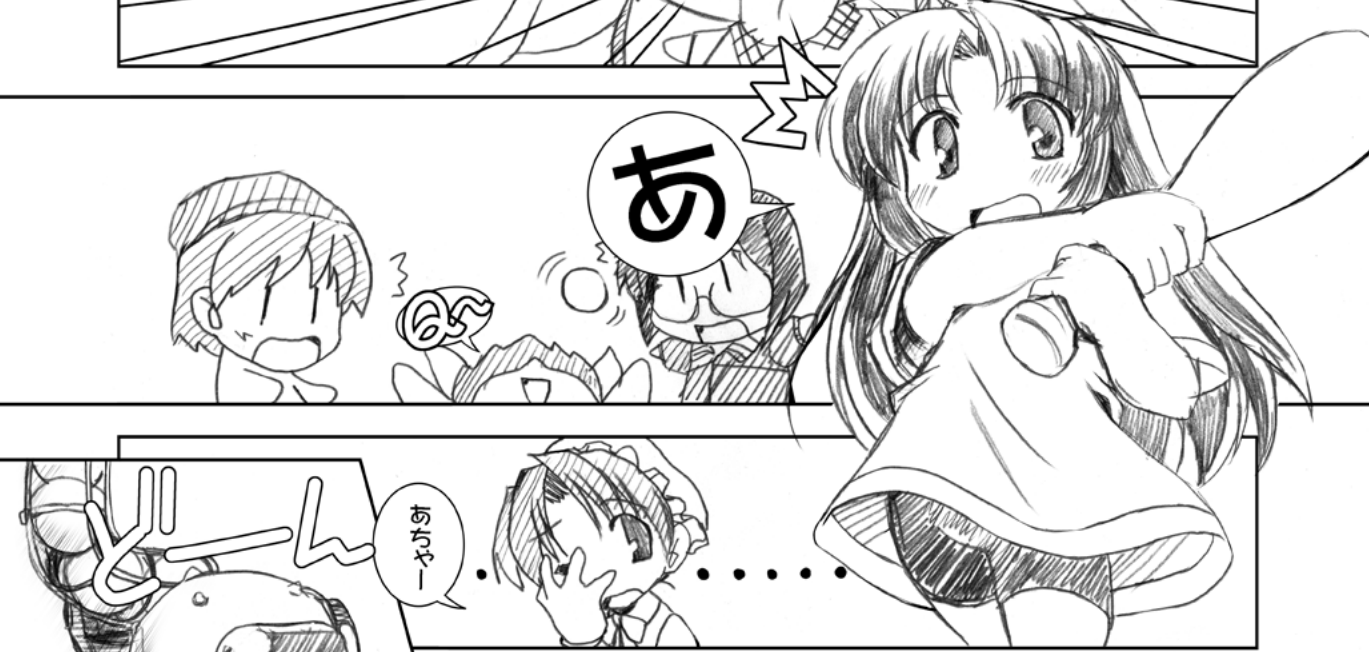








おはーん



あ

あーん



第8回  
大会  
結正  
恭正

先生?



おはーん

おはーん

おしまい。

# 月は東に日は西に

Operation Sanctuary

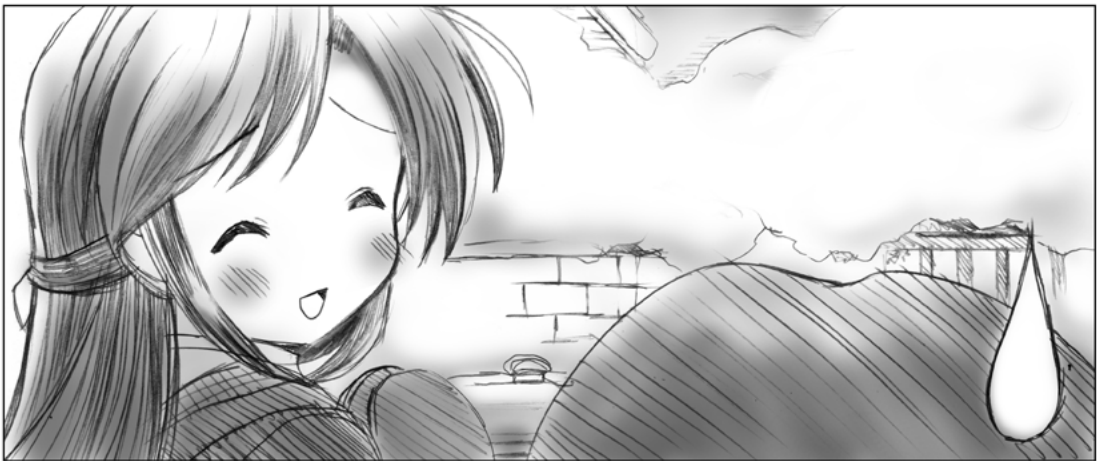
はにはにシヨートツシマター

## 国境の壁

肉田とロヒギ

「何でお前まで一緒に寝てるんだよ」  
 自宅の階段を駆け下りながら、背後の保奈美に言う。  
 「なんだかボカボカしてきちゃって」  
 似たようなやり取りは幾度と無く繰り返してきたが、保奈美まで寝てしまったのは初めてだったように思う。  
 「自転車に乗りたくて寝てたんだろ？」  
 「あはははっ。まさか、今日に限ってそんなじゃないよ」  
 「どーだかな」  
 俺は玄関のドアに手を掛け、勢い良く力を込めた。  
 「ぬおっつ」  
 まだ刺激に慣れていない目を、純白の光が突き刺す。  
 見慣れていたはずの街は、一面の雪化粧で見知らぬ町へと変貌していた。  
 隣に並んだ保奈美は、ダッフルコートとムートン手袋といういでたちだ。  
 「なおくん、自転車で行ってみる？」  
 保奈美が、普段より15センチほど高くなった地面を見て言う。  
 「……いえ、徒歩で参りましょう」

例年なら、降雪は多くて年に数回。今日みたいに15センチも雪が積もるのはかなりの珍事だ。  
 おぼつかない足取りで、車が残した轍（わだち）を進む。  
 「間に合うかな？」  
 「良くてギリギリだろうな」  
 「あーあ、遅刻したらなおくんのせいだからね」  
 そう非難する保奈美の表情は、なぜか明るかった。  
 「雪が降ってるって言うてくれれば、さっさと起きたのに」  
 「あはははっ、忘れてました」  
 俺たちの息が、空中で白く膨らみ、絡み合いつつも倍近く時間をかけて、ようやく蓮美坂に到着した。  
 時間が遅いせいで人影はない。  
 沢山の学生に踏み固められた雪が日光を反射し、坂全体が白く輝いている。  
 その美しさとは裏腹、俺たちにとってはタダの危険な障害物だ。  
 「本日最大の難所かな」  
 「ああ、でも急がないと……」  
 カラーン、カラーン……カラーン  
 そう言った矢先に、時計塔の鐘の音が聞こえてきた。  
 「遅刻だね、なおくん」  
 優等生なら慌てるころだろうに、保奈美はのんびりと感想を漏らす。  
 「ごめんな、保奈美」



「ううん、別に怒ってないよ。たまには、  
こういうのもいいと思うし」  
そう言って、保奈美は控えめに俺の袖を掴  
んだ。

軽いシャンブーの香りが鼻をくすぐる。  
「よ、よし、行こう」

「慌てないで、ゆっくり行こ」

袖をつかむ保奈美の手に力が入った。

「袖じゃ危ないだろ」

保奈美の手をしっかりと握る。

手袋越しに、上昇した体温が伝わってしま  
いそうで、鼓動が速まった。

「なおくん……」

「俺が転んでも見捨てるなよ」

「二人で転んじやったりしてね」

いつもの「あはは」笑いと違っていて、保奈  
美は口元に手を添えて笑った。

「んじや、トライしてみますか」

一度視線を合わせてから、初めの一步を踏  
み出す。

いつ足を滑らせてもおかしくない状態の蓮  
美坂。

一步一步、確かめながら足を運ぶ。

「保奈美、大丈夫か？」

「え？ うん、大丈夫だよ」

寒さのせいなのか、保奈美の頬には赤みが  
差している。

「なおくん、あれ見て」

坂を少し登った所で、保奈美がガードレ  
ルの外側を指差す。

「ん？」

「ああ……」

感嘆のあまり声を失った。

日の光を跳ね返して、蓮美の街が銀色に輝

いている。

光の一つ一つが、生きているかのように、  
明るさを変えながらきらめいていた。

「すごいね、なおくん」

「たまには遅刻してみるもんだな」

「たまには？」

「保奈美のお陰で、たまにで済んでるよ」

「お褒めに預かり、光栄です」

半ば呼吸を止めて街を見つめる。

「なおくん、手が冷たくない？」

真冬の冷気にさらされていた手は、真っ赤  
になっていた。

「冷たいな、かなり」

「じゃあ、これを使ってよ」

保奈美がカバンから取り出したのは、毛糸  
で編んだマフラーと手袋。

両方ともシンプルなデザインで、使い勝手  
も良さそうだ。

「お母さんから毛糸をもらったから、編ん  
でみたんだけど……気に入らないかな？」

少しだけ不安そうに、保奈美が視線を落  
した。

「いや、そういう訳じゃなくて……もら  
っていいの？」

「なおくんのために編んだんだし」

そう言う保奈美と視線がぶつかり、急に気  
恥ずかしくなった。

「じゃあ、ありがたくもらっとくよ」

「うん、暖かいといいんだけど」

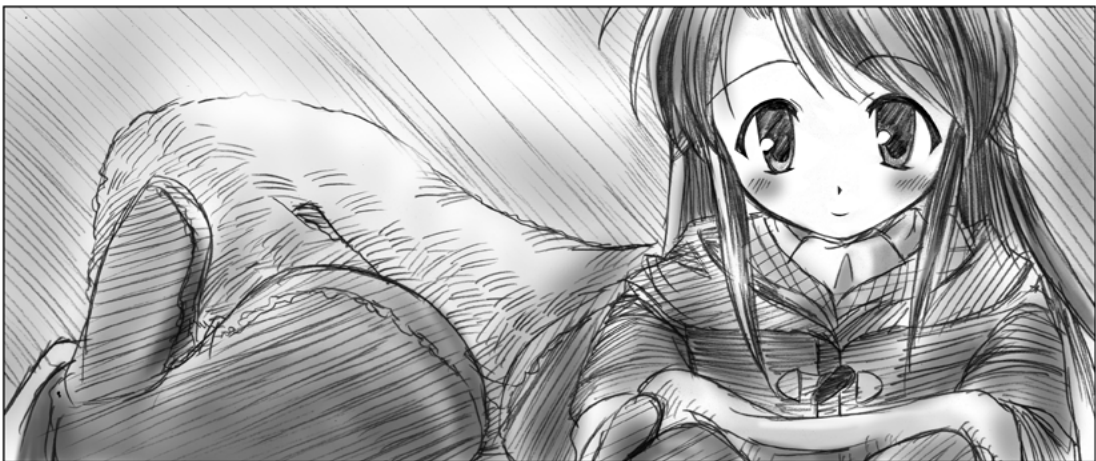
ぶっきら棒に手を差し出すと、マフラーと  
手袋を優しく渡された。

保奈美はコシを渡そうとして……と、そこ  
まで考えて止めた。

「あ、今ならこちらも付いております」

使い捨てカイロも乗せてくれた。

「通販番組みたいだ」





# 月は東に日は西に

Operation Sanctuary

俺のつまらないツッコミに、保奈美は気持ちよさそうに笑ってくれた。

びゅーびゅー

街から吹き上げた突然の風が、俺たちの髪を舞い上がらせる。

首に巻こうとしていたマフラーが、風に吹かれて宙を舞った。

「あっ」

「なおくん、危ないっ」

制止に目を貸さず、俺はガードレールから身を乗り出す。

「ちよっと、ダメッ」

指先がマフラーに触れたところで、腕を引っ張られ、二人同時に体勢を崩す。

「きゃああっ」

「保奈美っ」

クッションになるように、保奈美と地面の間に滑り込む。

折り重なるように崩れ落ちた。

「大丈夫、なおくん？」

「ああ、保奈美こそ怪我は無いかな？」

「うん、なおくんがかばってくれたから防寒装備のお陰で、よりふかふかになった保奈美の体が、俺の腕の中にあっただ。それは陽たまりのような暖かさで、ずっと離したくない気分になる。

「よかった。マフラーもこの通りだ」

と、右手のマフラーを掲げる。

「なおくんが怪我しちゃうたら、なんにもならないじゃないっ」

体を起こして馬乗りになった保奈美が、珍しく大きな声を出す。

「マフラーなんていつても編めるのに」

そう言って、保奈美は唇を噛んだ。

「……ごめん」

「また、なおくんが目の前でこかに……」

保奈美の目が、悲しみに細められる。

「え？」

「ううん、なんでもない」

「なんだよ、気になるじゃないか」

「いいの……またいつか話せる日が来るよ」

保奈美が空を見上げる。

何か落ちるものをこらえるような表情が見えた。

俺は、手を伸ばして保奈美の頭を優しく撫でる。

「なおくん？」

「心配かけて悪かったな」

「ううん、もついいの」

保奈美の表情はいつもの朗らかさを取り戻していた。

立ち上がった俺は、早速マフラーと手袋を身に付ける。

初めは毛糸がチクチクしたが、すぐに慣れて、柔らかな暖かさに包まれた。

「ん、暖かいな」

「本当？ 良かった」

明るい笑顔を見て、俺も嬉しくなる。

「んじや、行くか」

「うんっ」

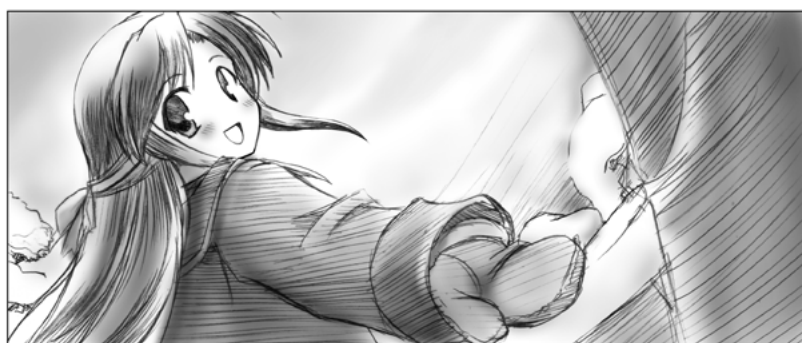
保奈美は、ためらうことなく手を差し出す。

「俺が転んでも見捨てるなよ」

「あははっ、もちろん」

さっきよりも強くお互いの手を握って、俺たちは運美坂を登り始めた。

終



# バイナリ・ポット

- Binary Pot -

Set forth and walk about in the "WORLD",  
through its length and breadth, for to you I will give it.

通常版

## 発売決定しました!

オーガストはこのたび、『バイナリ・ポット（通常版）』を  
発売する運びとなりました。

（発売決定までの経緯などについては、前書きをご参照下さいませ。）

こちらのページからは、ソフト自体と各キャラクターについての説明、  
そして「開発よもやま話」などをご紹介します。当時を振り返りつつ、  
少し懐かしく思いながら作ったページです。どうぞご覧下さい。

## 2004年初春発売予定!

詳しい情報はオーガストホームページ  
でも順次公開予定です

▼▼▼  
<http://august-soft.com/>

# ◆バイナリィ・ポットとは

有名ネットゲーム「ワールド」への接続と、美味しい珈琲と、ウェイトレスがウリのネットカフェ「バイナリィ・ポット」。主人公は若き店長として、バイトのウェイトレスや常連客、幼馴染と様々な物語を経験することになる。女の子達は、それぞれネットゲームのプレイヤーなので、閉店後はオンライン上で彼女達に会うこともできる。そして両方の世界で絡み合う物語、絡まない物語。さあ、主人公の軸足はどちらの世界に置くことにしようか？

## ●開発よもやま話

――といったあらすじで、当時ご紹介したソフトです。ネットカフェとネットゲームの二本柱で出来たゲームでした。オーガストの第一作です。初回版の発売は2002年2月22日。X-BOXの発売開始と、同じ日だったのを思い出します。もうすぐ2年が経つんですね。日本では、この2年間でMMORPGがどんどん普及していきまして、今では多くの人の日常になっているネットゲーム。今後バイナリィ・ポットの世界が実現するかも知れません。

# ◆キャラクター紹介

## 羽根井優希

はねい ゆき

主人公の幼馴染で、2年以上のキャリアを持つウェイトレス。バイナリィ・ポットは制服が派手で気に入らなかったが、主人公の境遇を思いバイトを続けている。得意業務は、接客と調理。特にコーヒーの淹れ方はなかなかのもの。ただし機械まわりは弱く、オンラインゲームにも参加していない。性格は明るく、世話好き。

## ●開発よもやま話

こんな幼なじみがいたら楽しいただろうなあ、と思いながらキャラを作っていました。当初からメインヒロインとしてチラシやポスターでも大活躍。オーガストのメインヒロインが、今のところみんなポニーテールなのは、彼女の活躍があったからかもしれません。



# 諏訪奈都子 & 川中島里美

すわなつこ(右)&かわなかしまさとみ(左)

主人公の後輩で、奈都子は2ヶ月前から、里美はゲーム開始時点からバイトを始める。料理が得意だけど少し内気な奈都子と、接客が得意だけど料理は毒クラスの里美は、ずっと親友の間柄。店では、二人とも愛称の「なっちゃん」「さっちゃん」と呼ばれている。

## ●開発よもやま話

黒髪おっぱ娘のなっちゃんと、明るく元気でちょっとおバカで黄髪ツインテールのさっちゃん。この二人組ユニットは、ポケと困り(ツッコミではない)の「なっちゃんさっちゃんコンビ」として、オーガスティックエトセトラをはじめとする各種サブコンテンツでも活躍しました。



# 吉野佳澄

よしの・かずみ(左上)

おっとりした年上の女性。主人公の両親健在時より、スタッフリーダーとして、バイナリ・ポットで働いている。新人の教育も担当しており、メンバーは彼女に、やさしく、時に厳しく、指導を受けている。全ての業務に秀でており、経理や機械関係に特に強い。オンラインゲームにも参加しているが、名前は明かしてくれない。

## ●開発よもやま話

ほんわかとした年上のお姉さんです。今のところ、オーガストの攻略対象ヒロイン中、唯一いつも眼鏡をしているキャラクターとも言えます。企画の最初の段階では、もう少しキリッとしたキャラだったのですが、とんとんほんわかしていききました。

# 小津千歳

おつ・ちとせ(右下)

バイナリ・ポットによく現れる常連客。無口で無表情。コーヒーの味にはうるさい様子。ただ、必ず角砂糖を6個も入れてしまうので、それを見るたびに優希はげんなりしている。機械にとても詳しいようで、佳澄をも凌ぐほどの知識を持つ。その素性は全く不明。身なりで判断する限り、とてもお金持ちの令嬢のようなのだが……。

## ●開発よもやま話

身長とのバランスを考えると、オーガストのキャラの中で一番細い身体だと思われそうです。ちびキャラが怒っている時のつむじが可愛いと、開発室内では評判でした。カフェオレに角砂糖6つは、あまりお勧めしませんが、キャラの象徴的なシーンです。

# “ミキ” & “カーマイン”

みき(左)&かーまいん(右)

二人とも、ネットゲーム内に登場するキャラクター。ミキは、ゲームの運営会社の治安組織に所属し、ゲーム内で悪質プレイヤーの摘発を行っている。カーマインは、主人公たちとともに「ハンター」として賞金稼ぎを行うが、違法スレスレのテクニックを使うため、ミキのようなキャラに目をつけられることも。

## ●開発よもやま話

凛々しさを前面に出したキャラクターがミキです。以降、まるで地下鉄の換気口が足元にあるような状態のキャラクターには「モンロー効果がかかっている」と言われるようになりました。一方で、クールな言動と表情が魅力のカーマイン。このキャラクターが、一番キャラ作りにも苦労していた思い出があります。

# ミリイ

みりい

お店に設置してある端末で参加できる、ネットゲーム内に登場。主人公のサポートキャラクター。他にも多数存在する自我(らしきもの)を持ったNPCで、当然ながら、現実世界にはその実体を持たない。性格は外見相応でやや幼いが、処理能力は高い。主人公のことを無邪気に無条件に頼ってくる。

## ●開発よもやま話

企画の一番初めの段階では優希とダブルヒロインを張る予定だったのですが、ウェイトレス部分の比重が高まるに連れて、とんとん扱いが軽くなってしまったキャラです。キャラクターには申し訳ない限り。今のところ、オーガスト唯一のピンク髪キャラです。顔の逆三角形がNPCの証になっています。



## “マサト”

まさと

主人公の友人としてほとんどいつも一緒にいることになる、ネット内のキャラクター。隙に日な日に、主人公のことを助けてくれるいい相棒。

### ●開発よもやま話

「はにはに」の弘司に近い、いいヤツ系の友人です。このキャラもそうですが、ネットゲーム内ではかかえないキャラは、現実世界にいるはずのプレイヤーが誰なのか全く分かりません。そこが面白いところでもあると思っています。

## オヤジ

おやじ

主人公たちハンターが集う料理屋の主で、通称「オヤジ」。ハンターとしては一線を退き、今はギルドマスターとして仕事を回してくれるベテランキャラ。

### ●開発よもやま話

オーガスト作品伝統のオヤジも、この頃はまた瘦せていたようです。毎回、こういった涼めのキャラが主人公の近くにいると、物語が締まった展開になります。アボカド料理がたくさん出てきますが、考えるのが大変でした。

バイナリィ・ポット

## ◆BP通常版発売にあたって

『バイナリィ・ポット』は、私たちオーガストが、右も左も分からない状態のまま手探りで作ったデビュー作です。なので、改めて見直すにあちこちに「今ならもっとこうできるのに……」という部分があります。しかし、それも含めて『バイナリィ・ポット』は当時の私たちの精一杯でしたし、愛着がとて強いソフトなのは間違いありません。オーガストは、ここから出発しました。

今後、この頃の新鮮な気持ちを持ち続けていきたいですし、同時に、さらに成長していきたくとも思っています。オーガストの原点としての『バイナリィ・ポット』、お楽しみ頂ければ幸いです。

オーガストスタッフ一同



べっかんこう(以下べ):こんばんは。べっかんこうです。  
 榊原拓(以下榊):こんばんは。榊原です。  
 べ:めつきり寒くなりましたね。  
 榊:鍋の美味しい季節、ビール美味しい季節と続けるつもりなんでしょ。  
 べ:最近、先読みが厳しくないですか?  
 榊:年中ビールの美味しい季節って言うてるからです(笑)  
 さて、今回の対談のお題は……「たまには他のスタッフも対談に参加してはどうか」です。何だこりゃ。  
 べ:読んで字のごとし、ですね。  
 榊:じゃあ、CGチーフの里見藤久さん呼びましょう。  
 べ:新鮮です。ぱちぱちぱちー。  
 里見藤久(以下里):えーと、呼ばれて来ました。こんばんは、里見です。  
 榊:さて、今回は何について話しましょうか。せつかく里見さんが参加してるんだし、CGの話?  
 べ:どうしましょう。  
 榊:あ、先に謝つとこうかな。服を脱がす順番について、わがまま言ってごめんなさい(べっ)  
 べ:じゃあ僕も。スクール水着の塗り方に細かい注文をつけてごめんなさい(べっ)  
 榊&べ:あとの文句は「るね監督」どうぞ〜♪  
 里:対談になってないんですけど……。  
 榊:失礼しました。……では、『はにはに』を制作する中で、大変だったことについて何が。  
 里:服を脱がす順番がギリギリで変更された事と、スクール水着の塗り方に注文が多かった事が大変でした。  
 榊&べ:……怒ってる?  
 里:冗談ですって(笑)  
 でも、そうやって内部的にこたわったところが、評価されると嬉しいですね。差分の多さとが。  
 べ:あとは、立ち絵が多かったのも大変でしたね。お互い。  
 里:本当に……(遠い目)  
 榊:里見さんはマニュアルのスタッフコメントでも力説してましたもんね。半脱ぎなんかも同じ?  
 里:半脱ぎは、全裸と比べてとても手間が掛かるんです。でも、これもこたわりですから。ええ。  
 べ:マニュアルと言えば、スタッフコメントって、みんなが一番切羽詰まってる時に書くんですよー。  
 榊:私は余裕のあるうちに書いておいたものが、NGになりました。切羽詰まってる時に(笑)  
 里:榊原さんのコメントは、意味はよく分からないんですけど、毎回微妙に切羽詰まってる感じがします。  
 べ:……ありゃ、マニュアルでもビールの話をしてました。さて、居酒屋がまだ開いてますよ?  
 里:冬コミグッズの塗りがまだ終わってません。  
 榊:この対談を、文字起こさないと。  
 べ:実は、僕もまだ仕事が残ってたりして。  
 榊:……得意のギャフンENDですね(泣)

スタッフ対談  
 第5回 べっかんこう & 榊原拓 + 里見藤久



2003.12.9 AM2:30 社内にて

# あとがき

最後までお読みいただき、ありがとうございました。  
今回のオフィシャルハンドブックは、漫画・ショートストーリーなどに加えて『バイナリィ・ポット』のコンテンツもありましたが、お楽しみ頂けたでしょうか。

現在、開発室では日々の作業と並行して「次回作の企画」が進行しております。  
相変わらず、スタッフ全員で「ああでもない、こうでもない」と話し合っているため、多少時間がかかっていますが、近々発表できればと考えています。  
企画は二本。完全な新作と、ファンディスク(っぼい作品)の企画です。

ファンディスクは、前書きで書いたのと同様に、ユーザーの皆様から頂いたハガキでご要望を頂いたことからスタートした企画です。  
どういった内容なら楽しんで頂けるか、コンテンツについて検討を重ねておりますので、ご期待下さい。

それでは、今回はこの辺で。  
今後とも、オーガストをよろしくお願い致します。

オーガストオフィシャルハンドブック  
2003-2004冬号

発行:オーガスト  
発行日:2003年12月

 **AUGUST**  
<http://august-soft.com/>





オーガストオフィシャル小冊子 2003-2004冬号

