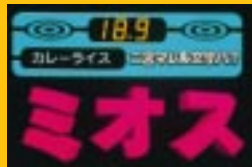


指田さんがデザインした歴代ゲーム



エレメカとビデオゲームの融合を果たした作品。すでにテクノテストがバリバリだ。



手、足、実技という3つの項目でミニゲームの結果を判定する運転技術測定マシン。

独特のセンスを持つ指田氏のデザイン。その秘密はいったいどこにあるのだろう？

指田さんのデザインの元になっているものってなんでしょう？

指田: ずっとエレメカを開発していて、アミューズメントパークで目立つ筐体を作ろうとすると、これが結構難しいんですよ。どれもハデなんで、いろんな色を使う方向でハデにしちゃうと逆に目立たないんです。僕はイメージカラーを気にするたちなので、『技脳体』では青、『テクノドライブ』では黄色といったように、カラーイメージを1つの製品のなかで明確に統一しているんです。それから、グラフィック的なところでも、わりとよく分からない(笑)模様であるとか、ロゴとか、企画が考えたネタの部分をどう膨らませて仕上げるかを考えながら作る。『技脳体』の場合は東洋医学がちゃんと解明されて、未来では系統立てて西洋医学なみに主流になって……といった設定を自分なりに作って、それを拠り所にデザインしてみました。それを表現するにあたって、当時すごく衝撃を受けた、UKのデザイナーズリパブリックというデザイン集団なんかの影響で、かなりテクノっぽくなりました。マッキントッシュも普及して、街にエネルギーのあるデザインがたくさん出てきた時期だったんで、クラブのイベントフライヤー(告知チラシ)をたくさん集めましたね。

指田さんはいろいろコレクションされているとかがってますが？

指田: ミクロマンはかなり集めてますね。他にもフィギュアとか、おもちゃ好きなんているいろいろ集めていたら置き場所がなくなってきて……。仕方なくそのために部屋を借りています。ミクロマンは、子供のころにシビれていたんですが、当時としては、パッケージとか、カタログのデザインがトータルレベルですごく高いものだったんですよ。集めだして再発見したんですが、クリアな未来観みたいなものが、ひょっとしたら今の仕事に影響を受けているかもしれませんね。それから、レゴとかプレイモビルみたいな記号のだけでもメッセージ性が明確なおもちゃもスキで、『テクノドライブ』にはそういったものへのオマージュが詰まってるんです。ポリゴンゲームの表現がみんなリアルな方向に向かいつつあった当時、それだけじゃないかっこよさみたいなものが伝えられればと思っていましたので、かっこよさだけじゃなくて、ちょっと笑えるテストも入れてみたり。

そこからの流れが、今回の『エレクトロスフィア』にも……。

指田: そうですね。ただ今回は意識的にテクノっぽいイメージは出さないようにしてなんですが、やっぱりちょっと出ちゃいましたね。ただ今までもオリジナルのフォントやロゴマークを、深くゲーム中からめることで、世界観を補足した上で統一感を表現できたと思います。そういうところを気にしてプレイしてもらえば、より一層ゲームに没入できると思いますんで、楽しんで下さい。

どうもありがとうございました。

新作チェック!!

開発者爆裂トーク

話題の新作ソフト、その魅力の秘密を開発者に本音で語ってもらう新コーナー。ソフト選択の参考にするもよし、購入後の楽しみ方のヒントにするもよし。じっくり読んでやってくれい。

Interview

ACE COMBAT 3 electrosphere

エースコンバット3エレクトロスフィア

世界観を統一したトータルデザインの必要性

近未来を舞台とした世界観がウリのこのゲーム。その立役者のこだわりはどこに？



指田 稔 (さしだ みのる) さん

'90年入社。EMG開発部所属のデザイナー。『技脳体』『テクノドライブ』ではデザインとトータルコーディネートを担当。そのセンスを買われ、『エースコンバット3エレクトロスフィア』にデザイン参加。担当ゲームチームのオリジナルジャンパーも作る(笑)。

今までの業務用と家庭用ゲームでの作り方の違いはありますか？

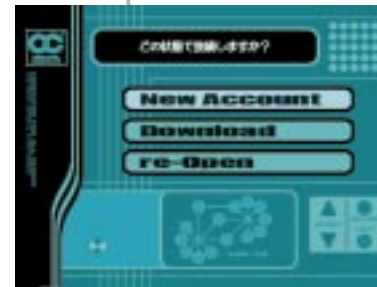
指田: ゲームセンター用のマシンのデザインというのは、お金をもらえなかったり高揚感を煽るもので、家庭用は長く、じっくり遊んでもらえるようなデザインという違いですね。パッケージやタイトル、モード画面もすべてにわたって意識しました。今回は、タイトル画面からスタートボタンを押してもらったら、自分のパーソナルコンピューターを開いて、未来のインターネットみたいなネットワークにアクセスするという設定で、プレイヤーの方にゲームの世界に没入してもらいたいというのがコンセプトとして決まっていた。ネットワークで対話しながらゲームが進行していくことになるので、ソフトを起動するのならソフト会社のロゴが出てくるだろうと考え、モニター内のインターネットブラウザ(データスワローというんですが)に、世界観を補足するような記号を散りばめてデザインし、視覚のはじっこに引っかかるような部分にも、説得力を持たせました。

かなり多くの部分をデザインされてるんですね。

指田: 紙にすると厚さ3cmぐらいにはなりますね。まず、命題として、「ネットワークを視覚化する」という今までに映画などでもさんざんやられていることがテーマにあったんですよ。だから、逆にベタな感じで、ネットワークをチューブに見立てました。全体の基本的なコンセプトは60~70年代の始めに考えられていた未来。これを基調に設定は2040年の世界で、デザインが先祖返りしてリミックスされたという感じを狙ってみました。それから、ゲーム中に登場する企業のイメージカラーを統一して、ロゴマークもあるんですが、それを確認できなくても色で判別できるようにしたり。だからすごく膨大な量になっちゃいましたね。ロゴだけでも30~40点ぐらい。ちょっと普通にプレイしただけではわからないようなところまで(笑)。



ネットワークでの対話をコンセプトにゲームは進行。デザインチームの統一性が伺える



左ページの『テクノドライブ』の画面と見比べてもらえば一目瞭然。指田テストだ。



戦闘機のcockpit画面でのインジケーターや、画面での配置にも気を配ってある。



ネットワーク経由で届けられる文書。未来のインターネットはこうなる? 的なイメージ。

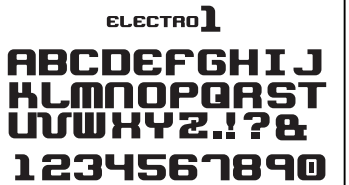


General Resource LTD.



neucom inc.

ゼネラルリソース社は白、青、紺。ニューコム社はオレンジのイメージカラーで統一。



ELECTRO 1 OBLIQUE



ELECTRO 1 SHORT



ELECTRO 2



ゲーム中に頻りに登場する文字のフォントデザインも指田氏が担当している。

エースコンバット3エレクトロスフィア

ナムコ プレイステーション用CD-ROM 6800円(税別)

好評発売中

戦闘機ファンが渴望していた『エースコンバット』シリーズ最新作。グラフィック、効果音などすべてに渡って映像、演出面でのパワーアップはもちろん、近未来を舞台にしたストーリー、戦闘機のデザインが斬新かつつかしい印象を与える。

前作でのストーリー分岐システムはさらにパワーアップ。シューティングシーン中のプレイヤーの行動がストーリーの進行に影響を及ぼすようになっているのだ。例えば作戦中の謎の命令変更に対して、上官の命令に従うか? それとも、共に戦ってきた僚友たちを信じるか? どちらを選ぶかでそ



1ミッションの数も多く、やりこめはたっぷり!! 何度もプレイできるおもしろいゲーム。

の後のストーリー展開が変わる。組織を離れて移籍するなど、分岐もさまざま。

操作面では、機体の操作とは別に、視界をコントロールすることができるようになった。地上の様子や、後ろに張りついた敵機などを飛行コースを変えずに確認できるようになったのは大きな変化だ。



INTERVIEW

ソウルキャリバー



業務用でやりきれなかったことを DC版でやってやろうと……

業務用を越えた家庭用を作る! ナムコのドリームキャスト対応ソフト第1弾は、開発陣のこだわりが満載。

この作品に対する小西さんのこだわりは?

小西: 業務用の頃から、個人的に、勝ち負けに片寄りがちな格闘ゲームでも、キャラクターやストーリー、背景といったものにこだわることで、人の感情に訴えかけられるようなものに仕上げたいという思いがありましたね。

ストーリー設定なども膨大な量が作られていますよね。

小西: スタッフのそれぞれが自分の分野でこだわりを持って作った結果だと思います。ここまで大きなものになるとは思ってなかったというのが個人的感想ですが笑。主人公であるキリク、マキシ、シャンファの3人が成長していく姿を描ければ……と思っていたのですが、業務用を遊んでくれた方はどう思っているか気になりますね。

さて、ドリームキャスト版ですが……。

小西: 実際のところ、ほとんど作り直しといった感じですね。使えるポリゴン数も多くなったり、テクスチャーサイズも大きくなりましたし、できるならやろう! ということで、業務用をチューンナップする形にはなりますが、ビジュアル的な要素にはすべて手が入っています。並べてみれば一目瞭然というぐらい違いがありますね。動きも格段に

こまやかでダイナミックになってますし、それに伴ってプログラムも根本的に作り直します。口が動いたり、いろいろ変わってますよ。

移植と呼ぶレベルではないということですね?

小西: ハードウェアが向上した分、本来業務用でできなかったことまでも含めて、新たに作り直してやろうという意気込みでスタッフ全員がんばってますね。ぜひ、業務用もプレイしてもらって、違いを実感して下さい。元々、格闘ゲームをプレイされない方にも楽しんでもらえるように、ボタンをパチパチ押していてもいろんな技が出たり、8WAY-RUNもレスポンスを重視しています。

業務用はCPU戦もやさしいですかね。

小西: 難易度を下げているのは、自分なりのかっこいい遊び方を追求して欲しいという思いがあるので、ぜひ業務用も楽しんでもらえればと思います。DC版では、CPUの動きも新たに作り直しますから、業務用とは違った楽しみ方ができると思いますので、楽しみにして下さい。

DC版ならではのオマケはどんなものが?

小西: 期待されているものはできるだけ入れるように鋭意制作中です笑。がんばります。

どうもありがとうございました。



小西 輝彰(こにし てるあき)さん

'89年入社。業務用『鉄拳』から開発に関わり『ソウルエッジ』『ソウルエッジVer.2』『ソウルキャリバー』。PS版『ソウルエッジ』そしてDC版『ソウルキャリバー』を担当。企画の取りまとめ役。



ぶるぶるばく対応なので、攻撃を受けたり、ジャンプの着地などは振動するのだ。



Dreamcast

'99年夏発売予定

ソウルキャリバー

ナムコ ドリームキャスト用GD-ROM 価格未定

ナムコが放つドリームキャスト対応ソフト第1弾!! フィールド上を自由に走り回る8WAY-RUNで相手の攻撃をかわす醍醐味や、相手の攻撃を受け流すガードインパクト後の熱い攻防など、業務用の特徴を継承しつつも、ドリームキャストならではの機能を活かし、キャラクター、背景、そして動きなど、すべての要素に手が入られており、格段にクオリティアップ!! 業務用を開発したVS開発部の主要メンバーが制作に携わっているので、単なる移植作品の枠を越えた、武器格闘アクションの決定版となることはまちがいない。ファン期待の家庭用ならではの多彩なモード、隠しキャラなど、オマケ要素も満載される。この夏、長く遊べそうな1本となるだろう。次号でも取り上げる予定。お楽しみに!!