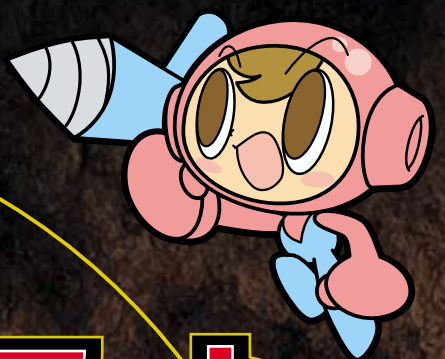




namco
VISUAL ART
ACADEMY



ナムコ・ビジュアルアート

特集

アカデミー

ようこそ、ナムコ・ビジュアルアートアカデミーへ。ワシが教授の三島平八である。
ゲーム内容は元より、美しいグラフィックでも定評のあるナムコゲーム。
今回は世界的に評価されているCGの祭典・SIGGRAPH 入選作品を筆頭に、
ナムコ最新ゲームのビジュアルをご覧にいれよう。

自由画賞!!

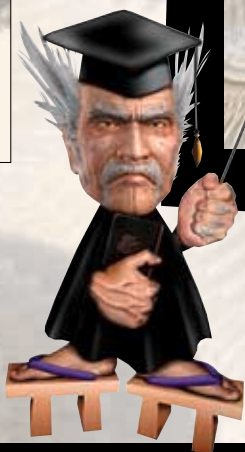
たまたま、眠るじやう



「Anjyu 安重」

制作者より

「Anjyu」は心が安らげる映像を纏った作品です。女性的な「やさしさ」「暖かさ」「繊細さ」「力強さ」「柔らかさ」を、白い世界と全編にわたるピアノ演奏で表現しています。白い世界観はCG映像であまり使われることがなく、この作品ではシンプルなか色使いでの可能性を追求してみました。ラストシーンは、女性的な柔らかさで包み込まれるイメージを表しています。



制作 開発技術部・大場 康雄
音楽 開発企画一部・辰田 朋子

2001年

ナムコのビジュアルアートは世界の舞台でも評価絶大!!

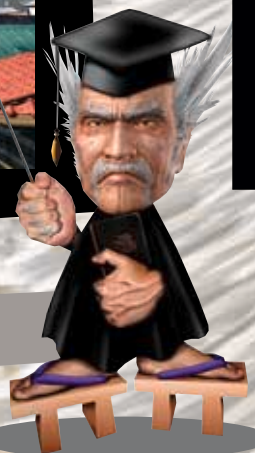
「Nostalgia」

制作 制作一部・大護 桃子、山口 崇司
音楽 WMC事業本部・高橋 みなも
開発企画一部・中鶴 潤一

制作者より

ある夏の日。彼女は幼い頃過ごした故郷を訪れていた。故郷は静かで変わりなく感じられる。ふと郷愁の想いにかられた。彼女に記憶の断片が蘇る。

故郷の街並み、家屋に差し込む光の暖かさなど、日向や日陰の温度が感じられる空気感を大切にしています。光学式キャプチャシステムを用いてフェイシャルアニメーションを行なうことで、人の自然な表情を表現しています。



シ ー グ ラ フ
キミは知っているか!? SIGGRAPHを

米国計算機学会 (ACM:The Association for Computing Machinery) が主催する“世界最大かつ権威あるCGの祭典”それが「SIGGRAPH (Special Interest Group on computer GRAPHics)」だ。

「SIGGRAPH」では、毎年夏に世界中から数万人の研究者、技術者、芸術家が集まり、コンベンション (セミナー、講演、論文発表) やエキジビション (機器展示・CG映像の上映) などが開催される。そこには教育、研究、芸術、エンターテインメントなど、様々な分野のCGに関する世界中の最新・最先端技術が一堂に会するのだ。つまり、SIGGRAPHで入選することは「世界に認められた」と言っても過言ではないだろう。

そして今年8月に開催されたSIGGRAPH 2001には、ナムコのCG技術者が制作した2作品が入選した。また、97年には『ソウルブレード』(ソウルエッジ海外版) のオープニングムービーが、2000年にはPS2版『鉄拳タッグトーナメント』のオープニングムービー・ゲーム映像・エンディングムービーが入賞している。ナムコのCG技術は、世界規模で高く評価されているのだ!

大場康雄さんは過去にも「Zen」「KAZEMATSURI」などが入選しており、今回の「Anjyu」は6度目の入選。また、高橋信雄さんも過去に「Cycle」「Ellipsoid」「RANKAI」で3度入選している。



『SOUL BLADE』(海外版『ソウルエッジ』) オープニングムービー

制作 VS開発部『SOUL BLADE』製作チーム

1997年



『鉄拳タッグトーナメント』
オープニングムービー/ゲーム映像/アンノウン エンディングムービー

制作 第二開発本部 鉄拳プロジェクト

2000年



オープニングムービー



ゲーム映像



アンノウン エンディングムービー

NEW
スティーブ・フォックス

数々の個性的なキャラクターが登場する鉄拳シリーズ。今作では新たに3人のキャラクターが参戦した。

NEW
クレイグ・マードック



ムネのすくような迫力ムービーは必見!



20年以上にも及ぶ三島家の因縁を描いた『鉄拳4』オープニングムービー。復活した一八、それを捕らえようとする平八。親子を超えた拳のドラマの結末は...

NEW
クリスティ・モンテイロ

ギミック満載のバトルフィールドっ!

壁やアンジュレーション(高低差)といった鉄拳シリーズ初の要素が付加されたフィールド。もちろんギミックだけでなく、グラフィックも大幅に向上している。水面の揺らぎなどは必見だ。

ではナムコの新作ゲームを追いながら、美しくかつハイクオリティなゲームビジュアルを觀賞してゆこう。

最高峰格闘ゲーム『鉄拳』シリーズ最新作。『鉄拳3』から2年後。新たなる挑戦者を迎え『The king of iron fist tournament 4』が、遂に開幕した!



『鉄拳4』に見る

筋肉至上主義芸術の極み!?!
超
パワーリアリズム

わが『鉄拳』モシリーズを重ねて遂に『4』が登場する。ナムコのゲームの中でも『鉄拳』ほど筋肉にこだわった作品は他に無い。わが愛すべき格闘家達は、鍛え抜かれた筋肉の錯をまとうことで本領を發揮できるのじゃ。グラフィックにも、並々ならぬ筋肉へのこだわりが感じられるのも不思議ではない。『鉄拳4』制作チーム渾身の超パワーリアリズムを堪能してほしい。



今号の表紙も飾った『鉄拳4』キービジュアル。戦いの前の静けさ、そして今までにない死闘を予感させる。フードをかぶった中央の人物は一体誰だ...!!

パワーアップしたグラフィックが、ワシらの戦いをよりリアルに、より激しく再現するのじゃ!!



カワイくて元気いっぴいのホリ・ススムとその仲間達。プレイステーション版『ミスタードリラーグレート』用に描き下ろされたイラストを紹介しよう。

『ドリラーG』に見る

アナホリックアート

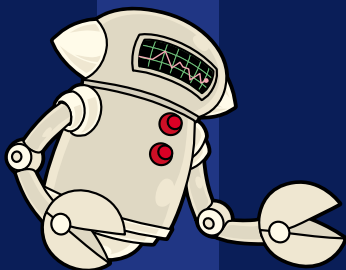
カワイイ顔した最強のドリリズム芸術!?



ホリ・ススム
このゲームの主人公で、最も『ミスタードリラー』の称号に近い少年。天然ボケだけど勇気と優しさを兼ね備えている。好きな食べ物はいも大福。



“穴掘りアクション”という新しいジャンルを掘りおこした『ミスタードリラー』。アミューズメントスペースで好評稼動中の『ミスタードリラーグレート』が、家庭用オリジナル要素を盛り込んでプレイステーションに移植決定！今度は敵キャラクターも登場するらしい...!?



ホリンガーZ
ゼット博士が開発したロボットで、ドリルに変形して地中を掘り進むことができる。現在はアナの家でお手伝いしている。



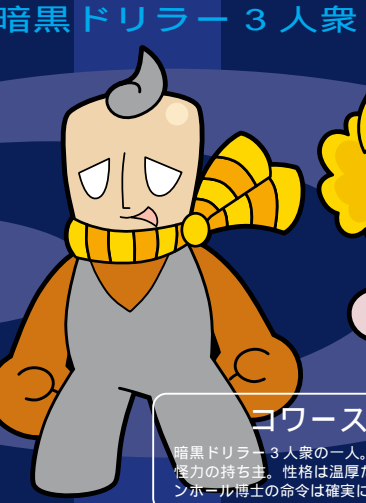
ホリ・アタル
ススムの兄で現在はモグリのドリラーをやっているが、腕は超一流。お供に黒いうさぎを連れてくる。



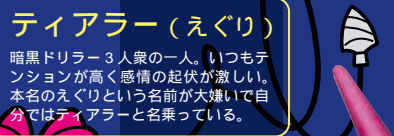
プチ
ススムと一緒に暮らしている天才。見た目によらずシビアな性格で、容赦ないツッコミをすることもある。



キール
暗黒ドリラー3人衆の一人。忍者の末裔で、冷酷な性格の持ち主だ。



コワース
暗黒ドリラー3人衆の一人。人造人間で怪力の持ち主。性格は温厚だがボスのマンホール博士の命令は確実に実行する。



ティアラー(えぐり)
暗黒ドリラー3人衆の一人。いつもテンションが高く感情の起伏が激しい。本名のえぐりという名前が大嫌いで自分ではティアラーと名乗っている。



カワイイ!と人気急上昇中のホリ・ススム。ワシも負けずにマネしてみたが似合うかのぉ?!



アンナ・ホッテンマイヤー
ドイツ生まれの女の子で、ススムにライバル心を燃やすエリートドリラー。現在は六本木のマンションにお手強いロボット・ホリンガーZと二人暮らし。

かわいくどこか懐かしい雰囲気を出すドリラー達。実はバージョンごとに微妙にバランスが変わっている事に気付いているだろうか? コテコテのCGがナムコのお家芸ではない。シンブルゆえコマカシのきかない二次元では、制作者の感性が如実に反映されてしまうのじゃ。線一本のバランスで表情もイメージも変わってしまうシビアな世界があることも覚えておきたいものじゃ。

宇宙創世から終焉までを描く一大叙事詩。それが超大作RPG『ゼノサーガ』だ。主人公シオン・ウツキを始め、女性型戦闘用アンドロイドKOS-MOS、謎多き少年ケイオスなど、数多くの登場人物が壮大な物語を紡ぎだしていく。また、AGWS(エイグス)と呼ばれる戦闘兵器など、メカニク的な要素も魅力である。

『ゼノサーガ』に見る

超キユーティリアリズム

美少女描写技巧の極致!?

KOS-MOS



田中久仁彦氏によって描かれたキャラクターのイメージイラストを元にCGが制作され、ゲーム中どのように使われるかをここでは紹介しよう。



うっほっほ。まるで愛らしいフィギュアが命を吹き込まれたようじゃのう。田中久仁彦氏の原画イメージを忠実にモデリングした制作者のこだわりには、この平八も脱帽じゃ!

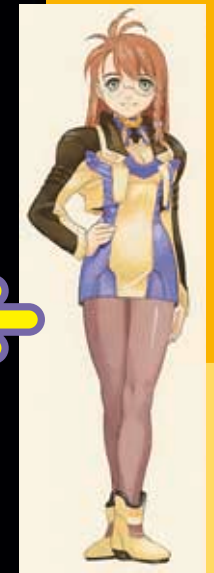
細部の表現には最新CG技術もふんだんに使われているが、この美は勿論それだけで表現しきれものではない。「技術」よりも「愛」が必要じゃ。しかし、わしもこんなバッチリした目が欲しいのう。



キャラクターモデルは、フェイシャルアニメーションやヘアダイナミクスといったCG技術を取り入れることで、より躍動感のあるキャラクターとなっているのじゃ。



シオン・ウツキ



イベントシーンで徐々に明かされていく謎とは...! 『ゼノサーガ』最大の魅力といえる、深く濃いストーリー。イベントシーンでは、壮大な物語が徐々に紐解かれていく。



1. フェイシャルアニメーションは、喜びや驚き、悲しみや怒りといった顔の表情を3DCGで表現する技術。ヘアダイナミクスは、顔や身体の動きなどに合わせて髪の毛を自然に動かす技術。

『エースコンバット』シリーズ最新作は、地球ではない何処か、しかし同じ“現代”を過ごす大陸“ユージア”が舞台。遠大に広がる平原や、できたばかりの巨大なクレーター群…。誰一人として見たことのない、しかしあまりにも“リアル”な世界を背景に、現用戦闘機が激しいドッグファイトを繰り広げる。

キミはこの臨場感に耐えられるか??

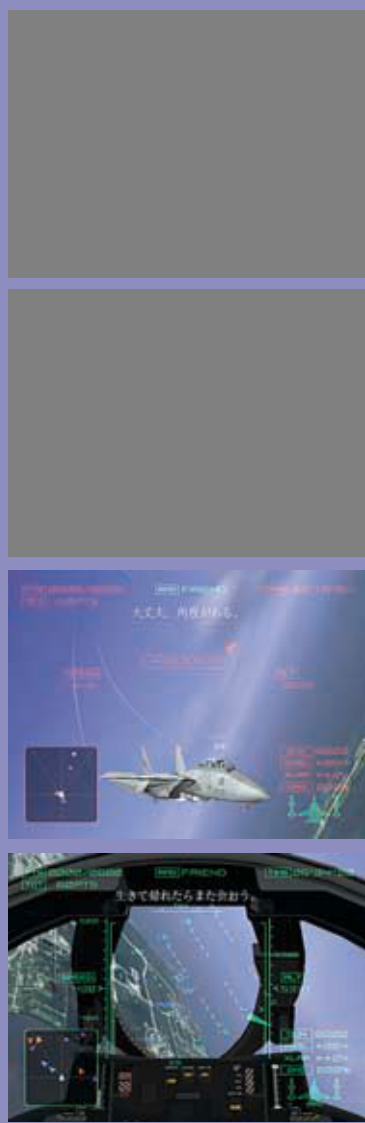
「現用戦闘機のリアルさ」「巨大なクレーターなどの架空世界」、この2つが一体化することで新たな“リアル”が創出されている。「光と影」「硬軟」といったコントラストを感じとって欲しい。

ACECOMBAT 04
shattered skies

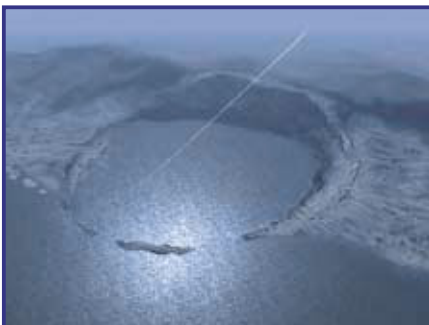
『AC04』に見る

「アフターバーナー全開で一気に五万フィートへ急上昇。超高空から真つ逆さまに急降下。空中分解必至のダイナミックな動き…」と、ここまでなら別段目新しいこともない。特筆すべきはそのリアリズムにある。機体は勿論、実際の衛星写真を使った地形のリアルさは刮目の仕上がりじゃ! ドッグファイトも、臨場感が違えば臨場感倍増。大気の厚みまで表現しきった、空へのコタワリに注目したい!

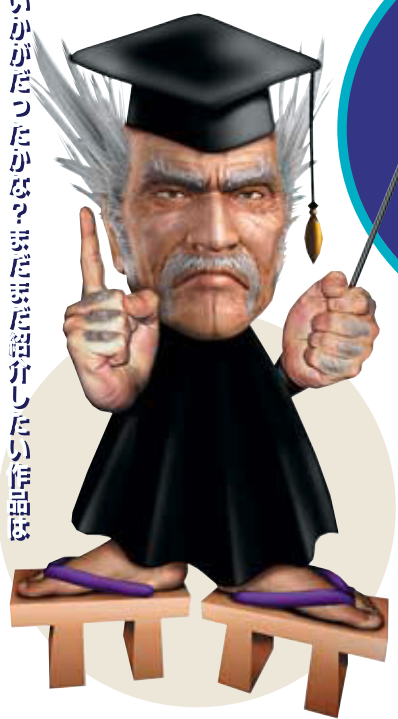
成層圏的描写技巧の極致!?!
カットビーズム



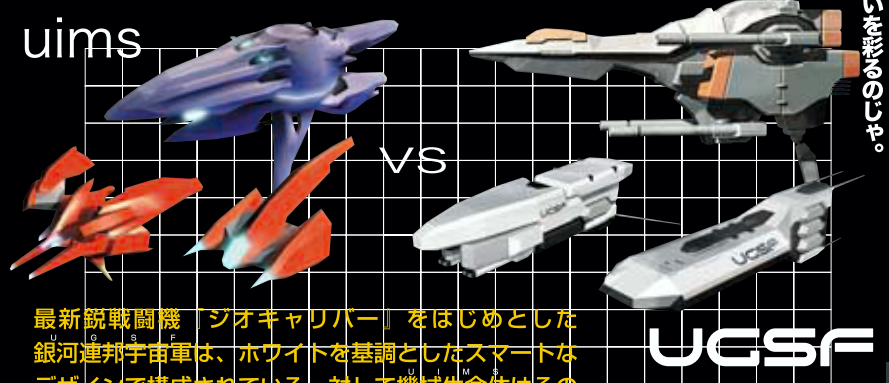
PS2の性能を最大限に引き出したグラフィックは、臨場感やリアルさを飛躍的に向上させ、かつてムービーとして見ているレベルのCGをリアルタイムで操作できるようになったのじゃ!



いかにだつたか? まだまだ紹介したい作品は山ほどあるが、今回はここまでじゃ。制作陣の技と汗は、みんながプレイする瞬間に結実する。実際にゲームをプレイして雲を体感するべし。ではゲームでさよう! サラバ!

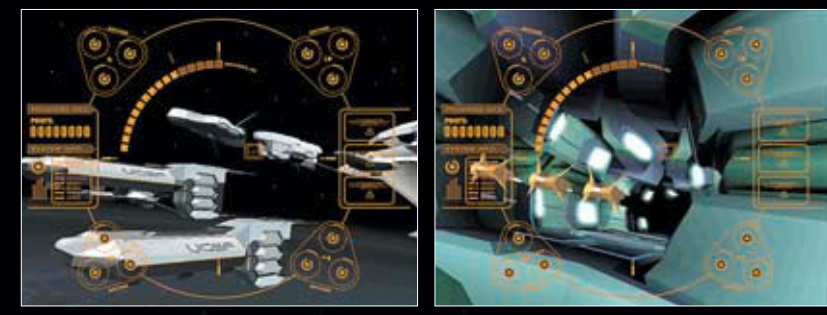


A.D.25XX年
サディーン襲来から1世紀…
月の裏側で観測された強大な重力震が人類の束の間の平和を打ち破った
—機械生命体[UIMS]—
本能の赴くまま幾多の文明を滅ぼしてきた“生ける兵器群”の脅威が今再び圧倒的戦力で地球に迫る。母なる蒼き惑星の存亡と人類の未来を賭けて銀河連邦宇宙軍ジオ・シリーズ最新型「ジオキャリバー」が出撃する!



最新鋭戦闘機「ジオキャリバー」をはじめとした銀河連邦宇宙軍は、ホワイトを基調としたスマートなデザインで構成されている。対して機械生命体はその名の通り、メカでありながらもどこか有機的である。

STARBLADE
スターブレード
OPERATION BLUE PLANET (仮)
A.D.2500 THE LAST MISSION OF UNITED GALAXY SPACE FORCE



画面はまだ開発中のものだが、ダイナミックなパースや迫力を感じ取ることができる。

『スターブレード』に見る

91年に登場した『スターブレード』は、『ナムコ・ファンダーエッグ』の人氣アトラクション『ギヤラクシアン3』の迫力を受け継いだポリゴンシューティングの傑作じゃった。それから10年の時を経て、最新作『スターブレード オペレーションブルーネット(仮)』の開発が進行している。より洗練されたグラフィック、そしてそれを十分に堪能できるドーム球体の新筐体。すべてが新鮮で刺激的に進化し、激しく美しい宇宙の戦いを彩るのじゃ。



これが新型筐体の極秘図面。プレイヤーをすっぽりと覆うドームは、どんなグラフィックを味わわせてくれるのだろうか。

今度の舞台はPS版『スターイクシオン』の約一〇〇年後。ナムコスペースシューティングのエッセンスを満載した研究開発中の本作。発売時期は未定だが期待大じゃ!

圧倒的な疑似立体の迫力映像!?!
ダイナミックパース主義

