

それぞれの道を歩み頂点を目指す

『鉄拳4』×『バーチャファイター4』

特集 開発者 スペシャル Special 対談 炎



鉄拳4
TEKKEN 4



Virtua
Fighter 4

2001年3月29日付けの日本経済新聞に『鉄拳』『バーチャファイター』の巨大な広告が掲載された。それから約1年。遂に両タイトルがプレイヤーの前に姿を現した。今回は、『鉄拳4』開発チームと(株)SEGA-AM2の『バーチャファイター4』開発チームに集まって頂き、それぞれの想いを語ってもらった！

鉄拳4×VF4 開発者 SPECIAL

対談

『バーチャファイター4』はゲームセンターの活性化に貢献する稀有な存在ですね (木元・原田)

仕様書ナシで進行するのは
もはや業界のジョーシキ!?

逆に、ファン待望の両作品が完成したわけですが、まずは『バーチャファイター4』の感想からお聞かせ下さい。

片岡 開発者としては、アーケード版が盛り上がりつつあるうちにできて良かったと思っています。そもそも、それを目的に猛スピードで移植したんですが、お陰でゲームセンターに遊びに来る人が増えているみたいで、ホッとひと安心しています。

木元 PS版もアーケード版の開発同様、結構きつかったです。開発当初はそうでもなかったんですが、佳境に入ってくる、やることごとんが増えていって、後になればなるほど、やることが増えてくるという点では、うちらしい開発でした。

木元 それを言うなら、『鉄拳』も厳しかったですよ。なぜ、制作の段階で『バーチャファイター4』を見せつけましたから(笑)。いろんな意味で刺激を受けました。

原田 『バーチャファイター4』のトレーニングモードは、すごくいいですよ。ライトユーザーをコアユーザーに育てていくという姿勢が、はっきり打ち出されているんじゃないですか。こういう試みをしているゲームって、あるよって実は少ないんですよ。ゲームセンターの活性化という意味でも、大切なことですよ。

片岡 アーケード版が出たばかりということもあって、練習を目的に購入する人が多いことを念頭に置いていたので、トレーニングモードには特に力を入れたんです。

片岡 最初は、かなり上級者向けの練習モードだったんですけど、ちょっと難しくすぎるといってことになって、最後の方で初心者でもできる簡単な課題

を入れて、どこかパランスをとりました。

片岡 最後まで細かい仕様書がなかったのが、時間と体力の許す限り、どこまで入れられるかの格闘でした(笑)。

原田 仕様書がないという点では、ウチも同じですよ。ほとんど口頭でやりとりしてましたから。仕様書で仕事してきたプログラマーには、すごく嫌がられるんですけど。

木元 そうそう、「仕様書くれ!」今言ったのが仕様だ、みたいな押し問答はしょっちゅう。

原田 メチャメチャ重要な仕様が、付箋一枚に集約されてたり。

片岡 どこも同じなんです。

片岡 あと、ゲームセンターを意識したという点では、アーケード版のVF4キャラクターアクセスカードを使った段位認定や装備アイテム入手の楽しさをKUMITEモードによって再現しました。

原田 特定のアイテムを手に入れたくて、ついついやりこんじゃうんですよ。個人的には、KUMITEモードが、僕は一番楽しめました。

片岡 ユーザーからの反響も、一番良かったみたいですよ。

『鉄拳4』についてはいかがでしょうか?

片岡 読み込みは速いし、ジャギもなし! PS2経験者の買収をまざまざと見せつけられました。僕らはまだ、PS2では初心者なので。

片岡 スタッフの間でも、「はえ〜」の連発でした。さすがPS2を使いこなしてるだけのことはあると思います。

木元 プログラマの1人が、読み込みスピードの速さに命懸けてましたから(笑)。ROMにデータをどうい形で入れたらいいかという点に、かなりこだわってました。



(株)ナムコ 制作一部係長
木元昌洋さん

『鉄拳4』のトータル的なディレクションを担当。かつて『F/A』、『ネビュラスレイ』などを開発し、『鉄拳』シリーズでは、初代から最新作まで携わる。



(株)ナムコ 制作一部主任
原田勝弘さん

『鉄拳1』の頃から、「新宿平八」としてロケーションでプロモーションイベントを行い話題になる。『鉄拳4』では、ディレクション及びPS2版鉄拳フォースモードの開発を担当。



2001年3月29日付けの日本経済新聞に掲載された『鉄拳』と『バーチャファイター』の広告。それから約1年後、遂に両作品が発売された。



『鉄拳4』

プレイステーション2用DVD-ROM 2002年3月28日発売 6,800円(税別)

業務用のハイクオリティな移植は元より、キャラクターをより深く知ることができるストーリーデモやエンディングムービーも追加された。また、家庭用オリジナルモードも充実。「鉄拳フォース」では、次々と襲ってくる鉄拳衆を蹴散らしていく。

(株)SEGA-AM2 ソフトウェア開発部
片桐大智さん

アーケード版『バーチャファイター4』のチームリーダーを務める。これまでに『ファイティングバイパズ』シリーズ、『アウトトリガー』などを手がけた。

(株)SEGA-AM2 企画開発部長
片岡洋さん

『バーチャファイター4』ではコーディネーター及びVF、NETのチームリーダーを務める。代表作は『それいけココロジュー』『ファイティングバイパズ』シリーズ、『アウトトリガー』など。

木元 あと、アーケード版の基板がすでに家庭用との互換性をもって作られていたので、移植はすごくやりやすかったですね。

原田 たしかに、例えば、テクスチャーの色を落とす作業とか必要ないわけで、そこはかなりの時間短縮になりました。そのぶん、オリジナルモードに何を入れ込むのが吟味できましたから、『鉄拳』タッグチームメントをPS2でやっていたという点も、かなり大きかったと思います。

片岡 逆に、苦労した点ってありますか?

原田 苦労した点はここままとあるんですが、個人的には鉄拳フォースモードのような大人数の敵を相手に戦うシステムの構築などに少し苦労しました。普段は、対1のシステムだけ考えれば良いんですが、『鉄拳』は、ゲームセンターでプレイしない人も結構購入してくれるので、どのレベルに照準を合わせればいいのかっていう点でも悩みました。結果的には最大13人出せる敵を、次々吹飛ばせたら面白いだろなという雰囲気で作ったので、そんなに難しいアクションゲームにしようとは思っていませんでした。

木元 鉄拳フォースモードでは、『鉄拳』の操作のままで大人数で戦えることをひとつのウリにしてるので、全く別のモードというよりは、上達したその延長で遊べるみたいなカンジですよ。対戦で普段あまり使わない技も実は有効だったりして、技の新たな使い方を発見する楽しさもあると思いますよ。そういう単純なところで面白さを追求しました。

ファン同士でケンカするのは絶対にやめてほしい!

両作品とも長い歴史があるわけですが、シリーズを通してこだわり続けていることはありますか?

片桐 『バーチャファイター』は、簡単な操作で気持ちよく動けることです。あとは、開発者がそれぞれアイデアを出し合って、新しいものを生み出していくということですね。

木元 それは、『鉄拳』も同じです。時代が変われば、やることもどんどん変わるし。

片岡 開発者よりも、むしろユーザーの方がこだわりが強いかもしれないです(笑)。「バーチャファイター」って、やっぱり「じやなくちや」みたいな。そこを裏切らないように、僕らも気を遣います。本当はこうしたいけど、ユーザーの気持ちを考えて、やっぱりマズイよね、とか。シリーズを通じてキャラクターが変わらないのも、それを意識してのことかもしれないけど、その点では、『鉄拳』がうらやましかりもします(笑)。

原田 たしかに、『バーチャファイター』に比べると、『鉄拳』はキャラクターがよく変わるんですね。キャラクターの改廃って、使用比率の問題じゃないんですよ。1人で10人分くらいの愛着心を持つてるユーザーもいますから。

木元 シャックはそのいい例で、世界中で使用比率は最下位だったのに、はずしたらすごく文句を言われました(笑)。

原田 その中で、僕らも常に新しいものを求めていきたい。その裏腹ですね。

片岡 それは、すごくうらやましいです。僕らもやりたいことをやっていきたいです。「じゃあやれよ」ってことにもなるんですけど、つい守りに入ってしまってますよね。

原田 ネット上に書き込まれる、ユーザーの意見ってどのくらい参考にしますか?

片岡 全体の傾向はチェックしていますけど、このキャラクターの技をこんなふうにして欲しいとかいう細かい注文は、ひとつひとつ忠実に従うことはないです。

原田 『鉄拳』チームは、一時、気にしすぎ症候群にかかったことがありまして。特に、『鉄拳3』あたりからネット上でのいろんな意見が飛び交うようになったので、スタッフ同士が、こんな意見があった、とかマメに報告してた時期もありました。現在はひとつの意見として読む程度に留まっています。

片岡 それはそうと、『鉄拳』ファンと『バーチャファイター』ファンで、ケンカするのはやめて欲しいですね。

一同 そうそう(笑)!

片桐 なんでケンカするのか、その理由が全然分からないんですよ。お願いだから仲良くしてくれよって、声を大にして言いたい。

原田 熱くなるだけなら、まだ良いんですけど。片桐 僕らとしては、ファン同士で足の引っ張り合いはして欲しくないんですけど。

原田 ゲームセンターのオペレーターからすれば、この大変な時期にファン同士で争ってないで、とにかくゲームセンターに来て遊んでくれ!ですね。それはバーチャスタッフと鉄拳スタッフの本音でもあるわけですね。

片岡 そんなら、多分両方にトビ道具がつかますよね。平八とか今にも撃ちそうだし。轟なんかも、鉄山撃から衝撃波が出たりとか?

片岡 それは、すごく見てみたいですね。でもきつと、『バーチャファイター』が負けると思いますが(笑)。



『バーチャファイター4』

プレイステーション2用CD-ROM 好評発売中 6,800円(税別)

アーケードモードでは、業務用を忠実に再現。また、仮想の敵を次々に倒して段位を上げ、アイテムを入手できるKUMITEモードやキャラクター育成が出来るA.I.システム、基本から応用まで楽しく学べるTRAININGモードなど、家庭用ならではのモードも充実している。

PS2経験者の貫禄を、『鉄拳4』で

まざまざと見せつけられました (片岡・片桐)

『鉄拳』『バーチャファイター』シリーズ作品年表

より強く、より華麗に進化する戦士達。彼らの戦いの歴史を振り返ってみよう。

『鉄拳』

1994.12 鉄拳

ナムコ初のポリゴン格闘ゲーム。個性的な登場キャラクターに加え、次々と技を繰り出す10連コンボやガード不能技といった新システムを導入し、一躍有名になる。



1995.3 鉄拳 (PS)

1995.8 鉄拳2

前作の主人公・一八とボス・平八の衝撃的な主役交代が話題に。また、稼働時間の経過と共に次々と登場するタイムリリースキャラクターも話題となった。



1996.3 鉄拳2 (PS)

1997.3 鉄拳3

ストーリーは前作から19年が経過し、一八の息子・風間仁が主人公に。システム面では横移動や受け身といった操作が加わり、より奥深い対戦が楽しめる。



1997.8 鉄拳カードワールド (MG)

1998.3 鉄拳3 (PS)

1998.3 鉄拳バトルクラッシュ (MG)

1999.6 鉄拳カードチャレンジ (WS)

1999.7 鉄拳タッグトーナメント

これまでのキャラクターが総出演するお祭りの位置付けの作品。選択した2人のキャラクターは、チェンジボタンで試合中いつでも交代できる。



2000.3 鉄拳タッグトーナメント (PS2)

2001.7 鉄拳コマンドバトル (EZ)

2001.8 鉄拳4

これまでの無限遠ステージを廃し、壁や障害物を利用した攻撃が可能に。また、ポジションチェンジを使うことで、「追い詰める」「立場を逆転する」という駆け引きが楽しめる。



2001.12 鉄拳アドバンス (GBA)

2002.1 鉄拳コマンドバトル2 (EZ)

2002.3 鉄拳4 (PS2)

ハイクオリティな業務用の移植に、各キャラクターのストーリーデモやエンディングを追加。また、家庭用オリジナルモードの「鉄拳フォース」もボリューム満点だ。



『バーチャファイター』

1993.12 バーチャファイター

2Dが主流だった格闘ゲームの中で、3DCGのポリゴン技術を使用し、3D格闘ゲームというジャンルを確立させたシリーズ第1弾。



1994.11 バーチャファイター (SS)

1994.11 バーチャファイター2

テクスチャーマッピングによりグラフィックが更に向上。本物の人間と見間違えるほどリアルなモーションが導入され、酔拳や螳螂拳の使い手といったキャラクターも登場した。



1995.6 バーチャファイターリミックス

1995.7 バーチャファイターリミックス (SS)

1995.10 バーチャファイター (32X)

1995.12 バーチャファイター2 (SS)

1996.3 バーチャファイターMINI (GG)

1996.4 バーチャファイターキッズ

1996.7 バーチャファイターキッズ (SS)

1996.9 バーチャファイター3

よりリアルになったグラフィックに加え、エスケープ(横移動)ボタンやアンジュレーション(地形の高低)といった新要素が入り、立体的な攻防が可能となった。



1997.9 バーチャファイター3tb

バーチャファイター3が、3対3のチームバトル制になった。新技の追加、バランス調整が行われた。キャラクターの組み合わせも戦略の一つとなり、奥深い駆け引きが楽しめる。



1998.11 バーチャファイター3tb (DC)

2001.8 バーチャファイター4

カードと携帯という新要素を取り込み、全国のゲームセンターを一つに繋いだ。携帯電話(VF.NET)でリングネームの登録、キャラクターのカスタマイズなどが可能になった。



2002.1 バーチャファイター4 (PS2)

同時期にアーケードでリリースした最新バージョンの完全移植版。KUMITEモード、A.I.システム、TRAININGモードなど、家庭用オリジナルモードも充実している。



鉄拳4×VF4 対談

開発者 SPECIAL

海外では、主役級よりも一風変わったキャラクターがウケる!

両作品とも海外での反応はいかがでしょう?

原田 『鉄拳』は海外をすごく意識して作ってます。ここ数年は国内よりもアメリカとヨーロッパ市場、具体的に言うとオーストラリアから評価が高く、意見や注目が急激に増しているんです。例えばアメリカは、僕たちからするとあまり馴染みのない国籍のキャラを出してくれとか、ゲームシステムの変化、リニューアルを常に求めてきたりとか、イギリスは、今回各キャラクターにセリフをしゃべらせたんですが、発音がイギリス英語じゃないとか、英語圏によって発音の仕方が違いますが、もう、各国のユーザーに合わせて『鉄拳』を出さなきゃいけない状況になりつつあります。実際に『鉄拳3』あたりから変更点も出てきてます。

木元 単にローカライズの問題ではなく、キャラクターやゲーム内容の志向が、日本とは違うんですよ。

片岡 海外で受けるキャラの特徴って、あるんでしょうか?

木元 『鉄拳』にはアジア人のキャラクターが多いんですが、海外からはこれはやめてくれと言われています。格闘技でいうと、東洋系のキャラクターの方が、バラエティに富んでいて作りやすいんですけどね。

原田 フランス国籍のキャラクター要望とかもありますけど、既存のキャラクターだと吉光みたいたい

な一風変わったキャラがヨーロッパでウケがいいですね。

片岡 『バーチャファイター』なら、影丸は日本人から見るとやや誇張された忍者ですけど、外国人には正統な忍者に見えるみたいですね。

木元 目からヒームが出たりするのもイイみたいですね。

片岡 なるほど。というも海外で『鉄拳』がすごく売れているので、『バーチャファイター』にもいろんなリクエストが来るんです。『鉄拳』と同じようにしろとか(笑)。あと、『バーチャファイター4』は、ネットやカードで盛り上がりつつある部分もあるので、海外でも日本と同じように支持を得るのは、なかなか難しいんです。

木元 やはり海外では、ネットやカードの展開は難しいですか?

片岡 不可能ではないですが、僕が1年くらい海外で生活しなきゃいけないかも(笑)。

片岡 海外の声も重要ですが、ベースは自分の知っているもので作ることにするので、基本的には僕らが作りたいものを作るしかないんです。分らないことは、できませんから。

片岡 それと家庭用『バーチャファイター4』のトレーニングモードを海外向けに開発するのは、すごく大変でした。「投げ確」や「組み手」といった単語をどう翻訳しようかとか、結局、固有名詞として覚えさせちゃおうというところで、「NA GEEKAKU」「KUMITE」のままです出しましたけど(笑)。

お互いの作品は、要望みたいなものはありますか?

木元 自分たちのゲームでやりたいことはやっていっているので、『バーチャファイター』にはこれまで同様、『鉄拳』にないものを作り、守っていった欲しいなと思います。欲を言えば、もうちょっと

な一風変わったキャラがヨーロッパでウケがいいですね。
片岡 『バーチャファイター』なら、影丸は日本人から見るとやや誇張された忍者ですけど、外国人には正統な忍者に見えるみたいですね。
木元 目からヒームが出たりするのもイイみたいですね。
片岡 なるほど。というも海外で『鉄拳』がすごく売れているので、『バーチャファイター』にもいろんなリクエストが来るんです。『鉄拳』と同じようにしろとか(笑)。あと、『バーチャファイター4』は、ネットやカードで盛り上がりつつある部分もあるので、海外でも日本と同じように支持を得るのは、なかなか難しいんです。
木元 やはり海外では、ネットやカードの展開は難しいですか?
片岡 不可能ではないですが、僕が1年くらい海外で生活しなきゃいけないかも(笑)。
片岡 海外の声も重要ですが、ベースは自分の知っているもので作ることにするので、基本的には僕らが作りたいものを作るしかないんです。分らないことは、できませんから。
片岡 それと家庭用『バーチャファイター4』のトレーニングモードを海外向けに開発するのは、すごく大変でした。「投げ確」や「組み手」といった単語をどう翻訳しようかとか、結局、固有名詞として覚えさせちゃおうというところで、「NA GEEKAKU」「KUMITE」のままです出しましたけど(笑)。
お互いの作品は、要望みたいなものはありますか?
木元 自分たちのゲームでやりたいことはやっていっているので、『バーチャファイター』にはこれまで同様、『鉄拳』にないものを作り、守っていった欲しいなと思います。欲を言えば、もうちょっと



へんなことをしてくれてもいいかな、なんて。

片岡 アイテムでは、だいぶへんなことしてるんですけど(笑)。頭にエッフェル塔が乗ってたりしますから。

原田 馬も乗ってましたよね。あれはかなり衝撃的でした(笑)。

片岡 僕らとしては、『鉄拳』には常にびつくりさせて欲しいと思ってます。僕らが考えていないことをどんどんやって、「スゲー、こんなこともできるんだ」と。

片岡 あと、ウチのカードやネットを使って欲しいですね。

片岡 ゲームセンターに一生懸命ネットをひいたんですけど、八分に『バーチャファイター4』しか刺さってないのはやっぱりさみしいし、もったいないんです。残りの穴をぜひ使って頂きたいです。

原田 そうですね。会社としての判断も必要ですが、僕らもやれるなら使ってみたくて思っています。ゲームセンターの活性化にもつながりますよね。

今後の各シリーズの方向性は?

片岡 新しいことをやりたいです。

原田 そうですね。しかし周りからよく言われるオンライン対戦については、格闘ゲームではやはり難しいですね。タイムラグが発生するので今の技術ではなかなか実現すれば、すごく楽しいとは思いますが。

片岡 それと、できれば次回は違う時期に出したいですね。

原田 たしかに。今回みたいに発売時期がかぶってると、ファンの間でも、どっちがぶつくてきたみたいな話になったり。開発スタッフからすれば、お互いそんなつもりはないです。

片岡 何度も言いますが、ファン同士でのケンカだけはやめて欲しい!

片岡 まずは僕らの仲が良いことをアピールして(笑)、互いに刺激し合っているものを作っていきたいように期待、してます。

木元 原田「こちらこそ、本日はお忙しい中、ありがとうございました。」

そして戦いは新たなる舞台へ——