

TV-LAND ONE PACK EXTRA

SEGA



の
世界
ファンタジー
スター

ファンタジー
スター
を作った人たち

グループ・メディアミックス編

TV-LAND ONE PACK EXTRA

SEGA



ファイアー スタースター の世界 を作った人たち

グループ・メディアミックス編

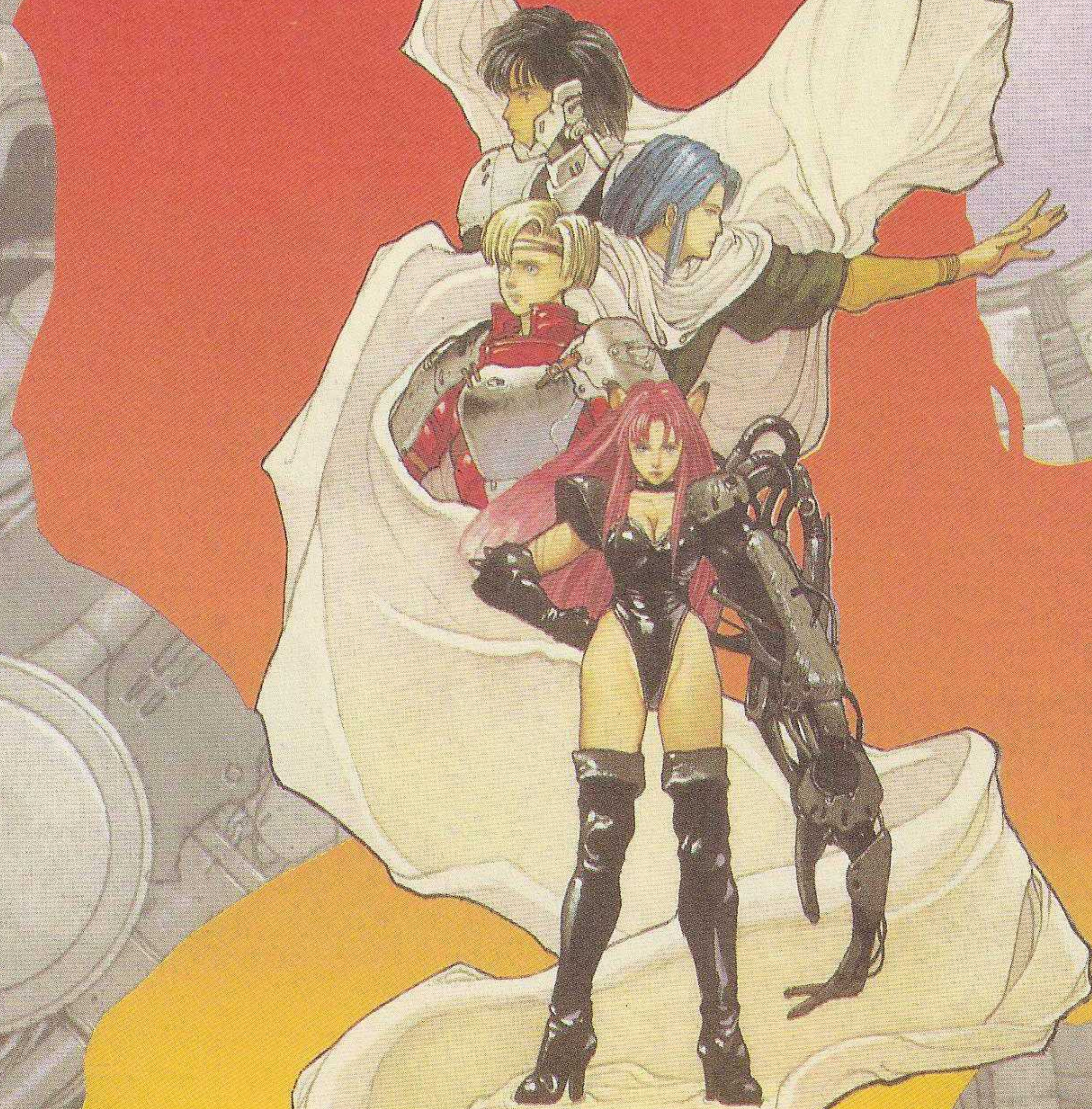
THE WORLD

ファンタジースターの世界

PHANTASY

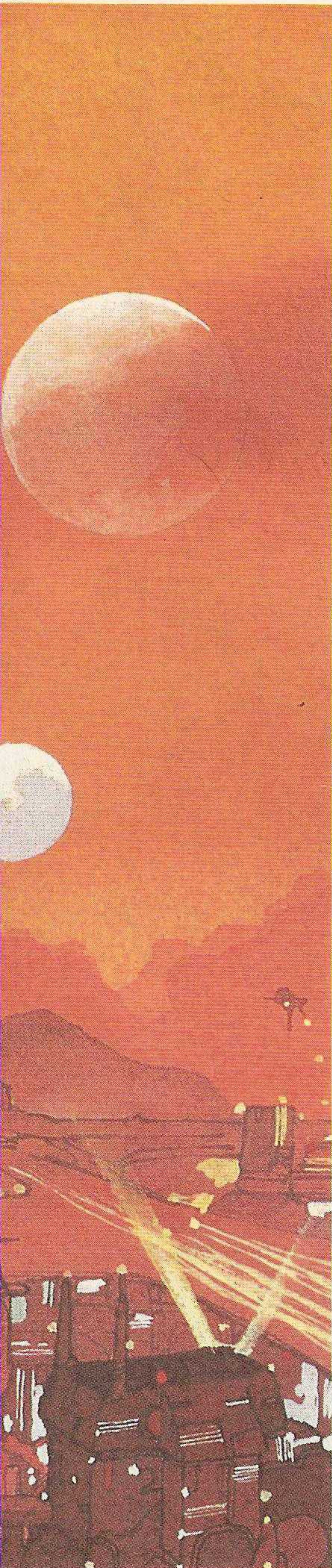
ファンタジースターを作った人たち

STAR



THE WORLD ファンタジースターの世界 PHANTASY ファンタジースターを作った人たち STAR





C O N T E N T S

「ファンタシースター」誕生までの舞台裏	6
ファンタシースター秘話その1	15
ファンタシースターの世界	16
シリーズに登場するキャラクターについて考える	27
ファンタシースターⅣ 知ってて得するおいしい話	34
ゲームの世界、不思議発見その1	35
ファンタシースター開発秘話	36
「ファンタシースター」よけいな心配	51
「ファンタシースター」開発当時のことを語るB○氏	52
スペックって知ってる?	54
セガファンにはこんな奴がいた	56
「ファンタシースター」今までによく来た質問	58
マスターシステム時代の名作紹介	60
もうひとつの世界ファンタシースターⅢ	62
ゲームの世界、不思議発見その2	66
「ファンタシースターⅡ 還らざる時の終りに」	67
ファンタシースターⅡの世界	72
ファンタシースターⅡゲーム化されなかったストーリー	91
ファンタシースターⅡ開発秘話	104
ゲームの世界、不思議発見その3	109
そして、「ファンタシースター 千年紀の終りに」 が登場する	110
ファンタシースター秘話その2	118
ファンタシースターⅣ 開発秘話	119
ファンタシースターのキャラクターたちは どこへ行ってしまうのか	126



ドギモを抜くスピード感、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」

数年前まで、アメリカの家庭用ゲーム市場は任天堂一色だった。

それが、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」と「ソニック2」の登場で、セガと任天堂の形勢が逆転してしまった。このふたつの「ソニック」を作った人の中に、「ファンタシースター」の制作者がいる。

ソニックシリーズとファンタシースターシリーズの生みの親に、セガの家庭用ゲームで、天才プログラマーと呼ばれる中祐司がいる。このふたつのシリーズは、家庭用ゲーム市場にぶつけるための大型企画として考えられ、セガ精鋭の開発者たちの手で始められた企画だったのである。

この本は、年末に発売される「ファンタシースター 千年紀の終りに」(以下ファンタシースターⅣと表記)までの、ファンタシースターシリーズを取り巻く、ハードを含めた家庭用ゲーム機の移り変わりや、初期の情報誌事情などを振り返りつつ、シリーズ当時の企画裏話や、インタビューを通してファンタシースターシリーズを掘り下げていこうと思う。

誕生までの、「ファンタシースター」
誕生までの、生みの苦しき

ファンタシースター 誕生までの舞台裏

では、セガのRPGの中で、今でもファンの多い、「ファンタシースター」を最初に取り上げてみよう。

「ファンタシースター」は、ファミコンが「ドラゴンクエストⅡ」一色で、テレビや新聞がドラクエブームを取り上げていたときに、家庭用ゲーム



の世界に一石を投じるべく発売された、セガ初のオリジナルRPGだった。

しかし、このときのドラクエブームはすさまじく、残念ながら「ファンタシースター」は国内のファミコン市場に、のちの海外におけるソニックショックほどの打撃を与えることはできなかった。だが、このゲームがきっかけとなって、日本中に熱狂的なセガファンが誕生したのだ。

そんな熱狂的なファンを生み出した「ファンタシースター」とはどんなゲームだったのだろうか？ まずは、ゲームに触れる前に、このゲームが開

発された当時の状況について語ろう。

このゲーム開発の目的のひとつに、マスターシステムの性能をアピールするということがあった。そのため、ファミコンとの違いを明確にするため、3Dダンジョンが登場したのだが、マスターシステムは、今のメガドライブとは違い、それほど処理スピードの速い機種ではなかった。

今のメガドライブユーザーは、マスターシステムというハードの存在すら知らない人が多いかもしれない。そこで最初に、「ファンタシースター」までのセガのハードの流れと、当時の数少ない情報誌の中で唯一セガの情報を載せていた「BEEP!」の紹介をしよう。このふたつを紹介することで、いかに開発スタッフがセガファンとともに、「ファンタシースター」開発に必死になっていたかがうかがえるのだ。



ゲームとして円熟した「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」

ファミコンが登場し、爆発的な生産台数を記録した裏には、このふたつのセガのハードがあった。

子供にファミコンを欲しいとねだられて、お父さんがまちがえて買ってきたハードの中に、かなり多くのセガのハードがあったにちがいない。ゲームを知らない大人にとって、セガのハードも任天堂のハードも同じゲーム機にしか見えなかったのだ。(のちに、PCエンジンが多種のハードを発売して失敗した。NECもこの点に気づかずに、苦汁をなめたのである。)

当然、セガのハードではファミコンのソフトは使えず、しかたなくセガのゲームを買ってみた。そんな子供たちがけっこういたのだ。当時、セガのマージャンゲームは待ち時間が非常に長く、ゲームをするたびに、ファミコ

ンを買えばよかったと思ったセガファンが多かったことだろう。また、セガのハードのコントローラは、ファミコンとA Bボタンの操作が逆であったため、ファミコンファンには使いにくく、敬遠されていた。

しかし、セガのソフトの中には、ある種独特のセガラしさを持つゲームがいくつかあった。

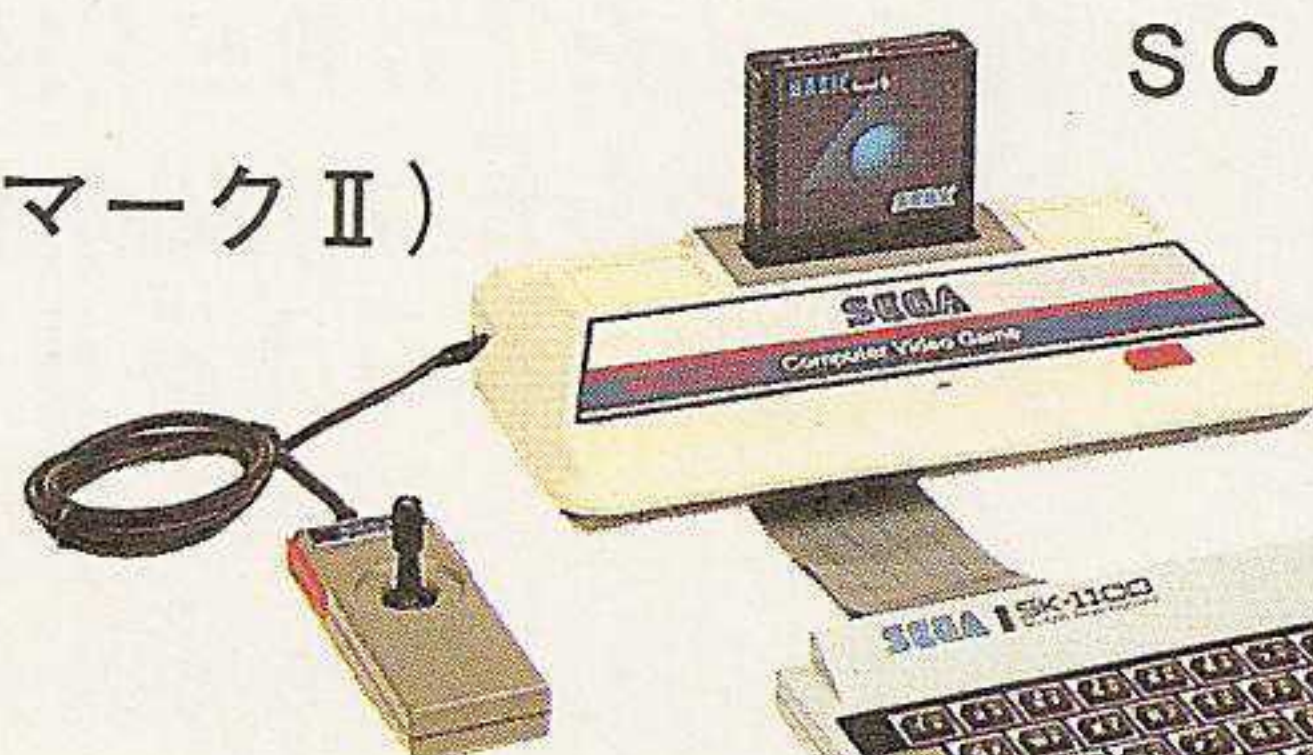
そんなゲームを発見したときのセガファンは、ファミコンファン以上の喜びが味わえたのだ。このセガファンは、現在24~30歳ぐらいになっていると思う。

今のメガドラファンは、これらのハードの存在すら知らないに違いない。それほど昔の話である。今や懐かしの、セガのSG1000やマークII、SC3000といった初期のハードの時代だった。そんなセガファンたちに朗報となるハードが登場した。セガマークIIIとマスターシステムだ。

セガの第一世代ハード

これがセガの初期ハード、SG1000とマークII、SC3000だ。今のメガドラとは違い、白で角型のデザインが多い

SG1000II (マークII)



SC1000



SC3000



第二世代のハードともいえるマークⅢとマスターシステム

本格的なテレビゲームマシンとして登場し、Z80のCPUを積んだ名機ともいえるふたつのハードがこれだ



セガ・マークⅢ

マスターシステム

THE WORLD OF PHANTASY STAR マークⅢとマスターシステム

このハードの出現により、ゲームのスピードが速くなり、グラフィックも格段にきれいになった。ただし、コントローラはやはりファミコンとABボタンが逆だったため、ファミコンファンにとって、プレイしにくいハードだった。

しかし、この時代のセガのソフトは、今思えばメガドライブ以上にセガらしさがプンプンしていて、セガファンにファミコンを買わなくてよかったと思わせたソフトがたくさんあった。

「アレックスキッドのミラクルワールド」「モンスターワールド」「ワンダーボーイ」「北斗の拳」「あんみつ姫」「ファンタジーゾーン」「ダンプ松本」「星をさがして」「スペースハリアー」「覇者の封印」そして、セガ

ファンへのとどめの一発となったのが、名作「ファンタースター」だった。

当時、セガのソフトは、カードタイプとカセットタイプ、そしてゴールドカートリッジシリーズなどというタイプで発売され、サードパーティも少なく、セガ自身が定期的に新作をリリースしていた。この当時、セガのソフトには優れたものが多く、その開発パワーには、セガの底力を見せつけられた。きっとファミコンのソフトを開発していたスタッフの中にも、これらのゲームで遊んだ人も多いただろうし、セガのパワーに驚いていた人もいたに違いない。

マスターシステムの登場が、セガ家庭用ゲーム開発のスタッフ本人たちにとっていかに光明となったかについて、こんなエピソードがある。

「アミューズメントでゲームを作っていて、家庭用ゲームの企画を担当することになったんです。当時はエポッ

ク社など、何社かがそれぞれテレビゲームのハードを作っていた時代でした。セガもSG1000とか、マークIIとかでゲームを出していたんです。でも、そこに低価格のファミコンが登場したんです。ファミコンの登場にはショックを受けました。まさにお先真っ暗という言葉そのものを感じました。なにしろ色数が多く、ゲームのスピードも速い。そして安い。でも、マークIIIやマスターシステムがハードとして登場してくれたおかげで頑張れたんだと思います。それだけ、マークIIIやマスターシステムの頃の開発には気合いが入っていたのだと思いますよ。ハードが先か、ソフトが先か、ことをよくいわれますけど、昔はゲームのスピード、色数、内容と、ゲーム作りがハードによって制限されていたんです。それがあのふたつのハードの

出現で不可能が可能になったわけですから、開発にとっても、セガユーザーにとっても、マークIIIとマスターシステムは神様のようなハードだったかもしれませんね」

開発当時の心境がありありと伝わってくるエピソードだ。

現在セガの情報誌は「メガドライブFAN」「BEEP!メガドライブ」「マル勝メガドライブ」「電撃メガドライブ」などのメガドラ専門情報誌を含め、「ファミコン通信」など多くの情報誌が各社しのぎを削って最新情報を掲載している。

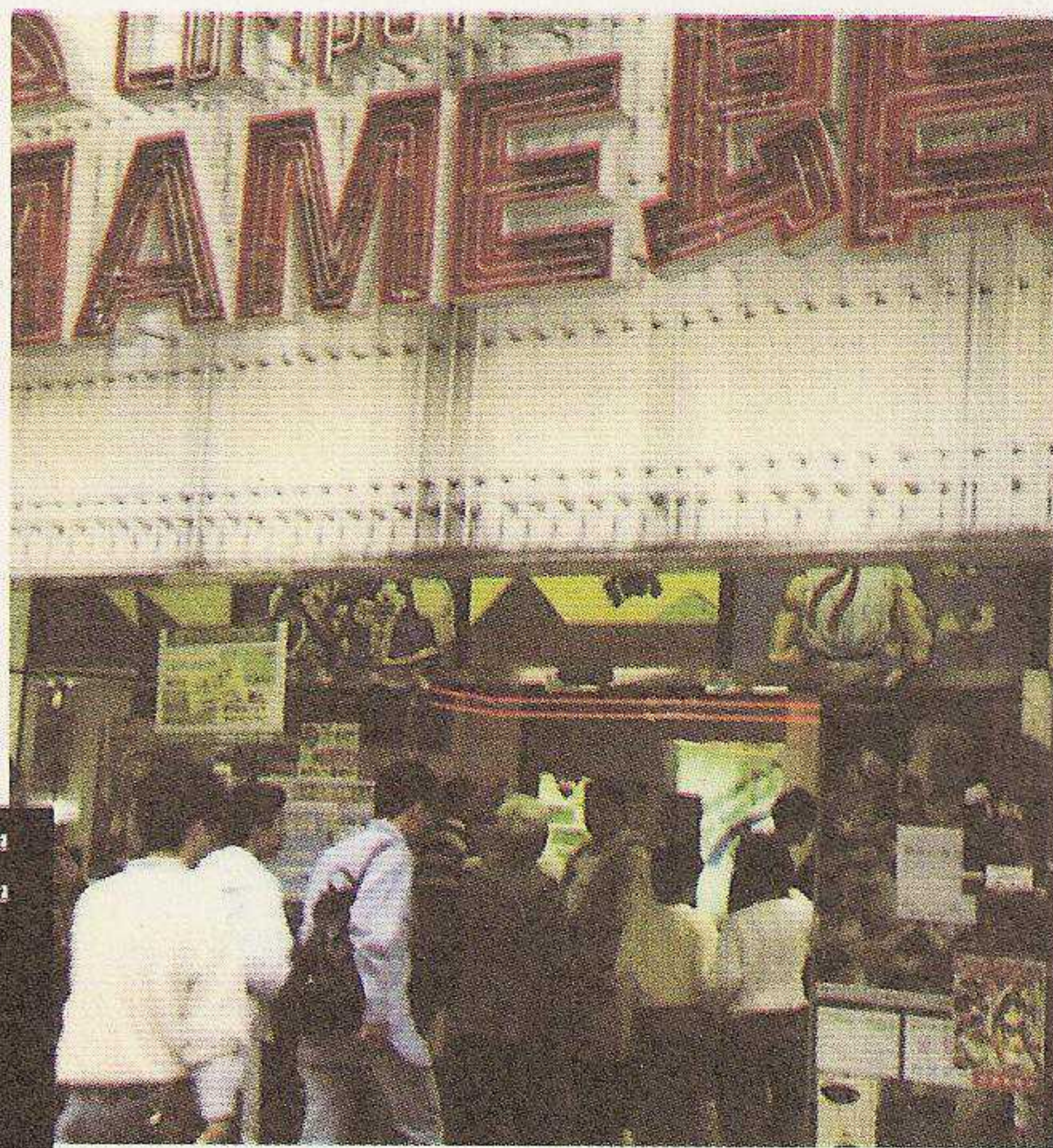
しかし、当時の情報誌はセガにとって、決していい状況ではなかったのだ。情報誌も今のように多くなく、セガの情報を多くのページをさいて紹介していたのは、わずかに「BEEP!」一誌だけだった。

マスターシステム当時のゲームは、今では秋葉原でさえ見ることが少なくなった

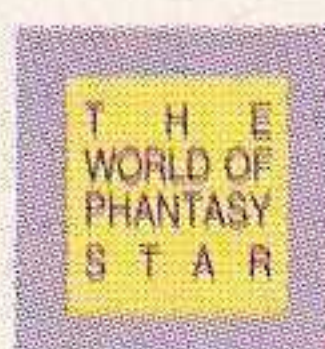
セガファンにとってマスターシステムの名作には思い入れの強いソフトが多く、なかなか手離そうとしない。今となっては中古でさえ手に入れるのは至難のワザだ。



カードタイプのソフトは外見と違い、面白いソフトが多かった。



ゲームファンが群がる秋葉原は、今でも国内外のゲームの宝庫だ。



セガと「BEEP！」

「BEEP！」はゲーム総合誌としてソフトバンクが発行していた雑誌で、テレビゲームだけでなく、パソコン関係などの最新情報を掲載していた。セガファンには、この雑誌がバイブル的な存在に見えたにちがいない。ただ悲しいことに、大きな本屋さんには置いてないことが多かった。発売日に

「BEEP！」を探し歩いた人も多く、「〇〇書店に、まだ〇冊残っていた」そんな話が飛び交う時代だった。

また、ファンの多くは「BEEP！」の編集部にも興味を持った。「この本はセガで作っているのでは？」などと、ファンにとって伝説的な情報誌だったのだ。また、「BEEP！」の作るセガのガイドブックは、非常にポップで、他の出版社が発売していたファミコンの攻略本と比較する

今の情報誌とは違った匂いのした雑誌「BEEP！」

ゲーム情報が多い今の雑誌とは違い、開発インタビューやパソコンゲームの開発者からの記事など、多彩な企画が特徴だった。この頃からのゲーム雑誌を振り返ると、ゲーム時代の移り変わりがわかる。



THE PIONEER OF PHANTASY STAR SERIES



中 祐司

昭和40年9月17日生まれ。
東京出身。

セガコンシューマきっての天才プログラマーと呼ばれ、彼がいなければファンタースターシリーズもソニックも生まれなかったといえる。

代表作には「ファイティングファルコン16」「ガールズカーデン」「北斗の拳」「ファンタースター」「ファンタースターII」「大魔界村」「ソニック2」がある。穏やかな顔に似合わず、頑固なところを持ち合わせている。スタッフロールにはU2というニックネームで登場。

と、大人っぽい感じのする本としてセガファンに親しまれていた。

当時の「BEEP!」について、「BEEP! メガドライブ」の編集長、近藤裕氏に聞いてみた。

近藤 当時は、今と違ってゲームの本数も少なかったので、1本のゲームについてゆったりと紹介できたし、発売後も何回かに分けて紹介できたんです。今はゲームの本数が多く、情報誌化しているところがあるため、ひとつのタイトルにページを多くさけないのがつらいですね。でもセガでは、昔からけっこう自由にやらせてもらっていたこともあって、企画物の記事は多かったと思いますよ。企画によってははず

す（読者に受けない）こともあったけど、それなり反響がありましたね。

近藤氏の話聞きながら昔の「BEEP!」をめくっていると、“セガ突撃レポート！”など、企画取材のページがたくさん目に入ってきた。

近藤 昔も今も雑誌編集者とメーカー、そして読者といった関係で本作りをしている点は変わっていないわけで、それが「BEEP!」の根強い支持者を作っていたと思う。

時を刻むようにぽつりぽつりと語る近藤氏は、当時担当していた記事をめくり、懐かしそうに語ってくれた。「ファンタシースター」も、当時の「BEEP!」を見ると4回に分けて

なぜ「BEEP!」が受けたのか？

読者に媚びない編集スタイルがファンに受けた

情報誌の少ない時代、パソコンソフトの流通や、パソコン関係のビジネス情報誌を出版していたソフトバンクが発行していたのがこの「BEEP!」だった。ソフトの流通を手がけている出版社だけに、ソフト関係の開発者からの寄稿など、多岐に渡る企画と突っ込んだ内容など、編集スタッフが楽しんで作っていた点が固定ファンを作ったのではないだろうか。また、編集内容が読者を一歩突き放した大人っぽい感覚というのも受けた原因だと思う。



特集を組んでいた。

また、弓立社という出版社がセガのゲームガイドブックを出し始めたが、それでも情報には限りがあった。この頃から、わが徳間書店でもセガのガイドブックや攻略本を出し始め、セガにお世話になり始めたのだ。

ともあれ、その頃あふれるほどたくさんさんの情報が交錯するファミコンブームの中で、ひとにぎりのセガ関係の情報誌を大切にかかえてゲームをしていたセガユーザーをこの目で何人も見ている。

あるときは、「ワンダーボーイ」がファミコンのあるゲームによく似ていると言われ、本当は「ワンダーボーイ」のほうが先に世に出たにもかかわらず、圧倒的な数の論理に悔しい思いをしたセガファンが何人いたことだろう。こんな経緯のために、セガのアミューズメントのゲームが、ほかのメーカーのハードに早く移植されてしまうことに、セガファンは心から悲しい気持ちになっていたのだ。

こんな背景の中で「ファンタシースター」は登場した。

当時のセガ専門ガイドブックる誌を比べてみると……

ゲームガイドブックにも、当時はそれぞれ編集やデザインに、個性があったのがわかる

ガイドブックを最初に出版したのは1986年5月発行の弓立社。続いて、1987年7月にソフトバンク、徳間書店が1987年12月に発行した。それぞれ読者対象も編集方針も違っていて、ひと目でどこの本かわかったのだ。



セガゲーム大作戦 (徳間書店)



セガハイテク図鑑 (ソフトバンク)



セガ秘ハイテク集 (弓立社)

THE PIONEER OF PHANTASY STAR SERIES



林田浩太郎

昭和36年1月24日生まれ。
長崎出身。

セガきってのゲームデザイナー。

クルクルとした目は、ゲームのこととなるとキラキラと輝き、いつもは穏やかな性格も、ゲームのこととなると一変する。

アレックスの主人公に似ているところから、オサールコウタというニックネームでスタッフロールに登場している。代表作に「アレックスキッドのミラクルワールド」「ファンタシースター」などの企画がある。

学生時代に車の免許を教習所に通わず、直接試験所で取ったというつわものでもある。

セガのカードゲームやカートリッジゲームには、どんなゲームがあったのか

初期のマークⅡの頃はカセットタイプのゲームだったが、マークⅢになると、カードとカセットが使えるようになった。しかもカセットがゴールドカートリッジシリーズとなり、内容が充実し始めたのだ。この頃のゲームは、今プレイしても難易度の高いゲームが多く、しかも攻略本などない時代だったので、みんな四苦八苦しなから1本1本のゲームと格闘していた。

開発者にとって、ゲームがボロボロになるまで遊んでもらえるなんて、開発冥利につきる話だ。



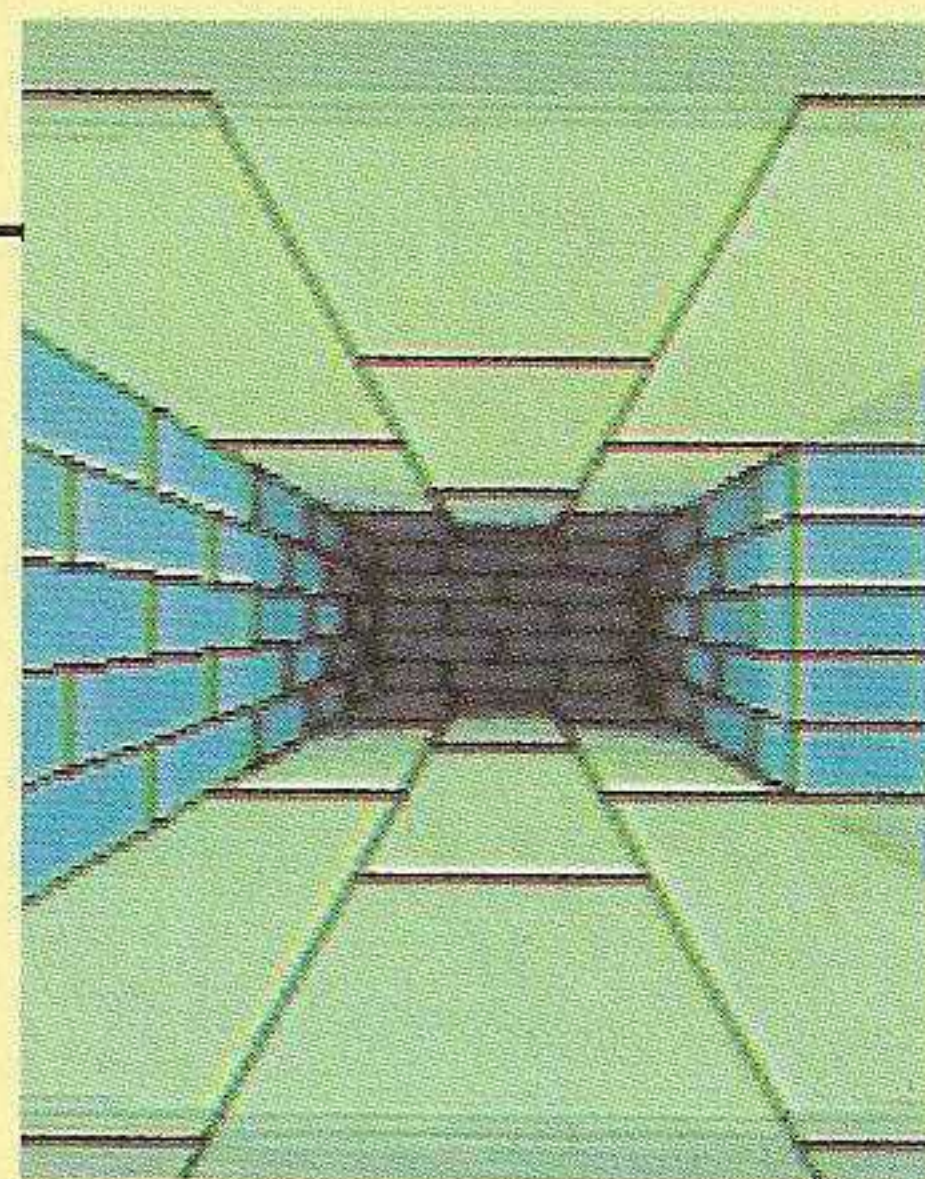
「マシンガンジョー」や「青春スキャンダル」がカードで遊べたのだ。



この時期の名作は、「アレックスキッドのミラクルワールド」だ。

ファンタシースター 秘話その1

当時の記憶をたどりながら、「ファンタシースター」発売直前のエピソードを紹介しよう



古くなったとはいえ、なめらかに動く3Dダンジョンに今でも驚かされるし、メガドラでさえこのような表現は不可能だという。



ファミコンのRPGでは決してできなかった「ファンタシースター」のスムーズな3Dダンジョンは、セガファンはもちろんファミコンファンをも驚かした。

当時一般週刊誌が、ゲーム誌の編集プロダクションの24時間を取材に来たことがあった。

ちょうどドラクエIIの発売間近ということで、サンプルのドラクエIIの画面を撮影することになったのだが、そのとき横でプレイしていた「ファンタシースター」とその3Dダンジョンを見て、「さすがドラクエ」といった会話が週刊誌記者の間で交されたのを覚えている。

このように当時「ファンタシースター」は誰が見てもインパクトのあったゲームで、このゲームを見た人が、友だちに見せたいために、夜中に車で仲間を連れてくるというエピソードも残っているぐらいだ。

きっと、こういった驚きが、プレイをした人たちの心のどこかに残っていてなかなか手離さず、ゲームが中古屋を探しても手に入らないのだろう。だからこそ「ファンタシースター」をメガドラに移植してほしい、と望む声が今でも多いのだと思う。

「ファンタシースター」にはいくつかの特徴があり、それがこのゲームをプレイした人たちを魅了した。

この特徴と魅力を、ストーリー設定、世界（ファンタシースターの世界をつかさどる宇宙）、アイテム、登場人物たち、3Dダンジョンと5つに分けて紹介する。この5つの要素は、これを読んで初めて知る人にも、すでに知っている人にも、きっと新鮮な感覚を与えてくれるにちがいない。

THE WORLD OF PHANTASY STAR ファンタシースターの世界Ⅰ ストーリー

まずはストーリーを紹介しよう。1作目のマニュアルに書かれているストーリーを引用してみることにする。

「ファンタシースター」の物語はこう始まるのだ。

* * *

AW342年、アルゴル太陽系第一惑星パルマ星は、国王ラシークのもとに繁栄を極めていた。アルゴル太陽系と他の惑星を植民地として開拓し、ファームプラントおよび資源採取のための計画も順調に進んでいた。またパルマ星のスペースポートからは、第二惑星モタビア行きの星間連絡船が絶え間なく行き交い、数年後には第三惑星デゾリス星にもスペースポートが着工することになっていた。

ところが、この年の春、不気味な噂が流れ始めた。ラシークをはじめとする支配階級の貴族たちが邪教にとりつかれ、ラシークは永遠の命とひきかえ

ファンタシースターシリーズを知るには、「ファンタシースター」について説明する必要がある。シリーズの世界設定や大きく広がるストーリーの原点がここにあるからだ

ファンタシースターの世界



兄のネロは、ラシークのことを探っている途中でロボットポリスに見つかり、瀕死の状態で運ばれてくる。



こんな華奢な姿の少女が、最初はたったひとりで冒険に旅立つのだ。



に、このアルゴル太陽系を売りわたしてしまっただらしいと。

その噂は現実となって現れた。各惑星のいたるところに異形のモノが横行し、人々の暮らしを脅かし始めたのである。何かとても恐ろしいことが起ころうとしていた……。

* * *

「どうしたの、にいさん！」

少女の叫び声が、あたりの空気を切り裂いた。少女の名前はアリサ。ここパルマ星の中心都市カミニート居住区で育ち、今年15歳になる。

少女の兄はネロといい、18歳。スペースポートで荷上げ作業員として働いている。幼い頃に両親を亡くし、兄妹ふたり肩を寄せあい暮らしてきた。

ロボットポリスはぼろ布のようになったネロを放り出すと、アリサをあざ笑うかのように、冷たく言い放った。

「ラシーク様のことを、こそこそとかきまわりやがって！ 痛めつけられなくなかったら、これからは、せいぜいおとなしくしていることだな」

冷たいコンクリートの上に、アリサ

と瀕死のネロが取り残された。アリサが手を握ると、ネロはうっすらと目をあけ、アリサを見つめた。

「アリサ聞いてくれ。ラシークは、この星に巨大な災いを招いてしまった。世界は今、破滅に向かっている。オレは、ラシークが何をたくらんでいるか探っていたんだ。けれど、オレひとりの力では、どうすることもできなかった！」

ネロの目に涙が浮かんだ。それは、アリサが初めて見る、兄の涙だった。

「ラシークのことを探っている途中で、タイロンという強い男のことを聞いた。奴と手を組めば、ラシークを倒し、この星を救うことができるかもしれない。アリサ……オレは残念でたまらない……何もできなかったことが、そして、おまえをおいて逝かねばなら

ないことが……」

アリサの声が悲鳴に変わった。だが、ネロの目は二度と開くことはなかった。

やがて、あたりを夕闇がつつんだ。アリサの目には、涙のあとがのこっていたが、その瞳は強い光に満ちていた。アリサはネロが腰につけていたショートソードを胸に抱き、誓った。

「にいさん、わたしはあなたの遺志を継ぎます。きっと、ラシークを倒して平和な暮らしを取り戻すわ！」

こうして、アリサの長い戦いの旅が始まったのだ。

* * *

マニュアルに書かれている“ストーリー”はミョ〜に思い入れが深くけっこう、ウルウルする内容だ。

マニュアルの文章はゲーム企画者が



自ら書いたものらしい。しかもシナリオを担当したのは実は女性とのことで、このあたりが、この一種独特なムードとなってゲームにも現れているのだろう。

ほとんどのファンタシースターファンは、アリサとダークファルスとの戦いからシリーズが始まったと思っているにちがいない。

でも、始まりは、なんと妹のアリサと兄ネロ、という身近な部分のエピソードから始まっているのだ。

ともあれ、「ファンタシースター」は、少女アリサが亡き兄ネロの遺志を継ぎ、仲間とともにパルマ星に潜む、邪悪なモノたちと戦うために冒険を始め、最後にラシークと対決するという内容だったことがこのストーリーでわかるのだ。



「ファンタシースター 千年紀の終りに」より



ゲームはこれらの設定をいしよって始まるため、マニュアルを読まないで、冒険の始まりがよくわからない。



ファンタシースターで、アリサが冒険に旅立つ原因は、実はこうだった？ (セガ会報「スペック」より)

ファンタースターの世界Ⅱ アルゴル太陽系

このゲームの世界、アルゴル太陽系は太陽アルゴルのまわりを第一惑星パルマ、第二惑星モタビア、第三惑星デゾリス、と、3つの惑星が回っている。これら3つの惑星は初代「ファンタースター」ではどのような設定になっていたのだろうか？

* * *

第一惑星パルマ

わたしたちの住む地球同様、緑豊かな美しい星です。文明も古くから発展し、今ではモタビア、デゾリスに進出し、開拓を進めるまでに至りました。

(マニュアルより)

このようにパルマ星はアルゴル太陽系でいちばん開かれた星で、シナリオの中心となる緑豊かな惑星として設定されていた。

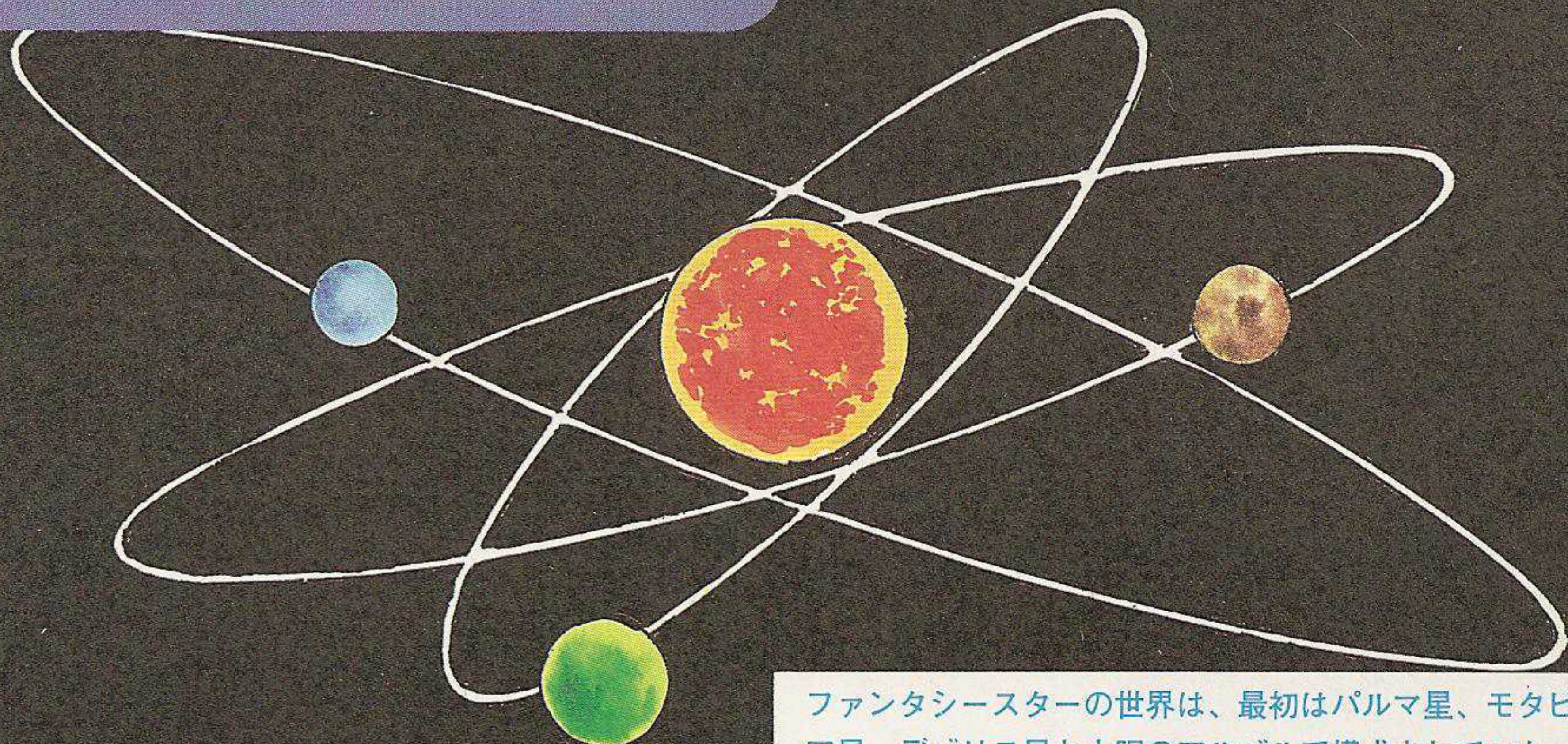
地形は、野原、やぶ、森、海岸、海、溶岩池があり、ほかに山脈と岩石、境界線があった。

第二惑星モタビア

スペースポートが開設されて間もない、発展途上の星です。公転周期が長く、第一惑星パルマと交差して太陽のまわりを回っています。現在は3つの惑星の中で最も太陽の近くにあり、地表は渴き、砂漠化しています。

(マニュアルより)

アルゴル太陽系にある星



ファンタースターの世界は、最初はパルマ星、モタビア星、デゾリス星と太陽のアルゴルで構成されていた。

THE
WORLD OF
PHANTASY
STAR

第三惑星デゾリス

太陽にいちばん近いモタビア星は、大部分が砂漠で、この地形がいかにも開拓中の惑星、というイメージを持った設定になっている。

モタビア星に住んでいる生物は、モタビアンと呼ばれ、砂漠地帯で生活しているために、貧しい者が多く、日差しから体を守るために、スッポリとフードのような衣服で体をつつんでいる。

この星に登場する敵は、サンドウォームやタランチュラなど、パルマ星ではお目にかかれなかったものが生息しているのも特徴だ。

地形は、砂漠、オアシス地帯、山脈、蟻地獄、湖、毒ガス地帯など無味乾燥とした、砂漠特有の地形ばかりの世界だった。

太陽から最も遠いところにある、氷に閉ざされた星で、そのため開発が遅れていました。

百年に一度、太陽がパルマに隠れ、日食が起こります。そのときは、ただでさえ弱々しい太陽の光が失われ、まったくの暗闇になります。その状態が十日間続くので人々は聖なる灯をともし、日食が終わるのを待つそうです。
(マニュアルより)

氷と闇に閉ざされた謎の多い惑星、これがデゾリス星だ。

この星にはデゾリアンという生物が住んでいて、ゲームをプレイした人にはなつかしい、良いデゾリアンと悪い



(注) アリサは兄の残したラシー組の借金を踏み倒すべく日夜働きつづけているのだ!!

実は、アリサが兄の借金を返すための冒険の続きが、パロディイとしてセガの会報に描かれていたりするのだ。(セガ会報「スペック」より)

デゾリアン、さらに正直なデゾリアンと嘘つきのデゾリアンが住んでいる。

この星での冒険は、氷の中をダンジョンなどを使って行き来するため、表面から見るとシンプルに見える惑星なのに、ダンジョンの行き来で自分の位置がわからなくなり、迷子になってしまった人も多い、思い出深い惑星でもある。

また、とんでもなく強い敵が登場するのもこの星で、最後に登場するダークファルスよりも強いのでは？ といわれる敵が頻繁にダンジョン内に出現し、迷子とゲームオーバーで泣かされた人も数知れない。

地形は氷原、冰山、森の3つだ。

このように、3つの星で構成されていた「ファンタシースター」の世界は、II以降にも引き継がれていく。

当時のRPGは小さな場所から、未

知なる世界を求めて大きな大陸を冒険するという二次元の設定が多かった。

でもこの「ファンタシースター」では、荒削りではあったが、それぞれ異なった世界を星という形で表現したために、世界設定で3次元の感覚が味わえ、ダンジョンでも3Dという3次元の世界が体験できた。そのために今までのRPGにはない、立体感覚の新鮮さと驚きを感じた人が多かったと思う。また、これらの新しい設定は、特徴あるそれぞれの星とその世界に、なにかしら感慨深い思い出を残した。わずかに3つの星で構成された元祖の設定は、グラフィック、ゲーム内容ともにメリハリがついたすばらしいゲームの世界構成だったのだ。これは決していすぎではないと思う。

「ファンタシースター」の代表的なアイテムや乗り物

最初にこのゲームを見て驚かされたのは、何とんでもなくSF仕立ての乗り物と、わけのわからないアイテムや魔法の名前だった

今までのRPGは、ひたすら歩くといったものがほとんどだったのに対して、「ファンタシースター」は冒険が進むにつれて、さまざまな乗り物が登場するのに驚かされた。ただ、このゲームを最初にプレイしたときは、名前からアイテムの効果が想像できなくて苦労した。これは、

魔法にもいえることで、II以降でも、いったいどんなものなのか使ってみないことにはわからないものが多かったのだ。

ただ、それだけに、当たりのアイテムを見つけると、得をした気がする不思議なゲームだった。



ファンタースターの世界Ⅲ アイテム

この世界で、わきを固めるもうひとつの要素にアイテムの存在がある。

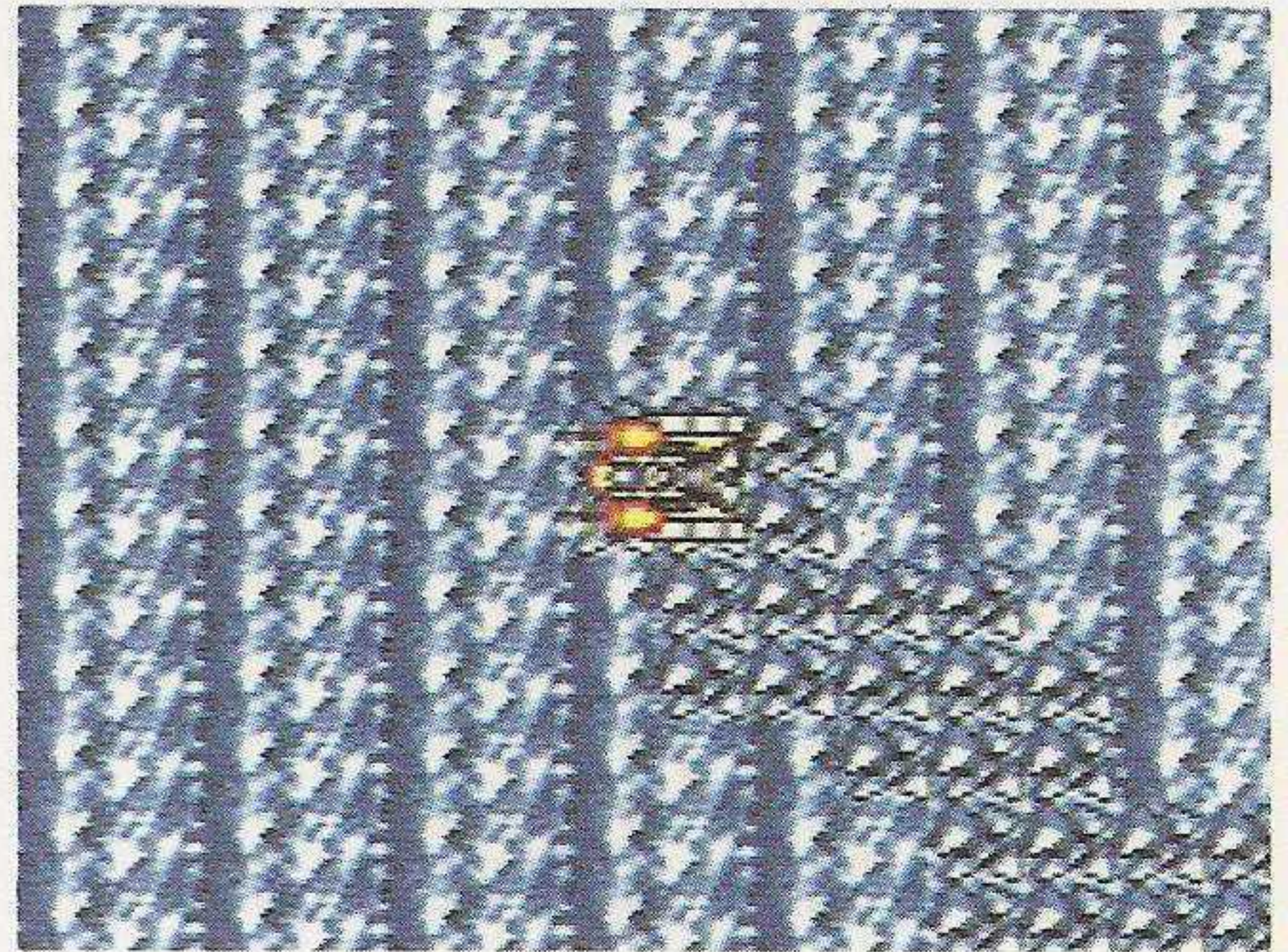
ドラクエ以降、今までのRPGには、剣と魔法を中心にした、中世風の世界を舞台にしたものが多かったのに対して、「ファンタースター」は宇宙を舞台にしたSF・RPGだった。

そのために「ファンタースター」の世界では、武器・防具はもとより、アイテムもSF仕立てのものが多い。

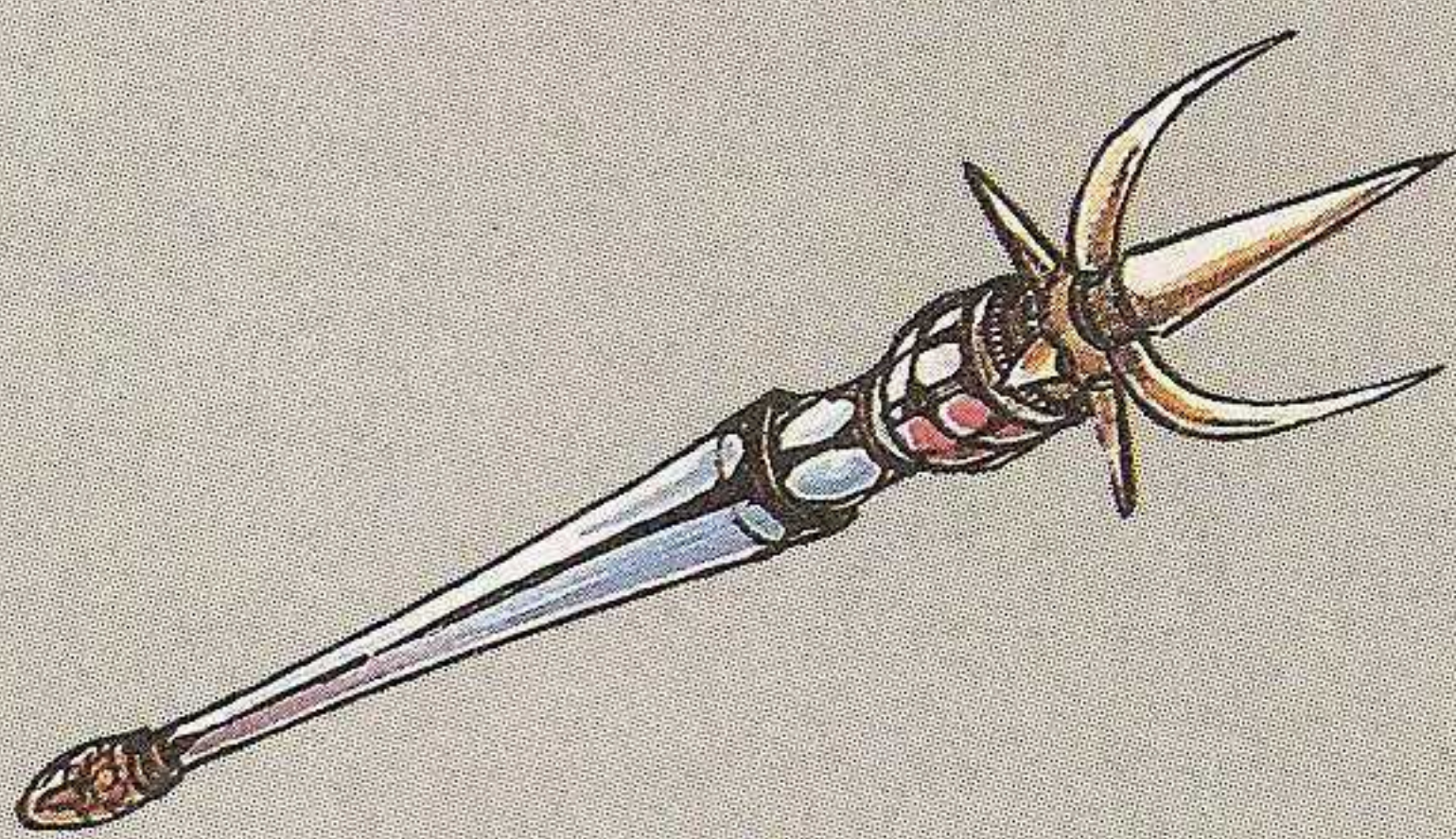
アイテムの中で、異色かつ人気のあったものは、体力回復のアイテム「ペロリーメイト」だ。カロリーメイトをもじったような食べ物で、疲れたときに本当にペロリと食べたくなるこのアイテム名は、みょうな親近感と魅力を持ったネーミングだった。

形状もカロリーメイトによく似ているので、実際にあったらなあと思い、今でもファンたちから親しまれているアイテムのひとつである。

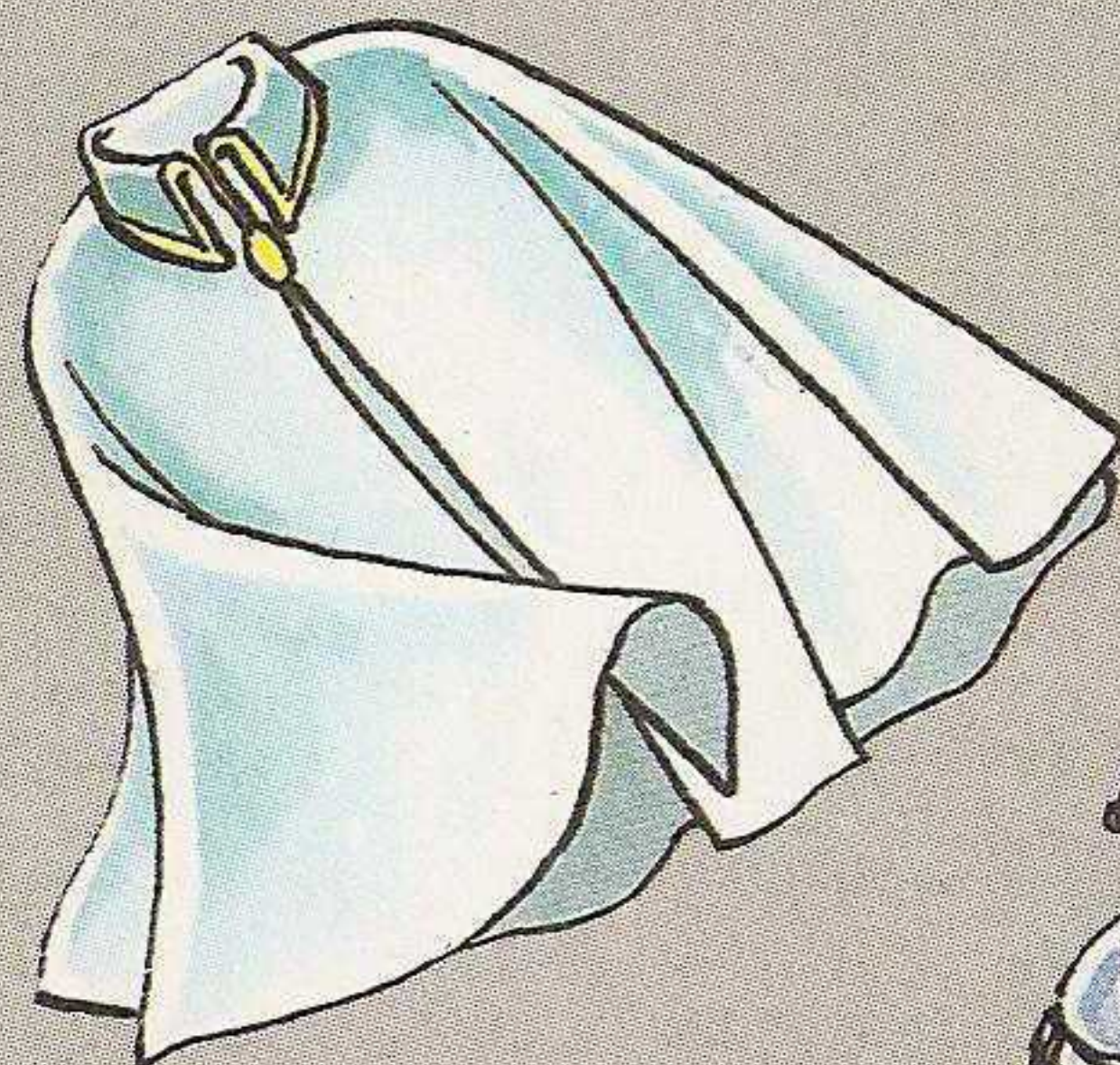
この体力回復薬の強力版が「ルオギニン」。石になった人間を蘇生させるアイテムは「アルシュリン」。金属を溶かすアイテムが「ポリメテラール」



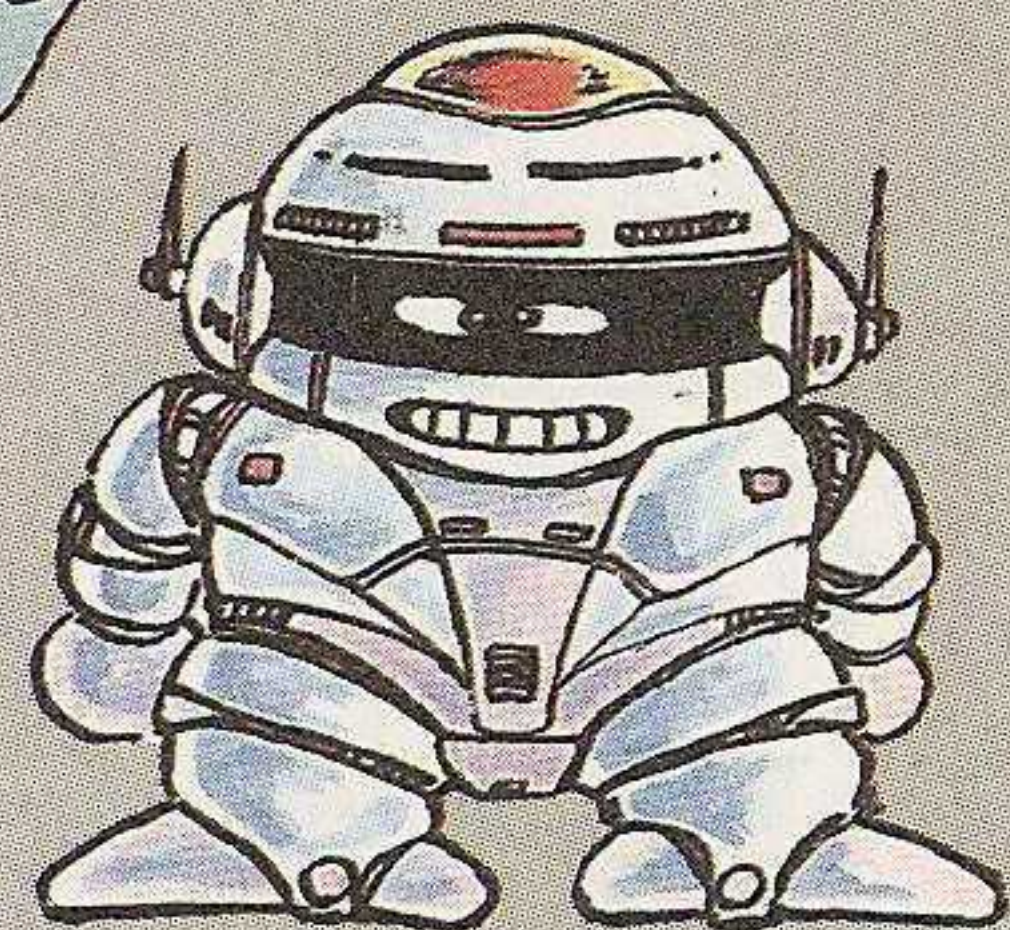
ランドマスターやフロームバ、アイスデッカーなど、それぞれのアイテムや乗り物を見つけると、冒険がグンと楽チンになり、ゲームの世界がとてつもなく広がった感覚になるのもこのゲームの特徴だった。でも、アイテムや乗り物を見つけるのには苦勞させられたことも確かだ。



サイコウオンド



フラードマント



ハプスビー

これらのアイテムは、けっこう印象深いアイテムで、名前にインパクトがあるので使い方もわかりやすく、見つけると、もうかった気がする当たりアイテムという印象を受けた。

と名称もユニクだったが、ペロリー
メイトほどのインパクトはなかった。

しかし、とどめのアイテムがあっ
た。それはロボットの「ハプスビー」
だ。スターウォーズのロボットたちを
想像するようなかわいらしさがあり、
宇宙船ルベノ号を操縦するために必要
で、見つけるのに苦労した人も多かつ
たにちがいない。

このようなSF特有のアイテムは、
冒険をしていくたびに宝石のように光
輝き、プレイヤーの前に次々と登場し
て、冒険の楽しみをふやしてくれたり
、あるときは謎を突きつけられて行き
詰まりにさせられたりと、さまざま
に楽しませてくれた。

アイテムにこれだけ魅力あふれるも
のがあると、武器や防具も気になって
しまうところだが、はたしてどうだっ
たのか？ もちろん武器、防具にもプ
レイヤーがワクワクするものがたくさ
んあった。

剣や盾といった武器や防具だけでは
なく、「ニードルガン」「ヒートガ
ン」や「レーザーガン」といった銃タ
イプの武器から、「サーベルクロー」
「ライトセイバー」や「サイコウオン
ド」など、SF仕立ての聞きなれない
名称でプレイヤーを惑わせたりした。
また、「レーザーバリア」といったハ
ンディタイプの防具も、ほかのRPG
では見ることが少ない。

そしてグラフィックでファンを楽し
ませてくれたのが乗り物だ。

SFならではのものばかりで、砂漠
を走るのが「ランドマスター」海、湖

など水上を走る「フロムーバー」。
雪上を走り、氷すら砕いてしまうデゾリ
ス星の必需品「アイスデッカー」さら
には星間を移動するために必要な乗り物
「スペースシップ」や「ルベノ号」。

これらの乗り物は、「ファンタシー
スター」でなくては出会えないものば
かりで、パーティーが冒険の途中でこ
れらの乗り物を見つけ、乗ることがで
きたときは、もうワクワクした。

シリーズの魅力のひとつに個性的な
登場人物たちがいる。これは「ファン
タシースター」のときから受け継がれ
ている。



THE WORLD OF PHANTASY STAR ファンタシースターの世界Ⅳ 登場人物たち

主人公のアリサを筆頭に、アーノル
ド・シュワルツネッガーを思わせる戦
士のタイロン。モタビア星に住むエス
パーのルツ。人間の言葉を話せる不思
議な動物のミャウだ。冒険に参加する
のはこのわずか4人だが、ゲームを終
えたあと、4人の仲間たちに、いいよ
うのない愛着を感じてしまう。

ミャウは抱きしめたくなるほどかわ
いらしく、そしてゲーム後半に空を飛
ぶ。

この画面は、ついつい何度も見たく
なってしまうほどだった。

また、ルツは物静かで、力を内に秘
め雌雄同体のエスパーという魅力
を持っている。

そして、筋肉モリモリのたくましい
タイロン。

アリサは最後に登場する敵、ダーク
ファルスを倒すために、この3人の仲
間を求めながら冒険を続けるのだ。

このキャラクター設定は、シナリオ
を担当した人が女性であったため、女
性の愛するもののイメージが、3つの
形で表現されているのかもしれない。

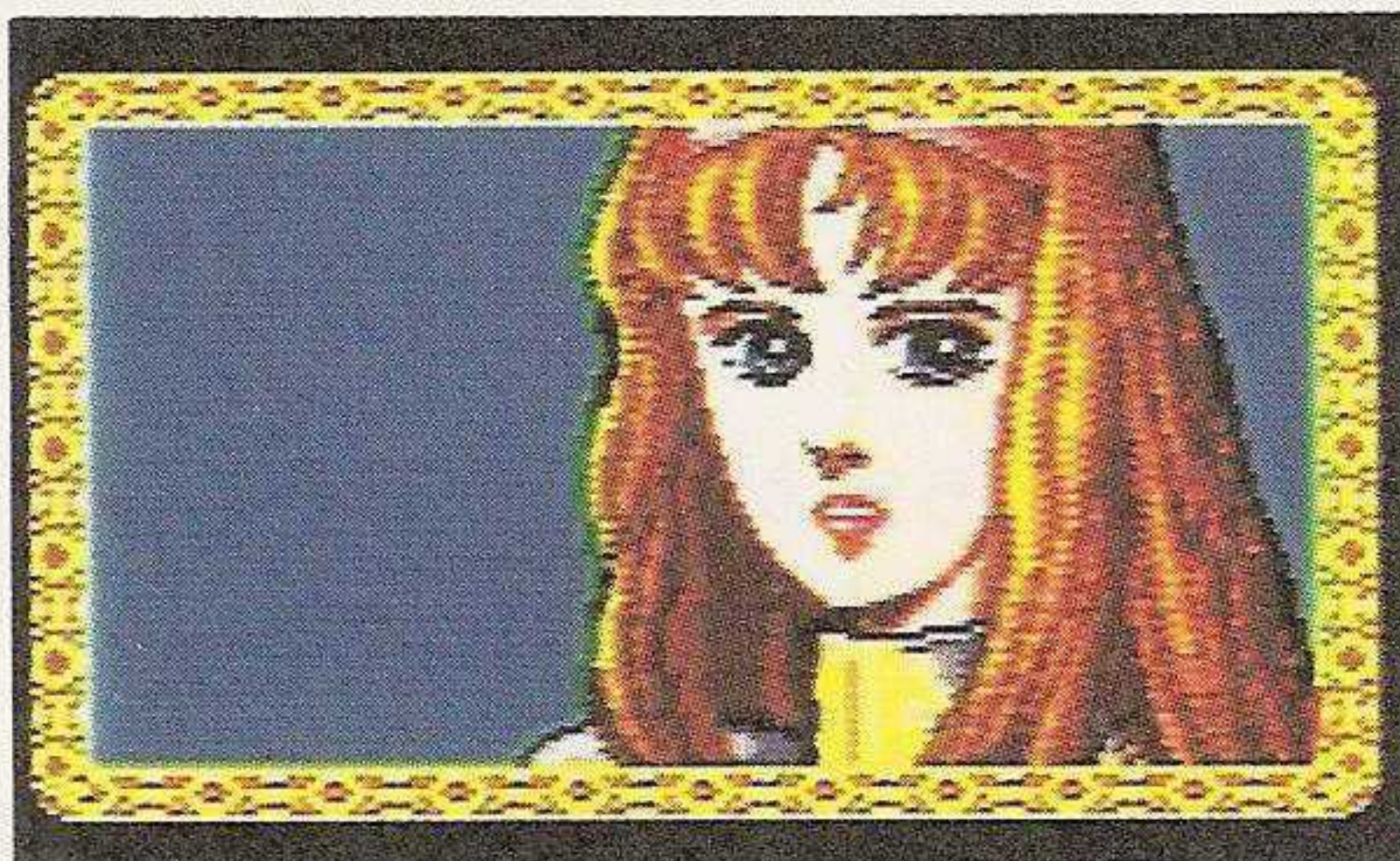
シナリオ担当の女性がアリサになっ
たつもりで、もし冒険に連れていくと
したらこんな仲間がいいな、という思
いで仲間3人を考えだしたのだろう。

そんな思いからか、初代のキャラク
ターたちは、男性には決して生み出し
えないかわいらしさや繊細さがあり、
キャラクターひとりひとりに温かみが
感じられる。この感覚は「ファンタ
ースターⅡ」でも継承される。それ
は、Ⅱのゲーム企画者が初代のシナリ
オを担当した、青木千恵子さんだっ
たからだ。彼女がⅠのシナリオをもと
にしてⅡのゲームデザインを考えたた
め、ルツがⅡで登場したり、新たな
キャラクターとしてネイファーストが
登場したりと、ドラマチックで繊細な
構成になった。それは初代のゲームを
手がけていたからこそ可能だった。

こうして、開発スタッフとともに
キャラクターも進化をとげていく。

「ファンタースター」に 登場する4人の仲間たち

4人の個性的な仲間たちが、
ゲームに大きな広がりを感じさ
せてくれる



アリサ



タイロン



ミヤウ



ルツ

ファンタースターの世界Ⅴ 3Dダンジョン

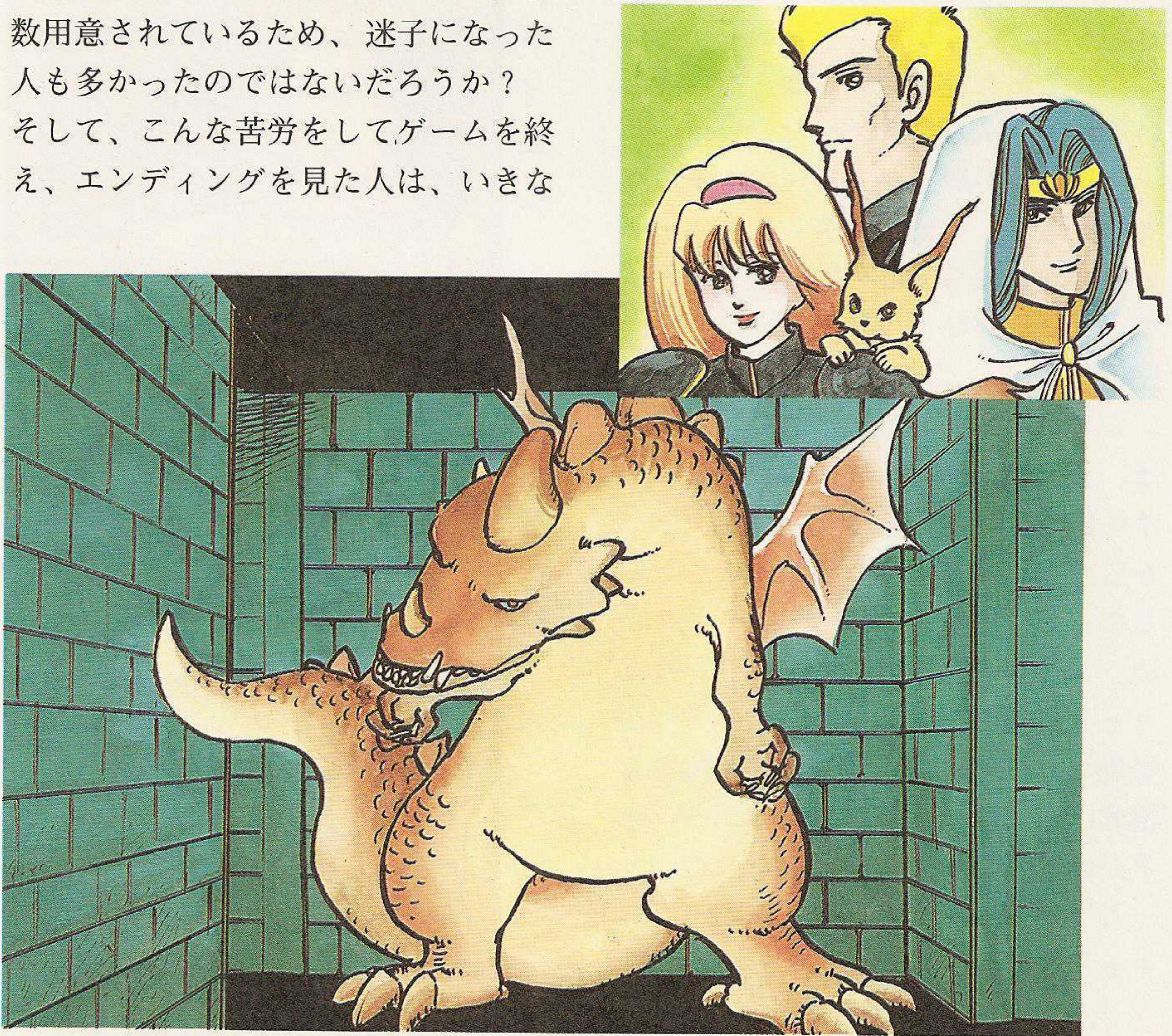
ゲームの世界が今までにないSF・RPGだったこと以上に、この「ファンタースター」の3Dダンジョンはユーザーを画面にくぎづけにした。

まるでプレイヤーが本当にダンジョンの中に入ってしまったかのような感じを受け、しかもうっかり目を離すと自分の位置や方向がわからなくなるため、ダンジョンに入ると気をゆるめることができず、かつてない緊張感を感じさせた。

また、落とし穴などのトラップが多数用意されているため、迷子になった人も多かったのではないだろうか？そして、こんな苦勞をしてゲームを終え、エンディングを見た人は、いきな

りダンジョンの落とし穴に落とされてしまうのだ!! まだゲームが終わっていないのかも？ こんなスリリングで感動的なエンディングに、思わずため息をついたものだ。

このゲームの3Dダンジョンは、プレイした者を最後の最後まで驚かせてくれた。1987年にマスターシステム用のゲームとして発売され、当時のセガファンに新鮮な感動を与えた「ファンタースター」。そして、その後の6年の歳月の間にこの世界は引き継がれて、その上にⅣの世界が組み上げられたのである。



ファンタシースターがほかのRPGと違う点は、キャラクターの強烈な個性が浮き彫りにされていることだ。

このシリーズの最大の欠点と長所をひとつずつ挙げるならば、ゲームのストーリーと構成が弱いこと。しかし、そこに登場するキャラクターたちは、この欠点を補ってあまりあるほど印象深く、誰もが魅力的である。

なぜこうなったのだろうか？

それは、すべてを社内のスタッフで企画し、外部からの補助を一切入れなかったからではないだろうか。

外部からの参加スタッフとして、シナリオライターや演出家というプロのスタッフを入れなかったため、ストーリーや演出という部分の弱さが目立ってしまったという欠点があった。

ただしその反面、Ⅲを除き、ⅠからⅣまでのシリーズは、メインの開発スタッフ（とくにグラフィックデザイナー）が引き継がれたことで、キャラクターが練り込まれ、ⅣではキャラクターRPGといえるほど魅力的なゲームへと進化していったのである。

キャラクターのくわしい紹介はそれぞれの部分で紹介するとして、ここではⅠからⅣまでのキャラクターの進化をまとめてみよう。

シリーズを全体的に見てみると、Ⅰからのキャラクターが2作目以降にも引き継がれ、ちゃんとⅣでも息づいているのがわかるのだ。

シリーズⅠからⅣまでの間に、多くの個性的な仲間が登場した。これらの仲間について考察してみる

シリーズに登場するキャラクターについて考える

アリサとミヤウと タイロンとルツ

たった4人の仲間から始まった「ファンタースター」は、Ⅱで8人の仲間へと広がり、Ⅳではシリーズ中最大の10人に増えた。最初の4人は、それぞれどういう形でその後のシリーズに受け継がれていったのだろう。



アリサはユーシス、そしてルディに I ⇒ II ⇒ IV



このキャラクターはⅠ、Ⅱ、Ⅳの主人公たちなので、プレイヤーが操作するために無個性なキャラクターとして設定されている。ただ、それぞれがアリサの子孫であり、彼女の

使命を継ぐ者としての設定でⅣまで引き継がれている。この子孫ともいえるアリサは、実はパルマ王アウレス・ランディールの血を引く王女だったという話もある。

ミャウはネイからミュー、そしてファルに

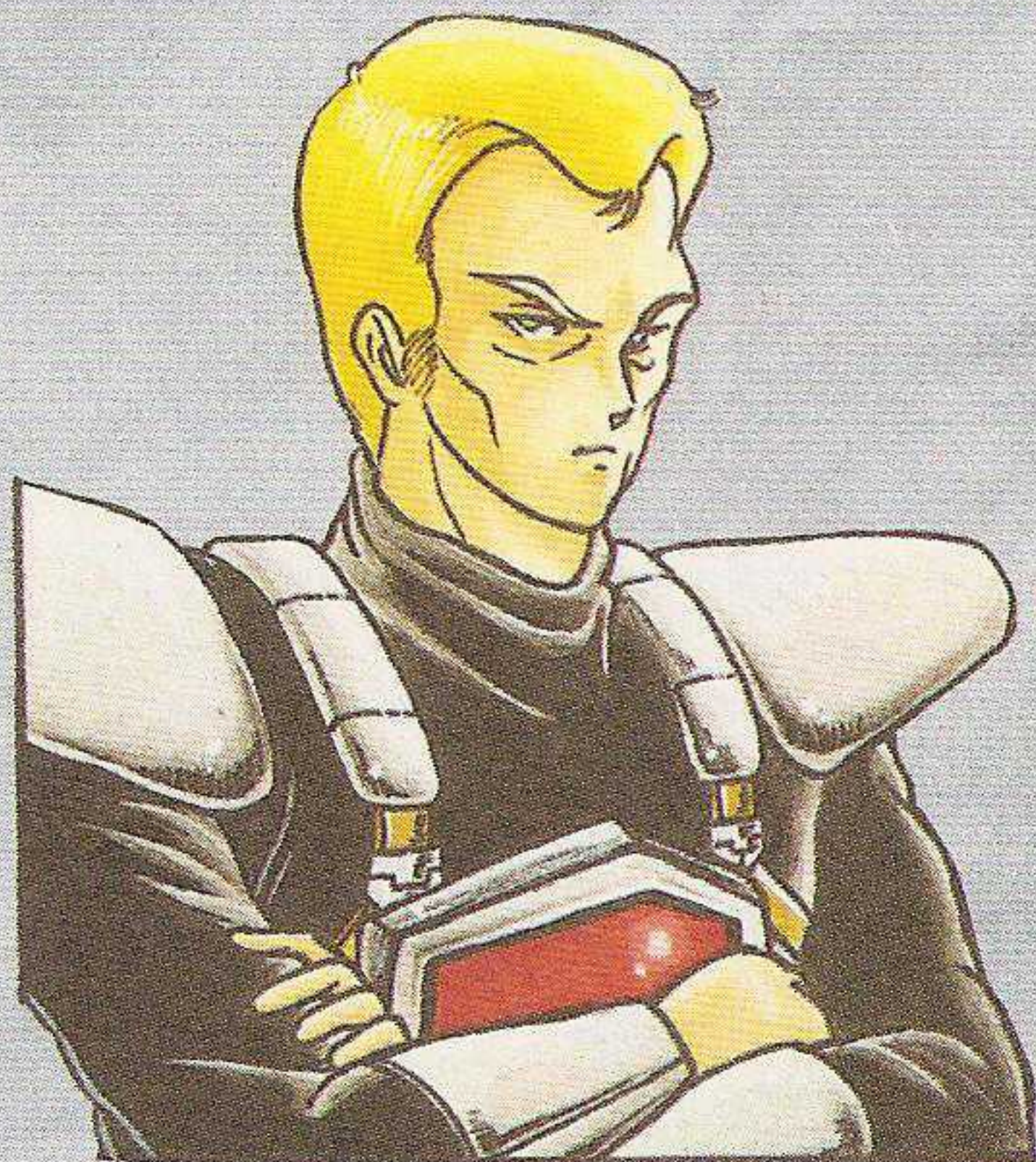
I ⇒ II ⇒ III ⇒ IV



IIではデゾリス星のスクレにいるネコがミャウの、子孫といわれている。どうやらこのミャウをもとにしてネイへ、ネイからIIIのミューへIVでファルへとなっているようだ。ただ、やっぱりキャラとしてはIIのネイが圧倒的に魅力的で、この魅力がII以降のシリーズを引っばっていったといっても過言ではない。

タイロンはルドガーに

I ⇒ II



タイロンは、アリサの意志を継ぐ者たちを影ながら助ける、寡黙なおとうちゃんといった印象がある。IIでは、ルドガーがそれに近い役割をするためルドガーと書いたが、本当のタイロンの子孫は海賊のタイラー

である。もちろんIVでも、あるエピソードの中で、タイラーについて触れられている。それはどういうことか、IVでのお楽しみだ。

ルツはスレイに

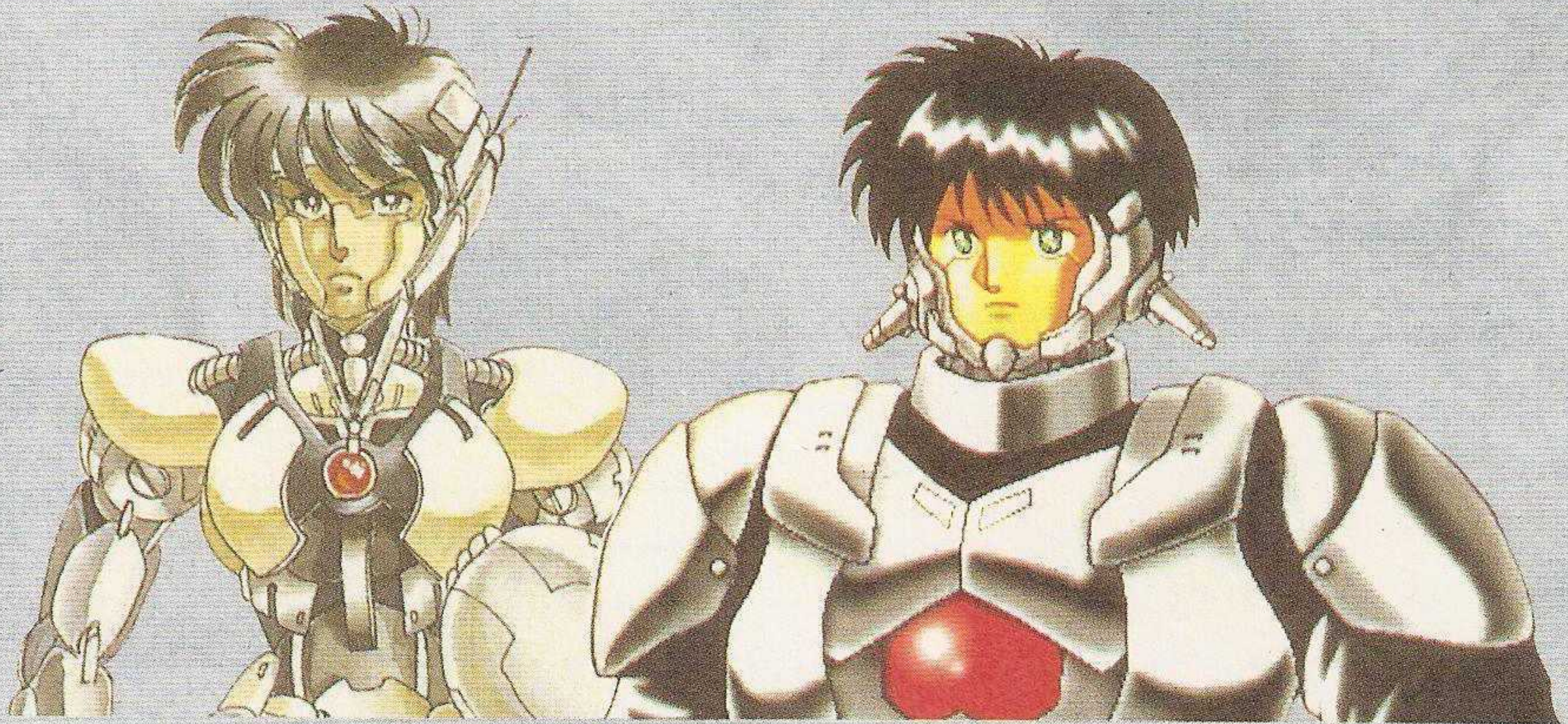
I ⇒ IV

アリサの血を継ぐ者たちの補佐としてデゾリス星でひっそりと眠りについている。アリサの子孫が千年ごとによみがえる、ダークファルスとの戦いが始まるまで時を待っているという感じの設定で、I、IIともに

ルツとして登場するが、IVではスレイに変わって登場となる。IVのスレイの、I、IIのルツのイメージとは違った姿と強烈な個性が、ファンに焼き付くにちがいない。

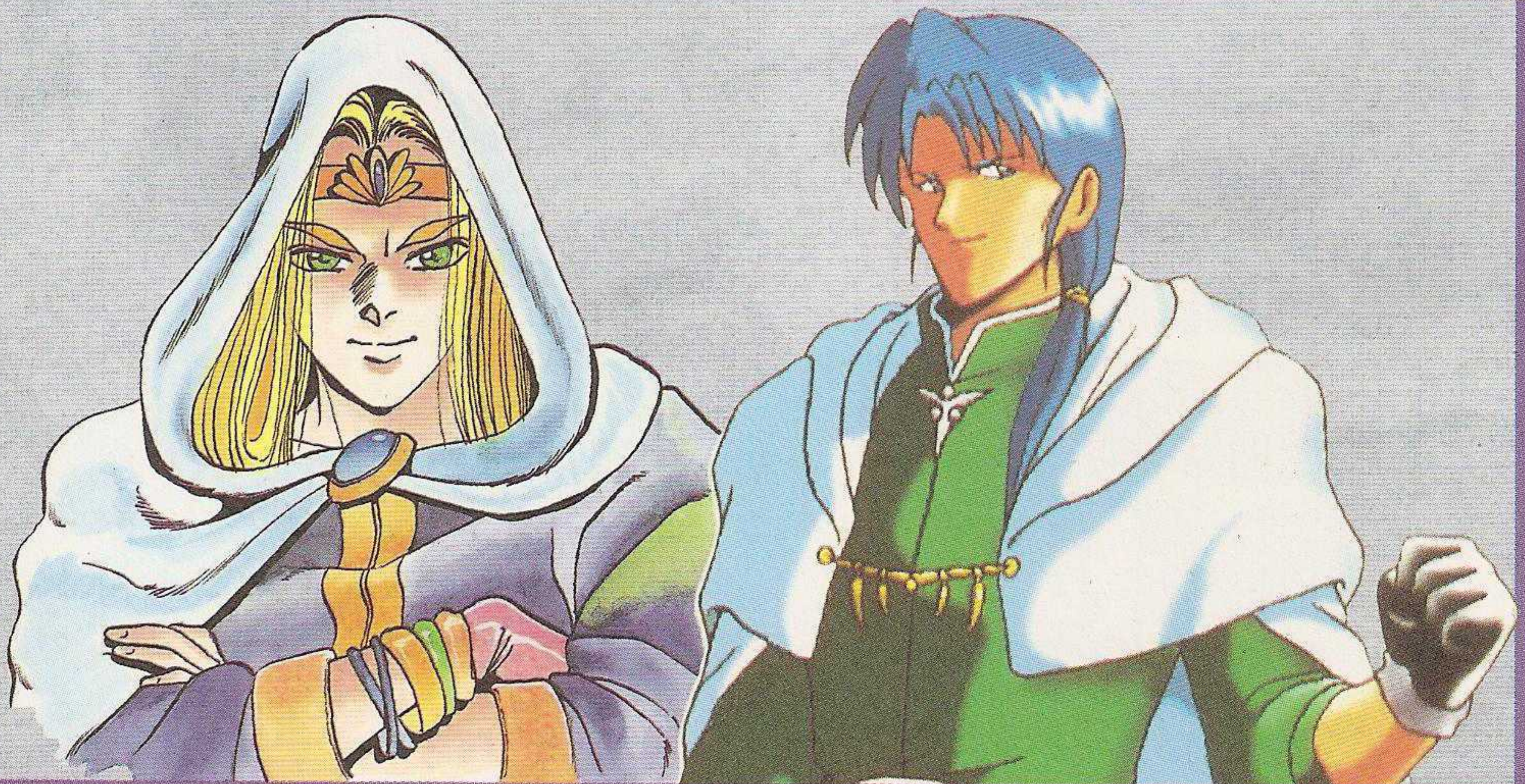
シーレンはフォーレンに

Ⅲ ⇒ Ⅳ



このアンドロイドだけはⅠ、Ⅱの世界ではなく、Ⅲの世界からⅣに引き継がれたキャラクターなのだ。Ⅲでは、あまりにも寂しいイメージがあったが、Ⅳではけっこうたのもしいアンドロイドといったイメージを

果たしてくれる。しかも、アンドロイドといういい方からして冷たい感じのするキャラクターを、生身の血の通ったキャラクターに変身させたのは、Ⅳの魅力のひとつでもある。



I、II、IIIの キャラクターた ちのベスト5 を挙げて見ると

キャラクターの魅力が光るこのシリーズから、印象深い仲間5人を挙げて見よう。

1位 ネイ (シリーズII)

まずベスト1はネイには違いない。IIでファンタースターシリーズファンがふえたのは、このネイの魅力以外には考えられないからだ。ネイファーストとの戦いで壮絶な死を遂げ、IIの大きな山場を作ったのはネイだし、ネイのレベルアップの速さにもファンは驚いたに違いない。



ガンガンレベルが上がるネイに、カセットが壊れたと思った人もいるだろう。

ネイの死は、わずかな画面とメッセージしかなかったが、シヨックだったのはなぜなんだろう。

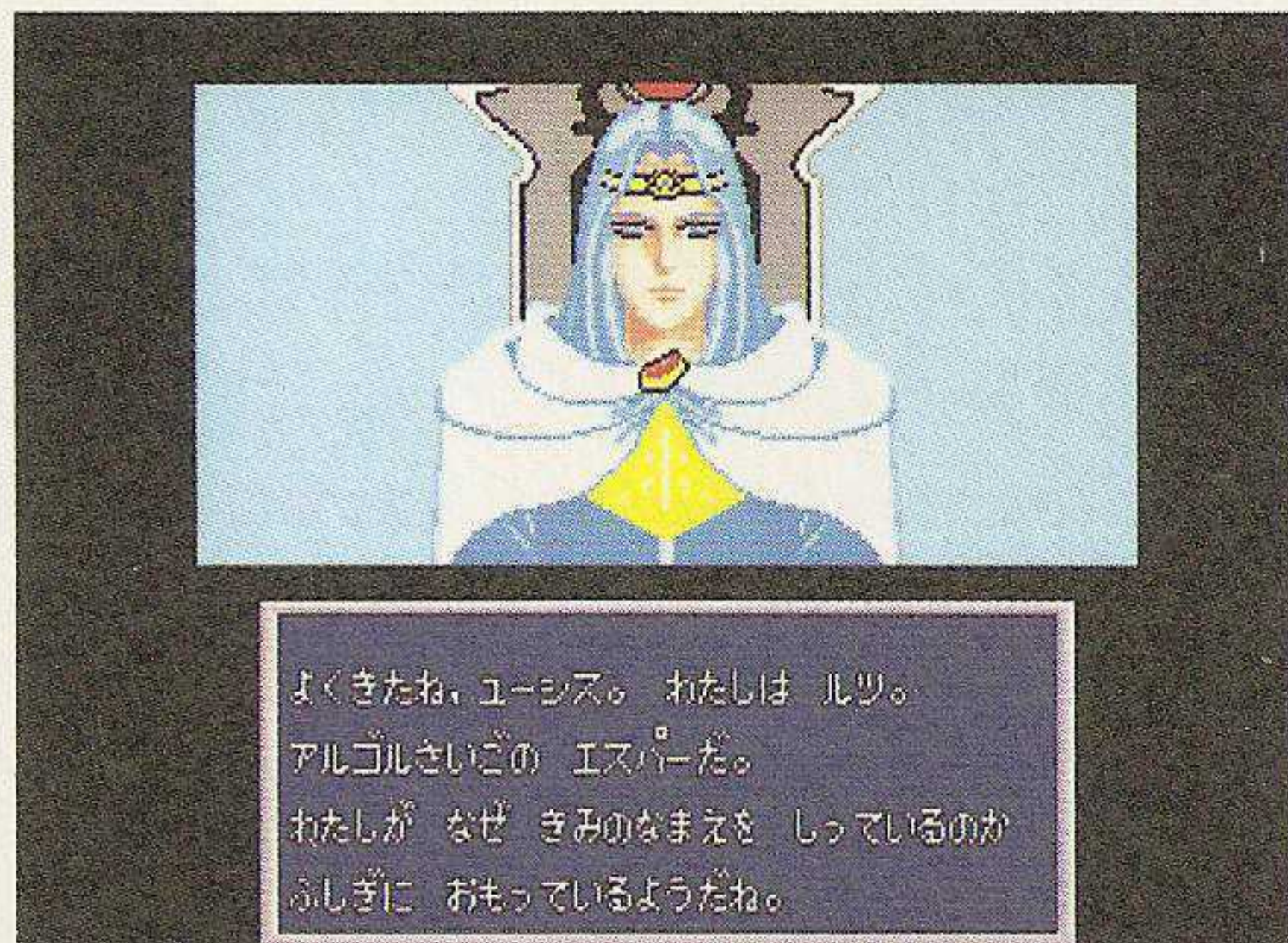


2位 ルツ (シリーズI・II)

彼(?)の中性的な魅力もさることながら、Iでは魔法使いとしてふんだんにテクニックが使えるキャラだったので、非常に役に立つ仲間だった。とくにボスキャラとの戦いには、ヒューンやタンドレなどのテクニックを覚えると、ルツなしでは冒険が進まないほど必要な仲間だった。



Iでのネイはモタビア星の洞くつでひっそりと魔法の修行をしていた。



IIでは、仲間に加わらず、ユーシスたちを最後の戦いに送ってくれるだけだ。

3位 ミャウ (シリーズI)

かわいいミャウのツメを使った攻撃は強烈で、しかも後半に空を飛んで仲間たちをエアキャッスルへ運んでくれる。このときのミャウの変身の姿が美しく、ファンを魅了した。このミャウの魅力はIIでネイに、IIIでミューに、IVでファルに引き継がれていく。

4位 シルカ (シリーズⅡ)

仲間として敵と戦うにはあまりにも情けないキャラクターだが、泥棒という職業が最大の魅力。彼女のレベルを10まで上げて、パルマ星のパセオにある友だちの家へ連れていくと、ビジフォンというアイテムを盗んでくることがある。このビジフォンは、ダンジョンの中だろうと、フィールドだろうとどこでもセーブすることができるアイテムなのだ。このアイテムがあるかないかで、ゲームの難易度がガラッと変わるだけに、シルカは絶対にかかせない。



役に立たなかったシルカも、ビジフォンを盗めることを知って、突然シルカの経験値上げを始めた。

5位 シーレン (シリーズⅢ)

5位は、非常に迷うキャラクターが多かった。Ⅰの力技でガンガンいくタイロン、Ⅱで献身的に仲間を回復するアーミア、Ⅲで竜に変身するライル、砂漠の真ん中で仲間になる、ネイによく似たミューなども捨てがたかったが、乗り物に変身して仲間を運び、冒険のスピードが速くなるシーレンを選んだ。



重々しいグラフィックには好みがかれたが、シナリオはけっこう凝っていたⅣに登場するシーレン。

もしこれからゲームをする人がいたら、ここで選んだ5人の仲間は大切にしてください。冒険が楽になるはずだ。

開発の人にこんなゲームを作って欲しい

剣と魔法の中世的な世界だけがRPGとは限らない、ということをファンタースターシリーズは教えてくれた。しかし、もうテクテク歩くRPGじゃなく、車や飛行機で冒険するRPGができてもいいのでは？なんて思ってしまう。モビルスーツに乗って冒険する戦闘ロボット物や、戦車に乗って戦線で仲間を集めていく「アドバンスド大戦略R

PG」とか、いろんな世界がRPGになるはずなのに、どうしてみんな剣と魔法になってしまうのか不思議だ。ファンタースターのメカグラフィックを描いた吉田さんの、モビルスーツを見てみたい。漫画のうまい山口さんのメカを見てみたい。いつか、そんなRPGを作って欲しい。きっと新しい世界が開けるはずだ。

ファンタースターⅣ

知って得するおいしい話

Ⅳの世界の先取り情報!!
おいしい話の紹介だ

その 1

コンビネーションバトルは、 攻撃魔法の掛け合わせ

このゲームのコンビネーションバトルは、テクニックの組み合わせで、強力な攻撃が出る。この組み合わせは、ザンとフォイエなどだ。割り込みさえ入らなければ、必ず出るぞ。



通常のテクニックを使った場合の攻撃は、こんな感じ。
コンビネーションバトルを使った場合の効果は絶大だ。

その 3

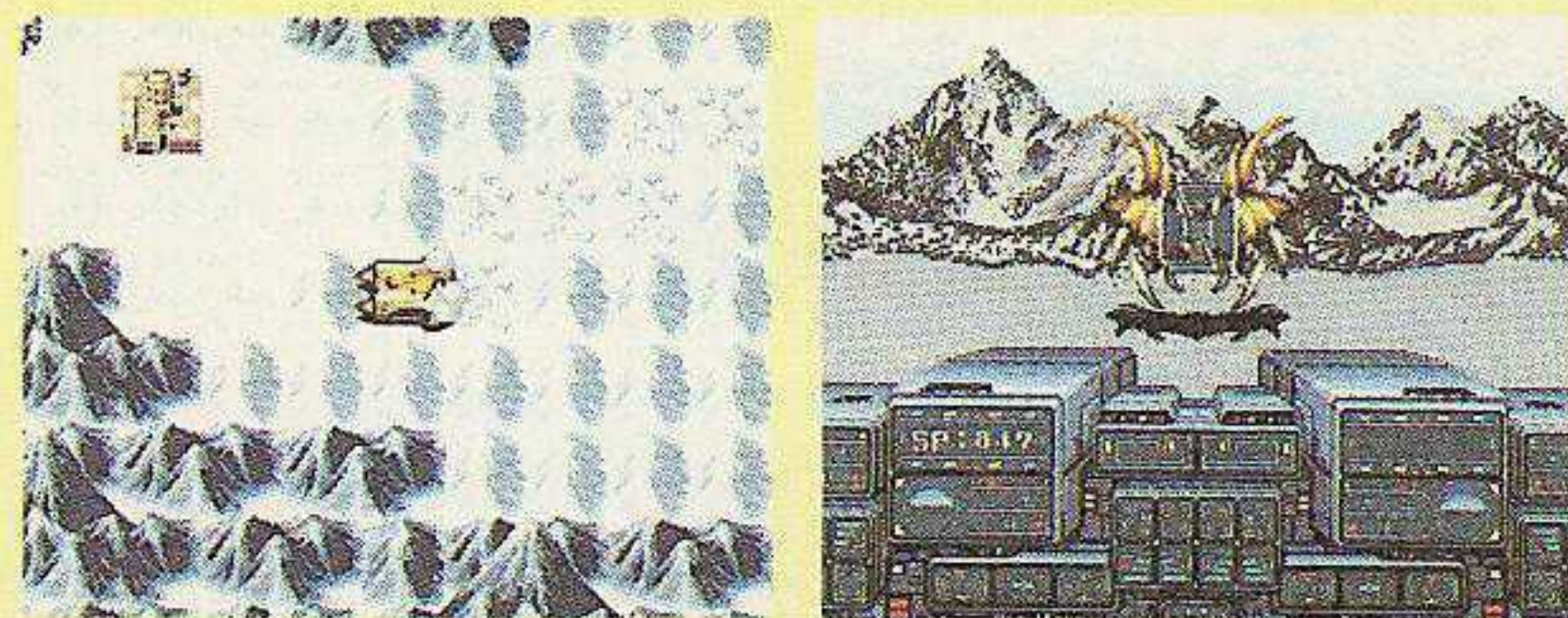
開発者直伝!! 仲間でおいしい奴は?

Ⅳには10人の仲間が登場する。この仲間の中で、序盤はライラ、ルディ、フレナ、フォーレン、スレイなどが攻撃のときに使える奴なのだが、最後のおすすめは、ラジャなの

その 2

マシンバトルでの戦闘は、 マシンがやられると全滅

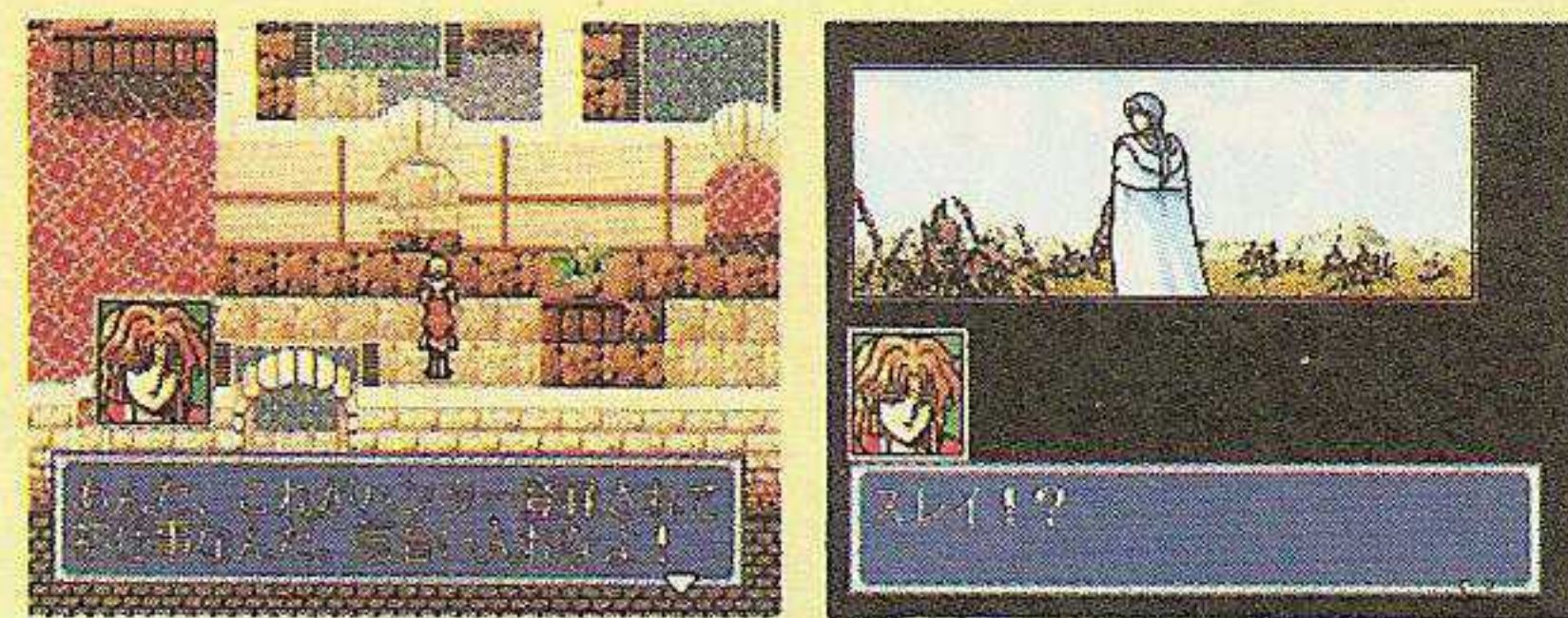
今回のⅣでは、Ⅰでおなじみの3つのマシンが登場する。しかも、これらのマシンには、武器が装備されていて、マシンに乗って戦闘ができる。ただし、マシンがやられると全滅してしまうのだ。このマシンの中でもいちばん防御力が低いのは「フロムバー」なので注意。



マシンに乗ると、けっこう楽チンなのだが、マシンが破壊されると全滅するので注意!

だ。

なぜラジャがおすすめかは、プレイしたときの楽しみで取っておくことにする。



仲間がふえたので、冒険も楽しさアップ。

ゲームの世界、不思議発見その1

100年をわずか10年で走ってしまったゲームの世界

ゲームの世界が脚光を浴び始めたのは、ほんの5~6年ほど前。10年近く前から、テレビゲームはあったけれども、今ほど注目されてはいなかった。

このゲームの世界を一步引いて見てみると、とんでもないスピードで突っ走ってきた世界に見える。まるで暗闇をガンガンと走ってしまった。そんな気もするのだ。

もし小説、映画、音楽、テレビや漫画の世界がこんなスピードで走ってきたとしたら、きっとこれらのジャンルはなくなっていただろう。多くのジャンルは、ゆっくりと、そして立ち止まり、試行錯誤しながら表現方法を見つけて進んできたのだ。いずれもみんな、それぞれ名人や巨匠といった人たちの表現方法を盗みながら進歩してきた。

でも、ゲームの世界は立ち止まって理論化する前に、次々と新しいものが登場し、今も進歩し続けている。最初は、点と線の世界を動かす単純なものから始まって、それに色が付き、そして面へと変わり、背景が加わって今のゲームの世界になった。

また、最初のゲームはワンアイデアで済んでいたものが、ゲームユーザーの目が肥えてきたこともあって、どんどん内容が複雑になりそれだけ開発期間が長くなっていった。

ゲームの世界が始まった頃は、その進歩のスピードは、とてもゆっくりと動いていたにちがいない。でも、今は猛スピードで走っている感じがする。

もちろん、そのスピードはゲームの作り手が決めてしまったわけで、今のこのスピードに、作り手が追いつかなくなり、長い期間をかけて作った新作も、作り終わったときにはすでに時代遅れ、ということになりかねないのが今の状況だ。これは進歩の速いコンピュータを使った特別な表現の世界だから発生することで、このままだと、この世界はどこへ行くのか少し不安な気持ちがないでもない。

せっかく作り上げた新しいジャンルなのだから、ふと立ち止まって、今までのことを振り返ってみるのもいいのではないだろうか？

ファンタジー 開発秘話

「ファンタジースター」が今でもファンから支持されているのは、きつと開発したときの作り方に原因のひとつがあったのにちがいない

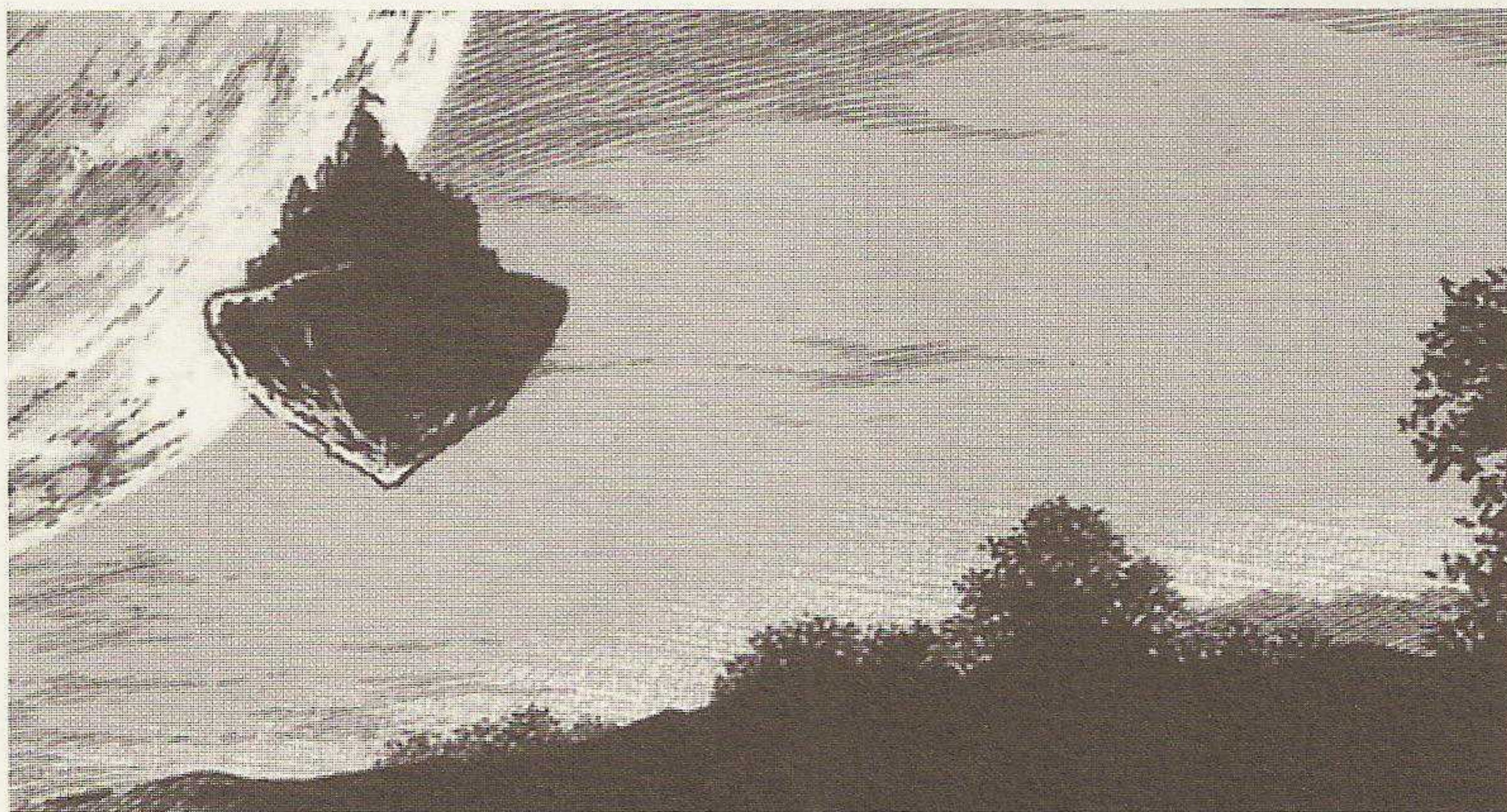
「ファンタジースター」のシナリオは、ドラクエのような緻密なストーリー構成と比較すると、どちらかというときこちないものだった。

イベントにはへんなものがたくさんあり、非常に素人っぽいゲームであり、主人公役はアリサという女性で、彼女を中心としたRPGだった。そんなぎくしゃくしたゲームがなぜ面白かったのだろうか？

ここでは、「ファンタジースター」の開発にかかわっていたスタッフに、当時のことや、ゲームが生まれるまでのエピソードを聞いてみた。

取材した人は、ファンタジースターI、II、IVと開発に携わってきたグラフィックの小玉さん。II、IVの開発に携わったグラフィックの吉田さん。

「ファンタジースター」の企画プロデュースをした林田さん。エネミーやメッセージを担当した森本さん。I、IIのグラフィックを担当した柴田さん。そしてサウンド担当をしたのB。氏だ。

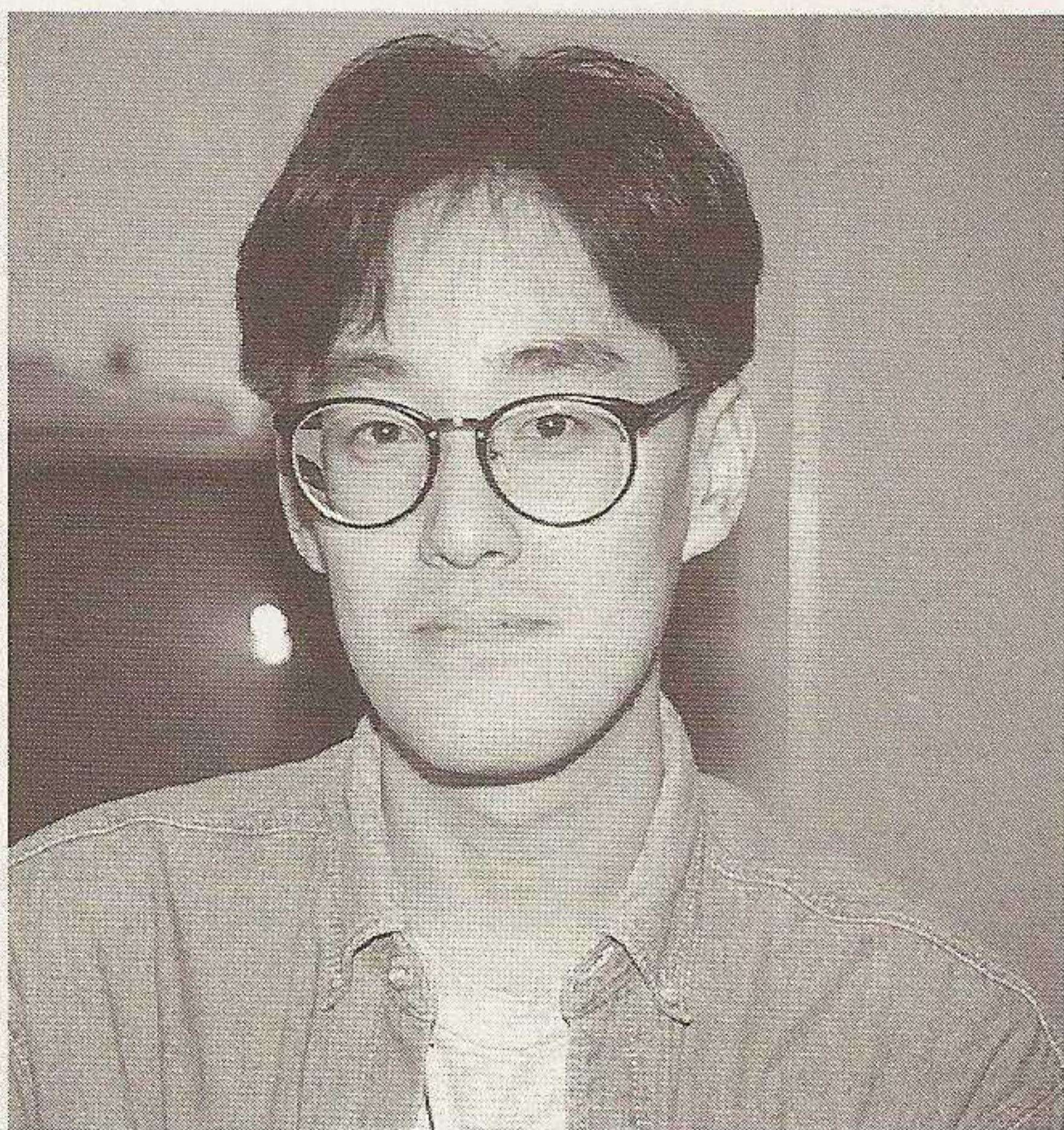


なぜ 「ファンタシースター」 というタイトルに なったのか?

編集部 なぜ「ファンタシースター」というタイトルになったんですか？ファンタジーの星とかそんな感じになったような気がするんですけど……。

森本 結果的にはそんな感じですけど、おおもとは違うんです。メインプログラマーの中さんがノリピーのファンで、当時「渚のファンタジー」って曲が好きだったんです。それでファンタジーをもじって「ファンタシースター」にしようってことになったんです。結果的に、ゲームのイメージと合ったんですね。

編集部 じゃあ「アドバンスド大戦略」のサンプルロムのデバック用の隠しグラフィックとして登場する、森高千里に軍服を着せた絵と似たようなところがありますね。



林田 あれはデザイナーの南くんが森高千里を好きだったから、なにげに入っていたんですよね。知らないで、突然あの絵が出てくるから、何事かと思いますよ。まあとにかく、タイトルを付けるときって難しいんですよ。考えていても、いいタイトルが浮かばないことが多くって、へんなところからヒントがでることってあるんです。きっと映画のタイトルを付けるときや、曲のときなども同じだと思いますよ。



ゲームタイトルにも、さまざまない入れがある。

「ファンタシースター」 の魅力って?

編集部 「ファンタシースター」は、今でも熱狂的なファンがいるし、徳間書店の攻略本の中でも重版を重ねている本のひとつなんですけど、魅力ってどういうところにあると思いますか？

森本 今のRPGは、こうでなくてはならないっていうきまりみたいなものが多いと思うんです。たとえば船に乗ったり、飛行船に乗っても、山を越すけれども山を壊したりはしませんよね。

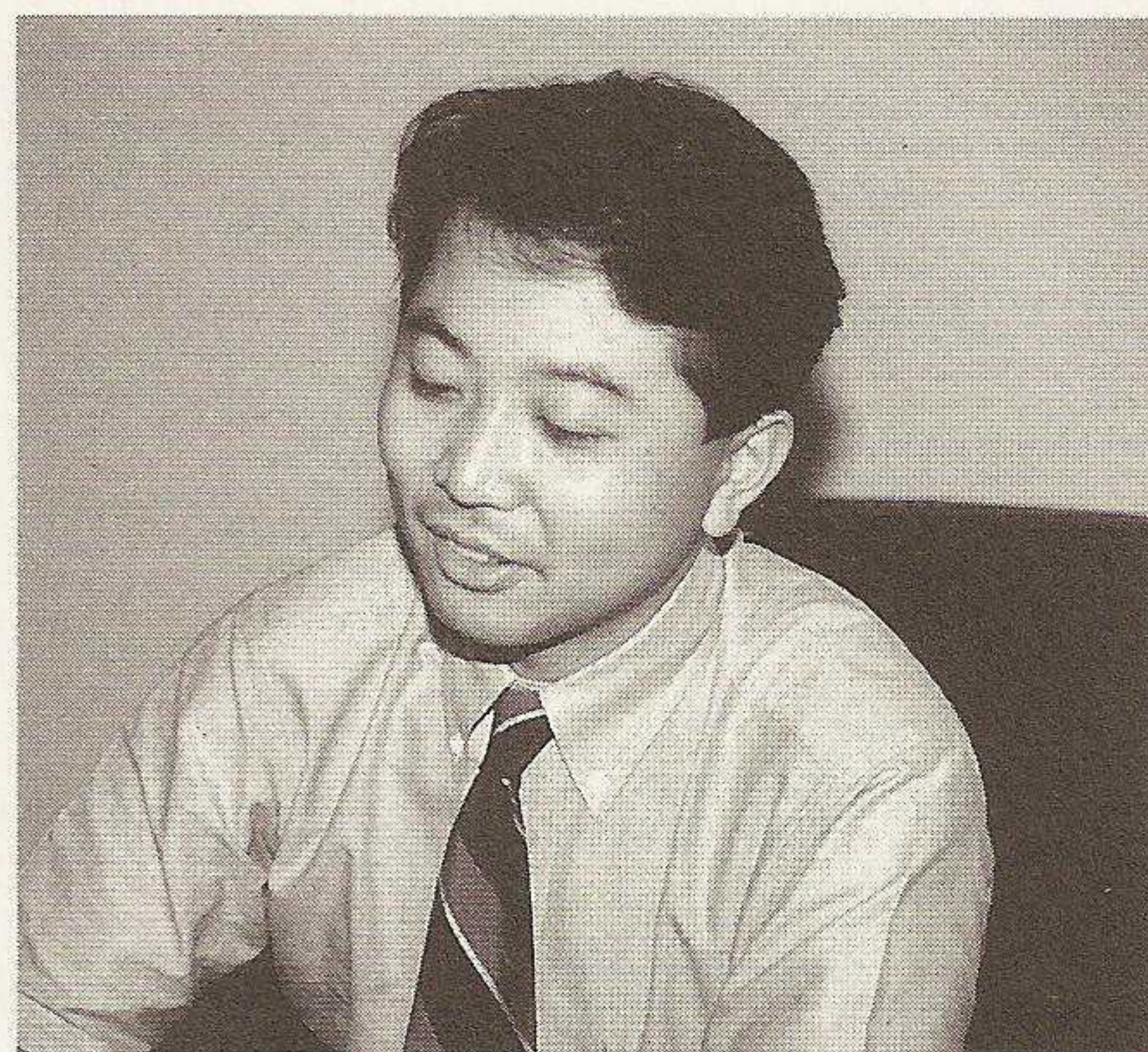
「ファンタシースター」の場合は大胆

にも、“アイスデッカー”っていう乗り物でガシガシと冰山を壊したりするし、宇宙船に乗ってほかの星へ飛んで行ってしまおうという自由な設定があるんです。多くのRPGは世界がひとつでしょ？ それを3つの星にまたがったりする自由奔放なところも魅力のひとつだったと思いますよ。SF・RPGという点も異色ですけど、SFやファンタジーといえ、剣と魔法も登場するわけで、自由な世界、荒唐無稽、それでいてヘンなところがある泥臭さといった点が親しまれているのだと思います。

「ファンタースター」は青木さんの設定が原案

森本 「ファンタースター」を作るきっかけは、マスターシステムの頃、セガでもRPGを作ろうってことに

なって、企画を募集したんです。そのとき青木千恵子さんが温めていたお話があったんです。それが採用され、「ファンタースター」の原案となり、練り込まれていったんです。でも、その企画の時点で、もうすでにメッセージなどが、かなりできていたんですよ。それだけ青木さんは「ファンタースター」に思い入れがあったと思います。



THE PIONEER OF PHANTASY STAR SERIES

PRO
FILE

青木千恵子

昭和39年4月1日生まれ。
横浜出身。

「ファンタースター」のシナリオを担当して、ファンタースターの世界設定を作ったところから、「ファンタースターII 還らざる時の終りに」のゲームデザイナーとなる。

おとなしい性格と優しい顔だちからは

想像できない頑張り屋。

マスターシステムなどの頃、ファンからの質問にこまめに返事を書いていたところから“おてがみチエちゃん”というニックネームがついた。代表作には、「シャーロックホームズ・ロレッタの肖像」「ナスカ88」「大魔界村」「ファンタースター」「ファンタースターII 還らざる時の終りに」などがある。

現在はセガを退社し、主婦稼業に専念しているらしい。

「ファンタースター」 は、最初4つの星で 構成されていた

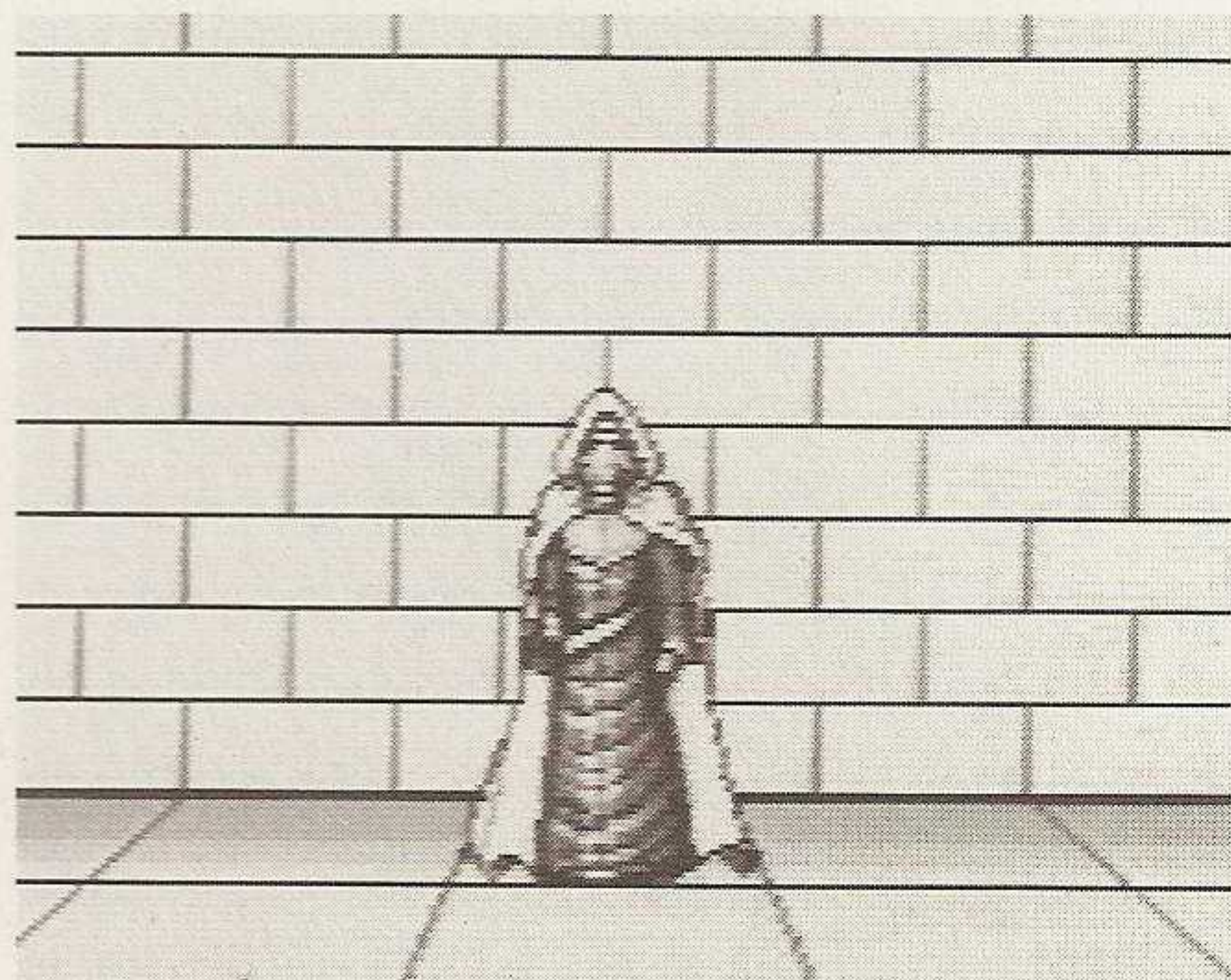
小玉 「ファンタースター」は最初の設定では、星が4つあったんですよ。でも4つの世界を表現するとなると大きくて大変だし、容量の関係もあって3つになったんです。いまではかなりたくさんの容量を使えるけれど、当時は4メガでも大容量だったんですよ。

ルツの魅力はIVまで 引き継がれていく

編集部 キャラの魅力でいうと、ルツの存在もIではインパクトがありましたよね？

吉田 それもあってでは、主人公が最初ルツだったんです。

小玉 わたしがIIの最初のキャラの設定書を作ったとき、ルツを主人公にし

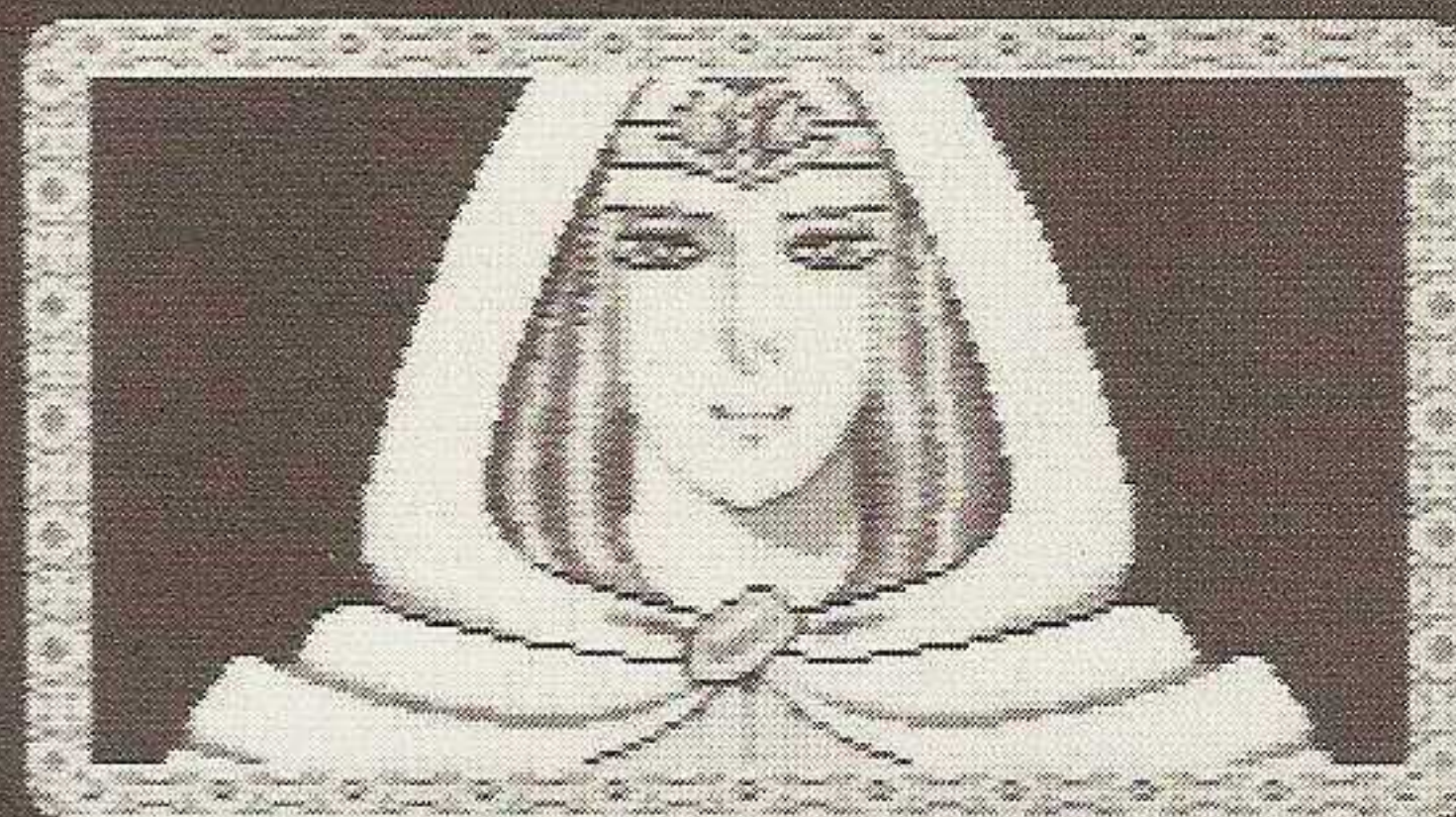


ルツはIでもIIでもひっそりと暮らしていた。

たんです。ちなみにルツが女性ではないかといわれることが多いので、ルツについて話します。ルツはもともと雌雄同体で、アリサの成長に合わせて、男になるか女になるかといった設定だったんです。それが気に入ったんでルツをそのイメージで描いたんです。

吉田 IIの最初の設定を見ると、主人公がルツで、彼がコールドスリープから目覚めるというオープニングがあったんです。で、Iの冒険から千年の間に彼の能力が変わり、戦士タイプになって世界を放浪するんです。そして、タイムスリップして生まれた頃のアリサを助けに行くというエピソードなんかもあったんですよ。で、ルツは最後に、敵を倒して消えていくという話だったんです。この話からもルツが主役だということがわかるでしょ？

小玉 まさかIVまでルツを引っ張るとは、当時はぜんぜん思いもしなかったんで、好き勝手にキャラクターを描いてしまったんです。



ワカリマシタ。
ミンナデ コノ アルゴリズムヨウクイラ
アクノ テカラ マモリマシヨウ。

ルツのキャラには、男性には作れない繊細さがある。

「ファンタシースター」 の3Dダンジョンは 中さんのおかげで 生まれた

柴田 Iの3Dダンジョンは最初もつと速かったんですよ。3Dは中さんがいなかったらできなかったんです。

小玉 3Dに関していうと、頭の中でイメージしたり、コンテに書いても、どうしても細かい部分などが気になって、思っていることをプログラマーの方に伝えられなかったんです。そんなとき、それを知って、中さんがわざわざワイヤーフレームで3Dイメージプログラムを作ってくれたんです。おかげで、それをもとに柴田さんが3Dグラフィックを描くことができたんです。中さんのすごいところは、企画したことや仕様を、プログラムでできないとは頭ごなしにいわないところなんです。ちゃんとこちらの要望や、イメ

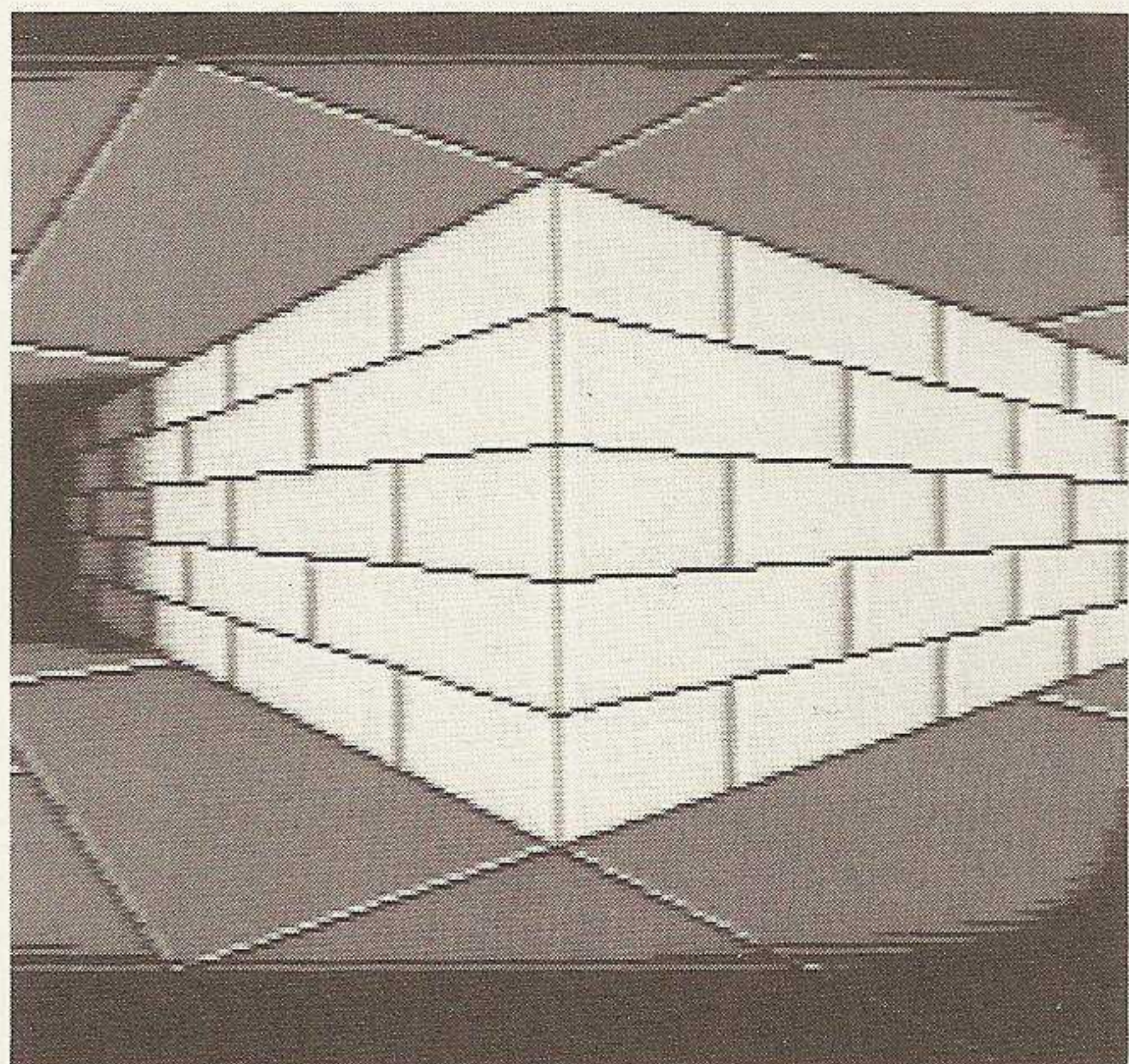
ージを考えてくれて、彼なりに工夫して企画サイドのやりたいことを可能にしてくれるんです。つまり、デザイナーがやる部分まで考えてくれるわけなんです。

林田 だから、最初の頃の「ファンタシースター」の3Dは、シューティングみたいに速くって、目が回りそうだったんです。それを今のスピードに調節したわけで、これも中くんがいなければ不可能だったんです。

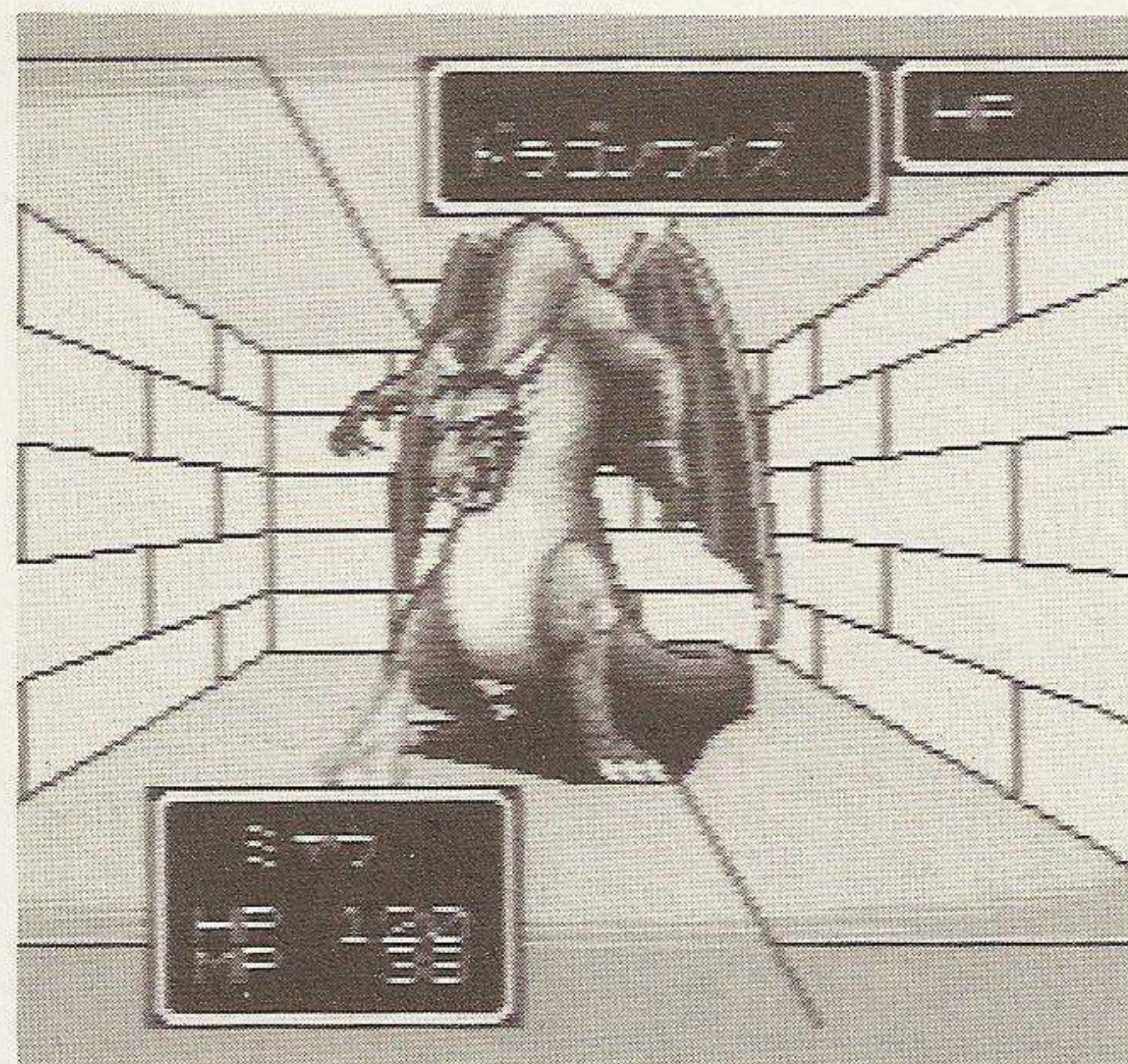
森本 最初は3Dダンジョンが速くって、目が回って酔っぱらったんですよ。

小玉 メガドライブでも、ダンジョンを3Dにしてほしいという要望がたくさん来ています。でも、床を回転させたりとか、納得のいく3Dダンジョンにするには容量が大きすぎてしまうので不可能に近いんです。

林田 それに3Dがゲームの主役ではないわけですからね。



もしこのダンジョンがグリグリ速いスピードで動いたら……。



ダンジョンひとつでも、登場するキャラとの兼ね合いがあってデザインは大変だったのだ。

どこでもセーブできた 「ファンタシースター」 の悲劇

林田 「ファンタシースター」はダンジョン内でセーブできたため、大変なことが起きたんです。ダンジョンの奥底で、モンスターと戦ってボロボロになると、ついデータをセーブしてしまう。でも、セーブした場所から始めると、もうボロボロ状態で再開ということになるから、体力がほとんどゼロで敵と遭遇するわけで、永遠に勝てない。もし、それがゲーム後半まで進んでしまっているときのデータセーブは悲惨。泣く泣く最初からプレイしなくてはならない。

小玉 あの当時は、わたしたち開発もRPGをよく知らなかったんですね。

(笑)

「ファンタシースター」は バッテリーバックアップ プラス復活の呪文の 予定だった

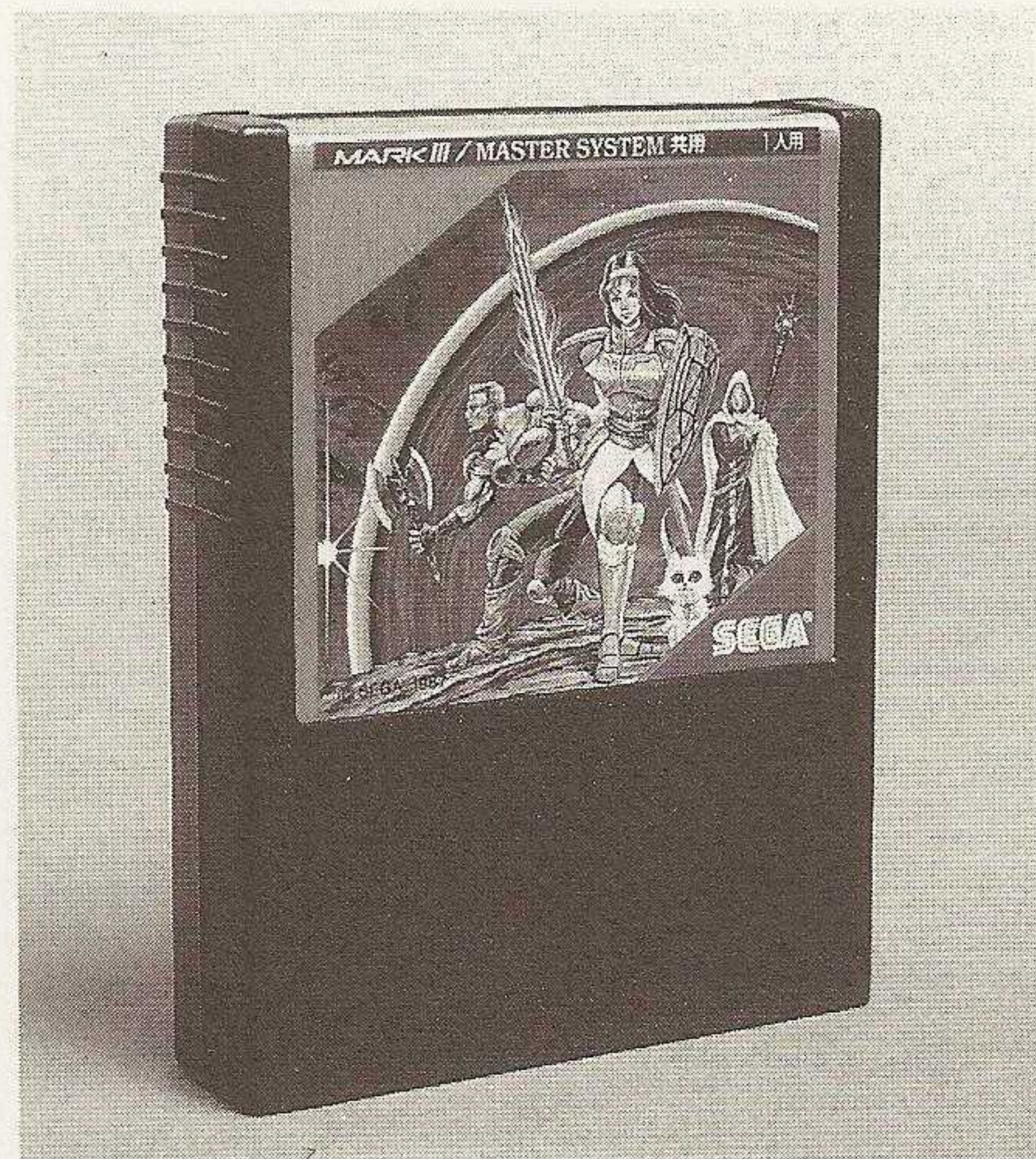
編集部 昔、「ファンタシースター」の発売直前に取材したとき、ゲームデータのセーブがバッテリーバックアップと復活の呪文だったという気がしたんですけど……。

林田 ええ、その予定だったんですけど、容量の関係でカットしたんです。

吉田 今のRPGだと、復活の呪文はほとんど不可能ですね。もしIVでこのシステムを採用したら、1文字メモを間



違えるとデータの再現ができなくなっちゃうわけだし、そのデータがダーッとテレビでいうと2画面続くわけだから、メモどころじゃないですよ。なにしろ「ファンタシースター」当時と比べると、今はパーティーの人数だって多いですし、データの情報量が以前のゲームとは比べ物にならないんですよ。



バッテリーバックアップの場合、電池が切れるとただの箱になってしまう。もし「ファンタシースター」を電池切れの状態でも遊ぶとしたら、ゲームが終わるまでは電源を切れないのだ。電源を落とさなければ、一応バッテリーバックアップにデータのセーブはできるが、電源を切るとデータも消えてしまう。

「ファンタシースター」 のエンディングは どうやって誕生したか？

編集部 Iの強烈な印象はなんといっ
ても、エンディングにあると思うんで
す。最後のダンジョンを敵と戦いなが
ら、ボロボロになって最後のボスを倒
すわけで、やっとゲームが終わったと
思った瞬間に、あのスタッフロールの
3Dダンジョンに落とされる。誰だっ
て、本当の最後のボスがいたのか！
そう思ってドキッとしますよね。あの
エンディングはどんなことで考えたん
ですか？

小玉 あれについては、誰かがいいだ
したって記憶はありますけど、誰かっ
ていわれると……。

林田 最後の一枚絵が出たあとの話で

すよね。たしか、エンディングのスク
ロールはどうか？ っていうこと
になって、ダンジョンがあるから、
この3Dダンジョンを使っちゃおうっ
て話になったんですよ。で、ダンジョ
ンの壁に、スタッフたちの名前が書い
てあるとかっこいいじゃないかって話
になって……。

小玉 なんか、雑談のうちに決まっ
たって感じでしたよね。ただ、落と
すってことはたぶん最終的なことだっ
たと思いますよ。どういうふうにダン
ジョンにユーザーを持って行こうか
で、じゃあ落としてしまおうってこと
になったんですよ。

林田 落ちるプログラムはあったわけ
ですからね。でも、結果的にあのエン
ディングはびっくりさせることができ
たし、心理的な効果としては成功しま

THE PIONEER OF PHANTASY STAR SERIES

PRO
FILE

小玉理恵子

昭和38年5月25日生まれ。
神奈川県横須賀出身。

ファンタシースターI、IIのキャラ
クター設定を担当したところからI、
IIの青木千恵子さんに引き続き、伝統
的になってしまったシリーズの女性
リーダーとして、IVをまとめるために
チームリーダーとなる。

IV進行と成功は彼女の姉ご肌の性格
のおかげとも思える。セガ会報“ス

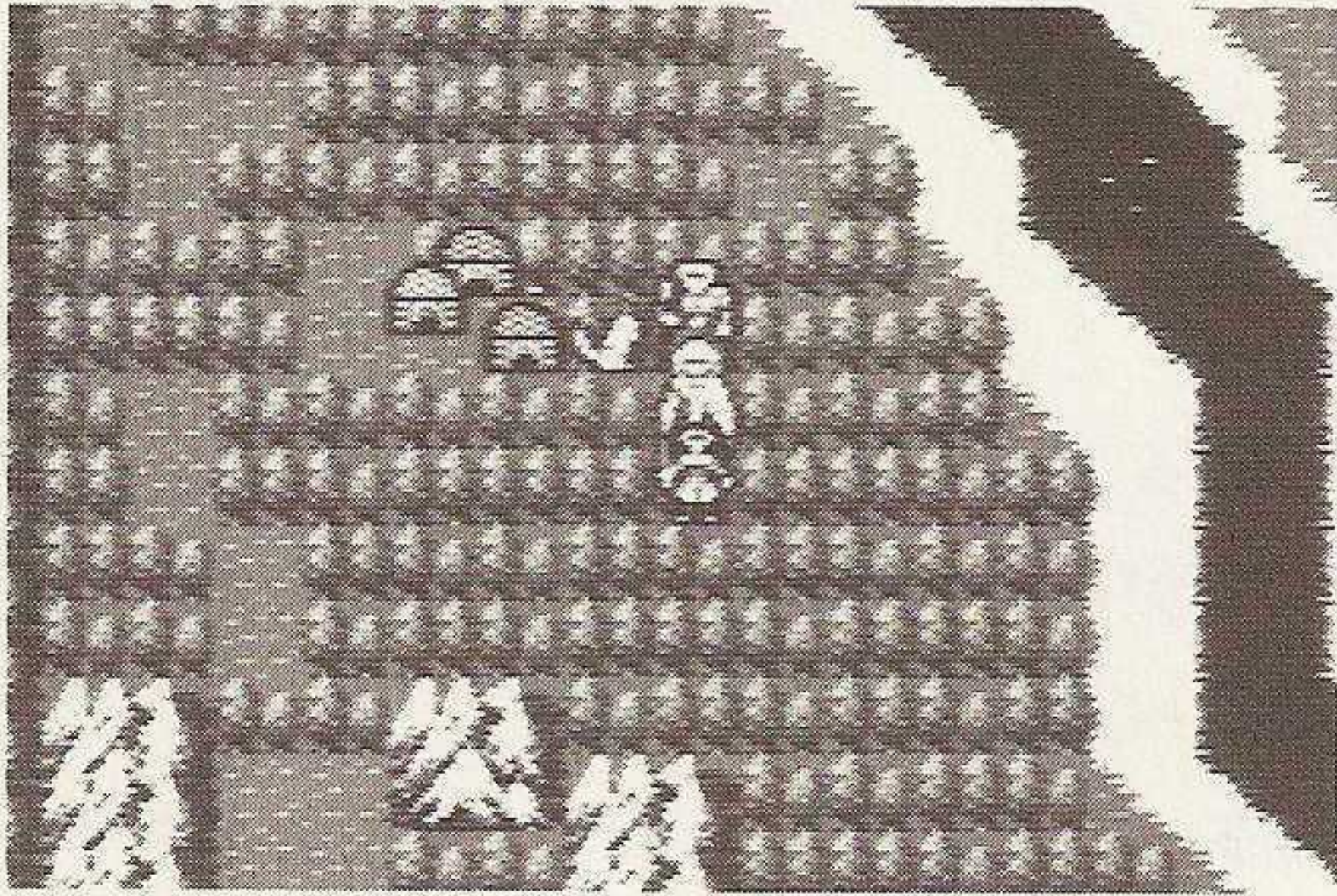
ペック”の編集人であるとともに、
数々のセガのゲームグラフィックを手
がける。代表作は「チャンピオンボク
シング」「アレックスキッドのミラク
ルワールド」「ジリオン」「覇者の封
印」「星をさがして」「ファンタジー
ゾーンII」「ファンタシースター」
「獣王記」「アレックスの天空魔城」
「孔雀王」「シャドーダンサー」「ソ
ニック・ザ・ヘッジホッグ」「ファン
タシースターII」など。

ニックネームは“フェニックスリ
え”

したよね。

編集部 あのエンディングの感激があるからⅡやⅢ、Ⅳを望むんだと思いますよね。

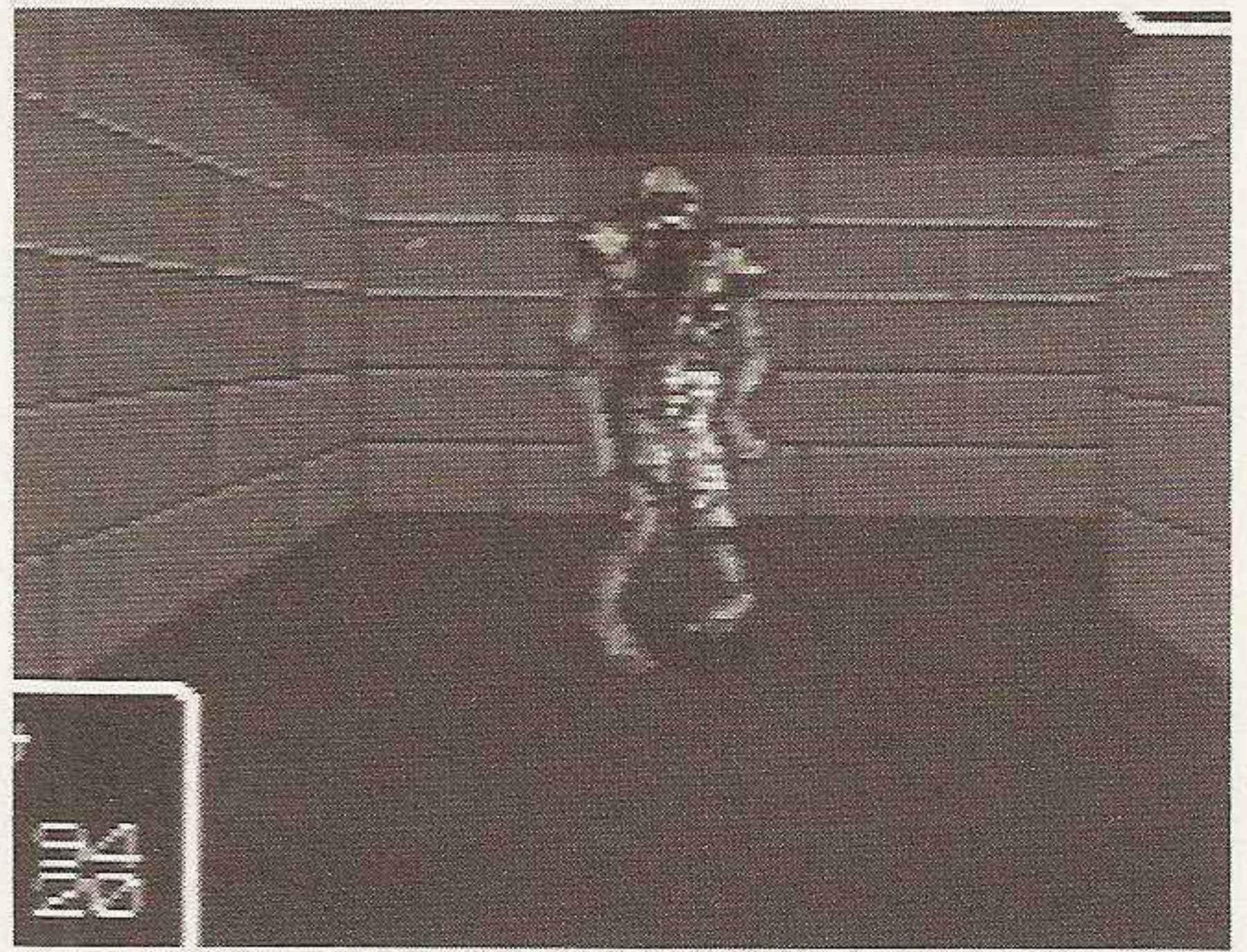
吉田 きっとあの印象は永久に消えないかもしれませんね。



敵キャラの おかしな話

森本 「ファンタシースター」の敵キャラでこんな話があるんです。ボロボロの“ゾンビ”がおかしかったから、最大いくつ画面に出せるか？ ってことになって、8体出せることがわかったんです。それで、8体出してみたんですけど、モンスターがアニメーションするでしょ？ 全員がゲロゲロしちゃうんですよね。あれにはまいってしまった。それと、なによりヘンだったのが“リッチ”。こいつは名前のわりに倒したときにお金を持っていないんです。だから“リッチ”なわりに貧乏なヤツっていついていたんですよ。あとは、キャラクターのことかというと、“ルベノ号”はⅣのチームリーダーをしている小玉さんがメカを描いた最初のグラフィックだったと思いま

すよ。メカを描いたことがなかったので、緊張しているんじゃないかな？ どんな絵が上がってくるのかな？ って期待していたら、意外とのんびりと楽しんで描いていたように記憶しています。当時は人が開発しているところへ見に行ったりとか、開発にそれぞれ弟子と師匠がいたりとか、今みたいにシステム化されてなかったのも、それが一種の開発の雰囲気になっていたみたいです。



かっこいいモンスターがズラズラと登場するならいいけれど、アニメーションで、口を開いてゲロゲロするゾンビがオンパレードするのは、たしかにあまり気持ちのいいものじゃないね。

師匠と弟子システムが セガっぽさを 作っていた？

編集部 師匠と弟子というと？

小玉 当時は、グラフィックなどそれぞれに師匠がいたんです。で、わたしは師匠にグラフィックを教わったんです。宣伝部に今いる川崎さんが師匠だったんですよ。

編集部 え？

小玉 そうなんです、川崎さんは昔のゲームで「フリッキー」などのキャラクターを描いていた大変えらい人だったんです。で、それぞれ受け継いだノウハウを持っていたんです。

吉田 今では、ファミコンをやっていた人とか、メガドライブをやっていた人とか、いろんな人が入社してきているので、徒弟制度的じゃなくなって、昔のセガっぽさがなくなっているといえそうなのかもしれませんよね。

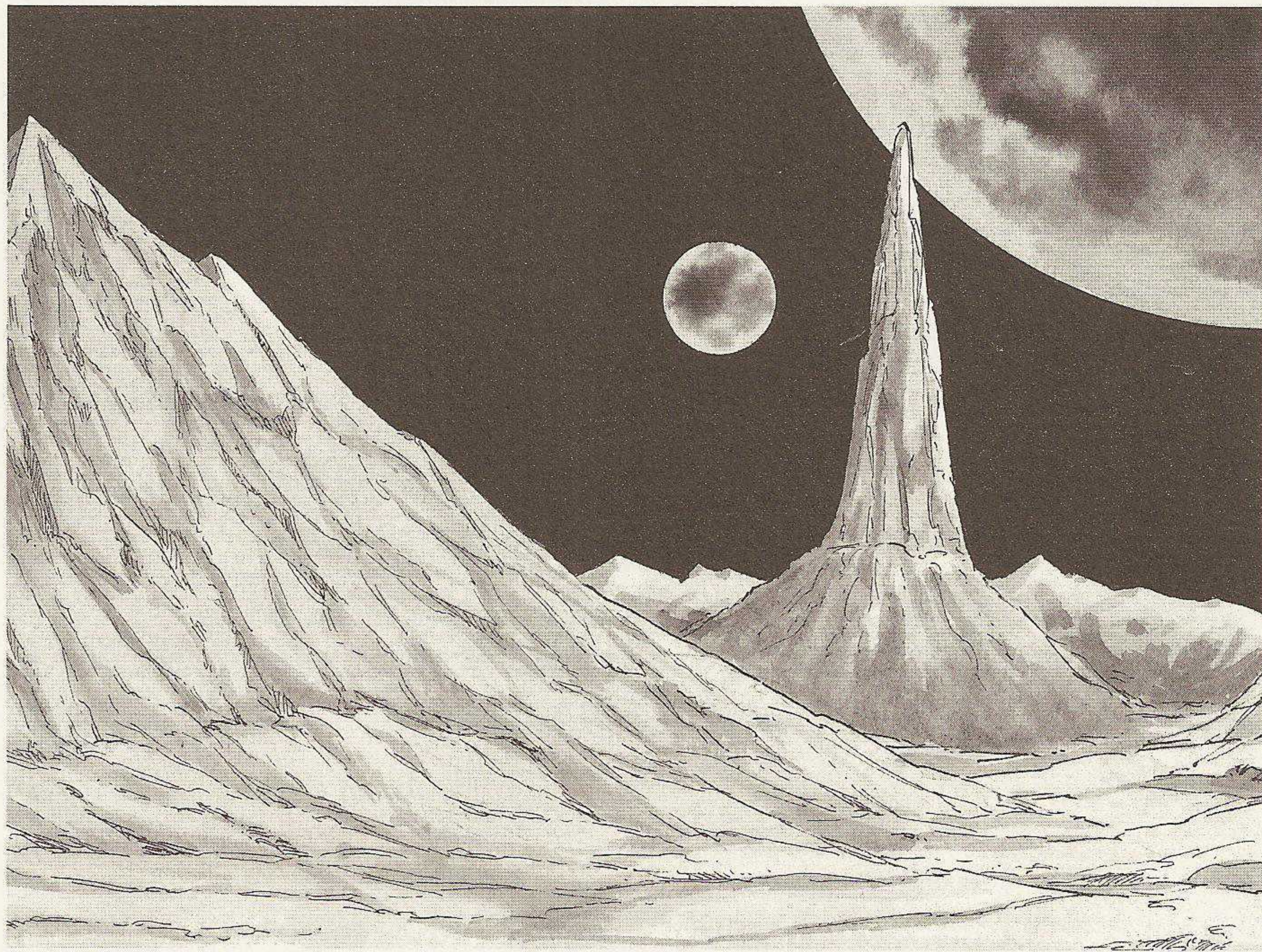
森本 弟子と師匠っていう、人間臭さが、セガらしさだったのかもしれないですね。

ボスより強い 奴がいた!

編集部 このゲーム、最後の星や最後のダンジョンに、とんでもなく強い敵がいましたよね？ ボスのダークファルスよりも強かったんじゃないかなあ？

林田 “マンモス”と“ゴーレム”ですね。とくに“マンモス”が集団で出現すると、ドキッとしますからねえ。たしかこいつはなかなか逃がしてくれなかったんですよね。

森本 わたしがパラメータやっていたんですけど、逃げ率っていう要素がモンスターのパラメータにあったんです。ゲーム前半のモンスターの場合、



逃げることができるんですけど、後半になるとなかなか逃げられないんですよ。(笑)

林田 モンスターも、へんな場所に登場しますしね。最後のエアキャスルの家の中とか……。そういえばモンスターの設定の中で“キングセイバー”はラシーク直属の騎士団なのに、テレパスを使って話をすると、情報を教えてくれるヤツがいたりして、けっこう人間臭い面を持っていたりするし、モンスターについても異色だったと思いますよ。

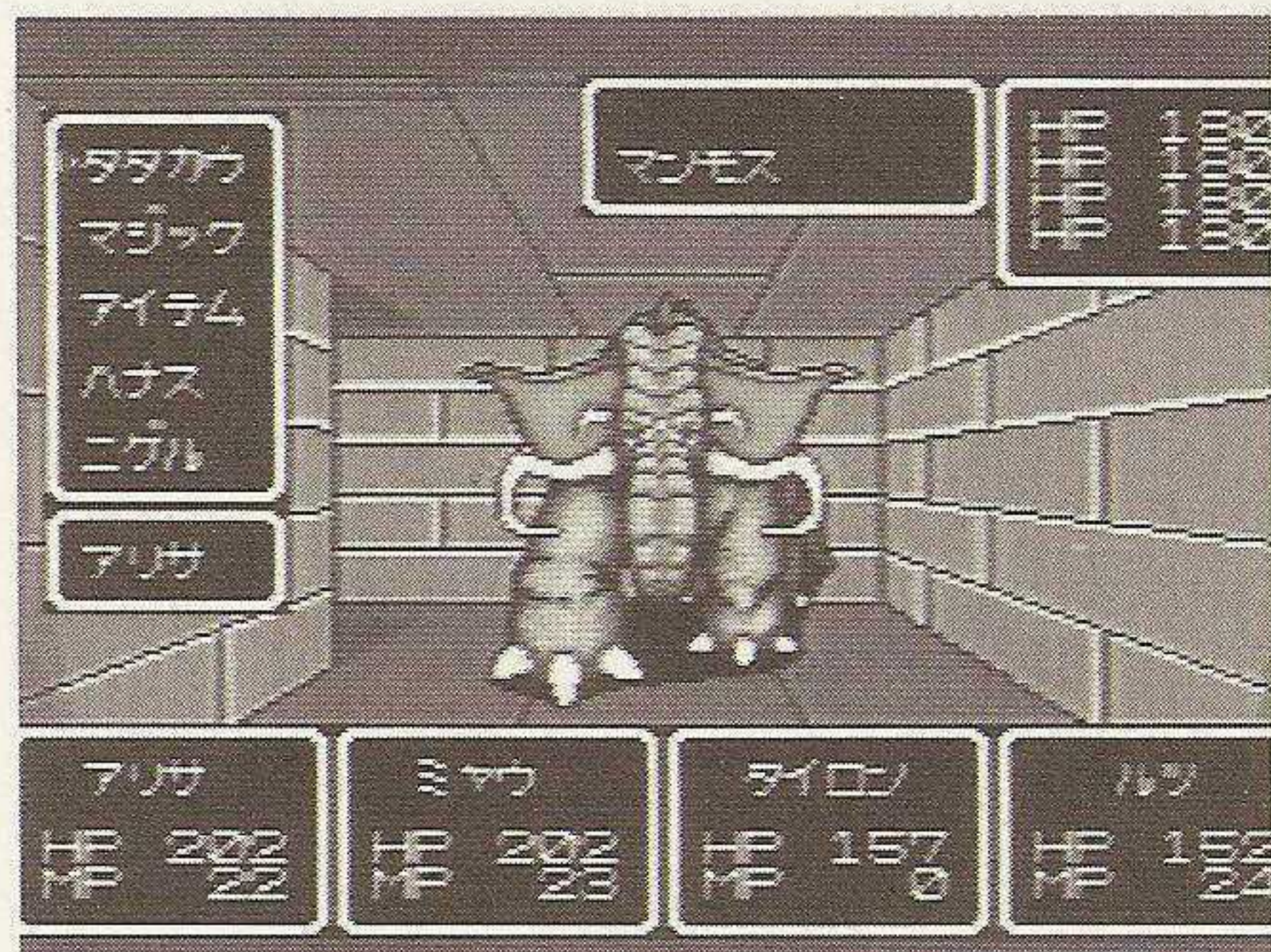
森本 モンスターじゃないけど、嘘つきと正直者のデゾリス人のいる村もあったし。

林田 イベントもモンスターも、楽しんで設定していたと思いますよ。あっ、そういえばこのゲームで意外とつらいのは、お金がなかなかたまりにくいこと。なにしろ必要なアイテムの中には、びっくりする値段のアイテムもありますからね。

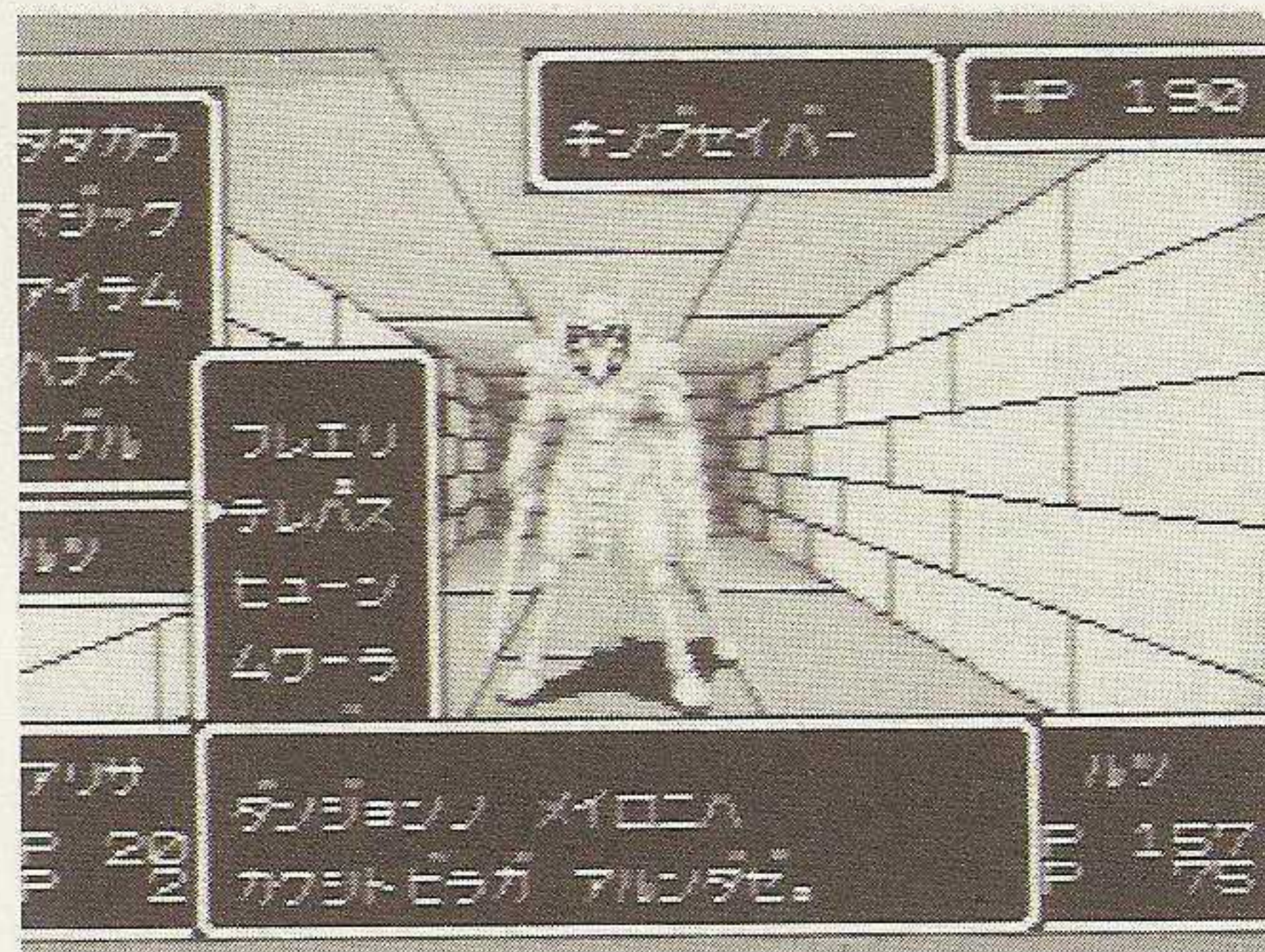
「ファンタシースター」 を作った当時の 開発環境は?

編集部 このゲームのバランスの良さは、開発の環境やスタッフの相性によるところが大きいのではないですか？ スタッフの相性が悪いとどんな優秀な人を揃えても空中分解することがありますから。

林田 このゲームが成功したのは、みんなに自由にゲームを作らせ、スタッフのやりたいことを規制しなかったところにあると思うんですよ。ボクはファミコンでは絶対にできないことをやりたかったから3Dダンジョンを表現したかったわけで、シナリオだって今考えるとおかしなところがたくさんあるかもしれないけれど、スタッフたちのやりたいことを引き出すことができて、楽しみながら作ればいいものができると思ったんです。楽しければ、つらくたって頑張れますからね。



デゾリス星のダンジョンで、4匹のマンモスに出遭って戦うと場合によってはポロポロになる。



敵によってはテレパスというテクニックを使って、戦闘中に情報を聞き出すこともできる。

そんな相乗効果が、結果的にいいゲームになったのだと思っていますよ。ただ、ゲームは出来上がるまで、最後まで、わからないところがあるんです。最後の最後まで妥協できないんですよ。RPGはとくに開発時間が長くかかるわけで、みんな開発の後半になると、ヘロヘロになってくるでしょ？この最後に気をゆるすと、ゆるしただけのゲームになってしまうんです。そういった意味でも最後の調整を含めて、ギリギリまでスタッフたちがどう粘れるかが良いゲームになるかの分かれ目でもあるんです。納期が迫ってくるし、いちばん最後はボロボロに疲れていることが多いですからね。あとは、デザイナーがイメージしているものと、ゲームとして出来上がるものとのズレを、どう調節していくかというのも大きなポイントになるんですね。

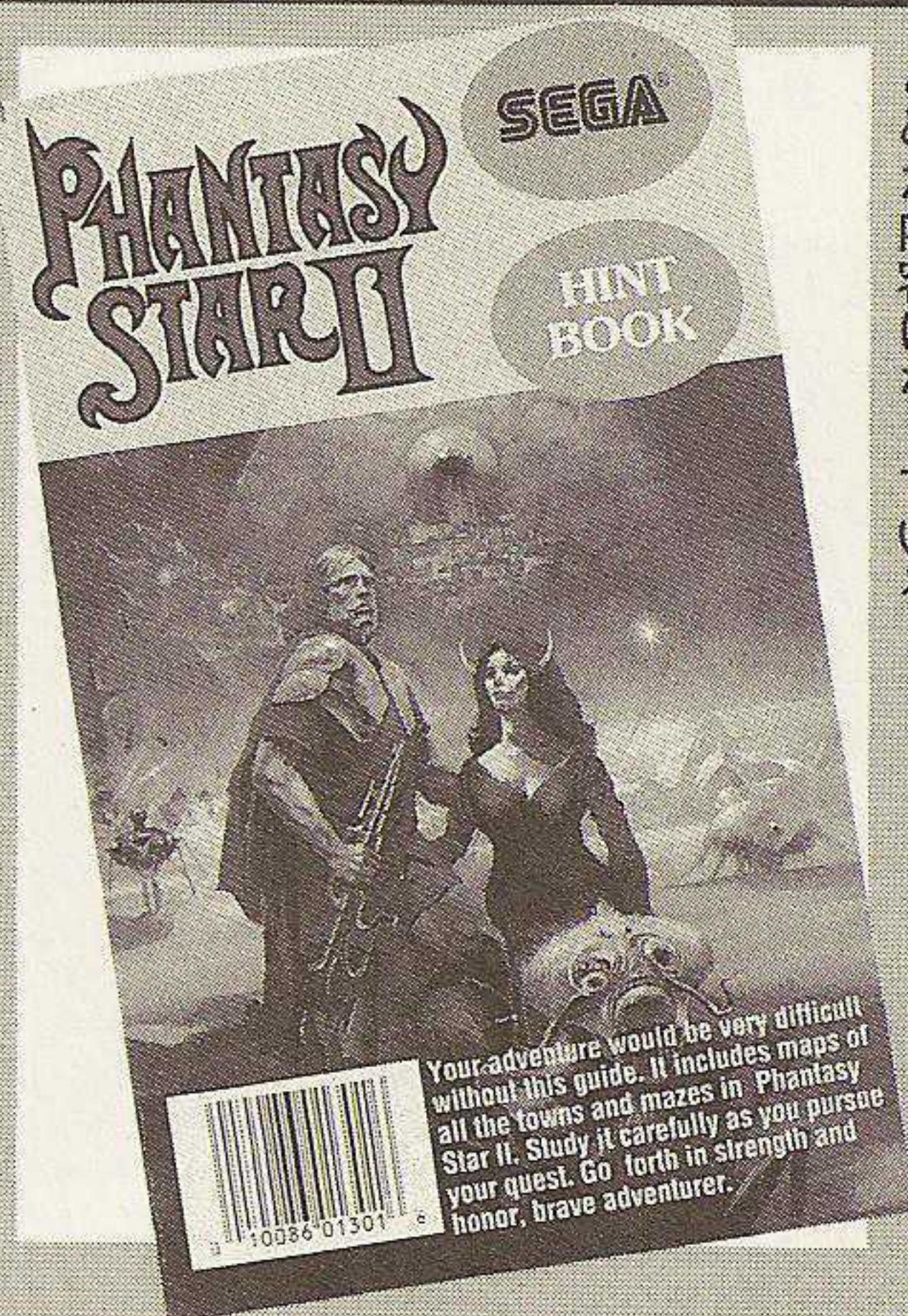
ファンタシースター I、IIのシナリオを 担当した 青木千恵子さんとは？

編集部 青木さんのことについて聞きたいんですけど、彼女はどのような人だったんですか？

森本 とてもおとなしいもの静かな人でしたけど、芯の強い女性でした。開発をされていて、せっぱつまってきたも、マイペースで仕事をしていました。「ファンタシースター」のシナリオに関しては、思い入れを持っていた人だと思いますよ。そうそう、開発をされていて会社に泊まることはほとんどなかったんですけど、一度ゲームのチェックを夜遅くまでしていて、会議室の椅子をダーッとベッドにしてふた

海外での、「ファンタシースター」はどうだったのか？

日本と外国では、ゲームファンのゲームの好みはまったく違う。日本で流行ったから、それがアメリカやヨーロッパで受けているという考えは、大間違いなのだ。なにしろ、あれほどヒットしたドラクエも、海外ではパッとしなかったのだ。ファンタシースターはどうだったのだろうか？ 実は、けっこう海外で受け入れられて、ガイドブックを付録に付けたほどだったのだ。



これが海外版の「ファンタシースターII」に一緒に付けられた攻略本だ。パッケージも、国内とはまったく違う。内容は徳間書店で発行した、攻略本を一冊にまとめた内容になっている。

りで泊まったことがあるんです。なんか修学旅行みたいでしたよ。それと、ゲームに関するの質問が開発に回ってくるんです。その質問の返事を、よく青木さんが書いていたので“おてがみチエちゃん”ってニックネームになったんです。

「ファンタシースター」 に登場する ナゾの3人娘は?

編集部 Iのゲームの中に“おてがみチエちゃん”“ゲーマーミキちゃん”“チョウコおねえさん”って人が登場しますよね？ チエちゃんはわかるんですけど、残りのふたりはどんな人なんでしょうか？

森本 「ファンタシースター」のメッセージの中に登場する“ゲーマーミキちゃん”は私のことで、よくゲームのチェックをしていたからこのニックネームが付いたんです。セガの会報「スペック」の中に「働く開発さ

ん」って漫画があるんですけど、そこでも、ゲーマーミキで開発のインタビューをしたりしているんです。だから、けっこうファンからのハガキが来たりするんですよ。みんな絵がうまいのでびっくりさせられます。“チョウコおねえさん”っていう名前は、ジョイジョイテレホンというセガの質問電話の窓口があるんです。その初代のおねえさんのことなんです。問い合わせの子供たちにとっても人気のあったおねえさんで、たくさんのファンレターが来ていたんですよ。そういえば、「ファンタシースター」の中で、どうしてわたしだけ牢屋の中なんてヘンな場所にいたのかしら。あっ、それとキャラクターでいうと、今のセガファンで“アソビン教授”と“ゲームズ博士”っていう名前を知っている人いるのかしら？ マニュアルの最後に登場していたキャラクターで、ゲームのヒントなどを紹介していたキャラクターなんですけど……。



森本さんからお借りした、ファンからのおたより。おてがみチエちゃんこと青木さんは、こういったファンを大切にしていたのだ。

「ファンタースター」 は、サウンドのBo氏 なしでは語れない

森本 「ファンタースター」のサウンドってマスターシステムの頃なんで、音作りが大変だったんです。で、そんな意味でも、このゲームはサウンドなしでは語れないところがあると思うんです。Bo氏に何曲かつくってもらうんですけど、イメージが合わなくて作り直しができることがあったんです。で、Bo氏も作っていてノッてきて、できた！ って持ってきて、みんなでそれを聞いて、前のほうがよかったなあなんていうと、シクシクしてい

たこともありましたよ（笑）。でも、それだけBo氏も、開発スタッフも、このゲームには思いがあったんですね。当時は企画も開発もサウンドも一緒の部屋でやっていて、そこでBo氏はほとんどのゲームサウンドを作っていたんです。だから大変だったと思います。そういえば、セガのサウンドスタッフで構成されているSSTバンドの旗揚げも、「ファンタースター」の発売前後だったと思います。池袋東口のパルコの前でやったんですけど、人が来るのかなあ、と心配していたんですけど、大入りだったんです。初めてのライブだったんで、出だしが合わなくて、何回も失敗していたけど、

デゾリアンとモタビアンとは？

モタビアン

「ファンタースター」I、IIに登場するモタビア星の原住民族。IVの世界では、独自の集落を持って生活をしていて、パルマ人との共存生活はしていない。

また、集落はいくつか点在するものの、統一した政治組織というものはなく、集落内にまとめ役程度の役割をするリーダー的な存在の者が何人かいるという構成で、個人個人が独立した社会を形成している。同族に対する仲間意識は強い。

Iでは、ノーフ、マニア、イビル

という階級によって分けられていたが、IVでは、貧富などの経済的階級の差はなく、「何を職業としているか？」という点で区別するように設定している。



ゲームのサウンドチームがバンドになるのは珍しかったんで、パルコのまわりを人がダーッと埋め尽くして大成功でしたよ。

林田 そのとき、開発でゲームの達人だった西川くんが、ファンとゲーム大会をやったんです。彼は覆面をしてファンのチャレンジを受けたんですけど、そのとき負けて、覆面を取られてしまったんじゃないかなあ。

森本 ライブっていうと、当時S S Tバンドはシーケンサーっていう機械を使っていたんです。プログラムした音楽を流す機械なんです。最初の頃のライブでは、シーケンサーを使っていたために、ステージでメンバーがするこ

とがなくて、ボーッと立っているなんて絵がよく見られましたよ（笑）。そんな意味でも、池袋の路上ライブは画期的でしたね。

林田 曲のことでいうと、ゲームの曲はカッコよくても、難しくても、どちらにしても口ずさむことができる曲じゃなくてはいけないんですよ。それでいて、グラフィックや企画といった開発の意向に合わせなくてはならないから、大変な作業なんですよ。それと曲が長いと、ゲームの中での繰り返しが難しいとか、プログラムの容量を食ってしまうとかあって……けっこう曲作りって大変なんですよ。

ファンタースターのシリーズに登場するモタビア星のモタビアンと、デゾリス星のデゾリアン。このふたつの種族について説明しよう

デゾリアン

ファンタースターI、IIに登場する、デゾリス星の原住民族。パルマ人に比べて皆長身で、体型はすべてやせ型。全く体毛がないのも特徴。平均寿命は140歳～160歳と長命で、性質は基本的に温和で、保守的などころがある。IVでは、2000年以上も前から存在していたイクリプストーチ信仰という宗教を基盤に、社会を作り上げている。この宗教は、アルゴル創生などの、アルゴル古代神話を持つ最古の信仰といわれている。



「ファンタシースター」 を、今でも売っている お店がある

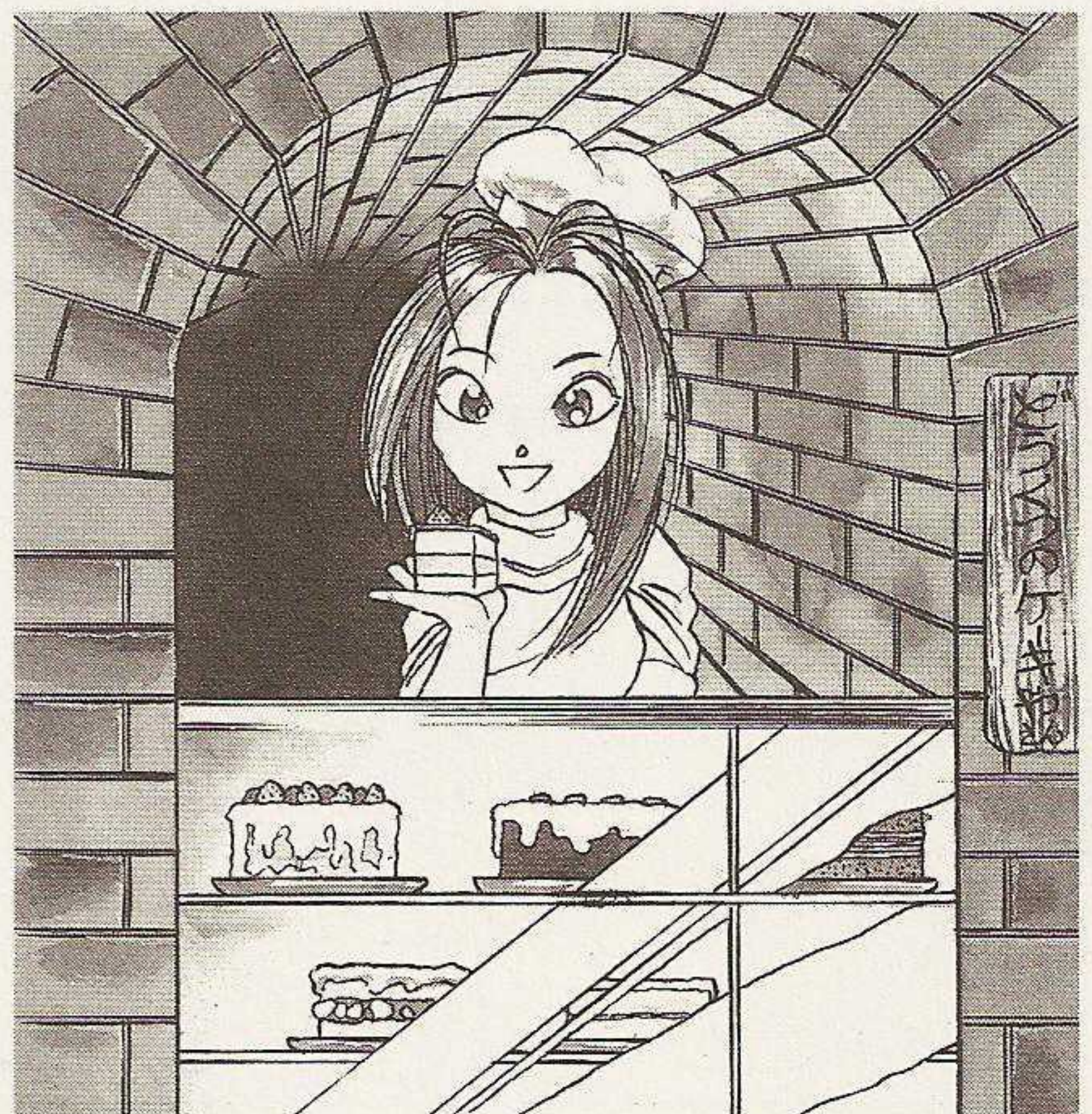
森本 「ファンタシースター」がほしい、メガドラ版に移植してほしいというファンやユーザーの声はよく聞きます。でも、実はこまめにおもちゃ屋さんを探すと、偶然見つかることがあるんです。パソコン通信なんかで、「○○ってところのおもちゃ屋で見つけたよ」なんてボードに書かれていることがあって、へーと思っていると、次の日にはもうないということなんです。穴場としては、地方のおもちゃ屋さんとか……。あるところにはあるみたいですが、あるとわかったらすぐ買わないと手に入らないみたいですね。でも「ファンタシースターⅣ」の発売キャンペーンで、プレゼントとしてメガドラ対応の「ファンタシースター」が当たりますよ。ぜひ応募してください。

ダンジョンの中の ケーキ屋さんは 誰が考えたのか

編集部 このゲームのおかしなイベントのひとつに、ケーキ屋さんがありますよね？

林田 あれは今でもよくいわれるんです。当時の開発スタッフだった中くんがアメリカで「ソニック2」を作り終えて帰国したときにも、「ダンジョンの中にケーキ屋なんて作っちゃっ

て」って、いわれましたよ。やっぱりあのイベントは誰が考えてもおかしかったんですね。で、誰があれを企画したのかっていうと……。忘れてしまったんですけど、たしか女の子だったと思いますよ。あのイベントは、モタビアの総督に会いに行くとき、総督はえらい人だから、何かおみやげを持って行かないと会えないことにしようって話にしたんです。それで、何にしようかっていうことになったら、女の子がケーキがいいっていうのでケーキになったんです。で、そのケーキ屋をどこに置こうかってことになって、簡単に買える場所じゃつまらないから、ダンジョンの中にしようって感じでできたんだと思いますよ。たぶんいただいた女の子は森本さんか青木さんじゃないかと思うけど、本人たちも自分がいただいたことを忘れちゃってんでしょうね。「ファンタシースター」の開発スタッフに女性が多かったっていう象徴的なイベントだと思いますよ。



「ファンタシースター」

よけいな心配

「ファンタシースター」はゲームが終わったあと、疑問が残ったり不安になることがあった。なかでもこのふたつは、ちょっと心配だった。

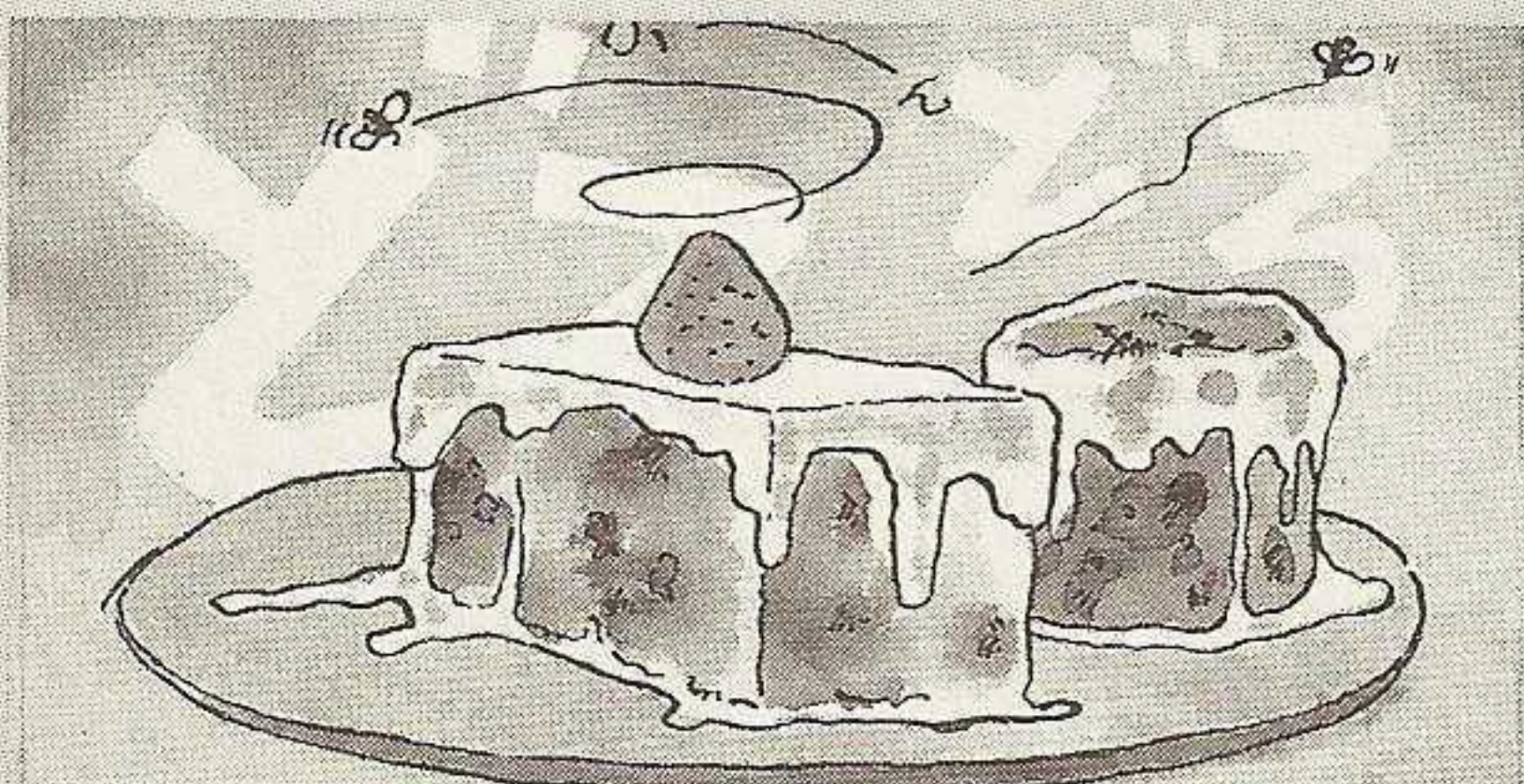
その1 レベルアップの恐怖

アリサが冒険でレベルアップを繰り返し、強くなっていくにつれ、常づね不安に思っていたことがある。

強い彼女って筋肉モリモリのとんでもないキャラクターになっているのではないだろうか？ 最初はスライムにさえこずっていたのに、どんどん強くなり、いとも簡単にモンスターを倒してしまう彼女の姿を夢にまで見た。

その夢は、モンスターと戦うと、モンスターが血だらけで跡形もなくコナゴナになってしまう夢だ。RPGをした後はこの手の夢を見て、ひえ〜と思うことがよくある。こんなことを考えるのはボクだけだろうか？

やっぱり女の子はおしとやかでおとなしいほうが安心する？



その2 ケーキが腐るぞ!!

モタビアの総督はケーキが好きということで、ダンジョンの中にあるケーキ屋さんへケーキを買いに行くのだが、このケーキを総督のところへ持って行く間にもモンスターは登場する。

そうなればもちろん戦闘に突入することになる。でもその後、ひょっとして総督に渡したケーキは見る影もない形に変形していたのではないだろうか？ 冒険の途中で腐ってしまったのか？ そんな心配をしてしまった。

総督は喜んでケーキを受けとったのだが、箱の中を見てびっくりしなかったのか？ 下痢をしなかったのか？

ちょっと心配だった……。



♪ 「ファンタシースター」

開発当時のことを語るB0氏

♪ コンシューマのゲームサウンドをたったふたりで作っていた、当時の状況を熱く語ってくれた

B0氏 今ではサウンドスタッフも20名近くになり、僕自身はプロデューサーに専念しているけど、当時はコンシューマのゲームサウンドをすべて僕を含めてたったふたりで作っていたんですよ。サウンドと一言でいっても、効果音とかひとつのゲームでサウンド数を100近く作らなくてはならないんです。多いときは、同時進行で16タイトル近いゲームのサウンドを作っていたんです。それぞれ、みんなゲームイメージが違うし、手を抜けないし、会社にいるときだ

け作曲をされていては追いつかない。そこで、朝起きて浮かんだ曲が電車に乗って会社に着くまで覚えていたら、印象に残るサウンドということで採用するとか、一日中すべて作曲の日々という感じでしたよ。とにかく時間の使い方を考えないと追いつかなくて、時間を区切ってそれぞれのゲームの曲を作るとか、そんな感じでやっていました。「ファンタシースター」は、マスターシステム当時のものだったので、サウンド的にも、容量的にも制限があって大変



1フロアがすべてサウンドルームになっている、今のサウンド制作室。



サウンドの制作は、プログラムからサウンドツールまでを含めて開発している。

でしたけど、楽しかったですよ。あのゲームのサウンドはそんなこんなで、音楽理論といったもので考えると、想像できないサウンド作りなんです。今でも印象深く頭の中に残っている仕事でしたね。それと、当時はゲームデザインやプログラム、サウンドがみんなひとつの部屋で共存していたんですよ。それで、ゲームのデザインなどの進行をのぞきながら作ったりしていると、デザインの人もサウンドの進行をのぞきに來たりとか、今とは違った雰囲気で作っていたというのも印象的でしたね。それと、ユーザーやファンの子に関していうと、彼らは結構ゲームやサウンドに関して目や耳が肥えているんですね。だから彼らが送ってくる手紙には激励や

ゲームサウンドの感想などがあって、けっこう音作りの励みになりましたよ。当時はサウンドテストなんてゲームに入ってなかったものだから、ゲームから拾って、きれいにテープに入れて送ってきたファンには驚きました。なにしろ効果音とか細かいものもすべて入っていたんでびっくりしました。そういえば、今回のファンタースターⅣには、ⅠやⅡのサウンドがリメイクされて入っているんですよ。それとセガ初の試みとして、ファンタースターシリーズの限定版サウンドCDを通信販売しますので、興味があったら申し込んでくださいね。

(B○氏は、当時のことをこんな感じで楽しそうに答えてくれた。)

スペックって知ってる？

スペックは、セガの開発者たちの手によって編集された、セガのファンクラブのための雑誌だ。

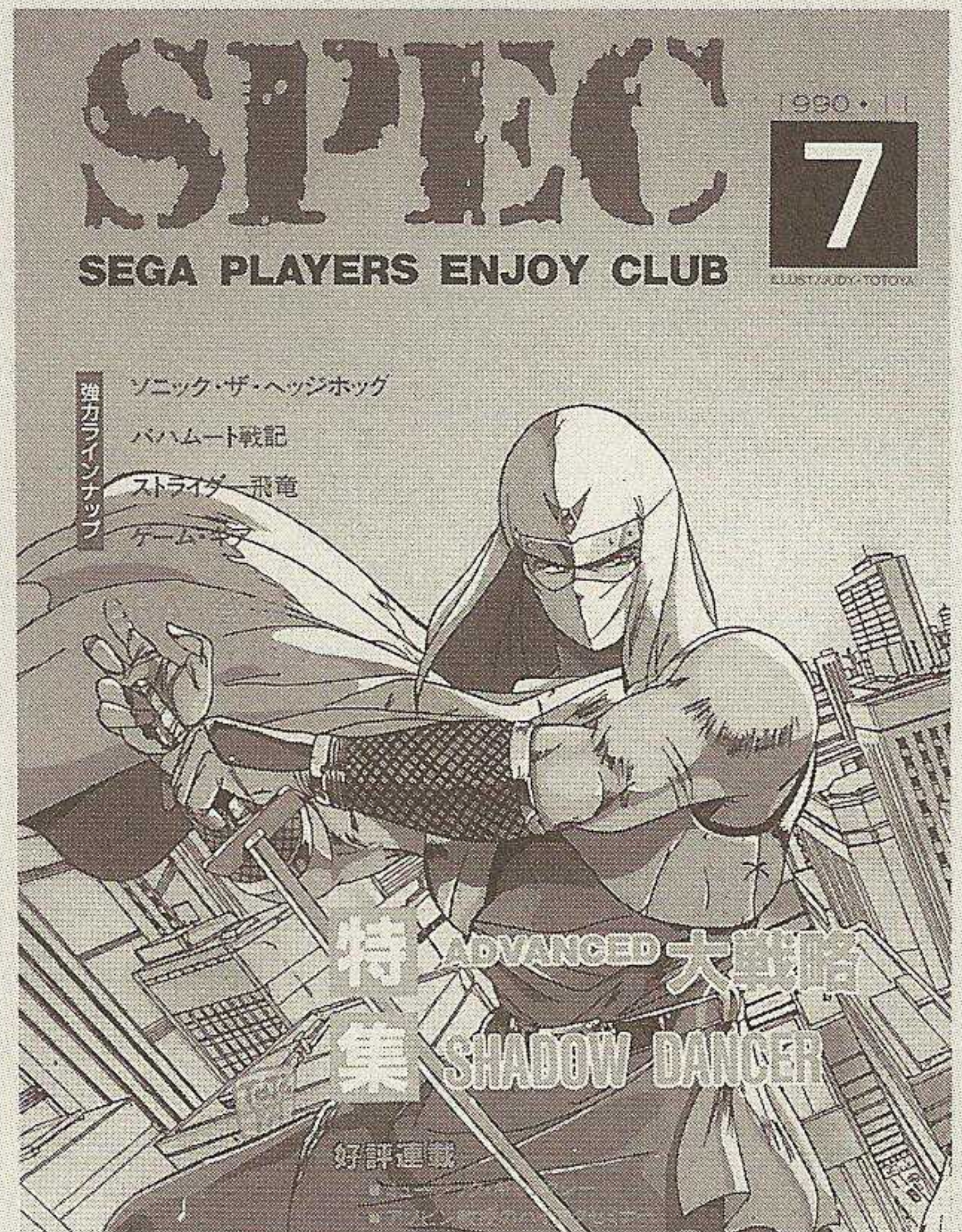
セガにはファンのために、開発の人たちの手によって作られている本がある。それが“スペック”だ。最初はたった8ページの薄い小冊子だったのが、号を追うごとに厚くなり、7号ではついに106ページのボリュームになってしまった。

現在は8号が最新で、表紙がソニックと、そのときどきの人気ゲームが表紙になるなど、時代を反映しているのも興味深い。

「コンパイル」というゲーム会社がファンクラブを作っているのを知った青木さんが、その本をソソッと持って来て、「うちでもこんな本作りた〜い」といったのが始まりだった。

内容は、セガのゲーム最新情報や、読者やセガファンからのおたより、そして、セガ開発スタッフの漫画、小説など、各号ごとに変化に富んだ内容になっている。

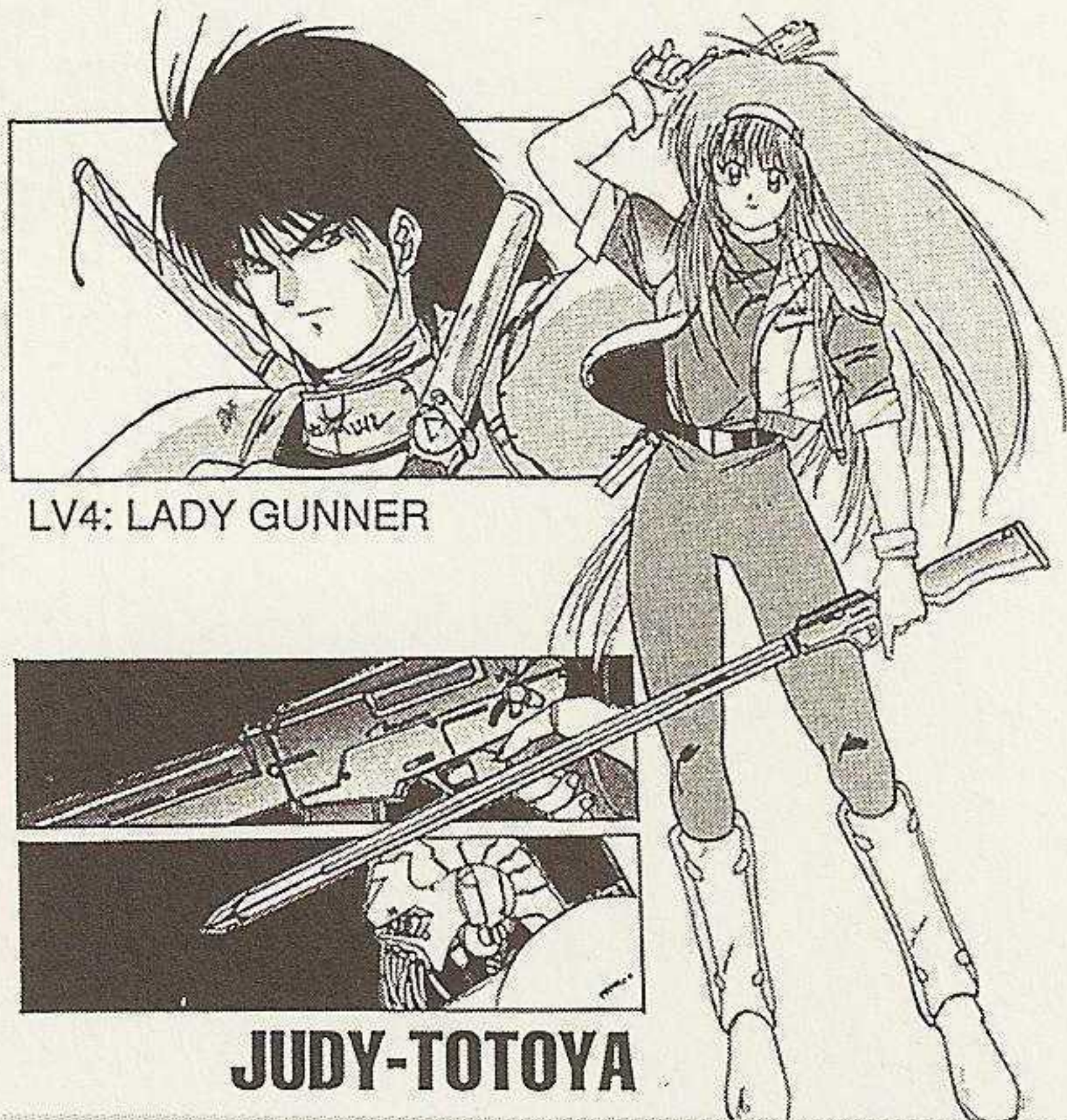
ちなみに「スペック」という名前は、仕様書の“SPEC”という意味合いから来ている。それを“SEGA PLAYERS ENJOY CLUB”ともじったわけで、セガのファンの



ための会報としてみんな「スペック」と呼んでいる。

PHANTASY STAR

OUTSIDE SAGA



LV4: LADY GUNNER

JUDY-TOTOYA

この本は、ほかの会報のように写植を使った本と違い、文字はワープロを張り込んでいるのではないかと思います。非常に手作りの部分がある。それが、いかにも開発スタッフたちが、楽しんで作っている感じがうかがわれていい。

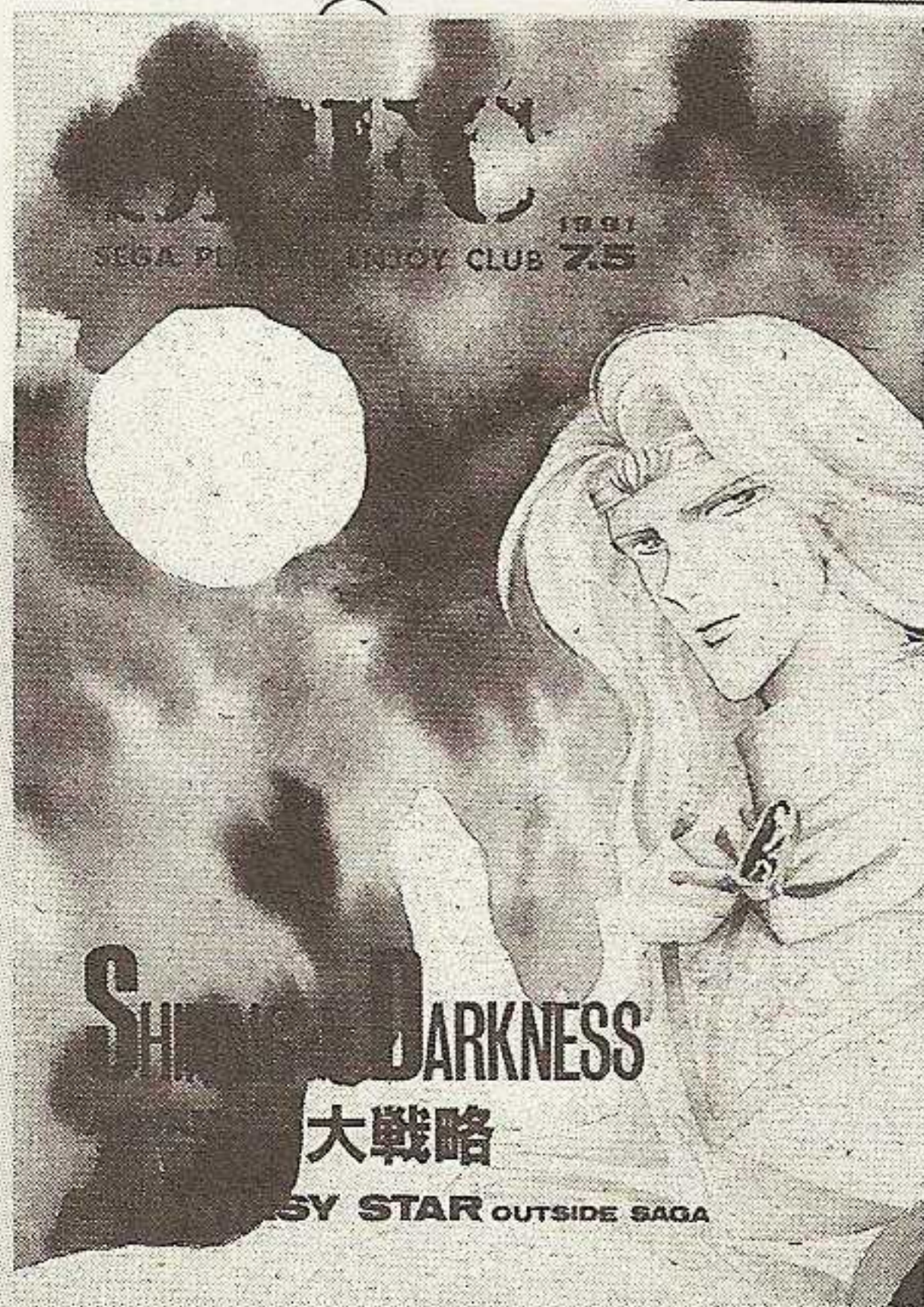
よ……あざりして良いですね。サ……みんな、これからもイラスト送ってね。おしまいで。



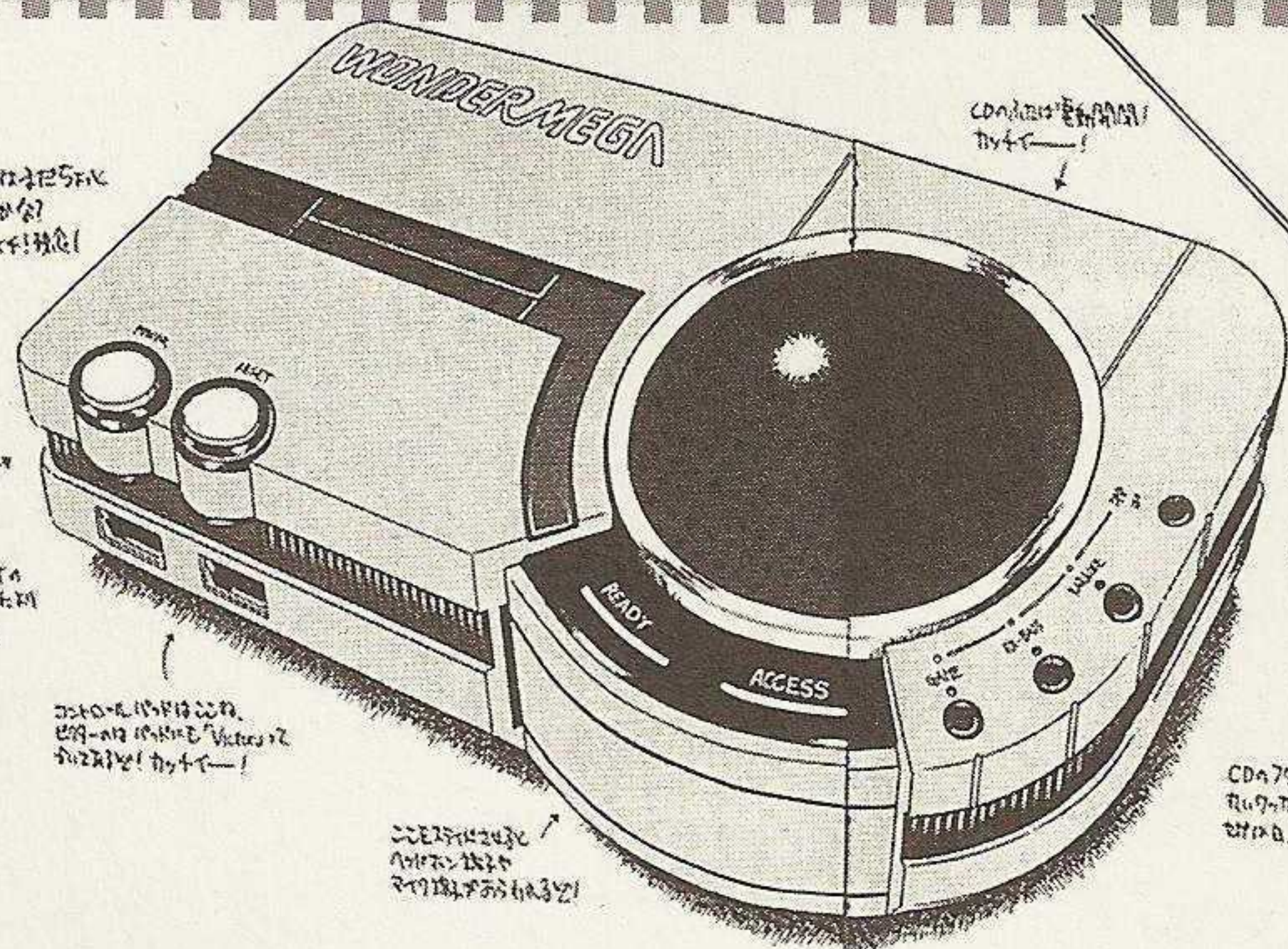
……これもHですね。巨乳です。



大塚 明子 MINO・643



「働く開発さん」「ソード」「ファンタシースター外伝」などの漫画は、プロはだしの絵にびっくりさせられる。



Wonder Mega!

スペックには、ハードのやソフトの最新情報も載っているし、開発の様子もわかるのだ。左は、CD一体型のワンダーメガの紹介記事だ。

セガファンにはこんな奴がいた

昔のセガファンは絶対浮気をしない奴が多かった。たとえファミコンにいいゲームがあっても、絶対ファミコンで遊ばない奴。

そんな奴のおかしなエピソードを紹介しよう。

セガの初期のハードS C 3000の頃からセガのゲームで遊んでいたセガユーザーがいる。彼は高校の同級生からたった千円でS C 3000を買い、いつも死ぬほどスピードが遅い麻雀ゲームを友だちとやっていた。

「慣れてくると、この遅さがたまらなくいいんだ」

などと、彼はわけのわからないことをいいながら遊んでいた。そんな彼が飛び上がって喜んだ日が来た！それは上位機種マークⅢが登場したからだ。ファミコンほどポピュラーではなかったが、カセットとカードの両方のゲームが遊べる機械だった。このハードにセガのゲーセンのソフトが次々と移植された。

「青春スキャンダル」や「ファンタジーゾーン」、そして彼が何よりもお気に入りだったのがコンシューマオリジナルの「アレックスキッドのミラクルワールド」だった。けっこう難易度の高いゲームで、エンディングまでの道のりに苦労したのだがゲームが面白いと苦労も楽しく

なるようで、奴はこれでゲームがうまくなったといっても過言ではない。

彼のまわりにいる友だちは、彼のことを“セガっ子、セガの生き字引、セガの申し子”とまで呼んでいた。

そんな彼が、あるとき入院してしまった。ヘルニアの手術のため、1カ月は亀の甲羅のようなギブスをはめて、身動きがとれない状態になる。しかし、手術までの間は入院というのは退屈なものなのだ。

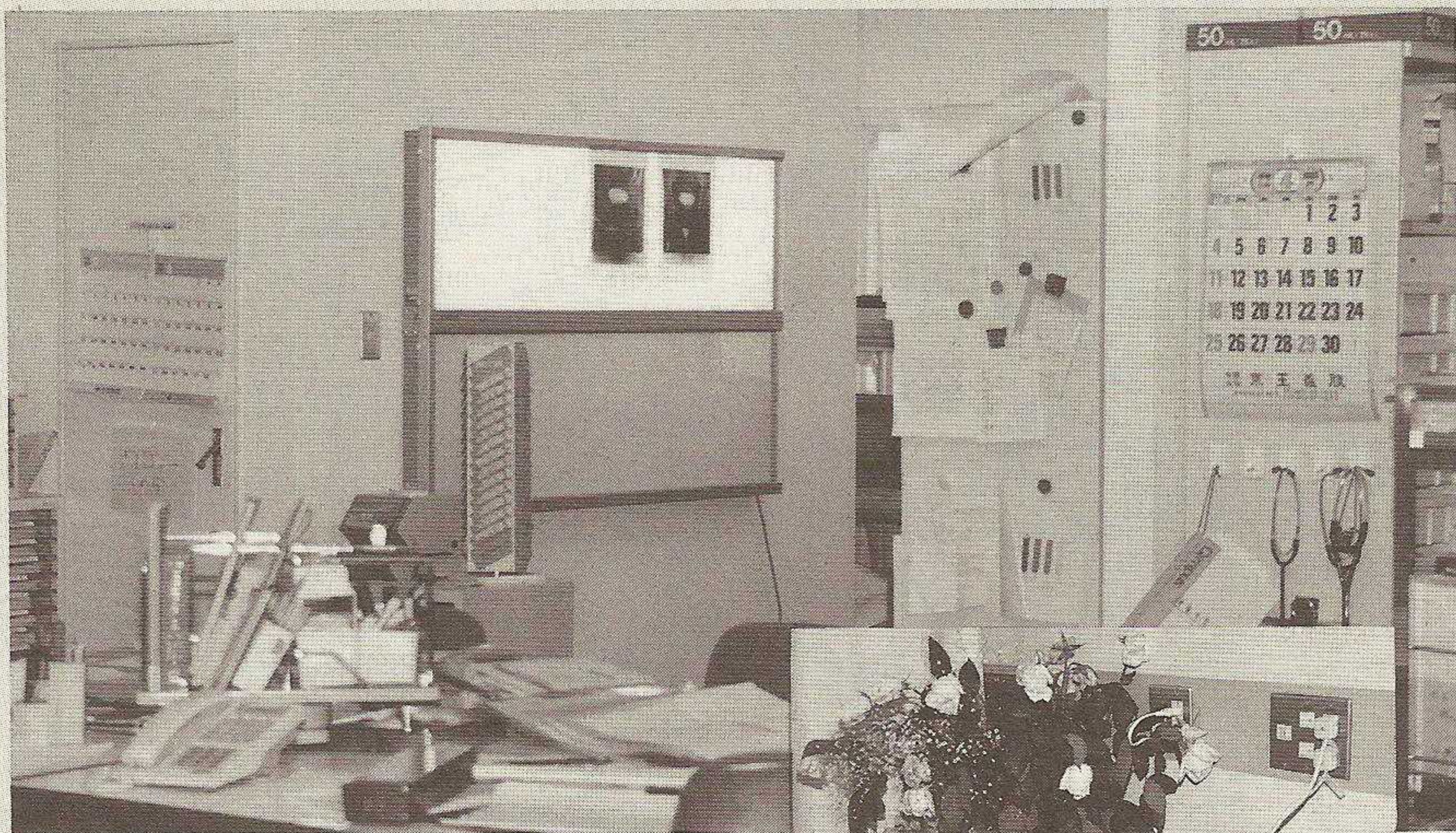
ただこの病院は彼にとって天の配剤とでもいうべき病院だった。

「テレビゲーム貸し出します」

心配して見舞いに行った連中は、セガのゲームで遊んでいる彼の姿を見てあきれ果てた。

しかし、手術が行われ、1カ月間ギブスという絶対安静の時期が訪れた。トイレもままならず、彼の友人はオマルをお見舞いに持って行こうなどと冗談をいっていた。身動きのとれない体の上で、腕だけで食事をとるという状態の日々が続いた。

しかし、慣れというものは恐ろしいもので、そんな状況にもめげず目測で食事をする事さえマスターした。「手と首さえ動けばできることがある！」彼の脳裏にひらめいた！



それはなにを隠そう、当時発売された「ファンタースター」をすることだった。胴体は石膏でギプスされているので、胴体を机にみたて、腕だけを使ってジョイパッドを操っていたのだ。そして、見舞いに行くと、彼からゲームについての質問の嵐が浴びせられる。さらに、「BEEP! を買ってきてほしい」「新しいゲームを今度持ってきてほしい!」

なんて奴。

病状がよくなり始めると、彼は病院内で「ファンタースター」を使って、しっかりと大人のセガファンをふやし始めた。彼のベッドの横では、同じ部屋の誰かが交代で、いつも「ファンタースター」をプレイしていた。

退院が近くなったある日、奇妙な

光景を目撃した。へんなグラスをかけた彼が、3Dシューティングをしていたのである。

今まで普通のゲームだけで遊んでいた奴が、当時の新製品・立体メガネを使ってゲームをしていたのだ。

彼にとって病室は、アミューズメントコーナーと化していたのだ。

今でも、彼はセガのゲームが好きで、会社から帰るとセガのゲームで遊んでいる。もちろん寝るまでだ。

そして彼の勤める会社は、もちろん彼の大好きなセガだ。

会社で死ぬほどゲームができるのに、彼は給料の大半をディスカウントショップでセガのゲーム購入につぎ込んでいるのだ。

「ファンタシースター」の発売時期に徳間書店で、「ファンタシースター アタックマニュアルブック」というゲームガイドブックを出版した。

このときの本の内容は、「ファンタシースター」がRPGということもあって、なるべくユーザーにゲームの驚きを体験してほしいために、大きなクエストの答は紹介していなかった。そのためにこの本でゲームをプレイした読者から、謎が解けずに質問が寄せられた部分がいくつかある。これらの質問は、すべてとっていいほど、こちらが意図的にふせた部分に対する質問ばかりだった。そのいくつかを答を交えて紹介しよう。

1. ハプスビーが見つからない

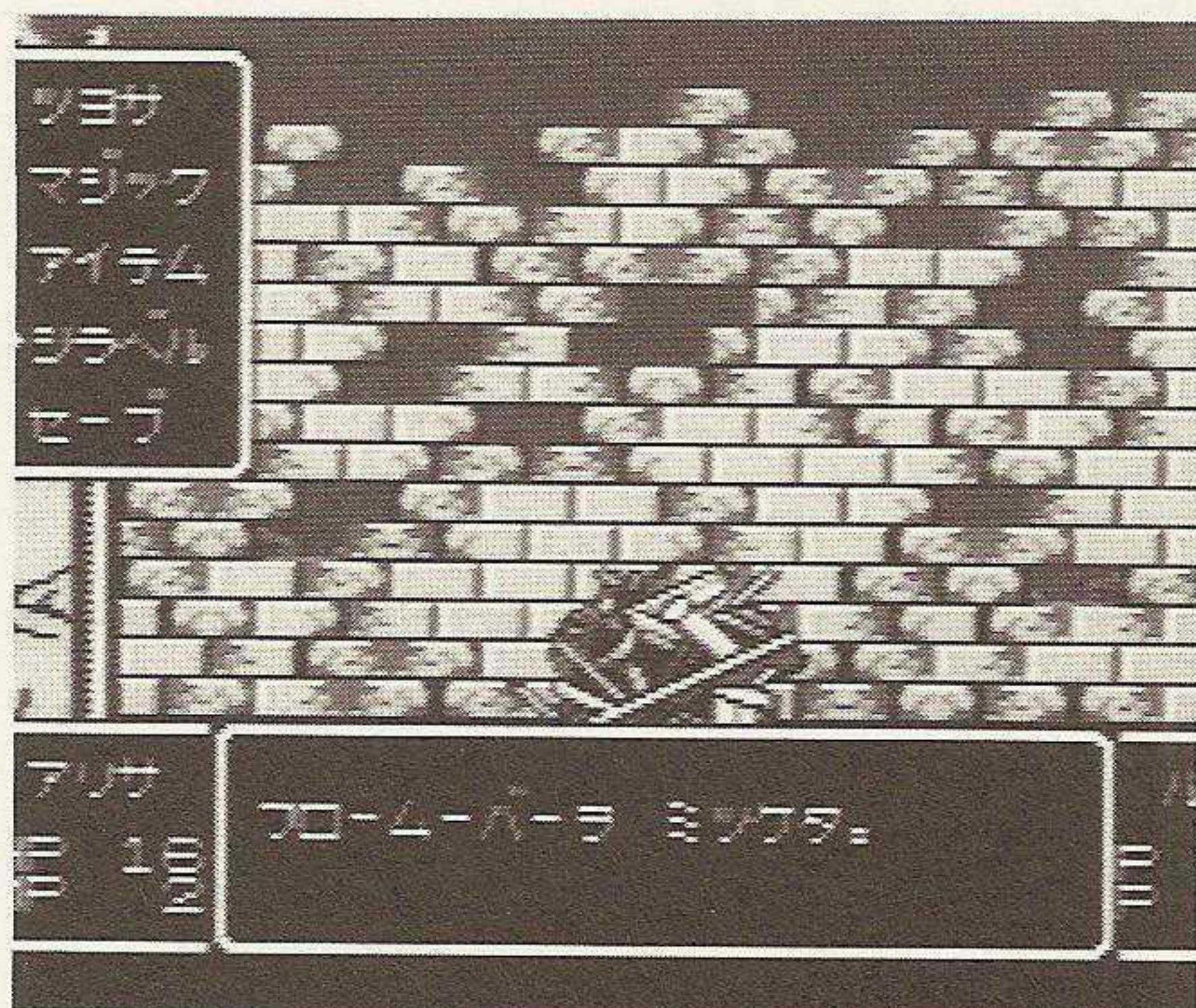
アビオンの村のドラッグストアでポリメテラルというアイテムを買い、それを持ってバルテボの村へ行こう。

この村はスクラップがある家が6軒ある。この中のどれかにポリメテラルをかけるとアタリとなる。

ハズレのスクラップにかけると、「クスリガ ツントニオッタ」というメッセージが出るだけなので、簡単だ。正解すると「ミツケテクレテ アリガトウ。ルベノゴウノ ソウジュウハ マカセテネ」といいながらハプスビーが登場し、ガシコの村の裏へ行くと、ルベノ号に乗ることができる。

「ファンタシースター」 今ままでによく来た質問

プレゼント用に作られたメガドラ対応のファンタシースターをクリアするためにも、みんながつつかえた場所の攻略を、一挙に紹介しよう



2. フロームバーが見つからない

このイベントのポイントは、モタビア星のカスバの村でフロームバーの情報を聞いておくことなのだ。これを聞いておかないと、いくらバルテボの村のガラクタを調べても見つけることができない。「フロームバーヲシツテイルカ？」このメッセージの質問に「ハイ」と答えると、フロームバーがどこにあるかを教えてくれる。そうしたらバルテボの村へ行ってみよう。これでフラグが立っている。村のガラクタ置き場で、「シラベル」のコマンドを使えば「フロームバーヲミツケタ」というメッセージが表示され、ハプスビーが修理して乗れるようになるのだ。

3. 氷の山に囲まれた洞くつはどこ？

グアランの死体置き場から氷原を下へ下へと進んでいくと、アイスデッカーで壊すことができる氷山がある。ここをガンガンと崩していくと、進める方向があるのがわかるので、その方向に崩しながら進んで行くと、氷山に囲まれた小さな洞くつが見えてくる。

この洞くつの中に登場するモンスター“ゴーレム”を倒すとエアロプリズムを手に入れることができる。このエアロプリズムをバヤマーレの塔の空が見える場所で使うことになる。使うと、空中にエアキャッスルが出現するのだ。

4. ダモアクリスタルが見つからない

これは世界一の占い師といわれるダモアが持っているアイテムだ。

バヤマーレの塔の中を冒険していると、どこかにダモアが登場する。

彼と押し問答を繰り返し、「ミドコロガアル」というメッセージにたどりつけばこのアイテムが手に入る。

問答の答は「ハイ」「イイエ」「イイエ」だ。

5. イクリプストーチが見つからず、アルプラチノ高原へ行けない

攻略本にもちゃんと書いてあったのだが、急いでゲームを先に進めたい人が多かったらしく、本を読まずに、どこで見つけるのかがわからず、送られてきた手紙の中によくあった質問がこれだ。

コロナの塔の中を冒険していると、敵ではなく、情報を教えてくれるデゾリス人がいる。この中には、ダモアがダモアクリスタルを持っているという情報を教えてくれる奴もいるのだが、そのデゾリス人の中に、持っているアイテムとイクリプストーチを交換してくれるという奴が登場する。

この交換で手に入れたイクリプストーチをマップのいちばん下にあたるアルプラチノ高原のポツンと1本生えた木の場所へ持っていくのだ。

マスターシステム 時代の名作紹介

「ファンタシースター」だけが、マスターシステム当時の名作ではなかった。当時のマスターシステムにはさまざまな名作がゴロゴロしていた。

いま、日本ではメガドライブが主体となっているが、海外では今でもマス

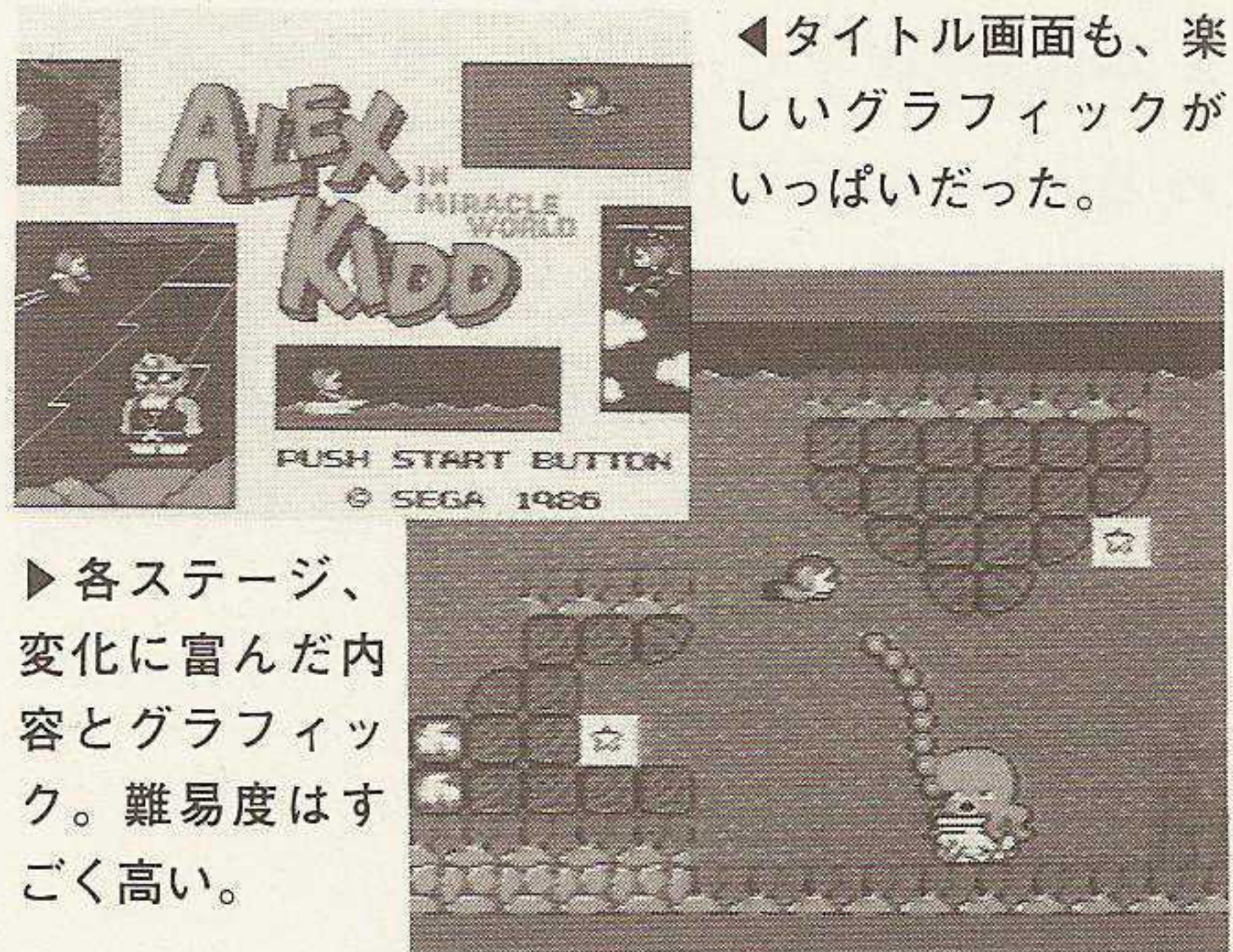
MASTER
PIECE

アレックスキッドの ミラクルワールド

当時、「スーパーマリオ」に対抗して作られたアクションゲーム。

ジャンケン大魔王を倒すべく、主人公のアレクが冒険を繰り広げる。ユニークなのは、各ステージのボスとの戦い。なんとジャンケンで勝負を決めてしまうのだ。

アイテム「スコパコサイクル」とかかなりユニークなものがある。ちょっとマイナーなのだが、いまプレイしても十分面白い内容になっている。



◀タイトル画面も、楽しいグラフィックがいっぱいだった。

▶各ステージ、変化に富んだ内容とグラフィック。難易度はすごく高い。

ターシステムが“マルチ”と呼ばれ頑張っている。

このマスターシステム時代にはどんなゲームがあったのだろう。当時の名作を紹介することにしよう。もし、中古ソフト屋でこれら名作ゲームやマスターシステムがあったら、買って遊んでみるのもいいだろう。昔のセガがどんなゲームを作っていたかがわかる。これらのゲームが他のゲームとひと味違うことを知るだろう。

MASTER
PIECE

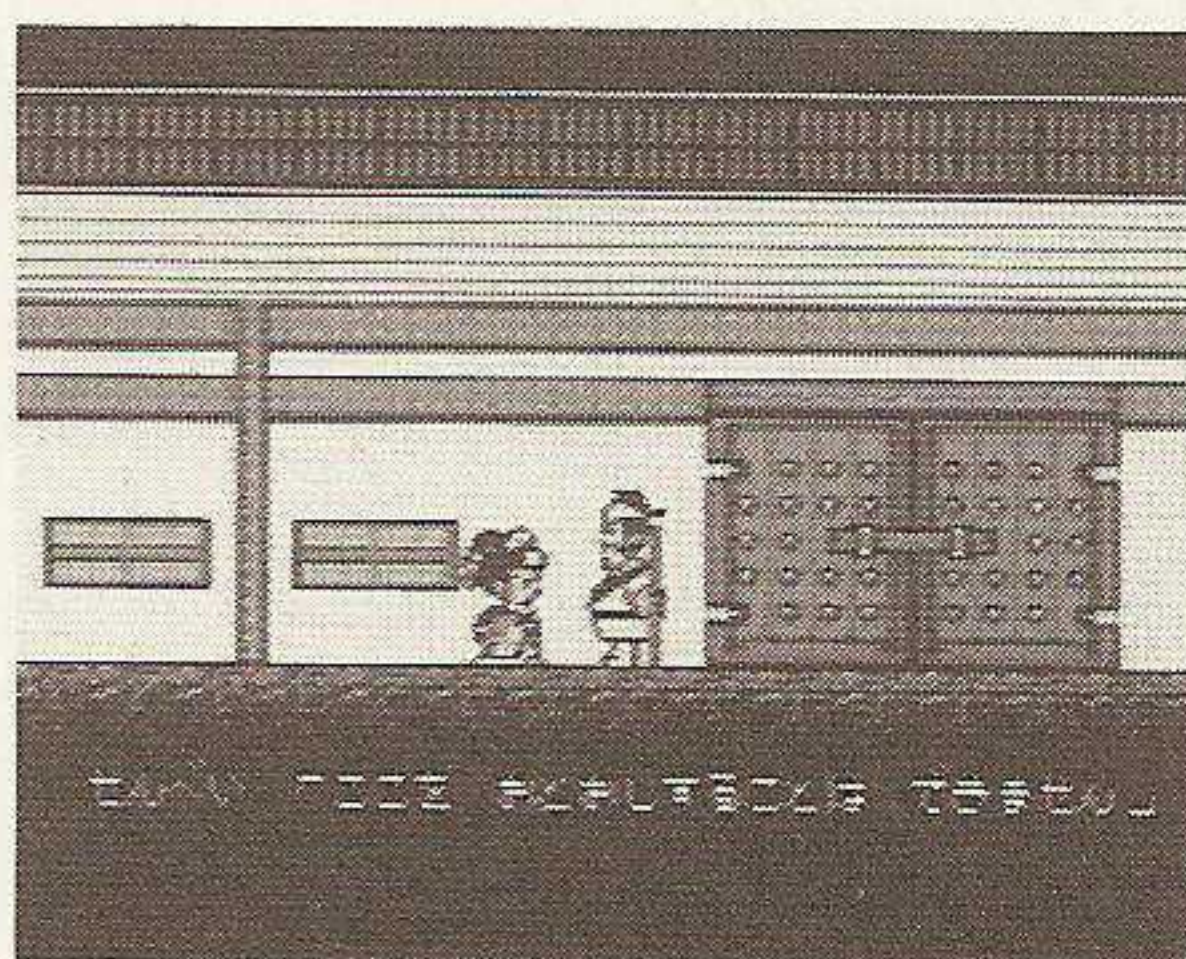
あんみつ姫

当時テレビドラマになっていた「あんみつ姫」をアクションアドベンチャーにしたもの。

セガのアドベンチャーということも珍しいのだが、このゲームは、かなり凝った内容になっている。

新しく開店したケーキ屋さんへケーキを買いに行くために、地図を探すという単純なテーマなのだ。しかし、なめてかかると、すぐにゲームオーバーになってしまう。

後半までゲームを進めていくと、アクションゲームの要素も入っているため、変化に富んだ内容は、ユーザーをゲームに釘づけにした。



地図を手に入れるという単純な内容なのだが、地図を灰にしまつてゲームオーバーになるとか、始めるととんでもない内容にびっくり。

MASTER
PIECE

星をさがして

とてもかわいい、女性向きのアドベンチャーゲーム。

宇宙から帰国した主人公が、恋人へのプレゼントにと、ミオという宇宙生物の卵を買って帰るところからゲームが始まる。この卵をかえして、ミオを宇宙に戻すというストーリー。

わりと家庭的なお話と思いきや、ゲームが進むにつれ、意外な方向へと展開していく。

初期のアドベンチャーゲームなので、グラフィックやシステムなどの完成度は今のゲームとは比較にならないが、絵や技術のほうに力を入れてしまう最近のゲームと違い、手作りながら、凝った内容。

プレイしてみて、買ってよかったという実感がヒシヒシと感じられる、本当に温かいゲームだ。



ゲームのあらゆる場所に、遊び心がふんだんに取り入れられ、横道で遊んでも楽しい。



MASTER
PIECE

覇邪の封印

工画堂というソフトハウスが作ったパソコンゲームの移植版RPG。

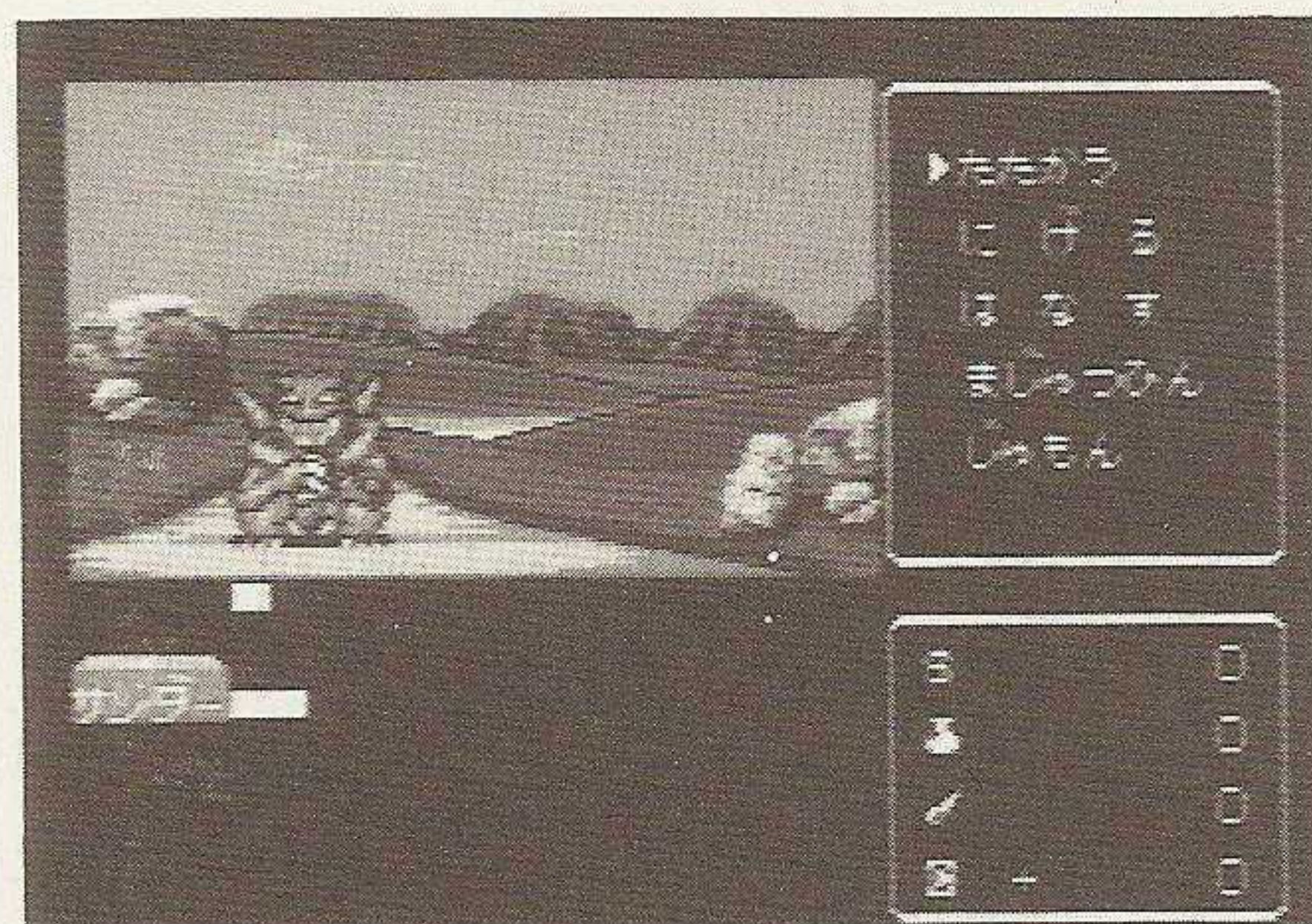
伝説の英雄イアソンが、異次元獣の侵入によって混乱した世界を救うため、異次元の通路を封印した。これが覇邪の封印というものだった。しかし、この封印が剥がされ、世界は再び恐怖と混乱の時代になってしまった。新たな勇者アーガスが、この世界を救うため、立ち上がる。

これがこのゲームのストーリーだ。

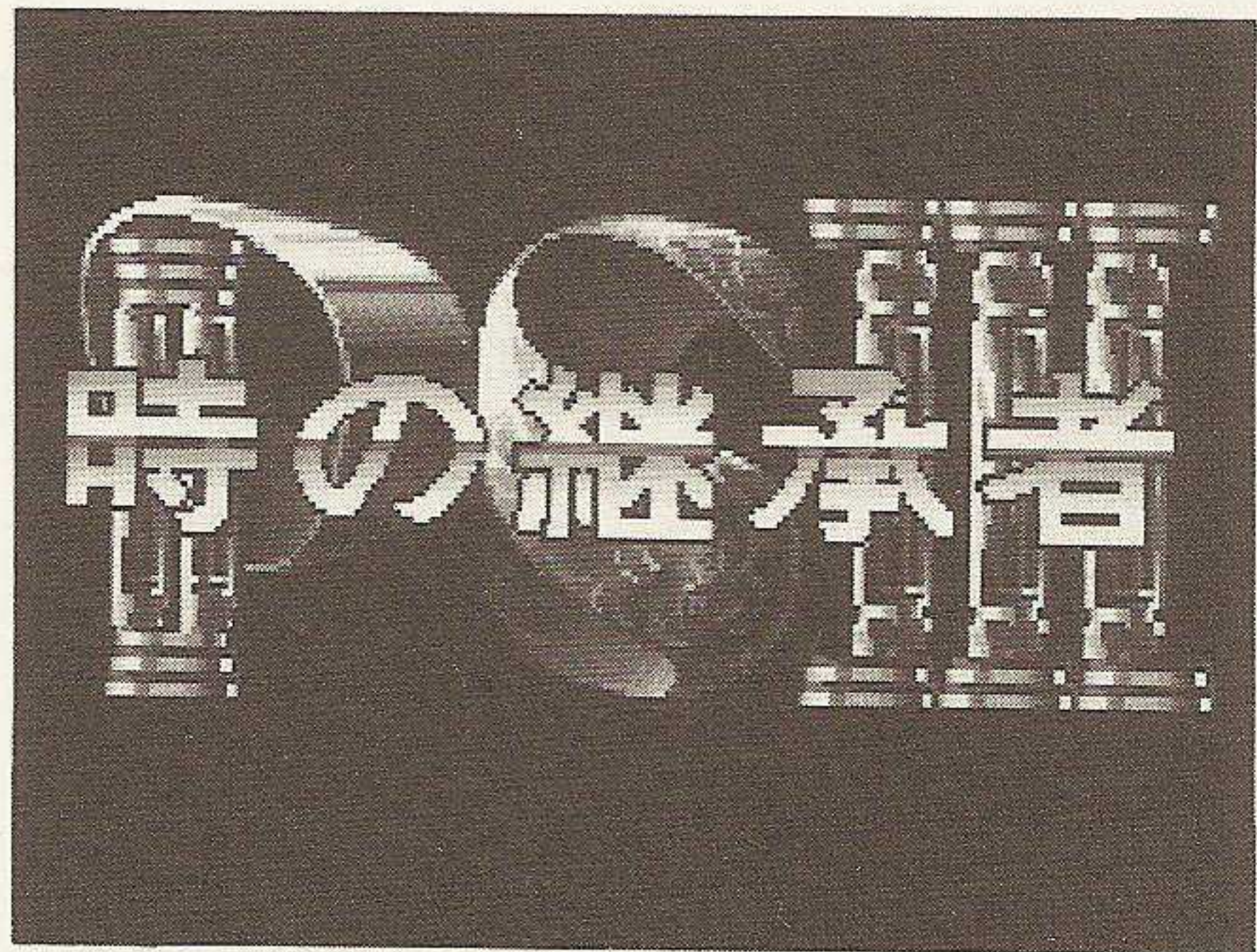
このゲームの特徴は、敵と戦うと武器が消耗したり、倒す相手によって知名度がマイナスになったりと、ちょっとほかのRPGと違った内容のゲームだった。

また、ゲームを買うと、この世界のフィールドマップや小さなフィギュアがついていて、冒険の手引きにできるという親切なものだった。

「覇邪の封印」は、パソコンやファミコンでも発売されたが、マスターシステム用がいちばんできがよかった。



フィールドを移動すると、3D画面がリアルタイムで変化するのだが、これはあんまり意味がなかった。



IIから1年後に登場した「ファンタジースターIII 時の継承者」はI、IIの期待を背負い1991年に発売された。

しかし、IとIIが作り上げた、ファンタジースターの世界ともいえるSF・RPGの世界からそれた形の内容に、ファンからのさまざまな評価が聞こえ始めた。敵キャラクターのグラフィックの唐突さ、中世を思わせるような世界と設定。そして、3世代にわたる壮大なストーリー、と、マルチエンディングと名を打ったわりにはそれほど代わり映えしなかったゲームの終わりに、ファンの中から不満が聞こえてきた。ここでは、IIIのゲーム開発の裏側を紹介しながら、なぜ、このゲームが期待はずれとなったのか探ってみることにしよう。

壮大なスケールと、実験的なマルチエンディングストーリーを引っ提げて登場したIIIは、IとIIの重荷を背負わされていた

もっつひろつの世界 ファンタジースターIII





なぜ、 ファンタースターⅢは 失敗したのか

このゲームは、マルチエンディングで、しかもストーリーはⅠ、Ⅱと比較すると、かなり大きなスケールのゲームだった。しかしそのわりに、開発期間が短く、Ⅰ、Ⅱの開発スタッフと違ったメンバーの手によって作られたゲームだった。

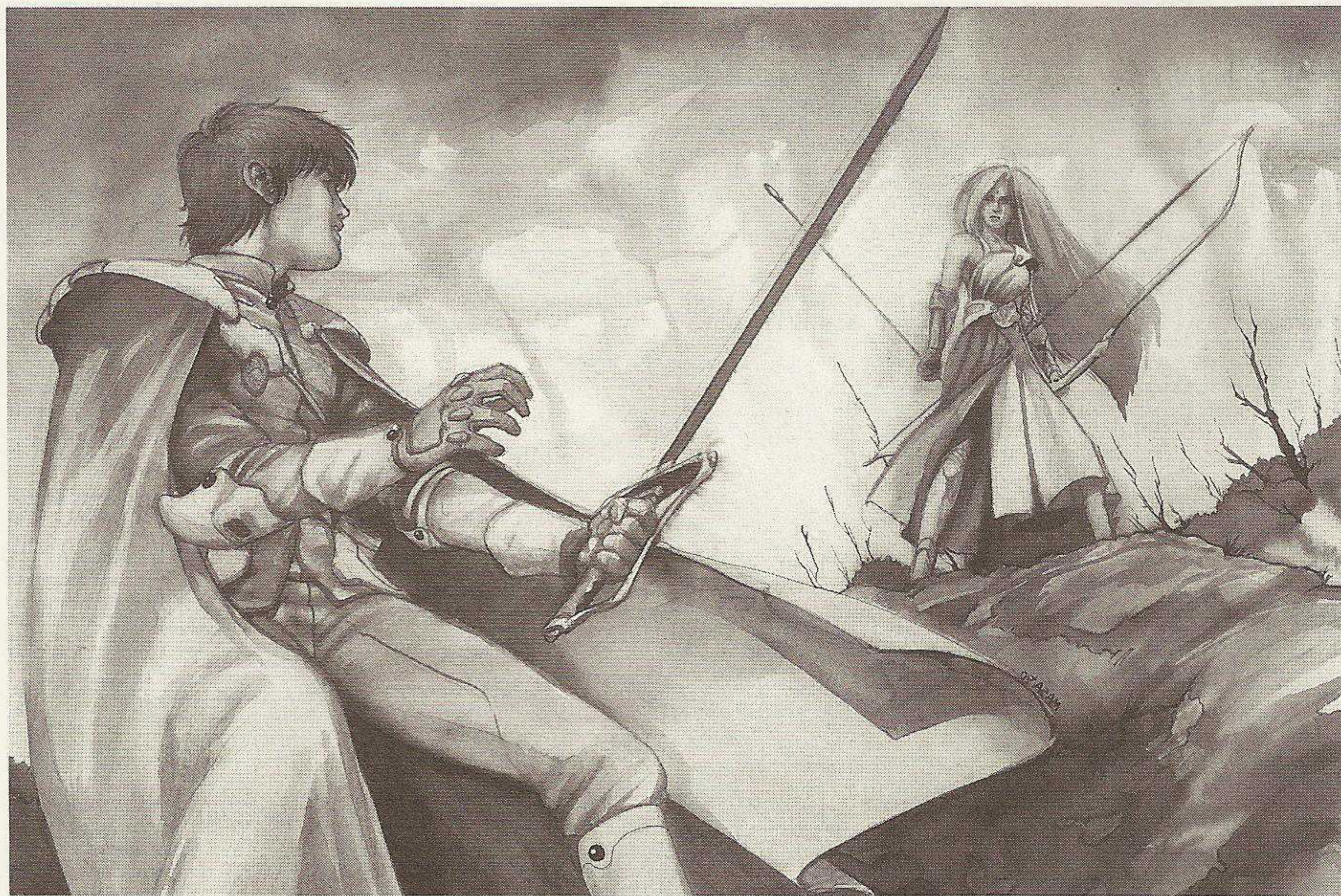
ゲームデザインは、Ⅱのスタッフのひとりでもあった佐伯広人が担当したのだが、プログラマー、グラフィックデザイナーともに、このⅢで始めて組まれたチームだったのだ。このことで、Ⅰ、Ⅱの持つファンタースターのゲームイメージからかけ離れてしまったのだ。その結果、Ⅰからのファ

ンにとっては非常に不満の残る内容となってしまった。

原因として、ゲーム内容がかなりシリアスで、しかも中世を舞台にしたような雰囲気シリーズのイメージにうまくマッチしなかったからだ。

また、ゲームに登場するキャラクターの魅力が薄かったこと、敵キャラのグラフィックがあまりにもバタくさく、それが拒否反応を起こしたユーザーが多かったこと、さらにキャラクターのスピードが遅いため、プレイしたときにストレスがたまったことなどが挙げられる。

しかも最大のウリであるマルチエンディングの終わり方や内容に、大きな変化がないため、ゲームを終わった後の感動など、ゲームとしてインパクトに欠けたことだ。



発売直前のインタビューで、Ⅲの壮大な構想と、意外なエンディングに驚かされた

結果的にはファンにとって不満の残る内容にはなったが、当時、開発中の佐伯氏にインタビューしたことがあり、そこで語ってもらった壮大なスケールの設定は、驚くべき内容だった。

その内容は、Ⅱ以降の世界を表現していて、パルマ人が大きな宇宙船に乗り、アルゴルのジプシーとなって、それぞれの宇宙船をひとつの星のようにたとえば暮らしている、という設定だったのだ。この設定を最後まで見せたくないため、彼は中世的な設定にしたと語っている。また、それぞれの宇宙船は、独立した世界を持ち、宇宙船同士の戦いなどをも表現したかった、という。

でも、開発期間が短かったために、

非常に魅力あふれた世界も構想通りの表現ができなかったのだ。マルチエンディングという大きなシナリオを採用したため、容量が大きくなり、容量内に収めるためにストーリーを削った。そのため、世界がスケールダウンしてしまったのだ。

また人のよい佐伯氏が、仕事を一手に抱えすぎ、開発後半でかなり苦しい作業となって、その疲れがゲームに出てしまった。ただ、彼のゲーム開発への意気込みと思入れは、フラフラになりながら社内を歩いている姿から確かに感じられた。

その後、彼はこの「ファンタースターⅢ」開発のおかげで、アーケードゲーム「宿題をわすれました」のヒットを生み出すことになる。この「宿題をわすれました」の温かさと素朴さこそ、佐伯氏の持つ性格や、やさしさそのもののような気がする。

THE PIONEER OF PHANTASY STAR SERIES

PRO
FILE

柴田和幸

昭和40年12月9日生まれ。
栃木県、宇都宮出身。

造形大学からセガに入社。マスターシステム当時からのグラフィックデザイナーで、マスターシステム、メガドライブのグラフィックに精通している。「ファンタースター」のグラフィック

も彼と小玉さんがいなかったら生まれなかったともいえる。人のよさと飾らない性格が特徴。

代表作として、「ファンタースター」「ファンタースターII」メガモデムの「ピラミッドマジック」などのグラフィックがある。

実家はおそば屋さんをやっている、絶品の手打ちそばを作っている。

現在「サージングオーラ」のグラフィックを手がけている。

ゲームの世界、不思議発見その2

ゲーム開発での、勝ち組と負け組

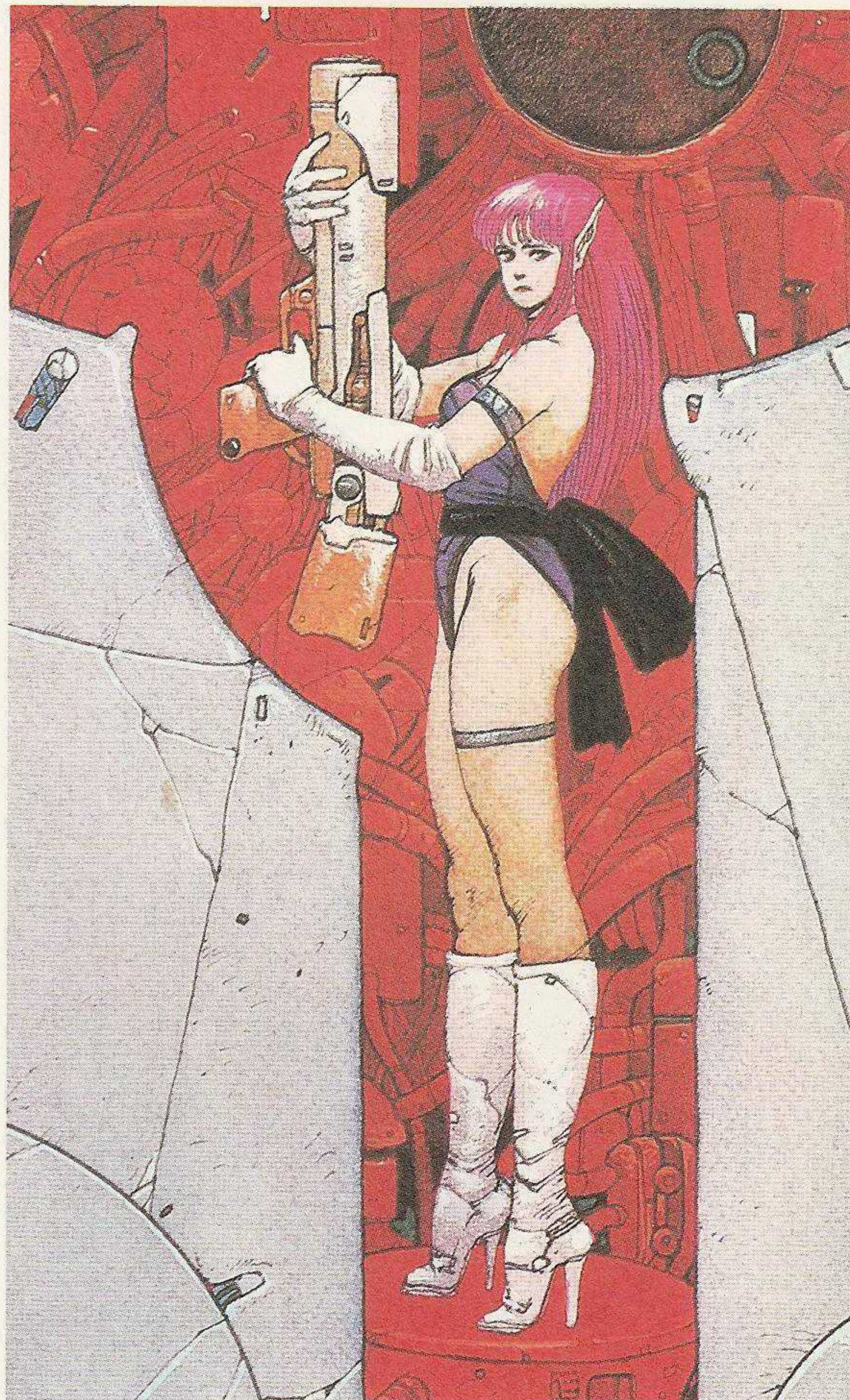
数年前までのゲームの世界は、さまざまなジャンルがそれぞれの世界を築きあげ、アクション、シューティングなど多彩なゲームが展開していった。ゲームブームが全盛期であり、ひとつのゲームタイトルでの売り上げも、最低で10万本、多い時期には、どんなゲームでも30万本の売り上げがあり、出せば売れるという時期もあった。しかし、ゲームユーザーの年齢層が上がるとともに、ユーザーの目が極端に肥え、いわゆるクソゲーといわれるつまらないゲームには、見向きもしなくなっていた。

そんな中で、ドラクエやFFなどのミリオンセラーのRPGヒット作が登場した。このビッグタイトルは、ゲームの発売、開発に大きな影響を及ぼすことになる。

まず、ゲームの発売時期だ。わりと出来のいいゲームは、これらのビッグタイトルを避けて、その発売前とか、発売後数カ月経ってから発売するようになっていった。そして各社右へ習えで、ミリオンセラーを狙うようになり、穏やかだったゲームの世界に開発戦国時代が訪れる。

ミリオンセラーを狙いたいがため、各社ともひとつのゲームに対する期待が大きくなるのだが、発売するまでは売れるかどうかわからない。そのため、発売後の評価が開発者たちに大きな影響を及ぼすようになる。有名なイラストレーターやゲームデザイナーなどを冠に付け、お金と開発期間を十分にとって発売したときなどは、売り上げが悪いと開発者にとって悲惨な状態となった。これらの大きな期待を課せられることが、多くのゲーム開発者はゲーム発売後、負け組という敗北感を多く味わうこととなっていった。

メガドラでも同様に、中堅で良いゲームなのに負け組に近いものがある。発売時期さえ考えれば、もっとヒットしたと思われるゲームだ。「乱世の覇者」「バハムート戦記」「アドバンス大戦略」（賛否両論分かれると思うが、もっと売れたと思う）「ルナ・ザ・シルバースター」「ガンスターヒーローズ」だ。これらのゲームは本当に内容が良かっただけに、非常に惜しい気がする。



ファンタジースターII 還らざる時の終りに

Iから2年。ファンが待ち望んだのが、
この「ファンタジースターII 還らざる時の終りに」だった

ファンが待ちかねた Ⅱの登場

Iから2年後、メガドライブで発売されたのが「ファンタースターⅡ 還らざる時の終りに」だ。

このゲームはもともとマスターシステム用に開発されたゲームで、開発期間が短かったこと、モタビア星のダンジョンの難しさ、難解なエンディングなど、いろいろな意味で話題を振りまいたゲームだった。

しかしIに引き続き、シナリオを青木千恵子さんが担当したことで、ゲームのかもしれないSF特有のファンタジーな内容とシナリオの女性的な部分、登場するキャラクターたちの魅力が引き継がれ、Iのイメージを損なうことなくファンに受ける作品でもある。

このゲームはいろいろな意味で、きっと今でもユーザーの心に残っているはずだ。



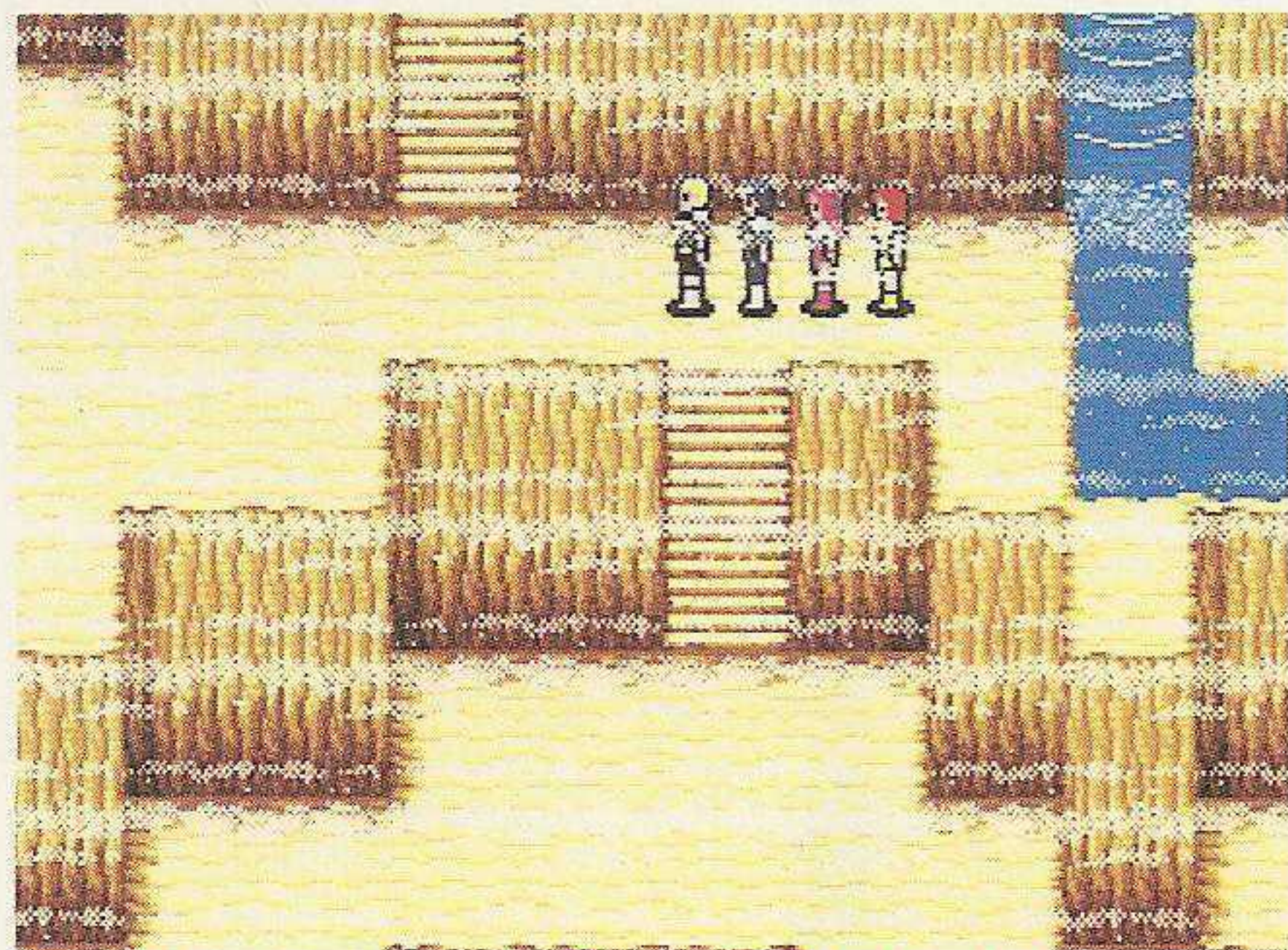
Ⅱになって、グラフィックが非常にきれいになった。

新ハード メガドライブの発売

まずは、このⅡが発売された当時のセガの状況と、その周辺について説明することにしよう。

なんとといっても、セガの新ハード発表と発売は、テレビゲーム業界に大きな話題を投げかけた。それは1988年10月に登場したメガドライブだ。16ビットマシンということ、CPUが68000でしかもZ80というマスターシステムのCPUが内蔵されているため、メガアダプターを取りつけることで、マスターシステム当時に発売されたゲームもメガドライブで遊ぶことができるという、マスターシステムとの互換性を持ったハードだった。

(これは、後にメガドライブの色数、パレット使用の制限という大きなハンデになってしまう。そのために、最新ハードのサターンはメガドラとの互換性を取らなかった。)



Ⅱのダンジョンが3Dであってほしかったというユーザーの意見が多かった。



ただ、マスターシステムの登場と、メガドライブ発売までの期間が短かったため、マークIIIからマスターシステムにハードを買い換えたユーザーは、メガドライブを買うお金を工面するのが非常につらかった。

だが、メガドライブの発売がセガファンを喜ばせてくれたこともある。それは、メガドライブのサードパーティの数が、マスターシステムの時

とは比較にならないほど参加したことだ。

これで、セガだけでなく他のメーカーが開発したゲームを、この新ハードで遊べる楽しみがふえたのだ。

おもちゃ屋に走り、黒いボディのメガドライブを買ってきて、白と黒のちょっとおしゃれなデザインの箱を開け、カセットを差し、ワクワクしながら本体のスイッチを入れたときの喜び

を、セガファンなら誰でも体験していることだろう。

今までさんざんファミコンと比較され続けてきたセガとセガファンが、ハードの面で優位に立っただけに、この本体のスイッチを入れる瞬間は、期待度200パーセントといった感じだったに違いない。

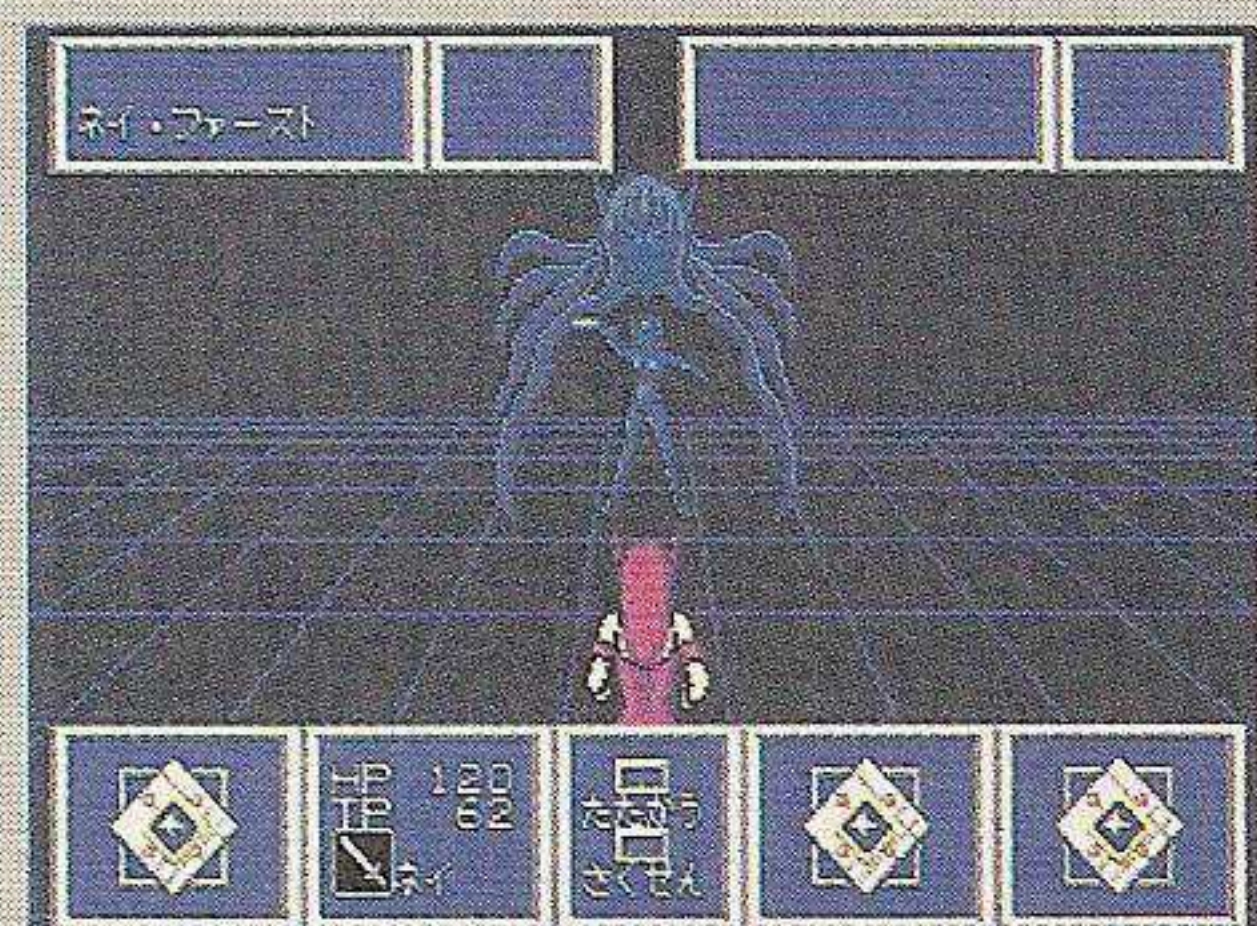
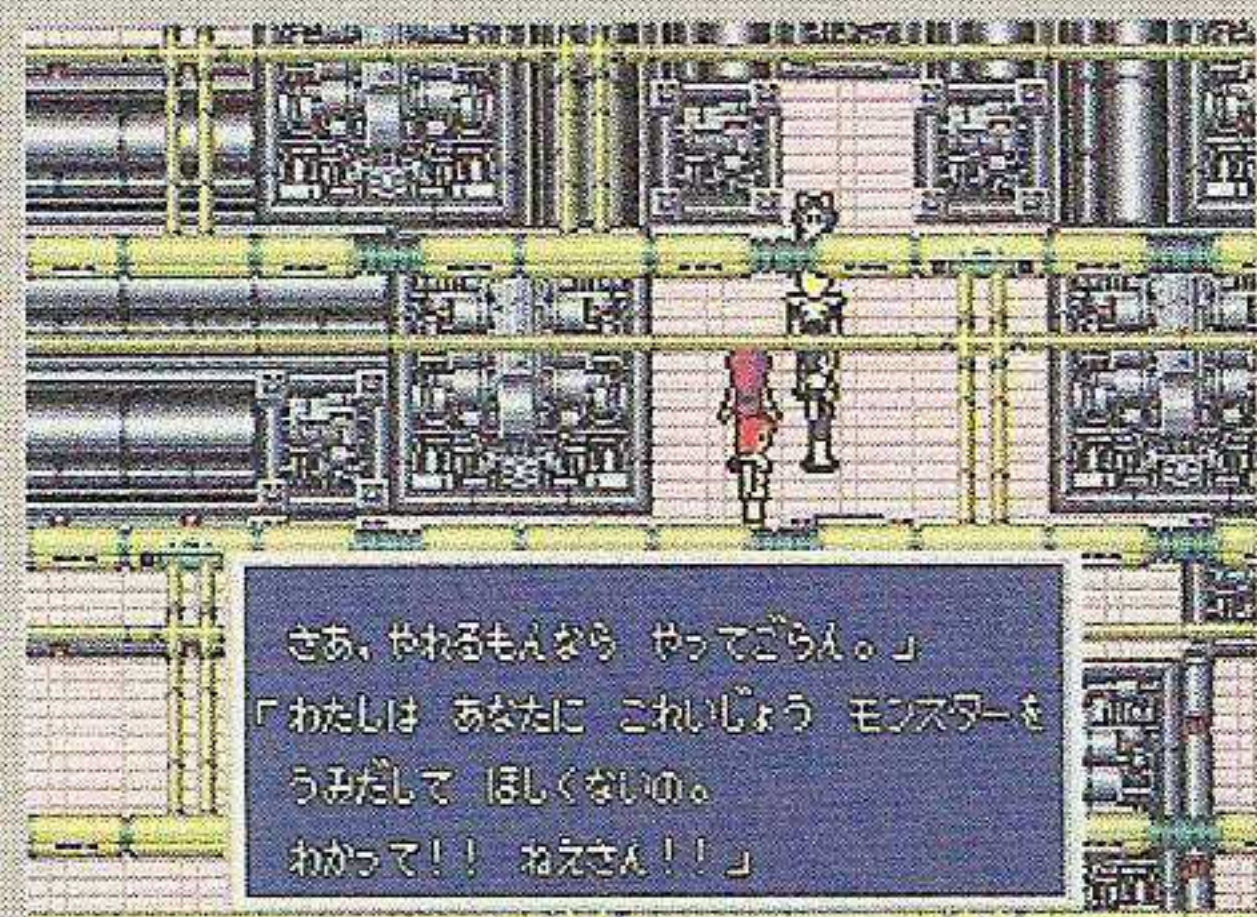
なにしろ、メガドラ発売当日は、予約でなければ買えなかったほどだったのだ。

THE WORLD OF PHANTASY STAR
「BEEP!」
メガドライブの創刊

そして、このハードの発売と同時に、今までセガを応援してきた「BEEP!」が、「BEEP! メガドライブ」という雑誌に生まれ変わって発売され、セガファンはもちろんのこと、「BEEP!」ファンにとってもうれしい時代が到来した。

こんな背景の中でファンタシース

IIの魅力は、衝撃的なネイの死につきる



ゲームの中盤、アメダスの中で、ネイと同じ細胞組織から生まれたネイの姉、ネイファーストと戦う。この戦い以後、ゲーム展開がガラッと変化するのもこのIIの特徴だった。



姉のネイファーストによって殺されてしまふネイ。



死んだ仲間を復活させるクローンラボでも、ネイを生き返らせることができない。



ファンタシースターIIの魅力はSFの醍醐味もさることながら、なんといってもネイの死以外には考えら

れない。

ターIIは発売されたのだ。当時の状況を、前出の「BEEP! メガドライブ」の近藤氏に聞いてみた。

近藤 メガドライブが発売されたときは、ハードの性能やスペックなどがよく、周辺機器にモデム、プリンター、マウス、FD（フロッピーディスク）、CD、ワープロとさまざまな機能をオプションで付けられることもあって、鳴り物入りで登場したんですよ。で、サードパーティも、CPUが開発しやすい68000ということで、かなりの数が参加したんです。でも発売当時はみんな開発中で、ソフトの本数が少なかったんですよ。そんな中で、「ファンタシースターII」「スーパー大戦略」「サンダーフォースII MD」が発売されたんです。この3本のビッグタイトルの登場によって、やっとハードが引っ張られたんですね。なかでもRPGの大型企画第1弾だったのが、「ファンタシースターII 還らざ

る時の終わりに」だったんです。このゲームの発売で、「BEEP!」が「BEEP! メガドライブ」となって創刊したんです。創刊当時はゲームタイトル数が少なかったこともあって季刊誌だったんですけど、タイトルも少しずつふえてきたので月刊になって現在に至るんです。創刊号は「ファンタシースターII」の特集をしたんですよ。当時はタイトルが少なかったこともあって、ひとつのタイトルに多くページをさくことができたんですけど、今はタイトル数が多くなってきたので、なかなかページをさけないのが残念ですね。

こんな意見が返ってきた。ともあれ、「BEEP!」はセガとともに歩いてきたという印象が強烈に残っている。その後、徳間書店から「メガドライブFAN」が創刊される。



「BEEP!メガドライブ」の創刊号。「ファンタシースターII」の特集が目立った内容だった。



ここでは、ゲームのストーリー、世界、キャラクター設定と、当時開発されていた頃のシステムを含めて、ゲームになったときに削除されてしまった内容なども紹介しよう。

Ⅱの開発期間が短かったことやスペックオーバーもあるが、開発設定資料を説明すれば、ゲームで表現できなかった部分が浮き彫りになってくると思う。発売後のファンの熱望以上に、このゲームが開発者にとっていかに思い入れの深いゲームだったのかがわかるはずだ。

THE WORLD OF PHANTASY STAR ファンタシースターⅡ の世界Ⅰ ストーリー

Iから千年後の世界、アルゴル太陽系が舞台となったこのゲームのストーリーは、こんな形で始まる。

* * *

アリサ……アルゴル太陽系の平和を取り戻すために戦った勇気ある少女。この「ファンタシースターⅡ」は、彼女の活躍が伝説となった、千年後のものがたりである。

* * *

Iから2年後に登場した、ファンタシースターⅡの世界を実際のゲームと未公開設定資料から考える

ファンタシースターⅡ の世界

アルゴル太陽系第二惑星モタビアは、かつて砂漠ばかりの荒れはてた惑星であった。しかし、いつの頃からか、マザーブレインと呼ばれる巨大コンピュータがもたらされ、今では緑豊かな惑星へと変貌を遂げていた。

マザーブレインが気象や食料生産を緻密に管理しているため、人々は、物



質的に何ひとつ不自由のない生活を送ることができた。そんな平和な暮らしは、これからも永遠に約束されているかのように思えた……。

ところが、数年前から異常なできごとが起こり始めた。今までに見たこともないようなバイオモンスター（悪性生物）が大発生し、人々を襲い、農作物を食い荒らし始めたのである。なぜバイオモンスターが発生したのか、またどうすれば取り押さえることができるのか……………

戦いを忘れ、平和に慣れきった人々は驚き、絶望にうちひしがれるだけで、なすすべを持たなかった。

だが、そんな中でも、ごくわずかだが、戦う意志と誇りを忘れぬ战士们がいた。そのひとり、モタビア州政府のエージェントの青年は、異変の謎を追い、再び平和を取り戻すために旅立った。

彼を待ち受けるものは、いったい何か？ そして、アルゴル太陽系に秘められた謎を解くものは？

* * *

マニュアルに書かれたストーリーはこういった内容だ。しかし、ゲームにはこの内容以外に、Iとかかわりのあるような裏ストーリーらしい画面やメッセージが登場する。それはこんな内容になっていた。

* * *

そのころ僕は、毎晩悪い夢にうなされていた。ひとりの少女が巨大な悪魔のようなまがまがしい怪物と戦っている。

僕は近くでそれを見ているのだが、動くこともできず、声も出せず、少女が魔物に痛めつけられるのを、ただ、見ていることしかできないのだった…。そして少女が力つきようとしているところで、僕はいつも目が覚める。

夜明けの暗い部屋の中で、いいようのない悲しみにとらえられ、こみあげてくる涙をこらえるのだった……。

* * *

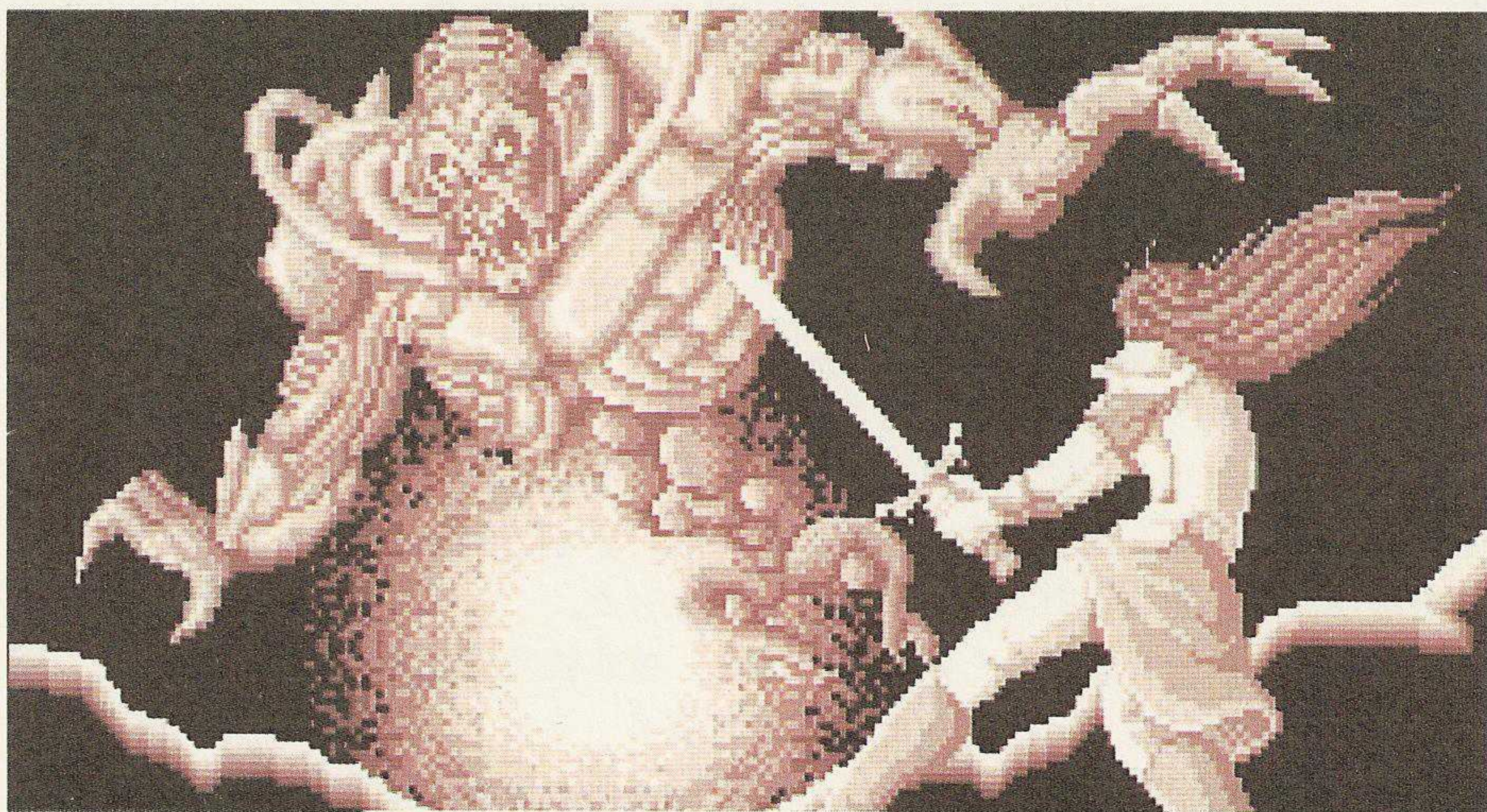
これはゲームがスタートして、プロローグとして流れるメッセージなのだ。IIをプレイしたファンは、きっと今でも心の片隅で「このメッセージはどういう意味だったのだろうか？」そう思い続けているにちがいない。このメッセージもゲームの設定をよく説明すれば、なるほどとうなずけるのだ。

この答は、開発秘話で謎が説き明かされるはずだ。

ともあれ、IIはIから千年たったモタビア星が舞台の中心となり、コンピュータが支配した世界であることがわかる。

そしてコンピュータの管理するモタビア星に謎のバイオモンスターが頻繁に登場して、人々を苦しめ始めているらしいのだ。

その原因をつきとめるために、主人公のユーシスの冒険が始まることになる。



THE WORLD OF PHANTASY STAR
ファンタシースターIIの世界II アルゴル太陽系

Iでもアルゴル太陽系について説明したが、千年後のこの世界ではどうなっているのだろうか？ マニュアルにはこう書かれている。

* * *

このアルゴル太陽系には、3つの惑星があります。

第一惑星のパルマは、文明と政治経済の中心地。この太陽系を動かすニューエリートたちが住んでいます。

第二惑星は、このものがたりの出発地であるモタビア星です。

マザーブレインによって緑豊かな惑星へ生まれ変わり、今では、アルゴル太陽系の食料の供給地となっています。

そして、第三惑星デゾリス星。ここは、ラコニア鉱脈を有していたことで、一時は活気のあった惑星です。しかし、数年前の坑内事故以来、再び、荒涼たる氷原の広がる惑星になってしまいました。

各惑星の軌道は千年の間に大きく変化し、太陽から近い順に、パルマ星、モタビア星、デゾリス星となっています。

* * *

Iから千年が経過しただけあって、3つの星はそれぞれ開拓と発展が進み、IIでは、冒険の舞台がパルマ星からモタビア星へと移っていった。

Iでは荒涼とした砂漠地帯ばかりだったモタビア星も、マザーブレイン

というコンピュータの管理によって、緑豊かな星となっている。

シリーズIIでは、3つの星が設定されているが、冒険にはモタビア星とデゾリス星しか登場しない。

ここまでは、ゲームとしてできあがったときの設定なのだが、開発中の資料には、非常に興味のある設定が残されている。



IIでは、冒険の舞台は、パルマ星からモタビア星に移った。



モタビア星は、マザーブレインというコンピュータの管理によって、砂漠地帯から緑豊かな星へと変わっている。



デゾリス星は、Iでも雪と氷に閉ざされた謎の多い星のままだ。

開発バージョン、未公開 ゲーム設定はこうなっていた

ゲームではデゾリス星の町だった、ナバル、ニド、リュオン、ゾーサ、メノーブが衛星であったということが設定資料にある。しかも、当初の予定では、宇宙空間モードらしきものが設定されているのだ。

宇宙モードはRPGとしては異色すぎるために、ゲームバランス上、削除されたのかもしれない。

ともあれ宇宙には、モタビア星、デゾリス星以外にどんなものがあったのだろうか？ 右に表にして紹介してみよう。

こんなものが宇宙空間モードとして設定されていたのだ。

ちょっと異質という感じがするが、ゲームになったらどうなっていたのかは気になるところだ。

では、この星や衛星の中にあった施設はどんなものが予定されていたのだろう。

いくつかの施設は、ゲームとして完成されたときに削除されている。その削除された施設をゲーム中に登場したものと一緒に、また右に表として紹介してみよう。

これらのお店の中には、削除されてもしかたないかな？と思うものも含まれているが、なんとなくゲームに登場してほしかったものもいくつかある。

まずオートボックスだ。ペロリーメイトのようにインパクトのあるネーミングに魅かれてしまう。たとえばなら

宇宙空間にあるもの	
惑星	パルマ星 モタビア星 デゾリス星 太陽・アルゴル
衛星	①スペースコロニー (居住、SHOP 医療) ②宇宙工場 (小さい、人工2~3人) ③倉庫(物だけ) ④システムの衛星 (原子炉衛星、治安維持システム)
他・船	①行商人 (移動ショップ、情報提供者) ②輸送船(情報提供者) ③海賊船(情報提供者)
障害物	①アステロイド (小惑星群、宇宙船の進行を阻む) ②ボログロビュール (暗黒星雲、入ると強制ワープ) ③ミッシングマス (入るとレーダーが効かない)
惑星の着陸可否について パルマ 最初から最後まで着艦不可 モタビア 座標の情報を得ないと見えてこない デゾリス (着艦できない)	

(開発設定書より)

それぞれの町にある施設
①ライブラリ ②フロムービ(削除された) ③データメモリ ④病院 ⑤サイボーグラボ(削除された) ⑥クローンラボ ⑦サービスエリア(削除された) ⑧ピット(削除された) ⑨オートボックス(削除された) ⑩コンビニエンス(削除された) ⑪武器屋 ⑫アーマーショップ ⑬ケミカルショップ(削除された) ⑭カジノ(削除された)

(開発設定書より)



ないアイテムしか売ってなくても、なんか登場してほしかったお店だ。

コンビニエンスストアも、あまり意味がないので削除されたのかもしれないが、ちょっぴりお店の中を見てみたかった気がする。オートボックスとコンビニエンスストアは、ゲームの設定書の中にも登場する。(これらに関しては、これから後のページの削られたイベント、キャラクターで紹介する。)

また、貧しいモタビアンたちがお店を開いていたら……、などと勝手に想像してしまった。(なんとこれは、IVで再現されている。)

もうひとつ登場させてほしかったお

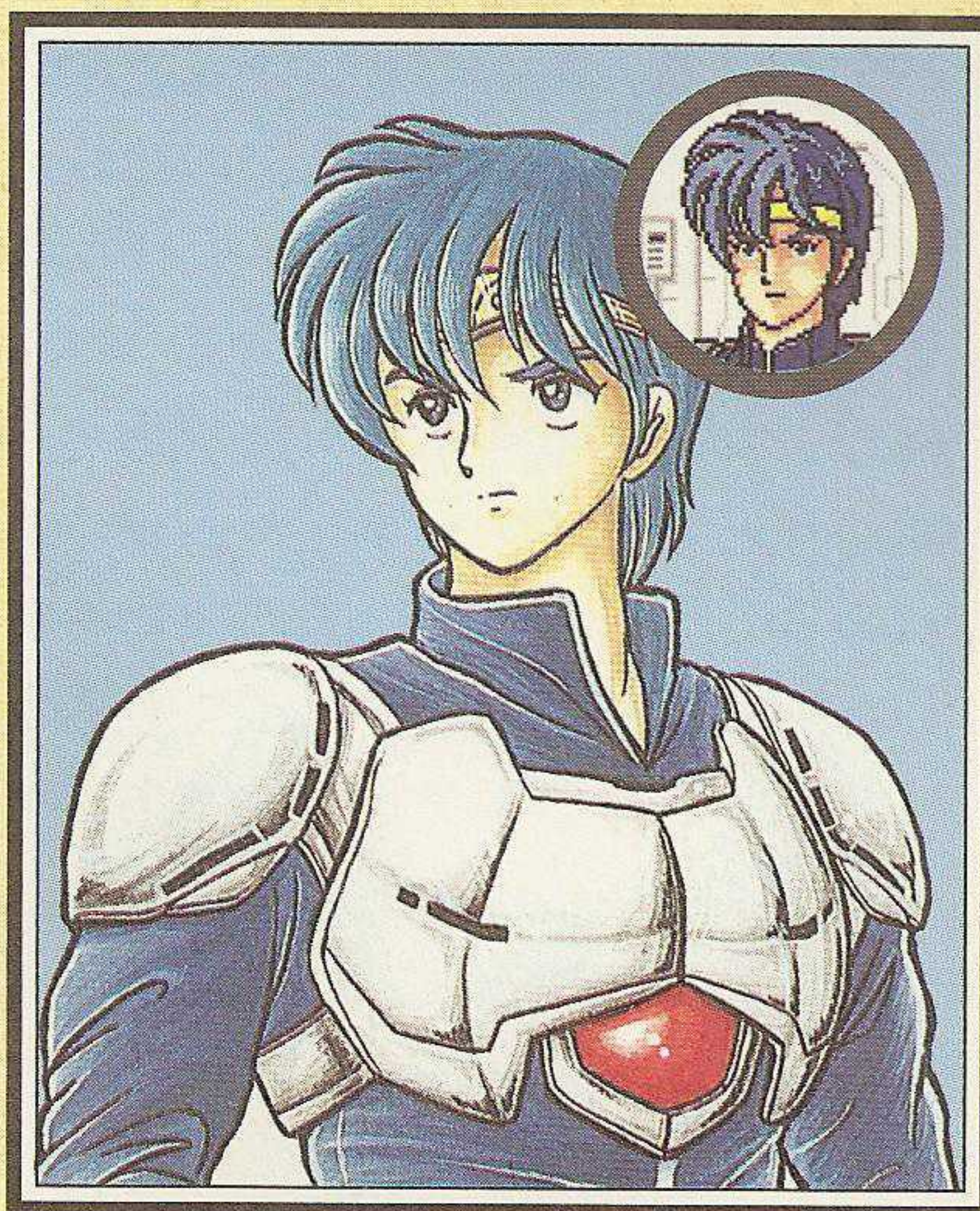
店はカジノだ。ここはお金を稼いだりと、ついつい遊びたくなってしまいう気がするので、あってもよかったのではないだろうか？ あとは謎のお店、フロムビー。なんかフロムバーをもじった感じがするのだが、どういう場所だったのだろうか？ 施設番号⑦⑧⑨はサービスステーションという場所にあると設定されているので、もしかしたら宇宙空間モードの中で登場したのかもしれない。でも、オートボックスというお店……名前がいいよね。もしあったらと思うと、ちょっと気になる名前だ。

C ファンタシースターⅡの世界Ⅲ E CHARACTOR NOTE

Iには、アリサ、ミャウ、ルツ、タイロンの4人が仲間として登場した。しかし、Ⅱになると、メンバーも千年後ということでも一新され、主人公のユーシスを含めて8名にふえている。

この8人の仲間たちは、Ⅱのゲームの中では、ネイの強烈なキャラクターのせいで影が薄い感じがするが、キャラクター設定を見てみると、紙面の上ではあるけれど、ひとりひとりのドラマが作られるぐらい生き生きと息づいている。

そこで、このコーナーでは、ゲーム中のキャラクター紹介というよりも、未公開の開発設定書をもとに8人のメンバーの紹介をすることにしよう。ゲームで語られていなかった細かい部分が理解できるし、開発者のゲームに対する思いも伝わってくると思う。そして、なぜシリーズⅣがキャラクターをメインにしたRPGとなったかも、この設定でうなずけると思う。

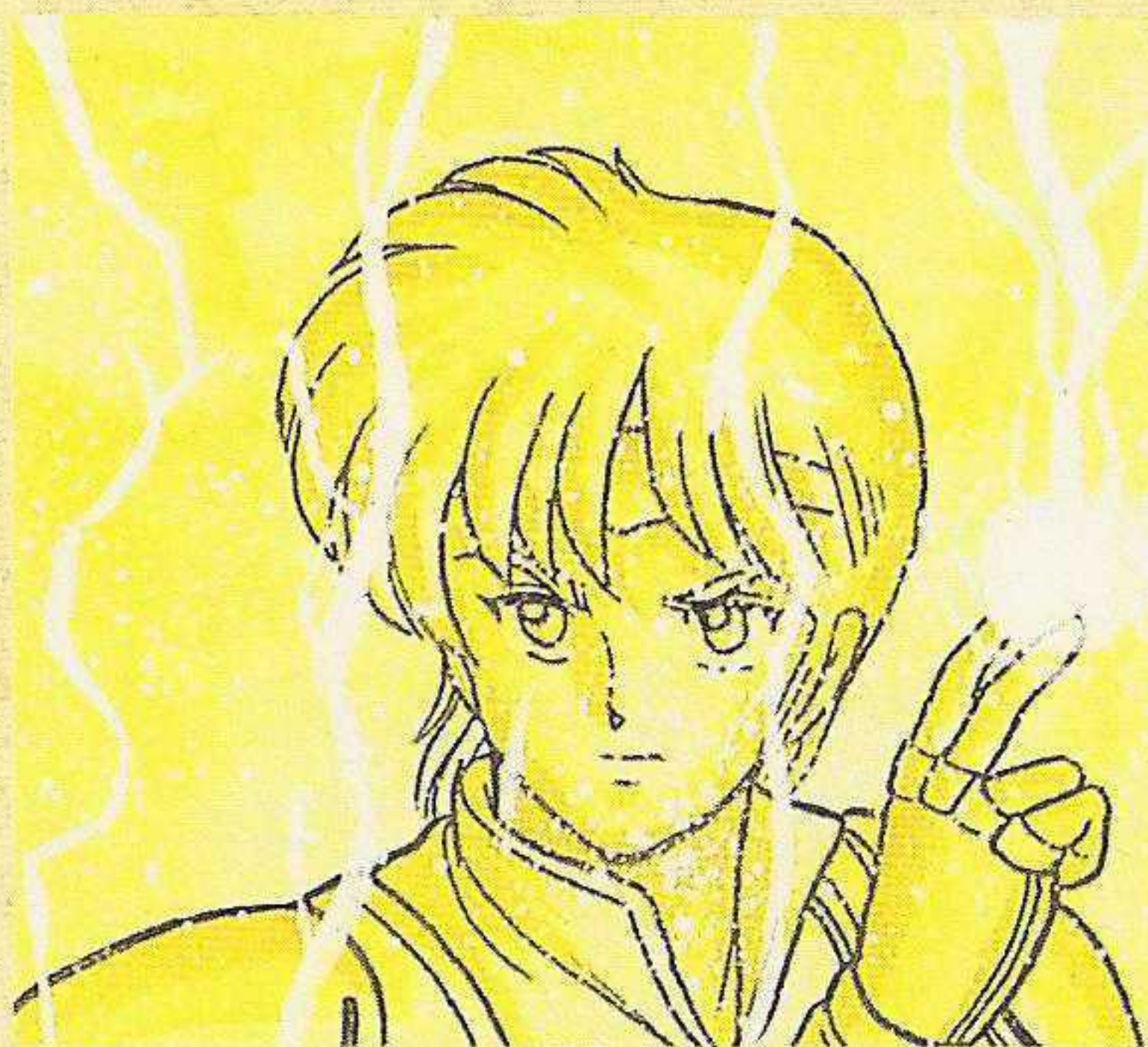


Ψυσις

ユースィス

男性。年齢20から25歳ぐらい。職業はモタビア州政府調査官。身長178センチ。体重60キロ。パセオの比較的裕福な家庭に生まれ育つ。

10歳のとき、両親とともに第一回太陽系惑星調査団の船に乗り込む。そのとき遭遇した事故で、奇跡的に彼は一命をとりとめるが両親は死亡する。ここが冒険の伏線



となる。以後、孤児院で育てられる。

現在の職業には2年前から就任している。性格は基本的にプレイヤーの行為によって左右されるため、ノーマルで平凡な人格。ただ、悪性生物が市民生活に及ぼす影響について調査していたとき、迫害されたネイを助け出すといった正義感を持っている。

使命感に燃える、マジメなタイプの人間だが、オッチョコチョイな一面も持ち合わせている。いやみを感じさせない素直さも特徴。

職業特性と特殊能力

ビジネスエリートのようなところがあり、頭も切れるしなおかつスポーツマンである。他のキャラクターのように専門分野についての知識は、さほど深くないが、不思議な魅力があり、百戦練磨のルドガーさえ彼を信頼してついていくことになる。

習得テクニックと

消費テクニックポイント

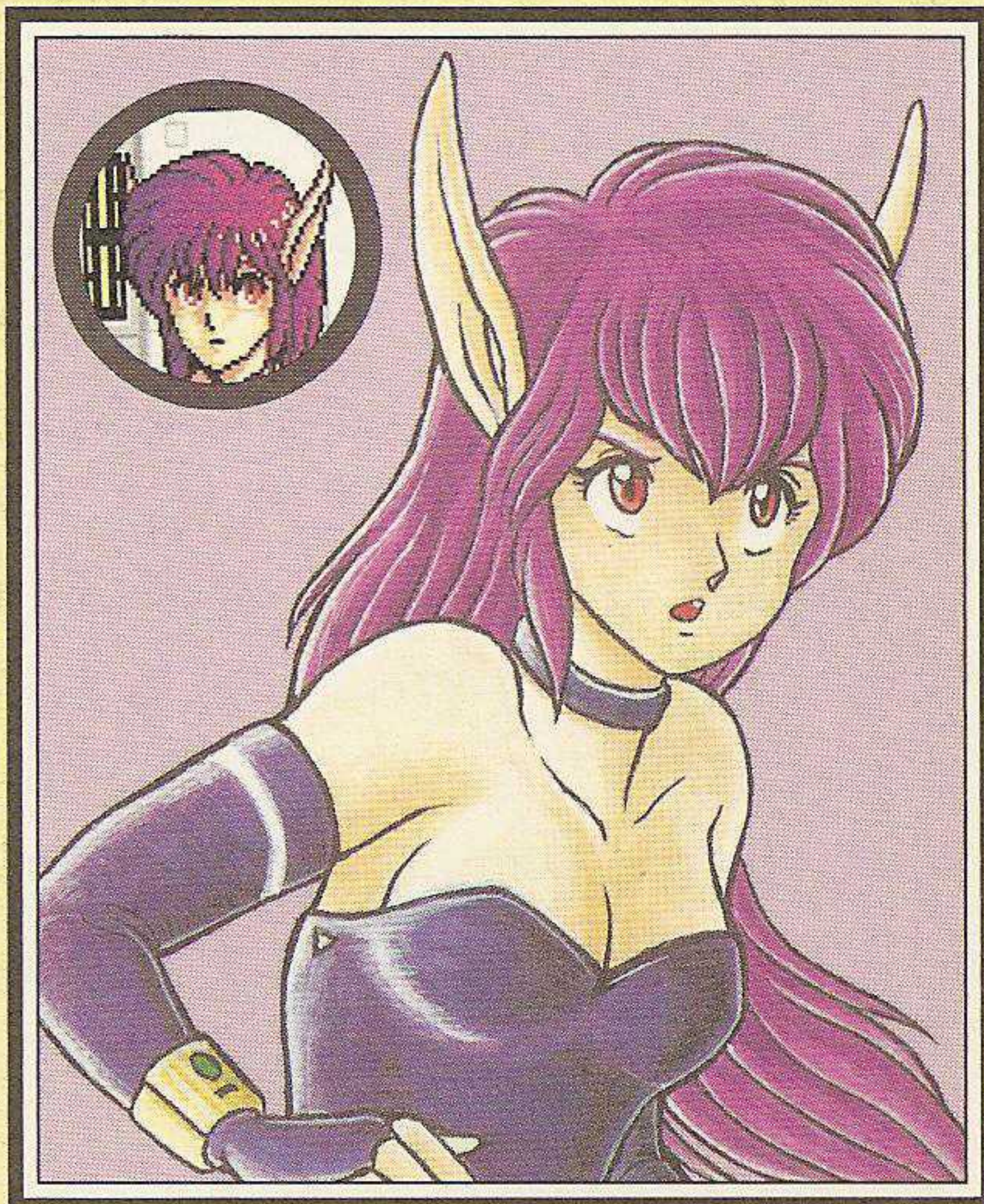
専門知識はなくとも、さまざまな訓練を受けているため、広く浅い知識を持つ。

攻撃系（対生物）は持っていない。ネイと学者におまかせだ。対機械用は多少の訓練はうけたので、どこをどうすると壊れるぐらいは知っていると思われる。治療系は応急処置程度は知っている。毒消しと治癒の低レベルのものは少しはあるかも。その他はいわゆるルーラとリレミトを持っている。

武器は、それほど反動の大きくない銃と剣、ネイシリーズの武器を持てる。防具は特殊なものを除いて、ほとんどの防具が装備可能。

（開発設定書より）





Nei

ネイ

女性。年齢1歳7カ月。職業なし。身長160センチ。体重43キロ。AW1283年8月28日乙女座生まれ。目はスミレ色。髪は赤。肌は透き通るように白く、くちびるは赤い。ちょっと育ちすぎた八重歯がかわいい。必ず途中で亡くなるキャラなので、少しはかない感じを持たせる。

狂った遺伝子工学の研究の結果生まれる。

ポリモタビアナグリコールによって人間の細胞と悪性生物の細胞を融合させ、人工発生したのが彼女。夫婦で遺伝子実験に反対していた生物学者が（ユーシスのかつての恩師）、処分されそうになった赤ん坊の頃のネイをあわれに思い、実験所から密かに盗み出した。その後、この夫婦に育てられるが異常な速さで成長する（1カ月で通常の間人1歳ぐらい）。

4カ月目、育ての親は悪性生物を憎む暴徒のために重傷を負い、ネイだけを逃がし死亡する。その後、放浪の旅に出る。

悪質なハンターに殺されるところをユーシスに助けられる（10カ月目）。それ以来ユーシスはネイを



ひきとり、妹として育てる。短い間とはいえ、育ての親と義兄ユーシスのあた

たかい愛情の中で育ったためであろうか、暗い性格を持ちながらも、表面上は非常に明るい子だ。一般人に対して警戒心の固まりとなるが、仲間や義兄ユーシスに対してはあまえん坊。

悪性生物に対して、自分の半分の血からか、複雑な思いをぬぐえない。しかし、義兄や仲間を傷つける者に対しては、たとえ人間であっても許せない。

潜在的に自殺願望を持っているルドガーには同じ臭いを嗅ぎとってか、義兄と同じぐらいの（それ以上の）親近感を持つ。

半獣半人だが、美人でスマート。しなやかな筋肉を持つ。戦闘は接近戦で、アイアンクローなどを使って相手を引き裂く。アニメ好きの中高大学生受けしそうなキャラである。

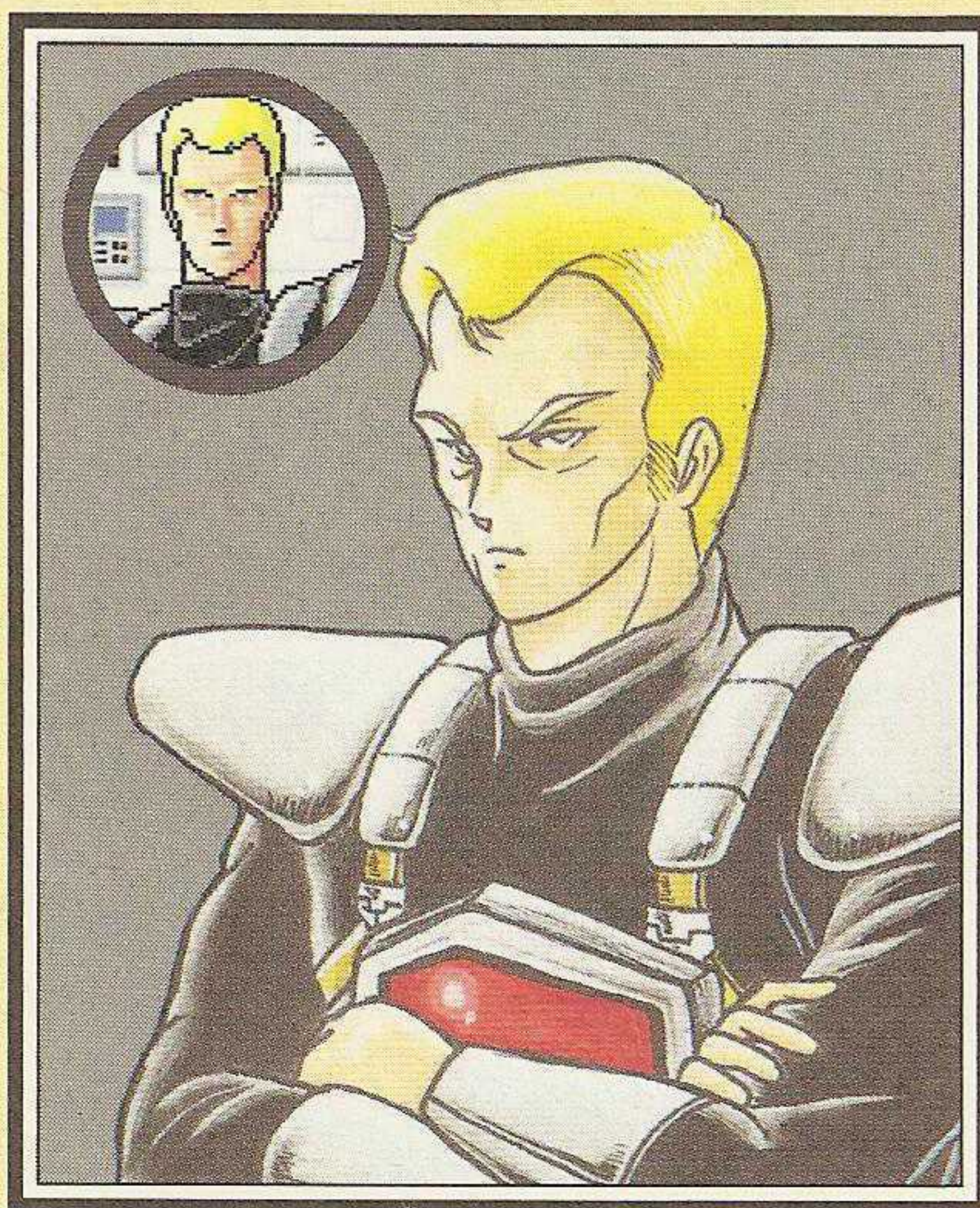
職業特性と特殊能力

職業というわけではないが、最高の素早さと、かなりの攻撃力を持つ。また、悪性生物などが持つ、特殊能力を持つことができる。

習得テクニックと消費テクニックポイント

経験値が上がるにつれ、敵である悪性生物が持っている能力が使えるようになる。武器は鉄の爪などを持てる。防具は持てない。特殊なアイテムは使えない。

(開発設定書より)



Ρυτγερ Σηυτοαψνερ

ルドガー・シュタイナー

男性。35歳。職業ハンター。身長190センチ。体重85キロ。AW 1249年7月1日カニ座生まれ。ドイツ系の容貌で、モデルはルドガー・ハウアー（「ブレードランナー」「ヒッチャー」参照）「謎の円盤UFO」のストレイカー司令官タイプの薄い銀髪に青い目。体は筋肉のかたまりだが、マッチョマンタイプではない。長い灰色のコートに身をつつんでいる。（シブミのわかる大学高校生へのサービスキャラである。）

20歳まで、最高の教育機関で教育を受けてきたが、両親の死亡後、軍隊に入隊。入隊後、結婚して娘をもうけたが、悪性生物に妻と娘を殺されて以来ハンターとな

る。(ハンターとは、町や個人に雇われて悪性生物から町を守ったり、旅人の護衛をしてお金を得る者の総称である)

腕や精神力において、ハンターにはピンからキリまでいるが、ルドガーはそのなかのピンである。沈着冷静で寡黙な男である。

悪性生物に対しては、家族を殺されたために複雑な思いを持っているはずであるが、決しておもてには出さず、いつも静かにほほえんでいる。かつて、悪性生物の巣くう深い洞くつから、単身で子供を救い出し、ハンターとしての名をなすが、心の奥では、早く悪性生物と刺し違えて死にたいと思っている、潜在的な自殺志願者だ。そのため本人は意識していない

が、危険な仕事をあえて求める傾向がある。

職業特性と特殊能力

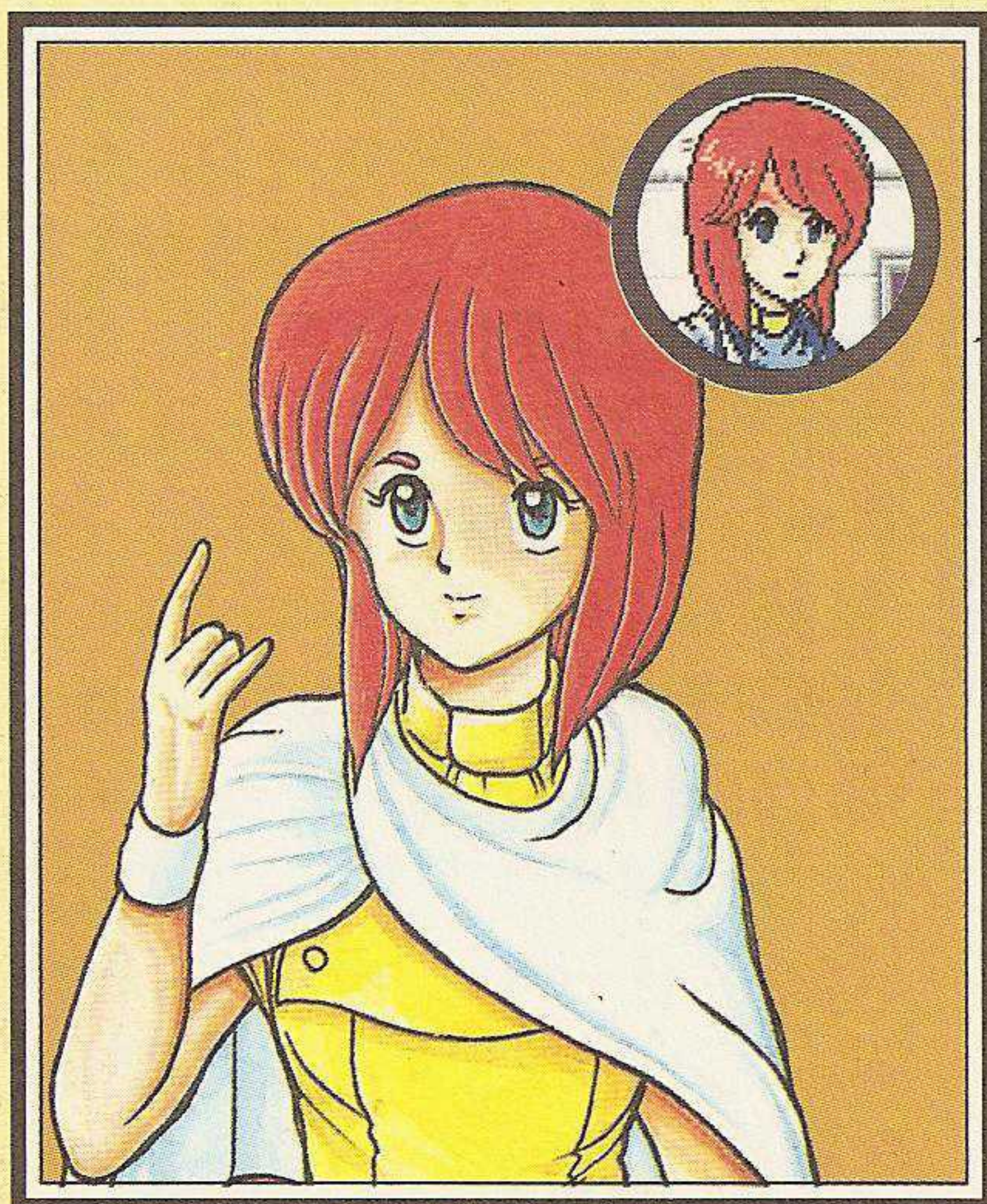
軍事兵器のすべてを扱え、攻撃力、防御力、ヒットポイント、素早さともにバランス良く、しかも水準が高い。

習得テクニックと

消費テクニックポイント

基本的に新しいテクニックを習得することはない。ほとんどの武器、防具を装備できる。ただしアイテムはあまり使えない。

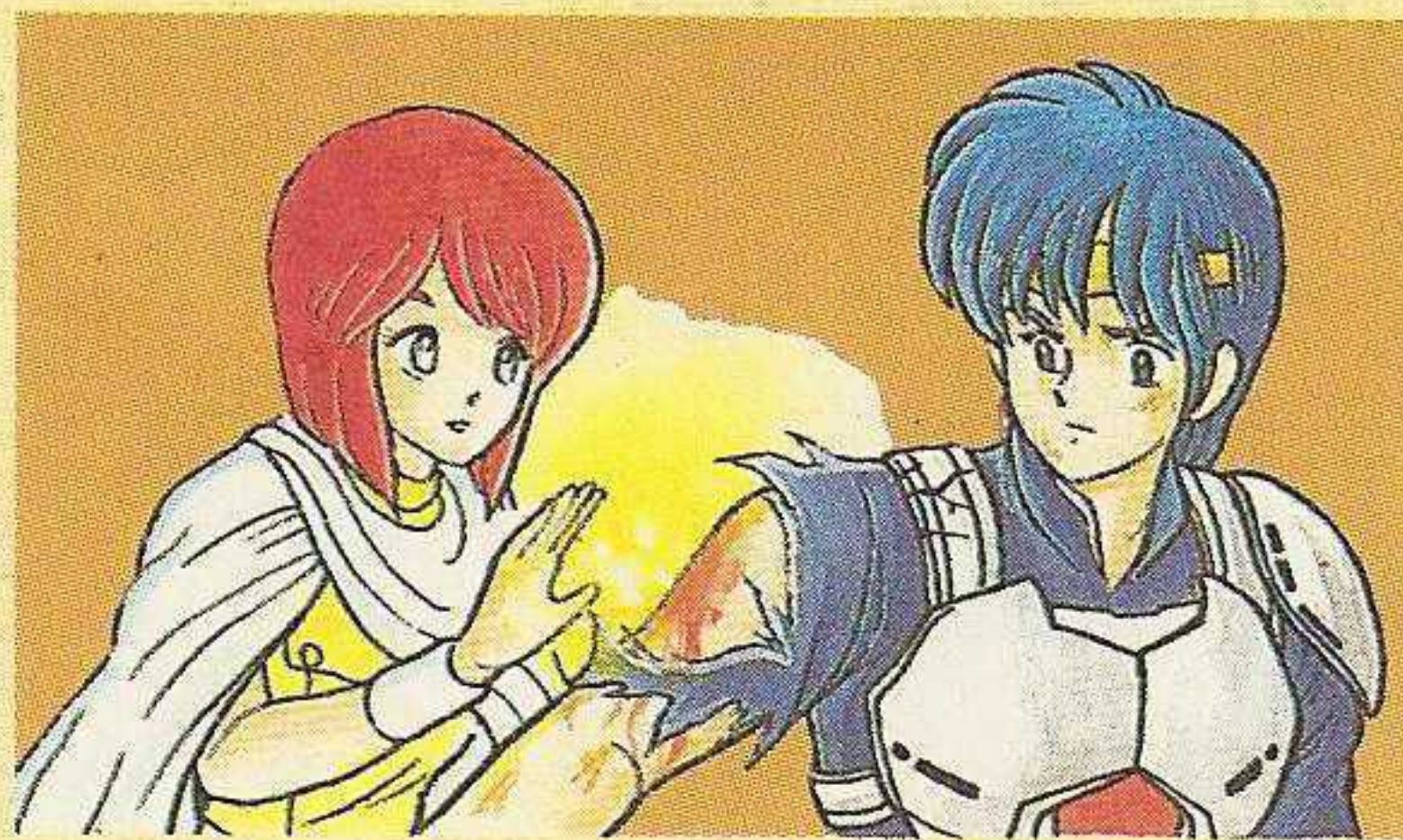
(開発設定書より)



Αννυ Σαγα

アンヌ・サガ

女性。23歳。職業医師。AW 1261年2月6日生まれ。身長155センチ。体重40キロ。日本系。黒髪に黒い瞳(「母をたずねて三千里」のフィオリーナを参照に)。おっぱ頭が実際より幼くみせる。女の子はおしとやかなほうがよいという、保守系男性へのサービスキャラである。



ごく平均的な家庭に生まれ、平均的な人生を歩んできた。自分の能力と偶然によって医学の道に入る。現在インターンを終えたばかりの女医である。一見温和でひよわな感じを受けるが、実は一本芯の通った強い女の子である。身を犠牲にしてパーティを守ることがある。ただ、惜しむらくは、ネクラに見えることであるが、本質もネクラである。でも、美人なので美しいネクラなのである。

職業特性と特殊能力

自分のテクニックポイントを使用して、仲間のヒットポイントを回復することができる。(手が傷口にふれると傷を癒すことができ



る能力を持つ。)

習得テクニックと

消費テクニックポイント

レベルが上がれば上がるほど、ヒットポイントの回復力が増す。もちろんテクニックポイントの消費もふえる。

●ヒットポイントを少し回復する (味方ひとり)

●ヒットポイントをかなり回復する (味方ひとり)

●ヒットポイントを最高値まで回復する (味方ひとり)

●自分のヒットポイントを半分味方にあげる (味方ひとり)

●自分のヒットポイントを全部味方にあげる (味方ひとり)

●全員のヒットポイントを最高値にまで回復 (味方全員) (ここまではレベルアップで上から順番にこれらのテクニックを習得していくと思われる)

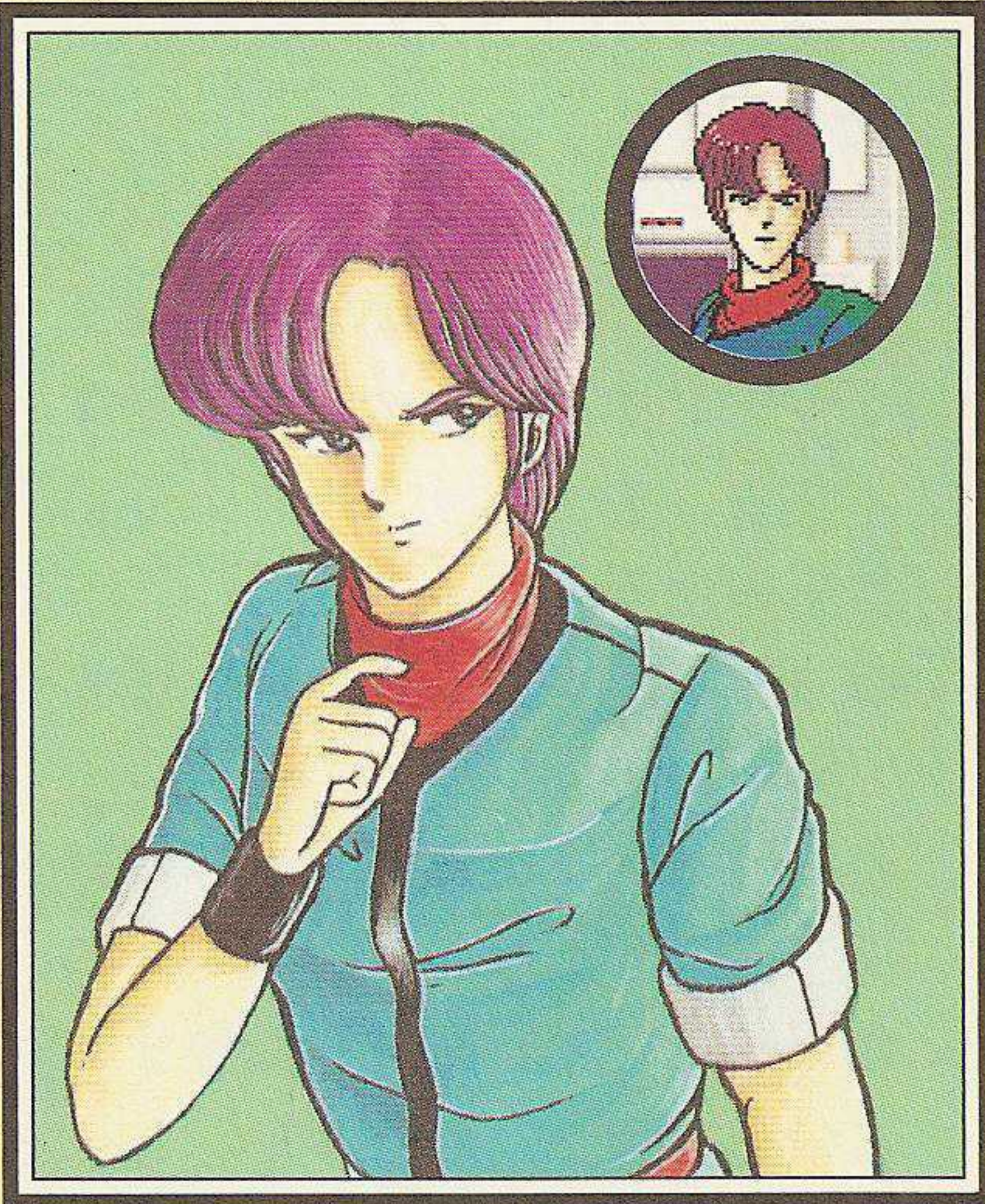
●毒をぬく (味方ひとり)

●バリアをはる (味方全員)

ほかにもテクニックがあるもよう。

武器はメスさばきがうまく、重い防具は装備できない。使えるアイテムは医学関係のすべてを持つことができる。

(開発設定書より)



Hyun Ee Rin

ヒューイ・ リーン

男性。20歳。職業学生。AW
1264年1月11日ヤギ座生まれ。身
長170センチ。体重58キロ。コー
リア系。髪は黒で長く、瞳も黒。

動物園の飼育係の父と、植物学者の母との間に生まれる。幼い頃から動植物に親しみ、専門として究める。学校を卒業した後、農業コンビナートに勤め、研究に勤んできたが、悪性生物発生以降、悪性生物に痛めつけられた生物のために働き始める。

純粋な性格のために他の人間と話が通じないことが多く、最近自閉症ぎみである。ルツの仲間たちとは、比較的心を通じ合わせることもあるが、家に同居している小動物や草花の世話をするときが、いちばん心がやすまる。本当は悪性生物といえども倒したくないが、善良な生物を守るために、しかたなく戦っている。

少しうつむき加減に歩くクセがある。まんまるメガネが大多数の

女性の失笑と一部の女性の尊敬を勝ち取っている。

職業特性と特殊能力

動植物の行動を操ることができ、すべての薬品の合成と使用。

習得テクニックと

消費テクニックポイント

●ドランク

動物の知覚を狂わせ攻撃をミスさせたり、逃げやすくさせる。(全員)

動植物のATPの分解を停止し、動きを止める。(1匹)



●ジェネラ

- 動植物の老化を加速。(1匹)

●ネルボット

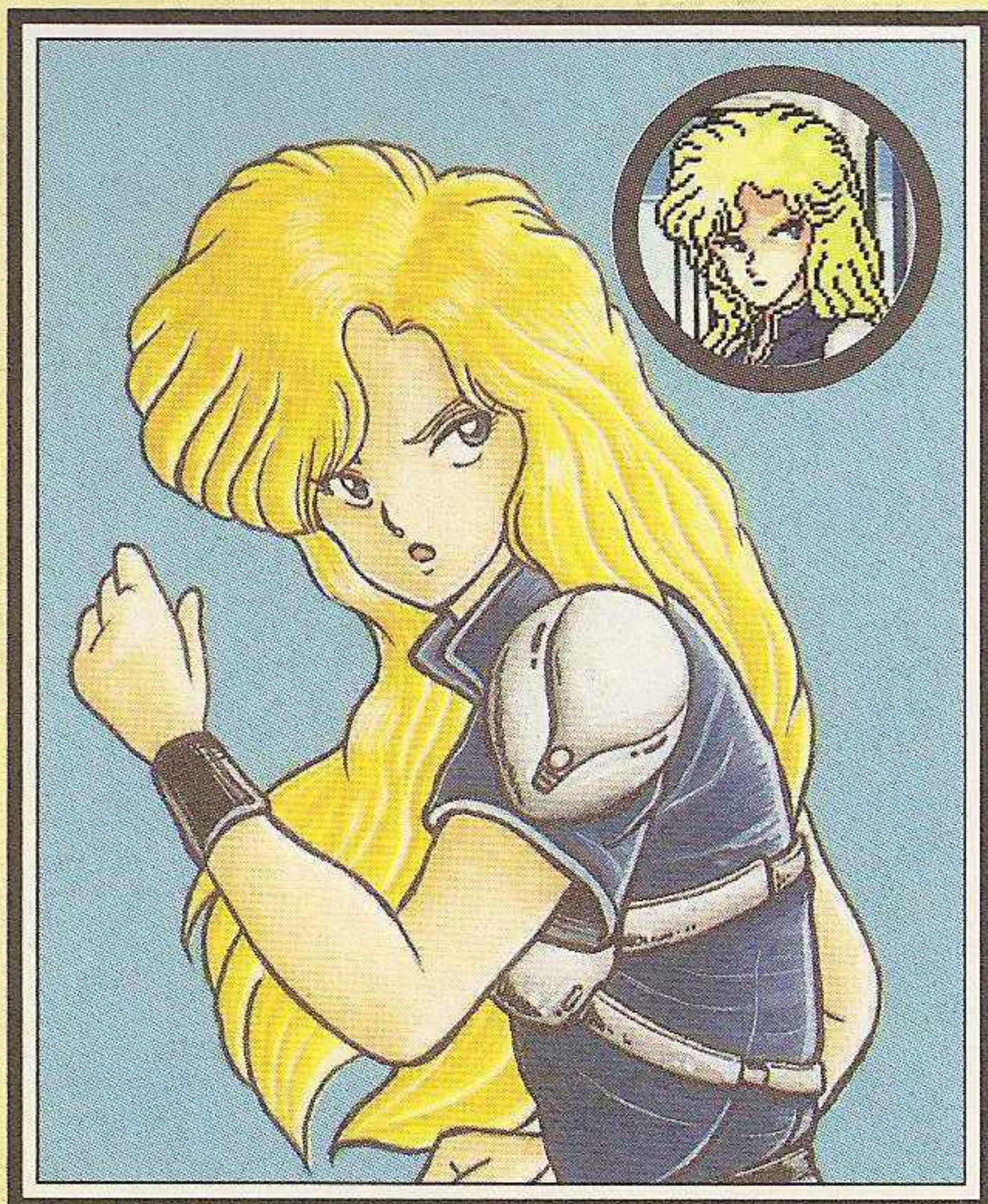
- 動物の神経系を破壊し即死させる。(1匹)
- 動物の神経系を操り、相手を思いのままにする。(1匹)
- 動植物の細胞結合を破壊して、バラバラにする。(全員)
- 動植物と会話ができる。

(以上のことをだんだん覚えていける。)

武器は植物に効く薬品を撃ち込む銃を持てる。重い防具は持てず敵の毒に対して強力な抵抗力を持ったマントを着れる。対悪性生物薬品などすべての薬をアイテムに持てる。

(開発設定書より)

この設定書を補足すると、テクニックの名前は、ゲーム中と異なっている。あくまでも設定だということだ。また、ヒューイはゲームの中では、それほど目立ったキャラクターではなかった。これは設定を読むと、彼のキャラクターが草木を好む女性的なキャラクターということで、非常に線が細かったこともあり、ネイやシルカといった女性陣のほうに目がいってしまったため、印象が薄くなってしまったのだと思う。この女性キャラたちが目立つというのも、ファンタシースターシリーズの特徴ともいえる。



Αρμια Αμιλσκιε

アーミア・アミルスキー

女性。19歳前後年齢不詳。職業カウンタ・ハンター。身長165センチ。体重45キロ。ロシア系。銀髪で緑の目。モデルはナスターシャ・キンスキー。ちょっとアブナイかっこうをしている。アニメ好き中高大学生へのサービスキャラである。

幼い頃両親を亡くし、社会の底辺で生きてきた。悪性生物が発生してからは、ハンターとして身をたててきたが、最近カウンタ・ハンターに転じた。

ハンターには悪質な者も多く、町を守っているうちに、その町のボスになったり、野盗と化したりすることがたびたびある。その悪質なハンターを狩るために雇われるものがカウンタ・ハンターである。ハンターのと看も、カウンタ・ハンターになってからも、狩ることに喜びを見い出すちょっとサディスティクな傾向を持つ少女である。それに加え、その仕事でお金がもらえればということはないという、生まれついでハンターなのが彼女である。

職業特性と特殊能力

近接武器のすべてが扱え、効果も大きい。一撃必殺だが、敵がその一撃に耐え、反撃してくると比較的低い防御力とヒットポイントのために、大きなダメージをくらう欠点がある。特殊能力として、体を爆発的に活性化できる。

ほとんど反射神経のみによって戦うことができる。また、攻撃力と防御力が最高値にまでなる。

習得テクニックと

消費テクニックポイント

新しく習得するテクニックはない。最大テクニックポイントが増

大するだけである。ただ、1回の戦闘で使用するテクニックポイントは大きくなり、それにつれて攻撃力は増大する。

●シフタ

戦闘中その戦闘レベルが5つ上昇する。消費テクニックポイント3。

武器は近接武器（剣、ナイフ、手裏剣、ムチ）のすべて。防具はあまり重いものは持てない。アイテムに関しては特はない。

（開発設定書より）



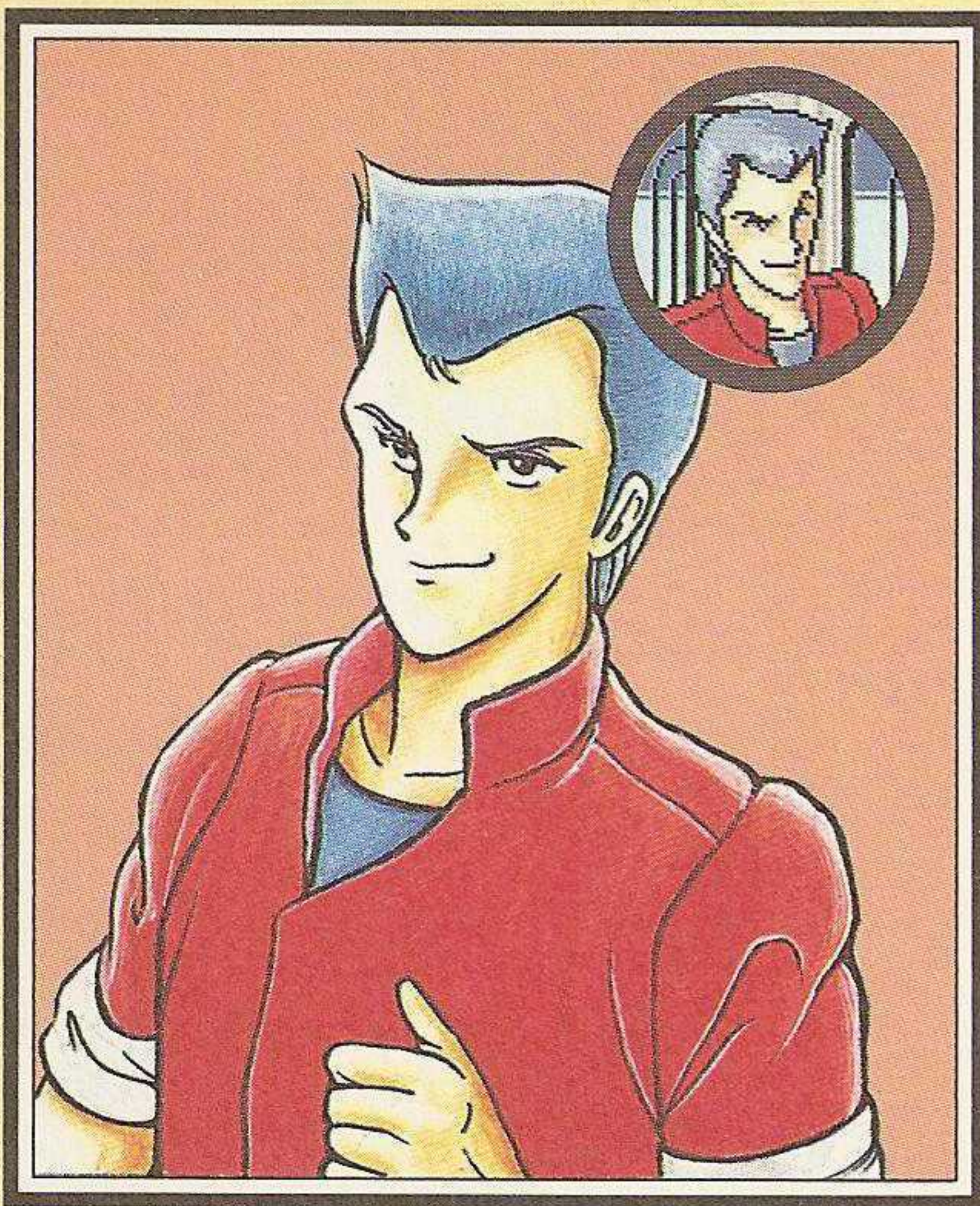
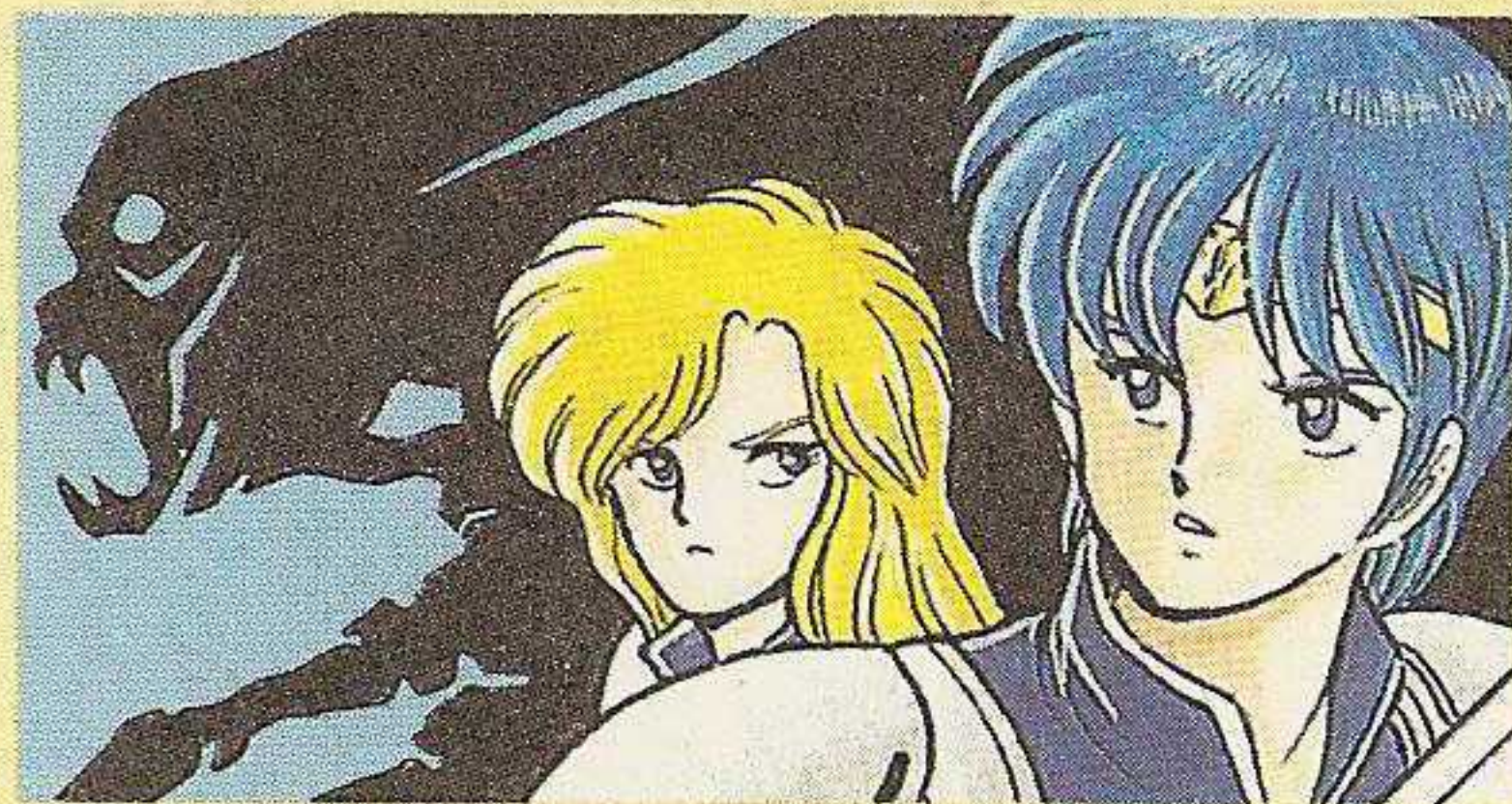
このアーミアは、グラフィックを見るとけっこうかわいいキャラクターだった。

でも戦士タイプであったために、パーティからはずしてしまっていた人が多かった。彼女は設定書で見ると、けっこうアピール度の高いキャラクターなのに影が薄いのは、ゲームになった場合はプレイヤーは「使える」奴といっ

た感じで仲間を選んでしまうから
 だろう。

同じように、ジャンク屋のカインズもロボットなどメカ系に強いキャラクターなのだが、場合によっては今までの仲間のレベルアップでカバーしてしまい、カインズを仲間に入れなくて済んでしまった人も多くいると思う。このふたりに関しては、冒険が進み、すでに参加している仲間に対

して思い入れができた頃に登場するキャラのため、こんなことが起こったのだ。アーミアと、この後説明するカインズは遅れてきた仲間といってもいい。



Kαινσ Τησ Avv

カインズ・ジ・アン

男性。20歳。職業ジャンク屋。
 AW1264年3月20日、うお座生まれ。身長180センチ。体重70キロ。アルゼンチンラテン系。日焼けした肌に黒い髪。

暴走族スタイルが今も抜けず、止めなければ死ぬまで戦っている。体のキズはだれよりも多いが、そのキズで得た経験値は少ない。

小さいとき、捨てられていたのをジャンク屋に拾われた。

義務教育中に、しばしば学校を

抜け出し、暴走族と一緒に騒いでいたことがある。

エンジニアと同じく、ジャンク屋に勤めていたが、物を作り出すことに全く興味を示さず、破壊することに経験を積む。頭は軽く、直情型のイノシシボーイ。

正義などとは無縁の生活を送っ

ていたが、悪性生物の発生で長〜く眠っていた正義感に火がついた。戦略戦術などは試みもせず、気づくとタマ切れだったというケースが数多くあり、タマ切れのライフルの台座で敵を殴り続けたということが同じ数だけある。

ネイには、遅い初めての胸のときめきを覚えているが、前半は役に立たず、パーティに加わることも少ないため、不満がふつふつと沸いている。

職業特性と特殊能力

念じることによって、機械の内部構造を破壊することができる。また機械を狂わせて、自分の思うように動かすことができる。

習得テクニックと

消費テクニックポイント

●フォルザ

ロボットの知覚装置にニセの情報を送り込み、攻撃をミスらせたり、逃げ出しやすくする。(同種グループ)

●オキザ

機械類を劣化加速させる。(1匹)

●リミテ

敵ロボットの動きを止める。(1匹)

●プロッセダン

敵ロボットの半導体を破壊、停止させる。(1匹)

●コンテル

敵ロボットのCPUを直接操り、敵を思いのままにする。(1匹)

●L. M. Hアドチャージ
敵ロボットを暴走させ爆発させる。(1匹、3段階ある)

●L. M. Hハドチャージ
敵ロボットを次々に暴走誘発させる。(全員、3段階ある)

武器は、電磁兵器などの機械破壊専門用品が持て、レベルの高い防具を身に付けられる。レーザースーツも同様。

アイテムに関しては特になし。

(開発設定書より)



カインズの不幸

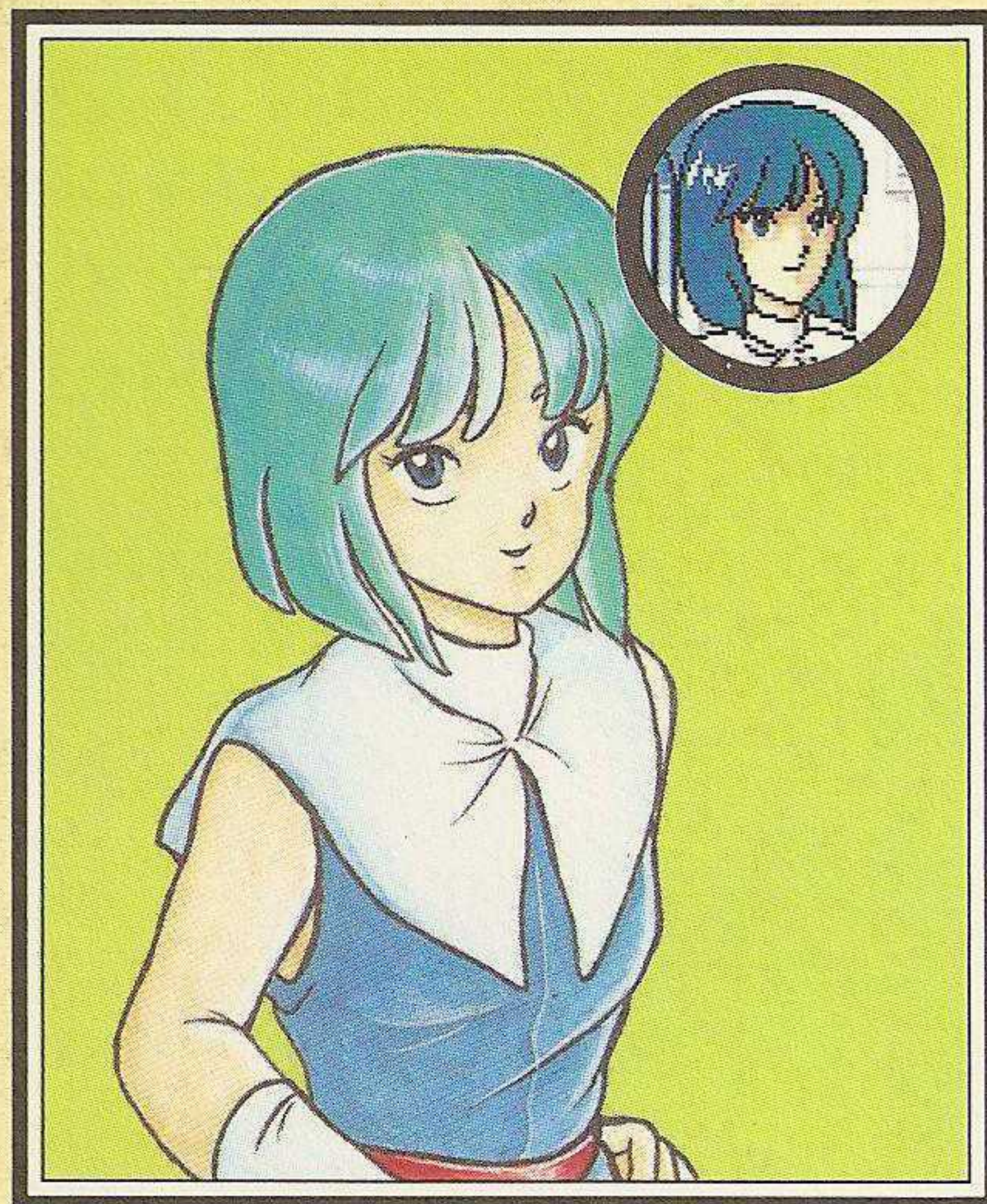
ロボットにはめっぽう強い特徴を持っているものの、彼を仲間として使うユーザーが少ない。それは、今までなれ親しんだ仲間をはずしにくいことが原因で、ついついカインズを仲間に入れそびれてしまうということだ。

カインズはゲームの設定を見ると、ネイに心を寄せている。ただ、カインズが活躍できる頃には、ネイはネイファーストとの戦いで命を落としてしまうことになる。

もし、カインズとネイにわずかな期間の間に愛が芽生え、ネイの落とし子がいたとしたら……。これこそカインズにとって悲劇の始まりとなるのだ。カインズは通常の間人として設定されているわけで、ネイの子供はネイ同様1年で12歳年をとる。

わずか5年の間にネイとの子供は60歳になってしまうのだ、25歳のときに、自分の娘が60歳になるという悲劇は、ちょっと想像を絶してしまう。

この矛盾は、IVの設定ではちゃんと改善されているのだ。



Σψλκα Ρεωινια

シルカ・レビニア

女性。21歳。職業女盗賊。身長168センチ。体重52キロ。AW1263年6月21日双子座生まれ。アイルランド系。金髪でスマイレ色の瞳。どんなときでも、きちんとした身だしなみを整えている。

なに不自由のない上流家庭に育ち、最高の教育を受ける。ところがひよんなことから、盗みのスリルを追い求めるようになり、次々に美術品などを盗むようになった。

親の遺産で一生遊んで暮らせるが、趣味で泥棒を続けている。誇り高いがノンポリ。常にちょっとハスにかまえてものを見るクセがある。一見お高くとまっているよ

うな感じを受けるが、本当は情熱家であり心の温かい女性である。心の中には熱いヒロイズムの血があるが、それを表に出すのは恥ずかしい、というシャイな女性である。

「ルドガーのしぶさ、ユーシスのかわいらしさ、ヒューイのウブさ、カインズのまぬけさ、み～んな大好き！」という困った娘でもある。「私は風のシルカなの

よ」といって、ふと、いなくなる。「私はなにものにもとらわれない」「自由はすばらしい」とかが彼女の口癖だが、本当は正義感とか同情心とか義侠心にとらわれている。

職業特性と特殊能力

ふらりとパーティから消えては、翌日にまた戻ってくる。すると、どういうワケか、アイテムやお金（メセタ）がふえている。

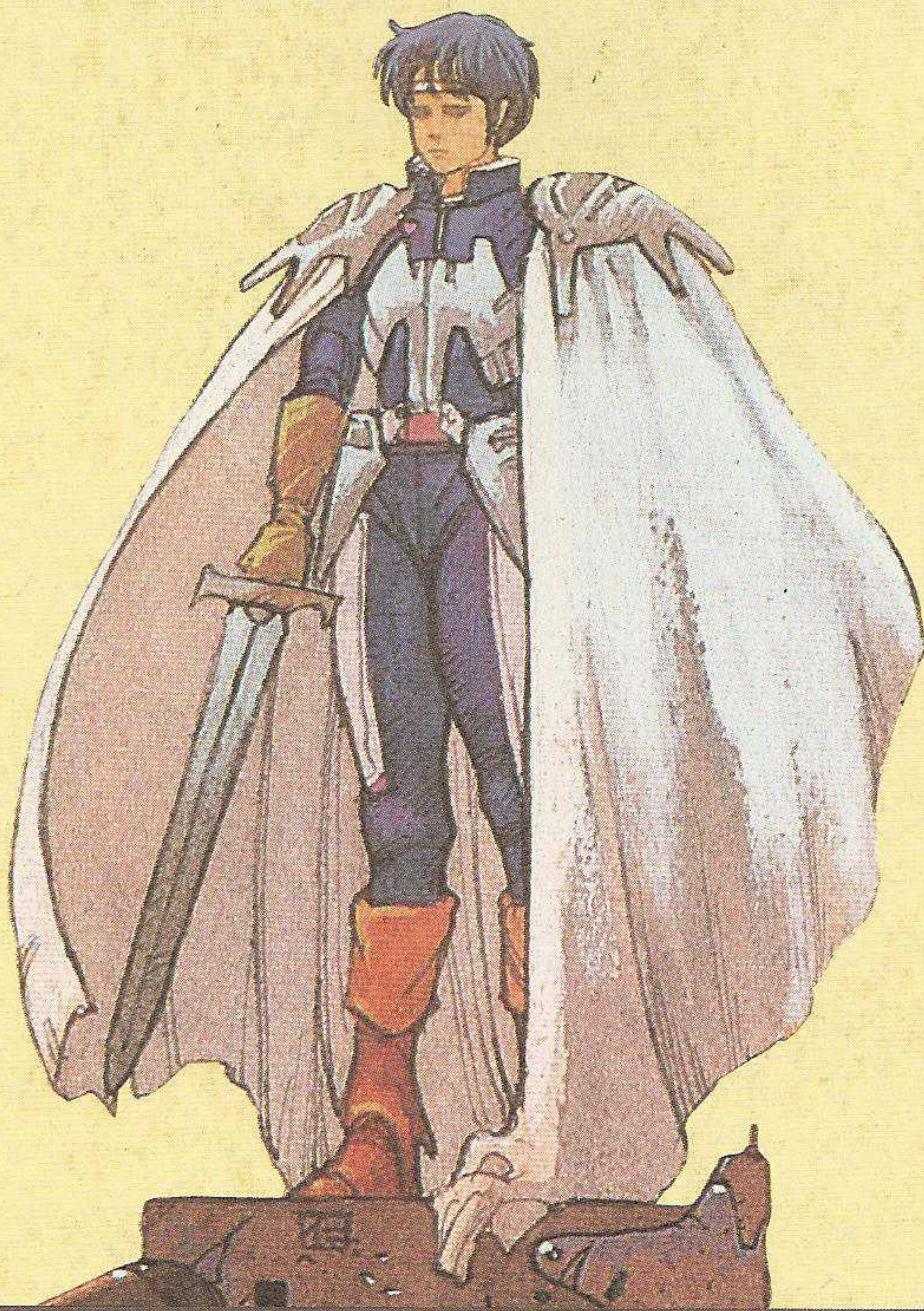


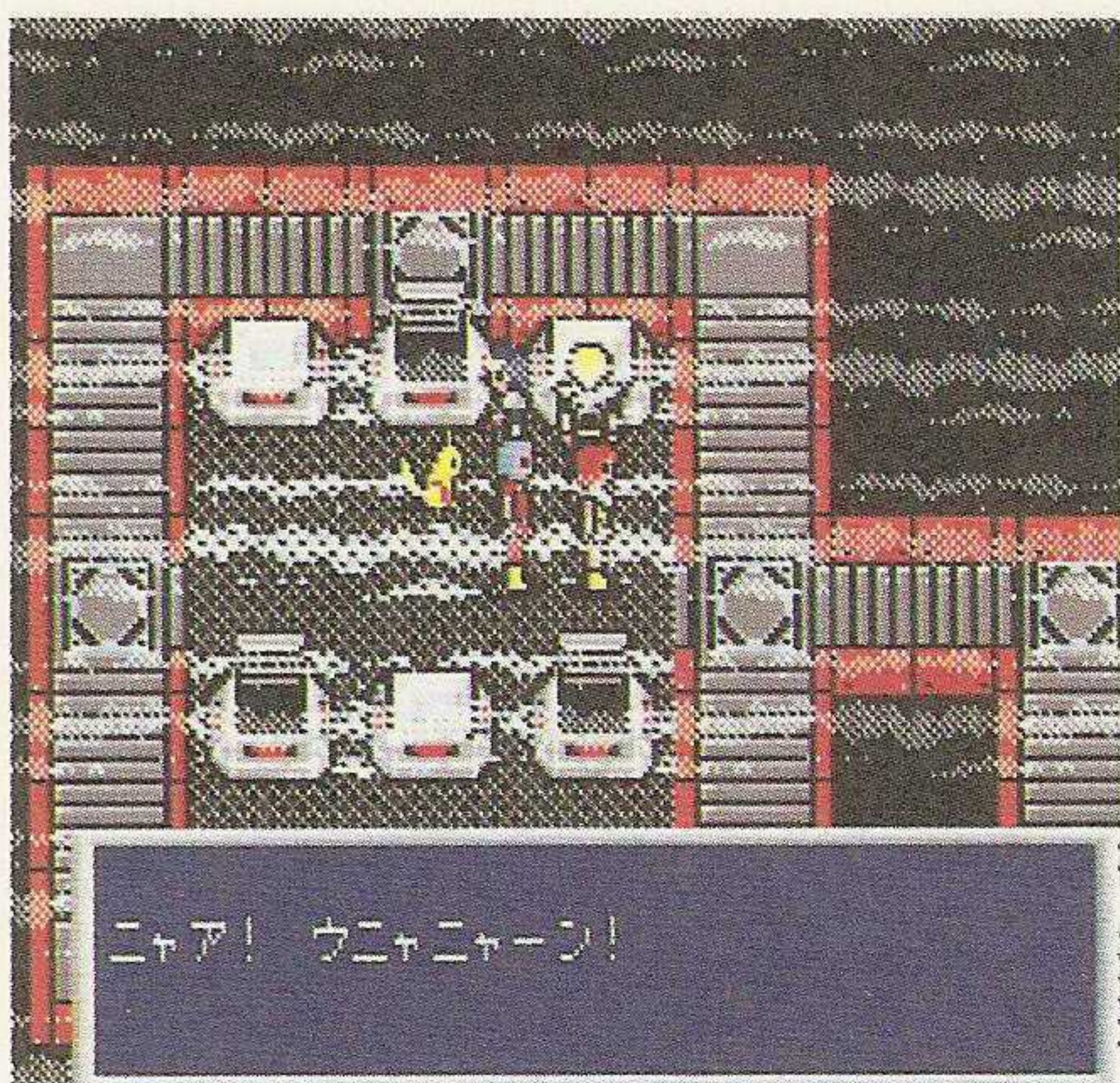
習得テクニックと消費テクニックポイント

経験値を積むにつれ、盗んでくるアイテムが有用なものになり、お金の額も大きくなる。はなはだしくなると、敵のロボットから、近代兵器をちよろまかしてきくこともある。帰ってくるとテクニックポイントがゼロになっているので注意。

武器はステッキが持てる程度で、防具もマントぐらいがせいぜいであろう。アイテムはたいていのアイテム（メカ、薬品を除く）を使うことができる。

（開発設定書より）





じつはこの本を企画したおおもとは、このIIの削除されたイベントをファンに知ってもらいたいと思ったからだ。

ゲームとして発売された当時は、エンディングについて、また、デゾリス星のダンジョンの難易度の高さなどに関して、賛否両論があった。しかし、このIIの企画設定は、非常によくできた内容なのだ。スペックオーバーしてしまったからか、開発期間が短かったからかはさだかではないが、ゲームとしてできあがったもの以上に、開発者の青木千恵子さんがやりたかったことがたくさんあったゲームのような気がしてならないのだ。もしかしたらIVも、それらのことを引き継いで開発されたのかもしれない。ともあれ、まずはゲームの流れ、そして削除されたイベントについて紹介することにしよう。

開発設定書でのゲームの流れを読むと、主人公がルツになっている。それは、こんな形のストーリーなのだ。

ファンタジースターII ゲーム化されなかったストーリー

ゲーム中には出てこない、ファンタジースターIIの裏の世界に迫る！
ファン必見のコーナーがこれだ

一章 ルツの目覚め

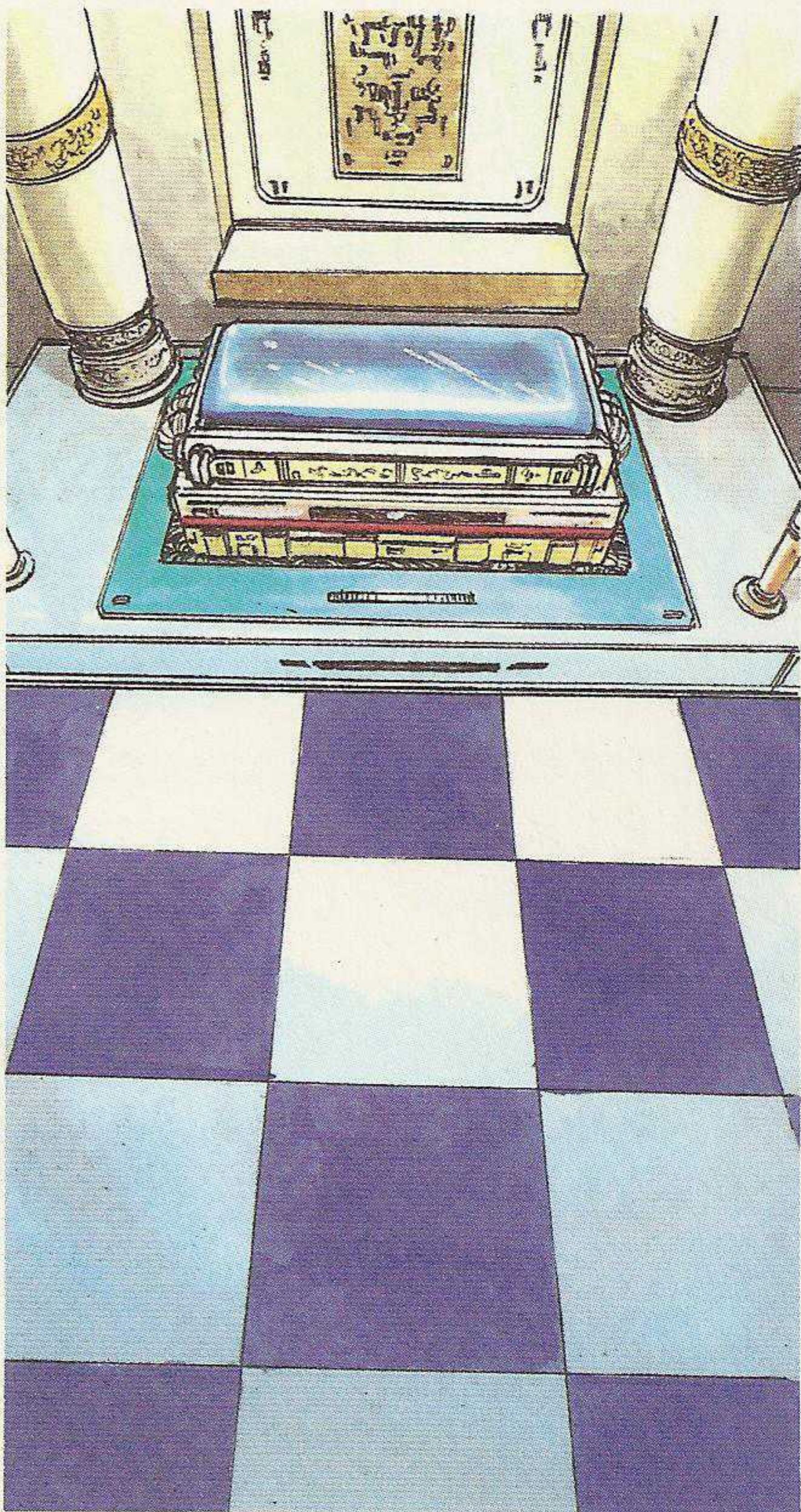
Iの功労者ルツは、アルゴルに危機が訪れたときのため、ナバルタワーでコールドスリープによって眠っていた。

そのルツが、再び目覚める。それはIから千年後の世界で、アリサの意思を感じ、アリサから新しい力をもらい、別的人格として登場する。(たぶんこれがゲームでのユースであり、オープニングの夢のシーンなのだろうと思う。)

目覚めたルツが見たものは、マザーブレインというコンピュータが支配したアルゴルの世界で、マザーブレインはエネルギー資源の管理、流通機構のサポート、気象操作、治安維持などを行っていた。

しかし、ルツが目覚めたとき、このマザーブレインに異変が起こった。何者かがマザーブレインのシステムに進入し、狂わせようとしているらしいのだ。

ルツの脳裏に、この危機を防ぐ使命が与えられたことを感じる。



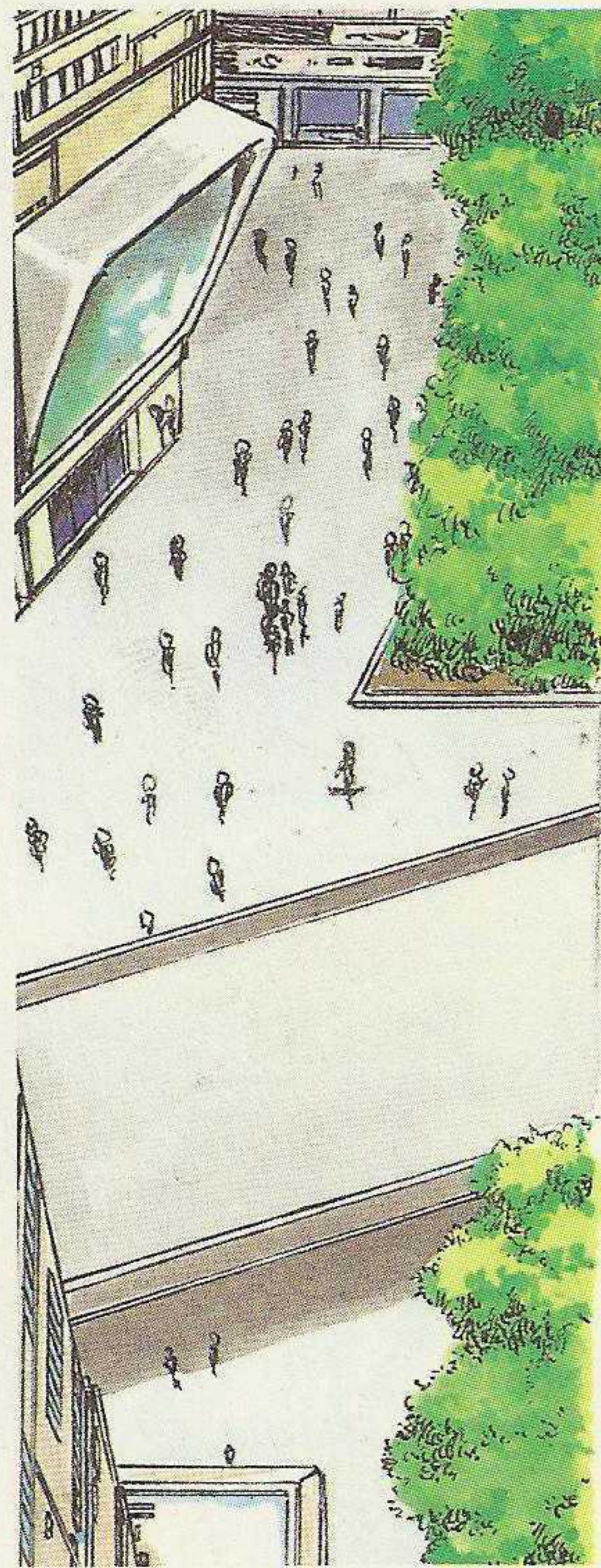
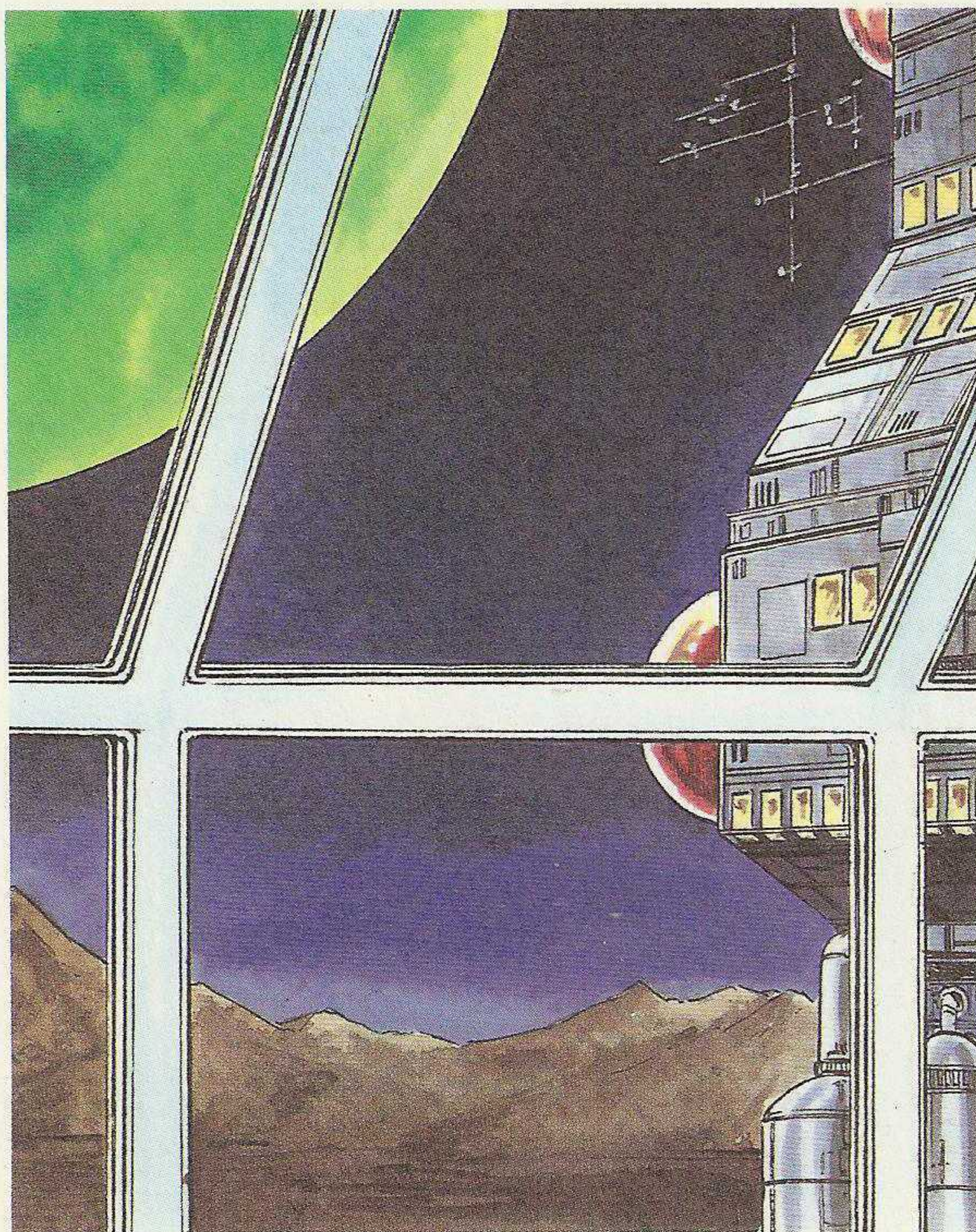
二章 スペースコロニー ・エッケン

IIのアルゴルでは、パルマが政治経済の中核。モタビアが穀倉地帯。デゾリスが鉱物資源の供給地帯として発展した。

ルツが最初に向かったのは、目覚める前の環境にいちばん近い、スペースコロニーのエッケンという場所だった。なぜなら、ルツが目覚めた千年後のアルゴルは大きな変貌を遂げたため、彼をIIの世界になじませるため、マザーブレインがI当時の世界に近いエッケンへ送り込んだのだ。

エッケンは原子炉星リュオンに勤める人々の居住区で、かつてのカミニートやパトリロに似た雰囲気があった。

リュオンでは、大幅な人員削減があり、職業安定所は雇用のためのコンピュータシステムが開設されることを待っている人であふれていた。この中からルツは仲間を3人選び出した。仲間の話によると、発電所に原因不明の事故があり、リュオンが閉鎖されたといううわさもあって、人員が削減されたのではないかと。というのだ。ともあれ、ルツは仲間と、事故について、また、その原因についての調査のためにエネルギーシステムへと向かう。



三章

原子炉衛星リュオン

リュオンに乗り込んだルツたちは、大きな爆発音を聞く。やはり何かリュオンで起こっていたのだ。

アラームが鳴り響き、スピーカーからは退去命令が鳴り響いていた。リュオンの動力装置が停止し、引力によってパルマに引き寄せられているのだ。

リュオンがパルマと衝突すれば、原子炉の破壊により、パルマが放射能に包まれ、ひいてはパルマ星の崩壊も起こり得るのだ。

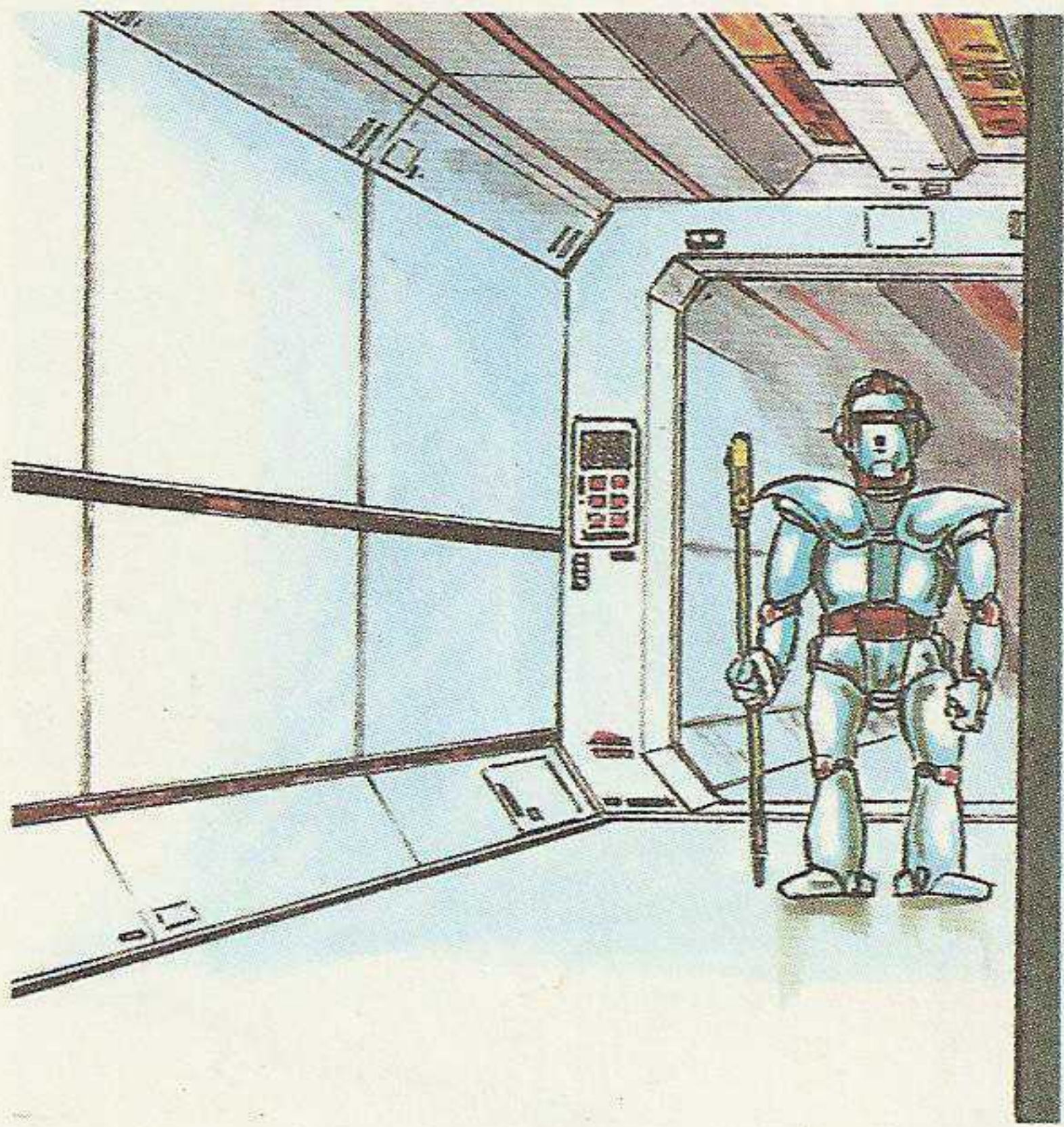
これを阻止するには、動力装置の運転再開とリュオンの軌道修正をしなければならない。残された時間は6時

間。その間に脱出もしなくてはならないのだ。

そんなルツたちの行く手に、警備のロボットたちが待ち受けている。たとえこのロボットを切り抜けたとしても、万全のセキュリティシステムを誇るリュオンの各ブロックに、異なるカードを差し込んで進まなくてはならない。

やっとのことで、動力装置にたどり着き、装置を手動に切り替えた。しかし軌道修正はできなかった。しかも、その直後に第2の爆発が起こった。

かろうじてリュオンから脱出したルツたちは、宇宙船の窓から、パルマ星の崩壊を目にした。



四章 モタビアのプラント ・クライシス

ルツたちはモタビア星を訪れる。この星もかつての砂漠地帯とはちがひ、マザーブレインの気象管理と開墾による農地開拓により、緑の星へと変わっていた。

中央の湖から網の目のようにはりめぐらされた水路、整然と区画整理された農地や牧場と、計算された効率のいい人工的な開拓地となっていた。しかし、ルツたちはそんなモタビア星の中にも異常を感じとったのだ。

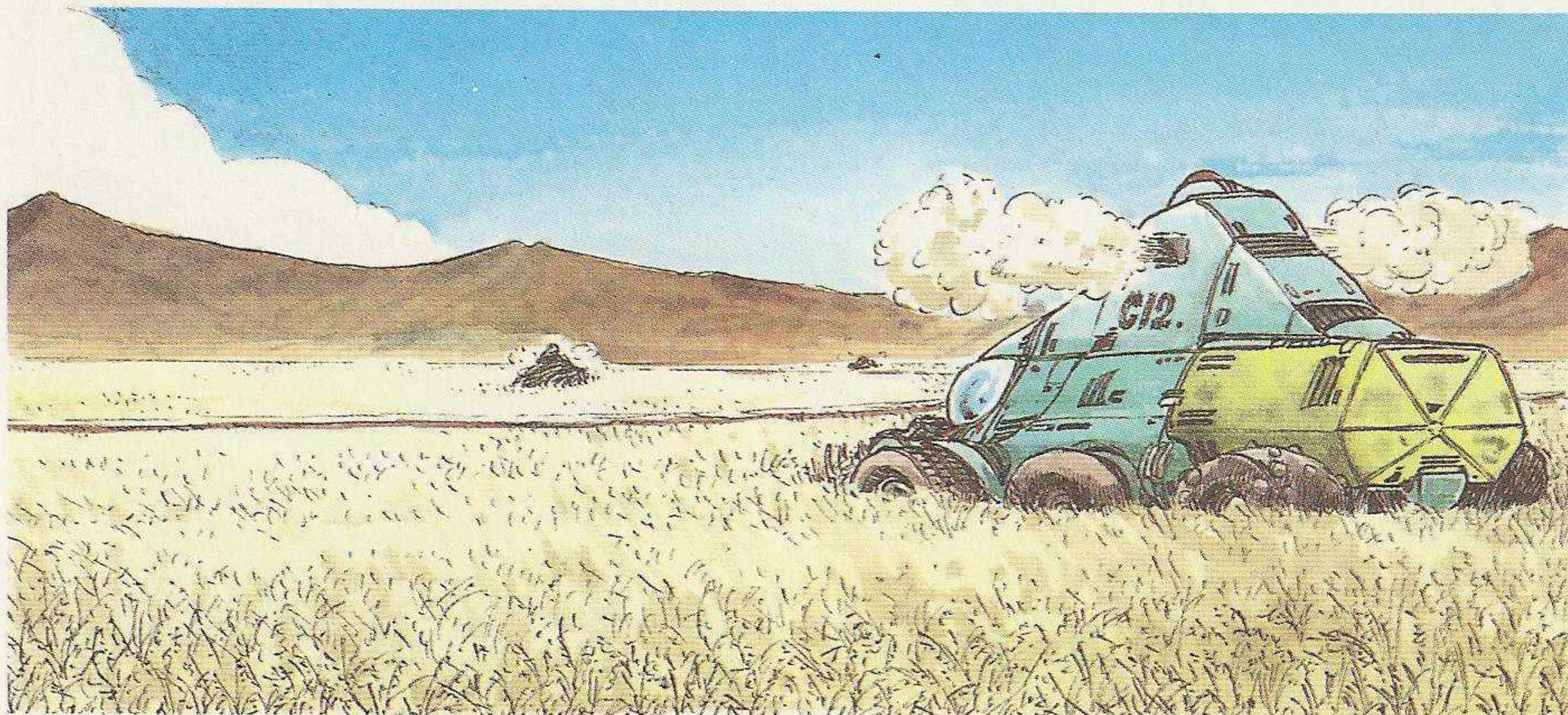
首都パセオは、不気味な蔦科の植物が、建物をしめつけるかのように覆い繁っていた。それは、植物の品種改良研究所のほうから伸びている。どうやら第2の危機は、このプラントシステムの反乱らしい。

プラントシステムは、意識と運動能力を持った植物を作り出してしまったのだ。ここで異常な繁殖をしている植

物は、かつてパルマに生息していたキラープラントをベースに品種改良を加えたものと思われる。この意識を持ちモンスター化したキラープラントが農地を荒らし始めたのだ。さらに蔦科の植物たちが流通パイプを腐食させたため、各地の食料ストックが底をついてしまった。

これらの被害は政治力の弱い地方から表面化し始めた。流通が遮断され、ここ何百年もなかった飢饉が農村を襲い始めたのだ。この危機を回避するには、流通を正常に戻すために、プラントシステムを破壊しなくてはならない。

ルツたちは異常に進化し、繁殖を続けるモンスタープラントたちを焼き払いながら、これらの屍をのりこえてプラントシステムを破壊した。しかし、異常なスピードで細胞分裂を繰り返すモンスタープラントたちは、植物の特性を活かし、種子や胞子という手段によってプラントシステムの手を離れ、自らの力で増殖し始めていたのだ。



五章 海洋システムと 気象システム

植物たちを鎮めるには、根こそぎそれを絶つしかない。プラントシステムによって作られたモンスタープラントたちは、モタビアがかつて砂漠であったという記憶を組み込まれているため、砂漠に適した特性を持っていることがわかった。

ルツたちは、その特性を逆手にとって、水責めでモンスタープラントたちを絶滅させようと考えた。つまり、モタビアのダムを破壊し、気象システムを操作し、大規模な洪水を起こすことにしたのだ。

まずルツたちは、中央の湖4箇所の水位制御タワーに潜入し、ダムの水門を開けた。ダム水は堰をきって流れだし、水路を激流が走った。しかしこの

方法は水路の周辺を濡らすだけで、モンスタープラントを絶滅させるには水量が足りなかった。洪水を起こすためには集中豪雨しかない。ルツたちの意見がまとまった。

雨量や気温、湿度、日照時間のコントロールは、湖の地下の気象システムを操作しなくてはならない。そこに潜入するためには、海の中からラインを伝わっていくしかない。

ルツたちは水中移動ができる乗り物で海に飛び込んでいった。

海の中にも、プラントシステムによって発生したモンスタープラント同様の敵がいた。海底牧場のマリンバイオシステムによって産み出されたモンスターたちが徘徊していたのだ。しかも、さらに海底の潮流の変化、海底火山の爆発などの障害がルツたちを待ち受けていた。



第六章 その1 情報操作とえん罪

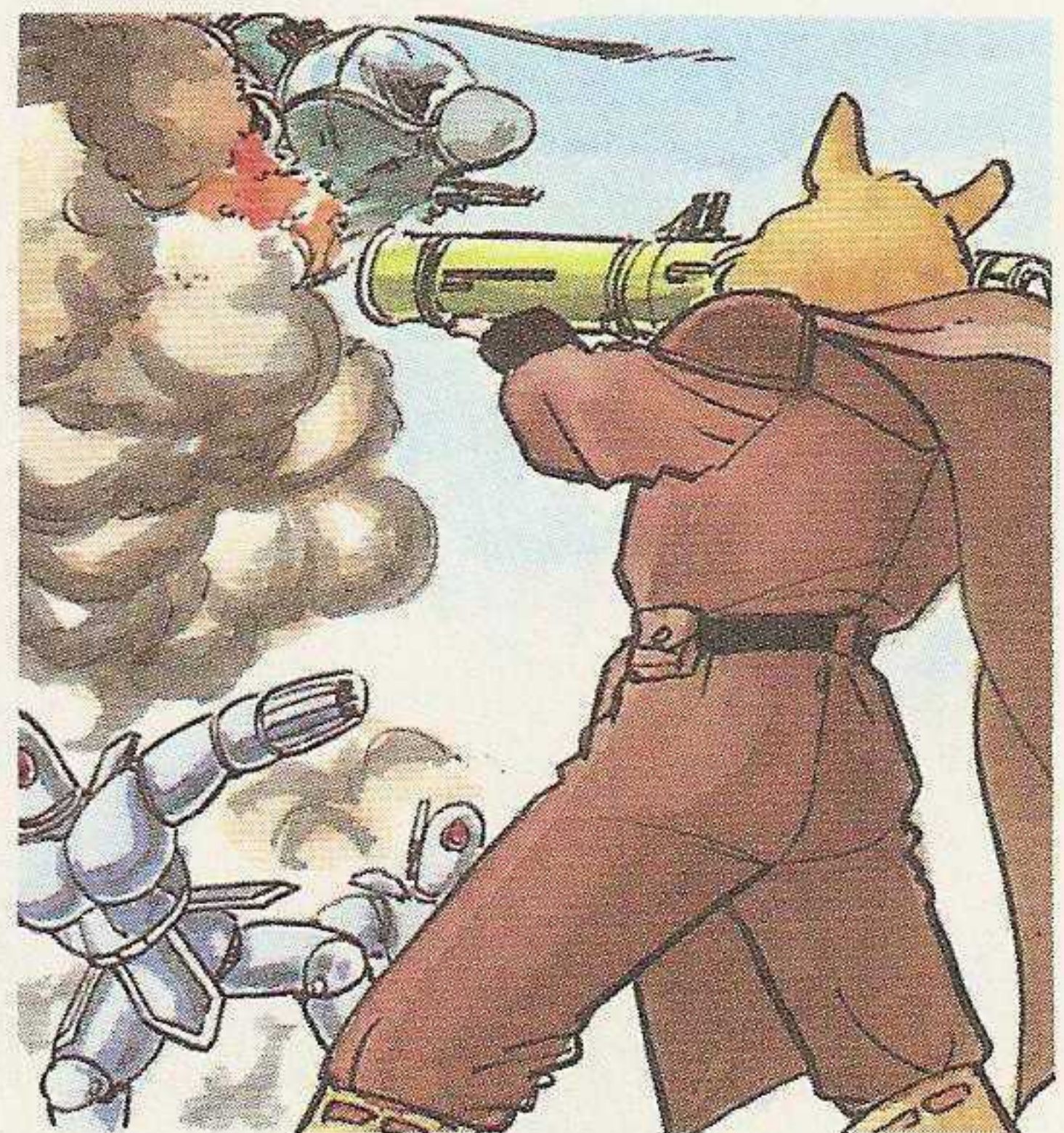
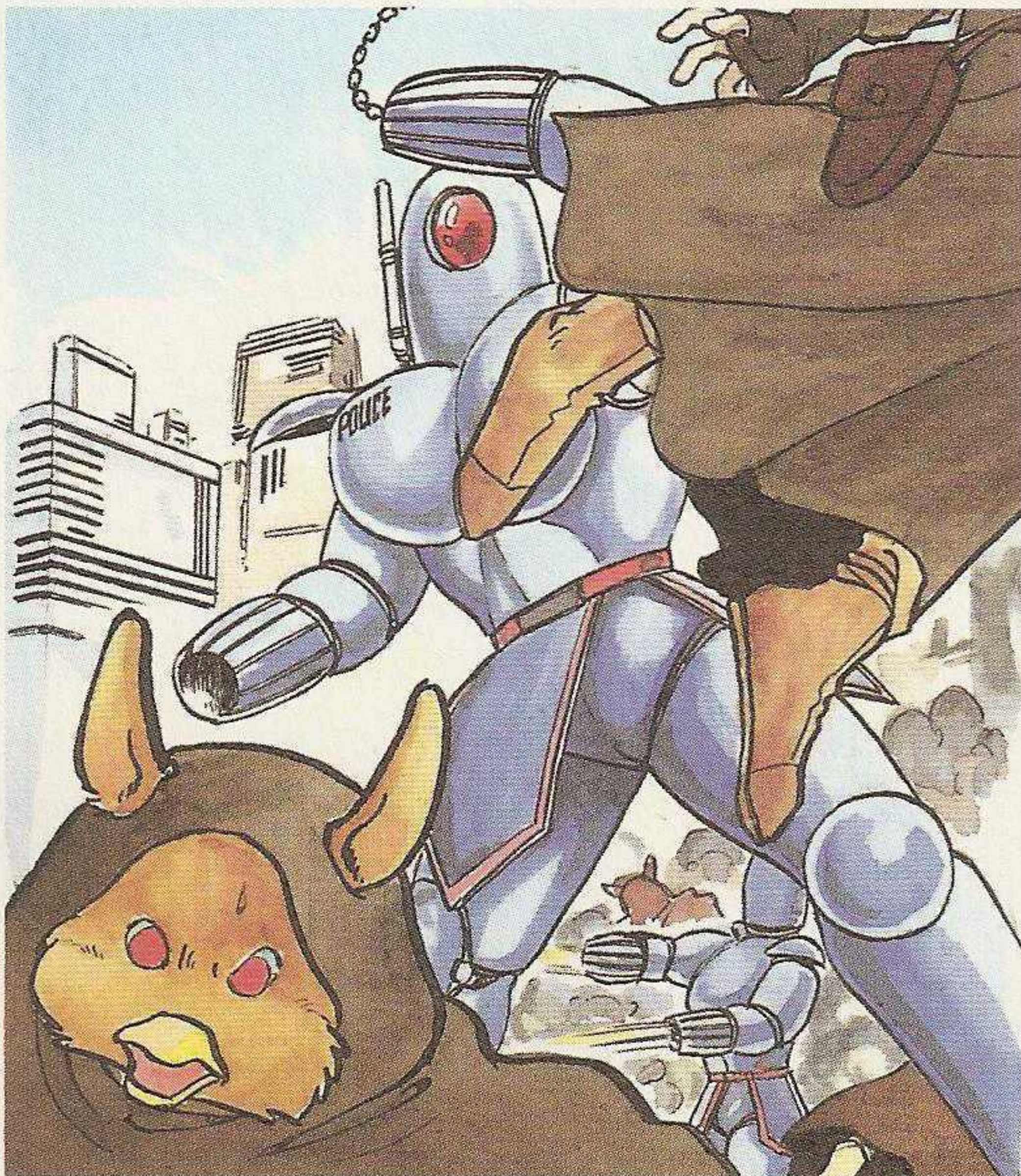
気象システムの操作で洪水を起こした結果、モンスタープラントたちは内包するエネルギーを結集し、上へ上へと成長し始めた。

ルツたちがエネルギー吸収ガンを使い、最後のモンスタープラントの成長を停止させたとき、モンスターたちの悪あがきが終わった。そしてあとに残ったのは、限りなく広がる大海原だけだった。

仲間たちの何人かが傷つき、戦いは終わったかのようにみえた。だが、傷ついた仲間の家にお見舞いに行ったルツたちは、テレビの緊急ニュースで、思いもよらなかつことを知らされた。

ニュースは、ルツたちが行ったモンスタープラントの退治や洪水が、原住民であるモタビアンンの仕業として報じられていたのだ。そして、各地でモタビアンン狩りが行われ始めたというではないか。ルツたちの行為が情報操作によって歪められ、罪のないモタビアンンたちにぬれぎぬが着せられているのだ。

ルツたちは、真実を明かし、モタビアンンたちのえん罪を晴らし、虐殺をやめさせようと話し合った。しかし、そうしているうちに事態は急転してしまった。なんと虐殺に対抗して、モタビアンンたちが徒党を組み、反撃にでたのである。これに対して、モタビア政府は、治安システムを作動させ、モタビアンン制圧を決定したのだ。



第六章 その2 モタビアン・アジト

治安システムとは、衛星による社会監視と、反乱分子の制圧を目的とするもので、もともとはクーデター防止のために作られたシステムであった。

マザーブレインの破壊が進んでいる今、このシステムが正常に作動する保証はなにもない。しかもシステムの暴走により、どんな被害もたらされるかわからないのである。

治安システムが動き出す前に、なんとかモタビアンたちを説得し、無意味な闘争をやめさせるため、ルツはモタビアンの指導者を説得すべくアジトへ向かった。

自らが行った行動がモタビアンたちにすり替えられているという理由から、ルツたちのアジトへ向かう道のり

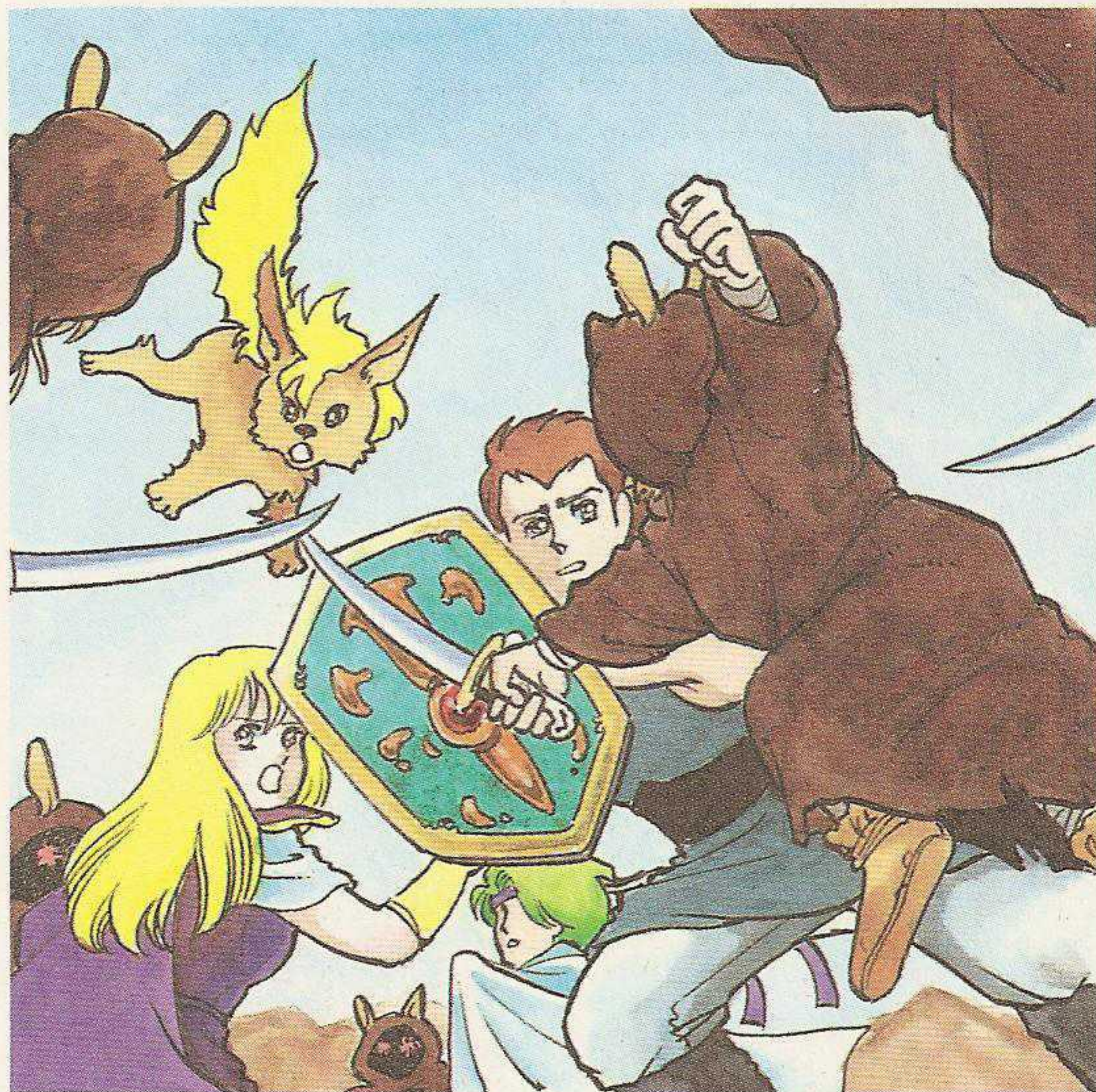
は、非常にやるせないものになった。

もともとモタビアンは、非常におとなしい気性であった。ただ、パルマ人との折り合いが悪く、今回の騒動で完全にパルマ人を敵視するようになってしまった。

ルツたちの進路、をボロボロの衣服をまとったモタビアンゲリラが阻む。しかし、目的は彼らのえん罪を証明することで、モタビアンたちと戦うことではない。たえずジレンマに苦しみながらの道のりだった。

やっとことでアジトにたどりつき、ルツたちは、モタビアンの指導者と会い、説得することができた。そして、指導者はモタビアンたちの反乱を静めることを約束してくれたのだ。

あとは、モタビアンたちを監視する治安システムの衛星をさがし、破壊すればよいのだ。



七章 その1 ヌーという人物

治安システムを破壊し、モタビアンたちのえん罪を晴らしたルツたちは、今回の真相を知るため、デゾリス星へ向かう。

今回の事件について、モタビア総督から聞いた話で、今までの一連の事件を引き起こしている人物の見当がついたからだ。どうやらヌーという人物がなんらかの形で関係しているらしい。

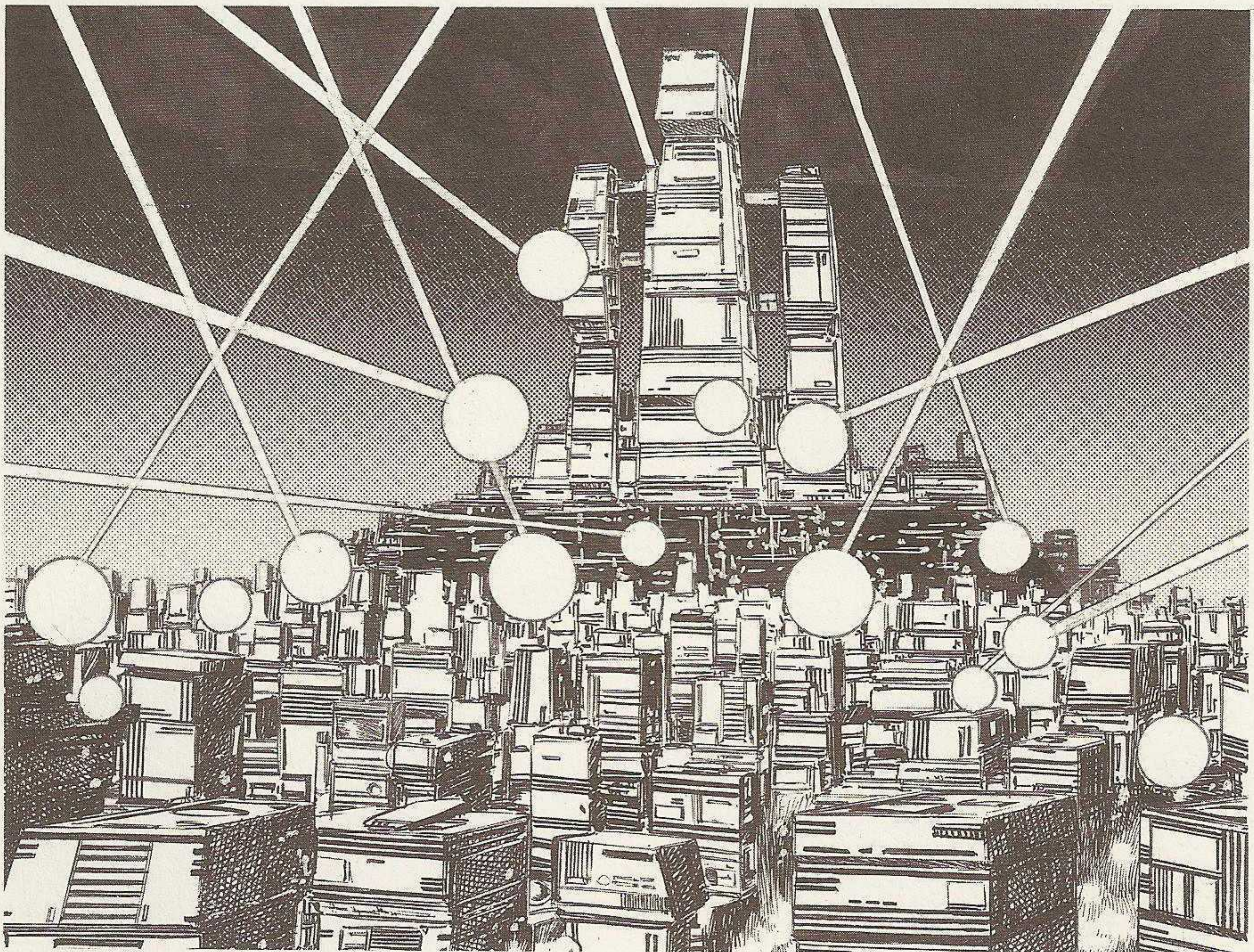
マザーブレインのシステムには、設立当時ではなく、最近になって新たに加えられたシステムがあった。

それは思想、教育を統制するマインドコントロールシステムだ。

マザーブレインのほかのシステムの制作者たちはすでに他界してしまっているのだが、唯一このマインドコントロールシステムの制作者だけが存命していた。それがヌーなのだ。

もし、マザーブレインの中に入れる能力を持っている人物がいるとしたら、このヌーぐらいしかいないのではないか？

マザーブレイン設立当時の、たったひとりの生き残りであるヌーは今、氷と雪に閉ざされた星、デゾリス星にいるらしい。



七章 その2 デゾリス星へ…

デゾリスは鉱産物の採掘が盛んなところで、星の中心には採掘でできた深い穴がある。

この穴は現在も周辺に向かって膨張を続けている。そのため、その穴の南西にある州都スクレは、高い足場を組んだ上に乗っかっているのである。

デゾリスの深い穴の内部は、周囲の壁につながる輸送ラインが複雑に絡み合っている。そのため、赴任してきた人がこの輸送ラインを迷わずに利用できるようになるには、1年以上かかるという。輸送ラインのすき間には、かつて貧しい人々が住み着いた建物があるが、現在はスラム化していて、アルゴルで最も治安の悪い場所になっているらしい。また、穴の外部には、鉱脈を探知するための施設や、採掘作業を行うロボットや人々の住む町もある。しかし、穴から遠く離れた地域は、いまだに開発の手が及ばずデゾリアンたちの部落が点在している様子なのだ。こんなデゾリスで、ヌーは政府の要職を離れ、隠居生活を送っているというのだ。

そんなヌーをさがすべくルツたちはデゾリスの地に足を降ろした。しかし、スクレやほかの町をさがしても、ヌーの消息を知るものはいなかった。残る手掛かりとしては、マンモス狩りをしながら移動して暮らしている、デゾリアンのキャラバンしかない。ルツたちは、彼らをたずねることにした。



七章 その3 新たな仲間を求めて

険しい山脈を乗り越え、うそつきデゾリアンにだまされながら、ルツたちはキャラバンを求め捜索を続けた。そしてアルプラチノ高原の近くで不気味な集団に遭遇したのだ。

彼らは、マインドコントロールによって洗脳された者特有の症状をしめし、アルプラチノ高原の中央にそびえる塔を拝み、凍った大地にひれ伏していた。この塔の中に、マザーブレインを誤作動させたヌーがいる！ ルツたちはそう直感した。しかし、マインドコントロールを操る相手が敵なのだ。いままでのような戦い方では歯がたたない。ルツたちは引き返して、新たに作戦を練ることにした。

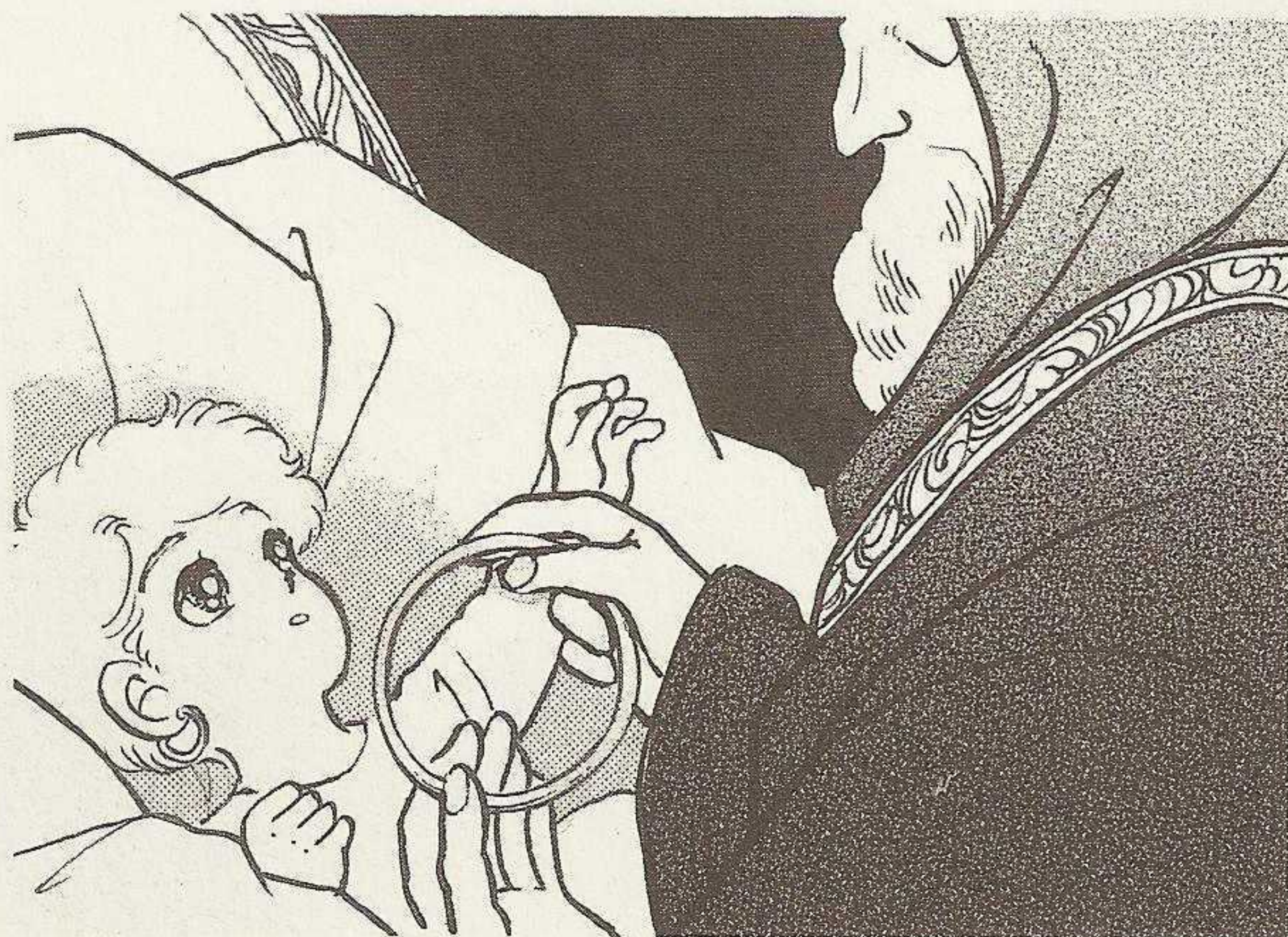
マインドコントロールに対抗するには、強い精神力を持ったエスパーが必要だ。しかも、マインドコントロールに対抗するための特別の訓練をしなく

てはならない。しかし現在では、ESPの能力を持った者などは存在しないのだ。

アリサがラシークと戦った千年前には、この星の人々はだれでも自由に超能力を扱うことができた。だが、あの戦い以降、超能力の恐ろしさが身にしみた人々は、超能力を持つ者たちを嫌うようになった。

現在では、治癒に関する超能力についての使用が認められているが、昔ルツが持っていたような、人に危害を与えるような能力は、堅く封印されてしまっていた。まず人々は生まれたときに、すべて超能力に関する潜在能力を測定され、ESP能力を持つものは特殊なピアスをつけられて能力を制御されるのである。

マインドコントロールに耐えうる人物を味方にするためには、ESPを制御しているシステムをさがしだし、それを解除しなくてはならないのだ。



八章　そして……

ESPの制御装置をはずし、エスパーを仲間に加えたルツたちは、マインドコントロールシステムを破壊することに成功した。しかし、そこにヌーはいなかった。

ルツたちががっかりして塔を降りると、入り口にヌーが立っていた。そして彼はルツたちに話しかけてきた。

ヌーは、マインドコントロールによって狂人にされていた人たちの手によって幽閉されていたというのだ。

ヌーの話によると、彼が関与できるのは、せいぜいマインドコントロール

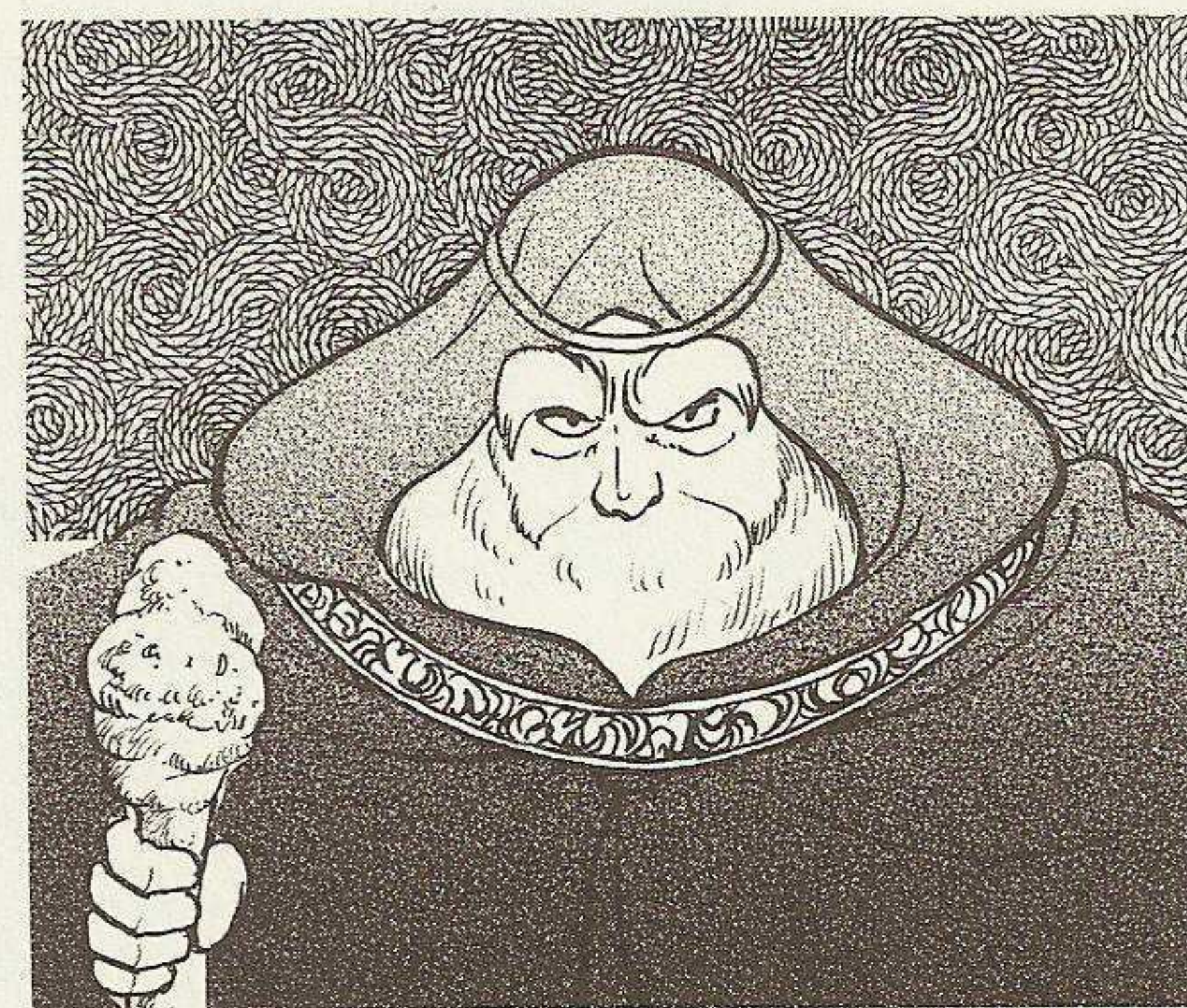
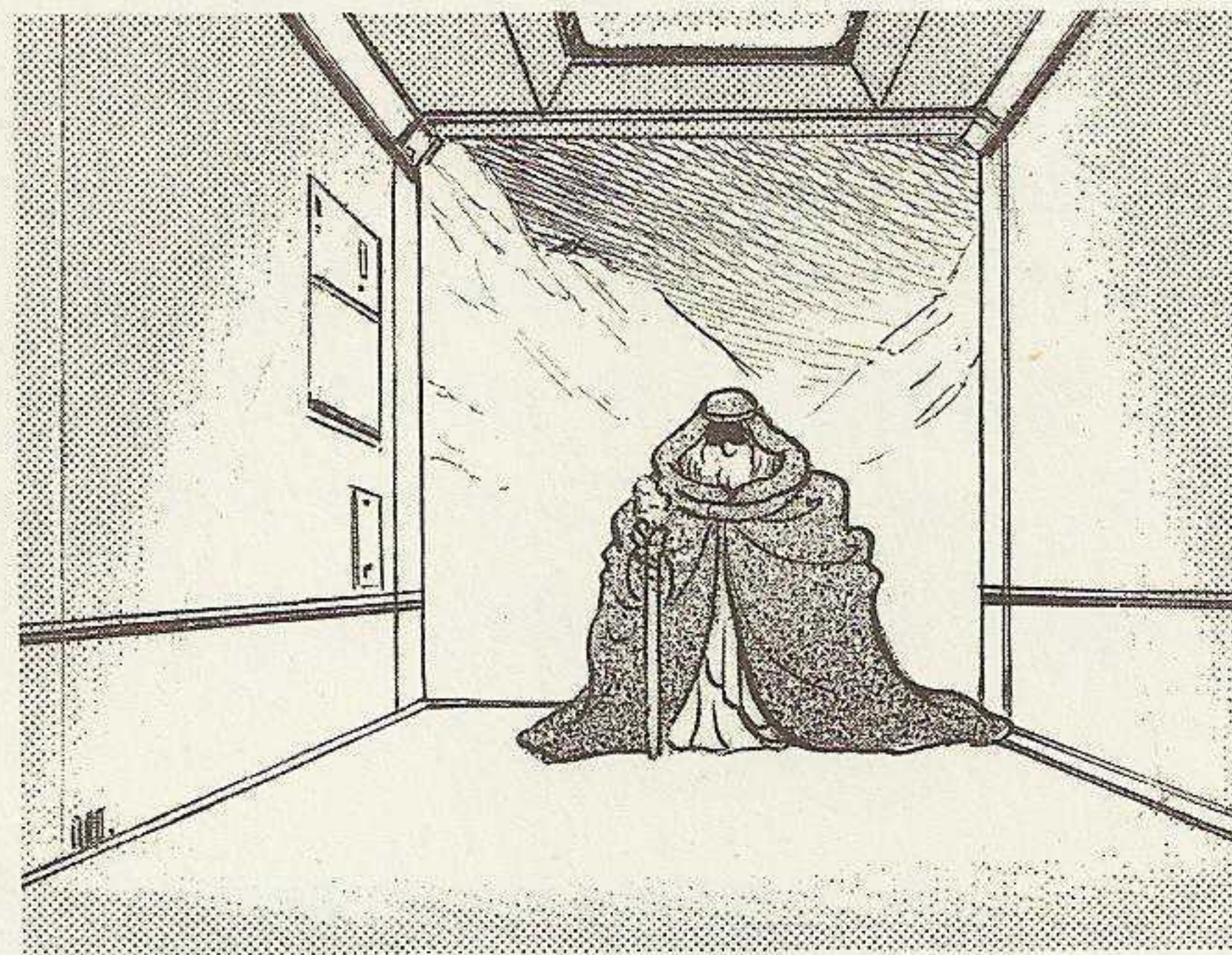
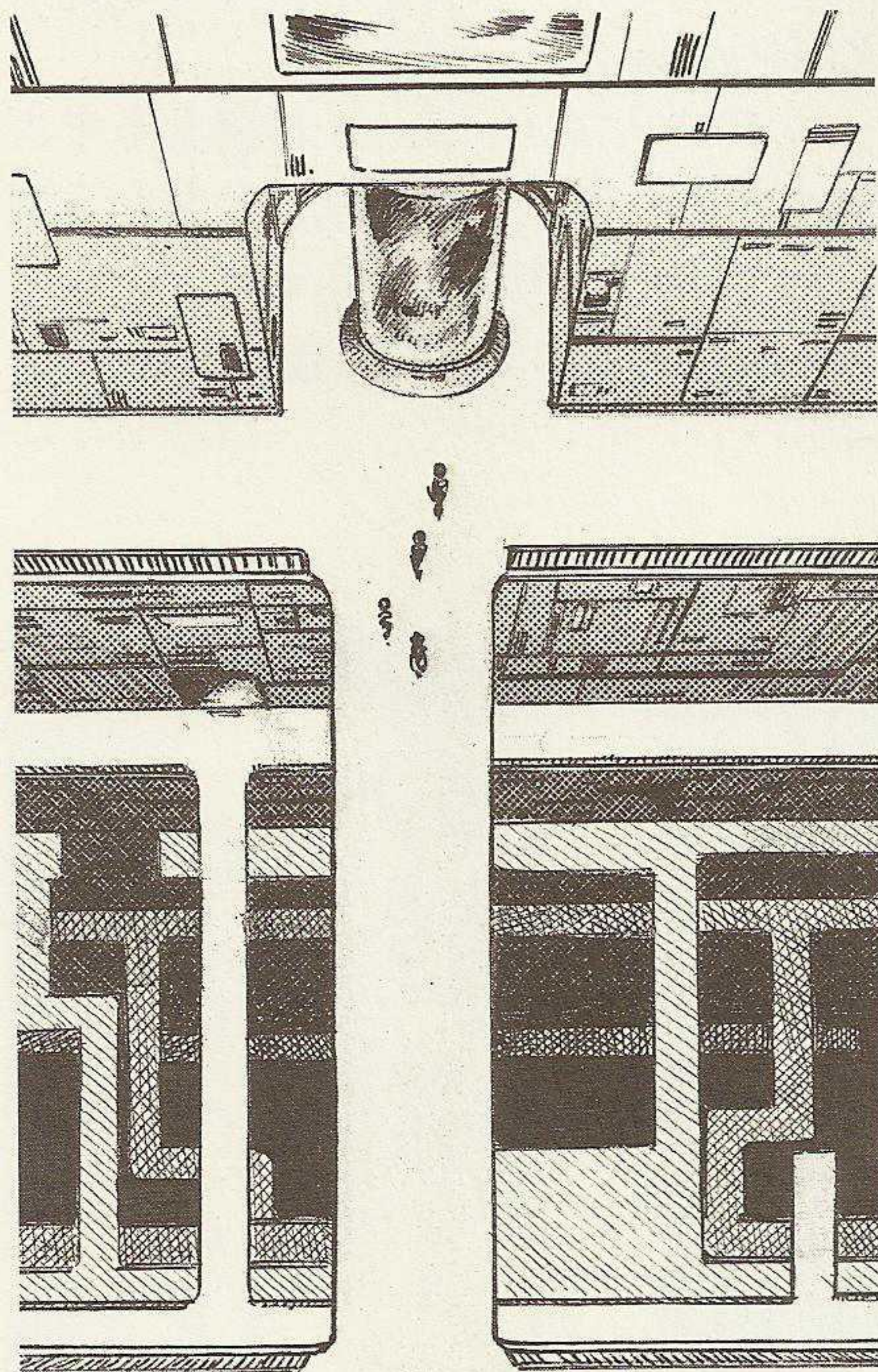
システムだけで、それもヌー自身はマインドコントロールが狂っていたことをまったく知らなかったという。しかも彼は、とてつもないことを口にした。

マザーブレインのシステムを狂わせたのは、マザーブレイン自身ではないのかと……。

マザーブレインが自ら意思を持ち、アルゴル太陽系を操ろうとしているのだろうか？

ルツたちは、その謎をつきとめるべく、最後の冒険へと向かう。

以下エンディングに続く。



ここまでが、企画設定書に書かれていたゲームストーリーをわかりやすく加筆した内容だ。

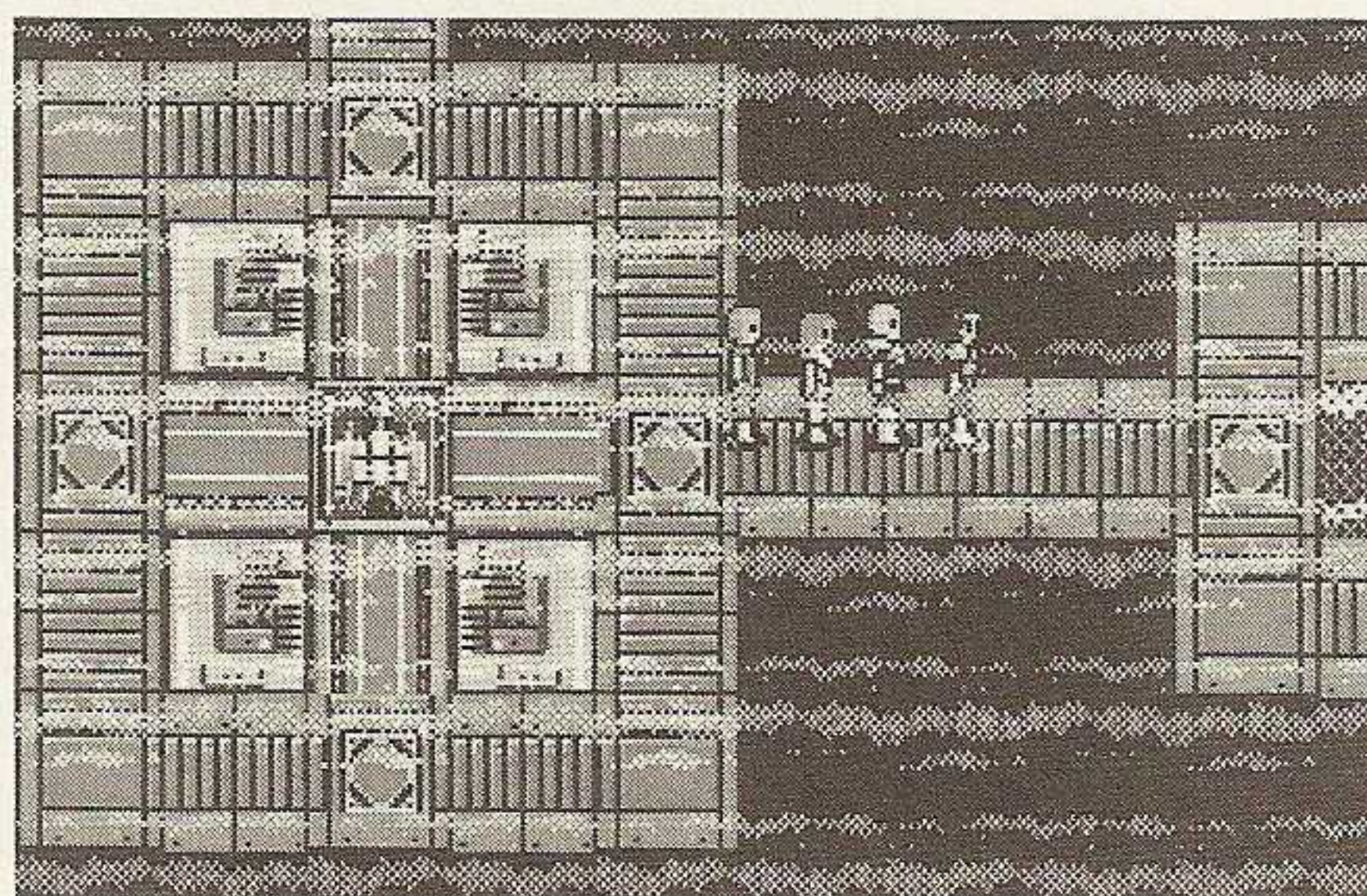
この内容を読んでみると、いままでよくわからなかった「ファンタースターII」の、ゲームの背景が理解できると思う。

企画設定書のとくと、ゲームになったときとを考えると、最初の設定はゲームになってもおおまかな部分では変わっていない。

大きな変更点で目につくのは、ルツが主人公であったこと、イベントとして削除されてしまったモタビアンとの事件、そしてゲームでは非常にはしよられていたデゾリス星の意味や、そこでの謎といった部分だ。

なぜ、これほどしっかりと書かれていた設定が変更されたのか？ また、突然ゲームの中盤にネイとネイファーストのイベントが入れられたのだろうか？ この点については、デザイナー

であった青木千恵子さんしか知らない部分だ。しかし、彼女はセガを退社し、謎は謎のままになってしまった。ただ、この点については、開発インタビューで当時の開発者に聞いている。



THE PIONEER OF PHANTASY STAR SERIES

PRO
FILE

森本三樹

昭和41年6月22日生まれ。
高知出身。

「星をさがして」のゲームデザインをすることになるが、メンバーが空いていなかったところから、「ファンタースター」のメッセージやエネミー調整など

の手助けとしてファンタースタースタッフに加わる。その後「星をさがして」「ソーサリアン」のゲームデザイナーとなる。

”ゲーマーミキちゃん”といえは、昔のセガファンは知らない人はいないほど有名な女性。非常にきさくで、ショーなど、ゲーム発表会ときには、地獄の着ぐるみを着て、愛敬を振り巻いていることもある。

謎の多い「ファンタシースターII」。

ストーリー設定の変更や、開発中の裏話をIで取材した林田さん、小玉さん、森本さん、吉田さんなどにインタビューした。

主人公を ルツからユーシスへ 変更した原因は？

編集部 設定書のストーリーでは、最初ルツが主人公になってますけど、ゲームでユーシスになったのは、どうしてなんですか？

吉田 最初はルツだったんですよ。でも中さんが、ルツが主人公じゃ、やだっ
ていいでしたんです。原因は、Iでのルツの設定が、非常に性格が弱かったので、もしIIでそのままの性格で彼を主人公にしたら弱すぎると思ったんでしょうね。それで、ルツからユーシスに変わったんです。

ストーリーが 変更されたのはなぜ？

吉田 これも、主人公がルツという設定が変更されたときに、青木さんが、大幅に変えたんだと思います。一番最初のストーリーだと、ルツがタイムスリップして、Iのアリサを助けるというお話もあったんです。でも、過去に戻って帳消しにするってことがいやだったんで、ここいらへんから、青木さんの中で大幅なストーリーの変更をしたいっていう気持ちがあったのだと思いますよ。それで、

なぜ、大幅な設定変更が行われたのか？
いよいよファンタシースターII開発のナゾに迫る！

ファンタシースターII 開発秘話

ゲームでのシナリオに置き換わっていったんだと思います。そのときに、モタビアンのイベントなんかも削除されたのだと記憶しています。

デゾリス星は、 どうしてメイズゲーム みたいなダンジョンに なってしまったのか？

林田 このゲームの最初の企画は、マスターシステム用で始めた「ファンタシースター」の第2弾の企画として立ち上がったんです。それが、メガドライブ用に変更になって、そこから企画が練り直しになったんです。でも、それだけのことがあったのに、発売は、それからたった半年という脅威的スケジュールだったんですよ。もちろん、その期間の中にはデバックも含まれていたんですから、RPGのスケジュールとして考えれば、とんでもない時間で作ったんですよ。この期間にできたのは、中くんがいたからってこともありますよ。

林田 とにかくそんなわけで、時間の制約もあるし、新ハードでの開発だったことという両方の部分を背負わされている開発だったんで、直したい部分があったとしても、不可能に近かったのかもしれないですね。それと、当時はダンジョンに関していうと、新人（新入社員）がマップを作っていたんです。そのために、それぞれのマップに力が入りすぎて、ゲームというよりも、マップが自己主張しすぎてしまった。それがデゾリス星のマップだと思いますよ。マップとしては非常によくできているマップだったし、出来上がってきたマップを見たときの青木さ

んは、ここまで作ったマップをボツにはできないしという、複雑な気持ちもあって採用してしまったような気がしますね。そういう意味でも、後半はゲームバランスがよくなかったんですね。

吉田 最初は、デゾリス星はルツに会うことが目的で、最初からルツに会って、それでクライマックスのダークファルスとの戦いってことになっていたのですよ。



IIには、 Iのキャラクターの 子孫たちが登場している

吉田 じつはIIにはIのキャラクターのタイロン、アリサ、ミャウの子孫が登場しているんです。ゲーム中では触れていないんですけど、設定としてはタイロンの子孫は海賊として登場するタイラーなんです。で、アリサの子孫はユーシスなんです。また、デゾリス星で最初に着くスクレ、ここに出てくるたくさんネコがミャウの子孫なん

です。このミャウの子孫についていえば、Ⅰの後でミャウの子供をペットにしていた人たちがいたにちがいない。そんなことを考えたんです。つまりデゾリス星のあの場所にいるネコは、ミャウの子孫を飼っていた町の人たちが死んで、ミャウの子孫だけが残ったということだったんです。最初の予定だと、あのネコの中のひとりが仲間になるというアイデアもあったんですけど、戦闘シーンのグラフィックスなどのかねあいでもって没になってしまいました。デゾリス星が謎に包まれた星で、最初に降り立つスクレにあのネコがいるとなると、誰だって疑問に思いますよね。

Ⅱのデータ上には ハプスビーが 入っている

吉田 ゲームが後半になると、お金がたくさんあまってしまいうでしょ？ このお金をどうにかしたいってことで、Ⅱでは高いアイテムを売ろうってことになったんです。たしかそれがハプスビーとタイロンの像だったんです。売ることはできなかったと思ったなあ。で、タイロンの像は、使うとどうなるかは忘れてしまったんだけど、ハプスビーは、使うと「ハプスビーの頭は硬い」っていうメッセージが出ることに

ダムの中底に沈むアイテムの裏話

「ファンタースターⅡ」には、4つのダムがあった。このダムの中には数々の宝箱があり、武器、防具といったアイテムが眠っている。これらのアイテムは武器としてもアイテムとしても効果があるものばかりなのだが、それにはちゃんとしたワケがあったのだ。

このパワーを秘めたアイテムは、この星に昔住んでいた古代の人々、(たぶんモタビアン)の種族たちがいつか起こりうる戦いのために地鎮祭のときに湖底に沈めた伝説のアイテムで、ゲームの他のアイテムとは異質のものだったのだ。しかも、こ

のアイテムの存在は古代のアイテムとして、古代人の血を引く少数の人々によって語り継がれたものだった。ここいらへんのエピソードは、当時開発者の青木さんとのインタビューで知ることができた裏話で、ゲームだけでは知りえなかったことだ。

きっと青木さんは、このゲームに対する思いを含めて、ゲームのよかった部分、失敗した部分をすべてわかっていただけに、彼女がゲームで語るができなかった内容を当時の取材で語ってくれたような気がしてならない。

なっていたんですよ。でも、これらに関しては、容量の関係でカットされてしまったんです。でも、なぜかカセットの中にハプスビーの名前が入っているんです。

森本 それと、当時「ファンタシースターII」の隠しアイテムに”マスターシステム”っていうアイテムもあったような気がしますよ。これは、IIがもともとマスターシステムの企画だったなごりかもしれませんね。

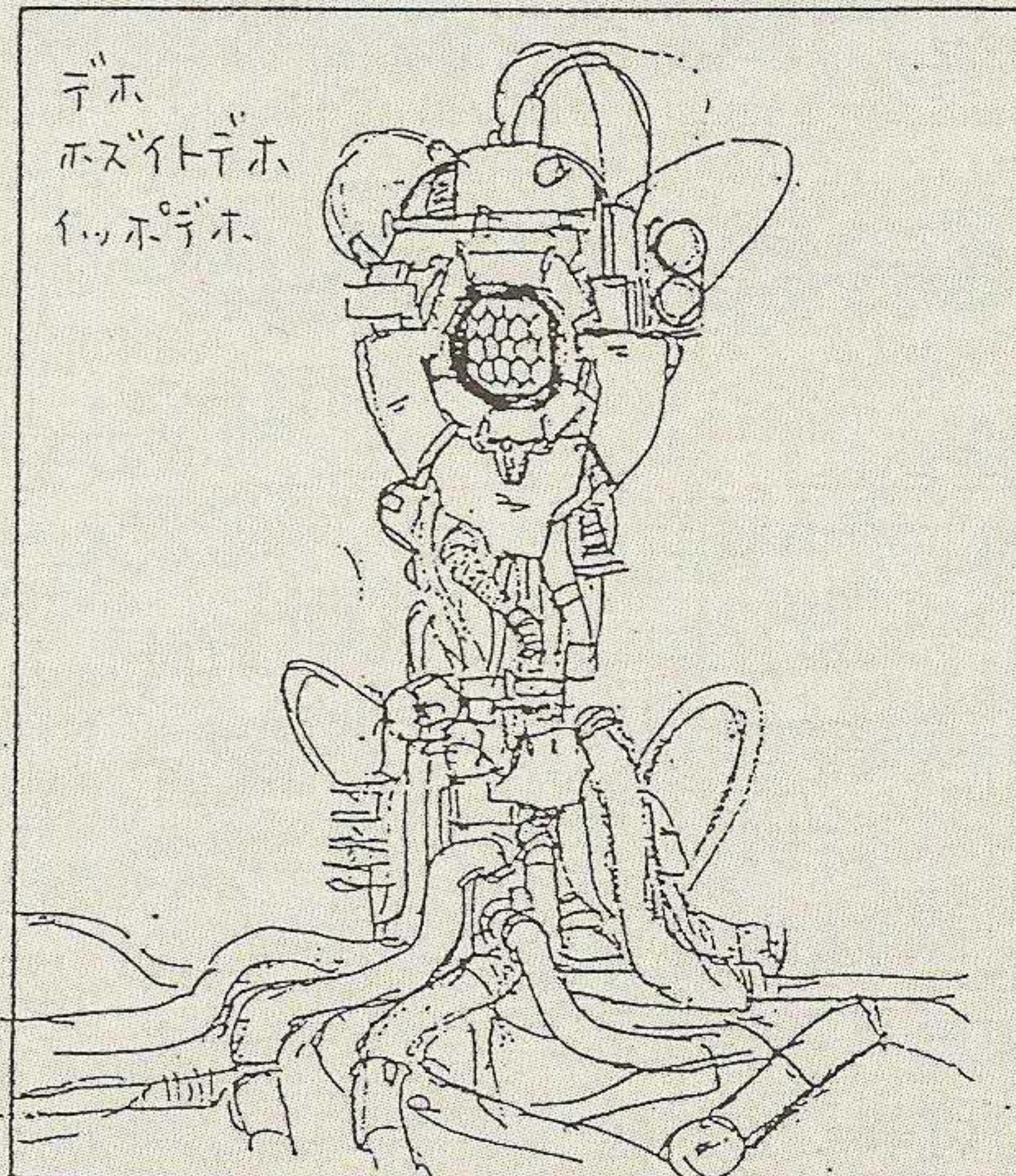
モンスターのデザイン はどんな分担のしかた をしていたか?

小玉 グラフィックは、3人で描いていたんですけど、メカニック関係のモンスターは吉田が担当して、それぞれのキャラクターデザインが、まったく異質になってしまうと困るので、描き

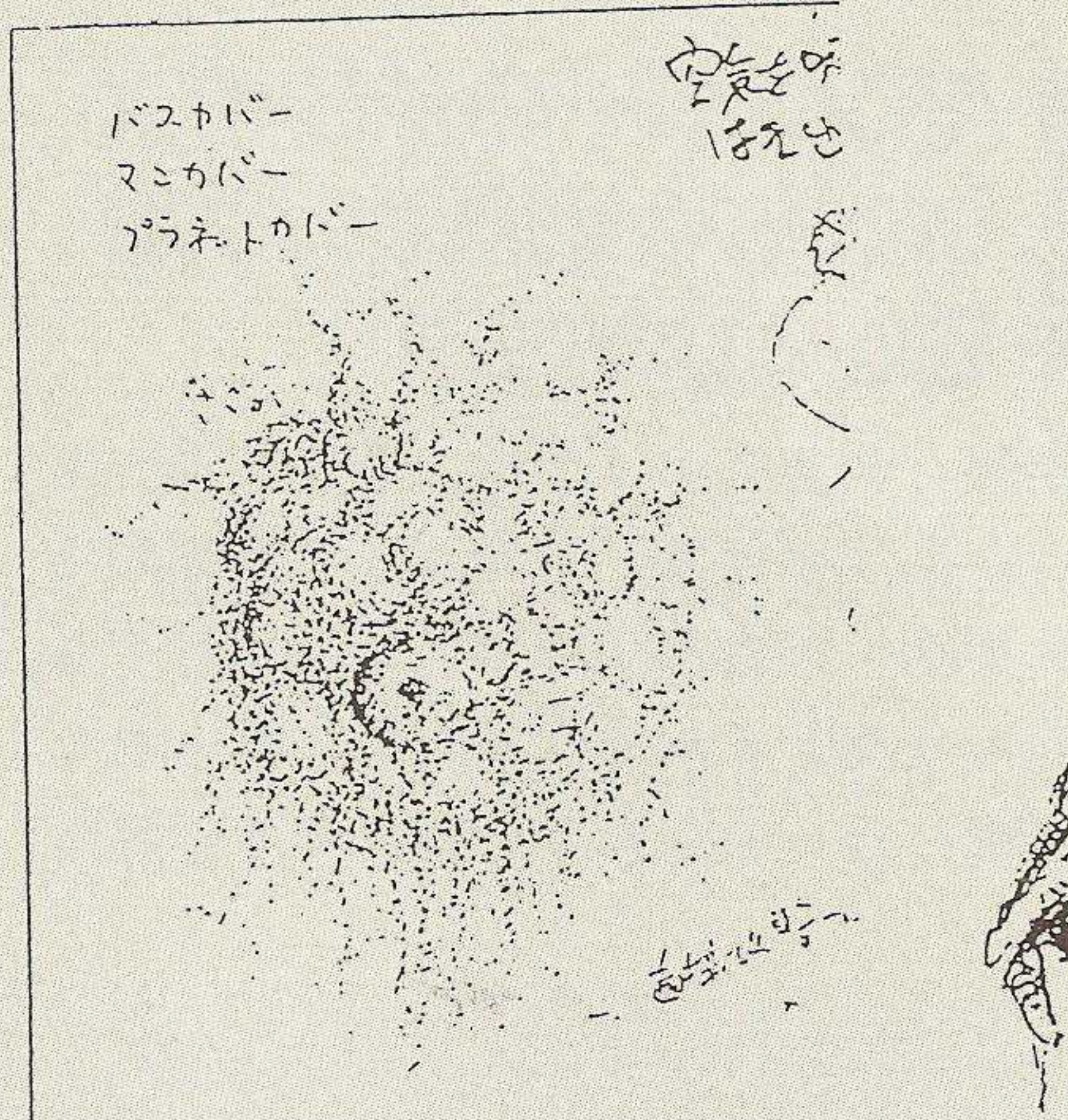
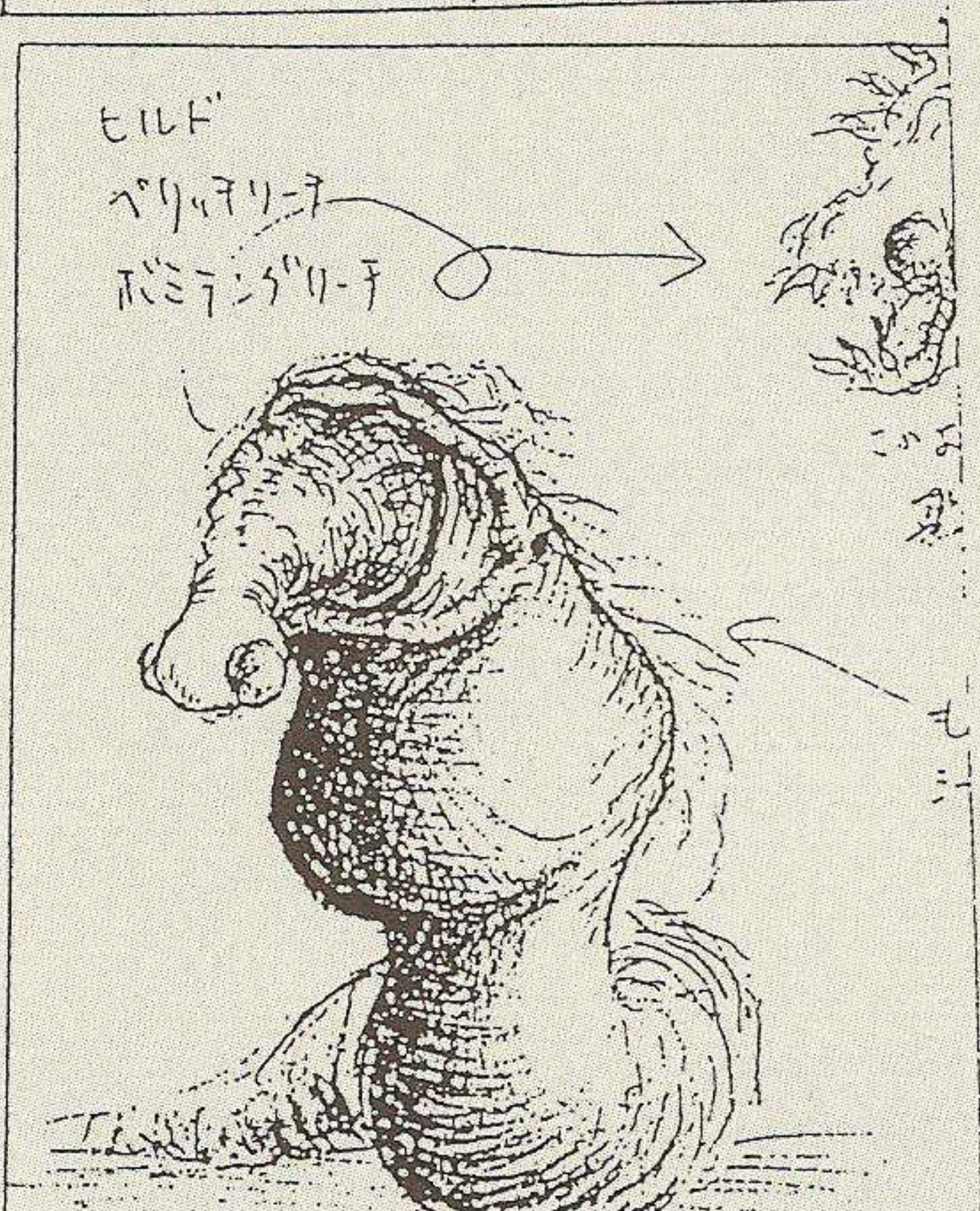
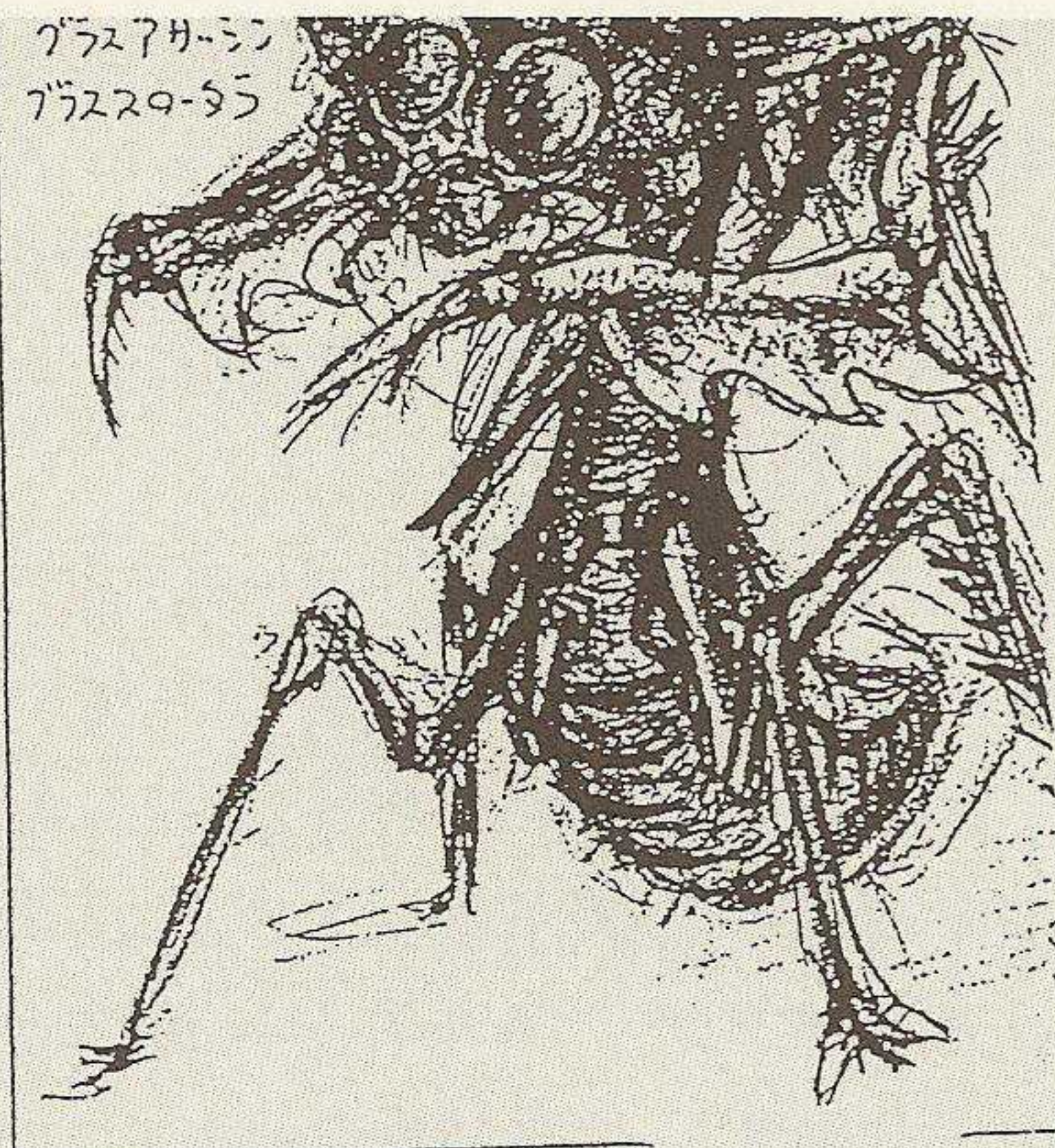
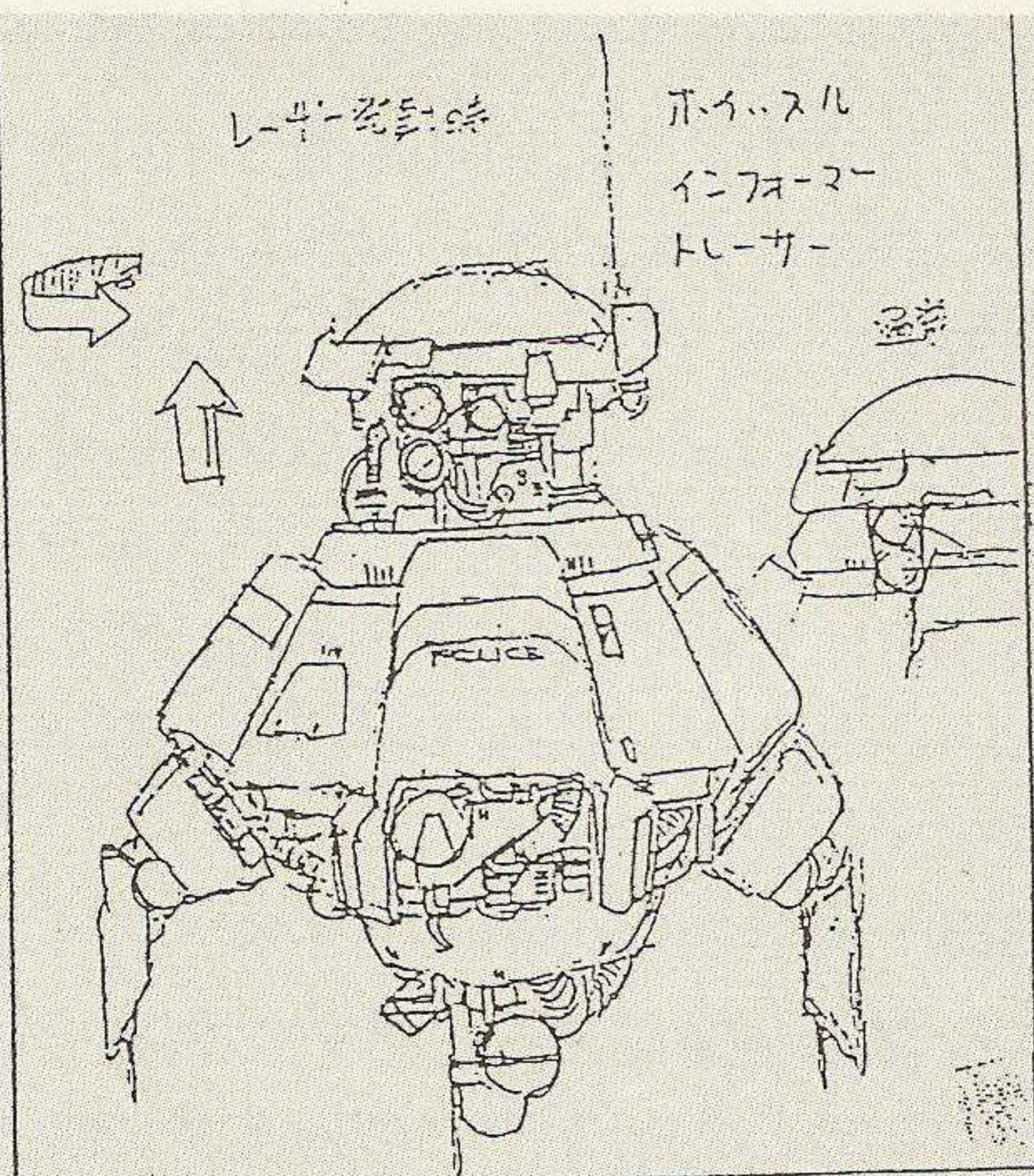
ながら、調整して合わせながら描いていくんですけど、これに関してはそんなに問題にはなりませんでした。

編集部 グラフィックっていうと、メーカーによってはキャラクターをスプライト、背景をバックというふうに呼んで、それぞれ別の人描いているというところがありますけど、セガではどうなんですか?

林田 他社では、キャラクターとバックの背景を描く人を、それぞれ別々に教育しているところもあるようですけど、うちのグラフィックはどちらでもできる人ばかりですよ。というより、両方兼任で、チームができたとき、メインのグラフィック担当と、サブのグラフィック担当とかで分けるという感じですね。



当時のグラフィックデザインのためのモンスターデザイン仕様書



■ IIの仲間のその後とは?

編集部 ファンタシースターファンとしては、IIのエンディングがあんな形で戦いに飛び込んでいくという終わり方をしていたので、その後の仲間たちはどうなったのか？ そこいらへんが非常に気になる場所なんですけど、仲間はどうなったんでしょうね？

吉田 そのへんに関しては、考えていないというか、わからずじまいなの

で、勝手に想像していただきたいという感じです。ただ、開発でそのことについてまったく考えていないかというと、そうではないわけで、IVではアルゴルのために戦った8人をしのんで戦士の神殿が登場するし、Iのアリサに関してのことがわかる町っていう場所や、ちょっとしたイベントというか、それらしきことも出てくるんです。まあ、どんな内容かは楽しみにしてください。

ゲームの世界、不思議発見その3

なぜゲームの世界は、クリエイター集団やプロといわれる演出家が少ないのか？

これは、ゲーム制作の外にいる人にとっては、どうして？ と思える疑問のひとつだ。

メーカーでゲームを作るとき、作家や演出家に加わってもらい、一緒にゲームを作ろうと試みたことがあるだろう。でも、大きな壁がいくつも待ち受けている。まず、映画、小説、漫画、これらすべての世界の場合、主人公は強烈なキャラクターの持ち主が多い。しかし、ゲームの世界、例えていえばRPGの世界の主人公は無個性なキャラクターでなくてはならない。なぜならキャラクターの個性を想像するのは作り手ではなくプレイヤーだからだ。作家がゲーム作りをした場合まずここで壁にぶつかる。

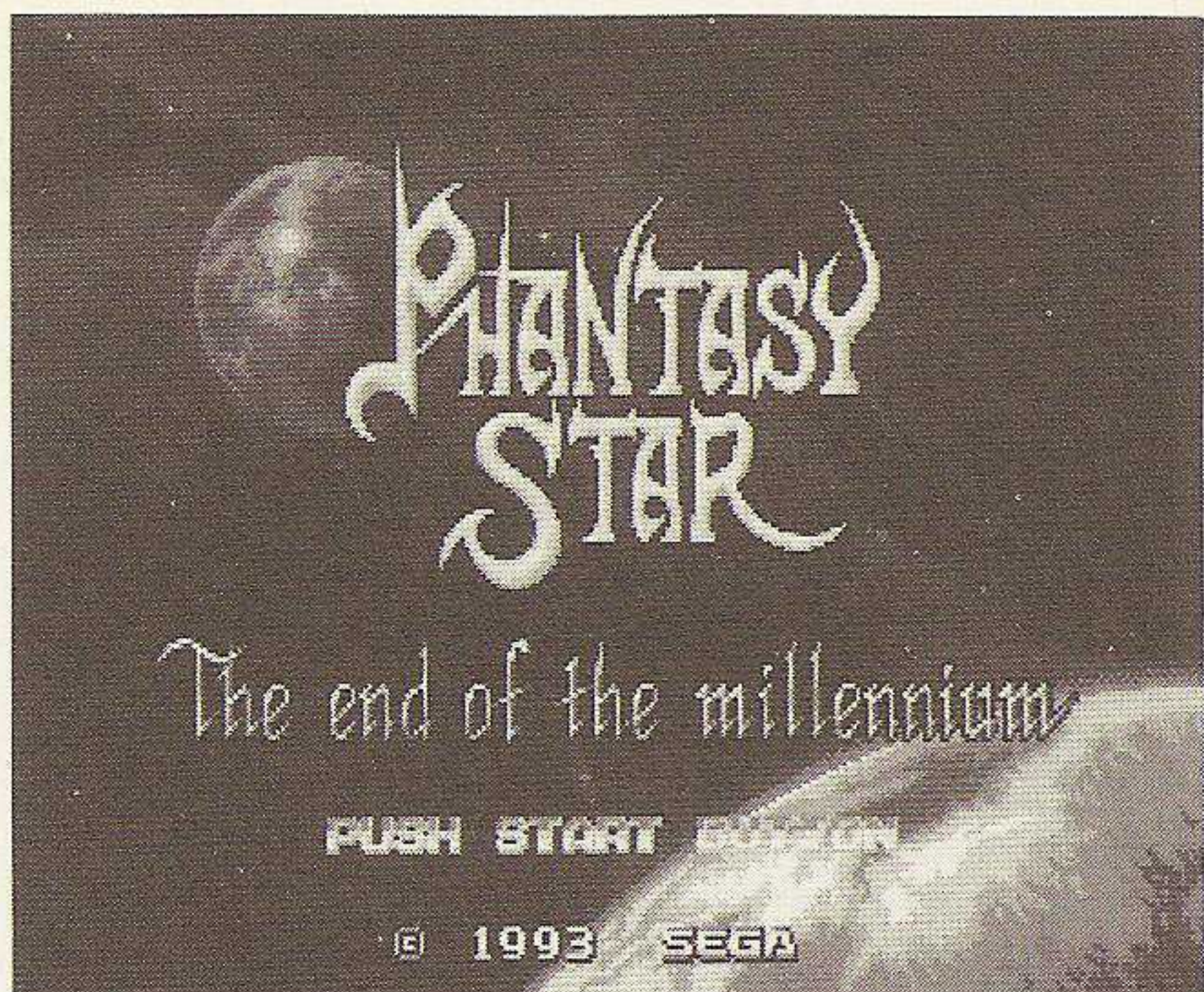
また、シナリオを作るとき、作家は一本道のシナリオを作ってしまう、それが使えなくて壁にぶちあたると。ゲームでは、それぞれのセリフが、ゲームのどの場所のセリフと関係をもっていて、どのセリフでフラグが立つのか？ というフローチャートに近い形でセリフを作らなくてはならないために、思った以上の時間がかかるのだ。そのため、社

外の作家がゲームのシナリオを書き始めると、ゲーム開発につきっきりとなることが多く、さらにプログラマーやグラフィックデザイナーと綿密なミーティングを幾度ともなく行わなくてはならない。

具体的にいうと、キャラクターの動くスピード、アイテムはいくつ持つことにするかといった、ゲームのシステムを決めることなど、広範囲にわたる演出やストーリー構成をプログラマーたちと話し合わなくてはならないのだ。それを怠って作っていくと、ゲームでは、不可能なことまで、ストーリーや演出に盛り込んでしまうことがある。

シナリオライターはこれらのことが理解できないことが多く、なかなかプロのスタッフとのマッチングが難しい。そのために、RPGなどは、社内開発の場合、演出やストーリーの強化が非常に遅れている。

このプロのスタッフが開発に入ってから成功した一例には、ゲームアーツの「ルナ・ザ・シルバースター」の重馬氏を筆頭とするアレックスのチームとアスミックの「レナス」を作った月光舎のチームなどがある。



「ファンタースター」、それはキャラクターRPGとでも呼べばいいのかもしれない。今までのRPGはストーリーが中心で、強烈に印象の残るキャラクターたちはそれほどいなかった。

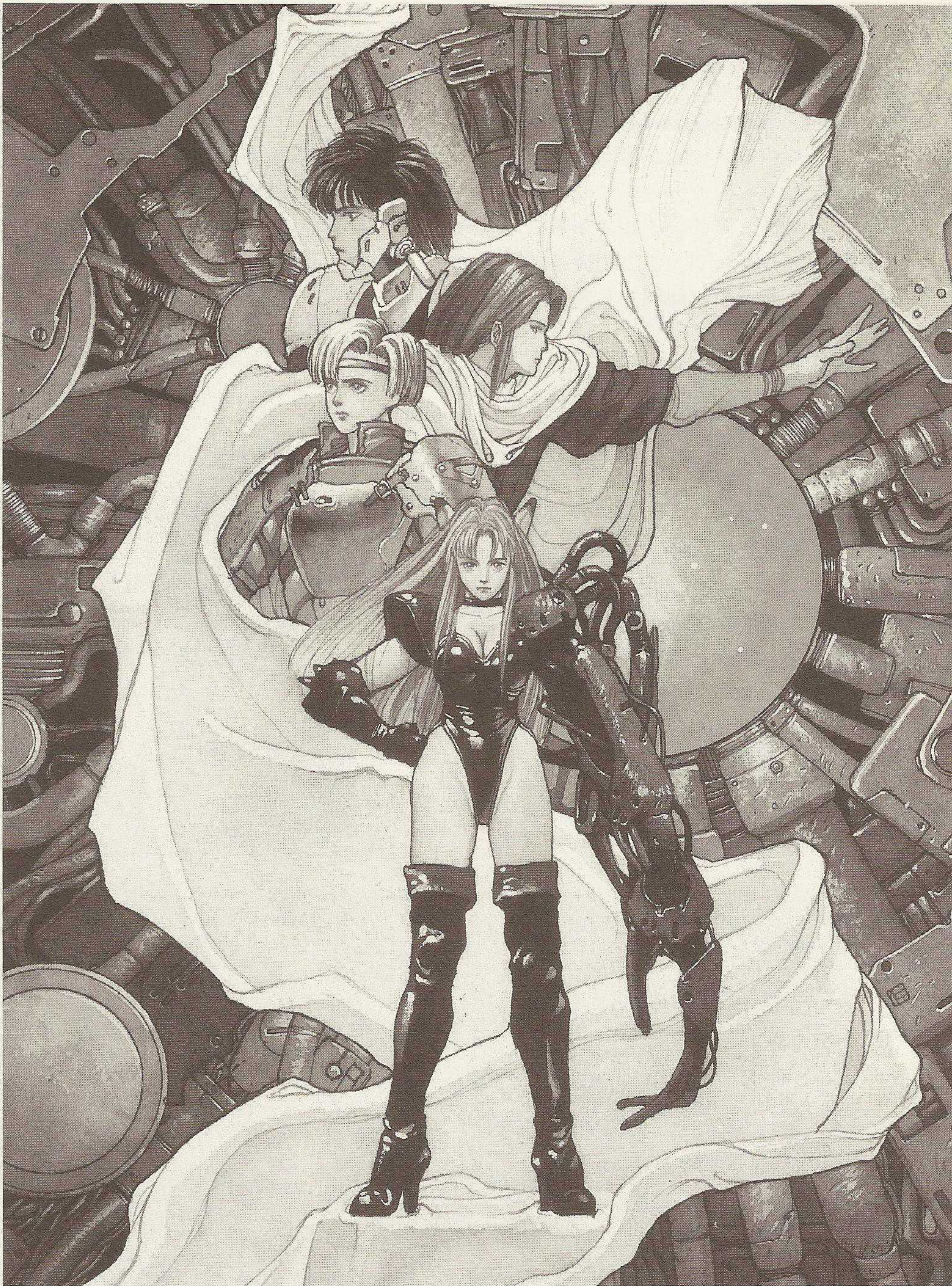
しかし、「ファンタースター」の世界は、今までの設定が（とくにⅡ）シリアスだったせいも、登場人物がかなり浮き彫りにされ、印象深いキャラクターが誕生した。Ⅰではミャウ、Ⅱではネイがファンから親しまれている代表的なキャラクターだろう。

この「ファンタースター 千年紀の終りに」（以下Ⅳ）はこういったキャラクターの魅力を引き出し、さらにシリアスな設定での暗い内容ではなく、誰でもが楽しめるというゲーム本来の内容に戻ったという感じがする。

ここでは、このⅣがなぜアナザーⅡなのか、そしてこのⅣが開拓したニュータイプのRPGのこれからの展開までを考えてみようと思う。ゲーム内容や攻略ということに関しては、12月に発売される「ファンタースター 千年紀の終りに」ゲームガイドブックを読んでほしい。

セガ開発チームが自ら作りたいたと名乗りを上げたⅣ、
2年の年月をへて、スタッフの挑戦が始まった!!

そしてⅣ「ファンタースター 千年紀の終りに」が登場する



ファンタースターⅣ キャラクター紹介

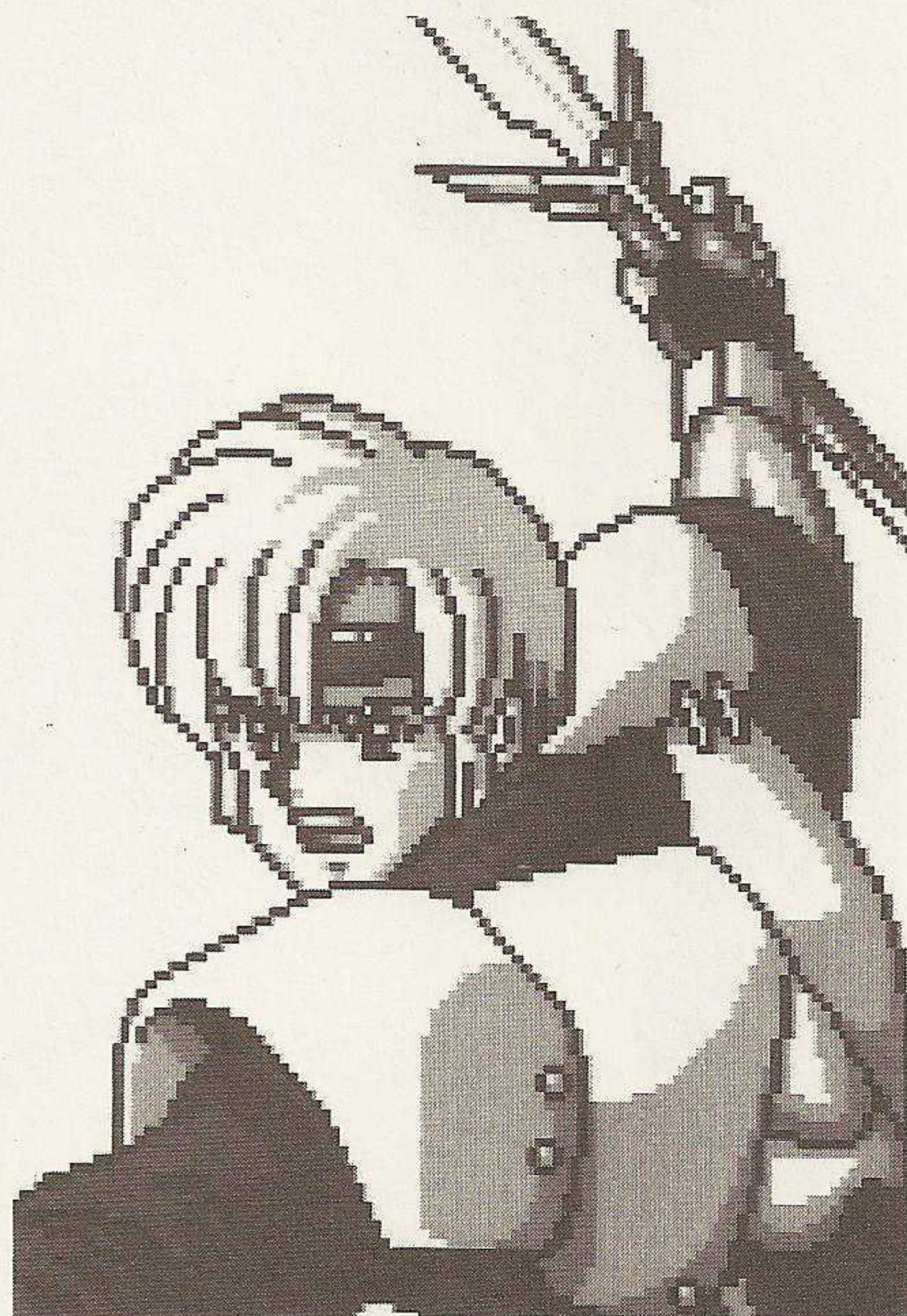
これからゲームが発売されるということもあるので、ストーリーや、ゲームの世界は、プレイしてからのお楽しみということで、ここではこのⅣに登場する個性的な仲間たちを紹介することにしよう。

RPGの冒険には、出会いや別れはつきものだが、Ⅳではこのゲームは仲間たちとの出会いはもちろん、別れといった出来事が、きっとプレイをした人たちに後ろ髪を引かれるような寂しさまでも体験させてくれるにちがいない。

そんな意味からもこのⅣは、今までの記号とか数値というRPG特有の部分をなるべく排除して、「ファンタースター」が持つSFファンタジー的な要素と、仲間たちとの出会いとふれあいという、今までになかった温かみを感じられる作りになっている。

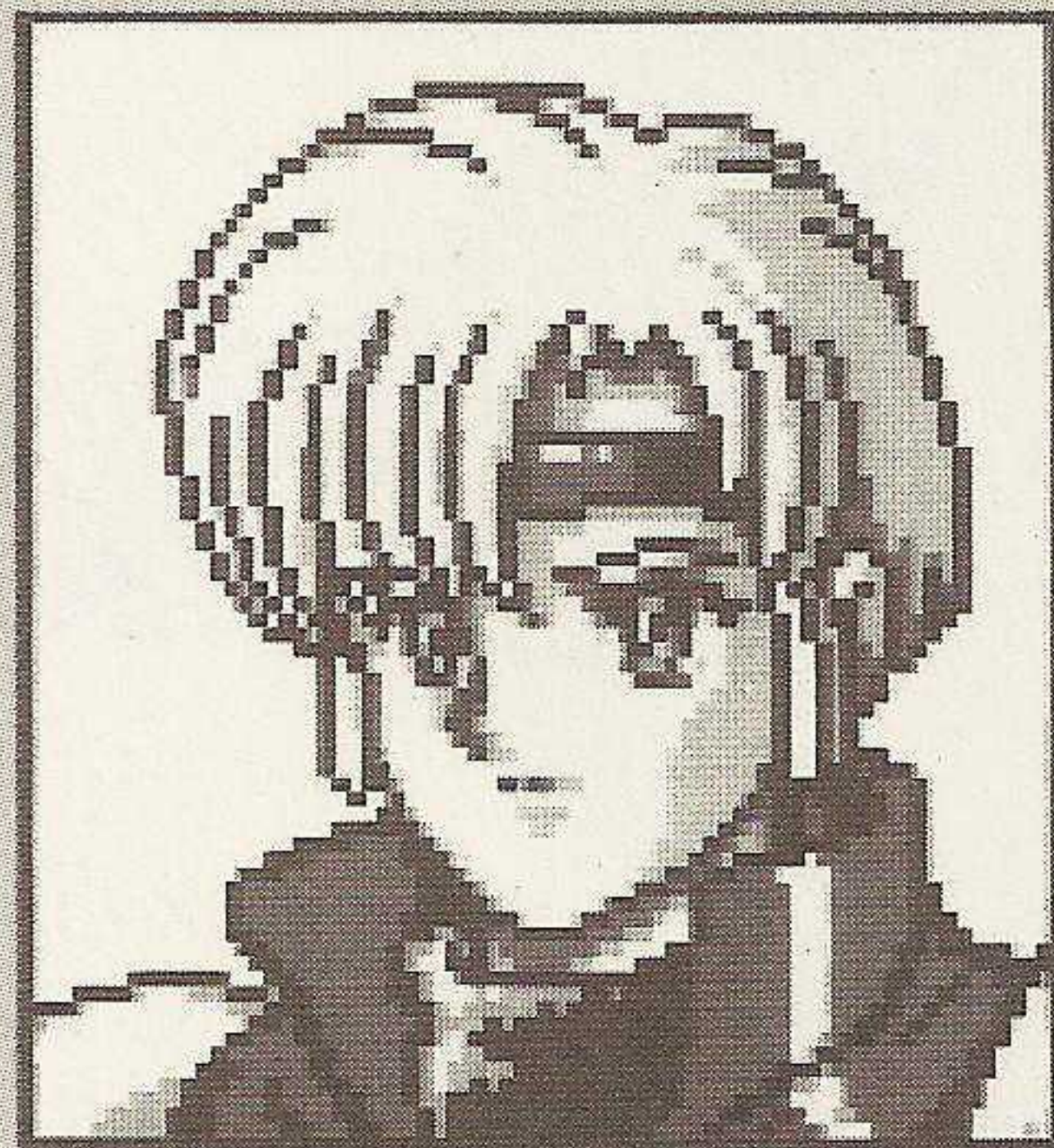
これらの点で、このゲームはRPGの可能性や「ファンタースター」の可能性を見せてくれる。

「ファンタースター」ファンにとって、これらのキャラクターが、忘れられない仲間となることはまちがいないだろう。



○ ルディ

男性。16歳。身長176センチ。新米のハンター。Ⅳの主人公。剣を得意とし、その素質は目を見張るものがある。彼が仕事のため、モタビア・アカデミーを訪れたところから物語は始まる。



○ ライラ

女性。?歳。身長177センチ。ルディの師匠。八つ裂きのライラと異名を持つすご腕のハンター。スライサーの名手である。ハンター仲間からも一目置かれる存在である。少女時代は、いいところのお嬢さんだったらしい。



○



ハーン

男性。24歳。身長178センチ。地方の農村クルップの出身。モタビア・アカデミーの若き研究者で生命科学教授ホルトの助手。ホルト失踪事件の手がかりを追っている途中でルディたちと出会う。武器はナイフだが、どちらかというテクニックが得意。

○

○

○ スレイ

男性。年齢不詳。身長183センチ。すご腕の魔術師として名の知れた男。ライラの昔の相棒だった。攻撃魔法、ほかにテクニックも使い、さらに幻の古代マジックをもこなす謎の万能魔法使い。無理をせず、自然体で生きるのが信条。



○

○ ファル

女性。1歳半。身長168センチ。荒廃が予想される近未来のモタビアでも生存可能な新人類のプロトタイプとして作られた少女。高い知性と知識を持っているが、性格的にはまだまだ子供。フレナのもとへの案内役としてパーティに加わる。素早い動きと、高い戦闘力を持つ。



○



○

○

フレナ

少女のような外見を持つ、女性タイプのアンドロイド。300歳。身長148センチ。ジオに捕えられて、彼の城に幽閉されている。

○ パイク

男性。19歳身長161センチ。モタビアン戦士「モタビアンマニア」の若者。得意な武器は斧。モルカムの村で、ジオの軍勢と戦うが力及ばず敗れる。妹を連れなんとか逃げ延び、知り合いのドリンを頼ってトノエへやって来る。殺された両親の復讐を心に誓っている、心優しき熱血漢。

○

○



○ フォーレン

旧文明に造られた男性タイプのアンドロイド。約1000歳。身長200センチ。もともと軍隊で使用していた汎用型アンドロイドを改造したものであるため、高い戦闘力を持っている。



○ ラジャ

男性。85歳。身長204センチ。フルネームはス=ラジャ。人間でいうと40歳ぐらい。楽天的で物見遊山。趣味は食べることとだじゃれ。デゾリアンの僧侶だが、性格がわざわざいか、辺境の寺に飛ばされている。しかし術者としては一流。とにかくよくわからない変なじいさん。

○ シェス

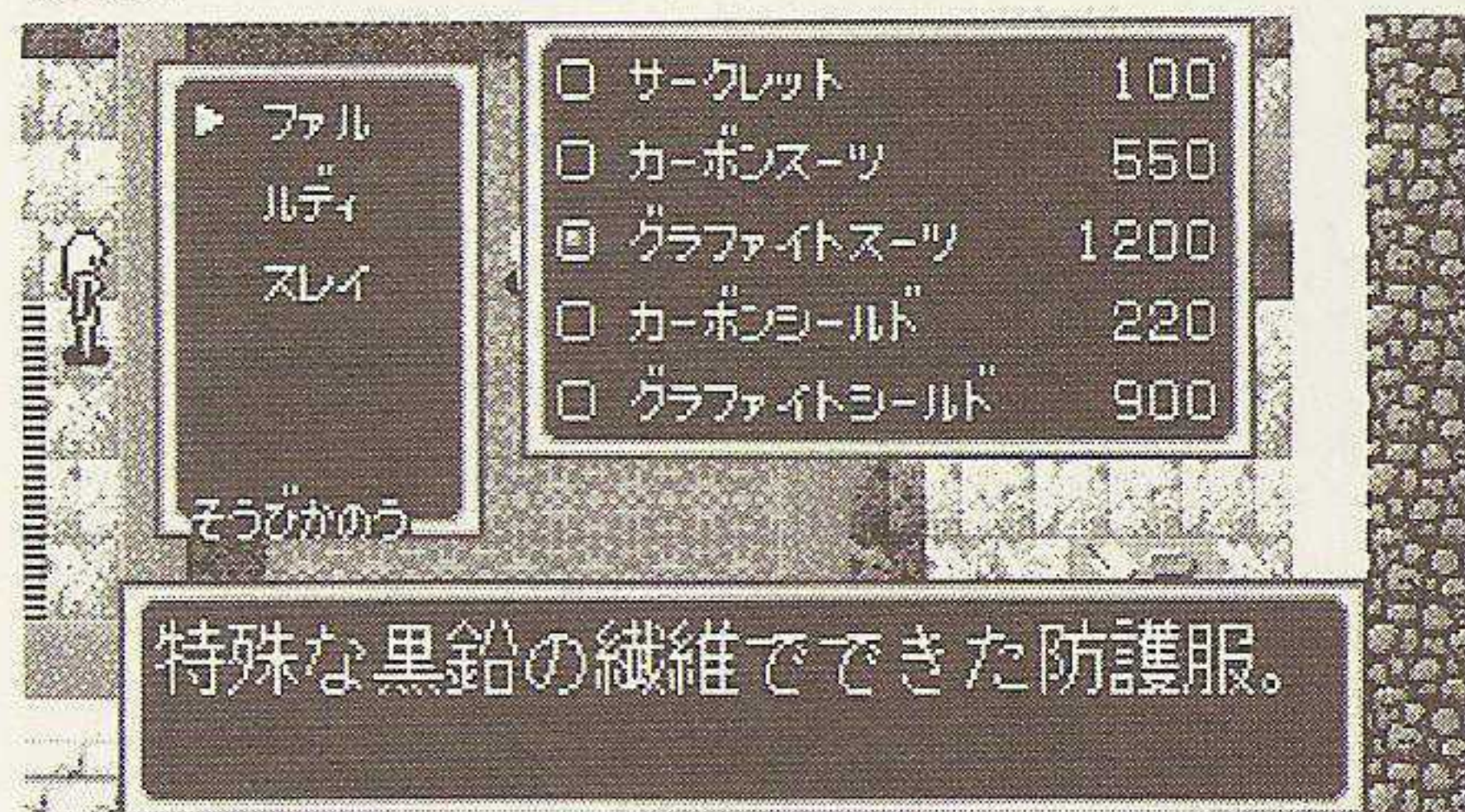
女性。18歳。身長171センチ。エスパーの少女。性格は穏やかで、年齢のわりには落ち着いているが、思い込んだら突っ走ってしまう行動力と、無鉄砲さも持ち合わせている。術者としても優秀で、若手のエスパーたちのリーダー的存在。外の世界にもものすごく興味を持っている。



オーソドックスで、 親切なゲーム作り

このⅣの最大の特徴はキャラクターに魅力があり、非常に生き生きしている点だが、それ以上に親切設計なシステムも重要な部分だ。まず、冒険の途中でお店に入って武器や防具を買ったときは、その武器についての説明や、アイテムの効用などが表示される。しかも、武器・防具に関しては、誰が装備できるか？ また、武器・防具を装備したことによって、どれだけ強くなったのかという表示を見ることができ、無駄な買い物をしなくて済む。

このアイテム関係の親切設計のほかにも、もうひとつ便利なシステムがある。うっかりとすると見落としがちなコマンドなのだが、「そうだん」というコマンドがある。このコマンドは、次はどんな冒険をすればよいか？ どこへ行けばよいか？ それを教えてくれるのだ。わざわざ、そんなことを知りたくはない。そういうユーザーは、このコマンドを使わなければいいわけで、自力の冒険もできる影の親切設計システムともいえる。



お店では、アイテムを買う前にそのアイテムについての説明があるので、無駄な買い物がなくなる。



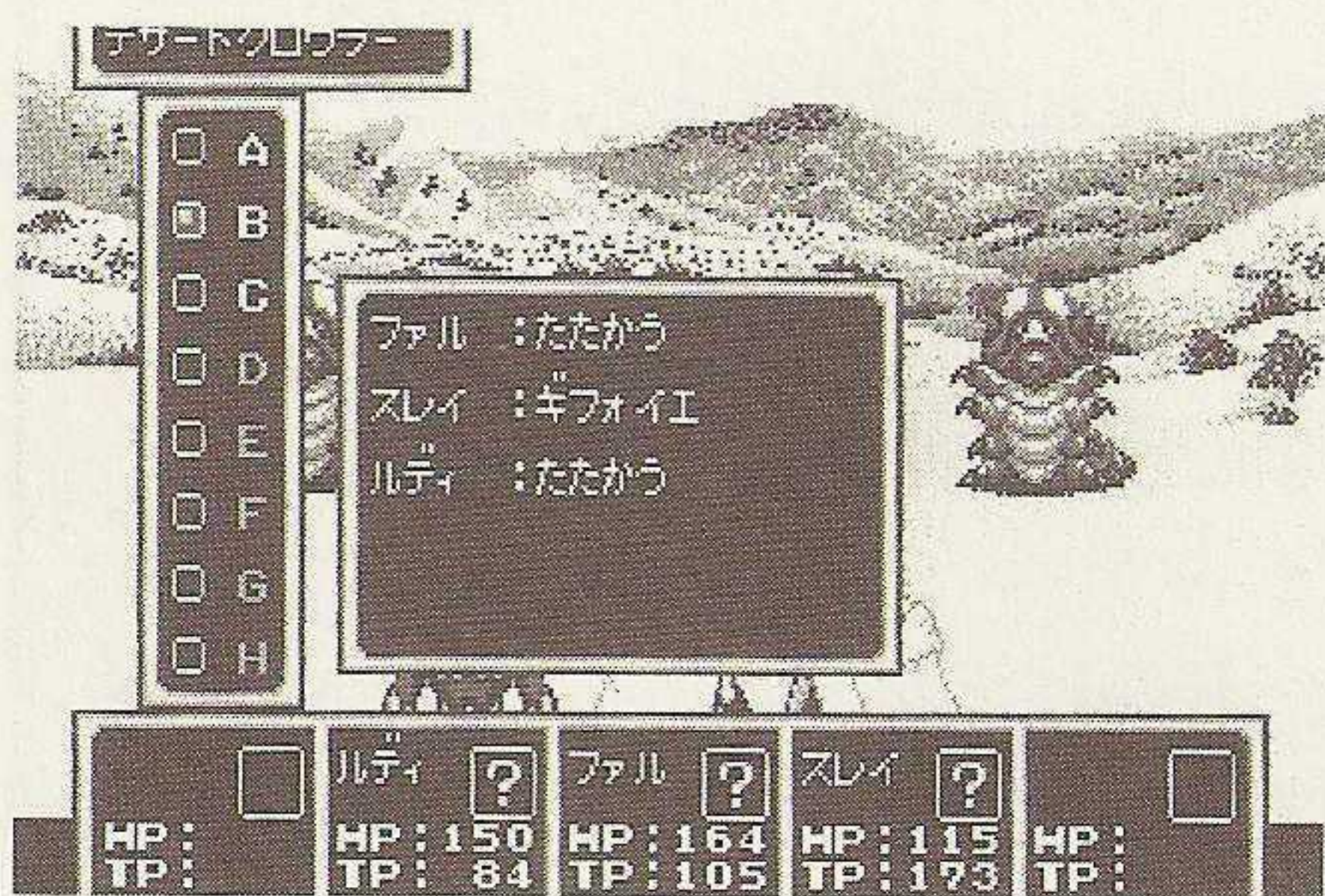
「そうだん」コマンドでは、次の冒険の目的や、どこへ行けばいいのかがわかる。

一番悩まされるのは、 テクニックや、 技の効果が わかりにくいこと

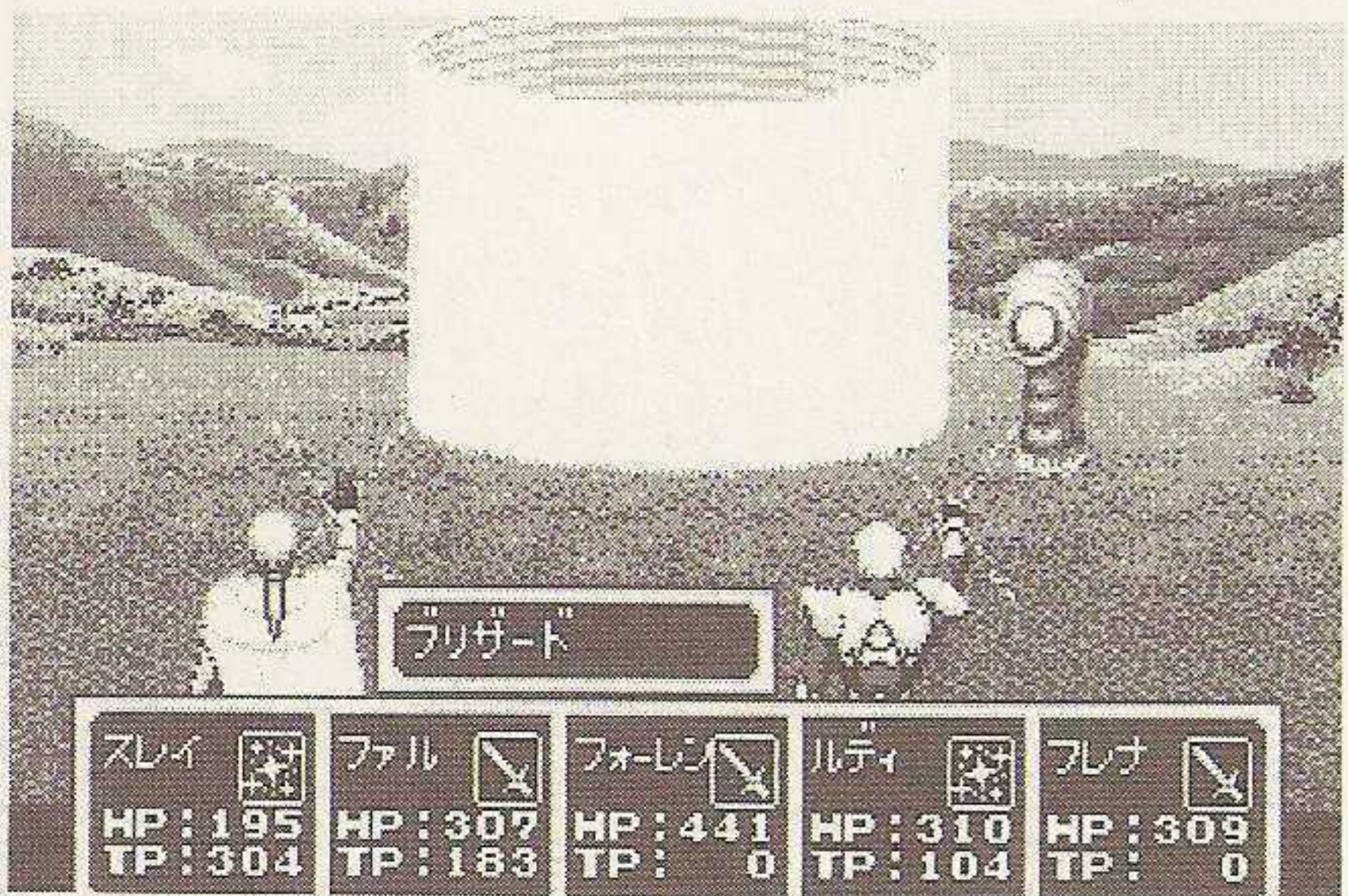
ファンタシースターシリーズでは、魔法のことをテクニックと呼ぶのだが、このテクニックの数が非常に多く、初めてプレイする人にとっては、覚えたテクニックも、マニュアルを見ながらとか、使ってみてからとかいう感じで効果を知ることになる。新しく加えられた技に関しても同様なのだ。

ただ、このテクニックや技の中には、特定のモンスターには非常に効き目のあるものなどがあり、効き目の低いモンスターに使った場合、まったく効果がないときなどは、使えないテクニックだと思って、プレイヤーがそのテクニックを封印するような感じでまったく使わずに損をしてしまうことがある。とくにこのゲームのシステムには「マクロ」というものがあり、覚えたテクニックや技などをいくつかの組み合わせで8つ登録でき、戦闘中に何番の「マクロ」で戦おう

か？といった感じで簡単に戦闘ができる。この「マクロ」もテクニックの効果を知っていればこそ絶大な便利システムとなるのだ。さらに、仲間どうしが特定のテクニックを合わせて、同じモンスターに使った場合は、その仲間たちの間に、ほかの仲間の割り込みがない限り、通常のテクニック以上の効果が出る、「コンビネーションバトル」という効果もある。これも、それぞれのテクニックを知っていればできることでもあるのだ。ただ、テクニックや技に関しては、最初はとてとっかかりにくい名前が多いので、こまめにマニュアルや攻略本などを見ながらプレイすることをおすすめする。

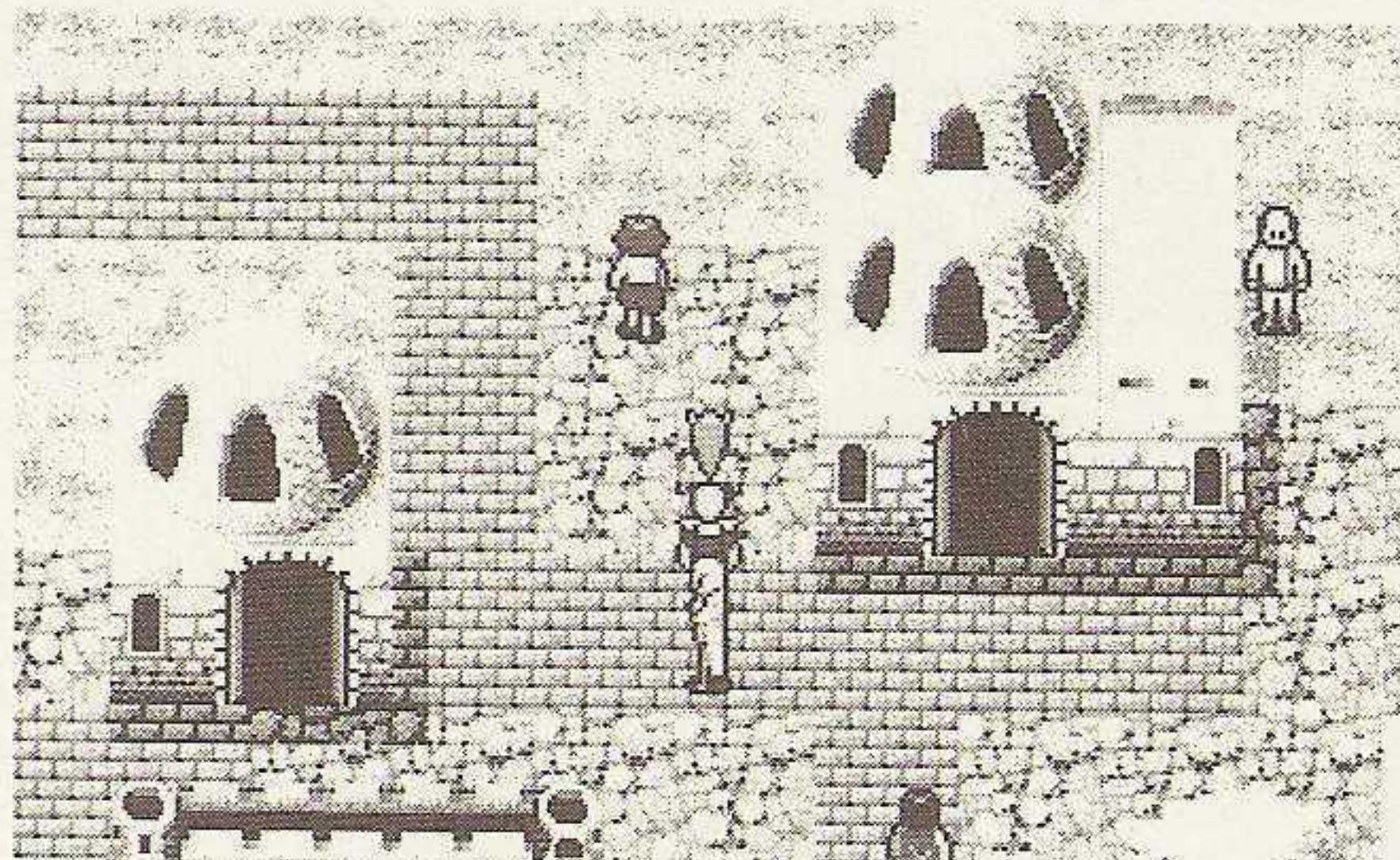


使い方さえ知ってしまえば、戦闘中は、もう「マクロ」なしでは生きられなくなってしまう中毒コマンドだ。



「コンビネーションバトル」は掛け合わせを知らないほうが、出たときに「おおっ」と感激する。

難易度が低めなので 戦闘よりも冒険重視



システムもわかりやすく、ゲームは非常にサクサクと進む。



「ファンタシースター」ファンなら、おなじみのイベントがパロディで登場するかも？

このゲームは無謀な難易度設定ではなく、むしろ低めの設定なので、RPG初心者でもサクサクと楽しく遊ぶことができる。またダラダラと長いストーリーでもなくバランスの良い作りだ。それでもボスキャラにはさすがに舐めてかかると「ぎゃっ」という痛い目にもあわされる。またゲームの後半になると、敵も頭を使った戦い方(?)をしてくるのだ。この、非常にオーソドックスな作りをしたIVの開発スタッフは、果たしてゲームで何をいたかったのだろう。このことは、次の開発インタビューで明らかにされるだろう。

ファンタシースター

秘話その2

呪われたバグ



ゲームの開発に”バグ”という問題がいつでもつきまとう。”バグ”とはなんぞやということなのだが、よく、ゲームをしていて、突然画面が止まってしまったり、BGMが鳴らなくなってしまうことがあると思う。こういうふうに正常にゲーム(コンピュータ)が作動しなくなったりするプログラムの原因を”バグ”と呼んでいる。この”バグ”は製品になるときにはあってはならない症状で、そのためにゲームができ上がると”デバッグ”というチェックをして、バグ取りをするのだが、ぎりぎりで見つかってしまうこともあるのだ。

以前のゲームなどで、裏技や隠れキャラ、隠れステージなどが話題になったのだが、その中にも実は”バグ”が取れずに製品となり、バグ技や隠れキャラなどという名前で、雑誌を賑わした時代もあった。

このやっかいな”バグ”は、容量の大きなRPGやシミュレーションゲームなどによく見られる。

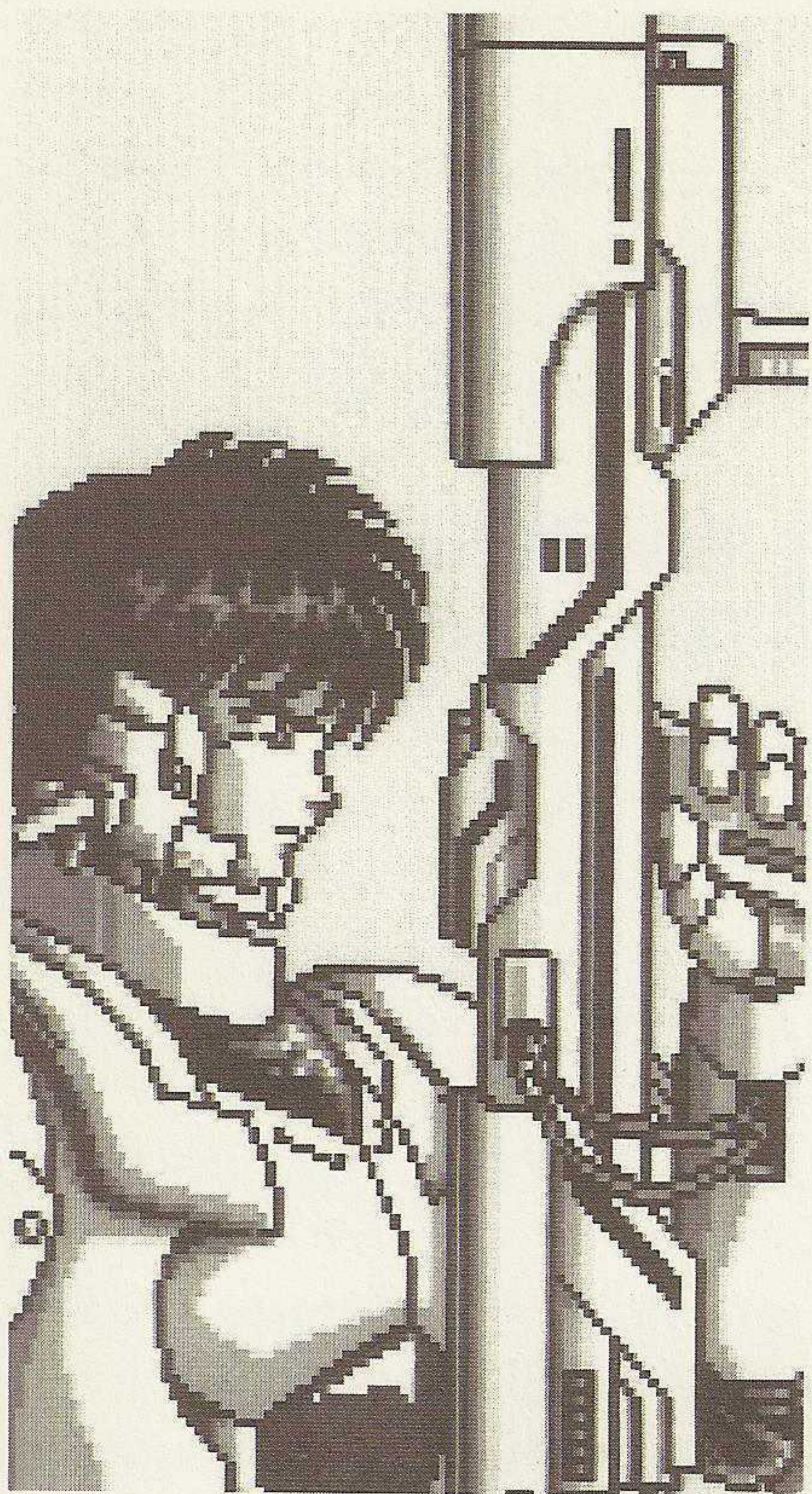
このおかげで、データが消えたりして、ユーザーから「ぼくのデータ

を返してください」といった、冗談にならないエピソードまである。

この”デバッグ”で見つかった症状をプログラマーが直すのだが、場合によっては、直したことによってほかの”バグ”が発生することがあるのだ。とくにやっかいなものは、何百回に1回とか、ほんのわずかだけ起こるようなもので、原因が見つからなく、それが致命的ということだと、悲惨な状況になる。しかもこの症状を直して、ほかが異常をきたしたときなどはもっと悲惨になるのだ。これを俗に“呪われたバグ”という。

製品バージョンがもうすぐ上がるというときに見つかったときなど、これでこのゲームのプログラムから解放されるという安堵感もあるだけに、プログラマーは一挙に徹夜のプログラム修復となる。

さてIVではどうだったのか？
製品バージョンぎりぎりで見つかったものがあり、一同が安堵から騒然となったらしい。

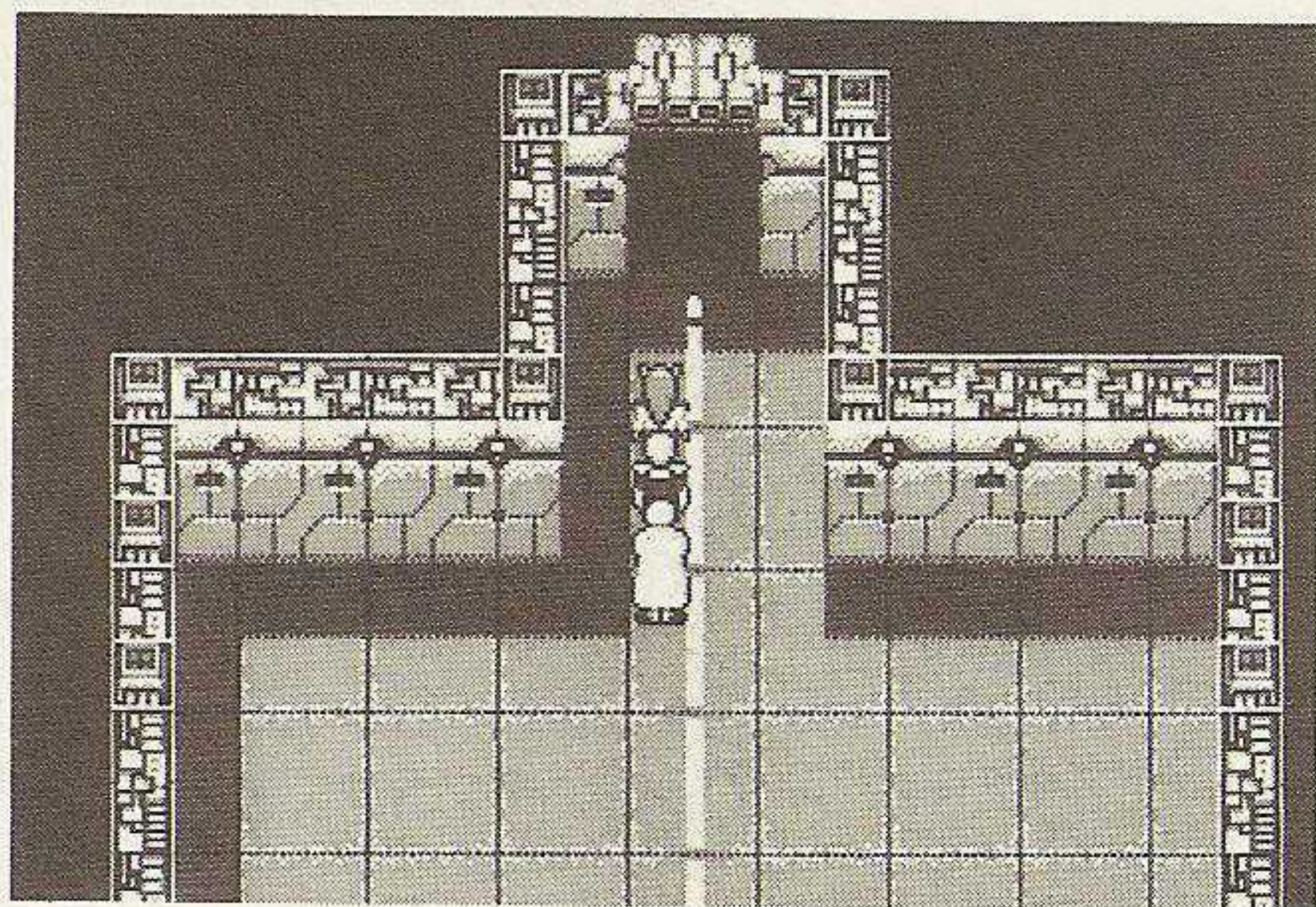


編集部 今回のIVは、とても順調に開発が進みましたよね？ でも容量が24メガというのはすごいですね。

林田 今回は、アニメーション的というか、映像的な効果といった、グラフィック面で、非常にメモリーをとったんですよ。でも開発は順調に進んだし、何ととっても仕様書がイラストもありの「ファンタシースターIV 公式ガイドブック」というんですから、開発としてもある意味では、力が入っているし、楽しんで作っているんですよ。サブイベントとか、隅々まで楽しんで作っていますよ。

シリーズの集大成、IVをなぜ作り上げたのが、今このインタビューで明らかにされる！

ファンタシースターIV 開発秘話



キャラはどうやって作られるのか?

編集部 IVは、なんといってもキャラの魅力が全面に出ているんですけど、IIでもネイが魅力的だったし、このキャラは、どういうふうに使っていくんですか?

小玉 わたしは絵の部分でしかやってないんですけど、最初企画の人が設定を持ってきて、絵を描くデザイナーがそれを絵にするっていう共同作業でキャラクターができていくって感じなんです。たとえば企画の人は企画として作ったキャラクターが自分の頭の中にあるんですけど、それをデザイナーが絵にするんです。でも、そのできあがった絵の雰囲気やキャラクターが膨らむってことがあるんです。そういった相乗効果でキャラクターができていくことがあるんですよ。で、「ファンタシースター」のルツも、わたしがああいうキャラを描いたんですけど、企画の青木千恵子には彼女のイメージがあって、それでIIでも出して

みようかって感じになって、それを今回のIVまで引きずったんですよ。IVでいうと、今回は吉田がキャラの設定とかデザインをしたんですけど、キャラが最初にあって、それでストーリーができたって感じなんです。

今回のIVも、物悲しい作りなのかな?

編集部 ファンタシースターのシリーズは、IIのネイに代表されるように、けっこう悲しいドラマがあって、それがファンにはこたえられないことでもあるんですけど、IVでも悲しいことはあるんですか?

小玉 ありますよ。けど、ハッピーエンドめざしてガンガンいきます。今回はIIやIIIみたいに、暗い終わり方にだけはしたくなかったんです。たとえば、今までののは、これから先は考えてねって感じが多かったし、ちょっと暗い雰囲気を持っていましたよね。だから、今回はハッピーエンドを目指したかったんですよ。

ファンタシースターの年号AWにはちゃんとした意味がある

AWという新世紀の年号が作られる前のパルマ星は、群雄割拠する時代があり、バヤマーレ地方を統一した霸王ウェイズ・ランディールが長い戦乱に終止符を打ち、パルマ星を統一した。戦乱に巻き込まれ疲れ果てた民衆は、ウェイズによる安定支配に歓迎し、彼の力は日増しに強く

なっていた。

この長い戦乱ののち、ウェイズが第一パルマ王として即位し、「After Wars」と「After Waizz」の両方の意味を込めて、統一新世紀を「AW」としたのだ。このAWという名には、戦乱が終わった民衆たちの喜びも感じとれる。

Ⅳでは影響を受けたってものはあるんですか？

小玉 みんな、今の開発スタッフはアニメで育ってきたので、どこかしらアニメの影響は入っているかも知れませんがね。

なぜⅣを作ろうとしたのか？

編集部 Ⅲが不評だったのに、ファンタシースターⅣを開発しようとしたのはどうしてなんですか？

吉田 ⅢはⅠ、Ⅱの開発とちがうチームが作ったんです。そのために、どちらかというと外伝的な要素で作られていたんです。で、ぼくたちのチームがⅡを作ったときは、力不足という感じで、思ったように作れなかったこともあって、やりたいことをやり残してしまってたって感じがしていたんです。それでⅠ、Ⅱの路線の中でⅡをそのまま

にしておくのはもったいないということで、Ⅳの企画ができたんです。それと、アニメで見せるというシステムに関してはⅡを越えるものはなかったと思っているんです。つまり見せるという点でⅡのシステムは非常によかったわけで、このシステムをそのままにしておくのはもったいないと思って、アニメーションのシステムを使いたかったんです。でもⅡとⅢは欠点も多かったし、それらを全部直してファンタシースターの代表といえる作品を作りたいかったわけで、シリーズのリメイクも考えて企画したんです。



THE PIONEER OF PHANTASY STAR SERIES

PRO
FILE

吉田徹

昭和40年8月30日生まれ。
北海道出身。

“よしぼん”というニックネームで親しまれている、グラフィックデザイナー。探究心旺盛で、やんちゃ、しかも素朴で素直な性格は、ニックネームそのまま。

「スペック」では漫画を連載し、プロはだしの絵を披露している。

代表作に「スーパーサンダーブレード」「ファンタシースターⅡ」「キングコロッサス」「ファンタシースター テキストアドベンチャー」「ファンタシースター 千年紀の終りに」などのグラフィックがある。また、「ファンタシースター 千年紀の終りに」では、ストーリー、キャラクターなど多彩な活躍をしている。

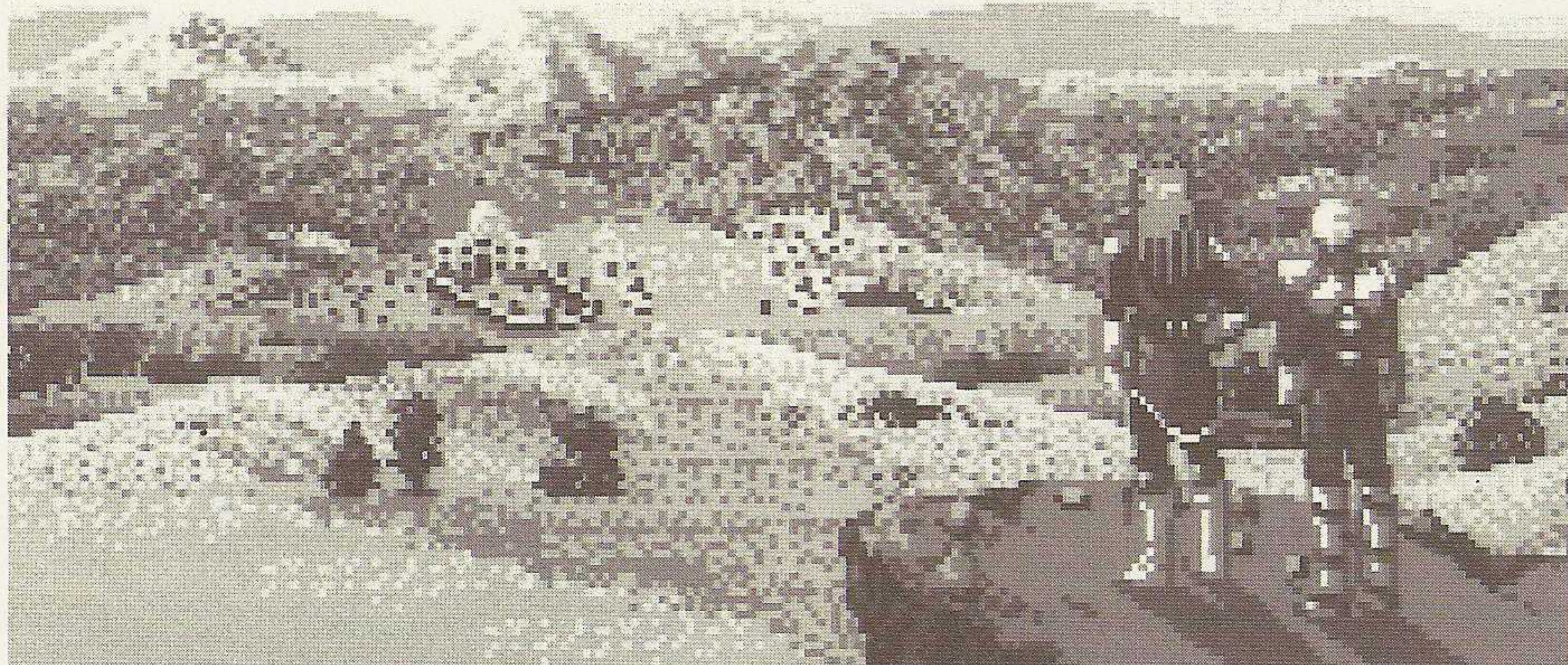
IVは、どういう感じで 作っていったんですか？

吉田 企画は、IIでできなかったマシンバトルを入れたいなあ、なんて思ったりしてたんです。で、そんなことを考えながら、どんなキャラを出そうかって考えて、Iでは4人、IIでは8人の仲間が登場したんですけど、どうもキャラの内面がいまひとつ見えてこなかったと書いていたんです。それで、もう一度作るときはキャラの内面まで見えるようなゲームにしたいというふうにも考えていて、キャラは今度こんなを出したいとか思っていたんです。そんなこともあって、最初のIVのスタッフミーティングで、出てくる4人のメンバーキャラは自分の中で決定していたんですよ。その4人はルディ、ファル、フォーレン、スレイで、彼らはシリーズのキャラの継承者って感じで考えていたんです。ルディはもちろん、アリサからユーススといったアリサの子孫っぽくイメージしていました。ファルはネイのリメイクって感じで、フォーレンはIIIのシー

レンをイメージして、スレイはルツを継ぐ人って感じで考えていたんです。で、これらのキャラが決まってからストーリーを作ったという感じで、デゾリアンやモタビアンとかの個性的なキャラのおいしそうなところも使いたかったので、ラジャやパイクを作ったんですけど、IIで不満のあった部分も直そうと思っていたからこういうキャラを考えられたのかもしれないね。それと、IIでのネイは設定がよくわからなかったんで、IVを作るときにネイのことを考えたんです。ネイは人間との混血ではできない生き物に違いないとか。で、ファルを作ったんですけど、ネイは1カ月で1歳年を取るわけでしょう？ そうなると、1年で12歳も年をとってしまうので、人間と共存できなくなってしまいうわけなんですよ。そこで、共存できるように20歳ぐらいになったら成長が通常の間と同じようにしようとして設定したんですよ。こんな感じでIVファンタースターのまとめを含めた作品にしたかったんです。



お店のお姉さんは、とても上品でまじめそうなのだが、ひょっとしてモデルはセガの受付の人では？



チームリーダーの 役割りとは?

編集部 小玉さんはⅣの開発ではチームリーダーという名称なんですけど、このチームリーダーというのは、どういう役割をすることですか?

小玉 チームリーダーっていっても、そんなに大げさなものじゃないんです。わたしがすることの中には、もちろんグラフィックを描いていくことはいままで通りあります。ただ、そういった仕事をしながら、一緒に並行して、サウンド関係の人やグラフィック関係の人、プログラマーの人たちとのコーディネートをしたりするんです。だからディレクターとかプロデューサーに近い感じの、みんなのまとめ役っていう役割と思ってもらえるとわかりやすいと思いますよ。

今回のスタッフは、みんな非常に明るいのは?

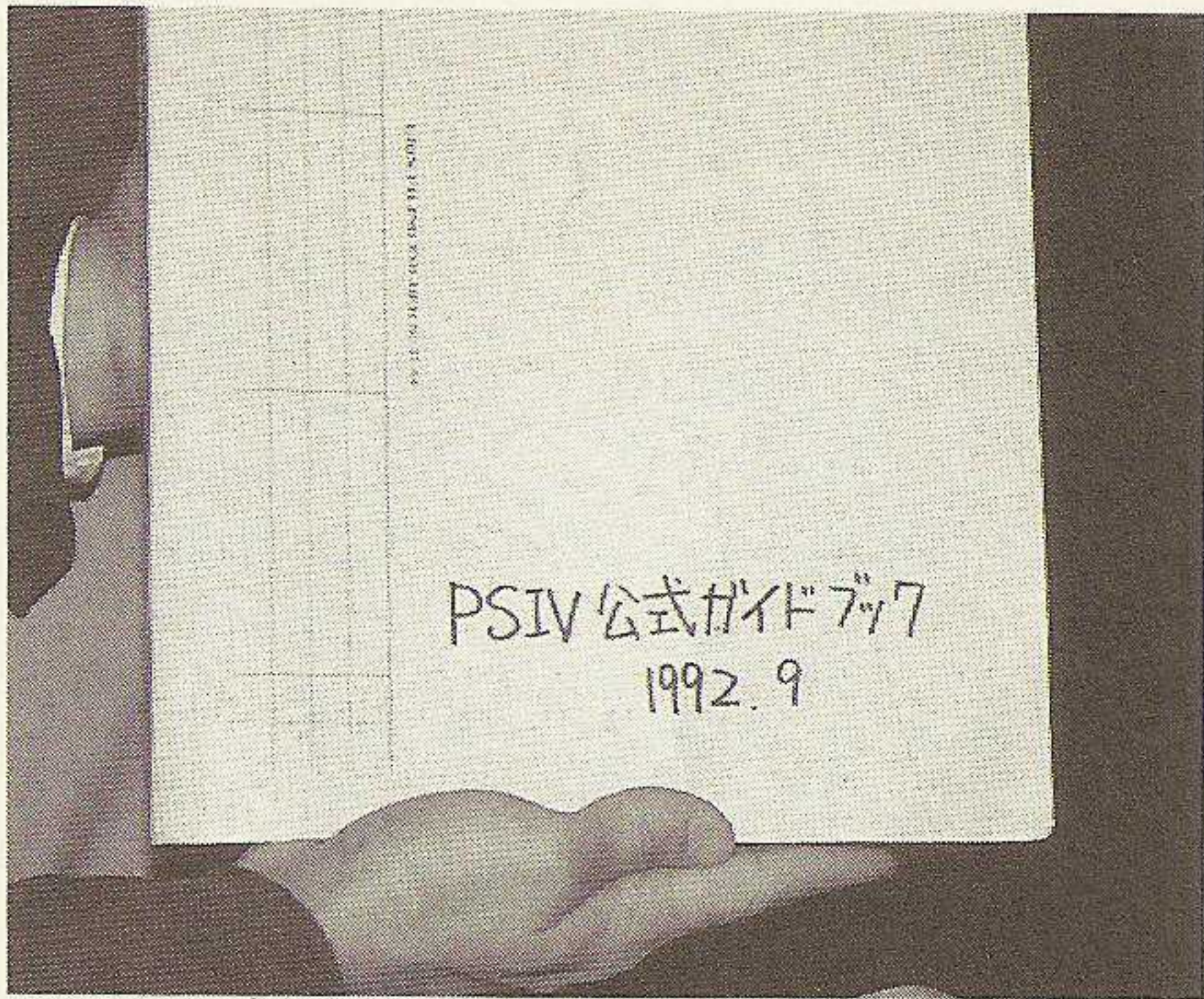
編集部 今回の取材で開発の人たちと話していると、ゲームのマスターアップ直前なのに、みんな疲れていないし、明るいのは、どうしてなんだろう? そう思ったんですけど……。

小玉 今回のゲームの企画は、開発側からやりたいっていい出したこともあるんですけど、Ⅳを作っているスタッフたちがⅡでやり残したことをやっていることもあるし、スタッフが楽しんで作っているというのもあるんじゃないですか。

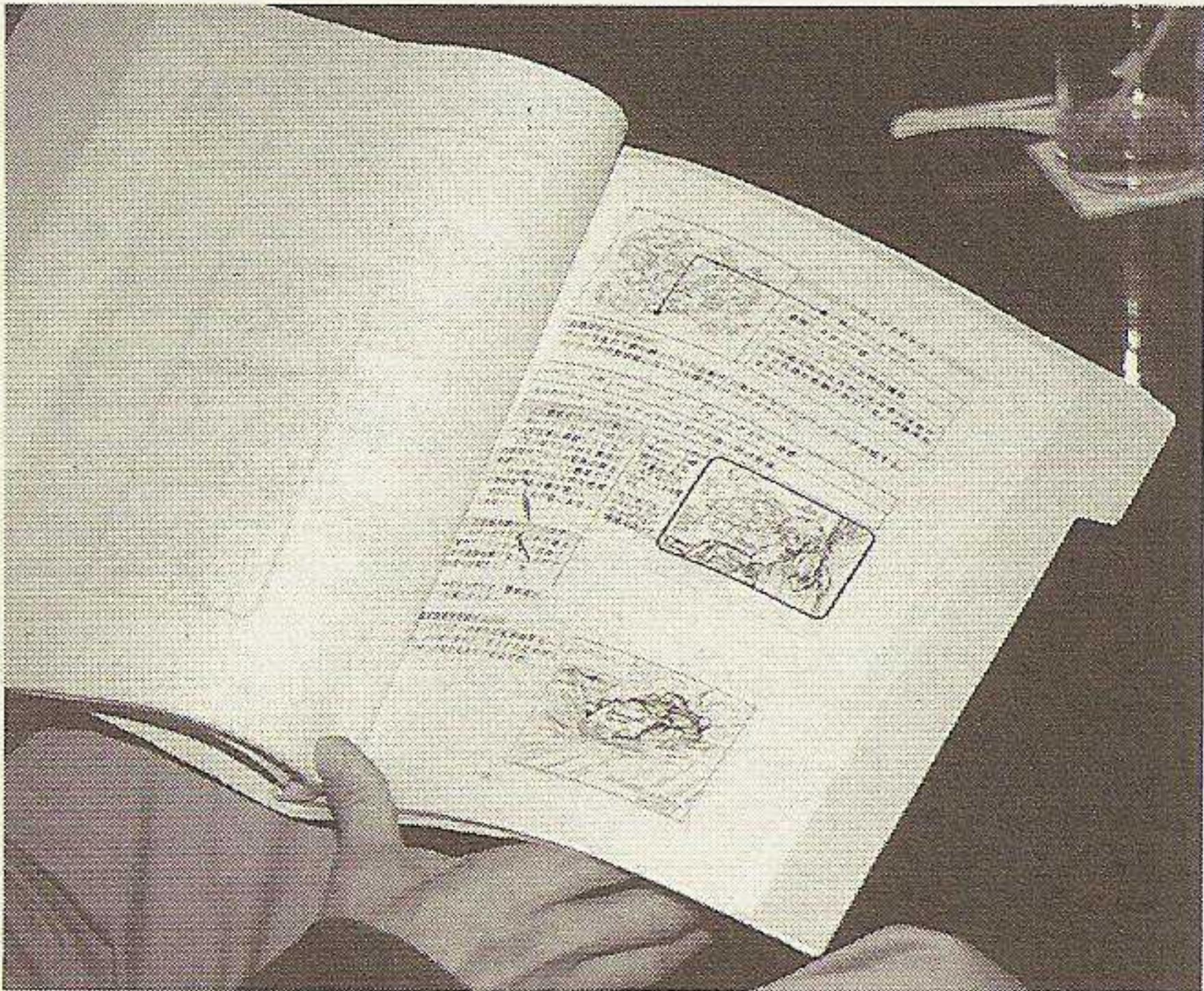
編集部 今回の開発仕様書は公式ガイドブックになっているとか?

小玉 ええ、これなんです。「PHANTASY STARⅣ公式ガイドブック」上巻と下巻、それとキャラクター編なんかもあって、みんなイラスト

トとかが入っているから、とてもわかりやすい仕様書なんですよ。

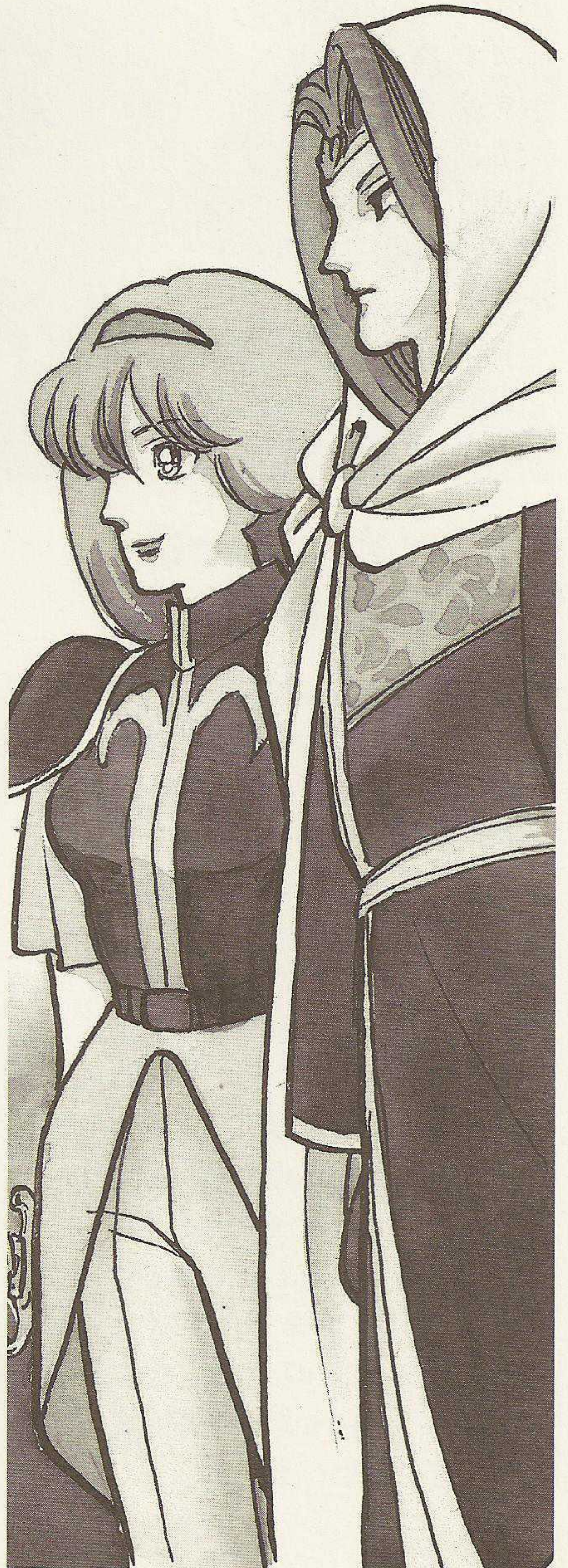


なんと、仕様書のタイトルは、公式ガイドブックだった。



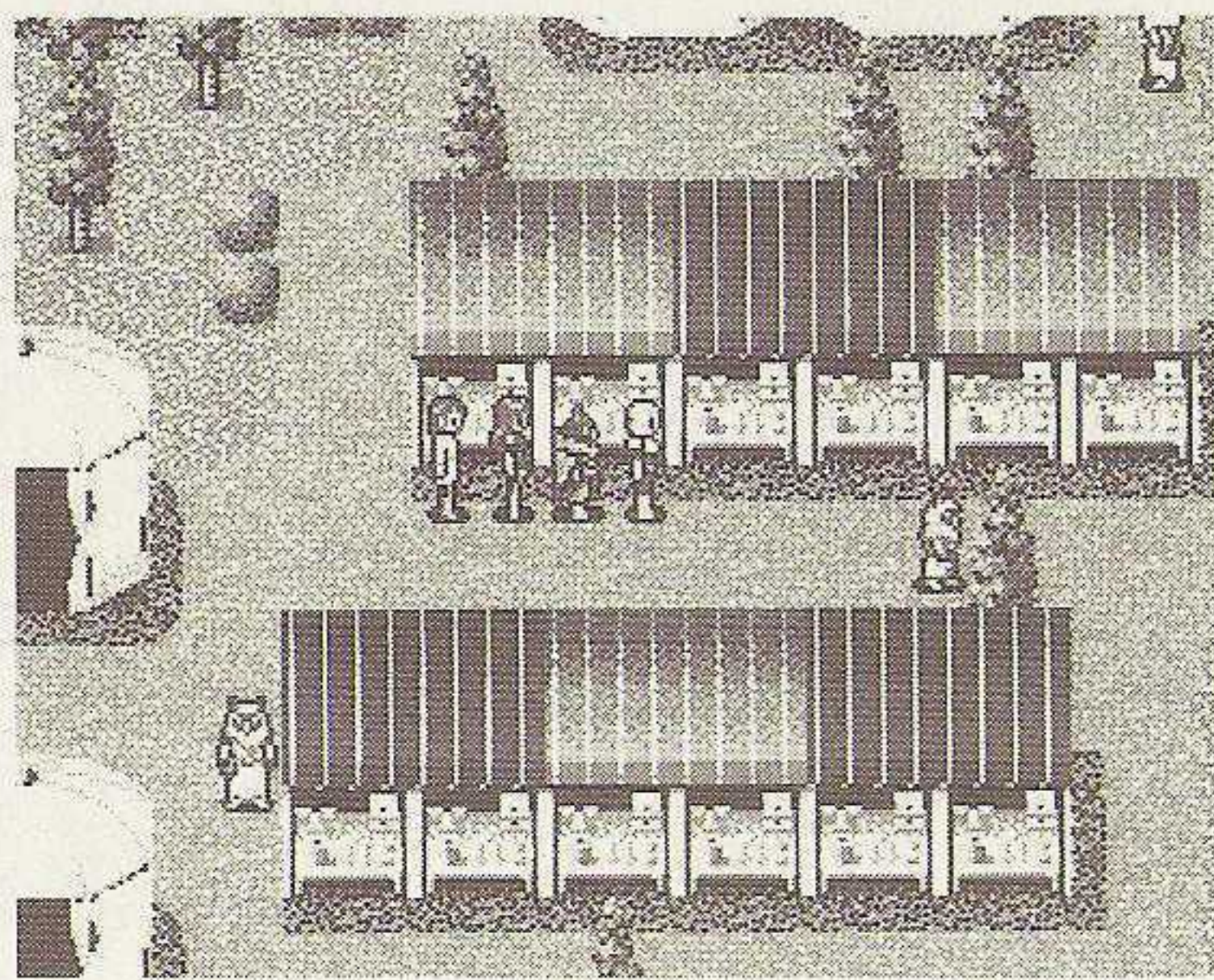
ハードが変わると、 どんな苦勞が 考えられますか？

編集部 以前、マスターシステムから、メガドライブにハードが変わったことで、ゲームタイトルの数が最初は少なかったことがありましたけど、もし、メガドライブから新ハードに変わったら、どんなことが苦勞として出てくるんですか？

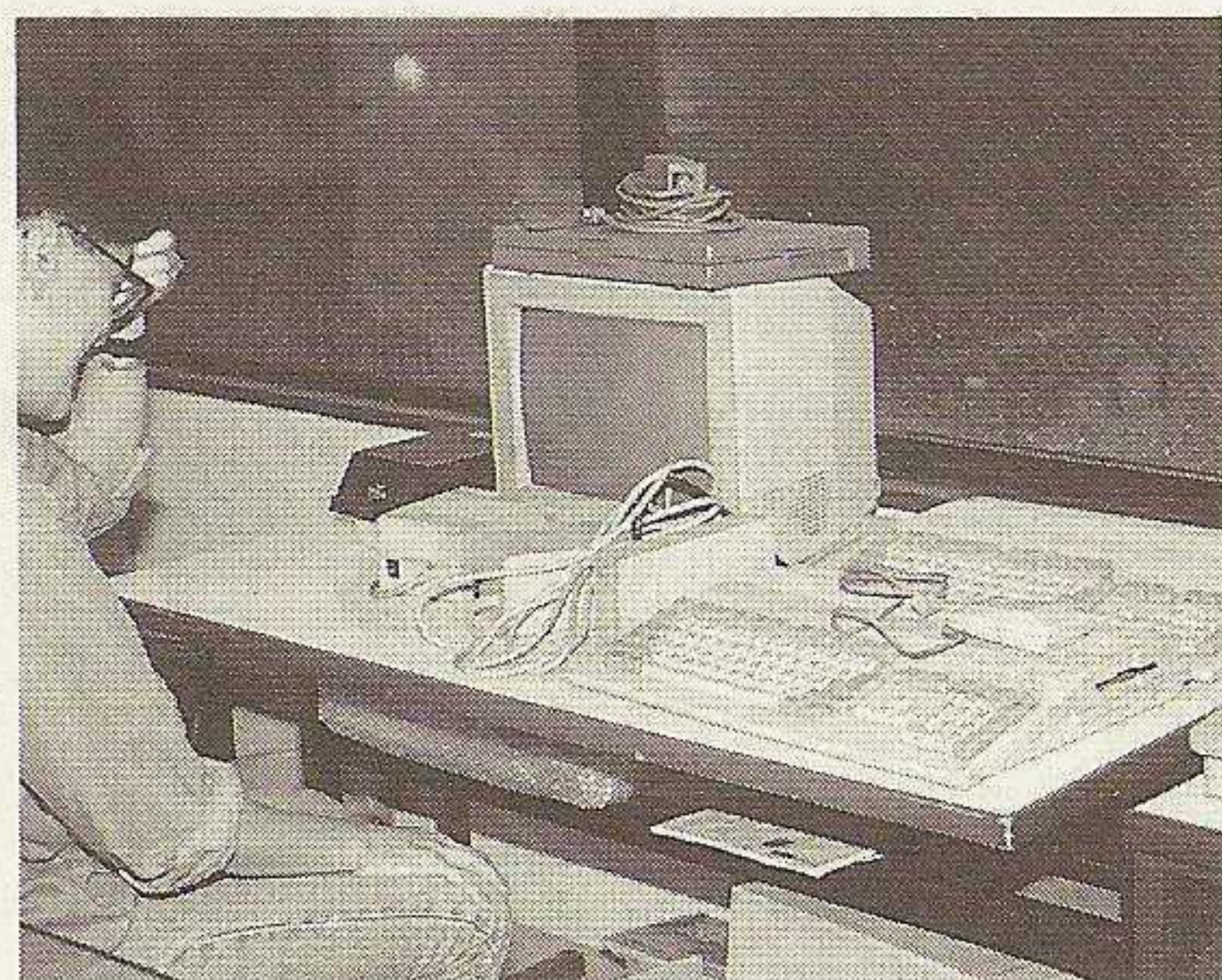


林田 新しいハードの開発だと、最初の半年は、動きにくい感じになることが多いんですよ。これは、プログラマーやグラフィックデザイナー、開発者が新ハードに慣れる時間ということでもあるんです。だから、よく移植で同じタイトルを違うハードで発売するってことだけでも、最初は時間がかかるんですよ。

小玉 新ハードや上位機種でゲームを発売するという事は、ユーザーの期待度というものがあるんです。たとえばマスターシステムで「ファンタシースター」の3Dダンジョンが注目されたでしょ。これをメガドラのファンタシースターシリーズでもやってほしいって要望がたくさん来ていることは知っているんです。でも、メガドラで3Dを実現するとなると、マスターシステム当時の3Dではユーザーは納得しないし、企画も通らな



「M I G A」が置いてあった。R P G 開発室の中には、なにやら「A



いんです。たとえば、床や、天井なんかもグルグルと動かす必要もでてくるし、そうするとゲームの容量をたくさん取ってしまうので不可能となったんです。とにかくユーザーの期待を超えた部分で開発しなくてはならないんですよ。それでⅣは3Dをあきらめたんです。メガドライブで最初開発した「獣王記」や「アレックスキッドの天空魔城」のグラフィックなんかはとても無駄が多くて、今考えるとびっくりするんですけど、メガドライブに慣れていなかったこともあってそんな感じになってしまったんです。メガドライブの機能に慣れてきたのが、実は「ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに」なんです。だから、Ⅱはそういう意味でも開発としての技術的な完成度が高いんですよ。もし、新ハードの開発となると、やっぱりユーザーの期待値よりも高い内容のゲームを作らなくてはならないことになるので、開発として色数が多くなるとかの利点もあるけれども、最初は新ハードに慣れるまでの時間はかかると思いますよ。

編集部 そんな開発の人たちの意見を聞いていたら、ふと、「ファンタシースター 千年紀の終わりに」は、どうしても、ⅡをアナザーⅡとして、メガドライブのゲームに残したかったのではないだろうか？ そして、今まできちんとまとめられなかった「ファンタシースター」の世界の設定をセガ開発内部の公式ガイドブックという形でまとめたかったのではないだろうか？ そんな気がしてきた。

ファンタシースター のキャラクターたち はこれからどこへ 行ってしまおうのか？

ファンタシースターシリーズが、今度発売される「ファンタシースター 千年紀の終わりに」でおしまいになる。こんな声がどこからともなく聞こえてくる。

それは「ファンタシースター」の出来が良すぎて、II以降のシリーズが越えることができなかったからだ。

「ファンタシースター」は、おかしな部分がたくさんあったゲームだけれど、3Dダンジョンやモンスターのアニメーションなど、RPGを動きやビジュアルで楽しく見せてくれた。この文句なしのスリリングな楽しさを、II以降のシリーズが引き継ぐことができなかったため、シリーズが回を重ねるごとに、ファンの期待を裏切ってしまった。

でも、新作のIV（千年紀の終りに）は、非常に地味という欠点はあるが、Iにはない魅力があふれている。

それはIVのキャラクターの生き生きとした魅力。さらにコマ割りRPGといえるような漫画的、ビジュアル的な面白さだ。そしてゲームの難易度が非常に低めに作られているので、誰もが楽しめる。この新しい魅力は、メガドライブでも、新ハードでも新たなRPGの方向として、とても可能性を秘



めている。

SFの世界を、IVでみごとに表現してくれたグラフィックデザイナーの吉田氏、新たなSFの世界。これはきっとIVのファンならまた見てみたいと思うに違いない。それがたとえファンタシースターシリーズでなくても、新シリーズであったとしてもセガのファン



としてアンコールを送れば、きっと彼らは実現してくれるはずだ。

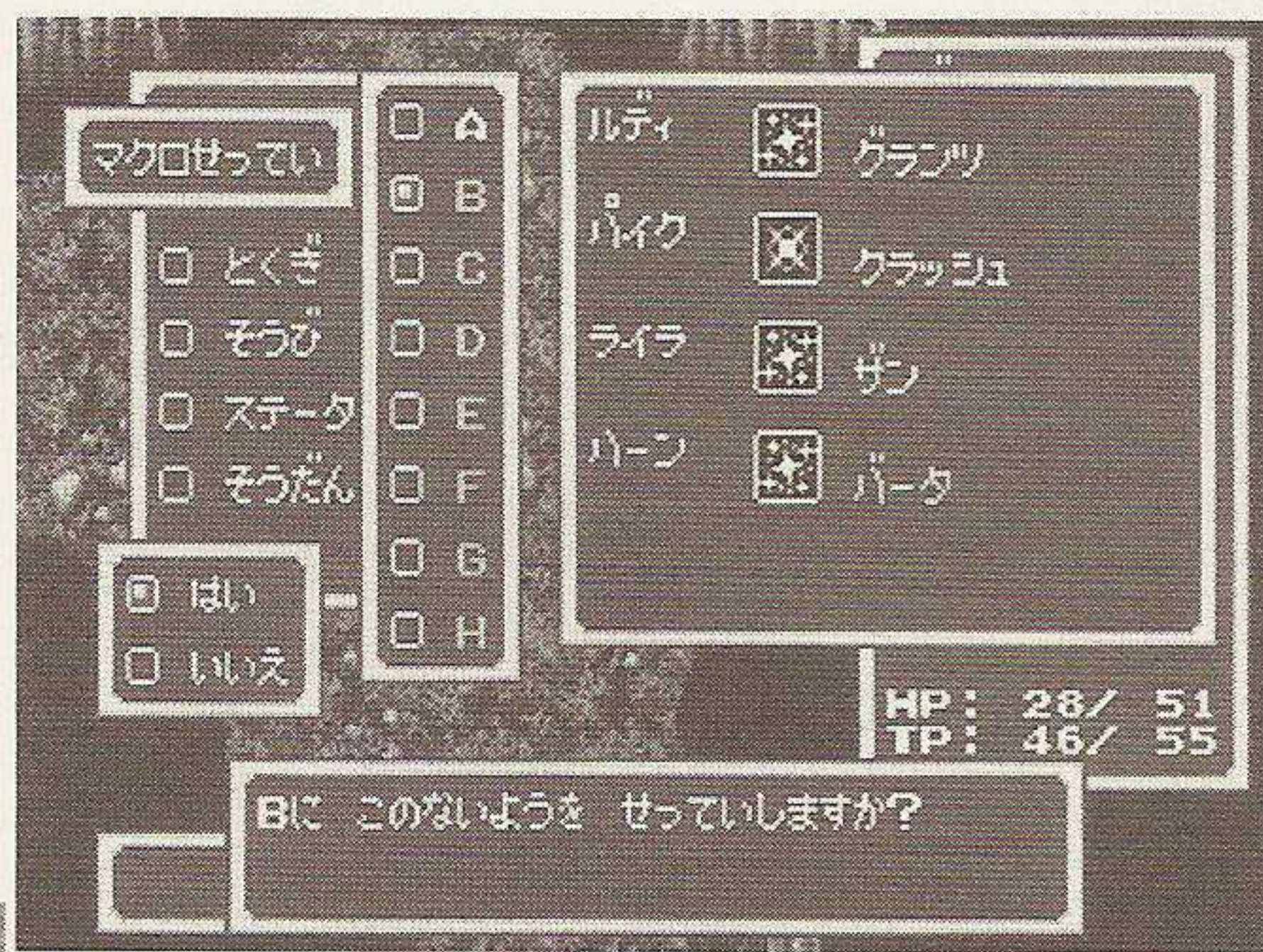
IVは開発スタッフの小玉さんを筆頭に、吉田氏たちが、シリーズを作るたびにトーンダウンし続けたファンからの声と、それに対して、シリーズを中途半端で終わらせたくない、という開発内の信念で作りに上げたと思ってい

る。

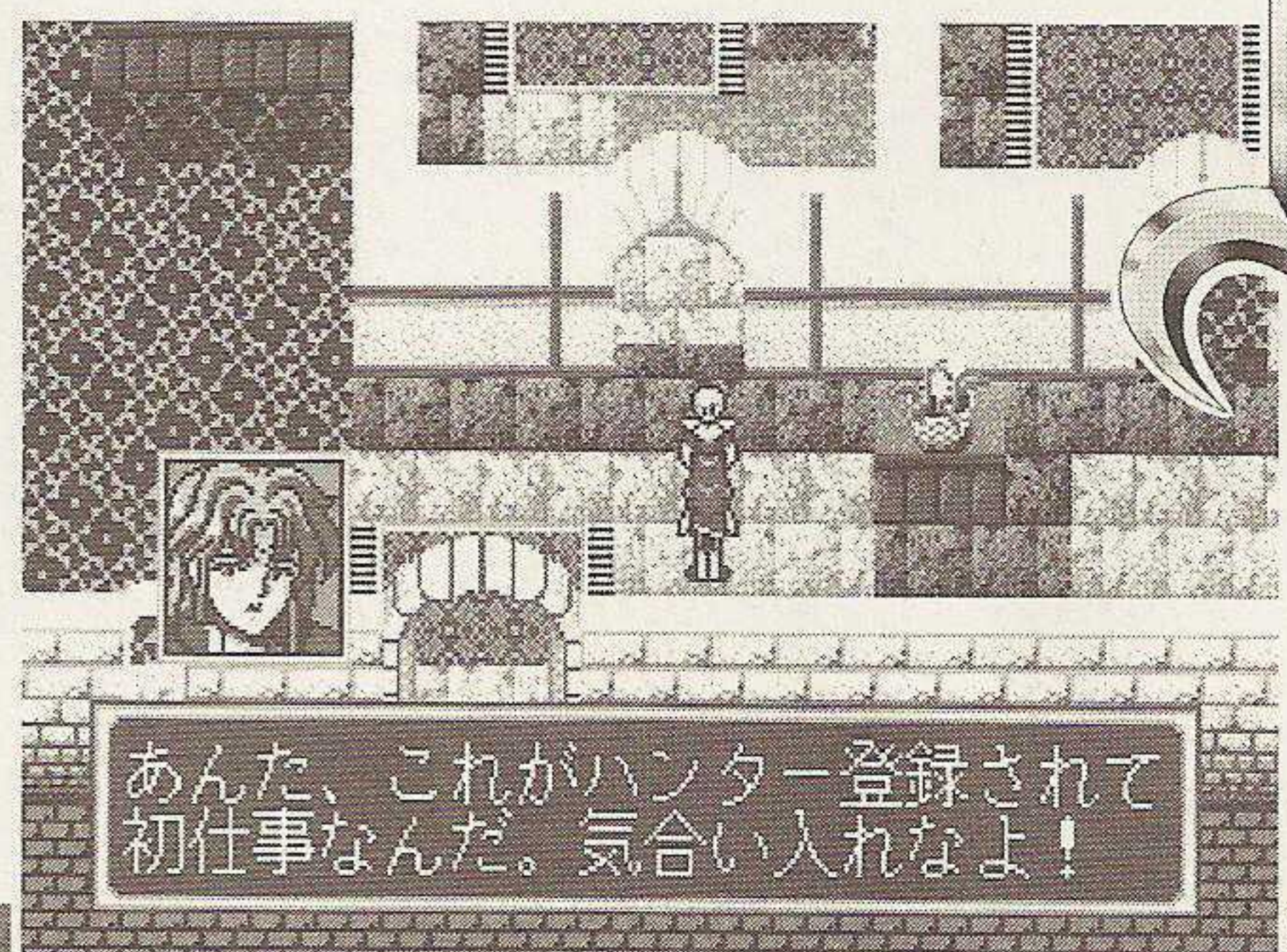
このIとは違った魅力あふれるIVの世界が花開くかは、ファンひとりひとりの声にかかっているのだ。

「ファンタシースター ゲームガイドブック

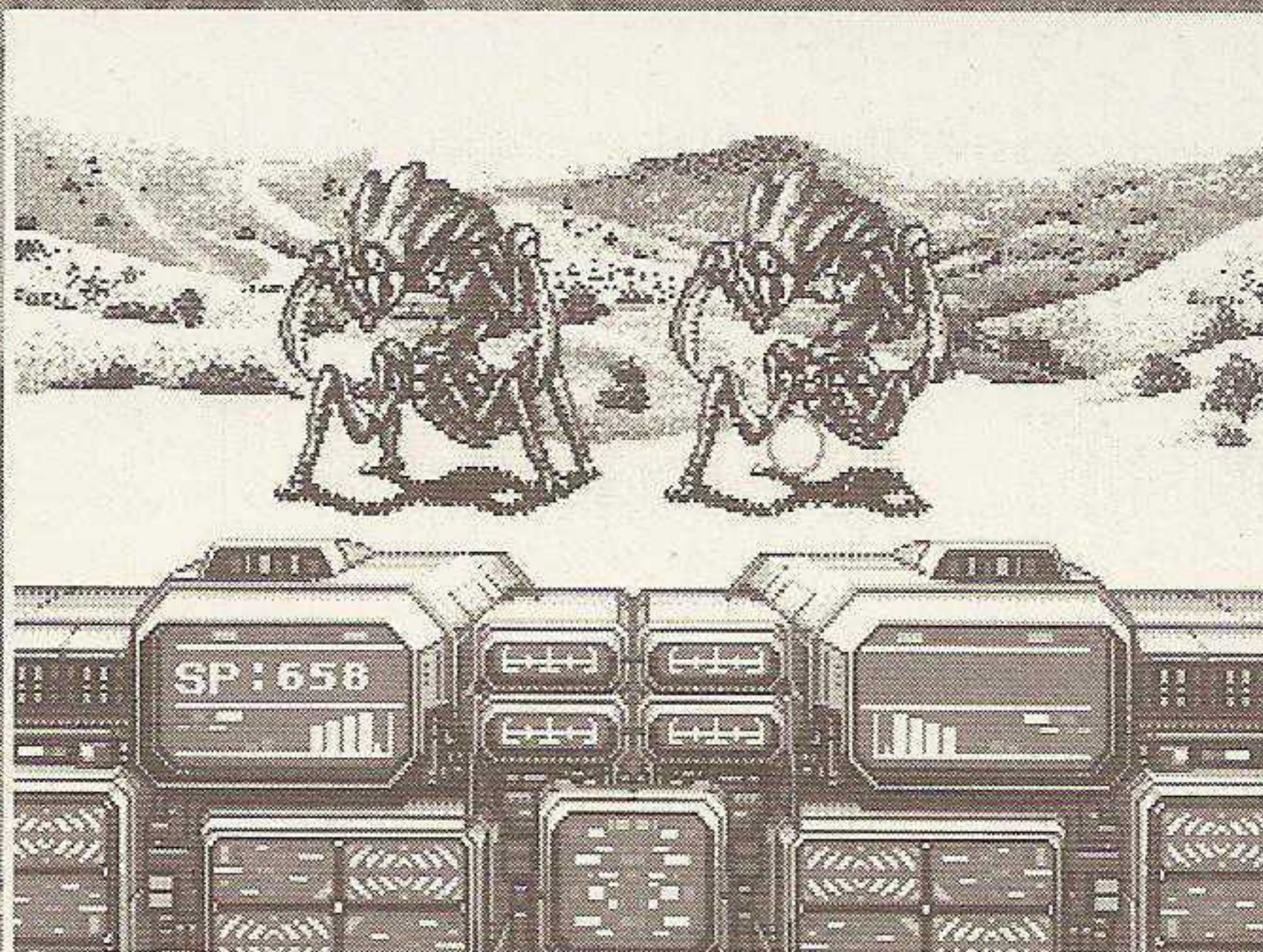
このファンタシースターシリーズの集大成である
「ファンタシースター 千年紀の終わりに」のエンディングは、今までのシリーズをはるかに越えた!!



これが楽ちん操作の
マクロコマンドだ!!



「から続くシリーズのナゾが
今、解きあかされる!!



キミもこの本で、ファンタシースターの世界を、
アルゴル太陽系を駆けめぐれ!!

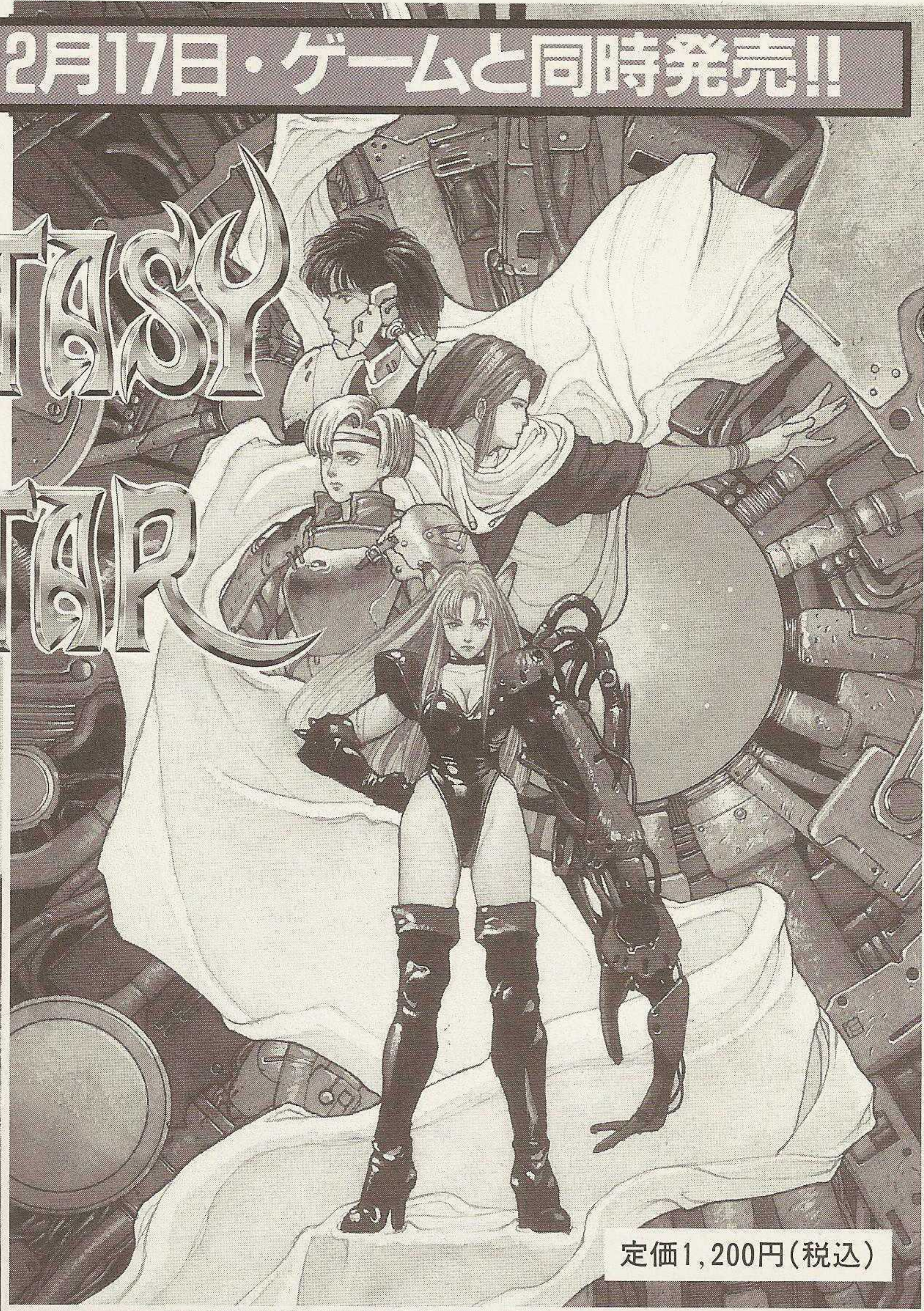


千年紀の終わりに」

12月17日・ゲームと同時発売!!

ANTHROP

STAR



定価1,200円(税込)

THE WORLD
ファンタシースターの世界
PHANTASY
ファンタシースターを作った人たち
STAR

テレビランドわんぱくエクストラ
ファンタシースターの世界
ファンタシースターを作った人たち

企画・編集／グループ・メディアミックス

レイアウト／高木信義

イラスト／きさらぎ★あい

協力／セガ・エンタープライゼス

©SEGA1987 ©SEGA1989

©SEGA1990 ©1993SEGA

編集・発行人／山平松夫

発行／株式会社徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

印刷／図書印刷株式会社

■本書掲載の記事、図版の無断転載を禁じます。

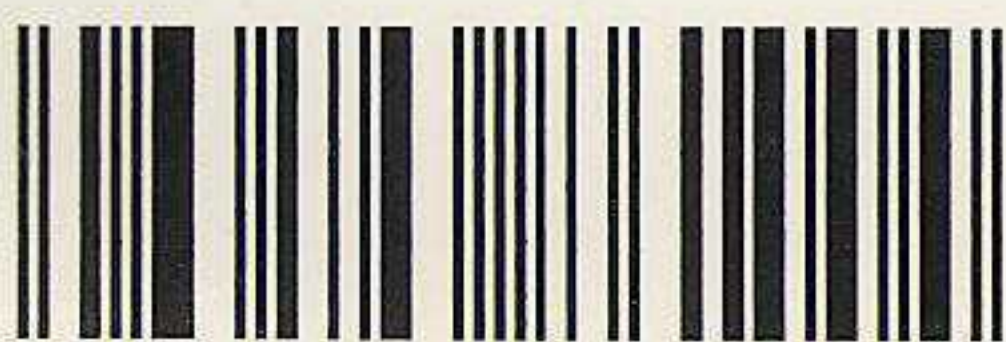
©徳間書店

新装 文庫

徳間書店

FRANKS

定価 **1000**円(本体971円)
徳間書店



T1066596861004

雑誌66596-86