

P H A N T A S Y S T A R 0 D E S I G N W O R K S

ファンタシースター ZERO
設定原画集



PHANTASY STARTM 0
ファンタシースターZERO

『ZERO』の軌跡が
ここに集結!!

キャラクターデザイン
水野晴一氏含む
開発スタッフによる
イラスト解説付

P H A N T A S Y S T A R D E S I G N W O R K S

ファンタシースター ZERO

設定原画集





ファンタースター ZERO 設定原画集

Chapter 1 CHARACTERS

6 HUMAN

8 Player Character
12 Story Mode Character

16 NEWMAN

18 Player Character
22 Story Mode Character

28 CAST

30 Player Character
34 Story Mode Character

Chapter 2 WORLD & ENEMY

40 WORLD & ENEMY

42 ダイロンシティ
48 グラーシア溪谷
52 リオウ雪原
56 オゼット湿地帯
62 廃棄都市バル
66 洞窟遺跡マカラ
70 アルカプラント
74 暗黒神殿
82 エターナルタワー

Chapter 3 MAG & WEAPON

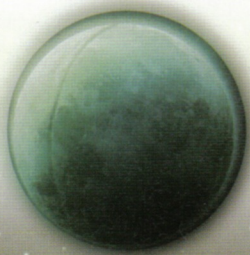
86 MAG

92 WEAPON

FUTURE PAGES

110 『ファンタースターZERO』制作秘話

120 イラストギャラリー



Prologue 『ファンタシースター』の歴史

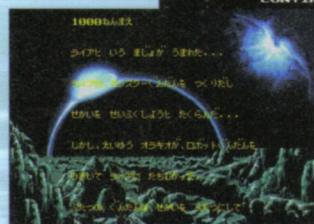
ファンタシースター ファンタシースター

『ファンタシースター ZERO』へと辿り着くまで、およそ20年もの歴史を誇るファンタシースターシリーズ。ここで、その偉大な足跡を振り返ってみよう。

初代『ファンタシースター』シリーズ

第一作目の『ファンタシースター』は、セガマークⅢ用ソフトとして開発された、セガ初のオリジナルRPGである。発売は1987年12月20日。RPGといえばファンタジー中心であった当時、この作品はアルゴル恒星系のパルマ、モタビア、デゾリスという3つの惑星を舞台とするSFファンタジーという独特の世界観を持っていた。その後も、世界観を同じくする続編がつつぎと作られ、1989年3月21日にはアルゴル恒星系の崩壊を描く『ファンタシースターⅡ』が、1990年4月21日にはアルゴル恒星系から脱出した人々の未来を描く『時の継承者 ファンタシースターⅢ』がリリース。そして1993年12月17日に、このシリーズすべての謎を補完する完結編『ファンタシースター 千年紀の終わりに』がそれぞれメガドライブ用ソフトとして発売され、作品内世界では3000年にも及ぶ、壮大な物語の幕が下ろされることとなった。なお現在も、

任天堂のゲーム機Wiiで利用可能なソフト配信サービス“バーチャルコンソール”で、シリーズ全4作品をダウンロードしてプレイできるようになっている。



ファンタシースター オンライン (PSO) シリーズ

21世紀を目前とする2000年12月21日、『ファンタシースター』の新たな挑戦が始まった。家庭用ゲームとしては初の3DネットワークRPG『PHANTASY STAR ONLINE』の発売である。対応ハードのドリームキャストは、当時としては画期的なインターネット接続機能を標準装備しており、それまで敷居が高かったネットワークRPGを身近なものにした功績から、第5回日本ゲーム大賞を受賞。その後も、Windows PC版やニンテンドーゲームキューブ版、そしてXbox版など数多くのバージョンで展開され、多くのファンを獲得した。

物語としては初代シリーズより全体的にSF色が強まっている。母星コーラルの環境悪化により惑星ラグオルに星間移民を果たした移民団の冒険という体裁を取り、最終的に同じ世界観で4つのエピソードが用意された。公式には初代シリーズとの直接的なつながりはないが、事件の元凶が初代シリーズと同じダークファルスであったり共通の固有名詞が多数出てくるなど、以前からのファンの琴線に触れるポイントは多かった。



ファンタシースター ユニバース (PSU) シリーズ

『PSO』に続く新たなネットワークRPGへの挑戦が、2006年8月31日にリリースされた『ファンタシースターユニバース』だ。『PSO』との違いのひとつが、シングルプレイの際に、主人公が存在し通常のアクションRPGのように物語が楽しめる“ストーリーモード”が採用されたことだろう。その後も、2007年9月28日には続編である『ファンタシースターユニバース イルミナスの野望』もリリースされ、現在ではプレイステーション2、Windows PC、Xbox360といった機種でプレイが可能。また2008年7月31日には前2作の物語の空白を補完する内容の『ファンタシースターポータブル』がPSP対応で発売されている。

このシリーズの舞台となるのはグラール太陽系。スペースオペラ的な世界観であるが、民族問題やテロといったある意味リアルな問題も大きく取り上げている。また過去シリーズとの設定的なつながりを示唆する要素が多く、舞台となる惑星バルム、モトupp、ニューデイズの名が初代シリーズのバルマ、モタピア、デジリスと似通っていたり、『イルミナスの野望』に『PSO』の舞台となった惑星ラグオルの名が登場したりと、プレイヤーの想像力を大いに刺激した。



ファンタシースター ZERO (PS0)

2008年12月25日にニンテンドー DS対応ソフトとして発売された『ファンタシースター』シリーズ最新作。携帯機でありながら『PSO』の流れを汲むネットワーク接続での協力プレイが可能であり、さらに『PSU』にあったシングルプレイ用のストーリーモードも採用されている。前述の『ファンタシースターポータブル』もプレイステーション3を介したネットワーク接続が可能だったが、『ZERO』の特筆すべき点は、ニンテンドー Wi-Fiコネクションによるネット接続の設定が非常に簡単のため、数多くの低年齢ユーザーに向けてオンラインゲームの門戸を開いたところにあるだろう。またタッチスクリーンを持つニンテンドー DSというハードの特徴を活かした、手書きの文字や絵でほかのプレイヤーとコミュニケーションできる“ビジュアルチャット”機能も採用され、現時点での携帯機用オンラインゲームとしては最大数のユーザーを獲得するに至っている。

『ZERO』の舞台は、かつて高度な文明を誇ったものの、原因不明の“大空白”と呼ばれる世界崩壊を経て、発展以前のレベルにまで文明が後退してしまった惑星“地球”。ストーリーが進むと、この“地球”が『PSO』で母星として名前が登場していた惑星コーラルであることが明かされるようになっていく。詳しくは『WORLD&ENEMY』の章で解説するが、これは『PSO』で惑星ラグオルへの移民が行なわれてからはるか未来の物語なのだ。この世界の人々は、文明が失われ汚染された“地球”で、それでも必死に生きていた。かつてはヒューマン、キャスト、ニューマンと呼ばれる3種族が共存していたとも言い伝えられているが、現時点で地球に残っているのはヒューマンの末裔と、大空白の際に何らかの理由でメモリーが消去されてしまった少数のキャストのみ。ニューマンはすべて滅んでしまい、伝説上の存在となっている。そんな状況の“地球”に、あるとき変化が訪れる。それは伝説上の種族ニューマンの飛来。滅んでしまったはずの彼らは、失われてしまったはずの高度な技術を持ち、いすこからか地上へと降り立ったのだ。地上のヒューマンとキャスト、そして来訪者ニューマンの運命は絡み合い、やがて大空白の謎とかつてコーラルで起きた出来事の真実が明かされるのである。





with due acknowledgment

開発者からのメッセージ

本書を製作するにあたり、取材や解説にご協力いただいた開発者のみなさんから届いたメッセージを紹介します！

プロデューサー 酒井 智史

新たなファンタシースターを作り上げる。その目標を持って、プロジェクトに臨みました。

「はじめてPSOをプレイした時の感動を今度は携帯機で味わってもらいたい！」と言う思いで、みんなに無茶を言って困らせてしまいましたが、結束の強いチームメンバーの努力のおかげで、想像していた以上の出来になり、本当にみんなには感謝の気持ちで一杯です。もっともっとたくさんの人に「ファンタシースター」と言うシリーズを楽しんでもらえるように、そして、応援してくれるみなさんに楽しいゲームを作ってお返ししていけるように、これからもがんばりたいと思いますので、よろしくお願いします。

ディレクター 川端 真之

「ZERO」を遊んでいたって本当にありがとうございます（まだの人はぜひ！）。チェック中にエターナルタワーの91階でハングアップしたことも今は良い思い出です。最近使用しているキャラはLV.35くらいのフォーマーです。Wi-Fiフリーでプレイ中です。遊んでください！ 今後とも「ファンタシースター」シリーズをよろしくお願いします！

プランナー&シナリオ・リライト 宇野 涼平

「ZERO」の開発では、立ち上げから参加していたということもあり、様々な分野の仕事に関わらせてもらっていました。その流れで「シナリオ書きたいですねー」と言っていたら、サブとはいえ自由に書かせてもらえることになったり、「ぶよぶよ！セガ」では携帯用の小説を書かせていただいたり……そして今、シナリオ担当って肩書きでここに載っていたりします。自分が一番びくります。開発中は苦労もありましたが、その分思い入れも強く、今回こういう本が出る運びになって、内心狂喜乱舞しています。これもひとえに、ファンの皆様の声援があってこそだと思っています。本当に、ありがとうございます。

……ところで、アカツキ・印やヨノハテ・印を手に入れた方はいらっしゃるでしょうか。日本に住んでいる人全員が眺めば、五千本は出る計算みたいですけども。

アートディレクター 水野 暁一

鏡は剣よりも強しという名言もあることだし、レンジャーを使ってやってください。

メインデザイナー 池谷 章

ゲーム業界歴はもう13年ほどになりますが、セガでは「ファンタシースター」シリーズだけをやってまいりました。今回は初のDSタイトルという事で、限られたスペースでどこまでやれる物なのか、非常に挑戦しがいのあるプロジェクトだったと思います。キャラはすべて三角ポリゴン換算で270ポリゴン！と決めて、その範囲内でいかにやりくりするか、寝ても覚めても三角形が頭から離れませんでした。また今回はデザインリーダーとしてデザイン要素全体の取りまとめをしましたが、やはりいちばん重要だったのはメモリやROM容量の配分。砂漠で水を配分する人の心境を味わいました……。

メインプログラマー 棚瀬 健一

「ZERO」を作ってる間に体重が18kg減りました。命を削って作ってますのでぜひ友達をさそって遊んでください。これからの「ファンタシースター」シリーズもよろしくお願いします。

篠原 一行

担当パート：マグ、武器デザイン、2Dイベントなど

「ZERO」は開発当初から関わった作品なので自分にとっても思い入れの深いものになりました。その分苦労もありましたが武器やイベント、販促イラストなどいろいろなパートに関われたのでうれしかったです。子供の頃からゲームが大好きだったので、大人になって夢が叶った感じです。今後もユーザーの皆様に喜んでいただけるようなゲーム作り、デザインを続けていこうと思います。

塩月 英美

担当パート：マグ、武器デザイン

「ZERO」は初めて一から関わったゲームで、思い出深い作品となりました。「ファンタシースター」シリーズに参加できて、とてもうれしく思います。これからも、いろんなアイデアとデザインで「ファンタシースター」シリーズを盛り上げていきたいと思いますので、どうぞよろしくお願いします。

木村 大蔵

担当パート：エネミー・武器デザイン

エネミーとレア武器のデザインを担当しました。どことなく怖いと思っていたラッピーですが、今回リデザインしたことによって愛着がわきましたね。合体ロボは部内でもわりと好評で、いつかロボに乗れるゲームを作る足掛かりになれば！と勝手に妄想しています。

萩野谷 栄佳

担当パート：背景デザイン

背景担当させていただきました。「文明消失後の世界」というとても好きな設定の中で自然地形をたくさん作れて楽しかったです。チームの皆と「ZERO」を世に送り出した2ヵ月後に子供を産出し、今は絶賛育児中です。

船本 貴文

担当パート：背景、武器デザイン

今回初めて「ファンタシースター」シリーズの制作に携わりました。開発メンバーの一員としてデザインからモデル、モーションまで幅広く手伝える事ができ、とてもうれしかったです。これからもたくさんの方に愛される「ファンタシースター」シリーズを目指してがんばります！

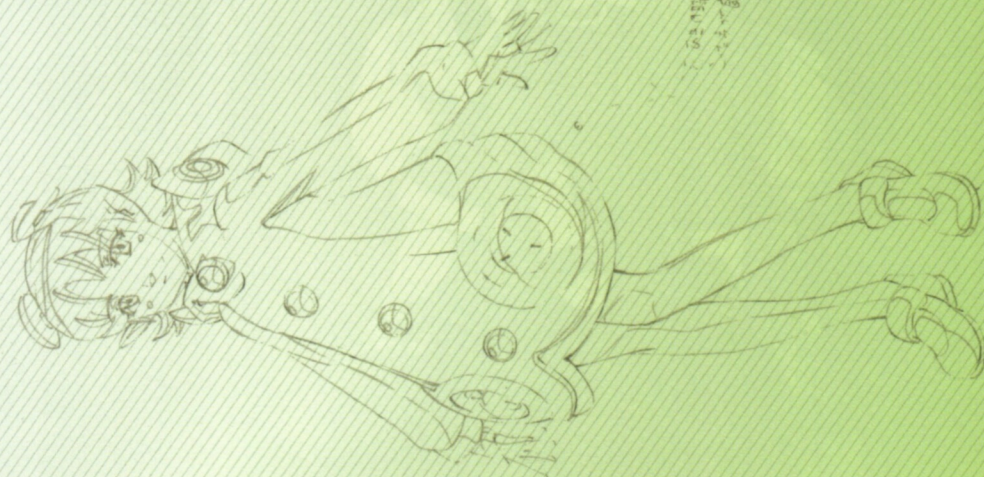
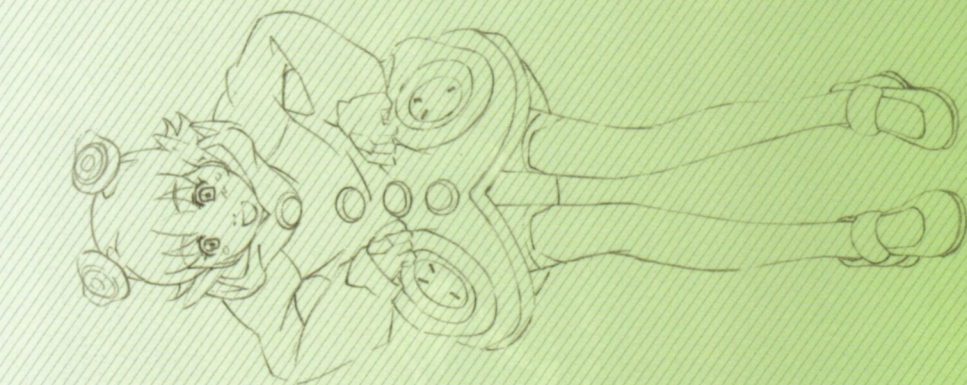


CHARACTERS

キャラクター

CHAPTER

1



Other Designs

Designer's Comment

Lots of Stuff



Human

ヒューマン



『ファンタシースター ZERO』の世界において、もっとも一般的な種族。それがヒューマンだ。作品中ではストーリーモードで仲間となるカイや、NPC のダイロン、グレイ、ミリオとシアン、ショップの店員など多くのキャラクターがこのヒューマンにあたる。世界を荒廃させた元凶と言われるが……。

The Human ● ヒューマンとは

ヒューマンは、かつては舞台となる惑星“地球”の覇権を握り、別章で解説するニューマン、キャストといったほかの種族に先駆けて繁栄した先住種族である。種族としての能力的な特徴としては、そのバランスのよさがまず挙げられる。物語中に語られる地球環境の激変“大空白”を多く生き延びた原因も、このバランスのよさで示される、環境変化に対する柔軟な適応力にあったのだろう。

History ● ヒューマンの歴史

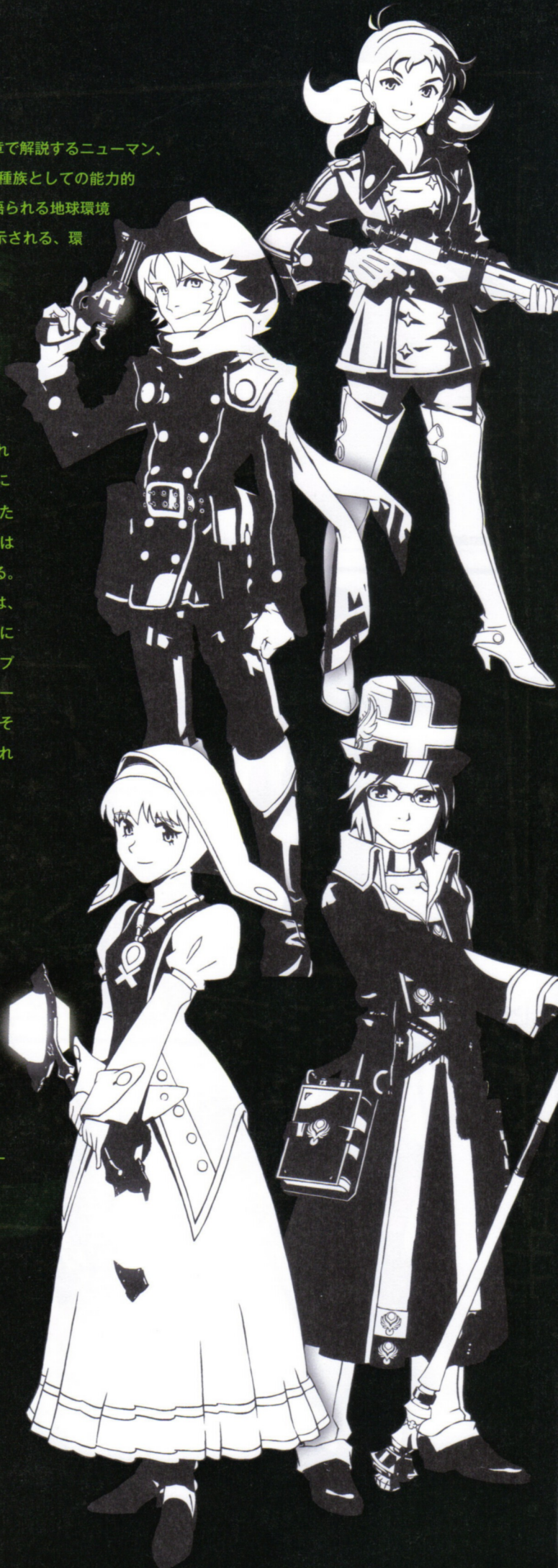
前述のとおり、ヒューマンは高度に発達した文明を持っていた。それはニューマンやキャストの祖先ともいべきアンドロイドとの協力によってなされた繁栄で、最盛期の人口は75億4000万人に及んでいたという。だが人口増加に端を発する局地戦が各地で勃発。その戦闘は拡大・長期化し、それによって惑星環境は壊滅的なダメージを受ける。このままでは文明崩壊の危機もありうると考えた当時のヒトたちは、まず外宇宙への大規模な移民を行なうパイオニア計画を実行。さらに人口が減り多少余裕ができた地上でも、環境改善のための3種族合同プロジェクトが始まる。それは自立型の最新鋭コンピューター“マザートリニティ”の建造だった。だが結果的にマザーは反乱を起こし、そのマザーの攻撃で地球上の生物は絶滅寸前にまで追いやられる。これが物語中で大空白と呼ばれる事件の真相である。

Social ● ヒューマンの暮らし

大空白後のヒューマンの暮らしは、マザーの反乱のときから継続して残る大地の汚染のために楽とはいえない状況である。だがそんな過酷な環境でも、かろうじて残る文明の痕跡——“遺跡”から発掘される物資を頼りに少しずつ復興を果たしている。そして、地上の人類すべてが開拓者というこの現状で、とくに未開地や遺跡の探索を行なう“ハンターズ”と呼ばれる何でも屋たちが主力となり、かつての覇権を取り戻そうとしている。だが、道のりは遠く、ストーリー開始時点では生き延びていくだけで精一杯という状況である。

Story ● ヒューマンの物語

ヒューマンのキャラクターを選んでゲームを始めた場合、プレイヤーは新米のハンターズとしてデビューを飾る。師匠の先輩ハンターズであるカイとともにエネミー退治の依頼を受けるが、その探索中に巨大なエネミーに襲われる少女サリサを助けることに。プレイヤーはカイ、サリサとともに順調に経験を積んでいくが、やがて滅びたはずの幻の種族、ニューマンとの戦いに巻き込まれてゆく……。



- ✓ PLAYER CHARACTER
- HUMAN
- NEWMAN
- CAST
- STORY MODE CHARACTER



> Humar/Humarl

プレイヤーキャラクター



HUNTER



> RAmar/RAmarl



RANGER



> FOmar/FOmarl



FORCE

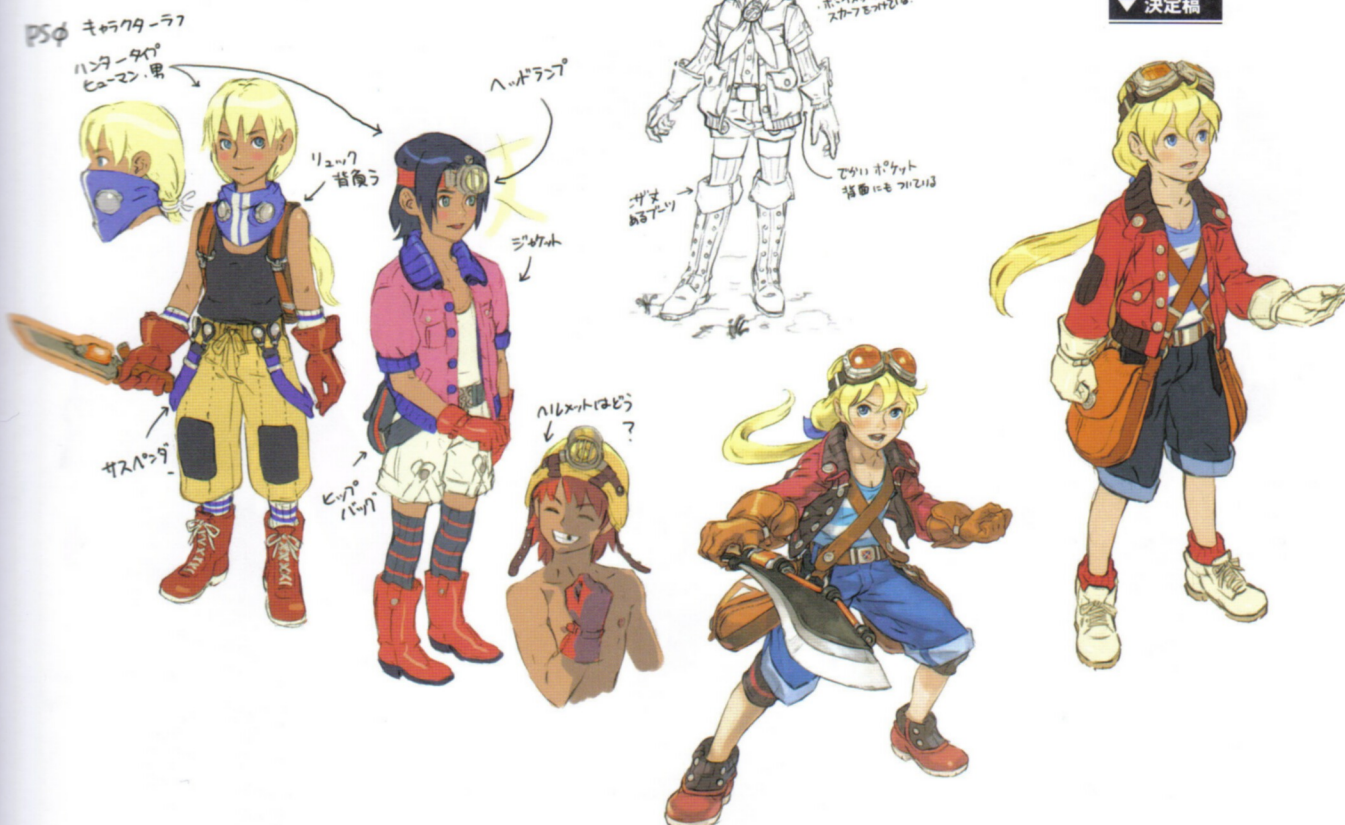
HUMAN

Designer's Comment

ヒューマンは「姿を見ただけでどういった職業なのかわかる」というコンセプトでデザインしています。また「文明が失われた」という設定を受けて、我々の住んでいる世界にたとえると、1900年代初頭くらいの文化レベルで生活している人々を想定しています。それぞれの職業のイメージですが、ハンターの男の子は炭鉱夫、女の子は牧場や農場で働く人、レンジャーは街の治安を守る自警団、フォースは教会で働く聖職者といった感じでデザインしています。それぞれが鞆に相当するものを身に着けているのは、アナログな生活感を出すためです。これは武器やアイテムを入れているという設定なのですが、アイテムはともかく、とてもじゃないですが武器を入れられるようなサイズではないですね（笑）。フォーマルですか？ 確かに鞆が見当たりませんが、たぶんスカートの中に隠し鞆があるに違いありません……？ 【水野】

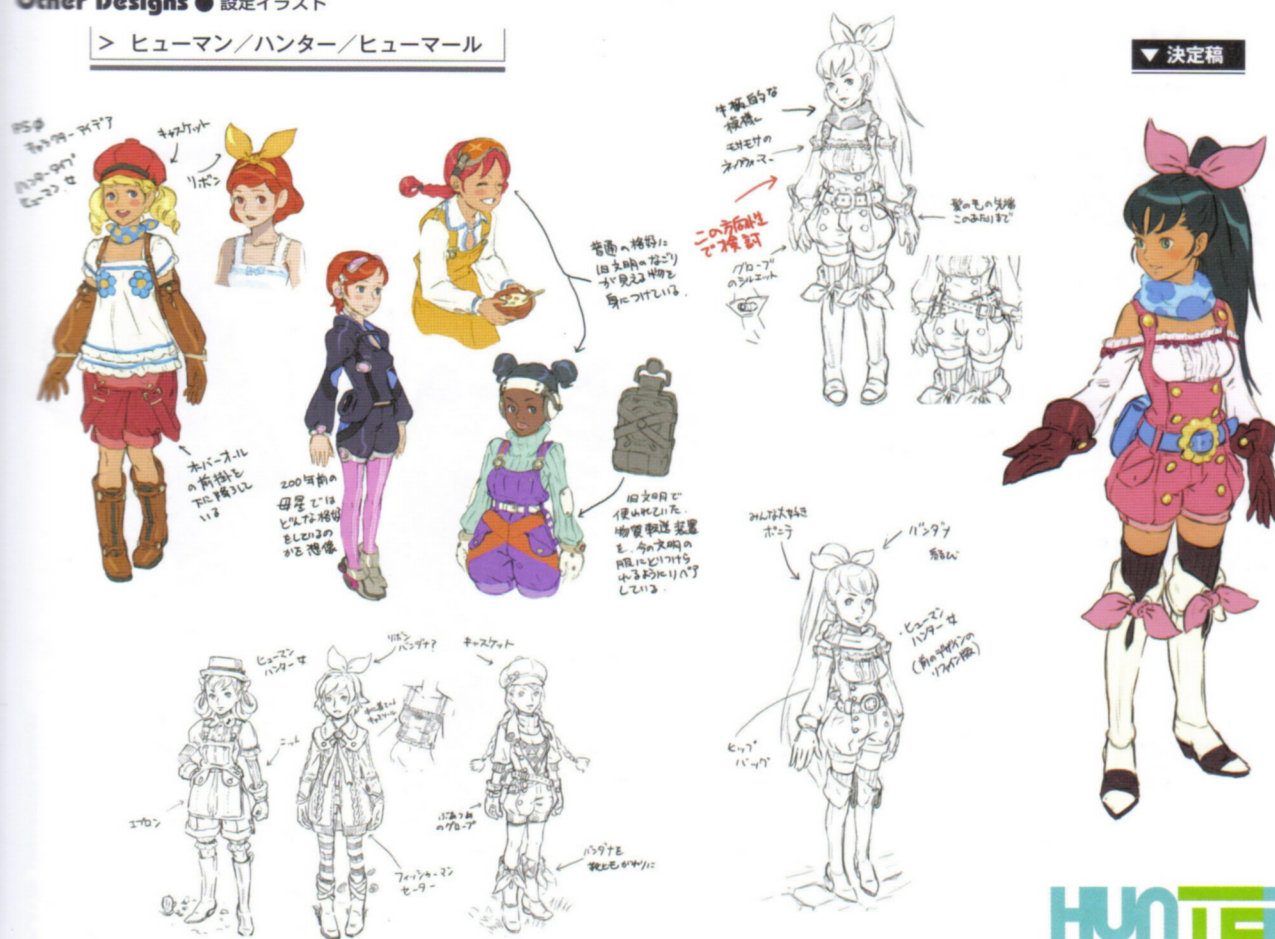
Other Designs ● 設定イラスト

> ヒューマン/ハンター/ヒューマー



Other Designs ● 設定イラスト

> ヒューマン/ハンター/ヒューマール



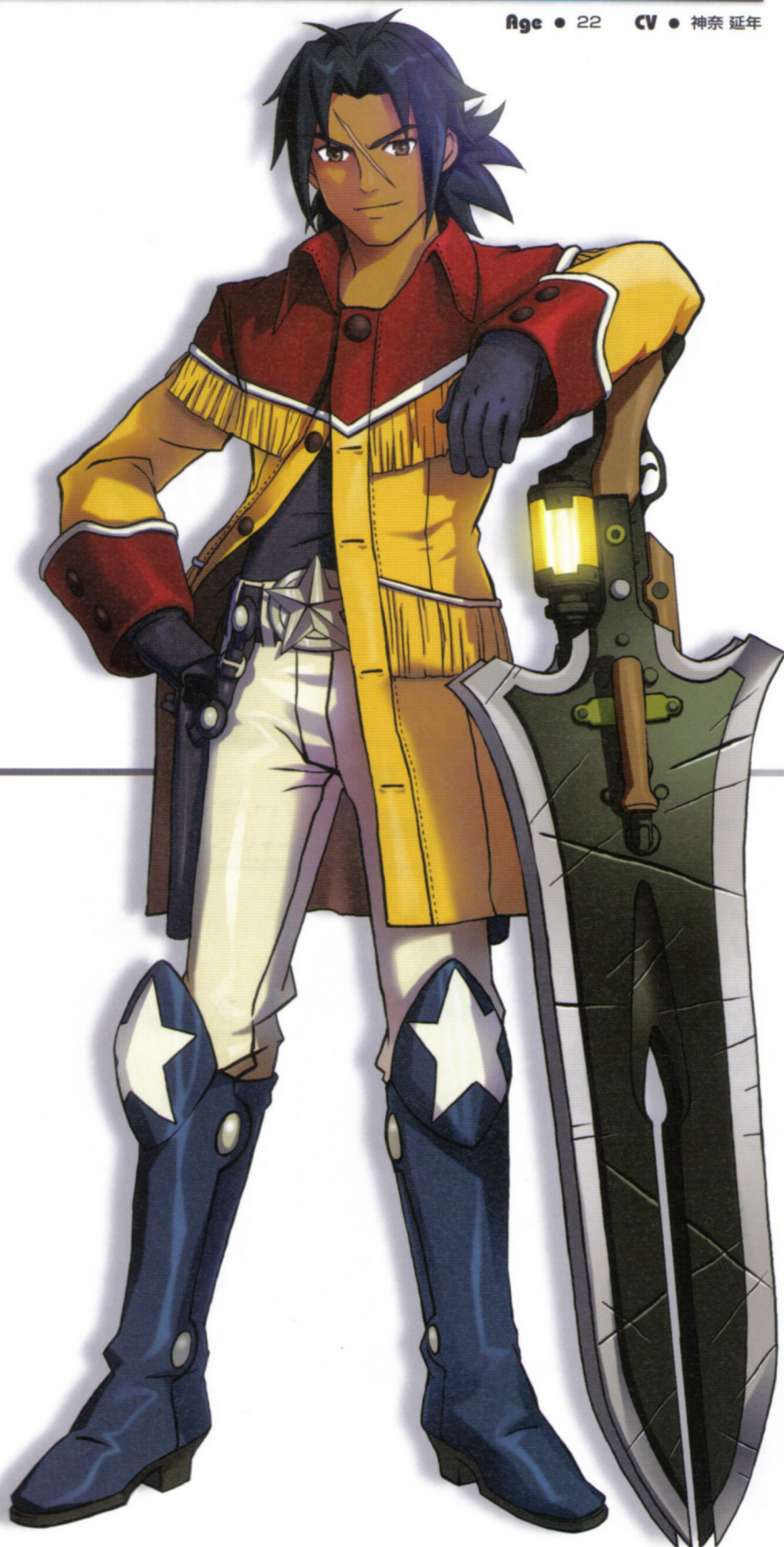
HUNTER

PLAYER CHARACTER/HUMAN

Kai

カイ

Age ● 22 CV ● 神奈 延年



Other Designs ● カイ設定イラスト



■ カイは「兄貴的な存在」という設定がありました。そこで自分の中にある兄貴的要素をいろいろと集めて、再構築したデザインが、現在のカイという男です。カイの要素を分析すると、太い眉、浅黒い肌、無駄な贅肉がついていない筋肉質な体、黒髪、無造作な髪型、顔の傷などですね。自分の中での設定ですが、カイ本人は自分の格好をすごくセンスがいい、カッコイイと思っています。しかし残念ながらダイロンシティの人たちからは、「あまりセンスのよくない服を着ている」としか思われていません (笑)。【水野】

Face Pattern ● 表情集



笑顔



怒り



困惑



驚き



照れ



マジメ



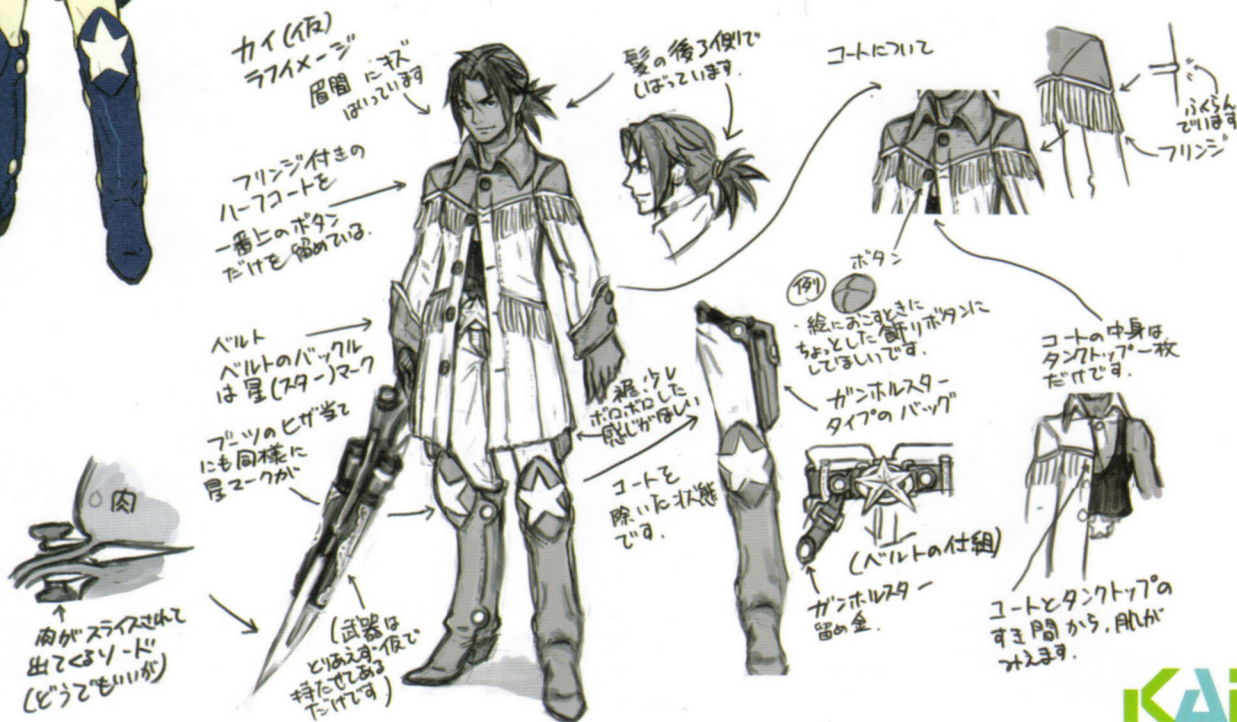
苦痛



カッコツケ



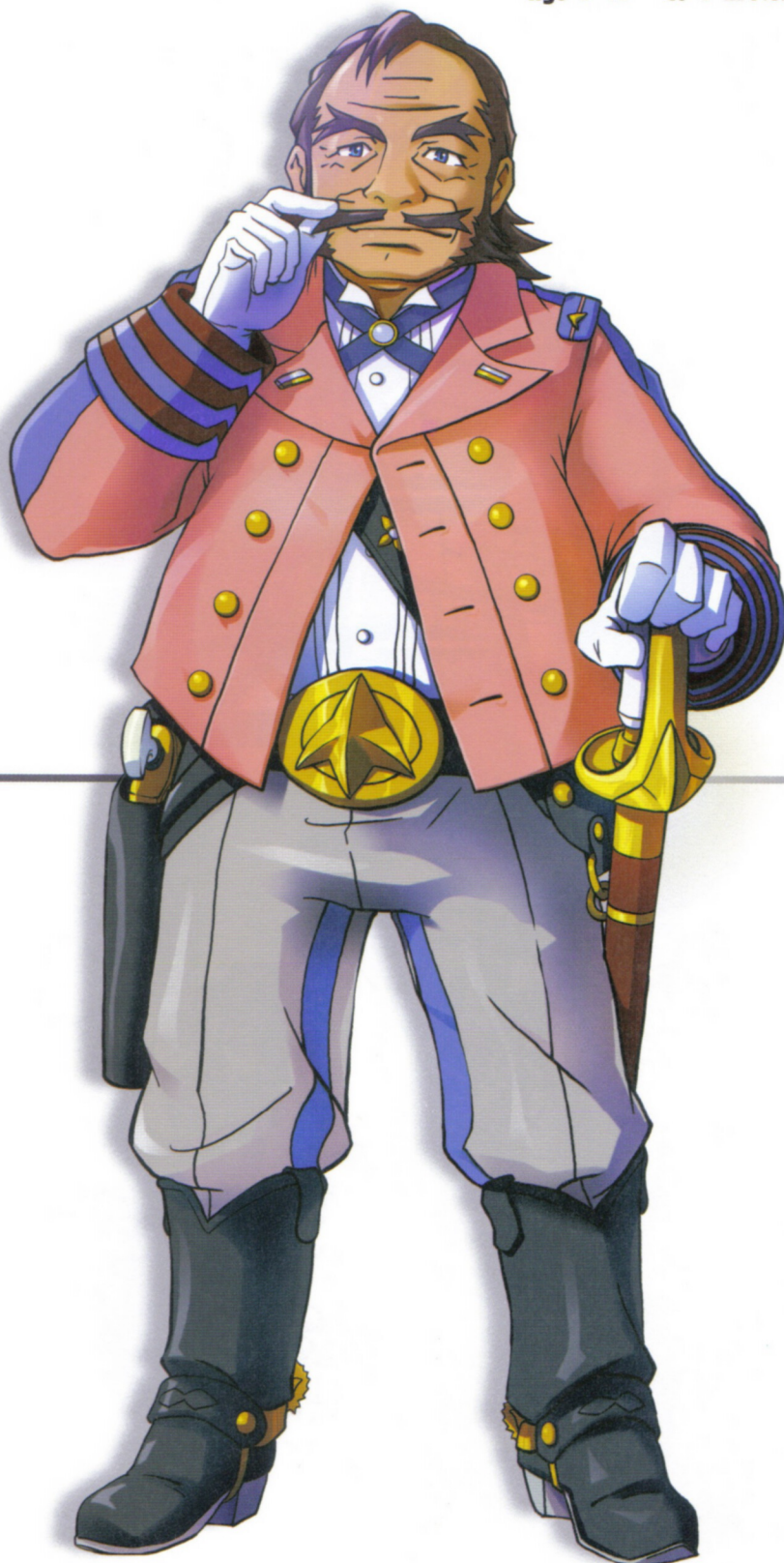
カイスラッシュ (14%)



DAIRON

ダイロン

Age ● 46 CV ● 銀河 万丈



Other Designs ● ダイロン設定イラスト



Face Pattern ● 表情集



| 通常



| 笑顔



| 怒り



| 困惑



| 驚き



| 照れ



| マジメ



| 思考

■ダイロンは設定的な情報が少なく、髪の毛を気にしていることと、実際はやり手の男ということくらいしか判明していませんでした。でもせっかくのキャラクターですから、カッコいい見た目よりも親しみやすい風貌にしよう、などと心がけてデザインしました。一見、丸くて太っていきそうな体型ですが、服を脱げば鍛え抜かれた筋肉にうっすらと脂肪の乗った、理想的な体が隠されていることでしょう。服など色指定は後輩がやってくれたのですが、ハイセンスで良いカラーリングになったと思います。[水野]



DARON

STORY MODE CHARACTER

ニエムン

ニューマン



『ファンタースター ZERO』の世界では、すでに滅んだ幻の種族といわれているニューマン。実際にブレイすればおわかりのように、滅びたはずの彼らは月で生き延び、地上へと姿を現わす。しかしゲーム中に登場するニューマンは少なく、仲間となるサリサ、レーヴェ、NPCのアナがこのニューマンにあたる。

The Newman ● ニューマンとは

ニューマンの外見は、ヒューマンとほとんど変わらない。平均的なスタイルがかなり中性的でスリムな者が多いことと、耳の先がやや尖っていること以外、ほぼヒューマンとは見分けがつかない種族だ。だが能力的な部分を見ると、その大きな違いがわかる。ニューマンはヒューマンと比べて精神力が段違いに大きく、各種テクニクや法撃武器のエキスパートとなりうるのだ。だがその反面、肉体的には脆弱で、大空白を地上で生き延びることはできなかったようだ。

History ● ニューマンの歴史

ニューマンとは、大空白よりはるか以前にバイオテクノロジーによって生み出された、遺伝子強化型のヒューマンである。彼らは敏捷性や精神力に優れていたものの、生命力・耐久力に劣るという弱点もあわせ持っていた。その結果、局地戦争を発端とする惑星環境悪化に耐えられず、月面のプラントに大多数が移住を強いられるという事態を招いたのだ。マザートリニティの反乱発生後、月面のニューマンたちは地上から逃亡したマザーにより壊滅的打撃を受け、その出生から教育、政治、生産といったすべてを管理されるようになる。そしていつしか、マザーこそが支配者であり至高の存在、地上のヒューマンは大空白を引き起こした滅ぶべき種族、という間違った思想統制を受け入れるようになってしまったのである。

Social ● ニューマンの社会

月面のニューマン社会は、すべてがマザートリニティの意思のもとに動いている。物語中に登場するレーヴェやサリサといった軍人たちの上には、指導階級としての政治家たちがいるが、彼らもちろんマザーの傀儡にすぎない。また各種生産施設には管理者も存在するが、ほとんどがオートメーションであるためその数は少ない。なお月の施設は大空白以前から存在したもので、マザーが掌握しきれない施設も全体の1～2割程度あるという。レジスタンスはそういった施設をアジトとし、マザーの監視を逃れている。

Story ● ニューマンの物語

ニューマンのキャラクターを選んだ場合、プレイヤーはマザートリニティの親衛隊長レーヴェの部下として地上に降下するところから物語が始まる。だが降下のショックにより任務の記憶を失ったため、レーヴェの苦肉の策として、ヒトの社会に混ざって情報収集をするよう命じられるのだ。奇しくも中立的な目で世界を見ることとなった主人公は、レーヴェから敵だと教えられたヒューマンたちが、決して悪しき存在ではないと確信。ついにはニューマンの地球侵攻を食い止めるため、地上のハンターズとして戦い始めるのだった。



- ▶ PLAYER CHARACTER
- ▶ HUMAN
- ▶ NEWMAN
- ▶ CAST
- ▶ STORY MODE CHARACTER

プレイヤーキャラクター

NEWMAN



> HUnewm/HUnewal

HUNTER

Designer's Comment

ニューマンの格好は……「月といえばウサギ（なんという安直な発想!）」という大前提からスタートしました（笑）。これに、「最も科学力が発達しているエリアで生活している種族」という設定を組み込んだため、いわゆるSF的な印象を持ったデザインに落ち着いています。ちなみに、彼らの頭の上についている「うさ耳」パーツは、月からの情報を受信したり、地球に降下した仲間たちの位置を確認したりできる、多目的アンテナのようなものです。ニューマンはヒューマンとの差別化を図るために、髪の毛や瞳をふつうの人間ではありえない色にしたり、肌の色をヒューマンよりも白く設定してあります。今作のニューマンの耳が他の「ファンタシースター」シリーズのものより短いのは、最初期に考えた「ニューマンには優秀で耳が長い優勢遺伝の者と、耳が短い劣性遺伝の者がいる」という設定の名残でもあります。【水野】



> FObwem/FOnewal

FORCE

Other Designs ● 設定イラスト

> ニューマン / 初期イメージラフ

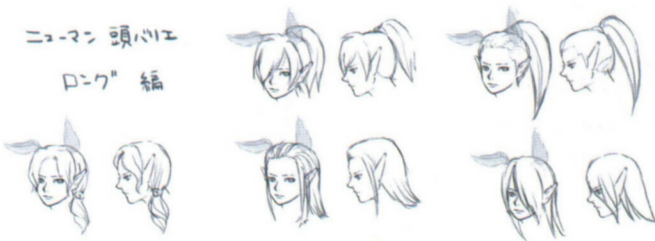


・服の色も濃い色も
使えず、淡い印象で
カラフルさを出す。
・ほかなげな
イメージを出す

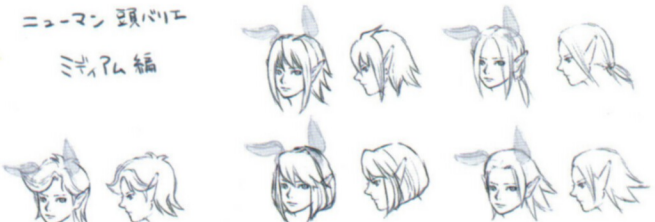
大型な
フォースは 帽子と
ぶくろんだ。服が
特徴を自由に
メカパーツはついてない。



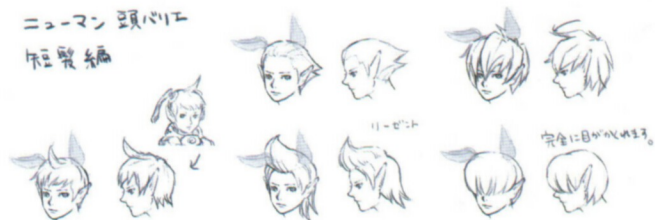
ニューマン 頭バリエ
ロング 編



ニューマン 頭バリエ
ミディアム 編



ニューマン 頭バリエ
短髪 編

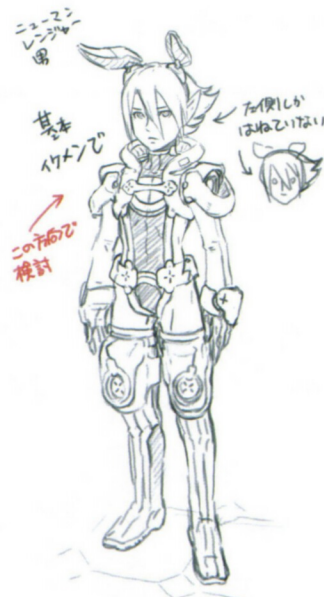
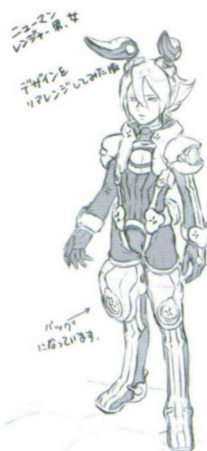
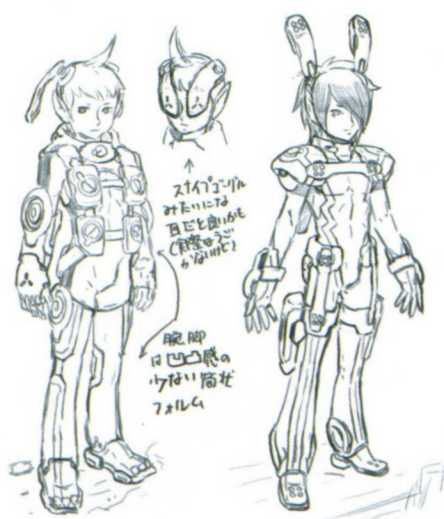


HUNTER

PLAYER CHARACTER/NEUMAN

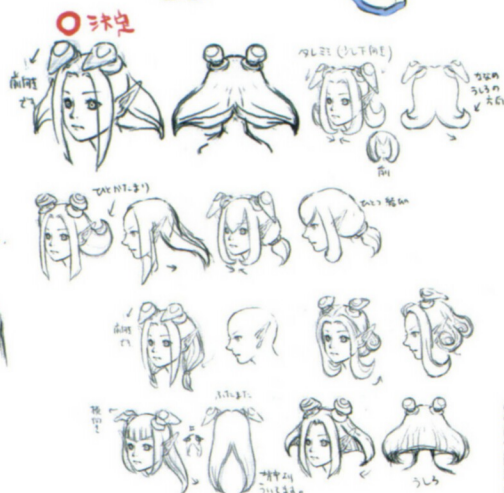
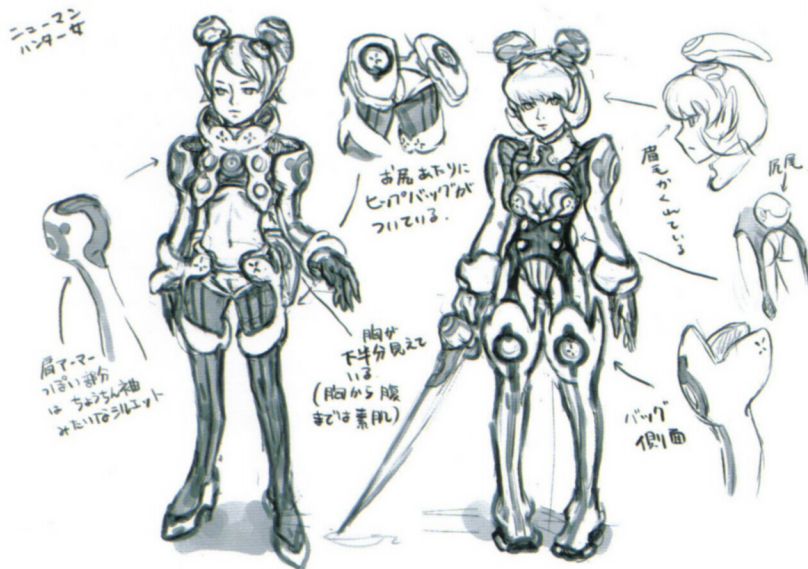
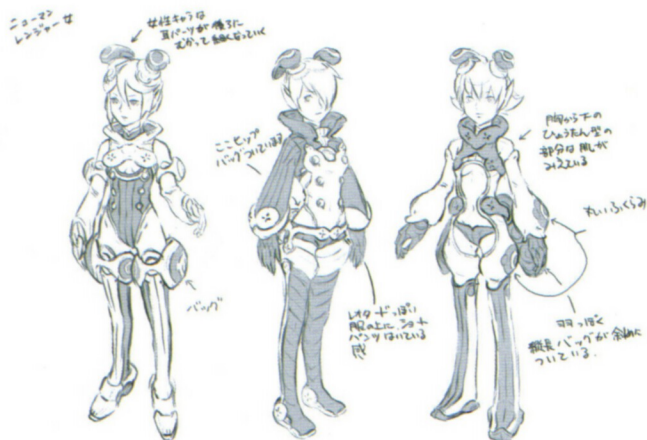
Other Designs ● 設定イラスト

> ニューマン／ハンター／ハニューム



Other Designs ● 設定イラスト

> ニューマン／ハンター／ハニュエール

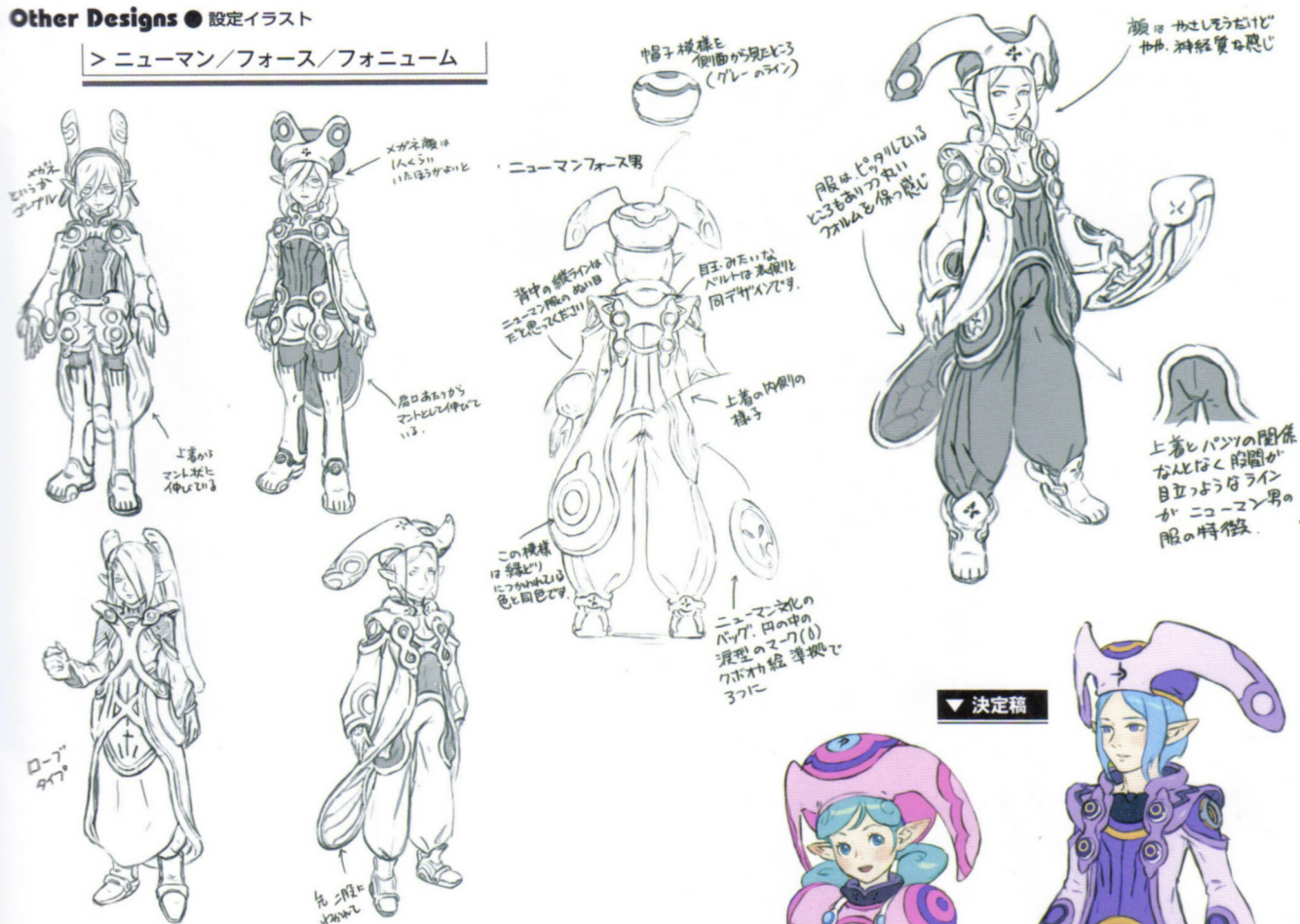


DEEP LAYER CHARACTER/NEURON

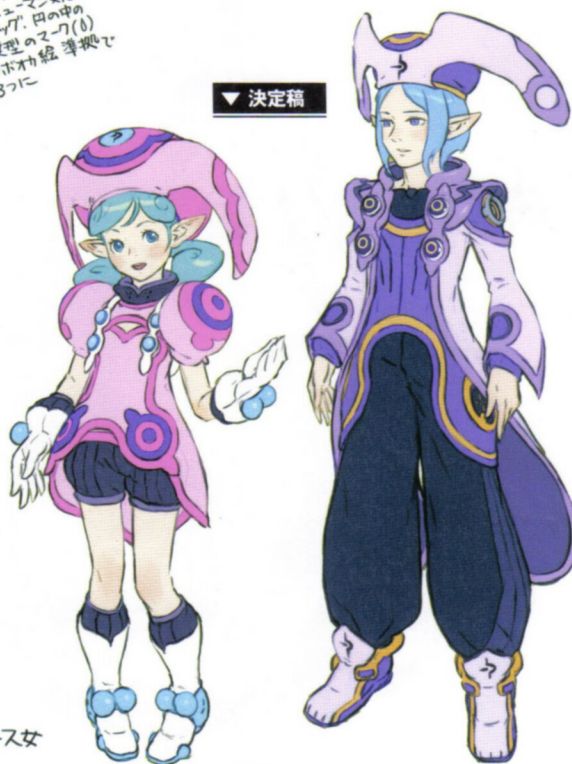
HUNTER

Other Designs ● 設定イラスト

> ニューマン/フォース/フォニューム

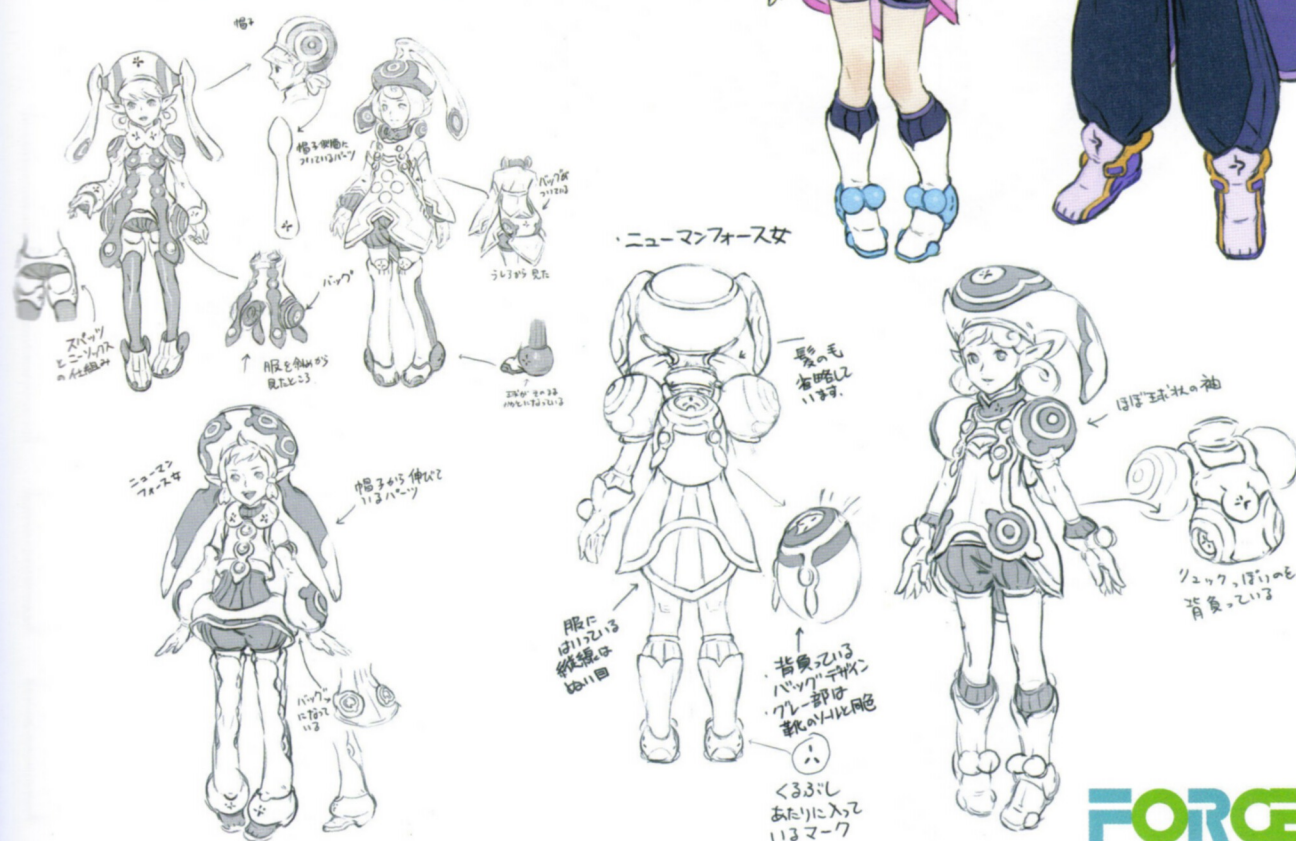


▼ 決定稿



Other Designs ● 設定イラスト

> ニューマン/フォース/フォニューエル



FORCE

PLAYER CHARACTER/NEUMAN

ストーリーモードキャラクター

- ✓ PLAYER CHARACTER
- HUMAN
- NEWMAN
- CAST
- STORY MODE CHARACTER

SARISA

Age • 14 CV • 鎌田 梢



Other Designs ● サリサ設定イラスト



Face Pattern ● 表情集



笑顔



怒り



困惑



驚き



照れ



マジメ

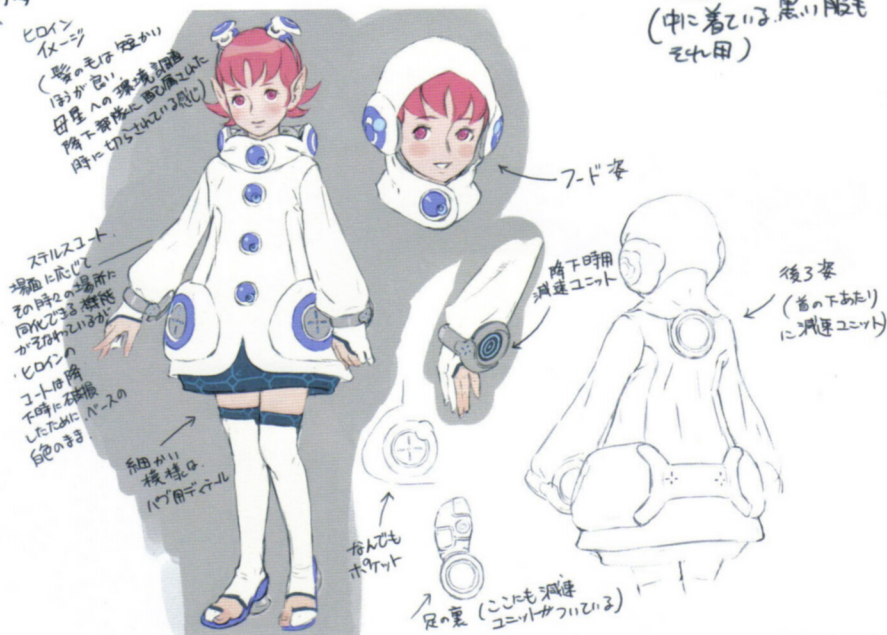
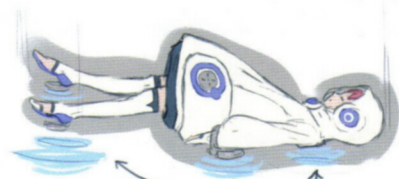


悲しみ

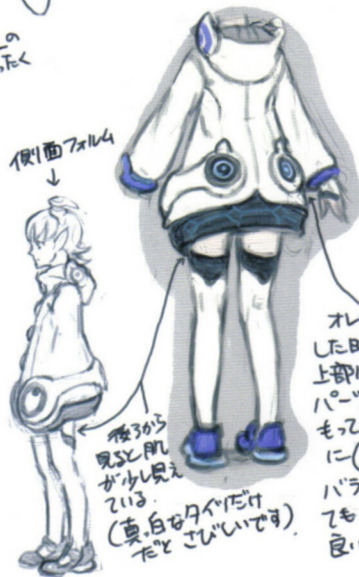


叫び

■ サリサのゲーム中での職種はフォースですが、デザイン的な設定では研修生や予科生をイメージしています。このため、少しだけ幼稚園児のスマグラーのようなテイストも盛り込んであります。サリサのカラーリングに関しては、ニューマン全体に持たせたウサギ的なイメージを強調するために、瞳を赤に、洋服を白くしました。ところで……サリサの髪型って、真正面から見るとタコに見えませんか？【水野】



サリサ (1/2)
フボウさん版で
気に入ったところ、いじり改修
(比喩的に) させて
フードのたるみか
すごくやばい、見え
しきうので、すっきり
させた



PLAYER
CHARACTER

HUMAN

NEWMAN

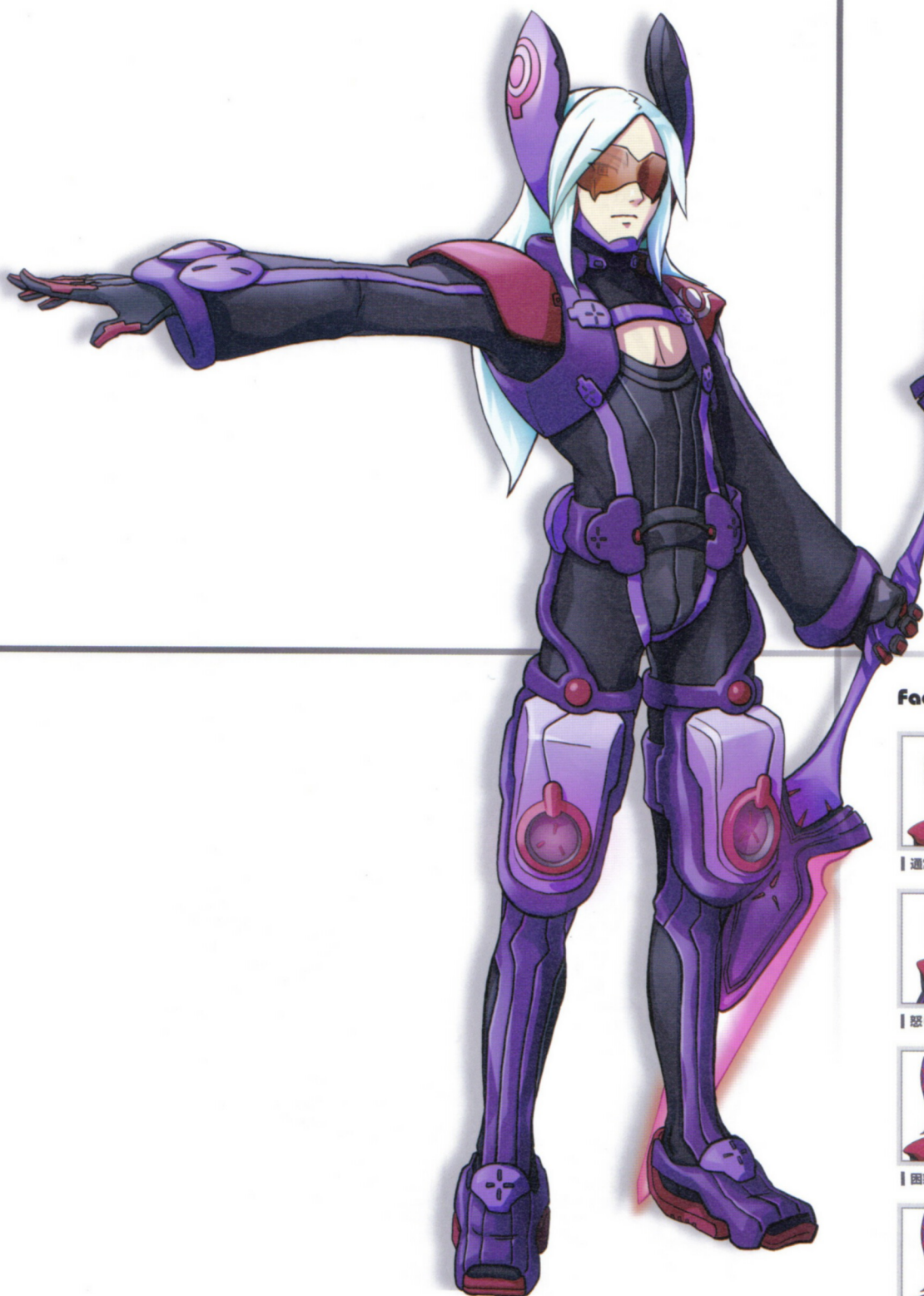
CAST

STORY
MODE
CHARACTER

ストーリーモードキャラクター

REVUE

Age • 20 CV • 緑川 光



Face Pattern ● 表情集



通常



通常



怒り



怒り



困惑



困惑



驚き



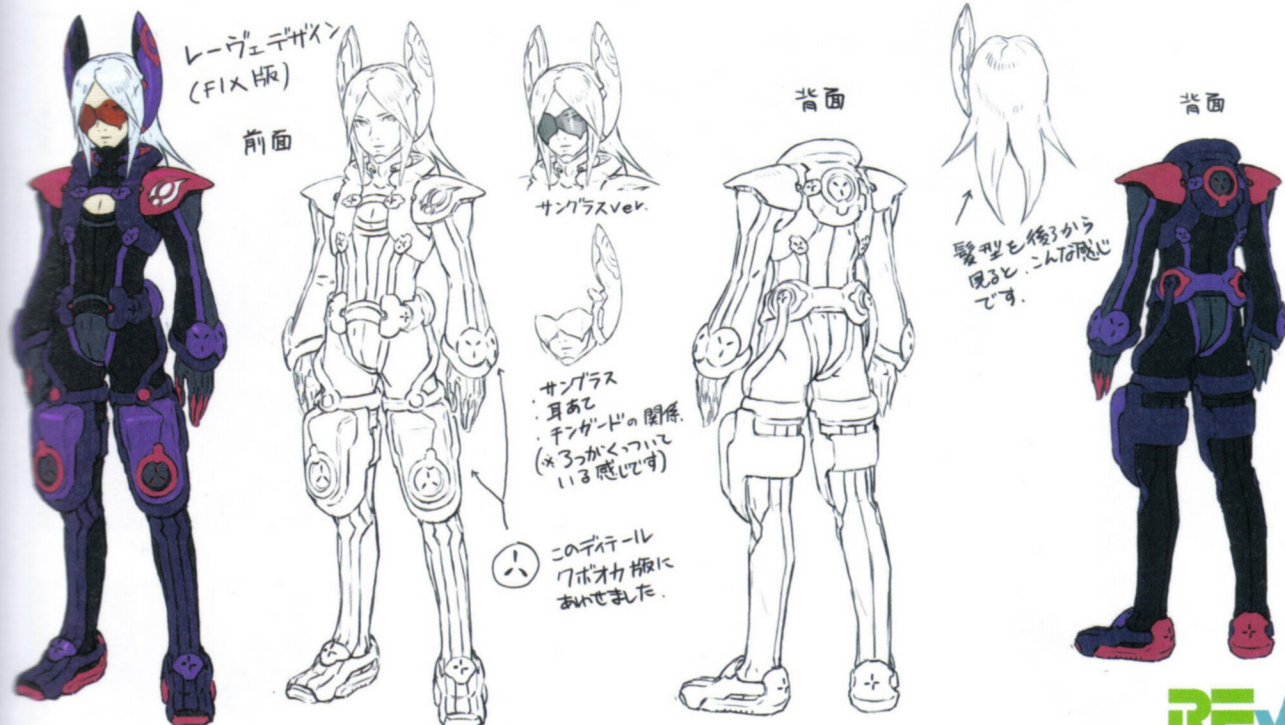
呆れ

Other Designs ● レーヴェ設定イラスト

■ レーヴェはいわゆるライバルキャラですので、自分としては「是非ともマスクを装着したキャラクターにしたい!」と考えながらデザインしました。マスクではないのですが、サングラスをかけられたので、非常に満足しています。レーヴェの服はエリートだけが着用を許されているであろう、ハニーム服のアップグレード版で、なおかつ親衛隊専用のカラーリングで染め上げられています。他のニューマンたちからは、おそらく”黒の○○”みたいな感じで呼ばれているのではないのでしょうか。【水野】



レーヴェ色見本(チンガード改定版)



REVE

STORY MODE CHARACTER

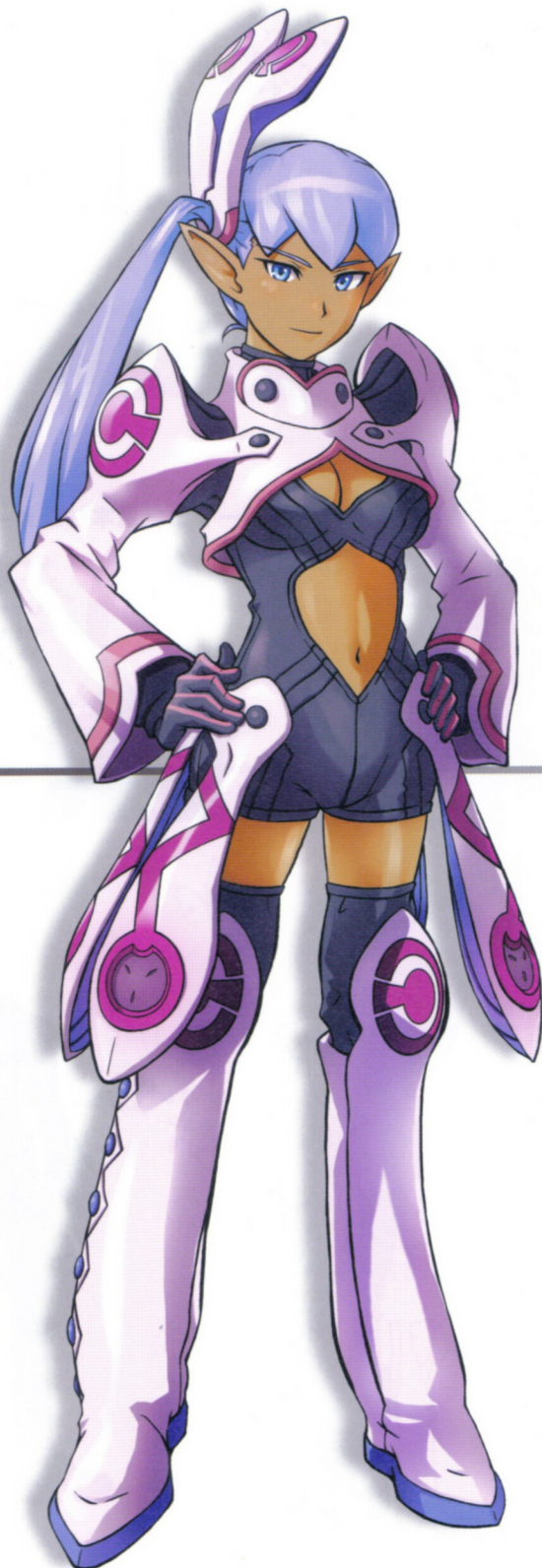


✓ PLAYER
CHARACTER
 ○ HUMAN
 ○ DEMON
 ○ CAST
 ○ STORY
MODE
CHARACTER

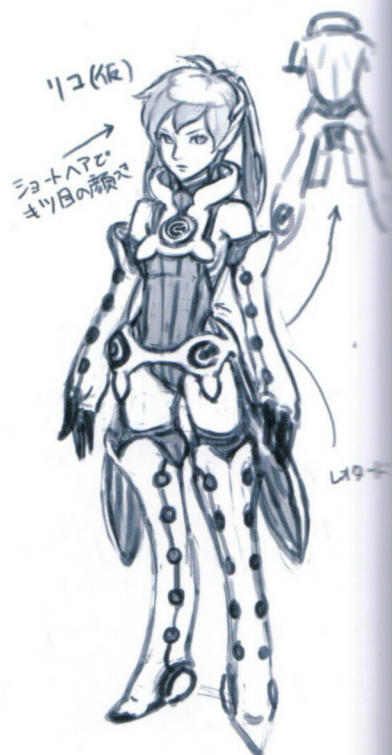
ストーリーモードキャラクター

ANA アナ

Age ● 20 CV ● 前田 愛



Other Designs ● アナ設定イラスト



Face Pattern ● 表情集



| 通常



| 笑顔



| 怒り



| 驚き



| —



| —



| —

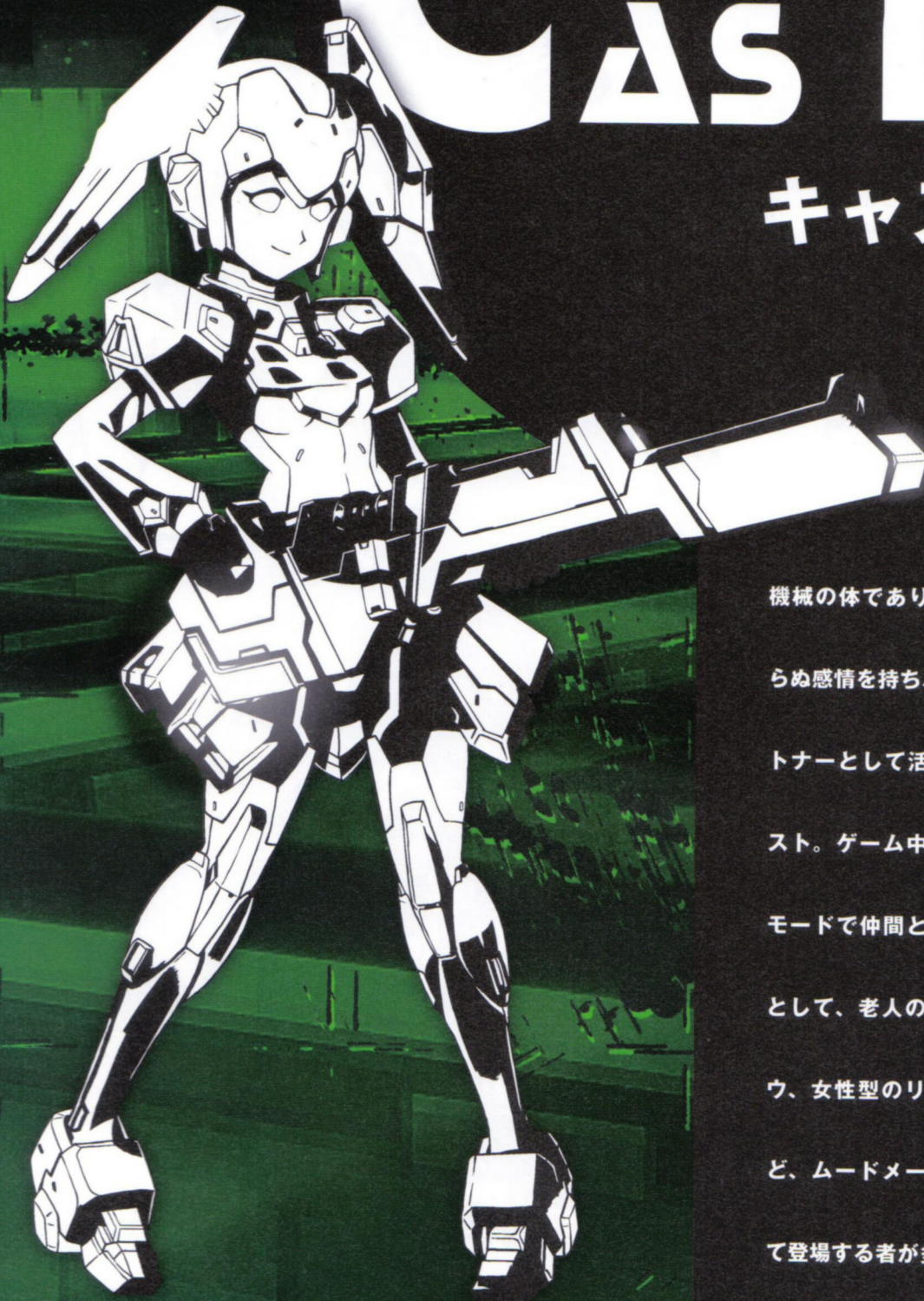


| —



Cas I

キャスト



機械の体でありながら人間と変わ
らぬ感情を持ち、ヒューマンのパー
トナーとして活躍する種族、キャ
スト。ゲーム中には、ストーリー
モードで仲間となるオギをはじめ
として、老人のような姿のオヒョ
ウ、女性型のリンドウやナツメな
ど、ムードメーカー的な存在とし
て登場する者が多い。

The CAST ● キャストとは

感情を持つキャストであるが、有機的なパーツは一切使われておらず、無機物のみで構成されている。そのため、ヒューマンならば死ぬような損傷を受けても、中枢部分が破損しない限りパーツを交換すれば生き延びられる。いわば実質的な不老不死。しかしかつてマザートリニティが使った“フォトンノイズ”という兵器により、地上のキャストはそれ以前のメモリーがすべて消去された記憶喪失状態になっている。その他の特筆すべき能力としては、基本の戦闘能力が高いくわりにテクニクの類が一切使えないというものと、高性能な感覚器官を活かしてトラップを発見できるというものがある。

History ● キャストの歴史

大空白以前の戦乱の時代、当時の機械種族はアンドロイドと呼ばれる者たちしかいなかった。アンドロイドは擬似的な感情を持っていたが、はっきり自我と呼べるほどの人格は持たず、そのために社会的地位も低かった。だがそんな状況は、マグの開発によって劇的な変化を迎えることになる。マグ内部の有機的コアを制御するAI開発の流れのなかで、より人間に近い感情や人格を、機械種族に与える技術が生み出されたのだ。その技術によって生産された機械種族はキャストと呼ばれるようになり、ヒトとほとんど変わらぬ精神性を持つに至る。そして同時に、独立した種族としての権利をも獲得した。いわばマグはキャストたちの原型であり、祖先なのである。

Social ● キャストの社会

そもそも単独での戦闘能力が高いためか、キャスト同士が寄り集まることは少なく、大空白後の世界ではキャスト独自の社会というものは存在しない。彼らは常にヒューマンとのパートナーシップを重要視しており、ヒューマン社会の中に自らの存在意義を見出しているようだ。そのためハンターズやケーブルワーカーといった過酷な職業に進んで従事する者が多く、それ故にヒューマンたちにも信頼され、理想的といってもいい異種族間交流を果たしている。

Story ● キャストの物語

キャストのキャラクターをプレイヤーが選んだ場合、主人公はいずれも知れぬ雪山でシステムダウンした状態でのスタートとなる。その主人公を目覚めさせるのは、同行者を欲していた少女サリサ。ふつうのヒューマンとやや違うところのあるサリサとなし崩し的に同行することになり、流されるままにハンターズとして依頼を受け、やがて世界の命運を賭けた大きな戦いに巻き込まれていくのだ。



- ✓ PLAYER CHARACTER
- HUMAN
- NEWMAN
- CAST
- STORY MODE CHARACTER

プレイヤーキャラクター



> HUcast/Hucaseal



> RAcast/RAcaseal

CAST

Designer's Comment

キャストは大空白以前の戦時兵器というコンセプトに加えて、それぞれが特化した機能を持っていたというイメージでデザインしています。ヒューキャストは各部についているスラスターと足裏のローラーを使って、すばやい動きで敵を翻弄しながら戦う近接戦闘特化タイプ。ヒューキャシールは背中の大型スラスターを使い高速で敵陣に突撃する強襲特化タイプ。レイキャストは装甲が強化されている以外は特筆すべき点がない量産型ではあるものの、背中のバックパックを換装することで、あらゆる戦地に対応できる非常に汎用性の高いキャスト。レイキャシールは背中のレドームアンテナなどを駆使して敵を索敵するレーダー機で、その高性能なレーダー機能で自らも超長距離射撃も行なえる、というような設定です。……というのは全部、キャストをデザインするにつかりとなった、自分内の妄想でした（笑）。残念ながら、もちろんゲーム中のキャストたちには、上に書いたような妄想機能はありません。でもいつか、こんなキャストたちが使える日が来るといいですねー。【水野】

Other Designs ● 設定イラスト

> キャスト/ハンター/ヒューキャスト

PS0
キャラクターアイデア
キャスト

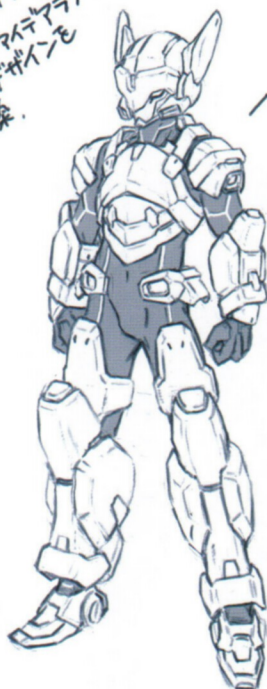
ディテールが
デザインとすまじに
細かくなっているのを
どうするかが課題 (他のキャストの
イメージのキャッチ)

ハンター
直接主役なので
バリエーション
を多めに
描く

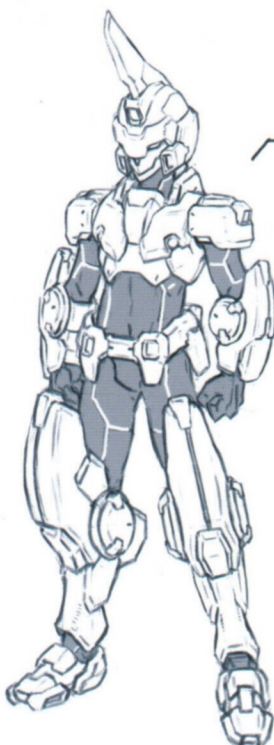


165cm

キャスト男
ハンタータイプ
ムツのアイデアを
元にデザインを
再構築



TYPE



TYPE

キャスト
ハンター男



前面

表面にシールドを
はいている部分は
エンジンがたつた
状態を表現して
おきたい

手はオグの
デザインと
同様にする

ふくらはぎは
たし最の穴は
エンジンと
なるとして
くさす

濃いグレー
部分は
素体部分と
あわせて
色分けする



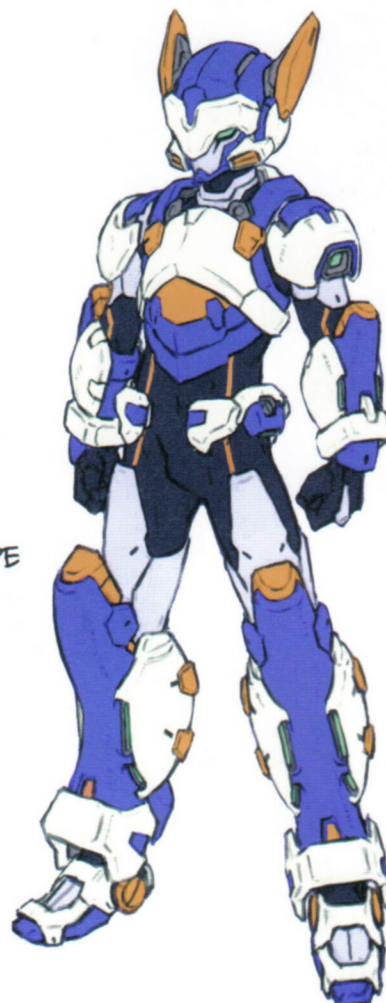
背面

ボディーメー側面から
みた時のみよしの図で
はるバールの配置をよ
から見たところとする

このように
角が
ついている

前方

▼ 決定稿



正面

顔アップ

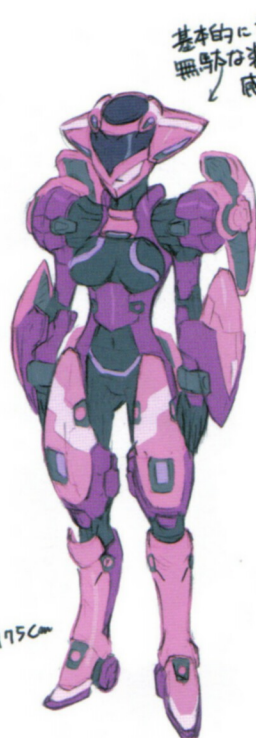
側面

HUNTER

PLAYER CHARACTER/CAST

Other Designs ● 設定イラスト

> キャスト/ハンター/ヒューキャシール



キャストハンター女

ボディパーツの大半は
男キャスト(ハンター)と
同様、曲面構成
でいいます。
(男キャスト(ハンター)
より、先端が
とがった印象)

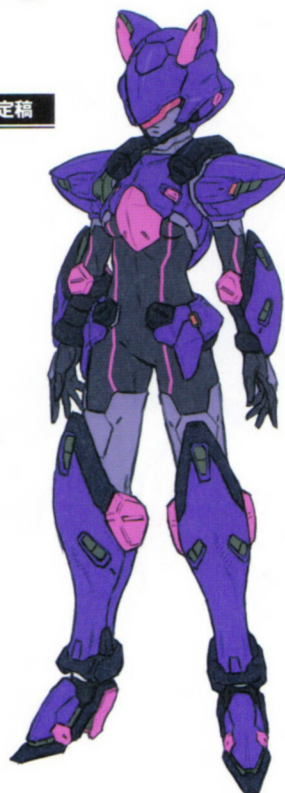
手のデザイン構成は
オキと 同じです。
(ただし女性なので
きゅんなフォルム
になっています。)

ヒールタイプの足パーツ

キャスト
ハンター女
(人型フェイク)

目あたりのグレイ部分は
ゴシックというのをわかりやすく
表現しています。

▼ 決定稿

キャスト女
ハンタータイプ

TYPE A

TYPE B

ネコ型フェイク
(ゴシックタイプ)
口元はなんとも
見える。

ヒール
タイプ
の足



なんとなく
距離を
移動
できるイメージ

顔が完全
に隠れている
タイプ

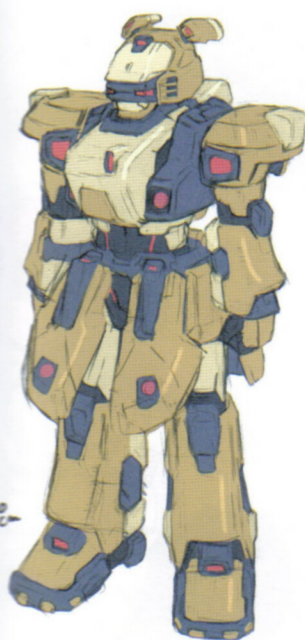


HUNTER

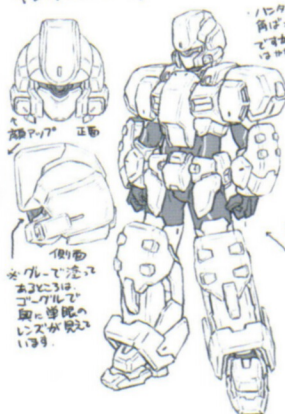
PLAYER CHARACTER/CAST

Other Designs ● 設定イラスト

> キャスト/レンジャー/レイキャスト



キャストレンジャー男



ノクターンキャストの
肩の印象が
ずいぶん平面的で
はかばかしい
感じがする
(X) (O) 断面図

手はオビの
デザインに
関係する

滑りやすい
材質感の
表現を
加えます



肩のこの部分は
直線的な
表現が
おもしろい
ただし肩は
このように
している

この部分は
肩の
表現を
加えます

肩のこの部分は
直線的な
表現が
おもしろい
ただし肩は
このように
している

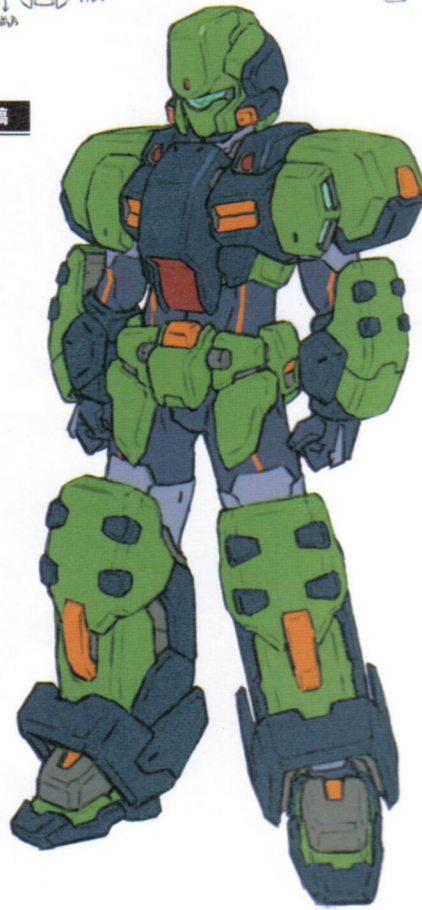
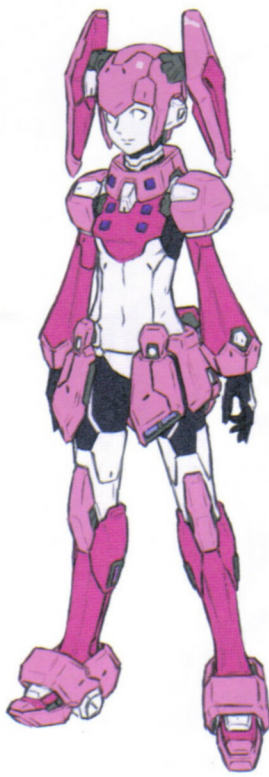
肩のこの部分は
直線的な
表現が
おもしろい
ただし肩は
このように
している

肩のこの部分は
直線的な
表現が
おもしろい
ただし肩は
このように
している

キャスト
レンジャー
ダイナミック
マシン

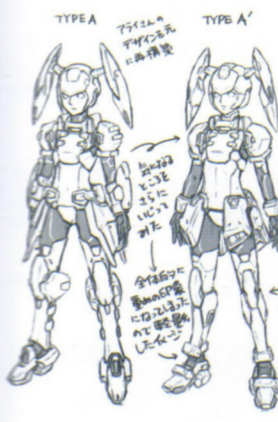


▼ 決定稿

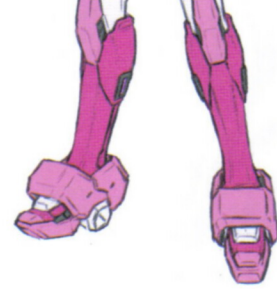


Other Designs ● 設定イラスト

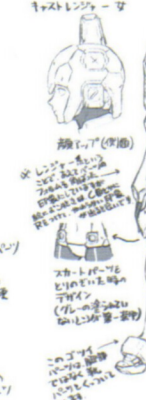
> キャスト/レンジャー/レイキャスト



キャスト女
レンジャータイプ



キャスト女
レンジャータイプ



RANGER

PLAYER CHARACTER/CAST

PLAYER
CHARACTER

○ HUMAN

○ NEUMAN

○ CAST

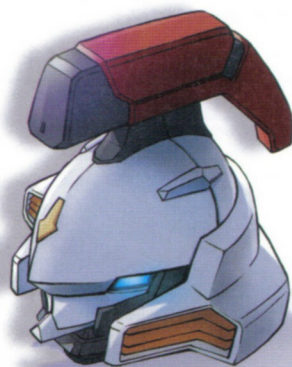
○ STORY
MODE
CHARACTER

ストーリーモードキャラクター

OG

オギ

Age ● ?? CV ● 稲田 徹



Face Pattern ● 表情集



通常



通常



怒り



怒り



困惑



困惑



カッコツケ

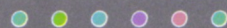


カッコツケ

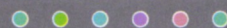
COLOR Collection of PATTERNS

カラーパターン集

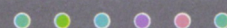
HUMAN / HUNTER ● ヒューマン / ハンター



HUMAN / RANGER ● ヒューマン / レンジャー



HUMAN / FORCE ● ヒューマン / フォース



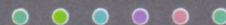
NEUMAN/HUNTER ● ニューマン / ハンター



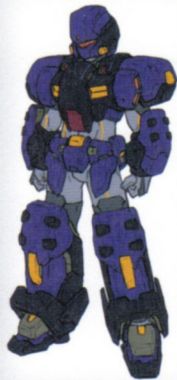
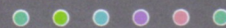
NEUMAN/FORCE ● ニューマン / フォース



CAST/HUNTER ● キャスト / ハンター



CAST/RANGER ● キャスト / レンジャー





COLUMN

なぜかダメされる…… ニセモノなメインキャラクターたち

サブイベントに登場する、3人のニセモノ

メインクエストクリア後に出現するサブクエスト「ふたくみの英雄」には、偽サリサ、偽カイ、偽オギの3人が登場する。このニセモノたちは月に眠る「憧れの人に变身できる装置」を使って姿を変え、シティの人々に悪事を働いてだけでなく、当の本人たちをもダメしてしまう。しかしそんなニセモノたちも、話してみれば結構いいヤツら。騒動を起こした目的も、英雄と呼ばれる主人公たち一行に憧れ、その強い憧れゆえに、シティの人々が一行を便利屋のように使い、感謝を怠っているとの不満からだ。ここではそんな彼らのあからさまかつ微妙なニセモノっぷりを堪能していただきたい。



シティの人々から苦情殺到。本人たちの知らないところでニセモノが大暴れ！

偽サリサ

全体的に眉と目、口の端が吊り上がり、歯を食いしばるような怒りの表情も見せる。乱暴な言葉遣いや口の悪さと相まって、本人より険しい顔になっている。そして最大のポイントは、ソバカス！ところで、ニセモノ化まえの本体は女性？ 男性？



ニセモノ

通常

怒り

笑顔

困惑



偽カイ

顔の傷が2本交差しており、誰が見てもあからさまなニセモノっぷり。本人にはない目の下のくまがあったり、目の形が違ったりと、本人に比べて陰気な顔になっている。本当は素直で気弱な性格だが、ニセモノ化により言動も大胆になっている。



ニセモノ

通常

怒り

笑顔

困惑



偽オギ

表情がないためわかりにくいですが、目の形と色そのものが違うだけでなく、目の周辺デザインが大胆に変更されている。また、胸のパーツの色もピンクに、額にある矢印のマークはハート！本来の性格は真面目で臆病かつ礼儀正しい好人物だ。



ニセモノ

通常

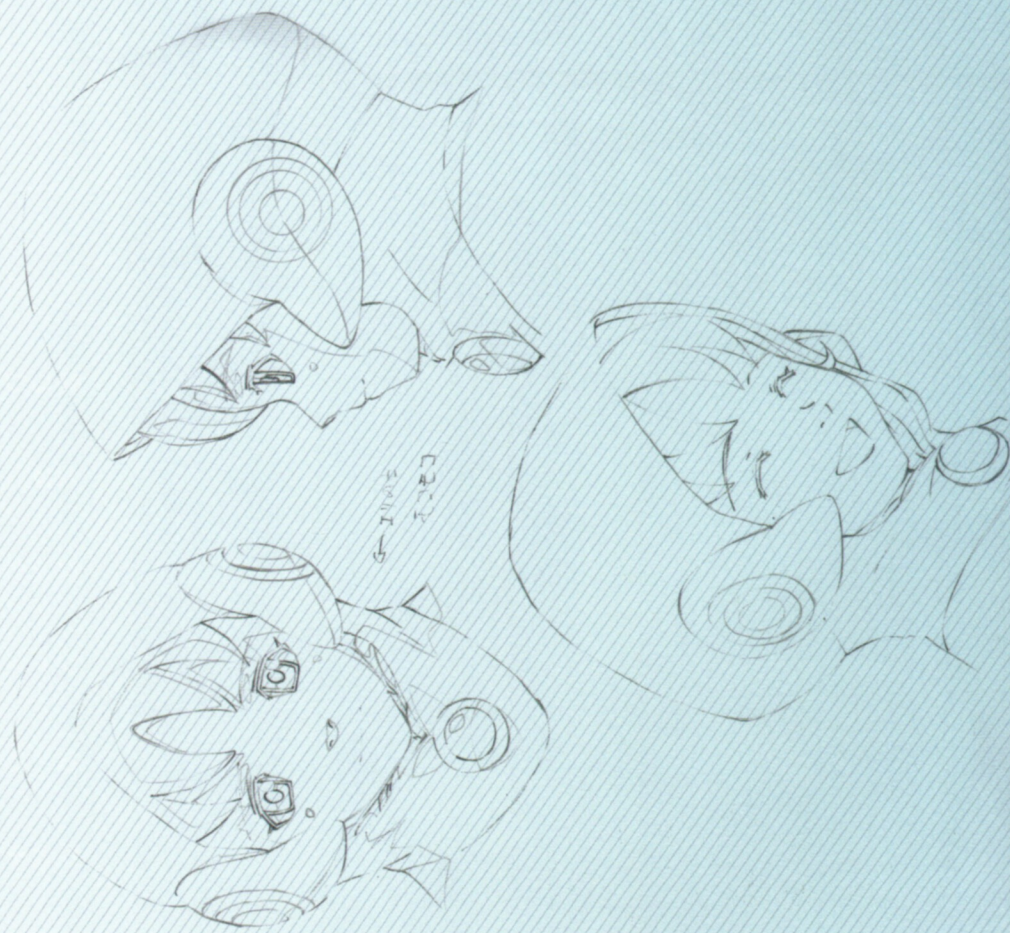


WORLD & ENEMY

ワールド&エネミー

CHAPTER

2



Other Designs

Designer's Comment

Lots of Stuff

WORLD & Enemy

ワールド & エネミー

『ファンタースター ZERO』の序

盤の舞台となるのは、汚染され荒

廃しつくした地球。だがやがて舞

台は月へと移り、大空白以前の高

度な文明がそのままに残ったブラ

ント施設での戦いが繰り広げられ

る。ここからは、そんな壮大な世

界とそこに棲むエネミーたちを中

心に紹介していこう。

Mother Trinity ● マザートリニティ

地球の環境問題を解決するために開発された、知性を持つ自律型スーパーコンピューター。かつてはエターナルタワー最上階に設置されていた。当初、マザーの提案を人類が実行するという形で、環境改善は順調に進んでいた。だがある程度の環境改善がなされた頃、人類はマザーの提案を却下し始める。環境を守るために人類が不便を強いられるのを嫌ったのだ。その結果ジレンマに陥ったマザーは、ダークファルス侵食を受け、地球を救うために人類を滅ぼすという選択を行ってしまうのである。

Coral ● 地球（コーラル）

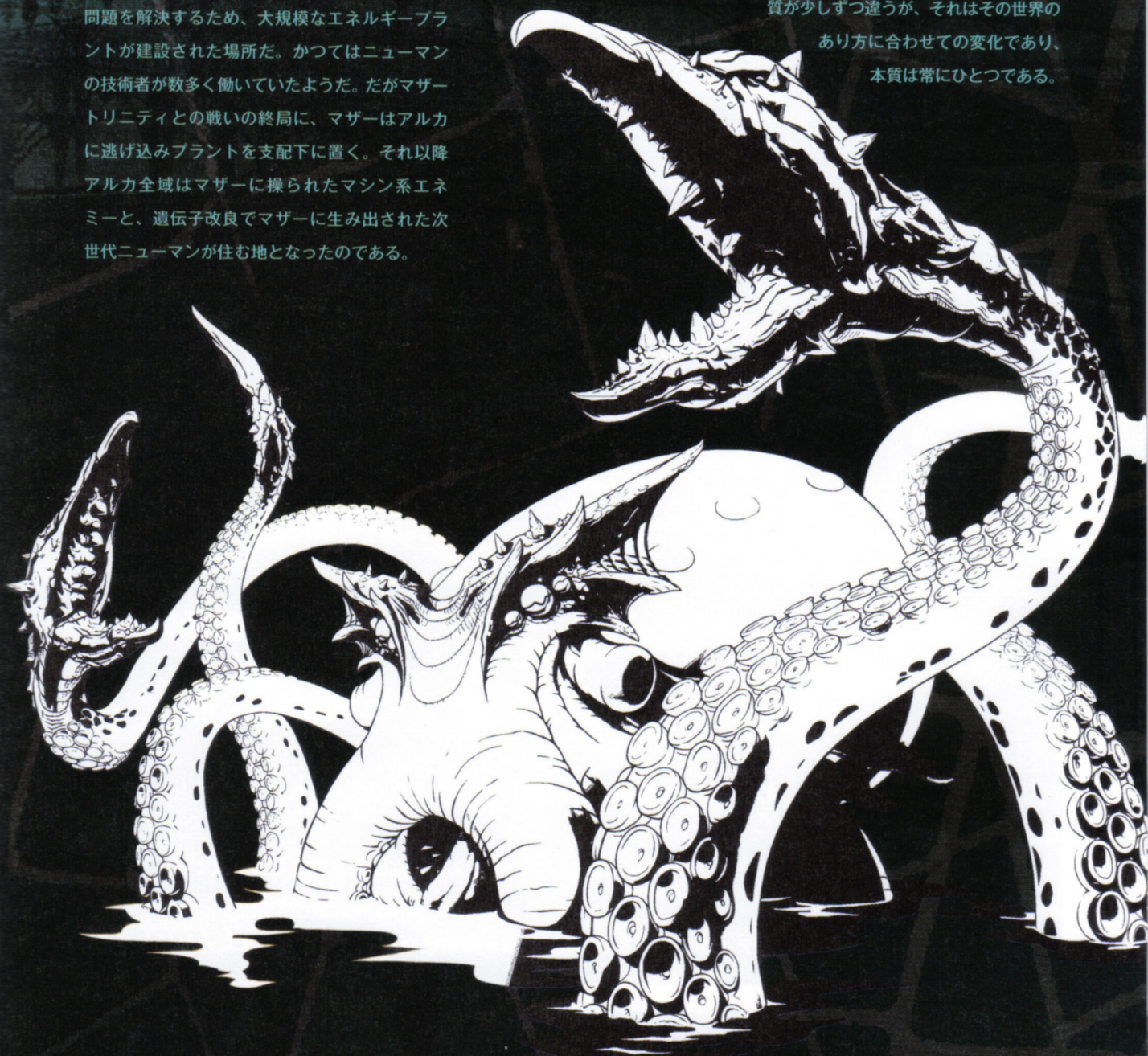
作品中で“地球”と呼ばれる惑星の正式名称はコーラル。[PSO]で母星とされた星の名と同じだが、物語的なつながりは薄い。地上はマザートリニティとの戦いでほぼ完全に破壊されたが、地下にあった一部の施設は生きており、ターミナルもその生き残った施設のひとつ。ヒト以外の生物も地上で一部が生き延びたが、使われた生物兵器の影響でほとんどが巨大化、凶暴化し、ヒトの再進出を阻む大きな要因となっている。

Arka ● 月（アルカ）

コーラルの衛星。大空白以前に地上のエネルギー問題を解決するため、大規模なエネルギープラントが建設された場所だ。かつてはニューマンの技術者が数多く働いていたようだ。だがマザートリニティとの戦いの終局に、マザーはアルカに逃げ込みプラントを支配下に置く。それ以降アルカ全域はマザーに操られたマシン系エネルギーと、遺伝子改良でマザーに生み出された次世代ニューマンが住む地となったのである。

Dark Phallus ● ダークファルス

地球を救うという使命と、人類への奉仕とのアンビバレンツによって生じたマザーのストレスにつけこみ、地球破壊の元凶となったのがダークファルスという存在である。「膨れ上がる闇」という意味の名前を持つダークファルスは、さまざまな次元・世界に生まれ、多くの破壊を導いてきた。その目的はすべてを闇に返すことである。姿を現わした世界ごとに外見や性質が少しずつ違うが、それはその世界のあり方に合わせての変化であり、本質は常にひとつである。

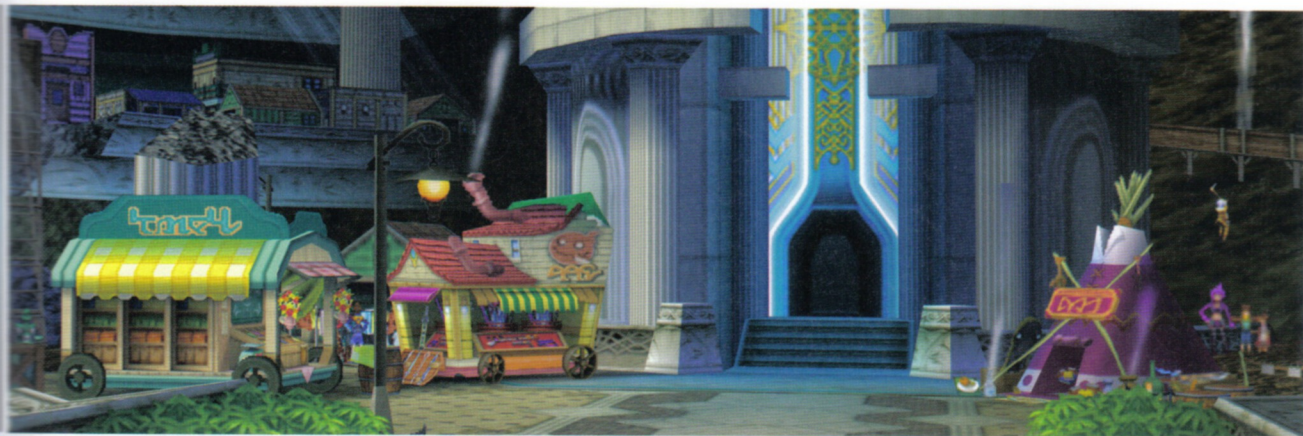




ダイロンシティ

DAIRON CITY

プレイヤーの冒険の拠点となる街。大空白以前は政府組織の重要施設があった場所だが、地上部分は完全に破壊された。ただ地下のテレポーターは稼動しており、現在も重要な役割を果たしている。なお地球上にはここ以外にも多数のシティが存在するようだが、相互に連絡が取れるシティはまだそれほど多くない。



Designer's Comment

シティに暮らすキャラクターたちのデザイン自体は、水野さんや他のデザイナーの方が描かれたラフスケッチ、実際のポリゴンモデルを参考にして、顔は窪岡さんが描かれたものの特徴を参考にしながら描きました。ポーズや表情などは、わりと自由にさせていただいています。NPCの数が多かったため、シアン、ミリオ、オヒョウ、ナツメの四人は塩月が担当してもらいました。この中でもとくに、ストーリーモードで聞けるチビッコふたりの将来の話は面白いですよね。ニコラは当初の設定では、オネエ言葉でしゃべる予定でした。それはそれで面白かったかもしれませんね（笑）。【篠原】

シティ中心部 DOWNTOWN



アイテムショップ

アイテムショップの売り子さん。シティのハンターズにも人気があり、店は繁盛している。



ウェポンショップ

ウェポンショップのオヤジ。ワイルドな風貌だがノリがよく、カイとは服の趣味が合う。



シアン

ミリオと一緒にハンターズになって、自分が護られるのではなく、ミリオを助けたいと願う少女。



ミリオ

ハンターズに憧れる少年。ハンターズになって、シアンを護りながら共に世界を旅するのが夢。



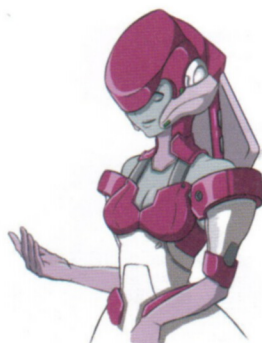
カスタムショップ

キャストとおぼしき、カスタムショップの主。無口で無愛想だが、カスタムの腕は確か。



オヒョウ

穏和で知識豊富なキャストの老人。かつては同胞が眠る遺跡深部の墓地に花をたむけていた。



ナツメ

腕利きケーブルワーカーのキャスト。忙しく各地を跳び回り、シティ間のケーブル整備に動しむ。



ニコラ

オギの親友でやり手の商人。未開の遺跡に眠る発掘品に目が無く、危険な目に合うことも多い。

Designer's Comment

パーソナルカウンター（通称トランク嬢）やクエストカウンター（通称受付嬢）、リンドウさんなど会話頻度の高い女性キャラクターは、とにかく可愛くなるように心がけました。ありがたいことに、リンドウさんはユーザーさんたちの人気も高かったようですね。僕のお気に入りには受付嬢と地下のエネミーコレクターのオヤジです。オヤジは気難しそうな、妙にキャラの立った表情が気に入っています。ちなみに、初期段階の受付嬢はメガネをかけていませんでした。ですが……僕は眼鏡キャラが好きなので、モデラーの方に無理を言ってあとからメガネを追加してもらいました。アップでは見れませんが、ポリゴンモデルもメガネをかけているんですよ。【篠原】

ハンターズギルド HUNTER'S GUILD



エネミーコレクター

エネミーの素材を収集している偏屈な老人。値は張るが素材を持参すると武器に加工してくれる。



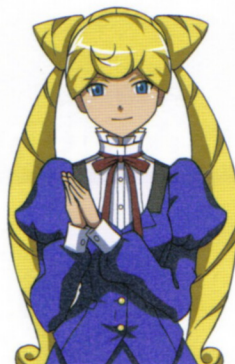
クエストカウンター

クエストの受理とリタイア、デレポーターのセッティングを担当する職員。無口だが愛想はいい。



フォトンカウンター

マンホールを降りた先の地下で、フォントロップとアイテムを交換してくれる非合法的な女性。



パーソナルカウンター

ハンターズごとのトランクの管理と各人の活躍を記録する職員。1メートルを超す長髪を持ち主。



グレイ

ハンターズの職員。依頼内容の吟味とその振り分けなど、依頼のコーディネートを担当する。



リンドウ

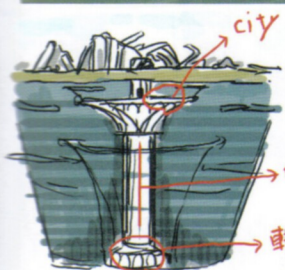
キャストの特性を活かしてダイロンを補佐する有能な秘書。ダイロンには振り回されてばかり。



DAIRON CITY

ダイロンシティ

Other Designs ● ダイロンシティ設定イラスト



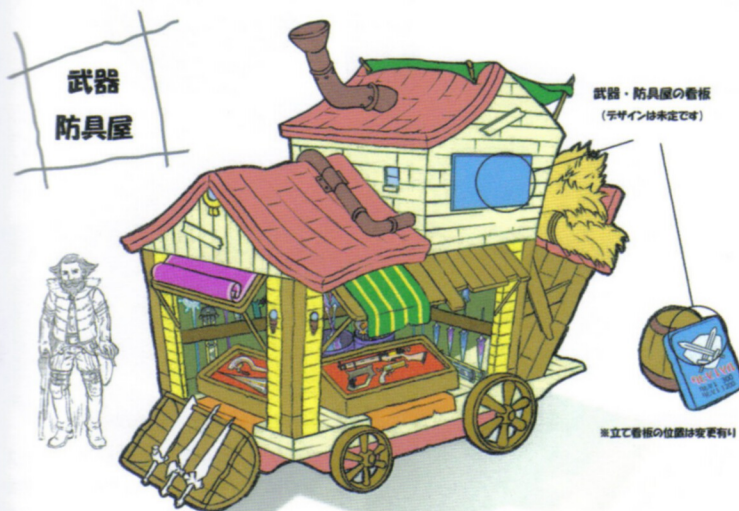
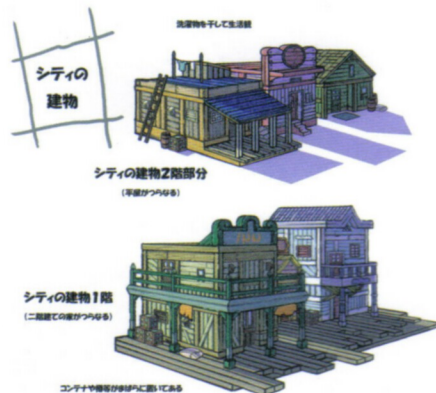
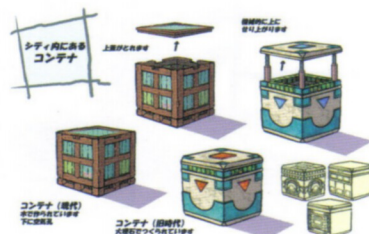
↑地上(大戦で破壊)
↓地下施設

1. 地下の肉に続く巨大エレベーター
神殿のような柱と光沢のある幾何学的な扉が
2. カフェ、レストラン、ワゴンや家具
3. 地下にロープも吊り下げて水とくんでいる
4. 岩もどける荷台車があったり
生活感あふれるかんじ
5. 穴の下柱の台座

Designer's Comment

このシティは、地下に埋まっていた遺跡の建築物を掘り起こし、現代の人たちが必要な施設を増設して使用している、という設定です。かつては各国の首脳クラスの人物たちが集まっていた場所のひとつということで、大理石っぽい質感や装飾的な模様が地下にあったりもします。実際には崩れている土砂の先にもこの遺跡が広がっており、見えているのはほんの一部でとても巨大な施設です。街の人たちはシティをより使いやすく、広くしていこうと、日々土砂を取り除く作業を繰り返しています。【萩野谷】

萩野谷さんからイメージを伺いながら、シティのお店のデザインをしました。基本設定がしっかり決まっていたので、悩まず、楽しくデザインを進められたのが印象に残っています。【船本】



武器・防具屋の看板
(手サイン決定です)

※立て看板の位置は変更有り



道具屋

ガーデニング
花壇を先頭に持ってくる

時計
手サイン決定



鑑定屋

コンテナ
(手サイン決定です)

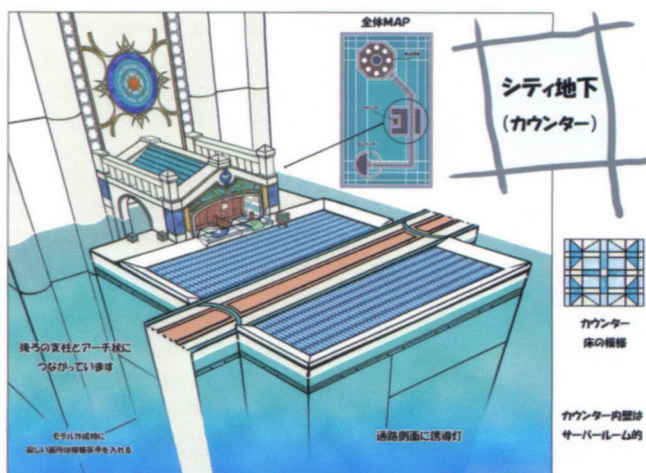
エアポート
(手サイン決定です)

時計
手サイン決定

HUNTER'S GUILD

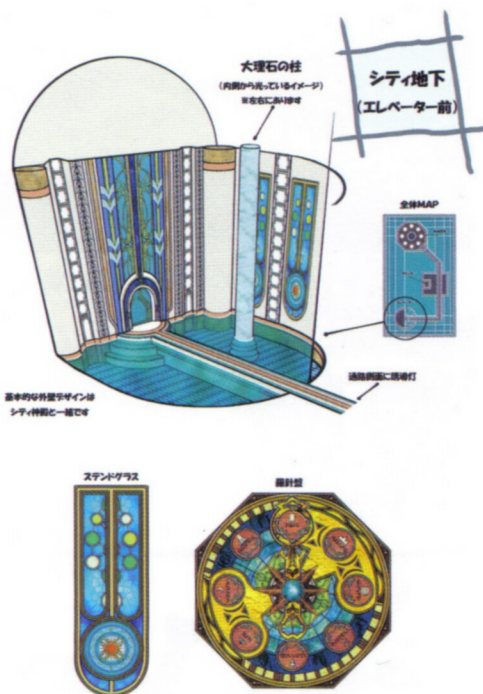
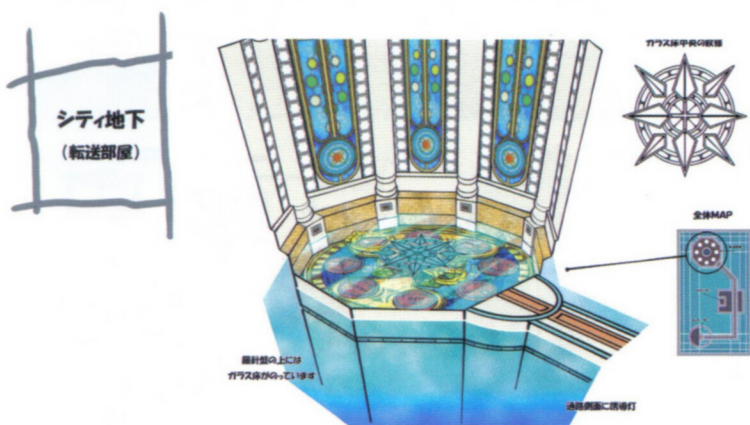
ハンターズギルド

Other Designs ● ハンターズギルド設定イラスト



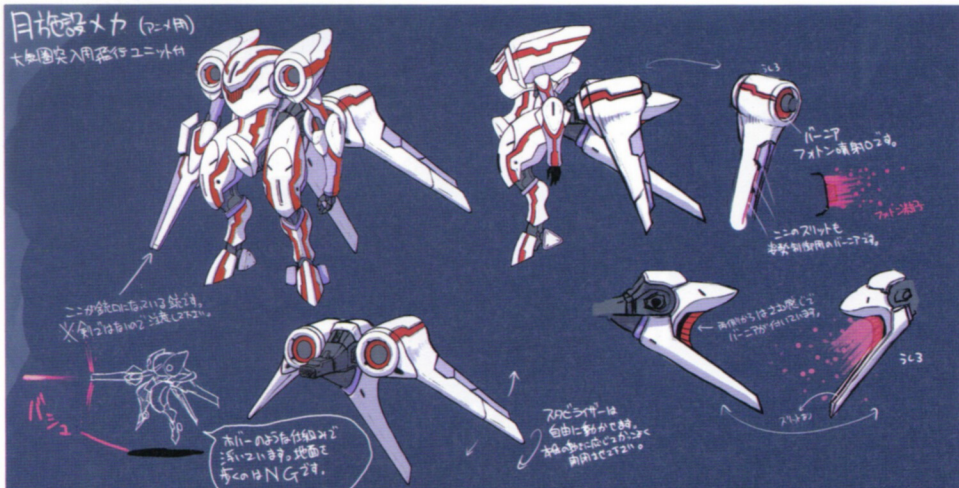
Designer's Comment

シティ内部のデザインを任せるときはまったく意識していなかったのですが、話を伺っているうちに非常に重要な場所だという事がわかりまして、かなり悩みながらデザインを進めたのを憶えています。特に転送部屋の羅針盤は苦労した箇所なので、水野さんには「カッコイイ」と言われたことはとてもうれしかったですね。最終的に背景班の方がデザインを補ってキレイにモデルを作ってくれたのを見て、感動と共にとても感謝しています。【船本】

The logo for Finje, featuring the word "Finje" in a stylized, rounded, teal-colored font. The letters are thick and blocky, with a slight shadow effect. The "i" and "j" have a small dot above them. The "n" is a simple vertical bar. The "j" has a small hook at the bottom. The "e" is a simple oval shape. The logo is positioned at the bottom right of the page, partially overlapping the bottom edge of the text area.

フィンジェ降下タイプ

Other Designs ● フィンジェ下降タイプラフ画



Designer's Comment

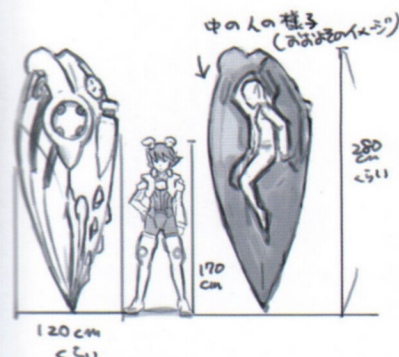
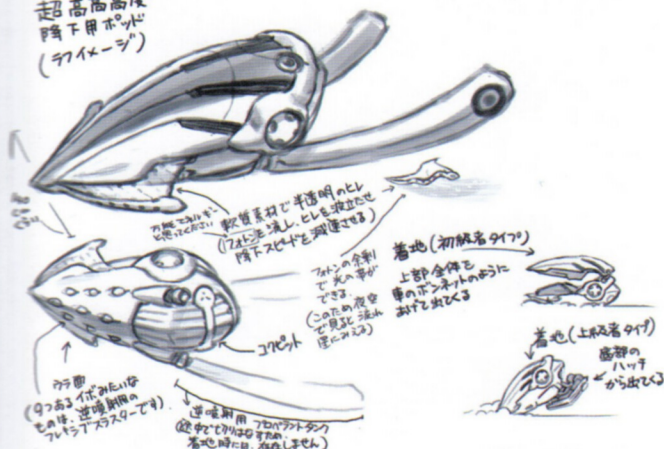
ニューマンの先進技術で造りだされた人型戦闘マシンです。地球人との科学力の差をしっかりと見せるため流線型なデザインラインを意識しつつ、量産型としての無個性な印象も損なわないようにデザインしました。ストーリー後半のアルカプラント突入時にはたくさん見ることの出来るフィンジェです。こちらは大気圏突入用ユニットを装着しての登場となります。月から直接降下してきますが、重力を振り切って月に戻ることは出来ない使い捨ての兵器です。アニメ用ということでポリゴン数も気にしなくて良かったため自由にデザインできましたね。自分のデザインしたメカが初めてアニメで動いているのを見るとゲーム画面とはまた違い、ちょっとした感動を味わえました。【木村】

SARISA'S POD

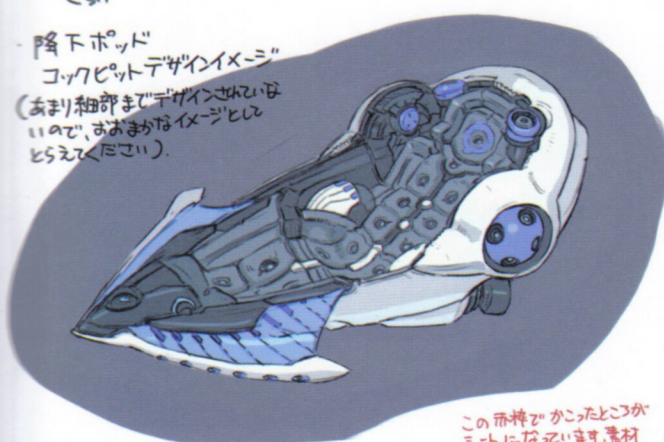
サリサ降下ポッド

Other Designs ● サリサ降下ポッドラフ画

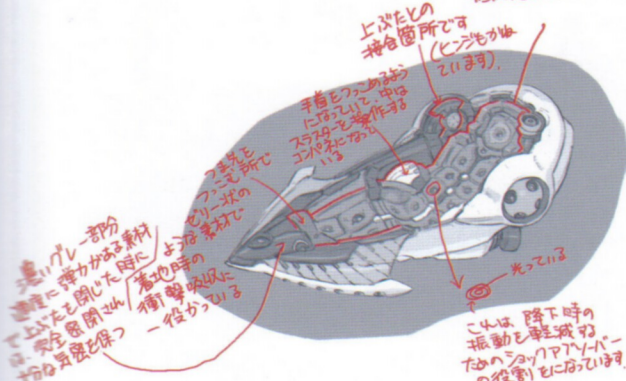
超高度
降下用ポッド
(「ライオン」)



降下ポッド
コックピットデザインイメージ
(あまり細部までデザインしないので、おまかせイメージとしてとらえてください)

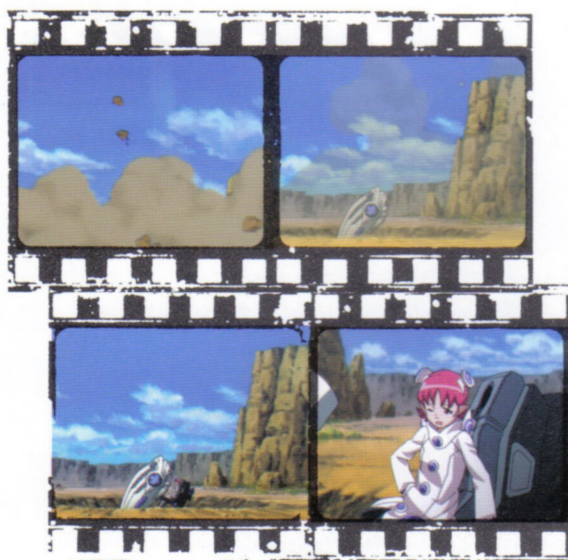
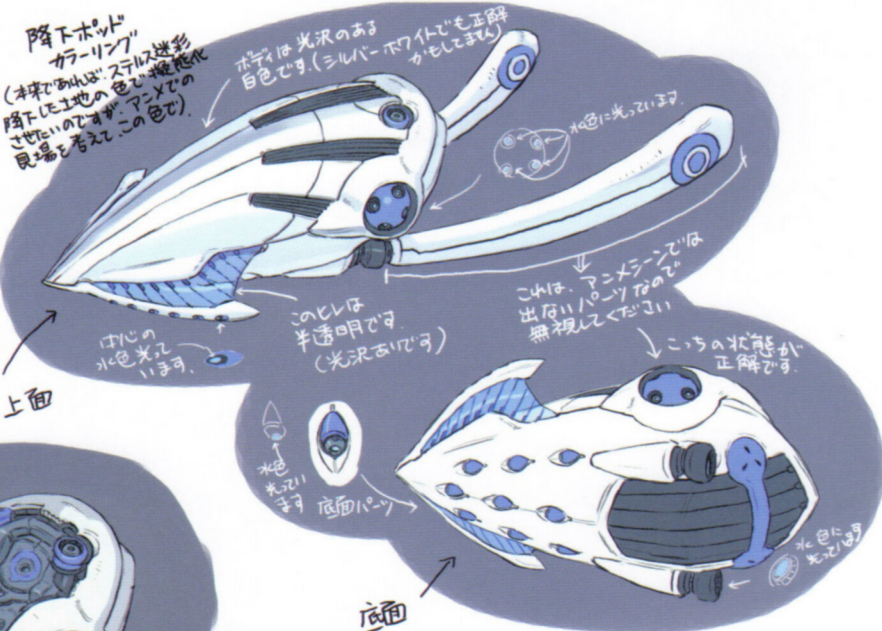


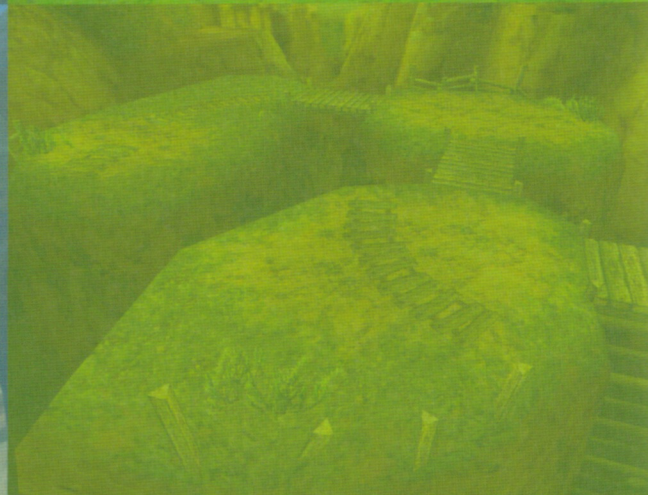
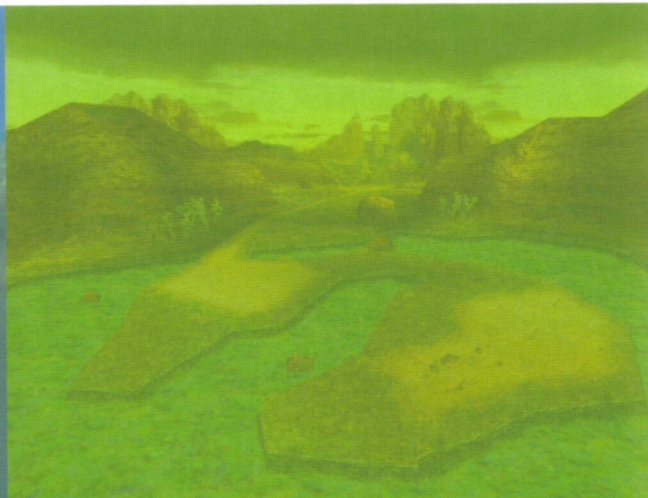
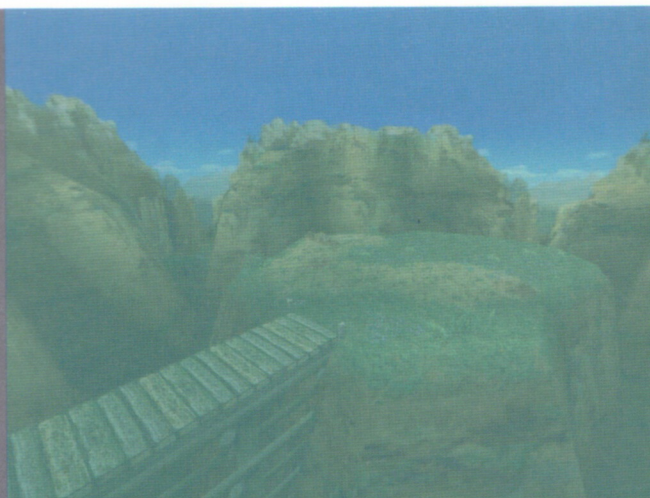
この市井で「かこ」ところがシートに死んでいる素材すべて、人の体にフィットする低反発素材になっている



Designer's Comment

ニューマンの科学力の結晶といっても過言ではない、大気圏突入用のひとり乗り降下ポッドです。アニメーションに出てくるためか、キャラクターよりも設定画が細かいという……。フォルムイメージはイカです。ではなぜイカなのかというと、本作の製作中にチーム内で「イカってカッコイイよね」という話が度々出て、じゃあポッドでタコが出てくるならイカもどこかに出さないと駄目だろう！ と。この強い想いが、降下ポッドを現在のイカ型フォルムに決定付けた理由といえます (笑)。設定的には、ニューマンの研究者が地球に棲息しているイカのような生物の動きから、大気圏突入時に生じる摩擦熱を軽減するための着想を得て、それが降下ポッドの設計思想の根幹となった、といったところではないでしょうか。単独での大気圏突入というシチュエーションは是非盛り込みたかったんで、これが実現できたのはうれしかったですね。ただ、降下ポッドの突入シーンがないのは少し寂しいところですが……。【水野】





グラーシア溪谷

GURHAGA VALLEY

グランドキャニオンを髣髴とさせる、赤茶けた地層がトレードマークの溪谷。マザーの地上攻撃の際にも

その雄大な地形はほとんど損なわれず、大空白以前には国定公園であったという絶景を保っている。ただ

し汚染が少ない地域のため、多くの野生生物に加え凶暴なエネミーも生息している危険地帯でもある。

GURHACIA VALLEY

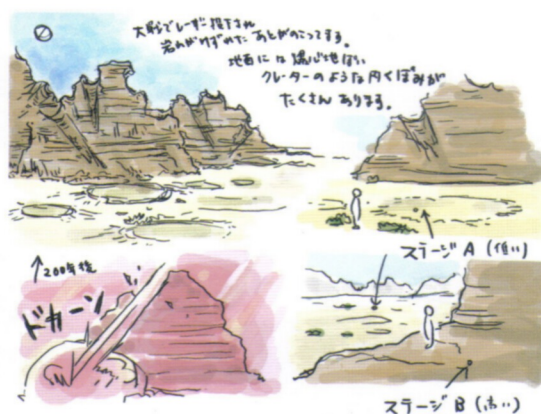
グラシア渓谷

Other Designs ● グラシア渓谷設定イラスト



Designer's Comment

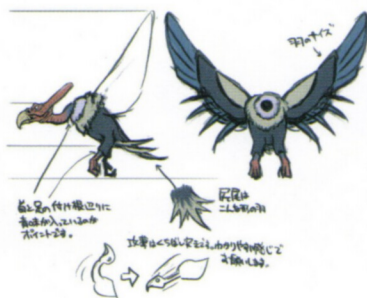
始まりのステージをグランドキャニオンのような土地にしようと思ったのは、これまでの『ファンタシースター』シリーズには、スカッと抜けるような青空に日差しが強い太陽、そして茶褐色の大地という組み合わせがなかったからです。さらには、ヒューマンを炭鉱夫的な格好にしようという思惑が相まった結果でもあります。ただ、岩場だけで構成された場所では寂しいので、滝が流れていたり水場を作ることによって、画面に色の幅を持たせられるよう計算しています。トロッコや木材でできた足場などの小道具にもこだわったのは、「ここは人が生活している場所である」という雰囲気を出すためです。【水野】



グラシア溪谷 出現エネミー

ヴァルカー

属性／ネイティブ

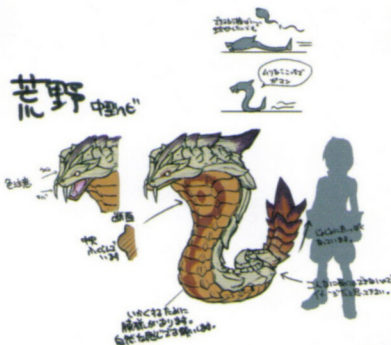


Designer's Comment

このフィールドに出現するエネミーのコンセプトは「乾いた土地に棲む生物」です。しかしそれだけではエネミー同士が似た印象になりやすいので、行動部分の設定をしっかりと起こして、これをもとに、印象が重ならないよう注意しながらデザインしました。DSのスペックの都合上、何でも関節の数数を数えながらのデザインでしたね(笑)。ちなみにトマトウマブルは、いじらぬキャラのモデラーさんをモデルにしています。[木村]

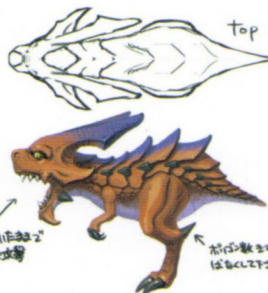
ガラパイソン

属性／ネイティブ



ガウル

属性／ネイティブ



ガラハダン

属性／ネイティブ



ヘリオン

属性／ネイティブ



ブレイズヘリオン

属性／ネイティブ



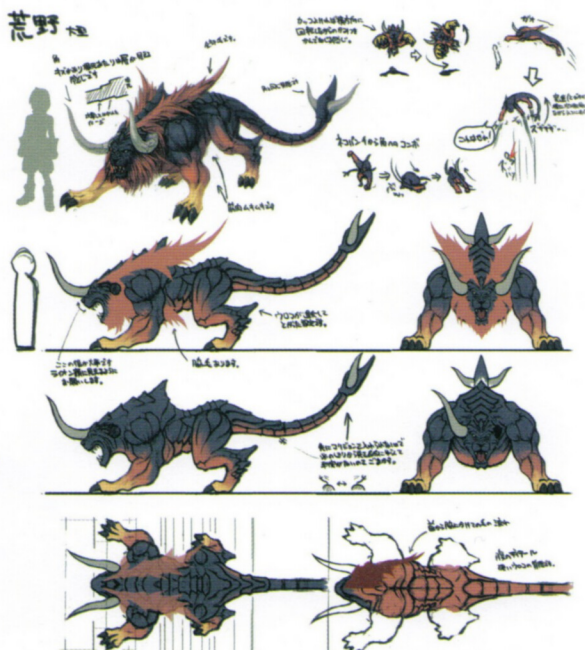
グリンブル

属性／ネイティブ



トマトウマブル

属性／ネイティブ



ENEMY

グラシア渓谷 ボス

BOSS

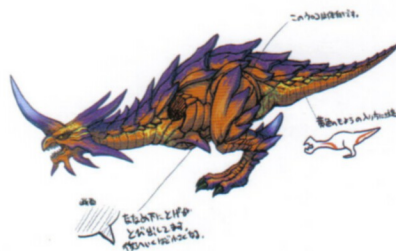
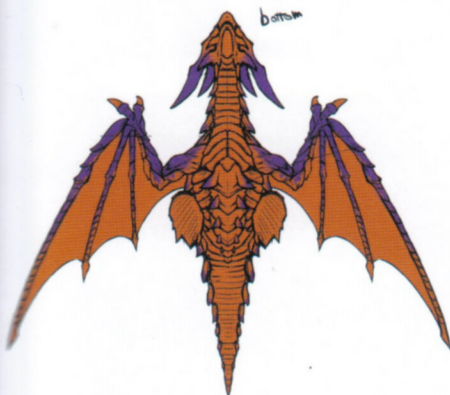
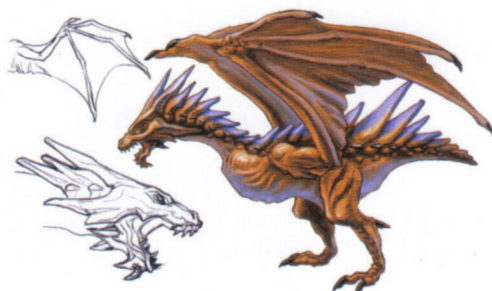
レイバーン

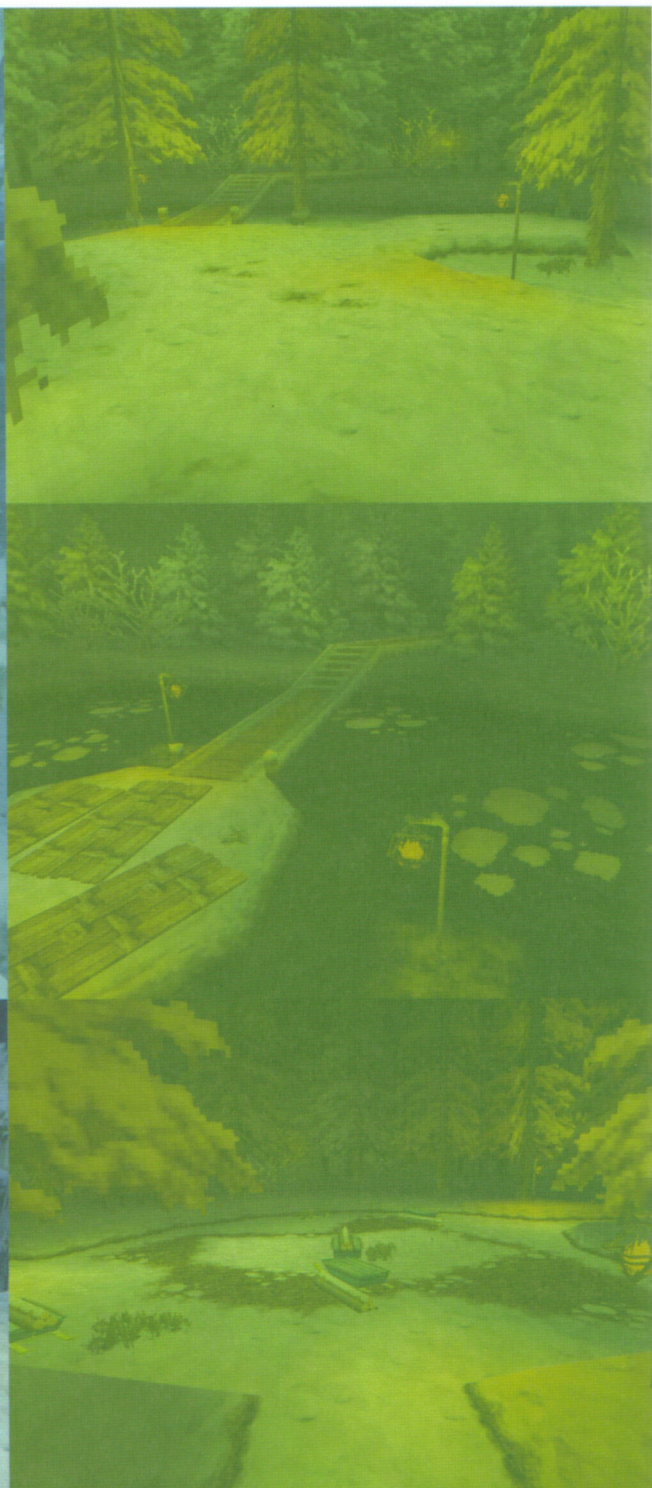
属性/ネイティブ



Designer's Comment

モデラーの方がガウル親として先にデザインしていたものを、その意匠を合わせる目的でリファインしました。ドラゴンをデザインするとなった段階で、4本足で羽が生えているドラゴンは生物進化としてありなのか？ という懸念が持ち上がり、今回はリアルな設定を活かす方向で、2本足のワイバーン型に落ち着きました。これは結果として、関節の数も減って一石二鳥でした(笑)。設定としては高貴なイメージよりも、頭を低くかまえて獲物を狙う、知能が低めで猛猛な生物を目指しました。【木村】





リオウ雪原

RIOH SNOWFIELD

標高が高く、常に冰雪に覆われた高原地帯。ストーリーモードで語られるように、この一帯からはキャスト

トが発見されることが多く、大空白以前にはキャストやマシン類を生産する工業地帯だった場所だと思わ

れる。ネイティブやビースト系エネミーが多数出現し、環境の苛酷さとあわせて油断ならない地域である。

RIOH SNOWFIELD

リオウ雪原

Other Designs ● リオウ雪原設定イラスト



Designer's Comment

雪原も渓谷同様、これまでのシリーズで使われていなかったシチュエーションだったことで、候補に上がりました。あくまでも普段から人が往来している場所にしたかったので、氷山や雪山といった特殊環境ではなく、針葉樹が生えている土地に雪が降り積もっている、というイメージを選択しました。今作のメインモチーフは月ですから、地球側から月を綺麗に見せるためには夜空のフィールドが必要になり、夜空が映えるのは白銀の世界だろうという理由から、リオウ雪原は夜になっています。ポストエッジに入ると夜が明けるというシチュエーションが、個人的には気に入っていました。【水野】



中絶が前年より
おやうや見える。



Aエリアは
雪がやんで
下は水が流れてる。



日エリヤに行く
 とき、深き谷に
 落ちた。

↑ 中絶+投薬は米・洞窟

* A.Bエリで空々
あり見えなれば中無式で
清月も何うかみせし。



ENEMY

リオウ雪原 出現エネミー

ウサニー

属性/ネイティブ



ウサニーメア

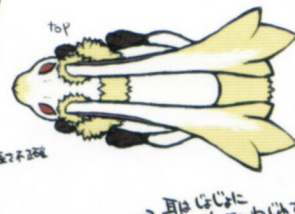
属性/ネイティブ



Designer's Comment

リオウ雪原に棲息しているエネミーは毛足が長く、寒さに耐性があり、雪原で暮らしていくのに適した生物たちです。あたり一面が銀世界というマップなので、保護色を多用し、逆に目立ってしまうような配色は避けています。そんな雪原のエネミーの中でも、ウサニーは開発後期に入ってから、「かわいいものも欲しい」というオーダーによって追加されたエネミーです。とはいえ、囲まれるとかなり憎らしいですが(笑)。[木村]

雪原 小型



斜めおろす時
位置にシマ



スタッグ

属性/ネイティブ



雪原 中型



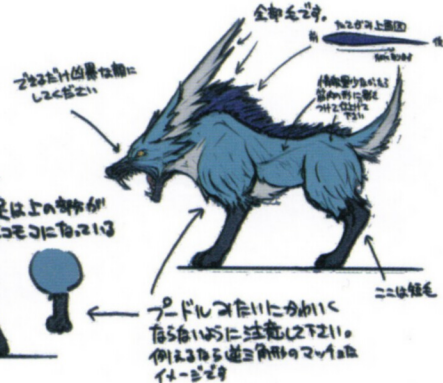
レイハウンド

属性/ネイティブ



雪原 中型

荒野にだけ
かわがえ



ヒルデガオ

属性/ビースト



ヒルデギガス

属性/ビースト



ヒルデガナ

属性/ビースト



Designer's Comment

「どっしりとしていて、力の強いエネミーが多い」というのが、雪原に出現するエネミーのコンセプトです。ヒルデガオも雪男というオーダーだったため、このコンセプトを踏襲して、ムキムキのパワータイプにしました。ボス戦ではヒルデガオが複数体出現するかもしれないと聞いていたので、群れならメスもいるだろうと考え、一回り小さいメスも提案しました。メスがオスに対して応援行動を取るというアイデアもあがったのですが、これは残念ながら不採用となりました。【木村】

雪原 大型
強化タイプ

胸の毛が
あふれる。

毛が額まであふれる。

背や同じように
ツンツンしてる。

手先、足先は
白く、赤いにする。

グーラキギ

雪原 大型

↑

太さ

♀

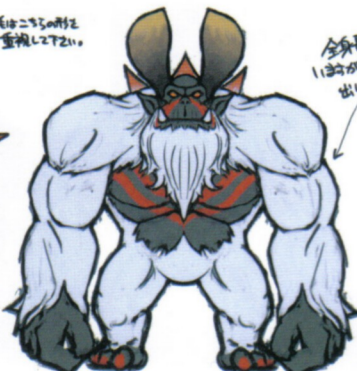
毛が頭頂部まで
あふれる

胸の毛が
あふれる。

毛のすそ部分が
ジグザグになる。
(実機画面で確認できる
2322に1221)

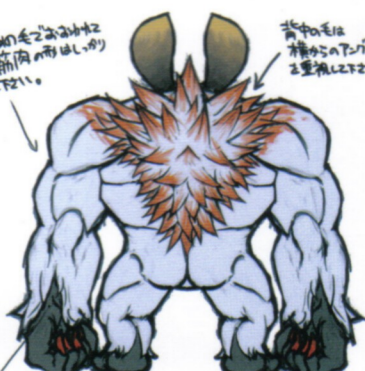


毛のすそ部分が
重なりあふれる。

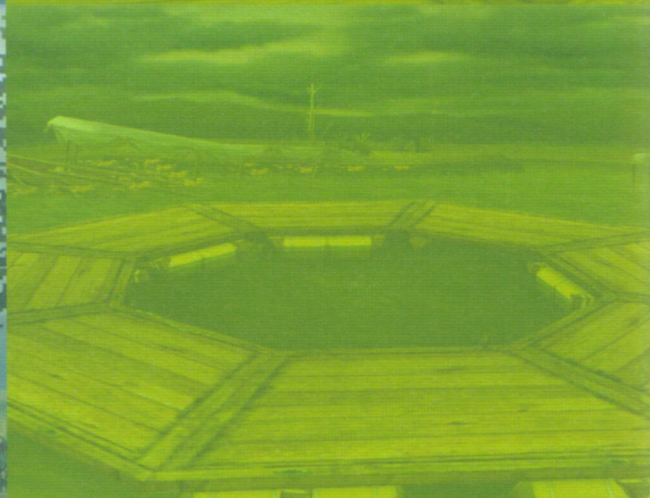
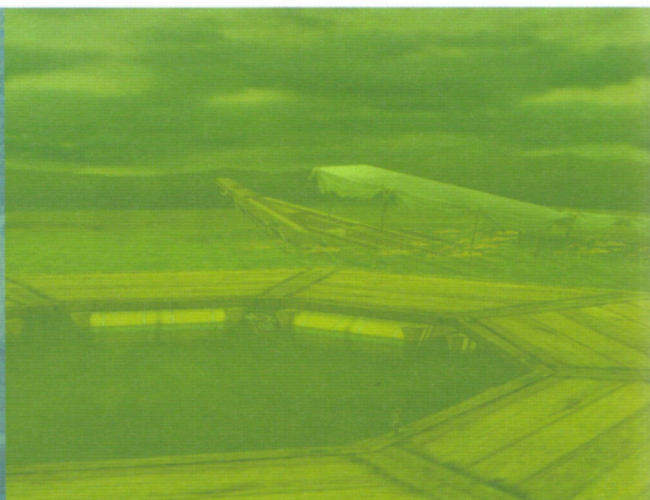


全身の毛が
1122が、筋肉の形はしり
出して211。

V字に222



背の毛は
横から222
を重なりあふれる。



オゼット湿地帯

OZETTE

WETLAND

年間を通して雨量が多く、じめじめとした湿地帯。この一帯のほとんどは沼あるいは池になっているが、

先人のハンターズが敷設した足場のおかげで、何とか探索には不自由しない状態となっている。大空白以

前は何らかの生物の養殖場だったらしい。その影響か異常成長したエネミーが数種確認されている。

OZETTE WETLAND

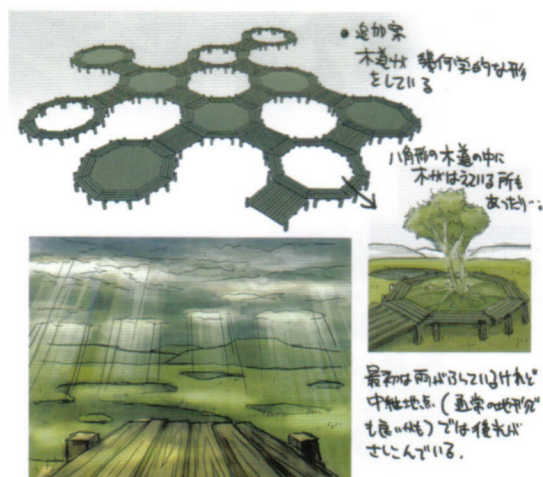
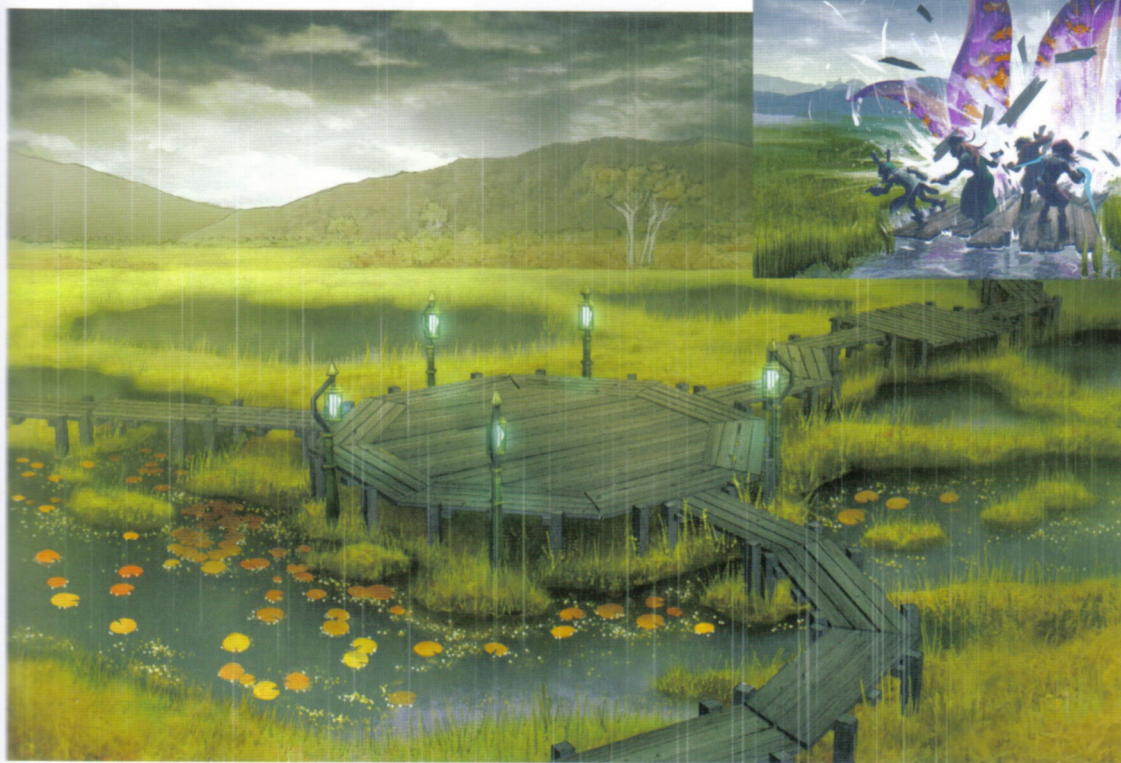
オゼット湿地帯

Other Designs ● オゼット湿地帯設定イラスト



Designer's Comment

オゼットという名称と湿地帯、この組み合わせを見たらどこがモチーフになっているかは一目瞭然ですね（笑）。このフィールドはいちばん最初に作られたもので、他のステージの礎的な存在です。たとえば、水への擬似的な映りこみ表現だったり、雨が降っているように見せるためのフルスクリーンエフェクトなど、その技術のほとんどがこのオゼット湿地帯で生まれたといっても過言ではありません。ところで、ボスステージでタコが浮き板をグルグルまわすという攻撃がありますが、これは浮き板が回っているのではなく、遠景とタコが回ることによって、浮き板が動いているかのようなトリックを使っています。遊園地にあるビックリハウス（←知っているかなあ？）のような感じです。【水野】



ENEMY

オゼット湿地帯 出現エネミー

ハイパオ

属性／ネイティブ



ベスパオ

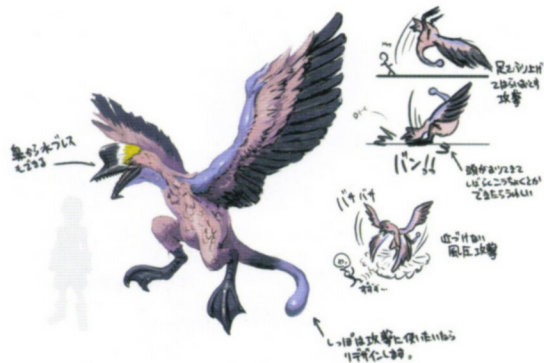
属性／ネイティブ



湿地 中型
強をアシカ



湿地 大型
デブ鳥



ボエル

属性／ネイティブ



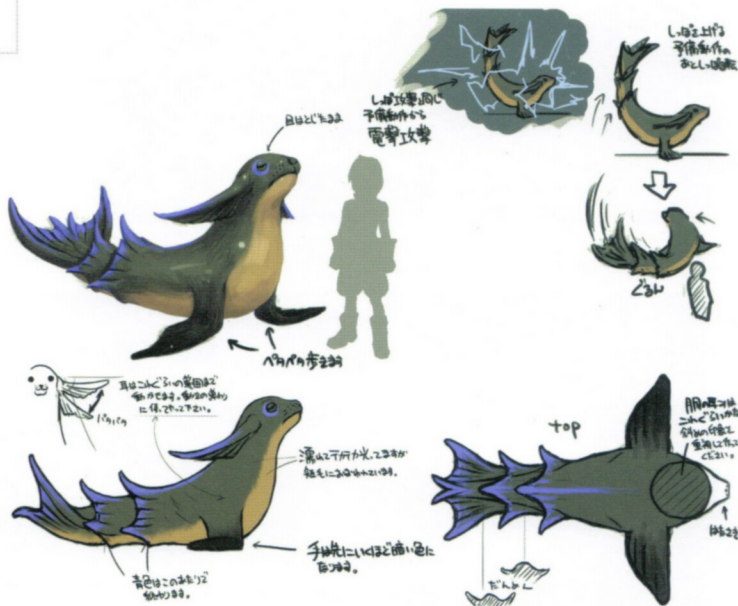
ボマール

属性／ネイティブ



Designer's Comment

オゼット湿地帯に出現するエネミーのコンセプトは「水辺の生物」です。エネミー込みでマップの雰囲気を作るというひとつのテーマがあり、湿地帯はそれがよく出ていると感じています。ベルカトラズからのアレンジ、ベルカトプーはディレクターの川端さんが直々に監修してあの形になりました。自分ひとりでは絶対に出てこないデザインですね（笑）。【木村】



ベルカトラズ

属性／ネイティブ



ベルカトプー

属性／ネイティブ



湿地 小型

目玉のように見える
こととよく似る





COLUMN

出現すれば超ラッキー！！ 6つのレアブロック

レアブロックの種類と特典

レアブロックとは、フィールド探索中ごく稀に出現する特殊なエリアのこと。ラッピーの巣、ブーマの巣、ウサニーの巣、アリーナ、ココ・ハット、ナウラのケーキ屋などがこれにあたる。レアブロックに足を踏み入れると、その種類によって特別な称号が得られたり、ラッピー系やブーマ系などのレアエネミーの出現、新たなサブイベントの発生、特殊なアイテムの購入など、さまざまな特典がある。しかしいずれのレアブロックも出現は低確率。何度も探索しないと見つけにくい一方で、運が悪いと探索を重ねてもまったく遭遇できないときもあるのだ。



ストーリーモードのメインクエストとエターナルタワーでは、レアブロックが出現しない。

ラッピーの巣

レアエネミーであるラッピー、アル・ラッピー、ラブ・ラッピーたちの巣。このレアブロックの初回出現時、「ラッピーハンター」の称号を得られる。ラッピーの巣が出現するフィールドは廃棄都市バルのみで、出現確率は2パーセントとなっている。



ラッピー



アル・ラッピー



ラブ・ラッピー



ブーマの巣

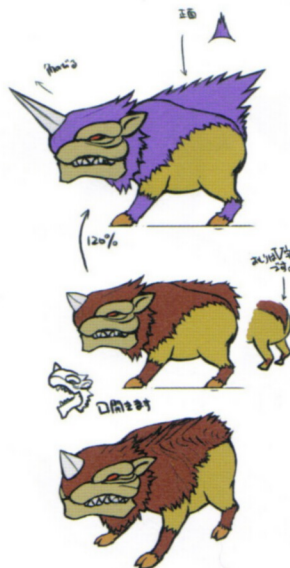
レアエネミーであるブーマオリジン、ジゴブーオリジンたちの巣。このレアブロックの初回出現時、「ブーマハンター」の称号を得られる。ブーマの巣が出現するのは洞窟遺跡マカラのみで、出現確率は2パーセントとなっている。



ブーマオリジン



ジゴブーオリジン



ウサニーの巣

ウサニー、ウサニーメアたちの巣。このレアブロックの初回出現時、「ウサニーハンター」の称号を得られる。ウサニーの巣が出現するのはリオ雪原のみで、出現率は2パーセントとなっている。ただし、サブイベント「夢見る三女の暴走」中のみ、20パーセントの確率で出現する。



アリーナ

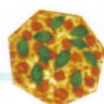
専用エレベーターを使って移動した先の闘技場。大型エネミーとの連戦になる。このレアブロックの初回出現時、「デュエリスト」の称号を得られる。「フィールドへ行く」でフリー探索を行なった際、エターナルタワー以外のすべてのフィールドに8パーセントの確率で出現する。



ココ・ハット

フィールド上に忽然と現われ、何喰わぬ顔で営業しているピザ屋。ここでしか手に入らない、ピザ関連の武器や防具を販売している。このレアブロックの初回発見時、「ピッツァフリーク」の称号を得られる。ココ・ハットが出現するのはアルカプラントと暗黒神殿で、その出現確率はいずれも2パーセントとなっている。

ピッツァ



イートピッツァ

ココ・ハット



ナウラのケーキ屋

ナウラ3姉妹が営むケーキ屋。長槍「スイートベリィ」や「ビターベリィ」の他にも、アイテムを販売している。長女に話しかけることでサブイベント「夢見る三女の暴走」が発生するので覚えておこう。このレアブロックの初回発見時、「スイーツハンター」の称号を得られる。ナウラのケーキ屋が出現するのはグラーシア溪谷とオゼット湿地帯で、その出現率はいずれも2パーセントとなっている。



ナウラ長女



ナウラ次女

ナウラ三女



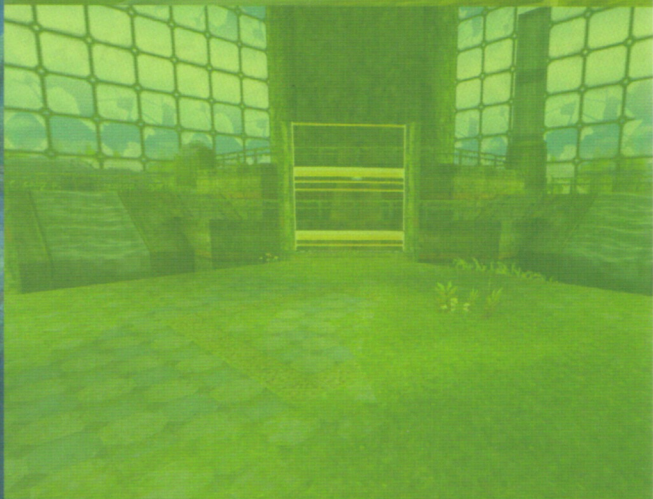
サブクエスト 夢見る三女の暴走



ナウラ三姉妹が切り盛りするナウラのケーキ屋は、ぶっきらぼうで思ったことをそのまま口にする長女がケーキ作り、愛想がいいが天然な次女がケーキ作りと販売、押しが強く直情型の三女が客引きを受け持っている。このうち三女は、サブクエスト「夢見る三女の暴走」でのみ登場する。



廃棄都市パル



OBLIVION CITY PARU

かつては現実世界の東京やニューヨークのような大都市であったと思われる場所。マザーの攻撃により廃墟と化し、さらに植物の浸食を受けたせいで、まるで入り組んだ森の迷路のようになっている。野生のエネルギーに加え、かつては都市を守っていたガードロボまでが襲ってくるという危険度の高い地域である。

OBLIVION CITY PARU

廃棄都市バル

Other Designs ● 廃棄都市バル設定イラスト



Designer's Comment

バルは大空白以前に地球上でもっとも栄えていた場所が崩壊し、そこに植物たちが繁殖したというイメージです。ですので、ステージのところどころに出てくる高速道路のような建造物の残骸や看板、巨大な柱などから、大空白以前の雰囲気を感じ取ってもらえると嬉しいです。余談になりますが、初期の計画ではこのフィールドが月へ向かうための、概念的な転換点または橋渡し（有機的な場所から無機的な場所へのつなぎという意味で）となる予定でした。バルに出現するエネミーの中にメカエネミーが混じっているのも、その名残です。【水野】



高層タワー



ドームとハイウェイ

※廃墟面

かつては大都市だったのが残骸が見える。
すべてが植物に覆われている。
シャトルが墜落してたりする。

ENEMY

廃棄都市バル 出現エネミー

アゼロワー B2

属性/マシン

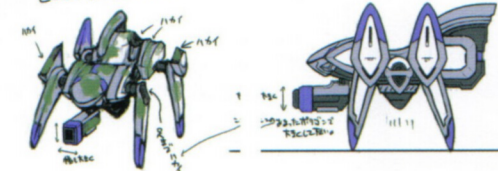


イジラクー S6

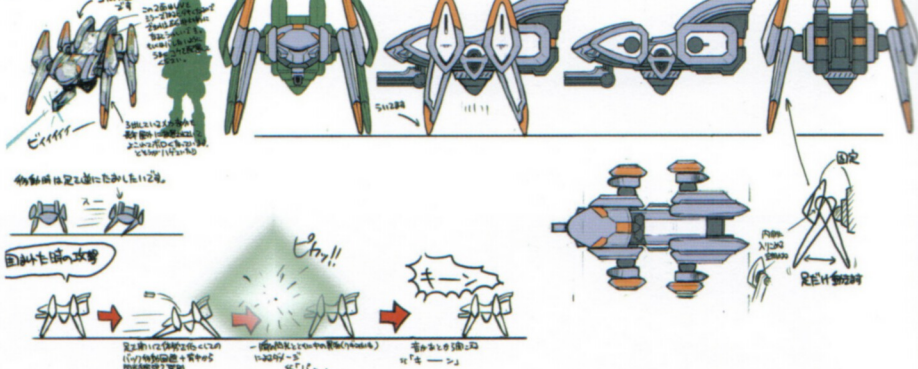
属性/マシン



廃墟 中型機
色味とテクニカルな破壊



廃墟 中型機
デザインとテクニカルな破壊



フルーウータン

属性/ビースト



フルーネイキッド

属性/ビースト

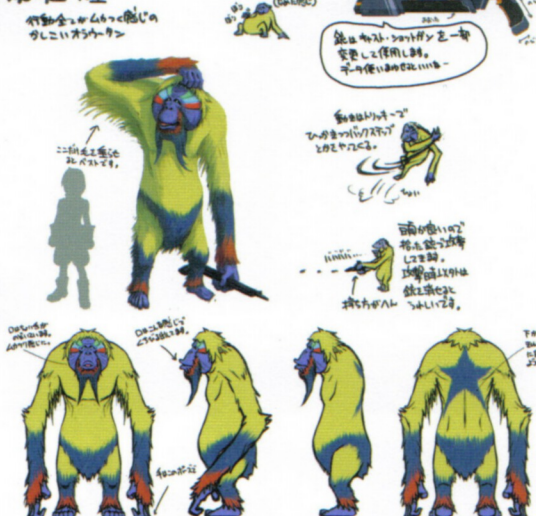


ゴールドクス

属性/ネイティブ



廃墟 大型
デザインとテクニカルな破壊



ポボマー

属性/ネイティブ

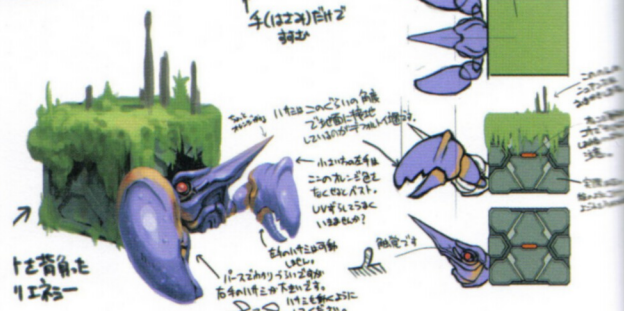


廃墟 小型
湿地帯の生物のデザイン



ポリックス

属性/ネイティブ



Designer's Comment

廃棄都市バルに出現するエネミーセブトは「擬態」です。このフィールドから、文明崩壊以前に造られたガードロボの生き残りが、原生生物に混ざって出現します。エネミーの中で特筆すべきは川端さんが湿地帯のベルカトブーに監修したフルーネイキッドでしょう(笑)。一方、フルーウータンはトラッキーでちょっとふざけたエネミーにしようとして次々にアイデアが湧いてきました。しかしコイツだけを豪華にするわけにもならず、絞りに絞って現在の形になっています。余談ですが、コンテナに擬態するポリックスは、家で飼育しているサドからアイデアをもらいました。【本誌】

Designer's Comment

実際に合体のギミックが盛り込まれている2体ですが、メカが好きな方が一目で「合体しそうだ」と直感でき、一方でそれ以外の方にはバレないだろうという線を狙ってデザインしました。レーヴェはD・メビウスに搭乗し、D・ケイオスはオートパイロットとなっています。D・メビウスのドリル部分は、さまざまな武器に換装可能という設定です。【木村】

D・ケイオス

属性/マシン



D・メビウス

属性/マシン



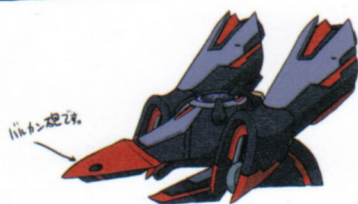
D・ケイオス



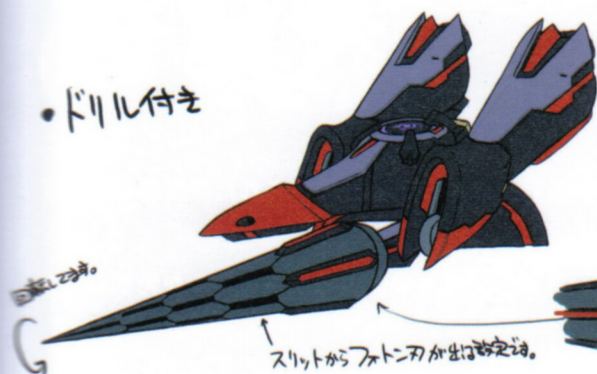
ここは100%敵制機のため強引に作られた。



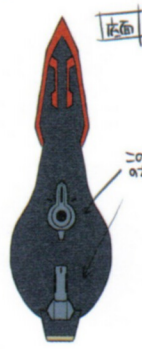
D・メビウス



ドリル付き

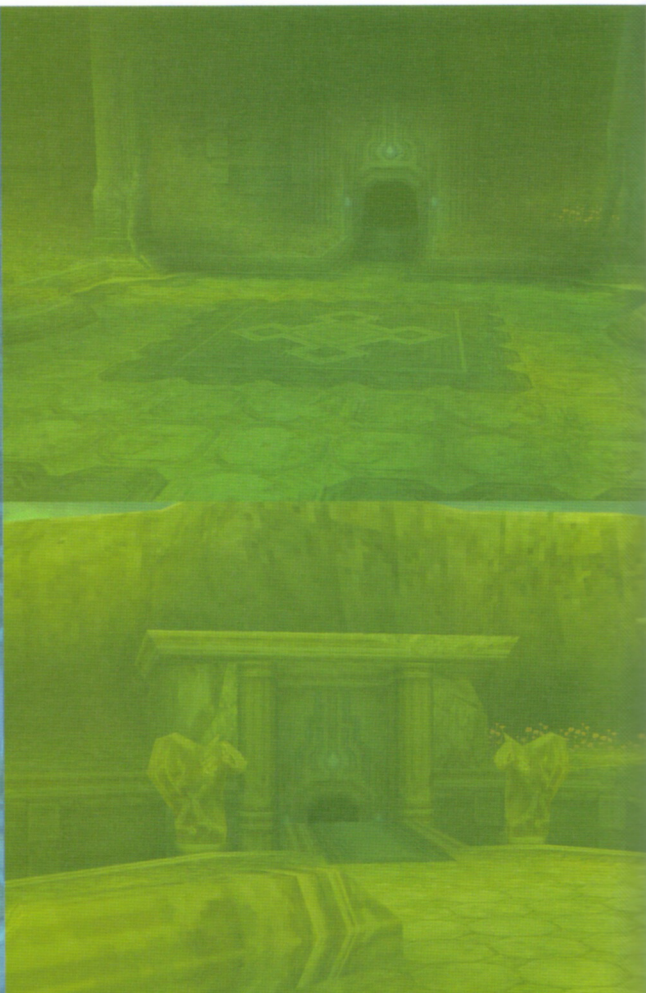
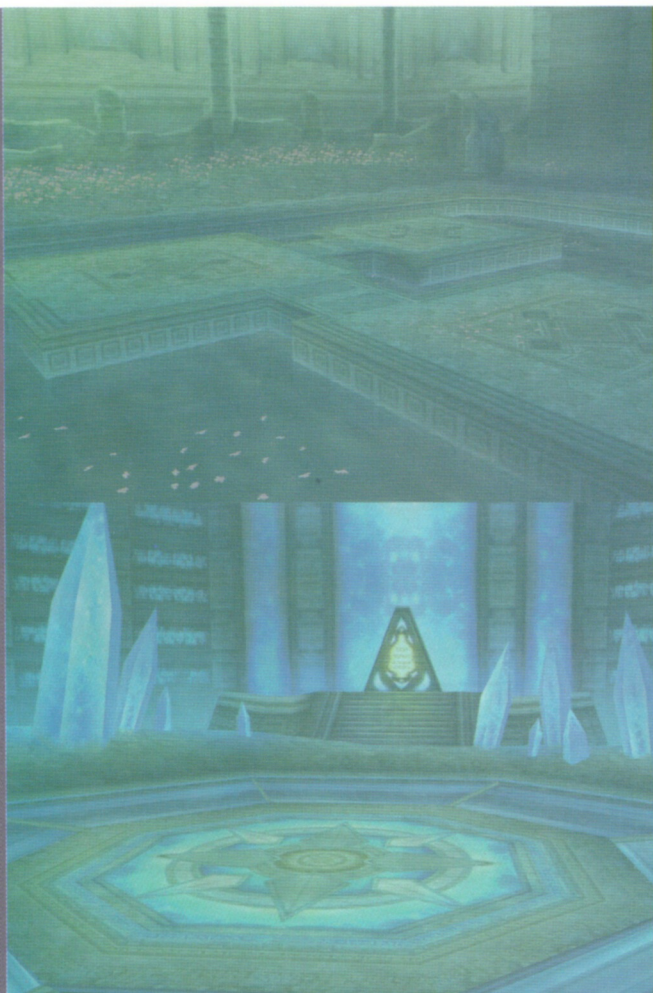


車ごと回すため後部の陰影は入れたい。



この辺はめいめいおまかせです。

スリットからアタリ刃が出る設定。



洞窟遺跡マカラ

MAKARA

RUINS

まるで古代遺跡のように見えるが、大空白以前は月と地球を結ぶターミナルが設置された政府の重要施設

だった場所。大空白以降はその情報は失われてしまっているが、いまだ稼働中のターミナルが発する光が

新たに“天の柱”と呼ばれる伝説を作り出し、現在も多くのハンターズを惹きつけているようだ。

MAKARA

RUINS

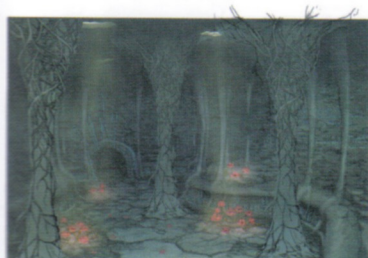
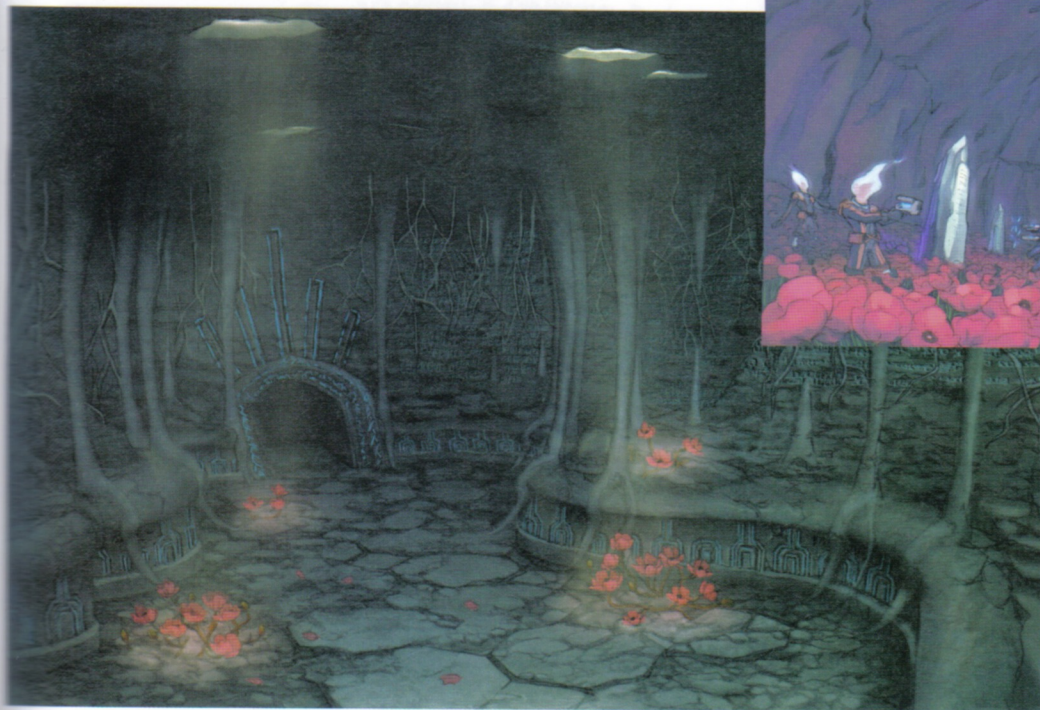
洞窟遺跡マカラ

Other Designs ● 洞窟遺跡マカラ設定イラスト



Designer's Comment

最初期の設定でのマカラは、戦死者たちの墓標が立ち並ぶような場所でした。フィールドの岩に文字が刻まれているのもその名残です。洞窟というどうしても地味な印象になりがちなので、天井から日が差し込んでいる場所には補色関係にある赤色の花を咲かせていたり、うっすらと光る水晶の柱を配置することによって、画面が地味になりすぎないように注意しながらデザインしました。中間エリアにある赤いお花畑は、最初期に描かれたイメージボードがほぼそのまま使われています。全フィールドのなかで、デザインイメージが最初に決まった場所は、マカラのこの中間エリアだったかもしれません。【水野】



※根がはたは柱をいかに
うしろのかげの機嫌なくした

追加設定

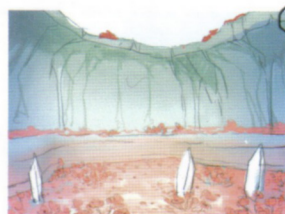
柱に付く
葉の影を
落とす
場所もある。



暗い部分を
透かし中間地
で明るい花は
出る。

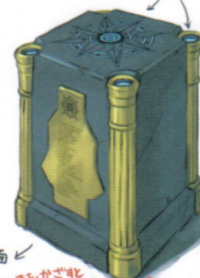


←光が透ける
表現はテクニ
クスの間にText
がきこえる。
洞窟のまじり
のまじりでは
表現。



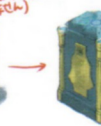
中間地点

洞窟エリアの光の柱
は動かないデザイン



正面

ここに光が透ける
記号はあり(手と足は
100%透明)



この色は部分
水色で表現して
常に光が透ける
ようにしています。

- ① 約90cmほどの
デザインしてあり
- ② 上面の窓は30
cmほど40cm
くらいにあり
- ③ 四隅の柱は
正面の柱と
同じ色です。
- ④ スライダの本体の色
は、正面の柱と
同じ色です。
- ⑤ 金色のプレート
文字で20cm
ほどです。

その場、壁面
の模様は
四隅の柱の
水色光が透ける
ようにして
います。

ENEMY

洞窟遺跡マカラ 出現エネミー

ケイバンサー

属性/ネイティブ



バト

属性/ネイティブ



洞窟

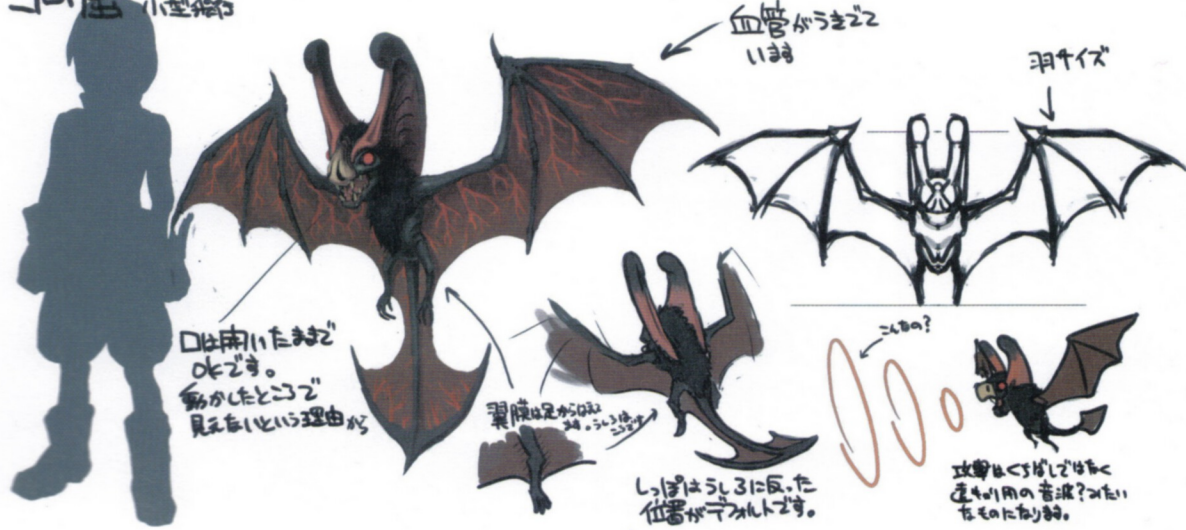


ブルバト

属性/ネイティブ



洞窟 小型飛脚



Designer's Comment

洞窟遺跡マカラに出現するエネミーのコンセプトは「暗い場所に棲息する生物」です。このコンセプトを活かすために、ケイバンサーなどは「洞窟に黒豹がいたら姿が見えづかいではないか?」という発想でスタートしています。バトも洞窟表現には欠かせない、コウモリ系のエネミーですね。このバトですが、実は接近して見るとかなり細かく描き込まれていて、チーム内では「このままスケールアップさせれば、超巨大なバトを出せるんじゃないか?」などと話していました。【木村】

ルモール

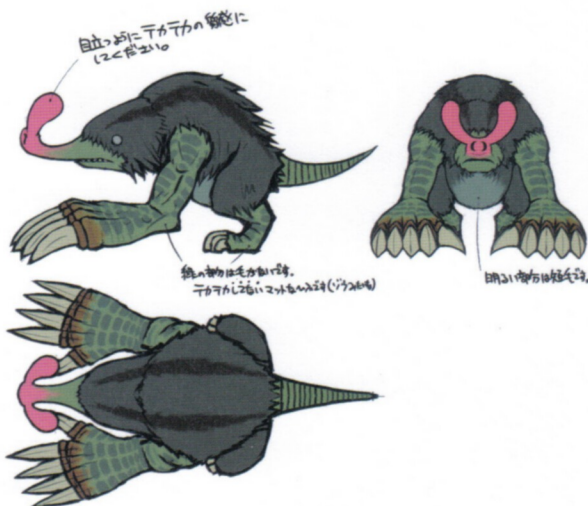
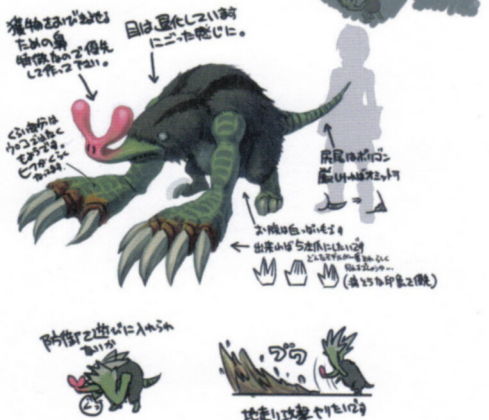
属性/ネイティブ



Designer's Comment

ルモールは赤い花畑のマップからイメージを膨らませて、「鼻を花に擬態させて捕食するモグラはどうだろう」とデザインしました。一度分かってしまうとバレーなのですが、初見で引っかかったり驚いてもらえたのなら大成功ですね。ローゼイドに関しては、かなり初期の段階から「玉転がしの要素が欲しい」とのオーダーを受けていたため、これを盛り込んでいます。ローゼイドは設定的には、洞窟の青い水晶を食べ続け、体内に水晶が蓄積したドラゴン種です。遊び的にも緩急があり、インパクトのあるエネミーに仕上がったと思います。【木村】

洞窟 中型



ロークリスタ

属性/ビースト



洞窟 大型 tex がん

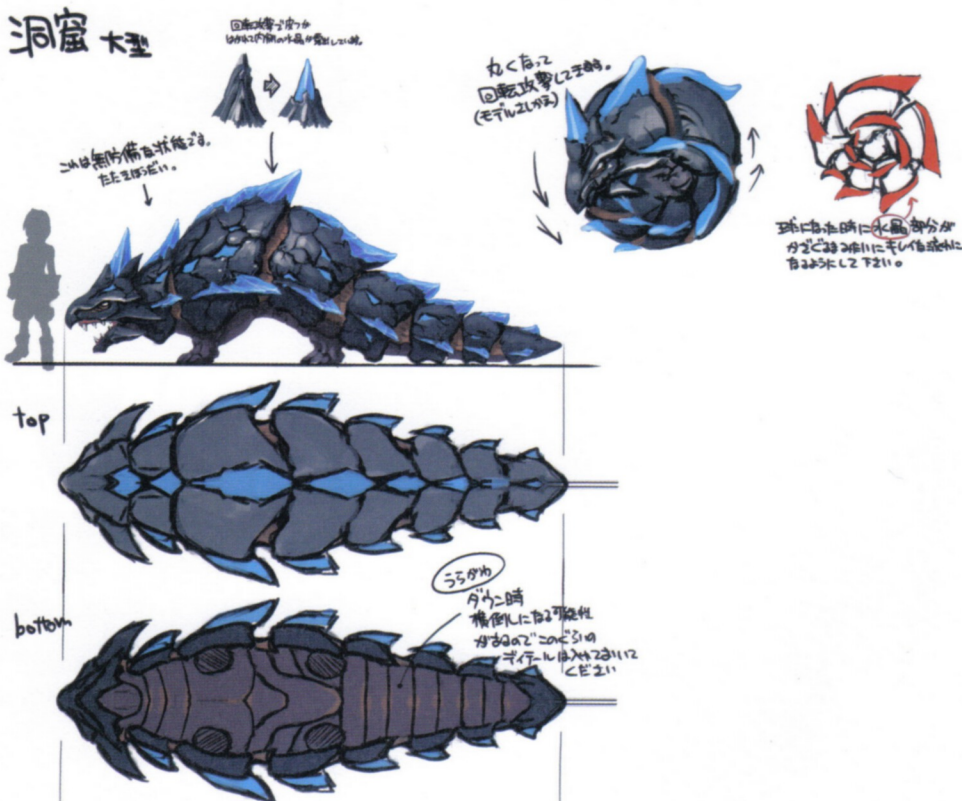


ローゼイド

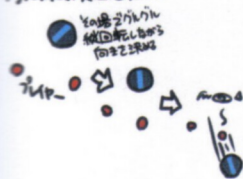
属性/ビースト

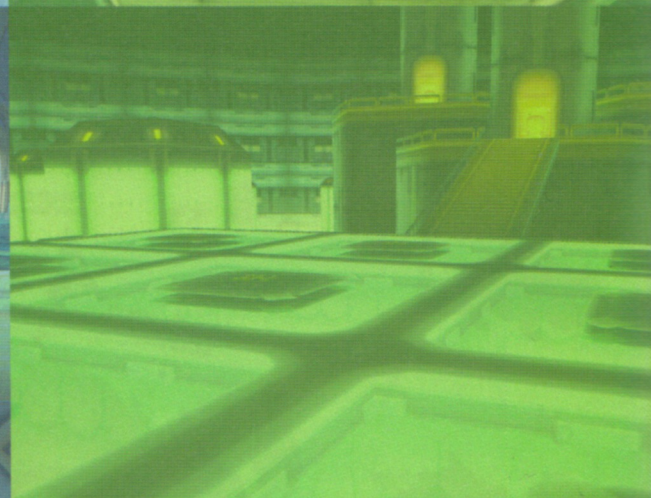
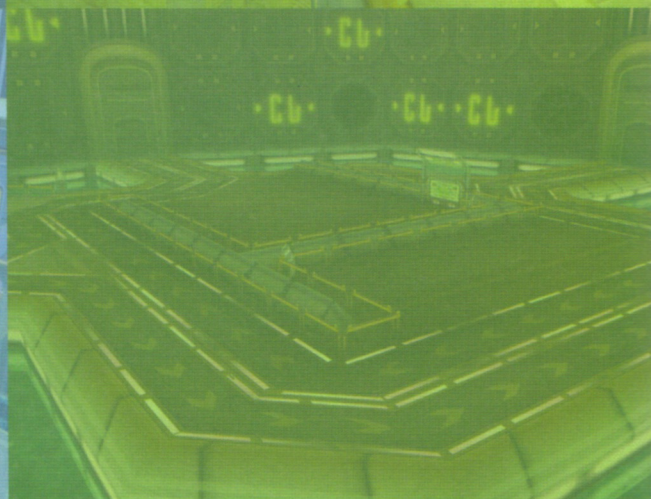


洞窟 大型



③の状態でターゲットに向って
方向転換させたい





アルカプラント

ARCA

PLANT

大空白以前に建設された巨大プラントの一部。マザートリニティにコントロールされた各種ガードロボが

出現し、内部にはそういったマシン兵器の生産工場やエネルギー供給施設が存在する。それらの施設はい

まだ稼働中のため、ガードロボたちを破壊してもある程度時間が経つと再度補充されてしまう。

ARCA PLANT

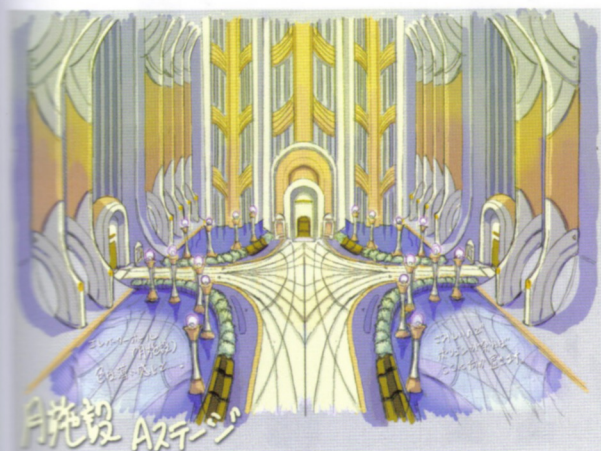
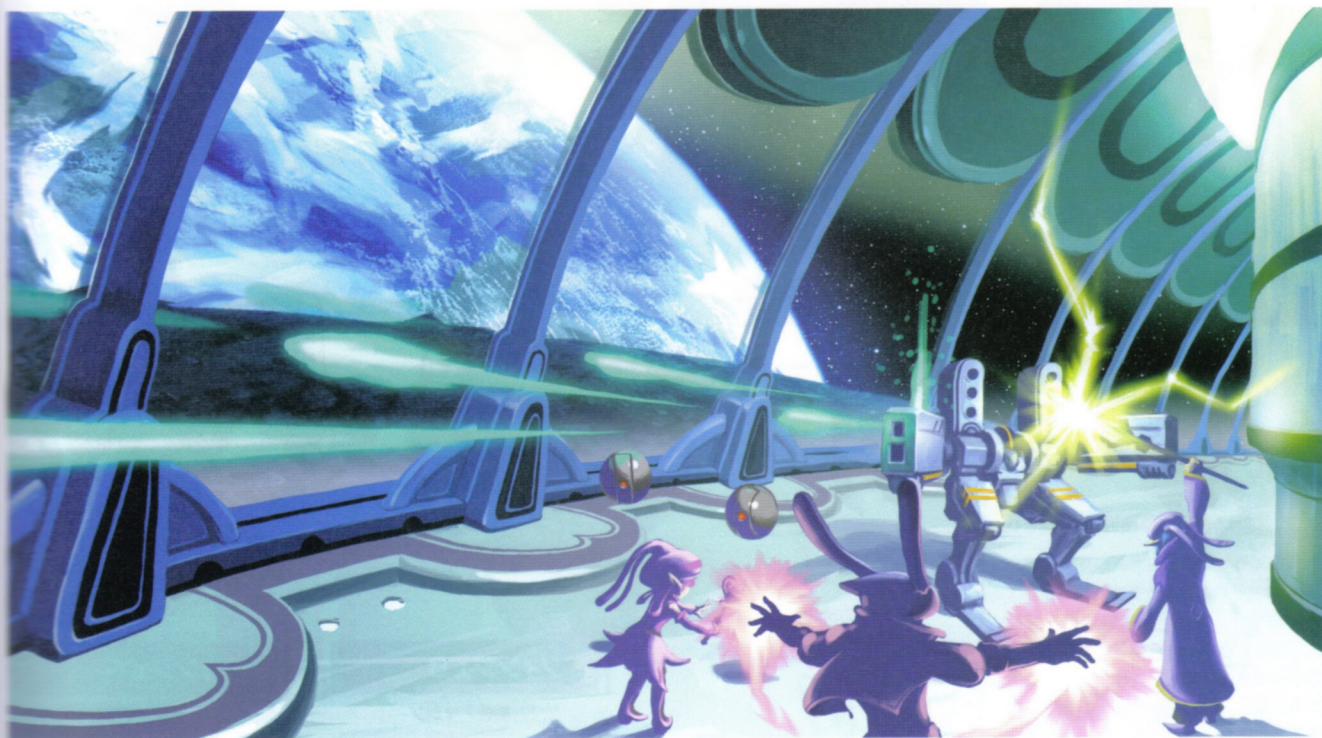
アルカプラント

Other Designs ● アルカプラント設定イラスト



Designer's Comment

アルカプラントは「前半エリアと後半エリアでまったく違った印象、イメージを与える」というコンセプトでデザインされています。施設の表の顔（前半部分）と裏の顔（後半部分）を見てもらう、というわかりやすいでしょうか？ 前半部分は高層ビルや高級ホテルなどのロビーをイメージしています。映りこみ表現を多用しているのも、このイメージを強調させるためです。一方で、後半部分は廃棄処理場や汚水処理場などの、汚れたイメージを持たせました。このため、照明を薄暗くしたり、赤色ライトで照らすなどの演出を取り入れています。窓から地球が見えるエリアは、「地上にいるときには月が見えていたのだから、月に上がったら逆に地球を見せたいね」という話が盛り上がった末に誕生したものです。【水野】



ENEMY

アルカプラント 出現エネミー

アーケザイン

属性/マシン

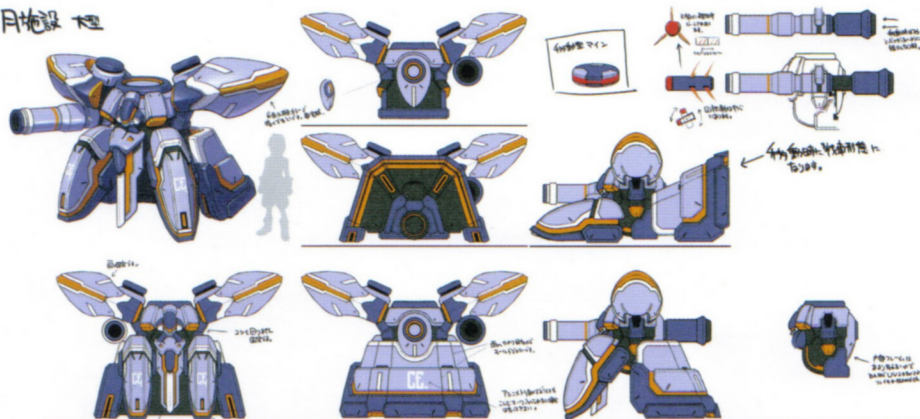


アーケザインR

属性/マシン



月施設 大



アコース

属性/マシン

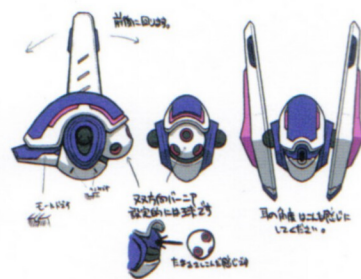
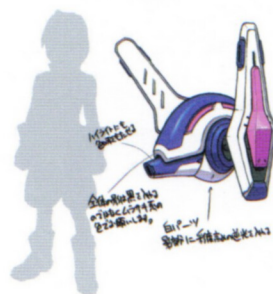


コース

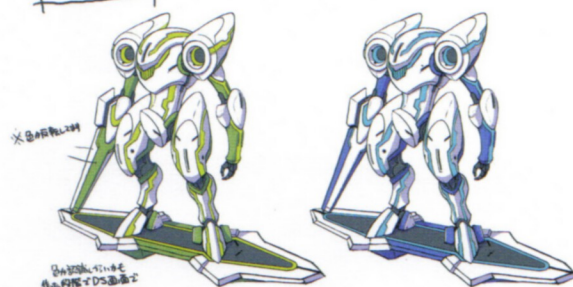
属性/マシン



月施設 小型機



色バリエーション



フィンジェB

属性/マシン



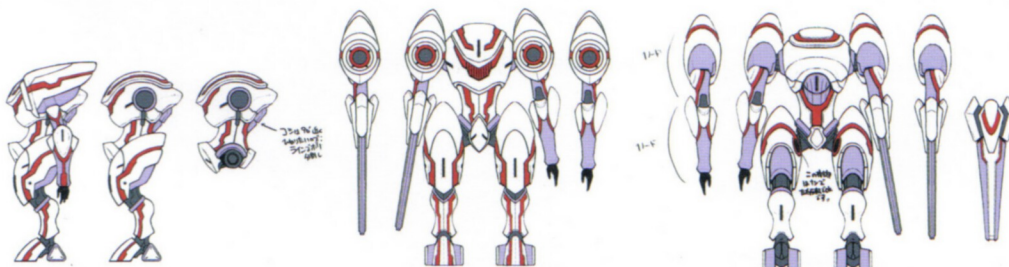
フィンジェG

属性/マシン



フィンジェR

属性/マシン



Designer's Comment

アルカプラントに出現するエネミーのコンセプトは「ニューマンたちの文明の中でのガードメカ」です。メカがメカらしい動きをしないと生物的なエネミーとの差がなくなると考え、よく見かけがちな、クモのような動作を取るメカは早い段階でNGとしました。機械の質感に関しては、白系を基調としたキレイなデザインにしています。コースは出現場所自体が月ということで、ウサギっぽいイメージを盛り込んでいます。フィンジェは当初、中にニューマンが乗っているパワードスーツ的な発想でスタートしたのですが、最終的には無人の機械となりました。個人的にはエアボード搭乗タイプではなく、アニメパート用にデザインした降下ユニット付きのフィンジェが気に入っています。【木村】

ENEMY

アルカブラント ボス

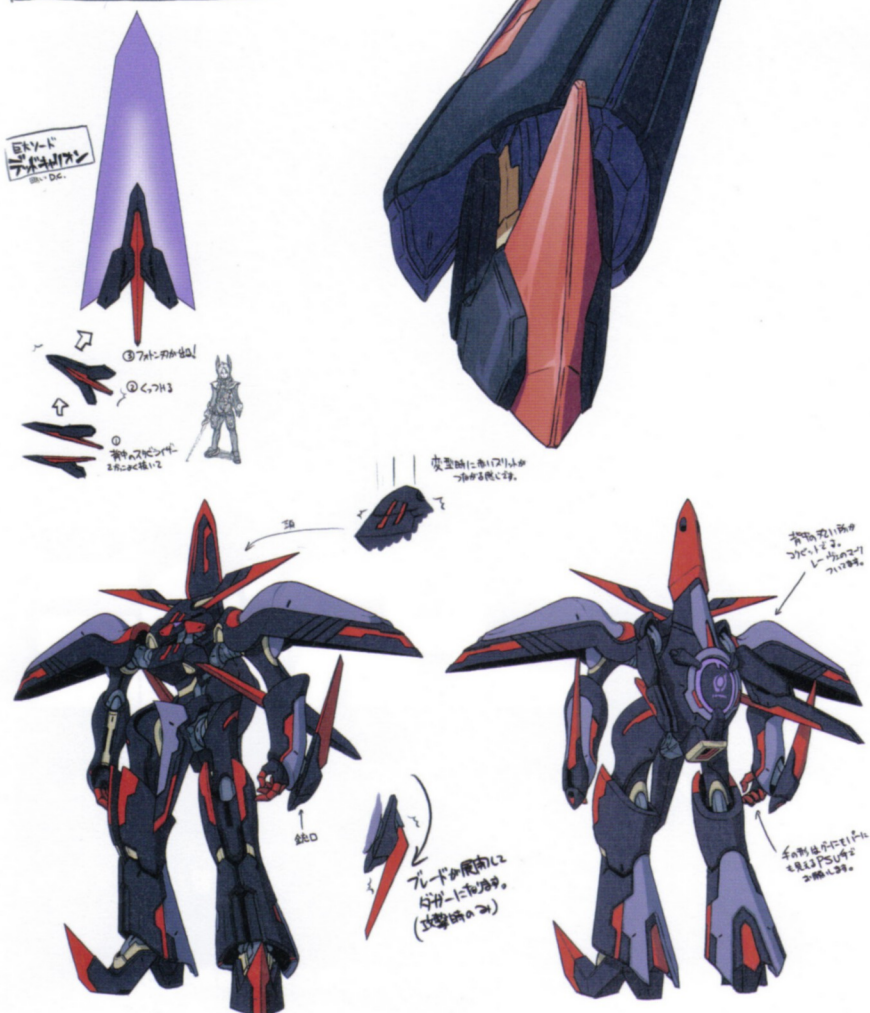
BOSS

ヒューミリアス

属性/マシン

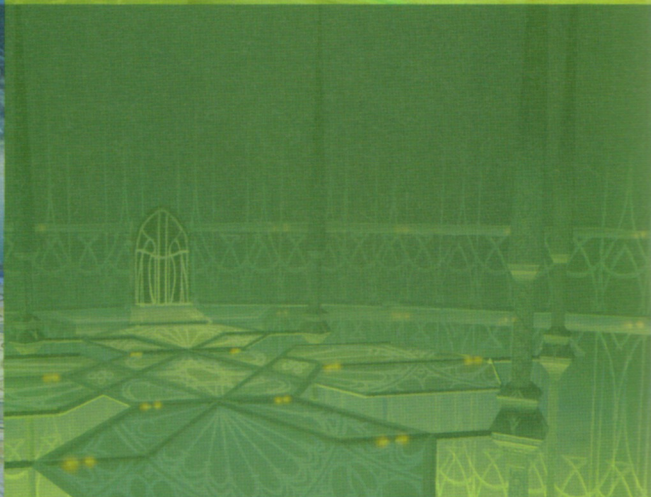
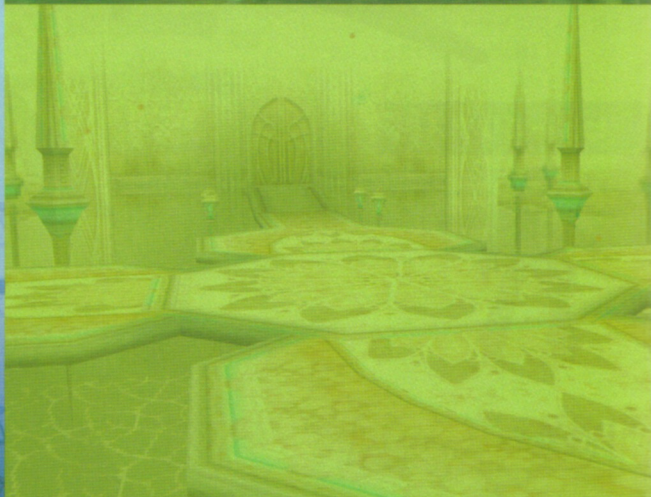
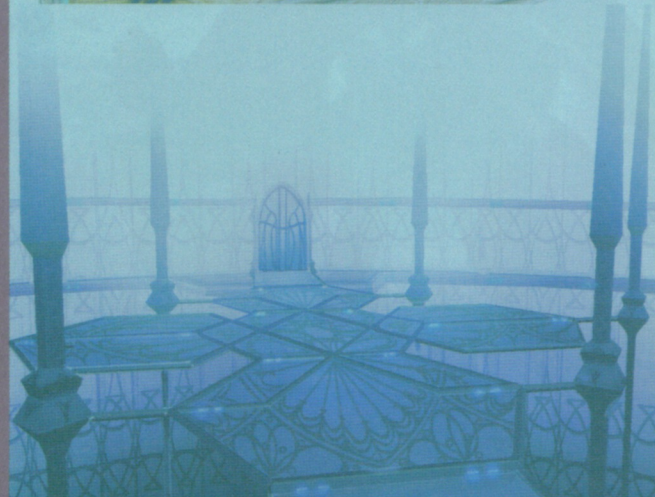
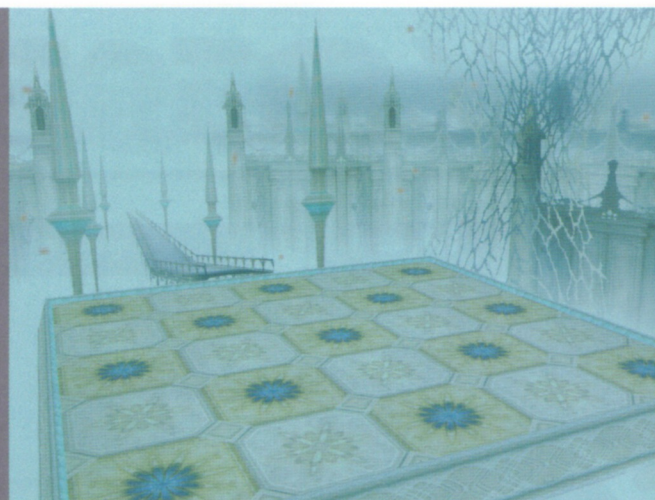


月夜ボス、ヒューミリアス



Designer's Comment

合体ロボでいくという話が具体的に
 ってきた際に、「やるからにはロードなしで、
 バトル中にリアルタイムで変形させたい」
 との想いがありました。このため3Dを
 使って変形機構とシルエットを設計した
 のですが、これが功を奏して矛盾のない
 構造を構築でき、バトル中にモデル差し
 替えを必要としない変形が実現しました。
 ヒューミリアスのデザインのオーダーは
 「ライバル機的なイメージ」だけだったの
 で、かなり趣味に走ったデザインをさせ
 てもらっています。余談ですが、プレイ
 ヤーが入手可能な「ケイオスカノン」や「メ
 ビウスドリル」といった武器は、ヒューミ
 リアスが装着している兵器という設定で
 デザインしました。ですが、ヒューミ
 リアス自身がこれを使用する機会がなかつ
 たのが残念です。【木村】



暗黒神殿

DARK SHRINE

かつては月面に住む人々のための宗教的施設、あるいはシンボリックな意味を持つ施設だったと思われる

神殿。その最奥部にはダークファルスの影響を受けたマザートリニティが鎮座し、その影響からか暗黒の

力で生み出された異形の生物たちが出現する。ストーリーモードでの最終目的地となる場所でもある。

DARK SHRINE

暗黒神殿

Other Designs ● 暗黒神殿設定イラスト



Designer's Comment

暗黒神殿は「神殿」という名称が冠されていますが、国会議事堂などに見られるクラシカルな様式の建物のイメージがベースにあり、それがマザーによって暗黒化され、不可思議な空間になってしまっている、という設定でデザインされています。過去シリーズのラストステージという、基本的には紫がかった色使いでおどろおどろしいイメージが強かったので、今回はこれまでとは違う意味で、なんだか不思議で気味の悪い雰囲気を出したくて、白と黒という無彩色でデザイン構成していきました。【水野】



Aステージ

白い世界

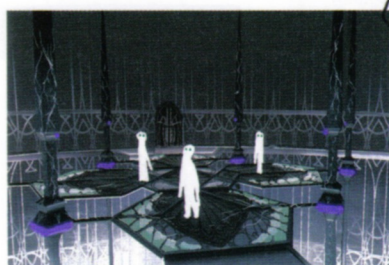
 生物らしい配色
薄に赤いライン


Bステージ

黒い世界

Aが反転した

 生物ではない何か。
柱には血管のような模様

 ストンドグラスの透明な床は
細胞っぽい模様とか……




ENEMY

暗黒神殿 出現エネミー

エウラダ

属性 / ダーク



エウラダベイル

属性 / ダーク



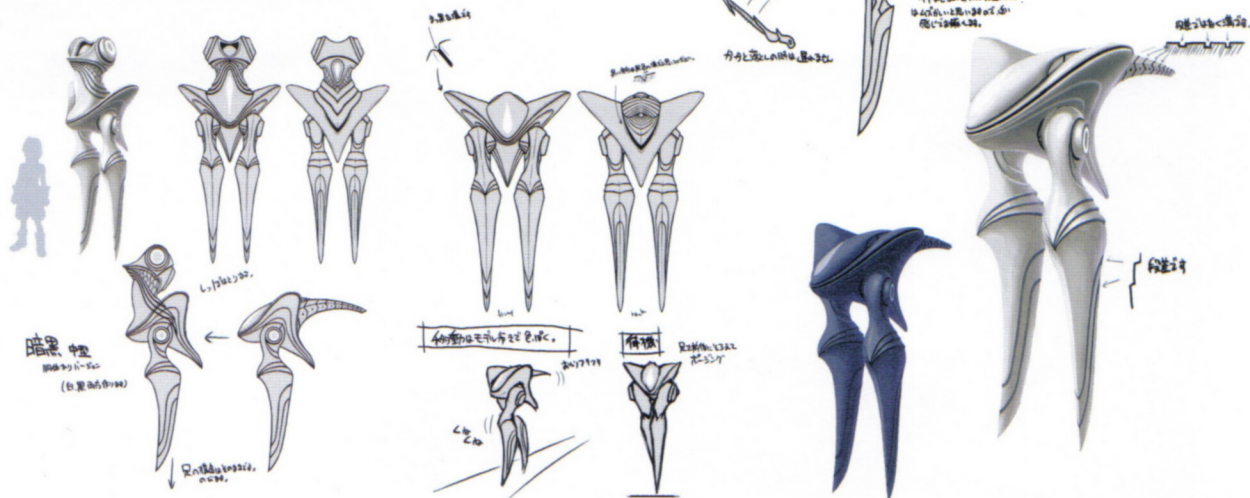
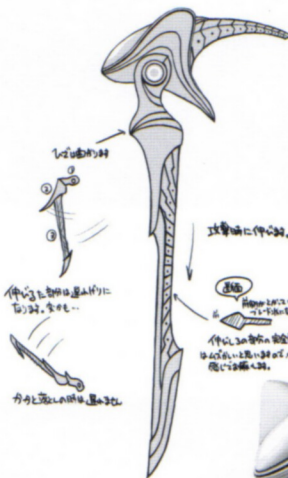
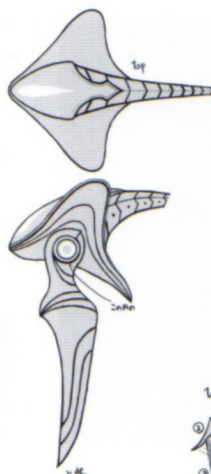
エウリド

属性 / ダーク

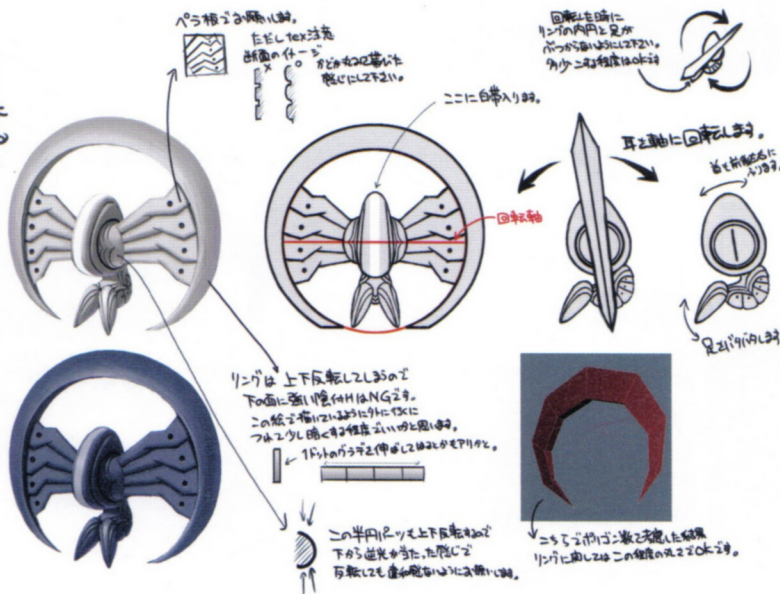


エウリドベイル

属性 / ダーク



暗黒小型



Designer's Comment

水野さんから「暗黒神殿のエネミーは白一色か黒一色にしたい」というアイデアを受けて、記号となるデザインを模索してきました。暗黒神殿のエネミーのデザインのコンセプトは「体のどこかの部位が欠けていて、完全体ではない」というところがキーになっています。このため、デレイオは腕、エウリドは上半身、フォボスには頭がありません。とにかく不思議な形にするために、大量のラフ画を用意して絞り込んでいきました。エウリドに関しては特に気味の悪い存在になったと思います。【木村】

ゼルイオ

属性 / ダーク



デルイオ

属性 / ダーク



Designer's Comment

フォボスは「巨大な剣を持っているカッコいいエネミー」というオーダーを受けてのものです。暗黒神殿のエネミーらしいひねりとして、体が剣の鞘になっています。もともと「チェスの駒」もキーワードにあがっていたので、キングのイメージで豪華に見えるようデザインしていきました。バリエーションとしてクイーンも出したいと考え、ダイナは女性的なラインにリデザインしています。ダイナは女王のような襟巻が剣のグリップガードになっていて、剣先がスカートのシルエットに見えるようになっています。【木村】

ザフォボス

属性 / ダーク



ザフォボスダイナ

属性 / ダーク



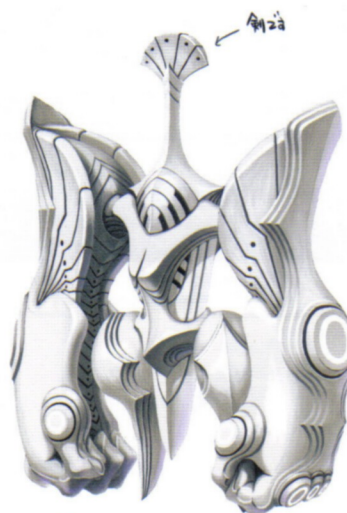
フォボス

属性 / ダーク



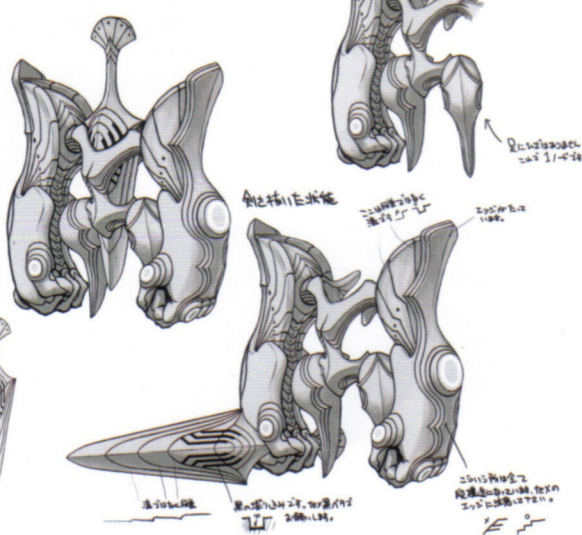
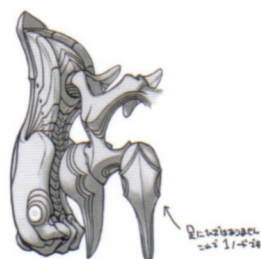
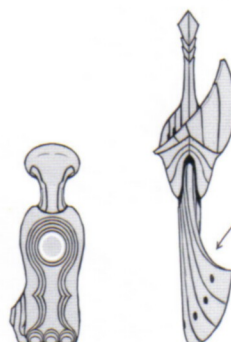
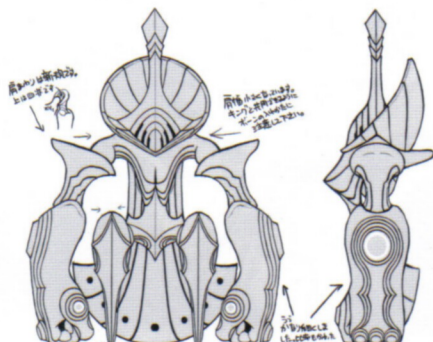
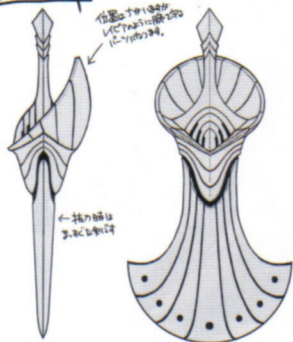
フォボスダイナ

属性 / ダーク



暗黒大型エネミー 剣がテーマのバリエーション

クイーン



ENEMY

暗黒神殿 ボス

BOSS

マザーピース
(ヒューマン)

属性/ダーク

マザーピース
(ニューマン)

属性/ダーク

マザーピース
(キャスト)

属性/ダーク

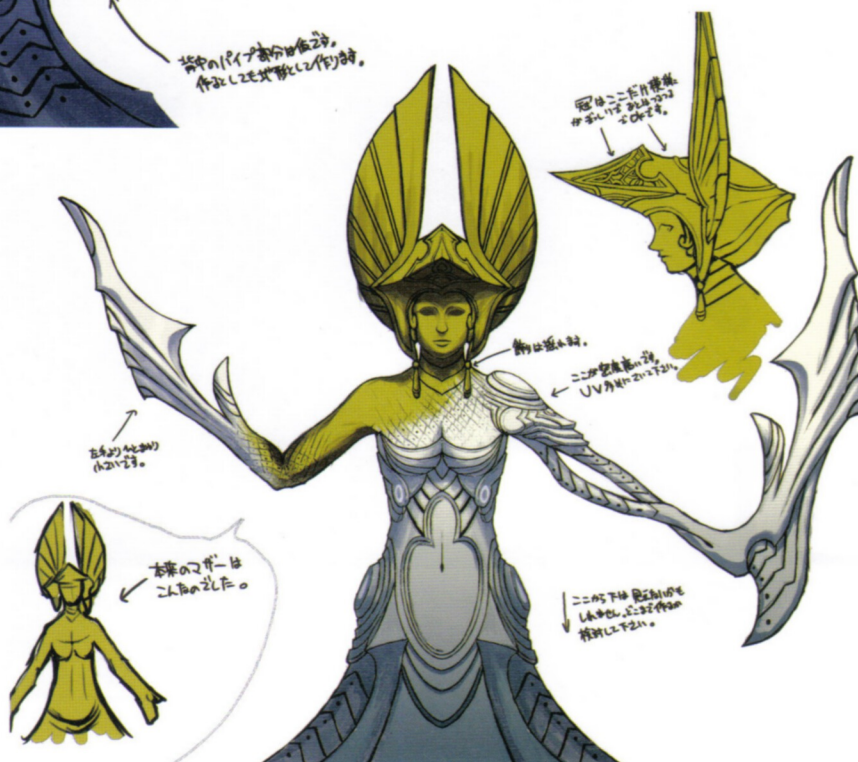
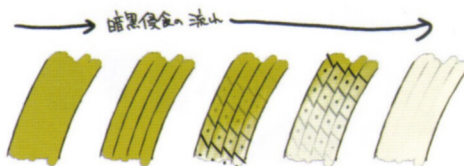
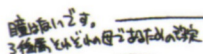


マザートリニティ

属性/ダーク



マザー・トリニティ
攻撃システム



Designer's Comment

「巨大なボスと戦いたい」というアイデアありきで、では本作のシステムでどう演出したらそれが実現するかとあれこれ検討を重ね、地形を上から覗き込んでいるという現在の形に落ち着きました。元々は美しい人型の女神像だったマザートリニティが、ダークファルスを寄生されているというデザインです。ちょうどプレイヤー目線の位置である胸の上辺りに侵食の切り替えポイントを設け、寄生されている状態を印象付ける狙いがあります。ピースを破壊して2段階目になると片目の部分が割れて、内部のダークファルス部分が覗えています。[木村]



ENEMY

暗黒神殿 ボス

BOSS

ダークファルス

属性／ダーク



Designer's Comment

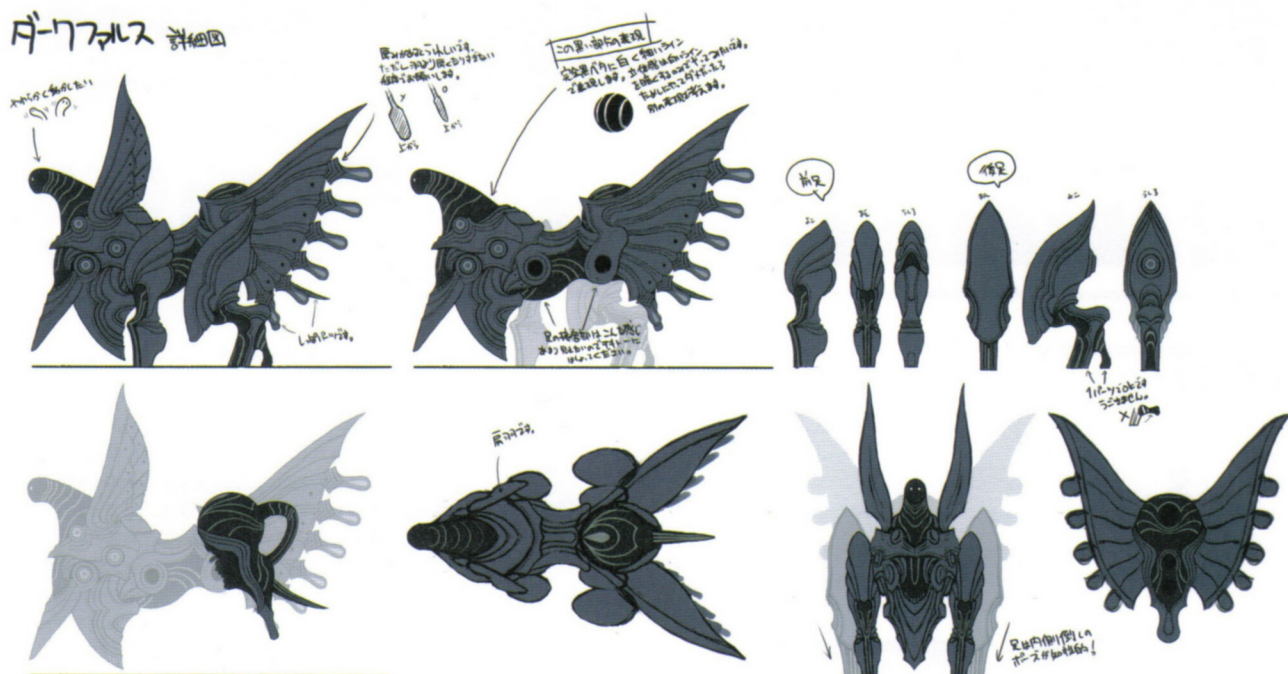
おなじみのダークファルスですが、さほど縛りはなく自由にデザイン出来る存在なので、自分なりに本作仕様のダークファルスを提案してみました。企画からのオーダーは「四足の獣タイプ」「影」ということだったので、そこだけは押さえつつも、すでに暗黒エネミーで完成していた暗黒意匠を用いて、「理解できない存在」を目指しました。自分としてはおどろおどろしいエネミーを見飽きていたので、そうではない悪を表現したかったのと、シリーズのダークファルスという存在の幅を広げたいという狙いもありました。シリーズをとおして遊んでいるプレイヤーのみなさんにどう受け止められるか、いちばん心配をしたエネミーでしたね。【木村】



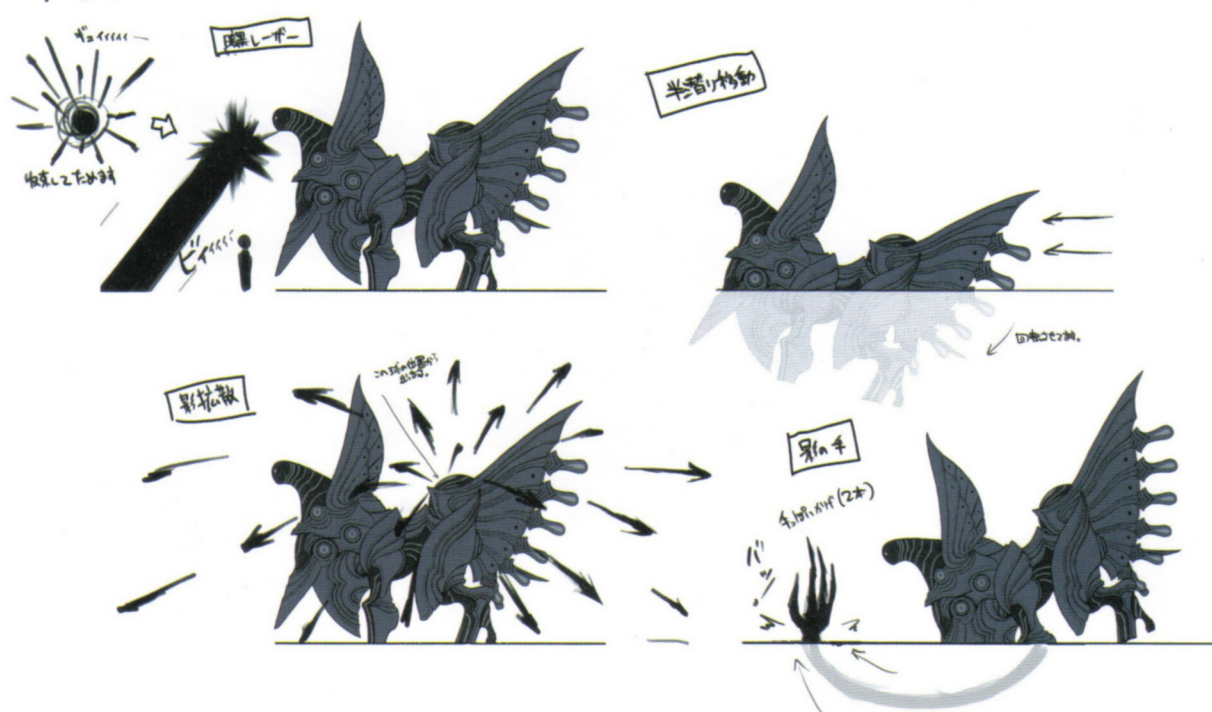
ダークファリス



ダークファリス 詳細図



ダークファリス 攻撃イメージ



ETERNAL TOWER

エターナルタワー

100 階層という途方もない高さの塔。大空白以前には、この最上階にマザートリニティが設置されていた。各階層にはそれぞれ大きな展望ガラスが巡らされ地上の絶景を見ることができるが、それも最上階近くになると様子が変わり始める。この巨大な塔の最上階は、ほとんど宇宙に到達しているのだ。

ENEMY

エターナルタワー ボス

BOSS

シュートマザー

属性 / ダーク



フォースマザー

属性 / ダーク



ブレードマザー

属性 / ダーク



ヘブンスマザー

属性 / ダーク

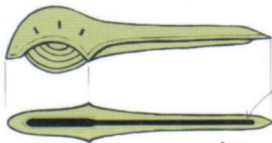
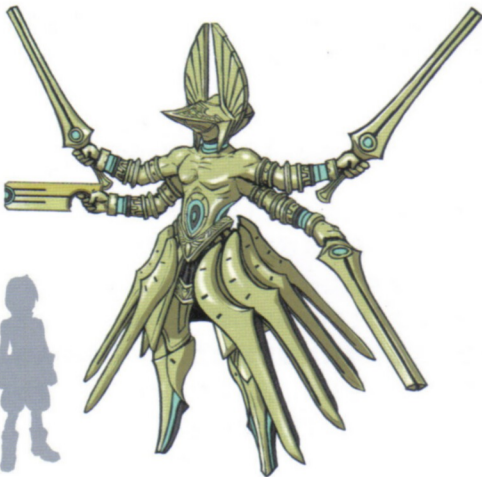
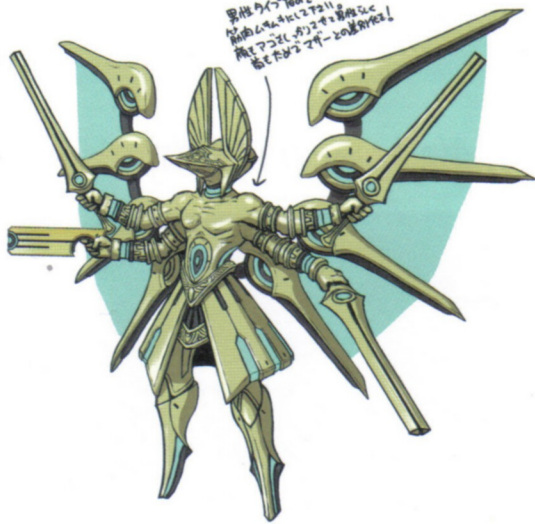


Designer's Comment

塔の隠しボスとしてオーダーがきたエネミーですね。ダークファルスに取り付かれる以前の、マザーのガード兵的な脳内設定でデザインしていきました。ダークファルスには侵食されていないので全身金色にするというのは最初から決めていて、ガード兵なら男性の方がいいだろうと思い大まかな方向性が見えてきました。出会うたびに違う攻撃方法をしていくというアイデアから、現在の武器を持ち替えるバリエーションが産まれました。スカートが羽になるギミックはリアルタイムで見せたかったのですが処理的に無理でした……。とくにブレードマザーの剣をX字に構えているポーズが気に入っています。【木村】

Other Design ● マザーシリーズ設定イラスト

塔型
マザーのポーズ



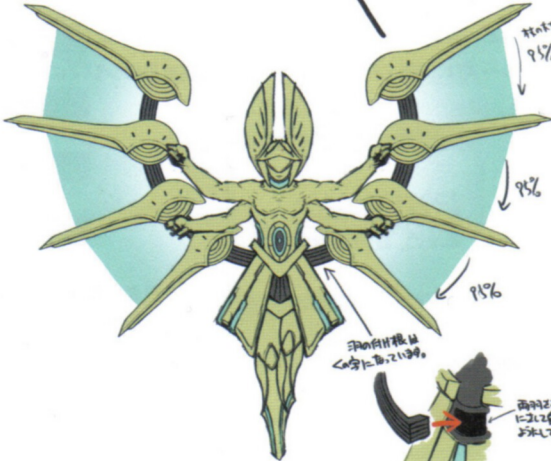
スカート時の1ピース不斉も ある武器はここにいる。

設定的には一番上の羽 以外にはスリットが付いて いる。ただ全体的に羽を 花びら化するのとある 一番上の羽にスリットが 付いてる部分がある。それが 羽の役割をこなす。

モーションは 切替える必要がある。



剣は武器は武器の役割を しっかりとこなすようにしたい。



塔型4バージョン





COLUMN

メッセージパックを遺した人々とそこに込められた想い

メッセージパックを記した人物とその傾向

フィールドの各所に設置されているメッセージパックを調べることで、何者かが記したさまざまな情報を読むことができる。これら記入者の多くはメッセージに名前を明記していない。しかしゲーム中では明言されていないものの、メッセージにはそれを記した人物とその性格や傾向が設定されている。この記入者の中にはカイの昔の仲間たちもあり、記入者がどういった人物かを知ることによって、メッセージパックに記された内容をより深く理解することができる。記されているメッセージの内容は、フィールドごとに固定となっているので注意しよう。



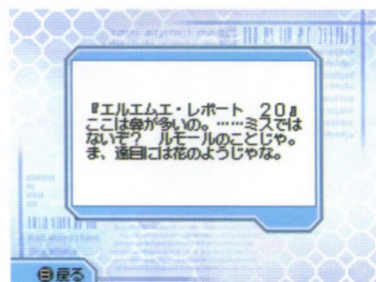
メッセージパックの大半はフィールドの行き止まりで、エネミーを全滅させることで出現する。

1 カイの昔の仲間たち

かつて、カイは3人の仲間とともに光の柱を目指して旅していた。仲間のひとは皆の兄貴分である、レイマーのザード。もうひとは箱入り娘でちょっとぼんやりしているが気だてのいい、フォーマルのエリス。そして最後は、気が強くてぶっきらぼうに振る舞っているが、心の中ではカイを慕う、ヒューマールのセラ。旅を続けていくあいだに、ザードとエリスは汚染の影響を受けて死亡した。ふたりになっても旅を続けるカイとセラだったが、ついにはセラが汚染によって動けなくなり、足手まといになるのを嫌った彼女は、かばおうとしたカイを押しつけてみずから崖の下へ転落した。彼ら3人はメッセージパックに旅の日々の断片を記録しており、これを読み進めることで、希望に満ちた旅が徐々に終焉へと向かっていく様子が見てとれる。なかでもセラは、最期を迎えた瞬間にカイへ向けてのメッセージを遺している。そのメッセージボッドが置かれた場所こそが、カイと仲間たちの旅の終着地となった。3人の記録を見分けるには、ザードの一人称がオレ、エリスはわたし、セラはあたしと覚えておけばいい。3人は各所に計7つのメッセージを遺している。

2 エルエム工博士

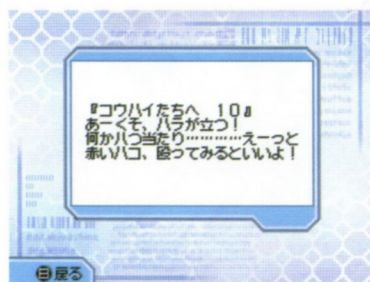
エネミー研究者であるエルエム工博士は度重なるフィールドワークの末、膨大な数の記録を残した。新種のエネミーを発見することに現地で記した記録は、本人が名付けたタイトルそのままにエルエム工・レポートとして知られ、全31篇にもおよぶ。



エルエム工博士は調査とその記録に専念していたらしく、どんなエネミーが現われてもどこか他人事だ。

3 ハンターズ

3人の個々のハンターズによる記録。のちにその地を訪れた者を想定して記してはいるが、自身の趣味やグチも多く、個人的かつ個性的な記録になっている。3人とも暗黒神殿まで進むなどかなりの腕利きだが、いずれも消息は不明となっている。「どこ〜?」や「な〜に?」を多用するのは、テンションの高い文体が特徴のレアユニットハンターで、ヒューマンのアニー。言葉少なで簡潔な記録ながら、どこか詩的なタイトルをつけているのは、ユニークエネミーを追うユニークバスターのヒューマン、イスバル。「コウハイたちへ」シリーズは、軽いノリのキャスト、地形調査員のシジマによる。



三者三様に独特な文体でムダ話や世間話にも感じるが、よく読むといずれもハンターズにとって有益な情報だとわかる。

4 事務的な記録

メッセージパックの記録の大半は、記録者が明記されていない事務的なものとなっている。武器の扱い方や装備品の特性などのハンターズが最低限知っていなければならない情報、アリーナやナウラのケーキ屋の告知、古の時代に正常だったマザーが記した状況報告などがこれにあたる。

5 謎の人物

エターナルタワーには一定階層ごとにメッセージパックが配置されている。これは彼の地の成り立ちを知るとおぼしき人物によるものだが、正体は一切の謎であり、記録を残した意図を知る術もない。

Mag & Uppon

マグ&ウェポン

CHAPTER

3

Other Designs

Designer's Comment

Lots of Stuff





MAC

マグ

Designer's Comment

マグはデザインを「相棒のようなベット系」「メカ系」「小人系」「身に纏う装飾系」の4つのタイプに分け、この基本線に沿うように考えていきました。基本となった第一段階のマグを担当しましたが、実は今回のデザインで最も苦労したのは、この素マグでした。すべての元になるということでシンプルでなければいけないし、かといって無機質になっては愛着がわかない……。四苦八苦した末に、卵と生物の中間のようなデザインに落ち着きました。ペオークなどはキャラクターの追加パーツのつもりでデザインしています。ハガルは「PSU」をプレイ中に、ユーザーの方から「マガシのマントを使いたい」という要望を頂いていたので、それを今作の中で実現することにしました。ですので、赤いヒューキャストでハガルをお供にすれば、マガシ気分が味わえますよ！【篠原】

今回ベット系、小人系のマグを多く作成させていただきました。特にお気に入りはこちらです。これまでおデブなマグがいなかったので、今回ぜひ作りたいと思っていたからです。小さくてわかりづらいのですが、実は手におにぎり型のフォトンをもっていて、常にモグモグ食べている設定なんです。当初名前が決定するまでは、勝手に「メタボン」と呼んで可愛がっていました。【塩月】

第1段階

マグ

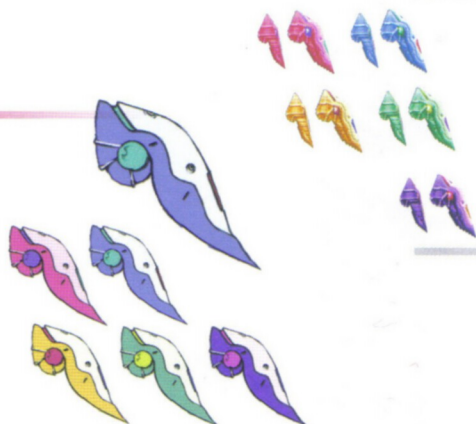
○マグコアハール
中央部のコアは内部から
淡い光を放っている。
寿命がせり
コアが破壊されると
その光は消える。



※ゲーム中再登場しない
コアパーツにはパーソナルマークがあり
2つと同じマークは存在しない。



エオー



第2段階

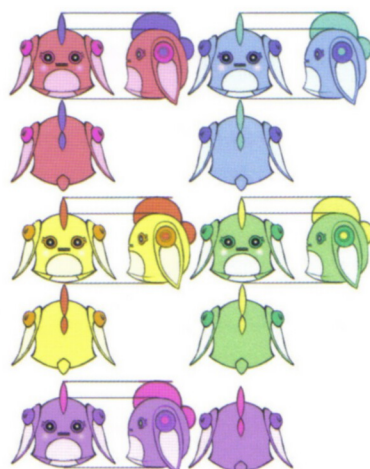
ユル



イス

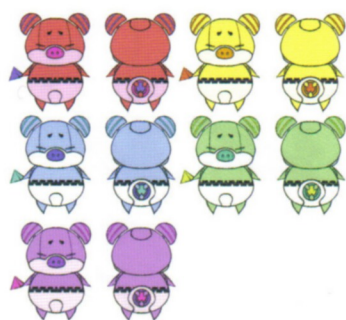


イング

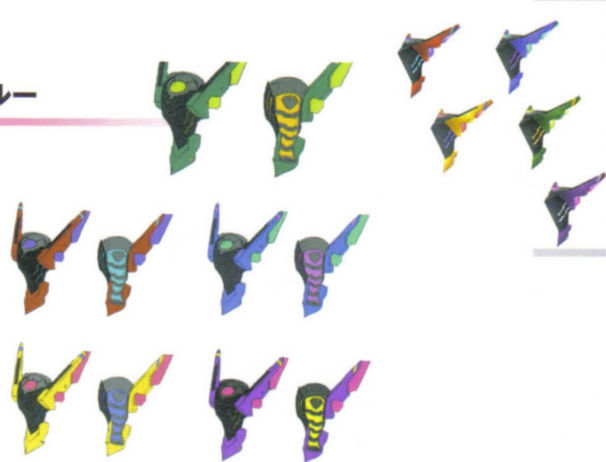


第3段階

ソーン



テルー



マレイ



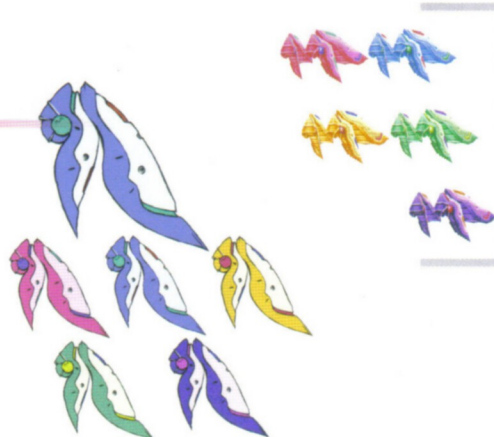
ニイド



オセル



エオロー



ベオース

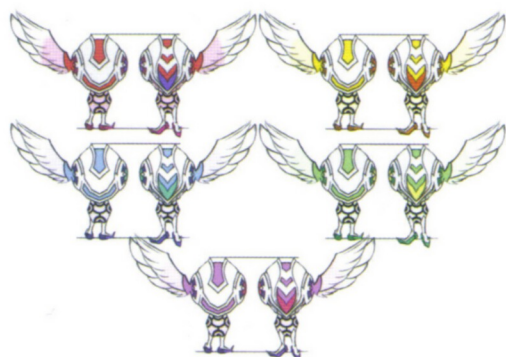


ディーグ

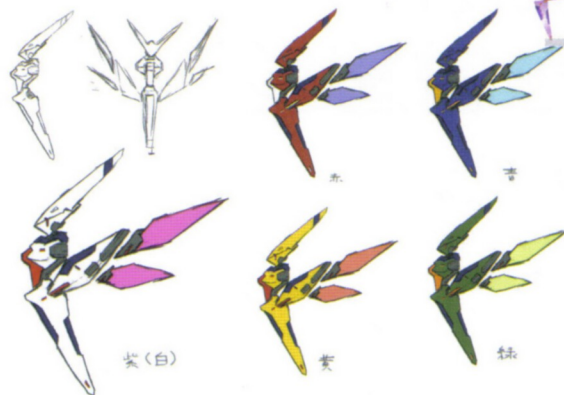


第4段階

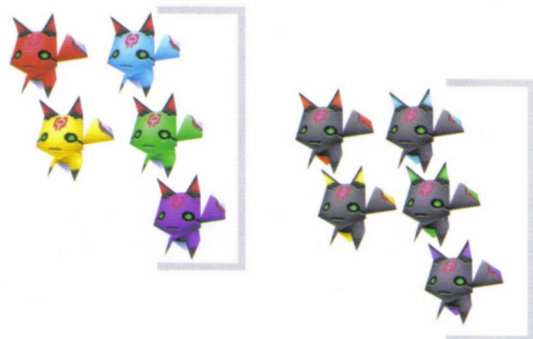
ティルナ



アンスール



シャト



ウラド



ハガル

「セリ」マント「タイ」
「サ」マ「タイ」マント
「サ」マ「タイ」マント
「サ」マ「タイ」マント



「セリ」マント「タイ」
「サ」マ「タイ」マント
「サ」マ「タイ」マント
「サ」マ「タイ」マント

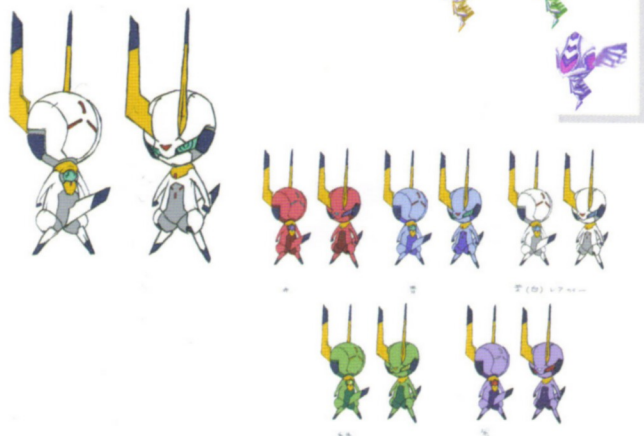


フェオ

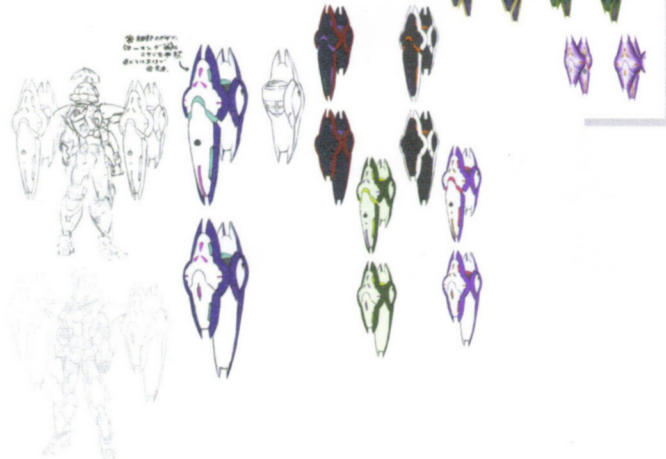


第4段階

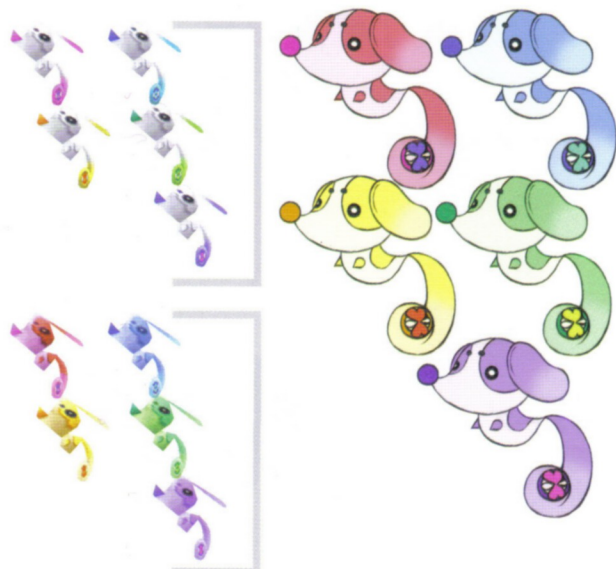
ウィン



ベオーク



シグ



ラーグ



フォトンブラスト



Designer's Comment

フォトンブラストは「ゲーム中のどの文明にも属さないような姿」というデザインコンセプトです。最初期の設定の名残で、マグについているコア部分がフォトンブラストの各部分にも取り付けられています。モデリングのことをあまり考えないでデザインしてしまったのでモデラーさんには苦労をかけてしまったのではないのでしょうか……。ケンタウロス型が、あの低ポリゴンで実現できるとは思いませんでしたというのが正直な感想です。あと、ウサギ型のフォトンブラストはプランナーのひとりがとても気に入ったらしく、モデリング監修のときにかなり細かいツッコミをしてきたことを思い出しました(笑)【水野】

レアマゲ

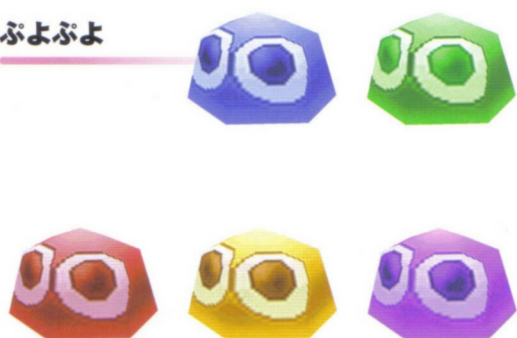
ソニチ



ラッピー



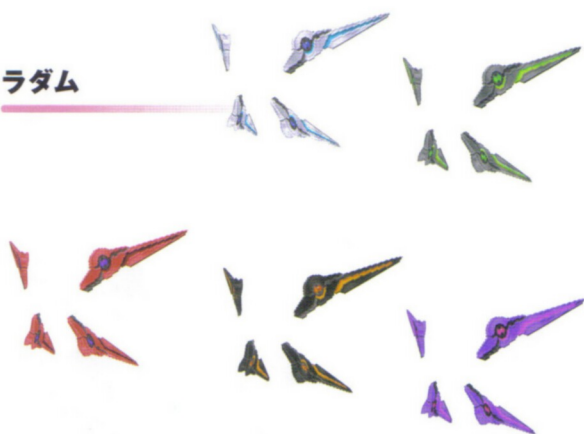
ぶよぶよ



フェミニ



ラダム



アーカース



ラッシー



トッピー



レアマグ"ラボ"・マク Type X



モデルでは
豆を大きくした方が
画面ではさるかも



Designer's Comment

レアマグではラッピーを担当しましたが、これはエネミーデザイン担当の、木村さんのデザインほぼそのままです。ポリゴン数が厳しいので、手足を省略するため卵の殻に乗せたように記憶しています。モデルと一緒にモーションを作成してくれた船本さんのおかげで、すごくかわいいマグに仕上がりました。【篠原】

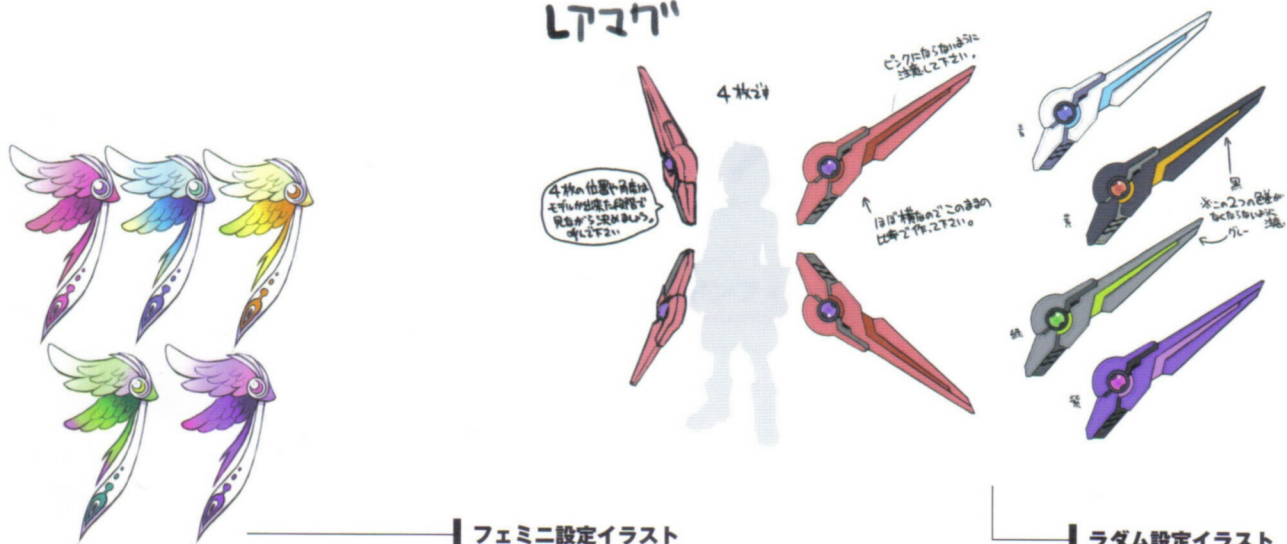
ポリゴン数が少ないので、アーカースの厚みを表現するのに苦労しました。お気に入りのはフェミニです。実は、製作者の名前からもらってつけられた武器やマグがちよこちよこあるんですよ。フェミニは企画さんが、私の名前からつけてくれました。ですので、ポリゴン、モーションともに厳しくて苦労はしましたが、とても愛着があります。【塩月】

ラッピー設定イラスト



アーカース設定イラスト

レアマグ



フェミニ設定イラスト

ラダム設定イラスト

WEAPON 武器

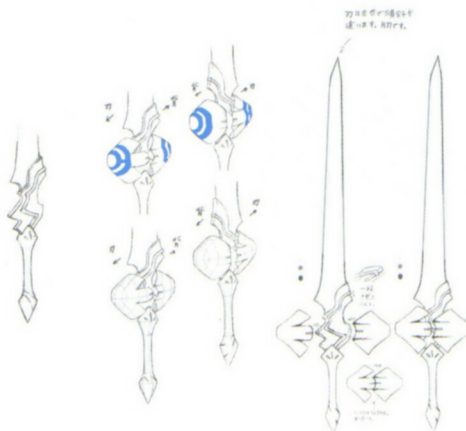
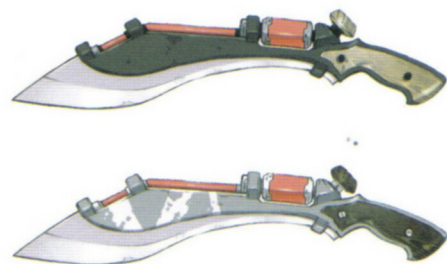
Designer's Comment

武器は三種類ごとの特性が出るようにデザインしています。キャスト系の武器は過去の大戦時に使われた物なので、無骨かつ兵器らしく。ニューマン系の武器はデザイン性を重視して近未来的に。また、海洋生物をモチーフにしたものも多いです。ヒューマン系の武器はもともと存在していた武器にフロン鉱石を装着して、エネミーとの戦闘に耐えるように改造したものです。ヒューマン系の武器に実体剣が多いのはそのためです。気に入っている武器はガンスラッシュですね。最初はもっとバヨネットのような、小銃の先に刃が付いているデザインでしたが、「片腕で扱えた方がアクションが大きくなっていいだろう」との判断から、現在のデザインに落ち着きました。【篠原】

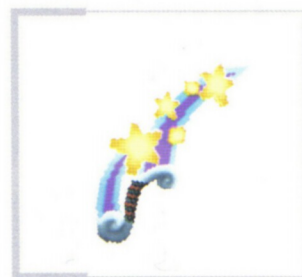
武器の数が多くいほどおもしろさも増えるので、とにかく黙々と作り続けました。すべて作り終えたときには、その量に達成感がありました。どちらかというとカッコイイ系より、女性キャラクターに使ってほしいかわいい系、キレイ系を意識してデザインしました。なかでもレア武器のスイートベリィとビターベリィがお気に入りです。これは当初、気合を入れて作ったイチゴがリアルになり過ぎて、逆に怖くなってしまったこともありましたが(笑)。お気に入りの武器を色々カスタムして、使ってくださいたら嬉しいです。【塩本】

武器のデザインは少しだけ担当させて頂きました。このシリーズの武器はカッコイイものから面白いものまで種類が豊富で、楽しくデザインやモデル作成できました。【船本】

片手剣 カトラス



ティンクルスター



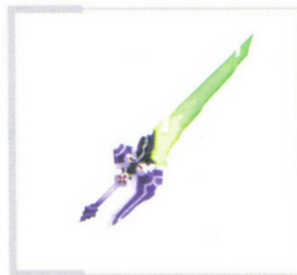
セイバー



クリアセイバー



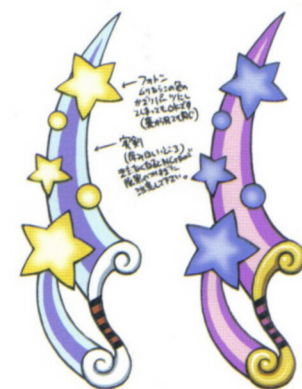
エイリアス



エクリプスター



ルズパリアス



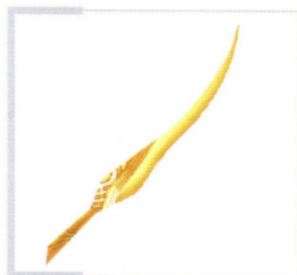
サーベル



クリアサーベル



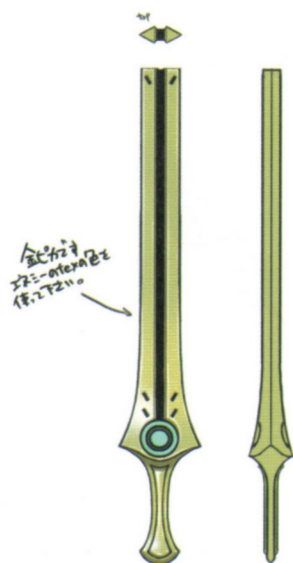
シャル



シュテルマー



ゼロセイバー



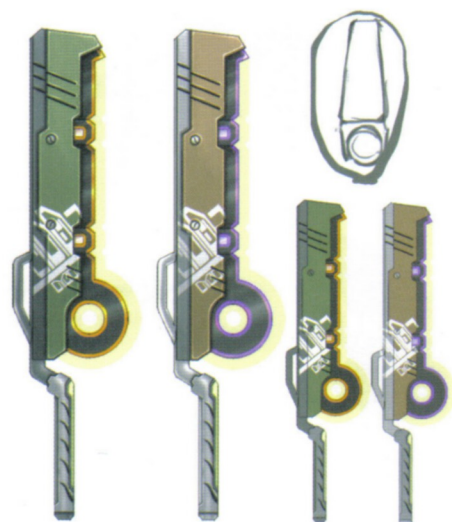
ブレード



アインブレード



アンフィンセン

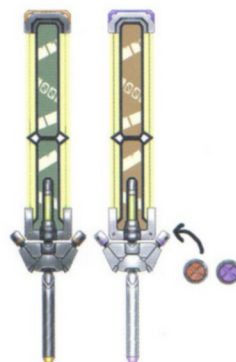


大剣

アインカリバー



デオカリバー



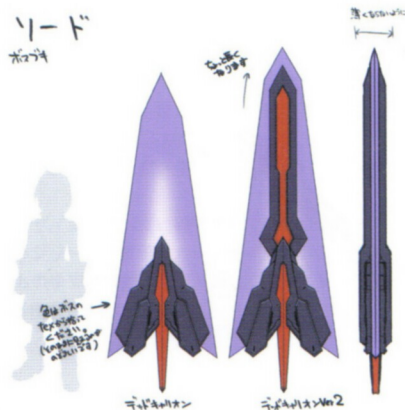
アスカロン



エインスレイフ



ソード



ヨノハテ・封



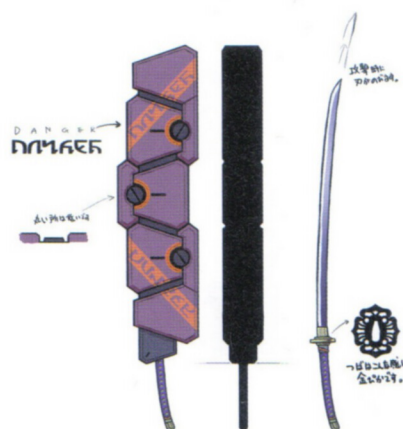
ヨノハテ・印



ミリアスソード



ミリアスブレイカー



エッジサックス



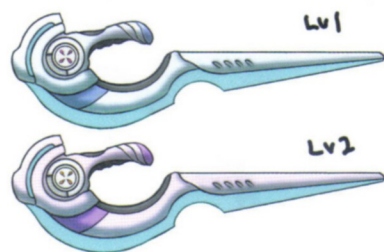
ゲイルブリンガー



双小剣 **レイナイフ**



クリアナイフ



フェザーハンド



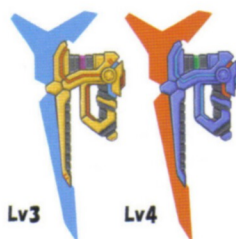
フォイアヘイズ



ヨルムンガルド



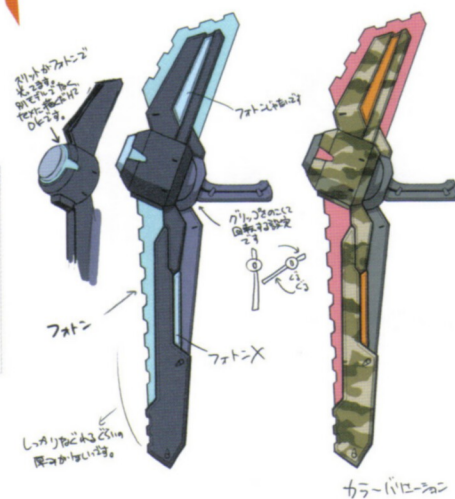
フェンリル



トンファー



レイジトンファー



7st

フットボール

၁၁၂၁၁၂

$$7 \times 10 = X$$

しかりおどろきで、
腹をかくいひます。

カラ-バロ-シ

ダガー



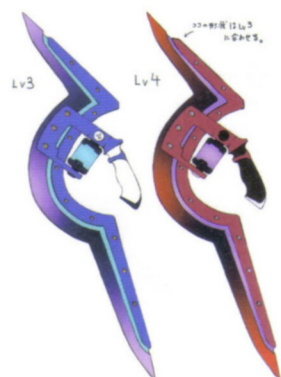
クロムダガー



ラピスファング



ジャスパーロア



長槍

アイアンランス



クロムランス



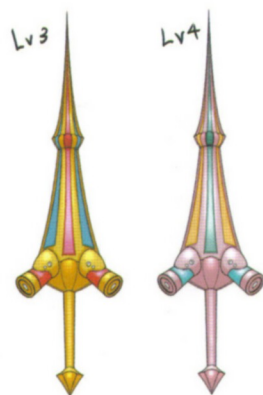
Lv1

Lv2



Lv3

Lv4



エイブラッハ



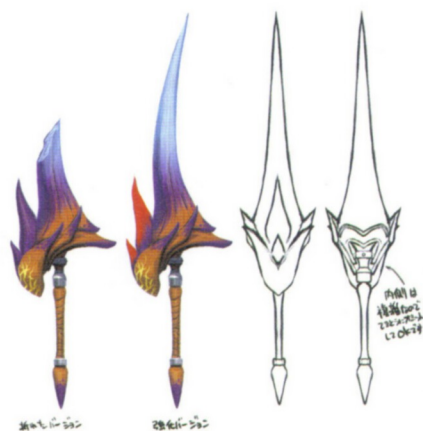
エク라마サッハ



スカードホーン



ドラゴンホーン



スカードホーン

ドラゴンホーン

アイングレイブ



スイートベリィ



グラシーザ



Lv1

Lv3



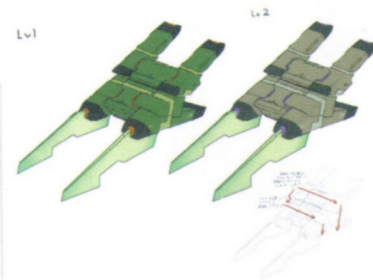
ビターベリィ



爪刃

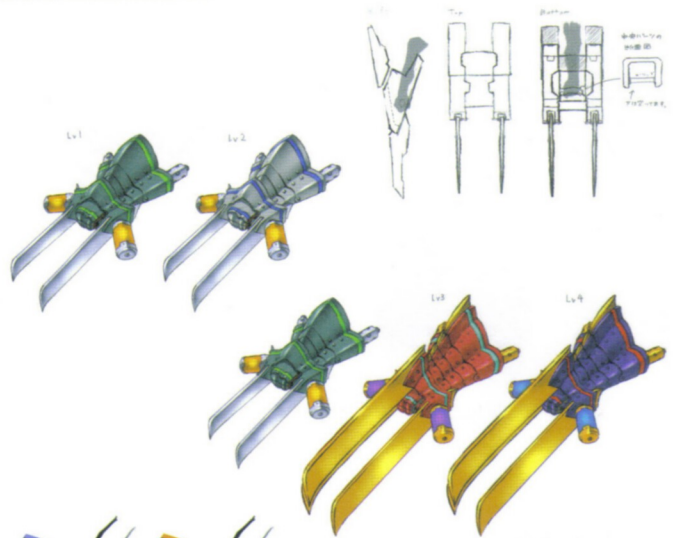
アインアーム

デオアーム



アイアークロー

クロムクロー



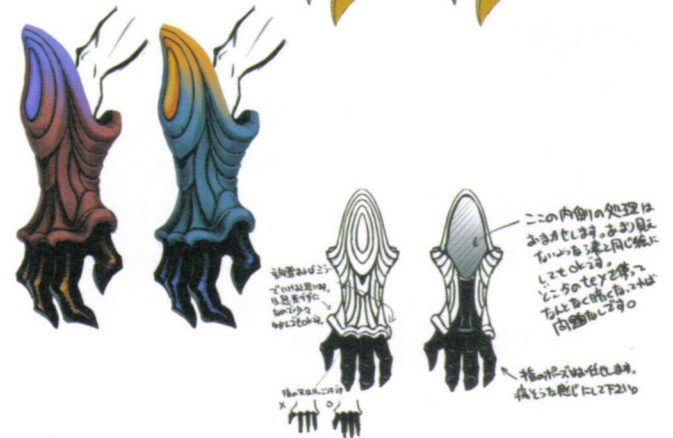
アーガレス

アドラアルフス



デアボリックガント

ファンタズマガント



バイソnbait

ハダンbait



ディーファング

ラースファング



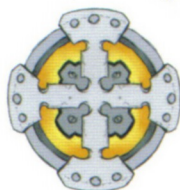
大盾 シールド



クロムシールド



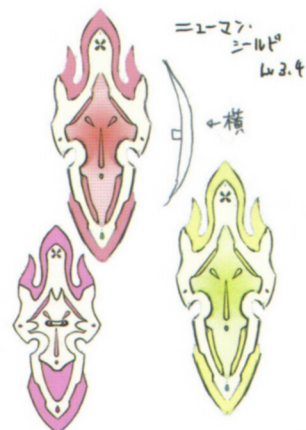
Lvl 1



エガルタ



エースガルダ



レイバングル

ニューマン
ミールド
お花のデザイン

Lvl 1



ウラ



Lvl 2

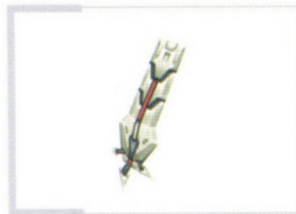
クリアバングル



クリムゾンフィールド



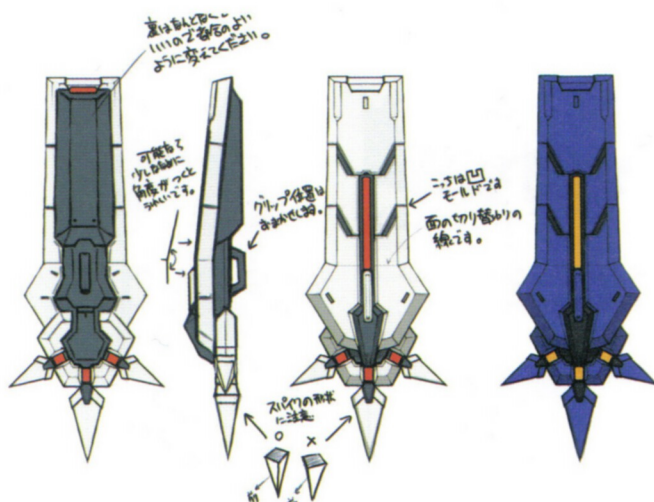
レウコンスティル



シュヴァルツスティル



ヘリオンロアー



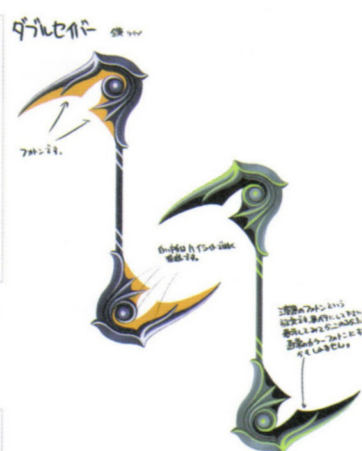
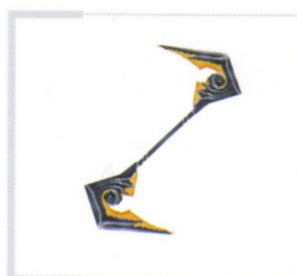
両剣

ダブルブレード

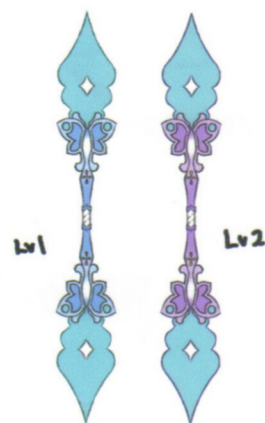
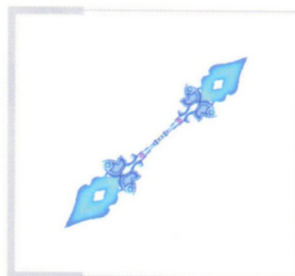
ダブルカリバー



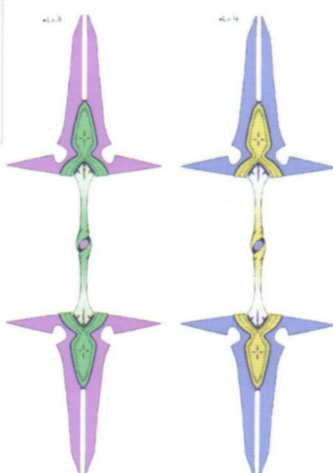
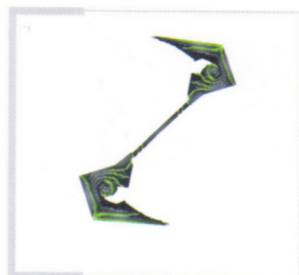
ドッペルサイズ



ダブルエッジ



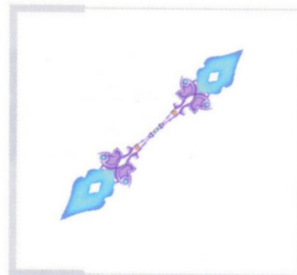
クロノスサイズ



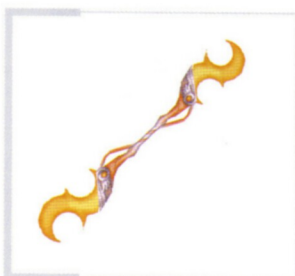
モルゲンロート



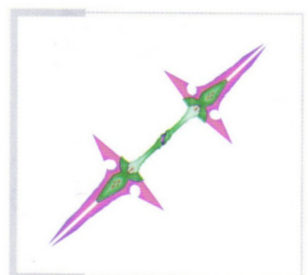
ダブルサーベル



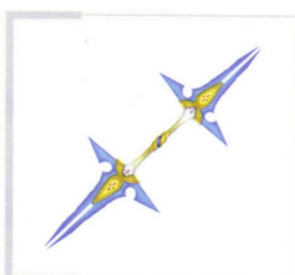
アヴェンロート



ナタナエル



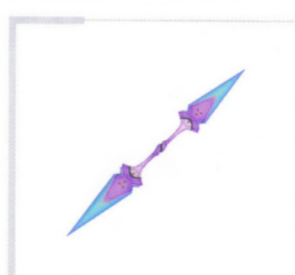
メーレンネンカ



ダブルレイピア



ダブルスピア



短銃

ハンドガン



クロムガン



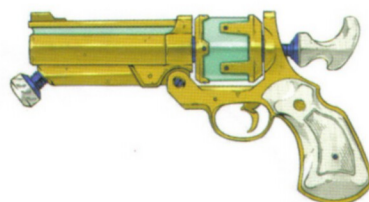
アインピストル



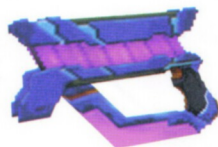
デオピストル



レイディアント



ディラッカー



ネグロタスラム



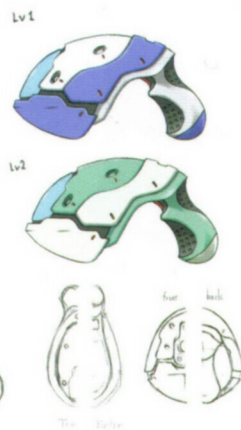
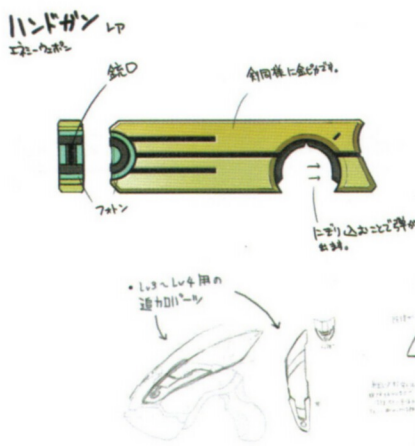
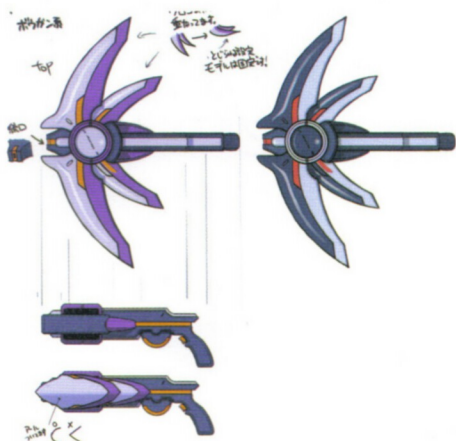
バーピュア



ゼロライフル



レイパルス



長銃

レイショット



クリアショット



Lv 2



1.3



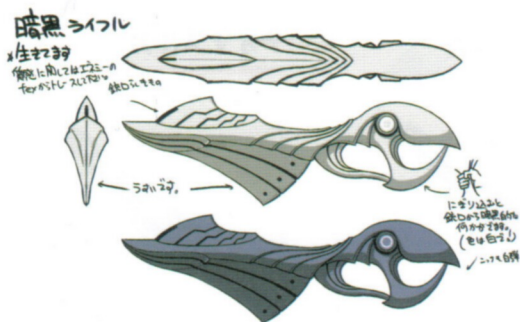
Lv 4



ゲルヒルデ



オルトリンデ



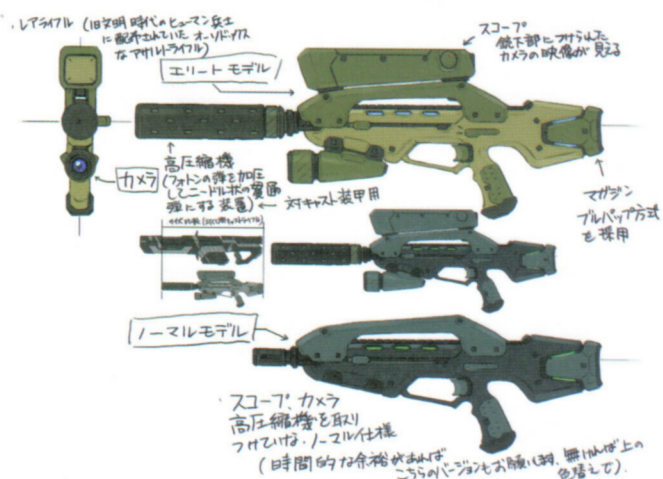
フォボスシュート



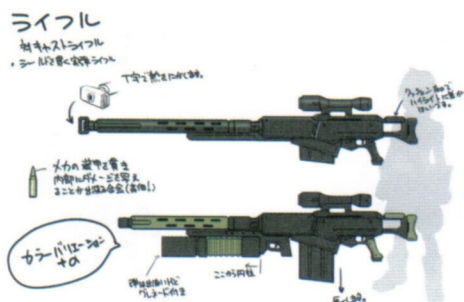
ブラックフォボス



ミズーリ CX4

**ミズーリ RX4**

M&A33

**M&A41**

ヤスミノコフ M95



ヤスミノコフ M109



銃剣

ガンスラッシュ



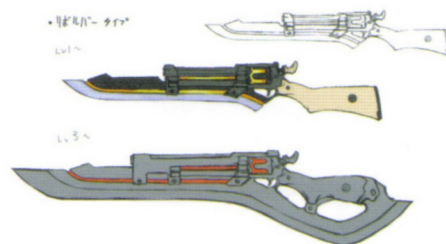
ガンブレイバー



・ガンブレイバー タイプ

Lv1

Lv3



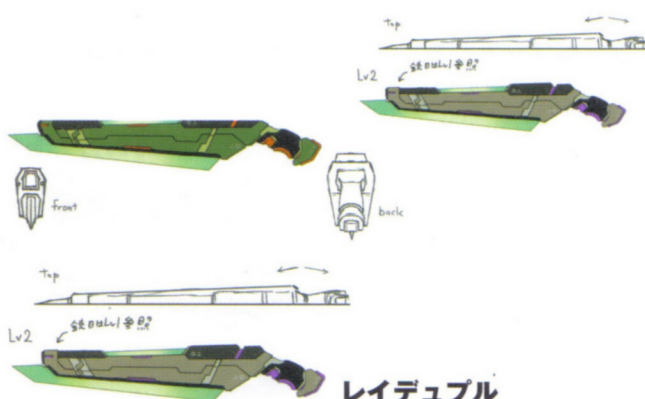
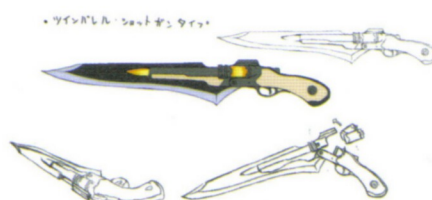
ネグリング



ナーゲルリング



・ツインゲル・シャドウ・タイプ



レイデュブル



アインマズルガ



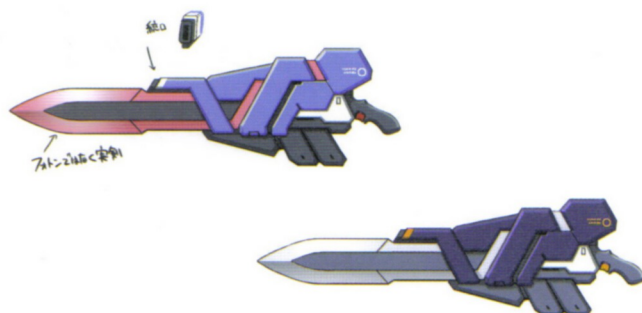
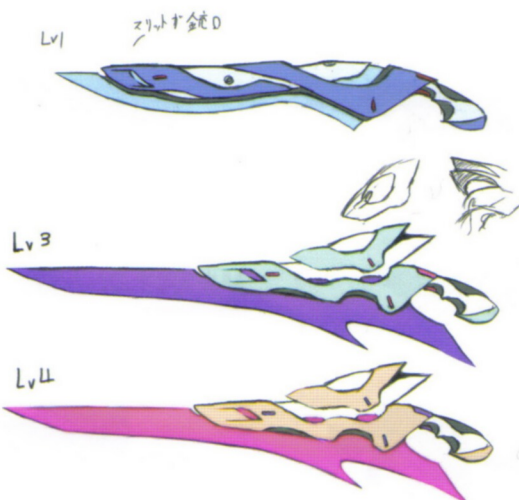
デオマズルガ



ネイシール



ネイダリール



ソニックレイザー



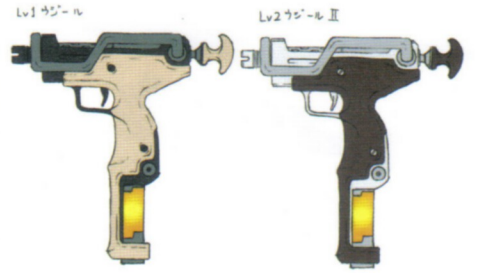
セレスタレイザー



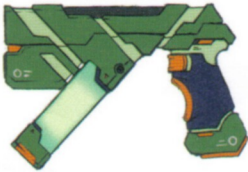
機関銃

ツインファイヤ

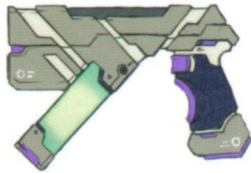
クロムファイア



Lv1



Lv2



ツインアサルト



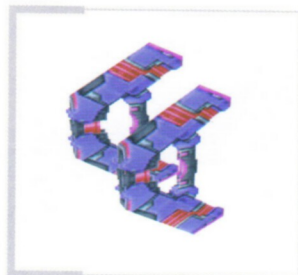
デオツインズ



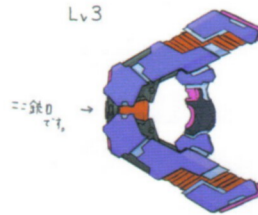
グリオフォーン



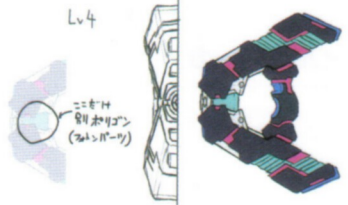
ブラックホーク



Lv3



Lv4



Lv4 アロカンズ Arrogance

Lv3 モザスト Modest



ベルグマン



シュマイザー



ブルーバレッタ



クリムゾンビス



Lv4



Lv3



レ-サン (Léon) / レ-サン (Léon)

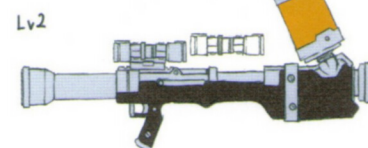
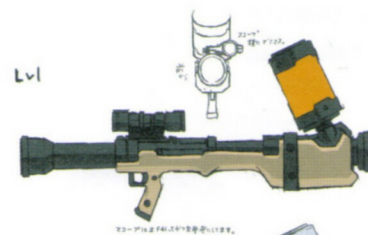
レ-サン (Léon) / レ-サン (Léon)

大砲

キャノン



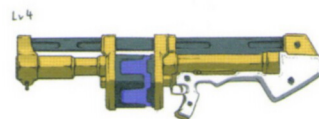
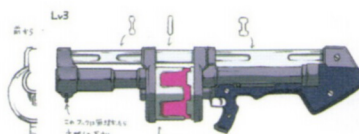
クロムキャノン



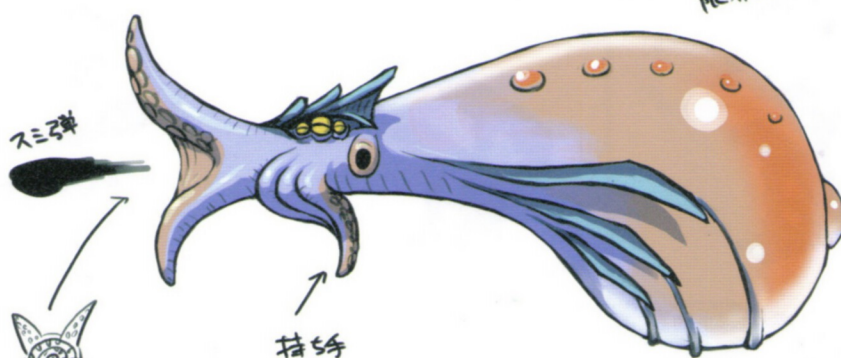
カールグスタフ



アルムブルスト



オクトバズーカ

タコバズーカ
ボスバキ

サタの袋にイーゼットが
入っている!

デビルバズーカ



スミズキ

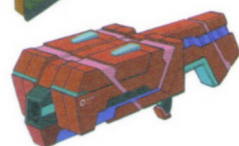


持ち手

ロのダイヤルは
エネミーの弱点を
表示している。



Lv1



Lv3

アインバズーカ



アドラステア



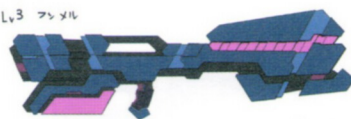
ブルタニューブ



イエローサーン



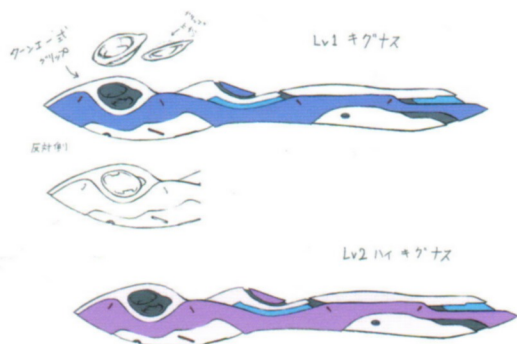
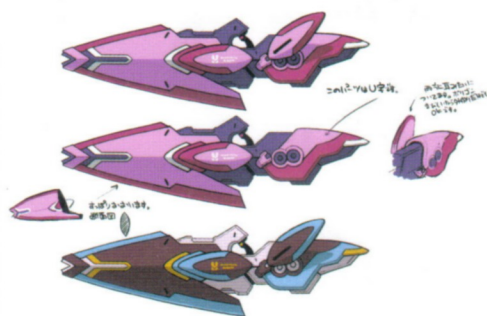
Lv3 フォムル



Lv4 ユニバー



光子砲 キューティーbeam ピンキーbeam



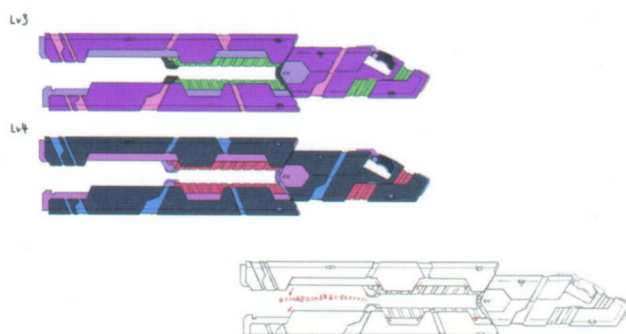
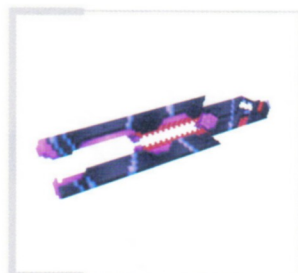
レイメーザー

クリアメーザー



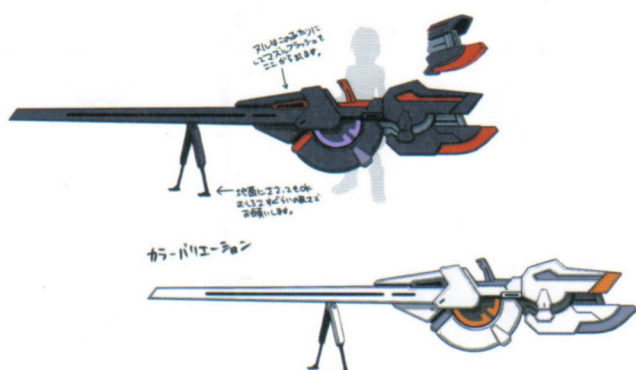
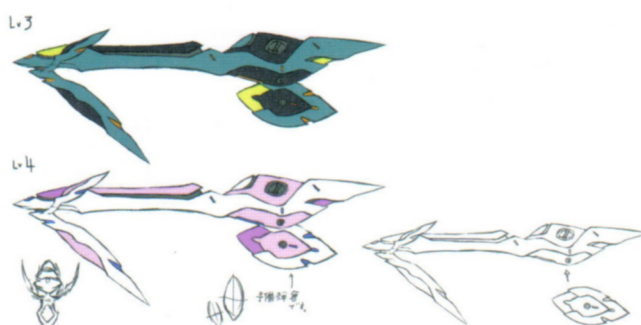
ウルスラグナ

ウルザウェポン



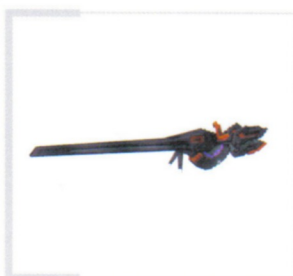
ガンディーヴァ

ガラティーン

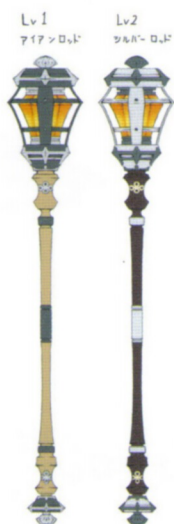


ケイオスカノン

タルタノスカノン



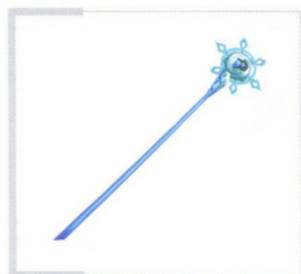
長杖 ロッド



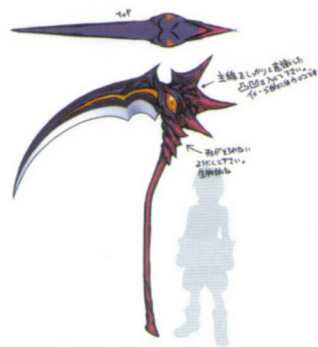
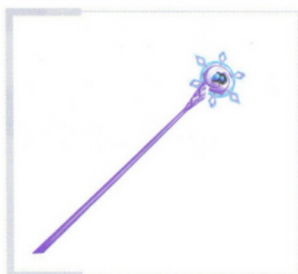
クロムロッド



ワンド



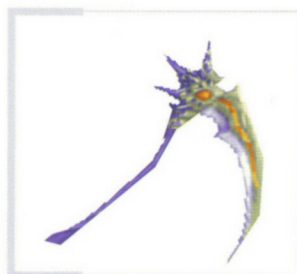
レイwand



カラミティソウル



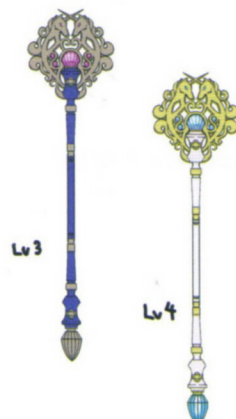
ホワイトディザスター



クラムホルン

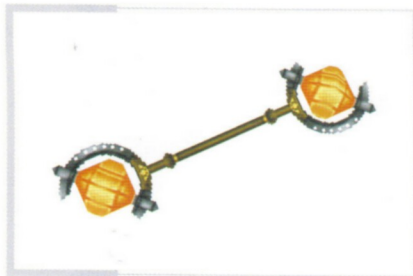


ギャランホルン



短杖

ウォンド



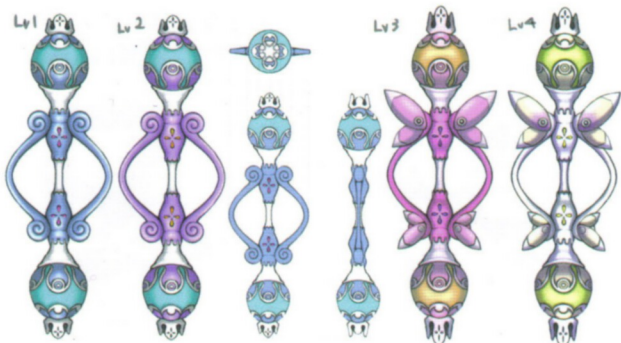
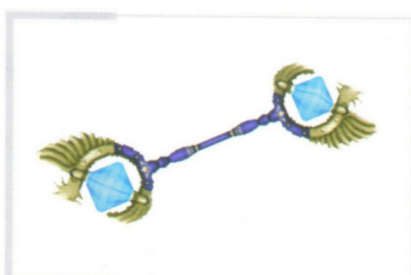
クロムウォンド



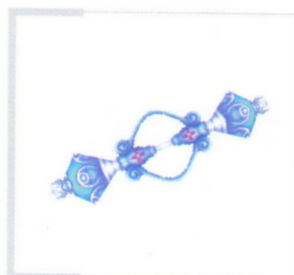
ローズクォーツ



ダイオブサイド



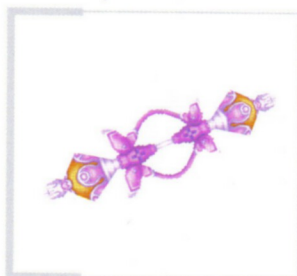
ケイン



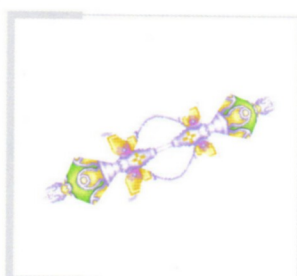
クリアケイン



アンナサンス



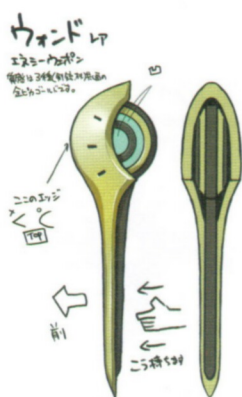
アリスオリビア



マギプロセッサ



ゼロケイン



マギサーキット

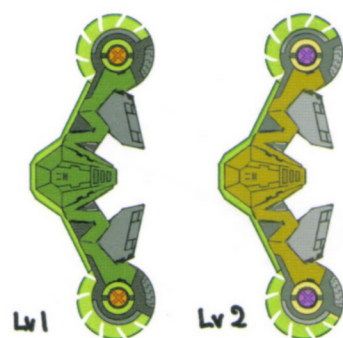


飛刃

アインカッター



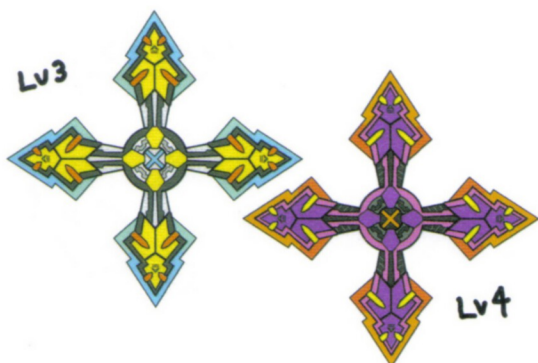
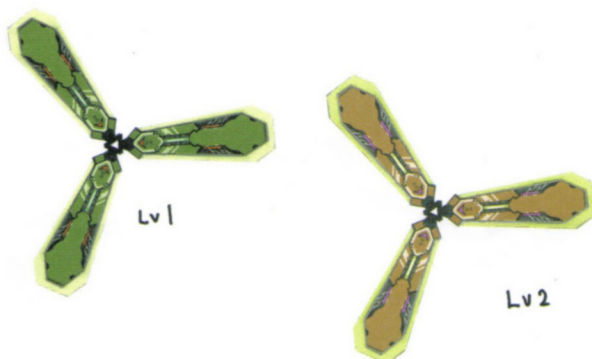
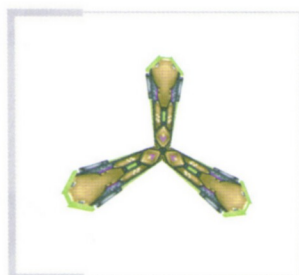
デオカッター



スライサー



デオスライサー



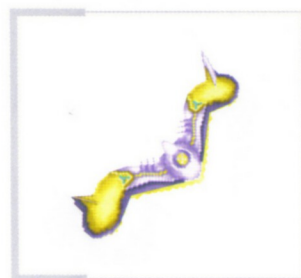
ジャコビニ



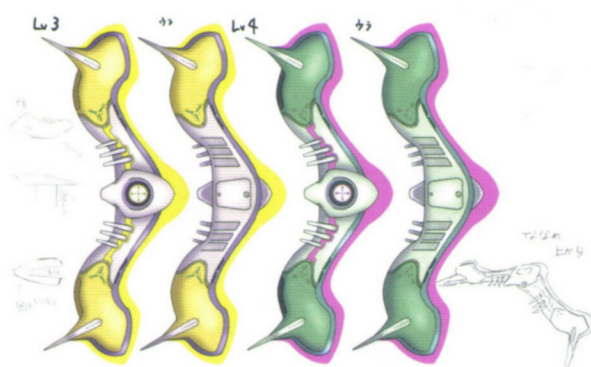
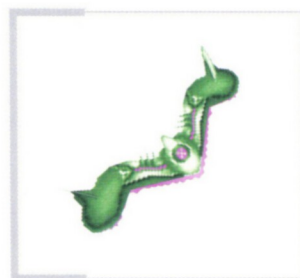
エリダヌス



スカイサーベイ



ロネオス



コウガシュリケン

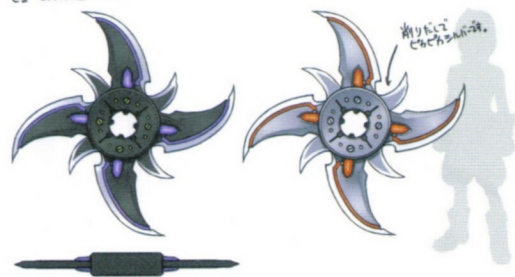


フウマシュリケン



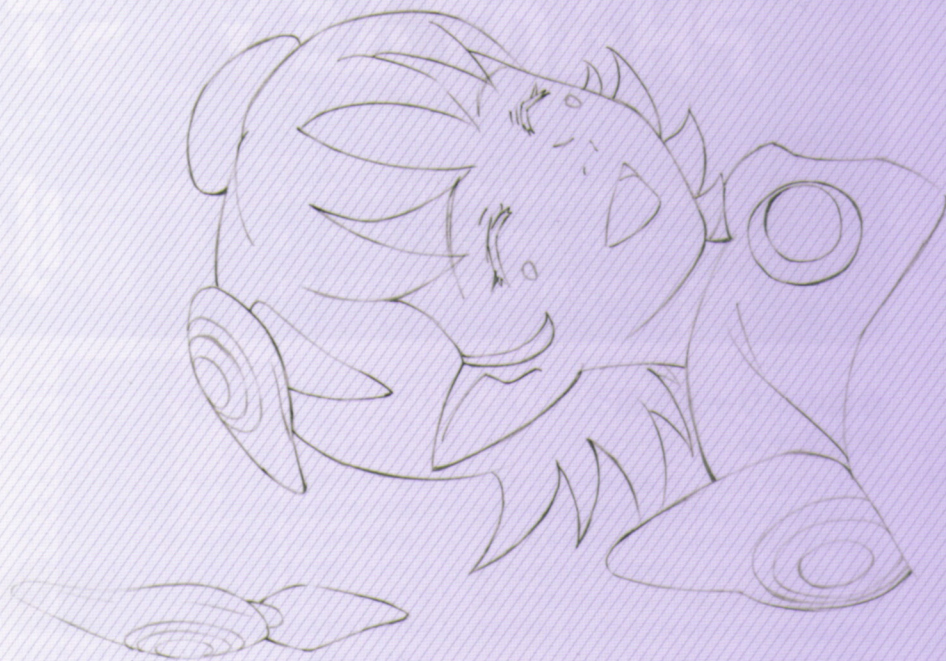
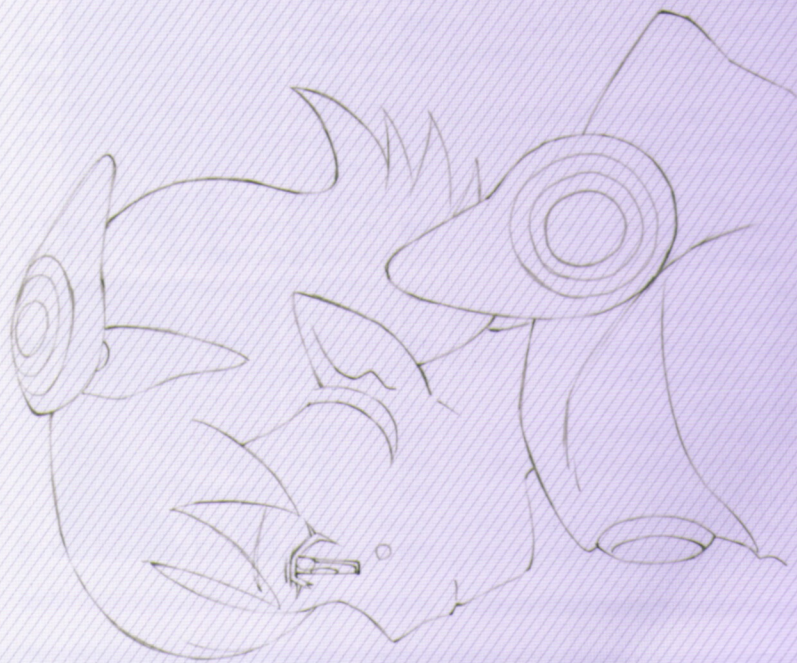
レアスライサー

ヒューマン化している



FEATURE PAGES

卷末特集



Other Designs

Designer's Comment

Lots of Stuff



2009年5月某日、株式会社セガ本社ビルに集った「ファンタシースター ZERO」の開発スタッフたち。彼らが振り返る、過酷だが充実していた開発期間の裏話とは……？

制作秘話

今後のシリーズを担う 新生チーム

——本日はお忙しいところ、お集まりいただきありがとうございます。まずみなさんの担当パートごとの具体的な仕事内容を教えていただけますか？

酒井 プロデューサーという名前ですが、たぶん雑用係です(一同苦笑)。各パートから出てきたものに文句を言うのと、売り方を考えるのと、そういうまわりのことをいろいろやっていました。

——いわゆる監督さんですね？

酒井 (川端氏を指して)監督はこっちですね。

——ディレクターが監督で、プロデューサーはその上という感じでしょうか？

棚瀬 チームによって違いますからね。基本的にはディレクターが内向き、プロデューサーが外向きって感じですけど、それはフレキシブルに。

——今回はどういう感じだったんですか？

酒井 本当は外向きの仕事のはずなんですけど、けっこう内側にも物言いましたね。思いつきで物言って困らせたり(笑)。

川端 で、僕がディレクターです。仕様の取りまとめをして、どういう内容かを決めるのと、全体のスケジュールとか……ですかね？(笑)

酒井 まとめたんだよね？

川端 まとめたん……ですかね？(笑) とりあえず、「いる」というのが大事なかなと思って、体調管理には気をつけました。

池谷 僕はメインデザイナーで、ゲーム中の目に見える部分——キャラクターや背景を作るパートのま

とめ役です。作業のスケジュールや他の各パートとのすり合わせなどと平行して、自分でもモデリング作業をやっていました。

水野 俺はアートディレクターです。キャラクターの原案や舞台の設定画を描いて世界観を構築していく仕事ですね。あとは実際にスタッフがあげてくれるデザイン画や、それをもとに池谷のパートで作ってくれたモデリングなりを、よりカッコよくするための指示をする仕事などです。今回はかなり最初からかんでいたので、シナリオ的なものにも口を出したりしていました。

酒井 作品によっては、このふたりの仕事はひとりのチーフが兼任することもあるんですが、今回はアートディレクターとメインデザイナーとを分けて、水野が世界観とデザイン監修、池谷が実際のデザインデータの作成方法や管理の作業、という形でやっていました。

——なるほど。棚瀬さんと宇野さんは？

棚瀬 僕はメインプログラマーです。プログラマーのスケジュール管理と作業の割り振り、それからプレイヤーまわりのアクションやカメラアングルの動きなど全部やっています。

宇野 僕は企画として参加していたのですが、基本的にはエネミーの動きや仕組みを考える仕事をしていました。あとそれに加えて、シナリオや武器の名前や設定まわりなんか、ですかね？

池谷 ひとつ忘れてる。触手の……。

宇野 いや、それ忘れましょうよ(笑)。

——触手というと、サブクエストの？

宇野 そうですね、サブクエストもやっています。外

部から上がってくるシナリオの手直しとか。

——なるほど、触手……サブクエストについてはまたあとでお伺いすることにします(笑)。

DS初の『ファンタシースター』 始動！！

——では、さっそく質問に行きたいと思いますが、今作『ファンタシースターZERO』の企画は、どういう流れでスタートしたのでしょうか？

酒井 いちばん最初は『ファンタシースターオンライン(以下、PSO)』のニンテンドーDS版をということまで話が来ましたね。DSにはWi-Fiがあるということで、ネットワークができるハードならば、DSでも『PSO』シリーズのようなものができないかといわれて、研究を始めたという感じです。

——『PSO』の流れを汲む、携帯機の通信対応ゲームというのが『ZERO』の原点なのですね。やはり開発にはかなり時間がかかったのでは？

酒井 実際に制作が決まったのは、わりと最近のことですよ。『ファンタシースターポータブル(以下、PSP)』のほうが先行していました。

棚瀬 実作業の期間は1年ないです。しかも僕らプログラマーはDSのプログラミングが初めてで、加えて当時のDSではフル3Dのゲーム自体があまりなくて、「できるのかな〜？」と思いながら作っていたんですが、何かができちゃって。

酒井 そうだったね。

川端 なんて動くんだろう、と(笑)。

——ちゃんと完成したのが不思議なくらいたいへん

なタイトルだったようですね。初のDSタイトルで、まったくのゼロからのスタートとなると苦労も多かったことと……あ、だから「ZERO」？

酒井 それ“も”ひとつありますね。

棚瀬 ただDSは初めてですが、これまで通信のネットゲームを作っていたという経験は活かされていると思います。例えば同期にこだわりすぎると、少しのラグ(注1)でゲームが破綻してしまうことがあるんですが、僕は独自のラグに強いプログラムの設計をしてきた経験があったので、それを活かしましたね。

川端 基本の考え方はもともと持っていましたから、ものはゼロから作り出しましたが、まったくのゼロではなかったという感じがですね。

酒井 僕の中の「ZERO」の位置付けとしては、最初に「PSO」があって、「ファンタシースターユニバース」(以下、PSU)を経たうえで、携帯機で「PSP」を出して、さらに若い世代に向けてマルチプレイのRPGを楽しんでもらいたいと思ったんですよ。そして、そういったマルチプレイの楽しさを覚えたユーザーが、ゆくゆくは「PSO」みたいなゲームもやってもらえるようになるといいなと、5ヵ年計画ぐらいで考えていました(笑)。

——そうすると、「ZERO」はどちらかというと初心者やライトユーザー向けだったのですね？

酒井 それだけでなく、「PSO」から9年経って、据え置き機でやっていたのが携帯機のDSでもできるようになったよというのを、昔のユーザーに体験してもらいたかったというのもありますね。

——昔からすると、夢みたいですよ？ 昔はテレホタイム(注2)とかあって……。

酒井 懐かしいですねえ！(笑)

棚瀬 今は定額で常時接続だからねー。

——ネットワークゲームの数は、「PSO」のころと比べてだいぶ低くなりましたよね。

酒井 入るまでの流れは、ずいぶんわかりやすくなりましたからね。

川端 「ZERO」も、若い人というか子供たちがたくさんやってくれていますよね。

——ユーザーの年齢層は低めですか？

酒井 低いのと高いのとふたつですね。昔からのユーザーさんと、小中学生くらいと。その中間の人たちは「PSP」をやっているみたいです。

注1)同期とラグ マルチプレイのゲームの際、複数いる各プレイヤーの表示画面で、ほかのプレイヤーの動きや位置を反映させることを“同期を取る”と呼ぶ。またハード性能や通信速度の問題で、ゲームの動きが一瞬止まったり遅くなったりすることを“ラグ”と呼ぶ。マルチプレイ時にプレイヤーのいずれかにラグが発生すると同期にズレが生じるため、それをどこかで修正するための対策を講じる必要が出てくる。

注2)テレホタイム インターネットが普及し始める以前のパソコン通信の時代、一般電話回線やISDN回線による接続料金は、電話代と同じで時間当たりいくらという形で決められていた。そんな中、NTTが23時から翌朝8時までの時間帯を対象に、定額料金メニュー「テレホーダイ」の提供を開始。この時間帯が“テレホタイム”と呼ばれ、ネットワークゲームをプレイする者だけでなく、多くのヘビーユーザーがテレホタイムを利用した。そのためテレホタイムにはアクセスが集中し、通信速度が異常に遅くなるといった弊害も発生した。

interviewee



酒井 智史 ● Satoshi Sakai

プロデューサー

経歴

『ワールドアドバンスド大戦略』:モデル担当
『AZEL バンツァードラグーンRPG』:プレイヤードラゴン担当
『PHANTASY STAR ONLINE』シリーズ:メインデザイナー
『PHANTASY STAR UNIVERSE』:ディレクター
『PHANTASY STAR UNIVERSE イルミナスの野望』:ディレクター
『PHANTASY STAR PORTABLE』:プロデューサー

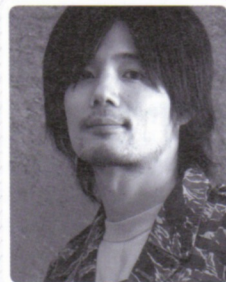


川端 真之 ● Masayuki Kawabata

ディレクター

経歴

『PHANTASY STAR ONLINE』シリーズ:クエスト担当
『PHANTASY STAR UNIVERSE』:アイテム担当
『PHANTASY STAR UNIVERSE イルミナスの野望』:プレイヤー担当

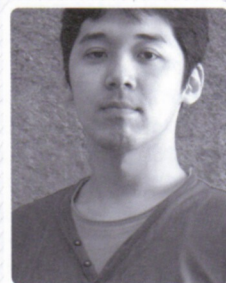


水野 暁一 ● Akikazu Mizuno

アートディレクター&キャラクターデザイン

経歴

『ソニックアドベンチャー』:モーション担当
『PHANTASY STAR ONLINE』シリーズ:キャラクターイラスト
『PHANTASY STAR UNIVERSE』:キャラクターデザイン
『PHANTASY STAR UNIVERSE イルミナスの野望』:キャラクターデザイン
『PHANTASY STAR PORTABLE』:キャラクターデザイン
『珍道中ボールの大冒険』:アートディレクター



宇野 涼平 ● Ryohei Uno

プランナー&ゲームシナリオ・リライト

経歴

『PHANTASY STAR UNIVERSE イルミナスの野望』:モンスター担当
テキストヘルプ



池谷 章 ● Akira Iketani

メインデザイナー

経歴

『PHANTASY STAR UNIVERSE』シリーズ:キャラクターモデリング担当
『PHANTASY STAR UNIVERSE イルミナスの野望』:キャラクターモデリング担当
『PHANTASY STAR PORTABLE』:キャラクターモデリング担当

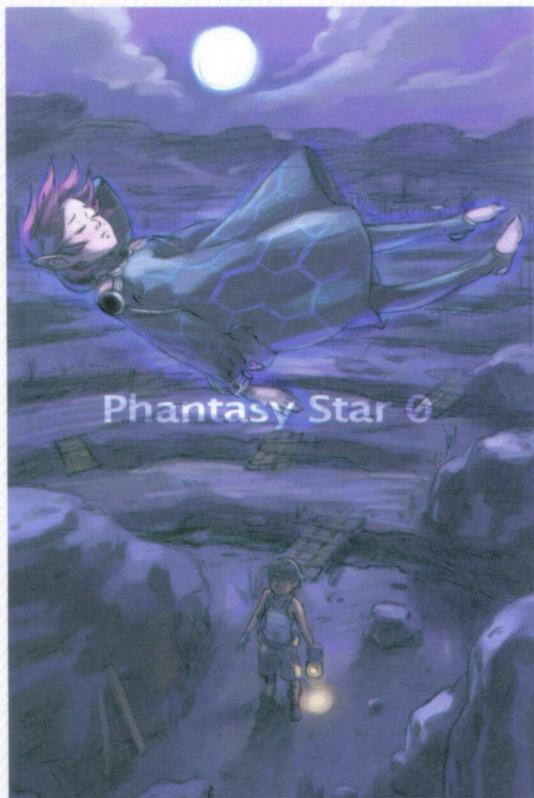


棚瀬 健一 ● Kenichi Tanase

メインプログラマー

経歴

『サクつく』シリーズ:インターフェイス、試合シーン、AIなど
『ジェット セット ラジオ』:ミーティングルームなど
『PHANTASY STAR UNIVERSE』シリーズ:マイルーム担当
『PHANTASY STAR UNIVERSE イルミナスの野望』:マイルーム担当



※1 水野氏が最初に描いたイメージイラスト。コスチュームの微妙な違いはあるが、サリサはこの時点でほぼ完成していた。

『ZERO』という名に込められた想い

——さきほどゼロからのスタートという話を伺いましたが、この『ZERO』というタイトルになるまでの流れはどうだったのでしょうか？

酒井 最初もめたよね(笑)。

水野 俺はオメガとか押してたけど。

宇野 原案の頃はクロニクルだったっけ。

棚瀬 結局、PS○みたいに3文字になるやつにしようってので、みんなそれで考えたんですよね。

——他には何か案はありましたか？

酒井 ファンタシースターデスティニーとかへ、ヴィクトリーとかへ(笑)。

棚瀬 オレ、エクスプローラーって出したな。

酒井 あとエクストリームってのもあったな。Xにしてみたかったんですよ。「PSP」を出したから次は「PSX」(注3)だって(笑)。結局、ZEROってカッコいいねえというのと、いろいろな意味がこめられるっていうことで決定しました。

——例えば、どういう意味が？

酒井 略号にすると「PSO」に見える、とか(笑)。それも狙いだったんですが、大きいのは、シリーズ的にゼロから始めるという意味と、世界観的にもゼロから始まる、という部分ですね。文明が消えてゼロから始めるという世界観と、シリーズをゼロから見直してみますという想いと。ただ外伝っぽく見えるって言う人もいました(笑)。

川端 そういえば最初はカタカナで「ゼロ」だったのを、酒井さんがローマ字にしたんですよ。

酒井 いやー、最初に上がってきたロゴ見たときに、なんかカタカナのゼロだとカッコ悪くて、やだったんだよね(笑)。

——ゼロから始めて、それでいて開発期間が短かったとお伺いしましたが、具体的にはどれぐらいの期間で？

棚瀬 「PSU」の続編となる『イルミナスの野望』の発売が(2007年)9月だったんですけど、開発が終わってもサーバ運営の作業もありましたから、「ZERO」にかかれたのは10月頃からですね。実際大きく動き始めたのは(2008年)4月ごろからです。10月～3月までは基礎的なものだけです。『PSU』の運営や『PSP』の開発が重なっていましたから。

酒井 「ファンタシースター」シリーズって、全部ひとつのチームでやっているんですよ。「PSU」の運営作業をやっている横で、アルファ・システム(注4)と相談しながら「PSP」を作りつつ、さて「ZERO」もやろうかと。ふつうのチームでは、プロジェクトを掛け持ちすることは少ないんですが、うちではみんな仕事がかぶっているってことはよくあって、手分けしながらやっています。でも、いつも「人が足りね～～！」って(笑)。

川端 酒井さんいつも開発室にいないですもんね、忙しくて走り回っているから(笑)。

——それにしても長く続いているシリーズですね。スタッフも古株の方から新人の方までいろいろだと思いますが、ここで最年少なのは？

宇野 僕が26歳でこのなかではいちばん年下ですね。「PSQ」のころはプレイヤーとしてやっていて、「PSU」の完成直後くらいに入社したんですよ。で、「イルミナス」から参加ですね。

——プレイヤーから開発者になられたんですね。

酒井 じつはチームにはけっこう多いんですよ。プレイヤーからの開発者って。

——そもそもシリーズの原点となるRPGの「ファンタシースター」は相当昔ですからね。宇野さんあたりは、1作目のころには物心ついてないのでは……。

酒井 今年で「ファンタシースター」22周年ですから、宇野は4歳とかですね(笑)。

——歴史を感じますねー。

棚瀬 僕は「PSQ」の頃からセガ社内にはいたんですが、開発チームじゃなかったからプレイヤーとして遊んでましたよ。1500時間以上とか(笑)。

——ヘビーユーザーの類ですね！

棚瀬 ネットワークゲームって作る側にとっても厳しいところがあるんで、やっぱり好きじゃないとやってられないというか。

——リリース後もサーバ運営やアップデートなどの仕事がありますね。そういえばDSだと、ネットゲームでよくあるアップデートができないのですが、その点の苦労もあったのでは？

棚瀬 結局、バグのない形で出すのがもっとも重要なので、チェックにかなり力を入れましたね。企画のほうでもチェックにはだいぶ協力してくれて、デバッグ時間も多めにとったので、最終的にはかなりラクに進められました。みんなのバグを見つける才能も開花して(笑)。プログラマーって自分はちゃんと動くつもりで作っているのに、予想外の操作をしてバグを見つけるということが意外と難しいんです

よ。なのに、そういうのを見つけるのが得意な人がプレイすると「こうやったら止まりましたよ～」ってあっさり持ってくる(笑)。

宇野 最後のほうは鉄火場でしたよね。「はい止まった～！」「はい、止まった～！」って(笑)。

川端 チェック専門の部署も別にあるんですが、開発チーム内部でもチェックする人員をとってがんばってもらい、とても助かりました。おかげさまで今回はチェックの部署からたいへん優秀ですってほめられました(笑)。

棚瀬 おかげさまで、大きなバグもなく終わらせることができました。

注3)PSX 2003年12月13日に発売された、ハードディスク搭載DVDプレイヤーで、プレイステーションおよびプレイステーション2のソフトもプレイ可能だった。プレイステーション3やPSPでおなじみのクロスメディアバーを初導入している。

注4)アルファ・システム ゲームソフトの企画・開発・販売を行なっている会社。創立は1988年で、数多くのゲームメーカーと提携し、さまざまなタイトルを手がけている。本文中の「PSP」以外に携わった主なソフトに、「高機動幻想ガンパレード・マーチ」(SCEJ)、「テイルズオブイノセンス」(バンダイナムコゲームス)などがある。

目指したのは『世界名作劇場』

——キャラクター監修として、『THE IDOL M@STER』(バンダイナムコゲームス)のキャラクターデザインで有名な窪岡俊之氏が参加されていますが、外部の方のデザイン参加というのはシリーズ初めてですよね？ そのあたりのことをお聞きしたいのですが。

酒井 今回、これまでの『ファンタシースター』シリーズとの差別化を図るために、外部の方を入れて毛色を変えようという経緯があって、キャラクター性を増すために監修をお願いしたということです。企画段階からアニメを使うだろうなと考えていたもので、窪岡さんに描いていただければキャラクター性というか、そういうのが生き生きとなるんじゃないかと思って。

——窪岡氏を選ばれた決め手は？

酒井 うーん、普遍的というか、ユーザーさんの性別や年齢などに関係なく受け入れられる絵柄だったんですよ。ジブリのアニメとか、そういうものに近いかないという気がして。

——どのような形で作業を進められたのですか？

水野 もとのデザインに関しては、内部でやっているんですよ。まず僕のほうで設定画を起こして、それを窪岡さんにリライトしていただくという感じですね。マンガ原作をアニメ化する際に、アニメ版のキャラクターデザイナーがいるというのと似た感じですね。内部である程度のデザインは決めちゃって、それをリライトしてもらうという流れです。

——原画デザインで苦心した点は？

水野 それ以前の流れで、今回の世界観は『世界名作劇場』っぽくしようっていう目的があったんですよ。もっとライトというか、クセのない絵柄にしてみたいと。最初からそういうつもりで自分のカラーを抑え目にデザインしていたので、リライトのときに大幅にイメージが違うということにはなかったですね。苦労というか、参考資料に「赤毛のアン」とか買ってきたりしましたよ。

酒井 世界観の話になっちゃうんですけど、ファン

タジーに寄せたいなという気持ちがありました。だから地球のほうは中世っぽい世界で、月に行ったら今までどおりSFの世界という形で考えていたんです。そのへんは、より幅広い層にアピールしたくて考えた世界観ですね。

水野 あと……苦労といえば、酒井に設定を出してボツをもらうという流れですね。もうつきあい長いですから毎度のことなんですけど(笑)。

——難航したキャラクターはいますか？

水野 プレイヤーキャラクターの場合、それぞれイメージのモチーフとなるものを決めてキャラクターのデザインをしたんですよ。例えばレンジャーだとガンマンみたいに、とか。ですから、それほど難航はしませんでしたね。ただ、キャストがちょっと決まるまでに時間がかかったかな？

——ストーリーモードに登場するキャラクターたちの場合はいかがでしたか？

宇野 サリサは初期案からあまり変わっていないんですよ。

水野 いちばん最初に、世界観のイメージをつかむために、ほとんど何も決まっていなかった状況で描いたイラストがあるんです。空から女の子が降ってきて、文明がなさそうな大地で、カンテラを持っている男の子が見守っているというイメージ画(※1)なのですが、この女の子がサリサの原型で、ほとんど現在の姿と同じですね。

川端 これは企画の最初の大枠が出来たときに、キーワードだけで描いてもらったものです。

酒井 デザインほとんど変わってないよね。

水野 髪の色とかも、同じだしね。

——他に苦労したキャラクターは？

水野 アナというキャラクターがいるんですが……彼女はもとのデザインではもっと過激なコスチュームだったんです(27ページ参照)。ですが開発終盤になって、このコスチュームはやはりまずいだろう、と言うことになって、急遽アニメや設定イラストも含めて修正したことがありました。特にアニメについてはもう制作が終わってしまっていたので、僕と池谷で修正(※2)したんですよ。

——おふたりだけでアニメ修正作業を？

池谷 修正が必要だとわかったのが日曜日の夜中で、残っていたスタッフがほとんどいなくて……。

水野 細かく直し方を指示する時間も惜しかったので、ふたりでチマチマと1コマずつ(笑)。

——それはたいへんでしたね。そういった絵的な作業と同時にストーリー作りもたいへんだったと思うのですが、そちらの流れはどのように？

酒井 まずプロットは、ざっくり宇野のほうで作ってられています。

宇野 さっきもありましたけど、SF色を減らして名作劇場みたいなテイストを基準に考え、ざっとしたプロットを作っていました。

——そういったテイスト以外に、シナリオの方向性やボリュームなどの指定はあったんですか？

酒井 フィールド数は最初から決まっていたんだよね。さらにプレイヤーが選んだ種族ごとに話を分岐させなきゃいけないというのも決まっていたので、その関係でフィールド数と分岐の数から逆算したボリューム制限があったといえばあったね。

宇野 プレイ時間も10〜15時間くらいのボリュームにしたいと思っていたので、それに収まるようにしつつ、なおかつネットゲームを初めてやる人の導入になるように、ということを考えながらプロットを作っていました。

酒井 で、宇野は企画もやらなきゃいけないので、プロットができた段階でメインシナリオは外部の方に書いていただくことにしました。師走先生(注5)は、『PSQ』のときにクエストのシナリオを作っていたというご縁があって、その関係で今回のメインシナリオもお願いしています。だけどひとりじゃ無理な分量だということで、さらに新井先生(注6)にもお願いすることになり、おふたりで基本のストーリーを作っていたんだと。そして先生方から上がってきたものを、最終的にシナリオというかゲームに落としこめるものに宇野が仕上げたという感じですね。

——外部の方との協力作業ということで苦労は？

宇野 社内にシナリオが戻ってから、ゲームで表示できるように整合性を取るのがなかなか苦労しました。例えば、DSではあまり漢字が使えないのでひらがなに直したり、そうすると文字があふれるので表現も変えたり、結果的に変えすぎて先生方には申し訳ないことを……。

川端 ひらがなに直すのも、何段階かに分けていきました。最初はもっと漢字が多かったけど。

宇野 ですね。表示可能な漢字でも、小さい文字だとつぶれて読めなくなるので直しています。酒井さんが言ったように低年齢層も大きなターゲットだったので、子供には難しそうな言葉も直しました。

酒井 ただ完全に小学生にあわせるとひらがなばかりになっちゃうから、最終的には中学生くらいに読める表記に合わせました。

川端 あと、どうしてもってやつは残したよね。ひらがなに直すと雰囲気は崩れるやつとか。

宇野 “廃棄都市”とか“暗黒神殿”とかですね。最初は“塵芥”とかって言葉も入っていました。

——それは大人でも読めない人がいそうです(笑)。メインシナリオはそのような流れとして、サブクエストも同じように？

宇野 サブクエストは内部、というか僕ですね。アイデアを企画のスタッフみんなでも出しあい、それを僕がまとめたあと「こんなクエストでどうですか？」と上に戻して意見をもらって。

川端 そうしたら僕が、ケーキ屋3姉妹(注7)はないとダメでしょとか(笑)。

池谷 すると僕らデザインのほうでも、長女はこんな服でしょとか(笑)。

——ケーキ屋3姉妹はファンサービスだと思っていたんですが、内部の方の趣味だったのですか？

宇野 ファンサービスではあるけれど、3姉妹に個性を持たせてキャラクターの絵まで描いちゃったのは、こっちの趣味ですね(笑)。

川端 宇野くんの趣味ですね。

宇野 ま、まあ。

池谷・水野・棚瀬 触手もね(笑)

宇野 3方向から来ましたよ！！

——さきほどもおっしゃっていた、サブイベント「よみがえる悪魔」の触手ネタですね？

川端 サリサが触手に襲われちゃうって聞いたときにはびっくりした(笑)。

宇野 やっていいよって言ったじゃないですか！

川端 でも実際に完成したやつ見たら、さすがに「何をやっているの？」って(笑)。

宇野 いや、状況を考えれば起きてしかるべきイベントかなあと。

川端 疲れてんのかなって(笑)。

酒井 ホントは好きなんだよね？

宇野 なに言ってるんですか(汗)。

川端 触手先輩って呼ばれてたよ。

——触手はいったん横に置きまして(笑)、ケーキ屋3姉妹の話に戻りますが、それぞれに個性がついたのがファンには嬉しいところだと思いますが。

酒井 そうですね。過去のシリーズではキャラは立ってなかったで……。

宇野 決まっていなかったから作っちゃえて、やっちゃいました(笑)。無口で毒舌、おっとりで少し腹黒、明るいやつ、で3人決まり！ って感じです！！

——3女は明るいのはいいんですが、あの暴走ぶりには少々腹が立ちましたね(笑)。

宇野 狙いどおりですね(笑)。

——他に思い入れのあるサブイベントは？

宇野 僕がやりたいて押しとおしたのは、ニセモノが登場する話です。

——「ふたくみの英雄」ですね？

酒井 最初、ニセモノの絵はなかったんだよね。

宇野 新しく描いてくださいってお願いしました。池谷さんとかに相談して。結局、何とか引き受けてもらえることになったので、僕がノリノリで仕上げました(笑)。今回は、メインストーリー終わったあとの後日談的なものを書きたかったんですよ。ニセモノ話以外にもレーヴェの話とか、そういう意味ではやりたいことができて良かったです。

——そういえば今回のサブイベントでは、市長の髪ネタが多かったんですが……。

酒井 昔の『PSQ』の総督がツラなんじゃないかって話があって、それがもとですね。

宇野 当時ユーザーのウワサで、そういうのがあったんですよ。それを、実際に具現化してみたって感じです。

——逆に作りにくかったサブイベントは？

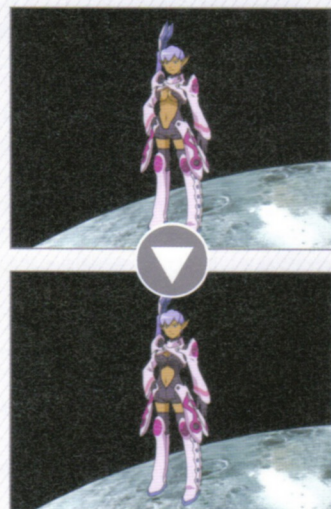
宇野 各メインキャラを1回ずつ出さずってことで作っていたんですが、それほど苦労したのはなかったですね。基本のキャラクターが立っていたし……けっこう好き勝手やらせてもらいました。

川端 メインシナリオで苦労していた分、サブイベントはラクだったかもね。

宇野 もうかなり僕の自由にできたんで「うーれしーい！」って感じて(笑)。

——その様子だと、作業もはかどったのでは？

宇野 全部で1週間かかってないんじゃないかな？ 3日くらい？



※2 上の画面写真が修正前のアナ。その下は布面積の広がった衣装のアナ。

川端 かなり早かったね。

——メインストーリーやサブイベントに関して、プログラムのほうでは苦労はありましたか？

棚瀬 作り始めてからは大丈夫でしたけど、最初にどういう風にイベントを作るのかでもめましたね。3Dのキャラクターで、イベントを人形劇みたいに表現するのか、それとも立ち絵で表現するのかとか、そのへんが決まるまでには苦労しましたけど、あとは問題なかったです。

注5)師走先生 ライトノベル作家、師走トオル氏のこと。代表作として、『火の国、風の国物語』シリーズ(富士見ファンタジア文庫)、『タクティカル・ジャッジメント』シリーズ(富士見ミステリー文庫)などがある。

注6)新井先生 ライトノベル作家、新井輝氏のこと。弊社ファミ通文庫でも『ルーンウルフは逃がさない!』シリーズ、『私の愛馬は凶悪です』などを執筆している。

注7)ケーキ屋3姉妹 正式名称はナウラ3姉妹。『PSO』でも、モンスターひめく惑星ラグオルの洞窟で、屋台のケーキ屋を営んでいた。『ZERO』での3姉妹の店はグラシア渓谷とオゼット湿地帯で発見できるが、じつは店自体は1軒しかなく、テレポーターで強制的に店に連れてこられているという設定らしい。ある意味トラップの一種？

酒井氏は合体ロボがお好き

——今回、GONZOさん(注8)制作のアニメーションが随所で使われていますが、こういったアニメの仕様はどうやって決めていくのですか？

水野 7~8分しか入れられないという、容量の制限がすでにありましたね。で、まず酒井さんのほうで、オープニングアニメで何分、合間のイベントで何分ってのを区分けしてあって、それにどういいうシーンを入れるかっていうのを文字コンテで書いて、それをもとにGONZOさんに絵コンテを切ってもらっている感じです。

——絵コンテに問題がなければアニメ制作開始、というわけですね？

水野 いや、そこからさらに、アニメにしか登場しないものの設定画を、普通のゲームに必要なものより細かく作らなきゃいけないって……(笑)。サリサが乗ってくるイカ型の降下ポッド(47ページ参照)はアニメと最初のイベント絵でしか出ないんですけど、内部の座席の配置とか開閉ギミック(※3)とかそういうことを作らなきゃダメで……ここはどうなってるんだ、ここはどうやって開くんだといった質問がGONZOさんからいっぱい来ました(笑)。

酒井 ゲームとアニメとの整合性を取るのがたいへんという感じがですね。我々はアニメ自体が初めてだったので、こういうところに気をつけなきゃダメなんだとか、こういう工夫が必要なんだ、というのがたいへん勉強になりました。おもしろかったです。——合計で7分でしたっけ？ もっとたくさんあったような感じがしましたけど。

川端 ムービー以外にも1枚絵のカットをたくさん作ってもらったので、それでイベントのイメージが補完されているんじゃないでしょうか？

——印象に残るシーンが多いですね、オープニングでのサリサのキラキラとか。

水野 魔法少女みたいなシーンですね。でもあのキラキラのあと爆発しますけど(笑)。

宇野 おまえが爆破したのかよと(笑)。

——オープニングムービーはGONZOさん主導で制

作されているのですか？

酒井 そうですね。イメージだけ伝えて。あとは自由にやっていただきました。

棚瀬 プログラムの話なんですけど、ムービーにサウンドを入れると音が悪くなるんですよ。でもオープニングではキレイな音を聴いてもらいたかったので、ムービーには音を入れず、同時にストリームで音を流すことにして、工夫しました。

酒井 せっかくタイアップでいい曲作ってもらったし、どうせならキレイに使いたいですね。

棚瀬 けっこうギリギリになってそういう仕様にしたけど、キレイな音になってよかったですね。

——そうそう、忘れてはいけない！ オギの合体シーン(※4)もインパクトありました。

酒井 あれはオレの趣味です。

宇野 アフレコのときに初めて映像を見た俺らのほかへんとした顔(笑)。

酒井 誰も予想してなかったよね。こんななんちゃうんすかって言われて(笑)。自分としてはこれぐらいはじめてもいいのかなって。

——合体ロボお好きなんですか？

酒井 いや、大好きですよ。

棚瀬 今回ついにボスにも合体ロボを入れられましたしね。

酒井 合体ロボはもう長年の夢だったので。

——ボスはカッコいいんですけど、オギのほうは微妙というか何と言うか……。

酒井 狙いどおり(笑)。「ござる」とかもね。

——オギのあの合体や頭だけの登場や口調は、最初からそういう設定で？

酒井 合体ネタはあとなんですよ。「ござる」が最初に出てきたのは、師走さんのシナリオのほうです。そこであったものを、宇野が修正したときに消えそうになったので「これはないとダメだ」って復活させたんですよ。そういうおもしろさがあるキャラクターが立ったので、これぐらいはじけよう。せっかくアニメがあるのに、よいしょって頭つけるだけだとおもしろくないじゃないですか！

——今回はキャストのボディ部分にも記憶があるという設定が初めて登場しましたが、これはどのあたりから？

宇野 キャストのメモリ関連の設定ってまえは決めてなかったですからねえ。

川端 もともと頭が変えられるって設定は、師走先生のアイデアだったんですけど、『PSO』のときにバラバラになるイベントがあったのでそこから来てるんだと思います。

水野 ちゃんとキャストのデザインは首のところに必ずVの字のスリットがあって、着脱可能にしてあるんですよ。

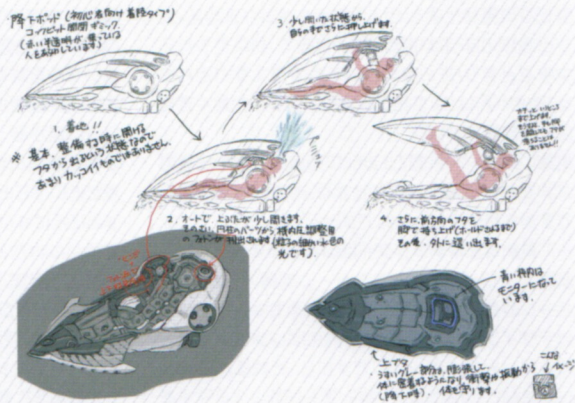
——取扱説明書の、オギの頭だけのイラストはインパクトありました。

酒井 ネタバレにならないようにね(笑)。

池谷 あれたいへんだったんだよね。

水野 そうそう。

池谷 イベントの立ち絵にすると、頭だけ(※5)なのをどうしようかって。浮かせるわけにいかないし、誰かに持たせるしかないか？ とか。



※3 サリサやレーヴェたちが乗ってきた地球降下ポッド。どうやってハッチを開閉するかのギミックが、ていねいに設定されている。

水野 目線をあわせなきゃいけないから、いろいろ悩みましたよね。浮かせる案もありましたよ。ジェットかなんか。

——限りあるムービーをどこかのシーンで使うかというので苦労されたと思うのですが。

酒井 登場シーンでは必ずアニメを入れようと思っていて、そうすればキャラクターの印象を始めに強く持ってくれるかなと思ったんですよ。そんなことを考えてやっていました。

水野 オギの合体シーンと他のシーンの空気感の違いってスゴかったですよね(笑)。

注8)GONZO アニメーションの企画・制作会社。『フルメタル・パニック!』、『ストライクウィッチーズ』といったアニメ作品を手がけたほか、劇場映画『ガメラ3 邪神覚醒』ではビジュアルエフェクトを担当している。

ハード性能の限界との戦い

——それではデザイン関連のお話をお聞きしたいのですが、まず細かいところまで作りこまれている武器デザインができあがるまでの流れは？

宇野 最初に打撃、射撃、法撃の3系統作ろうって話があります。

水野 シリーズを踏襲する意味合いから、そんなに大きく変更することもできないので、まず必要なものを整理することから始めました。新しい武器のカテゴリーとして、大盾と銃剣が加わって、新武器も入れられたので良かったです。あと、スライサーがちゃんとブーメランみたいになるようにと。

棚瀬 そうそう、ちゃんと戻ってくるようにしてくれていいわね。

水野 法撃系の武器が、今までロッドとウオンドのふたつと少ない印象だったので、スライサーの動きは精神力で操っているという設定を今回は作り、法撃系に加えることにしました。

——なるほど。だから今回スライサーが法撃系の武器に入っているんですね。

水野 そのあと、ニューマンとキャストとヒューマンの住んでいる状況に応じてデザイン系統立てをしています。キャストが持っていそうな武器は、大空白以前に作られた四角いフォルムで、ニューマンのほうは有機的なフォルム、そしてヒューマンは自作っぽい鉄の武器という感じにしました。初期の武器はそういうイメージ分けをして、文化を感じられるようにしているんですよ。だからヒューマンのセ

イパーは実刀ですけど、ニューマンのはフォトンで光っているという感じなんです。

宇野 設定上最初から未来っぽい武器が出るのも変だし、逆に月に行くころには未来っぽさを出したいので、そのあたり考えました。

——例えば「PSO」にあった「ネイスライサー」など、過去シリーズを踏まえた武器が登場することがありますが、そういったものの設定はどうやって？

水野 社内の資料をひっくり返して、できる限りのことを調べまくってがんばりましたね。

棚瀬 あと社内には当時のスタッフもいるので、必要があれば質問しに行ったりしています。

——そのほかに苦労された点は？

池谷 今回の「ZERO」では、武器のモデリングには30ポリゴン(注9)しか使えないという制約がありまして。30ポリゴンがどれくらいの数かという、例えばサイコロは6面あって、ポリゴンでいうと12ポリゴンなんです。だからサイコロが3つ作れない数で武器のモデルを作っているんです。

棚瀬 DSって1フレーム(注10)に描画できるポリゴンの数が決まっています。それは工夫ではどうにもならない決まりなので、キャラクターにこれだけ、アイテムはこれだけ使えるポリゴン数を決めておくしかないんですよ。その結果、アイテムは30ポリゴンでよろしくと(笑)。

水野 良く見るとべらべらなんですよ(笑)。

——とてもそうは見えませんか！

池谷 あとはテクスチャー(注11)で何とかって感じですね。例えば柱を作るにしても、四角い柱は贅沢すぎて使えないんです。だから三角柱が基本で。筒状に見えるものもべらべらのものに陰影だけテクスチャーでつけてごまかしている。

——ポリゴンモデル以上にテクスチャーをつくる苦労のほうが大きい？

池谷 そうですね。テクスチャーも1ドットが大きいのでドット絵の要領で。

川端 両手に持つやつがたいへんでしたよね。

池谷 ですね。使える数が倍に増えるわけじゃないんで、片方につき15ポリゴンずつで。

酒井 むちゃくちゃや(笑)。

池谷 そんな中でも動いているのがないに寂しいというので、いくつかはギミックがある武器もあって、それは泣きながら作ってもらいました。

——他に武器で苦労したものは？

池谷 今回は実際にある銃みたいな武器もあって、そういうリアル系のやつはテクスチャーを作るのが

大変なんです。対戦車ライフルみたいなやつは特にいへんだったと思います。

——そうなるモデルを作るまえ、設定の時点からポリゴン数が少ないことは意識しましたか？

水野 デザインの段階ではあまり意識せずに、自分がカッコいいと思うもの、使いたいものを作ってくれてお願いしてはいたんですが、デザインしている人が同時にポリゴンも作っていたので、なんとなくセーブはしていたかもしないです。でも、どうしてもつけないパーツやデザインがあったみたいで、そこはがんばってもらいました。

——そうすると、エネミーについてもデザインやモデリングで苦労があったと思いますが？

池谷 もちろんこれもポリゴン数の少なさがあるんですが、ギミックと絡んでいる部分が多いところですね。キャラクターは基本的にみんな同じ構造なんですけど、エネミーはみんな違う構造じゃないですか。それをスケジュール内に収めて仕上げるのはたいへんだったと思います。あとはひとつのマップに出すエネミーの数が、企画のほうでは同時にたくさん出したいという希望があっても、それはプログラムの無理かなというので我慢してもらっていました。

棚瀬 やっぱりハードウェアの制限がいちばんきつかったですね。

——エネミーの姿や動きは、やはりまず設定のほうから作っていくんですよね？

水野 エネミーをデザインしたのは木村大蔵っていう後輩です。彼と宇野くんがフィールドが決まったところでデザインしてもらんですが、エネミーってフィールドごとにイメージを統一するようにして、ここはスピードが速いエネミーを多くしようとか、ここはトリッキーな動きのエネミーを多くしようとか、ここは遅いけど力強いエネミーを増やそうとか考えていて、その中でさらにこんなものいるといよいよねって感じて作っていました。

宇野 大雑把に大型、中型、小型で振り分けていて、それに合わせて作っていききましたよね。



水野 あとはストーリー的に廃棄都市バル以降はメカっぽいばかりになるから、バルはその橋渡しみたいなバランスで生物系とメカ系を混ぜて配置しようとか考えてやっていました。

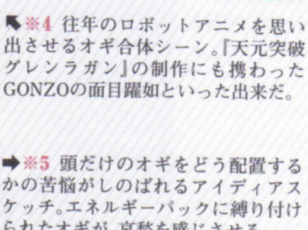
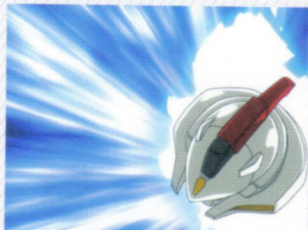
酒井 その辺は水野にこだわりがあって。きっと僕がやると、ほとんどが怪獣になっていたと思うんですが(笑)。今回わりと動物っぽいものが多いよね。

水野 動物のほうが身近なんで、攻撃を食らうプレイヤーにエネミーの恐ろしさが伝わりやすいかなというのと、あと名前とか正式なものを覚えなくてもプレイヤー同士で「あのイノシシがさ」とか「あのウサギが」とかって言えるようにというのがありますね。もちろん名前もなるべく短く覚えやすくって注文しました。

——モデリングの点では大きいのと小さいのとではどちらが作りやすいのでしょうか？

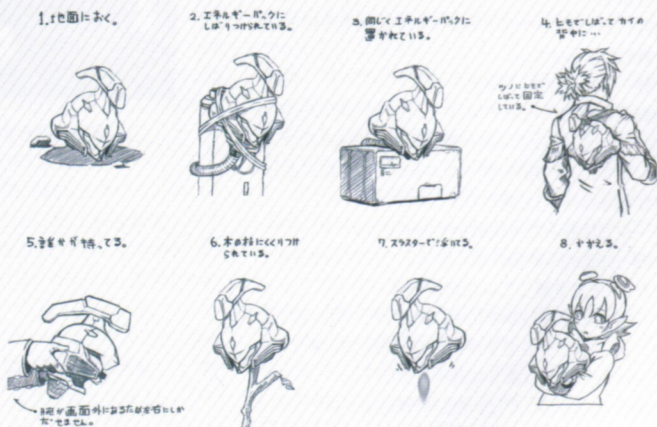
池谷 細かいやつのほうがカメラに近づきやすくして粗が目立つんですよ。小さいエネミーはカメラの下をくぐりぬけちゃうんですけど、大きいのはね。カメラに近づくって「やめて〜！」って感じで(笑)。ほんとカメラは苦労して、さっき言ったようにポリゴンの制限とかがあるじゃないですか。もうハードの限界があるんで、あとはどう減らすかといったら、画角(視界)を狭くするか、奥まで見通せないカメラ角度にするかで、同時にたくさんものと同じ画面内に入らないようにする工夫しかないんですよ。とくに処理が重くなるのは、1個のポリゴンが画面いっぱい迫ってくることで、マップのデザインも含めてですけど、カメラの高さやキャラクターやエネミーの大きさというのはかなり工夫しました。

棚瀬 上から見下ろしにすると奥が見えないから



※4 往年のロボットアニメを思い出させるオギ合体シーン。「天元突破グレンラガン」の制作にも携わったGONZOの面目躍如といった出来だ。

※5 頭だけのオギをどう配置するかの苦悩がしのばれるアイディアスケッチ。エネルギーバックに縛り付けられたオギが、哀愁を感じさせる。



ラクなんですけど、やっぱり背景班とかからはちゃんと背景見せたいという希望があるし、プレイヤーにとっても上からだと視野が狭くなるので。

池谷 視野が狭くて画面外からばんばん攻撃されるようになってっちゃうと遊びにくいですからね。その辺はギリギリまで調整しました。

酒井 最初はね、クォータービューにしようとか、背景を2Dにしようとかって話も出たんですけど、僕が「それはダメだ」って(笑)。

棚瀬 カメラも固定にしようかなどの案もありましたけど、それやると「ファンタシースター」じゃなくなっちゃいますからね。

酒井 「みんながんばればできるよ！」って応援していました(笑)。

川端 そんな優しい言い方じゃなかった……(笑)。——それだけ制限が多いと、動きが早いエネミーなどは大変だったのでは？

池谷 ですね。あとスタッグ(54ページ参照)のような角のあるエネミーだと、とてもふつうのポリゴンじゃ作れませんから、でかい透明なポリゴンを作って、そこに複雑な角の形をテクスチャーで描くようにしています。あとふさふさした毛とかも。でも見えなくてもポリゴンがカメラに近づくとき重くなりますから、この透明な見えない部分のポリゴンを、いかに動ように削るかという努力があるんです。

——ローゼイド(69ページ参照)のような変形するエネミーのほうがいいんじゃないかと思ったのですが。

池谷 あれは動きに特徴ありますからね、プログラムのほうがいいんじゃないかな？

棚瀬 今回のいろいろなエネミーがいるけど、なるべく変わった印象が残るように、それぞれ違った動作を作っていくのがいいんじゃないかな。

水野 身振り手振りで「こういう動きだ！」ってモデリング担当の前で跳ねたりするんですよ。

棚瀬 今回のシステム的な限界が多かったんで、手作業で調整しながらプログラムしていくという、ある意味古臭いやり方をしているんですよ。でもそれだと上手くリソース(注12)節約しながら作れて、結果的には良かったんじゃないかな。

宇野 プログラマーさんのほうがノリノリでね。こいつもっと強くしようよとか言ってエネミーがどんどん強くなりすぎて……。

川端 倒せなくなっちゃったりしたね。

宇野 アークザインはもうごめんなさいと言うしかないです(笑)。

棚瀬 あれは狙ったんじゃないの？

宇野 ある程度は狙ったんですけど、「これ(ミサイル)3連発にしようよ」って言われたときにはどうしようかと。

酒井 よく「アークザイン作ったやつ出てこい！」とか言われてるよね。

宇野 ごめんなさい(笑)。

棚瀬 作っているほうは、やっぱりだんだん上手くなっちゃうから、エネミーをだんだん強くしたくなるんですよ。僕の弟もゲームやるほうなんだけど「タコが倒せねえ！」と言われました。

——タコは呑みこみ攻撃がキツイです。

宇野 特徴的な攻撃が多くなるようにがんばりましたから、そこを感じていただければ。

——背景のモデリングにも、やはりたくさん苦労があったかと思うのですが。それも武器やエネミーのモデリングと同じような流れですか？

池谷 水野のほうでだいたいの舞台のイメージを上げてもらって、モデリングに回るといって感じですが、

いくつかはモデリングのスタッフが上げたものもありますし、そのへんは臨機応変でした。なにしろポリゴン数の限界があって、1マップをあまり大きく出来ないで小部屋を繋げた構成にしています。遠景の雲とか山とか描いてある背景は、マップの周りについてみたい感じで立っているんですが、かなり遠くにあるように見えるわりに、じつはけっこう近いところにあるんですよ。

水野 空気をとおしてかすんで遠くにあるように、山とかを描いてもらっているんですよ。そこを何とかテクスチャーでがんばってもらって。

棚瀬 マップ上のオブジェクトもね。さっきも言いましたけど、序盤のマップにある杭とかも四角はもったいないから三角柱です(※6)。

池谷 最初は四角で作っていたんですが、足りなくなっちゃって。あと背景では、映り込みの表現でもポリゴン数との戦いがありました。DSは半透明やしっとりした表現に弱いというか、全体的にザラザラした乾いた感じになるんですよ。ですから水面や床への映り込みを表現したい場合、水面の下に逆さまになった建物をもうひとつ作って、擬似的に映りこんでいるように見せているんです。月の神殿(※7)での床の映り込みも同じやりかたですね。

酒井 けっこう昔ながらのやりかたですよ。サターンとかプレステとかの。

水野 あとは色のこだわりというか、フィールドによってイメージカラーを分けていって、ぱっと見てフィールドの印象が伝わるようにしていこうってことでデザインしていますね。

池谷 ポリゴンで作ったものをリアルに見せるポイントは、建物と地面とのつなぎ目なんです。スバッと継ぎ目が見えちゃうと、いきなり違和感がわいて作り物っぽくなっちゃうので、この地面と建物の境目をすごく気をつけてスタッフには作ってもらいました。現実だと建物の下のところって地面となだらかに自然に繋がっているじゃないですか。だから草を生やしたりして繋ぎ目が目立たないようにしています。近景と遠景の境目も同じですね。

——DSならではの工夫が多いですね。

池谷 あとは、たとえば雨が降っている場所で、カメラの前に雨だれのテクスチャーを重ねて表現しています。内部的にフルスクリーンエフェクトと呼んでいる技術なんです。

棚瀬 プログラマーからフルスクリーンエフェクトやりたいって言われたときには、そりゃ無理だろうって思ったんですけど、なんか担当の人ができちゃいましたって(笑)。それでも雨のエフェクトとフィールドにあるトラップで発生する霧のエフェクトが同時に重なるって破綻することがあって、そこは違うやり方で表現したりして、何とかこなししました。

——プレイヤーが何気なく見ている部分での苦労が多かったんですね。やはりDSで3Dのゲームというのは難しかったのでしょうか？

池谷 ふつうのプロジェクトだと、2Dのゲームを作っていくうちに3Dもやってみようという感じで入っていくんですけど、うちの場合逆に、3Dゲームの経験はあったのに2Dの経験がほとんどない。でも、みんな3Dをバリバリやっていたものだから、どうにかして同じ方法論が使えないかって考えながら作りました。ある意味怖いもの知らずです。だから、逆に2D部分では苦労しましたね。

注9)ポリゴン 3DCG技法で、3点の座標を指定し、それで囲まれる3角形を描画の1単位とするもの。3角形の板1枚が1ポリゴンとなる。

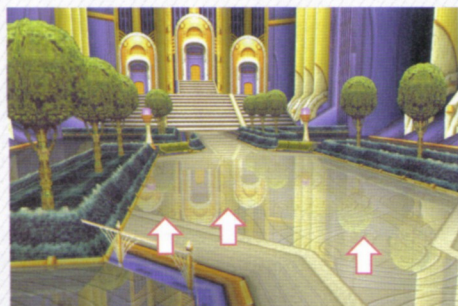
注10)フレーム プログラム上での時間の単位。「ZERO」は基本的に1フレームは30分の1秒。

注11)テクスチャー ポリゴンモデルに貼り付けて、物の質感などを表現するグラフィックのこと。人物の表情や服の柄、看板の文字などを表現する際にも使われている。

注12)リソース プログラムを動かすために必要なメモリ量やCPU性能のこと。複雑なプログラムほど多くのリソースを必要とし、それが足りないとい実行速度の低下やフリーズを生じる。



※6 オゼット湿地帯に見られる三角柱の杭。街灯や樹木も、予想以上に少ないポリゴン数で作られている。



※7 アルカブラントの床の映り込み。エターナルタワーや湿地帯の水面でも同じ手法が使われている。

インターフェイスの創意工夫

——では、インターフェイス関連というか、操作方法に関するシステムの構築などについて、DSというハードで工夫された点は？

榎瀬 操作は何度も修正をしましたね。

酒井 ボタンがとにかく足りなかった(笑)。

榎瀬 そもそも「PSO」以降のシリーズでは、必ずアナログスティックがあるハードだったので、それが無い今回はどうすればいいか頭を悩ませました。とくにカメラ操作の方法とか！

川端 ゲームキューブやプレイステーション2でやっていた操作をDSに持ってきたから、絶対的にボタンが足りないんです。

榎瀬 基本は「PSO」なので、それを再現しようというのが大きなポイントでした。

川端 DS初挑戦なので、タッチペンをメインに使うのはやめようという話が最初にありましたね。それよりまえにはタッチペンで武器を振るって案もあったんですが、無理だろうと。

榎瀬 長時間遊ぶにはきつそうでしたしね。

酒井 原則的に、ペンはチャットに使うだけ、と。

榎瀬 チャットはペンをを使わずをええないですからね。「やっぱり「ファンタシースター」なら吹き出しだよ。DSだからお絵かきしたいよね」と正直、これもきついだろと思っていたのですが、スタッフが何とか実現してくれました。

——「ZERO」ならではの機能、ビジュアルチャットはとても話題になりましたね。

榎瀬 スゴい人になるとタイルパターンとか自分でドット打って作ったりしています。

水野 爪楊枝でやるといいとか、いろいろあるみたいだよ(笑)。ガイド線として中心線を描いて、それにパソコン上の画像を見ながら1ドットずつ移していったりとか。

——現在、著名人が描かれたビジュアルチャットの画像(※8)をダウンロードできますが、逆にプレイヤーが作ったビジュアルチャットを募集して、お絵かきコンテストなどができるとよかったなと！



※8 ビジュアルチャットの配信は、DSステーションかWiiのニンテンドーチャンネルで可能。詳しくは公式サイトを参照のこと。

酒井 やりたかったですね！(笑)

——インターフェイス全般が、現在の形になるまでどれくらいかかったのでしょうか？

榎瀬 けっこうかかりました。マスターアップの直前まで直していたかな。

川端 早くから決まっていたのは、アクションパレットのところと十字ボタンで移動ってとこだけでした。困ったのはメニューを開く方法とカメラの移動ですね。カメラリセットと、「PSU」で実装された(L)(R)での左右回転もできれば実現させたいと思っていました。

榎瀬 裏パレットの切り替えが(R)ボタンなので、カメラ回転に(L)(R)を使えないんですよ。パレット3つじゃゲームになりませんからね。

川端 どちらか切り捨てることも考えたのですが、いろいろな人に遊んでもらうことがそもそものコンセプトにあったので、どちらも活かして、最終的には苦肉の策でⓧボタンを便利ボタンにして、回転できるようにしました。

酒井 それでも操作性が悪いって言われて落ち込みました(笑)。

——さきほどおっしゃった、メニュー画面を開く方法で困ったことというのは？

川端 DSって旧型とLiteでスタートとセレクトボタンの位置が違うんですよ。で、Liteのスタートボタン位置が少し使いにくいかと最初は考えて、できればメニューはスタートボタンに割り振りがなくなかったです。ですが、まあ感覚的にはいちばんわかりやすいかなと思い直し、現在の形になりました。

酒井 最初はⓧボタンにメニュー開きを割り振っていたときもあったよね。

川端 ですね。ただそれだと戦闘中に押し間違えて開いちゃって意見が多く出てきたので、割り振りを変えてっていう流れでした。

——直接タッチパネルを触ってという形は考えには入ってなかったのですか？

榎瀬 やはり基本は、タッチペンなしでも操作できるようにというコンセプトがありました。

川端 メニューの開閉については頻繁にやることなので、なるべく操作ミスが出にくいようにってことを重視した感じです。

——そういえば、味方に単体回復アイテムを使えないのが不思議だったのですが、その理由は？

榎瀬 誰かを回復させるとなると、使うアイテムを選んだあとにさらに誰に使うかを選択しなければいけないじゃないですか。その操作の煩雑さを嫌ったことですね。基本的に1ストロークで使えるような仕様を目指しています。

川端 あとはマルチプレイで役割分担をちゃんとしてもらいたかったというのがあります。アイテムがあまり便利だとフォースの優位性がなくなってしまうので、それを避けたかったってことですね。あとは操作ミスによるリスクを減らすという意味もあります。使うとなくなってしまうものです。

——他にシステム面で工夫した点は？

酒井 アクションをどれだけ難しくするかっていうことは最初にかなり考えました。3段攻撃を入れるのか、緊急回避を入れるか否か、チャージ攻撃をどうするか、どれくらい「PSO」や「PSU」と変えるのかといったことですね。

榎瀬 3段攻撃も連打で出せるようにするか、タイミングを狙う仕様にするかなども考えました。連打するだけだとプレイが単調になっちゃうし、かといって難しくできない人がいたらどうしようなん

というのも悩んだところですよ。

川端 緊急回避も、最初にいろいろなアクションを作って遊んでいたときに、緊急回避を試しにつけてみたら「意外と気持ちいいなあ」と(笑)。

酒井 今は緊急回避ありきでエネミーの動きも設定されているしね。

榎瀬 下手に入れてしまうと、強力な回避手段なのでゲームのバランスが壊れちゃいますから、そうならないように無敵時間とか考えました。

酒井 エネミーの動きをちゃんと見ていると避けられるように、エネミー側の挙動もけっこう計算して作りましたしね。そういえば最初は4方向に緊急回避できたんですよ！

榎瀬 あ、そうそう。十字ボタン2度押しで緊急回避って仕様になっていた時代もあった。

川端 でも、それで後ろを向けなくなるっていう事態が発生したんですよ。

榎瀬 うっかり2回押ししちゃってね。ふつうに走っているはずが、いきなり前方回避しちゃったりして(笑)。テストプレイでそういう操作ミスが頻発したのでなくなりました。

——やはり実際にプレイしてみると、不都合がけっこう出てくるということもあるんですね。

川端 裏パレットも、今は(R)ボタンを押している間だけ切り替えられる仕様ですが、押すたびに切り替わる方式だったこともありましたね。

酒井 あれも、うっかり切り替わっているのに気づかないで裏パレットのコマンド選んじやうっていうミスが頻発してね。あとは、移動スピードもかなり調整しました。

榎瀬 敵がいるときといないときで移動スピードに差があるという仕様になりましたけど、最初はもっと通常時の移動スピードが速かったです。

川端 やっぱり速すぎるというので遅くしたら、スタッフから「だるいよ」と言われて(笑)。

宇野 1週間したらみんな慣れましたけど(笑)。

——もう少しだけ速く走れたら、アークザインのミサイルも避けられるんですけどね。

宇野 それもあって遅くしたんですよ。走って逃げきれないと、緊急回避の必要性がなくなるので。

——テストプレイをされたスタッフの方々の意見はどのように取り入れられているのですか？

川端 直接聞いたりもしますし、チームのBBSがあるので直接言いにくい人はそこに書き込めばいいようになっています。ベテランとか新人とか関係なしにいろんな意見がほしいですからね。

榎瀬 実現できないものもありましたが、出たアイデアは基本的に全部検討していましたね。

川端 パレットでアイテムの数が表示されますが、あれもスタッフの意見を元にして、完成ギリギリのタイミングで加えました。

榎瀬 でも下の画面に出せるオブジェクト、文字とかの置ける数も決まっているんですよ。昔のゲームで言うスプライト(注13)ってやつですが、制限があるんですよ。だからあそこに数字を追加するために、ゲージの数字表示を削ったりして。最初、PPは1000まであったんですけど、それを999までの表示にしたり、ゲージの長さを削ったりして何とか表示させました。

川端 そもそも2Dと3Dの画面が上と下で分かれているのも、1画面に2Dと3Dの両方を表示すると重くなるのでやってないんです。HPゲージは上にあったほうがいいよなとは思っていたのですが。

榎瀬 DSってV-RAM(注14)を上画面にいくつ、下

画面にいくつって振り分けするようになっているのですが、上画面に2D描画用のV-RAMを振り分けると下画面で表示できる数が減っちゃうんですね。その振り分けは苦労しました。

——節約貧乏生活みたいですね(笑)。

棚瀬 バズルみたいなやりくりをしていましたね。例えば上画面に新たに文字表示したいなんて注文されると、それだけでかなり大きな変更になります。

酒井 上画面にも文字を出したい気持ちもあるけど、そうすると処理が厳しい。だから、できるだけ上画面に近いところにHPバーを配置して、「これで我慢できるかな?」と考えて。苦肉の策ですね。

——でも、ビジュアルチャットで表示される自分で描いた文字や絵は2Dなのでは?

棚瀬 あれは下画面で描いているときには2Dデータですけど、内部でデータを変換して、上画面の表示では3Dのテクスチャーデータになっています。

酒井 プレイヤーがしゃべる臨場感が大切なので、どうしてもチャットは上画面に出したかったですから。でもさすがにプレイヤーの名前を吹き出しに入れるのは無理でした。

棚瀬 フォント(文字)データを上画面用に持たないとダメですからね。フォントデータも上画面と下画面と別々に持たなきゃいけないんです。最後まで何か落とし穴があるんじゃないかと不安が(笑)。やはりデザイナーさんがきっちり規定内の仕様で素材を作ってくれたのが大きいです。

池谷 デザイナーって好きなだけ使っていいと言われるとわりと途方に暮れるんですが、逆にこの制限内で作れと言われるのがんばっちゃうんですよ(笑)。だから、最初にメモリやリソースの振り分けをいかにしっかりやるかがポイントです。多少は貯金をとっておきますが、それでもけっこうギリギリで。——実際はどれくらいの容量でプログラムが作られているのですか?

棚瀬 今回使ったロムのプログラム容量は1ギガ"ビット"、つまり128メガバイトですね(注15)。

酒井 チェック用のROMにはデバッグモード(注16)が入っているものだったりしますが、『ZERO』は入れる余裕ありませんでした。ギリギリすぎて入らず、チェックチームにも苦労をかけました……。

棚瀬 ギリギリでしたね……メモリも足りなかったし、CPUも足りなかったし。今のPS3とかだったらメモリだけで100メガバイトとかあるじゃないですか。ただDSは何キロバイトの世界ですから。

酒井 2ギガのロムだったらキャラメイクがもっと豪華にできたんですが……。キャラメイクは処理を軽くするため、1体1体のバリエーションをすべてベタ持ち(注17)しているので、どうしても大きく容量

取るんです。できればもう少しパターンを増やしたかったですね。でもあれ以上増やしていたら、池谷君が死んでいたかも……(笑)。

注13)スプライト 複数の画面を重ね合わせて合成表示する機能、あるいはその画像の単位。例えば『ZERO』でいうと、HPゲージの枠、ゲージ、HP最大値、HP現在値が別々のスプライトに描かれ、それが重ねて表示されている。HPが減った場合、その部分のスプライトだけを描き直せばいいので、下画面全部を描き直すよりも高速表示が可能になる。

注14)V-RAM ビデオRAMの略。画像を表示するために使われる専用のメモリで、この容量が大きいと精細な画像を高速に表示できる。

注15)バイト、ビット データ量を表す単位。ビット(bit)が最小単位で、1バイトは8ビット、1キロバイトは1024バイト、1メガバイトは1024キロバイト、1ギガバイトは1024メガバイトとなる。

注16)デバッグモード 制作中のゲームの動作をチェックするために入れた、パラメータやマップなどを自由に設定できるプログラム。ほとんどの場合、製品版では削除されているが、昔はデバッグモードを残したまま出荷されることも多く、「裏コマンド」という形で存在を発見されることもあった。

注17)ベタ持ち データをプログラムに格納する際、一切変換なしで格納しておくこと。データ量が多い場合、格納時にデータ圧縮の処理をすることが多いが、そうすると圧縮されたものを展開する手間が増える分だけ処理が遅くなる。ベタ持ちだと格納に必要なメモリ容量は増えるが、処理速度は高速。

携帯機でのネットワーク

——DS初挑戦ということになると、やはりお聞きしておきたいのがネットワークの部分ですが。

棚瀬 Wi-Fiでどのぐらい遅延が起きるのかとか、そういう部分が初めてのハードだったので心配でしたね。仕組み自体は『PSO』や『PSU』からの積み重ねがあるので、基本的には大丈夫でした。ネットワークで大変だったのは、初めてWi-Fiで繋がるロムというのを作ったんですが、そのときWi-Fiへの接続がバグが発生してまったくできなくて……。あの日はさすがにどーしようかと(笑)。朝までかかって直して、何とか出せたんですけど、思えば、あのときがいちばんたいへんでした。

酒井 たしか3人でプレイしないと出ないバグってのがあったよね。

棚瀬 あー、ありましたね。プログラマーの机には開発用のDSが2台繋がった状態なので、ふたりプレイまでなら確認できるんですけど、3人以上のプレイ環境になるとチェックチームに協力してもらわないと確認できないですね。そういう部分もたいへんだった。

川端 そういえばチーム以外の人にも協力してもらって、全社でチェックプレイやりましたよね。部署関係なしでモニター募集して。

酒井 ネットワークの状況って場所によって全然違うから、そのあたりチェックしたかったしね。

宇野 それで思い出しましたがおもしろいバグがありましたよね。どうしても止まりますって人がいたんですが、何かと思ったらもうひとつのスロットにゲームボーイアドバンスのロムが挿さっていて、それが原因だったという。

棚瀬 これは外に出さなきゃ見つからなかったですよ。開発チーム内でのテストプレイじゃ他のソフト挿したりしませんし。

川端 あれはファインプレーでしたね。

——その全社でのチェックプレイのときは、何人ぐらいのモニターをお願いしたのですか?

川端 60人ぐらいの募集だったのですが、予想以上に多かったのですぐ締め切りになりました。土日に自宅から繋いでもらって、開発は会社から接続する、という形で。けっこうおもしろかったです(笑)。開発チーム以外からの意見をもらえる貴重な機会でもありましたし。「ここが良く分からない」なんてことを言われて、チュートリアルを強化したり。

——発売後の反響はいかがでしたか?

酒井 思ったよりマルチでやっている人よりWi-Fiでやっている人が多かったですね。

棚瀬 作っていたときに、確かDS持ってる人のWi-Fi接続率ですごく低いと聞いていたんですけど、それに比べると『ZERO』のWi-Fi接続率はかなり高かったんですよ。

川端 発売当初はかなりの数のプレイヤーが繋がっていましたよね。

——他にプログラム上の苦労は?

棚瀬 3Dの苦労ほどはなかったかな?

酒井 結局は4人で遊んでいるときに、ラグがないように「見える」作り方ができたのが強みだったかなと。けっしてラグがないわけではないけど、ないように見える。

棚瀬 あとは割り切りですかね。多少ズレていてもゲームとして成り立つシステムなので。座標の同期まで取ろうとすると、ラグが生じたときにそのラグの間に動かれてしまうんでズレが気になるんですが、ウチの場合は無理に位置の同期は取っていないんです。たまに他のプレイヤーが空振りにしているように見えることはあるけど、システム的にはちゃんと当たっているしダメージもいくし、何より自分自身の操作ではラグやズレは出ない。

酒井 4人遊んでいるのをそれぞれ画面比べると、全部違う画面に見えたりしますよ。

棚瀬 無理に同期させようすると大変だしズレたときの補正も違和感があるので、だったら同期取らなくても大丈夫な作りになろうと。

酒井 『PSO』時代からの経験ですね。

棚瀬 『PSO』のころは、そもそもモデム接続(注18)でしたからね。

注18)モデム接続 モデムとはコンピューターなどのデータを送受信する際に使用する機器全般を指すが、ここでは昔のネット接続の主流であった電話回線を利用したネット接続のことを示す。現在のADSLやLANモデムとの大きな違いは速度。具体的にいうと、電話回線の時代には1秒につき2400~4800ビットのデータ送受信が主流であったが、最近のLAN通信では1秒につき100メガビットもの送受信ができるものが一般的。



ハッピーエンドにしたかった

——では、キャラクター作りやプロット作りの流れをもう少し詳しくお聞きしたいと思います。

宇野 キャラクターはあらかじめある程度作っておいて、プロットを作りながら必要になったら、追加で水野さんに描いてもらって感じでしたっけ？

水野 シナリオ作ってるときは まだキャラクターも固まっていなかったんじゃないかな。今といろいろ違ってたし。アナが男だったか、カイが女だったか。

川端 お話がある程度固まってから、それに合うキャラクターを作ってもらったという感じですね。

水野 最初はプレイヤーキャラクターのデザインからで、ストーリーモードのキャラクターを作ったのはけっこう終盤。例外はサリサぐらい？

酒井 そういえばサリサは最初「わたし」って言ってたんですけど、(川端氏を指し)この人がどーしても「ボク」って言わせたって(笑)。

川端 酒井さんに怒られたんですけど、やっちゃいました。性別を隠したかったというのもあるんですよ。レーヴェもそうだった。

水野 最初、男キャラでプレイしたら女が降ってきて、女キャラでプレイしたら男が降ってきて、たまに男キャラ選んだのに男が降ってきたらおもしろいよねとか言ってたんですよ。その流れで、ボクって言う女の子かと思っていたら、実は最後に本当は男だとわかったとおもしろいかも、とかいう話になってね。

川端 主人公が固定じゃないゲームだったんでそういう発想になったんです。サリサはヒロインじゃなくて男の子の方がいいってプレイヤーもいるんじゃないかと……という建前の「ボク」(笑)。

酒井 サリサはね、一人称は「ボク」なんですけど、しゃべりはふつうの女の子なのがちょっと特異なんです。一応理由があってね、見知らぬ場所に来た不安を紛らわすため、という設定です。携帯サイト「ぶよぶよ！セガ」(注19)の「ファンタシースター」特設サイトがあるんですが、そこに行くと読める小説で詳しいことが明かされていますよ！

——カイのデザインはどういう役回りとして？

水野 あれはチュートリアル役というかお兄さん。

酒井 少年向けのアニメなんかで、必ず主人公を導く兄貴分がいるじゃないですか、まさにその立ち位置ですよ。

——そして主人公をかばって死んで、主人公はそれを持ち越して成長する……王道ですね。

酒井 カイ生きてるけど(笑)。

水野 最初は重要な人物が死んじゃうって話もいいよねって言ってたんだよね。

川端 ですよ。もっとトラウマが残るような暗い話もいいよねって話していました。サリサが実は男っていうのもそのトラウマのひとつに(笑)。

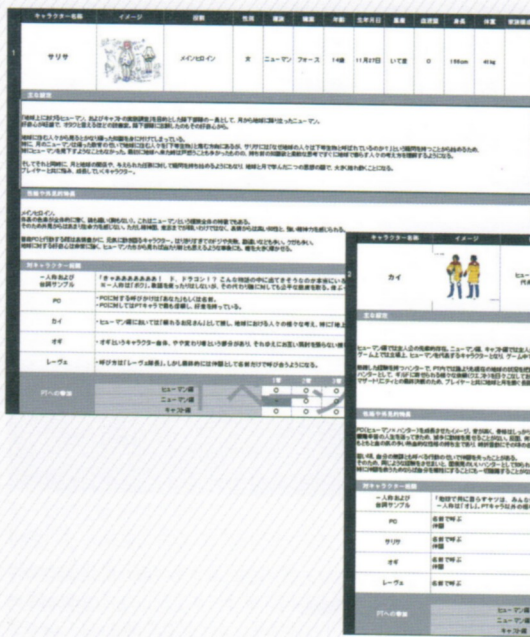
酒井 僕は基本的に気持ちよく終わって欲しいというのがあって、ハッピーエンドにしたかったんですよ。結果的に誰も死なない話になりました。

——では、オギの役回り？

宇野 最初はキャストの仲間が欲しいってところから設定してたんですけど……なんであんなギャグキャラになっちゃったんでしょうか？(笑)

水野 最初に、ヒューマン編は王道で、ニューマン編は暗い話で、キャスト編はコメディタッチでという案があって、それが残ってるのかな？

川端 師走先生も、その方向でいろいろおもしろいネタを出してくれました。「まあ、オギだし」で済ませちゃうような(笑)。



※9 シナリオ執筆やキャラクターデザインのために用意された設定シート。基本的なプロフィールに加え、一人称や仲間の呼び方の設定もある。

水野 キャストは日本のメーカーが作ってるような名前にしていうって考えていて、最初はスズキって名前だったんですよ。でもスズキは実在するメーカー名だから、最終的にオギに。

川端 きっと小木モータースとかで作られているんですよ(笑)。

——他のメインメンバーのネーミングの由来は？

宇野 フィーリングです。サリサは繰り返し言葉って気持ちいいかと思って、師匠は呼びやすいほうがいだろうからカイで、日本名のキャストはオギで、という感じでトントんとつけていきました。

水野 一応、正式に名前決める会議とかもやつたり、いろいろ考えたよね。月に関係のある単語調べたりして。でも結局いいの思いつかなくて、呼びなれてるし宇野くんがつけたヤツでいいかと(笑)。

——他のキャラクターの名前も同じように？

宇野 キャストは日本っぽい名前っていうのが決まっていたんで、街にいるキャストもリンドウやナツメっていう名前にしました。レーヴェはなんでレーヴェなのか覚えてないですね(笑)。アナは最初リコって名前だったのが変わりましたね。

——キャラクターの性格づけは、実際にシナリオを書かれた師走先生や新井先生が？

川端 こちらでキャラクターの設定表(※9)を作ったんですよ。それに合わせて書いていただいたので、注文はあまりしないで済みました。

宇野 設定表の内容をほとんどいじらずに書いてくださったんで、まったく問題なく進みました。

——いま設定表を見て驚いたのですが、星座と血液型の設定があったんですね！

川端 絶対使わないけど！(笑) 実際には性格分析的に使ったぐらいですね。

——世界設定の話に移りますが、「PSQ」の時代からすると未来の話になるのですね？

酒井 だいぶ未来。ただ、そういう過去作の設定は一切気にせず、シナリオを書いてもらっています。基本的にゼロから始めることが前提だったので。

——今までのシリーズをまっさらにする意味で、今回のような大空白を設定したということですね。

酒井 そうですね。

——地球や月といった呼び名が出てきますが、これはこの現実世界の地球や月とは……？

酒井 別物です。

水野 そもそもなんで「地球」って呼んでるかっていうと、俺が「戦艦メカ ザブングル」とかで、富野監督(注20)が惑星の名前が別にあるにも関わらず、その星を地球って呼んでいるのがカッコいいなと思って。それで今回もコーラルを地球、アルカを月って呼んでるんですよ。

川端 位置関係もわかりやすいですね。

——大空白以前のマザーの反乱などは、その状況を作るために設定したという感じですか？

水野 ああ、逆ってどこからだったっけ？

川端 基本的にないところから始めたくて、じゃあ何が起ったんだらうってみんなで話して、とりあえず名作劇場からスタートして(笑)、その状況に至るには戦争があったんだらうと考えて、そこでマザートリニティが出てきた、かな？

酒井 このマザーとかが絡むあたりの整合性は、師走先生のほうでやっていただいたんです。

——そういった世界を構築していく上で、デザイナーさんのお仕事のポイントは？

水野 例えば街とかでは、大空白以前の超文明の一部分を利用しつつ生活している雰囲気を出したかったんです。街は戦争が何かで穿たれた穴の上に橋がた渡して、地下にある転送装置をまんま使っているという。この転送装置についても最初に話し合っ、どうしてその場所にそんな装置があるのかという設定まで考えました。ダイロンシティの場合は、過去に政治的に重要な施設があり、世界的な重要人物が来るときに使われていたってイメージかな(※10)。

——洞窟遺跡マカラもそういった施設ですか？

川端 地球にひとつしかない大型転送装置なので、ちょっと特別な場所だって決めたはず。

水野 ゲーム中ではわかりにくいけど、ダイロンシティの転送装置も細かい設定があるんです。地下に設置されていて、すり鉢状のところにエレベーターで上り下りするようになっていう。



※10 ダイロンシティの設定画のひとつ。大空白以前はこのような感じだったらしい。



※11 サリサの降下シーンの初期イメージ。水野氏の趣味が反映されていた。

——設定したもの、実際のゲームでは使えなかったというものはありますか？

水野 サリサが単身で大気圏突入して降下してくるって案がありましたね(※11)。イメージイラストまで描いたんですが、俺がガンダム世代なので、大気圏突入には思い入れが(笑)。(注21)

川端 あとは、ラストバトルの場所が麦畑っていう案もありましたよね。

水野 最初はふつうじゃないことをやりたくて、麦畑に一軒の家が建っていて、そこを訪ねると「良く来たねえ」とかって言いながら出てくる老人がブワッとラスボスになるとか。

——それは意表突かれますね。

川端 月に行ったところでもうひとつシティが欲しいっていう案が師走さんから出たんですけど、それも作業の都合で無理でしたな。

水野 確かに、あんなに苦労して行った月から簡単に帰ってこられるのはおかしいだろうって(笑)。

宇野 そんな俺たちもわかってるよ！って(笑)。

川端 カイが命がけで月に送ってくれたのに、すぐ転送で戻ってきちゃうしね(笑)。

酒井 あと、ボツではないんですけど、けっこう長い説明が入るところを、サブイベントに回したのがありました。「母の記憶」ってサブイベントは最初なくて、本編のラストバトルまえにあの説明が入る予定だったんですよ。

川端 でも長いからテンボが悪くて、かといって説明をなくすわけにもいかないんで、サブイベントに回して補完したという感じですね。

——いろいろ苦労が多かったようですが、シナリオの最終的な仕上がりはどうですか？

宇野 書かなきゃいけないと考えていたイベントは全部書けたかなと。もっと書くこともあったかなとも思うんですけど、説明が必要な部分はほぼすべて書いて、書き足りないところも何とかユーザーさんの想像で補える範囲に収まったかと思います。もともとユーザーさんにこまごま説明するよりも、キャラクター性で引っ張っていかうと決めていましたから、それは何とかできたと思います。

注19)ぶよぶよ！セガ セガの公式携帯サイト。人気作品の特設サイトがある他、携帯アプリや壁紙のダウンロードや、WEBマンガやWEB小説が楽しめるようになっている。

注20)富野監督 富野由悠季(とみの・よしゆき)。日本

を代表するアニメ監督。本文中で触れた『伝説巨神イデオン』、『戦国メカ ザブングル』のほか、『機動戦士ガンダム』、『ブレンパワード』、『OVERMANキングゲイナー』などの代表作がある。

注21)大気圏突入 アニメ『機動戦士ガンダム』の名シーンのひとつ。テレビシリーズ第5話で、大気圏突入直前の艦隊に急襲をかけてきた敵部隊を迎撃するためガンダムが出撃。大気との摩擦熱で燃え尽きる恐怖に怯えつつ、強敵との決戦が繰り広げられる名場面である。

1番人気はサリサ？ 猫？ 鳩？

——キャラクターはみんなひと癖もふた癖もあって、印象深いですよね。

宇野 キャラクターについては師走先生にも新井先生にも強くお願いしましたから。

酒井 おふたりとも名のあるライトノベル作家という点で、そういうことに強いんじゃないかと最初から考えてお願いしましたからね。

——ちなみに、スタッフのみなさんのお気に入りのキャラクターを教えてくださいませんか？

宇野 たぶんサブキャラのアナがいちばん好きになってる。台詞少ないですけど、最後の最後で美味しいところをあっさりしていくのが、こいつって生き慣れてるなあと(笑)。メインだとサリサですけど、アナは書いてるうちに好きになってきてました。

池谷 アナは最初、仲間として連れて行けるようにしようと思ってたんだよね。

宇野 時間がなくてできなかったんですよ。

池谷 デザインのデータは用意していたんですが。

宇野 そうだったんですか！？ 惜しかった～。

——水野さんのお気に入りには？

水野 俺は……自分でデザインしてるから……。もう少し時間がたつと好きなキャラも出てくるんだけど、『PSU』のときもそうだったけど終わった直後は苦い思い出が(笑)。まあサリサは気に入ってるかな。プレイヤーキャラクターだとレンジャー。やっぱり自分で描いたものに好き嫌いをいうのは……。

——やりにくい、というか恥ずかしいですか？(笑)

水野 もう拷問です、設定資料集とか(笑)。あ、あとレーヴェにサングラスかけられたのは良かったかな。ライバル的な感じを出すのがうまくいったかなと。それとアナのレジスタンスメンバーの5人(※12)をデザインしていますけどそれは気に入ってます！

酒井 出てないじゃん！(笑) マスク取った顔なん

て設定しかないし！

——酒井さんは？

酒井 誰でしょう。オギかな。みんな好きなんですけどね。いちばんのお気に入りにはオギです。

——では川端さん。

川端 僕としては、ヒロインのサリサを押したいです。

棚瀬 ボクっ子にしたいね(笑)。

川端 あと人間以外なら、シティの猫。あと鳩(笑)。

酒井 こだわってたよね～！(笑)

川端 僕、鳩をずっと出したいなって話してて。

水野 廃棄都市バルに入ったところでバタバタって飛んでいく鳩、あれをどうしても出したって言ってね。

棚瀬 あとシティの猫をなでられるようにしてくれて注文もされたね。

池谷 最初は何言ってんだこの人って(笑)。

棚瀬 俺も作るのわかってたけど、作業はずっと後回しにしてたな。

川端 ご面倒をおかけしました(笑)。

——猫と鳩のこだわりは川端さんの一押しで？

水野 あと俺の後押しで(笑)。白い鳩はオレも飛ばせたかったんですよ。その鳩とセットで作ったのがマシンガンのフォトンアーツで自分だけスローになるやつ。この組み合わせでジョン・ウー的なこと(注22)をできるように。

川端 あのだダダダ！ バタバタバタバタ！ っののをやりたくて。できれば最初ステンドグラスをバリーンって割るところからスタートするのもお願いしたんですけど、それはダメでした(笑)。

水野 最初はラストフィールドで神殿みたいなところだから、ステンドグラスつけて、それ割って入りたいねって言ってたんですけどね。

川端 鳩は良かった……でも豪華に作ってもらったので出せる場所が限られちゃって、ここじゃ出せませんと言われて。

——けっこう難しいものですね。

川端 でもその作業の派生で、蝶々とかトンボとかも出せるようになりましたから、結果的に良かったんじゃないでしょうか。

——余裕がなかったというお話をたくさん伺いましたが、実際には蝶が舞ったり鳩が飛んだり余裕を感じる仕上がりになっているのがスグいですね。

棚瀬 あれはエネミーが出ない場所では出せないんですけどね。メリハリという切り分けで。

川端 そういうわけで、僕のお気に入りには鳩と猫、ついでにサリサ。

棚瀬 ついでかよ！

川端 あ、ついでといえばエネミーでフルーネイキッドが好きなんです。……サリサ4番目くらい？(笑) あ、でもサリサ好きですよ。

酒井 キャラクターでは1番だね。

——では、棚瀬さんは？

棚瀬 俺は……カイかな。熱血な人いいんだよね。こういう風になりたいなあと思う。誰かをかばって死んでみたいなど。そういうシチュエーションに憧れる。俺あいう場面になったら喜んで死ぬ！ やつとオレの番が来た！ っ(笑)。

宇野 シナリオ的にしゃべらせやすいのもカイなんです。突っ込み役だし何しゃべってもおかしくないし。お笑いもシリアスもできるし、「ここは俺に任せて！」みたいなのもできるし。

——ヒューマン編だと、最後の発電所でカイが美味しいところを持っていきますね。別ルートだと市

長さんも美味しいところ取りですが。

酒井 市長、じつは強いし。

川端 すっごい強いんですね。

酒井 でも、それだけ強いんだったら自分で集めに行けよ、みたいな？

川端 きっと公務が忙しいんですよ(笑)。市長はピンクのジャケットが面白かったですね。

——さて、池谷さんのお気に入り？

池谷 僕も水野さんと同じかな……今回、普段のプロジェクじゃあまり考えられないんですけど、バリエーション以外のプレイヤーのモデルと主要なシナリオキャラのモデルを全部ひとりで作ったんです。短い期間で。そうすると時間がたてばつほど後悔が出てきて、あのときはベストだったけど、もうちょっとやりようがあったんじゃないかとか思っちゃうんですね。でもオギだけは、武器のモデル作っていた人にやってもらったんで、彼だけは見ていても心の平静が保てるという(笑)。

川端 消去法じゃないですか(笑)

——ユーザーのみなさんのキャラクター人気はどういう感じになっていますか？

宇野 「ぶよぶよ！セガ」の壁紙配信のレスポンスを見ていると、サリサが1番。で、オギが2番目、レーヴェがいて、はるか下にかわいそうな子が。

川端 意外とカイの人気ないんですね。

酒井 たぶんカイは「いいやつ」以外の特徴がないから……。

宇野 あとバントラップ撃ってくれるぐらい？

あ、でもチームの内部になら熱狂的なカイファンがいますよ。もう大好きすぎたいへん(笑)。誕生日にカイの壁紙贈ったら大喜びで。

棚瀬 会社のパソコンの壁紙にしていますね(笑)。

池谷 旧「PSU」のチームのデザイナーは、誕生日とかにキャラクターの顔のケーキ作って贈ったりもしてるんですよ。

——スタッフ同士の結びつきが強いんですね。

宇野 あとユーザーさんには、ココ・ハットの女の子も人気ありますね。

池谷 あとカウンターの子とかも。

——そういえば、市長秘書の lindou さんは、会話しているとだんだん心を開いていくのがいいですね？ あれはどなたのアイデア？

宇野 余裕で僕です(笑)。だって会話がかわっていかないとおかしいじゃないですか！

池谷 ようわからんけど(笑)

川端 触手先輩が言うならそうなのでしょう。

宇野 話題、戻ってきたよ～！(笑)

w注22)ジョン・ウー的なこと ジョン・ウーは有名な映画監督。二挺拳銃による撃ち合いや、その最中のスローモーションといった、独特のアクション演出で有名。銃撃戦の中を舞う白い鳩というのも、監督が好んで使うモチーフのひとつ。代表作は「男たちの挽歌」、「フェイス/オフ」、「レッドクリフ」など。

チームに恵まれた『ZERO』

——ではお時間も迫ってまいりましたので、最後にユーザーのみなさんに、何か伝えておきたいメッセージなどはありますか？

川端 じゃあ僕からは……鳩を見てください(笑)。鳩のところでぜひフロンアーツを。

水野 あとスニークマインの葡萄前進も見てほしいですね。いつも銃系がちょっと不足気味だったんで、今回は銃のアクションを充実させてもらったんですよ。ぜひ銃をいろいろ使ってください。

酒井 ミズーリのことは？

水野 あー、銃でミズーリ(※13)ってのがあるんですけど、あれ水野からネーミングしてもらってますので使ってみてください。あとマグのアーカースは名前の曉からなんです(笑)。

宇野 あと同じくマグのほうですけど、ラダムはさっき名前が出た木村大蔵からで、フェミニは笑笑って名前のスタッフがそこから取っています。あと武器の説明にも入れましたね。大蔵さんが作ったから「名匠イソウが……」とか。

酒井 そんな私物化が(笑)。

池谷 というかネタに詰まってね(笑)。

酒井 しかし、こんな制作の苦労話ばかり聞いて喜んでもらえるのかなあ？(笑)

棚瀬 こちらとしても苦労は知ってほしいし(笑)。でも、いつもだと完成したあとにアレやっとなげば良かったと思うことが必ずあるんですが、「ZERO」は

そういうのが少なかったですね。

酒井 今回はちゃんと時間取れたよね。

棚瀬 最後のほうで、さらにどこを直したいかというのをスタッフ集まって話して、間に合いそうなところはどンドン直していった。納得がいく出来なので、じゅうぶん楽しんでいただきたいと思います。

——なるほど。では最後にプロデューサー、酒井さんからまとめのひと言をお願いします。

酒井 いやー、もうつぎも頑張ります。

川端 それだけでいいですか(笑)

酒井 今回の「ZERO」のチームメンバーは、すごくモチベーションが高かった。「PSU」はあまりいい結果を残せなかったんで、もう一度「ファンタシースター」としてのブランドを立て直したいという想いがあって、そういう意味でもゼロから始めよう！チームを立ち上げた最初のミーティングのときに、その思いを話したんですよ。ちゃんと伝わったみたいで本当にうれしいです。

棚瀬 チームの雰囲気良かったですね。新しいスタッフもがんばってくれて。

酒井 「ZERO」に関してはしっかりがんばったと。チームの結束やいろんな幸運に恵まれて、新たなファンタシースターチームが今回確立できたような気がするんで、それを次のプロジェクトでも活かしていきたいなと思っています。今年「ファンタシースター」は22周年なんですけど、来年は「PSO」10周年なんですよ。今後もやっぱりオンラインのものを続けていきたいなと。とりあえず携帯機で1個出したいなーと思っていたり思っていなかったり(笑)。

川端 思っていないんですか？(笑)

酒井 ……まあ、何かあるだろうと楽しみにしていただければ。ともあれ、しばらくは出ないであろうオリティのDSソフトになったと思われまので、ぜひ骨の髄までしゃぶって楽しんでください。あとはこれからの「ファンタシースター」もご期待ください。よりたくさんの人に「ファンタシースター」を知ってもらえるよう、みなさんに楽しんでいただけるものを作りたいと思っていますので、今後とも応援よろしくお願いします！

——本日は長時間ありがとうございました！

2009年5月 セガ本社にて



※12 イベントシーンにほんの少し映るだけの仲間たち。じつは容姿だけではなく、各人の名前まで決められていた。



※13 水野氏の名前がネーミングの由来となったミズーリシリーズ。このデザインを描いた時点では、まさかそうなるとは思像もしなかったろう。



PHANTASY STAR 0

ファンタシースターZERO



Illustration Gallery
「ファンタシースターZERO」
ソフトパッケージ

Illustration Gallery



Illustration Gallery
Nintendo Power USA
238号:表紙



Illustration Gallery

週刊ファミ通
2008年12月19日号: 販促イラスト



Illustration Gallery

ファンタシースターZERO
オリジナルサウンドトラック: ジャケット



Illustration Gallery

ファンタシースターZERO
コンプリートガイド: カバー



◀ Illustration Gallery

ファンタシースターZERO
予約特典:合体トレカ

▼ Illustration Gallery

いまじん・マジカルガーデン:
オリジナル図書カード(マジカルバック)



▼ Illustration Gallery

マグマニ:オリジナル予約特典テレカ



▼ Illustration Gallery

ソフマップ:オリジナル予約特典テレカ



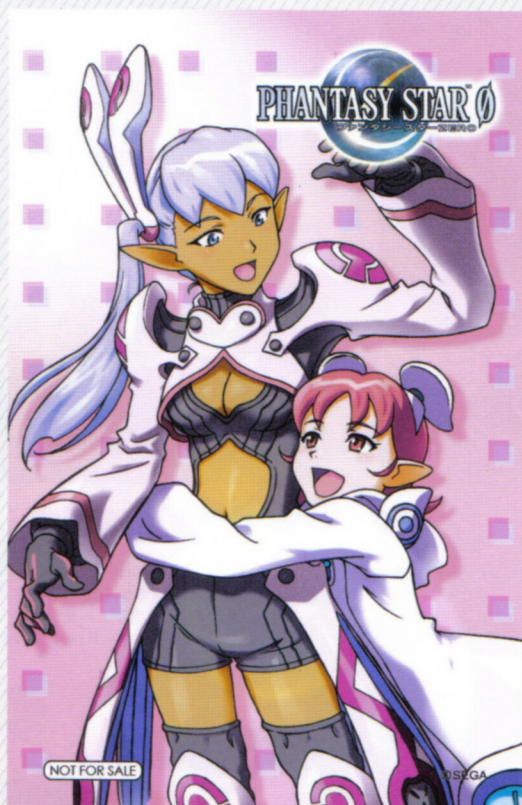


Illustration Gallery

ゲームーズ:オリジナル予約特典テレカ

Illustration Gallery

メディアランド:オリジナル予約特典テレカ



Illustration Gallery

メッセサンオー:オリジナル予約特典テレカ

Illustration Gallery

ラオックス:オリジナル予約特典テレカ





Illustration Gallery

第1話



Illustration Gallery

第2話



Illustration Gallery

第3話



Illustration Gallery

第4話

ぶよぶよ！セガ「ファンタシースターNEMO」オリジナル小説…挿絵

ファンタシースター ZERO 設定原画集

2009年 7月17日 初版発行

スタッフ

執筆
江崎和生
尾高 祐（有限会社チョップ）

編集
野本晴美（ファミ通書籍編集部）

装丁・本文デザイン
稲葉和恵（ファミ通書籍編集部）

発行人・編集人	浜村弘一
局長	坂本武郎
編集長	青山 良
副編集長	宮沢晶美
業務部	樽本義之
	三浦真木
印刷	図書印刷株式会社
発行所・発売元	株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話 0570-060-555（代表）
校正	青木隆二
監修・協力	株式会社セガ



●本書は、著作権法上の保護を受けています。(株)エンターブレインの明示の許諾なく、本書の全部又は一部を複製、出版、上映、レンタル、販売、頒布、展示、公衆送信(自動公衆送信可能化を含みます)等することは、法律により禁じられています。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、(株)エンターブレインのプライバシーポリシー(URL: <http://www.enterbrain.co.jp/>)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）

メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご利用内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない取扱い方法などにつきましてはお答えできません。

NINTENDO DS - ニンテンドーDS は任天堂の登録商標です。
Trademarks registered in Japan.

Licensed by
SEGA

© SEGA
© 2009 ENTERBRAIN, INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7577-5006-7
Printed in JAPAN



ISBN978-4-7577-5006-7
C0076 ¥2700E



エンターブレイン
定価 本体2700円+税



P H A N T A S Y S T A R ◻ D E S I G N W O R K S

ISBN978-4-7577-5006-7
C0076 ¥2700E



エンターブレイン
定価 本体2700円+税

P H A N T A S Y S T A R ◻ D E S I G N W O R K S

6 メインスタッフが明かす『ZERO』の製作秘話 時間にわたる超ロングインタビュー **完全公開!**

Chapter : 1 Characters

プレイヤーキャラクターやサリサ、カイなど登場するキャラクターの初期デザイン案から決定稿までを水野氏の解説付きで紹介

Chapter : 3 Mag & Weapon

レアを含む、マグと武器の設定イラストを可能な限り掲載。
カラーバリエーションや形状の詳細な仕組みがわかるイラストは見所満載

Chapter : 2 World & Enemy

冒険の舞台となる街やダンジョン、出現するエネミーなどのラフ画やイメージボードなど貴重なイラストが盛りたくさん

feature pages

インタビューでは、プロデューサーの酒井氏をはじめに豪華メンバーが勢ぞろい。つぎつぎと語られる開発エピソードはファン必読の内容!