

特集 ■ 第 18 回大会

特別講演 1

世界を創る～イメージの想起と提示～



遠藤雅伸

モバイル & ゲームスタジオ取締役

Endo Masanobu

本日は「世界を創る」と言うことで、昔の技術として拙い時代にどうやってイメージを伝えたか、どうやって世界を創っていったのかというプリミティブな部分の話をして頂きます。

非常に冒険的な、実験的な時代にゲームをどうやって作ったのか、世界を創る為にはなにをすればいいのかということが現代にも通じているというところで、『ゼビウス』と『ドルアーガの塔』という2つの作品を如何にして作ったのかという話を中心にお話しさせて頂きたいと思います。

まず最初は 1982 年のアーケードゲーム『ゼビウス』。

世界を創る入れ物なんですけど、(スライドのゼビウスの基盤を示しながら) Z80A という 8bit の CPU を 3 連装しています。その当時の高性能パソコンが Z80A というのがひとつ載っていたので、それが 3 つ載っているのパソコンよりは性能が良かったかなというそんな時代です。

背景なんですけど、シューティングゲームはアーケードの定番として既にいっぱい出ていまして、マーケティングによってコンセプトが決定されていました。まず「マップがスクロールする」、もうひとつが「2 方向に撃ち分ける」です。既に『スクランブル』というゲームでは上下に撃ち分けていましたし、『ミッションエックス』ではマップがスクロールしてまして、シューティングゲームは今後こういったものに流れるのではないかという調査の結果です。さらに、『ゼビウス』の場合は「高さをコントロールしよう」ということと「侵攻戦」をやろうということが想定されて原案が作られました。

「遅いスクロールスピード」ということで狙って撃つというのが前提となっていて、画面下 1/3 を自機が移動します。アーケードゲームは、最初にこんなハードウェアを作りたいと言うと設計してその通りのものを作るの

で、その辺りは勝手に考えていいんですね。なので、操縦桿のようなレバーと独自の高度コントローラと爆撃ボタンがありまして、高度を調整するのか高度を犠牲にして爆撃を行うのかといったようなことを企画していたんだと思います。

試作 1 号機の段階でロール状のマップを搭載していて、仮に「シャイアン」と呼んでいたんですが、ベトナム戦争を想定したものとなっていました。仕様なんですけど、最初は戦闘機を使う予定だったのがヘリコプターが飛ぶようになってるんですね。これはスクロールが遅かったので戦闘機だとなんかおかしくない？ということでヘリコプターになりました。ヘリコプターのローターが本当に回っているように見せるのも難しかったんですが、そういうのもありましてこんなゲームを作ろうと言うことで作り始めるんですね。

実際のハードウェア設計というのは、色数など色々問題があります。色数はスクロール画面だと 4 色しか使えなかったとかオブジェクト画面は 16 色でそのうちのひとつは透明じゃないといけないとか。

スクロールするマップなんですけども、最初ロール状のマップでトイレットペーパーみたいなものを想定していたんですが、それだと容量がものすごく掛かるので、大きなマップのどのあたりを動いているのかということでマップが変わっているように見せようというコンセプトになりました。結果として、製品と大して変わらないマップを作ることが出来ました。

キャラクタは近代兵器をモチーフにした色々なものが登場するんですけど、今までのゲームではキャラクタの動き方が直線的、例えば 90 度曲がるというような滑っている動きをするものが多かったんですね。そこでもっと滑らかに動く、きちんと動いてるように見えた方がいいということで、アニメーションをそこに応用していこう

と言う風に考えました。この辺りからが僕が参加するプロジェクトです。

まず航空機のバンクを表現しようということで、『ガッチャマン』のバードランという手裏剣のような武器が好きだったのでそれを画面に出しました。移動する際に左右にバンクするとなんとなくそれっぽく見えるというのがまず分かりました。ここで大事なことなのですが、ゼビウスは動くものひとつひとつを並列処理する仕組みがありまして、その中で60FPSの毎フレームごとに位置に対して速度を加減算して新しい位置を求めるルーチンが既にあったので、速度を入力することで位置を求めることが出来ました。最初はそこまでしかなかったんですが、それだと今まで通り直線的な動きしか出来ないんですね、そこで毎フレームごとに加速度を速度に足すことで徐々に速度が増えていくという動きが可能になりました。ここでは、滑らかなとかゆったりとしたとか優雅に動かせれば良いなど考えていました。

アニメーションでよく使う4コマ回しという手法があるんですね。4パターンの絵が少しずつズレて4コマ目の次が1コマ目になるような繰り返しのパターンを順番に使うことで、アニメーションをする手法がありました。これをなんとか利用出来ないかと考えて、多足歩行メカというのが出来るんじゃないかと。(スライドのメカを示しながら)4足歩行メカと6足歩行メカをとりあえず作ってみました。『スターウォーズ』のスノーウォーカーと『太陽の牙ダグラム』のデザートガンナーがモデルです。こういったものを4コマ回しで動かせないかなと実験を始めました。

ひとつの足に対して4つの絵でアニメーションを組むわけなんですけど、実際にはそんなに多くのデータを持ってないので、1番目と3番目、2番目と4番目を反転させてくっつけて絵にして、左右反転することで4つの絵にしました。左右180度対象の絵で持って4コマ回しの絵を作ることが出来るという手法を使いました。(GIFアニメを動かしながら)実は1ドット移動している時と2ドット歩いているところがあるんですね。移動の距離が一定だと滑るように移動しているように見えるんですが、ばらつきがあることで歩いている感が出て本物のように見えるというのが分かりました。でもゼビウスにこんな出でねーじゃねーかと言われると出てないんですねこれが。実はこれ作るのが凄く面倒くさいのでとてもここまでやってられないなあということで、でも、せっかくやったんで、凄いぞということで俺だけのスノーウォーカーということで紹介させて頂きました。GIF映像もわざわざ

当時の技術を使って再生したものをGIFアニメとしてスライドに貼ってあるんです。今朝までやってみました。

次にアニメ以外のことでなにをやったか。この当時レイトレーシングという言葉がCGをやっている方の中で非常に流行ってまして、光の当たり加減でもって絵を描く技術だと分かったんでこれも出来ないかなあと思ったんですが、当然当時のコンピュータじゃ出来ないんですね。なので、輝度の変化という所に注目して、最初に『2001年宇宙の旅』のモノリスが回っている時に回転方向や回転していることが分かるんじゃないかということを考えて、これを4枚では回せなかったんで8枚で回すものを試作しました。当時使っていたアニメーション用の機材が16ドット×16ドットでしか再現出来なかったんで、簡単なモノリスみたいなものしか作れなかったんですね。(回るモノリスを示しながら)実際、ものすごくパースを掛けているんですが、突っ込まれるようなものではないというか、それはそれで回っているように見えるんですね。これがゼビウスで最初に出来た敵のオブジェクトです。で、他のものも「なんちゃって」でいいからレイトレーシングした風にしようぜということで、プリレンダと同じようなものを作って実装してみました。これのGIFも作るの大変だったんですよ。

なんですけど、実際15色しか使えないわけで、普通は赤とか青とか緑とか使ってキャラクターを描く習慣があったんですけども、輝度変化をいれる為にはどうしてもそんなに色数が使えないんですね。そこで、色々な色のモノトーンを試した結果、灰色のモノトーンが一番輝度変化が分かりやすかったんで、仕方がなく灰色のモノトーンに絞ってキャラを作ったんですが、これが却ってメタリック感とか無機質感というのが発生して、さっきの板でも金属板といってくれる方がいるんですね。輝度変化がそういった無機質感に寄与していると考えて、一番明るい灰色でも白と比べた時に明確に違いがわかるように調整しました。

(試作したキャラクタを見せながら)はっきり言って色々なもののオマージュで自分で考えてません。『謎の円盤UFO』という名作がありますけどそのUFOをゾシーというキャラにしてみたり、『宇宙空母ギャラクティカ』のサイロンレイダーという機体がテラジというキャラクタになったりだとか、『スターウォーズ』のミレニアムファルコンがカピというものになったりというオマージュでもってキャラクタを作っています。ちなみにこのカピというやつは、先の4足6足歩行メカが出ていた中間形態でのマイシップでした。

命中させる為の照準ってのが画面に出るんですけど、照準を色数の多いところで作ってあったので、もしかしてこれはこれで何かに使えるんじゃないかと十字の角の部分だけが赤く点滅する仕組みを作って、敵に接触すると撃てますよというサインを出すようにしました。

この敵に当たると点滅するのが面白くて、見えない敵に触れた時に点滅したら面白いんじゃないかということでレーダーとしても作用するようにしてみました。プレイすると、見えない敵なんて探すんですけど、見つっても画面が動くのでその時にはもう間に合わなくて次のプレイで倒すみたいなお楽しみ方も増えました。この見えない敵というのがソルというキャラなんですけど、地面を撃つと下からニョキニョキ出てくるというキャラクタです。これがものすごく評判が良かったんですけども、仕様書になかったんですね。なんで、すいませんこれバグなんですけどと言って、いやこんなものがバグで出るのおかしいんですけど、実はそのまま取れません取れませんと言っていたら検査課までいきまして、検査課でデバッグしている時に皆がこれを掘ってて、凄いですよね探すやつ面白いですよと話してたら、しょうがないので上役が来て、面白いのは分かったからどこに何本植えたのかだけはちゃんと報告してくれないかということでデータを渡して、検査課の方達に正解ですと。

やりたいことを実現するには多少の無理を通さないといけないなど、そんなこともありまして。でもこれ大人気だったことは確かで、隠れキャラクタとして大人気でした。噂ではそれ以降のハドソンでは隠れキャラクタを入れるという決まりができたという話も聞いたりします。

次に、文明の象徴は言葉と言うことで色々なことを考えていくんですけども、ゲームがある程度出来てきたところで不思議感をねつ造しようと思いがかりがありました。タイトルが決まるんですが、僕が全然関係ないところで、濁点のついた 3 文字から 5 文字の言葉を考えようぜってなってゼビウスって決まると偉い人に言われて、どういう意味ですか？と聞いたら意味なんてないよ、濁点で格好いいし、メビウスみたいで不思議だし、と。凄く不愉快だったんですけど、さらにピラミッドも出てくることだし、古代の遺跡って不思議があっというよ、ナスカの地上絵をいれようって言いまして。なんでここに地上絵が？って言ったら、なんか格好いいじゃん。ほんと岩谷さんしょうがない人だなあ、あ、いやいや。

大きな要塞とか出てくると良いよねとも言われて、出さなきゃいけないんですけど、これが実は凄く大

変なんです。当時ラインバッファと呼ばれていて走査線方向に対して書き込めるオブジェクトの個数が決まっていたんですね。なので、大要塞が出てくると自分や敵が撃った弾が消えたりして非常によくないので出しくななかったんですけど、出してみると良かったので出すことになったんですね。

最初の試作で作ったものが丸いタイプのゴフルと呼んでいたものですが、後にグラフィックを打ち直したんですが、これも凄く大変でデザインを元に輝度を考えながらハンドレンドリングでやっています。

あと、惑星直列というのが当時起こりまして、それに対して惑星が十字形に並ぶのを占星術でグランドクロスといたりするんですけども、偉い人がその言葉に刺さって、惑星が並んでるってことを取り入れないと駄目だよねとか言い出して、どうやって取り入れるんだバカヤローと思いつつも仕方ないのでなんとか考えました。

どうしても僕としては理屈のつかないものを世に出したくないので、そこにサイエンスフィクションとしての理論武装がしたかったんですね。

で、大好きだった『伝説巨人イデオ』からのオマージュをやるんですけども、イデオは地球人と宇宙人が戦う話なんですけど、実は地球人と宇宙人というのはその前からいる古代宇宙人が撒いた種が遭遇するのを待っていたかという話がありまして、とにかく宇宙人が都合良く存在したりしないということに感化されてまして、宇宙人がいないなら古代人が一度地球を離れて戻ってきた設定にすればいいんじゃないということにしました。そうすると、古代人が一度出たというところで、遺跡関連も古代人が昔に作ったものだとして説明がつくとか、ナスカの地上絵も頭と尻尾と左右の羽と上下の 6 方向にちょうど移民先の惑星が揃った時が彼らの帰還してくるタイミングなんですと、地球が自転してるんでおかしいんですけども、上役が「いいねそれ！」ということで。

そして、地球から移民した星の中で 4 番目に近かった星をゼビウスってことにしようという、ゼビを 4、ウスを星ということにして、4 番目の星だ、と言い切ればいいや。という感じで攻めて来ているのがゼビウス軍だという風になりました。

イデオンでは異星人との会話が耳の中に翻訳機が入っていて会話出来るという話の上での都合があるんですけど、こっちが喋ったことがどうなってるかの説明はなんもないんですね。で、面白いのは兵器の名前に統一性があるんですね。宇宙戦艦は～ザンという名前が多いんで

すよ、グラムザンとかガロワザンとか。そうすると、ザンがついてると戦艦かなって分かるんですね。重機動メカはマックがついてるのが多いとか戦闘機はパウがついてるのが多いとか。

というような言葉の中で文化を感じさせるというのを使っていこうということで、独特な言い回しの固有名詞を使えばいけるんじゃないかと、まず最初に基本となる単語を決める為に単語帳の最重要単語を書き出してそれに対して適当に言葉を決めました。数字だとか大きいことをガルというだとか交差するをドラウトというだとかして、先の6つの交差をファードラウトっていうことにしましょうとか決めていくんですね。ファードラウト伝説という別コンテンツも後で発売されるんですけどね。そういった語源はこういうところから来ているんですね。

瞬間移動して弾を発射する敵を瞬間移動の部分の奇跡という単語を当てはめてザカートと呼んで、大きいものをガルザカートと呼んだりすると、イデオンみたいに不思議と歴史が感じられるんですよ。こういった固有名詞を作ることで多くの人に世界観を感じ取って貰うことが出来るんですね。異文化テイストを創出に成功して、ゼビウス軍とプレイヤーの人たちは呼んでくれるんです。

次、イデオンのバッフ・クランの見た目なんですけど、メカに不思議なマダラ模様がついてるんですね。これがついてると、バッフ・クランという感じが分かるので、これは是非生かしたいなということで、ゼビウス軍のキャラクタには赤く点滅する部分というのを配置するようにしています。

これをやってよかったことは、なんとなく敵に統一感が出るんですね。結束してるようなイメージを与えることが出来る。点滅のペースも考えていて、心拍数に近いペースで点滅すると緊迫感が出る感じになるんですね。結果として、実際には作ってもないのに敵のボスがいてそいつの意思を感じるようなそういうイメージを持ってもらえるようになりました。

次に音なんですけど、PSG音源というのがありまして簡単に音を出すようなものなんですけど、これを使うと人間が演奏する必要がないということでこれを使って変なものが作れたんですね。戦闘って悲壮感が嫌だったので無機質なBGMにしようぜということで、単調な音の繰り返し、ミニマルミュージックということで変奏曲的なウェーブ感を出すようにしました。

(実際に音を鳴らして) BGM以外にも弾の発射音もキラキラッという音で全くリアルではないんですけど、実際に起きている現象にそういう音を与えるとそういう

ものであるとユーザに納得して認識してもらえるんですね。逆に音を変えて今ゼビウスをやるとリアルに感じないということが起きるんです。

ゲームの音というのはつけてやってしまうとそれが刷り込まれてその音になるというのが顕著で、似つかわしくない音をわざとつけて逆にリアルを感じてもらうことが出来る。他には、壊せないターゲットに対して、諦める気になる音というのを考えないといけないとなりまして、近接した2音を出すことで干渉して変な音が出るんですが、それでカンカンカンといった音を出しましたね。256発当てると壊せるという都市伝説がありますがそんなことは知ったこっちゃないと言うことで。脳内妄想の具現化ということで、コンピュータっぽさを入れてみようとして、コンピュータが読みやすいカウントダウンというフォントを基調に作ったりしています。

ゼビウスという言葉の日常感を消す為に、ゼをXEで表現してくれってお願いしたんですね。ゼって読めるのかと言われたんですけど、ゼロックスと同じだよってななんとか説得しました。

メタリックなフォントにして欲しいと言うのは、当時ピンボールにXenonというのがありまして、そのメタリックなロゴがカッコ良かったんですよ。そして、メタリックなゼビウスのロゴを見てやっとなゼビウスって良いかもしれないと思うようになってきました。

労力を惜しまずにクオリティを上げるということで、先の大要塞の様にオリジナルキャラクタといって広告用にゲームのキャラクタと別に作るんですけど、逆にそれをゲームの中に取り込もうということでやっていく。敵が攻めてくる理由をこじつけるということで、大学ノートにストーリーを書いていったんですけども生体コンピュータネタでコールドスリープネタで。当時は良かったんですけど、10年後に書籍化されまして、古くさいと。しょうがないじゃん、10年前のものだもの、となります。

そんな感じでおかげさまで去年の2012年はゼビウス軍が南米に攻めて来ていたはずなんですけども、まあ30年前なので勘弁してもらって。こうやって出来た世界観なんですけど、発展したコンテンツが出てきています。レコードだったりゲームだったり立体造形物であったり。こんな感じで世界は皆さんの中に残っていったのかなぁと思いますね。

さて、次に『ドルアーガの塔』です。

まず、ロールプレイングゲームとの出会いなんですけれども、『ダンジョンズ & ドラゴンズ (以下D&D)』と

いうのを知ることになるわけです。これは 70 年代に生まれたものなんですけれども、僕が最初に知ったのは「E.T.」の原作を読んでいて、エリオットの兄がプレイしていて、エリオットがプレイしたいけど仲間に入れてもらえないみたいな話があって何だそのゲームとなっていたら、映画でそれが分かったという感じです。完全にごっこ遊びなんですけれどもね。D&D をアメリカで買ってきたんですけれども英語で何が何やら分からなかったのが当時です。

そこから考えた企画が、『イシターの復活』です。イシターっていうのは僕が吹奏楽部でイシターの凱旋っていう曲を演奏してそれが格好いいのでそれにして、新人で入ってきた女の子が作った曲が凄いい良かったんですけどゲームには使えないと言われていて、それを使ったゲームを作りたいなと思ってそうしました。実際にその曲はドルアーガでネーム入れに使われている曲なんですけどね。

『バベル 2 世』っていう漫画が好きなのと『バベルの塔』っていう絵の大きなジグソーパズルがあってそれも好きで、タロットカードの中に塔っていうカードがあって、その辺の雷で壊すというのが好きでそういったモチーフで何か作れないかなと、その当時池袋で参加していたセミナーがつまらなくて貰った紙に妄想を連ねていたわけですよ。池袋と言えば出来て 1 年ばかり経った当時最高の高さを誇った建物の高さが 60 階、ドルアーガの塔が 60 階なのはそのせいなんですけれども、そうやって考えてゲームを作ろうとまずはイシターの復活というロールプレイング色の強いゲームを作ったんですけれども、プレイ時間が長くてお金を落としてもらえないんですね。数分で死ぬようなゲームも作らないといかんなあという感じでいたんです。

で、もうひとつ、自分を突き動かしたものなんですけれども、それは迷路の定義です。当時迷路脱出口ボというのが流行っていて、マイクロキャット部門というのは右手法左手法で突破出来る部門なんですけど、結局よくしなる竹ひごのついたレーザーミニ四駆みたいなのが優勝しちゃう時代なんですけど。迷路っていうのを右手法左手法で突破出来る様なものをやりたいなあと思っていた訳です。迷路っていうと『パックマン』とか色々あるんですけれどもそれはマイクロマウス部門のように島構造があって、やっぱり右手法左手法で突破出来るのが迷路だよなあと思っていました。

そこで、迷路突破アクションゲームとして、「タワーオブアヌ」という企画を行ったわけです。

コミカルなキャラでイメージを補完すればいいんじゃないか

ないかということで、実際には D&D のガイドブックを見てる中でドルアーガとかイシターとかそういったものが絵で載ってるんですけど、ドゥルーガーをドルアーガでいいやってオマージュしました。ちなみにヒロインのカイっていうのが人気が出るんですけど、その原因がゲームの中で初めてのミニスカ女子キャラなんですよね。シリーズを追うごとに短くなっていくんですけどね。最新版の MMO 版ドルアーガの塔だとお前それパンツ見えてるだらってくらい短くなってんですけど、皆さんそこに興奮してこの世界を愛してくださっているんだと考えると馬鹿にも出来ないんですね。

色々やるんですけど、グラフィックを考える中で後にパレットマジックと言われるようなものも色々出てきます。先行試作の段階でまずドラゴンを出したかったんですけど、炎をどうやって表現するかというのが難しかったですね。まずドラゴンの吐く炎は、プワァーっと徐々に伸びながらだんだん色温度が上がって白になっていく、それから逆に白から黄色を経て赤になって暗くなるみたいなもので炎が作れるんじゃないかということでもうまくなりました。次に燃えている炎を作るっていうのが難しかったんですね。4 枚回してなんとかやろうと『ブレードランナー』の中で燃えている炎をイメージしたりもしたんですけども、中々上手くいかなくて何度も試作を重ねたわけです。これも 4 枚回しといっても絵は 2 枚でその左右反転でやってます。

次は触手の動きを再現する。女の子が出てくるなら触手が出てきたいよねというのもありまして。後にドルアーガの塔はアニメにもなるんですけども、第一話でミニスカキャラが触手に絡まれるシーンは必須だよなあという風に言ったら本当にその通りに作ってくれて大変人気になったんですけども。本体のうねうね感と触手のうねうね感を別にして動かすとするのかなとやってみるといい感じにうねうねして納得しました。

この中でハードウェアの仕様上変わったことがありまして、『マッピー』というゲームの基盤を流用して作っているんですが、カラー ROM の RGB が総計 8bit しかなく、B が 2bit で RG が 3bit という特殊な構造をしているカラーのデータがありましてその中の 16 色を使うパターンがあるんですね。16 色のパターンから 16 色を使うパターンが 64 本もあってどうするのかなあと思ったんですが、これもなんとか使えないかなあと考えてやったのが、カラーを切り替えることで色々なことが出来るんですね、また透明も上手く使うことで形も変えられるんです。副次的にデータの論理和を利用することでグラ

フィックのパターンも変えられるというのが分かったんで、64本もあるカラーのエンコーダを形を変えるという風に使っています。

で、キャラクタデータなんですけれども、(スライドの色違いの3つの騎士の絵を示しながら)ブラックナイトとブルーナイトですね。このように色を切り分けたり、本来切り分けてある色を同じ色にすることで形を変えることが出来るというのをやりました。また、主人公のギルの右手と左手を独立して動かしたかったんですね。だから歩く部分は本体で操作して、右手と左手を上に乗せていくというやり方を用いています。他にも色を変えただけで、赤い角を持つキャラクタが透明にすることでなかったことになるだとか、あるいは縦縞を模様を潰すことで見た目を変えたり、という風に色を変えるだけで形やマークを変えることが出来るんですね。これを利用して主人公の格好のバリエーションを持たせることが出来ました。(様々な防具を着た主人公の絵を示しながら)無駄にあるエンコーダを使うと、装備のグレードアップを表現することが出来ます。色を変えて敵に転用したのもあります。

そして、次なんですけど、ゲームのストーリー上にエンディングを入れようということになりました。なぜか、喜んでゲームオーバーになって欲しかったからです。

これがねえ、はっきりとしたストーリーを持つようになった原因は、ゼビウスは頑張られちゃうと24時間営業でも1日売り上げ400円しかないんですね。

なので、ドルアーガの塔では出来るだけ早く死んで頂きたいんですね。万が一もものすごく上手になっても1時間くらいで死んでもらわないといけなくて、要するにストーリー上のゲームオーバーっていう、死ぬわけじゃないですね、クリアです。喜んでゲームクリアしてやめて頂きたいという背景がありました。

次にモチベーションを高めるメタゲームとして、ひとつの階にひとつ宝箱が出るんですね。これの出現方法が謎になってまして色々大変なんですね。どんな風に出すのかというのは今検索して頂ければ山のように転がります。ちなみに、ファミコン版が100万本くらい売れたんですけど、宝箱の出し方を書いた攻略本は150万冊くらい売れたらしいです。どうして、というと攻略本は中古市場に出ないからだそうです。

こういって途中でゲームコミュニティというのが発生していきました。各店舗に1冊の情報ノートがあって皆それに書いていくんですね。他店の常連が来るとスパイと言っておいノートを隠せというようなことがあったり、

そんな店舗間での攻略競争になってるんです。今はもうネットで情報交換をするので、ネットに集まった方が全員で攻略するような形に変わっています。

突破する、謎を見つけるというのが点数以外の目標になっていて、有名なのが、段ボールが出た!というのがありまして。これは今どんなプレイをしているかどうかを見せない為に傍らの段ボール箱で隠して、宝箱のチャンパラリーという出現音が鳴ると、皆がオーっとなるっていう。上着を脱いで手元に置くっていうのもありました。今はもうそういうのはなくなりましたが、ワンコインクリアやノーミスクリアを目指して未だにドルアーガを毎日やってますという馬鹿な人たちは今もいっぱいいるんですけども。

そんなわけでたくさんのファンに支援を受けまして、シリーズ作品というのが作られています。例えば、『イシターの復活』や『カイの冒険』などですね。そういえば、カイの冒険はクリスマスにゲームセンターCXでクリアするまでやるというのをやってましたね。ちょうどそのとき有野さんからイブの23時頃に「97面が解けないんですけど、どうすればいいですか」と電話があって、最初のコールでは出れなかったんですけど、そりゃまあイブの23時じゃすぐに出れないですよ。その他派生作品も多く出ています。ゲームブックだったり、いろんなゲームがあります。MMORPGだったりアニメだったり色々な人の支持を受けています。

そういう意味では世界観を作るってのは妄想を形にしていっていかないかな、作り手がどうやって頭の中に描いたものを伝えていくというのが大事なのかなということ締め言葉とさせていただきます。

【略歴】

遠藤雅伸 (Endo Masanobu)

1959年東京都出身、ゲーム作家。1981年千葉大学工学部画像工学科卒業後、株式会社ナムコに入社。アーケードゲーム「ゼビウス」「ドルアーガの塔」の開発に参加。1985年に自らゲーム開発会社を設立し、ファミコンソフト「ケルナゲール」「カイの冒険」をはじめ家庭用ゲーム機向けゲーム、カードゲーム、携帯電話アプリゲームなどに作品多数。2006年に東京大学大学院で行われた「コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」に講師として参加した後、ゲーム研究者としての活動を始め、2007年より日本デジタルゲーム学会理事研究委員長を務める。宮城大学客員教授、日本BGMフィルハーモニー管弦楽団代表理事。