



Handwritten text at the bottom of the page, possibly a signature or a small message, written in a cursive script.





D2
4022
Dの食#2



を発売する。そしていま、ワープは『Dの食卓2』を制作
ティブムービー『Dの食卓』の続編とポジショニングされ
ーションアップでもなければ続きものでもない。では、なぜ
の食卓』的であるからという理由。ここで目指してい
るゲームに必要なことであると信じているから。

本だ。新しいローラが、いまワープのデスクトップでその
年末、ワープはあなた達と一緒に次なるゲーム体験の
と?と♡

Get'em open it with WARP!

★
ENDO
1998
8/22

D2

WARP INC.より1998年末発売予定
対応ハードはセガの新型家庭用ゲーム機Dreamcast
アドベンチャーゲームであり、アクションゲームであり、
ロールプレイングゲームであり、そのいずれでもないゲーム

1998年の年末、ワープは『Dの食卓2』

している。それは、1995年に発売された名作インタラク
ている。だが、『Dの食卓2』は『Dの食卓』の単なるバ
『2』なのか？それは、プロダクツのコンセプトが、ノリが『
るのは、ワープの原点回帰。ワープは、それこそが次な
さて、パーティの準備はもう始まっている。招待状はこの
CoolnessとCharmに磨きをかけている。1998年の
扉を開く。そこで待ち受けているのは、Next Levelの！

Open the gate to next world.

Contents

D2 Presentation I	8
<small>D2-The Action: An action game Not an interactive movie</small>	
D2. そのアクションゲーム的側面	
D2 Presentation II	10
<small>D2-The Role Play: A role playing game Not an interactive movie</small>	
D2. そのロールプレイングゲーム的側面	
The stage of D2, northwest territories of Canada	12
D2の原点にして舞台 カナダ/ノースウェスト準州 その概要と必然性	
D2 Opening I	14
<small>Case 1</small>	
1997年7月27日、カナダ山中に墜落する旅客機に乗り合わせた運命の人々	
D2 Opening II	16
<small>Page 001</small>	
新世代の黙示録のはじまり	
D2DQ	20
<small>対談 飯野賢治・佐井洋三</small>	
ゲームの原点を目指して	
D2 WARP Creators	22
いま、彼らがD2を創っている	
Making of D2	26
ビジュアルとサウンドからチェックするD2メイキング	
D2, much was decided before it was born	28
飯野賢治がD2の世界を創造するために読んだ本、聴いたCD	
D2 Idea notes	32
飯野賢治のD2アイデアノート	
D2 innerspace	33
<small>対談 飯野賢治・青巻希平</small>	
内なるD2を求めて	
D2, what do you want?	36
D2への期待	
D2DC	38
<small>対談 飯野賢治・高橋正也</small>	
飯野賢治、D2とDreamcastを語る	
5.23 D2 World's Premiumshow	44
<small>対談 飯野賢治・高橋正也</small>	
「D2」夢の始まり	
WARP Information & Presents	47
ウェブ情報/アンケート&プレゼント	



D2 Presentation

Id2-The Action-An action game Not an interactive movie

D2、そのアクションゲーム的側面



ローラの武器がガンである理由

●ガンは目の前にいる人間に対して「こいつは撃つべきか、撃つべきでないのか」をエンカフントの画面まで読むことが可能な武器である。

●「D2」は単に怪物を殺戮するゲームではない。誰かと対面したとき「こいつ敵なの味方なのどっちだ」と読む。ガンには、そういうゲーム構造上の必要があるのだ。

●映像美を追求するという狙いから、ガンは適切だろう。雪山に響くマシンガンの音、凍てつく世界でローラが白

い息を吐きながら引き金を引く、それは過酷な大自然のまっただ中で、はかなげにきらめく現代文明の明かしのようだ。

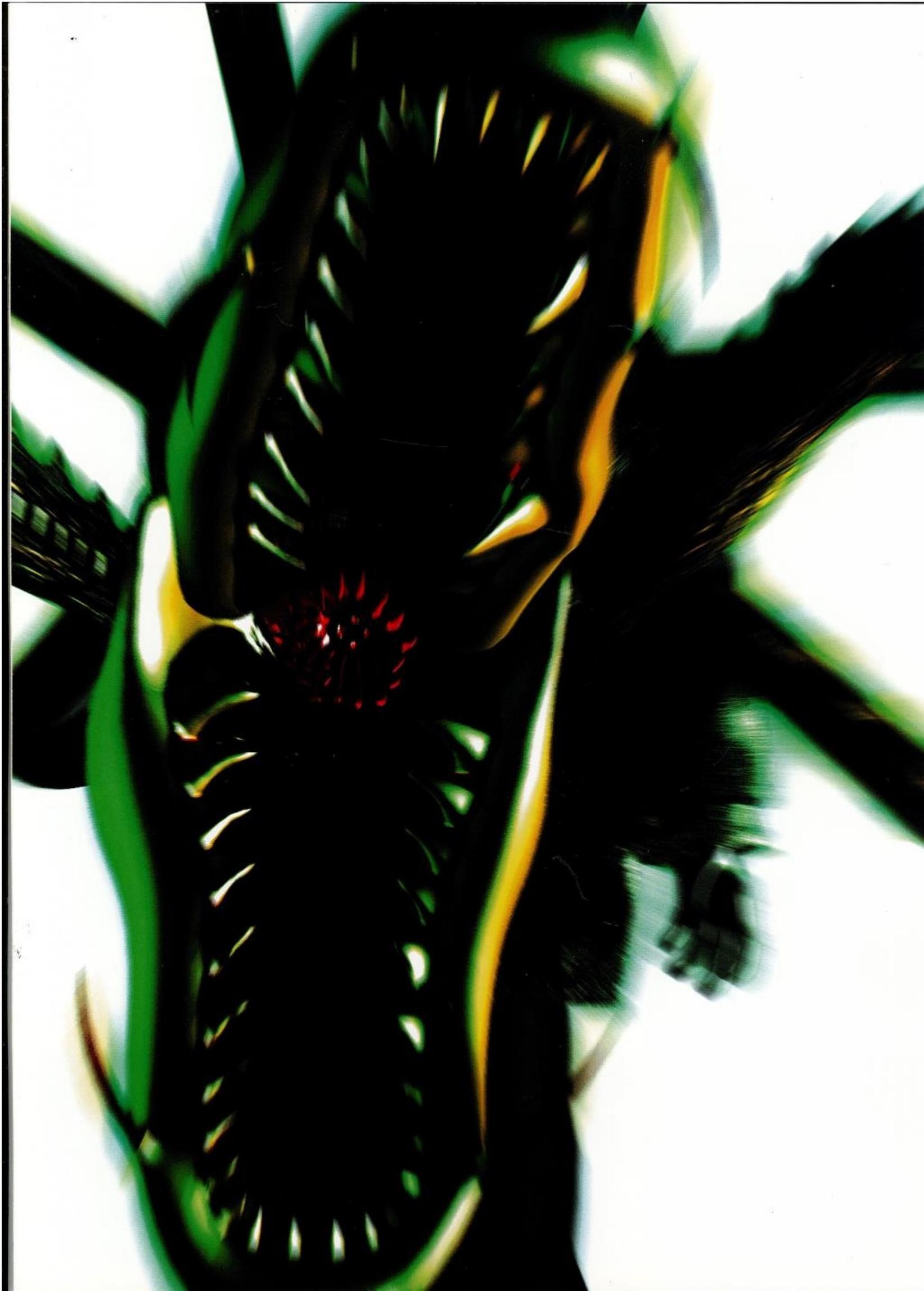
●ローラが手にするガンにはいくつかの種類が設定される。ただし、破壊力の低い武器からスタートし、予定調和のように入手する武器がパワーアップするといった、ありがちな設定はこのゲームでは取らない。

●スタート段階からローラはサブマシンガンを撃ちまくる。ロバート、ロドリゲスやジョン・ウーの映画のような美意識を追求する。もちろん、シーンによつてはバズーカやランチャーのような強力な兵器をぶっぱなす。

●ここで目指すべきは、次世代エンターテインメントとしての3Dエンターテイン

システム、その具現化として、「D2」は完全なる3Dアドベンチャーゲームに挑戦する。

●ガンを手に敵と対峙するバトルシーンも、空間を縦横に駆使して展開、フィールドシーンからバトルシーンへの切



り換え時には、映画的演出映像を挿入
プレイヤーのエンカウントに対する期
待感・緊張感を最大限に高める。

てくる。プレイヤーの主観視点に切り
替わりバトルシーンへ。

を重視させた。ロールプレイングゲー
ムにおけるバトル的な膨らみやハリエ
ーションを持たせる(10〜11ページ参
照)。

ここで追求されるのは、あくまでも王道
的娯楽性だ。

●バトルシーンが終了し、敵を倒した
段階でリプレイシーンを挿入。自らの
戦いを客観的視点からドラマチックに
確認できる。自分がどう戦ったのか、ど
のような劇的な戦闘シーンを繰り広
げたのか、息を呑む映像で再現する。

●登場する敵、それは何か? を求め
る。それが「D2」のテーマだ。

●物理的には、敵は植物化した人間で
ある。それは、かつては人間であった存在
だが、いまは植物に支配されている。そ
こからひとつのドラマが生まれる。ボイ
ントは、戦うべき相手か否か、本当に引
き金を引いても良いのか、ローラ・フレ
イヤーの葛藤なのだ。

●そして、敵はその死に際し全身に花
を咲かせる。それはこのゲームにおけ
る美意識。ローラの開放的パワーアップ
にも大きな影響を与えるのだ。

●このエンカウント演出映像の挿入で、
複合的なゲーム要素をハイテンション
なテンポで統合することが可能となる。

●バトルシーンそのものは、プレイヤー
視点の3Dリアルタイム演出映像の挿入で、
アーケードゲームなどで増われた銃を
撃つというこのエンターテインメント性

●バトルシーンが終了し、敵を倒した
段階でリプレイシーンを挿入。自らの
戦いを客観的視点からドラマチックに
確認できる。自分がどう戦ったのか、ど
のような劇的な戦闘シーンを繰り広
げたのか、息を呑む映像で再現する。

●登場する敵、それは何か? を求め
る。それが「D2」のテーマだ。

●物理的には、敵は植物化した人間で
ある。それは、かつては人間であった存在
だが、いまは植物に支配されている。そ
こからひとつのドラマが生まれる。ボイ
ントは、戦うべき相手か否か、本当に引
き金を引いても良いのか、ローラ・フレ
イヤーの葛藤なのだ。

●そして、敵はその死に際し全身に花
を咲かせる。それはこのゲームにおけ
る美意識。ローラの開放的パワーアップ
にも大きな影響を与えるのだ。

●ローラは、エンディングまでにとれた
けの、どのような花をその眼にするこ
とになるのか?

敵 II 植物と人間のDNAレベルでの合体

D2、そのロールプレイングゲーム的側面

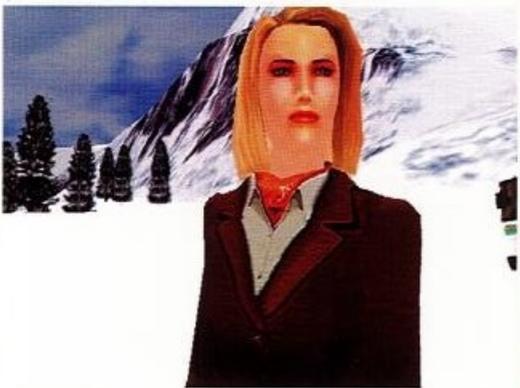
プレイヤーのアドベンチャーマインドを際立たせるフィールド設定

●D2の主要舞台は雪山。大自然の意志のまま、ときには過酷な、ときには柔和な、太陽の位置や天候によって様々な表情を見せる。さらには、ローラの行く手に、驚異の現象が繰り広げられることも。
●雪におおわれた広大なフィールドを描く。彼方に見える山々、それらに寄り添う建物や施設も点在している。そこに行けば何かがある、そんなプレイヤーのアドベンチャーマインドを最大限にそそのかすフィールドデザインを駆使。

●初めてロールプレイングゲームを体験したときの、広大なフィールドを移動するときのワクワクドキドキを3Dで再現する。それがD2のフィールド表現の重要なテーマである。
●点在する施設や建物。例えばD2では山小屋であったり何かの研究所跡であったりするもの。それはロールプレイングゲームにおける城や街のような存在だ。そこにはロールプレイングゲーム的な文法をふんだんに導入する。何かを発見する、休息をとって体力を回復する、何かを購入する。3Dアクションロールプレイングゲームをプレイしているイメージに近いものとなるだろう。街や家に入るときの、あの楽しさをD2に移植するのだ。

移動の快感を追求

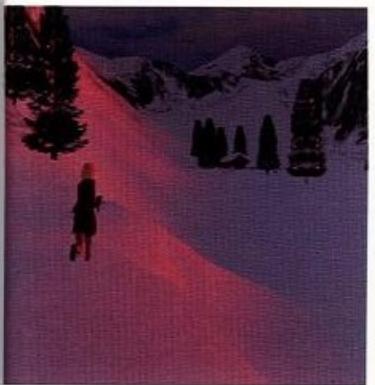
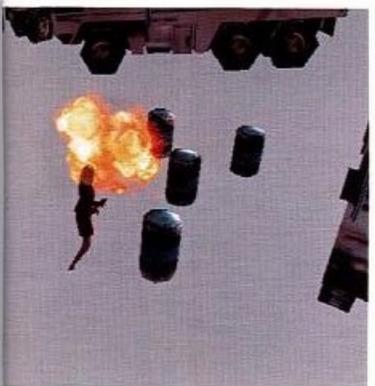
●ローラの主要な移動手段は、もちろん歩行。ただし、過酷な雪山、雪原を、ときにはスノーモビル等の乗り物を用い高速移動するような設定もある。
●乗り物は、ただの移動システムとして設置されるだけではない。乗り物とシンクロした形での戦闘なども設定されるのだ。
●(例)スノーモビルで移動中に、追いかけてくる敵と遭遇。戦闘突入。振り返っての銃撃戦を展開/エレベーターで地下へ降りていく途中、あるフロアでいきなり扉を破って襲いかかってくる敵とバトルモード突入。

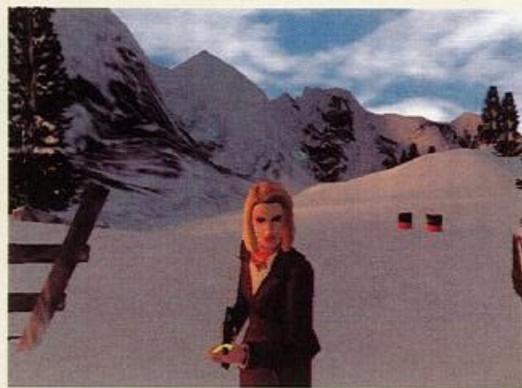
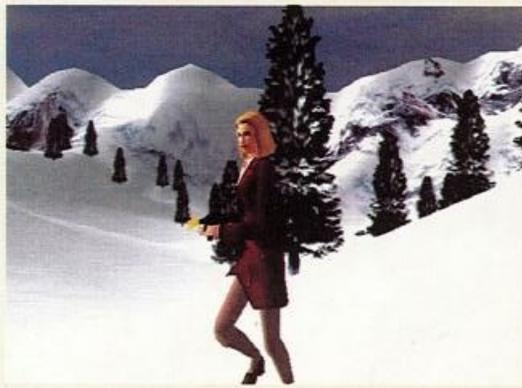


●ローラの歩行はプレイヤーの操作感の基本印象を決定つける。D2では、あくまでもゲームとしての気持ちいい動きを重視している。映像的なリアリティに対するこだわりは、操作外の細やかな演出により打ち出す。
●もちろん乗り物などによる移動も、プレイヤーにとつての仕快感や感動を重視。ゲームのフィールドを堪能するためのひとつの手段となる。

ローラの成長

●ローラにはパラメータが設定される。例えばヒットポイントのようなもの。戦闘などによってダウンした数値は、食事や休息をとることで回復することも可能となる。
●そして、ローラはいわゆるロールプレイングゲームのようにプレイを進めるに従い、成長を遂げる。
●ある意味、システム的には従来のロールプレイングゲームを踏襲している。ただし、その見え方、そこに込められたテーマは圧倒的に異なるのである。
●D2におけるパワーアップの鍵は、ローラ自身の開放、自覚め、発見の認識だ。これはD2でもっともロマンを込めるべき部分。最重要テーマともシンクロするのだ。





The stage of Q2, northwest territories of Canada

D2の原点にして舞台 カナダノースウエスト準州 その概要と必然性

1994年の設立以来、ワープの面々は地球のあちこちを旅した。そして、極北の凍てつく景色に魅せられた。極寒の地で、内なる何か解放される。そんな体験が、今回の「Dの食卓2」のイメージとシンクロする。とりわけ、カナダのノースウエスト準州の州都・イエローナイフ。ワープの面々は、ここで初めて極北のスペクタクルオーロラと遭遇した。今回の舞台がこのエリア周辺に置かれたのも、それが運命の地だから。1998年の年末、あなたは極北の地で繰り広げられる氷点下30℃のサイエンスフィクションと出会う。

カナダノースウエスト準州の概要

CANADA

カナダ

カナダは10の州とふたつの準州で構成される。世界で2番目に広い国だ。

土地のほとんどが、氷と雪によって閉ざされた山岳地帯と原生林によって占められており、農業に適した肥沃な平野は土地全体の7%しかない。

この土地は有史以前より北米インディアンとイヌイット達の生活圏だった。だが17世紀の大航海時代、イギリスとフランスからの大量の移民がヨーロッパ風の服装様式や食文化、習慣などを持ち込んだ。今や人口の半分以上をヨーロッパ系人種が占めている。先住民の名残は、地名や伝統工芸から感じることしかできない。

地理

西には北米大陸の象徴ともいえるロッキー山脈がそびえ、東には切り立った岬や深いフィヨルド、うねるような丘陵地帯が続く。また、北には北極圏へ続く広大なツンドラ地帯が、南にはゆるやかな平原が広がっている。広大な国土にふさわしく、多様な自然に満ちあふれた国だ。

気候

南部のアメリカとの国境地帯は豊かな雨林が広がっており、はっきりとした四季の変化を楽しむことができる。だが、北部は冬ともなると平均気温、氷点下28℃。北極圏に至っては、氷点下35℃を越す日も少なくない。

NORTHWEST TERRITORIES

ノースウエスト準州

極北カナダの大部分を占めるのが、ノースウエスト準州だ。面積は日本の約10倍、人口はわずか70,000人。その3分の1以上が州都イエローナイフに住んでいる。土地のほとんどは、バレンラングドといわれる北極圏のツンドラ地帯だ。州都イエローナイフでは、7月の平均気温は21℃、日照時間は最長20時間にもなる。逆に冬は極端に寒く、平均気温は氷点下23℃、氷点下50℃以下になることもある。また、1年のうち7カ月は平均気温が氷点下。冬は厳しいだけでなく長い。イエローナイフの街が形作られたのは、1934年。金鉱が発見されたからのこと。現在では、北極圏に向かう冒険家にとっても、不毛の地で生活している先住民たちにとっても、重要な基地となっている。世界でもっとも美しいオーロラが観られる場所のひとつでもある。

オーロラ

極地の夜空に揺れる、緑色に輝く光のウェール。オーロラは、見るものの心を奪う神秘的な天空の大スペクタクルだ。正式名称をオーロラ・ボレアルリス、北極光といいますが、その名称はローマ神話に登場する夜の女神に由来している。その美しい姿は地方によって「マリータンサー（開いた踊り子）」と呼ばれることもある。この発光現象は太陽からの帯電粒子が極地の上空で大気中の粒子と衝突することによって起きる。しかし、極地に住む人間たちは、生き物のように動くこの光を、悪いことの起こる前触れとしてとらえた。彼らにとって、オーロラは畏れるべき現象だったのだ。

イエローナイフ上空のオーロラ。カナダのノースウエスト準州、イエローナイフの夜空に繰り広げられる、光のダンス。



民族構成

カナダの総人口は約2730万人。そのうち半数以上がヨーロッパ系移民を出自としている。先祖が先住民族だったという住民は約100万人を数えるばかりだ。カナダの公用語は英語とフランス語であるが、北方の少数民族イヌイト達はいまだにイヌクテイアン語を用いている。

文化

ヨーロッパからの移民によって構成されるカナダにおいて、固有の文化といえるものは、先住民族の文化だけだ。彼ら先住民族は、カリブーやアザラシの骨を使った民芸品や織物の加工技術を持っている。

通貨

カナダの通貨は、カナダドル。通常はC\$と表記されることが多い。1カナダドルは日本円で約90円(1998年5月現在)。通貨の種類は、紙幣が2カナダドルから1000カナダドルまで8種類、貨幣は1セントから2カナダドルまで7種類がある。

カナダ国旗

カナダの国旗はメープル(サトウカエデ)の葉をあしらっている。この木は秋を迎えると真っ赤に色づく。カナダ東部全域に生えている落葉樹林だ。



北極圏

カナダの北緯66.5度にある樹木限界線。そこから北極圏が始まる。低木以外の樹木は育つことがない。水河と流水だけが存在する広漠たる土地。そんな北極圏の夏は短い。ダイヤモンド・ダストが舞い、一瞬の陽気にユキノシタや色とりどりの苔類が大地を彩る。その期間わずか数週間。すぐに長く、厳しく、暗く、容赦がない冬が訪れる。19世紀、イギリスの探検家スコットが北極点にたどり着くまで、北極圏は凍の土地だった。巨大な流水に囲まれた迷路のような海峡は、一度迷い込むと脱出不可と噂されていたのだ。

現在では「北極圏はもはや辺境の地ではない。航空網も整備され、電気の通った村落が数多く存在する。

PARMA FROST

永久凍土

極北カナダには永久凍土が広がっている。一年中、決して溶けない雪と氷に覆われた不毛の大地だ。年間を通して、気温が0℃以上に上昇する日は数週間のみ。その間のみ、わずかな草木が地表に育つ。地表を1メートルほど掘り起こせば、そこには永遠に溶けない氷の層が存在している。人間の侵入を拒む、「生」からなるのに近い大地。永久凍土の上で暮らすことができるのはイヌイトと呼ばれる民族だけだ。



WHITE NIGHT

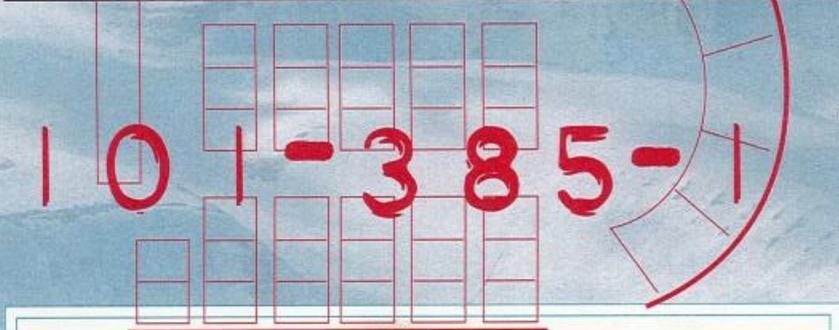
白夜

高緯度の地域では、夏になると太陽の軌跡と水平線の交差角度が小さくなる。白夜とは、そんな地域に見られる太陽が沈まず夜の時間が極端に短くなる現象のこと。北極圏ともなると、一晩中薄明状態が続く。沈まない太陽、白く弱い光に沈んだ夜。白夜は時間の感覚を消失させる。白夜に慣れない者にとって、終わらない昼と始まらない夜は、生態的なリズムを狂わされる原因となる。



1997年7月27日、カナダ山中に墜落する旅客機に乗り合わせた運命の人々

22 Openings
I
Cast



LAURA PARTON (ローラ・バートン)
AGE / 32
SEX / FEMALE

DAVID BRENNER (デビッド・ブレナー)
AGE / 34
SEX / MALE

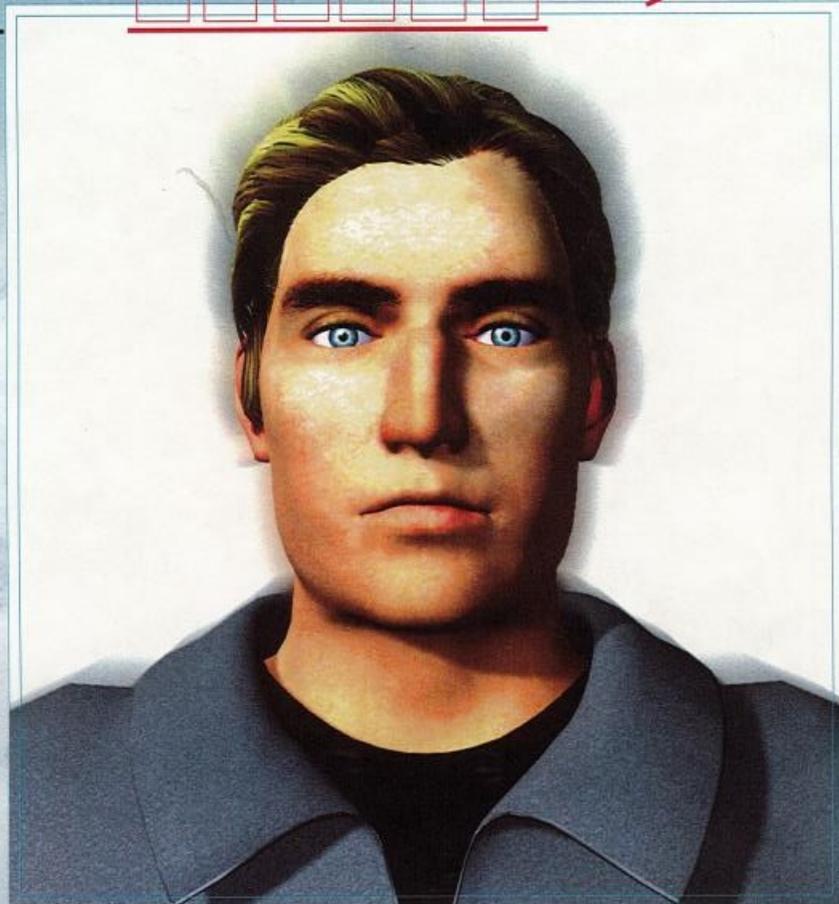
JANNIE (JANE) (ジェニー)
AGE / 5
SEX / FEMALE

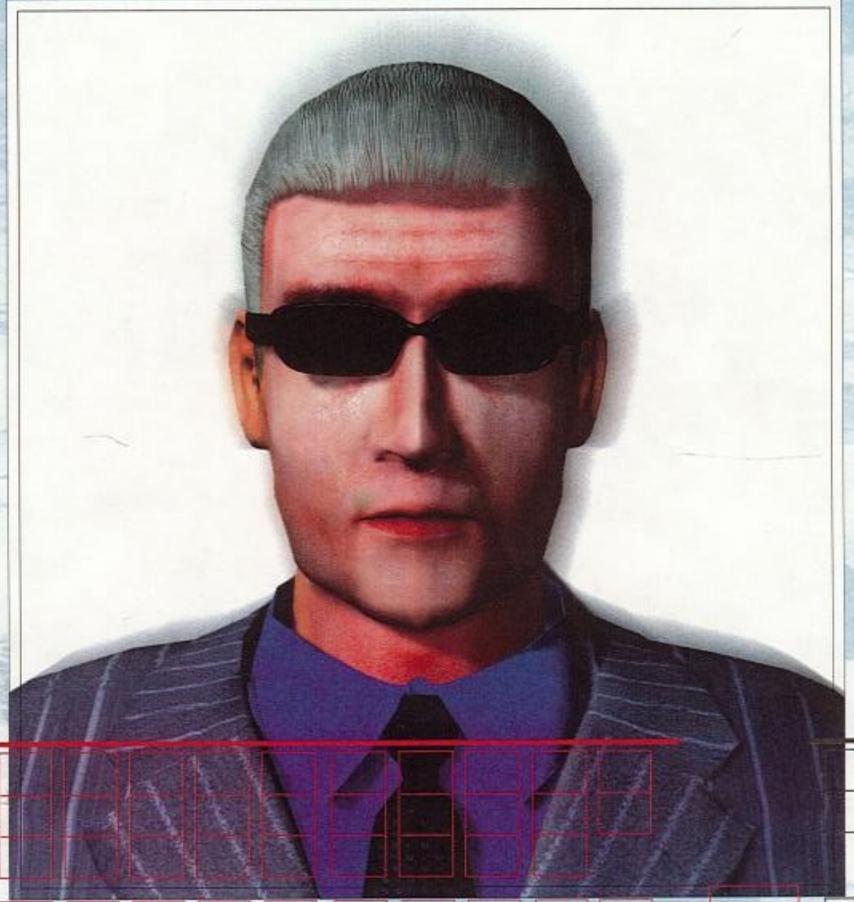
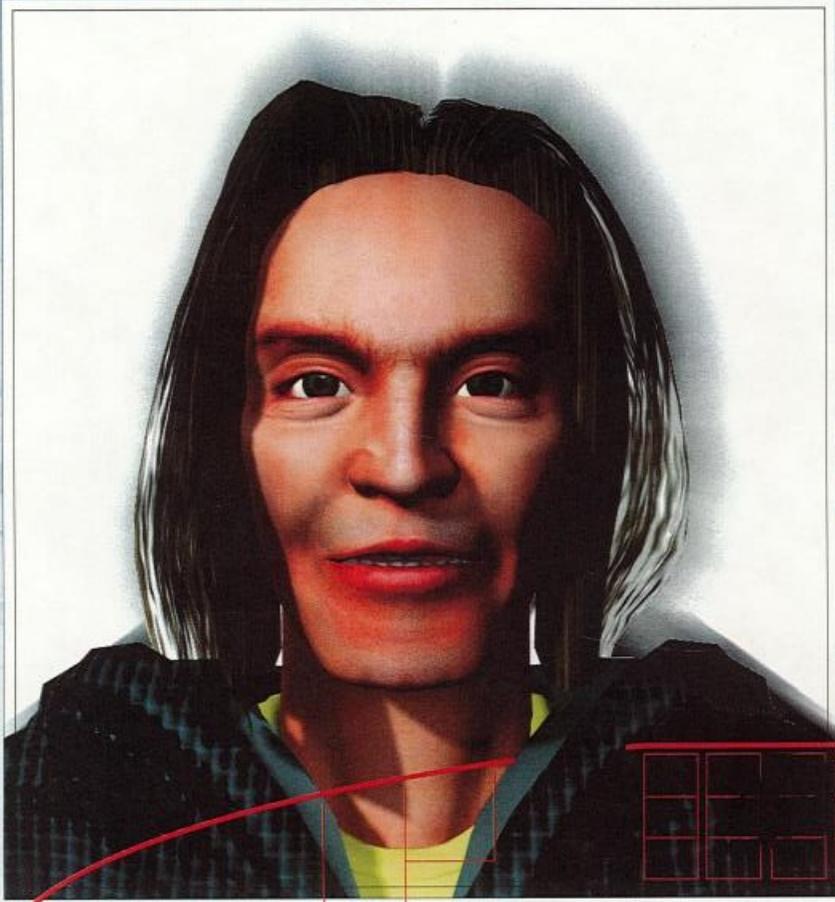
KIMBERLY FOX (キンバリー・フォックス)
AGE / 33
SEX / FEMALE

??????

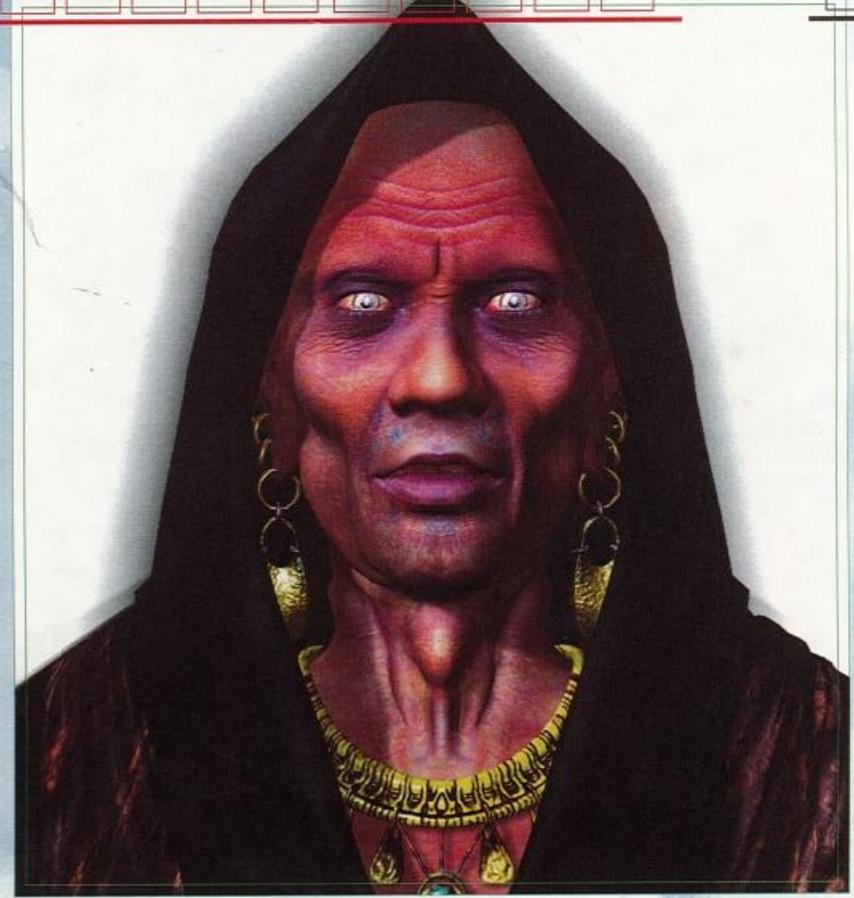
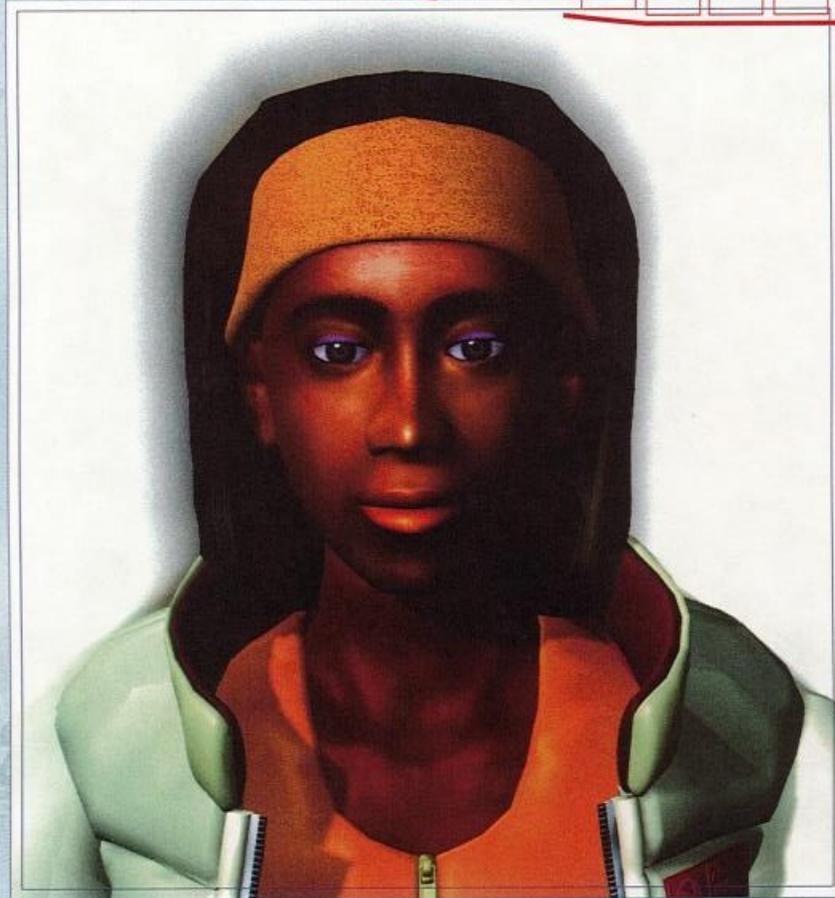
TELOLIST (A) (テロリストA)

TELOLIST (B) (テロリストB)





P R A W A I R L O C K H E E D T

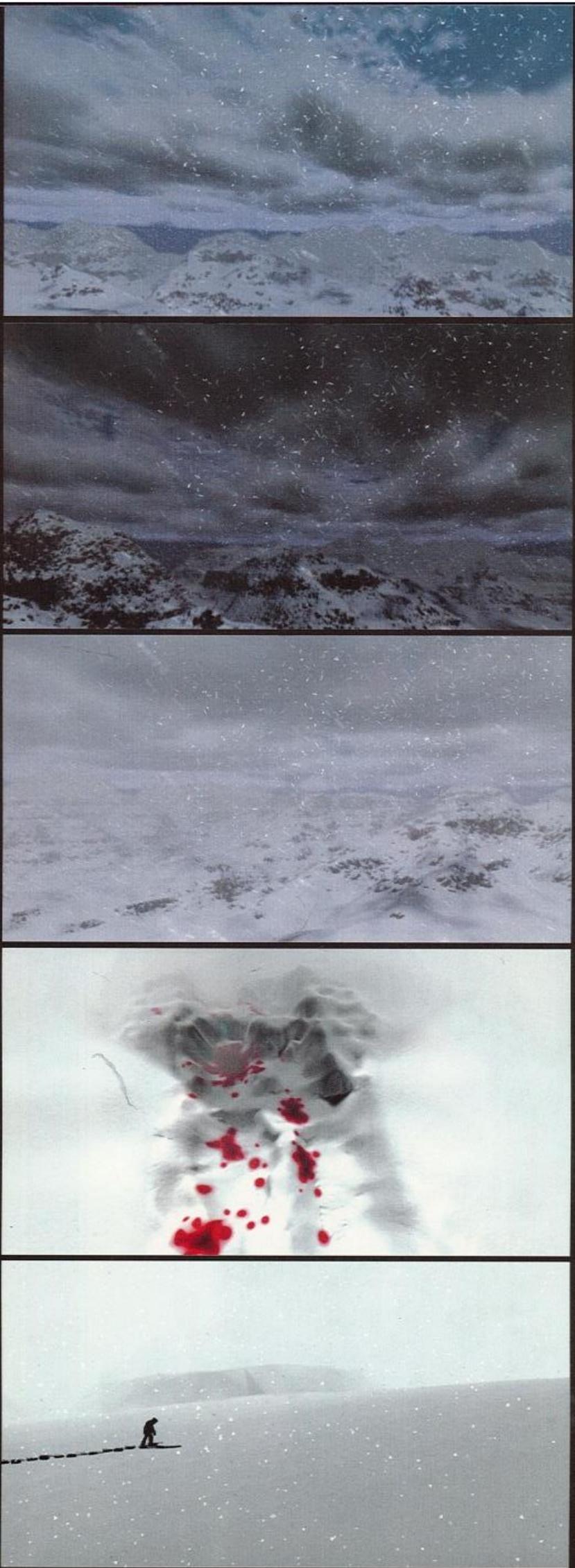


Dr Openings II Prologue 新世代の黙示録のはじまり

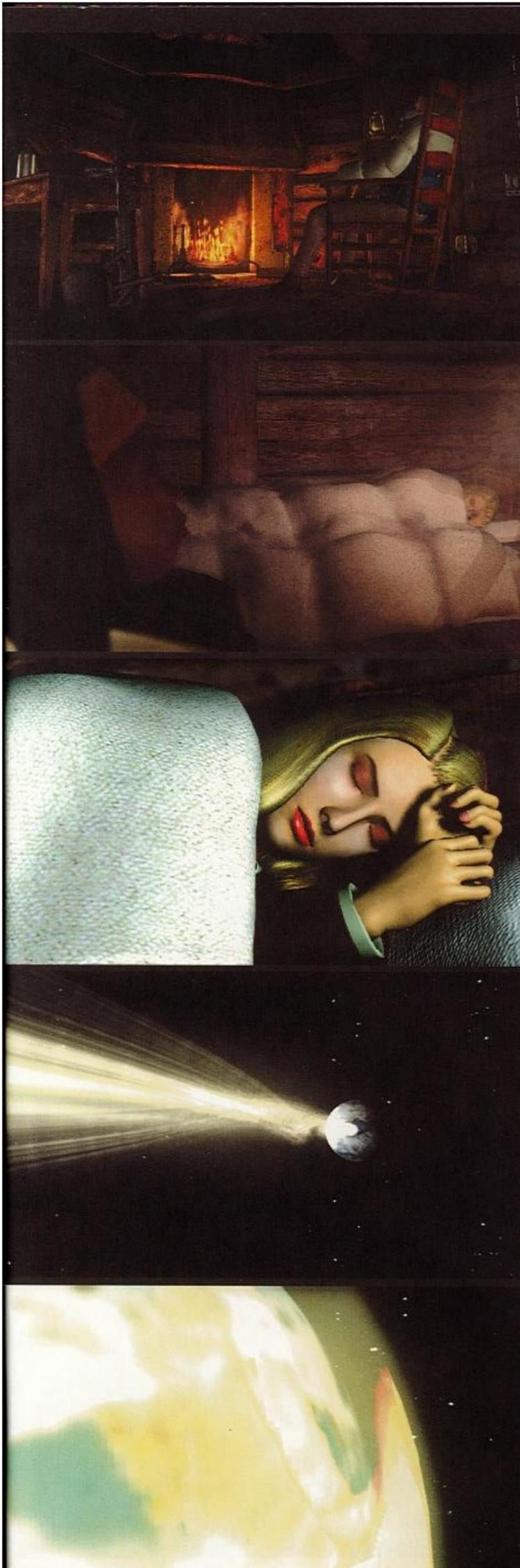
激しく吹雪く、極寒の雪山。その吹雪の中に小さな影がひとつ見える。人間だ。怪我をしているのだろうか、その人間は純白の雪の上に真っ赤な血の跡を残しながら、ゆっくりと進んでいる。

雪に落ちたその赤い血は、だんだんと濁って緑色に変わっていく、緑色の血？ その男は緑色の血痕を残しながら、嵐の中を消えていった。

ゆらゆらと揺れる暖かな火、暖炉の炎だ。山小屋の中、黒い服の女性が暖炉の火に当たっていた。

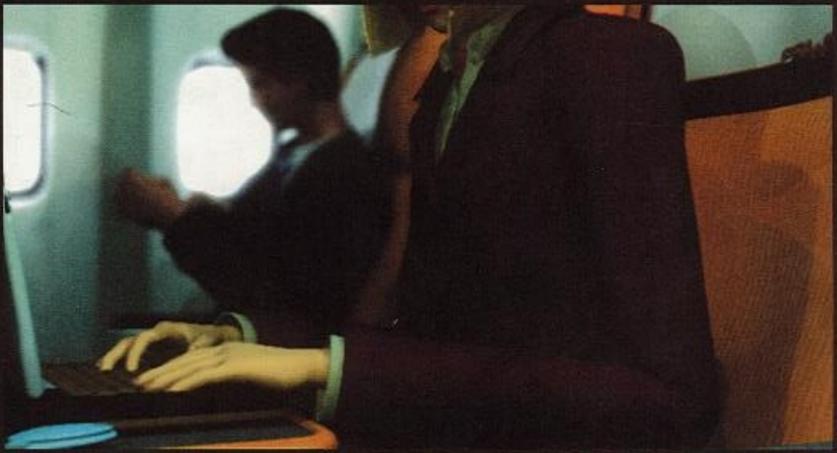


彼女の名はキンバリー。キンバリーはベッドに横たわるひとりの金髪の女性を見つめていた。彼女はうなされながら、深い眠りについていた。その遥か上空、無数の星が静かに地球を取り囲んでいる宇宙空間。そこでひとつの巨大な隕石の塊が、ある目的を持って、地球に向かって動き始めていた。その塊がまさに地球に飛び込もうとしたとき、地球をかばうかのように地上から黄色の意識体が現れた。その意識体は塊を包みこむ。塊と意識体の衝突。やがて巨大な塊は、焼けて小さく刻まれながら、地球へと落下していった。





ノートパソコンの警告音がニュージーランド上空の飛行機の一席で鳴った。そのパソコンを膝に抱き、眠っている女性はローラ。彼女はあわてて目を覚ます。



通路に転がる紙コップ、コンパクト。はっと目覚めた拍子に、ローラの身の回りのものが床にこぼれてしまったのだ。

いらだちながらスカートに染みたオレンジニュースをハンカチで拭うローラ。

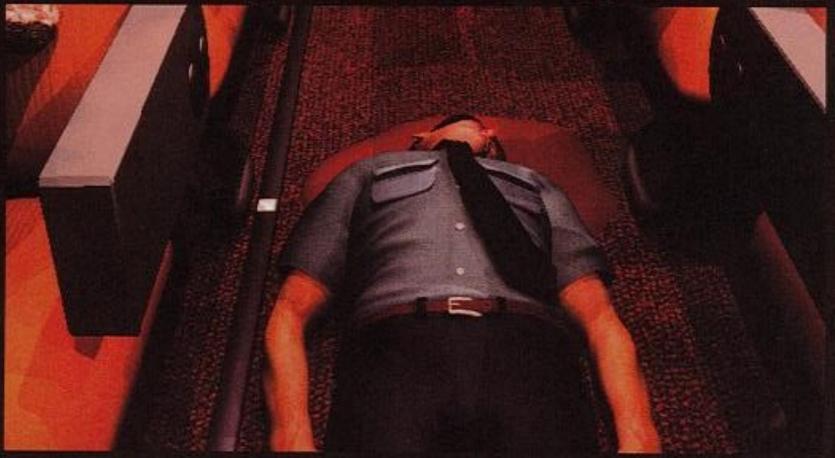


前席の少女が、そんなローラに微笑みかける。

「これ落とししましたよ」通路の向こう側に産っていた若い男性が、ローラのコンバクトを手に取り、差し出す。「素敵なお母さんからの贈り物だ、大切にしまってください、ローラさん」その裏側には文字が刻まれている。「To LAURA From your mother LUCY」

「うなされていたようにたけど、悪い夢でも見ていたの？」男のそのセリフに、小さな驚きとはにかみをないませた表情のローラ。「いや、僕も、飛行機は苦手な方だから」

その頃、同じ機内で奇妙なことが起こっていた。「オールドワイズマン、シャドウ、オールドワイズマン、シャドウ、すべては破壊の下に、すべては創造の為に、無秩序を秩序の為に、オールドワイズマン、シャドウ」片隅の座席に産る、フードをすっぽりと被った男が奇妙な言葉を発したのだ。その男の膝の上に置かれた水晶は赤く、不気味に、輝き始めていた。突然、銃声が機内に鳴り響く、ローラの目の前にいたスチュワードが、その額を銃弾に打ち抜かれて崩れ落ちた。



絶叫と悲鳴が機内にあふれる。だが、その声はマシンガンの連続した銃声にすくにかき消された。「静かにしろ！オールドワイズマン様のシャドウが、もうすぐお見えになるんだ！」

マシンガンを持ったふたりの男達は、大声で叫びながらマシンガンを乱射した。狂っている。

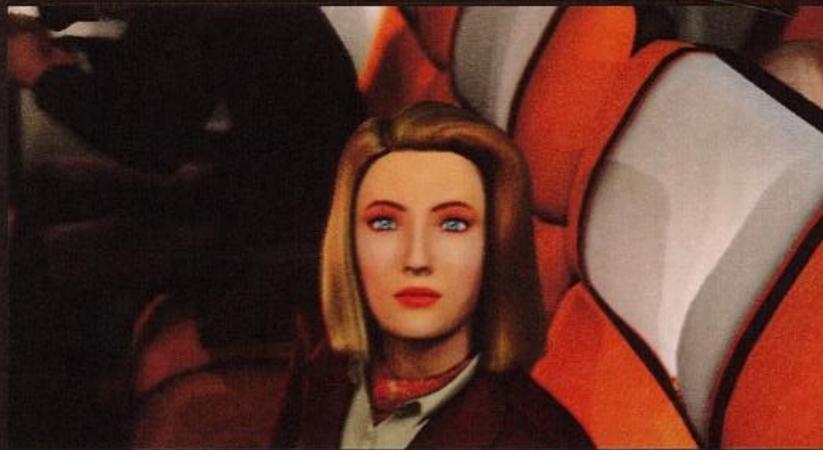
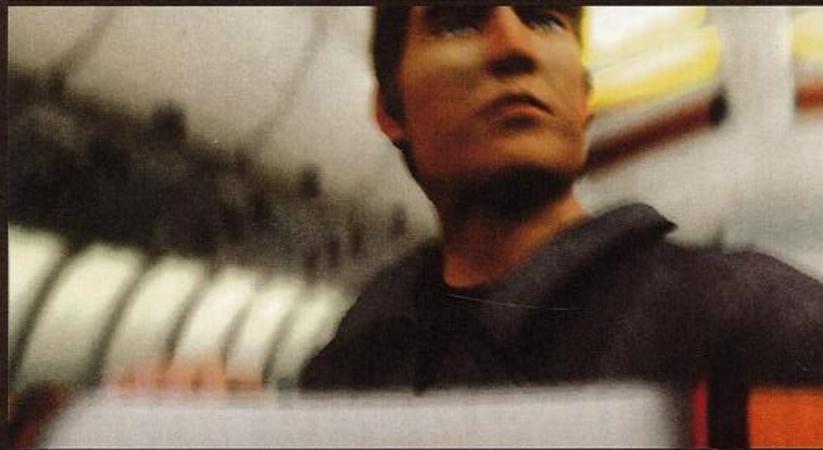
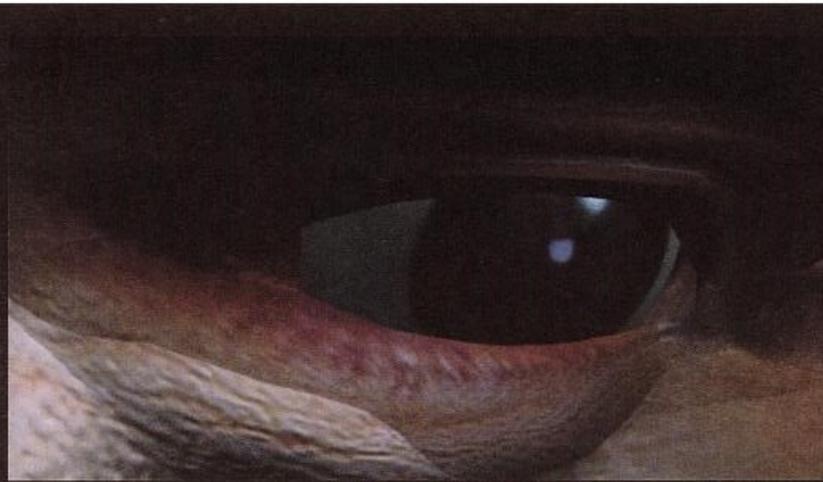




危険はまったかに見えた。が、デビッドの手のひらに残されていたコンパクトに目をやったその時、何か隕石の塊のようなものが飛行機に接近するビジョンが映し出されていた。とっさに、デビッドはローラの手を引き、身をひるがえした。



激突する隕石。ローラに乗った飛行機はそのまま失速し雪山に激突。無惨にも真つぶたつになってしまった。……ローラがうなされて眠りから覚めると、そこは山小屋だった。



息が荒い。彼女はベッドの中で飛行機事故を思い出していたのだ。キンバリーがローラに声をかけようと、立ち上がったそのとき、山小屋に何かが侵入してきた。飛行機事故の乱射犯の生き残りだった。「Tears」キンバリーは叫びながら足下からライフルを取ると、男に向かって構えた。その瞬間、男の体に信じられない異変が起こった。何か異形のもがその体を突き破り、襲いかかってきたのだ。それは植物の高や枝や葉のように見える。意志を持った触手だった。無数の触手は天井や床や家具を掴むと、キンバリーに襲いかかった。「Nooooo」叫ぶローラ。何発もライフルを撃ち込むキンバリー。その時、初めてふたりは、この白原でなにかが起こっていることを知ったのだ。

『ポトピア殺人事件』でアドベンチャーゲームというジャンルを確立させた堀井雄二、『Dの食卓』でアドベンチャーゲームに新しい文法を持ち込んだ飯野賢治。年齢こそ離れているが、ふたりは同じ時期にパソコンを手にして、同じ時期にゲームを作り始めたという。98年末に発売を予定している『ドラゴンクエストVII』と『D2』の開発で多忙なふたりが、思いのたけを存分に語り合った。昔のパソコンゲームの話からお互いの作品に対する感想、そして開発中の新作に関する悩みまで、話はリラックスしたムードで進んでいく。

SCENE1 ふたりの出会いと共通体験

堀井 一番最初は、飯野さんがいきなり僕のところに電話をかけてきたんだよね。そうしてたっけ。ホント？

飯野 そうだよ。僕がどこかのゲーム雑誌で『Dの食卓』が面白いって書いていたら、『ありがとう』って感謝の電話をかけてきたの。

堀井 ……ああ、そうだよ！ 思い出しました。電話したわ。

飯野 ……ああ、そんな若いと思わなかった。あの時は僕が23歳くらいの頃ですものね。そのあと、堀井さんが東京ゲームショウのワープブースに遊びに来てくれたんですね。

堀井 うん。飯野さんは今、幾つだった？

飯野 28です。

堀井 28っていうと、俺が『ポトピア殺人事件』を作った歳だ。

飯野 あれ？ あれは27じゃないですか？

堀井 ……そうだったっけ(笑)。

飯野 ……僕が知ってるんだ、そんなこと(笑)。僕はあの時、悔しかったんですよ。当時、僕以外に日本で殺人事件を題材にしたアドベンチャーゲームを作らないで、とってコンテストに『十和田湖殺人事件』というゲームを応募したのに、堀井さんの『ポトピア殺人事件』が受賞して、飯野さんはまだ小学生だったんだよね。

飯野 そうでした。そういえば、あの頃は海外のゲームが好きでしたね。ある意味で、ゲーム業界がビジネスとして成り立ってなかった時代だったから、ゲーム自体にすごく作家性があって。

堀井 初めてのパソコン買ったのは、いつくらいなの？

飯野 初めて買ったのは小学校6年生です。アップルIIは小学校5年生から、いじってましたけど。

堀井 小学生なんだ。すごいね。ひょっとしたら飯野さんがパソコンに触りだした時期って、俺と変わらないかもよ。俺も27の時に初めてパソコンに触ったから。

飯野 そうだね。当時のアップルIIでは、『ワイザードリィ』とかピンボールが大好きでした。

することで実地勉強ができませんから。当時よりも今の方が、プログラマーとしてデビューするには相当キツイ状況だと思っただけです。

堀井 そういう意味では、当時と比べると今のほうが狭いよね。せいぜい、今はアクションプレイ使って改造するくらいなものね(笑)。

飯野 あ、それはPC-6001です。ROMカートリッジをつければ喋るの。

堀井 そうそう(笑)。ありました。俺、あれで留守電作ったんだよ。PC-6001が「たいたい留守にしてます」って言うの。友達が「気が狂ったかと思った」って(笑)。

飯野 うん。いい時代だ(笑)。

堀井 あの時、ちょうどアスキーからAXシリーズがでた。あのパソコンは素晴らしい。ソフトでも『OLION』とか『QUEST』とか名作が次々と出た。

飯野 『OLION』って、女性が作ってるんですね。作った人いつか会いたいですって思ってるんです。

堀井 へー！ そうなんだ！ あれは本当に面白かった。あの頃、でてるソフトが少なかったから、全部買ってたよ。

飯野 僕ね、3年くらい前に『OLION』をやったんですよ。まだ、持っている人がいて、今や買って十分面白いですよ。

堀井 あの時、こんなゲームがパソコンでできるのかって思っぴりしたよ。

飯野 そうです。当時、パソコンを持っているヤツは、みんな自分の手でプログラムを組んでいたよ。BASICのゲームもずいぶんあったし、コマンドでLISTって打ち込むと、そのゲームのプログラムを全部、見ることができたのもあった。

堀井 そうそう、プログラムをいじってCOLORのコマンドを5から6で指定を変えるだけで、ゲーム画面の色が黄色になったりして、そう考えると、今からすぐの技術畑に入ってくる人ってすごくタフなんですよ。今、このゲームをいじったり、改造

飯野 僕は最近『ドラゴンクエストV』やりましたよ。『300万本RPG(仮)』のこともあって、あれはいいなあ。僕は『ドラクエV』がシリーズの中で一番好きかもしれない。

堀井 『ドラクエIII』はそれまでの歴史があるから、別格だけど、『ドラクエV』は今の、プロの目で見て、よくできているなと思っってます。

飯野 うん。でも、あれはストーリーの中で父子三代を描くのに、敵の存在がえらく希薄になってしまったんだよね。

堀井 そうそう、僕、何のために冒險しているんだって、ってだんだんわからなくなってくるんですよ。ボスって誰だっけ、とか、僕が街にいると世界は平和のようだし、このままでもいいのではないかと(笑)。

飯野 俺は最近『MOON』をやったよ。あれはなかなか良くてきたよね。

堀井 ああ、あれは！ うーん、『ドラクエ』の作者が他のRPGを褒めていた姿はいいなあ(笑)。

SCENE2 お気に入りのゲーム

飯野 堀井さんのゲームで一番好きなタイトルは……『群狼混浴湯案内』(笑)。ウー、あ失礼か、いや、違うな。なんだろう『ドラクエV』かな。あ、そう、僕は『オホーツクに消ゆ』がすごく好きなんだよね。あの完成度には、まいった。プロの作ったゲームだなんて思いました。

堀井 そうですね。『オホーツクに消ゆ』は、ちゃんと作っているゲームでなかったんですよ。ちゃんと取材にいったって、ちゃんと作っている。

飯野 そうだね。

堀井 勢いで作っているわけではなく、一度、紙に落として計算している。今だと当たり前なんだけど、当時はすごかったよ。

飯野 ああ、あれは『3Dの悪逆の季節』っていうアドベンチャーゲーム。あれも結構いいゲームだったよ。

堀井 3Dってウチのどこにしまったのかな。まだ、持っていると思うんだけど、ハードって一度片づけてしまっとなかなか出さないよね。

飯野 そうです。ウチのソニーの開発機材もしまったよ(笑)。

堀井 僕は飯野さんの作品では、やっぱり『Dの食卓』にハマったね。

飯野 ああ、結構やりますよ。ちゃんとお金払って、でも、最近はお金としていらしてはくれないよ。

堀井 自由な出会いという通信本来の面白さを実現するには、まだまだなかなか難しいみたいですね。

飯野 僕はまだ、通信のRPGをやったことないんだ。ホームページを作ってみたり、インターネットにはハマったんだけど。

堀井 インターネットのホームページを作っている、もしかしたらもう一回、ゲームの盛り上がりやってくるかもよ。って予想がしますよね。

飯野 そうそう、今、僕らがゲームを作るのときって人に任せるじゃない。ところが、久々に自分でホームページを作ってみたら、自分で全部作っていた。昔の感覚に戻ってきたんだよね。すごく楽しんだよ。



飯野 誰だろう……。今は、セガの人ですね。当たり前か。水口哲也さんとか鈴木裕さんとか中裕司さんわりと作っている方向が似ている。作っている途中の悩みを相談しながら作っている。もう、今の3Dのゲームはそういうっていいかな。作れないです。3Dの特殊な当たり判定は、特別な方法で解決していたりするんですよ。最近はそのような会議が増えています。そういうところから出て話しています。開発のレベルがすごく変わりますよ。こっちも10教えるから、そっちも10教えるっていうやりとりです。本当に、今にゲームの作り方は2Dの頃とは大きく違ってきています。

SCENE3 D2の目指すもの

飯野 『ドラクエVII』の開発はどれくらい進んでいるんですか。

堀井 4割くらい。

飯野 おおっ！ 『D2』より全然進んでいる！ なんだそりや。まいった。開発はもう、一年半くらいやってくるから、ハードが違ってくるから、でも、ハードが違ってくる準備にすごく時間がかかっているんだよね。

堀井 次の『エネミー・ゼロ』は難しかったよ。オープンニングムービーはすごいし、もっと先に進みたかったんだけど、見えない敵に襲われて全然進めないんだもの。

飯野 リアリズムですから。僕しさゼロ(笑)。

堀井 でも、今のアドベンチャーゲームとRPGって、ジャンルは違えど、中身はほとんど変わらなくなってきたと思う。最近のRPGのほうが、むしろアドベンチャー本来の姿って気がする。

飯野 うん。まさにそう思う。だから『D2』もアドベンチャーというよりRPGに近い形になっていますね。

堀井 ふーん。いいですね。すぎやまごういちゃんも曲を作られているんですか。

飯野 今回、スタッフは同じなんです。僕、すぎやまごういちゃんって大好きなんです。

堀井 ああ、人はゲームが大好きだからね。今でも現役でゲームを延々とやっている。「いただきますストリート」が大好きだね。ひとりですつとやっています。

飯野 すきやまごういちゃんは、僕の人生活が一番気持ちいいお仕事をしてくれた人なんです。ある日、たまにエスカレーターですれ違ったときに、僕はすぎやまさんに全然意識がなかったにもかかわらず、ずーっと深々とお辞儀してくれた。しばらく通りすぎて顔を上げていなかったんですよ。

堀井 あの人って、すごく偉いのに気づかされたよね。だいたい、俺と出会うきっかけがエニックスにアンケートハガキを送ってくださったことだからね。普通、あのくらいの人にはアンケートハガキを送らないよ(笑)。

飯野 飯野さんは同じ業界の人だと、誰と一番会うことが多いの？

堀井 誰だろう……。今は、セガの人ですね。当たり前か。水口哲也さんとか鈴木裕さんとか中裕司さんわりと作っている方向が似ている。作っている途中の悩みを相談しながら作っている。

飯野 やっぱ、あの音がいいですよ。僕らもRPGを作るときは、ファミコンのシステム音をサンプリングしようって思っているくらいです。堀井、やっぱりRPGはボタンを押してからのスピードが速いとライラするよね。今回はCD-ROMだから、特に気になっている。

飯野 今回、そこへんは大変ですか？

堀井 うん。でも、そこはプログラマー達がガンバってね。ほとんどロード時間によるタイムロスは少ないよ。

飯野 時間がかかりますよね。僕らも初めて作ったときは、今まで案に作っていたなあと思っましたよ。

堀井 今のワープは恵比寿じゃないよ。

飯野 そうか、堀井さんがウチに遊びに来たのって、ワープが恵比寿のころだ。今は青山にあるんです。会社は広くて、部屋みたいですね。

堀井 広い？

飯野 広いっすよ。ワープのメンバーは25人しかいないのに、170坪です。

飯野賢治 十姫丹雄

飯野 それは広いわ。ひとり10畳以上だね(笑)

飯野 でも、ひとりひとり部屋を分けちゃうとダメな会社になっちゃうと思うんです。ウチはパーティーションでフロアをききつけてないんです。ウチの場合は直接、口であたこうだと指示を出すんで、パーティーションは邪魔になってしまふ。

飯野 もうろん！ シナリオを書くときはひとりやりますけど、飯野 メンバーの中でグラフィッカーはどれくらいいるの？今のゲームは一番人数が必要なんじゃない？飯野 10人くらいかな。僕らは昔からCGやっています。PCからSGIまで、全機種CGツールを持ってますから、しかもそれを全部使っているんです。

飯野 使いこなすのは大変じゃない？お金もかかるし。飯野 それは、ややくそくやっていますよ。ゲームを一本作るのに、一回取材に行くだけで結局二千万くらいかかったりするところがあるじゃないですか。ウチは雪山を取材するだけでも、ニュージーランド行って、カナダ行って、ものすごく取材するほうなんですけど。

飯野 「D2」は屋外があるの？飯野 今回は外がメインです。ずいぶん悩んだんですけどね。屋外で敵に会うと、どこまでも逃げる事ができるじゃないですか。僕はそういうゲームが好きなんですけど、そうすると「エネミー・ゼロ」みたいなやつちゃうんです。もう二回はいいやと。

飯野 戦闘はあるの？飯野 戦う、そこはシューティングです。飯野 なんか前作と全然違うみたいじゃない。飯野 全然違う、アクションアドベンチャーとかRPGに近い。

飯野 すみません(笑)。今回、システム設定はRPGに近いんですよ。だから、「ドラクエ」の「I・II」と「III」の攻略本がなかなか売っていません。コンパニオンがでてやっつ、手に入れたんですけど、とにかくいろんな攻略本を読みこんで、RPGは相当研究しました。今回の「D2」は設定とストーリーを、いままでの「ドラクエ」の2Dのあのあいう絵を、ちゃんとやってみようと思って



あの上に戻してやりたいと思ってるんだ。
5000円
DQからD2へメッセージ
飯野 飯野さんは短いゲームを作ったみたいと思わないですか。例えば、エンディングまで5時間くらいRPGとか。
飯野 うん、短くてもいいんだけどね。一本5000円くらいだと、大人は短くてもいいかもしれないけど、子供は満足しないじゃない。飯野 でも、そういう新しいものを飯野さんに一度作って欲しいな。どうですか、「ドラクエVII」が終わったから、一度そういうものを作ってみようというの。
飯野 俺がひとりで作るのならいいけど、グラフィッカーとかプログラマーとかがいるじゃない。それでわがままを過ぎないな。ハズしたらどうするの？ っていうわね。パソコンでひとりで作るのならなんでもありだ。
飯野 でも、僕はそういう方向です(笑)。わがままでもやりたいことやってる。
飯野 そういえば「D2」の他にRPGも作っているんだって。
飯野 「300万本RPG(仮)」は企画だけで7カ月、全然作っていない。プログラムもグラフィックも一行為書いていないんです。プログラムは半年以上にもなっていて、待っているまま(笑)。ごめんよ、佐藤ちゃん。
飯野 完成はいつ頃を目ざしているの？
飯野 わからない(笑)。
飯野 「D2」は？
飯野 年内です。
飯野 「D2」はプレイヤーにワクワクするゲームにして欲しいですね。ゲームって、何かありそう、何か起こりそうっていうところが一番ワクワクしますよ。
飯野 今回は結構、あるんですよ。飯野 そういう意味では、俺は「エネミー・ゼロ」にはワクワクしたんだよ(笑)。
飯野 それはもう、最後までやってくれば！(笑)

飯野 でも、わくわくだけさせられて先にすめなかつた(笑)。今回は易しくね。
飯野 「Dの食卓」「エネミー・ゼロ」「リアルサウンド」風のリグレット」と作って、難しいゲームは一本だけなんです。一本でも難しいゲームを作ると、難しいゲームを作る人だと思われからなあ。
飯野 僕は飯野さんにレトルト貼ってるよ、難しい人だ、って(笑)。
飯野 でしょ(笑)。今回は違うから、「Dの食卓2」なんです。飯野 リアルになれるほど、難易度を上げたくなるんだけど、そこは注意した方がいいよ。
飯野 そうです。
飯野 僕は難しいゲームは、すぐ途中で投げちゃうんだよね。「ドラクエ」のバランス調整は僕自身がやっているんだけど、敵をギリギリで倒せるところを目指している。「俺だから倒せたんだ」ってプレイヤーに思わせるバランスを目指して調整しているんだ。
飯野 今のゲームって、ほんのちょっと、甘いんですよ。そこが。
飯野 うん、確かにね。「ファイナルファンタジーVII」は甘かったよね。「ファイナルファンタジーVII」ではザコキヤクスターと戦っているときに、主人公がやられてしまうことはない。でも、「ドラクエ」はザコ相手でも主人公がやられてしまうんだよ。ね。「ドラクエIII」なんて特にそう。
飯野 そうです。最初からでくするスライム4匹いきなりやられてしまうことがありますもんね。
飯野 うん、でも、それがいいとレヘルアップの楽しさって生み出せないと思うんだよ。
飯野 そうです。そのバランスが僕れている「ワイザードリィ」は、レヘルアップしているだけで面白いんですよ。
さて、その後飯野賢治は「D2」のストーリーを飯野雄二にみせた。飯野 すごく壮大な話だね。話が大きいだけに敵の存在が難しいと思う。エンディングはもう見えてるの？
飯野 ええ、全部。
飯野 これを読むと「ドラクエVII」は一緒に作ろうか、って気になるでしょ。
飯野 うん……うん、そうだね、わっはっはっ。

「面倒臭い」っていうと思うんだ。それをどうやって行きたいと思わせるか。
飯野 冒険をする感覚がRPGには必要だと思うんですよ。僕は最近の作品で、「ドラクエ2」って作品ですね。飯野 ただ、どうしても絵がリアルになった分、今まで気にならなかったトコロに違和感を感じてしまう部分が出てくるね。
飯野 キヤクスターの頭身とか、すごく難しいですよ。主人公だけが4頭身なのに、その主人公が歩く街がリアルだと、バランスが合わなくて変になってしまふんですよ。
飯野 あと、どこまでユーザーに期待できるのか、っていうのがあるよ。今は昔に比べてゲームのユーザーが一般的になってきていると思う。わかりやすく言うと、スクウェアの作るゲームに比べて、「ドラクエ」って難しいのね。スクウェアのゲームはレールを敷いてくれている。だから、レールがない「ドラクエ」は逆にマニュアルが存在しなくなってしまった。その辺で実は意識があるんですよ。昔はゲームを作る人間は前向きだったと思う。「西に洞窟があるよ」って言えば洞窟を目指したのね。けど、「ドラクエ」は「西に洞窟があるよ」って言っても、「それがどうしたの」

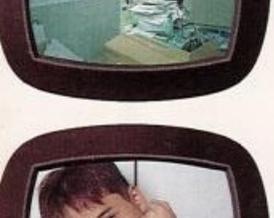


酒井 誠 サトウチヤプログラマー / 1973.4.3生 / A型 / 趣味・特技 水泳

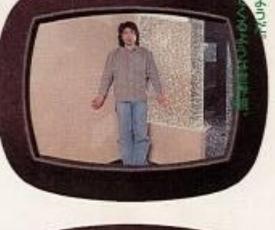


佐藤直哉 サトウチヤプログラマー / 1970.9.4生 / B型 / 趣味・特技 無駄遣い、パペット集め

島倉啓充 ミニコンプログラマー / 1974.12.1生 / O型 / 趣味・特技 散歩、カラオケ



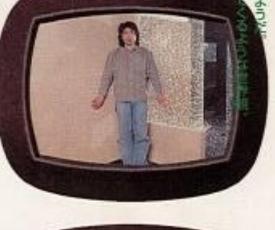
佐藤慎也 サトウチヤプログラマー / 1974.1.11生 / O型 / 趣味・特技 SF



立澤珠実 シンデレラミ広報 / 1969.10.29生 / B型 / 趣味・特技 読む、観る、聴く、買う



小林恭子 コパシキョウコ広報 / 1973.10.23生 / O型 / 趣味・特技 ハンカチ収集、関節をらし



毛利喜子 モリヨシショップ担当 / 1976.3.14生 / A型 / 趣味・特技 眠ること、ピアノを弾くこと



砂岡純子 スチカシコイベント担当 / 1970.10.17生 / A型 / 趣味・特技 映画、音楽鑑賞、バイオリン



田村佳子 タムキコWARPP新人 / 1977.2.6生 / A型 / 趣味・特技 絵を書くこと、ゲーム料理





D2

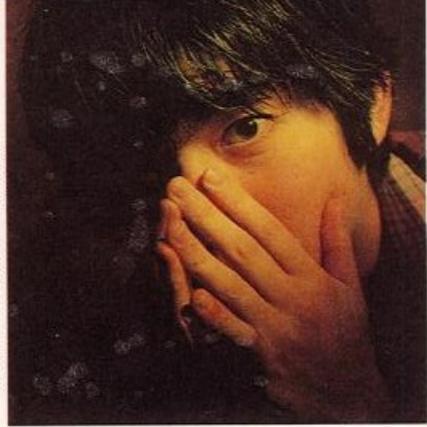
Much was decided before she was born...

LAURA



Makings of D2

ビジュアルとサウンドからチェックするD2メイキング



D2でCGに最高の決着を

D2の誕生

「D2」はオープニングから誕生した。まず、今回のゲームの舞台を雪山にしようとしたのが97年9月。そこでD2チームの意識を統一するために、ニューギランドへ雪山を見に行きました。当時のD2チームは、飯野と自分とプログラマーの林田、酒井、グラフィックの須藤、宮崎、幅かな？ 帰国後はそれを受けて打ち合わせを続行。年明けに今度はワーブ全員でカナダに行きました。やっと、そこから実際のオープニングとかゲーム中の画面の製作が始まったんです。

Dの食事

「D2」は前作「Dの食事」と同じ3DCGソフト「LightWaveで作っています。ソフトによってレンダリングの感じが違うんですよ。やはり「LightWaveで作るCGの質感は、すごく「D」っぽいんです。今の「D2」チームの中でも、自分と須藤、宮崎、プログラマーの林田、飯野の5人は、もともと「D」のメンバーです。

CG

最近のCGって、がんがカット切り替えていって、恰好いい絵を次々と見せつける、小手先が派手なものが多いですね。今回の「D2」はそういう派手なCGは使っていません。それとは逆の、地味だけど感情的な絵を作

ろうと思っています。

ビジョン

今回の目標は「終わること」。今の企画でゲームが完成すれば絶対面白いんですよ。僕は飽きっぽいんで、そろそろCGに飽きてきたし、だから最高の形で終わりにしたい。今回は僕の中でケリを付けるという意味があります。あとは作り上げるだけです。

ローラ

ローラのデザインは彼女の性格を設定することから決めています。例えば口紅の色、ピンクの口紅をつける女性ってピンクをつける性格ですよ。また、真っ赤の口紅をつけるときはそういう気分だったりします。なぜスカートを巻くのか、なぜスーツなのか、ローラの性格を設定することでデザインが決まっていくのです。

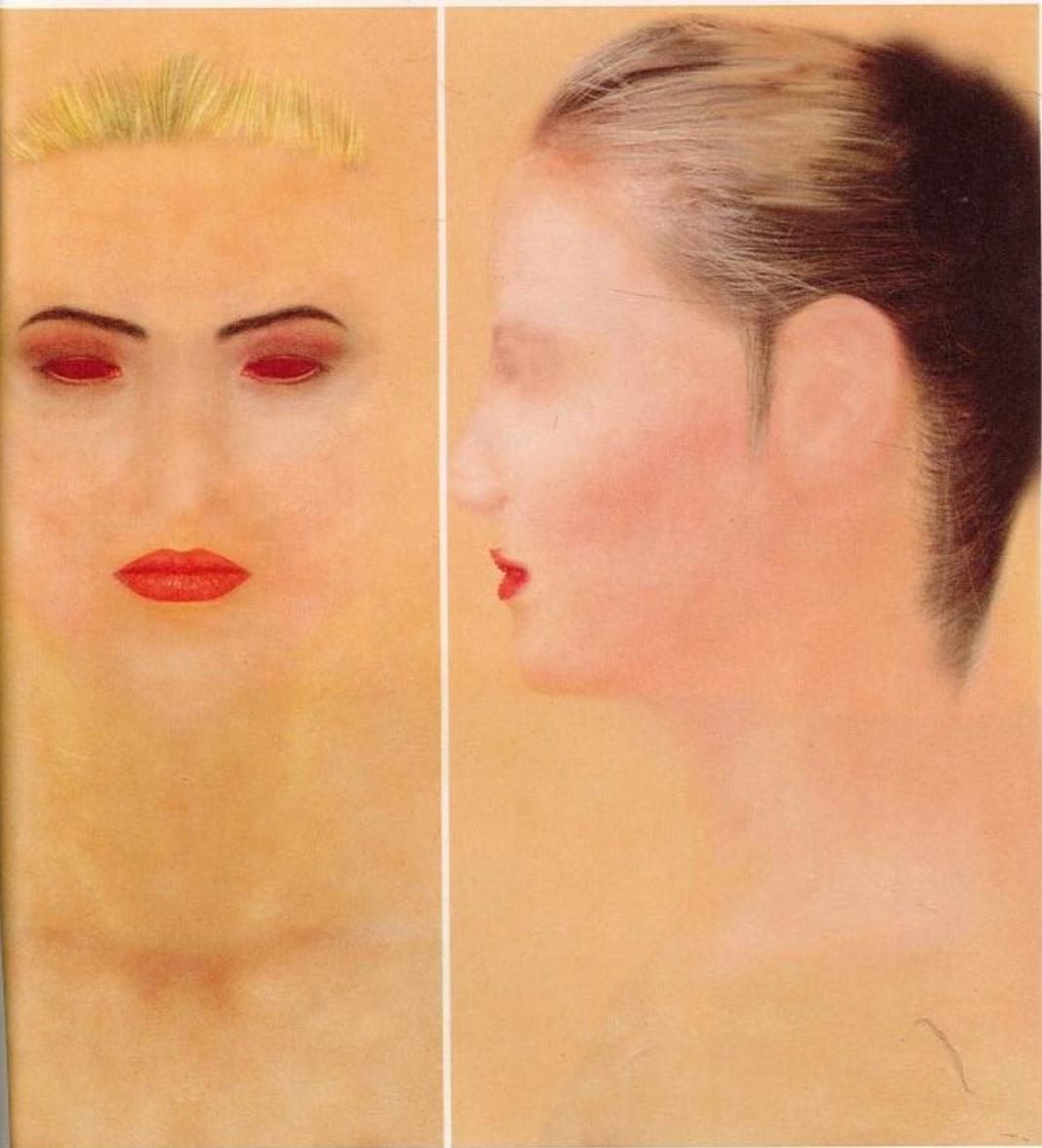
CGを作成する機材

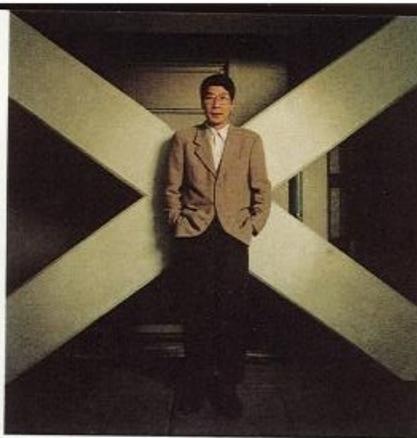
「LightWaveは、他のソフトと比べるとわりと気軽にCGを作ることができます。質感がすごく「D」らしいところが気に入っています。爆発などのエフェクトタイプな所ではAldusというソフトを使っています。AldusでCGを作るのは大変だけど、ハイエンド。ソフトによってレンダリングしてくる絵の感じが違うので使い分けています。ちなみにオープニングムービーは

3DStudioMaxというソフトを使っています。アニメーションを作るには、このソフトの方が作りやすいんです。

システムまわり

今年からCG業界の趨勢にあわせてPC/ATベースに移行しました。でも、もちろんSGIも現役です。SGIはSGIで使っていますし、ただ、プログラマーが使っているマシンもPCなんで、PCベースに移行したことによるメリットも生まれました。





ファーストスマイル・エンタテインメント
代表取締役
大川正義

見えない音を形にしたい、それが僕におけるD2のテーマ

レコーディングディレクターとしてのD2サウンドクリエイター

私の仕事は、目に見えない音をつけることで世界を描写すること。普段人が生活していると、耳には聞き取れない様々な音が空気中に満ちています。高速道路の車の音、クーラーの低い排気音……少し遠くにいる間にもこんなにも音が鳴っています。ゲームに効果音をつけるとき、これらのすべての音を細部まで再現することで、プレイヤーに世界をよりリアルに感じさせることができるわけです。

この細部へのこだわりはワープの作り上げるCGも同様だと思います。CGにおいても人の動きを細部まで描くことで、感情の動きを再現できる。この細部へのこだわりが僕らとワープはすごく似ていると思うんです。だから彼と打ち合わせするときに、具体的なオーダーはほとんど出ません。私はワープの作った映像を見て、サウンドをつけていくだけ。飯野賢治とワープに感性をシンクロさせて音を作っていくんです。

「D2」の制作を開始してみても、まずなによりも設定ストーリーにインパクトを受けました。これまでのゲームが表現してきたことはスケールが違

音楽プロデューサーとしてD2サウンドクリエイター

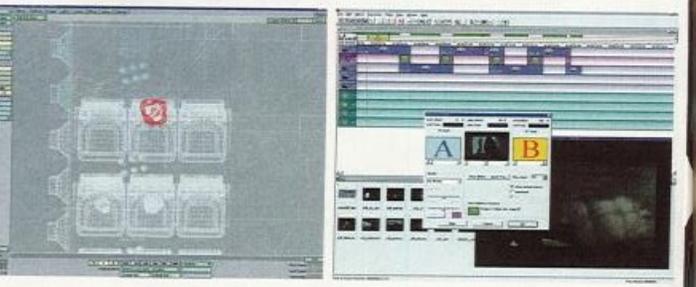
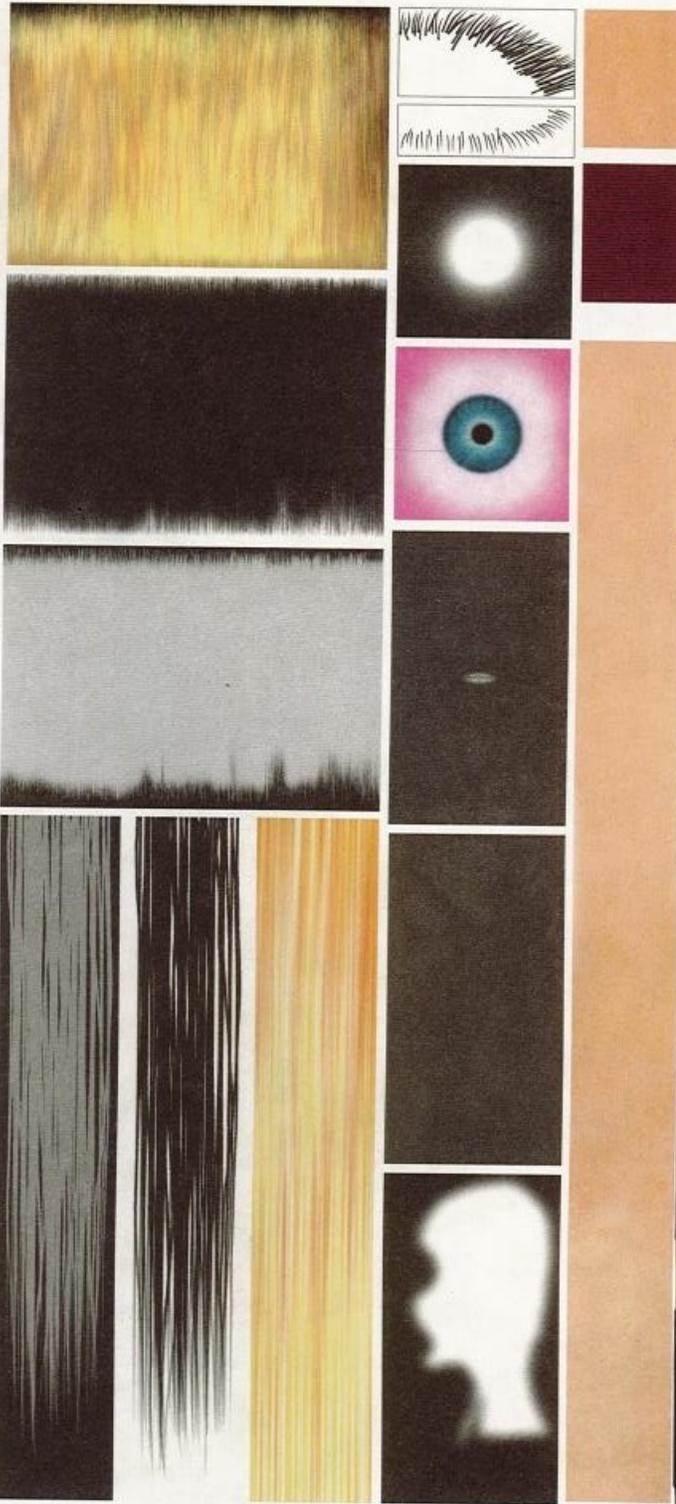
う。それがあの華やかなCGで語られる。自分自身、これからの完成がすごく楽しみなんです。飯野賢治のいう「D2」のテーマ、「白（ホワイト）」や「雪」というものは、非常に音をつけにくいんですけどね。だけど、僕の故郷は北海道の根室。春でも氷点下の寒い街です。もちろん「D2」の舞台となる土地とは比べるものにはありませんが、誰よりもその寒さはわかるつもりです。今回は私の記憶を総動員して音をつけようと思っています。

音楽家としての飯野賢治の才能は、映像が思い浮かぶ音楽を作ることにあると思います。素晴らしいメロディというものは、ピアノの単音で弾いてもオーケストラで演奏しても素晴らしい。彼は、そんなことを再確認させてくれるメロディメーカーなんです。同時に彼は、決してテクニシャンではないが、聴かせるミュージシャンでもあります。今はその飯野賢治の音楽の世界感を広げるため、彼とジョイントするミュージシャン達と打ち合わせをしているところです。「D2」本編では、海外のミュージシャンと飯野賢治の共演による音楽を聴くことができるでしょう。

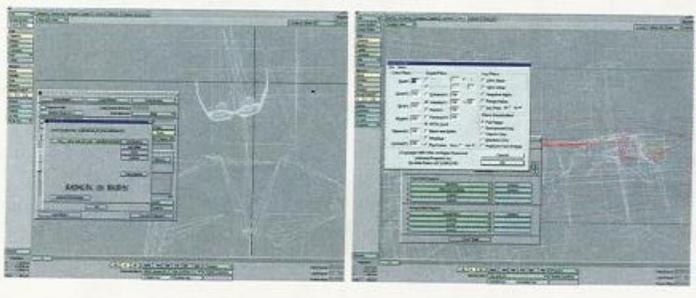
Vln $\text{♩} = 65 \sim 70$ D2

558128100:98 (08270) (077607)~(7297) : 1

B/2 (PIANO)



Dの豪華2イメージアルバム
Sketches / 飯野賢治
6月17日、ファーストスマイル・エンタテインメントの発売。価格は4,800円(税別)。初回特典オリジナルキャラクターイラストカード1枚付。
作曲・編曲・演奏すべてを飯野賢治が担当。音楽家としての才能とアルパムとなる。ゲーム内で使用される楽曲のスケッチを10曲以上収録。アルバムジャケットは、豪華装丁となる。



D2. much was decided before it was born

本

ゲームデザインにあたって、僕はまず最初にストーリーを用意するわけです。「D2」の場合だと、それが極限の地で展開されるアクション。で、あとはストーリーライン上の大きなフィクションをひとつ設定する。そこで今回は科学的なフィクションとかじゃなく、もっとスケールの大きな、もっとプレイヤーが感動できるような話を作りたいなと思ったのね。

ここからいろいろ考えて行くと、やっぱり生物学とか考古学とか、宇宙のこととか心理学とか哲学とか物理学とか、遺伝子工学とか、そういった系統にイメージが膨らんでいってしまう。極限状態で起こるアクション、その裏側にある内なる真理を表現したい。誰もが日ごろ抱えている内なる不思議というのがクロイスアップされればいいな、と。

もちろんクロイスアップの本やDNA関係の本もいろいろ読んで、いっぱいそういうのは勉強した。けれども、いま流行のDNAも

のや、いかにもな感じのクロイスアップした内容にはしたくなかったのね。もちろん設定としては盛り込んであるし、そういう場面も出てくるんだけど、「D2」で大事なものはそこじゃない。

とにかく、生命の進化だったり進化の力キだったり、DNAに隠された記憶をオンにする話だったり、クロイスアップしたり、他には宇宙の仕組みとか、ユングの心理学とか哲学とか、そういう関係で出版されている本はほぼすべて目を通した。けれども、少したけ「D2」の種明かしをすれば、ベシックな部分で重要なのはユングの心理学、ユング心理学って結構オカルティック、心理学上の哲学みたいな、そういうオカルティックな部分についているものがある。その現代版を「D2」で表現できればいいな、と。ユングが考えるオカルトの現代版のような、もっと説明されたいというオカルトって何だろう、といったイメージだね。

(飯野賢治談)

CD

「D2」の音楽に関しては、ピアノ十バイオリン十チェロのトリオの組み合わせが多いんだけど、それ以外ではドラムベース指向が強いね。まあ、ジャンルで言うところのドラムベースになってしまおうのが結構いやなんだけれども、イメージとしては強いアンビエントというか、リズムの効いたアンビエントみたいな感じ。そういったタイプの音楽が、なんだか「D2」のフィールドに合った。例えば、砂漠とかをドラムベースをならしながら車で走ったりするとか、かなりいい感じになる。ドラムベースって都市の中のテクノだと思っていたら、実は自然を感じさせるための音楽だったりする。個人的にはそういうところが結構面白いなと思っている。

ほかには、今回ビョークのCDを異常によく聴いた。彼女はアイスランド出身のアーティスト。そこからロンドンに出てきて、自然半分都会半分の生活の中で、おそろその両方を見てきた。そこから彼女が得たものがあるわけですよ。大自然の中で不安の宇宙の真理のようなものを見つけてきた上で、いま都会に生きている。だから、最先端の技術や音に囲まれて活動していても、自然の摂理のようなものを簡単に見抜くことができる。彼女はそ

いう歌を歌ってる。それがとても良くて、とにかくビョークは相当聴いた。

あとは、過去のオペラとかクラシックの曲、その他タイタニックも結構聴いた。セリヌ・ディオンの主題歌じゃなく、ジェームズ・ホナーのサントララ、サントララとして結構しっかりしてて、非常に優秀だと思う。延々とワンテマを展開していくパターンって、最近のサントララ作曲家では結構少ない。坂本龍一さんもそうなんだけど、僕の作曲家では結構少ない。坂本龍一さん、テマを展開しているような場面に使っていかけて手法は結構勉強になった。あの映画って、実は7割は音楽で泣かされていますからね。タイタニックが沈没しちゃうって、じわじわ愛が深まっていく感じってのは、やっぱり音楽が担っているんですよ。僕らの作るゲームも、実は結局景色なんてあんまり変わらなかったりする。雷だから、そんな意味でも、やっぱり音楽は大事。今回も、このワンテマ重視の展開パターンで、結構頑張っているのかなと思っています。

(飯野賢治談)



飯野賢治が読んだ本リスト (五十音順)

- RNA学のすすめ
柳川弘志 (講談社)
- アイデアのつくり方
ジェームス・W・ヤング (TBSブリタニカ)
- 危ない1号
(データハウス)
- アローン・イン・ザ・ダーク シークレットブック
Johan Robson (SHOUEISHA)
- 遺伝子の川
リチャード・ドーキンス (早稲社)
- 遺伝子の知恵
クリストファー・ワイルズ (白泉社)
- 生命の謎 あなたの遺伝子が目覚めるとき
村上和雄 (サンマーク出版)
- いま、遺伝子革命
大社博覧 (新潮社)
- ウイルスVS.人体
山本三駿夫 山本直樹 (講談社現代新書)
- エアリアガイド海外/29 スイス
(昭文社)
- 紐でわかる遺伝子とDNA
石浦直一 (日本実業出版社)
- 神々の種 (ドラッグ)
チレンス・マクナ (第三書館)
- '97ミステリーBestのベスト
EQチェックリスト選 (光文社)
- クローン動物はいつか創られるのか
今井 裕 (岩波科学ライブラリー)
- 決戦前夜 FRANCE
金子隆仁 (新潮社)
- 現代思想1995 12 思考するDNA
(青土社)
- 個人化とマンガラ
C.G.ユング (みすず書房)
- The North
(NIMBS社)
- SHERMAN HINNESSPUR
渡辺正和写真集 (山と溪谷社)
- 樹皮伝説
水樹和佳 (集英社)
- 新恐竜伝説
金子隆一 (早川書房)
- 図解クローン・テクノロジ
金子隆一 (朝文書院)
- 図解そこが知りたい! 遺伝子とDNA
図解英和辞書 久致勝利著 (かんき出版)
- 図解都市破壊型兵器マニュアル
高野アリスツ・プロジェクト (朝文書院)
- THE ULTIMATE SPY BOOK スパイブック
H・ケース・スミルトン (朝日新聞社)
- 生命をめぐる冒険
佐倉純 (河出書房新社)
- DNAかく語りき 分子生物学入門
中塚英臣・小原康治・佐川慶 (PHP研究所)
- DNA伝説 文化のアイコンとしての遺伝子
ドロシー・ネルキン&M・スーザン・リンディー (朝日新聞社)
- DNAとの対話
ロバート・ホック (早川書房)
- DNAに魂はあるか
F・フリック (講談社)
- DNAの冒険
菊池船彦 (岩波書店)
- 特集アスペクト17ドラッグ最終出口
(アスペクト)
- ドラゴンクエストIII 公式ガイドブック
(エニックス)
- 謎と不思議の生物史
金子隆一 (朝文書院)
- 2週間でジャンプはできあがる!
田中千代子 (シンコーミュージック)
- ニューエイジ・ミステリ読本
山口雅也監修 (朝文書院)
- 入門ビジュアルサイエンス ヒト遺伝子のしくみ
生田哲 (日本実業出版社)
- 脳によく効くクスリ
(オクラ出版)
- パワー・オブ
井上夢人 (集英社)
- バラの香りにほじまる 感覚の力
コンスタン・クラッセン (工作舎)
- 覇者・恐竜の進化戦略
金子隆一 (ハヤカワ文庫)
- ヒマラヤ・サバイバル登山戦略論
原真 (悠々社)
- FOR BEGINNERS 般若心経
道徳隆 (現代書院)
- FOR BEGINNERS ユング
大住謙 (現代書院)
- 武器 歴史 形 用法 威力
ダイヤグラムグループ編 (マル社)
- 複製人間クローン
梶谷善博 (飛鳥新社)
- 不定形のエロス 溶解論
遠藤徹 (水声社)
- ブルーガイド・ワールド33 ニージーランド
(ブルーガイドワールド)
- ブルーガイド・ワールド26 北欧
(ブルーガイドワールド)
- 米空軍 今世紀最大のUFO墜落事件 実録ロス・ブルー
米空軍編 (グリーンアロー出版社)
- マジカル・ハーブ
永武ひかる (第三書館)
- 魔女狩り
ジャン・ミシェル・サルマン (飯元社)
- 未来映画術「2001年宇宙の旅」
アリス・ヒルニー (朝文社)
- 無意識の心臓
C.G.ユング (人文書院)
- ユング心理学の応用
林道隆 (みすず書房)
- ユング心理学へのいざない
秋山さと子 (サイエンス社)
- ユング心理学への招待
ロバート・H・ホック (青土社)
- ユングの文明論
松本洋一編訳 (志保社)
- 利己的な遺伝子
リチャード・ドーキンス (紀伊國屋書店)and more

飯野賢治が聴いたCDリスト (五十音順)

- 「エネミー・ゼロ」サウンドトラック / マイク・ナイマン
- 楽劇 神々の黄昏 / リヒャルト・ワーグナー
- 歌劇 さまえるオランダ人 / リヒャルト・ワーグナー
- カルミナ・プラーナ / カール・オルフ
- Cupid&Psyche '85 / スクリッティ・ボリッチ
- 交響曲第4番へ 短調Op.36 / チャイコフスキー
- 交響曲第7番変ホ長調 悲劇的 / グスタフ・マーラー
- 交響曲第7番変ホ長調 千人の交響曲 / グスタフ・マーラー
- The Greatest Hits / QUEEN
- THE BEATLES ANTHOLOGY / THE BEATLES
- This Child / Susan Aglukark
- Technodelic / YMO
- Drum'n'Bass & Beyond / V.A.
- Dolly Parton Best Selection / Dolly Parton
- Hyper Civilizado / Arto Lindsay Remixes
- Handmaid's Tale / 坂本龍一
- BGM / YMO
- POST / bjork
- Homogenic / bjork
- MEDICINE COMPILATION from the Quiet Lodge / 細野晴臣
- モリコーネ・ベスト / エニオ・モリコーネ
- joga / bjork
- 以下 Single Number
- I'm the Walrus / THE BEATLES
- Across the universe / THE BEATLES
- Lucy in the Sky with Diamonds / THE BEATLESand more



le ciel attirent aux terrasses de marbre la foule des jeunes et fortes roses.

強い薔薇の群れをさし招く

アルチュール・ランボオ「花々」より (出典: 岩波文庫「地獄の季節/飾画」小林秀雄訳)

"Fleurs" - J.-N. Arthur Rimbaud



Tels qu'un dieu aux normes yeux bleus et aux formes de neige, la mer et

巨きな緑の眼、雪の肌した神のように、海と空とはこの大理石台に、若々し



D2 Idea notes 飯野賢治のD2アイディアノート

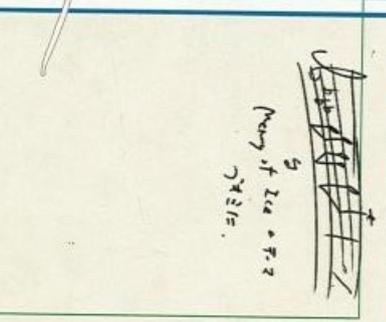
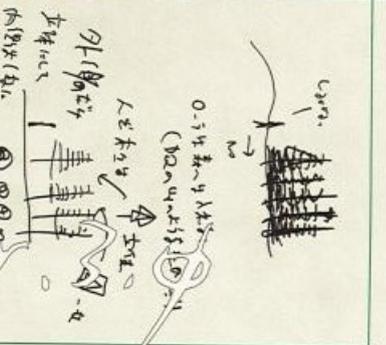
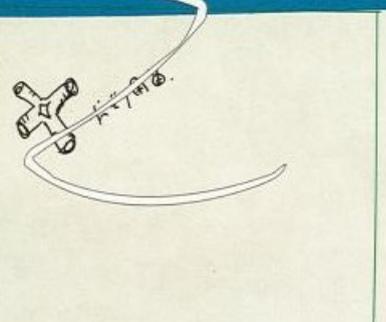
飯野賢治のカバンの中には、いつもこのノートが押し込まれている。食事をとりながら、誰かと話している最中に、移動の時間に、きまぐれに天から降りてきて飯野賢治の頭でスパークするD2のアイディアの数々。いつでもどこでもそいつをメモっていく。それがD2アイディアノート。もちろん、ここだけのトップシークレット満載。その数ページをのぞき見してみると……。

★ (1) a Not in Focus 6人組
every
quarter

会社中にもっとも
のせよと、工場の
一歩一歩と歩むの
（歩む。every 5分おきに歩む？）
のせよと、工場の
歩むのせよと、工場の

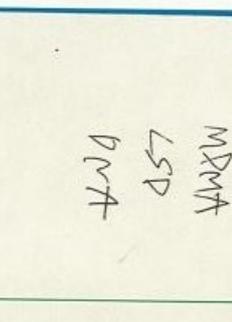
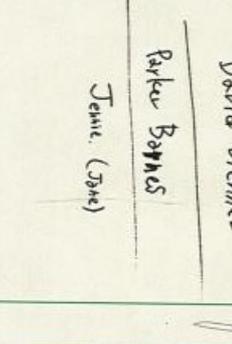
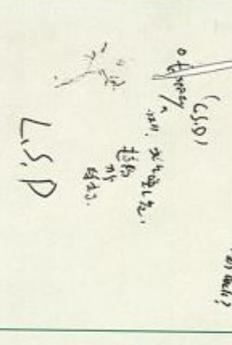
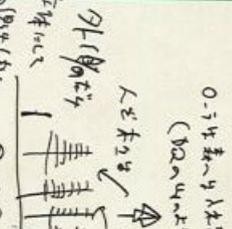
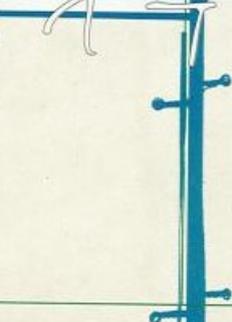
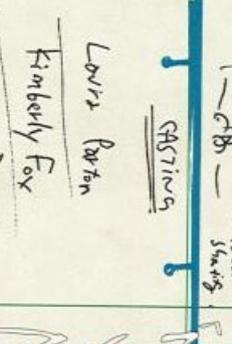
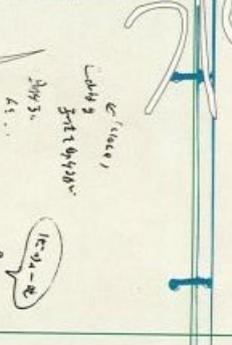
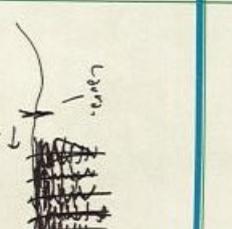
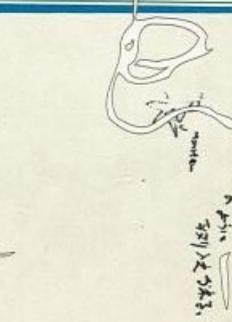
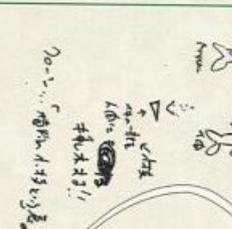
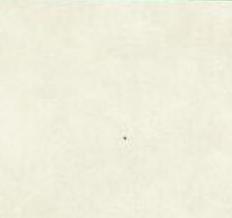
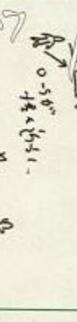
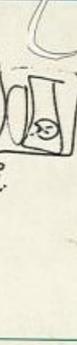
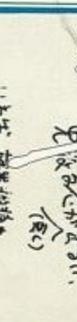
1/2 1/2
a/c. PPA's. 1/2 1/2
夜 9:00 → 朝 0:00 (1.5)
1/2 1/2

D2. Donor's / 1/2 1/2
Studio 1/2 1/2
D2 1/2 1/2 ← 1/2 1/2 1/2
D2 1/2 1/2 1/2
(D2 1/2 1/2 1/2 1/2)



走馬灯
夢の記憶

走馬灯
夢の記憶



- CASTING
- Laura Parfen
 - Kimberly Fox
 - David Brenner
 - Parker Barnes
 - Jemie (Jane)

- MDMT
- LSP
- DPT

解剖学の日本最高級の権威に... 「唯脳論」の提唱者である養老孟司。ゲームにエモーショナルな要素を取り込み、ユーザーに感動を与えようとしている飯野賢治。かたや理論、かたや感情と、一見して接点など有り得ないように見える両者。ところが、実は養老氏はファミコン時代からのゲームプレイヤーだ。その履歴も半端なものではなく、古くは「スーパーマリオブラザーズ」を全面クリアするほどの腕前を持ち、今では仕事用のパソコンに「ディアブロ」がインストールされているほどだという。当然、専門分野である解剖学の見地からも、ゲームに対する独特の見解を持っている。理論の権威と感情の塊が、ゲームを媒介として初めて出会い、語り合った2時間。この濃密な時間は、意外にも「D2」の陰にあるテーマと、飯野賢治の心のルーツを探る旅にもなった。

SCENE 1 EMOTION

飯野さんは、エモーショナルな部分に語りかけるという方法論をどうしているかという話ですが、その方法論はどこから出てきたのか。養老先生にもお伺いしたいんですけども、ゲームというスタイルは、エモーショナルなものにどこまで語りかけることができるのでしょうか。

飯野 僕の場合は、もうそういうものでしかつくれない。19歳のミュージシャンが恋愛して、恋はいいなと思ったから恋愛の曲を歌うのと非常に似ていて、例えば僕に子供が生まれるのも関係しているわけです。よくバンドリーダーとかボーカリストのプレイヤーなことを、作品が時系列であるというのは、音楽の世界ではあるんだけど、ゲームではなかった。そういう意味では、僕が初めてかもしれない、そうでないところがあるんですけどね。

だから、僕が子供について考えたり、生命について考えたり、ちょっとしたものでいろいろなことに気がつくわけじゃないですか。月を見上げても気がつくし、星を見ても気がつくし、何でもいいんです。ある日突然、アレ！と思ったことがきっかけになったりするわけです。

例えば、キリンは突然首が長くなったわけじゃなくて、だんだん上の葉っぱを食べるから首が伸びたというけれど、じゃあ、首が中途半端な長さのキリンの化石ってあったっけ、ないんじゃないかと考えた。そこでオオツツと想ったりするわけです。そういうモチベーションで作品をつくっているの、つくっている自分に対しての問いかけだし、みんなと考えながら、こうだね、と話し合いたいし、作品を出したあと、そういう議論にならないと面白くないなと思っちゃう。

養老 いまエモーショナルなことを話題にしたけれども、ひとつ、錯覚とはいわなければ、見方の混同があると思います。つまり、エモーショナルなものは自分の内部で意識的にとらえているわけですね。だから「マリオ」をやっている

とときに、どういう感情で、どういう感じでやっているとかが、僕が「ディアブロ」をやっているときはどうい気分かというのは、人それぞれなので、それは本質的な要素じゃないような気がするんですけど、「要食う虫も好き好き」だから、ど「興味を持っていないかわからない」。

今のゲームは、そういったいろいろな感情の取り入れ方が非常に広がっているんじゃないか。ある状況を設定すると、それに対して共感する人が増えてくる。それは、それぞれが勝手にしている。

飯野 よく言うんですけど、感情も自分の内部のものとしてとらえる、絶対的なもの、動かないものと見られるけれど、入出力関係だけと見ると、勝手にウエイトをつけているわけじゃない。好きだというのはウエイトのバランスが大きく変わるので、嫌いだというのはマイナスが大きく変わっているわけじゃない。だから、好きな人が通りかかったら、大急ぎで逃げるというのは行動としては、好きな人にも大急ぎで寄っていくのと同じで、「コンビュータ」として人間を考えると、出力についてはちょうど逆になっている。xに何を投入したってyはゼロになっちゃう。それは好きでも嫌いでもない、要するに、関心が無い、もっと極端に言えば、現実じゃないということなんです。

SCENE 2 INTERACTION

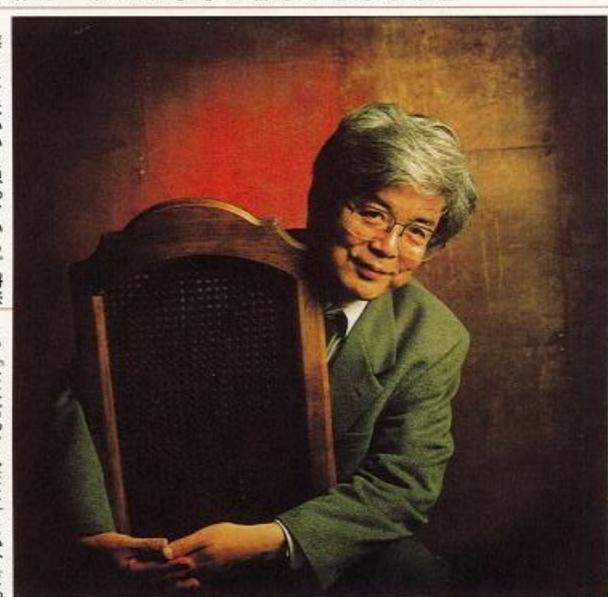
飯野 面白いことに、感覚でつくっちゃうとゲーム性がよかったです。音もそうでした。でも、ピアノなんかは決まっちゃったけれど、シンセサイザーやギターとかは、わりとエフェクティブに好きな音がつくれるやうで、なんとなんか音が気持いいなと思って組んでいる、いい曲になったりするんですよ。同じように、ゲームも、なんかかわかんないけれど、プロックがガタンと響いて、自分と逃げたら気持ちいいんじゃないかと思うと、ゲームのうえても実際にそれが成り立ったりして、それが最近面白いと思ってるんです。

それから、ゲームの方向性として、逃げる方向と攻める方向というのがある気がするんです。僕、最近よく「死んでいる」と言ってます。けれども、例えば、レスゲームをゲームセンターに行くと3分とか5分やるといのは、大半は死ぬためにやっています。現実から逃げるためにやっています。3分とか5分とか、60分の1秒単位で、意識的には一瞬のスキもきかないです。

飯野 そうそう。学校の先生として、養老 人の話をよく聞いて、そのうえで判断しましょう、という態度ですね。

飯野 そうそう。学校の先生として、養老 人の話をよく聞いて、そのうえで判断しましょう、という態度ですね。

飯野 そうそう。学校の先生として、養老 人の話をよく聞いて、そのうえで判断しましょう、という態度ですね。



養老孟司 (しやうらう しょうすけ) 医学博士、解剖学専攻、元東京大学医学部教授。著書「唯脳論」(角川)、「D2」の見方(ちくま)の他、『文藝春秋』(文芸春秋)、「深い記憶」(文芸春秋)ほか。

養老 それは、それがインタラクティブデザインだと思ってるんですけども、ゲーム業界では、いいインタラクティブデザインというのは、行動がすぐ結果になったり、60分の1秒のレイタイムもいままに画面に出ることがすばらしいと思ってる人が多い。僕は、それはインタラクティブデザインの誤解だと思ってる。任天堂のいちばん大きな罪はそこだなと思ってるんです。次の日一日考えてやるインタラクティブデザインも、それが毎回毎回考えるべきだと思ってるんです。

飯野賢治+養老孟司



いるゲームなんです。ユングが言いたかったこととか、いろいろな生物学とか進化論とか、そういう哲学を一生懸命いろいろの人が書いてきたことを、簡単に言葉もあまり使わないで伝えられたらいいなと思ってるんです。養老 すごく面白い。逆にいえば極めて常識的ですね。まっとうだという……。

飯野 本当に大きいんですよ。CD、ROM何枚組とか、あまり気にされない方が多いんですが、僕は、2枚組のゲームと1枚のゲームで、やる側の気持ちも違うし、カセットを差してやるのと、CDでやるのと、また違ったり、パッドの持ち方とか……。「たまごころ」はああいう形だったからよかったんじゃないかとか、そういうのがすごく気になる。ゲームとは関係なく、小さいころからずっとそういうことばかり勉強してきたというが、そういう本ばかり読んできた。心理学とか哲学とか、そういうことばかり一生懸命考えてきたので、どうしてもそういう入口になっちゃうんですよ。

SCENES CONSCIOUSNESS

養老 小さい頃からいろいろ考えていたんですよ。飯野 育っていく中で不思議なことがいっぱいあったんですよ。あと、うちの父が不思議なことや、映画が好きなので、いろいろのものを観せてくれた。何でこうなんだろう、というのが多かった。いちばん大きかったのは、中学校のときにデカルトを読んだことですね。入口としては非常にありがたかったです。

飯野 僕は中学校で立たされたばかりだったので、先生と仲が悪かったんですが、ひとり、仲のいい若い先生がいたんです。その方は演劇部の先生で、ピートルズとシンセイサイザーが好きというところが合って、飯野はそんなにいっぱい本を読んでいるんだから、哲学書を読まばいい。初めは「哲学」という言葉も知らなかったし、いやだったんですけど、本屋に行ってみたら、いちばん薄かったのが「方法序説」で(笑)、190円だし、これはたぶん読めるだろうと思って、読んだら相当びっくりした。

飯野 そうなんです。それができると思ってるんで、インタラクティブなメディアを選んでるんですけど、例えば、僕の家で電子レンジがあったら、「電子レンジの外側に「スタート」と「ストップ」がついてるんですけど、何分何秒と自分がマニュアルを設定したい場合は、ドアを開けた内側についているんですけど、そういうのがすごく意識的にわかるんです。そのほうが気持ちがいいという

で、そんなことを考えているやつが僕以外にいたんだということが、ますますすごい衝撃で、親に頼んで、それから1カ月ぐらいで哲学や心理学の棚にあるやつを全部買いましたね。それしたら、きのうまで聴いていたピートルズの曲もえらくわかるようになったし、きのうまでつまらないと思っていた海外の小説も、この人はひょっとしてこういうことが言いたかったんじゃないかとか、すごい大カルチャーショックで、あれはもうたまらなかつたですね。いろいろの友達に、そういうのって気がついてたか、そういうことについていままであつたのか、と聞いて回ったぐらいです。

飯野 ということは、それ以前の暮らし方、生き方というのは、実に変わっていたんですよ。飯野 相当はけていました。例えば駅から自分の家まで帰る間、自転車に乗っていても、ほとんど意識なしに通るじゃないですか、ピートルズに自転車で帰る感じで、十何年間生きてきたと思います。相当バカだったなと思って、大反省したんです。意識して一秒でも過ごしたことがないか、いままでも一回もなかったんじゃないか。その瞬間から完全に変わった。

飯野 それはすごく珍しい。養老 それはすごく珍しい。飯野 その先生とデカルトにはすごく感謝しています。あと、ピートルズがガイドラインになって非常にいろいろなことを教えてくれたのと、僕の「賢治」という名前は宮沢賢治からとられた名前だということも、たまたまそのころ聞いて、彼の持っているサイエンスフィクションと深層心理の世界みたいなものもすごくよく解ってきて、彼自身もそれを追いつめるタイプだったので、そのへんからです。で、作品をつくって、そういうのを自分で考えつつも、届ける人でありたいなと思ったんです。それなら学校へ全然行かなくなっちゃった(笑)。

養老 いまの子供って、どっちかという意識から入ってきちゃうわけでしょう。それが非常に逆転している。無意識部分が非常に大きいということですね。意識できない部分で生きてきた。あとから意識ができて、でもそれは自然の順序なんです。だって、赤ん坊がそうですから。初めは意識はなくて、それで意識ができてくるんですから、それをまともによつていくわけ。ただ、それが非常に遅い。

飯野 僕は小さい頃から同じような夢を見るのが何回もあつたんですよ。そういうのも中学生以降全部わかつてきた。昔、「ウィークエンダー」というテレビ番組があつて、そのなかに変なキャラクターがあつて、それに非常に似ているもの。夢のなかで僕を襲ってくるんですよ(笑)。ある日、お風呂から出て裸で寝ていたらそれが出てきて、怖くて、そのまま家の横の畑まで駆け足で逃げたことがあつた。そのように1週間か1カ月に1回ぐらい、何か「不思議」があるんですよ。僕がこうだと思つたことがあつたり、あしたはこうなるんじゃないかと思つたことが本当に起きたりするんですよ。

飯野 そうなんです。何でだろうと、ずっとわからなかつたんですよ。あることを思うとドキドキしたりするのも不思議なんです。ある言葉や音を聞くともドキドキしたり、何でその音だけ耳に強く入ってくるのかわからなかつたり。あと、僕はあまりウソはつかないんですけど、人をかばうためのウソを何回かつかさきやいけなくて、ウソをつくこと、すぐドキドキするんですよ。何で覚醒しているのにドキドキしてるのかわからなかつたんですよ。小さい頃からずっとわからなかつたんですよ。そういうことがわかる学問で、すごくうれしいなと思つた。しかも、音楽を聴いたり、映画を観たり、小説を読んだりすると、同じように脳が反応したりする人が、こんなにいるという年代にいっぱいいたんだと、突然狭い世界が広がって、楽しくなつてきたんですよ。

飯野 まったくそうなんです。それと具体的なところで、今回、僕のストーリーの唯一のフィクションは、ユングの集合的無意識のなかにある、ある要素をちよつと面白く使っちゃおうというのなんです。グレートマザーとか「オールドワイズマン」のなかのその辺りなんですけども、地球のなかに眠つてた何かを、落けて目覚めちゃうというお話でもあります。それとドラッグを関係させたお話ですね。一個大きなウソをつくって、ストーリーはできちゃうんですよ。世の中はうまくてできてるんで、何でもいからでかいウソを一個だけ付けたいんですよ。例えば、東京に突然ビルミッドがパンと現れたら、というだけでストーリーができちゃうたり、男と女が何日を境に突然逆転したらとか、何でもいんだだけ、それだけでハリウッドの面白いくらいでできちゃうんですよ。なぜかというところ、ハリウッドのいいストーリーは世の中という現実、事実を使っているんですよ。日本のストーリー作家はストーリーを「からつこう」とするんですよ。僕は、それは間違いだと思つて、僕は、それは2時間とかゲームの10時間で伝えられるのは無理なんです。世の中のルールを使つて、みんなの無意識のなかにあるものを使うんだけれども、一個何かウソをついてやう。そういうほうが楽なんです。いつも同じでつけられど、僕は今回も「ひとつウソ」という作戦です。

飯野 養老先生は、いわゆる「唯論」をお説きになつていらっしゃるんですけども、それによつて、人のつくものはみな脳の投射だ、と言つていらっしゃるんですよ。飯野 そうなんです。飯野 僕は能力としてはそういうことしかできないと思つてんですよ。というところは、「Dの食卓2」のようなゲームは、飯野さんの脳がそのまま出ているということになるんじゃないか?飯野 それは無理なんです。飯野 つくつたものが逆にフィードバックしている。飯野 本当にそうなんです。飯野 本人を変えちゃう。それはボジティブであることもあるし、ネガティブなこともある。飯野 それを間違えて、もうやりたくないなつちゃうけれど、「エネミー・ゼロ」のときはデカルト哲学でゲームをつくつたので、非常に反省している。つまり終わったら反省が大変で、いまい悪い完全に意見が分かれて、僕もすごく疲れたし、苦勞したし、もうデカルトゲームは一生つくらないと誓いましたね(笑)。今度ののは、ユングはちよつと気も乗というか、いよいよ向かうだろうなと思つて。

飯野 それにしても、なぜみんな、自分について、世の中について、はてな?と思わないんですかね。月を見上げて、何であの月はあるんだろう、と考えるのじゃないかと思つ、切り離してゲームクリエーターをしている人がちよつと多い気がするんですけどね。「お子ちゃん言葉」になつてくるというか。飯野 そういう悪い意味のプロがものすごく多いんですよ。どんな業界でもね。そういうのを業界というんです。

飯野 そこをまたよいと見る風潮がとくに日本は強いんですけど、同じクリエイティブゲームとか同じアクションゲームを5本つくって、それで

SCENE 4 PROJECTION

「Dの食卓2」のボスストーリーに、「水の記憶が蘇る」というキャッチが書かれています。あれはまさしく、ユングの集合的無意識を表現しているんですよ。

飯野 まったくそうなんです。それとストーリーの唯一のフィクションは、ユングの集合的無意識のなかにある、ある要素をちよつと面白く使っちゃおうというのなんです。グレートマザーとか「オールドワイズマン」のなかのその辺りなんですけども、地球のなかに眠つてた何かを、落けて目覚めちゃうというお話でもあります。それとドラッグを関係させたお話ですね。一個大きなウソをつくって、ストーリーはできちゃうんですよ。世の中はうまくてできてるんで、何でもいからでかいウソを一個だけ付けたいんですよ。例えば、東京に突然ビルミッドがパンと現れたら、というだけでストーリーができちゃうたり、男と女が何日を境に突然逆転したらとか、何でもいんだだけ、それだけでハリウッドの面白いくらいでできちゃうんですよ。なぜかというところ、ハリウッドのいいストーリーは世の中という現実、事実を使っているんですよ。日本のストーリー作家はストーリーを「からつこう」とするんですよ。僕は、それは間違いだと思つて、僕は、それは2時間とかゲームの10時間で伝えられるのは無理なんです。世の中のルールを使つて、みんなの無意識のなかにあるものを使うんだけれども、一個何かウソをついてやう。そういうほうが楽なんです。いつも同じでつけられど、僕は今回も「ひとつウソ」という作戦です。



会の生活をするほうがバーチャリアルじゃないですか。

飯野 バーチャリアルで、パンを買って食べているようなもんでしょ。これは何なんだとか。

養老 だいたいつくるところも見たことがない。基本的にだれもコマなにか育てていないんですから。

飯野 本当にそうですね。ウソみたいな話だけど、小学校で魚を描かせたら、バックの切り身の絵を描いたというのを見たことがある。そういうことが本当にある。それくらいバーチャリアルなんです。

養老 ハードでビルをつくるより、ゲームをつくってもらって、みんなが遊んでいるほうがずっといいよ、と言います。だいたい公害問題が起らない。食糧難になっても、ビルを建てたら、カポチャもつくれない(笑)。ゲームをやっているほうがよっぽどいいですよ。

飯野 自然の生命、生物的な変化を起すもの以外は全部バーチャリアルですもんね。何もかも。目の前に川があつて、魚をつかまえて食うとか、自分で育てるとか、そういうこと以外、何をやっても、たとえは、言語を伝えることもバーチャリアルになっちゃう。ゲームは、逆にいうと、もっともつと普通の気がするとか、すごく近い感じがします。養老 本当にそういうわけのわからない疑問、いつも感じますね。そういうのがあるんだってことは、それは何だろうな。やっぱり一種の特定な反応なんですかね。僕は人体の展示をやっているからよくわかるんだけど、あんな人間の死体なん



か見せて、何か悪いことがあるんじゃないかって必ず思うよね。具体的に何が悪いんだよって聞いていくと、全然わからないです。しょうがないから人間の尊厳なんて言っちゃって、またこつちも疑いたくなっちゃう。人間の尊厳で表現で、何言ってるんだらうと。結局は政治的な理由で、そういうのは好きじゃない。まったくニュートラルというのは難しいんですよ。

飯野 オープンにするのは、どこまで出しているのかって、僕もけっこううらつかみさんが死体写真集を見たかどうか。性の教育って、子供にどういうタイミングでどうすべきなのか。全部が全部見せられるならば、それはいいことなのか。そういうことは難しいですよ。

養老 難しい。もうそれは表現の根本ですよ。飯野 うまくバランスをとっていかないと、本当に難しいですね。とくにフリークスとか死体とか、一緒にしちゃいけないけれど、性行為とか、バイオレンスとか、その辺が難しいですね。

養老 だから、僕はホルノを例にとるんです。なぜホルノを禁止しなければいけないか、そして、何がホルノか。表現の問題はけっこう難しい。ここまでのいろいろなメディアがきていけば、その問題から本当は逃げちゃいけない。だけど、まともに考える人は非常に少ないんですよ。まあ、

考えても一文にもならないと思ってるんだらうけれどね。飯野 この前からちょっとゲームの規制の問題がうるさくなっていて、僕は闘おうと思っただけですけど、闘うのに格好の素材がある。これを許せるか、みたいな作品をいまからつくるんですけれど、先につくって、どうなんだ、と言っしか方法はないので、文章上じゃなくて、僕が出してみ、反応をちゃんと見てみようと思っただけです。それが「Dの食卓2」です。

SCENE B ROMANTICISM

飯野 先生は、宇宙には興味はないんですか。養老 僕はいかない。足元を見る性質なんです。歩くときも下を見て歩いていく。ダ・ヴィンチが空を飛びたいと思っただけでしょう。僕は、何で飛べたいなんて思っただらうと、いつも思う。

飯野 僕は、足元としての宇宙なんですけれどね。宇宙の起りの意識とか意思というところは、ちょっと考えてみたいんです。

養老 それはそれでいいんですよ。飯野 それが不思議で、何から始まった、どうなったんだらう、ということだけはちょっと……。けっこうそつち側の人はいいんですよ。生物側は本も多し、読めるんですけど、宇宙ロマンティック側、哲学側はあまりないんですよ。宇宙の仕組みとか起りという本を100冊買っただけでも、当たり前の教科書というのか、同じなので、そこに仮説を立てる人は現れないんですよ。

養老 だけど、宇宙も僕が学生の頃

に比べるとすくく変わってきた。すくくいろいろなことがわかってきたでしょう。

飯野 目に見えるぐらい、アツという発見とか、驚きとかは、ここ何年かのうちに起るんですけどね。

養老 科学にはそれはもうないんじゃないか、というテーマで書かれたのが、かなり売れた「科学の終焉」という本ですね。科学は、今後革命的な発見をするかというテーマで、有名な科学者に聞いてもらったものです。

飯野 宇宙の星の並びを俯瞰ですつと引いてみたら、DNAと一緒だったとか、だれにもわかるぐらいのロマンティックさが一個ぐらいないと、つまらない気がしますね。

養老 それはよくわかる。今日話を聞いてきて、「怖い」の次に非常に印象に残ったのはそれですね。そういう風に夢をいつも追っているんだな、とよくわかりますよ。

飯野 目の前のものを疑うことから想像力は始まると思っただけです。耳にドッボールのボールがぶつかったら、3時間、耳が聴こえなくなったり、目に変な液体が入って、2時間でも目が見えなくなったりとか、そういう何かがあれば気がつくと思っただけです。なのに、なぜそんな想像力が起らないのか、すくく残念で、ゲームはそれがいちばん表現しやすいメディアだと思っただけなんです。モーツァルトも宮沢賢治も、もし生きていたらみんな喜ぶだろうと思っただけなんです。せつかくゲームというメディアがあるのに、そういう方向にみんな使わないからすくく残念です。僕はやるけれど。

「Dの食卓」「エネミー・ゼロ」「リアルサウンド」風のリグレット」と続いていたワープの作品や、「エネミー・ゼロ展」などのイベント、さらに飯野賢治自身の言動は、一般のゲームファンだけでなく、様々な世界のプロフェッショナル達にも影響を与えてきた。そんな人々は、「Dの食卓2」に、さらにはワープの、飯野賢治のこれからに、どんな期待を抱いているだろうか。何人かのプロフェッショナル達から、期待の言葉を聞くことができた。



秋元康

作曲家。高級洋食から飲食事業としてスタート。「川の流れるように」賞が与えられた。白などの作詞。飯野さんと「エネミー・ゼロ」の楽曲も。著書に「エネミー・ゼロ」は幸せか(青春出版)ほか多数。

「Dの食卓」をやったときは、カルチャーショックを受けましたね。映画やドラマを作っている身としては、ゲームがこれほど進化しているとは思わなかった。
僕は、ヒットするものには必ず「あの」という言葉がつくと聞いています。アーティストとしての飯野さんの作品は、「Dの食卓」にしても、音をつまみ食いアイテムとして企画化した「エネミー・ゼロ」にしても、すべて「あの」がつくものになっている、と思います。
「Dの食卓2」については、僕はいちファンとして楽しみにしている。自分がかリイーターであることには抜きにして、純粋に楽しみにできることって、なかなかないですから。
飯野さんは、時代が生んだ天才、神に指さされている人だと思っています。でも、それをフレッシュヤーに感じずに、がんばってほしいですね。

浅野忠信

俳優。個性派俳優として、映画界で今もっこの注目される役者のひとり。代表作に、映画「コーヴ」(「Eneji」)の「John」。

僕はゲームはやっていないんですけど、イイノさんはとてもイイモノをつくっていると思います。またこれから作風が変わったらビックリします。

入交昭一郎

88年2月、セガ・エンタープライゼス代表取締役社長に就任。次代のセガ・エンタープライゼスの最大の手掛かり。

開発中のD2を見せてもらい、セガのメンバーは大興奮しています。ストーリー、グラフィック、サウンド共に素晴らしいものになりそうな予感があります。このタイトルがドリームキャスト発売のリーディングタイトルの一つになりそうな予感があり、セガとしても全力でバックアップをしていきます。必ずやミリオンセラーになると期待しています。

BOSE

日本を代表するサウンドプロデューサー。代表作に「Dの食卓」のサウンドトラック。また「エネミー・ゼロ」のサウンドトラックも手がけた。

「Dの食卓」の2時間以内というのがかなり衝撃でした。途中つまんでエイトル強に何度も電話した。リアルサウンド……。夜中にヘッドフォンでいっそり身をよじらせた記憶があります。
「Dの食卓2」に期待することは、また「エネミー」とうれしい期待を上げるような何かがある事を期待しています。飯野さんにメッセージを、会社をつぎまきたいように。

大川功

COOの職。社長、セガ・エンタープライゼス社長、他に大川功システム24株式会社社長。また、日本のデジタル・ハリウッドの重鎮。

5月5日は飯野君の誕生日にもかわらわすセガの用事の為にわざわざカリフォルニアのナバの別荘まで来てもらい前祝う。
今やワープ、飯野君とドリームキャストの最初のタイトルD2はセガにとつてなくてはならないものです。
D2がドリームキャスト発売タイトルとしてミリオンセラーになる事を期待します。

広井王子

ゲームの企画・プロデューサー、漫画家、小説家。代表作に「天外魔境」シリーズ、「サクラ大戦」シリーズ、「おとぎの国」シリーズ。また「Dの食卓」の企画も手がけた。

「飯野さんへの手紙」
飯野さんと会ったのはいつの日のことでしょう。遠い昔のような気もするし、ついこのあいたのような気もします。飯野さんは、いつも変わらぬ大きな体でノックノックとやってきて、大きな声で「夢」を語ります。それも、かなり壮大な夢です。まるでフランス料理のフルコースのような「夢」。いつもこうそうさす。
そして、映画への夢も大きく広げてください。「Dの食卓」シリーズは、その第一歩なのだと思います。

松本零士

マンガ家。代表作に「宇宙戦艦ヤマト」シリーズ。また「Dの食卓」の企画も手がけた。

飯野さんのゲームは、一見して構成力や強いストーリー性を持っているなと思いましたが、その中で、言ってみれば「未来指向の形」を持っている。今まで、マンガにせよアニメーションにせよ、私が「これだ」と思った人は必ず大物になる。私の人を見る感覚は、なにしろ一回も外れたことがないんです。そうして見ると、飯野さんの作品には、一見して何かを感じさせるものがある。それはいわばひらめき、エネルギーのようなもの。彼は全てもフロタけれど、もっともっと活躍が期待できる。未来が楽しみな人です。電子メディアというのは、また始まったばかりの媒体です。新しいメディアに創世記から聞かれるというのは、とても幸せなことだと思います。何しろ、このメディアは我々の時代には使えなかったわけですから、私は、マンガに最後の創世記から聞かされた。次の世代の飯野さんは、今度はゲームという新しいメディアを作っていくんです。でも、それだけに先は長いよ。若いうちは、暴走もするだろうし、たくさん苦労もあるでしょう。でもメゲずに頑張れ！若いながら、何でも好きになろうにやればいんですよ。これは若い人みんなに言いたいけれど、とにかく頑張ってください。勝手にいけば、さらに再燃、再燃した深みがあるだろうからね。

1998年の年末発売に向けて、「Dの食卓2」の制作は急ピッチで進められている。そして、ついにその対応ハードも明らかにされた。セガの新世代ゲームマシン、Dreamcastだ。このゲームマシンが、ワープと飯野賢治の生み出したイメージやコンセプトを現実にする。ここから見えてくるものは、さらなるゲームとゲーム体験の進化型。いま語るべきそのすべてを、飯野賢治本人が語った。

飯野賢治 D2と 語る



Dreamcast™

まず、過去を振り返って、「Dの食卓」(注1)から「D2」に至るまでのプロセスを教えてください。

最初は、単純にM2(注2)までゲームが作りたかったんだよね。M2って、わりと秘密が多いハードだったから、ソフトを製作するのに申し込みなくてはいけなかった。そこで、「Dの食卓」の2だったやらしてくれられるかもしれないと思って開発を始めた。それがすべてのスタートでした。ところがM2がなくなってしまうた。それでどうしようかと思ったんだけど……。やっぱり、「Dの食卓」の2を作ってみたくなくなった。前とは違う気持ちで。僕は「D」でデビューして、「エネミー・ゼロ」(注3)で我が道を突き詰めて賛辞と反発と両方貰った。そして、次の「リアルサウン ド」風の「リグレット」(注4)はいい作品だったけど、カミさんから「あんたらしくくない、ナヨナヨしている」なんて言われてね。もう一回「D」でデビューしてみたくなくなりました。もともとワー プって、僕らが次のステップを作りたい、僕らがいいと思うモノを作りたい、そういう目的で始めたわけですよ。今では本当に信じられないことだけど、ワーブの設定当時、1993年は、オ リジナルゲームなんて、ほとんどなかった。売り上げチャートの上位は全部キャラクターゲームや続編や移植モノ。要するに、キャラクターばかりだったんですよ。そんな中で僕らはゲームを作 って、自分の中で本当に欲しいヤツ、見たいヤツがやりたいよな、って気がしていったんです。例えば、音楽でも「ムーンライダーズ」が「Everything is nothing」(注5)とか歌っていた。僕はこれはい いなとか思う、そういう感覚でゲームが何で出せないんだろうかと思っていた。章チャン(立石章三郎)とか林田とか僕が、いいと思つたモノを素直に作りたかった。その中で「Dの食卓」という 作品は、僕らが本当にいいなと思つたモノをただ形にただただ作りました。当時と同じように、僕は今また、思うことがいっぱいあるんです。人間の内面、宇宙、地球や神様、進化、何で僕た ちはここにいるんだろう、とか。でも、そういうことを追及したゲームでもないんだよね。それを、ゲームでもやらなきゃいけないんじゃないか、とどうしても思うんですよ。「エネミー・ゼロ」は表 面的な部分でそれを追求したんだけど、本当にそれをストーリーと設定で描いてみたい。だから、この「D2」は今僕らが伝えたいことを見せたいもの、僕らが今やるべきものを伝える、 ワーブにとっては、第2回目のデビュー作品なんです。

ゲームって、ある種の達成感、快感……お約束通りの刺激を与えてあげることによって、マーケットを確保してきた。結局、そういうもの以外のアーティストティックな何かを伝えることは、ゲームというメディアにおいては、凄く難しいもの とされている。でも、ワーブはそれをやろうとしている。

そうですね。なんかそういうゲームとは、ちよつと違うのをやりたいんだよね。例えば、夜に、部屋で何も音を立てずにズーツと静かにしていると、聴覚が異様に良くなってくる。そういうこと じゃないですか。そうして、じつとしたまま1時間くらい経つと、そのとき初めて聞こえてくる音があるんです。また、夜、寝るときに、頭の中に白い穴を思い浮かべて、そこに入っていく。こうと 3時間くらい思い描いていると、フツと体が浮いたりする体験があったりするわけですよ。そういう感覚って何なんだろうか、いつも夢に出てくる映像って何なんだろうか。やっぱり、どこかにみ んなが共通して持っている意識やビジョンがあるんだよね。そこにはきつと何か隠せない真実があるわけじゃないですか。どの生物も同じDNAを持っている。これもその証明だと思えるし。 それを追求しないで、何を表現すればいいのか、僕には分からない。それ以外のテーマは見つからないし、やつても面白いと思わないですよ。それをゲームで、僕なりの回答とか、僕な りの提案をしたい。そうして今までそういうことに興味がなかった人に対して、考えてもらいたいと思うんですよ。特に「D」「エネミー」「リグレット」と作っちゃった僕らワーブには、そうい う方向しか道が残ってなくて。「バカ売れ」が目標の「30万本RPG(仮)」(注6)の前に、やつぱりやつておきたいんだよね。

そういうテーマを人に提供するとき、その見せ方、体験のさせ方のテクニクとか技術が凄く問われてくる。ゲームクリエイターとしては、今回「D2」においてどうやって送り届けたいと思っっていますか。

まずは、プレイヤーには、ローラが何かに気がついたり、何かを思い出したり、何かを感じることを共通の体験として感じてもらいたい。シューティングを今回入れたのは、そういうインタラ クティブを入れることによって、ストーリーを実体験できて膨らませて欲しかったから。もちろんゲーム進行の面白さという意味もあるんだけど。他にもパラメータは、成長ということの表現

(注1)Dの食卓

95年4月1日、パソコン用ソフトのマルチメディア アクションゲームとして発売された。インタラクティブなストーリーの作品により、開発陣はマルチメディアプラットフォームの適度な拡張を要請した。今やワーブの顔ともなった「リアルサウン ド」のデビュー作。

(注2)M2

パナソニックの3DOの後継機「高画質画像処理 技術を導入する」と言われたハードだったが、 97年5月、未知発売中止が発表された。たが みに「D2」は3DOによって発売が公認され ている唯一のソフトだった。

(注3)エネミー・ゼロ

96年12月15日、セガサターンにて発売。手回 船と11の艦隊を操る。見えない敵 (エネミー)との戦いを描いたアクションゲ ーム。プレイヤーは、艦隊を動かす。ア クションゲームの王道。セガサターンにて発売。国産 一切受けない。また、このゲームは、ゲーム音楽の巨匠、本城元治(二主演、 菅野義和、柏原崇、藤原啓治)。

なんですよ。経験値でレベルアップというのは、たやすいんだけど、経験値で果たして何だろうか、ということも、今ちょっと考えている。何かの力が僕らの中に眠っていて、それが目覚めることがあるんじゃないか、という気がするんですね。そういうことを、経験値とかのパラメータで表してみたいわけですよ。でも、本当に伝えたいテーマってのはその裏側にある。何となく全体から雰囲気として感じながら進めてもらって、途中で「何だか触れていいんだか悪いんだか判らないゲームをやっちゃってるな」という感覚を持ってもらえれば、ゲームの最後にバツと突然哲学を感じてもらえるはずですよ。

「Dの食卓」の頃と比べて、ハードも変わり、ソフトも変わった。作品の作り方も大きく変化があったと思いますが

表現したいものが大きくなったから、変わってしまったのはしょうがないと思う。ただ、あくまで大事なことは作詞作曲だから。最悪、ギター一本でやっても『ボヘミアン・ラプソディ』みたいな曲を作ることにはできるわけです。でも、『ボヘミアン・ラプソディ』という曲は、ああいう大げさな編曲じゃないと伝わらないわけですよ。ああいう壮大な雰囲気とか荘厳な感じと伝わらないことは、確かにあると思うんです。例えば「偉大さ」。例えば、山があつて、雪がパーンと広がつて、ローラがバツと立ってる映像。それでなくては伝えられない感覚というのが。前作のようなお城の部屋のテーブルと椅子だけでは、伝わらない感覚が、そこには確かにあるわけですよ。僕は昔から、ゲームで冒険をしてみたかったですよね。冒険というのは、目的に自分の力で向かってくる行為が冒険なわけですよ。一面、雪の世界の中で「俺、どこに行こうかな」と思う不安な感じ、それが本気の冒険のような気がする。僕らが初めて「ドラクエⅢ」とか「ウルティマⅢ」や「ウィザードリィⅢ」をやったころって冒険してて怖かったじゃないですか。でも、今の2DのRPGは、怖くない。すっかり2Dの記号論の冒険に慣れてしまつて、なんか面倒臭くなつてしまつてると感じています。例えば、あの「ドラクエⅢ」の世界をグーッと3Dにして、山をそびえ立たせ、木をヨキヨキと生やして、水をサーサーと流す。それを3Dの視点で主人公の背中から見ると、木の向こうに行くのにも冒険心が芽生えるんじゃないか。もしかしたら木の陰に虎がいるかもしれない。みたいな不安感。それを今、実際に作つてみようと思つています。

それを実現するためには、セガの新しいハードとドリームキャストは必要だったのですか

うん。それだけではできなかった。M2がなくなつて、どうしようか「Dの食卓2」やめようか、つとときに、ちょうど新ハードの話があつた。今から考えると、M2版「Dの食卓2」つてのは、本当にタダの「Dの食卓」の続編にすぎなかつたよね。「スペースインベーダー・パート2」とかと変わらない。そのまま作つたら、きつと面白くなかつたな。お城の中で剣振り回して、骸骨とかモンスターを退治して……とか、それだけだつた。キャッチーかもしれないけど、でも、今はそういうレベル以上のものが作れるようになったんだから。それを、どうしても表現したい。

ドリームキャストはクリエイターにとつてとが僕れいと感じるものでしょうか

簡単に言うと、風景・世界をきつちり3Dで描こうと思うと、最低で二万ポリゴン(多角形)要るんですよ。そしてキャラクターを、リアルに描くには20000ポリゴン要る。敵キャラクターは、ちよつと省略しても10000ポリゴン。もし敵が3体出てプレイヤーキャラクターがいると、30000プラス20000で50000ポリゴン。他にも、雪が降つたり、息を吐いたり弾を撃つたり、血しぶきが飛んだりといった情景描写で50000ポリゴン使う。3Dの描写に、大体全部で二万ポリゴンくらいはどうしても必要なんです。最低で、できれば三万ポリゴンくらい欲しい。それを30分の1秒で動かすと、秒間で二万ポリゴンだったら1秒につき60万、秒間三万ポリゴンだったら1秒につき90万が必要なんです。しかも僕は、そのポリゴンにライトをいっばい当てたり、いろんなエフェクトをかける。そんなポリゴン数が表示できるのは、もう、新ハードしかないんだよね。今の他の現行機種では、20万ポリゴン表示できたら良い方だし。いろんなエフェクト入れてね。パンプマップ(多角形)とかアルファブレンド(多角形)とかバイリニア(多角形)とかエンバイロメントマップ(多角形)とかスケキュラー(多角形)とかね。もう考えられないでしょ。

3Dの画像表現力が非常に上昇した。

もちろん、それだけじゃないんだけど、でも、3Dの表現力が上がったことが一番大きい。やっぱり3Dで全部表せるようになって、初めてできることっていろいろあるわけですよ。1677万色のフルカラーを使つてね。伝えたいことが表現できないから、今までのゲームは快感とか、欲求の発散みたいなものはかり求めていたんだと思う。そこでもしメッセージが入るんだったら、伝えられるものつてがあるはずなんだよね。例えば、少ないポリゴンなりにも3Dでものが動かせるようになったから、「アクアノートの休日」みたいなものが生まれたわけじゃないですか。あれを2Dでやつたつて、何にも伝わらないよね。3Dでやるから、リアルな体験という感じになる。2Dと3Dで一次元違うだけだつて、「記号」から「実体験」までユーザーへの伝わり方がえらく違うんですよ。「スーパーマリオブラザーズ」(多角形)つてのは、やっぱり実体験ではない。疑似の3Dとはいへ、「スペースハリアー」(多角形)や「ボールポジション」(多角形)は実体験がある。それは、3Dを使つてるからなんだよね。だけど、本当の3Dつていうのはもつと違う。例えば「ボールポジション」は、車は後ろを向けないんですよ。Uターンができるレースゲーム、後ろを向けるレースゲームはなかなかない。フェンスを飛び越して向こうに行けるレースゲームなんてのは全くない。例えばサンフランシスコの海沿いを走るレースゲームがあつても、ビーチに降りていけないんだよね。僕なんかは、ビーチに突然降りていたら面白いんじゃないかな、とか思うわけ。例えば「もうレースはいいや、ビーチ降りて夕日見ちゃおうぜ」とかさ。ドライブ・インに入ったこと、ドライブスルーでハンバーガー買ったつて、降りて突然飲み屋行つたり、他の車のガラス割つたり、ビュ・イックかつぱらつてどつか行つたりとか。そういうゲームが初めて作れるわけですよ。そういうことを思うと、嬉しいんだよね。とにかく、今まではそれができなかったんだ。でも、僕は昔からやりたかつた。それが実現できるのが、とにかく嬉しい。今から、僕が表現したいことがいっばいできる、つて感じがする。それが、一番大きいんです。あとは、映像的にもムービーが素晴らしいので、ほとんどビデオを見ているような感じで映像を見られる。今までだとアニメは色が飛びやすいから、難しかった。それが、ゲームから出てるなんて誰も思わないような映像を見ることができる。実写なんてのは、もつとすこいんです。ゲーム中の映像とムービーの映像があまり変わらなくなるし、それを分けるのがバカバカしくなるんじゃないかな。そういうのが、僕は一番面白い。あとは通信機能があるしね。僕は通信インフラが家庭に入つてくるのがすこく嬉しい。

通信機能はリアルタイムで、例えば「ティアプロ」(注22)のような、同時通信人数がフレイがでるのですか

できる。今、普通のモデムつて28.8kbpsじゃない。でもこのモデムはV34の33.6kpbsだから。普通のパソコンでやつてる人よりも早い。メインメモリだつて16メガあるわけだから。全機能力を足したら、さらに多くなるわけですから、かなりのことができるんです。

何を目標とするハードなのかということ、ゲームの作り手にとつてすこく重要だと思ひますが、このマシンの設計思想は

このハードのイメージは「個人のハードであると同時に、みんなのハード」ということ。「プレイ&コミュニケーション」ということです。とにかく、つながるわけですよ。ワイヤード、コネクテッド、ジョイントみたいな感じですよ。つながる意識がある。簡単に言えば、ネットワークでつながるわけですよ。あと、ハードウェアとして3世代を目指して、おじいちゃんもお父さんも子供もやる。そういう雰囲気がある。60歳、35歳、11歳の三人が遊ぶハード、みたいな。そういうハードウェア思想になつてくるわけですよ。今、セガがわりと持っているカッティングエッジなイメージとは、違つてきてるんだよね。本当に、幅広く愛されそうなデザインだし、ネーミングだし、ロゴだし。コントローラーのデザインなんかもうさうだし。受け皿として何でもできるハードという

(注1) ムルティメディア

鈴木康一(クリエイター)と日本の代表者

「ニューエイジ・ロックグループ」

「Engraving of Roth」(このフレースは

アルバート・シュタイン・オパーサー

「D」に収録されている「D」の海はウラ

の海だ。

(注2) 超本邦版

89年夏に「D」が発売を決定しているころ

「D」が持っているわけではあつた

「D」で、発売は「D」の発売を決定した

「D」の発売を決定した

氷の記憶が蘇る。
D2, coming in winter, 1998
runs under Dreamcast

しゅげむ臨時増刊「D2号外」

Publisher & General Manager
芳原世幸

Editor-in-chief
中田宏之/株式会社レッカ社
香月正夫/リクルートしゅげむ編集部

Producer
橋山忠史

Art Direction & Design
祖父江慎

Editors
株式会社レッカ社
中田宏之
白石洋介
関屋智子
加藤次郎
豊田 耕

Writers
志田英邦
もへ

Designers
コスファイッシュ
棚谷志有
大津千秋

Photo
中島正之(アンヴィル)

Sale & Promotion Manager
膳部和久
上久保祐

Sale & Promotion Associates
井上紀江

Printing Planning Manager
向川久美子

Digital Prepress
Recruit Computer Publishing

Thanks
WARP INC.
広報 立澤珠実
小林恭子

表紙Photo
©岩宮武二/PPS

発行
1998年5月29日 初版

発行所
株式会社リクルート

編集
株式会社レッカ社
しゅげむ編集部
〒105-0021 東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル
編集部 / 03-5472-8412
販売部 / 03-3575-6158
広告局 / 03-5472-8402

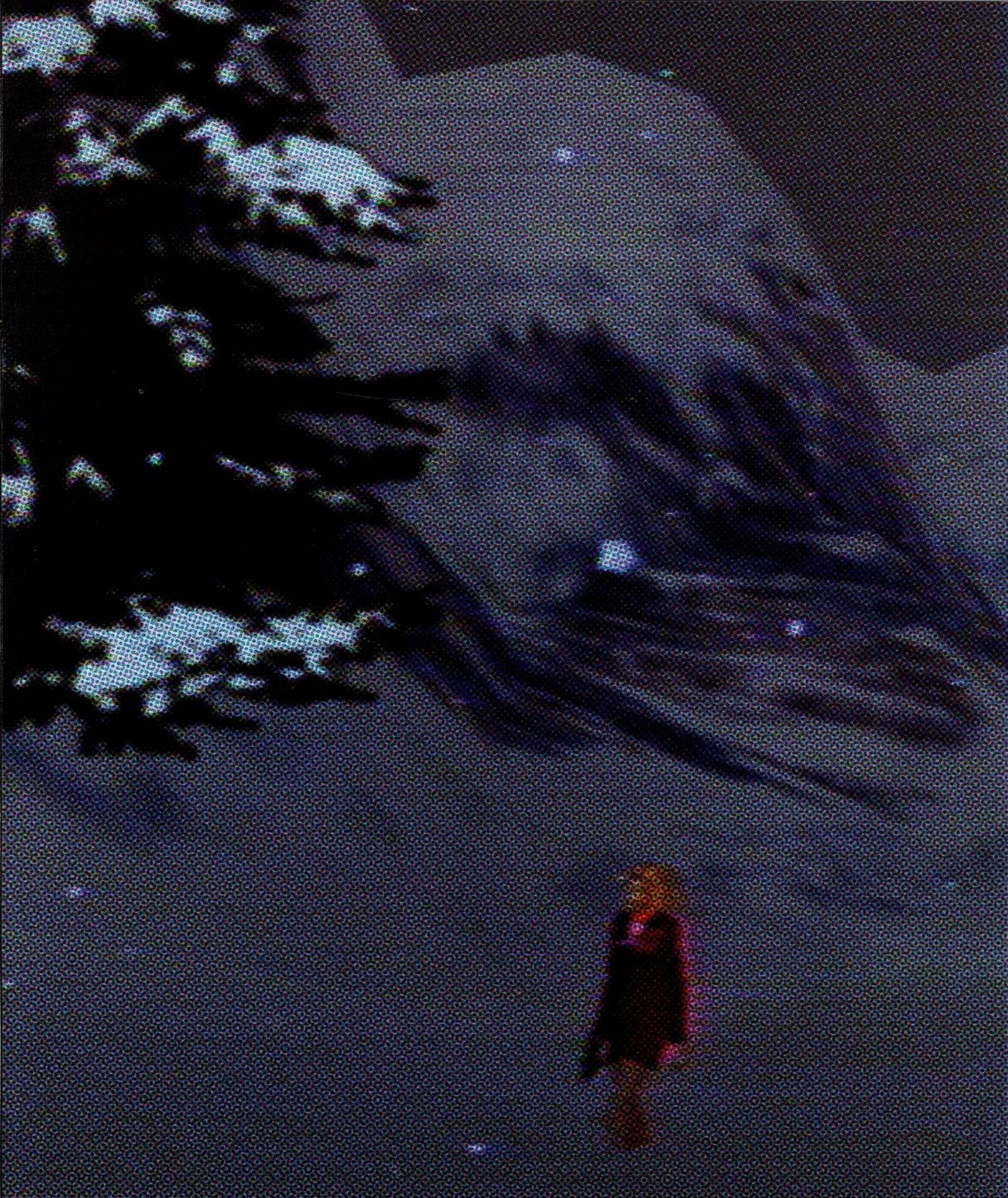
印刷所
凸版印刷株式会社 Printed in Japan

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

本誌掲載記事の無断転載・複製を禁じます。
法律で定められた場合を除き本誌からのコピーを禁じます。

●乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
●内容に関するご質問には一切お答えできません。

COPYRIGHTS ©1998 Recruit ©1998 WARP



5.23 D2 World's Premiumshow 『D2』夢の始まり

5月23日、東京国際フォーラム・ホールA。「Dの食卓2 World's Premiumshow」開催。入場は、すべて無料。「D2」が初めてお目見えするその瞬間が、すべてのユーザーに解放されたのだ。

新作ゲームの発表会は、通常、マスコミや関係者のみを招待する形で、ごく小規模に行なわれる。招待される人数は、多くとも100人単位。各メーカーが集まって行なわれる大規模なショーでもない限り、この発表会がユーザーの目に触れることはまずない。

しかし「Dの食卓2 World's Premiumshow」は、それを希望するすべてのユーザーに見せるための舞台だ。ひとつのゲームを発表するのに、5000人を動員し、しかもユーザーに解放するなど、まさに前代未聞の出来事。この発表会は、マスコミのためでも流通業者のためでもなく、ただユーザーのために行なわれるイベントなのだ。

当日会場に居合わせた人はもちろん、そこに居合わせることができなかった人も、これから「D2」に向けて、一緒に夢を見よう。次のステージへのゲートを、一緒に開けよう。このイベントが、そこから巻き起こる感動と期待の渦が、そのきっかけとなる。



「基本的には僕らも、ワクワクしたいんです。ドキドキしたくてさ。どうせひとつのソフトで楽しんだら、とにかくワクワクして楽しもうぜ、って思っただけ。何にもなければ、たとえばワールドカップの日本対アルゼンチンの試合を見ても、面白さは半減する。その隣にいろんなドラマがあったら、さあ、いよいよとなるから、ワクワクするわけ。その感じを起こしてみたいんだよね。」

今回は、みんな盛り上げようぜ、って思いがあつてね。前から、プレイヤー参加の記者発表やりたくてさ。制作発表会や記者発表会って、何でプレイヤーが来ないんだろうと、制作発表会を一番楽しみにしているのはプレイヤーじゃないか、それを何でマスコミが最初に見る必要があるのか、それを実現しただけなんだよね。」

「Dの食卓2」自体が、ゲームはこうなっていくんじゃないのかっていう、プレゼンテーションでもある。何年か後に、あのときワープがある場でこういう要素を初めてゲームに入れたんだよね、という風になればいいと思うんですよ。」

ホントは5000人来ることを2000人の会場やって満員にした方が、プロモーション上はベストだと思っし、そっちの方がリスクは少ないとは思っ、でも、万が一にも、入れない人が出ることがイヤなのね。なるべく広い場所であれば、みんなが困らないで、ステージがあるホールが一番広いのが、東京国際フォーラムなんですよ。東京駅からも近いから地方の人も見れるし、そういう意味もあつて東京国際フォーラムにしたんですよ。」

で、そこに来た人達に初めての衝撃を与えて、そこから広がっていくばいと思っ、会場に行ったことが、自慢になればいいと思っ、まずは、その場所に来た人達を大事にしたい。その5000人のひとりひとりに100人くらいに広がってほしい、それだけで50万人になる。だから、その5000人からの広がりを大事にしたい、広がり始めるの極限点になればいいと思っ、

会場では、全員の緊張の高まりや興奮が、次のステージのゲートを開ける、っていう演出をするんですよ。だから僕らからすれば、よくこそ、って感しては、一緒にいこう、って感じなんです。」

(飯野賢治談)





あなたの創造力は、
元気ですか。

O₂から始まる、デスクトップ・ワークステーションの時代。
O₂はその流麗なフォルムに、64ビットCPUの強力な
パワーとWebユーザ環境を組み合わせた、革新的な
デスクトップシステム。しかも初めてのユーザにも親しみや
すい操作性を提供します。SFXからゲーム開発、コンサート
や放送局のリアルタイムCGはもちろん、CADモデリング
やWebサイトの制作まで、最高水準の3次元グラフィック
性能が、あなたのクリエイティブ・マインドを加速します。

● O₂ Studio / WebFORCE O₂にノンリニア
ビデオ編集ソフト「Adobe Premiere」を新たに
バンドル、最高の処理環境を実現。



R5000 / R10000 CPU搭載

「UMA」技術を採用

高速イメージ・ビデオ処理

動画・静止画圧縮機能

Web / イン트라ネット対応

OpenGL ネイティブ



通商産業省選定
クッド・デザイン商品

O₂

WARP Information & Presents

ワーブ情報 / アンケート & プレゼント

WARP Information

ソフトの発売まで待ちきれないという人は、このコーナーをチェック。「D2」の情報がどこで手に入るのかバッチリわかります。雑誌やホームページはもちろん、飯野賢治の生声が聴ける深夜のラジオもまとめて掲載。

雑誌

3月30日より『じゅげむ』誌上にてワーブ公認「D2タイムズ」連載開始
5月下旬～ D2記事・広告掲載開始（各ゲーム誌にて表紙・特集記事掲載）

TV・ラジオ

ラジオ・レギュラー番組「nightwarp～eno@home」放送中
(TFM・毎週土曜日26:00～27:00、他全国にて)

イベント

5月23日(土) 制作発表会
東京ゲームショウ'98秋(98年10月開催)に出展予定

その他

D2サポーターズ：ネットを中心にユーザーの中から有志で結成。
発売日までさまざまな活動で「Dの食卓2」を盛り上げる。

ワーブホームページ：<http://www.warp-jp.com>

ユーザーサポートTEL：03-3408-9920（土日祝を除く平日13:00～17:00、
ワーブのゲームに関する質問を受け付けています）

6月17日(水)「Dの食卓2 イメージアルバム Sketches / 飯野賢治」発売 [定価¥2,548(税込)]

プレゼント

アンケートに答えてワーブ特製グッズをGETしよう!!

この度は、じゅげむ臨時増刊「D2号外」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。今後の出版物の参考にさせていただきますので、是非ともご協力お願いいたします。「ワーブ特製グッズ抽選券」をハガキに貼り、以下の項目をすべてご記入し、下記宛先までお送りください。抽選で、20名の方にワーブ特製グッズをプレゼントいたします。当選者の発表は発送を持って代えさせていただきます。(98年6月30日当日消印有効)

あて先

〒105-0021
東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル6F
株式会社リクルート
じゅげむ編集部「D2号外」係行

記入事項

住所、電話番号、氏名、性別(1:男 2:女)、年齢、ご職業(1:小学生
2:中学生 3:高校生 4:大学生 5:浪人生 6:短大生 7:専門学校生
8:会社員 9:フリーター 10:自営業 11:主婦 12:その他から選択)

質問項目

Q1 本書をどこで知りましたか？(複数可)

- 1 「Dの食卓2 制作発表会」
- 2 じゅげむ
- 3 じゅげむ以外の雑誌
- 4 じゅげむ以外のリクルートの雑誌
- 5 その他

Q2 ワーブのこれまでの作品のうち何を持っていますか？(複数可)

- 1 Dの食卓
- 2 エネミー・ゼロ
- 3 リアルサウンド～風のリグレット～
- 4 その他

Q3 ワーブ、飯野さんへご意見をお寄せください。

ハガキ記入例

住所：〒000-0000
東京都〇〇区××1-2-3
△△マンション 505号

電話番号：03-1234-5678

氏名：高村菜々

性別：2

年齢：19歳

職業：5

Q1：1

Q2：1、2、3

Q3：年末が楽しみです。期待してます！

ワーブ特製グッズ
プレゼント
抽選券

DIGITAL HOLLYWOOD

THE MULTIMEDIA SCHOOL

[URL] <http://www.dhw.co.jp/> [E-mail] dh@dhw.co.jp



デジタルハリウッド
The Multimedia School 学校長

杉山知之

工学博士

Dr. Tomoyuki SUGIYAMA

デジタルハリウッドは、1994年に日本初のマルチメディアスクールとして誕生して以来、数多くのクリエイターを育成してきました。現在は、東京の他、横浜、大阪、サンタモニカの各拠点において、第一線の現場で活躍する講師陣を迎え、24時間使用可能な最新の学習環境を提供。CGアニメーション、ゲームなどの分野から、ネットワーク、マルチメディア業界全般において、優秀かつユニークな人材を輩出し続けています。

ワープにも「デジタルハリウッド」の卒業生がいるらしい。



開講コース

総合Proコース(6ヶ月)

MACマルチメディア専攻
Windows NT 3DCG アニメーション専攻
O2 3DCG アニメーション専攻

留学(1年)

DHIMA 3DCGアニメーション留学専攻

本科/専科(3年)

クリエイティブ専攻
プロデュース専攻
ビジュアルサイエンス専攻

○開講日程・詳細等は各校にお問い合わせ下さい。



デジタルハリウッドの最新情報がわかる

DH MAIL 最新号

無料進呈中!!

お電話にてお申し込みください。

DIGITAL FRONTIER'98 グランプリ受賞作品

Fool Running

原島朋幸・畑中誠文・松岡佳行・栗原孝崇

DIGITAL FRONTIERとは本科・専科生の卒業制作の中から優秀作品を選定し、各出資企業賞・部門賞を発表・表彰するものです。これらの作品はデジタルハリウッド各校にてご覧いただけます。

資料請求先

TOKYO [東京校]

DH2001Bldg.2-3 Kandasurugadai Chiyoda-ku Tokyo Tel **03-5281-9221**

YOKOHAMA [横浜校]

GM21Bldg.2F 2-4-3 Kitasaiwai Nishi-ku Yokohama-shi Tel **045-316-6001**

OSAKA [大阪校]

Digital8 Bldg.6-5-17 Nishitenma Kita-ku Osaka-shi Tel **0120-759-155**

DHIMA [DH U.S.A.校]

1315 ThirdStreet Promenade STE300 Santa Monica,CA 90401 Tel **03-5281-9221** [DHIMA日本事務局]

出資企業 * 日立製作所、日本アイ・ビー・エム、内田洋行、タイトー、松竹、三井物産、関西テレビ放送、ナムコ、カルチュア・コンビニエンス・クラブ、VSL



Presented by **WARP**



warp inc.
seizan bldg. 4F, 2-12-28,
kita-aoyama, minatoku, tokyo, japan
(www.warp-jp.com)