

メガドライブ・ファンブック

THE
MAKING OF

メイキング・オブ・ランドストーカー

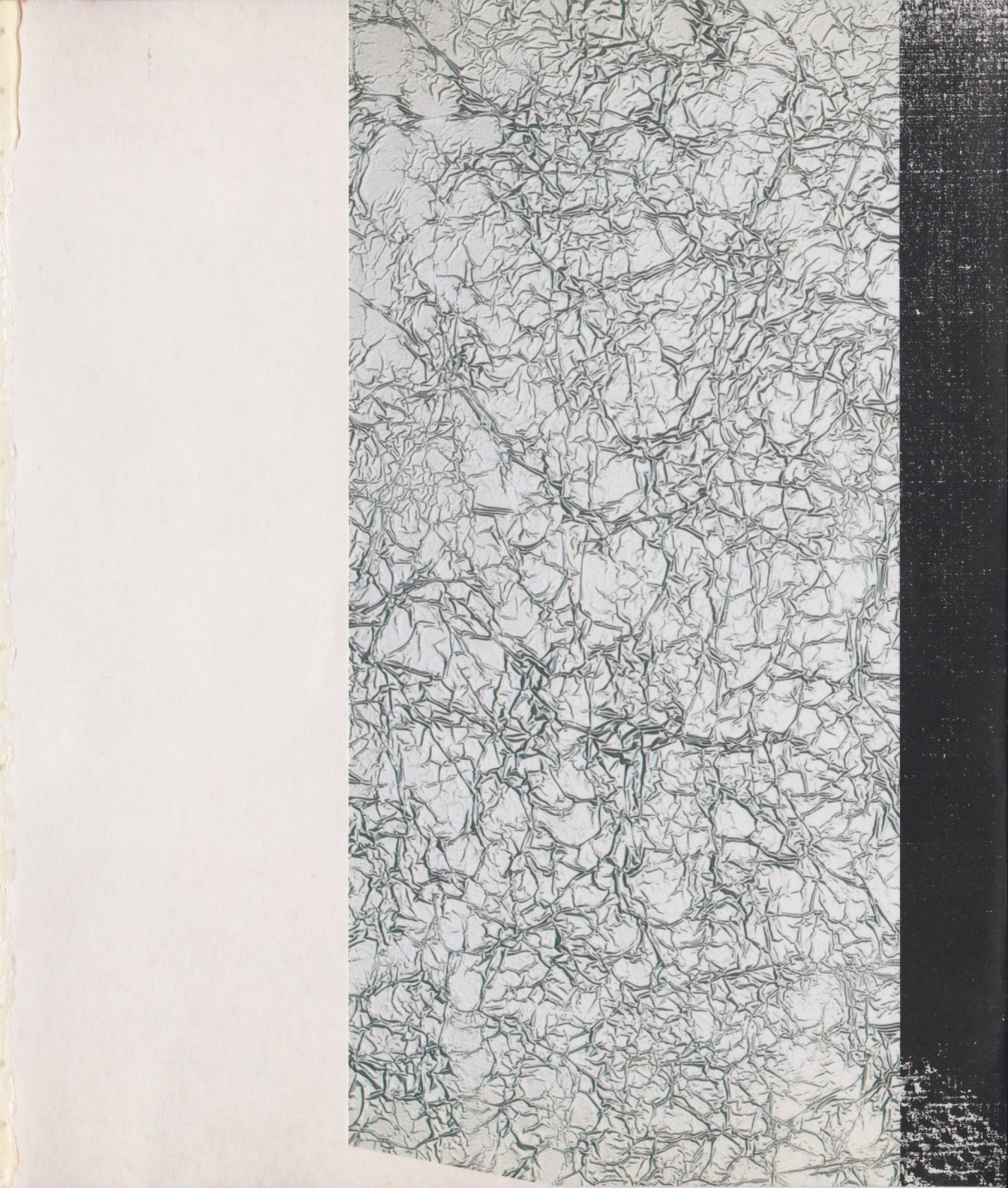
LAND STALKER

天才プログラマー

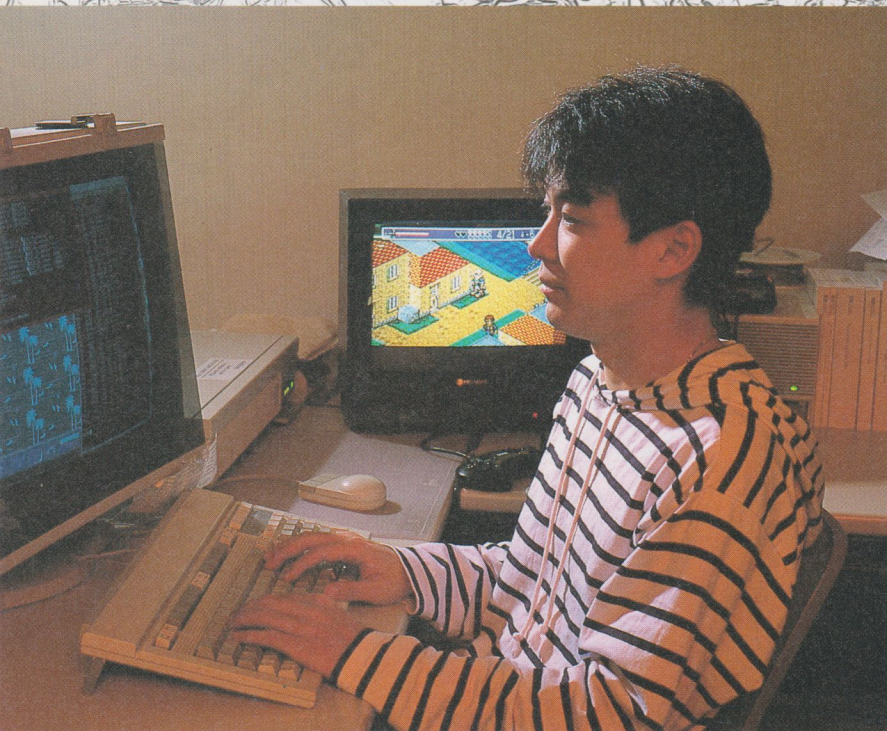
内藤 寛の世界



 CLIMAX ENTERTAINMENT : 責任編集



THE メイキング・オブ・ランドストーリー MAKING OF LAND STALKER



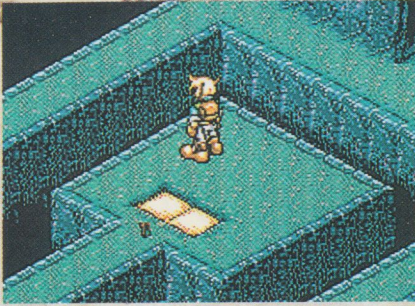
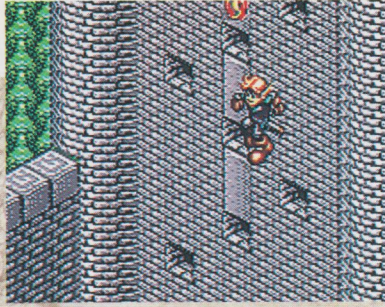
天才
プログラマー

内藤寛の世界



コンピュータゲーム

今、「CG」は新たな時代へと突入する……



ゲームに「高さ」が加わった——フィールドにも、町にも村にも、ダンジョンにも……。暗黙の了解事項だった「入ることのできない建物の向こう側」も、ごく自然に歩くことができる。階段があれば、主人公は一步一步登りつめる。2次元のモニター画面で、見事に3次元の空間を表現することに成功——内藤寛が史上初めて実現したプログラミング・システム、「DDS520」がここにある。

THE MAKING OF LAND STALKER

CONTENTS

- INTERVIEW** 内藤寛、激白5時間…4
- WHAT IS LAND STALKER? …14
- GAME FIELD (フィールド研究)…21
- CHARACTER DESIGN (キャラクターデザイン研究)…29
- ACTION (アクション研究)…43
- STORY&EVENT (ストーリー・イベント研究)…51
- SOUND (サウンド研究)…59
- COMIC REPORT** 「ランドストーリー」制作日誌…64
- PHOTO REPORT** 内藤寛、静かなる激走…72
- COMIC** ベストより上のベター／内藤寛物語…81
- 「ランドストーリー」制作者座談会…115
- INTERVIEW** ゲーム進化における「ランドストーリー」の位置
- 喰 始…122
- 稲増龍夫…124
- 「ランドストーリー」ゲーム・ガイドブックのお知らせ・80・120

ようこそ、
驚異の電子立体ジオラマ世界へ！

アクションRPGの、まったく新しい境地を開く「ランドストーカー」。その電子立体世界を作り上げた男・内藤寛とは、いったいどんな人物なのか？

DDS520開発にまつわる苦労話から、そのゲームに対する考え、はたまた私生活・趣味の領域までを徹底追究。その人間像に鋭く迫る、5時間の記録を公開しよう！

これまでなかった形の立体表現で、我々のド肝を抜いた「ランドストーカー」。その根幹を成すシステム・DDS520の発想は、いったいどこから得られたのだろうか？

内藤氏はこう語っている。

「非常に漠然としたものではありませんけれど、立体に對するこだわりみたいなものは、この業界に入る以前からありましたね。」

初期のパソコンゲームに『オリオン』『クエスト』といった作品（81ページからのコミック「内藤寛物語」参照）があったんですが、これが当時としては、かなりの立体感をもったゲームだったんですよ。

もちろんかなりやりこみましたから、まあいつかはこんなゲームを作ってみたいな、なんていう意識はあったのかもしれない。

もちろん、もっと具体的に立体を意識したゲームを作りたいって考え始めたのは、この業界に入ってしばらくたってからです……」

「去年（91年）の冬ぐらいからですか、『シャイニング・アンド・ザ・ダクネス』が終わって、次はどうしようかなっていう時期ですね。僕は車も大好きなんで、レースゲームをやるうかなんてことも考えていたんですよ。」

で、ある朝僕のマンション（次ページ写真）の窓からぼーっと外を眺めている時に、こんな視点でプレイするゲームも面白いんじゃないかって思ったんですよ。それが直接的な意味での（DDS520の制作の）始まりですね。

もちろん、そのときにはまだ立体的なものができないかなあっていう発想だけでした。

それからあれこれ考えて、立体表現のためのプログラムを始めたのが、91年の2月ぐらいからですね。」

内藤氏のプログラム制作に対する熱意、集中力はつとに有名である。このときの立体表現プログラム（DDS520という名称は、この時点ではまだつけられていない）も、わずか1か月程度で最初のバージョンが組み上げられたという。余談だが、この第1バージョンによって作られたテストゲームでは、キャラクターの動きを見るための仮のキャラとしてミッ

◯マウスが使用されていた。版權の問題で、この画面がお見せできないのが残念である。「ミッ◯」が動いて画面が斜め4方向にスクロールするようになるまでは、早かったですね。パソコン上でしたけれど1か月ぐらいで、割と簡単に完成したんですよ。

でもこのバージョン1と呼ばれていたプロトタイプは、今のDDS520と比べるとまったく貧弱なものだったんですね、当然ですけど。高さも1段階しかなかったし、1つのパネル（ゲームの床面を構成する最小の単位）も非常に大きくなって、1画面中に見える範囲も非常に狭かったし……」

株式会社マックス社長。昭和42年生まれ。
ドラクエシリーズ「DQ III・IV」(FC)、「S & D」
(MD)など数々のヒットゲームのメインプログラマーとして腕を振るい、ゲーム界に
一名を馳せる。



内藤 寛
ないとう かん
激白 5時間！

事実上「DDS520」は、
発想を得てから完成するまで
1年以上を費やしました



プログラムの基本部分を 速く、短くすることが大事です

「実際第1バージョンができてみて初めて、これはゲームにするにはちよつと厳しいというのが見えてきたんです。それからが大変でしたね、もうバージョンアップに次ぐバージョンアップでしたから。」

で、実際モノになってきたって手ごたえを感じたのは、91年の9月ぐらいです。もちろん、現在の最終バージョンができたというわけではなく、そこでやっと背景の方がゲームとしての使用に耐えられるレベルになってきたという意味ですが。具体的には、設定可能な高さが15段ぐらいになって、さらに1つのパネルが非常に小さい形になりました。ただ、マップ枚数はまだ少なかったですね。200枚ぐらいだったかな。

内藤氏が語るこのような状況にもかかわらず、この91年9月には、『ランドストーカー』自体の制作も開始されている。

「正直言っちゃうと、このときの立体表現システムは、まだまだ満足できる完成度ではなかったんです。僕たちもこれでゲームができるかどうかわからなかった。できないかもしれないな、と思ってはいたんですけど、その時にはもうセガと契約しちゃってたんで、やらないわけにはいかないという。(笑)。」

実際、DDS520がシステムとして完成したのは、1992年初めのことである。その間のバージョンアップは、10数回を数えた。

「一番苦労したのは、やっぱりBG(背景)とオブジェ(キヤラクター)との重ね合わせですね。背景に置かれた立体物に、いかにキヤラクターをのせたり壁の向こう側に隠せたりとかね。このへんがスムーズでないと、3Dの意味がありませんからね。」

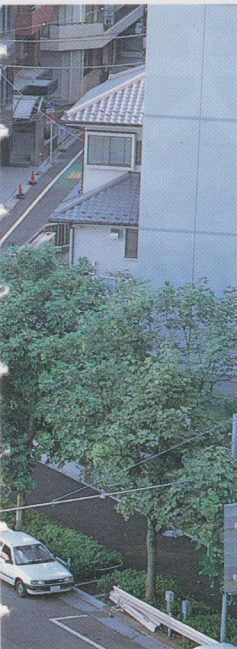
それからもう一つ苦労したのが、処理スピードの問題ですね。モニター上で3次元ってことは、データとしても3次元分の量を持っているわけで、これを斜めにスクロールさせるには、非常に時間がかかるんです。

しかも、この斜めスクロールっていうのは『ランドストーカー』の場合、プログラムの基礎、根本になる部分なんです。

例えばウィンドウを開いてアイテムを選ぶところなんかは、プログラムのいたまにしか使われないわけですよ。ところが大きいキヤラクターを動かして、画面をスクロールさせるというのは、もう頻繁に使われる。

頻繁に使われるってことは、なるべく処理を速く、メモリを小さくしないと、常にそこから枝分かれした先でどんどん影響が出てきますから、一番プログラムのネックになる部分なんです。

そういうわけで、ある程度システムが決定してからのバージョンアップは、見た目よりも、内部的な処理スピードをどんどん上げていくという作業が中心でした。これ以上もう



驚異の3D表現システム ディザイニクス DDS520

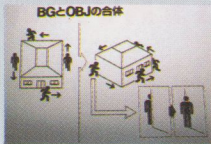
コラム
PART.1

基本的に平面(2D)にすぎないTVモニター上で立体(3D)を表現する方法は、様々である。最も頻繁に用いられるのは、「シャインニグ・アンド・ザ・ダクネス」に見られたような、3Dダンジョンタイプである。これは単純な遠近法によるもので実際には3Dとは言いがたい。ほかにも立体的な画面を表現する方法としては、ラスタースクロールや拡大・縮小機能を利用して錯覚的に立体感を表現するもの、立体メガネなどの周辺機器を必要とするものがある。

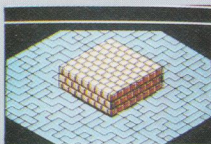
さらに現在、アーケードゲームマシンなどでよく使われているものとして、ポリゴン方式がある。これは平面の画面内に立体のデータを持たせることによって、立体物をあらゆる角度から見た場合の形を表現できるというものだ。しかしこの方法は莫大なデータ量と処理時間を必要とするため、家庭用ゲーム機には不向きな面が多い。

内藤寛が立体を表現するためにとった方法は、これらのいずれとも異なるものであった。その視点は、一般に「クォータービュー(俯瞰図)などよばれる、斜め上から見おろす方式を採用。斜めスクロールを全編の基本とすることで、まず絵画的な立体感を表現している。

しかし、斜め上から見おろした視点を設定しただけでは、背景が立体風になるだけで、高さや奥行きといったものを実感することは難しい。



背景とキャラの重ね合わせをどう処理するかが、問題であった。



プロトタイプでは、高さも1段階しか表現できなかった。



▶都内某所にある内藤氏のマンションからの眺
望。内藤氏が最初にDDS520の絵を待た
たのは、車や人が、街路樹、ビルの高い目に見え隠れ
する交差点の眺めに気をこめた時だったという。



上げられないだろうというところまで、処理スピードを上げましたからね。とにかくそのへんで手を抜いて作っちゃうと、ゲーム全体に影響しますから、もうホントに何度も何度も作り直しましたよ。」

開発に1年を要したDDS520。しかし、この間内藤氏は『ランドストーカー』自体の作業に加えて『シャインニグ・フォース』の制作にもタッチしている。さぞや殺人的なスケジュールをこなしていたと思われるが?

「『シャインニグ・フォース』に実際に参加したのは、(91年の)夏と、あと年末ぐらいです。から、2か月ぐらいかな。まあほとんど助手的な扱いです。といっても、けっこう厳しかったんですけどね。」

僕が参加したのは、主に町の部分のプログラムでしたけど、実際に画面がスクロールするぐらいになるまでは、ばっばっと作っちゃ

いました。メインプログラムには、ほとんど関わってないですね。」

「まあ『シャインニグ・フォース』の場合もそうだったんですが、メガドライブというのが僕にとっては非常にやりやすいマシンなんです。16ビットのCPUを積んで、他の機械と比べて計算スピードが速いんです。それに、画面やキャラクターを扱う部分でも非常にやりやすい。ただパレット、使える色数が少ないという点だけは、いまだに苦労していますけどね……」

「『ランドストーカー』の場合も、メガドライブだからできたという部分があります。まあ他の機械で研究したわけではないのでなんともいえないんですけど、DDS520を動かすには、少なくとも8ビットの機械では難しいんじゃないかと思えます。スーパーファミコンでも、ちょっと合わないですね。」

次にDDS520を組みこんだゲームを作るとしたら、多少は楽かな…?

さて、DDS520はあくまでも立体表現のためのシステムである。これを基盤としてゲームを作りあげるためには、さらに多くの作業が必要となるのは言うまでもない。

内藤氏はDDS520のバージョンアップ作業に並行して、データ部分を除く、ほとんどのプログラムを1人で組み上げたという。

「メガドライブ上で走っているプログラムは大部分僕が組んじゃってます。まあ、ミラージュ・タイプIIIといわれているPC-98上で動くグラフィックツール（開発用のソフト）は、別の者が作っていますけれど。」

基本的に『ランドストーカー』の場合、システムが非常に複雑になっていますので、お互いのプログラムが全部縮密にからみあってしまっているんですよ。例えば、戦闘にしても、画面スクロールにしても、キャラクターの細かいアクションにしても、全部DDSにからんでくる。ところが、DDSの全てを根本から理解しているのは僕だけじゃない。時間的にも全員にDDSを理解させるだけの余裕はありませんでしたから、一部分のプログラムだけを切り離して、そこだけ別の人に頼むってことができなかったんです。」

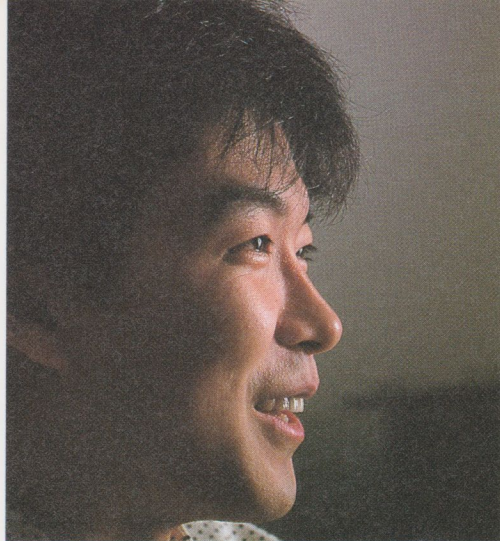
「逆にストーリーやイベントの部分では、スタッフの果たした役割が大きいですね。僕としては、システム的に臨場感が溢れるゲームになるだろうとは思っていましたが、インディー・

ジョーンズ』風の冒険物みたいな、今までの2Dでは表せなかった3次元でのこだわりみたいなものがあつたわけですけど、それをここまでしっかりと世界観を持ったものに押し上げてくれたのは、スタッフの力。非常に満足しています。」

「例えば、演出というかゲーム内のしかけ一つにしても、実際2Dから3Dになったとき、僕を含めたかなりの人間がとまどってしまいう部分があるんですよ、どうしても。」

僕らは実際に3次元世界で生活しているにもかかわらず、こういう『ランドストーカー』のような斜め上からの視点から見た世界というのは、頭の中で考えつく範囲の外にあるみたいなんです。頭の中で、3Dの計算がなかなかできないんですよ。」

平面的な視点で考えると面白そうなアイデアなんだけど、3Dしてみると全然面白くなかったりとか、逆に、平面上だとこんなじゃダメかなみたいなアイデアでも、3Dとして作ってみるとすごく面白かったりね。



驚異の3D表現システム D D S 5 2 0

コラム
PART.2

内藤氏は、ゲームフィールド内のすべてを、「細かい菱形」で構成するという方法をとった。

新システムの名称「DDS520」のDDSとは、「ダイヤモンドエイブド・ディメンション・システム」の頭文字をとったもので、「菱形を基本とする立体表現方式」といった意味が込められている。DDS520で構成された世界は、床面はもちろん、厚みのあるもの全てがこの基本となる菱形（実際には最低単位の厚みを持っているので、菱形の上下面を持つ6面体）の重ね合わせで作られている。「ランドストーリー」の世界を自在に動き回る主人公・ライルも、この菱形を重ねた仮想立体としてデータを持っているのである。

このキャラクターを含むマップ構造により、立体的に描かれたにすぎない建造物が、厚みを持つつまり、ゲーム画面では決して見ることができない建物の裏側も、データとしては確かにそこに存在するのである。この結果、建物の裏側にキャラクターが隠れたり、あるいはその正面に回りこむといった、より現実に近い動きも可能となった。

しかし、本文中でも内藤氏自身が語っているように、この方式によるデータ量は膨大なものになり、処理速度は低下する。この問題をクリアするために、内藤氏は菱形を縦横方向のベクトルで表す数式を作り上げた。この数式こそ、DDS520実用化の鍵となる部分だったのである。



プロトタイプ期のDDS520による画面。1つの菱形が非常に大きい。



DDS520の完成型では、高さは15段。作成マップ数も700枚を超える。

そういう試行錯誤の繰り返しでゲームができていきましたから、もっと練れば、いろんなアイデアがでてくれるという気がしますね。発想的に馴れてくれば。

僕一人ではとんどプログラムは組んでいると言ったんですけど、データ部分、例えばキャラクター自体の実際のアクションや鉄球が上下に動く、といった部分まで僕がやったわけではないんです。

DDSのプログラムに精通していない人間でも、データは生成できるようにシステムを構築しましたから、ある程度動かし方のコツさえつかめれば、誰でもキャラクターを動かしたりできるようになっているんです。

こういうゲーム制作を一般化するシステム構成員たいなものには『ドラクエ』の時から考えているんです。『シャイニング・フォース』のときもそうだったんですが、僕の頭の中にあるノウハウを知らない人でも、僕のプログラムを利用したデータ作成やサブ・プログラミンが可能になるようにするという……。

ただ、『ランドストーリー』の場合は、さらにそこから先に、3Dの感覚をつかむという大変な部分があったわけですけど……。

ですから、今後DDSをさらにバージョンアップさせてより使いやすくすることもありえると思います。今回はアクションRPGにDDSを組みこんだわけですが、シミュレーションゲームにしてもいいですし、レースゲ



クライマックス制作室でプログラミング作業中の内藤氏。撮影中は、終始にこやかだった彼だが、同社スタッフの証言では、その作業中の集中力は、ただごとではないとのことである。

ームにもなると思います。もともと『ランドストーリー』があつてDDSが作られたわけではありませんから、このシステムを使つた別のゲームを作る可能性は高いですね。

でも、(クライマックスの)みんなは、いやがるかもしれない(笑)。なにしろ、今回最終的には、マップが700枚も入っちゃって、毎日マップ潰けになってますから。

それでも作り手としては、マップ700枚使用可能というシステムの余裕というものは、非常に作りがいのあるものだと思います。それに、次の作品を(DDSで)作るとしたら、この経験のおかげで多少は楽になるんじゃないかと……。ならないかもしれませんが(笑)。

いまのところは、社長業よりも プログラマーを優先してますね

トップレベルのプログラマーであると同時に、株式会社クライマックスの社長でもある内藤氏。クリエイターとして、また企業の経営者として、2つの視点を持つ彼は、これからの自分にどのような展望をもっているのだろうか？

「ソフトハウスの経営者としては、社員を管理する立場にあるわけです。でも、僕自身としては、やはりプログラマーとしての立場を大切にしたいと思っています。」

例えば、この業界の悪習として、どうしても締め切りギリギリまで作業がかかってしまふ。なかなかやらないですよ、みんな。夏休みの宿題を、始まってすぐにやらないのと同じように(笑)。まあそれは冗談ですけど、いくら一生懸命やっても、間際になると徹夜や泊りこみになってしまう。

こういう体質っていうのは、いつかは変えたい。変えていかなければならないと思っっています。だけど、やっぱり、締切よりは作品の質を優先にするべきだと思っし、そのあたり難しいところですよ。

特に『ランドストーカー』の場合、ゲーム自体が新しいタイプのもので、初めてやるユーザーがどういうふうに触って、どういふふうを感じるかってことを真剣に考えて、最終的なバランスを決定していかないとダメ。それから、調整には時間をかけざるを得ませんしね。」

「ソフトハウスの中には、社長がプログラマーを兼ねてやっているところがある、けっこう多いみたいです。でも、その両方を両立させていくのは、なかなか難しいことです。」

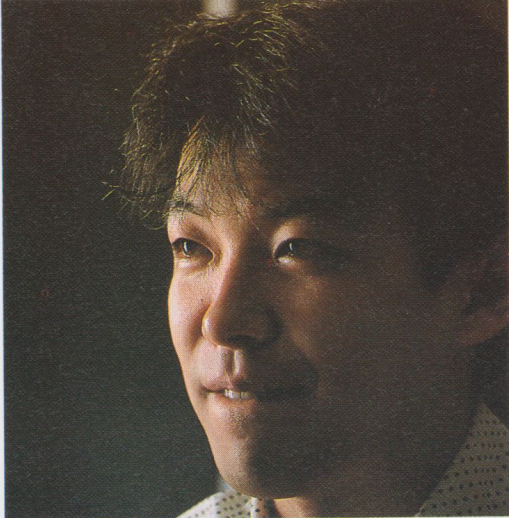
どっちを優先させるかって形になったときに、経営者として責任を持つべき社員が1人でもいるなら、社長業を優先するのがやはり正しい姿なんだとは思っています。僕はさっきも言ったように、現時点ではプログラマーとしての比率の方が高いわけですが、あるラインを超えた時点でプログラマーから素直に身を引かないと、どっちも中途半端になってしまふんじゃないかという恐れは感じています。

でも一方で、現場から遠ざかってしまうと、スタッフが何をやりたいのか、制作中のゲームがどういふ方向性のもなのか、というようになことが把握しにくくなるという危険もあるわけ、そのへんが非常に微妙なところだと思っします。

これから会社が大きくなって、それなりの後継者というか、人材が育ってきた段階で、プログラマーとしては勇退しなければと思っします。でも、今の段階ではやっぱりプログラマーを組んで実際にゲームを作っていく方が面白いですからね。なかなか捨てきれないというのが本音ですよ(笑)。」

「それから、これはけっこう長いことこの世界でやってきて思うことなんです、ゲーム業界全体として、作った人間そのものが見えてこないというのがありますよね。誰が作ったゲームなのかわからない。エンディングなんかで、スタッフのクレジットを見てみても、わけのわからないペンネームみたいなものでお茶を濁している場合、本名が出てこない場合というのがありますよね。」

あれは、おかしいですよ。作った本人の責任というものがなくなっちゃう。まあ、知っ

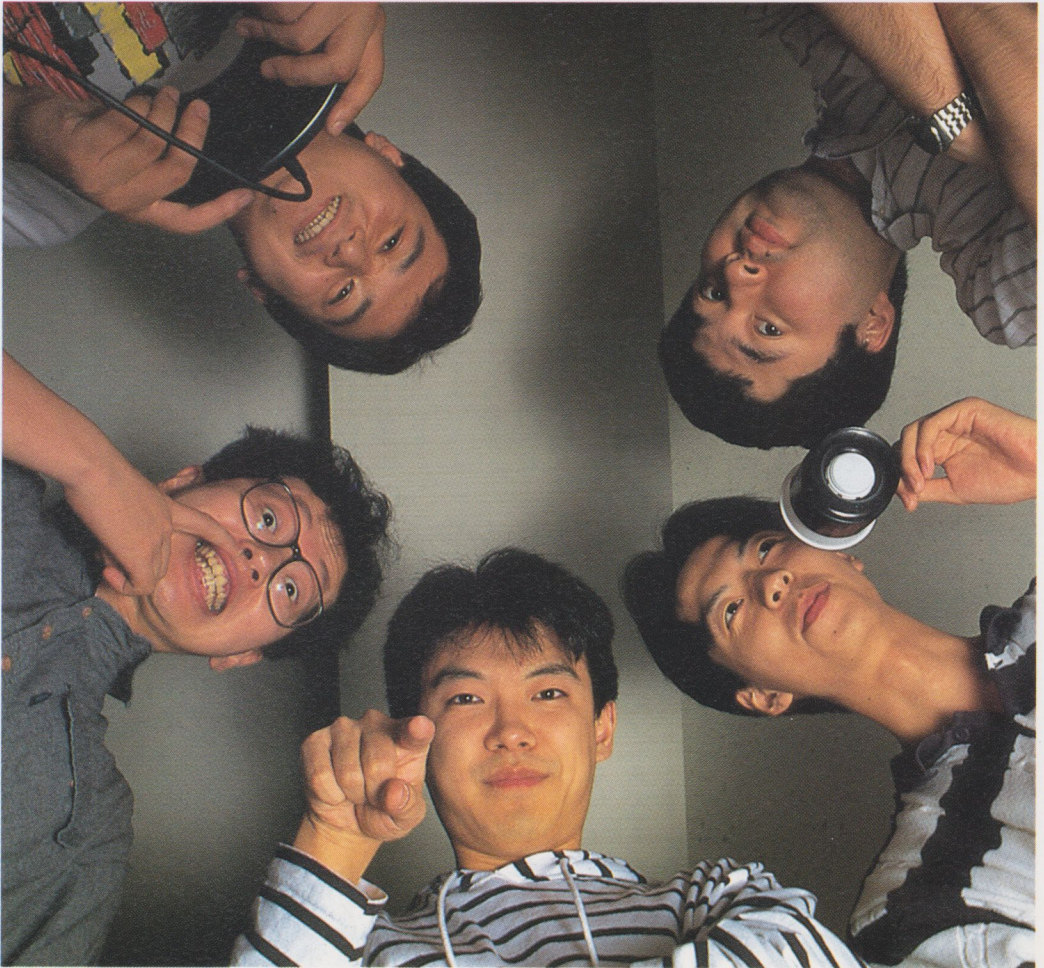


ている人間にとっては、それが誰のペンネームなのかわかるのかもしれないけど、大部分の人間にはわからない。特に、ヒットしたゲームならなおさらですね。

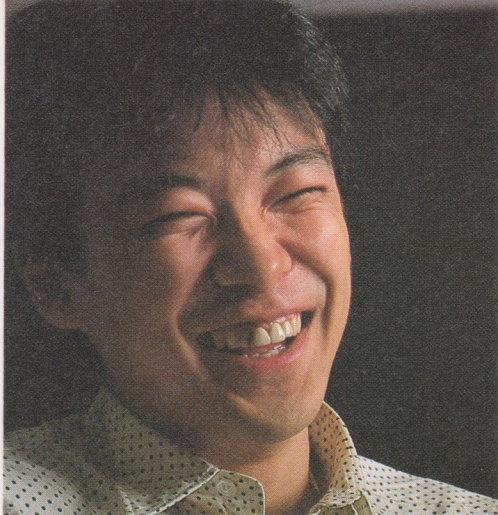
今、ゲーム業界以外のこうしたソフトウェア技術者というのは、どちらかといえば過剰気味な傾向があるんですけど、ゲーム業界においてははけっしてそんなことはなくて、プログラマーの数が足りない。会社としては、いわゆる引き抜きが恐いですが、なかなか本名を出せないっていうのはわかります。でも、それじゃいつまでたっても同じだと思っんですよ。風通しが悪いと、新しい人材も入ってきにくいですしね。

僕がこの業界に入って、もう10年ぐらいたってますけど、周りを見渡してみるとほとんど変化がないんですね、10年前から。だいたいが僕の1つ2つ上の人間ばかりで、僕より若い人が少ないんです。プログラムの場合、歳をとっていくとどうしても衰えてくる部分があると思うんです。で、今第一線でやっている人たちが歳くっちゃったかどうか？ やっぱり人材を育てていくしかないわけですから、もっとオープンな業界を作っていくべきだと思いますよ。」

「それから、ゲームそのもの、つまりソフトの値段っていうのはやはり高いですね。今、新作ソフトって1本7〜8千円はしますね。これは作り手側からいわせると、決して高い金額ではないかもしれないですが、ユーザーにとっては非常に高い。なぜなら、それが値段に見合った完成度ではない、いわゆる「クソゲー」である場合が多いからなんです。」



業界の明日を憂する、クライマックス最強スタッフの図(なぐね)。もちろんいつもいっしょ、こんなことでは遊んでるわけではない!!



今は、とにかく車が好き!

レースゲームも作ってみたいね

「開発期間も、うちの場合1年ぐらいかけてまずけど、そんなにかけてられない会社が多に多い。次から次にソフトを出していかないと経営的に苦しいところとかね。」

9千円、1万円越えたゲームでも、なるほどこのゲームなら1万円は安いなというようなゲームが、ポコポコ出てきて欲しいですね。ここ数年でソフトハウスが何社もつぶれてますからね、自分で自分たちの首を絞めちゃっているんですよ。これは決してプログラマーだけの責任じゃなくて、会社の責任でもあるし、業界全体の責任でもあるかもしれないですけど……」

「ゲームそのものってのは、文化としてはまだまだ認められてないですよ。例えば映画なんかの場合には、雑誌で堂々と面白いかつまらないとか、見る価値がないとかいろんな論評が載るわけですけど、ゲームの場合、一般誌にはまず載らないですよ。専門誌に出たとしても、つまらないとはまず書かれないでしょう。やっぱり、つまらないとか面白いか、フエアに評価していくような風潮になってほしいですね。」

「だいたいファミコンが出て約10年が過ぎてね、今まではゲーム自体が新しい業界だったし、いろんな混乱もありましたけれど、もうそういう時代は終わったと思いますよ。実際問題、テレビゲームっていうのは日本だけでなく世界的な規模で見て大ヒットしているわけ、もうこれは単なる流行というレベルを超えてますよね。もちろん文化として認められていくためには、まだまだしなくちゃいけないことは多いと思いますけど……」

物静かな語り口から飛び出す、クリエイター、あるいはソフトハウス経営者としての鋭い意見に続いては、内藤寛個人についても語ってもらおう。非常に多彩な趣味を持つといわれる彼の私生活は……?

「小さい頃は、ミニカーが趣味でした。自動車とか。それから鉄道模型が好きになって、切手も集めたりしました。」

中学に入った頃にちょうど『インベーダー』が流行しだして、もちろんハマったんですが、同時に映画にもコリだしましたね。中学2年生ぐらいのときは、もう2日か3日に一度くらい映画を見ましたね。当然ロードショーなんかめつたに見られなから、名画座とか、安い映画館でよく見ました。」

昔は中野だとか池袋とかいうと、200円ぐらいで3本立てというのがよくやってたんですよ。それを土曜日とか日曜日に見に行つて。映画とゲームが半々ぐらいだったかな。中学を卒業するころには、もう家にパソコン買ってゲームをしましたからね。」

それから高校入って16歳で中型免許をとって、一日中バイクで走ってましたね。この時だけは、コンピュータはほとんどいじらなくなりましたね。でも、高校3年ぐらいにはまたコンピュータにもどりました。それから4輪ですね。」

結局、コンピュータの方は仕事になってしまいましたから、今も生き残っている趣味は車ってことになります。映画も本当は見に行きたいんですけど、時間がなくて。本当に面白そうなお映画には足を運びますが、それ以外はなるべくビデオなどで見るようにしています。」

「意外に思われるかもしれませんが、僕は家ではゲームはやらないんですよ。メガドライブやスーパーファミコンとか、どれも持っていないんです。ファミコンは持ってますけど、四角いボタンのやつ（ファミコン発売当時の非常に古いタイプ）ですから。それ以降のハードって、全然買ったことないんです。たまに面白いゲームがあると、会社からハードを持ってきて、家で遊んだりしています。

家には、『ゼビウス』のきょう体がありますけど、あれだけは別格ですね。インテリアとしてもいいですし（笑）。テーブルの代わりにもなりますから。

ゲームセンターにはよく行きますけど、テレビゲームはやりませんね。やるのはほとんどピンボール。同じゲームでも、全然質が違いますからね。テレビゲームのデジタルな世界とは……」

「今、車の方はNSXとビートに乗っているんですけど、ビートで9台め。もう車は、本当になくってはならない存在ですね。電車なんて全然乗りませんから。自動改札通ったことも2回ぐらいしかありません。やっぱり自分が運転しない……でも新幹線は好きですね、速いから（笑）。速いのって気持ちいいですね。

まあ基本的には趣味ですから、渋滞（じゅうたい）の時には乗らないですね。乗るのは深夜です。そんなに遠くまで行けないけど、だいたい湘南（しゅうなん）（神奈川県）あたりとか、湾岸（わんがん）の幕張（千葉県）あたりとかによく……。湾岸は夜中になったら、あまり大きな声では言えないんですけど、20kmぐらいで走れますから。すごいんですよね、そのスピードの世界って。首都高なんか

も180kmぐらい出します。こういうのも、ゲーム感覚かも知れませんね。『アウトラン』感覚。ほとんど普通の世界じゃありませんよ、スピードの快感というのは……」

「車っていうのはいいですよ、自分の意のままに走りますからね。何かあれば、自分の責任でよし。その一つのコーナーを、いかに速く抜けるかが快感ですよ。大丈夫かなと思いつながら、微妙にアクセルをコントロール



忙しい仕事の合間をぬって、田宮模型のRCカーレースにも参加する内藤寛氏。'92年だけで、これまですでに3回のレースに出場（上の写真の一番手前が竹藤氏のマシン）。レースの結果も、まずまずの成績だったとか……。

していくって言うのは、本当に楽しいですね。そういう意味では、コンピュータも同じですよ。コンピュータもすべて、プログラムという自分の指示通りに動いて、バグなんかが出ても自分自身の責任ですから。

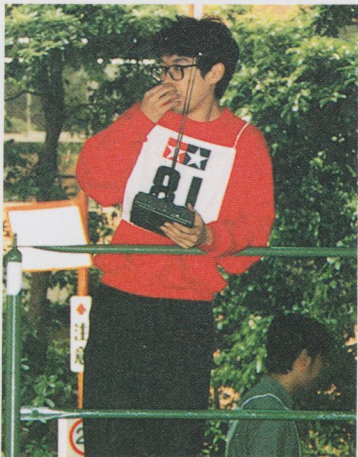
車好きがこうじて、最近はずラジコンレースなんかもやっているとですけど、やっぱり面白いんですね。ゲームでもレースものはけっこう好きなんです。ぜひとも一度はレースゲーム

を作ってみたいと思いますよ、ホント。」

こと、車のことになると、内藤氏の言葉はとどまることを知らない。年内には、10台めの愛車を手に入れる計画もあるとのことだ。

さて、残念ながらこのへんでインタビュアの時間も尽きたようである。最後に、『ランドストーカー』に期待を寄せる全てのユーザーに向けてのメッセージをいただいで、本稿をしめくくることにしよう。

「この『ランドストーカー』に、初めて触る人はおそろく相当にとまどうかと思えます。特



に十字キーを意図的に斜め（ななめ）に入れる必要があるという部分では、多少の慣れが必要になるかもしれないですね。そんなときは本当に行きたい方向へ素直にキーを入れれば、その通りにキヤラクターが動いてくれるはずですよ。

そして、このゲームの中の3D世界というものを体験して、ゲームはもうろん、世界そのものを面白いと思ってくれば嬉（うれ）しいですね。動かない写真ではこの面白さは伝わりにくいので、とにかく実際に触って、あつと驚いてほしいと思います。」

LAND STALKER?

ゲームタイトルである『ランドストーカー』には、「大地を歩き回る者」といった意味がある。まさしく、このゲームは歩き回ることが主体。主人公・ライルとともに、このメルカトルの大地の手ごたえを思う存分味わってほしい。



主人公ライル

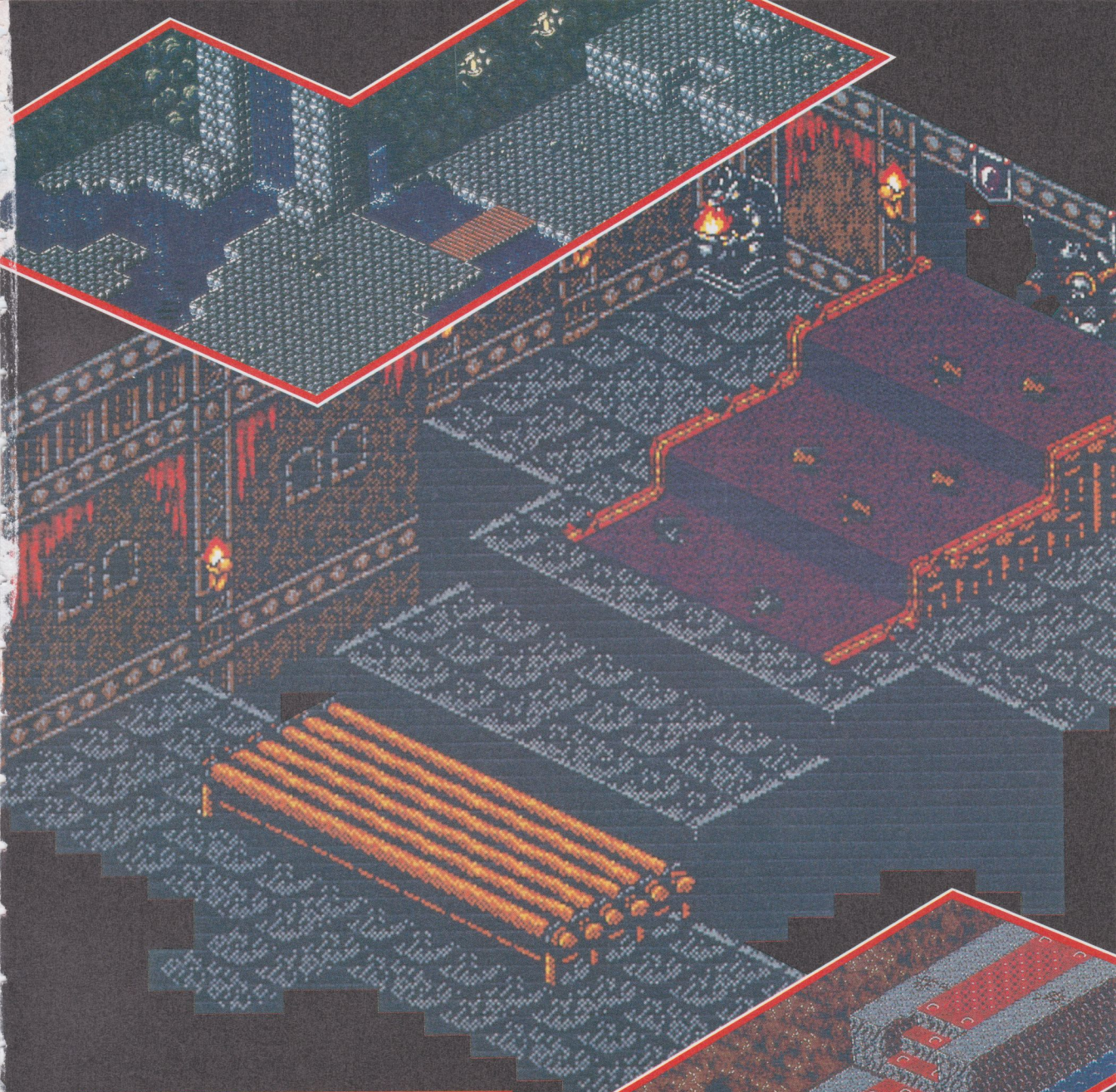
フォレスト・エルフ族のトレジャーハンター（宝探し屋）。88歳というエルフとしては異例の若さで、一線級の冒険者として世界に名を馳せている。

WHAT IS

OPEN FIELD

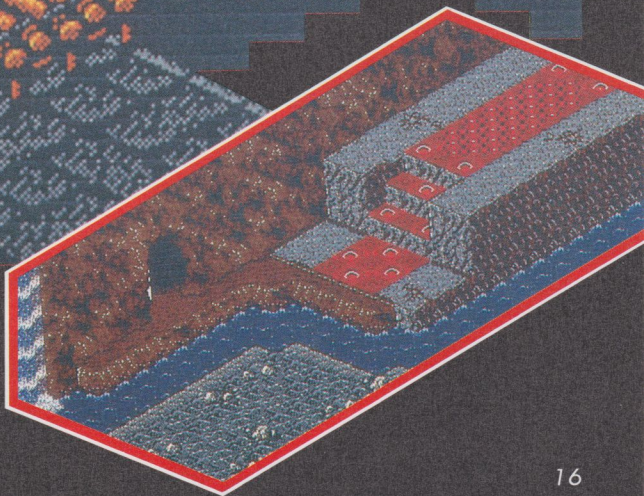
物語の舞台となるメルカトル島は、大陸の東に位置する小島。島の各所には人間族、獣人族、ドワーフ族などの集落があり、集落の外にはモンスターも多い。

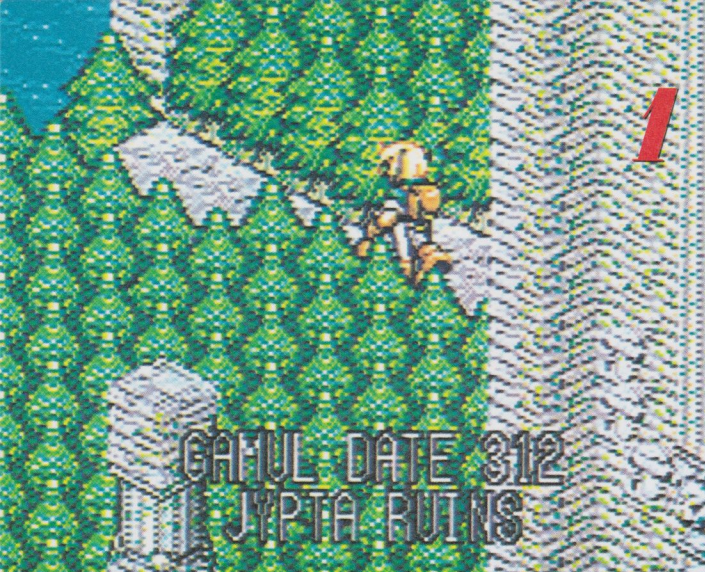
豊富な自然と変化に富んだ地形の全てが、立体としてリアルに再現されている。



DUNGEON

冒険のキーポイントとなる数々のダンジョンには、立体であることを最大限に利用したトラップ(わな)が多数しかけられている。通常のアクションRPGでは、決して味わうことのできない知的興奮がここには存在する。





1

OPENING EVENT-①

ストーリーを構築していくイベントの一例として、ゲーム冒頭のオープニングイベントを紹介しよう。

言葉による説明は少ないが、わずかに数分で、見る者をつんざりとゲーム世界に引きこんでいくイベントである。

▲大陸にあるジプタ遺跡。その中を走り抜ける1人の若いエルフ。いったい、何をしようというのか？

▶エルフの後ろから巨大な岩の球が！遺跡にしかけられたトラップだ。しかしエルフはそれを難なくかわしていく。



2

SEGA ENTERPRISES
PRESENTS



3

◀目も眩むような高さの石柱の上を、躊躇なく進んでいくエルフ。その身のこなしは、驚異的だが…。

▼ついにエルフは遺跡の最深部へとやってきた。数々の罠を突破した先には、彼の狙う宝物が…。

▶このエルフ、剣の腕前もなかなかのもの。像を叩き斬りながら、ダンジョンの中を進む。

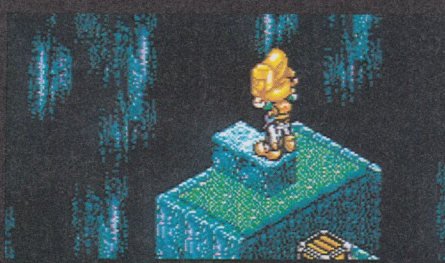


4

YOSHITAKA TAMAKI



5



6

ジプタのぞうをみつけた
ジプタのぞうをてにいれた

▲とうとうジプタ遺跡の秘宝を手に入れたエルフ。そう、彼はトレジャーハンターだったのだ。

YASUHIRO OHORI



KALVA HARBOR

町。いま一人の老人がこの町にやってきました。
 ▲舞台は変わってここはゲームール国カルバの港



道具屋「それじゃあ たしかに
 ゼブタのそうば うけとりましたぜ ヒビヒ
 だいい金を たしかめてください!

▲老人は先ほどのトレジャーハンターの依頼主だった。
 ライルという名前もここでの会話で判明する。



フライデー「おねがいっ! おわってるの!!

▲そこに飛びこんで来たのは、コウモリのような羽根をつけた小さな女の子。追われていると言うのだが…。



カーラ「ほーほほほほほ!! にがさないわよ!!

▶女の子を追っていたのは、美女とモンスターとい
 う奇妙な取り合わせの3人組だった。



カーラ「そこの ぼうやっ! おとなしく
 その こむすめを わたしなっ!
 さがるうと いたいめをみるよ!!

▼フライデーから「ノール王の財宝」
 の話を聞いたライル。早速、財宝が眠
 る島・メルカトル島に出発する。

▶冒険好きなライルの血が騒ぎ出す。
 女の子=フライデーといっしょに、ひ
 とまず脱出だ!



ライル「おい! フライデー!
 ほんとにその島に ノール王の財宝は
 ちろとぎこきわー!

OPENING EVENT-②

このオープニングには、登場人物を紹介する意味もある。冒険好きで即断即決タイプのライル、やたらと生意気なフライデー、ちょっと間抜けな悪役3人組など、キャラクターの性格が短い時間でうまく表現されている。



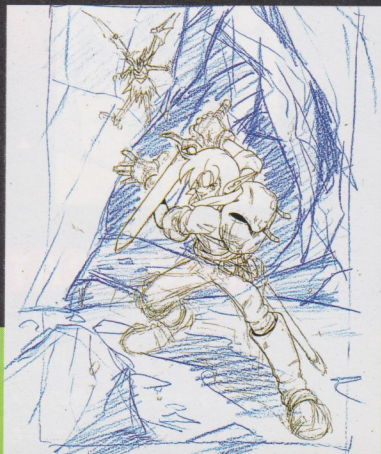
ILLUSTRATION-①

ここに紹介する5点のイラストは、デザイナー^{たまき}玉木氏による原画を元に、セル彩^{さいしよく}色されたものである。

原画と完成画で、多少イメージに違いがあるので、ここでは両者を同時に載せてみた。



◀まさに冒険活劇！という感じのイラスト。原画とセル画ではバックのイメージが多少異なる。小さく描かれた悪役3人組もなかなかいい味である。



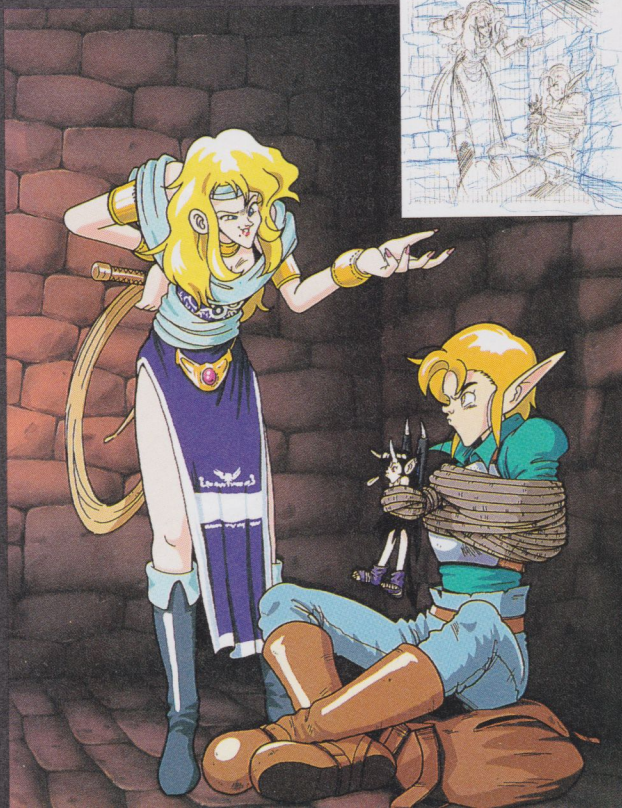
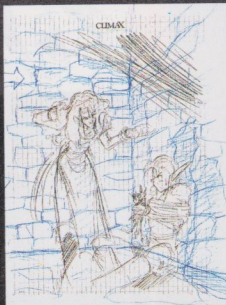
▶敵^{たいじ}に対峙し、剣を構えるライル。不敵な表情が超一流のトレジャーハンターとしての自信を表現している。





◀浮かぶ岩の上での空中(?)戦。全編に緊迫した雰囲気が漂うイラストだ。

▼あわれとらわれの身となったライル。フライデーまできっちり縛られているのがおかしい。



▲これまた冒険映画風の構図。実際のゲームでは見られないシチュエーションだが、この高度感はお見事!

ILLUSTRATION-②

これらのイラストは、すべて販促素材用に描かれたもの。キャラクター中心のものばかりではあるが、『ランドストーリー』世界のイメージを、非常にわかりやすく伝えることに成功している。

LANDSTALKER

GAME FIELD

フィールド 研究



3D表現を核とする『ランドストーカー』では、山地、森林、海岸、そして町やダンジョンなどの舞台そのものが、ゲームの主役ともいえる。ここでは、その主役たちが、どのように作られていったのかを追ってみよう。

FIELD PLANNING

まったく新しい立体表現システム・DOSBox。これを利用したフィールドの作成には、従来の作業とは異なるアップローチが必要であった。

立体として表現されるフィールド（ここでは町やダンジョンも含む）の中に、どれだけアイデアを盛りこむことができるのか？ スタッフがまず考えなければならなかったのはこの点であった。

マップ全体の構造やストーリーよりも先に、プレイヤーが3D世界をとことん感じることができるようなしかけを作り出すことが、最初の課題と

されたのである。この22〜23ページに載せられた紙資料は、実際のフィールド制作作業に入る前の段階で、スタッフの間から生まれた数多くのアイデアのほんの一部である。

スタッフは何度となく打ち合わせを繰り返し、これらのアイデアの中から、『ランドストーカー』にふさわしいものを抜き出していったのである。

1 アイディアのリストアップ トラップ&トリックアイデア・メモ ①

- 扉 ▶ 敵全滅で開く
A 敵全滅で開く
B 敵全滅で開く
スイッチで開く
- スイッチ ▶ 特定のブロックを動かす。
特定の扉を開く。
特定の扉を閉じる。
特定の扉を壊す。
特定のスタチューを動かす。
特定のアイテムを渡す。
特定のブロックを切る。
特定の扉を閉じる。
特定の扉を開く。
- マップ上のしかけ ▶ 移動する床(リフト)
移動床(スイッチ付き)
トゲトゲ床(ダメージ)
滑り床(ダメージ)
砂漠(ダメージ)
穴
一方通行の床
自動移動の床
橋(柱を落とす)
落とし穴
滑り床
床全体が下フロアに落ちる
ジャンプ台
シーソー
バナナ(移動移動ジャンプ台) ... 大砲
落とし穴
石壁がころがってくる
環状(トゲトゲ床で守る(移動))
水アキ(スイッチ)
水せき止め
ジャックと豆の木
強制移動の床(ドラッグエリ)
- トリガー ▶ 扉上に乗る
トリガーポイント(エリア)をふむ

なにしろ、初めてのことでばかりで苦労しました

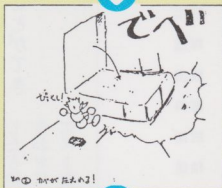
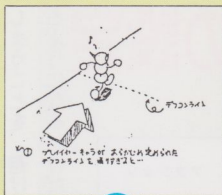
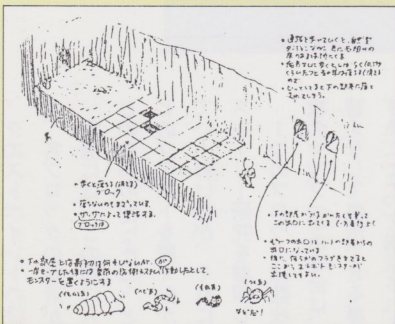
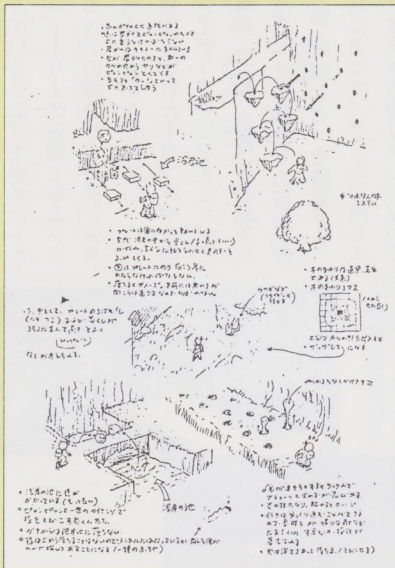


▲東京都出身の26歳。「平日と化していた土日が休日に戻るぞ!!」

大堀康祐

私が担当したのは、マップとそれに付随するトラップ関係、それから敵のモンスター周辺です。
まず苦労したのは、トラップのアイデア出しですね。とにかくほとんどのマップに、なんらかのしかけやトラップの配置が必要とされていきましたから、同じようなアイデアのトラップばかりでは、すぐにユーザーにあきられてしまいます。ですから、トラップごとに差別化を図るとでもいうんでしょうか、バラエティを保つという点に気をつけましたね。
視点的にもこういったタイプのゲームはめずらしいですし、もちろん制作に関わるのは、スタッフ全員初めてのことでしたから、そういう点では作業

トラップ&トリックメモ ②



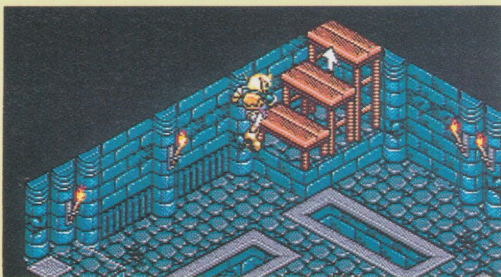
前ページのような文字によるアイデアはもちろん、実際に絵を起こしてのアイデアも、多数考えられた。



▲画面の視点からは見えない位置に階段がある。初歩的なしかけ。



▲スイッチを利用したしかけ。時間制限もあって気が抜けない。



▲このままでは登ることができない階段。足場を探さなければ…。

のあらゆる面で手探りの状態でした。例えば、単純に面白いアイデアを出すだけではなく、それが立体的ゲームになった場合にも本当に面白いのかという判断にも苦労しました。

実際に作ってみてから「あまり面白くない」ということになったり、「難しすぎてとてもクリアできない」なんてことになって、結局ボツになってしまったアイデアもかなりの数になります。逆になんてことのないアイデアなのに、立体になることによって意外な面白さを見せてくれるということもありましたが…。

労力的に苦労したのは、なんといっても実際の制作が始まってからのマップ枚数の激増です。当初の予定では、ゲーム全体のマップ枚数は250枚程度だったんですよ。それがいつのまにか520枚になり、最終的には700枚以上になりましたからね。やれることが多くなったという意味では確かに嬉しかったし、やりがいもありましたけれど、作業量は実質的に250%以上増えちゃったわけですから、もう本当にもうまいりましたね。

まあそのかいあって、従来のゲームにはなかった非常に広がりのある世界を作ることができたとは思っています。ぜひともこの3D世界で、大いに迷い、かつ楽しんでみてください。

2 クエスト・ポイントの設定

初期クエスト・アイデアリスト

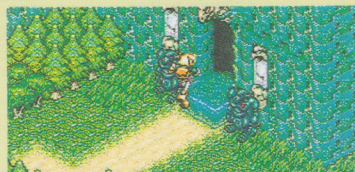
迷路・建物の要素構成		アクション
ダンジョン		
1 溶岩	13 魔法使いの塔	救出
2 氷	14 悪王の城	奪還
3 魔法使い	15 敵軍のとび	脱出
4 ドラゴン	16 小人の洞窟	獲得
5 宝の山	17 滝つぼ、滝裏	防衛
6 鐘乳洞	18 海岸の洞窟	輸送
7 ただの土	19 地蟲 (ハモ虫の巣)	
8 石垣組み	20 アリ地獄	
9 炭坑みたいな木組み	21 天空 (雲)	
10 古代の神殿	22 燈台	
11 地底湖	23 蛮族	
12 迷いの森	24 鐘乳洞	

ここでいうクエストポイントとは、ストーリーの要所となるメインクエストの舞台となるダンジョンと考えるとわかりやすい。

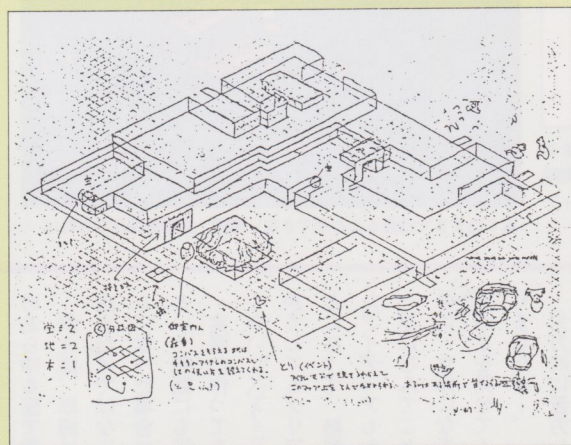
前項で出されたトラップや仕掛けのアイデアを活かすことができる舞台(洞窟、遺跡、城の地下など)を決め、その舞台での目的(救出、探索、奪還など)を設定する。

これによって、ゲームが同じようなクエストの繰り返しになってしまうことを、避けることができるようになるわけだ。

▲舞台となる地形と目的をリストアップしたもの。この組み合わせによって、クエストを考える。



3 各ブロックの設計①

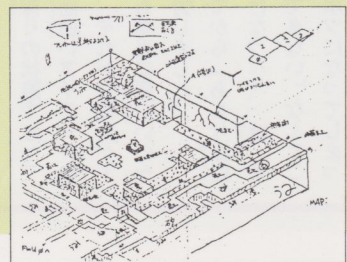


①ラフ設計

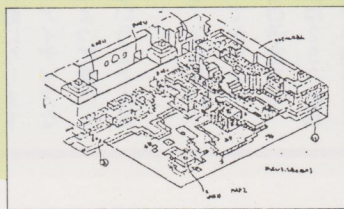
クエストポイントの設定に続いて、各ブロックの設計が行われる。実際には、この間にストーリーとのかねあひによって、どの位置にどのクエストを置くかが決定されていくわけだが、それについてはストーリー研究を参照して欲しい。

1つのブロックは数枚から数十枚のマップ(この場合は、画面切り替えなしで表示できる単位を意味する)によって構成される。おおまかなブロック構成と同時に、左の図のような、各マップごとのラフ設計が行われる。

←見単純に見えるが、これをしっかりやらないと後が大変。



②ビジュアル要素の書きこみ

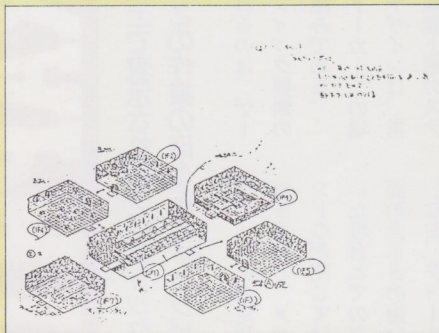


マップのラフ設計は基本的には、DDS520にデータを入力するための前段階。その見た目は、立方体の組み合わせに過ぎない。

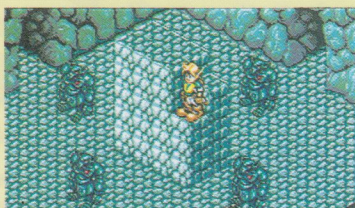
その上にとのようなモノが置かれるのかを設定するのが次の作業となる。実際にはラフ設計の段階で、おおまかなイメージは決定しているわけだが、港町ならば、どの部分が家での部分が道なのか、海や川となるのはどこなのかを書きこんでいく。

各ブロックの設計②

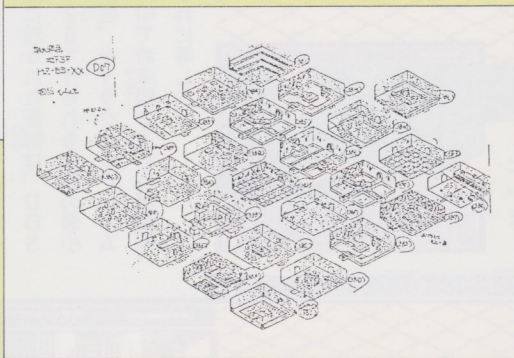
◎各ブロックの接続チェック



◀これは比較的単純な接続をしているブロック。イメージをつかむためか、細かい描きこみも多い。

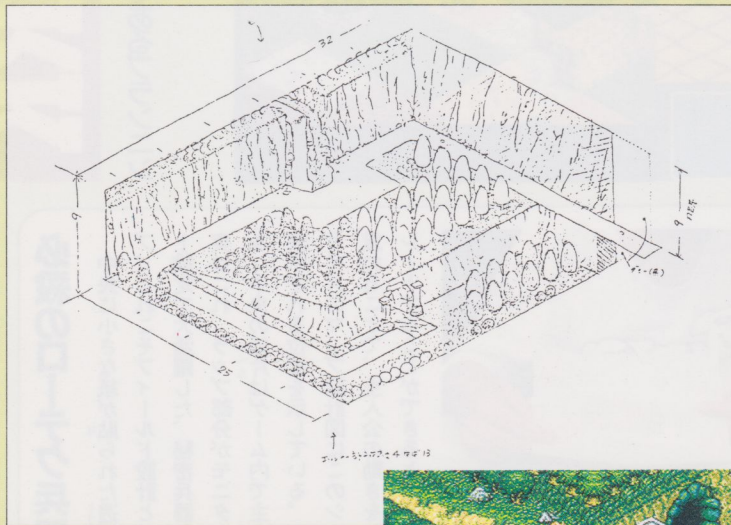


▶マップが縦横につながるダンジョンは、特に大変だ。

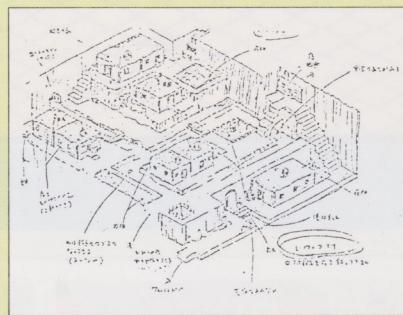


2つのマップ間で変化しているようなことがあると、そのつじつまを合わせるために、ダンジョンのどこかに小さな滝を作らなければならないわけである。

◎イラスト起こし



▲滝つぼ老人のすむほくら入り口周辺。右の画面写真と比べてみると、紙に描かれた要素が、そのまま再現されているのがわかる。



フィールドを作成する作業の内紙上で行う最後の段階である。グラフィック作業のためのイメージを固めるため、画面に表示されるマップそのままの絵を描いていく。といっても、700枚を超えるマップ全てにこの作業が行われるわけではない。町や村、イベントの発生する場所など、文字によるビジュアル指示だけではすまない部分でこの作業が行われるのだ。

GRAPHIC WORK

実際の画面上で表示されるグラフィックの作成作業。紙上の作業であるプランニングに対し、この作業のほとんどはコンピュータ上で行われる。

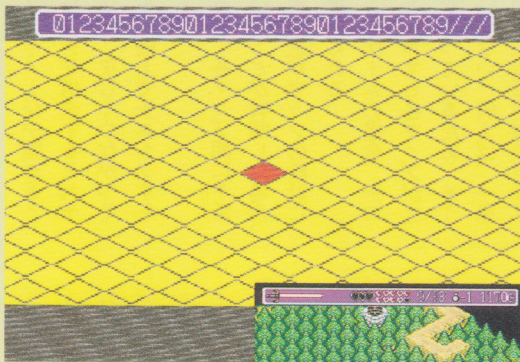
まず決定されるのは、ゲーム全般のグラフィック要素の基本となる枠組みである。

『ランドストーリー』の場合、その画面デザインは、常に表示される画面上部のステータスウィンドウ、及び会話時に開くメッセージウィンドウ、そしてメインとなるフィールド表示部に分けられる。左に載せたのは、この画面

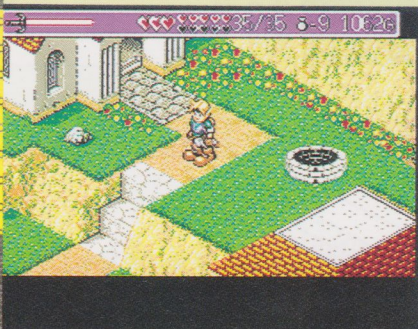
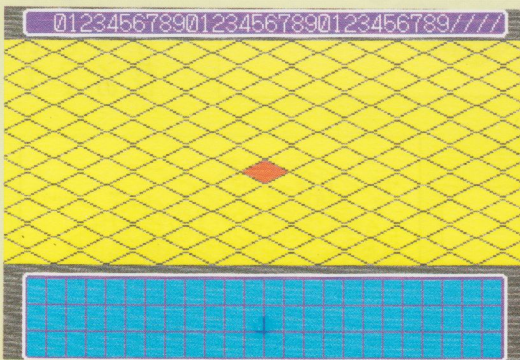
デザインの決定稿である。これを見ると、メッセージウィンドウが閉じている場合と開いた場合とのフィールド画面の大きさの違いがわかる。

なお、フィールド表示部一面に敷かれた菱形は、DDS 520で作られる立体の最小単位。キャラクターがゲームの中で床面に占める面積もこれに等しい。

1 画面デザイン

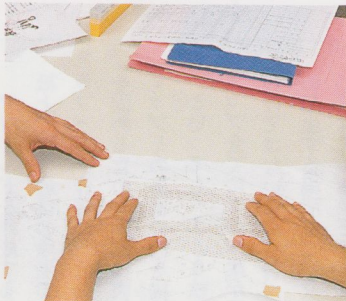


▲▼メッセージウィンドウとフィールド表示部のかねあいから、メッセージ表示は3行までと設定された。

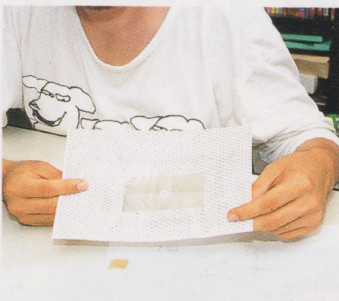


必殺のローテク兵器

中央に小さな紙が貼られた透明ラップ、これこそフィールド設計とイベント設定で大活躍した、秘密兵器なのだ。実はこれ、ラップ部分がモニター画面を、中央の紙片はゲーム内で主人公が表示される位置を示している。この同サイズのマップ設計図にこのシートを重ねることで、主人公の動きをシミュレートすることができるというわけ。

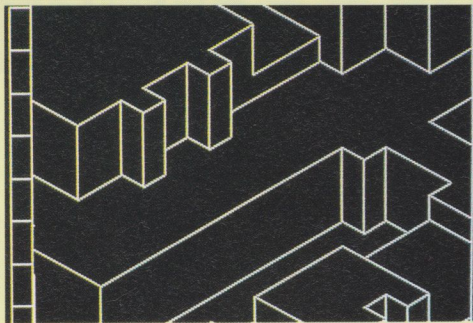


▲設計図の上を滑らせれば、マップ上での子の動きがどう見えるのかわかるのだ。



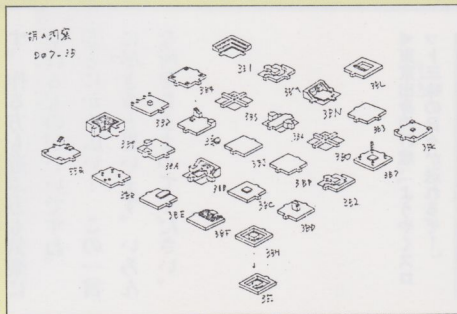
▲ラップ中央の紙片が子らの位置を示す。写真ではちょっとよくわかりにくいかな？

2 フィールドデータの作成



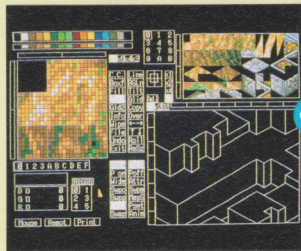
▲立体としてのデータは、このように直方体の組み合わせで構成されている。マップ間の接続も簡易マップでチェック可能だ。

簡易MAP

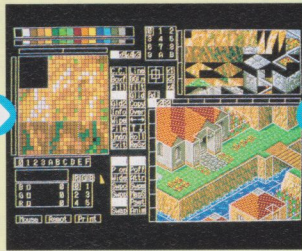


24ページのラフ設計に対応する作業である。紙上で設計されたマップごとのデータをコンピュータに入力、DDS520によってモニター上の立体物として再現する。各マップ間を接続する作業も行われ、立体の集合したフィールドが作られる。

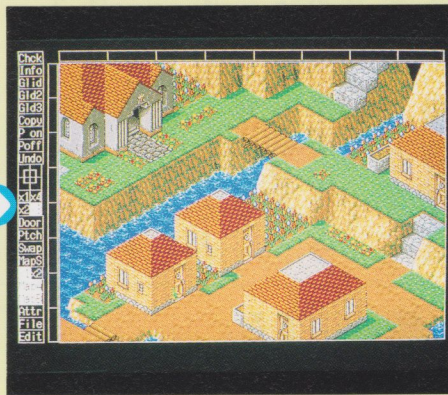
3 グラフィックツールによる仕上げ



▲立体としてのデータも、この段階では直線の組み合わせにしか見えない。



▲データに応じたグラフィック要素を置いていく。



▲グラフィックツール上でマップが完成する。キャラクターなどがないだけでほぼゲーム画面に等しい。



▲グラフィック作業は、おなじみのマウスで行われる。

いよいよフィールド作成作業も最終段階。紙上で指示された絵柄を、グラフィックツールによって描きこんでいく。

このグラフィックツール「ミラージュ・タイプⅢ」は、立体データの上での作業を少しでも簡略化するために、クライマックスが独自に開発したプログラム。いわば、DDS520専用ツールだ。

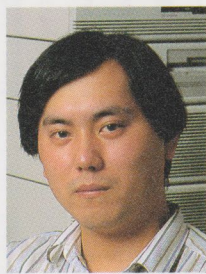
この特殊なツールを使用するという以外の点では、通常のゲームのグラフィック作業と変わりは無い。イベント等の発生が予定されている、特殊なマップを別として、木や草、壁や石畳など同じものが大量に使われる大部分のマップは、その最小単位のグラフィックパターン（例えば一本の木）を作成。そのパターンをコピーして指定された位置に置いていくことで、マップが作成される。

ランドストーリーカー制作スタッフ名鑑

PART

①役職または担当パート ②制作中苦労した点 ③制作期間中の事件 ④次に作りたいゲームのイメージ ⑤『ランドストーリーカー』の見所

熊谷泰宏



◀東京出身の27歳。「ようやくスロット三昧の日々が送れるぞ！」

- ①グラフィックに関係する、ツール一般（ミラーージュ・タイプIII）の作成。
- ②グラフィックエディタ（ツール）の3Dマップ作成支援機能を、いかに速く、使いやすくするか。
- ③エディタのバグによる、グラフィックの人間の発する「ギャー」という悲鳴が…。
- ④大規模なものはないです。作る方も遊ぶ方も気楽にやれるものが多いですね。
- ⑤とにかく広い！この一言に尽きると思います。いろんな所をさまよってください。

角坂浩忠



▶24歳東京生まれ。「限定解除に行きたい、北海道に行きたい！」

- ①敵モンスター及びオブジェ各種。
- ②モンスターによって動きが違うので、アニメーションの描き方にうとい私は、失敗と描き直しを繰り返し、えらく時間がかかってしまいました（単に私がへただっただけです）。
- ③これといってありませんがこの半年ほどで、2回バイク（通勤用）を買いかえました。
- ④SFの設定を主としたもの（DDSを使って、何かできるか？）。アニメの「ポトムズ」のバトリングみたいな感じでできたら面白そう。
- ⑤とりあえずプレイしてみてください。動かせば動かすほど面白くなります。後は悪の3人組のマスケさですね。

田川佳紀



◀長野県出身の27歳。「親には秘密だ。知らんぷりしてくれい」

- ①プログラマー。
- ②洗濯物がたまって、いったいどうなることかと思った。
- ③自宅の引っ越しと重なって、いったいどうなることかと思った。
- ④いったいどうなることだろうか？
- ⑤他の仕事が忙しくて、テストプレイどころじゃないのである。見所なんてこっちが教えてほしいくらいである。こんなことでは、いったいどうなることかと思っている。

林 康男



▶東京生まれの26歳。「さる事情があつて顔は出せません」

- ①マップの設計等。
- ②ミラーージュ完成前には菱形方眼紙に鉛筆で線を引いていた。このままだったら死ぬなと思った。
- ③制作途中に入るマップの上限が一気にドローツと増えた。これは死ぬなと思った。
- ④やりたかったができないことがいくつあったので、ズバリ『ランスト2』！
- ⑤人間味あふれるスチャラカな人々。あたりまえのように見えるがスゲエことやつてる箱庭世界。

LAND STALKER

CHARACTER DESIGN

キャラクターデザイン研究



フィールドの持つ強力な3D表現の中でも、主人公ライルをはじめとする数々のキャラクターたちは、その舞台に負けない存在感を主張している。グラフィック作業前のイラストを中心に、この世界の住人たちを見ていこう。

■ IN THE GAME

フライデー



世界でも数少ないサツキユバス族の生き残り。年齢は120歳前後なのだが、種族の寿命から換算するとライルよりも少々歳下というところである。イラストからも感じられるように、けっこう生意気でやきもちやきなところもあり、ゲーム中のライルとのかけ合いはなかなか楽しい。彼女の生まれは、物語の舞台であるメルカトル島で、その一族の大部分は、ノール王がこの島に財宝ライルの目的(でもある)を隠した際に、殺されている。

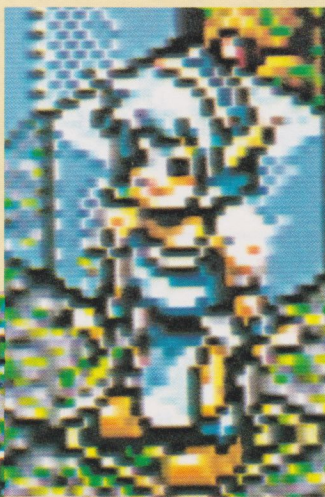
■ EARLY DESIGN



◀初期のフライデー。この頃はまだ名前もつけられておらず、妖精として描かれていた。手の平サイズの女の子という設定が受け継がれ、現在の形に。

ロリア 姫

■ IN THE GAME



▶メルカトル島に住む作曲家のもとに、音楽の勉強に来ていたという設定。耳がとがっているところを見ると、どうもライルと同じエルフ族であるらしい。メルブル国王家はエルフの一族なのだろうか。

大陸にあるメルブル国のお姫様。実はお約束通りにノール王の財宝の謎にからむ秘密を知っている。デザイン的にはやや幼い部分があるほかは、いかにもお姫様といった風情。だがその性格は、いわゆる凡百のヒロイン像からは大きく逸脱している。ゲーム中での出番こそ少ないものの、役割の重要さもあって、その存在感は大きい。

また、このロリア姫はストーリー作成時の初期段階では存在しなかったキャラであるため、初期デザイン等は存在しない。



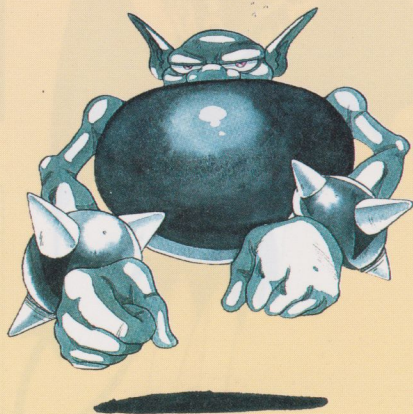
カーラ



グース



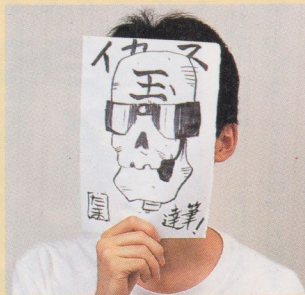
ズワム



IN THE GAME

ライルの同業者。すなわち彼らもトレジャーハンターである。といっても、彼らは悪知恵と策略で、宝をかすめ盗るというセコイ悪人。
あなこはは姉御肌のカーラ、悪賢あまじしそうなグース、力押しちから押しのズワムとバランスのとれたパーティを組んでいるようだが、全員そろってマヌケな所があり、なかなかお宝にはありつけない。
 さて、カーラを除く2人(?)のモンスターに、見覚えのある人もいるかもしれない。実はこの2人『シャイニング・アンド・ザ・ダクネス』では固定モンスターとして活躍しているのだ。

僕で、ホントにあきっぱいんですよ



▲神奈川県出身の27歳。「やっと開発が終わった! あ、次の仕事ですか」

キャラクターデザイナー担当

玉木美孝

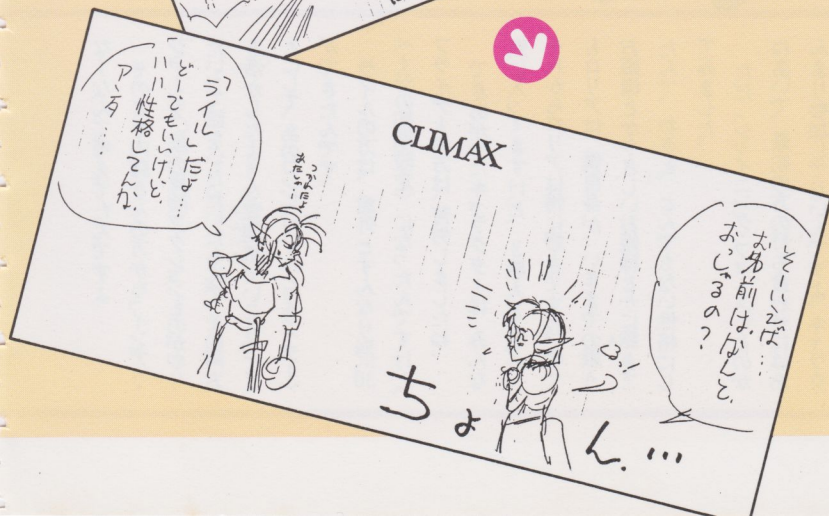
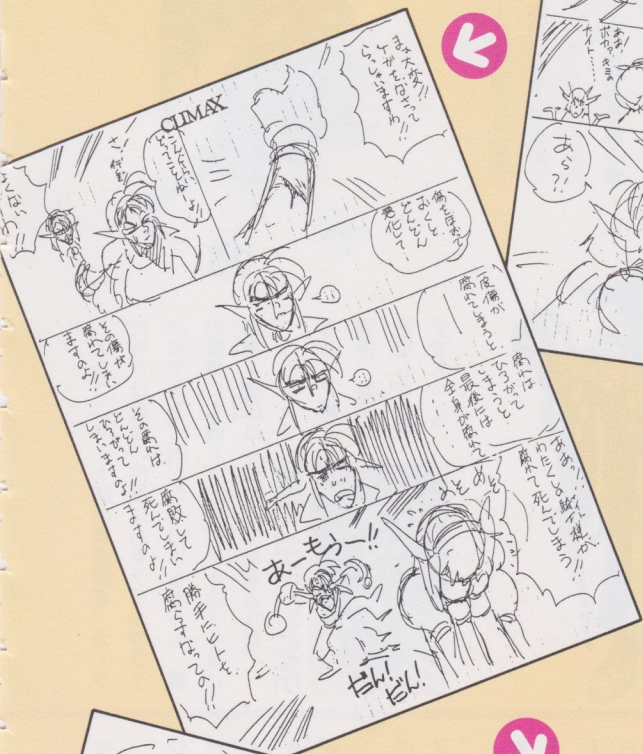
僕が担当したのは、性格設定も含むキャラクターデザインと世界観の設定ですね。といっても、絵以外の部分は、スタッフみんなの話し合いの中から出てきたものばかりですから、それを絵にまとめる作業ってことですけど…。

ちょうどこのゲームが始まったときには『シャイニング・フォース』の方も佳境かきょうに入っていましたから、これがデザインにも大きく影響しました。

というのも僕は大変あきっぱい性格なんです。『シャイニング・アンド・ザ・ダクネス』『シャイニング・フォース』と2本続けて硬質、というかすごく大上段に構えた世界観のゲームをやってきちゃったんで、そろそろ違う方向のもの、例えば『ピーター・パン』みたいな童話風のものもやってみたい

IMAGE COMICS

玉木美孝氏による『ランドストーリーカー』設定コミック。キャラクター性格設定用に描かれた内部資料であるが、あまりに面白いので一挙に大公開してしまおう！



このコミックが描かれた段階では、姫の名前が「ロリア」ではなく「コーリヤ」だったことがわかる。しかし、このとんでもない性格はほとんどコミックのまんま。ゲーム中でもしっかり大ボケをかましてくれるので、お楽しみに。

また、ゲーム中で姫が最初に登場する時のシチュエーションも、このコミックとは少々異なっている。あまり書くとゲームのネタばらしになってしまうので控えておくが、意外に姫の順番は少ないのだ。

あのキャラの裏側=Back Design

フライデー



◀ゲーム中では、決して見る事ができないにもかかわらず、なぜか起こされたフライデーの後ろ姿。彼女のシッポも、こんなふうに見えるってなんですね。

カーラ

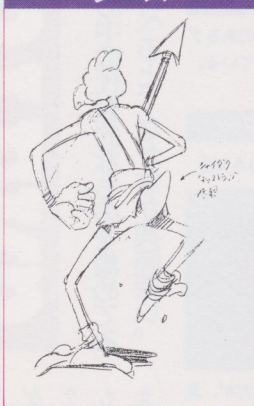


◀柄の指定まであって、さすがに後ろ姿もオシャレに気を使っているカーラの姉御。画面写真でも、なかなかのヒップラインを見せておられます。



ズラリとならんだ華麗(?)なヒップ。これはいったい何なのかといえ、もちろん設定画なのであった。なにしろゲームが全編3Dなので、歩きまわるキャラクター全てに後ろ姿を表示する必要はある。首のつけ根やシッポの生え方など、正面画だけではその後ろ姿が想像しにくいキャラクターについては、こんなイラストも起こされたというわけでした。

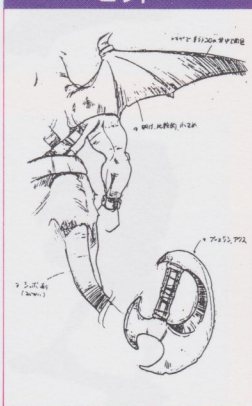
グース



◀正面画だとわからないが、短いながらもシッポがついていたグース。「シャイタク」に登場した「チェストラップ」というモンスターの一族。



ゼッド



◀後ろ姿もムキムキにマッチョ、百戦錬磨という趣のゼッド。常に持ち歩いている武器・ブーメランアックスの特殊な形状もよくわかる。



ラルバ



◀ミズ形のモンスター・ラルバ。性格の悪さが、絵から漂ってくるようである。笑い方(ゲーム中じや笑わないけど)までイヤラシイ。



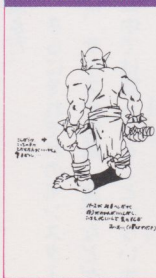
ラフリップス



◀なんだかつるんとして情けないラフリップス。確かにマヌケである。



モノアイ



◀パワフル棍棒野郎・モノアイ。両耳のピアスがなんとも。



ボルボム



◀アルマジロ男・ボルボム。ダンゴ虫みたいな後ろ姿がブリチー?



テイクアウト



◀「くわし!」がおかしい。でもボツモンスターなんだよね。

EVIL MONSTERS

いたる所でライルの行く手を阻むモンスターたち。その中の代表的なものを集めてみた。デザイン画とゲームグラフィックの違いを見比べると、なかなか興味深い。

3D世界の中で戦闘が行われる、というゲームシステムのためか、モンスターには2足歩行タイプのもが多く、そのサイズも主人公のライルとそう変わらないものが大部分を占める。

しかしその制約にもかかわらず、実にバラエティに富んだモンスターデザインが起こされているのは驚きだ。

さらにそれぞれのモンスターには、サイズや起源、食性などゲーム中では語られることのない生き物としての詳細な設定も成されている。例えばスライムの場合「大気を漂う魔法元素の影響によって自然発生した生物。基本的には肉食で……」といった具合である。

ラルバ

■ IN THE GAME



単純なデザインだが、邪悪な雰囲気がよく出ている。

モノアイ

■ IN THE GAME



実際以上に巨大感のあるグラフィックになっている。

マンイーター

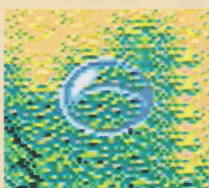
■ IN THE GAME



いわゆるミミックだが、足の生え方が独特である。

スライム

■ IN THE GAME



デザイン画がそのまま、グラフィック化された。

ラブリップス

■ IN THE GAME



グラフィックでは、目玉があまり強調されていない。

ジェネレータゴースト

■ IN THE GAME



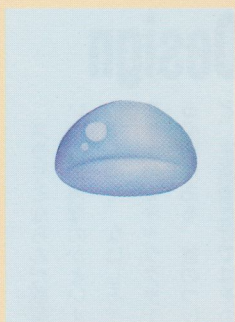
ゴーストを生み出す死体。移動能力はない。

オークノルジャー

■ IN THE GAME



ゲーム中に比べ、かなりスマートなデザイン。



ワンダリングゴースト

両腕のカマが、なんとも凶悪。ワーブ能力もある嫌な敵だ。



IN THE GAME

リザードマン

トカゲ男。ゲーム中では、デザインの詳細が多少省略されている。



IN THE GAME

モノコントルーパー

直立歩行する馬（角があるからユニコーンか？）。鎧が東洋風なのが味。



IN THE GAME

ハングマン

幽霊とも実体ともつかない不気味なモンスター。ゲーム中盤に登場するらしいが…。



IN THE GAME

サイレントマインド

忍者をモチーフにしたデザイン。いかにも殺人マシンといった雰囲気。



IN THE GAME

スケルトン

ゲーム中とデザイン画とは、盾を持つ角度などが異っている。



IN THE GAME

ボツモンスターよ、やすらかに…

モンスターの中には、デザイン画まで描かれたにもかかわらず容量等の問題からボツになったものも多い。その中から4点を紹介しよう。

ビジーフット



内藤氏が大の虫嫌いだったために没になったとか。

ムート



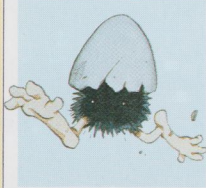
別名ダンゴ虫。モコモコと動き回る感じである。

どろうなぎ



▲沼地などに出現。放電能力もあったようだ。

テイクアウト



▲アイテムを盗んでいく、という設定だった。

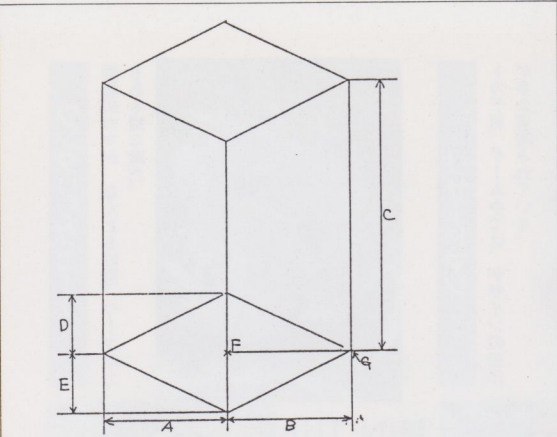
GRAPHIC WORK

デザインの決定と同時に、グラフィックツールによるキャラクターグラフィックの作成が始められる。基本的には、フィールドの場合と同様の作業だ。

キャラクターグラフィックの基本パターン

左の図は、キャラクターグラフィック作成の際の枠組である。全てのキャラクターは、この菱形を底面とする四角柱をもとにして、立体的なグラフィックが起こされているわけだ。もちろん身長的大小があつたり、羽や角などの特徴的な部分が、四角柱のサイズからはみ出しているようなキャラクターもあるが、あくまで基本はこのパターンを踏襲したグラフィックになっている。

また、キャラクターのグラフィックワークは、実際には次項で述べる、アクションの設定とも密接に関係している。作業の流れとしては、キャラクターデザイン→アクション設定→グラフィックワークという順番になる。

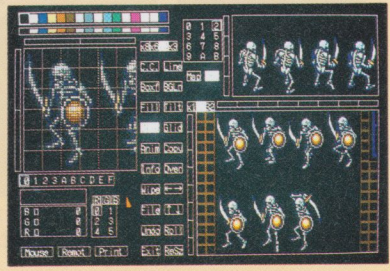
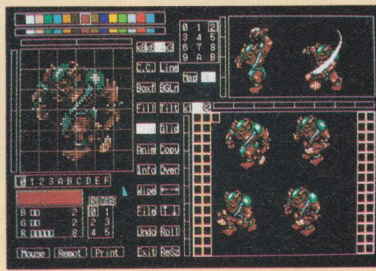
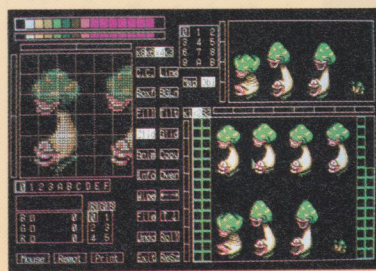


- OBJフォーマットを設定する際の注意点
- ① A = B (全幅)
図において、Aの長さは16である。長さは4ごとに4~64まで設定可能。
- ② C (全高)
図においてCの長さは36である。長さは4ごとにC~64まで設定可能。
- ③ D = E (中心点)
- ④ Fy・Gy (最低地上高) 点Fと点Gは、同一軸上に存在する。

▲3D世界に応じた、立体的なキャラクターを作るためのフォーマット。底面の菱形は、DDS520が作り出す画面の最小単位と同サイズを意味する。



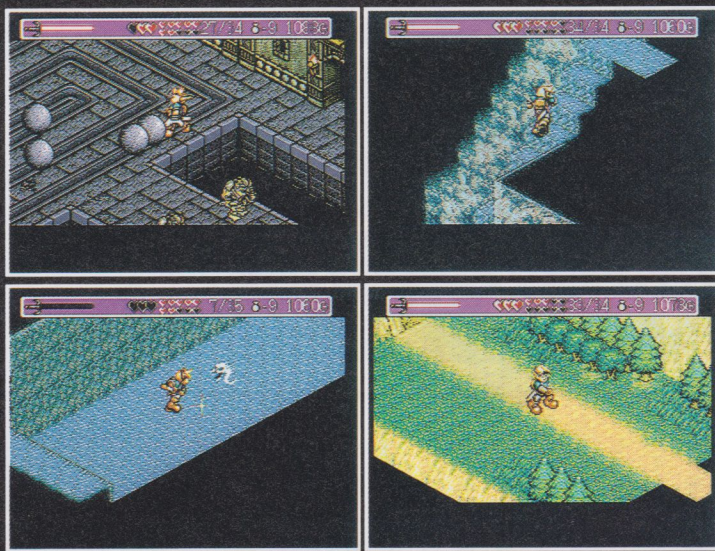
◀ここでもグラフィック作業の入力装置はマウスだ。グラフィックツール上で、各キャラクターが作られていく。



LAND STALKER

ACTION

アクション研究



歩く、斬る、とぶ、登る…。3D世界という舞^ま台^{たい}の中で展開される数々のアクションは、ゲームに新たな生命を吹き込む。ここでは、そのアクション表現自体の細かさ、多様さの設定を追ってみたい。

HERO'S ACTION

とにかく多彩な動きを見せる主人公ライル。ゲーム世界での、プレイヤーの分身となるだけに、そのアクションには異常ともいえる量のパターンが用意された。

斜めスクロールの3DアクションRPGである

『ランドストーカー』の場合、全てのアクションのスタートとなる立ちポーズ（方向キーやボタンの入力がない状態）だけで、左のように4つの方向パターンが必要となる（実際には、左右反転を利用して、前向きと後ろ向きの2パターン）。

さらにこの4パターンごとに、以下に紹介する全てのアクションが対応するわけであるから、その量は膨大なものとなる。

しかも、それぞれの動きはアニメーションファイル単一のスムーズさ。当然、1アクションの間のパターン数も、通常のアクションRPGに比べて数倍の密度となっている。



歩く

ゲーム中、最も多用されるアクションというところもあって、非常にスムーズ。足を1歩踏み出すだけで、4パターンものグラフィックが費やされている。その動きをじっくり堪能して欲しい。



ライルの動きを
創り上げた男



▲静岡県出身の28歳。「さあて、終わつたから映画でも観に行くかぁ。」

グラフィック担当

宮崎 龍四郎

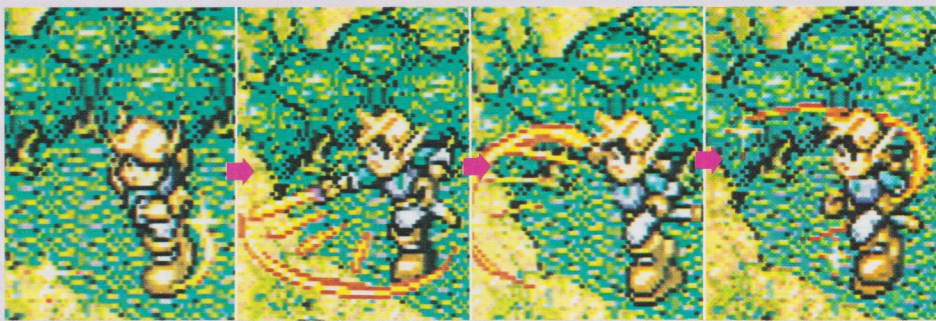
とにかく誰も作ったことのないシステムのゲームでしたから、最初の内はなにかコツがつかめずに苦労しました。ライルの場合、モンスターと違ってアクションの指定が絵にされておらず、内藤さんやスタッフの意見を聞きながら、手探りで作業をしていきました。

もちろん、どんなポーズをとらせるにしても、玉木さんのデザイン画のイメージを崩さないように気を使いましたし、パターン数もやたらと多かつたのにはまいりましたね。

でも、僕自身アニメ業界にいたこともありまして、アクションをスムーズに見せられるだけのパターンを作るのができたのは、嬉しかったですね。ユーザーの皆さんには、本当にライ

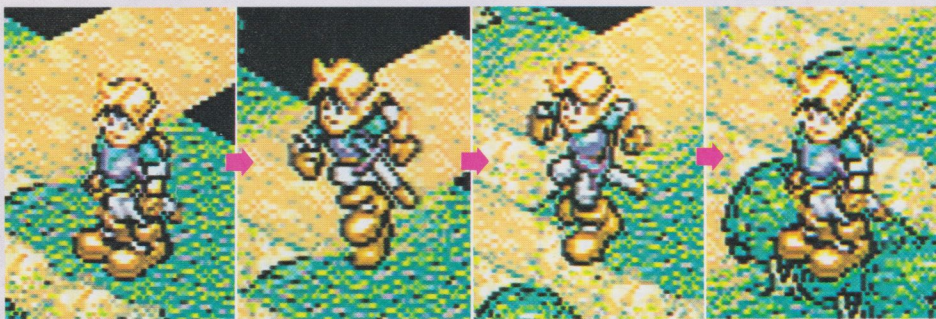
斬る

これも、多用されるアクション。1アクション4パターンで動いているが、ゲーム内ではほんの一瞬。非常に贅沢な使い方である。



とぶ

こちらはジャンプ直前から着地までの連続写真。実際に空中にいる間の2パターンが、非常に軽快な印象を与えている。



DOWN!

HPが0の状態。崩れ落ちるように倒れこむライル。この直後にフライデー登場。



よじ登る

はしごやロープなどがあれば、垂直面をよじ登ることができる。

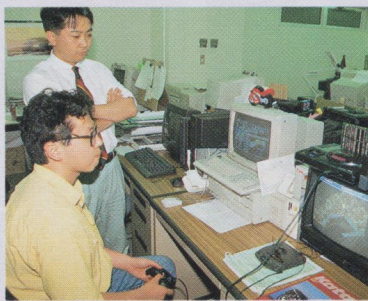


持ち上げる

買い物からトラップ解除まで、なにかとお世話になるアクション。



ルになった気分です、ドキドキしながらプレイしてほしいですね。自分の家のTVの中に『ランドストーリー』の空間を持っているだけで、相当に楽しいはずですから。



▲グラフィックツール上で、ライルの動きをチェックする宮崎氏。

フライデーのアクション

ライルが倒れたときと、各種のイベント時にしか画面に登場しないフライデー。ライルのアクションという点から見れば、単なる付属物的な扱いで、当然アクションパターンも少ない。

しかし、イベント時の飛び回り方や個性的なセリフ回しが、それを十分にフォローしている。



MONSTER'S ACTION

『ランドストーリーカー』に登場するモンスターは、それぞれ独特の能力と動きを持った個性のある存在だ。内部資料をもとに、その設定を分析してみよう。

カオスビジター



ミイラ男。アクションの最大の特徴は、実体を失い、包帯のみとなってへたりこむところである。左のアクションアイデアシートでは、このへたりこみアクションはヤラレパターンとして設定されていたが、ゲーム中ではしばらくすると復活する、トラップ的なアクションに変更されている。

アクションアイデア

移動
手なびんの様に前に出して移動、カクカクとした直線的な動き



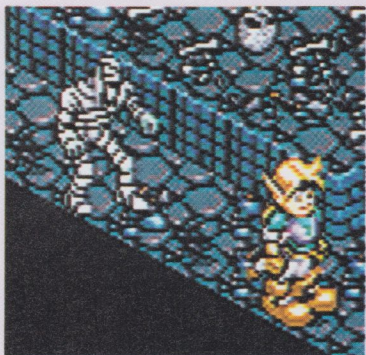
攻撃



ヤラレ (ふきも5...)



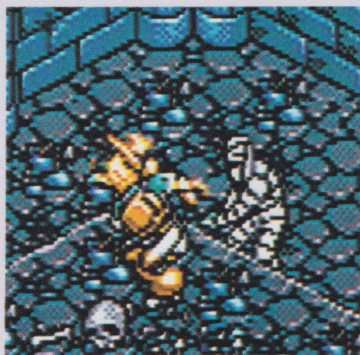
だきつき



▲移動パターン。ゲーム中でも、ほぼアイデアシート通りの動きが再現されている。



▲ウワサのへたりこみパターン。するりと中身が抜けていくような感じがよく出ている。

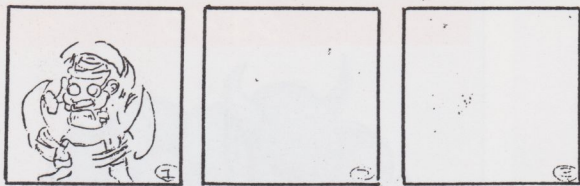


▲通常はライルに向かってじりじりと迫ってくるだけだが、時折、腕を振り上げて殴りかかる。

実際のアクションパターン

移動

ヒョコヒョコとあてく移動する。



ジャンプ



移動の時に足が速く動くように
ひびき

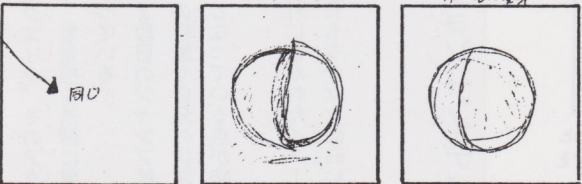


玉に変身

中身のリズカ

ヒョコと足をちぎる

ボールに変身



同じ

(玉に変身) は手前を向いてはいるけれど、
板中を動かすときは玉に変身はなし

ボルボム



デザインがアクションに直結している観のあるボルボム。設定からは移動、ジャンプ、玉に変身の3つのアクションパターンが、それぞれ部分的に流用されていることがわかる。当然、次などのアクションに移行するかがわかりづらくなり、素早い動きとの相乗効果で、非常にトリッキーな敵にしようとした意図が見える。

もちろん実際のゲーム中でも、けっこうな手こわさである。

アクション アイデア



▲通常移動時のグラフィック。この形から様々な動きをみせる。



▲ひっかき攻撃。振り降ろしのスピードは相当に速い。



▲立ちポーズから球形へ変化する途中のパターン。



▲完全な球になった。もちろん転がって攻撃してくる。

実際のアクションパターン

移動

トナリ移動は強調してない



上体を右に倒すのを強調して移動

ジャンプ移動

(P)との距離が近い時、(R)の体勢が(左)に傾く時

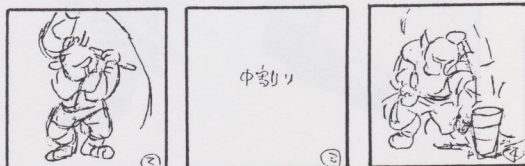


移動時の足の動きの強調

攻撃(A)

足で踏むように体勢が傾く

ジャンプの体勢



上体を倒すように

中割り

トナリ移動と地面との距離

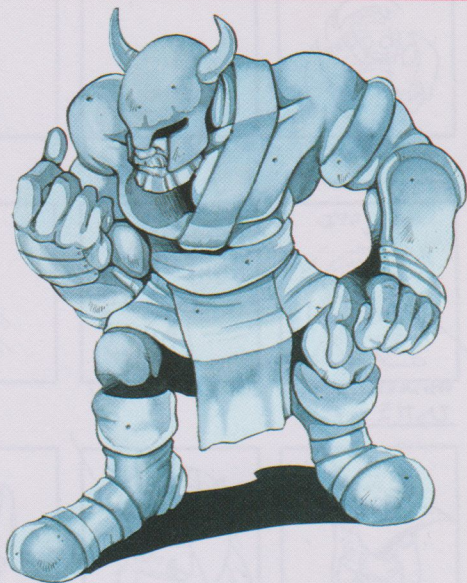


基本ポーズ



五本指拳だとか金属調するが、どろろとストーンゴレムっぽい感じと色いのはいい? 私には思いつき

クエイク



アクションアイデア

デザインからして、非常に重量感があるクエイク。そのアクション設定も、重量感を基調に置いたものとなっている。
また、2段目のジャンプ移動は、ライルとの距離や自分の状態が、行動条件となっている点、非常に興味深い。
下段欄外に書かれたイメージに関する意見もなかなか面白い。



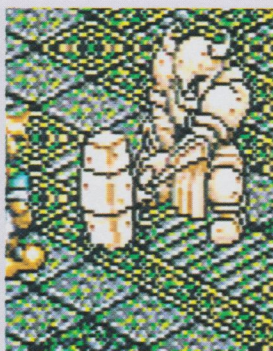
▲基本となる立ちポーズ。デザインに合わせてその動きは遅いが…



▲ジャンプ寸前のしゃがみポーズ。上半身は立ちポーズのまま。



▲巨大なハンマーを振り上げる! もちろん当たれば大ダメージ。



▲ハンマーが地面をヒット! 肩や両足のふんばりがパワフルだ。

実際のアクションパターン

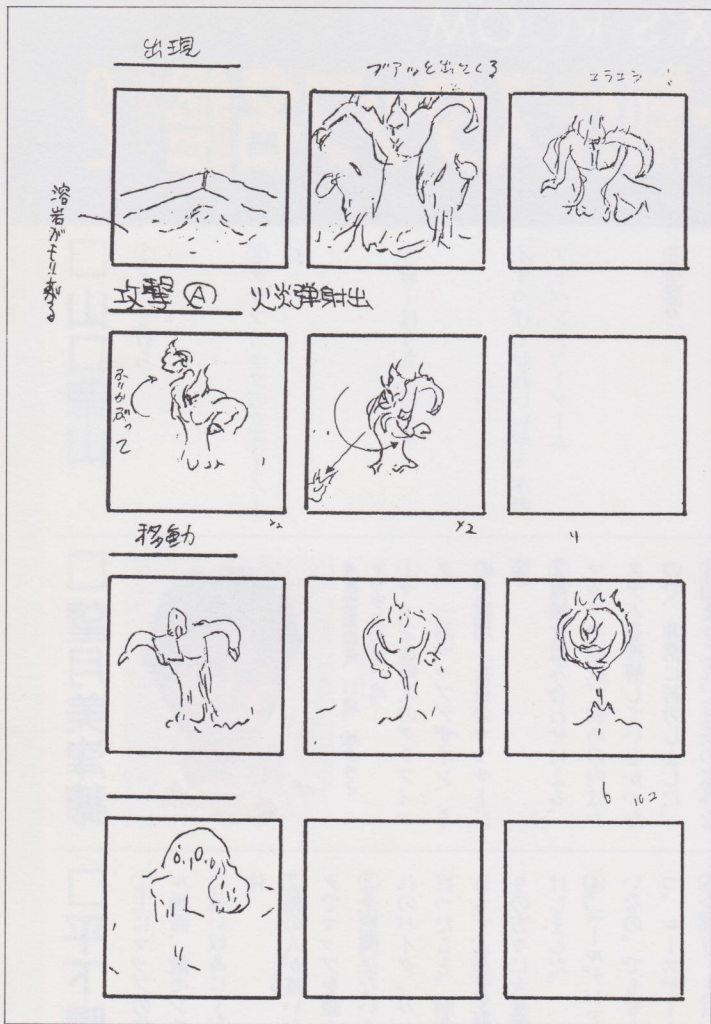
ファイアー エレメンタル



燃えさがる炎の精霊ほのおせいらいファイアーエレメンタル。デザイン的に不定型性が強いのだが、アクション設定の方も、ユラユラとした形状の変化を主体としたものになっているようだ。

出現場所が、溶岩地帯に限定されるような指定がされているが、さて、実際のゲーム中ではどんな使われ方をしているのだろうか？

アクションアイディア



実際のアクションパターン

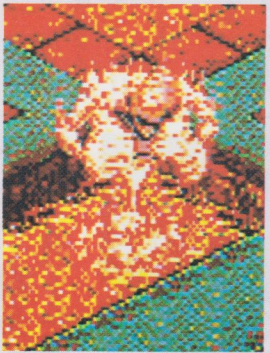
▲移動パターン。ゲーム中では、ものすごい速さで飛び回る。



▲こちらは後ろ姿。下半身が溶岩の中に溶け込んでいるのがわかる。



▲火炎弾射出パターン。上のアイディアがそのまま再現されている。



▲溶岩の中からの出現パターン。ぶわっという感じがよく出ている。

ランドストーカー制作スタッフ名鑑 PART 2

①役職または担当のパート ②制作中苦労した点 ③制作期間中の事件 ④次に作りたいゲームのイメージ ⑤「ランドストーカー」の見所

□山口徳山

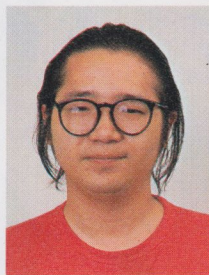
①どっと打ち

②グラフィックの立体イメージ

③おーほりさんのヒゲ

④すっげーかわいいギャルのアドベンチャーゲーム

⑤全部!!



▲山口県生まれの28歳。「ギャルゲー命!」

□望月美津穂



▲東京都出身、21歳。株式会社マックスの紅一点。

①マップ&町人のグラフィック、一部マップデザイン、そのた雑用(社長のマッサージ等)

②複雑な組み合わせによる、マップの構成。初めの内はシステムを理解していなかったため、非常に苦労しました。

③泊まりこんだ社長の意外な素顔が印象的でした。眠いときの社長はボケと幼さの塊です。

④奥が深いDDSにもう少し固執してみたいです。個人的には、ほのぼののアクションやパズルゲームみたいなのを。

⑤大きくて見やすいキャラ、イベント満載のマップ、イカしたキャラに笑えるセリフなど、どこをとってもものすごくおもしろく楽しめる一品です。ちなみに、ライルの声は私です。

□平下陽二郎

①主にマップの作成とタイトル画面、敵モンスター(やけに強い奴&にくたらしい奴)数体。

②他の人が描いたグラフィックでマップを組んでいく作業。③全然関係ないんだけど、憧れのバイク「刀(400)」を買ったこと。制作中にもかかわらず、免許を取りにいき、周りの方々に大変御迷惑をおかけしました。

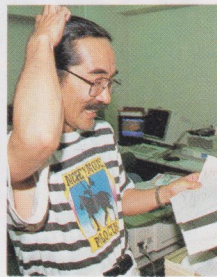
④「ゴールデンアックス」みたいな。でもぜんぜん違うやつ。レースゲームもやりたい。

⑤全部!! と言いたいところだけど、それじゃつまらないからモンスターたち1体1体の個性的な動きと、一部にくたらしい行動をする奴。

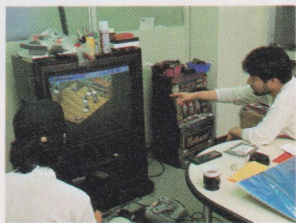


▲埼玉県出身の23歳。「週末は成増のゲーセンで「ストII」だっ!」

そして…数多くのデバッガーたち



▶毎日山のように積み上げられるデバッグシート「アチャアチャまた直しだ!」



▲マスターアップ前のROMは門外不出。デバッグも社内の1室で。

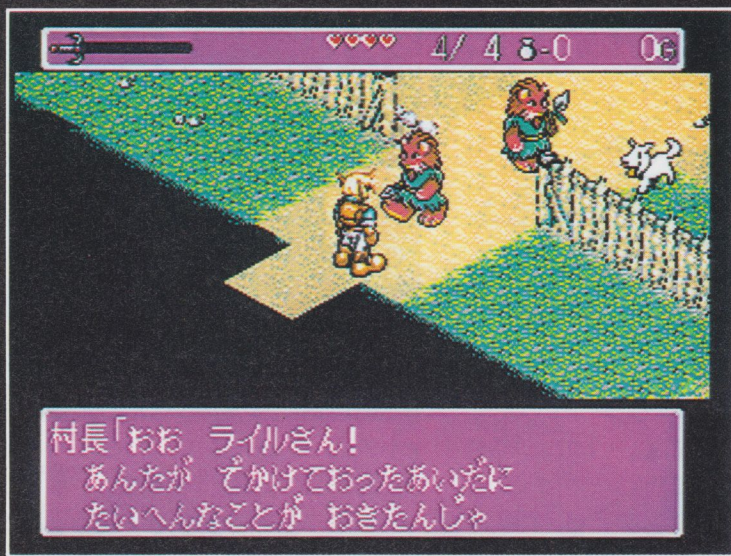
本書ではクライマックス常駐の方を中心に、10数名のスタッフ紹介しているわけだが、1本のゲームが完成するまでには、さらに多くの人間の手がかけられているのは言うまでもない。

特に絶対不可欠の作業である、デバッグ&難易度調整の陰には、数多くのテストプレイヤーの姿があることを、覚えておいていただきたい。

LAND STALKER

STORY & EVENT

ストーリー・イベント研究



いんぼううずま
陰謀渦巻く火山島・メルカトルを舞台に繰り
広げられる大冒険活劇。アクションRPGと
しては、破格のメッセージ量を持つ『ランド
ストーカー』の物語が、どのような推移で組
み立てられていったのかを考察する。

3 サブクエストの設定

特殊なアイテムの取得や、ゲームの味つけ的なサブストーリーなど、本筋とはならないクエストを設定する。メインクエストの選からもれたアイデアが復活したりすることもあれば、決定した地形的条件から生まれてくるものもあり、さらには、サブクエストからメインクエストに昇格してしまうアイデアまであったということだ。



イベント「わしのほらの中に、んおものがはいてあばれてるんだ!」
な なんとかしてくれー!!

とだ。

サブクエスト設定書

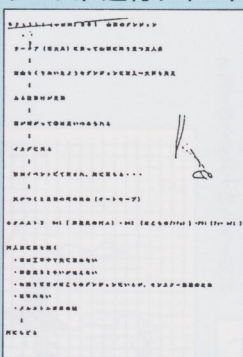
サブクエスト名	サブクエストID	サブクエストの目的	サブクエストの進行	サブクエストの報酬
サブクエスト1	サブクエスト1	サブクエスト1の目的	サブクエスト1の進行	サブクエスト1の報酬
サブクエスト2	サブクエスト2	サブクエスト2の目的	サブクエスト2の進行	サブクエスト2の報酬
サブクエスト3	サブクエスト3	サブクエスト3の目的	サブクエスト3の進行	サブクエスト3の報酬
サブクエスト4	サブクエスト4	サブクエスト4の目的	サブクエスト4の進行	サブクエスト4の報酬
サブクエスト5	サブクエスト5	サブクエスト5の目的	サブクエスト5の進行	サブクエスト5の報酬
サブクエスト6	サブクエスト6	サブクエスト6の目的	サブクエスト6の進行	サブクエスト6の報酬
サブクエスト7	サブクエスト7	サブクエスト7の目的	サブクエスト7の進行	サブクエスト7の報酬
サブクエスト8	サブクエスト8	サブクエスト8の目的	サブクエスト8の進行	サブクエスト8の報酬
サブクエスト9	サブクエスト9	サブクエスト9の目的	サブクエスト9の進行	サブクエスト9の報酬
サブクエスト10	サブクエスト10	サブクエスト10の目的	サブクエスト10の進行	サブクエスト10の報酬

サブクエスト名	サブクエストID	サブクエストの目的	サブクエストの進行	サブクエストの報酬
サブクエスト1	サブクエスト1	サブクエスト1の目的	サブクエスト1の進行	サブクエスト1の報酬
サブクエスト2	サブクエスト2	サブクエスト2の目的	サブクエスト2の進行	サブクエスト2の報酬
サブクエスト3	サブクエスト3	サブクエスト3の目的	サブクエスト3の進行	サブクエスト3の報酬
サブクエスト4	サブクエスト4	サブクエスト4の目的	サブクエスト4の進行	サブクエスト4の報酬
サブクエスト5	サブクエスト5	サブクエスト5の目的	サブクエスト5の進行	サブクエスト5の報酬
サブクエスト6	サブクエスト6	サブクエスト6の目的	サブクエスト6の進行	サブクエスト6の報酬
サブクエスト7	サブクエスト7	サブクエスト7の目的	サブクエスト7の進行	サブクエスト7の報酬
サブクエスト8	サブクエスト8	サブクエスト8の目的	サブクエスト8の進行	サブクエスト8の報酬
サブクエスト9	サブクエスト9	サブクエスト9の目的	サブクエスト9の進行	サブクエスト9の報酬
サブクエスト10	サブクエスト10	サブクエスト10の目的	サブクエスト10の進行	サブクエスト10の報酬

4 各クエストの進行チャート作成

メイン、サブそれぞれのクエストの具体的なしかけ、わかりやすく言えば、クリアまでの手順を設定する。さらに、そのクエストの発生条件（例えば、ある情報を聞いてからでないと、ダンジョンに入れない等）や、クリア後の状況（特殊アイテムの取得等）までが、この段階で決められる。

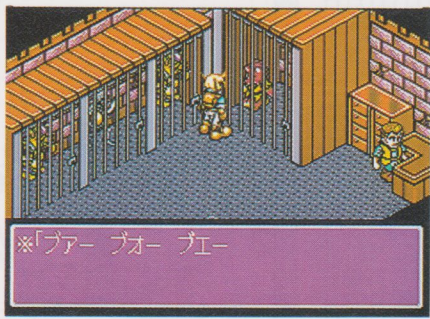
クエスト進行チャート



サブクエスト名	サブクエストID	サブクエストの目的	サブクエストの進行	サブクエストの報酬
サブクエスト1	サブクエスト1	サブクエスト1の目的	サブクエスト1の進行	サブクエスト1の報酬
サブクエスト2	サブクエスト2	サブクエスト2の目的	サブクエスト2の進行	サブクエスト2の報酬
サブクエスト3	サブクエスト3	サブクエスト3の目的	サブクエスト3の進行	サブクエスト3の報酬
サブクエスト4	サブクエスト4	サブクエスト4の目的	サブクエスト4の進行	サブクエスト4の報酬
サブクエスト5	サブクエスト5	サブクエスト5の目的	サブクエスト5の進行	サブクエスト5の報酬
サブクエスト6	サブクエスト6	サブクエスト6の目的	サブクエスト6の進行	サブクエスト6の報酬
サブクエスト7	サブクエスト7	サブクエスト7の目的	サブクエスト7の進行	サブクエスト7の報酬
サブクエスト8	サブクエスト8	サブクエスト8の目的	サブクエスト8の進行	サブクエスト8の報酬
サブクエスト9	サブクエスト9	サブクエスト9の目的	サブクエスト9の進行	サブクエスト9の報酬
サブクエスト10	サブクエスト10	サブクエスト10の目的	サブクエスト10の進行	サブクエスト10の報酬



※ここは、メルカトルの町。
あぬ、おぬし、つうごうしようをもってなれば、おきどのおがおう



※「バー、バー、バー」

▲檻に入れられたマサン族。製品版では、この檻の中にはモンスターが入っている。

消えたサブクエスト

サブクエストの中には、当初はきちんと設定されプログラムまで組まれていたにもかかわらず、容量の問題や演出上の判断から、最終的に外されてしまったという、かわいそうなものがいくつかある。例えば、メルカトルの町では、モンスターと一緒にマサン族の1人が檻に閉じこめられているという建物があった。ライルはこの原住民を助け出し、そのお礼にあるアイテムを…。というお話が用意されていたのだが、製品版ではこのクエストはカットされてしまっている。

おそらくその理由は、メルカトルの町を中心としたゲーム中盤のストーリー展開に、このサブクエストがそぐわなかったためかと思われるのだが、「もったいない」という気がしないでもない。

IMAGE ILLUSTRATION

ストーリー設定の過程で描かれた、数々のイラスト。その大部分は、デザイナー玉木氏によるものだ。ラフなものが多いが、初期の作品イメージがよくわかる。

メルカトル島MAP



▲メルカトル島を上から見た図。北側に山地が集中している。

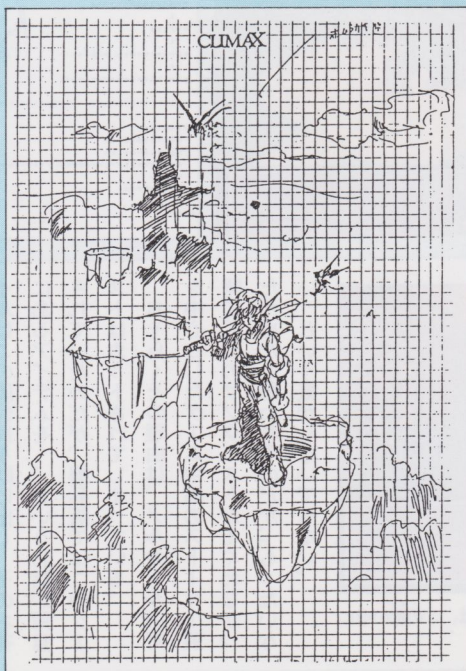


▲カラーイラストと、ゲーム中表示されるマップ画面。

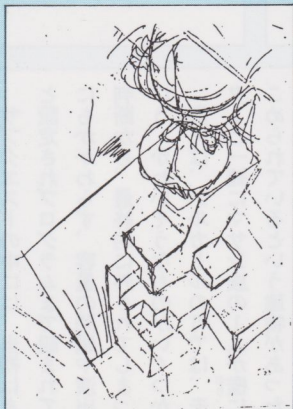
▲激しい戦いを予感させる。はたして、ライルの視線の先には何があるのか？



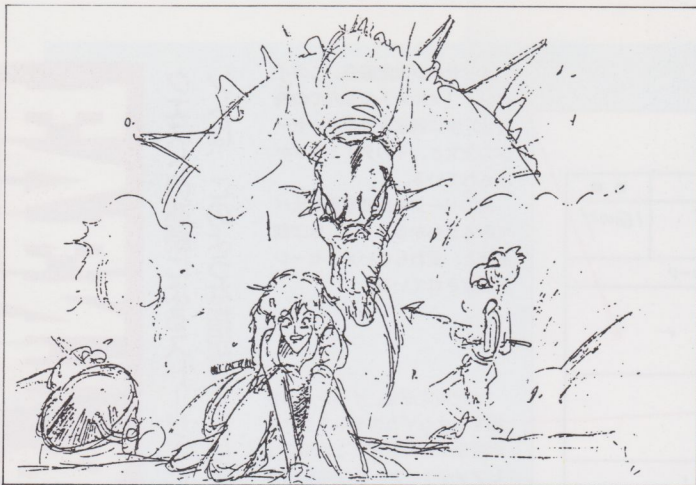
▲荒れ地を行くライルとフライデー。ゲーム中にはないタイプの地形だ。



▲左下のイラストのイメージに近い地形。ゲーム中では終盤に足を踏み入れることになる。



▲3D世界のイメージを極大化させたイラスト。ものすごいペースである。



ライバル3人組

◀3人組大ピンチ!! 巨大なドラゴンを自覚めさせてしまったのか?

▼ドタバタコメディ調。ゲームの一面を的確(?)に表現している。



▼イラストのように、高みを感じさせるシーン。



▲岩山を登るライルに、スティンクスガ襲いかかる!!



▲深いダンジョンの奥底で、ついにお宝発見!



▲敵から逃げるため、ライル決死のダイビング!



ランドストーリー制作スタッフ名鑑 PART 3

①役職または担当パート ②制作中苦労した点 ③制作期間中の事件 ④次に作りたいゲームのイメージ ⑤『ランドストーリー』の見所

吉田英博

①係長。グラフィックディレクター

②食生活に苦労しました。もつといいもの食わせろノ

③あついあつとにかく暑い。夏のまっただ中に、制作の大詰めなんてやるもんじやないなあ。

④DDSシステムを使った、シミュレーションゲーム。

⑤とにかく、いろんなものが隠されている。10回でも20回でも楽しめるんでないかい。



▲埼玉県出身の27歳。「春よ来い、ヨメに來い、ヒゲが濃い！」

松本清明



▶千葉県出身23歳。「休みになつた、カローラIIでどっか行こ」

①雑用プログラム（アイテム表示、ロード画面、タイトル等）。

②人間工学（おおげさ？）を考えて作ったこと。

③社長がよく寝ぼけること。

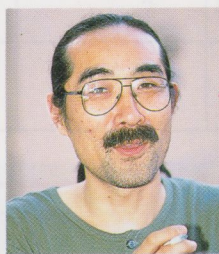
④シューティングゲームを作ってみたけれど…ノ

⑤ライルとフライデーのデコポココンピの対応。

スタッフのこだわりの結果です。

クワイマックス
企画開発部長

折茂賢司



もと劇作家という経歴を持つ折茂さんは、現在2児の父。43歳。

『ランドストーリー』は、まったくはじめてのタイプのゲームでしたから、最初のうちは我々スタッフの間でも非常にとまどいがありました。

この手探りの状態からのスタートは、後々まで進行に影響しましたね。とにかく試行錯誤が多くて、良くいえば非常に柔軟な、悪くいえばいきあたりばつたりというやつです。

しかし、結果的にはこういう形でゲームが作られていったことが、プラスの方向に働いたと思います。

特にスタッフ全員が、そ

れぞれ自分の担当するパートに関して、非常にこだわってくれた点は大きいです。

例えば、マップ関係の作業でいえば、当初は町とダンジョンを結ぶ通路に過ぎなかったオープンフィールドにも、できる限りのしかけを置くようにしたりしていますし、町の人のメッセージもクエストをクリアするたびに変化させています。これまでにあった、アクションRPGの面白い要素は全部入っていると思えますよ。それでいてなおかつ「新しい」このゲームを、皆さんぜひ楽しんで下さい。



モリス「まさか 金貨をとったことを
どかぬるわけじゃ あるまいぞ？
おまえもほすつただからな ほっばっばっ！」

▲折茂氏はゲーム中でも、コン泥モリオオとして出演。なかなか似てるでしょ？

LANDSTALKER

GAME MUSIC

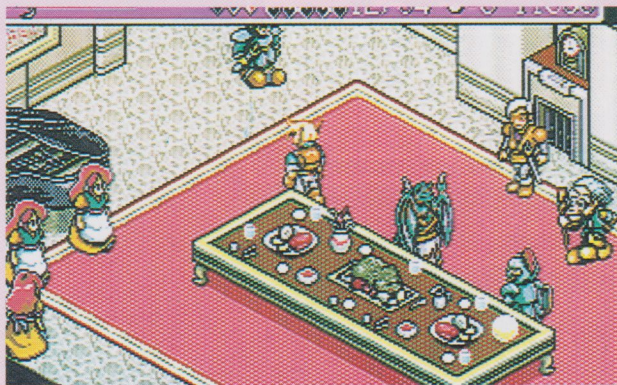
サウンド研究



ゲーム中、常に流れる音楽はそのイメージを大きく左右する。『ランドスターカー』では、長短合わせて40以上の曲が作られたという。作曲者へのインタビューを中心に、ゲームにおける音楽、効果音について考える。

◆音楽発注書

曲番号	時間	お題目
(M1)	1'00"L	街外観 のどか
(M2)	30"L	街 誰もいない 村人が穴ほりにつれ去られて無人の街
M3	30"L	教会
M4	30"L	酒場 ごちゃごちゃしてて騒がしい
M5	30"L	城内
M6	30"L	王の間 謁見室
(M7)	1'00"L	自然ダンジョン 鍾乳洞 でろりん
M8	1'00"L	人工ダンジョン 石畳 石像
M9	1'00"L	不気味ダンジョン 浴岩 ミステリアス 上2つ以外
(M10)	1'00"L	地下大ダンジョン 最終ダンジョン だだびろい
M11	1'00"L	塔 魔法使いがすんでる 上の使い回しになるかも
M12	30"L	原住民の村 どんどこどんどこ 土人の曲 人間ではない
M13	30"L	ドワーフの村 穴ほってすんでる 野蛮乱暴大ざっぱ
M14	30"L	ボスの部屋戦闘 ジュエルマスターのノリでOK
M15	1'00"L	最終ボスの部屋
M16	30"L	原住民の神殿 土偶がいっぱいある…インディジョーンズ ブードゥー教の神殿みたいな感じ…
M17	30"L	地下宮殿 大ダンジョンを抜けたあとの
(M18)	1'00"L	フィールド さあ!宝探しに出かけよう 脳天気ではない 明るく元気に いくすいくすいくよーんって感じ
(M19)	30"L	シナリオ盛り上がり さあ続きはどうなるんだ ゴウゴウ
(M20)	30"L	悲しいぞ 何か悲しい出来事があったときの盛り上げ用
(M21)	30"L	プチデビルのテーマ 主人公を助けてくれるオプション 身長50cmぐらい 超生意気
(M22)	30"L	3人組のテーマ タイムボカンの悪役トリオ 憎めない奴
M23	2"	セーブジングル
M24	3"	アイテムを見つけたファンファーレ
M25	5"	ボスやつけたなどの大ファンファーレ
M26	?	オープニング 未定
M27	3'00"?	エンディング
M28	30"L	ユーティリティ どのファイルではじめますか?など
(M29)		つなぐ木の木



▲中盤のイベント「晩餐会」で、音楽家が奏でるピアノ曲。じっくり聞いてほしい。

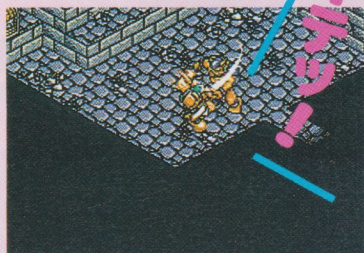
左の表は「音楽発注書」と呼ばれるもの。ゲームに必要な曲数と、それぞれの曲の長さ、そしてどんなシーンで使われるものなのかが指示されている。作曲家はこれをイメージソースに、曲を作っていく。

この発注書は92年2月の時点で作られたものだが、『ランドストーリー』の場合制作中にマップ枚数やイベント、キャラクターが続きと増えていったため曲数も次第に増加。最終的にはジングル(2〜5秒の短い

曲)を含めて、40曲以上が作られることになったという。

音という要素で忘れてはならないのが効果音。音楽に比べると軽視されがちな面もあるが、『ランドストーリー』ではもちろん効果音にも最大限の労力がさかれている。とくに、サンプリング音によるライルの声は、演出的効果が非常に高く、リアルなアクションのキャラクターを、より一層リアルに感じさせてくれる。

◆ライルの声



▶ライルの声を担当したのは、クライマックス社員の望月さん(50ページ参照)。イメージぴったりの?



宿屋「お泊まりでございますね
金貨20枚ですが よるしいですか?
▶はい くらえ

MUSIC COMPOSE

やっぱり、ロリア姫の曲が気に入ってますね



コンポーザー 武内基朗

プロフィール●

作・編曲家。「ドラゴンクエスト」シリーズのピアノバージョン、TVアニメ「ダイの大冒険」等の編曲に腕をふるう。

単独でゲームミュージックを担当するのは「ジュエルマスター」(メガドライブ)「ダブルムーン伝説」(ファミコン)に続いて「ランドストーリー」が3度目。コンピュータにも詳しく、ハードの特性を活かしたサウンド作りには定評がある。

姫に捧ぐバラード」の意味するとおり、恋する

チェロスの気持ちを表現しなくちゃいけないとかね。なかなか、面白かったですよ。

普通、ゲームの曲というのは、できあがった譜面のデータを打ちこんで終わりなんですけど、このお姫様の曲はデータの圧縮なんか考えずに、実際に僕がピアノで弾いたものを再現しようと思ったんです。ゲーム中のイベントで2分近くこの曲が流れますから、じっくり聞いてほしいですね。僕が考えたおりの音が、メガドライブから流れてきますから。

最初に発注を受けたのが今年(92年)の2月です。その後もなんだかんだと曲が増えていく。シングルが10曲ちょっと、30秒以上のものが30曲程度になりそうですね。これは、1本のゲームとしてはかなり多い方です。実は、今(8月)の段階でまだ曲を作っていたりするんですが、なかなか大変です。

とにかく最初は画面を見てくれることで、2月に開発中の画面写真を見せてもらったりしたんですが、プレイする感覚がこれまでのゲームとは全然違うので、一応動いている画面を見てから曲を作りはじめました。ですから、実際に作業を始めたのは4月ぐらいですね。

町の曲なんかはすぐにできてOKもでたんですが、フィールドの曲なんかは何度か手直しします。というのは最初に僕が画面を見たときには、まだ敵キャラが入ってなかったんですよ。

だから、お散歩しているみたいな雲曲の曲ができちゃって。その間に他の仕事なんかもありましたから結局長い仕事になりましたね。実際まだやっているわけです。

気に入っているのは、ゲーム終盤の地下迷宮の曲とお姫様の曲ですね。地下迷宮の方は、最初のオーダーでは30秒の曲のはずだったんですが、けっこうノックしてしまっって1分半ぐらいのびてしまいました。でも、内藤さんとか気に入ってくれたみたいですよ。

お姫様の方は、かなり特殊な使われ方をされているようなんですね。ゲーム中に、チェロスという音楽家が出てくるんですが、このチェロスがロリア姫を想って作った曲という設定なんです。で、実際のロリア姫は、かなりとんでもない性格で、曲の雰囲気とは違うキャラクターなんです。ですから、曲のタイトルの「ロリア



▲ロリア姫のテーマが流れている間、イベント中ということもあってキー操作はいっさいなし。画的にもほとんど動きがない。音楽だけで2分近く間を持たせるという大胆な試みがなされている。

SCORE

そよ風とフライデー

Intro

A

B

C

D

このページでは『ランドストーリー』の中で使われている曲のうち、2曲の譜面を公開する。

まずは主人公・ライルの相棒、小生意気なサツキユバス・フライデーのテーマ曲。

ロリア姫に捧ぐバラード

お姫様への

作曲: 武内英詞

Ballade
p.f. 4/4

poco a poco cresc.

molto rit. e dim.

poco rit. e dim.

molto

こちらは、武内氏もお気に入りというロリア姫のテーマ曲。この曲は、譜面をデータ入力したものではないため、肉筆

の譜面しかない。テンポなど、けっこう難しい曲だが、音楽に自身のある方は、自分で弾いてみてはいかがだろうか？



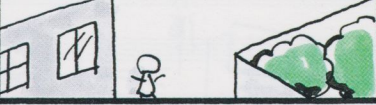
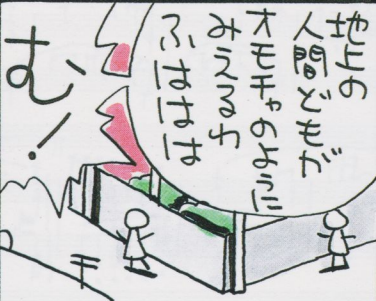
※「ランドストーリー」のBGM全26曲を収録した、ミュージックCDも発売されます。ここに紹介した2曲も、もちろん収録。メガドライブの内蔵音源に、シンセサイザー等の音を加えてバージョン・アップしたもので、タイトルロゴ・ステッカー付きの予定。ピクチャー音楽産業より12月6日発売予定、2500円。

「クライマックス」苦闘の記録
「ランドストーカー」制作日誌

ここに紹介するのは、クライマックスの一年半を越える苦闘の記録。これだけの苦勞の末に、『ランドストーカー』は諸君の手に届くのである。

1991年初春

その日 内藤寛は自宅(マンション10F)の窓から下界をながめていた。

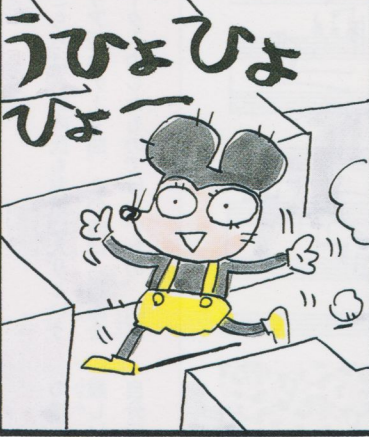


この鳥の視点からならば、タテヨコ・高さを3次元の表現が可能だ!!

かくして彼は3D視点ゲームのアイデアを得たのである。★① かなり面白いエピソードと言えよう。

テストキャラクターとして始めはミッ●-マウスが画面の中を走り回っていたとゆう。★③

1991年初夏



さうして少人数のプロジェクトチームが編成された。★②

★1

もちろん内藤氏には、それ以前から3Dゲームを作りたいという意識はあった。ここでは、あくまできっかけをつかんだという程度の意味。4ページからのインタビュー及び、81ページからの「リンク参照のこと」。

★2

内藤氏を中心に大堀氏、熊谷氏、吉田氏等が参加。さまざまなアイデアが考えられた。実際のプログラム制作は、もちろん内藤氏自身の手による。

★3

7、9ページコラム内の写真参照のこと。この時点では、アクションゲームへの利用が考えられていたため、ミッ●-マウスに次ぐキャラクターとして某ハリネズミも考えられていたという。

このツールは以後何回となく
改造が加えられ 最終的に
完成をみたのは じつに
1992年の5月であった。

そしていよいよ
3Dポリオ作成のための
マイナーがまじり始めたのだ
ある。★⑦

1991年初秋
3Dプログラムの
バージョンUPは進む。



1991年秋
そろそろメインクエストのアイデアが
固まりはじめた。

そして3Dプログラムのための
改造グラフィックツールが巨匠
熊谷氏の手で作られた。★⑧

並行して玉木氏による
キャラクターデザインも
上がりはじめた。★⑥



★
8
27ページ参照。DOS3.0で作られ
た立体的なグラフィック制作のための
特製ツールである。最初のバージョン
は、作った熊谷氏にしか扱えないもの
だったが、最終的にはDOS3.0について
全然知らない人でも、比較的簡単に扱
えるレベルにまでバージョンアップが
進んだ。

★
7
29ページ参照。この時期にはアイディ
アソースとするためスタッフ全員が、
海外のパソコンRPGゲームなどをラ
イシまくったが、どれもDOS3.0での
表現力がなかったため、それほど参考
にならなかったという。

30ページのライルよりも、さらに以前
にかかれたキャラクター。絵自体も鉛
筆描きで、名前もつけられていない。
獣人族の魔法使いというイメージか？



★
6

この頃直にハミ状態となった「シャイニングフォース」キーのため、内藤氏は2ヶ月の間助っ人として参加する。★⑩



シナリオには次々と修正が加えられました。★⑪



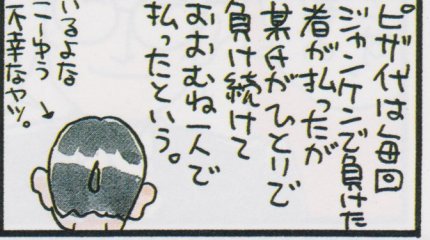
さらに立体的なシナリオやモンスターの研究のため、「マーケドゲーム研究会」が発足。ゲーセンに日参するスタッフ。



そして1991年・冬には3Dプログラムがほぼ現在の形となり、作成可能マップが520枚というシDE1になった。



という謎ご城や滝、谷底など3Dを生かした舞台が設定され、それを元に色々なエピソードが考えられていった。

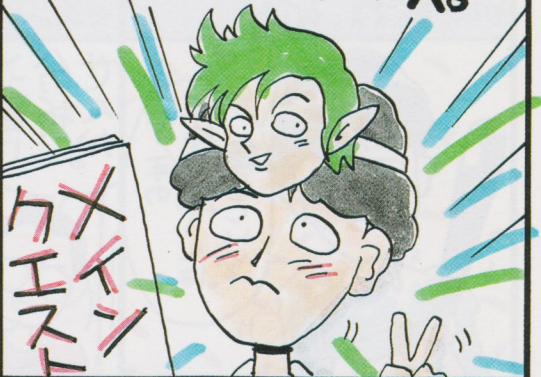


★9
全く新しいシステムであるというところを内外に認識してもらったため、この時点で初めて「DDS520」という名称がつけられた。これ以前には、クワイマックス内でも特に決められた呼び方はなかったということである。

★10
内藤氏はPが月程度だったが、実質的にクワイマックススタッフの半分以上が「シャイニング・フォース」に加わっていた。従って「ランドストーリー」が本当に始動したのは、「シャイニング・フォース」が完成したこの時点以降からであるともいえる。

★11
別にこの時点に限った話ではなく、スタッフ間で面白いアイデアが出ると即シナリオに組みこむという形をとっていた。

そして 1992年春
メインクエスト完成。

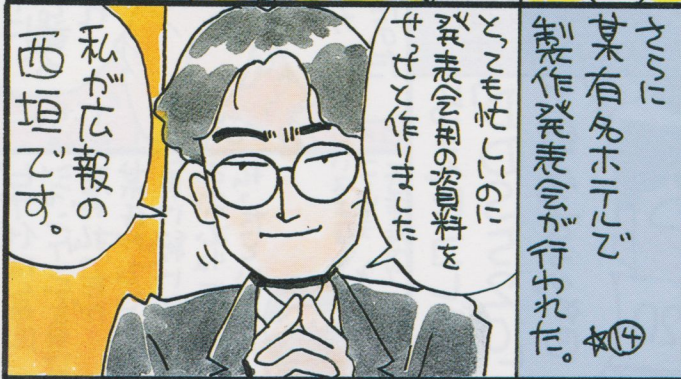


各クエストもつなごう形でストーリーも決まり、クエストごとの担当者も決定した。



★12
これ以前にも、仮タイトルはいろいろと考えられていた。キャラクターデザイナー玉木氏のアイデアアメモには、「タイトルは、米国のTVシリーズみたいな感じで『冒険野郎××の大冒険』なんてのも……いいなあ」と書かれている。

★13
シナリオの細部は、三悪人やロリア姫など、ちょっと変な性格のキャラにひっつけられる場合が多かった。西垣氏の言葉によれば、「キャラクターが勝手に動いていく感じでしたね」とのこと。

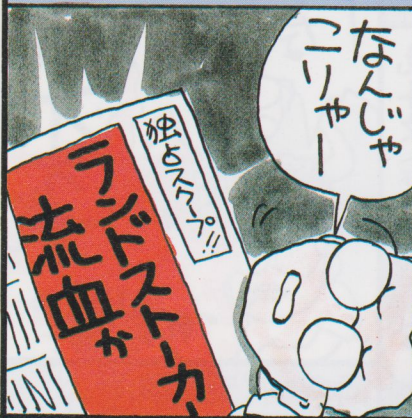


★14
ビデオ上映、スライドによるDOS5.20のシステム概念の説明などがその中心。ゲームの制作発表会としては、かなり大規模なものだった。



発表会当日に配布されたプレス用のパンフレット。

そして秋の発売に向け、雑誌等のメディアに情報公開がはじまった。
★16



1992年初夏

内藤寛、完成してはみはずのDDS520をさらに改良。



「だってらもっと色々やろうというこになり。サブクエスト、ダンジョン、サブキャラクターなどがまたもや増える。」
★15

アクションパターン決定。サウンド、効果音は8割方が完成した。



1992年夏

いよいよ追いこみだ!

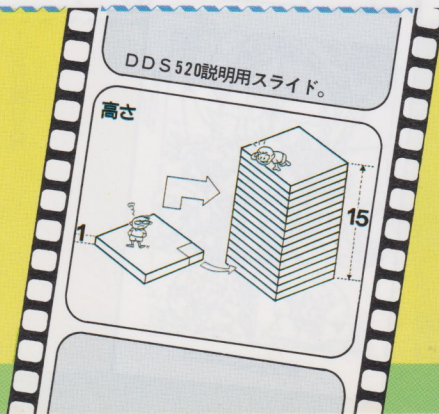


「小学六年生」8月号より。



★16

★15
DDS520は、最終的には第12バージョンまで作られた。後半のバージョンアップの主体はマップ枚数の増大だったが、処理速度も極限までアップしたという。



特別図解! これが「クライマックス」だ!!



クライマックスが入居（4Fの1フロア）している都内某所のビルディング。

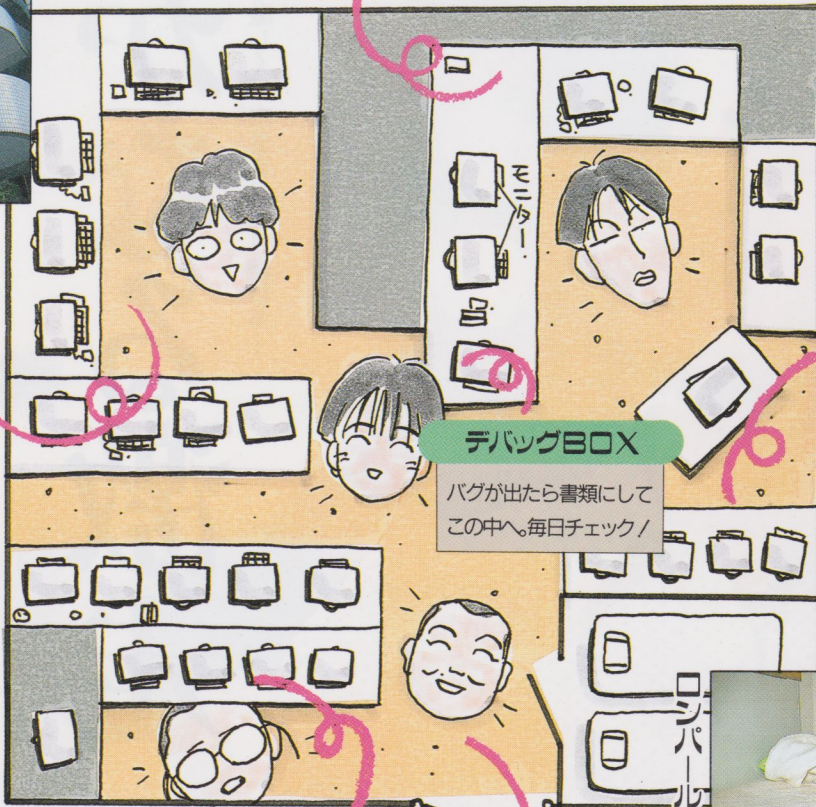
**メインプログラム
ツール制作**

内藤社長のデスクを中心に、プログラム作業が行われる。

時に不夜城と化す電子の要塞・クライマックス開発室。多くのスタッフの野望と怨念(?)を育むその舞台を、ちよこことだけ紹介しよう!

メッセージのフィードバック

メッセージの作成と入力、アイテム表示、オープニングなどメインプログラム以外の部分を担当する人たちの机が集まっている。



デバッグBOX

バグが出たら書類にしてこの中へ。毎日チェック!

キャラクター

主人公から敵モンスターまで、キャラクター関係のグラフィックを担当するスタッフの机。

早い話が仮眠室。セミダブルベッド2台を常備。



全景

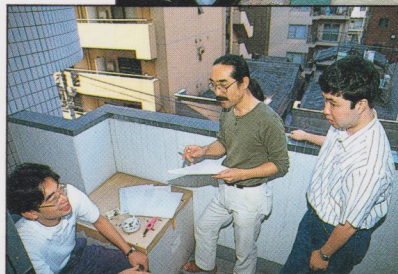


実際の開発室はこんな雰囲気。けっこう広いのに、もうコンピュータとモニターの間人間がはさまっている感じである。

MAP関係


マップ関係のグラフィックを担当するチーム。さすがに、一番の大家である。

ここからは、通称職員室。会議スペースや営業担当デスク、トイレ、キッチンなどがある。



シナリオ

クライマックスは全社禁煙! 愛煙家のスタッフは喫煙室(バルコニー)に出ないと一服できない。夏はともかく、冬が大変そう。



静かなる激走

おだ穏やかに、そして激しく、ないとうかん内藤寛は走り続ける…

THE MAN OF THE DAY "KAN NAITO"

クライマックスを率^{ひき}いてゲーム界をリードする
内藤寛^{ないとうかん}…弱冠^{じゅうかん}25歳の素顔にせまる

口数が少なく、穏^{おだ}やかなそぶり

でも、時折^{ときとき}見せる

するどい眼差^{まなざ}しの奥には

好奇心^{こうきしん}に満ちあふれ

だれよりも負けずぎらいな

内藤寛^{ないとうかん}の素顔^かが隠^{かく}されている







プログラマーとしての仕事の合間に、ラジオ番組にも出演。
発売前から「ランドストーリーカー」のPRにつとめる。
（ツッポン放送、伊集院光の0時/デカナイト）のスタジオにて

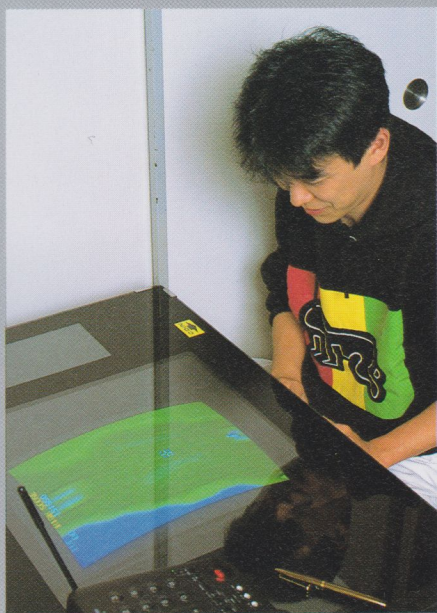


新作の発売にむけて、雑誌の取材もふえる。

オフィスにあるすべての
コンピュータにアクセスして
各ポストに自ら指示を与える
きらめく才能とねばり強さ
そしてチームワーク...

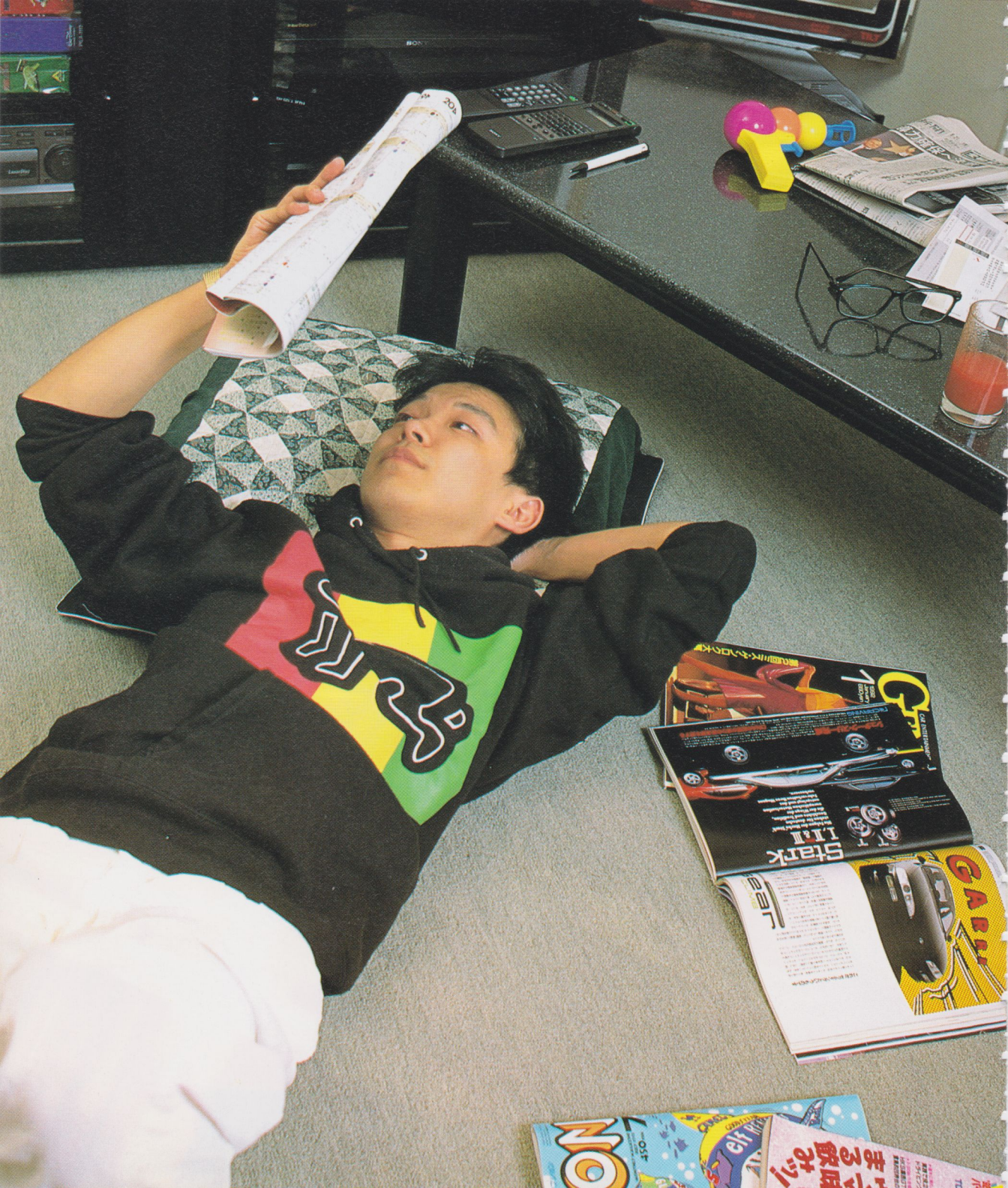
しんけん
真剣な表情で仕事にうちこむ彼は
いつもかんべき
完璧をめざしている





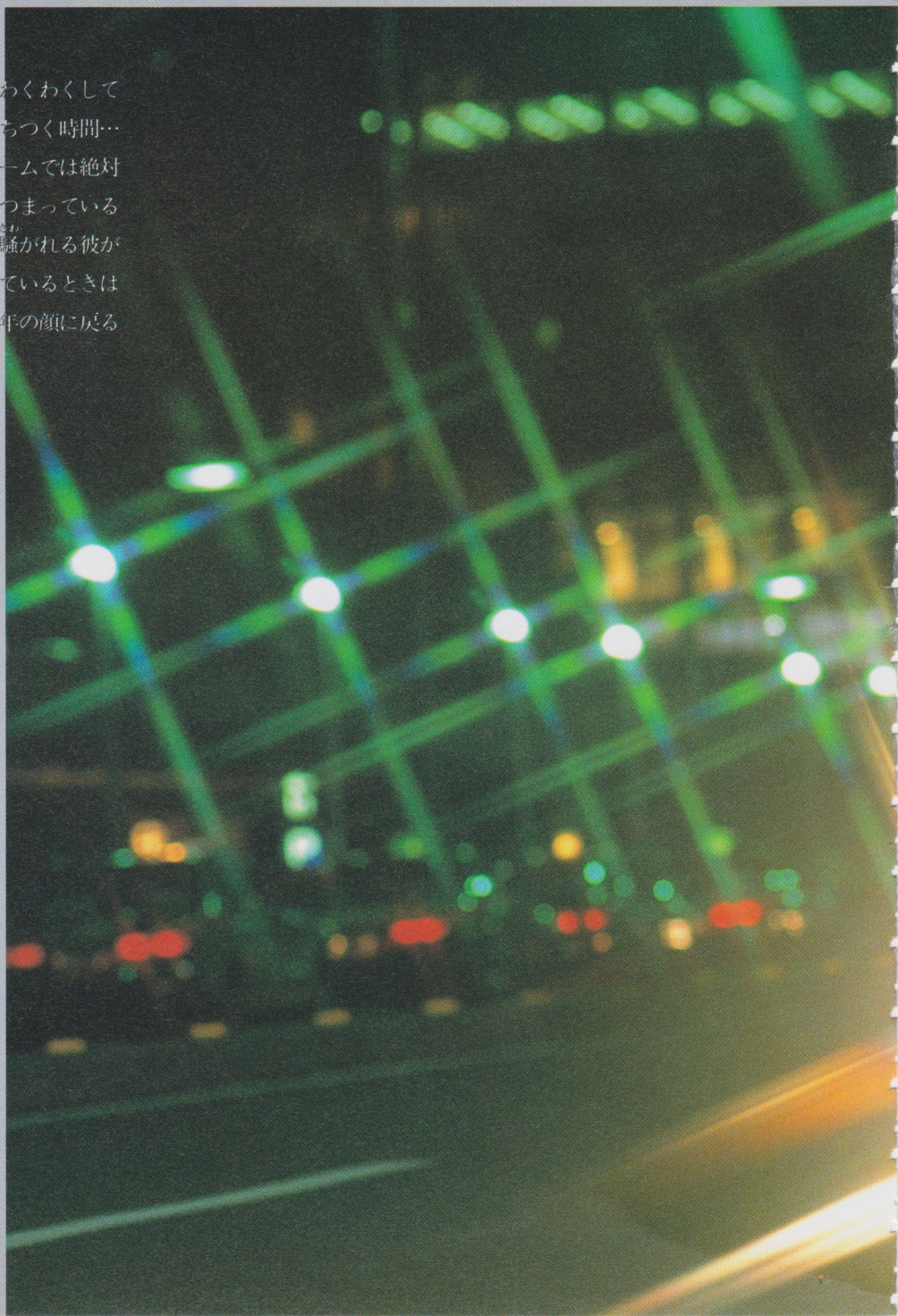
「寝るための部屋だから…」
て照れくさそうに自室を案内する
オフィスからほんの3分の
プライベートルーム
それでも仕事で帰れない日がある
もうこの1年半、彼は1日も
きゆうか
休暇をとっていない…

▲部屋には、なつかしい「ゼビウス」の筐体きょうたいが…。





いちばんわくわくして
いちばん落ちつく時間…
車には、テレビゲームでは絶対
味わえない魅力みりよくがつまっている
天才と騒さわがれる彼が
ハンドルを握っているときは
無邪気むじゃきな少年の顔に戻る



トラップ続きの超立体ダンジョンに、
あなたは必ず迷う——
全14のクエストを、立体俯瞰マップつきで
詳細ガイド!!
16メガ電子ジオラマRPGの
完全攻略ガイドブック!!

ENCYCLOPEDIA
LAND STALKER

ランドストーカー 皇帝の財宝 百科

11月6日発売予定 1200円

■小学館■

ないとうかん
内藤寛

昭和42年3月23日
東京都武蔵野市に
生まれる
血液型AB—。

構成 **永田浩章**

まんが **平松おさむ**

「ベスト」

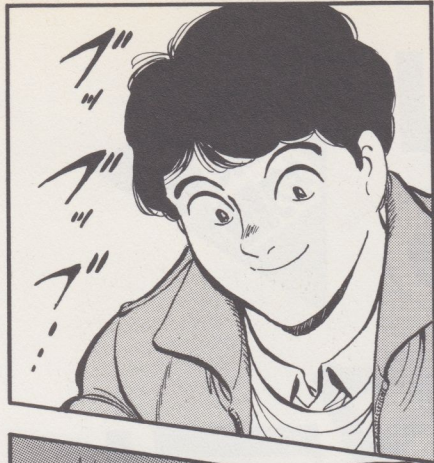
より上の

「ベター」

内藤寛
物語

より面白^{おもしろ}いゲームへの
ニダ^ニばかりが、プログラマーの
天才^{天才}を開花させた!!







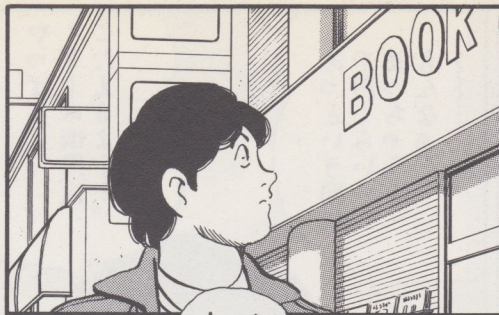
※②

〈ブロック崩し〉スカッシュのようなコートの中で、ボールを打ち返し、並べられたブロックに当てて消していくゲーム。昭和50年頃、ゲームセンターができた、ごく初期にヒットしたゲーム。ヒットゲームの古典である。

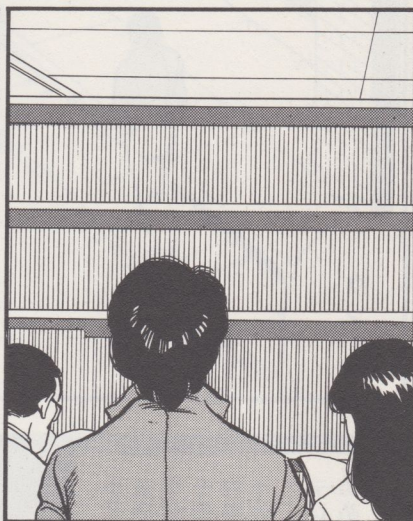
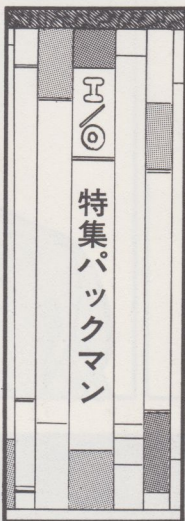
※③

〈インベーダー〉昭和51、2年頃に登場した、左右に動くだけのインベーダーを撃ち落とすゲーム。社会現象といわれるまでに大流行。このゲームのおかげで、各地にゲームセンターが一気に増えた。最初のブームを作ったテレビゲームだ。

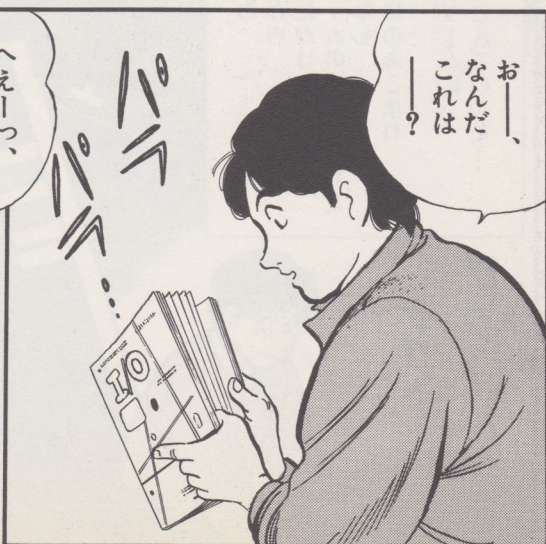




これが、内藤少年と
テレビゲームの
最初の出会いは
あつたが、
当時はまだ
ゲームを作る側に
興味を持つという
こともない、
どこにてもいる
普通のゲーム好きの
少年の1人でしか
なかつた。

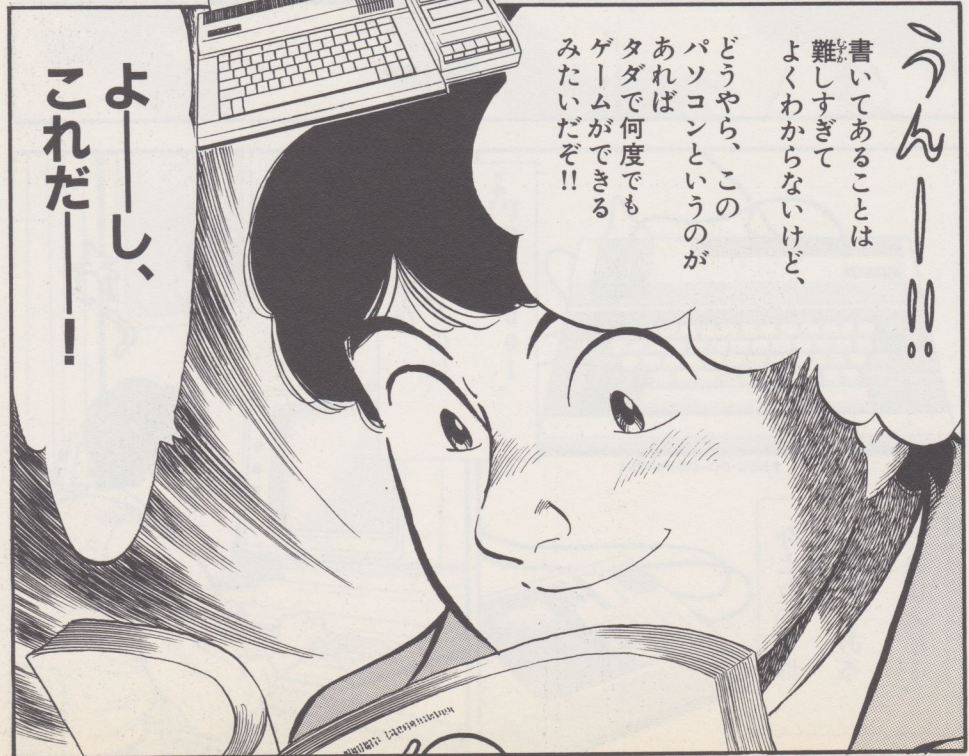
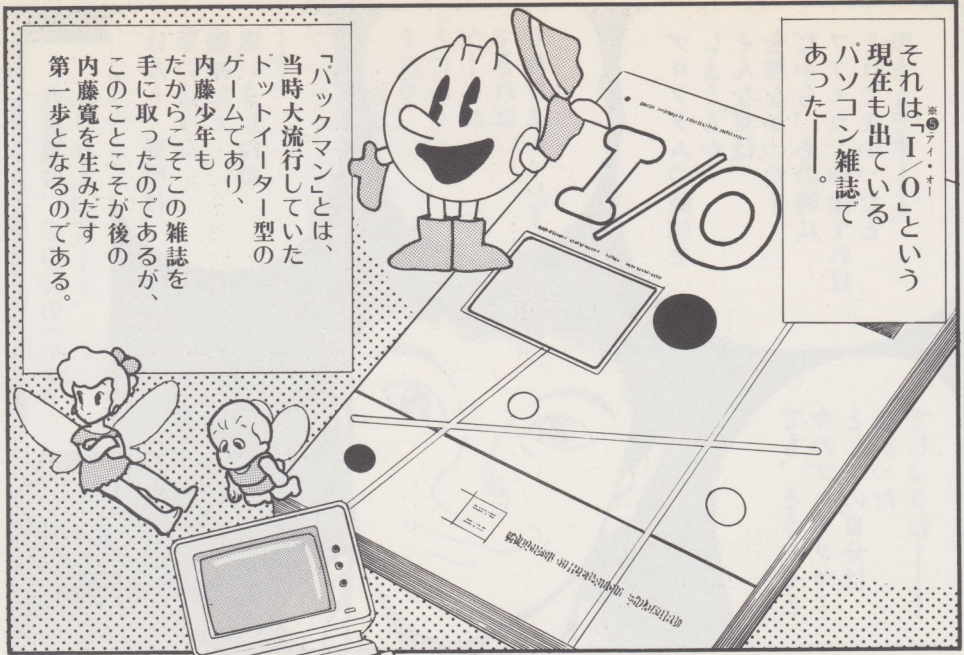


※4
(パッくマン)パッくマンと
いうキャラクターを操作し、
画面に用意されたコース上
の点を消していくドットイ
ート(点を食べていく)型ゲ
ーム。やはりゲームセンタ
ーで大人気となったが、ア
メリカでも社会現象と呼ば
れるほどの大流行となった
ことで有名なゲームである。



※5

(i/o)70年代後半に工学社より創刊されたコンピュータ専門誌。ゲーム紹介中心の内容ではなく、自分でプログラムを組んだりする人のための、データのページにもかなり力を入れている。現在も刊行されている。



内藤寛は、この時のことを
ふりかえって……。

ほんと、当時は
夢のような
機械だと
思いましたね。

それで、
とにかく
ゲームが
できれば
それでよかったです！

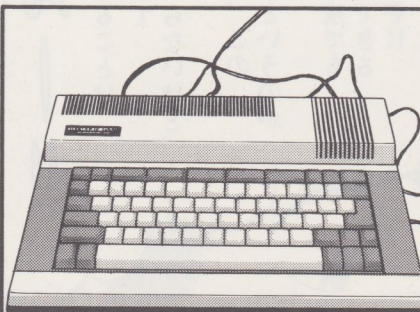
プログラムの勉強を
しようとか、
そんな気は
全然なかった！
だから、あの時に
ファミコンが出てれば
それでよかったです
——。

でも、そうなる
今のプログラマー
としての自分は
なかった
でしようね——！

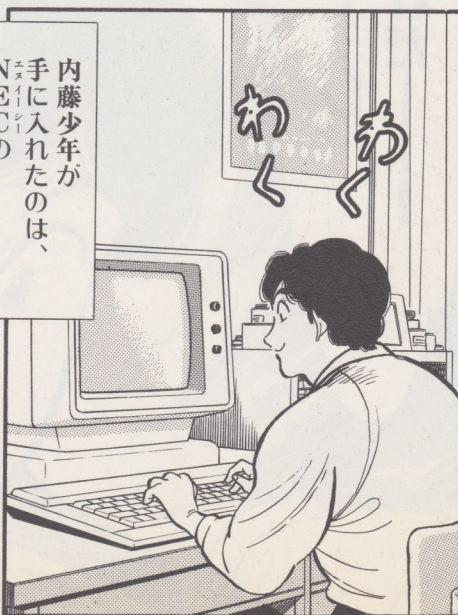
※⑥

〈PC-6001〉NECが
昭和56年に、ホビーユース
の入門機として発売したパ
ソコン。基本的な性能のみ
にして、値段を抑えてあつ
たが、当時本体だけで8万
円以上のものであつた。家
庭用テレビに接続できる等
の工夫もあり、入門機とし
ては最適のマシンであつた。

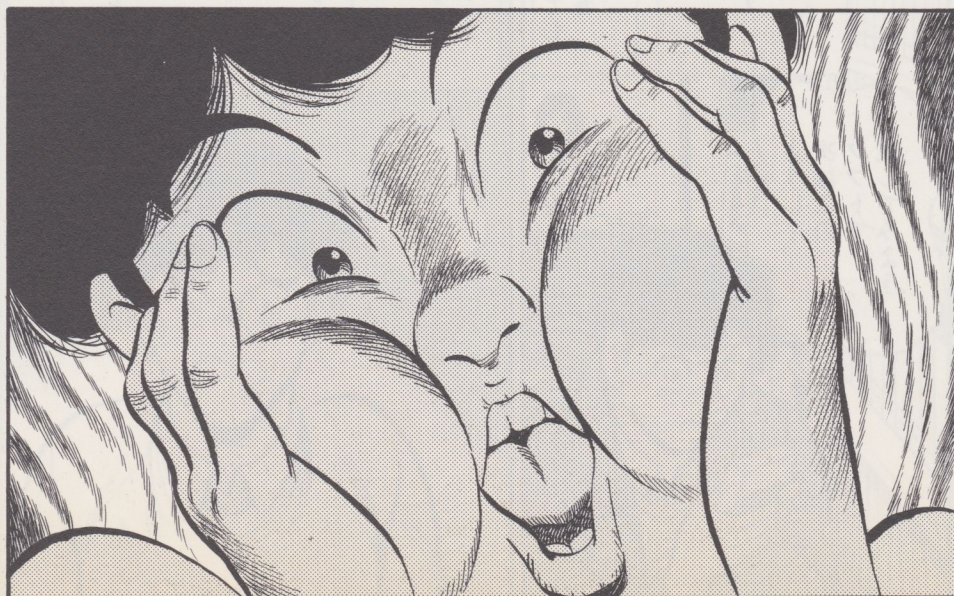
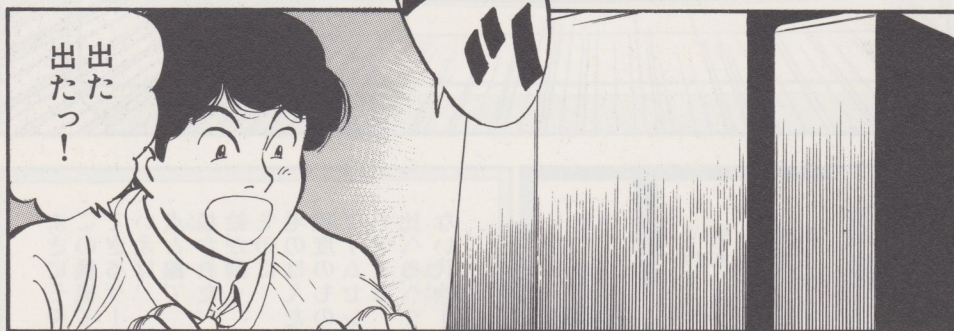
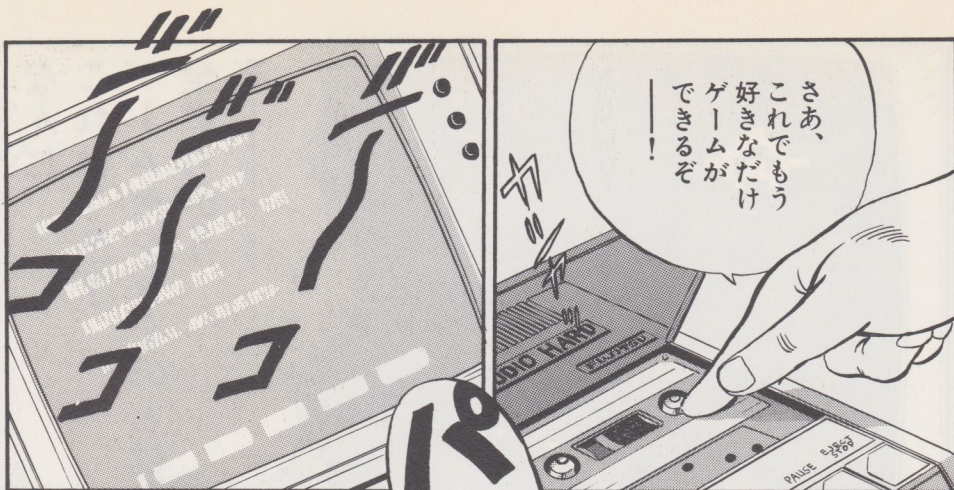
内藤少年が
手に入れたのは、
NECの
PC-6001。

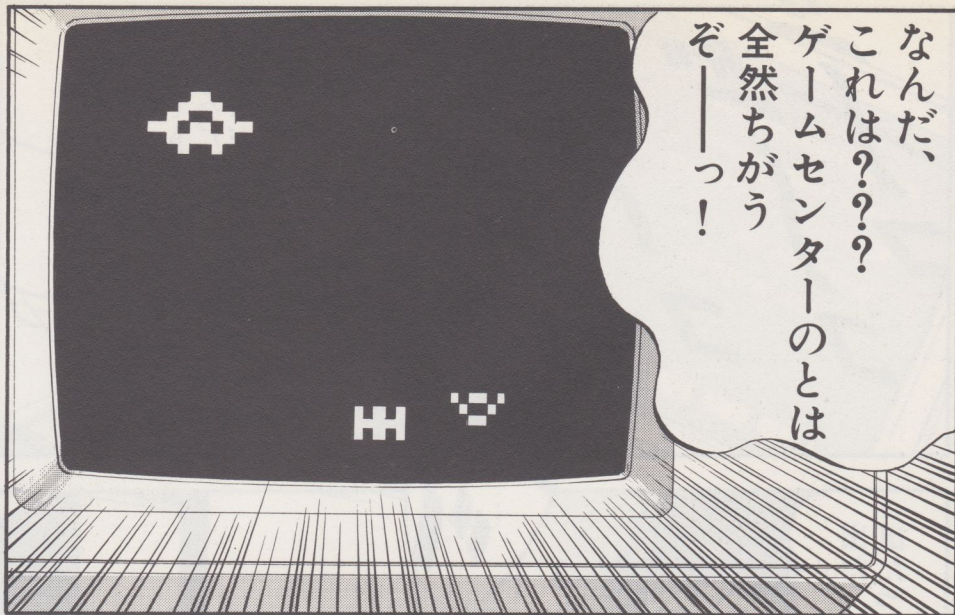


↑NEC-PC-6001MARKII



今となつては
伝説の
入門機である
……が、
それゆえに……。





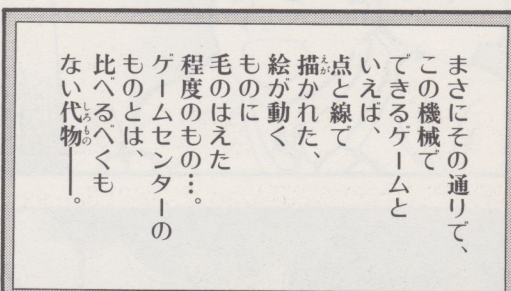
なんだ、
これは？？？
ゲームセンターのとは
全然ちがう
ぞ——っ！



めげずに
何本かの
ソフトを試す
内藤少年で
あったが……。

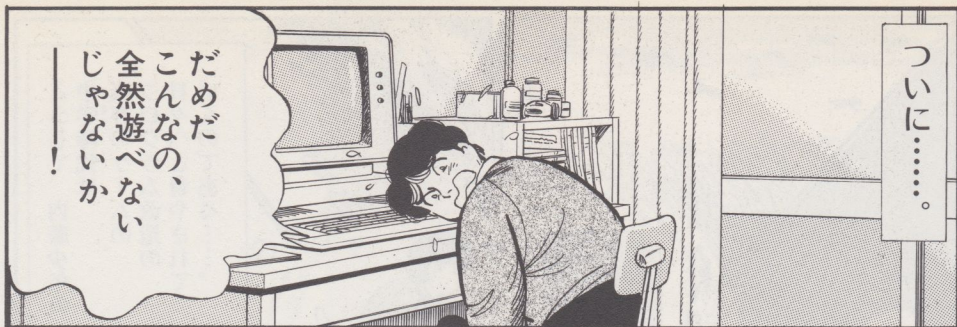
しかし、それでも
せっかくだ買った
マシンである。

ようし…、
次はこの
ソフトで
試してみよう。



まさにその通りで、
この機械で
できるゲームと
いえば、
点と線で
描かれた、
絵が動く
ものに
毛のはえた
程度のもの…。
ゲームセンターの
ものとは、
比べるべくも
ない代物——。

……。



※⑦
（ベーシック）プログラムを
組むためのコンピュータ言
語の一つ。英語に近い意味
の言葉が使用され、コンピ
ュータ言語を初歩から覚え
るには最適のものであった。



こうして、内藤少年の
 中学時代は
 既存のゲームの
 プログラム改造の
 日々へと費やされて
 いくのである……。



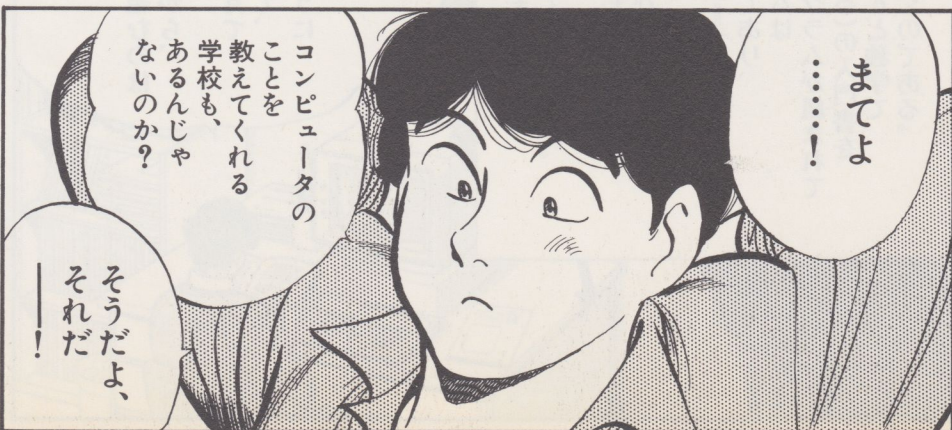
あくあ、
 つたく——
 こんなこと
 してる場合じゃ
 ないんだよなあ、
 ほんとは。

高校受験も
 近づいて
 きてるし……。



ダメだ……
 いくら自分で
 改造したって
 限度ってもんが
 あるよなあ

独学で勉強していくうちに
 内藤少年のゲームへの欲求は、
 すでに改造などでは
 満足できないものにな
 っていた……。



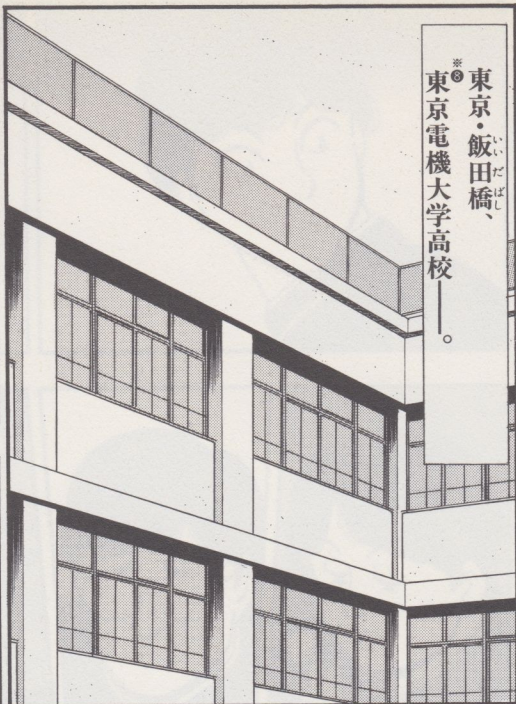
まてよ
 ……!

コンピュータの
 ことを
 教えてくれる
 学校も、
 あるんじゃない
 のか？

そうだよ、
 それだ
 ———!

※⑥

(東京電機大学高校)東京電機大学の附属高校で、東京都文京区にある私立高校。名前からもわかるように、電機科・電子科・情報科学科といったような理系系の学科が充実している。

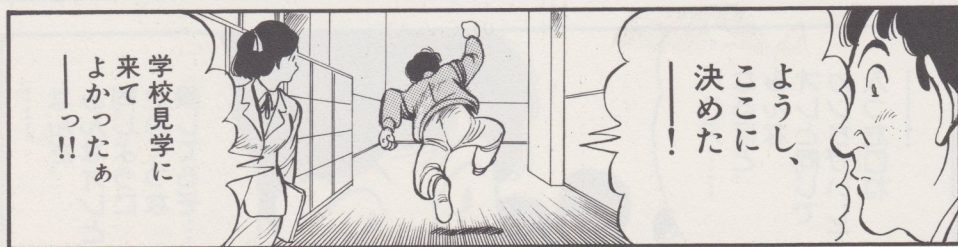


※東京・飯田橋、
東京電機大学高校——。



わあーっ！
これですよ！
これ、これ！

探して
たのは！



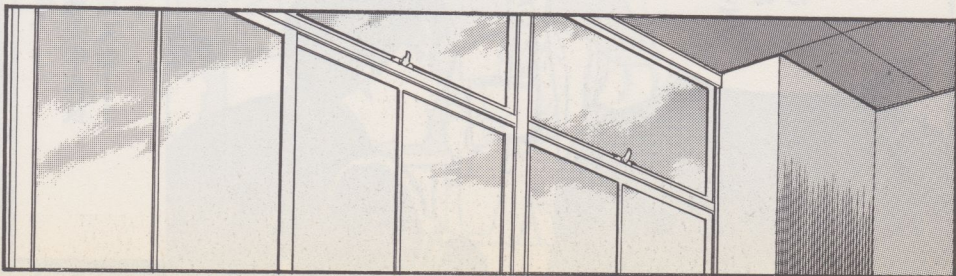
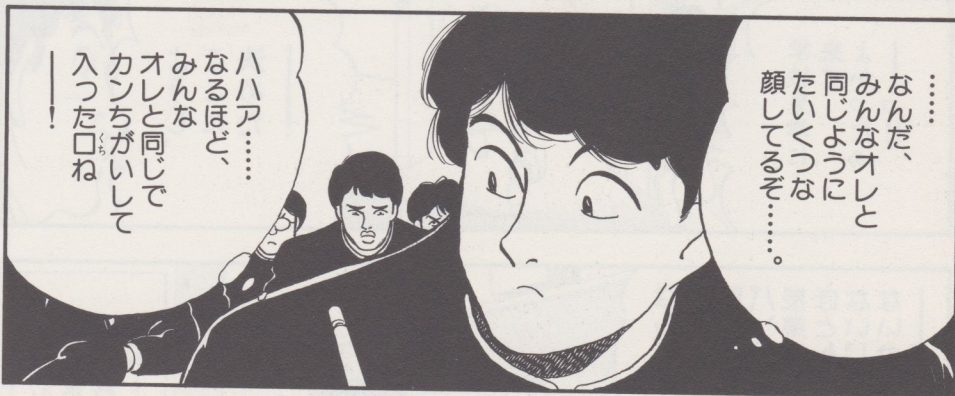
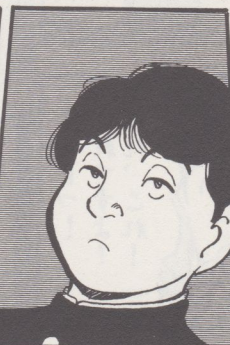
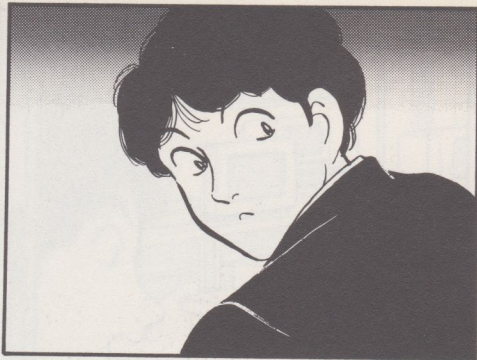
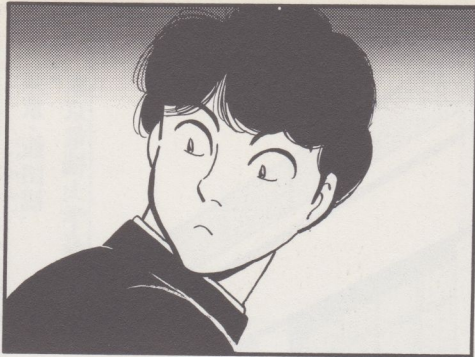
ようし、
ここに
決めた
！

学校見学に
来て
よかったあ
——っ!!



なんだよ
……、
話がちがうぞ。
パソコンの
授業なんか
ほとんど
ないじゃ
ないか。

昭和57年、
東京電機大学高校
電子科に入学
——
だが……。



※9

〈アセンブラ〉これもコンピュータ言語の一つ。マシン語よりは、人間の言葉に近いが、ベーシックほど簡単なものではない。アセンブラでプログラムを組んだほうが、ベーシックよりもいろいろな作業をコンピュータが速く処理することができ。



ほんと
かよ!?

おいおい、
こいつ
アッブル
持っくん
だつてよオ!

へへへ、
まあな。



えっ?
おまえ、
アセンブラ
やってんのかよ!
すげえな!!

高校の授業はアテが
はずれたものの、
自分と同じタイプの仲間と
大勢出会えたのは、
内藤寛にとつても
非常にラッキー
だった。

※10

〈アップル〉1977年に、米国のアップル社が発表したパソコン、「アップルII」の事。機能、性能、デザインともに優れ、爆発的人気となり、当時マニア達の憧れのマシンであった。このマシンからパーソナルコンピュータの歴史は始まったといえるだろう。



スゲェ!
今度遊びに
行くから
見せてくれよ
!

おう、
けっこう
あるよ。

ソフトも
だいぶ
持っくんのか
?

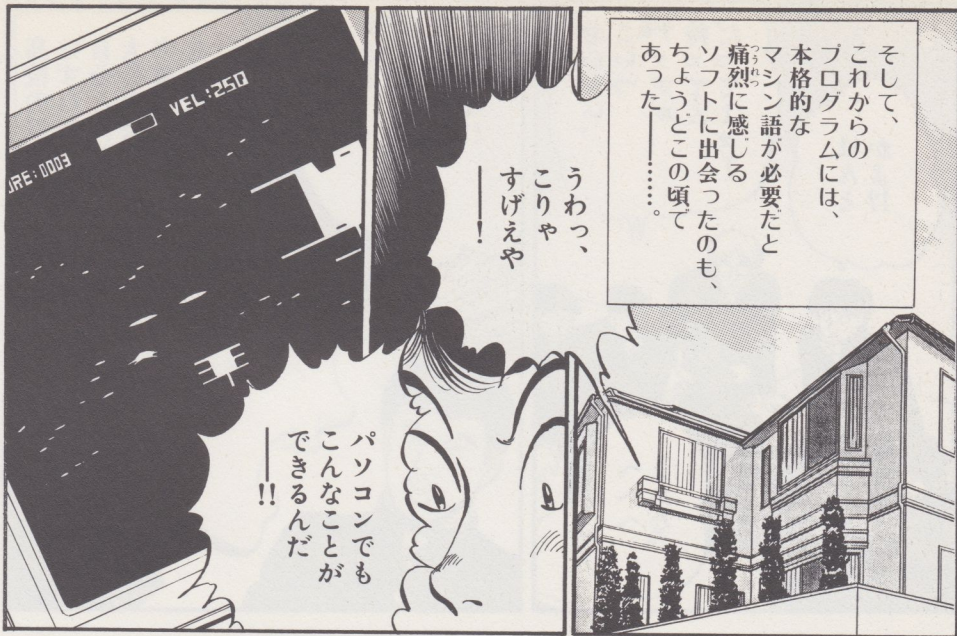
※11

〈マシン語〉コンピュータ言語の中で、コンピュータが使うそのままの形のものをいう。コンピュータ内部では、この言語によって作業が行われている。



そういう仲間達と
情報交換してきたと
いう点では、
プログラマー内藤寛を
形成するうえで、
この学校に入学したことは
大変大きな影響が
あつたのである。

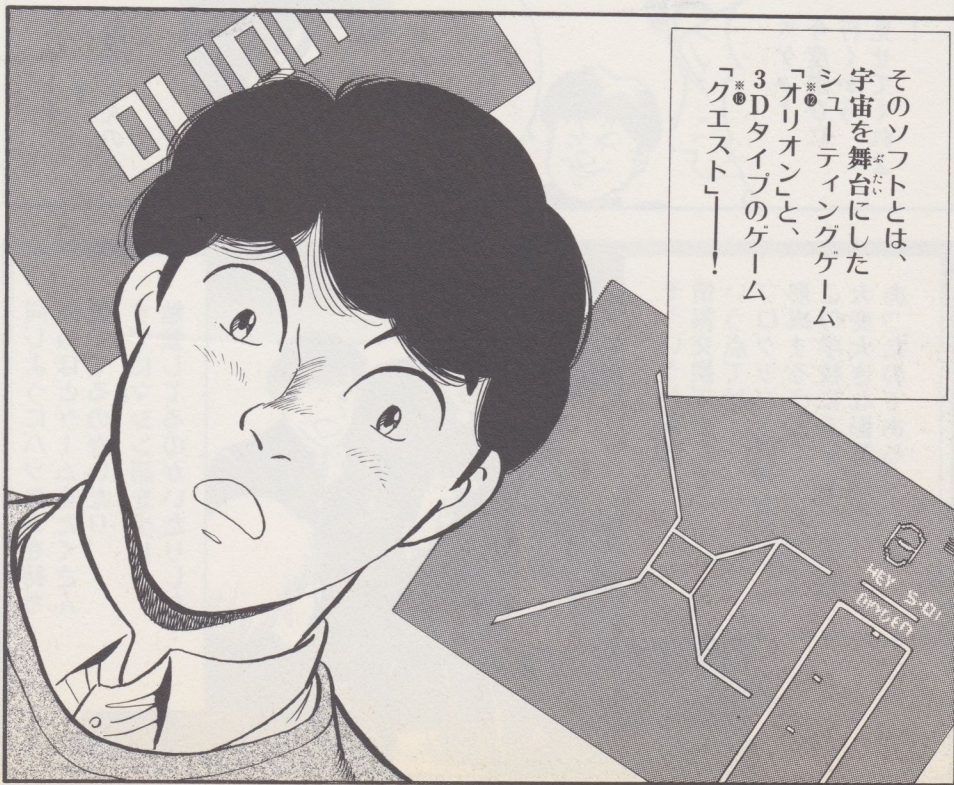
同じようにパソコンを持ち、
死ぬほどゲームをたくさん
持ってるのがいたり、
すでにマシン語を少し
勉強してるのがいたりした…。



そして、これからのプログラムには、本格的なマシン語が必要だと痛烈に感じるソフトに出会ったのも、あつた……。

うわっ、こりゃ すごいや！

パソコンでもこんなことができるんだ!!



そのソフトとは、宇宙を舞台にしたシューティングゲーム「オリオン」と、3Dタイプのゲーム「クエスト」——！

※⑫

〈オリオン〉ちょうど映画の「スターウォーズ」の宇宙船によるバトルシーンのような、擬似3Dの画面で向かってくる敵を撃ち落とすシューティングゲーム。当時としては画期的な画面構成のゲームであった。

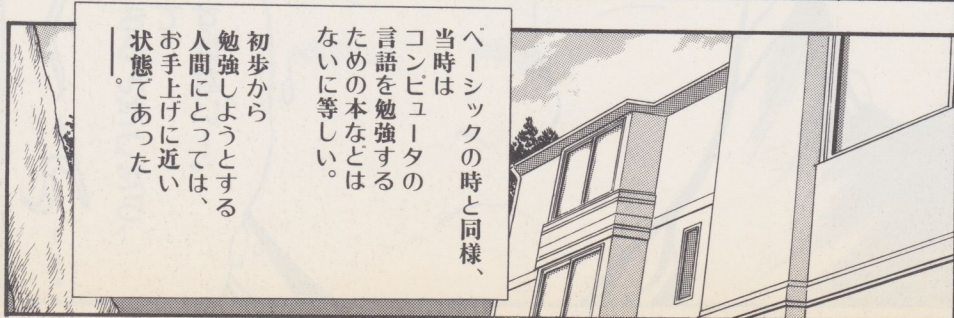
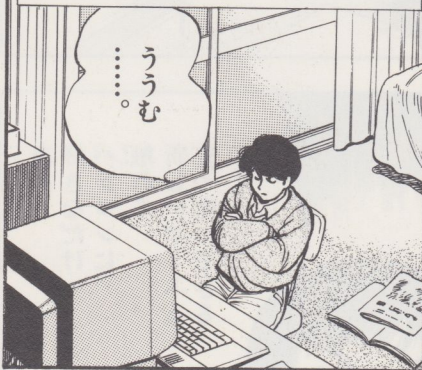
※⑬

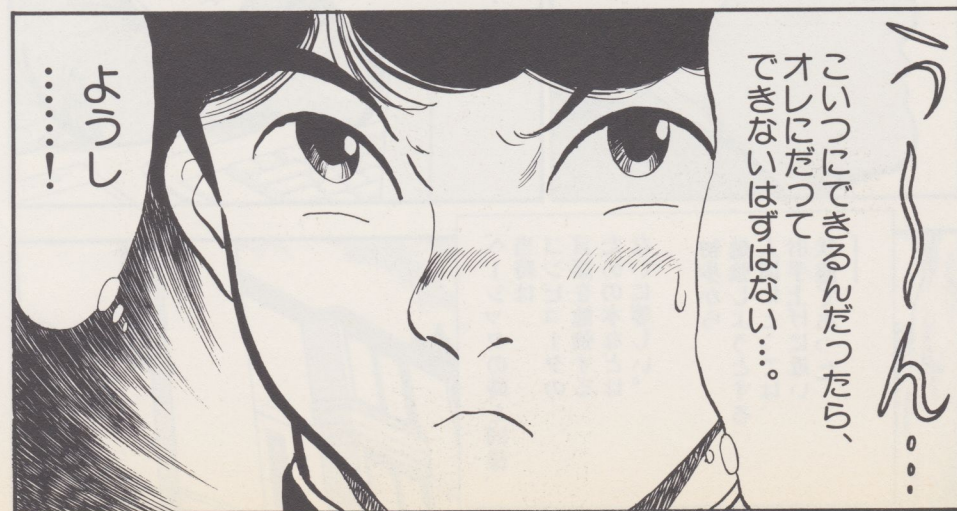
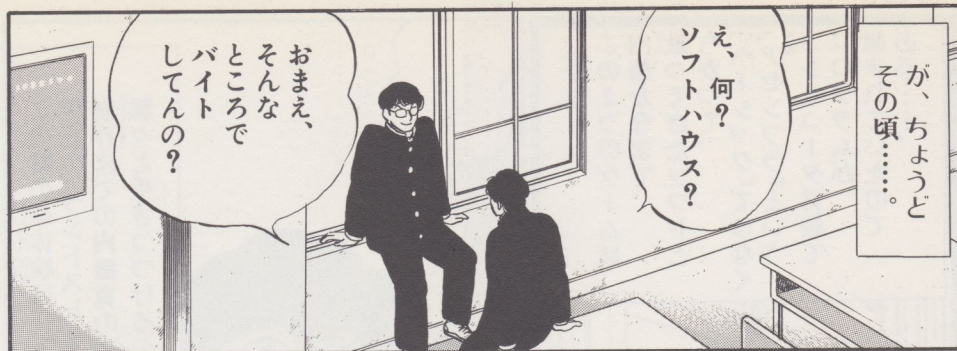
〈クエスト〉擬似3Dの迷宮の中を歩き回り、アイテムを集めて、カギを持ったモンスターを倒して、制限時間内にその迷宮を脱出するという内容のゲーム。迷宮を擬似3Dで表現した初期のゲームである。

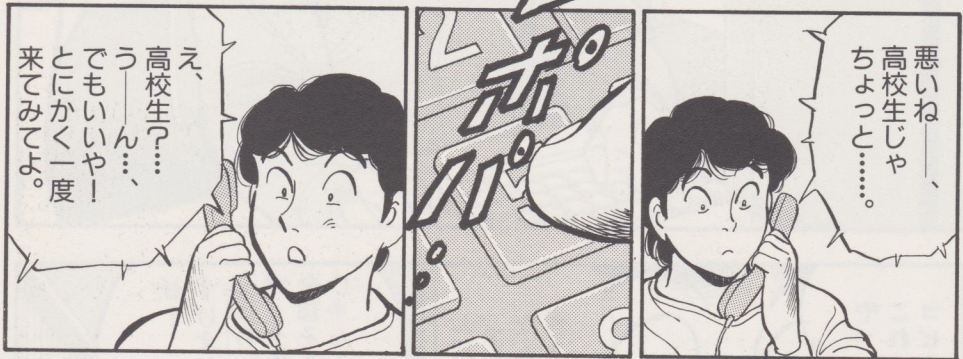
※14

〈コンピュータ言語〉コンピュータに行ってほしい作業をプログラムとして与える時に使用する、コンピュータ独特の文法、法則性を持った言語。ベーシック、アセンブラ、マシン語などはすべてこのコンピュータ言語である。

しかも、この2つのゲームは内藤が今まで触ってきたソフトとちがって、「ベーシック」ではなく「アセンブラ」という^{※15}コンピュータ言語でプログラムが組まれていたのである……。

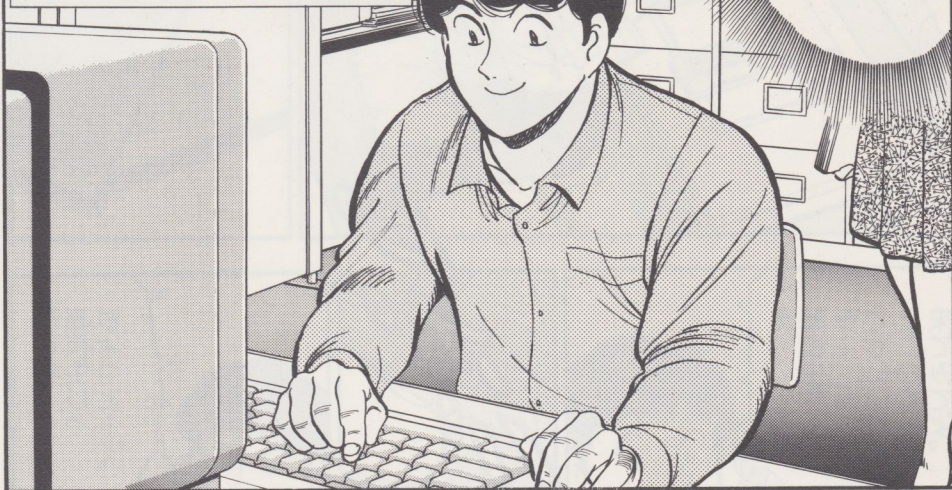






「プログラマー
内藤寛」、
誕生の瞬間であつた
!!

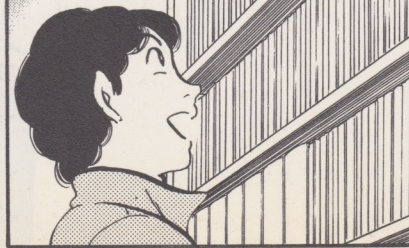
とはいえ、
内藤いわく、
当時は
ベーシックで
プログラムさえ組めれば
プログラマーとしては
それで充分という
のんびりした
時代であつたことも
ラッキーだつた……
さらに――

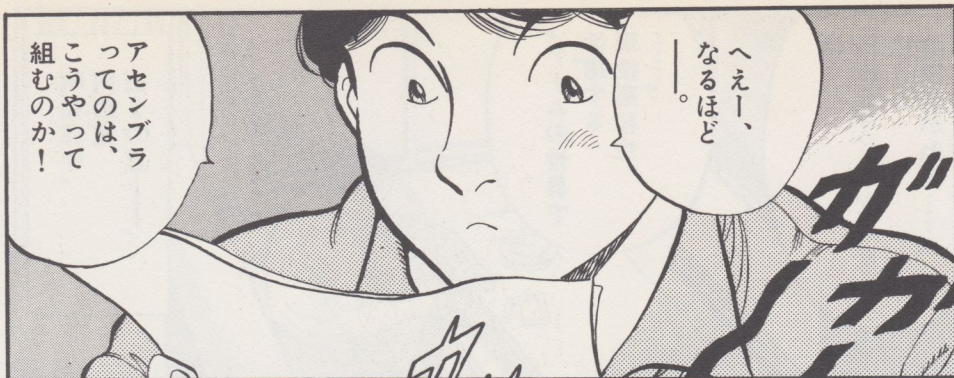


お!
すげえ!!
「I/O」の
バックナンバーとか、
全部そろつてる
じゃん!

お!?
「アセンブラ入門」
なんて記事が
あるぞ――!!

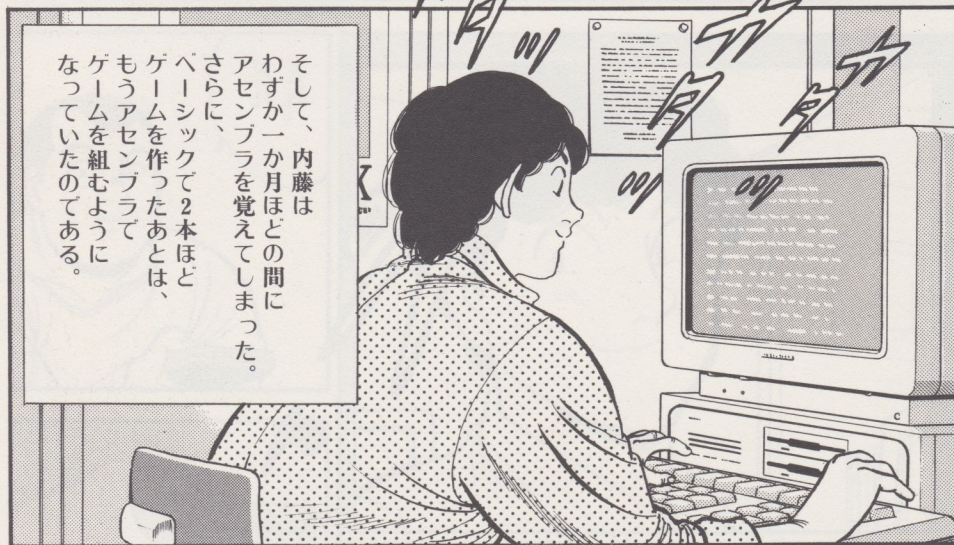
やった、
これ
コピーしちゃお!



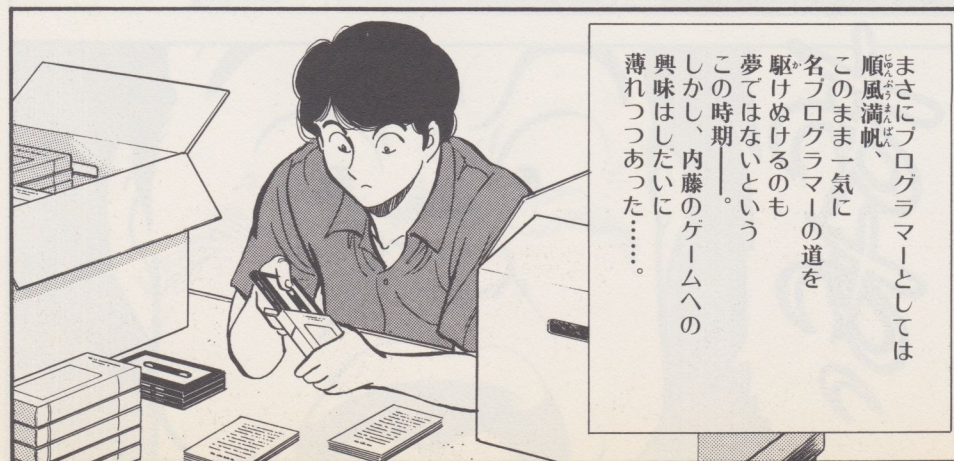


へえー、なるほど。

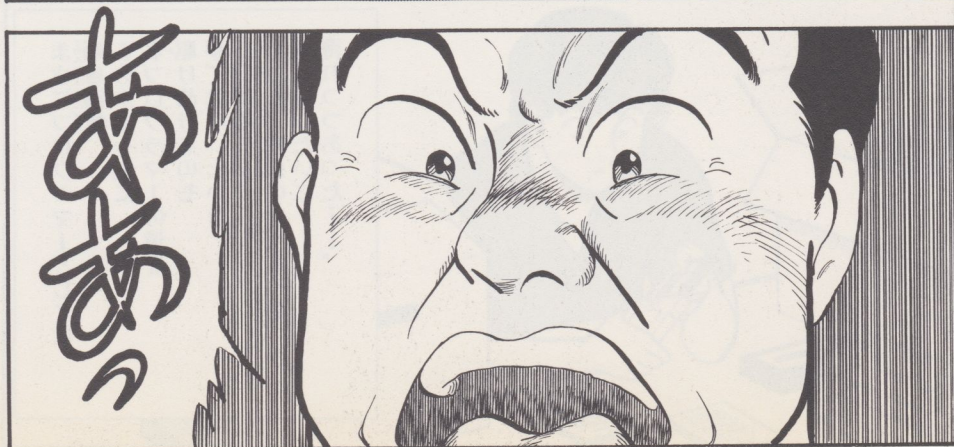
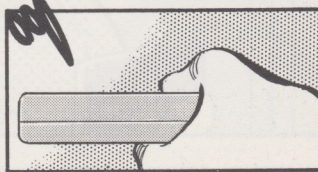
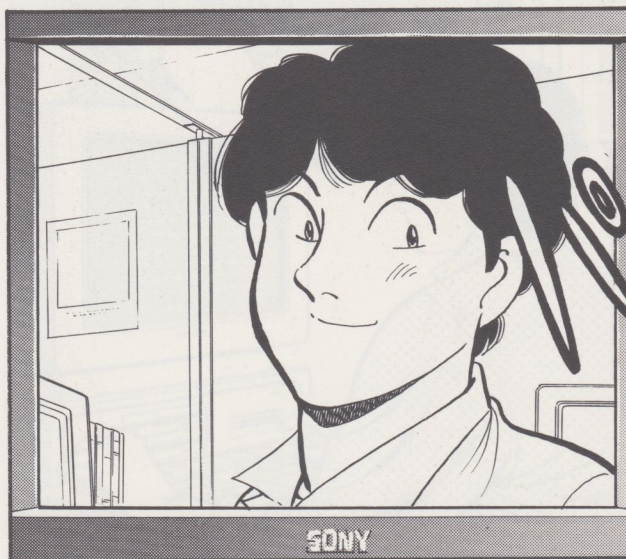
アセンブラ
つてのは、
こうやって
組むのか！

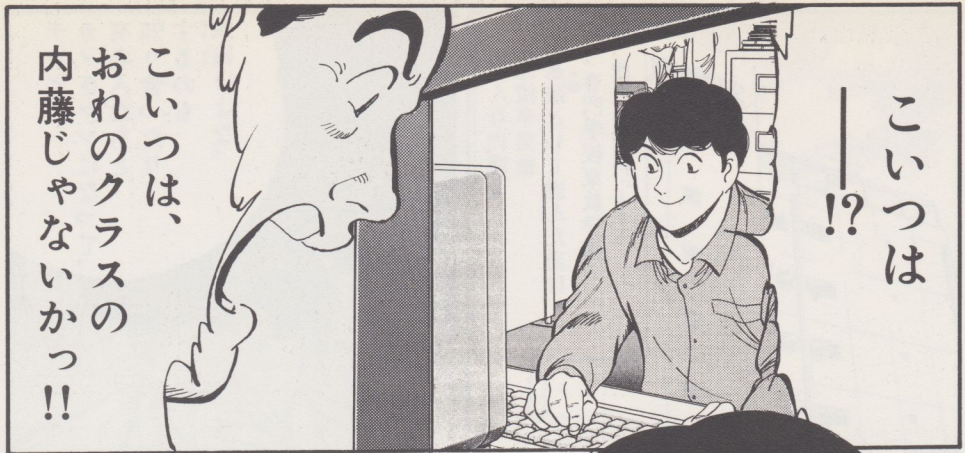


そして、内藤は
わずか一か月ほどの間に
アセンブラを覚えてしまった。
さらに、
ベシツクで2本ほど
ゲームを作ったあとは、
もうアセンブラで
ゲームを組むように
なっていたのである。



まさにプログラマーとしては
順風満帆、
このまま一気に
名プログラマーの道を
駆けぬけるのも
夢ではないという
この時期――。
しかし、内藤のゲームへの
興味はしだいに
薄れつつあった……。





こいつは
——!?

こいつは、
おれのクラスの
内藤じゃないか!!



まさしく
内藤寛であった——。
某テレビ局の
3日間密着取材
という企画を、
夏休みだから
だれも見えない
だろう……と
軽い気持ちで
OKしたものを、
なんと担任の先生が
見ていたのである——。

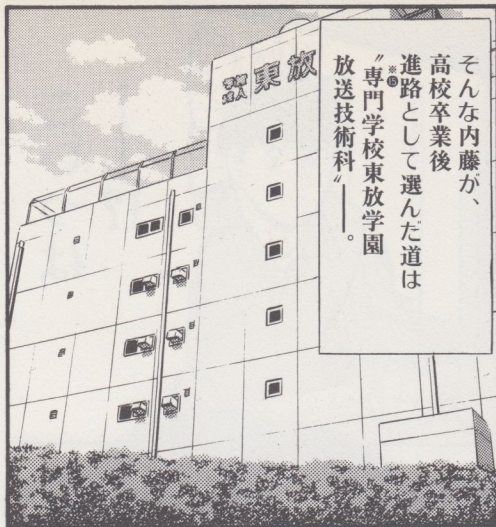


アルバイト禁止の
学校なので、
当然その後は
大騒ぎに……。

……というような
事件があったから
というだけではないが、
バイトだけは
続けているながらも、
内藤の興味は
映画マニアだった
こともあり、
映像のほうに傾いて
いったのである。

※15

《東放学園》東放学園専門学校（東京都認可の専門学校。杉並区和泉にある。姉妹校に東放学園放送専門学校（新宿区高田馬場）、東放学園音響技術専門学校（新宿区西新宿）がある。



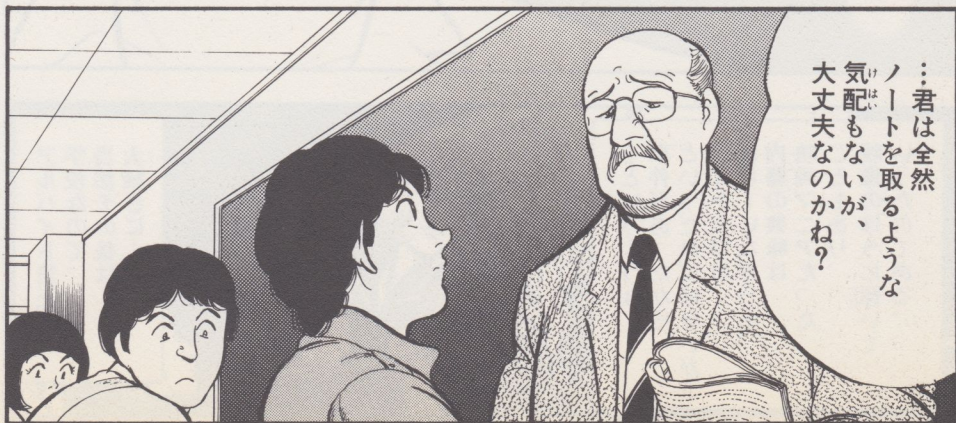
そんな内藤が、
高校卒業後
進路として選んだ道は
“専門学校東放学園
放送技術科”。



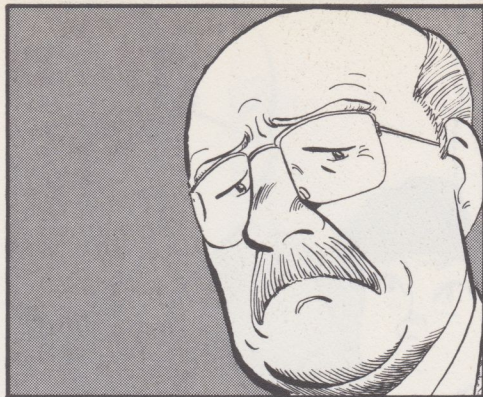
テレビ
カメラマンになって、
有名人たちと
知り合ったり
するのも
面白いよな。



ゲームとはまったく
趣のちがう分野ではあったが、
それでも
学校のパソコンの授業
などがあると……。



：君は全然
ノートを取るような
気配もないが、
大丈夫なのかね？



※16

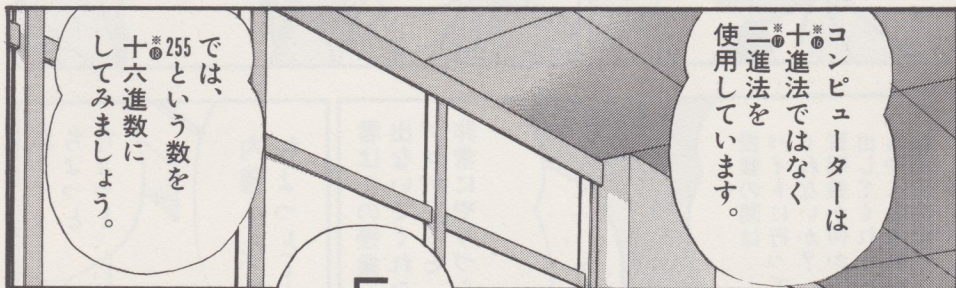
(十進法)一、十、百、千、万……と、10の単位で次のケタに進む数字の数え方。現在、算数や数学で普通に使用されているものである。

※17

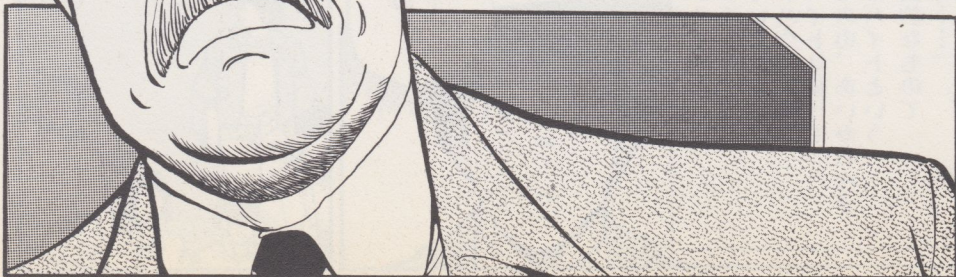
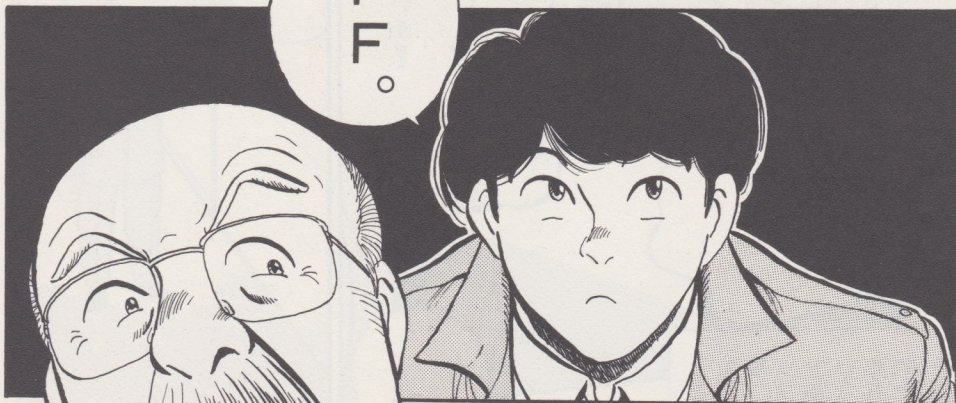
(二進法)2の単位で次のケタに進む数字の数え方。0と1の2種類の数字しか使用しないので、あるかないか、という信号の有無ですべての数字を表現することができ、コンピュータの計算処理には最適とされる数え方である。

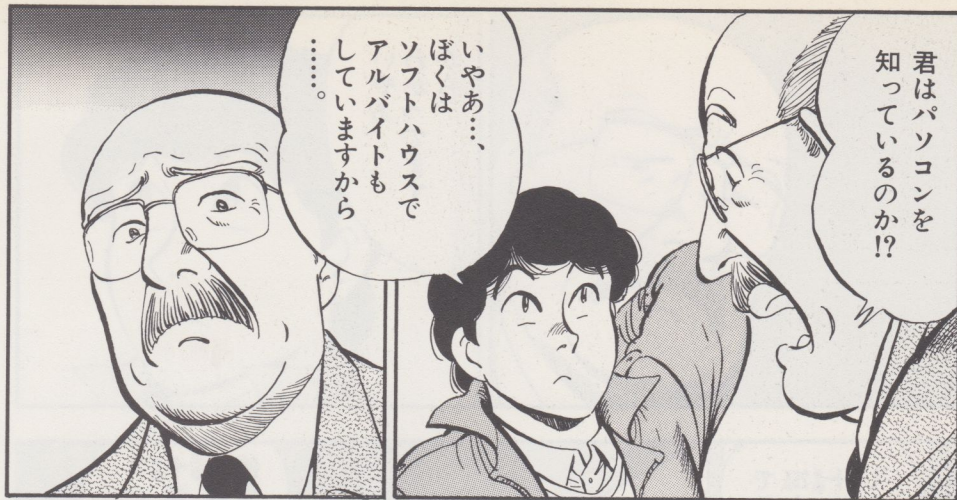
※18

(十六進法)16の単位で次のケタに進む数字の数え方。16までいかないと、次のケタに進まないため、新たに10~15までを示す数字が必要となる。これにアルファベットのA~Fを充てたとすると、16ⁿすなわち256が100という形で示されることになり、その一つ手前の255はFFになるといわれるわけだ。



FF。





君はパソコンを知っているのか!?

いやあ…、
ぼくは
ソフトハウスで
アルバイトも
していますから
……。

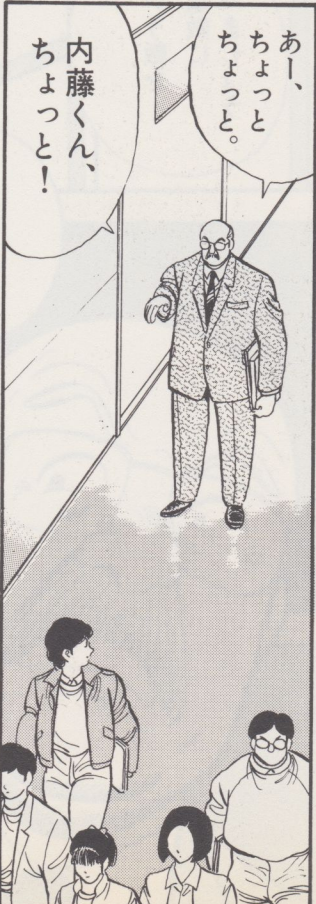


君はこの授業
出ないでくれないか？
プロがいると
非常にやりづらんだよ。

授業の間は
バイトに行つて
くれないか？
証明書か何かを
出してくれば
ちゃんと単位は
あげるから。

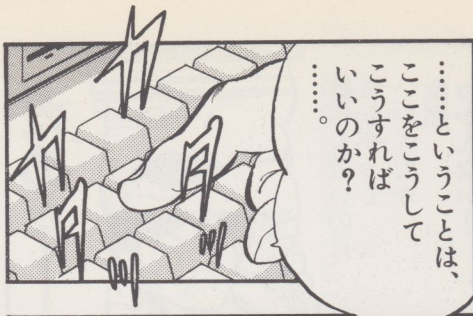
はあ
……。

…というような
エピソードが
残っているように
ソフトハウスでの
アルバイトは続けて
いたものの、あいかわらず
それはバイトという
片手間的なもので
あつた……。

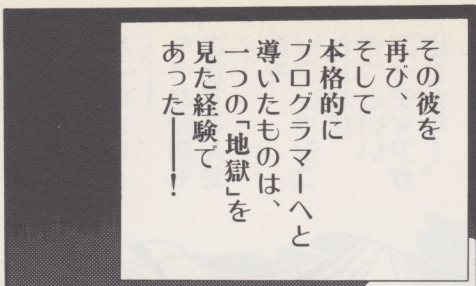


あー、
ちよつと
ちよつと。

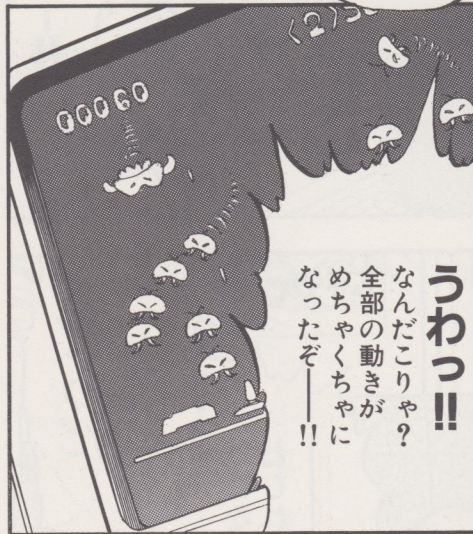
内藤くん、
ちよつと！



……ということとは、
ここをこうして
こうすれば
いいのか？
……。



その彼を
再び、
そして
本格的に
プログラマーへと
導いたものは、
一つの「地獄」を
見た経験で
あった——！



うわっ!!
なんだこりゃ？
全部の動きが
めちゃくちゃに
なったぞ——!!



あれ？
ここのとこりの動き
ちよっと速いな……。

※19

《同期》動きや音の出るきつ
かけなどが、他のキャラや
効果音などうまく合うこと。
うまく同期を合わせる
ことをシンクロさせるとも
いう。シンクロナイズドス
イミングが音楽に合わせて、
うまくきれいに泳ぐのと、
同じだと考えればわかりや
すい。



アレ？
こんなの
オレどうやって
組んだんだ？

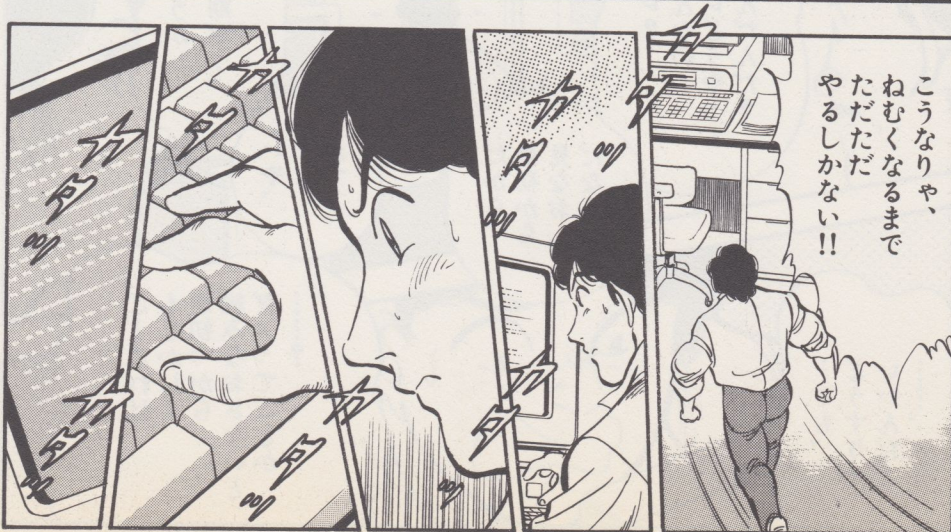
そうか
同期が……

いや、
でも
まてよ。

だから、
最初から
見なおして
だな……。

こ……これは
もしかして
最初っから
組みなおさないと
ダメってことか
……？

……でも、
どうすりゃ
いいんだよ
……。

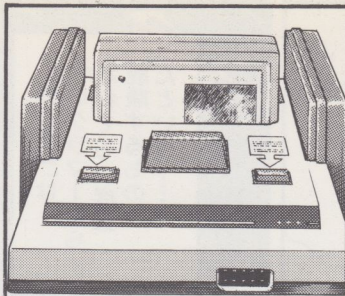


この「地獄」は
プログラマーなら
だれでも一度は
経験するもの
だという……。



まさに、この「地獄」が
本物のプログラマー
として一本立ち
するための
脱皮の期間といえた





そして、
そのうえさらに
彼をゲームの世界に
引きつけたのが、
「ファミコン」の登場で
あった——！

そして、一つ上の
実力がつくとな
今までは見え
なかつたゲームの
魅力も見え
始めてくる……

作りたい…、
もっといいゲームを
作りたい……！！

今なら
それが
できそうな
気がする……！

同じ作るなら、
たくさんの人に
見てもらえるものを
作りたい——。

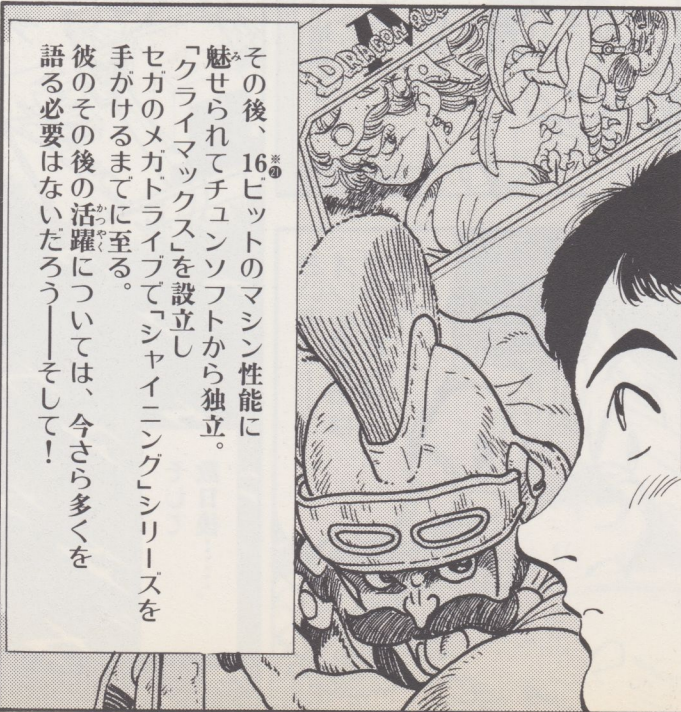
そう考える内藤にとつて、
ファミコンはまさに
理想的なゲームマシン
だった——！

※①

(チュンソフト)「ドラゴンクエスト」シリーズのプログラムを手かいたプログラムハウス。メーカーとしては、第一弾ソフトとして、スーパーファミコンの「第切草」を出している。

※②

(16ビット)ビット数というのは、コンピュータが一度に処理できる情報量を示し、これが多いほど、コンピュータの能力が高いことになる。ファミコンは8ビットだが、メガドライブやスーパーファミコンが16ビットであるということは、動きを処理する速さや、表現できる色の数などが数段ちがうということになる。



なんとか
ファミコンのゲームを
組みたい——！
この願望をチュンソフトに入り
「トラクエ」の「Ⅲ」「Ⅳ」で
実現させた内藤——！

その後、16^{※①}ビットのマシン性能に
魅^みせられてチュンソフトから独立。
「クライマックス」を設立し
セガのメガドライブで「シャイニング」シリーズを
手がけるまでに至る。
彼の^のその後の活躍^{かつやく}については、今さら多くを
語る必要はないだろう——そして！

《電子ジオラマ世界》ジオラマというのは、模型などで立体的に地形を表現したものだ。箱庭を思い浮かべるとちょうどよい。そのジオラマをコンピュータグラフィックによって表現しようと考えたのが、この内藤寛が夢みた電子ジオラマの世界なのだ。

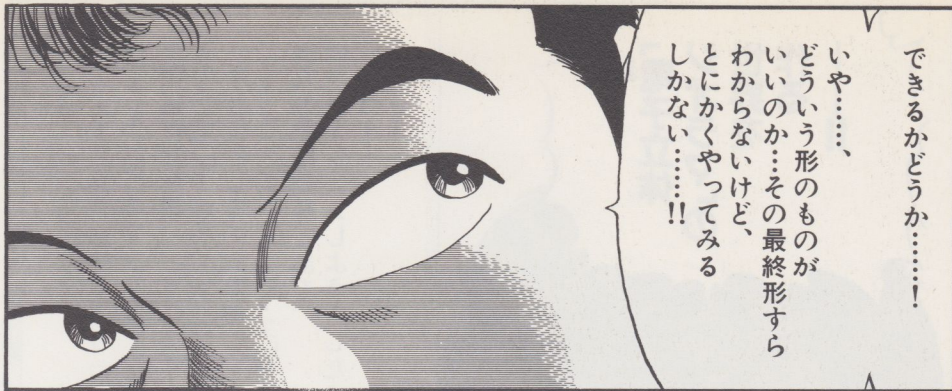


「電子[※]立体
ジオラマ」の
世界を
作る
——!!

「シャイニング」シリーズの一作目
「シャイニング・アンド・ザ・ダクネス」
を完成させた後、
次の「シャイニング・フォース」では
ヘルパーとしてのみ参加。
「シャイニング・フォース」を
他人の手に委ねてまで、
彼がチャレンジしようとしたこと、
それは——。



映画のように
立体的な世界のゲーム……。
映画好きのボクが
「オリオン」や
「クエスト」という
ゲームを見て
衝撃を受けて以来、
心の中で温めて
きたもの……!!



できるかどうか……!!

いや……、
どういう形のものが
いいのか……その最終形すら
わからないけど、
とにかくやってみる
しかない……!!

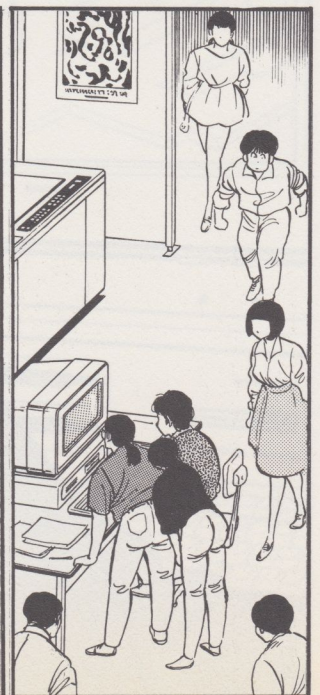
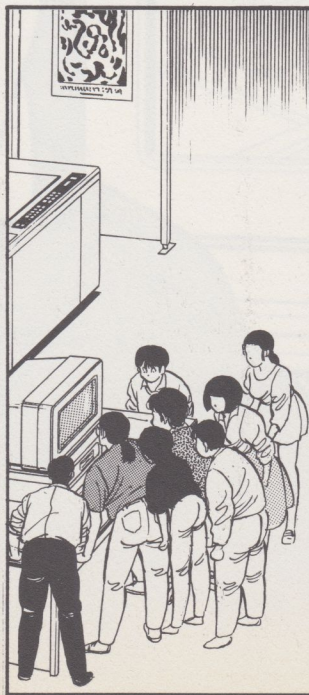
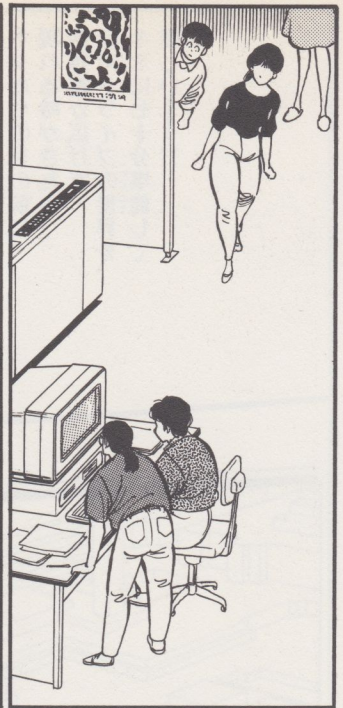


彼の持ち前の
こだわりが、
ここでむくむくと
頭をもたげてきた
。そして1人だけの
こつこつとした
研究が続けられ
1年ほどたった
ある日……。

よし、できた！
おい、ちよつと
これを見てくれよ!!

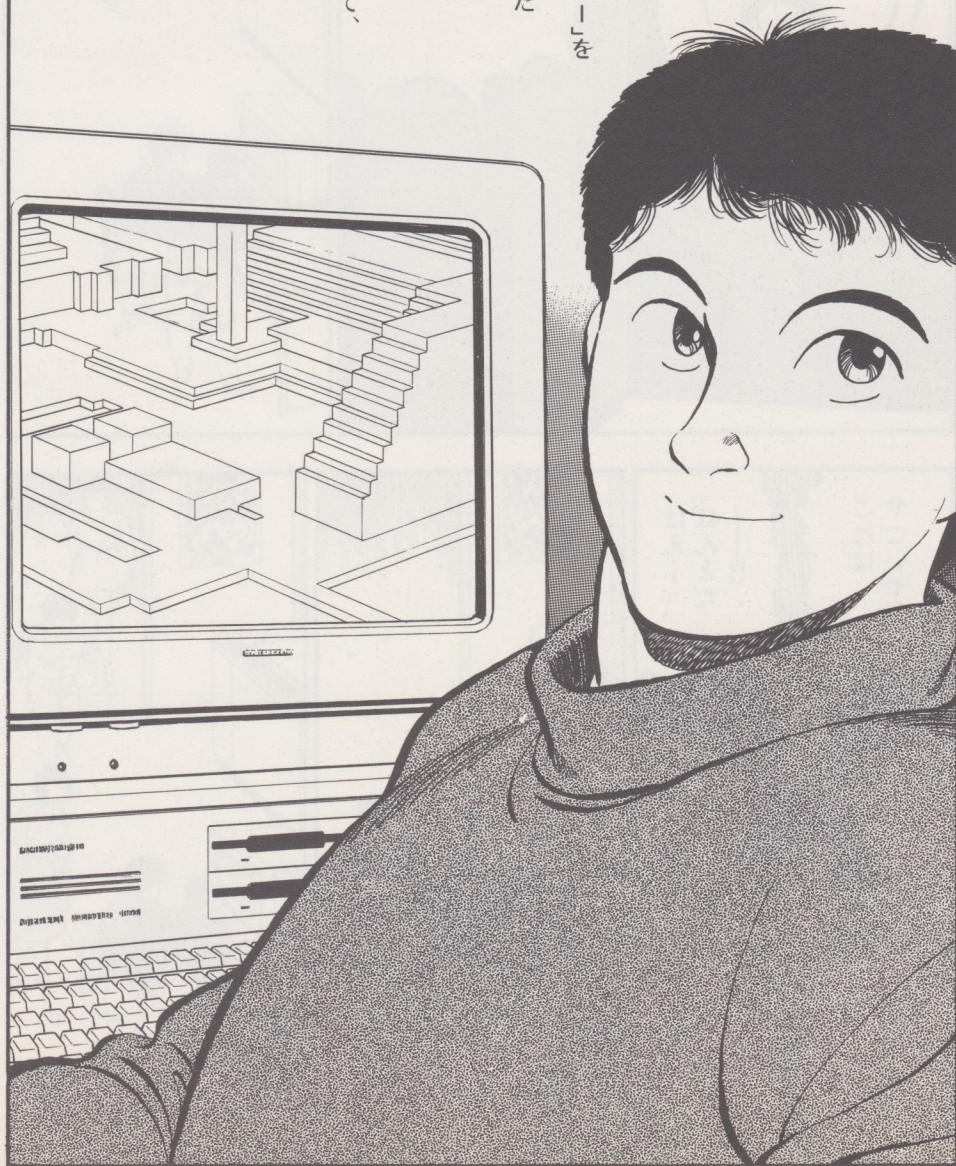
SEGA® CLIMAX

関係者以外
立入禁止



※
(DDS520)電子ジオラマをコンピュータで表現するために、内藤寛が1年がかりで生み出したシステムのこと。高さという概念を持たせたことが、これまでの擬似3Dの表現形態に比べて画期的なものとなっている。詳しくは4~71ページを見よう!

「[※]DDS520」の完成だった——！
これこそ、常にこれが精一杯やった「ベスト」と思いこむことなく、また上がある、また上があると、「ベスト」より上の「ベター」をめぐらした、内藤寛のこだわりの結晶であった。
そして、この画期的なシステムの誕生から1年10か月たった今、そのシステムが実際のゲームという形になって、ボクたちの目の前に現れる時がきた！
内藤寛が広げたメガドライブの世界を、キミにも十分堪能してほしい——！！



「ベスト」より上の「ベター」 完!!

祝・完成!

ランドストーカー 制作者座談会



LANDSTAKER STAFF CONVERSATION

1992年9月某日。ついに、『ランドストーカー』のマスターROMがアップした! その労をねぎらうために、本書が用意したささやかな宴^{うたひ}。お酒の力を少しは借りて、制作中の裏話の数々を語っていただきましょう。

まずは、完成直後に一言ずつ…

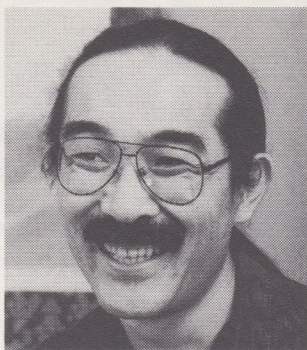
さて、座談会の時間に会場に現れたのは、クライマックス5人のスタッフ。しかし、予定の人数は7人のはず。そのうえ、社長&メインプログラマーの内藤氏の姿も見えないようだが…?

折茂 いや、申し訳ない。内藤はいま、最後のチェックでコンピュータにかじりついてるんですよ。少し遅れて到着するはずですから…。

うぐむ、最後の最後まで自分の手でやらないと気がすまないといわけてですか。それでは、とりあえずこの人数で始めましょう。まずはみなさん、終わっての一言をどうぞ。

大堀 外部スタッフとして参加した大堀です。とりあえず終わったと、ほっとしております。ヒゲもそれました(注:大堀氏は、ゲーム完成までヒゲをそらないという誓いを立てていたとか)。

吉田 グラフィック担当の吉田です。短いようで長く、長いようで短い制作期間でしたけれど、まあ、やれるだけのことはやったかなというところで満足してます。



▲ゲームにも出演中、モリオこと折茂氏。次回作は「ランスト2—モリオの大冒険—」!?…なんてことはありません。

熊谷 外部スタッフの熊谷です。今回はグラフィックエディターとマップのデータ管理をやりました。何度も変わるシテムに合わせて、データのフォーマットを次々に変えなくちゃいけなかったんで、かなり大変でした。

西垣 シナリオ担当の西垣です。折茂デレクター言うところの「柔軟シナリオ方式」というのがあって…。

折茂 悪くいうと行き当りばったり(笑)。西垣 作ってる途中でストーリーが変わるなんてのは、日常茶飯事だったんでね、勉強になりました。しんどかったけど。

折茂 折茂です。モリオとも呼ばれてますが(笑)。とにかくすごく大変だったという印象があるんですが、その割にはすごく早かったなと…。マップ枚数もハンパじゃないし、シナリオもね。最後のツメのスピードというのは、もう驚異的でしたから。よく完成したなと…。

西垣 最後の2か月、大堀君のヒゲが伸びはじめたころは、もう鬼気迫るものがありましたから(笑)。

どうもかなり大変だったようですが、「DDSS20」についてはどうですか?

吉田 最終的には「DDSS50」ですね。850枚ぐらいいは、マップが入るようになりましてから。ゲーム中のマップは、680枚ぐらいいなんですけど。

西垣 いろいろありまして、ゲーム中のマップはいったん増えたのに、また減っちゃったんです。



▲完成直前の2時間で死ぬ思いをしたという、吉田氏。「敵や宝箱などのオブジェクトに押されて、マップが減ってしまったのか?残念」

大堀 僕が、敵とか人とか宝箱とか動く床とか、いわゆるオブジェクトって呼ばれるものをマップの上に置いていったんですよ。で、その最中に内藤さんに「大堀君、もう置けないよ」って言われちゃったんです。また半分も置いてないのに…。「入らないから削って」とかね(笑)。そして吉田君が「それじゃ、マップを差し出しますから…」ってね。

折茂 けっこう16メガだったっぶりあると思ってたんですけど、やっぱり最後の方で足りなくなつて。そのやりくりがね…。内藤社長が全て、スキ間をぎゅうぎゅうに詰めてやりましたから。

熊谷 でも、内藤社長って、けっこう突発的にアイデア出しますから。

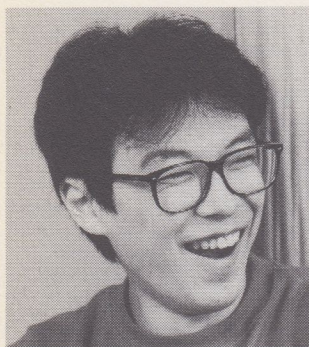
大堀 内藤社長が「実はですね…」って言い出すと、なんかあるんですよ(笑)。

熊谷 「実はこうしてほしいんです」ってのが、多かつたね。

吉田 でも、あのひらめきはスゴイと思いますよ。いつも、最終的には一番いい形になってますからね。

折茂 みんなが呼ばれるんですよ。そういう時には必ず何かあって、新しいア

LANDSTALKER STAFF CONVERSATION



▲スタッフがベタほめの超人プログラマー内藤氏。ラジオ番組も当分続きそうなので、関西方面の人もよろしく!

イデアが出たときとか、マップを変更したいときとかね。

大堀 「○○さあーん」ってのも多かった。

西垣 遠くの方から呼ばれるときは、だいたい危ないんだ。「大堀さあーん」とか「西やあーん」とか。

折茂 みんな呼ばれると、一瞬ビクツとする(笑)。

西垣 「これちよつとオーバーだよ」とか、「これフォローないよ」とかね。

熊谷 今回はシステム先行で作りましたから、各部署の仕事がけっこう密接に関わりあってたんですよ。だから、誰かが社長に呼ばれると、「ひよつとすると俺のところでもなんかあったかな?」ってね。

折茂 そう。みんなもしかしたら自分のせいかもしれない(笑)。

大堀 だから、「俺のせい?」ってセリフが、スタッフの間ではやったよね。

吉田 あ、「特上カルピ表」があったよ。

西垣 あったあつた(笑)。

折茂 もしミス Steak を犯した人が判明した場合、焼肉の特上カルピをスタッフみんなにおごらなくてはいけないというね(笑)。それが一番多かったのが:。

大堀 オレ(爆笑)。

折茂 あとはDDS関連で大変だったのが禁則ですね。グラフィックを描く場合にね、DDSのシステム上やつちやいけないことがけつこうあるんですよ。これをうまくやらないと、建物の壁の後ろに隠れているはずのキャラクターまで表示されちゃうとか、いろいろ不都合が出て

そもそも、内藤社長のスゴサとは…?

熊谷 そのおかげで「ミラージュ(注:グラフィックツール)もバージョンアップを何回したことか(笑)。

折茂 そう。「ミラージュ」って名前も、何回バージョンアップしても完成型にならないというところからきてる(笑)。

熊谷 DDSもそうなんですけど、今回はプログラムに名前をつけるようにしたんですよ。「パトリオット」とかね。

折茂 普通はあまりやらないんですけど、でも名前があると、いろいろ都合がいいんですよ。ただ単に「内藤寛が作ったプログラム」っていうよりは、伝わりやすいですしね。

西垣 普通は、ゲーム開発用のツールなんて埋もれてしまうものなんですけど、残しておきたいですよ。

折茂 それでは、本人がいらないところで何ですが、「内藤寛という人物」についてみなさんのお話をお聞きしたいと思います。

折茂 内藤寛のアーキテクチャーっていうか、計画性っていうのはスゴイですね。どうも彼の頭の中にはきちつとした完成型があるみたいで、全体を見ながら個別

くるんです。そのやつちやいけないルールを禁則っていつてるんです。これが確立するまでけつこう時間がかかって、しかも複雑だったんですよ。グラフィックツールに、禁則のインフォメーションが表示されるようにしてもらったりね。

吉田 紙上でマップのデザインするときも、考えなきゃいけないかったですしね。

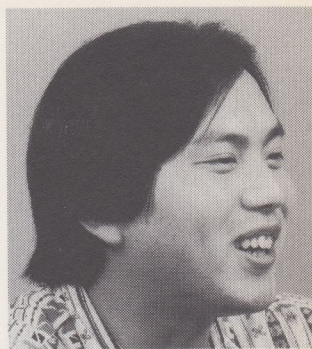


▲やっといびげをそることができた大堀氏。22ページの写真と比べてみると、実にサワカな顔(?)である。

に必要なものを指示していくんですよ。例えばグラフィックツールには、これこれこういう機能がほしいっていう指示書が出るんです。その中には、他の人間にはなぜそんな機能が必要なのかわからないようなものもあるんですけど、ツールができあがって実際に作業してみると、確かにこの機能なしには進まないって気がつくんですよ。

吉田 『ドラクエ』やってた経験からくるのかもしれないんですけど、極力むだがないっていうか、こういうものが必要になるだろうっていう、先を見通す力は本当にスゴイですね。

西垣 プログラムのスピードもメチャク



▲グラフィックツール「ミラーージュ・タイプⅢ」の制作を担当した、熊谷氏。「僕の作業の場合、前半の方が大変でしたわ」

チャに速いですから。折茂さんがイベントシート書くのが追いつかない。「次のイベント、まだ？」とか…。

折茂 また、我々が考えたイベントのほとんどが実現されてますからね。普通はプログラムの不可能って言われて削られちゃうようなものまで、なんとかしてしまいますから。

西垣 それに、シナリオ側にとっては脅威なんです。僕らの書いたイベントのシナリオを、さらにグレードアップさせたりしちゃいますからね。イベントシートを渡すと、その翌日にはできあがってるだけでもスゴイのに、イベント設定した本人も気がつかなかったようなフォロワーが入ってるんですから。

折茂 スピードが速いってことは、それだけ余裕があるってことですからね。シナリオ側の意図を、的確に読みとって表現してくれるしね。なんだか本人がいないところで悪口言ってるかと思ってるのに、誉めちゃってますけど(笑)。でも、実際にイベントも大小150近くあるのに、社長1人が1か月半ぐらいで仕上げちゃいましたからね。

——と、ここまで話したところで、ようやく内藤社長が、グラフィック担当の宮崎氏とともに登場。

折茂 おー、来た来た。いままさん悪口言ったところだよ(笑)。

それでは今度は、内藤寛社長から見た『ランドストーカー』スタッフということ、お話ししてもらいましょう。

内藤 うーん。みんなのいる前じゃ話づらいですけどね(笑)。でも、今回はいつになくまとまってきましたね。実際作り始めたのは2月か3月ぐらいですから、よくこの短期間でこんなゲームができたと思いますよ。ホントにみんな、よくがんばってくれて。特に、最後の一致団結ぶりというのはすごかった…。

次回作は、『ランドストーカー2』!?

内藤 「あやしい店」のアイテムは、本当に最後の最後に入れたんで、メインプログラムに極力影響を与えないような効果にしました。

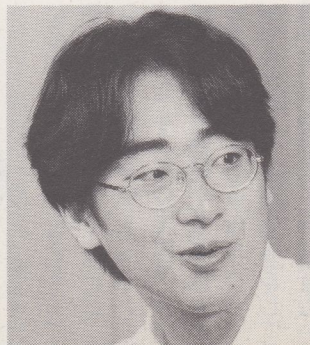
西垣 でも、ゲームのアイテムとしてはすごく面白い効果があるものができた。

どうもみなさんのお話では、最後の2週間ぐらいは、もう超人的なスピードで作業が進められたらしいですが、そのあたりのエピソードなんかは？

折茂 もう、悲惨な話ばかり…(笑)。大堀 スイッチの悲劇ってのがありましたね。持てるスイッチと持てないスイッチがあるんですが、最初は見た目が同じだったんですよ。それを間際になって差をつけようってことになって、ゲーム内

大堀 「あやしい店」のアイテムの効果なんて、ホント最後の最後に15分ぐらいで決めちゃって、内藤社長がパパッと組んじゃいましたからね。

折茂 そうそう。「魔神の像」とか、「うさぎのふく」とか。へんな効果があつて、面白いんですよ。



▲あんまり家に帰らなかったで、家庭崩壊の危機を迎えてしまったという西垣氏。完成後は、休みをとって家族サービス？

にある全てのスイッチを置き直したという(笑)。これが、マスターアップの前日のことですから。

西垣 前日に、音発注つてのもありましたね(笑)。ゼッドのはばたきの音とか、フライデーの魔法の音とかね。「何時間できる?」「んー、3時間!」とかね。

折茂 内藤社長なんか、歩いて3分のところに家があるのに、帰らずに会社で寝てましたからね。しかも、ベッドを使わずに床にダンボール敷いて(笑)。

内藤 ベッドだと腰が痛くてさー。ホント、あの腰痛にはまいりましたよ。

吉田 だいたい2時間ぐらいごとにゲームのバージョンが新しくなっていきましたからね。食事を出かけて帰ってくると、

LANDSTALKER STAFF CONVERSATION



▲「D D S 520のウラ技師」の異名を持つ、宮崎氏。ライルのアクションとグリーンメイズなどの、デザインを担当。

見たことない画面ができてくる(笑)。折茂 映画なんかで、インハウス方式とかいって、シナリオから編集まで、1つの集団の内部でこなしてしまう方式があるんですけど、まさにクライマックスって、このインハウスでしたね。新しいアイデアがでたら、すぐその場で生かせるというね。意図したわけじゃないけど、なぜかスタッフのほとんど全員が、ずーっと会社に詰めてましたから(笑)。大堀 次からは考えましようね(笑)。西垣 でもけっこう、せっぱ詰まった作り方をしているのにある部分ではものすごく贅沢な作り方をしているんですよ。ドナルド(注:ゲーム中のワキ役)が剣を振るポーズなんて1か所しか使われてない。

その超忙しい中、内藤さんはラジオ番組(注:ラジオ大阪「TVゲーム・ラジオンズ」ほか)までやってたわけですよ。内藤 うーん。最近ではラジオって感じではなくて、世間話ばかりしてますけどね。30分じゃ短い(笑)。でも、忙しい時はもうラジオの収録の日取りがわかんなくなっちゃうんですよ。朝仕事してたら、「今日ラジオじゃないの?」なんていわれ

て、チェックしてみたら確かにその日なんです(笑)。ラジオのスケジュール管理してくれる西やん(注:西垣氏)も、何日も会社に泊りこんでるから、日付けの感覚がなくなっちゃってね。うーん、聞くだに大変そうですね。それでは最後に、次回作の構想について、個人的な意見でもけっこうですからお願いします。

大堀 え、僕からですか?

いや、僕は部外者ですからね(笑)。まだどうころぶかはわかりませんよ。

宮崎 次回はですね。『2』っていうわけじゃなくていいんですが、今回で入らなかつた部分を、いかしたものを作りたいですよ。

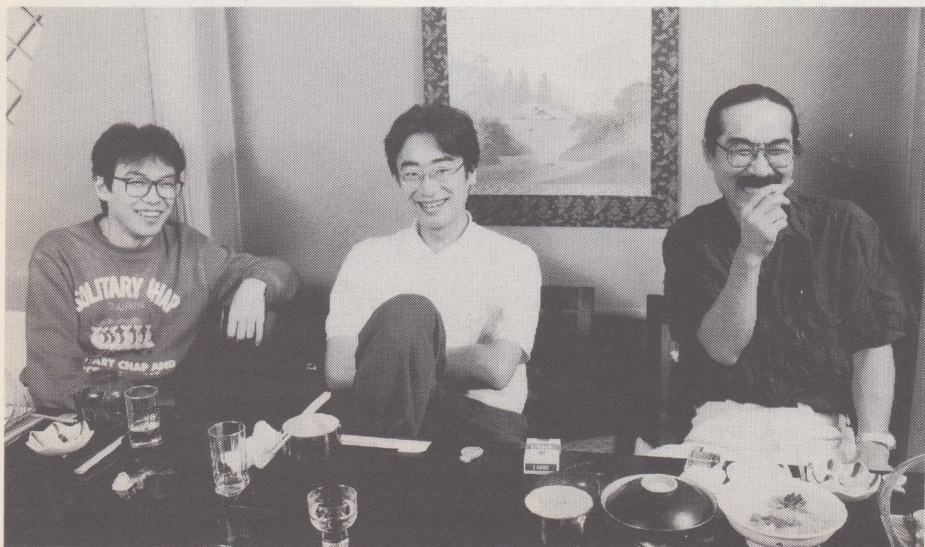
吉田 D D Sシステムって、まだまだ可能性があると思いますんで、いろんなジャンルをのをやってみたいです。

熊谷 またD D Sでやるなら、とりあえずグラフィックツールを作り直したいです。きちんと整理したものをね。

西垣 意外なジャンルをやりたいですね、野球とかアドベンチャーとかね。

熊谷 D D S野球(笑)!
折茂 僕はもう、断然『2』をやりたいですね。ロリア姫はどうなったのかとか、ストーリー的に気になる部分も残っ

てますし。3人組とか、ゼッドとかもね。内藤 やっぱ、ユーザーが求めるものを作っていくというのが、一番の基本ですよ。D D Sシステムのさらなるバージョンアップのアイデアももう僕の頭の中にはありますから、このゲームがユーザーに受け入れてもらえれば、続編なり、ぜひ考えたいと思いますね。



「メイキング・オブ・ランドストーリー」とあわせて読めば、

驚異の16メガ・電子立体ジオラマワールドを、完璧掌握!!

ENCYCROPE D I A
LAND STALKER

ランドストーリー 皇帝の財宝 百科

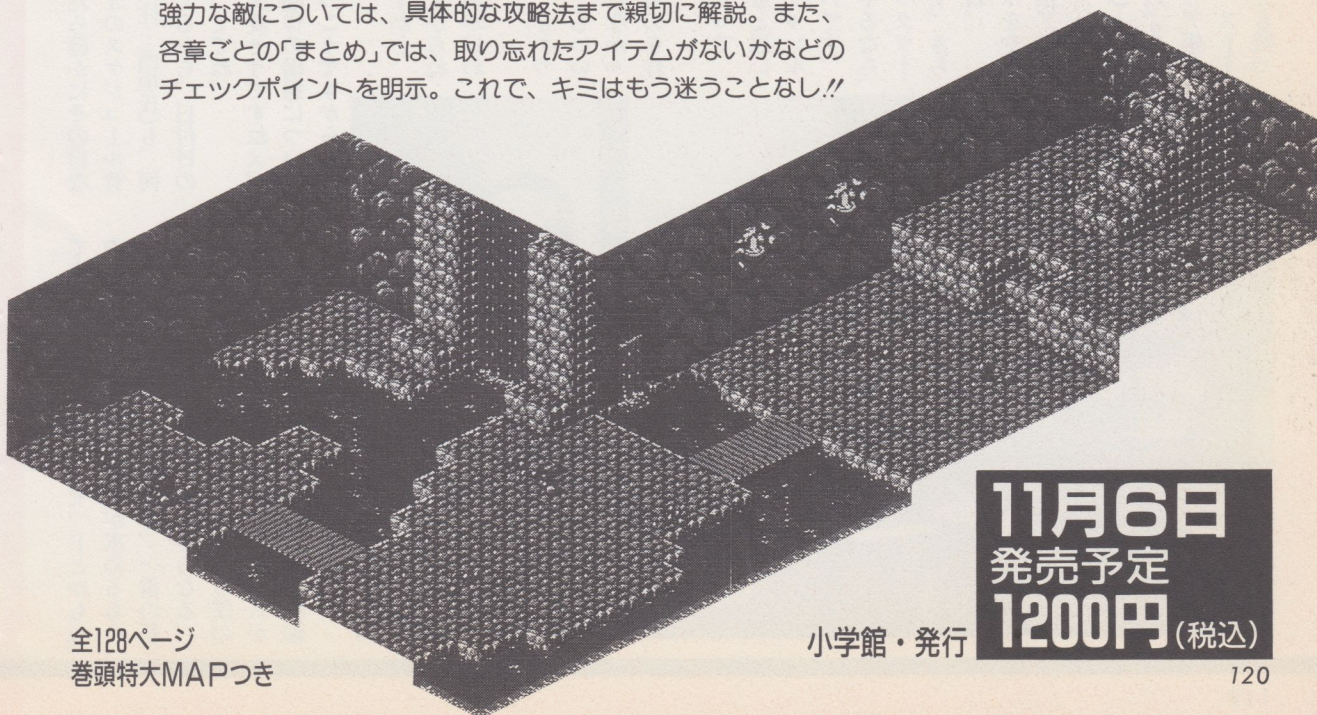
■巻頭特大ジオラマMAP&アイテム・モンスターリスト

ゲーム中のマップでもよくわからない、すべての町や村、ダンジョンの位置関係を、オリジナル コンピュータグラフィック C.D. で明解表示!! あわせて、全アイテムとモンスターの、詳細データ一覧表も掲載!

■全14クエスト完全MAP&攻略法徹底ガイド

複雑な立体ダンジョンを中心に、宝箱やスイッチの場所を網羅した完璧マップをすべて掲載。同時に、迷いやすいトラップや強力な敵については、具体的な攻略法まで親切に解説。また、各章ごとの「まとめ」では、取り忘れたアイテムがないかなどのチェックポイントを明示。これで、キミはもう迷うことなし!!

(株)クライマックス: 監修



全128ページ
巻頭特大MAPつき

小学館・発行

11月6日
発売予定
1200円(税込)



INTERVIEW

ゲーム進化における 「ランドストーリーカー」の位置

『DDS520』により作られた電子ジオラマ世界。

『ランドストーリーカー』が示すこの新しい表現方法は、次々に進化を遂げる
TVゲームというジャンルの中で、どのような意味を持つのか？

2人の識者の意見を元に、『ランドストーリーカー』の意義と、
その次に来るべきゲームの形について考える。

with Hajime Tabe

アクションが苦手な

ボクにはクリア

できない……

しかし、ビジュアルの進歩がすごい！



「うーん、こりゃムズカシイです」

——早速ですが、「ランドストーカー」をプレイされての、第一印象はいかがでしょう？
いやー、難しいですよ。ぼくはこういうの（アクション）は、はっきり言ってヘタなんでね。先が見たいのに進めない。くやしなあ。でも、このリアルさはかなりのモノですね。先を見たいなって気にさせる。謎解きとか、

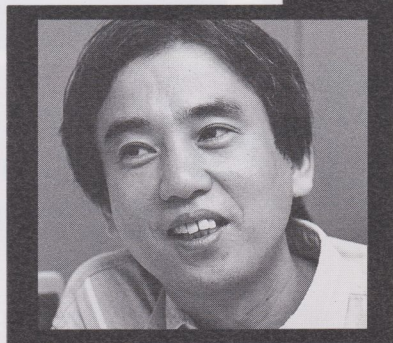
アクションの部分だけじゃなくてね、物を持ち上げたりとかも、実際になめらかな動きで見せてくれるのはイイよね。

——こういうの見ちゃうと、もったりリアルな、もつとスゴイ画面が見たくなるし、期待もできるなと思いますよ。でも、難しいなあ（笑）。

——だいぶ苦戦されたようですが？
馴れればどうってことないのかもしれないけど、ちよつとプレイしてみた感じ、とてもぼくにはクリアできそうにないですよ。

ぼくはゲームをほとんどやらない人間なんですけど、いわゆるゲームマニアの人にとっても、かなり手ごたえのあるゲームなんじゃないかな、コレ。

ぼくが今作っている『スイッチ』は、これ（ランドストーカー）とはまったく逆の方向のゲームですからね。『インベーター』から先に進まなかった大人や、お母さんとか幼児とか、マニアじゃない層を狙ってるんですよ。



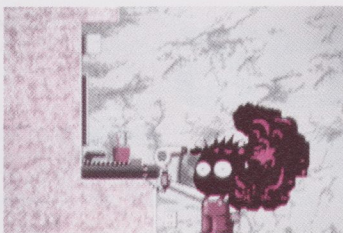
放送作家
たべ はじめ
喰 始

1947年生まれ。「ガバゲバ90分」「天才たけしの元気が出るテレビ」「欽ちゃんの全日本仮装大賞」など数多くのギャグ&バラエティ番組を手がける。舞台演出家としても知られ、東京ブロードウェイショー、ワハハ本舗（主宰）等の舞台で腕を振るう。MEGA-CDソフト「スイッチ」で、ゲームの世界にも初挑戦。

「いろんな方向があっというまにいいよね」

——それでは、「スイッチ」についてお聞かせください。

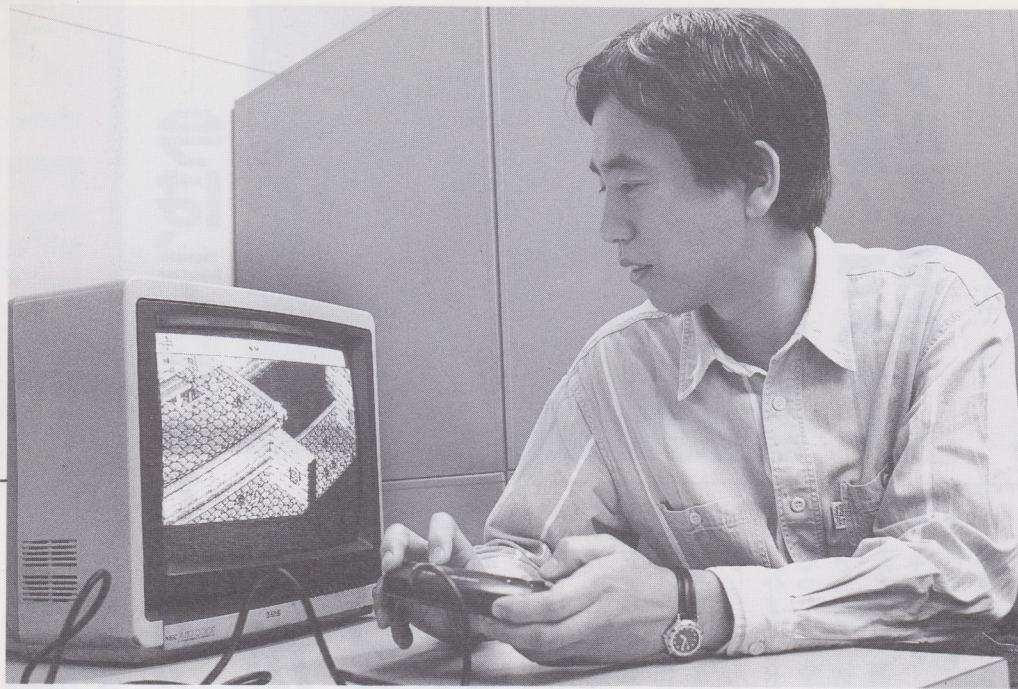
『スイッチ』は、まあギャグの連発みたいなゲームです。でも1日に10分ぐらいいやったらもう充分ちよつと2、3個ギャグ見たら後は明日でいいやつというね。ぜんぜんハマりません。このゲーム（ランドストーカー）は、



▶「スイッチ」プレイヤーの選別によってさまざまなギャグが画面に展開する、通称ギャグベンチャー。MEGA-CD用ソフトとして、来春発売の予定。

どんどん盛り上がりがついていっちゃうから途中でやめられないでしょ。好きな人は、ダーツと何時間でも続けてやっちゃいそうですよ。だから、ゲームっていうメディア、娯楽のジャンルを考えた場合、こういうリアルで難

しい方向にどんどん進んでいくっていうのもあるだろうし、『スイッチ』みたいに、本当に気楽な方向に進むっていうのもあると思うんですよ。どっちがイイっていうんじゃないかと、両方あるべきですね。



——途中までのプレイと
いうことなんですが、ス
トーリーの方はいかがで
したか？

そうですね。ほくは
こういう冒険モノみたい
なのは大好きなんですよ。
次に何が起ころのかって
ドキドキさせてくれるよ
うだね。それに主人公が
よくある正義の味方とか
勇者とかじゃないところ
もイイですね。「イン
ディ・ジョーンズ」みたい
な感じで。あんまりやら
ないんですよは知らない
んですけど、こういう主
人公って、RPGでは珍
しいんですよ。

ただ、どうなんでしょ
うね。主人公のセリフが
少ないような気がします
けど。ぼくみたいにシナ
リオを書く立場から言わ
せてもらうと、主人公が
悩むとか恐がるのかの、
アクション以外の反応も
表現した方が、感情移入
しやすいと思います。

「さらに今後に 期待するポイント」

——それでは、最後に『ランドストーリー』
『スイッチ』の2本のゲームから、喰さんが
ゲームの世界の今後に期待することをお聞き
して、締めくりたいと思います。

そうですね。『ランドストーリー』のグラ
フィックの美しさというのは、やはり着目す
べき点でしょうね。立体的な表現も含めて。

こういうふうには、ビジュアルがよくなくて
いくこと自体には、ものすごく賛成なんです
けどこういうのを見ちゃうと、人間の心理
として、もつとスゴイことができるんじゃない
かって考えちゃうし、実際これからもパワ
ーアップしていくでしょう。で、その結果と
して、あらゆる面でのグレードが上がってい
けば、とてつもないゲームが作られるよう
になっていくでしょうね。

ただ、それだけの表現力を持ったゲームに
対してあえて言うなら、もうちょっとプレイ
ヤーを裏きってほしいなと思いますね。例
えば『ランドストーリー』で言うなら、部屋
の扉を出たらまた部屋があるっていうんじや
なくてね、いきなり火の海とか水の中とか、
全然別の場所に行っちゃうとか。

『スイッチ』はギャグが主体なんで、けっ
こうプレイヤーの思惑を裏ぎる部分が多いん
ですが、こういうストーリー性が強いもので
も、想像を絶するしかけをどんどん入れてほ
しいですね。もちろんそのたびに、特殊な処
理が必要になるとは思いますが、今後はそ
ういう贅沢なゲームも出てくると思います。

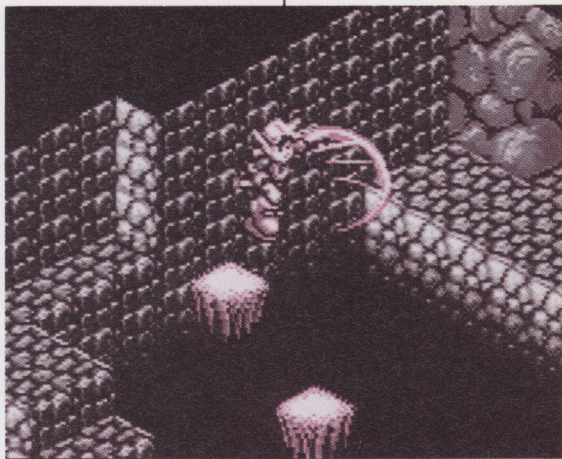
With Tatsu Inamasu

今は、テレビゲームの「過渡期」

…だからこそ、

『ランドストー

カー』のパワーの、今後に期待する！



「新鮮！でも少しリアルすぎる？」

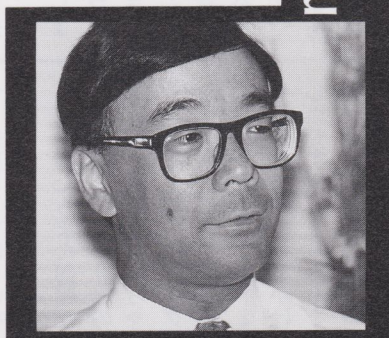
—ゲームやってみて、どうでした？

ゲームとしては、なかなかおもしろそうだし、見た目が新鮮ですね。今までと違ってキャラクターが斜めに動くから、最初は操作がむずかしかったけど、慣れれば、キャラクターもすごくスムーズでなめらかに動かし…。ただ、一人一人が等身大で画面もリアルな

んだけど、全景が見えないのが残念かな。もちろん、これはアクションがあるから、ふつうのRPGとは違うと思いますが…。

でも、リアルに見えすぎちゃって、イマジネーションでおきなう部分がちょっと不足するかもしれませんね。どういうことかかっていうと、今までのRPGは、キャラがとてもちやちだった分、やってる人たちが、いろんな想像を加えて、物語を盛り上げてたんですよ。たとえば、画面上では2等身くらいの小さいキャラクターを動かしているけど、頭の中ではいつのまにか、すごくカッコいいキャラをイメージしてるってことですね。

そうです。今までは、そういうイマジネーションで補う部分が、自然に生まれていたんです。画面がもっとリアルになれば、また違っていくと思いますが、今はまだその途中なので、それだったら、ゲームをやる人が自由にイメージできる余地を、もう少し残



メディア社会学者
稲増龍夫
いなます たつお

1952年生まれ。法政大学社会学部助教授。社会心理学、メディア文化論が専門。メディアを通しての現代社会を鋭く分析。自宅には、すべてのゲーム機が揃っており、新しいソフトが出ると、趣味と仕事をかねてやってみる。おもな著書は、「大衆文化の神話」「アイドル工学」「フリッパーズ・テレビ」など。

しておいてもいいかなって気はします。

「等身大」が一番むずかしい…

—3Dシステムについては、どうですか？
大進歩ですよ。将来のゲームへのさきがけという感じはします。こういったシステムの第一段階としては、本当によくできている。でもそれは、今までのゲームシステムからの大進歩であって、たとえば、テレビや映画っていうリアルな立体映像にくらべると、実はまだまだなんですよ。

平面で立体感をだすために、遠近法を使って奥行きをだしたり、視点をかえて、全景を見せるって方法をとってるものもありますよね。これからもっとリアルを追求していった、画像が写真などに近づくと、そういう工夫がますます必要になるんじゃないでしょうか。

どのTVゲームも今は、「等身大」のリアルを追求しようとしてますが、実は、等身大のリアルっていちばん難しいと思うんです。自分の回りと同じように、すべて見えて、感じなきやいけないわけですしね。

そんな意味で、TVゲームは、どんどん難しいほうに進んできているなって気はします。でも、その難しいことが少しずつできるようになってたつてのというのは、やっぱり大進歩だと思います。

これは多くの希望だけど、画面上での立体だけでなく、TVや映画みたいに、TVゲームでも、カット割りがリアルにできるようになるとすごいでしょうね。

TV世代が作り出した新ゲーム

——先生は著書の中で、今ゲームをやっている子どもたちがゲームを作り出すと、かわってくるんじゃないかとおっしゃってますが…。

そうですね。内藤さんは25歳ですよ。若い。彼の場合は、すでにTVがあたりまえで、次第にTVゲームになじんでいった世代ですね。もつと将来、TVゲームがすであたりまえだと思って育った世代が大人になると、違ってくると思います。

まだ、ファミコンは10年しかたつてません。これまでゲームを作ってきた人たちは、映画やTVや漫画といった、別のメディアを通して、感覚や思考のノウ・ハウを作り出してきたんです。それを、TVゲームに生かそうとするのが今までのやり方。それは、新しいメディアの、最初のあり方だと思います。



でも、TVゲームで育ってきた世代というのは、TVゲーム感覚をすでに肌で感じているんです。そんな人たちがゲームを作り出したときに、ぼくたちには想像もできないような発想が生まれれば、なにかおもしろいことが起きるんじゃないかと思うんです。

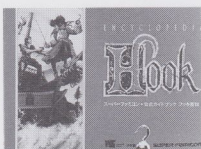
——世代がかわれば、ゲームもかわる…？

そうですね。そのさきがけとして、内藤さんのような人が登場してきたんだと思います。ほかのRPGが、どことなく映画のなにくらべて、『ランドストーリーカー』はTV的な感


じがしますね。やっぱり、TVで思考してきた世代が作り出したものだからなのでしょう。ゲームも新しくなってきたという気がしますよ。この感覚をいかして、これからどんどん発展していったほうがいいですね。

今は、TVゲームの「過渡期」だと思えます。その過渡期に、だれかが一歩踏みださなければならぬ。このゲームは、その第一歩を踏みだしたことで大きな意味があるし、このパワーの今後に期待したいですね。

スーパーファミコン公式ガイドブック



フック百科

映画のスケールそのままの、冒険アクション・ソフト「フック」を攻略せよ！
ちょっと難しい“飛行アクション”のスピードも、これで完璧マスター。おきて
破りのエンディングをも含めた完全マップに加え、「スビルバーグの世界」「制作
者座談会」など、舞台裏もキャッチ！

発売中／980円(税込)

スーパーファミコン攻略ガイドブック

NOW
PRINTING

真・女神転生

あの「悪魔合体」が、SFC版でどこまでグレードアップする!? “メガテン・フ
ァン”期待の大作を、3D完全マップつきで解説。C.G.による立体マップは、
小学館版オリジナル。全悪魔データ・リストもついて、最強の悪魔もラクラク合
体させられる！ この一冊を手に入れるかどうかで、キミの運命が決まる!!

11月13日発売予定／950円(税込予定)

スーパーファミコン公式ガイドブック

NOW
PRINTING

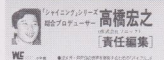
白熱プロ野球ガンバリーグ'93

SFC初の野球ゲームとして大人気だった「ガンバリーグ」が、さらにさらにグ
レードアップして帰ってきた！ リアルタイム成績表示システムなど、本物そっ
くりのペナントレース・モードを中心に徹底解説。ゲームファン、プロ野球ファ
ンを完璧に満足させる公式ガイド。'92年度プロ野球ペナントレース公式記録つき。

12月上旬発売予定／価格未定

小学館のゲームガイドブック・シリーズ

メガドライブ攻略ガイドブック



シャイニング・フォース^{神々の遺産}百科

12メガ・タクティクスRPGの完全攻略本。RPGの戦闘の常識をくつがえした、超リアル・アニメーションが話題となったメガドライブソフトのすべてを網羅。全29戦闘シミュレーションについても、完全マップつきで詳細解説。プロデューサー・高橋宏之氏の「成長曲線」グラフを独占掲載！

発売中/980円(税込)

メガドライブ攻略ガイドブック



ランドストーリーカー^{皇帝の宝}百科

初の「電子立体ジオラマ」世界を実現した驚異のプログラミング・システム「D DS520」。天才ゲーム・デザイナー内藤寛の、超リアルアクションRPGの完全攻略本。全14クエストを詳細ガイド。3Dダンジョンも、この本さえあれば迷うことはない。特大ジオラマ&攻略手順表つき。(株)クライマックス監修。

11月6日発売予定/1200円(税込)

メガドライブ公式ガイドブック

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

待ちに待った「ソニック2」がやってくる!! スピードも、アクションも、グラフィックも、さらにバージョン・アップ!! 8メガ・横スクロールの超ハードアクション・ワールドを、全9ステージ完全マップつきで詳細ガイド。セガの最高傑作ゲームを、小学館のゲーム編集室が総力を結集して解析する公式ガイド!!

11月下旬発売予定/価格未定

NOW
PRINTING

メガドライブ・ファンブック

THE MAKING OF LAND STALKER

天才プログラマー・内藤寛の世界

■企画・編集

折茂賢司(クライマックス)

西垣伸哉(クライマックス)

西谷英晃(超音速)

永田浩章(超音速)

広野賀和(尚企画)

中田絵里

高山邦雄(小学館)

■カバーデザイン

岩尾収蔵(スタジオIWAO)

■本文デザイン

谷口泰章

K. SAKARI

岡西雅典(スタジオD. N. A.)

■イラストレーション

玉木美孝

日高トモキチ

島浦孝全

平松おさむ

■写真

北村凡夫

森山成雄

中田絵里

■協力

(株)クライマックス/内藤寛

(株)セガ・エンタープライゼス

©1992 SEGA/CLIMAX

1992年11月10日初版第1刷発行 (検印廃止)

●発行人

田中一喜

●印刷所

三晃印刷株式会社

Printed in Japan

●発行所

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
振替 (東京8-200)

TEL 編集 (03)3230-5409

業務 (03)3230-5331

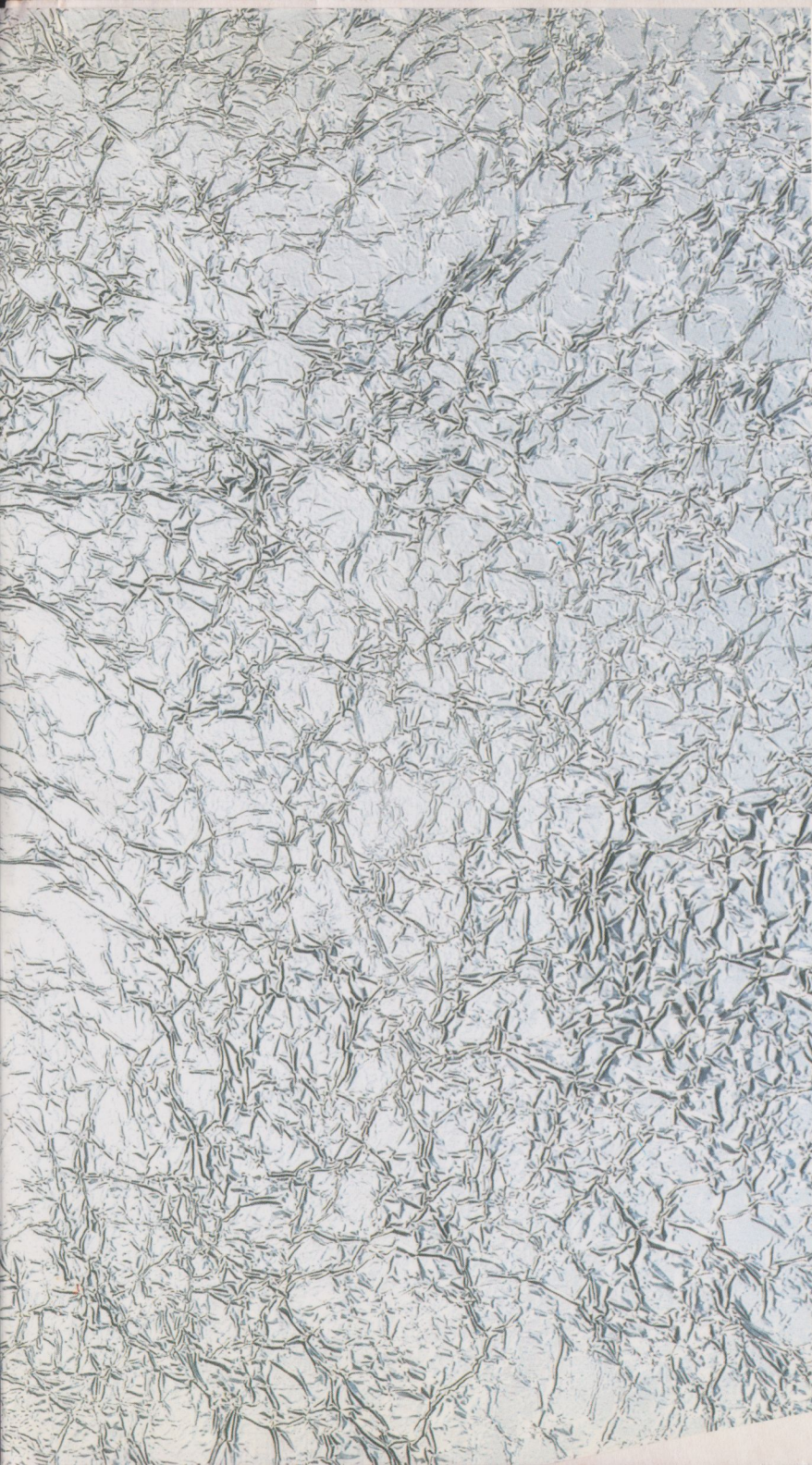
販売 (03)3230-5747

株式会社 小学館

- ゲーム内容に関するお問い合わせは、ご連絡下さい。
- 造本には、じゅうぶん注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたらおとりかえいたします。
- 本書の一部または全部を無断で複写複製(コピー)することは法律で認められた場合を除き、著者および出版社の権利の侵害になります。あらかじめ小社あて許諾を求めてください。

ISBN4-09-102403-3

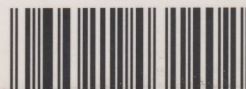






メガドライブ・ファンブック

THE MAKING OF
LANDSTALKER
 天才プログラマー
 内藤 寛の世界





メガドライブ・ファンブック

THE MAKING OF

LANDSTALKER

天才プログラマー

内藤 寛の世界



メガドライブ・ファンブック

THE MAKING OF
LANDSTALKER
天オフログラマー
内藤寛の世界



メガドライブ・ファンブック

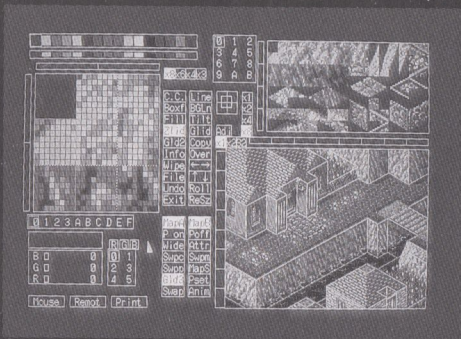
THE
MAKING OF

メイキング・オブ・ランドストーカー

LANDSTALKER

天才プログラマー

内藤 寛の世界



責任編集

WE
メガドライブ 小学館

MEGA DRIVE
ファンブック

THE MAKING OF LANDSTALKER

天才プログラマー
内藤寛の世界

WE
小学館