

三眼道領三



サザン アイズ
3×3 EYES

～吸精公主～

ますます広がる サザンアイズの世界!!

講談社の超人気コミック、『サザンアイズ』は、ドタバタコメディあり、ラブロマンスあり、緊迫した戦闘ありと、たくさんの魅惑的な要素が詰まった物語である。そのため、多くの読者から支持され、その人気はとどまるところを知らないのだ。また、メディアミックスを成功させた数少ないコミックとしても有名である。

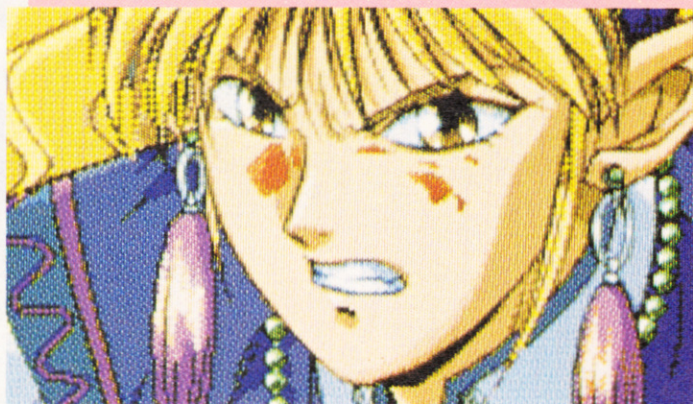
さて、発売されているグッズをざっと紹介してみると、マンガ、オリジナルビデオアニメ、CD、フィギュア、そしてゲームといったところだろうか。また、カレンダーなどの人気も非常に高く、毎年、数多くの注文が殺到していると言われている。

これら様々なグッズがあるだけに、『サザンアイズ』の世界は着実に広がりとつづつあるのだ。それは、ゲーム業界への進出やビデオなど、ほかのメディアへの進出を見れば一目瞭然である。し

かも、非常におもしろいことに、各々が孤立しているのではなく、ちゃんと関係しているのだ。もちろん、核となっているのは原作のコミックだが、ゲームなどで新設定が生まれても、それが原作に対してまったく矛盾していないから驚く。ということは、もしかしたらそれらの設定がいつか原作に登場

する可能性も!? もしそうなら……。

とりあえず、ゲームなどをプレーする際にあらかじめ原作やビデオを見て勉強しておけば、すんなりゲームに入ることができるだろう。それどころか、より一層ゲームの世界を堪能できるに違いないのだ!! さあ、今こそ『サザンアイズ』の世界へ飛び出そう。



●前回の「三只眼変成」にて、オリジナルキャラクターとして脚光を浴びたスー・ジン・リュウメイ。

COMIC

「原作もの」というからには、やはり原作をチェックしておきたいよね。

コミックは現在19巻まで発売されている。パイと八雲のひょうんな出会いに始ま

り、三只眼から人間になりたいというパイの夢を叶えるべく、八雲とパイが壮大な冒険を繰り広げるのだ。宿敵、鬼眼王(カイヤンワン)との争いやホロッとくるようなメロドラマのような話など、東洋を舞台に様々な話が展開してゆく。オリエンタルファンタジーとして、日本だけではなく、海外でも人気があるらしい。

また、独自の世界観から生まれた獣魔術という特殊な魔術は、『サザンアイズ』を語る上で欠かせないものとなっている。

原作は講談社のヤングマガジンで現在も連載中。ヤングマガジン内でも長寿マンガとして活躍している。これからの展開が非常に楽しみなコミックのひとつであるといっても過言ではないだろう。

現在19巻が発売中



◆◆なにはともあれ、原作を読むべし。さすればキミもサザンアイズの世界にハマルのだ。



GAME

『サザンアイズ』はパソコンだけではなく、コンシューマーでもゲーム化されており、アニメファンを中心に広く親しまれている。

パソコンでは2年前に『三只眼變成』が発売された。アニメーションのクオリティーや原作の雰囲気重要視するため、オリジナルの主人公を設定するなど、様々な試みが見られた作品である。また、各界からそれぞれのエキスパートを動員したゲーム作りが、高く評価された作品でもあった。アニメーションシーンでは、プロのアニメ会社である南町奉行所が原画レベルから担当、製作し、音楽面ではVirtual East Corporationが作曲をしているという、大作の名に恥じない完成度を誇っていたのだ。

それから、オリジナルキャラクターとしてスージン・リュウメイというキャラ

クターを設置。声優にも小森まなみを起用したことによっても話題を呼んだ作品だ。発売前のイベントには小森まなみをゲストに呼んだのだが、当日、人が集まりすぎて、イベント会場に入り切らなかったという逸話も残している。現在、この付録で紹介する『吸精公主』の開発が進んでおり、こちらはウィンドウズに対応した本格的ソフトとして脚光を浴びている。そして、4月27日を目指して着々と

開発が進んでいるのだ。また、同時にプレミアム版というオマケがついた特殊なバージョンも発売される予定だとか。



◆眼宿蟲という虫をめぐって海の民とパイや八雲、そしてカルクグール一族が火花を散らす。眼宿蟲にとりつかれてしまった主人公は、どのような運命をたどるのか？ もとの体に戻るのか？ それとも……

OVA

コミックもいいけど、動いて、泣いたり、笑ったりしている八雲やパイを見てみたくなかない？ そんな人にオススメなのが、オリジナルビデオアニメなのだ。このビデオはバンダイビジュアルから発売されている。価格はそれぞれ4800円だ。

内容はゲームのようにオリジナルストーリーではなく、原作を忠実に再現したものなのだ。また、声優陣も壮々たるメンバーが揃っているぞ。もちろん、それ

らのメンバーのほとんどは、『吸精公主』にも出演しているのだ。だから、ゲームのプレーの前に見れば、より感情移入しやすくなることは間違いなさだろう。

また、ビデオだけではなく、レーザーディスクも発売されている。ちなみにレーザーディスクの内容はビデオと同じなので、間違えて購入しないようにしましょう。なお、価格は4800円。興味のある方は一度、その



世界をのぞいてみて欲しい。ブラウン管の中でパイや八雲が走りまわるぞ!! ファンならずとも十分楽しめるんだな。

OTHER

ここでは、今まで紹介してきたグッズ以外のものをドドンと紹介してみよう。まず最初は、サザンアイズのフィギュア。海洋堂やウェーブといった会社から販売されているフィギュアは今では幻の品として、マニアの間では“超”貴重品として知られているのだ。数年前に絶版となり、持っている人はわずかだと言われている。参考までに右に写真を掲載してみたが、もし持っている人がいるなら、大事に保

管しておくように。

お次はCD。これはキングレコードから発売されている。価格は2500~3000円。内容はビデオのサウンドトラック、オリジナルミュージック、声優による声のドラマなどが収録されているのだ。

このほかにもサザンアイズグッズはたくさん販売されている。そう、着々とサザンアイズワールドは広がりつつあるのだ。街に繰り出した際にちょっと探せばこれらのアイテムは見つかるので、興味をもった方はアレコレ探してみるべし。

◆マニアがよだれをたらして喜ぶ(?)サザンアイズのフィギュア。貴重なアイテムなのだ。



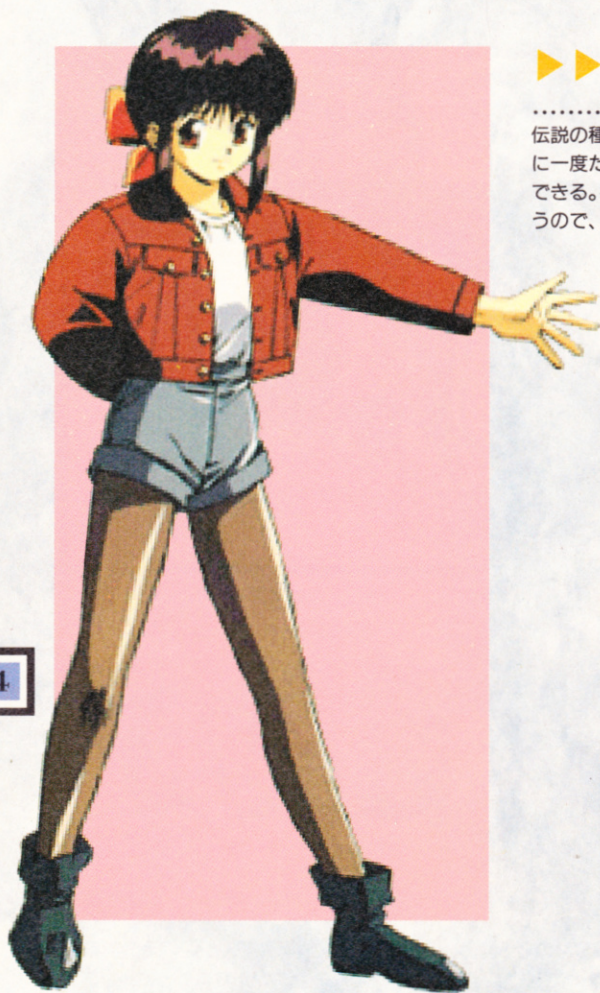
主要キャラクター&声優陣

▶▶▶ パイ

伝説の種族、三只眼の生き残り。人間になることを望んでいる。三只眼は生涯に一度だけ他者の命を食らい、无(ウー)という不死のしもべを作り出すことができる。強大な力を持つ三只眼は、力を開放したあとに必ず眠りについてしまうので、それを守る従者が必要なのだ。そのために无を作り出すといわれている。三只眼が死ぬ時まで、无は不死身である。

●声:林原めぐみ

ミンキーモモ、天才バカボン、らんま1/2などに出演、活躍した。また、パイ役もかなり長く、林原めぐみ=三只眼という図式ができつつあるようだ。テレカ収集という趣味を持つ反面、スキーを特技に持つという活発な人物でもある。



▶▶▶ 藤井八雲

妖鳥タクヒに襲われた瞬間に、パイの力によって无となる。以後、パイを人間にするため、各地を冒険する。かなりの修業をつんでおり、体術なども会得しているほか、土爪(トウチャオ)、光牙(コアンヤア)といった獣魔術も使うことができる。鈴鈴の働く妖撃社にて社員扱いで妖怪退治なども行なっている。一応、主人公。糸目がチャームポイント?

●声:辻谷耕史

釣りや一輪車が趣味。ファイバード、機動戦士ガンダムF91が主な代表作。シリアス、コメディ、ロマンチストと様々な顔を持つ八雲をどう演じるかが興味深い。ハーンとのドタバタは見物になりそうな予感がするが……。



▶▶▶ 月花(ユイホワ)

今回のオリジナルキャラにしてヒロイン(?)。自分の村で発生した事件を解決してもらうため、八雲のもとを訪れる。メイホワという姉がいる。彼女の話では、姉が巫女として選ばれてから村人が次々と若返りはじめる事件が発生したというのだが……。はたして真相は?

●声:小森まなみ

前作の『三只眼變成』で、オリジナルキャラのスージン役として活躍。今回はメイホワ、ユイホワというふたつの役をこなす。人気が高いDJで、イベントを開けば、必ずファンが殺到する。桃太郎伝説、バツ&テリーなどにも出演。



▶▶▶ ハズラット・ハーン

秘術商人。八雲にはタダ同然で獣魔術を奪われているため、一応表向きは嫌っている。女の子が少々苦手で、目の前にすると緊張してしまうシャイな性格。ユウザーの要望により、『吸精公主』に登場。はたしてどんな活躍を見せるのか。

●声:西村智博

サムライトルーパーやマクロス7などに出演。今回はナバルバとハーンの2役をこなしている。まじめな僧侶ナバルバとちょっぴりシャイなハーン。こんなギャップがあるキャラを演じわけているのは、さすがにプロと言えよう。



▶▶▶ ベナレス

闇の世界を統べる鬼眼王(カイヤンワン)の无。百の獣魔術を使うと言われ、その能力は絶大!! のひと言に尽きる。主人の鬼眼王ははるか昔に聖地に封じ込められてしまったので、主人を復活させるため暗躍している。パイをつけ狙うのはいったいなぜか? そして、『吸精公主』において、彼はどんな役まわりを与えられているのだろうか?

●声:一条和矢

CDやラジオのドラマへの出演が活発で、キスより簡単、ロードス島戦記などに出演。また、週間テレビプロレスではナレーションなども行なった経験を持つ。威圧感のあるベナレスを彼はどう演じるのか? 一条ベナレスの活躍に期待してみたいところだ。



プログラマーに聞く! 吸精公主の魅力とは?



前田 武史

メインプログラマー

ウィンドウズのゲームは、まだまだ日本ではチラホラ見られる程度。リリースされているとはいっても、ちょっとしたパズルものだったりする。もちろん、これから増えてくることは間違いないし、海外でもそういった動きは活発だ。そして日本でも、各ソフトハウスはこれから本格的なウィンドウズゲームの開発に臨む、なんて状況なのだ。そんな中、日本クリエイイトは昨年春くらいからいち早くウィンドウズ上で『吸精公主』を開発し始めたわけだが、そこでアレコレ話を聞いてみたぞ。

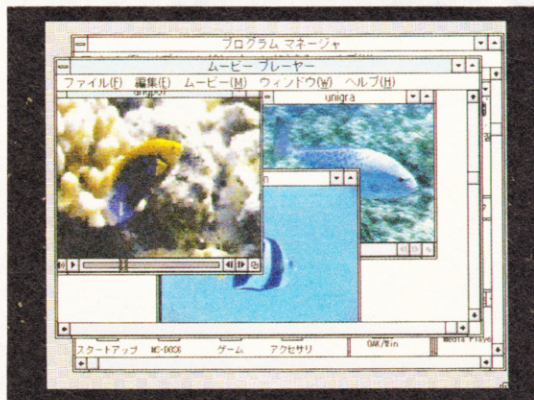
『吸精公主』を開発するにあたって、一番苦労したこと。それはウィンドウズという新しいプラットフォームでの開発に違いないとログインは考えていた。そりゃ、今まで開発してきた環境とは異なるのだから、プログラマーだって勉強する必要があるし、ある程度の知識をプールしておかなければ、ゲームの開発なんかできっこないはず。だが、

これは大きな間違いであったのだ。実は日本クリエイイトのプログラマーは、かなりのパソコン好きで、開発がスタートする以前にすでにウィンドウズに目をつけていたのだそうだ。そして、趣味でプログラムを始めていたという。だから、いざ開発! となった際には、すでに下準備が整っていたのである。そして、わずか4、5ヵ月でシステム部分を完成させてしまったのだ。

なお、プログラマーの前田さんは個人的にビジュアルベーシックでプログラムを行っており、次のようなことも教えてくれた。ビジュアルベーシックのベーシックという言葉に“初歩の”といった意味を抱く人がいる。プログラムも書きやすいし、初心者でも比較的楽にプログラミングを行なえる。でも、だからといって、簡単なものしか作れないというのは大きな間違いなのだそうだ。実はビジュアルベーシックでもかなりスゴイものが作れるらしい。

話を戻そう。『吸精公主』のプログラムはC言語で書かれている。そしてアニメーション再生のためにビデオフォーウィンドウズ、描画のために WinG など

を使用している。この3つが核となり『吸精公主』は動いている。そして、最大のウリはアニメーションのプログラム技術だろう。前作でも随所に散りばめられたアニメーションシーンはかなりのものであったが、『吸精公主』でのアニメーションは、もっとスゴイ。256色のビジュアルが秒間15コマというクオリティーで再生されるのだ。先にも少しだけ触れたが、アニメーションの再生には、動画再生専用のビデオフォーウィンドウズを使用しているので、そのデキには問題はないだろう。ちなみに、『吸精公主』は秒間15コマ程度でアニメーションを再生する。そこで、テレビアニメと比較してみたい。通常、テレビで放映されている30分番組のアニメーションは秒間24コマである。ここまで聞くと、テレビアニメのほうがスゴイんじゃないの? と感じてしま



★マインスイーパーやソリティアもいいけど、いいかげんウィンドウズでしっかりとしたソフトが欲しい。これから、続々登場して欲しいぞ。



★WinGをフル活用した『吸精公主』は、ユーザーだけでなく業界も注目しているソフト。発売日まであと少し。早くプレーしてみたいよね。

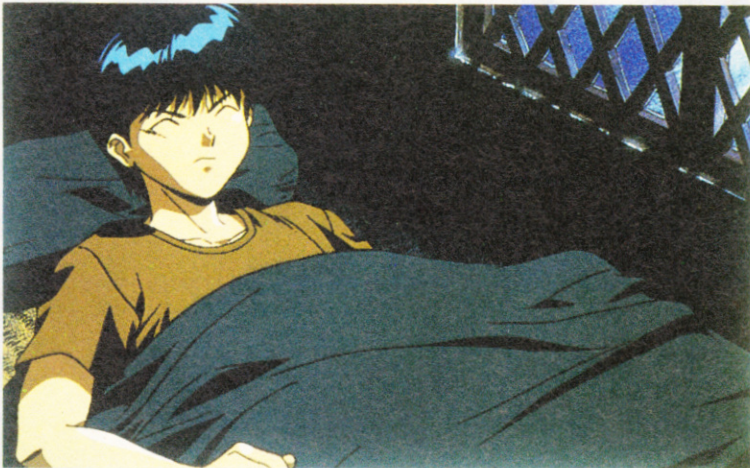
う。だが、実はちょっと違うのだ。テレビアニメは24コマといっても、3コマおきにしかビジュアルは変化しない。つまり、同じビジュアルが3枚連続して続いているのだ。だから、実際には秒間に8パターンしかないという計算になる。こうして考えると、秒間8コマ対秒間15コマということになるので、『吸精公主』の勝ち、となるわけだ。ちなみに、開発段階では秒間30数コマで動いているのだというから驚かされる。まさに、ディズニーも真っ青だ。ただ、対応機種種の最低スペックを386に設定したため、アニメーションのコマ数は、秒間15コマ程度にせざるを得なかったらしい。これがもしペンティアム専用だったら……。うーん、残念だな。

それから『吸精公主』のプログラムはふたりで行なっているのだが、開発の合間をぬって、前作の『三只眼變成』をウィンドウズに移植した体験版を製作

■ウィンドウズが動くマシンなら、どんなマシンでも平気。これこそがウィンドウズの真価なのだ。

している。しかも、前作が16色だったのに、この体験版は256色!! これは知っている人もいと思うが、256版『三只眼變成』は『吸精公主』の発売直前の特別イベントとして、スペシャルデモディスクという形でユーザーの応募により供給されたのだ。しかも体験版だけではなく、『吸精公主』に登場するキャラクターたちのカレンダーやキャラクター

紹介なども盛り込んでいるという。とってもお得なCDなのだ。ただ、非常に残念ながら、応募の締切はすでに過ぎてしまっている。でも、プレゼント用ということで日本クリエイイトからこのスペシャルデモディスクをもらってきたので、詳しいことはプレゼントのページを見てもらおうとしよう。ファンなら、手に入れたいシロモノだ。



WinGって何?

機種種の壁を取り去り、パソコンソフトの統一規格の立て役者であるウィンドウズ。ウィンドウズ対応のソフトは、ウィンドウズが動きさえすればどんなマシンでも使用することができるのだ。これは、みんなも知っている事実だよね。

ところがそのウィンドウズに意外な弱点があったのだ。それは、ウィンドウズが提供している、グラフィックの描画機能(GDI)の能力だ。

ちょっとテクニカルな話になるが、ウィンドウズのシステムには、実にたくさんの機能がある。文字表示やファイルの読み書き、音楽の演奏など、コンピューターを制御する機能はほとんど備っているのだ。そして、ウィンドウズ対応ソフトを開発するときは、機種依存ソフトをなくすために、ウィンドウズが提供する各種機能を使ってプログラムすることになっている。機種依存ソフトとは、たとえば、PC-9801版、PC版といった機種ごとに開発されているソフトのことだ。MS-DOS対応のソフトのほとんどは、機

種依存ソフトである。機種依存ソフトは、ハードウェアの制御を直接行なうことができる反面、ハードの違う異機種では動作しない。これではウィンドウズの意味がなくなってしまうため、ウィンドウズ対応ソフトは、ハードウェアを直接制御することを禁止(?)しているのだ。もちろん、グラフィック機能に関しても例外ではなく、GDIを使ってグラフィックを表示することになっている。

だが、このGDIはあまり性能がよくない。ワープロや表計算など、グラフィックの高速処理が必要ないものは問題ない。しかし、ゲームやCG描画ソフトの場合は、グラフィック描画能力がソフトの完成度に大きく影響してしまう。そのため、グラフィック機能の改善がソフト開発者の間でも望まれ

ていたのだ。

そして、その望みを叶えてくれるのが、今回の『吸精公主』で使われるWinGシステム。WinGは、ウィンドウズ上で動くグラフィックシステムで、ウィンドウズのグラフィック描画機能を性能アップするシステムなのだ。WinG用のファイルをハードディスクにコピーするだけで、WinGを使うことができるぞ。

WinGを使うとグラフィックの高速処理ができるので、今までは難しかったアニメーション処理や3Dグラフィックなどができるようになるぞ。下の写真は、WinGを使った海外ゲームソフトである『キングスクエストVII』だ。

この新グラフィックシステムが、今度の『吸精公主』のアニメーション処理を、なめらかに実現してくれるに違いない。



今度はどんな話を見せてくれる?

『吸精公主』のシナリオは、開発元の日本クリエイイト、アニメ会社である南町奉行所、そして人気連載を続けている講談社の3社が協力して完成させたそうである。ただし、3社ともそれぞれこだわりが強く、シナリオ完成までにはかなりの時間を要したようだ。

肝心のシナリオは、基本的には大きな流れが2本あると思ってほしい。ふたつの事件が発生し、どちらを攻略するかで以後の展開が変わってくるのだ。各シナリオに関しては次のページで触れることにして、まず登場するキャラについて話をすすめていこう。

前作『三只眼變成』では、主人公はオリジナルキャラであった。では今回もそうなのかというと、実は違うんだな。前作発売以後ユーザーの要望に八雲で

プレーしたい!! というものが非常に多かったのだ。そこで『吸精公主』では、ユーザーの声を反映し、主人公に八雲を採用したのである。とはいえ、オリジナルキャラが出ないわけではない。前作でも、スージン・リュウメイというオリジナルキャラが登場したことを覚えて

いるかな。超人気DJ、小森まなみが担当し、好評を博したキャラクターだ。今回も、そういったオリジナルキャラは多数登場する。

話を戻そう。シナリオがふたつあると前述したが、担当しているのは日本クリエイイトのふたりのスタッフだ。

ちなみに、今回多数の声優を採用してセリフはすべてしゃべらせよう、と言い始めたのはシナリオ担当だそう。それから、このページでは、ちょっとだけ声優紹介とその声優がどんな役を演じ、どんな感じでシナリオに絡んでくるのかを紹介してみようと思う。



■ゲーム中のいたるところでキャラクターがしゃべる!! メッセージだけではなく違っていて、セリフに感情がこもっているのも、感情移入もラク。

登場するキャラはすべてしゃべるぞ!

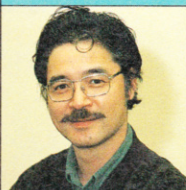
◆ 李 鈴鈴



声●折笠 愛

彼女が演じるのは妖撃社というオカルト雑誌の編集者。鈴鈴って強気で頼りになる(?)姐さんの存在なんだよね。

◆ スティーブ龍



声●岡 和男

前作でもスティーブ・ロンを役じ、『吸精公主』でも演じている。鈴鈴と龍は結構仲がイイ。吸精公主でもそれは同じなのだ。

◆ ナバルバ



声●西村智博

三只眼進行の寺院の僧侶がナバルバだ。実は西村さんはハーンも演じているので、役柄の演じ分けに注目したいところだ。

◆ 戈良



声●宇垣秀成

戈良と書いてコウリャンと読む。誠実なキャラで、婚約者のために本意ではない行動に出てしまうキャラになるらしい。

◆ 黄オーナー



声●田野 恵

八雲たちを影ながらサポートする謎のお金持ちを演じる。写真からもわかるように、非常に気さくな人である。

◆ 揚



声●若本規夫

台湾のシナリオを進めていくと、風水師の明のライバルとして現われるヤン。高飛車なイメージで演じられるらしい。

四川省

突然起こった若返り事件、その原因は？



中嶋宏之

ゲームシナリオ担当

物語はふたつのシナリオからなっている。ひとつは中国の奥地、四川省で発生している事件。これは、とある村で次々と人々が若返って行くというものだ。しかも、単に若返るだけならいいのだが、若返りを始めた人々はやがてどこかに姿を消してゆく。これを調査するのが四川省での目的だ。そして、このシナリオを担当しているのが中嶋さんである。じつは、『吸精公主』において、セリフは全部しゃべらせようと言いだめたのは彼。当初、『吸精公主』はふだんはメッセージ表示でセリフを表示し、クライマックスや重要なシー

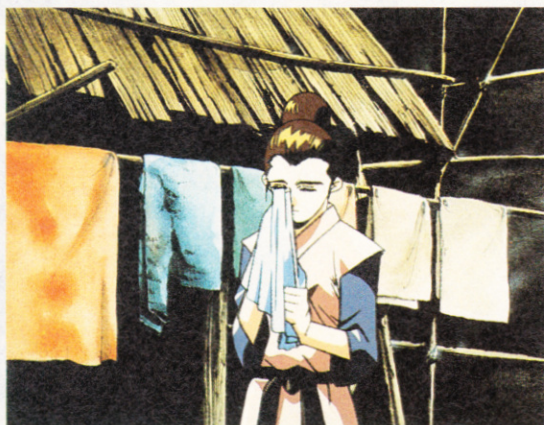
ンではしゃべらせようという案だったらしい。ところが中嶋さんが、どうせやるならすべてのセリフをしゃべらせようがよいのでは？ というこだわりを見せたため、次第にそのような仕様になっていったと言う。

この四川省で発生した「若返り事件」は、中嶋さんによると、はしほしにほのぼのとした雰囲気があったよというの。ということは、原作で言うところの、ドタバタコメディがふんだんに盛り込まれているのか？ また、こちらのシナリオを攻略してから、下の台湾での事件を攻略する

■詳しいシナリオの内容はまだ秘密。はたして、四川省ではどんな敵が待っているのだろうか。

こともできるらしい。それは台湾の事件に先に向かった場合も同じで、四川省での事件をあつて攻略できる。

だが、どちらを先に攻略するかで、同じ四川省でも、シナリオ展開が変化してくるのだそう。と、いうことは最低二度はプレーできるということだな。なんだかちょっぴり得した気分になっちゃうよね。



9

台湾

繁栄を約束されたはずのビルが……



としかずたけみ

ゲームシナリオ担当

もうひとつのシナリオ、台湾の事件を担当したのはとしかずさんだ。この台湾の事件はとあるビルが舞台となる。台湾のある場所に、風水という地相学によって繁栄を約束された土地があっ

■パイと八雲。台湾のシナリオを先に攻略すると、パイの出番が多いらしい。腐食に覆われたビルをキミは救えるか!!

た。その土地にビルが建てられたのだが、最近、不思議なことにそのビルが奇妙な腐食に覆われ始めたのだ。そこで、この事件の依頼を受けた八雲は、急遽台湾へと向かったが……。

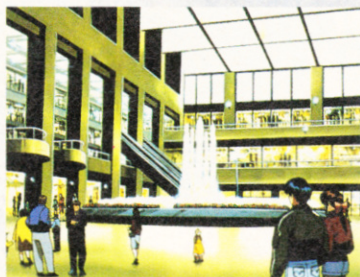
台湾のシナリオは、シリアスな雰囲気が漂っているらしい。また、台湾のシナリオではパイが活躍するシーン多いことも特徴。したがってパイの活躍が見たい人は、ぜひ最初に台湾の事件に向かってほしいとのことだ。ここだけの話、パイがたくさん見たいなら台湾へ、オリジナルキャラのユイホウが見たいなら四川省へ向かうとい

■シリアスなシナリオ展開がウリの台湾。そういえば『吸精公主』では戦闘シーンがあるとか。



いぞ、と教えてくれたのだ。

ところで、シナリオを担当して一番大変なことは？ と質問したところ、実は、アフレコが済んでしまっているの、あとからシナリオを変更できないことがツライと語ってくれた。確かに、いまさら素晴らしいアイデアを思いついても、追加するからもう一回アフレコを……なんてことは不可能。万全の体制でアフレコに臨まなければならなかったの、アフレコ直前のシナリオチェックが大変だったそうだ。



動く、動く!、ノンストップビジュアル

グラフィッカーの人たちの作業も、通常のソフト作りとは微妙に違っていた。アドベンチャーゲームなどで使用されるビジュアルは、原画をスキャナーで取り込み、そして修正という形で行なわれることが多い。ところが、『吸精公主』の場合は、数々のアニメーションシーンがウリということもあり、それなら、ということでアニメ会社に原

画を発注したのだ。しかも、その原画を担当している会社が、これまたアニメ業界なら知らぬ者はいないといわれる南町奉行所。数々のオリジナルアニメビデオを手掛けた集団で、前作の『三只眼變成』のときにもビジュアルを製作していた、プロ中のプロだ。

具体的な作業は、南町奉行所が背景部とセル画を製作、それを日本クリエイイトが背景とセル画を別々にスキャニングしてパソコン上で合成、こうしてビジュアルが完成するのだ。この作業はアニメの製作と酷似しているといえよう。こんな工程でビジュアルが製作されているのだが、最近ではスキャナーの精度がどん

どん強力になっているので、単にセル画を取り込んだだけでも、クオリティーの高いビジュアルが完成してしまうという。だから、取り込みが完成したビジュアルはあまり修正を必要としないらしい。ただ、パソコン上で背景とセル画を合成しているの、合成の際にドットが粗くならないようにとか、背景にキャラクターが溶け込まないようにといった、いかにキレイに合成するかということに重点を置いているようだ。それから、取材させてもらったときには画像を1670万色のフルカラーで取り込んでいた。おそらくこれは背景やセル画をキレイに取り込むため行なっていたと思われる。1670万色の画像は、原画とパソコンのディスプレイを見比べても、まったくの遜色はなかったのだ。実際のゲームでは、256色でグラフィックが表示されるが、1670万色の画像をあれこれエフェクト処理な



ウィンドウズのパワーによりCGもパワーアップ



16色から

前作の『三只眼變成』では、ビジュアルは16色で描かれていた。しかし、『吸精公主』になると、これが256色で描かれているのだ!! 劇場版のアニメに匹敵するクオリティーだな。



256色へ

静止ビジュアルがグー!!

どを施したあと、256色に変換するのだそう。わざわざ綺麗に取り込むため、1670万色で原画を取り込むとは、その心意気に圧倒されてしまったぞ。

また、パソコンの得意とするエフェクト効果がふんだんに使われていることも『吸精公主』の特徴だ。これは、人

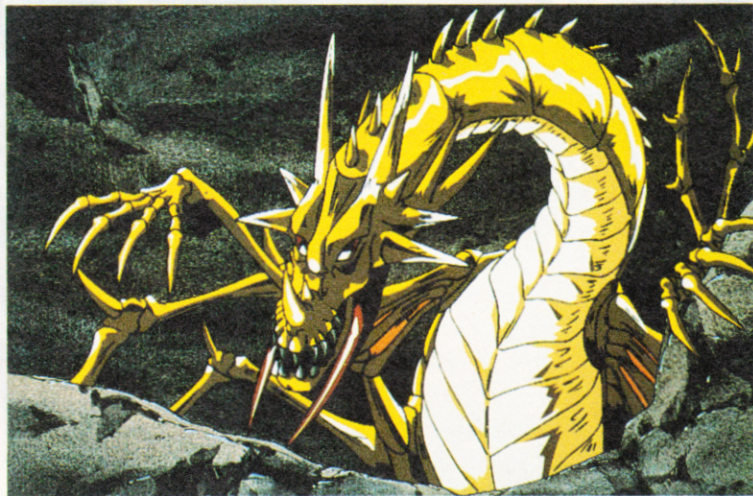
間のタッチでは表現しにくい場所、つまり、グラデーションやボカシなどをパソコンにやらせてしまうというもので、光が放射されるシーンでは、その光の渦をパソコンによって、本物の光のごとく描かせてしまったり、霧や地平線のボーッとした部分にはボカシを

かけて、より美麗なビジュアルに仕上げてしまうのだ。詳しいことはわからないが、ビジュアルの総数は静止画、動画あわせて5000枚以上なるらしい。はっきり言って、それらのビジュアルはテレビアニメなどは足もとにも及ばないクオリティーを誇っているのだ!!



256色は やっぱりキレイ

つつい派手なアニメーションシーンに目がいてしまうかもしれないが、静止ビジュアルにも目を向けてほしいぞ。パソコンのエフェクト処理がとて素晴らしいのだ。



II

アニメーション処理もマル

前作でも定評があったアニメーションシーンはさらなる進化を遂げ、『吸精公主』にも使われている。さて、その実力のほどだが、『吸精公主』に見られるアニメーションはとにかくクオリティーが高い。少なくともテレビアニメのそれよりも上だろう。そして、劇場版のアニメーションに迫る勢いを見せているのだ。通常、テレビアニメが秒間8コマ、劇場版アニメが24コマ前後。そして、気になる『吸精公主』のアニメ

ーションパターンは秒間15コマである。そう、ちょうどテレビと劇場の中間に位置するクオリティーなのだ。なかなかのものだと思います?

だが、これぐらいなら前作の『三只眼變成』でも行なっていたので、さほど驚きはしない。そこで、『三只眼變成』と『吸精公主』を比較してみたいと思う。そう、もう気がついていると思うが、決定的に違うのが色数だ。16色に対して256色!! この違いは見逃すことは

できない。256色のビジュアルが、グリグリとなめらかに動くのだ!! しかも、機械的にエフェクトをかけたりしているので、雰囲気もいい。さらに、ビジュアルはBGMなどと同時に動いちゃったりするんだよな。なんとなく、雰囲気か伝わったかな? ちなみに、今回見ることができるアニメーションシーンのカット数は50程度になるらしい。60数枚のビジュアルを使ってアニメーションさせるシーンもあるぞ。

まさにノンストップ



民族楽器の再現が大変!!



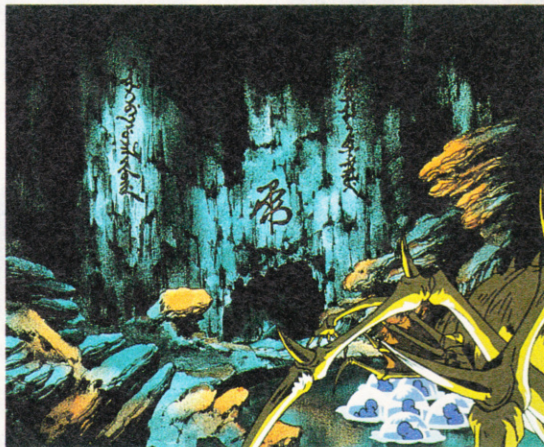
藤坂潤

BGM担当

◆このシーンでは、どんなBGMが聞けるのか？

ういった地方の独特の音楽や楽器などの勉強をしたそう。CD屋に行って中国音楽を求めたり、そういった音楽を聞きにいったりとかね。ときには、家で寝ているときに、他のスタッフから電話がかかってきて、「今、○チャンネルで中国の胡弓を使った音楽が流れているから、早く見ろ!!」なんて叩き起こされたこともあったそう。

開発当初はウィンドウズでのBGM機能に制約が多すぎて不満が爆発しそうになったらしいが、どうにかこれを解消。約2ヵ月程度で曲を作り上げたのだ。平均した曲の製作時間は1曲あたり2日のペースで行っていたという。もともと作りたてていたものがあったかどうかはわからないが、かなり早いピッチなので驚かされてしまったのだ。もちろん、ただ早いだけなら驚かされなかったが、ゲームのシーンや原作の雰囲気、風土にあわせた曲と見



事に調和性を持った曲が完成していたのである。さらに、リテイクはほとんど出なかったというのだから、感心させられてしまう。ちなみにBGM担当の藤坂さんは、ゲームが終了したあとのスタッフロールの曲が一番気に入っているといていた。そして、ぜひともMIDIを使って曲を堪能してほしいそう。スタッフロールの曲という言葉には我々も意表を突かれてしまった。残念ながらその曲を耳にすることはできなかったが、もしかしたら、スタッフロールの曲には何かおもしろい趣向が隠されているのかもしれないね。これには大いに期待したいところだ。

12



ゲームに調和したBGMが最高!!



◆BGM担当の藤坂さん。日本クリエイトの新鋭サウンドクリエイターなのだ。「吸精公主」で使われる曲は30数曲とのこと。毎日たくさんの機材に囲まれてBGMの開発をしているらしい。

声優も真っ青!! 5日間のアフレコ



伊藤栄晃

広報・進行

『吸精公主』はとにかくしゃべって、しゃべって、しゃべりまくる!! ゲーム中のセリフはすべて声優によって熱演され、ユーザーは否が上にもゲームの世界に感情移入してしまうのだ。起用された声優陣も有名どころばかり。ちょっと名前を上げただけでも、林原めぐみ、小森まなみ、辻谷耕史、折笠愛といった壮々たるメンバーが揃っているのだ。アニメーションと違ってシナリオが分岐するため、同じ人物でも様々なパターンを演じる必要があり、アフレコには5日間もかかったという。しかも、台本はなんとタウンページ2冊分に匹敵する量!! この台本を見た声優さんたちは、皆あまりの量に絶句してしまったという。なかには、「これ、本当に5日でやるんですか?」なんて言った人もいたとか。

広報の伊藤さんがアフレコに立ち合ったということで、話をうかがったのだが、5日間のアフレコはかなりハー



ドだった。ゲームに精通していない声優とアニメーション業界に精通していない日本クリエイトはお互いに違うジャンルの人間だけに、今回勉強になった点が多かったようだ。なお、パイ役の林原さんのパイから三只眼、三只眼からパイへと変貌する様子はイチ押しだとのこと。また、ゲーム中ではパイが立くシーンが出てくるそうだが、そのシーンのアフレコで伊藤さんは思わずホロッと涙が出てしまったというから、その熱演ぶりは保証済みだ。

最近になって日本でもアドベンチャーゲームがガンガンしゃべるようになってきたが、やはり、メッセージを表示するだけでは、作り手の意志はすべて伝わらないよね。言葉に秘められた微妙なニュアンスはセリフにしてしゃ

べらせるか、小説のように解説をつけないければユーザーには完全に伝わらないのである。文字だけでは、作り手側がせっかく用意した意図をユーザーが別の意味にとる可能性があるのだ。だが、声優を使ってしゃべらせることができれば、キャラクターの喜怒哀楽をハッキリとプレーヤーに伝えることができるし、微妙なニュアンスもしっかりと伝わる。ちなみに、『吸精公主』で声優の声を聞くには、PCM音源が必要になる。ぜひともPCM音源を搭載している機種でプレーしてほしいものである。いや、絶対に声優の熱演ぶりはキミの耳で確認してほしいのだ。しゃべってこそ『吸精公主』。5日間にも及んだアフレコがどのような形でゲームに反映するかは期待が持てそうだね。

13



◆キャラクターがしゃべってこそセリフの真意が伝わる!! 声優さんの熱演ぶりは、ユーザーの心を動かすに違いない。
◆机の上にあるものは台本。でも、これは一部なんだよね。すべての台本を集めたら、タウンページ2冊分になるのだ。



特別対談 社長の板倉氏に聞く!



板倉由次

日本クリエイティブ社長

ログイン 今回発売される、『サザンアイズ〜吸精公主〜』は、ウィンドウズで作られたソフトですね。どういう経緯でウィンドウズで開発しようと思ったのですか?

板倉 昨年の3月ぐらいに『サザンアイズ』の続編はどうか、と考えて始めたんです。最初はPC-98シリーズで256色版と16色版でいこうか、なんて考えていたんですよ。

ログイン えっ、最初はPC-98シリーズだったんですか?

板倉 そうです。ただ、新しく発売されるマシンはウィンドウズがインストール済みだし、CD-ROMも付いている。ビジネスソフトだってウィンドウズ版がドンドン発売されている。でもよく考えると、なぜウィンドウズのゲームがないんだろう、と思ったんですよ。確かにウィンドウズの市場は確立していない時期でしたから、どのソフトハウスも不安な部分があったと思います。じゃ、ウチが一番乗りで……みたいな感じで見切り発車をしたんです。今まで作り上げてきたものも大事ですけど、やはり何事にも挑戦していかないと、素晴らしいものは作れませんから。ただ単に目立ちたがり屋だったのかもしれませんがね。

ログイン で、ついに『吸精公主』が発売されようとしています。板倉さんから見た『吸精公主』の魅力とは?

板倉 前作もそうだったんですが、ドラマ性が高い点でしょうか。声優さん

に演じてもらうことによって感情移入が増すんですよね。ほかにもシナリオ、アフレコ、作画など苦労した点は非常に多いです。とにかく、それらの要素が相まって、素晴らしいデキになっていると思います。

ログイン 先ほどウィンドウズの話が出てきましたが、ウィンドウズというプラットフォームになると、日本にはドンドン海外メーカーが入ってくるだろうし、逆に日本も海外市場へ進出していくチャンスがあると思うのですが、どう思いますか?

板倉 海外市場には興味があります。実際海外からも、販売についての打診はあります。ひょっとすると、『吸精公主』などが海外で販売される日が来るかもしれませんね。また、海外のメーカーについてですが、価格競争という点では日本は円高の影響で不利かも知れません。ただ、最終的には作品の善し悪しですから、日本のメーカーはもっともっとウィンドウズのノウハウをブールしておく必要があるでしょう。

ログイン そういえば、ユーザーだけでなく、業界も『吸精公主』に注目していますよね。実際に「ウィンドウズで開発はやらないんですか?」なんて聞くと、「いやあ、クリエイティブさんの様子を見てから……」なんてソフトハウスも

かなりありますよ。

板倉 ウィンドウズ版のゲームのリリースを発表してから、実は少しは期待していましたが(笑)、本当にここまで注目されるとは思っていませんでした。ただ、注目されるということは、みなさんもウィンドウズに興味があるということですから、ああ、やっぱり間違っていなかったんだなあ、と確信できて非常にうれしかったです。

ログイン マルチメディアという言葉がもてはやされている時代ですから、BGM、アニメーション、音声とマルチメディアを意識させる要素がたくさん詰まった『吸精公主』は、たとえウィンドウズでなくとも注目される可能性があったのではないのでしょうか。

板倉 そうですね。でも、これからのゲームは絶対にウィンドウズ主流になりますから、その方面も意欲的に取り組んでいきたいと。

ログイン もしよろしかったら、次回作のタイトルを教えてくださいませんか?

板倉 具体的なタイトルとなると、まだ公開できませんが、RPGやシミュレーションなどが候補にあがっています。

ログイン ひょっとすると、例のシリーズの続編がウィンドウズになっちゃったりするんですか?

板倉 ええ、そうかもしれません(笑)。



ドーンとプレゼントなのだ!!

『吸精公主』の発売日が迫ったということもあり、ここで日本クリエイイトさんのご好意により、プレゼントがあるんだな。プレゼントは下にある3つのアイテムがそれだ。特に色紙は貴重なものと言えそうだな。色紙は八雲役の辻谷耕史、鈴鈴役の折笠愛、メイホワとユイホワ役の小森まなみ、ハーンとナパルバ役の西村智博の4人のもの。残念ながら一枚ずつしかないの、競争率は高くなりそうな予感がするぞ。

そしてスペシャルデモディスクも10名にあげちゃう。256色版の『三只眼變成』の体験版、『吸精公主』のキャラクタ

一紹介などが詰まった、特製デモディスクなのだ。ちなみに、このスペシャルデモディスクはショップでは手に入らない貴重なアイテム。ウィンドウズ対応なので、機種を限定しないというのうれしいことだね。それから、日本クリエイイトのマウスパッドも10名にプレゼント。さらに、はずれた人の中から抽選で、日本クリエイイト特製シャーペンやテレホンカードなどもあげてしまうのだ!! 詳しい応募方法については、となりの応募要項の欄を見よう。『吸精公主』の発売日まであと少し。4月27日が楽しみだな。

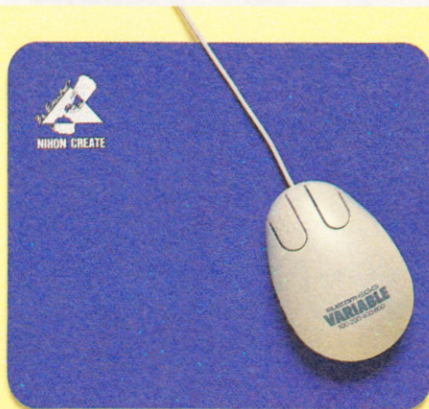
応募要項

このページで紹介しているプレゼントに応募したい人はよく読んでね。さて、肝心の応募要項だが、官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、希望の賞品名、この付録を読んだ感想と、サザンアイズに登場するキャラクターから、キミの好きなキャラの名前をひとつ書いて、本誌281ページのあて先で、"8号付録 サザンアイズプレゼント係"まで。サイン希望の人は、誰のサインがほしいのかもちゃんと明記するように。そうしないと、ボツになってしまうので注意しよう。

サイン色紙(4名)



マウスパッド(10名)



スペシャルデモディスク(10名)



會社「吸精公主」のシステムに「三只眼變成」を載せるとこうなる? オマケにしては豪華。



LOGiN 8号特別付録

平成7年4月21日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行) 第8号 通巻210号

DESIGN/MOON DOG FACTORY、声優PHOTO/まきたゆういち

©高田裕三/講談社 ヤングマガジン ©日本クリエイト

Printed in Japan