



## INTERVIEW

——『クロノア2』制作開始当初のテーマはなんですか？

**小林** 前作も「ドラマティック」をテーマにしていたんですが、今作はPS2にハードが変わったので、より「ドラマティック」をパワーアップさせようじゃないか、ということになりまして。アクション中にもドラマティックなカメラアングルやアクションなどを取り入れながら、「もっと驚きに満ちたアクションゲームにしよう」と制作を始めました。

——前作の「のほほん」とした暖かい雰囲気、スリリングな感覚がプラスされた印象を受けたんです？

**小林** 前作の最初のステージがおっしゃる通りに「のほほん」としたイメージだったんですが、PS2でゲームを楽しんでいる方には多少物足りないかなと思っていて、ですから、今作はいきなり大嵐の海から始まるといった、スペクタクル感を全面に押し出しています。だからといって、前作をもちろん捨てたわけではなく、その良さを生かしつつパワーアップしたということです。



ね。そこで、「冒頭に魅力的な要素をドッカーンと配置してみるのはどうだろう？」ということになりまして。そこで冒頭の嵐の海が生まれたんです。PS2のハードパワーをもってすれば、スペクタクル感あふれる大胆な表現ができる。「やりたいことからやってみよう」と制作を始めました。そこから世界に4つの国を設定して、その特性にあわせてキャラクタを配置しました。どんな国だから、こんなキャラがいて……という感じですね。

**小林** 今回の最初のステージは力が入ってますよ。かなり手間暇かかってますから。プレイしてもらって最初の30分がつかみかな、と。

——初めてプレイしてグッと引き込まれる要素がないと、ということですね？

**荒井** 当然、前作をプレイされた方も多くいらっしゃるの、最初で驚いてもらって、次にホッとしてもらおうかなと。前半部分でいろんな人いろんな要素を楽しんでもらえたらな、と考えました。

——続編を作るというのは大変な作業じゃないかと思うんですが？

**小林** 前作があるということは、微妙なところなんです。前作があるからやりやすい部分もあるし、そうでない部分もある。「前作を越えなければならない」ということはありますが、「前作があるから、お約束が通じる」ということでもあるんです。だからプレッシャーは、それほど感じませんでしたね。

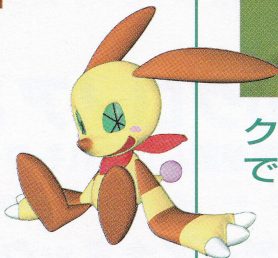
**荒井** PS2なんだから、当然、前作を越えてなければ、ということはありませんけど。ゲームとしては2Dから3Dになったことで、見た目の差別化はできてますから。逆に楽しんで作ってましたね。

**小林** まあ、自分では「(前作を)越えてる」と思いながら作っていましたね(笑)。

**荒井** 前作はストーリーが単体で完結しちゃってますから、そこからどう話を掘り起こすか、どうひっくり返すかというのは悩みましたね。前作のラストを見たプレイヤーは、だいぶ構えている



### クロノアを「どなたにでもプレイできるゲーム」にしたいんですよ



クロノア2：プロジェクトディレクター

### 小林 毅

KOBAYASHI TSUYOSHI

1994年度入社  
■関わった作品  
風のクロノア door to phantomile  
風のクロノア ムーンライトミュージアム  
風のクロノア2 ~世界が望んだ忘れもの~



### ダイナミックなアクションと、誰にでもプレイできるやさしさを兼ね備えた新しい『クロノア』。その秘密を開発者自らが語る！

**荒井** 前にヨーロッパに行った時、少し市場調査もしてきましたが、まず「体験版をプレイして購入を決める」プレイヤーが多かったんですよ。



クロノア2：アートディレクター

### 荒井佳彦

ARAI YOSHIHIKO

1993年度入社  
■関わった作品  
ワキャンパラダイス  
風のクロノア door to phantomile  
風のクロノア ムーンライトミュージアム  
風のクロノア2 ~世界が望んだ忘れもの~



### ゲームの主人公はクロノアであり、自分なんだと思って頂ければ……







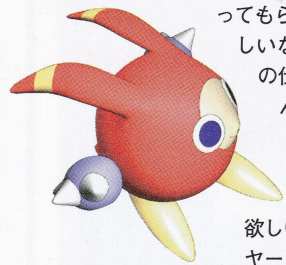
「どなたでもプレイできるゲームにしたい」んですよ。アクションゲームなので、どうしても上手・下手が出てしまうんですよ。前作だと、それで行き詰まってしまうんですよ。それを今回はなんとかしたいな、というところから、「やり残したことを何度やりなおしてもいいし、ひとつのルートが苦手なら、別のルートからアプローチをしてもいい」ように考えてみました。

——ポポカのサポートジャンプもその流れで？

**小林** そうですね。親子でプレイなさってる娘さんの後ろからお父さんがちょっと助けてあげるとか、あまりゲームをプレイしない彼女をゲームの上手な彼氏が助けてあげるとか。普段はプレイはしないで見ているだけ……という人をクロノアに引き込みたい、というのが狙いですね。通常の2人用のプレイモードでは十分じゃない。例えば親子のプレイだと、「パパ（代わりに）やってよ」という風になってしまうと、今度は娘さんが見ているだけになってしまう。だからパパはちょっと助けてあげる。あくまで、ゲームを楽しんで進めるのは娘さんの方のできるかなと。

——アクションボタンの採用意図は？

**小林** 今回、大砲で撃ち上げられるシーンとか、演劇的なパートも数多く用意されているので、その間もプレイヤーに何かさせてあげたかったです。こう言う意味では、今回のコンセプトと合致するので、必然的に生まれた仕様だと思ってます。あとは、上手いプレイヤーさんはどんだんアクションボタンを使ってもらって、「自分なりのカッコイイプレイ」を目指して欲しいなと。クロノアと一体感をより感じてもらいたくてこの仕様を入れました。プレイされる方それぞれに、いろんなスタイルのクロノアが生まれると思いますよ。

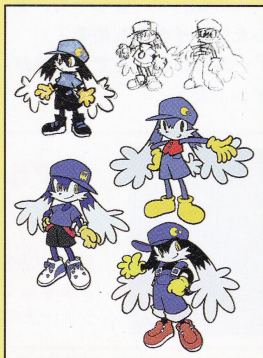
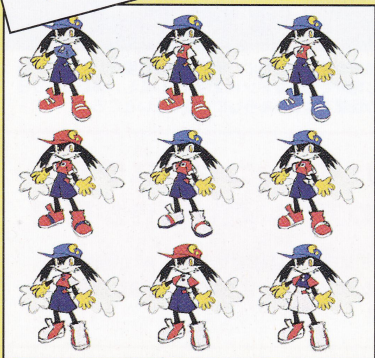


**荒井** 自分を投影するためのひとつの手段ということですよ。単純にキャラクターゲームとしても楽しめるんですが、できればクロノアに感情移入して欲しい。コンセプトとして、前作から「クロノアはプレイヤー自身の投影である」というものがありますんで、自分を投影して、ゲームの主人公はクロノアであり、自分なんだと思っていれば、より深みをましてプレイして頂けると思いますよ。

——どうもありがとうございました。

## クロノア デザインの 変遷

今回のクロノア的设计が決定するまでに描かれた多数のデザイン画（ここに紹介したのはほんの一部）。帽子の向き、衣装や靴の色など、細部にわたって検討が繰り返されているのがわかるかな？「まるで間違い探し状態ですよ。最後の詰めの段階では、どっちでもいけるって感じなんですけど、その微妙な違いが重要なんですよね」（小林さん談）。



だろうと思ったので、そこをどう崩すか、どう裏切るかと。

——前作は「泣ける」と評判のストーリーでしたが？

**荒井** 今作は同じ「泣ける」というストーリーの方向性でも、前作とは別のベクトルにアプローチしていると思います。ぜひプレイして頂き、感想を聞かせて欲しいですね。

——「2」のグラフィックはとても新しいというか、キャラがポリゴンでできているように見えないというか、独特な感覚ですね？

**小林** その辺は最初、とても意識したところで、よくあるCGレンダリングの質感をした「つるつるした」キャラにはしたくなかったんですよ。そこで制作当初いろいろ試行錯誤しましたね。トゥーンシェーディング（レンダリング）という技法を使ったんですが、そのまま作ってしまうと、ライティングの効果とか、薄れてしまうんですよ。それはもったいないと。そこでアウトラインだけ残して、CGとアニメの中間みたいな路線を狙っていったら、ということで現在の表現方法になりました。結果としては大成功だったかなと思います。

**荒井** 単純にトゥーン・レンダリングにしようとする、キャラクターにものごくポリゴンを使わないといけない。その分、別の場所にしわ寄せはいくわけで。「クロノア」の場合は、背景等も世界観を創る上で、しっかり作り込む必要があるんで、まずキャラクターはアウトラインをしっかり取ることに重きを置いて、全体をまとめていきました。統一感という意味では、うまくいったなと思います。

**小林** そのせいで大変だったこともあるんですけどね（笑）。現在の手法にも制約はいっぱいあるんですよ（笑）。

**荒井** 開発初期には、あれもこれもいろんな要素を詰め込んだので、あとで調整するのが大変でした。な。「クロノア」は制作の度にハードが変わるので、いつも手探り状態からスタートなんです。「あれができる」、「これができるんじゃないの？」という感じで夢が膨らむので。ゲーム的にも、2Dから3Dになったことで、カメラアングルも前作でできなかったことが自由にできるようになって、貢献しているんじゃないかと。

**小林** そりがウリなんで（笑）。

——バンバン変わる凝ったカメラアングルですが、参考にされたものはありますか？

**小林** シチュエーション的に参考になったものはいくつかあるんですが、ゲームとして遊べないようでは仕方がないので、そこに気をつけて考えましたね。実際に動かして調整し直したり。

**荒井** グラフィック担当的には「ここはアップにして表情を見てほしい」ってお願いしたりして。微妙なせめぎあいがありましたね。前作の時は「ここはアップにしないでくれ」って感じだったんですけど。

**小林** そうですね。前作は2Dだったので。

**荒井** そういった意味では、前作でやり残したことの完成形に近づいたと言えるんじゃないでしょうか。

——前作では、ステージ（ビジョン）の進行順は固定でしたけど、今回は自由に行き来できるようになってますね。この意図は？

**小林** 私の一番根底に持っているクロノアというゲームのポリシーなんですけど、

## 初期に描かれた各ビジョンのイメージイラスト

