



KLONOA WORKS INTERVIEW

"出会いと別れ"から "自立"へ

前作を最後までプレイしたユーザーは「クロノア」のストーリーを高く評価する。出会いと別れ。前作の根底に流れるテーマは、『2』となり、どのように変わっていくのか？ 制作にたずさわるふたりに聞く。



ナムコ クロノアワークス 吉沢秀雄&荒井佳彦

驚きに満ちたゲームが 『2』の合い言葉

——まず始めに前作のストーリーと、印象的なラストシーンについてお話を聞かせてください。

吉沢「前作は『ゲームをやる』とはどういうことなのか？』というテーマを『ゲームでしかできないストーリー』にうまく結びつけられないか？』というのが発端です。そこに少年の出会いと別れの物語をうまくからめられないかなぁ、と考えたわけです。あの話はオープニングとラストシーンを最初に考えたん

ですよ」

——ゲームスタート時のイメージとラストのギャップがものすごかったですね。

吉沢「ちょっと好奇心旺盛で、裏山に冒険に向かった子供というところから始めて、中盤あたりから世界の秘密、そして世界を救うという話につながってゆくのですが。それはあえてギャップを生みたかったからそうしたんです。でも、最初だけ見て普通の話だと思われちゃったのはマイナスだったかなと思います……。それで今回は最初から度肝を抜こう、驚きに満ちたアクションゲームにしよう!! とディレ

だから忘れた夢がある

思い出せない夢なのか
思い出さない夢なのか

僕が夢を忘れたのか
夢が僕を忘れたのか

それでも夢は確かにあった

それでも夢は確かにあった

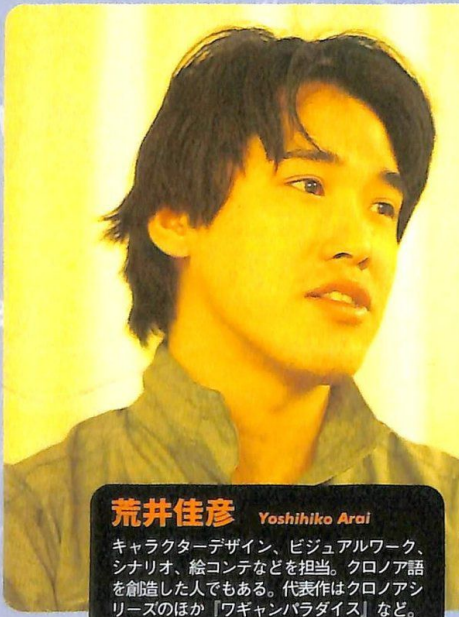
クターとも、話を詰めました」

——それが今回『2』のオープニングから第1ステージへの流れに表われている……というわけですね。(※前ページからのオープニング画面を参照)

吉沢「そうです。PS2の威力を見せつけられるようなシーンをつくるのができないか、と考えていたときに浮かんだのが『嵐の海』だったんです。最初、クロノアが何もない空間を落ちてくる。どこに行くのか、ここがどこなのかもわからない、というイメージです。そして水面に近づきそこに触れた瞬間に(予想に反して)水の中から飛び出してゆく。それまで静かであった画面の中が、急に嵐や波音であふれかえる……これが冒頭のイメージでしたね。このオープニングからお話を練っていったんです」

——最初から『2』はこのようなお話にしようと考えられていたんですか？

吉沢「んー、最初は別の話を考えていたんですよ。ファントマイル(前作の舞台)の3000年前の話を考



荒井佳彦 Yoshihiko Arai

キャラクターデザイン、ビジュアルワーク、シナリオ、絵コンテなどを担当。クロノア語を創造した人でもある。代表作はクロノアシリーズのほか『ワキャンパラダイス』など。

えたんです」

荒井「ちゃんとシナリオを1本書いたんですよ」

吉沢「3000年前にガディウスが叛乱を起こして、彼が封印されるまでのお話です。でもディレクターと話して、前作をやっていない人にはわかりづらいんじゃない？ というところでボツになりました」

ヒロイン・ロロの動機は、いささか不純!?

——そのファントマイルの過去のお話も覗いてみたかったような気が……。それにしても前作のガディウスが割と漠然とした『悪』のイメージがあったんですけど、今回の敵役・レオリナのイメージが、今のところよくわからないんです。世界を混沌に導こうとするその理由は？

吉沢「途中で明かされる過去があるので、そこに秘密がある、としか今は言えません。でも、前作のガディウスも単なる絶対悪に見えますけど、実のとは

ろ3000年前には絶対悪じゃなかったんですよ。彼はいい夢だけを見る世界に疑問を抱き、反旗をひるがえしたのだけれども、封印されてしまった。その封印されている間に理念やポリシーが薄れて憎悪だけが残ったんです。僕としてはその理念がそうそう間違ったものじゃない、(世界を)綺麗ごとのみにしてしまうのが本当にいいことなのか？ って思っているんです」

——それって前作がメタ・ゲーム的な構造を持っていた部分と重なりますよね？

吉沢「それは『ゲームをクリアしたことそのものは<ハッピーエンド>だけれども、ゲームそのものとはお別れしなくちゃいけないときがくるんだよ』という構造のことですね」

——そうです。でもプレイヤーにはもしかしたら勧善懲悪のストーリーに見えていたんじゃないか、吉沢さんの意図がうまく伝わらなかったんじゃないか、とも思えるのですが、いかがでしょう？

吉沢「ゲームそのもので遊んでもらうぶんには勧善懲悪に見えても、その裏にはいろいろな人の思いがある。そういうことに気づく年齢になったときにあらためて見る(プレイする)と“ああ、そういうことだったのか”とわかるものがあるのかなって思ったんですよ。童話みたいなものですね。子供時代に読むと表面的に面白いお話なんですけど、大人になってから読むと含蓄があるというか。本当に言いたいことは(ゲーム中で)言葉にできなかったらダメなんですよ。言えないからつくり手としてはつらい、というか」

——ではその言葉にならない今回のテーマというものは？

吉沢「前回は『出会いと別れ』で、今回は『自立』なんです。自分に自信が持てない人が自信を持てるようになるまでのお話をやりたいな、と。ヒロインのロロは巫女見習いだけと落ちこぼれ、その子が冒険を通して自信を身につけてゆく、自分を見つける旅みたいなものというのが、話のベースです」

荒井「クロノア自身がプレイヤーの分身なので、あまり激しい感情の流れや強引な進行役を任せられないんです。その部分をヒロインが肩代わりして、それを受けてクロノア自身もちょっと大人になってゆくかな？ みたいなニュアンスを持たせたいと思っています。ですのでロロはもうひとりの主人公ですよ」

——構造としてはわかりやすいですね。

吉沢「でも実は半人前のロロは、自分が巫女として認められたいというのが本当の動機なんです。しかし実際に世界を救うのは、プレイヤーの分身であるクロノアじゃないですか？ そのクロノアにだって(ゲーム中では)『世界を救うぞ!!』と息巻いて行動しているわけじゃなくて、結果的にそうになっているだけ。だからロロには大義名分として『世界を救う』という動機づけ、原動力が必要なんです」

荒井「ですのでロロには『世界を救う』という表現を皮肉っぽく使わせたりしていますよ。ただ(半人前で自信がないぶん)大義名分があるから自分で動いてもいい、と判断しているんでしょう」

吉沢「そういうところをお目付役のボブカに皮肉られたりもするんだよ」



風のクロノア2
-世界が望んだ忘れもの-



ゲームが生きるとなストーリー そうでなければ、あるだけ邪魔

——シナリオそのものはすんなり完成しましたか？
吉沢「何カ月もかかっていますよ。今、7稿目だけ？」

荒井「いえ、8.2稿目です」

——作業工程はどのように？

吉沢「僕がまずあらすじをザッと書いて肉づけをして、荒井に渡して彼が思いの丈(笑)をダーッと入れ込んで。返ってきたものに“だったらこうでしょう？”やら“長いよ、これは、カットカットオオ!!”なんてやりとりをして」

——それはシナリオの構造的な部分だけですか？

吉沢「最終的にはセリフまで。あとはストーリーの間にゲームが挟まるので、ゲームの展開、面の構成を見ながらあてはめてゆくんです。ただ……」

——ただ？

吉沢「よくある“やさしいステージのあとに延々とムービーが流れる”のは、よくないと思っているんですよ。けっこうなヤマ場を超えたあとにごほうびとしてじっくりお話を楽しむというのはいいんですけど、サクサク終わるステージのあとにムービーが入ると、プレイヤーさんとしては“まだやりたいのになあ”という気持ちがあると思うんで……」

——そういうことを配慮していないゲームはときどき見受けられますよねえ。

吉沢「基本的にはディレクターに“こんなゲームにしたい”という考えがあって、分岐を入れたいと言うなら“分岐が入っているから面白いぞ!!”という話にしますし。ゲームのシナリオですからゲームが生きるとな話になっていなかったら邪魔なだけですね。(お話を)入れるならちゃんと入れる。そしてお話の中に出てきたシチュエーションがゲームの中の遊びにきちんとつながっていることがベストだと思います。押しつけがましいのイヤなんですよね。まあ「2」もできあがってみたいとわかんないですけど(笑)」

荒井「実際に“バベット(イベントシーン)”の部分のコンテを切るんですけど、やっぱり試してみたいアングルとか出てくるんですよ。手前にモノを置いて、こんな角度からこんなふう……って。でもそればかりやっているとプレイヤーさんを置き去りにしてしまう。ですのでプレイヤーさんの意志をそがないようなアングルになるよう、心がけています。あとは、ゲーム中にパッとシーンを挿入したときに、プレイヤーさんの意識が途切れないように、スピーディな場面であるならカメラもスピーディに切り替わる……なんてことも意識しています」

必聴!! クロノア語に隠された秘密とは

——体験版を見せていただいた限り、あの“クロノア語”がよりクリアに聞こえて感激でした。

荒井「今回は完全フルボイスで声優さんに演じていただいていますし、DVDになった点も大きいですね。そのぶん、シナリオでも言語をすべて起こしてやらざるをえなかったんですが……。クロノア自身は前作の言語を踏襲しないといけなかったんで、前のク

ロノア語の解析から始めました(笑)」

——声優さんに演出を指導するのはどのように？

荒井「クロノア役の渡辺久美子さんが前作から続投しているんで、渡辺さんに最初に演じていただいてほかの方には雰囲気をつかんでいただきました」

——とはいえ、台本を拜見する限り、発音しづらい語もありますよね。

荒井「固有名詞とさえ間違っていないければ、あとは発音しやすいように、むしろ“こなれた言語”にしてくださいってお願いしたんです」

吉沢「声優さんは偉大ですよ。この言語に感情をこめられるんですから(笑)」

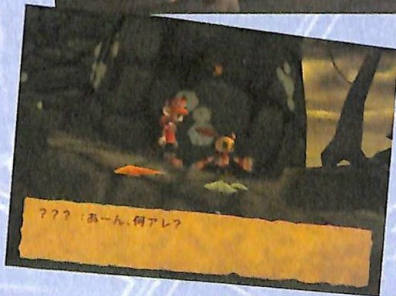
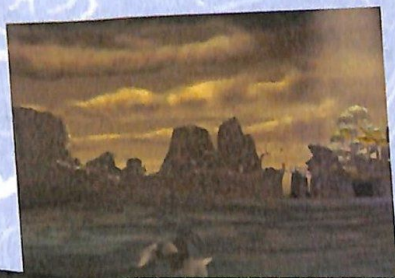
荒井「レオリナとロ口は同じ言語を使っているんですけど、全然印象が違うんですよ」

——どうしてそこまでクロノア語に固執するんですか？ 時間もハンパではないと思うんですけど……。

吉沢「ゲームの中で(キャラが)人間の言葉をしゃべって、そのイメージに縛られてしまうのがイヤな

"出会いと別れ"から "自立"へ

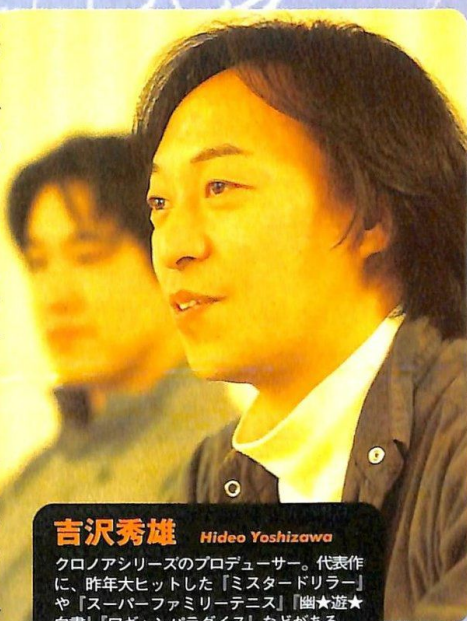
Now I've found that
the world
forget something...



KLONOA2 OPENING

クロノアは意識を失ったまま、何もない空間を漂っていた。やがて眠れる夢の旅人は、水面に向かってゆっくりと落下してゆく。そして水面に触れた刹那、彼の体は水中に没するのではなく、宙に投げ出された……。

碎ける波頭と横殴りの雨、逆巻く風。彼が投げ出された先は嵐の海であった。クロノアはまだ意識を失ったまま波間を漂っている。その姿を意味ありげに見つめる飛空艇のふたり、レオリナとタット。やがて漂うクロノアを見つけるロ口とボブカ……。『クロノア2』の物語はこうして幕をあげる。



吉沢秀雄 Hideo Yoshizawa

クロノアシリーズのプロデューサー。代表作に、昨年大ヒットした「ミスタードリラー」や「スーパーファミリートニス」『幽☆遊☆白書』『ワキャンパラダイス』などがある。

んです。架空の言語のほうが、ちゃんと(ゲームの中の)世界が存在している感じがするので」

荒井「日常がゲームの世界を浸食してくる、というのがイヤなんです。吉沢なんか大阪弁なんて使ったら大反対しますよ」

吉沢「うん、ダメ(笑)。大阪弁がダメっていうんじゃないかって、大阪弁が出てきた時点で“ここの日本じゃないの?”って気がしちゃう」

——確かに、では最後に、楽しんでほしいポイントをひと言お願いします。

荒井「単純にアクションゲームとして楽しんでいただけだと思います。そのあとで何か心に引っかかる部分があれば、それはなんだったのたろう? と思ってくれば、プレイヤーさん自身が自力で考えてくれるってことが最終目標ですね」

吉沢「いろいろ悩みを抱えて生きている方も、このゲームをやれば生きる勇気が湧くと思います。そういう願いをこめて、ストーリーを書きましたので」