

制作者インタビュー

新要素が惜しみなく盛り込まれた「続・ボクらの太陽」。多くの人材が携わった本作品のメインスタッフ3人に開発秘話をうかがった。



構想当初はサバタが主人公だった!?

— まず、最初に「ボクらの太陽」(以下「ボクタイ」)を経て「続・ボクらの太陽」(以下「ゾクタイ」)を制作することになった経緯を教えてください。

日並：従来にないゲームということで、ある程度の反響は予想していたのですが、オリジナルのタイトルだし、ちょっと苦戦するんじゃないか? という意見もありました。ところが、ユーザーの反応は予想以上に良かったです。また、日照時間の少ない冬は受け入れられにくいのではないかと考えていたのですが、意外に冬場にも売れ続け、暖かいシーズンになると再び盛り上がるといった形でした。アメリカでも、去年の9月に発売され、現在も好評です。というわけで、ユーザーの評価も高く、続編希望も多数寄せられたので、続編を作らない理由はないという判断です(笑)。

— 「ゾクタイ」の設定は前作クリア直後のサン・ミゲルが舞台ですね?

中村：前作を制作している段階で、続編を作るためのネタは考えていました。「ゾクタイ」で最初にやろうと思ったのは、サバタを主人公にした物語でしたが、(小島)監督の意向により、今回もジャンゴを主人公にした物語に

なりました。前作とのつながり、語られなかった謎、父親であるリングの話、その辺をからめて作られたのが今回のサン・ミゲルでの物語ですね。

— ジャンゴではなくサバタを主役にする案があったという話ですが、それは黒ジャンゴ、赤ジャンゴというアイデアと関係があるのでしょうか?

中村：それはまた別の話ですね。今回、ジャンゴが半ヴァンパイアになるというネタは監督のアイデアです。— 途中から黒ジャンゴ、赤ジャンゴチェンジできますが、バランス調整はかなり大変だったのでは?

中村：そうですね、黒ジャンゴの役割はなに? って感じになってしまって。バランスというか黒ジャンゴの位置付けが難しかったですね。また、サバタが暗黒属性を持ったキャラクターなので、ジャンゴも黒くなったし、どうやって2人の差別化をするのか、キャラクターの違いをどう表現するのか、かなり悩みましたね。

奥田：当初は敵をふっ飛ばせたりする黒ジャンゴがけっこう強い印象がありました。そういったところのバランスをどう落ち着けるのかが、チーム内で話題になりましたね。

中村：初期段階では黒ジャンゴが武器を振るたびにダメージを受ける仕様でした。ヴァンパイアの力を制御できて

いないという演出で。

奥田：ガンガンライフが減るっていう話だったんですが、さすがにそれは難しいなあということで現在の形、時々暴走するという形に落ちつきました。— 「ボクタイ」のメイン武器であった太陽銃が今回サブウェポンの扱いになっていますが、これは新要素である魔法の影響でしょうか?

中村：メインの武器が近接武器になったのは、続編を作るにあたって前と同じことはしたくなかったからです。ストーリーとかマップをちょっと変えて作るんじゃなく、システムの部分から進化したものにしたかったんです。それから「ボクタイ」は斜俯瞰画面のゲームなんで、シューティングという部分でどうしても難しくなる傾向がありました。

— システム上の都合でそうなっているということですか?

中村：そうですね。ですから、接近戦で敵を直接攻撃するほうが直感的だし、操作的にもミスが少なくなるんじゃないかということで近接武器を作りました。また、前作の太陽銃は太陽エネルギーがなければまったく攻撃できないという武器だったんですが、「じゃあ、太陽エネルギーがない場合はどうなるの?」という根本的な問題がありまして…。で、剣だったら太陽エネルギーがなくてもある程度は使えるんじゃないか、と考えたわけです。前回の太陽エネルギーがないと戦えないという状況を、緩和したかったので、近接攻撃を採用しました。

奥田：あと、ユーザーさんからいろんな武器を使いたいという要望があったのも大きいですね。前作は太陽銃を強くしていきましたが、今回はプレイヤー自身、ジャンゴ自身がパワーアップしていくので、武器を選んだり、自分なりにカスタマイズできる要素を増やそうと考えました。

— 銃、素手を除いた3種のほかに、候補の武器はあったのでしょうか?

中村：最初は5種類くらいありました。弓矢や格闘武器もあったんですが、システムを整理する段階で削りました。戦闘における役割とか、必要な要素だけを絞り込んだ結果、現在の3つの武器になったという感じですね。

— 武器に魔法をエンチャントするというアイデアは、接近戦用の武器を作るという時点で出たのですか?

中村：そうですね。前作の太陽銃の太陽光をエネルギーにして敵をやっつけるという要素は継承させたかったんで

す。それを剣に変えた場合どう表現するか、剣ならそれに魔法をつけてみようか。今回、ひとつの目標がありまして、前作は「太陽アクションRPG」というサブタイトルがついていましたが、実際はRPGというよりアクションゲーム寄りでした。ユーザーさんからもRPG要素を求める意見が多かったんで、剣と魔法というRPGの王道的要素、主人公の成長やカスタマイズを、「ボクタイ」の中に落としこんだ形が「ソクタイ」なわけです。

鍛冶屋は 太陽プラントの発展形

—今回は味方を含めてキャラクターがかなり増えています。シナリオを作る上で苦労した点はありますか？
中村：「ボクタイ」では現場にいる人たちだけで話が進む、という構成だったんですが、今回は現場にはいないけど色々な人たちに支えられて戦っているんだ、という部分を描きたかったんです。でも、新しい町で新しい人に出会って、ヒントをもらって、また次の町に行くっていうものにはしたくなくて…。町の住人がゲーム的な記号としての存在ではなく、町の中でどういう役割を担い、どういう考えをもって行動しているのかという、1つの「ボクタイ」の世界観をキチンと作りたかったんです。住人1人1人の役割とか言動を、バリエーションが被らないように組み立てていくのが苦労といえば苦労でしたね。

—プログラムの大変だったところはありますか？

奥田：「ボクタイ」では時間帯によって変化する要素もありますから、例えば、雨が降ったら外に突っ立っているのもおかしいな、じゃあ家に帰らせよう、とか。ジャンゴがイモータルを棺桶で引っ張ってって、商店街に置いたら住人が怖がるから、逃げたりとか。町の住人が実際にそこで生活しているような振舞いを再現するのは大変でしたね。

—新要素の太陽鍛冶が非常に面白いですね。あのアイデアはどういったところから出てきたものですか？

中村：「ボクタイ」で太陽プラントという、太陽光を当てて植物を育てていく要素がありました。あれは植えた後は放置というか、自分はダンジョンで冒険してて気が付いたら育っているという感じだったんです。太陽光を使ってはいるんだけど、自分がやってる感

が弱かった…。その辺りを改善して、戦闘にもからむ要素で、かつ太陽光を直接使う何か新しいギミックが欲しいなということで出てきたのが太陽鍛冶なんです。

—ゲーム自体のスケールアップに伴い、難易度もかなり上がってる感じですが。

中村：難易度上がってます？(笑)

奥田：けっこう操作が難しく感じられるところはあるかもしれないですね。あとは、プレイヤーのスキルを上げればクリアできる、というコンセプトがありまして…。勝てないときにはレベルを上げようとか、そういったことで自分のスキルを高めてぶつかって下さいという感じで作ってあります。

中村：レベルが足りないなと思ったらアンデッドダンジョンを探索してみるとか、武器が弱いなと思ったら太陽鍛冶をやってみるとか。難しい方が燃えるっていう人は「レベルも上げずに武器も作らずに挑戦してみよう!」とかね。挑戦の仕方はいろいろあります。◆

「ソクタイ」はゴシックホラーとファンタジー、そして西部劇の3つがモチーフなんです

中村 如哉 [なかむら いくや]

■ディレクター、脚本、キャラクター原案



interview

日並：寄り道も一杯できますしね。

中村：今回、経験値もすごくたまりやすいんで、ちょっと戦っただけでもどんどんレベルが上がります。レベルアップ時のステータスの上げ方もプレイヤーの自由にできるので、自分好みのキャラクターに成長させて楽しんでほしいですね。

—制作サイドの皆さんのオススメの能力値の上げ方などはありますか？

日並：最初はハヤサを若干あげていったほうが被害が少なくなると思います。魔法がいらぬ序盤はチカラとハヤサがオススメです。でも、お話が進むとやっぱりそれだけでは勝てなくて、ライフもいるし、そう思ったらエナジーも多い方が断然いいし(笑)。ボスと当たる頃には他の要素も…という感じで上げていくのがいいんじゃないでしょうか。

最後には全部上げたくなくて、99まで上げてしまうという感じですか？

中村：全部を99まで上げることはできないんですけどね。唯一の正解が◆

ないように、必ず個人差が出るように作ってあります。

奥田：ええ、ほんとに好みで進めてもらえればという感じですね。

中村：初心者の方は平均的にパラメーターを上げていくのがオススメだし、上級者になったら極端な上げ方をしてみてどんな結果が待っているのか…という感じですね。

ユーザー同士の つながりが狙い

—今回難しいと感じるのは、謎解きやパズルも同じですね。特にパズルはどのようにして考えるのですか？

奥田：うちにパズル好きのスタッフがいるので(笑)。

中村：元々、「ボクタイ」の開発当初はパズル要素をあそこまで盛り込むつもりはなかったんですが、フタをあけてみたらダンジョン一杯にパズルが盛り込まれていました(笑)。あと戦闘ばかりだと、敵と戦っている感じは出◆

せるんですが、ダンジョンそのものを攻略しているという印象がなくなってしまふんです。やはり自分の手で仕掛けを解いて、1個ずつ進んでいくという方がダンジョンを攻略しているという感じを出せるので、パズル要素を入れています。

—そういった意味合いで宝物庫のようなダンジョンが用意されているのですか？

中村：前作はメインのダンジョンにもけっこう難しいパズルがあって、パズルが苦手な人にはちょっと辛くなっていう反省がありました。なので、今回は本編部分にあるものはかなり簡単にして、パズル好きのために宝物庫を用意して「挑戦する？」という感じにしました。担当スタッフにも「難しいの作っちゃっていいよ」と(笑)

今回、ジョイスポット配信や通信対戦といった通信関係のものが随分強化されていますが、それはユーザー間のつながりを重視した結果ですか？
奥田：「ボクタイ」にも特殊なアイテ

ムを得るには通信を使わないといけな
いがありました。でも周りの友達が
「ボクタイ」を持っていない場合はど
うしたらいいの? という意見が出ま
して。今回は本編中に必要なもの
か、集めたい物は収集できる形に
して、それに加えて遊びの幅を広げ
るという意味で通信を設けました。ジョ
イスポットは今まで大きな都市でしかイ
ベントが開かれてなくて、なかなかそ
ういう場に行けないユーザーさんもい
たんですけど、そういう方たちも町の
ゲーム屋さんに行けばジョイスポット
でイベントアイテムを入手できるよう
に、という配慮です。

中村:「ゾクタイ」は作った武器に自
分の名前がつくし、同じ名前の武器で
も人によってクオリティが変わるん
です。自分が作った武器を友達に売
ったり買ったりして、その値段も言
い値で好きな値段をつけられるので、
タダであげてもいいし、無茶な値段
をふっかけてもいいと(笑)。そうい
ったコミュニケーションをとりなが
ら友達と一

の人がそういう行動をするのか」とか、
「なんで今こういう性格になってん
の?」ということはゲーム中で詳しく
は描いていませんが、作っている側と
してはちゃんと考えてあるんです。そ
ういうことを気にしない人は本編の
ストーリーだけを楽しんでくれればい
いし、細かい設定が好きな人はそう
いうところを自分で想像して楽しんで
くださいと。わざとすき間を作ってお
いて、そのすき間を埋めて下さいね
という感じの作りをしています。

—スケールの大きい物語になってい
ますが、これは前作から継続性を持
たせたのでしょうか?

中村:スケールでいうと、前作は宇宙
までいってますから(笑)。敵の親玉が
銀河意思ダーク、なんだそれはと(笑)。
いやまあ、監督が考えた設定なん
ですけどね(笑)。今回は町の人とのコ
ミュニケーションというか、町の中
のお話にしたかったんですけど、町
の中のちょっとしたいざこざという
感じにしてしまうと、今度はスケールが小

タン。この3つのイメージをモチーフ
に世界観が構築されています。

—制作者の方々は好きな西部劇の作
品はあるんですか?

中村:「夕陽のガンマン」。『荒野の用
心棒』それから「続・荒野の用心棒」。
ジャンゴというのは「続・荒野の用心
棒」の主人公の名前なんですけど、今
回ようやくゲームのタイトルにも「続」
がついて、元ネタに追いついたかなと
(笑)。「続」というタイトルは最初か
ら決まっていた。監督も当然「続」
だろうみたいな。僕の方でも「続」で
すねと(笑)。語呂のよさは偶然なん
でしょうけど、ちょうど4文字びつた
りの『ボクタイ』、「ゾクタイ」と濁音
もいい感じに入っていて、力強い略称に
なっていると思います。……次が困
るんですけどね(笑)。やるかどうかわ
からないんですけど。

—今回、あまりおてんこさまが出
ないのはどうしてでしょうか?

中村:『ボクタイ』ってジャンゴが単
身敵地に乗り込んで戦うって話で、
少年1人では心許ないからサポート
としておてんこさまがいたんです。
今回は町の住人との協力がテーマだ
ったんで、強力なサポーターがいると
町の人存在が希薄になってしまうん
です。おてんこさまがいると、結局
ジャンゴとおてんこさまだけの話に
なってしまうので、町の住人やサバ
タを引きたせるために、おてんこさ
まには一歩引いてもらいました。

—ジャンゴ、サバタなどのネーミン
グの由来はありますか?

中村:ジャンゴやサバタ、リタとい
った人間側のキャラクターは、おも
にマカロニウェスタンが元ネタです。
町の住人とかもほとんどマカロニ
がらみの名前ですね。イモータル
側の名前は、北欧神話からとって
います。前作のムスペルやガルム、
ヘルなんかも北欧神話の元ネタ
です。

—ゲームをクリアしても、正体が見
えないキャラクターがいますが、あ
れは一体?

中村:それは特に深い意味はなく
て、要するに他人のすべてを理解
できるわけではないと(笑)。レディ
のように、大人の女性にはやっぱり
ミステリアスな部分が欲しいです
し。???についてはあからさまに
あの人っぽいキャラクターなん
ですけど、「あの人なの?」それ
とも「あの人になってるつもり
の人?」という微妙さを楽しんで
欲しいですね(笑)。

—キャラクターを作るときはデザ

「クロがお気に入りなので、 ミニゲームを作っちゃいました(笑)」

奥田 雅史 [おくだ まさふみ]

■メインプログラマー



interview

緒に盛り上げてほしいですね。

—1度クリアした後も何度も遊べる
ようになっていますね。

中村:「ボクタイ」は難易度を変えなが
ら何周も遊べましたが、「ゾクタイ」は
ゲーム性がRPG寄りになったので、
繰り返しプレイするという遊び方では
なくて、クリアしたあとに更に遊べる
形にしました。そういう更なる遊びの
部分を活かすために本編部分はレベル
50くらいでもクリアできるように
してあります。本編が終わった後に起
こるイベントがあったり、本編が終
わった後のレベルに合わせたダン
ジョンがあったりとか。お話が終
わった後も隔々まで遊んでもら
いたいですね。

ゲームのイメージは 「西部劇」

—敵キャラクターのセリフが前回に
引き続き独特で、色々想像をかきた
てられます……。

中村:敵キャラを含めて「なんでそ

さくなってしまうので、その裏には
壮大な銀河意思の企みがうごめいて
いるという作りになりました。

—「ボクタイ」は西部劇であると小
島監督にお伺いしましたが、今回も
かなりウェスタン調なイメージです
ね

中村:そうですね、ジャンゴが棺桶を引
きずっているモチーフは西部劇のマ
カロニウェスタンからきています。前
作はそのへんのモチーフを掘り下げ
ている余裕がなかったので、今回は
徹底的にマカロニウェスタン風に
しました。特にサウンドスタッフが
いい仕事してくれまして、かなり
カッコいいマカロニ風の曲になっ
ています。悪党どもに蹂躪された
町に1人のヒーローがやってくる
というマカロニの王道で始まり……
まあ最後に去ってはいきません
けどね(笑)。流れ者が町を救うマ
カロニの王道スタイルをとりつつ、
『ボクタイ』らしさを出すという
感じでした。『ボクタイ』はゴシ
ックホラーな要素と今回登場した
剣と魔法といったファンタジー
要素、そしてマカロニウエス

ン、性格設定どちらかが先になるのでしょうか？

中村：デザインでも性格でもなくて、一番最初に考えるのはゲームの中での役割ですね。町の住民だったら、町の中でこの人は何をやる人なのか、鍛冶屋だったらこういう性格だろう、こういう外見だろうといった感じで、役割にそって後から性格なり外見を決めていきます。敵についても、例えば3面のボスだからこのくらいの攻撃をして、こういうステージに出るから、こういう外見だろうというのが決まって、そこから性格とか具体的なデザインを決めていくという感じで、まずゲームありきという作りかたですね。

——ボスの形態がかなり独特で、動かすのは結構難しかったのでは？

奥田：そうですね。空を飛んでたり地面から出てきたりという風に各ボスが独立しているので、それぞれでどんな遊びをさせようかなというところを考えました。チームの皆と相談して、大変なんですけれども、楽しくできたところですね。

——最初はボスがもっと多かったりしたんですか？

中村：数としては企画当初のままです。ロックマンのイベントもあらかじめやることが決まっていたし。ただ、一時期ドヴァリンが削られそうになりましたけど(笑)。

ロックマン 参入までの秘話

ロックマンの話が出ましたが、カプコンさんとのコラボレーションに至るまでの経緯は？

中村：それはカプコンの稲船さんと小島監督との友情の結晶というやつですね。突然「やるよ！」みたいな。「え、もう決まってるの？」みたいな(笑)。

奥田：意気投合されて。

日並：「ゲーム業界に新風を起こしたい」という、両プロデューサーのチャレンジということですね。

キャラクターのイメージの問題など意見交換が大変だったと思うのですが、そういった点のご苦労は？

中村：それはもうお互いに。すり合わせにこちらから行ったり、こちらに来てもらったりしながらで。

日並：テキストもお互いのキャラクターが登場するところは直せるところは全部直すという感じです。

中村：お互いにギリギリな状況で作ってるんで辛いんですが(笑)。ロックマ

ンの舞台は近未来のサイバーな世界で、こちらはゴシックでファンタジーな世界。でもお客さんを楽しませたいという目的は一緒でしたから…。少年を主人公とした冒険物語っていう根っこ部分は同じ訳ですからね。

——皆さんのお好きなキャラクターとその理由をお教えてください。

日並：どうしても記憶に残るのが時計塔のエンニオ。素直にということ聞いてくればいいお爺さんなんですけど、どうしてこいつはこうなんだと(笑)。

中村：あのお爺さんは本当はさびしがりやなんです。そのさびしさを素直に表現できないためにああいう態度になってしまう。ジャンゴが来てくれて内心嬉しいんだけど、つついじゃけんにしてしまうんです。

奥田：僕はやっぱりサバタが好きですね。あと、クロがちょっと気に入ってて。エンディングのミニゲームを作ったあげたくらい気に入ってます(笑)。

日並：気に入ったから作ったのか(笑)。——途中までクロはラスボスでは

「ロックマンとのコラボレーションで、業界に新風を送り込みたいですね」

日並 雅宏 [ひなみ まさひろ]

■ラインプロデューサー



Interview

ないかと疑っていたのですが……。

中村：それは狙い通りです(笑)。この黒猫の正体は何だろうというのを二転三転させつつシナリオを進めていくという、キーキャラクターですから。「こいつがみんなを操ってるのか？」みたいな勘ぐりをいれつつ遊んでもらいたいですね。僕は全部のキャラクターに愛着がありますけど、特に好きなキャラクターをあげるならサバタとザジでしょうか。サバタは自分の思っていることを、他人の気持ちを考えずにズバズバ言ってしまう性格なんですけど、普段僕が考えていることをそのまま表現できるキャラクターなんです(笑)。ザジは今回のヒロインというか微妙な立ち位置ですが、小島監督がらみの作品で初めて(?)の大阪弁キャラクターなんです。「ボクタイ」の世界観に、大阪弁のキャラクター。なんじゃそりゃ！って感じかもしれませんが、最初はお嬢様風で全然キャラクターが立たなかったんです。マンガでもおてんこさまが関西弁だし、最終的に「大阪人に

してまえ！」と。大阪弁にしたとたん生き生きとキャラクターが立ちました(笑)。

今後の「ボクタイ」シリーズの展望をお聞かせください。

日並：それは皆さんが望む形のものを色々実現させたいなと思ってます。ユーザーのご意見によって今後の事は決まって行くと思います。

奥田：これから色々新しいハードがでてくるので、「ボクタイ」の世界をさらに多くの人に知ってもらえたらいいな、と思ってます。

中村：ネタのストックはまだあります。特にジャンゴとサバタについて、ジャンゴの中での太陽と暗黒の位置づけと、サバタとの関係について決着をつけたいなという部分があります。「起承転結」でいうと、まだ「承」までしか描けていないので。

奥田：サバタの主人公はやってみたいですねえ。

中村：あとは親父リンゴの若き日の冒険とかね。機会があれば…。

最後に読者へのメッセージをお願いします。

中村：「ゾクタイ」は「ボクタイ」以上に太陽を使ったギミックを色々練りこんでいます。前はひたすら太陽光があればいいという作りでしたが、今回は臨機応変に太陽光があるなしの駆け引きを楽しんでもらいたいです。RPG要素もパワーアップしてるので、成長やカスタマイズという部分でも楽しんでもらいたいですね。

奥田：「ボクタイ」もライブ感がウリだったんですが、今回はさらにライブ感が溢れる要素を多く詰め込みました。コレクター要素も色々あるので、長く遊んでもらえると嬉しいです。

日並：健康に気をつけて、太陽と上手に付き合って遊んで下さい。そして太陽や自然環境の変化を再確認し、生活スタイルが変わっていく自分を楽しんでもらえればと思います。

——本日はありがとうございました。