

# ファンタジースタ

～31年目の原点～

君は覚えているか、遥かな星々の物語を



## 元セガコンシューマ部座談会

大島直人・JUDY TOTOYA・IPPO

## 届かなかった「ファンタジースタ」への想い

～セガ初の攻略本・誕生秘話～ MW 岩井

ゲームブック ファンタジースタ アリサの冒険

徹底解明! 完全フローチャート 松原圭吾

DEEP! ファンタジースタ ヴァフィオン原

へいわなアルゴリズムで  
みんなしあわせになってね 愛沢めみ

セガマニア@大阪出張版 針

ファンタジースタ大攻略

ゆずもデザイン



### 表紙撮影：カジコム

レトログッズ収集家。  
80年代 90年代の再現写真、ゲーム  
や玩具なども撮影しています。  
Twitter：@kazzykazycm  
Instagram：@kazzycom



### イラスト：Pin

洋ゲーマーなんで北米版仕様で描きま  
すた。あのブサイクさが海外らしいて  
最高ですやん！  
Twitter：@Pin\_XXX

# CONTENTS

ファンタシースターとは？	ラッキィ	4
ファンタシースターI オールカタログ	Pin	6
パルマの衛星たち ~関連書籍・サントラの世界~	segabit	12
モンスター大図鑑	ラッキィ	18
ファンタシースター大攻略	SST	24
DEEP! ファンタシースター	ヴァフィヨン原	33
セガマニア@大阪 出張版	針	46
Alisa Graphity	Pin	48
へいわなアルゴルで みんなしあわせになってね	愛沢めみ	51
ファンタシースターを学ぶ! (基礎知識編)	HED	55
We Love 刀剣乙女	Pin	61
PS用語 語源妄想の巻	HED	67
元セガコンシューマ部座談会 大島直人・JUDY TOTOYA・IPPO	ヴァフィヨン原 SST・Pin	70
届かなかった『ファンタシースター』への想い ~セガ初の攻略本・誕生秘話~	MW 岩井	100
PS 噂の真相	ヴァフィヨン原	107
ファンタシースターを学ぶ! (実地研修編)	HED	108
2016-2017年のファンタシースター日記	SST	116
ゲームブック ファンタシースター アリサの冒険 徹底解明! 完全フローチャート	松原圭吾	127
旅のオトモにFMを	SST	139
俺とPS	muramasa2715・segabit・早稲田治慶 HED・LINDA・Pin・松原圭吾・ラッキィ・SST	141
イラスト	Persona・LINDA	11・50
アリサと愉快的な仲間たち	能転樹	99・126
ダンジョンマップ	SST	152
編集後記		166

# セガはロールプレイングゲームを変えてしまおう



セガマークIII/マスターシステム共用4Mメモリーバックアップ 1人用  
1987年12月20日発売 6,000円



## ■開発スタッフ

企画	林田 浩太郎 (オサール・コウタ)
シナリオ	青木 千恵子 (おてがみちエ)
デザイン	小玉 理恵子 (フェニックスりえ)
パラメータ設定	森本 三樹 (ゲーマーみき)
サウンド	上保 徳彦 (Bo)
プログラム	中 祐司 (MuuuuuYuji)

## ストーリー

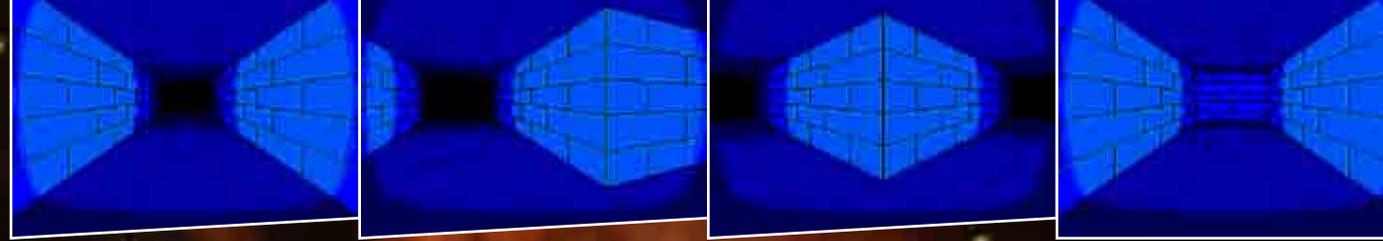
AW342年、アルゴル太陽系第一惑星パルマ星は、国王ラシークのもとに繁栄を極めていた。高度に発達した文明を持ち、アルゴル太陽系の他の惑星を植民地として開拓を行うほどであった。

ところが、この年の春、不気味な噂が流れ始めた。ラシークをはじめとする支配階級の貴族たちが邪教にとりつかれ、ラシークの永遠の命とひきかえに、このアルゴル太陽系を売りわたしてしまったらしい。その噂は現実となって現れた。

パルマ星の中心都市カミニート居住区でひとりの青年ネロが反逆者として、ロボットポリスに死に至る暴行を受ける。ネロは死に際に妹のアリサにこの星で今起きている災いについて告げ、息を引き取った…。

「にいさん、わたしはあなたの意思をつぎます。きっと、ラシークを倒して平和な暮らしをとりもどすわ！」  
兄の無念を晴らすため、アルゴルの平和を取り戻すため、アリサの長い戦いの旅がはじまったのだ。

(マニュアルより抜粋)



## ▶ ファンタシースターとは？

1987年の年末商戦に投入された、セガ初のオリジナルRPG。同年1月にファミリーコンピュータで発売された『ドラゴンクエストII』の大ブレイクを受け、セガハードにもオリジナルのRPGを求める内外の声に応え製作されたのが本作『ファンタシースター』だ。マークIIIの強化版となる新ハード、セガ・マスターシステムの目玉タイトルとしてリリースされた本作は、4メガビットの大容量、FMサウンド対応、なめらかにスクロールをする3Dダンジョン、アニメーションをするモンスターなど技術力もつめこんだ。『ドラクエ』との差別化のため、ビジュアルでのリッチさや、SFという舞台設定、3つの惑星を舞

台にするなど壮大なスケール、アリサ、ミャウ、タイロン、ルツの魅力的なキャラクターとオリジナリティあふれるRPGを後にレジェンドとなる若き日のクリエイターたちが5ヶ月の製作期間で創り上げた。

RPGに新しい風をそしてプレイしごたえのある難易度を…と意気込んだが、セガ社内で初めて作るRPGだったが、荒削りなシナリオなどゲームバランスは決して褒められる出来ではなかった。しかし、本作は当時のセガユーザーには受け入れられ、以後『ファンタシースター』シリーズは外伝などもはさみ、4まで続くセガの看板シリーズとなった。本作はその記念すべき第1作である。

## ▶ 登場キャラクター



パルマ星に暮らす15歳の少女。兄の敵のためラシーク討伐に旅立つ。

アリサ



人間の言葉を理解し話せる不思議な動物。タイロンと旅をしている。

ミャウ



アリサの兄が最後に語ったラシーク討伐に向かっていた強い戦士。

タイロン



強大な魔力を持つエスパー。モタビア星の洞窟で修行中その魔力に磨きをかけている。

ルツ

## アルゴル太陽系



物語の起点。発達した文明を持つ緑の星

パルマ



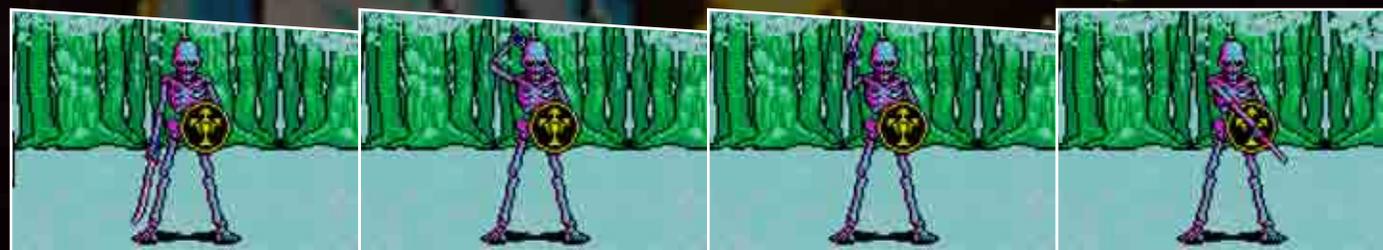
砂漠の星。パルマ人が開拓を開始した

モタビア



氷の星。各地域へはダンジョンで繋がる

デズリス



# ファンタシースター オールカタログ

セガマークⅢを代表するソフトは何かと問われれば『ファンタシースター』を挙げる人は多いだろう。壮大なシナリオ・スムーズなアニメーション・流麗なFMサウンドは他機種RPGを凌駕した圧倒的存在だ。そんな偉大なタイトルだけに移植作もまた多い。ここでは海外版も含め様々なバージョンを紹介する。

## セガマークⅢ『ファンタシースター』

セガ / 1987年12月20日発売 / 6,000円

### 驚異の4Mカートリッジ+ バッテリーバックアップ!

4Mという当時としては大容量ROMに加えて時代の最先端であるバッテリーバックアップをも積んだ偉大なオリジン。天才 中裕司が生み出した本作は非常に高いクオリティを誇り、ファミコン相手に苦汁をなめていた多くのマークⅢユーザーの溜飲を下げた。まさに「技術のセガ」を見せつけた一本である。ROMと説明書しかないのに無駄に大きな箱は自信のあらわれか。



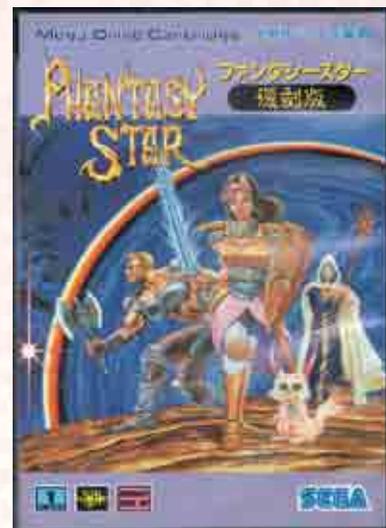
## メガドライブ『ファンタシースター復刻版』

セガ / 1994年4月2日発売 / 4,800円 (税抜)

ソフト提供: 早稲田治慶 様

### 賞品からのパッケージ化

元々は『ファンタシースター 千年紀の終わりに』購入者向けクイズの賞品だったが、後に単品パッケージ販売された。ゲーム内容はマークⅢ版と変わりはないが、サウンドはPSG音源となっており、あの美しいFM音源の曲調を聴くことは出来ない。美しいパッケージ裏イラストは小玉理恵子氏の描き下ろし。



## セガサターン『SEGA AGES ファンタシースター コレクション』

セガ / 1998年4月2日発売 / 4,800円 (税抜)

### I~IV収録の豪華版

ファンタシースターシリーズIからIVまでを取めたスペシャルパック。特筆すべき点はメッセージが平仮名混じりを選択できるのとイラストギャラリーが付いたこと。また、メガドラ版では不可能だったFM音源も再現された。パッケージ内容も豪華でマニュアルだけでも166ページあり、I・II・IIIのマップも付属するというファン必携アイテム。



イラストギャラリー





# パルマの衛星たち

## Satellites of the Palma

～ 関連書籍・サントラの世界～

ここでは、ファンタースター関連の書籍やサントラをご紹介します。  
実は初代ファンタースターオンリーの関連商品は存在しないので、初代ファンタースター要素が僅かでも含まれている物は全てご紹介の対象とさせていただきます。  
例えばサントラの場合、1曲でもBGMが収録されていればそれが対象となります。

TEXT by segabit

Beep 1987年11月号～1988年2月号、1988年9月号

日本ソフトバンク / 1987～1988年 / 390～450円



レトロセガファンには説明不要と言ってもいいでしょう。1984年から1989年にかけて刊行された、伝説のコンピュータゲーム情報月刊誌です。

ファミコンがメジャーだった時代にセガ特集を何度も組み、セガユーザーの心の拠り所となったこの情報誌、当然の事ながらファンタースターの記事もガッツリ掲載していました。掲載号は、情報ページと攻略ページと合わせてこの5号。天下のBeepとは云え総合誌ですから、一つのタイトルに多くのページを割く訳にはいかない筈。にも関わらずここまで大きく取り上げられていたのです。ちなみに累計掲載ページ数は、セガソフト記事中トップなのは勿論、Beep誌上に掲載された全てのゲームタイトルと比較してもトップクラスだったりします。ファンタースター恐るべし！

## セガハイテク図鑑 Vol.3

徳間書店 / 1988年 / 480円

コンピュータゲーム情報誌Beepの単行本、セガソフト攻略本シリーズ第3弾です。

ファンタースターの攻略は、Beep本誌で掲載していた序盤（4人パーティーになるまで）の攻略を、ダンジョンマップ等を追加してより詳細にまとめられています。攻略こそ序盤でありながら、さりげなく最終ボスの画面写真まで掲載してたりします。



## アタックマニュアルブック ファンタースター&アフターバーナー

徳間書店 / 1988年 / 480円

ファンタースターとアフターバーナーのカップリングの攻略本です。

ファンタースターのオフィシャルの攻略本の中では、最も情報量が豊富な一冊です。終盤までの攻略が掲載されている上に、ゲーム中に登場するほぼ全てのダンジョンマップが付属しています。この一冊があれば、ファンタースターの攻略はバッチリだ！……ラストを除いて（流石にそこだけはシークレット扱いだった模様）。



## セガ・ゲーム大作戦

徳間書店 / 1988年 / 580円

セガマーク3中期頃の名作・話題作のレビューや攻略法を纏めた一冊です。ファンタースターの情報は攻略ではなく、システムや世界観の紹介に留まっています。

ちなみにこの本の製作はファンタースターの発売の直前だったらしく、一部情報が間違っていたりします。ポツになった筈のレクシオンの存在を匂わせる一文は、ある意味貴重かも？



# Walkthrough for Phantasy Star ファンタシースター 大攻略

セガマークⅢを代表するRPGと言えば『ファンタシースター』で間違いないが、いざ今プレイしようとするれば30年以上昔のゲームだけに当時ならではの面倒臭さや不親切さがあるのは否定できない。しかしそれも味として嗜むのがレトロゲーマーとしての粋であろう。当記事があなたの冒険の道標とならんことを願う。なおダンジョンマップをP.152、このプレイ日記をP.116に掲載したので併せて読んでもらいたい。

TEXT by SST



## カミニート居住区

ゲームをスタートしたらまずはカミニート居住区を拠点としてLv5くらいまでひたすらレベル上げに励んだ方がよい。HPが減ったらスエロの家で無料回復。ペロリーメイト等の回復アイテムを買うのはメセタの無駄だ。戦って良い敵はモンスターフライ、スコープラス、ウイングアイ程度。ウイングアイですらこの時点ではまだ強敵なはず。

メセタが貯まってきたら防具を買うのではなく武器を買って攻撃力を上げるのが楽。カミニート居住区の外れにある倉庫(MAP:KA-1)には50メセタがあるので武器購入資金に回す。パロリト居住区でアイアンソードを買っておけばレベル上げは格段に楽になる。

## 港町シオン

レベルが5以上になったら港町シオンのツールショップで"ヒミツノモノ"(ロードパス)を200メセタで購

入。一度では売ってくれないので3回店に入る事。

ロードパスを買うとカミニート居住区及びパロリト居住区からスペースポートに入れるようになる。登録料100メセタを払ってパスポートを入手し、スペースポートからシャトルに乗ってモタビア星のパセオの街へ行く。

## パセオ

パセオに着いたらホスピタルの左隣にあるショップに入る。ここで珍しい動物を捕まえたという男からラコニ



ミャウとの出会い

アンポットと引き換えにミャウを仲間にすることが出来る。

## メデューサの洞窟

カミニート居住区の南にある洞窟「メデューサの洞窟」ここにタイロンはいる。メデューサの洞窟とは言っても実際にはメデューサはいないので安心して良い。

マップ(MAP:MD-1)を見ればわかる通り、まだそこまで複雑なダンジョンではない。しかし一撃で倒せる程の強さはないはずなのでじっくりと攻略すること。

また攻略日記でも書いているが、堅実に行くあまり持ち物いっぱいまで回復アイテムを持っていると、ここで入手出来るはずのコンパスを入手出来なくなってしまうので、そこは気をつけたい。

## エビの村

コンパス入手後は更に南にあるエビの村に入ることが出来るようにな

る。(コンパス入手前は森で迷ってしまつて村には入れない)エビの村でダンジョンキーに関する情報を入手すると、カミニート居住区の外れにある倉庫(MAP:KA-1)でダンジョンキーを入手することが出来るので必ず手に入れよう。

ただしエビの村周辺の森では強敵バットマンが現れるので充分注意すること。

## ナウラの洞窟

今回はナイトメアを倒すという大前提の元、素直に進捗せずレベル上げとお金を貯めることを優先しているが、ナイトメアを気にしないのであれば12月1日分のナウラの洞窟へ向

かって良い。というか登場するモンスターが強さからすると、その方が恐らく正解。イアラの洞窟に現れるモンスターはバットマンがメインとなり、かなり強い。またシルバータスクを入手するためにはスケルトンを倒す必要があるため、攻略日記のように瀕死の状態に戦闘となることを考えると後回しにしても良い。ルツを仲間にした後4人になってから行くといいだろう。

(私が初めてプレイした時はイアラの洞窟の存在を忘れシルバータスクを入手せずにクリアしてしまった)

そんな訳でナウラの洞窟(MAP:ND-B1~B4)地下4Fの奥にあるケーキ屋さんでショートケーキを買う。これがないとモタビアの総督に会う事ができない。

## パセオ

シャトルでパセオに向かい、総督の家に行く。地下道(MAP:SI-1)で総督への贈り物を持ってきたかと聞かれるのでショートケーキを渡す。

総督との面会ではルツを仲間にする為の「総督の手紙」を入手することができる。

この後総督の家に泊まることになるが、夢の中でナイトメアと戦闘になる。今回の攻略日記ではナイトメアに勝つことを目標にしていたが、普通に進めていけば当然のように負ける。それくらい強いので気にせず進めて良い。

# Palma



DEEP! POWERFUL ROLLPLAYING GAME COLUMN 2018 5月

# PHANTASY STAR

ディープ! ファンタシースター

FINAL DESIGN TEAM V.F.D. ファンタシースター

知る人ぞ知るメガドラ同人誌の雄「DEEP! メガドライブ」に掲載されていたファンタシースターシリーズの開発当時の情報等をまとめたコーナーがパワーアップして「DEEP! ファンタシースター」として復活!

TEXT by ヴァフィオン原

ファンタシースター

## 開発中バージョン(フィールド・3Dダンジョン)



開発中の初期バージョンのフィールド画面は、カミニート居住区～スペースポート～パロリト居住区の周りにフェンスがなく、街や空港のグラフィックも製品版と異なるデザインとなっていた。

3Dダンジョンは、製品版では床と天井と壁は同色(一部では床と天井は黒)だったが、初期バージョンでは、壁に違う色が使われていた。また、戦闘シーンでは、コマンド名(アイテムがモチモノ)や順番が異なっており、敵モンスターの名前とHPを表示するウィンドウが分かれておらず1つとなっている点等が異なっていた。

この初期バージョンが公開された時点では、舞台となる惑星は4つあり、第一惑星が母星アルデバラン、第二惑星が砂の星モトビア、第三惑星が闇と氷の星デゾリス、第四惑星が霧の惑星レクシオンとなっていた。第四惑星はボツとなったが、後に「ファンタシースター 千年紀の終わりに」で復活することになる。

また、企画当初は、アリサに女性っぽくなるか男性っぽくなるかというパラメータがあり、これによりプレイの仕方によって、アリサとルツが恋愛関係になるかならないかで、ルツの性別が変わるといった要素も考えられていたが、スケジュールの関係でボツとなっている。

## 開発中バージョン(パスワードセーブ・モンスター)



開発途中まで、データのセーブ方法は、バッテリーバックアップ4つ+パスワードの併用となっていた。しかし、開発終了近くになってから、容量の関係でパスワードは廃止され、製品版ではバッテリーバックアップ5つとなった。

モンスターのグラフィックも開発後半になってから変更されたものがあつた。スライム系はデザイン自体が大きく異なっており、シャーキン系は口周り細かい部分が異なりマニュアルに掲載されているイラストに近かった。また、モトビアンマニアとビッグイーターは、色が製品版と異なっていた。



▲ブルースライム ▲マーシズ ▲モトビアンマニア ▲ビッグイーター

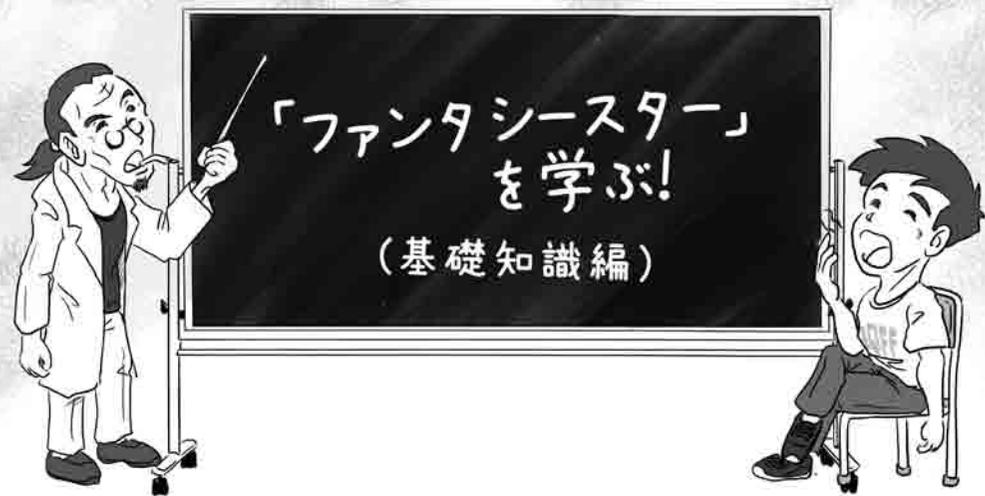


## チラシのモンスター

チラシ「セガJOY JOY情報」に掲載されていた本編とは一風異なるモンスターのイラスト。開発スタッフではなく、チラシ担当の外部の会社で描かれた可能性があるが、詳細は不明。



▲レッドドラゴン ▲スケルトン ▲タランチュラ ▲シャーキン ▲ロボットボリス



TEXT by HED

今ドキの子どもに『ファンタシースター』の魅力は伝わるのか!? 無責任教師の魂の授業!



楊（ヤン）先生…80年代のレゲーが大好きな教師。40代前半。どこかドライな平成っ子にレゲーの良さを知ってほしいと個人授業で熱く語る。熱いけどどこか適当。



小茶郎…ヤン先生の生徒で小学5年生。通称「こちゃ」。頭が良くてちょっと鼻につく。

**ヤン** さあ、今日の授業は「ファンタシースター」だ。80年代のRPGの金字塔だな!

**こちゃ** 金字塔は「ドラゴンクエスト」じゃないんですか?

**ヤン** ほらきた! お前みたいなヤツがいるからセガが頑張っそのイメージを覆そうとしたんじゃないか

**こちゃ** で、覆ったんですか?

**ヤン** さあ授業を始めるぞ!

**こちゃ** ……

**ヤン** この「ファンタシースター」はな、業界初の「4メガカードリッジ」で発売されたんだ

**こちゃ** それってすごいことなんですか?

**ヤン** 当たり前だ! 当時4メガと言ったらこれと「アフターバーナー」しかなかったんだからな



**こちゃ** じゃあその「アフターバーナー」というのもモノ凄い出来だったんですね

**ヤン** ……  
まあな

**こちゃ** (嘘っぽいなあ)

**ヤン** 「モノ凄い出来」という意味では嘘ではない

**こちゃ** (心読まれてるし)  
疑問なんです、なぜ「ファンタジー」じゃなくて「ファンタシー」なんです?

**ヤン** そりゃお前、「ファンタジースター」だと「ファンタジーゾーン」の続編と勘違いするヤツが出てくるだろうが

**こちゃ** そんな人いませんよ

**ヤン** ちっ、平成生まれは短絡的に何でも決めつけるから始末におえん

**こちゃ** (その決めつけも相当酷いですが)

**ヤン** あ、そうだ! あれだよ、当時ノリピーが歌ってた「渚のファンタシー」から取ったんだ。有名な話だろ



**こちゃ** あれは「ファンタシー」じゃなくて「ファンタシィ」ですよ。「シー」じゃなくて「シィ」

**ヤン** 馬鹿だなお前は。全く同じだったらパクリになっちゃうだろ。あと「ファンタシースター」じゃなんか無駄に楽しそうな感じになっちゃうじゃないか

**こちゃ** 適当に言ってる割には一理ありますね

**ヤン** だろ? フィーリングだよフィーリング

**こちゃ** 綴りは何で「Fantasy」じゃなくて「Phantasy」なんでしょう?



『北斗の拳 新世紀末救世主伝説』  
(1989・メガドライブ)

封されてた紙を見せる)

**大島** ああ、そうです、そうです。

—あ、これやっぱりそうなんですか。

**大島** それ何のやつですか？

—これは、「SPEC」が送られてくる時に一緒に入ったものですね。

**TOTOYA** 一番最初の最初ですよ。

**大島** なので、あんまり似せようと思ってる。

—ちょっと爽やかなケンシロウですよ。(笑)

**大島** 自分、ただ池上遼一【※3】風に描きたかった。

—あ、そうなんですか。(笑)

**大島** 池上遼一って、よくこの「ガン」。

—ああ〜。



大島氏によるケンシロウ

るんですよ。ポスター作るにしても、ラフ描いて、鉛筆で絵描いて、それをカメラマンさんに写真撮ってもらったりとか、コピーライターの人たちと、こう見せてもらってコンセプト決めてとかっていう。なんか凄いアナログで。だから紙使ったら、今度は版下屋さんという職業があって、その人たちがそのデザインをもとに写植ってって文字を打ったのを貼ってくれるんですよ。そんな感じの、凄いアナログな。—では、仕事でキャラクターを描いたりするようなことはなかったんですか？

**大島** いや、そういうのもあるんです。クライアントにとってどういった宣伝しますかっていった時に、キャラクター作りましようとかって言ってキャラクター作って、また絵描いて、それを人形作家の人のところに持ってって人形作ってもらったりとか。

—最初のコンセプトとキャラクターデザインだけやって、フィニッシュワークまではやらないようなところでは、以前もやっていたことがあったんですね。

**大島** そうなんですよ。流れ作業なので。それがデザインの仕事なんですよ。—なるほど。

**大島** 今はもうデジタルなので全部できちやいますよね、自分の思い通りに。—そうですね。それで、ゲームがちょっと新しいなと思ってたまま求人が出てたということなんですか？

**大島** 友達が今募集してるっていうのを教えてくれて、デザインっていうから「あ、デザインやりたい」ってって入ったら絵描かされて、「え、これデザインじゃねえじゃん。絵描く仕事じゃん」って最初思って。

—そうですね。ところで、セガの求人は、どのようにして見つけたんですか？ たまたま出ていたのを見つけたん

ですか？

**大島** そうなんですよ。だから今言うゲームデザインだと思ってたんです。つまり、企画込みでビジュアルを作り出したり。絵とゲーム、トータルで作る仕事をやりたかったんです。

—大体、何年ぐらいのお話ですか？ 86年とか87年？

**大島** 1987年入社ですね。中途採用。

—特に中途と新卒の境目もなく、今までやったことない人でも入っていきやすいような仕事だったんですか？

**大島** 最初になんか絵描かされて。「また絵描くんだ」って思いながら描いて、その絵を見て「上手い！」とか言われて。で、会社入った時にデジタイザーっていうドット用のマシンがあって「好きな絵描いて」っていうからスーパーマンのこうやって空飛んでる絵を描いたんですよ。で、またそれ見て「うめえ！」とか言われて。「大島君、筋肉好きなんだね」とか言われて。(笑)

—あ、だからタイロンなんですか？

**大島** タイロンとか、あと…。

—「ランボー」【※1】とか。

**TOTOYA** 入社したとき大島さんがやってたのが、マークⅢの『ランボー』の絵をこう、デジタイザーでカンカンカンカンとか。

**大島** ドット打ちしてた。

**TOTOYA** ドット打ちしてた。サランラップにトレースして。—サランラップ(笑)

**大島** 『ランボー』だったり『北斗の拳』とか。メガドラ版なんですよ。

—これ、大島さんが書いたやつですか？ (「SPEC」【※2】に同

## 元セガコンシューマ部座談会

### 大島 直人

ゲームクリエイター／キャラクターデザイナー。現在はアーゼスト代表取締役副社長。代表作：『ファンタシースター』『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』『ナイツ』『ソニックアドベンチャー』『ヨッシーアイランドDS』

### JUDY TOTOYA

山口恭史ペンネーム：「JUDY TOTOYA」。キャラクターデザイナー／イラストレーター。ソニックの相棒テイルズの生みの親。『サクラ大戦』関連の絵を多く手掛けた。代表作：『ファンタシースターⅡ』『ソーサリアン』

### IPPO

沼田出穂ゲーム音楽作曲家。『アレックスキッド 天空魔城』アレクのボイス担当。現在はPSG音源サウンドユニット「r P S G」に参加。代表作：『ファンタシースターⅢ』『ファンタシースター 千年紀の終りに』

1980年後半～90年代前半。体感ゲーム機を擁しアーケードゲーム界のリーディングカンパニーに躍り出たセガ。しかし家庭用ゲーム界は任天堂のファミリーコンピュータが絶対王者として君臨していた。あの時代のコンシューマ部門はどんな雰囲気だったのでしょうか。そんな疑問を歴代『ファンタシースター』に関わってこられた御三方にぶつけてみた。

インタビューー ヴァフィオン原・SST・Pin

### セガに入ったきっかけ 【大島】

—今までにもいろんなところでインタビューを受けられてきていると思うのですが、セガに入社したきっかけを教えてくださいませんか。元々ゲームに興味があってセガに入社したのか、それとも全くそうではなくて偶

然や紹介だったのか等を聞かせていただけますか。

**大島** 私は転職です。元々は広告の制作をしてまして、未来にあんまり希望が持たなくなってきた、まだ有名な人も誰もいないような新しい業界に行ってみたくて。

—当時は、ゲームはまだこれからの新しい仕事という感じだったのでしょうか？

**大島** そうですね。その当時まだ、宮

本茂さんとかそういった有名な人って誰もいなかったんですよ。そういう新しいところに行ってみたくて。そういう意味では、ゲームかどうかというよりも、ものを作るとか、何かキャラクターを作るとか、そういうところでは希望の仕事というか。

—広告の仕事をしてた時に、絵は描かれていたんですか？

**大島** ラフですけどね。その当時は、大体紙に定規と鉛筆だけでデザインす

※1 北米SMS版『Rambo: First Blood Part II』。日本国内はタイトル名『阿修羅』(1986)で発売

※2 「SPEC」[Sega Players Enjoy Club]セガCS部門による会報誌。当初はコピー紙だったが後々豪華になっていった。93年の「号外」にて終了

※3 劇画漫画の第一人者。代表作「男組」「クライイングフリーマン」「サンクチュアリ」「HEAT・灼熱」等

**TOTOYA** 『北斗の拳』は大島さんと一緒だったんですね。

**大島** ね。私の山口のイメージが、かわいいものとメカが得意ってもうインプットされてて。

**TOTOYA** 自分が入ったとき、もう大島さんは筋肉だって。(笑)

**大島** だから『ソニック』【※4】作ったときも、ソニックの相棒のかわいいキャラクター作りたいって言った時に、最初はみんな俺が全部つくって言われたんですけど。いやいや、俺よりかわいいものつくれるやつがいるんだって言って、山口に。

**TOTOYA** そういえば前の何かのインタビューの時に、中さんと大島さんのインタビューで結構間違ってること言われてて。テスト版のためぎが、とか言ったじゃないですか。あれ、全然話違うんですよ。大島さんたちが『ソニック』作ってる時に、セガのキャラクターを作りたいって社長プレゼンでデザイン全員描かされたんですよ。その中で、自分のメカのためぎと、なんか藤子不二雄っぽいキテレツみたいな感じのストーリーのアイデア出して、それで社長プレゼン通ったんですよ。『ソニック』は全く関係ないんですよ。

**大島** 俺それ知ってる。中さんが間違えてるんだ。俺、間違えないもん。

**TOTOYA** そう。で、「山口一押しのためぎが」って、別に一押ししてわけじゃなくて、あれ全然別の企画で。

**大島** 『ソニック』の話になるぞ。

**TOTOYA** なんか間違ったまま広まってるから。

——話続けてもらって全然いいです(笑)。結構ありますよね、そういう間違いが広がること。

**TOTOYA** アメリカ行った時に、『ソニック2』でインターレースで上下分割したじゃないですか。あれのテストキャラクターを、とりあえずまだマイ

ルスが決まってない時になんか出してきて。

——仮で。

**TOTOYA** その時に一応、テストでぐるぐる回るパターンをドットで持ってたから、それを渡してて。

**大島** ちょっと話戻すとか。

**TOTOYA** あ、ごめん。戻しましょう。(笑)

## セガに入ったきっかけ【JUDY TOTOYA】

**TOTOYA** じゃあ僕で。

——ゲーム業界を選んだ理由やセガを選んだ理由を教えてくださいませんか？あと、学生時代にゲームはどの程度遊んでいましたか？

**TOTOYA** 自分はゲーム業界に入る前、もともと大阪芸大の映像学科だったんですよ。で、基本的に映像関係の仕事に就きたいっていうのがあって。自分がやってたのはアニメーションだったんです。今でもそうだと思うんですけど、映像関係って入っても本当に下積みから、やりたいことやれるのに凄い時間かかるんですよ。その時に、『アフターバーナー』とかやって「お、すげえ」って。当時アーケードの画面ってコンシューマに比べて凄かったじゃないですか。「ゲームってここまでできるんだ」と思って。ちょうどそのときマスターシステムで『ファンタシースター(1)』やって、あ、SFっぽいことできるって。これでハードがよくなればなんか凄いのものできるんじゃないかなっていうので、最終的にアニメーターになるかゲーム屋になるか。アニメーターは一応雇ってくれるところあったんですけど、食っていきけるかなと思ったんでとりあえず受けてみようっていう感じでセガとコナミ受け

て。セガは確か作品持って行って、あと面接があって。その時に作品見せて面接終わって、担当の人に「これで決まったら、次、東京面接ですか？」って言ったら、「いや、役員来てから、これで決まったらもう即採用だよ」って言われて。そのとき鈴木常務だったんですけど。それとは別にコナミのほうは五次面接、最終役員面接まで行ってそっちも受かったんですけど、自分は実家が大阪だったんで東京行きえなっていくところがあって。コナミも『メタルギア』【※5】とか凄い映画的な作品作ってるなって思ってたんですけど、でもどこに配属されるか分からないっていうのがあったので。あとは自分天の邪鬼なんで、当時やっぱりファミコンがブームだったじゃないですか。で、VHSよりもベータ派っていう。(笑)

——セガっぽい感じですね。(笑)

**TOTOYA** そうそう。しかも一応ポイントポイントでやっぱりマスターシステムのほうが色とかFM音源とかが優れてて。アーケードゲーム見ると、これで次の世代とかは、結構グラフィックも凄いことができこれからのゲーム変わるんじゃないかなっていう感じがあったんでセガに。で、入社したあとで当時のアーケードとコンシューマ、アーケードが1研、コンシューマが2研って感じで両方一応見学させてもらって希望を書かされたんですけど。で、アーケードチームはどっちかというとなんか静まり返って、コンシューマチームは結構文化祭前のお祭みたいな感じだったんで「あ、俺こっちだ」という(笑)。それでそのまま採用されたんでコンシューマのほうでデザイン配属。当時メガドライブ立ち上げるローンチタイトルだったんで、新人でデザイナーだけが



すぐに突っ込まれたんですよ。ほかのメンツはみんな佐倉の工場行って、R-360の筐体【※6】作ってた。——よくセガでは、新入社員は店舗回ってメダルじゃらじゃらとかの研修をするって聞きますね。

**TOTOYA** そうです。店舗回りはないんですけど。初っ端のゴールデンウィークは店舗応援で、自分は二子玉川の高島屋の玩具売り場に配属されて。一応セガの商品売りたいんだけど、なんかもうずっとディスクシステムの書き換えとか(一同爆笑)。で、何も知らないお母さんが買いに来た時に「どれがいいですかね？」って言われて「ファミコン、こっちはソフトの種類も豊富です」って。「こっち(セガ)側はソフト少ないですけど、音と色がいいですよ」ってマスターシステムを勧めたっていう。(笑)

**IPPO** 営業。

——入社試験の時にはどんなものを持っていかれたんですか？デッサン画とかですか？

**TOTOYA** いや、デッサンじゃなくてどっちかという自分は、さっき大島さんが言ってたみたいにメカ系とか。まだやっぱりその頃ってビジュア

ル弱かったですもんね。まだまだ今みたいに上手い人がばっばんいるっていうレベルでもなかったんで。当時自分も流行ってる系というか、サイバー系みたいな感じの絵持ってって。

**大島** 絵描けるだけで「凄い」って言われてた。

**TOTOYA** そうそう。昔のゲームとか、絵描きじゃなくてプログラマーがドットの絵描いてた時代なので。で、入って速攻で『スーパーサンダーブレード』。あのと『スペースハリヤー』と『サンダーブレード』どっち行きたい？って言われてたんですけど、自分は『スペースハリヤー』の2Pキャラが女の子ってアイディアとか出してました。

——それ面白いですね。(笑)

**TOTOYA** ラフも描いて出したんですけど結局そこは却下されて、山口は『スーパーサンダーブレード』っていう。

——じゃあ、最初からメガドライブだったんですか？マークⅢの『超音戦士ボーグマン』【※7】とかやられていませんでしたか？

**TOTOYA** あ、『ボーグマン』は『サンダーブレード』が終わったあと。

——あ、あとなんですか。

**TOTOYA** 1回だけ。全然プロジェクトにも入ってないからプロジェクトナンバー付いてないんですけど、単純に夏休みみんな帰ってた時に会社したら(デザイナーの)チエさんか誰かに「山口、ちょっとモンスター描ける？」「ん？描けますよ」「ちょっとこれ描いて」って言われて、その場でバツと2、3時間で描いて。

——もうちょっとドット打つ話とか、色が16色とか、当時のお話はお聞きしたいんですけど、それはのちほど聞かせて下さい。

## セガに入ったきっかけ【IPPO】

——次に沼田さん。学生時代に化学を専攻されていたっていうのはいろんなところで読んでるんですが。

**IPPO** そうです。多分、そっちにくんですよ

——そうですね(笑)。学生時代にゲームを遊んだことはあったんですか？

**IPPO** コンシューマのゲームやったことなかったんですよ。ファミコンも持ってなかったし。だから、コンシューマがどういうものかって知らなかったんですね、ほとんど。で、アーケードは知ってたんですよ。『アウトラン』とかやって。で、「あ、そういう曲を書く仕事があるんだ」って思って、そしたら求人に来てたんですよ、学校に。セガとナムコとあったので。

**大島** ナムコ？

**IPPO** そう、ナムコもあったんですけど、初任給が高く書いてあるほうはセガだったんです(笑)。で、1社受けてそこに受かったらもうそこに行かなきゃいけないっていう学校だったんで。ウチの高専ってそうだった

※4 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』(1991)。セガを代表する看板ゲーム。全世界でシリーズ累計7,000万本以上の売上を誇る

※5 『メタルギア』(1987・コナミ・MSX2)。最新作は『メタルギアサヴァイブ』(2018・コナミ)。長年製作指揮をとっていた小島秀夫は2015年に退社

※6 二輪の回転機構を持つ究極の体感ゲーム筐体。バブル期ならではの機体だがその遺伝子は東京ジョイボリスのアトラクション「R360Z」に受け継がれている

※7 TVアニメ「超音戦士ボーグマン」のセガマークⅢ用ゲーム