

<http://game.watch.impress.co.jp/docs/20080901/stg.htm>

[製作状況について](#)

[心境について](#)

[プロジェクトの開始時期について](#)

[コンセプトについて](#)

[音楽に関して](#)

[フォントについて](#)

[オマージュ部分について](#)

[オーバーウェポンに関して](#)

[難易度の調整に関して](#)

[ストーリーに関して](#)

[TAMAYO氏へのオファー内容](#)

[ムービーの効果音がショボイとユーザーから言われた点について](#)

[4面をデモプレイしながらのストーリー解説](#)

[最後に](#)

[「SEGA AGES 2500シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション」](#)

[動画](#)

[音声](#)

[ニコニコ動画（2分割）](#)

[You Tube（4分割）](#)

<http://game.watch.impress.co.jp/docs/20080901/stg.htm>

イエー! 順調じゃねえけどやってるよ! 大変だよもう! 2ちゃんねるで俺のこと叩いてるのオマエラだろ、まったくもう!(会場大笑) こっちは大変なんだよ!!

まず一番いいたいのは、みんな本当にありがとう! シューティングのために集ってくれて、あのね、今、シューティング大変なんだよ! でもね、こうやってみんなが集って盛り上げてくれたら、ひょっとしてまた次があるかも!? な感じまでキてるわけ!! まずはありがとう。ヨロシク!

これはだいたい去年の4月くらいかな？  
シューティングってね、今セガで作ろうとするじゃん、『止めるお前』って普通止められんのね。もう死ぬことわかってるから。でも、考えようによっては、シューティングっていうのが、またこうやってきちんと集ってくれてるわけでしょ？これがビジネスになるんじゃないかな、っていうのをお面としてマジメな顔で説明したら、**なぜか通っちゃったの!!**（会場笑）  
だから、そこでなんとかお話を進めて、いやホントに、1年たってゲームができて、俺が一番ビックリしてる感じ

ここにいる皆はマニアだと思うから正直にききます。サンダーフォース、それぞれ好きだろ？2、3、4、5、それぞれ好きだけど、全然違うでしょ。あれ、たぶんどこのやつも皆怒るんだよ。8方向スクロールにしるとか、『サンダーフォース!』って叫べとかね。どうせだったら、**じゃあ全部入れてやろう**って始めたわけ。  
もうちょっと具体的な話をすると、みんなたぶん一番新しい『5』が好きでしょ。『5』は3D演出を使った豪快プレイ、あれ本当に気持ちいいと思う。あそこに特化してると思うんですよ。一方『3』とか『4』とかはコンシューマーハードで一番エッジが立ったメガドライブの性能を使って、きちんと面白いゲームを作っている。今回『6』は、その両方を（ひとつの作品内で）棲みわけできないかなあというのがコンセプト。  
今（試遊台で）遊んでもらったけど、1~3面は難易度が**イージー**で武器が死んでもなくならないってことで**かなり『5』に近い**。ただ、これが4面以降になったら.....みんな死ぬよ、**きつと!**しかも今の（試遊台の）自機は初心者向けなので武器もクローもなくなります。でも、ちゃんと武器もクローもなくなるモードがあるので、それをやったとき初めて『ああ“5”とは違ってそれなりに死ぬんだな』というのがわかると思います

（「いろいろ難しいのよ、大変なんだよ、そこらへん、まず察してくれ!」と前置きしつつ）ガラッとかえるしかなかった。でも、そういったとき、たとえばあの**“ギターサウンドもどき”**をただ作られても嫌でしょ？そこに**1本スジ**が通っていないと。  
私本当に物凄くシューティングが好きで..... まあそんなに上手くないんだけどね.....シューティングの音楽っていうとやっぱり、熱くて、激しくて、そして痺いんだよ。痺くメロディアスなんだよ!これが入ってないとシューティングの音楽はなっちゃいない!! といったところで、じゃあ誰かなと思うと、私の心がTAMAYOさんの方に向いていったと。自転車通勤中のipodの中身がレイフォース。あのノリが是非なきゃ困るなあ! と思ってお願いした。佐藤さんも、もちろん。ボス曲、いいよお! サウンドの皆さん、すっごいつわもの揃いなんだけど、**誰ひとりスケジュール守ってくれなかった!**（会場笑）でも佐藤さんだけはキチッと守って一度もリテイクがない素晴らしいサウンドをあげてくれた。これは、さすがシューティングのノウハウがある佐藤さんならではだと思ふ。特にラスボスは、俺一言しかいってないのにこんないい曲あげてもらっていいの? っくらいいい感じであがってる。  
あと、ここにはないけども、グラディウスの古川さん、毎回おなじみの金子さんも含めて、元々のサンダーフォースの音はたとえ使わなかったとしても、これに.....えー、なんつーか、**絶対に負けない、勝ってるくらいのところまできたんじゃないか** と思ってる

(会場大笑) 笑うんじゃないよてめえら! なに笑ってんだよ! **あれがいいんだよ!**  
まず最初にいっとく! 皆、漢字漢字っていってるけど、あれ漢字じゃないから! これもいっとくけど、漢字は消した! 俺、**毎回あの新篆体(しんてんたい)** っていうんだけど、あの字が**好きで好きでしょうがないんだけど**も、あんまり評判が悪いから、あれは消した!  
ただ、読めない漢字みたいのがあるでしょ? **あれは今回のストーリーに物凄く深く関わる部分(\*1)** なんで、あれは外せない。で、最後まで遊んでくれ、できればハードモードをクリアしてくれ、そのときに『おっ、いいじゃん!!』とたぶんいつくれるんじゃないかなと思ってる。ところで(不満は)最後までやってから言っただけだと助かる、あれはねえ、**悪くないと思うよ?**

サンダーフォースって、皆さんのなかで伝説になってると思うんだけど、**実質的にあまり何もあまり残ってないのよ**、今回イチから新しくそこに挑むにあたって『ちょっと、俺がイチから考えたサンダーフォースだぜ!』ってやるのも、みんな嫌だろ? せいぜい漢字であのザマだろ?(会場笑) もう、**あんなもんじゃないぞ俺が好きに作ったら!!**  
サンダーフォースって『5』がようやくサターンだったけど、**きちんとポリゴンになった例ってないのよ**、もうひとつ、**毎回必ず** 歌舞伎のように紅い火の面があって、青い水の面があって、**緑の森の面があるのよ**。そこはやっぱり、サンダーフォースをきちんと遊ぶっていったときには、絶対に外さないと思った。俺にとってサンダーフォースは“メガドラのとっても遊びやすいシューティング”ってところがあったので、そこは外さないようになっている。ただ、4~6面、**ここから断然違ってくると思う、特にラスボス! あれは見たら忘れられないと思うので、是非その目で見て呆れてくれ!**ちゃんと違うところも入ってるんでね。変えてくれ、変えてくれるなというのがあると思うけど、でも最後まで遊んでくれたら……あんまり偉ぶるとアレなんだけど、**きちんとやってるつもりなんで、見てから判断してくれると嬉しいかな**

新作が出ますとって、オーバーウェポンが無かったら、嫌だろ? サンダーソードじゃなくてオーバーウェポンが欲しいだろ? **嫌だよな、あんな短い!** だからあれは外せないものとして入れました。ただ、**オーバーウェポンというものをあまり前面に押し立てちゃうとゲームが破綻する**のはみなさんが想像してるとおりなので、そこは明らかに“棲みわけ”という形でやっています。

具体的には、オーバーウェポンは何のためにあるかという“サクサクプレイするため”です。サンダーフォースを遊びたいとき、いつでもハードモードでゴリゴリやりたいわけじゃないよね? 会社から帰ってシュンとしたとき、**ラスボスと20分戦ってるとか嫌だろ?** ああいうときのために、物凄くサクッとやりたいんだったら、オーバーウェポン主体。そのかわり、オーバーウェポンってボーナスに換算してるのよ、使っちゃうとボーナスがガクッと減るの。もしも稼ぎたいなら使うのは損、これも言うておくけど、**オーバーウェポンを使わないからといってプレイがダラダラ長引いたり**はしないよ。稼ぎの点で不利になるってだけだからね。オーバーウェポンは、ひとつが初心者向け、もうひとつには**プレイフィードをきちんと面白くするって頑張ってる**ところがございます

(自分自ら) **ずーとやっている**

(開発元は) これも **事情があって名前は明かせないけど、変なところじゃないよ、ちゃんとしたところが作ってる**、物凄いこだわりがあって、ちっともスケジュールを守らないんだけど、最初から最後まできちんとやってきてくれております

だから未だに遊んでて……(試遊台で) 1UPがやたらめったらあったでしょ? あれ、ラストで集計してます。ボーナスになってる。だから、あの1UPをいかに集めていこうとか、今は武器がなくならないけど、武器が無くなるモードでいかにどういう順番で武器を集めるかっていうのは、きちんと使いこなしてあります。

あと、今はまだ明らかになっていないけど、マニアのみなさんがゲロを吐くような凄くマニアックなモードもちゃんと入ってるから! そこまでやったとき(試遊台の印象で)これ見て **簡単だなあ** とか **オーバーウェポンで終わりじゃん** とか思っている人は、ぜひゲロを吐いて欲しいと思います

1~4と5をなんとかつなげたい。1~4と5って全然違う。ゲーム性だけではなく、ストーリー的にきちんとまぜてあげようと思ったのがお話の始まりです。

そこでちょっと話が戻って『なんであの字?』という話が出てくると思うんだけど、みんな思い出して欲しいんだけどさ、サンダーフォース1~4って“銀河連邦”っていうどこか遠くの星の世界の話じゃん。みんな **英語しゃべってる** じゃん。パイロットがロイ・S・マーキュリーって **お前は何人だ!** とか、そういうところあったでしょ。 **そこらへんの設定をちゃんと**して、**考証**もしてる。あの視点をとって、再構成してみたらどうだ? ってところをちゃんとやっています

サンダーフォース2~3をやっているときに英語をしゃべっているのは、僕らが日本で洋画を見たら吹き替えてるのと一緒で、あれは翻訳しているという解釈が成り立つ。でも、もしも銀河連邦と地球が出会ったとするじゃん。星間文明だよ? 全然違うはずじゃん。 **こいつらが両方英語をしゃべれたら、かえってSF的に嫌だろ? 絶対嫌だろ!?**

で、こういうとき皆よくやるのがゼントラーディ語とかメルキア文字とか(\*2)、実はアルファベット1個変えただけとか、やるじゃん。 **あれSFとしてどうよ?** よく見るとローマ字で書いてあったりするの。皆、本当にサンダーフォースの世界がSFとして好きだったら、あそこもちゃんと再構成して、**デタラメの言葉とかアルファベットをちょこっといじっただけってのは絶対に止めたい** と思ったんだ。

だから、今『読めない字が出てくる』って皆思ってるだろうけど、あれ実は中央アジアで今は絶滅しちゃった **西夏(せいかに)文字** を使っています。西夏文字って最近まで解読されてなかったんだけど、大学の先生のところで訳してた。だから、**今回のエンディングとか、あそこらへんはサンダーフォースが好きの人ならグッとくる言葉が“すべて異星人の言葉として”** きちんと言語体系、文字体系をもった言葉として翻訳されてます。

ボスが出るときにさ、また別のわけのわからない文字が出るでしょ。あれは **モンゴル語**だ。

しゃべっているのは、モンゴル語の偉い先生。なんでかっていうと、銀河連邦とオーン帝国が戦ってるでしょ。で、もしも銀河連邦のほうがなぜか地球の西夏文字を使っているのであれば、西夏王国っていうのは現モンゴルね。あそこに滅ぼされたんだな。だから、そこらへんの関連をちょっと匂わせてやっています。で、普通に出てくるモンゴル語は、今モンゴル人が普通に作ってるウイグル語。そのかわり、オーンの紋章が出てくると思うんだけど、あれは元時代のパスパ文字。（\*3）あれとオーンを結びつけて大学の先生に文字を発掘してもらってる。

だから、一見デタラメに見える文字の部分かもしれないけど、あそこスグエ気合入ってるから。どうか、今は単なる漢字もどきに見えるかもしれないけども、どうか最後まで見てくれ！そこらへんがSFとして……話が最初に戻るんだけど、1~4と5をつなぐストーリーとして一応組み立ててみたつもりだ。それでやっぱり納得いかなかったら、俺を怒ってくれ!!

TAMAYOさんの曲ってね、せつないのよ。熱くて激しいんだけど、どこかで『あ、こいつ死んじゃうんだな』って儚さがいつも漂ってんのね。それはね、シューティングやってるこの（お客さん一同を指して）周り見てみる！盛り上がってるけど、家帰ったら寂しいんだろうなというあの儚さ！どこかあそこに通じるメロディアスさを……ってそんなこと言ってないけど、結構盛り込んでくれたらどうかなあって、メロディ、メロディって強くお願いしました

あれね、アサインが変だったから。今ちゃんと鳴ってるよ？製品版ではちゃんと鳴ってる、（\*4）そこらへん外すわけねーだろ！

今回の舞台は銀河連邦です。でも、見ればわかるとおり飛んでいるのは地球の機体です。バスティール……みなさんいわなくてもわかるよな？バスティールが流れ着いたのと同じように、今回はバスティールの大騒動から10年後、今度はオーン、正確にはオーンファウストだ。地球に攻めてきたという設定でございます。

そうすると、やっとの思いで封印したバスティール。でも、あれを使わないとオーンにはかなわないんだよな。そこで、封印していたバスティールが、あれは元はといえばライネックスの機体だから、オーンが攻めてきた場合に非常装置が組み込まれていたという設定なんですね。

だから、銀河連邦っていう地球人たちが聞いたこともないところなんだけど、その本星目指して救援を求めてくださいっていうんで、このフェニックスは……1、2、3面と選べると思うんだけど、わずかに解読されたバスティールの記憶素子のなかから銀河連邦の本星を目指して探しているっていうストーリー。だから、それぞれ見たことあるでしょ。あれは本当にこれまでの地図のなかに出てきた星の、ライネックスが記憶していたところに飛んだって感じなんです。

そこをやって、4面になってようやく銀河連邦の本星にたどり着くといった話になります。連邦は連邦でオーンファウストとやりあってるわけだから、連邦の本星っていうのは物凄い戦場になってる。まさに、オーンファウストの衛星軌道上からの爆撃を受けている戦場にフェニックスが突っ込むって話になってます。

で、考えたらさ、地球はバスティールが出てきたおかげであんなに大騒動になるってことは、地球側の機体がそんなに強いわけないじゃん？オーンと連邦との戦いにまぎれこんで、普通

に考えたらフェニックスが活躍できるわけないでしょ。でも、機体としては一番強いでしょ。ここらへんの秘密も、きちんとストーリーに織り込んでる感じなので、ぜひ頑張ってハードあたりをクリアしてみると『なんでこのフェニックス、時代遅れのツギハギの機体が勝てるか』ってのもわかると思う。で、それがどうしてバスティールがあそこまで力を持っているかってところにもつなげてみたつもりなので、どうかそこらへんも楽しんでください

あのね、俺シューティング好きなんだよ。みなさんも好きでしょ？でも今、シューティングって作ってる側からいうと“作るだけ損”というか、採算度外視して作るみたいなモンになっちゃってるんですよ。これはもうみなさんもわかると思うんだけど、シューティングというゲーム全体が力をなくしてきているわけですよ。ただね、こうやって集って超盛り上がってくれてるでしょ？だから、シューティングそのものにはきちんと可能性があると私は思うんですよ。

だから、今回の『サンダーフォースVI』っていうのは“プロジェクトSTG”の第一弾として、これが上手くいったら皆が大好きだったあのタイトルとか、このタイトルとかさ！それをどんどん復活させていこうっていう話を基に進めているわけなんです。ただ、これは俺がひとりだけでギャーとかやってるだけじゃ仕方がないわけですよ。みなさんこうやってシューティングが好きで集ってもらってるわけなんだけども、こういったところからぜひ盛り上げてもらって。

たとえば車の世界だったら光岡自動車とかハーレー・ダビッドソンとか、本当にマニアで好きな人とその人のために提供するメーカーがきちんと回っているタイプはいくらでもあるでしょ。ただ、ゲームだけが、あんまりお金が儲かっちゃったから、そこいらへん疎かにしているところがあったと思うんだな。このまま放っておくと、シューティングがなくなっちゃうかもしれない。これは本当に！それなりに大変なことになってるので、でも、もしも逆にここで、作っているボクらと、遊んでくれる・買ってくれる君らが上手に手を組めたら、シューティングっていうのはね、日本人にしか作れないジャンルっていわれてる。今、どんどんゲームが……もう日本人が作ったゲームは世界じゃいらないよって話になってるんだけど、シューティングに関しては外人さんなんか『イェー！』っていつてくれる、わりと数少ないジャンルになってるってのはある。

で、俺からみなさんに言いたいのは……俺ちょっとこんな変な格好してギャーとか言ってるけど、俺はさ、なんつーかなあ。**ちんどん屋のつもりなんだよ、こんなことででもシューティングが盛り上がってくれたらさあ、今度他のメーカーとかも入ってきたら、別にこんな変なヤツがいなくたってシューティングが回るようになるじゃん。**でも今はとにかく何かのキッカケを立てて、シューティングをビジネスとして回して、それを皆と一緒にやっていきたいというのが凄くあるわけだ。

だから、今回の『サンダーフォースVI』、みなさんもサンダーフォース好きだろ？で、シューティングも好きだと思う。でね！本当に良かったら！別に買ってくれとは言わない。でも、ちょっとグツきたらさ、手え貸してくれよ!!これが上手くいったら、皆が好きだったんだけど、あんなゲーム続編出ねえだろうなっていうのだけは山ほどアタリつけてある。で、もうひとつ、勝手に作っちゃってる変な人たちもいる!!(会場大喝采)シューティングが日の目を見られるようにするためには……俺こういう言い方好きじゃないんだけど、団結。ちょっと言い方アレだね。きちんと手を取って盛り上げていきたいわけだ。もちろん俺が嫌な人だっているだろうし、あの漢字なんかかしろって人もいると思うんだけど、そこいらへんを広く踏まえたいうえで、ちょっと一緒に頑張っていけたらなあとか思ってる。良かったらヨロシク!!

後ほどの「サンダーフォースVI」でも登場するゾルゲール氏からは、まだ(開発が)何も始まっていないのに堀井氏宛に「ボス描いた!(会場大爆笑)」という熱いメールが送り付け

られたり、周囲のスタッフだけでなく直接関連はないが噂を聞きつけられる立場にいた人たちから「ファンタジーゾーンには一言いわせろ!」と凄まじいこだわりが多数寄せられたこと、さらには「ワープとお札はファンタジーゾーンに必要だろう」という信念のもと、奥成氏がゾルゲール氏やパッケージを描いた中井氏の3人で結託して「ギャラクシーフォースの打ち上げ」と称し堀井氏を呼び出して酒を飲ませ意識が朦朧としているうちに説得した（結果として、お札は堀井氏が頑なに拒んだためナシ。ワープもさんざん揉めた挙句に現在のアーケードライクな仕様に落ち着いた）

flickr

1.  
2.

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm8086009>

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm8086155>

1.  
2.  
3.  
4.

<http://www.youtube.com/watch?v=8RXDUbTWS1U>

<http://www.youtube.com/watch?v=S5VyRi5adXE>

[http://www.youtube.com/watch?v=TpZ\\_abn22rl](http://www.youtube.com/watch?v=TpZ_abn22rl)

<http://www.youtube.com/watch?v=LXL5pIPKzyl>