

物語の端々で、春日一番がハマったゲームとして語られる『ドラゴンクエスト』。本作になぜ国民的RPGが登場するようになったのかという経緯や、そこに込められた想いを名越稔洋氏が堀井雄二氏とともに語るプレミアムな対談！

『龍が如く7』発売記念企画

名越稔洋 総合監督

×

堀井雄二氏

スペシャル対談

セガゲームス取締役CPO
なごしとしひろ
名越稔洋氏
(文中は名越)

『龍が如く』の立ち上げから制作を牽引するシリーズの総合監督。CGデザイナーとして入社後、プロデューサーやディレクターとして多くの名作を手掛ける。ほかの代表作には、『デイトナUSA』や、『JUDGE EYES: 死神の遺言』などがある。

ゲームデザイナー
ほりいゆうじ
堀井雄二氏
(文中は堀井)

ゲーム史に燦然と輝くビッグタイトル、『ドラゴンクエスト』シリーズの生みの親。同作で日本にRPGというジャンルを定着させたほか、『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』ではコマンド選択方式というシステムを普及させた、ゲーム業界のレジェンド。

業界を代表するクリエイター 名越氏と堀井氏の邂逅!

——珍しい組み合わせの対談になりましたが、おふたりは前から面識があったのでしょうか。

名越 もちろんこちらは昔から一方的に存じ上げていました。実際にお目にかかることが増えたのは、『龍が如く』などで賞をいただくようになってからです。とは言っても、ご挨拶をさせていただく程度でしたが……。

堀井 PS2の時代くらいですかね。

——堀井さんは『龍が如く』シリーズをプレイされていたのでしょうか。

堀井 シリーズ全部ではなく、飛び飛びですけど、『龍が如く』じゃないですけど、『JUDGE EYES: 死神の遺言』もやりましたね。あれはすごいチャレンジだなと思いましたよ。よく木村拓哉さんに出てもらえたなって。

——なるほど。いくつかの作品を遊んだうえで、名越さんと『龍が如く』シリーズに対する印象はどのようなものでしたか?

堀井 名越さんの印象は……最初はこんなキャラじゃなかったのになっていう(笑)。

——そこですか(笑)。

堀井 それは冗談として(笑)。ゲームは本当におもしろかったですね。裏社会の話というものもあるし、神室町が作り込まれているのもよかった。そのままじゃないけど、歌舞伎町をよく再現していますから。そこにカラオケや、ちょっとエッチなお店もあって。サービス精神が旺盛だと思いましたね。

——なるほど。対して名越さんの『ドラクエ』シリーズの印象は?

名越 大学生のころ、俺にRPGというものを最初に教えてくれたのが『ドラクエ』なんです。一生懸命レベル上げをやりましたね。

——いちばん好きな作品は何ですか?

名越 やっぱり『ドラクエⅢ』(※1)では衝撃を受けましたね。ほかの作品も好きで『ドラクエⅤ』(※2)の印象も強いです。

——名越さんの中で、実際に会うまでの堀井さんの印象はどのようなものでしたか?

名越 とにかく最初に遊んだ『ドラクエ』の印象が強烈だったので、その後に堀井さんが作られた『ポートピア連続殺人事件』を遊んだりしました。映画といっしょで、作り手の指名買いというか。昔はゲームクリエイターで一般層に名



言っても、前が知られている方は皆無で、宮本さん(注:宮本茂氏。マリオの生みの親)と堀井さんくらいだったんですけど。

——そうでしたね。

名越 あと、当時はインターネットもなかったので、『ポートピア連続殺人事件』は、本当に難しくて。雑誌に袋とじが付いていたりすると買ってみるんですけど、ぜんぜん役に立たなかったり(笑)。でも、1日中悩んだりしたのが当時は楽しかったし、いい思い出です。だから、俺の中で堀井さんはアドベンチャーの印象もかなり強いんですよ。

——確かに。堀井さんの作品に鮮烈な思い出がある名越さんですが、クリエイターとして影響を受けた部分はありますか?

名越 当時はゲームクリエイターになるとはぜんぜん思っていなかったのが、クリエイターとしてという感覚はないんです。でも、いわゆる初代『ドラクエ』からの3部作をやり終えたときの……国民の皆さんが感じたことなのでしょうけど、感動がすごくて。原体験として「ゲームってこういう影響を与えることができるんだ!」っていう、ゲームに対する認識が一段上がるような体験をさせてもらえました。

堀井 そもそも名越さんがゲーム会社を志望した理由は何だったんですか?

名越 大学で映画の勉強をしていたので、希望としては映画を作りたいだったんです。でも、関連会社の就職先がなくて。ゲームも好きだったので、たまたま募集が来ていたセガを受け

てみたら……あっさり受かったのが「ここでいいや」みたいな(笑)。

堀井 ヘー!(笑)。じゃあ、極道もののゲームを作ろうと思ったきっかけは?

名越 PSでゲームの表現力も上がり、PS2でDVDが再生できるようになって、マーケットがドカンと広がりました。同時に、海外のタイトルが徐々に日本で売れるようになり、日本のタイトルが海外でさほど売れなくなり始めた。でも、当時日本のゲームメーカーは、ステレオタイプに似たようなモノ作りを続けているケースが多くて、それがすごくつまらないと思ったんです。それにその方向性では、ほかのタイトルに勝てる気もしなかったです(笑)。それで、「俺なりの違う答えを出したい!」と思って突き詰めていった結果、残ったのが極道ものだったんです。

堀井 なるほどね。そういえば最初の『龍が如く』って、ゲームの発売と同じくらいの時期に実写映画(注:2005年公開の『龍が如く ～序章～』)も作っていましたよね? あれがすごく新鮮で。じつはボク、先にそれを観ておもしろそうだなって思ったんですよ(笑)。

リアリティーを感じさせる 舞台装置としての『ドラクエ』

——そんな『龍が如く』シリーズに『ドラクエ』というキーワードが登場するのは衝撃的だったのですが、今回の取り組みはどういう過程を経て実現したのですか? (次ページへ続く)

『ドラクエ』にはゲームに対する認識が
一段上がるような体験をさせてもらいました(名越氏)



名越 主人公の春日一番には、当初から「ゲームが好きなアウトロー」という設定があったんです。でも、同じゲーム好きからすれば、「どのゲームが好きなの？」って思うじゃないですか。それに、好きな作品から人格が透けて見えたりすることもありますし。

——そうですね。

名越 ただ、具体的な作品名を出そうとすると、権利問題が絡むのでなかなか言いづらい。だからといって特定の作品名を出すわけでもなく、漠然と「RPGが好き」という形にするのも、なんとなく寝ぼけた表現じゃないですか。それが嫌だったので、今回はアプローチさせていただいたんです。

——それが『ドラクエ』だったと。

名越 『ドラクエ』好きという部分から、アウトローなだけで素朴さもある春日一番のパーソナリティを出していけたらと思ったんです。だから、同じ大作RPGでも『ファイナルファンタジー』ではダメだった。俺にとってそこは譲れないところでした。ただ、今回は明らかに、ものすごい金字塔の胸を借りられるかどうかという話でしたから。正直、堀井さんに断られたら、春日一番のRPG好きという設定を捨てようと思っていました。

——そこまでの熱い想いがあったのですね！その話を聞かれた堀井さんは？

堀井 ぜんぜん構わないと思いましたね。ただ最初は「多少使うくらいかな？」と思ったんですけど、見せてもらったところ深い部分まで使われていて。

——こんなに使うんだ？ と。

堀井 そうなんです。確かに、それでキャラクターが際立つという面はあると思いました。

——ちなみに、堀井さんから『ドラクエ』を劇中に登場させることに対して「これは控えて」と伝えたものはありましたか？

堀井 とくになかったですね。『ドラクエ』はい

ろいろな人が遊んでくれた作品なので、逆にアウトローな人が遊んでいるというのもリアルな設定だなと思って。たとえばテレビのホームドラマでは、劇中で実際のテレビ番組を観ないじゃないですか。世の中にはそういう嘘のリアリティーが多いなか、『ドラクエ』で遊んでいたアウトローの人がいるという設定は、とても納得できましたね。ただ、戦闘まで『ドラクエ』っぽくしたのは驚きました。「すごいな、徹底的にやるな」と思って(笑)。

——本当に驚きでした。

堀井 驚いたけど、RPGになると聞いて逆にワクワクしました。ボクはアクションがそんなに得意じゃないので、むしろありがたかったです。——ただ、もともとアクションだったシリーズをRPGに変更することに関しては、ユーザーからは賛否両論ありました。

名越 当初は否定的な意見も多かったんですが、触れてもらうと変わるんですね。もちろん「やっぱりアクションのほうがいい」という意見があるのもわかります。ただ、俺としては、従来のアクションの進化を突き詰めるよりは、今回は新たなバトルシステムに挑戦してみたかった。それに、コマンドRPGという慣れ親しんだシステムを『龍が如く』の世界と組み合わせることで、これまでにない体験になる確信はありましたし。

——そういったチャレンジは堀井さんのにも理解できるものですか？

堀井 そうですね。『ドラクエ』ファンもいろんなゲームを遊びたいだろうと思って、これまでにオンラインやアクションなど、いろいろな作品を作ってきましたし。

——確かに。それに堀井さんは『ドラクエ』だけでなく、かつて『ポートピア連続殺人事件』や『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』といった、アドベンチャー作品も手掛けられていましたから

ね。『龍が如く7』で刺激を受けてふたたび現代劇の作品に挑戦したくはありませんでしたか？

堀井 時間があればやりたいとは思っているんですけどね。ずっと前からいろいろなところで『ポートピア2』を作りたいとも思っていますし。でも、いまは『ドラクエ』だけで、いろんなプロジェクトが走っているので、なかなか時間を取れなくて。

——堀井さんの現代劇、見てみたいです。

堀井 いまは当時よりCGも進化していて、いろいろできると思うんですよ。そういう意味では『龍が如く』はすごくリアルで、先にゲームを遊んでいる状態で実際に歌舞伎町に来ると「おお！」と思うじゃないですか。

——ソックリですからね。

堀井 そういう風に、バーチャルがリアルを侵食するというのは、おもしろいと思いますね。

——『ドラゴンクエストウォーク』もそういう発想から生まれているのですか？

堀井 そうですね。ゲーム内にお土産というコレクターアイテムもあるので、遊んでいる人が旅行に行きたいと思ってくれればうれしいな、と思って(笑)。

名越氏が語る『龍が如く7』開発秘話 RPGならではの苦労も……！

——『龍が如く7』のバトルをコマンドRPGにするという決断をされましたが、バトルを作品にマッチさせるためにどんな苦労がありましたか？

名越 作品にマッチさせるという部分ではあまりないのですが、しいて言えば“テンポを上げること”は強く意識しています。いまは面倒くさいゲームを嫌う人が多いので。アクティブなコマンドRPGでありながら、そこにイマドキのエッセンスを取り入れて。

——オートバトルもそのひとつでしょうか。

名越 そうですね。でも、そうした要素をどこまで便利にすれば皆さんに喜んでもらえるのかというのは、もはやこちらで想像するしかなないので難しいです。

——ああ、なるほど。

名越 これは便利にするという部分に限らないのですが、『ドラクエ』がすごいのは1作ごとに「こういうことができるようになった！」という要素が必ずあって。そういったものをひと通り経験した人からすると、RPGなら、「ここまでは親切にできているはずだね」というイメージがあるじゃないですか。それとの戦いのようなところはあったと思います。

——おふたりにうかがいたいのですが、そういう仮想ユーザーはどう導き出すのですか？

名越 けっきょくは作り手の感覚じゃないです

『ドラクエ』を遊んでいたことがあるアウトローな人って 逆にリアリティーのある設定だと思いました(堀井氏)

かね、ルールはないので。結果的にゲームがおもしろくなったら、それが正解になると。

堀井 ボクは自分がモニターですね。本当に素人同然の感覚でやっちゃうので。わかりにくくないか、遊びやすいか、あとはワクワクできるかだけは大事にしています。

——そのほか、RPGのシステムで『龍が如く』を作るうえで、苦労されたことは？

名越 コマンドRPGの基本的な遊びかたは『ドラクエ』から脈々と続くものですし、皆さんもよく知っている。なので、今回の『龍が如く7』は、そこからちょっとズレたことをやるのが、いい落としどころだと思っていました。

——“ズレたこと”というのは、いわゆる魔法を日常的にあるようなものに置き換えたりする演出の部分のことでしょうか？

名越 そうですね。もともと『龍が如く』のバトルは「笑えてナンボ」的なところはあったので、そのエッセンスは変えずに。

——笑えると言えば……デリバリーヘルプシステムも、転職をハローワークでやるというの、かなり話題になりましたね。

名越 「RPGの世界が現実にあったらどうなるの？」って、誰もが考えたことがあると思うんです。今回はそれを逆手に取って置き換えてやろう、みたいなところがありました。一般的なRPGで言うところのこの要素は、『龍が如く』にとつてのこれ、みたいな。そういう意味で『龍が如く7』は、スタッフもかなり楽しんで作った作品でしたし、それはストレートに皆さんに伝わるといいます。「これがやりたかったんだろうな」っていう。

堀井 いろいろ見せてもらったんですが、うまくハマっていると思いますよ(笑)。

名越 あとは、バランス調整ですよ。RPGのバランス調整というのは生半可なものでないということはわかってはいたけれど、予想以上でした。けっこう半泣きでしたよ(笑)。

——堀井さんはそれを30年以上やっていらっしゃる(笑)。

堀井 そうですね。「武器を変えたら、レベルアップしたらそれなりの手応えがほしい」という感じで調整してきました。

名越 今回『龍が如く7』を開発してみて、本当に『ドラクエ』ってよくできていたんだと痛感させられました。加えて、名前やキーワードを貸して下さいと堀井さんをお願いしている時

点で、半端なものは作れないという気持ちもあって。かなりの覚悟を持ってバランス調整をしたつもりです。

堀井 僕は単純に、レベルアップが楽しければいいのかなって思うんですけどね。

——その感覚で見事なバランス調整ができるのは堀井さんだけだと思います(笑)。

ふたりのクリエイターが語る ゲーム作りに対するコダワリ

——続いては、おふたりのゲーム作りにおけるこだわりについて教えていただけますか。

名越 当たり前ですけど、俺自身がおもしろいと思えるものを作ることは意識しています。背景には「マーケットはこういう状態で、ロジックからするとこういうものを作るべき」というのはあるんですけど、理屈で作ると、どうしても限界がある。だから、マーケティングを軸に作りたくはないと思っています。ただ、アイデアが出たとしても答え合わせをしていった結果、「これは思い込みだな」とか「これは売れないな」という結論が出たら、プロとしてすんなり諦めます。

——「絶対にやるんだ!」とはならない？

名越 ならないですね。ただ、自分なりの答え合わせをして「これは隙がない」と判断したら、まわりが止めてもやります。『龍が如く』の立ち上げは、まさにそうだったので。

——なるほど。堀井さんはいかがですか？

堀井 ボクがいちばんコダワっているのは、わかりやすいことですね。遊ぶ人に「何をやるゲ

ームか」っていうことを最初にわかってもらう。これはもう最低限です。わからなくなったら、やめちゃいますからね。あと、最近では「人から話を聞くだけで遊んでみたいと思うかどうか」も大事だと思っています。そうじゃないと、いまは手に取ってもらえない時代なので。

——確かにその通りです。

堀井 そういう意味では、『龍が如く』と『ドラクエ』って、ちょっと遊んでみたいと思える組み合わせだと思うんですよ。

——ある意味、離れた存在でしたからね。

堀井 正直、「いちばん意外だった話来た!」と思いましたから(笑)。

——確かにそうですね(笑)。最後になりますが、これから『龍が如く7』を遊ぶユーザーに向けてメッセージをいただければと思います。これを堀井さんからいただくのはどうなんだろう、というところはあるんですが……。

堀井 僕はむしろ少ししか触れていないので、これからじっくり遊びたいと思います。皆さんもいっしょに遊びましょう!

名越 今回の『龍7』では、すべてのRPGのタイトルと、そのなかでも最高峰である『ドラクエ』というタイトルに最高のリスペクトを持ったうえで、劇中に取り入れさせていただきました。変わったゲームではあるんですが、根底に流れるリスペクトは、触れていただけるとわかると思うんです。なので、最近あまりRPGをやらない人も含めて、『龍が如く7』である種懐かしくて、新しくもあるRPG体験をしてもらえたうれしいなと思います。

