

こんなご時勢だから、正統的手法が新しい

NEW WORLD COMPUTING, INC. インタビュー

Might & Magic

1987年に生きる日本人にとって、
あまりにも正統的すぎて小難しく感じる『Might & Magic』が、アメリカで
大ヒットしている。日米ゲーム事情の違いが、それとも
このソフトが特別なのか。好奇心も手伝って、
とにかく Might & Magic の作者にインタビューなのだ。



年齢は、そうだな、30歳ってとこかな。

もうひとつ考えたことがある——。
日本のRPGは、操作を簡単にする方向
に進みすぎたんじゃないか。原形があ
るからこそそのニュータイプなわけで、
原形がなくなっちゃニュータイプもへ
ったくれもない。温故知新という言葉
もあることだし、原形がなくなりかけ
てる日本にとって、Might & Magicは
とても斬新なゲームなんじゃないか。

なーんて、アカデミックな思いにふ
けていたところに、このゲームを国
産パソコンに移植中のスタークラフト
から電話がかかってきた。「Might &
Magicの作者に会ってみませんか」と
いうお誘いだ。これはちょうどいい、
会ってみようじゃないのと、二つ返事
でOK。午後3時に、ロサンジェルス
の日本人町にある三菱銀行の前でスター
クラフトの中沢社長と待ち合わせして、

Jon Van Caneghem



横顔がちょっとビル・バッジに似てる。そのことを言ったら、とても嬉しそうだった。

UCLA出身の共働き夫婦は、 完成までに2年6カ月を費した

正直言って、Might & Magicにはログ
イン一お手上げだった。だって、キ
ャクターを作ってパーティーを組み、
町を一步出た途端にモンスターに囲ま
れて全滅なんだから。こんなことじゃ
ログインの名がすたる、と入れ替わり
立ち替わり、まるで日替わりランチの
ように交替でプレイしてみたが、みん
な五十歩百歩。情けない。

以前、ウィザードリィに夢中になっ
ていた頃ならまだしも、ザナドゥとか
ドラクエみたいなイージープレイの
アクションRPGにすっかり慣れてしまっ
た今、グラフィックはほんの添え物、
テキスト中心に進むゲームは、ホント
しんどい。しかも、ウィザードリィよ
りも、手続きが面倒くさそうだ。

こんな、ちょっと旧時代的な、言い
換えればじつに正統的かつ本格的なゲ
ームが、アメリカで大ヒットしている。
それもApple II版しか出てないのにな。
アメリカって、いったいどうなってん
のお!?

が、考えてみると、アメリカにアク
ションRPGはない。RPGといえば、どれ
も正統的手法を守ってる。けど、それ
にしたってMight & Magicはかたくな
だ。D&Dからパソコンに進化したコン
ピュータRPGを、わざわざ元にもどそ
うとしているような感じさえる。

D&D——そう、このゲームはD&Dな
のだ。もしかして、作者はパソコンを
ちょっとかじったD&Dおたくなんじゃ
ないだろうか。うん、そうに違いない。

Michaela Van Caneghem

しっかり者の奥さんという感じ。内助だけでなく外助の功(？)でもご主人を支えている。



Might & Magic を作った New World Computing社に案内してもらおう約束をした。どんな連中か、興味津々。

ロサンゼルスは、カラッとしていて気持ちいい。ウーン、カリフォルニアっていいなあ。迎えに来てくれた中沢社長が運転するクルマに乗り込んで、フリーウェイをドライブだ。ダウタウンを過ぎ、ハリウッドを越えてしばらく走ると、Van Nuy市に着く。New World Computingは、この町にある。

コの字型の建物の一角がオフィスだというが、看板ひとつかかってない。社名を出すと、直接ソフトを買いに来る客がいるので、何も出さないらしい。

“Nice to meet you”の決まり文句のあいさつを交わし握手して、いよいよインタビュー開始だ。ゲームを作った Jon Van Caneghem (キャネガンと読む)社長は、予想していたのと違ってずいぶん若い。副社長の Michaela さんは、Jon の奥さんだ。

——わー、若いですね。もっと年上の人を想像していたんですけどね。

Jon (以下Jと略) ハハハ。僕は25歳。彼女は21歳だよ。子供もいるんだよ。まだ4ヵ月だけだね。

——へー。最初にこのゲームを見たとき、D&Dを思い浮かべたんだけど。

J 僕はD&Dを15年間やっているんだ。D&Dだけじゃないよ。ちっちゃいころから、いろんなタイプのゲームで遊んでた。で、コンピュータを始めて、僕

にとっては新しい領域のものだから楽しくてね。ウィザードリィとかウルティマもやったけど、もっと別なアイデアがあったもんだから、あ

◆製品のパッケージを自分のところで組み立てて出荷。日本と違ってアメリカの会社はみんなこう。

まり長いことプレイはしてない。それより、僕たちはじぶんたちがやりたいゲームを作ってみたかったんだ。

——それにしても難しいゲームだけど、作るのも大変だったでしょう？

J 2年半かかった。といっても、ビジネスを始めてマニュアルとかパッケージを作る時間も含めてだけど。

——全部、Jonひとりで？

J ゲームデザインとプログラムは僕がやった。マップとかキャラクターは、Michaelaと一緒に考えたんだ。

Michaela (以下Mと略) マップ作りは時間がかかったわね。まったく作業が進まない日もあったし……。

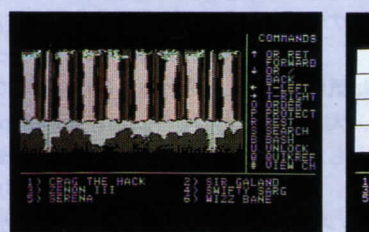
2人ともUCLA出身だという。予想とは大違いで、Might & Magicは夫婦共同作業のゲームだったのだ。



マイト・アンド・マジックは、 大小たくさんのゲームの集合体だ!!

目的探しが第一の目的。これが Might & Magicの大きな特徴だ。しかも途中で、王様からクエスト(冒険の旅)を言いつかる。○

○山で△△を取って来い、などと頼まれるのだ。これがいっぱいあって、大きなクエストが4つ、小さなクエストがたくさん。でも、クエストを進める順番は決まっ



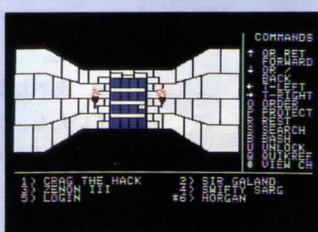
◆森の中。ダンジョン、町だけでなく、町の外も3D表示だ。モンスターに注意。

たない。ひとつ解決しないと次に進めない、なんてことはないのだ。それぞれのクエストは、小さなゲームとして楽しめばいい。で、クエストを達成するとJ・V・Caneghem (作者だ)が出て来て、「あなたはいくつのクエストを達成しました。現在のスコアはこ

れこれです」と教えてくれる。しかも、経験値が1,000アップ(最後のクエストでは、なんと1,0000アップ!)

パッケージに入っているマップは、たんなる飾りじゃない。ここに、必要な情報がすべて書かれている。だからクエストを言いつかったときは、この地図を見ないとダメ。何がどこにあるかわからないのだ。

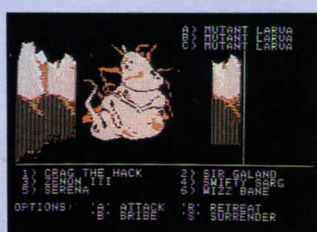
が、マップに書いてあるのは地上の様子だけ。町やダンジョンは、そこに行ってみないとわからない。魔法が94種類、登場するモンスターは200以上。生半可な気持ちでは、絶対にエンディングは見られない。



◆ダンジョンと違って、美しいレンガで作られている町。ここは宿屋を出たところ



◆サイズが小さくなった新しいパッケージ。



◆ワッ、モンスター! 戦闘もテキストで進められる。武器、魔法を総動員だ。

消極的な態度は通用しない。 とにかく、前進あるのみなのだ

マップだけでなく、町の風景、キャラクターデザインもCaneghem夫妻の共同作業だ。

M 町とか洞窟は私たちがグラフィックまで起こしたけど、地上やモンスターは私たちがデザインして、若い子たちにやってもらったの。

——一番大変だったのは、キャラクターとかマップのデザインあたり？

J いや、プレイバランスだね。モンスターには必ず勝てなきゃいけないわけだしね。ある人は難しいって言うし、ちょうどいいって言う人もいれば、簡単だって言う人もいる。全員が満足してハッピーになれるポイントを見つけるのは、とても難しい。けっきょく、僕らが気に入るように決めただけで、誰にでも喜んでもらえると思うな。

——プレイヤーのレベルの基準は？

J ミドルクラスかな。でも、今までRPGをプレイしたことのない人にも遊んでもらえるように、マニュアルは初心者にもわかるように作ったんだ。

M だから、最初の町のマップをのせて、マッピングの方法も説明したの。

——確かに、マニュアルを見て親切だと思ったけど、ゲームを始めるとすぐにゲームオーバーになっちゃうんだ。何かうまい方法を教えてよ。

J ふつうのゲームだと、1歩進んでモンスターと出会うと戦闘になって、勝つと町まで戻って体力を回復するよね。で、次はもう少し遠くまで行ってまた戻って。これを繰り返して、少し

ずつ進むわけだけど、僕らのゲームは違うんだ。休憩^{レスト}すると体力が回復するから、モンスターと闘ったらそこで休憩して体力を回復し、次に進むわけ。——じゃ、戻る必要はない？

J そう。戻らずに休憩すればいい。Ronald(以下Rと略) あとで、とっておきの情報をあげるよ。それがあれば、バッチリさ。

Ronald Spitzerさんは27歳。会社運営の仕事を担当している。ゲームの話をしているときはまったく口をはさまないが、セールス、マーケティングの話題になると、彼の出番という感じで話し始める。声がまたシブイ！

——ところで、ゲームを終わらせるのにどのくらいかかるのかなあ。

J すごくうまい人は、50~60時間かな。だいたい、150~200時間ってとこだね。もう200人くらいの人が、終わっ

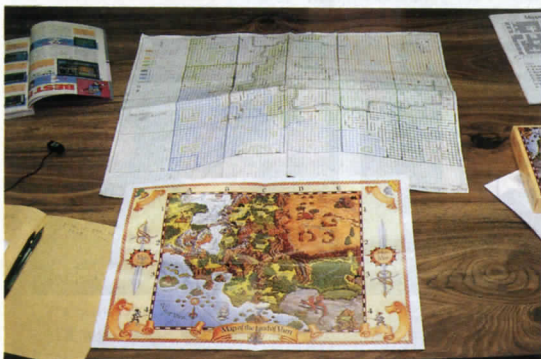
アメリカNo.1を目指すNWCは、 秘のプロジェクトを開始した!

R Might & Magicは去年の12月に発売して、今までに30,000本売れたんだ。僕たちは、アメリカでNo.1のソフトハウスを目指してる。もっともApple IIに関しては、今でも一番だけど(笑)。

初めは販売も自分たちでやっていたが、今は Activision に販売をやってもらっている。新しいゲームの開発とマーケティングに専念しようというのだ。販売が Activisionに移ったのを機会に、パッケージも変えた。

M あれは気に入っていたし、大きくて目を引くからビジネ

■手描きのオリジナルマップと、パッケージに入っているマップ。苦勞の跡があとこちらに見える。



Ronald Spitzer



社長夫妻を支えている、経営面での中心人物。年齢のわりに、とても落ち着いていた人だ。

たっていう手紙をくれたよ。実際にはもっといいるだろうね。そうそう、そのなかに日本人も2人いた。

日本人が2人かあ。ヒントもないのによく解いたもんだ。そもそも、目的がわからない。じつは、こっそり目的を教えてもらったのだけど、それは内緒。ただ、パッケージに入っているマップをよく見ると、ストーリーがこの先まだ続き、やがて宇宙に出るのではないかと予測できるのだ。

ス的にも成功だったと思う。でも、これ以上売ろうと思ったら、あの大きさだとお店があまりたくさん置いてくれないの。今度のは箱に入っているから、棚に入れてもタイトルが見える。それで、変えることにしたのよ。このほうがコストも安いしね。

——ところで、他機種への移植は？

J やってるよ。もうじきCommodore 64版とIBM-PC版が完成する。来年は、Mac、ATARI ST、AMIGA、Apple II GS版を発売する予定なんだ。どれも、それぞれのマシンが持つ機能を取り入れるつもり。とくにグラフィックだね。Apple II 版はApple II GSでも動くけど、それじゃあつまらないでしょ。M 音楽も入れるつもりよ。

——ウィザードリィとかウルティマみたいに、シリーズ化はしないの？

J IIはもう作り始めてるよ。IIIはど

うかな。作るかもしれない。そのあとはわからないけど、おそらく別のシリーズをスタートすると思うんだ。

M あまり長く続けると、飽きられるおそれがあるでしょう。

—— Might & Magic 以外はどうか？

J ハハハ。じつは、新しいプロジェクトがもう進行してる。シークレット・プロジェクト！内容はまだ秘密さ。RPGだけど、モンスターとか魔法とかは出てこない。ファンタジー以外のもの、そこまで今は言えないな。

M メインプログラマーはJonよ。私たちにあって、 Might & Magic はとてもいい経験になったわ。ユーザーの反応もわかって、そこから新しいアイデアが出て来たりするわけ。新しいプロジェクトも、そんなところから始まったのよね。

J ここが好きだとか、好きじゃないとか、フィードバックがあるんだ。1作目はそれがなかったぶん大変だった。

—— Jonは、プログラムとゲームデザインと、どちらに比重をおきたい？

J ゲームデザインだね。今回は市場性を考えて、こういうタイプのゲーム



◆日本版 Might & Magic の発売時には、ぜひ日本に来たいと言う3人と中沢社長(右端)。

Minoru Nakazawa

を作ったわけだけど、将来的には違うタイプのゲームも作りたい。僕はアーケードゲームも好きなんだ。コンピュータで新しいエンターテインメントの世界を作ろうっていうんで、New World Computingという社名にしたわけだし。

会社の中心メンバーは、今回のインタビューに出席してくれた3人と、ユーザーサポート、プログラムを担当する Michael の4人。小規模な会社だが、彼らにはパソコンで新しい世界を作ってやろうという大きな夢がある。



昔から米国のソフトハウスを日本に積極的に紹介してきたスター・クラブの社長

作者のJonもビックリ。日本版は美しく、速い!

10月号でもちょっと紹介した Might & Magic 日本版は、一步一步完成に近づいている。Apple II版に比べると、とにかくグラフィックがきれいで、これには作者のJonも大満足。

シナリオは、もちろんオリジナルと同じだ。町、ダンジョン、城、地上はすべて3D表示で、町が5つ、城が6つ、洞窟が9つと13のダンジョン、魔法が94種類に、約200種類のモンスターが出てくる。パーティーは6人までだ。

オリジナルでは、約80枚の絵で全モンスターを表わしているが、日本版はこれが約120枚に増えた。謎解きにも一部変更があって、ちょっと意地悪な謎を、答えやすく変えたそう。

右側の写真はPC-9801版だが、11月中旬にはこのPC-9801版とPC-8801版が発売される。さらに年内、FM-7版とX1版も発売の予定。また、来年3月ごろにMSX版(SRAM付き、2MB)も発売される。

アクションRPGもいいが、たまにはこんな、操作はちょっと難しいがオーソドックスなゲームをプレイしてみたい。覚悟を決めて、完成するのを待つことにしよう。

