



F-ZERO

FOR GAMEBOY ADVANCE

開発スタッフ・コメント集

- 質問1：担当されたこと
- ◆質問2：好きなマシンとその理由
- 質問3：好きなキャラクターとその理由
- ▲質問4：好きな乗り物とその理由
- ★質問5：プレイヤーに対するメッセージ
- TIME!**：チャンピオンシップサーキットのベストタイム

KAZUNOBU SHIMIZU



清水 一伸

しみずかずのぶ / 37歳

- ディレクション、ゲームデザイン、コースデザイン、その他のデザイン総轄（マシン、背景、etc.）を担当しました。
- ◆ファルコン マークツです。自分でプラモを改造して基本モデルを作ったからです。

- クミコ “ザ・ブレット” です（秘密キャラ）。理由はキュートだからです。
- ▲パズル（20年前のヤマハの原付）です。お手軽にガンガン走れましたから（当時、原付はノーヘルOKでした）。
- ★買って下さったことを心より感謝します。

TIME! 1'43"67

TAKASHI KOUYAMA



神山 孝

こうやまたかし / 30歳

- グラフィックデザインを担当しました。
- ◆ザ・ステイングレイです。マシンのデザインが良いのと、スピードもそこそこ出るしジャンプ時の飛距離が長いのがいいですね。
- ミーガンです。なんとなくかっこいいからです。
- ▲フェラーリです。いつかは乗ってみたいという願望ですね。
- ★グランプリで勝ち続けることによって新たにマシンが増えていく楽しさ、スピード感、爽快感は最高です。

TIME! 1'40"14





井上 泰夫

いのうえ やすお / 32歳

- おもに印刷物全般を担当しました（化粧箱・取扱説明書などのデザイン作成、キャラクターイラストの作成、各種イラストの監修など）。
- ◆マシンデザインのバランスがとれていてカッコいいから、ホットバイオレットです。手足のように、吸気口からエンジン部分が出ており、マシンとして安定感があるため。それに、紫に黄色のファイアパターンもカッコいいです。
- しいてあげるならクミコ“ザ・ブレット”です。キャラクターイラスト作成時に一番苦労したからです。修正を重ねているうちに情が移り、一番お気に入りの顔になりました。
- ▲一般的ですが、車とバイクです。バイクは大学生の時にはまりました。友だちと授業をさぼっては、京都の北の山に毎日走りに出かけ

ていました。一日中バイクのことはばかり考えていました。会社に入ってから車はメインで、RX-7、ランサーエボリューションと乗り継いでいます。車が車だけに飛ばして思うわかれがちですが、安全運転で雰囲気を楽しんで走っています。よくあおられます。レースを見るのも好きで、バイクではWGPを昔から見ており、車ではWRCに最近興味があります。

★とにかく、スピード感満点のレースゲームです。すぐなめらかにマシンが加速、コーナリングします。自分の操作に忠実にマシンが挙動し、0.01秒を追求していくと、ちょっとしたミスでもタイムロスになりますが、アウトインアウトでブラスト・ターンが決まった瞬間はすごく爽快感があり、それがやみつきになります。ぜひ、手が疲れない程度にやり込んでください。あなたも『F-ZERO』ワールドに浸れるはずですよ。

TIME!

1'33"71



HITOSHI YAMAGAMI

山上 仁志

やまがみ ひとし / 34歳



- 担当はプロデューサーでした。
- ◆ダーティージョーカーです。とりあえず操りやすいですから。
- 特にありません。
- ▲電気機関車です。国鉄に就職して運転手になるのが小学校からの夢でしたので（笑）。
- ★ブラスト・ターンのマスターは簡単です

から、あきらめずがんばって記録が伸びたときの快感をぜひ味わってください。また、人と違うことにいろいろチャレンジすれば、思わぬタイム短縮の秘密が見つかるはずですよ。

TIME!

1'31"38

STAFF INTERVIEW

エフゼラーに捧ぐ
スタッフインタビュー

全国のF-ZERO マニア=エフゼラーが待って待って待ちこがれたF-ZERO X がついに出了。秒間60フレームの超高速描画と参加マシン30台の超高速演算を目の当たりにすると、もはや他のレースゲームがかすんで見えてくる。そんな、最強にアツいゲーム"F-ZERO X"仕掛人たちのアツいメッセージをお届けしよう。

F-ZERO だから、
スピードが命

—— F-ZERO はスーパーファミコン版のときから熱狂的なファンがいるゲームですね。64版のF-ZERO を制作するという発表もわりと早くからあったんですが、ようやく出たという感じですね。

杉山 予定はあることはあったんですけど、なかなかスタッフが揃わなかったり……で、我々がちょうどあいたんで、最初は大田がコツコツと実験をはじめていて、そのあと僕がディレクターとして入っていったんです

太田 とにかく1秒間60フレームで動かしたいというのがあって、それを実現するにはどこまで絵が出せるのか、というような実験ですね。道を表示することからはじめて、次にその上に車を走らせて、というふうにはやりました

—— 1秒間に60コマのアニメーションを実現させるということですね。

杉山 1秒間60フレームということに関しては、やることはもうはっきりしてたんです。スーパーファミ版でもスピードが売りだったんで、さらにスピード感を出すという意味で

太田 ホリコン数っていうのもありますよ、60分の1秒であらゆる計算をしないといけないわけなんです。けっこう厳しかったりするんです、これが

—— しかも、マシンが30台も登場するじゃないですか。

今村 最初は8台でしたねえ。でも、宮本(=プロデューサー・宮本茂氏)から「どうしても30台で競わせろ」という天の声が……(笑)

杉山 普通、レースゲームっていうのは処理に負担がかからないように、スタート地点だけ敵車がたくさんいて、スター

トするとみんなバーツと散って、たまにしか敵が出てこないようにするものなんです。けれど、F-ZERO Xではそれやりたくなかった。30台まじめに、画面に見えない敵車もちゃんと計算して走らせてる。



杉山 直 (ディレクター)

今村 普通のレースゲームだと敵車用の見えない線路があって、そこを補正しながら走るんですけど、F-ZERO XだとXカップのようなコンピュータが勝手に作ったコースもちゃんと敵車を走らせないといけないから。

ライバルカーを狙えば
絶対勝てる

—— 敵車はかなり賢いです。確かに。

太田 ちゃんと前の車をよけながら走りますし、プレイヤーがずっとトップを走っていると、後続車が躍起になったりとか。グランプリでは難易度によって走りかたを多少変えてるんです。

杉山 グランプリは3周全体の基準タイムというのがあって、周ごと敵のスピードが変わるんですよ。あと、クラス

を上げていくと、自分の前に来てわざとスピンして邪魔する敵が出てくる。

——ライバルカーですか？

杉山 いや、あれはトータルポイントのライバルです。総合1位の敵

今村 最悪自分が何位であろうと、ライバルカーをどんどん倒していけば優勝できるんです。僕らも、マスタークラスをクリアするときは、そいつらを狙っていく。ライバルマークのついてるやつを倒していけば最終的に勝てるという。

杉山 それとは別にライバルとしてからんでくるやつがたいたい決まってくるんです。ファルコンにはサムライコロウがからむとか

——それを見わけるとは？

杉山 見わけるのはむずかしいですよ。ある程度グループ分けしてあって、その中で2~3台からむようになっているので。ただ、走っていると「こいつかな？」っていうのはわかると思うんですけど

太田 説明書に書いてあるキャラクターのプロフィールを見ると、ある程度わかりますよ。

今村 ある程度。でも、実際のレースで重要なのは、ライバルマークのついた敵のほうですね。これを狙っていけばかならず勝てる。

音も絵も 処理速度第一主義

——マシンを動かすだけでそれだけ凝ったことをしていると、その他の処理も苦しいのでは？

坂東 サウンドが入ったのかいちはん遅くて、完成の半年前くらい。その時点で、サウンド用のプログラムで使える処理時間がほとんどない状態でした。結局サウンドも処理最優先。ストリーミング再生と聞いて、BGMは1トラックなんです。CDの音楽データがそのままROMに入っている感じ。

——64のサウンドは普通、楽器ごとの音をROMに入れておいて、64上でそれらの音を合成しながら鳴らすものですよ。

坂東 そうです。でも、それをやるとCPU全体の処理時間の3割くらいを使ってしまう。そんな余裕はないので、楽器をいっぱいならべて、1曲まるまる録音したものをROMに入れてあるんです。——前作のものが何曲カリメイクされていますが。

坂東 ミュートシティとビッグブルー。このふたつは前作でも人気が高くて、今回も入れて欲しいという要望がありました。

杉山 懐かしいっていう人がね。

坂東 ミュートシティのリメイク版を入れたとき、太田が「あああ!F-ZEROだっ!!」とかいって叫んだ(笑)。

太田 前作の頃はまだユーザーでしたから、僕は。この会社に入るとき、「好きなゲームは？」って聞かれてF-ZEROって答えました

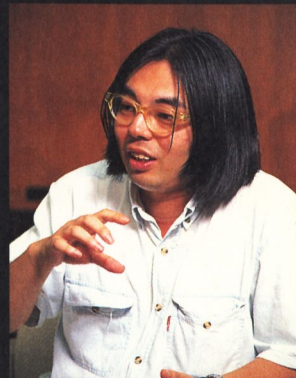


坂東 太郎【サウンドコンポーザー】

——制約がキツイ中で、大変だったんじゃないですか？

坂東 処理時間をくれないのなら、容量をくれ、といひまして。今回のROMは128メガなんですけど、そのうち80メガ近くはサウンド(笑)。ストリーミング再生にしたことで処理はむちゃくちゃ速

くて、使える音の自由度も高かった。ギター音は全部ナマで弾いたものですよ。どうせなら、もっとハデなボーカルも入れようかと思ったんですけど、ちょ



今村 孝矢【チーフデザイナー】

っと控えめに。最終的に入れたスキャットっぽいボーカルは、まあ私なんです。

杉山 とにかくこのゲームは処理優先なんです……。他のゲームなら、こんなこと絶対にさせません(笑)。

今村 そういう意味ではデザイナーサイドも、けっこうツラかった。もっと背景とかビルとか入らんのかなあ、とかね。普通は、「もっと作りこまなあかんてえ!!」というんですが、逆なんですよね。今回は「もっとチーフにしてくれ、もっと簡単に処理優先で」って(笑)。そのかわり、絵の見栄えを良くするための苦勞はかなりしてます。

——ひとりプレイでもそんなことになっているのに、4人プレイで画面4分割ということになると……。

今村 対戦のときは、見えないところでいろいろ省いてるんです。遠景とか雲とか。でも、省いたおかげで、ほとんど道路だけになるので4分割でも遊びやすいですよ。もっとも4人プレイしやすいゲーム! だから、対戦はぜひ遊んでほしい。

64DDがあれば ユーザーがコースを作る!?

——今回のコースは64DD上のコースエディタで作られたそうですが。

杉山 後々、64DDでコースエディタのツールキットが出るんですけど、それを使ってらんです。一般のユーザーでもコース設計できますよ。



太田 敏三 [チーフプログラマー]

今村 結構簡単に作れるんですよ。要はうどんをこねるようにキュッと輪をつけてキュッキュッキュッと周囲を引っ張るだけ。あとマシンエディターもついて、みんなで持ち寄って対戦できるんで燃えます。

——そもそも、どうして64上で動くコースエディタを作られたんですか。普通はパソコンやワークステーション上のツールで作るものですよね。

太田 コースを作って、すぐ試したかったんです。たとえばワークステーション上で作ると、それをデータにしてプログラムに組み込んで……っていう作業が必要になってきますから

杉山 ちょっと走っては、このへん物足りないからちょっとS字にしてみようとか、そういうような作りかたができる。何か職人芸みたいですよ(笑)。デザイナーじゃなくて、プログラマーの太田が作ったコースもあります

今村 何十と作って1個選んでるんですよ、厳選してますから

——没になったコースは限りなくあるということですね。

今村 限りなくありますよ。ただ、それはすごくいいことで、たとえばマリオカートだったら、背景も含めて全部デザイナーがモデリングするわけじゃないですか、コツコツと。でも、今回はすぐ修正できるので杉山も言いやすいんです、「ここ直して」とか(笑)。たぶんマリオカートだと言いくいと思うんですよ、デザイナーが苦労して作ったものだから

杉山 いや、マリオカートのときも直し

ましたよ(笑)。でも、あまりムチャな変更はできなかったですね、やっぱり。

今村 そう考えると、このコースエディタって、すごく進化した技術ですよ。

杉山 だからもう簡単に、ダメなものももう「没」で終わり(笑)。

ロケットスタートは 本当にないんです

——今回は、マシンのセッティングがかなり細かくできますよね。十字ボタンで1ドットづつカーソルを動かせますが。

太田 あの1ドットの間がさらに細分化されているんです。アナログスティックで操作すると、見ためには変わらなくても、内部の数値は微妙に変わってきますよ。小数点以下の変化なのではっきりはいえませんが、1000種類くらいの設定があると思います。

杉山 今回はマシンセッティングがあるので、ロケットスタートをなくしたんです。ロケットスタートについては、かならず聞かれるんですけど、「本当はあるんじゃないの?」って。でも、ない。

——ずっとロケットスタートのタイミングを探してたんですけど、残念(笑)。

杉山 開発中は、バグでねえ……たまにあったんですよ、ロケットスタート

F-ZERO X コース & マシンエディタ

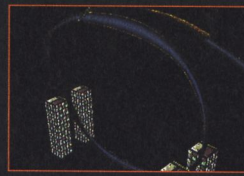
実際にF-ZERO Xのコース作成に用いられた、64DD版コース&マシンエディタ。DDが発売されれば、ユーザーが自分自身の手でコースやマシンを作れるようになる。



コース全標を好きな角度からなめめることが可能



フルタンク×ミニコーで、操作もカンタン、わかりやすい



もちろん、コースの拡大縮小も思いのままに!!



マシンの色、パーツ、性能など自由に変更できる

今村 時速2000キロぐらい……。トバ
ーッとかいて(笑)。

太田 もう起きません(笑)。あれはびっ
くりした。

—— ロケットスタートがないとすると、
それに変わるワザがなにがあるとか? サ
イドアタックは結構使えますよね。

今村 ヘアピン曲がるときに、サイドア
タックをドドドドドドドッて入れると、
あまり減速しないでガガガガッと曲が
れる。

太田 でも、やっぱりグリップ効かせて
アクセルペダ押して曲がるのがいちばん
速いですよ。

今村 たからねえ、どこでもサイドア
タックすればいいってもんじゃないです。
奥が深い。

ホワイトランド2の スゴいワザ

太田 そうそう、すごいワザがあるんで
す。キングカップのホワイトランド2がす
ごいことになってますよ。

—— そ、それは!?

太田 僕はまだ全然キワメてないんで
すけど、最速タイムはかなり縮まっています。
スタッフゴーストより10秒くらい速い
んじゃないかな。ハーフハイブあります

よね、あの左右のエッジギリギリで、外向
きに平行移動するんですよ。右端ならR
ボタン、左端ならZボタンをバババババ
バッと連打!!

板東 ほな、落ちてしまう。

太田 落ちないようにやるんです。すると
すごくスピードが上がる(笑)。で、それ
ができるポイントとできないポイントが
またあって……というのをデバッグの人
が見つけてくれたんですけど

—— 製品版でもできるんですね。

太田 ええ。それが起こる原因はだいた
いわかってるんですけど、製品版には残
ってます。

——あと、タイム短縮につながるのは
ショートカット。コースアウトする基準
がわかりづらいですが。

杉山 あれは、コースにエリアがあって、
それを超えたようなショートカットはで
きないようにしてるんです。道路が大
きな見えない筒の中を通っていると思
ってください。で、その筒から外に出てし
まうとコースアウト。

今村 たから、画面に道路が見えなく
ても、実際は道沿いを飛んでいる。厳密に
はショートカットとは言えないかもしれ
ないけど、まあショートカットですね。
タイムが縮まるから 探せばいろんなと
ころでショートカットできるだろうから、

これ発売されたらもうとんでもないタイ
ム……。

板東 出るんでしょうねえ。

今村 絶対出てきますよ。

板東 きっと、とんでもないこと見つけ
る人がいるんでしょうねえ。

今村 いると思います。

杉山 そう、それが怖いのが。

今村 楽しいというか、それが話題に
なるようなゲームになればうれしいです
けど。



▲マシンエディタで編集部が作った「めろわ号」



F-ZERO X 開発スタッフ

後列左から……

外池弘生[DDプログラマー]・今村孝矢[チーフデザイナー]・太田敬三[チーフプログラマー]・河野正博[プログラマー]・兼重カ[プログラマー]・大八木泰幸[アシスタントディレクター]

前列左から……

毛利志朗[DDプログラマー]・杉山直[ディレクター]・坂東太郎[サウンドコンポーザー]・菅野克彦[デザイナー]・若井淑[サウンドコンポーザー]・辻村大介[プログラマー]