

「One Day, Some Girl」について

執筆者 スタジオアールエフ ロマのフ比嘉

執筆日 2023年 11月7日

概要

拙作「One Day, Some Girl」(以下本作)の制作は1996年。DoGACGAコンテスト(当時の名称)でグランプリを頂いたのは1997年の第9回でした。この記事の執筆時点(2023年)で27年になります。当時の事は結構覚えています。良い機会なのである程度まとめておくべく、筆を取った次第です。

さて、本作はコンテストでグランプリを取った作品です。「作者の感性と情熱とこだわりで作られたに違いない！」と思うでしょう。そしてそのような熱いメイキングを期待しているでしょう。

いいえ。残念ながらこの作品は徹頭徹尾「計算」と「保険」でできています。

「照れ隠し」とか「誇張」などと思われるかもしれませんが、最初に否定しておきます。完全に「個人の就職活動用として作られた作品」なのです。

[1] すべては就職のために！

何者にもなれなかった大学生

私は沖縄の宮古島から熊本(高校時代)を経て、東京の電気通信大学に入学しました。

小さいころからゲームが大好き！夢はゲーム業界で働く事！

…しかし

仕送りは当時流行の格闘ゲームに費やし、X68000を買ったはいいが、ベーマガのプログラムを打ち込むのが関の山、アダルトゲームの「同級生」にハマリ、シューティングゲーム作るぞー！とシューティングツクールを買うも最初の自機ドット打ちで挫折。MMLはようわからん。やる気はあるけど完成させたことが無い、絵にかいたような「何者かになりたいけどなれない人間」でした。

ゲーム業界に入りたい。でもどうやって入れればいいかわからない。そもそも自分が何が得意かもわかっていないので、何の職種に応募すればいいのかもわかっていない状態でした。

ヤベェなど。

こりゃヤベェなど。

焦り始めたのが大学3回生の冬頃。そして日本の社会情勢がさらに追い打ちをかけます。

就職氷河期到来

時は1996年。4年前にバブルは崩壊し、日本は就職氷河期の氷に包まれていました。団塊ジュニア、失われた世代の爆誕です。こんちくしょう。

世の流れはゲーム業界どころか就職自体を難しくしていきます。現に4回生(1995年)の頃に数十社にはがき(ネットがほとんど無い時代なので)を出し、就職説明会を受けてエントリーするも全てNG。

さて、ここで何者でもない大学生は考えました。この荒波でゲーム業界に就職するには

A: 受ける会社数を増やす

B: 何かしら自分の売りになるようなものを作って
アピールできるようにする

Aの場合、1社の就職の確率が1/100だったとしても、倍の会社を受けても1/100のままです。

Bの場合、出来次第では1社の就職の確率が上がる可能性があります。

この2択で迷うことはありません。B一択です。何も完成させたことが無いのに。

「一年就職浪人して、その間に作品を制作、翌年の就職活動を有利に進める」

という大方針を立てました。何も完成させたことが無いのに。

そして親とケンカしました。

蜘蛛の糸の名は「3DCGアニメーション」

しかし、決めたのはいいものの何を作ればいいのかわかりません。プログラムはBASICしかわからない。絵はそんなに上手くない(特に塗りが絶望的)。音楽は和音が理解できない。どうすればいいんじゃ・・・

一方、1996年当時は1994年末に出たセガサターンやプレイステーション1などがブームとなり、1995年には世界初のフル3DCGアニメーション映画「トイ・ストーリー」が公開され、「Dの食卓」などの3DCGアニメーションの表現の進化や需要が台頭してきた、まさに「3DCGアニメーション黎明期」という時代でした。

私は毎月Oh!Xを買っていたので、「DoGACGAコンテスト」の存在は知っていました。通販でビデオを購入し、3DCGアニメーションの面白さは感じていました。

そこで何者でもない大学生ははたと決めます。

「就職浪人中に3DCGアニメを作り、第9回で入選以上を獲得して箔をつけ、就職活動を有利に進める」

全ては就職のために！

[2] 生存戦略

敵を知る

かと言って、何も考えずに作品を作っても、入選は難しいことはわかっていました。そこで、それまでに購入していた5回からのビデオについてきた講評の冊子を両端がすり減るくらい読み込み、コンテストの傾向と対策を練ります。就職浪人が

確定した1996年開催の第8回CGAコンテストでは中野ゼロホールに観客として参加しました。「敵情視察」に近い形です。

それらで得た傾向として

- A: 審査員は技術や見た目以上にストーリーを重視している
- B: アニメ系の反応が良い

ということがわかりました。そして第9回の仮想敵として

- ・ 第8回佳作「プロジェクトワイバーン」の本編（第8回は制作が間に合わず、予告編という形での出品）
- ・ 第8回グランプリ「Sensitive Tone」作者の腰原さんの新作

を設定しました。

第8回の時点でLightwaveなどのリッチなCGソフトを使った作品が台頭しはじめており、X68000のDoGACGAシステムもすでに時代遅れ感が出てきていました。

しかし、自分には愛機X68000XVI(Xellent30増設済み)1台のみです。これで戦うしかない。正攻法ではだめだ、自分ができることをとにかくかき集めて、戦略と頓智で戦うのだ、と決めました。

己を知る

前述の「ストーリー重視」の傾向への対策に関しては、なんとなくではありますが自信はありました。（映画のストーリー解析が好きだった、というのがひとつありました）

もうひとつの「アニメ系が有利」の傾向への対策、となると、自分にはかなりのハンディになります。というのも、当時NHKしか映らない宮古島で育ったため、幼少の頃からアニメを殆ど観たことが無かったからです。ファーストガンダムを始めて観たのは大学生の頃です。生活の一部になっている本土のアニメネイティブにはアニメ表現の面白さでは敵うはずがありません。

自分の引き出しを再確認すると、そこにあったのは洋画とアメコミくらいです。

それまでのDoGAコンテストでは洋画をベースにした作品は

皆無でした。それは誰も手を付けていないブルーオーシャンなのか、または審査員の好みで洋画テイストのものは無条件で選外になっていたのか、は、外からは全く分かりません。

これはもう自分の得意分野に賭けるしかありません。ここで「洋画」という作品全体のテイストを決定しました。

声優の問題

「洋画」テイストを決定するのに、もうひとつ要素がありました。「声優」です。

今のように同人声優がいなかった時代です。DoGAコンテストでも制作者や親類友人が声を当てることが多く、プロの声優には及ばず作品全体のクオリティに少なからず影響があったのは否めません。

ふと、何かしらの雑誌で書かれていた「シルベスター・スタローンは演技が下手だが、日本人にはわからない」という記事を思い出します。ならば英語であれば、少なくとも英語がわからない日本人には演者の下手さはわからないだろう、とひらめきます。

丁度、私の妹が大学の英文科に通い留学もしていて英語がペラペラだったので、翻訳と声優をお願いすることにしました。使えるリソースは出来る限り使いきる方針です。

[3] 計算と下心満載の制作戦術

技術面での優位性の確保

表現のブレイクスルーとなったモデリングソフト「3Dアトリエ」

コンテストの傾向がストーリー重視とはいえ、それだけではインパクトが無いし、仮想敵の「プロジェクトワイバーン」がものすごいものになる予感はしていたので、何かしら別の技術的なアプローチが必要になることは感じていました。そこでOh!X誌に付録についてきた「3Dアトリエ」というソフトに着目しました。

「3Dアトリエ」とは、マイクロネット社がX68000用にリリースしたモデリングソフトです。当時では珍しく、今では当たり前の「頂点を移動してモデルを整形する」ことができるソフトでした。

体験版を触るうちに、「頂点移動前と移動後のモデルの間を補間するモデルを生成するソフトを作れば、なめらかな頂点アニメーションができるのではないか」と思いつきます。

この頃は「頂点変形アニメーション」自体が珍しかったのです。DoGACGAコンテストでもそれを実現したアニメーション自体が珍しく、3DOで発売された「Dの食卓」を見ても、セリフを無視して開き口と閉じ口を一定間隔で往復するだけなのに「細やかな演技」とチャホヤされた時代です。

ならば、ちゃんとセリフと口の動きが頂点アニメーションで同期する作品を作れば、かなりのインパクトがあるのではないかと考えます。

※ここだけは、何故か「自分には出来る」という根拠のない自信がありました。今振り返っても、何故あんなに自信があったのかよくわかりませんし、さらに出来てしまっていたのは、今でも謎です。なんか脳内でいろいろ出ていたのでしょうかね。

ではどうやって実現するか、と3Dアトリエの仕様を分析することにしました。標準ファイルの3DAはバイナリ形式なので解析自体が難しい。しかしDoGAフォーマットのファイルがエクスポートできたので、テキスト形式で獲得できることが可能になりました。テキストエディタで内容を見ると、エクスポートされる際は頂点の記載の順番は全く同じだとわかりました。

ということは、移動前・移動後の両方のファイルに記載されている数値を比較して、違っている数値の中間値を出せばいい、ということになります。

しかし、前述したとおり、私が当時理解できる開発言語がBASICのみでした。X68000付属のX-BASICでは実現は不可能でした。

開発の救世主「ペけ-BASIC」

その問題を解決したのは「電脳倶楽部」で公開されたX-BASIC上位互換ソフト「ペけ-BASIC」(中谷秀洋氏制作)でした。実行速度はX-BASICのなんと4倍。インタラクティブモードが無くHumanOS上のコマンドラインでファイルを指定して実行できる優れもの(ということはバッチファイルで操作できる)。さらに別のファイルの読み込み書き出しができるようにも拡張されていたので、ペけBASICを使えば前述の操作が可能になることがわかりました。

まずは2つのファイルの中間値を出すプログラムを組んだところ大成功。少し改良して、独自の引数を使って分割数を変えるように調整していきました。これで技術的な面は解決です。

実験場「電腦俱樂部」

とはいえ、ここまでは机上の空論に過ぎず、本当に効果的であるのか、人々の耳目を引くのかはわかりません。インターネットがまだ一般に浸透していなく、今のようにSNSにアップして「いいね」数で反応を伺うこともできない時代です。

そこで、X68000向け月刊ディスクマガジン「電腦俱樂部」に投稿することを考えます。ニフティサーブ経由で投稿すれば、質が良ければ翌月には掲載され、翌々月には読者のコーナーで反応が得られます。

まずは3Dアトリエで作ったバーチャルアイドル?「メリー・ジーン」を作り、短い表情変化とリップシンクのテストアニメーションを投稿しました。その動画はCDROM媒体の「すごい電腦俱樂部」(1996年)に掲載され、翌月の本誌で反応があったために「これはいける」という確信を得ます。

どうです。この石橋を叩いて渡る慎重派っぷり。

そしてその慎重派はシナリオや構成にも及びます。

保険がたっぷり詰まった「4部構成」

今回は「締め切りに間に合わなければ意味が無い」のです。そこで、4部構成にすることを思いつきます。

本作は

- ・「01 朝」
- ・「02 昼」
- ・「03 夕」
- ・「04 夜」

の4部で構成されています。

そして、本編の制作は冒頭から順ではなく、

- ・「01 朝」
- ・「04 夜」
- ・「03 夕」
- ・「02 昼」

の順に制作しました。

これは締切までに全部の完成が間に合わなかった時の保険です。

ケース1：「03 夕」「02 昼」の2部が締め切りに間に合わなかった場合

実は「01 朝」「04 夜」の2部だけでも話は繋がります。そう作りました。

お金がなくなった女性が大金を持って帰ってくる。ストーリーはほぼ無いですが、「キャラの表情が変形アニメーションするデモンストレーション動画」としては十分です。

また、この2つには声が殆ど入っていません。これはリップシンクの手間を省いて早めに仕上げるためです。

ケース2：「02 昼」が締め切りに間に合わなかった場合

これも、「01 朝」「03 夕」「04 夜」だけでも話は繋がります。ピザ屋のくだりは無くなりますが、「女殺し屋の一日」のストーリーとしては成立しています。いくばくながらリップシンクにも対応していますので、「声とシンクロするリップシンクのデモンストレーション動画」としては十分機能しています。

なので、締め切りに完成が間に合わなかった場合

ケース1の場合：表情変化のデモンストレーション

ケース2の場合：リップシンクのデモンストレーション
と最低限のストーリー性

という形で応募する予定でした。

入賞はできないだろうが入選はできるだろう、という最低限のクオリティラインを確保して、進捗が遅れても締め切りにには必ず出せる、という保険を、制作期間は常にキープできるようにしました。はじめてのことで何が起こるかわからない以上、その方がプレッシャーも少ないですしね。

それを念頭に置き、「02 昼」または「03 夕」がなくても繋がるようなシナリオと絵コンテを計算して書きました。

最終的には全部完成してよかったなあ、という感じではありますがネ。

また、この4部構成、それぞれ作品全体の起・承・転・結として機能するようにしています。なんせ初めての映像制作です。まずは基本を押さえる、という意味でも、起承転結を分割してわかりやすく構成することにしていました。

[4] おわりに

えっここで終わるの？まだ制作に入っていないじゃん、と思うかもしれませんが、ぶっちゃけここまでが今作のハイライトです。

女性の殺し屋の設定、ピザ屋のくだりなどは、上記でのハコに合わせて決めた事です(4分割で行けそうな題材を探した)。あとは粛々と作るだけの単純作業です。実際に制作中は迷うことが殆どありませんでした。「戦は準備で決まる」という孫子の教えの通りです。

結局12月31日ギリギリに完成して(ビデオの録面に手間取った)、翌年の第9回コンテストではグランプリを獲得することができました。嬉しくもありがたいことです。

計算と保険で作った作品が(時代性があるにせよ)評価が高く、後に好きでこだわって作った評価はさほど、っていうのはまあ、色々考えてしまいますね。知らんけど。

さて、本来の目的であった就職活動はどうなったのか、というところ……

実は制作序盤の「01 朝」が出来上がった時点で、SCEの「ゲームやろうぜ」というクリエイター発掘プロジェクトに応募していました。二次面接まで行きましたが、残念ながら落選。

通知のはがきが来たときは「ま、まあそもそもセガマニアだし！」という捨て台詞を吐きましたが、もしあそこで採用されていれば、本作の制作は中断したでしょうし、今の自分は無かったらろうな、と思います。それに、作品の一部だけでもプロに評価されて二次面接までいけたのは嬉しかったですし自信にも繋がりました。

コンテスト後は、DoGAさんと「パトロンプロジェクト」という名目でフリーランスという立場でオリジナル作品を制作、TechWin誌でアニメの連載などをしました。その後2000年には、ビデオを見てくれて声をかけていただいたナムコに途中で入ることができました。ゆっくりではありましたが、「ゲーム業界に入る」夢が叶いました。

あれから27年、山あり谷ありではありましたが、アニメ業界とゲーム業界をいい感じに又にかけて生き続けることができています。本作をご覧になった皆さんに、何かしらが残れば幸いです。