

この驚異の映像を作った未来研の“魚博士”に詳しく教えてもらいますよお!

C



山下賢哉

セガ 未来研 研究開発部

「97年の入社以来、魚関係の仕事一筋にきたという山下氏。「フィッシュライフ」の驚くべき秘密について、いろいろ聞いてみたぞ!

B

子供からお年寄りまで楽しんでいただける物を目指しました

「アクアリーナ」は、のちに岐阜県の「バーチャル水族館レストラン」に進化しまして。それを見たお客様からポータブルにして、普通のお店にも置きたい……というニーズに応えたのが、この「フィッシュライフ」なんです。——アトラクションの量産型という感じ?

山下■そうですね。CGで魚を作るという作業は、'97年に「アクアリーナ」を出す1年前ぐらいから始めていましたが、その技術がどんどん形を変えて、レストラン用になったり、ポータブルになったりしてきたわけです。かくいう私もセガに入社して以来、ずっとこのプロジェクトに携わってきましたから、特に魚に詳しいわけじゃなかったのに、いつの間にか魚博士みたいになっちゃいましたね(笑)。——そうなんですか? それにしては、まるで本物みたいですよ、この魚達。

山下■これはもう、ひとえにプログラマーとデザイナーの腕ですね。ご覧になったお客様は、ビデオの映像でも流しているものだと錯覚されたりするんですが、実はこれ、すべてリアルタイムCGで動かしているんですよ。ゲームと同じ機構で動かしているわけですが、それをいかに本物っぽく見せるか? というのは、まさにプログラマーの腕と研究の成果なんです。それぞれ一匹ずつ、ちゃんと魚の習性と動きを再現してまして、例えばキンギョ

D

「フィッシュライフ」の解説を。山下■これはゲームではなくて、“遊べるインテ”として、業務用に飲食店やホテル、ショップ、あとはお子さんが集まるような公共施設などに売り出しているという新商品なんです。基本は「業務用のドリームキャスト」という感じなんですが、新たにハードを開発しております。タッチパネルと音声認識マイクを含んだ液晶モニター、これらをワンセットで販売する予定です。——制作をされた未来研さんというところ、ジョイボリスなどの担当で有名ですよね?

山下■もともとこの「フィッシュライフ」は、97年に京都ジョイボリスのオープン時に誕生したアトラクションで、「アクアリーナ」というCGを使った水族館がルーツなんです。お子さんからお年寄りの方まで楽しんでもらえるCG水族館というコンセプトで作られた

E

遊ばない遊ばないの要素も

魚にタッチパネルで魚の名前も表示、触動にもなります。

F

液晶モニターはなんと「フォークで刺しても大丈夫!」

液晶モニターはなんと「フォークで刺しても大丈夫!」

液晶モニターはなんと「フォークで刺しても大丈夫!」

G

フォーク刺しても大丈夫!

液晶モニターはなんと「フォークで刺しても大丈夫!」

H

液晶モニターはなんと「フォークで刺しても大丈夫!」

企画は'97年から!! これが「VRフィッシュ・プロジェクト」の歩みだ!

J

「フィッシュライフ」の前身は97年の「アクアリーナ」にまで遡り、テーマパークのアトラクション用として開発されたものだった。100インチスクリーンを3面並べたところにイルカが泳いでいるという非常にダイナミックなものと、それとは別に設置された8台のモニターのタッチパネルを触って反応を楽しむというシステムだ。これはその後200インチの3面モニターを見て手元の15インチモニターに触りながら食事を楽しむというバーチャル水族館へと進化。それらは、今も楽しめるぞ。

K

アクアリーナ



M

フィッシュ“オン”チップス



N

昨年11月17日に岐阜にオープンした水中探検レストランがココ。おしゃべりに食事ができる。

各施設アクセスガイド

<p style="font-weight: bold; color: blue;">アクアリーナ</p> <p style="font-size: 0.8em; color: blue;">(東京ジョイボリス内)</p>	<p>お台場海浜公園駅、もしくは東京テレポート駅から徒歩。詳しくはhttp://www.sega.co.jp/sega/atp/tolgo/access/にて。</p>
<p style="font-weight: bold; color: blue;">フィッシュ“オン”チップス</p> <p style="font-size: 0.8em; color: blue;">(オアシスパーク内)</p>	<p>東海北陸自動車道の川島PAハイウェイオアシスより徒歩。地図はhttp://www.sega.co.jp/sega/AM-space/sw_oasis_park/。</p>
<p style="font-weight: bold; color: blue;">クラブセガ渋谷</p>	<p>渋谷駅ハチ公口を出て、センター街をまっすぐ進んで2分。詳細はhttp://www.sega.co.jp/sega/AM-space/cs_shibuya/で。</p>

A

この驚異の映像を作った未来研の”魚博士“に詳しく教えてもらいますよお!

Nous allons demander plus de précisions au ‘spécialiste des poissons’ du laboratoire de R&D du Futur qui a créé ces incroyables images.

B

子供からお年寄りまで楽しんでいただける物を目指しました

Nous avons recherché à ce qu’il plaise à tous, à des enfants de tout âge.

C

セガ 未来研究開発部 山下賢哉

’97年の入社以来、魚関係の仕事一筋にきたという山下氏。『フィッシュライフ』の驚くべき秘密について、いろいろ聞いてみたぞ！

SEGA Laboratoire R&D du Futur, Kenya YAMASHITA

Depuis qu’il a rejoint la compagnie en 1997, il a toujours travaillé en liaison avec le poisson. Nous allons dévoiler le secret incroyable du ‘FISH LIFE’

D

—まずは『フィッシュライフ』の解説を。

山下■これはゲームではなくて、“遊べるインテリア”として、業務用に飲食店やホテル、ショップ、あとはお子さんが集まるような公共施設などに売り出していこうという新商品なんですね。基本は「業務用のドリームキャスト」という感じなんですが、あらたにハードを開発しております、タッチパネルと音声認識マイクを含んだ液晶モニター、これらをワンセットで販売する予定です。

Vous voulez bien expliquer ce qu’est le FISH LIFE ?

YAMASHITA■ Ce n’est pas un nouveau jeu, c’est plutôt une nouvelle décoration d’intérieur pour usage professionnel que nous voudrions vendre aux restaurants, aux hôtels, aux magasins, ou par exemple aux établissements publics qui accueillent des enfants. Notre nouveau produit est le « Dreamcast pour usage professionnel » mais nous avons également développé le dur, un écran tactile et un moniteur LCD avec micro à reconnaissance vocale qui font un seul ensemble.

—制作をされた未来研さんというと、ジョイポリスなどの担当で有名ですよね？

山下■もともとこの『フィッシュライフ』は、’97年に京都ジョイポリスのオープン時に誕生したアトラクションで、「アクアリーナ」というCGをつかった水族館がルーツなんです。お子さんからお年寄りの方まで楽しんでもらえるCG水族館というコンセプトで作られた「アクアリーナ」は、のちに岐阜県の「バーチャル水族館レストラン」に進化しまして。それを見たお客様からポータブルにして、普通のお店にも置きたい...というニーズに応えたのが、この『フィッシュライフ』なんです。

Le Laboratoire de R&D du Futur qui le fabrique est très connu pour avoir créé JOYPOLIS, n’est-ce pas ?

YAMASHITA■ Oui, lorsque le JOYPOLIS de Kyoto a été inauguré en 1997, le AQUARENA, un aquarium CG qui en était une de ses attractions est l’élément base du FISH LIFE. AQUARINA, a été conçu pour divertir les gens de tout âge et s’est développé en un restaurant d’aquarium virtuel dans la préfecture de Gifu. Un client a voulu en avoir un de portable et le placer dans un magasin...et nous avons créé ‘FISH LIFE’ pour combler le besoin de la clientèle.

—アトラクションの量産型という感じ？

山下■そうですね。CGで魚を作るという作業は、’97年に「アクアリーナ」を出す1年前ぐらいから始

めていましたが、その技術がどんどん形を変えて、レストラン用になったり、ポータブルになったりしてきたわけです。かくいう私もセガに入社して以来、ずっとこのプロジェクトに携わってきましたから、特に魚に詳しいわけじゃなかったのに、いつの間にか魚博士みたいになっちゃいましたね（笑）。

Donc c'est en quelque sorte un système d'attraction produit pour une plus large clientèle.

YAMASHITA■ Oui, on avait commencé à produire des poissons en CG un an avant la sortie du AQUARENA en 1997. Cette technique s'est transformée en format restaurant et puis en format portable. Comme j'ai joint SEGA en 1997, j'ai toujours vécu avec ce projet. Je n'étais pas un expert en poisson, mais avec le temps je suis devenu comme un grand spécialiste de poisson (rire).

—そうなんですか？それにしても、まるで本物みたいですよ、この魚たち。

山下■これはもう、ひとえにプログラマーとデザイナーの腕ですね。ご覧になったお客様は、ビデオの映像でも流しているものだと錯覚されたりするんですが、実はこれ、すべてリアルタイム CG で動かしているんですよ。ゲームと同じ機構で動かしているわけですが、それをいかに本物っぽく見せるか？というのは、まさにプログラマーの腕と研究の成果なんです。それぞれ一匹ずつ、ちゃんと魚の習性と動きを再現してまして、例えばキンギョハナダイという魚は、オスが一匹いたら、周りにメスが群れて泳ぐというハーレム的な習性を持っていたり、エサの食べ方に魚の強さが関係していたりとか、専門家の意見を取り入れて、リアルに再現してあるんですよ。そこにタッチパネルの”遊び“を取り入れて、魚がおもちゃやピアノになったり、踊ったりする…。次に何が来るんだろう？っていう部分も楽しんでもらおうとしてあります。

C'est vrai ? En tout cas c'est impressionnant, ces poissons ont l'air d'être de vrais poissons.

YAMASHITA■ C'est tout grâce aux programmeurs et aux designers. Les clients pensent que ce sont des vidéos mais en réalité, ce sont des poissons CG qui bougent en temps réel. C'est le même mécanisme que les jeux mais ce qu'on voit est le résultat de la technique et des recherches des programmeurs qui se dévouent pour montrer des poissons comme des vrais. Ils ont réussi à reproduire pour chaque poisson leurs mouvements et habitudes. Par exemple, le Pseudanthias squamipinnis est un poisson où on retrouve plusieurs femelles autour d'un mâle, genre Harlem et leur façon de manger est relatif à leur puissance. Les conseils des spécialistes nous ont aidé à reproduire d'une façon plus proche, la réalité. Mais en plus, avec l'écran tactile, nous avons ajoutés la notion de 'jeux'. Par exemple, un poisson peut se transformer en un jouet ou en piano ou peut commencer à danser... Les gens se demande ce qui va suivre, on a ajouté ces surprises pour donner envie de chercher d'autres effets.

—ベースのハードはドリームキャスト？

山下■チップ等は基本的に同じなのですが、業務用ということでファンを変えたり、タッチパネルドライバを乗せたり、全体的に耐久性を上げていますね。

La base est le dur du Dreamcast ?

YAMASHITA■ Oui, les puces sont les mêmes en principe, mais comme c'est pour un usage professionnel, nous avons fait quelques modifications. Nous avons changé le ventilateur, installer un pilote logiciel pour l'écran tactile, et augmenté sa durabilité en général.

—マイクに反応する単語は？

山下■70 ぐらいあります。「おーい」とか「こんにちは」「すごい」「変なの」「パレード」とかいった感じで、単語を知らなくても、魚の名前を呼んだりしたら出現するとか、いろいろ楽しめるようになってますよ。

Quels sont les mots que le micro reconnaît?

YAMASHITA■ Il y en a environ 70, comme 'OOI-coucou', 'KONNICHIIWA-bonjour', 'SUGOÏ-incroyable', 'HENNANO-bizarre', 'PALEDO-parade'. Mais même si le client ne connaît pas ces mots, on peut toujours dire le nom d'un poisson, non seulement il apparaît, mais fait aussi d'autres mouvements amusants.

—ところで、映像がとにかくキレイなんですけど、これは DC でもこれだけの絵が出せる...ということな
んですよね？

山下■そうですね。僕らも DC のハードは初めていじったんですが、いかに本物っぽく見せるか？リアル
タイム CG で再現した魚としては、他と勝負しても絶対に負けない自信はありますよ。あとは、とにかく
貴重なシーンが CG だから見られる、というものもたくさんあります。タツノオトシゴが子供を産むシ
ーンとか、アロワナが稚魚を口の中に入れて守るシーンなんて、その道 15 年研究されている方が所有し
ているほんの数秒間のシーンを元に再現したんです。こちらの商品も壁掛けタイプや大型ディスプレイ
など、いろんなモニターのバリエーションも予定しています。見かけたら、是非触って遊んでください。

**Les images sont très belles, autrement dit, vous avez prouvé qu'avec une Dreamcast on peut obtenir cette
haute définition, n'est-ce pas?**

YAMASHITA■Oui en effet. C'était la première fois qu'on avait travaillé sur le dur du Dreamcast. Notre but
était de nous approcher le plus possible au réel et nous sommes très fiers d'être au sommet de la qualité
des poissons reproduits en CG à temps réel. Et vous trouverez des scènes très précieuses parce que ce
sont des reproductions en CG. Par exemple, le moment où l'hippocampe met au monde ses petits,
l'incubation buccale du Arowana qui garde les larves dans la bouche proviennent de vraies images très
courtes des chercheurs d'une quinzaine d'années d'expérience que nous avons reproduites en CG. Nous
voulons développer plusieurs formats d'écran pour pouvoir l'accrocher au mur ou en plus grand pour mieux
apprécier les images.

E

遊ぶだけじゃない 学習の要素も

Tout en jouant on peut apprendre.

F

魚にタッチするとその魚の名前も表示。勉強にもなります。

En touchant le poisson, le nom du poisson s'affiche donc il y a le côté éducatif.

G

フォークでさしても大丈夫！

Résiste à des coups de fourchettes!

H

液晶モニターはなんとフォークで刺しても大丈夫なほど耐久度は高い。安心して遊べます。

Le moniteur LCR est très solide, résiste même à des coups de fourchettes. Nous pouvons jouer sans
soucis.

I

企画は'97年から！これが「VR フィッシュ・プロジェクト」の歩みだ！

Le projet existe depuis 1997 ! Voici le parcours du 'PROJET REALITE VIRTUELLE FISH LIFE' !

J

「フィッシュライフ」の前身は'97年の「アクアリーナ」にまで遡り、テーマパークのアトラクション用として開発されたものだった。100 インチスクリーンを 3 面並べたところにイルカが泳いでいるという非常にダイナミックなものと、それとは別に設置された 8 台のモニターのタッチパネルを触って反応を楽しむというシステムだ。これはその後 200 インチの 3 面モニターを見て手元の 15 インチモニターに触りながら食事を楽しむというバーチャル水族館へと進化。それらは、今も楽しめるぞ。

'FISH LIFE' remonte à AQUARENA de 1997, c'était une attraction développée pour un parc d'attractions. Des images dynamiques de dauphins qui nagent sur 3 grands écrans de 100 pouces qui sont l'un à côté de l'autre. Et on s'amusait à voir leurs réactions en touchant 8 autres écrans tactiles. Ce système de base a évolué en suite en un aquarium virtuel dans un restaurant où on a un écran tactile de 15 pouces qu'on touche à sa table tout en regardant les 3 grands écrans de 200 pouces. Ces installations sont toujours là.

K

アクアリーナ

AQUARENA

L

京都ジョイポリスにあった「アクアリーナ」は今は東京ジョイポリスに移設されているぞ。

L'AQUARENA qui était à JOYPOLIS Kyoto est maintenant à JOYPOLIS Tokyo

M

フィッシュ“オン”チップス

FISH 'on' CHIPS

N

去年 7 月 17 日に岐阜にオープンした水中探検レストランがココ。おしゃれに食事ができる。

Voici le restaurant d'aventures sous l'eau qui a ouvert ses portes le 17 juillet l'an dernier à la préfecture de GIFU. Dîner à la mode.