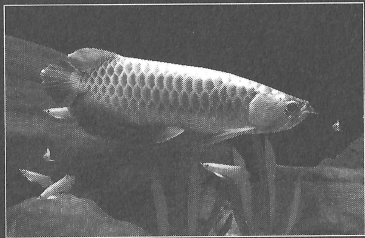


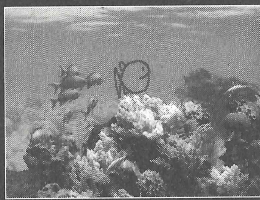
『フィッシュライフ』を開発した
セガ未来開発研究部とは

未来開発研究部の前身は、第5AM 研究開発部。主に「アミューズメントゲームパークのコンセプトデザインや、アトラクションの企画・開発を担当していた部門である。昨年7月の組織再編に伴い、それまで1部門あった研究開発部のうち、9部門はグループ会社として独立し、メカトロ研究開発部と未来研究開発部がセガ本体の研究開発部門として残った。それを機に、従来の仕事に加え、セガのイメージを一新するよう新しい商品開発に力を入れている。」「先端技術を常に磨いて、目先の利益を

追うことより、将来会社の軸となる開発をしていくのが私たちの使命。スタッフそれぞれが感性を研ぎ澄まし、新しい技術や流れを貪欲に取り入れていきます。未来研のスタッフは総勢50名ほど。元々アトラクションを作る部門だったので、大きなメカを作るチームからCGプログラマー、音楽を作る人間まで揃っています。つまり、未来研の中でほとんど何でもできてしまつのが強み。チームワークも抜群で、「セガを背負って立つ商品を作る」が合言葉です」



↑特長のある魚をセレクトしたベーシックエディション。EPISODE1はアロワナ、ウツボなど、EPISODE2はハコブグや小魚、EPISODE3はピラニアやタコなど(下は絵を描いたところ)

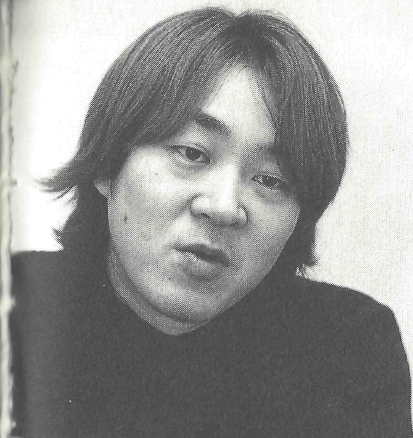


清潔に、魚たちの鑑賞&コミュニケーションが楽しめる。現在、「プレイフル エディション」「アマゾン」「レッドシー」など5種類ソフトウェアを発売中。遊べるインテリアとして、またヒーリング効果も認められて、ホテルやレストラン、病院、図書館などを中心に人気が高まっている。

回転寿司のオーダーに
『フィッシュライフ』が応用

「単に製品を企画・開発するだけではなく、それを発展させていくのも私たちの仕事。」「フィッシュライフ』もインテリアからビジネスツールへと、進化させているところです」2月に、大阪の回転寿司チェーンの客席に、『フィッシュライフ』を応用したオーダーパネルが導入された。たとえば「エンガワ」という文字に触れると、ヒラメが画面に登場するような仕組みだ。「エンターテイメント性と学習機能を兼ね備えているのが、『フィッシュライフ』の大きな特徴です。でも、回転寿司のオーダーパネルでは、水族館にはなかったタコやイカがでてくるのでCG担当者が苦労していました。軟体動物をリア

ルに描くのは非常にむずかしいんです。でも、クオリティは今もほとんどアップしています。今後課題があるとすれば、製作期間をより短縮して、コストを下げていくことです」また、魚以外に昆虫や鳥、車などのコンテンツも続々誕生する予定。遊びながら立体的に学習できる図鑑のようなものといえよう。「私個人としては、2年前に子供が生まれてから、子供たちのためになる製品を企画したいという気持ちが強くなりました。勝ち負けを争うものより、ほのぼのとしたものを作って、それを売上げにつなげるのが夢なんです」



株式会社セガ
未来開発研究部 企画
山下賢哉さん

セガを背負って立つ商品は
未来開発研究部から!
遊べて学べるCGインテリアが
多方面に侵食中。

世界初の“遊べるインテリア”として、セガが開発した『フィッシュライフ』。それがインテリアの枠を超え、ビジネスツールへ、また昆虫、鳥類ヴァージョンへと大きく発展しようとしている。

スタッフ全員で魚の種類から
生誕まで懸命に研究

「チームを先取りするような製品を開発したいですね。もしよければ、セガを背負って立つような強力商品をうちの部で作りたい」と言うのは、セガ未来開発研究部で企画を担当する山下賢哉さん。

未来開発研究部は、セガがもつ先端技術を活用して、斬新な商品を生み出す部門。放送局や電気関連会社など他業種からの転職者が目立つセクションでもある。山下さんも、ディスプレイ会社からセガに移ってきた。

「学校では工業デザインを学び、以前の会社では展示会の内装などを手掛けていたので、そのスキルをセガで活かしたいと思って。うちの部門には独自の得意分野をもっている人が多いので、いい刺激になりますよ」

そんな山下さんの所属する未来開発研究部が今、力を注いでいるのは、昨年6月に発表された『フィッシュライフ』。モニター内にCGとは思えないほどの美しい魚たちが泳ぎまわる、最近、ホテルのロビーや病院の待合い室などでみかける「アレ」だ。

「この製品の元になったのは、'97年に京都のジョイポリス用に作った巨大なCG水族館。画面に接触するとリアクションが返ってくる楽しさに加え、技術面でも高い評価を受けたので、小利化して一般用に製品化したんです」

「仮想水族館で泳ぐ魚は、すべて実在のものがモデル。あくまでリアルさを追求しながら、そこまでの程度エンターテイメント性を盛り込むかのバランスに苦心したという。」

「リアルさだけでは物足りないもので、いろいろ遊ぶ要素も取り入れました。タッチパネルモニターを採用し、魚たちとコミュニケーションがとれる、というのがいちばんのウリです。水面近くをタッチすると魚が集まって餌付けをできたり、指で自由に絵を描けたりするんです。また、水中の魚たちと本物の海や水族館ではめつたに見られない珍しいシーンを、目の当たりにできることもこの製品のポイント。たとえばハリセンボンがふくらむ場面とか。それを実現させるために、スタッフ全員で魚の種類から生誕まで懸命に研究しましたよ(笑)」

もちろん、生き物ではないので、「水替え」やエサなどの管理は不要。美しく、簡単に、