

電撃
車撃手

PlayStation®

<http://dps.dengeki.com/>

電撃がゲームをアツくする!!

アマゾン特別版 特別号

Free



ペルソナチーム最新作

電撃
車撃手

CATHERINE

キャサリン

あなたを魅てあげよう
 I'll charm and see you out life



『真・女神転生』や『ペルソナ』など、多くの人気シリーズを抱えるアトラスが、ついにPS3に本格参入！ その第1弾は、冴えない独身男の現実と悪夢を描く、アダルトホラーアクション『キャサリン』だ。制作は、ディレクターの橋野桂氏を筆頭に、キャラクターデザインに副島成記氏、サウンドに目黒将司氏と、大人気の『ペルソナ』シリーズのチームが集結している。熟成された“大人のジュブナイル”、その魅惑の内容に迫る！

PS3 XBOX ACT 冬発売予定

キャサリン

●アトラス ●価格未定



「ペルソナ」チームがこれまでに生み出してきた作品とは大きく異なる、大人の雰囲気をかもし出している本作。街に広がる悪夢の噂という物語のなかに、人生を劇場に見立てた「ペルソナ」チームらしい仕掛けが用意されている。

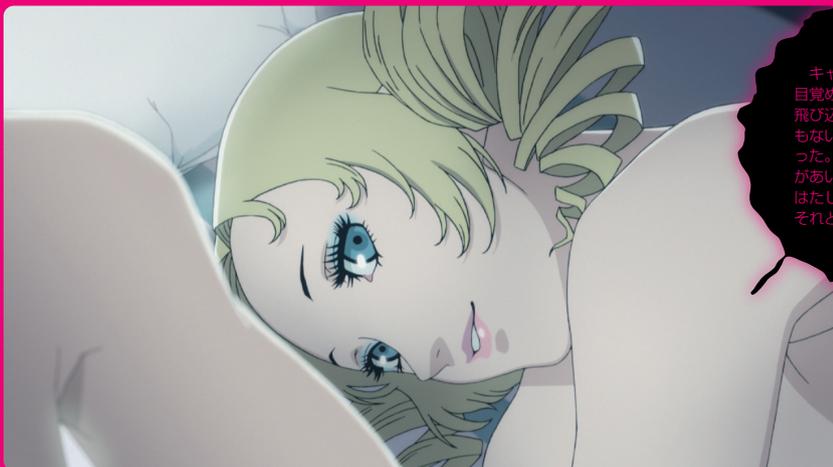
夢 惑



落ちる夢を見て、
すぐに目が覚めないと
本当に死んでしまう

冴えないサラリーマン・ヴィンセント。彼が暮らす街には、「夢」に関する奇妙な噂が飛び交っていた。その噂とは、「落ちる夢を見て、すぐに目が覚めないと本当に死んでしまう」というもの。それを証明するかのように、街では多数の怪死事件が発生していた。

そんなある晩、行きつけのバーで飲んでいたヴィンセントの前に1人の美女が現れる。彼女の名は「キャサリン」。そして、彼女と出会ったのと同じくしてヴィンセントは、奇妙な夢にうなされるようになるのだが――。



キャサリンと出会った翌朝、目覚めたヴィンセントの目に飛び込んできたのは、あらゆる姿をしたキャサリンだった。酔っていたため、記憶があいまいなヴィンセント。果たしてこれは夢なのか？ それとも悪夢の始まりか？



悪夢

N i g h t m a r e

Vincent

ヴィンセント

CV: 山寺宏一

本作の主人公。プレイヤーが彼の人生を追体験するという形でゲームは進行していく。ヴィンセントは冴えない32歳のサラリーマン。恋愛にも仕事にも強い野心を持たない「草食系」の男性だ。しかし、ある日を境に、毎夜「悪夢」の中で命を懸けることになる。



子羊たちが集う 「悪夢」の階段

ある日を境に「悪夢」にうなされ始めるヴィンセント。「悪夢」の中では、現実のように意識を持って行動することができ、巨大な階段を登るという謎の「試験」が科せられる。その試験をこなせなければ、生きて目覚めることはないというが……？ なお、「悪夢」の中にはヴィンセント以外にも同じ境遇に置かれた者たちが集っており、彼らとの交流のなかで物語が進むこともあるようだ。数多くの謎が潜む「悪夢」、その真相とは？



katharine

キャサリン

CV: 三石琴乃

中堅アパレルメーカーに勤める32歳のキャリアウーマン。ヴィンセントとは高校の同窓会で再会したのをきっかけに、5年来の交際を続けている。不摂生な彼を気遣って差し入れをするなど、献身的なタイプ。しかしある日、そんな彼女から衝撃の告白が……!?



運

命

estiny

ヴィンセントが選ぶとる 運命の分岐点

キャサリンという交際相手がいながら、もう1人のキャサリンと「一夜の過ち」を犯してしまったヴィンセント。その日を境に、ずっと平凡な生活を送ってきた彼は、人生の岐路に立たされることになる。過ちを過去のものとし、恋人の信頼を取り戻して寄り戻るのか？ それとも、彼女とは破局を迎え、1人取り残されることになるのか——？ 実際の人生と同じように、本作にはさまざまな結末が用意されている。それを決定づけるのは、プレイヤー自身の行動。何気ない行動や選択のすべてが、ヴィンセントの心に影響を与え、行動を左右していく。彼がどんな人生を歩むかは、プレイヤーしだいなのだ!!

キャサリンとの出会いと過ち、そしてもう1人のキャサリンからの衝撃的な告白と、悪夢のような急展開を見せるヴィンセントの人生。その生きざまは、本当の「悪夢」にも影響を与えていく……。



クリエイターズコメント

Creators' Comments

プロデューサー&ゲームディレクター

橋野 桂 はしの かつら

——本作のテーマとは

ひとことで言うなら、まったく新しい“大人のためのジュブナイル”を目指しています。味わい深く、短い時間でも気軽に楽しめる“大人向け”の小粋な作品をHD機(※1)向けに作ってみました。これまで手掛けてきたRPG作品のような大掛かりなスケールのもではなく、「密室劇サイズで映画風のもの」というコンセプトで作り始めたのですが、あれこれ入れ込んだり、役者さんをはじめ、たくさんの協力者を得ていくうちに、かなり豪華な内容になったと思います。大人になりきれない大人……を描くため、主人公は芽えないヴィンセントという男にしました。物語を進めるなかで、彼にさまざまな人生の修羅場や謎の悪夢が襲いかかり、それをどう乗り越えていくかが問われます。そして、ヴィンセントというキャラクターを通じて、プレイヤー自身の生き方や価値観も問われていく。そんなゲームに仕上がっています。

——『キャサリン』の制作に至った経緯

『ベルソナ4』が終わったあと、メインメンバーでようやく次世代機の研究を始めたんです。研究をしてみても気付いたのは、実際に作品を最後まで作ってみないとわからないことがたくさんあるということでした。我々の本線はあくまでRPG作品です。ただ、RPGと異なる作品を作れるのなら、今までに制作した作品の延長ではなく、自分たちでどうなるかわからないゲームを作ってみようということになりました。そこで、本線であるRPGの準備と並行させながら、わりと気楽に開発を始めたという経緯があります。実際には、想像以上に大変な作業でしたが、なんとか当初イメージしたとおりに完成させることができそうです。一風変わったものたまには悪くないな、とおっしゃっていただけるお客さんには、おそらく満足してもらえないのではないかと思います。

——大人向けな内容とした理由

読者みなさんをご存知かもしれませんが、我々が作ってきたRPGは、クリアまでの時間がとても長いんです。ユーザーのなかには、そのこと自体を敬遠する大人の方がいらっしゃるのも事実です。そこで、そんな大人でも楽しめる、例えば暇な夜に気軽に遊べるような“小粒なりに奥深いゲーム”を作ろうと思ったのが大きな理由です。HD機のゲームで、1本の映画を見るような感覚で、ドキドキしながら、それでいてプレイアブルに楽しめるものを目指したかったのです。とはいえ、あつという間にクリアして終わりというゲームにはしていません。気楽に始めて、いつの間にかどっぷりハマってもら

えたらうれしいですね。実際、プレイ時間的にも、かなりやり込んでもらえる内容になっていると思います。

——アクションアドベンチャーというジャンルを選択した理由

選択したというよりも、作っていたら自然にこのジャンルに落ち着いた感じでした。普通“ジュブナイル”という一般的な若者が活躍するお話のことですが、本作は“大人のための変わったジュブナイル”なので、世界観の奥深さを保ちつつ、システムは限界までシンプルにしています。他のゲームがフルコースのメニューだとしたら、この作品は素材から味付け、調理方法までこだわりのめいた“一品料理”という感じでしょうか？ 例えば、悪夢の中で展開するアクションシーンなら、怖いものから逃げ延びる“恐怖”をテーマとした、かなり思考性の高いパズル的な内容になっています。もちろんリアルタイムの展開ではありますが、反射神経とか、連打力、そして爽快感が問われるゲームではないので、どんなプレイヤーでもじっくり遊んでいただけたと思います。もちろん、物語だけをメインで楽しみたい人向けの簡単なモードも用意しています。映画的なイベントを軸に、日常を描くアドベンチャーパートと、一転して悪夢を描く思考性の高いアクションパートがひと続きの物語としてミックスされていて、メリハリのある展開が楽しめますよ。

——注目してほしいポイント

ひとつは役者さんの演技ですね。今回の作品は思い切ってフルボイスにしました。本当にこれは大変で、RPGではなかったからできたことのひとつだと思います。NPCの会話も含め、すべてのシーンに音声がついています。そして、ヴィンセント役の山寺宏一さんと、キャサリン役の沢城みゆきさんをはじめ、映画の吹き替えもできる、大勢の実力派の声優さんたちにキャラクターの命を吹き込んでもらったのも注目の要素です。これだけでも、十分聞きごたえがあると思いますよ。もちろん、ゲーム映像のほうもかたいと凝っています。今後の情報でいろいろ明かされていくと思いますので、注目していただければと思います。

——HD機の制作における苦労など

映画という演出の形式を意識したせいもあり、“見せられるものは全部見せきろう”というコンセプトで作っていたので、映像面には苦労しました。もちろん、慣れてないという理由もありますが、いくら作り込んでも、手直しをかけることでいくらでもいいものになっていくので、細かいいろいろな部分で気になってくるんですよ。やはりプレイヤーのみならず、大きなモニターで美しい映像でプレイしたいと思っているはずなので、その部分でも妥協はしたくなかったです。苦労のかいあって、なんとかが見られる作品にはなったと思いますので、

『キャサリン』という作品が持つ独特の世界観を、映像と一緒に楽しんでプレイしてほしいと思います。

キャラクターデザイナー

副島 成記 そえじま しげのり

——『ベルソナ』シリーズの少年少女と異なり、大人を描くことで気を配った点など

大人を描くのは少年少女を描くのと少し違います。『ベルソナ』のような少年少女を描く場合には、まだ自分がどうあるべきか考えている最中の未完全な人格みたいなものを念頭においてデザインしますが、今作『キャサリン』の登場人物は全員大人で、しかもひとくせある人物ばかりです。そのため、その人物の生活背景やそれまでの人生といった、若者ではあまり意識しなくてよい要素が外見のように絵作りを行いました。大人になるとそういうものが滲み出てきますからね……。とくに本作は、恋愛観や結婚観といったものが物語の中心にあるので、社会的地位とか能力といったことよりも、男性とか女性としてどのような価値観を持っているかを重要視して描いています。

——主人公とキャサリン、それぞれのグラフィックにおけるポイントとは

主人公・ヴィンセントは、年齢設定は30代ですが、格好は少し若めに描いています。髪も長いですが、歳のわりにあまり落ち着いた感じには見えません。それは気持ちの若いというよりも、30年間変わらない生活を続けてきた芽えない男という雰囲気を出すためでもあります。対してキャサリンは、若々しくお色気たっぷりの女の子として描きました。クルクルのテールに派手なコスチューム。劇中の世界でも、けっこう奇抜なスタイルの女の子という設定で描いています。自分の価値観のみで生きている人物、自由奔放なキャラクターですな。

——「スタジオ4℃」でアニメ化された点について

以前から機会があれば「スタジオ4℃」さんとお仕事ができればと考えていましたので、本作でお願いすることができて念願が叶ったという感じです。「スタジオ4℃」さんの作品は、どれもハイクオリティで印象に残るものばかりですが、それに加えてどの作品も感情に訴えるような情緒的な雰囲気があるように感じていました。それもあって、『キャサリン』の企画を始めたときに、人間ドラマ、しかも大人の恋愛劇と決まったときに、これほげ『スタジオ4℃』さんをお願いしようと考えました。全貌は見えていただいているお楽しみですが、人物の細かい描写からシーンの演出まで、『キャサリン』の魅力さをさらに引き立てる映像にもぜひ注目してください。



——お気に入りのキャラクターは

主人公・ヴィンセントは好きなキャラクターですね。素材はカッコイイのに行動がカッコ悪いという、個人的にすごく親しみのもてるキャラクターです。アクションパートのパンツ丁姿とかもとても愛くるしいです(笑)。問答無用で最初から理想のヒーローというものもありますが、ヴィンセントは微妙なお年頃(?)である30代の人生を七転八倒しながら登り続けるリアルな大人として描いているので、とても共感できます。

サウンドコンポーザー

目黒将司 めぐろ しょうじ

——作中のBGMがクラシックをモチーフにした楽曲になっている理由とは

橋野も私もアニメの「銀河英雄伝説」が大好きで、「真・女神転生Ⅲ(※3)」の開発の頃から、毎回「銀英伝みたいなクラシック曲の演出やらないか?」と提案されていました。でも、これまではゲームの内容と合わないからという理由で毎回断ってきたという経緯があっ

たんです。そして今回、「キャサリン」の楽曲を作るときに、橋野から「何か奇抜な曲の演出はないか?」とリクエストされました。本作にはクラシック曲の演出が合いそうだなと思ったため、クラシックアレンジを提案しました。ただそのときは、それまでさんざんリクエストしてきたのに断られたんですよ(笑)。それから半年くらい経ったときに、橋野から「やっぱりクラシックアレンジにしよう」と相談されて、今に至るという感じですよ。

——クラシックのアレンジと通常の作曲との違い

「既存曲の編曲」と「ゼロからの作曲」が最も大きな違いです。今回は根本的に今までの私のBGM制作方法とは大きく異なるものでした。また、既存曲が「偉大すぎる作曲家たちの偉大すぎる曲」なので、下手な編曲はできないという緊張感は大きかったですね。クラシックファンの方々の反応を考えすぎたり、そもそも私ごときが曲に手を加えてしまってもよいのかと悩みました。かといって、よくあるイーजीリスニング的なアレンジにするのもおもしろくありませんからね。とにかく精神的にかなりキツイ作業になりました。制作自体も楽譜を入手し、オーケストレーション(※2)の細かいところまで忠実に再現しつつ、「キャサリン」用のアレンジをはめ込ん

でいき、ゲームサイズの尺にまとめるといった作業でかなりの時間と手間をかけた。

——アレンジしたクラシックの選曲の理由

『キャサリン』の世界観に合ったもので、かつ超有名なあまり知られてない楽章、という基準で選びました。ベートーベンの運命の第3楽章などはまさにそんな感じだと思います。ただ、基本的にクラシックアレンジはいわゆるステージ曲として使っているものが多いため、曲のカラーも似たものが多くなりがちで、統一感を持ちつつバラエティに富んだ印象が持てる選曲するのは難しかったですね。

——ここは聴いてほしいというポイント

どのようなアレンジにしたらよいか悩んだのですが、『キャサリン』の世界観に合わせたものを作るという結論に落ち着きました。そのため、大前提として『キャサリン』のプレイに没入できるのに一役買えるような楽曲になっていると思います。そのため、あまり曲単体をじっくり聞いてほしいという気持ちは私自身は持っていないんですよ。ただ、プレイ後にちょっと気になった曲を調べて、元のクラシック曲を聞いてみるなど、クラシック音楽ファンの裾野を広げられたらとは思っています。

※2：オーケストラでの演奏など、さまざまな楽器を用いた演奏用の曲の作曲法または編曲法のこと。

※3：真・女神転生Ⅲ-NOCTURNE (PS2/RPG/2003年2月20日発売/アトラス)

人生お先まの暗...?!

Is there no hope for the future in my life...?

電撃がゲームをアツくする!!

■アスキー・メディアワークス ©ATLUS CO.,LTD. 2010

「この冊子は東京ゲームショウ 2010 のアスキー・メディアワークスブースで配付されたものに
加筆修正を加えたものです。」

表紙デザイン: グラフィオ 小崎尉史 本文デザイン: 草野剛デザイン事務所 阿閉高尚