

COMPACT  
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

# DARK SEED II™

ダークシードII



GAGA  
INTERACTIVE

CYBERDREAMS™

EMOTION  
DIGITAL  
SOFTWARE

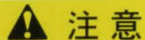
Based Upon  
The Fantastic Artwork Of

H.R.GIGER

推奨年齢



取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。



注意

# セガサターンCD使用上のご注意

## ●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

## ●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いは注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

## ●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

## ●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

## ●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

# C ONTENTS

2 ~ 5	STORY
6 ~ 11	CONTROL PAD
12 ~ 13	CHARACTER
14 ~ 17	WALK THROUGH
18 ~ 19	GIGER PROFILE
20 ~ 23	MAKING OF DARKSEED II
24	CREDITS

# S TORY

それは本当にわずか1年前の出来事だったのだろうか。  
私が広告代理店から休暇をもらってから、まるで1世紀以上も経ってしまったような気がする…。

あの時私が欲しかったのは、物思いに浸って書き物ができる場所、ちょっとした平和と静寂だった。  
私の広告マンとしての人生は順調だったが、それ以上に、物を書きたいという強い衝動があった。

そして、それを手に入れたのだ。ウッドランドヒル郊外の旧い一軒家。  
その家を借りた時は、思いもよらなかった。

あんな悪夢が、クモの卵が孵化するように私の心の中で増殖しようとは。



リビングに壊れた鏡があった・・・

そして欠けていた部分が郵便で送られてきたあの時が、全ての始まりだった…。



本当に、私の記憶から全てを拭い去りたいくらいだ。  
だが、忘れることは許されないのではないかと思う。  
ダークワールドを垣間見てしまった後、その忌まわしいイメージ  
を頭の中から追い払う事のできた者など一人としていないのだ。

誰一人として。



あの悪夢が終わった時、私の精神は完全に破壊されていた。そして不本意ながら療養所と精神病棟が一緒になったような所に住む事になってしまったのだ。つまり、殺菌したホールに革ヒモのくくりつけられたベッドのあるところだ。そして全てを思い出した。嫌になるくらい鮮明に。

「巻物の番人」がいて、最初に私に“古き神々”とその邪悪なくらみについて話した（なぜ、オレなんだい？ 私は繰り返し自分に問いかけた）。そして垣間見た“古き神々”の正体—何か粘質質の、身の毛もよだつ、ムカムカするような…駄目だ、とても言葉では言い表せない！



彼らの宇宙船を爆破したとき、彼らを滅ぼしてやったと思った。  
私は勝ったと思っていた。だがその記憶が、その恐怖が、私を逃れさせてはくれなかった。この一年、時々、死を選んだほうが、より良い方法ではなかったかと疑うことがあった。

なにしろ相手は悪夢なのだから。

# S TORY

そして半ば朦朧とした状態のまま、生まれ故郷のわが家へと戻ってきた。

母さんはそこにいて、心を傷め病んでしまったこの私を、迎え入れてくれたのだった。

だが、私がすっかり無気力になり、以前とは程違い存在になってしまった事など、本当には理解してくれなかった。

私が夢をみているのだと思ったのだ。ただどんな夢を見ているのか知る由もなかったが。

私の健康は良好だと言われた。

そして、ダークワールドの消しさる事のできないこの心のシミについて、知る者は誰もいない。

わが家に帰って少しだけ救われた私は、再び当たり前のノーマルな暮らしについて考えられるようになっていた。

とても単純なことだ。つまり、デートするとか、友人を作るとか。そんな時リタが現れたのだ。

リタ・スキャンロンは私の高校時代の恋人だったが、それ以来ずっと長い間会っていなかった。しかし今、私の帰郷をきっかけにまたつきあうようになった。リタは変わったし、少し遠い存在に感じた。

だが、そんなことは気にならなかった。私も変わってしまっていたからだ。

それも考えられないような方法で。



私たち2人は、高校の同窓会に出かけたーいやみんながそう言うのだ。そのことについて確かな記憶が私にはない。その夜の記憶がまるで抜け落ちている。私の記憶の中の大きなブラックホール。たぶん飲みすぎてでもいたのだろう。

そしてその夜リタは殺された。

私が殺していないことは確かだ。私にそんな事ができるはずがない。

それはダークワールドのしわざだ。私にはわかる。

彼らは私を再び見つけ出したのだ。

そしてリタを殺した。

バトラー保安官は私がやったと思っている。彼は決して真実を信じようとしらない。

彼だけではない。私を信じるものは、誰もいないだろう。

私の頭痛がまたひどくなってきている。シムス先生は、薬を増やすばかりだ。彼も何もわかっていない。

医者にかかるのももうんざりだし、頭痛も、もうたくさんだ。

だが何より私は恐ろしい。“古き神々”が再び戻ってきたのだから……



# CONTROL PAD

Lボタン 使用しません

Rボタン 使用しません

方向ボタン

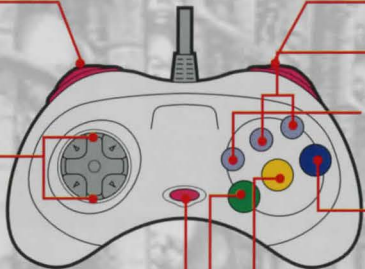
■指示カーソルの移動

■アイテムウィンドウ、会話ウィンドウ内のスクロール  
会話メッセージの選択

スタートボタン

■ゲームのスタート

**A+B+C+スタートボタン  
同時押しでリセット**



Y・Zボタン  
使用しません

Xボタン

■ロード/セーブ  
画面呼び出し

Cボタン

■アイテムウィン  
ドウの開閉

Bボタン

■カーソル切り替え

■会話スキップ

■ロード/セーブ時の  
キャンセル

Aボタン

■決定入力

■会話進める

■ムービーキャンセル

## 操作

●主人公の行動は全てカーソルで操作します。  
移動先や探索先に指示カーソルを移動し、Aボタンを押します。  
カーソルは3種類存在し、パッドのBボタンで切り替えます。



目視での観察を行います。

指示カーソルを観察物上で決定入力します。



アイテムの取得、使用、開けるなどの動作を行います。

指示カーソルを対象物上で決定入力します。



主人公を移動させる場合に使用します。

指示カーソルを目的地上で決定入力します。

# CONTROL PAD

## ゲームスタート

- セガサターン本体にセガサターンCD「DARK SEED II」をセットし電源を入れると、スタート画面が表示されます。初めてゲームを始める時は「New Game」、セーブした続きから再開する時は「Load Game」に、カーソルを移動させてAボタンを押してください。



- 「Load Game」を選択するとこれまでにセーブしたデータリストが表示されますので、方向ボタンで選択してAボタンを押して決定します。Bボタンでキャンセルできます。



- 「データロード」はゲーム中でもXボタンを押すことでいつでも行う事ができます。



## 情報を得る、アイテムを手に入れる

- Bボタンを押すとカーソルの役割を切り替える事ができます。Bボタンを押すたびにカーソルは、 $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow ? \rightarrow \leftarrow$ と変化します。



- ? カーソルは、重要な情報がある箇所では ! に変化します。Aボタンを押すと、その場所を目視で観察する事ができ、情報が文字で表示されます。



- $\leftarrow$  カーソルは、ステージ上で使用可能な物があると  $\leftarrow$  カーソルに変化します。Aボタンを押すと、その場所に存在する物を使用したり入手したりする事ができます。人物に対して行くと会話ができます。

## マイク・ドーンソンを動かす

- ドーンソンを移動させたい場所に、方向ボタンを使い  $\leftarrow$  カーソルを移動します。Bボタンを押すとその場所に移動します。



- $\leftarrow$  が  $\rightarrow$  に変わる場所でAボタンを押すと、場面が転換し、違う場所に移動できます。

# CONTROL PAD

## アイテムリスト

- Cボタンを押すと画面下部にアイテムウィンドウが表示されます。これは現在マイク・ドーンが所持しているアイテムのリストです。



- アイテムを見る：！カーソルに変化させAボタンを押すとそのアイテムの情報が表示されます。

- アイテムを使う：☞カーソルに変化させAボタンで使いたいアイテムを選択します。選択したアイテムを使いたい対象上に方向ボタンで移動させます。使用可能な対象物上ではカーソルが☞からアイテムの形に変化しますので、Aボタンを押して使用します。Bボタンでキャンセルできます。

- アイテムが6つ以上ある場合、アイテムウィンドウ両脇に←→が表示されます。方向ボタンの左右でスクロールさせて目的のアイテムを表示、選択します。

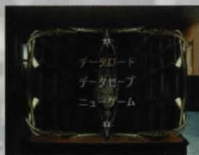
## 会話

- マイクがほかのキャラクターと話をするときには、会話ウィンドウが画面の一番下に現れます。Aボタンで会話を次に進める事ができます。
- この会話ウィンドウでは、会話中、マイクのセリフを選ぶことができます。選択できる会話がある場合は、ウィンドウの右に→が表示されますので、方向ボタンの左右で適当なメッセージを選びAボタンで決定します。メッセージがウィンドウに表示しきれない場合はウィンドウの左に↓が表示されますので、方向ボタンでスクロールさせてください。



## セーブとロード

- ゲーム中にXボタンを押すと「データセーブ」「データロード」「New Game」の選択画面が表示されます。
- ゲームをセーブしたい時は、方向ボタンの上下で「データセーブ」を選びAボタンを押してください。3つのセーブデータが表示されますので、適当なデータを選びAボタンを押してセーブします。Bボタンでキャンセルできます。
- セーブしたデータはゲーム中いつでもロードする事ができます。
- 最初からゲームをやり直したい時は、「New Game」を選びAボタンを押してください。



# C HARACTER

## マイク・ドーソン

元広告プロデューサー。

執筆活動のため休暇をとり、ウッドランドヒルの旧邸を借りた事が全ての始まりだった。“古き神々”の異次元からの侵略の前哨として、頭の中におぞましい生物の胚を植え付けられてしまうが、その企てを阻止する。しかしあまりに強烈なその恐怖の体験から神経衰弱となり、療養のため生まれ故郷であるテキサス州・クローリーの実家へと戻る。しかし故郷すら彼にとっての安住の地ではなかった。高校時代の恋人リタが惨殺死体となって発見され、マイクは容疑者として疑われる身となってしまふ。身の潔白を証明するため活動するうち、マイクは一見平和なこの町の裏側で何かうごめいている事に気づく。そしてあのおぞましいダークワールドへと再び足を運ぶ事となる…。

## リタ・スキャンロン

マイクの高校時代の恋人で、町の図書館員。同窓会の夜、何者かによって惨殺される。彼女に対する町の人々の噂は芳しくなく、何か裏の活動に関与していたらしいが詳細は不明。

## ジャック

マイクの友人。  
町の裏事情に詳しく、マイクを心配して色々な情報を提供してくれる。数少ないマイクの味方だが…

## バトラー保安官

リタ殺害がマイクによるものと考え捜査の手をのぼす。以前はダラスに勤務していたが、訳あってクローリーへやって来た。  
生前のリタとも何らかの関係があったらしい。

## ラーソン医師

町の検死医。リタの死体を検死するが、その際の行動が不自然だったため、何かを隠しているという噂がある。



## フレミング市長

マイクの父親の元同僚。選挙を控え再選キャンペーンに余念がない。リタ殺害事件に対しFBIに捜査依頼をする。

## メリッサ・フレミング

マイクの高校時代の友人。フレミング市長と電撃結婚をし今は市長夫人だが、ジミーと一緒にプールバーに入り浸っている。リタの事をひどく嫌っている。

## ジミー・ガードナー

マイクの高校時代の友人。昔は優等生だったが今では荒んだ生活を送っている。バトラー保安官の弱みを握っているらしい。

## ポール・クーバー

リタの家の向かいに住む日曜大工店の経営者。いつも芝生に水をまいている。

## ラミレズ夫人

町外れの屋敷に住む信心深い老婦人。最近火事で夫を亡くしているが、その原因については様々な噂が飛び交っている。

## シムス医師

マイクの治療を担当している精神科医。マイクのダークワールドでの体験について知っている数少ない人物。ただし彼自身は想像の産物だと思っているが。催眠療法をマイクに施し、同窓会の夜の失われた記憶を探ろうとする。

## ハンク

「ハンクス・ダイナー」を経営している。マイクの事は高校時代から知っており、好意的に接してくれる。町の噂にも詳しく、色々と有益な情報を与えてくれる。

## スリム

プールバーの裏の小屋に住む、少し頭の弱い気のいい青年。リタの殺害は異次元からのエイリアンの仕業だと思っており、ダークワールドの存在も信じている。マイクに協力してくれるがヒントはずれの情報も多い。



# WALK THROUGH

## 【ゲーム全体に関するアドバイス】

●新しい場所では、まずはカーソルを切り替えながら全ての物や人に対して働きかけてみましょう。カーソルを色々な物体や背景の上で動かすとき、その形の変化に注意してください。あなたのいる環境について、とても重要なヒントを教えてくれるからです。また、一度見たり話したりしただけでは全てを知る事はできません。2度、3度と繰り返し試してみる事が重要です。自分の持っているアイテムを「見る」事も忘れないでください。



●身の潔白を証明するため、マイクは自ら捜査活動を行います。彼の情報収集が進むのと平行して、必ず容疑者たちや他の情報源を再び訪ねてください。新しい証拠によって、マイクは最初の調査で見落としていた事に気がつくかもしれません。

●マイクを頭痛が襲う時は、シムス先生のところでセラピーを受けてください。マイクの催眠状態の夢によって、高校の同窓会の夜に起きた事が判ってくるからです。



●やがてマイクは再びダークワールドを訪れる事となります。ダークワールドは私たちのノーマルワールドと並行して存在するものである事を忘れないでください。ひとつの世界でのアクションが、他の世界に影響を与えるということを。類似性が強い場合には特に！

●ゲームは定期的に保存しましょう。特に、何か危険な事をしようとする時や、武装したダークワールド人たちに話しかけるときには、マイクがあまりたくさんのミスを重ねると、ダークワールドで死んでしまいます。

### 注意！

ダークワールドでマイクが死んでも復活のチャンスがあります。ただし最初の復活は、ゲーム進行上、とある重要な場面が必要となるものです。それ以前に復活のチャンスを使ってしまうと、ゲームはそこから先に進めなくなります。マイクが死んでしまった時は、以前のセーブデータを更新せずに別のデータにセーブする事をおすすめします。

## 【冒険を開始してみましょう】

では物語の導入部と一緒に冒険してみましょう。

### マイクの寝室

マイクの悪夢のムービーに続き、マイクの寝室にバトラー保安官が現れて、リタ殺しについて質問をします。ここで、リタが同窓会の夜に殺された事、その時マイクと一緒にいたがマイクにはその記憶がない事が判ります。会話の中で、「医者に遅れますので・・・」とか「頭痛がするので・・・」と言ったとき、その会話は終了します。



マイクと保安官との会話が終わると、保安官は立ち去ります。ここで、あなたはマイクの寝室を探索することができます。

まずBボタンで ? カーソルに切り替え、寝室の中を色々動かしてみましょう。窓やレコードプレイヤーといった場所でカーソルが ! に変わるはず。そこでAボタンを押すとそれに関するマイクのコメントが聞けるでしょう。

一通り観察が終わったらBボタンで 左カーソルに切り替え、色々な物に働きかけてみましょう。この部屋では現時点で入手できるアイテムはありません。

もうやる事はないと思ったら、Bボタンで 上カーソルに切り替え、出口のドアに移動させます。すると 右カーソルに変わりますのでAボタンで部屋を出る事ができます。

この一連の操作は冒険の基本ですのでよく覚えておいてください。

### キッチン

キッチンでは母親が料理を作っています。

母親のいる場所に 左カーソルを移動させAボタンを押すと会話が始まります。一通り会話が済んだ後、再度母親に話しかけると、マイクにたまにはテレビを観るようにすすめるはず。です。

# WALK THROUGH

? カーソルでキッチンを見渡すと、冷蔵庫に貼ってあるいくつかのものに気づくでしょう。その中で、ニコニコ顔のマグネットはアイテムとして入手する事ができます。カーソルをマグネットの位置に合わせAボタンです。位置がずれていると入手できませんのであきらめず試してみてください。



うまく入手できたらCボタンでアイテムウィンドウを呼び出してみましょう。画面下にウィンドウが開き、今取ったマグネットが表示されているはずです。Bボタンで！カーソルに切り替えてAボタンを押すと、このアイテムに対するマイクのコメントが聞けます。アイテム表示に戻るにはCボタンです。カーソルに切り替えると、このアイテムを「使う」事ができます。Aボタンで選ぶとアイテムウィンドウが消えてカーソルが画面上に表示されます。冷蔵庫の場所に移動させるとカーソルがマグネットの形に変わり、この場所でこのアイテムを使う事が判ります。Aボタンを押すとマイクがマグネットを再び冷蔵庫に戻します。現時点ではこのアイテムを持っていてもすぐに使う事はありません。必要になった時にまた取りに来て大丈夫です。

もうここではする事はありません。  
出口から 鍵 で移動してリビングルームへ移動しましょう。

## リビングルーム

カーソルでキャビネットの扉を開ける事ができます。そこでもう一度カーソルを使うとカメラを手に入れる事ができます。このように、一度だけでなく何度か調べる事で重要な手がかりを得る事ができる場合が多いので注意してください。

次に母親に言われた通りテレビをつけてみましょう。ここでテレビのキャスターが喋っているムービーが流れますので、よく観てください。あの懐かしい「巻物の番人」へと姿を変えマイクに重要なメッセージを送ってきます。テレビが終わると誰かが玄関にやってきます。鍵 でドアを開けると、配達人からカーニバルのチケットを入手できます。



画面左からバスルームへ行くこともできますが、特に重要な手がかりはありません。家の中を一通り探索したら玄関から外へ出てみましょう。

## フロントポーチ

自動的に友人のジャックとの会話画面になります。ジャックとの会話が終わったら画面右下から町に出る事ができます。

## 移動マップ

5枚の風景写真が置かれた画面。町の色々な場所に行くにはこの移動マップを利用します。行きたい場所に 鍵 を合わせAボタンで移動します。それぞれの場所の説明は！カーソルで知る事ができます。



ここからはあなたの思うまま移動してください。一通りの探索が終わると、マイクが頭痛を訴えシムス先生の診察を受ける事になります。シムス先生が休診中のままなら、あなたは何かを見落としているのです。もう一度全ての人と話し、全ての物を調べてみましょう。

リタの殺害現場でスリムという人物に会いましたか？  
リタの殺害現場をよく調べましたか？  
プールホールの裏の小屋へは行って見ましたか？

冒険は始まったばかりです。焦らずじっくりと、この不気味な世界を旅してみてください。

# G IGER PROFILE

H.R.ギーガーは、1940年、スイスのチューリッヒに生まれました。

子供のころから彼は、超現実的なもの、不気味なものに強く心を惹かれてきました。

そして、自分自身を表現したいという気持ちと、彼独自の生き生きとした想像の世界を多くの人と共有したいという気持ちが、彼をビジュアルアートの世界へ進ませたのです。

そしてギーガー自身の夢は、グスタフ・マイリンク、ジャン・コクトー、アルフレッド・クビン、そしてH.P.ラブクラフトといった魅惑的な天才たちの世界と一体となり、驚くほど創造的な芸術として芽吹く事となったのです。

そして、エキゾチックな女性、心をかき乱すような風景、恐ろしい生物といった彼の作品は、世界中のファンをとりこにしているのです。

細部に至るまでディテールにこだわったギーガーの絵画は、大型のキャンバスに描かれ、何回も何回もエアブラシによって、手を入れられて完成します。そんなギーガーの作品を収めたアートブック「ネクロノミコン」(H.P.ラブクラフトの小説中に登場する架空の書物に材を得たもの)が、ちょうど次の映画に登場させる生物を探していたリドリー・スコット監督の目に留まったのです。

その生物とは、もちろんあの“エイリアン”。

そして同名の映画のために手がけたデザインによって、ギーガーは見事アカデミー賞を受賞したのです。

肉体と機械を魅惑的に融合させた、ギーガーのバイオメカニカルなスタイルは、絵画のみならず、彫刻、建築、インテリアデザインなどの分野にも表現されています。

そして、彼の絵画は世界中のギャラリーや美術館で展示され、国際美術の舞台においても、H.R.ギーガーはその地位を不動のものとしたのです。

「ギーガーはファンタスティック・アートの巨匠だ」

—オムニ・マガジン誌

「ギーガーの『エイリアン』で見せたオスカー受賞作品はサイエンスフィクションの様相をがらりと変えてしまった」

—シネファンタスティック誌

「ヨーロッパの名だたる寓話作家アーティストのひとり」

—ベントハウス誌

「進化する天才・・・ギーガー」

—ティモシー・リーリー

「彼の沈黙は、彼の非凡な創造的才能と同じように深遠である」

—クライブ・バーカー

「H.R.ギーガーは、悪夢のような想像力とエアブラシによって、神秘的で気味悪いエロティック・ファンタジーを創作する」

—ビーブル・マガジン誌

# MAKING OF DARKSEED II

「すばらしい！」これが初めて、前作「ダークシード」を見たギーガーの最初のリアクションでした。

企画当初、ギーガーはこのゲームに自分のイメージを使う事に懐疑的でした。しかし実際にできあがったゲームを見て、彼のイメージの世界がインタラクティブな環境でいかに効果的に生かされているかを知り、ギーガーは非常に喜んだのでした。

もちろん、ゲームプレイヤーも同様にダークシードに歓喜しました。このゲームは予想以上のヒットとなり、ソフトウェア・パブリッシャー協会のベスト・ファンタジー・ロールプレイング／アドベンチャーゲーム部門で、1993年度優秀ソフトウェア賞を受賞したのです。

ダークシード・プレイヤーたちは、ヒーローであるマイク・ドーンソンが、再びギーガーのダークワールドへ悪夢のような旅をするのを見たいと望んでいました。そこで、製作のサイバードリーム社は、続編を創作するために、「I Have No Mouth, And I Must Scream」など暗い心理的なテーマを扱ったゲームを手がけたプロデューサーのデビッド・マリックを起用しました。

彼はまた、自分が高校生の時、ギーガーのカバーデザインによるエマーソン・レイク・アンド・パーマーのアルバムを買って以来、ギーガーの大ファンだったのでした。

前作のダークシードを更に卓越した高い水準をめざし、マリックは、インタラクティブ・エンタテインメントの分野で働く、最もマニアックで才能ある開発チームを招集したのでした。

ギーガーの、心をかき乱すようなイメージは、すでにSF文学、映画に多大な衝撃を与えていた（彼は「エイリアン」、「ホルターガイスト」、「スピーシーズ」などの映画に登場する生物をデザインしていた）ので、続編は文学的なクオリティの高いものがふさわしいという結論になりました。

そこで「Stephen King's The Mist」、「Ultima-The Black Gate」、「Return of the Phantom」、「Are You Afraid Of the Dark?」などのソフトのクレジットに名を連ねているデザイナー、レイモンド・ベンソンに、前作に続くマイク・ドーンソンの恐ろしいアドベンチャーストーリーを書くよう依頼したのでした。

当然、続編でもマイク・ドーンソンをノーマルワールドからギーガーのダークワールドへと誘わねばなりません。そこでベンソンは、癖のある“デビッド・リンチ風”の小さな町で始まる心理的殺人ミステリーを巧みに設定し、狂気を象徴する恐ろしいもうひとつの世界へと、私たちを引き込む事に成功したのでした。

このゲームの、身も凍るような結末を目にした人はきっと、ベンソンのこの物語が、ギーガー自身が「芸術」に関して言及した言葉―「私は、この生き物どもの苦しみを表面化させ、彼らを永久にワナに捕らえることによって、この生き物どもを追い払う。象徴的な意味で私自身をも開放するのだ。」―を寓意的に解釈している事に思い至り、感銘を受けることでしょう。

そしてサイバードリーム社は、SF作家のジョン・シャーリィ(映画「ザ・クロウ」の著者)に、ギーガーのビジュアルをどう生かすか、相談を持ちかけました。ジョンは、この件以外にも「ダークワールド」を肉付けするための、たくさんアイデアを出してくれたのでした。また、ゲームのダイアログの最終仕上げとしてサイバードリーム社は、ケイス・ハーバーを起用しました。彼はH.P.ラブクラフト研究でも知られるホラー作家です。

マイク・ドーンソンをはじめとする、ノーマルワールドの住民たちのキャラクター・アニメーションを創作するにあたり、プログラムを依頼されたデスティニー・ソフトウェア・プロダクションは、生きたモデルたちの動きをハイスピードカメラで写し、スキャンした写真をデジタル化してアニメーション画像としてプレイバックする、という手法をとりました。

# MAKING OF DARKSEED II

プロの役者のほか、デスティニーのスタッフの何人もが、自らすすんでキャラクターモデルになりました。

思いがけない偶然というか、オリジナルのダークシードのマイク・ドーンソンにアーティストのクリス・ギルバートがそっくりだったのです。

また、デスティニーのアートチームは、ギーガーの芸術作品から様々なイメージを引き出し、それを2-Dと3-Dのテクニックを駆使し、新たなダークワールドの背景を作り出したのでした。

プロジェクト開始から数か月経った頃、マリックと、サイバードリーム社のアートディレクターのピーター・デルガード、そしてデスティニーのアーティストのグレッグ・ハグマンはチューリッヒにあるギーガーの自宅を訪れ、進行状況を見せました。

ギーガーは、前作のダークシードより、そのグラフィックが数段向上していることに大変感心し、そして、スケールや配置、構成などについて、惜しみなく助言をしました。ギーガー自身が出した一番の効果的な提案は、ダークワールド全体に狭い金属の通路を走らせるというものです。そのおかげで、マイク・ドーンソンはいつも危険に身をさらし、底無し穴の上で、しばしば立ち尽くす事となったのです。

ノーマルワールドもダークワールドに負けないように際立って見せるため、その背景製作に、サイバードリーム社は、アーティストのジェフ・ハイバースを起用することにしました。

ハイバースは以前、ウォルト・ディズニー社でマリックが監督していたプロジェクトのアートディレクターをした事があったのです。ハイバースは、マイク・ドーンソンの故郷の町に、彼独特の不気味な味付けをしました。

表面上は楽しげに見えるコミュニティのどこか風変わりなイメージが、実はよく調べると、ダークワールドがじわじわとこのテキサスの町に邪悪な影を落としている証拠なのだ、ということに気づくはずです。

そして音響は、ギーガーの恐ろしい世界に引き込むために必要な最終要素でした。

サイバードリーム社は、テレビ、映画音楽作曲家のマーク・モーガン（スティーブン・キングのテレビ・ミニシリーズ「The Stand」を手がけた）に、アドベンチャー用のオリジナル音楽を20曲以上も書かせ、デスティニー・ソフトウェア・プロダクションが恐怖のサウンドエフェクトと雰囲気を加えたのです。

パッケージにもまた、中身のアドベンチャーと同様なくらい刺激的なデザインが要求されました。その結果できあがったデザインは、ギーガーの1978年の画集「Illuminatus I」の一部をフィーチャーしたものです。

それは、女性の頬に安全ピン型サングラスのピンが刺さっているというものです。このイメージはゲーム中のある場面でも効果的に使われています。

こうして生み出された「ダークシードII」のパソコン版は、アメリカを始めとする各国で再び高い評価を受け、そして今、こうしてあなたのもとに届いたのです。

あなたが狂気の深みへの暗い旅を始めるにあたり、ギーガーが自分の作品に対して意図したように、あなたもあなた自身に潜む悪魔から少しでも開放されたら、と願ってやみません。

# CREDITS

Published And Created By CYBERDREAMS,INC.  
Based On The Fantastic Artwork Of H.R.GIGER

Written And Designed By	: Raymond Benson
Story Consultant	: John Shirley
Additional Dialogue	: Keith Herber
Producer (Windows)	: David Mullich
(Macintosh)	: Danny Lee
Art Director, Dark World	: Peter Delgado
Art Director, Normal World	: Jeff Hilbers
Quality Assurance Manager	: John G. Fair, Jr.
Lead Test	: Danny Lee
Tester (Windows)	: Chris Klug
(Macintosh)	: Susan Hancock / Lawrence Burnnett
Technical Review Board	: Michael G. Buscher / Jani Peltonen
Music Composition	: Mark Morgan
Music Arrangement & Production	: David B. Schultz
Production & Documentation	: Michael G. Buscher
Programming By (Windows)	: William C. W. Tsui / Bo Yang
(Macintosh)	: Alex Curylo
3-D Artists / Animators	: Gregg Haggman / JJ. Gonzales / Chris Gilbert
2-D Artists / Animators	: Jeff Buchwitz / Patrick Arce / Rolando Espinoza
Clean-Up Artists	: Cathy Burton / Emily Lo / Lee Patterson
Development Producer	: Steve Vestergaard
Development Director	: Michael Hiebert

## お問い合わせ先

バンダイビジュアルお客様センター

TEL : 03-5828-7582

受付時間 : 月~金 10:00~16:00

(但し、土・日・祝日は除く)

※電話番号はよく確かめて、お問い合わせ下さい。

※東京23区以外のお客様は、市外局番(03)をお忘れのないようにして下さい。

※受付時間以外のお問い合わせは、ご遠慮下さい。

### ライセンサー

株式会社ギャガ・コミュニケーションズ

### 発売元

株式会社ビー・ファクトリー

〒107 東京都港区南青山2-18-2竹中スリービル

TEL : 03-3403-4341

FAX : 03-3403-4350

### 販売元

バンダイビジュアル株式会社

〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル



DARK SEED II is a trademark of  
Cyberdreams, Inc. Cyberdreams is a  
registered trademark of Cyberdreams, Inc.  
All audio, visuals and programming ©1995  
Cyberdreams, Inc.

Illustration Illuminatus I ©H.R.Giger. All  
Rights Reserved.



GAGA  
INTERACTIVE



CYBERDREAMS®

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGA SATURN 専用の  
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

ライセンサー：株式会社ギャガ・コミュニケーションズ  
発売元：株式会社ビー・ファクトリー  
〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中スリービル

販売元

TEL：03-3403-4341  
：バンダイビジュアル株式会社  
〒111 東京都松が谷1-3-59EFビル  
TEL：03-5828-7582  
(お客様センター)