



INTRODUCTION

199×年、地球の宇宙考古学者チームが火星のフォボスの近くで新たな小惑星を発見する。

その小惑星が調査の途中、突然爆発し、中から「GOKU」が誕生する。

宇宙考古学者たちの研究により、火星の古代遺跡の象形文字から、

それが超古代文明が生み出して、小惑星の中に封じ込められた超次元の人工生命体であることが判明する。

しかも火星の古代遺跡は更に、近未来における地球の滅亡を暗示していた。

滅亡の原因は謎であるが、それらの根本的な解決方法が「七不思議」と呼ばれる古代文明の中に隠されているという。

小惑星から解き放たれて、時空を超え地球にワープして来た「GOKU」は、

この「七不思議」の中で唯一残っているエジプトのギザのピラミッドを発見する。

このピラミッドの地下には、過去の七不思議に繋がった地下迷路があるという。

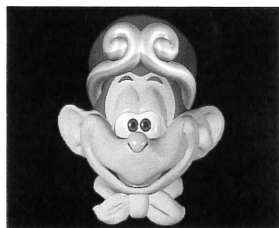
「GOKU」の目的はこの失われた「七不思議」の古代文明を訪れ、秘められた知識を現代に持ち帰り、その文明を再現する事にある。

もしも、その秘密を持ち帰れない場合は、この地球は滅びてしまうと火星の予言は告げているのだが...

「GOKU」のこのミッションを手伝う為に作られた、人工知能型のコンピュータ「アラマータ」。

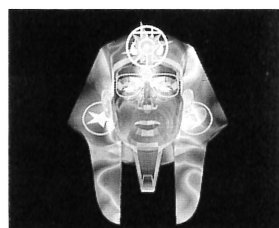
このパートナーと共に我々は超古代の地下迷路を巡って、「七不思議」の秘密を探る旅に出る。

● 登場キャラクター ●



GOKU

あなたと一緒に「7不思議」を巡る旅のガイド役。気分屋で、ちょっといい加減なところもありますが、憎めないキャラクター。操作方法がわからない時や、もっと詳しい情報が欲しい時、いつでもGOKUアイコンで呼び出すことができます。



アラマータ

この地球に関する古代から現代までの膨大な知識を有する人工知能型のコンピュータ。さまざまな角度から探り出した「7不思議」の秘密を教えてください。なにかと頼れる、あなただけのブレインです。

SIDE A [アラマータ・モード]

ハイエンドCGで視覚化される、荒俣宏の「7不思議」。
3つの階層をインタラクティブに旅するワンダー・サイド。

博物学の鬼才・荒俣宏の新解釈をもとに、ハイエンドCGで現代に復活した「古代の7不思議」。案内役のGOKUとともに時空を超え、7つの都市へ向けて出発します。まずは、第1階層のワンダーゾーンからスタート。

● 第1階層 ワンダーゾーン ●

ハイパーメイズを通して、7不思議の建造物があるワンダー・ゾーンを巡ります。各都市では、アラマータが7不思議の情報を教えてください。

● 第2階層 幻獣ワールド ●

ワンダー・ゾーンの守護神、神秘的な力を持った7つの幻獣を蘇らせる旅です。それぞれの都市で幻獣を再生させるごとに、カードが手に入ります。7つのカードを揃えれば、よいよ第3階層。

● 第3階層 アラマータ大図書館 ●

7つの建造物、7つの幻獣についての関連映像をもとに、より深く「7不思議」の情報が得られます。「7不思議」のすべてを知るためのデータ・ベース。

SIDE B [CGデザイナーズ・モード]

伊藤博文のハイエンドCGと細野MUSIC、
そして、中野裕之の映像との贅沢な出逢い。
悦楽のビジュアル&サウンド・サイド。

CG界の第一人者・伊藤博文と、音楽界の巨人・細野晴臣、映像界の鉄人・中野裕之——3つの才能を存分に楽しめるB面。トランシーな細野MUSICをバックに、古代の7不思議、7つの幻獣などのハイエンドCGが展開します。「IMAGINALS」と「SEVEN WONDERS」の2つのメューが用意されていて、より深くイメージーションを刺激します。

● SEVEN WONDERS ●

7不思議のハイエンドCG、そして細野MUSIC。音楽は2種類から選べます。

● IMAGINALS ●

音楽によってハイクオリティでなめらかな動きを見せる幻獣。CGデザイナー感覚で、幻獣たちをレンダリングすることもできます。

GOKUを楽しむための基礎知識

このGOKUは、古代より伝わる「7不思議」を、新たな解釈によって現代に復活させるという、

鬼才・荒俣宏ならではのフィクション。

その神秘世界に直接触れる前に、まず基礎的な知識を得ておきましょう。

それこそ、GOKUを楽しむための秘訣です。

∞古代ギリシャの数学者フィロンの選んだ「7不思議」とは∞

この地球上には、様々な7不思議がありますが、今日もっともよく知られている最古のものが、紀元前2世紀頃、ビザンチウムに住んでいたギリシャの数学者フィロンによって選ばれた「7不思議」です。当時の数学者は完全なものを造る英雄。おそらく巨大な都市のようなものを造るプロセスにおいて、地中海世界に残る、或いは廃墟として語られている、様々な驚異的な建物を7つ選んだのでしょう。そして、その7つを集め、巨大な人工空間を造ろうとしたと思われます。ところで、なぜ「7」なのか。古代ギリシャの数学者ピタゴラスは「7は、3と4に分けられる。3は神（父・子・聖霊）を表し、4は四方世界（東西南北）を表す。無限の神と有限の世界を同時に表す7という数字のなかに、宇宙は完全におさまっている」と言っています。神秘的で完全な数「7」。当時の人は7つ物を集めれば、完全な宇宙ができあがると思っていたのです。

不思議1 ギザのピラミッド

エジプトのカイロの南西、エル・ギザにあり、第4王朝期（紀元前2600～2480）に、クフ王の墓として造られた。高さ148m、底辺の長さ233m。各底辺は正しく東西南北に面し、2.5トンの石灰岩230万個が、210段にも積み上げられている。30年以上かかって造られたという。

不思議2 バビロンの空中庭園

現在のイラクとイランの南西部、当時のメソポタミアで、新バビロニア王国のネブカドネザル二世の在位中（紀元前605～562）に造られたという。平地に土を盛り上げ、その上に段状の建造物を設け、その最上部分を花壇にした。遠くからは、あたかも天上から釣り下げた庭のように見えたためこの名がある。

不思議3

エフェソスのアルテミス大神殿

小アジア西岸、エーゲ海に面したエフェソスで、クロイソス王（リュディア王国）の時代に造られた。高さ20m、壮麗なイオニア風の白大理石の石柱を127本も使用し、完成までに120年の歳月を要したという大神殿。

不思議4 オリンピアのゼウス像

紀元前5世紀頃、ギリシャの彫刻家フィディアスによって造られ、ペロポネソス半島北西のゼウスの神殿に安置された。像の高さは12m、金製の玉座に座り、両足も金製の足台に載せ、右手には黄金と象牙でできたニケ像、左手には錫杖をもち、その上にはタカがとまっていた。

不思議7 アレキサンドリアの大灯台

紀元前280年頃、当時、地中海世界とアラビア、インド貿易の中心地だったエジプトのアレキサンドリアに建立。高さ180m、摩天楼のような格好で頂部だけが丸くなっていた。ランプの後ろに巨大な反射鏡を据えたカタチは、灯台の原型。

不思議6 アポロンの巨像

紀元前300年頃、エーゲ海のロードス島の島民が、マケドニアの攻撃から島を救ったエジプトのプトレマイオス王への感謝を込め、太陽神アポロンの像を造った。高さ48m。マケドニアが逃げる時に捨てていった武器の青銅が材料。

不思議5 ハリカルナッソスの霊廟

紀元前353年、小アジア、カリア王国のマウソロス王が亡くなり、その慰霊のために建てられる。大理石の土台に36本の円柱、その上に24段の急傾斜のピラミッド。そして頂上には、王と王妃の彫像。高さ42m、周囲123m。構想の美しさ、彫刻装飾の豊かさが、特に素晴らしいとされた。



INTERVIEW HIROSHI ARAMATA

[荒俣宏インタビュー
新解釈・古代の7不思議を語る。]

PROFILE

1947年東京都台東区生まれ。慶応大学法学部卒業。博物学、神秘学、幻想文学研究家。コンピュータ・プログラマーとして10年間のサラリーマン生活を送るかたわら、欧米幻想文学の翻訳等を手がける。その後作家デビューし、初めての長編小説『帝都物語』は映画化もされ評判を呼んだ。欧米の幻想文学の翻訳、紹介に努める一方で、博物学研究も精力的に展開している。著書、訳書はゆうに100冊を超え、世界大博物図鑑（平凡社）、パノイア創造史、目玉と脳の大冒険（筑摩書房）、荒俣宏文明移動説、黄金伝説、風水先生、日本妖怪巡礼団（集英社）など多数

GOKUに秘められたワンダー感覚こそが、現代人の失ったイマジネーションを刺激できる。

今回の新解釈のきっかけは？

7不思議は、ピラミッドでもわかるように、いま見ると大したことはない。しかし、それはまぎれもなく古代文明の中のベスト7なんですね。いま、人類は21世紀に向かって近代文明を超えた新しい文明を作ろうとしているけど、行き詰まっている。だから7不思議を自分たちの文明に当てはめて、それに匹敵するものは何かと考える必要があるんです。ところが、いまのものはスクラップ&ビルドで、すぐに消えてしまい残ってない。結局、つねに古代の7不思議そのものへ戻ってしまう訳です。ならば、7不思議を20世紀に置き代えた方が早かろう。つまり、古代の7不思議を20世紀の7不思議に読み変えたらどうなるかと考えたわけです。同じ人間がやったこと、わずか2000~3000年の差なら埋められるのではないかとね。

GOKUの中で見せたいことは？

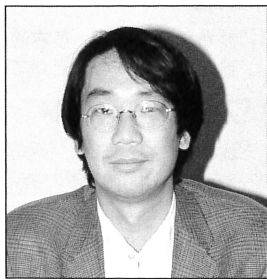
今回復元した7不思議の真の姿は、古代の文献などにベースをおいたうえで、

それに、いまの感覚でのワンダー性も盛り込んでいます。つまり、従来の復元術とはひと味違った、もっと劇場的な、我々自身の空間に引きつけたものになってるんです。またCGを使うことで、実際の7不思議のスケール感や、視点の違いから生じる不思議な感覚も再現でき、まさに画期的な仕上がり。そのあたりのワンダー感を見てほしいですね。

GOKU制作者としてのメッセージは？

古代人の日常感覚は、つねに宇宙につながっていました。例えば、クリスマスは太陽が復活する日でした。今回、古い図版や神秘的なものを入れ込んだのは、もともと人間が持っていた「センス」、不思議の底にある地球性や宇宙性を思い出そうという意味なのです。「7」という数字も、「不思議」という言葉も、我々の精神と関心を高め、物事についての集中力を高めます。なぜ、古代の人は、7という数字と不思議という言葉を合わせた「7不思議」という言葉を選んだのかという背景を考えてみてください。現代人は、絶対的な存在を忘れ去ってきました。しかし、絶対的な存在との対話こそが我々のイメージを豊かにするのです。GOKUがそのきっかけになればと思っています。

CREATORS MESSAGE

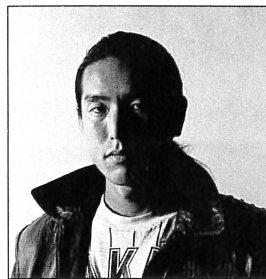


GOKUは、ハイクオリティCGのお手本のような作品。

伊藤 博文

チーフ・プロデューサー

このGOKUは、ハイビジョンCGとして作られていて、従来のマルチメディアタイトルと比べれば、もうクオリティの差は歴然。なにしろ時間的にも、ハード的にも、ソフト的にも、最高のものを使っていますから。CGは、マルチメディアのキーテクノロジーなんですけど、そのわりには、精緻な美しさを本当に堪能できる作品は少なかったんです。レーザーアクティブのGOKUは、まさにハイクオリティCGのお手本のような作品。どうぞ、素晴らしいハイエンドCGを存分に楽しんで下さい。

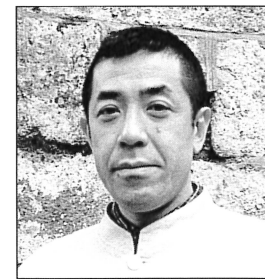


古代人の驚異的なイメージーションに触れる。

野中 英紀

チーフ・マルチメディア・プロデューサー

音楽、芸術をはじめ、科学、医学、建築など、現代のテクノロジーのほとんどは、かつて古代人たちが、イメージーションを限界まで駆使して生み出した「知の体系」から発展したもの。そして「7不思議」とは、こうした古代文明のもっていた驚異的な想像力を具現化したもの。このGOKUによって再現され、新たに肉付けされた7不思議を体験することで、古代の人々が驚き、呆れ果てた7つのアイデアに触れることができます。そして、なぜそれらが後生にまで語り継がれ、名を残してきたかの本当の理由がわかるはずですよ。



アラマターの脳内迷宮で、目も耳も頭も全開。

川口 真央

マルチメディア・プロデューサー

このソフトは、右脳も左脳も刺激します。われらが頭脳アラマターは、その莫大なデータの分析に基づいて、大胆な仮説へと想像を自由に飛躍させてくれます。理性的なデジタル脳と、感情的なアナログ脳が統合されたニューロコンピュータといえます。そして直観的な語り口の物語の断片が、いつしか大きな世界像に連なっていく様は、まさに神話的ストーリーテラーといったところ。このアラマターの脳内迷宮に入り込むと目も耳も頭脳も全開。どうぞ古代世界に遊び、脳みそをマッサージしてみてください。



幻獣や精霊の「気」が創作のパワーとなったね。

細野 晴臣

音楽家

この作品のなかで、GOKUは不思議な場所を探っていきますが、僕の創作の方はパワースポットを探っていく感じでした。音楽とはパワー。僕も、かなり「気」を集中させたつもりです。そして、7不思議のそれぞれの場所にいる幻獣や精霊のキャラクターの「気」の作用もあって、この音楽ができたんだと思っています。僕自身とても楽しんでやることができたし、実際にいい仕事ができたと。それは、きっと聴いてくれる皆さんにもわかってもらえんと思っています。



贅沢三昧のフルCGを、思いっきり楽しんでほしい。

中野 裕之

チーフ・ディレクター

このソフトのすごいところは、本当に贅沢なフルCGを作ってしまったところ。これは快挙。昔の値段だと2秒作るだけで数千万円もかかったんだから。いまは安くなったとはいえ、この作品では、まるまる60分ですよ。まさに贅沢三昧してるわけで、そこを見てほしいね。他を探してもオリジナルでフルCGというソフトはなかなかありません。本当に価値のあるソフトが出来たもんだなあと思っています。



遥昔の7不思議は、とてもロマンティックな体験

TARAKO

声優

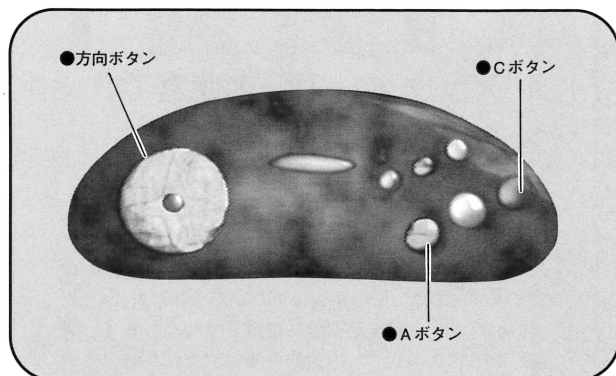
古代文明には、もともと興味がありましたね。マンガの「海のトリトン」の大ファンだったりして。でもトリトンが、このCGに出てくるようなものだとは知らなくて、正直言ってびっくり。自分が生まれる遙か以前の、実際あったのかも確かではない7不思議。現代までの間に、伝言ゲームのように変わっていったのかななんて、文字通り不思議な感覚でした。映像はとてもリアルだけど、全体的にすごくロマンティックな感じ。思わず触れたいくなるような立体的な画像がグッドです。

GOKU A面操作マニュアル

●●基本操作

1. コントローラーの使い方

コントローラーの左側にあるのは[方向ボタン]。そして右側にあるのが、[A、B、C、ボタン]です。カーソルを動かすのは「方向ボタン」、選択決定&NEXT機能(次項目へ進む)は「Aボタン」、BACK機能(前の項目へ戻る)を果たすのは「Cボタン」と覚えてください。



●方向ボタン

カーソルの位置を動かすことができます。カーソルを動かす以外にもハイパーメイズでは左右に進む方向を選択する等、特別な働きもあります。

●Aボタン

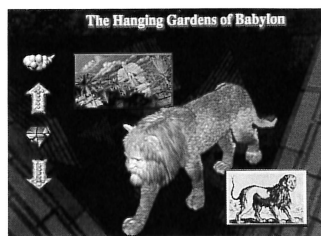
カーソルを置いたアイコン機能や画面選択を実行します。次の画面にジャンプするNEXT機能もあります。

●Cボタン

画面によって、前の項目に戻ったり、メニュー画面に戻ったりすることができます。ハイパーメイズでは、ある程度進むと、ナビゲーションマップを表示する機能もあります。

2. アイコンの持つ機能

画面左にあるアイコンで、プログラムの進行をコントロールできます。



●GOKUアイコン

GOKUウィンドウを呼び出して、操作説明や、関連情報を得ることができます。

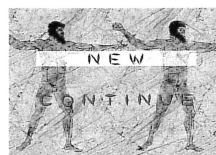
●BACKアイコン

前の画面に戻ります。

●NEXTアイコン

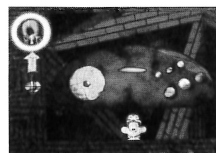
次の画面に進みます。

3. スタート&終了方法



●スタート

プログラム最初の選択画面で「New」を選ぶと、GOKUが最初から始まります。「Continue」を選択すると、前回プログラムを終了した項目から再スタートすることができます。バックアップRAMが一杯の時は、空きブロックを16ブロック以上確保してから再度スタートしてください。



●終了

プログラムを終了したい時は、GOKUウィンドウの中にあるQUITアイコンを選択してください。終了した項目が自動的にメモリーされます。後で続きが見たい時にはこの方法で終了してください。

●●3つの階層

GOKUは3つの階層に分かれています。基本的にはそれぞれの階層をクリアしないと、次の階層に進むことができません。

1. 第1階層 ワンダーゾーン

ハイパーメイズ(地下迷路)を通して、七不思議の建造物がある古代都市を巡るワンダーゾーンです。MAPの指示に従って7つの都市全てを訪れると、第2階層に進むことができます。



●MAP

次にどの都市に行くべきかがMAPで表示されます。このMAPからは、自動的にハイパーメイズに入っていきます。



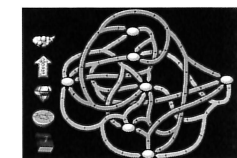
●ハイパーメイズ

メイズの分岐では、方向ボタンの左右どちらかを押し進路を選択してください。Aボタンは、ハイパーメイズが更にハイパーになる早送りボタンです。メイズに慣れてきたら、このボタンを押して、ドンドン先に進めます。



●セブンワンダー

各都市にたどりつくと、セブンワンダーをGOKUが案内します。ここで方向ボタンの左右を押せば、CG映像を切り換えることができます。



●ナビゲーション・マップ

いくつかの都市にたどりつくと、ハイパーメイズのナビゲーション・マップが手に入ります。そこから先、Cボタンを押すと、いつでもナビゲーションMAPを呼び出すことができます。「きんこじ」が自分のいる場所、「矢印」が目的地への道筋、「きんどうん」が目的地を示します。ほかの階層に進んでからハイパーメイズに戻る時はこのナビゲーション・マップからスタートします。

G O K U N O T E

◎すべては荒俣宏の地球的頭脳から始まった。

この作品の原作者である荒俣宏氏について御存じない方は、プロフィールを参照してもらおうとして、「GOKU」を作り上げている世界観はまさに荒俣氏の独自の視点から生まれたもので、数多くの荒俣ファンには堪えられないものではないだろうか。膨大な博物学的知識を背景にして、大胆な想像力によって紡ぎ出されたこの「GOKU」ワールドは、あらゆるジャンル/領域を縦横無尽にワープし、その世界に旅するものを魅了する。

◎荒俣氏所蔵の膨大な資料が、GOKUのデータベースだった。

このソフトに収録された数百点に上る素晴らしい図版の数々は、ほとんど荒俣氏個人の所蔵するもので、中には一冊で何百万円もするという超レアなアイテムもあって、収録作業は慎重を極めた。扉を開いただけで壊れてしまいそうなそれらの本は、ただ眺めるだけでも楽しく、つい作業の手を止めて見入ってしまうことも度々あった。多くの図版は、手作業で彩色されたもので、その繊細さは驚くべきものだったが、それは現代の技術の粋を集めたコンピューター・グラフィックスとはまた別の意味で、見るもののイマジネーションをかきたてる。荒俣さんが精力を傾けて収集したこれらの美本を、今回の制作の為に惜しげもなく提供していただいた。こうした協力抜きには、このソフトは到底作り得なかったといつよい。

◎コンピューター・グラフィックスによる古代文明の再生

この作品の頭脳が荒俣宏だとすると、それを支える身体に相当するのが伊藤博文氏の手によるコンピューター・グラフィックスだ。CGというと、それこそ最近ではデスクトップで手軽に出来るものから、1フレーム(1フレームは映像信号の単位で、テレビの映像は大体1秒間30フレームの画像を連続再生することで見られる)を作成するのに何十時間もかかるハイエンドなものまでピンからキリまで。「GOKU」では伊藤氏を始め、このハイエンドCGの鉄人達の集合体として知られているMAGIC BOXが、全てのCGワークを手がけた。荒俣さんのデータベースを基にして再構築された建築物の見事さは、あたかもその時代にタイムトラベルして見ているかの様な錯覚すら起こさせる。建造物の細部は無論のこと、それが建てられている環境の光や空気感までも見事に描き出されていて、単に技術の高

さを競う為に作られたものとは異なる、極めて質の高いものだ。とにかく、ハイビジョン用の最高の器材と才能を使って、制作に一年以上も費やされたCGによって、再現、復活されたセブンワンダー。じっくり鑑賞してもらいたい。

◎謎の人物『フィロン』とは？

それにしてもこの七不思議を選んだといわれている、フィロンとはどんな人物だったのか。何故か、七不思議の知名度に比べてこのフィロンに関する文献はほとんど見当たらず、資料も少ない。映像監督の川口氏は図書館関係、荒俣さんと僕等は平凡社の地下にある膨大な資料庫を手分けして探して廻ったのだが、結局簡単な略歴以外、肖像画一つ見つけることが出来なかった。フィロン自身は、彼が選んだ七不思議以上に有名になることは出来なかったわけだ。

◎やはり謎の多い『七不思議』

このフィロンを筆頭に、「GOKU」のセブンワンダーは、果てしなく続く謎の迷宮、そして宝庫だ。かつて古代人にとってワンダーだったものは、ピラミッドを除くと、もうほとんど残っていない。したがって、情報はいわゆる古文書、想像図が中心で、時代背景も含めて様々なヴァージョンが存在している。この「GOKU」は、その最新ヴァージョンが形になったものだといえる。ちなみに、最近海外でもアレキサンダー大王の遺体が何処に埋まっているか話題になったり、アレキサンドリア大燈台の残骸が海中から見つかったりして、あたかもセブンワンダーが『GOKU』とともに復活してきたような感じがする。

◎そして細野晴臣氏による、マジカルなサウンド・トラック

七不思議それぞれをテーマにした楽曲を細野さんに依頼したのは1993年の暮れ頃。その時点で出来上がっていた七不思議の映像はパピロンの空中庭園だけだったが、細野さんは今回のセブンワンダーのモチーフになっている、ワンダー・ゾーンそれぞれに設定された幻獣たちからインスピレーションを受けて、快く制作を引き受けてくれた。実際にレコーディングされたのは94年に入ってからで、ベーシック・トラックは東京のRACCOON STUDIOで行われ、ミキシングは2月にニューヨークのRIGHT TRACK STUDIOで、YMOのミックスを手がけたゴウ・ホトダが行った。ちなみにこのトラックをもとにリミックスされた作品が細野さんのソロ・アルバム「N.D.E. (Near Death Experience)」というタイトルでSUN & MOONレコードからリリースされる。是非そちらのヴァージョンの方もチェックして2つの違いを楽しんで下さい。

2. 第2階層 幻獣ワールド

ハイパーメイズを通過して7都市をすべて巡り終わるとMAPが完成し、幻獣ワールドのホームメニューが開きます。七不思議のそれぞれのエリアで、ワンダーゾーンを守護する神秘的な力を持った幻獣を蘇らせます。7つの幻獣をすべて蘇らせると第3階層に進むことができます。



●コインアイコン

各幻獣は各都市を示すコインアイコンを選択して蘇らせます。

●GOKUアイコン

GOKUを呼び出して、幻獣に関するもっと詳しい情報を得ることができます。

●メイズアイコン

ハイパーメイズの旅に戻りたい時は、メイズアイコンを選択してください。



●7つの幻獣カード

幻獣を再生すると1枚ずつカードが開きます。すべてのカードを開くと、第3階層の大図書館へ進むことができます。

3. 第3階層 アラマータ大図書館

建造物、幻獣についての関連イメージを検索することで、セブンワンダーのより深い情報を得ることができます。



●シャッフル・スタート

Aボタンを押すと、本が開いて次のシャッフル・ゾーンに入れます。メイズアイコンで「ワンダーゾーン」へ、幻獣アイコンで「幻獣ワールド」へ戻ることができます。



●シャッフルゾーン

始めのページが開きます。方向ボタンの左か右を押すと、ページのシャッフルがスタートします。ボタンを押していると最初はユックリ、押し続けると段々早くなります。興味をひかれたページで方向ボタンを離すと、シャッフルがストップします。気に入った1枚を選んでAボタンを押すとINDEX MENUが開きます。



●INDEX MENU

シャッフル・ゾーンで選んだ1枚に関連した項目のメニューが開きます。方向ボタンを使って見たい項目を選び、Aボタンを押してアクセスします。BACKアイコン、NEXTアイコンで他のインデックスメニューを開けることもできます。

●GOKUアイコン

この図書館エリアでGOKUアイコンを使うと、見ているアイテムに関連した色々な情報を呼び出すことができます。

どうしてもハイパーメイズをクリアできないときは・・・



●オープニング画面の時にスタートボタンを押しながらYボタンを押すと、第2階層 幻獣ワールドを呼び出せます。

●オープニング画面(左)の時にスタートボタンを押しながらBボタンを押すと、第3階層アラマータ大図書館が呼び出せます。

GOKU B面操作マニュアル

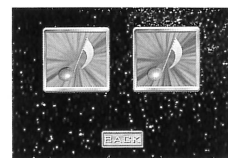
七不思議をテーマにしたハイエンドCGと、GOKUのために作られた音楽をたっぷり楽しめる「CGデザイナーモード」です。



●ホームメニュー

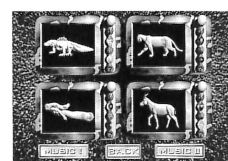
方向ボタンで見たいところにカーソルをHELPに合わせ、Aボタンを押してください。

操作方法がわからないときは、方向ボタンでカーソルをHELPに合わせ、Aボタンを押してください。GOKUが説明してくれます。



●SEVEN WONDERSの選択画面

7不思議のCGのバックに流れる音楽を2曲の中から選択することができます。方向ボタンでカーソルを合わせて、Aボタンを押してください。BACKを選択すると、ホームメニューに戻ります。見ている途中でも、Cボタンで元の画面に戻ります。

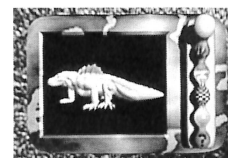


●IMAGINALSの選択画面

見たい幻獣にカーソルを合わせて、Aボタンで決定してください。途中で止めたいときは、Cボタンを押すと前のメニューに戻ります。

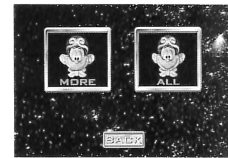
●IMAGINALSのMUSIC CLIP

2種類の幻獣を見終わるとMUSIC CLIPにアクセスできます。2曲の中から好きな音楽を選んでください。



●CGのレンダリング・メニュー

CGデザインの最後の仕上げを楽しむことのできるメニューです。方向ボタンを動かして、5つのレンダリングから好きなものを選んでください。?メニューを選ぶと・・・



●MORE & ALLの選択画面

MOREメニューにはお楽しみのもysteriーレンダリングが用意されています。全部通して見たいときはALLを選択してください。CGと音楽をたっぷり楽しめます。BACKを選択すると、前の画面に戻ります。

◎アラマータのナレーションは、もちろん荒俣氏本人が担当

このソフトに登場するもう一人の重要なキャラクター、人工知能型コンピューター「アラマータ」は、もちろん荒俣宏自身の分身で、「GOKU」とともにセブンワンダーを巡って行く過程でセブンワンダーの謎を解き明かしていく。声の主は荒俣氏本人で、収録は94年暮れに都内のザ・ガーデン・スタジオで行われた。また実際に登場するアラマータのCGキャラクター、なかなか神々しい感じだが、荒俣氏もかなり気に入っているようだった。

◎そしてGOKUの声はタラコさんが担当

「GOKU」の声に関しては相当悩んだ結果、タラコさんをお願いすることにした。「無邪気で、ピュアー、しかし知識も豊富で結構小難しいことを説明してくれたりする、しかもオチャメで親切的な未来のロボット？」などというキャラクターというのは、タラコさん以外に出来そうもない。実際、95年2月に行われた収録では、しばらくCGの「GOKU」の表情や動きをチェックしたあと、アツという間に声を作り上げて「GOKU」と一体化していった。難解な話も、とてもスナリ楽しみながら聞くことができるのはタラコさんの「GOKU」によるところが大きい。

◎セブンワンダーをつなぐ謎の通路、ハイパーMAZE

「GOKU」に登場するセブンワンダーを結び付けているのは、これまた謎の迷路ハイパーMAZE。この壮大な迷宮を設計したのは、過去二つのMmCN作品「3D MUSEUM」「MELON BRAINS」ともオーサリング(LD-ROMのROM部分のプログラミング、レーザーアクティブの実質的な頭脳部分)を行った「市川ソフトラボラトリー」が担当した。ハイエンドなCGを使ったハイパーMAZEは、ダイナミックなドライブ感を演出している。まるで首都高速か地下鉄の様に張り巡らされたMAZEは、実際にセブンワンダーを探検しているような錯覚を与えるはずだ。

◎MAGIC BOXのCGと、荒俣データベース資料の合成

SIDE-Aでは、アラマータの大図書館をはじめとする膨大な資料映像を収録してある。この資料と最新のCGを合体させるという困難な作業を担当したのは映像監督の川口真央氏。アラマータの名付け親でもある川口氏は、アラマータの難解な話をビジュアルに肉付けし、絵解きをしてくれる。ハイパーMAZEを進み、幻獣エリアで幻獣を蘇らせ、アラマータ大図書館へ入る、この「一連の流れを出来るだけ止めないようにプログラムを進める」という川口氏の演出は、レーザーアクティブのフォーマットだからこそ可能なものだ。

◎ハイエンドCGを堪能するためのSIDE-B

いつもSIDE-A/Bそれぞれ独自の世界を展開して、究極のマルチメディアを目指すMmCNの作品だから、今回の「GOKU」においても

SIDE-Bは、まったく趣向を変えた展開をしている。実は情報を出るだけ汎山収録のために、SIDE-Aの映像はすべてフィールド再生という方法をとっている。これは先程触れた、1フレームの1度半分に値する単位で、したがって当然画像クオリティーも約半分に落ちてしまう。SIDE-Bでは、このCGをフル・フレームで再生するので、「GOKU」のハイエンドなCGを、たっぷり堪能してもらえる。CGデザイナーズ・モードは、伊藤さんの発案で実現したヴァーチャルなCGレンダリングのシュミレーター。何百時間も掛かったCGのレンダリングを、コントローラーだけで変化させることが出来る。そして「GOKU」のCGと、細野さんの音楽をフルに楽しむことが出来るのも、SIDE-Bの特徴。MmCNの主要メンバーとして「3DMESUEM」「MELON BRAINS」ともその技を如何なく発揮しているピースな映像作家、中野裕之氏がディレクションを行ったクリップは、SIDE-Aとはまた別のヴィジュアル感動体験を与えてくれる。

◎『GOKU』オープニング・テーマの作曲。

このソフトの全体像が決まった段階で、オープニング・テーマ曲を始めとしてセブンワンダー・ゾーン以外の部分のサウンド・トラックの制作に着手。セブンワンダーの旅を予感させる壮大で神秘的なテーマ曲や、ハイパー・メイズには、ローランドのRSSをふんだんに使って、立体的な音響効果を2スピーカーでも得られるようにした。ハイパーMAZEからワンダーZONE、幻獣エリアそしてアラマータ大図書館と展開していく「GOKU」全体に、通じて流れる「気」が途切れないように、またソフトをコントロールする楽しみを奪わない様に、色々と工夫をしたつもりだ。

◎MmCNの集大成としての『GOKU』

とにかく、こんなに贅沢なソフトはそう簡単には作れない。MmCNの英知が結集したマルチメディアの傑作、と自画自賛してしまうのを、お許しいただきたい。

S T A F F

PRODUCTION CREDITS
 PROJECT ORGANIZER: DENTSU INC.
 EXECUTIVE PRODUCERS:
 KIMIHIKO SUGANO
 (PIONEER ELECTRONIC CORP.)
 RYUICHI MORI(DENTSU INC.)
 KAORU HAYASHI(STUDIO GARAGE INC.)
 CHIEF PRODUCER: HIROFUMI ITO
 (MAGIC BOX PRODUCTIONS)
 ASSOCIATE PRODUCER:
 KOJI NONAKA(MEDIA GARDEN INC.)
 ADMINISTRATIVE PRODUCER:
 KAZUHIRO SAKAGUCHI
 (STUDIO GARAGE INC.)
 CHIEF MULTIMEDIA
 PRODUCER:
 EIKI NONAKA(MEDIA GARDEN INC.)
 MULTIMEDIA PRODUCER:
 MAO KAWAGUCHI(MEDIA GARDEN INC.)
 PRODUCER/DIGITAL IMAGING
 SUPERVISOR: HIROFUMI ITO
 (MAGIC BOX PRODUCTIONS)
 ASSISTANT PRODUCER/CYBERCOOK:
 BRETT FRANKLIN
 (MAGIC BOX PRODUCTIONS)
 USER INTERFACE DIRECTOR:
 MAKITO SUDO(MAGIC BOX PRODUCTIONS)
 PRODUCER: JEAN KIM
 (MAGIC BOX PRODUCTIONS)
 CHARACTER DESIGN:
 SUSUMU MATSUSHITA
 ORIGINAL CONCEPT:
 HIROSHI ARAMATA
 CHIEF DESIGNER: ATSUSHI SATO
 (MAGIC BOX PRODUCTIONS)
 DESIGNERS:
 CAROL HAYDEN
 THOMAS HOLLIER
 YOSHIIISA KOIZUMI
 CHRISTINE LO
 DEBBIE PASHKOFF
 DARNELL WILLIAMS
 (MAGIC BOX PRODUCTIONS)
 IMAGINALS MODELING&ANIMATION:
 NORIAKI KANEKO
 (INERTIA PICTURES)
 TECHNICAL SUPPORT:
 NEOGLYPHICS.INC.
 JAY SLOAT
 TODD ALLENDORF(MAGIC BOX
 PRODUCTIONS)
 COORDINATOR:
 ADRIENNE GRUBEN
 (MAGIC BOX PRODUCTIONS)
 DIGITAL HAIR DESIGN:
 DAVE GORDON(ALGORITHMIC ARTS)
 TEMPLE OF ARTEMIS AND COLOSSUS OF
 RHODES PRODUCED by KLEISER-
 WALCZAK CONSTRUCTION CO INC.
 AUTHERING PRODUCER:
 YOSHIKUNI ICHIKAWA
 (ICHIKAWA SOFT LABORATORY)
 PROGRAMING DIRECTOR:
 HIROSHI UEKI

(ICHIKAWA SOFT LABORATORY)
 PROGRAMMERS:
 TAKAYUKI ICHIKAWA
 (ICHIKAWA SOFT LABORATORY)
 NORITOSHI ICHIKAWA
 (ICHIKAWA SOFT LABORATORY)
 PRODUCTION SUPERVISOR:
 HITOSHI KANIE
 (PIONEER ELECTRONIC CORP.)
 ORIGINAL STORY by HIROSHI ARAMATA
 SCREEN PLAY:
 MAO KAWAGUCHI(MEDIA GARDEN INC.)
 EIKI NONAKA(MEDIA GARDEN INC.)
 YOSHIKI NONAKA(MEDIA GARDEN INC.)
 WAICHIRO IKEDA(VOLCANIC INC.)

“SIDE-A”
 PRODUCERS:
 EIKI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 MAO KAWAGUCHI (MEDIA GARDEN INC.)
 ASSISTANT PRODUCER:
 KOJI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 CHIEF DIRECTOR:
 MAO KAWAGUCHI (MEDIA GARDEN INC.)
 MULTIMEDIA DIRECTOR:
 JUNICHI ARAI (PEACEDELIC STUDIO)
 INTERACTIVE SCENARIO:
 MAO KAWAGUCHI (MEDIA GARDEN INC.)
 EIKI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 INTERACTIVE DIRECTOR:
 HIDEKI ISHII (MEDIA GARDEN INC.)
 VISUAL EDITORS:
 JUNICHI ARAI (PEACEDELIC STUDIO)
 YO KURITA (STUDIO GARAGE INC.)
 ASSISTANT DIRECTORS:
 JUNKO OYAMA (STUDIO GARAGE INC.)
 KYOKO KASAHARA(STUDIO GARAGE INC.)
 YUJI SHIBATA (SOGO VISION)
 AKIKO TAKETOMI (SOGO VISION)
 AUDIO PRODUCTION:
 PRODUCER and DIRECTOR:
 EIKI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 PRODUCTION ADMINISTRATE:
 MASATO ARAI (WILLPOWER)

GOKU SOUND TRACKS:
 M-1: "GOKU'S OPENING THEME" (1'14")
 M-2: "IMAGINAL'S THEME"
 M-3: "ARAMATA'S THEME"
 M-4: "GOKU'S THEME"
 M-5: "ARAMATA LIBRARY OPENING THEME"
 M-6: "PYRAMIDAL VIEW"
 M-7: "GOKU'S MAGIC"
 M-8: "GYUMAO'S THEME"
 M-9: "INTO RAGOON"
 ALL COMPOSITIONS by
 EIKI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 MIXED and ENGINEERED by
 HIDEKI ISHII (MEDIA GARDEN INC.)
 RSS PROGRAMMING:
 HIDEKI ISHII (MEDIA GARDEN INC.)

SEVEN WONDERS SOUND TRACKS:
 M-1: "THE TEACHING OF SPHINX" (GREAT

PYRAMID OF GIZA)
 M-2: "FLOATING GARDEN" (BABYLON)
 M-3: "MOONY ECSTASY" (EPHESOS)
 M-4: "THE EDGE OF THE END" (OLYMPIA)
 M-5: "NEAR DEATH EXPERIENCE"
 (HALICARNASSOS)
 M-6: "HELIO THERAPY" (RHODES ISLAND)
 M-7: "DRAGON NETWORK" (ALEXANDRIA)
 M-8: "NON TITLE" (IMAGINALS)
 PRODUCED by HARUOMI HOSONO
 ALL COMPOSITIONS by HARUOMI HOSONO
 RECORDED at THE RACCOON STUDIO,
 Tokyo, Japan
 MIXED and ENGINEERED by GOH HOTODA
 (GO PRODUCTION ASSOCIATES INC.)
 MIXED at RIGHT TRACK, New York,
 N.Y.,U.S.A.

HYPER MAZE:
 CHIEF DIRECTOR: YOSHIKUNI
 ICHIKAWA (ICHIKAWA SOFT LABORATORY)
 CG DESIGNER:
 MAKITO SUDO (MAGIC BOX PRODUCTIONS)
 INTERACTIVE DIRECTOR:
 YOSHIKUNI ICHIKAWA
 (ICHIKAWA SOFT LABORATORY)
 INTERACTIVE PROGRAMMER:
 HIROSHI UEKI
 (ICHIKAWA SOFT LABORATORY)
 HYPER MAZE AUDIO PRODUCTION:
 PRODUCER:
 EIKI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 DIRECTOR:
 HIDEKI ISHII (MEDIA GARDEN INC.)
 ENGINEER:
 KOJI UKIBE (MEDIA GARDEN INC.)
 RSS PROGRAMMING:
 HIDEKI ISHII (MEDIA GARDEN INC.)
 GOKU'S VOICE: TARAKO
 GYUMAO'S VOICE:
 MAO KAWAGUCHI (MEDIA GARDEN INC.)
 RECORDED at THE GARDEN STUDIO /
 Jiyugaoka, Tokyo, Japan
 DATE: FEB. 21, 1995

PRODUCERS:
 EIKI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 MAO KAWAGUCHI (MEDIA GARDEN INC.)
 CHIEF DIRECTOR:
 KOJI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 DIRECTOR:
 YOSHIKI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 ASSISTANT DIRECTOR:
 AMI MINEGISHI (VOLCANIC INC.)
 ENGINEERED and EDITED by
 HIDEKI ISHII (MEDIA GARDEN INC.)
 ARAMATA'S VOICE: HIROSHI ARAMATA
 RECORDED at THE GARDEN STUDIO /
 Jiyugaoka, Tokyo, Japan
 PRODUCER:
 EIKI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 DIRECTOR:
 KOJI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 ENGINEERED by
 HIDEKI ISHII (MEDIA GARDEN INC.)

EDITED by
 EIKI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 EDITORIAL STUFF: YASUAKI SATO
 (MEDIA GARDEN INC.)
 MASTERED by HIDEKI ISHII at THE
 GARDEN STUDIO (MEDIA GARDEN INC.)
 / Jiyugaoka, Tokyo Japan

“SIDE-B”
 PRODUCER: KAZUHIRO SAKAGUCHI
 (STUDIO GARAGE INC.)
 CHIEF DIRECTOR:
 JEREMY FINBARR HAYES
 (STUDIO GARAGE INC.)

CG DESIGNER MODE:
 DIRECTOR: HIROFUMI ITO (MAGIC BOX
 PRODUCTIONS)
 ASSISTANT DIRECTOR: JUNICHI ARAI
 (PEACEDELIC STUDIO)
 INTERACTIVE SCENARIO:
 HIROFUMI ITO (MAGIC BOX)
 INTERACTIVE DIRECTOR:
 JEREMY FINBARR HAYES
 (STUDIO GARAGE INC.)

SEVEN WONDERS MUSIC CLIP:
 CHIEF DIRECTOR:
 HIROYUKI NAKANO (PEACEDELIC STUDIO)
 INTERACTIVE DIRECTOR:
 HIROYUKI NAKANO (PEACEDELIC STUDIO)
 VISUAL EDITORS:
 JUNICHI ARAI (PEACEDELIC STUDIO)
 YO KURITA (STUDIO GARAGE INC.)
 ASSISTANT EDITOR:
 VISUAL PRODUCTION: 629 STUDIO
 (STUDIO GARAGE INC.)/ Todoroki, Tokyo,
 Japan
 AUDIO TRACKS ASSEMBLED at
 THE GARDEN STUDIO
 DIRECTOR: JEREMY FINBARR HAYES
 (STUDIO GARAGE INC.)
 ENGINEER:
 KOJI UKIBE (MEDIA GARDEN INC.)
 SEVEN WANDER SOUND TRACKS:
 PRODUCED and PERFORMED by
 HARUOMI HOSONO
 RECORDED at
 RACCOON STUDIO/Tokyo, Japan
 MIXED by GOH HOTODA (GO PRODUCTION
 ASSOCIATES INC.) MIXED at RIGHT TRACK,
 New York N.Y.,U.S.A.

GOKU SOUND TRACKS:
 M-1: "GOKU'S OPENING THEME"
 M-2: "GOKU'S THEME"
 M-3: "PYRAMIDAL VIEW"
 ALL COMPOSITIONS by
 EIKI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 MIXED and ENGINEERED by
 KOJI UKIBE (MEDIA GARDEN INC.)
**CG DESIGNER MODE SOUND
 TRACKS:**
 M-1: "THE TEACHING OF SPHINX"

M-2: "FLOATING GARDEN"
 M-3: "MOONY ECSTASY"
 M-4: "THE EDGE OF THE END"
 M-5: "NEAR DEATH EXPERIENCE"
 M-6: "HELIO THERAPY"
 M-7: "DRAGON NETWORK"
 M-8: "SHUFFLE (SEVEN WONDER MIX)"
 ALL COMPOSITIONS by HARUOMI HOSONO
 RECORDED at THE RACCOON STUDIO,
 Tokyo, Japan
 MIXED and ENGINEERED by
 GOH HOTODA (GO PRODUCTION
 ASSOCIATES INC.) MIXED at RIGHT TRACK,
 New York N.Y.,U.S.A.
 MASTERED by KOJI UKIBE at THE GARDEN
 STUDIO (MEDIA GARDEN INC.)
 / Jiyugaoka, Tokyo, Japan
 MA: Q-TEC STUDIO
 SUPERVISORS:
 KOJI NONAKA (MEDIA GARDEN INC.)
 KAZUHIRO SAKAGUCHI
 (STUDIO GARAGE INC.)
 STUDIO MANAGER:
 YOICHIRO HATA
 (Q-TEC INC.)
 MA CHIEF OPERATOR:
 KOJI AOYAMA(Q-TEC INC)
 FIELD SWITCHING CHIEF
 OPERATORS:
 TOMONORI FURUSAKO
 (Q-TEC INC.)
 SHIGEHICO INAMI(Q-TEC INC.)
 ASSISTANT OPERATOR:
 HISASHI FUJII(Q-TEC INC.)
 PACKAGING DESIGN: YOJI NAGUMO
 (CREATIVE GARAGE INC.)
 PACKAGING CG: HISAKO MATSUBARA
 MANAGEMENT for Miss. TARAKO:
 YUMI HAZUKI
 (TROUBADOUR MUSIQUE OFFICE)
 MANAGEMENT for Mr. HARUOMI
 HOSONO: KEIJI ITO (MEDIUM INC.)
 SPECIAL THANKS: SHOJI SHIMOJO
 and everyone at LASER ACTIVE
 division of PIONEER ELECTRONIC CORP.
 NAOHICO IWAI (DENTSU INC.)
 YASUYUKI ROKUYATA, YUKIO MORISAKI,
 YOSHIO NIWANO,
 (STUDIO GARAGE INC.)
 YUTARO KIKUCHI
 YUKIO TATEISHI
 (NHK ENTERPRISES 21, INC.)
 Our family.
 VERY SPECIAL THANKS:
 HIROSHI ARAMATA (for creative input,
 imagination and invaluable visual resources.)
 MISAKO SAKA (for her patience and
 corporation.)
 VISUAL MATERIALS:
 SAKUJI YOSHIMURA
 TAISHUKAN SHOTEN
 JINBUN SHOIN
 NHK SERVICE CENTER INC.
 ORION PRESS

発売元・販売元：パイオニア株式会社 MANUFACTURED AND DISTRIBUTED BY PIONEER ELECTRONIC CORP. MADE IN JAPAN © 1995 STUDIO GARAGE © 1995 MAULTIMEDIA CREATORS NETWORK © PIONEER ELECTRONIC CORP.1995
 7WONDERS DATABASE © 1995 NHK ENTERPRISES 21,INC. © 1995 DAI NIPPON PRINTING CO., Ltd. © 1995 KADAKAWA SHOTEN PUBLISHING CO., Ltd.

税抜 ¥12,621 税込 ¥13,000	本ソフトを使用される場合は、極力疲れた状態で使用する事はさけ、テレビ画面からできるだけ離れてプレイしてください。長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに10〜15分の休みをとってください。	強い光りの刺激や、光りの点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に一時的に筋肉のけいれんや、意識のそうしつ等の症状を経験したことがある人はテレビゲームをすることで、ごくまれに同様な症状になる可能性があります。ですので、事前に医師に相談してください。また、万一このような症状がおきた場合には、すぐにゲームを止め医師に相談してください。	ひび割れや変形、または接着剤等で補修されたディスクは危険です。絶対使用しないでください。又、レコードスプレー、静電気防止剤等の使用は、ひび割れの原因になります。	このソフトをお楽しみになる場合は、プロジェクトンテレビをご使用にならないでください。プロジェクトンテレビをご使用になると内部のブラウン管に画像焼きつきが発生することがあります。	このディスクをレンタルすること、及び無断でビデオテープ等に複製することとは、法律で禁止されており、違反行為に対しては刑事罰が規定されています。	ご使用後は必ずブレイヤーから取り出し、ジャケットに納めてください。直射日光の当たるところ、高温・多湿の場所には保管しないでください。	この商品は、セガ・エンタープライゼスが、「メガ-LD」専用のソフトウェアとしてそれぞれの登録商標であるSEGAの使用を許諾したものです。	このディスクは「メガ-LD」専用ディスクです。再生のために専用プレーヤーシステムが必要になります。
PEASJ1010								
両面ディスク								
NTSC								