

TIME CRISIS 2



特集

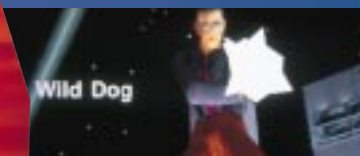
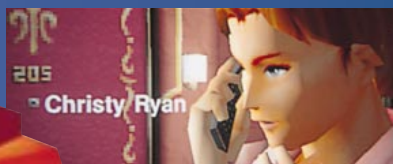
新登場『タイムクライシス2』徹底解剖!

ツーマンセル

「2人組」の

法則

THEORY OF THE PAIR



ストーリー、映像、サウンドなど、どれを取ってもこれまでのガンゲームの枠を超えた話題作『タイムクライシス2』。なかでも、最大の魅力となっているのが「2人組」で敵に挑むスタイルだ。そこで本誌では、ペアで戦い抜くための法則を大研究。しっかり読んで『タイムクライシス2』を楽しみ尽くそう!

THEORY OF THE PAIR

THEORY:3.

冷静サヲ忘レレバ 任務ヲ速行スルコトハデキナイ。

2人組は連携プレイで敵をかく乱することもできる代わりに、ひとつ間違えば同士討ちの危険が待ち構えている。つい反射的に撃ってしまうのだ。これじゃあ勝てるはずがないし、仲間割れの原因にもなりかねない。まさに敵の思うツボだ。『タイムクライシス2』では、ターゲットが敵か味方かを瞬時に判断しながら戦わなければならないのだ。また、熱くなって連射していると、敵の一撃を食らったり、障害物にぶつかることになる。デンジャラスな場面では足下のペダルを使っていったん隠れ、銃弾を補充。残り時間の状況を確認して再び攻撃に転じるクセを身につける！

THEORY:4.

体力ト知力ニ 磨キヲカケヨ。

『タイムクライシス2』は運河での戦い、走る列車での銃撃戦など、場面ごとに戦いのスタイルがどんどん変化する。敵の武器だっていろいろあるし、ワンパターンの攻撃ではやられてしまう。おまけに最後の敵を倒すまでの道程は想像以上に長い。求められるのは高度の知力と、敵の攻撃をかわしつつ数百、数千回も引き金を引く体力。どちらが欠けても戦いに勝つことはムズカしい。ムダを避け、敵の攻撃パターンをつかんで一気に片づける戦い方をマスターしないと苦しくなる。刑事ドラマのアクションシーンで勉強しよう。



THEORY:5.

最後ノ最後マデ アキラメルナ。

残り時間も少なく、あと1発撃たれたらゲームオーバー。『タイムクライシス2』では、こんな場面にきつと遭遇するはずだ。「もういいや」と弱気になった途端に撃たれてしまうだろう。いくら相棒が快調に戦っていても。そう、『タイムクライシス2』は自分だけの戦いではないのである。2人で力を合わせて前に進まなければならない。いくら命がけでも倒れてくれない強力な敵キャラも、きつといつか倒れる時がある。映画の主人公たちも決してあきらめることはない。それゆえ、ハッピーエンドが待っている。やるかやられるか、勝負のカギを握るのは2人の気力と集中力。地球を救うために全力で戦い抜け！



『リカン なるほど』3800円
ワーナー・ホーム・ビデオ

『セブン』6000円
東宝ビデオ

『ダイハード3』2980円
フォックスホームエンターテインメント

『ルーキー』14000円
ワーナー・ホーム・ビデオ

『48時間』3680円
CIC、ビクタービデオ

映画の中にも最後まであきらめない2人組がいるぞ！よく観てイメージトレーニングをしよう。

THEORY:1.

明確ナ目的意識ヲ持ッテ行動セヨ。

『タイムクライシス2』は地球征服をたくらむ謎の組織を撲滅し、敵が宇宙衛星を打ち上げるのを阻止し、同時に捕らわれた仲間を救出するのが目的。ただ敵を撃つだけじゃなく、効率よく次のステージに進むことを心がけたい。目先の勝利におぼれていると、どこかで足下をすくわれてしまう危険がある。なにしろ敵は敵えきれないほどいるし、かなりトリッキーな攻撃を仕掛けてくるから、気を抜いたらたちまちエジキになってしまう。いかに緊張感を保ちながら戦い抜くか。それには自らに課せられた最終目的を忘れないことがカギだ。

THEORY:2.

個々ノ役割分担ガ重要デアル。

圧倒的に多い敵が出てくるのに、2人で同じ敵を撃っていたのではムダというもの。戦う前に作戦を練っておきたい。『タイムクライシス2』では一方が相手の注意を引きつけている間に、敵の盲点から射撃することが可能なので、コンビネーションをうまく取れば、ボス格の強敵とも互角に戦うことができる。コツは、いつでも相棒がどこにいるかを把握しておくこと。味方がどんな攻撃をしているのか、ピンチなのかチャンスなのか。もしピンチなら救出しなければならぬし、ひとりで大丈夫なようなら安心して先へ進める。

THEORY OF

『タイムクライシス2』の醍醐味は、
ペアを組む相手との連携プレイで敵を追い詰める、
クールなガンファイトである！

THE PAIR



前作『タイムクライシス』は、アクション映画の主役になったような気分が味わえるリアルな映像とストーリー性が人気だった。『タイムクライシス2』は、映像とストーリー性をさらにパワーアップ。ダイナミックなサウンドもプラスして、超リアルにセマってくるガンゲームだ。最大の特徴は、2人組で敵と戦うスタイル。パートナーとコンビを組み、次々に現れる敵を倒していく。たとえば、ひとりが敵の頭上から攻撃し（陽動）、もうひとりは下から攻めたりすることもできるのだ。ガンゲームは数々あれど、2人が同じ状況にいながら違う角度（援護）から見た画面でプレイできるのは、『タイムクライシス2』が史上初。まさに画期的なゲームなんだよね。当然ながら、ここでは2人のコンビネーションが重要になってくる。時間差攻撃とか左右からの狭み撃ちとか、やたらめったら撃つだけじゃなくて、頭を使って相手を攻めなければならぬ。画面上にはペアを組むプレイヤーも出てくるから、うっかり味方を撃ってしまうと大幅な減点となるから注意！注意！！

このスタイルは刑事モノ映画でよく見られる。刑事はペアで捜査するのが基本。アクションシーンもコンビプレイで乗りきっていくことが多い。いくつか鉄則を紹介するので参考にして欲しい。ビデオでのシミュレーションも絶好の予習になるぞ。

これまでならカッパルでゲームスペースに出かけても、プレイ中は残ったひとはジッと見ているしかなかった。でも『タイムクライシス2』なら一緒に楽しめる。孤独な戦いって感じだったガンゲームも、ここではチームワークの時代。力を合わせて敵をやっつけよう。

もちろん、2人それぞれのポイントもしっかり出るから競争も可能。つまり、協力して戦いながら味方とのポイント争いも同時に楽しめるってこと。ひとりよがりじゃ敵に勝てない。でも、消極的になったらペアを組む相手に勝てない。うーむ、なかなか手こわいゲームだ。『タイムクライシス2』は、



ステージ別名場面集

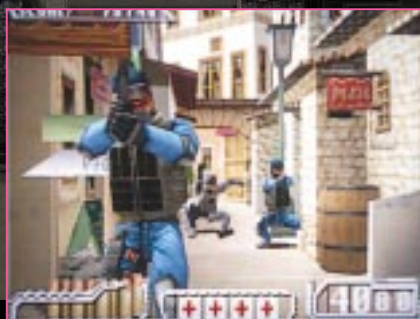
赤い輪(マズルフラッシュ)がでたら、それは命中弾。必ずペダルを離してよける!



広場でのハデな銃撃戦。赤い車に注意。タンクローリーが爆発すると同時に赤い車が前方にくるのでペダルで素早くよける。タンクを狙えば敵は一掃。ただし、爆破させたら、ペダルを離して破片をよける。



STAGE 1



裏路地では手榴弾兵出現。対角線状に投げつけてくるので気をつける。



ジェームズ・ボンドさながらのボート戦。まず、クルーザーにとりつけられたバルカン砲を破壊する。水中兵に注意!

STAGE 2



ザワザワ降りてくる敵兵。撃って撃って撃ちまくれ。



バリバリと窓ガラスを割って現れるバフ・ブライアント。不死身の奴との死闘が待ち受けている。



飛び移る装甲列車の上で繰り広げられる戦い。鉄柱をよけて進め。

STAGE 3



プラントでは障害物多し。不意に現われる敵に注意。



さあ、いよいよ最終ボスとの決戦。人工衛星試作機に乗り込んでやってくる...



TIME CRISIS II

『タイムクライシス2』

アクション映画につきものの、2人での行動。「挟撃ち」や「陽動」「援護」といった表現が2画面通信機能で可能となった。リアルな銃撃戦で思いっきりスカッとしてくれ!!

STORY

ネオダイ・ンダストリー社(NEODYNE INDUSTRIES LTD.)は、1998年10月31日付けの報道で、次世代通信を担う新事業として、「スターライン・ネットワーク」計画(STARLINE NETWORK)を発足。また既に64基の低軌道周回通信衛星の開発に成功しており、来月にも打ち上げをおこなうと発表した。しかし、この報道から3週間後、国際特殊諜報機関VSSEの元に、驚くべき情報が送られてきた。その内容はネオダイ・ンダストリー社が打ち上げる予定の衛星は、表向きは通信衛星となっているが、実際は軍事衛星であるというものであった。

VSSEは急速クリスティー・ライアン(CHRISTY RYAN)をスパイとして同社に潜入させ、この件に関する情報収集をおこなわせた。彼女は見事軍事衛星に関する情報を手に入れるが、その現場を同社幹部が発見され、現在逃走中である。VSSEは現地にキース・マーティン(KEITH MARTIN:1Pキャラクター)とロバート・バクスター(ROBERT BAXTER:2Pキャラクター)を派遣し、彼女の保護と情報の受け取りを指示した。

2人協力プレイがイイネ!!

1人単独プレイもできるが、2人プレイはそれぞれのプレイヤーの視線で進む。セリフが聞こえてきそう。



1P

挟み撃ち



2P



1P

陽動



2P

援護

登場人物プロフィール

国際特殊諜報機関 VSSE

ネオダイ・ンダストリー社



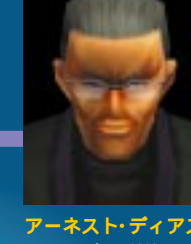
VSSE 長官



リチャード・ミラー
(前作の主人公)
キースやロバート達の上司。



ワイルド・ドッグ
傭兵として雇われている。
前作で死んだはずだが、サイボーグとなって復活。ネチネチとしつこい攻撃をする。



アーネスト・ディアズ
ネオダイ・ンダストリー社社長
核軍事衛星を打ち上げ、世界を
掌中に収めようとしている...



キース・マーティン
(1P主人公)



ロバート・バクスター
(2P主人公)



クリスティー・ライアン
(ヒロイン)
女性諜報員。ネオダイ・ンダストリー社に
秘書として潜入するが、見破
られ人質となってしまう。



ヤコフ・キンスキー
(ステージ1ボス)
ネオダイ・ンダストリー社の幹部
様々なワナを仕掛ける冷酷
な頭脳派。



バフ・ブライアント
(ステージ2ボス)
ネオダイ・ンダストリー社の幹部
マッチョな身体の怪力男。

SUSPECTS

PLANNING A. CG DESIGN B. PROGRAMMER C. SOUND D.



Takashi Satsukawa (薩川 隆史), Shigemasa Saito (斉藤 繁昌), Masahide Kawakami (川上 大英), Kazuhiro Nakamura (中村 和宏)

1998.MAY.1 盗聴記録 0000076518 No.4

B: ビジュアル面でよくがやりたかったのは、舞台を外に持ちだして、どこまできれいな絵を見せられるか。前作の『タイムクライシス』では陰影の表現がよくできていたと自負しているだけに、それ以上のものにしたかった。
A: きれいに見せたいならインドアの方が楽ですからね。それでもあえてアウトドアに、しかも昼間の設定にした。
B: 昼間は微妙な陰影が出にくいから、下手をするとのっぺりした画面になる。すると必然的にカッコ悪くなるし迫力もなくなってしまふ。ビジュアル的に良くできている製品にインドアの物が多いのは、そういう理由があるからなんだ。
D: ゲームだけでなく、映画にもそういう傾向がある。ライトの使い方とかで雰囲気が全然変わってくるから。
B: 『タイムクライシス2』は、あえて昼間の戦闘シーンを多く採用している。ビジュアル的に見劣りしないように色彩の変化、建物や乗り物の造形、多彩なアクションを織り交ぜ、工夫を重ねた。昼間を舞台にしてこれだけカッコいいビジュアルに仕上がっているという点では屈指の出来だと思ふ。それでいて敵を撃つことに熱中できる「主張しすぎない」ビジュアルになるよう心掛けた。終わった後で漠然とでも「なんかカッコいい舞台だったな」という印象が残れば成功でしょう。

VSSE

1998.MAY.1 盗聴記録 0000076518 No.1

日時: 1998年5月1日
場所: 横浜 / 某社会議室
超単指向性マイクにより、20メートル離れたビル屋上より音声を収録。『タイムクライシス2』開発についての秘話、エピソードが縦横無尽に語られている。なお、事後調査により、人物Aは開発担当薩川隆史(企画) 人物Bは同斉藤繁昌(CGデザイン) 人物Cは同川上大英(プログラム) 人物Dは同中村和宏(サウンド)と判明した。

A: ようやく『タイムクライシス2』がデビューしたわけだけど、ここまでくるには、けっこう大変だったね。
一同: 同感!
A: 『タイムクライシス』の第2弾を作ろう、じゃあどういう形にするかって考え始めたのが96年の8月。映画を見たりして、少しずつイメージを固めて。
B: 前は城の中に潜入しての戦いでインドアの雰囲気にこだわったから、今度は舞台を外にすることで動きを出そう、そんなふうに企画ができていったわけだ。
D: 映画風の作りは前作同様。今度はアウトドアで、よりダイナミックな戦いを展開しよう。
C: 前作を上回るゲームを作るんだという意気込みがあったから、企画はどんどんふくらんだ。逆にそれで苦労したわけだが(笑)
A: 今回もまたいろいろとこだわったけど、その中で最初からはっきり決めていたのが「2人」で戦うスタイルにすること。ここからすべてが始まったと言ってもいいし。

VSSE

緊急報告!
開発者トオボシキ人物ノ密会ヲ傍受
大至急、分析サレタシ...

調査資料
種子島宇宙センター



調査資料
記念撮影



調査資料
第1テレビカメラ室



調査資料
種子島宇宙センター/発射台遠景



1998.MAY.1 盗聴記録 0000076518 No.6

A: シーンによってどう変化をつけるかはガンゲームにとって重要な問題ですね。
B: 外で戦うメリットを生かすために、今回は列車内や水路を舞台にした。絵コンテの段階では、できるかできないかはあまり考えないで、とにかくやりたいことを詰め込んでプログラマーに何とかしてもらおう作戦で。それでもプログラマーの皆さんはほぼ100%コンテどおり、という驚くべき水準で実現してくれた。
C: コンテに対して「できない」と言うのは簡単だけど、なんとかするのがぼくの仕事だから。もう、意地でも「できない」とは言わないぞと。でも、ムズカしいシーンの連続で、なんども泣きたくてしまった(笑) とくに列車とボートは苦労したなあ。動きながら銃撃戦をさせるのは処理がムズカしい。
B: でも、こっちとしては動きながらの激しいアクションは絶対に譲れないところ。舞台だけ列車でも、ただ車内で撃ちあうだけじゃつまらない。動く列車の中で敵も自分も動きながら戦う。あるいは列車同士がスレ違いながら撃ちあうようにしたい。
C: 作ったものをプレイしては「違う」と言って作り直して。結局、列車は1度、水路は2度、作り直した。妥協せずがんばっただけに、今までにないシーンに仕上がっているはず。ぜひ、迫力ある撃ち合いを楽しんでもらいたい。

調査資料
散乱した設定集



VSSE

1998.MAY.1 盗聴記録 0000076518 No.5

B: 敵のキャラクターはどうだろう。ぼくは復活したワイルドドッグが個人的に好きなんだけど?
A: どれも好きですが、ミサイルを振りまわす2面のボスなんかいいんじゃないかと。どうもこのシリーズは2面のボスがバカなキャラクターになる傾向があるらしく、前作ではナイフを持って気取ってるシェルドで、今回は筋肉バカ(笑)
C: ぼくは最終面のディアズが好きですね。
D: ぼくはワイルドドッグ。音屋としては、あの声優さんの声は最高。他のゲームでもよくお願いしてますよ。
B: 声だけじゃなく、今回は音楽面でのこだわりもすごい。
D: 絵コンテもらったとき、思わず「何これ?」って言ってしまった。こんな大変な画面にどんな音合わせりゃいいんだって。あれだけ絵がリッチになると、音もある程度リッチにしないとバランスがとれない。ウーハーを搭載してもらって銃撃音が体感できるようにしたりとか、かなり苦労しただけに満足できる仕上がりになったと思う。
B: 本物っぽい雰囲気作りにおいて音は大切な要素。銃声ひとつとっても薄っぺらい音だと臨場感が落ちるから。
D: そのあたりを、斉藤さんは「こんな感じ」とか「もっとズキューンみたいな音で」とか、感覚的に言うてるじゃない。それを受けて、こっちは「う~ん、どうしよう」と悩んだりして。銃声を作る作業だけでも2週間以上かかりっきり(笑)。

VSSE

1998.MAY.1 盗聴記録 0000076518 No.3

A: そこで発見したのがイリジウム計画。いままで携帯電話とかは1個の静止衛星を使って電波のやり取りをしていたんだけど、ちょうどゲームを発売する時期に、沢山の衛星をまわして順次切り替えながら電波のやり取りをする計画が実現すると知って、悪の組織ならこの中に軍事衛星を1個混ぜるに違いない!と。これはまだハリウッドでも使ってない最新ネタ(笑)!
C: それには衛星打ち上げ基地の描写が欠かせないから、みんなで種子島の宇宙開発センターまで見学に行ったよね。
B: 衛星なら資料を見て描けても、発射場周辺に何があるかは見たことがないから絵コンテが描けない。ゲームなんだから、空想で描いたって怒られることはないけど、やっぱりそこは、こだわりたい部分。他のシーンでも同じことだけど、我々の仕事はゲームをやる人に「ん、なんかヘンだぞ」と思わせないことがけっこう大事だったりする。
D: そうそう、音楽も同じことで、こっちがこだわった部分に気づいてほしい気持ちはあるけど、違和感なく楽しんでもらえれば成功なんだと思う。絵を見たり音を聞くためにゲームをやる人はいないんだし。
A: そういった調整をいい加減にやるとリアリティがなくなってくる。あまりプレイヤーの目につかない部分でも、きちんと設定にリアリティを持たせないと「何か違うなあ」ってことになるし。
B: 『タイムクライシス2』では、その点にはかなり気を遣ったね。

VSSE

1998.MAY.1 盗聴記録 0000076518 No.2

B: 最初は一画面で2人プレイと考えたけど、どうやってもシステム面で不都合が生じてくる。だったら、いっそのこと画面を2つにして通信させようという話になった。
A: それによってゲーム展開に幅ができたし、やってる人を飽きさせないゲームになるな、という手ごたえをつかんだ。で、草案を作ってメンバーで話し合いに次ぐ話し合いを重ねて……。
C: いったい何週間打ち合わせをしたらあろう。いや何か月か(笑)
B: 出演させるのに苦労したのが女性キャラ(笑) 最初の設定では女性キャラはいなかったのに「やっぱり華がないからどうしても出したい」と。
A: 敵のデータを持って逃げている設定にした。強引だったかもしれないけど。
B: 香港映画じゃしょっちゅうだよ(笑)
D: でも、おかげで敵をやっつけると同時に味方を救う要素がプラスされたんだから、展開としては面白くなったんじゃない?
B: ゲーム後半でダレずにもたせる意味でも、いいアクセントになったと思う。女性を盾にして攻撃してくる卑怯な最終ボスなんて初めてじゃない?(笑)
C: そうやってゲームのプランができていく過程で、薩川からゲームの全体像が示されて、いよいよ具体的な制作が始まっていく。
A: 2人組のガンゲーム、アウトドアでの戦いなどのコンセプトは決まった。では舞台やシナリオをどうするか。情報誌を見てネタを探したりしたんだ。

VSSE

1998.MAY.1

盗聴記録 0000076518

No.8

B: こんな具合で全体の構成と敵キャラ、2人組のバランスを取り、大枠ができたところで最終的なツメの作業に入ったよね。

A: 単調にならないように、テンションを下げないようにと考えていくと「ここは寂しいから敵の数を増やそう」「この辺でヘンな敵キャラがほしい」となっていく。かなり追加したよね。

C: 敵の数はずいぶん増やした。全部で何人の敵が出てくるんだろう。ひょっとすると千人ぐらいいるかもしれない。薩川の方で希望通りの敵配置データを作るよう、プログラムのサポートするのがまた一苦労(笑)

A: プレイヤーは妙な間を嫌う。というか、間が空くと集中が切れてしまう。それでいてだんだらと敵が出るのもいけない。絶妙なプレイリズムが出せるまで、何度でも配置を修正します。ゲームテンポへのこだわりは絶対に譲れませんからね。

B: たまにヘンな攻撃やトリッキーな動きの敵を加えて意外性を加えます。そんな作業を繰り返して、だんだん仕上げていったんだよね。

D: その分、音を作る時間がどんどん少なくなる。

ABC: すいません(笑)

D: それにしても映像、ストーリー、キャラクターから音楽まで、マニアックな作り方をしてるよね。それでいて誰でも楽しめるゲームに仕上がっているのがいとこなんじゃないでしょうか。そのために流したスタッフの汗と涙はハンパじゃなかったですが(号泣)



みてほしい。

『タイムクライシス2』を、キミもぜひ体験してみたい。

敵キャラの魅力に引き込まれることだけあいた。

いっぱいつまってるんだよね。そして、その成果は実際にゲームをしてみればすぐにわかる。凝りに凝った画面や

より楽しく、エキサイティングでスリリングなガンゲームを作りたい……。このゲームには、開発者たちの熱い思いが

中になって仕事をしている様子も、リアルにわかってもらえ

たと思う。

『タイムクライシス2』誕生秘話を、ちょっとスパイ風

に、お届けしてみた。ひとつのゲームが生まれるまでに、

いかに多くのアイデアと努力、時間がかかられるか。そして、

より完成度を高めるために、プロジェクトメンバーたちが夢

中になって仕事をしている様子も、リアルにわかってもらえ

たと思う。

より楽しく、エキサイティングでスリリングなガンゲーム

を作りたい……。このゲームには、開発者たちの熱い思いが

中になって仕事をしている様子も、リアルにわかってもらえ

たと思う。

『タイムクライシス2』誕生秘話を、ちょっとスパイ風

に、お届けしてみた。ひとつのゲームが生まれるまでに、

いかに多くのアイデアと努力、時間がかかられるか。そして、

より完成度を高めるために、プロジェクトメンバーたちが夢

中になって仕事をしている様子も、リアルにわかってもらえ

たと思う。

より楽しく、エキサイティングでスリリングなガンゲーム

を作りたい……。このゲームには、開発者たちの熱い思いが

中になって仕事をしている様子も、リアルにわかってもらえ

たと思う。

『タイムクライシス2』誕生秘話を、ちょっとスパイ風

に、お届けしてみた。ひとつのゲームが生まれるまでに、

いかに多くのアイデアと努力、時間がかかられるか。そして、

より完成度を高めるために、プロジェクトメンバーたちが夢

1998.MAY.1

盗聴記録 0000076518

No.7

A: さて、このゲームのポイントである「2人組」についてですが、2人プレイといっても、同じ画面でプレイして得点を競うものじゃない。2人で協力して、同じシーンでも別のポジションを進みながら戦えるのが、これまでになかったところ。

B: まさに映画的。ひとりが敵と向かい合っているとき、もうひとりは敵の背後にまわって撃つとか、水上シーンでは船を挟み撃ちにするとか。しかも、挟み撃ちにするときなどは相棒の姿も画面に映る。

D: 最初は見慣れないせいか違和感あっても、ゲームを進めていくうちに、だんだんそれが自然でリアルに感じてくるんだよね。

C: 2つの画面が常にリンクし、矛盾しないように作っていかねばならないから気を遣いましたよ。通信部分を作る時とか、かなり疲れた(笑)

B: ビジュアル側では、2人で戦っていることをしっかりと意識してもらうために、上下左右に分かれて相棒の姿を視界にとらえつつ敵と闘うシーンを積極的に作った。それをうまく表現するのに試行錯誤の連続だったけど、あまりに多くて最後の方は他のスタッフにダメ出しするのに心が痛んだりして(笑)

A: なかなか倒れない敵には嫌でも協力して戦わなければならないし、単に敵を倒すだけでなく、チームプレイで倒す場面も盛り込みました。

B: 敵に狙われている相棒を救ったり、逆に救われたりという場面の連続だから気が抜けないはず。

VSSE

盗聴記録 0000076518

No.9

B: 前作は1人プレイしかできないからガンゲーム・マニア向けという印象が強いけど、『タイムクライシス2』では状況が変わってくると思うよ。

A: 今回はカップルでも楽しめますから。いままで彼氏がやってる間、待つだけだった女のコも一緒に遊べるようになったわけです。

C: 目標達成のためにチームプレイという新しい要素も加わったし、D: それでいて1人プレイも前作以上に奥が深くなって。楽しみ方の幅が広がったといえるんじゃないかな。

B: ガンゲームの命はテンポと動き。ダイナミックかつ本物っぽい映像と、ワクワクする効果音は質的にもかなりの水準に達しているはず。今後はそれがあたり前になるから、作る側にもいい意味でプレッシャーになるね。

A: 『タイムクライシス2』の登場で、これからのガンゲームは、ますますリアルで楽しめるものになっていきそうだね。

B: うん。だから次の製品ではさ。

C: え、もう次を考えてるんですか?

B: いやいや、まだ考えたくはないんだけど、勝手に頭が働いちゃって、つぎつぎに面白いアイデアを思いついちゃうんだよ。

A: じ、じつはぼくもなんです。いつでもネタを探しているというか。

CD: 助けてくれ~

傍受作戦終了後、追跡調査遂行中。

VSSE