



### 『ダービークイズ』 マイドリームホース

#### VS 開発部 野々田光昭

9月18日(木)  
AMショーを見に行ったスタッフから「馬が口バのように遅く走っていた」との報告、ショー出演時はとんでもないバグが発見されるものだ、すくに対処してもらい基板交換だ。

9月25日(金)  
夕方、ロケテストを見に行く。この時間、お客様はまだ少ないが、全然見向きもされなかったので先行きの不安が募る。それよりも、同じ場所にあるファミレスは最悪だった。店員の態度は悪いし、食事が出てくるのは遅いし、ぶつぶつ...

9月28日(月)  
ロケテストの結果が届く。予想以上に良かったのでスタッフ一同バンザイ三唱！お店からも是非欲しい機種と書いてあり、とても嬉しい一日だった。深夜三時迄かかって何とかが対処できた。

9月30日(水)  
マスクロム引継日。最終確認中にリセットがかかった。プログラマが容量を間違っていたらしい。今日はもう間に合わないので一日延ばしてもらい、深夜三時迄かかって何とかが対処できた。

### 『パカパカパクション』 VS 開発部 NYANKO

9月18日(木)  
課長から「パカパカパクション」の話が聞かされる。この前見たアレらしい。スケジュール表を見る。...逃げよう。どこか遠くへ。

9月18日(木)  
逃亡失敗。書類に埋もれる。

9月18日(木)  
その言えは開発元の「プロデュース」ってどんな会社なんだろう？と、インターネットでホームページを見てみる。社長の写真を拝見。ネコだった。

9月18日(木)  
AMショーとロケテストが迫る。ひたすらテストプレイ。決して遊んでいるわけではない。2曲目のドラムパートがうまく打てない。また明日チャレンジしよう。

9月18日(木)  
AMショー会場で2曲目のドラムをプレイ。知らない女性から「ノリノリね」と言われる。夜ロケテスト実施店でプレイ状況を観察。店内に「ドラゴンスピリット」を発見！ノリミスではなかったが全ステジクリア。久しぶりにしては上出来だ。



©1998 PRODUCE ALL RIGHTS RESERVED.

## 開発者日記が語る、ナムコ新製品ビデオゲームの真相。

秋のAMショーで発表された、ナムコの新製品ビデオゲーム。もう、みんなの前にお目見えしている。発売までの汗と涙。そこには、いつも当事者しかわからない実話が秘められている。そこで、今回は特別に開発者が書き下ろした日記とともに新製品紹介をお届けしよう。



### 『アタックプロラuler』 商品企画課 Dr. マッコイ

某月大受  
お題目決定。ブラレールって言えばトミーさんの大事な「箱入り娘」。気合は入るもギアが入らぬまま結納を迎える。

2月先勝  
「旅」のスケジュールが見えてくる。目的地がイスカン。ルより遠いことも見えてくる。クルル！真つ責、部課長真つ白。

3月先負  
ソフト方向性に迷い発生。「力」と「技」では土俵が違う。それじゃっていつまで決めた方向は「洒落だよ洒落」。決めた瞬間メンバ「みんなで洒落じゃ終わらせないことを誓う」というか納得してもらおう。

6月友引  
開発進捗会議。品質。課ボラ(課長(仮名)と生産。課コー(課長(仮名)の熱い議論。良い製品はこうやって生まれてくるんだなあとひとりで感動。

某月赤口  
ロケテスト。結果、ダイヤ通りの運行可能になる。お客様の楽しいその表情を見て開発関係者の力のミナモト判明。開発関係者は何故夏休みを取らないか、何故寝ないのかも判明。

10月某日、某々日  
AMショー出展のプログラムが全然#で慌てて%@。仕事は毎日深夜プラス1。シトロエンならぬイプサムに基板を積んで首都高激走。

11月吉日  
このノーズが出るころには、ラヌ前打ち上げが行われている予定。なべて世はこともなし...



©TOMY / ブラレール は株式会社トミーの登録商標です。

### 『ファイティングレイヤー』 VS 開発部 キャブチユード・夏井

9月18日(木)  
ショー間近。先方がニューソフトを持ってくる。「もつちよと直したいんですけど」20枚近く基板を焼かなければならないが、と言いかけて、明日データを送って下さい」と言っておく。

9月18日(木)  
ショー会場に行くスタッフを見送りながらソフト到着を待つ。電話したら「もう送りましたよ」との事。おいおい間に合うか、と思いつつ「そつですか」と冷静に答える。

9月18日(木)  
ざりざりではあったが、何とかソフトは間にあった。ショー会場でも色々あってグチを聞く。更に基板焼きは続く。ロケテストも近い。まだまだ作業は終わらない。

9月18日(木)  
ショー最中というのに相変わらず会社で、ロケテスト用の基板作り。途中、バグ情報があわてて先方に電話。何とか連絡ついた。ショーには影響ないバグだった。

9月18日(木)  
ショーも何かが終わり、ロケテストも開始。結局先方と電話のやりとりがメインだったもどかしさは感じたが、まあ無事に終わった何よりだった。



©ARIKA CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

画面は開発中のものです。