

ART GALLERY 隠し要素一覧

ミュージアムモードのアートギャラリーで買うことのできるグラフィックには、オマケ要素が隠されているものがある。その一覧をここで紹介しよう。「その他」については、自分で実際にグラフィックを購入して確かめてくれ。

カテゴリ 1 物語の始まり ～プロローグ～

- 002 カテゴリ追加
- 003 ミッション追加 (シルクロードの遺跡)
- 005 ミッション追加 (インドの港街)
- 006 カテゴリ追加
- 010 ミッション追加 (トルコの地下迷宮)

カテゴリ 2 導かれし魂 ～バストアップCG～

- 014 カテゴリ追加
- 015 その他
- 018 カテゴリ追加
- 019 ミッション追加 (古代闘技場跡)
- 021 ステージ追加
- 026 ミッション追加 (エウリュディケ神殿)
- 027 ミッション追加 (バルギア大神殿)
- 031 ミッション追加 (クンベトクー神殿)
- 032 ステージ追加

カテゴリ 3 導かれし魂 2 ～バストアップCG～

- 034 ミッション追加 (神宗帝の庭園)
- 036 ステージ追加
- 037 ミッション追加 (マネービット)
- 039 その他
- 040 ミッション追加 (備中高松城)
- 044 パスワード 1
- 045 カテゴリ追加

カテゴリ 4 象徴 ～スペシャルCG～

- 054 演武追加
- 055 カテゴリ追加
- 056 ミッション追加 (方広寺)
- 058 その他
- 060 ミッション追加 (海賊砦)
- 065 ミッション追加 (ヴェネツィア)
- 068 ステージ追加

カテゴリ 5 選ばれし英雄達 ～キャラクターCG～

- 070 その他
- 071 パスワード 2
- 079 ステージ追加
- 081 ミッション追加 (オストラインスブルク)
- 082 ミッション追加 (ヴァレンティン邸)
- 083 ステージ追加
- 084 ミッション追加 (雲峰富士)
- 090 カテゴリ追加

カテゴリ 6 魂の肖像 ～キャラクターイラスト～

- 093 ミッション追加 (インドの港街)
- 094 その他
- 101 ミッション追加 (シルクロードの遺跡)
- 103 カテゴリ追加
- 104 ステージ追加
- 106 ミッション追加 (トルコの地下迷宮)

カテゴリ 7 剣に魅せられし者 ～モノクロイラスト～

- 110 パスワード 3
- 116 ミッション追加 (エウリュディケ神殿)
- 117 ミッション追加 (バルギア大神殿)
- 122 ミッション追加 (クンベトクー神殿)
- 123 ステージ追加
- 126 カテゴリ追加

カテゴリ 8 魂の誕生 ～キャラクターラフ～

- 130 ステージ追加
- 132 ミッション追加 (備中高松城)
- 134 ミッション追加 (マネービット)
- 137 演武追加
- 143 ミッション追加 (神宗帝の庭園)
- 148 ミッション追加 (古代闘技場跡)
- 149 カテゴリ追加
- 154 パスワード 4
- 155 演武追加

カテゴリ 9 戦士の横顔

- 159 カテゴリ追加
- 167 その他
- 169 ミッション追加 (方広寺)
- 177 演武追加
- 178 ミッション追加 (ヴァレンティン邸)
- 179 その他
- 180 ミッション追加 (海賊砦)
- 182 ミッション追加 (ヴェネツィア)
- 183 演武追加

カテゴリ 10 戦士の横顔 2

- 188 ミッション追加 (雲峰富士)
- 189 演武追加
- 198 演武追加
- 199 ミッション追加 (剣聖の石窟)
- 203 カテゴリ追加
- 207 演武追加
- 214 パスワード 5
- 215 ミッション追加 (オストラインスブルク)

カテゴリ 11 旅の終わりに ～エンディング～

- 217 カテゴリ追加
- 224 その他
- 225 演武追加
- 229 演武追加
- 230 演武追加
- 233 演武追加
- 239 演武追加

カテゴリ 12 旅の終わりに 2 ～エンディング～

- 247 パスワード 6
- 251 演武追加
- 256 演武追加
- 265 その他

——恩田さんが個人的に思い入れのあるキャラクターは誰ですか？

恩田： タキですね。タキのキャラクターというか、バックボーンの話が特に思い入れがありますね。私は「伊賀忍法帖」とか「里見八犬伝」などの和製アクション映画が大好きで、同期の石黒くんや中川くんや裂鬼丸と減鬼丸との関係だとか、忍者衆の設定だとか、ステージの設定だとか細かい設定を夜中に考えたりして、既存の映画に負けないものができるがってたんですよ。「誰か映画化してくれっ！」というぐらいの。ナムコのホームページの中に、タキのテキストアドベンチャーを採り入れることになったきっかけがこれだったんです。ミッションバトルでグラフィックを貰うと出てくるパスワードで見られます。家庭用に移植する時には、この設定を生かしたかったんで。設定資料も全部公開しますよ。『ソウルエッジ』の頃のものも含めて、大量にあるんで、見ごたえがあると思います。

初心者の人にも「作りこみは万全です」といえるプラクティスモード

——DC版を作ってみて、ドリームキャストというハードに対しては、どういった印象をお持ちになりましたか？

恩田： 開発を終わってみて思うのは、とてもいいハードだなあと。テクスチャーはフルカラーで使えるし、ポリゴンの数も多いし、グラフィック要素はまだまだよくなりますよ。ドリームキャストの可能性はまだまだあるということですね。

——DC版といえば、VS開発部お得意のプラクティスモードの充実ぶりもすごいですね？

恩田： VS開発部の今までの家庭用の格闘ゲームの文字表記って、ほとんど英語だったんですよ。『ソウルキャリバー』は、初心者にも遊んでもらいたいし、遊んでもらえる可能性を多く持ったゲームだと認識していたんで、ちゃんと日本語表記もしようということになったんです。しかも、プラクティスモードの技表では、技にカーソルを合わせてもらって、Aボタンを押せば、すべての技を実演してくれるようにしました。これがすごく手間がかかってるんですよ。ちゃんとボタンの入力タイミングも表示するようにしていたり。こういった入口の部分でつまづいているのはもったいないし、そういった人のためにも、手を抜けないと。ミッションバトルの最初でも、エッジマスターにシステムを解説するようにしたチュートリアルを設けていますし、「作りこみは万全です」と言いたいですね。

——どうもありがとうございました。

新作チェック!!

開発者爆裂トーク

話題の新作ソフト、その魅力の秘密を開発者に本音で語ってもらうこのコーナー。ソフト選択の参考に、購入後の楽しみ方のヒントに、開発者の魂の叫びを聞いてくれ!!

Interview



ソウルキャリバー

限られた時間の中で
初のハードウェアでの作業。
家庭用ならではの魅力を詰め込んだDC版!



キャラクターモデルはドリームキャストへの移植に際してすべて作り直されており、揺れものや衣装の質感など、大幅にクオリティアップしている。



移動しないと足元が砂に沈んだり、毒に冒されて時間と共に体力が減っていくなど厳しい条件で戦うミッションバトル。



ミッションバトルには、ステージの端に足を踏み入れると爆発し、大きく吹き飛ばされてしまうなんてシチュエーションもある。



プラクティスモードでは、すべての技の実演を見ることができるので、理解しやすくなった。VS開発部オスメの派手な技の連携も参照可能。



オープニングディレクションもアートギャラリーでグラフィックを購入することで選択が可能になるもののひとつ。



業務用になかった新技もほとんどのキャラクターに追加。アーケード版で堪能した人もぜひプレイして、その違いを確かめて欲しい!



恩田 講 (おんだ こう) さん

'94年入社。『ソウルエッジ』『ソウルエッジVer2』PS版『ソウルエッジ』業務用『ソウルキャリバー』とシリーズ全般の企画を担当する。DC版でも同じく企画を担当。

恩田さんからプレゼント

「設定資料集」「RGB出力のCG原画」「予告編ビデオ」を各2名様に応じプレゼント。ファンなら絶対欲しいレアグッズです! 本紙アンケートハガキ(P24)に希望の品名を明記し、キャリバーの感想や熱い思いを書いてご応募下さい!



前作『ソウルエッジ』の中ボス、セルバンテスも華麗に復活を遂げた! 二刀流から繰り出される強力な技の数々を使いこなせるのもDC版ならではの。



業務用ではプレイヤーキャラとしては使用不可だったインフェルノだが、DC版では新技を引っつけて登場するのだ!



ミッションバトルで得られたポイントは、アートギャラリーでのグラフィックの購入資金となる。じゃんじゃん稼いで、オマケを探し出してみよう。

好評発売中!!

ソウルキャリバー

ナムコ ドリームキャスト用 GD-ROM 5800円(税別)

ナムコ初のドリームキャスト用作品は、武器を使用した対戦格闘アクションの移植。フィールドを自由に歩き回る8WAY-RUN、相手の攻撃を弾き返すガードインパクトなどの業務用のシステムを完全移植しつつ、初心者にもやさしいプラクティス、一人でも遊びこめる条件付きバトルのミッションバトル、そして各種グラフィックや演武などを鑑賞できるミュージアムなどの充実したモードを用意。ドリームキャストならではのハイクオリティなキャラクターモデル、そして華麗な動きなど、見所がいっぱい! また、オープニングに登場するキャラクタ



家庭用ならではの新しいキンドをふんだんに盛り込んで、5800円とリーズナブルな価格を実現! これをお買い得といわずしてなんという?

ーを変更でき、オリジナルのオープニングを演出できる業界初のオープニングディレクションの他、モデムを利用したインターネットモードでは、タイムアタックランキングや、開発陣による攻略など魅力的なコンテンツを利用することも可能だ。かゆいところに手が届く作りこみ具合をぜひ堪能してもらいたい一作だ。



'99 年秋発売予定



ドラゴンヴァラー

ナムコ プレイステーション用 CD-ROM (2 枚組) 価格未定

滅竜士（ドラゴンバスター）とドラゴン族の戦いを描いたアクションゲーム『ドラゴンヴァラー』。プレイヤーキャラクターは、ジャンプ、ダッシュといった基本アクションや、名作『ドラゴンバスター』でお馴染みのカブト割りといった必殺技が使用可能だ。それに加え、戦いを有利に進められる魔法もある。これらを駆使してドラゴン族と戦い抜くのだ。また、壮大で重厚なストーリーの本作は、CD-ROM2枚組で発売することが決定したぞ！今回は、その壮大なストーリーの序章を少しだけ紹介しよう。



最初の主人公であるクロヴィスは、平和で静かな町・ブライズで妹のエレーナと暮らしていた。ところがある日、滅竜士とドラゴンの戦いがブライズに及んでしまい、エレーナが戦火に巻き込まれてしまう。悲しみにくれるクロヴィス。そこへ戦いに破れた滅竜士が現れる。クロヴィスは滅竜士の魔剣を手に取り、エレーナの仇討を誓うのだった…



序章・第1章

第2章

クロヴィス



兄妹



エレーナ

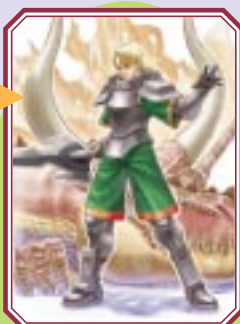
セリア



カロリナ



アーレン



コーデル



子孫伝承システムに注目！

『ドラゴンヴァラー』では、「子孫伝承システム」を採用している。これは、ゲーム中にめぐりあう運命の伴侶が誰なのかによって、次章の主人公となる子孫が変化するというもの。また、そこまでのプレイヤーの戦い方が、子孫の能力にもかかわってくるのだ。どのような主人公が誕生するかは、キミ自身の目で確かめて欲しい！今回は序章から第2章までのキャラクターを紹介しよう。



打倒ドラゴン!!



ナムコの代表的キャラであるパックマン。その生誕20周年を記念し、シリーズ初のリアルタイム3Dアクション・アドベンチャーゲームとして復活するぞ！その名も『パックマンワールド20thアニバーサリー』。今回は、悪のロボット・トックマンに捕らわれたパックマンファミリーを、我らがパックマンが6つの世界を探索しながら救出するクエストモードがメインモードだ。この他にも、3D迷路でおなじみのモンスター達を相手に、追いかけられたり反撃しながらドットを食べるメイズモード、往年の名作『パックマン』を現代のグラフィックで再現したオリジナルモードの3つが楽しめるのだ。



'99 年秋発売予定

パックマンワールド20thアニバーサリー

ナムコ プレイステーション用 CD-ROM 価格未定



クエストモードでは6つの世界を探索しながら、捕らわれたパックマンファミリーを助け出すのだ



従来のドットを食べるアクションの他にも、ジャンプ、バウンド、トランポリン、スライミングといった多彩なアクションが簡単操作で楽しめるぞ

※画面は米国版のものです。

スターイクシオン

Interview



貞弘 雄一郎 (さだひろ ゆういちろう) さん

'91年入社。業務用『ギャラクシアン³』（ワンダーエッグ版、シアター6版）などを担当した後、CS開発部に転属。PS版『ギャラクシアン³』、そして今回の『スターイクシオン』の企画を担当。

家庭用で大ヒットした『スターラスター』をベースに、新しい遊びを提案する『スターイクシオン』。開発陣の思い入れのほどは？

——宇宙もののシューティングゲームとしてはひさしぶりのものになると思うのですが？

貞弘：『エースコンバット』もシューティングなんですけど、あちらはロックオンミサイルで倒す爽快感というものを追求していると思うのですが、こちらはガンクロス（画面中央の十字マーク）を見ながら機体の向きを変えて、直接撃つといった違いがありますね。“オールドスタイル”って言っているんですけど、敵の軌道を読んで、あらかじめ弾をおいておくような射撃感覚です。

それから、最近のゲームは、面クリア型というか、ゲームを進めていくとボスがいて、ボスを倒すと次の攻撃目標まで導いてくれて……という形で、すごく親切なんですよね。でも、『スターイクシオン』の場合は、そこまでの手順も自分である程度考えて欲しいと思って作っているんですよ。もちろんボス戦とかあるんですけども、そこにいたるまではヒントしか言ってくれないので、自分で「この敵はこーやって倒していくと、ボスが現れそうだ」とか試行錯誤して、ボスにめぐり合う。で、ボスと戦って、その種族が倒せるという形で。その試行錯誤の楽しさを伝えたいんです。

——あくまで基本は狙って撃って、敵の出現ルートを考えながら戦略を立てていくと。

貞弘：そうですね。最近のゲームには自動的に敵機の方向に向いてくれるものなどがありますが、あんまり親切にすると逆に手応えがないっていうか、なんかこれは本当にレーダーを見て、自分で「ここにいるから、これに向かっていかなきゃいけない」とプレイヤーがやってほしいなど。必要な情報は全部ここから自分で得て、自ら行動しなきゃダメだよっていう。

——かなり硬派なゲームなんですね。

貞弘：そうですね。使用する機体によっても、

戦略は変わってきますし、頭を使って実際に思考錯誤しながらプレイすると、成功した時の嬉しさもひとしおですよ。私はジオソードとか、ドラゴンJ2には思入れがあるんですが、これは攻撃力はあるけれど、ザコと戦う時には、いまいち使い勝手が悪いんです。そういった時には、ギャラクシアンやスパルタカスで戦おう、とか。

——過去のシューティングの世界観をまとめたり、3Dにアレンジするのは苦労しました？

貞弘：『ギャラクシアン³』とか『スターブレード』に出てくるキャラクターはすんなりいきましたけれど、『ギャラクシアン』とか『ボスコニアン』の敵キャラなんかは、無理やり3Dにしても厳しいんじゃないかということで、『スターイクシオン』の世界観にあったアレンジをしてもらっています。それから、マニアックなことをいうと、機体番号とか、元のゲームの開発コードなんかを調べたりしましたね。ギャラクシアンはGF-02で、スパルタカスはGF-09とか頭の英字が同じなのは、機体製造会社と一緒になんです。だから、ガイアΣはSL-01で別会社が作ってるんです。そういった設定部分でも、プレイヤーの方々に想像して楽しんで頂きたいですね。

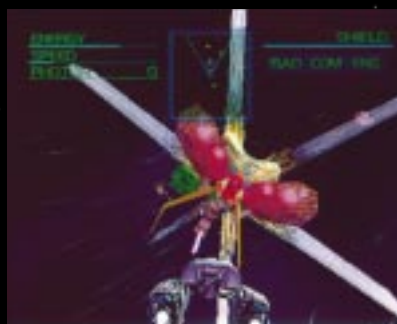
——他にこだわっている部分はありますか？

貞弘：サウンドなんですけど、全体的にスペースオペラといいますか、オーケストラサウンドを使っているんです。その中でも、コンクエストモードのグッドエンディングでは、コーラスが入ってまして、社内で趣味で混声合唱サークルに参加しているスタッフがいて、そのサークルの人たちの声を録音してもらってるんですよ。これがかかなりいいです。昔のBGMのアレンジも入ってますよ。

——どうもありがとうございました。



機体によって攻撃方法が微妙に違うため、敵種族に合わせて使い分けていくといい。サブウェポンの使い方も重要な戦略のひとつ。



ボスキャラはかなり手ごわい。自ら攻略法を編みだし、敵の動きを予測して攻撃できるようになると俄然面白くなる。

9月9日発売予定



スターイクシオン

ナムコ プレイステーション用 CD-ROM 5800円（税別）

マップの戦況を見ながら、ワープを繰り返して敵を倒し、敵の進撃を防いで星を守るという、家庭用で大ヒットした『スターラスター』の戦略性とシューティング要素を発展させた一作。基本操作や戦略の基礎を学ぶトレーニングモード、小規模のミッションをクリアしていくコマンドモード、全種族と同時に戦うコンクエストモードの3つが用意され、手応えも十分の硬派な作品となっている。プレイヤーの操るスペースシップ、登場する敵種族ともに、過去に

リリースされたスペースシューティングの傑作『ギャラクシアン』『ギャラガ』『ボスコニアン』『ギャラクシアン³』『スターブレード』に登場したものがアレンジされて登場するのはファンにとってはたまらないフィーチャーだ。

ナムコのお家芸ともいえる美麗なオープニングムービー、そして高画質のグラフィック、ダイナミックなオーケストラサウンドで雰囲気もバッチリ盛り上がること間違いなし！



基地や植民星、敵部隊の情報をマップモードで確認。戦略を練り、仲間に手伝ってもらうか、自分がワープして、どうしたら敵を殲滅できるかを考えるのが楽しい。