

PlayStation®2

N E O W O R L D

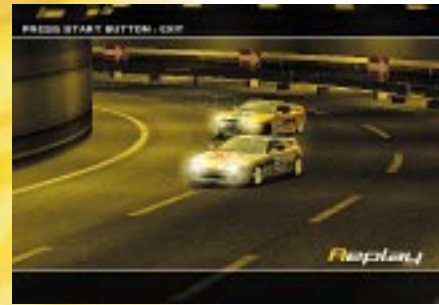
特集

PS2が魅せる新たな世界

DVD、エモーションシンセサイザー、iLink、USB……およそゲームマシンらしからぬ高性能、高機能を詰め込んで登場したニューハード……平成12年、3月4日。プレイステーション2（以下PS2）発売。このハードウェアの上で、ナムコはどんな遊びの世界を見せてくれるのか？ 2大タイトルの開発者がPS2を語る。



PS2 **リッジレーサーV** ファイブ
 プレイステーション2用CD-ROM 6800円(税別) **好評発売中**



ヘッドライトの残像を始め、トンネル内部でのライティング(光の当たり具合)も大きく進化!



プレイ画面は必要かつ過剰でないレイアウト。ドライブ感覚は新しさの中に懐かしさを感じさせる。



初代『リッジ』とコースは似ているが、細かいところの作り込みにより、まったく別次元のデキ。



シンプルながら奥深い、『リッジ』ならではのドライブングプレイヤーが味わえる。

Ridge Racer V

すね、やっていることは初代のものとは桁違いに細かくなっています。さらに、作り込んでいくうちに、「レースそのものの楽しさ」を味わってもらえる、より洗練されたものになりました。

外見上で見えないところもかなり作り込んであるんですけど?

斎田 クルマのパラメータに関しては、いろんなものを使っています。計算していることは以前のものよりかなり多岐にわたっています。「クルマを運転している気分をさせる」という点では演出も含めていろいろやっています。でも、これをやりすぎるとプレイしていて気分が悪くなってしまうんですけどね。

俗に言う「3D酔い」というやつですね?

斎田 最初にセッティングしていたサスペンションは結構柔らか目だったんですが、実際にプレイしてみるとクルマが予想以上に揺れちゃって、みんな酔ってしまっ……。リプレイでは結構揺れているんですけど、プレイ中は多少押さえ気味に入れてあります。

あくまでプレイしやすくするための配慮というところですね。他にもいろいろ苦労されたと思うのですが?

斎田 そうですね。発表されたスペックなどを見ながら、「本当にそこまでできるのか?」ということも研究しながら作りはじめたので、常に「時間はいくらあっても足りない」状態でした。すべてが同時進行だったので、すべてにおいて、「こ

れで行こう」と決まるまでも時間がかりました。具体的には、デザイナーにクルマのデザインを依頼するにしても、「どれぐらいのポリゴン数でデザインすればいいですか?」とか、「どういった形でデータにすればいいですか?」と聞かれても、すべてが同時進行で進んでいるので、時期によって実現できるレベルが変わってしまっていた、なんてことがありました。当然PS2での開発時もそういったことはありましたが、今回はPS2以上にガラッと変わりましたからね。天井が見えない状態で作業が進んでいった。苦労しました。「3Dを適度させられるのか?」を適度させた方がいいのか」という判断が難しかったです。

その答えが『リッジV』ということですね?

斎田 新ハードということ、目標をかなり高いところに設定したんですよ。その分相当苦労しましたね。プログラマー、グラフィッカーはもちろん、企画も走り根拠から作り直しましたので、シリーズの統編とはいえず、まったくイチから作り直したようなものです。

PS2は、実現したい表現や仕掛けをすべて自分で作る、そんなハードなんです。実現したい機能をソフトで作るとい。研究の結果がそのままソフトの出来栄に影響するということか、どれだけ研究したかがソフトに現れるという感じですね。やりがいがありますよ。第一弾ということでは時間が限られていたんですが、今後どんどん研究していけば、さらにすごいものが実現できるんじゃないかなと思います。

ないかと思えます。

新キャラクター、深淵藍はどういった理由で採用されたんでしょう?

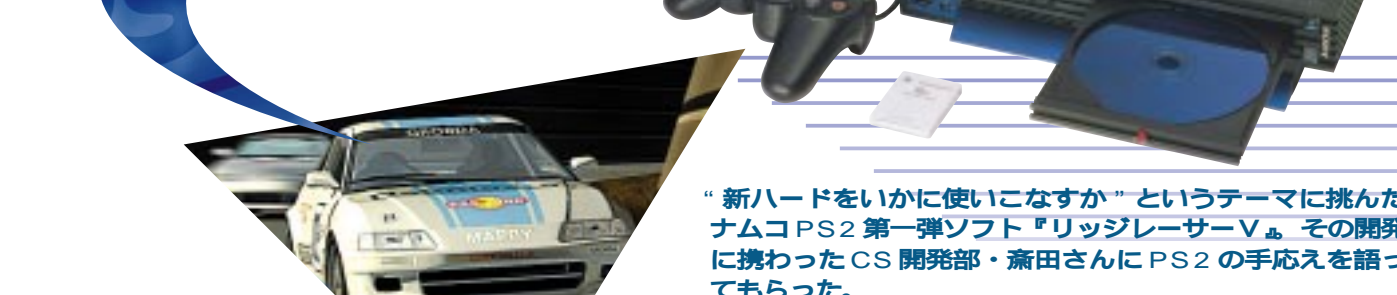
斎田 新しいシリーズということで、イメージも変えてみたいと思い、彼女に「登場願ったというわけです(笑)。デザイナーは実は女性なんです。女性らしい新しいデザインラインで、個人的にもけっこう気に入ってますね(笑)。

実際にプレイしてみると、初代『リッジ』とほぼ同じコースを走ったり、クルマの動きも『リッジ』らしいプレイ感覚が遊べますよね?

斎田 そうですね。コースに関しては、一見初代『リッジ』に似たコースもありますが細かいところがある変化しています。新しいハードでキレイになった部分をぜひ見てもらいたい、という思いがありますから、ぜひ比較して欲しいですね。コース内だけでなく、外の風景も街(リッジシティ)全体を作っておりまして、街ごとじっくり見て進化を感じてほしいですね。クルマに関しては、『リッジ』らしく走れるクルマから、まったく違う特性を持ったクルマまでいろいろ用意してありますので、それらを楽しんでほしいですね。丸くなったタイヤや、ブレーキのローターが発熱して赤くなるような、細かいところまでいろいろ作り込んでますから、自分の走りだけだけでなく、クルマもじっくり見てほしいですね。

ごもありがとうございます!

PlayStation 2



“新ハードをいかに使いこなすか”というテーマに挑んだナムコPS2第一弾ソフト『リッジレーサーV』。その開発に携わったCS開発部・斎田さんにPS2の手応えを語ってもらった。

リッジレーサーVに見る新たなゲームの可能性



CS開発部 斎田栄一 係長
 PS版『エースコンバット』や業務用『テクノドライブ』などを手がけたプログラマー出身のプロジェクトチーフ。

PS2に初めて触れて、どんな感想をお持ちになりましたか?

斎田 初めてのハードウェアに触る時は大体いつも同じなんです。性能の限界が見えないので、「こんなことができるのかな」という期待でいっぱいなんです。最初のうちは本当にわからないことも多くて手探り状態でしたが、実際のいろいろわかってきて、「大変そうだな」という感想が正直なところでした。なんでもできそうだなと思えるところについては、「なんでもやらねば」ということにつながるわけで(笑)。やれることの領域はPSには比べると段違いに広がりましたよ。

具体的には、オープニングはあらかじめ用意した画像を表示するムービーではなく、PS2で3Dモデルを計算しながら表示するリアルタイム描画にしてみました。「実現できるだろうな」とは思っていました。実際にやってみると、「PS2はやっぱりすごいなあ」と感じさせられました。だからといってムービーをやらなくてもいい、というわけではないんですけど。

第一弾ソフトとして、『リッジレーサーV』(以下

リッジV)が選ばれた理由はなんだったんでしょう?

斎田 まず最初に、「レースものを作る」ということが前提にありました。その中でいろんな要素を考えて、PSの時もそうでしたが、PS2での第一弾としてプレイヤーはやはり、『リッジV』を期待しているのではないかと、ということで企画がスタートしたわけです。

今回の『リッジレーサーV』のコンセプトは?

斎田 『リッジV』から『R4』までのシリーズで技術も内容も充実してきましたが、新しいハードウェアになって、プレイヤーの皆さんが何を期待しているのか、PS2でどんなものを遊びたいのか、PS2での『リッジV』はどんなものになるのか、ということをやスタッフで検討した結果、ここは原点に戻って、「レースそのものを楽しめるようなシンプルなものを作ろう」ということになっていったわけです。

割と初代の『リッジV』に近いというか、初代から受け継がれてきた「ハイスピードコントロールの楽しさ」を感じてもらおうというコンセプトで



さまざまなアングルからのチェックが可能。プレイシーン、街ごと作られた新たな『リッジレーサーV』の可能性を感じ取れる仕掛けのひとつ。

PS **ガンバレット** ガンパール
 ナムコ プレイステーション用CD-ROM 5800円(税別) 4月発売予定

『ガンバレット』『ガンパール』に続くバラエティガンシューティングシリーズ最新作がついにPSにも登場! 業務用の全53のステージはもちろん、PS版ならではのオリジナルミニゲームも楽しめる。完全3Dとなったグラフィックにより、さらにスリリングなプレイで盛り上がるこの作品、ぜひ「ガンコン」を使ってみんなでワイワイ楽しもう!

©2000 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED © EIGHTING/RAIZING 1999

PS **HI-BAK**
 ナムコ プレイステーション用CD-ROM 5800円(税別) 4月発売予定

応援BGMを作成する「作曲くん」に、携帯電話の着信音として入力可能な「着信くん」がついてパワーアップ!! (注: PHSと一部の携帯電話には対応していません)

PS **ゴールドスタジアム4**
 ナムコ プレイステーション用CD-ROM 5800円(税別) ポケットステーション対応 **好評発売中**

野球ゲームといえば『ワースタム』。今回の『4』では、オリジナルルールで遊べるパーティモードに注目! ホームランしか得点にならないビッグアーチフィーバーなどは、対戦が盛り上がることまちがいなし! さらに、スロットリングシステムを装備した業務用『スーパーワールドスタジアム2000』にポケステをつなぐと、あらかじめ育てておいた「分身くん」を登場させることもできるぞ!

PLAYSTATION 2



『鉄拳タッグトーナメント』 クリエイター対談

家庭用『鉄拳3』でアンナのコスチュームデザインを手がけた永野さんとVS開発部・鉄拳プロジェクトチームのお二人に、『鉄拳タッグトーナメント』ひいてはシリーズのこれからについて語って頂いた。



永野護さん デザイナー。「重戦機エルガイム」「ブレンパワード」などのアニメにデザイナーとして参加。鉄拳シリーズは「2」からハマったとのこと。



永野さんがキャラクター&メカデザインを担当した近刊「シェルブリティ」角川書店刊。「ザ・ファイブスター・ストーリーズ」も好評続刊中。

PS2に比べてポリゴンが何倍出せるようになったか、そういったものは見た目でわかると思いますが、プレイヤーの方にとって大事なことは、その能力を使って、いかにカッコイイ映像ができるか、いかにきれいな映像ができるか、だと思っただけです。そういう意味ではクリエイティブについて、今までのハードウェアと比べ、PS2の開発はスタッフに必要なスキルのボーダーラインが一気に引き上げられたんじゃないでしょうか。

山田 例えは今のPSのゲームだと、「小さなモニターで見てもいいなあ」と思っていたわけですが、それは大きな画面で見ると、スタッフが見てしまったら、でも、PS2になっても見えてしまつたからです。でも、PS2になつて今度はいくらでも大きな画面で見てもいいなあ、というものが作れるようになった。あそこもこれも作り込んであるから、ぜひ隅々まで見てほしいなあ、という風に気持ちが変わつてきたわけです。

山田 例えは今のPSのゲームだと、「小さなモニターで見てもいいなあ」と思っていたわけですが、それは大きな画面で見ると、スタッフが見てしまったら、でも、PS2になつても見えてしまつたからです。でも、PS2になつて今度はいくらでも大きな画面で見てもいいなあ、というものが作れるようになった。あそこもこれも作り込んであるから、ぜひ隅々まで見てほしいなあ、という風に気持ちが変わつてきたわけです。

山田 例えは今のPSのゲームだと、「小さなモニターで見てもいいなあ」と思っていたわけですが、それは大きな画面で見ると、スタッフが見てしまったら、でも、PS2になつても見えてしまつたからです。でも、PS2になつて今度はいくらでも大きな画面で見てもいいなあ、というものが作れるようになった。あそこもこれも作り込んであるから、ぜひ隅々まで見てほしいなあ、という風に気持ちが変わつてきたわけです。

山田 例えは今のPSのゲームだと、「小さなモニターで見てもいいなあ」と思っていたわけですが、それは大きな画面で見ると、スタッフが見てしまったら、でも、PS2になつても見えてしまつたからです。でも、PS2になつて今度はいくらでも大きな画面で見てもいいなあ、というものが作れるようになった。あそこもこれも作り込んであるから、ぜひ隅々まで見てほしいなあ、という風に気持ちが変わつてきたわけです。

山田 例えは今のPSのゲームだと、「小さなモニターで見てもいいなあ」と思っていたわけですが、それは大きな画面で見ると、スタッフが見てしまったら、でも、PS2になつても見えてしまつたからです。でも、PS2になつて今度はいくらでも大きな画面で見てもいいなあ、というものが作れるようになった。あそこもこれも作り込んであるから、ぜひ隅々まで見てほしいなあ、という風に気持ちが変わつてきたわけです。

山田 例えは今のPSのゲームだと、「小さなモニターで見てもいいなあ」と思っていたわけですが、それは大きな画面で見ると、スタッフが見てしまったら、でも、PS2になつても見えてしまつたからです。でも、PS2になつて今度はいくらでも大きな画面で見てもいいなあ、というものが作れるようになった。あそこもこれも作り込んであるから、ぜひ隅々まで見てほしいなあ、という風に気持ちが変わつてきたわけです。



『鉄拳タッグトーナメント』を 通して見えたPS2像とは？

PS2 鉄拳タッグトーナメント

プレイステーション2用CD-ROM 好評発売中
6800円〔税別〕



キャラクター、背景ともまったく新しく生まれ変わったといえるPS2版『鉄拳タッグトーナメント』。

PS2という新たなステージへの一歩を踏み出したナムコ。その一翼を担うプログラマーの山田さんに『鉄拳タッグトーナメント』を通してその実状を語ってもらった。



VS開発部
山田昌紀 係長

『デンジャラスシード』『ナックルヘッズ』を経て、『鉄拳』シリーズにプログラマーとして参加。PS2版『鉄拳タッグ』開発にあたり、PS2の基礎研究を担当。

まず、担当された「基礎研究」という仕事についてお伺いしたいのですが……
山田 私は、業務用『鉄拳タッグトーナメント(以下鉄拳タッグ)』の開発と別れて同時期に、PS2のゲーム開発に必要な技術研究チームに参加していました。技術研究というのは、PS2版『鉄拳タッグ』でいうと、服の質感表現などの映像表現はいくつかのプログラムの集合体で構成されています。その基本的なプログラムを研究し、開発していくのが主な仕事ですね。
基礎研究を通して、PS2というハードに対して、どんな印象をお持ちになりましたか？
山田 やつぱりすごいハードですね(笑)。例え



ライティングの変化により、より立体感を伴ったグラフィックに、エフェクトもすさまじい出来栄。



タグならではのチェンジによるコンボなど、新しい『鉄拳』としての楽しさもバッチリ搭載されている。



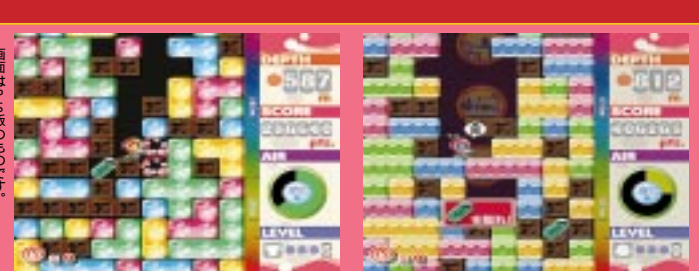
これだけの変化がありながら、『鉄拳』シリーズ伝統の動きの良さはしっかり継承されている。

山田 例えは今のPSのゲームだと、「小さなモニターで見てもいいなあ」と思っていたわけですが、それは大きな画面で見ると、スタッフが見てしまったら、でも、PS2になつても見えてしまつたからです。でも、PS2になつて今度はいくらでも大きな画面で見てもいいなあ、というものが作れるようになった。あそこもこれも作り込んであるから、ぜひ隅々まで見てほしいなあ、という風に気持ちが変わつてきたわけです。

山田 例えは今のPSのゲームだと、「小さなモニターで見てもいいなあ」と思っていたわけですが、それは大きな画面で見ると、スタッフが見てしまったら、でも、PS2になつても見えてしまつたからです。でも、PS2になつて今度はいくらでも大きな画面で見てもいいなあ、というものが作れるようになった。あそこもこれも作り込んであるから、ぜひ隅々まで見てほしいなあ、という風に気持ちが変わつてきたわけです。

山田 例えは今のPSのゲームだと、「小さなモニターで見てもいいなあ」と思っていたわけですが、それは大きな画面で見ると、スタッフが見てしまったら、でも、PS2になつても見えてしまつたからです。でも、PS2になつて今度はいくらでも大きな画面で見てもいいなあ、というものが作れるようになった。あそこもこれも作り込んであるから、ぜひ隅々まで見てほしいなあ、という風に気持ちが変わつてきたわけです。

山田 例えは今のPSのゲームだと、「小さなモニターで見てもいいなあ」と思っていたわけですが、それは大きな画面で見ると、スタッフが見てしまったら、でも、PS2になつても見えてしまつたからです。でも、PS2になつて今度はいくらでも大きな画面で見てもいいなあ、というものが作れるようになった。あそこもこれも作り込んであるから、ぜひ隅々まで見てほしいなあ、という風に気持ちが変わつてきたわけです。



1000m目指してどんどん掘り進め！今回の移植版では、ススム君1人でどこまで進めるかを競う「とことんドリラー」モードもあるよ。

プレイステーション、ドリームキャスト、ゲームボーイカラー
3つの機種で同時発売！



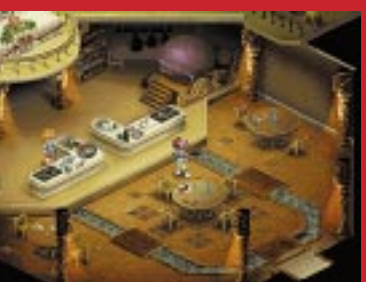
ナムコ プレイステーション用CD-ROM
ナムコ ドリームキャスト用GD-ROM
ナムコ ゲームボーイカラー用ROMカートリッジ

今夏発売予定・価格未定

単純なのにスリリングな面白さで、アーケードに登場以来大人気のパズルゲーム『ミスタードリラー』が家庭用ソフトとして発売されるぞ。しかもプレイステーション、ドリームキャスト、ゲームボーイカラー、3つの機種で同時発売！活躍する場所を選ばない我がドリラー・ススム君。アナタの手元に届くのもあとわずかだ！



『テイルズ』シリーズの伝統を受け継ぐバトルシステムはさらなる進化を遂げる！
©いのまたむつみ



暖かみあふれるグラフィックはさらに洗練されて魅力満載！隅々まで作り込まれた世界は要チェック。



ナムコ プレイステーション用CD-ROM
価格未定 2000年発売予定

大作RPGシリーズ第3弾『テイルズ オブ エターニア』の再編がついに決定！主人公リッド役は「新世紀エヴァンゲリオン」の活カール役でおなじみの石田 彰さん、ヒロイン・ファラ役は「YAWARA!」の猪熊柔でおなじみの皆口裕子さんなどなど、大物実力派が勢揃い！主題歌も「名探偵コナン」の主題歌で一躍名を上げた「GARNET CROW」による「flying」に決定！さらなる続報に期待せよ！



永野「『鉄拳』の動きはもう完全にひとつの魅力として確立されていますね」

目指すはムービーのクオリティ。「鉄拳」の進化は止まらない

動きに関して、映画やコミックなどから影響を受けたということがあるんでしょうか？

原田 打撃系の技を作るキーシヨンデザイナーは映画や格闘技のビデオなど、いろいろな研究してますし、投げ技を作るデザイナーはプロレスのビデオを研究したり、ということもあります。

木元 そういったものがありつつも、逆にゲームならではの表現方法をいろいろ試行錯誤してきているのが現状ですかね。

永野 去年公開された映画「マトリックス」なんて、逆にゲームやアニメからインスピレーションを受けた表現方法を使ってるよね。ハリウッドの映画の方が、ほとんど日本のゲームやアニメに影響を受けてる。そういった作品が増えてきているよね。

永野さんがゲームの動きをコミックやアニメに取り入れることはあるんですか？

原田 「ザ・ファイブスター・ストーリー」にアンナが出ていたことはありましたよね(笑)。

永野 そうですね(笑)。でも、いちおうアニメーターのはしくれとして、アンナさんご本人を登場させることがあっても、動きはなるべくリアルで、というのが信条です。たしかに、格闘ゲームをプレイすることで今まで知らなかった技を

木元「“ため”と、“インパクトの瞬間”が大切ですね」



VS 開発部 木元昌洋 主任

「鉄拳TAG」プロジェクトリーダー。「妖怪道中記」から開発の道に入り、「鉄拳」シリーズの業務用、家庭用すべての開発に携わってきた。

原田 今回のムービーは初めてゲームをプレイされる方は、2回は連続で見ちゃうんじゃないかと思えますよ。それぐらいのデキです。PS版「鉄拳2」のムービーの二ツの肌は今見るとツルツルじゃないですか。それが「3」になって、「エイハチのシワがすくなくなった」と言われましたが、今回はそんなレベルでは収まらない変化なんですかね。

木元 僕らから見ても「このムービーってどうやって作ったの？」ということがいっぱいありますからね。

原田 今回のムービーは初めてゲームをプレイされる方は、2回は連続で見ちゃうんじゃないかと思えますよ。それぐらいのデキです。PS版「鉄拳2」のムービーの二ツの肌は今見るとツルツルじゃないですか。それが「3」になって、「エイハチのシワがすくなくなった」と言われましたが、今回はそんなレベルでは収まらない変化なんですかね。

木元 僕らから見ても「このムービーってどうやって作ったの？」ということがいっぱいありますからね。

原田 今回のムービーは初めてゲームをプレイされる方は、2回は連続で見ちゃうんじゃないかと思えますよ。それぐらいのデキです。PS版「鉄拳2」のムービーの二ツの肌は今見るとツルツルじゃないですか。それが「3」になって、「エイハチのシワがすくなくなった」と言われましたが、今回はそんなレベルでは収まらない変化なんですかね。

木元 僕らから見ても「このムービーってどうやって作ったの？」ということがいっぱいありますからね。

原田 今回のムービーは初めてゲームをプレイされる方は、2回は連続で見ちゃうんじゃないかと思えますよ。それぐらいのデキです。PS版「鉄拳2」のムービーの二ツの肌は今見るとツルツルじゃないですか。それが「3」になって、「エイハチのシワがすくなくなった」と言われましたが、今回はそんなレベルでは収まらない変化なんですかね。

木元 僕らから見ても「このムービーってどうやって作ったの？」ということがいっぱいありますからね。

原田 今回のムービーは初めてゲームをプレイされる方は、2回は連続で見ちゃうんじゃないかと思えますよ。それぐらいのデキです。PS版「鉄拳2」のムービーの二ツの肌は今見るとツルツルじゃないですか。それが「3」になって、「エイハチのシワがすくなくなった」と言われましたが、今回はそんなレベルでは収まらない変化なんですかね。

木元 僕らから見ても「このムービーってどうやって作ったの？」ということがいっぱいありますからね。

原田 今回のムービーは初めてゲームをプレイされる方は、2回は連続で見ちゃうんじゃないかと思えますよ。それぐらいのデキです。PS版「鉄拳2」のムービーの二ツの肌は今見るとツルツルじゃないですか。それが「3」になって、「エイハチのシワがすくなくなった」と言われましたが、今回はそんなレベルでは収まらない変化なんですかね。

木元 僕らから見ても「このムービーってどうやって作ったの？」ということがいっぱいありますからね。

原田 今回のムービーは初めてゲームをプレイされる方は、2回は連続で見ちゃうんじゃないかと思えますよ。それぐらいのデキです。PS版「鉄拳2」のムービーの二ツの肌は今見るとツルツルじゃないですか。それが「3」になって、「エイハチのシワがすくなくなった」と言われましたが、今回はそんなレベルでは収まらない変化なんですかね。

木元 僕らから見ても「このムービーってどうやって作ったの？」ということがいっぱいありますからね。

原田 今回のムービーは初めてゲームをプレイされる方は、2回は連続で見ちゃうんじゃないかと思えますよ。それぐらいのデキです。PS版「鉄拳2」のムービーの二ツの肌は今見るとツルツルじゃないですか。それが「3」になって、「エイハチのシワがすくなくなった」と言われましたが、今回はそんなレベルでは収まらない変化なんですかね。

木元 僕らから見ても「このムービーってどうやって作ったの？」ということがいっぱいありますからね。

原田 今回のムービーは初めてゲームをプレイされる方は、2回は連続で見ちゃうんじゃないかと思えますよ。それぐらいのデキです。PS版「鉄拳2」のムービーの二ツの肌は今見るとツルツルじゃないですか。それが「3」になって、「エイハチのシワがすくなくなった」と言われましたが、今回はそんなレベルでは収まらない変化なんですかね。

木元 僕らから見ても「このムービーってどうやって作ったの？」ということがいっぱいありますからね。

原田 今回のムービーは初めてゲームをプレイされる方は、2回は連続で見ちゃうんじゃないかと思えますよ。それぐらいのデキです。PS版「鉄拳2」のムービーの二ツの肌は今見るとツルツルじゃないですか。それが「3」になって、「エイハチのシワがすくなくなった」と言われましたが、今回はそんなレベルでは収まらない変化なんですかね。

木元 僕らから見ても「このムービーってどうやって作ったの？」ということがいっぱいありますからね。

原田 今回のムービーは初めてゲームをプレイされる方は、2回は連続で見ちゃうんじゃないかと思えますよ。それぐらいのデキです。PS版「鉄拳2」のムービーの二ツの肌は今見るとツルツルじゃないですか。それが「3」になって、「エイハチのシワがすくなくなった」と言われましたが、今回はそんなレベルでは収まらない変化なんですかね。

木元 僕らから見ても「このムービーってどうやって作ったの？」ということがいっぱいありますからね。

原田 今回のムービーは初めてゲームをプレイされる方は、2回は連続で見ちゃうんじゃないかと思えますよ。それぐらいのデキです。PS版「鉄拳2」のムービーの二ツの肌は今見るとツルツルじゃないですか。それが「3」になって、「エイハチのシワがすくなくなった」と言われましたが、今回はそんなレベルでは収まらない変化なんですかね。



木元 ありがとうございます。あと永野さんに正式にお願いするだけ……と(笑)。

原田「すべて組み合わせさせて初めて納得がいくものを作っていますから」



VS 開発部 原田勝弘 さん
営業からVS開発部へと異動したという変わった経歴を持つ。「鉄拳」チームには「3」の業務用から企画として参加している。「新宿平八」として有名。



取材協力 / 幕張プリンスホテル

永野先生色紙プレゼント!!

3名様

永野さん直筆の「アンナ」「アイヴィー」「LEDミラージュ」のイラストが入ったサインを3名様にプレゼント! 本紙アンケートハガキで「永野さんサイン」係まで応募してね。

FINAL LAP 2000 WS

ナムコ ワンダースワン用ROMカートリッジ 3800円(税別)

ワンダースワン初! のレースゲームとして、伝説の『ファイナルラップ』が遂にエントリー! ハイスピードレーシングゲームをお手軽に楽しめることはもちろん、通信ケーブルを使えば対戦も可能! コースエディット機能もあるよ。

不死乃神子

カガト

パーティメンバーに指示を与えることで、好感度や信頼に変化が起き、戦況に影響する。

神楽 KHAMRAI

ナムコ プレイステーション用CD-ROM 価格未定 2000年発売予定

神が人間とともに存在する独特の世界。神である「不死乃神子(ふしのみこ)」と人間である「カガト」。この2人の視点で1つのストーリーを見ることができる今までにないRPGだ。各キャラクターのAIに意志を持たせ、主人公に対する好感度・信頼度が直接戦局に反映する「WILLシステム」など、バトルも見所満載!

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION 2