

# 新作チェック!!

# 開発者爆裂トーク

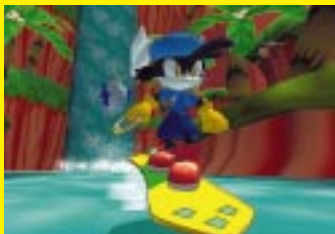
新作開発スタッフがゲームについての思い入れを生々しく語るこのコーナー。  
今回はプレイステーション2で生まれ変わった『風のクロノア』の大特集!  
生みの親のお2人に、新たなクロノアについて語ってもらった。



途中で挿入される会話劇も、ハイクオリティなキャラクターの動きに注目したいポイント。



クロノアの後ろをついてくるボブカ。2人で楽しめる「サポートモード」



ボードで滝を飛び降りるなどの、アクションシーンではアクションボタンを押してオリジナルの動きを演出しよう。



敵を捕まえてぶらさがれば、圧倒的なスピードで上空へ。今作から加わった動きだ。



「サポートモード」では、ボブカのを借りて更に高くジャンプすることが可能。



大砲で打ち上げられるアクションは今作から追加されたもの。気分爽快!



ダイナミックなカメラアングルが、スリリングなプレイ感覚を生み出す。クロノアの表情もわかる。



世界観にマッチした敵キャラの数々。さまざまな動きで楽しませてくれる。



「風だま」で敵を捕らえてぶつける、つかんでジャンプすれば高く飛ぶなどの操作はシリーズ共通。

## PS2 風のクロノア2

～世界が望んだ忘れもの～

プレイステーション2用DVD-ROM 発売中 6800円〔税別〕

# 風のクロノア2

～世界が望んだ忘れもの～

簡単操作でダイナミックなアクションが楽しめる注目作

“四つの鐘”に宿る力で調和が保たれている世界「ルーナティア」。そして今、ルーナティアに生まれようとする闇の鐘“五つめの鐘”によって、世界に暗雲が立ち込めようとしていた。“夢見る黒き旅人”クロノアは突然この世界に呼び寄せられ、新たな冒険を始める……。

PS版、WS版に続くシリーズ第3弾は、PS2の機能を活かした圧倒的にかわいく、カッコイイ3Dグラフィックが最大の特徴。方向キー+2ボタンの2D感覚のシンプルな操作で、“風だま”で敵を捕らえて他の敵にぶつける、捕らえた敵を利用してジャンプするなどの基本動作はシリーズ共通のわかりやすいもの。

また、クロノアの動きに合わせて移動するダイナミックなカメラワークが気持ちいい。大砲で空中を大きく移動したり、ボードで滑走するアクションなども追加。アクションボタンを使えば、オリジナルのクロノアの動きを演出できるぞ。

## GBA 風のクロノア ～夢見る帝国～

ゲームボーイアドバンス用ROMカートリッジ 発売日未定 価格未定

PS2版に続き、早くもゲームボーイアドバンスで『風のクロノア』の登場が決定!

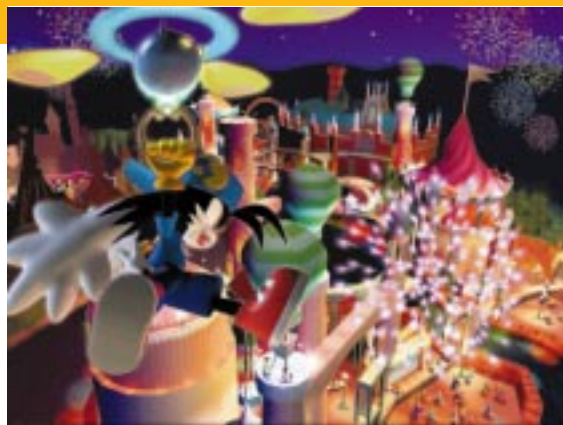
今度の舞台は夢を見ることが禁じられた帝国。「なんで夢を見ちゃいけないんだ!」眠れぬ病にかかり、国民にまで夢見る事を禁じた皇帝ジリアスに

立ち向かうクロノア。処刑されそうになったクロノアに与えられた最後のチャンスは、帝国内で暴れる4匹の怪物を退治すること。果たしてクロノアは、見事怪物を倒し、人々の奪われた夢を取り戻すことが出来るのだろうか?

### 別冊コロコロコミック 連載開始

別冊「コロコロコミック」で、クロノアの大冒険を描いたマンガが連載スタート! 3月6日発売号から掲載されているぞ!





「どなたでもプレイできるゲームにしたい」んですよ。アクションゲームなので、どうしても上手・下手が出てしまうんですよ。前作だと、それで行き詰まってしまうんですよ。それを今回はなんとかしたいな、というところから、「やり残したことを何度やりなおしてもいいし、ひとつのルートが苦手なら、別のルートからアプローチをしてもいい」ように考えてみました。

--- ボブカをサポートジャンプもその流れで？

**小林** そうですね。親子でプレイなさってる娘さんの後ろからお父さんがちょっと助けてあげるとか、あまりゲームをプレイしない彼女をゲームの上手な彼氏が助けてあげるとか。普段はプレイはしないで見ていただけ……という人をクロノアに引き込みたい、というのが狙いですね。通常の2人用のプレイモードでは十分じゃない。例えば親子のプレイだと、「パパ（代わりに）やってよ」という風になってしまうと、今度は娘さんが見ているだけになってしまう。だからパパはちょっと助けてあげる。あくまで、ゲームを楽しんで進めるのは娘さんの方にできるかなと。

--- アクションボタンの採用意図は？

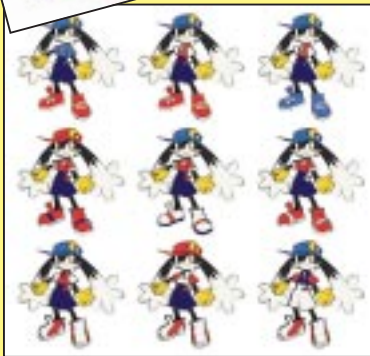
**小林** 今回、大砲で撃ち上げられるシーンとか、演劇的なパートも数多く用意されているので、その間もプレイヤーに何かさせてあげたかったです。こう言う意味では、今回のコンセプトと合致するので、必然的に生まれた仕様だと思ってます。あとは、上手いプレイヤーさんはほとんどアクションボタンを使ってもらって、「自分なりのカッコイイプレイ」を目指して欲しいなと。クロノアと一体感をより感じてもらいたくてこの仕様を入れました。プレイされる方それぞれに、いろんなスタイルのクロノアが生まれると思いますよ。

**荒井** 自分を投影するためのひとつの手段ということですね。単純にキャラクターゲームとしても楽しめるんですが、できればクロノアに感情移入して欲しい。コンセプトとして、前作から「クロノアはプレイヤー自身の投影である」というものがありますんで、自分を投影して、ゲームの主人公はクロノアであり、自分なんだと思って頂ければ、より深みをましてプレイして頂けると思ってますよ。

--- どうもありがとうございました。

## クロノアデザインの 変遷

今回のクロノアのデザインが決定するまでに描かれた多数のデザイン画（ここに紹介したのはほんの一部）。帽子の向き、衣装や靴の色など、細部にわたって検討が繰り返されているのがわかるかな？ 「まるで間違い探し状態ですよ。最後の詰め段階では、どっちでもいけるって感じなんですけど、その微妙な違いが重要なんですよ。」（小林さん談）



だろうと思ったので、そこをどう崩すか、どう裏切るかと。

--- 前作は「泣ける」と評判のストーリーでしたが？

**荒井** 今作は同じ「泣ける」というストーリーの方向性でも、前作とは別のベクトルにアプローチしていると思います。ぜひプレイして頂き、感想を聞かせて欲しいですね。

--- 「2」のグラフィックはとても新しいというか、キャラがポリゴンでできているように見えないというか、独特な感覚ですね？

**小林** その辺は最初、とても意識したところで、よくあるCGレンダリングの質感をした「つるつるした」キャラにはしたくなかったですよ。そこで制作当初いろいろ試行錯誤しましたね。トゥーンシェーディング（レンダリング）という技法を使ったんですが、そのまま作ってしまうと、ライティングの効果とか、薄れてしまうんですよ。それはもったいないと。そこでアウトラインだけ残して、CGとアニメの中間みたいな路線を狙っていったら、ということで現在の表現方法になりました。結果としては大成功だったかなと思います。

**荒井** 単純にトゥーン・レンダリングにしようとする、キャラクターにものごくポリゴンを使わないといけない。その分、別の場所にしわ寄せはいくわけで。「クロノア」の場合は、背景等も世界観を創る上で、しっかり作り込む必要があるんで、まずキャラクターはアウトラインをしっかりと取ることに重きを置いて、全体をまとめていきました。統一感という意味では、うまくいったなと思います。

**小林** そのせいで大変だったこともあるんですけどね（笑）。現在の手法にも制約はいっぱいあるんですよ（笑）

**荒井** 開発初期には、あれもこれもというんな要素を詰め込んだので、あとで調整するのが大変でした。ね。「クロノア」は制作の度にハードが変わるので、いつも手探り状態からスタートなんです。「あれができる」、「これができるんじゃないの？」という感じで夢が膨らむので。ゲーム的にも、2Dから3Dになったことで、カメラアングルも前作できなかったことが自由できるようになって、貢献しているんじゃないかと。

**小林** そりがウリなんで（笑）

--- バンバン変わる凝ったカメラアングルですが、参考にされたものはありますか？

**小林** シチュエーション的に参考になったものはいくつかあるんですが、ゲームとして遊べないようでは仕方がないので、そこに気をつけて考えましたね。実際に動かして調整し直したり。

**荒井** グラフィック担当的には「ここはアップにして表情を見てほしい」ってお願いしたりして。微妙なせめぎあいがありましたね。前作の時は「ここはアップにしないでくれ」って感じだったんですけど。

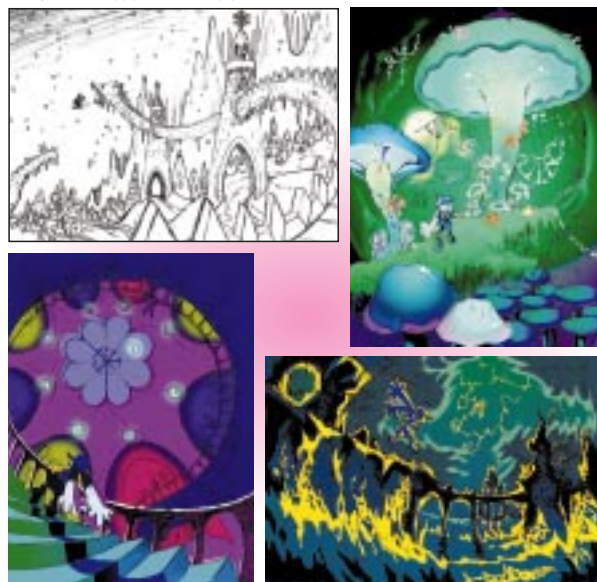
**小林** そうですね。前作は2Dだったので。

**荒井** そういった意味では、前作でやり残したことの完成形に近づいたと言えるんじゃないでしょうか。

--- 前作では、ステージ（ビジョン）の進行順は固定でしたが、今回は自由に行き来できるようになってますね。この意図は？

**小林** 私の一番根底に持っているクロノアというゲームのポリシーなんですけど、

## 初期に描かれた各ビジョンのイメージイラスト



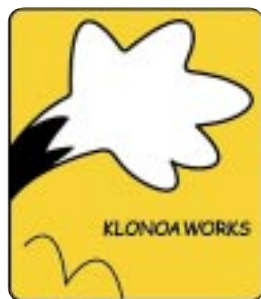
## INTERVIEW

--- 『クロノア2』制作開始当初のテーマはなんですか？

**小林** 前作も「ドラマティック」をテーマにしていたんですが、今作はPS2にハードが変わったので、より「ドラマティック」をパワーアップさせようじゃないか、ということになりました。アクション中にもドラマティックなカメラアングルやアクションなどを取り入れながら、「もっと驚きに満ちたアクションゲームにしよう」と制作を始めました。

--- 前作の「のほほん」とした暖かい雰囲気、スリリングな感覚がプラスされた印象を受けたんですか？

**小林** 前作の最初のステージがおっしゃる通りに「のほほん」としたイメージだったんですが、PS2でゲームを楽しんでいる方には多少足りないかなと思っていて。ですから、今作はいきなり大嵐の海から始まるという、スペクタクル感を全面に押し出しています。だからといって、前作をもちろん捨てたわけではなく、その良さを生かしつつパワーアップしたということです。



## ダイナミックなアクションと、誰にでもプレイできるやさしさを兼ね備えた新しい『クロノア』。その秘密を開発者自らが語る！

**荒井** 前にヨーロッパに行った時、少し市場調査もしてきましたんですが、まず「体験版をプレイして購入を決める」プレイヤーが多かったんですよ。

ね。そこで、「冒頭に魅力的な要素をドッカーンと配置してみるのはどうだろうか？」ということになりました。そこで冒頭の嵐の海が生まれたんです。PS2のハードパワーをもってすれば、スペクタクル感あふれる大胆な表現ができる。「やりたいことからやってみよう」と制作を始めました。そこから世界に4つの国を設定して、その特性にあわせてキャラクタを配置しました。どんな国だから、こんなキャラがいて……という感じですね。

**小林** 今回の最初のステージは力が入ってますよ。かなり手間暇かかってますから。プレイしてもらって最初の30分がつかみかな、と。

--- 初めてプレイしてグッと引き込まれる要素がないと、ということですね？

**荒井** 当然、前作をプレイされた方も多くいらっしゃるの、最初で驚いてもらって、次にホッとしてもらおうかなと。前半部分でいろんな人にいろんな要素を楽しんでもらえたらな、と考えました。

--- 続編を作るというのは大変な作業じゃないかと思うんですが？

**小林** 前作があるということは、微妙なところなんです。前作があるからやりやすい部分もあるし、そうでない部分もある。「前作を越えなければならぬ」ということはありますが、「前作があるから、お約束が通じる」ということでもあるんです。だからプレッシャーは、それほど感じませんでしたね。

**荒井** PS2なんだから、当然、前作を越えてなければ、ということはあるんですけど。ゲームとしては2Dから3Dになったことで、見た目の差別化はできてますから。逆に楽しんで作ってましたね。

**小林** まあ、自分では「(前作を)越えてる」と思いながら作っていましたね（笑）

**荒井** 前作はストーリーが単体で完結しちゃってますから、そこからどう話を掘り起こすか、どうひっくり返すかというのは悩みましたね。前作のラストを見たプレイヤーは、だいぶ構えている



## クロノアを「どなたにでもプレイできるゲーム」にしたいんですよ

クロノア2：プロジェクトディレクター

**小林 毅**

KOBAYASHI TSUYOSHI

1994年度入社

関わった作品

風のクロノア door to phantomile

風のクロノア ムーンライトミュージアム

風のクロノア2 -世界が望んだ忘れもの-



クロノア2：アートディレクター

**荒井佳彦**

ARAI YOSHIHIKO

1993年度入社

関わった作品

ワキヤンパラダイス

風のクロノア door to phantomile

風のクロノア ムーンライトミュージアム

風のクロノア2 -世界が望んだ忘れもの-



## ゲームの主人公はクロノアであり、自分なんだと思って頂ければ……





戦闘画面は3Dで表現。大きく描かれたクリーチャーは動きもよくわかる。



それぞれのクリーチャーの特性を理解すれば、激戦も闘い抜けるはず。



どのメンバーを倒産して、どんなメンバーを雇い入れるかはプレイヤーの選択次第。



どの国とどう付き合っていくかによって、ストーリーは変化していく。

## PS ポルフォス

プレイステーション用CD-ROM 好評発売中 5800円(税別)

クリーチャーを率いる傭兵部隊(トルーパー)の頂点を目指せ



ある地方では奇妙なツタ植物が群生し、ある地方では鉄屑ジャンクが雄大な山を築く。またある地方では極彩色の土地が広がる……さまざまなイメージが同居する不思議な世界、そんな「ポルフォスワールド」には数多くのクリーチャーがうごめいている。彼らを率い、世界一の傭兵部隊を目指すシミュレーションRPGがこの『ポルフォス』。クリーチャーを率いる傭兵部隊(TROOPER=トルーパー)の隊長であるプレイヤーは、戦いを繰り返しながら自軍を強化するため、メンバーを雇うなどして生き抜いていかなければならない。戦いを挑んでくるライバル、国家間の争い、この世界にある大なる謎など、ストーリーは注目すべきポイントが多数ちりばめられている。

ビジュアルデザインにクリーチャーデザイナーとして名を馳せる葦沢靖氏を起用。100体以上にも及ぶクリーチャーデザインによって、このゲームの世界観を見事に構築している。

世界中から集まる依頼(ミッション)の中から適切なものを選び、準備を整え、戦闘に勝利して報酬を得る、このサイクルを繰り返すことがゲームの基本的な流れになる。用意されたステージは100以上、ミッションは合計200以上とボリューム満点。

クリーチャーたちの特徴をつかみ、ミッションや地形に合わせてメンバーを組み替え、しっかりと鍛えあげることがクリーチャー成長のコツだ。苦難を乗り越え、見事全世界の頂点に立つトルーパーになれるか?



ナムコの新事業ともいえるオープニングにも葦沢テイストが満載。独特の世界観を更に盛り上げてくれる。



3つの国の人々とのように接するかによって、プレイヤーを取り巻く状況やストーリーが変化していく。



ポルフォス

© 葦沢靖

## PS2 エースコンバット4(仮称)

プレイステーション2用DVD-ROM 2001年夏発売予定 価格未定

前作「3」の発売より2年あまり……2001年、プレイステーション2に於ける「エースコンバット」シリーズ最新作が登場する。

これまでの『エース』シリーズ同様、ミッションクリア型のゲームシステムを踏襲。

私達が住む世界とは違う何処か、しかし同じ「現代」を過ごす大陸「ユージア」が今回の舞台。現用戦闘機によるドッグファイトは、PS2のパワーで更にパワーアップ!ストーリーも公開された。

無数の国々でその形を成す大陸「ユージア」。その中には

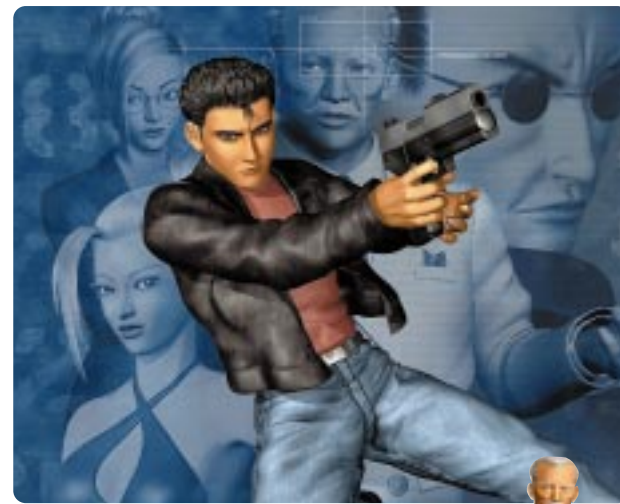
一つの大国と、その他の国々たちの間の『武装平和』とも呼ばれる一触即発の状態があった。そんな時、太陽の重力に引き寄せられた小惑星がロシュ限界を突破、1000以上に砕けた岩石の礫と塵を地表へ、そしてユージア大陸へと撒き散らした。この衝突が大地にクレーターという痕を残し、人々の生活をなぎ倒し、そして『武装平和』の均衡に影響を与えていく……。今夏発売に向けて、快調に鋭意制作中!



光と風景と機体が織り成すコントラストはPS2ならではの美しいゲーム画面だ。



リアルに再現された現用戦闘機、緻密な地形描写など、航空写真と見まがわんばかりの美しいゲーム画面。



主人公はV.S.S.E.のリチャード・ミラー。激しい戦いの合間にデモシーンが挿入され、ストーリーを盛り上げてくれるのだ。



隠れることは全てにおいて有利というわけではない。飛び出した瞬間に敵に襲われることも十分ありうる。敵の数をよく見て、飛び出すチャンスをうかがえ!



同じ場所に居続けるシチュエーションでは、ドンドン敵が入れ代わって状況が変化していく。的確な射撃で頭数を減らしていくように戦っていく。

## TIME CRISIS PROJECT TITAN

### PS タイムクライシス プロジェクトタイタン

プレイステーション用CD-ROM 4月26日発売予定 4800円(税別)



巨大犯罪組織「ワイルド・ドッグ」のリーダー。その正体は未だ謎に包まれている。

このゲームの主人公。何者かの罠にかかり大統領暗殺の疑いをかけられてしまう。リチャード・ミラー

V.S.S.E.に大統領暗殺事件の情報を提供。現在はカンタリスのサポートに携わっている。

マリッサ・ソレイル

表向きはホテルの美人オーナーだが、武器貿易組織「カンタリス」のリーダーという裏の顔を持つ。

カンタリス

カルバ国大統領。現在行方不明で、カルバ当局は暗殺されたものと見ている。

ザビエル・セラノ

### プレステ最後のガンコンゲームは『タイクラ』シリーズ最新作

業務用、プレイステーションで好評を博した「避ける」シューティング、『タイムクライシス』の続編『タイムクライシス プロジェクトタイタン』が家庭用オリジナルで登場!

主人公は前作に引き続いて、V.S.S.E.の誇るエージェント、リチャード・ミラー。彼は小国カルバの大統領、ザビエル・セラノの暗殺に関与した疑いで当局に追われることになる。V.S.S.E.は、真犯人を捕まえ、彼の無実を証明するため、リチャードに48時間の猶予を与える。V.S.S.E.の援助もなく、単独で行動しなくてはならない。リチャードは単身、敵のアジトに乗り込んでいくというストーリー。シリーズでおなじみのリロードを兼ねた「避ける」動作で敵の猛攻をかわくぐり、さらに本作から採用された新システム「マルチハイディング(複数隠れ場所)システム」による対ボス戦がアツい。「マルチハイディングシステム」は、画面に表示されるマークを撃つことで、隠れながら複数の場所に移動できるシステム。ボス戦では、各々のポイントから射撃可能な範囲が限られているため、ボスの様子をうかがいつつ、的確なポイントへと移動して攻撃することが重要となる。

別売の「ガンコン」なら、すべての動作が可能なうえ、更なる的確な照準調整が可能。白熱したプレイが楽しめる。

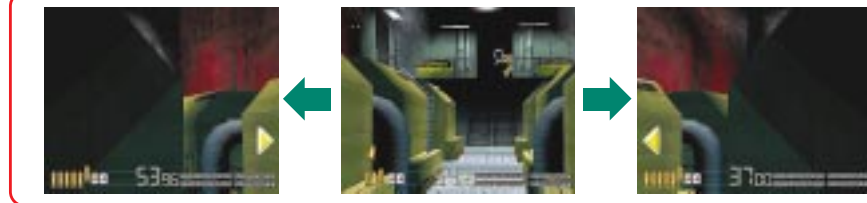
ナムコPS版最後のガンコンゲームということで、価格がリーズナブルなことも大きなポイントだ!



敵からの攻撃が激しい場合、ボタンを押せば隠れることができる。『タイクラ』シリーズ伝統の「避ける」アクション。弾薬の補給も考えながら避けよう。



時間の経過とともに、状況は刻々と変化していく。同じ場所でも敵はドンドン増えていくし、移動しながらの攻撃では撃ちまらしないに注意したいところ。



### 「マルチハイディングシステム」でボスとのアツい駆け引きが可能

画面に現れるマークを撃てば移動できる。AIが強化され、より手強くなったボスの動きを読んで、的確な位置からシューティング!