



速水レナ
Rena Hayami

ジーナ・カヴァーリ
Gina Cavalli

未転倒ですよ。車の魅力を伝える挙動、というのを目指して作っています。

中村 結果として、リプレイなどを見てもあれば、確かにビデオや街中で見るような車の動きをしていることがわかってもらえると思います。

寺本 リプレイも、僕らが見て「カッコいい」と思っているシーン、例えばドリフトしているところで、コーナーをキレイにカウンターを当てながら立ち上がっている様子を見ていても、わからない人いたら「ただ車が走っているだけ」に見えてしまう。それをレースゲームを通して体験してもらい、その後でリプレイを見た時に、「あ、俺、格好いいことしてるな」と気づいて欲しいし、そう思ってもらえるようなゲームにしていきたいです。

中村 そういう意味合いで、このゲームには「レースゲームのエントリーモデル」というキーワードを作ったんです。それは、

難易度がイージーというだけのモデルではないし、もちろんコアな「リッジ」ファン専用でもないし、コアなシミュレータファン専用でもない。エントリー＝車やレースの魅力を知るきっかけにして欲しいという思いからです。だから、誰が入ってきても歓迎してあげよう。でも、入ってくる人のレベルはいろいろあるはずだから、みんなが納得できるような間口の広さを留意したいと思います。

——プレイヤーにも今までの体験から技術も含めたいような「レースゲーム観」があると思います。それがこの「R」で一步先の段階に進めるという感じでしょうか？

中村 「一步先にいけるはず」ですね。「R」は、概念的な話に例えると、専門店のカレーってありますよね。その奥には香辛料のうまみが入っているけれども、人によっては辛すぎる。片や、ファーストフード系のカレーがあるじゃないですか。だれが見てもカレーの形をしていて、わかりやすい。今回の「R」は後者のカレーなんです。見たまま、食べてみても期待通りのものを目指しています。一般の人が見る「車」って、街中を走っているものですよ。レースを見ても、普通はブラウン管の中を走っているもので、実体験として想像できるスピード感も速度で言う100km/h前後ぐらいではないでしょうか。「R」ではその速度プラスアルファを基準にすることで、スピードをリアルに体感でき、なおかつ一步先も感じることができると思います。

寺本 そのあたりのスピードレンジの操作感を通して車の魅力が伝わるといいなと。テールが流れて「怖っ！」と感じてもらったりとか。

——車の動きを知らないと、新しい要素が増えなくても操作が難しくなるだけで楽しめないことがありますよね。

中村 だから一番最初はデ・トマソ・パンテラを使って、一番シンプルなコースで、わかりやすいレースを体験してもらおうと考えています。そして「簡単すぎるんじゃない？」と軽くクリアすると、次はもう少し難しい課題が用意されている。主人公はどんどん先に行くこととするから、プレイヤーもそれについていく、というのが基本的な流れです。あとはおまけとして、細かいミニゲームみたいなものとか、タイムアタックとか、お決まりのものはもちろん入っているし、対戦も入ってます。ただ、僕たちが望む遊び方としては、まずは、レーシングライフモードをひと通り遊んで欲しいなと。そうすればその後はどのモードでも車の魅力を感じながら楽しむことができると思います。

——セッティングやチューニングはどうなっていますか？

寺本 そのあたりも、「わかりやすさ」をベースにしながら、こだわって作っていますよ。

——登場する車はどれぐらいのものが用意されていますか？

中村 大体30台以上を目標にしていますね。世界のいろんな車が入っています。数の勝負をしても、わからない車がいっぱい出てきてしまうので、ストーリーモードで体験してほしい、という基準のもとに車を選んでいきます。世界を転戦しますので、「これは知っているでしょう」といった我々の価値観で選抜された(笑) ワールドワイドな車が登場します。実車系のレースゲームの車って、大体「あれとこれとそれ」といった定番があると思うんですが、そういったものはあまり入ってないかもしれません。もちろんゼロというわけではないですが、それ以外の「え？」といったものが出てきますよ。

寺本 そもそも最初がパンテラですからね(笑)。チーム内でいろいろ検討したんですが、大変でしたね。「俺はこれがいい」とか、外国のスタッフが「それはほら」とか(笑)。

——いろんな意味で厳選されたものになってるということですね(笑)。コースも実在のものが多数ということですか？

中村 『MotoGP』のノウハウがありますので、実際のコースをきちんと計測して、写実的に再現したものが多数あります。

寺本 ほかに、レースが面白くなる要素をいろいろ用意してありますよ。楽しみにしてください。

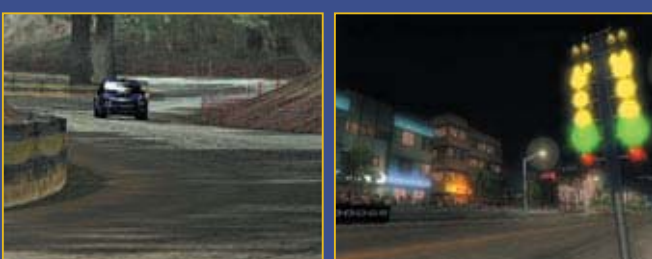
CAR SELECT

デ・トマソ・パンテラ、スバル・インプレッサ、タジ・ヴァイパーなど、実車を限りなく写実的に再現。この他にも多数の車が登場する。お楽しみはまだこれから!



COURSE SELECT

実在コースは、『MotoGP』ゆずりのリアリティをベースに、『リッジ』シリーズが持っていた「走った時の気持ちよさ」をプラスして制作中。



新作チェック!!

開発者爆裂トーク

世界最大のゲーム展示会E3において初お披露目となったナムコレーシングゲーム最新作「R」。
今回の爆裂トークでは、その魅力について語ってもらったぞ!

ナムコのハイエンド技術を集約させた「次の段階へ進んだ」レースゲーム

——まずは「R」の開発コンセプトからお伺いしたいのですが？

中村 これまで『MotoGP』シリーズをずっと作ってきたわけですが、今度は『リッジレーサー』のセンスも混ぜ、さらに社内のいろいろなリソースも融合させて、今までとは違うものを作ろうと考えました。

寺本 メインは『MotoGP』と『リッジ』を手がけてきたスタッフが制作していますが、ムービーは『鉄拳』チームのスタッフもサポートしてくれたり、レース中の通信は「エースコンバット04」のノウハウを吸収していたり、主人公のキャラクターデザインは『鉄拳3』からのキャラクターデザインや『ソウルキャリバーII』のイラストで活躍した川野塚嗣さんが手がけてくれたりと、ナムコのハイエンドな技術を集めた作りになっています。

中村 『ポールポジション』が'82年に登場し、ナムコのレースゲームがちょうど20周年という記念碑的意味もあります。車レースゲームと、バイクのレースゲームという2つの大きな流れを1つに集めて作られるのが「R」です。ネーミングもその20年の流れを経て、ナムコレースゲームの面白さをまた1つに集約していこうということで、「R」という記号に集約させました。『リッジ』と『MotoGP』を足してはいませんが、そのどちらでもない、それを超えるものを目指しています。

——「人のドラマ」が今作のテーマだそうですが？

寺本 『R』のメインモードである「レーシングライフモード」では、1人の女性ドライバー・レナが主人公で、数々のレースを通じながら成長していきます。それに伴いプレイヤーも世界のいろいろなレースが楽しめる、というものを目指しています。

中村 我々が表現したいのはあくまで「レース」であって「車」ではないんですよ。車両をキレイに作りたいということだけではなく、レースの「人と人の戦い、競り合い」というものがモータースポーツの根底にあるはずだと思うので、そこから今までのレースゲームより、人間味をもっと全面に押し出して、そこに共感してもらいながらゲームを遊んでもらいたい。ゲームも彼女たちに引張られる形で、いろんなところに連れて行かれるわけですよ。ストーリー上、あるステージをクリアすると、次もオンロードを走りたくても、オフロードに連れて行かれちゃうとか(笑)。彼女たちとオフも走れるようになれば、そこで培った技術はオンロードにも生かせるという……路面の違いはあるけれども、「車を操る基本技術は意外とシンプルなんだ」ということをわかってもらいたいし、実際、今まで以上に車を操ることが理解できるよう作りをしています。

寺本 以前から、コースと車とルールを留意して、「ハイ」と渡してあげるだけで、プレイヤーに車を操る魅力に気づいてもらえるのか? という疑問があったんです。そこで、僕たちが知っているレースの魅力、車を操る魅力をわかってもらうため、ストーリーを体験してもらいながら「一緒に遊ぼうよ」というイメージで作ってます。プレイヤーから「シミュレーション系のレースゲームは難しい」という声を聞くし、だからこそ、わかりやすい『リッジ』が受けてきたのでしょけれど、僕らが考えるには、シミュレーション系のゲームは難しいんじゃないかと、「知らない」か「わからない」んじゃないかと思ったんです。今そこで「何が起きているのか」が、車の挙動を知らない人には伝わってこないんじゃないかと。それを、「今のはこうだったよ」と教えてあげたりとか、ストーリーの中で動機付けしながら教えればだんだんわかってくる。挙動ひとつとっても、「わかる」というのをテーマに作ってます。

中村 結局、シミュレータ的な「リアル」に近い表現にはなりませんが、我々が取り込もうとしているのは「わかる」ということです。「なるほど、こういうことが起きている。じゃ、こうすればいいんだ」と理解できた後は対応ができる。そういうことをしっかりプレイヤーに伝えたいです。シミュレーション技術は惜しみなく投入しますが、単なるシミュレータではない。画面の中だけで車に起こっていることをわかってもらえるような走行性能、操作性に今、チャレンジしています。

寺本 そうそう、シミュレータが目的ではないんですよ。シミュレータは車の持つ元々の魅力を伝えるすごくいい手段だと思うし、僕らもシミュレータをベースに作ってはいますけれども、それが正しいからといって、魅力が伝わらないのでは本

INTERVIEW



中村 勲さん

業務用『SUZUKA 8 HOURS』や『500GP』、家庭用『MotoGP』シリーズの開発者としておなじみの中村さん。ナムコレースゲーム一筋で、本作「R」でもプロデューサーを担当。



寺本秀雄さん

'96年入社。プレイステーション版「R4」に関わった後、プレイステーション2版「リッジレーサーV」で企画を担当。本作には「リッジレーサーV」の開発終了後からすぐに参加し、ディレクターを担当している。



「鉄拳4」のスタッフも協力しているというストーリームービー。レナとジーナの戦いのドラマが描かれている。



ナムコ・レースゲーム 20周年記念!



プレイステーション2 ニンテンドーゲームキューブ Xbox用ソフト 発売日未定 価格未定

ナムコ初のビデオレースゲーム『ポールポジション』から20年……『リッジレーサー』、『MotoGP』など、多岐にわたるナムコレースゲームが今再び、その魅力をひとつに結集する、それがこの「R」だ。実車で実在のコースをレース形式で戦いつつ、その中に生まれる「人と人のドラマ」も描いた作品だ。メインとなるのは主人公・速水レナとなって各地を転戦する「レーシングライフモード」。レースを知り尽くしたスタッフがお届けする新たなレースゲーム「R」、ぜひ期待してもらいたい一作だ。

変身

ムテキハチエモン



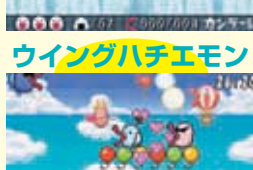
スライエモン



イルカハチエモン



八右衛門



すけるモン



モグラハチエモン



ミニエモン



ハチエモンは「タコヤキ」を食べることによっていろんな形態にチェンジ！空を飛んだり海に潜ったり、その能力は無限大！！



GBA ハチエモン

ゲームボーイアドバンス用ソフト 4800円(税別) 7月4日発売 ©2003 関西テレビ放送 ©2003 NAMCO LTD.

ハチエモン

関西テレビのステーションキャラ「ハチエモン」のくちびるに注目

1995年に生まれた、関西テレビのステーションキャラクター「ハチエモン」。変幻自在にいろんな形に変身できるという特技の持ち主で、鳥やたこ焼、花火などに変身して大好評を博しているが、今回はその特徴的な「くちびる」を存分に生かしたアクションゲームとして登場！

はるか南のかなたにあるステキな小島「ハチアイル」で楽しく遊んでいたハチエモンとその仲間たちだが、ある時なんとマヌケな事件が…一緒に遊びに来ていた仲間たちが「くちびる」を落としてしまったのだ！困っている仲間を助けるため、ハチエモンのくちびる探しの冒険が始まる。

ルールはシンプル。各ステージに設定されたノルマ数だけくちびるを集め、ステージ奥の「屋台」へ制限時間内に入ること。くちびると変身能力を生かして、無事くちびるを集められるかな？



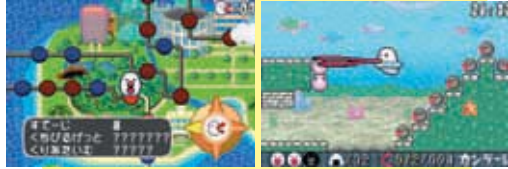
難易度は3種類を用意

ハチコにキスすると?!



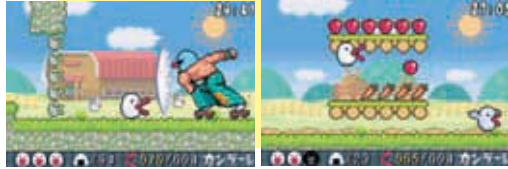
マップからステージを選択

海にも潜るハチエモン



ボスキャラも登場!

仲間キャラのハトエモン



操作説明

基本はハチエモンの移動(十字ボタン)、ジャンプ(A)、くちびる(B)と非常にシンプル。だが、十字ボタンとくちびるの組み合わせ操作でさまざまなアクションが可能だ!

のびる

Bでくちびるを伸ばし、壁や床にくっつく。Bを押し続けるとその場に固定。十字ボタン入力できなくなる。



くちびる倒立

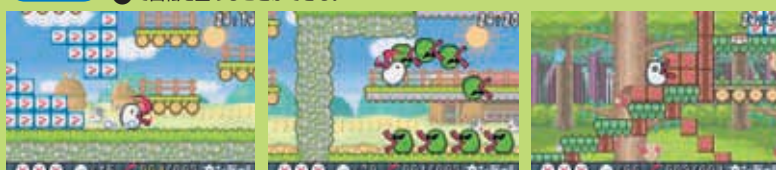
ひつつき



回転

十字キー下ボタン+Aで回転し、敵を倒すことが可能。Bで回転を止めることができる。

回転しつづけるとやがて目を回してしまい、一時操作不能に!



カンテール

Lを押すと、その場で「カンテール」と叫ぶ。周囲の隠しアイテムが浮かび上がるので、そこにくちびるを当てて取る。



くちびる攻撃

くちびるを敵に向かって伸ばして攻撃。成功すれば敵は恥ずかしがるので、その間には上に乗ってもOK。足場の代わりにもなるぞ。



ブーメラン

Bでくちびるをブーメランのように投げつける。遠くのアイテムを取ったり、恥ずかしがっている敵を倒せる。



ロングくちびる

洗顔をしているときにBを押すと、いつもより長くくちびるを伸ばせる。



おなら

しばらく何もしていないと、ハチエモンが洗顔を。さらに放っておくと……おならをして回りにいるキャラはすっごくおなら。



『テイルズ オブ シンフォニア』制作発表会 開催!

2003年6月9日(月)、品川プリンスホテル・クラブeX(エックス)で、マスコミ関係者や流通関係者を対象に「テイルズ オブ シンフォニア制作発表会」が行われました。この発表会では吉積プロデューサーが映像を用いてGC版『テイルズ オブ シンフォニア』とGBA版『テイルズ オブ ファンタジア』の内容を紹介。そして、みんなが気になるテーマソングは、「day after tomorrow」の皆さんが歌う「Starry Heavens」に決定したぞ!

舞台には、ロイド役の小西克幸さん、コレット役の水樹奈々さん、そして「day after tomorrow」の皆さんが登場し、『テイルズ オブ シンフォニア』の魅力を語ってくれました。さらには、任天堂(株)から『テイルズ オブ シンフォニア』仕様のニンテンドーゲームキューブ本体が限定発売されることも明らかに!夏の発売までもう少し待っててね!

発売までもう少し待っててくれよな!



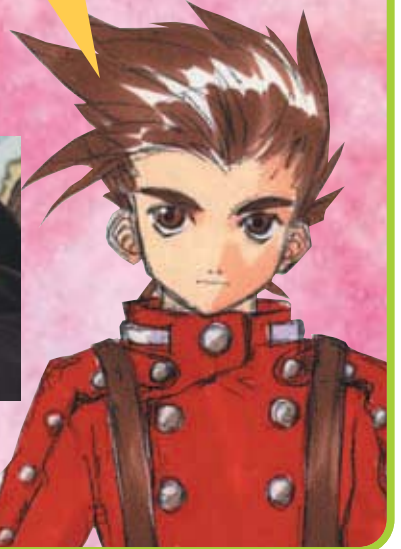
左から、ロイド役の小西克幸さん、コレット役の水樹奈々さん、吉積プロデューサー。



テーマソングは、「day after tomorrow」の皆さんが歌う「Starry Heavens」に決定!



これが「テイルズ オブ シンフォニア」仕様の限定版ニンテンドーゲームキューブ本体だ! ※写真は試作品です。



TALES OF PHANTASIA

GBA テイルズ オブ ファンタジア

ゲームボーイアドバンス用ソフト 2003年8月1日発売予定 4,800円(税別)

『テイルズ オブ』シリーズの原点がゲームボーイアドバンスで甦る



アーシア

新キャラクター!

ブラムバルド

水鏡の森に住むエルフ族の若き族長。エルフ族ということで、弓と魔術の両方に秀でている。



フィールドを歩いているとランダムで敵に遭遇する。冒険を始めた頃は、無理をせず、まめに街へ戻って回復しよう。



戦闘はリアルタイムで進行する「リニアモーションバトルシステム」。キャラクターの特性を活かし、コンビネーションを考えて戦おう。



物語が進むと空を飛ぶ乗り物・レアバードが登場。これで移動がグッと楽になるぞ。魔術士のアーチェだけは自分のホウキで飛べちゃう!

料理システム



レシピを習って食材を集めれば、おにぎりやロールキャベツといった料理が作れる。効果は体力回復や...

モンスター図鑑



モンスター図鑑を入手すると、遭遇したモンスターのデータが記録されていく。全ての敵と戦って図鑑...

PS2 デッド トゥ ライツ

プレイステーション2用ソフト 2003年8月7日発売 6800円(税別)

孤独かつハードな戦いを制し 闇社会の悪を一掃せよ!

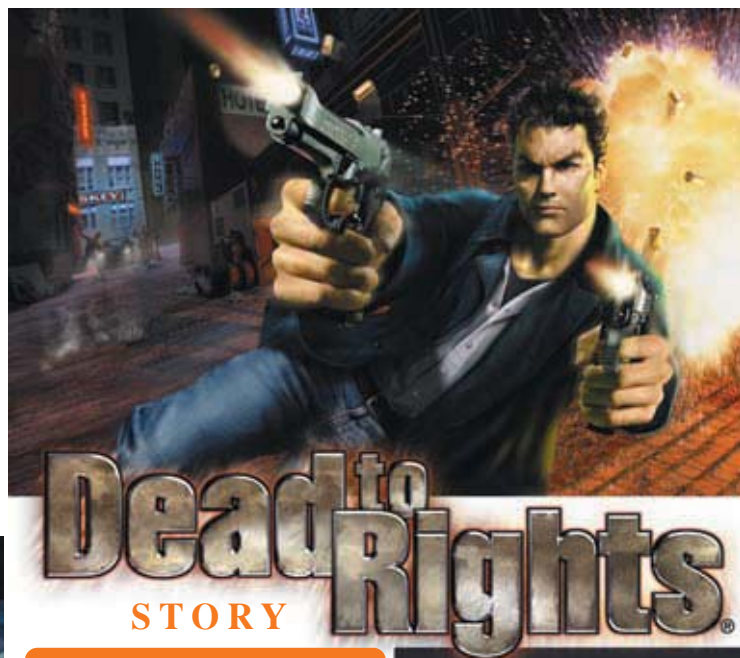
ノワールアクションアドベンチャーという映画に迫る内容の新ジャンルを確立し、全世界出荷累計枚数100万枚を突破した『デッドトゥライツ』がプレイステーション2に登場する。プレイヤーは格闘と射撃のスペシャリスト“ジャック=スレイト”を操り、拳銃やライフルを使った銃撃戦をはじめ、パンチやキックを駆使する肉弾戦、相手に忍び寄り組み伏せる格闘戦など多彩なアクションで敵を打ち倒してゆくのだ。さらにプレイステーション2版は難易度変更も可能。アクションゲームが少々苦手な人でも映画さながらのスリルとサスペンス溢れる世界を堪能できるだろう。



戦いのメインは拳銃やライフルで敵を倒してゆく銃撃戦だ。時にはパンチやキックを駆使して戦うシーンもある。



ジャックの戦いのパートナー“シャドウ”は、相手にとびかかって攻撃し、ジャックをサポートする。



殺人の濡れ衣を着せられた元警察官“ジャック=スレイト”は死刑執行の直前に刑務所を脱獄、疑いを晴らすため自らを隠れた犯罪組織に相棒“シャドウ”と伴に挑む。退廃と裏切りの渦巻く地上で最も危険な都市「グラントシティ」で彼を待ち受けるのは生か死か…?



戦いに生き残るためのゲームシステム



このゲームの代表的なシステム「タイムシフトダイブ」。ジャンプ中、時の流れを一時的に引き伸ばし、敵を一掃することができる。「俺にはお前の動きが止まって見える!」



敵を捕え、自らの盾とする「ヒューマンシールド」。激しい戦いを生き抜くためには、敵をも利用する!「お前の仲間達に命乞いをしたらどうだ?」



敵から武器を奪って自らの物とする「ディスアーム」。ヘビーな蹴りを1発2発と見舞い、ライフルを取り上げる。「悪党にこんな玩具は必要ない!」

※画面は開発中のものです。

TIME CRISIS 3

PS2 タイムクライシス3

プレイステーション2用ソフト 価格未定 発売日未定 ガンコン2対応 iLink対応

家庭用オリジナル要素満載!! クライシスミッションもパワーアップ

春からアーケードで稼働を開始した『タイムクライシス3』が、早くもプレイステーション2で登場する。4つの武器を駆使して戦う「ウェポンセレクト」システムに加え、プレイステーション2本体2台をiLINK接続した通信協力プレイも可能で、業務用の感覚もばっちり味わうことができる。

また、主人公のアランとウェズリーに加え、ヒロインであるアリスアのストーリーを体験できる家庭用オリジナルモード「ヒロインシナリオ」が収録決定!! このモードでは狙撃の名手というアリスアの設定を生かした「スナイパーシステム」も採用されているというから、業務用とは違ったプレイが楽しめそうだ。

さらに、ある条件で出現する「クライシスミッション」も家庭用オリジナルモードのひとつ。VSSEに所属するエージェントとなったプレイヤーが、数日間の演習に参加するという設定で、「装甲車を破壊せよ」といったミッションを次々クリアするというものだ。



2P **ウェズリー・ランバート**
工学博士の肩書きを持ち、なまかつ射撃術/格闘術もVSSE同期内で1、2を争う実力の持ち主。アランと同期の同僚。

1P **アラン・ダナウェイ**
国際特殊捜査機関VSSEに所属する。トップ大迫る戦闘スタイルで、絶望的な状況に追い込まれても決して諦めないチームのムードメーカー的存在だ。

アリスア・ウィンストン (ヒロイン)
小国ルカンの独立解放軍リーダー・ター・ダニエルを元にした自らの解放軍に所属。祖国を救いたいという思いから狙撃の腕を磨き、部隊一の狙撃手となった。

TC3になって強化&進化したポイント

- **新システム「ウェポンセレクト」システムを搭載!**
隠れると同時に「ハンドガン」、「マシンガン」、「ショットガン」、「グレネード」の4つの武器を選択できるようになった。
- **アーケードモード**
前作に比べて、プレイ時間、ムービータイムは2倍以上のボリューム。
- **「ヒロインシナリオ」**
家庭用オリジナルモード。ヒロイン、アリスアの視点でストーリーが展開する。アリスアの得意なズームスコープによる狙撃も可能!
- **「クライシスミッション」**
前作にもあった家庭用オリジナルモード「クライシスミッション」も、「ウェポンセレクト」システムや「狙撃」を課題に加えてさらに充実している。



1P、2Pそれぞれの視点で展開するので、同じ場面でも違った風景になる。2人でプレイする時は、仲間のアシストも考えながら協力して戦ってほしい。



「!」サインが出ている時は、隠れなければダメージを受けてしまうポイント。物が飛んできたり、倒れてきたりとスリル満点!



赤くフラッシュする敵の弾は、確実にこちらを狙って放たれたもの。フラッシュを見たら、すぐさま隠れよう。できれば、撃たれる前に倒したいものだ。



接近してきた敵が近距離で攻撃してくる時も隠れる必要がある。いきなり目の前に出現する敵もいるので、気が抜けない。

ウェポンセレクト

「タイムクライシス3」の最大の魅力といえるのがこの「ウェポンセレクト」。隠れている間に4つの武器を選択し、一気に攻勢をかけることが可能。どこでどの武器を使うのか、その使い分けがクリアへの近道だ!



特定の敵を倒すとパネルが出現し、それを撃つとウェポンゲット。パネルは黄色い敵が持っているので確実に倒そう。



マシンガン
トリガーを引いている間、自動で連射できる。多数の敵が出現した時に有効。



ショットガン
弾が拡散するため、遠くの敵も狙いやすい。近くの敵には大ダメージ。



グレネードランチャー
発射すると大爆発を起こし、広範囲の敵にダメージを与えられる。



緊急決定! PS2 ゼノサーガ エピソードI リローディッド [カへの意志]

プレイステーション2用ソフト 2003年10月発売予定 価格未定

伝説の叙事詩が 新たな形で生まれ変わる

壮大な物語で数多くのファンを魅了した「ゼノサーガ エピソードIカへの意志」。ストーリーを紡ぐキャラクター達のセリフは、どれも意味深く魅力的だった。今回、これらのセリフが全て英語になり「ゼノサーガ エピソードIリローディッド [カへの意志]」として装いも新たに登場する。シオンやKOS-MOSの今までにない一面を見ることができそう。また、ゲーム本編ディスクの他に秘蔵映像を多数収録した特典ディスクも付いてくる。これはまさに「ゼノサーガ」ファン必携のアイテムといえるだろう!



女性型戦闘用アンドロイドKOS-MOS。頼れる存在だが、機械ゆえに非情な判断を下すことも。その瞳に映るものは何か…



サイボーグの体を持つジギー。その足から繰り出される攻撃はパワフルで強力!戦闘には3人まで参加できる。役割を考えて編成しよう。