

# 写真の撮り方



カラスが最初に持っているマグナスの中にあるカメラのマグナス。バトル中にカメラのマグナスを使用すると、モンスターや仲間の写真を撮ることが可能。「バテン・カイトス」の世界では、モンスターの写真が高値で取引されているので、敵の写真を撮ってお金を稼いでいこう。

エネミーだけでなく、仲間にターゲットカーソルをあわせれば、仲間の写真を撮ることもできる。



最初に持っているカメラは性能の低いカメラ。ゆえに、綺麗な写真を撮るのには難しい。ゲームが進むにつれ、性能の高いカメラが手に入るとベストショットな写真を撮ることも！

右に行くほど性能の高いカメラ



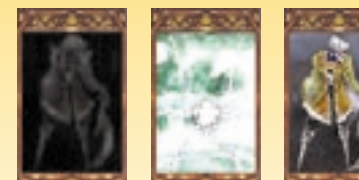
10分ほど待つと...

時間が経つと写真が浮き上がってくる。

写真を撮る時バトルのマップが暗いと、絵柄が暗い写真になってしまふ。また、反対に明るすぎるバトルマップだと色が白く飛んだ写真になってしまふ。素早い敵はブレしてしまうので、性能の良いカメラのマグナスを使用して撮影しよう（使い捨てカメラではボケボケになってしまう）。極端な明るさの差があったり、ピンボケしている写真は高く買い取ってもらえないので、うまく撮るコツをつかむことが大切だ。

## 写真を上手に撮る方法

- 暗い場所では光の魔法や、光属性の攻撃でバトルフィールドの明るさを上げる。
- 明るい場所では闇の魔法や、闇属性の攻撃でバトルフィールドの明るさを下げる。
- 明るいモンスター（炎系やクリスタル系のモンスター）には闇の魔法や攻撃で明るさを下げる。
- 暗いモンスター（幽霊系など）は光の魔法や攻撃で明るさを上げる。



暗すぎた写真 明るすぎた写真 よく撮れた写真

バトルマップの明るさは光属性の攻撃や闇属性の攻撃をするたびに（内部パラメーターで）明るさが変化する。マップと敵の明るさがちょうど良い状態だと、良い写真が撮れ、高値で取引できる。



暗いバトルマップでは、光属性のマグナスを使って辺りを明るくしてあげないといい写真は撮れない。



鏡の迷宮のように、周りがピカピカした明るいマップの時は、闇属性の攻撃で明るさを下げてあげればバッチリ。

## ギャザリングで撮影したモンスターを確認できる

一度写真におさめたモンスターは、ギャザリングのマグナスリストで参照することができる（写真の腕前が悪くても、ギャザリングに追加される時はモンスターがクリアに写っているもので登録される）。また、強いモンスターの写真ほど高い値段で取引される。ただし、仲間の写真はモンスターの写真ほど高値ではない。低い確率だが、キャラクターのレア画像は高値で売れる。



モンスターの写真を撮影してギャザリングのコンプリートを目指そう！

—キャラクターですが、プレイヤーは主人公のカラスではないようですが？  
**野村** プレイしてもらおうとわかるのですが、ゲームをスタートさせてすぐ、ぼんやりと始めて、名前入力に進んでいくんですが……名前を入力すると、カラスが「そうか、おまえは〇〇というのか」と言うんですね。そこで初めてプレイヤー≠カラスだとわかります。精霊＝憑き物としての自分は、画面の中にはいない、コントローラを握っている自分として存在しているので、そういう意味では新鮮に映ると思います。カラスというキャラクターへの感情移入とは違う、ゲーム中にいるキャラクターたちを第三者的に見て、自分がゲームに参加するという、ちょっと不思議な感じですね。

それから、悪役ががんばって描けているかなと思います。ジャコモ一家という敵の参謀格的キャラがいるんですが、「いとおかし」「いとあわれ」という感じで僕は気に入っています。物語が進むと、敵にも行動原理がちゃんとあって、生活感もそこはかとなく見えるというか。彼らも悩んでいますし。そういうところも魅力的だと思いますので、ぜひ見てほしいところです。

—そしてこのゲームの特徴ともいえる「マグナス」ですが？  
**野村** これまでのRPGでは、武器や防具、アイテムは別の袋に入れて持ち歩いているという感じでしたが、本作では、それがすべてマグナスとして、ひとつの袋に入れてある、という感じですね。あまり難しく考えなくてもすぐに使っていきますよ。

従来のRPGで言えば、文字で書いてある「戦う」「防御」といったコマンドがマグナスになっているだけです。操作は結構忙しいですが、難しくはないです。ゲーム中でカラスのキャラクターとしての成長があって、プレイヤーも操作、知識、スキルの成長があって……そのあたりのバランスはうまく取れていると思います。トランプのスピードをやっている感覚に近いテンポですね。また、精霊数のつなぎ方や、マグナスの組み合わせで戦闘後に新しいマグナスが手に入ったりするのですが、そこにハマるとストーリーを進められなくなってしまうかも（笑）。

あらかじめデッキを組んでおかなければならないということも、TCG（トレーディングカードゲーム）的に捉える方は「面倒くさそう」と思われるかもしれませんが、普通のRPGでも、新しい防具を手に入れたら装備したり、特性にあわせて武器を交換したりするじゃないですか。それと同じ感覚です。

—中には変わった「マグナス」もあるそうですが？  
**野村** ゲームの中でも時間が流れているので、「青いバナナ」のマグナスを手に入れた後、しばらく経つと「黄色いバナナ」になったりします。「青」は攻撃アイテムとしてしか使えませんが、「黄色」になれば回復アイテムになります。敵に黄色を投げると回復してしまうので、注意してください（笑）。時間によって変わるマグナスの他には、組み合わせによって新しいマグナスが生まれます。また、戦闘では「逃げる」ためのマグナスがないと戦闘から離脱できません。それから、声のマグナスがあります。戦闘中に使うと掛け声が出る、というのですが、例えば攻撃のコンボに組み込むと、ボーナスで攻撃力が上がります。マグナスはイベントで手に入れたり、戦闘で合成して手に入れたりする他、普通にお店でも買えます。そのために、この世界でお金をかせぐ手段としては「写真を撮る」ことが有効です。カメラの性能によっていい写真が撮れたり、撮影前に光属性のマグナスを使えばストロボの効果が出たり……いろいろ試してみてください。

—プレイヤーのみなさんには、どのように楽しんで欲しいですか？  
**野村** このゲームはどんな遊び方をしても、相当遊べると思います。とにかく新しいタイプのゲームなので、とにかく一度遊んでほしい。30分遊んでいただければ、最後までやめられなくなると思います（笑）。ストーリーを見たいという人は適当にボタンを押しているだけでもある程度進みますし、戦闘ばかり遊んでも楽しいと思いますので、とりあえずは触れてほしいですね。

## 「ドルアーガの塔」を復刻

10月よりスタートした「バテン・カイトス」の予約キャンペーン。予約すると、特典としてファミコン版「ドルアーガの塔」を復刻し、ニンテンドーゲームキューブ用に移植したディスクがプレゼントされる。数に限りがあるので、詳しくは販売店に問い合わせよう。



こちらは「バテン・カイトス」に登場する「ドルアーガの塔」に似たダンジョンだ。



'85年8月に発売されたファミコン版「ドルアーガの塔」を忠実に再現してある。

# 新作チェック!!

# 開発者爆裂トーク

カードを使ったRPGなのに、遊んでみるととてもスピーディなプレイが楽しめる！  
 そんな「バテン・カイトス」のプロデューサー、モノリスソフトの野村氏が登場!!

## 30分遊んでいただければ、最後までやめられなくなると思います

—近年のRPGは続編が多いですが、そうした中で「バテン・カイトス」という新作を立ち上げた経緯から教えてください。

**野村** モノリスソフトとしては、今まで発表させていただいているタイトルは「ゼノサーガ」しかないで、作るソフトはすべて新規タイトルになりますから、続編うんぬんはあまり意識しないで作ることができました。「バテン・カイトス」に関しては、まずこの企画があって、「面白い」とスタッフの意見が一致したから始めた、という感じですね。開発を終えてみると、単純に「新作として取り組んで新鮮だった」という気がします。

それから、ユーザーが初めて、あるハードにエントリーしてきた時に、いきなり「3」とか「4」といった続編シリーズをプレイするのは抵抗があるかなと。そういった意味で一作目から一緒に歴史を積み上げて行けば……という思いもあります。

—グラフィック、特に雲や炎などの自然の表現に力が入っているようですね？

**野村** ディレクターの本根（『ゼノサーガ エピソードI』でアートディレクターを勤める）が西アジアとか東欧あたりのいろんな文化が交じり合った様式が好きだったようで、その趣味が全開になっているかな、と思います。サダルスウドにフェルカドという町があるんですが、地中海風の白壁があっさりします。これが別のところに行くとアラビアンな雰囲気のところが出てきたりとか。カラスの服装も狩猟系の遊牧民のような。

あえて画面の背景となるグラフィックは3Dにしなかったんですが、MAPが切り替わって新しい画面になった時、とりえず何かしら動いている、ということを開発は相当心がけて作っています。いわゆるエフェクトがそうですね。雲が動いたり……花が動いて虫が飛んでいたりなどですね。空気感とか生活感という言葉で本根は表現していました。ただ、こだわりすぎるあまり、開発が大変になってしまっ、泣く泣く省略したところもありますけど。いずれにしても、より効果的に見える手段は2Dだったということです。

## STORY

バテン・カイトスの世界につたわる伝説によると、大昔に邪神と呼ばれる神々と、人との戦いがあった。長き戦いののち、人々はついに邪神を倒し、マグナスに封印することに成功した。エンド・マグナスと呼ばれるそれは、さらにいすこかへ隠されたという……。そして人々は長い戦いで荒れ果ててしまった大地を捨て、大空へと人類の未来を託したとされている。しかし、それはただの伝説であり、本当に神々との戦いがあったのか、かつて人が大地に住んでいたのかを知る人間はいない。そして、現在、空高くに浮かんだ大陸にはいくつかの国家が平和に暮らしていた。しかし、帝国アルファルドの皇帝ゲルドブレインがある邪悪な計画を行動に移したことから、世界は不穏な空気に包まれる。ゲルドブレインの計画、それは大昔に倒したという邪神、マルベルシュロを封印したエンド・マグナスを集め、邪悪なる力を復活させ、我が物にしようというものだった。ヒロイン、シェラはそのたくらみを知り、計画を阻止しようと旅に出る。帝国アルファルドに仇がいる主人公・カラスは、旅の途中でシェラと出会い行動を共にするようになる。シェラはエンド・マグナス探索の鍵になるペンダントをゲルドブレインから盗みだし追われる身に……。カラスたちはエンド・マグナスをゲルドブレインの手から守り、マルベルシュロの復活を止めることが出来るのだろうか。

## INTERVIEW



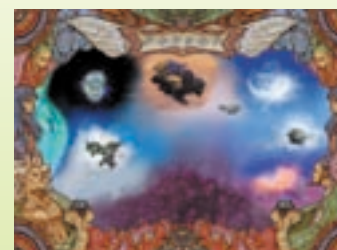
本作のプロデューサーを担当する野村 匡さん



## GC バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海

ニンテンドーゲームキューブ用ソフト2枚組 12月5日発売予定 6,800円（税別）

すべてを「マグナス」というカードがまかなう、今までにない新機軸のRPG、それがこの「バテン・カイトス」。絵本の村やお菓子の村などが用意されているというダンジョンのひとつに「ドルアーガの塔」のフロアを模したものが出現するというトピックもあり、オールドゲームファンをはじめとして、幅広い層を楽しませてくれそうな仕掛けが満載だ。空中に浮かぶ島を舞台に繰り広げられる壮大なストーリーを楽しむもよし、1,000以上に及ぶマグナスを集めてもよし、次々にマグナスを繰り出すハイスピードな戦闘を楽しむもよし。気軽に、そして未永く遊べそうなユニークなタイトルだ。試してみればすっぱりハマるその作りの巧みさを一度体験してみよう！



5つの空中に浮かぶ大陸が物語の舞台となる。それぞれが個性的な世界となっている。



今までに見たことのないキャラクター、世界観がゲームキューブの美麗な映像で展開。

# THE ENTRY MACHINES



CALSONIC SKYLINE



PANTERA GT5-S



INTEGRA TYPE R



Infineon AUDI R8



EXP SPEED 8



IMPREZA WRX STI RALLY CAR



ALPINE A110 RALLY CAR



CHARGER R/T DRAG CAR



Giulia GTA Junior



## GTクラス1

メーカー	マシン名
BMW	BMW M3 GTR
BMW	BMW McLaren F1
CHEVROLET	CORVETTE C5-R
DODGE	VIPER COMPETITION COUPE
Honda	TAKATA DOME NSX
NISSAN	CALSONIC SKYLINE
SALEEN	S7 R
TOYOTA	ESSO ULTRAFLO SUPRA
VOLKSWAGEN	W12

## GTクラス2

メーカー	マシン名
ALFA ROMEO	156 GTA
DE TOMASO	PANTERA GT5-S
DODGE	CHARGER R/T
Honda	S2000
LOTUS	SPORT ELISE
MAZDA	RX-7 R-SPEC
NISSAN	LANGER EVOLUTION VIII RS
NISSAN	FAIRLADY Z
PEUGEOT	206
SHELBY	GT500
SUBARU	IMPREZA WRX STI

## GTクラス3

メーカー	マシン名
AUDI	TT COUPE 1.8T quattro
Honda	INTEGRA TYPE R
MINI	COOPER S
TRD	VM180

## プロトタイプクラス

メーカー	マシン名
AUDI	Infineon AUDI R8
BENTLEY	EXP SPEED 8
童夢	ADVAN KONDO S101



ADVAN KONDO S101

## ラリークラス1

メーカー	マシン名
FORD	FOCUS RALLY CAR
NISSAN	LANGER EVOLUTION VIII RALLY CAR
PEUGEOT	206 WRC PROTOTYPE(1999)
SUBARU	IMPREZA WRX STI RALLY CAR
HUMMER	H1 OPEN TOP ※XBOX専用



H1 OPEN TOP

## ラリークラス2

メーカー	マシン名
ALFA ROMEO	Giulia GTA Junior RALLY CAR
FIAT	500 F RALLY CAR
Honda	INTEGRA TYPE R RALLY CAR
MINI	COOPER S RALLY CAR
RENAULT	ALPINE A110 RALLY CAR

## ドラッグクラス

メーカー	マシン名
DODGE	CHARGER R/T DRAG CAR
FORD	FOCUS DRAG CAR
MAZDA	RX-7 R-SPEC DRAG CAR
NISSAN	FAIRLADY Z DRAG CAR
SHELBY	GT500 DRAG CAR

## プライベートクラス

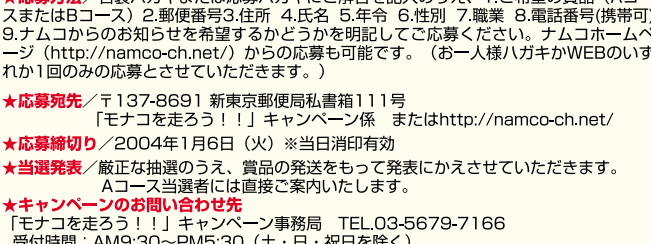
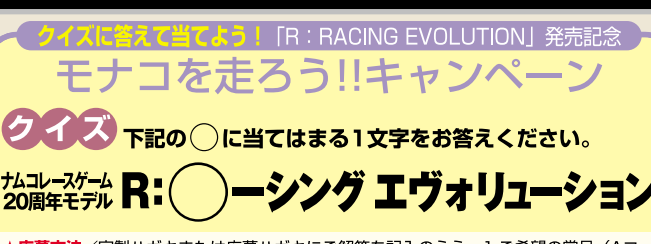
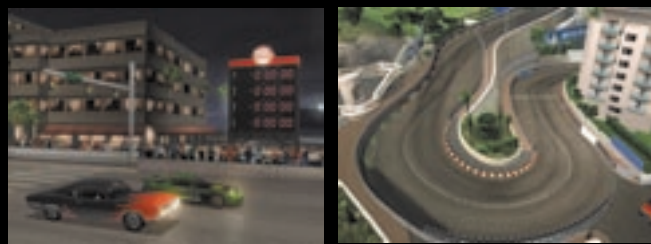
メーカー	マシン名
ALFA ROMEO	Giulia GTA Junior
FIAT	500 F
RENAULT	ALPINE A110

## さらにもう1台

メーカー	マシン名
???	???

# THE COURSE OF STAGE

名前	距離	国
ウインドミル・ヒル	4.977km	スペイン
ウインドミル・ヒル (逆走)	4.977km	スペイン
ウォーターブリッジ	4.948km	スペイン
ウォーターブリッジ (逆走)	4.948km	スペイン
グリーンフィールド	2.042km	イギリス
サーフサイド	0.800km	アメリカ
サーフサイド (逆走)	0.800km	アメリカ
ツインリンクもてぎスーパースピードウェイ	2.414km	日本
フィリップアイランド	4.448km	オーストラリア
モナコ	3.370km	モナコ
ラリーアーリーナSS	5.221km	スペイン
横浜みなとみらい	4.276km	日本
鈴鹿サーキット	5.807km	日本
鈴鹿サーキット東コース	2.746km	日本



クイズに答えて当よう!! 「R: RACING EVOLUTION」発売記念  
**モナコを走ろう!! キャンペーン**  
 クイズ 下記の○に当てはまる1文字をお答えください。  
 ナムコレゲーム R: ○ーシング エヴォリューション  
 20周年モデル  
 ★応募方法/官製ハガキまたは応募ハガキにご解答を記入のうえ、1.ご希望の賞品 (AコースまたはBコース) 2.郵便番号3.住所 4.氏名 5.年令 6.性別 7.職業 8.電話番号(携帯可) 9.ナムコからのお知らせを希望するかどうかを明記してご応募ください。ナムコホームページ (<http://namco-ch.net/>) からの応募も可能です。(お一人様ハガキがWEBのいずれか1回のみのお応募とさせていただきます。)  
 ★応募先/〒137-8691 新東京郵便局私書箱111号 「モナコを走ろう!!」キャンペーン係 または<http://namco-ch.net/>  
 ★応募締切り/2004年1月6日(火) ※当日消印有効  
 ★当選発表/厳正な抽選のうえ、賞品の発送をもって発表にかさせていただきます。Aコース当選者には直接ご案内いたします。  
 ★キャンペーンのお問い合わせ先 「モナコを走ろう!!」キャンペーン事務局 TEL.03-5679-7166 受付時間: AM9:30~PM5:30 (土・日・祝日を除く)  
 ★賞品/ **Aコース** あこがれのスポーツカーでモナコを走ろう! 「モナコ体験ツアー」×5組10名様  
**Bコース** 「サラウンド式ヘッドホン」×10名様  
**Wチャンス** Aコース、Bコースの抽選にもれた方の中から「AUTOBACS GROUPキョウトカード」5000円分×100名  
 ※注意 ●以下※印の場合には、ご応募を無効とさせていただきます。※応募ハガキに必要事項の記入不備がある場合。※お客様のご住所、転居先が不明などの理由により、賞品のお届けができない場合。●ご応募いただいたハガキはご返却できません。●電話やFAXでのご応募は受け付けておりません。●電話などでの当選に関するお問い合わせには応じかねますのでご了承ください。



PS2 GC Xbox R: RACING EVOLUTION  
 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 11月27日発売 6800円



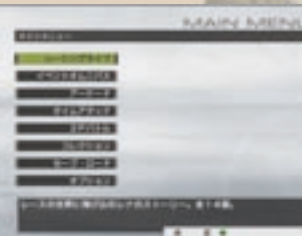
多彩なモードでレーシングライフを体感せよ! 今までにない「革新」のレースゲーム、登場!!

「レース=人と人のドラマ」をテーマにした、「次世代」と呼べるレースゲーム、それがこの「R: RACING EVOLUTION」(以下「R」)だ。「MotoGP」シリーズで培った写実的な表現にこだわったグラフィックはもちろん、プレイ中、リアルタイムにピットとドライバーの無線でのやり取りや、「他のドライバーの無線」が流れることで、ドライビングのアドバイスが得られたり、レースに参加しているドライバーそれぞれの感情を表現。また、ライバルカーの背後にプレイヤーが迫ると、相手の緊張度を示す「プレッシャーメーター」が表示されミス誘発することができるので、CPU相手のレースにおいてもマシン性能の優劣だけでなくドライバー同士の心理戦が楽しめるのだ。

車を操ることの魅力、そしてレースの世界の厳しさ、楽しさを「人」にスポットを当てて表現する「レーシングライフ」をメインに、遊びきれないほどのレースカテゴリーが楽しめる「イベントオムニバス」、気軽にレースを楽しめる「アーケード」などを搭載。今回は、各モード、そして登場車種、収録コースをすべてお見せしよう。

オフィシャル・タイムアタックランニング開催中!  
 詳細はナムコチャンネル<http://namco-ch.net/>をチェック!

## ジーナ・カヴァーリ



## MAIN MENU

### レーシングライフ

「R」のメインモード。全14話のストーリーでレースを体感できる。

### イベントオムニバス

シングルレース、タイムチャレンジ、ワンメイク、ツアールレース、VSライバル、エクストラ……と様々な形式のレースイベントが160以上用意されている。

### アーケード

すぐにレースを始められる、ゲームセンタースタイルのゲームモード。

### タイムアタック

純粋にタイムを極めたいプレイヤー向け。

### 2Pバトル

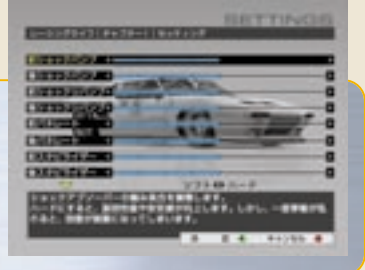
画面分割の2人同時対戦が楽しめるモード。

※この他、獲得したマシンやムービーをじっくり鑑賞できる「コレクション」モードなどもあり。

## 速水レナ

## Machine Setting

レース前にはマシンのセッティングが行える。前/後のサスペンションやスタビライザーの硬さを調節したり、前/後のブレーキ配分、そしてLSDやABS、TCSの設定も変更可。



## RP (Reward Point) とは?

RPとはReward Pointの略で、「R」での通貨のような役割を果たす。RPはレーシングライフ、イベントオムニバス、2Pバトルの各モードでクリアランクを獲得したり、ドライビングの内容によって獲得できる。獲得したRPは、イベントオムニバスでのイベント購入や、マシンの購入、チューンショップにおいて、マシンのチューンアップに使用できる。



イベントオムニバス内の「カーショップ」ここでニューマシンをゲット!!  
 チューンショップでは、RPを使ってマシンをチューンアップできる。

## MFD (Multi Function Display = 多機能ディスプレイ)



「R」では、JGTCやラリーなど、実在レーシングカーに備わっているような「多機能ディスプレイ」が搭載されている。  
 この機能が搭載されたマシンでは、走行中に方向ボタンを押すと、画面左下に多機能ディスプレイが表示される。このディスプレイには、現在のトップスピードが表示されるほか、前後のスタビライザーの固さやステアリングの応答感度、LSD (Limited Slip Differential gear) の利き具合や前後のブレーキバランスを「走行中にリアルタイムで」変更できる。



**PS2 kaena (ケイナ)**  
プレイステーション2用ソフト 2004年春発売予定 価格未定

**世界初のゲームと映画のコラボを実現！  
圧倒的な映像美で神秘の世界へと誘う**

**ケイナ** 二層の雲に覆われた集落で暮らす好奇心旺盛な少女。村人の種である樹液を探しに旅に出る。

**アサッド** 偵察のスペシャリストとしてオパッツに忠実に仕える。やさしい心の持ち主。

**オパッツ** 平和と学問を愛する賢者。ケイナとの運命的出会いによって使命達成の希望を抱くことに。

**ゴンミ** オパッツと主従関係にあり、彼のためなら命を捧げる覚悟でいる。知的レベルが高い。

**大司祭** 村人から預言者としてあがめられる。ケイナとは縁があり村を追放してしまう。

フランスの気鋭クリエイターたちの技術を結集して作られた『ケイナ』は、洗練されたキャラクターとストーリーで独自の世界観を演出した、今までにないアクションアドベンチャーゲーム。プレイヤーは主人公のケイナを操作して行く手を阻むクリーチャーと戦い、様々な謎を解き明かしながら世界破滅の危機を救うべく物語を進めていく。

また、本作は世界初の映画とゲームのコラボレーションを実現した作品としても注目されている。映画は全編フルCGで、全世界で公開予定。日本でもゲーム発売と同時期の来春に公開される。ゲームには映画と同一スタッフが制作にあたってため、映画的な演出がふんだんに取り込まれているのが特徴だ。なかでも、背景ビジュアルをはじめとするハイクオリティな映像美は圧巻！まるで映画の世界に身を置いているような感覚をプレイヤーに与えてくれる。映像、ストーリーともに独特の世界観に包まれた『ケイナ』に、乞うご期待！

**STORY**

目に見えない糸で結ばれた2つの星、アストリアとタレスIV。星には樹液があふれ、セレナイト人の生活を支えていた。そう、ヴェカリア人を乗せた宇宙船が遭難し、アストリアで爆発する事件が起こるまでは。

爆発の後、宇宙船の頭脳である「ヴェカノイ」はアストリアとの間で不思議な魔力を生み出した。やがて、その魔力によりアクシス（いくつもの大枝から成る巨大集合体）が創造され、その力強い種は惑星アストリアの生態系を根本から変えていくことになった。樹液は新しい生態系を創り出すのに費やされ、セレナイト人の生活は徐々に圧迫されていった。一方、爆発した宇宙船の乗組員ヴェカリア人はほぼ全滅してしまっただけで、数名が生き延びアクシスの中で避難生活を送っていた。

爆発600年後、アストリアで生まれたアクシスは巨大な植物体系へと成長し今や隣の星タレスIVまで伸びようとしていた。また、その間、星は悍猛な略奪者によって支配されるようになり、敵意に満ちた無慈悲な世界へと姿貌を遂げていた。そして樹液の枯渇はますますひどくなり、人々の生活を一層困難なものにしていた。

ケイナ公式サイト <http://www.kaena.jp> © 2003 Namco/Xilam Multimedia. All rights reserved.



**PS2 ゼノサーガ エピソードII**  
**【善悪の彼岸】**  
プレイステーション2ソフト 発売日未定 価格未定

**『ゼノサーガ』シリーズ最新作、  
急ピッチで開発進行中！**

発売が待たれる『ゼノサーガ エピソードII 善悪の彼岸』。2003年9月の東京ゲームショーでの最新映像公開後、新たな情報は少ないが開発は順調に進んでいるぞ。今後も情報が明らかになり次第お知らせしていくので楽しみに！また、モノリスソフト・ホームページのスペシャルコンテンツでは開発スタッフからのメッセージを公開中。メッセージは順次追加されていくので、ファンはこちらのチェックもお忘れなく！

こちらはモノリスソフト・ホームページのスペシャルコンテンツで開発できるぞ。開発中のコマンドが公開されている。

今作では山をメインにしたエピソードも数多く描かれるらしい。洗練されたグラフィックにも期待！

<http://www.monolithsoft.co.jp/>



**PS2 NINA (ニーナ) (仮称)**  
プレイステーション2用ソフト 2004年春発売予定 価格未定

**史上最強のスーパー  
ニーナが活躍する  
アクションアドベンチャー**

多くの格闘ゲームファンを魅了した『鉄拳』シリーズの中で、中心的キャラクターの一人として人気を博しているニーナ・ウィリアムズ。彼女を主人公に迫力あるアクションアドベンチャーを繰り広げるのが、来春登場予定の「ニーナ」(仮称)だ。今回、ニーナはCIAのスーパー(始末人)として、かねてよりCIAがマークしていた幻の組織「カミエータ」の幹部が集結する豪華客船「アンフィトリテ」に潜入。船内で開催される“闇の格闘トーナメント”でみごと優勝するも、監禁、仲間の失墜など数々の困難にみまわれながら、任務遂行のために敵へと立ち向かっていく。

プレイ操作は、左右のアナログスティックのみで全方位攻撃が行えるシステムを採用。Rスティックの入力タイミングやLスティックとの組み合わせによって、流れる殺陣のような連続攻撃を繰り出すことができるなど、スムーズかつ直感的な攻撃を可能としている。また、従来の『鉄拳』シリーズでは語られることのなかった幼少の過去など興味深いエピソードを織り交ぜ、ストーリーを追いながらニーナ自身のミッシングピースを体感することもできるのだ。画面の中を縦横無尽に暴れ回るニーナを目の当たりにできる日が待ち遠しい！

**Alan Smithee**

2丁の拳銃を巧みに操り、四方八方から攻め寄る敵を確実に攻め落とす。

卓越した格闘センスで刀も手足のように使いこなす。手に汗にぎるつばり合いも体験できる。

**「内部破壊」システム**  
敵をロックオンすることでレントゲン写真のような画面が表示され、一定時間内に弱点を狙って攻撃すると、敵を瞬時に倒すことができる。

「鉄拳」シリーズで見た華麗な足技も健在。スパイアクションばりのストーリー展開も楽しみだ。

平手打ちなど、素手による臨場感たっぷりの迫力ある格闘シーンも満載！

**ステージ紹介**

**アンフィトリテ**  
戦闘の舞台となる豪華客船「アンフィトリテ」には、趣の異なる様々な部屋が用意されている。

**ニーナ・ウィリアムズ**  
CIAのフリーエージェント。その実力は三島平八も一目置くと言われている。

**Nina Williams**

デッキの中央にあるプール。ライトアップされると、神秘的な雰囲気包まれる。

豪華客船「アンフィトリテ」の船長室。壁には何やら謎めいた作戦図が描かれている。

敵の組織幹部であるラナ・レイの居室には熱帯魚が泳ぐ巨大水槽が配されている。

# 王様

大コスモの王様。  
かなり大きい。おしゃ  
れ。この人が酔った勢  
いで星空を破壊してし  
まったことから、物語  
が始まる。



# 塊魂™

カタマリダマシイ

PS2

# 塊魂(カタマリダマシイ)

プレイステーション2用ソフト 2004年春発売予定 価格未定

## 超個性派キャラが織りなす 新感覚のアクションゲーム

アルコールに溺れて星空を破壊してしまった王様と、その尻拭いのために地球に飛ばされた王子の超個性派キャラが織りなす新感覚のアクションゲーム『塊魂(カタマリダマシイ)』。塊を転がしてモノを巻き込むという単純明快なルールと摩訶不思議な世界観で、2003年9月の東京ゲームショーでも幅広い世代から関心を集めていた。

プレイヤーは王子を操作しながら塊を転がし、野菜や動物、さらには人や建物などステージに配置された様々なモノを巻き込んで塊を大きくしていく。制限時間内に規定の大きさ以上の塊を作ることができれば、みごとステージクリア。使用するのは左右のスティックのみと、操作方法もいたってカンタンなので誰でもすぐに楽しめる。最近のゲーム手法にちょっぴり飽きてしまったキミに、ぜひ一度プレイしてもらいたいおすすめの一作だ。



塊が小さいときには、人や動物など大きなモノに吹っ飛ばされてしまうので要注意。



目についたモノは片っ端から巻き込んでいくべし！ただし塊が小さいときは大きなモノは巻き込めない。



階段や坂道など、塊が一定の大きさに達すると登れる場所も増えてくるゾ。



公園や道端、側溝など様々な場所で塊を転がし、モノを巻き込んでいく。

# 王子

王様の息子。  
かなり小さい。無垢。父である王様の尻拭いのために地球に派遣された。



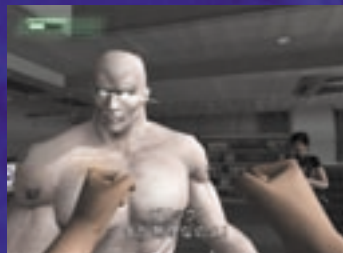
# BREAKDOWN

# Xbox ブレイクダウン

Xbox用ソフト 2004年発売予定 価格未定

## リアルな一人称視点で 主人公と完全に一体化できる！

主人公のデリック・コールは記憶がないまま、ミステリアスな研究所の中に閉じこめられていた。やがて、彼は自分に秘められた超常的な能力に目覚めつつ、ミリタリー部隊やスーパーヒューマン戦士の群れと生きるために闘っていく……。Xbox期待の新タイトル『ブレイクダウン』は、プレイヤーが操作するデリックの一人称視点で展開するエキサイティングなアクションアドベンチャーゲームだ。素手でのコンバットや最先端武器を駆使した戦闘など、一人称視点ならではのリアルで臨場感あふれるシーンの連続に、プレイヤーはデリックと完全に一体化することになる。さらに、スリリングでサスペンスに満ちたストーリーが、キミを真実の解明へと否応なく駆り立てるはずだ！



異様な気迫を感じさせる謎の敵との戦闘シーン。キミはどう闘うか？



# デリック・コール

見知らぬ施設のベッドで目を覚ました男。何らかの理由により「エピソード記憶」のほとんどがない。自分の名は施設職員の間から聞いた。

# Alexアレックス

デリックが目覚めた施設に現われた女。高い身体能力を持ち、銃とナイフを使って戦う。デリックのことを知っている。

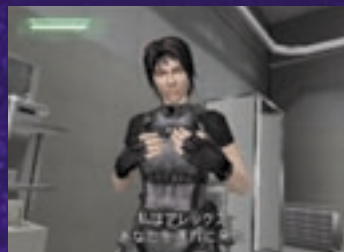
# Derrick Cole



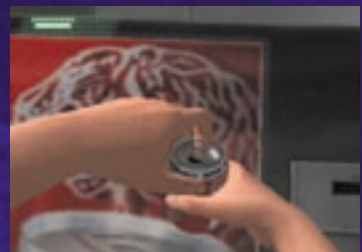
白衣をまとったグレン・オガワなる人物。彼が謎解明のヒントを握っているのだろうか……。



車の運転シーンも一人称視点で展開。プレイヤー自身が運転しているようなリアル感が楽しめる。



パートナーのアレックスに導かれて物語は進む。まずは彼女の指示に従おう。



販売機でジュースを買ったりハンバーガーを食べたりと日常的なシーンなども盛り込まれている。