

SEGA OFFICIAL BOOK 2010

TOKYO GAME SHOW 9/16THU 17FRI 18SAT 19SUN



龍が如く OF THE END / クロヒヨウ 龍が如く 新章 VANQUISH / ファンタースターポータブル2 インフィニティ

シャイニング・ハーツ / 戦場のヴァルキュリア3 / けいおん! 放課後ライブ!!
ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソード1 / ソニック フリーライダーズ / ソニック カラーズ
電腦戦機バーチャロン フォース / Power Smash 4
歴史大戦ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル / 爆丸バトルブローラーズDS ティフェンダー オブ サコア
ソニック アドベンチャー / クレイジータクシー / アフターバーナークライマックス



三上真司

VANQUISH

名越稔洋

龍が如く OF THE END / クロヒヨウ 龍が如く 新章

酒井智史

ファンタースターポータブル2 インフィニティ

SEGA OFFICIAL BOOK 2010



名越稔洋

三上真司

酒井智史

龍が如く OF THE END / クロヒョウ 龍が如く 新章
『龍が如く』の終わりと始まり

VANQUISH
1000%の濃密な快感

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ
限界突破が生ま出す未来

SEGA LINEUP 2010 - 2011

クロヒョウ 龍が如く 新章	PSP		
龍が如く OF THE END	PS3		
VANQUISH	PS3/Xbox 360		
ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	PSP		
シャイニング・ハーツ	PSP	不思議のダンジョン 風来のシレン5	NDS
戦場のヴァルキュリア3	PSP	フォーチュンタワーと運命のダイス	PS3/Xbox 360
ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	DL	F1 2010	NDS
ソニック フリーライダーズ	Xbox 360	ブーベガールDS2 ~スウィートピンクスタイル~ ~エレガントミントスタイル~	PS3/Xbox 360
ソニック カラーズ	Wii/NDS	アルカナハート3	PSP
電脳戦機バーチャロン フォース	Xbox 360	メモリーズオブ6 Next Relation	PS3
Power Smash 4	PS3	LucianBee's TRILOGY BOX / RESURRECTION SUPERNOVA JUSTICE YELLOW / EVIL VIOLET	Xbox 360
歴史大戦ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	NDS	車輪の国、向日葵の少女	PSP
爆丸バトルブローラーズDS ティフェンダー オブザコア	NDS	ばすてるチャイム Continue	Xbox 360
ソニック アドベンチャー	DL	バレットソウル - 弾魂 -	PS3
クレイジータクシー	DL	アガレスト戦記2	PSP
アフターバーナークライマックス	DL	リトルバスターズ Converted Edition	PSP
けいおん! 放課後ライブ!!	PSP	真・恋姫十夢想 ~乙女繚乱☆三国志演義~ 呉編/魏編/蜀編	PSP
		戦極姫2 嵐~百華、戦乱辰風の如く~	PS2
		戦極姫2 炎~百華、戦乱辰風の如く~	PSP
		スロッターマニアP サンサンハナハナ&サンサンオアシス	PSP
		ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 羽田	PSP
		オレは少女漫画家	PSP
		Pia♡キャロットへようこそ!!4 ~夏の恋活~	Xbox 360
		77(セブンス) ~beyond the Milky Way~	PSP
		Starry☆Sky Portableシリーズ in Spring / in Summer in Autumn / in Winter	PSP

東京ゲームショウ2010 TGS公式サイト公開中

いつでもどこでもセガブースの情報をWeb、モバイルでチェック!
出展タイトル、イベント、各種スケジュールなど情報満載!!



PC/ケータイ共通

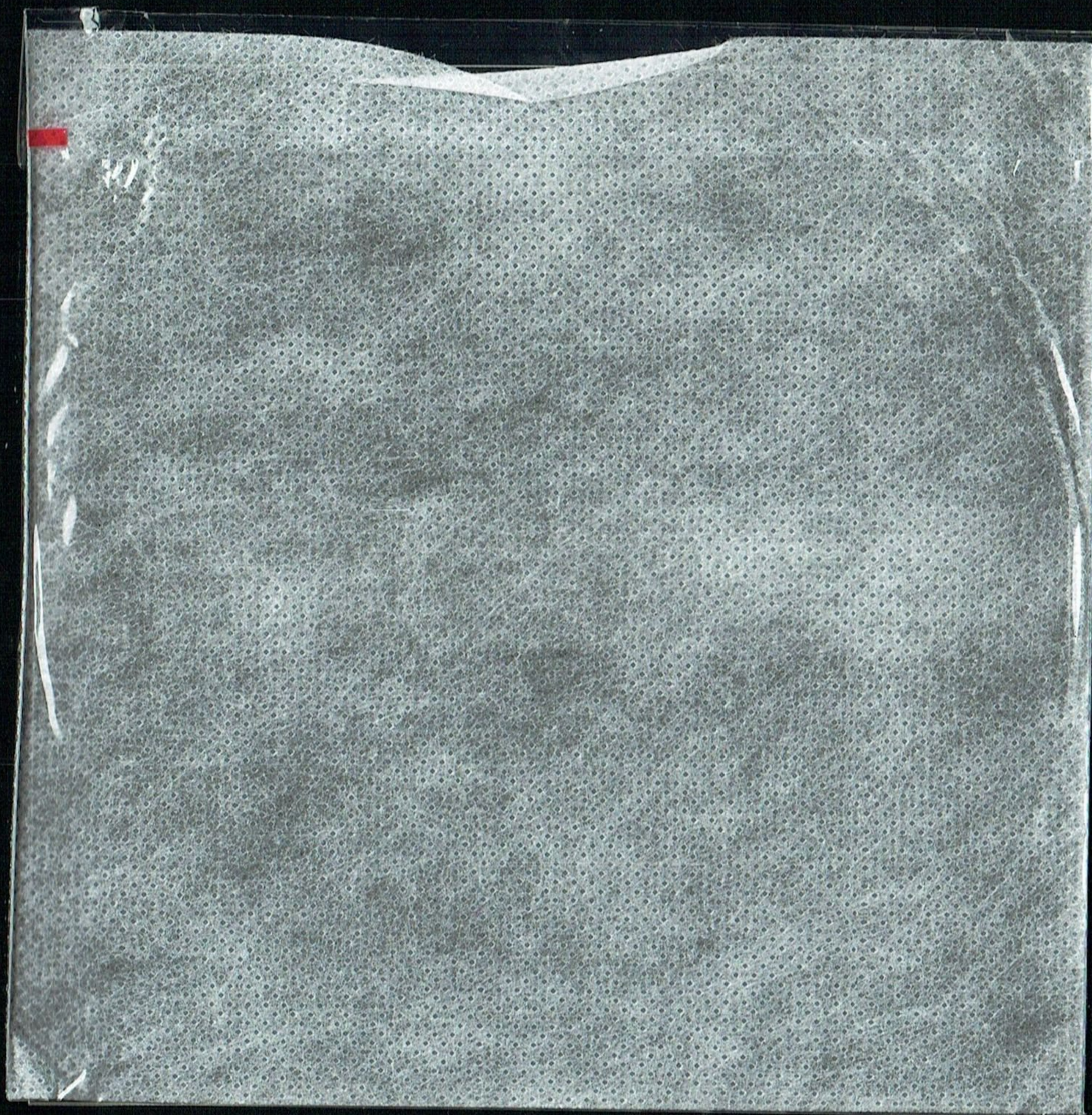
<http://tgs.sega.jp/>

ケータイでセガのゲームが
あそびほーだい!

月額315円(税込)



<http://puyosega.com>



* 画面は開発中のものです。* 表示価格はメーカー希望小売価格です。* 発売日は予定です。変更になる場合もございます。* 本カタログの情報は、2010年9月1日現在のものです。

"SEGA"は株式会社セガの登録商標です。

"P"、"PlayStation"、"PSP"および"PlayStation Network"は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの登録商標です。"P3"は同社の商標です。

Wii および WiiWare は任天堂の登録商標です。Nintendo DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox Live、Kinect、Xbox 関連ロゴは、米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。

iPhone、iPod、iPod touchは、米国 Apple inc. の商標または登録商標です。



名越稔洋

SPECIAL INTERVIEW

欲望の街・神室町。その夜の街に生きるアウトローたちの物語『龍が如く』。いまや人気シリーズとなった本作の新たな挑戦がはじまる。その挑戦のひとつが『クロヒョウ 龍が如く 新章』。名越総合監督が本作に込めた思いとは？

『クロヒョウ』に込められた熱く骨太なテーマ

—今年12月で『龍が如く』は5周年。このタイミングで新しい動きとして今回2本のソフトが『龍が如く』シリーズに加わります。そのうちのひとつ『クロヒョウ 龍が如く 新章』を制作した経緯をお聞かせください。

名越 そもそも『龍が如く』シリーズは大人向けにつくってきたゲームです。ターゲットを絞り込んだ結果、多くの大人のファンを引き込むことができた。でもその反面、若い世代からは距離感があったかと思うんです。そういう意味では『龍が如く』シリーズにおいて、若い世代のマーケットは課題でした。結果として、新しいマーケットに打って出るには5年の時間が必要だったということですね。それが今回の『クロヒョウ』です。『龍が如く』の本編が冗貴分であれば『クロヒョウ』は弟分。『龍が如く』シリーズを変えていく力になればうれしいと思っています。

—『クロヒョウ』はいつから構想していたのですか。
名越 『龍が如く』のシリーズを重ねていき、主人公・桐生一馬という登場人物が定着しはじめたころから、僕の頭の中で、若者向けの『龍が如く』をやりたいというア

衝撃の2タイトル発表。新たな挑戦『クロヒョウ』

『龍が如く』



龍が如くシリーズ
総合監督
名越稔洋



なごし・としひろ／
株式会社セガ R&Dクリエイティブオフィサー兼第三研究開発本部長
1994年『デイトナUSA』をプロデュースして以来、
多数のゲームを手がける。
2005年に『龍が如く』を発売して以来、
総合監督としてシリーズの全てに関わっている。

社会に影響を与えるような仕事をしているし、立派に生きているわけですよ。おそらく彼らは筋が通った生き方をしていたし、壁にぶつかることを恐れていなかったんでしょうね。壁にぶつかるのは痛い。だけど、壁にぶつかることで得られるものがたくさんある。それは教科書では学べないことだと思うんです。

—今回、PSPでのゲームづくりに初挑戦してみて、いかがでしたか？

名越 大変でした。神室町を「おっ、街じゃん!」と感じてもらえるまで、つくりこむのはとにかく苦労しています。たぶん、『龍が如く』の一作目をつくっているときと同じような感じだったんじゃないかな。『龍が如く』の一作目で感じた「街や東京の感じ」をPSPでぜひ感じてほしいですね。

—PSPならではの遊びもたくさん用意していますね。

名越 ポータブルの遊びを考えると、コレクション要素や通信が大事だと思いました。そこで通信対戦を充実させています。対戦した相手を倒すと、土下座させることができるんです。これはかなりエグイですよ。突き抜けたかったです、ゲームとしての表現も。

中途半端はしたくない 漫画化とドラマ化にける挑戦

—『クロヒョウ』はゲーム版だけでなく、漫画化やテ

レビドラマ化へ展開すると聞きました。この狙いは何でしょうか？

名越 もともと『龍が如く』シリーズは様々な商品やお店、メディアとコラボレーションしてきました。今回は、これまでにまだやったことのない領域に踏み出したかった。それがメジャー漫画誌での漫画展開と地上波のドラマです。別にこれまで漫画化やドラマ化を封印していたわけではなくて、ただ中途半端をやりたいくなかった。それが今回は、自分の納得できる内容の中で表現できるということになったので、ぜひお願いしてみようかと。

—漫画版やドラマ版における名越総合監督の関わり方は？

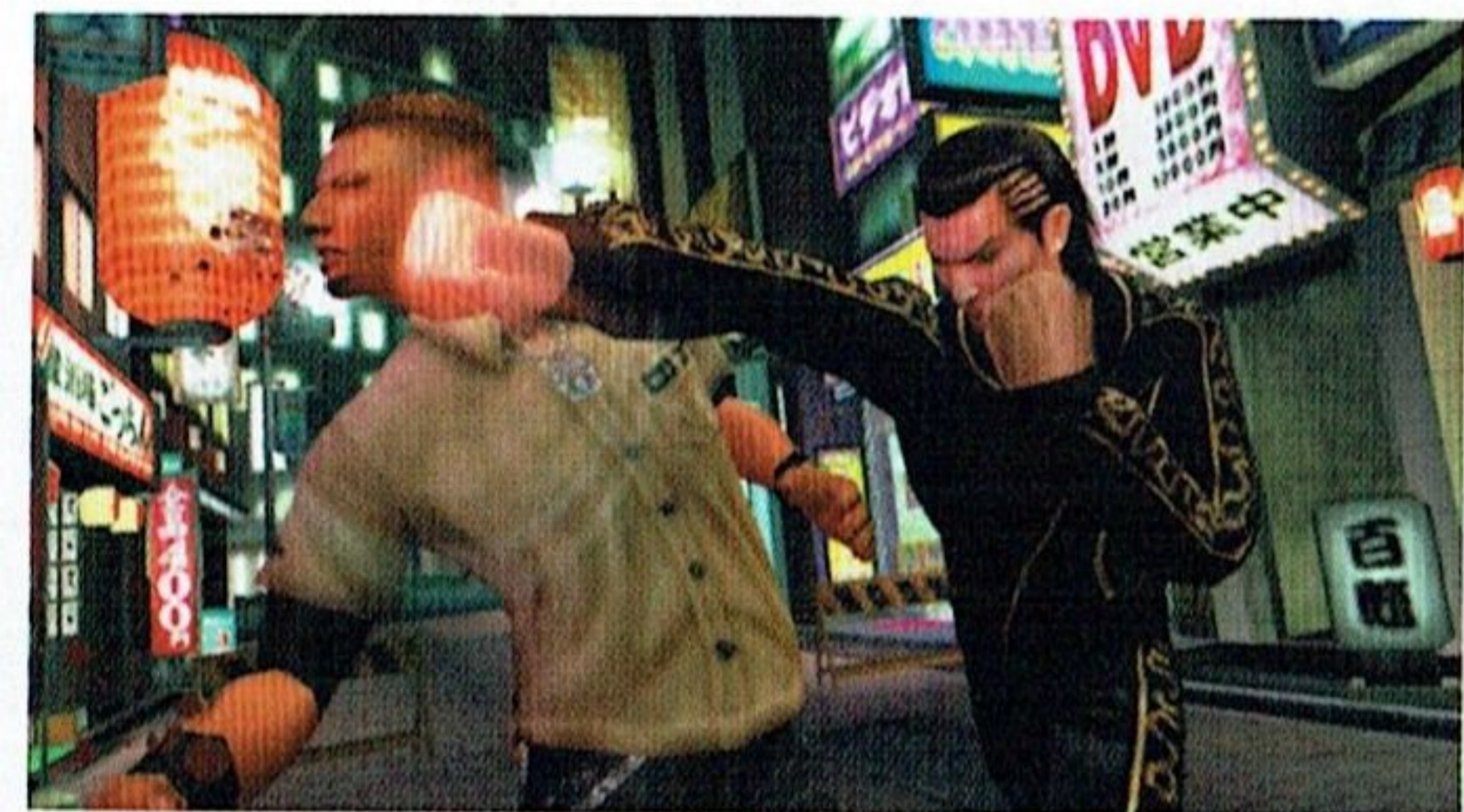
名越 『龍が如く』という作品は、僕がプロデュースしている作品だし、極端に言えば、漫画版もドラマ版も僕が楽しめればいいのかと思っています。もちろん、僕のエゴを通すわけではなくて、多くの人を楽しめるようにするという意味ですよ。そのために『クロヒョウ』の一部分を壊さなきゃいけないのなら、壊してもいい。前向きに壊すのなら歓迎するし、そのことで漫画ファンやドラマファンに受け入れられるなら、それがベストです。



アイデアは生まれていました。昨今、映画やドラマで『クローズ ZERO』や『ROOKIES』がヒットしたこともあって、こういった若者のドラマは普遍的に求められているんだと実感できました。『龍が如く』シリーズらしいやり方で、若い人へ訴えかけることができるんじゃないかと思いましたね。

—『クロヒョウ』は名越総合監督本人が脚本を書いているそうですね。これはどうしてですか？

名越 みんなが『龍が如く4』の制作で忙しかったというのもあるし、『クロヒョウ』で伝えたいことは『龍が如く』本編とはちょっと違うと思っていました。その違いを文章で書くことができる人物は、その時点では僕しかなかった。これまでに『龍が如く』シリーズのシナリオを、僕が直接手を入れていたこともあるし、ならば僕が書こう、と。キーワードで言うと「暴力と力」ですね。「暴力」は映画やテレビドラマ、ゲームでは忌み嫌われているキーワードだと思うんです。もちろん『クロヒョウ』で



「暴力」のすべてを肯定するわけじゃありません。「力」を使う側の気持ちや勇気によって「暴力」の意味が変わってくる。そこを描いてみたいという気概がありました。

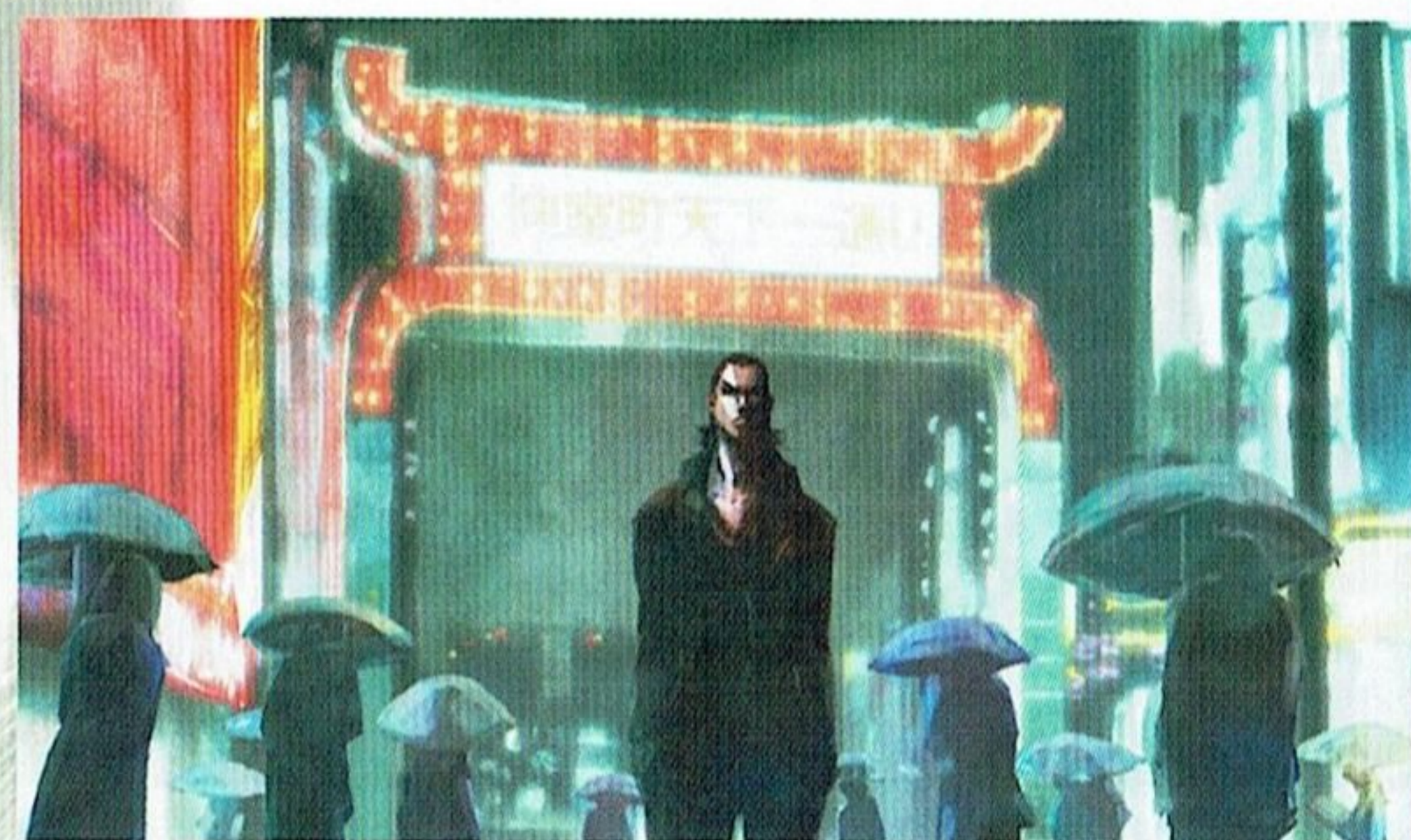
今の若者たちに訴える「男の生き様」とは

—『クロヒョウ』に登場する、新たな主人公「右京龍也」はどんな人物ですか。

名越 これまでの『龍が如く』の主人公「桐生一馬」は強い男で、ヒーローでした。対して『クロヒョウ』の主人公「右京龍也」は人間的にも未完成で等身大にしたかった。いわゆるゲームのヒーローのような、突き抜けた部分はないかもしれない。でも、『龍が如く』シリーズは、いつも「こんなゲームがあってもいいんじゃないか」というシリーズなんです。「右京龍也」は「何も知らない男の子」というところからスタートします。最初は等身大ですが、ゲームを遊び終えた時点で「愛せるキャラクター」になっていければいいと思います。

—「右京龍也」と同世代の高校生以上の若者たちに、名越さんはどんなメッセージを込めましたか？

名越 人間は出会いがあって、気づきがあって、成長をするものです。それがなければ、何もわからないし、わかろうともしない。今の時代は、親も学校も教育も、過保護になっていて、出会いや気づきのチャンスを制限しているんじゃないかという気がするんです。この『クロヒョウ』は、ふとしたきっかけで、現実では信じられない



世界に放り込まれて、それが自分の現実になってしまう話です。それって誰にでも起きることだと思うんです。うっすらとした平和の中で何となく大きな不満もなく生きている……草食系って言うのかな、今の人たちから、アドレナリンが放出されるような話にしたいと思っていました。

—「右京龍也」が神室町の地下闘技場「ドラゴンヒート」で闘う……かなりドラマチックな展開です。

名越 僕はたくさんの知り合いがいて、ゲーム関係や音楽関係に限らず、実は地下格闘場のオーナーもいるんですよ。彼らの生き様が、今回のストーリーのベースになっています。若いころの彼らは、やんちゃを飛び越すようなやんちゃ者だったんですよ。学生時代から一般社会からはみ出していて、将来はろくな人生をおくらないだろうと言われていた。ところが、彼らは大人になって

『龍が如く新章』、そしてシリーズの終焉を予感させる『龍が如く OF THE END』。その真意とは!?

『龍が如く』の終わりと始まり

クロヒョウ | 龍が如く OF THE END

龍が如く 新章

2010年9月22日発売予定

セガ ■ アクションアドベンチャー ■ 1人プレイ ■ UMD版 6,279円(税込) ダウンロード版 5,600円(税込) ©SEGA

発売日未定

セガ ■ アクションアドベンチャー ■ プレイ人数未定 ■ 価格未定 ©SEGA

インタビュー ■ 志田英邦

そして、もうひとつの挑戦へ。2010年7月2日、量販店「ドン・キホーテ 新宿東口本店」の店頭に巨大な看板が張り出された。それは『龍が如く』シリーズの名物キャラクター、真島吾朗がショットガンを手をしているというビジュアル。このことにより、『龍が如く』のPS3版最新作の発表が行われたのだ。

数週間後、その看板はライフルを構える桐生一馬に変わる。あの桐生がライフルを持つなんて!?! さらに数週間後、3人目の看板が登場した。『龍が如く4 伝説を継ぐもの』に登場した沢村金太郎・秋山駿。秋山は二丁拳銃でポーズを決めている。そして最後に『龍が如く2』で“関西の龍”と呼ばれ桐生と壮絶なバトルを繰り広げた郷田龍司の看板が登場した……何が『龍が如く』シリーズに起きている!?

そして東京ゲームショー直前に発表されたビジュアルは……あの神室町が荒廃している光景だった。タクシーが商店街で燃え上がり、看板は崩れ落ち、人々は誰もいない。そこに掲げられている文字は「THE END」。神室町の終わり(THE END)なのか。はたまた『龍が如く』の終わり(THE END)なのか。謎めいたこの新展開を名越総合監督に直接、伺うことにした。

『龍が如く』シリーズに一度「けじめ」をつけたい

—今回はこのお話も聞かないといけません。東京ゲームショーでついに発表された『龍が如く』最新作。

……『龍が如く OF THE END』!?! これは一体何ですか!?!

名越 ははは。では、ひとつずつ説明しますが……『龍が如く』はPS2からはじめて神室町というひとつの街を舞台にしてきて、たくさんのユーザーにプレイしていただきました。それはものすごく感謝をしているんです。ただ、どこかでリセットを一度かけなければいけないという気持ちをずっと持っていたんですよ。

—『龍が如く』のリセットをかけるときに、いつか来ると思っていたんですか？

名越 本来、コンテンツの寿命ってマーケットが決めるものだと思うんです。でもゲームはハードウェアがあり、ソフトウェアがあり、それにとまなう技術があり、なかなか寿命が決まらない。もしかしたらゲームは作り手のほうがけじめをつけなきゃいけない宿命があるんじゃないかと思っています。僕としては『龍が如く』の人气がなくなって打ちきられるように終わるということだけは避けたい。人气がなくなって終わるくらいなら、むしろ自分の手で終えようと思っています。

—まさか、現時点で人气がなくなって、シリーズを終

了させる……というわけではないですよ。『龍が如く4』は大きなビジネスになったと聞いています。

名越 今回は、ひとつの「けじめ」ですね。

—「けじめ」。つまり、ひとつの区切りですか？

名越 究極の「けじめ」は『龍が如く』を辞めてしまうことだと思うんです。でも、今回はそうではなくて、もう一段上に登るための「けじめ」。これまで『龍が如く』で培ってきたものを、土台のレベルから組み直したい。老朽化したわけではなくて、時代に見合う遊び方に変えていきたい。そのために、僕たちとユーザーが、一度「けじめ」をつける瞬間にしたいと思って、今回「龍が如く OF THE END」というタイトルを発表しました。

—しかし「THE END」=「終焉、終末、おわり」というタイトルは衝撃的ですね。

名越 非常識ですよ(笑)。いろいろなタイトル案があったんです。その中でいろいろ検討しているうちに、このカタログにタイトル名を載せなきゃいけないということで、どうしても決めなきゃいけなかった。そこで僕が「『THE END』で良いんだよ!」と言ったら、スタッフも「それでいいじゃないですか!」と。ただね、この「THE



END」という気分は、毎回『龍が如く』を発売するたびに味わってきたことなんですよ。

— 毎回「THE END」を味わってきた？

名越 『龍が如く』はこれまで4作とスピンオフ作品を1作送り出してきましたが、毎回、売れるかどうかドキドキしているんですよ。ぶっちゃけていうと、開発にもそれなりの気合をいれているので、大きく転んでしまうと、そこでシリーズが打ち切りになってしまうんです。安定してきたのは、やっと『龍が如く3』から『龍が如く4』ぐらいで。それであっても、ヒットしなかったらシリーズ打ち切りの危険をはらんでいます。だから「THE END」はずっと意識してきた単語でした。

— この『龍が如く OF THE END』のプロジェクトは、いつごろからスタートしていたんですか？

名越 ゲームの世界観やシステムを考えたのは『龍が如く 見参!』のちょっと前くらいから。そのころにやってみようかと思ったんですけど、当時は「せっかく『龍が如

く2』が順調なんだから、頼むからやめてくれ」と言われて。以来、タイミングがあえば、いつか実現させてやろうと虎視眈々と狙っていました。

— このタイミングで『龍が如く OF THE END』が実現したきっかけは何ですか？

名越 ひとつのきっかけは『龍が如く4』が出たことですね。マルチの主人公で遊ぶという仕組みができて、『龍が如く』の母体を広げることができた。

そこで「以前に言っていた、あのアイデアをゲームにしましょう」となったわけです。

あらゆる「ゾンビゲーム」を一度、壊そうと思う

— さて『龍が如く OF THE END』について、具体的にうかがえます。事前にティザー広告に真島吾朗がショットガンを持っていましたが、主人公は真島吾朗ですか？

名越 真島は主人公です。だけど、主人公は真島だけではありません。4人の主人公がいるんですよ。

— ドン・キホーテ新宿東口本店のティザー広告で発表された広告では、桐生一馬と秋山駿、そして郷田龍司が発表されていますね。

名越 そうです。真島吾朗、桐生一馬、秋山駿、そして『龍が如く2』に登場した関西の龍・郷田龍司です。ストーリーは秋山編、真島編、郷田編、桐生編の順番で

進んでいきます。

— では、今作でも重厚なストーリーは健在なんですね。名越 もちろんです。秋山編では秋山が神室町で集金していると、組事務所の窓を突き破ってゾンビが現れるんです。次の日になると、スカイフィナンス周辺の住民がみんなゾンビになっている。秋山はゾンビの集団を突破して、このゾンビ事件の真相を探るという展開です。

— 『龍が如く』とは別の世界になっていますね。要するにパニックアクションになっている？

名越 そうですね。神室町が極限状態になっているという点は、これまでの『龍が如く』と違うと思います。ゾンビが発生した神室町は陸上自衛隊に包囲され、隔離されてしまいます。主人公たちは取り残された人々を助けたり、隔離されたエリアからの脱出を計ったりするんです。ゾンビのあふれている隔離エリアはゲームの進行にあわせてどんどん拡大していくから、どんどん危険になっていくわけ。まあ、あいかわらず神室町のキャバクラは営業しているんですけどね(笑)。



『龍が如く』本編につけた「けじめ」、「クロヒョウ」という「新しい新芽」。

名越 越 裕 洋



— さすが『龍が如く』シリーズですね。これまでも神室町に爆破事件が起きようが、暴徒が暴れようが、キャバクラは常に営業していました。

名越 神室町はたくましい街なんです。自衛隊に封鎖されてしまったし、とりあえず営業はしていよう、と。絶対おかしいことなんだけど、違和感はないでしょ。『龍が如く』シリーズでしか許されないことです。だから、今までの『龍が如く』シリーズで遊べたプレイスポットはそのまま遊べます。キャバクラや麻雀、ボウリング、釣り、バッティングセンター、ゴルフ、カラオケ、卓球……。神室町の地下水道の謎を解く「神室町アンダーグラウンド」や新プレイスポットの「ゲイリースブートキャンプ」なども追加されているんです。

— ゲームの仕組みはゾンビを銃で撃つ、いわゆるTPS(サード・パーソン・シューター)なんですね。

名越 そうですね。シューティングゲームとしてのおもしろさが楽しめるように、いろいろと新しいシステムを入れています。そのうちのひとつが「ヒートスナイプ」といって、集中力を表すゲージを使って、超精密射撃ができるというアクション。クルマの給油口を狙って撃てば、大爆発を起こしてゾンビを一掃することもできるし、精密に「モノ」を狙うことで、移動させることもできます。

— なるほど、いろいろと新しいアクションが楽しめそうですね。ちょっと確認なんですけど、今回の敵は人間ではないんですね。

名越 今回の敵は、蘇った死者「ゾンビ」です。世の中には「ゾンビ」を倒すゲームはたくさんありますが、そこに「ひと言、言いたい」という気持ちもあって、あえて「ゾンビゲーム」のジャンルに挑戦しています。

— 「ひと言、言いたい」とは？

名越 世界中にたくさんの「ゾンビゲーム」があると思うんですが、その多くの「ゾンビゲーム」は、銃で撃つ相手を「人間からゾンビに置き換えただけ」のものがほとんどだと思うんです。つまり、人間を撃つと倫理的な問題になるから、「ゾンビ」を使っているだけ。でも僕らが「ゾンビ」という存在を出す以上は、そのモチーフを遊びつくしてやろうと思っています。「ゾンビゲーム」として一番面白い、今までの「ゾンビゲーム」の流れに一度オチをつけるようなゲームにしたいとスタッフに話しています。

— たしかに「ゾンビゲーム」は人気ジャンルのひとつですね。『龍が如く OF THE END』は、そこに終止符を打つ？

名越 「ゾンビゲーム」は安定した人気ジャンルだと思うんです。僕らはその安定に甘んじるつもりはありません。むしろ、その安定ジャンルにとどめを刺してしまおうと思っています。

— 『龍が如く THE END』のあとは普通の「ゾンビゲーム」じゃ、もの足りなくなるってことですか？

名越 そうなると良いですね。ちなみに「ゾンビ」ではないクリーチャーも登場します。どんな敵になるのかは

期待しててください。

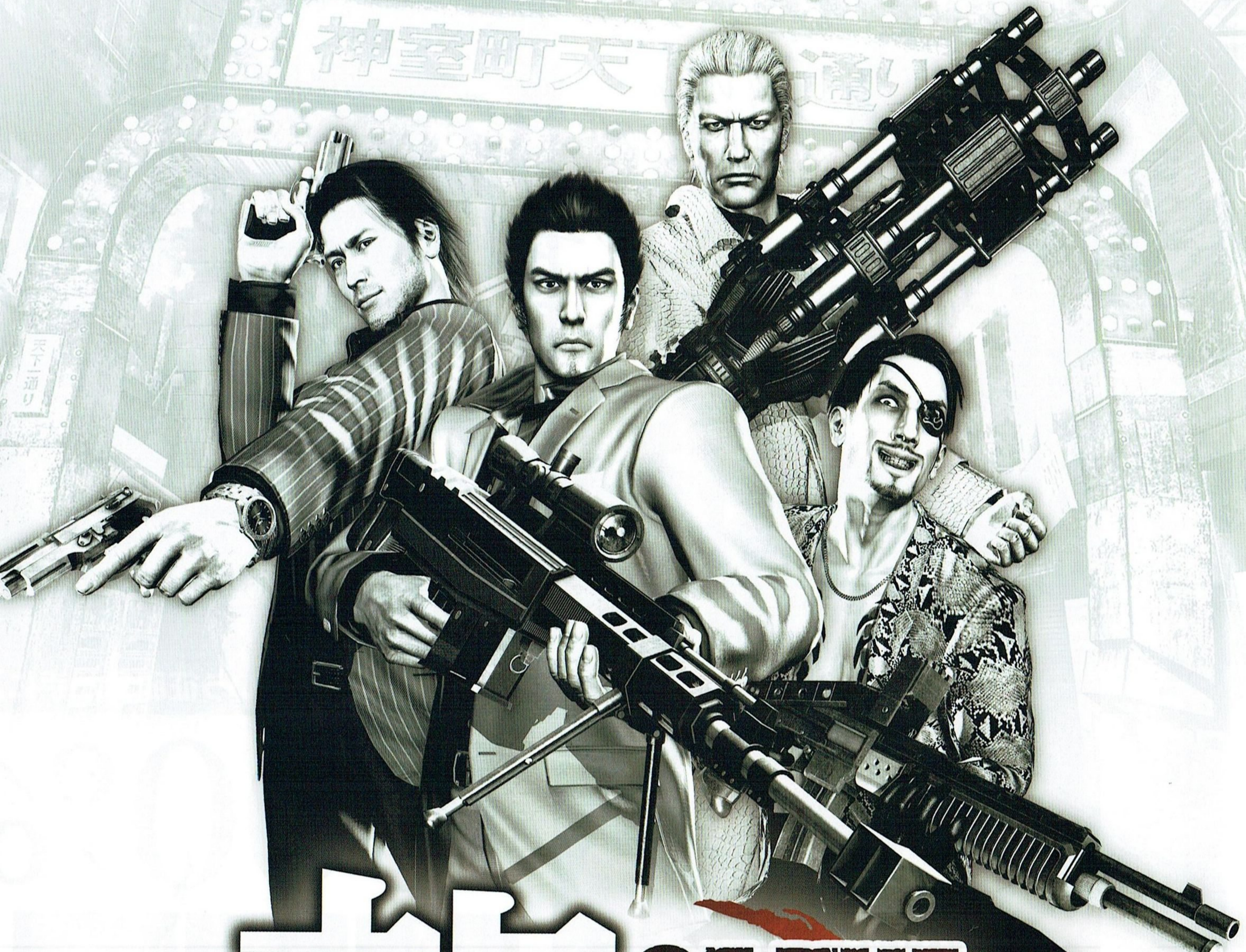
— クリーチャーの種類もいろいろいるわけですね。その幅の広さは『龍が如く』らしさでもありますね。

名越 ひとりでゾンビと戦うだけじゃなく、神室町の住民と協力しながらゾンビを撃退するというサブバトルも用意されています。そのサブストーリーだと、自分のプレイスタイルにあわせて相棒である住民が成長するんです。神室町の住民を「ともに戦う、頼もしい相棒」へ育成するっていう遊びもあるんです。

— これまでの『龍が如く』にはなかった、新要素が山もりですね。

名越 かなりぶっ飛んだ展開があるので楽しみにしてください。もちろん『龍が如く』シリーズに貫かれた人間ドラマや作品を発表した時の時代性など、シリーズとして一番大切にしている根幹の部分は十分なほど丁寧に作り込んでいます。真島や郷田などの多くの方々に支持してもらったキャラクターが主人公の一人になったことで、今まで描けなかったキャラクターの背景みたいな部分もかなり描かれているのでその辺も楽しんでもらいたいです。今年は『龍が如く』の本編に一度けじめをつけて、『クロヒョウ 龍が如く新章』という新たな芽を育てることになりました。当初はこんな一年になるとは想像もしていなかった。毎年、その時点で出来るベストのゲームを送り出していたら、うまくつながったと思います。ぜひ、楽しみにしてください。

神室町天下通り



龍が如く OF THE END

龍が如く オブジエンド

TM



PS3
PlayStation 3





Shingji Mikami

SPECIAL INTERVIEW

Vanquish
オススXです!

戦場を超高速で駆け抜ける陶酔感。無数の敵を撃ち落とす興奮。“ブースト”で高速移動して、敵の大群の中へと飛び込むスリル。VANQUISH＝「征服する」。スピード＆パワーで大軍をねじ伏せる、快感あふれるゲームが『VANQUISH』である。このゲームを手がけた人物が三上真司。4年ぶりとなる本作に込めた想いを伺った。

アクションでも、シューターでもない『VANQUISH』ならではの快感

—アクションゲーム『GOD HAND』以来、4年ぶりですね。本作は、いつごろから開発していたのですか？

三上 プロジェクトがスタートしたのは、2008年2月15日です。それまでの1年半くらい、ずっと「窓際」していたので、やっと今日からゲームが作れるという思いがありました。スタート時は12人くらいのメンバーを集めて、最初はPS3を研究するところからはじめました。

—2年半ほど開発していたんですね。初期メンバーにはどんな技術が得意なスタッフがいたんですか？

三上 プロデューサーの稲葉(敦志)に集めてもらったスタッフは、アクションゲームが得意な人です。当時は、今のようなシューター(シューティングゲーム)にするか、アクションゲームにするか、企画が二転三転していて、……実は3D映像のゲームにする企画

『VANQUISH』という征服者が手に入

1000%



『VANQUISH』ディレクター 三上真司



みかみ・しんじ / 1965年生まれ。1996年『バイオハザード』(PS)をディレクターとして開発。以降、シリーズのプロデューサーを務める。2004年クローバースタジオで『GOD HAND』をディレクション。今回、プラチナゲームズとともに『VANQUISH』をディレクションした。

二度としたくないです(笑)。やっぱり辛いですから。ドリフのギャグも、長時間「メガネ、メガネ～」と探していたら、笑えなくなるでしょ。

—「メガネ、メガネ～」をずっとやっていたんですね。

三上 やってましたね。たとえるなら、新しいクルマを發明しようとして「氷のタイヤをつけてみよう」としていました(笑)。プロとしてはやってはいけないことなのかもしれませんが、一度冒険してみたかったです。

—具体的にどこが試行錯誤のポイントでしたか？

三上 たとえば「プレイヤーキャラクターの移動速度が速い」というだけでシューターの構造が壊れてしまうんです。本来シューターは「障害物に隠れながら、少しずつ進んで、敵を撃つもの」ですから。最初は、なかなかおもしろいゲームにならなかったんですが、細かく調整してって。当初は4キロ四方の広いフィールドを舞台にしていたんですが、ギュッと圧縮して、数百メートル四方のフィールドにしたんです。そのことでゲームのバランスとグラフィックの精度を上げることができました。

—たしかに、画面の密度はすごいですね。敵が画面を埋め尽くすほどのミサイルを放っています。

三上 「お祭り」ですよ。ド派手にしたかったんです。開発の中盤ではPS3の処理量の、1000%分のデータ

を入れようとしていたんですよ。

—1000%!？ どんだけ詰め込もうとしていたんですか。

三上 いやー、何か月経っても全然納まらなくて、ずっと冷や汗をかいていました。

—どうやってまとめたんですか？

三上 欧州セガの優秀なプログラマーさんが一時的に助っ人として参加してくれて、なんとか納まりました。奇跡でしたね。

—それで、今の密度が実現しているんですね。

三上 強力なプログラマーさんやグラフィッカーさんががんばってくれて、1000%の無茶が実現したんです。ほんとうに大変だったし、努力してくれたと思います。僕がもうちょっとスマートに基本設計をしておけば、もうちょっとスムーズにできたとも思うんですが。本当にしんどかった分、完成度は上がっています。

『VANQUISH』に込められたメッセージと裏のテーマ

—『VANQUISH』というタイトルの意味は何ですか？

三上 もともとプロジェクトのコードネームが「V」だったんですよ。Victory、勝利の「V」ですね。「V」ではじまる言葉を探していたときにVANQUISH、征

服者という意味が見つかりました。本作の裏テーマには「戦争には勝者がいない」という思いがあって。VANQUISHには「消滅」という、もうひとつの意味をかけています。

—ストーリーの部分も気になります。今回、舞台は近未来のアメリカで、敵はロシアのテロリストなんですね。

三上 あまり他の国を一方向的に悪者にするのは良くないと思いますけど、フィクションとして当たり障りのないものになってしまうのも良くないと思うんです。日本のゲームはタブーが多くて、つくり手側もつくる前から縮こまり過ぎていた点がある。今回も敵を何にするかで、いろいろ試行錯誤したんですが、アメリカ人のスタッフに聞いたら、やはり敵はロシアがいいんじゃないかと。そこで全体的な筋を考えていきました。

—やはり冷戦後の世界で「敵の存在」を描くことは難しいですね。『VANQUISH』は、ワールドワイドの市場を意識したつくりになっている印象があります。

三上 外国人のスタッフはあまり多くなくて、どちらかというと、洋ゲーが好きなスタッフが多いんです。





もあったんです。モニターに段ボールをかぶせて、3D用メガネをかけて画面を見るという実験をしていた時期もありました。当時は3D映像のインフラが整っていなかったため、残念ながら見送るかたちになってしまったんですが。

— それは残念です。では今のかたちに落ち着くまでかなり試行錯誤を重ねたんですね。

三上 今の『VANQUISH』に落ち着くまでに5個ぐらいの企画がありました。この『VANQUISH』の方向性になったのは、僕がアニメの『キャシャーン』のようなゲームをいつかつくりたいと思っていたんですね。

— 『新造人間キャシャーン』は1973年にタツノコプロが制作した変身ヒーロー・アニメですね。どんなところが好きだったんですか？

三上 ロボットを素手で破壊するところや、スタイリッシュなアクションですね。戦闘兵器と人間のプラスアルファの部分も好きでした。『キャシャーン』のゲームをそのままつくるのではなくて、それらのエッセンスを活かして、新しいゲームをつくりたいと思っていたんです。

— 今回はいわゆる「TPS(サード・パーソン・シューター)」、つまり三人称視点のシューティングゲームになっています。このジャンルを選んだのはなぜですか？

三上 僕の前作『GOD HAND』は殴る、蹴るが主体で、銃は一切出てこないガチのアクションゲームだったんです。同じタイプのゲームをつくりたくないという

天の邪鬼な気持ちもありましたし、日本製のシューターは数が少ないという現状もありました。

— あえて日本製のシューターをつくってみる、と。

三上 海外のシューターは、主人公が一兵卒で特殊能力を持っていない、すごくリアリティのある設定ですね。でも、『VANQUISH』の主人公は特殊な戦闘スーツを着ていて、自分ひとりの力で戦

局を左右するほどのポテンシャルを秘めているんです。だから、アニメヒーローのような気分が味わえると思います。そこがシューターの解釈の大きな違いですね。ゲーム的な部分で言えば、海外のシューターは「敵の位置を覚えて、有利なポジションから狙い撃つ」というのが主な攻略方法です。どちらかというとリアルタイムのシミュレーションのテイストなんですよ。

でも、僕は「アクション感覚のシューター」をつくりたいと思っていました。素早い動きで敵軍の攻撃をかわり、敵をダイナミックに撃つ。リズムやテンポ、スピード感を大事にしたかったんです。

— 実際『VANQUISH』をプレイすると、敵の攻撃の激しさに驚きます。素早く動いて、敵の攻撃を避けつつ反撃しないといけない。まさにアクションです。

三上 敵に四方八方から撃たれて、序盤は戦場にたたきこまれて「わーっ」と混乱するかもしれません。でも、

戦闘スーツは強いですから(笑)。敵の攻撃を何発かは食らっても大丈夫。素早くブースト移動をして、敵を次々と倒していく、というゲームになっています。

— シューターというより、『VANQUISH』ならではのゲームスタイルがあるんですね。

1000%を詰め込んだ、濃密なゲーム体験

— 開発の話に戻します。この『VANQUISH』のスタイルが確立するまでは、試行錯誤があったのですか？

三上 今回は、優秀なスタッフが多かったんで、奇跡的なおもしろさが、宝探しのように見つかるんじゃないかと思って、かなり試行錯誤していました。そのうちにダイヤの原石が出てくるんじゃないか、と。

— それで見つかったのが、今のスタイル。

三上 そうですね。でも、今回のような作りかたは

れたもの。それは試行錯誤の果てのダイヤの原石、オリジナルのゲームスタイル。

の濃密な快感 VANQUISH

ヴァンキッシュ

2010年10月21日発売予定

セガ ■ シューティング・アクション ■ 1人プレイ ■ 7,980円(税込)

©SEGA

インタビュー ■ 志田 英邦



とアクティブに積極的に、攻めの姿勢で戦って欲しいですね。わりとタフな主人公になっているので、戦場の真ただ中に踏み込んでいって、ブースト移動と障害物をうまく使いながら、カッコよく敵を倒すことができます。ただ本作は「このとおりに遊ばないとクリアできない」という縛りはほとんどないんです。自分なりのプレイスタイルを追求してもらいたいと思っています。

— その自由度に、三上さんのアクションゲームに対する、ひとつのこだわりを感じますね。

三上 ルールや法則はこちらで提供しますが、お客さんの自由に遊んで欲しいんです。これは僕の天の邪鬼な部分かもしれませんが、本当はチュートリアルも入れたくなかったんですよ。

戦闘スーツを着せられて、戦場に放り込まれて、四方八方から敵から撃たれて……あなたならどうする？と。そうやって戦場を体感しながら、自分でプレイスタイルを見つけてもらいたいんです。

— アクションゲーマーも存分に楽しめそうです。

三上 骨太なゲームファンにとっては、やりこんで楽しく遊んでもらえるゲームになっていると自負しています。

— ちょっと早いかもしれませんが、三上さんは『VANQUISH』をシリーズ化してみたい気持ちはありますか？

三上 実は『VANQUISH』には、今回のゲームに使われていない設定がたくさんあるんです。僕らもこのタイプのゲームをつくるのに慣れていっているところもありますし、もっともっとおもしろいことができるんじゃないかと思っています。開発期間も短くなるし、試行錯誤も少なくなるし、PS3、Xbox 360にも慣れている。いいことづくめですよ！

— 今回お話を伺って、三上さんは「ゲームをつくるときに、あえてイバラの道を選択して、勝利を勝ち取るタイプ」の人かと思ったのですが……。

三上 それは性(さが)ですよ。不細工な顔に生まれても、モテたいと思うのと同じです(笑)。希望しても、つついイバラの道を進んでしまう。別に、自ら進んでイバラの道を選んでいるわけじゃありませんけど。良い結果の出る道をもっと選択しようと思っているんです。

— 『VANQUISH』の「良い結果」を期待しています！ どうもありがとうございました。

ユニバーサルなセンスで構成するように気をかけていました。

— 日本のファン、海外のファンからの反響が楽しみです。三上さんは『VANQUISH』をどんなふうに遊んで欲しいと思っていますか？

三上 物陰に隠れているだけではなくて、もっ



VANQUISHER
ガンキッシャー



PS3
PlayStation 3

XBOX 360





酒井智史

SPECIAL INTERVIEW

前作『ファンタースターポータブル2(以下、PSP2)』がハーフミリオンを超える大ヒットを記録。その勢いを受けて、『PSP2』の「限界突破」バージョンが登場する。プロデューサーの酒井智史氏が、その『PSP2』の新たな姿を語ってくれた。はたして新作に込めた可能性とは？

イベントの盛り上がりが開発スタッフを勇気づけた

—今回、発表した『PSP2 インフィニティ』の構想はいつごろから考えていたのですか？

酒井 前作『PSP2』発売の直後ぐらいから考えていました。スタッフも『PSP2』のチームが手がけています。今回のコンセプトは「限界突破」です。携帯ゲームにおける限界となる、ゲームのボリュームやコミュニケーション、遊び方、そのすべてを突破しようと思っています。

—前作『PSP2』は多数のファンに支持されました。つくり手側として手ごたえがあったのは、どこですか？

酒井 今年1月に「ファンタースターポータブル2 全国ファン感謝祭 2010 ~リトルウィンググランプリ~」(以下、「リトルウィンググランプリ」というイベントを全国各地で実施させてもらったんですが、ほんとうにたくさんのユーザーと触れ合うことができたんです。「サインをください」と僕らのところに来てくれる子どももいましたし、いろいろと話を聞かせてくれるファンの方もいました。昔からのファンの方もいましたし、『PSP2』

次なる『PSP2』が目指すモノは無限

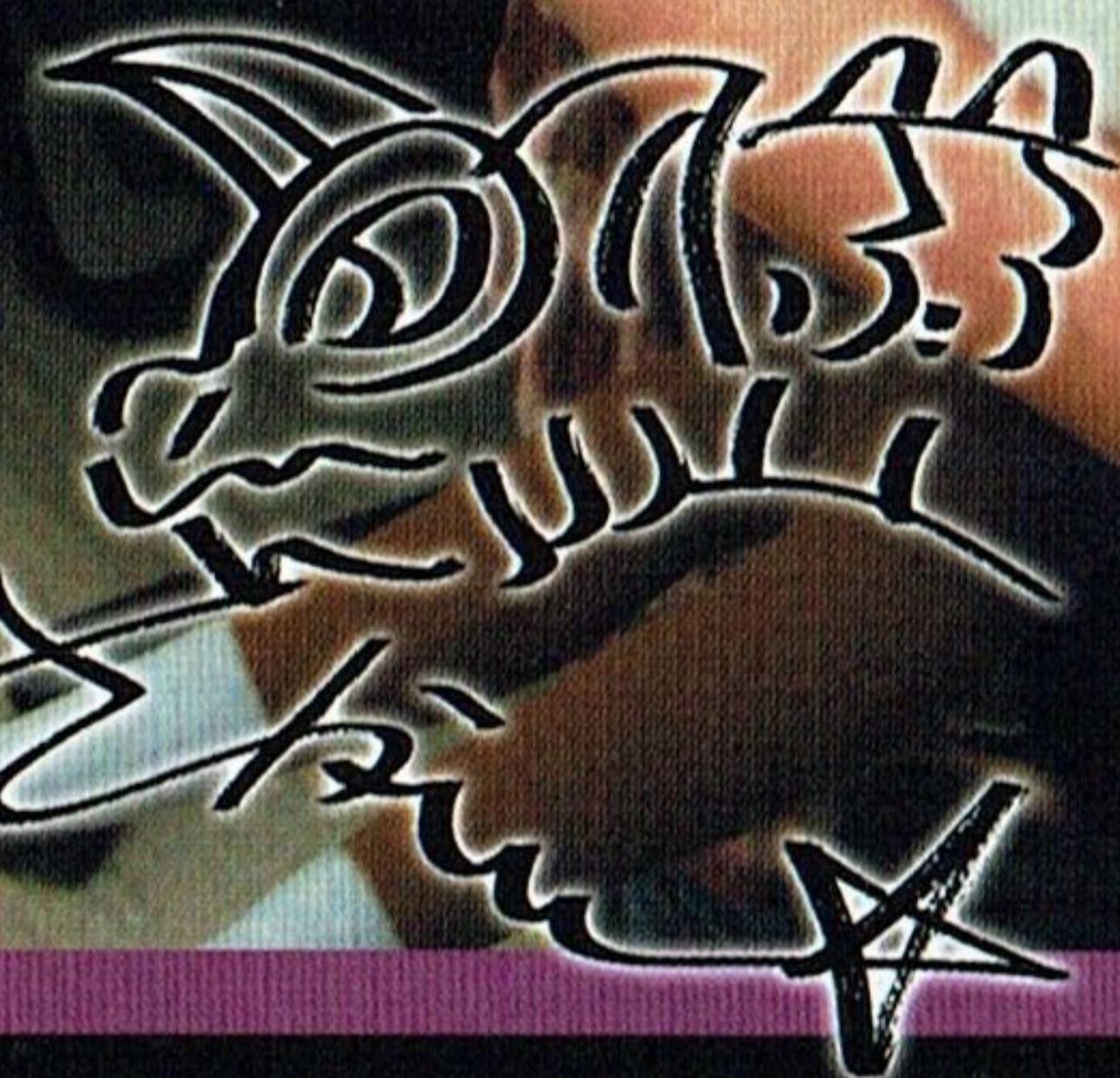
限界突破



第3CS研究開発部
プロデューサー
酒井智史

さかい・さとし / 「ソニックアドベンチャー」や「ワールドアドバンスド大戦略」にデザイナーとして参加。2006年「ファンタースターユニバース」シリーズのディレクターを担当する。「ファンタースターポータブル」以後のシリーズ全作品のプロデューサーとして、複数のタイトルを手がける。

インフィニティ
無限に遡って
無限 下さい!!



酒井 実は「フレンドサーチ」で、ランダムダンジョンを生成するための「ミッションコード」を交換できるようになるんです。自分が見つけたアイテムやボスがいるダンジョンのマップを、「フレンドサーチ」で交換できるんですね。たとえば「炎のドラゴンがいる雪山のマップ」を配ることができるんです。

—なるほど、レアなアイテムやボスキャラクターのありかを「フレンドサーチ」で配布できるんですね。

酒井 さらに、すれ違いでもらってきた「ミッションコード」を自分の持っている「ミッションコード」と合成することで、さらに新しい「ミッションコード」が作れるんです。

合成した「ミッションコード」は他の人に渡せるので、「フレンドサーチ」することで、「ミッションコード」がほかの人の携帯ゲーム機を渡り歩いていく可能性があります。はるか遠くへ渡った自分の「ミッションコード」に出会うこともあるかもしれない。この無限の広がりがある大きな楽しさになると思います。

—これは相当、遊び込みができるようなシステムです。

酒井 「インターネットマルチモード」は熱心な『PSP2』プレイヤーの間で人気がでましたし、若いユーザーの間では、面と向かって協力プレイをする「アドホックモード」

がたくさん遊ばれたようです。今回、新しく搭載する「フレンドサーチ」は、また新しいユーザーに訴える「限界突破」のひとつかな、と。

ファンタースターオンライン10周年がここからはじまる

—先ほど物量でも「限界突破」しているとおっしゃっていましたが……。

酒井 モンスター、ボス、ミッションも増やしています。多くのユーザーから支持されている「キャラクタークリエイト」の要素も増やしているのですが、今回、何よりも大きいのは新種族の追加です。新種族「デューマン」は……けっこう強い種族です。デザインの方向性も今までにないタイプで、カッコよく仕上がっています。

—「デューマン」のコンセプトは？

酒井 これまではSF的なキャラクターが中心でした。今回はゴシック系、ダーク系のキャラクターがいてもいいのではないかと発想がでてきて、「ダークヒューマン」をもじってデューマンとなりました。攻撃に関する性能が高いキャラクターなんです。ファンタジー的な言い方をすると「魔法剣士」だと思ってもらおうのが良いと思います。身体の一部を光り輝く武器

に変化させて攻撃する「インフィニティブラスト」という特殊能力があるのですが、

そのモーションはかなりカッコよくつくってあります。ぜひ、ガンガン攻めてもらいたいです。

—なるほど。『PSP2 インフィニティ』の登場によって、プレイスタイルが変化しそうですね。

酒井 変化という意味では、一番大きく変わっているのが「ロビー」です。『PSP2』では、リストで表示されていたマッチングカウンターは、今回は3D空間によるビジュアルロビーになりました。

—『ファンタースターオンライン』シリーズではおなじみのビジュアルロビーが、ついに『PSP』で実現するわけですね。

酒井 テキストの入力方式も携帯電話とおなじ入力方式が追加されました。おかげでテキストの入力速度も体感で2~3倍くらい早くなっていると思います。ビジュアルロビーでコミュニケーションが発展していくん



からのファンの方もいて、より楽しいものをつくるために、参考になりました。なにより、僕らの力になりましたね。

— やはり、ファンと直接交流できるということは、つくり手にとっても大きい経験なんですね。

酒井 実際にユーザーさんを見ると、プレイスタイルが本当にいろいろあって、『PSP2』からインターネットマルチモードを採用したこともあって、リトルウインググランプリで優勝したペアは神奈川県と徳島県のペアだったんです。インターネットマルチモードがあることで、全国的につながることができるし、アドホックをつかえば顔を付き合わせて遊べる。それが『PSP』シリーズでしかできない遊び方だと思います。

— イベントなどを通じて、ひとつの遊び方のスタイルを確立したわけですね。

酒井 イベントはプレイヤー同士をつなぐだけでなく、僕らとプレイヤーをつなぐものなんです。僕らゲームの開発スタッフにとって、直接プレイヤーの顔を見ることで、ゲームづくりも変わりますね。

— ゲームづくりが変わりますか？

酒井 ええ。優しくなりますね。プレイヤーに対して細かい配慮をより考えるようになると思います。

無限に広がる 何回でも遊べる

— 新作『PSP2 インフィニティ』では、なぜ「限界突破」というコンセプトをたてたのですか？

酒井 実は、『PSP2』のときに『PSP』シリーズとして「やりたいことはやれた」という手ごたえがあったんです。そもそも初代の『PSP』は『ファンタシースターユニバース』を携帯ゲーム機のかたちにブラッシュアップすることからはじまりました。アイテムの収集要素を増やし、ミッションを15分ぐらいにシンプル化して、短い時間でも楽しめるようにしたんです。続編の『PSP2』では、『PSP』の反響を受けて、ほぼゲームシステムの根幹部分をつくり替えました。シティを3D化したり、プレイヤーのモーションも全部見直したり、インターネットマルチモードを搭載したことで『ファンタシースター』シリーズらしさを実現したんです。僕らとしては当初の目標を達成できたという気持ちがありました。

— つまり、『PSP2 インフィニティ』は当初の目標を超えなくてはいけない？

酒井 そうです。さらなる『PSP2』を見せないといけない。そこでまず考えたのが「インフィニティミッション」と「転生システム」です。「インフィニティミッション」はひとことという「ランダムダンジョン」ですね。「ファンタシースター ZERO」でも実装していましたが、今回は遊ぶごとにマップが変わるダンジョンを用意しました。「転生システム」はキャラクターのレベルがある程度の上限に達した場合、強い状

態のままレベル1からまた育てられるというシステムです。無限にダンジョンが生成される「インフィニティミッション」と、無限にキャラクターを成長させることができる「転生システム」が組み合わせると……文字通り、インフィニティ。無限のプレーが楽しめるわけです。

— なるほど、とてつもない仕掛けですね。

酒井 ネットワークの部分も大きく強化しています。これまでの『PSP2』はアドホックモードとインターネットマルチモードが使えました。今回は第3の通信機能として「フレンドサーチ」……よく言われる言葉で言う「すれ違い通信」に対応しています。

— PSP本体の電源をスリープ状態にしておくことで、ほかの『PSP2 インフィニティ』のプレイヤーとデータを交換できる、というシステムですね。



— インフィニティ —。第3の通信と新種族が生み出す、新しい世界とは？

友が生み出す未来

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

今冬発売予定

セガ ■ RPG ■ 1~4人プレイ(オンライン通信時1~4人プレイ)
■ UMD®版 ダウンロード版 価格未定

©SEGA

インタビュー ■ 志田 英邦

じゃないかと思っています。

— 『ファンタシースターオンライン』のときは、ビジュアルロビーでお芝居をする人や、ずっとチャットだけを楽しんでいる人がいましたね。

酒井 いましたね。あの感覚がとうとう携帯ゲーム機で楽しめるんです。

— 酒井さんは『PSP2 インフィニティ』で、どんなプレイをしてほしいと思っていますか？

酒井 先ほど第3の通信として「フレンドサーチ」のことを言いましたが「フレンドサーチ」ではキャラクターも交換できるんです。インターネットマルチモードや、

マルチモードでもキャラクターを交換できるので、1人のときもフレンドのキャラクターと一緒にミッションをクリアしたりできますし、自分のキャラクターをパートナーキャラクターとして連れて行く事もできるので、1人のときの楽しみもさらに増したと思います。

— そちらも楽しそうですね。発売後が楽しみです。

酒井 発売後は、これまでの『PSP』シリーズ同様、ダウンロードミッションを配信していきます。今回はミッション以外にもパートナーキャラクターやルームグッズも配信する予定なので楽しみにしてください。

— すごいですね。開発現場の様子はいかがですか？

酒井 作業量が多いですね。ボリュームが膨大なので、もうちょっと時間がかかりそうです。

— まだちょっと早いかもしれませんが、『PSP』シリーズの次なる目標はなんですか？

酒井 実は今年2010年は『ファンタシースターオンライン』10周年なんです。『PSP2 インフィニティ』はその第一弾。携帯ゲーム機で『PSP2 インフィニティ』を楽しんでもらえたら、そのあとに大きな記念になるものを展開できればと思っています。もしかしたら『PSP2 インフィニティ』の中に、その片鱗があるかもしれません。ここから新しい『ファンタシースター』がはじまるんです。

ファンタシースターポータブル2
PSP The Best
PSP / 好評発売中

好評発売中
PSUの歴史を振り返る
特典特典
PSUクロニクル
同梱

ファンタシースターポータブル2
2,500円
PSP / 好評発売中

2大特典付き
幻の武器アイテム
ウイングスパーダ
&
ウイングス
コード

全90種類
コラボアイテム
パスワード

ファンタシースターユニバース
PS2, PC, X360/2006年

ファンタシースターユニバース
イルミナスの野望
PS2, PC, X360/2007年

ファンタシースターポータブル
PSP / 2008年

ファンタシースターポータブル
PSP The Best
PSP / 2008年

ファンタシースターオンライン
DC/2000年

ファンタシースターオンライン
Ver.2
DC/2001年

ファンタシースターオンライン
エピソード1&2
GC/2002年

ファンタシースターオンライン
エピソード3
カードレウォリューション
GC/2003年

ファンタシースターオンライン
ブルーバースト
PC/2004年

ファンタシースター
ZERO
DS/2008年

PSO
10
th
ANNIVERSARY



PHANTASY™ STAR PORTABLE 2 INFINITY

ファンタジースターポータブル2 インフィニティ

キズナが無限のチカラになる。 進化を超えたインフィニティ級RPG。

シリーズ最新作「ファンタジースターポータブル2 インフィニティ」

今冬発売予定

UMD®版 ダウンロード版 価格未定

RPG / 1~4人プレイ / マルチモード / インターネットマルチモード / フレンドサーチ®対応
※フレンドサーチとはPSP®本体が
すれ違いながら通信するモードです。

公式サイト

<http://phantasystar.sega.jp/psp2i/>

公式ブログ

<http://ameblo.jp/phantasy-star-portable2/>

公式Twitter

<http://twitter.com/rapico/>

すべてのデータをファンタジースターポータブル2 インフィニティへ **引き継げる!**

ファンタジースターポータブル2 PSP® the Best



好評発売中 価格：2,500円税込
UMD®版/ダウンロード版 共通

RPG / 1~4人プレイ / マルチモード / インターネットマルチモード対応

2大特典付き

全90種類の「コラボアイテムパスワードコード」
幻の武器アイテム「ウィングスパーダ&ウィングスコード」

※アイテムパスワードは過去にWebや雑誌で公開されたパスワードと同じです。 ※プロダクトコードは過去にイベントで配布されたものと同じです。
※ダウンロード版には2大特典は含まれておりません。

携帯サイトで壁紙配信中!



©SEGA



PSP
PlayStation Portable



探して……心の鍵。

Shining Hearts

シャイニング・ハーツ



世界はココロで変わり始めた……。

ある朝、島に流れ着いた少女は「カグヤ」という名前以外、記憶も感情も全て失っていた。

少年が集める「ココロ」で少女は徐々に回復していくが……。

正統派ファンタジーRPGとコミュニケーション生活が同時に楽しめる新たなRPGがPSP®で登場!

幻想的な世界での冒険生活が今始まる!

シャイニング・ハーツ

2010年12月16日発売予定

セガ ■ 心にとどくRPG ■ 1人プレイ ■ 6,279円(税込)

<http://shining-world.jp/>



©SEGA



予約特典 海賊秘宝ファンディスク

キャラクター設定資料、ヴィクトリースパーク(ブシロード)特製プロモーションカード、サウンドトラック、特典ボイス、デスクトップアクセサリー、OPムービー 他

※特典は数に限りがございますので、無くなり次第終了とさせていただきます。
※キャンペーンの実施につきましては、予約時に各店舗にご確認ください。



PlayStation Portable

✦ 絶望の果て——。



戦場の ヴァルキュリア3

UNRECORDED ◆ CHRONICLES

TM

歴史を変えた名も無き戦士達の物語 ♣

征暦1935年。ヨーロッパは戦火に包まれる。
大国の狭間に位置する小国ガリアは帝国の侵略を受け、
後に語られる『ガリア戦役』が勃発した。
そんな中、ガリアの新入士官、クルト・アーヴィングは覚えの無い反逆罪で
懲罰部隊『ネームレス』へと送られた。
ならず者の寄せ集めという最悪の環境から這い上がるため、
そして失った名前を取り戻すために、クルトは死地へと身を投じる――。



Altaha Abilia 422



戦場のヴァルキュリア3

2011年1月27日発売予定

セガ ■ アクティブ・シミュレーションRPG ■ 1人プレイ
■ UMD®版 6,279円(税込) ダウンロード版 5,600円(税込)



©SEGA

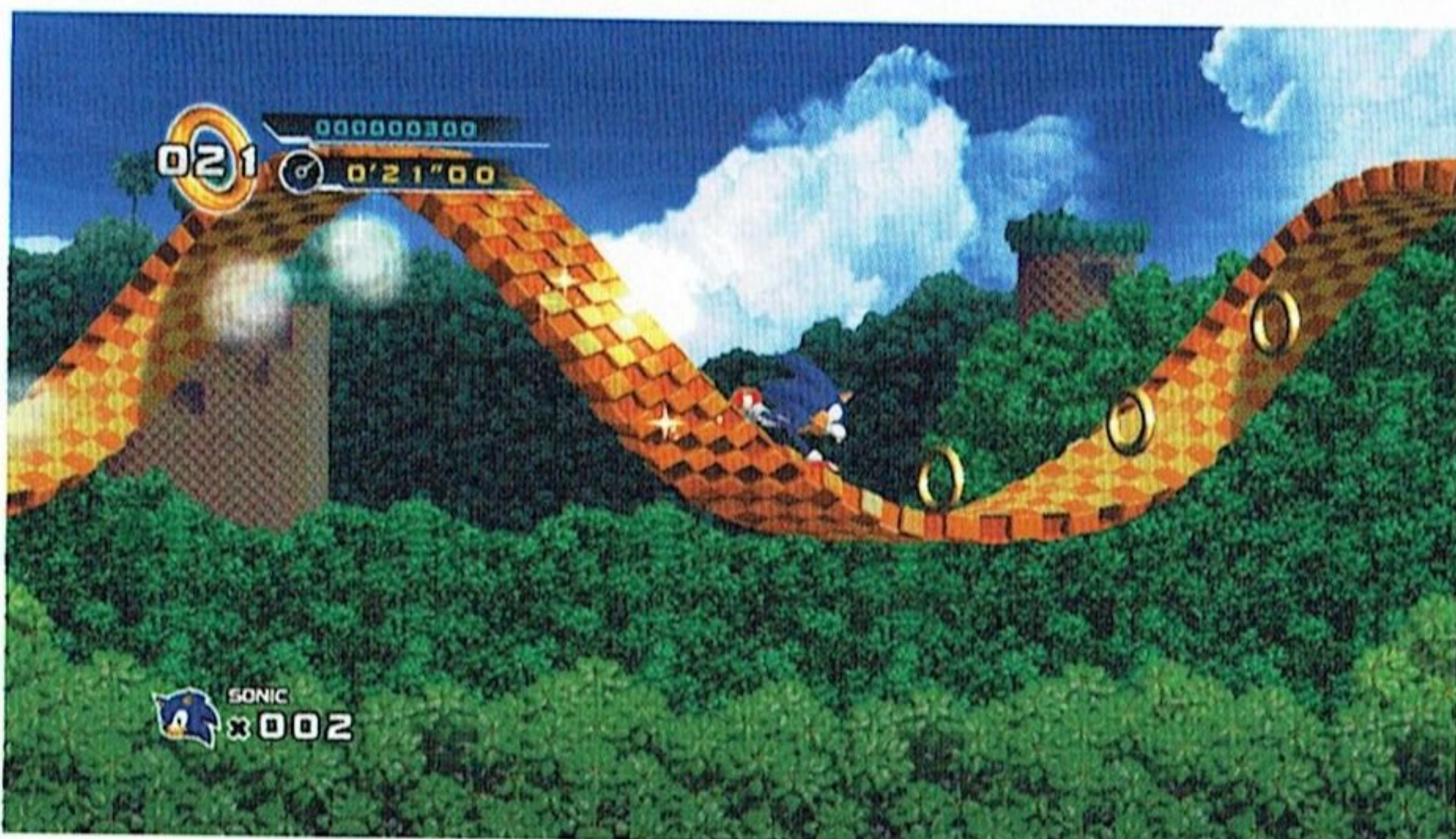


PlayStation®Network

WiiWare
Wiiウェア

XBOX LIVE
arcade

Available on the iPhone
App Store



メガドライブ版から16年。 クラシックシリーズ最新作

ダウンロードで始まる2Dソニックの新シリーズ!

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のクラシックシリーズ最新作が、ダウンロード専用タイトルとして、PlayStation®3・Xbox 360®・Wii®・iPhone/iPod touchの4機種に登場!! ファンに愛されてきたクラシックなソニックのアクションを美しい高解像度(PS3・X360)で楽しめる、2D横スクロールアクションゲーム。懐かしくも、新しいソニックの冒険を体験しよう。

*画面は、Xbox 360版のものです。©SEGA

ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI

2010年配信予定

セガ ■ 2Dアクション ■ 1人プレイ ■ 価格未定

<http://sonic.sega.jp/SonicTheHedgehog4/>



KINECT for XBOX 360.



Kinect™ で“音速”体験! 超音速体感アクションレース!

直感操作で“音速”を体感しよう!

華麗なトリックを決めつつゴールを目指して疾走する超音速のアクションレースゲーム「ソニックライダーズ」シリーズの最新作がXbox 360®で遊ぶKinect専用ソフトとして登場! 体を傾けてカービング、ジャンプしてエアトリック、投げる、振る、叩くなど様々なジェスチャーで反応するアイテムなど、これまでに体験したことのない直感的なコントロール! コントローラを使わない簡単操作なので、誰でも気軽に楽しめる! ソニックシリーズならではの圧倒的なスピード感と爽快感を、Kinectで体感しよう!

審査予定

ソニック フリーライダーズ

2010年冬発売予定

セガ ■ 体感アクションレース ■ 1~2人プレイ(Xbox LIVE対応) ■ 6,090円(税込)

<http://sonic.sega.jp/SonicFreeRiders/>

©SEGA

SONIC COLORS™

ソニック カラーズ

超音速アクションが カラフルに生まれ変わる!!

ソニックのメインストリームアクション最新作!
従来のスピードに加えバリエーション豊かなアクションを実現する
新システム(カラーパワー)を採用した正統派ハイスピードアクション!!
宇宙空間に浮かぶ巨大テーマパークを舞台に、おなじみDr. エッグマンの野望を暴くため、
新たな能力を手に入れた史上最速のハリネズミ「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の冒険が始まる!



カラーパワーをつかいてこなせ!



2P協力プレイ!
家族や友達とも楽しめる!



史上最速! 高速アクション!



ソニック カラーズ

2010年11月18日発売予定

セガ ■ アクション ■ (NDS) 1~2人プレイ(オンライン時1人プレイ、ワイヤレス通信時1~2人プレイ) 5,040円(税込)

■ (Wii) 1~2人プレイ 6,090円(税込)



<http://sonic.sega.jp/Soniccolors/>

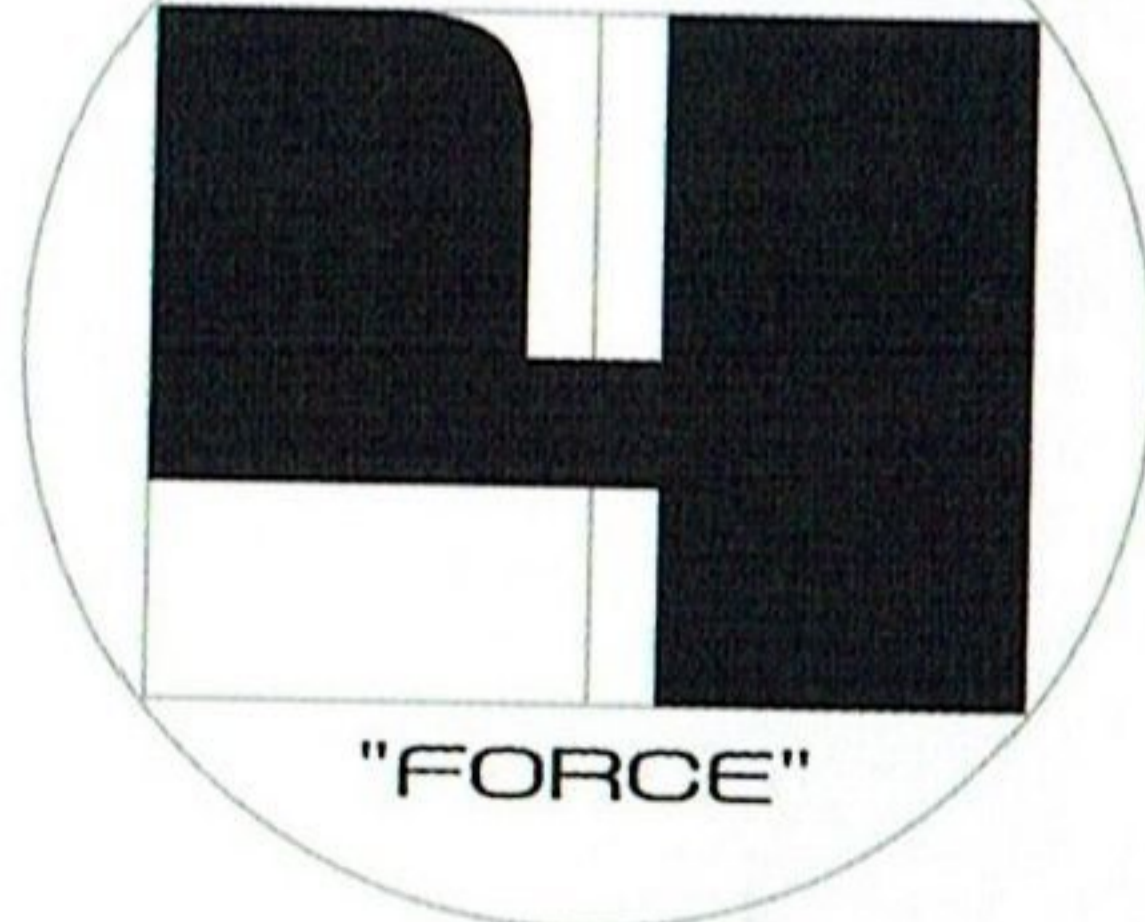
予約特典 ここでしか手に入らない
夢のコラボカード

「歴史大戦ゲッテンカ」『うつけノブナガ&ソニック』
プロモーションカード

※特典は数に限りがございますので、無くなり次第終了とさせていただきます。※キャンペーンの実施につきましては、予約時に各店舗にご確認ください。



CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON™



電腦戰機 バーチャロン フォース

2010年12月22日発売予定

SEGA ■ 3Dロボットアクションシューティング ■ 1,2,4人プレイ(オンライン通信時 2,4人プレイ)
■ <限定版>サントラCD、資料集同梱 10,290円(税込) <通常版>6,090円(税込)



予約特典 フェイ・イエンタイプとエンジェランタイプの一部パーツを任意で変更できるダウンロードコード。
『フェティッシュ解放コード』

<限定版>『電腦戰機 バーチャロン フォース メモリアルボックス15』シリーズ4作を網羅したサントラ「オフィシャルサウンドデータ 4×6」15年の軌跡を記したB5サイズの資料集「クロニクル15」を収録。更に限定版のみ、パッケージビジュアルはカトキハジメ描き下ろし!



PS3
PlayStation 3

PlayStation®
Move

華麗に舞えそして勝利しろ。

Power Smash 4™

No.1 テニスゲーム
「パワースマッシュ」シリーズ最新作!



全世界でシリーズ累計500万本以上を出荷した「Power Smash」シリーズの最新作が、10周年を記念して、圧倒的スケールの完全新作として登場!!

- だれもが簡単にスーパーグレートプレイ! 白熱のテニスバトルを楽しもう!
- PlayStation® Move対応! ボールを打ち返すときの最大級の気持ちよさを体感しよう!
- フェデラーと君が握手! 3D立体視でなりきりプレイを体験しよう!

* 3D立体視対応モードをお楽しみいただくには、3D規格に準拠した3Dテレビ、及びハイスピード規格に対応したHDMIケーブルが必要です

Power Smash 4

パワースマッシュ4

2011年発売予定

セガ ■ スポーツ(テニス) ■ 1~4人プレイ ■ 価格未定
<http://powersmash4.sega.jp>



れきし たいせん
歴史大戦

天下一バトルロイヤル

戦国バトルロイヤル開戦!

天下分け目の大合戦

4人対戦アクションで天下をとれ!

アーケードで大人気のカードゲーム『歴史大戦ゲッテンカ』が戦国バトルアクションになってDSに参戦! 武器・アイテムを装備して、自分の戦略にあった武将にカスタマイズ! アクションに戦略性が加わった新しいバトルが楽しめる! さらに、ヤリコミ要素満載のストーリーモード、4人同時対戦がプレイできるワイヤレス通信も楽しめるぞ! バトルを制して天下をめざせ!



歴史大戦ゲッテンカ
天下一バトルロイヤル

2010年11月25日発売予定

セガ ■ 戦国バトルアクション ■ 1人プレイ(ワイヤレス通信時最大4人プレイ)、DSダウンロードプレイ対応
■ 5,040円(税込) <http://gettenka.com/>



©SEGA
イラスト: クリーンハウス

予約特典

「サンライズ龍馬」幕末維新デッキ
「サンライズ龍馬」(キャラ)
幕末刀(アイテム) リボルバー銃(武器)
DSでしか手に入らない超限定セットだ!

※特典は数に限りがございますので、無くなり次第終了とさせていただきます。※キャンペーンの実施につきましては、予約時に各店舗にご確認ください。



ニンテンドーDSで君も
爆丸バトルブローラーズ
DEFENDERS OF THE CORE
DS

アニメ・玩具・まんが・アーケードゲームとマルチ展開を見せる「爆丸(ばくがん)」がニンテンドーDSに登場!
リアルタイム3Dで表現される爽快な爆丸バトルは初めての人でも簡単!
アニメのキャラクターたちとともに地球開放を目指せ!



爆丸リアルバトルなら
アーケードでも使えるぞ!

予約特典
クロスドラゴノイド
限定プロモーションカード

850
クロスドラゴノイド
限定プロモーションカード

初回限定版に
はいっている!!

限定爆丸
クロスドラゴノイド
クリアバージョン

爆丸バトルブローラーズDS
ディフェンダー オブ ザ コア

2010年12月9日発売予定
セガ ■ アクション
1人プレイ
(オンライン時 2人プレイ)



<限定版> クロス・ドラゴノイド(クリアバージョン)同梱 5,670円(税込)
<通常版> 5,040円(税込)

爆丸がアーケード化!
リアルバトルと超完壁運動!
絶対稼働中!

1プレイ100円
協力プレイ200円

爆丸
BAKUGAN
BATTLE BRAWLERS
アーケード版

新作続々!
バトルイ
『爆丸』
発売中!

爆丸
BAKUGAN
BATTLE BRAWLERS

テレビアニメ絶賛放映中

テレビ東京系ほか
『爆丸』
BAKUGAN
BATTLE BRAWLERS
テレビアニメ

あの超名作がダウンロードで帰ってくる!!



PlayStation®Network

XBOX LIVE
arcade

Dreamcastの超名作が、ダウンロードで帰ってくる!

世界で大ヒット!ソニック アドベンチャーが復活!

あの「ソニックアドベンチャー」が、PlayStation®3・Xbox 360®で遊べる! ソニックや6人のキャラクターにそれぞれ用意されたストーリー。競争、宝探し、シューティングに釣りなどの、楽しいミニゲーム。リアルで美しいステージも話題になり、発売以来全世界で大ヒットを記録した名作です!

SONIC
ADVENTURE™

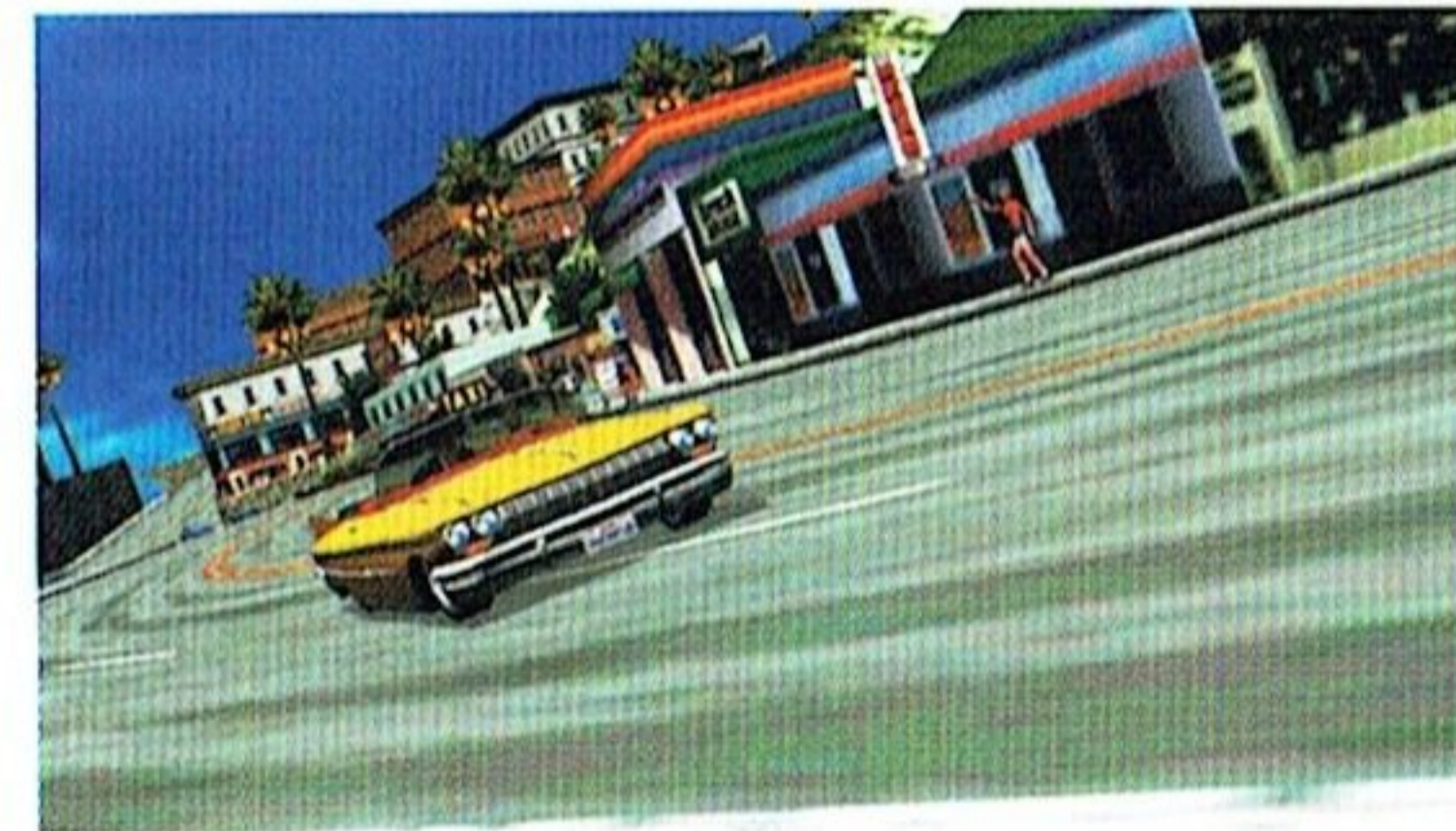
A全

ソニック アドベンチャー

2010年秋配信予定

セガ ■ ハイスピード3Dアクション ■ 1人プレイ ■ Playstation®3: 1,000円(税込)
Xbox 360® : 800マイクロソフトポイント

©SEGA



PlayStation®Network

XBOX LIVE
arcade

どこを走ってもおかまいなし! あの『クレタク』が帰ってきた!

さらにワイド画面+高解像度でパワーアップ

タクシーを運転してお客様を目的地へ届けるために西海岸風の街を爆走! 「どこを走ってもおかまいなし!」という従来のレースゲームとは違ったダイナミックさに全世界で大ヒットを記録した『クレイジータクシー』がパワーアップしてPlayStation®3・Xbox360®で復活!

CRAZY TAXI™

B12

クレイジータクシー

2010年内配信予定

セガ ■ ドライビングアクション ■ 1人プレイ ■ Playstation®3: 1,000円(税込)
Xbox 360® : 800マイクロソフトポイント

©SEGA



PlayStation®Network

XBOX LIVE
arcade

家庭機へテイクオフ! 伝説のフライトシューティングが復活!

グラフィック&機能が超進化、現代に甦る!

初心者は安心、熟練者はさらなる高みを! ユーザーのスタイルに合わせた自由な設定ができる新機能「EX OPTION」を搭載。ワイドHD対応で、圧倒的な美しさで大迫力のグラフィックを実現! よりパワーアップしたドッグファイトがここに復活!

A全

アフターバーナークライマックス 好評配信中

セガ ■ フライトシューティング ■ 1人プレイ ■ Playstation®3: 900円(税込)
Xbox 360® : 800マイクロソフトポイント

<http://sega-afterburner.com/abc cs/>

©SEGA
Produced under licence from Boeing Management Company.
Produced under licence from Northrop Grumman Systems Corporation

不思議のダンジョン[®]
 ふうらい
風来のシレン5
 うんめい
 フォーチュンタワーと運命のダイス



不思議のダンジョンシリーズ最新作!

不思議のダンジョン

風来のシレン5
 フォーチュンタワーと運命のダイス

2010年12月発売予定
 株式会社 Chunsoft ■ ダンジョンRPG
 1人プレイ(ワイヤレス通信時 2人プレイ) ■ 6,090円(税込)

予約特典企画中

<http://www.chunsoft.jp/shiren5>

CERO
 審査予定
 レーティング

©2010 CHUNSOFT
 「不思議のダンジョン」は Chunsoft の登録商標です。



PS3
PlayStation 3

XBOX 360

F1 2010

Formula 1™

Be The Driver, Live The Life

レーサーの人生を体感せよ!

2010年10月7日 発売予定

予約特典 予約して頂いた方に
オリジナル マジックインキ グリーンプレゼント!! **数量限定**

※写真はイメージです。実際の商品とは異なる場合がございます。
 ※特典は数に限りがあります。予約特典は商品ご購入時にお渡し致します。
 ※実施店舗につきましては店頭にてご確認ください。
 ※特典がなくなり次第、本キャンペーンは終了となります。
 ※「マジック」「マジックインキ」は株式会社内田洋行の登録商標です。

価格 7,400円(税込 7,770円)

ジャンル：レーシング
 PS3 : 1人プレイ(オンライン通信時 最大2~12人プレイ)
 Xbox 360 : 1人プレイ(Xbox Live対応 最大2~12人プレイ)

開発者インタビューや最新情報は、**こちらをCHECK!**

<http://www.formula1-game.com/>

■カスタマーサポート 011-204-6339
 ■受付時間 10:00~17:00 ■月~金(祝日及び弊社指定休日を除く)
 ※ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。※通話料がかかります。

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA Formula One World Championship.

The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license.

"ps", "PlayStation" および "PLAYSTATION" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox 関連ロゴは、米国Microsoft Corporationおよび/またはその関連会社の商標です。



codemasters®

スワイートに可愛く
おしゃれを楽しむ！



子供たちの願いをかなえる可愛いコーディネート満載！
少し大人っぽく、時にはセクシーなおしゃれが満載！



2009年に発売した幅広い女性に大人気の「プーペガールDS」の新作！
～スワイートピンクスタイル～は可愛く甘～いおしゃれに！
～エレガントミントスタイル～はかっこよさやセクシーなおしゃれに！
さらに前作よりパワーアップしたブランドコラボも充実！
エクステ等の新しいアイテムも増えてよりおしゃれが楽しめます！
さらに「あっ！」と驚く隠し要素も満載。アイテム数もさらにパワーアップ！
「1」を遊んでいるとさらに特典も隠されています。親子で楽しめる新しいおしゃれゲームです。

かっこいいおしゃれを
エレガントに楽しむ！



プーペガールDS2

～スワイートピンクスタイル～ ～エレガントミントスタイル～
2010年12月16日発売予定

株式会社アルヴィオン ■ おしゃれコーディネート ■ 1人プレイ(オンライン時 最大8人プレイ)
■ 〈限定版〉ブランドコラボレーション限定アイテム同梱 価格未定 〈通常版〉価格未定

予約特典
可愛いアイテムを
同梱予定です。





PS3
PlayStation 3

XBOX 360

それは、心をつなぐ、
とある絆の物語。

ARCANA HEART 3

アルカナハート



アルカナハート3

2011年1月13日発売予定

アーケシステムワークス(株) ■ ハートフル2D対戦アクション ■ 1~2人プレイ(オンライン時 2~6人プレイ)
■ <限定版>9,660円(税抜き9,200円) <通常版>7,140円(税抜き6,800円)



PSP



B12



ずっと一緒にもっと遠くまで!

5人の個性的なヒロイン達とのそれぞれのストーリーが描かれています。自然に囲まれた新興観光地で、ふたりだけの時間を楽しんだり、「学生カップル」の雰囲気重視した展開やヒロインとの生活を描いた物語などいろいろなバリエーションを体験できる!

©2010 5pb.inc. / CYBERFRONT

メモリーズオブ6 Next Relation

2010年10月14日発売予定

恋愛アドベンチャー ■ 1人プレイ
〈限定版〉設定資料集同梱 7,140円(税込) 〈通常版〉5,040円(税込)

PSP



B12



ソフト3本パック+特製化粧箱+特製ポーチ付き「TRILOGY BOX」

ダメ男ダサ男を改造する「RESURRECTION SUPERNOVA」、バックアップメンバーとの情熱的な愛「JUSTICE YELLOW」、敵対する組織の人間との危険な恋「EVIL VIOLET」、どれを遊ぶ?

©2010 5pb.inc. / Hunex / HirotakaMaeda ©2010 5pb.inc. / Rejet

LucianBee's TRILOGY BOX

ソフト3本、特製化粧箱、特製ポーチ同梱 15,120円(税込)
LucianBee's RESURRECTION SUPERNOVA・LucianBee's JUSTICE YELLOW・LucianBee's EVIL VIOLET ■ 各5,040円(税込)
2010年10月28日同時発売予定 アドベンチャー ■ 1人プレイ

Xbox360



審査予定



最近、感動しましたか?

ユーザーが選んだ「泣きゲーNO.1」タイトルをXbox 360®に移植! 人を好きになれること、時間が平等であること、親が幸福なこと、それくらい望んでもいいんじゃないですか?

©2010 5pb.inc.

車輪の国、向日葵の少女

2010年10月28日発売予定

ヒューマンドラマADV ■ 1人プレイ
〈限定版〉CD、描き下ろしタオル同梱 9,240円(税込)
〈通常版〉7,140円(税込)

PSP



審査予定



恋の鐘、手のひらに響かせて――

ふたつの再会とふたつの出会い。そして新しい仲間と波瀾に満ちた冒険の日々に! クラスメイトや同級生キャラと協力して恋や友情、立ちはだかる様々な困難を乗り越えましょう!

©ALICESOFT / ©2010 5pb.inc.

ぱすてるチャイム Continue

2010年11月25日発売予定

剣と魔法の恋愛育成RPG ■ 1人プレイ
〈限定版〉サントラCD、小冊子同梱 8,190円(税込) 〈通常版〉6,090円(税込)

Xbox360



審査予定



Revenge of the Soul!!

遙か遠い銀河の彼方。傍若無人の悪の帝国「メッチャワール」は、全宇宙の支配をもくろみ、情け容赦なく星々を飲み込んでいった。そして今、人々の涙の祈りに応え、三人の復讐者(Revenger)が立ち上がる! 5pb.が送る弩熱血縦スクロールシューティング、ここに誕生!!

※画面は開発中のものです。 ©5pb.inc.

バレットソウル―弾魂―

2010年12月発売予定

縦スクロールシューティング ■ 価格未定
1~2人プレイ(オンライン通信時1~2人プレイ)





PS3
PlayStation 3

アガレスト 戦記 2

Record of Agarest War



魂も肉体も、あなたとひとつに

アガレスト戦記シリーズ 最新作がPS3®で登場!

光と闇の壮絶なる戦いの果てに誕生した世界「アガレスト」を舞台に
世代を越えた新たなる物語が紡がれる。
シリーズ特有の「エクステンド・バトル」や
最大の魅力の一つ「ソウルブリード」の更なる進化など
あらゆる面で前作を凌駕しております。

株式会社コンパイルハート
RED ENTERTAINMENT

アガレスト戦記2

2010年10月21日発売予定

コンパイルハート ■ リーディングRPG ■ 1人プレイ
■ <限定版>コンテンツDVD、特製クロス同梱 9,429円(税込) <通常版> 7,329円(税込)
©2010 COMPILHEART / RED





リトルバスターズ! Converted Edition



—この青春を駆け抜ける。
あのリトルバスターズ!がついに
PSP®に登場!!

原作は、「AIR」や「CLANNAD」で有名なクリエイターチーム「Key」より発売されたPCソフト「リトルバスターズ! EX」。友情をテーマにした恋愛アドベンチャーゲームの名作が、遂にフルボイス(主人公除く)となってPSPに登場!! 感動のシーンをいつでもどこでもお楽しみ下さい。

ゲームの基本は
選択肢で物語が
分岐するオーソ
ドックスなアド
ベンチャーシス
テム。ミニゲー
ムも満載です!



今冬発売予定

プロトタイプ ■ アドベンチャー ■ 1人プレイ ■ 6,090円(税込)

審査予定

©2010 Key / VisualArt's / PROTOTYPE



萌える三国志! 恋姫夢想が真・恋姫夢想になってPSP®に登場!!

燃え萌え活劇ラブコメディの
大ヒット作がついに登場!

大人気PCゲームとして2008年12月に発売した「真・恋姫+無双」、累計10万本以上の販売実績を持つ大ヒット作品の移植作です。「恋姫」シリーズは2007年のPC「恋姫+無双」発売以降、TVアニメ、ラジオ、キャラクターグッズなど、多大なニーズを獲得し、各方面を賑わす!



真・恋姫+夢想 ~乙女繚乱☆三国志演義~

(株)ヴェース ■ 純愛歴史アドベンチャー

1人プレイ
(限定版)Tシャツ同梱 8,400円(税込)
(通常版)6,825円(税込)

呉編 2010年9月22日発売予定 魏編 2010年10月28日発売予定 蜀編 2010年11月25日発売予定



©BaseSon ©Yeti ©rainentertainment



美少女たちとともに、天下統一を目指せ!!

新シナリオ、新システム、新キャラクターで戦国時代を極めろ!

プレイヤーは「織田信長」といった名将の軍師として全国67国に立ち塞がる数多の戦国大名や豪族たちと合戦を繰り広げます。治水開墾などの内政で領国を豊かにして兵力を整え、軍団を編成し敵国へ攻め込み、天下統一を目指します。登場する「武田信玄」などの有名武将を美少女化し、時に敵として、時に味方として様々な交流を行います。フレックスコミックスで「戦極姫~PRINCESS OF WAR MASTER~」を連載中の「神吉」氏がデザインした「鬼庭良直」の他、新キャラクターが複数登場。またPSP®版には上杉家に「柿崎景家」が、PS2版には武田家に「一条信龍」がそれぞれ登場します。



*画面はPS2版のもので。

戦極姫2嵐 [PSP]

~百華、戦乱辰風の如く~
(限定版)ドラマCD、アートブック同梱 8,190円(税込)
(通常版)6,090円(税込)

戦極姫2炎 [PS2]

~百華、戦乱辰風の如く~
(限定版)ドラマCD、アートブック同梱 9,240円(税込)
(通常版)7,140円(税込)

2010年10月28日同時発売予定

システムソフト・アルファー(株)
■ 本格戦国シミュレーションアドベンチャー
■ 1人プレイ



©システムソフト・アルファー株式会社



ブリチカ&キューーン

完全告知機 永遠のハイビスカスシリーズから新作移植!

受け継がれるハナハナの遺伝子「サンサンハナハナ30」と兄弟機「サンサンオアシス」がスロットーマニアシリーズに登場!
ハイビスカスが光まくりの高確率設定でイメージトレーニング!!
キューーンバージョンも入って興奮度満点!!!



スロットーマニアP

サンサンハナハナ&サンサンオアシス

2010年10月21日発売予定

(株)ドラス ■ スロット ■ 1人プレイ
■ 3,990円(税込)



©PIONEER ©DORASU

PSP

大空の安全は君の手に！

ぼくは航空管制官
Air Traffic Controller

エアポートヒーロー
羽田



A全





大空の安全は君の手に！
PSP®ぼく管 第4弾「羽田空港」に挑戦！

PSP 第4弾の最新作は、この秋に生まれ変わる「羽田空港」がゲームの舞台。第4滑走路や管制塔の増設、国際線ターミナルの供用開始などが予定され、今もっとも注目される空港です。ゲームでも新旧の羽田空港の航空管制を思う存分お楽しみください！

ぼくは航空管制官 2010年10月7日発売予定
ソニックパワード ■ 航空パズル ■ 1人プレイ
■ 5,040円(税込)

Sonic Powered

©1998-2010 Copyright TechnoBrain CO.,LTD.
©2010 Sonic Powered Co.,Ltd.

PSP



審査予定





マンガ家、あなた。
実はオレ、少女漫画家なんです。

ごく普通の男子高校生に見える主人公…でも、実は“少女”漫画家!? 漫画を通して、アシスタントや編集者、声優、売れっ子漫画家など、個性豊かな美少女達と恋に落ちていくADV! 連載漫画、そして恋の行方は、果たして「大ヒット」か「打ち切り」か?!

オレは少女漫画家 2011年発売予定
Giza10 ■ ドタバタ漫画家アドベンチャー
■ 1人プレイ ■ 価格未定

Giza10

©2011 Potato Software / Giza10

Xbox 360



審査予定





バイト
Pia♥キャロットで恋活しよう
大人気シリーズ「Pia♥キャロットへようこそ!!」の最新作!!

村上水軍、鬼ノ仁など、豪華原画陣を起用したシリーズ最新作がXbox 360®に登場! 「フェザータイプ」「いちごミルクタイプ」「パッションタイプ」の3タイプから好みの制服を選べるシステム。主人公には8種類のパラメーターがあり、毎週、職種を選択してイベントが発生するファミレスシミュレーションパートも。学園生活最後の夏休み、個性的で可愛いウエイトレスに囲まれて過ごす、Piaキャロット7号店での一ヶ月。きっと、忘れられない思い出があなたの胸に刻まれるでしょう。

Pia♥キャロットへようこそ!!4 今冬発売予定
~夏の恋活~
GNソフトウェア ■ 恋愛ADV+SLG ■ 1人プレイ
■ 7,329円(税込)

GN Software

©2010 COCKTAIL SOFT/HQ/PIACCI ©FANDC.CO.JP

PSP



審査予定





『マギウスタイル』に続く人気の恋愛アドベンチャー、いよいよPSP®に!
主人公をめぐる学園規模争奪戦!?

『マギウスタイル』でおなじみ、Whirlpoolの新作『77(セブンス)』が待望のPSP版に! 物語の舞台は近未来の不思議な学園。年に一度の大イベント“星待ち祭”で“彦星”役に選ばれてしまった主人公。“彦星”は3人の“織姫”候補の女子に争奪されるのが定め。織姫や世話役の“星の巫女”たちに囲まれながら、うれしくも騒がしい日々を送るハメに… PSP版は、オリジナルのシナリオ・ビジュアルを大量追加! キャラ時計などおまけ機能も搭載!

77(セブンス) 2010年12月発売予定
~beyond the Milky Way~
GNソフトウェア ■ 主人公争奪ドタバタ学園アドベンチャー ■ 1人プレイ
■ 〈限定版〉8,190円(税込) 〈通常版〉6,090円(税込)

GN Software

©2009, 2010 Whirlpool / PIACCI

PSP



審査予定





星座の導きで——今、想い重なる
What's 『Starry☆Sky』

星がキレイに見える田舎の、小高い丘の上に建っている全寮制の学校——星月学園。12星座の性格特徴を持つ男の子達と、出会い、共に過ごしていくうちに芽生える感情。輝く数多の星に見守られながら、少しずつかわる恋心と空模様。1つの学園を舞台に、4つの季節で展開する12人の恋物語をお送りします。

Starry☆Sky in Spring 好評発売中
in Summer 2010年9月30日発売予定
in Autumn 2010年12月22日発売予定
in Winter 2011年3月24日発売予定

Portableシリーズ

honeybee ■ アドベンチャー
■ 1人プレイ
■ 〈限定版〉ドラマCD、UMDディスク、小冊子同梱 5,040円(税込)
〈通常版〉3,129円(税込)

honeybee

©honeybee



PSP
PlayStation Portable

『けいおん!』PSPで初ライブ!!



けいおん! 放課後ライブ!!

★桜高軽音部の「にぎやかライブ」と「ゆるーい部活」を楽しもう!★



♪シンプルリズムゲーム!!
最大3人でセッション可能!



好きな衣装に着せ替えて
ゲームプレイが可能!



軽音部のゆるーい日常を
ちびキャラで再現!

けいおん! 放課後ライブ!!

2010年9月30日発売予定
セガ ■ リズムアクション ■ 1人プレイ(アドホック通信プレイ時2~5人プレイ) ■ 6,090円(税込)
<http://k-on.sega.jp/>

©SEGA
©かきふらい・芳文社 桜高軽音部

