



LAST BRONX

東京番外地

LAST BRONX TOKYO-BANGAICHI
SOUND TRACKS vs CLUB REMIX

1) CHARACTER SELECT

2) CROSS STREET - TOMMY - ~ BASS BEAT (Love juice DJ mix)
remixed by MoZna

3) TEARS BRIDGE - NAGI - ~ River Drive
remixed by E.T.TWEETY

4) DARK ROOFTOP - JOE - ~ BATTLE PRESTO
remixed by GUTCH. G+YOSHI

5) MOONLIGHT GARDEN - LISA - ~ オ・ネ・ガ・イ (Good This Sound Mix)
words by AKATA-CHANG+LISA LIP
composed & arranged by SAT φ SYX
remixed by ZTES
vocal by LISA LIP

6) LUST SUBWAY - YOKO - ~ Night Train
remixed by E.T.TWEETY
Guitar by GOH

7) NIGHTMARE ISLAND - ZAIMOKU - ~ No.13
remixed by P.M.X. Rap by MAZZ

8) NAKED AIRPORT - YUSAKU - ~ DISCO BABY GET ya 'MIX
remixed by PATRICK(DISCO BABY PRO.)

9) RADICAL PARKING LOT - KUROSAWA - ~ KUROSAWA HIP HOP MIX
remixed by AKIO TOGASHI
Vocoder by Roger ☆Nabe

10) BOSS STAGE ~ It's My Territory
remixed by SHOKO.F

11) BRILLIANT ROOM

12) ENDING

13) NAME ENTRY

14) CHALLENGER COMES

15) SURVIVAL MODE RESULT <RANK IN>

16) SURVIVAL MODE RESULT <OUT OF RANKS>

☆ ORIGINAL SOUND COMPOSER TOMOYUKI KAWAMURA

皆様。日々の争いご苦労様です。
私共は愛と平和を唱える者。皆様の
悪戯な争いは遺憾に存じます。

そこで、ご提案。未来ある若者を傷つ
けることなく、リーダーの皆様だけで
東京で一番強いグループをお決めにな
ってはいかががでしょう。

試合の場所は私共で用意させて頂きます。
もちろん、皆様の名誉を守るため試合や勝敗は
絶対の秘密を原則とした闇試合でござい
ます。どうです？お気に召しましたでし
ょうか。では後日、試合日程を送付さ
せていただきます。

追伸：この提案への一切の拒否は受け付けかねます。
もし不参加の場合は“赤き血の祝杯”を以て、
是非とも参加させていただけよう努めさせていただきます。

レッドラム



「LAST BRONX/東京番外地」

—STORY—

昭和の終わり。時代の終焉が若者達の「不安」「葛藤」「怒り」を加速し「第1次東京抗争」が勃発。目的のない血に塗られた戦いは、新たなる時代を生むことはなく、東京の若者達の魂は荒廃の一途。そんな東京の「戦いの季節」を終わらせたのが、スピリチュアル・バイクメン『SOUL CREW (ソウルクルー)』。絶対的な力を持ちながら、支配することのない「フリーソウル」な考えは、若者達に自由を与え、ロッカー、スクーター、パンクスアメカジ e t c . . . 様々なスタイルの世代を生むコトになった。

平成X年。安息の日々。事件は起こった。ソウルクルーのシンボルであったボスが、何者かの手により殺害。そしてソウルクルー解散。

力の均衡が崩れたコトが、今までくすぶっていた各グループの「野望」に火をつけ、時代は「第2次東京抗争」に突入してしまった . . .

★この物語『LAST BRONX/東京番外地』は、ここから始まる。

第2次東京抗争。「制覇」「気まぐれ」「安息」「タダの戯れ事」。否が応でも争いを繰り返さなければならない各グループのリーダーに一通のカードが届く。

手紙を受けたリーダー達のほとんどが、「イタズラ」「他グループの嫌がらせ」等と思いき無視していたが、グループの若者が次々と「RED RUM」と印されたカードを残す、謎のグループに襲撃され、事態は急展開。リーダー達はレッドラムから送られるカードに従わざるをえなくなってしまう。

果たして東京の覇権を握るのは誰か？レッドラムとは何者なのか？闇試合の本当の目的とはナニか？様々な謎を残したまま、8人のキャラクターは壮絶なバトルの渦に巻き込まれていく . . .

オ・ネ・ガ・イ

words by AKATA-CHANG+LISA LIP
composed & arranged by SAT φ SYX
remixed by ZTES
vocal by LISA LIP

パールピンク切なく
指でなぞるクチビル
ふるえる肩ゆれて
遠く見ているYOUR EYES

気にしてなんかいないわ
ゲームが終わっただけなの
後悔なんてやめてよ
恋の終わりに 振り向かないで
オ・ネ・ガ・イ

あなたの記憶が 消えていなくても
コレで終わり コレが最後
あなたを愛した 気持ちウソじゃない
いつもと同じハズなのに
どうかしてるわムーンライト

ほほつたう真珠を
指にからめくちづけ
ふたりの思い出を
ひとり見る夢ミッドナイト



センチメンタルは似合わない
強気の女なのにね
弱虫かもしれない
ねえでも誰より 強くなれば？
オ・シ・エ・テ

あなたの記憶が 遠くに消えても
夢の中だけ 一緒にいて
星空見上げて 確かめる想い
素直な涙もう遅いけど
瞳にじむのムーンライト

人物相関図

【怒愚魔(DOGMA)】

【豊饒財閥】
総帥
豊饒 父

父娘
(現在家出中)

元SOUL
CREW

SOUL CREW
リーダー (謎の死)

豊饒 椰

【葛飾ダンプスターズ】

【NEO SOUL】

片思い

元仲間

毛嫌い

元SOUL
CREW関係
チームは気に
食わねー！
つぶす！

RED EYE

【RED RUM】

財目三郎

工藤優作

【新宿MAD】

親友

親友でも
あり、ライバル
でもある

友人

興味

稲垣 丈

黒澤 透

【六本木野獣会】

片思い

あこがれ
を抱く

【G-TROOPS】

リーダー
港野 拳
(入院中)

兄妹

港野洋子

富家 大

【HELTER
SKELTER】

草波道場
草波祖父

師弟関係

草波 父

草波リサ

草波 母

【オーキッズ
(ORCHIDS)】

後継ぎにしたいと
思っている



工藤優作

開発時イメージイラスト



ゲーム内表示：YUSAKU
本名：工藤 優作
（くどう ゆうさく）
使用武器：三節棍
年齢：19才
身長：171cm
体重：66kg
所属グループ：NEO SOUL
（ライダーチーム）

かつて東京を統一した伝説のライダーチーム「SOUL CREW（ソウルクルー）」のNO.3。しかし、SOUL CREWは、ある事件“リーダーの謎の死”をきっかけにして分散状態に……。絵に描いたような熱血漢であり、責任感も人一倍強い優作は、

「自分は本当に強いのだろうか……？」

「はたして俺はリーダーの器をそなえているのか……？」

という悩みを抱えつつも、前チームのスピリッツをそのまま継承した新生SOUL CREW「NEO SOUL」の結成を決意し、リーダーの座に就いたのだった。

このゲームの主人公。近距離から遠距離まで幅広い範囲をカバーする優れた武器“三節棍”を使用する。ショルダータックルなどの肉弾攻撃も得意。



稲垣丈

開発時イメージイラスト



ゲーム内表示：JOE
本名：稲垣 丈
(いながき じょう)
使用武器：ヌンチャク
年齢：23才
身長：179cm
体重：76kg
所属グループ：
新宿MAD(ライダーチーム)

優作と同じく、以前はライダーチーム「SOUL CREW」に所属。NO.2の座にいた男。沈着冷静で、そのスピリチュアルなスタイルからカリスマ性を持ち、仲間からの信望は異常に高い。しかし、事件の後の覇権争いに嫌気がさし、「キョーミないね」の一言であっさり離脱。気の合う仲間達と少数精鋭の新チーム『新宿MAD』を結成してしまう。

伝説のチームのNO.2という座にいながら、軽くその地位を手放してしまったのは、彼の「バイクを好きなだけ転がしていらればそれで幸せ」といった“風”のような魂と、優作に対する「こんな時に、テメーがしっかりしなくてどーする!」といった親心からなのだが、当の優作には、そうした丈のスタイルが重くのしかかっている。

主人公のライバル。“ヌンチャク”を使用。右腕から繰り出されるヌンチャクの素早い振りと、左腕を使ったアッパー、手刀などの組み合わせは、接近戦で絶大な威力を発揮する。



草波リサ

開発時イメージイラスト



ゲーム内表示：LISA
本名：草波 リサ
 (くさなみ りさ)
使用武器：ダブルスティック
年齢：17才
身長：159cm
体重：45kg
所属グループ：オーキッズ
 [ORCHIDS] (バンド)

幼少の頃より、お爺さんが主催、健全な青少年育成を目的とした総合武術草波道場で修行。若くして師範代。

草波道場を継ぐはずだった母親が、道場に通っていたアメリカ人弁護士の青年と恋に落ち、生まれたのが彼女である。しかし、父親の仕事の関係で両親はリサを日本においてアメリカへ。ほとんどの時間をやさしいお爺さんに育てられたせいか、極度にわがままなコギャルに育ってしまったようだ。

道場の師範代という厳格な立場のフラストレーションは、インターナショナル・ハイスクールの友達と組んでいるバンド「オーキッズ」で発散。激しいドラムも軽くこなす、見かけよりもはるかにパワフルな女の子である。

二本のスティックを巧みに操り、流れるように相手を連打する“ダブルスティック”という武器を使用。軽快なフットワークと、素早い連続多弾攻撃で相手を翻弄する。

富家大



開発時イメージイラスト



ゲーム内表示：TOMMY
本名：富家 大
（とみいえ ひろし）
使用武器：
バトルスティック [棍]
年齢：18才
身長：165.5cm
体重：54kg
所属グループ：
HELTER SKELTER
（ボーダーチーム）

スリーシーズンはスケートボード、冬はスノーボード。好きな音楽はヒップホップとスラッシュメタル、という典型的なLAのりのボーダー・スタイル。しかし、両親は大阪出身で時々大阪弁が意志とは関係なく出てしまうのが本人の悩みの種らしい。

グループ間の争いなんて、基本的にどうでもよいことと思っているが、自由に街中でスケートボードができなくなるのと、人に頭を下げるのが大嫌いという性格ゆえに「来る敵は拒まず」の姿勢を続けている。

武術はリサのお爺さんが主催する草波道場で子供の頃より習う。どうやらそこで知り合ったリサに片思い中らしいのだが、当のリサの気持ちはトミーの方には向いていないようだ。

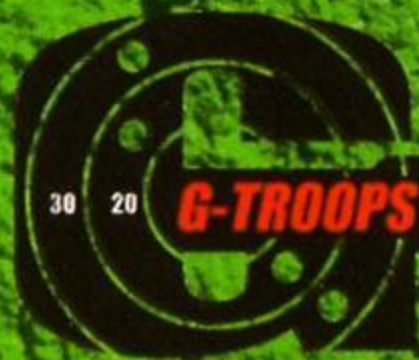
“バトルスティック(棍)”をリズムカルに振り回す。遠距離まで届く突きや、トリッキーな技の数々には、対戦相手から悲鳴があがることだろう。

Tommy

港野洋子



開発時イメージイラスト



ゲーム内表示：YOKO
本名：港野 洋子
（この ようこ）
使用武器：トンファー
年齢：20才
身長：163.5cm
体重：49kg
所属グループ：G-TROOPS
（サバイバルゲームチーム）

『G-TROOPS』は、元々、サバイバルゲーム仲間が集まったチームであったが、マーシャルアーツやコマンドサンボなど、様々な軍隊格闘技をマスターするうちに、軍隊格闘技サークルへと変貌。サークルというにはメンバーが多すぎ、一大勢力とみなされ、今回の一件に巻き込まれる。

本来はリーダーである洋子の兄が闇試合に参加するべきだったが、最後まで参加を拒み続けたため、レッドラムに襲撃され重傷を負ってしまう。

そのため、実力があっても、普段は兄をたてるために表舞台に立つことがない洋子だが、チームの為、兄さんの為、仕方が無くこの闇試合に参加することを決意したのだった。

今回の件では、グループのすべてが自分の肩にかかっているというプレッシャーに悩むのだが、持ち前の負けず嫌いな性格で、つねに強気で陽気に振る舞っている。実は心優しい健気な女の子である。

武器は両手に携えた“トンファー”。軽快なフットワークで繰り出される連続攻撃は、途中で様々なキック攻撃へと分岐。相手に気を抜く暇を与えない。

黒澤透

開発時イメージイラスト



六本木野獣会
ROPPONGI HARD CORE BOYS

ゲーム内表示: KUROSAWA
本名: 黒澤 透
(くろさわ とおる)
使用武器: 木刀
年齢: 25才
身長: 177.5cm
体重: 71kg
所属グループ:
六本木野獣会
(遊び人グループ)

遊び人グループ『六本木野獣会』のリーダー。黒澤については謎が多く、彼の詳しい実体について知る者はいない。

何を考えているのかわからない不気味な雰囲気がつねに漂い、人々は彼を避けて通るようになっている。噂では、悪いコトでも、ずるいコトでも、なんの反省心もなく行えるひどい男だということだ。

優作達を毛嫌いしており、SOUL CREW解散で勢力の弱まった彼らを、一気に潰してしまおうと企んでいるらしい。

“木刀”を使用。とはいえ、その動きは剣道の「け」の字も感じさせない荒々しいもの。後先を考えない渾身の力を込めた振りごとにかく恐ろしく、当たるとかなりのダメージを受けることになる。



豊饒 椰

開発時イメージイラスト



DOGMA

怒愚魔

ゲーム内表示：NAGI
本名：豊饒 椰
(ほうじょう なぎ)
使用武器：サイ
年齢：23才
身長：1675cm
体重：52kg
所属グループ：
怒愚魔[dogma](レディース)

女ばかりのアマゾネス軍団『怒愚魔』のリーダー。
このグループは「世界の男達は、グラマラスな女のしもべであることが美しい」という偏った思想を掲げる女性グループ。かなり凶悪なメンバーがそろっており、SOUL CREW時代の優作や丈も、ここには手を出せなかったという、いわくつきのグループである。
中でもリーダーの椰は、日本有数の財閥グループ総帥の一人娘で、生まれつきの真性女王様。そのせいか半端でなくサディスティック&ヒステリック。“デンジャラスクイーン”と呼ばれ、男達の間で恐れられている。
噂では、ボーイッシュな洋子に異常なる興味を持ち、同系統の黒澤を死ぬほど嫌っているらしい。

独特な使用法が印象的な武器“サイ”を使用。歯切れの良いサイの攻撃と、その長い足を使った多彩な蹴りで相手の体力を削り取る。連続蹴りのバリエーションも豊富。

財目三郎

開発時イメージイラスト



ゲーム内表示: ZAIMOKU
本名: 財目 三郎
(ざいもく さぶろう)
使用武器: ハンマー
年齢: 26才
身長: 183cm
体重: 102kg
所属グループ:
葛飾ダンプスターズ
(町内自衛団)

財目建設の三男。優作や丈と同じSOUL CREWのメンバーだったが、例の事件後のゴタゴタに嫌気が差し離脱。実家の建設会社に勤務している。とても面倒見がよく人情家で、SOUL CREWの頃から、自分を慕うメンバーや地元の不良を、工事現場で働かせ、更正させている。自分が元SOUL CREWのメンバーというだけで、現場で働く若い衆が争いに巻き込まれてしまうことを悩み、自衛のために『葛飾ダンプスターズ』を結成。仕事で使うハンマーやツルハシなどの作業道具を使った我流武術を団員に教えてもいるようだ。レッドラムの闇試合には「これ以上、若い衆につらい思いをさせたくない」と、覇権争いよりも安息を勝ち取るために、参加することを決意した。

重い“ハンマー”を軽々と振り回す怪力の持ち主。得意技は、そのパワーを生かした荒々しい投げ技。どの投げも強烈な破壊力を持ち、投げられた相手は、体力だけでなく精神的にも大きくダメージを受けることとなる。

Zaimoku

緊急対談！ 3D対戦格闘ゲームの 明日はどっちだ!?

元祖3D対戦格闘ゲーム『バーチャファイター』の衝撃から3年。巷には様々なメーカーの3D対戦格闘ゲームが百花繚乱。しかし、ほとんどのゲームが『バーチャ』の呪縛から逃がられず、既に飽和状態が訪れている。こんな状況を打破するが如く登場した『ラストブロンクス/東京番外地』プロデューサーである赤田義郎に、スターゲーマーでありゲーム編集者でもある新宿ジャッキー&ブンブン丸が迫る！『ブロンクス』とは？3D対戦格闘とは？ありがちな座談会の枠を超えたゲーム業界発禁ギリギリのリアルバトルが今、繰り広げられる・・・!?

新宿ジャッキー → J
ブンブン丸 → B
赤田義郎 → A

明日のためにその1 バーチャ・ブルース・フォー・エヴァー

B:『ラストブロンクス』の登場は衝撃だった。秒間60フレーム、ポリゴン格闘、それで武器振り回してる。

で、一番俺がスゲーと思ったのが、アタックキャンセル(攻撃中のモーションをいつでもキャンセルできる)を商品にしたところ。それだけでもビックリした。

A:オイオイ、それってゲームシステムばかりじゃん(笑)。もっとオレが話しやすい話題に変えてくれよ。

J:では、ひとまずアーケードゲームNo.1! オメデトウございます。

A:いい話だ(笑)。



新宿ジャッキー
「新宿にスゲー強いバーチャ野郎がいる。その名も新宿ジャッキー」こうした人面犬やトイレの花子さんの都市型伝説=街の噂の真実を究明すべく追い求めていたら、新宿ジャッキーは自分だった…。という劇的な逸話を持つ元祖バーチャファイターの鉄人。現在は、新宿ジャッキーと本名を使い分けてのゲーム編集者稼業。

J:あの『ファイティングバイパース』でさえ成し得なかった『バーチャファイター2』を蹴落としてですかね。

B:『2』で、1位が1年半も続いてて、不動のトップとってたのに。

A:ただ『バーチャファイター3』がでたら抜かれちゃうんだろうな。

B:そりゃ絶対っすよ。『3』がどんな内容でも1位になる。

J:もう、不可抗力の世界。

A:オレはさ『3』という新製品に抜かされるのはいいんだよ、人気商売だから。ただ、分かんないけど『ブロンクス』も『3』も『バーチャファイター2』に抜かされる可能性であるんじゃない?

J:それが怖いんですよね。ゲーム内容はともかく、新製品という「熱」が冷めて、プレイヤーが

我に返ったとき、どんな判断をするか……。

B:『バイパース』が、あれだけ新しいコトやってる良いゲームなのに盛り上がり欠けたのは、みんなが妄信的に『2』をやってる真っ最中だったから。非常に運が悪かった。

A:ゲーム業界の常識で考えれば、『2』の寿命はとっくに尽きてなきゃおかしいのに、まだまだ現役。これはさ、3D対戦格闘ジャンルに加え、『バーチャファイター』シリーズではなく、『2』でジャンルが出来上がってるんだよな。

J:とにかく『バーチャ』から『2』へのステップアップは衝撃の進化を見せつけられましたからね。

A:『2』から『3』には「衝撃の進化」がみられないと(笑)。

J:イヤイヤ(汗)、『3』をやってみて、『2』が小手先で出来ちゃうゲーム。というか、システムの



ブンブン丸

新宿ジャッキー、池袋サラ、居酒屋カゲetc...プレイフィールドとキャラクター名を冠したバーチャファイター系ゲームとは一線を画した第二次ゲーマー世代の中心人物。常にオーディエンスを納得させる大技で勝負!という、リアルシットな宿命を背負ったBボーイ。ゲームライターとして週刊『ファミ通』編集部所属。

赤田義郎

『LASTBRONX/東京番外地』プロデューサー。キックボクサー→『平凡パンチ』『POPEYE』『BRUTUS』編集者→セガAM3研ゲームクリエイター→FMW認定世界マッシュルアーツ第10代選手権者→京都造形芸術大学メディア美学研究センター客員研究員。と、脈絡のない経歴を持ったエロツ...もとい!江戸っ子。



裏をかいて攻略した奴が強い。というゲームだったんだな。と反省させられました。

B:そーいうコトが好きならいいけど、『バーチャ』らしさ、『バーチャ』らしい闘い。

B:つまり、最後まで選択肢が残されていて、よりリアルバトルに近づいてきた感じ。

A:でもさ、それは『2』から『2.1』への変貌の延長線上であって、シリーズナンバーを変えるほどの進化ではないかもな。

J:いやはや、どうなんでしょ。

明日のためにその2 3D格闘醜態狼琉

A:ゲームクリエイター連中に言いたいのは「最新技術」でヤツにあぐらをかきすぎ。極論を言えば、技術なんてどーでもいいの。そこそこあれば。たかだかあの程度の表現力で「リアル」という言葉を使うのはおこがましいワケ。『ブロンクス』のキャラクターを良く見ろよ。他のゲームと比べてマンガだぜ。

J:なのにリアルに見える。見えてしまう。

A:理由はふたつ。ひとつはグラフィックのセンス。デザイナーがきちんとCG(コンピュータ・グラフィックス)とCGI(コンピュータ・ジェネレイテッド・イメージ)の違いをわかっているコト。『トバルNo.1』のデザイナーもきちんとわかっている。

B:ハイファイ生ポリゴン!

J:テクスチャー張ってないですよ。部分的にしか。

A:あえて張ってない。そーいうセンス、オレは評価してる。あれを単純に「テクスチャー張ってないから」なんて言うヤツ。テメーのセンスの基準は技術性なのか!そんなゲームユーザーだから、ゲームはいつまでたっても…。

J:お怒りはごもつとも。で、もうひとつの理由は?

A:モーション。人形は顔が命。なら、3D格闘はモーションが命。

B:『ブロンクス』のモーションで全般的にカッコいいっすよね。特に投げがシビれる。

J:でも、黒澤のモーションは反則でしょ(笑)。

B:あれこそリアル・ストリートファイト! 余計なチカラや動きが入ってるところがモロ!て感じ。

A:マジメに3D格闘作ってるヤツは考えつかない。というか、あーいうモーションが潜在意識にないもんな。オレは下町のチンピラだからさ、ナメてもらっちゃ困るぜ(笑)。

B:一步間違うとゲームシステムをブチ壊しそう。でも、俺はアレばかりのゲームでもいいと思うけど。

J:いや、そうなるとゲーム自体が問題に…。倫理観とか。

A:そーやって狭めちゃいけないワケよ。欲望を。

J:そんなコト、ゲームクリエイターじゃ判断で

きませんよね。

A:だからバカなんだよ、そーいう連中は。判断できないから、ヒトに任す。でも、ゲーム以外の面倒クサイ人間と関わるのは嫌だ。なら、自分で勉強すりゃいいのに、しやしねー。しかし、こんなコトは難しくなんかない。一般人としての常識や良識があれば解決できるコトだけ。

J:……。



A:オレだってみんなで作ってるゲームをそんなコトで壊したくないから、映倫、ビデ倫、そして映像倫という、日本でも由緒正しき倫理機関の規定書を参考にして作ったんだ。細心の注意をはらってね。

B:そんなコトやってたんスか?

A:オレはプロデューサーだけ。ナメてもらっちゃ困るぜ(笑)。

明日のためにその3 バカと言った奴が馬鹿

B:『ブロンクス』で、肌触りが違うというか、やられると悔しくて、ブン殴ってやりたいぐらいムカつく。対戦相手にこれ程、憎しみや怒りを感じるゲームはなかった。

A:情感デザイン。ゲームシステム以外の部分への毒のまぶし方が違う。

J:毒が入ってるんですか!?

A:そう毒とかフェロモンとか(笑)。即効性の毒、ジワジワくる毒、茶目っ気タップリの毒。いろんな種類入ってる。ふたりだって雑誌の中でまき散らしてるじゃん。

B:俺はそーいうのが面白くてファミ通で仕事しはじめた。

J:ただ、それを浄化してしまう見えないチカラと言いますか……。

A:それとは闘っていかなきゃ。オトコなら。攻略中心の雑誌作りが面白いか? ゲームを楽しむより、上手くやり過ごすコトが喜びなんて、創造性のかけらもない。

B:ウザッたっす。そーいう連中。

A:ただ、ふたりはオピニオンリーダーなワケじゃん。ふたりの発言力はデカいぜ。

B:イヤでイヤでたまらない。俺はあくまでもひとりのゲームユーザーとして雑誌を作っていきたいのに。

J:ボクもレビューとかやってますけど、特別視

されると困るし、批評なんて偉そうなコトは出来ない。

A:でも、やってる連中いるわな。そういう雑誌を作っている奴は死んだほうがいい。

B:自分のモノの知ら無さを隠すためか、オブラートに包んだようなことしか言えないのってカッコ悪い。いいから、100円玉入れてヤレ!ての。

A:そんなに批評したきゃ、オレが作った『ばくばくアニマル』『ファンキーヘッド・ボクサーズ』を批評してみろ!マジメに批評すればするほど、批評していてバカ馬鹿しくなってくる(笑)。

B:批評できない部分、批評じゃ割り切れない部分が多すぎる。

J:モノリスに出会った猿人達みたいに、どうしていいかわからない(笑)。

A:『ブロンクス』も攻略はできるが、ゲーム業界の連中には批評はしにくく作った。つまり、ゲームシステムはとやかく言えても、それ以外のところはゲーム以外の知識や基礎体力がないとかなり辛い。

J:世間的、日常的な経験度ですね。

A:そいつがセンスにつながる。ゲームクリエイターもそう「ゲームはマーケティングじゃ作れない」とか偉そうに言ってるヤツもいるが、それはゲーム業界にそういうプロがいなかっただけ、ゲーム業界に骨を埋める気でトータルバランスの優れた様々なプロフェッショナルが参入してきたら変わるぜ。

「ばくばくアニマル」



「ファンキーヘッド・ボクサーズ」

©SEGA 1995

J:『バーチャ』もパブリシティの黒川さん(映画業界からセガへ中途入社)がいなかったら、ここまでゲーム以外の人間を巻き込んだシーンにならなかったですもんね。

A:だろ。

明日のためにその4 ゲーム、その愛のゆくえ...

A:ゲーム知らない人間が「これからはマルチメディアだ!」とか言いながら、ゲーム業界に参入してきたらどう?

B:ダメでしょ。ダメダメだそいつら。とりあえず、

デカイ会社の偉いオヤジなんか、そいつらにダメされちゃう。そーいう現状がイヤだ。

J:ゲームを知らないヒトは本当にダメです。

A:オレも異業種からの参入組だぜ。

J:赤田さんはゲーム業界に入ってから結構、勉強してるじゃないですか。会ったときなんか、素性知らないからセガ10年選手かと思った。

B:俺は初めて会ったというか、見たのはR?HALL(六本木のクラブ)。で、モデルちゃん何人もハベらせて、ウワ〜ッこのヒトはウサン臭いな〜ッと(笑)。

A:そんなコトはともかく! 最近参入してきたヤツらは勿論、ゲームクリエイターにもいるだろ、ゲームは「文化だ!」「アートだ!」て、言ってるの。

J:文化になってやるぞ! なんて気負い、無いですけどね。

A:所詮、ゲームは文明であって風俗。文化や芸術になれるはずがないのにな。

B:ゲームをどうしたいんスかね。そいつら。

A:カッコ良くしたいんじゃない? 自分がカッコ悪いから。そうだ、ふたりはゲーム作らないの? 作ってみればいいのに、オレみたいにカッコ良くなれるぜ(笑)。

J:思わないんですよね、コレが。小学生の頃「マイコンベーシックマガジン」読んでてプログラム言語に出会って、こりゃダメだ。と。

B:俺はプレーヤーとしての時間が長すぎたから…。

A:友達の期間が長すぎて、恋人同士への移行が難しい。みたいなモンか。

J:ですね。そう言う赤田さんはナンでゲーム作ろうと思ったんですか?

A:昔、子猫と別れてさ、そのコがこの世の中でまったく興味の無いモノが、TVゲームと自転車だったワケ。で、自転車よりはゲームかな。てね。

B:わかんね〜ぞ!

J:全然わかりませんが、因果系宇宙の話ですね(笑)。

A:オンナの目線から完全に消えたかっただけ。逃げだよ、逃げ。

B:しかし、赤田さんと話していると、動機や結末はいつもオンナ。

J:ココまで徹底して、クリエイティブの原動力をオンナに置いているのは、ある意味凄いな。

B:これからはどーすんスか? セガ辞めちゃったんでしょ。

J:スワッ!ゲーム業界離脱!?

A:ゲーム業界はともかく、ニッポンからは脱出したいね。惚れたオンナとハワイ移住てのもいいな。ハハハ。

J:この場に及んで、まだオンナですか…。

B:このヒトとは、もうやってられんわ。

PRODUCER **TAKAYUKI GOTO** (FLEX music)

DIRECTOR **AKINOBU ABE** (SEGA)
HAL-O (FLEX music)

ASSISTANT DIRECTOR **NOBUYUKI YAMASHITA** (SEGA)

A & R **MASATOSHI NAGAMINE** (i NOKS)
MASAAKI HORI (i NOKS)

PROMOTION **DEKA NISHINO** (FLEX music)
NOB KATAYAMA (FLEX music)
KANAKO SUZUKI (FLEX music)

GENERAL MANAGER **HISAO OGUCHI** (SEGA)

PUBLICITY **NORIMASA YATSUZUKA** (SEGA)

EXECUTIVE PRODUCER **YOSHIO AKATA**
JUN UEHARA (HAKUHODO INC.)
TETSU SAITO (i NOKS)

PACKAGE ILLUSTRATOR **YOSHITSUGU SATO** (SEGA)

PACKAGE DESIGNER **KAZUHIRO OIKAWA**(NPC)

SPECIAL THANKS

GEE (ARTIMAGE)

SEIJI TAKAHASHI (MALAWI ROCKS PRODUCTIONS)

KEIKO TANAKA (P.P.P. COMPANY)

THE BIG BAND !!

MIMOSA FAMILY

JUNKERS & F

IKUO WATANABE (aquio wonder)

CHIEKO KOSHIBA (aquio wonder)

YOSHIKI NATORI

BUN BUN MARU [MOTOKI SHINOHARA] (ASCII)

SHINJYUKU JACKY [TAKAYUKI HANEDA]

NOBUHIKO SHIMIZU (SEGA)

〈取り扱い上のご注意〉ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。／ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。／ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。／ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。

〈保管上のご注意〉直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。／ディスクは使用后、元のケースに入れて保管して下さい。／プラスチックケースの上に重いものを置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。

