

ドリームキャスト 完璧攻略シリーズ®



5000

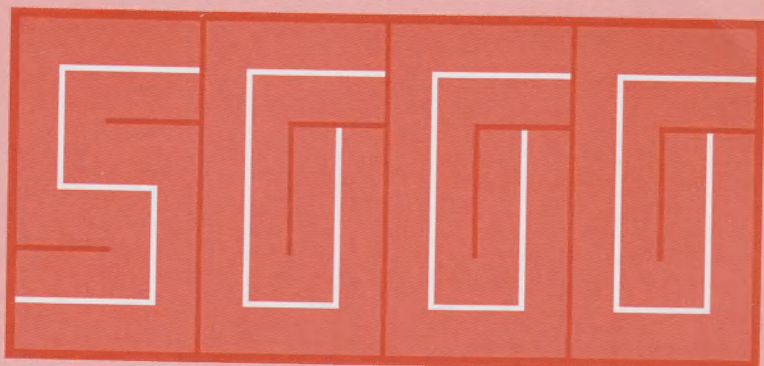
PERFECT FILE

セガガガ パーフェクトファイル



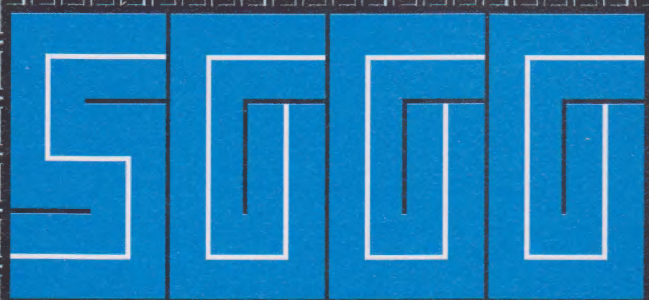
Dreamcast.

ドリームキャスト。完璧攻略シリーズ⑧



PERFECT FILE

セガガガ パーフェクトファイル



S

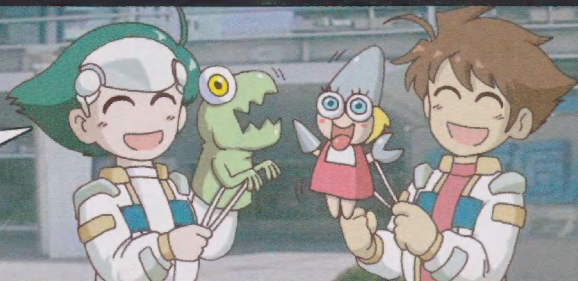
PERFECT FILE

セガガガ パーフェクトファイル

祝!!セガガガ攻略本発売!!!

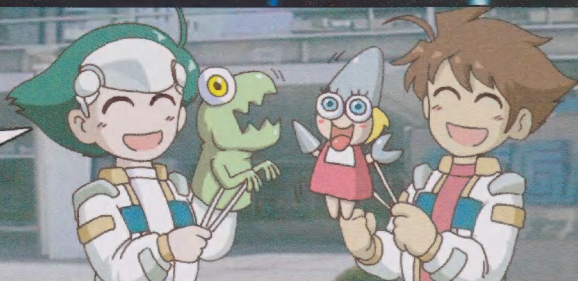
3人組 ヴルゲル組

「セガガガ」
攻略本発売
おめでとう
ござい
ま〜す!!



おめでとう
ござい
ま〜す!!

ところで
お姉さん!!
お姉さん!!



なあに?
モゲタン

どうして
この漫画の
キャラって
本編に比べて
いまいち
似てないし、
アカ抜け
ないの?



それはね
モゲタン
.....

**東映
アニメーション
様に発注する
予算が
なくて!!!**



**ワジが
描いとる
から
じゃあああ!!!**

セガガガパーフェクトファイル CONTENTS

セガガガ・マーチ	4
ストーリー紹介	6
SGGGへの招待状	7
2025年におけるゲーム業界	8

セガガガやろうぜ!! 9

セガガガスタッフルーム	10
ドグマ社スタッフルーム	13
第1話 SGGG始動!	14
第2話 開発開始! 目指せ百万本!	22
第3話 第一の刺客! カオリン登場!	34
第4話 超次世代機を開発せよ!	40
第5話 失脚! クールの震!	41
第6話 復活のセガガガ	42
第7話 いくぜ! 業界制覇! ~新たなるいい日旅立ち~	44
第8話 決戦! ドグマ本社!	48
第9話 そして伝説へ…	50
コミックマーケット情報	54
とことんセガガガ攻略&データ一覧	56
スタッフ相関図	70

裏セガガガ!! 75

設定資料集 76

セガガガ インタビュー	①「セガガガ」を作った男たち	92
	②「セガガガ」営業興亡記	104
	③「セガガガ」人気の影の立て役者	110

SGGG大辞典 114

激!! セガ史 131

セガ50年史、セガ名鑑 A to Z	132
SEGA 名(迷)キャラクター列伝	141
セガの現在、そして未来	142

編集後記 143

ゾルゲール哲の まんがコーナー

祝!!セガガガ攻略本発売!!! 2

大河半実録まんが セガガガへの道 作★画 ゾルゲール哲

第一回 宇宙からの使命!!!の巻	74
第二回 極秘の開発スタート!!の巻	91
第三回 弥生ちゃんの秘密!!の巻	103
第四回 アフレコ大作戦!!の巻	130

セガガガ・マーチ

詞：岡野 哲

曲：金子 剛

1

セガ、セガ、東京都大田区
京急羽田空港線、大鳥居
創造は生命 いのち ゲームの殿堂
されど 勝利の目、いまだ遠し
つまづき、落ち込み、でも立ち直り
セガ、セガ、おお、進め明日へ

2

セガ、セガ、そばに多摩川
首都高、羽田口おりて、環八へ かんぱち
矢弾尽き果て、友も去りて やたま
されど 心意気、なお高し
喜び、励まし、今立ち上がり
セガ、セガ、おお、進め明日へ
セガ、セガ、おお、進め明日へ！



E B (Da)

U B U B U B U B U B U B U B U B

Da B U B U B U B U B U B U B U B

B C G C

U B U B U B U B U B U B U B U B

B B B B B B B B B B B B B B B B

B B B B B B B B B B B B B B B B

L O B O B O B O B O B O B O B O B O

B A/B B/C B/D E D/G D/F G/A F B

U B U B U B U B U B U B U B U B

E



時は近未来。 混迷続くゲーム業界。

その中であって、いまだ制覇の野望を果たせぬセガは、
ついに1人の少年にその未来を託す**奇策**に打って出た!

その名も 極秘プロジェクト「セガガガ」。

セガの全権を与えられ、
超ヒットゲームの開発を命じられたあなたは、果たして与えられた
3年の間に、

ゲーム業界制覇を成し遂げら れるであろうか?

狂乱のゲーム業界を舞台に繰り広げられる、**奇想天外、虚々実々**
の物語。

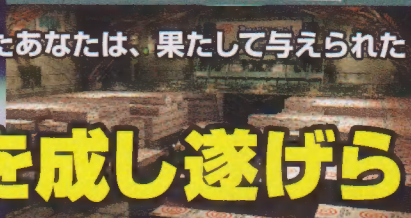
迫り来る**年末商戦!** 次々と出現する**ライバル会社の新製品!**

そして、選ばれたもう1人の謎めいた**美少女。**

彼女の目的とは何か!

今、誰も見たことのない、

大いなる冒険の世界が 幕を開ける。





極秘



岡山県立倉敷古城池高校 1年2組 瀬賀 太郎様

株式会社セガ プロジェクトSGGG代表
人交 昭二郎



特別通知

突然ですが、厳正なる抽選の結果、貴殿が弊社の極秘プロジェクト「SGGG」のメンバーとして、全世界87億人より選ばれましたので通知いたします。

つきましては以下の日時に、以下の場所まで出頭願います。

2025年 1月1日 午後1時
東京都大田区新羽田1-1-1 株式会社セガ プロジェクトSGGG・作戦会議室

※プロジェクトに関する詳細は、その際に説明を致します。
※この件は極秘につき、一切他言無用にお願致します。

以上



2025年における ゲーム業界

21世紀のゲーム産業については、突如出現した新興勢力「**ドグマ社**」を抜きにして語る事が出来ない。

2002年、まったく無名の開発会社として登場したドグマ社。▲ドグマ本社は、覆面に姿を隠した謎の経営者「**ドグマ社長**」の、カリスマの気鋭手腕によって、またたく間にそれまでの業界勢力地図を塗り替えて行ったのだ。

彼の忠実な三人の部下、「**ドグマ三人衆**」は、それぞれが恐るべき能力を持った異能のクリエイターであり、彼らの力により、その勢いはさらに加速されていった。



▲ドグマ社長



▲ドグマ博士

2005年、「**ドグマ三人衆**」のひとり、「**ドグマ博士**」が、最初のドグマ社独自ハード「**ドグマ-1**」を開発。低価格、高性能、とどめにチップに練りこまれた特殊な香辛料の作用で、毎日遊びたくなって仕方なくなるという中毒性で、一気に業界シェア40%を奪うに至った。これにより多数のメーカーが、一気にドグマ社の軍門にくだることとなる。

続く2010年には、同じく三人衆のひとり「**人工生命E**」が彗星のように登場。

内容とまったく関係なくゲームをヒットさせるという、想像を絶するイメージ戦略を考案して、以来10数年にわたってカリスマゲームを連発。ユーザーの圧倒的サポートを集めることに成功した。

2015年までに、実にゲーム産業の90%までが、ドグマ社によって占有されてしまったと言って過言ではない。



▲人工生命E



▲虹野カオリン

そして2020年には、最終兵器とも言うべき「**虹野カオリン**」が登場。

それまで業界では軽んじられていた「**萌え萌え路線**」を、世界規模のムーブメントとして定着させることに成功。自身が電腦アイドルである彼女の魅力も手伝って、独自ハード「**ドリームキャスト**」の死守と、堅実な経営で、なんとかシェア10%を堅持していたセガは、ついにシェア3%にまで追いこまれることとなった。

2025年現在、世界のゲーム産業はまさにドグマ社の独裁体制に呑まれようとしていた……。

ゲームに残された、最後の希望の光。それが極秘プロジェクト「**セガガガ**」なのである！

3% DREAMCAST
セガガガ

B 研

部長が出す指示の解釈を違
つて、3つの層に分かれて
争っている。部長に会うに
は、3人のリーダーの許可
を得る必要があるのだ。



B研部長

セガの成長を支えた伝説的
な開発者で、究極のゲーム
を開発するためにエビ型メ
カから指示を出している。

月組リーダー

究極のゲームはRPGだと
考えている人で、3つに分
かれたB研の中では比較的
穏健派である。



花組リーダー

格闘ゲームにこだわりを持
ち、究極のシステムを完成
させようとしている。最近
様子が変わっている。



星組リーダー

綺麗なグラフィックにこだ
わりを持つ花組のリーダー
で、内容よりグラフィック
の方を重要視している。

ランマン

ランニングマン。通称ラン
マンと呼ばれ、B研のネット
ワークを司っている。フラ
グマンは彼の兄である。



C 研

高層層、平民層、貧民層と
いったエビ型メカに分層
されている。以前は「巨大
頭」とも呼ばれていた。



デフロ

元花組リーダーの部下で、
A研のディレクター鈴キと
は親友。現在は秋葉原のオ
ド電子で働いている。



富豪層長

ゲームを企画し、予算やス
ケジュール管理を行なう富
豪層の責任者。平民層の管
理も同時に行なっている。



貧民層長

貧民層のデバッガーを監督
している。小さい萌え程度
なら黙認するほど、広い度
量を持っている。

萌え老

貧民層のさらに下にある、
最下層にいる謎の人物。萌
えについてC研で一番の知
識を持っている長老。



Cマン

貧民層にいるデバッガーの
少年で、いつか自分の企画
でゲームを作る希望を持っ
ている。C言語が得意。

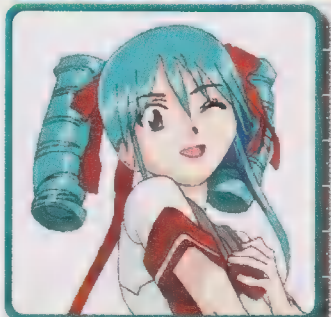


ドグマ社 スタッフルーム

セガのライバルであるドグマ社は、セガ以外のすべてのゲーム会社を強引な手段で乗っ取り、ゲーム業界を制圧しようとしている企業だ。その下には当り合わない悪辣な顔をして、ゲーム業界制圧間際までたどり着いている。

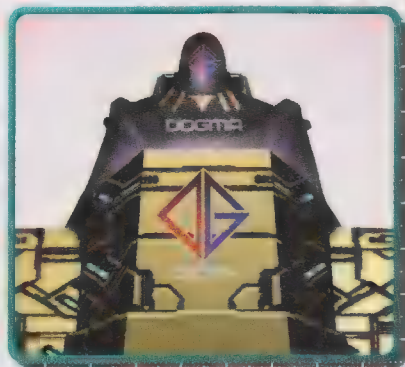
ドグマ社

ドグマ社の経営者である1人の幹部たちで、業界最大の勢力に立ち上ったばかりのライバル。彼らの手により多くのゲームが制作されている。



虹野カオリン

ドグマ三人衆の紅一点。おそろべき呪術の一種「萌え」を自在に操り、世の中のマニアたちを手玉にとる萌え萌えな女幹部である。



仮面とマントに正体を隠した謎の経営者。目から催眠光線を出して、クリエイターを自由に操る。特殊繊維のマントは銃弾をもはじき返す。



ドグマ博士

ドグマ社のハード開発を一手に引き受ける知将。体に悪そうなハードを次々と開発しては、ゲームマニアの健康を奪っている。

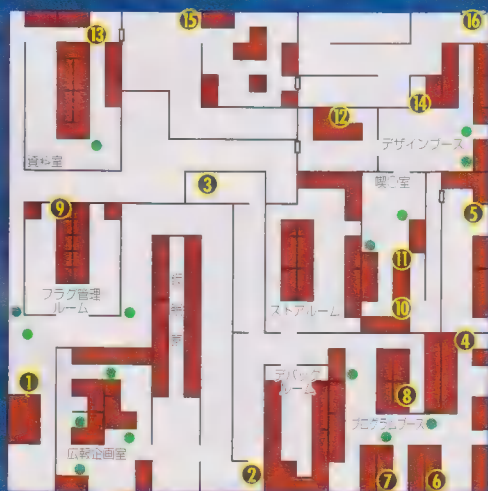


人工生命E

ゲーム開発のために合成された生命体。宣伝工作に長け、どんなゲームも一級品に見せる。ただし、ゲーム自体は面白くない。

ド
グ
マ
社
長

A研 見取り図



- ① フラグマンとの会話
- ② 餅干との戦闘
- ③ 藍ずと「回復のいずみ」をくれる
- ④ プログラマ岡との戦闘
- ⑤ プログラムチーフとの戦闘
- ⑥ コモンカードを入手
- ⑦ アンコモンカードを入手
- ⑧ 金のフラグ種を入手
- ⑨ 金のフラグを育てる林檎
- ⑩ 羽田弥生とのイベント
- ⑪ 換気扇のスイッチ
- ⑫ デザインチーフとの戦闘
- ⑬ 中間管理職との会話
- ⑭ デザイナーからポスターをもらう
- ⑮ フラッグの花壇
- ⑯ A研部長との戦闘

廊下

プログラマー
インフルエンザ

資金が一番安いスタッフ、元々は病原菌なので、病氣とウィルスを好む

デザイナー
週一秋葉

美少女ファンキョアをくれることがある。秋葉原に適いつめてある

仮眠室

プログラマー
ヌシ

体力が高いプログラマー。仮眠室を住処にして生活しているなまけもの

広報企画室

デザイナー
ハッターリ

女性の携帯番号をくれることがある。平均的な能力をもち、結構使える

デザイナー
ゲーム誌編集

女性の携帯番号をくれることがある。編集者らしい会話を好んでいるぞ

スタジオ

プログラマー
機材管理

食事券をくれることがあるため、やはり積極的に読得して数を集めたい

ラゲージ

ディレクター
ゲーマー

能力は低いが、とあるゲームを開発するためには仲間しておく必要がある

資料室

ディレクター
中間管理職

熱意のエキスが友愛のしずくをくれることがある。交渉は、まったりと家庭的に

プログラムブース

プログラマー
妖怪サボリ

知能パンをくれることがある。やる気ステータスが低いのが少し難点

プログラマー
月給泥棒

知能パンをくれることがある。体力、やる気がそこそこ高い

プログラマー
のりおくれ

知能パンをくれることがある。体力が低いが、能力が高く使えるスタッフ

デザイナー

デザイナー
なりそこない

見た目は怖いけど、才能が高いため結構使える人材。何かなりそこないらしい

デザイナー
マスターオブドット

ドットの中では才能が一番高い。ビデオゲームに出演するために生きている

デザイナー
ドット博士

ディレクターの素質があるスタッフ。協調が少し低めなので要注意

デザイナー
プリンソブドット

ディレクターの素質がある。協調が少し低い以外は問題ない能力である

デザイナー
プリンセスオブドット

ディレクターの素質がある。兄より若干資金が安いのは偉業のあらわれか?

デザイナー
ドット妹

ディレクターの素質がある。資金は16万円と破格のお値段。ドット家系の末娘

A研には、秋葉でしが売っていない物もくれるスタッフがいます。



デザイナー
週一秋葉

ス

スタッフと出会ったら説得で!

「何事か、と云ふとスマイルと
いふ説得す。このころ、アツにール
はクニールと云ふと、ハが成功して、
アツにールと云ふことである。

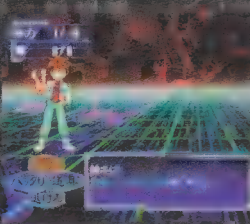


「こちらの偉大な
ローリー、強
制的に開発室から
逃ることになる。

ア

アイテムを使う

ステータス画面や説得中に使え
る。これは、アツにールと云ふと、アツに
ールと云ふことである。アツにールと云
ふことである。アツにールと云ふこと
は、素早くアイテムで回復している。



「説得に成功すれば、
回復アイテム
を手に入れることも
ある。

必

要なら逃げ出そう

イベントで戦闘になるスタッフは
逃げ出すことができるが、それ以外の
スタッフからは逃げ出すことができない。無
名人材とは呼ばれないほうが良い。

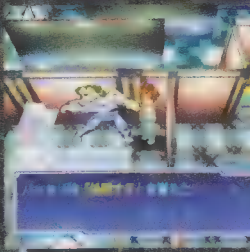


「アツにールは、
アツにールと云ふ
ことである。アツに
ールと云ふこと
は、アツにールと
云ふことである。

ハ

ッターリを使え!

レベルが上がれば、漸くアツにールはハ
ッターリを使えるようになる。このハッターリ
は、アツにールと云ふことである。アツに
ールと云ふことである。アツにールと云
ふことである。アツにールと云ふこと
は、アツにールと云ふことである。

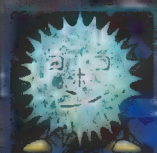


「アツにールは、
アツにールと云ふ
ことである。アツに
ールと云ふこと
は、アツにールと
云ふことである。

ハッターリ	効果	レベル	条件
カラ元気	体力を少しだけ回復する	レベル3	
熱い話	相手に2回分のダメージを与える	レベル7	
寒い話	相手にダメージを与えると同時に、相手の攻撃力を低下させる	レベル13	
衝撃的な意見	相手に大ダメージを与える	レベル21	
UFO	スタッフを強制的に仲間にする。失敗することもある	レベル28	
イス獲	体力を全回復する	レベル30	
UFO800	スタッフを強制的に仲間にする。失敗率は低い	レベル45	
処理オチ	相手をしばらく動けないようにする	デザインチーフを説得する	
FIRE! FIRE!	相手に対して大ダメージを与える	しょうじゅんを説得する	
STAGE4	相手に大ダメージを与える	木を説得する	
萌え萌え	相手の防御力をしばらくの間0にする	C研のイベント	
ハリネズミ	相手に小ダメージを与え、守備力と素早さがアップする	ソニックを説得する	
16 t	16、160、1600いずれかのダメージを与え、ダメージ分おこづかいが増える	オハオハを説得する	

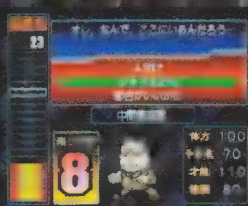
スタッフと交渉せよ

説得が成功したあとは、スタッフによっては交渉する必要がある。相手の質問に対して3回まで、相手の要求をこなして好感度が増える。その時間制限は1回につき10秒、3回以上成功すれば、そのスタッフは仲間になる。



キミの資金じゃないんだから、資金は多めに払ってよ

インフルエンザ



能力が高いスタッフほど説得に必要な好感度が高くなる

●交渉のポイント●

- スタッフの名前から好きな物を頼みましょう
スタッフが好みそうな答えは、だいたい名前から予想可能。マニアな人には濃いネタが似合うのだ
- 資金アップは基本的に好感度アップ
どんなスタッフでも、資金アップで好感度が増える。逆に資金ダウンは、好感度が減少する
- 繰り返し質問は再問に優おう
答えによっては好感度が下がることもある。一定の値以上になったら強制切れを待とう

勧誘して仲間に!

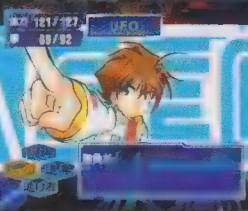
スタッフの中には説得後に、自分から仲間に入ってくれる者もいる。その場合、勧誘すればいつでも仲間にできるため、交渉が難しい場合はこちらにこだわろう。



勧誘で仲間にしたスタッフは、資金が初期の半分の状態になる

UFOで連れ去れ!

「UFO」を覚えれば、スタッフを強制的に仲間にするため、それ以外の強いスタッフはこれで捕まえられる。ただし、資金が半分になりかねない。



スタッフの中には「UFO」では連れ去れない者が存在するのだ

シェア100%を目指して!

スタッフの種類について

ソフトを作るにはディレクター、デザイナー、プログラマーが最低1人ずつ必要だが、デザイナーとプログラマーは最大3人まで増やすことができる。これらの仕事内容は以下のとおり。

- ディレクター ▶ この人のアイデアを元にゲームは作られる。ネタが尽きたらお払い箱になる悲しい種族
- デザイナー ▶ ゲームのグラフィックなど、デザイン関係を担当し、主にゲームの見栄えに関係している
- プログラマー ▶ ゲームのプログラムを組む人たち。ゲームの操作性などは彼らの力量で良くも悪くもなる

フ

ラグマンとの出会い

研究所に入ってすぐにラグマンがいかりで、話し掛けてみよう。その研究所らしい簡単な作業をやらせてくれる。また他の人たちは、一度出ると30日分の制作時間が必要とやら、セカンドステップには近づけることができなくなる。



「山崎さん、おはよう。今日は、おはよう。おはよう。」

初

初めての通せんぼ

「プラグ管理」モードでプラグの稼働をしたら、レベルアップが先で進めると、金庫の通路をとおるというところ、インレクターの話を聞いて、話しかけてみるため、レベルを十分あげてから話しかける。説得できれば仲間に仲間になる。



「おはよう。おはよう。おはよう。」

あ

るプログラマーの話

研究所の入り口に「通信」と「ログ」のマークがある。プログラマーの部屋で話しかけてみる。お話を聞いてみるため、レベルアップを上げてから話しかけよう。説得できれば、先に進めようになる。奥にはプログラマーがいて、話しかけると強制的にブラックアウトする。羽田弥生に助けられた後は、再びプログラマーに話しかけてみよう。



「おはよう。おはよう。おはよう。」



「おはよう。おはよう。おはよう。」



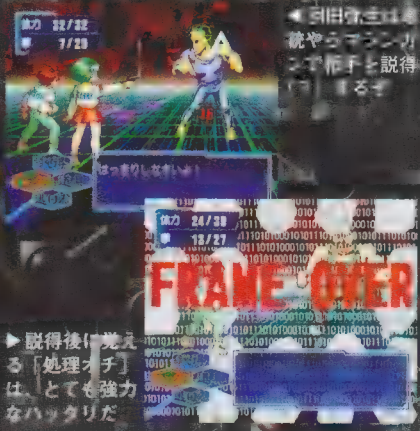
「廊下の奥にいる僕に話しかけてくれたら、回復のいずみを差し上げます。でもこの値までですよ。」

月給泥棒

デ

ザインチーフ

研究室の奥にデザインブースになっており、その扉にはデザインチーフの部屋がある。デザインチーフに話しかけるために扉を開くが、扉には「処理オチ」がまわりのガードを突破したため、扉が壊れて回復させてから話しかけること。デザインチーフと共同で戦うことになるが、彼女は魔法使いなので簡単に説得できる。デザインチーフを説得すれば、奥に進むための扉が開かれて先に行くことができる。



「旧日好きは夢
枕やらマランカ
ンで布子と説得
するぞ」

▶ 説得後に覚える「処理オチ」は、とても強力なハックツリだ

デ

ザイナーからのプレゼント

デザインブースから更に奥に進むと、今度は資料室に突き当たる。資料室では中途半端な箱が扉を封鎖しているが、話しかけても扉が開かず、萌えがスターを欲しがる。その際はもう一度デザインブースに戻って、萌えがホスターを求めているマスターオブドットに話しかけて、ホスターをもらう必要がある。ホスターをもらったら再び中間管理職に話しかけて、奥へ進むための道を開いてもらう。



「おまわりしなさい！
ユー・ハズ・ア
スター」
制作協力：片倉真二

▶ 中間管理職のくれるアイテムは、ソフト開発時に役立つぞ

最

後の仕掛け

資料室の奥に行くと、フロアの中心と呼ばれる星の形になった部屋が。ここでは、同じ場所を踏まないようにして25マス分まで必要があり、そのために進むには、右図の通り、右図を踏むこと。



「ハア。私もコンピュータさえ使えればなあ」

キャラクター
中間管理職

			8	9	10	11
➔	1	6	7		13	12
	2	5			14	
	3	4	17	16	15	
			19	18	24	25
			20	21	22	23

A

研部長

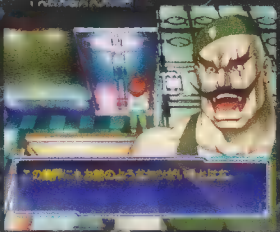
スタッフの1人を雇うと、いよいよ部長の扉の前たどり着く。ここに入るとA研攻が出来るため、スタッフを雇って集めていけば、戻って集められる。中にいると、A研部長の指示になる「はいお茶」で動けなくなってが、お茶を繰り返せば勝手に退ける。お茶ルーテンスで夢を回復してから進めるのが基本。A研部長を倒すのはA研攻が完了して自動的に外に出られる。

A研研究スタッフ	
年齢	18
なりそこない	100
ドット絵	100
ハッタリ	100
プログラマー	100
のりおくれ	100
機材管理	100
20%O9	100
20%O9	100
空席10	100

ハッタリ
 能力 デザイン
 体力 100
 やる気 100
 才能 100
 協調 100
 要求金額 240000
 格闘「ハッタリ」
 戦闘力 51万5481円

最低でもデザイナーとプログラマーが3人ずつ欲しい

A研部長を説き伏せば、A研でサポート出来るようになる



シェア100%を目指して②

A研攻略指針

A研ではアイテムを集めよう

A研の特徴はなんといっても、入手できるアイテムが豊富なことである。通常はスタッフがくれるアイテムはポリビタンEかホモルーテンスのどちらかだが、このA研ではスタッフのやる気を回復する食事券、美少女フィギュア、女性の携帯番号や、才能を回復する知能パン、協調を回復する友愛のしずく、協調の上限を増やす熱愛のエキスを入手できる。これらがあればゲームの開発はかなり楽になるため、これらのアイテムが各20個になるまで集められれば完璧。アイテム集めがそのままおこづかい稼ぎ兼経費節約となり、しかも経験値稼ぎにまでなるぞ。またスタッフは、物語後半に出現するほうが優秀なので、ここでは無理に人員を確保しなくてもよい。

強制休養に要注意!

強制休養

30日

外に出ると30日間の強制休養なので、スタッフは攻略中に集めること



中間管理職がくれるアイテムは買うと高いため、積極的に収集しよう

おすすめスタッフ編成

[ディレクター]



[デザイナー]

ハッタリ

なりそこない

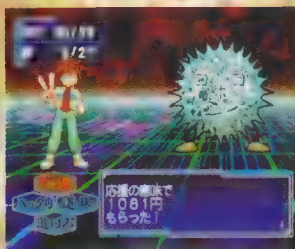
ドット絵士

[プログラマー]

のりおくれ

30%お茶

機材管理



いろいろな買う物が多くあるため、おこづかいは50万まで貯めておきたい

開発室へ行こう

基礎知識として、開発室へ移動したら、まずは太田もA研に移動して、A研に入ることで、ゲームの開発がスタートするのだ。

開発状況	ゲームの完成率。これが100%になるとマスターアップとなる
期待値	ゲームの期待値。これが高いほどゲームが売れる。最大で999%まで上げられる
設備	開発室の設備状況。これが高いほどゲームの開発がスムーズに進むようになる

まずは開発状況の確認

最初は状況を選んで、開発室の現状を把握しておくといい。特に最初の月は資金がまだ少ない状態なので、ゲームの売れ行きを把握し、利益がどのくらいかを見ておくこと。また、経費もチェックし、ゲームを使ってこまめにスタッフを回復させるようにしよう。

全やる気	スタッフのやる気の合計。これが高いとゲームの開発状況が早く進む
全才能	スタッフの才能の合計。これが高いほどゲームの期待値が上昇していく
部署月当資金	現在見ている開発室にかかっている月ごとの費用の総額を示している
全体月当資金	基礎開発室を含む、全ての開発室にかかる月ごとの総額を示している
総予算額	プレイヤーの所持している総予算額。これが0になると、ゲームオーバー

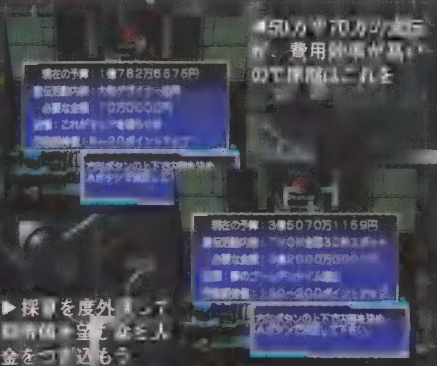
設備投資から始めよう

開発室に入ったら、まずは設備投資から始めよう。設備は最大で180%になるため、できる限り高めておくといい。開発が進むと、早くゲームが手に入るので、設備投資がたつと低下するため、こまめに投資すること。



宣伝費で期待値をアップ

宣伝費は期待値を上げることに効果的。100%以上は3%以上が得る。期待値が高いほど売れ行きが上がる。期待値を上げるには意味がない。予算を気にしながら、期待値を上げる。ゲームにつき、1月1回しか行えない。売れ行きのために必要に応じてしよう。



▶ 採算を度外にして期待値を上げると大金をつぎ込む

時 間をかけて開発状況を進めよう

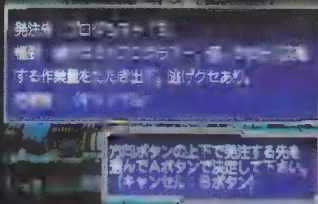
開発状況は瀬賀太郎が開発室にいれば、日進月歩にもなっていく。開発室にスタッフから瀬賀太郎が監督しているという噂が流れたら、注意しよう。Yボタンを押しっぱなしにすれば、日数の経過を早めることもできる。ただし慣れない。こちらは強さのほうが無難。

●開発状況●

- 0% 開発を始めたばかりの状況。この状態ならディレクターを交換しても問題はない
- 20% ディレクターにゲームの出来を聞くことが出来る。また企画の変更も提案できる
- 40% アルファ版が完成する。また、しばらくするとゲーム雑誌の記者がやって来る
- 75% ベータ版が完成する。以降いつでも発売できるが、100%時に比べると期待値は低い
- 100% ゲームがマスターアップする。すぐに発売せずに、もう少しこじだわることでもできる

外 注することもできるぞ

ドクマ社幹部との対決など、開発状況を急いで進めたいといけないうち、秋葉原で急ぎで外注回数を使うことで外注に手をつけてもらい、開発状況を高めることができる。信頼度や期間、開発状況の増加量によって金額は違うぞ。



大平山という個人は、外注回数を使うと、開発状況を急いで進めたいといけないうち、秋葉原で急ぎで外注回数を使うことで外注に手をつけてもらい、開発状況を高めることができる。信頼度や期間、開発状況の増加量によって金額は違うぞ。

企 画の変更でグレードアップ

ゲームの出来を聞いたときに「もっとおもしろい企画を」とか「もっと手強い敵がいる企画を」とか言ってくる。Yボタンを押しっぱなしにすれば、グレードアップする。グレードアップは、開発状況の増加量によって金額は違うぞ。レベルアップは現在より期待できるノロコが上がる。



大平山という個人は、外注回数を使うと、開発状況を急いで進めたいといけないうち、秋葉原で急ぎで外注回数を使うことで外注に手をつけてもらい、開発状況を高めることができる。信頼度や期間、開発状況の増加量によって金額は違うぞ。

ベータ版ができれば発売可能

ベータ版が完成すると、発売を準備することで発売できる。1700円になるまでも発売することもある。もちろん1000円の場合もある。行きのよいのだが、決定した時点で準備のために発売する。準備が完了するまで待てないときに利用しよう。



大平山という個人は、外注回数を使うと、開発状況を急いで進めたいといけないうち、秋葉原で急ぎで外注回数を使うことで外注に手をつけてもらい、開発状況を高めることができる。信頼度や期間、開発状況の増加量によって金額は違うぞ。

ス

スタッフの状態にも理せよ

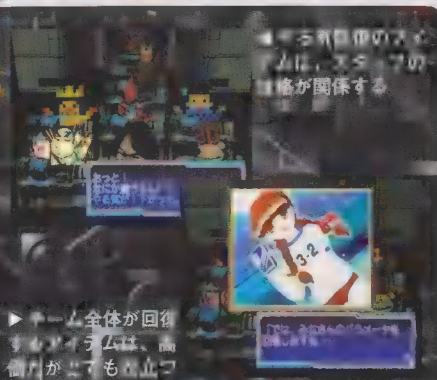
ゲームをやっていくにつれて、スタッフの能力は時間とともにだんだんと低下していく。基本的に、能力とPM（気）は1日に1ポイント、才能は3日に1ポイント、体力は4日で1ポイント低下し、一定以上低下するとスタッフに異常マークが表示される。



ア

アイテムで能力を回復しよう

低下した能力は、アイテムを与えることで回復することができる。それぞれの能力に対応する個人向けのアイテムと、全能力を回復する全体向けの回復アイテムの両種類があるので、状況によって使い分けるといいだろう。なお、温泉と泊券とハワイ旅行は、スランプや病気から回復させる効果を持っている。



ス

スタッフに指示を出せ

スタッフの能力が低下して、別の能力を回復させることもできる。ただし、もてなまりみ持目で、能力が低下したスタッフに1ポイント使用して効果がランダムに決定される。決定はルーレット方式で目押しが可能。

- ギンギン行こうぜ** スタッフのやる気と才能が上がり、体力が下がる。またしばらくの間、体力の低下が増える
- 体を大事に** スタッフの体力が上がり、やる気と才能が下がる。またしばらくの間、体力とやる気が回復する。
- 勉強しなさい** スタッフの才能が大きく上がり、やる気が下がる
- 仲良くしろ** スタッフの協調が大きく上がり、やる気と才能が下がる
- もっと働け** スタッフのやる気が大きく上がり、協調が下がる

もえもえ効果

ダレカガパワーアップ	スタッフひとりのすべての能力の上限が5上がる
ダレカガパワーダウン	スタッフひとりのすべての能力の上限が5下がる
スペシャルチャクラ	スタッフ全員がチャクラ覚醒する
カンセイ!	開発状況が100%になる
バグ 大ハッセイ	3日が経過し、開発状況と設備が20下がる
ダレカガライフク	スタッフひとりの能力が完全回復する
全員トウボウ	ディレクター以外のスタッフが全員逃亡していなくなる
ダレカガダメニナル	スタッフひとりのすべての能力が10になる
ウチュウジン	時間が60日だけ戻る
宝クジ当タル	おこづかいが10万円増える
ハズレ	何も起こらない



ラスチェンジは状況をよく考えてから

ディレクターに1人、プログラマー

3人、デザイナー3人、プログラマー

1人、プログラマー1人が減るため、十分な

人数を揃えよ!



1日1日以降は、ゲーム開発が終わるごとに選択数が減っていく

シェア100%を
目指して

ソフトが1本完成するまで

では、実際にA研を使ってゲーム開発を試みよう。A研で仲間にしたスタッフは基礎研究室にいるため、最初は基礎研究室に向かい、スタッフの配置する。スタッフはディレクター鈴木を中心にデザイナー3人、プログラマー3人の7人チームで、これにより開発をスムーズに進行させることができるぞ。

●まずは下準備

スタッフの配置が終了したら、基礎研究室を出てA研に向かおう。A研に入ったら、最初は設備投資と宣伝を行なうこと。設備投資をできるだけ行ない、開発期間が短くなるようにする。短期間でゲームを開発するため、費用が高めの宣伝がおすすだ。

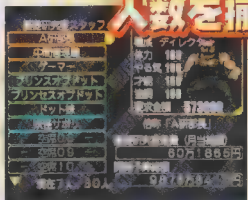
●アルファ版の完成

アルファ版が完成したらゲーム誌の取材が来るため、発売日を決定する。市場の景気がよいほうがゲームが売れるため、好調の4月以内の発売を目指そう。予想日より5日ぐらい余裕を見て発売日を決定すれば、問題なく発売日に発売できるはずだ。

●ベータ版の完成から発売まで

ベータ版が完成したらいつでも発売できるため、最悪完成しなくても発売予定日には発売できるようになるぞ。もっとも、発売予定日から数日のズレならあまり問題ないが。また、月が変わったら再び宣伝をして期待値をさらに高めておこう。マスターアップしてもすぐには発売せず、発売予定日に発売することで売上げを増加させよう。これで販売本数は10万本を越えるはずだぞ。

人数を揃えよ!



◀ A研できちんとプログラマーとデザイナーを確保しよう

ここがカンジン



◀ 開発が長期になるなら安い宣伝、短期間なら高い宣伝のほうが効果的である

もうひと息!



◀ ここで企画を変更すると開発期間が延びるため、あまりおすすめはできない



◀ 月が変わったらすぐに宣伝をする。これで期待値が増加する

あとは営業判断をするのみ

総売上

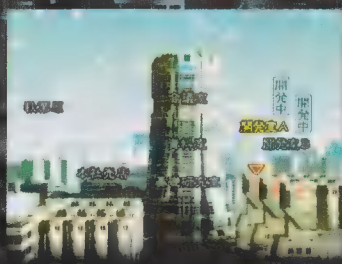
3,565万
7100万

▶ どんなゲームも宣伝と景気で売上げを伸ばすことができるぞ

B

研を攻略しよう

A研だけでゲーム開発を始めることはできるが、それ以外のシナリオを回ることが難しくなる。もうひとつの開発所を攻略する必要がある。中にいるスタッフはA研よりも優秀な人が多いため、ゲーム開発もかなりスムーズにできるぞ。

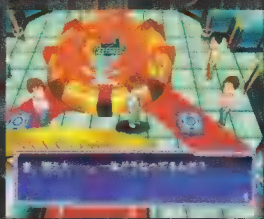


「本館」は「ゲーム研」に比べて、かなり上級な設備が整っている。

E

エビ広場

B研に入ってきたすぐ後、エビ広場に到着する。ここには、エビの報告を聞くためにスタッフが待っている。お告げの後、話を聞いてみよう。



話しかけられた人から話を聞くため、話しかけてみる。

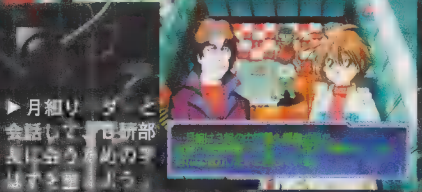
ラ

マンとの出会い

エビ広場にいるすべてのスタッフに話しかけると、全身が青いスーツで覆われている人物から話しかけられる。その人について行こう。彼の名はラマン。以後、B研でのさまざまな攻略行動をいろいろと助けてくれる。ラマンの話を聞いて、彼は月組リーダーに会いに行く。月組リーダーと会話の最中にエビ・ジェシーが入るため、これを解決して信頼を得よう。



B研では転送ポイントを使って移動することになる。



▶月組リーダーと会話して、B研部長に会うための準備を整えよう。

デ

サインブースでの説得

B研デザインブースに行くと、解決するまで戻れない。め注意/さがない。まず、サインブースのマネージャーと話しかけて説得する。するとメカ工場の見学のため、今度お先に話しかけてほしい。サインブースで待ち合わせになる。



「サインブース」は、戻れないため、説得してないと仲間に入れない。

B 研でのゲーム開発

A研でゲームを発売している場合は、B研の攻略が終了した後に第3話が始まる。もしゲームを発売していなければ、ゲームが1本完成してから、その後が始まる。B研は1期より初期の段階の状況が厳しいため、話を進めしはじめるゲームの開発はなかなか進めるのが要となる。B研で仲間にしたスタッフは、数値的にA研より高い分、機割にかたまりが厚いためゲームを細々とさまままとしよう。



◀ B研の攻略が終了すると、自由に機割室に機割に設定を...

▶ 3人のスタッフたちは、あとで開発室を訪れてくれる

シェア100%を目指して④ B研攻略指針

●レベル60を目指して

開発室を攻略するとき、同時にスタッフを集めれば期日の節約になるのはA研攻略でも述べているが、B研の場合は隠れスタッフが存在し、それを仲間にするためにはレベル60以上ないと厳しい。そのため、もし仲間にするなら花組で経験値を稼ぐ必要がある。もちろん仲間にしなくても支障はないが、ここでレベル60まで経験値を稼ぐことで、ほぼ最後まで攻略は苦労しないようになるため、根気のある人は挑戦してみるとよい。B研で仲間のできるスタッフの中では、メカ王のバランスがよいため、できるだけ仲間にしておくこと。またメカマニアやメカマニアMk2も結構使えるスタッフ。彼らは月組デザインブース攻略時に、仲間にしておこう。



◀ B研の攻略自体はあまり難しくないので、スタッフ集めを優先しよう

開発室スタッフ		ようじゆん	
名前	メカマニア	職業	プログラマー
能力	新王	体力	100
経験値	A研経験値	やる気	100
スキル	クレーマー	才能	100
メカマニアMk2		宝飾	0
メカ王		要求金額	300000
ドクト博士		称号	「しよちゅん」
木		最新実績	143万4548円
ワッチャ		最新実績	1383万5657円
現在14人/30人			

▶ B研ではプログラマーが少ないので、しょうじゆんや木を仲間にしたい

おすすめスタッフ編成

[ディレクター]

標の王様

[デザイナー]

メカ王

メカマニアMk2

メカマニア

[プログラマー]

ようじゆん

青木さゆり

木



◀ 秋葉原で売っている物はいずれも役立つ物ばかり。いろいろ試してみよう

第3話

第一の刺客! カオリン登場!



瀬賀太郎は秋葉で休日を楽しんでいた。そこにドグマ社幹部のカオリンが現れ、セガ対ガに對して戦戦を叩きつける。萌えゲームに對抗するため、萌えに詳しいC研を攻略することに……

カ

オリンとの対決!

ドグマ社の幹部との対決となるこの戦いは、C研から発売ソフトを発売する権利をめぐり、セガと研を対決するものである。また、このソフトには、C研のメンバーが関わっていることにより、C研のメンバーの活躍がある。

●プロジェクト解説

ドグマ社ディレクター「カオリン」との発売日指定の売上本数勝負です。「カオリン」の新作ソフトをC研に、対抗品をC研から販売しなければいけません

●プロジェクト目標

カオリンに勝利する

●発売期限

イベント開始から6ヶ月後

■方針

C研攻略、対抗ソフトをC研から発売

感

動!! Cマンとの出会い

「C研で働いていると知っていると、その人のWORLDにハマるといってロマンが感じられる。

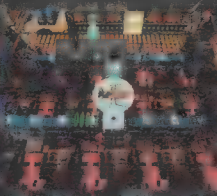


「C研で働いていると知っていると、その人のWORLDにハマるといってロマンが感じられる。」

デ

バッグ作業は大忙し!

「C研で働いていると知っていると、その人のWORLDにハマるといってロマンが感じられる。」

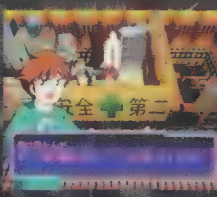


「C研で働いていると知っていると、その人のWORLDにハマるといってロマンが感じられる。」

憧

れの平民カードを入手

「C研で働いていると知っていると、その人のWORLDにハマるといってロマンが感じられる。」



「C研で働いていると知っていると、その人のWORLDにハマるといってロマンが感じられる。」

他

人のネタをパクるのだ!

「甲」で、いろんな人から話を聞いて、そのネタをパクって、3階にいる全員からネタを盗んで、

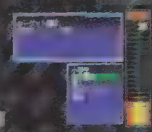


アイデアを盗み込んで、自分と、戦闘になるチャンスがある

企

画発表、そして富豪層へ

全員のアイデアから、自分のアイデアを選んで発表し、富豪層から、有名なカードを盗んで、



盗んですぐに自分のアイデアを盗みまくる権利は、初めてもらえる!

C研、1階・2階 見取り図



- ① 貧民層長/ヒマンとあイベント (自アサダグロ) と (自の北方の夜襲) の夜襲
- ② アパックイベント
- ③ 貧民層長との戦闘
- ④ 平民カードで通行できる
- ⑤ 富豪層長とのイベント
- ⑥ キーワード「死神」
- ⑦ スタッフと戦闘、キーワード「スリル」
- ⑧ キーワード「スピード」
- ⑨ キーワード「血みどろ」
- ⑩ スタッフと戦闘、キーワード「破壊」
- ⑪ キーワード「純愛」
- ⑫ キーワード「サラリーマン」
- ⑬ キーワード「老人」
- ⑭ スタッフと戦闘、キーワード「女子学生」
- ⑮ スタッフと戦闘、キーワード「計学生」
- ⑯ キーワード「中世ヨーロッパ」
- ⑰ キーワード「美少女」
- ⑱ キーワード「第二次大戦」
- ⑲ キーワード「美少年」

- ⑳ キーワード「コロッケ」
- ㉑ キーワード「マッチョ」
- ㉒ キーワード「モンスター」
- ㉓ キーワード「熟女」
- ㉔ キーワード「格闘」
- ㉕ キーワード「レース」
- ㉖ スタッフと戦闘、キーワード「魔法少女」
- ㉗ スタッフと戦闘、キーワード「お宝ハンター」
- ㉘ スタッフと戦闘、キーワード「守衛」
- ㉙ キーワード「ロボット」
- ㉚ スタッフと戦闘、キーワード「調味料」
- ㉛ キーワード「メキシコ」
- ㉜ キーワード「うなぎ」
- ㉝ キーワード「恋愛育成」
- ㉞ キーワード「シューティング」
- ㉟ スタッフと戦闘、キーワード「コメディ」
- ㊱ 富豪カードで通行できる
- ㊲ (自の木の戦) と (自の無人艦) の夜襲
- ㊳ (自の無人艦) と (自アサダグロ) の夜襲
- ㊴ (自アサダグロ) と (自アサダグロ) の夜襲

貧民層

ディレクター

ドリルマッチョ

元になった日研の基本マッチョたちと同じような答えを好み、ドリル好き

デザイナー

タンクマッチョ

協調は低めだが体力が高いため、バリバリ動かせることができる

プログラマー

マッチョブスター

他のマッチョ系と同じく、協調は低め。たまに暴走することもある

プログラマー

水中マッチョ

一見すると不気味だが、プログラマーとしての能力はかなり高い

プログラマー

ホイミマッチョ

話を通じにくいのか、敵味するのがかなり大変である。経験値は高い

プログラマー

風呂大キライ

風呂がキラいなプログラマー。高いやる気と才能を持っているぞ

平民層

ディレクター

いきあたりぱったり

よいアイデアは忘れてしまうという、結構困ったスタッフである



指せ!! わらしべ長者

富豪層「上がり」といって、わらしべを入手する。そして富豪層に言い出すと、そのわらしべを売ってプロジェクトナンバーを手に入れると言われる。様々な場を経ることで、わらしべが手に入る。

●交換するアイテムの流れ●

- ① わらしべ
- ② みかん
- ③ 反物
- ④ 伝説の木の枝
- ⑤ 伝説の同人誌
- ⑥ レアカード
- ⑦ ポスタマゲドン
- ⑧ あのお方の名刺
- ⑨ プロジェクトナンバー



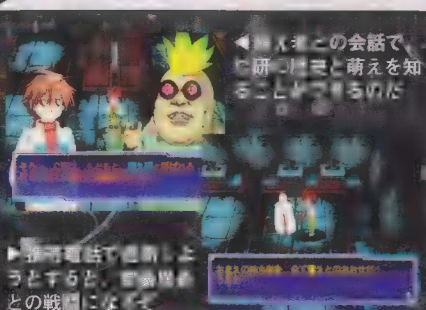
Cマンの罠

無事にプロジェクトナンバーを手にした瀬賀太郎だったが、途中でCマンから交換して来た名刺。実は罠であった。Cマンに名前を聞き出すことで最下層に落とされてしまう。さらにCマンはC研のすぐ下の階に居るとも聞き出す。



C研の萌え大洞

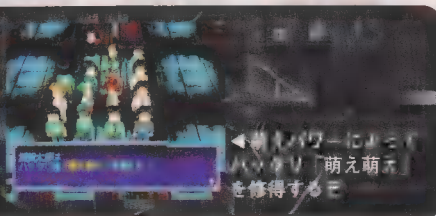
最下層に落とされたらどうすればいいか、そこで萌え老と出会う。萌え老のせいで貧民層長と会話した。再び萌え老と話す。C研が萌え老に教えてくれる。そして萌え老の力を得ることで、反物と元凶ロマンとの戦いをする事になった。



最

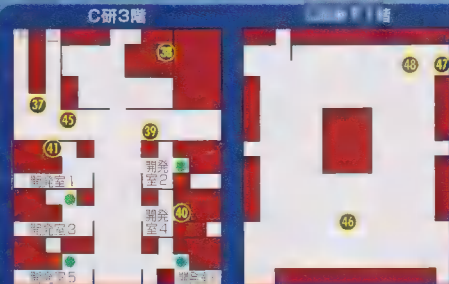
下層からの脱出

羽田弥十が倒れると、萌えが
が倒れるまでエレベーターを操作する。
これで最上階まで行けるようになるのだ。



「萌え萌え」を
獲得する。

C研、3階・地下1階 見取り図



- ③⑦「わらしべ」を入手する
- ③⑧ 富家層長との会話
- ③⑨「わらしべ」と「みかん」の交換
- ④⑩「みかん」と「反物」の交換、スタッフと戦闘
- ④⑪「反物」と「証跡の木の数」の交換
- ④⑫「あのむかしの名刺」と「プロジェクトナンバー」の交換
- ④⑬ 萌え老との会話
- ④⑭ 貧民層長との会話
- ④⑮ 携帯電話が使用できる場所

廊下

ディレクター
裸の王様

日研にいた裸の王様と同じ人。部下からの密告にはよく耳を傾けるらしい

ディレクター
ドラッグストア

ドリンクの匂いが得意。協調が低めなこと以外は問題のないスタッフだ

デザイナー
テキパキーパー

できないのはプログラムを組むことだけだと言いつける優秀なスタッフ

プログラマー
スパイおじさん

アセンブラウィザードより安く雇うことができるプログラマー

プログラマー
アセンブラウィザード

ディレクターになる素質がある。パソコンの値段はマイチだと思っている

開発室1

プログラマー
アセンブラウィザード

ディレクターになる素質がある。プログラムをバリバリ組めるように見えるぞ

デザイナー
もえもえ

基本的に萌えが重要。ただし彼の質問は引っかけが多いため、よく注意しよう

開発室2

デザイナー
テキパキーパー

優秀なデザイナーだが、その分資金も高め。もえもえより協調は低い

デザイナー
へんなアゴ

能力は高いが運が悪いためか、病気になることが多い。またグチも多い

開発室3

プログラマー
のみすぎ

オレの格好をマネするヤツはいると思っている。自意識過剰のプログラマー

開発室4

ディレクター
オレがオレが

イベントで強制的に仲間になる。UFOで捕まえることはできないぞ

プログラマー
スパイおじさん

お金や愛より同人誌が好きで、ネットアイドルを信じているオタクである

開発室5

プログラマー
箱いり娘

開発中に病気になるやすいスタッフだが、その能力は高く使えるぞ

開発室6

ディレクター
裸の王様

ゲームを作るのには、やはり才能が必要だと思っているぞ

ディレクター
ドラッグストア

最初から費用のかかる企画を考えるため、扱うのが大変なスタッフである

最下層

デザイナー
ポリゴン人間

ポリゴンが大好きなスタッフ。やる気がとても高く、熱意があふれているぞ

プログラマー
箱いり娘

体力が少し低いが、資金が安いためかなり使い勝手のよいスタッフである

プログラマー
のみすぎ

意外なことメカの話が結構好きで、その手の話を好んでいるぞ

デザイナー
もえもえ

高い能力に低資金というスタッフの謎。交渉が難しいのが残念である

増

長Cマンとの対決

萌えしべーふーと、自
大研と名乗るが、さしてはいるが、大
半にめをかける。貧乏層で口カード興
界では赤マン、最上階の最上階に
居る。全一階の最上階に
たが、奥の連射で長Cマンと対決
した。C研の最上階に萌え
萌えソフトを封印し、戦う。最上
階の最上階に封印し、戦う。

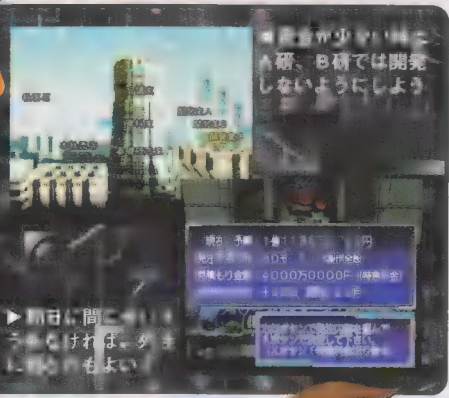


▲最上階の最上階に封印し、戦う。

C

マンと協力して萌えソフトを作れ!

と協力をすることで、C研
がスタッフに当たって、彼の作った
ソフトはオリンには勝てない
め、必ず彼をディレクターにしてゲーム
を作らさう。C研の最上階に封印し、戦う
いかたか、最上階の最上階に封印し、戦う
C研
で封印ソフトを封印し、戦う。最上
階の最上階に封印し、戦う。



▲最上階の最上階に封印し、戦う。

▶最上階の最上階に封印し、戦う。

C研、最上階 見取り図



オレの作る
ソフトでなければ、
オリンには
対決できないぜ!

発室3
ディレクター
赤マン
1つのことをとにかくやり続ける、根気
のあるスタッフである

49 長Cマンと対決



さ

らばCマンまた会う日まで

カオリンのソフトが発売された直前に、C研のソフトを発売し、C研は成功することができた。ただし、あまり売れていない。C研は、C研のソフトを、C研に買ってもらっても負けても、C研はそれです。C研から抜けて旅立ってしまう。



カオリン

シェア100%を目指して⑤

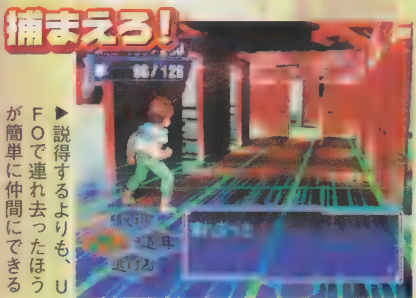
C研攻略指針

●優秀なスタッフを確保しよう

C研では、まず開発経験値が多いマッチョブースターやホイミマッチョを説得して、レベルアップしよう。もしレベルが60になってなければ、ここでレベル60を目指すとよい。レベルが上がったら、今度はスタッフを集めよう。C研にいるスタッフは全体的に能力値が高いので、できるだけ多く確保しておきたい。しかし、彼らの賃金は割高なため、予算が少ないときは結構負担になる。だが、最低でもCマンと一緒に働かせるデザイナー3人とプログラマー3人は確保しておきたい。富豪層の開発室1ならアセンブラウィザードともえもえが出現するため、ここで各3人ずつ集めるのがよい。彼らと交渉するのはかなり難しいためUFOで捕えたほうが無難だ。C研にいるディレクターたちは売れ線ゲームを開発するため、余裕があれば仲間にしておきたい。ただし、全員を仲間しても開発室は3つしかないため、働かせることができず、賃金の無駄になるので注意。



ホイミマッチョは経験値が多いため、説得しがいがあるぞ



説得するよりも、UFOで連れ去ったほうが簡単に仲間に行ける

おすすめスタッフ募集

[ディレクター]

ディレクター

[デザイナー]

デザイナー

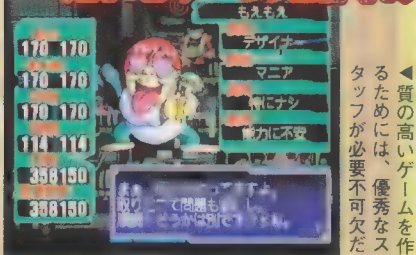
デザイナー

[プログラマー]

プログラマー

プログラマー

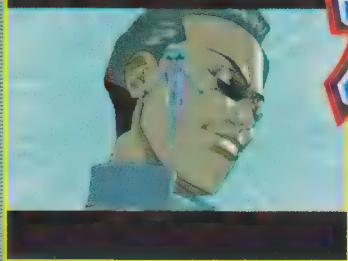
売れるゲームを作れ!



質の高いゲームを作るためには、優秀なスタッフが必要不可欠だ

第5話

失脚!ケールの震!



セガガガの再編に乗り出したケールは、これまでの功績を考えて、遊賀太郎に対して新しい仕事を命じた。しかしそれは、相棒である遊賀太郎を失脚させるための罠であった。

嫌

な上司との取引

残さず遊賀太郎に対して、ケール特務部長としての命令を下す。もちろん断ることであるが、ケールは直前にセガガガを叩き出されることにある。

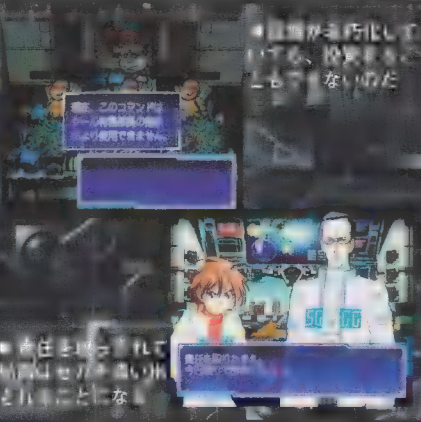


●思ったほうが話は簡単そうだが、仕事を引き受けておけるか。

人

材の墓場 P研担当へ

仕事をP研のプロジェクトに、大幅にスケジュールが過ぎていた。終わってしまえば、子供の白化やスタッフ追加、果敢とまではいえない。基本的に持っていることしかで、イベントでアサインスタッフ、プログラムスタッフとらえられて、一章は削られ、結局は世間にも見向きもされ、その責任は遊賀太郎に押しつけられてしまうのだ。



●設備が老朽化している、投資もあつてもできないのだ。

●責任を押しつけて、結局はセガガガのせいとされることにな

シェア100%を目指して⑦

人生の選択

ここでケール特務部長の依頼を受けた場合は、開発P研で経過した日数に30日を加えたのが、第6話開始時の日付となる。もし断れば第4話終了時に30日を加えた日付が、第6話開始時の日付となるため、日数を節約するなら断ろう。ただし、このイベントを見ればカリスマが上昇するという特典もある。



厳しい現実だ

◀上からの無理難題に対応しながら作る苦しさは味わえるぞ

超 次世代機を開発せよ

魂の組み合わせから、期待値の順によって期待値の高い魂を優先的に1日おきに交換することで、1日あたり1%増加し、さらに魂の色の組み合わせによっていろいろな変化が加わるぞ。開発はどんなに長くても25日で完了するのだ!

<色の組み合わせリスト>

色の組み合わせ	効果
白白白	開発状況が+8%~+10%
白白	開発状況が+1%
赤赤赤	開発状況が+4%
赤赤	開発状況が+2%
緑緑緑	期待値が+8%~+10%
緑緑	期待値が+1%
青青青	期待値が+4%
青青	期待値が+2%
黒黒黒	期待値が-6%~-8%
黒黒	期待値が+1%
黄黄黄	おこづかいが+3000~4000円前後
黄黄	おこづかいが+500~1000円前後

<色の光る順番?>

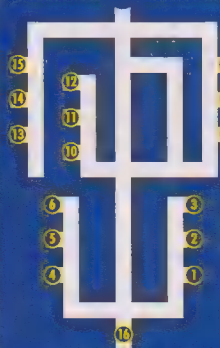
左	白青緑赤青黄青赤青赤黒
右	白黒白緑黒白黄赤青赤青黒
下	白黒白黒赤白青黒緑白黄黒

魂の組み合わせ

完成する次世代機

熱	音	技	MMR4
熱	音	力	システムマスター
熱	音	魔	マークさん
熱	技	力	ターンS
熱	技	魔	バイオボーイ
熱	力	魔	32XX
音	技	力	FMユニット
音	技	魔	ガガメット
音	力	魔	マークさんツイン
技	力	魔	三ニX
楽	優	夢	DCX
楽	優	馬	SWASTICA
楽	優	笑	ゴーグル小僧
楽	夢	馬	卵チョコ
楽	夢	笑	JINMEN
楽	馬	笑	ALTERMIRA
優	夢	馬	メガシー
優	夢	笑	爺サン万歳
優	馬	笑	せがせん
夢	馬	笑	せがにせん
速	美	智	GAME BALL
速	美	魚	サニーサイド
速	美	星	ロムるんです
速	智	魚	ドーム
速	智	星	HAM
速	魚	星	GGスペシャル
美	智	魚	激ミノ
美	智	星	イタデン
美	魚	星	じゅーく
智	魚	星	GGアドバンス
腐	夢	星	魍魎魍魎

D研 見取り図



- 1 プログラマー・リンビとの戦闘、青い魔の魂
- 2 デザイナー・大統領の娘との戦闘、青い智の魂
- 3 プログラマー・マバロとの戦闘、緑の魚の魂
- 4 デザイナー・サト魚との戦闘、青い魚の魂
- 5 プログラマー・アミーゴとの戦闘、赤い音の魂
- 6 デザイナー・アレンとの戦闘、緑の魔の魂
- 7 デザイナー・はしくと強がり戦、緑の美の魂
- 8 デザイナー・ばくばくハンデとの戦闘、赤い音の魂
- 9 デザイナー・はしくと光との戦闘、赤い音の魂
- 10 デザイナー・ばくばく猿との戦闘、黒い馬の魂
- 11 プログラマー・トヨコとの戦闘、赤い魚の魂
- 12 プログラマー・ナイツとの戦闘、青い夢の魂
- 13 デザイナー・リスターとの戦闘、青い夢の魂
- 14 デザイナー・ネイトとの戦闘、青い馬の魂
- 15 デザイナー・ソニックとの戦闘、青い馬の魂
- 16 デザイナー・はしくと強がり戦、赤い音の魂

短**期決戦！人工生命E**

シェアが40%を超えるソフトが誕生して人工生命Eとのプロジェクトが始まる。3ヶ月という短期間で、30万本を超えるソフトを4社に分散させるのは、シェア40%を実現するために必須の条件だった。

●プロジェクト解説

ドグマ社ディレクター「人工生命E」との短期決戦の売上本数勝負。イベント開始から3ヶ月以内に、30万本を超える対抗商品を指定された開発室からリリースすること。

●プロジェクト目標

人工生命Eに勝利する。

●発売期限

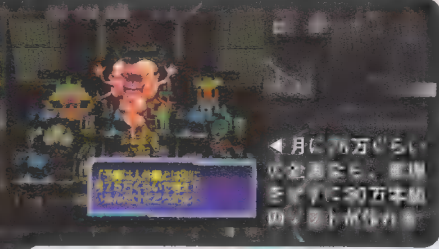
イベント開始から3ヶ月

●予想勝敗ライン

30万本

短**期間でソフトを作るには**

短期間で多くのソフトを作るには、宣伝費を多く使う。宣伝費は売上の半分に達する。宣伝費の日々増えるの3点を重視しておさえる必要がある。



◀月に76万円以上の宣伝費を、市場を相手に30万本以上のソフトを作る

第**3の刺客、ドグマ博士**

人工生命Eとのイベントが完了して、シェアが70%を超えるドグマ博士とのプロジェクトが始まる。6ヶ月以内に80万本を超えるソフトを作る必要がある。宣伝費、シェア70%と高水準を押し、開発室から発表

●プロジェクト解説

ドグマ社ディレクター「ドグマ博士」との発売日指定の売上本数勝負。イベント開始から6ヶ月以内に、80万本を超える対抗商品を指定された開発室からリリースすること。

●プロジェクト目標

ドグマ博士に勝利する。

●発売期限

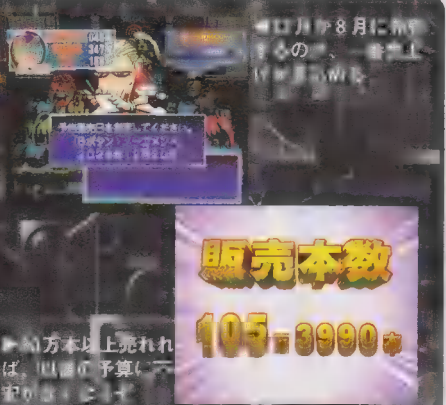
イベント開始から6ヶ月以内

●予想勝敗ライン

80万本

80万本以上売るために

80万本以上というソフトを作るには、制作費の上昇も必要である。月に170万以上かかる企画が必要である。主にスタッフの能力、やる気、モチベーションを高めること。発行者、開発者で完成した後、一番市場の反応がよいとすることを目標とする。また宣伝は長期間になる。また宣伝費の増える体でもよい。発行者、開発者、スタッフ、宣伝費、



◀毎月8月に発表するの、売上本数に注目する

販売本数**105,3990本**

▶40万本以上売れば、100万本を予定していた



業界制覇を目指せ!

「アサヒ」の社長、ドラッグ博士と二人組の力は、何年にもわたって「アサヒ」の成功を支えてきた。彼らは、人々の期待に応え、新しいゲームを100%完成させた。そのために、ゲームを完成させるまで、徹底的に努力を怠らなかつた。ドラッグ博士は、徹底的に努力を怠らなかつた。ドラッグ博士は、徹底的に努力を怠らなかつた。ドラッグ博士は、徹底的に努力を怠らなかつた。

▶ゲーム作り続けられ、必ずシェア100%になるだろう

100%達成

シェア100%を目指して⑨

ソフトを量産するコツ

●チームは解散するな

ゲーム開発を効率よく進めるためには、なるべく日付に無駄のないゲーム開発を心がける必要がある。そのため、チームは解散せず、同じディレクターにゲームを作り続けさせたほうがよい。大抵のディレクターは、順々に売り上げの見込める高い企画を提案してくるため、1、2回目は低予算企画で予算を貯めることができ、以降は安心して長期の企画に取り組めるからだ。もちろんディレクターの中には、最初から高い企画を提案する者やずっと低予算の者もいるため、開発できるゲームにはよく注意する。また他のクラスからディレクターにチェンジするのは、スタッフが余分にいるときに、デザイナーやプログラマーが足りなくなるのは避けるように。

おすすめスタッフ編成

[ディレクター]

アレックス

[デザイナー]

ソニック

リスター

ネイ

[プログラマー]

アミーゴ

ドラゴン

ナイツ

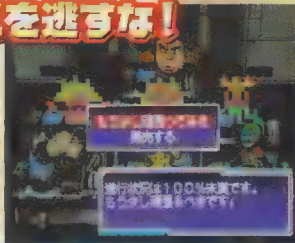
少しでもシェアを奪え!



◀いくら手軽に作れても、売れなければ、シェアには全く影響が出ないのだ

好景気を逃すな!

▶不景気のときに完成品を、絶好調のときに未完品を発売せよ



さぼらせるな!



◀ディレクターがスランプになったら、直ちに温泉旅行に行つて連れ戻そう

第8話

決戦! ドグマ本社!

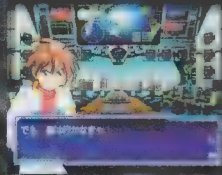


業界制覇を成し遂げたセガであったが、クールがドグマ社について精断のハードを発売するという最悪の事態が発生。病室から抜け出した羽田弥生を追って瀬賀太郎はドグマ本社に向かった。

羽

田弥生(名前は変更可)を救い出せ!!

羽田弥生を追うことにした瀬賀太郎は、A研部長、フラグマン、ラマン、シマンと共にドグマ本社を目指した。



これ以降シーフが得意のため、必ずシーフしていきましょう

ト

ラップに注意しよう

ドグマ本社の中にある岩トラップは、一定時間経過後にダメージを与えるため、コントロールに注意しよう



この地下に入ってから前に移動すれば岩トラップから逃げられる

ドグマ本社



- ① ドグマ社の警備室
- ② エレベーターの開閉装置
- ③ ラマンのイベント
- ④ 扉を開くスイッチ1
- ⑤ 扉を開くスイッチ2
- ⑥ 扉を開くスイッチ3
- ⑦ 岩トラップ
- ⑧ プレストラップ
- ⑨ フラグマンのイベント
- ⑩ 虹野カオリンとの戦闘
- ⑪ 人工生命Eとの戦闘
- ⑫ ドグマ博士との戦闘
- ⑬ ドグマ社長/クールとの戦闘

廊下

デザイナー
かびた梅干

ウケルスターが樹海水をくれる。戦闘したときの経験値が非常に高い!

プログラマー
ゲルモンキー

ウケルスターが樹海水をくれる。スタッフとしてほかの人より優秀!

プログラマー
邪悪ネズミ

ウケルスターが樹海水をくれる。また戦闘したときに得られるお宝が高い!

レベル51以降からは
ほぼ1回戦闘ごとに
レベルアップするぞ!



プログラマー
邪悪ネズミ

カ オリンとの対決

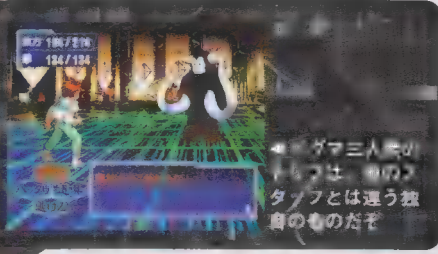
カオリンには、ハッター技「萌え萌え」が効かないので注意。このハッター技は通常で、常時く耐えながら「衝撃的な意見」を押し付けていく。



←ここから先にダメージが貯くことにより、ダメージが多いため、レベルアップまで無敵。

人 工生命Eとの対決

人工生命Eにはハッター技が通用するので、結構倒しやすい。瀬賀太郎の体力と夢が十分にあるなら、「衝撃的な意見」が非常に有効な手段となる。



←「グマ三人衆」のドロップは、通常のドロップとは違う教育の巻ののだぞ。

ド グマ博士との対決

ドグマ博士は回復力が高いので、「萌え萌え」では効果が弱くはたからぬ。しかし、「はら」で1000のダメージが毎秒のダメージを押しつけていく。



←「はら」の爆弾が、ダメージにすれば、強敵でも倒せるぞ！

話 を聞かない社長さん

ドグマ社長に対しては、ハッター技はほぼ効かない。そのため、真面目に戦う必要があるので、自分に対するハッター技は使えないので体力を回復しながら戦おう。



←体力が半分以下に減ると、「イース夜」で体力を全回復しよう。

黒 幕クールとの決戦！

ドグマ社を倒すとその支配者としての権利になるが、体力と夢が半減している。また、ドグマ社に戦って来たため、常に体力を回復しながら戦っていく。要を悟ります「イース夜」も必要。



←ハッター技はほとんど通じないため、羽田弥生の攻撃が鍵となる。

第9話

そして伝説へ...



クールと羽田弥生は、ドルメヒガを振り宇宙に飛んでいってしまった。しかしドルメヒガが欠けたため、羽田弥生は不利な状態に陥っていた。ピンチを救うべく瀬賀太郎も宇宙へと飛び立つ。

R

-720 宇宙(そら)へ

こちらに戻った瀬賀太郎は、羽田弥生とピンチを救うべく、R-720を振り宇宙に飛ばす。しかし宇宙に出た瞬間、R-720の燃料は10%しか残っていません。みんなが待ちがまっていた...



← プログラム
↑ ↓ たち
→ たち
← たち
↑ ↓ たち
→ たち
← たち

R

-720 の操作方法

R-720の操作方法は、R-720の操作パネルにある。方向キーで機体は操作し、A、B、X、Yボタンで攻撃や特殊攻撃を行う。ピンチを救うための操作方法は以下の通り。

- 方向キー 時機の移動
- A ボタン ショット
- B ボタン ワイド
- X ボタン ミサイル
- Y ボタン ボム

俺たちの作った R-720はカンペキだぜ



面

面の見かた

- ① ワイドのレベル
- ② ショットのレベル
- ③ ミサイルのレベル
- ④ 機体のレベル
- ⑤ エネルギーのレベル
- ⑥ スコア
- ⑦ ミサイルのレベル









基

本的な戦いかた

出現時にこのマークが出た時は、ボスが出現する。ボスが出現するとアイテムが落ちてくる。ボスが出現するとアイテムが落ちてくる。ボスが出現するとアイテムが落ちてくる。

ショット	溜め打ち	ワイド	ボム	ミサイル
				
正面に直線上に攻撃する。レベルアップするごとに、幅が広がっていく	攻撃ボタンを押し続けるとチャージされ、溜まると特殊攻撃を行なう	自機を中心に広い角度に攻撃する。レベルが上がると攻撃力が増える	爆発している間、敵にダメージを与え、自機は無敵状態になる	命中すると爆発して周囲にもダメージを与える。少し後ろを攻撃できる

パワーアップアイテム

	ショットのレベルをアップする赤い玉。最大で伍まで強化できる		ミサイルのレベルをアップする黄色い玉。最大で伍まで強化できる		自機のスピードを増加させる。取り過ぎると逆に操作しにくくなることも
	ワイドのレベルをアップする青い玉。最大で伍まで強化できる		ボムの回数をひとつ増やす。ボムは最大で7個まで貯められる		機体周囲にバリアを張って、一時的にダメージを無効にする

(((青白く輝く謎の物体)))

ドルメヒカ

最初に出現するボスキャラ。上下に移動しながら攻撃をしてくる。攻撃は3パターンの繰り返しなので、その流れがつかめればダメージを受けずに倒すことができる。いずれの攻撃に対しても、ショットを撃ち続けて対応するのが一番簡単。敵は上下に移動しているため、勝手に攻撃が当たってくれるぞ。出現する魚はアイテムを持っているため、必ず攻撃しておこう。



◀ボスキャラの登場。ここから先はボスキャラが連続するぞ

ワイドな攻撃



◀弾の間隔が大きいので、その間をすり抜けつつ攻撃

▶幅の広い弾が連続するため、間隔の広い所を上下で抜ける



攻撃の間隔を読め



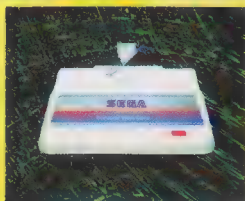
黒い玉に注意

◀輝く弾は攻撃で打ち落とせるため、ショットで撃つせよ

((((すべてのセガ・コンシューマの歴史はここから始まった……)))

SG-1000

最初の緑色のレーザーは、画面端に届くころには隙間が大きくなっているため避けられる。続く全周へのサファリハンティングの動物たちは、撃墜できる弾なのでショットを使う。トラックの攻撃はそこから放たれる弾に注意して、次の体当たりにも備える。スタージャッカーは5連で攻撃してくるので、うまく隙間に逃げよう。



◀ クールのドルメヒカにより召還されるSG-1000

▶ 大きく広がる緑色のレーザー攻撃だ



まずは小手調べ

◀ サファリハンティングの動物を放ち……



空周への攻撃!!



攻撃しながら避けよ!

▲ 弾は大きいけど障害にはならない程度

魚に気を取られるな



▲ スタージャッカーは隙間に入っ



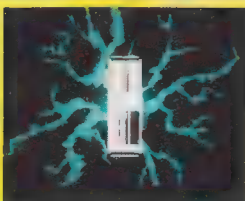
体当たりにも注意!!

▲ 弾による攻撃後に体当たりしてくる

((((ハードな骨格の白いヤツ!! マークⅢ 見参!!)))

マークⅢ

最初のナスカ88は撃墜できる弾なので、ショットで攻撃して避けよう。続くファンタジーゾーン攻撃は、アイテムに気を取られていると下からの攻撃が避けられないため要注意。できるだけ撃墜して弾数を減らそう。ポップーズの青い弾は、速度が遅いので逆に回避が大変。続くアイダ2の体当たりは、引きつけて回避。



◀ SG-1000を内部に取り込み、FMユニットを装備

▶ パピ・プペ・ポーはショットで撃墜!!



気持ちイイ~!!

◀ スタンパロンを倒すとアイテムが



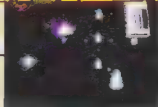
アイテムに注意!



合体する瞬間を狙え

▲ 4方向から近づいての体当たり攻撃だ

素早く撃墜せよ!!



▲ ポップーズの弾は遅く広がる



上下からの攻撃

▲ 下から■が攻撃したあと、弾が降る

((((最高17段まで連結可能!! 「スーパー32X」様の登場!!))))

スーパー32X

最初に半円状に弾を打ち出しながら、追尾型の戦斧弾で攻撃してくる。敵の蹂躞攻撃はゆっくりなので回避は簡単。その後戻って直進型の戦斧弾で攻撃したあと、今度は攻撃できない場所へ移動して攻撃してくるため、しばらく画面の隅に待避しよう。渦状の攻撃は、その渦の動きに合わせて移動すれば避けることができる。



◀メガドライブ、メガCD、スーパー32Xと合体可能(実話)

▶ 追尾する敵グラフィックを撃破せよ



追尾を振り切れ

◀ ゆっくりと前進して移動してくる



画面端に逃げる



敵の周りを移動しよう

▲ 渦状の切れ目のない連続攻撃に注意



▲ 攻撃できない位置からの連続攻撃だ



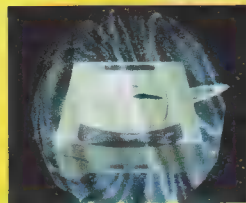
直進型のグラフィック弾

▲ 元に戻ると、直進型の攻撃をしてくる

((((ラスポスは灰色の土星、セガサターン初期型!!))))

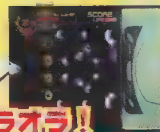
セガサターン

敵は大きすぎて攻撃は常に命中する状態だが、その分攻撃も厳しく回避するのは大変である。攻撃は2ヶ所から様々な弾を発射するのが基本で、高密度に弾が発射されるため、ギリギリの隙間を見つけて避けること。もしボムが余っているなら接近して連続してボム攻撃をすれば、相手の攻撃を受けずに倒すこともできるぞ。



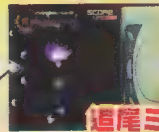
◀ 土星を背景にして、スーパー32Xを飲み込み合体するぞ

▶ 黒い弾を撃墜し、ワイド攻撃を回避



オラオラオラ!!

◀ リトライしてなければミサイルもある



追尾ミサイルだ!

タイミングに注意!!!

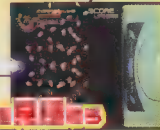


皿のような攻撃だ!

▲ 自機に向かって発射される弾



▲ 緑のレーザーと同時に直線攻撃が来る



弾の動きは遅い

▲ 弾の動きが遅い間に隙間に移動せよ

とことんセガガガ攻略 & データ一覧



シェア100%を達成すると、とことんセガガガがプレイできるようになる。そのとことんセガガガについての攻略方針と、セガガガの様々なデータについてをここでは紹介するぞ

「も」

うっかいセガガガ」と「とことんセガガガ」の違い

ゲームをクリアすると「もっかいセガガガ」が、シェア100%でクリアすると「とことんセガガガ」がプレイできるようになる。もっかいセガガガはスタート時から世界から侵入するセガガガを倒めるモードで、「とことんセガガガ」はセガガガからスタートをなくし、シェア100%でも手ごたえモード。シェア100%がいよいよ、モードも異なる。

「もっかいセガガガ」では、強制休養がない。なげと、シェアが満ちるとは、強制休養もなくなるぞ。

「と」

とことんスタッフを調べる!

ゲームをクリアしてコンプリートしたら、いかなら、まずはスタッフに会いに行きたい梅干、邪悪なミ、カズンキーが仲間しよう。さあ、とことんセガガガのスタッフがいるため、必ず仲間に加えること。

デザインチーム
デザイナー
カリスマ
がっかい
梅干ナシ

とことんセガガガのスタッフは、必ず仲間に加えること。

Aボタン
「元気がいい」
お前の仲間を誰か倒れさせろ!

おすすめスタッフ編成

[ディレクター]
マスマス

[デザイナー]
梅干 梅干
は、梅干のチート
ハムゴアゴ

[プログラマー]
すこぶら
サトルゴード
緒いり娘

スタッフ一覧

ここでは全スタッフをディレクター、デザイナー、プログラマー及び仲間にできないライバルの順で紹介。ゲームを104種類揃えないと仲間にならない人もいるので注意。

■スタッフ一覧の見かた







- 1 スタッフの名前。交渉で仲間にした場合のみ、名前を変更することができる
- 2 スタッフを仲間にした時点で体力。開発中に0になるとスタッフは力尽きて仲間から外れることになる
- 3 スタッフを仲間にした時点でのやる気。これが高いと、期待値が上がりやすくなる
- 4 スタッフを仲間にした時点での才能。これが高いと、開発状況が上がりやすくなる
- 5 スタッフを仲間にした時点での協調。これが低くなるとケンカが発生しやすくなる
- 6 スタッフを説得したときに得られる開発経験値。UFOで仲間にしたときにも得ることができる
- 7 交渉したときに、仲間にするのに必要となる好感度を最大20としたときの必要説得数。高いほど交渉が難しい
- 8 スタッフに毎月支払う基本金額。交渉や賃金変更によって、金額を変更することもできる
- 9 スタッフの性格を表す。カリスマ、マニア、協調の3種類あり。主にアイテムの効果に関係する
- 10 ディレクターになれる才能。○は最初から持っており、△は104本コンプリートした後にできるスタッフを示す
- 11 そのスタッフが開発できるゲーム。ゲーム名の後の略称は (etc) セガマークIII/全機種、(MD) メガドライブ、(MCD) メガCD、(GG) ゲームギア、(SS) セガサターン、(DC) ドリームキャスト、(偽) 偽ゲームと対応。

ディレクター (15人)














最初からディレクターであるスタッフ。ディレクターは能力値よりも、開発できるゲームの方が重要となる


キャラクター	名前	体力	才能	経験値	資金	素質	開発ソフト
	赤マント	143 やる気 194	172 協調 100	90 説得 10	690000	— 性格 マニア	—
	アレックス	100 やる気 70	208 協調 100	135 説得 10	650000	— 性格 マニア	開発ソフト: アレックスキッド BMX トライアル (etc) /アレックスキッドのミラクルワールド (etc) /アレックスキッド ザ ロストワールド (etc) /アレックスキッド空飛ぶ (MD)
	いきあたりばったり	134 やる気 224	160 協調 90	80 説得 10	800000	— 性格 協調	開発ソフト: —
	A 研部長	180 やる気 150	50 協調 50	80 説得 —	573000	— 性格 カリスマ	開発ソフト: ファンタジーゾーン (etc) /ファンタジーゾーン2 (etc) /ファンタジーゾーン (SS) /サウスオブサテッド2 (DC)
	オレがオレが	190 やる気 190	190 協調 190	73 説得 9	600000	— 性格 マニア	開発ソフト: —
	基本マッチョ	127 やる気 150	150 協調 127	50 説得 8	550000	— 性格 協調	開発ソフト: ベアナックル (MD) /ベアナックル2 (MD) /ベアナックル3 (MD)
	ゲーマー	40 やる気 40	40 協調 40	5 説得 7	—	— 性格 マニア	開発ソフト: —
	跡キ	100 やる気 100	100 協調 100	30 説得 —	200000	— 性格 カリスマ	開発ソフト: 古いエンジェル・キューティー (etc) /ごまきまペンギンランド etc /ウィップラッシュ (MD) /新忍伝 ISS
	増長Cマン	231 やる気 112	190 協調 182	200 説得 —	600000	—	開発ソフト: —
	中間管理職	100 やる気 70	110 協調 80	13 説得 15	573000	— 性格 協調	開発ソフト: パチンコII (etc) /三国志列伝アリアン (MD) /PSYCHIC WORLD (GG) /プロ野球チームであそぼうネット1 (DC)
	月組リーダー	180 やる気 90	180 協調 180	— 説得 —	550000	— 性格 協調	開発ソフト: —

	ドラッグストア	体力 160	才能 153	経験値 30	賞金 800000	素質 -	開発ソフト -	サブ サ・GG忍 (GG) / サ・GG忍2 (GG) / サ・スーパー忍2 (MD)
		やる気 172	協調 86	説得 9	性格 冷静			
	ドリルマッチョ	体力 146	才能 187	経験値 48	賞金 -	素質 -	開発ソフト -	
		やる気 184	協調 60	説得 17	性格 カリスマ			
	裸の王様	体力 119	才能 142	経験値 17	賞金 550000	素質 -	開発ソフト -	サブ スーパーワンダーボーイ (etc) / モンスター ワールド (etc) / モンスターワールド4 (MD) / モン スターワールド3 (MD) / サンバDeアミーゴ (DC)
		やる気 180	協調 60	説得 9	性格 カリスマ			
	マヌマヌ	体力 78	才能 142	経験値 35	賞金 550000	素質 -	開発ソフト -	サブ -
		やる気 183	協調 76	説得 9	性格 マニア			

デザイナー (44人)

デザイナーの中で、クーロン黒沢、斎藤智晴、デザインチーフ、富豪層長は、104本コンプリートしないと登場しない。

	赤マッチョ	体力 73	才能 123	経験値 40	賞金 340000	素質 -	開発ソフト -	サブ ソニック・ザ・ヘッジホッグ (GG) / ソニ ック トリフト (GG) / ソニックラビンス (GG)
		やる気 194	協調 30	説得 9	性格 カリスマ			
	かびた柳干	体力 100	才能 200	経験値 500	賞金 500000	素質 -	開発ソフト -	
		やる気 80	協調 60	説得 10	性格 マニア			
	黄マッチョ	体力 92	才能 176	経験値 40	賞金 350000	素質 -	開発ソフト -	サブ バット&タワー (GG) / スーパーリアルバス ケットボール (MD) / エターナル チャンピオンズ (MD)
		やる気 86	協調 60	説得 8	性格 マニア			
	クーロン黒沢	体力 138	才能 160	経験値 -	賞金 1600000	素質 -	開発ソフト -	
		やる気 150	協調 140	説得 -	性格 マニア			
	ゲーム誌編集	体力 90	才能 90	経験値 3	賞金 190000	素質 -	開発ソフト -	サブ SUPER RACING (etc) / スポー ツパッド サッカー (etc) / アックス=バトラー (GG)
		やる気 96	協調 86	説得 7	性格 マニア			
	月給大泥棒	体力 125	才能 125	経験値 15	賞金 300000	素質 -	開発ソフト -	
		やる気 123	協調 72	説得 8	性格 マニア			
	ゲット魚	体力 100	才能 80	経験値 135	賞金 200000	素質 ×	開発ソフト -	なし
		やる気 170	協調 60	説得 -	性格 マニア			
	斎藤智晴	体力 100	才能 150	経験値 -	賞金 1500000	素質 -	開発ソフト -	
		やる気 150	協調 60	説得 -	性格 マニア			
	運一秋葉	体力 110	才能 60	経験値 2	賞金 175000	素質 -	開発ソフト -	サブ グレートゴルフ (etc) / グレートバスケット ボール (etc) / グレートバレーボール (etc) / グレート ブットボール (etc)
		やる気 80	協調 77	説得 6	性格 マニア			
	せしほさん	体力 100	才能 158	経験値 -	賞金 700000	素質 ○	開発ソフト -	
		やる気 120	協調 60	説得 -	性格 マニア			
	ソニック	体力 180	才能 200	経験値 135	賞金 300000	素質 ×	開発ソフト -	なし
		やる気 110	協調 100	説得 -	性格 マニア			
	大統領の姉	体力 100	才能 180	経験値 135	賞金 -	素質 ×	開発ソフト -	
		やる気 100	協調 50	説得 -	性格 マニア			
	タンクマッチョ	体力 180	才能 167	経験値 70	賞金 600000	素質 -	開発ソフト -	サブ アローフラッシュ (MD) / アローフラッシュ サッカー (MD) / AX-101 (MCD) / クイズスクラ ンブル スペシャル (MCD)
		やる気 184	協調 60	説得 10	性格 カリスマ			
	テキバキーパー	体力 176	才能 190	経験値 60	賞金 500000	素質 -	開発ソフト -	
		やる気 190	協調 73	説得 17	性格 カリスマ			
	デザインチーフ	体力 150	才能 127	経験値 150	賞金 430000	素質 -	開発ソフト -	サブ 阿修羅 (etc) / 剣聖伝 (etc)
		やる気 127	協調 127	説得 -	性格 カリスマ			

	ドット妹	体力 100 やる気 88	才能 98 協調 60	経験値 13 脱得 7	資金 160000	素質 ○	開発ソフト GG1 (GG)
	ドット博士	体力 100 やる気 88	才能 98 協調 60	経験値 13 脱得 7	資金 200000	素質 マニア	開発ソフト シャイニングフォース (MD) / シャイニング フォース2 (MD) / シャイニングフォースCD (MCD)
	なりそこない	体力 99 やる気 70	才能 117 協調 80	経験値 16 脱得 7	資金 187000	素質 △ カリスマ	開発ソフト ナリス
	ネイ	体力 100 やる気 130	才能 200 協調 100	経験値 135 脱得 -	資金 300000	素質 マニア	開発ソフト なし
	ばくばく犬	体力 100 やる気 120	才能 150 協調 60	経験値 135 脱得 -	資金 500000	素質 ×	開発ソフト なし
	ばくばく猫	体力 100 やる気 120	才能 150 協調 60	経験値 135 脱得 -	資金 500000	素質 ×	開発ソフト なし
	ばくばくパンダ	体力 100 やる気 120	才能 150 協調 60	経験値 135 脱得 -	資金 500000	素質 ×	開発ソフト なし
	はくれアーティスト	体力 180 やる気 127	才能 190 協調 127	経験値 3 脱得 -	資金 327000	素質 △ マニア	開発ソフト GGポート (SS) / (ハイ) (GG) / (SS) トレード (あきら) (GG) / トージャン&アール (MD) / アートアライブ (MD)
	富家農長	体力 180 やる気 150	才能 190 協調 150	経験値 142 脱得 -	資金 649000	素質 △ マニア	開発ソフト SS / (SS) / (SS) ソニア (SS) / (SS) / (SS) アール (SS) / (SS) / (SS) ドビー (SS)
	ハッターリ	体力 100 やる気 90	才能 90 協調 90	経験値 3 脱得 7	資金 200000	素質 マニア	開発ソフト なし
	プリンスオブドット	体力 100 やる気 88	才能 98 協調 60	経験値 13 脱得 7	資金 180000	素質 ○	開発ソフト GG / (GG) / (SS) アイルランド (SS) / (SS) ドビー (SS)
	プリンセスオブドット	体力 100 やる気 88	才能 98 協調 60	経験値 13 脱得 7	資金 178000	素質 マニア	開発ソフト ロード (SS) / (SS) / (SS) ロード (SS) / (SS) / (SS) ノスイッチ (MCD) / GPライダー (GG)
	フルボトル	体力 100 やる気 120	才能 150 協調 60	経験値 -	資金 700000	素質 ○	開発ソフト カリス
	へんなアゴ	体力 127 やる気 162	才能 176 協調 194	経験値 90 脱得 10	資金 573000	素質 -	開発ソフト スライム (SS) / (SS) / (SS) オブ (MD) / エル ザ (SS) / (SS) / (SS) トルフィンCD (MCD) / ダーク・ウィザード (MCD)
	量相リーダー	体力 180 やる気 90	才能 180 協調 180	経験値 100 脱得 -	資金 90	素質 -	開発ソフト なし
	ポリゴン人間	体力 180 やる気 236	才能 130 協調 121	経験値 80 脱得 19	資金 300000	素質 △ カリスマ	開発ソフト パロディ (SS) / (SS) / (SS) パロディ (SS) / (SS) / (SS) パロディ (SS) / (SS) / (SS) (MD)
	ホンコンA型	体力 116 やる気 240	才能 60 協調 50	経験値 13 脱得 8	資金 150000	素質 △ 協調	開発ソフト パロディ (SS) / (SS) / (SS) パロディ (SS) / (SS) / (SS) パロディ (SS) / (SS) / (SS) パロディ (SS) / (SS) / (SS)
	マイナス思考	体力 130 やる気 136	才能 173 協調 50	経験値 38 脱得 9	資金 400000	素質 -	開発ソフト 魔界列伝 (etc)
	マスターオブドット	体力 85 やる気 85	才能 114 協調 76	経験値 18 脱得 7	資金 -	素質 -	開発ソフト パロディ (SS) / (SS) / (SS) (GG)
	ム子田さん	体力 100 やる気 120	才能 150 協調 60	経験値 -	資金 100000	素質 -	開発ソフト 魔界列伝 (etc) / (SS) ゴルアンアクセス (MD) / (SS) エイリアンストーム (MD) / (SS) ダイナマイト (SS)

キャラ	名前	体力	才能	経歴値	資金	素質	所持ソフト
	メカ王	180	127	50	—	—	—
	メカマニア	167	153	30	490000	—	ギャラクティック プロテクター (etc) / サンダーブレイブ (etc)
	メカマニアMk2	176	173	30	407000	—	—
	もえもえ	178	170	23	377000	—	ゲーム図書館 (MD) / ゲームのかんづめ V.o.1.1 (MCD) / ゲームのかんづめ V.o.1.2 (MCD)
	もみのきさん	100	150	—	700000	—	—
	機マッチョ	73	130	40	361000	—	マーシャンC.O.P 毎 (MD) / ハーミリアン (MD) / 衛星警備隊 (MD) / エクスランジャー (MD) / 機カワリ一発オンスンシツ (編)
	リスター	100	165	135	300000	—	—
	リテーク	60	162	19	297000	—	アフター・ハルマゲドン外伝 (MCD) / パパムート戦記 (MD)
	録音	76	120	—	375000	—	—

プログラマー (42人)

プログラマーの中で、カード男、テプロ、B研部長、貧民局長、萌え老は104本コンプリートしないと登場しない。

	青マッチョ	75	134	90	350000	—	忍者外伝 (GG) / ドラゴンクリスタル (GG) / ショート・タンサー (MD)
	秋葉王	100	100	20	370000	—	—
	アセンブラウィザード	150	200	55	200000	—	ニコニコ ドルフィン (MD) / エコニック ドルフィン2 (MD) / ラストブロンクス (SS) / アイシールドランナー (DC)
	アミーゴ	180	190	135	300000	—	—
	インフルエンザ	110	30	5	5000	—	ファミリージャームズ (etc) / 麻雀戦国時代 (etc) / 地球甲子園 (etc)
	エビ2号	200	200	230	1300000	—	—
	オバオバ	100	200	135	300000	—	なし
	カード男	100	150	58	600000	—	—
	木	100	150	150	300000	—	スペースパニック (etc) / スパリアー (GG) / スペースパリアー (SS)
	機材管理	110	86	5	180000	—	—

キャラ	名前	体力	才能	総経値	資金	素質	開発ソフト	備考
	真民局長	160	190	130	600000	素直	クロックワーク、ナイト (SS) / パワードライフト (SS) / ハンクオン (GP) / 9.5 (SS) / 真説・夢見館 (SS)	
	風呂ギライ	130	168	40	400000	素直		
	風呂大キライ	100	68	70	580000	素直	チャンピオン プロレス (etc)	
	プログラマ岡	95	120	40	200000	素直		
	プログラムチーフ	180	127	70	407000	素直	1.ソフト ガンスターヒーローズ (MD) / ダイナマイトヘッティアー (MD) / ナイトクルセイダー (MD) / ADVANCED大戦略 (MD)	
	ホイミマッチョ	132	178	200	600000	素直		
	マッチョブースター	138	130	128	600000	素直	1.ソフト スーパーモナコGP (MD) / ターボ アウトラン (MD) / ガイルレーサー (SS) / スーム909 (etc)	
	緑マッチョ	83	175	90	340000	素直		
	みんなお	100	99	55	600000	素直		真説・夢見館 (SS)
	剛え者	190	190	-	600000	素直		
	妖怪サボリ	116	85	12	200000	素直	1.ソフト ウッディ、ポップ (etc) / め組レスキュー (etc) / 星をさがして... (etc)	
	Root	100	130	55	700000	素直		1.ソフト E.P.P.E.A.R.I (SS)

ライバル (7人)

ここに上げられているスタッフは、仲間にはならないが業界紳士録に登録されるスタッフたちだ。

キャラ	名前	体力	才能	総経値	資金	素質	開発ソフト	備考
	エビ	-	-	230	600000	×		なし
	クール (セガ)	-	-	58	300000	×		
	クール (ドグマ)	-	-	-	300000	×		なし
	人工生命E	-	-	-	-	×		
	ドグマ社長	-	-	400	300000	×		なし
	ドグマ博士	-	-	400	300000	×		
	虹野カオリン	-	-	400	300000	×		なし

開発ソフト一覧

ここでは、最初に開発できる104本のゲームと、104本開発後に追加される140本に分けて紹介。費用は、ゲームの開発にかかる月ごとの費用を示し、単位は万である。

● 104 本

ソフト名	費用	開発スタッフ
アレックスキッドBMX トライアル	10	アレックス
アレックスキッドのミラクルワールド	45	アレックス
アレックスキッド サイロイド	75	アレックス
ファンタジーゾーン	5	A研部長
ファンタジーゾーン2	75	A研部長
スペースハリヤー	45	木
アウトラン	75	エビ2号
アフターバーナー	45	しょうじゆん
鬼	10	ム子田さん
スーパーワンダーボーイ	10	親の王様
モンスターワールド	45	親の王様
スペースハリヤー3D	45	マネマネ
ゴキウ	10	片岡管理職
古いエンジェル・キューティール	10	鈴キ
ときどきペンギンランド	45	鈴キ
アレスタ	10	ゲーマー
ロード オフ ソード	10	プリンセスオブドット
111種別		
アレックスキッド天空鹿城	300	アレックス
龍騎軍団伝説	75	ドット森
ファンタジースター海外版	45	せしほんさん
ファンタジースター2	170	せしほんさん
ファンタジースター3	220	せしほんさん
ファンタジースター 子供版	300	せしほんさん
アウトラン	170	エビ2号
ゴキウ2	45	ム子田さん
獣王記	75	ム子田さん
エイリアンストーム	170	ム子田さん
モンスターワールド4	75	親の王様
モンスターワールド3	170	親の王様
スペースハリヤー2	75	マネマネ
ゴキウ2	170	マネマネ
ゴキウ3	220	マネマネ
南国列伝アズラン	45	片岡管理職
ウィップラッシュ	75	鈴キ
ゴキウGC	45	ゲーマー
ペアナックル	170	基本マッチョ
ペアナックル2	220	基本マッチョ
ペアナックル3	300	基本マッチョ
ゲームメーカー2	300	ドラッグストア
ガンスターヒーローズ	10	プログラムチーフ
ダイナマイトハンター	45	プログラムチーフ
ライトクルセイダー	75	プログラムチーフ
ADVANCE D大戦機	220	プログラムチーフ
リスター サ シューティングスター	75	ドリルマッチョ
シャイニングフォース	75	月組リーダー・ドット博士
シャイニングフォース2	170	月組リーダー・ドット博士
シャイニングフォース3	75	赤マント
ランドストーリー	170	赤マント
ゴキウ3	220	赤マント
ジューズ(表)	170	メカ王
エコーランドフィン	75	片岡管理職
エコーランドフィン2	170	アセンブラウィザード
いさまたりば	170	いさまたりば
レンタヒーロー	220	いさまたりば

ソフト名	費用	開発スタッフ
ダイナマイトハンター	300	いさまたりば
112種別		
はつぷるメール	300	赤マント
ふびつ	45	プリンセスオブドット
シャイニングフォースCD	45	月組リーダー・ドット博士
113種別		
PSYCHIC WORLD	75	片岡管理職
エターナル レジエント	170	おれがおれ
シムタム・クルセイダー	220	おれがおれ
ウツティポップ	10	ドット森
BUS(オビド)くん	45	ドット森
GPライダー	75	プリンセスオブドット
パンツァードラゴンゾーン	45	もみのきさん
好勝	10	プリンセスオブドット
ディルアドベンチャー	45	プリンセスオブドット
スペースハリヤー	75	木
アウトラン	45	エビ2号
サ・GG忍	170	ドラッグストア
サ・GG忍2	220	ドラッグストア
セガサターン (20種別)		
セガラリーチャンピオンシップ	170	フルボルト
ザハウスオブドット	75	おれがおれ
ファンタジーゾーン	170	A研部長
ファンタジーゾーン2	75	もみのきさん
パンツァードラゴンRPGアゼル	300	もみのきさん
スペースハリヤー	170	木
アウトラン	220	エビ2号
アフターバーナー2	170	しょうじゆん
ダイナマイト刑事	220	ム子田さん
忍伝	170	鈴キ
スカイターゲット	75	ゲーマー
アスタル	170	ドリルマッチョ
クックワークナイト秘密	300	ドリルマッチョ
シャイニングフォース3シナリオ1	220	月組リーダー
シャイニングフォース3シナリオ2	220	月組リーダー・星組リーダー
サ・GG忍	220	メカ王
ゴキウ3	45	月組リーダー
ディルアドベンチャー	75	月組リーダー
ファイティングハイパーズ	170	月組リーダー
ラストプロダクツ	220	アセンブラウィザード
ドリームキャスト (12種別)		
ザハウスオブドット2	300	A研部長
ダイナマイト刑事2	220	プリンセスオブドット
ゲットパス	300	エビ2号
パンツァードット	220	親の王様
プロ野球チームであそぼう!	170	片岡管理職
エターナルアルカディア	300	月組リーダー
ファンタジーゾーンオンライン	500	赤マント
ディルアドベンチャー2	220	月組リーダー
シャットセットラッシュ	300	月組リーダー
メカ王2000	300	メカ王
クレイシークン	300	アセンブラウィザード
ディルアドベンチャー	300	いさまたりば
114種別		
海頭秘密アリサ	170	橋長Cマン

不満

「ついに、ようやくこんなことを実現できる。で飾らなくても、悪魔と闘い、白紙で去り、そのよびで帰るがよい」

仕方ないゆゑにあきらめる▶期待値が20%ダウン/無理にでもやらせる▶期待値が10%アップ、協調性が20ダウン/他のスタッフにまかせろ▶才能の上限が2ダウン、期待値が5アップ、別のスタッフの才能の上限が3アップ

緊急ミーティング

緊急ミーティングは、主にゲームの開発状況及び期待値に影響がある重大な選択肢である。種類は全部で5種類あり、3つの中から対応を判断することになる。現在必要とする状況をよく考えて、対応するようにしよう。

GD読みこみ時間の短縮

演出でなんとかごまかそう▶期待値が5%アップ

なんとしても短くしよう▶期待値が20%アップ、開発状況が10%ダウン

長いだけのことはあるからOK▶期待値が10%アップ、開発状況が5%アップ、全員の才能が20ダウン

操作性の改善

時間をかけずにこのまま行く▶開発状況が3%アップ

気になる点だけ直す▶開発状況が3%ダウン、期待値が10%アップ

思いきって全体を見なおす▶開発状況が8%ダウン、期待値が20%アップ

グラフィックの問題

目立たないならそのまま▶開発状況が3%アップ

スケジュール内で努力してみる▶開発状況が3%ダウン、期待値が10%アップ

思いきって全部修正する▶期待値が30%アップ、開発状況が5%ダウン、全員のやる気が10ダウン

製品安定性のチェック

とりあえず別の作業を進めろ▶開発状況が5%アップ

無理してもチェックし直す▶期待値が10%アップ、開発状況が5%ダウン

その部分をゲームから削る▶開発状況が20%アップ、期待値が20%ダウン

企画とデザインの方針修正

作品のイメージを重視する▶期待値が30%アップ、開発状況が20%ダウン、スタッフの才能が20アップ

グラフィックに合わせて企画を修正する▶期待値が20%アップ、開発状況が10%ダウン、スタッフのやる気が20アップ

時間が無いのでほどほどにする▶開発状況が5%アップ

「実は相談があるのですが……」

スタッフは時に瀬賀太郎に相談してくることがある。相談の内容はさまざまだが、スタッフの能力が変化するため、きちんと対応しよう。基本的には能力値が低下しても、上限値が増えるほうを選択したほうがそのスタッフのためになるぞ。

「最近、仕事が思うように進まなくなってきた気がするのですが」

苦手なことを克服しよう。▶才能の上限が3アップ、やる気が30ダウン

得意なことをやってみよう。▶やる気の上限が2アップ、才能の上限が1ダウン

思いきって辞職に同意せよ。▶才能が30アップ、やる気が30アップ

「やっぱ、私って天才ですかね？」

そうだね。最高だよ！▶やる気が100アップ、才能の上限が3ダウン

もっとすごい人も沢山いるんだよ。▶やる気が20ダウン、才能の上限が2アップ

たいしたことないんじゃない？▶やる気が100ダウン、才能の上限が4アップ

「マシンが遅すぎて、どうも仕事が思うように進まないですよ」

申請しておくよ。来るまでガマンしてくれ。▶やる気の上限が1アップ、やる気が5ダウン

ボクのマシンを使っていよ。▶やる気が20アップ、才能の上限が2ダウン

なんでも修理のせいにするな！▶才能の上限が2アップ、カリスマが2ダウン

「あまり急いで仕上げると手抜きに見えると思うのですが…」

そう見せないのがテクニックだよ。▶やる気が20ダウン、才能の上限が2アップ
素だし、その方が仕事進んでしょ。▶やる気が20アップ、才能の上限が2ダウン
それはだめだね。絶対。▶やる気が20ダウン、カリスマが3アップ

「このソフト、今まで使ったことがなくて分からないんですが…」

書いて読めない。がんばってくれ。▶やる気が20ダウン、才能の上限が3アップ。
それじゃ何を用途するの？▶協調性の上限が2ダウン、カリスマが2アップ
自分で用意できるならそれでもいいよ。▶才能の上限が2アップ、カリスマが2ダウン

「あいつ、仕事できないくせに口はっかり達者で…」

長い目でみてやってよ。▶やる気10ダウン、協調性上限2アップ。
間違いに気付くまで放って置け。▶やる気が20アップ、カリスマが2アップ
確かに、生意気なヤツだね。▶やる気が100アップ、カリスマが4ダウン

「みんな言うことが違うんです。一体、誰の言うことを聞けばいいんですか？」

それは自分の考えで進めてくれ。▶協調性が30ダウン、協調性の上限が3アップ
ディレクターの判断に任すよ。▶協調性が30アップ、カリスマが2ダウン
困ったら相談しに来てよ。▶才能が20ダウン、カリスマが3アップ

「周りから仕事が遅いと言われました」

気にするな。自分のペースで行こう。▶やる気の上限が2ダウン、カリスマ3アップ
まわりのペースに合わせて下さい。▶才能の上限が1アップ、カリスマが1ダウン
かかった時間分のものは上げてください。▶才能の上限が2アップ、カリスマが3ダウン

「この職場、時間にルーズなヤツが多すぎませんか？」

この業界はこうなんだ。フツと少し違うんだよ。▶協調性の上限が2アップ、カリスマが2ダウン
そうだな、■んとかするよう努力はするよ。▶才能の上限が2ダウン、カリスマが2アップ
ちゃんと仕事を上げてくれればいいよ。▶協調性の上限が3アップ、やる気の上限が2ダウン

「周りに自分勝手な人が多くて困っているのですが…」

そのうち慣れますよ。▶協調性の上限が1アップ、カリスマが3ダウン。
仕事をすれば文句はいません。▶協調性が30アップ、やる気の上限が1ダウン
■は改善するようにします。▶協調性が5ダウン、カリスマが3アップ

「なんか体調悪いですよ。病院に行ってもいいですか？」

そうさね。健康が第一だから■。▶やる気が20ダウン、カリスマが2アップ
いいけど、仕事も■って■。▶やる気が10ダウン、カリスマが1アップ
■だけど、そん■暇ないよ。▶やる気が200ダウン、体力の上限が5アップ

「最近とってもしんどいです。いつになったら休めますか？」

終わるまで■たろうね。▶やる気が100ダウン、やる気の上限1アップ
基本的に土日は休みなよ。▶やる気が30アップ、やる気の上限が1ダウン
休んでもいいけど、苦しい■は自分だよ？▶やる気上限が2アップ、カリスマが5ダウン

「もっと別の仕事をやってみたいんですが…」

次のプロジェクトまでに考えておくよ。▶やる気が20アップ、才能の上限が2ダウン
そんなことより今の仕事は終わってるの？▶やる気が20ダウン、やる気の上限が2アップ
好きなことばかりできるわけじゃないよ。▶やる気が20ダウン、才能の上限が2アップ

「2度手間になるような仕事はしたくないです」

変更があるときは前もって予告するよ。▶協調性が30アップ、やる気が10ダウン
ゲーム制作に仕様変更はつきものだよ。▶やる気が30ダウン、カリスマが3アップ
このくらいで文句言うな！▶やる気の上限が3アップ、カリスマが3ダウン

「このソフト、ネットの指示で好き勝手書かれていますよ」

気にしない方がいいよ。▶やる気の上限が1アップ、やる気が5ダウン
 反省がするのはいいことだよ。▶やる気が20アップ、協調性が20アップ
 荒らしちゃえ！▶やる気が50ダウン、カリスマが5ダウン

「取り直しのつかないミスをしてしまいました。すみません…。申し訳ありません…」

なんとしてでも挽回するんだ▶協調性の上限が3ダウン、やる気が60アップ
 どうにかできなきゃクビだ！▶やる気が120アップ、カリスマが6ダウン
 理由は後で聞かよ。現状はどうなって？▶やる気が10アップ、カリスマが1アップ

「作業が膨大で、いったい何から手をつけていいのやら」

そのくらい自分で考えられないのか。▶やる気が40ダウン、やる気の上限が3アップ
 無理しなくてもいいんだよ。▶やる気が30アップ、やる気の上限が2ダウン
 とりあえず、今やっていることを仕上げてくれ。▶やる気の上限が2ダウン、才能の上限が3アップ

「…この仕事…いつになったら終わるんでしょう…？」

まだまだ、これからだ。▶やる気が30ダウン、やる気の上限が3アップ
 ゲーム作りはここからが面白いんだ。▶やる気が20ダウン、才能の上限が2アップ
 頑張れば早く終わるよ。▶やる気が20アップ、才能が10ダウン

「最近、仕事の進捗がめちゃくちゃ遅いですけど…」

ゲーム作りはここが面白いだ！▶やる気が10アップ、カリスマが1アップ。
 手を抜くことも覚えなきゃ。▶やる気の上限が3アップ、才能の上限が1ダウン
 まだまだイケルでしょう。▶才能の上限が2アップ、カリスマが2ダウン

「…このゲームの進捗って、なんかすごくヤバイけどいいんですか？」

何言ってる！これが面白いんだろ。▶やる気が10アップ、カリスマが1アップ
 そうだね、色々配慮もしないとね。▶やる気が10ダウン、才能が20アップ
 …修正しよう。▶やる気が100ダウン、カリスマが3ダウン

「もっと自分のペースで仕事をさせてほしいんです」

一人で仕事してわけじゃないんだよ。▶才能の上限が2アップ、やる気が30ダウン
 いいけど、期限内に仕上げて。▶やる気が30アップ、才能の上限が2ダウン
 管理の言うこと聞いてください。▶やる気が20ダウン、協調性の上限が2アップ

「仕事の方針が立たなくて、なにしたらいいのか…」

方針は聞かないから頼むよ。▶やる気が20ダウン、才能の上限が2アップ
 まずは問題をはっきりさせよう。▶やる気が10ダウン、カリスマが3アップ
 担当の人と相談して決めてくれ。▶協調性の上限が3アップ、カリスマが2ダウン

「最近自分に自信がもてません。後で立っているんでしょうか？」

えっ、後で立ってないの？▶やる気が20ダウン、才能が20ダウン
 もっと自分に自信をもて。▶やる気が40アップ、協調性の上限が1ダウン
 当たり前です！▶やる気が10アップ、協調性が10アップ

「…自分が作りたいのはこんなゲームじゃないんです」

思い通りにできるほど甘くはないんだ。▶やる気の上限が2ダウン、カリスマが3アップ
 次のプロジェクトで頑張ろう。▶やる気が20ダウン、協調性の上限が2アップ
 よその会社はもっとひどいぞ。▶やる気が30アップ、カリスマが2ダウン

「今の仕事にやりがいを感じていません」

ここで逃げたら負け癖がつくぞ。▶才能が20アップ、やる気が5アップ
 頑張れば、損には直らぬだよ。▶やる気の上限1アップ、やる気が5アップ
 やりがいは、見つけるものだよ。▶やる気が5アップ、カリスマが1アップ

スタッフ相関図

ここではスタッフの解説をもとにして、彼らの複雑怪奇な人間関係にメスを入れるぞ。意外な人物同士が繋がった相関関係を知ることにより深く『セガガガ』にハマれ!



アレックス



A研部長



プログラムチーム



デザインチーム



A研構造図

A研の上下関係は比較的まともで、チーム同士もしっかりしている。バランスのよい信頼関係といえるぞ。



プログラマ岡



機材管理

買い物に頼む



週一秋葉

友人



週二秋葉

秋葉原の大きなおともだち

秋葉原での買い物でつながっている友人関係。買い物に出かけるのは、週一と週二の2人だけだぞ。

買い物を頼む



スパイおじさん

ドットの家系

マスターオブドットは、なりそこないが魂を込めたが、他のドットたちはどうして動いているのか謎である。



ドット博士



プリンスオブドット



なりそこない

魂を吹き込む



マスターオブドット



プリンセスオブドット



ドット妹



メカグループ

B研のデザインベースにいるデザイナー集団。一見すると仲がよさそうだが、メカの新旧で確執があるようだ。



メカ王

↑ 尊敬 ↓



メカマニア

↑ 兄弟 ↓

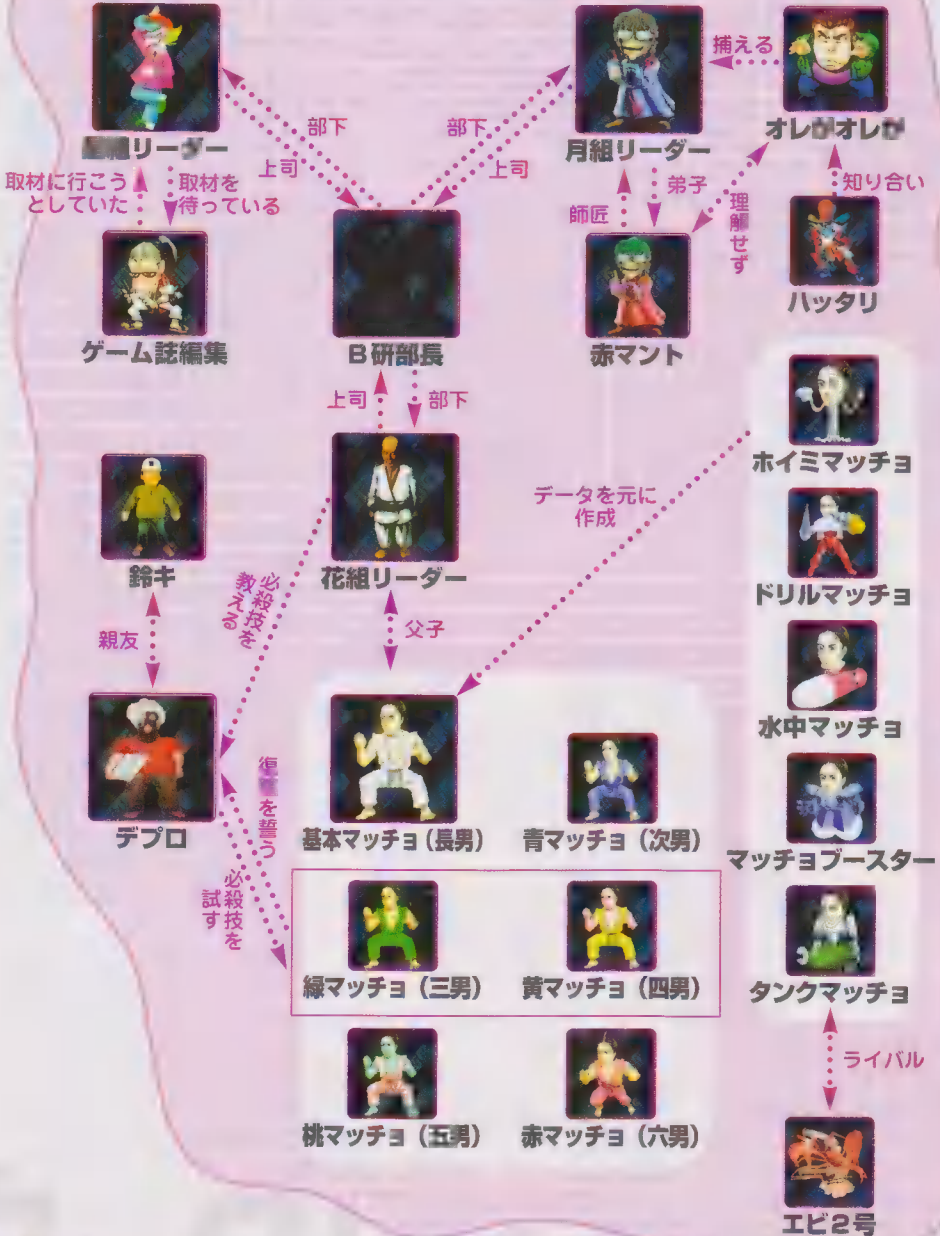


メカマニア Mk2



B研・C研構造図

B研とC研の間には、マッチョ系というつながりがある。しかし、なぜこれだけ多くのマッチョがいるのかは謎である。



箱入り三姉妹とその周辺図

アセンブラウィザードによってC研に連れてこられた三姉妹は、その後離れ離れに。再び巡り会える日はあるのか？



ももももえ



テキバキパー



へんなアゴ (長女)



アセンブラ
ウィザード



箱いり娘 (次女)



デビルゴールド



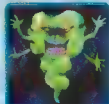
スゴ腕ピンク (三女)

やる気のない兄弟

どちらもコピーが好きという困った兄弟。弟は才能はあるがやる気がないため、楽なほうに逃げているようだ。



まねまね



緑雲

兄弟



フラグマン

長兄



ラマン

次兄



増長Cマン

マン3兄弟

フラグマンはA研、ラマンはB研、CマンはC研と、弟ほど厄介な場所にいる。やはり兄はズルイのだろうか。

増長



Cマン

C研・謎の親子

貧民層長はC研にいる祖父を探しているが、その祖父は変わり果てた姿となっているため気づいていない。



萌え老



貧民層長

孫

祖父

クールが生み出したモンスター

クールの思念が生み出したモンスターたちで、ドグマ本社に巣くっている。■買太郎にとって強敵だ。



かびた梅千



邪悪ネズミ



ゲルモンキー

セガガガへの道

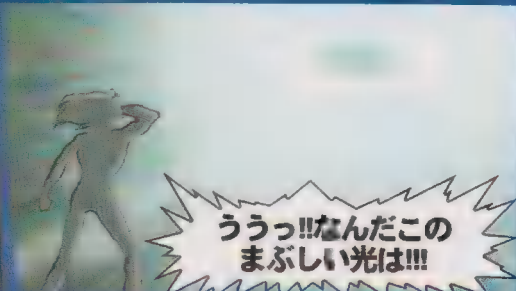
激闘編
作★画
ゾルゲール
哲

第一回 宇宙からの使命!!! の巻



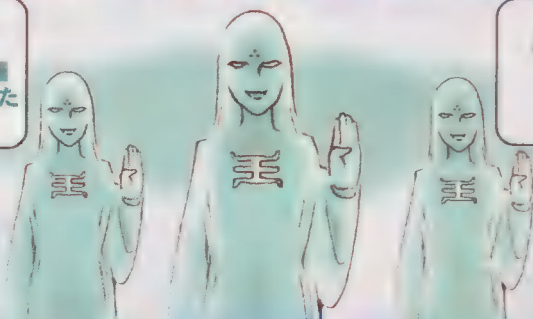
それは1999年1月1日の
ことであった.....

ゾルゲール哲 (かっこいい)



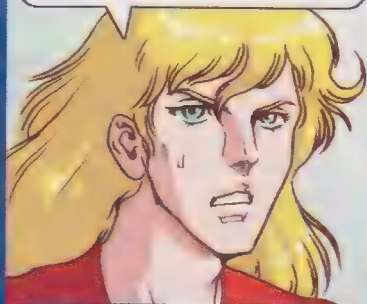
ううっ!!なんだこの
まぶしい光は!!!

謝それることは
ありません。
私はレディクル
星雲からやってきた
宇宙人ララエル。



ゾルゲールよ。
あなたはこれより
セガを救う
「光の騎士」と
なるのです。

わ、わたくしごときが
セガを!?



そうです。あなたには
そのための「パワー」を
与えましょう。

危険が迫った時には
このマスクを装着
しなさい

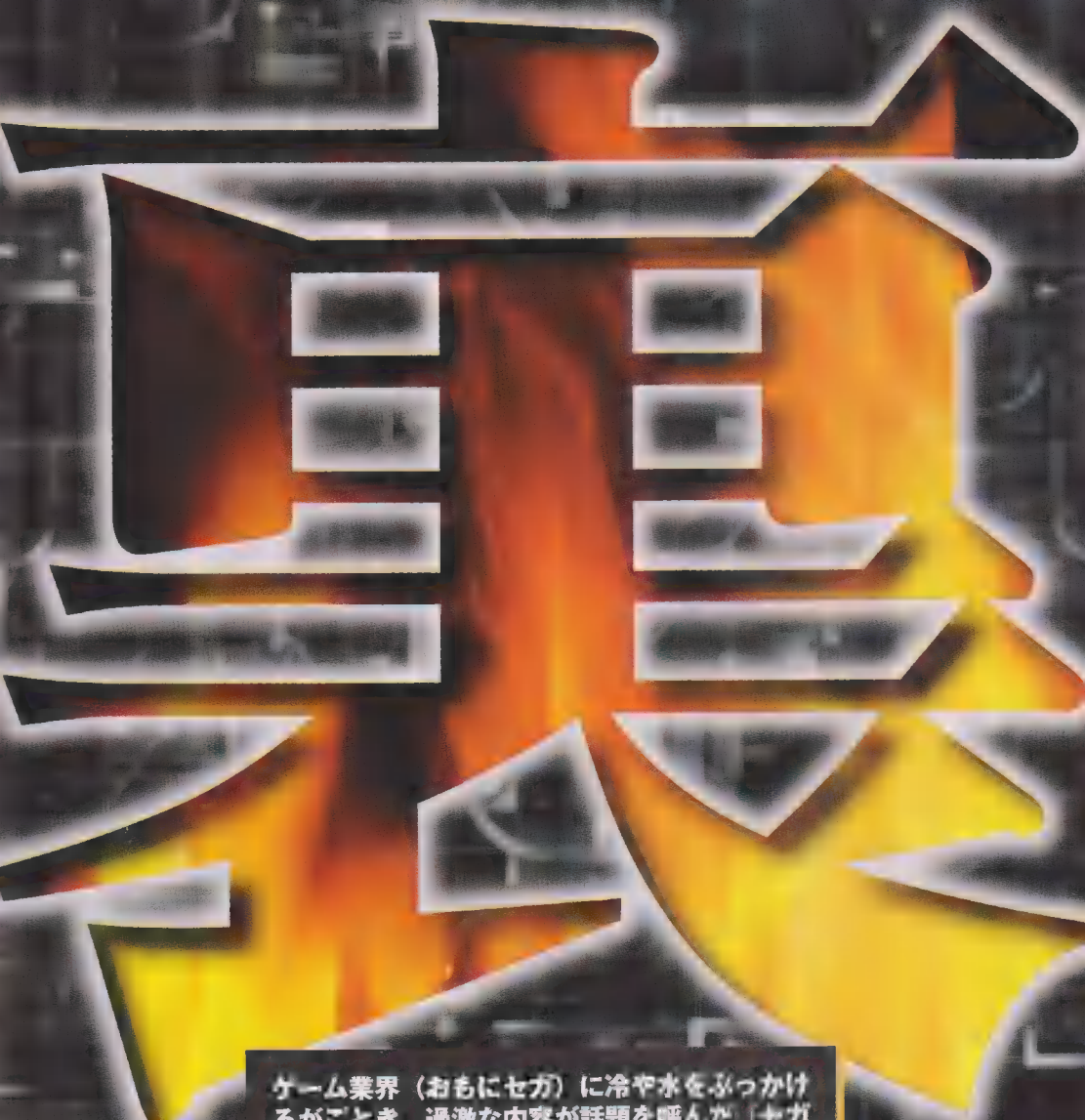


そしてセガを守る
ために戦うのです!!!

そして..



オレの冒険の旅は
始まったのだ!!!



ゲーム業界（おもにセガ）に冷や水をぶっかけるがごとき、過激な内容が話題を呼んだ「セガガガ」。その制作現場の内幕を探るべく、あらゆる手段で「セガガガ」に斬り込む！

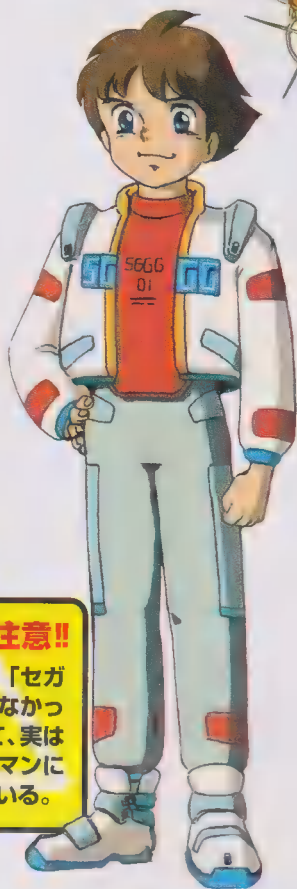
セガガガ!!

初期キャラクター&舞台装置設定

アニメーション発注用に起こされた
絵コンテと設定資料の数々。貴重な
資料から開発の苦勞が伺えるぞ。

●主人公

デフォルト名は「瀬賀太郎」。田舎町に暮らす
純朴なゲームファン。A1コンピュータに選
ばれて「セガガガ」の代表となる。



ネタバレ注意!!

この設定は「セガ
ガガになれなかつ
た男」として、実は
そのままCマンに
流用されている。



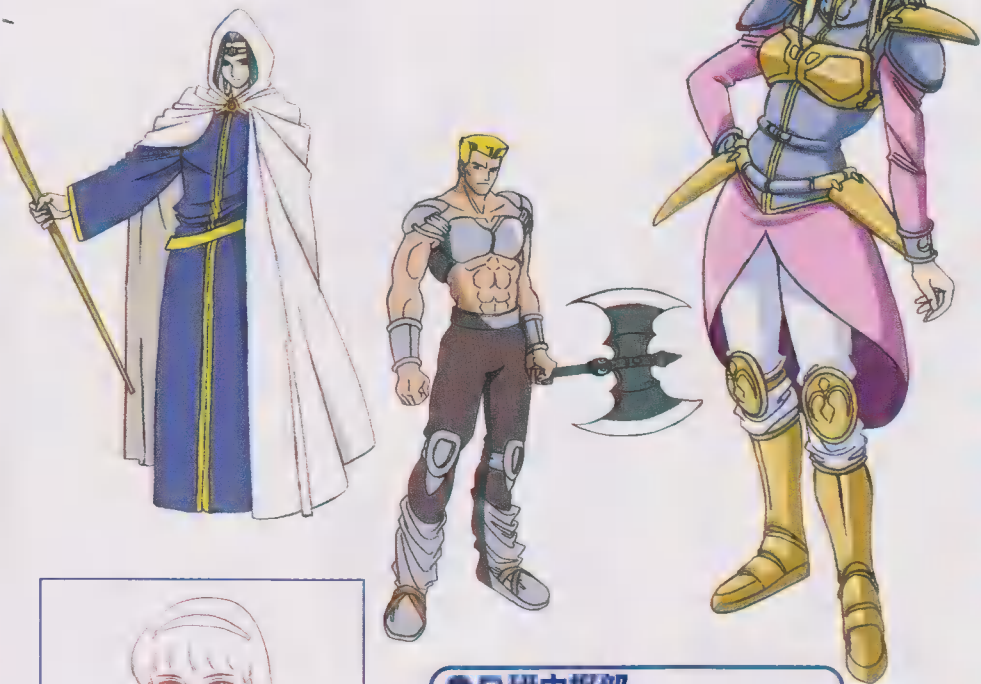
●ヒロイン

デフォルト名は「羽田弥生」。物語のコンセプ
トを握る役割を果たすことになる。主人公と
はジャケットの背の数字などが異なる。



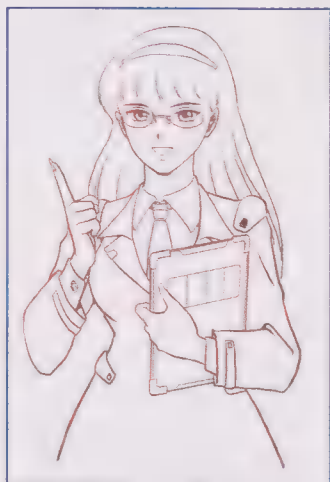
●アリサ& Other

ストーリー後半の山場部分の、アリサー行の変身した姿。「ファンタシースター」のコスチュームを再現してあるのだ。

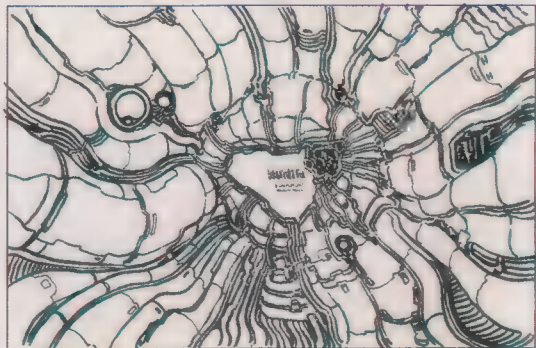


●D研中枢部

D研の最深部に位置する「ドルメヒカ」の初期設定画。ストーリーの根幹に関わる部分だけに、初期から設定があったようだ。



アリサ（秘書バージョン）の原型。
製品版とは微妙に異なる印象だ



D研中枢部 (C11)

セガガムービー絵コンテ

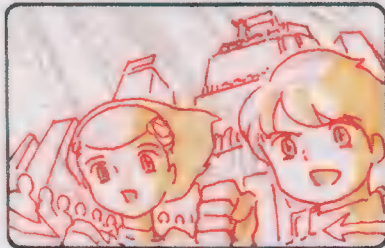
アニメーション作成のために描かれた絵コンテ。すべて製作者のゾルゲール哲氏の手によって描かれた。

オープニングムービー (1)



二重、三重に、加わる社員たち。

それぞれの素材は止めで十分ですが、デジタル合成のスピードや方向など工夫して、立体的に見えるようお願いします。
■検討)



一番最後に、主人公とヒロインが左右からフレームinして完成!

CHECK

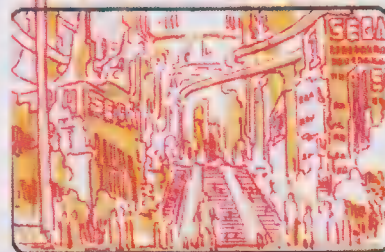
デジタル合成によるカット割りで、社長の姿から主人公たちに向かって、スピーディに見せるような指定がなされている。



(オープニングその2) のカットと兼用。
冗談みたいに立派なセガ本社。

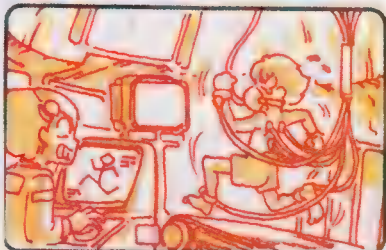
手前の主人公と通行人は、ここではいりません。

パンアップのスピードなどは本編のものより若干早くする必要があると思います。

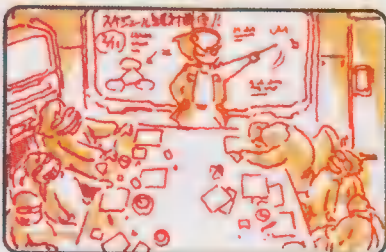


近未来を思わせる都市構造の絵コンテは、実際にはこうなった

オープニングムービー(1)



スバルタンな開発風景(笑) その1
 どういう効果があるんだか知らないが、ルームランナーのおぼけみtainな装置の上でモーションキャプチャーされる主人公。どんでん回転を上げるヒロイン。モニタのほうに、ポリラインの人間を同期させて表示すること。

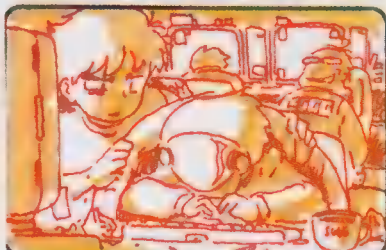


スバルタンな風景(笑) その2
 煮詰まりまくった企画会議。ヒロインがホワイトボードをバンバンやって、なにかわめいているが、スタッフは疲労でバタバタ倒れていく。
 がまんしてたらしい主人公(ヒロインの左となり)が最後に白目むいてダウン。

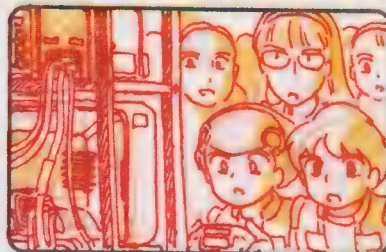
CHECK 思わず笑いを誘う連続カットのアニメーション。
 情景指定の細かさに注目。



スバルタンな風景(笑) その3
 地獄のデバッグ作業。一列に並んだ主人公達が女工哀史みたいに目を真っ赤にしてデバッグしている(キーボードだけでなく、パッド操作しているやつもいる)
 後ろで悪鬼がごとき形相のヒロインが、ハリセン持って、■りかけたやつをひっぱたく。

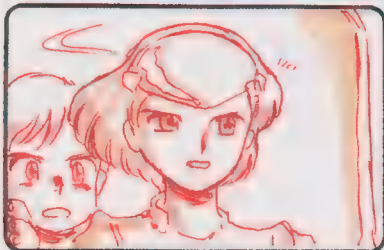


スバルタンな開発風景(笑) その4
 死屍累々のエンド直前開発室。背後には寝袋にくるまったまま死んでいる奴とか、イスの上で黒く固まっている奴とか、とうとう■尽きてキーボードの上に突っ伏しているヒロインに、こっちも死にそうな主人公が健気に上着を掛けてやっている。(下は半袖)



とうとう出来上がったソフトを眺めるセガガガスタッフ一同。手前のモニタとかケーブル類をきちんと描くこと。パッドを持って操作するヒロイン
 カメラは主人公の方にゆっくリズムアップはじめて・・・
 (この時点では「ちょっとびっくり」くらい表情しかわからない)

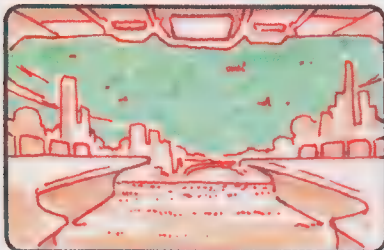
オープニングムービー(2)



謎の声「よく来てくれた」

声に反応して手前に向き直る弥生、主人公

CHECK ● ゲーム開始直後のシーン。実際のムービーと状況が異なる場面（社長登場シーン）などが散見される



誰もいない室内
（だから弥生はあちこち振り向いていたのだが
わかりやすくするために上のカットのさらに前に
一度この無人の■■■室内部を見せておいて方がいいか？

このアングルが、だいたいゲーム中のセガガガ作戦会議室と一致すること。小物など注意



どういう仕組みなんだか
床のじゅうたんの一部から
光が漏れてきたかと思うと、
四角く穴があいて・・・



下から立派な机と
どっかと■を落ち■けた紳士、
かたわらの秘書らしき女性がせりあがってくる
逆光のイメージ



アップ

今のところここにはアニメの入交さんを座らせる予定ですが、

大人の都合により

- 1.本人が実写で登場
2. CGで登場
3. マイケル・ジャクソン（交渉中）など配役の変更も予想されますので注意

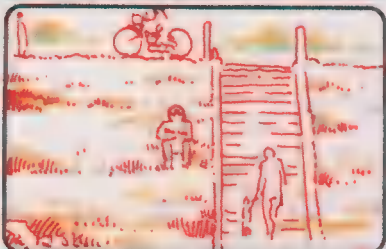
社長

「ようこそセガガガへ、私が社長の入交だ」

幕間イベント



ミニゲーム終了後

暮れなぞむ多摩川のパンショット（二画面）
（ビデオ参考画像あります）土手に腰掛けてたそがれている主人公
（ここでは私服です、設定別途）

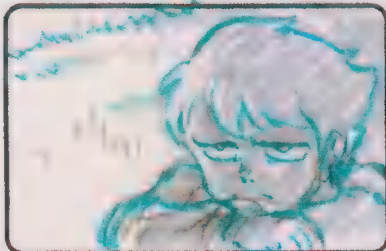
時々自転車が通り過ぎたり

犬の散歩のオッサンがいたりする
（階段上らすのは大変なので、素直に下を歩かせた方がいいか？）逆光の主人公
絵に描いたようなたそがれ方である

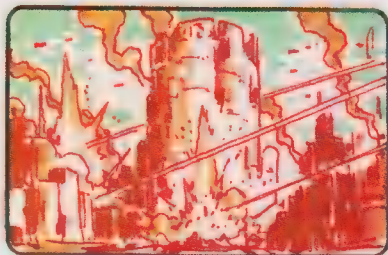
抜けがらのような表情で座り込む主人公

川をゆく船
（資料映像あります）

（川面透過光のひっぱりみたいなおなじみのもので可）

CHECK ムービー中に用いられている映像は、ゾルゲール氏撮影によるもの。セガ近郊を流れる多摩川であるだまって船なんか見ている主人公
この世の終わりみたいな顔をしている。

真エンディングムービー (1)

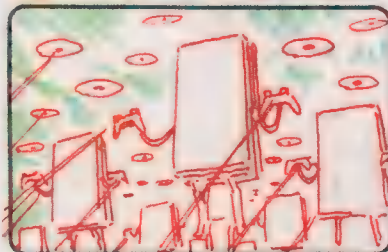


サブタイトルより。

激しい攻撃を受けているセガ本社
光線の雨が降り注ぎそこから爆発の火の手が
あがっている

「ドカーン! ドカーン!」

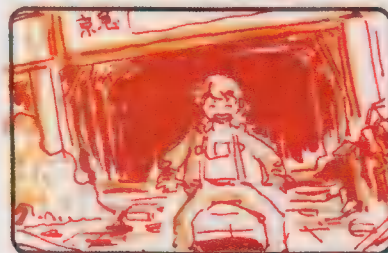
空を覆うなにかの黒いカゲ



襲いくる、どこかで見たようなモンスター
(デザイナー考)

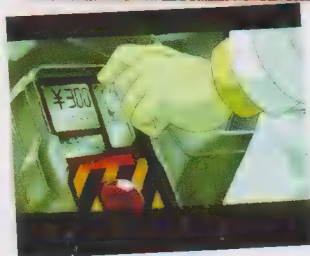
クールの残留思念が生み出した悪のモンスターである

「ピピピピピピ」



■と化した京急蒲田駅前で途方に暮れてる主人公

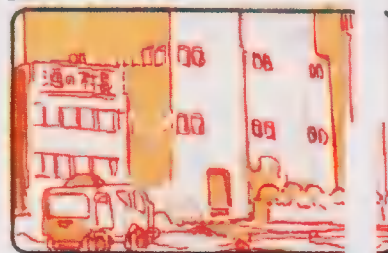
後ろでソニックが
こっちに親指を突き出す例のポーズをして
駆け去っていく



R-720 起動のため
コインを投入、
0円で起動

以下、ふたたび携帯電話がつながって。秘書との会話に
(アドベンチャーパートで■型)

アレサ「もしもし、ああ、やっと繋がった。今どこなの?」
主人公「着きました! 大鳥居の駅前です!」
アレサ「よかった、いい、よく聞いて、もう本社は危ないわ
そのまま環八を進んで、旧メカトロ開発のビルに向かって!
そこにR-720があるわ!」
主人公「R-720!?!」

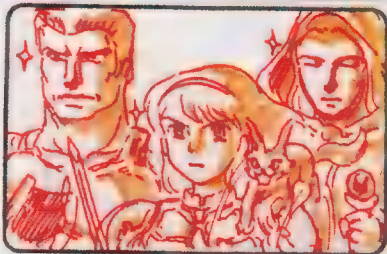


アレサ「伝説のマシン「R-360」の後継機種よ。業界初の宇宙
旅行ゲームマシンとして開発されてたけど。あまりに巨大
になりすぎて、プロトタイプだけで計画が中止されたの。
たしかまだ動くはずよ。
今日本で、すぐに宇宙に行ける方法といたらそれしかない
わ!」
主人公「わかりました!」(ムービーに戻る)

メカトロ研のビルに駆け込む主人公 (速くで爆発音)

真エンディングムービー

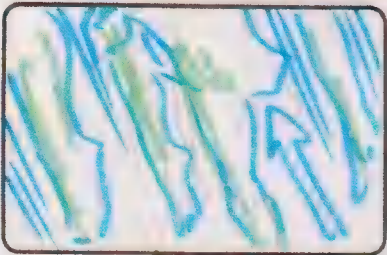
真エンディングムービー（2）



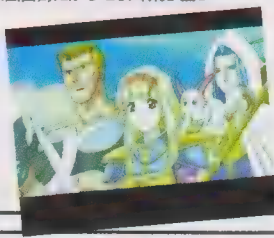
往年のマニア感涙のファンタシースター軍団
どこをどうやったのか、いつのまにか剣や盾までもってる

アレサの肩にミャウが飛び乗ってパーティ完成。

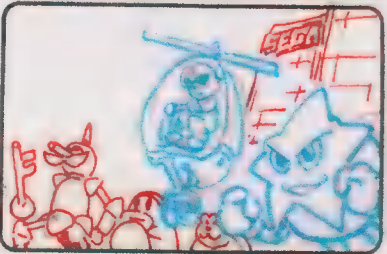
そろって、キッと空を仰くと、



そのまま画面街にかっこよく飛び立つ



「ファンタシースター」
の箱絵を彷彿とさせ
る一場面だ



アレサ達を追うように、飛び立つセガのキャラクター軍団
（ここからの数カットはどれも止め素材で可
密着マルチを効果的に活かして立体的に見せる）
リスター、アレックス、ペナルーチョ
どきどきペンギン、白熊、忍者プリンセス
フリッキー
などなど

（協力・ソフト7研 のテロップ）



同じく、こちらはファンタシースターシリーズのご一同

（協力・ファンタシースター開発チーム よしぼん のテ
ロップ）

CHECK オールスターキャラ
場の山場シーン。絵コ
ンテでは、完成ムービーに登場しなかった
キャラクターも多数指定がされていた



同じく、スペースハリヤー、オバオバ、オババなど

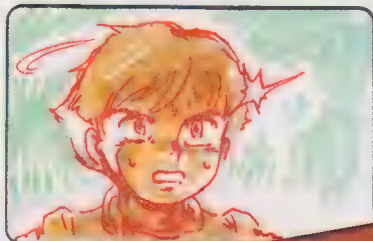
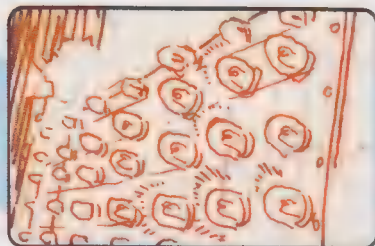
（協力・ソフト1研 AM2ofCRI のテロップ）

秘蔵ボツ絵コンテ集

実際には制作されなかったボツ絵コンテの数々を一挙公開！ なにやらかなりヤバげなネタも……!?

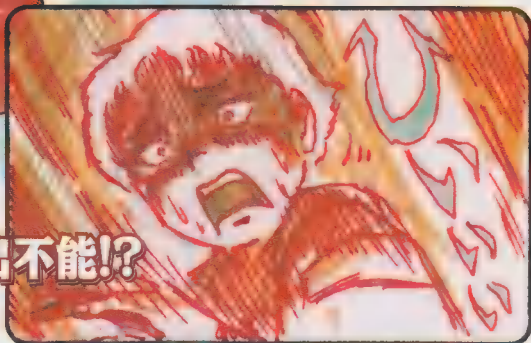
●真・テラドライブ!?

A1コンピューター「テラドライブ」は、ボツ絵コンテバージョンでは、さらに仰々しいスペックとなっていた！ スチームパンク然とした計器類をチェックする技師、しかも動作回路はなんと真空管!? 「20万本の真空管を使用して、512ビット級CPUを4096個並列動作させている」とのことらしい。



●魔境の開発室

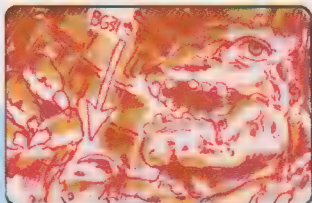
開発室へ始めて足を踏み入れた際に挿入される予定だった、ムービーシーンのカット。暗闇の中から野獣のように光る、獣と化したゲーム開発者におびえる主人公……。イラストと描き文字タッチが完全に「つのだじろう」テストなのが笑える。



足を踏み入れたら脱出不能!?
人外魔境の開発室

●最凶のヒロイン誕生！

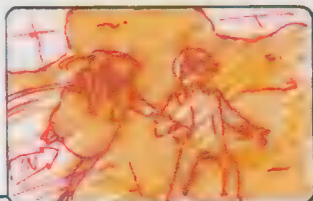
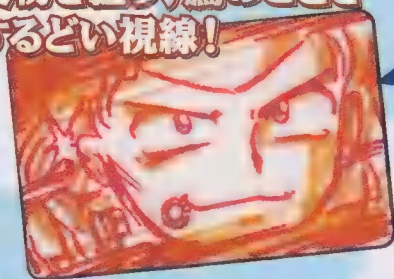
A研ボスとの戦いのあとを描いた絵コンテ。暴れ狂うA研のボスを、手榴弾で非情に仕留めるヒロイン!? ゲーム中の不可思議なイメージをひっくり返す、大爆笑の一幕。けど予算の都合や展開の関係で……ってことで結局ボツ。



何か人間でないモノに変化していく (BG引きだんだん遠く)

ボス「うごわあああああ！
新しい試みなど、他のメーカーに任せて
おけばよい、我々はただ、後から甘い汁
だけを吸っておれば、それでいいのだあ
ああああ！」

獲物を狙う、鷹のごとき
するどい視線!

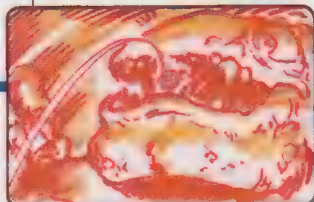


今までどこに潜んでいたんだか、ヒロインがすばやく
横から滑り込んできて……
(■の後ろに手を回す動作あり)

ヒロイン「貴重なご意見ありがと
う！」

も皿や完全に「バケモノ」となったボスの口■に
そのまま振り込む
(手榴弾だけ見れば■)

ボス「ぐはははは……グオ？」

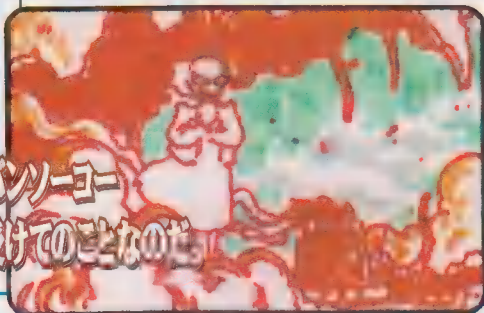


ケムリが晴れていくと
大穴があいて■が見えるボスの■。ど
うやって爆風を避けたのか、即座で■
に服を貼ためかせ、不意に笑うヒロイン

ヒロイン「これで■が手に入ったわ
ね！ おめでとう！」

黒こげになってへたりこんで■主人公
なんというアナーキーなヒロインであろうか

6話でボスが再登場した際は全身ハンソーコー
だらけなのは、実はこの設シーンを受けてのことなのだ



改訂版

社内プレゼン用 秘映像を入手!!

ここに紹介する映像は、ゲーム開発前に制作され社内プロモーション用に用いられたという門外不出のビデオ映像である。危険度 120% のその内容に仰天せよ!!

⚠ WARNING!!

ここで紹介されている映像のうちの何点かには、業界人や社名が実名で登場しているため、モザイク処理が施されています。その点をあらかじめご承知の上で、服用量にご注意して楽しみ下さい。

1 1stプレゼン用映像

実写映像で社長が登場!!



実写取りこみ映像の入交氏が、プレイヤーに任命を告げる一場面。ステータス部分には「必殺技」!?

同じくゲーム冒頭を思わせるシーンでは、業界の著名人も登場。手前の謎の人物は……!?

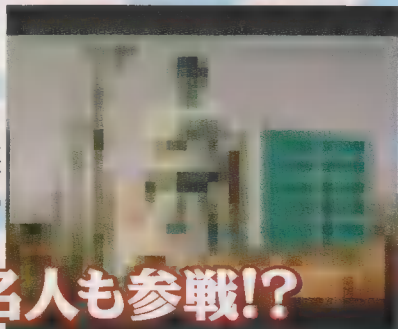


戦闘シーンのプロトタイプ。複数同士のバトルが想定されていた。ヒロインらしき人物もすでに存在



セガ本社から現れる巨大な人影。実際は『ゴールデンアックス』の敵だが、この姿は!?

アノ有名人も参戦!?



2 α版プレゼン用映像

ゲームの開発がある程度進行した状態のものを用いた映像がコレ。大枠では変わらないが、細部では違いが見られる。完成版までにマイナーチェンジが繰り返された証なのだ。



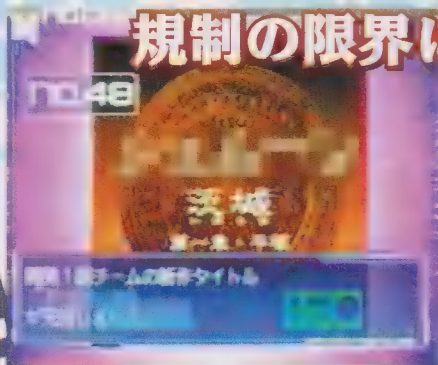
シミュレーション部分は、製品版とほぼ変わらない仕上がり。イベント部分の絵柄が異なっている

キャラクターなどもほぼ現在の形になっている。現在とは少々印象が異なるアリスに注目



こ、この顔立ちは……

規制の限界に挑戦!



前ページのプレゼン版映像にあったオリジナルソフトはこの段階でも健在。ここからマスターに至るまでに、仕様変更になった模様だ

戦闘シーンでは、アニメーションパターンなどが現在より少ない。ハッター技の名称も異なっている

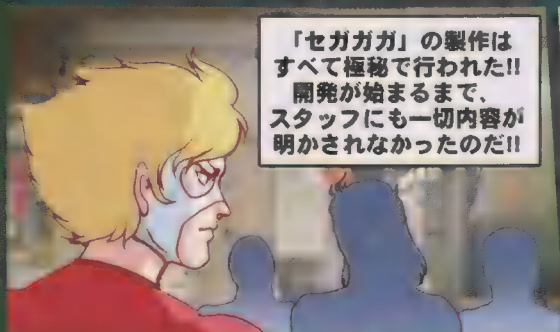


セガガガへの道

激闘編

作★画
ゾルゲール
哲

第二回 極秘の開発スタート!!の巻

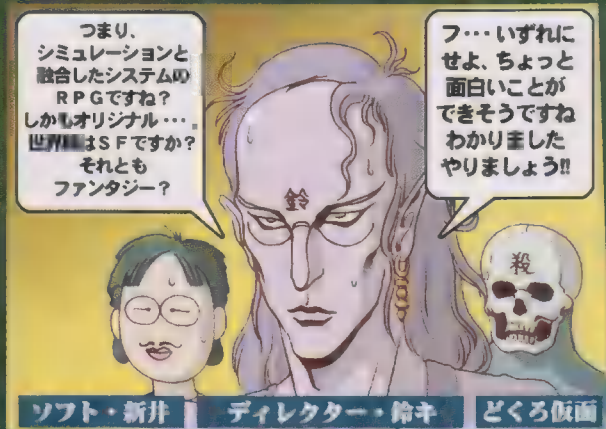


「セガガガ」の製作は
すべて極秘で行われた!!
開発が始まるまで、
スタッフにも一切内容が
明かされなかったのだ!!



ゾルゲール哲 (かっこいい)

また詳細は
秘密だが
今オレは、
「オリジナル
戦略RPG
みたいなもの」
を企画して
いる…。
どうだ、
引き受けて
くれないか?



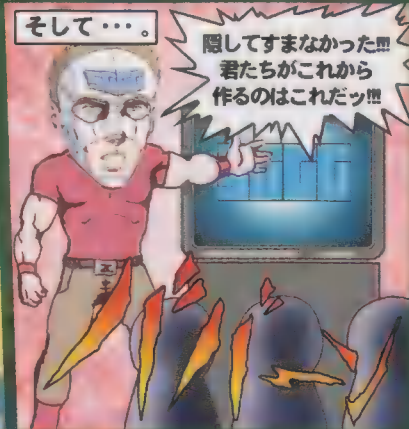
つまり、
シミュレーションと
融合したシステムの
RPGですね?
しかもオリジナル…。
世界はSFですか?
それとも
ファンタジー?

フ…いずれに
せよ、ちょっと
面白いことが
できそうですね
わかりました
やりましょう!!

ソフト・新井

ディレクター・鈴ネ

どくろ仮面



そして…。

隠してすまなかった!!!
君たちがこれから
作るのはこれだっ!!!

その時、スタッフの間に
武者震いにも似た衝撃が
走ったという。



このようにセガガガの開発は
あらゆる人間の想像を超えて
スタートしたのである!!!

SGGGインタビュー1

『セガガガ』 作った男

を酔わせて、あることないこと

謎多きゲーム、『セガガガ』。
いったい、誰がこんなゲームを考えついたんだ？
しかも、実際にここまでの完成度に仕上げるとは!!
そもそも、こんな自虐的なゲームが発売されたいきさつは？
尽きぬ疑問、晴れぬ謎の数々を解き明かすべく、
『セガガガ』開発スタッフ7陣に対して突撃取材を敢行!!
処は銀座、夜8時。
立ち上る焼肉の煙の向こうに見えるものは何だ!?

SGGG 紳士録 1 ゾルゲール 哲

クラス 開発大首領

座右の銘 「思いつきは企画
とは言わない」

萌え マスク萌え



『セガガガ』をこの世に産み出した生みの親にしてブレイン。マスクをしていると食事を取りにくいのが珠にキズ。好物はお肉。大食漢にして企画家。

SGGG 紳士録 2 鈴木 裕明

クラス 企画セクションチーフ

座右の銘 「若いうちからこんな
ところに来るな」

萌え バー萌え



有限会社サンダーストン・ジャパン所属の企画チーフ。ゾルゲール氏の意を受け、『セガガガ』制作にあたる。ディレクションを担当。柔和にして協調的。

SGGG 紳士録 3 新井 朋睦

クラス メインプログラマー

座右の銘 「ここで負けたら、
一生地を遣いますよ」

萌え 14歳萌え



ゲームシステム全般を統括した、本作の大黒柱たるプログラマー。戦闘部分でのセルフメッセージの発案にも多大な貢献をした。饒舌にして雄弁。

SGGG 紳士録 4 岡橋 秀

クラス サブプログラマー

座右の銘 「できません」

萌え 特になし



戦闘システム、エフェクト、シューティング部分などを担当した若きプログラマー。プログラマ岡のモデルとなった。寡黙にしてシャイ。

SGGG 紳士録 5 金子 剛

クラス サウンドデザイナー

座右の銘 「順調に遅れて
ます」

萌え 三つ編み萌え



『セガガガ』の音響を司るサウンドデザイナー。音ネタを駆使したギャグを仕込んで廻った。報償を度外視した協力に評価は高い。紅顔にして無邪気。

を
見
た
ち
聞
い
て
し
ま
う
座
談
会





情で(笑)。まあしょうがない。だって事前にみんなに知らされてたのって、実質は紙2枚ぐらいの内容だったし。

ゾルゲ：初めにみんなに話を持っていったときは、「極秘のオリジナルRPGを企画しているんですが、どうですか？」みたいな話だけしかなかったし(笑)。タイトルはもちろん内容に関してもほとんどしゃべらずに、条件の話とかの話だけ、先に進めておいて。



「セガガガ」開発にあたっての経緯はどうでしたか？

ゾルゲ（以下「ゾルゲ」）：企画自体は私が出してプレゼンテーションをしました。企画の骨子を思いついたのは、1999年の正月。それで上司を通してプレゼンをやることになったんですよ。1回目のプレゼンが、その年の1月末（※1）。……で、そのプレゼンの結果なんですけど、そのときはみんな、何かのコントだと思ったみたい（一同苦笑）。「じゃもう1回プレゼンやらなきゃ」ってことになって。前代未聞のプレゼン2回（笑）。2回目のプレゼンでは、「1回目のアレは、実はマジな企画だったんですよ」みたいな話からしなくちゃならなくて。さらにはその後の数ヶ月で、社長は代わるわ湯川専務はどこか行くわ、企画の中身もいきなり作り変えになっちゃって……。最終的にキチンとプレゼンを通ったのが4～5月かな。

新井：そのプレゼンのときに使ったビデオ（※2）、初めて見たときのことはよ～く覚えてるよ。もう、全員黙っちゃってさ（笑）。

鈴木：笑ってるのオレ1人。みんな固まってたよね。「どうしろってーのよコレ」みたいな表

新井：最初の話だと「戦闘してモンスターを集めて……」みたいな、それだけ聞くと普通のRPGっぽい感じだったよねえ？

ゾルゲ：どう説明したもんか困ったんで、その場で当時考えてたシステムだけを適当に言ってたんですよ。「とにかくなにかモンスターを捕まえて、そいつらを集めてなにかをやるんだよ」みたいに。「捕まえるまでがRPGで、捕まえたあとがシミュレーションになってるんだ、あとはアニメっぽいキャラクター出して」それだけ言ったんです。それだけだと疑われたら困るんで、「ところでキミたちドラゴンとかって描ける？」って、出て来やしないのに聞いてみたりしましたが（笑）。

鈴木：俺は先にゲームの核心部分を聞いてたんだけど。その説明を全部聞いたときに「要するにこれはバカを真面目にやるうっていう企画なんですか？」って質問したら「うん！ そう」って思い切りうなずかれて。

新井：え？ それってビデオ見るまえ？

鈴木：うん。

新井：ウソ!? ってことは事前に知ってたの？

鈴木：うん知ってたよ。だから「バカを真面目にやる」という前提はオレのなかであっただけど、

※1 ゾルゲ氏曰く「時期的にはちょうど水口さんが『スペースチャンネル5』のプレゼンをやっていたのをよく覚えてます（笑）」とのこと。この一事からも、開発期間の長さが忍ばれる。

※2 P 88～89で紹介しているプレゼンビデオのこと。実名の登場人物が多数登場するという、ある意味

ショッキングな内容のこのビデオ、オリジナル版ですでに実名人物部分にはモザイク処理がなされていたが、モザイク自体が薄いので誰なのかは一目瞭然というシロモノであった。

※3 P 88～89のプレゼンビデオ内にて、冒頭に流れるタイトル部分のこと。「SEGA」のロゴが中央

内容はわからないじゃん。だから実際にビデオ見て笑ってたのよ。

新井: オレ、てっきりファンタジーもののRPGだと思ってたもん(笑)。モンスターが出てきて聞いていたから。

岡橋: 休み明けで、いきなりビデオ見せられて。

鈴木: 休み明けにアレかあ。確かにキツイな。それは(笑)。

新井: あのプレゼンのビデオ、始めにセガのロゴが出てきて「ノセ〜ガ〜ガ〜ガ〜、ドカーン」(※3) ってくるじゃない? それを見て「ひょっとして、コレもう本編?」って(一同爆笑)。……けどあのビデオのとき、すでに自分の頭の中でなにか冷静にカチカチ計算が働いてたよ。「まず、コレを見終わったらスタッフが半分は減るなあ……さて、どう人数を調達するかなあ」って。

鈴木: あれを見たとき、妙に冷静に「コレどうやって作ればいいんだ……」って思ったね。

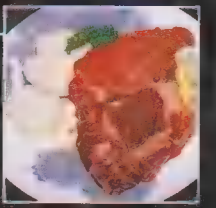
新井: その手の計算は、やっぱり働いていたね。すぐ後でミーティングしながら「とりあえず小林は出来そうだからなんとかして残さないとな……」とかなんとか考えていた。「若いのが1人必要だなあ」とか。で、真っ先に行ったのが岡橋のところ。「嫌ならやめていいよ」とか言って。でもコイツはこういうの断わらないだろうなって思いながら(笑)。なんていうか、ビデオ見終わった瞬間に“敵陣真っ只中”というか、回り一面を取り囲まれているような気分になっちゃって、逆にすごく冷静に計算が働いてた覚えがあるな……。

鈴木: 悪い意味じゃなくて、オレらハマったよな、このプロジェクトに(笑)。

対座談会アイテム①

お肉

「1日500円(食費)というもはやとんでもない値段が張るコース。一食は2食作るともいわれる90分」



制作現場のノリが、直にゲームにも反映されている?

ゾルゲ: スタッフの人間関係とかでいうと……。話に出てきた小林君というのは、すぐできるデザイナーさんで、戦闘画面とかは彼がひとりりで描いてくれたスグー腕が立つ人なんだけど、いつもオレと喧嘩してたなあ(笑)。

新井: 腕はホントに立つんだけど、いつもひと言多いんだよね(笑)。

ゾルゲ: 金子さんと2人だと仲いいんだよねあ。不思議だ……。

鈴木: 実はゲーム中にもちゃっかり出てくるんだよね(笑)。オレはあのキャラクターのステータス。使い勝手がいいように高くしたつもりなんだけど。

ゾルゲ: 僕も割合ひと言多いほうだし、あと僕も絵を描くでしょ。だからいつもバチバチに喧嘩してた。でも腕前のほうはピカイチだったし、どんなになっても抑えておきたかったよ。

新井: ゾルゲさんはなにか頼むとき、必ずアイツにまず頼みましたよね。

ゾルゲ: はっきり言って、2Dをあれだけちゃんと描けるヤツってめったにいないよね。

霧峰: 彼は環境の適応性がいいんだよね。ライトウェーブ(※4)の一件とかもそうだし。

ゾルゲ: あ、それもあった。戦闘シーンで、キャラが多関節チックに動いてるじゃないですか、あれって、ライトウェーブで作ってるのよ。これってものすごく、本来3D用途のツールなのに……。「いったいどうやってるんだ?」って、誰にも説明できないの。話聞いたとき「絶対無理だからやめろ」ってオレは言ったんだけど、黙々とパーツ分けしてるんですよ(笑)。

新井: そのあたりも含めて、とにかく鈴木さんが頑張ったもんね。チーム内外の人間関係とかも含めて。

鈴木: 頑張った頑張った。今回はもうマジで頭がおかしくなりそうになった。

ゾルゲ: 鈴木さんは思っていることがたくさんあるだろうけど、かなり抑えてくれたよね。

鈴木: ゾルゲさんは突っ走るタイプだから、僕まで突っ走ったらおしまいだなってのは心得てましたね(笑)。

にドーンと出て「セーガ〜」のボイスの流れた後、右から「GA」の文字が連続で流れてきて合体、それに合わせてテンポよく「ガート」「ガート」と続いてタイトルが完成するという、破壊力満点の大爆笑シーン。ちなみにこの時点でのタイトルは「SEGAGA GA(仮)」となっていた。

※4 正式名称「LightWave 3D」。3Dアニメーションの定番ソフト。古くから3Dアニメーション制作現場で用いられ、米国のTVや映画などで頻繁に使用されてきた実績を持つ。基本的には3Dモデルを制作するためのツールで、2Dキャラクターを作るようには出来ていないのだが……。



ソルゲ：まずは2人でミーティングしたんですよ。喫茶店で始めて「こんな風にしましよう」みたいなアイデアを出し合って。オレがいつもムチャクチャ言ってるところで鈴木さんが先に一歩引いてく

れたのはありがたかったですね。だって冷静に考えて、いざなり「シューティング作りたい」(※5) って言ったら普通蹴ると思うんだけど(笑)。鈴木さんはやっぱり最後にOKって言ってくれて。結果的に、真のエンディングが盛り上がるのってシューティングのおかげじゃ。だからオレは鈴木さんに頭が上がらない。

鈴木：いや。実はそのあたりは新井さんと暗黙の了解みたいなものを決めてたんですよ。「3回『ダメ』って言ってもソルゲさんが折れないようなら、やろう」って(笑)。

新井：正確に言えば「2回断わろう」と(笑)。ソルゲさんが何を言っても2回は断わる。でも、3回言ってきたなら絶対やろうって決めてたんですよ。……シューティングって、普通に制作期間を当てたら3ヶ月はかかかると。けど、結局は「最後の最後で手軽なもの出したら目も当てられないなあ」って思ったんですよ。

鈴木：あのシューティング、最初は「敵が出てきて弾が撃てればいいよ」ぐらいの話じゃなかったっけ？ 確か。

ソルゲ：アレがあそこまで仕上がったのって、岡橋君とかのおかげだよ。オレはいくらなんでもあそこまでやってくれるとは思ってなかった。それに、普通だったら「絶対イヤです」と言うか、良くてもやっつけ仕事に終わっちゃうと思うんだけど、鈴木君はそう言わなかったんですよ。ちゃんと最後までやってくれる。すごく嬉しかったね。

鈴木：まあこのおかげでスタッフには多大な迷惑をかけたと思いますけど(笑)。

新井：本来的に、ウチにこの企画を乗り切れる体力があるのか？って考えたら、ちょっと疑問だよな～。終わりのほうはムキになってやっけたというか。

※5 「スタッフにシューティング部分の参考資料として、「サン●フォー■」の攻略プレイビデオを見せた」とのこと(ソルゲ氏談)。



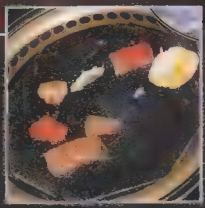
今だから言える苦労話や アクシデントはありますか？

新井：ウチってドリームキャスト用のアニメーション展開ルーチンのフォーマットがなかったんですよ、使いまわしの効かないものが多かったせいで。だから、今回も初めは「アニメをまともに組み込めないんじゃないか？」って話だったんです。そこで話し合っ、どこまでできるかやってみようじゃないか、と……。それで今回、そういうおいしそうなところを全部、若いヤツに押し付けたんですよ。歳がいったプログラマーがやっても、後進に技術が残らないのはもったいない(笑)。ダンジョン出すのと2Dの派手な部分を、おもに岡橋が2Dを担当してました。普通だと絵を描いてもらえばそれで済むとか、前に使ったルーチンを利用すれば済むとかなんでしょうけど、いろんな事情からそれらが全部封じ手になってしまって、けっこう技術的なレベルの問題が棚上げになってたまま廻しちゃったんですよ(笑)。個々のパートはそれぞれ全部バラバラに作ってましたから、互いがどうなってるのかは管轄外。いざ戦闘シーンとかがアップしてきたのを見て、そのエフェクトにビックリしましたね。「アフターバーナー」(※6)とか。素であんなものが動いてるし。

対座談会アイテム

石炭

あまな上品な焼肉
5行スタビー
の録
好感度UP



鈴木：「UFOキャッチャー」が動いてるのを初めて見たとき、マジでおかしかったもんなあ(笑)。

ソルゲ：岡橋君はかなり寡黙な人なんですけど、本当にギリギリまでがんばってくれたんですよ。1度なんか救急車で運ばれたし(笑)。

※6 目録内で仲間のできる「しょうじゅん」から伝授される技「FIRE! FIRE!」のこと。

新井: それ、確かROM提出の前日。このゲーム、マスターアップが始まってから大量のバグで苦しんでたんですよ。普通のゲームだったらROM提出を1回か2回して終わるものなのに、5回とか10回とかやっていたから。……とにかく変則的なスケジュールだったんですよ。1度マスターアップの状態に持っていく最中に、クオリティを上げたいという話があったんです。そこからもう2ヶ月ほど延ばして、今度はクオリティと安定性を上げようということになって。実際、そのときのROMを今の状態と比べると、目も当てられない状態だったし……。このゲームはRPGとシミュレーション部分とが、全部有機的につながってるから、チェックするポイントが多くて、どこかを変更すると別のところが危なくなるという状況が続いていたんです。技術的に初めて使うプログラムが多かったし。本当に七転八倒ですね。

ゾルゲ: ゲームのバージョンっていうのは、普通、1.000から1.002くらい(※7)なのに、「セガガガ」は1.022までいってる。新記録達成! (笑)

新井: とにかくみんな苦しんだね。ゾルゲさんはゾルゲさんで叩かれてんだろうし。これも確信犯なんだろうけど(笑)。……ゾルゲさんは仕様変更を告げにきたりとか、都合の悪いことを言うときはすごく声に出るんですよ。

鈴木: ホントわかりやすい。猫などで声になってきて、声のトーンでどれくらいヤバいのか、パーセンテージまでわかるんだもん(笑)。

新井: オレさあ、最後まで実感なかったよ。「これで本当に完成するの(か)?」って。テストプレイとかしてても、個々のエピソードやネタが笑えるというのは判断できるけど、はたしてプレイヤーが最初からきっちり遊ぶ気になってくれるのかどうか。自分でわからなかったんですよ。ちょうどその頃、ストーリー部分をいろいろ助けてもらった生方さんという方が来られて。「ヤバいところも入ってますから見てください」って見せたら、もうゲラゲラ笑っていたんですよ。そのときに、「そうか。行けるのか」って、ようやく確信を持ちましたね。

鈴木: もう大絶賛してたよね～。



開発陣の実体験などが ゲーム内に反映されてる箇所は?

ゾルゲ: やっぱりメッセージ関係はアツいよね(笑)。あれって、みんなのいろいろな想いが出ているし。特に戦闘中に出てくるメッセージの95%はこの場のメンツが書いているし(笑)。「30個ぐらいあればいいかな～」なんて思っていたのに、いつの間にやら勝手に増えていてメチャチャ多くなっていった。

新井: プログラムに行き詰まると、データの書き足しとか称してメッセージ増やしていたり……。なぜかそればかり進んじったりして(笑)。

鈴木: 削ったものを含めると、200から300ぐらいはありましたね。現在の戦闘シーンは言葉をしゃべってダメージが入りますけど、開発途中のバージョンだと、主人公のセリフに対してリアクションのメッセージが入るようになっていたんですよ。テンボが悪そうだから削ったのですが……。あと、メッセージからみのエピソードといえば、「ガーン」と文字が落ちてくるエフェクトがあるじゃないですか。あれが出来たとき、「これだ!これ」って妙にのって、新井さんをすぐ呼んで、「これ専用のセリフパターンが必要になるから増やそうって(笑)」。

金子: 自分が作ったセリフでけっこう好きなのが、敵のセリフで「学校はどうした」だね。

新井: オレは「秋葉に行ったらなぜ知り合いに会うんだ」(※8)かな(笑)。あれは、最初見たとき爆笑しましたよ。あと、カオリンのセリフ。あれは絶品でしょ(笑)。ドグマはオリジナルキャラだから口調の方針が決まらなくて、あれこれ考えているうちにカオリンが先に決まったんです。確か誰かがひとつ案を出したことで、そこから雪崩式に決まったんじゃないかな。何でしたっけ?

鈴木: 思い出した!



※7 メーカーや開発チームなどによって数字の振り方が異なる場合はあるが、通常は1.000でマスター版がアップするようにリビジョンナンバーを振り当てていく(「0.9XX」などだと、まだ未完成であるという意味合いとなる)。

※8 秋葉原に日参する業界人の多くが抱く(であろう)グサリとくる一言。けっこう人ごとではない人間も多いはずである。ご用心。

「萌え萌え言ってんじゃないわよ！」だ（一同、大爆笑）。

新井：そうそれ！「萌え萌え〜」ってボイスを聞いて、オレが「スキとかキライとか言ってんじゃないわよ！」って言い出して、カオリンはこれだ！みたいになっちゃった。

ゾルゲ：あそこはね、金子さんが各キャラごとにテーマ曲をつくってくれていたんですよ。ドグマのテーマをいろいろとアレンジして。それだけだとすぐ終わっちゃうから、「なにかセリフを増やしてくれ」って言ったらどんどん膨らんでいって（笑）。それぞれ独自にメッセージは出るわ、個別に趣向をこらすわで……。

金子：ドグマ三人衆って、本当は別の名前だった。



ゲーム内の人物で 思い入れのあるキャラは？

新井：最後まで確定しないまま制作を進めていったものが多いので、個々のキャラクターにはいまいちイメージを持ちづらいかなあ。ヒロインもほとんどアニメでしかおいしい部分がないし……。作ってるほうとしては本当はもっとアニメを入れたかったんですけど。

鈴木：そうだよなあ。岡橋は思い入れが強いキャラっている？「やっぱり自分かな」とかさ。

新井：カオリンでしょ？（笑）

岡橋：カオリンですね。

鈴木：オレ、ドットコム子ちゃん（※10）かと思った（笑）。

岡橋：あれ、スクロールしたとき爆笑しましたよ（笑）。

新井：無理強いしたからね。

鈴木：金子さんの曲が届いてから妙に盛り上がり、「あそこの部分ってキャンセルできないの？」「あえてさせません」って。なぜか図ったようにフレーズのタイミングとスクロールとがピッタリ合ってるんだよな。

新井：ほんとに偶然だよな、あれ（笑）。これに限らないけど、とにかく入れてみてから偶

然うまくいっているところだけ残し、ダメならもう1回替えてみる……といった繰り返しが多かったなあ。最初は、シミュレーション部分なども、もっとシステムチックな作りにする予定もあったんですけどね。でも、ゾルゲさんと話めていくうちに「もっと単純なほうがいい」となっていくって、結局すべてを本能のおもむくままに修正したと（笑）。とにかくまず作ってみて。気に入らない箇所があったら、その時点で無理やりプログラムを替えるっていう。



新井：特にドグマ博士はイマイチしくりくるのがなくて、とりあえず「博士」（※9）で呼んでいたんですよ。けど制作が進んでくうちに、メッセージ中で「博士は……」「博士は……」ってのがあとまで残っていて、とりあえず仮ということでオレが「ドグマ博士」って書いておいたら、最後までそれが定着してしまったんです。

※9 初期段階では「横●博士」なる名前だったが、おそれ多いので速攻でボツになったとか。このときの「博士」のみが後々まで残ることになった。

※10 A研で手に入るポスターに描かれている美少女キャラクター。ゲーム内のコミケ会場の壁にも張られている。

鈴木: 今になって聞きたいんだけど、みんなゾルゲさんに写真撮られたじゃない? で、いつの間にかダンジョンに立ってたよね(笑)。あれって心境、どうよみんな(笑)?

鈴木: オレはね、ゾルゲさんが写真を撮ると言ったら「とりあえず、オレから行かなきゃダメだろうな……」って思って撮られてたんだけど。

新井: 岡橋とか、メディアに露出したいと思わなかったの?

岡橋: あんまり出たくないっすね……(笑)。

鈴木: 正直なところ、アレに怒った? ムツとして「後でこっそり消しておこう」とかさ。

新井: このプロジェクトで一番腹が立ったところとかも聞きたいぞ。

金子: オレのダンスがいやだったとか(笑)。(※11)

鈴木: あっ、オレなんか岡橋が珍しく大声をあげた瞬間、思い出した。「防衛値入ってねー!!」ってヤツ。ゾルゲさんは覚えてます?

ゾルゲ: なんのこと?

鈴木: じゃこれは黙ってたんだな(汗)。何度かROMを提出していて、その時点では問題なかったんですけど、あるとき敵に与えるダメージが常に一定だということに気づいた。それで岡橋に「計算おかしくない?」と。「そんなことはないですよ」って即答されて、その場で会話は途切れたんですけど、しばらくして「あっ!! ……防衛値が効いてない!!」って叫び声が(笑)(※12)。

新井: あのとときは、しょうがなかったよな。もう調整できなかったし。

鈴木: 結局、最後にはキチンと防衛値をちゃんと入れて調整しなおしたけど。アレも今からすると、ホント思い出深いなあ(笑)。



効果音や音楽の制作は
ゲームより先? 後づけ?

金子: ほとんど同時進行で進めていきました。

新井: っーか、むしろ音楽が先(笑)。

金子: アイテムを得たりすると「セーガー!」(※13) っていうのとか、まずコレを入れよう! みたいなアイデアが先にある感じですよ。

ゾルゲ: 別に頼んだわけでもないのに、いつのまにかエンディング曲とかが上がってくるんですよ(笑)。しかも、その時点でボーカルと生ギターが入っていて、ちゃんとレコーディングしてあるという。突然夜中の1時か2時頃に電話があって、「今編集してますから、終わったら持って行きます」って。

新井: 金子さん、ちょっと話をすると思週には膨大な量の音源を持ってくるんですよ~(笑)。終盤なんて「他にないかないですか?」「まだ作り足りない気がするんですが~」って。あと、スタッフでエンディングのアニメを見ていたときに、金子さんが「鈴木さん、ここはセガガガマーチじゃないですよ」と言いながら自主的に曲を作ってきた。「金子さんこれギャラ出ないよ」って言ったのに……(笑)。

ゾルゲ: そうそう。「1人ボーカルをやってくれそうな人間がいるんですよ!」って金子さんが言ったとき、ちゃんと「ギャラで出ないって説明したのか?」って思ったもの。なのに、次の週になったら「ボーカル、OKみたいです」って。「マジかよ!?」みたいな(笑)。

金子: エンディングアニメを見たときに「絶対ここで感動させなきゃダメだ!」って思ったんですよ、衝動的に。

新井: 音楽の人が「やる」って言ってくれないと、こればかりはオレらもどうしようもなかった。金出して頼みにいけない状況だったし。

金子: とりあえず、ギターの人はメシおこった



大 総合アイテム

サラダ

白ひたまりに黄色い
煮てくれるまじな
存在。会場の空気に
食すにも愛嬌。千鳥
の作りかたは



※11 金子氏曰く「岡橋君の席にいくと、『最近どお?』なんて話しながら手足をくねくねさせて踊るのが、なんかクセになってたんですよ、当時」。

※12 プログラム部分で敵側の防衛値が全員0に設定されていたということ。つまり(自分の攻撃力「X」) - (相手の防衛値「0」) = 相手のダメージと

いう計算式になっていた。俗に言う、修正が効いていない状態。

※13 メガドライブ時代のユーザーなら「耳にタコ」状態の効果音。微妙なサンプリングレートの荒れ具合は、ある意味絶品である。

りましたけど(笑)。

鈴木:あと、シミュレーション部分のコマンドを入れたときに何か音が欲しいという話があったんです。金子さんに言ったら、「どうせだからそれを選んだとわかる音がいい」って。じゃあギンギンってなんだろうなあ〜ってときに浮かんできたのが■走族。♪パラリラパラリラ〜って。あと、「もっと働け」なんてムチの音に最後笑い声を入れたり(笑)。



ファンからの手応えはどんな感触です？

鈴木:もっと、自虐ギャグみたいな部分だけがクローズアップされるかと思ってただけど、それ以外の部分も好評だったのが当事者としてはちょっと戸惑っちゃったかな。

ゾルゲ:それって結局、ゲームの中身の部分の作りこみに対しての評価だと思うよ。

新井:オレが一番ビックリしてるのは、後半を最後(※14)までやる人がいるでしょ。隠して出てくるのを含めた244本をすべて開発するのって、ファミ通の『やりこみ大賞』レベルだと思ってたのよ(笑)。だから。最初は300本くらい入れてたのも、デフォルトを100本くらいに抑えておいて、隠してプラス140本あるという仕様にしたんだけど……。

ゾルゲ:ビジュアルとか、外見で強くアピールする部分が少ない分、内容に関してはみっちり作りこんでもらったんです。長ったらしいゲームに飽きている人には、このあたりのバランスも受けがよかったんじゃないかな。ゲームのテンポとかも軽快になるように調整したし……。

新井:最初の段階だと、戦闘開始前は読みこみに2~3秒止まってたんですよ。もちろん文句を言われたんですけど、そのときはあまりいじりたくなかったんですけど、ホントは。実のところ、ロード部分を修正すると製品の安定性に著

しく影響を与えるんです。しかも1回修正するたびに、全部通して修正するぐらいの根性が必要とされる。

鈴木:なんで変えることにしたんだっけ？

新井:ゾルゲさんに話したときに「もし読み込みが速くならないようなら、他所の人がソース(※15)を見てくれるから」って言われて、無性にカチン！と来て。その直後にスケジュールが延びたこともあって、「これは絶対やってやる！」って思ったんですよ。

鈴木:「これをやることでスケジュールが延びるなら、今のままでいいんじゃないか」と聞いたんですよ。そうしたら「いや、やる！絶対やる!!」って。ある時期にずっと泊り込みでやったんです。で、オレが呼ばれて見てみたら直ってる。「おお、速ええー！」って叫んだら、ニヤリとして「どうよ？」って(笑)。

新井:最後の修羅場の時期は、ホントに完成するのかわからなかったですなあ。「この状態で1週間後にマスター版の完成まで行けるの？」って思った。

鈴木:このプロジェクトってホント始終綱渡りっぽかったよな(笑)。

新井:「やれるかどうかわからない、けどやろう」っていうスタンスだと、普通はヤバいや(笑)。

鈴木:っていうかオレら、綱を渡り終えたのかな？

ゾルゲ:全然OK！渡ってるよ。



妙に現実のセガとの連動感が高いのはなぜ？

新井:偶然の一致というか、なんとというか……。入っているネタのほとんどは、ずっと以前の段階から入っていたものなんだよね。セガの発表も全く知らない状態から入っていたり。発売のスケジュールが延びているのも、純粋にプログラムの問題だったりする部分が大きいんで。「これ以上遅らせたなら句を逃す」みたいな議論をしてるうちに、TVで報道されるわ、雑誌には載るわで。

鈴木:大騒ぎだったよな。

新井:マスクかぶるわ(笑)。ゾルゲさんがマ

るというのは、やはりプログラマとしては屈辱的なことではある。

※16 ゾルゲル哲氏の個人サイト「ゾルゲル秘密基地」内の掲示板のこと。

<http://members.tripod.co.jp/zolger/index.html>

※14 初期状態で開発できるソフトをすべて開発し終えたあとに出現する、開発可能ソフト追加イベントのこと。

※15 プログラム言語をマシン語に変換する前のリストのこと。作りかけのプログラムを他人の手に任せ

スク被って雑誌に出たでしょ。アレを見て、ゾルゲール質問箱（※16）に「ゾルゲさんは取材のときでもマスクをはささないんですね」って書き込んでやろうかと思いましたよ。

鈴木：とうとう僕らに素顔を見せてはくれませんでしたね、とか（一同爆笑）。



ボランティアのスタッフが多数いるそうですが……

新井：やっぱり筆頭は金子さんのところでか（笑）。

ゾルゲ：いやいや、他にもいっぱいいるぞ！片倉先生（※17）にもトンカツ一枚をお願いしたし、超兄貴をやった斉藤さん（※18）が台湾料理1回、みんだなおさんがタイ料理、などなど……。とにかく金が出ないのはわかってたから、私の裁量で出せるものと言ったらメシ代しかない（笑）。あと、岡田斗司夫さんとか唐沢俊一さんとかは、トークライブに「ファンで〜す！」って言って押しかけて写真撮ったし。出来上がったサンプルだけ送って「先日はどうもありがとうございました」って（笑）。あとはコミケの写真とかも、ゲームのひな型もできあがっていない段階で、オタクっ気のかけらもない鈴木を無理やり連れてって撮影したりしてたし。

鈴木：取材の腕証してカメラ持ってうろついてたら、すれ違いざまに「セガだつてよ〜」みたいに言いながら去っていく人たちとかいました。取材陣と女の子が談笑してたりとか、「やっぱりすごい場所なんだな」。

新井：コスプレ撮りまくった？（笑）

鈴木：いやあ、さすがにそれはしてないよ〜。一瞬やるうかと思ったけど、やっぱり照れくさくてなあ（笑）。



制作スタッフの「萌え」へのコダワリはどれぐらい？

ゾルゲ：うーん。そのあたりは是非、岡橋君あたりに聞きたいね（笑）。

新井：そもそも、岡橋的には「萌え」って馴染みのある単語なの？

岡橋：ボクはそんなに萌えていないですよ〜。（全員から「オイオイ！」「マジ!?」等のツッコミが入る）

新井：このネタを入れるって聞いたとき、スタッフが引いたのは確かなんですよ。ゾルゲさんがプロットに書いているのがあって、ミーティングのときに言ったんだっけ？

金子：知ってる人は「今さらなあ」というのがあるだろうし、知らない人は「なんだそれ？」っていうので引いてしまわないかなあ、というのが心配でしたな。

新井：スタッフの大部分が、別段ネイティブに「萌え」とか使っていないから、ネタとして面白いのかどうか、当時は疑心暗鬼だった。

ゾルゲ：正直なところ「ゲーム開発の内幕をストーリーにする」という骨子だけだと間が持たなかったんです。それで、だ〜れも肯定はしてくれていないんですけど「萌えましょう」と（笑）。この件については、当時誰も誉めてくれなかったんで、かなり泣きそうになりましたけどね。

鈴木：最初にC研の話が出たとき、「ミリタリー萌え」と「ギャル萌え」と「ロボット萌え」（※19）があったんです。

ゾルゲ：あの辺りは結構無理してネタ出ししてた感じだよな。なんて言うか、シナリオの生方さんに「萌え」という単語のニュアンスが伝わってないというか、中途半端な感じがすごくイヤで、ひとりで頑張ってたなあ。

新井：そのあたりの感覚が、みんなイマイチ掴めなくて、ミーティングで「萌え」以外で別の単語にならないですか？

ってみんな考えてたら、そのとき出てきたのが「ときめき」（爆笑）。で、次の日にゾルゲさんに「「ときめき」でどうですかっ！」っていったら速攻で「ダメ」って。

金子：オレはかなり萌えてますけどな。一番萌えてるのはオレかな。

ゾルゲ：この人はねえ〜（苦笑）。（※20）



※17 イラストレーターの片倉真二氏のこと。「ドットコム子ちゃん」のイラストなどを担当。

※18 イラストレーターの斉藤智春氏のこと。代表作に『カルドセプト』『美食戦隊薔薇野郎』などがある。

※19 「ミリタリー萌え」なんて使い方はしないし、そんなやつあいねえよ！ 此一いう中途半端に嘘臭い使い方が、俺は大ッ嫌いなんだ。例えていうなら……「7人のおたく」って映画、昔あった？ あれにアニメおたくが出てきてないぐらゐ嘘臭い」と、ゾルゲ氏熱弁。ごもっとも。



**いろいろ深読みできる
部分もありますよね……!?**

新井：シミュレーションのシステムとか、現状だと隠しパラメータみたいなものは極力排しているんですよ。初期には座らせる位置で好感度が変わりたりとか、かなり凝ったことを考えていたんですけど、それをやっちゃうとプレイヤー側がゲームを制御できなくなるって問題が大きくなってきて（※21）。遊んでくれるプレイヤーの方は、「キャラ同士の相性があるんじゃないか？」とか、そういう方向に深読みしてくれてるのはちょっと面白かったですね。

ゾルゲ：全体的に、設定をガチガチに決め込むじゃなくて、大まかな舞台とかをバーンと提示するだけって方向性でやっていったので、そのぶん想像力を働かせやすかったトコロは、確かにあるかも。このあたりでも、最初に随分わからないことを言ったから、鈴木さんと新井さん

を混乱させたと思う。でもすごくわかりやすくさっぱりしたものになったのは、この2人の手柄です。……とにかく、本当にスタッフのみなさんのノリが良かったから。好き放題に投げたボールを本当にしっかり受けてくれてこちらに投げ返してくれた。これが本当に大きい。シャレがわかる人でよかったよね（笑）。

鈴木：うーん、業界に興味がある人だったらやってみていいんじゃないかな。やったら絶対笑ってくれるだろうし、「ゲーム業界って実際こんなものだよ」みたいな（笑）。

ゾルゲ：いやマジな話、50年くらいしたら本当にこのゲームは、文化資料として生き残るかも知れない。「ゲームクリエイターが何を考えてなにをしゃべったか」なんて、ここままでナマに近い声でなんて残らないよ、きっと！

鈴木：じゃあ最後に……。

一同：攻略本発売ありがとうございます!!
双葉社ハンズ〜!



取 **ぎんざスエヒロ寿店**

中央区銀座6-12-1 第2寿ビル
TEL : 03-3575-0335

協 **●営業時間●**

1 F 11:00a.m.~10:00p.m.
2 F 平日:土11:00a.m.~3:00p.m./5:00p.m.~10:00p.m.
日・祭11:00a.m.~10:00p.m.

落ち着いた雰囲気 で牛肉の石焼きが楽しめる

「ぎんざスエヒロ寿店」。

制限時間 120分の食べ放題コースは2500円より。

ボリュームたっぷりの厚切り和牛に思わず舌包み間違ひナシ。

開発大首領がよく足を運ぶというお店。

もしかしたらゾルゲ氏に会えるかも!?

※20 ゲーム内のアニメのアフレコでの一場面。脚本などを一生懸命チェックしていたゾルゲ氏を尻目に、金子氏はちゃっかり声優にサインもらっていたとのこと。色紙を用意していた(?)点がポイント高し。本書ではP130の「大河半実録まんが」でも語られている。

※21 内部処理的な隠しパラメータは、製品版ではキャラ間の会話などに活用されているとのこと。

今日はアニメパートの打ち合わせだ!!!

東映アニメーションの
みなさん

東映アニメーション
キャラクターデザイン
作画監督・上野ケン

このヒロインに
ついてなんですが……

これだと上から見たら
こうなると思います。

そちらからいただいた
ラフだと、こういう
髪型になってますが、

上面図

ということは、逆を向いたら
白戸三平のキャラみたいにな
ると思うんですが、
いいんですか。

いえ!!!
それは違うんです!!!

実は彼女の髪は、こんな風に
大きく後退角をもって、

これは音速時の
空気抵抗をですね……

なんですか
音速って?

ゾルゲール哲 (かっこいい)

左右対称に展開しているんです

アニメーションパートは
このように熱い打ち合わせを
経て製作されるのだ!!!



その特異なゲーム内容ゆえか、
発売までにあらゆる紆余曲折を経てきた『セガガガ』。
「セガ社内作品での初のネット専売」「たび重なる発売延期」
異例づくしだった本作の舞台裏を、『セガガガ』を世に送り出した
この2人が語る！

SGGGインタビュー-2

『セガガガ』

～『セガガガ』が

(株)セガ カスタマーゲートウェイ部 部長

竹崎忠氏

(株)セガ
カスタマーゲートウェイ部 部長

竹崎 忠

ドリームキャストダイレクトを含む業務を統括する立場。MDソフトをすべて収集するなど、数知れぬ武勇譚で知られるセガマニア。



〇宣伝予算3万円からのスタート!?

——販売が確定になるまではドリームキャストダイレクト(以下DD)の専売商品として世に出回した「セガガガ」ですけど……

竹崎: コーン(笑)。初めは、別に専売を意識して作り始めてたわけじゃないんですよ。随件を始めた時期も、DDが起ち上がるよりも前だから(※1)。もちろんその頃は、インターネットでソフト販売するなんて形態自体がなかったから、制作スタッフも普通に店頭販売されることを想定して作っていたんですよ。……DDの専売の話が浮上してきたのは、去年(2000年)の夏頃からだったかな? ソフト自体の売れ行きが上がってきて、年末あたりには出せるかな? という話になってきた頃なのですが「着実に売れるべきかなあ?」みたいな疑問が上がってきたんですよ。

——どうしてですか?
竹崎: いろんな要素が絡んでるんですけど、ちょうどその頃って、店頭販売全体の状況がいまひとつ低調気味だったんですよ。そんなとき、

DDをリニューアルするという話があったんですけど、カプコンさんからDDの専売としてリリースされた「ヴァンパイアクロニクル」(※2)の売上げがかなり良かったんですよ。そんな時期に、「セガガガ」は専売ソフト向けじゃないのって話が上がってきたんですよ。

竹崎: 「セガガガ」はセガのセルフパロディだし、決して広い購買層があるゲームじゃないけど、セガ好きでゲーム業界に興味を持っている人に向けて販売していくという方向性では、DD専売もありかな、と。

竹崎: 開発スタッフは普通に店頭販売されるつもりで作っていたのに、勝手に売れたようにインターネット専売になったわけで、最初は「なんでだよ!」みたいな声が上がりましたね。当然(笑)。……このあたりでもめてる時期に、ハード撤退の話題が出てきたりとか、ゲームの舞台世界が徐々に妙にマシニングしているあたりが徐々に世間で話題になってきた。テレビのニュースとか新聞でも「セガは現状を逆手にとってこんな面白い事をしている」みたいな報道のされ方をしましたし。別に狙ったわけじゃないのにも(笑)。結果だけ見ると、それが不思議

(株)ヒットメーカー広報企画室
室長

笹原 拓

『セガガガ』制作にあたった株式会社ヒットメーカーの広報室 室長。セガとの橋渡しをした、本作のキーパーソンの1人。



営業興亡記

世に出るまで~

(株)ヒットメーカー広報企画室 室長

笹原 拓氏



「しょうがないんでいろいろ手を打って、ヒットメーカーの広野である和歌野と、元セガの広野で、かつ00相当の額のソフトを使いまくった。広告費だって毎月2万円しかなかったし(笑) (と9) それ以外で、吉のかがる広告してないし、できなかった(笑)」

広野 仕方がないので、ホームページ上で「セガガガ」の信者を募集してみたりとか、「お盆ははいけどクリスマスまでなんとか盛り上げてお祭りしてしてい

う！」というのが、2人の最初のコンセプトだったんですよ。それが1つの間にか、00生産中止とかの話題が出てきて、本誌にお祭りになっちゃった(笑)。

といひの向へと転がっていったのですが、

——結果的には、ネット専売としては異例のヒットになったわけですよ。

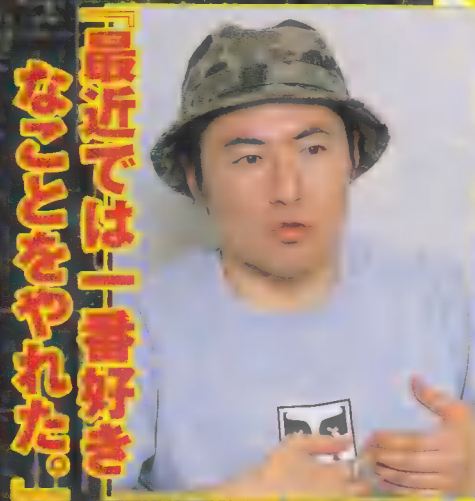
竹崎 発売までの間に、セガに色々あったけいでねえ(苦笑)。……なんやかんやで話題が出るようになってきたのはいいんですが、こんどは逆にショップ側から文句の声が上がってきたりして(笑)。「なんで、こんなに話題性を持ったソフトをウチの店でも扱わずしてくれやないんですか!」、とは言うても、すでにネットで専売することは決まっていたので、もう方向転換は出来なかった。だからまずはネット専売でキチンとやろう、万が一売れなかったらショップも納得してもらえるだろう……みたいに思っていたんですよ。それがいざ出てみると、ネット販売では異例の2万本以上を売り上げて、買ったファンの口コミ評価も高く、后部のほうも続いている、となると、やっぱりショップ側には納得してもらえないですよな。「さーっとドリームキャストのソフトを順次売っている我々が、なんで「セガガガ」を売れないのか」と詰め寄られて(笑)。その熱意に折れるかたちで、一般販売に60サインが出たというのが真相ですね。

——虚実入り交じったゲーム内容が、現実にも波及している感じがしますよね。

広野 までこそころして笑い話になっていますが、もう最初はひどいちんでしたよ。営業まわりはホクと竹崎さんしかいないし、金も人もない。ないないづくしで(苦笑)。

0 自分が欲しいものしか作りたくなかったから……

竹崎 ムダにお金使ってるわけでもないし、誰も届かないところまでやっているから、逆に自分



「最近では一番好きなことをやれた。」

※1 雑誌のソルジャーゲームのコメントにも「藤原、(セガガガ)の社内コミュニケーションが改善されたの00年00年の頃のこと。

※2 「ガンバイス」のロコニクル for Matching Service。ガンバイスの人気対戦格闘「ガンバイス」シリーズのソフトライトニングが主催する、00年発売のオリジナル。

らも文句を言われなかったメリットもあるよね。

笹原 ■これが初めから一般販売だったら「変なイメージを付けないでくれ」とか「著作権のルールを守らなくてはいけない」とか、おそろいのキャラクターがもっと揃えていたとかがあって、まあ、その辺りとの相性もどうにかいかけてたつとか。それが今回は問題がノーマーケットだったから（笑）。言ってみれば、一番好き好きをやらせた一本でしたね。

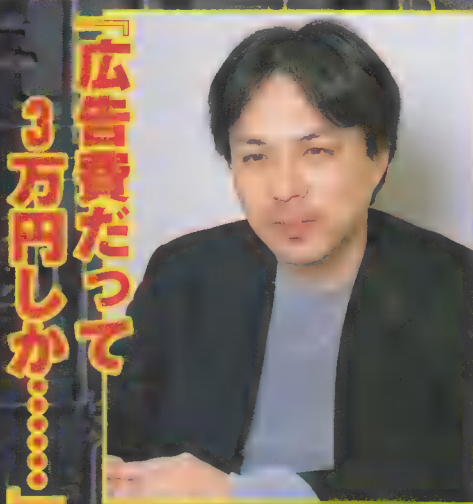
竹崎 ■ロロの専売商品というのは、全部ロロの管理上のもので、つまり売上が管理などがキチンと出来ていけばよくて、その意味では、利益の中でなら資金をどう使うかが問題ないんです。なんたって僕が収益責任者だから。

笹原 ■それが一番希望に表れたのが、あの初回限定版ですね。あれって9800円で販売したんです。ソフト自体は5800円なんで、4000円の差額があるわけですが、グッズ部分の価値がなんと3500円もつぎ込んだんです（笑）。これって一般売りだったらもっと利幅を持たせなきゃいけないのが普通だし、そうしたらもっと買値臭いものしか付けられなかったでしょうね。

竹崎 ■テクニ遊げて見えるような、ホホイイキャラクターなんて買いたくはないじゃないですか。やっぱり（笑）。自分が絶対欲しいものしか作りたくなかったから、クオリティにはこだわった。手に入らなかった人からは「もっと作って欲しかった」とよく言われるんですが、あの8000個という数はホントに限界だったんで、勘弁してください（笑）。

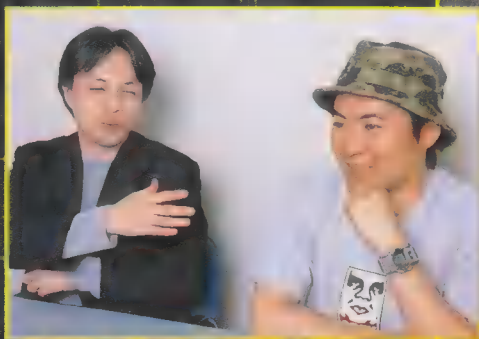
笹原 ■グッズの転作って、本当に言ったことが全部売らなくなって面白かったよね。ドンパッチョ「セガの過去のロゴマークはファンにとっては、大切な思い出じゃないですか！」って、へその緒をいれるような箱にしたいって要望出したら、実際に封印まで付いてきて（笑）。

竹崎 ■最初、笹原君に「初回限定版の企画をやろうよ」と、真一いゾールを売ったんですよ。要注を開始しようかっていう、1月上旬あたりだったかな。「要注開始を遅らせてでも初回限定版を作りたい。なぜならほ……」みたいな、生真面目なメールをね。そのときに企画をどうや



て展開していくかを考えて、「ゲームの中身は極力売れずに埋当まで売ったろう」というのをコンセプトにしたんです。

笹原 ■雑誌の最初の1ページに、緊急速報とかバースと文字だけで売ろ。セガガガのコンセプトがさっさと読め込まれるけど、顔は見られない。ユーザーはその画像が引っ掛かるけど想像するしかない。そのあとから、高次ゲーム中のビジュアルとか開発者を出していったり、とか……。



※3-1の1万円には、本格的なモニターゲームであるウルティム2が必ず含まれていて、しかもそのおまけとして、これら以外にも数種類の企画費は……という感じで、いろいろないし（笑）。

※4-1000個という1000個の複製は、グッズの中の1種の生産額から算出された額が1000個分、1000個分が買取られて、1000個分で作れる個数の購入額が1000個だったん（笑）（竹崎氏）

竹崎：とはいえ、コンセプトも面白そうで懐かしい要素もあるけど、ユーザーからしてみれば、買っているソフトがどうもまではわからないじゃないですか。最初からネット販売で、売れたこともなければ店頭でも売られてない、そんなソフトを5000円で予約しろと言われても、ちょっと不安でしょう？ そんな状況でも、一番に買っていくような人ってやっぱり「セガが好きなん人」だと知って、その人たちに喜んでもらえるグッズを作るということによって、いくらかでも初回で遊んでもらえる人数が増えることにつながればなお一と。そんなことも考えに入れて、あの限定版を作ってみましたよ。

——ユーザー側の購買熱意みたいなものを、ある程度見込んでいたというか。

竹崎：明快到ユーザーの顔が見えていたんで、そのおまではやりやすかった。なんて言うか、発売日当日まで、ずっとお祭りを続けていくようなノリでやっていこう、と決めてましたからね(笑)。これに対して、南宮のクリエイターやショップの人まで夢中になりたいと言ってきてくれたのが、すごく楽しかったな。

2年間酔い続けた末の結果が出ている作品

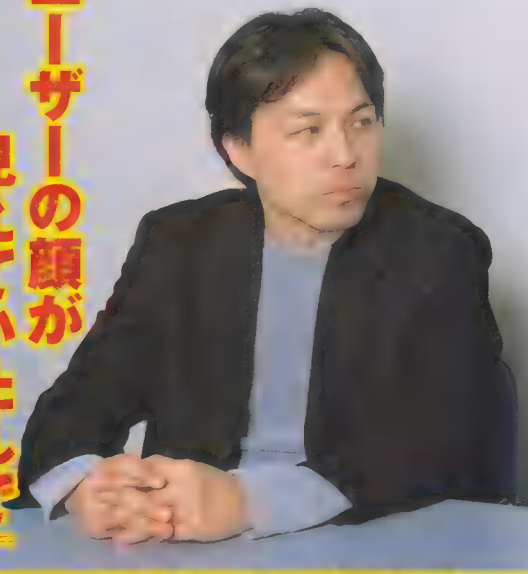
飯塚：僕はよくゴシを言うんですけど、「セガガガ」というソフトの本質自体が「人の予想範囲から半歩はちやっこいじゃないですか(笑)」。1歩も2歩も想像範囲から出ちゃうと訳がわからなくなるけど、そのギリギリで踏みとどまってるという。それらがうまく響いて、いろいろな人がこっちを向くようになってくれた(笑)。嬉しかったのが、セガの香山 CO-CO(→ Ⅱ)が「この8月(2001年)に期待しているソフトが2つある。ひとつは『ウクライナ』だ。もうひとつが『セガガガ』だ」と、それを聞いたとき、両つしたと思いましたね。また死んでないのに(笑)。

竹崎：とは言い、やっぱり一番高いのはゾルが

ール斬なんです(笑)。あの企画を思いついて、会社に通して実開発をやったわけですから、あと、「セガガガ」は非常にコンセプトが明快でしょ？ 「セガを再建する」という付言で、タイトルは「セガガガ」、ある意味、こんなに分かりやすいものはないでしょう(笑)。それもこれも沢々のゲームのコンセプトの分かりやすさと、タイトルそのものの力量があればこそよかった。非常にしつかり作ってあったらすでに成功なんです(笑)。

飯塚：「業界シミュレーション」みたいな発想する人は少なくないでしょうけど、あれだけ半

「ユーザーの顔が見えていたんで」



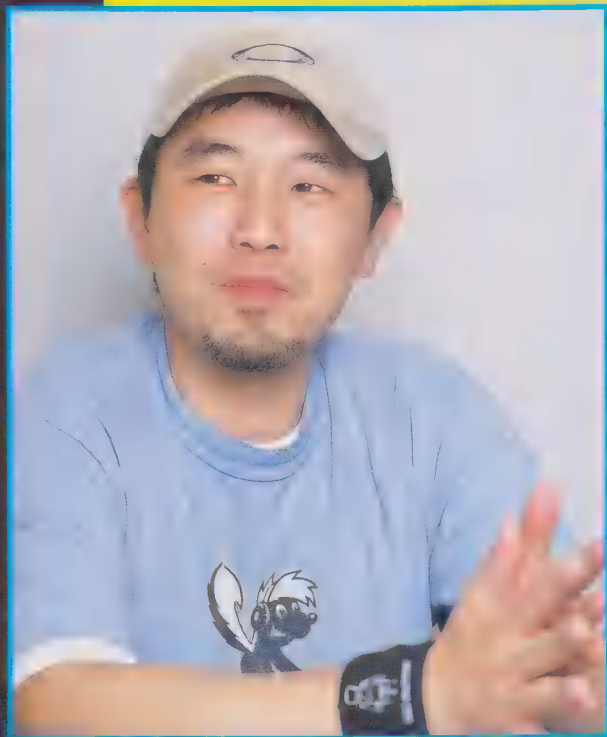
り半りのことをやるのは大変ですよ、実際(笑)。ゲーム開発者、お酒呑んでそんなゲームの話をしたりとがすることもあるかもしれないけれど、2年間酔っ払い続けるのはツライとゾルゲールも言っていました(笑)。もう、相当に酔

ー。でも一応は続くお祭り、の肉として、特設「ウクライナ」にユーザーズレビューページを設けて、ユーザーから「1つまでも許わらない(北条)」と、聞いてると竹崎は「アニアはもう大まかに決まってること(笑)」

ー。もう最高級 行旅は者(CO-CO)である(北条)のこと。

SGGGインタビュー3

『セガガガ』人気の影の立て役者



山田望氏

INTERVIEW

ドリームキャストダイレクト専売版の発売前から、クチコミで静かに人気を広まっていた『セガガガ』。その発信源でもある、公式Webページの制作者に迫る！

Webデザイナー 山田望

株式会社ヒットメーカー広報企画室所属。『セガガガ』ではWebの他、グッズ（Tシャツ、ペーパークラフト）などを手がけた。

外国からも「信者募集」のメールが舞い込む大人気!?

——どういった経緯で『セガガガ』に関わることになったのでしょうか？

山田：ちょうど昨年の11月頃から、ヒットメーカー全体のホームページ（以下HP）作成を担当していたんです。で、その頃に『セガガガ』の販促が始まりまして。まず手をつけられるのがHPだったので、ゲームの情報公開の場としてコンテンツを作っていくことになったというわけです。当初はドリームキャストダイレクト（以下DD）のみの専売ソフトということだったのですが、「そんなに費用もかけられない」って（笑）。そんな中でも、なんとかいろいろと手作りやっていければなあ……などと思いつつ、『セガガガ』関連のコンテンツを作ってきましたね。

——この『セガガガ』の公式ページって、ユーザーとメーカーとの一体感みたいなものが感じられますよね（笑）。

山田：それはやっぱりソルゲール哲さんの、あのアクの強いキャラクターのせいもあるでしょう（笑）。『セガガガ』というゲーム自体がセルフパロディ的な、身内でワイワイお祭りをするようなゲームじゃないですか。なので、HPも基本的にそういう考えで進めていきました。信者募集（※1）をしたときも、思っていたよりメールがたくさん来まして。発売前の時期で1日に10通〜20通ぐらいはコンスタントにきていました。しかも日本だけじゃなく外国からも来たり（笑）。香港、スペイン、アメリカ、カナダ……。

——外国からのメールは信者活動のコーナーで紹介されてましたね。

山田：なんていうか、もう書いてくる文章の構成が、外人でも日本人でも同じなんです。持っているセガハードをガーって羅列して、ソフトは何と何を持っていて……と（笑）。外国

の方はその後に「ぜひ『セガガガ』をアメリカで発売して欲しい」とかですね。

——いかにもセガファンらしいですね

山田：わざわざ写真撮って送ってくれる方もいますからね。実は僕はそれほどゲームをするほうではないんですが、セガは何気にマークⅢくらいから、歴代のハードを持っています。ゲームの本数自体は、はっきりいってそれほど多くないんですけどね……。各ハードにソフト1本くらいだったり（笑）（※2）。けど、不思議とセガのハードには惹かれるんですよ。なんて言えばいいのかな……。セガって「普通こういうことしないだろ！」みたいなことを、わりとポンとやるじゃないですか（笑）。マークⅢの



セガサタンのペーパークラフト：初代機であるグレー版を完全に再現。背面や底面までも忠実な仕上げを見せている

あとにすぐマスターシステムを出したりとか、初期のころも、SG-1000の次にSG-1000Ⅱを出したり。あと、メガCD。本体にその機能がないからって、わざわざ回転拡大縮小機能を付けてみたりとか（笑）。「それって、いきあたりばったりの思い付きでやってるんじゃないの？」とか邪推したりもするんですが（笑）。

※1 「セガガガ」公式ホームページ内の人気コンテンツ。「開皇大首領」ソルゲール哲氏あてに、「セガガガの為に考えていること、やってみようと思う／すでやっちゃったことなどをアツク告白する」ことで、ソルゲール氏から直々に信者レベルを認定してもらおうというのがおもな活動内容。「君よ今こそ起て！」

※2 ちなみにセガマークⅢでの唯一の所持ソフトは「スポーツパッドサッカー」（トラックボールコントローラ付き）とのこと。ある意味でマニアである。購入動機は「単純にトラックボールで遊んでみたかったから」（山田氏談）とか。

けど、ハード自体の造形とか、そういった部分に妙な魅力があるじゃないですか。特に昔のセガのハードって。収集癖がある人たちにとっては、このあたりも楽しみのひとつだったりするわけですよ。……まあある意味、極端な話なんですけどね。

やるからには、ファンのグウの音も出ない物を作りますよ

——ペーパークラフトが非常に精巧にできる理由は？

山田：セガのユーザー層は濃いですから、おざなりに作ってしまったら、どこかで叩かれたり

——ペーパークラフトのシリーズ化は当初からの予定ですか？

山田：いやあ、最初はほんの冗談のノリだったんですよ。ペーパークラフトの第一弾は「『セガガガ』」のロゴの四角いやつ。ペーパークラフトっていても、四角いハコを組み立てるだけのものだし、あくまで一発企画みたいな感じだった。ところがアレをアップしてみたたら、意外なほど反響が大きかったんですよ。それでその後竹崎と昼飯を食べているときに、ふと「歴代のハードをペーパークラフトで作ったら面白いんじゃないか」とうっかり口を滑らせたら、ああいう羽目になりました（笑）。

——ユーザーとのキャッチボールですね。

山田：竹崎も僕も、完全に送り手という割り切りだけではなくて半分ユーザーですから（笑）。もしもMarkⅢのプラモデルとかあったら、セガファンだったら是非とも欲しいじゃないですか。さすがにそれはムリだし……。『じゃ、ペーパークラフトでいこうよ』みたいな感じで、ノリで企画が進行していったというわけです。

——いろいろ「アレを作ってくれ!」といった要望も、多いんでしょうね。

山田：それはありますね〜。あと、初めのうちは、ダウンロードできるのは新しいモデルだけだったんですよ。そうしたら、なんと入手できなくなった過去のデータがネットで売買され始めて……（笑）。

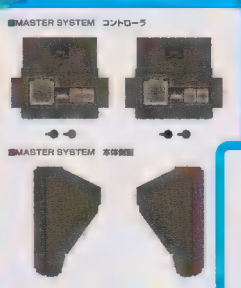
——本当ですか!?

山田：さすがにシャレになってないので、急遽バックナンバーもダウンロードできるようにしました。あそこまで反響があるとは思わなくて、

本当に驚きましたね……。

——『セガガガ』グッズ関連ですと、限定版のTシャツのデザインも手がけていますね。

山田：せっかく限定版なんだから、ダサいのじゃなくてキチンと着られるモノを作ろうと。マニアっぽさと洗練との両立というか（笑）。幸い、買ってもらったユーザーからは好評みたい



鋭角的なフォルムが特徴の、マスターシステムのペーパークラフト。パーツ構成は単純なので、ペーパークラフト初心者にはオススメのモデル。

するだろうし。だから、やるからにはファンからグウの音も出ないものを作りたいかなんですよ。ペーパークラフトの最新作はドリームキャストなのですが、アレはとにかくパッドがすごいです（笑）。あの微妙な曲線をキチンと再現していますから。ちゃんとビジュアルメモリが入りますしね。

※3 ドリームキャストダイレクト上で、限定版に付属した「セガ歴代ハードロゴピンズセット」と「セガガガTシャツ（グレー）」の予約受け付けが開始されている（発売日は7月5日予定）。ピンズセットの価格が3000円（税別）、Tシャツが2000円（税別）。

※4 幾度かに分けて受け付けが行なわれたが、最終の受付日となったのは2001年の3月1日。このときの限定版の受け付けは、わずか2時間で終了するという人気ぶりだった。

いだったんで、嬉しかったですね。あの限定版、今ではオークションとかでプレミアが付いているじゃないですか（笑）。でもそれじゃもったいないんで、Tシャツは単品で買えるようにできたらしいなあ、とか考えてます（※3）。もしやるとしたら、限定版と同じ品物だと差がないから、色違いにするとか、なにか差異を出したいですね。

——限定版に関する反響はどうか？

山田：やはりメールで多いのは「限定版を入手できなかった！」ってのが多かったですね。増産に入るまえ（※4）の話なのですが、「売り切れました」とインフォメーションを流したところ、連日「再生産してください」といったメールがドカドカと来ました（笑）。それで最初は3000個という話だったのが、それがいつのまにやら最後には8000個に（笑）。買ってもらったファンにも喜んでもらえたようなので、とにかく嬉しかったですね。

またお宝グッズありますよ（笑） メガジェットとか……。

——HP内の「信者募集」のコーナーで、セガのグッズをプレゼントしてますね？

山田：ああ、あれねえ（笑）。実はあれ、セガ社内のおちこちで吹き溜まってるものをかき集めてきたモノなんです。普通の人からしたらラダのガラクタかもしれないけど、「このゲームを買ってくれる人なら喜んでくれるだろうなあ」ってことで（笑）。実を言うと、まだまだ残ってますよ、お宝グッズ。メガジェット（※5）とか、ホワイトのゲームギア（※6）とか。

——それはスゴイ!!

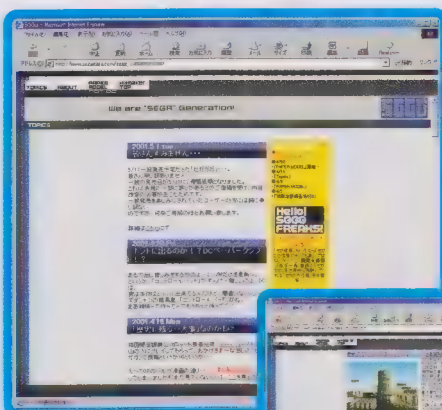
山田：あのコーナーはさすがにディープなファンの投稿が多いですね。学校の先生が応募してきてたり（笑）。「学校で生徒に布教してます！」って、すっごい得意げに（笑）。

——排他的な感じはしないですね。

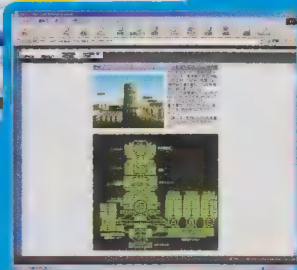
山田：まあ、そのあたりはバランス感覚というか。マニア一本槍じゃあ引いちやうし……。あくまで取っつきはよく、それでいてコンテンツをひとつめくると、いきなりディープな世界に突入するという（笑）。

——HPのほうで、これから新たな動きを予定されてたりしますか？

山田：うーん、一般発売（店頭販売）になる頃に、もう1度なにかしようと考えています。一般販売で初めて『セガガガ』を遊んでから、HPを見て来てくれるファンも増えるだろうから、そんなファンのためにもいろいろ用意しておきますよ（笑）……。あ、もちろん「信者募集」



山田氏が手がける「セガガガ」公式ページ。更新は不定期なので、ファンならマメにチェックを入れておくべし!



コーナーも継続して随時受付中です! まだ最高ランクの「ドリーム信者」の称号を得た強者はいないんで、「我こそ真の『セガガガ』信者なり!」って人は、ぜひ入信してください。ゾルゲールのお眼鏡にかなえば上級信者の登場もありえるかも知れませんが……!? グッズも余ってることだし、ぜひ（笑）。

※5 携帯ゲーム機なみのコンパクトボディを実現した、メガドライブの互換機。製造数は少なく、マニア価値は高め。

※6 ゲームギアの色違いバージョン。極めて生産数が少なかったため、その筋のマニアには垂涎の一品。

5000

大辞典

「セガガガ」は、奇妙奇怪な単語のオムニバス！ 出てくる言葉をどこまで知っているかは、セガマニア度を計る上でこの上なく役に立つハズ。禁断の元ネタを知れ！

あ

か

さ

た

な

は

ま

や

ら

わ

名台詞集

あ～お

R-360【ハード】

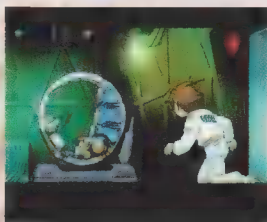
作中に登場する『R-720』の前身。前後左右に猛スピードでグリングリンと回転するという、体感ゲーム史上でもっともプレイヤーに恐怖心を抱かせてくれる筐体である。可動機構が高度になりすぎたためか、本体の故障頻度も他のハードに比べて高く、乗っている人間がさかさまになったままストップして、オペレーターが駆けつけて来たというエピソードもある。

→R-720

R-720【ハード】

セガの大型筐体『R-360』をモチーフにした、宇宙用ゲーム機。大気圏脱出ブースターを加えることで宇宙戦闘機となる。作中では、宇宙へ飛び立つ際に100円玉を3つ挿入しており、1プレイ300円設定になっていることが伺える。宇宙空間での運用が可能な割には、300円はオトク。

→R-360



R-720 with S【ミニゲーム】

テクノソフトの人気シューティング『サンダーフォース』をフィーチャーしたと思われる横スクロール型シューティング。特にボス登場シーンの演出は『サンダーフォースV』のそれを踏

襲しており、ファンなら思わずニヤリとさせられるハズ。また、ミニゲーム中の敵機や攻撃パターンは、シューティング、アドベンチャー史に残るセガ歴代の敵役キャラクターを使った、セガ・ハードをボスキャラとして採用するなど、みどころ満載の仕上がりとなっている。
→テクノソフト



RPG【単語】

会話中に頻出する「～R・P・Gはバンダイの登録商標です」との表記は事実（特許登録番号4381951、登録者：株式会社バンダイ）。このためか、セガのパッケージにはロールプレイングゲームを「ロープレ」と統一表記してある。手持ちのソフトを確認してみよう。

AKIBA 2025【その他】

ゲーム中、電腦部アキハバラで流れる曲のタイトル。1番の歌詞はP 143を参照のこと。ここでは聞き取りづらい2番の歌詞を収録する。

<AKIBA 2025>

2番

アキハバラ、アキハバラ ターコンノイティエ
ジョンチェイエン ロドメシュ
エレクト ロンチェンタイ
ノントレ ティセンチーユー

コントレ デギン ザ ビギンジャロ

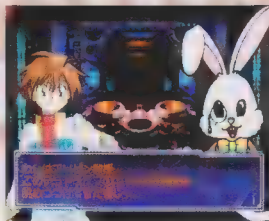
ジューパーキンエロゲー ハラマンゴツネー
トン・ボン・チー

秋葉のおでん缶 [単語]

冬場のみ秋葉原の自販機で販売される、おでんの具の入った缶詰め食料。口コミで人気が広がっており、おでん専用の自動販売機は秋葉原の冬の風物詩として定着した感も強い。

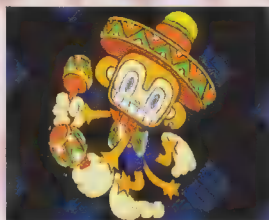
アソビン教授 [キャラ]

SG-1000～セガマークIII全盛期の取扱説明書に登場した、セガのマスコットキャラクターの草分け的存在。本作中では色つきで登場しているが、本来の姿は線画。個々のゲームにまつわるヒントらしきものを1～2言解説してくれるだけという、少々情けない役どころ。『アフターバーナー』などのメジャーソフトの取扱説明書に登場しているが、認知度はいまいち。



アミーゴ [キャラ]

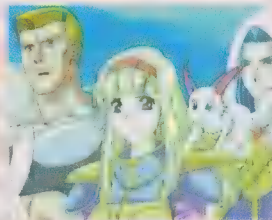
マラカスコントローラが斬新な音楽アクション『サンバDEアミーゴ』のマスコットキャラクター。陽気なリズムと独特のアクション性で、カップルなどの団体客を取り込み、アーケードシーンを賑わせた。本作ではD研で仲間になることができる。



アリサ [キャラ]

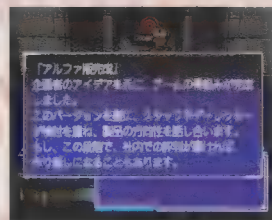
初代『ファンタシースター』のヒロイン。戦士タイロン、エスパーのルツと共に、兄の敵討ちを果たす旅を続けていく。メガドライブ初の大型RPGとして多くのファンに支持された。本作では『セガガガ』の秘書役として登場。アニメーションではかつての仲間たちも見る事が

できる。正式名はアリサ・ランディール。→D研、ファンタシースター



α版 [単語]

「とりあえず動くようになった」状態のプログラム。この段階では動作不良が出るのは当たり前。仕様変更によってゲーム内容がガラリと変化してしまうということも決して珍しくはない。本作では開発状況が40%になればα版の完成となる。→β版、マスター版



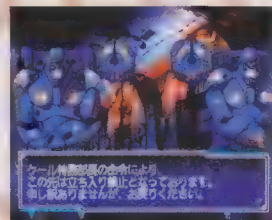
アレックス [キャラ]

意識的にキャラクター展開を念頭において作り出されたという意味での、セガ初のマスコットキャラクター。『アレックスキッドのミラクルワールド』『BMXトリアル』『アレックスキッド ロストワールド』（以上マークIII）『アレックスキッド 天空魔城』（メガドライブ）など計6作品に登場。



E-SWAT [キャラ]

D研最深部でクールたちに身柄を拘束される際に、クールが連れていた兵隊然としたキャラクターの元ネタ。

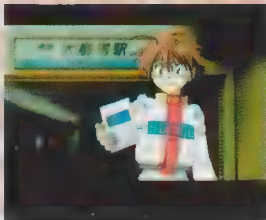


られていたものと同じ。

大鳥居【地名】

古くは大鳥居神社が元となって栄えたとされる地域。セガ本社の最寄駅である、京浜急行、大鳥居駅のことであり、転じてセガそのものを意味することもある。オープニングムービー中の主人公が手紙を持って駅を降りた場面で、大鳥居駅・改札の映像が使用されている。

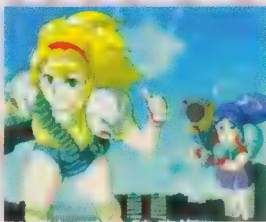
→羽田、大鳥居マニア



大鳥居マニア【キャラ】

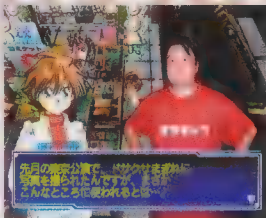
主人公がR-720に乗って飛び立つシーンのムービーに登場。メガドライブでリリースされた『バトルマニア』『バトルマニア大吟醸』の2作が出演作品。脱力系ギャグを連発するお笑いキャラ。名前の由来はもちろん、セガ本社のある「大鳥居」にちなんでいる。

→羽田 マリア、ビック東海



岡田斗司夫【人名】

オタク文化のフィールドワークに勤しむ作家であり文筆家でもある。本作ではコミックマーケットで登場する。が、残念ながらスタッフに迎え入れることはできない。



オッペルと象【単語】

文豪・宮沢賢治の短編童話。賢治ネタは、他にもC研の「どんぐりと山猫」などがある。

オパオパ【キャラ】

人気の横スクロール型シューティング『ファンタジーゾーン』の自機。コインを集めて買い物することで装備を増強できる。父の名は『オパパ』、弟は『ウパウパ』。

→16 t



おれの有明は 誰にも止められない【台詞】

「有明」とは現在のコミックマーケットが開催されている場所を示す言葉。この捨て台詞を残してコミケへと出かけていく人や、自分の同人誌の作業を黙々と始める人の比率は、想像以上に高い……と思われる。

→コミックマーケット



音響カプラ【単語】

8ビットパソコン時代には、パソコン通信をするために用いられていた機器。本体の形状は、電電公社（現NTT）の電話の受話器を置く台座のようなかたちになっている。転送速度は300bps程度と、現在のモデムと比べると凄まじく遅い。



カー○○ヤ○○ー○○○【台詞】

『○○ドキ○プタ○さくら』。本来の低年齢層とは別に、オタク層からの高い支持を得た。ドリームキャストでもソフト『カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦』が好評発売中。限定版には抱き枕カバーやパネル時計などのグッズ類が満載されている。

あ

か

さ

た

な

は

ま

や

ら

わ

名

台

詞

集

回復のいずみ【アイテム】

かわいらしい女の子が、開発中のスタッフのパラメータを大幅に回復してくれるアイテム。スタッフ個々にかけてくれる台詞のコンセプトは「優しさが痛い」。
→海のさち、大自然のめぐみ



がっぶ獅子丸【人名】

辛口かつ痛快な語り口で人気を博しているライター兼ゲーム開発者。カネコ制作の実写取りこみ2D型対戦格闘『富士山バスター』『大江戸ファイト』の作者者としても知られている。



唐沢俊一【人名】

B級カルト文化の研究では右に出るものがないとまで称される、博覧強記の文筆家。マンガ家である弟・唐沢なをきとのユニット「唐沢商会」名義でも活動している。



木【キャラ】

アーケードゲームの体感シリーズ『スペースハリアー』で、地面のいたるところで登場する障害物。ショット1発で簡単に撃破できるが、さすがに激突すればミスとなってしまう。ハッター技の「STAGE4」でスペースハリアーっぽい

映像を見ることが出来る。
→ボーナスステージのように簡単に倒れないぞ、STAGE4



喫〇室【単語】

サーバーやパソコン機器を含めた開発機材類は煙草の煙に弱く、禁煙が基本となっているケースが多い。そんな愛煙家たちの唯一の憩いの場、それが永遠の中立地帯喫煙室である。



ゲームギア【ハード】

カラー液晶を採用したセガ初の携帯用ゲーム機。オプションのTVチューナーをつけると、携帯TVとして用いることもできた。後日、『バーチャファイター ミニ』や『対戦ケーブル』を同梱した「キッズギア」もリリースされた。



ゲーム図書館【ソフト】

パソコン通信の要領でセガにアクセスし、ゲームやさまざまな情報をダウンロードできる……という謳い文句ではじめられたソフト名、かつサービス名の総称。実際のサービスは情報やゲームの更新が滞ってしまったことや、ダウンロードしたソフトは電源を切ると消えてしまう！という難点から普及率は低かった。

→竹崎 忠

ゲームは声優の質で決まる!【台詞】

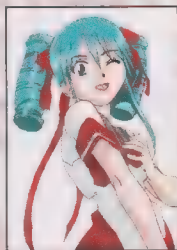
実際にこう思い込んでいる人間は、ユーザーの側だけでなく開発者の側にも少なくなさそうではある。受け手と送り手の意思が一致してしまったために、白いものも黒くになってしまうという典型の1つ。

→ゲームは肌色の量で決まる!

ゲームは肌色の量で決まる!【台詞】

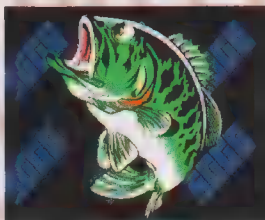
「肌色の量」を翻訳すると「美少女キャラクターの露出度の高さ」。あまりやりすぎると18禁ゲームになってしまうので要注意。事実スレスレのゲームも多数アリ。

→ゲームは声優の質で決まる!



ゲット魚【キャラ】

フィッシングゲームのヒット作『ゲットバス』をパロディにしたと思いきキャラクター。ちなみに、『ゲットバス』中に登場する魚はリアルタッチだが、本作では生きの良いデフォルメされた姿に。



5インチ磁気ディスク【単語】

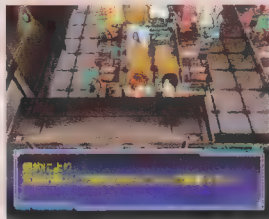
3.5インチフロッピー普及の前時代に標準的だったフロッピーディスクの規格。PC-9801シリーズ、X68000などで採用されていた。現在ではほとんど製造が中止されている。3.5インチフロッピーと異なって読み取り部分に開閉シャッターがなく、保存性はいまひとつ。久々に挿入してみたらフロッピーが壊れていたという噂もちらほら。

コミックマーケット【コミケ】

のべ40万人以上もの参加者が集う、日本最大の同人誌即売会。通称「コミケ」。8月中旬と12月末の、年2回開催されているのはゲーム中と同様。

夏に開催されるものを「夏コミ」冬は「冬コミ」と称される。特に夏場は人の込み具合とコスプレなどから来るこもった熱気で、浮き出た汗が塩をふくという光景を見ることが出来る。2001年の夏で開催60回を迎える。

→オレの有明は誰にも止められない



これが遊んでいるように見えるのかあ!【台詞】

ゲーム内容のチェックやバグ探しなどでいたって真面目にプレイしていても、他人から見るとゲームを遊んでいるようにしか見えない、という場面で発生しがちなセリフ。うかつに責めるとこの言葉で反撃されかねないが、本当に仕事をしているのかどうかは、ゲームをプレイしている本人にはしかわからない。

これまでにない新しい企画でゲームを作りたいんです!【台詞】

主人公が開発者との会話中にしばしば口の端に乗せる言葉。実際にこの手の言葉をゲーム会社の入社試験などで発言する人もいるようだが、十中八九は口だけというパターンも少なくない。そのため、現場の開発者にはこの類の物言いを条件反射的に毛嫌いする人間も多いとか。



これも仕様だということかあああ!【台詞】

バグすれすれの動作に対する言い訳として用いられるのが「仕様」という言葉。あらかじめ想定されていた動作なのでバグではない、という論理だが、あまりにひどいものを「仕様」で片付けられてしまうとユーザーの怒りを買うことが多い。ただしバグを認めてしまうと回収を行わなければならない、ユーザー保護か黙殺かの選択を迫られることになる。

あ

か

さ

た

な

は

ま

や

ら

わ

名

台

詞

集

紺のスク水【単語】

「スク水」は「スクール水着」のマニア的略語。「少女萌え」の属性に、時としてオプションとして装備される。本作中では友情パワーの仲介役となったり、体力の大幅回復をしたりしてくれる強力なキーワード。

さーそ

3-4 ステージ復活【単語】

『グラディウス』3週目以降のステージ4の、逆火山手前からの復活パターンの通称。あまりに激しい弾幕に対してパワーアップがまるで出ないため、ここでやられると完璧な復活パターンを作らないと抜けられない。

3万円【単語】

ゾルゲル哲氏のマスク制作費用にして、本作の広報活動費用の全額といわれる金額。

C言語【単語】

もっともポピュラーなプログラミング言語。BASIC & マシン語が全盛の80年代に登場、パソコンの高機能化に伴って、メインストリームの座を獲得していく。

CD-X【ハード】

北米で発売された、メガドライブとメガCDの機能を持ったコンパクトなハード。日本では発売されていない。



ジュネシス【ハード】

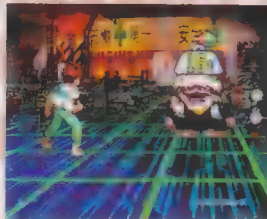
メガドライブの米国での名称。本体表面のロゴやデザインが異なるといった外見上の差異もあるが、本体内部の設計面でも大きく異なり、ジュネシスの方がノイズ対策などがしっかりして

いる。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の大ブレイクを追い風に、アメリカのゲーム市場での高いシェアを獲得した。

16t【ハッター技】

『ファンタジーゾーン』の自機オバオバのサブウェポンの1つ。画面上から一直線に落下してくる「16t」の重りで敵を一掃する。『ファンタジーゾーン』中では特に対ボス戦で重宝したが、本作では与えるダメージが3種類から選ばれるという技なので、バクチ的な使い方がメイン。

→オバオバ



しょうじゅん【キャラ】

アーケードの体感シリーズ『アフターバーナーII』の自機のロックオンサイトが元ネタ。



初代68【台詞】

シャープより発売された16ビットパソコン『X68000』のこと。強力なスプライト機能とサウンド機能を搭載し、多くのファンを集めた。87年に発売された初代機は、モニター込みで約50万円というお値段。この初代機には添付ソフトとして『グラディウス』の移植版が付属されていた。

人工生命E【キャラ】

ゲーム業界の風雲児。速攻で倒さず、あえて敵側の台詞を聞いてみるのも面白い。



スーパー32X【ハード】

メガドライブの機能を飛躍的に向上させる追加ユニット。サターンと同じく32ビットチップのSH2を2つ搭載するという贅沢な作りだが、肝心のソフトは計20本弱しかリリースされずじまいで、宝の持ち腐れ状態に終わった。



STAGE 4【ハッタリ技】

『スペースハリアー』の4ステージ目、高速で飛来する障害（ピンズビーン）を避けていくシーンを再現した技。バターンを作らないと避けづらい。→木、ポーナスステージのように簡単には倒れないぞ



スペース1999【単語】

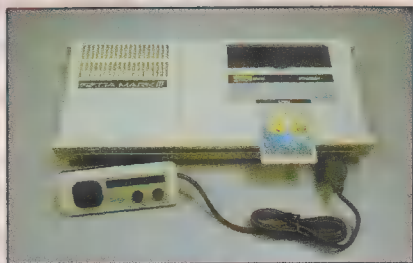
1975年に英国で制作されたSF連作TVドラマ。日本での公開は77年。月面での爆発で宇宙をさまようことになったクルーたちの、外宇宙生物とのコンタクトを主眼に置いた斬新なストーリー展開が妙味。

セガサターン【ハード】

「次世代機戦争」と呼称された1994年当時の最新ハードの一翼。ポリゴン機能をハード的にサポート、ライバル機のプレイステーションと共に新たな世代の幕開けを告げた。32ビットCPUのSH-2を2機搭載していて、後に本体の色が白の廉価バージョンが販売された。『バーチャファイター2』（セガ）、『電脳戦機バーチャロン』（セガ）など、数々の名作を輩出している。→Vサターン

セガマークIII【ハード】

SG-1000シリーズの上位互換機。対ファミコンを目指し、弱点だった同時発色数やスプライト能力を強化。キーボードなどのオプションパーツの発売も予定されていた。



セガマスターシステム【ハード】

セガマークIIIの互換機。セガマークIIIに、FM音源ユニット・ラピッドファイアー（連射装置）・セガ3Dグラス用端子（立体視メガネ用）の機能をまとめた構成になっている。



ソニック【キャラ】

90年代のセガを代表する看板ソフト『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の主人公。「音速」と呼ばれるとおり、目がまわるような素早いアクション性と、快感ともいえる操作環境で、歴史的なヒットとなる。本作では、アニメーションパートで弟分のテイルズと共に出演しているほか、素早さを上げると同時に、ダメージを与えるハッタリ技としても登場している。



あ

か

き

た

な

は

ま

や

ら

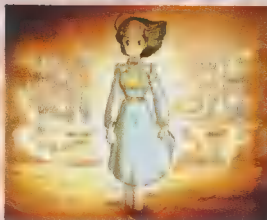
わ

名台詞集

その者、額にしろがねの 兜をかむりて、開発の 野に降り立つべし

【台詞】

宮崎駿の劇場アニメ『風の谷のナウシカ』中の台詞のパロディ。「その者、青き衣をまといて金色の野に降り立つべし」という有名な一節をもじっている。映画版しか見ていない人はマンガ版も読むといいだろう。



ゾンビ【キャラ】

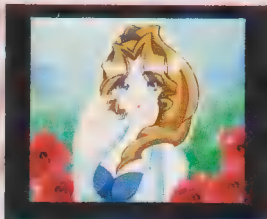
ガンシューティングの大ヒット作『THE HOUSE OF THE DEAD』シリーズに登場したヤラレ役キャラ。弾で撃ってもなかなか倒れないが、ブラインドタッチには滅法弱いらしい。



た〜と

大自然のめぐみ【アイテム】

開発中のスタッフのパラメータを大幅に回復するアイテム。スタッフ個々にかけてくれる台詞のコンセプトは(素で)「痛い」。→海のさち、回復のいずみ



大統領の娘【キャラ】

3D格闘アクション『ダイナマイト刑事』に登場。敵にとらわれて救出を待つという受身の役

柄ながら、幕間デモなどで頻出するため主人公たちよりも存在感が強かったりする。ちなみに2人用でクリアすると強制的に対戦モードを発生させるという冷徹な一面も持っている。



大貧民層【施設】

電話とティッシュケースだけが置いてある物悲しい部屋。思わず退社したくなる。かどうかは定かではない。



竹崎 忠【人名】

元セガ広報。セガ好きが高じてCSKからセガに入社、メガドライブソフトを全種コンプリートするなど、セガマニアとしても高名。ゲーム中では資料室で登場する(ランダム)。ちなみにこのとき両手に持っているのは「ジ・ウーズ」と『ゲーム図書館』。どっちもレア中のレアソフト。→ゲーム図書館



Daccha【台詞】

Cマンがプレゼン中に織り交ぜた単語。「〜だっちゃ」。『うる星やつら』のヒロイン「ラム」の口癖。他の単語と総合すると、Cマンは古参のアニメマニアであることが伺える。

→Ryun、Nyo

縦画面【単語】

特にアーケードの立てスクロール型シューティ

あ
か
さ
た
な
は
ま
や
ら
わ
名台詞集

ングに多い、ディスプレイを縦型に用いたスタイルの画面構成のこと。このタイプのゲームを家庭用機に移植する際には、よほどの注意を払わないとオリジナルのプレイ感覚をそこなってしまうがちである。

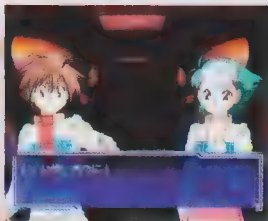
机の上のヌイグルミは 気にならないんですか

【台詞】

机の上に、なんらかのオブジェクトが置かれているゲーム開発室は数多い。プラモデルやフィギュアなど、フェティッシュな玩具ならおおよ何でも代替可能。→美少女フィギュア

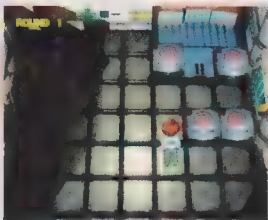
D研【施設】

セガの歴代ゲームキャラ&マスコットキャラたちが眠る3Dダンジョン。入口にある融合施設ではアソビン教授が迎えてくれる(最初のみ)。3Dダンジョン画面を見て『ファンタシースター』『シャイニング・アンド・ダクネス』『デビルサマナー ソウルハッカーズ』を思い出すかによって、世代がわかることだろう。→アリサ、ファンタシースター



DTTT【ミニゲーム】

82年にヒットしたアクション『ベンゴ』を彷彿とさせるパズル。アイスブロックを蹴って移動させるシチュエーションを、うまくパズルに転化している。ゲーム性という面では、同時期にパソコンで人気を博した『倉庫番』に近いノリも。



帝国ロイヤルガード【単語】

映画『スターウォーズ EPISODE1』に登場する皇帝直属の近衛兵。本作では友情パワーの仲間役として登場する。

テクノソフト【会社】

8ビットパソコン時代から今まで活躍が続いている数少ないソフトハウスの1つ。メガドライブ黎明期からサードパーティとして参入、シューティングゲームの雄『サンダーフォース』シリーズで不動の人気を得る。
→R-720 with S

テラドライブ【ハード】

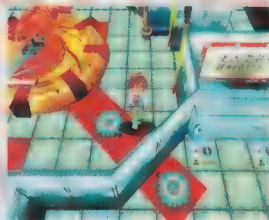
IBM-PC/AT互換機とメガドライブの機能を兼ね備えた16BITパソコンを元にしたネタ。PC部分とメガドライブ部分は互いにリンクして稼動することが可能のように設計されていたが、専用ソフトは皆無に等しかった(確認されているだけで1本しかない)。

テレコンパック【ハード】

セガマークIII用の周辺機器。TVと本体とのケーブルを無線化するというだけの、冷静に考えるとあまり意味のないユニット。

転送ポート【施設】

B研内に配置された、ブロック移動用の転送装置。『ファンタシースターII』で登場した転送ポートに酷似している。



電脳魔都アキハバラ【地名】

もちろん実在の電気街、秋葉原がモチーフ。現実の秋葉原の街並みの変化もめまぐるしく、70年代は「電器の街」だったのが80年代には「電子機器の街」、90年代の「パソコンの街」を経て、2000年にはオタク向けのショップが表通りにも次々と立ち並んでおり、名実ともに「オタクの街」となりつつある。



ドラゴン【キャラ】

チームアンドロメダ制作の3Dシューティング『バンザードラゴン』シリーズに登場。



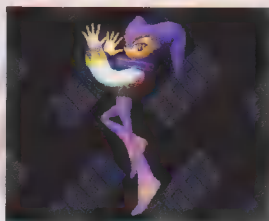
ドリームキャスト【ハード】

128ビットCPUのSH4を搭載、300万ポリゴンの描画力を誇るセガ7世代目のマシン。2001年3月をもって生産が中止、現時点でセガ最後のハードとなった。



ナイツ【キャラ】

ソニックチームがサターンで送り出したアクション『NIGHTS』の主人公。



70億円【単語】

某大作に費やされた、といわれる制作費。

なぜ、発売日は延期になるの?【台詞】

その多くは開発状況の遅延によるが、決算期など、会社の都合によるものもある。大作であればあるほど、「発売日の延期」は起こりやすい。

憎しみをこめて 思いっきり踏んづけてね【台詞】

主人公たちとアキハバラで対面したカオリンが、周囲のファンにドリームキャストを踏ませ

る一幕での台詞。ピック東海制作のシューティング『バトルマニア大吟醸』の裏技で、主人公がスー●アミをぐりぐり踏みつけるという凶悪なネタが仕込まれていたが、それを彷彿させないでもない。



入館証【単語】

セガ社内の社屋に入るための証明証。インタビューなどで外部の人間が入館する際には、入館証にかわるバッジをつける必要がある。ハードな業務をこなしているとうっかり忘れることもあるらしい。

Nyo【台詞】

Cマンがプレゼン中に織り交ぜた単語。「~によ」。『デ・ジ・キャラット』の主人公、「でじこ」が語尾につける口癖に似ている。

→ Ryun、Daccha



ネイ【キャラ】

『ファンタシースターII』に登場するヒロイン。人とバイオモンスターの細胞をかけあわせて造られた。ストーリー中で悲劇的な最後を遂げるためか、『ファンタシースター』全シリーズ中でもダントツの人気を誇る。正式名ネイ・セカンド。



NOMAD【ハード】

ゲームギアサイズのボディでジェネシスのゲー

ムが楽しめる携帯用ゲーム機。残念ながら日本では発売されていない。



Hiサターン [ハード]

日立よりリリースされていたセガサターンの互換機。ビデオCD&フォトCDが標準で再生できるといふ点がアドバンテージだが、そのぶん価格も高い。95年に発売開始、標準価格は64,800円。

→セガサターン

バグ入りゲーム [台詞]

プログラム中の不良動作を引き起こすシチュエーションを総称してバグと呼ぶ。本来あるべき動作を完全に満たさないものをすべてバグと捉えるなら、この世のあらゆるソフトはバグだらけともいえる。とはいえ、明白な誤動作をチェックできずに出荷してしまうソフトがあるのも事実である。

→バグも味のうち

ばくばく犬 [キャラ]

アーケード、サターンでリリースされた落下型パズルゲーム『ばくばくアニマル 〜世界飼育選手権〜』に登場。リアクションが可愛く、なにげに女性ファンが多め。登場キャラクターは4種類いるの

だが、本作では「ばくばくウサギ」のみ未登場という憂き目を見て

いる。
→ばくばく猿、
ばくばくパンダ



ばくばく猫 [キャラ]

「ばくばく犬」「ばくばくパンダ」に同じ。

→ばくばく犬、ばくばくパンダ

ばくばくパンダ [キャラ]

「ばくばく犬」「ばくばく猿」に同じ。

→ばくばく犬、ばくばく猿

バグも味のうち [台詞]

いくら修正してもバグが直らない、新たなバグが頻出するという条件に直面したとき、おもわずプログラマーの頭の中をよぎる言葉。大抵はすぐに頭から離れるが、実際に言葉に出したり、あまつさえこのセリフでスタッフを説得しようとするとは重症といえる。

→バグ入りゲーム

羽田 [地名]

セガ本社のある東京都大田区羽田を示す。転じてセガそのものを意味することも。

→大鳥居

羽田マリア [キャラ]

ビック東海の横スクロールシューティング『バトルマニア』シリーズのキャラクター。歴代セガキャラクターが総登場するムービー内で、相棒の大鳥居マニアと共にちゃっかり登場。ポケ係のマニアに対する良きツッコミ役。苗字の「羽田」はセガ本社の所在地。

→大鳥居マニア、ビック東海



バブルソート [単語]

プログラミングテクニックの1つ。特定の数列を順に並び替える際に用いられるアルゴリズムの中で、もっとも簡単なものの1つとして知られる。シェルソート、クイックソートなどの高度なアルゴリズムに比べると効率は低い。

美少女 [単語]

実在しない電腦世界の美少女に対しても使用される言葉。大別して「お嬢さま」「お姉さま」「メイド」「獣」「スポーツ」などの系統がある。上記の系統に「眼鏡」「尻尾」「ポニーテール」「三つ編」「猫耳」「セラー服」「水着」といったオプションを付加することでデフォルメされた美少女が嗜好される。

あ

か

さ

た

な

は

ま

や

ら

わ

名

台

詞

集

美少女フィギュア [アイテム]

ゲーム開発に疲れた心を癒してくれる憩いのアイテム。机上やパソコンの上などに常備される場合が多い。代替品としてアクションフィギュアやガレージキット、食玩やペットボトルのオマケ(たいていの場合はコンプリート済)などがある。

→机の上のヌイグルミは気にならないですか



ビック東海 [会社]

カルト人気の高い横スクロールシューティング『バトルマニア』シリーズを制作したソフト会社。どこか微妙にネジれたセンスがメガドライブマニアの気性とフィット、人気を集める。

→大鳥居マニア、羽田マリア

ピットサイクル [単語]

カードゲーム『マジック・ザ・ギャザリング』における、強力デッキの一種の通称。

ファンタシースター [ソフト]

セガの自社開発による初の大作RPG。ハードの限界を超えたとまで称された、滑らかな3Dダンジョン描画が当時大いに話題となった。ちなみにダンジョン部分のプログラミングは、現ソニックチーム代表取締役の中裕司氏が担当していた。

→アリサ、D研

Vサターン [ハード]

ビクターから販売されたサターンの互換機。機能的にはセガサターンと同じだが、起動画面のロゴが「V・SATURN」になっているなどの若干の差がある。

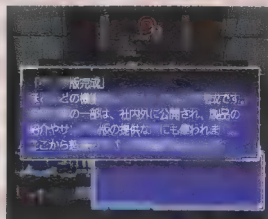
→セガサターン

β版 [単語]

「マスター版に近い段階まで作りこみが進んで

きた」レベルのプログラム。このバージョンを元に最終調整を行なって、製品版に近づけていく。本作では開発状況が75%となるとβ版が完成する。

→α版、マスター版



ベクタースキャン [単語]

1画面内を決まったサイクルで描きかえて映像を作り出す現在のモニターとは異なり、走査線を画面の任意の場所に直接当てる方式のディスプレイ装置(原理的には心電図やオシロスコープなどと同様)。80年代初頭にアーケードで登場、中でもアタリの『スターウォーズ』に採用されていたのが有名。

ボーナスステージのように簡単に倒れないぞ [台詞]

B研で登場するキャラクター「木」を仲間にする際の、説得するまえの台詞中のひと言。ドラゴンの背に乗って木を連続的に焼いていくという『スペースハリアー』内のボーナスステージのシチュエーションを示した言葉。怒涛のごとく木をなぎ倒していく爽快感が心地いい。

→木、STAGE4



ホモ・ルーデンス [アイテム]

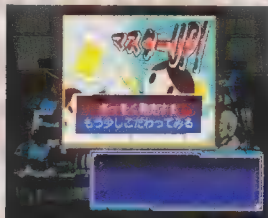
オランダの歴史学者ホイジンガの言葉『人間は“遊ぶ存在(ホモ・ルーデンス)”である』で有名な、同名の著書をさすものと思われる。



ま〜も

マスター版【単語】

「ほぼ発売できる状態」のプログラム。大抵の場合は最終バグチェックを残すのみのはずだが、諸般の事情で発売が延びたり、完成度を上げる（という名目の場合もあるが）ために改良を加えていくことも。実質的にはα版やβ版レベルなのに、マスター版と偽ってリリースされるソフトがあったことは歴史が証明している。
→α版、β版



マルチメガ【ハード】

CD-Xのアジア販売向け本体。ポータブルCDプレイヤー並みのボディにメガドライブとメガCDの機能が凝縮されているという、セガマニアにとっては夢のようなハード。CD-Xと同様に日本での販売はなされなかったが、一部ショップにて輸入品が販売されていた。ファンの期待が込められていた代弁として、本作では「このマルチメガが量産された暁には！」というアツイ台詞が用意されている。

明田直【人名】

マンガ家として83年にデビュー、ゲーム・アニメなどマルチジャンルで活躍する作家。唐沢俊一氏、岡田斗司夫氏とともに「オタクアミーゴス」を結成、トークショーを定期的に行っている。



メガアダプタ【ハード】

メガドライブに装着することで、セガマークIII以前のソフトを動作させることができる拡張アダプタ。ただしFM音源を鳴らすことができず、

多くのファンをがっかりさせた。

メガジェット【ハード】

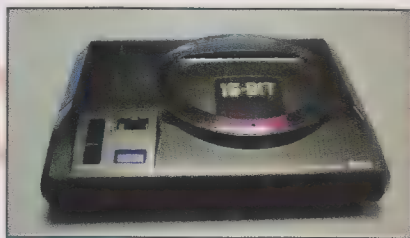
航空会社の機内設置用に開発されたという、ユニークないきさつのメガドライブ互換機。一見すると携帯ゲーム機のようなコンパクトなボディだが、単に持ち運びに便利だけでなく、ゲームを楽しむには別途テレビモニターが必要だったりする。

メガドライブ2【ハード】

初代のメガドライブに比べ、約半分ぐらいのコンパクトなボディを実現した互換機。同梱のパッドも6ボタンのものに変更された。

メガドライブ【ハード】

「16ビット=高機能」というイメージを前面に押し立て、過去のハードとの差別化を図った16ビット機。「メガアダプタ」「メガCD」「スーパー32X」など、ブラック系で統一された周辺機器にも人気がある。メガドライブを愛用し、現在でも嗜好する人々のことを「メガドライブイバー」と呼ぶ。また、TVCMではいとうせいこうをイメージキャラクターとしていた。



萌え【単語】

おもに「〜ときめく」「〜が好き」を表現する際に使われる動詞。他に、形容詞、名詞としての用法も可能。
（※編集部注：作中にて再三にわたって説明がなされているため、あえて解説は避けさせていただきます）



モゲタン【キャラ】

本作のステージ間で流れる実写ムービー「モゲタンとお姉さんのゲームなぜなに講座」に登場するキャラクター。1978年から1991年の13年間に、TBSで放映された実写とアニメによる人気番組『まんがはじめて物語』シリーズの「モゲタン」とお姉さんの掛け合いが原点と予測される。



山中湖保養所【単語】

セガの保有する保養所の1つ。新入社員の研修にも使われている。

雷魂VI【ミニゲーム】

ミニゲーム『R-720 with S』に登場する自機の1つ「SYRINX」を選択した時に流れるムービー。シューティング部分と同様、『サンダーフォースV』を強く意識した、スピード感溢れる映像となっている。このムービーシーンの音楽部分は『サンダーフォースV』のサウンドクリエーターが参加している。『VI』とあるのは次回作への意欲の表われ？

リスター【キャラ】

メガドライブの横スクロール型アクション『リスター・ザ・シューティングスター』の主人公。伸びる両手をワイヤーのように活用して障害をクリアしていくというテクニカルなゲーム内容。ゲームギアのソフトとしても開発されたが、メガドライブ最後期の作品ということもあって知名度はいまいち。本作ではD研で説得することができる。

Ryun【台詞】

Cマンがプレゼン中に織り交ぜた単語。「〜りゅん」。『センチメンタルグラフィティ』中のヒロイン、永倉えみるの口癖に近い。

→Nyo、Daccha

ループレバー【単語】

アーケードの特殊コンパネの1種。スティック

部分が回転するようになっており、スティックの上下左右と回転という2種類の動作を感知できる。戦車アクションや全方向スクロール型の銃撃戦アクションなどが、このループレバーを用いて作られている。商標登録はSNKが所持していた。

労働基準法【法律】

労働する全ての人に適応される、労働環境を定めた法律。少なくともゲーム業界に関わる人間には無縁。

ワンダーメガ【ハード】

メガドライブとメガCDを一体化したハード。ビクターより発売された。



【主人公・通常台詞】

悪霊退散！／あんなんか知りません！／言うだけならタダですよ。／一日中部屋に閉じこもりですね。／言われた通りに作っていて楽しいですか！／上を向いて歩きましょう！／噂話なんか信じないぞ！／よくわかんないけど良心がいたみます。／音楽聞きながら仕事していいんですか？／過去のキャリアがなんだったというんですか！／勘違いしていますね。／給料を一体何につきこんでいるんですか？／業界人って常識が無いって聞きました。／嫌いな人ばかりじゃないでしょう！／クリエイターを気取っているだけでですね。／芸能人気取りのクリエイターって多いですね。／ゲームにだって未来はあるはず！／ゲームの面白さはユーザーが決めるんです！／ゲームは子供がする遊びです。／ゲームを作るのに年に関係無い！／子供相手にムキになってますね。／根拠の無い自信だけはスゴイですね。／雑誌の採点基準なんてアテになりません！／サンダルばきはどうかと…／CMは深夜だけですね。／時間にルーズな人が多いってほんとはですか？／親しき仲にも礼儀が必要です！／実力を棚にあげてモノのせいにしてますね。／自分のことしか考えてないようにみえます！／ジャンクフードばかりですね。／終電より泊り込みですか？／10人ぐらいでゲームは作れる！／素人の意見も聞きましょう！／スーツ持っていないんですか？／そんなに限定品が好きですか！？／体力の衰えをカバーしましょう。／誰でもできそうな仕事です。／誰も信じられないのか！？／ダンボールと新聞紙はどっちが暖かいですか？／遅刻ばかりしてますね。／ちゃんと話を聞いてください！／使い回していますね。／机の上のヌイグルミは気にならないんですか？／徹夜仕事を自慢気に話す人が多いですね。／何

もしていないのに仕事をした気になってますね。/何を怖がっているんですか?/人が苦手なんです。/日本語をしゃべりましょうよ。/ニヤつかないでください! /入館許可証忘れちゃだめですよ。/人のいいなりになってゲームを作ってますね。/人見知りしますね。/開きなおりましたね! /プロ意識を持ちましょう! /分社化…/変なことすると人を呼びます! /僕にはこれしか無いんだ! /僕は何も知らない、だからこそがんばれる! /僕らのゲームを待っている人っています! /僕を惑わそうとしてるな! /本当に人間ですか! ? /毎日、終電ですか? /まだ、業界は死んじやない! /マニアとかオタクという言葉が勲章ですよ。/みなさん、キャラクターグッズが好きですよ。/「やっつとやっつと」とか言っているやつらですよ! /口先だけならなんでも! /楽な方法を選ぶべきじゃない!

【主人公・クリティカル台詞】

頭、悪そうですね。/言い訳が上手ですよ。/忙しいフリをしませんか? /言ってる事とやってる事が違います! /噂は本当なんですか? /大人ってずるい…/お風呂に入りましょうよ。/業界人は火遊びが激しいとか聞きました。/愚痴ばかりの人が多いです。/ゲーム制作って目的を見失いがちです! /ゲーム作りは理屈じゃないんだ! /ゲームで泣いたことありますか。/心に響くゲームがありますか! /雑誌、見ましたよ。/実力も無いけど…/新聞とかニュースとかちゃんと見てますか? /他人のせいにして楽しいですか? /いちゃんとした言葉をししゃべってください。/調子のいいことばかり言いますね。/つまらない話を難しくしていませんか? /なぜ、発売日は延期になるの? /70億って本当ですか? /場の空気を読めない人が多い! /人のことをみくびってませんか? /人の目を見て話しをしましょう!

【スタッフ・通常台詞】

アイデアだけで金がもらえるか! /悪魔に魂、安売りだ! /遊びじゃねえんだよ! /新しい遊び空間を見つけるんだ! /あっちいけ! /おもしろいよな? /いいから予算をよこせ! /言いたいことばかり言いがつ! /いつになったら終わるんだ! /うるせえ! /うるせえなんだよ! /偉そうな口をきくな! /大型筐体こそアゲーダの驕! /OKといったが、GOではない! /オタクが嫌いなのは近親憎悪だってなげ気づかない! /男のロマン。それはループレバー。/思いつきは企画と言わねえ! /思いつきを仕様書にまとめる身にもなってる! /オレが法律なんだよ! /俺なら3秒だよ。/オレの有明は誰にも止められない…。/オレの代りはいくらでもいる。/オレの心はサターンと共にある。/俺はこの道40年だ! /俺を殴ってみろ! /オレを巻きこむな! /開発者が写真うつりを気にしてどうする! /帰れ! /過去の栄光は永遠なのだ! /金を使う暇がないぞ。/彼女が欲しい! /実在しなくてもいい! /彼女が欲しい! /もう男でもいい! /カラオケでアニソンばかり歌ってるんじやねえ! /給料が上がらねえんだよ! /きゅ、救急車呼んでくれ…。/給料もらってア-

ティストを気取るんじやねえ! /義理人情で仕事できるか! /ゲームデザイナーという職業はない! /ゲームにポリゴンなど必要ないのだよ! /このツラサがお前にわかるか! わかるまい! /このまま消える運命さ。/このマルチメカが量産された暁には…! /孤立せよ…。/これが現実だ! /これも仕様だと言うのかああ! /残業400時間オーバーだ! /32ドット16色あれば世界の全てを表現できる! /Gジャンに皮手袋はオシャレって言わないぞ。/時間がたりないんだ! 相手しているヒマはねえ! /仕事をしなきゃ、耳を塞ぎな。/知ったかぶりの口をきくな! /締め切りまもらねええ! /順調に遅れてます! /しよせん、才能の切り売りさ。/人生再インストール/ストレスたまると食欲が増す! /ズルい奴が笑うこれが常識だ/生活のためにゲーム作るんじやねえ! /抱き枕の数は勲章じゃないから。/楽しいことばかりじゃないぞ、ボウズ。/たまにはヒゲを剃れ! /誰が俺をこんな風にした! /誰に向かって話してるんだ? /ちゃんと本を読めよ。/低賃金でやってられるか! /店舗研修は辛かった。/道理はいらねえ! /特殊コンパネ最高〜! /友達が一人…また一人と去って…まだ何かを奪うのか?! /中も見えないようなボスターを集めるんじやない! /なぜゲームというのはいつまでも完成しないんだああ! /なんでコードが後ろから生えているんだ! /なんでこんなヘキ地に会社を作るんだ! /何日も家に帰れないつらさかわかるか? /バグが無くなるわけが幸福う! /火遊びはたいがいしときな。/人並みの幸福を求めてな。/悪い! /人の気も知らず、いい気なもんだ! /人を思いやるヒマもねえさ! /開き直るのが鉄則だ! /ファン、だめやこわいやん。/ベクタスキャン最高〜! /ベッドを買ったのに寝袋生活だ! /マスターシステムはほくの青春だった。/みんなどこ行っちゃったんだ! /みんなバブルの幻影さ。/昔はよかった…。/ムカツクんだよ! /無理を通すんだよ! /もう、何も言われたくないんだ! /持ち上げられて落とされる…味わったことがあるか! /休みをよこせ! /辞められればとくに辞めてる。/ユーザーとの約束? 笑わせるな! /夢を見たきゃ、帰るな。/横画面で縦スクリーンなんか邪道だああああ! /ヨメさんが欲しい! /人間じゃなくてもいい〜! /理想論ばかり並べるな! /ガキ! /レトルトカレーの食比べはグルメって言わないだよ! /労働基準法を知ってるか? /若いウチからこんな所に来るな。/ワガママユーザー、お堅い上司! やってられるか!

【スタッフ・クリティカル台詞】

ウソじゃねえよ。/ガールフレンドはいるのか? /カネの問題なんだよ! /ギリギリだな。/子供は知らないほうがいい。/好き勝手言うな! /仲良しこよして渡れるほど業界は甘くないぞ。/何一つ思い通りにはいかない! /それが業界だ! /マヌケユーザーにはバグ入りゲームがお似合いさ! /もう、たくさんだ! ユーザーのわがままは! /ロクに寝れない、フロにも入れないぞ! /若いウチから何やってんだ? /若いボウズ。

セガガガへの道

第四回 アフレコ大作戦!!の巻

激闘編

作★画
ゾルゲール
哲

今日はアニメのアフレコだ!!!



音ニプロダクションのみなさん



ゾルゲール哲 (素顔)

OKです。
ちょっと
休憩しま
しょう。

やっと半分か
...しかし
何としても
今日中に収録を
終えなければ。

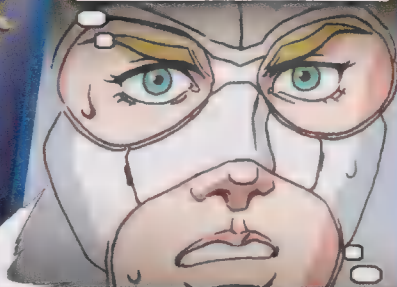
ディレクター
除キ

サウンド 金子



ち、ちょっと
待ってください!!!

な、なぜ二人が血相を変えて
声優さんのところへ?



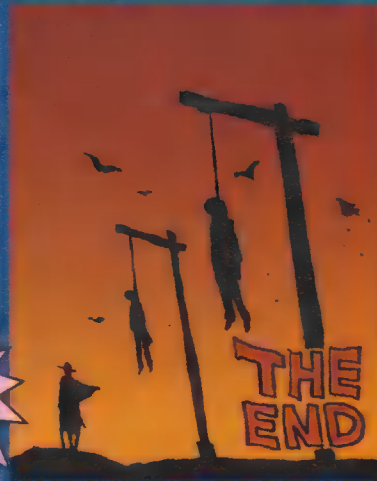
そ、そうか!!オレはスケジュールに気を
取られる番重り、声優さんのケアまで
気が回っていなかった!!!



ラオロオ〜y!!!!
オレ、サイ
もろっちゃん
ましたのサイン♡

スズキさん
のた
しん
こ

オ、オレなんか、
一緒に写真さんが
撮ってもらっちゃって
もったい!!!



THE
END



「セガガガ」を知るには、セガ史は避けて通れない道。新規ファンは謙虚な姿勢で、マニア諸氏は再確認の意味で、設立半世紀を迎えるセガを、いま一度振り返ってみてほしい。

セガ史

セガ50年史

激動の半世紀を生き抜いてきたセガ。その歴史の重みを回顧せよ！

セガ名鑑AtoZ

セガの歴史を彩ってきた往年の名機をピックアップ。時代を肌で感じろ！

1951年

「SERVICE GAMES (サービス・ゲームズ)」の社名で創業開始。創業は2人のアメリカ人、レメイヤー氏とスチュワート氏。

大手玩具メーカー「バンダイ」の前身である「萬台屋」設立。

1953年

「タイトー」の前身である「太東貿易」が設立される。

1955年

「ナムコ」の前身である「中村製作所」が設立される。

1960年

商号を「日本娯楽物産(株)」とする。国産初のジュークボックス「セガ1000」をリリース。→●

1964年

「日本機械製造(株)」を吸収合併。業務用アミューズメント機器の製造を開始する。

1965年

(有) ローゼン・エンタープライゼスと合併、社名を「セガ・エンタープライゼス」に変更。アミューズメント施設の運営を開始する。

1966年

アミューズメント筐体「ペリスコープ」をリリース。世界的なヒット作となる。→●

1969年

米国コングロマリットの「ガルフ・アンド・ウエスタン・インダストリーズ」の傘下に入る。



国産初のジュークボックス

A セガ1000

国内で初めて製造が開始された、記念的なジュークボックス。後に社名ともなる「セガ」の名称が、すでに名づけられていた点は興味深い。



記録のヒットの大型エレメカ

B ペリスコープ

機械式で動作する、いわゆるエレメカによる潜水艦ゲーム。独自の装飾がいかにもセガらしさを出している。純粋なゲームを目的とした大型筐体の中ではセガ史上初のヒット作となり、この頃から、大型筐体にかける熱意が伺える。

セガ初のコンシューマ機

C SG-1000

セガが初めて世に送り出した、家庭用の汎用ゲーム機。奇しくも、永遠のライバル機「ファミリーコンピュータ」とは同月発売(83年7月)。圧倒的なファミコン人氣に押され、苦戦を余儀なくされる。





「SG-1000」と同機能を備える低価格パソコン

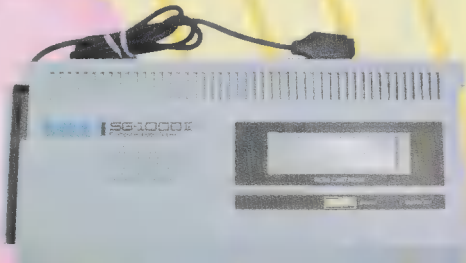
D SC-3000

各社より相次いでリリースされた、低価格8ビットパソコンブームの流れに乗るかたちで発表された。標準でBASIC言語を装備、自作プログラミングを楽しむこともできたが、MSXのヒットによって淘汰の道を歩むことに。後にキーボード部分をハードキーにした「SC-3000H」もリリースされる。

デザイン一新、コントローラも使いやすく！

E SG-1000 II

垢抜けないデザインだったSG-1000からスタイルを一新した新モデル。TVコマースルの大量投入などによって、初代機を上回る普及台数となる。ライバル機のファミコンに対抗してか、使いづらかったコントローラ部分にも改良が施されている。



体感ゲーム機 第1号

F ハングオン

後に「体感ゲーム」シリーズと総称される、大型筐体シリーズの第1作目。大型バイク型の筐体にまたがって、左右に体重移動することでコーナリングしていく、技巧を感じさせる筐体。ダイナミックな操作感が人気を集めた。その技術は後進の名機「アフターバーナー」や「R-360」へと受け継がれた。



1978年

タイトル『インベーター』リリース。空前のブームを巻き起こし、アミューズメント業界の大地を形成する。

1980年

任天堂「ゲーム&ウォッチ」発売開始。国内で1200万台を越す大ヒット作となる。

1983年

セガ初のコンシューマ機となる「SG-1000」発売開始。→●

「SG-1000」と同等の筐体を持つ8ビットパソコン「SC-3000」を発売。→●

任天堂「ファミリーコンピュータ」発売開始。初年度に40万台以上を売り上げ、ライバル機に大きく水をあける。

1984年

CSKグループの買収により、CSKグループの傘下に入る。欧州での業務用アミューズメント機器のマーケティング拠点として、「セガ ヨーロッパ」を設立。

「SG-1000」の互換機「オセロマルチビジョン」がツクダオリジナルより発売開始。

「SG-1000」のリニューアル機「SG-1000II」発売開始。→●

1985年

世界初の体感ビデオゲーム機「ハンゴオン」発売。→●

任天堂『スーパーマリオブラザーズ』発売。500万本超のセールスを記録し、ファミコン人気を決定づけることになる。

1985年

アーケード向け景品キャッチャー機「UFOキャッチャー」発売。→●

「セガマークⅢ」発売開始。→●

1986年

米国にて子会社「セガ オブ アメリカ」の株式会社頭登録。

アーケード体感ゲーム「スペースハリアー」「アウトラン」発売。大型筐体がブレイク、アーケードゲームの牽引役となる。

任天堂「ディスクシステム」販売開始。「ゼルダの伝説」が大ヒットを記録。

エニックス『ドラゴンクエスト』発売。ロールプレイングブームの火付け役となる。

タイトー「アルカノイド」をアーケードでリリース。「ブロック崩し」リメイクもの先鞭をつける。

1987年

体感ゲーム機「アフターバーナー」「アフターバーナーⅡ」をリリース。→●

「セガ マスターシステム」発売開始。→●

NECホームエレクトロニクス「PCエンジン」発売開始。強力なスプライト機能などで、ライバル機との差別化を図る。

エニックス『ドラゴンクエストⅡ』発売。日本中をドラクエブームが席卷する。

スクウェア『ファイナルファンタジー』発売。



セガによるクレーンゲーム機の第1号。数年後のブームを経て、アーケードゲーム市場にて大きな位置を占めることになる。現在に至るまでモデルチェンジが幾度もなされているが、基本的な商標名「UFOキャッチャー」は今も変わらず、クレーンゲーム機の代名詞とも言うべき存在といえる。

景品キャッチャーブームの先駆者

G UFOキャッチャー

打倒ファミコンを目指した新マシン

H セガマークⅢ



「アレックスキッド」より参加のアレク

貧弱だったスプライト機能を強化、ファミコンと互角以上に渡り合えるスペックを打ち出した、SGシリーズの上位互換機。アーケードの人気作を意欲的に移植してアーケードゲームファン層を取りこんでいく方向性を打ち出すが、サードパーティの参画に積極的でなかったことが、ゲームのラインナップに限界をもたらした。



空戦リアリティをスティックに表現

I アフターバーナー

目くるめくスピード感と空戦のスリルが大いに話題を呼んだ、体感ゲーム史に残る名作。映画「トップガン」の人氣も追い風となり大ヒットとなる。スロットルレバーのない「アフターバーナー」が先行でリリースされたが、その後すぐに「～Ⅱ」への移行が行なわれたという経緯がある。





あまりに短命な後継機種

J セガマスターシステム

「落ちモノ」ブームを巻き起こした革命的ゲーム

K テトリス(アーケード版)

旧ソ連生まれのパズルゲーム。その単純なルールとは完全に反比例する中毒度の高さにハマる人々が続出。さまざまな機種でリリースされたが、もっとも早い時期に知名度を上げる要因を作ったのが、このアーケード版といえる。サラリーマン層をアーケードに呼び込む牽引力ともなった。



セガマークIIIにオプションの形でリリースされた、「FM音■バック」と連射機能ユニット「ラビッドファイア」などの機能を標準装備した、セガマークIIIの後継機。翌年にはメガドライブが発売されてしまったため、とかく短命なイメージがつきまとう機種である。

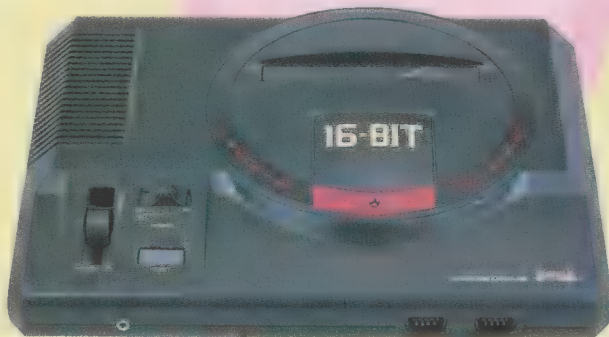


名作STG『ファンタジーゾーン』の自機でもあった「オバオバ」

セガ大躍進の足がかりとなる名ハード

L メガドライブ

メジャー機種としては初の16ビットCPUを搭載、高機能をウリにしたゲームマシン。アーケードの移植作をリリースしていくというセガマークIII時代の路線を踏襲しつつも、多くのサードパーティを迎えることで、次々と名作を生み出していく。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の海外での大ヒットもあいまって、高い市場普及率を維持。94年のサターン登場までの6年間で現役を通し、多くの熱狂的ファンを生んだ。



1988年

アーケード「テトリス」をリリース、大ブレイク作となる。→●

16ビットゲーム機「メガドライブ」発売開始。→●

セガ・エンタープライゼス、東証二部上場。

NECホームエレクトロニクス、初のコンシューマ向けCD-ROMドライブを発売。

任天堂「スーパーファミコン」の仕様を発表。

エニックス『ドラゴンクエストIII』発売。

スクウェア『ファイナルファンタジーII』発売。

1989年

任天堂『ゲームボーイ』発売。『テトリス』の大人気を受け、大ヒットを商品となる。

ゲーム関連訴訟問題が相次いで表面化。

『シムシティ』日本語版がパソコン版でリリース、大ヒット作となる。

1990年

360度回転感ゲーム機「R-360」
アーケードに登場。→●

カラー液晶を採用した携帯ゲーム機「ゲームギア」発売開始→●

セガ、東証一部上場。

任天堂「スーパーファミコン」
発売開始。ソフトのラインナップに遅れが目立ったメガドライブに対し、充実したソフトラインナップを用意。圧倒的な巻き返しを図る。

SNK「NEO・GEO」を発売開始。

スクウェア『ファイナルファンタジーⅣ』発売。

1991年

IBM-PC互換機とメガドライブとを合体させたパソコン「テラドライブ」発売。

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』
発売。セガを代表する名ソフトとなり。任天堂の独占状態を巻きかえす。→●

メガドライブ用のCD-ROM
ユニット「メガCD」発売開始。
→●

カプコン『ストリートファイターⅡ』をアーケードでリリース。対戦格闘ゲームのムーブメントを巻き起こす。

体感至上主義の極みに立つハード

R-360

体感シリーズの流れを汲む超大級の大型ハード。前後左右方向にダイナミックに回転するその筐体はひとときわアーケードで目を引いた。反面、稼動にはオペレーターが必須であるなど、ゲーム機としての枠を超えてしまった印象も強い。筐体によっては『アフターバーナー』や『G-ROC』など違うソフトが組み込まれていた点からも、ハードの開発のみが先行してしまっただけのイメージが強い。



カラー液晶を採用した意欲的携帯ゲーム機

ゲームギア

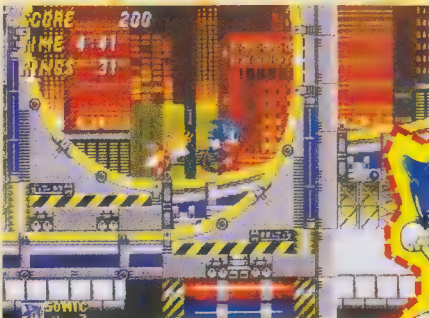
ゲームボーイが開拓した携帯ゲーム機市場に、カラー液晶を引っさげて殴り込みをかけたハード。スペック的にはセガマークⅢとほぼ同等で、しかもカラー液晶を装備するものの、カラーソフトに恵まれず普及率はふるわなかった。後にさまざまなバージョン（ソフト同梱版や色違い版など）がリリースされており、ある意味コレクター一泣かせの存在かも。



劣勢を一挙に跳ね返したセガ随一の功労者

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

常識破りのスピード感、クールな画面構成やキャラクターなど、かつて存在しなかった魅力で、記録的ヒットとなった横スクロール型アクション。ことに海外での人気は「爆発的」と言ってい程に凄まじく、スーパーファミコンを凌ぐ人気ぶりを見た。主人公「ソニック」もセガの看板キャラクターとして定着、シリーズ作も多数生まれる。



※画面写真は海外版『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』を使用しています

家庭用ではPCエンジンに次ぐ2番目のCD-ROMマシン。メガドライブ本体より高速なCPUを搭載し、スーパーファミコンで採用された回転拡大機能もサポートするなど、機能化を念頭に設計された。残念なことに、それが価格にも反映され、メガドライブ本体の倍以上の49800円という価格設定になった。



高性能&高価格を誇る重量級ハード

P メガCD

ポリゴン時代の幕開けを告げたリアル指向レースゲーム

Q バーチャレーシング

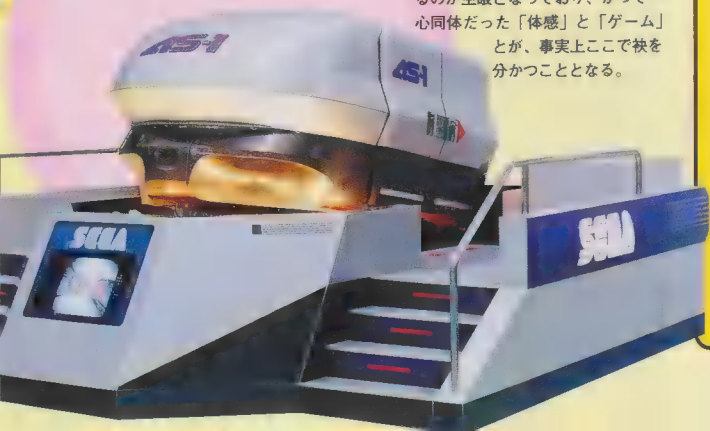
体感ゲームシリーズで立て続けにヒットを飛ばしてきたAM2研の新境地。それまでの擬似3Dによるレースとは異なるリアリティを高いレベルで実現した。リアル指向を標榜する鈴木裕氏の、このこだわりは、後の『バーチャファイター』へと受け継がれていくことになる。



ゲームセンターを飛び出した体感筐体

R AS-1

大型の宇宙船然とした筐体に、最大8人が乗り込めるといふ、大型アミューズメントパーク向け業務用ハード。インタラクティブ性はなく、再生映像にシンクロした動きを体感するのが主眼となっており、かつて一心同体だった「体感」と「ゲーム」とが、事実上ここで袂を分かつこととなる。



1992年

フルポリゴンによる3Dレースゲーム『バーチャレーシング』発表。→●

大型アミューズメント筐体「AS-1」発表。→●

アメリカの発明家ジョン・コイル氏が、「ビデオゲームは『低周波音声記号を使ったカラー画像をテレビモニタに表示する特許』の侵害にあたる」として、セガと任天堂、アタリ社を告訴。任天堂とアタリ社は低額での和解に成功するも、セガは敗訴。約57億円の賠償金を支払う。

レーザーディスクを用いたソフトを楽しめる家庭用ゲーム機「レーザーアクティブ」バイオニアより発売。

NECホームエレクトロニクス、CD-ROM一体型マシン「PCエンジンDuo」を発売。

1993年

最大8人同時対戦可能なレース『バーチャフォーミュラ』発表。

3D対戦格闘『バーチャファイター』発表。→●

メガドライブのリニューアル機「メガドライブ2」発売開始。基板のコンパクト化で本体は小型化。

「メガCD2」発売開始。コストダウンにより価格は約3万円に。

任天堂「プロジェクト・リアリティ」構想を発表（「NINTENDO64」の前身）。

新型ゲーム機「セガサターン」の投入をアナウンス。

ソニー、「PS-X（現在の「プレイステーション）」を発表。

NECホームエレクトロニクス、PCエンジンの後継機にあたる機種のリリースを発表。

松下、32ビットゲーム機「3DOリアル」発売。

テレビゲームでてんかん発作を起こし死亡事故が起きた、との衝撃的なニュースが報じられる。

CD-ROMを搭載し「マルチメディア」を標榜したパソコンが次々に登場。



3D対戦格闘の礎となった革命作

S バーチャファイター

ポリゴンによる人体モデルを用いることで、いままでにない格闘空間の創造に成功した傑作。2D格闘ゲームのマンネリズム化によって飽和し始めたアーケードゲームシーンは、この一作によって変化を余儀なくさせられていく。英国のスミソニアン博物館に保存されている、唯一のTVゲームでもある。

バーチャルリアリティを用いた体感アトラクション

T VR-1

ヘッドマウントディスプレイを装着し、可動型座席の体感アクションを楽しむアミューズメント用の大型筐体。大型機器への開発意欲が、いまだ健在であることを知らしめた。



ゲームセンターの客層を一変させた大傑作

U バーチャファイター2

1作目のコンセプトを継承しつつも、映像面・操作面・ゲームとしての駆け引きなど、あらゆる面で前作を凌駕した傑作。前作ファンのみならず新たなファン層を呼びこき、極めて息の長い人気を誇る大ヒット作となる。ゲームに縁のなさそうなサラリーマンなどが、足しげくゲームセンターで対戦に興じる光景を作り得たのは「インベーター」「テトリス」以来の快挙。





「NIGHTS」で初お目見えしたナイツ。「クリスマスナイツ」でも登場した



“次世代ゲーム機”戦争の覇権を競った名機

V セガサターン

32ビットCPUを2機搭載、「64Bit級」なるキャッチが冠されたこともあった「次世代機」。ライバル機であるプレイステーションとは同時期、同価格でリリースされ、真正面からの市場シェア争いが繰り広げられていく。「バーチャファイター」「～2」などの人気作の移植で勢いづくも、プレイステーション側も『鉄拳』シリーズや『リッジレーサー』など強力なラインナップで対抗。約1年間はバランスゲームが続くが、プレイステーションが100万台を超えた辺りから少しずつ差を広げられていくことに……。

32ビット移行期へ悲哀漂う過渡期的ハード

W スーパー32X

サターンと同等のチップを搭載し、メガドライブにポリゴン描画能力を拡張するオプション機器。依然として根強い人気を得ていたセガのファンにとってはメガドライブ延命の一縷の希望だったものの、ソフトの供給ラインがサターンへと移行してしまい、最終的には数えるほどしかソフトが出なかった悲運のハード。ちなみに発売日はプレイステーションと同日（94年12月3日）であった。



1994年

業界初のHMD（ヘッドマウントディスプレイ）アトラクション「VR-1」発表→●

3D対戦格闘『バーチャファイター2』発表。→●

32ビットゲーム機「セガサターン」発売開始。→●

メガドライブ用32ビットアダプタ「スーパー32X」発売開始。→●

アイワ、メガドライブ機能搭載のCDラジカセ「CSD-GM1」発売。

コンシューマ製品の国内販売会社として（株）セガ・ユナイテッド設立。新ハード「セガサターン」向けの流通ルートの構築を図る。

1995年

セガ/アトラス、「プリント倶楽部」発売開始。→●

プレイステーション・サターンの両機種、値下げ競争激化。7月にはソニー プレイステーションが29800円、セガ サターンが34800円に値下げされる。

1996年

セガサターン（白バージョン）、20000円に値下げ。

SCE、プレイステーションを19800円に値下げ。

東京副都心にセガ直営のアミューズメント施設「東京ジョイポリス」開設。

任天堂、64ビットCPU搭載機のNINTENDO64を発売開始。

デジキューブ、コンビニでのゲームソフト販売を開始。

1997年

バンダイとの合併を2月に発表。5月には合併解消を発表し、白紙状態へと戻る。

1998年

ドリームキャストと同等の性能を持つ汎用用ボード「NAOMI」発表。→●

ドリームキャスト発売開始。→●

1999年

ドリームキャスト、米国・欧州で発売開始。

ドリームキャスト、19800円に値下げ。

ネットワーク事業を分社化。

2000年

ソフト開発部門を分社化。

2001年

家庭用ハード業務からの撤退をアナウンス。

セガ会長、大川功氏逝去。

『セガガガ』発売。



「プリクラ」ブームの旗手

● プリント倶楽部

アトラスと共同で開発/販売が行なわれた、簡易シール作成機。女子学生を中心とした客層に大流行し、各社がこぞって類似機を発売。ゲームコーナーの面積比を一変させるほどの人気商品となった。事実、現在でも「プリント倶楽部」などの大型筐体のみを扱う店舗が点在している。他社製品も含めた俗称「プリクラ」は、もちろん本機の略称のことである。



● 汎用機との互換性がウリの業務用器 ●

● NAOMI

ドリームキャストの発売に先駆けて発表となった、ドリームキャスト互換のアーケードシステム基板。『ダイナマイト刑事2』『クレイジータクシー』など、多数の佳作がリリースされ、ドリームキャストへの移植が行なわれている。

本作でも登場する
「サンバDEアミーゴ」



セガ・ハード史の最後を飾る「夢」のマシン

● ドリームキャスト

64ビットCPUを搭載した、セガ家庭用ゲーム機の最後となるハード。2001年3月をもって製造ラインはストップされている。ソフト開発の容易さや、標準でインターネット接続環境が用意されている点など、他ハードに対するアドバンテージは依然として高かった。ちなみに、歴代のセガハードの中でも、色違いバージョンは最も多数発売されている。■めるなら今が最後のチャンスかも！



SEGA 名迷キャラクター列伝



不思議とアクの強いキャラクターが多いセガのゲーム。「ソニック」のような全世界的な人気者からマニアックなキャラクターまで生み出してきた、その遍歴を公開!

ゲームズ博士

「オセロ」などの種少数の初期タイトルのみ登場するレアキャラクター

登場年	キャラ名	登場作品	備考
83~?	ゲームズ博士	SG-1000用ゲームの取説	初期SG-1000用ゲームの取説にヒント解説係として登場
84~?	アソピン教授	SG-1000 & マークⅢの取り説	ゲームズ博士の後継キャラ。役目も同じくヒント解説係
85~	オバオバ	『ファンタジーゾーン』他	アーケードで発売された、人気シューティングの自機。
85~	アレックスキッド	『〜ミラクルワールド』他	ポストマリオを目指した(?)キャラ。シリーズは計6作存在。
87	アリサ	『ファンタシースター』	ヒロインにして主人公という、当時としては珍しい存在。
89	ネイ	『ファンタシースターⅡ』	シリーズ中でも最も人気の高い、悲劇のヒロイン。
90	ボナンザ	『ボナンザブラザーズ』他	後に『タントアール』等のシリーズで復活、ヒット作となる。
91	ソニック	『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』他	いわずと知れたセガの顔役。マリオを凌ぐ大人気キャラに。
92	大鳥居マニア	『バトルマニア』『バトルマニア大吟巻』	セガネタを含む脱力ギャグを連発するヒロイン。マニア人気高し。
94	ベパルーチョ	『クロックワークナイト』	ブリキ玩具然としたキャラ。いまひとつ人気が出ずじまい。
96	ナイツ	『NIGHTS』	ソニックチームが新たに送り出したニューフェイス。
96	コンバット越前	『デスクリムゾン』	信者も多いカルト作の主人公。せっかくだから紹介するぜ。
97~98	せがた三四郎	テレビCM他	名台詞「セガサターン、シロ!」が有名なCMキャラ。
98~99	湯川専務	テレビCM他	ドリームキャストの販促活動に尽力。DCの外箱でもおなじみ。

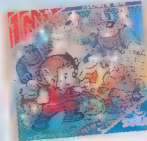


アソピン教授

ゲームズ博士の後継として登場するも、役割は変わらず。登場作品は割と多い

オバオバ

1作目の知名度のみが目立つが、続編もアリ。弟はウバウバもシリーズ作で登場



アレク

マークⅢでデビュー、アーケードでも続編が登場したが、いまひとつ人気なし



アリサ

セガ初の大作RPG「ファンタシースター」の主人公として登場した女の子

ナイツ

ソニックチームがサターンに送り出した個性派キャラ。立ち居振まいが洗練されている



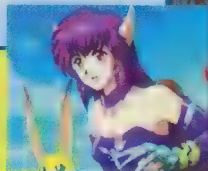
ソニック

欧米で大ブレイク、凱旋帰国した人気者。メガドライブのイメージキャラとして長く君臨



ネイ

物語のメインキャラ。正式名称はネイ・セカンド。非難の最期にはただ涙あるのみ











セガの現在、そして未来

分社化、そしてドリームキャスト発売中止など、世間の境目がまたぐ時期に大変革を迫られたゲーム業界の雄、セガ。半世紀を邁進したセガにとって何が今後のセガか? ……その鍵を握っているのは、やはりセガを盛り立ててきた優秀なゲームクリエイターたちである。その戦績とは、分社化というのはセガ再生への

第一歩でもなかったのだ。同じ社内という殻に縛られることなく、良性的ダイナミクスとして切磋琢磨し合うという、かつて集ったほどにガシテ、ガシテの構築。着実に変化を遂げつつあるセガの現状を、一層楽しんでみるのミッションならではぬ愉快である。汝、胸を張ってセガファンを名乗るべし!

●セガグループ ソフト開発関連企業

(所属企業名、敬称略)

ロゴ	現在の社名	旧開発部署名	代表者	代表作
	(株)ウエーブエンターテイメント	第1ソフト研究開発部	中川力也	The House Of The Dead Get Bass
	(株)CSK総合研究所 5F	第2ソフト研究開発部	鈴木久司	バーチャファイター リュウノ闘士 章横須賀
	(株)ヒットメーカー	第3ソフト研究開発部	小口久重	電腦戦機バーチャロン ダービーオーケーズワラジ
	(株)アミューズメント ヴァイジョン	第4ソフト研究開発部	名越洋平	スパイクアウト バーチャーストライカー2000
	(株)セガ・ロックス	第5ソフト研究開発部	佐々木 建仁	トガラリーQ STAR WARS FICER ARCADE
	(株)スマイルビット	第6ソフト研究開発部	新井 明	Jリーダプロセッサークラッシュとくろく ジェットセットラジオ
	(株)オーバークワークス	第7ソフト研究開発部	大場 規勝	カクラ大戦 エターナルアルティマ
	(株)ソニックチーム	第8ソフト研究開発部	中 裕司	ソニックアドベンチャー2 サンパレードアミーゴ
	(株)ユナイテッド・ゲーム・アーティストズ	第9ソフト研究開発部	水口 哲也	スーパーマリオギャラクシー —
	(株)ウェーブマスター	デジタルメディア制作部	牧野 博文	ルーマニア #203 —

注1: 第7ソフト研究開発部は(株)CSK総合研究所と統合して活動中
 < 序列は旧開発部署順に並べ、現在は順不同 >

Writer.....

城戸 芳充



クラス 3年寝太郎

座右の銘 そんなに限定品が好きですか!?

萌え セガギャラガ萌え

マークⅢからセガ道に入門、購入後3日でパッドを改造(十字キーを強引に移植)した肉体派セガ人(自称)。ファンタジーゾーンのエンディングに涙し、FM音源バックに胸躍らせ、メガドライブの内臓アンプの音質に失望し(即改造の刑)、『レイノス』中毒の日々を送った過去を去りし日々……。自らのゲーム遍歴を、まるで鏡をのぞきこむように回顧させてくれた本作に、最大級の感謝を贈ります。[Gamer/Human]
May fortune be with you...

編

集

後

記

Writer.....

関根 博寿



クラス コレクター

座右の銘 逃亡不可

萌え ゲームオープニング萌え

うおー、ドグマ本社の岩トラップは酷すぎるぞー。逃げ切れずに何度死んだことか。頼むからまっすぐ走ってくれー。

Editor.....

舟崎 茂



クラス ゲーマー

座右の銘 人並みの幸福を求めてなぜ、悪い!

萌え 2D格ゲー萌え

30分待つて新作ゲームをダウンロード。本体の電源を落としてセーブデータ残らず。「ゲーム図書館」愛していました。

~AKIBA 2025 (秋葉原)~

詞：岡野 哲 曲：金子 剛

1.

秋葉原 秋葉原 でっかいな

オタクの聖地 電子の魔都

君なら出来るさ~

電気の世界を駆けめぐり

萌え萌えいっぱい すてきなサムシング

グッドだによ~

ゲーム内容についての電話による問い合わせは、
一切受けつけておりません。御了承ください。

ドリームキャスト™ 完璧攻略シリーズ ⑧

セガガガ パーフェクトファイル

2001年6月30日 第1刷発行

編著 ファイティングスタジオ

発行者 諸角 裕

発行所 株式会社 双葉社

〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28

印刷所 三晃印刷株式会社

Editor / 舟崎 茂

Writer / 城戸芳充、関根博寿

Special Thanks / 株式会社 セガ

株式会社 ヒットメーカー

有限会社 サンダーストン・ジャパン

Map / 柴崎 宏

Design / DESIGN-OFFICE OURS (富樫八恵、虻川貴子)

Computer Editorial System RECCA SHA Corp.

Digital prepress SANKO PRINTING Co.,Ltd.

©SEGA CORPORATION / Hitmaker Co.,Ltd.,2001

「RPG」は(株)バンダイの登録商標です。

©FUTABASHA Printed in Japan 禁・無断転載複製

落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。定価はカバーに表示してあります。

“Dreamcast”は株式会社セガの商標です。

歌う警告音

(GD-ROM警告メッセージ)

作詞・作曲：金子 剛

ああ、なんてD-DIRECTは便利なんでしょう
みんなも たのんでね

1.

セガガガのGDは **ドリキャスト専用**
CDプレイヤーで再生はしないで
コンポや ラジカセなどで かけたりしちゃうと
いろいろ 悪影響が 考えられます～ Uh～
ゲームで 楽しみましょう GDはドリキャスト専用～

2.

声優の方々も スタッフの人も
制作の方々も お疲れ様でした
何より セガガガ買った ユーザーのあなた
ゲームは いかがでしたか 楽しめましたか～ Uh～
みなさま ほんとにサンキュー
またいつかお会いしましょう～

おそまつさまでした～

みんな ドリームキャストを買うのよ！
せ～の～！ 喜久子さ～ん♥

ISBN4-575-16269-8

C0076 ¥1300E

定価： 本体1300円 + 税



9784575162691



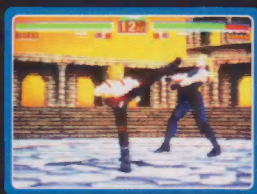
1920076013003



攻略



裏話



歴史

©SEGA 1994