



Dreamcast.

1998822

SONIC TEAM PRESENTS

SONIC™  
ADVENTURE

ソニック・アドベンチャー



# a Future 未来

1998年。ゲームの世界は、ついに新しい世代の扉を開けた。グラフィック、システム、キャラクター。僕らは、今までの基準をすべて変える“夢のような作品”をずっと待っていたんだ。そして、それをかなえてくれるのが「Dreamcast(ドリームキャスト)」と、ソニック・ザ・ヘッジホッグ! 未来のエンターテイメントを、今キミに届けよう!



# standard

# 基準

## CONTENTS

<b>INTRODUCTION/STORY</b> [イントロダクション/ストーリー紹介] .....	4
<b>ALL STAR CAST</b> [登場キャラクター紹介] .....	6
<b>WORLD of SONIC Adventure</b> [ソニックアドベンチャーの世界] .....	10
<b>GALLERY</b> [ギャラリー] .....	16
<b>PRODUCTION NOTE 1</b> [メイキング・オブ・ソニックアドベンチャー] .....	18
<b>PRODUCTION NOTE 2</b> [ソニックチーム取材旅行記] .....	20
<b>GAME SYSTEM</b> [ゲーム紹介] .....	22
<b>INTERVIEW "YUJI NAKA"</b> [中 裕司インタビュー] .....	24
<b>VOICE of "SONIC TEAM"</b> [主要制作スタッフ紹介] .....	26
<b>PREVIEW</b> [SONIC Adventure 名シーン] .....	28



# INTRODUCTION

全世界で累計1400万本以上を記録した、待望の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズ最新作がついに帰ってきた！「Dreamcast」が可能にした、かつて誰も体験したことがないような世界！ 夢と勇気と友情につつまれた、冒険心あふれるストーリー！ そして一番の魅力はやっぱり、3Dになってますます冴えわたるハイスピードアクション！！

『SONIC Adventure(ソニック アドベンチャー)』は、今までにない広がりで未曾有の冒険をキミに約束する！

# It's a st







# STORY

## 行うもの…… 其は七つの混沌 混沌は力 力は心によりて力たり

無限のパワーを秘める石  
七つのカオスエメラルド  
はるかいにしへの昔より  
幾多の喜びと悲しみを目に  
そしていままた因果はめぐる……

きらびやかな夜景の中を走る影。ハイウェイの車を追い越し、ビルの壁を走り、ポールのとっぺんにさっそうと立ったのは……そう、世界最速のハリネズミ、みんなのヒーロー、ソニック・ザ・ヘッジホッグ！ 彼は長い修行の旅を終え、人々が住む都会の街へ戻ってきたばかりだったのだ。と、その時。ソニックの耳に、けたたましいサイレンが聞こえてきた。

その音の出どころを追ううちに、ソニックは謎の液状生命体"カオス"と出会う。そして、その隣にはあの悪の天才科学者、Dr.エッグマンも……!!

「ムハハハ、ソニック！ このカオスは、カオスエメラルドを与えるたびに、強力に変身していくのだ！ こいつを使って街を破壊し、そこにエッグマンランドを建設してくれる！」

Dr.エッグマンの陰謀を打ち砕くため、ソニックはカオスと対決する。無限のパワーを秘めた7つのカオスエメラルドをめぐる、"冒険"の火ぶたはついに切って落とされた。6つの冒険の末、迎える"真のクライマックス"とは!?



# ALL-STAR CAST

## 全世界の人気者、新生“ソニック”ついに見参!

4年ぶりとなるシリーズ最新作『SONIC Adventure』は、そのテーマのひとつにソニックの“原点回帰”と“リニューアル”があった。常に時代の最先端を走り続けるソニックに今回与えられたイメージは“クール&ワイルド”。成長してちょっと大人びたソニックだけど、いつの時代だって、やっぱり頼れる僕らの“ヒーロー”なんだ。

# SONIC THE HEDGEHOG

### 【ソニック・ザ・ハリネズミ】

世界最速(最高速度はマッハ1.2!)の“超音速ハリネズミ”。何者にもとられない自由奔放な性格で、束縛されるのが大嫌い。ちょっぴり短気な面もあるけれど、正義感は一へ倍強く、困っている人を見ると放っておけない、という優しさの持ち主である。Dr.エッグマンとは宿命のライバルで、過去何度も熾烈な戦いを繰り広げた(もちろん、全勝無敗)。そのCOOLな生き方にあこがれるファンも多いが、本人はそんなことはまったくおかない。今日も自由気ままに世界を駆けめぐっている。「Hello, everybody! オレはソニック、誰にも追いつくことはできないぜ!! ……え、なにに、Dr.エッグマンがまた悪だくみをしてるって? まったく、こりないヤツだ……。ま、アイツはオレにまかせてくれ!」









## “ソニックファミリー”も元気だぜ！

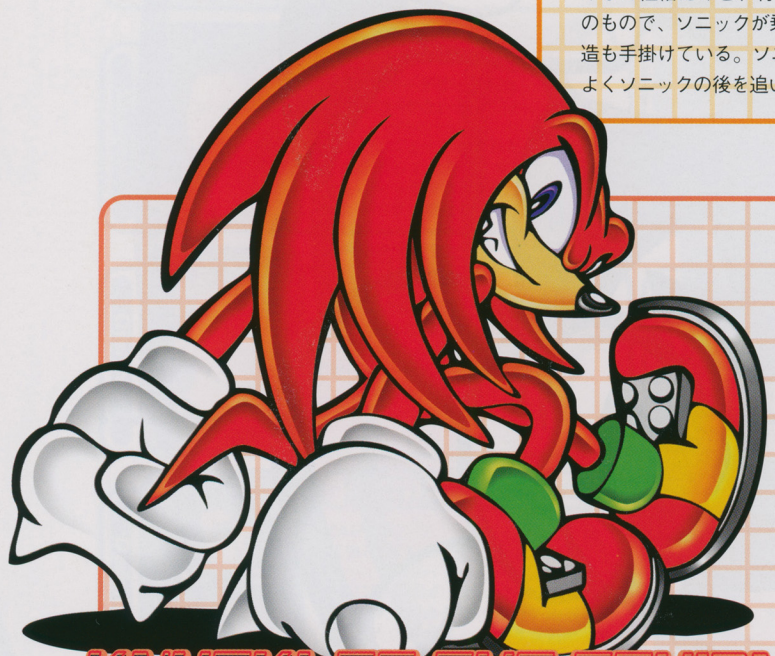
おなじみソニックの仲間(&ライバル!)たちも、イメージチェンジでぐっとカッコ良くなった。新キャラクターのビッグやE-102“ガンマ”も加わったことでだいぶにぎやかになってきた“ソニックファミリー”、特にショートボブのエミーは大ブレイクの予感アリ(!?)。個性を活かしたゲーム内容にも注目だ。



## MILES 'TALES' PROWER

【マイルズ“テイルズ”パウアー】

2本のしっぽを持つことから、“テイルズ”の呼び名で知られる空飛ぶキツネ。気が優しくちょっとおっとりした性格だけど、特技のメカいじりの腕はかなりのもので、ソニックが乗る複葉機“トルネード号”の改造も手掛けている。ソニックの生き方にあこがれて、よくソニックの後を追いかけて冒険している。



## KNUCKLES THE ECHIDNA

【ナックルズ・ザ・エキドゥナ】

天空の島、エンジェルアイランドにある“マスターエメラルド”を護るガーディアンで、穴を掘って突き進んだり垂直の壁をよじ登ったりと、パワフル&ワイルドがウリのハリモグラ。曲がったことが大嫌い、デキるヤツだが真面目すぎて融通が効かないことも。ソニックとは、たがいに認め合いながらも友達ではなくライバルという、微妙な関係。

## AMY ROSE

【エミー・ローズ】

元気で明るい、“恋に恋する”年頃の女の子ハリネズミ。性格は勝ち気で、怒らせたら得意のビコビコハンマーを振り回すことも。今回は、大好きな街でのショッピング中にDr. エッグマンのロボットに襲われていた小鳥を助けて大冒険へ巻き込まれることとなる。ソニックファミリーの紅一点だ。



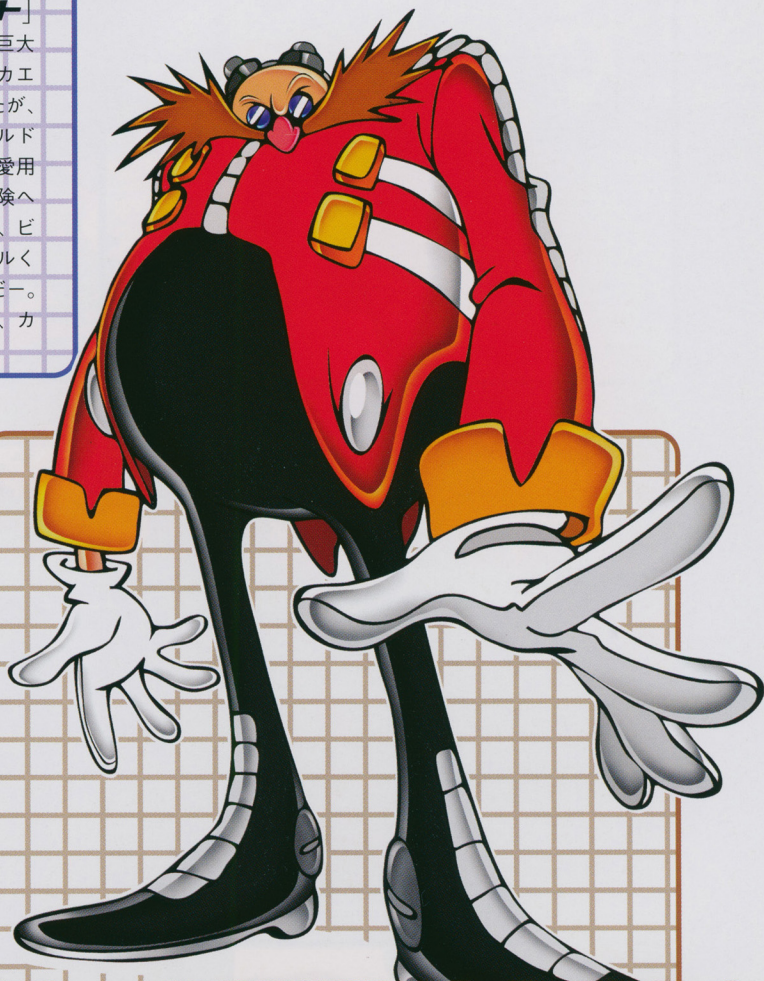




## BIG THE CAT

### 【ビッグザキャット】

釣りが大好きな、のんきな巨大ネコ。遺跡の近くで親友のカエルくんと一緒に暮らしていたが、カエルくんがカオスエメラルドを飲み込んで失踪したため愛用のロッドとルアーを持ち冒険へ旅立つことに。「んー。ボク、ビッグ。寝てたら友達のカエルくんがいなくなっちゃったんだー。どこに行っちゃったのかな、カエルくん！」



## Dr. EGGMAN

### 【Dr. エッグマン】

IQ300という天才的な頭脳を持つ、悪の天才科者。地下基地建設中に古代の絵文字を発見、謎につつまれた宝石「カオスエメラルド」の持つ強大なパワーを知る。エッグマンの目的は、そのパワーを利用して世界を征服することだ！ エッグマンはその足がかりとしてエッグマンランド建設をもくろみ、万能空中要塞エッグキャリア、小動物をAIに利用した配下のエッグマンロボ軍団を率いて「ステーションスクエア」の完全破壊に乗り込んでくる。宿敵ソニックとの対決も近い!!

## E-102 "R"

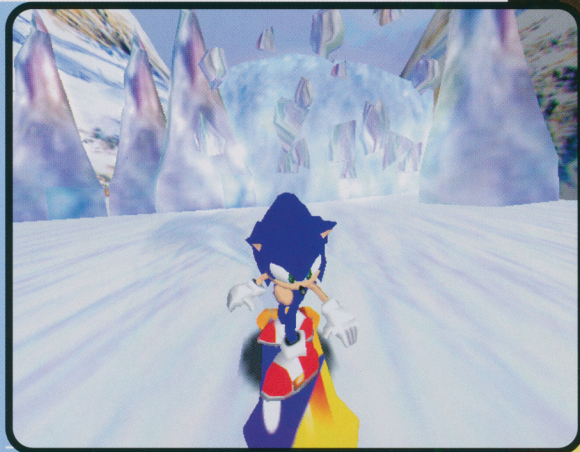
### 【E-102"ガンマ"】

Dr.エッグマンが作った高性能射撃ロボ、E-100シリーズ2番機。エッグマンに絶対服従を誓うロボットだが……。 「ワタシ、E-102。コードネーム、「ガンマ」。ワタシはDr.エッグマンニツクラレタロボットだ。Dr.エッグマンハマイマスター。マスターノメイレイハゼタイ。アオイハリネズミ、テキ。…ダガ、ホントウニコレデイノダロウカ？」





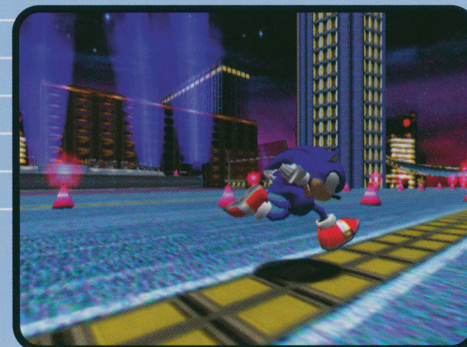
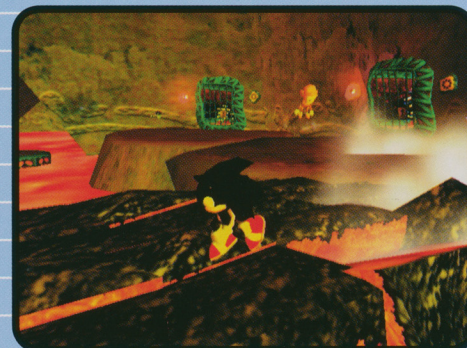
# WORLD OF SONIC Adventure



## SPEED スPEED

『ソニック』シリーズと言えば、やっぱりめくるめくる数々の"ハイスピードアクション"シーンは欠かせない!! 当然、全編3Dとなった『SONIC Adventure』も、この"スピードが生み出す爽快感"は徹底的に追求されている。用意されたフィールドは、深夜のハイウェイ、空中神殿……などなど、『ソニック』シリーズでもおなじみの舞台がたくさん登場するという充実ぶり。巧みなルート構成と豊富な演出によるカメラワークの連続技に、知らず知らずプレイヤーは『ソニック』の幻想的な世界へと入り込んでしまうだろう。





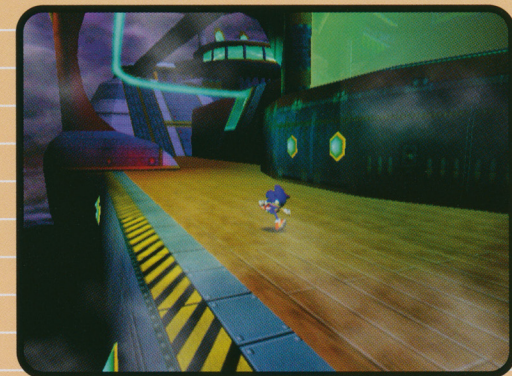
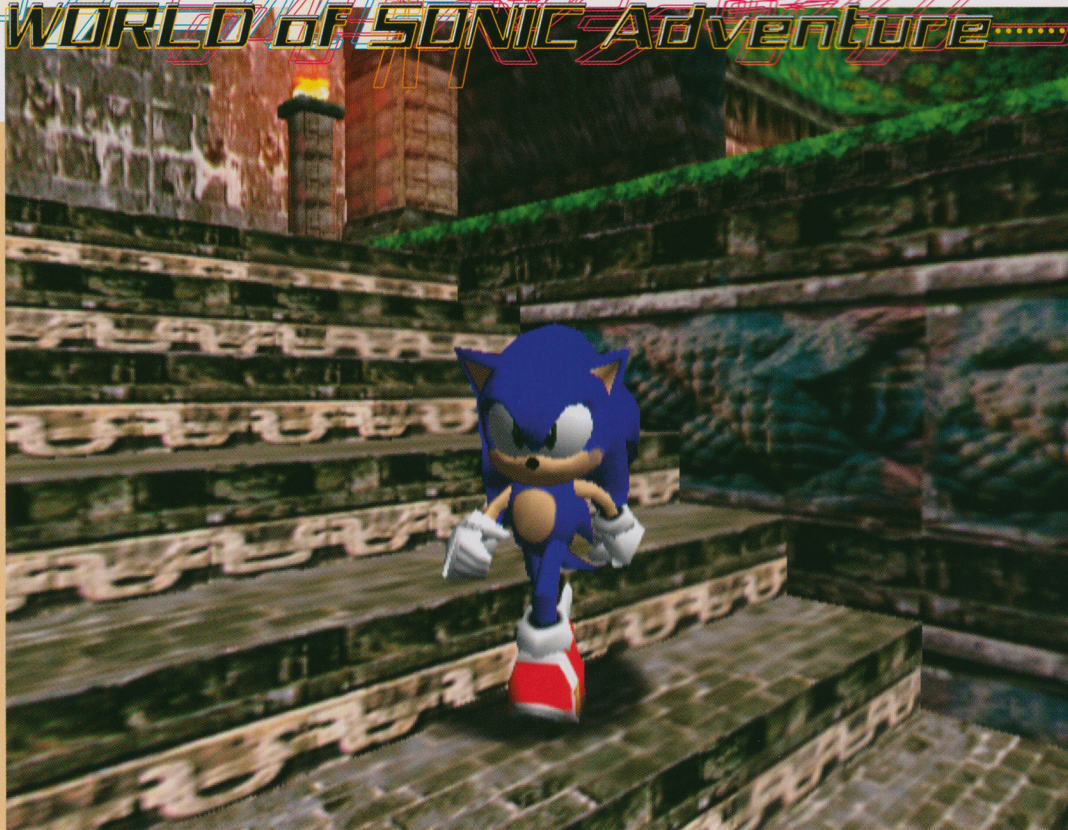
**ハイスピード+3D  
は別次元の面白さ!!**

3つのワールド内に用意された数々の"アクションフィールド"では、爽快感を重視したハイスピードアクションが楽しめる作りとなっている。プレイヤーの目的は、3Dフィールドを駆けめぐりながらゴールへ向かうこと。ここでは画面上のカメラワークが自動的に進むべき方向を指示するので、初心者でも迷うことがない親切設計になっているのだ。





# WORLD OF SONIC ADVENTURE

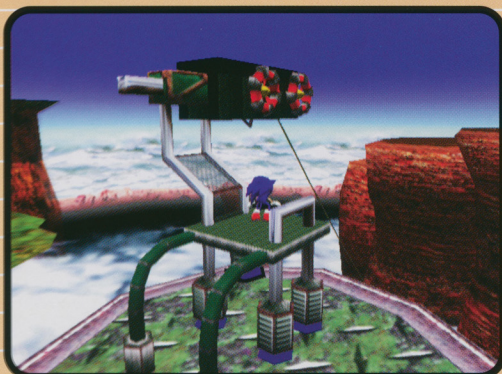


## ADVENTURE

タイトルからもわかるように、『SONIC Adventure』のもうひとつの見せ場は、この"Adventure=冒険"の部分にある！ そのテーマは、じっくりと創り込まれた世界を"探索する楽しみ"の追求だ。「Dreamcast」が可能にした驚異の3Dワールドは、従来のゲームで使われていたビジュアルとは比べものにならないほどのスケールでプレイヤーに迫ってくるだろう。もちろん、ここに載せた画面はムービーシーンなどではなく、いずれもゲーム中の画面。こんな未知の世界を自由自在に冒険できるだなんて……考えただけでワクワクしてこないか？







**"冒険"をテーマにした  
3D空間を飛びまわれ!**

スピードやアクションを中心とした"アクションフィールド"と共に、冒険や探索をメインとした"アドベンチャーフィールド"の2部構成になっているのも『SONIC Adventure』の特長。"アドベンチャーフィールド"には隠し通路やアイテムなど、ワクワクする要素がいっぱい詰まっている。また、ストーリー進行を演出するイベントもここで行われるのだ。





# WORLD OF SONIC Adventure



## ACTION

各キャラクターのアクションやゲームをじっくり楽しむことができるのも、『SONIC Adventure』の魅力！プレイヤーが選べる6人のキャラクターはそれぞれ違うゲームの目的と遊びが用意されている。つまり、本作は1本に6つの違うゲームが入っているような遊び方ができてしまうのだ！そのゲーム内容も、追いかけてに宝さがし、そして魚釣りなど多種多様。さらにシューティングやもぐら叩きなど、楽しいミニゲームも数種類用意されており、簡単には遊びつくせないほどボリュームのある一作となっている。






仕掛け満載の舞台で  
繰り広げられる多彩  
な"アクション"に注目!

ソニックと言えば何といっても  
アクション! もちろん今回も  
スピードを活かした楽しい仕掛  
けや、頭を使ってクリアする謎  
解き要素まで、さまざまなアイ  
デアが盛り込まれている。リン  
グ集めやタイムアタックなどの  
楽しみ方も用意され、誰にでも  
楽しめるようになっているとい  
う幅広いゲーム内容が、ソニッ  
クチーム作品らしい。







世界を破滅に導く強大なチカラ……  
狂気と破壊へのカウントダウンが、  
今始まる……

ビルを呑み込むこの巨大な生命体は、『SONIC Adventure』における物語の重要な鍵を握っている。その正体ははまだ明かされていないが、『ソニック』シリーズに秘められた謎とも大きく関係していることは間違いない。



# Making of SONIC Adventure

『ソニック アドベンチャー』のできるまで

『ソニック』の完全新作を制作する……この構想、実は今から2年以上も前にソニックチーム内で決められていた話だった、と言う。ここでは新生ソニックが生まれるまでの過程や、世界観のコンセプト、制作過程をソニックチームの主要開発メンバーに語ってもらうことで、本作の秘密に迫ってみよう。

## MAP DESIGN マップデザイン

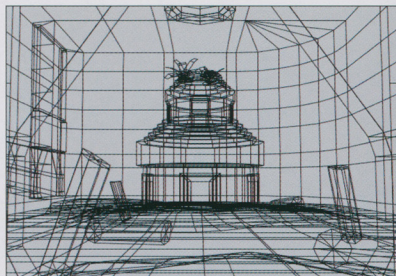
最先端ハード「Dreamcast」が描く、幻想的なグラフィックと緻密な3D構造マップデザイン

ゲーム性を高めるための巧妙な3Dマップデザインと、空間を感じさせる世界の構築……ソニックチームが本作で掲げた課題は、新ハードの第1弾ソフトでありながら設定したクオリティが非常に高いものとなった。マップの設計は「従来までは紙上でマップを制作する方法をとっていたのですが、今回ははじめから3Dツールを使って立体マップを設計する手法にしました。したがって企画が設計したマップを実際にソニックで走ってみたら、修正や変更ができるんです(飯塚)」となり、よりゲームバランスの調整やアイデアの研究に時間をかけることができるようになったようだ。プログラマーにとっても、「デザイナーが最初から3Dでデータを作ってくれるようになったことでもあります。DreamcastはCPUパワーがあるのでデータ加工をほとんどしない状態でリアルタイムに動かせるため、開発環境のペースもだいぶ短縮できる(片野)」ことで、質を落とさずに全体のボリュームを増やすことが可能になった。



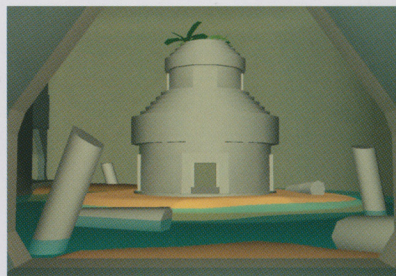
制作過程 ①

マップデザインに関しては、クオリティアップのための作業が何度も行われた。イメージスケッチをもとに複数のデザイナーがイメージ、アイデアを膨らませていく。



制作過程 ②

以前はデザイナーの作業だったのが、各シーンのモデリング作業。最近のマップ設計者は自らのアイデアを3Dデータ化して作り込む、というセンスも問われる。



制作過程 ③

シンプルな3Dデータをデザイナーが美しい造形に調整する。写真は、テクスチャを貼る以前の貴重な開発画面。ボツになったマップも数多くあるとか……。



制作過程 ④

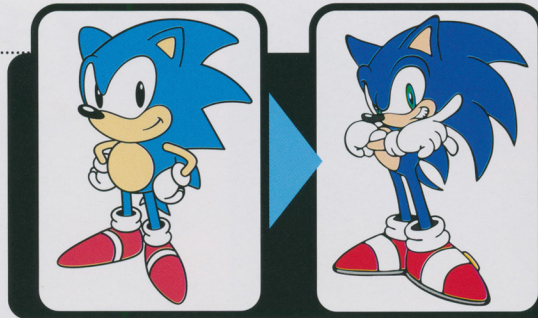
テクスチャを貼り、各種オブジェクトを配置。この画面がリアルタイムで動くのだから、技術が進歩するスピードには驚くばかり。貴重な開発画面の1コマだ。



## CHARACTER キャラクター

テーマは"原点回帰"! クールなソニックが帰ってきた

世界観以上に気を配られたのが、イメージチェンジする新生ソニックの方向性だった。部内で数十枚にわたる案が考えられ、度重なるリサーチの結果、今回の新生ソニックのデザインが選ばれたという。「設定は元のままに見た目の年齢を上げ、それぞれに成長した部分や動き、表情の変化を表現しやすいデザインにしています(上川)」



ファミリーテイストが強くなってきた旧ソニックから、本来のイメージに戻し現代風にした新生ソニック。緑色の瞳、口の表情、動きのあるポーズがキーポイントとなった。

## ART IMAGE イメージ

従来の"ソニックカラー"にプラスアルファを

最新の『ソニック』の世界は、「セガが考えているDreamcastのクオリティを本作できちんと見せる」こと、「作品のイメージを映像化した時、その画面に説得力を持たせる」ことをコンセプトに、その世界が新たに作られた。「青い空、白い雲、緑の大地というソニックのいいイメージは継承していますが、今回はあえてリアルな方向にふって重厚な感じを出し、一歩先を進んだ路線を目指してます(星野)」

### 着色イメージ

ラフスケッチの彩色バージョン。遺跡と空のコントラストや全体のイメージカラーが何度も見直され、実際にマップデザインが始まる。



### ラフスケッチ

中南米の取材で得た体験が活かされたのが遺跡のイメージ。



### 表現効果イメージ

実際のゲーム画面の雰囲気や伝わる、初期のCGイメージ。



### CGイメージ

完成イメージ。実際の画面はこれ以上の出来となっている。

## SOUND サウンド

今度のテーマは"ROCK!" 新世代ソニックにふさわしい音を……

全世界に通用する新しいソニックサウンドとは? 画面の雰囲気とシンクロさせるため、サウンドチームが試行錯誤のすえ選んだ題材は"ロック"だった。各シーンの曲は打ち込みの音源ではなく生音の良さを活かしたものが使われ、Dreamcastらしいサウンドの可能性を存分に見せている。各キャラクターに用意された英詞のテーマ曲は、海外の有名ボーカリストを厳選したものとなっている。



世界で2台しかないというソニックギター。発表会に来てくれた人なら、この特注ギターを見てください。



「今までになく何度も曲を作り直し、従来のセガサウンドとは違った雰囲気仕上がりになっています(瀬上)。セガ・デジタル・スタジオ内にて。」



## 『ソニック アドベンチャー』が生まれるまで

『SONIC Adventure』の制作にあたって、ソニックチームは数度の海外取材を行なった。今回は、その中でも本格的に本作品の制作がスタートするきっかけを生んだ"中南米"の貴重な取材日誌を公開しよう。『ソニック』の世界を思わせる神秘的な舞台が今も残る"太陽の島々"、その感動をここに！



ソニックチームの取材班。左から中、西山、片野、飯塚、本多、星野の6人が参加。



### "ロストワールド"にソニックのルーツを見た！ メキシコ～グアテマラ～ペルー滞在記

ジャングルを抜けた先にひっそりとたたずむ遺跡や洞窟、高山、ジャングル、砂漠……『ソニック』シリーズには、過去こういったシチュエーションが数多く登場する。ソニックチームは"新たなソニック"を生み出すパワーを得るため、世界各地のあらゆる場所にそのヒントを探していた。そしてついに見つけたのが……グアテマラ～ペルーに至る"中南米"エリアだったのである。

ここは世界最古のマヤ遺跡がその形を未だにとどめているだけでなく、映画「インディジョーンズ」のロケ地にも選ばれたように、その自然も"神秘的なイメージ"を未だに残す歴史的な場所だ。新たなソニックの構想を練りクリエイティビティを刺激するには、スタッフが実際にそうした実物をその目で見て、肌で実感することが必

要だったのだ。取材旅行の計画は速やかに進められ、'96年11月、中率いるソニックチームの中心となるスタッフ陣が中南米へと旅立った。

行き先は大きくわけて2つ。中央アフリカの熱帯林に点在するマヤ遺跡、南米大陸のインカである。アメリカ、ダラスを経由し、一行はメキシコ・カンクン空港へと降り立った。スタッフがたどったコースは右の日程表を見てもらえばわかるが、非常にタイトなもの。多い時は1日に4回も飛行機を乗り継ぐ場面もあるという強行スケジュールではあったが、この取材で得られた体験は、スタッフに大きな感動を与えた。巨大な遺跡群の中でそびえたつチチェンイツァーのピラミッド「カスティージョ」の頂上から見る壮大なジャングルの素晴らしい景観に絶句

し、トゥルム遺跡ではエメラルドグリーン色の海、なだらかな緑の緑地、そこにそびえる白い神殿が、あまりに『ソニック』の舞台と似通っていることに驚くスタッフたち。"ロストワールド"と呼ばれるティカルでは、タランチュラや軍隊アリ、ホエザルが原生する密林に点在する巨大な石造りの神殿の神々しさ、スケールの大きさがスタッフ全員を圧倒した。

数々の遺跡をあとにしてペルーに渡ってから、さらに異世界のような風景が広がっていた。ナスカの地上絵周辺にある街・イカでは街の規模と同じくらいの砂山をこの目で見た。高山にあるクスコ～マチュピチュでは切り立った山々の深い緑を真っ白な雲が包み、さらに眼下には幻想的な世界が広がっていた……。



# ソニックチーム中南米旅行記

チチェンイツァー遺跡



メキシコ最大の規模を誇るマヤ遺跡。写真はその中でも最大の建築物であるマヤのピラミッド、カステージョ(城壁)。

トゥルム遺跡



大航海時代にスペイン人が初めて訪れた遺跡群。カリブ海に面した遺跡が建ち並び、白と青のコントラストが美しい。

サンヘルバシオ遺跡



メキシコ最大のコスメル島の密林にあるマヤ遺跡。16世紀にスペイン軍侵攻に合い、今は小さな遺跡を残している。

ティカル遺跡



3000もの建築物が今も残る巨大遺跡群。神殿周辺には石碑や宮殿跡があり、雄大な歴史の流れを感じさせている。

ワシヤクトゥン



マヤ遺跡最古のひとつ。ジャングルの奥地に溶け込むかのように存在する遺跡内は、迷路のように入り組んでいる。

ナスカの地上絵



ナスカ渓谷とインペニオ渓谷の間に広がるサン・ホセ台地に描かれた、世界的に有名な巨大な抽象画が描かれた土地。

マチュピチュ



標高2350メートルの高地に作られた小都市で、スペイン軍の侵攻時にも無傷で残された「太陽と神の交信地」である。

クスコ



標高3400メートルの盆地にある、かつてインカ帝国の首都でもあった街。青い空に黄土と赤の街並みが今も映える。

パチャカマ遺跡



ルリン川の河口にあり、聖地として知られる砂漠地帯の遺跡。紀元300〜600年頃に作られた数々の遺跡を残す。

行った者にしか味わえない歴史の重みや存在感といった貴重な経験を、6人は肌で感じ、その目に焼き付けてきたのである。

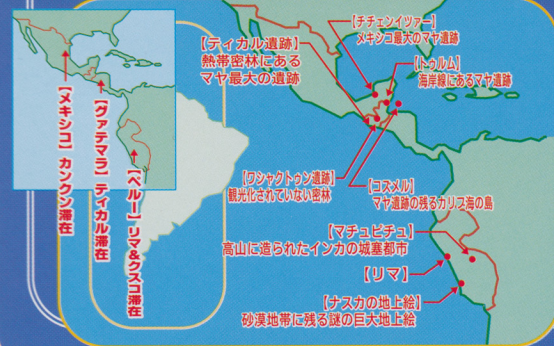
この6人は『ソニック アドベンチャー』の開発が始まると、その世界観、その目指すクオリティのラインはここだ、という基準を実際に見せて開発チーム全体を驚かせたという。中氏はこう語っている。「リアリティある世界観を造るうえで、取材時の経験は作品のクオリティを格段に上げるきっかけとしてすごい効果を持ちました。例えば、取材に行ったスタッフが遺跡部分のシーンを作ると、当然ですがその部分だけデキがずば抜けています。すると、今度はその部分がきっかけになって他のスタッフの情熱もひっぱられ、どんどん全体のレベ

ルが上がっていく」。また、中氏はこうも言う。「数々の素晴らしい遺跡や大自然の感動を伝えたいという気持ちももちろんありますが、僕はカンクンの街に住む人々の生活様式、こうしたものも作品で伝えられないだろうか……といったことを取材中ずっと考えてました。実際のゲームでは、ステーションスクエアという街の舞台に、僕らが泊まっていた海岸に面したホテル、そしてその周辺を再現しています。僕らとはまったく違う文化の街が世界にはいっぱいあるんだよ、といった感動や雰囲気味わってもらいたいですね」。

青い空、青い海、緑の草原……こうした『ソニック』の世界が、この取材を通してよりリアルに、よりスケールの大きいものとなったことは想像に難くないだろう。

## 【取材旅行日程表】

日数	予定	移動
11/26	出発!	成田初 7:05PM ダラス着 3:15PM ダラス発 5:29PM カンクン着 7:58PM
11/27	メキシコ最大のマヤ遺跡「チチェンイツァー」へ …かなり広いので見るだけで半日かかる	バス
11/28	海岸沿いにあるマヤ遺跡「トゥルム」へ …緑の海と遺跡という組み合わせが面白い場所 遺跡と海は行き来自由で、泳ぐこともできます	バス
11/29	南の島に浮かぶ遺跡「コスメル」へ …今回の日程で唯一、船に乗る 遺跡自体は小さいので、カリブの海を観光	車とフェリー(行) 飛行機発(帰) 4:50PM 飛行機着(帰) 5:10PM
11/30	いよいよグアテマラ、「ティカル遺跡」へ …とうとうジャングルにあるマヤ最大の遺跡見学 夜はジャングルの中のロッジで宿泊	カンクン発 7:00AM フロレス着 8:00AM
12/1	ジャングルのさらに奥地へ「ワシヤクトゥン遺跡」 …この日、全日程の中でジャングル度がピークに 観光客もあまり行かない獣道に入り込む	徒歩
12/2	ジャングルで自由行動 …飛行機の関係で夕方まで自由行動 野生の動物達をウォッチング	フロレス発 5:20PM カンクン着 7:40PM
12/3	リゾート地カンクンで最後の自由行動 …メキシコとグアテマラの2カ国の取材が終了 一行は一路ペルーへ。飛行機内で宿泊(?)	カンクン発 6:44PM マイアミ着 9:15PM マイアミ発 11:50PM
12/4	ペルー到着、セスナで「ナスカの地上絵」見学 …イカという砂漠の街からセスナに乗り、 地上絵を見る。約40分間のツアー	リマ着 5:26AM
12/5	インカの遺跡が残る街「クスコ」の散策 …インカ帝国時代の首都を見学	フォセット発 6:30AM クスコ着 7:40AM
12/6	高山に潜む城塞都市「マチュピチュ」へ …列車→バス→登山とハードな移動。高山病 の心配があるのでゆっくり歩くことに	列車・バス・徒歩 朝から
12/7	リマへ戻り、砂漠の遺跡「パチャカマ遺跡」へ …最後の取材地。パチャカマ遺跡取材後は、 黄金博物館にも立ち寄ることになる	フォセット発 8:10AM リマ着 9:20AM
12/8	夜中のうちにリマを出発	リマ発 3:30AM ダラス着 9:33AM ダラス発 11:15AM
12/9	帰国	成田着 3:45PM





## 『ソニック アドベンチャー』、そのゲームの中身に迫る

従来の3Dアクションから格段に進化したという、Dream castが可能にしたその画期的なゲームの中身とは……!? ここでは、プレイヤーならきっと気になる、ステージ構成やゲームシステム、操作方法を解説していこう。ハイスピードアクションの"基準"を見せたソニックチームが新たに提案する3Dアクションの"未来基準"を、まずはその目で見て感じてくれ!

### 3つの世界で構成される

#### 超スペクタクル・アドベンチャー!



マップ構成は、大きく分けて"アクション"と"アドベンチャー"、という2つのフィールドに分かれている。物語は、この"アドベンチャー"部分における3つの世界が舞台だ。それぞれの世界は近代都市「ステーションスクエア」、謎の古代遺跡が眠る大自然のジャングル「ミスティックルーイン」、エッグマンの巨大万能空中要塞「エッグキャリア」と呼ばれ、各世界ごとにさまざまな冒険地"アクションフィールド"が存在するのだ。

### 6人のキャラクターに

#### 6つの違うゲームが用意されている

前作と違い、選んだキャラクターによって内容がまったく違うアクションゲームが本作には用意された。敵を倒しながらゴールを目指す……という従来のスタイルはソニックでプレイする時だけで、他のキャラクターでプレイすると"追いかけっこ"や"宝探し"がゲームの目的になり、同じマップでもステージ構成、進むルートが変化するのだ。



### 2つのフィールドにおけるプレイヤーの使命……

"アドベンチャーフィールド"では、プレイヤーは巨大な3D空間の中にある様々なアイテムや隠しルートを探る冒険・探索がメイン。"アクションフィールド"ではスピードと爽快感を活かしたマップが登場。カメラワークのナビゲートによってマップで悩むことなく様々なアクションを自由に楽しむことができる。



### そのゲーム内容とは?



### 6人のストーリーが複雑に絡み合う

#### シナリオ重視の大冒険

最初に選べるキャラクターは、主人公のソニックのみ。ただソニックでゲームを進めていくと、仲間たちとの出会いが様々なイベントとして用意され、そこで話した仲間は次のプレイから選べるようになっていく……そして、6人分のストーリーを体験することによって、その奥に隠された真の謎が解明されるのだ。



# 3Dならではの新鮮感あふれるアクション



## お約束のミニゲーム、 今回もいっぱい入ってます

『ソニック』シリーズ恒例のお楽しみであるスペシャルステージは、本作では"ミニゲーム"という形で多数登場する。その"ミニゲーム"は、シューティングありモグラ叩きありそしてエアカーによるレースありと、手軽に楽しめるゲームがいっぱい。ゲームの本編とは別に楽しめるようになるので、みんなで盛り上がるには最適かな？

## ジャンプ+アクションボタンで

### キャラクターを動かさせ

操作方法は、360°のアナログレバーと2つのボタンのみ。ボタンはジャンプボタンと、キャラクター固有のアクションができるボタンだ。ソニックではジャンプとスピンドッシュだが、他のキャラクターではソニックとは別の目的・方法でそのボタンを使うことになる。テイルスはシッポ攻撃、ナックルズはパンチ、その他は……これは発売してからのお楽しみ。



## モニターの外に"友達"を連れ出そう

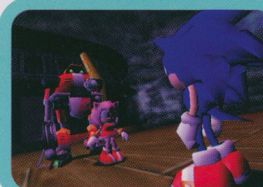
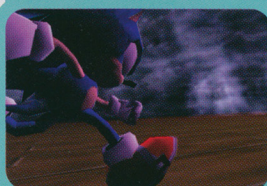
### A-Lifeシステム

"アドベンチャーフィールド"には、"チャオ"と呼ばれる愛らしいキャラクターが人間たちと一緒に自由気ままに暮らしている。彼らはソニックたちがいるんなこと教えたり、一緒にどこかへ連れていくことで、さまざまな遊びを覚えて"進化"していく人工生命体(Artificial-Life)なのだ。さらに驚くことに、この"チャオ"は「ビジュアルメモリ」を使うことでモニターの外へ連れ出すこともできる。友達の"チャオ"と交換したり……といった楽しい遊び方ができるのはDreamcastならではの。



## ソニックがしゃべる

ストーリーを重視した本作は、なんとゲーム内のソニックたちが日本語で会話をするようになった！ Dreamcastというハードの性能によって、チームの描く「ソニック像」がリアルに表現できるようになったためだ。ソニックたちの、夢と友情が描かれた楽しいストーリーをゲームで味わってくれ。



## 【マルチアングルカメラワーク】

キャラクターを3D空間でストレスなくプレイさせるため、本作では"常にプレイヤーが最も操作しやすい画面視点になるようなカメラワーク処理"が行われている。この処理はゲーム中の見せ場やイベントシーンでも使われ、ソニック達の活躍を効果的に演出してくれるのだ。



# INTERVIEW



新しいソニックと、ゲームの未来基準。  
この2つが僕らの目指したゴールです。

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の生みの親でもあり、ソニックチームを率いる若きリーダー……中 裕司は、いつの時代も子供たちに"夢"を与えたいと語る、クリエイターである。中氏本人から本作にける彼の想いを、感じとってほしい。

—中さん、やっとみんなが待っていたソニックの発表ですね。今のお気持ち。

**中** ソニックの完全な新作をこうやってお見せできるようになるまで、ファンの方にはもう4年近くお待たせしたことになりますね(※1)。とにかく今は、こうして新作を発表できたことで晴れ晴れとした気分と、やっぱり手間のかかる子供だなあって気持ちが半々(笑)。まあ、だからこそ僕にとってはよけいにかわいい子供なんです。

—ソニックが新しくなったそうですが？

**中** 実は今回、セガの新世代ハードであるDreamcastの発表タイミングを視野に入れたうえでソニック自身のリニューアルを行いました。キャラクターイラストを見てもらえばわかるんですが、ソニックのタッチを大幅に変えたんですよ。これは、最近ソニックというキャラクターが"かわいいヤツ"という愛らしい受け止め方をみんなにされているな、と思ったからなんです。僕らとしてはソニックはいつの時代も"誰にもこびない、ちょっと生意気でクールなヤツ"なんです。だから、ちょっと路線が違ってきてるぞ、と。

Dreamcastという新しい時代を迎えた節目もあったからなのですが、あえて"原点復帰"させることで、みなさんにもう一度ソニックを新しい目で見てほしかったんです。今後セガが発信するソニックは、すべてこのタッチとなります。

—今回のゲームのコンセプトは？

**中** ソニックはやっぱり爽快感を存分に味わえるハイスピードアクションゲームであることが基本ですので、当然今回も新しい形でそうしたエッセンスをたっぷり詰め込んでいます。またこうしたアクション部分だけでなく、今回はソニックの世界観をもっと広げるために新キャラクターの追加をはじめ、冒険・探索の要素もたっぷり盛り込みました。具体的にはフィールドをアクションとアドベンチャー部分に分けて、誰にでも楽しめるような仕掛けや遊びがいっぱい入ってます(※2)。

—見てもらいたい部分はどこですか？

**中** うーん……全部ですね(笑)。ゲーム全体に関しては、"3D空間だからこそできる遊び"の部分を実験してほしい。ゲームの表現の仕方として3Dはとても面白

**注釈 (※1)** 今回の新作は、『NIGHTS』の開発終了時に"プロジェクト・ソニック"という名の構想で動いていたという。すでに"ソニック"の認知度を高めるために『ソニックJAM』、『ソニックR』等が制作されたことから、その意気込みがわかる。

**(※2)** 6人のキャラクターにそれぞれ別のゲーム性を持たせたほか、分岐する巧妙な作りの3Dマップ、それぞれのキャラクターが絡むストーリー性の高いシナリオ、フィールドに用意されたさまざまな仕掛けなど、全方位に新たな試みがされている。



# YUJI NAKA

い素材だと思いますし、3Dが生む空間の中を自在に駆け回る、本来のソニックの姿を見てほしい。そうそう、あと今作からついにゲーム中でソニックがしゃべるというのは、大きな見どころですよ。イベントの会話シーンについては、英語でしゃべらせて字幕スーパーにしよう、いやいっそソニック語をしゃべらせちゃおう(笑)、なんてさまざまな案がチーム内で出て大議論となったんです。結果的にわかりやすいのが一番だろうということになり、日本語をしゃべらせることになったんですが……これがばっちりハマります。キャラクターの個性も出ているし、ストーリーを盛り上げる演出として日本語はベストな選択でした。世界観に関しても、海外取材で得た貴重な経験のおかげで(※3)、タイトルにある"アドベンチャー"の名に恥じないリアリティある舞台をたくさん用意できました。

——クリエイターから見て、Dreamcastというハードをどう受け止めていますか？

**中** ものすごく可能性を秘めたハードですね。面白い反面、すごい時代が来たなと。表現力で言えば、どんなことでもきちやいますし、どんなものでも思ったことが見せることができる。ただそのぶん、このハードを使えばどんなすごいゲームができるのか、といったことは遊び手にも作り手にもまだ見えてない時期だと思うんです。そういう意味を含めて、僕らが出すこの『SONIC Adventure』が新しいゲームの基準、例えばビジュアルなりサウンドなりグラフィック、全体的なボリューム、などなど全部を含めたうえで"未来基準"をお見せできればいいかな、と思っています。

——Dreamcast作品が持つ可能性とは？

**中** 通信機能が搭載されたことで、コミュニケーションが生み出す新しいゲームが生まれる可能性が出てきたことに注目したいですね。今までのハードは、ゲームが面白くなったというよりも、表現力が上がったことで"人の感覚に訴える部分で

のアドバンテージ"が増えたという歴史上の進化だったと思います。もちろんこれも重要なことですが、コミュニケーションの可能性が加わったことでこれからは遊びの質もまるっきり変わってくるでしょう。

——という、本作でもその要素が？

**中** まだはっきりとは言えませんが、ビジュアルメモリを使ったコミュニケーション要素を考えています。(※4)。

——では、最後にユーザーに向けて本作に対するメッセージをお願いします。

**中** ソニックチームの作品は、実際に動いている画面を見て、遊んで、体験してこそその面白さがわかります。ですから、発表会に来たファンの方々にはこの映像やスピード感、爽快感を記憶してもらって、今あるアクションゲームとの違い、僕らが目指す僕らなりの"未来"を感じてほしいですね。『ソニック』シリーズの最新作としてふさわしいものになるようチーム全員が全力をかたむけていますので、ぜひ期待しててください。



## 中 裕 司

インタビュ

(※3) リアリティのある3D世界を創り出すため、中南米をはじめ各地の海外取材も積極的に行われた。後日談だが、南米取材は前日まで氏は39度の高熱にうなされ最悪な体調だったのに、現地では最もタフだったとか。そのクリエイター根性はもう敬服。

(※4) 『NIGHTS』で登場した"A-Life"システムが進化した、かわいい"チャオ"が本作には登場する。「ビジュアルメモリ」を使うことで、TV画面の外へ散歩に連れ出すことができるという……ビジュアルメモリを使った新しい遊びに注目。

### profile

中 裕 司 (なか・ゆうじ) ……………ソニックチーム主幹、現セガ第3CS研究開発部部長。SG-1000時代からセガの名作ゲームを生み出したエースプログラマーとして知られ、代表作は世界的に大ヒットしたメガドライブ版「ソニック」シリーズをはじめ他多数。Dreamcastの設計にも関わった、セガの"顔"である。



## 『ソニック アドベンチャー』主要制作スタッフ

Producer



**中裕司** YUJI NAKA

ソニックチーム主幹、プロデューサー  
[代表作:ソニックチーム作品他多数]

今回のソニックでは“友情”が物語のテーマです。彼らが活躍している姿を通じて、ソニック達をもっと身近な存在として感じてください。

Planner



**飯塚隆** TAKASHI IIZUKA

メインプランナー、ディレクション担当  
[代表作:ソニック3/JAM、NIGHTS]

Dreamcastが持つ表現力によって、ついにソニックワールドを3Dで実現出来ました。ご期待ください。

Planner



**西山彰則** AKINORI NISHIYAMA

シナリオ、イベント統括担当  
[代表作:PS 千年紀の終りに、魔法騎士レリアース]

えっ、キャラが6人もいるの？どひ〜！

Planner



**見吉隆夫** TAKAO MIYOSHI

プレイヤーMAP制作担当  
[代表作:バーニングレンジャー他]

今回のソニックはボリュームもスケールも満点！6人のキャラクターのエンディングを見るまで、遊び倒してほしい。

Planner



**前川司郎** SHIROU MAEKAWA

MAP制作 A-LIFE担当  
[代表作:AZEL/バンツァードラゴンRPG]

男の子のハートも女の子のハートもガッチリキャッチ!! バイオレンスとキュートのカクテル。それが僕のお仕事です。

Designer



**星野一幸** KAZUYUKI HOSHINO

メインデザイナー、アートディレクション担当  
[代表作:ソニックCD/JAM、NIGHTS]

「DCすごいね、ソニックいいじゃん！」って言ってもらえたら、もう何もいらぬ……ソニックチームのビジュアルワールドを楽しんでください。

Designer



**上川祐司** YUJI UEKAWA

キャラクターデザイン担当  
[代表作:リスターザシューティングスター、ソニックJAM]

今回、リニューアルされたソニックは、いかがでしょうか？今後はこれまで以上にキャラクター展開がなされていきますので、期待しててください。

Designer



**大島直人** NAOTO OHSHIMA

イベント制作、CGムービー演出担当  
[代表作:ソニックシリーズ、NIGHTS]

自分の能力がこの作品のクオリティに反映できるようがんばっています。

Designer



**本多宣彦** NOBUHIKO HONDA

MAP制作担当  
[代表作:NIGHTS、ソニックJAM]

今までのソニックの地形グラフィックスをほとんど継承していないで創作しています。新しく生まれ変わったソニックの世界観に感嘆し驚愕してください。

Designer



**西山洋** HIROSHI NISHIYAMA

MAP制作担当  
[代表作:NIGHTS、ソニックJAM]

Play every day.

Designer



**森屋英明** HIDEAKI MORIYA

MAP制作担当  
[代表作:グレイテストナイン、NIGHTS、バーニングレンジャー]

メガドライブの頃からのソニックファンの方もそうでない方も今回のソニックは想像をはるかに越えたボリュームであなにお送りします。本当です。

Designer

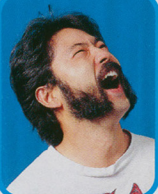


**玉村道一** MICHIKAZU TAMAMURA

MAP制作担当  
[代表作:グレイテストナイン98]

加速度は、物体の質量によって記述することが可能であり、物体に作用する力は、物体とそれを取り囲まれる環境との間に存在する。

Designer



**原田正道** MASAMICHI HARADA

MAP制作担当  
[代表作:カオティックス、AZEL]

CHAOTIXぶりのソニックものの開発。32Xでナックルズがポリゴン地形の上を走ったのが始まりのような気がします。

Designer



**綿貫透** TOHRU WATANUKI

エネミー、A-Life担当  
[代表作:NIGHTS]

「NIGHTS」以上にかわいく楽しいA-Lifeにしようと鋭意制作中です。頑張ってます。

Designer



**酒井智史** SATOSHI SAKAI

MAP制作担当  
[代表作:AZEL/バンツァードラゴンRPG]

ドラゴンの次は戦艦を变形させています。エッグキャリアのデザインはかなり気に入れました。作ってる我々も、どんなゲームになるのか興味津々です。

Programmer



**片野徹** TETSU KATANO

メインプログラマー(プレイヤー)担当  
[代表作:NIGHTS、ソニックJAM]

世界中の人々に愛され、待ち望まれていることを実感しつつ開発しています。ソニックの世界をソニックと一緒に冒険する日までもう少しお待ちください。

Programmer



**山本正伸** MASANOBU YAMAMOTO

プログラマーマネジメント担当  
[代表作:ムソウォーカー、ソニック2/3、ダイナマイト刑罰]

3Dのアクションゲームって作るの大変ですね。

Programmer



**浜野高広** TAKAHIRO HAMANO

テクニカルコーディネーター担当  
[代表作:ソニック3、NIGHTS、ソニックJAM]

シーモンキーがたくさん生まれました、ついつい仕事を忘れて見入ってしまいます、生命の神秘を感じずにはいられません。



**若山雅弘** MASAHIRO WAKAYAMA

Programmer

MAP制作担当  
[代表作:新世紀エヴァンゲリオン/セカンドインプレッション]

俺の面を楽しめー!! って言うか……  
楽しい仕掛け、カッコイイ仕掛け、イ  
ヤらしい仕掛け、たくさんの仕掛け楽  
しみにしてください!!

**戸谷弘一** KOUICHI TOYA

Programmer

プレイヤー、カオスプログラム担当  
[代表作:VR、セガラリー、プロサッカークラブを作ろう! 2]

ソニックシリーズ最大最強の敵カオス  
の制作という重要な仕事を任されて、  
非常にプレッシャーを感じています。  
期待を裏切らないよう頑張ります。

**松本卓也** TAKUYA MATSUMOTO

Programmer

テクニカルコーディネーター、MAP制作担当  
[代表作:NIGHTS、クリスマスNIGHTS、バーニングレンジャー]

クリエイターとして新しいものに触れる  
と言うのは何事にも代え難い喜びです。  
そんな喜びと興奮から生まれる今回のソ  
ニック……未来はすぐそこです。

**節政暁生** AKIO SETSUMASA

Programmer

MAP制作、シューティング担当  
[代表作:NIGHTS、バーニングレンジャー]

今回はメカばっかりの面を担当してい  
ますが、今までのソニックのイメージ  
とはがらっと変わった、ひたすらカッ  
コイ雰囲気を目指したいと思います。

**高橋保裕** YASUHIRO TAKAHASHI

Programmer

プレイヤープログラム担当  
[代表作:V F32X、NIGHTS、ソニックJAM]

リズム、テンポ、フィーリングを大切  
にするよう心がけてつくっています。

**中川 徹** TOHRU NAKAGAWA

Programmer

イベントシステム、MAP制作担当  
[代表作:デイトナUSA・CE、プロサッカークラブを作ろう! 2]

今までなかったような、ダイナミック  
な「冒険」を表現するべく頑張ってます。

**楠木 学** MANABU KUSUNOKI

Movie

CGムービー担当  
[代表作:パンツァードラグーンシリーズ]

「おそソニックらしくない映像を」と  
いうのがソニックチームからの要望で  
す。それにふさわしい大スペクタクル  
シーンを演出します。ご期待ください。

**西山宗弘** NORIHIRO NISHIYAMA

Movie

CGムービー担当  
[代表作:NIGHTS、AZEL]

Dreamcastではもちろん今までよりも  
美しいムービーが楽しめます。さらに  
広がったソニックワールドを盛り上げ  
るムービーもお楽しみに。

**瀬上 純** JUN SENOUE

Sound

サウンド担当  
[代表作:ソニック3、デイトナUSA、セガラリー2]

新しいSONICを"ROCK"のパワーで勢い  
づかせます。Tokyo, New York…そして  
Californiaから、全ての楽曲が従来の  
SEGAサウンドを越えるものを届けます。

世界的な大ヒットを記録した『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズを  
生み出した中 裕司氏率いるセガ・第3CS研究開発部の呼称……、  
それが、"ソニックチーム"である。

# What's "SONIC TEAM"?

ソニックチームは本シリーズをはじめ、『NiGHTS』『バーニングレンジャー』  
といった質の高い作品作りには定評を持つ、いわばセガCSのエース部隊。  
ここでは『SONIC Adventure』に関わった主要スタッフを紹介しよう。



## Gamegraphy ゲームグラフィ



1991  
SONIC THE HEDGEHOG  
[ソニック・ザ・ヘッジホッグ]



1992  
SONIC THE HEDGEHOG 2  
[ソニック・ザ・ヘッジホッグ2]



1994  
SONIC THE HEDGEHOG 3  
[ソニック・ザ・ヘッジホッグ3]



1994  
SONIC & KNUCKLES  
[ソニック&ナックルス]



1996  
NiGHTS  
[ナイツ]



1996  
CHRISTMAS NIGHTS  
[クリスマスナイツ]



1997  
SONIC JAM  
[ソニック ジャム]



1998  
BURNING RANGER  
[バーニングレンジャー]



# PREVIEW



"捕らわれのエミー"



"巨大万能空中要塞エッグキャリア"



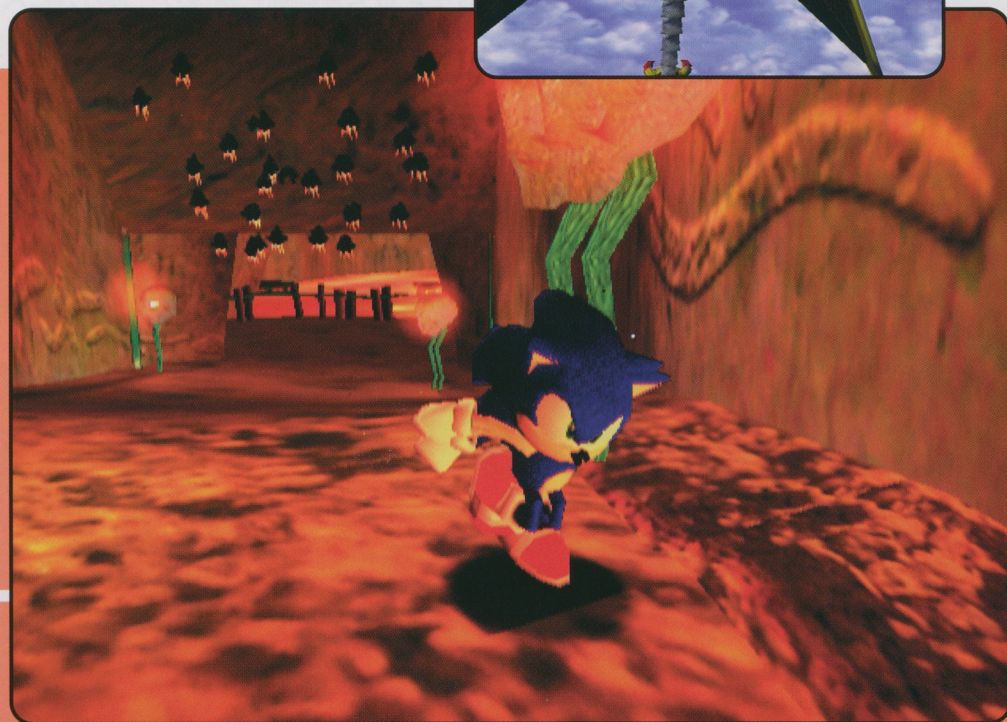
"トルネード1vsエッグキャリア"



"雪崩に追いかけるソニック"

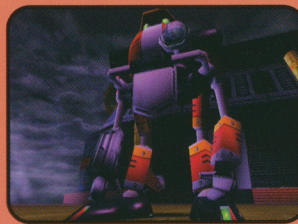


"CHAOS vs SONIC"





[SONIC Adventure 名シーン]





**SONIC Adventure**  
**{ALL CREDITS}**

**PRODUCER**

**YUJI NAKA**

**PLANNER**

**TAKASHI IIZUKA**

**AKINORI NISHIYAMA**

**TAKAO MIYOSHI**

**SHIROU MAEKAWA**

**NORIHITO KATO**

**YOJIRO OGAWA**

**DAISUKE MORI**

**YUICHIRO SUZUKI**

**SHUN NAKAMURA**

**SHINTARO HATA**

**KENJIRO MORIMOTO**

**KENICHI FUJIWARA**

**EITARO TOYODA**

**DESIGNER**

**KAZUYUKI HOSHINO**

**YUJI UEKAWA**

**NAOTO OHSHIMA**

**NOBUHIKO HONDA**

**HIROSHI NISHIYAMA**

**HIDEAKI MORIYA**

**MICHIKAZU TAMAMURA**

**MASAMICHI HARADA**

**TOHRU WATANUKI**

**SATOSHI SAKAI**

**TOMONORI DOBASHI**

**MAKIKO BANJU**

**SACHIKO KAWAMURA**

**AKIRA MIKAME**

**SATOSHI OKANO**

**KENSUKE KITA**

**YOSHINARI AMAIKE**

**AI IKEDA**

**KOSEI KITAMURA**

**TAKAYUKI HATAMURA**

**YOSHITAKA MIURA**

**YUKI TAKAHASHI**

**TAKANORI FUKAZAWA**

**AKIKAZU MIZUNO**

**HIROYUKI WATANABE**

**KAZUKO ITO**

**YASUHISA NAKAGAWA**

**PROGRAMMER**

**TETSU KATANO**

**MASANOBU YAMAMOTO**

**TAKAHIRO HAMANO**

**MASAHIRO WAKAYAMA**

**KOUICHI TOYA**

**TAKUYA MATSUMOTO**

**AKIO SETSUMASA**



**YASUHIRO TAKAHASHI**

**TOHRU NAKAGAWA**

**TAKESHI SAKAKIBARA**

**YOSHITAKA KAWABATA**

**AKIHIKO SHINYA**

**YOSHIHISA HASHIMOTO**

**SHINYA MATSUNAMI**

**YOSHIHISA HASHIMOTO**

**YUTAKA AOKI**

**KOUJI OGINO**

**TAKAAKI SAITO**

**MASATO NAKAZAWA**

**MASAKAZU MIURA**

**SOUND**

**JUN SENDUE**

**MASARU SETSUMARU**

**KENICHI TOKOI**

**FUMIE KUMATANI**

**CG MOVIE**

**MANABU KUSUNOKI**

**NORIHIRO NISHIYAMA**

**MASAHIRO KUMONO**

**MOTOMU HAYASHI**

**TSUYOSHI MORIMOTO**

**KOUJI KUBO**

**EMIKO HIROSE**

**NAOMI HONDA**

**MASASHI YAMAGUCHI**

**ISAMU YAMASAKI**

## **STAFF**

◆ **PRODUCTION**  
**SEGA ENTERPRISES**

◆ **EDITORIAL**  
**ASCII(FAMI-TSU)**  
**EXCEED PRESS**

**YASUHIRO CHIBA**  
**/EXCEED PRESS**  
**HITOSHI KOBAYASHI**

◆ **DESIGN**  
**ASCII(FAMI-TSU)**  
**KOJI KAWABE/ASCII**  
**KAZUYUKI YAMAMOTO**  
**/ASCII**

◆ **SPECIAL THANKS**  
**ESP Guitars**  
**BEAMS**

©SEGA 1998



SONIC TEAM  
PRESENTS



# SONIC™ ADVENTURE

ソニック・アドベンチャー

SEGA