

VIRTUACALL2 OFFICIAL GUIDE BOOK LICENSED BY FAIRYTALE

バーチャル2 マニアックス

VIRTUACALL 2 MANIAX



CONTENTS

VIRTUACOLUMN1	010	スタッフインタビュー
2	011	「バーチャコールアンドミー」
3	026	かなすぎはじめ 004
4	027	坂井"弥七" 正明 012
5	028	Y.Sugano/滋澤 T 020
編集後記 SCHECTER	032	石川洋一/藤井純生/あさの 030
アフターサポート	033	松本規之/中原ゆうき 031

バーチャコール2 マニアックス

VIRTUACALL 2 MANIAX

基礎解析編

- 環境設定 及び 起動方法
 - ハードディスクへのインストール 006
 - PC-98版 (CD-ROM) の起動方法 007
 - FM-TOWNS版 (CD-ROM) の起動方法 008
- ゲームの進め方
 - ゲームスタート 009
 - 各シーンの説明 010
 - セーブについて 012

キャラクター設定編

- キャラクターデータ 014
- キャラクター設定画集 016
- 特製グラフィア 018

応用攻略編

- 序文 022
- INSIDE OF VH2 023
- VC2攻略について・基本三箇条 026
- 攻略の構造 027
- デート場所の変化/イカせることについて 028
- バーチャコール2.1~その特徴と対策~ 029

WELCOME
TO THE
VIRTUA
CALL 2

●製作メモ

この度は「バーチャコール2」をお楽しみいただきありがとうございます。
原画には前作に引き続き藤井クワン・松本クワン・あさのクワンの3名に加え、今どきめくジベック(?!)の宇野寿王に参加していただきました。(ジベックは「離れろハンター」ですでにあひびがたと思います。)宇野寿王のいくキャラクターははじめていて個人的に大好きなんで、彼をメインにしたゲームを1本つくりたいな～とあれやこれや考えています。ちなみにパッケージのセル原画も彼の手によるものです。ひょっとすると、カクテルソフトのほうガイイメージに合うのでは～という意見もある方もいれませんが、おもしろい方がでしょう？

さて、ゲームの方ですが、前作に引き続きプログラマー・坂井クワンが今回はディレクターも兼ねて担当しました。

前作よりも細り込んだシステムになったような気がしますガ…。そう思っているのはボクだけでしょ？ アンケートハカキ穴のあくほど(←ちょっと大げさ)読ませていただきます。ユーザーのみなさんの意見までできる方がぜひ反映しつくりです。原画やシステムだけでなく、シナリオや音楽、演出や演出、そしてSCHECTERクワンの手によるこのマニュアルも含めて、感想があったらどしどしお寄せください。次回作に必ずつなげたいと思います。

そしてそして、今回のオマケCDですが、実は「らみふれこーど」という音楽レーベルの発足に先駆け、そのお披露目として同梱しました。雑誌でいうところの創刊準備号ってやつでしょう。音楽好きのプロデューサーの単なる趣味という方なんていうガ…。でも、オマケですからアイよりあった方がいいですね？ 他のものが良かったらなんと酷いコトは言わないように…。ひょっとすると次回作にもオマケCDをつけることができるかもしれません。この「バババ2001」でさるバーチャ2のデートシーンで再度再生されます。主題歌といってもイイのがおもしろい。アニメに主題歌があるならゲームにだって…という安易な考えです。オープニング曲にひようガ、エンディング曲にひようガ、いろいろ迷ったのですが、あえてデート中の曲にしてみました。ジャンルにこだわるつもりはありませんガテクノです。これはフェアリーテールの音楽の多くを制作してきたMUSEの亜希羅氏とそして僕らの趣味が濃厚に出た結果です。二人ともテクノが好きでアラクシンの音が大好きです。

まあ、それはいいとして、このCDにもいろいろ面白いのが参加しています。ボーカルの星Rちゃんてすが、ワケあって名前も隠もさせていただきます。YMOのアルバムに「バブリックプレッシャー」というのがありますガ、状況としてはそれにちがひがたおもしろい。いえ、そんなコトは忘れて下さい。あまり深く言及しないでおね。

えっと、ギターにはなんと元フェアチャイルドの戸田城二ワガ参加してくれました。ギターをひくのは久しぶりということですが、カッコイイです。感激です。戸田さんは「HELLOW WORLD」というソロアルバムをさく前にリリースしています。そしてシンセには東京リズムキングスという団のバンドの車桑一郎さん。ジャケットデザインはヨーロッパで人気急上昇中の(ホント)「オルガニクス・デジタル・サイケデリックス」という3人組のCGユニット。日本人です。それから、「Dの食卓」の音楽すべてを担当したというスタジオ・アルカディアのみなさん。テクノ系レーベル「イーストエッジ」E発信するスタジオMOONFACEのみなさん他いろいろ面白いのが協力を得て今回のCDでつくることになりました。

最後になりますが、開発にたずさわったすべてのスタッフと、そして今回のCDを入れて下さったアイデスの井手社長と、バーチャコール2を買って下さったユーザーのみなさんに深く深く感謝いたします。

音楽好きのプロデューサー・がたさぎはひめ

基礎解析編

BASIC INSTRUCTION

OFFENCE COLLISION



DAMAGE COLLISION

WELCOME
TO THE
VIRTUAL
CALL 2

はじめまして。この度は『バーチャル2』をお買い上げありがとうございます。私は、このコーナーの案内をつまみで頂きます『ウインディ』と申します。それではこのゲームについて説明していきます。なお、Windows95環境のユーザーの方は、33ページの説明を参照してくださいね。

●インストール

まずは、起動方法に付いてご説明いたします。すでに存知の方もいらっしゃると思いますが……このゲームは、ハードディスク専用ですのでゲームをするには、まずMS-DOSでフォーマットされたハードディスクが必要となります。ハードディスクは12メガバイトほど空き容量があれば安心してインストールできます。それではインストール方法を順を追って説明いたします。

- 1: ハードディスクからMS-DOSを立ち上げる。(※1)
- 2: フロッピーディスクドライブにAディスクをセットする。
- 3: カレントドライブをAディスクをセットしたドライブにする。(※2)
- 4: INSTALL と入力する。

後はインストールが自動的にインストールしますので画面の指示に従ってディスクを入れ替えて下さいね。

●ゲームの起動

インストール作業が終了すれば、ゲームを起動する事が可能となります。起動ディスクを使用しないでゲームを立ち上げる場合は、インストールしたドライブをカレントドライブとして『V C 2』と打ち込めばゲームが起動します。

アッ、そうそう、このゲームを起動させるためにはメインメモリが550KB以上必要となります。550KBに満たない場合は、CONFIG.SYSを書き換えて常驻プログラムを解除するなどの処置を行って、メモリを空けて下さい。ですが、MS-DOSの知識に自信が無いようでしたら、無理な変更は止めておいた方がよいのでは……、不用意に変更した為に、後々の動作に支障をきたす事になっても責任は一切取りかねますので注意して下さいね。

メモリが足りなくて「せっかく買ったのに遊べないじゃないか!」と喚ぶのアナタ。安心して下さい。今回は、メモリ不足の方のために「起動ディスク」を作成するモードも用意しました。インストールメニューで「起動ディスクの作成」をお選びください。この「起動ディスク」を使えばメモリがなんだといった面倒くさい事は何も考えず「起動ディスク」をドライブに入れりセットを押すだけでゲームが立ち上がります。なお、「起動ディスク」を作る際には、別にMS-DOSでフォーマットされたディスクを一枚用意するのを忘れずに。

●ウインディから初心者の方へ……

コマンドプロンプトを表示させるためには?

☆MS-DOSのMENUが起動している場合: S T O Pキーを押して終了させます。

☆DOSシェルが起動している場合: 「ファイル(F)」: 「終了(X)」を選択します。

☆Windowsが起動している場合: プログラムマネージャーから「アイコン(F)」: 「Windowsの終了(X)」を選択します。

(※1)98MULTI CanBeユーザーの方へ

CanBeシリーズは起動するとWindowsが実行されるようになっている為(グラフィックモード)、MS-DOSの画面に戻す必要があります(テキストモード)。H E L Pキーを押しながらリセットし、システム

セットアップメニューを立ち上げます。メニューの中の「起動モード」を「テキスト起動モード」に設定して下さい。この状態でWindowsを終了すると電源が切れずA>と表示してキーボードからの入力を待つようになります。

カレントドライブとは? (※2)

操作の対象になっているドライブの事です。カレントドライブを変更したい場合はそのドライブナンバーに: をつけてリターンを押して下さい。

例: ディスクAをドライブBに入れた場合にはB: と入力してリターンキーを押して下さい。
※カレントにしたいドライブにディスクがセットされていない場合はエラーの表示があります。ディスクをセットしてR (再試行、もう一度) を選択して下さい。

■PC98シリーズ(CD-ROM版)の起動方法

■動作環境

本製品はCD-ROM 1枚とセーブディスク 1枚で構成されています。386CPU以上、内蔵メモリ1.6MB以上、MS-DOS Ver.5.0以降が必要です。また、以下のファイルが必要です。

IO.SYS	MSDOS.SYS	COMMAND.COM	EMM386.EXE	HIMEM.SYS	MSCDEX.EXE
NECCD.SYS (純正CD-ROM以外の場合はドライブに付属のデバイスドライバ)					

●起動ディスクの作成

CD-ROMからは直接ゲームを起動することが出来ませんので、ゲームを起動するための「起動ディスク」を作成する必要があります。起動ディスクは、ゲームの途中経過などを保存する役目を兼ねており、付属のセーブディスクを利用することになります。

①必要なファイルを用意します

●ハードディスク内に、必要なファイルが全てそろっている場合は②へ進みます。

●PC-9821でCD-ROM標準装備モデルの場合、本体付属のMS-DOSのシステムディスクとデモンストレーションCD-ROMを用意します。

●CD-ROMドライブを増設した場合は、MS-DOSのシステムディスクの他に、ドライブに付属のディスクが必要です。

●システムディスクは「運用ディスク」である必要がありますので、そうでない場合はMS-DOSのマニュアルを参照して、マスターディスクから運用ディスクを作成して下さい。

②MS-DOSを起動します。

●本体をリセットして、MS-DOSが起動可能なフロッピーまたはハードディスクから起動して下さい。

③コマンドプロンプト(例: A>)が表示されている状態にします。

④フロッピードライブに付属のセーブディスクを入れて下さい。1ドライブ仕様のもので、MS-DOSのディスクが入っている場合は、セーブディスクと入れ替えて下さい。

⑤[ドライブ]INST98 と入力してリターンキーを入力して下さい。[ドライブ]の部分は、④でセーブディスクを入れたドライブ名(A,B,Cなど)になります。

⑥「起動用ディスク」を作成開始します。とメッセージが表示されますので、その後は画面の指示に従って下さい。

●必要なファイルが見つからない場合は画面に表示されますので、そのファイルが入ったディスクに入れ替えて下さい。

- 交換するディスクはMS-DOSのシステムディスク、あるいはデモンストレーションCD-ROMなどになります。
- すべてのファイルが見つかるまで、フロッピーまたはCD-ROMを順次差し替えて下さい。
- 1ドライブ仕様のもので、セーブディスクが入っている場合は、MS-DOSのディスクと入れ替えて下さい。
- 純正CD-ROM以外の場合は下記の手順に従って下さい。
- (1)※必要なファイルが見つからない場合があります。というメッセージが表示されて、残りのファイルがNECCD.SYSのみになった場合はESCキーを押して下さい。それ以外の見つかったファイルを書き込んで、起動ディスク作成を中断します。
- (2)NECCD.SYSに代わるファイル(CD-ROMドライブに付属のもの)を、MS-DOSのコピーコマンドなどでセーブディスクにコピーして下さい。
- (3)セーブディスク内のCONFIG.SYSをテキストエディタなどで書き換えます。
DEVICEHIGH=NECCD.SYS /D:CD_101
となっている部分を、
DEVICEHIGH=[ファイル名] /D:CD_101
のように書き換えます。上記の[ファイル名]の部分は、(2)でコピーしたファイル名になります。
書式が違う場合もありますので、CD-ROMドライブのマニュアルを参照して下さい。

★注意

- 1.念のため、MS-DOSのシステムディスクは書き込み禁止の(プロテクトノッチの窓が開いた)状態にしておくことをお勧めします。
 - 2.セーブディスクは、書き込み許可の(プロテクトノッチの窓が閉じた)状態にしておいて下さい。
 - 3.作業中はメッセージによる指示がない限り、CD-ROMをドライブから取り出さないで下さい。
 - 4.CD-ROMを入れ替えた後、うまく認識しない場合がありますら、再度出し入れを試して下さい。
- ゲームの起動
- ①パソコン本体の電源を入れて下さい。
 - ②CD-ROMをCD-ROMドライブにセットして下さい。
 - ③起動用ディスクをドライブ1にセットして下さい。
 - ④パソコン本体のリセットボタンを押して下さい。

■FM-TOWNS / Martyシリーズの起動方法

動作環境

本製品はCD-ROM 1枚とシステムディスク 1枚で構成されています。内蔵メモリ2MB以上が必要です。また、MartyのZOOM機能には対応しておりません。

●ゲームの起動

- ①ジョイパッドを本体に向かって左側、マウスを右側にそれぞれ接続してから本体の電源を入れて下さい。Martyでは、専用ジョイパッドのみで遊ぶ時は左に接続して下さい、TOWNS用マウスを併用される場合はジョイパッドを左、マウスを右に接続して下さい。
- ②CD-ROMをCD-ROMドライブに、付属のシステムディスクをドライブ0にセットして、リセットボタンを押して下さい。なお、システムディスクはセーブディスクも兼ねておりますので、プロテクトノッチの窓は閉じた状態にしておいて下さい。

●MS-DOS、Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標です。

●各商品名は各社の商標または登録商標です。

ここではゲームの進め方を順を追って説明していきます。

■ゲームのスタートとロード

ゲームを起動するとタイトルが表示され、同時に『START』と『LOAD』という2つのボタンが表示されます。初めて起動した時は『START』しか表示されません。ゲームを始めてから遊べる方は『START』を選択して下さい。

すでにゲームを進められている方で、続きから遊べる方は『LOAD』を選択して下さい。



●『START』を選択すると、まず音源を選択する画面になります。FM音源ボードがすでに内蔵されている機種をお使いの方は『内蔵型』を、FM音源ボードを外装されている方は『外付型』をそれぞれ選び下さい。次は主人公の名前の入力です。まず、名字の入力を行い、次に名前を入力して下さい。名前はどんなものでも構いませんが、できればあなたの本名を入力してね。入力できる名字と名前はそれぞれ4文字までです。

名前の入力が終わるとオープニングが始まり、いよいよゲームスタートです。

●『LOAD』を選択すると、ゲーム中にSAVEしたファイルの選択になりますので、続きから始めたいファイルをお選び下さい。間違えて『LOAD』を選んでしまった方は『キャンセル』をお選び下さい。初期選択画面に戻ります。



■各シーンの説明

●『自宅』

オープニングの後、最初にゲームの操作が行えるシーンが『自宅』です。

ゲームのSAVEとバーチャル・ヘッド・ギア(以下:VHG)の装着が行えます。

ゲームのSAVEとVHGに関しては、のちほど(24ページ参照)詳しく説明致します。



●『バーチャルテレホン』

VHGを装着した状態で展開される会話シーンです。画面中央には相手の姿が表示されます。

相手との会話は、2〜3種類の選択肢を選んで行くことによって進行します。

あなたの会話の進め方によって、女の子は喜んだり、機嫌を損ねたりします。

その場面ごとで最適と思われる選択肢を選んでゲームを有利に進めて下さいね。



●『バーチャコール』

VHGを使った通信回線『バーチャルネットワーク』で、特定のRAMカードを使用した場合のみアクセスできるQ2サービスネットです。

『バーチャコール』では、私、ウィンディがオペレーターを勤めておりますので、VHGを装着した時はどうぞお立ち寄り下さい。



●『パーティライン』

『パーティライン』は、最大4人まで同時に会話をする事ができる『バーチャコール』特有の回線です。

『バーチャコール』にアクセスすると、まず『パーティライン』におつなぎします。

この回線で気に入った話し相手が見つければ、その方同士を直接おつなぎしますので、『パーティライン』では話せなかったプライベートに関する話といった突っ込んだ会話が可能です。

この時点で自動的に『バーチャコール』からは外れてしまいますので、再び『バーチャコール』をご利用になりたい時は、もう一度かけ直して下さい。



●『デート』

バーチャルテレホンで上手に会話を進めて行けば、次はいよいよデートです。画面中央の横長のウィンドウには、今いる場所のグラフィックが表示され、その上に今一緒にいる女の子が重なって表示されます。

デートのコースを決めるはもちろんあなたです。相手が好きそうな場所へ上手に導いてあげて下さい。

ここでの相手との会話は、2〜3種類の選択肢を選んで行くことによって進行します。

また、選択肢が出ている時にマウスを右クリック(又はESCキーを押す)すればメッセージウィンドウを閉じることができます。メッセージウィンドウを開いてゲームを続けたい時は、マウスを左クリック(又はリターンキーを押す)して下さい。メッセージウィンドウを閉じる機能は、デートシーン及びHシーンにしかありませんので注意して下さいね。



VIRTUACOLUMN1 「スタイル」

ゲームには人それぞれの様々な遊び方がある。これをプレイスタイルとするならば、バーチャコール2にはどのようなスタイルが存在するのだろうか? 手当たり次第に電話をかけまくる? 何のこだわりもなく自キャラを選んでいくだけでいいだけない。選択肢は適当に選ぶ? 適当に様を出すだけの、察も反応もへったくれもない機械的な対戦と同じだ。これもいいだけない。やはり機嫌まで研究し、己をフル回転させるのが美しいだろう。

VIRTUACOLUMN2 「チキン野郎」

対戦格闘ゲームのブームから生まれたキーワードだが、これをパソコンゲーム、それも可愛い女の子が登場する「Hな」ゲームに当てはめてみよう。バーチャコール2というゲームがある。女の子をくどき、恋人にするのが目的だ。もちろんバックダッシュは出来ないし、隣の少ない様も存在しない。なり、該当する対戦相手がない。仕方がない。ならば攻撃時に失敗した時、悔し紛れに吐き捨てろのだ! 「選べるのかこのチキン女!」

■ゲームのSAVE

ゲームを途中で止めたい時や女の子に振られてしまった時など、ゲームをSAVEしておけば続きから再開する事ができます。

SAVEをするには、まず『自宅』でなければいけません。

VHGを装着してある状態であれば『EXIT』で『自宅』の画面に戻して下さい。

女の子と会話中の方は、申し訳ありませんが会話を終えて『自宅』の画面に戻るまでSAVEする事はできません。

『自宅』に戻りましたら、画面左中央にある『パソコン』をクリックして下さい。SAVE用のウィンドウが開きます。

『SAVE 1』～『SAVE N』までのお好きなボタンの上にカーソルを合わせて右クリックすれば、いままでのデータがSAVEされます。

SAVEが終了したら『EXIT』の上にカーソルを合わせて左クリックで抜ける事ができます。誰かに電話をかける前にSAVEするようにすれば、もし失敗しても何回でもやり直せるから安心してプレイできますよ。



バーチャコール アンドミー

Virtuacall and me

坂井“弥七”正明

1972年10月24日生まれ 職種 プログラマー

1992年アイデス入社。社内を点々とし、フェアリーテールに落ち着く。「バーチャコール」の「尋問遊戯」などに携わり、「バーチャコール2」開発へ赴く。「バーチャコール3」へと続くかどうかは、今のところ分からない。最近では、家で飼っているネコと根性が悪いらしく生キズが絶えない。

すげーいい感じに仕上がりましたよ。こういう時って大変だった時の記憶っつーか、グラフィック・チーフのあさのクンともめた時のコトなんか、もうスカーンと無くなっちゃうんですよ。それだけ苦労した、っつーか嬉しかったんスよね。

とにかく力を注いだのはVHGっすね。

バーチャコールの柱なんだから、当たり前っつーか当たり前なんだけど。

やっぱりいいデキなんじゃないですか？ 夢にも出てきたし(笑)。

自分でももちろんプレイしたんですけど、オッケーですよ。楽しいですもん。

でも、自分で組んだゲームなのに途中で終わっちゃった時とかあって、

すげー悔しかったっすよ。それでも、すぐデータロードしてやり直したりして…。

エンディングなんか何種類もあって、ぜひ全クリアを目指して欲しいっすね。

デートシーンのそこかしこにオマケ・ダイヤルの番号をばらまいてあるんスけど、

コレがなかなか見つからないんですよ。

BGMはどうなのか、っつーと…もうやバイくらいハマりまくり。

ゲーセンのシーンの曲が一番好きですね。

キャラクター設定編

CHARACTER'S DATA

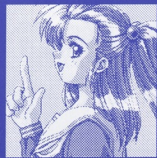
OFFENCE COLLISION



DAMAGE COLLISION

WELCOME
TO THE
VIRTUA
CALL 2

characters of virtualcall2



エミリ

年齢:12歳 職業:中学生 性別:女
血液型:A B:59 W:48 H:61
「お兄ちゃん、あたしがいなくなっても大丈夫かなあ？
1人じゃ恋人さえ作れないんだもん、不安だなあ…」

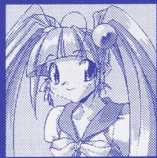
瀬能 小夜子 (せのう さよこ)

年齢:??歳 職業:女子校生 性別:女
血液型:A型 B:77 W:60 H:80
男のヒトなら誰でもって訳じゃないんです。でも、ひとりの
寂しさには我慢出来ない……



ヒトミ

年齢:ヒミツ★ 職業:アイドル候補生 性別:女 血液型:B
B:76 W:62 H:78
はい、そこの彼氏さんそんな所でうじうじしてないで、
私と一緒に歌に行かない？



神楽坂 ちさと(かぐらざか ちさと)

年齢:19歳 職業:スチュワーデス 性別:女 血液型:O
B:96 W:62 H:88
「並宇宙旅客機は安全です。万が一事故で身体が失われた場合も、
科学の力で再生が可能です。ご安心下さい！」



天王寺 鈴音 (てんのうじ すずね)

年齢:18歳 職業:女子校生 性別:女 血液型:O
B:80 W:61 H:82
長刀(なぎなた)部に所属してます。家も長刀の道場をやっ
ています。……古臭いなんて言わないで下さい。

桐島 晶(きりはた あきら)

年齢:18歳 職業:専門学校生 性別:男 血液型:O
B:?? W:?? H:??
……言って置くが、オレにそっちのケは無いからな！迫ってき
たりするんじゃないぞ！



藤島 綾香 (ふじしま あやか)

年齢:18歳 職業:女子校生 性別:女 血液型:A
B:78 W:49 H:72
「えっと……科学は好きですか？ 変な事聞いちゃってすま
せん。興味ないですよ……ごめんなさい。」

望月 タチ (もちつき ゆうこ)

年齢:21歳 職業:某デパート販売員 性別:女
血液型:A B:92 W:62 H:84
……いいわ、私を楽しませてくれるのなら。つまらない男は、
こっから願い下げよ。



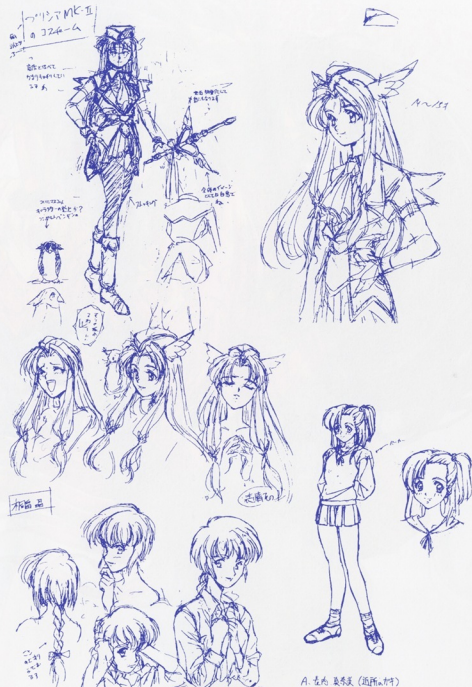
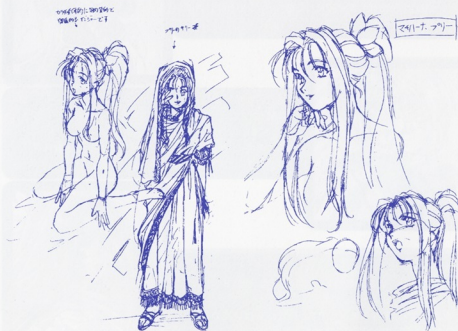
松沼 ゆかり (まつぬま ゆかり)

年齢:22歳 職業:看護婦 性別:女 血液型:B型
B:86 W:62 H:88
そのキミ、顔色悪いんじゃない？ なに、最近身体の
具合が？いつでも診てあげるわよ。



マチャハナ・フリー

年齢:18歳 職業:観光客 性別:女 血液型:B
B:89 W:54 H:92
「私の国で、多産が美德なの。子供、いっぱい産める女
の方がエライのだよ。男？牛や馬と同じなのネ！」



恋は一瞬で燃えあがる



年齢:まいとし かわるから わかんない。
生年月日:いつうまれたかだれもしらない。
出身地:くらく おとのないせかい。
職種:おはなし かくかく。
好きな言葉:みも こころも ぼろぼろだ。
主な関連作品:ざわでいちゃんのはなし。ぼーちゃ。
あと、おいしゃのはなし。まだでてないの。

た ばーちゃんのおしごとしたの。ばーちゃん いちのときはね
かげちゃんも えみさんや あだちのおねえちゃんのように
めくみちゃんや ぶりしあちゃん おてんきおねえちゃん
うらないのひとかいたの。

ん ど かいたのはきさどちゃんや あやかちゃん
ぶりーちゃんや えみりちゃん。がんばってしよ。
ほんとに てれくろとか しゅせいしたんだよ。
いちのときはね おしごとばっかしては けいたの。
こんどはね おしごとばっかしてて たたなくなったの。
ほめてほめて。きゅうりょうもあげて。
ふんくらが つくって、こいびともほしい。
あと ねたもほしい。おくって、たいけんだん ほしゅう。
それから えっちーしん かかのに じっけんだいに なってく
れる おんなのこ ほしゅう。
ちゅうしゃは しません。みけいけんしゃ ゆうぐう。
ぶよのひとは きじゆつ しだいで ゆうぐう。
じょせいのみ。しじゆつ した だんせいはい。よし。
きたし どんなん はいとも きやらは ません。
たれ わこど

ども、道澤T(仮名)です。みんな、元気にやっています？(何を)うーん、僕なんかあんまり元気ないんですけど、大きなイベント(仕事)が終わった後の心地よい疲労感でヤツかな。何しろ生きた初めてデジックまでやらせてもらっちゃって♡ 最高！ でも、少し疲れたかなって。僕も最近じゃテキスト書きっぱかりやってられなくなってきた。最近じゃパーチャコールくらいしかやってないから僕のメッセージが読めるのは、コレだけ。じゃっおとかに書いてある。「○○先生の作品が読めるのはジーン♪だ！ みたいでちょっとさかづいかな」

さて、パチーコでいうと、このお題の考え人なんだって、まあズレてないんだけど、ここからはまあなにより、僕の個人的な、何と書いても小夜ちゃんなんだ（僕は知ってたんだ）可愛いわって。病気の女のコだからと誤ってカズにだしたのかたんだんたん小夜ちゃんはその分のみと、基盤とがちゃんとある。それに、だ、病院の世界をあまり見られないから、どうしようもない男（男）にさ、指切りしちゃうって、くっついて（お）って、これを書きやうがかなと、結構と都合の悪い大層で、すって、気に入る？ 別ううまいかもしれない（主人公と）、さ、さへにきててもわからないんだ。どうして、どうしてか。まあ、その手は主人公と公的なってて大文（文）い、そんなんだにたのた。絶対許されるから。フレイトしたとにもよくわからないといけど、ど……で、コレって、キャラに書くといひきだね。松浦君に対しては、そんな事象が全然ないからまあ、パチーコでいうと、まあ、いよいよゲームなんだとどう、ライター、漫画家も楽しんで、何か特別の思い入れを持っててから、パチーコなんだよ、って、

最後に原画のあさの君に感謝。色々ムリ言っちゃって、書き直してもらったりしたんだよね。随分迷惑させちゃったみたい。ホントにゴメン!

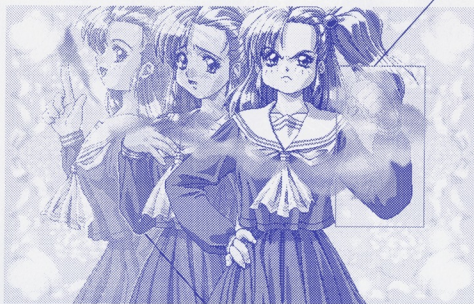
1975年12月4日、
ブラジル生まれ。

シナリオライター、

主な関連作品
「殺しのドレス3」
「垂紀子GOLD」
「マリアに捧げるバラード」ほか多数。

ADVANCED TECHNIQUE

OFFENCE COLLISION



DAMAGE COLLISION

W E L C O M E
T O T H E
V I R T U A
C A L L 2

序文

VHG……どんな通信機器よりも多くの情報を伝達でき、どんな通信機器よりも多くの操作を必要とするコイツがオレは好きだ。お世辞にも使い勝手がいいとは言えないユーザーインターフェース、無愛想に「VHGの操作を行って下さい」と表示される画面。なんてとっつき難いマシンだ! と何度叩きつけようと思ったことだろう。だが、コイツはある一定期間使い続けさえすれば、こんなにも便利なマシンだったのかと気付かされる。驚きだ。短縮ダイヤルウィンドウをひとつ開いただけで相手を呼び出せた時など、誰を呼び出していたのか忘れてしまうほど感動したのを覚えている。やがて、コイツより高性能のマシンが市場に出まわらようになるだろうが、オレは死ぬまでコイツを使い続けることだろう。

文責:坂井“弥七”正明

INSIDE OF VIRTUAL HEADGEAR



●第7世代コンピュータ内蔵VHG TWILL CP-1289AX9

SPEC CPU:512ビットRISC(90MHz)×2

メインメモリ:4テラバイト(最大32テラバイトまで拡張可能)

OS:VHG-OS2.03

IDESLOGIC社製アクセラレータIL-VC21内蔵

グラフィック:6400×4000ドット 1600万色同時表示

秒間40個ポリゴン表示可能/テクスチャマッピング、グーローシェーディング可能

音源:PWFCM音源、ステレオ128ch

価格:オープンプライス

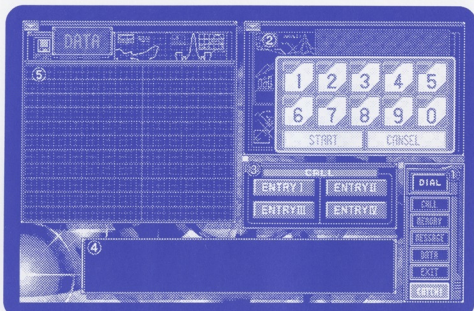
●VHGとは

現在使われている電話回線は、バーチャル・ネットワークへほぼ移行を遂げ、多くの一般家庭で使用されている。バーチャル・ネットワークは、専用の通信機器「バーチャル・ヘッドギア(以下:VHG)」の購入と回線使用の手続きさえすれば誰でも使用できる。VHGは、コードレスTV電話の極度に進化した形であり、脳に直接情報を伝えることで触覚情報の伝達を可能とする。Q2を含むネットサービスは、このVHGのスロットに特定のカードを差し込む事で、アクセス可能になる。

通常VHGは、ランプが消えている状態にあるが、留守録が登録されていると黄色く光った状態になる。電話がかかってきた時は、赤く点滅をくりかえす。

VHGを装着した状態で開いているウィンドウは『メニューウィンドウ』と『メッセージウィンドウ』のふたつしかない。『メッセージウィンドウ』に関してはまったく操作を行えないので、『メニューウィンドウ』を駆使してVHGを確実に操作してほしい。

▼VHG(バーチャル・ヘッド・ギア)装着時画面



①メニューウィンドウ

画面右下にある縦長のウィンドウがメニューウィンドウだ。メニューウィンドウには5つの機能がある。そのひとつである『DIAL』アイコンは、『バーチャコール』にアクセスする時や女子に電話をするために必要な『ダイヤルウィンドウ』を開くためのアイコンだ。

『CALL』は、『短縮ダイヤルウィンドウ』を開くためのアイコンだ。後述の『MEMORY』によって登録した電話番号を素早く呼び出すためのもので、短時間のゲームクリアを目指すユーザーにはなくてはならないアイコンだろう。

『MEMORY』は、『短縮登録ウィンドウ』を開くためのアイコンだが、残念ながら『短縮ダイヤルウィンドウ』と同時に開く事はできない。

『MESSAGE』は、留守番電話に録音されたメッセージを再生するためのアイコンだ。VHGで最も使用回数が多いのはこのアイコンかもしれない、といっても過言ではないほど利用価値の高いアイコンだ。留守番電話の内容は常にチェックする事をお薦めする。

『DATA』は、『データウィンドウ』を開くためのアイコンだ。コレといった操作をするわけではなく、ゲーム攻略の力強い味方になってくれる事は確かだ。

最後に『EXIT』だが、これはVHGで立ち上がったソフトウェアを終了するためのアイコンだ。このアイコンをクリックする事は、VHGを外す事を意味する。この時点で開いていたウィンドウは強制的に閉じられる。

②ダイヤルウィンドウ

画面右上に開いた横長のウィンドウがダイヤルウィンドウだ。0～9までのボタンをクリックして電話番号を入力し、STARTをクリックすれば番号の相手呼び出す事ができる。

電話番号の入力は慎重かつ冷静に行って欲しい。番号がひとつでも間違っているとそれは『間違い電話』になってしまった、見知らぬ相手にばかり迷惑をかけてしまうかもしれないからだ。番号の入力を間違えてしまった時は、落ち着いてCANCELをクリックしよう。番号は最初から入力し直しになってしまうが、『間違い電話』になるよりはましだろう。

ウィンドウの左上にある[▽]をクリックすると、ダイヤルウィンドウを閉じる事ができる。

③短縮ダイヤルウィンドウ

ダイヤルウィンドウの下に開いた横長のウィンドウが短縮ダイヤルウィンドウだ。ウィンドウの上部に『CALL』と表示されているのを確認して操作を行って欲しい。短縮登録ウィンドウによって電話番号を登録しておかないと、なんの意味もないウィンドウだ。そのかわり、電話番号の登録を済ませ一度使い始めたらヤミツキになるだろう。

操作法はいたって簡単、すでに登録してある『ENTRY I』～『ENTRY IV』のボタンをクリックするだけである。『ENTRY I』のボタンをクリックすると同時に、登録してある電話番号を『自動入力』し相手呼び出してくれる。

ウィンドウの左上にある[▽]をクリックすると、短縮ダイヤルウィンドウを閉じる事ができる。

④短縮登録ウィンドウ

ダイヤルウィンドウの下に開いた横長のウィンドウが短縮登録ウィンドウだ。ウィンドウの上部に『MEMORY』と表示されているのを確認して操作を行って欲しい。ここでは、短縮ダイヤルの下準備を行う。まず短縮登録ウィンドウを開き、次にダイヤルウィンドウを開く。ダイヤルウィンドウで登録しておきたい電話番号を入力する。この時、間違ってもSTARTをクリックしてはいけない。

その状態のまま、短縮登録ウィンドウの『ENTRY I』～『ENTRY IV』のボタンどれか一つをクリックする。これで電話番号の登録は終わりだ。登録した電話番号を使用した時は、『短縮ダイヤル』で説明してある通りに操作すればいい。

ウィンドウの左上にある[▽]をクリックすると、短縮登録ウィンドウを閉じる事ができる。

⑤データウィンドウ

画面左上に開いた縦長のウィンドウがデータウィンドウだ。コレといった操作はないが、ゲーム中に会話した女子の名前と電話番号がこのウィンドウには表示される。

もちろんそのためには、相手の名前と電話番号を聞き出してないといけない。もし聞き出してれば、このウィンドウに表示されるわけだから、メモなんて取らなくてもいい。女子に電話するときは、ダイヤルウィンドウと同時にデータウィンドウも開いてあげれば、確実に相手との会話を楽しむことができるだろう。

ウィンドウの左上にある[▽]をクリックすると、データウィンドウを閉じる事ができる。

攻略の基本 3 ケ条

1. 会話の基本

上中下段の揺さぶりをかける・相手のクセを素早く読み取る

2. 攻略ルートの基本

攻略した女の子に関する豊富な知識・秘密なルート決定

3. イカせかたの基本

相手に依存せず、まず自分から動く

女の子の攻略は、「会話」「ルート」「イカせかた」の3要素から成り立っている。これらひとつひとつの説明は後に譲るとして、まずは心構えから徹底することにする。攻略中3つの要素は複雑に絡み合うので、いつからいつまでが「会話」であるとか、「ルート」を決めた次は「イカせかた」であるという具合に、単純にパターンを決めてしまうのは危険だ。それは、キャラクターごとにクセがありすぎるからだ。

それでは個別に見ていこう。まずは会話。単純に考えれば「警め殺し」が最もリスクが少なくという事になり、その際は相手の喜びそうな部位の警め殺しが普通となるだろう。つまり、下段の選択肢ではややまずいと思われる時には、上中段のいずれかを選択すればいいわけだ。ただし、これは相手の性質をよく知っている事が大前提だ。

会話を進めていけば、当然デートをすることになる。そこでルートの要素が求められてくる。初めのうちは、それこそムード満点の場所へ相手を導いてあげればいいが、3人ぐらい女の子を攻略したあたりからそれだけではいけなくなってくる。何故ならば、ムード満点のデートスポットには、既に攻略した女の子が待ち構えている可能性があるからだ。女の子の「待ち」に対しては、確率的に3分の1は逃れることができる。待ち構えているポイントを見抜くには、どれだけその女の子のクセを把握しているかによってくるだろう。

イカせかたはというと、攻略ルートをうまく進めて行けたなら、必ずなんらかの形で相手をイカせる場面には必ず着くはずだ。分かりますか？ 言えば、エッチシーンに突入するという事だ。ここでも相手を喜ばせる事を優先するのがいいだろう。ただし、必ずしもイカせることができるわけではなく、逆にいってしまう場合もあるだろう。そのあたりは重要事項となるが、詳しくは後で述べることにする。

最後にこれは言うべきではない。どんなに攻略が困難になってもハートで負けてはいけない。バーチャコールで最も必要なのは相手のハートを飲み込むことだ。

もう一度言おう。「ハートで負けるな!」

VIRTUACOLUMN3 「チキン」

思うに、重要なシーンで弱めにセーブし、失敗したらそこからやり直さというのはチキン気味なのではないか？ 男だったら一回もセーブせずにオールクリアするぐらいの覚悟を見せなければいけません。また、オールクリア前にゲームを投げ出してしまったのもチキンな感じがする。敵を倒す前に逃げるな！ 隠れず選択肢を選べ！ 一瞬でポイントを獲得し、すばやくクリックするのだ！ ……ならば私はチキンでも良い。

●女の子の構造

『VC1』をプレーした経験のあるプレイヤーなら分かると思うが、攻略における基本的なシステムはそう変わってはいない。

『バーチャコール』に電話をかけた女の子と知り合い、電話番号を聞き出し、デートの約束をする。しかる後、デートをし行き着くところまで行けば、だいたい1セットは終了する。いかに電話をかけ、いかに口説くか、その手段の体得こそが攻略への一歩なのだ。

登場キャラクターは7人+3人いるが、彼女達はそれぞれ強烈な個性を持っている。当然、攻略スタイルによってみんな違う。とはいえ、「電話をかける」「口説く」という攻略に必要な要素はどのキャラクターも共通している。そのことを頭に入れて女の子の攻略して欲しい。

もし、女の子と会話していてもヤバイ反応が返ってきててもあきらめるな。心が負けてしまっただけだ。「この女がダメでも…」などというつもりで攻略しては、同じ失敗を繰り返すことになるだろう。

焦らず相手の反応を冷静に分析し、一発逆転のチャンスをつかむのだ。

●相手の三択をいかくぐり、相手に三択を迫る

性質上、ゲームの進行は常に三択との戦いである。上段ばかり選択してもダメだし、下段ばかりの選択ももちろんダメだ。有効な選択肢を判別する方法は無いものか？ 残念ながらそんなものは無い。それは、じゃんけんにも勝たないかと思案するのはまたまた変なことになることだ。

だが、ひとたび「服を警めたら喜ぶ」といったクセが見抜けたらどうだろう。そうしたら服装を警めればいいということだ。失敗するわけがない。

逆に、「髪型を警めたら怒れる」というクセが分かれば、その話題に触れないようにすればいい。そうした相手の嗜好が画面を通じて見えてくればそれでいい。そのようなクセを相手が無自覚にバラしていったとしたら、そこにはついているスキがあるということだ。

極論すれば、キャラクターによって違うのは話題の方向だけ。大抵の女の子は、警めれば喜ぶし、けなせば怒る。それだけに、話題を提供するような三択には細心の注意を払ってのぞんで欲しい。

相手の三択をかわしたときの選択肢

言い返す	→	揚げ足狙い	→	逃げにくる相手に対して
	→	理論武装	→	やられ三択狙い
無視する	→	話題の変更	→	発声時間の短い選択肢全般に対して
	→	右クリックキャンセル	→	怒る相手全般に対して
逃げる	→	ステップバック	→	言い返しにくる相手に対して
	→	下段連続クリック	→	上・中段の選択肢全般に対して

VIRTUACOLUMN4 「街で見掛けただけの人」

バーチャコール2(に限らないが)を街中で遊ぶ人などは遠くから見ることが出来ない。これは話にならない。屋内にこもってばかりでは駄目だ。たまには隣の公衆電話にも出向く。ノートパソコンにゲームを演じるというのでもいいものではないか？ そして、近い何回まで、ゲームセンターでバーチャコールが遊べる環境を作りあげたのだ。対戦台が生まれ、そこでは人々が女の子の攻略を競い合う。輝く光景だ。

●デート場所の変化について

データの約束をし、さあこれからデータだ、そう安易に考えているプレイヤーはこの項目をもっと読んでも欲しい。データシーンは三択と戦いであり、データコースも同様である。基本的にデータのコースは3パターン、どのコースでデータするかはプレイヤーの判断にかかっている。しかし、どうデータするかをならなら効果的なデータコースを選択したいものだ。ここでもう一度上の項目を確認して欲しい。そうすれば、どういったデータコースが最良か分かることだろう。

ただ、注意すべきは「ここでデータコースを決めている」というポイントが分かれず、別の場面があるということだ。そのポイントを見極めることができれば、そのプレイヤーの実力はかなりものどいえるだろう。



●イカせるということ

デートシーンを容赦ない三択で進んでいくと、やがてHシーンにたどり着くことだろう。

Hシーンにたどり着けなかったとしたら、それは相手のクセの見極めが足りなかったということだ。

「イカせる」とこそ女の子攻略の代名詞と呼んでも過言ではないだろう。一定の好感度をかせぎ冷静にコマンドを選択していけば、相手をイカせることができる。この状態を「イっている」状態と呼ぶ。

イかせ方に種類はないが、できるだけ気持ち良くイかせたいものだ。



女の子の典型的なイキ方

普通に攻める	⇒	エクスタシー発生時間・普通	⇒	肉体的・精神的に同等の快感持続
ムード作りから入る	⇒	エクスタシー発生時間・遅め	⇒	快感持続時間・長い
ハードプレイ	⇒	エクスタシー発生時間・早い	⇒	快感と苦痛の両極

VIRTUACOLUMN5 「テレクラで、ゲーム中の台詞を使う」

ゲーム中の女子を攻略した台詞を現実の女子に使用したらどうだろう？ 案外うまく話が進むかもしれない。あるいは、馬鹿呼ばわりされかねないが。よし、ここは二股冒険に奮め込め！ いや、攻め込め！ 口を開く前に顔の中で台詞を選択しろ！ 失敗しそうだったらリセットしてしまえ！ いやいよという時には、手や舌の形のコールを用意しろ！ クリックだ！ これぞ真のバーチャルゲームだ。

「オマケモード」対応「バーチャコール2.1」

～その特徴と対策～

この項を読まれている貴方のモニター上には「バーチャコール 2.1」(以下「V C 2.1」)がその姿を現しているだろうか?ぜひともそうあってほしい。オマケ程度のバージョンアップだけに、CGの枚数が増えたり、シナリオに大幅なアレンジが加えられているというわけではない。だが、細かな部分では非常に少ない変更が行われている。

本項では、「VC 2.1」における変更点を述べると共に、実際のプレイに程度影響を及ぼすのか、現時点で可能な限りの考察を行い、インプレッションとしてまとめた。(文責：中原ゆうき)

●タイトル画面上で「2.1」と表示される

このおかげで、2.1と2を一目で判別することが出来る。

●クリアした女の子のCGを見るモードの追加

「GAMEOVERでプレイヤーがダウンしなくなった」

これはかなり大きな変更点のひとつだ。ほとんどのプレイヤーがゲームオーバーに落胆し、意気消沈を余儀なくされたことだろう。そして、ゲームオーバー→大ダウン攻撃といった安易な攻撃にストレスを感じていたことだろう。だが、これからはクリアした女の子のCGはここで見るの大きな選択肢でガンガン押す戦法も可能だ。最初は違和感があるかもしれない調整が行き届いたのではないかと思われる。

●使用された音楽を聞くモードの追加

「連続してのHシーンは良くない」

1 回の H シーンならなら大丈夫だが、2 回、3 回と連続して H しようとする、健康上、そして精神衛生上にも良くない、H シーンの前のセーブデータを保存しておくなんてもってのほかだ。このモードの追加は、そうした H ばかりなユーザーの為の対策だろう。H ばかりじゃなく、音楽にも耳を傾けてくれよ、という。だが、そうした露骨な H プレイをしていないプレイヤーならば、この変更点にはそれほど違和感を感じないはずだ。

●各キャラに対する攻略法

「全く変わっていない。気にするな、ガンガン行け！」

about
virtuacall2.1



「V C2.1」のタイトル画面。よく見ると、2の横に

GAME OVER



ゲームオーバー。この後のダウン攻撃は「VC2」では固定の定数だ。

石川 洋一

(YOH.)

1967年5月14日生まれ

触手X

職種 シナリオ書き

プログラム(こっちは最近仕事が少ない)

主な関連作品

リップスティックADV

ファンタジー系RPG

好きな言葉

「気にするな。」

趣味・健全編

小説を書く事・パソコン

通信・ゲーム

趣味・不健全編

読書・麻雀・美少女ゲーム(笑)

一番苦労した女の子(子、じゃないかな)は、デバガのタクさん。設定が「タカビーでブラッド嗜好のデバガ」もんなあ。おいらの一番苦手なタイプ、付き合うのもシナリオ書くのも。(笑)

休みに何か取材に行けたけど、タカビーデバガなんてそうはいかないなあ。勿論、客相手にタカビーなんて態度取ったらら結構問題アリだね。

逆に扱い易かったのが品。性格設定なんて「いいやつ」だけだったもんなあ。(笑)まるっきり友達で、気楽に付き合えて、自分に女がいても、嫉妬はおろか可笑しな言ひ、健康だよなあ。

とにかくおいらは、こーいう一途で健康な女の子に弱いです。

そんなわけで、V・C・2で個人的に一番好きなコは……

実は小夜子ちゃんだったらしい。

病弱だと元気に生きようとしてる彼女って、やっぱり泣かせるわ、うん。最初に担当キャラを奪い合う段階で、「是非にっ!」と熱望したのだが……残念ながら、道澤T氏に取られてしまった。無念じゃ。

そー言えば、IDS-NE Tの小夜子ちゃんは元気だろうか。確か今年、大宇受験だと言っていたな。頑張れよー。(とかいって紙面を私物化するヤツ)

では、また来年。

あっと驚く企画で再会しましょう。(……はたしてそんなもんあるのか?)

松本規之

1971年2月14日生まれ

職種 グラフィック

20で、代アニ、アニメーター科卒業後、アイデスに入社。初期は、カゲルソフ

を主に担当し電撃アス

や初CG監督キャンピ

5、初原画「NEVER」(幻

を担当してしまいたが)

を担当。現在は、9.4以降

フェアリーを中心にCG

原画、コンテ作成と修正、人

材開発など忙しい日々を送

る。

最近では、スーパーバ

イニングをはじめ、イデ

スに借り、バグでコン

ビでソーリングをいそ

いでいる。

バーチャコールも期間に2が出、引き続き原画にも参加出来たし前作では、エミ、ユカを担当して2では、フリーと品、ウィンディの3キャラを担当。その中でもフリーは、素手に出て描いて面白かったです。でもキャラクタリ数の枚数が少ないので、キャラが自分の中で消化しきれないうちに、お別れしたいといけないうのが悲しい所です。もっとそれを描き描きつこうとキャラと対話しキャラを成長させ、自分の中でよりリアルに動いてくれるまでやりたいです。

昔では、バーチャンとかの非現実体験が流行ってましたが、結構、僕も好きなんです。でも最近では、データーとなった現実が多くてもうすでにバーチャル空間のようなものかもしれない、それが現実かどうかその場に行っても確かではない上、本物だと信じて映っている。よりリアルなデーターが現実と違うから、もう現実と非現実体験との差は、リアルに思えるか、思えないかの差かもしれない。

考えてみれば実際、現実と虚構とは、別は、どこで判断しているのか、実は、同じと感じているのか、触感や外的刺激なのか？そこにはリアルな映像があるかどうかなのだろうか、もし現実と同じ空間が、体験できたとしたらいひよっとして、今自分が現実だと思っている世界は、どっかの病院のベッドの上で、バーチャルヘッドギアかなにかで見られているものだったり、それとも脳の電気のやり取りや、化学的なしくみを置き換えられたコンピュータで、夢見ているものかもしれない。死んだと思ったとたん実は、バーチャル人生ゲームでENDになっただけで、でまた次のゲームをチャレンジしたりとこまごま世界にいるのかもしれない。(原文のまま掲載してあります。)

「バーチャコール」の時もそうでしたが、今回の「バーチャコール2」も楽しく仕事をさせて頂きました。が、決してではなく、外注原画の君や他の仕事が入ってきたりと色々問題があり結構苦労しました。そんな中で原画の描きながらグラフィックをまとめたあさの君をはじめ、みんな良くやってくれたと思います。そんなみんなの頑張りがうまくなって、ユーザーの皆さんが楽しめるゲームになればうれしいなあと思っています。

と言うわけで、これからも頑張っていますので、応援してください。

藤井 純生

1968年9月30日生まれ

職種 グラフィック

ソフトを買っていただいて有り難うございます。今回も億りずに原画を描かせていただきました。

実は半年ほど、原画はおろか落書きすら描いていなかったもので、描きはじめの頃は全くカンがつかず、情けない事に、昔の自分の絵を見て思い出しなが描いていました。

それでも、どうにか仕上げた事が出来ましたので気に入っていたけどと嬉しいですよ。

それから今回、原画とは別にグラフィックのチームもさせていただきました。こちらは初めての経験でしたので、色々と苦労しましたが、いい勉強になりました。今後また、機会があればまたやってみたいと思います。

バーチャコール2、アドベンチャータイプのゲーム。このゲームを一言で表すとすれば、スグイイパッケージを見た時点でパシときたものがあつた。まづはそこら。あとはもうドーンと無限大だね。

モニターの中の中の子達？ それはもうこの上なく憧れたい、愛すべき娘です。おまなけなければならぬ。相手を倒して攻撃する、これこそ僕の人生で(笑) ほんと、「V C 2」に出会ってから生活変わった、もう戻れないだろうなあ。

うん、やっぱり真正面から勝負したい。何か色々あるらしいけど、そういう邪道手段に走ったりはしたくない。だってそんな事をしても自分をだましているだけでしょう？ 己の力だけでしなきゃ納得出来ない。でも違う考えの人もいるんだろうけど……

メッセージをキャンセル、つまりストーリーの流れを離れて無視して、目的のシーンだけを見る(本々リプレイ)なんてプレイスタイルがあって、確かに早くDシエンを倒して気持ちよくなるかもしれない(笑)。でも僕はそんなやり方じゃ満足出来ない。ゲームを買って、遊ぶという行為を犠牲にしたいくない。

段位設定で難よりも高い段位を目指すのも一つの遊び方。そう、ほんとにいろんな遊び方が出来る。僕はまだ最高の15段を越えてないんだけど……うん、そう考えると勝負する相手はモニターの中にいるんじゃないで、自分自身のかもしれない。

あー、でもこんなに楽しい「V C 2」も、いつかは終わっちゃう。おんじょうに、楽しい人生もいつかは終わるからって思っちゃう。それが死ぬってことなんですかね？ なんかさびしいけど、そういうものなんだから仕方ない。

たががゲームかもしれないけど大切な仲間と引き換えに遊ぶんだから、トコトン楽しみなきや。僕「V C 2」はそんな僕のトコトンに、それこそトコトン付き合ってくれたゲーム。

中原ゆき

1970年6月23日生まれ

ディレクター

1990年、フェアリー

テールの一員となる。そ

の後のいろいろあって、

「アラベスク」や「尋問遊

戯」というソフトが発売

される。今年、「バーチャ

コール2」を購入。これ

で毎日バーチャが出来る

って、でもなんか間違

いだったんだよね。そう

そう、今度はちゃんとバー

チャ○イター2を買

わないと。

あさの

生年月日

1969年8月24日

職種 グラフィック

主な関連作品

バーチャコール1、2

元気の素 アロエ

Virtuacall 2 was made by...

企画・製作	かなすぎはじめ
企画・プログラム	坂井「弥七」正明
原画	藤井純生 松本規之 あさの 宇野真(ジベック) 高木潤(サム・タック企画)
シナリオ	流澤T 石川洋一 Y. Sugano
音楽	MUSE
着色	塩見元 須磨邦雄 たま2 山田山子 紹おまけの人 X 高橋正吉 スタジオ ノヴァ ピースメーカー
着色監督	藤井純生 あさの
ゲームデザイン監督	中原ゆうき
システム監督	PIYO
アートワーク	リアルバウトSCHECTER
デバッグ	ナンセンス 小林バーマネント 駄菓子屋ジョニー
協力	デヴィッド・カウバーデール 下地志直(ジベック) 金子康良(サム・タック企画)

●編集後記

「バーチャコール1」のマニュアルは、既存のスタイルを打ち破ったものだった。ファッション性を追求し、デザイン重視で作ったんだ。その体制は、今まで「説明書」でしかなかったマニュアルに新たな可能性を見いだすことができた。同時にユーザーアンケートでもいろいろ好評を博した。そしてその結果、「これだ」と思った。ただ、その当時の制作の現状とえば、ワープロで打ち込んだ全文字をコピーで拡大・縮小し、イラストと共に紙に貼り込んだ完全手作業だったのだ。微妙なズレやデザインの統一性がないところにも不満があった。そして俺は決意した。「DTPに挑戦しよう」と。あとはもう、がんばらなければならぬ。自費で参考書を買ったり、社長に頼んでMacを入れてもらい、手探りでツールを覚えたり。最初の頃は文字の読み込みやビットマップデータの扱いをよく把握していなかったため、かえって「野暮」な作りになったこともあるが、一つ一つ覚えていく度に上っていくと徐々に楽になり、自分自身に快感を覚えていた。そして「これしかない」と思った。

前述した「バーチャコール1」のマニュアルは、プロデューサーの金杉氏の企画・構成で作られたものであり、今回のバーチャコール2のマニュアルもそれを踏襲するものだった。しかし、金杉氏の多様なスケジュールのため、その役割は俺に回ってきた。全てを任せられると言う責任の重さと、自分のセンスで全てをコントロールできるという喜びが交錯した。

「どうする? 前回のようなファッション誌スタイルでいくのか? いや、あれは俺にまねくべきものじゃない。だったら自分らしさを出した方がいいだろう。」(0.01秒)

そんな考えの末、今君たちが読んでいるモノができたわけだ。けっこう試行錯誤した上に、年末進行が重なりかなり制作は困難だったが、ここまで出来て良かったと思っている。もう少し時間があれば、という部分も多々あるが、スケジュール優先の世界だから妥協しなけりゃならない。俺がマニュアルにそんなに入力込んで、と思うものもあるかもしれないけど、俺にとってモーター上で繰り広げられる文字や、図形や、ビットマップの色の1ミリ単位(指定)の微細な結果、プリントアウトされるコイツらがどうもつよく愛しいモノに思えてくるんだ。解ってくれるかい?

なんか一人で全部やったみたいだなと書いてたけど、本文を書いてくれた弥七、装幀やイラストを覚えてくれた中野弥七、そしてコメントを書き添えてくれたスタッフのみんなにはとても感謝している。そしてこれからも技術とセンスの向上を目指して、マニュアルを作っていくたいと思う。それは俺とみんなをつなぐために……そして俺が、安らかに眠れるように……

追記:表紙のポリゴンヒトミは約10万ポリゴンで構成されている。右手にインディ、左手にパワー・Macで作った力作だ。ごめん、ウソ書いて。

WELCOME
TO THE
VIRTUA
CALL 2

お買いあげいただいたソフトが、動作しない等の問題が起きましたら、まず本説明書・裏表紙の<ご注意>事項を確認して下さい。

それでも動作しない場合は、誠に申し訳ありませんが、お手持ちのゲームディスクの動作不良が考えられます。製品の製作・発送には万全を期しておりますが、運送時の事故等やむをえない状況で、一部不良の品が出ることがございます。

万一、そのような品をご購入してしまった場合、お手数ですが裏面の「アフターサポート申し込み用紙」に詳しい症状と、お使いになられている詳しい機種(例:PC-9821Xa7/C8.3.5インチ2HD)、環境等をご記入の上、コピーしてディスクと一緒にパッケージ・付属品ごと当社ユーザーサポート係までお送り下さい。(異常箇所を早急に発見するために、症状はなるべく詳しくお書き下さい。また、万一の事故を想定し、簡易書留のご利用をお勧めします。)至急調査の上、明らかに当社製品に原因が認められた場合、当社の責任において修理・交換いたします。

★ただし、以下の場合は交換の対象外になりますのでご承知下さい。

- サポート用紙が同封されていない場合
- フロッピーディスクが当社の提供したものと異なる場合
- 当社のテストプレイで異常なかった場合
- 明らかに不正と認められる改造またはコピー防止解除の試みが施されていた場合

①当社の製品にはコピー防止処理が施されています。無理にコピーをとりとうしたり、改造を試みますと内容が破壊される可能性がありますのでご注意下さい。

②ディスクのお取り扱いには十分ご注意下さい。5インチ版は、エンベロープの裏に書かれている注意事項を必ずお読み下さい。万一、お客様の不注意により破損や変化した場合には有償にて交換いたします。2,000円分の郵便代替(返送送料込み)を同封して下さい。

③ゲームに関する質問、お問い合わせは以下の時間帯に受け付けております。それ以外の時間帯での電話は受け付けておりませんのでご了承下さい。

月曜から金曜の午後2時から午後6時(祝祭日を除く)

(株)アイデス ユーザーサポート室 03-3362-8169

■Windows95環境下での当社製品起動方法

※起動ディスクは作成できません。ハードディスクよりゲームを起動してください。

●ハードディスクインストール時の注意

基本的にはインストール方法は変更ありません。ゲームマニュアルを参照の上インストールを行ってください。

※注意

1. Windows95上で、スタートメニューの「WINDOWSの終了」を選択し「MS-DOSモードで再起動する」を選択して、Windowsを終了してからインストールを行ってください。

2. 「起動ディスクを作成する/しない」との選択画面では「作成しない」を選択してください。

●ゲームの起動

※Windows上では動作いたしません。以下の方法にしたがって起動させてください。

1. 本体を起動させ、[WINDOWS95を起動します]の文字が表示されている間に「F8キー(ファンクションキー8番)を押して起動選択画面を表示させてください。
2. 起動選択画面で「6」[コマンドプロンプトのみ]を選択してください。
3. コマンドプロンプトが表示されますので、あとはゲームマニュアルを参照の上、バッチファイルより起動させていただきます。

アフターサポート申し込み用紙

ご住所	〒 TEL - -		
ふりがな	-----		年齢 (才)
お名前			
ゲーム名:バーチャコール2	症状(具体的に)		
使用機種	不具合の出たディスク:		
OSとバージョン	不具合の出た箇所:		
HDD(メーカー、型番)			
CD-ROMドライブ(メーカー、型番)			
音源ボード(メーカー、型番)			
グラフィックカード(メーカー、型番)			
その他	内容 1. DISK破損、ファイル破損(郵便為替2,000円同封) 2. 起動不能、初期不良		
	ソフト購入店	ソフト購入時期 年 月 日	

●サポート用紙はコピーしてお使いください。
 ●必ず、パッケージ・付属品を含む全てを送付してください。
 ●18歳ソフトの場合、18才未満の方へのサポートはできません。(必ず年齢を記入してください。)

◎ご注意●本ソフトのパッケージ、マニュアルはフェアリーテールの著作物です。無断で複写・複製することを禁じます。●製品には万全を期しておりますが、万一プログラムが動作しない場合は、まず次の事をお確かめ下さい。●本体、ディスプレイ等の電源やケーブルが正しく接続していますか? ●ディップスイッチやクロックなどの設定が間違っていないですか? ●ディスクは正しくセットされていますか? ●一度電源を切って状態を安定させてからゲームを立ちあげましたか? ●当社の製品は、純正の周辺機器が接続されているという状態を前提に開発されています。したがって、純正及びその同等品以外の機器が接続されている場合には、正常な動作は保証できません。以上をご確認の上、それでも動作しない場合は…●ご購入ショップなどで、同じ機種の機械での動作をお確かめ下さい。別の機械で正しく動作する場合にはご使用の機械の故障等が考えられます。●このゲームはフィクションです。ゲーム中に登場する地名、団体名、登場人物は実在のものとは一切関係ありません。●このソフトウェア並びに印刷物は著作権法によって保護されています。下記著作者の許可無くその内容を無断で複製、配布することはコンピュータネットワーク等も含め禁じられています。(c)1995(株)アイデス/フェアリーテール◎健康上の安全に関するご注意●疲れているときや、連続して長時間にわたるゲームプレイは、健康を損なうおそれがありますので注意して下さい。長時間ゲームをする場合は、健康のため1時間ごとに10分から15分の休憩をとるようにして下さい。また、ごくまれに強い光の刺激や点滅を受けたり、ディスプレイを見ているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状が現れる場合があります。このような症状が現れたことがある方は、ゲームをする前に必ず医師と相談して下さい。また、ゲームをしていて、このような症状が現れた場合には、ゲームをやめて、医師の診察を受けて下さい。また、ゲームをプレイしていて、コンパネを叩く音を聞いたり、椅子を蹴りとばす音を聞いたり、「待ちだよコイツ」とか「チキン野郎」などと言われたことがある方は、プレイの仕方に問題があると思われますので、打撲や外傷を負って医師の診察を受けることになる前に、考え方を改めてください。

バーチャル2 マニアックス

VIRTUAL 2 MANIAX



©1995 FAIRYTALE/IDES

