

## 対戦プレイ

対戦プレイもパワーアップ! 「みんな大好き」での対戦は、指定された目標のモノを多く巻き込むことが目的。制限時間内に、家の中や屋外でどんどんゴロゴロ塊を大きくしていこう。相手よりも大きな塊を作ったら、相手の塊も巻き込めちゃう。巻き込まれたらスティックをガチャガチャして脱出だ。



お互いに好きなキャラクタを選んでプレイできる。どんどん巻き込んで相手よりも大きな塊を作ろう!



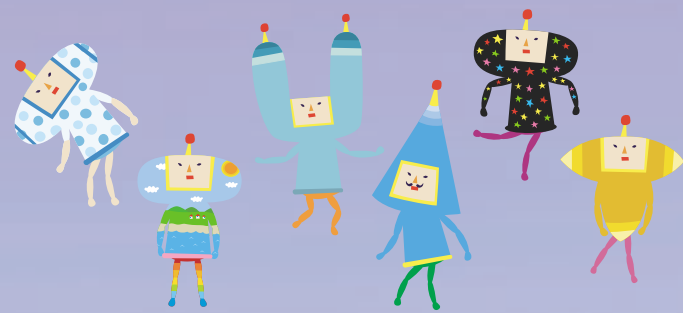
相手より塊が大ききときは、相手の塊を巻き込んでしまうことができる。これでジャマをしなからさっと大きく!



今回の対戦モードはいろんな場所で遊ぶことができるようになった。塊の大きさも前作のものより大きくできるはず。



2人で力をあわせれば、巨大な塊のオブジェもできちゃう!? いやいや、そんな暇があったらさっさと脱出しよう。



んでもらいたい、という開発サイドの想いの結果です。

プレゼントが装着できる数も増えました。イトコやハトコにつけてあげることもできます。でも、能力が変わったりするわけではありません。あえて言うなら、オシャレかな、と。

普通だとアイテムがいっぱい出てくるとしたら、パワーアップ要素とか、アイテムに意味を持たせる、というのが最近のゲームでは当たり前になってきていますが、このゲームではいちいち意味はないんです。でも、それができるとちょっと楽しいんじゃないかな、と。そんな「ムダ」なことに力を入れているので、ある意味で贅沢なゲームだと思います。

### ★声を掛け合って遊べます

今作では、1Pと2Pでの協力プレイも導入してみました。といっても、これは、左と右のスティックを1Pと2Pのコントローラに分けただけなのですけど。

協力プレイ導入の発端は、前作にあった対戦モードです。この対戦は、開発サイドからすると「ただ転がすことが楽しい」というゲームコンセプトにあまり合っていない気がしていたのですが、いざ発売してみたら「(お父さんが)兄弟でずっと対戦だけやっている」なんて結構評判のいいお話を聞きまして。それなら最初から「一緒に楽しめるものを入れてみよう」ということで採用になりました。

最初は曲がることすら大変で、ちょっと難しいかもしれません。でも、声を掛け合いながらプレイすると徐々に慣れてくると思います。逆にこれでもく転がせるようになると、一緒に遊ぶ相手との相性とか愛とか絆とかが一層深くなっているのではないのでしょうか!?

### ★バカバカしさを楽しんでもらえれば

前作「塊魂」はアメリカで多数の賞をいただき、北米の開発者の方々にも評判がよかったです。また、現地の雑誌からは「このゲームは会社の綿密な開発計画から生まれたゲームではないんでしょ?」と聞かれたこともあります。その質問の意味は、今のゲームはマーケティングを重視した大作が主流なのに、「塊魂」は自由奔放なゲームだから開発が好き勝手作ったに違いない、ということのようです。・・・いや、そんなことないです! 我々だって少しはマーケティング的なことも考慮してますよ(笑)。でも、確かにこのゲームは、「ゲームっぽいものはいやだ」とか、「バカバカしいことをやりたい」といった単純な想いを一番大切に作っていますね。

そういった意味では、初回購入者キャンペーンで付けてくる、(ほぼ)等身大の王子の「オリジナル着信マスコット」といったものも、セールサイドにいろいろわがままを言って作ってもらいました。普通、ケータイストラップなら小さいマスコットが定番だと思いますが、「やっぱ等身大(5cm)の王子がいい!」とお願いしまして。しかも頭が光ったりします。本当にストラップとして使う方には「ジャマだよコレ!」という感じだと思いますが、そんなバカバカしさも楽しんでいただけると嬉しいです。

また、楽曲に関しては前作の評価が高かったので、今回もいろいろなアーティストの方々にご協力いただき、楽しいものをたくさん用意しています。それと今回は王様の声が聞けるかもしれませんよ?! また、ゲームと同時期(7月20日)にサウンドトラックも発売する予定です。こちらもどうぞお楽しみに!

## 前作から変わらない「転がす面白さ」とパワーアップしたいろんな遊びが満載!!

### ★塊魂もみんなが大好きです

前作の「塊魂」は、「プレイしているだけで楽しい」というものを目指して作ってきました。大まかなコンセプトはディレクターの高橋がまとめあげていたのですが、最近のゲームがいまいち好きになれない……いろんな仕様があるのはいいんだけど、これをやらないと何かができないとか、そういった「ルールを敷かれているようなゲーム」が多いことにちょっと不満があったんですね。そもそも、「ゲームは操作しているだけで楽しいものなんじゃないか」と。

そういう意味で、「塊魂」は前作で完成していたので、最初は続編を作るのは難しいかなとも思いましたが、高橋をはじめスタッフみんなで試行錯誤した結果、基本的な面白さを残しつつ、新しい形の「転がす楽しさ」を表現したものに仕上がったと思います。

また、タイトルは単純に『2』にはしたくなかったんです。かといって小難しく考えたサブタイトルをつけるのもどうかな、と思ってました。そんな時、高橋から「みんな大好き塊魂」という案が出てきました。「みんな大好き」という言葉は、前作を応援してくれたファンのものであるけど、「塊魂」の方もファンの皆さんが大好きなんですよ」という高橋の言葉にスタッフ全員が納得し「大好きな気持ち」をみんなで共有しようということと決まりました。

### ★贅沢な「ムダ」をご用意しました

昨今のゲームはクリアするまでにある程度ボリュームがないと評価されない風潮もありますが、このゲームはまったく逆で、単純にクリアまでの時間だけなら前作と変わらない程度だと思います。ただ、「塊をピッタリの大きさにしろ」とか、「特定のモノを集めろ」といった、同じステージを何度も楽しめるお題を用意しました。また、ステージ進行は一本道でなく、ある課題をクリアすると、次はいくつかの課題から好きな順番で選べるようになったり、なるべく自由に遊んでもらえるようにしました。

それといろいろな「ムダ」にこだわりました。例えば主人公の王子は、たぶんいろんなゲームの中で、最も「やれることの少ない主人公」だと思います。塊を押すだけです。火を吐いたりできないし(笑)。そんな王子ですが、今回はゲームオーバー時に怒った王様の目から発射されるビームをかわすことができます! でも、よけてもゲーム的に得なことはありません。ただ、よけられると楽しいかな、というだけです。ちなみに当たると小さくなってしまいます。これまたペナルティなどはありません。

また、今回は対戦モード以外でもイトコやハトコで塊を転がすことができるようになりました。イトコは前作から引き続き登場するものもいますし、ハトコも含めると30人以上登場します! でも、キャラクターの能力差などは、特にありません。デザイン面でかなり自由に制作したので、お気に入りのキャラを見つけて、好きなキャラクターで自由に楽し

## プレゼントは2つ装着可能!

今回のプレゼントは、あたま用、かお用、からだ用のパーツが用意されており、異なる場所のパーツは2つまで同時装着可。イトコやハトコもコーディネートできるのがうれしい。



## みんな大好き塊魂

### 開発者インタビュー

プロデューサー  
**原 敏也 さん**



ファミコン時代からナムコの実験用タイトルに関わってきた原さんは、PS2「スマッシュコート プロトーナメント」や、「ガンバリコレクション プラス タイムクライシス」など、多数のタイトルでプロデューサーを務める。

カタマリダマシイ

## PS2 みんな大好き 塊魂

プレイステーション2用ソフト 7月7日発売予定 4,980円(税込5,229円)

2本のアナログスティックを縦横に操作して、「塊」を転がし、いろんなステージに転がっているたくさんの「モノ」を巻き込み、塊を大きくしていくロマンチックゲーム「塊魂」。その続編が「みんな大好き塊魂」だ。前作よりパワーアップしたプレゼントアイテムや多彩なステージ、ゴキゲンなステキソング、ゲームオーバー時の王様ビームなど見所が満載!



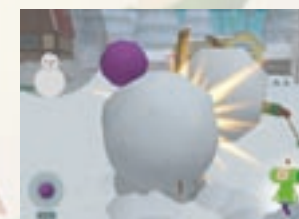
王様

王子

王妃

### NEW STAGE

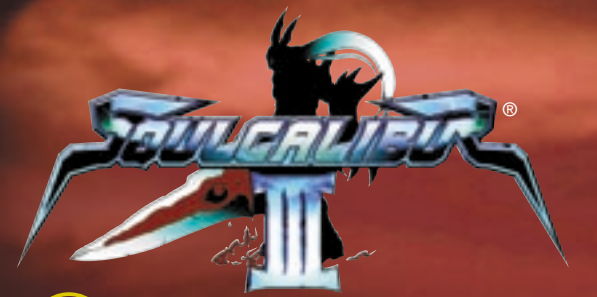
## 雪山



少しくontrolが難しくなっている? で、ぶつかるとも多くなる。雪タマは崩れないけど、モノがなくなる……。



雪山にはウィンタースポーツをしている人や、いろんなモノが転がっている。どんな雪だるまを作ることができるかな?



**PS2 ソウルキャリバーIII**  
 プレイステーション2用ソフト 2005年秋発売予定 価格未定

**双極の剣に魅せられし者達の剣と魂の物語  
過去に例を見ないボリュームで登場!!**

外観や武器、職業等を選択してオリジナルキャラを作成する「キャラクタークリエーション」、戦略シミュレーションと格闘ゲームを融合した「ロストクロニクルモード」、バリエーション豊かな特殊状況下での対戦が可能な「バトルアリーナモード」、世界の仮想強豪達と闘い世界の頂点を目指す「ワールドコンペティションモード」、シリーズの歴史や獲得した要素を確認できる「ミュージアムモード」など、単なる格闘ゲームの枠を超え、はるかに進化した「ソウルキャリバーIII」。

今回は、過去に例を見ない多数のモードを搭載した中でも、比類なき充実ぶりを見せる「ストーリーモード」を中心にご紹介しよう。今回のストーリーモードはキャラクターごとに別々のストーリーが綴られる。宿命の闘いのあとには運命の選択が待ち受けており、様々なイベントシーンが挿入されることになる。中にはプレイヤー自らが介入出来るものもあり、とるべき行動によって運命の道筋は様相を変えていく。山賊や兵隊などストーリーモード専用のキャラクター、イベントシーン専用キャラクターも登場するなど、気合の入りはハンパではない。また戦闘の結果によってその後の運命が変化することもあり、進行によってはアイテムなども獲得できるらしいぞ!

**— Story —**

人の魂を喰らう邪剣、フウルエッジ。  
 邪剣に対抗すべく創られた霊剣、ソウルキャリバー。  
 フウルエッジが世の噂となり、野心ある者、あるいは屈強な戦士の手に渡るたび、ソウルキャリバーが現われ、残虐なる暴走を食い止める。  
 幾度となく繰り返された熾烈な争いは、人々の語り種となり、やがては御伽新や伝説となって後世に残ることとなった。

時は流れ、16世紀末期。  
 長い年月を重ね力を増した二つの剣は、歴史の表舞台へと姿を顕し再び相見える。  
 相反する存在として宿命付けられた双極の剣の物語は、新たに開かれし舞台へと刻まれてゆく……。



長きにわたる御剣とタキの因縁も決着がつくのだろうか?



邪剣のしもべとして新たな器を求めてキリクに近づくティラ。

**凶夢の残影  
Nightmare**

**ナイトメア**

邪剣が霊剣によって買われたその瞬間、ナイトメアの残骸とも言うべき様に、邪剣の意思は逃れていた。動けなかった彼の元に、大鎌の男が現われ、秘術を用い復活を手助けする。新たな拠り所を手に入れたソウルエッジは、より強く、より豊富な魂を求め……。

**破壊執行人  
Asatros**

**アスタロス**

己の生まれし邪神に舞い戻り、その神殿を完膚なきまで破壊したアスタロスは、クンベクトクをすんでのところで逃してしまふ。そこで知った「古い巨人」のモデルであるその昔こそ、この地上にいてもっとも大きな魂に違いない。

**凛々しき勇姫  
Cassandra**

**カサンドラ**

姉に代わりソウルエッジの破壊のための旅に出たカサンドラ。だが、ヘバイスの神殿から持ち出した武器にヒビが入るアクシデントに見舞われる。故郷に戻った彼女は、姉が自ら再び旅路についてたことを知る。姉を支えるため、彼女は再び闘いの路へと赴く。

**黒き宿業の輪廻  
Zaselmel**

**ザサラメル**

霊剣を守護する一族に生まれながら、一族の秘術を修め、悠長の時を生きてきた。ある日、彼はいつか己の生きた証を失い、安らかな死を望むことになる。姿を隠した霊剣とそれによって封じられた邪剣の双方は、仕上げの時を待っていた。

**狂気の小夜曲  
Raphnel**

**ラファエル**

体がイヴイル化してしまつたため、世界を作り変える計画を実行に移した。だが、イヴイル化した民の一部が「聖石」なる石の力で、正気を取り戻す事件が起こる。その正体を突き止めるため、彼は下界へと降りて行った。

**殺意の花吹雪  
Sasuka**

**雪華**

身寄りもなく、日本の生まれでもない雪華。ある日に、十数年の時が流れたある日、男が御剣平四郎なる剣術師と立ち会い、その傷が元で離れぬことになった。その墓前で、自分自身の師匠に対する愛に気付いた雪華は、御剣への復讐を誓う。師の遺した書物に、刀を仕込んだ番傘。彼女はまるで艶やかな喪服に身を包んだ美しい麗剣であった。

**贖過の道行き  
Sieghied**

**ジークフリート**

オストラインスブルク城でのある男との決闘で、悪しき呪縛を打ち破った彼は、忽然と現れた霊剣ソウルキャリバーをもって邪剣を封印することに成功する。そして、己の罪を贖い、邪剣を永遠に封印するため、再び旅立つことを決意する。だが……。

**忠節の奇怪人形  
Voldo**

**ヴォルド**

邪剣の穴を手にしてマネーリットへと進んだヴォルドは、留守中に縦穴が崩れ落ちていた。しかし彼に、恥かソウルエッジに関わる物への思いが去って行ったことに気づく。この者から邪剣について知ることを聞かされた……。

**神速の封刃  
Taki**

**タキ**

タキはつい、刀を方広きかつての師であり、すでに悪鬼化した封魔衆頭領トキと対決し、死闘の末にこれを破る。その時、トキの口元から得た知れぬ気配が漏れ出し、言もなかり飛び去ってしまった……。トキの行き先は、邪剣の下に違いない……。

**紅蓮の浄火  
Kilik**

**キリク**

偏屈した御剣は、老農村上氏のもと身を寄せていた。村上の老大将の「雷い鑓の武者」の話を聞き、はつとして面を上げる御剣。そこは、あの「凶鐘」に違いない……。港へと駆け込み、海の彼方へと目指す御剣。俺の望みはただ一つ、死闘のみ……。

**剛剣無頼  
Mitsurugi**

**御剣平四郎**

子供達ばかりが喜ぶ水車小屋。彼女は、そこに、自らの体から邪気を発している少年の病を看るため、逗留していた。治療の時、彼女は見た。風の吹きまくる、はるか西方にある、美しい振り子の剣を。

**無垢なる風の行方  
Talin**

**タリム**



**祝福なき血統  
Ivy**

**アイヴィー**



**円刃の告死鳥  
Tira**

**ティラ**

ティラは、ヨーロッパの暗殺組織「渡り鳥」で物心つく前から暗殺者としての生活を営んでいた。だが、イヴイルスハットが降った注いだの嵐から、偶然にも彼女は外の世界と触れ合ってしまった。ナイトメアに自分と同じものを見出した彼女は、全てを自ら受け入れた。邪剣のしもべとなった彼女の使命は邪剣の解放、新たな宿主を探ることだ。

旅の途上、邪剣に生じた異変の原因を探るため、バレンタイツ邸に帰ってきたアイヴィー。霊剣「ソウルキャリバー」について記された古文書を見つけたが、大鎌を携えた男によって書物は灰となった。「邪剣と霊剣の全てを知りたいならば、大剣の騎士を……」

**ブラッド・ホーク**  
格闘スタイル：オールラウンド

リー・シュンインに雇われたプロのボディガード。過去の経歴は不明だが、度重なる戦闘体験で鍛えられた肉体を持つ。普段は決して多くを語らない寡言な男である。



**PS2 アーバンレイン**

プレイステーション2用ソフト 2005年発売予定 価格未定

**偉ぶるヤツは容赦しない!!  
群がる敵をぶっ飛ばす壮絶  
ストリート・ファイト!**

**リー・シュンイン  
(李 舜英)**

格闘スタイル：カンフー

亡くなった父の後を継ぎ、チャイナタウンを仕切る若き剣の達人。父親の強力なリーダーシップを發揮し、他人に弱さを一切見せない心を持つ。



**STORY**

いくつものギャングが覇権を争う街、グリーン・ハーバー市、ラグタウン。最大勢力を誇るギャング・グループ「ザップス」のメンバーである一人の少年が誘拐された。「ザップス」に恨みを持つ人物の報復か?との噂は瞬く間にグリーン・ハーバー中を駆け巡った。「ザップス」に寝われ、窮地に立たされたチャイナタウンのリーダー、「リー・シュンイン」は、一人のプロのボディガードを雇い、逆襲しようとするが……。この一連の出来事が、グリーン・ハーバーを揺るがす、かつてない混乱の中へと引きずり込むこととなる。

**キャラクター**

約60人のキャラクターが登場する本作。個性的な面々のごく一部を紹介しよう。



**グレン**

格闘スタイル：パワー

バイカーギャング「ヘルズリジョン」を率いる、豪腕で策謀に長けた男。

**ドウェイン**

格闘スタイル：ラッシュ

グリーン・ハーバーの地元ギャングで最大勢力を誇る「ザップス」のリーダー。

**トン・ユン**

格闘スタイル：ムエタイ

**カドナシ**

格闘スタイル：空手

**グリム**

格闘スタイル：ボクシング

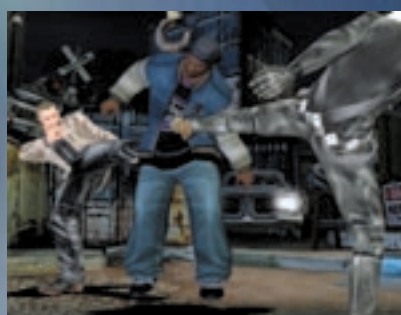
**ダブル攻撃**

1人で複数の敵にダメージを与えることができる攻撃。大勢の敵に囲まれた時などに有効だ。各メインキャラクターことには特徴的なダブル攻撃が存在する。その数は50以上!



**チーム攻撃**

パートナーと組んで1人の敵を同時に襲い、大ダメージを与える攻撃。パートナーによって繰り出されるチーム攻撃は変化するから、色々な組み合わせを試してみよう。



メインモードに登場したミッションを、プレイヤーやパートナーを自由に変更してプレイできる。腕を磨きつつ、自分なりの攻略法を見つけながら高いプレイ評価を目指せ! 高得点でクリアすると新たなキャラクターが登場することも……!?

**メインモード**

主人公のブラッドを操り、リー・シュンインから依頼を受けた主人公のブラッドが、対立するギャングや飛く者たちを倒していく。また、ストーリー展開に応じて仲間が増えていき、パートナーとして使用できる。全部で100のミッションが用意されているぞ。



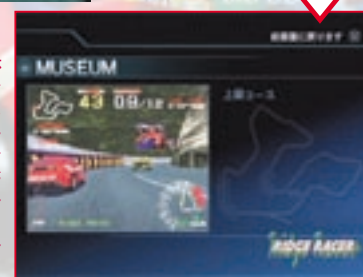
**フリーモード**



**「リッジレーサー」**



1994年12月3日発売。PS本体と同時に発売され、爆発的ヒットを記録した3Dポリゴンレースゲーム。簡単な操作で爽快感抜群のドリフトを楽しめるゲーム性、ハイクオリティなグラフィック、テクノサウンドなど、未だにファンも多い。ミュージアムモードではシークレットファクターの閲覧、各コースのスーパープレイ映像を収録している。

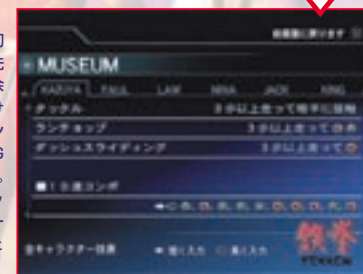


**「鉄拳」**



**鉄拳  
TEKKEN**

1995年3月31日発売。ナムコ初の3D対戦格闘ゲーム。業務用で先にリリースされたが、その要素を余すところなくPS版に移植しただけでなく、オープニングやエンディングに加えられたフルモーションCGムービーなどサービス要素が満載。ミュージアムモードではシークレットファクターの閲覧、キャラクターイラストなどの様々な画像集をチェック!!



**「風のクロノア door to phantomile」**



**風のクロノア  
door to phantomile**

1997年12月11日発売。主人公「クロノア」がリングの精「ヒューポー」と共に冒険の旅に出るスクロールアクション。簡単な操作で多彩なアクションが楽しめるところが評価された1作。とくに、涙なくしては見られないと評判のストーリーは必見。ミュージアムモードではシークレットファクターの閲覧が可能のほか、様々な画像も紹介されている。



**PS2 ナムコレクション**

プレイステーション2用ソフト 7月21日発売 3,990円(税込)

**PSの名作タイトルを1枚に凝縮!! 資料も特典映像も満載の祝!50周年記念作品**



プレイステーション用ソフトとして発売されていた名作タイトル、「鉄拳」、「リッジレーサー」、「エースコンバット2」、「風のクロノア door to phantomile」、「ミスタードリラー」の5タイトルをプレイステーション2向けに1本にまとめて収録したナムコ50周年記念タイトル、それが「ナムコレクション」だ。

名作の数々が当時のまま収録されており、さらに各タイトルごとに「ミュージアムモード」も追加されている。「ミュージアムモード」には、キャラクターイラストやステージイラストなどの開発資料、キャラクター紹介、そしてスーパープレイ映像といった、このソフトでしか見られない貴重な映像、資料が満載! 当時を懐かしみながらゲームを遊んだり、「ミュージアムモード」で思い出にひたってみよう。

**「エースコンバット2」**



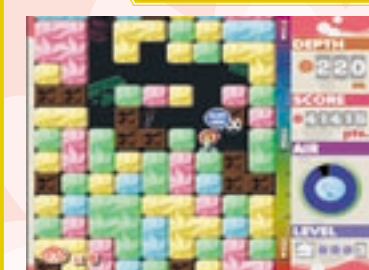
**ACECOMBAT 2**

1997年5月30日発売。フライトシューティングゲームの代表タイトルの2作目。業務用「エアコンバット」をさらに発展させたポリゴングラフィックは、「2」でよりリアルな表現へと進化。多数のミッション、ハードなギターサウンドなどでユーザーを魅了した。ミュージアムモードでは、シークレットファクター、用語辞典、機体解説などを閲覧可能。



All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners.

**「ミスタードリラー」**



**MR. DRILLER**

2000年6月29日発売。下へ下へとひたすら掘り進む地底を目指す穴掘りアクションゲーム。主人公ホリスムを操り、空気のある限りドリルでブロックを掘り進め! 業務用タイトルを忠実に移植しているが、パズル要素もある秀作アクション。ミュージアムモードでは、各コースのプレビューや設定資料などの画像を収録している。





# PAC-MAN WORLD RE-PAC!

## NDS パックンロール

ニンテンドーDS用ソフト 7月28日発売予定 4,800円(税込5,040円)

### パックンロール

## パックマンを転がしてゴールを目指せ！ かんたん操作の新感覚“転がしゲーム”

世代・国境をこえて愛されている『パックマン』の最新作がニンテンドーDSで登場。操作はとっても簡単。タッチスクリーン上のパックマンを、タッチペンで触って転がすだけ！ステージにはさまざまな障害やゴーストが待ち受けているから、上手に転がしてパックマンをゴールに導こう！

### ものがたり

まだ、パックマンが子供だった頃のおはなし。収穫祭の日にパックランドに宇宙からやってきた、ロックンローラーゴースト”ゴルビス”。パワークッキーも効かない強敵の前にパック族は敗れ、怪光線でも足もでないうように球体されてしまいました。フェアリーにただ1人助けられたパックマンは仲間達を助けるためにゴルビスを倒す方法を求めて、冒険の旅に転がっていくのでした。



### オリジナルの「パックマン」も！

ゲーム中に一定の条件を満たせば上下画面を使ったオリジナルの「パックマン」が遊べるぞ！

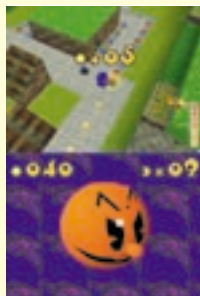
**3** **ブレーキ** 動きを止めたい時はペンでパックマンを押さえよう。

**1** **基本的な移動** ペンをスライドさせるだけ。 **転がし**

**4** **ゴーストに捕まった時** 周囲のゴーストをペンで叩いて弾き飛ばそう。

**2** **タックル** スピードをあげる時や障害物を壊す時は画面の端に素早くスライド。

パックマンをタッチして操作しよう！



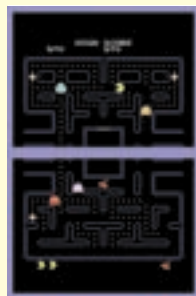
### 伝統の攻守逆転！

パワークッキーをみつけたら逆転チャンス！ゴーストをイジゲさせ、食べてやっつけることができる！



### 変身アイテムを使いこなせ！

ステージ上にあるチョコレートを食べればナイトパックマンやウィングパックマンに変身だ！

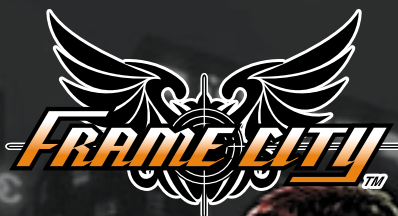


## Xbox 360 フレームシティ

Xbox360用ソフト 2005年冬発売予定 価格未定

## 光と闇が交差する魔都 “フレームシティ”に ミッション成功率100%の男が挑む

「フレームシティ」は次世代ゲーム機Xbox360の優れた演算・描画能力を駆使したアクションアドベンチャーゲームだ。開発には、最先端グラフィクスと最善のツールセットを誇るゲームエンジン「Unreal Engine3」（アンリアルエンジン3）を日本で初めて採用。かつてないリアリティと臨場感溢れる世界を作り上げている！プレイヤーは特殊工作員“クロウ”として、光と闇が交差する魔都“フレームシティ”に潜入し、この街を裏で操りながら世界規模のテロを目論む謎の黒幕“カーン”に挑むのだ！



## code-name: Crow

### コードネーム：クロウ

某国特殊機関SOU（Special Operation Unit）に所属する特殊工作員で、本名は不詳。どんな過酷な状況にも動じることなく、冷静に任務を100%遂行する。

## kahn

### 謎の黒幕 カーン（皇帝）

フレームシティを影から操ると言われる謎の黒幕。世界規模のテロを画策している。



ゲーム中には、スピード感あふれるカーチェイスのシーンもある。煌びやかなフレームシティを駆け抜ける！



ずば抜けた身体能力を有するクロウは、あらゆる銃器も使いこなす。これまでのミッションでターゲット以外の人間が死亡した例は一度もない！



いたる所に映像の光が溢れるフレームシティ。この街のどこかに潜むカーン（皇帝）を暗殺することが、クロウの任務だ。