

2007年10月24日

特別攻略ページ作成のお知らせ

DECOMPIに参加してくれて、素晴らしいプレイと寝落ちで少し心配にさせてくれたらだらさんですが、実家に帰省していたせいで肝心の最後の締めめに立ち会えなかった悔しさかどうかは分かりませんが、この度ドリームキャストの「REVIVE...～蘇生」そしてセガサタンの「ウィザードリィVI&VIIコンプリート」の攻略ページを作ってくれました！

どちらも非常に充実した内容で、もしプレイする時にはきっと役に立つ情報が満載となっております。両作をプレイ時には是非ご利用くださいませ！

10月22日

DECOMPの全てのプログラムを終了

21日の振り返り配信をもって、DECOMPIに関する全ての配信を終了しました。半ば少し進行を急ぐ節もありせわしかったですが、なんとか予定した時間通りに全てを終えることができ内心ホっとしています。しかし、準備する時間をあまり割けなくて本来もう少し提供すべきものをほとんど用意することができず悔やんでいる場面も多少ありました。ただただ今は最後まで企画を全うできたことをこの企画に関わってくれた全ての方に感謝しつつ達成感を噛み締めている最中です。

企画構想を始めたのが6月の末、

そして実際にどんなゲームがあるか様子見を始めたのが7月に入ってすぐのことでした。

その後は配信上でも構想を練り上げていったので記憶に残っている方は多少見えるかとは思いますが、7月半ばのデコカセットのみ打開可能としてPreDECOMPに始まり、8月1日からのDECOMP正式開始。そして今日まで割ける時間の大半はこのDECOMPの企画に注いできました。

昨年に主催したMD COMPに比べれば打開するソフトの規模や、完遂までの期間などは凡そ1/2程度でしたが、その中身は非常に充実したものでした。

今までのCOMP経験を礎にして、とにかく企画自体に飽き来ないように様々な手を使ってきたので、ほぼ毎週何かしらの事柄が起きていたような気はしますが、余りに色々なネタ、企画を考え、そして遂行してきたこともあり、ふと気付いたときにはもう10月真っ只中で残り本数はあとわずか、なんて状況でした。

当初今年の12月31日中に全てを打開できなければ何かしら罰ゲーム・・・なんてことも公表しており、企画的に、または進行状況的に「もうちょっと長引かせて週末に企画したほうがいいかな」とか「クリスマスにサンタ企画なんて言っちゃってるしな・・・」なんてこともあってどうすべきか考えたりもしましたが、性格的にやれることはやれるうちにやっしまおうという考えで進めて行ってしまったこともあり、展開は非常に速かったと思います。

何故そこまで拘ったかと言われればやはり「中だるみ」というものが非常に怖かった、というものが1番です。これはMD COMPの時に一度味わいましたが、これだけ長期間に及ぶ期間を要する企画となれば当然主催者ですらモチベーションを保つのが厳しい企画になりかねないのですが、MD COMPの時は途中他のジャンルの配信などを息抜き感覚で行っていたつもりが、気が付くと配信ペースも落ち結果的に今回のDECOMPと個人的な打開本数はほとんど変わらなかったという背景があります。

当然主催者がこんなことでは誰のモチベーションを保つこともできないのですが、MD COMPに関しては、本当にメガドライブ好きな人が多かったせいもありそれでもなんとか企画として成り立ち、その光景を見ながら僕自身そこに支えられてなんとか完遂できたものでした。

しかし今回のDECOMPに関しては半ば勢いで進めた感も強く、僕自身もデータイストに関して実際は深くは知らない、そして他の人もそこまでデコ大好き人間はいない、という状況でしたから当然「僕みたいな人間がこんな企画を背負っていいものなのか」と疑問に思うこともありました。

そんな状況なら当初の勢いはともかく1週間後には、或いは2週間後にはもう参加者も一通り飽きてしまって誰も打開に挑戦する人はいなくなってるんじゃないか、という考えに至るにはそう遠くはなかったです。MD COMPでもやはり進めば進むほど参加者は減少して行きましたしね。

ということで出来るだけ打てる手は早めに打っておこうという意志で灯火りレーから各種打開条件のないゲームのイベントやビリヤードなど、ない頭絞って現実的にできそうな企画をできる限り用意して努力してきたつもりです。

そして最後は当初予想していませんでしたが最後に残ったゲームの「迷宮ハンターG」での突発企画を行い、そしてもう一つは企画が始まる時点から話していた「チェルノブ」の締めTAを行って全ての企画を終えたということになります。

どの企画をとってもたくさんの参加者の方に集まっていたいただき本当に感謝しています。中には全然知らないゲームだけど、企画なら参加せざるを得ない、そういった面持ちで初挑戦で参加なんてスタイルをとっていた方もたくさん見えたようで、普段僕自身は経験しているゲームじゃないと先が見えなくて絶対に参加できないのですが、本当に見習いたいところですね。こういう方が多ければ多いほどPeercastの中での企画はどれも盛り上がり行くことでしょう。

これにてDECOMPIは終了となりますが、振り返り配信の終了間際にはもう早くも次のCOMP企画が始まりそうな気配も見せてますし実に楽しみな所ですね！

僕自身はもう今後COMP企画を自身で進めて行くことはありませんが、新しく始まるCOMP企画を始め、まだまだ長い道が待っていると思われるPCE COMPも多少お手伝いができるといいな、と思っています。

COMP企画にとって、大事なものは企画完遂まで進める気力ももちろんありますが、何より大事なものはそれを支える周囲の力です。今回の企画でもそれを本当に身に染みて感じる事が出来ました。

数々の楽曲提供やツール提供、ネタ提供、協力プレイへの参加、実況・・・どれも貴重なものなのは相違ありません。

そして最後に本当に素晴らしいフィナーレを迎えることが出来ました。約3ヶ月進めてきた企画が終りを迎える瞬間の心地よさは何物にも変え難いものだったと確信しています。

本当にこの企画に関わった方々、お疲れ様でした。

torrentファイルを更新

ぴかとれさんにて設置させてもらっているtorrentファイルの更新を行いました。シードされている方はファイルの更新をよろしくお願いします。更新箇所は以下になります。

- picture内に最終打開までの新規打开分画像を追加
- movie内に動画を46本追加
 - 0802 SS ボイスアイドルマニアックス プールバーストーリー ミュル
 - 0803 MD ダーウィン4081 ねじ野郎
 - 0807 PS 蒼穹紅蓮隊 黄武出撃 ノラン
 - 0808 FC タッグチーム プロレスリング ノラン
 - 0813 ACDC グレイブロップ ミュル
 - 0816 AC メタルクラッシュ ミュル
 - 0818 AC ザ・ビッグ・プロレスリング ノラン
 - 0819 AC ラストミッション ミュル
 - 0822 SS ファイターズヒストリーダイナマイト ミュル
 - 0824 AC ジェネシス 229
 - 0824 PS クリーチャーショック ノラン
 - 0824 PS サイドポケット3(女神の天秤編) ノラン
 - 0825 AC クロードバスター ミュル
 - 0830 SS サイドポケット3 ミュル
 - 0831 PS サイドポケット3(闇の系譜編) ノラン
 - 0901 AC ダンクドリーム'95 やちお (追記)
 - 0905 AC コンペティションゴルフ・決勝ラウンド ぼじたそ
 - 0910 PS マジカルドロップ ノラン
 - 0911 AC ディスコNo.1 ミュル
 - 0915 AC イエローキャブ ミュル
 - 0917 AC ザ・グレートラグタイムショー みたいな 全ステージ
 - 0917 AC ザ・グレートラグタイムショー みたいな 打開前後
 - 0922 PS サンダーストーム ミュル
 - 0922 PS ロードブラスター ミュル
 - 0923 PS マジカルドロップ3 よくばり特大号 ノラン
 - 0924 AC ドリームサッカー'94 229
 - 0924 NGCD ファイターズヒストリーダイナマイト すね〜く
 - 0924 SS サイドポケット2 おまけJr スーパーショット ミュル
 - 0924 SS サイドポケット2(負けゲームと勝利ゲームのみ) ミュル
 - 0927 PS ウルフファンク ミュル
 - 0930 AC バルダーダッシュ 1 ミュル
 - 0930 AC バルダーダッシュ 2 ミュル
 - 1001 ACDC バルダーダッシュ 浣腸長官
 - 1002 SS ウィザードリィVI&VIIコンプリート だらだら (追記)
 - 1003 SS マジカルドロップ ミュル
 - 1004 SS スカルファンク ミュル
 - 1013 AC ウルフファンク ろすた・spe
 - 1013 PS2 ウインターヒート 1ペア
 - 1014 AC ダーウィン4078 浣腸長官
 - 1014 SFC スーパーバーディラッシュ 饅頭
 - 1016 AC 魔境戦士 暇人
 - 1018 AC 迷宮ハンターG ミュル
 - 1019 企画 原子力発電所TA Various
 - 1020 DECOMP振り返し配信1 ろすた
 - 1021 DECOMP振り返し配信2 ろすた
 - おまけ 0808 SS マジドロ3とれたて増刊号 X サタンちゃんfromテックサターンコラボver ノラン
- music内に1曲追加
 - @ - サイレン

一応今回の更新にて、torrentファイル群は最終更新になる予定ですが、もし送信忘れのものなどありましたらお知らせください。また、10/19以降の動画3本についてはどれも非常に容量が大きいファイルなものもあり、全体容量が10ギガを超える物となっておりますので、シード、DLされる際はHDDに注意してください。

10月19日

完全打開発完了！お疲れ様でした！

18日付けで最後の1本だった「AC 迷宮ハンターG」の打開発をもって予定していた240本全ての打開発証明の収集も終え完全打開発となりました。

PreDECOMPを含めると約3ヶ月の奮闘となりましたが、たくさんの方の参加、協力により企画を全うする事が出来ました。

これより週末3日間を利用して動画中心に振り返る配信をしていこうと思います。

よろしければもう少しだけDECOMP企画終了までお付き合い下さいませ。

10月8日

本当のCOMPLETEへのカウントダウン

8月1日から始まったDECOMPも総本数240本というたくさんのゲーム群を薙ぎ倒し、残りわずかとなりようやく言葉通り「DATA EAST COMPLETE」というものが見えて参りました。

本来ならばピンボールやアーケードで未対応のゲームなどもあり、まだまだデコが製作したゲームはたくさんあるので完全なCOMPLETEと言うには少し違和感もありますが、そこは企画を始める前から分かっていた事でもあるので仕方なく目をつぶっていきたくと思います。

この残り一桁という状況において早1週間が経とうとしてますが、もう残っているゲームが全て何かしら厳しい要素を持っていることは間違いないです。

あとどれほど完全打開発までかかるかは分かりませんが、参加している皆さんもあとほんのもう少しだけ、力を分けてもらって完遂まで付き合ってもらえれば幸いです。

torrentファイルを更新

ぴかとれさんにて設置させてもらっているtorrentファイルの更新を行いました。シードされている方はファイルの更新をよろしくをお願いします。更新箇所は以下になります。

- picture内に新規打開発分画像を追加
- movie内に打開発動画を6本追加
 - 0803 FC キャプテンシルバー 1ペア
 - 0803 FC サッカーリーグ ウィナーズカップ 1ペア
 - 0810 DC 熱闘ゴルフ 1ペア
 - 0920 FC ホームランナイター'90 ザ・ペナントリーグ w wch
 - 1002 AC アストロファイター 1ペア
 - 1002 AC ファイヤートラップ ろすた

なお、打開発動画は常に募集しておりますので、手元に未送信の打開発動画があれば送ってもらえると助かります。送信方法については[こちら](#)の下部を参照してください。

打開発動画のwmvファイルの編集には[wmvtool](#)や[ASFFE](#)が便利です。

10月1日

torrentファイルを更新

ぴかとれさんにて設置させてもらっているtorrentファイルの更新を行いました。シードされている方はファイルの更新をよろしくをお願いします。更新箇所は以下になります。

- picture内に新規打開発分画像を追加
- movie内に打開発動画を23本追加
 - 0801 AC エドワードランディ 饅頭
 - 0802 FC バギーポッパー 二次元総理
 - 0803 FC バーディ・ラッシュ ゴルフ倶楽部 二次元総理
 - 0805 FC ロボコップ2 浣腸長官(追記)
 - 0806 AC ウェスタンエクスプレス 浣腸長官
 - 0806 AC スタジアムヒーロー 浣腸長官
 - 0810 ACDC プロテニス 浣腸長官
 - 0812 ACDC ナイトスター 浣腸長官
 - 0813 AC スーパーダブルテニス 浣腸長官
 - 0818 AC マッドエイリアン 浣腸長官
 - 0818 AC ミッションX 浣腸長官
 - 0818 ACDC ミッションX 浣腸長官

0822 AC リバレーション 浣腸長官

- 0824 ACDC ゼロイゼ 浣腸長官
- 0824 ACDC トルネード 浣腸長官
- 0824 ACDC ラップappa 浣腸長官
- 0906 AC バッテン・オハラのスチャラカ空中戦 浣腸長官
- 0919 AC ロックンチェイス 浣腸長官
- 0925 AC チェルノブ ろすた
- 0926 AC パフォーマン ろすた
- 0928 ACDC ロックンチェイス 浣腸長官
- 0929 ACDC アストロファンタジア ろすた
- 0929 企画 サンタクローズの宝箱トライアスロン Various

9月29日

「サンタクローズの宝箱トライアスロン」お疲れ様でした！



順位	時間	名前
01.	17分12秒	核
02.	23分03秒	ノラン
03.	25分45秒	浣腸長官
04.	26分19秒	ぬーばるch
05.	29分31秒	はるまき
06.	29分41秒	ミュル
07.	31分18秒	暇人
08.	31分26秒	ふじわらのみちなが
09.	31分50秒	ろすた
10.	32分13秒	のちのおっばい将軍
11.	37分06秒	ちゆるやさん避難所
12.	43分57秒	wwch
13.	52分26秒	PAC
14.	75分06秒	バカンダ

結果は圧倒的差をつけて核さんの優勝でした！お疲れ様です。
ただしあくまで運ゲー。次回があれば結果も全く変わってくることでしょ。2回目ないけどww
もう少し長くなるような設定にすれば良かったですかね。でもそうすると・・・

9月17日

今後行いそうな企画

3週にわたって連続で企画をしてきて、もう企画をしないと開かないゲームというものも大分減ってきてあと少しといったところではありますが、ざっと残りゲームを眺めると別に企画でやってもいいような開条件のゲームはまだまだあったりします。そもそもエンディングがない時代のゲームが本当に多い企画だったんで仕方ないと言えばそうなんですww
また、難しすぎて開できてないゲームなんかもTA形式で多数が一斉に取り掛ければそこから誰か一人が突き破る可能性というものはないとは言いきれないので、そういう形での企画もいずれ考えるべきかな、とは考えています。
休日を利用して何時間が耐久・・・言ってしまうとクソゲートライアスロンの単発バージョンみたいなものでしょうか。
現時点で企画になりそうかな、と考えているものをまとめたいと思います。

- サンタクローズの宝箱で何か（イベント開扱い）
- フライングパワーディスクトーナメント最強決定戦
- ディスコNo.1俺がNo.1企画（需要あるの？）
- 第2回ポケットギャルデラックス最弱頂上決定戦
- チェルノブTA（開済みだろうが未開だろうが多分ラストにTAを行います）
- その他開できていないオールドゲームのTA（最初の一人が開で終了？）

上ほど優先順位が高いと見てもらっていいと思います。
他に何か面白い企画案などありましたら是非お知らせください、考えたいと思います。

プロボウリングコンペ大会お疲れ様でした！



結果は圧倒的差をつけてPACさんの優勝でした！お疲れ様です。
反省点は企画時間自体が短すぎたことですかねwww第2回があれば今回の倍の内容で良さそうです。ないですがwww

9月11日

打開本数200本突破！！

8月1日の開始から40日で200本到達となりました！
記念すべき200本目はノランさんのPS マジカルドロップでした。

9月10日

ラッキーポーカーSAお疲れ様でした！

順位	名前	得点
01.	が茶	364点
02.	助手	282点
03.	FMいまり	164点
04.	暇人	126点
05.	松千代	119点
06.	1ペア	115点
07.	ぼじたそ	99点
08.	だらだらch	99点
09.	浣腸長官	84点
10.	ノラン	79点
11.	@	78点
12.	核	74点
13.	ばななさん	52点
14.	すねーく	50点
15.	ろすた	49点
16.	PAC	49点
17.	はるまき	37点
18.	ミュルch	27点
19.	みたいな	26点
20.	いまお(10分)	8点

が茶さん優勝おめでとうございます！
罰ゲームにたくさんの方のお付き合いどうもありがとうございました！
今回多重した動画の録画ありましたらまたよろしくをお願いします。

来週はプロボウリングTAの予定です。奮って参加ください！

9月3日

残り打開本数が50本を切っている！

昨日まで残り本数が52本でやちおさんの打開によって51本になったと思っていたのですが、いつの間にか打開リストからネオジオポケットとワンダースワンの項目が消え、3本分が幻になっていました。その修正により残り50本を切ったこととなります。少ない！

DECOMP実況板(Peercastオマケ板)が落ちた時の対処について

DECOMPが始まるまでJBBSしたらば系列の板が落ちることはそうそうなかったのですが、ここ数日、長時間ではないのですがちよくちよく落ちることを確認しています。現状長時間に及ぶような症状はまだ出てきていないのであまり利用用途はないと思いますが、[特設会場](#)にて避難所スレを立てさせて頂きました。本実況スレが落ちた際にご利用くださいませ。

<http://yy33.kakiko.com/test/read.cgi/peercast/1188804274/>

最弱ピリヤード大会終了！お疲れ様でした

昨日20時より始まり相次ぐトラブルにより4時間かかってしまいましたがなんとか無事最後まで終了してホっとしています。肝心の結果は、最弱優勝 @さん、最強優勝 ミュルさんということでしたが、展開的には誰が勝ってもおかしくない状態だったと思います。そして見事優勝の@さんには罰ゲームとしてAC 魔境戦士の打開の任務が義務付けられました！@さんの検討に期待しましょう！

しかしやはり9ボールのルールはこういうイベント向きな気がしますね。また機会があれば第2回も開催できればいいな、と考えています。

9月1日

DECOMP1ヶ月経過！

8月1日より始まったDECOMPもようやく1ヶ月を経過し、打開本数も佳境を迎えそうな状況になってきてはいますが、ここからどこまで日数がかかるかは参加者の人数次第と言ったところでしょうか。

そんな折、皆様気づいておりますでしょうか？

実は今回のDECOMP、8月1日から実に様々なデコゲーが華麗に打開されていっておりますが、今日の9月1日まで未だに打開されなかった日というものはありません。

そう、毎日何かしらのゲームを誰かが打開していているということですね。

詳細は左メニューの下部を見ていただければ日別に打開本数を掲載しているので分かりますが、どんなに厳しかった日でも必ず打開本数が1本はあるというのは、そしてそれが丸々1ヶ月続いたということは本当に素晴らしい事だと思います。

これもひとえに参加者の頑張りや灯火、炎りレーの効果の賜物でしょうか。

なんだか新たに炎りレーみたいな気持ちにさせてくれるこの毎日打開ですが、残り打開本数が50本そこそこでどこまで続くのか見物ですね！

僕も出来る限り記録を伸ばせるように頑張りたいと思います。

ハイスコアランキングを設置

たまに配信でも触れたりしてはいますが、打開本数が多くなるごとにCOMP企画というものは闇の部分が色濃くなっていきます。さながら登山の始めは視界は良くても登れば登るほど霧が深く立ち込めて行くようなものでしょうか。

今回の企画におけるその霧に当たる部分は、間違いなく並み居るオールドゲーム群だと考えます。ひとえに打開条件は1ループなどと設定しておりますが、当時のゲームはエンディングだなんだといった発想は持ち合わせておらず、ハイスコアランキングの概念が出てきたこと自体がアストロファイターより後と見て間違いありません（事実、アストロファイターにスコア表示はありませんが、ネームエントリーはありません）。

ということで手始めとしてランキング競争ゲームとして未打開のオールドゲーム6本を掲載させて頂きました。

当然ですが配信時に出したスコアのみここに掲載ということになりますので、是非DECOMPで何かをプレイする際のお供に、配信の始まりはスコア挑戦から、なんて挑戦の仕方がスマートじゃないかと考えています。

目的はもちろん、あわよくば挑戦しているうちに今回設定している打開条件を突破しないか、ということになります。

その目的達成を生かすも殺すもたくさんの人の競争が必要です。何人挑戦しようがどれだけランキングが縦に伸びても構いません。どんどんチャレンジしてやってください！

8月8日

MAME32 PLUS PLUS 0.118用DECOMPゲームリストを更新

本日付けでMAME32++の新バージョンが公開されたのをキッカケに、今までのMAME用DECOMPゲームリストになかったゲームを幾つか追加しました。リストに加えたものは以下です。

- Pro Bowling（プロボウリング） - MAME0.118にて動作確認しました。近日中に打開ゲームリストとして追加予定。
- Terranean（テラニアン） - MAME0.118にて動作確認しました。近日中に打開ゲームリストとして追加予定。
- Zeroize（ゼロイゼ） - UOMAME0.103u4にて動作確認しました。近日中に打開ゲームリストとして追加予定。
- Fightning Ice Hockey（ファイティングアイスホッケー） - 現状、敵ゴールキーパー地点で描画がおかしくなるので打開ゲームとして追加予定はありません。
- Frying Ball（フライングボール） - 現状、音が鳴らない上に海外でのみリリースされているゲームなので打開ゲームとして追加予定はありません。

また新規でNMAME32へのリンクを追加しました。NMAME32系列とUOMAME系列がダウンロードできます。現状ゼロイゼはMAME32++系列ではプレイ不可能のため追加させて頂きました。

8月3日

打開50本突破！しかし・・・

怒号の勢いで名うてのデコゲーが打開されていっておりますが、たくさん窓を開いて色々なchチェックしたり、多重chが立っているとき（多重さん、いつもありがとうございます）は利用させてもらって「次は誰が打開だ・・・？」と目を見張っているのですが、ちょっと気を抜くといつの間にかエンディングが始まったり、配信が終わったりする事もしばしば。

「せめて自分が知らないゲームでも打開の瞬間くらいは気づいて反応したい！」

そんな気持ちが強くなり、勢いでちょっとしたフラッシュを作ってしまった。その名も「打開警報」

そのカラクリは、挑戦してる人（または多重chなど）が打開しそうになったらこのフラッシュを起動。その瞬間パトランプが点灯と共にサイレン音が鳴り響きます。多重で見てる人はサイレンの音が鳴ったらその瞬間そこだけを凝視するようになるといったものです。

手前味噌で作ったものなので作りが荒いですが、実際効果があるかどうか使ってみないと分からないので、もしよければ一度

使ってみてください。特にアクションゲームなんかはスパンが短いのであると便利な時があるかも知れないです。

[打開警報](#)

挑戦者向け：打開画像をアップする際のネーミングに関して

現在利用させてもらっているホスト「@wiki」の画像に関する扱いがかなりアバウトで、アップした画像を勝手にソートしてくれたり、ファイルのタイムスタンプを見れなかったりと不便なので、ルールの打開画像のアップする際のファイル名に関して少し変更させて頂きたいと思います。

現状は、打開した画像は、
ゲーム名.jpg(or pngなど)
としておりますが、

今後は、
機種 ゲーム名.jpg(or pngなど)
という形で頭に機種の略称をつけて頂けるようお願いいたします。
また、既にアップされている画像に関してはそのまま結構です。こちらで手直ししておきます。お手数おかけします。

8月2日

自分がやり通すゲームは意見交換スレにメモを！

RPGやアドベンチャーなど、1日では終わりそうにないゲームを担当しようと思っている方、自分で打開まで最後までやり通そうと思っている方、必ず意見交換スレにその旨を書き込むようにしてください。
万が一その状況を知らなかった人が先に打開してしまったら目も当てられませんねw
アクションゲームやシューティングなど、挑戦はするけど他に打開挑戦する人が現れてもいいゲームでは結構なんですけど、やはり10数時間などかけてその結果が先に打開されてた、では悲しすぎますよね。
特にこの始まってしばらくは挑戦する人が多く、誰もが参加してる全員を把握できていないと思います。だからこそ「挑戦している」という意思表示は確実にしておいたほうがいいと思います。
ということで、長くなりそうなゲームは意見交換スレに書き込みをお忘れなく！

打開の瞬間の動画の募集

皆さんが参加した際にクリアした瞬間の動画を募集しております。
絶対に必要という訳ではないのですが、いずれ必ずこの企画を振り返る配信というものをを行う予定です。その時に打開ハイライトとして、みなさんが打開して歓喜してる瞬間を連続で流し続けるような配信をしようと考えております。
配信した動画はWMEのプロパティの出力タブから「ファイルへ保存」で自らの配信を保存できるのですが、毎回全て保存していると相当HDDを圧迫すると思います。
募集する側としては打開前後10分もあれば十分なので、そこだけ抜き出しておけばビットレートや時間にもよりますがせいぜい一つのファイルにつき50M以内には収まるかと思えます。
簡単に欲しい部分を抜き出すツールに「asfFE」というものがあります。これを使えば非常に簡単に編集できるので是非一度使ってみてください。
asfとwmv形式の動画のみ編集できます。
<http://asffe.mxm-wk.com/>

コメント

- 確かにそんな気はしますね。ファミコンですらもう1本追加したほうが良いような怪しいゲームもありますし・・・。参加者が分かる範囲で手作業追加していくしかないですね。情報がありましたらどんどん報告お願いします -- (ろすた) 2007-08-02 19:35:34
- なんてか知らないけどトップページだけ見出しの色が黒くなってしまったwwwwwwwwwCSSも触ってないんだけどなんだこれwwwwwwwww -- (ろすた) 2007-08-11 07:47:43
- そのファミコンもう1本って超人狼戦記ウォーウルフですか？ならデコだと思えますよ。サウンドスタッフは確実にそうですし、例のごとくSASも関わってるみたいなので -- (名無しさん) 2007-08-29 23:10:11
- 確かに間違いなさそうですね。それではFCに1本追加という方向でいきます。情報ありがとうございます。 -- (ろすた) 2007-08-31 09:20:50
- 打開乙wwwwwwwww -- (名無しさん) 2007-10-19 06:07:11

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)

- [2007年10月24日](#)
 - [特別攻略ページ作成のお知らせ](#)
- [10月22日](#)
 - [DECOMPの全てのプログラムを終了](#)
 - [torrentファイルを更新](#)
- [10月19日](#)
 - [完全打開完了！お疲れ様でした！](#)
- [10月8日](#)
 - [本当のCOMPLETEへのカウントダウン](#)
 - [torrentファイルを更新](#)
- [10月1日](#)
 - [torrentファイルを更新](#)
- [9月29日](#)
 - [「サンタクロースの宝箱トライアスロン」お疲れ様でした！](#)
- [9月17日](#)
 - [今後行いそうな企画](#)
 - [プロボウリングコンペ大会お疲れ様でした！](#)
- [9月11日](#)
 - [打開本数200本突破！！](#)
- [9月10日](#)
 - [ラッキーボーカーSAお疲れ様でした！](#)
- [9月3日](#)
 - [残り打開本数が50本を切っている！](#)
 - [DECOMP実況板\(Peercastオマケ板\)が落ちた時の対処について](#)
 - [最弱ビリヤード大会終了！お疲れ様でした](#)
- [9月1日](#)
 - [DECOMP1ヶ月経過！](#)
 - [ハイスコアランキングを設置](#)
- [8月8日](#)
 - [MAME32 PLUS PLUS 0.118用DECOMPゲームリストを更新](#)
- [8月3日](#)
 - [打開50本突破！しかし・・・](#)
 - [挑戦者向け：打開画像をアップする際のネーミングに関して](#)
- [8月2日](#)
 - [自分がやり通すゲームは意見交換スレにメモを！](#)
 - [打開の瞬間の動画の募集](#)
 - [コメント](#)