

スパロボα/ダビつく2/CAPCOM vs. SNK 2/ファンタシースターオンライン Ver.2

SEGA OFFICIAL

平成13年7月1日発行(毎月1回1日発行)第3号第8号(通巻40号)

ファミ通DC

ドリームキャスト



<特別企画>

中裕司×飯野賀治×遠藤雅伸×西健一×鈴木莫夫

～東京トークライブから～

セガ開発チーム探訪・メカトロ研

<コマニ必見連載>

ハイテクアーケードワールド

セガコンソーマービストリー

Virtua Fighter 4 YOU

ウガ対談



緊急連報
3連発!!

スーパーロボット大戦α

CAPCOM vs. SNK 2/ダビつく2



セガ6大特報!! ファンタシースターオンライン Ver.2

ソニックアドベンチャー2/シェンムーII

コンフィデンシャルミッション/Candy Stripe～みらい天使～/アウトトリガー

CAPCOM vs. SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO

注

バウティハジタニサラホニニマウキンの帝王

目

封魔ネオキミックカツコ&影魔オルタニス

自

ベヒニメタルシオマドリックス

作

ガイアスター 決戦!世界王伝説

完

エルドラドケニー 第5巻 テスクリムソンOX

全

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～/セガガガ

総

クレイジーシンクン2/サンダーバトルオランダ

編

カルドセントラント/クレオバトラ/フォーチュ

羅

ニミズクパーティ/エクソタスギルティーネオス

ア

Pla♡キャラット～ようこそ!! 2/25/スムーンライト

ア

プリンセススター/ガニコレクション

ア

炎魔聖母～The Virgin on Megiddo～

ア

“ネット”の向こうに、ライバルたちが待っている。
キミはもう、対戦相手には一生困らない。

対戦相手は日本中にいる。究極のカルドセプトついに完成。

Culdcept II

カルドセプト セカンド



究極のカードボードゲーム「カルドセプト セカンド」 價格: 6,800円(税別) 2001.7.12 on sale
●通信対戦可能 ●カード数が450種以上に大幅アップ ●より洗練されたゲームシステム

予約受付中!

今、下記のお店で予約すると、
ゲームで使用可能なカードデータと、
リアルカード3枚をもれなくプレゼント!!

*ご予約の際に、お店の人に特典が付くかどうか確認してください。



カードデータ



カードデータ「レオナイト」



リアルカード

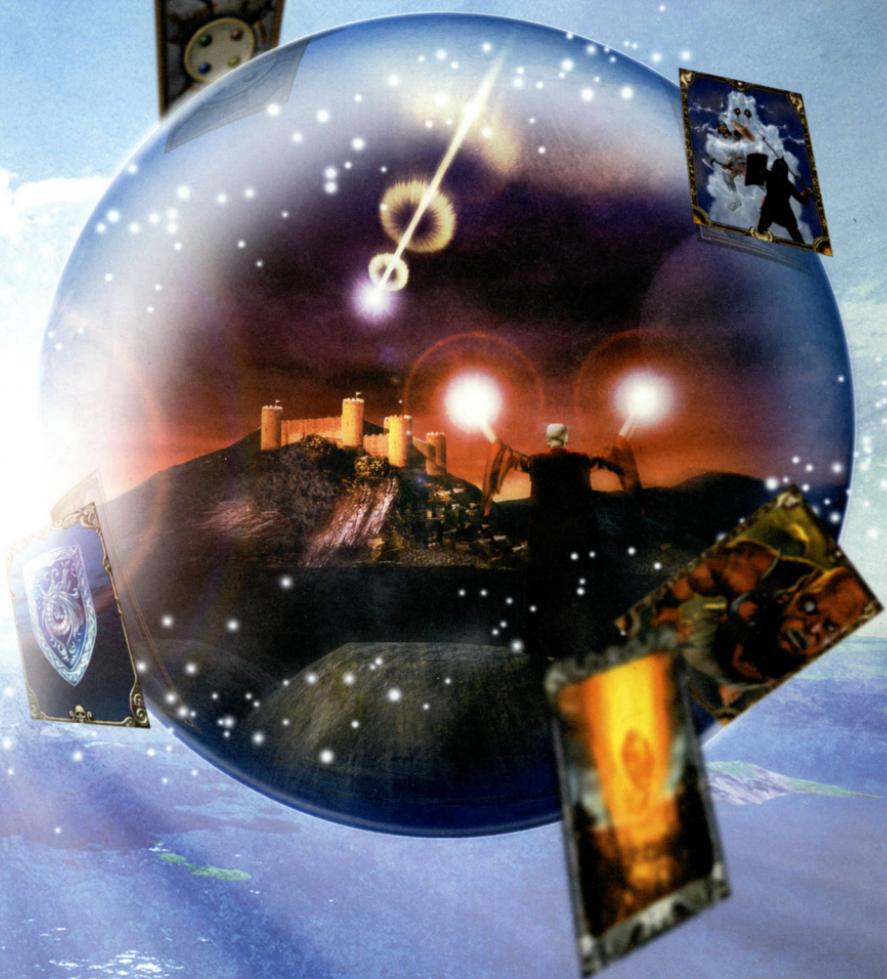
リアルカード
「レオナイト」
プラス
いすれか2枚

ヨドバシカメラ全店 メッセサンオーラディスクウェア全店 フェキゼン2号館・サンタワーズ店・さくらやゲーム取扱店 / (株)ソフマップ ゲーム取扱店 / ピックカメラゲーム取扱店 / AZMarket立川店・青梅店 ゲームスマーヤ メディアアンド全店 / エブリディ全店 / ディスクユニオンピュウ全店 / シータショッフル全店 あそびリーク久米川店・メディアピーロー メディアアンティBOM全店 / BOMゲーム取扱店 やまギワゲーム取扱店 / Bee1全店 / ファミコンショッフルDr.ムー全店 / アイ信マルチメディア難波店 / BOOKSコスモゲーム取扱店 / メディアショッフルギース全店 / ラオックス(株) ゲーム取扱店 / (株)なかうらゲーム取扱店 / ブックエース全店 / somes各店 100満ボルト (TVゲーム取扱店) / 宝島王国全店 (一部店舗除く) / (株)ニヨミヤゲーム取扱店難波全店 WonderGoo全店 / ファミコンランド全店 (一部店舗除く) / メディアパック全店 -そうご電器YESゲームスクエア全店 / ファミーズ全店 / マジカルガーデン全店 / マジカルステーション全店 / 遊ING全店 / 下トキドキ冒險島全店 (一部店舗除く) / スーパーソフトボックス全店 (一部店舗除く) / MAGMART全店 / ゲームプラザ 元氣302 / ゲームフリークまさご店・岩出店・ガリバー店 / ゲームステーションアズ全店 / ノジマゲーム取扱店全店 / 全国のわんぱくこそぞうグループ / エマーソン全店 / ベスト電器LIMB TVゲーム取扱店 / ファミコンショッフル桃太郎全店 (一部店舗除く) / TVハニック各店 / ALIVE各店 / シーガル大和町店・五輪店・北横店・東バイパス店・石巻店・札幌元町店 / 上新電機(株) TVゲーム取扱店 / 古本市場全店

※「最大回」は「詳細」欄に記載している公式HPをご確認ください。



<http://www.d-direct.ne.jp>



詳しい情報はこちらへ

<http://www.culdcept.com>

企画・開発：(有)大官ソフト 制作：(株)メディアファクトリー 製造・輸入：(株)セガ
Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。Copyright 2001 Omiya Soft (Supported by Mangul)

【お問い合わせ先】メディアファクトリーカスタマーサポートセンター TEL03-5469-4880（月曜日～金曜日（祝日を除く）10時～18時）

MEDIA
大官ソフト FACTORY

完結篇の舞台は、

空前絶後、
聴き応え満点！

**エターナルアルカディア
ドラマCD VOL.3**

IN STORE NOW

宿敵バリア帝国!!

大空を舞台に繰り広げられたヴァイス、アイカ、
ファイナ達の大活躍ドラマCD第3弾、
全国CDショップで発売!!

壮大な世界と天空のスケール感、感動のストーリーを人気声優の起用により再現した「エターナル アルカディア ドラマCD」。3部作の大作もついに完結となる今回の舞台は宿敵バリア帝国。さらに新しいキャラクターの参加により、「エターナルアルカディア」の迫力あるストーリー、戦闘シーンを存分に楽しんでいただけます。ゲームでは見られないオリジナルのストーリーも作品イメージそのままで収録。ジャケットは、オフィシャルイラストレーター星 樹によるドラマCD用描き下ろしイラストを採用。Vol.1・Vol.2・Vol.3と合わせると、1枚絵になるギミック構成となっています。また特製ジャケットボスターを購入者の中から抽選でプレゼントする特典も継続中です。



企画・制作／株式会社エンターブレイン 発売元／イーガービーハー／株式会社

販売元／株式会社ワーナーミュージック・ジャパン ©SEGA/OVERWORKS,2000

CAST ヴァイス／閇智一 アイカ／川上とも子 ファイナ／樋江由衣 ラミレス／緑川光
ガルシアン／古澤透 ギルダー／若本規夫 エンリック／保志総一朗

★「特製ジャケットボスター」100名プレゼント!

商品に封入されている応募券(vol.1もしくはvol.2のいずれか)をvol.3のアンケートはがきに貼って送ると
抽選で100名様に「描きおろし特製ジャケットボスター」をプレゼント!



今どき、1,900円で
遊べと言われたつて、CDも
買えないし、カラオケもムリ。ゲーセン
なんてものの数十分だろうし、漫画なんかすぐ
おわっちゃう。下手すりや交通費だけでそんぐらい使っ
まうつーの。で、オレらに1,900円で何しろっていうわけ。

え? ネットバーサス?

全7タイトル、
今どきオール
1,900円
で新発売

ネット対戦で熱くなれ! ネットバーサス全7タイトル好評発売中!



時定を超えた人打ち。
先の、さらにその先を読む。
迫り来る、甘削網。
二二が勝負後の見せびら。

勝を見て、リスクを取る。
「五目並へと進珠」

知的範囲をかけひき。
「チエス」

伝統の豪勢。
「リバーシ」



COVER
Moto: PHANTASY STAR ONLINE Ver.2
Illustration: SONICTEAM

FAMITSU DC ORIGINAL

メカトロ研究開発部のすべて … 62

Beyond the Revolution 革新の向こう側

～ファミ通ドリームキャストTalk Live! in 東京から～

遠藤雅伸×中裕司×飯野賢治×鈴木英夫×西健一 … 115

実況速報

スーパーロボット大戦α for Dreamcast … 21

ダビつく2 … 26

CAPCOM vs. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 … 28

SEGA Special 6連発

PHANTASY STAR ONLINE Ver.2 30

SONIC ADVENTURE 2 38

シェンムーII 42

Confidential Mission 46

Candy Stripe ~みならい天使~ 48

OUTTRIGGER 50

●プリンセスメーカーコレクション 78

●クレオバトラ フォーチュン 79

攻略Data&Chart

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～ 102

パンティ&ソラーハーリーマンテンの帝王 106

デスクリムゾンOX 108

ファミ通DCネットゲーマー

ネット対応ソフトガイド 94

D-DIRECT通信 95

myroomでホームページをつくっちゃおう! 96

CAPCOM NEVER END

CAPCOM vs. SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO 52

対戦ネットギミック カブソン&彩京オールスター 54

エルドラドゲート 第5巻 56

ヘビーメタル ジオマトリックス 58

ガイアマスター 戦!世界王伝説 60

徹底攻略

CRAZY TAXI 2 120

セガガガ 124

エクソダスギルティー ネオス 126

FAミ通DC EXPRESS

ソフトランキング 14

SEAMAN FILE 16

新作ゲームクロスレビュー 17

ウガ対戦 80

WE ARE DC SUPPORTERS 81

ドリサボ 82

たたかえ!! 葉界ゴロ 91

I ♥ DC 92

うえぶさいいとなう 98

港ゲー コロシアム 100

離婚二三のゲーマー放浪記 110

ゲームクリエーターの妻の日記 111

ジョーホリス情報局 112

フレゼント 114

HI-TECH ARCADE WORLD 128

バーチャファイター4 YOU 132

SEGA CONSUMER HISTORY 136

櫻新報 142

Pickup New Release 143

Software Schedule 145

©2001 enterbrain inc. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of enterbrain inc.
株式会社エニックスよりライセンス供給の作品です。本誌は運営する一切の文言・図面・写真等を含む、手段を問わず複製・複数枚刷り等の行為を禁じます。
本文部科学省文化審議会の「(3) マーキングしているもの」、消費庁の「品目別表示基準」、他の法律で規制しているものは、消費庁の基準で該当します。
本誌は2001年7月1日付で発行されたものです。発行元は、株式会社エニックス、販売元は、株式会社エニックス、販売店は、株式会社エニックスです。
本誌は、株式会社エニックスが運営する「FAMITSU DC」の登録商標です。

発行 株式会社セガセカンド

〒144-8531 東京都大田区羽田1-12-2 Tel03-5736-7111(大代表)

発売 株式会社エンターブレイン

〒154-8526 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850(営業局)



新ハードの登場で盛りあがったE3を徹底リポート!!

5月17～19日（現地時間）にアメリカ・ロサンゼルスで、世界最大規模のゲームショウ「Electronic Entertainment Expo」（通称E3）が開催された。今年の話題はなんといっても「セガ」が「新世紀ハード戦争」ひとり勝ちが常識のこの業界で勝ち残るのはどこのか。プラットフォームメーカー3社の動きをレポートしていく。

ソニー・コンピュータエンタテインメント

王者ソニーのつぎなる戦略は、やはりネットワークだった。開催前日行われた発表会で、アメリカ大手ネットワーク業者アメリカオンライン社(AOL)との提携を発表。ブラウザには「ネットスケープ」の採用が決定している。また、PCではおなじみのブラウザ向けプログラミング「リアルプレイヤー」「フラッシュ」の採用も予定。ネットワークアダプタも11月に39.95ドルで発売を予定している。E3会場はプレイパラルソフトの展示が中心。隠し球の「ジャック×ダクスター　旧世界の遺産」

「SOCOM, U.S. Navy SEALs」を出展していたが、新作、期待作に飢えた業界人の足を止めるには少々力不足だったようだ……。

任天堂

11月5日に北米での発売が決定したゲームキューブ（価格未定）を要する任天堂ブースは、連日大盛況。動くものまちなみないほどの混雑で、宮本作品となる「ルイージーズマンション」と「ピグミン」はいつ訪れるも長い行列が。そのほか6タイトルのゲームキューブ用ソフトも人気で、異様な盛り上がりを見せていた。また、こっそりゲームキューブ用のモードムを展示していたのは印象的。このほかDVD再生可能ゲームキューブ、メモリカード、GBアドバンス用カーディーラーなど注目機器が満載。任天堂の反撃が始まった。

マイクロソフト

新規参入となるマイクロソフトのXboxは、11月8日、299ドルでの発売が決定した。ネットワーク



→狭小傾向にある日本のゲームショウとは対照的に、例年よりも人が多かった今年のE3。新ハードの登場が盛りあがりに拍手をかけた。

機能、ハードディスク搭載でのこの値段はかなりの低価格。ネットワークゲーム参入メーカーは27社に及び、発表会ではカブコンの正式参入も決定。同時に「幻魔 鬼武者〔仮題〕」「ディノクライシス3」などが開発中であることも明らかになった。会場には試遊台がずらりと並べられ、アクション大好きな外国人がブースを占領。ネットワークとアクション、これがアメリカでのXboxのウリとなるようだ。

マイクロソフト ゲームシニアアシスタント

ロバート・パック

日本では今年の秋にリリース時期、価格、発売ソフトなどを発表する予定があります。また、日本ではまだインフラが整備されていません。その点に関しては、我々はNTTコミュニケーションズさんと協力し、我々が日本のインフラを整備できると考えています。ぜひXboxに期待してください。



SEGAのクリエーター大集合!!

17日、セガブース内にて制作会社11社の代表が集まり、今後の展開、開発状況に関する発表が行われた。ここでは新作を発表した主な代表のコメントをまとめて紹介していく。

● AM 2 o'clock 鈴木氏

「シェムニーII」について、すでにデバッグ状態にあること、約1000キャラ登場し、ボリュームは前作の10倍、140ものインストラクションなどを説明。「VFA」に関しては、PS2でもアーケード版と遜色のないものが出来るコメントした。

● ヒットメーカー 小口氏

「ダービーオーナースクラップ」をオンラインゲームとして来年初冬に日本で発売し、マルチチャットフォームで展開することを発表。また、Xboxでまったく新しい「クレイジータクシー」を来年初冬に出すことを発表した。

● コナティッド・ゲーム アチャツツ 水谷氏

PS2の新作となる「K-Project (仮題)」の映像を初公開。未来を舞台にした3Dショーティングで、コンセプトは「すべての音には色と形がある」。開発状況は60%一セントほどで、来月か再来月には何らかの發表ができる。専用の入力装置も考案しているとコメント。

→セガはこの強力な布陣で最強のサードパーティを目指す。

● コナティッド・ゲーム アチャツツ 水谷氏

「スパルタリビット」川越氏

ふたつのアノログスティックを使い、自由な移動と視点で大量に出てくる巨大なムシを倒す「ガンヴァルキリー」と、「ジェットセットラジオ」の新作「JSRF」の映像を公開。ハードはどちらもゲームキューブとなっていている。

● ソニックチーム 中氏

GBアドバンス「ソニック・ザ・ヘッジホッグ アドバンス」は4人のキャラから選べ、さらに4人対戦也可能。またゲームキューブ版「PSO」は4人同時プレイ可能のものを展出。まだいろいろな形で成長させていきたいとコメント。

SEGAのマルチプラットフォーム戦略が見えてきた 世界ナンバーワンのサードパーティーとなるために!

今年の1月にソフトのマルチプラットフォーム展開を発表したセガ。しかし、それ以降大きな発表がなかっただけに、今回のE3ではセガの動向にも注目が集まっていた。

そして、17日に行われた発表会でその回答を見ることができた。セガ・オブ・アメリカ社長ビーターフィーは「多機種にわたって革新的なラインナップを提供していくつもりです。セガにはゲームソフト開発会社として成功するだけの優

秀な人材と経験があります。基礎固めができれば、あとはうなぎ登りとなるでしょう」とコメントし、23タイトルのソフト群を他機種へと投入していくことを発表。ナンバーワンソフトバリシャーになるための準備は水面下で着々と進んでいたのだ。

実際、ブース内にはPS2、

Xbox、ゲームキューブ、ゲームボーイアドバンスのソフトが展示了。なかでもゲームキューブの『スーパー任天堂ボーリル』(PSO) (開発期間は約1カ月)の2作品は、完全にレイヤブルな状態での出展。セガの技術力の高さをあらためて実感させられた。

また「今後はサードパーティとしての地位を築いていくとともに、DCへのサポートにも力を入れています。ですから今期少なくとも30タイトルは出していくつもりです」とコメント。そう、セガのハートはいつでもここにあるのだ。セガの今後に期待したい。

E3で見つけた
日本移植未定の……

DC NEW GAME

Doga Booga

4人の魔術師、トゥイッサー、ホッティ、ファッティ、フードゥーたちが聖なるウガーボーグのハートを説き取るために戦う、南国島でのアクションドクタ。

NCAA College Football2K2

カレッジフットボールゲーム。チャンピオンシップ、ボルグーム、2002年ワースポール・ナショナルチャンピオンシップゲームなど、好きなデビジョンを選択可能。

Alien Front Online



Dreamcast



Xbox

Crazy Taxi Next (仮題)

GUN VALKYRIE

House of the Dead3

JSRF Jet Set Radio Future (仮題)

Panzer Dragoon

Sega GT2002

NBA2K2

NFL2K2

Baseball2K2

SEGA

マルチプラットフォームタイト群!!

SEGA of America

副社長

チャーリーズ・ペルフィールド

インビテーション

E3の反響は?

チャーリーズ 非常に大きく、いまアメリカではナンバーワンのソフトハウスになるのではないかと言われています。全般的にプラットフォームについて強力なラインナップがそろっていますから、2年間でナンバーワン保驾护でマイケル・マークナーになるのが我々の目標です。これからは任天堂もソニーもマイクロソフトもセガを必ず勝てるようになります。そういう形によって資金も入ってきて、ますますユニークで新しいソフトを作ってくれると思います。アメリカでトップになるとにはスポーツゲーも欠かせません。その点、セガは「2K」シリーズという強力なスポーツブランドがあり、しかも自社コンテンツが充実しています。このようにスポーツと自社ブランドでつながりながら戦っているのはエレクトロニックアーツなどではなく、セガしかないのであります。

チャーリーズ もちろんDCです。ハードはいつでもここにあります。これからもずっとやっていきたいですね。

GAMECUBE

Super Monkey Ball (仮題)

Phantasy Star Online (仮題)

Virtua Striker3 Ver.2002 (仮題)

GAME BOY ADVANCE

ChuChuRocket!

Advanced Columns (仮題)

Puyo Puyo

Sega Smash Pack

Hedgehog Advance (仮題)

Play Station2

K-Project (仮題)

Space Channel 5

NFL2K2

NBA2K2

Play Station

Sega Bass Fishing 2



Dreamcast

GUN VALKYRIE



Xbox

JSRF Jet Set Radio Future (仮題)



Xbox

Super Monkey Ball (仮題)



GAMECUBE

Virtua Striker3 Ver.2002 (仮題)



GAMECUBE

Advanced Columns (仮題)



GAMEBOY ADVANCE

Puyo Puyo



GAMEBOY ADVANCE

Sonic The Hedgehog Advance (仮題)



GAMECUBE

ゲームキューブ参入を決定した ふたりの社長に緊急インタビュー



中 裕 司

代表取締役
シニックチーム
部長

——ゲームキューブの印象からお聞きしたいのですが。

名越 N64は非常にソフトを作りにくかったハードで、それが、そこを改めて研究し、作られたハードがゲームキューブということで、非常にソフトを作りやすいよう設計になっていると感じています。セガもサターンというソフトを作りにくくハードを設計したことがありまして、その反省をもって作ったのがDCなんですね。(笑) そういう意味でもハードに同じ流れ、匂いを感じています。今回出した「ファンタシースターオンライン」(仮題)は、約1ヶ月で仕上げました。任天堂さんはアピール

——プラットフォームをゲームキューブにした理由を教えてください。

名越 ここまでハードの性能に向かってくと、もうどうのハードでもいいのがゲームは出せるわけですね。そのハードの特性と10度さうりて正反対の場合はアツイと思いませんかね。だから、ハードを選択するときに性能で語るのはもうおかしいと思っています。そのメーカー、ハードが好き嫌いとかで選んだほうが純粋で、僕はいいと思うんですよ。(笑) そのほうが、自分として責任が取れるかなと思っています。

——実際に開発してみて、ゲームキューブの印象はどうでした?

名越 ファミコンからN64までステップアップしていく中で、自分たちで反省点があるはずなんんですけど、それをみごとにクリアしているいいハードだと思います。

——ゲームキューブは低年齢層に向けたハードだと感じますか?

名越 任天堂さんのハードというの

している作りやすいハードというのを実証できたのではないかと思います。もちろん、いちばん作りやすいのはDCなんですね。(笑)

——でも、約1ヶ月でプレイヤブルな状態での出展なんて、信じられない感覚です。

中 DCが発売されたから3年後に出るハードですから、それだけ性能も向上しています。いつもそうなんですが、プログラムをマシンバーチャンスに合わせながらいへんなんですね。今回その部分がスムーズいなかったのが大きいです。

——パートの研究は長くやっていたのですか?

中 今年の初めごろから担当している方がいましたので、約2ヶ月くらいでやったことができるのか、研究していました。そして3ヶ月後にE3に出すという目標をもって、そこから本格的にスタートしています。でも、DC版をそのまま移植するのではなく、何が違うかを考え方にこに、

はファミリー向けと言いますが、全年齢向けと言いますか、子どもを中心にながら、上の層にもアピールできるハードという印象をもっています。だから、どこに向けて出してても意外と当たる可能性を持っているハードだと思うんですよ。触る部分が下の年齢にあるのは事業ですかね、コントローラーでどこまでも伸びるような印象をもっています。

——「スーパーモンキーボール(仮題)」なんですが、発売時期はハードと同時にありますか?

名越 発売は同時か可能なケシケジュールで進行してはいます。「バーチャルストライカーコンペティション」については年が明けて、そうこうに行ければいいかなぁといふところです。

ワールドカップの時期よりも早く出

任天堂ゲームキューブで、早くもプレイアブルな状況のロムを出した、ソニックチームの中氏と

1台で4人同時プレイを実現できないか模索してみました。開発では4台並べてチャットなどせずに、しゃべりながらプレイしているんですが、これが非常に楽しい。これを実現したのが、いま展示している4人同時プレイ可能バージョンということです。とはいってもまだ新しいアピデアや目標としては入っていないんですよ。4分割フレームを小さなモニターで行ったときの問題などもクリアされてしまませんから。フレームでやすい画面構成に仕上げるよう、試行錯誤しています。

——4分割ならではの遊びかたもできるということです。

中 いや、まだ正確言って細かい部分どうしの戦いを決めていません。とにかく開発を始めてから1ヶ月ちょっとの状態ですら(笑)。セガの技

アミューズメントヴィジョンの名越氏に、ゲームキューブの印象、開発状況などを伺った。

術力に僕らの熱意というのを感じ取っていただければと思います。

——気になるのはネットワークに関するのですが……。

中 これに関してはノーコメントですね。任天堂さんらしいということです。(笑) 僕としてはぜひネットワークで遊んでほしいと願っています。

——他のハードに関しては、どのようなスタンスなんでしょうか?

名越 もちろんまったくやらない、なんでもことは考えていません。現在ソニックチームが開発しているハードは8個ほど存在していますが、その中からどのハードにするか決めるには、ゲームの内容、どんな遊びを提供できるのかで決めていくしかないと思っています。いつなんどかこのハードをやるのかわきませんよ。(笑)。

僕らの熱意とセガの技術力をこの作品で感じとってほしい

することは可能だと思います。

——これから開発の中心はゲームキューブとなるんでしょうか?

名越 開発のアドバンテージがありますから、中心になるのは自然だと思います。この2タイトル以外にもいろいろ考えてはいます。

——たとえば、「トイド」とか。

名越 よく言われるんですけど、DCでネットワークも含めてしっかりした作品を作りました。だからね、任天堂さんはリアル系ドライブをリリースすることはまずないので、ハードの中二バースはあると思うんですけど、僕はそういう観点でゲームを作ることはできないで……。出でとしたらアーケードがさきになるのかもしれませんね。

——コンシューマーのオリジナルタイトルを出していく予定は?

名越 このふたつのタイトルは、そのためのステップなんです。今後のことを考えると、同じ展開をしていてももうダメなのがあると思ってます。そこで差別化されるものって考えると、ネットワークタイトルに行き着くんでしょうね。そういう意味ではネットワークを使ったオリジナルコンシューマータイトルを出していかないか、とは思っています。来年のE3にならかの発表ができるは理想的ですが、まずはネットワークに強いプラットフォームを見つけてからになりますね。(笑)。



名越 淳洋
アミューズメントヴィジョン
代表取締役
シニックチーム
部長

今回はネットワークのオリジナルソフトを出すためのステップです

● 編集長相沢のE3取材後記 ●

期せずして北米で日曜、Vの発売となるゲームキューブとXbox。それを迎え撃つPS2はソフトがどうやら熟成されつつある。今回のE3は例年にはない超満員。業界の間の高さがうかがえる。一般的には任天堂への評価が抜群だった今回のE3。だが今回は招待者だけが入れるセガブース

を訪れた人は、セガの再生を確信できたに違いありません。くわしくはP87のコラムでも触れているが、一連の計画を具体的に実施しつつあるところにセガの有言実行的な姿がある。

ゲームキューブへの移植の速さをソニックチームの中社長は「つくりやすいマシンだから」と謙遜する。

協力して研究してきたアミューズメントヴィジョンの名越社長は「ぱくたちは業務用基板を、ソニックチームには家庭用のハードを開発し、ともにハードの能力を引き出す優秀なプログラマーがいたからできたのでは」と分析する。セガブースにはSCE・久多良木社長も訪れて「JSRF」を熱心に観察し、セガのスタッフが各ハードメーカーの発表会やバーテ

ィーに参加する。新生セガのスターを実感した。最後に、任天堂はネットワークに備蓄との説もあるが、米国任天堂オンライン担当のジム・メリック氏はキューブ版「ファンタシースターオンライン」について聞いたところ「未定たれど、オフラインよりオンラインのほうが楽しからね！」セガへの期待の片鱗を垣間見ることができた。(相川浩仁)



ソニック生誕10周年記念!! 2日間限定の誕生パーティーへ行こう!!

9月6日(土)、メガドライブ版『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のアメリカでの発売から今年で10年目。いまやセガの顔とも言うべきソニックも生誕10周年を迎えるわけだが、その記念イベントとして、"SONIC 10th Anniversary Birthday Party in Japan"が開催されることになった。

6月23日(土)、24日(日)の2日間限定での開催となるこのイベントは、東京・大阪・名古屋・福岡・札幌の全国五大都市にて開催される。当日は、ソニックチーム、代表取締役・中裕司氏と、「ソニックアドベンチャー2」でディレクタ

ーを務める飯塚隆氏が全国を縦断して、ソニックの誕生日を祝うのだ。イベントでは、両氏の握手会のほか、記念撮影やメモリアルグッズのプレゼントなども予定されているぞ。

また、6月23日、24日には全国のゲームショップで『ソニックアドベンチャー2』バースデイパックの限定発売も決定。

**誕生10年を記念して
五大都市での
イベント実施!!**



→今はソニック10周年。ちなみにバースデーパーティーはアメリカでも予定されているとのこと。ワールドワイドの人気を誇る「ソニック」ならではのスケールの大きさだね。



『ソニック2』のソフトに加え、音楽CDやヒストリーブックが特典としていた、ファンにはたまらない一品となっているのだ(詳しくはP39を参照のこと)。さあ、みんなでソニックの誕生日を祝おう!

日時	場所	住所
6月23日(土)	YES手稲ソフト館 マジカルガーデン港店 ソフトマップ横・ならば音ザウルス1	札幌市手稲区前田5条1丁目 名古屋市港区小堀4-554-1 大阪府浪速区日3-6-18
6月24日(日)	ベスト電器 福岡本店 福岡市中央天神1-9-1 千葉市美浜区中町2-1	福岡市中央天神1-9-1 千葉市美浜区中町2-1



試遊台300台超! "テレビゲームキングダム2001" 開催

6月16日(土)～17日(日)、東京ドームプリズムホールにおいて、"テレビゲームキングダム2001"が開催される。ゲームショッピングTVバニックなどでおなじみの、明暦社主催によるこのイベントには、セガ、カブコン、ナムコといった50社を超えるゲームメーカーが集結。会場には300台以上の試遊台が設置され、最新のゲームを体験することができるのだ。

当日はゲームソフトを特別価格

で販売。いまではすっかり入手しにくくなった、サターンソフトの販売なども予定されているぞ。そのほか、会場だけのアッズも。また、ステージでのゲーム大会や大抽選会なども行われるのだ。さらに、両日とも先着1000名に"お楽しみ袋"をプレゼント。

"ユーザーの方の純粋にゲームを楽しんでもらいたい"という主旨のもと開催されるこのイベント、ぜひ足を運んでみてください。



本イベントのチケットを20組40名にプレゼント。
希望者はP146のあて先「テレビゲームキングダム」係まで。総切
りは6月11日必着です。

日 時	6月16日(土) 10:00～19:00 6月17日(日) 10:00～18:00
※最終入場は閉場の1時間ままで	
会 場	東京ドーム プリズムホール (JR、都営地下鉄 水道橋駅、下車3分)
入場料	500円(中学生以下は無料) 問合せ先 03-5371-5545 (テレビゲームキングダム 2001イベント事務局)
URL	http://www.tvganic.com



ソニック10周年のイベントもあるよ! "第14回次世代ワールドホビーフェア"

来る6月23日(土)～24日(日)、千葉県・幕張メッセにおいて"第14回次世代ワールドホビーフェア"が開催されることになった。最新のおもちゃが集結するこのイベントでは、セガやカブコン、ナムコ、バンダイといったゲームメーカーも多数出展。最新のゲームで遊べるのだ。そのほか多数イベントも用意されているぞ。

しかも、上で紹介したおり、24日には15:00～セガースにて中さんや飯塚さんが出演しての「ソニック」10周年記念イベントが予定されている。入場料は無料のことなので、ゲームファンは出かけてみてはいかが?



過去のイベントの模様から、最新のホビーに触れるいい機会だ。

日 時	6月23日(土)・24日(日) 9:00～16:00
会 場	千葉県・幕張メッセ
入場料	無料
問合せ先	03-5389-8101 (次世代ワールドホビーフェア事務局) ※祝日を除く月～金 http://www.w Hobby.com

明響社(主催)聞く! 今回のイベントの意義とは?

当社主催のイベントは'98、'99年の大阪に続いて今回で3回目の開催になります。じつは、今回のイベントはゲーム業界に対するアンチテーゼでもあるんです。いま、「ゲームが売れないと」と言われていますが、けつてそういうわけではなくて、販売チャンスが減少しているだけなんです。ユーザーの方にきっちり新品を届けようと思ったら、ゲームを手に取って実際に遊んでいただく場所を提供しないとダメなんですね。ところが、いまは本当にビッグタイトルだけに偏重している傾向があるように思います。どこかで変わらないとマズイという危機感はありますね。

そこで、今回のイベントはユーザー層の底上げと再活性化の



明響社 営業本部 商品仕入兼 版権企画
担当部長 松村由貴

TOPIC 期待のアーケードマシンがめじろ押し "セガ・プライベートショー2001~春~"

5月18日、都内にて「セガ・プライベートショー2001~春~」が開催された。業者向けの展示会であるこのイベントには、夏に間に発売されるセガの業務用ゲームが多数出展。会場にはセガ・共同最高執行責任者の番山哲氏も顔を見せ、アーケードに対するセガの力の入れようをうかがわせた。

盛り上がった会場だが、なかでもいちばんの話題は、やはり『バーチャファイターアイ』。当日は開発中の実機に触れた。関係者はそのクオリティーを目の当たりにして、



↑会場の話題を独占していた感のある「バーチャファイターアイ」。業務用の画面を握るソリッドだけに、注目度の高さはある意味当然か。モードとの連動など、新しい試みにも注目したいところ。



↑CRACKIN' DJ PART2も初お目見え。新曲2曲が追加されている。さらなる上級向けバージョンもあり。

↑こちらはビーチバーをモチーフにした「BEACH SPIKERS」。爽快な操作感が魅力なのだ。

モバイル情報局 DC

うららがダンス！ダンス！ダンス！ J-フォン対応「スペースチャンネル5」

6月に発売予定のJ-フォンの新機種「J-SHOT7」に、Java対応のコンテンツとしてユナイテッド・ゲーム・アーティスツの「スペースチャンネル5」が内蔵される。このコンテンツは、待ち受け画面でうららが踊ったりといった内容になっているのだ。そのほか、通話などの相性を判定してくれる。また、コンテンツを使用することで謎のキャラが使用可能になるサービスもあるぞ。



◆選択形式のアンケートに答えることで、通話者の相性などをランキング形式で表示されるのだ。

MEDIA EXPRESS

人気RPG「エターナルアルカディア」のドラマCDがいよいよここに完結。



エターナルアルカディア ドラマCD Vol.2

●発売中／定期：2001年4月1日(税込)

●発売元：イースト・バービー

●企画・制作：ワーナーミュージック・ジャパン

●企画・制作：エンタープライズ

今回は広大な世界を舞台に壮大なストーリーが展開される。

もちろんオリジナルストーリーだ。間智一、川上とも子、堀江衣装といった人気声優が参画しているのも魅力。



エターナルアルカディア ドラマCD Vol.3

●発売中／定期：2001年5月1日(税込)

●発売元：イースト・バービー

●企画・制作：ワーナーミュージック・ジャパン

●企画・制作：エンタープライズ

オリジナルドラマCDもいよいよ完結。宿敵「ハリア帝國」との

壮絶な戦闘が描かれる。購入者の手から抽選で、特製ジャケット・ポスターをプレゼントする企画もあり。

発売日

取扱本店名

出版社名

本価格

5月8日	メルクリウスプリザ・公式設定資料集	ソフト・クリエイティック	2000円
5月31日	エクソダスギルドマイクス 公式ガイドブック	エンタープライズ	1200円
6月8日	ファンタジースタインバイブル Vol.2「スマートガイド」	ソフト・クリエイティック	1800円
6月8日	サンカラ姫～巴里は燃えているか～原書版設定資料	ソフト・クリエイティック	未定
6月24日	サンカラ姫～巴里は燃えているか～攻略ガイド下巻	ソフト・クリエイティック	未定

TOPIC "デ・ジ・キャラットまつり"にて 『Memories Off 2nd』の声優が発表!!

5月13日に行われた「デ・ジ・キャラットまつり」東京ビッグサイトにおいて、キッド期待のタイトル『Memories Off 2nd』のキャラステイング発表が行われた。当時は、前作に出演していた那須めぐみさん(今坂唯奈・役)と間島恵司さん(福地俊・役)を司会に、楽しいトークショウがくり広げられたのだ。早くも皆さんのチームワークもばっちりだったぞ。



↑左から、池澤春菜さん、菊地志穂さん、南里侑香さん、仲西環さん、千葉紗子さん、水樹奈々さん。

たくさんのゲームに影響を与えた 「ダンジョン&ドラゴン」ついに映画化!!

数多くのゲームソフトに影響を与えたテーブルトークRPGの名作「ダンジョン&ドラゴン」。スタンダード版が発売されたことでもおなじみの、この名作RPGが今回



↑かねてから待望されていた映画化がついに実現。200頭にもおよぶ魔の戦闘シーンも見どころのひとつ。

映画化されることになった。

本作では「トリクス」着手がけたジョエル・シリバ制作総指揮に、監督／コードニ・ソロモン、出演／ジェレミー・アイアンズ、ソーラ・バーチなどそうそうたるスタッフが集結。剣と魔法の世界を舞台に、壮大なファンタジーが展開されるのだ。6月1旬よりニュー東宝シネマほか全国東宝洋画系にてロードショー予定。

6月11日、18時一東京・九段会館にて行われる、本作の試写会のチケットを25組50名に。希望者はP146のあて先「D&D」係。締切は5月5日必着。

セガとソニーのコラボレーションによる"セガベストアルバム"とは?

この年末、セガ・ゲーム音楽のベストアルバムが発売される予定だという。しかもいま、その人気投票がインターネットで実施されているのだ。このセガコンテスト(略して"セガコン")を企画しているのが、ソニーの系列会社、SME・ビジュアルワークスとセガ系列のウェーブスター。

最近のセガではマルチプラットフォーム体制が盛んであるけれど、ゲーム音楽の分野でもソニーとセガとのコラボレーションが実現されたのだ。編集部では、さっそくこの企画の立案者であるSME・ビジュアルワークス、市川育姫とウェーブスター・小泉一夫氏に話を伺うこととした。

ファンのノリを大切にアルバムの楽曲を選定

——まずは、いっしょにお仕事をするようになったきっかけを教えてください。

市川 もともと私がセガファンとして(笑)、どうせならダメモトで好きなメーカーに行って音だけでもしてみよう、という思いつきがきっかけなんですね。

小泉 それで、お話をいただいたのですが、おもしろしそうな企画であれば、うちはいつも大歓迎ですから、協力させていただくことにしました。

——とはいえ、最初からベストアルバムの企画があったわけではないんです。何回の話し合いを経たうえで、ベストアルバムでいこう、というになりました。

——一般公募というアイデアもそのときにできましたのですか?



市川 じつは最初は自分たちで選曲していました。それで、うちにもセガファンが多いものですから、盛り上がりで選曲していたのですが、やっぱりどうしても自己満足になくなってしまうんです。それと、版権の問題で入れやすい曲とともにあります。どうしても企業寄りになってしまふ恐れもある。それで、どうせ最初からユーザーのノリだったの、最後までユーザーのノリを徹底させようということで、ネット投票することにしました。

——投票状況はどうですか?

市川 実際のところ、スゴイ数の投票をいたいでいます。

小泉 しかも、冷やかしかが一切なくて、みなさんでじめで情熱的なんです。ちゃんとコメントを書いてくださっているし。

——それにしても、セガのゲーム音楽といつてもものすごい量があると思うのですが、音源とかはどうするんですか?

小泉 基本的に全部オリジナルを予定しています。

市川 オリジナルにしてほしいと

いう希望が圧倒的に多いんですよ。**小泉** 音源指定をしてくださる方も多いですね(笑)。楽曲に関しては古い曲になると音源の確保がたいへんになるかもしませんが、たとえ倉庫から基板を漁ることになってでも、なるべく当時の音を再現するつもりです。せっかくユーザーの方に投票していただくんだったら、最大限それを尊重したいと思っています。

——どんな作品に投票が集まっていますか?

小泉 「アウトラン」とか「スペースパンサー」とか、とにかく名作に投票がありますね。あと、サターンで音楽に凝れるようになって

からでた作品、「パンツアードラグーン」とか「バーニングレンジャー」とかも目立ちます。まあ、現状ではどれが多いと言える段階ではないんですね。

市川 あと、CD化されない作品の投票もけっこありますね。

小泉 あんまり音楽が前面に出ることのないソフトへの投票が意外と多いですね。

市川 単独ではサントラが出にくいソフトもありますしね。実際、すぐでサントラが出ているソフトだったら、それを買えば事足りますわけですから。そういう意味でもネット投票というのは効果的だなと思います。

——最後に抱負を。

市川 とにかく投票してください方が多いのがうれしいですね。発売は秋口から年内にかけて予定しているのですが、いいものを作りたいと思っています。

小泉 正直なところ実験的な侧面が多くて、どんな曲が選ばれるかわからないんですが、投票をしていただかないこと成立していない企画なので、何回でも投票していただいて、盛り上げていただきたいですね。

"セガコン"の投票は こちらでど~ぞ



●投票の中间報告などもウェブ上で行う予定。ゲームのリストも掲載されているので便利なのだ。

<http://www.sonymusic.co.jp/Animation/segacon/>

ドリームキャスト トピック ALL that JAZZ

大村記者 もしもし。

古屋記者 どうしたんですか、やあらうように電話なんか。

大村 いま旅に出ているんだよ。

古屋 E3ですか?

大村 まあ、そんなところだ。

なんかゲーム業界も動きが盛んなだけね。そういうふうには変わら

けど、ISOの料金コースに"ド

リカラコース"が新設されたみたいじゃないか。"ドリカラ"のサービスを受けられで月々定額

3780円(税込)とか。安いねえ。

夜寝てドリカラにハマるキミには

うつづけないかな?

古屋 やけに詳しいですね。

大村 あと、ゲームの中古販売

の流通を取りまとめるARTSが

記者会見を開いたね。さきの判断を受けてのものだと。実際、あの判決以来中古を販売するお店が増えているからね。

古屋 TSUTAYAが中古を始めるという噂もありましたが……。

大村 会見では、今後のプランとし

て、ゲーム振興基

金の設立やゲーム博物館の呼びかけをしたみたいだね。

古屋 ところで、なんで旅に出ているのにそんなに詳しいんです? 本当にいまアメリカにいるんですか?

大村 ジャン。ガシャン。

古屋 あ、切れた……。



ARTSによる会見の模様。代表理事新谷義二氏(中央)らが出席した。

DC TOP10

ソフト売上ランキング

1

HAPPY★LESSON



■データム・ポリスター

5人の女性とひとつ屋根の下で暮らすことになる
「HAPPY★LESSON」
が1位に輝いたのだ。

4月26日発売 6800円

アドベンチャー

推定販売本数 16943

推定累計販売本数 16943

2

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～



■セガ

残念ながら30万の大台には乗らなかったが、今
月も2位と安定した売上を記録したぞ。

3月22日発売 7800円(初回限定版9800円)

アドベンチャー

推定販売本数 15998

推定累計販売本数 286160

3

Close to～祈りの丘～



■キッド

システムもユニークな、
ちょっと異色な恋愛アド
ベンチャーが3位に。恋
人の記憶をよみもどせ。

4月19日発売 6800円

アドベンチャー

推定販売本数 12927

推定累計販売本数 12927

4

KONOHANA:True Report

■サクセス

アドベンチャー

4月26日発売 2800円

5

WWF ROYAL RUMBLE

■クニーズ

アクション

4月26日発売 3800円

6

PHANTASY STAR ONLINE

■セガ

RPG

2000年12月1日発売 6800円

7

Canvas～セピア色のモチーフ～

■NECパーソナル
アドベンチャー

NECパーソナル
アドベンチャー

4月5日発売 7200円

8

新世纪エヴァンゲリオン タイピングE計画

■ガーナックス

その他

4月19日発売 6800円

9

アドバンスド大戦略2001

■セガ

シミュレーション

4月26日発売 7800円

10

サカツ株式会社 J.LEAGUE プロサッカーカードをつくろう!

■セガ

シミュレーション

2000年12月21日 5800円

DC TOP5

週間ソフト売上ランキング

1

Close to～祈りの丘～



■キッド

アドベンチャー

集計期間 4月16日～4月22日

4月19日発売 6800円

1

HAPPY★LESSON

■データム・ポリスター

アドベンチャー

集計期間 4月23日～4月29日

4月19日発売 6800円

2

KONOHANA:True Report

■サクセス

アドベンチャー

集計期間 4月23日～4月29日

4月26日発売 2800円

3

WWF ROYAL RUMBLE

■クニーズ

アクション

集計期間 4月23日～4月29日

4月26日発売 3800円

4

PHANTASY STAR ONLINE

■セガ

RPG

集計期間 4月30日～5月6日

4月26日発売 6800円

5

Canvas～セピア色のモチーフ～

■ガーナックス

その他

集計期間 4月30日～5月6日

4月26日発売 7200円

3

のみ。全体的にはやや寂しい販売結果に。ほかには、キャラゲーがやっぱり強い!

1

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

■セガ

アドベンチャー

集計期間 5月7日～5月13日

181万821台

2

デスクリムゾンOX

■セガ

アドベンチャー

集計期間 5月7日～5月13日

4月26日発売 5000円

3

KONOHANA:True Report

■セガ

アドベンチャー

集計期間 5月7日～5月13日

4月26日発売 5500円

4

HAPPY★LESSON

■データム・ポリスター

アドベンチャー

集計期間 5月7日～5月13日

4月26日発売 5500円

5

Close to～祈りの丘～

■キッド

アドベンチャー

集計期間 5月7日～5月13日

4月19日発売 5500円

※売上ランキングは、113ページに掲載したファミ通電気店のご協力によりファミリーディスク店舗数が独自に作成したものです。

©DATAM POLYSTAR/マイティーコーポレーション・ソニーテック ©RED CLOUD ©SEGA/OVERWORKS ©HITMAKER ©SEGA/HITMAKER

期待の新作 DC TOP20

1**シェンムーII**

前回 1



582票

2001発売予定 価格未定

■セガ

アドベンチャー

今月も「シェンムーII」が1位をキープ。ほかのタイトルを振り切る票を集めている。発売も近づき? ファンの反応は上々。このまま1位をキープしそうだ!

2**PHANTASY STAR ONLINE Ver.2**

前回 2



522票

6月7日発売予定 4800円

■セガ

RPG

前号から2位の「PHANTASY STAR ONLINE Ver.2」。完成度は期待以上になりそう? 早くやりたいという気持ちを押さえつつ発売日を待ちたい。

3**CRAZY TAXI 2**

前回 3



329票

5月31日発売予定 5800円

■セガ

アクション

待望の本作もついに明日発売。次号での売上ランキングでどこまで行くのにも注目したい。売上でも上位をとことん走りまくってほしいものだ。

4**SONIC ADVENTURE 2**

前回 5

258票

■セガ

アクション

6月23日発売予定 5800円

5**こみくっパーティー**

前回 6

255票

■アップラス

シミュレーション

7月26日発売予定 価格未定(通常6800円)

6**機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン**

前回 10

156票

■バンダイ

アクション

発売未定 価格未定

7**スーパーロボット大戦α for Dreamcast**

前回 7

143票

■バンプレスト

シミュレーション

7月発売予定 7800円

8**カルドセト セカンド**

前回 4

129票

■メディアファクトリー

テーブル

7月12日発売予定 6800円

9**AIR**

NEW

108票

■NECインターネット

アドベンチャー

夏発売予定 価格未定

10**ガンダムバトルオンライン**

前回 12

95票

■バンダイ

シミュレーション

6月26日発売予定 6800円

11**CAPCOM vs. SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO**

前回 1

89票

■カプコン

アクション

6月14日発売予定 3800円

12**ミステリートー不可逆世界の探偵紳士~**

前回 11

82票

■アーベル

アドベンチャー

2001年夏発売予定 価格未定

13**Pia♥キャロットへようこそ! 2.5**

前回 14

75票

■NECインターネット

アドベンチャー

6月21日発売予定 7200円

14**ぐるぐる温泉2(仮題)**

前回 20

54票

■セガ

テーブル

夏発売予定 価格未定

15**マリー&エリーのアリエーザールブルグの鍛金術士1~2**

前回 16

48票

■クールキッズ

RPG

7月26日発売予定 価格7800円

16**エクソダスギルティ オオズ**

前回 9

44票

■アーベル

アドベンチャー

5月31日発売予定 6800円

17**ダビツく2(仮題)**

前回 17

39票

■セガ

シミュレーション

夏発売予定 価格未定

18**カナリアへこの想いを歌に乗せて~**

NEW

32票

■NECインターネット

アドベンチャー

8月発売予定 価格未定

19**火炎聖母~The Virgin on Megiddo~**

前回 8

30票

■吉田/スタジオライ

アドベンチャー

7月26日発売予定 価格6800円

20**会話会again**

NEW

27票

■NECインターネット

シミュレーション

発売未定 価格未定

DC 読者が選ぶ TOP10



◆ 次回はセガガガはまだできる?

「サクラ大戦3」が今月も順調に票を集め1位をキープしている。「PHANTASY STAR ONLINE」との争いは今は続くのか? いまから次号の結果が非常に気になるのだ!

1	前回 1	サクラ大戦3~巴里は燃えているか~	■セガ	アドベンチャー	452票	前回 3	Kanon	■NECインターネット	アドベンチャー	B7票
2	前回 2	PHANTASY STAR ON LINE	■セガ	RPG	421票	前回 8	CRAZY TAXI	■セガ	アクション	74票
3	前回 4	ソウルキャリバー	■ムコ	アクション	186票	前回 7	グラントイア II	■ゲームアース	RPG	69票
4	前回 6	エターナル アルカディア	■セガ	RPG	98票	前回 9	バイオハザード コード:ベロニカ	■カプコン	アドベンチャー	58票
5	前回 5	シェンムー一章 横須賀	■セガ	アドベンチャー	88票	前回 10	セガガガ	■セガ	シミュレーションRPG	49票

SEAMAN FILE シーマン・ファイル

復刊二十五号

パソコン用のメールソフト「SEAMAIL Ver.1.0J for Windows」人間開
係修復保全ベット～（以下「SEAMAIL」）で世の中話題沸騰！？

WANTED

シーマンに関する情報を
受け付けています。突然変
異などのあなただけが知
っている事実やクソサ、シ
ーマン自慢などなんでも
しゃべって。薄荷を用意して
待っています。さて先は、

〒154-8528 (株)エンターフレイン
「ファミ通DCシーマン」係まで。



Fig1. 「SEAMAIL」BBS開設

What's Coming Soon!

「SEAMAIL」サイト

SEAMAILの三つのドメインサイトが登場

Yoot Saitoのアバターが登場

SEAMAILの新規登録が可能

セイムーの新規登録が可能

Fig2. E3で講演する斎藤さん



本当にヒゲを剃って斧団旗が変わったYoot Saitoと
斎藤由多氏さん。左隣りはウィル・ライト。けっこ
うしゃべり多くなくてたらいい。ディスカッションに
はほかに、エレクトロニックアーツのニール・ヤング、
バーチャンスのロブ・フィックの4人が参加した。

Fig3. 「SEAMAIL」ユーザー集まれ！！



<http://www.seamail-fan.com/>

Fig4. GDCA受賞のトロフィー



FILE No.1

「SEAMAIL」のその後

「SEAMAIL」やってますか？ isao.netの「SEAMAIL」ディスク配布のキャンペーンは、残念ながら4月30日をもって終了してしまった。でも、「シーマン」に関してのミニゲームやグッズ販売などの企画予定も盛りだくさん。つきのキャンペーに備えてisao.netに入ってる方は多分まだと思う。で、ディスクは持っているけどまだ登録していないという人。量販店で配っていたのや、定期会員になった人で「SEAMAIL」のディスクをもらっただけ、まだ開けてない人とか。いまからでも登録はできるので、楽しい「SEAMAIL」の世界を体験しよう！ それから、すでに「SEAMAIL」を使っている人。バージョンアップはお済みですか？ 現時点ですでに2回バージョンアップされていて、現在の最新版はVer.1.02-JIになっている。まだ人はすぐにisao.netにアクセスせよ！

FILE No.2

Yoot Saito in U.S.A.

世界最大のゲームの祭典といえはE3。今年のE3のパネルディスカッションに「シーマン」の生みの親斎藤由多氏が参加した。しかも、ウィル・ライトといっしょに。ディスカッションのテーマは、「Games That Break the Rules」(トーキングのタイトル風にして「撃破のゲーム作法」という感じ)。「The Sims」(日本では「Sim People」)のウィル・ライトと、「シーマン」の斎藤さんを含む4人で行われたディスカッション。事前のリリースには「音声認識ゲームの世界に持ち込んだセガの努力は畏敬の念をさせざる」なんて書いてある。斎藤さんはどうう経緯で「シーマン」が発売まで酒嗜んでいたなどを話した模様。そうそう、写真を見ていただけになればわかるのとなり、斎藤さんは中田風のひげを剃ってさっぱりした顔になっている。何があったのでしょうか？ 2時間のトーク中、後半はあまり出番がなく、自分のネームプレー

FILE No.3

SEAMAIL-FAN.COM

「シーマン」発売当初から、準公式サイトとして「シーマン」の情報の中心基地の役割を果たしてきた「シーマニアックス」が、新たに「SEAMAIL」の準公式サイトを立ち上げた。その名も「SEAMAIL-FAN.COM」。サブタイトルには「人間関係修復保全発展促進所」と語られている。運営されているのは、林高士さんという方。「シーマーの魅力を広く世に伝え、ユーザーどうしの交流を図ることによって、普及・発展に貢献し、シーメールをより多くのパソコンに寄生(インストール)させることを目的とする」。立派な志を抱いたサイトなのである。メール友たち募集のBBSなどのほか、エピソード募集のBBSやチャットルームなども備えている。いずれも現状では、ユーザーが少ないのとサイト立ち上げ直後ということもあり、書き込みで溢れています。ほどではないが、今後の発展が期待されるサイトだ。ギャラリーでは、左に紹介したような神崎ミコトさんほかのかわいらしい「シーマン」のイラストが展示されており、デスクトップ用壁紙なども用意されている。一度ご覧あれ！ とにかく「SEAMAIL」をインストールしたはいいけど、シーメール友たちが丘にいて、シーマンがつまに飢え死にの危機に瀕している、なんていう人はここで、エサになるメールをくれる友たちを募集してみよう。ビバリウム提供のプレゼントコーナーまでアリたりして。「シーマン」ファンなら一度覗いてみよう！ そんでもって、こんなことがあった的なレポート待っているぞ！

NEW GAME REVIEW

新作ゲーム
クロスレビュー
CROSS REVIEW

5月31日～6月21日

REVIEWER



相沢 浩仁

(本誌編集長)

その他 レビュアー

ムネタツ

基本的にアクション系が好きだけど、HP-GPAVGとかモリモリっぽい。いまはPSOで3昧に感じます。

加藤 政樹

「ハンドレッドソード」ネットで戦中のSLG好みの織機作。作り込み重視のゲームで面白いく。

にっしー

「エルドラドゲート」はシリーズすべてクリア済み。戦略はとにかくシナリオを楽しみましょう。

コブラ小林

「サクラ大戦3」はもちろん、とにかく最高は「どうぶつ森」で夢中。手軽に遊べるのがうれしい。

ノリック

アーケードゲームが好きっていうカシビレ。当然プレイするのはアーケードからの移行ものが多い。

古屋 阳一

相変わらず「ウニンシタリエンジ」に醉中。それにしてもどうやらないかは僕のセンスが悪いのか?

えんどう

アクション系大好き。ゲーム画面だけでも、高い入れ物を高く高く遊び続けるマイペース。

池村 通信

気が細いためユーザーフレンドリーナーが少ないことに辟易ですが、わがまま編集者。

CRAZY TAXI 2

発売日

5月31日



セガ

アクション

ハチャマチャタクシーゲーム第2弾がドリームキャスト用ゲームとして登場。舞台は西海岸からニューヨークに移し、またやドハドハカーチャンクの展開がされるぞ! 新アクションとして自由に跳ねることができるホッピングが導入され、より3次元的な動きが可能になっている。

エクソダスギルティー ネオス

発売日

5月31日



アーベル

アドベンチャーア

過去編、現代編、未来編という3つのシナリオを並行して進めいくアドベンチャーア。3つの時代がそれぞれ交互に影響を及ぼす「アラルチタイム・ザッピングシステム」を採用しているのが特徴。豪華声優陣の迫力の演技や、高画質なムービーシーンなどの演出にも注目したい。

6800円

前作がサンフランシスコをモチーフにした業務用からの移植だったに対し、今回はニューヨークのイメージで描かれた家庭用オリジナル。当然、家庭でのやり込みを前提につくられてしまっているので、かなり長い遊べると思う。いくに、想像よりもろかっただのジャンプができるホッピング。複雑なマップと組み合ってかなり戦略的といふところだ。残念なのは、ニューヨークという土地柄しかがないが、平坦でランドマーク(自印)となる地形や看板が少ないこと。実際はかなり複雑なのだが、相変わらずミニゲームも馬鹿馬鹿しく、おもしろい。(相沢浩仁)

3の時代を切り替えてから進めていくアドベンチャーゲーム、と書くと複雑なシステムに思えるかもしれないが、じつはムービーを含む豪華なストーリーとビジュアルを楽しむタイプ。これはひとえに菅野ひろゆき氏のシナリオと田島直氏のイラストだからこそ成立しているのだろう。「ネオス」になって加わった新イベントのグラフィックは、はった2年だが技術の進歩を感じさせる。「探偵紳士DASH!」同様、の快適にプレイさせるため充実のオプション機能は、細かいことではあるが、本当にユーザーフレンドリーでうれしくなる。

(相沢浩仁)

『クレイジータクシー』ってやっぱりアーケードなゲームだと思う。うまくなれば100円で長い時間プレイできて、テクニックに付いたり自慢げにプレイするゲームってのが印象。そういう意味で通常のモードで家で遊んで楽しめない。終りがないだけに目的意識を持ちづらいんだよね。その点で言えばクレイジーバリミッドは目的意識バリバリでホントおもしろい。なんで俺こんなところでミスミするんだってわかつさない心地いいんだがね。若い気に入らない部分はあるものの、いまいちに感じるトコロ以上にいい面があるから8点以下はつけられないなあ。(ノリック)

前作の上位版というよりは、舞台を一新した別バージョンの「クレタク」。2作目ということもあってバッと見に来な鮮しさは薄いけど、市街地全体の複雑なマップ、ホッピングによる選択性の増加など、遊び込むほどに上達を実感できるユカリ的な快感は前作以上の「クールな街」でテクニカルに攻めるより、陽気な西湖を豪快にとばす前のほうが爽快だったなあ」なんて最初は思ってたくせに、気づけば団体客にはかり目をつけて延々と走り込んでいる自分が……。80秒録画のリプレイモードも地味ながらうれしいサービス。ちなみに前作を10点としての9点です。(えんどう)

さすがは菅野作品。ユーザーをぐいぐいと引き寄せて最後まで飽きさせない。よくできたシナリオといえるだろう。だが、一方でゲーム性がちと希薄なのも確か。ウリであるところの「マルチチャット・ザッピングシステム」もいまひとつ効果的に機能していないよう感じた。そういう意味では、よくも悪くもシナリオを楽しめる作品で、ゲーム性を期待する方は遠慮を。それでもうまい方のグラフィックの追加とフルボイス化は、移植にあたっての約束だが、これがけっこいい感じ。とくにフルボイス化は◎。すでに他機種でプレイされた方でも楽しめるのでは。(古屋陽一)

他機種版からの移植だが、フルボイス化やグラフィックの追加などのバージョンアップにより完全版ともいいくべき完成度。3つの時代を越えて展開していくストーリーは、菅野氏のシナリオの完成度のおかげで、ユーザーを飽きさせないだろう。ただし、ゲームとしてプレイしているというより、そのストーリーを見るためにAボタンを押しているだけのおもな展開は、物足りなさを感じてしまった。シナリオの変化を楽しむためのモノでしかなければいけないザッピングシステムもひと工夫欲しかった。もちろん、遊びというよりも菅野作品を楽しむという意味ではよい。(コラ小林)

エルドラドゲート 第5巻

発売日
6月6日



ゴメスは、
炎のロウソクに火をもつた！

カバコン

RPG

2800円

キャラクターデザイン・天野喜孝、シナリオ・フラッグ、演出・カブトで贈るストーリー重視の連作RPG。2ヶ月に1本のペースで発売され、どの巻からでもプレイすることができるのが特徴。後半となる第5巻では、ソフィアード・Jバグが主人公。これで主要キャラが出そろうことになる。

第5巻の第12話はイベントでテンボよくはじまる。モンスター・ハントの特殊能力を使いつくのが楽しい。第13話、14話となかなか個別の話が続く。少しずつ最終巻へと向けて右石を見えてくるの、ここまで続いていると、本当に7巻で終わってしまうのだろうか。どうやって？ と気持ちがドンドン盛り上がってくる。手軽に遊べるブレイ時間とバランス、キャラ一豊かなシナリオ、軽快な操作感と美しいグラフィック。RPGの基本って、コレじゃないかなと思う。3Dバリバリって雰囲気ではないけれど、決してチープなつくりではないんだけどな。

(相沢浩仁)

後半戦突入の第5巻で、ついに主要キャラが全員集合。ここまで長かったが、そのぶんお気に入りのキャラもでき、すっかり発売を待ち望むようになってしまった。大作RPGにはない、テンボのよがいが感じ。今回の話もそれぞれがこれまでより、どれも楽しめた。すでにおじみとなったキャラたちのお約束ともいえる行動、セリフを見ているだけでオッケーな気分。これは連作RPGらしさの強み。システム関係も大きな変化はなしで操作環境も良好。そろそろゲームとして完成させてきた感があります。安定度抜群。安いし、迷っている人はそろそろ買いたい時かも。(加藤政樹)

ゲームシステムは各巻共通。なので、このシリーズで次作がリリースされたときは、シナリオや演出がおもな評価ポイントになると想います。すでに5巻目になる本作ですが、これについて言えば、今回も期待を裏切らないデキ。プレイヤーを飽きさせないようにメリハリをきかせたシナリオは笑いあり、涙ありの話が楽しめます。よく「2巻以降、謎を展開したバドのシナリオは見たえたっぷり（5巻のみをいきなりプレイした人は、たした感動を得られないでしょう）」過去1~4巻までをプレイしてきた人であれば、安心して遊べるデキです。 (にしつ)

CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO



発売日
6月14日

カバコン

アクション

3800円

カブコンからはダン、SNKからはジョーが新規参入！単純なキャラクターが體ただけではなく、前作では見事要素だったキャラやシステムが最初から選べるのだ。ほか格闘のキャラクターに関してはなどが細かく調整し直され、対戦がますます熱くなること必至。

コンフィデンシャルミッション

発売日
6月14日



セガ

シューティング

5800円

アーケードから移植のガンシューティングゲーム。スマートモードの王道をスマートにこなす。前作では見事要素だったキャラやシステムが最初から選べるのだ。ほか格闘のキャラクターに関してはなどが細かく調整し直され、対戦がますます熱くなること必至。

アーケードゲームでは定番となったシステムだが、とにかく楽しくて止められない、とにかく燃える。ゲームのおもしろさのツボをついた爽快感は、まさに職人芸のなせるワザ。ロード時間も感じさせないので、ブレイのテンポも乱れない。家庭用オリジナル要素も、練習には使いやすいのだが、ミニゲームとして本編とはまた違う楽しさをしてくれる。ミニゲームは種類が多く、ボーリングも十分。目新しさは少ないので、何も考えずに、スポーツ感覚でストレス解消になっていいという、非常に完成度の高いガンシューティングだ。

(相沢浩仁)

いいゲームだと思うよ、ホント。点数が低いのはやはり操作性の部分。ドリームキラストガンの性能ってやっぱりアーケードと比べるとかなり劣る感じ。それを見越した調整がなされているのこのことが、やっぱり辛いのは否めない。ミニゲームがたくさん入っていたり、アーケード版とは違う敵配置モードが隠されていて、ボリューム満点でホントはもっと高評価をつけたいんだけどね。いっそこのマウス対応にしてくれれば！って、それでも友達とワイワイ楽しめるだろうし、ちょっとストレス解消になって手軽にブレイするぶんには十分すぎる出来だよ。(ノリック)

おもしろい!! ガンシューティングの中でも群を抜いた出来栄え。息もつかせないスピード的なゲーム展開や、人を倒すだけではないギミックの数々に魅了された。難易度も調整できるし幅広い層が楽しめる作品じゃないかな。ケチをつけるとしたら新しいミッションが追加されたことぐら。射撃スキルも上がってきてくれからってときも終わっちゃう。コンシェーラーになったのだから腰を据えてじっくり楽しみたかった。つぎになにかを期待させるものがあるだけに残念。でも、ミニゲームは満載なので、そちらのほうで楽しむことにしますかな。

(池村)

クレオバトラ フォーチュン



発売日
6月21日

アルtron
バスル

5800円
ブロックの種類によって消したが異なる落ちるもの(バズル)。落ちてくるのは、四角いブロックと、宝石や棍(ごん)といったものの2種類。宝石などは四角いブロックで横に並ぶと消滅。宝石などは四角いブロックで横に並ぶと消えていくぞ。また、モードには対戦、クイズ、タイムアタックなどがある。

ほんのちと複雑、というか落ちるものバズルとしては異色なルールさえ理解してしまうほど、直言って、かなりもしろい。「もうだめだめだ」と思ってもなんとかなる運転要素がすばらしい。「ココムス」「ぶよぶよ」のような「なんだかわからないけど面白い!」というスピード感は、速くなくともあります。格子状(すうじょう)のものはわりやすいが、そのため逆に「グレイペイ」のような新しさは感じられない。ミステリーモードもあるが、5年までのアーケード作品。それもサマで発売されたものも、名作とはいって、5800円というのはどうだろうか。(相沢仁)

「ぶよぶよ」に代表される連鎖系落ち物のバズルの垂流。宝石やツタカンカーンをブロックで囲んで消すシステムがポイントで、そこから派生する連鎖を考えつつ組み上げていくわけですが、こういうタイプの落ち物のバズルは過去に山ほどあります。いさぎ感が否めません。操作性の悪さもマイナスポイント。ボタンを押したときのブロックの回転方向が、左右逆ではないかと思うのは抜けでてしまうか? なぜ解きをするミステリーやタイムアタックモードなど、おまけ要素もありますが、コラもあたりなりなのはかり。もうひと工夫欲しいですう。(にっしー)

消したか自体は難しくないし、気軽にプレイできる点は評価したい。ただ、いさぎが爽快感に欠ける。ルール上、しかがないが簡単には大きい連鎖が起きないようだ。偶然に頼るものも難い。仮に大きい連鎖ができるても画面上にはブロックが多く残っている場合があり、うしろを半分に。また、天井近くまで積み上げてしまうと立てしが困難。クレオバトラの鼻(のし)ないけど、もうちょっと天井を高くするだけでも違った展開にならなかったのは。各モードの内容に関しては申し分ない。難易度のバランスもいいし、やりがいもあるね。ミステリーモードは個人的に○。(池村)

ミス・ムーンライト



発売日
6月21日

加賀テック

アドベンチャー
6800円
東洋に住むある国の皇女をヒロインにした、テキストタイプの恋愛アドベンチャー。帝国のクーデターにより、日々亡命することを手本なくされたヒロインとの恋の顛末が描かれる。選択肢によりエンドレスが変化する、マルチシナリオが採用されている。

極秘亡命中の中東某国第一皇女と暮らすという設定は、個人的には嫌いじゃないけれどちょっと古いというか、アドベンチャーに欠け過ぎている気もする。分歧なども、延々と文字、たまたま新グラフィックが入りつづく状況説明。序盤こそ、引きつけるストーリー、感情移入できる設定が必要なのではないだろうか? グラフィックはクオリティに多少のばらつきがあるものの、ヒロインのサンディは全般的に水準以上の緻密なタッチで描かれている。システム面では最高のアドベンチャーゲームらしい。操作面でのさまざまな配慮もう少し欲しく。(相沢仁)

最近増えている「テキストタイプ恋愛アドベンチャー」にあって、差別化を図るのはシナリオとばかり、「ヒロインは中東某国から亡命してきた皇女」という風変わった設定を採用している。ただ、「皇女=一般の人の家で同居するのか?」という疑問も生じるので、その奇抜な設定を受け入れられるかうかで評価も分かれそう。個人的には奇抜な設定を奇抜に感じさせない工夫が欲しかったように思う。「学園」という舞台とともにちょとツッコミしていくのでは。ただ、ヒロインなどはかなり魅力的なキャラになっているので、それだけでも楽しめるかも。(古屋陽一)

転がり込んでくるヒロインが亡命中のお姫様という設定以外は、ごく平均的な恋愛もの。奇怪な日本語で話す女子や、奇抜な髪型の女子の子が見当たらないという(ジャンルの基準の中では)落ち着いたティストが、特徴といはばれ特徴? 学校内放課後の行動を選ぶことで進行するストーリーは、妙に淡々とした印象。(物語内での)現在日時が表示されない点、各キャラの表情パターンが頻繁に使い回される点なども、一本調子なテンポに拍車をかけているように感じました。システム的には、常時セーブ&メッセージスキップなど終止気楽にプレイ可能です。(えんどう)

プリンセスメーカーコレクション



発売日
6月21日

ジェネックス

シミュレーション
5800円
神様から授かった10歳の少女を娘として育て上げていく、育成シミュレーション2作の「プリンセスマーカー」。妖精の娘を育てていく2作目「プリンセスマーカーII」。妖精の娘を育てていく2作目「プリンセスマーカーII」。ゆめの妖精。このPC版や他の種版でも発売されたヒットした人気シリーズ2作をパッケージ。イラスト集に未公開画像も!

パソコン版が出たとこ、この作品は本当に革新的だったが、いまとなってはいろいろな意味で古い。操作性や画面デザインも、昔のパソコンゲームの流れを引きついだままで、画面の作りなどもほぼそのまま。しかしながら懐えてしまえば、いろいろな問題点や古さはあっても、じつはなかなか楽しい。それというのも美女育成シミュレーションの元祖でありながら、いまだに保っているオリジナリティがあるからだ。ストレートに娘を育てるゲームは、あまりないのであるからね。PCゲームらしいとつづき難さを乗り越えられれば、楽しめるはずだと思う。(相沢仁)

発売当時はどちらも必死にプレイ。ああ、懐かしい。で、まずは「プリンセマ2」。「あれ、こんななんだって!」と少し愕然。システムが変化していないのはしかたないとしても、プレイしにくいのは……。画面構成もいまいちわからにいく。バーチャル移行ではなく、多少なりとも手を加えてはしまった。このあと「ゆめみる妖精」をプレイすると、その差が歴然。「進歩しているんだな」と感じた。ゲーム自体は育成もの元祖だけあって楽しめるましたが、なつかしいだけのソフトになってしまっているのは残念。やはり、アレンジは必要なのではないかと……。(加藤政樹)

その名のとおり、ホントにコレクションな1本。基本的にはそのままの移植、とくに「2」は昔のゲームだなあ、という印象はぬぐえない。パソコン版発売のときから取材を行ったりしていた自分としては、ホントに「懐かしい!」って感じなんだよ、けっこうよくはここまで。プレイしたことがないユーザーからすれば、古くさくて操作もむずらしい印象があるかも。赤井孝美先生のファンだったり、育成ゲームの元祖を味わってみたい人ならば、もちろんプレイする価値は十分にある。でも、どうせならオリジナル最新作をドリームキャストでプレイしてみたいよね?(メタツ)

Pia♥キャロットへようこそ!!2.5

発売日
6月21日



NECインターネット

ミュージック

7200円

大ヒットしたサターン版「Pia♥キャロットへようこそ!!2」と昨年12月にゲームボーイで発売された[2]の続編[2]を組み合わせ[2]としてバージョンアップしてDCに移植。ファミリーレストランを舞台にした恋愛ミュージション。夏と冬ふたつの季節の物語を楽しむことができる。

家庭用美少女ゲームは数あれど、そのクオリティにはじつに大きな差がある。ベテランのタッグだけに、この作品はあらゆる面でとても高いレベルにある。非常に美しいムービー、ソボソボおさえた設定、完成されたシステムと操作性、読みやすいテキスト。もちろんキャラクターとストーリー、何度も遊びたくなるゲーム性は秀逸。フルボイスで、登場人物も多くの最近の美少女ゲームに多い、やたら冗長でひとりよがりな膨大な量のテキストが嫌いなボクとしては、メッセージイングが行きと簡潔で、しかも十分魅力的なこの作品、とても好感が持てる。
(相澤浩二)

「こんな女子の子に囲まれたシチュエーションなんであるけねえだろ!」なんて思いつつプレイしながら、5分後には「この女の子と仲良くなろうかな」なんてわくわくしている自分を見た。つまるところ恋愛モードはいかにキャラを萌えられるかが勝負なので、そういう意味ではやっぱりこの作品はよくできています。ただ、せっかくふたつの作品をパッケージ化したのだから、なにかしらのリンクが欲しかった(たとえばデータの引き継ぎとか)。だって[2]で仲良くなった女の子と[2]で最初からやり直すなんて、せつな過ぎる。
(吉屋陽一)

『2』は完全版になったことから、ストーリーなどの修正もあり完全版といえる内容に。[2]は、GBでは表現できなかったストーリーやグラフィック、フルボイス化という点からも、移植というよりオリジナル新作ともいえる出来になっている。どちらもシステムやテンポなど、操作系がいい感じに修正されているので、じっくりプレイしていくと楽しい。また、サクサク物語を進めしていくプレイでもストレスなく楽しむことができる。ただし、熱中度満点だが、それぞれは独立している。ワンパッケージならではのつながり要素もあると完璧だったのに。

(小林木)

そのほかに発売されるタイトル

PHANTASY STAR ONLINE Ver.2

発売日
6月7日



セガ

RPG

4800円

[PHANTASY STAR ONLINE] の内容を完全収録しつつ、新規で遊べる「チャレンジモード」やニューイエミー、ニューアイテムが登場する「アルティメットモード」、仲間どうしでも対戦ができる「バトルモード」を追加。改良された進化版だ。

対戦ネットギミック カブコン&彩京オールスター

発売日
6月28日



カブコン

データブル

5800円

「カブコンP2」、「ガンスパイク」に続き、カブコンと彩京が三度コラボを結ぶ。カブコンや彩京のゲームキャラと雀雀で対戦ができる。アーケードで人気のジャンファイトは、マッチングサービス対応の通信対戦で実現。

SONIC ADVENTURE 2

発売日
6月23日



セガ

アクション

5800円

ソニック誕生10周年となる6月23日に発売が決定した新作。前作以上に多彩なギミックやアクションが仕掛けられている。ニューカラーを含めヒーローモードで遊べる。ニューアイテムも登場。さらに3種の戦いが用意された、2P対戦を実現している。

ガンダム バトルオンライン

発売日
6月28日



バンダイ

シミュレーション

6800円

ガンダム初のネットワーク対戦型リアルタイムシューティングゲーム。プレイヤーは艦隊の指揮官として、戦艦やモビルスーツに登場した。さらに3種の戦いが用意された、2P対戦を実現している。

MAGIC:The Gathering

発売日
6月28日



セガ

その他

6800円

全世界でもつとも有名なトレーディングカードゲーム「マジック：ザ・ギャザリング」が家庭用ゲームとして初めてDCに登場。本作では基本セット+最新版の第6版のカードに加え、新しく考案されたオリジナルカードも収録。

ガイアマスター 決戦！世紀王伝説

発売日
6月予定



カブコン

データブル

5800円

最大4人まで楽しめる対戦モードは、自分以外がみんな他のバトルロイヤル、タッグを組んで相手チームと戦うタッグバトルの2種類の対戦が用意されている。ひとりプレイなら、ガイアマスター復活の譚を追うトーリーモード。

各のメーカーの評価は、サンプル版（ほぼ製品版と同等のもの）を使用しています。サンプル版入手できなかたタイトルについても、結婚などと、評価は次回以降に掲載します。数字は10段階点の合算評価です。レビューは、編集部が可能な限り引いています。そのほかの担当は、タイトルによって、そのジャンルを理解して、客観的に評価できる者が基本的に評価するものとします。



3D表現で生まれ変わった
もうひとつのかつての"α"

スーパー ロボット大戦 α for Dreamcast

満を持して新情報が公開されたDC版「スーパー ロボット大戦α」(以下「α」)。いかにPSP版から進化をしたか、プロデューサーの寺田氏のコメントと併せてお届けする。



「ジトウ」？人井
年嘉争で顔あひ
残した二ノタイだけのことではあ
る。高い能力を持つているようだな！

クラウド
2月発売予定
価格
2800円
対応機種
PS2
プレイ人数
1人
開発会社
バンプレスト
販売会社
バンプレスト
発行会社
バンプレスト

<http://www.banpresto.co.jp/>

80
月刊
専門書店
販売店

©第2回 ©1997 GAINAX・EVA製作委員会 ©GAINAX・Project Eva ©テレビ東京 サンライズインテラクティブ
©劇場エヴァンゲリオン・ザ・ムービー ©マイニク企画 ©東映 ©東北新社 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX
©ビーフロード・ミュージックビデオ・PLEX・アトラスイズ ©ビーカウエスト ©BANPRESTO 2001

JULY 2001 FAMITSU 21

全ロボットをポリゴン化! 演出に新たな試みがなされる

PS版「α」は、ロボットの表現こそ従来のシリーズと同様の2D。しかしそれを追究し、アニメーションでロボットをち密に動かしたことにより、絶大な評価を受けた。これに対し、DC版は戦闘中のすべてのロボットをポリゴンで表現。戦闘シーン全体が立体的に表現できるようになったため、ロボットをいろいろな角度から見せたり、奥行きのある空間を移動させたり、今までにない演出がなされる。なお、DC版では戦闘シーンを途中からでもカットできるようになっている。



↑アレックスの“ガトリングガン”など、地味な武器でもズームアップでド迫力に。

マルチアングルでの表現が可能に!



→●●●視点を移動しながらロボットを見ることで、その武器が強調される。特定の武器を除き、撃点は数バターン用意されているため、同じ戦闘シーンでも単調にならず、飽きずに見られるんだろう。

クラートマジンガー／サンダーブレイク



バガンドーム／ファインファンネル



→●●●ニュータイプや強化人間の能力を持つパイロットのみが扱える隠隔誘導兵器。3D空間を縱横無尽に動き回るファインファンネルの表現は、DC版ならでは。



ブルーバイパー・オーラ斬り



→●●●パイロットの持つ生命エネルギー“オーラ力”を劍に集め、その威力で敵を斬る。ズームアップにより、ダイナミックに表現される。

立体的に華麗なる

ジャイアントロボン／全カパンチ



→●●●文字どおりジャイアントロボン! ロボが全力で放つパンチ。ロボが飛び立ち、拳を放つまでの過程が、さまざま角度から演出される。

バガンドーム／ハイバーメガランチャー



↑●●●「ガングン」がラブコップや、いた銀河クローネー、アーヴィングをかまえてから見解をあらわす。

戦闘シーン以外も美しくリニューアル!

立体化されたのは、なにも戦闘シーンだけではない。戦闘マップやその上のユニットも、すべてポリゴンで表現される。マップは回転できるようになり、ユニット

が建物の陰に隠れて見づらくなるということなくなったり。シナリオモードのキャラグラフィックもすべて新しく描き起こされており、DCの高解像度モードで精密に描かれていている。

↑戦闘マップの前後でパーティーラーを派出する。シナリオモードのキャラグラフィックは、より原作アートに近づいたものになっている。



↑マップの見た目自体はPS版と大差ないが、より描き込みが細かくなっている。また、パイロットの頭グラフィックもすべて新規に描き起こされており、鮮かな印象を与える。



表現された 戦闘シーン

コン・バトラーV 超電磁スピンドル



↑超電磁スピンドルで相手の動きを止めてから放つ必殺武器。DC版ではコン・バトラーVが、本当に「スピンドル」ながら突っ込む。



エヴァンゲリオン初号機／暴走

↑特定のイベントか、初号機が駆逐されたときのみ使用できる。敵を殴打し、かみつき、さらには血流させるシーンが生々しい。

ゲッタードラゴン ジャイансspark



↑→ゲッタードラゴンの全エネルギーを集め中心に相手を叩き込むという、ゲッタードラゴン最強の必殺武器。全身に光をまとって飛び上がり、光球を放つまでの過程が、多彩なアングルで描かれる。



↑胸の放熱板から、激しい30000度の熱線を放つ。PS版のカットインを用いた演出は美しい、視点をバストアップで拡大したものの。



↑機体の原動力となるミノフスキードライブをフル回転させ、巨大なビームの翼を形成する。V2ガンダムは激しく動いて突進する。



マジンガーZ フレストファイア



↑胸の放熱板から、激しい30000度の熱線を放つ。PS版のカットインを用いた演出は美しい、視点をバストアップで拡大したものの。

■プロデューサー寺田貴信氏が語る 3D表現による新たな「α」

DC版で変わったのは戦闘シーンだけではないはず。その点を含め、プロデューサーの寺田氏にDC版での変化などについて伺った。

試行錯誤の結果、ときすまされた戦闘シーシ

—— DC版では戦闘シーンが大きく変わりま

したが、それについて開発でのご苦労は?

寺田氏 戦闘シーンを3Dにするというのは初めての試みだったので、たいへん時間がかかりました。最初はPS版にひきずられて、単純に2Dの戦闘シーンをそのまま立体化してしまったんですが、スタッフもいろいろと試行錯誤してくれて、結果的には2D版とは違ってバリバリ動く戦闘シーンになりましたよ。とくにF91など、リアル系のユニットがよく動くようになりました。ヴェスパー(※1)は毎回毎回、最強武器のわりには地味だったでしょう。でも今回は実際に「これが本当のヴェスパーだ」というのができました。あと、ゲッターロボが分離して回遊したり、バトロイドがファイターに変形して回避したり、ダイターンがオーバーアクションで回遊したり、2Dではできなかった細かい演出が、3Dで可能になったのは大きい

ですね。

—— 2Dでのカットイン(※2)という手法でなく、挑戦変更によるズームアップなどの演出が目立ちますね。

寺田 そうですね。戦闘シーンが立体的に動くので、そこに2Dのカットを入れるのはやめました。その代わり、いろんなアングルからロボットを見せて、見栄えのあるものを作ろうと。画面の奥から手前に、不自然さもなく飛んでいたり、ビームライフルを遠った角度から見せたり、毎回地味だったピームサーベルを立体的に斬りつけたり。アングルも必殺武器以外は3~4パターンほどあって、



PRODUCER'S PROFILE

寺田貴信

GB版「第2次G」より、シリーズのプロデューサーを担当。「α」シリーズでは、シナリオもみずから脚がけている。

「これがF91のヴェスパーだ」
というのを初めて表現できました



←これが寺田氏が「これが本当の
ヴェスパーだ」といって、戦闘か
ら光が放たれるところまで、原作に
忠実に表現されている。

「スパロボ」 リファレンス

ここでは寺田氏へのインタビュー内に掲載する、他機種版に関する単話について解説。これで「α」はDC版が初めて」という人も大丈夫だ!

ランダムで表示されますよ。3Dの場合は自由にユニットを動かせますね。PS版以上によく動くので、ご期待ください。

—— システム面では合体攻撃(※3)が追加されることが多いですが?

寺田 合体攻撃は、64版(※4)で好評でしたから。PS版では読み込み時間の問題があつて採用しなかったんですが、DCなら十分可能だったので。外伝「(※5)」の援護(※6)コンボのように、合体攻撃によるコンボが使えるので、PS版とは違う感覚で楽しめま



←これはPS版の画面。以前のシリーズでは、このように戦闘シーンにカットインを入れることで、戦闘の臨場感やハデさを増していた。

※1 ヴェスパー ガンダムF91の頭部に装着されたビーム砲。これまでの演出は、砲身が後部からせりだす場面を再現する程度にとどまり、地味なものであった。

※2 カットイン 戦闘シーンにパイロットやロボットのバストアップを挿入するという表現手法。以前のシリーズでは、おもに必殺武器の使用時に用いられた。

※3 合体攻撃 「スパーボロボ大戦64」で採用されたシステム。マジンガーZ+グレ

ートマジンガーの組み合わせで“ダブルマジンガーブレード”など、特定のユニットを隣接させることで、特殊な武器が使用できる。

新システムやバランス調整でPS版とは別物に?

すよ。

—— 合体攻撃の発動条件はどのように?

寺田 64版と同じですが、64版にはなかった組み合わせがありますので、楽しみにしてください。

—— システムの変更によって、ゲームバランスもひいてるのではないかとおもいますか?

寺田 基本的な攻撃方法は同じです。フラグや熟練度の入手方法もほぼ同じ。でもユニットの使いかたがPS版とは変わってきます。パラメーターも「外伝」のものに近くています。攻撃力は全体的に抑えめになってるんですが。だから、PS版のように簡単にボス級の敵を倒せるということは少ないです。でも全体的な難易度は初心者向けということであり変わっていません。改造システムはPS版のままでし。あと、PS版で強すぎたユニットは弱くなっています。逆に弱ったのは強くなっています。たとえば戦艦は「外伝」なりに強くしています。精神コマンドも見直しているので、PS版で弱いと言われていたパイロットが強くなっていると思います。

魂や捨て身(※7)などは?

寺田 魂に関しては攻撃力の上昇度を2.5倍しています。「外伝」と違って基本攻撃力が高くて、「防護」のパラメーターもないから、



↑PS版ではフル改造すると、ほとんどのボスを倒すことができた断空光牙勢も胴体化?

*4 64版 ここでは「スーパーロボット大戦64」のことを指す。

*5 「外伝」 今春PSで発売された、「α」の続編的な位置づけのシリーズ最新作。

*6 脱着 「COMPACT2」(ワンダースワフン)で初めて採用されたシステム。隣接したユニットの身代わりにダメージを防護できるなど、ユニットどうしを連携させられる。

*7 魂や捨て身 前者は攻撃力を3倍、後者は4.5倍にするという、ゲームバランスを崩

あまり影響はないかもしれません。ただ、敵のパラメーターも見直しているので、手応えはあると思いますよ。精神ポイントの上限も外伝と同じぐらい減少させています。熱血を1回使うと魂が使えないとか。そこがPS版と違うところで、「α」と「外伝」の中間を目指しています。

強化型マジンガー(※7)とマジンカイザーザの格差はどのよう?



↑改造のしかたによっては、ラスボスを一度で倒せたSPXだが、今回ばかりは……。

寺田 PS版ほどではないですよ。あまりにも強化型が強すぎたので、どっこいどっこいに、主人公の機体もPS版より弱くなっています。

寺田さんの誕生日(※9)も?

寺田 私の誕生日は入れないほうがいいですよ。今はダメ(笑)。PS版と同じコマンドは覚りますけど、覚えるペルヒが違うかもしれません。バランスを崩す原因になるので、

PS版「α」と「α外伝」の
中間のバランスを目指しています

しかねないほど強力な精神コマンド。

*8 強化型マジンガーZ マジンカイザーと二者挿一で手に入るユニット。設定上はマジンカイザーのほうが強いはずなのだが、PS版ではどういうわけか強化型マジンガーZのほうが強すぎた。

*9 寺田さんの誕生日 11月11日。PS版では主人公の設定時に、この日にちと血液型(B型)を入力することで、主人公が強力な精神コマンドを覚える。



特殊誕生日の数は2~3個にしています。

追加シナリオについては?

寺田 シナリオはほぼ同じなんですが、最後の分岐だけ、PS版になかったものがあります。そこは完全新作です。ひょっとしたら、そのエンディングルートを見るためにDC版をやる人いるでしょうから、そのルートに行く条件は簡単にしてあります。熟練度もフラグも関係ありません。あからさまにそこに行く選択肢を使っています。PS版でなかった選択肢があったら、それを選べば絶対に行けますよ。ヒントとしては、PS版でいつの間にかいなくなっちゃった人が、そこで何かをしているということです。

新ユニットの追加などは?

寺田 若く増えています。作品が増えるとまでは言えませんが、それでも戦闘シーンが完全にリニューアルされて、システムも変化して、新規シナリオもあって。PS版にはないイベントデモも用意されているので、DC版が初めてでない人も楽しめると思います。PS版を2周やった人が、3周目をプレイするのに最適かもしれません。



ツ画面は「64」での合体攻撃。
※9 画面は「64」での合体攻撃。
※10 画面は「64」での合体攻撃。



いよいよ具体的な情報が届いた「タビツク2」。単なる最新データ版ではなくさまざまな追加要素が!

発売日
2001年夏発売予定
価格
通常版 4,980円
特別版
4,980円
特別版
5,980円
通常版
4,980円
特別版
5,980円

通常版
VGA+ボックス
特別版
VGA+音楽CD
通常版
音楽CD
特別版
音楽CD
通常版
音楽CD
特別版
音楽CD

<http://www.landho.co.jp/>



なんと今回届いた写真の中にネコの姿が! これでもしかしたら馬の気性に関係するアレに使うのだろうか?

タビツク2で女性騎手が登場!?

さらに、ターフをかける馬にまたがった女性騎手の姿が! 前作には女性騎手は登場しなかっただけに、新たな展開も予想できる。お気に入りの女性騎手に全て1を獲得する。なんて夢は叶うのか?

ホースパークがパワーアップ!!



前作では、「馬の温泉」や「診療所」などが登場したが、「2」では今回届いた写真のように「飛行場」や「採草場」が建設できるようだ。ほかにも「駐車場」もあるらしい。今まで以上に馬の搬送に負担をかけにすむようになるのだろうか? 夢として自家用飛行場から海外のレースに出走させるなんてこともできるならうれしいよね。ほかにはどんな施設を作れるのか? 紹介が楽しみだ。



では施設を建てる場所を選んで下さい
建てる場所がないようなら他の施設を移動して
建てる場所を確保してからにしましょう

血統を操れ

もちろん新作でも強い馬を作るための配合があるわけだが、今回馬の血統表に変化が。なんと馬の5代まえまで確認することが可能になつた。これで、より適切な配合が可能になる。また、履歴メモには各馬の特性も表示される。

【スマイルブック】		牝2 年老 60kg	き代◆ まるくま、 申されね れば、 きる 配合に に付せ たい。
SOL	スマイルブック	Neeristo Northern Dancer Soul	Neeristo Northern Dancer Soul
SOL	マーティン	Hestams Mastaba Martin	Martini
SOL	オード	Berry Fernando Villa	Villa
SOL	ソル	Cat and Bell First Flight Papillon	Papillon
SOL	ネバジ	Princess Papillon Chocolate	Chocolate (Bitter)
SOL	ミー		

【スマイルブック】		牝2 年老 48kg	き代◆ まるくま、 申されね れば、 きる 配合に に付せ たい。
SOL	スマイルブック	ソーラーブック ソーラー	Solar
SOL	マーティン	マーティン	Martin
SOL	オード	オード	Od
SOL	ソル	ソル	Sol
SOL	ネバジ	ネバジ	Nevaja
SOL	ミー	ミー	Me

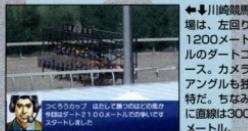
SEGA

3つの地方競馬場が登場。 地方交流重賞も!?

新作の「ダビツく2」では、中央競馬のほかになんと3つの地方競馬場が登場することが発覚! それともなって下記のような地方交流重賞も登場。地方重賞はダートレースなので、ダート飛線がさらに盛り上がりそうだ。

川崎競馬場

95年から日本で3番目となるナイター競馬「スーパーキングナイター」を開催。馬場内にある芝スタンドからの観戦もできる。



→川崎競馬場は、左回り1200メートルのダートコース。カメラアングルも独創的。ちなみに内緑線は300メートル。



→内に昔ながらピットボセイドン号を走らせるマイクのよう2歳のラジオキャラ。



→川崎の工業地帯らしい背景が楽しめる。地方競馬ならではの写真だ。

■ 地方交流レース一覧

レース名	グレード	開催日	競馬場	距離	種別	条件
川崎記念	G I	1月3週	川崎	2100	ダ	4歳以上
TCK女王盃	G II	1月4週	大井	2000	ダ	4歳以上牝
関東オータム	G III	5月2週	川崎	2100	ナイター	3歳牝
市王賞	G I	6月4週	大井	2000	ナイター	4歳以上
エンプレス杯	G II	7月1週	川崎	2100	ナイター	3歳以上牝
ジャパンインターナショナル	G I	7月2週	大井	2000	ナイター	3歳
マーキュリーカップ	G III	7月4週	盛岡	2000	ダ	3歳以上
クラスタークーパー	G III	8月3週	盛岡	1200	ダ	3歳以上

*文中の競馬場の距離は、コース1周の距離です。レース距離とは異なります。

大井競馬場

地方競馬でもっとも大きな規模の大井競馬場。名物のトワイinkleレース(ナイター競馬)は、その美しさも人気。どう表現されるのか?



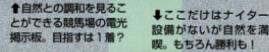
→大井は右回り、1400(内)と1600(外)の2種。

盛岡競馬場

ゆとり、自然、ふれあいをテーマに、クラシカルなヨーロッパをイメージしたという盛岡競馬場。94年にリニューアルオープン。



→左回り1600メートルのダートコースがある盛岡競馬場。1400メートルの芝コースは登場しないのか?



レース名	グレード	開催日	競馬場	距離	種別	条件
スワーフイングレディC	G III	9月2週	川崎	1600	ナイター	3歳以上牝
ダービーランブリ	G I	9月3週	盛岡	2000	ダ	3歳
東京盃	G II	9月4週	大井	1200	ナイター	3歳以上
マイルCS南国杯	G I	10月1週	盛岡	1600	ダ	3歳以上
JBCクラシック	G I	10月4週	大井	2000	ナイター	3歳以上
JBCスプリント	G I	10月4週	大井	1200	ナイター	3歳以上
全日本2歳優駿	G II	12月3週	川崎	1600	ダ	2歳
東京大典	G I	12月4週	大井	2000	ダ	3歳以上

6人のニューチャレンジャーが参加表明!!

前作ではカブコン、SNKを代表する、じつに33人ものキャラクター(EXも含めると59人)によるドリームマッチが実現したが、今回はさらに新キャラが追加。現在判明しているのが下の6人だが、これまでの「ストII」、「ストZERO」、「KOF」以外の作品からも参戦! 残る未公開キャラも期待だ!



ステータス一覧!

↓新キャラがわり、さらに熱い対戦が!



↑左と見比べると……背景のねぶたが回転しているのがわかる。

風雲の白龍 ユン

登場作品 ▶ 「ストリートファイター III」シリーズ

新キャラクターひどい目は、「ストIII」シリーズでおなじみのユン! 速攻で相手を翻弄し、ワンチャンスで大ダメージに結びつく連続技を組いていくれるキャラクターだったが、本作でははたまた?



↑

ヤンの雷震魔破拳が!
これは技の演出かな!

←相手に急接近する技には事欠かないキャラだ。

2D対戦格闘ゲームの重鎮、カブコジ

これまで複数回にわたり、カブコンから開発中であることが報じられてきた「CAPCOM vs. SNK2」(以下「CvS.2」)が、このたび遂にその姿を現した! 新キャラクターに、さらに進化を遂げたゲーム

システムを引きすぎて、ドリームキャスト、アーケード、PS2という3つのプラットホームで登場する! 今回は新たに加わった6人のキャラクターを中心に、今世紀最初の大型2D対戦格闘の第一報をお送りしよう。



前作「CvS.1」からさらにスケールアップした、
「夢の共演」開幕に向かいいよいよ始動開始!

特攻くのいち マキ

登場作品 ▶ 「ファイナルファイト」シリーズ

SFC版「ファイナルファイト2」という懐かしい作品から参戦! ガイの姫匠である源柳香の娘。……ということは武神流忍術?

謎の風紀委員 恭介

登場作品 ▶ 「私立ジャスティス学園」シリーズ

「私立ジャスティス学園」シリーズからも今回初登場。太陽学園の風紀委員、恭介が参戦決定。鋭くキレのある闇いぶりに期待!



←雷や風を使った独特の必殺技を持つ。これは雷電アッパー?

↓やはり完全燃焼アタックがスーパー必殺技として使えそう。



←足元を狙った攻撃。スライディングにも見える!

↓トンファーVS.風子。両者のくのいち対決の軍配は?



新システムも多数搭載!?

新たに導入されたシステムについての詳細は、まだ明らかにされていないが、画面写真をじっくり見てみると気になる点がいくつか見受けられる。ライフの下には新たなゲージが追加され、「KOF」ではおなじみの「攻撃避け」と思しきモーションなど

もある。これらが「CvS.S2」を特微づける、新システムのヒントであることは間違はないだろう?

▼謎を呼ぶ緑ゲージ



↑山崎の攻撃をかわすケン。これが回り込みでないのは確かだ。



↑これはまさしく吹き飛ばし攻撃? SNK GROOVE決定なのかな。

が放つ正當後継作品が遂に到来する!!

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

発売日 2001年1月25日	販売日 2001年1月25日
価格 通常版 税込 12,800円	通常版 税込 12,800円
ゲーム内容 プレイヤー数 2人用	ゲーム内容 プレイヤー数 2人用
システム CPU構成 Pentium II 400MHz メモリ 256MB	システム CPU構成 Pentium II 400MHz メモリ 256MB
付属品 データディスク マニュアル カセット	付属品 データディスク マニュアル カセット

45
5時間程度
実戦対戦

<http://www.capcom.co.jp/>



↑サガットと飛び道具の勢揃い。本作では光景だ。

↑シャイニングクリスタルピットでリュウを迎撃。



↑恐怖の大斬り? ガブランカを一刀両断。これは相当痛そうだ。



→電巻を飛ばす必殺技。旋風斬断。もちろん弧月斬なども使えるぞ。



前作にも多くのキャラクターが登場した、「KOF」シリーズから新たな挑戦者参戦。超能力で並み居る強敵に立ち向かう。

たたかうアイドル アテナ

登場作品
「キングオブファイターズ」シリーズ

©CAPCOM ©SNK 2001

※画面は開発中のものです

無双の剣豪 霸王丸

登場作品

『サムライスピリッツ』シリーズ

『サムライスピリッツ』シリーズから、主人公の霸王丸が堂々の出場。侍とストリートファイターが同じ土俵で戦えるのだ!



武芸一徹 藤堂 竜白

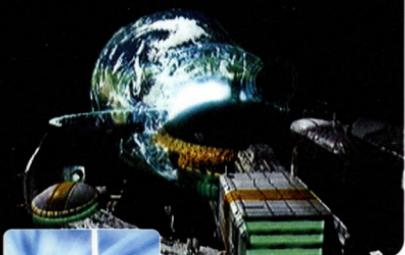
登場作品
「龍虎の拳」シリーズ

最後のキャラクターは「龍虎の拳」に登場する古武術の使い手、藤堂竜白! 「KOF」シリーズの香港ではなくあえて、こちらを採用したのは迷わず。

→香港の父だけに、当然使う技も似たものに。

→往年の必殺技。重ね当てでリュウを退け。





Ver.2

今月の気になるアイテム新情報

「PSO」といえば、シアアイテム集めた魅力のひとつ。固有のグラフィックと、装備した状態からくり出される独特のモーションに魅せられ、毎日のようにアレア捜しやレベルアップに勤むプレイヤーも少なくない。いままでにも紹介してきたが、今号では武器だけでなく盾も公開できるぞ。これらは「Ver.2」専用アイテムなので、当然のように「Ver.2」でしか買えない。発売日には「Ver.2」を手に入れ、一日も早くこれらのアイテムにお目にかかりたいものだね。



↑「PSO」の世界では珍しい中世の雰囲気を漂わせる剣。珍品!?



↑「Ver.2」では盾のグラフィックも追加。騎士らしくなったかな?

剣と盾を装備して外見上もパワーアップ!

最終チェックを済ませて新たなるラグオルの地へ向かおう!

- これからから始める人も必見 「Ver.2」Q&A
- 前作のキャラを使うためには? 「Ver.2」完全移行マニュアル
- 前作の部分の変化も気になる? 「Ver.2」の基礎知識
- 編集部体験記
- 究極の難易度はダテじゃない! アルティメットモード
- 新たな魅力を満喫したら! バトルモード チャレンジモード

当初の予定よりも伸びてしまったが、本誌の発売後もまた発売される『ファンタシースターオンラインVer.2』。今回はサンプルバージョンの体験で得たものから「Ver.2」のペールをはかしていく。

新たなる冒険の扉は開かれた

**PHANTASY STAR™
ONLINE**
ファンタシースターオンライン
Ver.2

発売日	6月7日発売予定	通信機能	対応 (オンラインプレイ、ホームページ、ダウンロードエクスプローラー、アーケードスタイル、ドリームキャスト、キーボード、VGA接続)
システム	PC (Windows 98/ME/2000/XP)	初期価格	100円 5月31日現在 税込価格
CPU	Pentium 400MHz以上	対応OS	Windows 98/ME/2000/XP
メモリ	128MB以上	接続端子	RS-232C

<http://www.sonicteam.com/pso/>

**眠れぬ日々が再び始まる!?
新スタンダード「Ver.2」ついに発売!**

4月30日現在で、全世界で26万人以上のネットワーク登録者が確認され、その後もファンを増やし続けるなどの人気を誇る「ファンタシースターオンライン」。英雄は、ひとりじゃない! のキャラコピーや、オンライン上にいる未知なる仲間との冒險や、そこから生まれるドラマは、従来のシナリオ主導型のRPGでは実感味わえない魅力をもつている。この魅力にとりつかれるあまり、「PSO」以外のゲームに目がいかなくなる……なんて経験を持つ読者の方も多いことだろう。

その新バージョンとなる「Ver.2」

が5月31日から遊べるはずであつた。すでにご存じの方も多いと思われるが、「Ver.2」の発売日が6月7日に変更になつた。ネット上では、E3で発表されたゲームキューブ版との絡みなどさまざまな噂も流れながら、今回の延期はゲームキューブ版とは無関係であり、「より完璧なものを目指す」ための最終調整によるものと発表された。本誌の発売から週間後に「Ver.2」が遊べるはずなので、今号ではその延期された1週間をできるだけ有意義に使っていただくために、「Ver.2」の最終準備的な構成でお贈りしたい。

Question 1

簡単に説明するならば、「Ver.2」は前作の内容にプラスされた新バージョン。前作を持っていない人も、「Ver.2」のソフトだけで前作のすべての要素と新要素が同時に楽しめるといううれしい内容だ。前作は未経験でこれから「PSO」の世界に触れてみたいという初心者も、とりあえず「Ver.2」さえ買っておけば何も問題はない。

A 「Ver.2」のみで前作の内容+新要素が楽しめる！



もちろん「Ver.2」でキャラクターゲーミングからもできる！



エル・ラッピー
属性：Native



Question 2

ハンターズライセンスの無料期間はあるの？

オンラインモードでは、インターネット接続料と電話代のほかに、PSOサーバーを利用するためのハンターズライセンスが必要だ。前作ではソフト購入時に最初にオンラインした日から30日間分の無料ライセンスがついていたが、「Ver.2」では付属しないことが判明。ただし、購入済みでまだ残りがある場合は、そのまま引き継げる。



ライセンスは「PSO」オンラインサポートカードから購入できる。

A 今回はナシ！ ただし支払い済みのぶんは引き継ぎできるぞ！

News

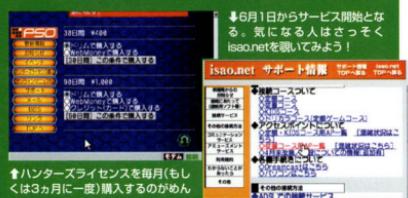
「PSO」シリーズがもっとお得に楽しめる！

isao.netに新プラン登場

ドリームキャストでネット接続する際、プロバイダはどこを使用しているの？ デューザーならやっぱisao.netの利用者がが多いことだろう。「PSO」をADSL接続する場合においても、いまのところ公式対応しているのはisao.net（イー・アクセス）だけだしね。そんなキミにまますますお得なサービス「PSOコ

ス」が6月1日からスタート。これは「ドリカラコース」と同じようなサービスで、ハンターズライセンス料+プロバイダ料金=2380円（税込）のところ、2205円になるというオトクなコース！ しかも、ハンターズライセンス購入手続きも行わなくてオッケー。isao.netを利用して「PSO」をしているなら、これは利用しなくちゃ損だよね！ また、isao.netの「イーカセスADSLサービス」または「フレッツISDNサービス」を利用している人は、「Ver.2」発売記念キャンペーン中はハンターズライセンス無料サービスを受けられるぞ。それぞれ詳しくは下記URLまで！

<http://www.isao.net/>



▲ハンターズライセンスを毎月（もしくは3ヶ月に一度）購入するのがめんどう、っていう人にはもってこい。

購入までの最終チェック！

『Ver.2』

Q&A

これから始める人も必見！

「Ver.2」への期待が高まる一方で、プレイまえにさまざまな疑問や不安も出てくるだろう。ここでは代表的な疑問をひとつひとつクリアしていくぞ。

Question 3

前作のユーザーといつしょに遊べるの？

前作と「Ver.2」はサーバーを共有してプレイするため、新ロビー（11→15）以外ではいままでと同じように交流ができる。「Ver.2」から加わった新モード以外なら、LV100を越えたキャラクターでも前作でプレイしている人と遊ぶことが可能だ。たしかこの場合、「Ver.2」専用アイテムは前作のプレイヤーには表示されない。

A 新モード以外ならいつしょに遊べる！

Question 4

前作のキャラクターでプレイできるの？

詳しくは次ページで解説するが、「Ver.2」で前作のキャラクターのデータをロードする、最初にコマバート作業を行うことになる。経験値の数値の補正（LV100以上はすべて100になる）と不正アイテムの削除は行われるが、それ以外はそのままの状態で「Ver.2」キャラに生まれ変わる。ただし、移行後は前作では遊べなくなるぞ。

A そのままの状態で「Ver.2」をプレイ可能！

つぎのページでは、「Ver.2」の移行方法を紹介！
to be continued



↑前作のユーザーが作成したTEAMに乱入できるのだ。



↑レベル200への長い道のりはこの乗り物から始まる。

Ver.2 から 新たに始める人

前作のことは気にせず
キャラを作ろう

前作をプレイしたことなく、
「Ver.2」から新たに始めるという人は、ハンターズライセンスさえ購入しておけば大きな問題はない。ビジュアルメモリを用意してキャラクターを作り、「PSO」の世界、オンラインの世界に触れてみてほしい。

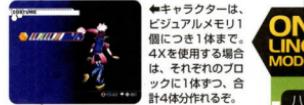
要るキャラを 「Ver.2」でも 使いたい

まずはキャラクターについて。
「Ver.2」から始める人は上段を、
前作からキャラクターを移行する
人は下段を読んでほしい。

CONTINUEを選択

前作の隠しコスチュームも
最初から選べるのだ

「Ver.2」では、前作では隠しコスチューム、ボディカラーになっていた2種類を加えた合計9種類から選べるようになった。



OFF LINE MODE

NORMALの 森から冒険開始

オフラインモードを選ぶと前作同様にオープニングが流れ、タイル状の部屋から始まる。この状態ではノーマルの森しか選べないので、オフラインである程度ゲームに慣れたら、オンラインを体験してみよう。

オフライン モード

付属のシリアルナンバーと アクセスキーを入力する

ハンターズライセンスは別途購入しておこう!

チャートで
カンタン解説!

『Ver. 2』 完全移行 マニュアル

ハンターズライセンスは
ここで購入できる!

オンラインモードを選ぶと、ソフトに付属するシリアルナンバーとアクセスキーの入力が必要になる。新キャラクターを作るたびに入力が必要になるので、説明書をしつしと大切にとっておこう。なお、オンラインでプレイするにはハンターズライセンスも必要だ。



↑重要な情報なので他人に
知られないようにしよう。

OFF LINE MODE

VERY HARD をクリア済みなら ULTIMATEを選べる

モード 選択

オンラインのアルティメットモードの
参加資格はレベル80以上。もしも
ベリーハードをクリアしていないが
らもレベルが80に達っていない場合は、
まずはオンラインから困難度を
体験してみててもいいだろう。

GAME DIFFICULTY

◆未知なる敵が待ち受ける困難度のフル
アルティメットモード。オフ
はともかく、オンライン
り苦痛に近いかも?

Ver.1 の キャラクターを使う人

今まで育てたキャラクターを
「Ver.2」で使う

移行に必要なものは、前作のプレイ
を記録したビジュアルメモリ、前作
のシリアルナンバーとアクセスキー、「Ver.2」のソフト、「Ver.2」のシリ
アルナンバーとアクセスキーの4つ。
コンバート作業はすべて「Ver.2」の
ソフト上で行うので前作は必要ない。

ON LINE MODE

「Ver.1」と「Ver.2」両方の シリアルナンバーとアクセスキーを入力する

キャラクターデータとギルドカードデータをコンバート

CONTINUEを選択

DCIに1個のビジュアルメモリしか
接続していない状態が理想だ



1万円がこのことも考え、
VMSもひとつずつ持っ
てコンバートしよう。

「Ver.2」で前作のデータをロード
すると、コンバート作業の開始。
キャラクタータイプとギルドカード
データの両方がコンバートされ、
晴れて「Ver.2」でデータが使
用できるようになる。ただし、一度
でもコンバートしてしまうと、そ
のキャラクターでは「Ver.1」は遊
べなくなることも覚えておこう。

オンラインモード

キャラクターコンバート時の注意点

1 「Ver.1」でのデータをコンバートすると、そのデータで
は「Ver.1」は遊べなくなる。

2 不正アイテムはコンバート時に消去される。

3 「Ver.1」のデータを使用する場合は、「Ver.2」で接続
するまえにあらかじめデータをコンバートしておく。



新たな
オンラインの世界で
冒険が始まる



新たな
オンラインの世界で
冒険が始まる



スペシャルウェポンか本当にスペシャルになった?

レアアイテムは★の数でレベルを評価するのだが、「Ver.2」では難易度を問わず、★の数が9個以下のもの(一部例外あり)は、スペシャルウェポンとは表示され、そのままの名前で表示されるようになった。ペリ

DBの剣がいきなり拾える!



一ハードの遺跡でいやになるぐらい登場するDBの剣やラコニウムの杖などが名前で表示されるので、余計なアイテムを拾わずにすむようになるぞ。もしもスペシャルウェポンと表示されたら、それは期待してもいいかも……?

ヴァリストモ店で購入可能!



前作のユーザーとも冒険ができる!

前作と「Ver.2」のユーザーがいっしょに遊べるのはお知らせしたが、ロビーでユーザーを簡単に見分ける方法がある。キャラクターの上に表示される名前の色が白だったり前作ユーザー、黄色だったり「Ver.2」ユーザーだ。

ビジュアルロビーでの見分け方た



前作のキャラは名前が白



「Ver.2」のキャラは名前が黄色



任意SHIP LOBBY II~IS

専用ロビーで「GO! GO! BALL」

「Ver.2」で入れるようになるロビーII~ISへ移動すると、まずその広さに驚くはず。ここが今までサッカーロビーと言われていた場所で、カウンターでチーム識別用のマークの色を設定して頭上に表示させ、ボール

を蹴しながらのチャット(?)が楽しめる。ちなみにこの遊びの正式名称は「GO! GO! BALL」と呼ばれる。解説しきのつもりでも、ふたり以上いれば意外にも熱くハマってしまう。どんなサッカーチームが生まれるか楽しみだ!



→ロビーとしての機能はあらかじめショートカットに決めセリフを入れておくといいかも?



ちっこい便利なショートカットウインドウ

3つのウインドウすべてを使おうすると、スタートボタンを押したときに手間はたいへんらしいが、ひとつに絞ればとても便利に使える。ウインドーの切り替えはRトリガーで行う。



いつでも好きなときに
→パンダにならない
→攻撃をして……
→武器選択できる!
→近接戦で大ダメージ
→どう使うか便利



新システムチェック!

『Ver.2』の基礎知識

前作の部分もあらためてプレイしたい!?

「Ver.2」の魅力は新モードだけにあります。遊びやすくなった「Ver.2」の新システムのまま、前作の部分も楽しめるのがうれしいところだ。



5 プレイヤーステータス画面に新項目が追加

スタートボタンを押してメインメニューを開くと、画面右下に「プレイヤーステータス」が表示される。ここまで前作と変わらないのだが、ここでRトリガーを押してページを切り替えて

いくとページが増えていることに気づく。1ページ目はプレイヤーの基本情報、2ページ目はプレイヤーの能力、3ページ目は攻撃耐性で、残り2ページが「Ver.2」から新たに加わったページとなる。



↑1ページ目は、バトルコードの成績算出。各部位の得点数がわかる。



↑2ページ目は、チャレンジモードにおける得点、ランクなどが表示される。

↑3ページ目は、チャレンジモードの各ステージ別の成績がわかる。



そのほか、冒険まえに確認しておきたいこと

「Ver.2」では、キャラクターデータのロード(VM選択画面)時に10万セタがあれば、ドリッジングルームでコンピュータの変更が可能になっている。

ほかにもシンボルチャット機能や、ギルドカードのソート機能など、細かい部分でのうれしい変更点もある。「PSSO」をやり込んでも、新キャラクターと一緒に前作部 分を遊んでみると、もしかしたら何か見発見があるかもしれない。

すべての準備が整ったら、ULTIMATE MODEに挑戦!!
to be continued



前作をやり込んだ人であれば、「Ver.2」最大の目玉となるのがアルティメットモードではなかろうか。ベリーハードを越える難易度とはいいったいどのようなものか? 編集部員ふたりの体験記録をここに記そう!

1 ピュアルロビーでTEAM作成を選ぶ
前作と同じように、ピュアルロー内にあるインフォーションカウンターで「TEAM作成」を選ぼう。「Ver.2」専用ロビーでなくても大丈夫だ。



2 PSO Ver.2'を選び
作成時には「PSO」か「PSO Ver.2」どちらかのタイプを選択することになる。アルティメットモードを選ぶなら、「PSO Ver.2」を選び必要があるぞ。



オンラインではレベル80以上のキャラクターが必要だ

オフラインではベリーハードクリアしていればアルティメットモードを選べるのだが、オンラインではレベル80以上ないとTEAM作成やTEAM所属ができない。レベル80あっても苦戦は確実なのが…。

今回使ったキャラクターは記念作成用に使ったもので、マテリアルなどはほとんど使用しておりません。よって、キャラクターのレベルなどは実際に誤差の大きいが購入したときに比べての場合は参考にならない可能性もあります。

これぞ究極 アルティメットモード

（編集部アルティメットモード体験記）

速い! 硬い! 当たらない!



敵がデカいから
威圧感もありまくり!



パイオニア2の雰囲気が違っていて
「何かか違う」と感じさせた

ロビーにてTEAM作成後、転送されたシティ内は今までの雰囲気とは違った外観を見せていた。ベリーハードまことに違い、洪いグラフィックというか、どこもなく漂う寂しい雰囲気がこれから始まる戦への不安を募らせる。

総督の部屋やメディカルセンタ

一、チェックルーム、お店の位置に変化はないが、武器屋の品揃えはプロウエンの大剣レベルのものまでが置かれていて驚かされた。なかには属性が高いものもあるので、ビギナーへのプレゼント用に利用できそうだ。準備を済ませた我々は転送ゲートをぐぐり、森エリア1へと向かうのである。



夕焼けがまぶしい森エリア……
そこには未知なる敵が待っていた……！

森エリアは地形こそ今までと同じではあるが、夕陽の赤い光が異様な雰囲気を作り出していた。

今回用意したキャラクターは、多少のマテリアル強化に、LV100

程度のマグという「最強状態」からはほど遠いものであったが、それでもレベル100オーバーであったため、気持ちに余裕はあった。だが、敵に攻撃を仕掛けたときには絶望へと変わった。ウォッスターで弱→強→強のコンボを出すのだが、ミス、ミス、ミスの連続。シフタとザルアのテクニックをかけつけ、頭のみを狙ってなんとか当たるというレベルだ。それでいて敵の耐久力はベリーハード以上なので、1体倒すのにものすごく時間がかかる。アルティメットの意味が理解できた瞬間でもあった。

ULTIMATEのみの新しいルールもあるのだ

アンドロイドはテクニックに代わり、トラップを仕掛けることができるようになった。これは回復マシンやメディカルセンターで補充が可能だ。

そのほかにはメイト、フレイド系のアイテムはアップするが、スケープドーラリーやリバーサーでの完全を仕掛けることができる。

- メイト系、フレイド系のアイテムは他モードよりも効果アップ。
- アンドロイドはマップ内にトラップをセットできる。
- ほかにもあるかもしれないが現在は未確認

「Ver.2」専用武器を発見！ 新たなるレア旋風の予感

攻撃が当たらないものはしかたない、部屋の入り口付近で出たり戻したりをくり返しながら敵を1体ずつ攻撃していく編集部員…と、そんな苦労をしながらなんとか戦っていくうちに、フレイドダンスやらクラッシュバレットに混じってスペシャルウエポンを発見！ おっと、ムネタツモも何か発見したようだ!! ここで一度捕獲のためにシティに戻ることにし、スペシャルウエポンの鑑定を行うことに。ひとつは…？ おっと、これって前作ではなかなか手に入らないレアじゃないですか！ もうひとつは…？ あれ？ この文字の赤い色はまさか「Ver.2」専用アイテム？!



◆鑑定したスペシャルウエポンのひとつ、赤いハンドガン。「Ver.2」専用アイテムのせいのか、その性能はアリタラ以上に説き、攻撃が当たりやすくなっている使いやすい。

レベル16以上のテクニックディスク発見!!

森1でいきなり拾えて驚いたのがLV16以上のテクニックディスク。残念ながら使えるのはフォースのみ。フォースがもっと楽しくなりそう！



森エリア2へ…そこはさらなる激戦地となつた!!

赤いハンドガンの装備後、攻撃が当たりやすくなりふたりのあいだにも心に余裕が生まれ始めていた。その勢いで森エリアへと進むのだが、その余裕が油断を生み、さかがへはトーロウに殴り殺されてしまった。

「スクープドール持っているし」とここでも余裕シャックル状態だったが、あれれ？ 生き返ったときのHPが1、TPは死んだときのままなの？ あせってレスターをかけてHPを回復しつづ、部屋外で装备の確認。「さすがアルティメット。ラクはさせてくれないのね」とその難易度の高さをあらためて認識するさかがへ。つぎはいよいよボス戦！！



◆フォントンblastでも一撃で死なないことが多いので、敵に囲まれてしまったら死が待っているだけかも。

◆ボス戦はとりあえず体験でされいいやと、赤いハンドガンを預けるためにシティへ一時帰還後、ボス戦に挑戦！



シル・ドラゴンとの初対決！ その結果はいかに?!

ゲートをくぐってセントラルドームへ輸送されると、一面の銀世界が我々を迎えた。そこへおなじみのBGMに合わせて飛来するボス、シル・ドラゴン。早い、早い！ すごいスピードで我々のほうへ近づき、氷のブレスを吐きまくる。ちょっと手に負えない！！ そうこうしているうちにムネタツモが死亡。リバーサーをかけてもHP1の状態で復活するので、続ければまた死んでしまった様子。そもそもかがへも持っていたスクープドール3個をあつという間に消費し、シル・ドラゴンに敗北宣言。さすがアルティメット！ でも、久々に強い敵に会えてワクワクするふたりだった。



◆攻撃パターンはドラゴンに似ているのだが、その攻撃はケタ違い。レベル100のキャラクターでも苦戦することは確定だろう。

◆リバーサーをかけてもHPが全くしない!? その実事をここで初めて知り、アルティメットの恐ろしさを再び感じた。



◆リバーサーをかけてもHPが全くしない!? その実事をここで初めて知り、アルティメットの恐ろしさを再び感じた。

くもるシル・ドラゴン。雰囲気聞いて



First Impression

アルティメットモードを終えて
～担当クリアースタインプリジョン～

「ふつりゅうの
担当編集者
～ムネツモ～」

トライアル版からフレイドしつこい、「ゲームは1日1時間」なマイペースで遊んでいるので、いまだに100時間に届かない。最近、会社で2キャラ目を育成中。そのままで早くレベル80に到達させたいなあ……。

手ごたえありすぎ！
森をクリアできるのはいつ?
はっきり言って、びびりましたよ。このアルティメットには、こっちの攻撃がまるで効果ない＆モンスターの足が走っていてだけで、こうもう怖くなるの？ って感じ。1匹倒しては外に出て回復して、場合によってはまた戻ってきて…ってベース。こんなでシル・ドラゴンを倒せる日がくる？ 最初の森ですで泣くなんだから……。クリヤー一生やりこまないといけない、ってことなんでしょうか？

「ブライア～代表キチ
ライター～さかがへ

◆ビデオは2月中旬と遅れたスタートでも、プレイ時間は700時間、使用キャラクターは8人、アイテムロスト経験3回の「PSO」ジャンキー。ほんばん君のフォニョエルをメインに、毎日ログインを貫徹！

フォースがもっと楽しくなりそう！
ほんばんを鍛えておなきなき！
初めてベリーハードに挑んだときのようなくドキドキ感を、このアルティメットモードで味わえた。確かに厳しいのだが、逆にこの厳しさが心地いい。マゾ？ うーん、マゾじゃなくシル・ボスはやってられないからな～でも、今回はフォースのテクニックはLV30まで上がるし、やっとフォースの冬の時代は終わらせる予感がある。さてと、「Ver.2」に備えてマテリアル集めでもしておこうかな!!



「[PSO]は協力が楽しいから…」と正直バトルモードには期待してなかったのだけれど、やってみるとこれが意外にもハマる! 友だちをのしりながらのバトルは最高!! でも友だちはなくさないようにね。

バトル1のゲームレギュレーション

お互いに雌雄を決する

- 時間制限：10分
- ステージ：宇宙船
- プレイヤーレベル：そのまま
- 装備品：持込み可能
- レベルラップスコア：+5
- 倒れたときに武器を落す
- 得点
 - 倒す：+1000点
 - 倒され：-1000点
 - 与えたダメージ：+0.01点
 - 受けたダメージ：-0.01点

ほかにもこんなバトルが用意されている!

今回紹介したものの以外では、「レベルを均一にして難易度を決する」、「レベルを均一にしてワープをくわざしながら難易度を決する」、「レベルを均一にしてマップ内に難易度のメタセを取り合う」というルールでバトルができる。



First Impression

いわゆるPCの3Dアクションゲームみたい? 遊びかたとしては「DOOM」や「Quake」に代表されるような、PCで人気のある3Dアクションショーティングっぽい空感気。それでいて、しかし[PSO]ティストが散りばめられている。プレイヤーどうしで攻撃を与えあうことができるシステムは当初から考えていたらしいが、まさかこういう形で遊べるものになろうとは……。

ふつうの[PSO]
プレイヤー代表
担当編集：
ムネタツ

BATTLE MODE

（編集部バトルモード体験記）

[PSO]が別のゲームに生まれ変わる!?

「どこだ!? どこにいる!!」 オンライン上で展開するサバイバルゲーム!

今回体験したのはバトル1。キャラクター本来のヘル、武器の持ち込みありというルールでムネタツとさかがーが対戦した。

ステージ全体を歩きながら相手を探し、見つけたら武器やテクニック、トラップで攻撃する。レーダーで相手の位置がつかめないので

で、気がつくと後ろにつかれているなんてこともありますのだ。最初は味方を攻撃したり、攻撃を受けるということに違和感を感じたが、慣れてくれば相手を倒すことしか考えられなくなる(笑)。しかも言葉でも追い詰めていく感覚はオンラインならではの魅力かも?

① まずは相手を捜すところから

まずは、マップを歩きまわって対戦相手を探そう。どのように隠れて相手の行動を待つ、というのもひとつ手かもしれない。



② 見つけたらひたすらボコる!

手持ちの武器で相手を攻撃! 気持ちいい!! 倒すと相手は武器を落とし、レベルが5段階した状態でスタート地点から対戦空間だ。



③ やったぜ! これで勝利はもはらった!?

バトルはプレイヤーの腕と戦略だけでなく、キャラクター本来の能力がダイレクトに反映される。10分間で勝負が決まるので、冒険の誇めぐりに腕試しもあるの?

バトルモードでTEAM作成後、通常のオンラインプレイをすると……?



バトルモードを遊ぶには、ロビーでBATTLEを選択してTEAM作成し、ふたり以上でギルドカウンターに話しかければいい。もしも、ここでギルドカウンターへ行かずそのまま転送装置へ入ってしまうと、なんと味方どうしに当たる判定ありの状態で闘争が楽しめるのだ。自分の攻撃やテクニックで味方のプレイヤーにダメージを与えることができるの、より緊張感の増した冒險、より一層のコミュニケーションが必要な冒險になるだろう。このモードはノーマルからアルティメットまで、4段階の難易度を選択できるぞ。

バトルモードを終えて～担当のファーストインプレッション～

旧作のBGMがアレンジされていて感動!!

じつはバトルモードいちばんうれしかったのはBGW 初代「ファンタシースター」や「II」のBGMがアレンジされていたので、フレイム中はちょっとニヤケ気味になってしまった。もちろんバトルも燃え! 自分の好きな[PSO]で対戦できるのは、こんなにも楽しいことだと思わなかつたよ。

[PSO] ジャンキー
プレイヤー代表
ラグナー：
さかがー

レベル1の状態でスタート!
しかも今までにないトラップが待ち受けける!

ロビーでTEAMを作成する際に
CHALLENGE MODEを選択。
ギルドカウンターでステージ選択
をすると、いよいよ冒險の開始だ。

『面白い! ゲームも面白い!
でももしかしたら、ちょっと危険な
手始めの人が、ベスト選択だ。』



ムネタツ、監禁プレイ(?)に大興奮!
早くもチームワークに亀裂発生!?

森エリアのトラップには、キャラクターがスイッチの上に乗ることで一時に開かれるレーザーフェンスがある。スイッチに乗りトラップを解除する「ムネタツ」。フェンスの中にいるアイテムを取りにくさかが~。ところがムネタツは誰も思つたかスイッチから離れ、さかが~をフェンス内に閉じ込めて「監禁」

と大興奮状態。もともと友情は薄かったが、ここに大きな亀裂が発生。さかが~は手持ちのアイテムを渡さないことを心に決めた。



けっこう、森エリア2でゲームオーバー!
このコンビ、最悪だよ(笑)

リバーサーやムーンアントマイザー、マグによる復活は無効というルールで、頼みの網はスケーブドールのみ。だが、チームワークの乱れから、森2にたどり着くころにはそれもとっくに消費済みであった。効率よく戦えば、レベルアップ時の回復なども利用できたのだが、壊れた友情の前には無意味。目には目を、監禁には監禁を、と復讐に燃えるさかが~は、ドラゴン戦を目前にして散ってしまう。お互いに頼れる仲間捲しがいちばん重要なのだと思う瞬間だった。



First Impression

ふつうの[PBO]
プレイヤー代表

担当編集:
ムネタツ

これが本來のネットワークゲーム!

ネットワークゲームの協力プレイってこういうことでしょ、というプレイをじっくり堪能した、って感じ。いや、今回はパーティーの友情に電脳がビシビシ入ったようだが(笑)。トラップも新鮮だったし、いっしょに考えながら「これ、こうかな?」「ちょっとそっちで試してみようよ」なんて、すごく新鮮な気持で遊べたよ!



チャレンジモードを終えて ~担当のファーストインプレッション~

「編集部チャレンジモード体験記」
ある意味、いちばん難しいモードかも……?



最後に挑戦するの
はチャレンジモード。
初期状態でどこまで進めるかを試すのが目的なのだが、これが予想以上に難易度が高かった。これをカバーできるのがチームワークなのだが、さてふたりの友情はいかに?

チャレンジモード ゲームレギュレーション

1 バイオニア2には
戻れない

冒険が始まってしまうと、バイオニア2へは戻ることができなくなる。つまり治療や補給はないし、すべて現地購得でなければいけないぞ。アイテムひとつもムダにできないぞ。

2 ひとりでも
死亡すると終了

スタート時にスケーブドール1個は手持ちがあるので、これがなくなりひとりでも死んでしまうとゲームオーバーになる。仲間のアイテムの状況を把握しておく必要があるかも。

3 戦いの基礎が残る

チャレンジに失敗すると、最終到達地の位置と断末魔のセリフが保存される。これは次回のチャレンジモードで反映され、そのポイントにたどり着くと勇者の褒美を貰えるぞ。



→前回の最終地点が記録される勇者の褒美。
断末魔のセリフは超絶丸出でオート一覧。



[PBO] ジャンキー
プレイヤー代表

ライター:
さかが~

クリアー条件が異なる“5つのミッション”とは!?



SONIC™ ADVENTURE 2

ソニック アドベンチャー2

ふたり同時プレイの対戦がとても熱そうな『ソニックアドベンチャー2』(以下、『ソニック2』)。今号では、新たに判明したミッションを中心に、各キャラの未公開ステージも大紹介!

発売日	8月23日発売予定	連携機能	対応機種
サンプル	アクション	対応	あるあるばっく、ドリームキャスト・キーボード、VGAポート
価格	3000円		
システム	3Dオブジェクト		
プレイ人数	1~2人		
CPU構成	32ビットプロセッサー		
発売元	セガ		
発行元	ソニックチーム		

<http://www.sonicteam.com/>



必ずどこかにある!? レベルアップアイテム!

前作ではアドベンチャーステージのどこかに隠していたレベルアップアイテム。アクションをパワーアップさせるものや、まったく新しいアクションができるようになるものなど、その効果もさまざまだったね。今作ではバリエーションも豊富にな

って全アクションステージのどこかに必ず隠されているようになり、ますます捜索がいがりそう! 新たに取得したアクションにより、今まで行くことができなかつた場所に行けたり、新たな攻略ルートを発見できたりと、楽しさがドンドン倍増していくぞ!



ジェット
エンジン



ブースター



◆ディールにはブースター、エフ
リングが可能にならない。

◆ソニックのジャベルクロールはそれを
飛ばすのが可能にならない。
ダメで、今は飛ばすことがない。



ジャベル
クロール



ピック
ネイルズ



太古の光



ソニックの名物技の名前! ポタント・エネルギーをゲット! 日本オリジナル! ネルギーを手にヤーン! 放射するも近づく! いつ敵をあう! どうぞ全滅!

ソニック10周年記念イベント日本を横断! & 「ソニッククリアーステイバッック2日間限定発売!」

ソニック生誕10周年ということもあり、今回は発売日にいろいろなイベントが! まずは、「SONIC 10th Anniversary Birthday Party in Japan」と題して6月23~24日の2日間、東京・大阪・名古屋・福岡・札幌の5都市(詳細な場所や時間はP.10を参照してね)をプロデューサー中裕司氏とティレクター飯塚隆

氏が総監修。会場では握手会や記念撮影、メモリアルグッズプレゼントなども行う予定だ(これにファミ通DCも同行予定!)。さらにゲーム業界初のあととして「ソニックアドベンチャー2 バーフェイバッック」を6月23~24日の2日間のみ限定販売する。これには「ソニックアドベンチャー2」ゲームソフトだけでな

く、「10周年記念ゴールドディスク(音楽CD)」、「10周年記念ゴールドメダル」、「ソニックヒストリーブック」が同梱された豪華版なのだ! このチャンスを逃したら二度と入手できないぞ!



ひとつステージで5つの遊びかたがある!!

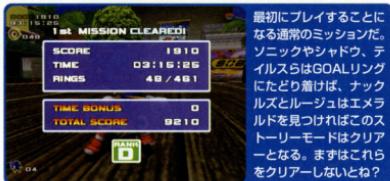
ヒーローとダーク、それぞれ3キャラずつ合計6キャラ分全部をクリアするだけでも相当なボリュームなのに、じつはストーリーモードも含めて5つの異なるミッションが各ステージに用意されていることが判明。ひとつのステージで通りの遊びかたがあるのだ!

なので、ストーリーモードをクリアすればそのステージを完全に攻略した、と思ったら大間違い! クリアー条件が違うそれぞれのミッションをすべてクリアしない

と、完全攻略とは言えないんじゃないかな? 各ミッションでは、そのステージにおける新たなルートや遊びかたなど、いろんな発見がありそうだね!

リングを100枚集めたり、チャオを探したりと、それぞれクリアー条件が違うので、ミッションごとに違うゲームをやっているような気分になるぞ。キャラ6人×5ミッションってことは……合計30ゲーム!? ホントに盛りだくさん! こりゃ遊び尽くしがいがあり!

1st Mission Story Mode ストーリーモード



最初にプレイすることになる通常のミッションだ。ソニックやシャドウ、ティール彼らはGOALリングにたどり着けば、バックルズとルージュはエメラルドを見つければこのストーリーモードはクリアとなる。まずはこれらをクリアしないとね?

2nd Mission Collect 100 Rings! リング100枚集め!



リングを100枚集めてクリアーとなる、リング集めミッション。もちろん、敵に倒してしまったりとリングはすぐさまき散らしてしまうぞ。ちなみにストーリーモードにあったGOALリングはBACKリングとなり、スタート地点に戻ることができるぞ。

3rd Mission Find the Lost Chao! チャオミッション



迷子になったチャオを捜せばクリアとなるミッション。それまでに行なったことのない順しルートで、チャオが迷子になっている。このミッションをクリアするには、前号で紹介したレベルアップアーティム「太古のメロディ」が必須となるぞ。

4th Mission Time Limit タイムリミット



制限時間内にクリアを目指すのがこのミッション。制限時間になると、その時間でゲームオーバー。これまでに覚えてきたアクションテクニックやショットカットルートを駆使しないと、そう簡単にはクリアできそうにないんじゃ?

5th Mission Hard Mission ハードミッション



高難易度に設定されたミッション。敵やトラップの配置がすべて一新。ここまで覚えたテクを秘めているのか? クリアーは不可能! 今までのステージとは雰囲気がガラリと変わるので、イチからやり直す気分でじっくり挑むといいかも!

タケルスマスター ジア Mission Street

ソニックを助けるために軍事施設に侵入。おかげで一気に警察官たちに追われるおそれ者となってしまったティルス。追っ手を振りきるために、夜の街をサイクロンで強行突破！それがこのステージ、ミッションストリートだ。ここでは、「地震」が重要なギミックとして登場する。グラウトと床が揺れたり壁に仕掛けがあちこちにあつたりして、それをどうかわして利用して？いかがボイントとなるんじゃないかな？



↑トンネル内も敵はいっぱい！一気に駆け抜けてしまうもの？やっぱり全滅させていくほうがいいかな。



↑地震によってグラグラと揺れ動くハイウェー。こんな状態で通れるのかな？



↑建設中の道筋には、上下に動く六角柱やダイナマイトが仕掛けある！全部ロックオンして破壊！



↑レベルホバーリングする！？



↑市街地での戦闘はどこから敵が出てくるかわからない！1機ずつじっくり倒す？全部まとめてロックオンする？



HERO side テイルス → DARK side エッグマン



↑再びプリズンアイランドにやってきたエッグマン。もうシャドウはないはずなのに、どうしてまたここに？



↑いろんな場所に外ならルートが隠されているのかな？



↑一度にたくさんロックオンして破壊すれば、高得点の大ボーナス。ここでは積極的に狙っていこう！

ボス戦

テイルス



↑このステージのボスはティルス！そりゃエッグマンからすればなわけ！

エッグマンフターライア Weapons Bed

最初のステージでシャドウを入手するためにプリズンアイランドにある軍事施設に乗り込んだエッグマン。ステージとなって、再びその施設を襲撃する。その真意はいったい？このウェポンズベッドは無防備な基

地を襲ったという設定なので、爽快なロックオンがいっぱいできるステージ！10体以上同時にロックオンすると最高で2000点のテクニックボーナスがあるから、ここはそれを狙うしかないよね？



ナックルズステージ6 Pumpkin Hill

マスター・エメラルドを追ってやってきたのがパンプキンだらけの山岳地帯。まるでハロウィン？ イタズラ好きのオバケBOO! や、オバケ列車とかなんか不思議なステージだ。小さなパンプキンは投げられやすいけど、これを利用して……？



DARK side ハーフジュ Security Hall

車の機密保管室“セキュリティホール”。ここにカオスエメラルドが保管されているみたいだけど、作戦遂行のために残された時間は5分しかない！ 複雑に交差する赤外線レーザーのセキュリティがあつて、移動するのもたいへん！



ナックルズステージ8 Aquatic Mine

泳いでいるところをBOOが羽をしゃべってきてた！ んぎゃー、どっか行ってよ！

このスイッチを押すと水位が調整できるみたい？ 試しにこれを押してみるか……。



山岳の奥地にある大坑坑。漫水している水位はスイッチで変更可能だ。これを利⽤すれば、いろいろなところに泳いでいるぞ！ また、ここにもオバケのBOOが出没！ ここでは飛びひいて襲ってくるからますますたちが悪い！



HERO side ナックルズ

「ソニックアドベンチャー2」開発陣をE3で直撃！

——今日いちばんこだわったのは、どの部分なんでしょうか。

飯塚 苦労に苦労を重ねた2P対戦はもちろんなんですけど、やっぱり基本となるアクションシーンにはこどこんこだわっています。今作ではアクションのポイントを絞って、より深く、いろんなギミックを楽しんでもらえるように工夫しました。テンポのいい、プレリして気持ちのいいアクションゲームになったと思います。とくに60フレーム、1インで表現したハイスピードアクションの気持ちのよさは、前作の比ではないですよ。アクションはもちろん

(単純にエンブレムだけでも130枚から180枚に)だけではなくキャラのボリュームもたっぷり用意しているので、長く飽きずにプレイしていただけるんじゃないかと思います。

中 ヒーロー対ダークの物語もいいですよ。後半はあこがれく展開、ステージを用意していくながら、期待していくください。

星野 デザイナーとしては、やっぱり新キャラに思い入れがあります。とくにルージュにはアメリカで感じた(開発は基本的にアメリカ)、セクシーな女性のイメージ、ラテンのエッセンスを入れました。しぐさなどにも注目してください

い。ステージ(とくにソニックステージ)などには、アメリカで生活していて感じた空気感というのも出ていると思います。

中 今作では高いハードルで壁面たちがクリアしてくれたので、デキに関しては非常に満足しています。あとではバーステーイベントを成功させて、みなさんと「ソニック」を盛り上げていきたいですね(笑)。



↑滑空するときは、とくに注意！
赤外線レーザーに触れないように
うまく移動していこう！



↑いろいろなトラップが仕掛けられているみたいだけど、これもそのひとつ？

→赤い線のように見えるのが
赤外線レーザー。これに触れるとたひへんなことに？



GameJamで公開された新情報を完全チェック!

去る4月14、15日に開催されたドリームキャストのゲームイベント“GameJam”にて、AM2の鈴木裕氏・みずから「シェンムーII」を操作、コマンドQTEやチエイスシステムなど最新情報を公開してくれた。前号の「シェンムーII」記事内でもこれらについて

は触れたけど、総切などの都合もあってリポートとして一字情報しか掲載できなかった。会場で観

ることができた人はいいけど、そうでない人は具体的にそれらのシステムがどういう画面になるか気になるよね。そこで今号では、その情報をもっとわかりやすく写真つきでじっくりと説明していくぞ。

あと気になる開発状況だけど、かなりのところまで進んでいるのは事実のようだ。GameJamのステージイベントで「80%セントの完成度」という説明があったが、現在はそれからさらに進んでいると思って間違いないだろう。次号では、ある程度具体的な発売日が発表できるかもしれないでの、楽しみにしてください(発表できなかつたらごめんなさい……)。

岩が橋のようになって、
いくつもつながってるの。

←GameJam会場で鈴木裕氏がプレイしたワンシーン。この細い岩の橋のシーンでは、もう少しで最終地点まで行けたけど失敗。

まだまだあるぞ、新システム! そして『USシェンムー』発売決定!

シェンムーII ～Shenmue II～

前号で明らかになった新情報を、今回は具体的に写真付きで大公開! 完成間近となった「シェンムーII」のさらなる新システムに刮目せよ!

発売日 2001年発売予定
ジャンル アクションゲーマー
価格 未定
システム PC/Mac
プレイヤー 1人
コントローラー ワイヤレス
登録料 未定
セガ2 OF CRI
開発元 AM2 OF CRI

連携機能
未定
未定

<http://www.shenmue.com/>



COMMAND QTE

コマンドQTEにより、
スリリングになったゲーム展開！

『シェンムー』シリーズの特徴のひとつであるシステムが、このQTEだ。ゲームの進行に合わせて画面の指示どおりにそのボタンを押すだけでもいいのだが、イベントシーンでもプレイヤーの意志が反映されるが物語が展開するような雰囲気になり、単なる反射神経的なボタン操作に見えてじつは重要なゲーム要素のひとつになっていた。誰でも手軽に大胆なアクションを操作できたような気分になれることも大きなポイントだったね。

そんなQTEが、今ではコマンドQTEとなってしまうますますやりがいのあるものになったぞ。たとえば“A”という表示が画面に出たら同時にAボタンを押す、というのがこれまでのQTE。コマンドQTEも基本は同じなんだけど、さらに発展させたようなものになっているぞ。“↑ A ↑”というようにいくつかの操作が順番にハッシュバットと表示され、その順番どおりに迅速に押さなければならぬのだ。重要なシーンではコマンドQTEが多そう？



→方角ボタンと通常ボタンがいっしょに出でます。それはコマンドQTE…

ワンチャイにて



レンを追いかける涼



九龍城内

黒服男に見つかる!?

九龍城内を敵(?)に見つからないようにこっそりと歩いているシーン。ここで黒服男を待ち伏せし、闘う場面でコマンドQTEが発動。これに失敗するとバトルシーンになる。写真にあるとおり、場面によっては視点が主観になるバトルもあるようだ。



成功 失敗

九龍城内

ストリートファイトでQTE

九龍城内ではストリートファイトが行われている。牛を一撃で倒すという鉄砂拳の達人・秦薦青と戦い、勝てば賞金がもらえるということなので、腕に自信があればぜひとも挑みたいところだが……!? 以下の連続写真が、その達人とフリーバトルを行っているシーン。しかも、途中でQTEに入るというちょっと特殊なバトルだ。いくらバトルで有利に進めていても、QTEで失敗するとともとも子もない。戻いだけに集中

したいところだけど、集中していればいるほど簡単なQTEでも失敗しやすい。何かとお金が必要になってくる『シェンムーII』なだけに、せっかく賞金が手に入るイベントなわけだから、ここは是非でも勝ちたいよね。



成功

失敗



MAGIC MAZE

マジックメイズにより、ノーアクセスで広大なマップを歩く！

物語がまさに進んでいくと、舞台は美しい自然に囲まれた桂林（ケイリン）となる。ここで森を歩き回るシーンがあるが、何となく歩いているときは気がついてないが、じつはここでさりげなくAM2の技術が披露されているぞ。実際に歩いてみるとわかるのだが、とにかく広い。なのに、途中でGD-ROMを読みにいくことがないのだ。ほとんどをオンメモリで処理！ やっぱAM2ってスゴイ！

森を抜けると、自然が作った細い道の橋があるぞ。



↑操作ミスで迷宮を出たときにかかる可能

さすが歩く原のことを知った
か？



↑画面左下には現在地がわかるマップが表示されているぞ。



↑迷宮を出ただけでなく、岩場

広い広い、ケイリンのマップ

↑複雑に入り組んだ森。えーと、ここはどのあたりだ？ マップに印を付けておけば、迷うこともない？



でも、走る動作だけだと道

全世界100万本突破記念！ すべてが英語ボイス！

US
Shenmue™

PRESS START BUTTON

© CRI 1999, 2000

日本だけでなく、海外でも大反響を呼った「シェンムー」だが、その英語版が日本国内で7月5日に発売されることになったぞ！

日本だけでなく、アメリカやヨーロッパでも大好評となった『シェンムー』一章 橋梁強襲版。去年の11～12月に世界各地で発売され、いきなり売上本数ナンバー1となって、あっという間に100万本を突破！ いまでもその記録は更新し続けられているのだ。

この海外版『シェンムー』をぜひともプレイしてみたい、という声が日本のユーザーから數多く寄せられたということことで、100万本突破を記念して発売が決定！ タイトルを『US Shenmue』と改め、7月5日に店頭に並ぶぞ！

ゲームシステムそのものは『シェンムー』と何ら変更はないが、ボイスはすべて英語。鉛

木裕氏がみずからオーディションを行ったという気合の入ったキャスティングだから、日本語版をプレイしているみんなも違和感なくすんなりと聞き入れることができるだろう。もちろん、日本語字幕が出てくるので、ゲームをプレイするにも何ら問題はないはずだ。

さらに、スタートボタンを押すことによって日本語字幕から英語字幕に切り替わり、その発音を目で確認することもできる（メモ帳の表示も同様にスタートボタンで英語・日本語表示の切り替えが可能）。ボイスはステレオタイプで自然な日常会話ばかりなので、本場の英語を学べる教科書ともいえる内容になっているのも大きなポイントだね！

発売日
7月5日発売予定
システム
Windows
CPU
Pentium II
RAM
128MB
HDD
1GB
GPU
BOブロック使用
対応
セガ
AM2 OF Cri

周辺機器
対応（ライスコア接続など）
VGAボックス
http://www.shenmue.com/

90
点
90点
高得点
高得点

CHASE SYSTEM

チエイスシステムにより、街を案内してもらえる!

今からマップが表示されるようになったので、迷うことはずないと思うんだけど、それでも何がどこにあるのか捜すのもちょっとたいへんだよね。○○へ行きたい、と思っても「あれ、それでどこ?」みたいな場面に出くわすこともあるだろう。そこで、このチエイスシステムの登場となる。

光武館へ行くには?

ここでは、そのチエイスシステムの実際を見てみよう。街人に話しかけるところから、到達するシーンまでだ。こうして連続写真で見ればその雰囲気を少しはつかんでもらえるかな? その場所がわからなければ、積極的に活用していきたいよね!



このシステムの流れはこうだ。街を歩く人に声をかけて、自分が行きたい場所がどこにあるか訪ねる。「案内するよ」となればチエイスシステム発動。あとはコントローラーを離しても自動的にその場所まで案内してくれるぞ。場所がわからないときは、これを使うとすごく便利! ゼビ活用していこう!



↑ 4枚目のディスク「シェンムーパスポートで全世界のプレイヤーと争える!」

「シェンムーパスポートで全世界のプレイヤーと争える!」

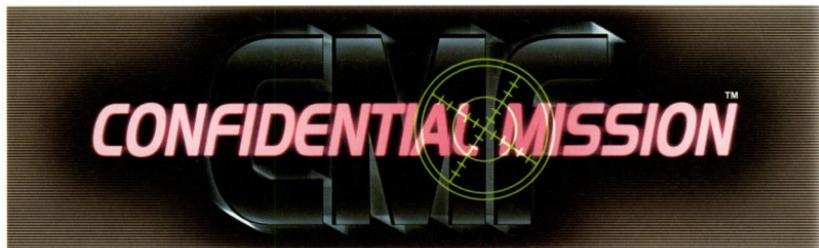
4枚目のディスク「シェンムーパスポート」を使えば、専用サイト (<http://www.shenmue.com/>) にアクセスできるのはもちろん、ミニゲームのスコアランキングに登録できる。日本語版と違うところは、ランキングが日本国内だけだったのが「US Shenmue」だとワールドランキングに参加できる点だ! 負けないぞ!

↑ 日本での実力が世界を相手にどこまで通用するのか……? ゼビチェック!

Passport
www.shenmue.com
The Shenmue Passport allows you to take part in the world ranking system. You can compete with players from all over the world and show off your skills.

P

秘密兵器を駆使して、ミッションクリアを目指せ!!



息もつかせぬストーリー展開、演出の妙。この作品のミッションモードには、ガンシューの魅力がすべてつまっている。ぜひ堪能してほしい!

発売日
セガDreamcast
価格
システム
CPU
メモリ
インターフェース
音楽
音效
音效元
音效メーカー

発売期間
対応機種
対応OS
100円
ゲームページ
ドリームキッズ・サン、アーケードスティック、あるあるばっく、VGAバック
ス

<http://www.hitmaker.co.jp>



↑ミッションモードのシナリオで追跡プレイが楽しめるバトルナーモードもある。それぞれの色の敵を分担して倒そう。

スリルあり、笑いあり、奥の深さアリ!! な ミッションモードを楽しめ!

「コンフィデンシャルミッション」のメインのモードであり、そのすべての魅力がつまっているのが「ミッションモード」だ。その二転三転するストーリー展開と、意外で個性的な各ステージのボスとの戦いは手に汗握るものしさだぞ。

だが、シビアななかにもユーモアがあるのがこのモードの魅力もある。スパイものの定番である行き過

ぎた秘密兵器、ちょっと気取って上滑りした主人公のセリフなど、間々机打の笑いも随所に織りこまれているぞ。

また、ミッションモードはゲームの中でも奥が深い。手榴弾など各種アイテムを撃って敵を爆発に巻込むこともできるし、連続して撃つつボンボンショットなど得点稼ぎも熱い。その魅力の一端を、ストーリーを追いながら紹介していくことにしよう。

分岐イベントには“秘密兵器”が登場

スパイものといえばおなじみのが、ハデでエキセントリックな秘密兵器の競合だ。ミッションモードではその折衷に応えて、さまざまな特殊秘密兵器が登場する。これらはイベントとして組み込まれていることも多く、ストーリー

を盛り上げるぞ。ミニゲーム形式のイベントを秘密兵器を使って成功させれば、分歧して比較的楽なルートを進むことができる。失敗してもライフは減らないが、ここは気合を入れてチャレンジして、成功シーンをぜひ見てみよう。

ロープ銃
あと一歩のところで館長に逃げられた! ここは秘密兵器、ロープ銃の出番だ。時計の文字盤に命中させ、ロープを張りたのぞ。ロープを伝へて、向こうの建物へと一気に突入するのだ。



↑スパイといえば潜入作だ。ロープ銃のひとつやふたつ持つても不思議ではない!

粘着弾

陰陵が船長の腕の上にひっかかり、ガスの噴出する小部屋に閉じこめられてしまった。ここはお約束の新兵器、粘着弾で噴出口をふさいで切り抜けるのだ。



→成功すれば五連射できるので、敵の攻撃をやさしくなる。ロープを渡るあいだに敵を狙撃することも可能だ。

敏腕凸凹コンビ、任務達成までの絶余曲折!

MISSION 1

歴史博物館……は仮の姿、じつはアガレスの基地だった！



突然の銃撃戦に博物館内は



館長



MISSION 2

雪上を走る列車の中に
眼光鋭すぎるコック現る



総帥



雪上戦車とタイマン



MISSION 3

アガレス本拠地 本拠地は敵がウヨウヨ



隻眼のボス登場





Candy Stripe

～みならい天使～

ワウ エンターテイメントが贈る、医者の卵と看護婦の卵の交流をメインとした恋愛アドベンチャーゲームの続報だ！ 新キャラを紹介するゾ！！

ワウエンターテイメントが贈る“恋愛アドベンチャーゲーム”が登場！

主人公であるプレイヤーは、医学部を卒業しての研修医として、舞台となる総合病院“聖アンジェルス病院”で1年間を過ごすことになる。そこで、患者や先輩医師、同僚研修医、看護婦たちとのふれあいを通し、医師として人間として成長していく。この病院には系列の看護学校があり、看護研修として看護学生も来ている。少女たちは、看護婦としての夢や希望を持って勉強に励んでいる。同時に、不安や悩みも抱えている。主人公は自分を成長させるだけでなく、見習い看護婦たちが成長するのを手助けしていくのだ。

●思ひ詠めた表情の間。若い彼女たちには看護学生として、仕事にそして私生活にも悩みがある？



天使が
キミのココロに
やってくる!!



発売日
販売形態
価格
プレイ人数
システム
対応OS

2001年夏発売予定
通常版・スペシャル
版
1,2,3
1人
最大4人
ワウエンターテイメント

通常版
対応未定
対応機種
未定

<http://www.wow-ent.co.jp/candystripe/>



↑綾乃のセリフによる、このゲームの簡単な説明。どのようなシステムになるのかは、続報に期待！

新たに公表された3人のヒロインたち!!



前回紹介した、下の3人の見習い看護師たち。そして今回初の登場となる3人を含めた6人がヒロインとして登場するようだ。さらに入主人公には、過酷な研修医生活だけでなく、病院としての親睦旅行や球技大会などの病院での年間行事も用意されているぞ。栄美子くんの水着姿のよう、季節ごとのイベントにも期待しよう。悩むだけじゃなく、楽しい時も彼女たちと共有できるはずだ。

前号で紹介したこの3人を加えた6人のヒロインが登場!?



本格派3Dネットワーク対戦ここに始動



ネットワーク型対戦アクションの代表格ともいえるゲーム性は、まさに王道。コンシューマーでの通信対戦が実現したドリームキャストで、ついにその真価が問われるときがやってきた。多人数バトルロイヤルという対戦構図にある究極的な奥の深さ。いくらやり込んで底の見えないこのシステムを、ぜひこの機会に味わってみてほしい。



アウトリガー

発売日 ジャンル 3D空間アクションシューティング 対戦アクション ドリームキャスト プレイヤー人 オンライン対戦 対戦モード 対戦モード セガ AMG OF CRI	3月20日発売予定 3D空間アクションシューティング 対戦アクション ドリームキャストマウス、ドリームキーボード 4人 1人 1人 1人 1人 1人
85 評議会 総合評議会	

<http://www.sega-rd2.com>

分割画面、そして通信対戦の完成度に酔いしれろ!!

「アウトリガー」最大の魅力は、なんといつても対人対戦だ。各種の武器を使って敵を倒し、一定時間内に稼いだポイントを争うというのが基本ルール。3D空間を支配する

操作技術はもちろんのこと、戦略面のテクニックも磨き、トップを目指すのだ。ここではまず、ドリームキャスト版でのオフライン、オンライン双方の対戦構造を紹介しよう。

最大4分割で対戦!

1台のハードを使ったオフラインの対戦は、画面分割方式で行なわれる。対戦の人数によって、2分割、4分割の2種類が用意されている。当然ひとりひとりの画面は少し狭くなるが、臨場感は十分に味わうことができるはずだ。



ここが本領 通信対戦

もとものゲーム性がオンライン対戦に適している「アウトリガー」。知らない人の対戦勝負は、また違う感覚のものもあるだろう。多人数対戦ということで、ネットワーク環境がどのような完成度を見せるかも興味深い。



ネットワークの戦闘で、長い
たテクニックを見せつけろ!
チャットルームなど、そのほか
の環境も充実しそうだ。

マウス同棚でお買い得!

「アウトリガー」のソフトにはドリームキャスト用のマウスがついている。しかも、価格は5800円とたいへんオトク。マウスでの操作が似合うゲームだけに、これはうれしい限りだ。ちなみに、操作系は設定で変えられる。コントローラーだけでもオーケー。



お気に入りの操作系で戦場へ

DC版オリジナル要素の数々をとくとご覧あれ!



↑画面には、マイナス4ポイントの表示が。ということは、チームバトルモードが存在する……!?

新キャラクターも参戦決定!!

アーケード版で使えたキャラクターは、ジェイ、アラン、リナ、タロンの4人。これに男性、女性各ひとりずつが加わることになった。その名は、ニール=テレスコワ。ジェイとアランのふたりを除いては、それぞれ移動スピードや攻撃力、武器などの性能に差別化が図られただけに、このふたりがどんな個性を持っているのかは気になるところだ。写真を見る限りでは、とくに新しい武器などは装備していないようだ……。

テレスコワ TERESHKOVO

◆ヨーロッパ系らしさを印象的な女性キャラクター。この写真ではフォントトービードを装備している。初期装備だとすれば、かなり強いかも?



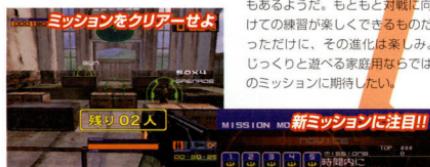
ニール NEIL

↑この写真では、マシンガンを装備している。確かに、ロケットランチャーを持っていたものもあったぞ。これらの装備は、ジェイ、アランと同じだ。

ミッションモードでひとり用も充実

与えられたミッションをクリアしてさきのステージへと進んでいくのが、「アウトトリガー」のひとり用モードだ。注目点は、こ

のミッションがアーケード版よりも格段に増えていること。全部で30以上のステージあり、なかにはCPUと1対1で勝負するものなどもあるようだ。もともと対戦に向けての練習が楽しくできるものだっただけに、その進化は楽しみ。じっくりと遊べる家庭用ならではのミッションに期待したい。



↑用意されたミッションをクリアし、さきのステージへと進め! これは、アーケード版でおなじみだった対戦練習のミッションだ。

CPUと1対1の勝負

2:25:00

↑ステージに入るまえに、ミッションの内容が説明される。コンシューマー版オリジナルの新ミッションには、どんなものがあるのだろう。

◆CPUとのタイマン勝負! 敵と対峙したときの動きは対戦の基本になるのに、いい練習になりそう。CPUの動きにも注目だ。

キャラクターエディットを楽しもう

ドリームキャスト版最大の注目点になりそうなの、このキャラクターエディットだ。ここでは、キャラクターの色だけではなく、武器の組み合わせも選ぶことが可能。まさに自分だけのオリジナルキャラクターが作れる、というわけだ。さらに、条件を満たすごとに選べるカラーや武器が揃えているとの



お気に入りのカラーを選択



↑カラー選びも自由自在。ネットワーク対戦をするときも、自分好みのカラーを作りておくと、やっぱり美味しいよね。

そのほかの設定も細かいぞ

ゲームの設定を細かく変えることは、よくある。ドリームの設定時間は長い人は、長いの設定をしよう。

最強チームの再編成が始まる……!
キミは生き残れるか?

CAPCOM VS SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO

前作をやりこんでいた人にとっては、どこかどう変わったのかが気になるよね？ 今回は、細かい変更点までチェックしてみよう。

発売日：6月14日発売予定
対応機種：PC、オンライン対戦、アーケード機
システム：Windows 98/ME/2000/XP
CPU：Pentium 4 1.8GHz以上
メモリ：128MB以上
ディスク：DVD-ROM
発売元：カプコン
開発元：カプコン

100円
1月10日現在
購入状況

<http://www.capcom.co.jp/>

「PRO」仕様となつた本作の変更点を徹底紹介!!

前号でもお伝えしたように、「カブコンvs.SNK PRO」(以下「PRO」)が前作とともに異なる点といえば、やはりレシオ1にダンピジョーが参入したこと。もちろん、この2キャラによって、チーム編成の幅が大きく広がることは言うまでもない。しかし、忘れてはならないのが旧キャラのパワーアップ、新技の追加こそないので、技の攻撃力や無敵

時間など、細かいところまで徹底したバランス調整がなされているのだ。むしろ「PRO」の真価は、ダンピジョーの参入よりも、こういったバランス調整にあるのかもしれない。

今回は、そういった旧キャラの変更点を紹介していく。どれも勝敗のカギを握る要素ばかりなので、しっかり予習しておこう。もししたら、チーム編成にも影響があるかも？



△「ダンピジョー」はかつては「△」「○」「×」「□」で操作されていたが、前作では「△」「○」「×」のみとなり、同じ操作で生まれている。前作との間に何が変わったのか？

変更点① レシオ差がより大きくなる

前作ではやや不運だった感のあるレシオ3が、大幅にパワーアップ。攻撃力と体力が全体的に上昇しており、その差はレシオ1＆2との対戦ではさりと実感できる。「PRO」ではレシオ3旋風が巻き起こりそうだ。



→格のキャラに対しては、いくらくらいを当てるかで体力を消費しない印象がある。

変更点② ノーマルとEXはまったく別キャラに

→EXキヤミから
はフーリガンコンビネーションが削除され、この技はノーマル特有の必殺技だ。



たとえばキャラミは、EXにスパイラルアローが追加され、フーリガンコンビネーションが削除。これにより、ノーマルはフーリガンからの連撃で攻めるキャラ、EXはキャラノンストライクを使って空中から攻めるキャラになった。ほかのキャラでも、このようなEXとノーマルの差別化はより広がる傾向だ。

変更点③ 強すぎる必殺技のバランス調整

前作との違いが明らかなのは、昇龍系と呼ばれる対空必殺技。弱には無敵時間がほんどのので、ジャンプ攻撃を擧舉するに十分な引き付けが必要だ。ただし、前作で弱かった技には、逆に強くなっているものもある。



→△の高さで昇龍拳を出し、相手にかかる。△の高さで昇龍拳を出しつづけることができる。

変更点4 空中コンボ可能なスーパーコンボに変化が

この変更点の影響を受けるのは、リュウの真・昇龍拳、ケンの昇龍拳、モリガノンのカーディナルブレイドなどで、いずれも1ヒット目が吹き飛びダウン中の相手に当たらなくなっている。しかし、なかでも大盤な戦力ダメージは、やはりリュウだろう。しゃがみ強キック→真・昇龍拳の連続技がまとめてヒットしなくなつたため、基本戦術にてPROに入れる必要、前作では「不動の大将」という役回りだったのに、「PRO」での戻りも気になるところ。



→しゃがみ強キックか
らの真・昇龍拳では、前
作では大ダメージの連
続技だったが……。

変更点5 強攻撃へつながる自押しコンボが困難に

→コンボが成立するキャラもいるが、あまりにも難しく、実戦に投入するにはかなりの練習が必要。



→しゃがみ弱K→しゃがみ強
Kはつなぐことができないが、
しゃがみ弱Pも始まる……。

前作では多くのキャラがお世話になつた、しゃがみ弱→しゃがみ強Kの連続技(通称自押しコンボ)も、「PRO」ではつながらない。要は、イージーにダウントを奪える連続技を制限したうわけだ。ただし、これはすべて廃止されたわけではないことに注意。キャラによってはしゃがみ弱P→しゃがみ強Kなどができるキャラもあるので、よく調べてみよう(タイミングがシビアなので、実戦投入は微妙)。

変更点6 通常技の攻撃判定や持続時間の調整

攻撃判定が変更されている例は、バルログやテリーなどのジャンプ攻撃。前作では「めくり(相手を飛び越えながら技を当てること)」に適する技がなかったこれらのキャラも、「PRO」では容易にめくることができる。



→たとえばバルログのジャンプ攻
撃ではないが、相手をくぐることで
めくりができる技だ。

一方の持続時間については、ジャンプ中に攻撃判定が長時間持続するタイプの技が変更の対象だ。ほんどのジャンプ弱Pやジャンプ弱Kは、ジャンプした瞬間に出すと一定時間で攻撃が戻るよう調整されている。



→めく
る攻
撃
→こ
れら
は強
い打
けだ
よ。

変更点7 そのほか、細かい変更点もさまざま

これまでに挙げたもの以外にも、変更点はたくさんある。システム面では、回り込みの時間調整や、勝ち抜き時の体力回復量が低下。細かいところでは挑発を行うと相手のゲージが増えたり、リバーサル必殺技の成功時に表示が出る……など盛りだくさん。いずれも前作で不満の多かった点がリファインされているので、マニアも納得の出来映えだ。「PRO」をじっくり楽しみつつ、来るべき大作、「CAPCOM vs. SNK 2」を待とうではないか!



→挑発は相手のゲージが増
えるようになった。ダンの挑発
行動はどんでもないことに!?

キャラクターごとの 変更点も少しだけ紹介

●草薙京 (ノーマル)

しゃがみ弱K→弱・七拾五式 改の連続技がつながなくなった。

●さくら (ノーマル)

桜華脚がしゃがみガード不能、かつガードされても跳ね返らなくなった。



→さくら
今回の跳ね返りが強化された

●不知火舞 (EX)

水鳥の舞で飛ばす扇子の間隔が狭くなつた。ライズなど回り込みの短いキャラでも簡単に回避することが可能だ。

●テリー (ノーマル)

ライジングタクルは攻撃判定が狭くなり、背後には当たらなくなった。

●E・本田 (ノーマル&EX共通)

鬼無双の出発時に飛び道具を消す効果がついた。もちろんレベル1から可能だ。



●ギース (ノーマル)

ジャンプ攻撃のすべてがキャンセル可能になった。疾風拳に連続させよう。

●山崎 (ノーマル)

レベル1ドリルの発生が遅くなり、暗転を見てからでも回避されてしまう。

●ナカルル

カムイムツベの速度が低下。しゃがみガードも可能になり、スキも大きい。

●前作で猛威を振るった技だけ

→前作で猛威を振るった技だけ

新要素満載!! 全モードの全貌がわかつてきたぞ!!



発売日: 6月28日発売予定
価格: リンケル チーム 5800円
内容: フルHD映像、アーケード版の再現、アーケード版の操作方法を忠実に再現、PS2版のアーケード版との連携。
規格: PS2
対応機種: PS2
発売元: CAPCOM
販売元: パソコン・ゲーム
販売店: リユウ
バーティ
さくら
ソラム

99
99
99
99

<http://www.capcom.co.jp/>

今号も新キャラが13名も登場。いつたまごまで増え続けるのか見当がつかないが、ゲームシステムのほうはいよいよ全貌が明らかになってきた。組み手モードとギャラリーモードのさらなる要素と、ジャンファイターについての詳しいエディット内容が判断。発売まであと1ヵ月。首を長くして待て!



イラストの種類はひじかわう!!



↑キャラ数もされることながら、イラストはその3倍になる。驚くべき点数になりそう。



↑デジタル美術館といった感じだろうか。コレクター気分でじっくりと鑑賞しよう。

潜在能力は高いものの、その実力はまだ未知数な格闘家。麻雀では男ぶりを上げることができるか?

ダン

陽気なジャマイカ男の顔をならすことができるかな?

ティージェイ

サンギエフを器用な女アレスラー。ダイナミックな技をこなす。

レイシーナ・ミカ

スピーディーな連続攻撃でプレイヤーを悩ますことになる!

ガイ

パワー一技で相手を追い込む戦法は麻雀でも変わりなし!

ソドマ

ヨガで培った集中力で麻雀に臨む。麻雀では火気厳禁!!

ダーリッシュ

その鋭い眼光は上がり牌を決して見逃さない。

ナツヒコ

カプコン SIDE

CAPCOM
CAPCOM
CAPCOM
CAPCOM
+7

カプコンキャラ7人追加。今回も「ストリートファイターII」「ZERO」シリーズからのキャラが参戦。カプコンキャラは総勢19名。

彩京 SIDE

PSIKYO
PSIKYO
PSIKYO
PSIKYO
PSIKYO

6

『ガンバード』『戦国ブレード』『ソルティバイド』
『堕落天使』といった4タイトルから新たに6人
のキャラが登場だ。



Ronsho

暗黒街で殺し屋を張る16歳の少年。「堕落天使」から。



Vouge

『ソルティバイド』の暗黒騎士。尋常ではない剣技を誇る。



Tengmaru

深い悲しみを背負った若き剣客。『戦国ブレード』から参戻。



Pom-Pom

マリオンのお供をしていた魔法うさぎ。本人の希望で参戦。



Aschew

空飛ぶ魔術作りに没頭する青年。その明確な頭脳が武器。



Kotori

すでに登場した『戦国エース』こよりの大人バージョン。なんともうはな娘に育ちました。

NEU
2

やっぱりあった イカサマアイテム!!

彩京の麻雀ゲーム「対戦ホットギミック」に存在した「イカサマアイテム」が本作にも受け継がれていた。自分のツモ順になると、ランダムで「雀バワーチ」がゲット。貯めた雀バワーチを引き換えに、ジャンードといライカサマイテムを入手できるぞ。効果的なイカサマイテムを駆使して強敵を倒せ。

NEU
3

キャラエディットのすべてを公開

ネット対戦用のキャラとしてジャンプアイターが用意されている。ジャンプアイターは、顔の部位など細かい部分からコスチュームに至るまで設定できるぞ。華麗なる(?)ジャンファイトを作り広げるためにもこだわったキャラ作りを目指そう。



コスチュームエディット

コスチュームの種類は男女から女性、幼児児童から制服ものなどさまざま。また、ゲームに登場するマリオやケンの服も用意されている。

タイツエディット

ジャンファイトの基本は全身タイツ。そのタイツの色を好きなようにエディットできる。ちなみに何色にする?



フェイスエディット

顔のありとあらゆる部位(目、鼻、耳、口、髪、輪郭)を作成できる。用意されているバーツの数もハンパじゃないぞ。

ネームエディット

ハンドルネームから自分のキャラコピーを登録。また、ショートカットキーを使うセリフ登録もここで行うことができる。

NEU
4

新技を大発表

ネット対戦時の演出として登場するジャンプアイターの数々を一挙公開。また、キャラのコスプレ姿にも注目。ホントいろいろ揃ってます。



イカス!!



格ゲー技



効果あるの?!



第12話

モンスターハンターソフィ



ソフィ



→刑務所に投獄されていた女性から手紙を預かる。早く脱獄して手紙を届けなくては！



性から手紙を預かることに。彼女の息子・ハンスに宛てた手紙だが、その手紙が原因となりソフィはさまざまな事件に巻き込まれていく。このシナリオには、ソフィを仲間にするために現れたゴメスをソフィが特殊能力を使い捕らえるという意外なシーンもあるぞ。



ハンス

鬼神の魂を持つ主人公たちが活躍する
第5巻の物語をいち早くチェック!!

第5巻の各ストーリーをちょびり紹介する。この巻で、いよいよ12人の主人公が勢ぞろいするぞ!!

発売日	6月8日発売予定
ジャンル	RPG
システム	PS2専用 3D アクション アドベンチャー
プレイ人数	1~4人
システム	16bit ロック用 G-Sensor カプコン カプコン

通常価格	税込「ゲーム、BBG、DLC、ダウンロード」
特典	ゲームキー付きコード、VGAボックス
発売元	カプコン
販売元	カプコン
規格	100GB HDD搭載 標準仕様

<http://www4.capcom.co.jp/eldorado/>



第5巻

第13話

亡霊の町

突然、運命の大地に飛んできたバド。悲しげな声を発したと思ったら、すぐにどこかへ去っていってしまう。そのバドを追ってゴメスたちはタナスの町を訪れるのだが……。第13話はバドを中心にしてゴメスたちの冒険が展開する物語だ。この後ゴメスたちはバドの行方、その目的や素性を調べるために調査を開始。そして死神ディードに会うことになる。正しい道を通なければ、同じ場所を永遠に歩き続けることになる広大なフェザートの森など、序盤から頭を悩ませる仕掛けが待っている。つぎの話の主人公であるラドーが顔見せで登場することも見逃せない。



→タナスの町では不気味な事件が頻発している。



→タナスの魔導師・カトリーヌがバドに関する情報を提供してくれる。



→適当に歩いていたのでは確実に迷ってしまうフェザートの森。



→初めは親切に情報提供してくれた死神ディード。だが、突然戦うことになってしまったのかな?



ゴメスを
キヤツチ
?!



★力さくでソフィを連れていこうとするゴメスだが、戦いに負けて逆に捕らえられてしまう……。

イベントチェック!!

ソフィのモンスターhardt

ソフィの特殊能力は、戦っているモンスターを捕まえて自分の手足として戦わせたり、鎧装として使ったりするなど、ソフィの非凡な力を誇る力である。この能力を発揮する場所は戦闘シーンだけではない。めったに登場しない「レアモ

ンスター」を捕まえ、それを売ることによって資金を得る……というミニイベントも用意されているぞ。



レアモンスターに

についての詳しい情報

を入手して……。

→実際にその場所に行くと、レアモンスターが出現する。



↑モンスターを捕まえるには、ある程度戦って弱らせてからないと失敗してしまうぞ。

第14話

浮遊大陸ガムランダル

ラドー



★独りたずむデビル団のリーダー、ラドー。「デッピィール」はデビル団の合言葉だ！



ゴメス 「珍しいことは確かに面白い。再びゴメスか」と
タナスの町に来たのか？」
ラドー 「あれ、空城っすよ。零に名高いガムランダルです。」
→そのとおり、空中に浮遊するタナスの町が
ふる響きで空城としてしまつ。

タナスの町で“デビル団”という、若者を集めた組織を率いるラドーがこの物語の主人公。そもそも彼も鬼神の魂を持つ者である。ゴメスが仲間として迎えに来るが、そのとき、タナスの町が浮遊大陸ガムランダルに襲撃される。何がなんだかわからないまま巻き込まれたラドーは仕返しするため、勝手についてきたバドをパートナーにガムランダルの後を追い、ついにボスを倒す。だが、浮遊大陸の新しいボスに祭り上げられてしまうのだった。

タナスの町で“デビル団”という、若者を集めた組織を率いるラドーがこの物語の主人公。そもそも彼も鬼神の魂を持つ者である。ゴメスが仲間として迎えに来るが、そのとき、タナスの町が浮遊大陸ガムランダルに襲撃される。何がなんだかわからないまま巻き込まれたラドーは仕返しするため、勝手についてきたバドをパートナーにガムランダルの後を追い、ついにボスを倒す。だが、浮遊大陸の新しいボスに祭り上げられてしまうのだった。



イベント対応する人々と話をするだけ。こんな簡単なことで評判を上げていくことができる。評価が高いと、魔晶石屋でふつうの値段より安く買物ができるのだ。

イベントチェック!!

ラドーの評価について

タナスの町の人々からは騒ぎを起すとて評判の悪いラドーだが、町の人々の認識を変えることもできる。評価はさまざまなイベントをクリアして、そのイ



ラドーの評判が上がった！



ラドーの評判が上がった！



ラドーの評判が上がった！

→たとえば物語の序盤でラドーとマフィアが戦うイベントがある。この戦闘に勝利して、周囲にいる人に話しかければ……。このようなイベントが物語の中にたくさんある。正しいことをすれば評判は自然に上がるぞ！



HEAVY METAL™ Geomatrix ヘビーメタル ジオマトリックス

DC版とともにアーケード版もリリースされる『ヘビーメタル』。基本は同じゲームだが、DC版ならではの要素がしっかり追加されているぞ！

モードは全部で4種類？ ひとりから4人まで楽しめるぞ!!

アーケード版が、DC版にさき驱けてリリースされる『ヘビーメタル』。最近のカブコンゲーム同様、家で練習してゲームセンターでその腕を試すことが可能だ。自分視点の3Dアクションゲームということもあり、スマーズな操作や立ち回りの修得は必須だし、武器やアイテムが数多く用意されている。また、武器にはそれそれにスペシャルアタックがあつたりと、把握しなくちゃいけない要素がたくさんある。DC版でのプレイは、アーケードでプレイする際の最適な練習になるぞ。

今回は各モードと、立ち回りを覚えるのに最適なDCオリジナルモード、「カオスマトリックス」を紹介するぞ！

4種のモードを写真で確認！



今までどんなモードが存在するかわからなかつたけど、この写真で一目瞭然だね。ところでこのカオスマトリックスモードっていったい何だろう？

アーケードモード

シングルプレイでの戦いは、2対1などは限らない。ふたりの敵を同時に相手しなければならないハンディキャップマッチもあるぞ。このモードでも途中乱入可。アーケードモードが基本なのは間違いないしね。



↑ふたりで敵を倒すのがアリゾネ。
敵がいるのかな？ なん



↑アーケードモードで基本的に敵との戦いかたやアイテムの効能を覚えよう。

バーサス&ネットワークモード

自分視点タイプの3Dアクションゲームのおもしろさの神髄は対戦にあるといつて過言ではないだろう。バーサスマードではふたりでの対戦が、ネットワークモードでは最大4人までの対戦が可能になっているぞ。いかに相手の視点から外れ不意打ちをかけるか、そんな熱い駆け引きがネット上でくり広げられるのも、もうすぐだね。発売を心して待て！



↑ふたりで対戦。いかに相手の力をかくか勝負を争げる。

そしてカオスマトリックスとは……

DC版オリジナルモード"カオスマトリックス"を徹底リサーチ!!

DC版オリジナルモードのカオスマトリックスは、ほかのモードが敵を倒すことを目的にしているのに対して、隠されたキーアイテムを探して、制限時間内にゴールにたどり着いてクリアしていく内容。用意されているステージも全4エリア(チームごとに分けられている)×8ステージとたっぷりあるので、末永く楽しめることが間違いなしだね。

カオスマトリックスは ひとり専用モードだ



↑「カオスマトリックス」は完全にひとり専用モード。ひとりで複数の敵を相手にしなくてはならない。辛い!!

最初はひとつしか選べないが



↑4エリアあり、それぞれをクリアしていく。最初はひとつのみのミッション。

→つづきとミッションが出現していく。一度クリアしたミッションはくり返し遊びができるぞ。

クリアすれば32ものステージが出現

カオスマトリックスのゲームの流れを追ってみるぞ

ミッションを選択

最初に4つのエリアからB18 STOMPERSエリアを選択したところ(このほか3エリアが存在する)。その中で自分が挑戦したいミッションを選択しよう。



クリアー目的の提示

まず最初にクリアー目的が提示される。このミッションのクリアー条件はキーアイテムを取ってゴールに入ること。敵全滅などがクリア条件に加わることもある。

戦いつつキー アイテム入手せよ!

最大2体の敵を相手にしながら、キーアイテムを探さなければならぬ。フィールド上にはキーアイテムのほか、ボーナスアイテムや壊せる設備物などが存在している。アーケードモード同様、アイテムが点在しているので、それらをうまく使いこなして迅速に行動しなければならないぞ。



ゴールに入ればクリア

クリアー条件を満たしたらゴールにGO。タイムや残り体力、ボーナスアイテム数など、さまざまな要素で評価される。何度もトライしてスコア更新を目指せ!

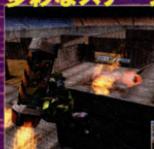


アーケード版はDCにさき駆けて6月下旬に稼働するぞ!

「ヘビーメタル」をいち早くプレイしたいというならばゲームセンターで迷わず選んでみよう。アーケード版はDC版の7月12日にさき駆け6月下旬ごろに稼働するとのこと。DC版を買おうか迷うか迷っている人はテストプレイにもなるだろうし、行くしかない!! ひとつの艦船だけしか置いていない場合はDC版同様たりで、2台並んでくれているゲームセンターだったら、通信対戦で4人までの対戦ができるから、DCでのネットワーク対戦の感覚をつかむこともできるぞ。

ここではアーケード版の紹介ということで、いままで未公開だったステージとドナルダヌスペシャルアタックを公開するぞ。

多彩なステージと



↑計14ものステージが用意されている。多くのステージには高低差があり上から狙い撃ちが可能。ステージごとの特徴に合わせた武器選択も重要になる。

豊富なアクションを



●武器がある場合はショットボタンとアタックボタンを同時に押すことでスペシャルアタックが出来るのだ。



アーケードで 堪能せよ!!





単なるボードゲームじゃない。カプコンが贈る新世紀ボードゲーム。3Dグラフィックの多彩なアクションなど魅力満点でDCに登場する！



発売日 6月予定
ジャンル ボード
システム テーブルタクティカル
プレイヤー数 2~4人
対象年齢 12歳以上
開発元 カプコン
販売元 カプコン

<http://www.capcom.co.jp/>

99%
発売直前
販売状況

基本ルールのおさらいと各キャラの特性をチェック!!

「ガイアマスター」は、最大4人までいっしょに遊べるボードゲームだ。プレイヤーは、90ターン（初期設定）内に自分の総資産を増やして1位を目指す。キャラクターを決め、ダイスの目で從ってマップを回る。止まつた土地が空地なら購入し、人の土地なら通行税を払う。終了時点で総資産が多い人が勝ちとなる。単なるボードゲームではなく、バトルなどでキャラの能力が勝敗を分けるのだ。

ステージセレクト



↑マップセレクト
↓マップセレクト
→マップセレクト
←マップセレクト



◆ひとりで遊ぶストーリーモードか？
みんなで遊ぶ対戦モードか？

プレイ

プレイモードは、ひとりで遊ぶ“ストーリーモード”と4人まで遊べる“対戦モード”。よくに戦モードには、プレイヤー全員が敵となるバトルロイヤルとチーム戦のタッグバトル。さらに、はじめからスタートする“ノーマル”と土地とカードがある程度配置された状態から始める“クイック”がある。バトルが熱い。



◆お店“鍛金術”を
建てると、このマ
スに止まるとい
ベントカードが2枚
もらえるようにな
る。

キャラセレクト



◆能力的なキャラが何のバフ/バフ
アサツけない、誰を避けら
か？

プレイモードはこれ！

★ストーリーモード

★対戦モード

- バトルロイヤル
- タッグバトル
- クイックorノーマル



カードを使いこなせ!!

この作品は、ダイスの目に従ってフィールドマスを移動し、土地を買うことで相手から通行税を取るだけのゲームではない。カードを使って敵の行動を妨害したり、土地を戦闘によって奪うバトルも大きく展開を左右するのだ。ここで重要なのがカード。イベントカードで、自分の土地の通行税を上げたり、逆に相手の通行税をダウンさせたりといった駆け引きができる。バトルでは、武器カードを選択しての戦闘となる。手持ちのカードの使いかたが勝負のカギ！



カードバトルが勝敗を分ける



◆武器カードの選択が勝敗を分け
る相手の手を読む力

各キャラの特性が違うぞ！さあ、どのキャラを選ぶ？

さて、プレイヤーの分身となるキャラたちにはそれぞれ特性がある。ラッキー能力や得意武器がそれそれ違うのだ。たとえば盗賊シンバッドのラッキー能力は、同じマスに止まつた人の所持金の半分を強奪。この能力はそうそう無視できないぞ。せっかく資金を増やしても、奪われてしまつてはもど子もなくなつてしまうのだ。戦闘に有利なキャラならバトルで土地をゲットするなど、キャラ特性を活かした戦略を考えなければならない。そこで、ここでは各キャラごとの特性を確認しよう。いろいろなキャラを試してキミのブレイブにあったキャラを決めるのだ！

ジガー

ラ:1ターンに2回行動できることがある。
武:剣と飛び道具。



サー・ガラハッド

ラ:飛び道具系の武器で攻撃すると攻撃力が2倍になることがある。
武:飛び道具。



ゴライアス

ラ:なんと、お金の支払いを踏み倒せることがある。
武:剣と魔法。



ティアラ姫

ラ:土地をもらえることがある。
武:剣と魔法。



伊勢守黒沢三十郎靖綱

ラ:剣系の武器で攻撃すると攻撃力が2倍になることがある。
武:剣。



メグメグ

ラ:収入が2倍になることがある。
武:剣と飛び道具。



ハヤテ

ラ:相手の攻撃を無効化するウツセミの術。
武:剣と飛び道具。



シンバッド

ラ:同じマスに止まつた人の所持金の半分を強奪する。
武:剣と飛び道具。



アガート

ラ:魔法系の武器で攻撃すると攻撃力が2倍になることがある。
武:魔法。



孫悟空

ラ:すべての武器で攻撃力が2倍になることや、ダイスの数が4つになることがある。



ダンテ

ラ:すべての武器で攻撃力が2倍になることやランボルを破壊することができる。



※各キャラの説明 ラ:ラッキー能力 武:得意武器

アーケードのスタイルを変える それがメカトロ研の命題



メカトロ研究開発部（以下メカトロ研）の仕事は、大型筐体の開発だけでなく、メダル、プライズ、そしてソフト開発と多岐にわたることに驚かされる。ここではメカトロ研が今後何を目指していくのか、吉本部長にお話を伺うことで明らかにしたいと思う。

インターフェイスの追求 それがメカトロ研のごたわり

——吉本さんがセガに入社された当初から旧4研、現メカトロ研はほんたのでしょうか？

吉本 私が入った年に第4研究開発部になったんですよ。当時は「アーティバーナー」の実験機が形になっていて、これから量産しようかというふうです。自分は筐体開発には配属されずに、基板もののコントロールパネルとかすごい地味な仕事をやってました。そのころたまたま、メカトロ開発課のキャバガオーバーで、現ワウ エンターテイメント社長の中川さんとメインプログラマー、AM2研にいた麻生さんに企画で「サンダーブレード」という大型筐体ゲームを作ったんです。

4研としても電動で動かすものは鈴木裕さんのラインでありましたし、だったら安価に、海外でもお手軽に買えるくらいの筐体感覚を作れないかというテーマを持って、安く作りました。裕さんだったらアウトランの取材でヨーロッパに1ヶ月くらい行くようなところを、熱海にヘリコプターの取材に行きました（笑）。テコの原理を利用するという操作系に合わせて中川さんと麻生さんにプログラミングをしてもらったので、一体感のあるプロダクションでしたね。筐体が凄いのだっただけに、おもしろかったです。その後はずっと大型筐体の煙でやできました。「ギャラクシーフォース」もやりましたね。でも、やっぱり裕さんと組むのが多かったです。現ヒットメーカー社長の小口さんと「スーパー モナコGP」も作りました。ハンドルに（回転方向に）リアク

セガのソフト開発が昨年分社化され、ゲーム誌などで各社とも脚光を浴びるなか、各社をセガ本体から縁の下で支える部署がある。それがメカトロ研究開発部だ。いったいどんな部署なのか、それを詳細に知る人は少ないだろう。そこで今回はセガ開発会社探訪シリーズの番外編として特集してみたいと思う。意外なほどに個性溢れるこの集団をしっかり覚えておいてほしい。



ションをつけた初の筐体でしたね。

——いまや家庭用でもプレイステーション2ソフト『グランツーリスモ3』用のハンドル型コントローラー（GTフォース）で、リアクションを実現しますね。

吉本 GTフォースは、けっこういいリアクションができますし、家庭用でそこまでできるようになってくると、アーケードではつぎのことを考えないでいいなと思っています。でもセガもマルチプラットフォーム化しましたし、そんななかで家庭用のペリフェラル（周辺機器）を開発できるのはメカトロ研しかないわけで、大きなタイトルのときにはPS2やXbox用でプロ仕様のインターフェイス開発をしてみたいし、挑戦してみたいですね。

インターフェイスをやっているのもメカトロ研の大きい部分で、お客さんが触れて何らか情報を得るという仕掛けを大事にしているみたい。それは大きいものであれ、ハンドルであれ、振動装置といった体に触れるもの、プレ

イヤーがつかむものすべてです。大作りな仕掛けはハデでそれはそれでいいんですけど、直接触るところで、いかに自分の動きをメカに伝えるか、メカから情報を受け取るかといった、"何か"を感じさせるという仕掛け作りは難いらしいんですね。

ディテールよりイメージ重視 感覚的な部分に勝負を賭ける

——実際筐体を開発する際、どのようなところから始めるんですか？

吉本 いまはCAD（設計用ソフト）での設計がメインなのですが、設計はねに原寸で考えていきたい。たとえばR360でも、最初にやったのは2メートルの大さな円を描くことからでした。まず全体を捉えてプレイヤーの視点のイメージから入る。それを大事にしたい。CADで最初に人間を描いて、それに合わせてユニットを設計して、できあがったら2メー

メカトロ研究開発部って、 いったいどんな 仕事をしているの?

メカトロ研の仕事は大きく4つに分類できる。ひとつは筐体開発(大型筐体だけでなくビデオゲーム用の通常筐体も含む)。最近は筐体だけでなく「クラーカート」のようにソフト開発も手がけている。そのほかUFOキャッチャーに代表されるプライズもの、大人の雰囲気漂うメダルものと、その業務内容は多岐にわたる。部員は総勢115人と大所帯を誇る。

筐体



シャカットとタンパリン

『シャカットとタンパリン』は筐体、ソフトともメカトロ研の制作。開発各社の企画する大型筐体ゲームの筐体開発を一手に引き受けている。

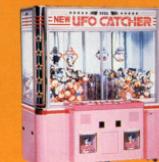
ソフト



クラーカート

『クラーカート』は筐体、ソフトとも開発。「グリット」や「18ホール」のソフト開発もAM開発部と共同で行っている。

プライズ



UFOキャッチャーチャー

いわすと並ぶたるプライズ機の雄。『UFOキャッチャー』のほかUFOブッシャー、UFOアラカルトなどその展開は多岐にわたる。

メダル



スター豪ース

メダルゲームを担当していたIBAME研と4社がメカトロ研とともに合併された。115人のスタッフのうち半数近くがメダルゲームを開発している。

Everything MECHATRONICS R&D DEP. メカトロ 研究開発部のすべて

Around the Developing Teams of SEGA

SEGA
SEGA GROUP Ex 1

(Vol. 11)

トルになった、じゃなくて。最初に全体が見えてないども"の"は作れないというの僕の設計思想の持論です。

だから僕らメカトロ研の企画書というのはよくあるような文章での企画書じゃないんですよ。全体のイメージを一枚の絵にして必ずプレイヤーが座っている絵で、できることならそれに対してギャラリーがどう取り巻いているか? それをまず絵に描いてみます。どういう世界観になるかという全体を捉えてから詳細に入るという感じです。

最初は筐体のディテールとか関係ないんですよ。絵に描かれた雰囲気を作れるか作れなかいかを考えてから作り始めるんです。イメージを最初にしっかり決めて、ソフトの人間にそれを吹き込む、洗脳するというのも筐体を決めらるうえでとっても大事なことなんですよ。1枚絵が企画そのものを変えるという場合も多々ありますしね。ソフト側が考えていたインターフェイスがまったく通用しないか

ら、「こう変えちゃうよ」という場合もある。それに併せてソフトのほうも変えなくちゃいけないし、使用的ボードすら変えないとそのシステムが作れない、といった影響力を我々持っています。

大型筐体を作るときには、メカトロと各社との一体感がないと絶対にいいものはできません。そこに到達するまでの意見のぶつかりあいが激しいほど、でき上がりはすばらしいものになります。「なんでもいいよ。筐体はそっちがプロだから任せん」となんて言われた場合はろくなゲームにならませんよ。ソフトと筐体を合せたときに「なんじゃこりや」とってゲームになっちゃう。いちばんメカトロソフツエがぶつかるのは裕さんでしたね。もう本當「どうすれば納得させられる?」って思うくらいつっこい、パワーのある人です。みんな正直"困った"と感じたこともあった(笑)。あまりにも目標が高いから、でも裕さんは、"もっと上もっと上"という人でしょ。筐体が

ソフトについてこないと納得してくれないんですよ。「俺はここまでやるから筐体も!」って。ちょっとしたことでも妥協できないんですね。作り替えた多かったし、筐体のトルクにすら細心の注意を払う。俺の感覚についててくれて、うまい感じで、また、ギアの入りで言えば「スコーン」とって擬音を使って感覚的に伝えてきたりするから、わかるないですよ(笑)。でも、インターフェイスの感覚は実際に作ったものからじゃないと人に伝えられないですから、しようがないんでしょ。その努力が結果として体感ゲームの名作を世に送り出させてきたわけです。

——インターフェイスの感覚って大事ですかね。そういう部分がしっかりしたゲームってやってても気持ちいいですかね。

吉本昌男 YOSIMOTO MASAO

メカトロ研究開発部長。1987年セガ入社。第4研究開発部に配属される。『サンダーブレイブ』の筐体開発を皮切りに『TR360』、『ギャラクシーフォース』などの筐体開発に携わる。学生時代『ハングオオン』をこよなく愛し、セガが『ハングオオン』を作っている会社だとリクリーターに聞いてセガに入社。よく写真などで紹介されるセガ本社ビルの正面に位置する、ある意味歴史ある別館に席を置いています。





YOSHIMOTO WORKS

セガ入社当初は生産技術課に所属し、一般筐体用のコントローラバルネルの設計をしていたという。「ボタンのレイアウトとか考えて、この右のボタンはもう3ミリ上のほうが押しやすいから(笑)」と当時のエピソードを懐かしそうに語ってくれた。その後は「ギャラクシースターフォース」、「R360」といったセガを代表する超大型筐体の開発に関わる。「スーパー モナコGP」では大型筐体初のエアコンプレッサーを導入し、大型筐体の新たな境地を切り開いた。



吉本 そういう部分で詰められたものは、やっぱりいいゲームになるし、納期の関係とかで納得がいかなかったものは、ずっと頭の中に残っちゃいますね。でもそういうのが残るからこそ、つぎにつながるんでしょう。もうこれで作りきったなんて思ったらそこでものづくりは終わりですら。

今後もオリジナルのタイトルは、絵に起こしてから、それを基ととして感覚的な部分で勝負していくと思っています。ビデオを中心としたゲームもメカトロ研で作る力は持っているんですけど、もっとメカトロらしいというか、「スーパーサーキット」(ラジコンにカメラをつけて実際に走らせる黒色ドライブゲーム)みたいな機械仕掛けだけで勝負するようなものもやりたいし、いまのトレンドとしてガンダム世代に訴えかけるロボットもの、もちろん機械仕掛けのものも仕込んでいます。来る夏の夏の夏と一緒にドカンと打ち上げようと思いつめやっています。

アーケードの改革を目指して 新たなコミュニケーションの構築

——インターフェイスをさきにメカトロで開発して、各分社にそれを活かしたゲーム作りを提案していくこともあるんですね。

吉本 なんでもかんでも自分たちで作ろうというわけじゃないくて、やはりこれだけのグループ各社があって、それぞれ特色があるし、筐体を活かせるような形で組んでやっていきたいですね。目前自分でやっていくとどうしても狭くなっちゃうし、教えを請います。たとえばメダルでも、「スター・ホース」は自前ですべて作りましたけど、やっぱり当時の3研

吉本氏が初めて開発した筐体用の原理を使いややすくするためにモニタ一部分を下に落ろし、稼働部一分割して設計したところがポイントだったという。

サンダーブレード (1987年)

R360が縦方向への回転の追求だったとしたら、このゲームのテーマは横方向への回転。当時としては超大型筐体の路線を確立し、入り替えたお店が多々はなかったのも事実。

ギャラクシースターフォース (1988年)

に映像の修行に出して、いろいろ教えてもらってできましたね。今後もグループ力を活かしてやるべきだと思います。

いまは各社とも独立で売上を考えなくちゃいけないから、昔みたいにノリだけ企画を通したりできなくなってしまったデメリットはあるんです。でも企画をちゃんと通すのは当然として、ノリは昔みたいに、現場どうしのノリ、勝手に始めちゃうたりとか、そういうのがな

アナログ的な
人と人との触れあえる
コミュニケーションの暖かさが
感じられる場を
作っていきたい

ヨンの暖かさを感じられる場を作ってきていたい。プライスでも「スーパーガルグルステーション」のように筐体の中に人が入ることで、その場で新しいコミュニケーションを生み出せたと思います。アーケードだからコンセンサス差して終わり、あとは勝手にどうぞ、じゃなくて今日はあの店員さんがいないな、じゃあふうのUFOキャッチャーをやろうかなって感じます。飲み屋のおさんといっしょですよ。お目当ての女の子がいなかったら帰っちゃうでしょ(笑)。アーケードに人が入るとなてなす大切さを改めて作っていきたい。それは機械仕掛けのものもいっしょで、人をうまく絡めていけば、おもしろいものをやれるなというアイデアがいっぱいありますよ。

それも店ごと、口を挟んでやらせもらおうといまい、いろいろ施設の責任者の方々と作戦を練っている最中です。現場の店長とかフロアマネージャーの方とか、バイトのスタッフでもいいので、日々いろいろ企画的な部分で話し合いをしていきます。そして集まった意見でメカトロ研としてのアーケードの再構築をしてみたいですね。

——やるべきことがたくさんありますね。

吉本 業務用エンジンもマルチに展開していくでしょうし、本当にすごく見えるんですよ。



いとおもしろいものなんて出てこないと思います。まずは損益を見てから、なんて切り口じゃ絶対無理。

でも開発が分社化されて、どうしても縦割りになっちゃうし、分社どうしの情報も伝わりにくいだろうし、もったいなさもあります。分社はそれぞれ似たような企画が出てきて、メカトロはそれ全部見ちゃうから、同じのやってる会社あるよって教えてあげたりして(笑)。逆に分社の情報は全部わからちゃっているから、それとはまったく別のペクトルをもった感想ゲームを考えていきますよ。

これから大事にしていきたいのは、アナログの人と人が触れあえるコミュニケーションの蓄積が。セガは技術志向が強すぎて失敗することは多々あるけど、技術がなければ夢を描けないし、夢で終わってしまうんですよ。会社としての力はぜんぜん衰えてないし、ポン作れないものはないですよ。そういう意味で順番を考えるのがたいへんくらいやることがいっぱいあります。これからはいろいろなことをパンくじ仕掛けでいきますよ。メカトロ研はほっといてもメジャーになりますので、それはモチベーションも明します。本当に名前なんて出る必要はないで、作ったモノが有名になればそれでいいんですけど。逆にセガのロゴが邪魔して作れなかつたようなゲームをやっていきたいです。



開発からお店に訴える プライズの新しいカタチ

DOTE WORKS

プライズのほか、「プリント俱楽部」や「シャカッタンバーリン」、CCDカメラ搭載のラジコンカーを操縦する「スーパーサーキット」を開発するなど、その多岐にわたる内容には驚かされる。



土手真悟 DOTE SHINGO

第1クリエイティビティセクションマネージャー。1987年セガ入社。現在は企画のトップとして活躍している。過去にはテーマパークの企画にも関わわり、大阪ATCガーデンのアトラクションのプロデュースも手がけた。

プライズの達人

アーケードの中のプライズの占める割合って、いま40パーセント近いんですよ。アーケードの中ですごく重要なポジションだらしく、はっておいたら下がっていくしかないと思います。今後は現状のプライズのスタイルを変えしていくしかないでしょうね。そのためにも違う場所、ファミリーレストランやファーストフードの中にプライズ機を置いたっていいと

思います。今までとは違うコンセプト、具体的には「スーパーグルグルステーション」で新しいスタイルを提唱しているんです。「UFOキャッチャーワーク」を10台以上入れているお店で、ちゃんと運営しているお店は、プライズに最低ひとりからふたり、人をつけています。どうせ人がついているなら始めから中に人が入って運営できるようなシステムを作ろう。ひとりで10人以上のお客様を楽しませるような機械、それをコントロールできるよう

なシステムを作ろうというのがコンセプトでした。開発からお店に訴えかけるプライズですね。「もっとサービスしよう」と。そのための機械を用意するからがんばってよって意味を込めて作ったんです。

プライズで一番品もすごく重要なから、景品を作っている部署ともっと連携をとっていくたいです。機械をリースにして、その場にふさわしい景品をセガが選んでセッティングするなんとかできることだと思います。店舗とも景品とも密にできるのはメカトロだけでしょう。プライズ以外でも、いまはねにどうスタイルを変えていかれるかということを考えています。

メダルゲームって演歌なんですね(笑)。ビデオゲームが演歌だとすると、10年経っても演歌は演歌で、変わらないおもしろさという点がメダルのいいところだと思います。本質的なおもしろさはぜんぜん変わっていないし、そこは変えてもいいんじゃないと思うんですよ。メダルのいいところは、自分なりの理解でじっくり考えて遊んでいいけるタイプのメダル機と、ブッシャー(メダルを落として溜まっているメダルを落とすゲーム)やピングコ、画面に何も触らないのにメダルや球を見て「落ちるかな?」ってドキドキするというような、

リアルでわかりやすいものが混在しているところですかね。今後はその差をもっとわかりやすくして、今までメダルコーナーに入っただけがいるお客様を喜ばせるための間口を広げていきたいです。メカトロ研は機械を作った頭脳なので、メダルコーナーに入ってきて「どれも同じだな」と感じるんじゃないなくて、そこを機械で主張したいです。

メダルは演歌と言いましたけど、演歌に甘んじている気持ちは毛頭ないですよ。ビデオゲームがいま家庭用に押されて、「グランリースモ3」なんて専用のハンドルもあって、

家でできる体感ゲームじゃないですか。そのなかでメダルゲームって唯一家庭じゃできないもので、そこはすごい有利だと思っていました。ビデオゲームの100円3円みたいな縛りもないし、その点でメダルゲームってまだまだ伸びる部分があると思います。新機軸にも挑戦してますし、ビデオゲームだけやってる人にもメダルの楽しさに注目させるものを出していきます。

達人メダルの

変わらないおもしろさと、新しさへの挑戦

HARA WORKS

当初はメダルやエレメカといった画面のないものを中心開発。メカトロ研GM時代はメダルゲームの企画、設計、デザイン、画面のあるものはそのデザインまでをこなしたという。最後に自分で開発したのは「ロイヤルアスコットIIスタンダード」。

ロイヤルアスコットII



馬がリアルに表現された
競馬館競馬ゲーム

原 良一 HARA YOSHIKAZU

1982年セガに入社ととなりの古株。セガがまだコンシューマーゲームに着手していないかったころに入社したという。デザインが本職だが、現在はメダルゲーム開発のマネジメントをメインに活躍している。





ソフトの達人

ソフト開発をメカトロ研内で行うメリットは、場所的に、ほんの分社と組んでやるより近いという点ですね。ある程度ソフトができるから筐体を開発する場合より、筐体ヒントが一致できるんですね。たとえば「クラブカート」ではカードシステムを採用しているんですけど、最終的に使うものでなくとも、業者と交渉している段階で試作できたり、ステアリングに新しいコントロールボードを使っていて、その制

御にソフトのほうも関わっているんです
が、かなり初期の段階からテストができ
ました。そういう最初の実験やちょっと
したアレイを実現しやすいのが、メカトロ
研内にソフト開発があるメリットですね。
メリットとしては、お互いによくわかっている
ということ。ソフトのほうだけやっている
と、あまりコストのこととか考えずに筐体開
発のほうにリクエストしたりするんですけど、
筐体開発のことがわからちゃうと、これは高
いから無理だろってブレーキがかかっちゃ
ったりして(笑)。いっしょにやるメリットに
比べれば小さなことなんですね。

今後も筐体開発のはうでいろいろなアイデ
アがあって、各分社にお願いしてもできない
というものがあった場合でも、ソフト開発が
部内にあることで、そのアイデアの実現がや
りやすくなかった点は非常にいいことだと思います。
でも各分社がソフトを開発しているな
か、本社に残ったメカトロ研がソフトをやる
っていうのは、そこには何かしらの意味を持つ
てやらないといけないでしょうね。「クラブカ
ート」ではカードシステムを導入したり、より
解像度の高いステアリングを低コストで実現
したといった、新しい部分にチャレンジして
いった点で大きな意味があったと思います。

ソフトと筐体の一致がもたらすもの

YAMAMOTO WORKS

最初に開発したゲームは「マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー」。以後
は「セガラリー」シリーズや「セガソーリングカーチャンピオンシップ」など名
作ドライバーゲームをプログラマーとして開発した。



山本宗平 YAMAMOTO SOHEY

1989年入社。旧AM3研(現ヒット
メーカー)、旧AM4室(現セガ・ロ
ッジ)を経てメカトロ研に転属。フ
ログラマーとして数多くのドライブ
ゲームに関わる。自分の上達が更感
できるゲーム作りを目指すという。



セガラリー2

◆デラックス筐体の前の車は可動
は発進。ブレーキ時のGを初め
て感じさせたゲームだった。

リングアウト4×4

◆メカトロ研からビデオゲームを作ろ
うとしていたころのゲーム。山本氏が
メカトロ研に移ってきた時期と重なる。

メカトロ研 NEW WORKS

クラブカート ヨーロピアンセッション

発売: セガ(ソフト開発: メカトロ研・
筐体開発: メカトロ研) NAOMI2基板
●ドライブ●月球衝突予定

「クラブカート」は山本氏のインスピ
ーにするとおり、ソフト開発もメカトロ研
で行われている。特筆すべきはドライブ
ゲームに初めて導入されたカーディシス
ムと、メカトロ研がこだわりにこだわ
ったステアリングである。カーデは「カーデ
を使うことによって、最初は簡単なレベル
からスキルアップに根ざしたブレイク環
境を提供できる」と山本氏という言葉どお
り、ゲーム歴史が記憶され継続して遊べ
る環境を提供する。ステアリングは、なんと「今までのステアリングが
読みとる解像度の数倍の細かさを読める
ようになった」と山本氏というから、ス
テアリングインフォメーションのリアル
な再現が実感できること請合いかね!



◆カーデシステム
導入はプレイヤー
データの記憶を可
能にした。自分だけ
のキャラを作れ!

メカトロ研最新作がこの夏、2本ア
ーケードにデビューするぞ! 開発者
の言葉を借りてここに紹介しよう!

◆注目すべきは通常
の数十倍の精度を持
つというカーディシス
ム。中途半端な体感
にするなら、ハンドルだけを詰めて出
そうというという吉
本部長の考案がベ
ースになっている。

カーデシステムが ゲームを変える



◆カーデがなくても
プレイ可能だが、カーデ
を使うことにより、より性
能の高いカート獲得も可能だ!





HIGASHIGUCHI WORKS

大型筐体でアーケードの雰囲気を変える

「インディ500」のロケテスト用筐体が初仕事。その後メインで「ティトナUSA2」「フラッシュピーツ」「クラッキンDJ」などを手がける。筐体開発中は「プレイしてくれる人を思い浮かべながら作ってる」という。

クラッキンDJ

◆どこに穴を開ける? いちはん! 音がでるか?

筐体の開発は、「ロストワールド」ではメカトロ研からの提案がさきでしたが、各社から「そういうゲームを出すだけ? それに合うインターフェイスが必要だ!」という話がきて、そこから実現可能かどうかも含めて、仕様を決めていく場が多いです。「犬のおさんぽ」の場合はウワから話がきて、ウワの構想としては最初からルームランナーがあったんですけど、開発期間やコストを考慮して、最初は「ゲットバス」の羊を引っ張る余分部分のインターフェイスを使って開発していただけていました。そこで一回初心に戻り返ってどのインターフェイスがいいのか改めて考えようと提案したんですよ。そのための基礎研究もしましたが、最終的には店舗に置いたときのインパクトを考えてルームランナーを採用

東口元彦 HIGASHIGUCHI MOTOHIKO

1995年入社。入社以来メカトロ研に所属。幼少のころの夢はブルドーザーの運転手。現在は機械科に就学と、メカひと筋の人生を歩む。筐体作りの魅力は、ゼロから作り上げるおもしろさだという。



することになりました。メカトロ研としても、ルームランナーを使って何かできないかというアイデアは昔からあったんですけど、そのときはゲーム性に結びつかなかった。こちらも筐体アイデアはつねに考えていますけど、やはりソフトとのタイミングが重要な要素ですね。

「犬のおさんぽ」はコンセプトの勝利なんですが、これからもドンドン新しいものをアーケードに入れないといと、ダメでしょう。アーケードの現状を考える今までどおりにやっててもしょうがないでしょうし、

新しい遊びかたを提唱するものを作らせないと日々考えています。機械だけにとらわれず、システムで遊ばせたり、最近でいうと「ダービー・オーナーズ・クラブ」みたいなアーケードの雰囲気まで変えてしまうようなものを出したいくです。それを大型筐体でやってみたいという考えはあります。その筐体が存在するだけでアーケードの雰囲気が変わるものですね。

達筐人体の

犬のおさんぽ

発売: セガ(ソフト開発: ワワ エンターテイメント・筐体開発: メカトロ研)
●NAOMI基板●おさんぽ体感●2001年初夏稼働予定

最初は「足でスイッチを押すマットスイッチ形式だったり、その場で足を踏み込むフットペダル方式も試してみた(東口)」という「犬のおさんぽ」だが、インパクト重視でルームランナーイブに落ち着いたとのこと。筐体デザインも犬の散歩だけに、犬小屋があたり、電柱が立てられていたと見た目もユニークに仕上がっている。アーケードにあったら取りあえず乗りたくなるよね。

思わず乗りたくなる 筐体作りのうまさが光る

→ 犬の目のまんこを指す
わざはまだだった。



取材を終えて

メカトロ研という部署、取材まえまでは純粋な機械屋で、ソフト開発が提案する筐体ものを製作する「技術集団」くらいの捉えかたしかしていませんでした。しかし、今回の取材でそれは大きく翻った。筐体開発のクリエイティビティはもちろん、プライズ、メダルそしてソフトと、そのすべてがいまのアーケードを楽しむ。そして自分たちがこのスタイルを愛んでいかなければならないという気概が強く感じられたからだ。

いまの決意でいるアーケードを支えているのは大型筐体ゲームとプライズ、メダルゲームなのは町中のゲームセンターを見れば一目瞭然である。そのつづけで開発しているメカトロ研が、「人と人が触れあえるコミュニケーションの場として、アーケードを再構築する」と新しいスタイルを提案しているのだから、笠わらないわけがない。また、モニターの中ではなく、実際に手に触れられるリアルなものを作っている部署だけに、その言葉には説得力を感じられた。

アーケードでもない、ゲームセンターでもない、誰もが楽しめる本当の意味でのアミューズメント空間が近い未来に実現するのでは、と感じさせられた取材だった。

(編集部 鈴木規典)

GUNDAM BATTLE ONLINE



発売日
6月28日発売予定
ジャンル
シミュレーション
対応機種
PC(Windows
XP/Mac OS X)
CPU
380MHz
メモリ
128MB
ドライブ
4.7GBドライブ
光沢度
高光度
発売元
バンダイ
販売元
バンダイ

対応(リアルタイム対戦)
ドリームキャスト・キーボード・VGAホ
リスks
99分
1時間以内
周辺装備

<http://www.bandai.co.jp/>

これまでの情報もう一度チェック!!

発売日が6月28日に大決定!! 今回はネット対戦モードからシステムまわりも含めて全部振りかえってみるぞ。



前号では、オフラインで遊ぶ、ひとり用モード「スタンダードアローン」を紹介し、いいよい「ガンダムバトルオンライン」の情報も大詰めを迎えてきた。

今回の特報は、発売1ヶ月まえということで、改めて本作の内容についてまとめてみたぞ。もちろん、新しい情報も掲載。本作のシステムを復習し、発売に備えよう。

◆プレイヤーは艦隊指揮官となってモビルスーツ部隊を率いる。戦闘はリアルタイムで進行し、艦機が変な対応が必要だ。

NETWORK 最大4人までのリアルタイム対戦が可能



◆連邦の白い魔物と言われたガンダム。この機体はサーバーからダウンロードして手に入れることになるぞ。

アムロとシャアを仲間にできる

本作から専用ホームページにアクセスすると、ガンダムなどの新型モビルスーツはもちろん、バイロットキャラもダウンロードして入手できる。その入手リストには、あのアムロやシャアの名が挙がっているのだ。

ネット対戦では、1対1から2対2、バトルロイヤルといった対戦方式で戦うことができる。ゲームからネットにつないだあと、専用のチャットルームで対戦相手を見つけ、そこでルールを決めるのだ。対戦が始まると、左右画面バトルモードでの戦い。モビルスーツ部隊に的確な指示を出しながら相手の部隊を倒していく。相手のモビルスーツを倒すと、得点をゲット。最終的に得点が高いものが勝利となるのだ。

◆各コロニーがチャットルームになっている。ここで自分で合った対戦相手をみつけよう。



◆画面左上に注目。各フレイバーの得点が表示される。得点を見ながら戦術を変えていくのだ。

SYSTEM モビルスーツ部隊を編成しよう

プレイヤーが、初めてに行なうことは、自軍艦隊に配属されるモビルスーツ部隊の編成。ゲームを始めるときも、射撃型、白兵型、狙撃型、守備型の4つのタイプに分かれた12人のパイロットが配属される。パイロットの特性に合わせてさまざまな設定を行っていく。また、搭乗するモビルスーツや、戦闘時における隊列なども設定していくのだ。



①編成モード 出撃まえに部隊を編成。パイロットのタイプや搭乗するモビルスーツなどを決定。自分好みの部隊を作り上げる。

②マップモード スタンドアローンモードでのみ登場。ヘッズアップディスプレイで区切られた画面構成で、自軍艦隊を移動させ敵を攻撃する。

③バトルモード 部隊に指示を出し、敵部隊を倒す。状況に応じた確かな対応が求められる。敵艦隊を破壊すれば勝利となる。

パイロット設定

パイロットキャラの設定では、顔や名前の設定のほか、敵艦攻めや味方艦隊を護衛する係を決める「役割」や、戦闘コマンドである「スキ

顔と名前を決定する1

12人のパイロットタイプを決定すると、パイロットを自由に設定する画面だ。はじめに顔や名前、各種ステータスを決定していく。



↑顔の種類は豊富。老若男女と取りそろえられている。

ルを選ぶことになる。それぞれパイロットの特性に合わせて決める必要があるぞ。また、部隊の戦力バランスも考慮に入れておこう。

戦闘での役割を選択

パイロットは戦闘時の「後割」があり、それは以下の3種類に分けられる。ファイターに艦隊護衛、ディフェンダーに敵艦攻撃指令は出せないので注意。

ファイター

モビルスーツへの攻撃命令を出すことができる

アタッカー

敵艦隊への攻撃命令を出すことができる

ディフェンダー

味方艦隊を守り、敵のアッタッカーを阻止することができます

スキル設定

スキルというのは、モビルスーツの攻撃方法のことを指す。スキルの種類は「射撃」「白兵」「狙撃」の3つがあり、バトルモード時に戦闘コマンドとして使用する。パイロットが装備できるスキルの数は5つ。パイロットの特



性に合わせたスキルをいくつも装備しておくと、戦闘を有利に進めることができる。

スキルは3ずくみの関係

スキルはジャンケンのような関係にある。バトルモードでは、どのスキルを使うか、敵との読み合いになる。とくに

ネット対戦では、パイロットレベルのみならず、このスキルの読み合いに勝てるかが勝敗を分けるぞ。



部隊・隊列の編成

1艦隊につき、3人のパイロットを乗船させることができる。プレイヤーは最大3艦隊を構成することができる、3艦隊9人構成で戦うことになる。作戦の内容や敵の状況に合わせて12人のパイロットから部隊

を編成していくのだ。さらに、戦闘に入ったときのモビルスーツの隊列についても細かく設定できる。味方機を隣接させ2セルを組ませたり、艦隊を取り囲むよう守備を強化することが可能だ。



↑部隊を編成するときは、レベルが偏らないようにする注意も必要だ。



↑敵と早く交戦したければ、味方艦隊から離れた位置にすればいいぞ。

モビルスーツ設定

部隊編成とともに使うのが、各パイロットが搭乗するモビルスーツの選択だ。モビルスーツには、個別耐久力やさまざまな能力設定されており、機体の性能を見て選

択していく。また、武器にも攻撃力や射程などのスペックがあり、パイロットの特性に合った設定で、装備を選択していく必要がある。



↑艦隊に与えられているのはザクとドム。↑このドムには白兵武器がない。射撃タイプのパイロットを搭乗させよう。



BATTLE 部隊を指揮して敵部隊を倒せ

部隊のすべてを編成したら、つぎは敵艦隊との戦闘だ。ここでは、プレイヤーが艦隊を動かし敵艦隊に攻め込むまでの流れと、その戦闘システムについて紹介していくぞ。

戦闘は敵艦隊の索敵を行なうマップモードと、編成したモビルスーツ部隊を指揮し、敵モビルスーツと敵艦隊を倒すバトルモードで行われる。これらのモードをくり返しながらゲームを進めていくのだ。

マップモード

マップモードでは、自軍の艦隊を移動させ、敵艦隊を見つけていくことが目的だ。自軍の艦隊には、モビルスーツを乗せた「機動艦隊」と、敵の索敵を行う「偵察艦」、各艦の資材を提供する「補給艦」が登場する。自軍の機動艦隊が敵艦隊に隣接すると、局地戦となるバトルモードへと移行する。



バトルモード

バトルモードでは、味方モビルスーツへ指示出し、敵艦を沈めることが目的だ。また、敵艦を撃破すれば、敵モビルスーツが戦闘区域に残っていても勝利となる。モビルスーツは味方機の援護を受けたことで、1体につき2体まで引き連れて行動でき、敵との戦闘に 対しても3対1の数的優位に立つこともできるのだ。



戦力数值 左の数字が自軍戦力、右が敵軍戦力。交戦中、両方の数字が上昇していく。数字が高く示されているほうに攻撃権が与えられる



→モビルスーツ部隊による局地戦
が展開されるのだ

マップモードで活躍する味方艦隊



モビルスーツを搭載する艦隊。この艦隊に敵艦隊が隣接すると、バトルモードに突入

各艦に資材を補給する。また、索敵的機能を引き起こすミノフスキ粒子を発射する

ほかの艦より索敵能力が高い。ただし、戦闘能力が低いため、敵艦隊にやられやすい

敵艦隊を捕捉

画面左のマップウインドーを見て敵の位置を確認する。赤が自軍で、青が敵艦だ。画面下のアイコンが自軍艦体を表していて、命令を出したい機体にカーソルを合わせる。



敵と接触したら戦闘へ

目標コマンドで指示がない場合でも、敵と接触すると戦闘になる。戦闘画面になると、両軍の機体名やHPや詳細データが表示され、自動的に攻撃を行っていく。戦闘を有利に進めるには、スキルや援護コマンドを使う必要があるぞ。



スキルを使って戦闘を有利に進めよう
スキルは、敵のタイプ(射撃、白兵、狙撃)を考えて選択しよう。使用したスキルはしばらく使用できなくなることに注意したい。

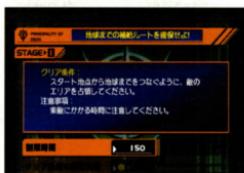


味方の援護を利用して戦で勝負
交戦中、味方機を援護することができる。援護は味方機の戦力を高める「近距離援護」と、敵の戦力上昇を防ぐ「遠距離援護」のふたつがある

MODE

新しい1年戦争が楽しめるひとり用モード

オフラインのモードとして、ストーリー仕立てのひとり用のモード、「スタンダードモード」が用意されている。プレイヤーは、ジオン軍の指揮官となって連邦軍と戦うことになる。はじめに部隊を編成し、つぎには指令が与えられる。勝利条件を満たさばつぎの指令を受けることができる。また、クリア後には、新しいモビルスーツや艦隊が配備され、自軍の戦力がアップしていくのだ。



時間が設定されているので、ちゃんとフレイジングしているゲームオーバーに。

1~3話までをダイジェストで一挙紹介

MISSION1 地球への補給ルートを確保せよ

自分の艦隊から地球までに伸びるルートを確保することが目的。ルート途中にある敵エリアを自軍のものにしていくのだ。ここでは敵もまだ弱い。システムを覚えるつもりで簡単に攻略できる。



MISSION2 新型兵器を持つ艦隊を叩け

ただ敵を倒すだけでなく、偵察艦を上手く使ってターゲットの艦隊を捜し出すことが重要なミッションだ。広いマップに4つの敵艦隊が隠れているぞ。タイミングミットに気をつけ戦おう。



MISSION3 敵モビルスーツ部隊を倒せ

新型モビルスーツ部隊を装備する艦隊を叩くことが目的。そのモビルスーツはなんど、ジム。まだまだダサくだけしか裝備していない味方艦隊では手強い相手。ジムに機に向かふたりを用意して戦い抜け!!



MISSION4 輸送部隊を安全地帯まで送り届けよう

MISSION4の目的は、味方輸送船を護衛し、マップ右下の安全区域まで無事に航行させることだ。このミッションから、操作できる艦隊が増え、全3艦隊となる。さらに、ドムが配備され戦力も格段にアップ。だが、このマップで出現する敵の量はハンパではないので油断は禁物だ。輸送船は自動的に移動するので、つねに先頭に立って敵をつづきつづき迎撃していくのだ。



シナリオ編のキャラクター

ジオン軍と連邦軍、それぞれの艦隊指揮官とオペレーターをひとりずつ紹介。この4人がどこで出会い、どうように物語に関わってくるのか楽しみだ。

ジオン軍



このゲームの主人公。士官学校卒業後、独立艦隊を指揮する。現実主義者でザビ家への崇拝は強い。階級は少尉。

ウォルフ・ラングム



ジオン軍の優秀なオペレーター。仕事をはうさらしいものの、とても女らしい一面も見せる。階級は軍曹。

ネティ・アエーシャ



連邦軍

父親が連邦の高官のため、激戦区とは違い他のパトロール艦隊を指揮する。まじめな好青年。階級は少尉。

ウィルフレッド



藉のコネで大官になってしまった連邦軍のオペレーター。頭はいいのだが、どこか不器用な性格。階級は準尉。

リサ・ブリスキン



エンブレムは、作るだけじゃない。はじめから有名クリエーターが手掛けたものも用意されている。だが、その入手方法は不明のままだ。

大河原邦男デザイン



パイロットを育成してオンラインで戦おう

ひとり用モードで育てたパイロットたちは、ネット対戦にも使用することができる。敵を多く倒してパイロットのレベルを上げておこう。また、オプションモードでは、自軍のオリジナルエンブレムを作成することができ、このエンブレムを引っ張ってオンラインモードで戦うことが可能だぞ。



↑強いて戦うと能力の上がりかたも変わってくる。



↑自軍の紋章はモビルスーツに貼り付けることができる。

準備会より
重要な
お知らせです

こみっくパーティ COMIC PARTY

の開催(発売)が7月26日に
延期になりました



ヒロインの高嶋瑞希さへも
ショックで寝てしまった

発売日 7月26日発売予定
ジャンル アドベンチャー
価格 通常版 1,980円+税
DVD版 2,480円+税
プレイ人数 1人用
発売元 アクアプラス
アクアプラス

通常版 対応 VGAボックス
用光碟機

95
5月26日発
売状況

<http://www.aquaplus.co.jp/>

発売が7月26日へと延期されることになった『こみっくパーティー』(以下、『こみバ』)。衝撃的なニュースの真相を確かめるべく、『こみバ』の運営(制作)を担当しているアクアプラスへ緊急取材!



つーわけで、心おきなく遊べ!(笑)

同人作家としてデビューすることになった主人公は、毎月〆切までに同人誌を作成していかなければならなかった。平日はおもに原稿を執筆することになる。しかし、休日になれば、「電話をかけることやいろいろな場所へ外出することが可能だ。しかも、休日にはヒロインたちとのイベントが数多く用意され、もちろん親密な相手であればデートにも発展していく。同人誌即売会まで余裕があるなら、ヒロインたちとの楽しい時間を満喫するべく積極的に行動してみるといい。



↑千紗ちゃんと海水浴へ。お手製のおにぎりには、愛情がたっぷりと詰めこまれているに違いない。



↑ゲーセンで主人公のファンだという女子のと対戦することに。ゲームでは勝てなかつたけれど、楽しい時間を過ごせたことが何よりもうれしい。

©AQUAPLUS

*画面は開発中のものです。

広報マンが語る!「こみパ」延期の真相!!!

アクアプラス広報の川上氏に開発状況についてうかがったところ、「ほぼ完成しているのですが、最終的な微調整や確認などのため、もう少しだけ期間をいただくことになりました。申し訳ありませんが、もうしばらくお待ちください」との

こと。スタッフの尽力によって、すばらしい作品になることを期待したい。また、オリジナルのオープニングアニメ制作されるという新情報も入ってきたが、「フレイステーション」に「To Heart」を移植したときは、ゲーム用オープニングをTVアニメでも使用しました。「こみパ」でも統一したかったのですが、ゲームだと登場人物の設定が大学生に対して、TVアニメは高校生になっているのでゲームでは使えないかつたんです。そこで、DC用のオープニングを制作することにしましたよ」ということらしい。



るの姿
には
◆オ
新
キャラ
描
影ア
ズメ

**DC版オリジナル
オープニング
アニメが入る!**



▲原画担当のみつみ美里氏と甘露樹氏による通常版のパッケージイラストも完成している。



いや、原稿を書かないと……

想いを寄せたヒロインとどんなに親密になつたとしても、同人誌を〆切までに描き上げることができなかつたから、ゲームオーバーという結果が待つている。だから、休日をヒロインと過ごせるかどうかは、原稿の進行状況が決まるとなるのだ。原稿を完成させるには、設定したページ数について、①コンテ→②ペン入れ→③仕上げ、と描き進めていく必要がある。さらに、

■主人公と同じように同人誌になったするも、必死に原稿を描いているみたいだ。

■画面に表示されたコマンドの入力に成功すると、描き上げる原稿のページ数がアップする。

1ページの表紙を描き上げて、ようやく完成となるのだ。はたして、同人と恋愛を両立させることはできるのだろうか??



そして、こみパ

原稿を印刷所に入稿したら、「こみくっパーティー」(同人誌即売会)で同人誌を販売することになる。同人誌即売会でも、もちろん多彩なイベントが主人公を待ち受けている。ヒロインといっしょにサークル参加……といふウレシイ展開も用意されているのだ。



▲芳賀玲子が主人公のスペースでいっしょに同人誌を売ってくれる。DC版のオリジナルシーンだ。



■即売会の会場でばつぐんに巻き込まれることむづ……



主人公と同じ聖骸高校に通う 5人のヒロインたちの運命は……?

主人公である蘭堂研人は、父親がディレクターを勤めるTVドラマで、俳優の少年たちがつづつごとに事故に遭うという事件を中学時代に解決して以来、探偵の資格岩雄が経営する探偵事務所で働くようになっていた。

ある日、研人は資格岩雄から仕事を依頼される。仕事の内容は、「ある都市の高校へ転校すること」。しかし、「いつ帰ってきててもいい」という。ふだんなら内容のはっきりしない仕事を受け取ることはない研人だが、中学時代のクラスメイト秋村湖希が、目的の「聖骸高校」にいることを聞かされ、心が痛んだ。

中学時代、研人は自分と同じ家庭の愛情



↑貴女として現在の父親に引き取られたが、本当の親のことは知らない。



あきむらみすき
出生についての
悩みを抱えながら、明るく元気
に振る舞っている少女。
主人公とは中学時代のク
ラスマイトでもある。

秋村 湖希
『研人君…
どうして…
ここに…』

に恵まれない湖希に共感を覚えていた。研人と湖希は何でも話し合える親友のような関係だった。しかし、湖希は「わたしの母さんを捜して」と研人に依頼した翌日、住所も電話番号も告げずに転校してしまったのだ。

行方不明になっていた湖希を追うように、聖骸高校へと転校してきた研人は、「謎の電脳室火災事件」・「人体発火現象」など、奇妙な事件につづつと巻き込まれていくのだった。



↑聖骸高校におけるシステム管理委員である真奈瀬。何かトラブルがあったのだろうか……?

『みんなが言ってたらサブチがほんとうになるの?』



北川 真奈瀬

きたがわまなせ
美人で秀才な聖骸
高校の学生。冷静
沈着に見えるが、
つい感情的になっ
て、相手を怒らせ
てしまうことが多いらしい。

戦慄の恐怖から彼女

販売日	7月26日発売予定
価格	6,800円(税込)
パッケージ	600枚入
フレーム数	1,200フレーム
音楽	オリジナル
データ容量	約10MB
規格	CD-ROM

80
1998年7月
発売予定

<http://www.st-line.co.jp/>

火炎聖母

カエンセイボ
～The Virgin on Megiddo～

発売日が決定した「火炎聖母～The Virgin on Megiddo～」。横田守氏の新着イラストとともにヒロインたちとの関係に迫っていく。

© KOEI co.,ltd. © スタジオライム
※画面は開発中のものです。

森口 紫乃

『森口さんじやなくて
紫乃ちゃんて呼んでよ』



↑何も考えずに行動することが多い紫乃だが、ときには役に立つこともあるようだ。

Message from Staff

スタジオオンライン
広報

加藤 聰 氏

ファンの皆様、お待たせしてしまってすみません。『火炎聖母』の発売日ですが、正式に7月26日に決定しました。これ以上お待たせすることはできません（きっと！）。これもひとえにクオリティアップのためなのですが、おかげさまでかなりいい感じになっています。ご期待ください。

さて、今回は5人のヒロインを改めて紹介させていただきました。事件の重要な鍵を握るヒロイントリオたちの連絡には、開発スタッフの一番人気は森口紫乃です。意外に思われるかもしれませんが、からとしめた明るい性格が人気を集めているようです。個性的な女子がこの作品のしさでもありますので、皆さんもお手元に入りのキャラを見つけて、ぜひ冒険してみてください。

たちを救うことができるのか？



かりゅういんともえ 地元でも有名な華龍院のち姉。父親の大刀丸からは嚴格な教養を、爺やの山根からは愛情を授けて育った。ほっとしているようだが、内心では父親からの自立を目指している。



母親がいる長内理都子ですか……
この密室のどこにあるはずなの。

華龍院 巴

『取り引き材料として使うでしたら
わたしを狙った方が効率高いですよね』



←華龍院の人間であることばや、巴ほりういなトラブルで巻き込まれて…

三香野 京子

みかのきょうこ 幼少のころ、母親の理都子が家庭生活より研究を優先し、夫の三香野と離婚。理都子に育てられることがなくなった京子は、自分を危険者扱いする母親に向かって反発している。



Pia♥キャロットへようこそ!!2.5



名作「Pia♥キャロットへようこそ!!2」と
昨年GBで登場した続編「2.2」をカップリ
ングした「2.5」としてDCに登場なのだ!

発売日：2001年7月26日
ジャンル：恋愛シミュレーション
開発元：NECインター・チャネル
販売元：NECエンタテインメント
価格：7200円
パッケージ：360MBイント
URL：<http://www.nec.co.jp/carrot/>
規格機種：VGAボックス



夏と冬、ふたつの季節を続けてプレイができるのだ!

サターン版でおなじみの夏休みのバイト恋愛物語[2]と、昨年末GB版として登場したその後の冬休みのバイト恋愛物語[2.2]が1パッケージになってDCに登場。とくに[2.2]は、GBでは再現できなかったグラフィックと音声を楽しむことができる。もちろん制服も3つの中から選ぶことが可能。クリスマスや初詣といった冬休みならではのイベントを楽しもう。



○野森美奈

→あさとの妹。甘えっ子で恐がりでお姉ちゃんで好き。かわいい!



2

▲あさとの強烈な出会いをもう一度体験できるのだ。



はじめに3つの制服から選択可能!!



DC版は「2.2」でも冬服のセレクトは3種から。キミなどの制服がお気に入り?



2.2

▲制服のままだけクリスマスパーティー? ともみの歌が聴けるのかな?

緑早苗

→努力家だが思いこみがめしく、一度決めたら突っ走ってしまう。



愛沢ともみ

→主人公を「お兄さん」と呼ぶ中学3年生。いつも元気いっぱい。



坂本つかこ

→ひとつ年下のコスプレ大好きっ子。わんわん話をしゃべる。



志摩紀子

→おっとりした雰囲気で、古風などころもある。毒舌も放つ?



神澤コキ

→家庭機オリジナルのキャラ。ともみの親友で中学3年生。



双葉透子

→責任感が強くともましまだが、反面お酒を飲む的性格……。



吉畠葵

→豪快という言葉の似合うお姉さま。バチンコとお酒が好き。



ミス・ムーンライト

Moonlight

ミス・ムーンライト

加賀テックがお届けする恋愛アドベンチャー。異国の皇女を巡っての顛末が描かれるのだ。入魂のシリオが魅力だぞ。

発売日 6月21日 初回予定
ジャンル アドベンチャー
対応OS Windows98/ME/2000
CPU PENTIUM 350MHz以上
動作メモリ 32MB以上
音楽機能 MP3/WMA
音声機能 半音声
映像機能 VGA8ビット

価格 6,800円
FD-JP121
3600ポイント
100円
MUSIC CD
音楽収録



中東にある某国の皇女を巡るソヘルタニアのアドベンチャー

中東にある某国の皇女をヒロインに描かれる恋愛アドベンチャー。ゲームはテストを読み進める点によって進行し、選択肢によってストーリーの変化するマルチシナリオとなっている。



↑本作のヒロイン、サンディ。王族の血筋につながる方なのだ。



→ 多数の女の子が登場。
彼女は魔女町でや。



マルチエンディングで
変化する恋の行方は?

●ストーリーを盛り上げるキャラクター●

本作では、ヒロインのサンディを中心に何人ものキャラクターが登場する。いずれも個性的な女子たちばかりで、ストーリーに彩りを添えているのだ。展開したいではこの子たちどうまくいくこともある!?



← 中東某国の皇女で淫魔として最も高い評価を得る。食欲を説く。
るくて感情表現が豊か。とてもいい



いがキャララクターの掛け合
いがキャララクターの掛け合



→ 先生の幼なじみ。
主人公の幼なじみ。接しているのが主人公
には口づける。接しているのが主人公

音成あかね



and others

本作ではヒロインとなる女の子たち以外にもたくさんのキャラが登場する。そんなキャラも本作の魅力のひとつとなっているのだ。



プリンセスメーカーコレクション

育成シミュレーションの元祖であり、他機種でも大ヒットした「プリンセスメーカー」シリーズの2作品が一度に楽しめる！



Princess Maker

プリンセスメーカー コレクション

発売日:	8月21日(金)発売予定	価格:	5980円
ジャンル:	シミュレーション	ポイント:	3000ポイント
開発元:	ジンバード	パッケージ:	CD-ROM
発行元:	アーバンリサーチ	対応機種:	PS
規格:	通常版	その他:	VGAモニタ

100
点
上位
評議會
結果
発表

元祖育成シミュレーションがお得パックで登場

ある日、神様から授かった10歳の女の子を、自分の娘として8年間育てて立派な女性へと成長させることができが目的の育成シミュレーションゲーム。プレイヤーの育てた次の第で娘の将来は変わり、さまざま

ざまな結末が待っている。基本的なシステムやゲームの進めかたは2作品とも同じなので、ほぼ同じ感覚でプレイできるだろう。



↑8年間、娘にさまざまな教育をしていく。どんなレディに成長するかな？



→育成だけではなくパズルスも楽しめる。8年のあいだにたくさんのお出でをよう。



↑さまざまな教育内容があり、スクリプトで組み立てられる。

未公開だった画像を多数収録

ドリームキャスト版のオリジナル要素「イラスト集」だ。このモードには、本作に収録されている2作品の、今まで公開されていないかった多数のイラストのほか、現

在開発中のシリーズ最新作PC版『プリンセスメーカー4』(仮題)のイラストも収録されている。高解像度で収録されているので、とても綺麗なイラストを楽しめるぞ。

↓開発中の最新作『プリンセスメーカー4』のイラストも多数収録している。



プリンセスメーカー2

記念すべき1作目のシステムを踏襲したシリーズ2作目を完全移植。かくて勇者として戦ってきた主人公(プレイヤー)は、星から10歳になる娘を授かり、18歳になるまでの8年間、育てていくことになる。娘の将来の夢はプリンセスになること。その夢を実現させてあげるために、さまざまな教育をしていくのだ。

→1年ごとに娘の成長の変化をグラフィックで見ることができる。



→季節によって娘の服装にも気を使ってあげなければならない。



娘の成長を見届けよう！

プリンセスメーカー ゆめ見る妖精

人間界にやってきた妖精の娘を育てていくシリーズ3作目。画面構成の一新、イベントシーンの大量追加など、さまざまな変更点が加えられている。また、基本的なシ

ステムは同じながら、スクエニール管理の方法がわかりやすく、バラメーターの変化もひと目でわかるなど工夫されており、初めてのプレイヤーでもすぐに楽しめる。



→コントローラーによる視覚的表現も豊富。

娘が何の要求を……



→どのバラメーターが変化しているか表示されるため、非常にわかりやすい。



クレオパトラ フォーチュン



アーケードでもリリースされた落ちゲーの移植作。エジプト世界がモチーフで、落ちてくるブロックにミイラや棺が登場するぞ。

発売日	8月21日発売予定	価格	500円
対応機種	PCエンジン	ポイント	3000ポイント
システム	アーケード		
筐体	ラック式		
音楽	ピアノ		
映像	VGAバック		



並んで囲んで消しまくる異色落ちモノパズル!!

落ちてくるブロックによって消しかたが異なる落ちモノパズルゲーム、それが『クレオパトラ フォーチュン』だ。四角いブロックは横一列に、ミイラや宝石などは四角いブロックによって四方を囲むと消えていくぞ。つづつと消し



↑アーケードの興奮そのまま。連鎖を狙って高得点をGETしよう。

していくと「連鎖」となって得点がアップ。5連鎖以上重ねるとボーナス得点をゲットできるのだ。また、ゲームモードは、早解きモードや詰め将棋のようなミステリーモード、ふたり対戦モードなど4種類も収録されているぞ。

●触れるだけで同一のブロックが消えるお助けアイテムもあるぞ。



ひとりでトコトン アーケード

アーケードでのプレイモードを収録。つづきと落ちてくるブロックを消して得点をゲットしていくひとりでモードだ。ゲームレベルを調整すれば練習としても使えるので、初めてプレーする人はこのモードで腕を鍛えよう。



ふたりで対戦 バーサス

ブロックや宝石を消せると、相手を攻撃することができます。囲んで宝石などを消すと、ミイラの雨を降らし、ブロックを並べて消すと、ブロックを一段追加させることができた。上手に連鎖すると、一気に相手を追いこめるぞ。



ブロックを消す方法は2種類

①横一列に並べて消す

四角いブロックは、ステージ横一列に敷き詰めると消滅する。また、このブロックは宝石やミイラを消すためにも使用する。



②四角いブロックで囲むと消える

四角いブロック以外に落ちてくる宝石、ミイラ、棺の3種類のブロックは、四角いブロックを使って四方に隙間なく囲むと消滅。



難題クリア ミステリー

指定された条件を満たしてクリアしていくモード。条件には、規定時間の連鎖を打つものや、手数や時間が制限されたものなどさまざま。問題は全50ステージとたっぷりあるぞ。途中セーブもできるので、じっくり解いていいこう。



記録を狙う タイムアタック

全10ステージをクリアするまでのタイムを競うモード。ブロックを消していくと、画面右下のゲージが上昇。フルゲージになると、つづきのステージへいくことができるぞ。タイムもさることながら連鎖が多いと高ランクを獲得できる。



ウガ対談

第2回 「服部×棚橋×水口 その式。」



www.u-ga.comで始まった水口哲也司会のUGAマンバードの裏側
対談をダイジェストで紹介！ 第2回目は前に引き続き取締役服部さん
とデザイナー棚橋氏。現在の服部氏の基盤とも言うべき過去が…！？

「マージャンばっかやってたね。(笑)」

水口 ジャ、ちょっと、腹部に少し話題を変えようかと思うんだけどさ。……じつは僕と服部は同期なんですか。え、あのー、いまから…何年入社だった?

腹部 90年。

水口 90年だね。

腹部 10年セガにいる時は思わなかったね。

水口 何でセガム業界選んだの? 服部は。

腹部 なんであって言われても困っちゃうよねえ?

棚橋 (笑)

水口 というか、もともと服部はさ、学生のときに、というかセガに来るまえにいっつん何を勉強して何を考えたの?

腹部 オレ通信工学だから、わりとね、音響やりたかったんだよ、もともとは。でもね、大学

ね。
水口 そう。あったんだよな。そのころから通信あったんだよな。銀行ともやったしな、たしか。

腹部 うん。囲碁とか将棋とかそういうのもやった。

水口 株も話あつたよね。

腹部 ゲーム図書館というゲームのダウンロードサービスとかね。どれもこれも、当時の通信環境では難があつたけど…。

水口 服部は最初からゲーム作ろうって気できてたわけ?

腹部 まあ、それはそうだね。

水口 ってか、ゲーム好きだったの?

腹部 ゲーム好きっていつでも、そんな死ぬほど好きってわけじゃなかったよ。そこらへんではわりと水口と似てるかもしれない。

水口 ゲームよりは女のほうが好きだったよな(笑)。

腹部 おい(笑)。そなたくさんたくさんさ、コインをガッコってしてゲームやってたわけじゃないな。そそこそだ。コショーマーもそそこそだし。ほんと、そそこそだよな。(笑)。

「マイクに向かって「あ」。画面に「あ」ってでっかく表示するよなね(笑)」

水口 さっきさ、音響やりたかったっていってたじゃん。具体的に音響のどういうことがやりたかったの?

腹部 学校でやったのはアンがどうの、スピーカーがどうの、音場が…っていう話だったのね。

水口 あ、じゃあ、プログラムとはぜんぜん違うところだったのね。

腹部 ハードウェア。弱電だよな。電気って強電、弱電、IC電子っていう、大きめにかたつって、強電っていうのは電力とかさ、そういうのなの。ま、おれは通信工学だから強電なんか入ってこないけど。

水口 で、音響だったわけ。



◆今回のトリ! "どちらかというと

お内の好きなデザイナー"棚橋。

で、あともう情報とか入ってきてるから、勉強するときは情報…、フォートランとかさ、そういうカリキュラムも入ってきてたりして。なんか、ひろく。大学からそななレバレッジ。4年生になつたらそななから好きなもんえらんでやる、って感じで。4年のときに入つたぜみでやつた卒研が音声認識。

水口 音声認識? 当時の音

声認識ってどういうやつ?

腹部 当時って…。まあ、当然部レベルだから当時のやりの先端をやってるわけなくって。わりと単音認識とかそういうことやつたね。

水口 単音?

腹部 うん。不特定話者とか特定話者とか、「あ」といついたら「あ」という音だけ。最高端やつてたわけじゃないからさ。何か文献もつてきてるにあるアルゴリズムの研究して。当時のPC-9801とかに自作ボードを組み込んで、それをPCから制御する感じ。ドライバを自分でプログラミングして、音をデジタルデータとして取り込めるようになってって。音声認識のアルゴリズムの部分、ソフトウェアを書く。マイクに向かって、「あ」といつたら画面に「あ」とでっかく表示するよなね(笑)。

水口 どうですか、棚橋君、そういう話を聞いてみて。

棚橋 いやー、「いろんなことやってるなー」って思った。

腹部 音声認識の基本部分で、新しくも何ともないんだよ、こんなこと。学部でやってることなんて所詮そんなもん。学院以上になっちゃうと、もう新しいことどんどんやってると思うんだけど、おれは卒研するレベルでやってるからぜんぜんいたしたことない。そういう言葉ってある。やっている人はパリパリやってんだろうけどね…。僕はそこまで(笑)。さて、棚橋、魚が好き? 肉が好き?

棚橋 どちらかというと肉のほうが。

腹部 どちらかというと肉のほうがすきなのね。えーっとね。鶏ロースひとつ、いつこうか。

<つづく>

E3で新作発表をしてきました。

僕と同期である服部取締役に深く切り込んでました。人それぞれいろんなドラマを持っていますな感じします。さて、このまえE3で新作発表をしました。詳細はまたどこかで。

腹部 ま、通信工学だから、音響とか「ンン、ツー、ツー、トゥン」の通信とか。いわゆるいまの一般的な通信とか。

水口 モールス信号とか?

腹部 ま、それもあるけどね。ただ、そんな勉強もうしないけどさ。(笑)。

◆続いて(笑)で深い部分を切り聞くトト

水口 封鎖する水口哲也代表。



「スペースチャンネル9」でおなじみ、ユナイテッド・ゲーム・アーティстыのサイトがオープン。このウガ対談は、UGAで“talk battle”として公開されているものを転載しているぞ。

We are DC SUPPORTERS



CONTENTS

- 82 ドリサボ
- 88 高橋ビヨン太のDC交流会
- いつでも夢芝居
- びんぼうなひととき
- 89 大宮にて
- Les infos chaudes du DC
- フランス発ドリームキャスト事情
- 90 酒と涙と男とドリキャスト
- セーラー服と(以下略)

DC サポーターズだけのスペシャル特典!!

● ファミ通DCホームページ ●



本誌発売日と同日更新を行っている専用ホームページ。本誌と連動し、ゲーム業界のホットな情報をお伝えするファミ通DCエクスプレスや、気になるドリームキャストソフトの発売日がわかるソフトウェアケジユールなど、情報満載でお届けしているのだ。

サポーターズ会員ページ

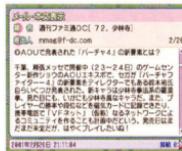
DCサポーターズメンバーだけが入場できる会員ページ。会員ページには、サポーターどうしと交流できるBBSなどがあるぞ。

<http://www.f-dc.com/>

ファミ通DCポイントシステム ドリーを貯めて 賞品をゲット

ドリーはDCサポーターズ専用のポイントシステム。キミの投稿が本誌に掲載されるとドリーが加算される。そして、獲得ドリーが一

● メールマガジン・週刊ファミ通DC ●



DCサポーターズメンバーだけが購読できるメールマガジン。週刊ファミ通DC。毎週金曜日に、セガやドリームキャストに関する記事を配信している。このほか週刊ファミ通、ゲームWaveなどの見どころなどもわかるぞ。購読希望の方は下記の申込み方法を参考にしてね。

メルマガ 申込み

①メールにサポーターズ会員番号、氏名、メルマガを送信してほしいアドレスを記入してください。

②メールの題名に「メルマガ購読」と記入してください。

③下記のアドレス(mmag@f-dc.com)へ送信してください。

[mmag @ f - d c . c o m](mailto:mmag@f-dc.com)

ドリーランキング総合上位者には特典も!

ドリーは2001年12月31日をもって総集計。その時点でのドリー獲得ランキング上位3名には右記の特典を贈呈するぞ。また、全ドリー獲得者の中から抽選で10名の方に特製福袋をプレゼント!!

1位: 記念トロフィー&ソフト3本

2位: 記念楯&ソフト2本

3位: 記念楯&ソフト1本



1000
ドリー
本誌特製
ボールペン



3000
ドリー
本誌特製
テレホンカード



6000
ドリー
ビジュアルメモリ



10000
ドリー
DCソフトまたは周辺機器

10000ドリー到達者 に編集部からご連絡

10000ドリー達成時に贈られるソフトや周辺機器は、その時点で購入可能かつ7000円以下のものに限らせていただきます(限定版などの入手困難なものは除く)。ポイント到達者には、順次こちらから連絡しますので、3ヶ月以内にお申込みください。

※以降は、20000、30000と10000ドリーごとに1000と同額の賞品を贈呈!

◆会員以外の投稿者には、掲載されたものの中から抽選で20名に500円分の図書券を贈呈(発表は発送をもって代えさせていただきます)。

ドリサポ

読者投稿コーナー

待ちに待った『PSO Ver.2』や『クレタク2』をはじめ、期待のソフトがつぎつぎ発売！
お金と時間が足りません！



香川県 岩動
DC00014543
メルフーズが描かなかつたけの「リスト」とのことでですが、どうぞリードで表現して貰ってください。



「直筆」
かまきりの
ことわざ
はスカのひの
ロコロへ
これまでが
ほこりでます。



高島県 ANA
DC00013941
久しぶりの気分が出て、以前に増して体力が上が
る。その感想です。



「この
のすみ
かみを
回復と
くないねー」
とのこ
うな回
には十
すぐきら
のオラ
も思つて
ます。

今回のアチオシ！

2000
ドリー

LET's
カラーイラスト
800
ドリー

兵庫県 一貴
バカラード道を追求した「アルブリード」のキャライラストにはリアルタッチ
がそこまで。不敵な笑顔を浮かべるエロは今回のおすすめのアチオ
シ。史話系のホラー「マパー」も彼女の手にかかるお手のもの。



800
ドリー



THE
SPIRIT OF SPEED
1937
Fukuhara,入井謙亞
DC00014489

キャラ生体のこのコーナーにレトロカーは映えます。



BIOHAZARD CODE Veronica
Complete Edition
神奈川県 ISANA
DC00014054

いままだステップ人気は健
在。ウェスカーは？(笑)



Let me live?
PSO
北海道 鈴村ひな

少女マンガタチのフォニ
ュエルも可愛いですね。



Sakura vs
Murasaki
兵庫県 まゆう
DC00013974

こんな娘たちと打てるフリ
ー雀荘があればいいのに。



P
O
兵庫県 珠理音
DC00013945

とってもかわいいリコちゃん
ん。彼女は、いまも……？



青森県 コント信
DC00010385

有無を言わせぬ迫力のアフ
ブと色使いがイイですね。



埼玉県 マスターT

とてもいい兄貴っぽいジョ
ニー。声は井上和彦か？



青森県 梢似
DC00012744

健康的な体つきが、親しみ
やすさを感じます。



DC00011069
北海道 ジブリール

戦闘開始直前でしょうか。
余裕の表情のあやねですね。



Nagi
DC00012744
北海道 ジブリール

PSOは「オリジナルキャ
ラ製造ソフト」ともいえる？



千葉県 リヴァイアス
DC00010065

中央のバックが切り抜かれ
ているのが……。



福岡県 山下洋平
DC00014617

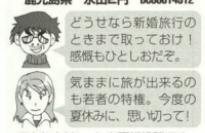
「早起きは三文の徳」という
ことわざ、知っていますか？

読者のおたより LETTER 天国!!

読者と心のエアホッケー、皆さんからいただいた愉快なおたよりに、3人がのんきにお答えします。

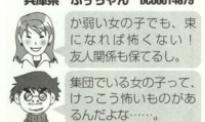
聞いてください! 僕は生まれて16年間、一度も県外に出たことがありません! ま、いつかは……と油断していたら、ここ3年、住んでる町からも出でないことに気がつきました。悲しみます。

鹿児島県 永田2円 DC00014312



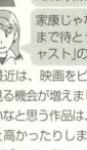
こんにちは。レタ天初投稿です。早速ですがバーソナリティの皆さん。最近“かつあげ”的情報がたえません。ゲーセン、ひとりで行きたくなくなってしまいました。ブリクラとかも説かれるけど断ってばかり。このままだと友だち関係やばい。なんとかならないの?

兵庫県 ぶうちゃん DC00014578



あー、今日はいいことしたよ。友人の家に行ったとき、ゲームセレクターをサターンに切り替えました。いい仕事したよね。あっ! でも、DC買うのを勧めたら断られただけね。で、え~。

大阪府 KO1 DC00014361



最近は、映画をビデオよりDVD

を見る機会が増えました。でも、見

いたいなと思作品は、まだまだちよ

と高かたりします。皆さんは、

いつばくコレクションですか?

京都府 CIPHER DC00014273

箱が小さくなっている

やらしい装飾も隠して

やすくなつたよな。

メディアが変わっても、

見るのは変わらない

ね。大切ななくなった。

ウチのアパートにも、とうとうケ

ーブルテレビが入りました。いまま

で個人で入れていてけっこう高額

だった。CSの視聴料が3分の1にな

ったうえ、BSで見るようになりました。クニヤんも、無料じゃない

テレビ番組見てますか?

山形県 ノーザンマウンテン

もちろん。旅行でホテル

に泊まったときは、

すこさ見ているぞ。

最近ケーブルテレビ完

備の物件多いわよね。

ああ、引越ししたいわ。

友人はそのひと言に引いたらしく、

クニヤん 今回の話題は“長雨の

時期の過ごしかた”。

おっ、たくさんハガキが来ているぞ。

ルミナ 埼玉県のハ工と僕さんは

なんと、クリスマスで天然先駆!

中途半端な感じや逆効果でずっと。

えんどう 自分では數ヵ月も洗つ

てないって、省エネだなあ。

クニヤん リヴァイアスさんは、雨

パーソナリティ



フラットテレビを購入。部屋の近代化に感概深め。自称プランナー。



クニヤんに勧められた某ソフトにハマり、仕事を支障が出たデザイナー。



雨続きのGW、保留在ったゲームと一緒にこなし、気分爽快な編集者。

それまで高かったテンションが一気に下がりました。ハガキを書いてい

るというふうに、そんな反応をとら

れるのは納得できませんでした。

茨城県 Jun DC00013127

“あゆ”あゆが「昔、投稿欄で人でした」と告白してくれればな。

そうすれば「いま、投稿欄がナマ!」なんにこれ……ならないでしょうね。

相手のパソコンの時計を狂いつ

ると、未来や過去からメールが来たり

するもののなのです。これを利用して、友人に気分の悪くなる未来日記

を送る毎日です。おもしろいですよ。

千葉県 タルカス

俺も、未来から仕事のメールをもらつたことが。21世紀を実感したね。

ただの設定の間違いといはえ、 kortとく妙になごむから不思議よね。

ジンクスを信じるほうでしたが、毎日のように近所の黒猫に目の前を横切られるウチに、気にならなくなっていました。さもんも向う隣起きたとかジンクスがありますか?

埼玉県 ソロチール

財布の残り金額が少なくなった仕事を使わせて、バチンに行く。

それはジンクスと言わず、貧乏生活に追い討ちをかけると言うのよ。

ナメクジに塗をかけると移動速度がアップする!

えんどう 最後はスジみたいになつて壁に残るんですね。

ルミナ 経験者は語るわね。クニヤんはどうしてる?

クニヤん 雨の日も関係なく仕事に没頭する毎日です。

えんどう (無理して!)僕はそんなとこぞ、「PSO!」! 外は雨でもラグオイルは星空です。

ルミナ 相変わらずねえ。

はみ
さま

ちょっとまえのニュースで、民衆に熊が侵入、リンゴを喰い荒らすってのがありましたね。僕の中では「くまのブーさん」みたいなイメージなんですけど、実際はそんなかわいいもんじゃないでしょうね。なぜ熊ですかね。芸術家のクマさんだったらかわいくたでけどね。それから、パンたてて熊ですよね。ぜったい離れて肉掉がってます。(いのふえ) →

私設OO応援団

応援しているからこそ言っておきたい熱いエールや
イラストメッセージを大募集。さあ、思いの丈を!

>>>セガさんへ

●セガカラ買いました。アソシンを恥かしがらに歌えるのがいいですね。アソシンをもっと増やしてください。

兵庫県 ケロちゃん DC00013029

●『res』を作ってくれてありがとう。サターン時代の『ONチャイ』と比べて、すげー進歩したなー。って思った。

京都府 A-MODEL

>>>ヒットメーカーさんへ

●コンフィデンラルミッションひばりに期待のガンジーですね。ガンコンの手入れ、訓練中です。

京都府 夢は幻

●『モンスターをつくろう!』、とても期待しております。エディット機能の充実したゲームはプレイヤーの個性が出て、とても楽しいと思います。

千葉県 みんなでつくろう DC00013009

>>>オーバーワークスさんへ

●『サクラ大戦3』、ひと通りクリアできました。おもしろかった!! ただけでは言い表せないくらい楽しんでプレイしました。ありがとうございました!!

岩手県 熊谷明文 DC00014298

>>>スマイルピットさんへ

●『ハンドレッドソード』でシェルとかもマップを増やしたバージョンを出してください!! マップが増

えれば無限に遊べます。

埼玉県 O-MEN DC00013088

>>>ソニックチームさんへ

●『PSO』すごくいいです。いま、ハマッてハマッてみたいへんんです。最近あまりゲームをしなかつた私にとってうれしい1本です。

宮城県 shinichi

>>>大富ソフトさんへ

●『カルドセント セカンド』は今年最大の期待ソフトです。ネットにつながりで遊ぶもつもつ

くなるような追加カード、追加マップなどのサービスを希望。

東京都 G.CARISTI DC00011088

>>>クレイジーゲームさんへ

●『イルブリード』、最高です! こんな過激な内容で発売をしてしまうところは、まさにクレイジー!! 強烈に下品な表現を、一流的のゲームにしてしまうセンスのよさには脱帽しました。これからも、どんどんいくつください。

福岡県 Go~ta DC00013555

KEY

東京都 KEN



AM 2 OF CRI

大阪府 Shin



がいしんか15こなー

このキャラに言ってやりたい
強烈なひとと言を、さあ!



前号で右のキャラへのひとことツッコミを募集したことごとく、とんでもない量の投稿が寄せられました。ハハハ……トメを刺したティースさんは800ドリー、そのほかの採用者の皆さんには400ドリー進呈します!



もっとシンプルでよかったです。

愛知県 たしき DC00012749



ななめに入力したことないぞ!!

京都府 CIPHER DC00014273



僕のは電池がSONY製です。

埼玉県 ハ工と僕 DC00010562



1ブロック12.5円(税別)!

茨城県 ティーカス DC00013989



会心の一言
次の説得相手



**はい
さぼ**

えんどうくんはバカにするけど、私はちゃんと『PSO』やってますわよ。この高いレベル上げようかと思って、いざ洞窟。3時間近くかけてようやく、レベル1アップ! アイテムもゲット! さあお家へ帰りますよーと思いつながら眠ってるところに「召喚できますよ!」のサイン。「よしやあー!」と思ったのが遅の尽き……誰でも一度は経験すると言われてもねえ。(すばる)→

ソニック4 - サム!

鹿児島県 水田2号 DC00014312



ソニック4 - サム!

沖縄県 上江川夏



チューインガム! 供養

怪しいメールが届いたら
お返信せずにこちらまで!
タツ!と軽く調子もどりつつ、よく
読むどくだり解釈にタチヒヨンも
交じっていますが、文の末尾に、
「……おまえはもう、通信料2円
とられてる」……。な、何、何
言ってやがんだあーあー! ……
なんつって。お約束すぎて、力チ
ンときますね。こんなメールほど
配送は高いものですが、新世纪
ですし、通信料とサーバーの負荷も
節約して、あなたのところで止め
てあげましょう。

c_kuyou@lycos.ne.jp

かしまーど...?

実際にありえないあのキャラのこんな姿、イラストや文章で想像してみませんか?

浜辺のお嬢さん

— イヤッホウ! 気だけはすっか
り「夏の日」(byオフコース)のニクや
んだぜ。そんなとぼけたフライング
野郎のオレには水着のお姉ちゃんた
ちがよく似合う! ってんで、今回は
そういう回なのさ。さてどんどん
紹介していくぞ!

●そもそも帝国華撃団のメンバーと巴
里華撃団のメンバーがいっしょに夏
の浜辺で休暇を過ごしたら……次回
作では決まり!?

愛知県 おやじマー デコ00012387

— 女の子キャラが暑さで涼しげに「海
へ!」ってか。華やかなのはけっこう
だけど、なんだか海水臭い気を感じず
にはられない。

●そもそも「セガガガ」の秘書アリサ
が夏の海にやってきたら、本人の好
む野球がにかわらず、長年の「ゲ
ームキャラ現性」を勝手に発揮。大
胆な露出度の水着を着て優雅に浜
辺を歩き歩くだろう。もちろんナン
バされまくるが、例のロバクなし喋
りに引かれまく!

東京都 ひざくら

●もしも「イルブリード」のエリコ、
クリスティが夏の海に遊びに来たら
……。いっしょに遊びに来た友人た
ちは、その日の夜に何者かに殺され
る(最初に餌食になるのはもちろん
バカブル)。そしてただひとり生き
残ったエリコは、バカンス地での長
い夜を満喫するのでいた。チャンチ
ヤン。

静岡県 関健二
— エリコよりもう一歩アツい
として、次回のテーマは「幼稚園児」
だ。大丈夫、オレは手を出しちゃ
ないぞ!!(必死)



長野県 高峰秋良 DC00012342



福岡県 入井詠亞 DC00014488



兵庫県 かおり DC00018777

キャラフェチ 500

投稿オカマも大歓迎の女性限定コーナー、
今日もキャラクターへの愛を語ります。

—いつもおハガキありがとうございます。
さんの熱い思い、ちゃんと届いてます
よ。今回のお題は「悪覚」でしたね。

●達人の中ではいざん愛らしいシン
一君。ウサギさんには僕の心は刻まれ
たビヨン!

千葉県 リヴィアイアス DC00010065

●「シェムー」のごろう! いい味出
します。ハイト搜すのとき、港を助
けてもらったときは「ナイス!」って思
いました。 東京都 KEN

—時代錯誤かもしれないけど、逆
に新鮮いいものね。番長。

●「ソニックアドベンチャー」のオオ
ス! オカヌスになる凶悪ですが、
本当は悲劇のキャラなんですね。
悪覚とは呼べないかもしれないけど
でもワイワイ!

鹿児島県 永田2円 DC00014312

—このコーナー、ソニックキャラ
の人気高いですねえ。次回も引き
続き、「悪覚」です!



香川県 岩動 DC00015543



大阪府 ドンブリ DC00013430

大事なことはゲームに教わった

500

●「神機世界エヴォリューション」
で借金をすべて返済したときに思
うこと。キレイな体になるとサッ
パリしますね。

福岡県 白い魔人 DC00014084

●「PSO」のオンラインモードで
いろいろな人たちと遊んで……。
誰が本物の男で、誰が本家の女性
なのか、わからなくなりました。

愛知県 たこしき DC00012749

●「ブラックマトリクスアドヴァ
ンスド」より。昨日の味方は今日
の敵。前作(サターン版)でとも

に戦ったご主人様も、今作では選
ばないと敵として登場しちゃう!

埼玉県 ハエと僕 DC00010562

●格闘ゲームをプレイして、格闘
家どうしの結婚はやめたほうがよ
いと悟りました。だって春麗とザ
ンギエフ、あやねバースなんか
が夫婦ケンカしたら、日本家屋な
ぞ、あつという間に……。

京都府 アルファンス DC00010425

—プロレスラーの佐々木健介・
北斗晶夫はうまくいってるので
しょうかね?

リミックスさんがシェンムーさん 25歳

Remix Momo Shenmue-san



「シェンムーさん…起きるのです…」



うーん、誰だ?…



「お前を…『冬の候須賀』の祝縁から
解き放つてやりましょう…」



なんつってぇーッ!

はみ
さま

Bonjour! 最近、趣味でフランス語を習はじめました。NOVAならぬNOVAという教室。名前からも察しがつくように、パリア画面目で勉強というよりも仏語を楽しめながらロ
バのようにゆっくりした歩みで学ぶ、というものの、仏文専攻だったのに、ほとんど忘れてしまっていて悲しい。クラスメートには私が仏文出身のこと内情にしこっと。(あさごろ)→

ベース25%増量!!

サポーターズ伝言板 Supporters message board

見ているだけじゃ伝わらない、あの人への熱い
思いを画面で告白。自指セカリスマ投稿者。

●私の師匠である神代青摩さん、そ
して、さらにはその師匠である高峰秋
良さん。不肖、私めもオルタレ投稿
者オルタに加入数ヶ月が経ちました
のでおふたりに恥じ入りながらも精
いっぱいの投稿漢でござります。
本当にみなさんお上手なので、ステ
キ&かわいいイラスト毎回楽しみに
しています。これからもがんばって
ください! 北海道 ジブリール

●テイクスさん! 私は茨城県民
ではないのですが、あなたの言葉を
読んで、手紙を出してみました。また
何かのコーナーでハガキを書いて
みたいと思っています。

東京都 サトP
DC00013308

●4月13・27日合併号
の私設OO会場にて載つ
てらした三原山 卓さん
のはがきの内容にすごく
感動しました! ほかにも
たくさんの方々、セガ



ホームページ
拝見 となりのサポーターズHP
香川県 瑞梅里3世

本誌3月16日号のサポーターズ掲示
板でも紹介した、「セガ系/ひま職人」
こと瑞梅里3世さんによる、セガ系
ゲームのレビューを中心とした個人
ホームページです。氏の投稿ネタ選
択コーナーは、懐かしさを実感で
きるとともに、アナタの投稿魂を
熱く振るってくれるバズです!

柳町奉行所番外地A.H.O. <http://hunkajin.to/aho/>

はみ
さば

今日はみんな思いのこな書いてるね?(笑) んじゅ僕も侏然なるまに。最近、いろんなものを見ました。携帯連絡ではP503i、SO503i、P-1000 compact、Palm機のニュー
CLIE、ポケットPCのiPAQ、ADSLiにあわせて無線対応ルータなどなど。大出費(笑)。デスクトップのマイドウマシンも新調したいんだなー(そのへんにしつけて)。(ムタナツ)

特別企画 のお知らせ

マイPSOキャラ大集合!!

次号のドリサボでは「ファンタシースターオンラインVer.2」の発売を記念して、ファミ通DC読者の皆さんのおPSO用マイキャラ・イラストを大々的に募集します。オンライン世界での自分の分身を、思い入れたっぷりに描いてください。投稿の際の必要事項は以下のとおりです。

- イラスト……モノクロです。はがき大の紙にタダ書きで。
- キャラに関する基本データ……キャラ名、投稿時刻のレベル、キャラタイプ、セクションID。
- PR……オリジナルのキャラ設定、オンラインでのおもな活動時間帯や活動場所(サーバー)、オン

ラインでのプレイスタイル(ちなみに攻略系、チャット中心派etc.)、自分自身に関するアピールなどを33文字以内(ギルドカードと同じ条件)で書いてください。

【その他・注意事項】

- ・キャラデータ、PRの文章は、通常投稿時の住所・氏名・サポート番号同様、イラストの裏面に記入してください。・イラストは苦手だけマイキャラをアピールしたい!という方は、イラストのかわりに100文字内のPR文を添えてください。
- ・PSOをプレイしていないイラストは描かない!という方は、その旨を記入のうえ、どうぞ(笑)。

ラサタンドリームス 500

(脳天直撃セガサターンへのリスペクトはこちら。小声で)
オスメしたいゲームはNIGHTMARE編まで送ってね。)



高橋
ヒカル 報章

DC00014516

●「戦闘戦士ガンダム外伝」3部作を最近プレイしたんですが、ひさびさに熱くなりました。熱くなる理由は3作をつなげる戦績の評価ですね。評価を取るために何度もやり直したことやら……。これがなかったら、DCの『ガンダム外伝』もなかったでしょう!

福岡県 白い魔人 DC00014064

●「仙魔活龍大戦オオシード」。あまり目立ったタイトルではないかもそれいけど、地層の相性を考えながらの洞窟作りが楽しかったのをよく覚えています。ちょっとまとめてキャラクターもわからいかったです。DC版、出ないかな? 神奈川県 日キューブ DC00013971

●「リングキューブ」。早すぎた

リアルポケモンの異名?を持つ名作。グラフィックはしょぼいけど、カナビさんの描くキャラはすごく魅力的でした。

埼玉県 ハエと僕 DC00010562

NiGHTMARE編

平成天才バカボン
すすめ! バカボンズ

1996年/セガ/エンターテインメント
セガサターン用CD-ROMマガジン「ゲームウェア」をリリースしたことでおなじみのセネラル・エンターテイメントの初期4タイトル。落ち物バトルゲームとしてはシステムに難あり過ぎだけど、デモモード映像とBGMのセンスは秀逸。90年代前半のテクノ系クラブの雰囲気を満喫できますYO。

間に葬られた(?) サターン
ソフトからも目を背けるなし!!



バカボンキャラは単なる素材。このリミックス感覚がCOOL(PAD)!!

編集長の表と裏

E3ショウで実感したセガの実力、今後の展開への具体的な期待感

「やっぱりセガはスゴい!」アメリカ・ロサンゼルスで開催された世界最大規模のゲーム関連トーリードシグウ、E3出張に際して、ぼくが率直に感じたことだ。E3では、セガースを行った。今度はセガマスコミヤ一部流連だけに限定した出展をしており、業界関係者以外入れないE3においても、あちこち招待した人を中心とした展示になっていた。そのため、例年のE3には行けないが、内容はスゴいので、ぼくらにとっても知らないことばかりだった。

とくに驚いたのはマルチプラットフォームへの対応の速さだ。『ファンタシースターオンライン』や『バーチャストライカーラー』などのゲームキューをソフト、『ジェットセットラボ・フューチャー』や『ガングアルカリ』などのXbox用ソフトなど、いつの間にこんなに開発したんだ、という完璧。ドリームキーストですばらしいソフトをつくるのは、自社でつくったハードだけに当然かもしれない。だが、たとえ

ば、移植とはいえ、『ファンタシースターオンライン』はわずか1ヶ月でここまでできているといふ。しかもただの移植ではなく、[Ver.2]であり、オンラインでの画面4分割4人対戦ができるのだ。技術力には定評のあるせが、そしてニックチームとはいふ。これには並大抵の努力だけでは不可能だと思うのだ。16時からのお見合会では、各分社長がプレゼンを行った。じっくりと熱心に聞き入っているのは、マスコミ関係者と任天堂、SCE、マイクロソフトといったハードメーカーの方々。一連のドリームキューの生産中心にまつわる発表について、理説はできるものの、正直、やはり心情的には完全な新発見はできていない。しかし5月17日、E3のセガースではぼくは実感した。とても残念ではあったけれど、セガの判断は正しかったのだ。と。やっぱりセガはスゴい。と。マルチプラットフォームのことばかりだったが、実際にはDC用の新作もたくさんあり、決していまのユーザーを切り捨てるではない。と思う。どのような立場であれ、逆境に立ち向かうセガのソフト・スタイルに、ぼくは応援を続けたい。(本誌編集長:相沢浩仁)



Q&A 300

お悩み解決

疑問・質問 よろず うけたまわります

——今回ばかりはより細かく書いて、皆さんの質問にレター天国でおなじみの3人のパーソナリティがあなたへお答えします。

Q レターテンプの3人のアクリシュー、いつも楽しんで拝見しています。ところで、皆さんは実在の人物ですかね? えんどうさんは隠遁生活をされているのでしょうか? クニヤんとルミナさんは……? **福岡県 チビ太**

A 『するってえと何かしらオレヒルミナはえんどうくんの想像上の人物とてども違うのか? そいつはとんでも解説だ。オレあちゃんーと血の通った人間だぞ。いくつかのプランナー業だって着々と進行

中さ。……詳しく述べ企業秘密だからな! (クニヤん) たしかに私たち ちょっと浮き世離れて勢囲気を発しているかも知れない奥(笑)。そこがフリーランスの悩みのタネかな。本誌お付の『編集協力』のどの名前が私たちか、想像してみて。(ルミナ)

Q ファミ通のこのかたちの名物綴じ込み付録、ビジュアルメモリーシールはもうつかないのですか? **岩手県 小原樹輔**

A 『あれ、オレも好きだったんだよね。(クニヤん) そのへんどうな、えんどうくん? (ルミナ) いやいや~、何ぶん諸般の事情というものがある……。(えんどう)

Dreamcastサポートセンター ナビダイヤル0570-057060 受付時間 10:00~19:00年中無休(セイテツ日除) 電話番号 PH-SHINKAは03-57350579番へ ◎電話料金: <http://www.sega.ne.jp/dc/dreamcast/GMfa/>

<http://www.2neweb.ne.jp/wk/kaseyo/>

投稿のきまり&募集集中のお題

文字投稿のみメールでも受け付けています!
info@f-dc.com

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン(鉛筆不可)で書いてください。シートマスク等を使用する際は、はがれないようご注意を。
②投稿には住所・氏名・年齢・電話番号・ペーネーム(希望者のみ)・会員番号(サポーターズ会員のみ)を忘れずに記入してください。メール投稿の場合も同様です。
③封書でのまとめ投稿もオーケー。その際はお投稿はがき(厚紙)の裏側に②の項目を記入してください。
④先に名は各コーナー名を忘れずに入記してください。
⑤6月号(6月30日発売) 分の継切

は6月8日(必着)です。なお、お題をよくに設けていないリュギュローナーへの投稿は、締切を過ぎても次回の掲載選考には持ち越されます。
く各コーナー補足>
◆レターテンプ(今回のテーマ)
◆ドリームキューとの出会い!(フリースのむたよもも募集しています)
◆もしも〇〇…(今回のテーマ)
◆幼稚園児!
◆キャララフ(今回のテーマ)
◆悪党!
◆特別企画!
◆マイPSOキャラ大集合!!

PB6右下の詳細をご覗ください。
兵庫県 まゆぞう
DC00013974

ドリーランキング2001 [5/21現在]

1	10451ドリ	リヴァイアス
2	9600ドリ	井入詠華
3	8567ドリ	かおり
4	8408ドリ	ただすけ
5	8230ドリ	白い魔人
6	7123ドリ	KO1
7	6920ドリ	アルフォンス
8	6600ドリ	ティーグ
9	6508ドリ	ハビイ
10	6500ドリ	まゆぞう

はみ
さま

次世代携帯FOMAの試験サービスモニターを募集してたので応募しました。独りはもちろんテレビ電話対応のFOMA P2101V(2台セット)。携帯でテレビ電話ができるなんて、スゴイ時代ですね。我らがドリームアイでもテレビ電話はできるのですが、いかんせん話相手がない! いいサービスだったけどまださすがなのなあ、と思いまして……。(引っ越し)

高橋ピヨン太のDC交流会 (AC/DC)

profile

Daily DC News を発行して、早2年と数ヶ月。おかげさまで、この5月1日に、なんと通刊500号を、超えちゃいました。いやー、年を祝いますな。そじゃなくって、毎日くび返すことは大事ですなー。

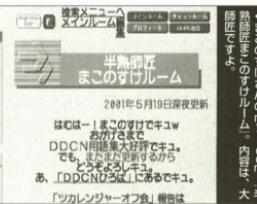
ここには一、Daily DC News の高橋ピヨン太です。早いもので、高橋がドリームキャストユーザーならびにネットワークユーザーにお贈りしております。平日の毎日発刊のメールマガジン Daily DC News も、な、な、なんと、すでに通刊500号を超えました。いやー、直面に笑って、高橋もここまで続くとは思いませんでした。ほんと、ほとんど毎日メールでニュースを流しますからね。もちろん、あまりニュースっぽくないってことで有名なんです……。

しかし、その500号という歴史の中にはいろいろありました。いけない人にメールをハッキングされたこともあります。高橋が入院しちゃって休刊してもありましたなー。1日に同じニュースが2通届くっちゃう

んごとも何度か……。なんだよー、そう考えると思いつこのほうが多いじゃないですか。なんてことは、じつはなくって、楽しいことも毎日ありますよー。なんてたって500回以上、ニュース流してますし……。

話は変わりますが、Daily DC News は、近ごろ読者さんたちには、DDCNと呼ばれております。もちろん頭文字を取っての呼びかたです。それから、またまた話は変わりますけど、読者さん、そして高橋は、よくメール内、投稿作品において、(鳴)、もしくは(凹)という表現を使います。これどういう意味だと思います? よくさ、(笑)みたいな書きかたは、けっこう皆さんやりますよね。また、それに似たようなもので、これはハートを意味します。それ、好き~みたいな表現ですね。たとえば高橋なら、「高橋、バナナフルが大好きなんですよー(鳴)」みたいなね。え、な

おかげさまで/ 通刊500号を超えた、の巻



2001年5月19日深夜更新

まごはー! まごのすけでデキュ
あざわらのDCDN用語集大好きでキュー。
でも、よくまごが書いた前のから
どうやる? どうやる?
あ、「DCDN2周年」にあるでキュー。
「ソラレンジャーオーフ News」欄は

まごのすけさんのmyroom。room
熱闘しまくるのコロールーム。内容は、大半

んでそんな文字をつけるかって? えー、これがやはり500号の歴史の中から生まれた言葉なんですね。でね、最近、これらの歴史をDDCN用語集として、自分のmyroom (ホームページ) でどどんとまとめてくれた、まごのすけさんという読者さんがいるんですよ。これがまたすごいのなんのって……。百聞は(ハ)へん聞けず。じゃない? 一見にしかずでな、ぜひぜひ見ていただきたい。DDCNのこれまでの歴史がそこになります。高橋、大感動でしたー。

最近の流行は「はっは」です。あ、これもどんな意味かは、ぜひ用語集でどうぞー。

絵URL

<http://myroom.isao.net/room830/300000010000088830/>

**いつでも夢芝居
画 戸塚技一 [vol.13]**



<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/8517/>

びんぼうなひととき

【服部博文】

(有)びんぼうソフツ社員はひとりである。大学で法律を学ぶが、なぜかプログラマーになる。ようやくUS版「ジェットコスタードリーム」が承認された。しかし心配が……。

第15回 【テニス】

いまテニスゲームを作っている。

もちろん(?)DCで、である。DCにはすでに「パワースマッシュ」と言う新しいテニスゲームが出来るのに、なぜわざわざテニスを作るのだろうと思われるかもしれない。言ってみれば、日本でやってれば何億円からもらえるのに、わざわざ安年俸のジャーリングに行なった新庄のようなものもある(せんぜん違う)。なぜなら、テニスが好きなからである(爆)。それにゲーム性やコンセプトはパワスマとはまったく違うものにするつもりである。テニス選手を育てるのがメインのゲームであり、球種の打ち分けやコントロールの楽しさを重視



したい。DCの生産中止で、他機種への変更も考えなかつたわけではないが、いろいろなことを考えた結果、もう1年DCでやることに決めた。僕は今までに2回テニスゲームを作ったことがある。これまでにはシミュレーターのような感じだったが、今回は純粋に「ゲームとして楽しめるもの」を目指したい。

大宮にて

今回の選題 前回に続き、求ム！
[PS2 Linux Kitを買ってしまいました……つい]

ゲーム業界就職案内本をみると、ゲーム作りにからむ仕事（職種）がずいぶんたくさんあるので、ちょっとびっくりします。まるで、ハリウッドの映画産業のようではありませんか。担当の範囲で力を尽くすプロフェッショナルの集團、というわけです。うまく回れば、理想的ですよね。そこで、大宮ソフトでは、どんな職種が欲しいかとつらつらと考えました。

まず思いついたのが“センス師”。できれば流しの、“センス師”とは、呼んで字のこくセンスあふれる画面を設計する職業です。グラフックデザインやドット打ちをする必要、ありません。ゲームの

内容やおもしろさということも、考えなくていいです。ましてや、プログラムが面倒くさいともするがプログラマーのご機嫌をとる必要もありません。ただ一点、オシャレな画面デザインに集中するのです。なぜ名前に“師”がついているか、もうおわかりでしょう。机を並べた同僚にそんなセンスを押しつけられる＝貴様何様じゃ、そんな面倒くさいことできるか！」とケンカになってしまします。しかし、“師”ならば、あなたがたくご意見をいただけるという異合です。さらに「流し」であれば神秘性がやりがい上も増して、よりありがたいわけです。なにごと

プロフィール

(有)大宮ソフト取締役社長 35歳 青島出身。'93年に某ゲームメーカーから独立し、大宮ソフトを設立。第1作目のMD版「ロードモナーー」とことん戦闘伝説「」を代表作に、以来手作りの風合いの作品をこっそりと作りつづけるゲーム業者。現在は、「なんでもいいから買いたい」と書いた状態。



suzuki hideo

画：桜怪老

ログラマーの怨嗟の声に動じない強烈な精神をお持ちですか、そして「ここはもうちょっと、こうしたラグームがおもしろくなると思うけどな〜」などと色気を出してはいけないんです。なかなかいいへんな仕事をですよ、きっと。

あと、職種ではないですが、ダイヤルQ2サービス「ピーターフランク」電話が欲しいです。情報料は1分1万円くらいで、「ある正方形の枠に大きさ不定の長方形タイルを次々とハメていくとき、いかほん効率のいいハメかは？」と電話すると、5分程度で隙手よくアルゴリズムを教えてくれるので、あ、なんでしたら1分3万でも。

フランス発 ドリームキャスト事情 [N°20]

でたな、E3の結果。さすがアメリカ、このデータでやっぱりブチ発表会は許されんわけなー。あー！ ループ、ループ！（*1）？ ゲーム雑誌のコラムニストには日本盤の不良回胴は似合わないって？ せっかく勉強したのに！ だって、だって、読ま若いでしょ？ 高校生も多いんじゃないかなー？ あの「GTO」みたいなマンガ、みんな読んでるはず！ あ、そうそう！ ちょっとゲームと関係ないけど、自分大好きな「GTO」ってすごいな！ 2年え、日本の元彼女（しきく）がやつた床屋で読んで、すぐ気に入った。そのときから、日本に来ときは新しい軽井本を買うように。で、2ヵ月まえからは、友だちが販売しているフランス語版も出ているわけ。先日はなんと！ フランスの全国本売上の1位でした！ さすが自分！ センスがいい！ 藤崎先生（作者の

こと）、これから担当します！ シナリオサボートもします！ 会いたいから何でもします！ ほほほ！ ムダ話はさておきにして、E3の話題を語りましょう！ セガ！ 広告は全ゲーム機に登場決定！ すんげー！ あの「モンキーボール」、「ファンタジースターオンラインVer.2」、セガスポーツシリーズ、そして「バーチャスマリーカー3」をキューピーに、PS2版の「NFL2K2」、「バーチャファイア4」、「スペースシャトル」がアメリカで発売決定！ そして話題のXboxにも登場！ ソリマ、みんな知っているけど、新タイトルも発表した！ それはセガスポーツシリーズ、あの狂ったドライビングアクションの新作「クリエイターサーキ...」、リスト、に『ザ・ハイスク...オブ...ザ...デッド3』！！ はー、はー、つかれたよ。びっくりマークを25回も使ったので、疲

Par GREG (Gregoire Hellot)

「アラ来日決定！」と奮いでいるフランスの音。向こうでキャスター、ライターをしている日本ゲーム業界の専門です。日本にいるときは回転寿司専門です。ねどぎ、納豆巻専門です。



ST-DENIS

それで、さすがセガ。死んだと思った会社がそんなダイナミックな回転ジャンプをして259タイトル以上を発表したので、驚いた業界の方はいっぱいいるはず。もちろんドリームキャストのゲームもあります。最初はあの待ちに待った「エンターミー」。E3で発表している等では、プログラムが終わってバグチェック中の発売日は近いって。いいニュースだな。ドリームキャストに関しては、いろんな発表がまだはあるはずと思いますが、雑誌の締切のため、E3オープンの1日までのニュースだけお伝えしました。でも、現在あそこにいる相川編集長は次号で紹介する予定です。（*2）

編集部注*1 意思がかりません…。グリップが何

を言いたかったのか察した方は編集部までご連絡ください。*2 今号で紹介しています。



二大新H.A.D.の情報を中心に、例年以上の盛り上がりを見せた今回E3。他のハードでのセガの活躍には、世界中から大きな期待が寄せられているようです。(写真は左からPS2 Ver.2L、「バーチャ4」、「シェムムーII」)



オススメコーナー！

～ハートフルエッセイ～

酒と涙と男とドリキャスとセーラー服と(以下略)

明日はどちらだ? というわけで、現在非常に慌てて原稿を書いているラメ夫でございます。というのも、いまオレはアメリカのロサンゼルスで、しかも他の人のノートPCを拝借して執筆しているからであります。さらに言えば、もう締切ギリギリ(あ、これはいつもどおりです)という状況。ちなみに午前0時を過ぎました。明日からはコラマで開催される世界最大級のコンピューターゲームショウ、E3の取材にとりかかる所存なのです。

つーわけで、本来ならばショウの内容を速報でここに紹介したいところですが、まあ、相沢編集長も現地に乗り込んでることですし、そもそもこのページに速報性を求めるよりも困るという(涙)、ニュース性に情熱を傾める間にこのページを真っ白にしないほうが明らかに重要視せねばならないことにします。つまり、平常どおりのダラダラした内容でお送りいたします。とほほ(涙)。

今回の取材の最大の目的は、なんといってもXboxからみる情報収集ですね。アメリカでは300ドルを切る価格で11月の発売が決まつたばかりだけど、ドリキャスユーザーとしては、セガが開発予定のXbox用ソフトの顔がれじゃないで

すかね、やっぱり。『ジェットセントラジオ』や『パンツアードラグーン』の新作が作出るとんでもないな気がするのはオレだけですかね? そもそも等では会場で現在開発中の数タイトルの実体験できるらしいです。すげー! これは女房を買ってでもソースに来れるでしょう。……こーか今回の取材費は妻に借金したんだけどな。頼りない旦那だね!(号泣)

いや、正直いって最初に発表されたときは「丈夫かなあXbox。任天堂のアシに押されて地味な結果に終わるんじゃないの?」と失礼なことを考えてしましましたが、いやいや、意外と(これも失礼)支持されるんじゃないのかと。テクモは『デッドオアアライブ3』を、カブコンも『鬼武者』やら『ディノクライシス』シリーズをリリースするらしいし、なによりネットワークにスグアを注ぐらしいのね。アメリカでは本体にマイクが同梱されるみたいで、そなうる音声チャットをしながらネット対戦ができるゲームも必然的に登場する気配が。ブロードバンド時代を見越した大容量通信の波が、いよいよXboxとともに本格的に押し寄せるような、そんな予感すら漂っちゃってますヨ。

……って、よく考えたら、な

んかドリキャスが成し遂げようとしたことを、Xboxがやってくれそうな気がするのはオレだけですかね? そう感じてるからこそこんなに期待しちゃうのかもしれないよ。よくわからんけどね。取材初日だし。おまけに時差ボケだし、さきまで強行渡米したキャラメ

text:田川ラメ夫

慣性的に鄙状態になるハコミ手作業編集者兼ライター。川崎市民だがフローターよりもレインルーム熱い選擇をするサッカーバイアモア。「セガガガ」「全種類のゲーム開発を達成したが、仕事の時間でゲームに費やしていることが少ないので内省だよ。感想などはmail@rameo.comまでどうぞ。)

ルポットの石川さんとビール飲んで酔ってるし、眠いし、風呂入らないで出発したから体は臭いし。ともあれ、明日からガンガン取材して、Xboxの無限の可能性に迫ろうと思ってる次第です。あ、もちろんドリキャス関連の取材もしますヨ。続報はたぶん次号で。



▲会場に場づけられた大看板。これはアーティック? や、も体の色違うし、鬼の形相なんですか? ...



▲この原稿は右の高橋ピョン太君のPCで執筆。他力本願製作! (涙)



▲海外にいると仕事する気が起きないよね。イヤイヤしますけど。

<http://www.rameo.com/bakagame/>は開店休業中!(涙)

社会復帰コラム 仕事がないこと山の如し、だから財布は火の如し④

えー、オレは北海道立函館中部高等学校というところを卒業してるんですねが、先日いきなり同じ部活に所属していた同期からメールがありました。じつに14年ぶりのコンタクト! ちなみに

に所属してた部は生物部な(涙)。学校の先生、女医、銀行員、某巨大出版社の営業とみんながんばってるよううれしいかぎりです。いちはんがんばってないのは絶対だらうな(涙)。

……って、よく考えたら、な

で、興味ない山の如しつ存じますが、オレの近況です。最近は独立した知り合いからweb作成の仕事をがんばん来ております。webといってもデザインだけでなく、サイト構成セブ

トを共同で企画したり、ネットワーク上の斬新な表現方法を模索したり、どんどんネット関係の人間に乗りつつある今日このごろです。でも「ファンタシースターオンライン Ver.2」が発売されたら仕事しなくなるんだろうなあ(涙)。あ、近ごろまた「くるくる温泉」にハマっております。やっぱおもしろえっすな。『GT3』はオレには難しいのですがカクシゲーを起きてしまいました(涙)。あとは某掲示板のオフ会に出席したり、テキーラ飲み過ぎで記憶をなくしたり……まあ、いつもどおりの生活ですか(涙)。



▲機内でも当然ビール。ヘルシー＆ダイエット志向も今は昔です(涙)。



▲機内食。カレーがうますぎ。恐るべし国際航空。観光気分も最高潮。



▲Xboxはどんなのか? はりきって情報収集してみたいと思います。



●今回、ゴロとNECインターチャネルの広報の山崎さんに無理やりお話を聞きに行つたよ。
無理なお説教にも、いろいろなお話を聞かせててくれたんだ。(ゴロとゴロは美人好き!)

チャネルの山崎さんやゴロに応援のお便りを14ページの「がんばれ! ゴロ」係まで送れ!!



君たちのDCへの熱き想いを
まつすぐな気持ちで受け止める。

500ドリー&DCソフト

キミたちがプレイした、ゲームに対する悲喜こもごもの批評文を多数掲載。
ソフトプレゼントも大好評だぞ!!

KONOHANA:True Report

メーカー／サクセス
発売日／2001年4月26日
価格／2800円

●段階の満足度は◎。サウンドノベルに近いドリームチャーナーなのでちょっとした時間に気軽にプレイができるのがいいですね。演出面ももしでいたと思いません。とくに、プロローグからオープニング、エンディングからエピローグにつながるところは秀逸です。自動送りの機能を使えば映画やドラマを観ているような感覚に陥ってしまいます。キャラの雰囲気とマッチした声優の声も感じます。ただし、不満な点を言えば、途中で出てくる選択肢。とくに事件の核心を突く選択肢の中身が愚黒。これまでの情報から推理して導き出されるものではなく、場当たり的で、けっこうよく自分の好みで選ばなくてはならないのでつまらない。もっとちゃんと構成を考えほしいかった。

評価：83点

es(エス)

メーカー／テレ朝日
発売日／2001年4月5日
価格／6800円

●ストーリーや併陣陣は、個人的には大好きなのが、それとは別に、いかんともがいたい問題がある。それは、チューニングだ。ゲーム性を持たせるために存在しているのだろうが、テンポを悪くさせている。はっきり言って邪魔なだけだ。ピンポイントチューニングにしては、いつもまたかわからぬといふに、失敗すると同じところを理不尽に何回もやり直しさせられる。あと、分歧ボタンがわかりづらいのもちょっと

不満。ロード時間は短いし、演出も一通りなんだけどなあ。惜しい。

評価：70点

DC000013931 蔡内寅太郎 ♀

新世紀エヴァンゲリオン

タイピング-E計画

メーカー／ガイナックス
発売日／2001年4月19日
価格／6800円

●ゲーム内容は、あくまでタイピング練習ソフト。「エヴァ」ファンというだけでは買つてみたら面白い目に遭った。とくに仕替けや演出もないのに、いまいち盛り上がりなかった。BGMだけでももっと数多く入れてほしいよ、ホント。それにゲームホームページでコラボランキングを行っているけど、タイピング自体に興味がある人が買うとは思えないソフトだけに、あまりないらしいサービスなのではある。キーボードを買つたけど使用頻度の少ない人は購入してみるのもいかない。

評価：78点

DC000014273 CIPHER ♀

Close to~祈りの丘~

メーカー／キッド
発売日／2001年4月19日
価格／6800円

●主人公が幽霊離脱をしてしまったという設定はかなり魅力的。そしてその主人公が彼女である遊那の部屋を調査するルームパートも非常に楽しめる。話は進めるたびにいろいろと行動することが増えていくし、ヒロインである遊那の独特のキャラクターのおかげで見ているだけでも楽しい。さらに達成率があるおかげでやりがいも出てくるという。また、マルチエンディングに関してはよくできているなと思います。小雪

だけふたつのエンディングがあつてどちらがグッドエンディングか、ちょっと教えてほしいものです。ただ、遊那のエンディングが不満。マイペースで見ていますが、ちょっといい加減のような感じがしました。

評価：60点

DC000014064 白い魔人 22歳♂

セガガガ

メーカー／セガ
発売日／2001年3月29日
価格／5800円

●とにかくセガファンの話を独り占めにした作品。ゲームを始めてタイトル画面を見た瞬間、メガドライブ時代を彷彿させる雰囲気で酔いしれました。さらに、廻所に配置されたブラックユモアや荒唐無稽な設定の数々、セガとともにゲーム膜を重ねてきた者にとって堪えられないソフトではないでしょうか。こうしたナセンス系ソフトにありがちな手抜きや難なくつくりが徹底して見られ、やはり応えは十分。その丁寧な作りに好感が持てました(あとあと出現する隠し要素もかなりグッド)。ただ惜しむらくは、このゲームを堪能するには、いく分かセガ信者としての土壌が必要なのかもしれません。

評価：90点

DC000010425 アルフォンス

PANZER FRONT

メーカー／アスター
発売日／1999年12月22日
価格／6800円

●プレイしてみてアハ、「こんなリアルな戦争ゲームは見たことがない!」という感想です。実車ながらの戦車の動き、DC版では戦車の排気煙まで再現するというリアルさに驚きを隠せません。もはや

究極の戦争ゲームといつても過言ではないでしょう。好きなBGMはビレルボカージュ、ザクセンドルフで、これを聞くために両手では數えきれないほどプレイしました。最近では、続編にあたるPS版「PANZER FRONT bis」がリリースされました。が、現在のところPS版のみの販売は非常に残念! DC版の美しく、リアルな画面でプレイしたいと思うのはまだでしょうか?

いつの日か、前作のよさをそのままに、よりリアルさを追求したDC版のプレイできる日来るることを心より願っています。

評価：85点

山県県 石川良也 34歳♂

CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

メーカー／カプコン
発売日／2000年9月6日
価格／5800円

●カブコンキャラとSNKキャラはいたいどっちが強いのだろう? あのころ僕らはいつもそう思ったものだった。本作の発売はまさに夢叶った瞬間だった。いつしか2D格闘ゲームはシステムが複雑化して一部のファンのためのものになってしまい、新規ユーザーを開拓できないでいた。しかし、本作はそれを考慮して、かなりシンプルにまとめたように見える。さらにハデサより駆け引きを重視しており、より対戦が楽しめるよう仕上がっている。これには、2D格闘ゲームに明け暮れていたときの情熱を思い出させるほどのキダ。また、次回作にはSNKキャラの充実に期待したい。

評価：満足

DC000011251 プラフォード 25歳♂

4/20~5/21

編集部員たちはコレに「はまつた!!」

現在、編集部ではなんと『どうぶつの森』(N64)のプレイヤーが増殖中。原因を作ったのは、えんどう。じつは編集部の誰よりも早く買って楽しみ、すでに萌え萌え状態だった彼は、つづつと編集部員を説き伏せていた。「もうちゅめんちゅハマるんですよ」「タイムイベントのせい朝も起きちゃう」「ファミコ

ンのゲームができるんですよ」話を聞きいっていたコラボとともにしつこい日々に即興的。さらにはゲームは好きだけど、あまりプレイしないあさごろもお買い上げ。そしていま編集部員『どうぶつの森』ネットワークができつつある。この事態にムネタソも食指を動かす始末。さて、この活動はホンモノか?

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～

メーカー：セガ
発売日：2001年3月22日
価格：7800円

●キャラも舞台もリューニアールしてどうなるかと思ったがやっぱり中身は「サクラ大戦」という感じ。前作同様お約束的なネタをふんだんに入交つも相変わらずテンポよく進むストーリーは、わかっていても不思議と引き込まれるんだなあこれが、もっとも変わった戦闘バートーは、シミュレーション風からボタン連打で攻撃が変化するアクション的な要素を取り入れて飽きさせないようにしているし、アドベントチャーバートも、アナログLIPSやイベントキャッチなどでパワーアップしている。それ以外にもホームページのサービス、ドラマダウンロードも。ドラマもどんどんアップされれば、当分楽しめそう。期待どおりのデキでした。

評価：90点
DC00012296 **Hn nji** ♀

CRAZY TAXI

メーカー：セガ
発売日：2000年1月22日
価格：7800円

●いまどきめらしくオープニングムービーがなく、ゲームそのものもクールな印象を受けました。プレイしてみると、ドライブというよりは、エクササイズ的なアクションを楽しめて、すっごくストレス解消になる。道路を外れようが、いきなりバックしようが、とにかくお客様の目的地まで送るという行為がこんなに楽しいなんて。お客様のアクションも最高だし、作品の雰囲気を盛り上げてくれる。

それにドライバー選択画面で気づいたんだけど、ドライバー全員の血型によって型が違ってくることに妙に納得。あんなドライバーに勤勉で几帳面な人なんかいないもん。たぶん客もA型がいないのでは(笑)。とにかく運転で握る。ぜひみんなもプレイしてみて!!

評価：満点

DC00013294 **ペーページャム**

POWER SMASH

メーカー：セガ
発売日：2000年11月23日
価格：5800円

●操作方法は非常に簡単で覚えやすいけど、ショットの種類がもうちょっと多かったらおもしろくなかったと思う。でもテニスゲームとしてのバランスはよくできてるで、この感じを壊さず、次回作でより高度なショットの駆け引きを楽しんでみたい。また、各モードに関しては言うことない。とにかくミニゲームの多さにはびっくりした。正面、アーケードモードよりもワールドデータキットモードにハマってしまうほどだ。とにかくアーケード版をプレイしていくいいにこそ楽しんでほしい1本だ。

評価：95点

DC00013989 **ティ克斯20歳♂**

ラブひな 突然のエンゲージ・ハーピング

メーカー：セガ
発売日：2000年9月28日
価格：5800円

●第一にイベントの成功をルーレットで決めることが結構面白い。ルーレットは成功するたびに、その成功率が上がっていくんだけど、ゲーム終盤になると、ほぼ確実に決まるため、ルーレットとして、いやこのシステム自体に改善

が必要だ。また、アルバムモードを見るには、散策モードでブックラを探さなくてはならないのだが、これが作業のように感じてめんどくさい。イベントCGが見られたら、そのままアルバムモードに収まってほしかった。しかも心肝のブックラの場所はかなり歩き回りにくく、だだっ広いひなたを歩きまわるのはしんどい。ほっつけてと言わせてもあるんだから取りにいくしかない。ズルズルしていると、肝心のストーリー部分がござりになっていく。もう100バーセント達成感を上げるのに到底ムリ。「ラブひな」というおいしい廻し財使っているのだから、もっと楽しませてほしかった。

評価：60点

DC00010046 **アトミックレイ 18歳♂**

グラントディアII

メーカー：ゲームアーツ
発売日：2000年8月3日
価格：6800円

●戦闘に関しては、前作よりも楽しめた。とくにボス戦では、ひと

ひとりの行動が重要で、ひとりが敵の足を止めているあいだに、もうひとりが大きい技を使って食らわせたり、ボスの技に備えてキャンセル技を使うキャラを決めていたりと、いろいろな役割を果たしながら戦っていくので、これぞパーティ戦という醍醐味が味わえた。ただ、戦闘以外では満足いった部分がなかった。ストーリーはありきたりすぎる感じで新鮮味がない(笑)。グラフイックもキレイになったのだけれど、相変わらずフィールド画面はわかりづらい。さらに、ムービーもいいだけない。とくに主人公らの3Dモデルが変形、これにはかなり興ざめしました。ほかにもクリア後のお楽しみがなかったところばかりが目につきました。戦闘部分はパワーアップしているのに残念でなりません。

評価：75点

DC00014383 **佐々木雄一 22歳♂**

批評文投稿大募集集中!!

DCソフトの批評文を大募集。郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、DCやボーターズ会員は会員番号、そして批評文と評価(100点満点で何点か)を書いて下記のあと先まで、ハガキか電子メールで応募ください。掲載権全般

〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通DC編集部
「I ❤ DC」 「ゲーム名」 批評文投稿係
もしくはE-mail:fantastic@themis.dricas.com

掲載者全員に500ドリー、さらには
抽選で2名に好きなDCソフトを進呈!!

今号のソフト当選者

DC000010046
アトミックレイ

DC00014393
佐々木雄一

おめでとう!

ファミ通DCネットゲーマー

ドリームキャストに関連したネット上の旬の話題や、ネットに対応しているDCソフトの解説、さらにオススメのホームページまで、ドリームキャストのネット活用法を幅広く提示していくコーナーだよ。

ネット対応 ソフトガイド

HPの更新やダウンロードデータの追加など、ネット対応ソフトの最新サービス状況をお知らせ！

ドリームスタジオ

- 発売元：セガ ●発売日：発売中
- http://www.xsousou.co.jp/

ホームページ データ記憶 チャット 通信対戦 揭示板 有料

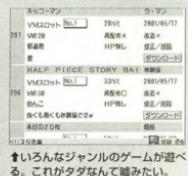
ゲームを作って賞品をゲットしよう!!

現在、開発元の空想科学のホームページにおいて「ドリームスタジオ」で作成したゲームの投稿を募っている。投稿されたゲームはホームページにアップしてユーザーに広く提供。遊んだユーザーによって投票を行い、いちばん人気があったゲームを殿堂入りソフトとし

て、毎月表彰しているのだ。そして、この殿堂入りソフトを決める第9回「どりすた殿堂」の募集が始まっている。今回、各部門にノミネートされた方に限り、Webmoneyなどの賞品をプレゼント。キミが作った自慢のゲームで名前といっしょに賞品手に入れちゃおう。

300本のゲームが無料で遊べる！

ホームページの「どりすた市場」コーナーでは、ユーザーが作成した300本にも及ぶゲームが自由にダウンロードできる。もちろん料金は無料。好きなときにいくらでも遊びができるのだ。また、自分の制作の意見を聞く場としても活躍。メールなどでプレイした人から感想がもらえるのだ。



いろいろなジャンルのゲームが遊べる。これがタダでなんて嬉しい。

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

- 発売元：セガ ●発売日：発売中
- http://sakura3.friics.ne.jp/sakura3/

ホームページ データ記憶 チャット 通信対戦 揭示板 有料

開発者の生の声が聞けるコンテンツを開設

『サクラ大戦3』のホームページのコンテンツの中で長いあいだ、「？」のままだところが「開発室」のタイトルで開設。内容は、開発者によるフリーページだ。開

秘話やイベント裏のレポート、プレゼントコーナーなどを実施しているぞ。すでに更新も2回目を数え、ますます内容も充実。これからも要チェックのページだ。

ホームページ	専用ホームページへ	ゲームデータ	ゲームデータ
データ記憶	アクセス	の送受付がで	の送受付がで
チャット	きする、メールの文	きする、メールの文	やホームサー
通信対戦	件の交換も可能。	件の交換も可能。	バードでチャットが楽しめる。
掲示板	ゲーム	ゲーム	ホームページやホ
有料	にメッセージ	にメッセージ	ムサーべー
	書き込む掲示板がある。	書き込む掲示板がある。	ドライバー使
			用料と別途にお支
			むがかかる。

▶締切は6月4日!!(発表は6月18日)◀

投稿の手順

1.ホームページにある「どりすた市場」に作品をアップロードする
2.次に、作品を投稿することをさせるメールを空想科学社へ送る
※メールはホームページで指定された場所をクリックすれば簡単に利用できます。また、メールには必要事項を明記して下さい。送信して下さい。

作品ノミネート選考基準と賞品について

投稿された作品は、「どりすた殿堂」、「どりすたブチ殿堂」、「どりすた道場」のいずれかのコーナーに掲載される可能性があります。

「どりすた殿堂」

ノミネートされた全員にWebMoney 4000円分

ボーナス割引なし。演出、テクニック、アイデアが総合的に優れているかといった、完成度の高さが評価基準となります。毎月、3~4本程度をノミネート。その中から「殿堂入り」作品を決定します

「どりすたブチ殿堂」

ノミネートされた全員にWebMoney 2000円分

プレイ時間10分程度までの短時間作品が選考対象。完成度よりも、何かひとつでも優れたところがあるかいう点が評価基準です。毎月、3~4本程度をノミネート。その中から「殿堂入り」作品を決定します

「どりすた道場」

その月の「道場」でよく活躍した方にWebMoney 2000円分

ボーナス割引なし。新しいテクニックや、ユニークな技があるゲームが対象になります。その作品の「役立ち度」にて選ぶ点数がたまれば「道場」、「名人」などの称号が与えられます

※投稿された方にから抽選で1名に図書カード1000円分プレゼント
※そのコーナーに掲載していただくからは空想科学のほうで利用させていただきます
多くにコーナーを希望する場合は投稿メールに明記してください。なるべく考慮させていただきます

■サクラ大戦3 評議会イベント
「私は寝ているから」と思っているか
3月15日(木)19時30分より開催される「サクラ大戦3」の発売記念イベント。登壇者は開発元のセガの開発者たち。彼らが何を語るのか、何が話題となるのか、想像が膨らむ。

→バカリ取材でのひとコマ。写真を見ると、「サクラ」の世界が活かされていることがわかるね。

→巴黎取材でのひとコマ。写真を見ると、「サクラ」の世界が活かされていることがわかるね。

→開発者の生の声が聞けるインバustumも掲載。雑誌のものとはまた違うテ

イスト。



セガのネット通販サイト情報を届け！

ドリームキャスト ダイレクト通信

ユーザー人気の高い2タイトルに D-DIRECTオリジナルセット＆特典が！

昨年9月に登場し、約20万本を売り上げた「CAPCOM VS. SNK」のバージョンアップ版「PRO」。4年まえにサターン版が発売されてから現在に至るまで、根強い支持を受けていた「カルドセブト」の続編、「カルドセブト セカンド」の2タイトルにD-DIRECTならではの限定セット、および特典が用意された。

まず「PRO」のほう。こちらはゲームのタイトルロゴをあしらった「オリジナルリストバンド」と、ダン

がプリントされた「オリジナルスボーツオルタナ」の2種類のアイテムを同梱した限定セットを発売。

一方の「カルドセブト セカンド」はWM関連のオリジナル特典つき。予約すれば(DC本体+ソフトのセット販売も含む)「オリジナルVMケース」が進呈されるので、さらに今回はビジュアルメモリ ブラックも販売される。こちらは予約すればオリジナルVMシールがついてくる。ファンなら、ふたつをセットで揃えたいね。

[CAPCOM VS. SNK
MILLENIUM FIGHTT 2000 PRO]



発売日：6月14日 予約締切日：6月7日
価格：通常セット…4800円
ソフト単品…3800円

D-DIRECT予約ランキング(5月15日現在)

これ以上はないというくらい豪華な内容の「バースデイパック」が魅力の「SONIC ADVENTURE2」が2位に登場。そんなソニックの猛追をひきりめたのは前回に引き続いている1位を獲得した「PSO Ver.2」。ソニックチームが上位を独占する結果となった。

1位 PHANTASY STAR ONLINE Ver.2



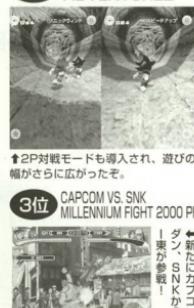
↑中性が高い1本。ブロードバンド環境で遊ぶのがベスト？

「カルドセブト セカンド」



発売日：7月12日 平均価格：7月5日
通常版…ソフト単体…6120円
DC本体+ソフト…15800円
ビジュアルメモリ ブラック…2900円

2位 SONIC ADVENTURE2



↑2P対戦モードも導入され、遊びの幅がさらに広がったぞ。

3位 CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO



↑新規にカーフコフからジャヨ
ダム、SNKから参戦！

電話注文も
受付中！

電話番号 03・5352・1500
受付時間 14:00～22:00(年中無休)

毎週はじまるキャンペーン情報

●「バースデイパック」予約受付中！ [SONIC ADVENTURE2]

ソニック生誕10周年を記念して発売される「SONIC ADVENTURE2 バースデイパック」(詳細はP39参照)。一般店頭では6月23、24日(2日間)しか発売されない特製パケージだ。D-DIRECTでも取り扱っているので、購入できるかどうか心配な人は予約しよう！

発売日：6月23日 予約締切日：6月16日
価格：バースデイパック…6月23、24日の発売価格
通常…5220円

●オリジナルボスターをプレゼント [井上涼子～ルームメイト～]

「ルームメイト」といえば井上涼子。シリーズ初作品のサターン版でヒロインを務めた彼女の復活を待ちにしていた人も多いんじゃないかな？ そんな涼子ちゃんのスキニーナンをボスター化。しかもD-DIRECTオリジナル！ 予約者はこのボスターがもれなくプレゼントされるぞ。

発売日：7月5日 予約締切日：6月28日
価格：6120円

注意！ クレジットカードの使用時はカード期限の確認を！

D-DIRECT上でクレジットカードを使用して買い物している人は、クレジットカードに記載されているカードの有効期限が「購入するソフトの発売日までであるか確認しておこう。なぜ、そんなことをしなければいけないのでか？」についてはD-DIRECTで買い物する場合、予約時にカード情報を入力(電子注文時は伝票)するわけだが、この情報がカード会社に伝達されるのは商品がユーザーへと荷渡される段階になってからなのだ。荷渡され = 発売数

目までであるから、このとおりにカードの有効期限が切れていると、そのカードは使用が不可能なので、代金を支払うことなどができないものとして扱われる。こうなってしまうと、料金を払いをいで金引換されてしまう。もしも新しいカードを使おうソフトカードを新規注文になればならない。一度体験するとわかるが、これはめんどくさな作業。こういった事情に陥らぬためにも、カードの有効期限がカード発売日にも遡られるかどうか、しっかり確認しておこう。

久保店長から ひとこと

やっぱり「ファンシースターオンラインVer.2」がいい発売。発売がホント楽しすぎますよ。雑誌広告担当の人が開発陣とのROMで遊んでいた(仕事している)のを見ると興奮になってしまかたがないです。仕事で手がつかないのでぜひやってほしいです。

2位はソニックアベンチャー2で、生誕10周年ということで記念の「バ

ースデイパック」が発売になります。これは6月23、24日しか発売しない限定版になります。D-DIRECTでは発売1週間ほどまえに予約された方、すぐに「バースデイパック」を購入いただけます。

3位は「CAPCOM VS. SNK PRO」。D-DIRECTでは通常版の「ソフト特製リストバンド」と「特製ソフトラッピング」で、通常版…6120円、廉価版…7020円。どちら対戦で熱くなって汗をかいでも大丈夫！?

順位	ゲームタイトル	発売日	価格(初回／通常)
1	PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	6月7日	4320円
2	SONIC ADVENTURE2	6月23日	5220円
3	CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO	6月14日	通常版3800円、限定セット4800円
4	こみっくバーティ	7月26日	通常版6120円、廉価版7020円
5	CRAZY TAXI 2	5月31日	4800円
6	ガンダムバトルオンライン	6月26日	6120円
7	エクスカギティティネオス	5月31日	6120円
8	Piaキャラコロヘ～よこそそぞ	6月21日	6480円
9	エルカドグラン 第5巻	6月6日	2800円
10	マリエリーカーネージャーリングの魔術士～	7月26日	7020円

*表中の価格はすべてD-DIRECTでの発売価格です。消費税・送料は別途請求されます。

myroomで ホームページをつくっちゃおう！

第6回 こんなに変わった！ myroom ver2.0をレポート

過去、本コーナーでも取り上げたことのあるmyroomのバージョンアップがついに行われた。今度は何ができるのか？ 気になるポイントを徹底紹介！

新機能多数追加！ myroomが待望のバージョンアップ!!

これまで掲示板ルームの無料開放や定額コースユーザー向けのフリールーム、リンクルーム追加など、細部でのバージョンアップが行われてきたmyroomだが、このたびデザイン面を含めて大きくりニューアルされた。

バージョンアップの特徴は右の3点。ビジュアル＆操作面の改善とmyroomユーザーの泣きどころであった画像の管理など、ver2.0と呼ぶにふさわしい充実した内容だ。今はこれらリニューアルポイントについて解説していく。

Version Up

1 ルームレイアウトとデザイン変更

基本デザインやプロフィール用の画像数が増やされた。各ルームのレイアウトも変更されビジュアル面を強化！

メインルームのレイアウトを一新

玄関ページともいえるメインルーム。旧バージョンとともに異なる点は、画面左側にリンク用スペースが確保されたところだろう。ここではmyroom内の移動だけで

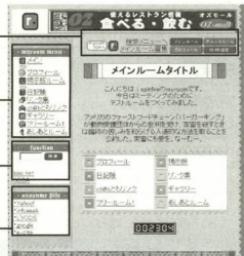
なく、他ユーザーのch@bともリストへの追加、オススメサイトへの移動(すでにピックアップされているサイト群から任意に選択)がワンタッチで行えるのだ。

どこでもチャット、ch@b talk送信用リンクを設置。メインルーム編集画面やmyroom公式サイト、検索ページへのリンクがある。

プロフィールや登記ルームなど、ほかのページに移動したいときはココを押す。

ch@bとも登録用ページへのリンクはココ、isaos.netとセガのHPへのリンクもある。

編集画面で選んだお役立ちサイトへのリンクを表示。



おなじみのルームも新レイアウトに

メインルームだけでなく日記ルームやリンクルームのレイアウト、デザインも変更された。従来のリンクルームは入力した文字数によって表示されるフォームが崩れるという欠点があったが、ver2.0では改善されている。

→各月へのリンクも從来の3ヶ月から6ヶ月に増えた。

→リンク先とコメントのみの表示になり見やすくなっています。

ゲーム(DQM2&PSO) &受験勉強(国) ●URL:<http://myroom.isao.net/room518/0000001000069518/>
フリールームで「ファンタジースターオンライン」と「ドランクエストモンスターS2」をやってます。何でもいいから掲示板に書き込みしてくれれば、返事がすぐ来ますよ。ネット友達になりましょう♪ よろしく(ムサシ)

バージョンアップのポイント

- 1.ルームレイアウトとデザイン変更
- 2.myroom編集の使い勝手が向上！
- 3.画像管理など新機能を追加！

3のバージョンアップは
6月中旬
を予定！

myroomのデザインが6種類に！

初心者向きのデザインパターンが6種類用意された。このうち下の3種類は新規パターンとなる。

旧来のmyroomでは文字色やリンク色、背景色などを変更できましたが、今回はあらじめ決められたパターンで固定されている。色の設定ミスにより、表示されている文字が読みづらくなるなどの編集ミスを防ぐためだ。ただし、6

月には上級者用デザインパターンが追加リリースされる。これを言えば、画像管理機能とあわせて各色を自由に指定できるようになる。



●シンプル



●びんくパンチ



●サイバー



プロフィール画像も増えた！

従来のプロフィール画面では男女のシルエット画像が3枚あったが、それらはすべて廃止。代わりに6種類のイラストが用意された。記事中の「Version Up 3'」で紹介し



★イラストは6種類



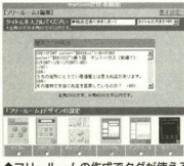
Version Up

2 myroom編集の使い勝手が向上！

myroom制作に欠かせない編集機能。よりコンテンツツ制作をやりやすくするため、管理者画面を大幅に変更！

ユーチャフレンドリーな編集画面

旧バージョンでは各ルームを編集する際、いちいち管理画面にジャンプしてから各ルーム内容を編集しなければならなかった。しかし、ver2.0からは各ルームごとに



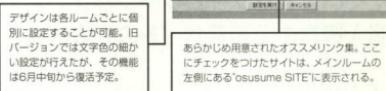
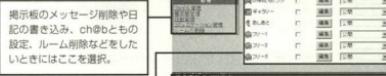
↑フリールームの作成でタグが使えるのはver2.0でも変わらないが……。

編集画面へ移動するためのリンクを設置。さらにメニューのオプション「プラグイン」の「クッキー」をすべて受信にしておけば、よりスムーズな編集作業を行えるぞ。



↑タグがわからない人のために解説ページへのリンクも設けられたぞ。

myroom管理者用画面はこうなった！



あらかじめ用意されたオススメリンク集。ここにチェックをつけたサイトは、メインルームの左側にある「osusume SITE」に表示される。

Version Up

3 画像管理など新機能を追加！

ここで紹介するのは6月中旬に登場予定の新機能。DCを使って画像の管理をすることもできるのだ！

画像を収集して"ギャラリー"公開

新機能の目玉ともいえるのが"ギャラリールーム。ここではビジュアルメモリに記録した画像やドリームアイで撮影した画像をサーバー上にアップロードできるのだ。



↑ギャラリールームでは、小さく縮小された画像が一覧表示され、選択する大きい画像に。各画像には説明用のコメントを加えることもできる。

アップロードした画像は小さく一覧表示され、選択すると大きな画像が表示される。また不要な画像は削除することも可能。これでオリジナルの画像集を作れるぞ。



"ch@bとともにリンクルーム"も設置！

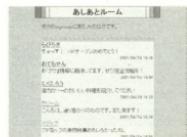
"ch@bとともにリンクルーム"とは、その名のとおりch@bとも限定のリンク集、ch@bともしか運営するmyroomとch@b talkトークのメッセージ送信用リンクを設定できる。このルームを利用していろんな人のmyroomを見たり、ch@b talkでメッセージを送れば、友だちの輪がよりいっそう広がるかも？



↑リンクルームと同じようにコメントを添えられる。

"あしあとルーム"で来訪者をチェック

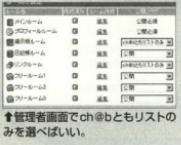
myroomに遊びに来た人は、ひとことコメントを残すことができる。そのコメントがズラリと表示されるのが"あしあとルーム"だ。ここでは訪れた人の名前もいっしょに表示されるので、誰が来たかも一目瞭然。ユーザーどうしのコミュニケーションを深める新機能といえるだろう。



↑あしあとコメントにはmyroomへの意見や感想などを書き込もう。

秘密の部屋も作れちゃう！

ver2.0からは、こちらが指定（登録）したch@bともしか入室できないルームを作る。つまり、仲間だけの掲示板や特定のメンバのみが閲覧可能なフリールームを設置できるというわけ。



うえぶさいと

Web Site Now 第13回

なう 水無月 情報ページ

さまざまな可能性を拓くインターネットだが、個人レベルでの情報発信を可能にした点も大いなる利点と言えるだろう。いわゆる“個人サイト”は大盛況だ。今回はそんな個人サイトの中から“水無月情報ページ”を取り上げさせていただくことにしよう。個人サイト、ひいてはインターネットの可能性が見えてくる!?

たぐいまれなチームワークが生みだす個人運営の情報系サイトの人気に迫る

いま、ゲーム業界における個人サイトは花盛りだ。ある意味、その人気はメーカーが運営するホームページ(以下HP)を凌いでいる。“個人が好きなように運営する”という、コンセプトが多くの利用者の心をつかむのかもしれない。“熱意”と“自由度の高さ”は個人サイトの大きな特徴といえるだろう。とはいって、そこにはメーカーのHPに負けないくらいの、苦労と工夫があるハズなのだ。その辺のヒミツを探るべく、今回は老舗中の老舗ともいいくべき個人サイト、“水無月情報ページ”的運営者に取材を

敢行することにした。

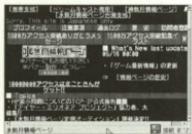
さて、その設立が1997年12月という水無月情報ページだが、運営は“雅版”と“水無月”というふたりが担当している。そこで今回は名古屋在住というおふたりに、お話を伺うこととした。おふたりはどのような協力関係でHPを作り上げているのか。前置きはこのくらいにして、以下にそのやり取りを紹介することにしよう。

個人のHPでもここまでできるを見せたい

——“水無月情報ページ”(当初は“水無月城”だったみたいですが)開設の動機を教えてください。

水無月 今まが運営していたHPを見て、自分もやってみたいという単純な思いがきっかけです。

そのころは西洋が好きで、HPのデザインを西洋風にしたいと考え、名前も“水無月城”にしたわけです。“水無月城”的ときはひとり



↑ゲーム情報を中心に、企画ものなど豊富なコンテンツを持っている。

TODAY'S GUEST

水無月: 名古屋在住の学生さん。“水無月情報ページ”を立ち上げた方。ホームページではデザイン、制作、更新を担当。小中・高校と雅版氏とは同級生らしい。趣味はサッカーと映画鑑賞。

雅版: 名古屋在住。ホームページでは、ゲームの情報収集、企画の発案、維持などを担当。長電話が好きでとにかくよくしゃべるといふ。そのため、マイラインでいちばん安くなるプランを真剣に計算したらしい。

でやっていました。内容は、ゲーム、アイドル、映画の趣味ページでした。しかし、雅版と組んでから、ゲーム情報をを中心としたページに変わっていました。それから“水無月情報ページ”という名に変わりました。

——では、なぜゲームの情報ページを作らうと思ったのですか?

水無月 “水無月城”的とき、外国人のゲーム情報を見ていて、これらを集めアップしていくんですが、趣味ページだけなので、好きなゲームの情報しかやっていませんでした。雅版の手伝いのおわけで、総合的なゲーム情報のページを開設することができました。

——運営はどのような感じで行っているのですか?

雅版 最初のころは、僕が水無月の家の訪問で話し合いをしていましたが、いまではSNSやメールなどで連絡を取りながら、更新をしています。ゲーム情報は僕がメールで書いて水無月に送り、それを水無月が更新する、というパターンをくり返しています。

企画は、僕が企画を担当している方々と連絡を取って、その状況をメールで送っていただき、そのメールの内容を僕が編集し水無月に更新してもらっています。

——更新はどれくらいのペースで行っているのですか?

雅版 基本的に午後11時から2時間弱をかけて一気に作業をします。ただ、東京ゲームショウや何かで大きな情報が動いた場合は電話などで取り取って、早目に更新する時もありますね。

——ゲーム情報はどのようにして入手しているのでしょうか?

雅版 ほとんどが“水無月情報ページ”に遊びに来てくれる方からの投稿と、ほかのゲーム情報を扱っているページの情報を転載させていただいている。という形です。

——ネタを選択する基準は?

雅版 少なくとも誰もが興味あるネタは掲載しているはずです。なかには、ほかのサイトが掲載して

いるにもかかわらず“水無月情報ページ”では公開していないものもあるのですが、これは僕の感覚で選んでいます。ハッキリした基準は設けていないのですが、その情報が提示されたときにごく一部の人しか興味を持たないだろう、といった雰囲気のあるネタは掲載していないつもりです。

——情報ページとは別に企画を組まれていますが、その理由を教えてください。

雅版 もともとは“ちょっとしたオマケ的なコンテンツ”が用意できれば……”という考えからスタートしたのですが、いまではいろいろな意味で挑戦するために企画しています。

——挑戦と言います?

雅版 たとえば“パトル・ロワイヤル”という企画の場合、個人ページと専門学校が組んで企画を取り組むといった例は、(自分は)過去に見たことがなかったのでやってみたかった、というのが本音です。ふつう個人ページが“学校と手を組もう!”なんて考えませんかね。でも、実際に企画を学校側に提出して承諾を得たときは“言ってみるもんだない”といった感じでうれしかったです。

個人ページの企画だってここまでできるんだ、と言えることが僕の目標です。たとえば、学校との連動、ゲーム会社との連動、などの連動系のチャレンジや、まったくコンタクトがなかった人にいきなりコンタクトを取って、いっしょに企画成功のためにを目指してもうつりする人間関係系のチャレンジをしていきたいですね。

富なコンテンツのコツは“他力本願”!

——いま、どのようなホームページを心がけられていますか?

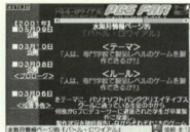
水無月 HTMLタグのミスなくすることが第一です。どのブラウザでも見られるように気を使っています。

——それぞれのブラウザを逐一確認しているとか?

水無月 作り立てのページは必ずやってます。いまでは、どのタグが、どのブラウザで使えないかが、わかるようになってきました。

制作者が選ぶ!

印象的なゲームニュース TOP5+α



◆テレビのバラエティー番組負けのユニークな企画が並ぶ。

あと、色にしても、発光色や原色はなるべく使わないようになっています。色にはこだわりをもってデザインしているんです。

雅版 僕の場合は、とにかく、できるだけ毎日どこかのページが更新されているという状態を維持することです。せっかく来ていたお客さんが「なんだ、更新なし……」、というのはガッカリされると思うのです。

あとは、できるだけ自分たちの力だけでやろうとしないように心がけています。やっぱり自分たちだけの力ではすぐに限界が来ますので、そういうときに甘えさせていただかなくて……。悪く言えば他力本願型かもしれません。

ですが、この方法がいろいろなコンテンツをつねに充実させる方法だと僕は考えていました。

——限界といいますと？

雅版 体力的な問題は当然ですが、やはり個人だと行動範囲にも限界があります。

たとえば、東京ゲームショウがあるのに僕が直撃出向けない場合は、僕の代わりにゲーム情報を収集してくれる方や、僕から直接連絡の取れない方にコンタクトを取ってくれる方や……という感じでいろいろな場合が考えられます。

他力本願にというのは、すべて任せっきりにする、というわけ

ではなく、その方にできることは任せてしまって、それを引き出す作業をこちらが補う、といった感じです。

ゲーム情報は情報を提供してくれる人がいて、掲示板も書きこんでくれるお客様が初めて成り立つコンテツです。おそらく、自分たちだけだけで上げられたコンテンツは、ほとんどないと思います。だから、いろいろな人たちの力を借りてこそコンテンツは制作できるものと思ってます。

ただ、頼りっぱなしでは皆さん離れてはいませんので……そこには気づけています。

——HP運営の苦労と楽しみを教えてください。

水無月 苦労といえば、毎日更新かな。もう日課となって、そうでないのですが……。雅版のほうが苦労しているかも。

雅版 やはり毎日更新というのがもっともつらいことかもしれません。ちょっと1日、2日と何んでしまうと復帰する事がたいへんです。ですから、毎日更新のコツは、本当に毎日更新するしかないと思っています。

楽しみはやっぱり人付き合いでですね。HPを通じてたくさんの人と知り合って、実際にお会いして話したときがいちばん楽しいです。

——HPで将来こんなことに挑戦したいということはありますか？

雅版 文字系企画、音声系企画をいままでやって来ているので、つぎは映像系企画をやってみたいというのあります。ゲーム情報でも、映像があるとなるとではかなり違いますしね。企画だって、映像があるとなるとでは楽しさが違うかもしれません。

●水無月情報ページはこちら●

<http://www.tcp-ip.or.jp/~minaduki/>

水無月氏&雅版氏がオススメする関連サイト

TECH SIDE → <http://www.techside.net/>

ゲームを中心としたニュースサイト。「情報の豊富さとその正確性、そして文才には感心します。思わず“くすっと”することもあります」(雅版)



進ぬ! 電波少年 → <http://www.ntv.co.jp/denpa/>

人気テレビ番組のHP。「番組の演出などめちゃくちゃ参考にしてます(笑)。この番組がなかなかいいままの“水無月”はないですか？」(雅版)

Snowy's DreamCafe → <http://www4.airnet.ne.jp/snowy/>

こちらもゲーム情報系サイト。「いまほんどう更新されないようですが、ゲーム情報に関しては誰にでも親切でした」(雅版)

そもそもゲームが大好きというおふたり。そこでここでは、情報系サイトを運営する彼らに、1997

年の開設以来、今までもっとも印象的なゲームニュースを挙げていただいた。

フレイステーション2のマシンスペック情報

公式発表されまくまくうちに早く掲載。「今より確実な情報元だったので、自信をもって公表しました。『水無月情報ページ』のアクセス数を大幅にアップさせたと言っても過言ではありません」(雅版)とか。

1位

ドリームキャスト発表

通信機能搭載の家庭用ゲーム機がネット利用者を増やした。「いまから思えば、この一歩のおかげでこのゲームの知名度が上ったのかも。『水無月情報ページ』で直リンクするページが増えました」(水無月)

ドリームキャスト製造中止

寝耳に水の情報だったとか。「これは正直驚きました(笑)。セガのマルチチャット・フォームの話はあるところから聞いたのですが、こちらの話は聞いていなかったので、驚きは倍増でした」(雅版)

『ファイナルファンタジーX、X、XI』同時発表

スクエアの国民的RPGの経緯が第4位に。「当時『X』が発売されるということは誰もが予想していたと思うのですが、まさか3タイトル同時に……まさしくあります(笑)」(雅版)

コンパイル『ZANAC×ZANAC(PS)』情報

コンパイルの井上社長にネットオフにも出してもらつたらしく、「本当に気さくで人当たりがいい方です。以後コンパイルさんからは直接情報をお伝えしていただきています」(雅版)

『シーマン』

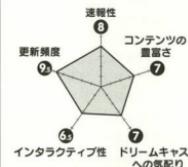
「ある雑誌の表紙を飾っていてこんな気持ちの悪いゲームが出るわけないと言っていたのに、ふつうに発売されたのに驚きました」(雅版)

『シェンムー』発表

「イベントに行ったり、企画をしたりと思いつかで出深い作品です。グラフィックがいいですね。ソフトは買いませんでしたけど……」(水無月)

✓ホームページ自己診断

ここではおふたりに自身のホームページの自己診断をしてもらいました。点数はおふたりに別々に出していただき、平均値をとらせてもらいました。



インタラクティブ性 ④ ドリームキャストへの気配り ⑦

更新頻度 ① 連携性 ③ コンテンツの量質 ⑦

② インタラクティブ性 ⑥ ドリームキャストへの気配り ⑦

Q1. HPが始まったのはいつから？

A. 1997年12月28日です。

Q2. 毎日のアクセス数は？

A. 約30000アセス/日です。

Q3. 使用ソフトは？

A. FRONT PAGE EXPRESS(雅版)

Hyper Edit, Photoshop(水無月)

Q4. HPでちょっと力を入れているのは？

A. オリジナリティー(雅版)

それ以外のブラウザに対応したページを作ること(水無月)

Q5. HPのコンセプトは？

A. 何よりも理だらけではある(雅版)

デザインで“水”を表すブルーのラインを取り入れる(水無月)



格ゲー コロシアム

格ゲー初心者講座

2D編 第8回

相手にダメージを与えるには?

相手に攻撃を当てるということは、どういうことなのか?
どうすれば当てることができるのか?

連続技も覚えた。必殺技も出せるようになった。どおかな?それだけで勝てるようになった?そういうくらい連続技を覚えて、それがちゃんと相手に当たらない意味がないし、勝てないよね。

この「攻撃を相手に与える」っていう部分がある意味いちばん難しいかもしれない。

闘雲に必殺技を出しただけでは、ちょっと勝てない。せっかく取得した連続技もひたすらガードされる一方で、どちらも当たらない。なんだ?どうしてだ?

今回は、そのあたりをじっくりと考えてみたい。

攻撃が当たらない! どうして?

そもそも、どうすれば攻撃は当たるのか?まずはこのあたりからじっくりと考えてみることにしよう。

基本的に、ガードされていると攻撃は当たらない。必殺技で体力を削ったり、投げ技でダメージを与えられるが、それ以外の状況ではガードされてるから攻撃しても相手はノーダメージだ。「俺はちゃんとガードしているけど、それでも相手の攻撃を食らっちゃうよ?」なんて人がいるかもしれないが、それはこっちのちょっとした隙を攻めてきて、「ガードできない状況」において確実に攻撃を当

てくるからだ。

方向ボタンをずっとガード方向に入れておけばガードし続けるんじゃないの?という意見もあるだろう。確かにその通り。ガードだけをしていれば絶対「ずっと」とガード状態はあるが、それだけでは勝てないよね?投げ攻撃などして食らうし、何より自分が攻撃を仕掛け相手にダメージを与えないことは勝てるのも勝てない。

ところが、そのむやみやたらに攻撃を仕掛けたときこそ、相手にとっては最大の攻撃のチャンス。その隙を確実に攻めてきて、攻撃を食らってしまうのである。

たとえば、だ。飛び込んで攻撃してみようと思ったら対空でいつも簡単に迎撃されてしまう。飛び道具を出したら、その隙に飛び込み攻撃を食らって、いつも簡単に連続技をたき込まれる。なぜか?それは、相手に「『いま飛び込んで攻撃しなくなっちゃ!』」「飛び道具を撃たなくちゃ!」と語られてるのである。何もかも、相手の手のひらの上にいるのだ。それでは勝てるはずがない。

グレイシーハンター、 桜庭選手の教え

いきなり話はそれるが、いま縦合格闘技の世界でもっとも注目されている日本人が、桜庭和志選手だ。この選手の話をしあげることになる。

勝つ考え方たって何!?

今回は対戦時における考え方を中心にお届けしてみたい。ちょっと難しいかもしないが、よく読んでみてくれ。

担当:ムカツ

講座以外でもほかにもいろいろな企画を準備中!初代「ストII」から基本的にどんな格ゲーもやってる。でもうまくない(涙)。



まむやみに飛び込んで、対空技でとも簡単に落とされてしまう。



プロレス・格闘技好きな私としては、いくらくらいがあっても足らないので割合するが、となる結論のインビデオで非常におもしろいことを言っていた。

桜庭選手の強さの秘密についてアレコレ聞いてるとき、おもむろに取材記者の足を殴ろうとする。もちろん、記者はさっそく避けたのだが、桜庭選手はニッと笑って「ボクは、あなたをその体制にしかったんです」と、どんな競技においてもそう思うのだが、「相手の行動を読むことができれば自分有利になるのは当然。その行動を自分から制限していくことができれば……つまり、この行動を取ることしかできない」と相手に思ひ込ませて、どんどん相手の動きを制限させていくことができればかなり有利となる。相手がどういう行動をするのがわかれば、それを待ちかまえて一気に攻め、試合を極めることも可能だろう。

これは、格ゲーにも当てはまるのである。こちらの動きによって相手の動きを制限、こっちの思いどおりに相手が行動するようになれば勝負はたくさん訪れるはず。逆に、とこども相手に攻撃を食らってしまうってことは、それだけ相手に説まっているってことなのだ。「俺がこういう行動を取りば



↑リーチが長い技は、キャラごとにちゃんとチェックしておきたい。

必ずおまえはこう動く!とバレバレになっているのである。

攻撃を当てる方法を 考えてみる

というわけで、攻撃を当てるにはどうするか?いくつかそのパターンを考えみてよう。

パンパーンで飛び込んでみても、相手はガードするか対空技で落としてくるに違いない。飛び込みで確実に相手に技を当てるにはどうしたらいいのか?

たとえば、自分が飛び込まれて攻撃を食らったときはどんな状況なの?と考えてみる。ガードをしているつもりなのだが、いつも相手の攻撃が当たってしまう。なぜか?よく見ると、こちが飛び道具を出したタイミングで相手は飛び込んで、飛び道具を出したあとにこちがガードできていない状況を突いて攻撃を仕掛けてきているのではないか。

そう、大技を出したあの隙を突かれているのである。弱攻撃の技ならともかく、強攻撃や必殺技の場合、攻撃を出したあとにガードができない無防備な隙が生じるのである。そこを突かれているのである。おそらくは無意味に飛び道具を連発していたのだろう。意味

名作ピックアップ⑤

ストリートファイターIII

■カプコン／1996年アーケード登場

「ストリートファイターII」の登場から7年後、多くの格ゲーファンの期待を背負ってゲームセンターに登場したのが、この「ストリートファイターIII」だ。

「III」となるからには、かなりのパワーアップ＆変更点があつた。キャラクターがリュウやケン以外はすべて一新、ディズニーア

ニメを見ているような滑らかな動きを実現したグラフィックなどはもちろんだが、そのいちばんの特徴は「ロックイン」だ。

これは、相手の攻撃を受ける瞬間に方向ボタンを相手方向（下段攻撃なら真下）に入れる、その攻撃を完全に無効化、そこからかさす攻撃に転じができるといいもの。方向ボタンを相手方向に入れる以上、タイミングを間違えれば攻撃を食らってしまうリスクはあるが、成功すればすぐに攻撃をすることができる部分がガ

ードより優れた点だ。

このロックインにより、それまでの対戦ゲームの受け引きが大きく変わった。飛び込み攻撃ひとつとっても、攻撃する側にロックインされるリスクがあるだけでなく、迎撃する側も対空攻撃がロックインされる可能性があるのだ。非常に奥が深い対戦を楽しめるものになったといえる。

ただ、ロックインができるかどうかで、そのおもしろさや実力に大きな差が出来てしまったのも事実。うまい人にはまるで手が出せ

もなく連発していればタイミングをとられやすいし、そりゃそこを突かれるだろうってもんだ。では逆に、こっちが攻撃を当てるにはどうしたらいいのか。

攻撃が当たる、ということは相手がガードしていない、もしくはできない状況にある、ということだ。ガードできないということは、相手に技を出させて（もちろん大技か必殺技で）、それを空振りした状況だということになる。

つまり、そういう状況を作り出せばいい、ということだ。どうすれば相手に大技を出させることができるのか？

これは自分がどういうときに大技を出すか、と考えてみよう。そう、それはこっちと同じで「お、隙がある！」と思ったときに相手は大技を出してくるのだ。そう、だから「お、隙があるぞ！」と思われる所以である。ホントに隙だらけにしゃうとうマジで攻撃を食らってしまうのでそのへんの加減が難しいのだが、こっちに隙があると思わせると向こうはホイホイと

技を出し、隙を見せてくる。そこを逃さず、一気に攻め込むのがポイントだ。

隙のようで隙でない隙を見せる！

もちろん、ホントに隙を見せていいのだが、それ相手の攻撃をバキバキ食らったらそもそもない。隙があるように思われるのである。たとえば垂直ジャンプをしてみよう。斜めジャンプの飛び込みではなく、その場でまっすぐに飛んでみるのだ。すると、相手は「お、飛び込んできた」と勘違いして、昇龍拳などといった空必殺技で迎撃しようとしてしまう。そうなれば、こっちはその隙地を狙って攻撃すればいい。

また、立ち弱攻撃が当たらないぐらいの距離まで近づく。こっちの攻撃が当たらないと思ってさらに近づいてきたらしちゃるもの、おもろにリーチのある攻撃（しゃがみ強K攻撃など）を出すとおもしろいように思う。

飛び込み攻撃をするときに、わざと遠い距離から飛んでくるのもいい。相手は「迎撃しなきゃ」と思って対空必殺技を出したりするのだが、これが遠すぎて当たらぬ。こっちは着地時を狙って攻撃すればいい。

また、ガードを搔きあぶるというのも大きなポイントだ。これは立ちガードとしゃがみガードを感じさせるような攻撃を仕掛けいく、ということ。たとえば、しゃがみ弱攻撃を連打して相手をしゃがみガードで固定させ、そこからおもろに中段攻撃（相手は立ちガードしないと防御できない）につなげる。基本的に中段攻撃はいきなり出せるものではないでガードされることもあるが、それでもいきなり中段がくるとなかなか対応しきれないものだ。何度も感じる技ではないが、たまに出すと効果的だろう。

これらの考え方たに、それぞれのキャラ固有の動きや必殺技を組み合わせれば、無限の可能が広がるぞ！ あれこれ考えてみよう。

大技のスキを突く



▲大技をガードしたり空振りさせたときは、こっちの攻撃を当てる大チャンス！ 相手が大技を出したくなる状況を作って、確実に当てていこう！

わざとスキを見せる



▲相手の大技を誘うには、こっちの隙をわざと見せるのも手だ。見せすぎて、逆に攻撃を食らうとのないように、その間合いなどにも気をつけよう。

ガードを搔きあぶる



▲中段攻撃（しゃがみガード不可）はまさに使うと効果的。下段ばかり狙って、おもろに中段を出す。意識しすぎる相手に跳まれるのでほどほどに。



▲ある程度ロックインができるとおもしろさが倍増する。

ない雰囲気が出てしまい、マニア間では大いに流行ったが、「ストII」ほど一般プレイヤーを巻き込むまでには至らなかった。

みんなのおたよりコーナー

勝者の雄叫び

□ ケテって何ですか？
(東京都 レイレイさん)
●ゲームセンター用語。「ロケーションテスト」の略。ロケテストともいう。開発途中の段階でゲームセンターに置いてて、予想外のブレイドバグは出ないか、ゲームバランスは適切か、人気具合はどうかなどを見てみるテスト。結果次第では、このままの目を見ないゲームもある。

おたより募集中

このコーナーではみんなのおたよりを待っている。「あの対戦格闘기를買った人に話を聞いてほしい」「こんな連続技を考えました」「あのキャラはどうやって倒したらいいの？」などなど、対戦格闘ゲームについてなら何でもオーケー！ ハガキでもEメールでもいいぞ。あて先は以下のとおり。待っているぞ！

郵便

〒154-8528

(株)エンタープライズ
ファミ通DC編集部
格ゲーコロシアム係

Eメール

muneta@grace.dricas.com

Data & Chart 攻略

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

発売とともに届けた「サクラ大戦3」の攻略記事も先月の第六話までひとまず終了。今回は、第七話以降の見どころのひとつ、帝都花組の登場についてお贈りしたい。帝都花組が登場しないから「サクラ大戦3」を敬遠していた人は必見！ 巴里的街にやってくる帝都花組の活躍の様を紹介していくぞ!!

発売日 発売中 価格 特典	発売日 発売中 価格 特典
2001年7月19日 7月20日 1,200円 オリジナルCD「サクラ大戦3」 7,800円（初回限定盤）9,800円（通常盤） 400枚入 バイブル DVD 開拓者 セガ	2001年7月19日 7月20日 1,200円 オリジナルCD「サクラ大戦3」 7,800円（初回限定盤）9,800円（通常盤） 400枚入 バイブル DVD 開拓者 セガ

<http://sakura3.drcis.ne.jp/sakura3/>

スクープ！ 巴里の街に帝都花組たちがやってくる！

第六話で巴里にやってきた月組の隊長、加山雄一に引き続き、第七話以降では、大神と二度もの大戦とともに戦ってきた帝都花組の面々と再会することができるのだ。まず最初にやってくるのは、さくら、すみれ、アイリスの3人。花の博覧会の会場にエリカとともにやってきた大神は、そこで帝都で見慣れた大きな桜の木を発見。なんとなく懐かしい気持ちになったその瞬間、大神の目には信じられ

ない光景が飛び込んでくる。なんと、桜の木の陰から、帝都花組のさくらが現れたのだ。「おひさしぶりです、大神さん。」そんな懐かしいさくらの声に続き、アイリス、すみれも大神の前に登場。彼女たちは、休みを利用してわざわざ大神に会いにきたというのだ。この突然の訪問に、いつしょにいたエリカも大感激！ シャノワールで3人の歓迎会を開こうと提案があり、一同はシャノワールへ……。



→突如現れた人物は、帝都からやつてきた真露寺さくらだった。わずか数ヶ月とはいえ、ひさしぶりの再会に大神のはずは躍る。彼女に続き、すみれとアイリスも顔を出す。



→巴里にやってきたさくら、すみれ、アイリスの3人。懐かしい声が大神の胸に響く。



→帝都からの突然の花組の訪問に、感激したエリカ。あまりのしさで3人に向かって飛びついていく。想ももなかったエリカのあまりの破天荒ぶりに、帝都花組の3人がちょっとだけ大神に同情……。



やっぱりあった！ 帝都花組バージョン：オープニング!!

毎回、DISC1によって微妙にオープニングに変化がある「サクラ大戦」。それは今回も同じ。DISC2枚目の第七話開始時に収録されたオープニングは、なんと帝國華撃団バージョン。主題曲でも懐かしい「檄！ 帝國華撃団」の新アレンジバージョンになっているので、ファンならずとも必聴。映像のほうも、帝都花組の面々が随所に登場した豪華仕様になっているので、「サクラ」ファンは必見だぞ！



●やっぱりあった！
帝都花組バージョンのオープニング。映像のほうも、帝都花組の面々が随所に登場した豪華仕様になっているので、「サクラ」ファンは必見だぞ！

●なんにやら心配そうな表情を浮かべる帝都花組一同。この映像は、写真かCGになっているのではなく、川面に映った姿なのだ。



●オープニングの最後は、帝都花組が巴里は凱旋門の前に勢ぞろい！ 懐かしくもなじみ深い主題歌に、感動してしまった人も多いはず！

巴里にきた帝都花組の歓迎会が行われたが……

わざわざ巴里にやってきた帝都花組3人の歓迎会がシャワールで開催された。巴里花組にとっては「華撃団」の先輩になるということもあって、帝都花組の面々はみんなで暖かく迎えられた。歓迎会は和やかムードで進行していたのだが、ちょっと大神が目を離した隙に、ただならぬ雰囲気に。最初はどうちらもお互いを褒め合っていた巴里花組と帝都花組だったが、

なんと巴里花組と帝都花組がケンカを始めてしまったのだ！ 慌てて大神を呼びにくるエリカ。花火は場の突然の変化にオロオロし、ロベリアはおもしろがって見ているばかり……。ケンカの結果合わせは、どちらも令嬢であるグリシースとすみれ。最近少しどうしのクリコとアイリス。そしてエリカとさくらといった具合。はたしてみんなは仲直りできるのか？



↑エリカが言い出していくが止まらない帝都花組の歓迎会。最初は面倒くさがって見ていたが、いつの間にかやられ一時緊張状態になってしまったんだ。



グリシースvsすみれ

◆どちらもお嬢様どうしのグリシースとすみれ。すみれはグリシースに成金呼ばわりされたことに腹を立て、それを愛でてグリシースを罵倒する言葉を投げかけてしまう。この貴族対財閥の戦いは、お互のプライドが高いゆえに、果てしなく続くのであった……。



コクリコvsアイリス

◆大神のことをなんと呼ぶかで言い争いになったコクリコとアイリス。コクリコは「チロー！」アイリスは「お兄ちゃん」と言い争う。こんな小さいことでも、彼女たちにとっては大問題。当の本人である大神も、これにはいさか困ってしまう……。



エリカvsさくら

◆彼女たちは場の雰囲気に引き込まれるようにケンカに。エリカの「大神さんは巴里花組の隊長です。」という発言に、さくらが過激に反応。「大神さんは巴里に貸しているだけです」という感じで応戦。その後のエリカの爆弾発言で事態はますます悪化……。

ダンスコンテスト開催！ 巴里花組vs帝都花組



↑が、突然アイリスのダンスシューズのカガトが折れて踊れなくなってしまう。

その場では仲直りすることなく、歓迎会はゴタゴタのまま終了してしまう。こうなってしまった以上、大神があいたに入ってきたとさすがにない。というわけで、大神は巴里花組と帝都花組それぞれと話をして、なんとか仲直りでもらおうと奔走することに。そこで大神が出したひとつの提案が、ある場所で行われるダンスコンテストに出場して、その結果で決着をつけようというものだった。種

目はフレンチカンカン。本場のフレンチカンカンで華麗なる舞いを見せる巴里花組だったが、それを見た帝都花組の3人は、足りないものがあるという。そう、この足りないものが、じつはいまの巴里花組に欠けているものとして大神も感じていた「チームワーク」なのである。チームワークに勝った帝都花組のダンスには、さすがの巴里花組とも、驚きとともに感嘆の声をもたらす。さて、優勝はどちらに？



↑見事なダンスであったが、それを見た帝都花組は、ふつうでは気がつかない点を抜擢。



↑成されたばかりの巴里花組だが、見事なフレンチカンカンを見せる。突然のスターの登場に、観客席からも歓声と拍手が飛び交う。



なんと怪人たちとの戦いにも帝都花組が参戦！

なんと、巴里にやってきた帝都花組は、アドベンチャーパートだけでなく、怪人たちとの戦闘パートにも登場することが判明！ ますます威風となる怪人たちに苦戦を強いられていた巴里花組の光武Fを助けるようなカタチで戦闘と現れ、さくら、すみれ、アイリスそれぞれの機体が、これまで懐かしい必殺攻撃を使って巴里花組を草薙に支援。しかも、帝都での激戦を戦いつ抜いたあの光武・改を駆って出てくるのだから、ファンにとっては感涙ものだ。その後の巴



↑さくらの躍進とした姿をはじめ、帝都花組の3人が戦闘シーンで活躍するところはファン必見だ!!

里花組＆帝都花組の戦いの方については、実際にプレイをして自分の目で確認してほしい。



↑傷ついた巴里花組の機体を「イリス グラン・ジャンボル」で回復するアイリス。巨大ジャンボルがっ!!



↑「帝国華撃団、参上!!」この優しい決めゼリフにおもむき感動してしまった人も多いことだろう。

帝都花組の主力兵器 光武・改

もしものために、帝都からわざわざ運んできたという帝都花組の主力兵器、光武・改。黒鬼会との戦いの際に、帝都花組の不足として活躍した機体だ。太正13年の対魔戦闘において破壊した初期型の光武を原型にし、蒸気併用電子回路の出力アップなど、さまざまな部分をパワーアップさせた最新鋭の大型人型兵器。この光武・改をもとに製作された

のが巴里花組の主力兵器、光武Fである。性能的には、あとから作られた光武Fのほうが優秀であると見られてはいたが、実戦では逆の結果となった。それは、電子甲冑の性能は搭乗者の技術や能力によって左右されるという事を如実に表しているのだ。このときの帝都花組の姿を見て、今後の巴里花組の面々は認識をあらためることになる。

◆細かな違いはあると、その性能は光武Fと同程度。究極の兵器だ。



↑巴里花組同様に肩の部分にワンポイントのペイントがある。



巴里花組のチームワーク強化のために特別コーチが！

巴里にやってきたのは、マリア、紅蘭、カンナの3人。彼女たちは、巴里花組のそれぞれの能力、チームワークを強化するために特に招かれてやってきたのだ。すでに幾度の実戦を経験している帝都花

組の指導であるのだから、まだ実戦経験の浅い巴里花組にとっては、またとない大きなチャンス。来るべき怪人たちとの激しい戦いに向けて、これから厳しい特訓が始まるとののだ。その結果は……？



マリア・タチバナ



桐島カンナ



李紅蘭



↑そこへ、怪しい虚無僧が尺八を吹きながら登場。いったいだれ？



↑なにやら道端でいつものようにエリカのドタバタに巻き込まれた大神。



◆怪しい虚無僧の正体は、なんとカンナだったのだ。神を守るために姿を隠すため、姿を隠すために、帝都花組の3人は、特別コーチとしてわざわざ招かれたのだ。

3人の個別指導で巴里花組の戦闘技術の特訓！

前回の戦いで巴里花組にいままで欠けていたものが「チームワーク」であったと悟った巴里花組の面々。が、それをわかっているだけではにも変わらない。負けることが絶対に許されない怪人たちとの戦いに臨む際には絶対必要なものは、豊富な実戦経験である。現状の巴里花組のような状況を以前に経験している帝都花組の面々は、コーチとしては、いまの巴里花組にとってはこれ以上ない

ほどの存在。マリア、紅蘭、カンナの特別コーチは、それぞれの分野に分かれて巴里花組を指導することになる。マリアは、戦況判断、総合的な戦術などの実戦でしか会得できないノウハウをレクチャー。紅蘭は、光武のシミュレーターを用意した操縦訓練で、光武の設計にも関わっている彼女ならではのテクニックなどを伝授。カンナは、ペイント弾を使用した銃を用いた実戦訓練で巴里花組を鍛える。



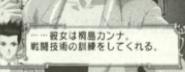
◆最新鋭の光武シミュレーターで、実際に体感しながら実戦指導。が、特訓中にシミュレーターが爆発。犯人は？

紅蘭の特訓

→光武の設計にも参加していた紅蘭は、光武の戦いかたをレクチャー。



◆地下訓練施設で、当たらぬ色のペイント弾を使って特訓。その弾をすべて受けてしまったエリカ……。



カンナの特訓

→琉球空手を会得しているカンナからは、空気銃を使った実技指導が。



マリアの特訓

→帝國華撃団に入団以前にも幾多の実戦を経験しているマリア。



強大な敵に立ち向かうためにあのふたりも協力！

元星組の隊員でもあった姫姫、レニのふたりも、大神のもとにやってくることになる。すでに佳境に至つる巴里花組と怪人たちとの戦いを支援するために、帝都からの希望の光として派遣さ

れたのだ。彼女たちを呼んだのはグラン・マ、その正確で確実な情報収集能力を見込んでのことらしい。その能力の高さを裏づけるように、ふたりはシャノワールにやってくるまでにも、巴里の街に突如現れた強大な敵の存在に対しての情報を収集。やや途方に暮れていた巴里花組に、その情報を提供する。さらには、巴里花組に代わって、彼女たちが敵陣に乗り込んで、さらなる情報を収集するというのだ。ふたりは無事に情報を入手できるのだろうか？



↑エレベーターを使ってシャノワールの地下にある作戦指令室に入ってきた姫姫とレニ。希望の光となるのか？



◆レニは、道具室で作戦に使うものを接する。手伝ってくれた巴里花組に見せた笑顔に、一同は感心。



↑情報収集に行くまえ、楽室で巴里花組のみんなに、日本古来の踊りでてんてこ舞いを教える姫姫。それって……。

テアトル・シャノワールで帝都花組がレビュー！

日本からやってきたマリア、紅蘭、カンナの3人、そして姫姫、レニのふたりは、たった一日限りではあるが、巴里にきた記念



にシャノワールの舞台にも立つのだ。メルとシーの紹介で舞台に登場した帝都花組は、盛大な拍手と歓声で迎えられた。



Data & Chart 攻略

バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王

もう全部のシナリオを見ちゃったって人もいるんだろうね。でも君のプレイに妥協はないかい? このゲーム、シナリオを単純に追うのも楽しいけど、隠されたルートが満載だし、バウンティハンターランキングをつねに高い状態で話を進めたいという人がのサガと/or>いうもの。今回はそこに注目して攻略するぞ。

規制時間
ランク
獲得ボーナス
獲得ポイント
プレイ員数
クリア時間
開始時間
カウント

なし
あるばっく、VGAボックス
http://www.capcom.co.jp

バウンティハンターランキング 'Sランク'を目指そう!!

このゲームには、今までのサウンドノベルにはなかったふたつの新要素が組み込まれている。それがカウントダウンとディテクティブタイムだ。このふたつは君のプレイを評価するバウンティーハンターランキングの基準となって

いる。また、パッドエンディングにならない分岐があるのもポイントだ。そこで今回は、このふたつの要素についていかにランクを上げるのか、どうやったらさざまなルートが選択できるのかを詳細に攻略するぞ。

カウントダウンの法則

●選択と時間による差

カウントダウンで気になるのは、選択した答えと選択するまでの時間によるポイント(=ランク)の差だ。選択を選えるとどの程度ポイントが下がるのか、時間はどの程度影響するのかを右のカウントダウン時を例にして考えてみたい。

選択と時間によるランキングの違い					
パターン	A	B	C	D	E
選択肢と残り時間1	○ 4秒93	○ 4秒78	○ 0秒91	○ 3秒26	✗ 4秒48
選択肢と残り時間2	✗ 4秒86	○ 4秒48	○ 0秒66	○ 3秒10	○ 4秒53
ポイント	6500	10200	7600	9600	4200
ランク	B	A	B	A	C

結果を見る一目瞭然だが、選択肢と残り時間1で間違えた場合は、パッドエンディングなので評価が著しく落ちる。たとえ2で速く正解の選択を出したとしても、評価は翻らない。選択時間もあまりに遅すぎる場合はポイントが下がるが、2秒程度の遅れならほとんど評価が下がらない。パッドエンディングにだけは気をつけたプレイをすればオーケーだ。



カウントダウン



●BAD ENDINGに結びつかない場合の差

カウントダウンでやかにならぬが、パッドエンディングになる選択肢がない場合。右の例も、どちらもパッドエンディングにならない選択だ。それを見てみよう。

Aを選択した場合

Aを選択した場合は、カバンを看板に絡ませ、ビルの屋上から華麗に脱出することに。どう考えてもこちらが正解、Aランクだわ。



どちらを選んでもパッドエンディングにならないので、ついでに素通りしがちなカウントダウンが多いのもこのゲームの特徴。間違った選択だとたとえ知つてもあとには戻れない、そうなったらそうこうして、選択したルートを楽しめばいい。つぎのプレイで反対の選択をしよう。サラりとしたクールな思考で選択肢を考えるのがポイントといえるだろう。

ディテクティブタイム



カウントダウン(第3章73ページ)

入口がボディガードに固められた

選択A	選択B
裏口に向かう	それでも入口に向かう

Bを選択した場合

たくさんの犠牲者を出し、通りでタクシーを拾って命々ホーリーマウンテンを脱出。ランクも低く、間違えた判断に気づく。



カウントダウンその成功の秘訣

パッドエンディングになった時点で高ポイントは諦めよう。問題はパッドエンディングにならない選択。切り抜けたと思ってもランクが低かった場合は別ルートがあるということ。選択の際は時間的な余裕は思いのほかあるのでじっくり考えよう。

CAPCOM

ディテクティブタイムの法則

ここではバッドエンディングにならないディテクティブタイムを検証してみよう。判断によってどれほどポイントに差が出るのだろうか。例としたのは最初の仕事依頼の際のディテクティブタイム。

「お断りするわ」を選べない人も多いだろうから、あえてこれを選んでみた。君の判断は正しかったのかもここで確かめてみよう。

●ディテクティブタイム例

1 「500万よ」を選択

アンドウに法外な手段と言われるも、パックにいるのが日本政府であることに気づいたサラはそれを指摘して金額交渉に成功する。この選択がいちばんポイントが高く、結果的に正確だったと判断できる。



10900pts. ランクA

2 「引き受けるわ」を選択

まず最初にレナードについて考えるを選択すると、この回答にたどり着きがち。すなおに提示額である200万ドルで依頼を受けるというのはサラの行動からしてみれば疑問と気づこう。Aランクだがポイントは低い。



8200pts. ランクA

3 「お断りするわ」を選択

この選択肢を選ぶと、バッドエンディングにたどり着きそこで怖くて選択できない人が多いだろう。しかしレナードに爆破された街を見に行くという、ここでしか見られないイベントが発生し、ポイントも高い。必見。



10500pts. ランクA

4 迷って選択した場合は

最後は、「考え直す」を多用しうまく選択肢をひと通り見てから「500万ドルよ」を選択した場合。選択としてはいちばん正しいのだが、迷ったぶんを引かれ1より1000点マイナスの9900ポイントという結果に。



9900pts. ランクA

カウントダウン その成功の秘訣

冷静な判断が必要なのと言ふまでもない。さらに記憶力が試される場合もあるので、一気に最後から順にプレイするよりも、1回目から順にプレイするよりも多くの回数をプレイする。

結果的にはそれほど差がつかなかつたディテクティブタイム。かといってどれを選んでもいいというわけではない。今回選んだのはパッドエンディングにならない例だかららしいものの、すぐさまエンディングになる例もあるからだ。ルートがぜんぜん変わってくる選択もあるので何回もプレイだ。

エンディングまでたどり着いても、「あなたの知らない世界」はある!!

初めてのエンディング、感動してほろりときている君にひと言。まだ見てないイベントいっぱいあるよ、と。下にどちらを選択してもバッドエンディングにならないか

ウントダウンとディテクティブタイムを掲載したので、せひともそのすべてをプレイしてみてほしい。なには衝撃の展開も! そしてこれで終わらと思ったら……。

BAD ENDINGにならないカウントダウンとディテクティブタイム

	状況/選択	備考
カウントダウン	ボイドに人質を取られて……殺しないor人質を放しない	人質を〜を選ぶとのちのアンドウのサラに対する態度が悪くなる。
	レナード狙撃失敗後の行動それでも入り口へor裏口へ向かう	それでも〜を選択すると、ボロボロになったサラが涙める。
	マサキを人質に取られて……撃てないor引き金を引く	どちらを選んでもヨシ。君の心の思うほうを選んでみよう。
ディテクティブタイム	レナード捕獲に200万ドルの提示500万or引き受けるor断る	断るを選択する的是非い、ほろりとさせられるイベントがそこに。
	レナードの狙う銀行は?もっと広範囲を走るorウエストアップに行く	もっと広範囲を〜が正確だが、展開的には逆を選んでもよいらしい。
	レナードはどこからやってくる?地下に行ってみると?ブリーフィングに行く	地下に行って〜のほうが展開は早いが、スリリングなのは逆。
	熱い眼差しのマサキを受け入れるor振りほどく	この状況で振りほどくを選ぶ人はいないと思うが、選ぶと!!!!

……そして第1のエンディング後には!!

レナードを倒して終了。さておもしろかったことだしお友だちに貸そうかな? なんて思っちゃいけない。もう一度始めからプレイしてみてほしい。サラの独白のあと、

ライセンス編

登場人物はレナードやマサキが出てくるが、まったく別の話。分岐も多く、エンディング(バッドじゃない)も多数存在してるぞ。



↓最初の犯人セレクトでマサキの「ライセンス編」を選択すると、イセントルルを読むことができる。

フュージョン編

フュージョン編は話が短く分岐もそこそこ。ライセンス編のまえにやつておこう。この話もレナード、マサキといったおなじみの人物が。



↓ケインチシングルを読むことができる。



Data & Chart 攻略

デスクリムゾンOX

独特すぎる世界観と珍妙なセリフまわしが、一部のユーザーの心をガッカリとつかんで離さない本作。だが、なかなかに高い難易度に手を焼いてるプレイヤーも多いハズ。そこで今回は、最終面までをステージごとに徹底攻略。すでにクリア済みの上級クリムゾナーは、スコアアタック情報をもとにさらなる高みを目指せ!!

西日本	日本中
機種別	セガサターン
価格帯	5000円
発売年	1995年
プレイ時間	1~2人
コントローラ	日本版
開発元	エコール

通常版	なし
開発版	ゲームキャストガン・VGAバックス
URL	http://www.ecole.co.jp

すべての面を徹底攻略！スコアラー必見情報も!!

すべての局面で重要なのが——“針の穴を通す確実な狙い”といざというときの連射力だ。前項は、敵の攻撃を未然に防ぐための重要なスキル。ほかにも、追い撃ちボーナスやライフ回復する経験値にも関わってくる。

連射力は、複数の敵がまとめて出現した際や、ボス戦でダメージを受けたために欠かせない。男らしく、日ごろの鍛錬で握力を鍛えておこう。ガードでの連射が苦手ならバップの使用もアリだ。

ブリットモードはこう攻めろ！

とにかく少ない弾数でのクリアが命題となるため、ムダ弾撃ちは厳禁。当然連射も控えたほうがいい。ボーナスキャラなど、攻撃してこない敵に関しては無視しよう。また本モードでのテスコモスは、弾数を増やす貴重なアイテム。出現位置を見て、取りもどししないように。デスマッシュも敵が多く出た瞬間に狙う。

スコアをより稼ぐための基礎知識

1 スコア係数を理解すべし！

プレイヤー人數、残りライフル、難易度、ライフ初期値で増減するスコア係数(×1.??の数値)。とくに注目したいのが、発射可能な弾数だ。残弾が少ないほど係数はアップしていくので、敵の出現パターンを見覚え、ムダなり口一通はなるべく抑えるのが理想だ。

2 あらゆるボーナスを逃すな！

敵の編隊は、出現位置とパターンを覚えて確実に狙い撃ちして全滅。2~3面に登場するSGT-TN1(タヌキ)は、弾を撃ちこむほどに得点が入る。サブリミナーやラッシュ兵への股間への狙い撃ちは、連射するよりも狙って撃つほうがよい場合もある。まずは練習だ。

3 マシンガンを活用せよ！

マシンガンをフルチャージすることで、スコア係数が大幅上昇。残弾があるなら(とくにボス戦)、積極的に使おう。多少のダメージと引き換えにするだけの価値はある。また、トリガーボーイ一度に連射のキャセルが可能。タイミング次第で、高得点が得られる。

4 リスクを恐れず狂気モード！

残りライフルが1丁以下になると、スコア係数が跳ねあかるく「狂気モード」に突入。上級者ならば、画面が最初でわざとダメージを受け、スコアを稼ぐ手もある。ただし、攻撃を1発食らったらほぼアウト。自分の腕と相談して、自信があるならチャレンジしてみよう。

STAGE 1 アゼリアストリート

まずは手慣らし。敵の攻撃順(レーザー→剣)バーカー／ナイフの順序)を理解しながら、着実に倒していく。最初の家に入ったとき、2体目の敵の右側にある箱から出現するテスコモス(写真)を取ると、2面の導入部が分岐する。分歧後のルートがオフスム。バク転マグネーリーを出すと出でるテスコモスも忘れずゲット。

BOSS ソード・サスティンク

剣での攻撃には、一定のパターンがある。剣を脇にかまえたら体の左側(わき腹付近)を、頭上にかまえたら、頭の左側に狙いを定める。ひと呼吸待って連射すればカタンタに倒せるはず。体が赤くなったら、連射で一気に倒すべし。

こうして稼げ！

まずは最初の敵にダメージを受けて狂気モードへ。あとは、リロード制限での係数アップや、追い撃ちなど基礎テクニックでチャマチャと稼ぐ。



↑敵が攻撃してくるまでの間にテスコモスを取ろう。



↑かまえから攻撃に移るタイミングを見計らって連射。

STAGE 2 ザッハウ倉庫

1面でテスコモスを取らなかった場合は、近距離攻撃が。取った場合は、遠距離からの攻撃が多いリルート。前者はいきなり切りつけてくる敵に、後者は物陰からのレーザーに注意。下り階段でのソノビは3連射で排除。再生ステイングは連射で倒す。終盤は敵が重なって出されることが多い。落ち着いて順序よく撃とう。

BOSS グローブス

まずは冒頭のアイテムを取る。弱点の腹部へは、両手を上げたときに狙い撃つ。体当たり攻撃は、数発撃ち込むことで止められる。メタルグローブも同様に攻略可能だが、終盤に援護の球体が出現。体当たりを止めてから破壊せよ。

こうして稼げ！

ここでも可能なら狂気モードで攻めたい。単体で出現する敵には、最高でヒットまでの追い撃ちが可能。デスマランがある場面では、あえてダブルスは稼ぎには向かないで無難に。



↑敵の攻撃を止めコタヌキを撃てボーナスゲット。



↑グローブスの体当たりを止めてから球体に2連射せよ。

STAGE 3**ポルベニール大学**

校内突入後のガイコツは、黄色いヤツさえ注意していれば怖くない。通路での戦闘では、民間人が多数出現。合間を縫って攻撃してくる敵(多くにレーザー系)へと、未然にヒットさせダメージを回避すること。くれぐれも誤射には注意。中盤では敵が頭上に出現し、的が小さく狙いづらい。デスマッシュをうまく活用しよう。

BOSS**かりん**

マシンガンが使用不可なので、連射力が頼り。バク転中は複数なので、動きの止まつたところに全弾を叩きこもう。本気になったあとは、動きがさらに速くなる。威力の低いキック攻撃はあえて無視し、遠距離で確実に当てる。

こうして稼げ!

大量的敵が出現する稼ぎどころだ。危険な状況になるまでは、一発命中で高い撃ちを狙っていく。大量的タスキが出現するシーンでは、直前



↑敵が重なる場合が多い。
狙いをバテさせて攻撃。

STAGE 4**砂漠**

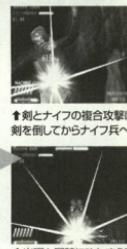
面は短いが、敵が大量に出現。しかも動きがかなり速いので、攻撃させるスキを与えないように。まずスタート直後に、飛行機の左側にあるデスマスモスを取る。斧(レーザー)＋バズーカ×2の集団は、剣の敵をさきに倒そう。砂漠に移動後は、複数人並んだアッシュム兵が連續して出現。こちらも1体ずつにヒットさせていこう。

BOSS**バーミヤ**

ガコバーミヤとの連戦は、出現と同時に連射で倒さないと危険。スキを見てマシンガンを使つていい。ボスバーミヤは、じつは連射でカントンに倒すことができる。ただし、弾が一瞬でも途切れるとダメージを食らってしまう。

こうして稼げ!

敵の出現パターンが複雑なため、非常に稼ぎづらい面ではある。あえて狙うなら、アッシュム兵(剣)への追い撃ちを決めよう。その際ほかの敵と



↑剣とナイフの複合攻撃は剣を倒してからナイフ攻へ。

↑出現と同時にひたすら連射。倒すまで撃ち続けれ!

STAGE 5 SMO研究所

敵は単体でしか出現せず、4面の猛攻がウソに思えるほど。ただし、敵の動きは速いままなので気は抜けない。青いゾンビは3連射で排除。剣の敵は落ち着いて追い撃ちを狙おう。

BOSS**デストレーサリ**

まずは、周囲の小球体×4を破壊(本体は無敵)。球体が光ったら1発当てるをくり返し、すべて倒すと空中戦に。再度小球体を破壊していく。途中、動きが止まつたバズーカ発射の合団。うまく狙い落とそう。すべて破壊したら、本体にありたつた弾を連射。スキを与えるな。

**こうして稼げ!**

敵が単体でしか出現しないので、狂気モードの使いどころ。ただし、ガイコツの速い攻撃にだけは注意。後半のマクネリー(劍)には、確実に追い撃ちを決よう。トレーサリも稼ぎは不可能だ。

STAGE 6**サファール遺跡**

越前の弱点は股間・腹・両肘だが、ヒットのたびランダムで変化する。動きも激しく高い撃ちは難しいので、ダメージ覚悟での散らばる。クチビルくんは、画面中央に移動した時点で当たり判定が発生する。エリモア盆地では、一度に多くの敵が出現するので、こまめに標的を変えること。コウモリは低ダメージなので無視していい。ここでのソード・ザ・スティンクは全身が弱点なので、連射(マシンガン)で遠攻排除。

FINAL BOSS

デモ終了後、まずは右上のデスマロンを確実にゲット。ザザの弱点は額。基本は、近づいたら顔めがけ連射。腕を振り上げたあとにクロ一攻撃がくるので注意。戦闘開始と同時に溜めを開始し、接近と同時にマシンガンを撃ち込めば、かなりのダメージを与えられる。

第一段階

まずは、かりんと前哨戦。手前のデスマロンを取り、マシンガンと一緒に倒してしまおう。ザザとの戦闘は、岩の陰のデスマロンで守り切ったリラを回復。遠距離で光が集まつたら、バズーカの合団。ダメージが大きいので、腰の付近を狙つて確実に迎撃せよ。

第二段階

いきなり爪で襲つてくるので、画面中央から少し上に狙いを定めておこう。遠距離で両腕を広げたら、バズーカが3発が飛来。青い光が混ざつて非常に見づらいので、腕の先端あたりを狙つて、ガンを横に振りながら連射して迎撃しよう。あとはとにかく顔を撃つ!

第三段階

こうして稼げ!

稼ぎどころは監山から。2体並んで敵に追いつきを決めていく。そして、ゲーム中最大の稼ぎが可能な最終ボス。弱点は顔になっているが、じつは腹部を撃つことで攻撃が命中したことにな

SMOザザ

↑ザザの弱点は額。頭を狙つとう。

↑これを切つつけ攻撃で切り落とせ。



↑ザザの弱点は額。頭を狙つとう。

↑これを切つつけ攻撃で切り落とせ。



↑ザザの弱点は額。頭を狙つとう。

↑これを切つつけ攻撃で切り落とせ。



↑ザザの弱点は額。頭を狙つとう。

↑これを切つつけ攻撃で切り落とせ。

↑最初のバズーカ発射ややぶついたり、3発連続で光が集中する。

↑最初のバズーカ発射ややぶついたり、3発連続で光が集中する。

稻越一氏の ゲーマー放浪記

第7回 タイ バンコク編



マニアックな品揃えで有名な東京・秋葉原のゲームショップ、メセサントナーの元社員担当。業界のこ意見番ともいいくべき稻越一氏が報る、アジアのゲーム事情。

illustration : Satoshi Yuzuraha

蓮の花咲く麗しの大地、 その名はタイに行ってきました

4月28日に日本へ帰ってきました。ちょうどゴルデンウィークの出発ラッシュに遅く成田空港でした。到着ロビーは寂しいかぎり。まだ来ぬツアーカーを呼び出す放送が鳴り響く出発ロビー、はたして「ルフトハンザ航空でロシアにご出発の方ワカニ様」は無事チェックインできたのでしょうか? そんなどうでもいいことをから始まるゲーマー放浪記第7回です。

"微笑みの国"の物語事情は……

前回までの台湾総断の旅から帰って、わずか1週間で東南アジア周遊の旅に出発しました。こうなると日本に帰ってきたというよりもまだ旅の途中のような感じがするね。海外へは何度も行っているけど2ヵ月に及ぶ長期は初めて。さあ放浪記にならなくていいぞ。

東南アジア周遊の旅、最初の国は"微笑みの国"と言われているタイです。世界への開口とてアジアの中でもトップクラスである首都バンコクのドンムアン空港に到着したのは3月7日のことです。い

やーすげー暑いよ、この国。日本から6時間も飛行機を乗るところはもう熱帯って感じですね。成田を出発したのがお昼の12時だけ、マイナス2時間の時差なので太陽もぱりぱり元気。エアポートバスに乗り、目指すは世界にとどろく安宿街「カオサン通り」。バンクバッカー御用達の沈没地域で、小汚い白人がいっぱい見れます。

ここで軽くタイの物価について触れておきましょう。タイの通貨はバーツ(以下Bと表記)、レートは1B=約3円です。言われたり提示したりしてある金額を単純に3倍すればいいのでこりゃ楽チン。台湾と同じだね。

大渋滞で有名なバンコクですが、庶民の足として活躍しているのがバス。おもしろいのがエアコンつき(5B~10Bくらい)とエアコンなし(3.5B)車両で価格が違うこと。エアコンつきはさらに旧型、新型、最新型とかで価格が違うのでややこしい。めちゃめちゃ安いなと思ったらやっぱり大赤字らしい。だけどバスは庶民の重要な足なので値上げしようにもできないらしい。

日本も見習ってほしいよ。ほかには、タクシーの初乗りは35B、350mlのジュースが10B、ビールの小瓶が30B、屋台で食べる豚類やご飯類は20Bくらい、ヘアカットが100B、全身マッサージ90分コースが250B(タイでどんな生活をしていたかモロばれたんだとえだね)、インターネットカフェが1分=1B(1時間なら40Bでお得)と、日本人からすればめちゃ安いと思うかもしれないが、平均的なタイ人の月収が20000Bくらいだということを考えれば決して裕福に暮らしていいけるものではないだろう。

せ → サバ
せ → レック
せ → 内部。
せ → せまいんだ
せ → こいつ。



ここでオイラのハートを震撼みにしたのが、POOne型(チ物アミコン'POKaGame"なのでした。本体はまんまと見た目POOne型、そしてパッケージには電撃を放つ黄色のネズミ。つぎの瞬間にオイラの口から出た言葉は、

「ニー・タオライ(これいくら?)」

けっこうよく600Bの言い値を500Bで交渉成立したのであった。

ここサバーレックは、タイのTVゲームショップの屋敷的な要素のお店が多いらしく、前述のマーブンクロン・センターより値段が安い。PSのコーソフトが10B/枚と、田舎で買うCD-Rみたいな価格になっていました。

商品構成から売り切かたで華僑暗躍の匂いを感じつつトイをあとにするオイラでした。それでは次回、恵人のない国カンボジア編でお会いしましょ。

(後日談)

さて、衝動的にゲットだぜ! 状態で買ってきたPOOne型(チ物アミコン'POKaGame"ですが、日本に帰ってきてからさっそくレッブレイ! 案の定、画面は白黒、歪みくらの悪いさでPAL仕様。素人のような失敗も其のせいらしい出でます。微笑みの国タイは大爆笑の国だったのです。金返せ!

稻越氏の近況

東南アジアから帰ってきて早や1ヵ月が経ちました。毎日、毎日、毎日、TVゲームやってビデオ見てのダメ人間状態です。このままじいじかん! と奮い立つと思いましてが、よくよく考えてみれば、そんな日々を過ごすために会社を辞めただんだしたね。10年ぶりの懶惰生活を満喫しています。ちなみに体重はすっかり戻っちゃいました。(泣)



飯野由香
(いの ゆか)



スバルワーフ監修治庄の通販 不規則だけじゃなく、どんなものも安心して購入できる「なまなま」な感じで商品を販売する「なまなま」な会社由香さん

● 5月1日(火) ●

息子とふたりでカラオケ。

といつても、わざわざカラオケボックスに行ったのではない。ドリームキャストの「セガカラ」である。そもそもカラオケはあまり好きではないのが、今年に入ったころからもうしょ～に歌いたくなり、以来「なまカラオケ行へん?」などあるな行こ～よ」と彼を説く日々が始まる。

しかし、「ヤダ、そんなマアったから会社行く」と、いつもソーナー返事で、う～～、歌いたい～～、と日に日に思はる。

「誰か友だちでも講談おなかな……」と思ったりもしたが、平日の昼間となると、やはりママ友だちになってしまふ。が、子供にとってあんな不健康な大人の遊び場にこっちから誘ったりしたら、「あらやだっ、イオンくんのマットでヤンマ!」ってな感じで教育方針を疑れそうである。

息子とふたりだけでボックスに行く勇気もなく、気持ちは裏腹に、ただただ虚しく時間がだけが過ぎていく。そんなある日、「ん……?」もしかして、もしかすると、もしかするんちゃう? と、ドリームキャストカラオケができるという事実にふと気づく。そうとわかればいともたってもいられず、速攻で電器店へ向かい、「セガカラ」をゲット。早速カラオケを

開始する。

あ～～～、「歌うって気持ちいい!」歌って最高で!! 数ヵ月ものあいだ、欲求が溜まっていただけに、スピーカーから聞こえてくる自分の歌声に酔いしれ、満足する。

——と、これがつい数週間まえの出来事で、今日は2回目。
せっかくハードも買ったわけだし、しかも世間はゴールデンウイーク真っ只中。息子のお友だちはみんな家族と過ごすので遊び相手もおらず、「あ～～、つまらないの……」とスネる寂しい母子にはピッタリのレジャーなのである。

「3歳のおチビとカラオケなんてできるのか?」とお思いのあなた。じつは私も最初はどうなるか不安だったのだが、とりあえず「童謡」は知っている曲だと喜び、「慣習ママのおはロック」、「ミニモニ」、「ジャンケンびょん!」、「恋愛レボリューション21!」なんて、超起きあがめなのだ。

これらを自分の歌いたい曲の合間に入れておけば、万事オーケー。しかも私の歌に合わせて、鈴やタンパリン、マラカス(すべておもちゃだが……)で踊ってくれるので、いっしょになって楽しめるのだ(ただし、ラードだらうがお構いしないでの、「お隠い、静に歌わせて……」といふ場合もあるのが……)。

それより何がショックって、自分の選曲が完全にナツメロなことである。しかも多田裕二が難しき名模もラドライとしているのだが、難しくてちょっとも歌えない。

逆に森千萬里、松田聖子、おニャン子クラブあたりだと、歌っていてホントに気持ちいいし、落ち着いて。田代裕美的「木の花」か「カーチャーブ」など、ひと世代まだけど、歌ってみたらあまりにしばらく過ぎて、途中で鳥肌が立ち、しまいには泣いてしまった。

ちなみにハード(ドリームキャスト・カラオケ)9800円)さえ買ってしまえば、カラオケ利用権が500円(30日歌い放題で2000円等もあり)、インターネート接続料と通話料がそれを3分約10円(1時間で約200円)とそんなに高いないので、人数で割り勘にすればすぐ安上がり。そこにコラーやボートチップスがつけば、極楽カラオケライフケを楽しめるのではないかだろうか。しかも、ネットとつ

ながっているので今までのレザーカラオケと違って、新曲がすぐに歌えるのも魅力。

我が家のようなケースがそういう点ではいちばん高くつくっちゃうが、実際息子はボックスに迷って行けないし、突然「ママ、うち」と言われたらすぐストップできるし、なんといってもそこは自宅なので本当にありがたい。

おかげで、ちょびっとステキなゴールデンウイークになったのであった。セガさん、ありがとう。

● 5月5日(祝) ●

だんな様、31歳の誕生日。「休みを取るなら今日にして」と言い切ったか

いがあって、「1週間ぶりに帰宅。さら

に明日も休むよ」との朗報。

イエー! ジャア、どっか行っちゃう? それとも食べに行く? と、一気に期待で胸がふくらんだのだが、久しぶりに「2日連続で休み」とわかつて気がゆるんだの? であろう、「待って。なんかん珍しい」と叫ぶ。

え? 「イヤな予感……」と思っていたら案の定、喘息の症状が出来始め、途端にガード熱が出て、あっとい間に病人ができるが、あ～～つ。おうち家族に入らざるバースデーってのも、味わい深くてイイよねと、気持ちを切り替え、ケーキとお花を實に買ふ。

息子に「ひやにプレゼントするお花、どれがいい?」と聞くと、「これだよ、これ、これ」とピックのガーベラを言い張るので、それを中心にした花束を作つてもらう。

彼が起きて来るまで待ってから、ケーキにロウソクを立て、「ハッピーバースデー」の歌を歌い、ふ～～と火を消し、お花を渡す……といふ一連の行為をすると、病人で気が弱っているのか、「うう、うれしい。ほんとありがと」とカウルしだし、息子の花束エピソードを話すと感極まって泣き出す。

——と、ここまではよかった。まるで「幸せ家族」を絵に描いたような光景だったのであるが、それがつかの間、喘息でいつも以上に気が短く、ちょっとしたことにつかかってくる後、どこへも遊びに行けずバババカリカマわれておもしろくない息子。その板抜みに合う私……と、それぞライラシしている3人がずっと

家にいるわけである。そのさきはケンカしかない。「彼と私」、「彼と息子」、「息子と私のすべての組合せで、5分に1回はギャーギーと言い争いが始まると。

● 5月7日(月) ●

大喜びしたはずの「連休」は、「悪夢の2日間」になった。

しかも、既にボロボロの彼が昨日から「サボった」と言ふ出し、今朝は「ギヤ～、痛いよ～」という叫び声で起こされる。

けちっく、「飯野さん久々の休日」か、「いつも」が我が家のがゴールデンウイークだったのに、ラストを飾るのは病院となる。トホホ……。

診断の結果、「痛風」の可能性あり」ということがわがり、大ショック。

「ほらな、いつもみんなに油っこいものばかりガツガツ食べてるからやん」と言うと、「うるせーよ。まだ結果出でないから、わかんないじやん」と彼。加えて「もう、パパとママうるさい」と息子。

こんな感じで場所が変わつても、最後の最後までケンカばかりであった。は～～。情けなくなすぎる……、いつもみたいに会えない状況でいるか、それとも毎日に行けるから、そうじゃないと関係が保てない親であるといふのを、今回はイヤというほど思ふ。

ちなみに血液検査の結果、何とかという数値が70未満なら正常、70を越えると「痛風」なのであるが、70ビックシティであった。「やっぱり痛風やん」と言うと、「違うよ。先生は70だから、どっちも言えませんね～って言ってた」と突っぱねられる。いずれにしても、これから氣をつけなければ……。

新規登録の「風風」ですか。グリルに多いんですね。贅沢な病でいいまし。風が吹いても痛いとか。由香さんは「何かかといふ数据」とは医師のことで。身体中に増えて飽和状態になり結晶して、開闇とかが次々起きるらしいです。飯野さんは食べるのが好きだから、心地よい。では、痛風気味の飯野さんにはいたわりの、由香さんは勉強室のお便り募集です。送り物は、いつものように〒145-8528(株)エンターブレイブ・ファミ通DC「ゲークリの妻」まで。

セガ・アミューズメントテーマパーク「ジョイポリス」



全国のジョイポリスの情報をお届けするこのコーナー。ますます楽しいイベントがいっぱいのジョイポリスに遊びに行こう!

やっぱり楽しい全国のジョイポリスに遊びに行こう!

東京ジョイポリス

Tokyo JOYPOLIS

ゴールデンウイークに東京ジョイポリスに登場した「JOYPOLISレンジャー」が大好評。アトラクション待ちの列に乱入したりと若手お笑い芸人魂で大活躍だったのだ。今後もこの人気で再登場するかも? 盛り上がる東京ジョイポリスの情報をこのページで紹介するのでお楽しみに!



オールプレイヤーズカフェにお子様セット!!



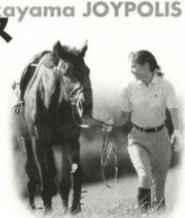
なんと東京ジョイポリスのオールプレイヤーズカフェに、お子様だけのうれしいセットが登場。ハンバーガー、ドリンクS、ホッピング、J.P.バッヂ(キーホルダー、ビンテッヂの場合あり)のお得なセットで480円。食べてみたいね。

JP GEARでお楽しみセットを発売中



ジョイポリスグッズのお得なお楽しみ袋が登場。性別にあわせた内容の男の子セットと女の子セット。お出かけに便利な旅行セットなど2500~4300円相当の品が入って価格はすべて800円(税別)。ぜひチェックしてみよう。

岡山ジョイポリス



サラブレット&ボニー ふれあい広場

岡山ジョイポリスでは6月10日(日)にサラブレットにエサをあげたり、ボニーの乗馬を体験したり、記念写真を撮ったりとお馬さんとふれあえるイベントを実施。この機会に遊びに行くしかないね。

- 6月10日(日)
- 11:00~16:00
- 岡山ジョイポリス・ビロティー広場

- ボニーの引き馬
11:00~先着20名 14:00~先着30名



※SEGA ※イベントの内容・実施時期などは予告なく変更される場合がございます。あらかじめご了承ください。

映画『ギフト』公開記念bingo大会

6月2日と3日にパスポート券、また館内で3500円以上ご利用の方を対象に、超自然ミステリアス・ムービー「ギフト」ベア監督賞50組100名様分、TOSHIBA製品、ESPカードなどの豪華賞品が当たるbingo大会を実施します。当日は映画公開に先立って、映画「ギフト」予告編を館内モニターにて楽しめるぞ。



©LAKESHORE ENTERTAINMENT

- 6月2日(土)、3日(日)
- 各日16時~

サイバーカーボンに 千葉県民の日・横浜市民の日感謝カード登場!

横浜市及び千葉県に在住・在学・在勤の人はパソコンを持ち電話でクーポン入手して、在住・在学・在勤を証明できるもの(免許証、学生証、社員証など)を持参して東京ジョイポリスに遊びに行こう。安い価格でパスポートを購入できちゃうぞ。

- 5月26日(土)~7月1日(日)
- 大人(高校生以上): 2800円(通常価格: 3800円)
- 子供(小・中学生): 2300円(通常価格: 3300円)

パソコン <http://www.sega.co.jp/cyber/>
i-mode <http://www.sega.co.jp/cyber/i>
J-SKY <http://www.sega.co.jp/cyber/j>
EZweb <http://www.sega.co.jp/cyber/e>

Fukuoka JOYPOLIS

Cafe Resort (カフェリゾート) 期間限定メニュー登場



現在“カフェプラン”に新メニュー3種類が期間限定で登場。7月31日まで、ぜひお試しアレ。

うきうき(雨期)パスポート

九州も梅雨入りとなり、遊び好きにとっては1年でもっともいやな季節では? という方で福岡ジョイポリスでは、この季節を少しでも楽しんでいただける雨期だけの特別割引パスポートを発売中!

- 6月30日(土)まで
- 大人(高校生以上): 2400円(通常価格: 2900円)
- 子供(小・中学生): 1800円(通常価格: 2800円)

JOYPOLIS INDEX

梅田ジョイポリス	TEL 06・6366・3647(代表)
岡山ジョイポリス	TEL 086・232・8790(代表)
京都ジョイポリス	TEL 075・365・8778(代表)
東京ジョイポリス	TEL 03・5500・1801(代表)
福岡ジョイポリス	TEL 092・272・2248(代表)

1. 「HAPPY★LESSON」 シングルCDセット



なんと日暮のシングルCDをセットにして1名にプレゼント。

1名様

2. 「プリンセスメーカーコレクション」 ソフト



名作「プリンセスメーカー」シリーズ2作が1本に。

3名様

3. 「ヘビーメタル ジオマトリックス」 ソフト



大人気のアメコミ「ヘビーメタル」をもとにした3Dゲームだ!

3名様

4. 「SONIC ADVENTURE2」 ソフト



ソニック誕生10周年の記念についで最新作が登場!

3名様

5. 「ガイアマスター 決戦! 世紀王伝説」 ソフト



単なるボードゲームではない戦略性が魅力の作品。

3名様

6. 「カルドセレクト セカンド」 ソフト



大人気ポーダーゲームの最新作がネット対応で帰ってきた。

3名様

●応募のしかた●

雑誌についているアンケートはがきに、必要事項と希望する賞品の番号をひとつだけ記入してください。住所、氏名、電話番号など、記入漏れがないように注意してください

さい。できるだけ、感想メッセージも書いてね。プレゼントの発表は発送をもってかえさせていただきます。

応募の締切 6月29日(金)消印有効

4/13-27合計の当選者(敬称略)

1. ラーメンマイド「アーランクション」
北海道 川村裕樹
埼玉県 高橋知士
愛媛県 竹田淳一

2. ドリームキットストラオケ
東京都 田屋拓也
京都府 北川一樹

3. カラダスギドライバーズ: ブラック
山梨県 海津 幸智
兵庫県 竹谷 哲
和歌山県 煙 宏安

4. リモコンキット: ヨードル25.ソフト
東京都 池田 聰
東京都 北林 啓
東京都 岩田 靖
神奈川県 安川泰介

5. PHANTASY STAR ONLINE Ver.2ソフト
岐阜県 木本達也
千葉県 坂田 正
神奈川県 阿式武美香
熊本県 古畠雷明

6. 「ワントンハンターサラホーリーマウンテンの帝王」
ソフト
岩手県 小松山龍光
東京都 阿式武美香
熊本県 古畠雷明

※プレゼントの発送は、発送後3~4ヶ月かかります。ご了承ください。

ファミ通DC7月号アンケート

はがきの書きかた

アンケートトトハガキの表の部分には、本誌の記事を読んであなたがメッセージを伝えたい人(会社)の名前とメッセージを書いてください。ハガキの裏の部分には、ファミ通DC徹底攻略をやってほしいゲームのタイトルや、やっほしい企画を書いてください。

アンケートトトハガキの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同番号の□を、濃い・鉛筆で塗りつぶしてください。□からはみだしたり落っこたりすると、機械が読みとれません。

- マークシート記入例
-
- 良い例
- 悪い例

質問事項

■今号のファミ通DCでおもしろかった記事はどれですか?

右の表から選んでください。(いくつでも)

■今号のファミ通DCでつまらなかった記事はどれですか?

右の表から選んでください。(いくつでも)

■学校・学生もしくは職場をひとづけ選んで答えてください。

1. 小学生4年以下 2. 小学生5年 3. 小学生6年 4. 中学1年生 5. 中学2年生 6. 中学3年生 7. 高校1年生 8. 高校2年生 9. 高校3年生 10. 波乱人生 11. 大学生 12. 遊び 13. 門学生 14. 社員 15. 自営業 16. 主婦 17. フリーランサー 18. その他

■おもむろに持っているゲームマシンはつるのどうですか? (いくつとも)

1. ドリームキット 2. ゲートターン 3. プレイステーション 4PS one 5. ニンテンドウ64 6. スーパーファミコン 7. ファミリーコンピュータ 8. PCエンジン 9. スーパードラゴン 10. ゲームボーイ 11. ゲームボーイカラー 12. ゲームボーイアドバンス 13. ニンテンドークエスト 14. オズオバットアトラー 15. ワンダーラン 16. ワンダースターブラザ 17. バイコン 18. プレイステーション2 19. その他

■あなたがこれまでに買ったゲームマシンはどれですか? (いくつでも)

1. ドリームキット 2. ポケットステーション 3PS one 4. ニンテンドウ64 5. ゲームボーイカラー 6. ネオジオポケットカラー 7. ワンダースターカラー 8. ブレイブディレクション2 9. ニンテンドーゲームキューブ 10. ゲームボーイアドバンス 11. Xbox 12. パソコン 13. その他

■あなたが買おう心がけている雑誌を教えてください。(いくつとも)

1. ファミ通DC 2. 集英社ファミ通 3. 月刊ファミ通プロ 4. アルカディア 5. Vジャンプ 6. ドラゴン 7. ゲーム批評 8. 南雲王 9. コロコロコック 10. その他

■あなたが本誌で描いてほしい絵などを書いてください。

■これから売られるドリームキットのソフトで購入予定のものを3つ書いてください。

■これまでに買ってよかったと支援するドリームキットのソフトをひとつ書いてください。

■プレゼントの優秀賞を番号で記入してください。

1. ファミ通DC EXPRESS
2. ソフトランキング
3. SEAMAN FILE
4. 新作ゲームクロスレビュー
5. ドリームキット大作曲 for Dreamcast
6. タピヨーミー
7. CAPCOM vs KEN MILLENNIUM FIGHTING 2001
8. PHANTASY STAR ONLINE Ver.2
9. SONIC ADVENTURE 2
10. ジェンヌール
11. Confidential Mission
12. Candy Stripe ~みならい天使~
13. OUTTRIGGER
14. CAPCOM vs SHIN MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO
15. 壮士! ニッキ! カブサン! 京原スルースター
16. エルドラドゲート 第5巻
17. ヘビーメタル ジオマトリックス
18. ガイアマスター 決戦! 世紀王伝説
19. メカトロ研究開発部のすべて
20. ガンダムビルドファイターズ
21. フルボディーフィーリング
22. 火焰魔術 The Virgin on Megiddo~
23. Pin'キヤロッチャへようこそ!
24. ミニマニア
25. ドリームキットセカンド
26. ブリッジスマーカーコレクション
27. クレイドル バラ フォーチュン
28. WE ARE DC SUPPORTERS
29. ドリサ
30. たたかわ!! 葉界ゴロ
31. ♪ DC
32. ネット対応ソフトガイド
33. D-DIRECT
34. ファミ通DCホームページをつくっちゃう!
35. うえぶといなとな
36. 戦機コジアーム
37. サクラ大戦3 -巴里は見えているか-
38. パソコンリサイクル・ホールディングス
39. デスクトップミソノX
40. 稚恋~このゲーム~放浪記
41. ゲームリリエーターの妻の日記
42. ジョイボリューション情報局
43. プレゼント
44. Beyond the Revolution 革新的向こう側
45. CRAZY TAXI 2
46. セガガラク
47. ファミ通ギルティーステラ
48. HI-TECH ARCADE WORLD
49. ハーチャーフィア4 YOU
50. SEGA CONSUMER HISTORY
51. カルドセレクトセカンド
52. 楠新編
53. Pickup New Release
54. Software Schedule

どうもありがとうございました。

お詫びの内容により、弊社より商品・サービスに関するご案内をお送りさせていただい場合があります。

Beyond the Special Talk Live

革新の向こう側 Revolution

ファミ通ドリームキャスト Talk Live! in 東京から

ドリームキャストという大きな支点を中心にゲームは大きく展開し、大きく変貌してきた。
そして、ドリームキャストの生産中止という激変の時を迎え、これまでの変革の波はどうなっていくのか?
ゲーム界の重鎮遠藤雅伸、セガのキーマン中裕司、
人々に登場の飯野賢治、マイベースの鈴木英夫、
業界のトリックスター西健一の5人によるバトルロワイアル。
21世紀のゲーム論はここから始まる!
4月7日、編集部のある東京・三軒茶屋の
エンターフレイン大會議室にて収録。



遠藤雅伸
Masanobu
Endoh

中 裕司
Yuji
Naka

飯野賢治
Kenji
Eno

鈴木英夫
Hideo
Suzuki

西 健一
Kenichi
Nishi

西 ● スキップの西です。最近は、ゲーム機じゃなくてパソコンで作りたいと思い始めたんですよ。ゲーム機のソフトって1年、2年かけて販売と出して、あと手を加えることができないじゃないですか。出したら終わりです。その点、パソコンだとバージョンアップができるから。

鈴木 ● 大宮ソフトの鈴木といいます。「カルドセブト」のドリームキャスト版のちょうど追込みで、こう話しながらも頭の中ではあそそにバグがないかとか、あそこは丈夫だらうかということがぐるぐる渦巻いている状態です。

遠藤 ● ゲームスタジオの遠藤です。近況の中でドリームキャストとしては、ゲームボーイで「DIT」っていう作品を作ったんですが、これは史上かつてない容量を確保せ得てもって、実質上僕はゲームだと思つてないですが、カードを使ってたお話というか、世界観の提供ということをメインに考えています。世界観は明らかに濃いでます。すべてをゲームの中で語ることはでき

ないので、バックグラウンドのはうは、公式サイトのほうで展開するというやりかたで。

中 ● ソニックチームの中裕司です。先週(3月29日)、とってもうれしいことに「ファンタシースターオンライン」が日本ゲーム大賞をいただきまして、本当にありがとうございます。かなり意外でしたけれども、ありがとうございます。

西 ● 今日のテーマが「新しいおもしろさってことなんですねけども、「ファンタシースターオンライン」ってすごいですね。

中 ● ありがとうございます。

鷹野 ● 僕、いま近況報告できなんですよ(笑)。完全に秘密と言わっているんで、僕らは一年半がゲーム作ってないんですね、気がつけば。最近何をしてるかって、仕事をしてますよ。でも、言えないんですよ。ゲームとかだったら僕がやっているか僕の判断で言えるんだけど、いまの仕事は言えないんだよね。スーパーワープーというのを去年作ってから、本当はパソコンとか使っておもしろいコミュニケーションソリューションを作ろうと思ってたんですけど、たとえばちょっとおもしろいパーティーとか……言えない、やっぱり。うん、もうあとちょっと、夏ぐらいに記

5年後に出でてくるゲームって、好きなやつか命をかけて作ったやつたと思う。

西 健一

にしけんいち

スキップ・ディレクター

1967年生まれ。東京都出身。スキップはラブデリックから社名変更。作品は「フレイスーナンション」「moon」。2000年11月にドリームキャスト版で坂道一族と「LOL」を発表。チケットレスのゲームに挑戦した作品。彼の作品のちょっとあやしく的なアプローチが斬新。最近は、ちょっと変わったパソコン版のコミュニケーションソリューションのサンプルを作成中。

星に住む車の生徒として生きに行く自分。チケットレス。物語の流れも気持ちもすべて音楽として表現されると予想難な作品。地味かつ間接的なのに迷い込んだロットの「リム」とこの葛藤の物語。タイロットの「Luck of love」と?



者発表すると思うんですよ。だからそんときには言いますけど、基本的にゲームじゃないんですよね。

エンターテインメントですね。でも、ゲームもできる。難しいなあ。そうそう説明されるんですけど、僕はゲームを作るのをやめたわけじゃなくて、ゲーム業界はやめたけど、ゲームはやめてないんですよ。そこが違う。

改めて“ゲームの新しさ” を考える

西 ● 新しいっていうのはそれだけでもおもしろい。たとえば「ドリックス」なんて、見せかがちちょっと新しくなっただけすごくおもしろくなる。でも、作るためのプレゼンテーションが難しい。

僕の中にはイメージがあるから相手に聞かせるじゃないですか、こうこうこうういう感じなんですけど、僕のプレゼンテーションがへたっててこともありますかもしないんですけど、ほかに比較するものがいいものを人に伝えようすることないへんさっていうのはありますね。

鈴木 ● 僕の場合、新しいおもしろさってなんぞや、って聞かれると非常にづらい。自分の自我に闇わるぐらいの話になつて。あえてアンチの立場で言うと、ゲームの本

当のおもしろさ、ゲーム固有のおもしろっていうのは、パーティナルコンピューターが作られてからバタバタバとされたコンピューターゲームの、いくつかのドラマツルギーのゲーム版みたいなやつ。それが何バーテンかあって、本質的なゲームのおもしろさって、それ以前はそんなに発見されていないと思うんですね。10個数しかない。みなさんはきっと新しいおもしろさを追求されていると思うので、逆にアンチテーゼとして、話を盛り上げようとしてこういうふうに言ってみたんですけど。

遠藤 ● と言えながら「カルドセブト」ってネットワーク対応でしょ。

鈴木 ● そんなんですね。

遠藤 ● そういう点ではちゃんと追求してるじゃないですか。ハードが変われば、新しいおもしろさができる可能性はあるよね。でも、(キャラクターのグラフィックの)血管が浮き出ているからスゴイはないよね。それでゲームがおもしろくなる、ないかなうなあ、と最近思いました。そんなことよりフレームレート60を守れ。それってアクションゲームの基本だよ、って実感として感じます。「ソニック」なんか速さを表現するために、フレームレートを守って初めて速さが表現できたりするんで、そのへんの体感の部分っていうのは、

興奮できればいいんですね。
でも、いまはそれがなくなつて来てる。

いいの けんじ

飯野賢治

スーパー生ワープ・代表取締役

1970年生まれ。東京都出身。1994年ワープを設立。制作した「Dの魔術」は、マイチャレンジ・アス通关賞を受賞。「エニミー・ゼロ(EO)」、「アーリアルワールド」等のプロジェクト。「D2」を制作。2000年に社会をスーパーワークへ変更。業界の躍進を喜んで。今度もとはまた違った、エッジのものを制作中とか。ユーザーの間に出てる人は久しぶり。

スーパー生ワープの最新情報はこのホームページで。ただし、ドリームキャストを見るのは残念だけど、もし、昌新技術使用のためのパソコンから、飯野賢治の日記もある。<http://www.superwarp.co.jp>



【マトリックス】

ラリー&アンディ・ウォガウスキーの兄弟が脚本、監督、製作総指揮を行った映画。キャメリーン・ヌ生主導。超スローモーション・映像で弾丸を避けアクションなどCGを駆使したまったく新しい映像表現が話題になり、まさに社会現象にまでなった。

ドラマツルギー

もとは演劇、戯曲に関する理論だが、現在では満刺謡や作劇法の意味で使われることが多い。この場合は、アクション、RPGなどをそれぞれのジャンルでのおもろさの基本形、装飾を取り去った原型のことを「ドラマツルギー」と呼んでいる。

フレームレート

動画を表現する場合に、1秒間に何コマで表現しているかをフレームレートという。ドリームキャストは高密度の3DCGを60フレームで表現する力があるが、そのほかの机器を並行して進めるためになかなか表示をするのに余裕を持たせることも必要になってくる。

大川功(おおかわいささ)

2001年3月16日、心不全のため永眠したセガの元会長兼社長。大正15年卒業に生まれ、現在のCSKの前身であるコンピューターサービス(株)を昭和43年に設立。ベンチャーワークの草分けとして手腕を発揮。昭和59年にはセガ・エンターブライゼス(現セガ)

どう考えても描画がいくらかいいでもフレームレートが落ちたらそれでただつまんない。

中 ● 60フレームで回すっていうのは、僕もこだわっているほうなんんですけど、ちょうど「ソニックアドベンチャー2」が、きのう(4月6日)発売の週刊ファミ通で、価格とか、発売日とかが発表になったんですけど、前作の「ソニックアドベンチャー」が立ち上る瞬間にには無理やりでもラウンチ(ドリームキャスト版の発売日)に間に合わせよう、ってことで作ってて。で、発表会のステージ上でやった「ソニック」自体は60フレームで回ってたんですよ、実機で。だけど調整しているうちに、どう考えても回りきらない、というので泣く泣く30に落として。今回、約2年ぐらいの時からやってますけど、「ソニックアドベンチャー2」はなんとなく60フレームで回そうということ、一生懸命やってます。

飯野 ● いつ出るの?



中 ● 6月23日発売。ソニックはちょうど10周年なんですよ。1991年の6月23日にアメリカで発売して、それに合わせてちょうど10年目。今年は記念すべき年、というか僕も年をとったなあ、なんて思う(笑)。10年か、ソニックを出してから10年だよね。感謝祭のものがあるんですけど。でも最近60フレーム、絶対必要な大河も遠藤さんと同じように思うんですけど、いまのゲームが2Dから3Dに変わってきて、3D酔いつていうのが起つてきた。で、これをど

う減らすかということで、いろんな実験とかくり返しながら、カメラワークを変えてとか、いろいろやるんですけど、なかなか60フレームで酔わないようにするのは難しくてね。「ファンタシースターオンライン」は、あれは30フレームで回っているんですけど、3D酔いする人でも酔わないようにって、いかにカメラをゆっくり動かすかとか、歩きもゆっくりしてとか、というところであのへんのスピードが構成されているんです。60フレームでも酔わなくてすむようになるのは、まだまだ大きな課題ですね。まったく酔わないようになるのははずなんですよ。

ネットワークにかけた遺志をどう継いでいくか

中 ● 「新しいおもしろさ」ってことになると、僕的にはドリームキャストが出てから「サンバDEアミゴ」を作って、身体を動かしてみるのがいいのか、とかネットワークをやってみるのがいいのか、まだものすごく模索している。時代の流れの中でどうできるもののがいいか、っていうところを瞬時に判断できて出せたのが勝つかのなあ、という気もしてますね。ネットワークは本当に大川の夢だった、というか、ネットワークにすべてをかけていくということで、なんと個人資産の中からざっと200億円前後のお金を出している。それがドリームキャストのネットワークにかけてくれた。僕も、モチベーションを上げてもつづけてくれっていうことで、すごく嬉しいですね、最後の最後のラスト1ヵ月まえぐらいまで、まだつかない、って言っているのを、「いや、つけよう」と、最終的に大川の判断でついたんです。そいついた意味

もあって、僕たちはドリームキャストが出る瞬間に「ゲームの新しさ」っていうことでネットワークゲームをなどとか出したい、という思いがあった。でも、せっかくモデルをつけてもらったのに開発期間が短くて、オンラインで動いているのが作れない。ということで、それで一生懸命ネットワークというものを勉強して。ただ、まだまだネットワークというのは難しくて、日々みんな頭をかかえてます。ゲームを出したにかかわらず終わらないんですね。誰も休んでない状態で延々と作業と仕事を続いている。はたしてこれはいいんだろうか、っていうもの

ら、いろいろ考えることがあって……。ある意味ドリームキャストは終わっちゃいますけど、ものすごく華々しく終わっているなあ。今までなくなってしまったゲーム機っていうのはありますけど、こんなに売り切れていない、っていう状態って初めてだと思う。そんななかで僕自身は新しい「ファンタシースターオンラインVer.2」と「ソニックアドベンチャー2」もやってますし、ドリームキャストをがんばっています。ドリームキャストを持たれている方たちは、本当にすごい機械にめぐり会えているんじゃないかなと思います。

ゲームの芯になるおもしろさ、
ドラマツルギーはじつは10数個しかない。

鈴木英夫

すずき ひでお
米家ソフト 取締役社長



1965年生れ。静岡県掛川市出身。1993年に独立して「カルドセブ」を開設。そこへ「カーデセブ」を運営する。サクニーコーナーではこれまでいろいろな「カルドセブ」はシリーズとして各種展開でアリヤされ、多くのファンを得る。通信販売のドリームキャスト版の販売作「カルドセブ セカンド」を7月に発売予定。小人数での創作的ゲーム作に注目がある。

ゲームの王座を手にしたシリーズの最新作「カルドセブ セカンド」。加藤謙之氏によると英語版のカードを、通信を利用して対戦。合ハーマーネーと一緒に時間を使いつぶすことができる。ファンの願望だ。

すごくみんなで意見を感じつつやつべきなただから。日本ゲーム大賞では、きっとニューウェーブ賞ぐらいは取れるんじゃないかなといつも競争意識で持ち会場に行きたんですね。けど、なんと驚くことに大作RPGがたくさん出た中で「ファンタシースターオンライン」が受賞させていただけて本当にうれしかった。本当は大川に知らせると、いちばん喜んでううなと思って。いま実際にもらったトロフィーは大川の靈廟の前に飾ってあります。もう本当に大川が亡くなつてか

ゲーム業界の構造改革は成功するか?

飯野 ● 「新しいおもしろさ」というと、べつになくてもいいな、という気もしているんですけどね。興奮すればいいんですね、僕は。瞬間的な興奮だったりとか、けっこ長いことそこに、突っ込んでいらっしゃうような興奮っていういろいろあるんですけど、そういうのがなくなつて来ているかな、て気がして。それがいろいろ理由を考え

Vシネマ

劇場公開を目的せず、ビデオの販売での収入を目的とした映像の総称。低予算だが、携わっている人たちのテンションは高く、日本映画の特異分野を形成している。ハラス10本のうちに傑作1本を探すくらいの心意気で見るのがVシネマの正しい見かた。

象印のボット

NTT DoCoMoの携帯電話とDoPa網を使用してお年賀のボット利用状況を遠隔地で監視できる「みまもりはつとらいail-pot」のこと。DoPa網を使うことで月額3000円+料金の定額で利用できるのがミミ。詳しい内容は、<http://www.mimanori.net/>で。

エッジ

カオスはそのままでは何も生み出さない。逆に、完全にスタティックなどどころから何も生まれない。カオスがある規則性を持つ始めるところをカオスの縁(フチ)という。人類はこの切り立った縁の上を歩いている。英語でedge,cutting-edgelは最前端の意味。

取締役会長に就任。ドリームキャストの拡大に注力し、ドリームキャスト生産中止を決めた翌年1月には、私財850億円をセガに寄贈して戦略立て直しを支援していた。

そんなことよりフレームレート60を守れよ。
アクションゲームの基本だよ。

遠藤雅伸

えんどう まさのぶ

ゲームスタジオ・代表取締役

1959年生まれ。東京府出身。1982年アーケードゲーム「セイウス」を発表。社会現象となる。その後「ドリームガールズ」などを開発。ナムカラ社長。ゲームクリエイターを設立。5月25日には、ゲームボーイ版の原作「DT Lords of Genomes」が発売されたばかり。最近は、「Dリーム」も興味津々らしい。「今に好奇心を覺えています。今は、みんなのままで」と。

ハリリカカードゲームにストーリーで語解もあり、またカードの難易度が200以上と大変リーム。登人物物のキャラクターやものなり駄目。タイトルの「DT Lords of Genomes」どおりゲムが健となるストーリー。



られるんですけどね。ハードの性能がこんだけ上がって、ソフトの値段は昔に比べて落ちているわけで、作るほうからはすこないんだだということもあるし、あとデバイスがあんまり進化がないかな。べつに複雑になればいいなんでもっとも思ってないけど、もうちょっとよく極めていいかな。と。任天堂のファミコンの単純二字キーも、もうちょっと努力をかけてがんばればさらにもっといいものが作れただろうし、たとえマイクが当たら「シマーン」があったように、ガンコンがあつたらあのゲーム、釣りコンあつたらあのゲームっていう具合にね。

西 ● 今日来るときに考えてたのは、本当に不景気でいるか、ゲーム業界きびしいじゃないですか。逆にいいことだなあ、とボジティブにとらえようという気に最近なってきて。ものごとで適正ってことがあるじゃないですか。ゲームボーイアンドパネルしか存在しない世の中って適正なのかなって、ゲームキューもあってもいいですよ、っていうのが適正なのかもしれないし、ドリームキヤストもPS2もあるのが適正かもしれない。まずハードが何種類ぐらいいあるのか、適正ってありますよね。その国とか時代とか、人口とかその経済力とかね。そのハードが何種類あるかという適正もあれば、そのハードに対して年に何本ソフトが供給されるのかっていう適正があるんじゃないですか。最近、日本映画をやっている人としゃべったら、言われてわ

かったんだけど、日本映画をやっている連中って本当に金がなくってVシネマって撮るのは一本2000万とかで全部撮って当たり前のように世界なんです。そういうところですべてずっとやってきたやつっていうのは、そん中でどうやって生き残っていくかということに対応してすごくアグレッシブに仕事をとらえよう。前向きで。

鷹野 ● なるほど、よくわかったようわからんなよ。

西 ● よくわかんないけど(笑)。作る側っていうのは再編成されるじゃないですか。それはすごくいいことだな。逆にといふところにちゃんと戻っていてくれれば、もう少しちんと勢いが出てくる。これなるっていうか1回きびしいところを通って、もう1回這い上がって来たものは強いですからね。ここを通っていくと、あと3年後とか5年後に出てくるゲームって、本当にゲームを好きなやつが命をかけて作っているものしか出でいかなくなる。

鈴木 ● さきのことと経済のことといっしょに話題で、なんとなく先行きが心配だ、という話でどうでもなっちゃうと思うんだけど。セガも、なんだかこの企画は、というような企画に対してサードパーティにお金を出して作らせたりとか、ソニーがハードを立ち上げたときにとにかくタイトルを揃えなくっちゃというので、お金をバンバン出したりとか。そういう意味でいとこっ腹の人ってゲーム業界にいたんですねけど、セガさんも現在ソフバンペーダーやられてますし、ソニーさんとかも自分たちでヒットタイトルを持って

いるという状況なんで、べつにそんなに大金を積んで怪しいクリエーターに作ってもらわなくていいわい、というムードになっている。だからいまチャレンジングなポジションで仕事をされている方は、そのポジションをよりキープして、ゲームのテリトリーを広げるようにがんばっていただきたいと思います。そういうことができるといふ権利というか資格というかは、ボットとゲームやつますぐらいの状態だとできないものなんで、すごい重要なものだと僕は思うんで、もっともっと広げていただきたいなあ、と思ってます。

遠藤 ● ゲームって新しいものを作りたければ、海の上のとも山のものともわかないような若造に大金を投入して、作なければならないっていうのが事実で、そういう点では、やっぱり投資家とういうかそういうの確かに必要なんだよね。新しいゲームを見たい、新しいゲームにして投資をしたいといふ人はまだゼロになってはないで、いかにそういう人たちの信頼を勝ち得るかという部分にに関して、やっぱり若い人たちって十分な仕事ができないなあ、自分でプレゼンする力ってまだ足りないなあ、というのがあるのも実状だね。

つぎのプラットフォームは炊飯器?!

鷹野 ● ネットワークのこと、僕はいまやっているんで言うと、たとえ今度有線の100メガのやつがく

るじゃないですか。100メガは速いですよ、本当、びっくりするぐらい。数秒だよね。そういう環境でできるこってじはんのかな、って最近思って。何かっていうと、ユーザーどうして方向キーとかボタンを押した情報だけじゃなくて、もうちょっと大きいものを使換えるわけですよ。それと、ゲーム機やパソコンとかじゃなくてもできるゲームを作ってみたいなと思って。そのうちのひとつが、いまやっている仕事なんです。それは世の中に100万台ぐらいあって、ゲームができるなんて誰も思ってない。

中● 炊飯器とかですか?

鷹野 ● ああ、当たないです(笑)。

中● 炊飯器にSH4が乗ってたりするからね。ドリームキャストと同じよ(笑)。

鷹野 ● いっしょ、いっしょ。ボットもドリームキャストといっしょなんだよね。ところで象印のボットもすごくなない。老人のさ、知ってる? ボットを老人が押すじゃない、こうやって。あれって何が入っているのかな。PHS? 何かわからないけど電波が出るものに入っていて、老人がさ、いっぱいお茶飲むじゃない。だからあんまり押さなくなる老人が倒れているんじゃないとかいうことになるわけ。久しぶりにびっくりした。そういう使いかたってあると思う。僕がいまやっているのがそれと似ているんですけど、たとえば、世の中の街にいっぱいあるものっていろいろあって、そこがなんかのサーバーだったり、アンテナがあ

新しいハードを僕は絶対やってみたいと思います。いつかその時が来たら。

中裕司

なか ゆうじ

ソニックチーム・代表取締役社長

1965年生まれ。大阪府出身。2000年7月1日にセガ・エンジニアリングから社名を「ソニックチーム」に変更。元は、セガの頭である「ニッキ」シリーズの愛称よりも有名。生誕10周年。最近は、「ソニックアドミニストラーター」「チューチューコケット」「ファンタシースターオンライン」(第4回ゲーム大賞受賞)の制作をプロデュース。



オレにもしゃべらせて！ in 東京

今回のトークライブは、多彩な顔ぶれとなった。正式に決まってお知らせしたのは直前だったのにかかわらず、会場にまさに椅子をあちこちからき寄せなくてはならないほどの大盛況。多くの座間節野炸裂（使えない部分で6ページ分くらいしゃべってくれた）にも盛り上がっていた。堺の新井さん（写真下）から出した「クリエーターから見ますいゲーム」は？という質問には「ネラーも数り上がり、ゲームショウにててPS2版の『鉄』（SCEから夏発売予定。奴になつて血を吸うゲーム。誰もが考えるが、とうとう実践してしまった）とPS2版『鉄1（てつわん）～電車でバトル！～』（シスコンエンターテイメントから夏発売予定。電車のレースゲーム？）が話題の中心に。「複線でドリフトすんだよ！」（遠藤）と興奮気味に語ってくれた。



たった、そこにデータが集められたりとか、自分がそこを通ることによって、そこから声を掛けられたりとか、よく考えたらいろんなものができるのかな、と思ってる。たぶん、僕らってシステムをちゃんと理解して、そのうえでこうう遊びがあるんじゃないとか、こういう落としどころがあるんじゃないとか、考えるのが優秀だと思うんですね。あっと驚くようなシステムの遊びを作るかもしれない。で、変わるのはセガがゲームのハードから撤退したこと。僕はじつはごく残念。僕はね、セガは絶対もう1回作ると思うんですよ、ハードウェアを、でも、それはいま思うようなゲーム機とまったく違うハードなんですよ。いまのと違うことをセガはきっとやりたくなるだろうし、それがたぶん新しいゲームなんだと思うし、僕らには考えられないこと

だと思う。そういうのを作るためにたぶん1回離れているような気がするんですね。でね、10年に一度くらい新しいものが必要とされるときが来ると思うんだよね。そんなときにセガがエンジナムのを出していくのかなと思うし、そういうエンジニアのものを見につけていくっていうのがセガの仕事だと思うんだよね。だからセガの判断としてはかっこいいし、エッジな判断をしている気がする。

遠藤・僕も思うんだけど、セガは必ずや、いずれ新しいハードウェアを出すんだろうな、と思う部分もあって。

中・遠藤さんがいつまで"セガ"ですよ。いまは主力を貯えつつあって、必ずドリームキャスト2なり、新しいハードなり僕は絶対やってみたいと思いますんで、いつかそのときが来るのを心待ちにしていただければと思います。

History of "Talk Live!"

"Talk Live!"を始めてちょうど2年。ドリームキャストに限定せず、ゲームが好きで、愛して作り続いている人々の挑戦を、みなさんに紹介し、作り手と受け手が直接顔を合わせるチャンスを、という思いでスタートしました。実際には、顔見合いでいつも話を初めてしているゲストばかりで、この「Talk Live!」から、個人的に人話をしようなり、仕事もいっしょにすることになったクリエーターの人たちです。それにしても、ずいぶんいろいろなことをテーマにして来ました。たまにはバックナンバーなど読み返してみるのも一興かな。

① 10万台からのスタートダッシュ！

内容：ドリームキャストの販売台数が100万台突破したのを祝して、プレーヤー・トークライブとしてスタート。会場は東京・秋葉原のスクール大通館。

ゲスト：飯田哲也・堀川貴文・竹崎透・川島信太郎 開催：1999年6月29日開催

② ニューコイジ・ゲームクリエーターが語るゲームの「革新」

内容：ゲームクリエーターが、これまでに思ひもよらなかったことを語っていることは、本当に面白い。広瀬で収録。

ゲスト：飯田哲也・堀川貴文・川島信太郎 開催：1999年7月7日開催

③ セガ開拓論／クリエーター公開討論

内容：「セガ」に付けてセガの内面を見て、熱いやうなことを語る。「ワールドオーランド」の渡邊テモトが司会。ゲット・オーランド・吉代三・川上里生 開催：1999年9月26日開催

④ ゲーム作りにシステムなんて、あり得ない

内容：「ゲーム作りが簡単になって、新しいことをやっている以上、そんなことは考えられない。札幌で収録。ゲット・オーランド・西澤一郎・堀川貴文 開催：1999年10月20日開催

⑤ のたのしつうし

内容：「ドリーム」（スポーツ）、ネットワーク、「つづまれるやぐる温泉」をモデルしながら、その楽しさを作り手から伝授。ゲット・オーランド・西澤一郎・堀川貴文 開催：1999年11月20日開催

ゲスト：川島信太郎・川上里生・河野英太郎 開催：1999年10月20日開催

⑥ 創造の現象主義

内容：「創造」（アート）でアートの現象の、いろいろなことを初のうちは生まれない、即ちの音が楽しめぬ。名古屋にて収録。ゲスト・吉田和夫・西澤一郎・堀川貴文 開催：1999年11月20日開催

⑦ 自分にしわ寄せなもの

内容：物語が面白くなるための、いろいろなことを初のうちは生まれない、即ちの音が楽しめぬ。大森にて収録。

ゲスト・飯田哲也・堀川貴文・川島信太郎 開催：1999年10月20日開催

⑧ ふたつのデザイン

内容：「チューチョコレート」を社説で発売させた新人船山さんと描き遊びのデザイン（ルール作り）と画面上のでの（グリーン）デザイン。神戸にて収録。

ゲスト・飯田哲也・堀川貴文・川島信太郎 開催：2000年3月20日開催

⑨ ゲーセンのボロボロ

内容：「ゲームの夢、夢のゲーム」を社説で発売させた石川さんと、ゲームの夢（ルール作り）と画面上のでの（グリーン）デザイン。神戸にて収録。

ゲスト・飯田哲也・堀川貴文・川島信太郎 開催：2000年4月10日開催

⑩ ゲームの本質とパッケージとしての「バランス」

内容：「物語が面白くなるための、即ちの音が楽しめぬ。横浜にて収録。

ゲスト・飯田哲也・西澤一郎・堀川貴文 開催：2000年4月10日開催

⑪ ゲームの夢、夢のゲーム

内容：「物語が面白くなるための、即ちの音が楽しめぬ。横浜にて収録。

ゲスト・石川英一・飯田哲也・堀川貴文 開催：2000年4月10日開催

⑫ ゲームの温故知新

内容：「ハイカラ」vs「ドリームの壁」。当時振り回つてしまひながら書かれてることや、シンプル・イズ・ベストの由来などを語る。横浜にて収録。

ゲスト・飯田哲也・西澤一郎・堀川貴文 開催：2000年4月10日開催

⑬ ネット社会の「ぶつつの生活」

内容：「チャーリーの壁」（アート）でアートの現象の、いろいろなことを初のうちは生まれない、即ちの音が楽しめぬ。名古屋にて収録。

ゲスト・飯田哲也・西澤一郎・堀川貴文 開催：2000年7月14日開催

⑭ ネットワークゲームのらせん構造

内容：「ネットワークゲーム」は「グラム」にも、サービス的にも用意することが多くていい。仕事に終わりがないのをやめたいなら、という意見。札幌にて収録。

ゲスト・船山高志・中村洋輔 開催：2000年8月11・22日合併号開催

⑮ RPGの統一理論

内容：「RPGの連続」と「シリーズ化」でセオリーはあるが候補。東京にて収録。

ゲスト・飯田哲也・西澤一郎・堀川貴文 開催：2000年8月15日開催

⑯ ゲームの因縁分解

内容：音楽を聴いてから入り込、アクションは飛ぶ、走る、などのシンプルな動作で決まるなど、ブレイヤーの手はまわらなければ本物だ。大宮にて収録。

ゲスト・飯田哲也・西澤一郎・堀川貴文 開催：2000年10月27日開催

⑰ 21世紀を目前におぼれるゲームを語ろう

内容：「ゲームの現状」でセオリーはあるが候補。ある種相談室のゲーム界隈だけ、余計な人がいなくなってしまふのが理想的。横浜にて収録。

ゲスト・飯田哲也・西澤一郎・堀川貴文 開催：2000年11月24日開催

⑱ 女性が語るロドユーザのお仕事

内容：「女性が語るロドユーザのお仕事」でセオリーはあるが候補。東京にて収録。

ゲスト・小玉理恵・佐々木洋子 開催：2000年12月22日開催

⑲ 特別企画／ゲーム・クリエーター一人がとことんまで語り尽くした日

内容：「ちょっともしない語るゲーム」が語られている土井かずし。未来的に何時もあったこと？ 金沢にて収録。

ゲスト・飯田哲也・西澤一郎・堀川貴文・舟田由香 開催：2001年2月19日開催

⑳ 僕らの迷路ゲーム

内容：「パズル」や「迷路」でアートを作ってきた内藤さん。ある種相談室のゲーム界隈のあるいはいう時代に、たったひとりでして迷路を作った人の想いを語っている佐藤さんと迷路。東京にて収録。

ゲスト・内藤哲也・佐藤和也・堀川貴文 開催：2001年3月1日開催

㉑ 偶然と必然のゲーム作成法、RPGの融合

内容：「偶のなかにシナリオを書き始め西澤と歩くようにRPGを作ろうと考える船山の対決の考え方」。広島にて収録。

ゲスト・飯田哲也・西澤一郎・堀川貴文 開催：2001年3月13・27日合併号開催

㉒ 革新的に向こう側

内容：「革新的に進むこと、人と連なること、求められていること、やってみたいこと」。ゲームクリエーターとしての試みの裏面。東京にて収録。

ゲスト・飯野治祐・西澤一郎・成木美央・中村裕・酒井健雄 開催：2001年7月29日開催

Talk Live! 担当者あと書き

Hisato
Kato

ライター
加藤
久人

Kiyone
Noriko

編集部
北根
紀子

創刊2号での「ゆりや」、水口哲也・齊藤由多加・岡本吉起の4氏と原宿のバーで行った懇親会が懐かしく思い出される。その後22回のトークライブで扱ってきたのは一貫して「ゲームの革新」だった。参加してくださったクリエーターのみなさんの協力もあり、この分野では世界でも最先端の言葉たちを収めることができることと思う。これらの言葉はドリームキャストのゲームの先進性とシンクロできたのではないかと自負している。

ゲーム雑誌はゲームの内容だけをお知らせしていないのかな、という気がして読者の心の中から脳脊髄のクリエーターを輩出したり、制作現場の根本的な問題をきちんと考えて自問自答したり、そんなことができたら企画した。担当としては、会場、乗り物、宿の手配、対談の進行ぶりにとにかくにんじだった。なんといってもわがままなクリエーターさんの突然の予定変更。それに対応してくださった方。ありがとうございました。

攻略

ふたつのマップはとことん奥が深く、ミニゲーム集はやりきった満点!



AROUND APPLEとSMALL APPLEはマップつまでポイントを解説。クレイジーピラミッドは下の2段(計9ゲーム)を紹介するぞ。

高田	0/31日付発表
クリス	ドライブアシスタンス機能
価格	5800円
発売日	2001年7月20日
プレイ人数	1人
ジャンル	2Dアクション
開発元	ビットメーカー

通常版
対応(内蔵メモリ)
互換版
対応(内蔵メモリ)
オンラインプレイ機能
オンラインプレイ機能
VGAバックス
VGAバックス

100
100
100
100
100
100

<http://www.hitmaker.co.jp>

まずは「クレタク2」必須のテクニックを覚えよう!!

「クレタク2」を楽しく遊ぶために、必須の基本テクニックが存在する。それが以下に紹介する3つだ。どれも重要なので、必ずマスターしておこう。

基本テク ① クレイジーダッシュ

操作方法 アクセルとブレーキを離した状態で、ロギアに入れ、そのままにアクセルを入れる

発進するときに使う、もっとも使用頻度の高いテクニックがこのクレイジーダッシュだ。クルマに激突してスピードダウンした場合にも、もちろん有効。ホッピングの着地後には立って直しやすい、という裏技もある。



↑基本的に必須のクレイジーダッシュ。なんとしてもこれだけはできるようにしておこう。

基本テク ② クレイジーホップ

操作方法 停止中や走行中にYボタンを押す(停止中はほとんどジャンプしない)

Yボタンを押すことで車体が浮き上がり、ホップする。Yボタンを長く押せばホップの距離と高さは、やや長くなるので覚えておこう。クレイジーホップを使いこなせば、ビルの屋上に昇ったり、道路に飛び移ったりしてショートカットが可能になる。意味なくホップする事故のものとのてほどほどに。



基本テク ③ クレイジードリフト

操作方法 走行中に一度Rギアに入れ、すぐさまロギアにし、そのままの状態でハンドルを切る

急カーブを曲がるのに威力を発揮するドリフトテクニック。直角のカーブが多い場所では重宝する。RギアからDギアへの移行はボタンを滑らすように瞬時にうがコツだ。また、発進時に使うと、その場で車体の向きを好きな方向に変えられる。これは客を乗せたとき、反対方向だった場合に非常に役立つ。

Original Game ©SEGA. ©Hitmaker/SEGA

クレイジーピラミッドで覚えたテクニックに磨きをかけろ!!

クレイジーピラミッドはそれだけでも十分に楽しめる内容になっている。しかしそれ以上に、楽しみながら「クレタク2」に必要なテクニックをマスターできるのが目的的だ。いきなり街にくり出す自信がなかったら、こちらからチャレンジするのがいいだろう。

各ミニゲームはそれぞれノルマがあり、それを達成すればクリアとなる。もしノルマが達成できなかつたら、ミニゲームの選択画面でスタートボタンを押してみよう。すると選ぼうとしているミニゲームの簡単なアドバイスが右のウインドーの中に表示される。

ミニゲームは最初、5-1から5-5まで5つ存在する。それぞれをクリアしていくと、さらに上の段に4-1から4-4までのミニゲームが出現する。今回は下の2段、計9ゲームを紹介していく。ここではノルマタイム、目標タイムのほかに、編集部の記録も掲載してみた。軽くノルマを突破してしまった人は、編集部で記録を更新してみよう。

ちなみに、最下層の5段目をすべてクリアするとAROUND APPLEのマップが、4の段をすべてクリアするとSMALL APPLEのマップが出現するぞ。これはやるしかないね!

ナイスプレイは保存可能

最初から表示されている目標スコアをクリアすれば、そのフレイをファイルにして保存することができる。



● トライアップにならう
● イだみ見れば友人に教える
● フレーム内に複数のフレームを含めて
● ブラウザで保存可能

まずは序盤、9つのミニゲームを紹介! 編集部スコアを抜け!!

5-1

CRAZY JUMP

加速をつけて一気に飛び出そう。クレイジーダッシュが必須テクニック。踏み切る瞬間にYボタンを押さなければ大ホップだ。

- ノルマスコア
250メートル
- 目標スコア
500メートル
- 編集部スコア
596.34メートル



5-4

CRAZY JUMP

いわゆる三段跳びだ。着地してからすぐホップしようとするとミスしやすい。微妙なホップのタイミングをマスターしよう。

- ノルマスコア
200メートル
- 目標スコア
300メートル
- 編集部スコア
385.27メートル



4-2

CRAZY ROAD

1車線のカーブする道路をゴールまで走っていく。出現するクルマをかわす、ハンドルさばきのテクニックが問われる。

- ノルマスコア
50秒
- 目標スコア
40秒
- 編集部スコア
23.70秒



5-2

CRAZY GOLF

加速をつけて、Yボタンでホップしてどこでかいゴルフボールをかっ飛ばす。ホップするタイミングで飛距離が変わる。

- ノルマスコア
100ヤード
- 目標スコア
350ヤード
- 編集部スコア
370.42ヤード



5-5

CRAZY BALLOONS 2

微妙なハンドルさばきをマスターするミニゲーム。高い位置にあるバルーンはホップしないと割りきることができない。

- ノルマスコア
1'120秒
- 目標スコア
40秒
- 編集部スコア
24'42秒



4-3

CRAZY TURN 2

ドリフトを使いながら、段差をホップして乗り越えていく。確実に進むならホップしてから落ち着いてドリフトしよう。

- ノルマスコア
40秒
- 目標スコア
30秒
- 編集部スコア
25'35秒



5-3

CRAZY HARDLE

ひたすらジャンプ台を跳けてハードルを越えていく。ここで慣れておれば歩行中のホップがとっさにこなせるようになるぞ。

- ノルマスコア
40秒
- 目標スコア
30秒
- 編集部スコア
22'72秒



4-1

CRAZY RAMPS

ひたすらジャンプ台でジャンプしていく。ホップする必要はとくにない。むしろ着地後の車体の制御に注意しよう。

- ノルマスコア
50秒
- 目標スコア
40秒
- 編集部スコア
34'89秒



4-4

CRAZY JAM 2

ホップで上の道路に飛び乗るという本番のコースに近い内容だ。止まるときにドリフトで向きを変えておくと発車が早くなる。

- ノルマスコア
1'15秒
- 目標スコア
55秒
- 編集部スコア
49'99秒

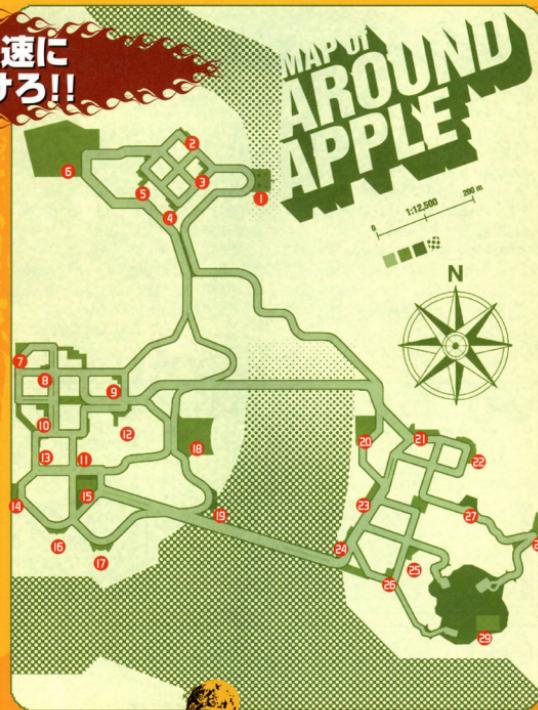


マップを覚えて迅速に客を目的地に届けろ!!

からたくさんのお金をゲットするには、マップを把握することが大切だ。目的地の位置関係がわかるとより楽しさも増していくぞ。

AROUND APPLE目的地一覧

- ① the zoo
- ② the fire station
- ③ the police station
- ④ the post office
- ⑤ the hospital
- ⑥ the stadium
- ⑦ GAP
- ⑧ FAO Schwarz
- ⑨ the jeweler's shop
- ⑩ HMV
- ⑪ the department store
- ⑫ the stock exchange
- ⑬ Hard Rock Cafe
- ⑭ the courthouse
- ⑮ City Hall
- ⑯ the bank
- ⑰ the public library
- ⑱ the hotel
- ⑲ the high school
- ⑳ the depot
- ㉑ the supermarket
- ㉒ the university
- ㉓ the factory
- ㉔ Burger King
- ㉕ the art museum
- ㉖ the basketball court
- ㉗ the Church
- ㉘ the station
- ㉙ the botanic garden



AROUND APPLEは 基本テクニックが重要だぞ!!

AROUND APPLEでは基本のテクニックと客の乗り降りをスムーズに行なうだけで、かなり長くプレイすることができる。コースマップは大きく北地区、西地区、東地区に3つに分かれる。北地区はスタジアム⑥、警察署③

など公共の目的地が多く、東地区は植物園⑨、工場⑩など敷地面積の広い施設が存在する。西地区がもっと入り組んでいた目的地も多い。ショートカットもあるが、まずはホテル⑪の目の前のショートカットを最優先で覚えよう。



北のスタジアム⑥から東に行く場合は経由地飛び越えショートカットが可能になっている。





SMALL APPLEは ショートカットが決め手!

SMALL APPLEはマップが非常に複雑で、直角の急なカーブが多い。かなりたいへんだが、まずはマップ上の目的地を覚えることが先決だ。中央にセントラルパークがあり、その四方に街がある。もっとも複雑なのは西



地区で、HMV^⑪からCity Hall^⑩の近辺を重点的に覚えよう。ここにはショートカットできるポイントもある。南東地区はセントラルターミナル^⑫があり、広い道路が走っている。東地区は逆に道が狭く、走りにくいので注意。



SMALL APPLE目的地一覧

- ① the police station
- ② the fire station
- ③ the post office
- ④ the hospital
- ⑤ the dojo
- ⑥ the basketball court
- ⑦ the university
- ⑧ Burger King
- ⑨ the art museum
- ⑩ the band shell
- ⑪ the boathouse
- ⑫ the supermarket
- ⑬ the high school
- ⑭ the church
- ⑮ GAP
- ⑯ Hard Rock Cafe
- ⑰ FAO Schwarz
- ⑱ HMV
- ⑲ the opera house
- ⑳ the hotel
- ㉑ central terminal
- ㉒ the TEMPURA restaurant
- ㉓ the public library
- ㉔ the department shop
- ㉕ the clock tower
- ㉖ City Hall
- ㉗ the stadium
- ㉘ the bank
- ㉙ the law court
- ㉚ the stock exchange
- ㉛ the bus terminal
- ㉜ the heliport
- ㉝ Ferry Port

高層ビルが立ち並ぶ摩天楼を
ホップインでショートカット!!

攻略

5000

セガガガ

驚愕必至！2周目のヒミツを大公開！

“くり返し遊べるゲーム”というブルゲル大首領の言葉どおり、本作は2周目以降がだんぜんオモシロい。具体的には、予算の追加などでプレイがスムーズに進められるようになり、スタッフやゲームの収集が楽くなるぞ。そして、真のエンディングを迎えた人には、さらなる優遇措置が用意されているのだ！



→クリアーとしてセガフルを選択

クリアーするところなどにオイシイ！

2周目以降

一度でもエンディング（スタッフホール）を迎ればプレイ可能に。初期予算やおこづかいが増加。R+トリガ+Xボタンでメッセージも飛ばせる。

条件 一度でもクリアーする

とことんセガガガ

いきなりシェア100パーセント状態で始まる。研究室をすべて解放され、有明やドグマ社も出現した状態。3年間を収集と発展の年に専念できるのだ。

条件 真のエンディングを見る

初回日
セガ
機種
5000円 (初期予算は800円)
パーティ人数
1キャラ
コントローラー
R+トリガ
ヒットマーク

最終日
セガ
機種
5000円 (初期予算は800円)
パーティ人数
1キャラ
コントローラー
R+トリガ
ヒットマーク

<http://www.segagaga.com>

→R+Xボタンでメッセージスキップ開始。猛スピードで早送りできる。

→開始時点から予算がダブル。1周目は1億円、2周目は70億円も増加。



→冒頭ではアリサによるお祝いのメッセージが。ただしイベントはナシ。



→レベルが引き継がれるのでスタッフ脱得がラク。ドグマの敵も仲間に！



オールド・セガファン狂喜！キミはショーティングシーンを見たか？

ウワサのショーティングシーンがコレだ。真のエンディンググループで出現し、クリア後はミニゲームとしてプレイ可能（スペシャルステージが追加）。魂を搖さぶる完成度だ！

雷の隕落!!

→通常の自爆機R-720に加え、あの伝説的ショーティングシリーズからSYRINXのゲスト参戦。漢（おとこ）なうらの機体で撃て！



衝（笑）撃の演出！

↑大仰に登場する歴代セガハードのボス。パカパカしいほどにカッコイイ!!



合体！

R-720 with SYRINX プチ攻略

① 敵にあった武器で攻撃せよ！

敵艦隊は、いくつからなる出現パターンに分類される。広範囲に出現する敵は分散系など、局面にあたる武器の選択が重要だ。



② ボス戦は稼ぎどころと知れ！

敵を連続して倒すとボーナスが得られる。ボス戦で出現するザコ敵を、威力の低い武器でこまめに倒し、スコアを稼げやし！



③ 懐かしの安全地帯を利用！

サターンなど一部のボスには安全地帯が存在する。ただし、スペシャルステージでは動きが変化するので注意が必要だ。



MESSAGE from ZOLGER



「R-720」は『セガガガ』のクライマックスを飾るとして、企画当初から、何としても盛り込みたかったミニゲームである。予算やスケジュールから考えるとムチャでしかない話だったのだが、モカ橋君（仮名）、イフ君（仮名）をはじめとするスタッフの皆さんのがんばりで、あそこまで完成度の高いものを収録することができた。セガマニアなら涙モノの下サウンド&ムービーを、特別にご提供いただいた椎音工房ノイズの音效、ならびにアズゲームの山西君にも感謝感激である。あまりネタバレになるとおもしろくないので、詳しく述べない書き方を！

©SEGA/Hitmaker

さらに!! 開発可能なゲームが倍以上に増加!

2周目だけでも十分すぎるほどなのに、なんとまだ収集要素が隠されていたのだ。その出現条件とは、通常104本の開発可能ソフトをすべて開発し終えること。すると、仲間にできるすべてのクリエーターがクラスチェンジ可能

となり、あらたに倍以上のタイトルが開発可能なゲームとして追加されるのだ。道のりは困難だが、下のアドバイスを参考に完全コンプリートを目指してがんばろう。休んでいるヒマはない、開発の日々はさらに続くのだ！

完全コンプリートに向けてのアドバイス

1 全スタッフを集めよう!

すべてのクリエーターが開発可能となるのだから、まずは全員を仲間にする必要がある。104本を開発し終えることは、当然クリエーターしているだろうから、業界紳士錄をチラシで抜いている。リエーターを仲間にしていく。B研の「木」どうじゅうは、仲間にし忘れずの注意。

2 とにかくクラスチェンジ!

全員を仲間にしたら、あとはとにかく開発三昧。下のリストを参考に、開発可能なゲームを作れるスタッフどうしでチームを組もう。チームを解散せず開発を数回行えば、目的の



クリエーターがクラスメイトと一緒にスチエジングするバズ。あとは、その人気キャラクターをディレクターに据えて、ゲームを開発するだけだ。

增加分タイトル ゲーム別リスト

気になる増加分の開発可能ゲームを一挙公開。隠しタイトルなだけに、かなりマニアックなラインナップなのも見逃せないぞ。

No	タイトル	開発会社/スタッフ
18	SDI	ハッピック
20	グレートループ	週一秋葉
20	グレイスルースケットボール	週一秋葉
21	グレートレーベルボール	週一秋葉
22	グリーンボール	週一秋葉
24	ギガ・スクワード	スマバ(おじさん)
24	ギーザード	スマバ(おじさん)
24	ギンジン	スマバ(おじさん)
26	ギブロ野球	スマバ(おじさん)
27	ファミリーゲームズ	インブルエンザ
28	麻雀四面打ち	インブルエンザ
29	マジカルアーティスト	月船アーティスト
31	アストロフォリア	月船アーティスト
32	ザクソン	月船アーティスト
33	ザクソン3D	月船アーティスト
34	SUPER RACING	ゲーム駄菓子屋
35	スケートボーリング	アーティスト
	クラッキー	妖怪ボーリ
	め組ムース	妖怪ボーリ
	星をかきむし	妖怪ボーリ
	ギラギラクイック プロテクター	メカニマ
40	サンダーボルト	メカニマ
41	チャレンジングプロレス	風呂呂ドライ・ほか
42	エリザベスンドローム	なりこじいい
43	魔界伝説	マジカルアーティスト
44	マジカル	マジカル
45	エピュロロゲーラー	ヌシ
46	ナスガ 8	ヌシ
47	BLADE EAGLE	(ナイショ)
48	フリッキー	マスクオーブット
49	阿修羅	デザインチャーフ
50	剣魔伝	デザインチャーフ
51	アーリード	週二秋葉
52	マスクマスクプロ	週二秋葉
53	メイドゥーカー	週二秋葉
54	ロッキンボルト	ホンコン型
55	ロレッタの画像	ホンコン型
56	ワールドサッカー	ホンコン型
57	(ナイショ)	(ナイショ)
58	ズーム9 8	マジカルアーティスト・ほか
59	トーナメントアーネル	はくべークリエイト
60	トーナメントアーネル	はくべークリエイト
61	シーザー	のりのひれ
62	バルスム	のりのひれ

44	ゲーム回復薬	ももえも
45	ハイパー回復薬	リテーク
46	ストーリーOアド	へんなアコ
47	カメリッシュオッド	のみすげ
48	クライング	のんびり
49	マジカル・フィズ	メガク
50	マジカル・フィズ	メガク
51	ソニーコンピューポル	入り口理
52	バトルロード一派	ボリゴン人間
53	JUUNI伝説	ボリゴン人間
54	タングアール	ブロッグ人間
55	イグナート・アーツ	ブロッグ人間
56	ソーラーダイナー	黄マッチョ
57	スパークル・オーブ	黄マッチョ
58	スパークル・エース(スパークル)	黄マッチョ
59	エターナル・チャンピオンズ	黄マッチョ
60	(ナイショ)	(ナイショ)
61	アラウンドアーズ	緑マッチョ
62	フラッシュ・オーブ	緑マッチョ
63	スカル・アーツ	緑マッチョ
64	マーリン・オーブ	緑マッチョ
65	パーミッション	緑マッチョ
66	東京登録者	桃マッチョ
67	クラクション	ホイミマチヨ
68	モンシースラード	ホイミマチヨ
69	ジュエル・アーツ	ホイミマチヨ
70	ロードランジ	ホイミマチヨ
71	アーバン・スター・カーヴ	ランマチヨ
72	スパー・モード	マッショーブースター
73	ターボ・ボーラン	マッショーブースター
74	SUPER大爆発	デプロ
75	エクスラージン	(ナイショ)
4	ゲームのかんたん Vol.1	ももえも
5	ゲームのかんたん Vol.2	ももえも
6	スマート・アーツ外伝	リテーク
7	エクスラージン	へんなアコ
8	ダーワーク・ガイアード	へんなアコ
9	AX-101	タクマチヨ
10	クライスマジカル・スペシャル	(ナイショ)
11	セガ クラシック	水谷マッショ
12	(ナイショ)	(ナイショ)
13	ディミトリックカントリーラク	水谷マッショ
14	アーバン・スター・カーブ(ショット)	水谷マッショ
15	ファンシースタータ-外伝	桃村理
16	シャンニンフォンヌ-外伝	桃村理

全エンディング条件はコレだ

用意されている結果は、全部で11種類（+真エンディング）。基本的に3年経過した時点でのシェアで決まるが、なかには特定の質問に間違った答えをしたり、ゲームオーバー時にしか見られないendidエンディングもある。なお、真のエンディングの条件は、だいたいわかると思うがいかにもうナウイショナリード！

No	条件
01	シェア20~29%セントで期日を迎える
02	シェア30~39%セントで期日を迎える
03	シェア40~49%セントで期日を迎える
04	シェア50~59%セントで期日を迎える
05	シェア60~69%セントで期日を迎える
06	A研部長の質問に答える（六語）
07	（リケル特のお達しによりナショ）
08	セガに潜り込まない（六語）
09	（リケル特のお達しによりナショ）
10	ドグマ本で敵に向る（八語）
11	シェア0%セント、予算を使い切る

攻略



EXODUS Guilty
NEOS
エクソダスギルティ
ネオス

開発者による攻略指南つきで 序盤を徹底攻略!!

発売日
5月21日発売予定
価格
6800円
販売店
TSUKUMO
ヨドバシカメラ
TSUTAYA
書籍専門店
アーバン
書籍専門店
アーバン
書籍専門店
アーバン

通信機能 対応(ホームページ)
対応端末 VGAボックス

100%
満点
満足度
満足度

<http://www.abel-jp.com/>

今回は「エクソダスギルティ ネオス」(以下「ネオス」)の序盤から中盤までを攻略。しかも、開発者による攻略ポイントつきだ。

3つの時代で織り成される壮大なドラマをチャートでひもとく

「過去編」、「現代編」、「未来編」という3つの時代により構成される「ネオス」。基本的にキャラクターと会話をかわすことで物語が進行する本作では、「どこで誰と会うか」という点が大きなポイントとなる。そこで、今回はゲームの進行に必要な不可欠な移動場所をチャートで紹介する。このポイントさえ押さえおけば、ゲームを円滑に進められるはず。

また、もっとも留意すべきは「マルチタイム・サッピングシステム」。本作の特徴でもあるこのシステム

では、ある時代の石碑に書かれた言葉が、別の時代の謎を解くカギになるといったように、相互の時代に影響を及ぼすのだ。



◆現代編のヒロイン、アイ。どこで誰に会うか大切なポイント。



◆思わず泣き出る画面には注意。のちに大きさを解くカギとなるかも。



過去編
[B.C.1200]

神に会うために
アーレスは旅をする



アーレスの母モーサ

主人公アーレスの序盤の移動先はおもにウル・アークとフレン・アーク。移動範囲はそんなに広くないので、きっちり鍵から端まで移動していれば〇。序盤の鍵を握るのは眼帯をした謎の旅人。彼の動向をつねにチェックすべし。

「マルチタイム・サッピングシステム」の解きかた

難しそうな印象がある「マルチタイム・サッピングシステム」だが、ヒントは画面上に隠されている。サッピングを解くカギとなるキーワードが出てきた時点で、そのキーワードが必要になる場所が、一瞬だけ表示される。これは怪しいと思ったら、そのキーワードは即チェックだ。



◆思わず泣き出る画面には注意。のちに大きさを解くカギとなるかも。

担当ディレクターが語る
「ネオス」の攻略ポイントは
ココ!

ここでは、特別企画として担当ディレクター・小野大輔氏に、「ネオス」の遊びどころと攻略ポイントを語ることにしよう。ゲームプレイ時の参考にされたい。

攻略を忘れて世界を
とにかく歩き回ろう

――「ネオス」の遊びどころは?
小野 3つの時代が巧みに交錯してひとつの大作となっていますの

場所	出来事
プロローグ	マーザから「月の輝き」とアーラームの駄目札を預かる。
フレン・アーク	謎の女子を見かけ、あとを追って神殿に入る。
フレン地方	フレン・アークを出たところで、旅の男に会う。
火の聖地	炎の神殿「フレイム＝タン」を見る。
水の聖地	結界を見つめる。
ウル・アーク	門番や村人と会話をする。 旅の男と会話をする。
火の聖地	向こう側にいる人に呼びかけられる(遠くて聞こえない)。 再び森や村人と会話を交わし、旅の男のことを話す。
水の聖地	旅の男と会話をする。
ウル・アーク	迷津(じづ)に迷ひます(そこにはっている女子(アクラ))を助けようとする。迷に慣れすぎたところが原因で、それがどうしたのか音(声)を手に入れる。
フレン・アーク	森や村人から旅の男(ティー)の情報を手に入れる。
ウル・アーク	神殿でアーレスと会話をする。
フレン・アーク	マーザが炎の神官フレアに処刑されてしまう。
ウル・アーク	

で、おおのの世界で、「この行動がのちのどういった影響をほかの世界に与えるのか?」といったことを考えながらプレイしていくตまといといかもしれません。壮大な物語の裏に隠された、菅野ひろゆきの世界に少しだけ触れられるかもしれませんよ。

あとはやはり声優さんのこころのこちった演技ですね。

フルボイスはドリームキャストの新要素ですが……。

小野 はい。声優さんのキャスティングに関しては、ファンの方からの要望に、私のイメージを合わせて選んだのですが、ほほ希望どおりの方にお願いができます。かなり豪華な声優さんが協力してくださって、予想以上の完成度になりました。



株式会社アーベル
小野大輔

開発部チームマネージャー。本作にはときおり深い入れをつらなかお見入るキャラは絶賛のアーティ



**伝説のお宝を求める
トレジャーハンター・カスミ**

最初から移動範囲の広い現代編では、どこへ行けばいいか迷うことがあるかも。そんな場合は目の前の疑問をひとつひとつ解明して

いくようにするといいだろう。序盤では、墓石を開けるカギとなる「太陽の炎」などのように入手するかが、大きなポイント。

場所	出来事
プロローグ	七つ道具を装備する。
シームウート地方	道場の先にある部屋でアリとリネルに会う。アイガ仲間に加わる。
道跡付近	道跡筋でワッフルと会う。アイが仲間から外れる。
道跡付近	「ベルマ…およびリーナに会う。居住区へ戻る途中で女観光客、駄の男に会う。
シームウート地方	リヒテルとレイナの会話を盗み聞きする。
飛行場	コスターと話をして、金髪の女性の客が訪問してきたことを教えてもらう。
道跡付近	ワッフル、ベルマーに会う。
シームウート地方	庫のわら下にあると会話を確認する。
シームウート地方	居住エリアを出たところにある分かれ道で謎の男を見かけあとをつける。
外国人墓地	謎の男の遭遇、不思議な墓石を見つける。その現場をアインに見つかる。
居住エリア	ベルマーからリヒテルの居場所を聞く。
居住エリア	カスミの部屋でリヒテルから仕事を依頼される。アイテムの確認をする。
居住エリア	いつかん部屋を出て、また戻ると残しておいた荷物が盗まれていることを確認する。
シームウート地方	居住エリアを出たところワッフルと会う。
居住エリア	居住の老人、レイナと話をする。
道跡付近	ベルマーから道筋内に隠された部屋の存在を知らされる。
シームウート地方	崖の上で謎の男を見かける。盗まれた「スレーフアンド」を拾う(持っていない場合)。
道跡付近	道跡筋で女観光客に会う。
道跡内	「スルーファウンド」で道筋内の隠された部屋を確認。「太陽の火」を手に入れる。
シームウート地方	分かれ道でリヒテルに会う。謎の男のことを聞く。
飛行場	コスターと話をする。謎の男を見失う。
居住エリア	道跡の前でリヒテルと話をする。リヒテルが飛行場に呼び出される。
道跡付近	コスターと会話をする。
道跡付近	壊れた木橋に行く途中で女観光客と会う。
シームウート地方	分かれ道でアイに会う。
外国人墓地	墓石を調べている墓守の老人（ナン）に話しかられる。「月の輝き」を見せられる。高まつた「アクラング」を売りつけられる（持っていない場合）。

——大きな効果をあげた?

小野 そうですね。これまでいくつかの作品に携わってきましたが、そこから感じられるのは、ゲームの感情投入に関して、音声が大きったときになかったときで、ふたつの楽しみがあるという点です。想像を膨らませるといった点では、前者のほうがよいかもしれませんが、声優さんの迫真の演

技でゲーム自体の壮大さが底上げされ、より物語として感情移入しやすくなると私は思っています。今回も声優さんの声によって皆さんが「ネス」の世界にめりこんでいただければうれしいですね。アニメーションも音声が入ったことで、より迫力ある映像に仕上がっているんです。

——前作をプレイしたファンでも



**未来編
[A.D.13800]**

世界の平和を求める
王女の旅路は……

ジーナ＝イ城から逃れて、ヴィレッジ、ギルドへ連するまでが描かれる序盤での攻略ポイントは、いかに閑所を通してするかにかかっている。本来は敵であるハスの兵士が、有益な情報を漏らしてくれるので、兵士にまめに話しかけるといいだろう。また、異彩を放つ宣教師イーとの会話をにも注意されたい。思わぬヒントがあるかも。



◆フィーとラーライラの信頼関係も未発展の神羅のひとつ。

場所	出来事
プロローグ	「ワイルの鍵」と「征崖の書」、褐色の短剣をもらう。
シティ地方	聖地付近の分かれ道でイーと会う。「褐色の短剣」と「世界地図」を交換する。
タウン地方	分かれ道で兵士に門前払いをくう。
タウン地方	閑所の前で兵士に門前払いをくう。
タウン・ギルド	イーと会う。知識人の話を聞く。
タウン・ギルド	詫め所の前で兵士と会う。
タウン・ギルド	知識人の家に行け不在。再度行くと爆発音が聞こえ、中に入れるようになる。
ティディ研究所	ティディと話しているときにラーライラが倒れる。
タウン・ギルド	兵士から閑所を突破しようとした男の話を聞く。
タウン・ギルド	閑所の兵士・廻所を突破しようとした男が力こぶを聞く。詫め所の兵士から、閑所を突破しようとした男が効果されることを聞く。
タウン・ギルド	大聖堂の前にある凧揚場で凧引きされようとした少年（タツラ）を助ける。タツラが仲間に加わる。
シティ地方	分かれ道でイーと会う。
タウン地方	タツラと仲間からされる。リリースに捕まりそうになるとこをティディなどに助けられる。
タウン・ギルド	ティディたちと話をして、閑所を突破するための作戦を練る。色仕掛けを使って詫め所の兵士を倒し、閑所のスイッチを開けることに成功する。
タウン地方	閑所で待つ伏せていたリリースと対決。
タウン・ギルド	タツラと再会する。
ジープラール坑道	褐色の扇が行く手を擋んでいるのを見つける。
壁地	イーと会い、「褐色の短剣」と食料を引き換える。
ジープラール坑道	「褐色の短剣」を使って、褐色の扇を開ける。
壁地	「光の盾」について書かれた石碑を発見する。
ヴィレッジ地方	虎牢闘の前で兵士に遭遇する。
ヴィレッジ・ギルド	タツラと会い、食事をおごってもらう。

——大きな効果をあげた?

小野 そうですね。これまでいくつかの作品に携わってきましたが、そこから感じられるのは、ゲームの感情投入に関して、音声が大きったときになかったときで、ふたつの楽しみがあるという点です。想像を膨らませるといった点では、前者のほうがよいかもしれませんが、声優さんの迫真の演

技を楽しめた?

小野 はい。新規グラフィックも追加していますし、あと地図などですが、インターフェースにもかなり力を配っていますし、ほぼ別物といつていよいしもせません。——それでは攻略ポイントを。

小野 とにかくとことん歩くことですね(笑)。ゲームを攻略する、というよりも世界観を楽しんでい

ただければ……。そうするとおのずと物語は進んでいきますよ(笑)。まあ、アイテムは使ひどころがあるので、ダメもとでどんどん試してほしいですね。あと、みなさんひんぱんにザッピングすると思うのですが、ストーリーが複雑に入り組んでいるので、展開を忘れないようにすることですよ。

今回は「バーチャストライカーワーク」のインタビューを巻頭にてお届け。名プロデューサー三船敏氏が登場だ。

文・構成：石井せんじ



「VS」シリーズはそれほどやりこんでいないので、今回は池田通信にバトンタッチ！

HI-TECH ARCADE WORLD

『バーチャストライカーワーク』完成記念スペシャルインタビュー

三船 敏 **『バーチャストライカーワーク』プロデューサー**

「新たなる挑戦」

ドリームキャスト版を含めると第7作目にあたる『バーチャストライカーワーク』。さまざまなバージョンアップを果たしてきたが、NAOMI2基板に変わり基礎の部分から新しく作り直したという。さらなる進化を遂げた新生『バーチャストライカーワーク』の魅力を生みの親である三船敏氏に語っていただいた。

1から作り直した 新生『ストライカー』

——NAOMIとくらべてNAOMI2の使い心地はいかがでしたか？

三船 NAOMI2はNAOMIで制作したものも使うことができて基本的に大きな変化はありませんでしたね。ただ、ボリュンゴも増えましたし、グラフィックの演出計算部分でソフトで実現していた部分がハードのほうに移行できたりと、CPUの処理機能を大きく使うことができたのがいたいへんなメリットだと思います。

——『3』を1から作り直した理由は、やはりハードの性能が向上したからでしょうか？

三船 ええ、そうじゃないんですね。『バーチャストライカーワーク2』のシステムというのもう4年まえにできたものなんですよ。これまでバージョンアップを重ねてきて、選手たちにいろいろな命運を組み込んできたんですが、それが実行できなくなってきた。こちらの意図した動きを出してくれない。もうええのままでは、これ以上進

求しても無理だろうという判断になりました。それで基礎からひっくり返して作り直したんです。じつは、選手のモーションを大幅に増やした理由もここにあるんですよ(CHECK1)。

——というと、NAOMI2の処理能力が高くなかったから追加したわけではない。

三船 せんぜん違いますね。命令を出して、そのおりにCPUが処理して計算しても、それに応応するモーションがサポートされてなければ意図した動きにならない。別のモーションで表現されてしまうということもある。じゃあ、とともに動かすにはどうすればいいか考えたら、これまでの10倍のモーション、それも人間の自然な動きが必要だってわかったんです。

基本レスポンスも 前作以上に向上!!

——『2』のバージョンアップではなく、改めて『3』としてリリースしたわけですが、『3』はココは変えなければならないと意識した部分はどこでどうですか？

三船 「3」だからNAOMI2だから変えなければならないという意識は、なるべくしないようにしました。『3』を作るのは、けっこう難しいと思うんですよ。『2』は『1』の問題点やできなかったことを反映させたりと、比較的やりやすい。でも『3』は違う。プレッシャーもかかるし、やらなきゃ、変なきゃという意識が先走って、なぜプレイヤーに支持されたきたかという部分を置ききりにしてしまう危険性があるんです。だからこそ、作りにあたって『バーチャストライカーワーク』が長いあいだ遊び

れてきた理由をちゃんと考える必要があった。変えてよくしたとしても、プレイヤーに支持されなければ、けっこうよくないことになってしまう。それではマズい。結果、できる限り気をつけたといえば、これまで遊び始めたプレイヤーがあまり戸惑わずにプレイできること。そして、これまでよりも全体的な底上げすること。そのふたつですね。

——全体の底上げですか。

三船 レスponsに關しても、『2』よりも平均して上がっています(CHECK2)。たとえば、左足し



CHECK1

『3』をプレイするとき、とくに注意して見てほしいところをチェック。動いている画面を見て確認すると、新生『ストライカーワーク』の真髄を知ることができるぞ。しかも前作をプレイしておくと、一層効果があり。記事を読んだらゲーセンへGO。

自然な動きに注目



前作では頭からスティックを握って、必ず攻入しているのに、

か蹴れないという状況でバスの指示を出します。巻いたロングボールを打たなきゃならない。タイミング悪いとバスするまでごく待つわけですが、前作の場合、必要以上に歩数掛かることがあります。だけど、そういうムダがなくなっているのでスムーズに動き出します。ショートに関しては打つタイミングが速くなっていますよ。前作まではフルゲージで打とうと思ったら、フルゲージに到達したモーションが開始されました。いまはフルゲージになるとまえから動き出す。要是、ボールを蹴るまえにどこまで溜まっているのかわかればいいわけなので、そういう部分の見直しもしています。

演出面も強化 走る審判に注目!!

—DC版にもあった反則カード制を導入してますけど、「3」では審判が駆け込んでくる。あの走りこんでくるって絶妙ですね。

三船 (笑) 審判はね、NAOMI2なら入れることができそうだってわかったので出してみたんです(CHECK3)。フィールドでの審判の動きをゲームに組み込んでみて、反則を起こしたとき、その時点にいた場所から走りこませる。やってみたら、たいてして時間がかかるない。だったら走らせてしまおうということに。画面が変わつてカードだけ出したりといよいいですかね。アーケード版では、試合の流れを切ったり、ブレイブ時間を増やしてしまうような演出は、極力さけてきました。イエローカードやオフサイドは、じつはドリームキャスト版を作るにあたって

「『3』は全体的な底上げをしたい という気持ちが強かった」



Profile

SATOSHI MIFUNE '95年に「バーチャルストライカ」を発表。アーケードでは異例のロングランを記録し、つづつとバージョンアップを重ねる。今年4月にはシリーズ7作目となる「3」を発表。その他代表作に「バーチャルNBA」など。

生まれたようなものなんです。コンシューマーになると、**時間の制約がない**ですからね。だから今回もオフサイドを入れることになったんですよ。

登場するチームは こう決まった!!

—今回、チリやノルウェーが外れたのはなぜでしょう？

三船 いつも大陸ごとに数を決め、その時点に強いと思われるチームを選ぶわけですが、今回はワールドカップも近いということ、**コガが来る**という代表チームを入れてみました。ただグラフィックを作る間に早めに作らざるを得ない。来ると思っていたチームがいつのまにか選出敗しているわ、**代表監督が交替**しているなんてことも(笑)。でもチリに関しては選考する時点では絶望的な状況だったし予選をみてもやはりダメ。でもチリに関しては間違ってなかったな(笑)。

—新たに、4-3-1-2、4-4-1-1といったシステムが加わったのですが戦術面に影響はあるのですか？

三船 今まで4列表記にもできましたが、3列表記にしていたんです。最近では、イタリアなど、どう見ても4列表記にできないフォーメーションが出てきた。その結果4列の表記になりました。戦術的には、4-4-1-1なんて4-4-2の変形でできたり、よりフォーメーションの特徴が出ています。それと今はフォーメーションどうしの相性がやすいでですね。4-3-3より3-5-2のほうがだんぜん中盤が多いですし、3-4-3で攻めていてディフェンスに回ると、裏をつかれまるなんてこともあります。前作もそうだったんですが、「3」では露骨に現れますよ。

次回作はもちろん
あの時期に……

—今後シートの種類が、増え予定はないのでしょうか？

三船 卷ではもう慣なっているようですね(笑)。

—えっ、どううと。「3」に新しいシートはあるんですか？

三船 今回シートゲージの右端にちょっと色が変わっている部分があるんですよ。そこまでまずゲージを溜めて、シートを打つ瞬間、もう一度シートボタンを押せば地を這うシートが打てます(CHECK4)。でもね、ゲージを溜めるまで待たなきゃいけないので、ボールを取りやすい。しかも、シートボタンをもう一度押すにしても、ゲージが出てからシートを打つタイミングは一定じゃないので、モーションを見ながら目押しなきゃならない。ふつうに打ったほうが入るんですよ(笑)。

—本当に決まりにくい？

三船 ええ。そのシートが入りやすいと、それを打てる人が強くなっちゃう。だから自己満足な技にどめたんです。でも、もうちょっとと入る確率を高めてよかったかなといまでは思っています。それにね、「3」をリリースして気づいたんですけど、別のタイプのシートを打つ操作に、この地を這うシートのコマンドを加えればよかったなって。これならまた違うスタイルのシートが打てるようになれたのになあ。

—では、それは次回作にということですね。スピリ、2002年ワールドカップを見据えて作っているのでしょうか？

三船 どうなんでしょうね～(笑)。

CHECK2

す速いバス出し



CHECK3

走り寄る審判



CHECK4

秘密のシート



「フレンドリーな感じでやらないと、失敗する」
ボーナスショットとなる。

あらゆる角度から巨大兵器を撃破せよ! ゼロガンナー2

彩京 ●NAOMI基板
ショーティング ●好評発売中

『ガンスバイク』に続き、
ショットの向きを変えら
れる新作ショーティング
が彩京から登場するぞ。



『ゼロガンナー2』は彩京が送りだすミリタリー感あふれるショーティングだ。しかし同じじみの『ストライカーズ』シリーズや前作『ゼロガンナー』とは大きく感覚が異なっている。敵が全方向から出現し、それをショット方向を変えられる自機で撃破していくのだ。この感覚は既存のショーティ

ングとは違い、むしろ近作の『ガニスバイク』に近いものがある。だが、その弾だけ感覺はさざれもなくショーティング。体力制の『ガニスバイク』と違い、敵の攻撃は激しいが一發食らうばやられてしまう残機制だ。斬新なスタイルに挑戦し続ける彩京の心意気をぜひゲーセンで味わってほしい。

ミリタリー感あふれる全方位STG

『ゼロガンナー2』は画面のスクロール方向がさまざままで、その演出はガニショーティングに近い感覺だ。そこに近未来の軍用兵器が、あちこちからところ狭いと現れてくる。巨大潜水艦、装甲列車、合体型ステルス爆撃機など……。そ

れら強力な敵の攻撃に対し、自機はヘリコプターという設定を活かし、いろいろな方向にショットを撃つことが可能。画面にとどまることなく、上下左右で安全な場所を求めて、入り乱れて戦うのがこのゲームの魅力なのだ。



ランダムステージに出現する山岳列車。移動中の装甲列車を追いかけて山脈を越えるまでに撃破せよ。



巨大な敵がレーザービームを放つ。どの位置にポジションを取り、その角度から攻撃するかがカギとなる。

STORY

未知のエネルギーを発見したことにより、巨大な力を持った「イデム・グループ」は、天候をも自由にコントロールする気象兵器「ONN」を作り出し、世界を支配するべく攻撃を開始した。殺された人類は対抗する最後の手段として「ゼロガンナーシステム」の採用を決定。無人戦闘ヘリに優秀な人間の脳を移植することで、敵と同等の運動性能を優れた状況判断力を得、単身での敵本拠地突入にすべてをかけるという極めて残酷かつ荒唐無稽な計画であった。主人公はみずからの肉体を捨て、全世界の命運をかけた決戦に挑む。

ターンマーカーシステムを駆使せよ!

ターンマーカーシステムは自機の向き、つまりショットの方向を自由に変えることができるシステムだ。Bボタンを押したままにすると画面にターンマークが表示。このときレバーを動かせば、自機はマークを中心向かって変わる。自分の向きたい方向に変わったら、そこでBボタンを離せばいい。『ゼロガンナー2』はさまざまな方向から敵が出現するので、自機の位置取りを考えてショット方向を変えることが、戦略上とても重要なってくるのである。

そのほかに重要なのがオプショ

ンアタックシステムだ。A+Bボタンで発動し、自機の種類によってそれぞれ異なる強烈な攻撃ができるというものの、オプションアタックは最大つつまでストックできる。エネルギーアイテムを取るとゲージがアップし、最大になるとストックが増える。



↑自機の向きを変え、離れて攻撃。エネルギーアイテムを取り、ゲージを上げていこう。



←敵との安全な位置関係を保ち、オプションアタックを発動。使いどころがポイントだ。

アパッチ

(モデル現用兵器名称: AH-64A APACHE)
ショット影響 集中 ショットパワー 強い
サブショット 路線連射ミサイル
オプションアタック 体当たり



ホーカム

(モデル現用兵器名称: Ka-20 HOKUM)
ショット影響 拡散 ショットパワー 弱い
サブショット ホーミングミサイル
オプションアタック 一定時間援護



究極戦闘

ヘリ性能比較表

コマンチ

[モデル現用兵器名称: RAH-66 COMANCHE]
ショット影響 標準 ショットパワー 標準
サブショット 対潜レーザー
オプションアタック 固定設置

日本人メジャー リーガーが大活躍! スーパー メジャー リーグ

●発売:セガ(開発:ワワエンターテイメント) ●NAOMI基板 ●3D表示 ●好評発売中

大リーグの迫力をち密に再現。イチローや新庄など、話題の日本人選手も実名で登場するぞ。



本場アメリカのベースボールをNAOMI基板でリアルに再現したのがこの「スーパー メジャー リーグ」だ。大リーグの全30チーム、30球場を舞台に、総勢700名を越すメジャー リーガーのプレイをハイレベルなグラフィックとモーション

で再現。ピッティングモーション、バッティングフォームなど、個々の選手のクセまで実現しているのがすごい。もちろん、話題の日本人選手も使うことができる。イチローや佐々木、新庄選手の動きを見るだけでも楽しいぞ。

最新のデータを使用!

野茂投手以来、大リーグで活躍する日本人選手は年々増えているが、今年はさらに注目度が高まっている。それは、あのイチロー選手と新庄選手が選手として初めて大リーグに挑戦しているからだ。そんな中、じつにタイマーなことにこのゲームは今シーズンの最新データを採用している。そこで、シアトルマリナーズを選べばイチ

ロー、ニューヨークメッツを選べば新庄でプレイができる。開幕スタメンを逃した新庄ちゃんが先發レギュラーの1番打者として登場するのでファンのみなさんご安心を。

モーションがしっかり作られているため、イチローや新庄などの日本人選手は衛星中継を見ている

ような感覚を与えてくれるぞ。



新庄選手のバットがみごとにボールを捉える。俊足を生かせ!



リリーフで佐々木投手を選択。フォークボールの切れ味が抜群。

今号のお題 ゲーム本来の特異性

久しぶりのよもやま話となった今回は、ゲームが本来持っている特異性とその魅力について語ってみたい。

近年のゲームはストーリーや世界観の構築が一気に進歩し、重厚長大な内容のものが人気を博している。でもなぜそれがゲームというより、映画やシミュレーション、パーソナルリアリティーと呼ぶものである。特に野球はなぜ多くの人が人気を博している。野球はなぜそれがゲームというのか。

それに比べ、アーケードゲームは1回あたり短時間で遊ぶように作られて

いる関係もあり、古いスタイルがまだ多く存在している。たとえばショットティング、バスルートなどはそうだし、野球やゴルフなどのスポーツにはそれらがある。

古いタイプのゲームとは、現実とはまったく違う特殊なルールで世界を楽しむものである。競技性が高く、そのためには特にデフォルメされたルールが構築される。たとえば典型的なゲームである野球について考えてみよう。野球はなぜ投げてくるボールを打つのか謎だし、しか



投打の駆け引きが熱い!

このゲームはベースボールの基本に忠実な、投打の駆け引きができるのが魅力だ。ピッチャーはまずレバーで球種を選択し、レバーでコースを、ゲージのタイミングで打球速を決める。バッターはレバーで球種を予測し、カーソルで球を狙いかけやすくなる。このときカーソルが赤く光るので、通常よりもタイミングのみに集中してバットスイッチを離せばいい。その読み合いを楽しんでほしい。

↑今シーズンにマリナーズに移籍したイチロー選手が手がかりとなる。



*ピッチャーや球種を決めてから投球動作に入る。ボールの矢印は投球変化の切り替わりを示す。



*あらかじめ予測した球種と合った、カーソルで球を狙いやすくなりタミングに集中できる。



もベースに向かって走らなければならぬ理由などない。金を稼いでアイテムを買ったり、モンスターを倒すというロールプレイングに比べ、とても不思議で、シュールでユーモラスな成り立っている。

このように、ゲームとは本能的なおもしろさだけを追求するルールで構築していくところが原点がある。そこに現実を超えた不思議なルールと特殊な世界観が構築されているのだ。

前号で紹介した「モンキーボール」は、猿がボールを転がしてゴールへ導くという単純なルールだ。これも考えてみれば不思議な設定である。だが、余計な要素を取り除き、シンプルに絞り込んだから

こそ、プレイヤーの本能を直接刺激する内容に仕上がっているのである。現実感を追求するではなく、おもしろさのみを追求したルールで人間の本質に迫る。それがゲームが本来持っていた醍醐味なのではないかと思う。

ぜんじの
よもやま話

すべてのバーチャファイターのために!

特別連載

Virtua Fighter for YOU

新キャラ登場、新技公開と今
回も盛りだくさん。さらにカ
ードとモバイルも紹介!

●発売:セガ 開発:AM2 OF CRI
●NAOMI2基板・対戦格闘機・7月下旬稼働予定

13人目のキャラクターが決定!! 早まる鼓動は、もう止まらない

レイ・フェイに続くふたり目の
新キャラクターが、満を持して登
場。それに加え、旧キャラクター
たちの持つ追加技も、次第に明ら
かになってきている。これらを見

れば、「バーチャファイター4」の
世界が少しづつ見えてくるはず。
新たな戦術に思いをはせつつ、そ
れらを見ていくことにしよう。今
回も、最新情報満載でお届け!



*新キャラクターはふたり。レイ・
フェイに続き、もうひとりも登場!



■ウルフに下段パンチの返し技が!
さまざまな系統の新技に注目。

NEW CHARACTER NEW CHARACTER NEW C.

ベネッサ・ルイス

13人目の刺客は、白髪の女性キャラクター。
現在、ブライアント家のSPをしているとい
うベネッサ・ルイス。真の目的である、父殺
しの復讐を果たすため、犯人が関係する格闘
大会に参加しているらしい。彼女の格闘スタ
イルはムエタイベースのことだが、当て身
なども持っているとのこと。

新技続々!! 駆いの進化形が見えてきた!?

アキラ

AKIRA YUKI

振り下ろし攻撃で相手をねじ伏せる単発
の攻撃。八極拳らしい強力な打撃技。
上からの攻撃だけヒット時の効果が気
になるところ。特殊なダウンや、相手を
しゃがみ状態にさせる効果が期待できる。



伏虎（ふっこ）



伏虎

アオイ

AOI UMEMONOKUJI

合気道や古武道にも見られる重ね当てで
衝撃を与える、崩したのちに投げ技を決める。
決まれば相当な威力になりそうだ。
投げ技はタイミング入力なのか、それと
も自動なのかはまだわからっていない。



重ね当て～天開
(かさねあて
～てんかい)

Original GAME ©SEGA ©SEGA/CRI

※画面は開発中のものです。



ジャッキー JACKY BRYANT

下段の蹴り技からハイキックへとつなぐ連続。踵を相手の足下に蹴り込む脚技は、今までのレッグスライサーに当たる技だろうか。連続ヒットですか否かで、この技の使用頻度は大きく変わらんだろう。



スピinnレッグスライサー

ウルフ WOLF HAWKFIELD

派生している技は、今までのキャッチ～チェンジ～ブッシュに似ている。ただつかむまでの姿勢が低いことに加え、リーチも格段に長くなっている。中距離からのガード崩しに活躍しそうだ。



ロースウェイタックル

カゲ KAGE MARU

十文字構えは、今回のカゲを象徴する構えといえる。そこからくり出される技の数々は、いずれも幻惑効果の高いものばかりだ。この流影転は、低い姿勢で転がり、相手の視界外へと軸移動する技。



ヒールアックス

ジェフリー JEFFRY MCWILD

高々と上げた足を相手に向かってたたき落とす。ジェフリーらしい重量感あふれる躍落とした。ガードを崩す効果を持った点にも注目。前号で紹介したため攻撃に相当する技なのだろうか。



葉隱流 陽・十文字～流影転 (はくれれじゅう よう・じゅうもじーじゅうえいてん)

構え

新キャラクターのレイ・フェイだけではなく、サラとカゲにも確認された特殊構え。そこからの技も多彩で、攻めの核を握る可能性も十分に考えられる。構えに移行する技にどんなものがあるかも、大きなポイント。流れるような連続を組み立てたい。

サラ: ハイドサイドキック～特殊構え～クラッシュロー～ハンドホールドネックカット
(+K+K 特殊構え中 +K ~タイミングよくP+K)



ラウ LAU CHAN

一度身を引き、踏み込みながら拳を振り下ろす。出始めのモーションで、リーチの長い技をかわす効果が期待できる。ヒット後に、特殊なヒット効果を説きしている点にも注目。迫力ちはできるか?

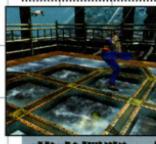
翻身壁拳 (ほんしん へきげん)



パイ PAI CHAN

今回の技は、攻防一体の動きがキーワード。この技は、円を描くような振り技から優勢の低い仆旋へと流れる連続だ。仆旋で、相手の技をかわす効果がある。ほかの連続と合わせた攻めに注目したい。

燕青擺脚～仆腿 (えんせいはいきゃく ～ほくたい)



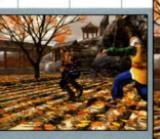
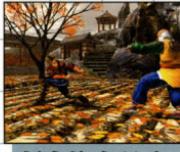
シュン SHUN - DI

新システムにある“ため攻撃”に当たる技。低い姿勢からくり出される肘打ちは、溜めることでガードを崩す効果がある。これまでの背誦時にモーションが似ていることも、大きなポイントになりそうだ。

撃山旋肘 (げきさん せんちゅう)



転身偷歩双手 (てんしんとうほそうしゅ)



リオン LION RAFALE

继承技である偷歩握手からの連撃。これから相手の腹筋へと振り技を放つ。レバースで攻撃後に少し身を引くことができたりなど、芝織泰らしさの自在な姿勢変化に移行できること。

レイ・フェイ LEY FEY

リオンも同名の技を持っているが、様子はだいぶ違う。こちらは、“敗式”と呼ばれる構えからの技だ。ボタンを押し続けることでガード不能になるため攻撃の効果を持っていることも注目のひとつだ。

箭疾歩 (せんしつぽ)



ガード不能 GUARD UNAVOIDABLE

新システム“ため攻撃”。ボタンを長く押すことでガード不能になるというのがその基本性質。ただ、ガード不能の性質を持つ新技の中には、特徴である赤いエフェクトが見られないものもある。溜めなくてガードを崩せるものが存在しているのか?

ジェフリー：フルスイングハンマー (Jeffrey: Full Swing Hammer)



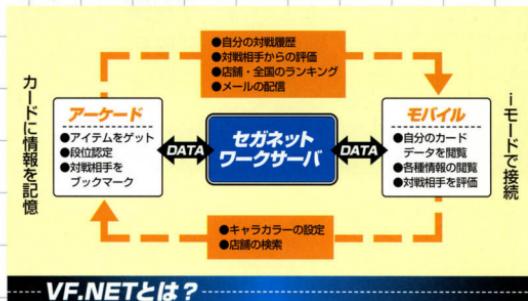


アーケードに革命を起こす!? カードとモバイルがもたらすものとは?

『VF4』では独自のカードシステムが導入される。カードは1枚500円で購入でき、段位認定などに利用される。しかし『VF4』の革新はそれだけにとどまらない。カードに記載されたユーザーIDをiモードのサイトであるVF.NETに登録することで、さまざまな情報を得ることができるという。そこで今回はその仕掛け人である片岡氏を直撃してみた。



データをカードで送るなら
VF.NETの
カードを購入して下さい



カードシステムとモバイルの仕掛け人 片岡洋氏を直撃!!

—カードシステム導入の目的はどのようなところにあるのでしょうか?

片岡 1回1回のゲームで終わるんじゃなくて、継続した楽しさを提供したかったんですよ。段位やアイテムを設けることで長期的な目標を作つてあげたい。そのため、個人を対象するためのツールとしてカードを導入しました。本当にやりたかったのはVF.NETです。

—VF.NETでは何ができるのですか?

片岡 対戦相手の履歴が残るのがキモですね。履歴はねに5まで残って、あとでその人の戦いかたを評価することができます。もちろん自分も誰かから評価されます。気になる対戦相手がいたら対戦終了後にPICK押すことでその人をブックマークすることができます。ねにその人の情報を追いかけられる。それは段位や勝率などいろいろです。あと自分がよく行くお店での自分のランキングや、段位は自分より低い人と対戦しても上がらないので、高段位の人があるお店を検索したり、対戦回数の多い時問帯もわかったりします。

ランキングや評価はリアルタイムで更新されるので、それを見てユーザーどうして楽しんでもらえばいいですね。ネットの掲示板みたいに、セガが配信するんじゃないけど、ノリとしてはどんどん書き込まれる掲示板み

VF.NETとは?

片岡洋プロフィール
カードとVF.NETのシステムを担当。代表作は「VF」シリーズや「アウトラン」など。

— みたいな感覚を実現したい。自分がどう評価されてるかなって、すごく気になると思うんですね(笑)。

— 評価したりというのは新しいコミュニケーションの提案ですよね。

片岡 本当は直接話してもらいたいんですよ。対戦が終わったらVF.NETに接続して評価するんじゃなくて、「強いですね、よくくるんですかって」直接のコミュニケーションの仲介をしてそういうのが目的です。カードとVF.NETはそのための道具なんです。「これから話なきくいい」ではなくですね。相手の情報を見られるから話しかけてやすくなれるんですよ。

あとVF.NETを見て、自分がよく行くお店や近くのお店の情報を見て、アーケードに行こうって感じにさせる。それがいちばんの目的です。VF.NETはあくまで情報窓であり、入力装置なんです。結果は全部アーケードで反映されるわけですから、行かないと言葉がない。アーケードに行こうという動機づけにしたいです。

— VF.NETの中のアイテムって言葉がでてくるんですが、これはいったい?

片岡 服が替わったり、色が変わったり、何かがつたりと、誰? 新キャラ? などと思うほどの衝撃のびっくりアイテムがあるんですよ。それが手に入る条件もいろいろあって、それを見つけるおもしろさを提供するために導入しました。これはVF.NETにこなげない環境の人にも成立します。ただ自分のキャラをカスタマイズしたり、アイテムを外しながら場合はVF.NETからしかできないんですけどね。

— メールでは何が配信されるのですか?

片岡 たとえ自分がよく行くお店で2連勝した人が出たらメールを配信するように設定しておくと、その結果が出たらメールが配信されるんです。で、すぐに出でてみるとその人がまだ対戦できたり、リアアイテムを持っている人が現れたら配信するように設定できたりします。

— VF.NETが目指すものは?

片岡 VF.NETをとえれば電車の路線ソフトのような情報が得られるようなものにしたいです。それだけで楽しめるという以上に、これを使うことによって「VF4」がより楽しくなる。友だちも増えるとか実用性を見いだせるようなツールにしたいです。

人とコミュニケーションを 仲介するための道具にしたい

SEGA

セガ・コンシューマー・ヒストリー CONSUMER HISTORY

ラスト・メガドライブ

vol.23

1995~

VISUALSHOCK! SPEEDSHOCK! SOUNDSHOCK!
NOW IS TIME TO THE 68000 HEART ON FIRE!

ALIEN SOLDIER

FOR MEGADRIVERS CUSTOM

PASSWORD GAME START OPTIONS

©SEGA ENTERPRISES LTD. 1995

A.S.タイトル

セガ・ハード最長を誇る メガドライブ

セガの歴代コンシューマーハードのなかで、メガドライブはもっともその歴史(ソフト供給期間)が長かった。ハードが'88年の10月に登場し、'96年初頭に最後のソフトが発売されるまで、じつに約7年以上もの年月が横たわっているのだ(海外市場に至っては、さらにプラス2~3年)。また、単に歴史が長いだけなく、セガの周辺で起きたさまざまなトピック、メガCD、ゲーム図書館ほか多彩

(そして挑戦的)な関連ハードの発売など、この時代は業界・ユーザーの両サイドともに刺激的で、エキサイティングであった。現在でも「セガファン」を自称するユーザーは多数存在するが、なかでも「メガドラのころのセガが好きだった」という人が多いのも、うなづける話と言えるだろう。94年11月に後継機の「サターン」が発売されたあとも、本数こそ少ないが1年以上もソフトが供給されていた事実。それこそ、メガドライブを熱く支え続けるユーザーが確かにいたことの証明ではないだろうか。

もうひとつの歴史 スーパー32X

サターン発売から約10日後の'94年12月3日(奇しくもソニーのプレイステーション本体発売と同日)、メガドラ用のアップグレードブースター「スーパー32X」が発売された。そのスペックたるや、当時としてはかなりのもの。というのも、

搭載されているCPUはサターンと同じSH2で、これを読みすればなんとメガドラでも一秒間20000ポリゴンの表示が可能になるのである!しかし、そのすばらしいスペックに反して投入時期があまり遅かったこともあり、発売ソフトはわずか18本。けっきょくはヘビーファンのコレクターズアイテムという位置づけで幕を…。



セガガガに降臨!!

メガドラ本体にメガCDと32Xが合体した途端、妙な威厳と風格が現れる。その迫力を体験したい人は黙って「セガガガ」をクリアだ!



のス
ー
バ
ー
-
32
X

CPU	SH2(23MHz)×2
メモリ	2Mbit
VRAM	2Mbit
サウンド	PWM音源
VDP	セガカスタムLSI
表示能力	32768色
カラー	映像出力
映像出力	ビデオ(標準), RF, RGB
	1994年12月3日発売/16800円

スーパー32Xの性能を検証!!

メガドライブ単体とスーパー32Xを差し替えて、どれくらいスペックが異なるのか? 当時を知らない読者のために、ここ

MD アフターバーナーII



ではもっと比較しやすいグラフィック性能で検証してみよう。対象は両ハードで発売された「アフターバーナーII」だ。

32X アフターバーナーコンプリート



合
身

SEGA GAME GRAFFITI

当コーナーで長らく紹介してきた
メガドライブの歴史も、ついに今
回で完結。末期ならではの伝説的
なソフトの数々をご覧あれ!
GAMING

メガドライブ編

リスター・ザ・ショーティングスター



↑生まれたばかりの流星「リスター」がい
るなん星で活躍。くいんと伸びる手
が特徴。これで敵をかわんで体当たり
したり、直線的な壁を跳ねたり、仕掛け
を作動させたりと、意外性に富んだ動
きが楽しい。「ソニック」に比肩するア
クションとの呼び声も高い傑作。

エイリアンゾルジャー



↑トヨチヤの5作目となるシューティ
ングアクション。多闘節で働く数十体
のボスたちと連続で闘うハードな内容
で、マニア層に熱狂的に受け入れられ
た。タイトル画面(左ページ参照)でも
わかるとおり、この作品自体がメガ
ドライブへの熱いメッセージだった。

ライトクルセイダー



↑トヨチヤの生徒が、ローラーを捲
いて戦うアクション。G

ジース



↑自分の体をクーラー
として使うアクション。

スーパー32X編

DOOM



↑外見の似た有名なGの
「DOOM」となった作品

スペースハリアー



↑「スペースハリアー」の有名な
「スペースエース」など

ファーバーナーコンプリート



↑これもア
クションGだ
が、その種類
はロードミ
ッションを主に
してしまって
いる。

パラスコード



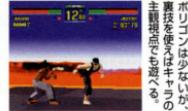
↑敵の攻撃方法や、
タイミング・バトル

メタルヘッド



↑重武器用ロボ
ットを操作してミッ
キングを繰り出していく

バーチャファイター



↑初の格闘ゲームや
ボーリングは少ないが、
技術的にはギリギ
リなものも結構ある。

メガドライブ用 発売タイトルリスト(6)

[1995-]

発売日	タイトル名	発売元	ジャンル	価格(円)
95/01/13	バイオハザード	セガ	RPG	6800
95/01/20	メガコンピューターゲーム伝説II	セガ	ACT	6800
95/02/17	リスター・ザ・ショーティングスター	セガ	ACT	6800
95/02/24	メガドライブアドベンチャーシリーズ	アケリムジャパン	SPT	8800
95/02/24	N64クレターハック2ブロフ3	アケリムジャパン	ACT	6800
95/02/24	エリザベスル・ブルー	セガ	ACT	6800
95/02/24	ビッグマジック・サンクスCD	セガ	ADV	6800
95/02/24	ワーグンブーザ	セガ	RPG	6800
95/02/24	ビッグエクターナメント	セガ	ADV	6800
95/03/24	メガドライブアドベンチャー	セガ	ADV	6800
95/03/24	ビッグエクターナメント	セガ	ADV	6800
95/03/24	ビッグエクターナメント	セガ	ADV	6800
95/04/28	ディズニーアドベンチャーダンジョン	バービーデイ	SPT	8800
95/05/11	メガドライブアドベンチャーシリーズ	アケリムジャパン	ACT	7800
95/07/21	世界界ララルイド	セガ	SPT	7800
95/09/01	メガドライブアドベンチャーナンスステージ	セガ	SPT	7800
95/09/01	コウズンズ	セガ	ACT	8800
95/09/01	リスラッシュ	アケリムジャパン	ACT	7800
95/09/01	メガドライブアドベンチャーナンス	セガ	ACT	8800
95/09/01	フレンズアドベンチャー	セガ	ACT	8800
95/10/27	バトランクンスピーカー	アケリムジャパン	ACT	8800
95/10/27	フォアマンフォーリアル	アケリムジャパン	ACT	8800
95/11/22	ペルソナPENGGO	セガ	ADV	4980
96/02/23	シード・ラン	コバケイル	RPG	7800
96/05/22	魔導物語	コバケイル	RPG	7800

※数字はメガCD/ソフカーフォン/通販価格であります。

スーパー32X用 全発売タイトルリスト

[1994-]

発売日	タイトル名	発売元	ジャンル	価格(円)
94/12/03	DOOM	セガ	SHT	7800
94/12/13	スター・ウォーズ アーケード	セガ	SHT	8800
94/12/16	バーチャレーシングデラックス	セガ	RAC	8800
95/01/13	アーバーバナー コンプリート	セガ	ACT	4980
95/02/24	36 GREAT HOLES STARRED FRIED COUPLES	セガ	SPT	8800
95/02/24	メガクラッシュ	セガ	ACT	7800
95/03/24	クラック	セガ	ACT	7800
95/04/21	スマッシュアーバーバナー II 究極版	アケリムジャパン	SHT	7800
95/05/26	スマッシュアーバーバナー II 究極版	アケリムジャパン	SPT	8800
95/07/14	N64クレターハック2ブロフ3	アケリムジャパン	ACT	7800
95/07/28	三重恋歌	光栄	SGL	14800
95/09/01	N64クレターハック2ブロフ3 - ネットマッドエディション	アケリムジャパン	SPT	9800
95/10/20	バーチャファイター	アケリムジャパン	ACT	7800

※リストはFC/3DO集算版で作成したものです。

バーチャレーシングデラックス

94/12/16



↑ラップタイムのバックアップや、コ
ース増加など、メガドライブ版で指摘
された欠点を補ったバージョン3
版。ポリゴンも大幅に増加した。

ステラサルト

95/03/26



↑宇宙を舞台にした3Dシューティ
ング。ソリッドなポリゴンやふたり筋力
戦略的で、ゲーム性など、32X
屈指の傑作。サターンにも移植された。

時は満ちたり……多くの新要素を加えた
『セカンド』が今夏降臨する！

Culdcept II

カルドセプト セカンド

発売日
システム
構成
価格
アート
制作会社
著作権

7月12日(火)発売
Windows用
6500円
3200円
3Dモード
日本語
メモリーカード
メダリックマットリー
スヌーフィー

通常版
ドリームキャスト、HP、データ配信
はまっく、メモリーカード4K
http://www.culdcept.com

95点
95点
95点
95点
95点

いよいよ発売日決定！ 機種を越えて高い評価を受け
てきたカルドセプトシリーズの最新作が、一大バ
ワーアップを遂げて今夏ドリームキャストで復活！

いまなおファンの多い 新感覚カード・ボードゲームの続編がついに！

今年3月に行われた制作発表会から
3ヶ月、「カルドセプト セカンド」(以
下、セカンド)の発売がついに7月
12日に決定した。カードゲームとボ
ードゲームの要素をミックスした緻
密な戦略性を持つ本シリーズ、その
人気は、1作目のサターン版から3年

が経ったいまでも数千人規模の全国
大会が行われ、"セバード"と称される
熱烈なファンによって、地域ごとに
独自のネットワークが築かれている
ほど。今回は、オンライン対戦をは
じめとする「セカンド」の具体的な
新要素を徹底紹介するぞ！



大好評を博した「カルドセプト」シリーズ

「カルドセプト」は、"大人も楽しめる対戦型ゲーム"を
コンセプトに、97年にサターンで誕生。以降、これまで
になかった奥深いゲーム性、美しいカードデザイン、
深遠な世界観などで、幅広いプレイヤーの人気を集めめた。

●for SS カルドセプト



サターンで登場
した、記念すべき1作目。

●for PS カルドセプト エキスパンション



プレイステーション移植版。新
カードも追加。

●for PS カルドセプト エキスパンションプラス



新マップを収録
し、倍値も安く
なった廉価版。

カードゲームとボードゲームが融合した 『カルドセプト』が持つ魅力とは？

本シリーズの真骨頂は、鍛り込まれた独自の
ゲーム性にある。プレイヤーは、あらかじめ
50枚のカードでブック(手札の束)を作成。
ゲーム開始後は、ダイスを振ってマップを移
動し、カードを駆使してマップ上に領地を増
やしていく。領地がレベルアップする(倍値が
上がる)ほど、その領地を守るクリーチャーは
強力になり、止まったときに払う通行料は増
えていく。ブックの作成と領地をめぐるかけ
引き、このふたつが奥深い戦略性を生むのだ。

もちろん、美しいイラストを集めていくトレ
ーディングカードの要素も十分楽しめるぞ。



基本的なゲームの流れ



総魔力アップ

ビジュアル、ボリュームともにDCで大幅パワーアップ!

著名なクリエーター陣が手がけたカードゲーム、イメージイラスト、オープニングムービーなど、世界観を華やかに演出する美麗なビジュアルも、本シリーズが高い評価を受けている要因。今回の『セカンド』では

は、さらなる豪華作家陣の起用、ドリームキャストの表現力等により、グラフィック面でもこれまで以上にグレードアップ! カード使用時のエフェクト演出なども、よりハドで美しいものになっているぞ。

450種を超えるカードはすべて新グラフィックに!

『セカンド』のカード総数は、これまでの360種から一気に450種以上へ大幅に増加。これらのカードイラストは、追加だけでなく、前作から継承されたものを含めたすべてが新たに描き下ろされている。その例を右にふたつほど紹介しておこう。前作からのファンにとっては、これまで愛用してきたカードのイラストがどのように生まれ変わっているかも楽しみどころのひとつだぞ。また、新たに加わった100枚近くのカードについては、イラストとともに、その効果や影響も興味深いところ。新カードの能力を活かした戦略やコンボなどは、大いに研究のしあわせありそうだ。さらに奥深いゲームになることは間違いない!

ドラゴン



イラスト: 中井 寛



イラスト: 古川 力

ミゴール



イラスト: 中井 寛



イラスト: 中井 寛



↑「バーチャファイター2」のイラストなどを手がけた寺田栄也氏も参加。このカードは、属性クリーチャーへ1.5倍の強打を与える「グラディエーター」だ。

AIを強化! ストーリーモードもより楽しめるものに

今回はCPUキャラの思考ループも強化。内容的にも深みをもたらしたストーリーモードは、より楽しめること請合いだ。対戦モードでは、自分のブックやAIキャラを相手に戦うこともできる。



↑主人公と行動をともにするゴリゴンも健在。新たにセブターラたちにも期待。

『カルドセプト』の重厚な世界観を構築する豪華クリエイター陣

ここでは「セカンド」に参加しているクリエーター陣を大紹介。多方面で活躍中の一流作家が一同に会し、本作の世界を演出している。ゲームを進めるうちに集まっていくカードやデモ映像などのグラフィックは、単純にイラスト集としての価値も大きいかも。



◆ 著名作家陣による入魂のカードイラスト。すべて集めたい!



描かれたフレンドロードなどだが

●イラストレーション●

かいじゅき
開田裕治

ガンダム・プラモの「パッケージ」、ケルトラシリーズのLDジャケット、第15回東京国際映画祭のポスターなどを手がけたフリーイラストレーター。「怪獣画」など作品集も多数。

かとうなおゆき
かとうなおゆき

SFC版の世界ではカバーライスト、さし絵などでの業績として知られる「ラストストーリー」。日本出版美術技術家連盟理事を務める。代表作は「加賀源氏之画集1~3」など。

けいきょうじ
傑怪老

プログラマーを経てイラストレーター、デザイナーへ転身。「ヘッドバスター」や「重装機兵アーヴィング」など多くのゲームを手がける。マニア家としても知られる。

こじさあやの
古代彩乃

PCBBの時代からSFC、MD、SS、PSなど多数のハードゲームで活躍してきたドット絵師。代表作は「イース」、「アクトレイサー」、「GGソニック」など多数に及ぶ。

てらだなかつや
寺田亮也

イラスト、マンガ、ゲーム、映画など、さまざまな舞台で活動するフリーランスイラストレーター兼マンガ家。「神宮寺三郎」シリーズ、「西遊奇伝・大猿王」など人気作。

なかい さとし
中井 寛

「バイオハザード コード: ヘニカ」や「ガノバーザード」、「ゾノグ」など、10年以上上ゲーム美術の絵に関わるベテラン。前作でも多数のカードイラストを手がけた。

はなはな ほり
花山由里

幻想画を得意とするイラストレーターで、Photoshop関連のライターとしても活動中。著書は「Photoshop絵画に挑戦」など。今後はアートディレクターとして活動予定。

●CG・ムービー●

くさかべ みのる
日下部 実

ゲーム、イラストレーション、個人作品など、コンピュータグラフィックスの多分野で活躍中の3DCGアーティスト。代表作はCD-ROM版「鉄人」シリーズなど。

●サウンド●

いとう こうじ
伊藤貴治

11年間(株)スクウェアで作曲活動を続けてきたサウンドコンポーザー。代表作は「ロマンシング サ・ガ」シリーズ、「サガフロンティア」など。現在はフリーで活動中。

"一生遊べるゲーム"を目指して……

ネットワークが切り開く 『カルドセプト』の新たな地平

開発プロデューサー
直撃インタビュー

対戦こそ『カルドセプト』の魅力。もっと気軽に対戦できる環境を!

「セカンド」での最大の進化は、やはりネットワーク機能にボイントが?

「カルドセプト」のいちばんのオモシロさは、やはり人間どうしの対戦にあると思うんですよ。じつは、サターンからPSに変わったときもそこが大きかったんです。サターンではメモリーカセットを何回も差し直して複数のユーザーデータを読み込ませていたのが、PSではメモリーカードを持ち寄ればすぐに対戦を始めることができますね。携帯にも便利です。PS版の「エキスパンション」を発売したときに、「どこが変わったのか?」という質問をよくされたんですけど、そのような意味では「PSにならったのです」としか答えようがなくて、ちょっとイヤな顔されたりとか(笑)。もちろん、細かい部分ではいろいろ変わっているんですね。

そんなわけで、今回も対戦の部分にはもっと注力しています。初めての方でもプレイ

自由度の高いオンライン・コンテンツを有する本作の行き着く先にあるものは?

しやすいように、(カードを使用するために必要な)コストが下がったり、コンピューターの思考時間が短くなったり、より快適に遊べるようになっています。通信対戦を採用したのも、もっと気軽に人と対戦ができる環境を作ったかったからですね。オンライン対戦については、プレイヤーがまずログイン集まって、そこで仲間を集めて対戦専用の部屋に行って、チャットしながら戦うという、まあ、基本的に非常にノーマルな形式です。

また、「カルドセプト」のオモシロさのひとつに、「ブックを組む」というのがあると思うんです。50枚という制限のなかで、どう知恵を絞ってブックを作り、戦略を決めるか、ということですね。そういうことを話し合ったり、意見を交換する場としても楽しんでもらえるといですね。前作でもオフィシャルホームページ上で、登録したプレイヤーが近くに住むプレイヤーを検索してメールを出

せる機能や、個人で開催する大会を告知できる掲示板なんかを設けていたんですが、「セカンド」では人を接したり、実際に集まつたりしなくともすぐに対戦ができるというのが大きいと思います。

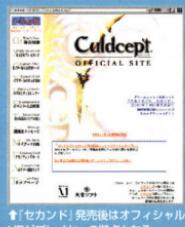
ただ、ネット環境における不具合というのもありますて、そこを考慮していくなんことをやっています。

たとえば、「カルドセプト」ってゲームが長いんですよ。そこに付随する接続時間なり料金なりの問題で、「場所を用意しました。では戻ってください」という通常のパターンでは、ユーザー負荷の高いゲームになってしまふのでは? という危惧がずっとありました。そこをどうクリアして多くの人に楽しんでもらうかということが、今回の大きな課題でもあったわけです。その答えが各種のデータ配信で、制作発表会のときにも少しお話しましたが、「数秒の接続でずっと遊べる」というシステムが「カルドセプト」には合っているんじゃないかなと思います。

オンライン対戦とデータ配信がもたらす無限の可能性

全国のプレイヤーとオンライン対戦ができるようになっただけでも、「セカンド」の意義は大きいが、これに付随したデータ配信のシステムにも目を見張るものがある。プレイヤーはブック、AIなど4種のデータを自由にサ

ーバー上に登録でき、ほかのプレイヤーはこれをダウンロードして楽しめるのだ。強いプレイヤーのブックを試してみたり、大会決勝戦の模様を自宅で観戦したりと、可能性は無限大。新カードや新マップも配信予定だ。



『カルドセプト』発売後はオフィシャルHPがプレイヤーの拠点となる。



から
データ
の
基
本
を
学
ぶ
よ
う

メールを活用!

各種データはメールに添付して送信することも可能。データを交換したり、事前にネット対戦の日時を連絡したりと、活用しよう。

送受信できる4つのデータ

●ルールデータ

勝利条件や禁止カードなどのルールの詳細データ。大会時などをこれでダウンロードするだけで、すぐにルールの一覧、管理ができる。

●AIキャラクターデータ

数十にわたる項目を状況別に設定した行動方針のデータと、ブックデータをセットにしたデータ。プレイヤーの分身ともいえるデータだ。

●ブックデータ

50枚のカードで構成されるブックの詳細データ。ほかのプレイヤーが作ったブックを試せる。自分で使うもし、対戦するもよだ。

●リプレイデータ

対戦の模様をそのまま再現するデータ。大会結果を参照したり、名勝負をアップロードし、全国のプレイヤーに自慢したりも可能。

数バイトから広がる世界。すべては「セカンド」への布石だった

——ダウンロードデータについて、詳しくお聞かせください。

まずはルールですね。たとえばトランプなんかでも「地方ルール」があるじゃないですか。「カルドセプト」ですと、「30ターンで終わり」とか「エキストラカードは禁止」とか。今回はこういったことをシステムでフォローしています。禁止カードは1枚枚にについて設定可能です。あと、リアルタイムの対戦を意識して作ったんですが、将棋のように持ち時間の設定もできます。

また、オンライン対戦の話になりますが、「ビギナー」「ややスタンダード」など、いろいろなフロアがあります。これらのフロアの差別化にもルール設定で対応しようと考えています。フロアの数を増やすこともできるので、たとえば期間を区切って「ファミ通杯」とかの大会をやることもできます。ルールはどちらで設定しておけば、それに反するブックでは入れなかったり、マップも決まっているのでスマーズに対戦が始められます。



——大会専用のオリジナルマップなども配信されるんですか？

ええ。「エキスピジョン」のときも実験的に、何回かマップデータの入ったCD-ROMをついた本を発売したみなんですが、意外に需要があることがわかりました。ほんの数バイトのデータでも、「カルドセプト」の世界を広げることはできるんじゃないかな。ほかにもホームページのほうでやってきたことがヒントになって、「セカンド」の仕様が決まってきただという経緯があります。

——なるほど。ブックデータ、AIキャラクターデータなどもそういった方向性から？

そうですね。プレイヤーどうしでブックを交換したり、人のブックを使ってみたい、といったところが発端ですね。ただ、「カルドセプト」はブックだけでなく、それをお適に使うブレイングがあつて初めて機能しますよね。AIキャラクターは、このフレイジングとブックのデータをセットにして外部へ配信するわけです。うなれば「自分の分身」ということですね。

これをサーバーに登録しておけば、それこそ数秒の接続で、いろんな人と擬似対戦ができるんですよ。初めての人だと、さういりオンラインで対戦するのは勇気がいると思うので、ここから始めてもらうのもいいかな、と。

——フレイジングとブックは必ずセットで？

もちろん個別にダウンロードすることもできます。特定のブックを持ったAIキャラクタ



↑制作発表会から3ヵ月、ようやく完成が見えてきた「セカンド」。BBAへの対応も予定されている。

——での大会なんとも不可能ですね。

あとは勝負の内容を保存したリプレイデータですね。全国大会や名勝負なんのリプレイデータが蓄まつていけば、カードの流行り廻りもわからたりしてオモシロいと思いますよ。これらのデータはメールに添付して送信できるので、親しい友だちと「新しいブックを作ったよ」とか「大会のルール入手したよ」とかやり取りできます。ブックの内容を秘密にすることも可能ですので、あえて使うまでわからないようにしてみたり(笑)。

——最後に、ファンの方々へひとと言！

「究極のカルドセプト」、そして「生遊べるゲーム」を目指しています。通信対戦が流行って、やっぱ『顔を扣き合わせて戦うのがいちばんオモシロい』と思うので、直接人を集めでの全国大会は必ずやるつもりです。ご期待ください。

ファン必見！ 前作からの細かい変更点をCHECK！

通信対戦にデータ配信、カードの追加＆全面描き下ろしなど、目玉となる要素が目白押しの「セカンド」だが、細かい仕様変更、追加要素もたくさんある。ここでは、シリーズのファンにとってとくに気になるであろうと思われる、ゲームに関する変更点を紹介しよう。

コストの低下

「セカンド」では、カードを使用する際に必要なコストが全般的に下げられたため、引いたカードをどんどん使っていても、周回さえに魔力の底をつくつことは少なくなっています。チャージメントを通過するたびにボーナスが入るのもポイントだ。ちなみにマナのコストはゼロになったぞ。



↑マップ全体に影響を及ぼす、「リビングアイドル(生きる偶像)」系と呼ばれるカードも追加された。



も ↗ 一枚あたりのコストは減少して

種族の廃止

獸族、魔魔族、植物族といったクリーチャーの「種族」という概念は今回廃止され、代わりにクリーチャーカードには「アイテム制限」と

いう項目が追加された。スクローなど、これまで特定の種族では使わなかった戦闘アイテムはカードドキストに直接記述されるようになり、より感覚的にわかりやすくなっている。

バランスの見直し

コストも同様だが、全体的にカード能力が見直され、強すぎたカード、弱すぎたカードがないように再調整された。前作のカードもす

べて繼承されたわけではなく、消えたカード、内容が大きく変化したカードもあり、事實上すべてのカードが作り直されたといつてい。具体例としては「デコイ」が武器を使えなくなったこと、など。

新能力の導入

クリーチャー能力にさまざまな新概念が導入。たとえば「アーチャー」の射程能力は、強敵にマドンから実行する。マップ全体が対象となる「アーチャー」シリーズも「セカンド」からの新しい要素だ。



桜新報

「サクラ」を応援する人たちから



太正浪漫堂池袋本店
開店三周年記念有間
『サクラ祭り』開催!



『サクラ大戦3』感想文 稲光弘子

さくらの花が咲き乱れるこの時期に、またこの作品との再会ができる、本当に喜びしいことです。

娘が『サクラ大戦』の先代行きな

どを、インターネットで調べておりま

したら、たっぷん好評と聞き、私も心

から喜んでおります。

今回は、今までになく、発売数ヶ月えりよさざな情報を得ました。オーフンシングルマークを見したりしておきましたので、心躍きだつたまま発売日に訪問しました。しかも、新機種ドリームキーストでの動作ということで、待ち遠しさは倍でした。前作から3年時は長かったと思いますが、時計をかけただけなくスクラファンの方々ならぬ情熱が飛び出して、伝わってくる商品に仕上がっていいる感じました。

今回の作品の中でいちばんに止ま

ったのは、画面の使いかたです。前回

までは、テレビ画面の3分の2程度の

大きさで、四角形の中には人物が取ま

っていましたが、「3」では画面全体で表

現してあるため、ただでさえ美しい映

像がより際立って見えます。

ローディングで待たされることがない

なったので物語を崩さず、なめらかに進むのがとても心地よい感じです。

登場人物も、主役陣も芭樂花絵に負

けない魅力がよく出ていますし、巴里

の街の人々とも会話することもできる

ようになっていてので、より巴里とともに街の味や雰囲気がありました。劇場だけ

でなく、街も歩くようになって、物語

にも繋がりがでてきた気がありま

す。脚本は、米田さんのお出がな

く残念ですが、帝都花組が巴里を訪れた

ときには、やはり笑みがこぼれました。

それと、光武での演出の場面が非常

にかっこよくスピード感があるし、隊員や客の蒸気まで鋼管がはりとりと

あって驚きました。戦闘でも、アベ

ンジャー一派でも、私は巴里に行っ

たことはないのですが、たまたまテレ

ビデオ「テラ」や「モンカルム」の映像を

見ましたときに、本当にあたためて

「サクラ大戦3」が徹底的に作られている

のだと感心しました。

合戦攻撃もよりパワーアップしてい

ますし、ミニゲームがより楽しく、人

物が立体的に見えていて、私はとにかく

花火ちゃんの次の当てる場所が晦きで

す。エンディングには、本当に泣かせられました。

大隊長もより成長していく、男ら

しくなってきていい感じですし、「サク

ラ大戦3」もまたな「サク」の歴史

として、いつまでも色あせることはな

いように感じております。

■前売り開始 6月9日(土)

■チケットに関する問合せ キヨード東京 03-3498-9999

■公演に関する問合せ、ファミリー券の申込み レイネット 03-5465-1030

※ファミリー券の取扱はレイネットのみ

チケット取扱い キヨード東京 03-3498-9999

チケットぴあ (オペレーター対応) 03-5237-9999

(音声自動対応 ポート) 03-5237-9966

ローソンチケット (オペレーター対応) 03-3567-9955

(音声自動対応 ポート) 03-3569-9900

CNプレイガイド 03-5802-9999

eプラス (<http://eee.eplus.co.jp>) 03-5749-9911

【Fami通DC公認・米田さんを娶る
「サクラ」ファンのおおしゃれ】

にかっこよくスピード感があるし、隊員や客の蒸気まで鋼管がはりとりと

あって驚きました。戦闘でも、アベ

ンジャー一派でも、私は巴里に行っ

たことはないのですが、たまたまテレ

ビデオ「テラ」や「モンカルム」の映像を

見ましたときに、本当にあたためて

「サクラ大戦3」が徹底的に作られている

のだと感心しました。

合戦攻撃もよりパワーアップしてい

ますし、ミニゲームがより楽しく、人

物が立体的に見えていて、私はとにかく

花火ちゃんの次の当てる場所が晦きで

す。エンディングには、本当に泣かせられました。

大隊長もより成長していく、男ら

しくなってきていい感じですし、「サク

ラ大戦3」もまたな「サク」の歴史

として、いつまでも色あせることはな

いように感じております。

サクラ大戦3 音楽CD情報



好評発売中の「サクラ大戦 ドラマチックカードゲーム 第二幕」がいよいよ9月発売予定に！ 今回は「サクラ大戦3」に使用されたヴァオカル曲をまとめたCDが9月21日発売。税込定価3150円。初回封入特典も。

サクラ大戦歌謡ショウ 五周年記念公演 『海神別荘』(泉鏡花原作より)

夏の恒例となった「サクラ大戦歌謡ショウ」が5周年。毎年は泉鏡花

原作の「海神別荘」。帝歌舞団・花組組出演。公子にマリア。公子の妻役にさくら。公演は8月10日

から10公演。前売りがいよいよ6月9日(土)スタート。

上演日程

8月10日(金)~18日(土)

全10回公演

【会場】 東京厚生年金会館(新宿)

[料金] SS席900円・席970円・

一般席400円

【フミリ】 一部券のみ大人名+小学校4年女子1名(1000円)

ミラーファン券各公演限定

10枚、ふたり券(券の券の券より)

各3000円

	8/10	11	12	14	15	17	18
13:00	○	○	○	○	○		
18:00	○	○	○	○	○		
18:30					○	○	○

※開場は開演の1時間まえ13日(月)、16日(木)は休演日

■前売り開始 6月9日(土)

■チケットに関する問合せ キヨード東京 03-3498-9999

■公演に関する問合せ、ファミリー券の申込み レイネット 03-5465-1030

※ファミリー券の取扱はレイネットのみ

チケット取扱い キヨード東京 03-3498-9999

チケットぴあ (オペレーター対応) 03-5237-9999

(音声自動対応 ポート) 03-5237-9966

ローソンチケット (オペレーター対応) 03-3567-9955

(音声自動対応 ポート) 03-3569-9900

CNプレイガイド 03-5802-9999

eプラス (<http://eee.eplus.co.jp>) 03-5749-9911

サクラ大戦 ドラマチックカードゲーム 第二幕9月発売決定!

好評発売中の「サクラ大戦 ドラマチックカードゲーム」の第2弾がいよいよ9月発売予定に！ 今回は「サクラ大戦3」に使用されたヴァオカル曲をまとめたCDが9月21日発売。税込定価3150円。初回封入特典も。



Pick up New Release

ピックアップニューリリース

※このコーナーの画面はすべて開発中のものです。

井上涼子～ルームメイト～

発売日	初回発売予定	販売元	データム・ポリスター
ジャンル	恋愛・ロマンチック	開発元	フォーパック
価格	3600円(税込)	連携機能	未実装
システム	PC	対応機種	VGA(マックス)
プレイ人数	1人	開発者	90 パーセント
ご利用料金	データム・ポリスター		

女の子とのドキドキの同居生活を楽しめる「ルームメイト」シリーズ。なかでもとくに人気の高い「井上涼子」がドリームキャストに初登場。ノベルタイプのアドベンチャーになって帰ってきた。

今回描かれるのは、大学受験に失敗した主人公が、アメリカから急きょ帰国した井上涼子と過ごす



▲人気の井上涼子がドリームキャストに。涼子ちゃんお帰りなさい！

数ヶ月の出来事。涼子ちゃんの家で過ごすふたりの同居生活にはどんなときめきが待っているのが？



◆テキストを読み進めることで物語が進行。キャラの気持ちがよくわかる。



ハラハラドキドキのイベントがめじろ押し

サターンで4作発表された「井上涼子」シリーズ。本作は前作までのシリーズとストリーー上のつながりがあるわけではなく、改めて高校生の涼子の日常が描かれる事になる。ここでは、そんな涼子の生活のひとコマをちょっとだけ紹介しちゃう。それによっても彼女の家で過ごせるなんてうれしいね。



↑涼子ちゃんのパジャマ姿だ～。オレの理性大丈夫か？

今回は涼子ちゃんのお家に同居♥



↑涼子ちゃんと七。短冊にはどんな願いを記しているのかな？



→やさしい涼子ちゃんが捨て犬を拾ってきた。"コロちゃん"と命名。

より魅力的になったキャラクター

涼子ちゃんとどの同居生活は楽しみだけど、ほかの女の子の存在も気になるところ……。そんなファンの方に朗報。本作では多彩な女の子が登場することになっているのだ。まずは涼子の親友の中山りえちゃん。そして、新キャラとして八木沢恵ちゃんの存在も明らかに！ 彼女たちはどんなことがあるのかな？



↑涼子ちゃんの家にりえちゃんがやってきた。いやゆる両手に花ってヤツですか？



井上涼子



中山りえ

新キャラ
八木沢恵



↑には新キャラとして登場したらしいけど、ドラマCD

夢のつばさ～Fate of Heart～

発売日
ジャッカル
価格
通常版
DVD
プレイヤー
CD-ROM版

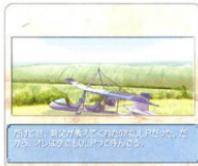
今夏発売予定
アーバンチャーチ
6000円
未定
1人
使用ブロック数未定

発売元
キッド
キッド
通常版
対応（ホームページ、データ
ダウンロード）
通常版

開発状況
70
バーセント

昨年プレイステーションで発売され、好評を博したテキストタイプのアドベンチャーが、満を持してドリームキャストに登場。

主人公は、復讐機を操作して大空を自由に飛びまわることにあがれる17歳の少年、深山直人。物語はそんな直人の前に突然現れた謎の少女の子・瑞雲しづくを中心



→直人の父親はセナ機を操作していく行方不明になった。

に、直人の幼なじみ深山勇希といった個性的な4人の女子との間わりが描かれることになる。ノスタルジックな雰囲気が人気を集めた作品なのだ。



←選択肢で展開が変化する。
主人公の物語が筋がれる。



→直人の幼なじみ
勇希を寄せる。

気になるドリームキャスト版のオリジナル要素は？

ドリームキャスト版では前作で使用されたイベントCGの半数以上を修正。また、新規グラフィックも多数用意している。そのほか、おまけシナリオの追加や、シナリオダウンロードも予定されているのだ。



↓画のものと居候することになつた不思議な少女なのだ。



→ドリームキャスト
オリジナルの勇
希のグラフィック。

オリジナルの
グラフィックを
多数追加!!



C-KID

AIR

発売日
今夏発売予定
ジャッカル
アーバンチャーチ
通常版
未定
プレイヤー
1人
CD-ROM版

NEC-インターネット
NEC-インターネット
通常版
未定
NEC-VGAボックス

開発状況
85
バーセント

待望久しいドリームキャストへの移植が決定された、ファンタジータッチのアドベンチャー「AIR」。この度の発売が待ち遠しいところだが、今回は新たに

公開されたビジュアルとともに、オリジナルとなるボイスキャスティングを紹介する。



→大道芸をしながら旅を続ける主人公と、旅先で出会った3人の女子との出会いが描かれる。

気になるボイスキャスティングは？

役名	声優
国崎住人	緑川光
みちる	田村ゆかり
霧島佳乃	岡本麻見
霧島聖	冬馬由美
神尾鶴鶴	川上とも子
神尾晴子	久川綾



©Visual Arts/Key/NECインターネット

Memories Off 2nd

発売日
9月24日発売予定
ジャッカル
アーバンチャーチ
通常版
未定
プレイヤー
1人
CD-ROM版

発売元
キッド
キッド
通常版
未定
通常版

開発状況
45
バーセント

ファンが首を長くして待っている本作だが、登場キャラがついに発表された。今回のはその中から3人を紹介しよう。前作

で好評だった、“せつな”というテーマは本作でも受け継がれることのこと。どのような物語が描かれるのか？



本作の舞台は……？

本作の舞台となるのは“桜峰”。前作で描かれた“藍ヶ丘”的隣り町という設定だ。郷愁を誘う町並みだが……。



C-KID

software schedule

ソフトウェアスケジュール

2001年6月発売予定

日付	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	NET	対応周辺機器等
2001年6月発売予定						
3日	エクソダスギルティー オネス	アーベル	6800円	ADV ○ VGA		
	セガガガ!店頭版	セガ	5800円	SLG ○		
	CRAZY TAXI 2	セガ	5800円	ACT ○ RC, PP, VGA		
	日本での審査未定 書籍 各書籍仕事道筋書	加賀テック	2800円	TBL ○		
2001年6月発売予定						
6日	エルドラドゲート 第5巻	カブコン	2800円	RPG ○ KB, VGA		
7日	PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	セガ	4800円	RPG ○ KB, PP, VGA		
14日	CAPCOM VS. SONY MILLENIUM FIGHT 2000 PRO Confidential Mission	カブコン	3800円	ACT ○ AS, KB, PP, VGA		
21日	クレヨンヒーロー フォーチュン	アルトロン	5800円	PZL ○ VGA		
	スーパーライナーウォー サンクランシス編	クラウドシステムズ	3800円	ACT ○		
	Psi-Psi ハートフル☆恋愛物語	NECパチタウン	7200円	ADV ○ VGA		
	プリセススクエアコレクション ミス・ムーンライト	ジェネックス	5800円	SLG ○		
23日	SONIC ADVENTURE 2 注①	セガ	5800円	ACT ○ PP, VGA		
26日	射出銃モード!カブコンおもちゃストラップ	カブコン	3000円	ADV ○ KB, PP, VGA		
	MAGIC: The Gathering	セガ	6800円	TBL ○ KB, PP, VGA		
	ガンダムバルオオンライン	バンダイ	6800円	SLG ○ KB, VGA		
	轟轟戦士ルバ外伝 BANDAI the Best	バンダイ	2800円	SHT ○		
未定	ガイアマスター 戦闘!世界王の誕	カブコン	5800円	TBL ○ PP, VGA		
2001年7月発売予定						
5日	スーパークリッパー for Matching Service	カブコン	5800円	PZL ○ AS, KB, PP, VGA		
	US Shenmue	セガ	3000円	ADV ○ KB, PP, VGA		
12日	ヘビーメタル オリジナルリックス	カブコン	5800円	ACT ○ AS, KB, PP, VGA		
	カルドセット セカンド	NECパチタウン	6800円	TBL ○ KB, PP		
26日	OUTRIGGER~アドベンチャー!【マス架空】	セガ	5800円	ACT ○ KB, DM		
	火薙姫~The Virgin on Megiddo~	杰素美アソシエイト	6800円	ADV ○		
	こみく〜バーティー	アカツクリア	6800円	SLG ○ VGA		
	こみく〜バーティー 謎解版	アカツクリア	7800円	SLG ○ VGA		
	秘密~隠がした~	スク・フューチャー	5800円	ADV ○		
	マジックアーツ!~ディーフルの魔界を救え!~	クールハーツズ	7800円	RPG ○ PP, VGA		
未定	夢のつきづか~Fate of Heart~	キッド	6800円	ADV ○ VGA		
	スーパー!ロボト大戦	for Dreamcast パインプレス	7800円	SRPG ○		
2001年8月発売予定						
8日	エルドラドゲート 第6巻	カブコン	2800円	RPG ○ KB, VGA		
未定	カナリア~この想いを歌に乗せて~	NECパチタウン	価格未定	ADV ○		
	RUN-DIM	アライア・ワールド	価格未定	SRPG ○		
2001年9月発売予定						
井上涼子 ルームメイト~	テラ・ガスト	6800円	ADV ○ PP, VGA			
	AIR	NECパチタウン	価格未定	ADV ○		
	ALIEN FRONT	セガ	価格未定	ACT ○		
	狼銀 MARK OF THE WOLVES SNK	価格未定	ACT ○			
	Candy Stripe~みならい天使~	セガ	価格未定	SLG ○		
	ぐるる温泉2(仮題)	セガ	価格未定	TBL ○		
	COSMIC SMASH	セガ	価格未定	ACT ○		
	GetBass 2	セガ	価格未定	SPT ○		
	DYNAMIC GOLF	セガ	価格未定	SPT ○		
	ダビつ2	セガ	価格未定	SLG ○		
	Q!トモモジ	ネクストップ	3800円	ETC ○		
	ファーネーション(仮題)	セガ	価格未定	RPG ○		
	モンスタークリード	NECパチタウン	価格未定	SLG ○		
2001年10月発売予定						
27日	Memories Off 2nd	キッド	価格未定	ADV ○		
2001年11月発売予定						
10日	エルドラドゲート 第7巻	カブコン	2800円	RPG ○ KB, VGA		
2001年12月発売予定						
	ピクトゴール2001(仮題)	セガ	価格未定	SPT ○		
	エアロダンシングフ、ファンディスク(仮題)	CRI	価格未定	ETC ○ AMS, KB, PP, VGA		
	NHL 2Kシリーズ(仮題)	セガ	価格未定	SPT ○		

待ちに待った「PSO Ver.2」が発売延期に!! と思ったら延びたのはたったの1週間。ああ、よかった。

2001年6月発売予定

日付	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	NET	対応周辺機器等
2001年6月発売予定						
	NFL 2Kシリーズ(仮題)	セガ	価格未定	SPT ○		
	NBA 2Kシリーズ(仮題)	セガ	価格未定	SPT ○		
	シェンパーII	セガ	価格未定	ADV ○		
	DERBY OWNERS CLUB ONLINE	セガ	価格未定	SLG ○		
	ToSjam & Earl	セガ	価格未定	ACT ○		
	バズ!セガ!帝皇DreamSlot(仮題)	バズ!セガ!帝皇DreamSlot(仮題)	価格未定	TBL ○		
	バトルヒースター2	ガーフィッシュ	価格未定	SLG ○ MIC		
	POWER SMASH 2	セガ	価格未定	SPT ○		
	Frogman Brothers	セガ	価格未定	ACT ○		
	Project Propeller Online(仮題)	セガ	価格未定	SHT ○		
	ミスリート~不思議世界の探偵士~	アーベル	価格未定	ADV ○		
	ミスターとくぐろう!	セガ	価格未定	SLG ○		
	Ring Face	TAKUYO	価格未定	ARPG ○		
	WORLD SERIES BASEBALL 2Kシリーズ(仮題)	セガ	価格未定	SPT ○		
2001年7月発売予定						
	AQUA PANIC	セガ	価格未定	PZL ○ PP, VGA		
	Innocent Tears!(イノセントティアーズ)	アーベル	価格未定	SRPG ○ VGA		
	CAPCOM VS. SONY MILLIONARE FIGHTING 2001	カブコン	価格未定	ACT ○		
	絶対!進撃のガンダム 運営 VS. ジオン	バンダイ	価格未定	SLG ○		
	グレンチ	コナミ	オーバー	ACT ○		
	K-Project(仮題)	セガ	価格未定	SHT ○		
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	価格未定	SHT ○		
	ジマーー2	ヴィジット	価格未定	TBL ○ MIC		
	新エースチャレンジル5(仮題)	セガ	価格未定	ACT ○		
	SEGA EXTREME SPORTS	セガ	5800円	SPT ○ VGA		
	セガシグナルブリーチード	NECパチタウン	価格未定	NECパチタウン	価格未定	SLG
	同窓会again	NECパチタウン	価格未定	NECパチタウン	価格未定	SLG
	www. サーカー~参加者募集!~	クリーンプラット	5800円	SLG ○ VGA		
	虹色天使	ガーフィール	価格未定	SLG ○		
	バズ!~ちょっとまんづ(仮題)	ハックバード	価格未定	TBL ○		
	ハムナット~失われた珍宝の都~	コナミ	オーバー	ADV ○		
	ビッグアーヴ2000~恋慕!恋慕!(仮題)	セガ	価格未定	ARPG ○ VGA		
	Bavknight	バズ!カウカウ	価格未定	SLG ○		
	Fragrance Tail(フレグランススタイル)	TAKUYO	価格未定	SLG ○		
	MSI - METROPOLIS STREET RACER	セガ	5800円	RCG ○ RC, PP, VGA		
	メルティースクール	カーティープレーン	4800円	TBL ○		
	Littledream	バズ!カウカウ	価格未定	ACT ○		
	LitherBe~ リルルーハー~(仮題)	TAKUYO	価格未定	PZL ○		

*発売スケジュールは5月21日現在のものです。

●赤色のタイトルは今朝初登場のソフトです。●緑色のタイトルは発売日が変更になったソフトです。

◎NET欄には、そのタイトルがなんらかのネットワーク機能に対応している場合に○がついています。

◎DD発売タイトルは、ドリームキャストダイレクトのみでの発売となります。

(http://www.d-direct.ne.jp/ またはTEL 03-5352-1500)

※注) 6月23日、24日既定でバースディバッケを販売

全国に約600の店舗をかまえるTSUTAYAで、レンタル可能なドリームキャスト作品、全61タイトルを紹介。

SONIC ADVENTURE International(アクション)	チューチューロケット!(パズル)
ゾンビハンティング(アクション)	スベースチャレンジル5(アクション)
ダイナマイト刑事2(アクション)	バチャーファイア~3D(アクション)
THE HOUSE OF THE DEAD 2(シューティング)	ROOMANIANA(2003)(ショージャンソン)
バーチャーフォート(シューティング)	BLUE STINGER(アベンジャーチャー)
レンジャーNo.1(RPG)	Get Bass(スポーツ)
バーチャルライバー2 ver.2000.1(スポーツ)	シーマンズセデックス(その他の)

※5月21日発売



© SEGA / SONIC TEAM

次号のファミ通DCは 緊急特集をはじめとした ドリームキャスト情報を お届けします!

『シェンムーII』、
『ソニックアドベンチャー2』はもちろん
『カルドセプト セカンド』など
期待のゲームタイトルの最新情報から
ファミ通DCならではのオリジナル企画まで

絶対買い逃せない8月号は、
6月30日(土)発売 特別定価590円

編集後記

- 愛と恋が文庫マンガで発売されていたので買っていた。あの「きみのためなら死ねる」という名セリフは知っていたけど、主人公の恋愛じゃなかったのは、意外でした。(岩井)
- OBWは本当に気楽なだけだと、最後大事はほっつら……ははどるわにならぬか。(古川)
- 「とくな」と思ひすぎて迷走してしまった。次回で戻るかも、戻らないかも。どうにしても無理です。(久保)
- ガチ勢会員登録フリーソースを貰うやうにならなくてやがて月。ポンと楽しんで、取扱い、いろいろな開拓者の方とお話しで、悔幸ですが、(ノリック)
- プロの腕のフランチャースは、序文(?)に絶めて「あまり似つかないのが」コロコロつねねになるまで頑張れあと、さらにオーブンチャースまで、4分飛くぞうです。やってみたかったらしかったですね。(にっこり)
- 強烈!(?)のガブン! MGシリーズを作り切れば手半分(知り)、6体分が並ぶ。制作はアクリル戦車や逆シャア?と移行しつつあるが、ハイゴック初望。(みのちゃん)
- 本日(5月14日)は3次取扱の専門、明日からは海外へ。がんばれ。英語がまったくできないけど、最後はE3情報満載で本が買えますよ。がんばれ。(加藤牧志)
- ほいどおりにくより、思ひどおりにいかない人生のほうが

おもしろい。もがいてこそ成長が進むってもんだ。(ムネタジ)
●先日、ビデオで見たカツオ一派画「浮城ラゴン」。ゲームを読んでそのキャラクターが大変れ、ヨガマスターの必殺技「浮城ラゴン」。わからぬから、オヌヌメ。(いのくみ)
●墨をまくしでやり取りすることが多いが、先日墨へ行ってしまった友人のら奇跡的な字面書かれた手紙が届いた。なんかが無難に書くしかなかったらどうだ? 女優の豪の墨の当たる箇所が。(笑) 他の方へ過ぎでちょっと申し訳ないが、(すけけ)

●「まご食姓が熱いんだよ」と。その中でも、とくに覚えていたのは食姓なのに、完全コピー平原な手書き。
なんとかでこの手書きの手書きを余すことなくして。(こんなことに不死現象で困ったくないたいだけだ)
●「チココレガバカ! フィギュアとか意味はないはずなだけ
ど、最近(?)の人のガバガバキャラを買つけて、ちと小ぶりのシング獲得!」(アキラ君)喜んでやるて。(NOHKO)

●「本当のところ、ほくたちも、ギリギリまでやったんですね
よ」「僕が作ったまんた、ハートを作ったから、と思うんですよ。
本当に」E3セガのクリエータたちが言っていた。会社は
がんばれ。英語がまったくできないけど、最後はE3情報満載で本が買えますよ。がんばれ。(加藤牧志)

●ほいどおりにくより、思ひどおりにいかない人生のほうが

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通DC編集部「〇〇〇」係

CALENDAR&SCHEDULE

カレンダー&スケジュール

30 WED	FAIR DC	7月号発売
31 THU	CRAZY TAXI 2	エクシソラスギルテー ネオス
	日本プロ麻雀連盟公認 勘萬 允許証候	謙信版
1 FRI		
2 SAT		
3 SUN		
4 MON		
5 TUE		
6 WED	エルドラドゲート 第5巻	
7 THU	PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	
8 FRI		
9 SAT		
10 SUN		
11 MON		
12 TUE		
13 WED		
14 THU	CONFIDENTIAL MISSION	CAPCOM vs. SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO
15 FRI		
16 SAT		
17 SUN		
18 MON		
19 TUE		
20 WED		
21 THU	Pla★キャラットへようこそ! 2.5	プリンセスマーカーコラージュ ミス・ムーンライト クレオパトラフーリアン スパークーランババットサンランシスコ編
22 FRI		
23 SAT	SONIC ADVENTURE 2	
24 SUN		
25 MON		
26 TUE		
27 WED		
28 THU	MAGIC: The Gathering	対戦ネットギミック ガブコン&影歌オールスター ガンダムバトルオンライン
29 FRI		
30 SAT	FAIR DC	8月号発売

STAFF ON FAMITSU DC

編集人	浜田弘一
編集室	松井秀香
編集室	相沢浩仁
アート&クリエイティブ	助川ミツ子
編集委員	北畠和也
編集スタッフ	小林利治/松井宗達/加藤政樹/西村俊行/佐藤恵 鈴木規慶/遠藤栄紀/古川潤一/池田慎一 大庭正司/大庭正義
制作スタッフ	S. Atarashi/山岸義典/吉川裕司 川口昇/伊藤美穂/中澤一樹
制作スタッフ	片桐洋介/伊東雅紀/馬場レイ/高谷クリスト 石井哲人/高橋洋介/斎藤淳二/高木元郎/小池麻里子 坂上祐/佐藤大作/松林克彦/田口真一夫/伊達平/田中和也
制作協力	ちっくー/伊達優一/伊藤利男/細田美津 井上良輔/高橋義典/「ひじり」くわ K・アラシ/大河内一/大庭正司/大庭正義 森木みこ 齊藤かよこ/佐藤和也/ソラク フリーラン/伊藤裕弘/西田透子/小野智子/柴原裕 高橋義孝/艾麗芝/眞鍋千里/高橋久美子/平野清一 高橋敬子)/松井浩一/山内大助/平野清之 ゆりひさとし/ソーナイ
広告営業	柳井幸夫/安藤秀一/原川順広/平野修作/佐々木利樹/田山麻織 酒井朋明/堂村秀隆 制作協賛
海外特派員	あはよ/パティロ





EXODUS
EXODUS Guilty
NEOS
エクソダスギルティー
ニオス

菅野ひろゆき監督作品

同じ場所だけど、まったく異なる時代…。

このゲームでは、過去に起こしたできごとが、未来へ影響を及ぼします。

紀元前の太古に隠されたアイテムが、現代で発見されたり、
はるか彼方、未来で得られた重要な手がかりが、
過去において、新たな物語の扉を開けるかもしれません。

このマルチタイム・ザッピングシステムは、
時代を超えたパズルを解く思考力が、プレイヤーに要求されるのです。

感動必至の冒険活劇RPGアドベンチャーを、いま貴方のもとへ。

完全無欠マルチタイム・ザッピングシステム

主人公を切り離して遊ぶ事ができる
マルチタイム・ザッピングシステム搭載
冒険活劇RPGアドベンチャー

‘01年5月31日(木)発売予定 ¥6,800(税別)

©新住所に変わりました ©

株式会社アーベル 〒114-0013 東京都北区東田端1-13-10 フィンビル田端A13F http://www.abel.jp.com E-mail:office@abel.jp.com

Dreamcast™は任天堂の登録商標です。

Abel

セガサターン™はセガの登録商標です。CARNELIAN

Dreamcast.



CRAZY TAXI 2 It's time to crank up the music and tear up the streets with some crazy driving!

2001.5.31 ON SALE ¥5,800(税別)



■レーシングコントローラー、ぶるぶるばっく、VGAボックス 対応

300point

■キートワード記述 ■レイア数：1人

Original Game ©SEGA
©Hitmaker/SEGA,2001

SEGA

セガ 14歳未満の方の購入は法律で禁じられています。ご了承ください。
0570-05-0700(受付時間/9:00~19:00 年中無休)お問い合わせ窓口
http://www.sega.co.jp/segacenter/segacenter.html

DIRECT.
ドリームキャスト・ダイレクト

ゲーム買うならドリームキャスト・ダイレクト
http://www.d-direct.ne.jp

ソフマップ買取とまとめてできる「ドリーム ポイントバーコード」機能を導入いたしました。詳しくは、ドリームキャスト・ダイレクトのHPをご覧ください。
http://www.dreamcast-point.jp/

Hitmaker™

「ドリームキャスト・ヒットメーカー」は、株式会社ヒットメーカーの登録商標です。



T1117859070593

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©Enterbrain 2001 雑誌17859-07

DC

平成13年7月1日発行
発行人・岸井弘一
編集人・松本秀郎

発行会社セガ
1994-2001 株式会社セガ
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-12 TEL:03-5726-5711(FAX)
TEL:03-5726-5711(FAX)

株式会社エンターフレイン
11-114-0500 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-10 TEL:03-5726-7800(FAX)

本冊価格 590円