

増刊 見逃せない!! またまた付いてる! 夏の超お得体験版!

# Dreamcast Magazine

## ドリームキャストマガジン

2000  
8/11 増刊号  
780円

5つのゲームが集結!!  
遊びまくれ!!

**ドリマガGD Vol.6**

グランディアII/F355チャレンジ  
COOL COOL TOON  
メルクリウスプリティ  
end of the century  
オトリアオタングラム Ver.5.66

大充実! 夏のドリマガ特報  
カブコンラッシュ!

ディノクライシス  
ねつと de テニス  
ヴァンパイアクロニクル  
for Matching Service

今度は「サクラ3」の体験版が!  
**サクラ大戦2** ~君、死にたもうことなかれ~

ラブひな ~突然のエンゲージ・ハブニング~  
ナッフルテール Arisa in Daydream  
ジャイアントグラム2000 ~全日本プロレス3 栄光の勇者達~  
プロ野球チームであそぼうネット!  
HAPPY★LESSON ~ファーストレッスン~  
サイレントスコープ  
がんばれ! ニッポン! オリンピック 2000

新たな冒険をその目で確かめる!

# グランディアII

特別企画  
ドリームアイが拓く  
未来型コミュニケーションの  
カタチ

宇宙イチ速いゲーム情報はココで!  
**GAMESPOT JAPAN**  
www.zdnet.co.jp/gamespot/

みんなの疑問に突撃取材!  
なぜなに探検隊 **なんで専売なの?**  
~DD専売ソフト登場の理由に迫る~

ソフト購入に絶対役立つ!  
読者レース **全ドリームキャストタイトル  
読者ランキング**

夏も無敵! ドリマガ大攻略!  
グビつく〜ダービー馬をつくらう!〜  
センチメンタルグラフィティ2  
バーチャアスリート2K  
ズサーヴァサー  
特撮冒険活劇スーパーヒーロー烈伝  
ジェット セット ラジオ  
ストリートファイターIII 3rd STRIKE  
首都高バトル2

Dreamcast.  
セガエンタープライゼス

SOFT BANK Publishing

CAPCOM®



# 8人同時に 地獄へ墮ちろ!

# 8 PLAYERS DEATHMATCH

Access the cool & dark, mysterious world of SPAWN

ネットワーク対戦が8人同時デスマッチを可能にした!  
待ち伏せ/不意打ち/裏切り/奇襲/共謀、生き残りをかけた、サバイバルデスマッチ!

多人数対戦アクションゲーム

# SPAWN® In The Demon's Hand

スポンイン ザ デーモンズ ハンド  
ドリームキャスト専用ソフト

2000年8月10日発売 標準価格5,800円(税別)



- アーケード版・3モード完全移植・4人対戦可能!!
- 2つのオリジナルモード追加!!
- 新キャラクター参戦!!

- 多彩なマップバリエーション、新マップ6ステージ追加!!
- アーケード版で明かされなかった全キャラエンディング収録!!



「SPAWN」公式ホームページ  
ホームページにアクセスして、「隠しキャラ」をダウンロードせよ!

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

### ビジュアルメモリでデータリンク

公式ホームページからゲットした「隠しキャラ」をビジュアルメモリにセーブ。友達のだreamcastやアーケード版に接続して、「隠しキャラ」で対戦だ!



### 70ms高速通信対戦シリーズ 第4弾

手続き不要で、しかも低料金。常識を越えた高速通信。日本中を相手に8人同時対戦の壮絶バトルロイヤルで勝負だ!



初回限定特典

スペシャルパッケージ & 「SPAWN」豪華28ページイラストブック付

日本初公開イラスト満載

マクファーレン フィギュアショー  
—アメリカン・エンターテインメントの世界—  
カプコンのドリームキャスト用ソフト「スポン」も出展  
●2000年8月19日(土)・20日(日)●TFT HALL 500  
(ゆりかもめ「国際展示場正門駅」を出て左手すぐ)  
主催:(株)エポック社 問い合わせ先:03-3843-9162

A Todd McFarlane Entertainment, Inc. Production. Spawn, its logo, symbol, characters, and all related characters and all related indicia are registered trademarks of Todd McFarlane Productions, Inc., ©2000 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. ©CAPCOM CO., LTD. 1999, 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

株式会社 **カプコン**  
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

CAPCOM FAX ☎ **06-6947-4540** ★カプコン・ホームページ★ <http://www.capcom.co.jp/>  
★カプコンソフト情報★ 大阪 (06) 6946-6659 東京 (03) 3340-0718 札幌 (011) 281-8834 仙台 (022) 214-6040 名古屋 (052) 571-0493 広島 (082) 223-3339 岡山 (086) 934-8786 福岡 (092) 272-0086 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。

“Dreamcast”は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。  
★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中!  
お問い合わせはCFC事務局まで! TEL (06) 6948-0555



Lapula  
56

McFARLANE

DAN..



# 諸君の健

サクラ大戦GB 檄・花組入隊!



突然の出会い。この物語は、ここから始まる・・・。

厳しい訓練をクリアし、卒業試験合格を目指せ!

夜の見回り・隊長代理・・・。新人隊員の毎日は、大忙し!



好評発売中!

# サクラ大戦GB

Sakura Wars  
げき 檄・花組入隊!

ドラマチックアドベンチャー GAME BOY COLOR 専用ソフト 予定価格：4800円(税別)  
パッケージイラスト・松原秀典 © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1996, 2000 © RED 1996, 2000 © MEDIA FACTORY 2000



# 闘を祈る!

2000年7月28日、いざ入隊。



答え方で、その後の展開が  
変わる! スリル満点「LIPS」

花組隊員の光武が使える!  
キミは、どの光武で戦う?

なんと! 6種類のミニゲーム  
も楽しめる!!

通信でさらに、遊びが広がる!



歩数計付き携帯ゲーム

ポケット・サクラ  
POCKET・SAKURA

価格：3500円(税別)



ファーストプレイに最適な1冊!

「サクラ大戦GB 傲・花組入隊!」  
最速合格指南

●CB's PROJECT 編著  
●A5判/オールカラー



話題の5つのゲームが大集合!! 遊びまろう!

# ドリマガG D Vol.6

- P56
- P57 (体験版1) グランディアII プロモーションムービー
- P58 (体験版2) F355チャレンジ
- P60 (体験版3) COOL COOL TOON
- P62 (体験版4) メルクリウスプリティ end of the century
- P64 (体験版5) 电脑戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.66カスタマイズディスク

スペシャル特報 「グランディアII」を10倍楽しむために

## P89 グランディアII 攻略大全 PART I

特別企画

## P102 ドリームアイが拓く未来型コミュニケーションのカタチ

連載企画 みんなの疑問に突撃取材!!

## P22 ドリマガなぜなに!? 探検隊 第45探査 なんで専売なの? ~DD(ドリームキャストダイレクト)専売ソフト登場の理由に迫る!~

Dreamcast特報 ドリームキャストの期待作を一挙掲載!!

- |     |                                      |     |                                    |
|-----|--------------------------------------|-----|------------------------------------|
| P24 | ヴァンパイア クロニクル<br>for Matching Service | P42 | ジャイアントグラム2000<br>~全日本プロレス3 栄光の勇者達~ |
| P27 | ねっとdeテニス                             | P46 | プロ野球チームであそぼうネット!                   |
| P28 | NEW! ディノ クライシス                       | P48 | メルクリウスプリティ end of century          |
| P32 | NEW! サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~            | P52 | F355チャレンジ                          |
| P36 | ラブひな~突然のエンゲージ・ハプニング♡~                | P54 | NEW! HAPPY★LESSON<br>~ファーストレッスン~   |
| P38 | ナッフルテール Arsia in Daydream            |     |                                    |

### アイコンの説明

本誌で掲載されているアイコンは、次のような意味で使用しています。

- |                         |                          |                            |                       |                        |                               |   |                         |                       |
|-------------------------|--------------------------|----------------------------|-----------------------|------------------------|-------------------------------|---|-------------------------|-----------------------|
| VGAボックス対応。PC用モニターで見られる。 | データダウンロードやミニゲームなどにも対応。   | コントローラを振動させる遊び方ができる。       | 通信でデータのアップやダウンロードが可能。 | ネットワークに接続して対戦プレイなどが可能。 | ゲーム以外にもメール機能などがあるもの。          | ドリームキャスト・キーボードに対応している。  | DC同士をつないで対戦ができるケーブルに対応。 | マイクデバイス対応。音声入力機能で遊べる。 |
| ネオジオポケットとの連動機能がある。      | ワンダースワンに対応。連動のゲームが遊べる。   | ゲームボーイに対応。連動したゲームが遊べる。     | アーケードスティックに対応している。    | アスキーミッションスティックに対応している。 | ツインスティックに対応している。              | レーシングエントリーに対応している。  | ドリームキャストトガンに対応している。     | つりコントローラに対応している。      |
| ポップンコントローラに対応している。      | DC 電車でGO! コントローラに対応している。 | MIDI対応の機器を接続するインターフェイスに対応。 | DDR コントローラに対応している。    | マラカスコントローラに対応している。     | ネットワーク機能(なにかしらのネットワーク機能があるもの) | ●通信対戦・格闘、レースなどの通信先プレイヤーとゲームを競うタイプのもの。<br>●データ通信・ゲームデータ等をアップロードまたはダウンロードできるようなもの。<br>●通信アプリケーション・通信アプリ機能を持ったソフトなど。 |                         |                       |

- P107 **NEW!** プリズムティカリゼーション
- P108 **NEW!** サイレントスコープ
- P110 **NEW!** がんばれ! ニッポン! オリンピック2000
- P112 ゴルフしようよ コースデータ集アドベンチャー編
- P115 ルーンキャスター

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE

- P116 **ダビつく ~ダービー馬をつくろう!~**
- P124 **センチメンタルグラフィティ2**
- P130 **バーチャアスリート2K**
- P132 **ズサーヴァサー**
- P134 **特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝**
- P138 **ジェット セット ラジオ**
- P142 **ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the Future**
- P146 **首都高バトル2**

先駆け!! NAOMI塾

- P150 **スラッシュアウト**
- P152 **電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.66**



- P6 週刊ドリマガニュース
- P11 Weekly データステーション
- P15 ドリームキャスト読者レース
- P20 ドリームキャストソフトレビュー
- P67 (連載)スペースチャンネル5 ドットコム オンドリマガ
- P68 気刊! 帝都ジャーナル(改)
- P69 セガ「ぐるぐる温泉」チーム公認! ドリマガ温泉組合
- P70 トレジャーオブゲノム オフィシャルガイド
- ムルロアEXプレス Vol.4
- P72 (連載)ぐるぐるクリーチャー(第9話)/ウエクサユミコ
- P73 読者投稿コーナー 週刊ドリマガ広場(仮)
- P80 サムシング吉松劇場
- P81 黒川文雄のnewBLACK or...
- P82 ANIMON(アニモン)
- P84 (連載)ラジカル コミュニケーション
- P85 竹本泉のいろいろですく
- P114 ゴルフしようよ 帰ってきたGP倶楽部
- P120 (連載)ダビつく競馬ニュース「ドリ馬」
- P136 週刊特撮ヒーローズ
- P148 (連載)「アドバンス大戦略」総統大本営
- P156 わくわくプライズガーデン
- P159 はこざきいいたまのWeekly DreamCastrology ~今週の星占い~
- P160 ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

表紙イラスト:「グランディアII」  
 © 2000 GAME ARTS キャラクターデザイン/かのえゆうし  
 表紙デザイン:竹内雄二(竹内事務所)

**GAME INDEX**

あ	
あつまれ! ぐるぐる温泉	P69
アドバンス大戦略	
~ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦~	P148
ヴァンパイア クロニクル	
for Matching Service	P24
F355チャレンジ	P52
か	
がんばれ! ニッポン! オリンピック2000	P110
グランディアII	P89
ゴルフしようよ	
コースデータ集アドベンチャー編	P112
さ	
サイレントスコープ	P108
サクラ大戦2	
~君、死にたもうことなかれ~	P32
ジェット セット ラジオ	P138
ジャイアントグラム2000	
~全日本プロレス3 栄光の勇者達~	P42
首都高バトル2	P146
ズサーヴァサー	P132
ストリートファイターIII 3rd STRIKE	
Fight for the Future	P142
スペースチャンネル5	P67
センチメンタルグラフィティ2	P124
た	
ダビつく ~ダービー馬をつくろう!~	P116
ティノクライシス	P28
特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝	P134
な	
ナッブルテール Arsia in Daydream	P38
ねっとdeテニス	P27
は	
バーチャアスリート2K	P130
HAPPY★LESSON~ファーストレッスン~	P54
プリズマティカリゼーション	P107
プロ野球チームであそぼうネット!	P46
ま	
メルクリウスプリティ end of century	P48
ら	
ラブひな	
~突然のエンゲージ・ハブニング♡~	P36
ルーンキャスター	P115
NAOMI	
さ	
スラッシュアウト	P150
た	
電腦戦機バーチャロン	
オラトリオ・タングラムVer.5.66	P152

# ドリマガ ニュース

GAMESPOT

<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

今週はこんなニュースがあります

- 「ゆめテク」開催！ 都内3カ所で「net@」スタート
- 7月20日より「AKIBAX2000」開催！
- 「CAPCOM VS.SNK」のイベント告知
- 「サカつく」ネット大会告知
- ナムコ直営店で夏休みキャンペーン
- 「デスピリア」クイズキャンペーン
- エニックス、本格的ネットビジネス参入
- 「gM」新雑誌。Webでも「gM WIRE」開設
- 新宿で「ミスタードリラー」体験イベント
- 東京ジョイポリスに新アトラクション登場
- 「EYE-TREK」モニタープレゼント！

ほか



## 「ゆめテク」で未来の技術が集結！ 「net@」も都内3カ所でいよいよスタート！

## セガブース

7月21日、21世紀の科学技術が大集合する「ゆめテク」(正式名称:21世紀夢の技術展)が有明・東京ビッグサイトにて開幕した。

未来の電車や車、家、自然環境、はたまたビール製造技術から特許まで、さまざまな最先端の技術がお目見え。中でもホンダのヒューマロイドロボット「P3」が一番人気で、1日2~3回のデモは超満員。そんな中、セガも「net@」を初出し、初日からかなりの人を集めていた。

期間中は無料で体験できることもあって、来場者は気軽に未来の技術を楽しんでいたようだ。

バラエティに富んだ出展内容は、1日中どころか2~3日は遊べてしまうほど。8月6日まで開催しているので、ぜひ足を運んでみよう。

<http://www.nikkei.co.jp/events/yumetech/>

日時: ~8月6日10:00~19:00(日~木)  
10:00~21:00(金・土)  
場所: 東京ビッグサイト(東京・有明)  
問い合わせ: ゴー・ミレニアム ☎0120-5-30286

ビデオメッセージで登場したセガ・入交副会長からも、「net@」の魅力が語られていた。



テレビ電話をうまく使ったイベントも開催。老若男女が参加し、「net@」の魅力堪能。

先日発表されたモトローラ社との提携によるモバイル端末「スマートフォン」も出展。国内初披露となる今回は、セガブースの斜め前にあったモトローラブースと同時出展。



### 21世紀のロボットたち!?



▶「ロボフェスタ神奈川2001」ブースでは、プーチなどペットロボットがいっぱい。

◀話題の「P3」は最新の振動制御機能のデモまで披露。

ソニーはさまざまな形に進化したAIBOを公開。今回、初公開となった無線を使った「AIBO Oアークエスト」は必見!

### 他にも見どころ満載!



▲企画ブース「21世紀アニメ・キャラクター館」には「ビックリマン2000」のシールがいっぱい。



▼NECやNTTグループなど、モバイルツールもたくさん展示されていた。

12月よりスタートするBSデジタル放送も花盛り。バーチャルスタジオでの撮影体験もできた。



### 3カ所で「net@」を体験!

ゆめテク会場、渋谷GIGO、池袋GIGOを結んでスタートした「net@」。豊富なコンテンツはもちろんだが、大容量データ通信が可能にしたテレビ電話やビデオチャットは「net@」のウリの1つだ。自分を含め6人までリアルタイムにチャットでき、さらに個別に話したい人の顔をタッチすると、拒否されない限り(!)一対一のテレビ電話による通話がクリアな映像&音声で行えるのだ。8月6日まで、初回利用に限り30分まで無料で体験できるキャンペーンを実施中! 友だち同士で“コンテンツ待ち合わせ”をしてもいいし、交友関係を広げる手段にしてもいい。この楽しさは体験しなくちゃわからない!

### 都内3カ所でテレビ電話体験しちゃいました!

東京ビッグサイト「ゆめテク」 ← LIVE → 渋谷GIGO ← LIVE → 池袋GIGO

会場内同士では、比較的たくさんの方がテレビ電話体験をしていた「ゆめテク」。遠方の2カ所とはどうかといざ接続! 接続のスピードも速いし、本当にリアルタイムで会話ができるのに驚き!



ちょうど、池袋GIGOとテレビ電話で会話中。

「net@」が楽しめる5階フロアには飲食スペースもあり、ポテトをつまみながら「net@」に興じる人の姿も。待ち合わせ場所(コンテンツ)が特定できず参戦が遅れたが、複数で話せた時は感動もの!



自分の顔が左上に、同じコンテンツを見ている人たちは中央に表示。我々の集合場所はなせか「クラッシュジョー」。

我々取材班は有明、渋谷、池袋の3カ所に赴き、「net@」で合流を果たした!

池袋店は、地下1階のすべてが「net@」フロア。店内は外部の喧騒が響かず静かで落ち着いた雰囲気だ。ちょっと試すつもりが、ついつい熱中。無料の30分をオーバーして210円を払うハメに。



予想以上のたくさんのコンテンツに目移り。なかなかスピーディーな接続でついで、いろいろ試してみたくなる。

にぎやかなサンシャイン通りの中でも目立つ、ブルームの看板。立ち止まって見る人も。





## 最新のデジタル情報家電が集まった！ “cha@b”マークが揺れた「AKIBAX2000」

7月20～23日の4日間、東京・秋葉原駅前広場にて「AKIBAX2000 インターネットショー in 秋葉原」が開催された。当日は猛暑の中、NEC、NTTドコモなど各出展社がパソコン、携帯電話、BSデジタル放送など最新のデジタル情報家電で来場者を楽しませてくれた。今回目立ったのは特別協賛となるイサオの“ch@b”マーク。“声がで

やうインターネット”をキャッチフレーズに、イサオゾーンを含めて、なんと20万枚もの「Dream Passport for PC」のCD-ROMを無料配布していた。さらにメインステージでは、「プーチ」などが当たるクイズ大会を実施したイサオのほか、セガも「プロ野球チームであるぼろネット！」のステージなどを行って、人気を呼んでいた。



AKIBAXでデビューとなる「Lucky Legs」のステージが大盛況。

PCも4台ほど設置され、PCとのコミュニケーションが体験できたのだ。

PC版「10SIX」も出展。体験版を5000枚も配布していた。



## 「CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000」を一足お先に体験できるイベントが開催

DC版が9月6日に発売予定の「CAPCOM VS. SNK」の先行プレイイベント「The Millennium Debut 2000」が7月30日にネオジオワールド 東京ベイサイドにて開催される。同ゲームを試遊できるほか、ゲーム大会も実施される予定だ。なお、本イベントに参加するには9:30より入り口で配布される整理券が必要となるので、当日は急ごう。



当日会場でスペシャルイベントの発表もあるとか。これは見逃せない！

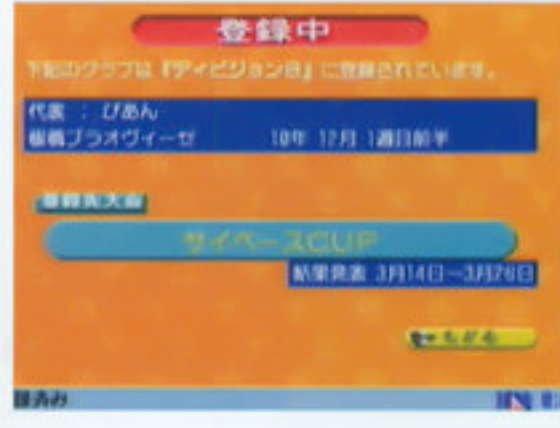
<http://www.capcom.co.jp>

日時：7月30日 第1回11:00～ 第2回13:00～  
場所：ネオジオワールド 東京ベイサイド(東京・台場)  
入場料：無料 ※当日9:30より整理券を配布



## 今度はヤマザキナビスコがスポンサー!! 強者よ！「サカつく」大会に集結せよ!!

「サカつく」スポンサー大会の開催が決定！ 今回のスポンサーは、サッカーファンにはおなじみのヤマザキナビスコだ。全参加者の中から抽選で5名に、11月4日に開催される「2000Jリーグ ヤマザキナビスコカップ」決勝戦のペアチケットが当たるチャンスも。参加することに意義がある大会だ。



クラブデータを持ってらるなら、とりあえず参加してみては？

**ヤマザキナビスコCUP概要**  
大会名 ■Ole! ナビスコトーナメント  
開催期間 ■8月7日～8月13日  
大会賞品 ■  
優勝 5,000円分のお菓子詰め合わせ (1名)  
準優勝 4,000円分のお菓子詰め合わせ (1名)  
特別賞  
「2000ヤマザキナビスコカップ」決勝戦ペアチケット (参加者から抽選で5名) ほか、豪華賞品多数。  
ホームページアドレス  
<http://sakatuku.dricas.ne.jp/>

**Present 1** ナビスコのお菓子を10名の読者に！  
今回は大会スポンサーのヤマザキナビスコより、ドリマガ読者においしいプレゼント。1,000円相当のお菓子詰め合わせを10名の読者に贈ろう！



## ドリラーのノートパソコンも当たる！ 豪華プレゼントキャンペーンを実施



ナムコは夏の新品ラッシュを機に、合計3000名に「ミスタードリラー」のデスクトップアイテム付きノートパソコンなどが当たるキャンペーン「夏はナムコでゲームスルー！」を8月5～31日の期間中実施する。官製ハガキに「夏は○○○でゲームスルー！」の○に該当する文字、希望コース (HP参照)、郵便番号、住所、氏名、電話番号、年齢、性別を明記し、あて先まで (8月31日当日消印有効)。

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

**Present 2** 8月は「ホリ・ススム」グッズ大増殖「ススム君付せん」を15名にプレゼント  
プチタオル、お菓子など「ドリラー」の非売品グッズが、8月よりナムコの直営店にて抽選でプレゼントされる。その中から「付せん」を15名の読者に！

↑付せん    ↓ゴフレット (菓子)    ←カンパッチ



## AM施設 夏休みの冒険にぴったり!? 「ナジャヴの大冒険」がパワーアップ!



勇気をもって冒険に臨もう！  
ときにはドキドキの体験も……。

池袋サンシャイン内にある「ナムコ・ナンジャタウン」の人気のアトラクション「ナジャヴの大冒険」が7月22日より“波瀾万丈編”としてリニューアル。携帯アイテム「マイ・ナジャヴ」「マイ・ナジャミー」と一緒に、館内の冒険の旅に出かけよう。パーク内をくまなく探索するので、初めての人もあつという間にナンジャ通 (!?) になれること間違いなし。また、7月22日～8月31日の間は特別に「ナンジャビザ昆虫採集トライアル」も開催中。“黄金の虫”を探し出そう!!

## アミューズメントテーマパークアクセスガイド

- ナムコ・ナンジャタウン**  
JR、東武東上線、西武池袋線・池袋駅から徒歩約8分 / 営団地下鉄有楽町線・東池袋駅から徒歩約3分。◎東京都豊島区東池袋3丁目サンシャインシティ・ワールドインポートビル2、3階 (入園ゲート：2階) ◎大人1600円、小人800円 (要施設料金、パスポート券あり) ◎10:00～22:00 (年中無休) ◎03-5950-0765
- ナムコ・ワンダーエッグ3**  
東武新玉川線、大井町線、田園都市線・二子玉川園駅から徒歩約3分。首都高速・用賀インターより環状八号線を上野毛方面へ約10分 (駐車場：タイムスパーク駐車場 / 5時間まで500円、5時間以上700円 / 収容数200)。◎東京都世田谷区玉川1-15 ◎大人1,200円、小人600円 (要施設利用券、パスポート券あり) ◎10:00～22:00 (年中無休) ◎03-3700-3451
- メディアージュ**  
新交通「ゆりかもめ」台場駅から徒歩3分。【首都高速11号台場線】台場ランプから5分 ◎東京都港区台場1-7-1 料各施設やアトラクションによりそれぞれ設定 (※ICカード「ファンカード」の購入が必須) ◎11:00～23:00 (飲食) 11:00～21:00 (ショップ、アトラクションなど) 10:00～23:00 (シネマ) (年中無休) ◎03-5531-7800
- ネオジオワールド 東京ベイサイド**  
新交通「ゆりかもめ」青海駅から徒歩0分。【臨海高速鉄道】東京テレポート駅より3分。【首都高速11号台場線】台場ランプより5分。◎東京都江東区青海1丁目「パレットタウン」内 ◎大人500円、小人300円 (要施設料金、各種パスポート券あり) ◎月～木、日、祝 10:00～23:00 / 金、土、祝前日10:00～25:00 (年中無休) ◎03-3599-0800

※大人は中学生以上、小人は4歳以上小学6年生までが対象。

キャンペーン

## アトラスのホームページでクイズに答えて「デスピリア」の特製グッズを手に入れろ！

現在、3誌のDC専門誌（本誌、ファミ通DC、電撃Dreamcast）がリンクタイアップしたプレゼントキャンペーン「デスピリアネットダイブクイズ」がアトラスのホームページにて実施されている。これは毎週出題される「デスピリア」に関するクイズの解答を、各誌のネットサイトに載っているヒントから探し出し、答えと必要事項を書いてメールで応募すると、正解者の中から抽選で毎週10名に超レアな「デスピリア特製グッズ」がプレゼントされるというもの。クイズは毎週月曜日に更新され、応募の締め切りはその問題が出題された週の木曜日まで。第1回

のクイズは7月27日23:59ですでに締め切られているが、次回は7月31日のお昼頃にクイズが更新される予定だ。応募詳細は下記HPでチェック！



アトラスのDC作品第2弾となる「デスピリア」は、サイバーパンクに満ちた独自の世界観が魅力のRPG。

<http://www.atlus.co.jp/cs/dcast/despiria/dspquiz.htm>

イベント

## 新宿で「ミスタードリラー」体験イベント 限定Tシャツの販売や「2」の無料体験も！

7月20日より8月27日まで、東京・新宿のマルイワン新宿8Fのイベントスペースで「Mr.DRILLER WORLD & FIND-OUT READY TO WEAR」と題したイベントが開催中だ。先日発売されたDC版、PS版のほ

か、まもなく稼働予定のアーケード版「2」の無料体験コーナー（8月6日まで）などを設置。さらに、ソフトはもちろん、超かわいいオリジナル限定Tシャツの販売もあり。夏にぴったりの「ドリラー」Tシャツはどう？

日程：～8月27日（「ミスタードリラー2」体験コーナーは8月6日まで）  
※時間は店舗の営業時間  
場所：マルイワン新宿8F（東京・新宿）

今回販売されているTシャツは新進気鋭のデザイナー・金子博氏の新ブランド「FIND-OUT READY TO WEAR」のもの。全国どこよりも早くここで購入できる！全部で4パターン4色の16種類。



ニュース

## エニックス、ネットビジネスに本格参入「ドラクエVII」の限定予約販売も

エニックスは7月18日、NTT-Xと協力し、Webサイト「エニックスワールド」を開設した。このサイトでは、オンラインゲームなどを展開する「熱湯猿多」（ネットエンタ）、限定製品を含むエニックス製品を販売するショップ「猿多バザール」（エンタバザール）、出版物関連コミュニティの「萬画人WEB」（マガジンウェブ）といった3つのカテゴリーを用意、さまざまなコンテンツを提供していく。さらに、NTT-Xが展開するWebサイト「goo」と連携し、話題のPS版「ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち」のネット予約も行う（7月26日0:00より実施中）。ソフトの価格は限定グッズ付きで7,800円。今後もさまざまな形で楽しませてくれそうだね。



7月18日に行われた発表会でエニックスの田口取締役営業部長（写真右）は「エニックスワールドは、物販やコミュニティを含むエニックスのネットワークビジネスの中核」と抱負を語った。

8月1～7日の間にID番号を「猿多バザール」に入力。



購入の決済は、クレジットカードと代金引換のみ。

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

インフォメーション

## ゲーム総合誌「ジーエム」リニューアル新装刊 インターネット版「gM WIRE」もスタート

「紹介と攻略に頼らないゲーム誌」という独自のスタンスで、季刊にて6号まで発売された弊社発行の総合ゲーム誌「gM」が、7月28日よりリニューアル新装刊！ロゴ、判型の大幅なリニューアルを行い、タイトル表記も「gM」から「ジーエム」となって心機一転する。従来の理念を保ちつつも、より親しみやすい誌面構成がウリだ。また、同時にインターネットでも読めるWebマガジン「gM WIRE（じーえむ・わいやー）」も新装刊。雑誌とインターネット両面から生まれる斬新な企画に期待せよ！

<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/gm/>



「FF」「ドラクエ」シリーズの最新作の全紹介はもちろん、シリーズ全作のレビューも掲載。ネットワークPCゲームへの考察も行うなど、70ページものRPG総特集！



ドリマガセレクト

## CD 夏の定番となりつつある!? センチバ待望の2ndアルバムが登場



中学時代から音楽活動をはじめ、バンド活動の楽しさを知ったという彼ら。その後、専門学校へ進学、そこで2人は同級生として出会うことになる。'97年、「センチメンタル・バス」という名前で2人組バンドの活動を開始。当初はホームメイドな“宅録”スタイルでインディーズベースでの作品発表を行っていたわけだが、ついに'98年にメジャーデビューを果たす。そして'99年に発売された「Sunny Day Sunday」がポカリスエットCFソングに起用されたことで、一気にその知名度を上げる。今回はDVD-VIDEO、VHSにてVIDEO CLIPSを同時発売するほか、8月には「ポカリスエットミュージックリーグ 2000 ザ・ライブ」への出場も決定している。

## センチメンタル・バス PICK UP!



ALBUM  
**さよならガール**  
8.2  
●Epic Records  
●3,059円  
「サイクリングビート 330」「SUMMER TIME KIDS STORY」「WEED CROWN」「マニアック問題」他、全12曲収録

「Sunny Day Sunday」のほか、CFやテレビでおなじみの楽曲を含んだ待望の2ndアルバム。「女の子がオトナになる、複雑な感覚を詰め込んでみました」とは、ボーカルNATSU談。彼らの魅力が十二分に詰まった1枚に仕上がっている。



**全国のジョイポリスに新アトラクション「死者の学園祭〜3Dサウンド〜」が登場！  
東京には未来の技術が詰まった「futurEXPRESS」も**

7月20日より、全国のジョイポリス7館などセガ直営の10施設で、新アトラクション「死者の学園祭〜3Dサウンド〜」がオープンした。その前日の7月19日に、プレスレビューが東京ジョイポリスにて実施された。

これは、映画「死者の学園祭」をテーマに立体音響と振動や風など使った恐怖アトラクションで、暑い夏を吹き飛ばすにはぴったりだ。プレスレビューでは、館内のマルチステージで映画の主人公・結城真知子役を務めた深田恭子さんからのビデオメッセージも上映され、場内を盛り上げた。今年もJPの夏がやってきたようだ。



「映画に同じように、ぜひアトラクションも楽しんでください」と語る深田恭子さん。深田さんのメッセージのあと、仮面ダンサーズのショーも。

**東京JP限定「futurEXPRESS featuring technologies from MIT Media Lab」も登場**

これはマサチューセッツ工科大学 (MIT) 所属の研究施設「MITメディアラボ」の研究作品を展示する展示施設だ。MITメディアラボの生み出した画期的な研究作品を披露。なおこのMITは、設定拡大のため2003年に「The MIT Okawa Center」も設立予定。



手を触れると色を伝えていく球のネットワーク「NAMI」や、音を奏でる「ミュージカルジャケット」など8つが展示されている。



8月5日より全国東映系にて公開される映画「死者の学園祭」をモチーフにしたもの。

**ドリマガおすすめ  
今週のイベント**

**7月28日(金)～8月3日(木)**

**7月29～30日**  
**スポーツフェスタ2000**  
場所：幕張メッセ4・5ホール  
時間：29日9:30-19:00/30日9:30-17:00  
入場料：大人1,500円、中・小学生500円  
問い合わせ：スポーツフェスタ2000事務局  
Tel.03-5766-0335

スペインの名門フットサルチーム「FCバルセロナ」が初来日。選手による指導や試合を行うほか、テニス、ゴルフなどのプロプレイヤーによる実演・指導もある。メインステージでは沖縄アクターズインターナショナルによるライブパフォーマンスも。

**7月30日**  
**ジャパン・ファンタスティック・コンベンション 2000 (通称JAF・CON9)**  
場所：東京ビッグサイト 西1・2ホール  
時間：10:00～17:00  
入場料：1,500円 (小学生未満は無料)  
問い合わせ：JAF・CON運営事務局  
Tel.03-3354-1418  
<http://www.hobbyj.co.jp/>

400店以上ものガレージキット&トイのフリーマーケットと、1,000点以上のアマチュアモデラーの作品が展示・審査される「模型コンテスト」が柱の模型・ホビーの総合イベント。「ほけかの」フィギアも！

**「トゥームレイダー4」購入者対象  
8月31日までWebキャンペーン実施**

「トゥームレイダー4：ラストレベレーション」の発売日、7月19日より購入者を対象としたWebキャンペーンを実施中。下記のアドレスにアクセスし、商品に同梱されたステッカーのパスワードを入力すると、ララ等身大スタンドポップなど豪華賞品が抽選で当たる。8月31日24:00までに応募しよう！  
<http://www.mobi.ne.jp/>

**ベットロボット「ブーチ」が夏の装いに  
「ひまわりブーチ」ネット限定発売**

4月下旬に限定発売された「さくらブーチ」に続き、カラフル・ブーチ第2弾が登場！夏にぴったりのパステルブルーのボディにひまわり柄をまとった「ひまわりブーチ」がインターネットで1000個限定販売される。価格は3,980円。すでに予約は開始されているので、欲しい人は下記アドレスまで。  
[e-HOBBY] <http://www.e-hobby.co.jp/>  
[e-sekai] <http://www.e-sekai.com/poo-chi-e/>

**Goods & Present**



**Present 3** **ご家庭で“映画館”気分が味わえる「EYE-TREK」を読者モニタープレゼント**

サングラス感覚で顔にかけ、お手持ちのDVDやビデオデッキに接続するだけで、劇場で映画を見ているような感覚が味わえるオリンパスのヘッドマウントディスプレイ「EYE-TREK」シリーズ。現在、8月24日までに同シリーズのいずれかを購入すると抽選でDVDソフトやゲームソフトが当たるキャンペーンを実施中。そこで今回「EYE-TREK FMD-150W」(99,800円税別)を5名にモニタープレゼントしよう。

**Present 4** **3つの豪華特典が付属された「イースII エターナル」を3名に**



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

初回出荷分も好評な売れ行きを見せ、ファルコンのホームページでもいよいよ第2次出荷分の注文受け付けが開始されたWindows95/98/2000用「イースII エターナル」(オープン価格)。OVA 4巻分を1枚に収めたDVD-VIDEOや、ゲーム中の音楽と画像を収録したCD-ROM、イースの世界をより深く知るための上製本マニュアルといった3つの豪華特典が付属され、ファン感涙の内容になっている。このソフトを3名に。

**プレゼントの応募**

このコーナーで紹介したプレゼントの応募は、必ず必要事項：①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業⑧コーナーへのご意見などを明記してください。また、応募のあて先は〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング(株)ドリムキャストマガジン編集部「8月11日増刊号 週刊ドリマガニュース プレゼント名+プレゼント番号」係まで。記事中に締め切りを明記していないものは8月10日消印有効。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

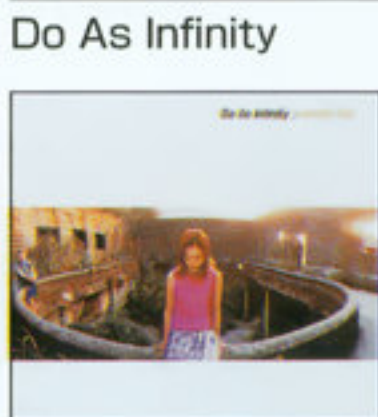
**MAXI SINGLE**  
**reality**



**8.9**  
●avex trax  
●1,050円  
[reality [Dub's Warp House Remix]] [send a little love [BEAT WAVE REMIX]]ほか、全8曲収録

自ら登場する「SEA BREEZE」CMイメージソング。テレビ東京系「スキヤキ!! ロンドンブーツ大作戦」でもおなじみの楽曲は、海をバックに3人がはしゃぐCF同様、元気いっぱいの彼女たちが聴ける。

**MAXI SINGLE**  
**rumble fish**



**8.2**  
●avex trax  
●1,260円  
[My wish-My life][SUMMER DAYS][Welcome!(Dub's Refresh Mix)]ほか、全7曲収録

1stアルバムがオリコン初登場3位を記録し、波に乗る彼らが4カ月ぶりにマキシシングルをリリース。角川映画「仮面学園」主題歌でもあるタイトル曲は、彼ららしいテイストに仕上がっている。

**ALBUM**  
**BATTLE GEAR**



**8.23**  
●ZUNTATA RECORDS  
●2,600円  
[And.] was keeping for... -AtractDemo- [The Night Diver] [To become wild -Battle Gear 2 Theme-]ほか、全27曲収録

アーケードで人気の本格派レーシングゲーム「バトルギア」シリーズから、サウンドトラックが登場。田中昌之が歌う「2」のテーマソングも、ゲームバージョンとロングバージョンの2タイプ収録。

**ALBUM**  
**レンタの曲**



**発売中**  
●マーベラスエンターテイメント  
●2,625円  
30ページにわたる豪華ブックレット付き

“超一流のB級”がコンセプトの人気RPGから、ファン待望のサントラが登場。影山ヒロノブが歌うテーマソングのほか、30トラックものSE、シークレットソングまで収録された盛りだくさんの内容。



# COOL COOL TOON™

リズムコミック クールクールトゥーン

## WELCOME RHYTHM COMIC WORLD!

まるで絵本をめくるように“音”を楽しむゲーム、それが「リズムコミック」！  
ダンスや音楽をメインに、笑いあり、友情あり、冒険ありのストーリーが展開される。  
夢がいっぱいのリズムコミック『クールクールトゥーン』、この夏ドリームキャストで新登場！！



©SNK 2000

「COOL COOL TOON」と「COOL COOL JAM」は、  
つなげて通信できるのよ。

NEOGEO ROCKET ネオジオポケット専用ソフト  
『クールクールジャム』

**COOL COOL JAM**  
Session Play Action RHYTHM GAME

2000.8.10 In Store★予価¥3,800(税別)

※ドリームキャストとの通信には、別売の専用接続ケーブルが必要です。  
NEOGEO ROCKET NEOGEO RUMOR

©SNK 2000





Dreamcast.

読者が選ぶ! 発売前タイトル期待のランキング

期待のタイトル

# TOP 30

今号のドリマガGDで、動いている映像を見たキミは、この夏買いたいソフトも決まってきたかな? なかには掘り出しモノ的なタイトルだってあるはず。今年の夏はDC三昧だ!

1位

## グランディアII

ゲームアーツ/8月3日発売/6,800円(通常版)、7,800円(限定版、音楽CDつき)/RPG  
<http://www.gamearts.co.jp/>



549 POINTS  
完成度 100%

体験版ムービーも必見  
いよいよ発売は来週! ということで、今回は実戦で役立つ攻略第一弾をお届け。まずは基本的なシステムのおさらいから、序盤の流れまでに軽くふれているぞ。

2位

## サクラ大戦3~巴里は燃えているか~

セガ/秋発売予定/価格未定(3枚組)/ADV  
<http://www.sega.co.jp/>



486 POINTS  
完成度 ?%

まずは体験版から...  
最新情報もなかなか出ないけれど、ちゃんと秋には続報が入る予定の「3」。かなり長い時間遊べる体験版が「2」に付くと発表されたし、まずはそれで期待を先取り!

3位

## エターナルアルカディア

セガ/9月14日発売予定/6,800円、9,800円(LIMITED BOX)/RPG(2枚組、VGA、VM、振動対応)  
<http://arcadia.dricas.ne.jp/>



455 POINTS  
完成度 95%

3位に再浮上!  
こちら大作のRPG「アルカディア」が再び3位に! 今週は残念ながら記事はないけれど、システムの詳細など最新情報は近いうちにお届けするぞ。期待しててね。

### Weekly pick up 今週の注目タイトル!

8位

## サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~

セガ/夏発売予定/価格未定(初回限定版あり、サクラ色ぶるぶるパック同梱)/ADV(3枚組、VM、振動、通信対応)  
<http://www.sega.co.jp/>



247 POINTS  
完成度 ?%

あんなところも?  
ついに画面初公開。「1」同様に2Dの絵は精細になり、さらに「2」ではポリゴン光武まで大幅に美麗に。初回版についてくるサクラ色ぶるぶるパックにも注目!

16位

## ラブひな~突然のエンゲージ・ハプニング♥~

セガ/9月28日発売予定/5,800円、8,800円(初回限定版)/ADV  
<http://www.sega.co.jp/>



152 POINTS  
完成度 80%

概要が見えてきた!  
いよいよオリジナルキャラクター「藤沢みづほ」の姿がお目見え! さらに新着画面を交えつつ、ゲームの簡単な流れも紹介しちゃうぞ。これは見逃せない!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
4	3	デッド オア アライブ2	テクモ/9月28日	423
5	5	シェンムー 第二弾(仮)	セガ/発売日未定	370
6	6	CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000	カプコン/9月6日	326
7	7	ソニックアドベンチャー2	セガ/2001年内	300
8	8	サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~	セガ/夏予定	247
9	11	Kanon	NECインターチャネル/9月14日	223
10	9	スーパーロボット大戦α	バンプレスト/発売日未定	206
11	13	こみつくパーティー	アクトラス/発売日未定	204
12	10	エルドラドゲート(1巻)	カプコン/秋予定	198
13	12	ファンタシースター オンライン	セガ/2000年内	193
14	21	ヴァンパイア クロニクル for Matching Service	カプコン/8月10日	189
15	19	イノセントティアーズ	グローバル・A・エンタテインメント/広美/秋予定	156
16	18	ラブひな~突然のエンゲージ・ハプニング♥~	セガ/9月28日	152
17	15	F355チャレンジ	セガ/8月3日	150
18	17	燃えろ! ジャスティス学園	カプコン/冬予定	132
19	16	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦	セガ/秋予定	123
20	23	ゴルフしようよ2000(仮)	ソフトマックス/2000年内	113
21	27	ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編	ソフトマックス/8月3日	109
22	新	トリコロール クライシス	ビクターインタラクティブソフトウエア/11月予定	107
23	29	HAPPY★LESSON	データム・ポリスター/冬予定	101
24	25	アウトトリガー(仮)	セガ/発売日未定	97
25	31	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル/秋予定	95
26	20	ジャイアントグラム2000~全日本プロレス3 栄光の勇者達~	セガ/8月10日	91
27	37	もっとプロ野球チームをつくろう!	セガ/秋予定	89
28	39	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル/発売日未定	87
29	35	ナッブルテール Arsia in Daydream	セガ/9月28日	84
30	23	ガンスパイク	カプコン/秋予定	83

\*データのポイントは7月28日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

### 29位 ナッブルテール Arsia in Daydream



P38

### 59位 ねっとdeテニス



P27

簡単操作でワイワイ楽しい  
テニスゲームが登場。最大  
4人まで同時に遊べる!!



Dreamcast.

読者が選ぶ! 移植希望タイトルランキング

移植希望

TOP 20

いきなり発表された「ディノ クライシス」。最近のカプコンは、Dダイレクト専売ソフトや、他機種の移植など、いろいろDCユーザーを喜ばせてくれるよね。今後の展開にも期待大!?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	3	ギルティ・ギアX (ゼクス)	サミー/アーケシステムワークス ビデオゲーム	124
2	6	To Heart	リーフ パソコン他	107
3	2	NiGHTS (ナイツ)	セガ サターン	106
4	7	バイオハザード 3	カプコン プレイステーション	100
5	4	シャイニング・フォースシリーズ	セガ サターン他	89
6	5	街	チュンソフト サターン他	83
7	13	カルドセプト	セガ・大宮ソフト サターン他	82
8	12	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	77
9	1	ときめきメモリアル2	コナミ プレイステーション	76
10	15	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	64
11	8	クロス探偵物語	ワークジャム サターン他	57
12	10	バーニングレンジャー	セガ サターン	56
13	19	オウガバトル64	任天堂 ニンテンドウ64	51

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
14	11	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK ビデオゲーム他	47
15	24	スパイクアウト	セガ ビデオゲーム	44
16	9	デイトナUSA2	セガ ビデオゲーム	42
17	18	ファイティングバイパーズ2	セガ ビデオゲーム	39
18	16	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	36
19	17	プリンセスクラウン	アトラス サターン	30
20	30	EVE ZERO	シーズウェア プレイステーション他	28

祝 ディノ クライシス

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

あのコティンがドリムキヤストに緊急移植決定! しかも発売日はもう目前だ!!

P28 完成度 ? %

祝 サイレントスコープ

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

アメリカに続き、日本でも発売決定! スコープ部分もうまく再現されているぞ。

P108 完成度 80%

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム

TOP 15

アーケードゲームの進化形態「net@」はもう体験した? 渋谷GIGOと池袋GIGOと東京ビッグサイトで試験中の「net@」はやる価値あり。夏休みだからこそ友達とやるチャンス!?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	ダービーオーナーズクラブ2000	セガ	29160
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	12540
3	10	電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66	セガ	11654
4	5	バーチャストライカー2 ver.2000	セガ	5885
5	4	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ	5767
6	7	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	セガ	5062
7	6	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	カプコン	4968
8	8	ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン	4453
9	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	4273
10	11	パワースマッシュ	セガ	4255
11	12	ゴルゴ13	ナムコ	2706
12	16	スパイクアウト ファイナルエディション	セガ	2660
13	13	ストリートファイターZERO3	カプコン	2596
14	3	電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4	セガ	2377
15	17	サンバDEアミーゴ	セガ	2312

集計協力店舗: 池袋GIGO、新宿スポーツランド中央口店、ハイテクランドセガ秋葉原

Weekly pick up 今週の注目タイトル!

3位 電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66

セガ/稼働中/対戦バトルシミュレーション/NAOMI基板

前回10位

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

P152

体験版で新機体をカスタム!!

いよいよ今週の体験版では、「5.66」から登場した3機体をカスタマイズできる特別ソフトを収録! 他12機体のカスタマイズ、エンブレム作成もできるので、これを機会に業務用「オラタン」デビューってのもいいかもね。このディスクはこの機会を逃すと手に入らないので、周りの人にもぜひ教えよう。

17位 スター・ウォーズ:レーサー アーケード

セガ/稼働中/ポッドレース

NEW TITLE

<http://www.sega.co.jp/racer/>

世界ランキング開催中!

「エピソード1」のポッドレースを再現し、映画で見たあの疾走感を体験できる「SWRA」。タイムアタックに燃えている人も多いと思うけど、3位以内で完走したあとに出てくるパスワードはメモしてる? それを上HPアドレスで打ち込めば、なんと世界ランキングに登録できるぞ。これは参加するしか!!





読者レース Weekly

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

読者の読者による読者のためのレビュー!

読者のみんなの投票ですべてのドリームキャストソフトを評価するおなじみドリームキャスト読者レース。最近では初動からの変動の激しい新作ソフトのランキング。欄外にもあるようにしばし静観するもよし、だぞ。

読者本命 9点10週以上

名誉名馬

読者のみんなの投票で、オッズ(全投票平均点)が9点以上を連続で取った回数が10週以上続いた作品は、【読者本命】に認定。その後、20週、30週...と続け、50週(1年)以上続けると不滅の名作【名誉名馬】に認定しちゃうぞ。

このコーナーの見方 このコーナーは発売されたすべてのドリームキャストソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点を付けてもらい、全投票者の累計平均点を毎号誌面上で公開しようというものです。投票者の方には、評点を付けると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上に掲載します。それぞれ読者のみなさんのソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票しだいでオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

オッズ表全ドリームキャストソフトA

7月28日現在発売済みドリームキャスト対応ソフト総本数212本

Table with columns: 順位, 前回, ソフト名/データ, ジャンル, 通販, 全投票平均点. Lists top 44 games including Soul Carrier, Biohazard Code: Veronica, and Record of Lodoss War.

新着単穴馬紹介

ちょっと目立たなかったけど、新作2本も無事登場。

165着 NEW SOFT 人生ゲーム for Dreamcast



タカラ/2000・6・22 5,800円/TAB

全投票平均点 6.2 本誌の平均点 5.0

友だちが飽きたというので、遊んでみた。「人生ゲーム」だけあって最初はかなりハマったのだが、すぐに飽きてしまった。同じイベントが多く、1人プレイだったせいかな。友だちが、すぐに飽きたといった理由もわかった気がする。(茨城県・下村成紀・16歳) DC版として、何を盛り込めばいいのか、ちゃんと進化させた形で出してほしかった。(東京都・武田宗司・23歳)

168着 NEW SOFT ハローキティのマジカルブロック



セガ/2000・3・30 2,800円(VGA対応)/PUZ

全投票平均点 6.0909 本誌の平均点 5.0

どう見ても「ベンゴ」。往年のセガファンの私としては、どうせなら元祖「ベンゴ」を復刻版として発売してもらいたかったところだが、今のドリームキャストユーザーにはわかる人も少ないんだろうな……。キャラとして、ハローキティなら知名度もあるし、この内容なら安心して遊べるし、何といっても安価だし。実は、それなりにお買得な1本!? (埼玉県・木村嘉明・32歳)

今週の注目馬紹介①

こちらの2本は穴馬的に急上昇。落ち着く先はどのへん?

7着 前回 73着 RECORD OF LODOSS WAR ロードス島戦記 邪神降臨



角川書店/2000・6・29 6,800円(VGA,ぶるぶるばっく対応)/RPG

全投票平均点 9.2727 本誌の平均点 7.66

キャラクターゲームというデキがよくあったためしはないし、原作を知っているぶん不安が大きく、買うのをためらっていた。しかし、そんな不安を吹き飛ば

す素晴らしいデキ。雑誌を見た限りでは地味だし、また、某パソコンゲームそっくりと言われてるが、その点、私は遊んだことがないので問題なし。操作性が難しそうと思っていたが、そうでもなく、むしろ良い。アクションRPGというだけあってしっかり作られており、「ロードス島戦記」というよりもオリジナル作品に近い雰囲気。古代文字という形で武器、防具を強化していくアイデアも面白い。遊びがいがある内容で、欠点らしい欠点がない良いソフトだと思います。(岡山県・ナナガオ・26歳) これを原作として小説を書いてほしいくらいの完成度だ。(東京都・高坂佳祐・29歳)

19着 前回 65着 Memories Off Complete



キッド/2000・6・29 6,800円(VGA,通信対応)/ADV

全投票平均点 9.0625 本誌の平均点 7.66

担当している声優のセリフ回しが絶妙で、会話が楽しい。シナリオは感動的で音楽も聴き心地が良く、キャラクターは主人公を含め好感の持てる人物ばかり。

システム面は、このジャンルを作り慣れているキッドだけに、非常に親切(すぎ?)。DCでも良作ソフトをどんどん出してほしい。(滋賀県・清水弘・25歳) システム面は文句なし。シナリオは、荒削りながらも光っている部分があると思う。特に唯笑シナリオは、涙なくして語れないほど素晴らしいので、1人でも多くの人に体験してほしい。(広島県・山崎剛・27歳) 恋愛アドベンチャー史上、おそらく最高のシナリオだと思います。特に唯笑のシナリオは必見です。(大阪府・森川耕治・25歳) システム的には何の変哲もないけれど、このシナリオは秀逸。(兵庫県・太田浩二・23歳)

オッズ表 ドリームキャスト 上位寸評

もう少し静まるのを待つべし?

先週、先々週と、ランキングを騒がせた6月末発売の注目の新作ソフト群。予想より低い初登場に、物議をかもしたようだが、ランクイン3週目の今週で、だいたい大勢は決まってきた感じかな? まあだいたい場合は、初期の

票が荒れても、最終的には落ち着くところに落ち着く……というのが、この読者レースの常。最近では「久遠の絆」が圧倒的な評価を集め、票があまり荒れなかったのも、それだけ欠点が少ない、プレイした人の満足度も高かったという証拠かな。斬新だけどムズイ! というソフトは評価が落ち着くまでややかかるかもね。もうしばし静観!



ホップステップ……と毎週ランクアップ中の「ジェット」。

\*このオッズ表は、各ゲームごとに読者の皆さん全員の投票の累計平均点を小数点第4位まで(5位以下切り捨て)表示してあります。オッズ(読者平均点)が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位とします。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から1~2カ月経ったほうが、オッズはリアルタイムに、より正確になっていきます。\*ジャンルの横の項目「通販」は「ドリームキャストダイレクト」の通販取扱ソフトを表しています。











Weekly

発売直前のドリームキャストソフトはこれで完全チェック!!

# Dreamcast SOFT REVIEW

## このコーナーの見方

## ドリームキャストソフトレビュー

このコーナーは、発売予定1週間以内のドリームキャスト新作ソフトを基本対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の“参考意見”としてご覧ください。

### 点数について

各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。

- 1~2……製品レベルではない。
- 3~4……あまりいい点がなく、不満が目立つ。
- 5~6……不満が目につくが、いい点が目立つ。
- 7~8……自分なら、このソフトを買って遊びたい。
- 9~10……このソフトは買い! 他の人にもオススメできる。

### 今週の発売予定ソフト

7月28日~8月3日

## ねっとDEぱら

発売中(7月27日発売)



●TAKUYO  
●6,800円(360ポイント) **1~4 PLAYERS**

ジャンル **TAB+SLG** (すごろく恋愛シミュレーション) VM使用ブロック数 **65** ディスク **1** 枚

対応機種 **PS2** 平均点 **6.66**

**みんなで遊ぶ恋愛SLG**

すごろくに恋愛シミュレーション要素をミックス。オリジナルはPC版で、新キャラや新モード、DCならではの通信対戦などの新要素を盛り込んだリニューアル作。INO氏デザインによるキャラも魅力。

Vol.26 130Pへ

## 対戦プレイが絶対オススメ!

女の子のイラストも画面もパステル調で統一されていてかわいい。女の子の絶対数も多いしね。ノーマルゲーム中のイベントは発生条件もわかりやすくマル。自分の順番まで早送りできるのも、ボードゲームにありがちな待ち時間が解消されてかなりいい感じ! マスがちょっと広いし、画面ギリギリ上を指そうとすると画面が一画面分切り替わっちゃったりしてねらってる女の子がどこいっちゃったかわからなくなることもあるけど、これは許容範囲かな。また、対戦プレイは絶対オススメ。1人のキャラをめぐってアプローチ合戦が楽しめそう。ぜひ挑戦してみてください! (懐)

8

## 短調な作業になりがちかも

アイデアは悪くないのだが、練り込み不足がありありとわかる。ノーマルゲームは、自分に順番が回ってくるのが遅く、待っているのがつらい(早送りは可能)。しかも、ランダムで動くヒロインたちを相手にイベントを発生させるのは難しく、さらには1ゲームがとてつもなく長い。注目の対戦プレイは味気なく、通信対戦もレスポンスが悪くて及第点まで及ばない……などなど。全体を通して移植元のPC臭さが抜けておらず、そのままコンシューマに持ってくるのはどうかと。スクロールやキャラの動きもカクカクしてるし。雰囲気なんかは好きなんだけど、もうちょいね。(いしばん)

5

## ボードゲームの革命!

既存の同ジャンルを覆すかのような、斬新なアイデアに驚いた。ただのボードゲームかと思いきや、自由度の高い恋愛ゲームでもあるので、入れ込み具合が違うのなんのって。コツコツと好感度を上げていく必要があるため、邪魔をされると本気で腹が立つし。だから、対戦ゲームとしては超オススメ。移動方法が特殊なおかげで、女の子と同じマスに止まるチャンスは結構多く、アイテムも(アイコンはちょっとわかりにくい)バンバン使えるのでとにかく楽しい。また、四季折々のイベントが用意されているので、やり方ひとつでだいぶ盛り上がる。若干クセのある絵以外は、かなり好きになれた。(大友)

7

## グランディアII

8月3日発売



●ゲームアーツ  
●6,800円(360ポイント) **1 PLAYER**

ジャンル **RPG** (ロールプレイング) VM使用ブロック数 **9~** ディスク **1** 枚

対応機種 **PS2** 平均点 **9.66**

**新たな伝説の幕が開く**

すべてを3Dポリゴンで表現し、戦闘やイベントでの臨場感をアップさせた次世代RPG。サターン版からのつながりはないが、各種システムや“らしさ”は継承・改良されている。

8月11日増刊号86Pへ

## 恋のゆくえはどうなるの?

前作を未体験ながらも“グランディア”らしさというものが堪能できました。ストーリー進行にしろ、戦闘にしろ、とにかくプレイヤーにストレスを感じさせない作りで感心。各キャラともにドラマを持っていて、どんどん先に進みたくくなります。必ずラストまで行けます! というか行きたくくなります。もちろん寄り道もOK。街の人との会話を楽しんだり、戦闘を自分好みに楽しんだり人それぞれにプレイできます。気になったのは、戦闘後に方角がわからなくなることと、ムービーがちょっと唐突に入るシーンがあることかな。ムービーはなくてもよかったかも。(YUKI)

9

## 雰囲気とゲーム性

登場キャラやゲームの舞台を極限まで描き込むことで生まれる臨場感——という独特の空気(異国情緒?)がすごく気持ちよい。環境音やBGMとのマッチングも絶妙で、作品の世界に浸りまくる。フィールドを歩いてるだけで楽しいよコレ(浸りすぎ?)。もうひとつ、あらかじめ敵の行動が見えて、それに対応していく戦闘も前作同様楽しい。この集団戦闘の楽しさはちょっと他のじゃ味わえないよ。登場キャラのセリフまわしもさわやかでイイ感じだし、物語は前作より人を選ばないはず。あまり長すぎないストーリーもうれしい。(漁ん)

10

## 戦闘の面白さが光る

前作でも採用されていたリアルタイムの戦闘システムがとにかく面白い。戦闘時に1つのコマンドを入力するために、敵の位置や味方の行動など、あらゆる情報をふまえたうえで、1つの答えを導き出す。その選択がバッチリ決まったときの喜びといったら! そのために、戦闘=レベル上げの手段だけではなく、純粋に毎回戦闘を楽しむことができるのだ。特にボス戦は奥が深い。成長システムや食事システムなど、ほかにも良いところはたくさんあるのだが、書ききれないので、そのへんは、ほかのレビュアーさんに任せます。とにかく、買ってプレイしないと損をしますよ。(うまのすけ)

10

### レビュアー紹介

- 東かんな**  
「スターホース」やと3代目。頑張り僕のハイパーラッシュ(親・カンフーレディ)。名前がダメ?
- 美緒**  
ゲームしてたら突然レースが見たくなった。秋、F1観戦行けるかなあ……と夢見つつ今年もTV観戦の予感(涙)。
- いしばん**  
ドリマガでコーナーページを掛け持ちしている俺にと、読者のハガキが唯一の楽しみだったりする。
- チキン関**  
「久遠の絆」(DC版)に大ヒット。徐々にゲームで感動を覚えた。あとは「ほくの夏休み」を早くやりたい。
- 大友 順**  
新しくパソコンを組んだ。徐々にパーツショップに行きたが、あまりの安さに圧倒されまくる。自作はいいじゃ。
- 漁ん**  
全ッ然メーカーに依存しない俺だけど、ゲームアーツのRPGはイイわ。マジで。



# ドリマガ なぜなに!? 探検隊



「たいちょう! たいちょうっ!! たいちょうっ!!!」「ん? ナニよ、ハチ?」「知ってます? たいちょう。カプコンさんが8月10日に発売する「ヴァンパイア クロニクル」、こいつがなんとネット通販だけの販売になるって」「なぬ? マジで?」「しかもね、ネット専売は、これだけじゃないんですよ。今後もカプコンさんはネット通販専売ソフトを続々と出していきそうで」「なんでよ?」「でしょ? なんで? って思うでしょ。今回はそのへんに迫ってみますよお」「たのむよ」

今週の  
調査テーマ

第45探査

## なんで専売なの?

~DD専売ソフト登場の理由に迫る!~



## たいちょう! 絶好調の Dreamcast DIRECT に専売ソフトが登場するんですって!

「たいちょう、7月3日にリニューアルオープンしたドリームキャストのネット通販「ドリームキャストダイレクト(以下Dダイレクト)」が、オープン早々大盛況だそうで」「む。驚いたことにリニューアルオープンから24時間のうちに5,620件、なんと3,520万円もの売り上げを記録、アクセスも一気に今までの約10倍の38万ページビューを獲得。たった1日で従来の月間平均売り上げ9,000万円分の約40%を叩き出したそうじゃな」「へー、スゴイですねえ。まあ、Dダイレクトだと、

予約品はポイントが2倍もらえる(※例えば5,800円のソフトなら、通常300ポイントなのが600ポイントももらえる!)ってのがちょー魅力的ですし、次々と限定生



新装開店の目玉商品スーパーブラックDC(抽選で100名分)は現在50倍以上の競争率に。7月下旬から再受注を開始する話も出てるとか。

産されているポイント交換商品も、これまたちょー魅力的ですからね。自宅には好きな時間帯に配達もしてくれますし」「うむ。新作買うならDダイレクトじゃな、ワシは」「で、そのDダイレクトに、今度は専売ソフトが登場するんですって」「ほほう」



Dダイレクト専売ソフトといえば「グラウエーン」シリーズがあつたね。第6弾は10月1日以降、ネットを介さず公開へ。

DIRECT 専売ソフトがカプコンから!



で、その「Dダイレクト」に、今度は専売ソフトがカプコンから続々投入されることが決定! 第1弾は5つの「ヴァンパイア」シリーズを1つにまとめた「ヴァンパイア クロニクル」だ!!



## どうです! このラインナップ!! これがカプコンの Dreamcast DIRECT 専売シリーズですよ!

「たいちょう、どうです? このラインナップ。これが今度、カプコンさんがDダイレクト専用を用意したネット通販専売ソフトなんですよ」「へー、スゴイね、こりゃ。第1弾の「ヴァンパイア クロニクル」なんて、「ヴァンパイア」ファン騒然じゃな。でも、ハチよ。なんでこれらはDダイレクト専売なんじゃ? お店で買いたい人もいるじゃろうに? 少々不親切な気もするがの。そのへんどうなのよ?」「詳しいことは次のページで聞いてますけど、ちゃ〜んと一般の人へのフォローもされてますよ」「あ、ホントだ」

**専売第1弾!** ヴァンパイア クロニクル for Matching Service ●8月10日発売●4,800円●1~2人



待望の「ヴァンパイア」がDCに。内容も集大成的な完成度だぞ。

**専売シリーズ!** ストリートファイター-ZERO3 サイキョー一流道場 (通信対戦対応版) ●9月発売予定●価格未定



一度DCで発売された作品も通信対応で再登場する。注目だ!!

**専売第2弾!** ネットdeテニス ●今秋発売予定●1,980円●1~4人



手軽で熱いテニスも通信対戦対応で。価格も安くてうれしよな!

**専売シリーズ!** ジョジョの奇妙な冒険 (通信対戦対応版) ●今秋発売予定●価格未定



こちらも通信対戦対応で再登場することに。オマケはあるか?

**専売シリーズ!** スーパーストリートファイターII X ●今秋発売予定●価格未定



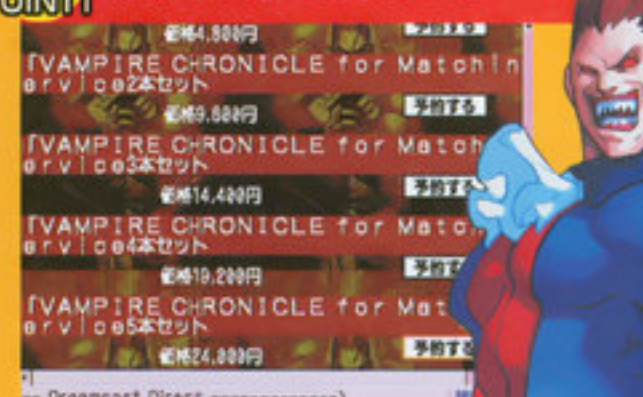
根強いファンの多い「スバII」も通信対応に。続編を作っちゃおうという話も?

**専売シリーズ!** 超鋼戦紀 キカイオー (通信対戦対応版) ●今冬発売予定●価格未定



「キカイオー」も通信対戦対応で再度登場へ。通信対戦で燃えろ!

**POINT1** 友達の分も買えます!



Dダイレクトでは「ヴァンパイア クロニクル」が友達の分も買える。ネット接続できない人もこれでOKだよな。

**POINT2** ネットの使えない人は.....

電話でも予約可能なんです!

予約専用電話 **03-5352-1500**

年中無休(14:00~22:00)

さらにネットを使っていない人に向けて、Dダイレクトでは電話での受付もすることができるようになっているのだ。この場合、ポイントバンクの会員になっていると予約もスムーズでお得。電話番号は間違えないようにね!



6月7日の「カンパニー2000」イベント発表会にては自主流通の開始と各種ネット通販サイトとの協力体制月イチペースでの専売タイトルの発表を発表して...





# 新たに再構成されたオープニングムービー



ヴァンパイア クロニクル for Matching Service

Dダイレクトでの予約も好調な「ヴァンパイア クロニクル for Matching Service」(購入ガイドはP27)。今回は、ついに判明したゲームモードと、引き続き各キャラクターの特徴を紹介していこう。



Special  
**ドラッグ特報**  
Report!

GAME DATA			
●カプコン●8月10日発売			
●4,800円(240ポイント)			
1 枚	1~2 PLAYERS	3~ 2人用	3~ 2人用
ACT(対戦格闘)			
ホームページアドレス <a href="http://www.capcom.co.jp/">http://www.capcom.co.jp/</a>			
対応等			
VGA	対応	通信 対戦	対応
備考 Dダイレクト専売			

## GAME MODE

### モードはおなじみの5つ!

Dダイレクトですでに予約済みの人は、ソフトの到着が待ち遠しいことと思うが、気になる本作のゲームモードをここで紹介していこう。

モードは、オプションを含めて以

下の5つが用意されており、格闘ゲームではおなじみのモードばかりだが、カプコンならではのネットワーク対戦がフォローされているのがうれしいところだ。

### ARCADE アーケード

CPUキャラとの対戦となる1人用のモード。7キャラを倒せばエンディングとなる。基本的に「セイヴァー」の背景、画面デザインとなっている。なおこのモードでも乱入対戦可能だが、キャラチェンジはできない。



CPUのキャラタイプはランダムのようなだ。

### VERSUS パーサス

対人戦の2人用のモード。ハンディキャップの設定や、対戦後にキャラクターセレクトができるようになっている。対戦ステージの選択も可能。ただし、ゲームモードの途中での変更はできない。



各キャラクターごとに対戦成績が表示される。

### TRAINING トレーニング

必殺技や連続技などの練習ができるモード。敵の状態を細かく設定でき、プレイヤーの動きを覚えさせてから戦うことも可能。ゲームモードセレクトはなく、「セイヴァー」が基本となっている。



かなりの充実度を誇るトレーニングモード。

### NETWORK ネットワーク

本作のウリの1つである通信対戦を行うモード。もちろん従来のタイトルと同様にマッチングサービスを採用。対戦手順等も同じものになるようだ。さらに専用ホームページへのアクセスも可能。



未プレイだが、これまで同様にプレイできるはず。

### OPTION オプション

CPUの難易度や、ダメージ設定、タイム設定など、プレイに直接関係ある設定のほか、BGMや効果音の大きさなどのサウンド関連、画面の位置調整など、さまざまな設定を行える充実のオプションモード。



より細かく設定できるエクストラオプションも。

# SYSTEM PICK UP システムピックアップ

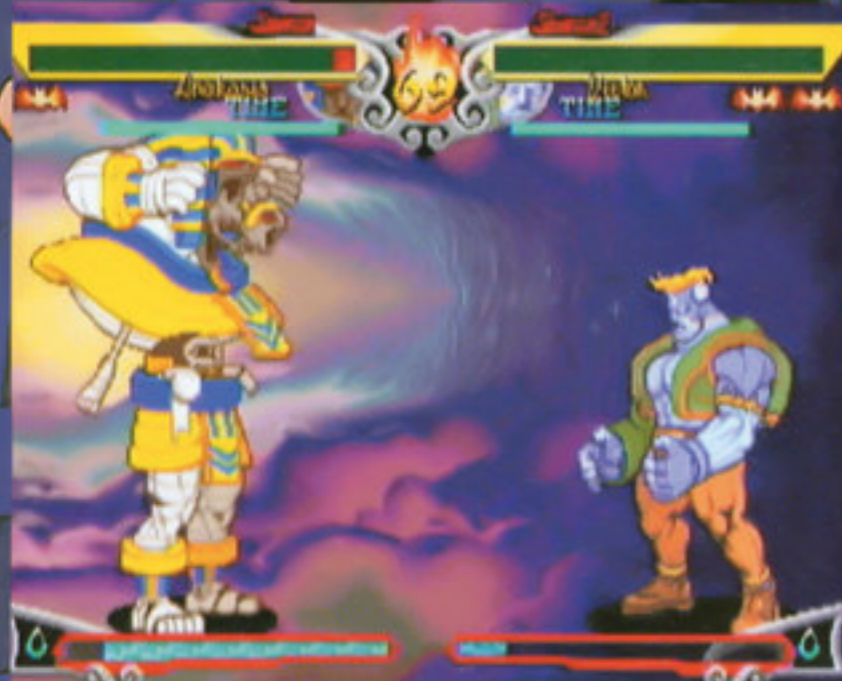
## 独自のシステムを紹介!

### DARK FORCE

4種類のキャラクタータイプが選べる本作だが、ここではそのシステムの中から「セイヴァー」タイプと「セイヴァー2」タイプのダークフォースの違いについて詳しく説明しておこう。「セイヴァー」から採用されたダークフォースだが、「セイヴ

「セイヴァー」から採用されたキャラクターの能力を最大限に生かすシステム

ァー2」では名前やコマンドは同じものの、その性能や使い勝手はまったく別モノになってしまった。当然それぞれのタイプセレクトにより性能が大きく異なるので、使いこなすにはその違いをしっかりと把握する必要がある。



「セイヴァー」と「セイヴァー2」ではまったく別のシステムに!

簡単に言えば「セイヴァー」タイプのダークフォースは、使った瞬間に効果が表れるが、「セイヴァー2」タイプのダークフォースは出したあとの行動で、その効果が表れる。使用するスペシャルストックゲージも、前者は1本、後者は2本と異なる。

### タイプの違いで変化するダークフォース

#### SAVIOR TYPE

「セイヴァー」から採用されたダークフォースシステム。ダークフォースを発動すると、一定時間キャラごとの特殊能力を発揮することができるようになる。その特殊能力は、飛行能力であったり、スーパーアーマーであったりとさまざま。キャラによって大きく異なっているのが特徴。



キャラによって使い勝手が大きく異なる。使うのが難しいキャラもいる。

#### SAVIOR2 TYPE

「セイヴァー2」のダークフォースは、全キャラとも一定時間パワーアップ状態になることができるというものになった。その状態で特定のEX技を出すとさらにパワーアップした技が出せるようになる。さらに、空中コンボが可能になっているなど、大きく変更されている。



「セイヴァー」の時のダークフォースはEX技として使用できるキャラもいる。

## タイプセレクトによるキャラクターの変化

前号に引き続き、残るキャラクターのタイプセレクトによる変化や特徴を紹介していこう。

#### VAMPIRE&HUNTER

##### ダッシュ攻撃が強力

いずれのタイプとも、ダッシュからの攻めが有効。チェーンコンボや必殺技につないでいく。「セイヴァー」タイプではシェルキックがないのがつらい。



ダッシュによるラッシュ攻撃が強力。隙あらばダッシュ攻撃を仕掛けよう。



3大魔界貴族のひとつ、アーンブランド家の次期当主を期待されながらも、その権利を放棄し、自由気ままな生活を送るサキュバスのモリガン。

飛び道具や、対空攻撃など、使いやすい技がそろっている。さらにショートダッシュを使い、機動力を生かしたラッシュ攻撃を得意とする。



影と彷徨うリビドー

MORRIGAN  
モリガン



#### VAMPIRE

##### ジャンプを空中制御可能

ジャンプ中に空中制御ができるので、トリッキーな動きができる。



空中で何度でも前後にダッシュをすることが可能。

古代文明によって製造されたロボット・フォボス。ある時、遺跡に迷い込んだ少年・セシルを護るためにふたび起動することになる。

フォボスは、各タイプによって大きく性能が変わるが、各タイプとも空中での制動が利くために、そこからトリッキーな攻めを行うことができる。



空中で一時停止や着地方向の制御をレバー操作で行うことができる。

キラー・マシーン

PHOBOS  
フォボス

VAMPIRE

ダッシュの性能が変化

「ヴァンパイア」タイプのレイレイは、ダッシュの性能が大きく変化している。地上ダッシュは滑るタイプ（アナカリスのダッシュ）に、空中では、技を出すと放物線を描かずにそのまま横に進むようになっている。



暗器砲はすべて、鉄球を投げるようになっていた。

霊幻姉妹ふたたび

Lei-Lei  
レイレイ

とある双子の姉妹が、16歳の誕生日に不思議な力に目覚める。だが、それと同時に見慣れぬ世界へと飛ばされてしまった2人は力を合わせ、元の世界へと戻るため、闇へと進んでいく……。さまざまな暗器でリーチを長くしたり、飛び道具として戦う。空中ダッシュからの攻めも強力だ。

VAMPIRE&HUNTER

各モードの専用技が豊富

各タイプ専用の技が多いサスカッチ。詳細は次号の技表でチェックしてほしい。



ダッシュからの攻撃が強力。とにかく、まとわりつくのだ。



氷点下の力自慢

Sasquath  
サスカッチ

人間界の征服という、当初の目的を忘れて、人との交流を深めていたビッグフット一族だが、ある日、村の人が1人残らず消えているという事件が起きる。その謎を解くために闇の中へ…。見た目どおりのパワーキャラだが、当然技に隙も多い。しかし、ダッシュ性能に優れるといった機動力も。

VAMPIRE

キルシュレッドに変化アリ

「ヴァンパイア」タイプのキルシュレッドは、まずは上空に刀を投げ、そのあと、追加コマンドで刀を降らせるという技に変更されている。



帯刀していないと出せない必殺技や通常技がある。



剣を使った攻めを使いこなせるようになると俄然面白くなるドノヴァン。ただし、それだけにテクニカルキャラでもある。

運命の狩人

Donovan  
ドノヴァン

魔と人との間に生まれたドノヴァン。その自分に流れる血を呪い、魔を絶つハンターとなる。ある夜、アニタの中から聞こえる声に誘われるように、闇へと取り込まれる……。

魔剣ダイレクを携え、それを使った多彩な攻撃が特徴。剣を自在に操り、挟み撃ちといった戦法も可能。

VAMPIRE & HUNTER

ダッシュに自動追尾なし!?

「ヴァンパイア」と「ハンター」タイプでは、空中ダッシュに相手を自動追尾する能力がなくなっており、空中でダッシュを行うと、まっすぐ飛んでいくだけになる。



「ヴァンパイア」タイプは、空中ダッシュを永久に繰り返すことができる。

魂に群れなす幼蟲

Q-bee  
キュービー

魔界の一面に生息する、魔蟲族の一派ソウルビー族の次世代の長。ジェダの誘いに乗り、食欲と繁殖、そして欲望を満たすために価値ある魂を狩る。攻撃を食らいにくい小さな体を武器に、ダッシュなどの素早い移動やトリッキーな攻撃をまじえつつ、ヒット&アウェイの戦法が有効。



# ねっとdeテニス

**GAME DATA**

●カプコン●秋発売予定  
●1,980円 (120ポイント)

1枚 1~4 PLAYERS 未定

SPT (テニス)

ホームページアドレス: <http://www.capcom.co.jp/>

対応等

VGA 通信対戦

備考 Dダイレクト専売

## Special ドリマガ特報 Report!

Dダイレクト専売ソフト第2弾となる「ねっとdeテニス」。発売はまだ少し先だけど、肩肘張らずにお手軽に遊べるタイトルとして注目しておきたいタイトルだぞ。

### 第2弾!! お手軽な

ネットでも対戦もできる!

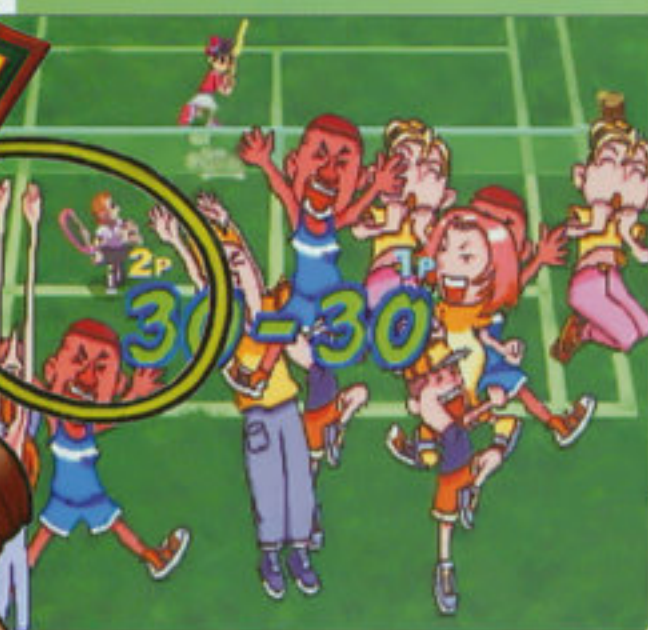
テニスというわかりやすい内容と、簡単な操作で楽しめるのがウリの本作。通常プレイに加えて、通信対戦で全国のユーザーとプレイできるのも大きなポイントだ。値段も手頃だし、対戦格闘で疲れたら、このソフトでリフレッシュするのもいいかもね。

### 操作 & 値段で誰でもプレイ!



ダブルス以外に1対2という変則的な対戦もできる。

最大4人までの対戦も可能。さらに通信対戦でもダブルスが楽しめる。



プレイヤーがポイントを取ると、画面にはこんなに楽しげになる。プレイしていて思わずうれしくなってくるよね。

### 簡単操作だけど、手応え抜群!!



コートの種類が何種類かあるので、特徴の把握が必要だ。



選択できるプレイヤーはこんなにたくさん。だれを選ぶ?



対戦格闘に疲れたら、テニスでリフレッシュ!!



## でのソフト購入ガイド

どんどん発売されるDダイレクト専売ソフト。そこで、Dダイレクトを使ってのソフト購入ガイドをお届け。DCからでも簡単!

### 1 まずはホームページへGO!

まずは下のアドレスを入力して、Dダイレクトのホームページへいこう。DCだけではなく、もちろんパソコンでもアクセス可能だ。

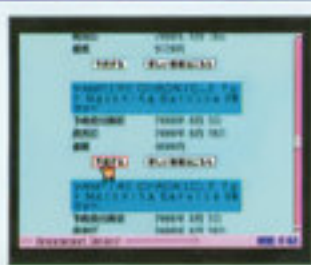


トップページには情報が満載。

HPアドレス <http://www.d-direct.ne.jp>

### 2 リストを探そう!

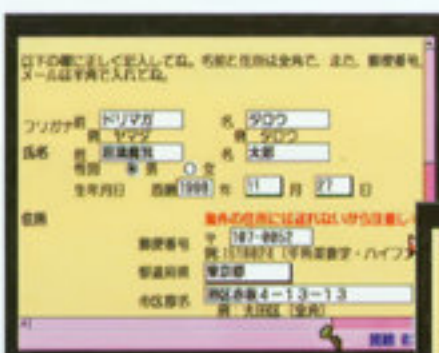
ホームページにアクセスできたら、購入したいソフトを探そう。新作ソフトの予約コーナーを選べば新作ソフトが並んでいるぞ。



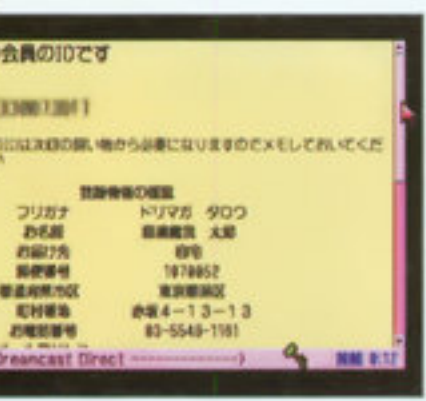
5本までまとめて買える。

### 3 登録を済ませよう

商品を注文するためには、住所や名前などの登録をしないといけない。登録された住所に商品が届くので、間違いのないように、しっかりと入力しよう。



購入したいソフトを見つけたら、各種登録をしよう。今回はドリームキャストで登録をしている。



**注 IDを忘れずに!!**  
登録後に表示されるIDを忘れないように。必ずメモを取っておこう。

### 4 支払方法を選べば申し込み終了

ソフト代金の支払方法はクレジットカードと代金引換えの2種類あるので、自分が可能な方法を選択しよう。代金引換えは、宅配便の人に直接お金を渡すので、到着時に家にいないとダメだぞ。

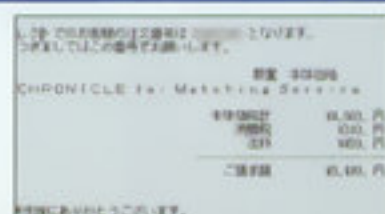
支払方法は2つ  
○クレジットカード  
○代金引換え



セキュリティ面を考えると代金引換えが安全かも。

### 5 確認のメールが来たらOK!!

すべて注文が済むと、Dダイレクトから確認のメールが到着する。これで完了。



あとは、ソフトが届くのを待つだけだ。

※Dダイレクト商品は電話でも購入できます。

ネットワークに接続できない人でも、電話で予約することが可能です。電話番号は (03-5352-1500 年中無休 (14:00~22:00))。ここに電話して予約をしよう。

# THIS TERROR

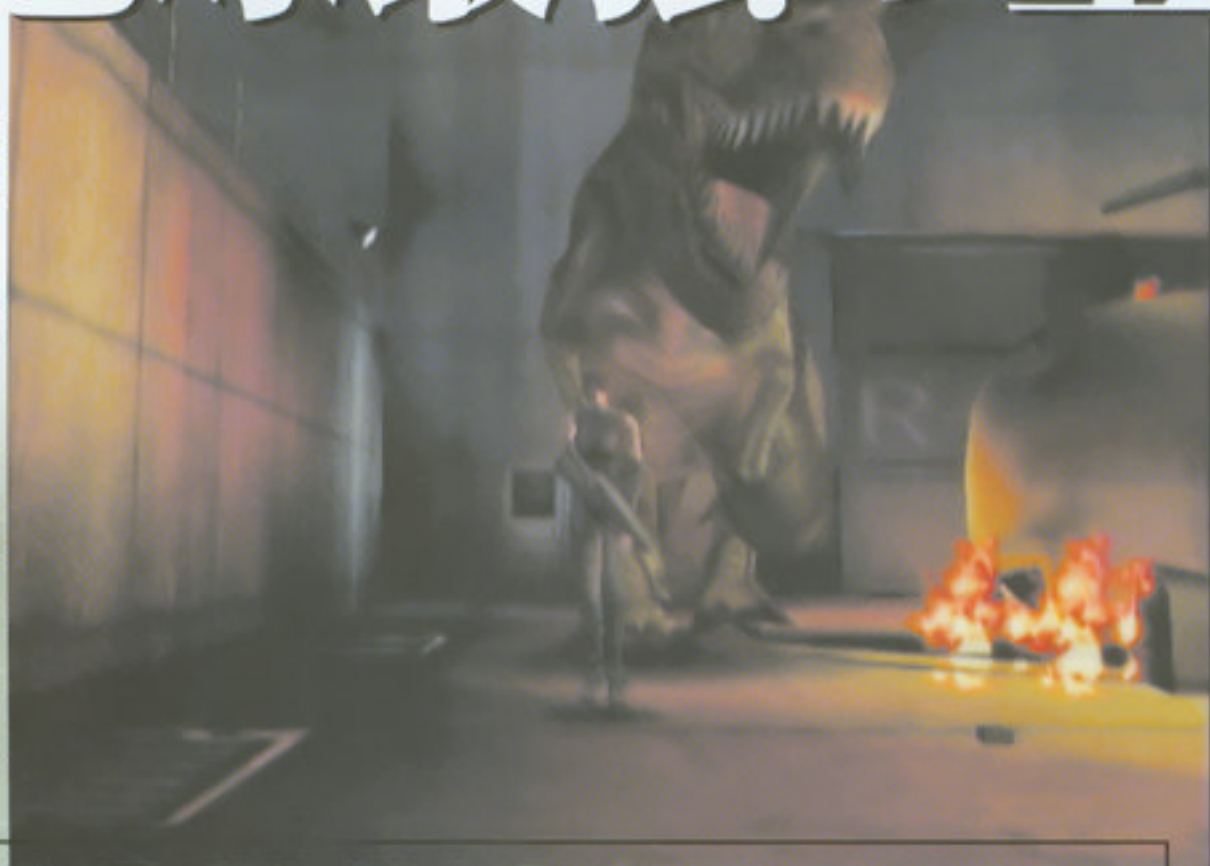
追い詰められる恐怖を描く「バイオハザード」の生みの親が送る、もうひとつのホラーのかたち「ディノ クライシス」。圧倒的なパワーとスピードを武器にする恐竜たちがドリームキャストに緊急来襲決定だ!!

**NEW!**  
Special  
**ドラゴン特報**  
Report!

GAME DATA			
●カプコン●9月6日発売予定			
●5,800円(300ポイント)			
ディスク 1枚	1 PLAYER	プレイ時間 8~	対応機種 DC/DX
ACT (パニックホラー)			
ホームページアドレス <a href="http://www.capcom.co.jp/">http://www.capcom.co.jp/</a>			
対応等			
ぶるぶる ばっく			
備考	—		

## 地球最強の生物

攻撃パターンのはほとんどが死につながる。圧倒的な風格と攻撃力を併せ持つ。



### TYRANNOSAURUS

白亜紀後期に活躍した、竜盤目獣脚亜目の肉食恐竜。ゆうに15メートルを超える巨体から繰り出される攻撃は、たとえかすただけでも致命傷になりかねない破壊力を持つ。本編でもレジーナたちの前に、最強の敵として君臨する“暴君トカゲ”である。

### VEROCIRAPTOR



白亜紀後期のモンゴルに棲息した肉食恐竜。動きが速く、群れで狩りをしたといわれていて、本作でも群れとなり、レジーナたちに襲いかかってくる。

卓越した跳躍力と、後脚のカギ爪を武器にしてレジーナを襲う。



群れなす狩人

# むき出しの本能が牙をむく。ジェットコースター感覚の恐竜ホラー!!

# DINO CRISIS

# IS ALL LIVE!

REGINA

## PTERANODON

正確には恐竜ではなく翼竜に分類される、白亜紀後期の生物。翼を開くと8メートルにもおよぶ巨体で、本編では急降下攻撃からつかみかかり、空から落とすという連続攻撃をしかけてくる。空を飛んでいるため、迎撃が難しい敵でもある。



弧を描いて飛び回っていると、急降下攻撃をしかけてくるやっかいな敵。

## COMPSOGNATHUS

ジュラ紀後期に現れた、体長60cmほどの小型の恐竜で、“コンピー”の名称で知られる。体格が示すとおり、単体ではそれほど脅威にはならないが、出現地帯では大量に姿を現し、体当たり攻撃をしかけてくる。名前の意味は“かわいい顎”。

びよんびよんと飛び跳ねる姿がちよっとカワイイ!?



## STORY

ボルジニア共和国に潜入中のエージェントから、実験中の事故で死亡したと伝えられていたエドワード・カーク博士が、ボルジニア共和国の軍事研究施設で研究を

続けているという報告があった。その報告を受けた政府は、ただちに直属のスパイチームに、カーク博士奪還を命じた。任務を受けたゲイル、リック、クーバー、そしてレジーナは、研究施設のあるアイビス島へと潜入。しかし、そこで彼らを待っていたのはガードではなく、太古に絶滅したはずの恐竜だった……。



落下したすぐ  
集合ポイントへ向かえ

まず最初の被害者は、通信担当のクーバー。合流することもできず、彼はT-REX(ティラノサウルス)の餌食に……。



IS®

## レジーナ

情熱的な赤い髪とは逆に、きわめてクールな性格の主人公。潜入作戦のエキスパートで、動物的ともいえる身のこなしを最大の武器にする。また、常に冷静沈着で、どんな窮地でも自分の信念に基づいて行動し、活路を見出す。



趣味は銃器の改造。本作でも、その手腕に助けられることに。



DINO CRISIS

# BATTLE & SYSTEM

主人公のレジーナを操作して、恐竜と戦い、ときには逃げながら、任務を遂行するために研究所を探索する——。簡単に説明すると、本作はそんなゲームだ。もちろん、その中には仲間たちとのドラマなど、アドベンチャー的な楽しさがあり、下で説明しているような、ゲームとしての楽しさがある。しかし、本作でも

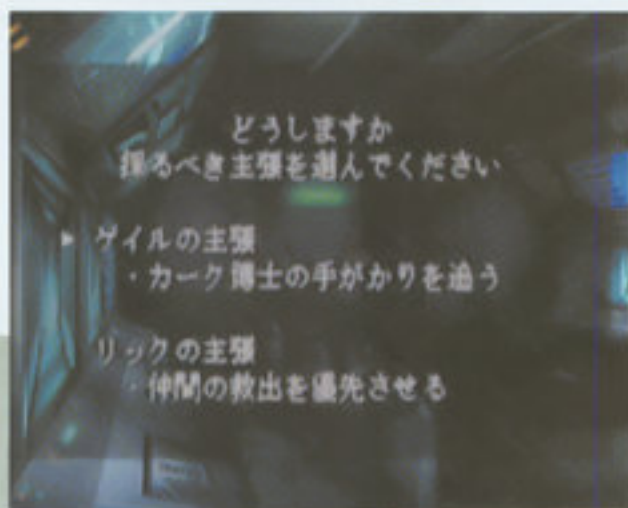
っとも重要なのは、恐竜たちの襲来による“恐怖”の楽しさだ。ラプトルのダクトからの奇襲や、通路での挟み撃ち、そしてしつこくつけねらってくる、ティラノサウルスの問答無用の攻撃などは、追われる恐怖、予測不能の攻撃への恐怖など、まさに“パニック”ホラーの世界へプレイヤーを引きずり込むことだろう。

## BRANCH

自らの進む道を選べ

非情なまでに任務に徹するゲイルと、常に仲間のことを最優先するリック。2人の意見はときに大きく食い違い、まったく別の行動を取る。そんなときに主人公が、どちらの意見を取り入れるかにより、ルートやイベントが大きく変化する。用意されたシナリオをたどるだけではなく、自分の進む道を決められるのだ。

### 第1分岐では……



最初の分岐では、不審な人影を追いか、救難信号を信じるかで分岐する。

## CONTINUE

死んでもやり直し可能!

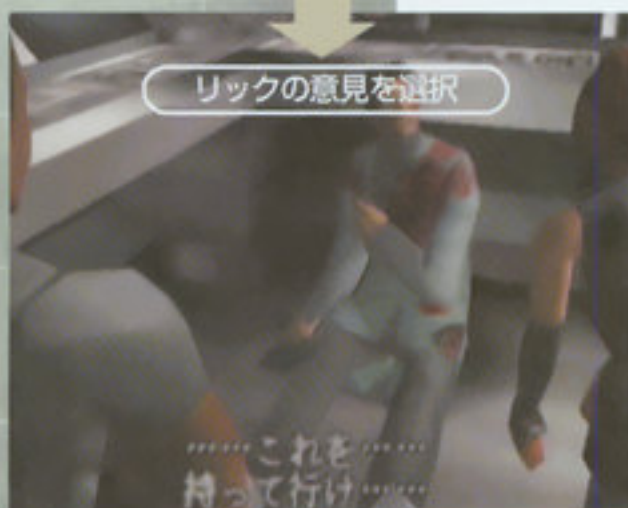
死んだらそこで終わってしまう「バイオ」に対し、本作では死ぬ前の部屋からコンティニューが可能。しかも、復活後は体力が全快するおまけつきだ。ただし、コンティニューには回数制限があるうえに、T-REXの攻撃をもろに受ければ、一発で葬られる恐怖は変わらないのだ。



コンティニューは30回まで。多いように思えるが、実は少し気を抜いているだけで、簡単に消費してしまう数なのだ。



ゲイルと手分けして人影のある地下へ。カークをいち早く捕獲できる。



味方エージェントを救出。さらに重要なイベントアイテムも手に入る。

## EVENT

連射で難局を突破!

所も状況もおかまいなしに襲い来る恐竜たちのイベント。連打で切り抜けろ!

ブテラドンにつかまれたレジーナ。その飛び立つ先には、巨大な吸気口が……!! 画面に「DANGER」の文字が出たら連射開始。



間一髪で振りほどき、ブテラドンだけが吸気口へ。失敗すると吸気口へまっさかさま。ゲームオーバーだ。

## PUZZLE

頭脳で切り抜けろ!

近代的な無機質感を漂わす軍事研究所。その中に設置されたセキュリティやその他の仕掛けの解除は、本作の魅力として挙げられる部分のひとつだ。仕掛けの中には直感的に、もしくは何らかのキーアイテムの使用で解除されるものもあるが、多くはDDKやパネル基盤の操作、そしてキーチップの書き替えなど、一定の解読法やロジックで解除する、いわばパズルゲーム的な要素が盛り込まれている。

### DDK



2枚組みのディスクをセットして、表示される暗号を入力しないと開かない扉。

### バッテリー



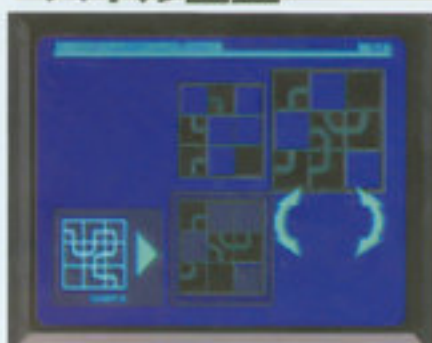
ボタンを押すと特定位置のバッテリーの場所を入れ換え。初歩的な仕掛けだ。

### パスワード



マザーコンピュータに侵入する際、パスワードを手に入れる。記憶力が勝負。

### パネル基盤



電源回復用のパネルをセット。お手本と同じパターンになるように重ね合わせる。

## BLOOD

出血で体力消費

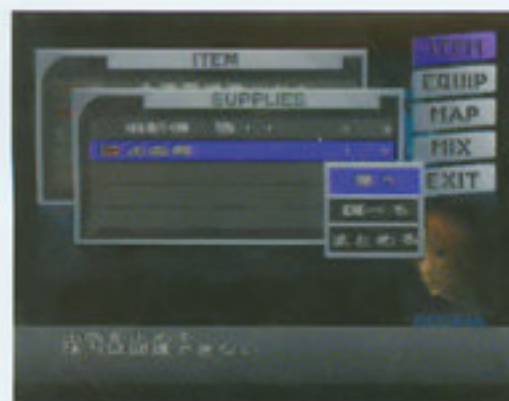
恐竜にかまれると出血し、放っておくとみるみる体力を奪われる。



レジーナの進む跡に血痕が。そのままでも血は一定時間で止まるが……。

## PS版との違いは?

本作は、'99年に発売されたプレイステーション版をオリジナルに持つ移植作品。その違いは、DCならではの高精画像表示、180°ターンなど、特定操作の変更、そしてVMに体力と武器、残弾表示がされるなど、オリジナルの完成度の高さゆえに、マイナーチェンジにとどまっているようだ。



体力低下を食い止めるには、止血剤などが必要。



# WEAPON

レジーナが恐竜に対抗する唯一の手段が、ここで紹介している銃器たちだ。ただし、危険を冒して恐竜を倒したところで、

得られるものはひとときの安全だけ。麻酔弾を利用するなど、武器の使い方にも工夫がなければ、戦いを生き抜くのは難しい。

## ハンドガン

レジーナが最初に持っているハンドガン「グロック34」。恐竜と戦う装備にしてはあまりに非力だが、使い方によってはティラノサウルスを追い払うことだってできる。

## ショットガン

装弾数わずか3発のショットガン「PA3」。攻撃力はかなり高く、一度に複数の敵を攻撃できるという利点もある。また、スラッグ弾と換装することで、より強力な攻撃が可能。



携行弾数の多さもポイント。使い方によっては頼りになる。



殺傷用というよりは、右の麻酔弾を使うことが多いはず。

## グレネードガン

「H&Kグレネードピストル」。威力は抜群に良いが、弾薬を入手できる機会が少ないこと、発射後に大きなスキができるというデメリットもある。



# CUSTOM

たった3種類しかない銃器だが、研究所に隠されたパーツを見つければ、銃器改造を得意とするレジーナの手によってパワーアップができる。

たとえば下の合成なら、「ハンドガン」と「ハンドガンのスライド」を合成、40口径弾を発射できる「ハンドガン改」の誕生となる。



ハンドガン



ハンドガンのスライド



ハンドガン改

# MIX

麻酔弾や回復剤といったアイテムは、メニューの「調合」を利用することでパワーアップできる。特定の法則を理解すれば、さらに強力な薬品の調合や、高効率な調合ができ、より戦闘が楽になるはずだ。



### 麻酔素材

調合すると麻酔弾の威力と、弾数を一段階レベルアップしてくれる。



### 麻酔弾・弱

眠らせるまでには数発の弾が必要。しかも、効果時間はかなり短い。



### 麻酔弾・強

1発でラトルを眠らせる強力な弾。命中すればしばらく起きない。



### 完全回復剤

体力全快と止血効果を持つ、最強の回復剤。必携のアイテムだ。



弾数を使うか、効果を取るか、自分なりの作戦が可能。

# SUB CHARACTERS

最後に、レジーナとともに博士奪還作戦を展開する2人を紹介。互いに対照的な性格の持ち主で、彼らの反発が、さまざまな局面を生み出すことになる。

## ゲイル

今回の奪還作戦のリーダーで、幾多の戦場をくり抜けてきた歴戦のベテランであり、そのたびに任務を完遂してきたプロフェッショナル。任務に対して異常なまでに執着し、そのためには仲間の命はおろか、自分の命をも臆することなく投げ出す男。恐竜の出現も、彼にとっては任務の障害にしか見えないようだ。



相手が誰であろうと、彼にとってここは戦場でしかないのだ。



俺たちの任務は何だ？ はぐれた子供の引率か？

任務遂行を最優先とするため、不確定な要素はいつさい信用せず、難関でも確実な道を選ぶ。

## リック

コンピュータや医療、大型機械の操縦など、多彩な特技を持つ。情にもろく、作戦中もゲイルとの衝突が絶えない。



うーん、今夜のガードさんはパーティでお留守みたいだぜ

仲間のこととなると直情的になる一面も。

何だって？ 仲間が助けを求めているんだぞ！

戦闘では一流のスナイパーとなる。本編ではその腕は見られないが、レジーナのバックアップとして大活躍する。

常に周囲を気遣う、ムードメーカーとしての存在が大きい。

# RICK



# 好評の「1」に続き いよいよ初公開!!

今日から夏の歌謡ショウも始まり、ますます盛り上がる「サクラ大戦」の世界。DCでは、あの「サクラ2」がいよいよ復活。夢のスペックを得てクオリティアップした「2」の最新情報をいち早くお届けだ!!

# サクラ大戦2

Sakura Wars

～君、死にたもうことなかれ～



## 夢の復活まであと2か月!

'98年、桜咲く時期に発売されたSS版「サクラ大戦2」が、「1」に引き続き、いよいよDCで復活。前作同様数々のパワーアップがなされ、最新作である「3」の体験版も付属するなど盛りたくさんの内容。その魅力を徹底チェック!!



うふふ、サマードレスっていうんです。似合ってます、大神さん?

「サクラ大戦2」といえば衣装もポイント。夏服が追加され戦闘服も大幅にリニューアルされた。



**NEW!**  
Special  
**ドラマガ特報**  
Report!

GAME DATA			
●セガ(オーバーワークス/※旧ソフト7冊)			
●今夏発売予定●価格未定			
ディスク <b>3</b> 枚	プレイヤー <b>1</b>	VM画面 未定	未定
ADV (ドラマチックアドベンチャー)			
ホームページアドレス: <a href="http://www.sega.co.jp">http://www.sega.co.jp</a>			
対応等			
ふるふるぱく		データ通信	
備考 3枚組のうち1枚は「サクラ大戦3」体験版です			

## 初回限定版には サクラカラーの“ふるふるぱく”が!

リリースごとに楽しみな初回限定版の特典。今回は「1」のオリジナルVMに引き続き、サクラカラーの限定ふるふるぱくが付属。DC版「1」でも好評だった、VM画面とふるふるぱくへの対応は今回も引き継がれるのだ。SS版では味わえなかったこれらの要素を、両方ともサクラ色の限定機器で体感しよう!!



サクラ色のオリジナルふるふるぱく。予約しないと入手が難しくなるぞ。



## サクラ2に同梱!! サクラ大戦3 体験版!!

### プレビューディスクで巴里花組に会おう!!

アナログLIPS、携帯キネマトロンなど、数々の新要素が詰まった最新作「3」も、今世紀末の発売に向け着々と進行中。そして今回、その体験版が同梱されることとなったのだ。全部で3つのメニューから構成されるこの“プレビューディスク”で、「3」の世界を一足先に感じよう!



プレビューディスクは、もちろん通常版にも同梱される。



プレビューディスクでは、これら3つのメニューから「3」を体験することができるのだ。

- コンテンツは全部で3つ**
- キャラクターレビュー**  
アナログLIPSなどを使い巴里花組とコンタクトできるショートストーリー仕立てのメニュー。
  - VMミュージアム**  
ビジュアルメモリの中に、巴里花組のアイコンをダウンロードして楽しめるミュージアム。
  - ムービーシアター**  
このシアターには「サクラ大戦3」開発陣へのインタビュームービーなどが収録されている。

## プレビューディスクの魅力を聞く



OVERWORKS  
**大場則勝**  
(株)オーバーワークス

**小一時間以上遊べますよ!**  
「プレビューディスクで遊べるのは「サクラ3」のほんの一部、アドベンチャー部分だけのものですが、それでも小一時間以上遊べるものが入っているんですよ。一番の目玉は、新しいアナログLIPSや携帯キネマトロンを実際にプレイできることです。また、新キャラクター5人がどんな女の子たちなのかもわかるようにしてあります。楽しみにしてください」

# ADVパートから戦闘、ムービー、音声まですべてがクオリティUP!

SS版からのサクラファンにとってなによりも楽しみなのは、画質や音質などのクオリティの向上だが、もちろん改良点はそれだけにとどまらない。ここではそうした要素の数々を徹底的にチェック!!

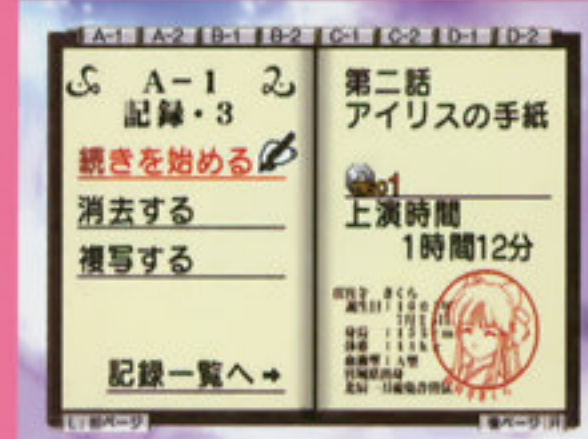


帝国軍撃団・花組の新しい門出ですね!

ゲーム中の画像はすべて再取り込みされ、解像度も大幅に向上!

## DC版2はココが違う! アイキャッチ(セーブポイント)が増えた!

1 「サクラ大戦」では、アイキャッチと呼ばれるセーブポイントまでストーリーを進展させなければセーブができない。そこでDC版「2」では、このアイキャッチポイントを大幅に追加。特に、戦闘前などでは必ずセーブできるようになるらしい。もちろん、戦闘中の中断セーブも可能だ。



これがセーブ画面。今回はVMのつぎに16個セーブができる。



## DC版2はココが違う! ムービーの画質アップ

2 前作でも評価の高かった、ムービーの再生画質向上。今回も当然ながら、DCの能力に合わせて再エンコードされ、より元データに近い画質でのムービー再生が実現された。また、ムービー中のぶるぶるぱくく振動にも、もちろん対応しているぞ。

## DC版2はココが違う! ビジュアルメモリ&ぶるぶるぱくくで演出

4 前作で対応済みの、ビジュアルメモリ&ぶるぶるぱくく。「2」でもこれらを使った演出は健在だ。DCだけのこの2つの要素は、DC版を語るうえで欠かせないアイテム。ぜひ限定カラーで揃えておきたい。



LIPS時、大神の選択しだいで表情が変化する。



戦闘中にはサブモニターとして機能する。

## DC版2はココが違う! ポリゴンをリモデリング

3 「サクラ大戦」の戦闘パートの、各隊員の必殺攻撃時に表示される、ド派手な演出も見どころのひとつ。その際に表示されるポリゴンの光武が、すべてリモデリングされて美しくなった。よりリアルになった光武の勇姿と、そこから繰り出される必殺攻撃の威力に酔いしれよう。



VMの画面は、さまざまな場面で見られる。信頼度が変化すると、その隊員の表情が表示されたり、また戦闘パートではユニットのステータスなども参照できる。



ムービーシーンのぶるぶるぱくく対応は、DC版「1」がドリームキャスト初とか? もちろんゲーム本編中にも、ぶるぶるぱくくシーンが多数織り込まれているぞ。

※VM画面はDC版「サクラ1」のものです。

## DC版2はココが違う! アナログ方向キー対応

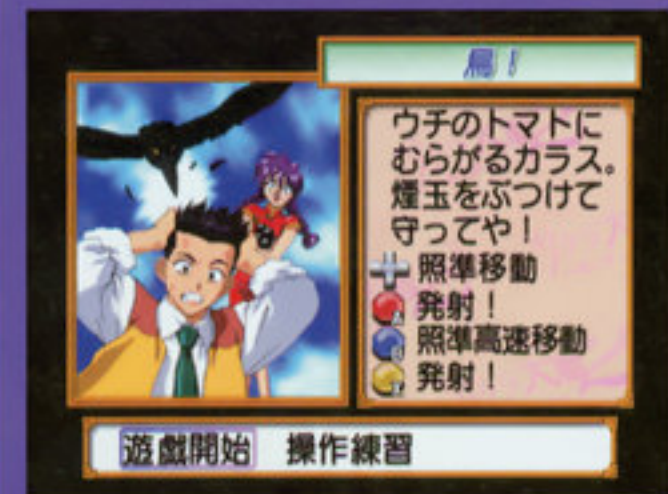
5 意外と知られていないアナログ方向キーへの対応。ADVパートでの移動シーンや、戦闘パートでのカーソル移動が、実は前作からアナログに対応しているのだ。また、ミニゲームもアナログで遊ぶことができるので、ハイスコアを目指すなら試してみても? 意外と効果的かも!



アナログ操作に慣れてくれば、さまざまなシーンをよりスムーズに遊べるようになるのだ。

## DC版2はココが違う! もちろん「長い一日」も

6 SS版では最後までクリアしないと遊ぶことができなかった「帝劇の長い一日」。DC版「2」では「1」と同じく、1話を終了した時点で閲覧することができるようになってるぞ。ただし、ミニゲームやムービーは、本編で一度見たものでないと遊んだり閲覧することができないぞ。



紅蘭のトマト畑を守るミニゲーム「鳥!」。このほかにはどんなお楽しみが詰まっている?

## DC版2はココが違う! ブラウザ搭載で専用HPにアクセス

7 ドリームキャストならではのネットワーク対応もバッチリ。ブラウザを搭載しているので、ディスクを入れ替えることなく、「サクラ大戦」専用ホームページにアクセスすることができるのだ。収録されているコンテンツは、劇場案内や攻略情報など、見て楽しく、また実用的なもの



http://sakurai.dricas.ne.jp/sakurai/index.html AM 5:41  
タイトル画面のインターネットメニューから、「サクラ」ホームページにダイレクトアクセス!!

ばかり。アクセスすればするほど、「サクラ大戦」の世界をより深く知ることができるのだ。ちなみに、ドリームキャストのプロバイダ契約が必要になるので、まだの人はこれを機にぜひ加入しておこう。



写真やイラストつきで紹介されている、大帝国劇場案内。「2」発売と同時にパワーアップ! ※画面はDC版「サクラ1」のものです。

次ページからは新生花組、総勢8名をクローズアップ!!



# 「1」から「2」への変化に迫る! サクラ大戦2

アドベンチャー

## ADVパートにもさまざまな新要素が

ADVパートと、戦闘（シミュレーション）パートの2つを行き来する、ドラマチックアドベンチャーという新ジャンルを確立した「サクラ大戦」。

「2」ではその基本システムを継承しつつ、さらに一歩進んだゲーム性を実現。ここではADVパートと戦闘パートに分け、その変化をチェック。

### キネマトロンとは?



隊員ごとに固有の周波数があり、それを指定すると……

紅蘭が開発した蒸気通信機「キネマトロン」。音声だけでなく動画まで送受信できてしまうのだ。



遠く離れた隊員と会話できる。他に隠れた機能も……!?

### フリー移動に時計が

「1」にはなかった時間の概念が、フリー移動に導入された。基本的に、1つの行動をするごとに5分が経過、誰もいない場所に行くと、無駄な時間を過ごさないようにしたい。



約束の時間に遅れたりすると、あとで大変な目に。時間限定のイベントも隠されているぞ。

### バリエーションLIPS

前作の制限時間付き選択システム、「LIPS」が大きく進化。時間の経過によって選択肢が変化するタイミングLIPSや、制限時間内にくつものLIPSを選ぶダブルLIPSなどがある。



ダブルLIPSの画面。外側の大きな制限時間が切れてしまう前に、必要な用件を片付けよう。



桐島流空手の継承者、カンナ。今は亡き父を越えるため、また帝都を守るために修行に欠かさない。生来の明るい性格で花組のムードメーカーを務め、舞台では子供に人気が高い。

### 桐島カンナ



中国から来た發明大好き少女、紅蘭。怪しげな研究に精を出しては、失敗して爆発を起こす日々を繰り返すが、光武や轟雷号の開発や整備を担当するれっきとした技術者でもある。

### 李紅蘭



イタリアからやってきた織姫は、世界的にも有名な舞台女優でありながら、高い霊力も持っている。貴族の生まれで、すみれと似て気が強く、なにかと大神に食ってかかる。

### ソレッタ・織姫



大神を除けば、花組初の男性(?)隊員、レニ。ドイツからやってきた彼は、幼い頃から戦闘に関する徹底的な英才教育を受け、そのためか普段はまったく感情を表に出すことがない。

### レニ・ミルヒシュトラーセ



やっぱり、そうだな! とにかく、腹が減ったら動けねえもんな。

メシと修行が大好きなカンナ。男らしい雰囲気にも隠れがちだが、実はナイスボディの持ち主でも。



ああ、もうすんで。今から、ちょっと格納庫に行くよこなんや。

兵器のメンテナンスに追われつつも、いつも明るい紅蘭。戦闘でも技術者らしい戦い方を展開する。



少尉さん。わたし、はっきり言って日本のオトコが好きありませ〜ん。

なぜか日本の男性を嫌っている織姫。しかしその裏には、彼女だけが持つ過去が隠されている……。



名前は、レニ・ミルヒシュトラーセ。織姫と同じ、元星組隊員だ。

感情を表さないというよりも、感情の表し方を知らないといった雰囲気のレニ。過去には何が?

## 戦闘パートも細部にわたり変化が!

花組の隊員たちが霊子甲冑に乗り込み、敵と戦っていく戦闘パート。ここでは、ADVパートでの大神の行動しだいで各隊員たちの能力が変化。不真面目な言動で隊員の信頼を失うと、そうでない時に比べ戦闘力が弱

まってしまう。また、逆も然り。もちろんシミュレーションゲームとしての完成度も高く、加えて前作にはなかった機能がいくつも盛り込まれている。DC版で追加された中断セーブも活用し、快適にプレイしよう。

### 縮小マップ機能



縮小マップ機能を搭載。周囲の状況を的確に把握しよう。

### ビジュアル面の強化



ゲーム中や必殺攻撃時などの演出面も大幅にパワーアップ。

### 必殺攻撃の演出も……

前作でもツボを突いた演出が好評だった、必殺攻撃時に表示される画面も、さらにハイクオリティなものに進化している。大神との掛け合いセリフに思わずニヤリとさせられる合体攻撃ももちろん同様だ。先にも述べた、DC版になって作り直されたポリゴンモデルにも注目しよう。



アイリスは攻撃でなく回復技。機体が表示され必殺攻撃が炸裂!!

キャラクターのイラストから……



# アイしあう2人がトードイってところにはいるとね

# ラブひな

[LOVE♥HINA]



お約束満載のドタバタラブコメが楽しい「ラブひな」の続報が届いたのでお届けしよう。あわせて、この物語の主演、ひなた荘の住人たちも紹介する。原作の雰囲気、どうゲームに生かされているのか、ファンは気になるところだけ……？



Special  
**ドリコガ特報**  
Report!

完成度 ▶ 80%

GAME DATA			
●セガ●9月28日発売予定●初回限定版8,800円(480ポイント)／通常版5,800円(300ポイント)			
ディスク	1枚	プレイヤー	1人
対応機種	未定	対応OS	未定
ADV (アドベンチャー)			
ホームページアドレス <a href="http://www.sega.co.jp/">http://www.sega.co.jp/</a>			
対応等			
データ通信			
備考	—		

突然のエンゲージ・ハプニング

## 「シアワセ」になれるんだって




## ひなたギャルズ


### 登場人物紹介 Characters

どーんと、いきなりな姿で現れた、ひなたギャルズの面々。まさか、彼女たちがこんな姿をしようとは、予想していなかった……って、サブタイトルを見れば一目瞭然だったかな？ でも、原作じゃ見られない、彼女たちの花嫁姿が拝めるのもオリジナルストーリーならではの。ここでは、彼女たちの華やかなウエディングドレス姿を見ながら、それぞれのキャラクターを紹介していこう。ん？ ちょっと待って。成瀬川なるの右隣にいるキャラクターは、原作にはいないコじゃない？ それもそのはず、彼女はゲーム用に新たに描き起こされたオリジナルキャラクターだったりするのだ。よし、こうなったら全員まとめて面倒見ちゃおう！

### この1人と1匹も



**浦島景太郎**  
幼い頃に交わした、ある女のコとの約束を守るために東大合格を目指す浪人生。祖母から、女子寮・ひなた荘の管理を任されて……。



**温泉たまご**  
乙女むつみがペットとして飼っていた(?)、海ガメ。文字を理解したり、なぜか空を飛んだりできる謎の生物で、「みゅ！」と鳴く。

忘れちゃダメです



**乙女むつみ**  
景太郎となるが、沖縄に行ったときに知り合った女のことで、同じく東大を目指している。



**青山素子**  
剣の道に生きる凛々しい女のコ。軟弱な男が嫌いで、景太郎をこごとく敵視している。



**前原しのぶ**  
自分に自信が持てず、引っ込み思案な性格。とても健気で、密かに景太郎に想いを寄せる。



**成瀬川なる**  
ある人との約束を果たすために東大を目指す。成績は優秀だが、思い込みの激しい性格。



**紺野みつね**  
調子のいい性格と、関西弁が特徴の女のコ。ひなた荘のまとめ役兼トラブルメーカー。



**カオラ・スウ**  
天真爛漫な性格で、趣味はメカいぢり&発明。とても不思議な少女で、日本人ではない。



**サラ・マグドゥガル**  
イタズラ好きでヤンチャだが、根は無邪気で悪気がないため始末が悪い。スッと仲良し。

# 女の子と2人っきりのクリスマス・イヴを目指す景太郎の奮闘物語

モテない、さえない浪人生、浦島景太郎が主人公の物語。これは、『週刊少年マガジン』で連載されている原作と同じだ。原作の雰囲気そのままの「ラブひな」ワールドで、毎日4つのパートを進めて過ごし、クリスマス・イヴまでに、ひなたギャルズと仲を深めていくのが目的なのだ。

## 1 インタロダクションパート



キャラクターとの会話により、物語の導入部分が描かれる。

## 2 コミュニケーションパート



### ヘンテコなアイテムがいっぱい!



誰かにもらったり拾ったりするアイテムたちは、景太郎の味方となる!

「ひなた荘」の探索がひと段落したら、景太郎の行動をルーレット式のコマンドで決める。行動内容は、状況により変化するぞ。



## 3 選択行動コマンドルーレット

「ひなた荘」を自由に歩き回り、話をしたりして女の子たちとコミュニケーションを図る。



## 4 リザルトパート



③の成否を受けて会話イベントが発生し、なかよし度や学力の変化も表れる。

### プリクラ集めも楽しいよ

原作での景太郎の趣味は、1人でプリクラを撮って集めること(さびし〜)。ゲームでは、ひなた荘のあちこちに「プリクラ」が落ちていて、それを見つけることで特別なCGが見られるのだ。これは、景太郎じゃなくても必死に集めたいよな。



# のウェディングドレス姿は

ダメダメ浪人生の景太郎の前に強力(!?)な家庭教師現わる!

# 藤沢みづほ



なるのパンチャ、スウの跳び蹴りに悩まされる毎日の景太郎に、さらに新たな頭痛の種が増えることに。それは、景太郎を東大に合格させようと家庭教師としてやってきた、藤沢みづほ、その人である。「東大に合格できなかったら、私と結婚してよ!」と口走り、景太郎に脅しをかける彼女の真意はいったい? そんな彼女を加え、ひなた荘はますます騒がしい日々を迎える。景太郎の運命やいかに!?



## 声優は今井由香さん



今井由香(いまいゆか) プロフィール アニメ「少女革命ウテナ」「爆走兄弟レッツ&ゴー」などに出演し、DC「ラングリッサーミレニアム」、PS「ひざの上の同居人」などのゲーム関連にも多数出演している人気声優。

# ま……眩しすぎるっ!!

インターネット

## メールのやり取りが100倍楽しいラブひな、キャラクター便せんもあるよ

ゲーム本編とは直接関係ないけど、ひなたギャルズを使えんとして使用できる、メールブラウザが用意されていることが判明したぞ。しかも、かわいいスタンプまで付けられる! 詳細は不明だけど、これでメールのやり取りがさらに楽しくなるのは間違いないよな。



なんてことのない用件のメールでも楽しい。これ、重要。ファン同士のメール交換にも。

便せんのスミに、ちょこんと付けられるスタンプ。その種類や数も気になるよな?



## Topics テレビアニメ版「ラブひな」VHSビデオ・DVD-VIDEO、8月3日より毎月リリース

今年4月からテレビ東京系で放映されているアニメ版「ラブひな」が、早くもビデオ、DVDでリリースされる。しかも、第3巻の初回生産分には全巻収納BOXが、第4巻～第9巻には完全予約限定生産(予約受付は終了)フィギュアが付く! ファンなら当然、予約済み?



第1巻 (各税抜5,500円)  
VHS ■ [KIVA-484]  
DVD ■ [KIBA-484]

自分の中に宿っていた妖精を求めて  
不思議な世界を駆け回る!

# Napple Tale

Arsia in Daydream

新しい童話絵本を創作するような、新感覚RPG「ナップルテール」。9月の発売日に向け、今回は基本システムとキャラクター、そして大物が揃った制作スタッフを紹介していく。

時間がバラバラになった世界“ナップルワールド”で  
現実の世界へ戻るために主人公が冒険を繰り広げる

生死の狭間にある世界、“ナップルワールド”に連れてこられてしまった主人公・ポーチを操って、彼女が住んでいた現実の世界に帰ることが目的のアクションRPG。かわいらしいキャラとその動き、そしてちょっぴり不思議な世界観が魅力的なゲームになっている。



現実の世界と深き夢の世界の狭間に位置する中間世界。それが“ナップルワールド”だ。



主人公のポーチを現実世界に戻すため、6体の妖精を求めて冒険を繰り広げる。

Special  
**ドリフガ  
特報**  
Report!

GAME DATA	
●セガ● 9月28日発売予定	
●5,800円 (300ポイント)	
ディスク <b>1</b> 枚	プレイヤー <b>1</b> 人
システム 稼働	未定
RPG (ラフリーPOPアクションRPG)	
ホームページアドレス <a href="http://www.sega.co.jp/">http://www.sega.co.jp/</a>	
対応等	
データ通信	
備考	—



主人公  
ポーチ  
・アリスア

死者を別の世界に導くストレイナップのミスで、ナップルワールドに連れてこられた女の子。男の子に間違われるほど元気！ 一見おどろばなようにも見えるが、意外に細かなことに気が付くこともある。その楽天的な性格で、停滞したナップルタウンに新しい息吹を吹き込む。

## 制作チームのメインスタッフは精鋭揃い!

### ●ディレクション 松本慈之

セガサタンのゲーム、「テラ・ファンタスティカ」「ドラゴンフォース2」などのトータルディレクター。ていねいなゲーム作りに定評がある。

### ●原案・シナリオ 門倉直人

「テラ・ファンタスティカ」企画チーフ。小説「ホシホテルの夜祭り」など、日本ファンタジー界の草分け的存在。業界内に多くのファンを持つ。

### ●キャラクターデザイン MOOTAN

コミックマーケットといった、同人誌業界では超有名人。やわらかな線で描くイラストのトリコになる?

### ●パフェットデザイン みすみれいこ

ぬいぐるみのデザインから制作までこなすクリエイター。「ナップルテール」では、パフェットのデザインを担当。

### ●音楽 菅野よう子

CMやアニメーション音楽などで幅広く活躍する。人気、実力ともに、現在業界トップクラスのカリスマ作曲家。

### ●歌/語り/ポーチの声 坂本真綾

洋画やアニメの吹き替え、CMなどで活躍中。ラジオのパーソナリティーとしても、人気を得ている。



オープニング、エンディングで歌声も披露!



# ナッフルワールドに住んでいるコミカルな住人たち

不思議な世界“ナッフルワールド”には、“ナッフルタウン”と呼ばれる小さな町が存在する。その町が主人公ポーチの拠点となるのだ。ナッフルタウンにはポーチと同じ人間のほかに、動物や植物などの姿をした、コミカルな住人たちが大勢住んでいる。



老婆のウインキー。少々ボケているようだ。



噴水を制御しているポンプ小屋の管理人。



ポーチが住むアイス屋の前には少年が……。

## 町に隠された秘密を見つけ出そう

町中を探索していると、一見、取ることができないような場所に宝箱が置かれている場所がいくつか見つかる。まずはそれらの宝箱をどうやって入手するのか悩むことになるだろう。なお、この町にはほかにもさまざまな秘密が隠されている。それらの秘密をすべて解くことにチャレンジしてみよう。



町の名士  
ストーン卿

町の西に豪邸を構えている、クマの姿をした恰幅のいい名士。彼はナッフルタウンの生い立ちに興味を持っており、会いに行くと、その内容に関する古い言い伝えをポーチに話してくれる。

町の人々を訪ね歩いていると、突然「～をしてほしい」といった頼まれ事をされることがある。その依頼を解決すると、ゲームのストーリーが大きく前進したり、貴重なアイテムが手に入ったりするのだ。なお、それらの依頼を解決するためには、町の外に出て手強い敵と戦わなくてはならないときもある。



きまぐれ  
ピエロ

ナッフルタウンのサーカス劇場に所属している細身のピエロ。ポーチにアクションステージでの基本操作をアドバイスしてくれる。



眠れぬ森の少女  
アリス

町の東にある小さな家に1人で住んでいる可憐な美少女で、なぜか「眠ること」を怖がっている。彼女に会いに行くと、いつも睡眠不足のボケボケ状態で出迎えてくれる。

## 住人たちからの頼まれ事を解決していこう!



町の人々にいろいろなことを依頼される。1つずつ解決していこう!

# ゲートをくぐって4つの季節に分かれたアクションステージへ!

町の四方には、“春夏秋冬”の4つのゲートが設置されている。そのゲートをくぐると、それぞれの季節に対応したアクションステージに移動するのだ。アクションステージでは、主人公ポーチの体の中から飛び出していく6体の妖精を探し出すことになる。また、町の人からの頼まれ事のうちのいくつかも、ここで解決することになる。なお、ステージマップは、各ゲートに複数用意されている。

町には4つのゲートが用意されている。



敵を倒しながら6体の妖精を取り戻すのだ。



## 多彩なアクションを駆使して進め!

アクションステージでは、右下のレーダーを見ながら、次々と出現する邪魔な敵をラケットによる多彩なアクションで倒していくことになる。また、マップを先へ進めるためには、各所にあるさまざまなギミックをうまく利用して、難

所を突破していかななくてはならない。なお、ダメージを受けるとポーチのライフマークが減少していき、それがゼロになるとゲームオーバーとなる。



3Dのマップを進んでいくことになる。

### 移動系 2段ジャンプで高い場所へ!



Aボタンでジャンプ。上昇中にもう一度Aボタンを押すと2段ジャンプだ。

### アタック系 ラケットで敵を叩く



Xボタンでラケットを振る。ラケットに触れた敵は吹っ飛んでいく。

### 移動系 プロペラにつかまって上昇



プロペラのギミックに触れると上昇移動する。まれに下降するものもある。

### アタック系 敵をほかの敵にぶつける



ラケット攻撃により吹っ飛んだ敵は、接触したほかの敵を巻き込んでいく。

### その他 障害物を押し引きして移動



特定の障害物の前でXボタンを押しながら移動すると、それを動かせる。

## アクションステージで見つけねばならない 主人公ポーチに宿っていた 妖精“ペタル”

現実世界“リアルワールド”に戻るためには、ナッブルワールドに来たときにポーチの体から飛び出した6体の宿り妖精“ペタル”をすべて回収しなくてはならない。ここではそのなかから、4体の妖精を紹介しよう。

### 春のペタル



羽化したての蝶のように初々しく、生命感に溢れた妖精。春のマップで見つかる。

### 夏のペタル



成熟した姿の真っ赤な妖精。どんな困難も解決する自信に満ちあふれている。

### 秋のペタル



老成した知性を感じさせる静かな存在の妖精。秋のマップで見つけ出せる。

### 冬のペタル



古びた妖精。その体内には、春に向けて、生まれ変わる力を蓄えている。

# 便利な生物“パフェット”を使ってマップを楽々クリア!

このゲームには、ポーチをサポートしてくれる“パフェット”と呼ばれる不思議な生物が登場する。パフェットは、Bボタンを押すことで敵に行動を開始する、お助けキャラと考えていいだろう。



ポーチのまわりにフワフワ浮かぶ、かわいいうパフェット。



5体のパフェットを持ち歩ける。場面に合わせチェンジも可能だ。



町中でも使えるが、規定の使用回数を超えると自宅の地下に戻る。

## パフェットを变身させて難所を突破!

パフェットのなかには、攻撃力がない代わりに、気球やトランポリンといった移動用ギミックに変身する能力を持っているものがある。特定のマップでは、それらのパフェットの変身能力を駆使しないと、突破が困難な場所もある。



こいつはジャンプ台に变身。



ネズミのような姿のパフェット。Bボタンを押すと……。



気球に变身する。つかまれば、遥か上空へと運んでくれる。



## ジャンプ台に变身!

足場が離れたところにある場合に重宝する。高い場所にあるアイテムも楽々ゲットだ。

## 約70種類も用意されているパフェットたちの一部を紹介しましょう!!

ここではポーチをサポートしてくれるパフェットたちの一部を紹介しよう。なお、これらのパフェットは、プレイ中に入手したアイテムによって生み出される。全部で70種近くもいるぞ!

### ぼんぼんパフェット エル

「元気を出してもう一度頑張れ!」と慰めてくれるだけで、実はまったく役に立たない。



### ジャンプパフェット バウンパ

しっぽや髪の毛に弾力があるパフェットだ。ジャンプ台に変身する能力を持っている。

### ききゅうパフェット キッキュ

気球に変身し、ポーチを上空へと運んでくれるパフェット。移動速度が遅いのが難点。



### たつまきパフェット ツツン

強力な攻撃力を持つパフェット。竜巻を起こしながら移動して、前方にいる敵を吹き飛ばす。

### かえんパフェット プオオ

近くにいる敵を次々と攻撃する。見た目からは想像できないほど、俊敏な動きをする。



# 新要素発見！シングル・タッグ以外の試合形式が追加

前作にはシングル戦とタッグ戦しかなかったが、今回はひと味違う。本作にはさらに、ワンナイトトーナメントとチャンピオンカーニバル、世界最強タッグ戦が追加されたのだ。プレイヤー同士の対戦はもちろんのこと、CPUに間わせて試合を観戦することもできる。現実ではありえないような夢のカードを組んで、試合を楽しもう。

## 対戦をより熱く！ こんな試合を俺たちは待っていた！

4~8人（試合形式によって人数形式は変更）の選手を試合にエントリーして、それぞれの試合形式で強さを競うこれらのモード。ちなみに、試合終了後のダメージは次の試合に影響する。

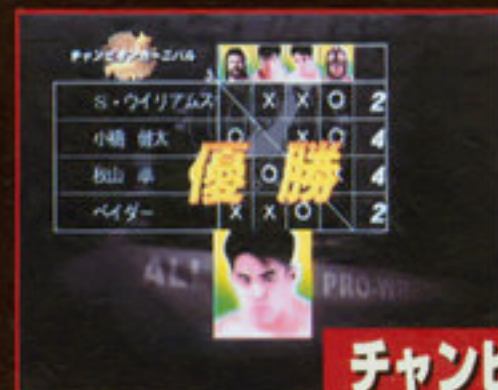
### ワンナイトトーナメント

一夜のみで行われる、トーナメント形式の勝ち抜き戦。エントリーできる選手は4人か8人の2通り。試合の制限時間は、オプションで操作できるぞ。



テレビ中継でしか楽しめなかった試合を、思いどおりに再現できるようになった！

〈30分1本勝負〉



全日のトップを決めるシングルマッチ。3本のベルトを賭けて闘う。4人、6人、8人のいずれかで総当たり戦が生まれ、試合時間は30分1本勝負。

### チャンピオンカーニバル

試合の優勝者にはベルトが贈られ、インタビューが行われる。試合の心境などを聞くことができるぞ。



勝利者インタビュー 力道山選手のコメント

今日のこの戦いがみなさんの希望になってくれたらうれしいよ。

## 世界最強タッグも実現！

世界最強のタッグチームを決めるリーグ戦。4チーム、6チーム、8チームのいずれかで行われる。強力なパートナーと共に王座を目指そう。



決める必殺のリアタック。華麗なチームワークで敵を翻弄。

# 全日本プロレス3

## 栄光の勇者達

# GIANT GRAN 2000



Special  
**ドラッグ特報**  
Report!

GAME DATA

- セガ● 8月10日発売
- 5,800円 (300ポイント)

1人 1~4人 未定

SPT (プロレス)

ホームページアドレス: <http://www.sega.co.jp/>

対応等

VGA 対応 対応 対応

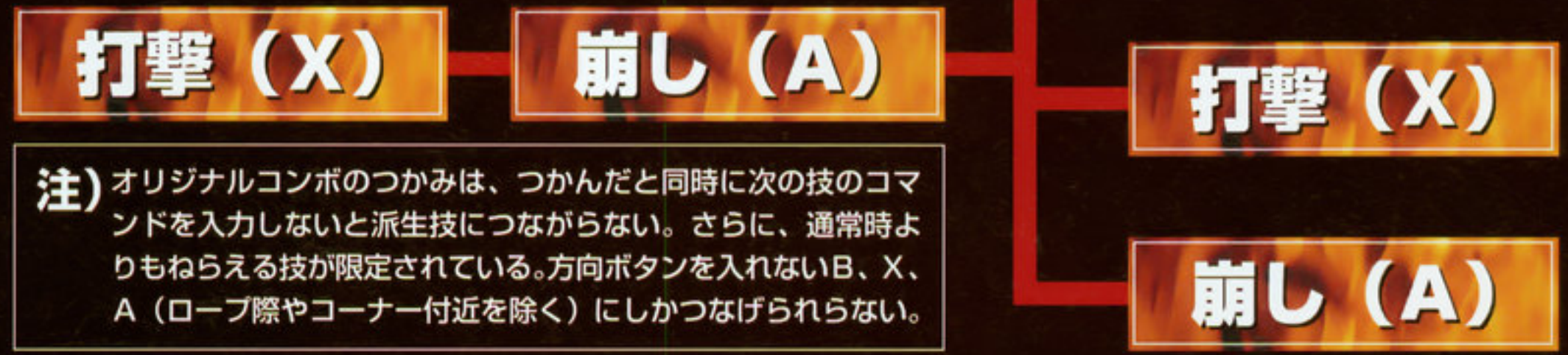
備考 アーケード(NAOMI)版との連動あり。

新要素の導入と新選手の参戦により、さらなる盛り上がりを見せている本作。前作より継承されたコンボシステムを始め、追加された新技や、本編で活躍する力道山の雄姿。そして選手育成モード内に加わったロッカールームを徹底追跡していく。

# コンビネーションで相手をねじ伏せる“オリジナルコンボ”!!

打撃とつかみという順番で技を出すことで、打撃の戻りモーションをつかみでキャンセルできる。これはオリジナルコンボと呼ばれる、前作から継承されたシステム。オリジナルコンボ中は、打撃はもちろん、投げで割り込むこともできないので、効率よく攻められる。防御の固い相手の、ガードを崩すときにねらうのが有効。

## オリジナルコンボ 基本フローチャート



**注)** オリジナルコンボのつかみは、つかんだと同時に次の技のコマンドを入力しないと派生技につながらない。さらに、通常時よりもねらえる技が限定されている。方向ボタンを入れないB、X、A（ロープ際やコーナー付近を除く）にしかつなげられない。

### 打撃が決まったあとの敵の状態に注目

打撃技がヒットしたあとには、さまざまな状況が生まれる。技によっては相手の体勢が大きくのけぞり、次の攻撃につなげられるものも。またこれらは、つかみからの打撃でも同様の効果がねらえる。だが、通常のそれと比べると相手ののけぞり時間が長い。ここでは、技に応じたそれらの状況を細かく追っていく。

#### 振り向く or 横を向く

背後や側面を取ることができる技が決まったあとは、体勢を立て直すまでに時間がかかるため、有利な状態で攻め続けることができる。つかみや打撃で攻めるのが強力だ。



当たれば有利だが、ガードされると隙が大きな技が多い。

#### うずくまる

スタマックキックを始めとした、ボディへの攻撃で、しゃがみ込むような体勢にさせることが可能。少し有利な状態で次の攻撃につなげられる。けん制として使うのもいいだろう。



通常のボディ攻撃より、つかみからのボディ攻撃のほうが強力。

#### のけぞる or よろける

ジャブやストレートといった、素早い攻撃から発生することが多い効果。ヒットしたあとは、ほぼ五分の状態になる。オリジナルコンボで、そのままつかみにいくのが得策だ。

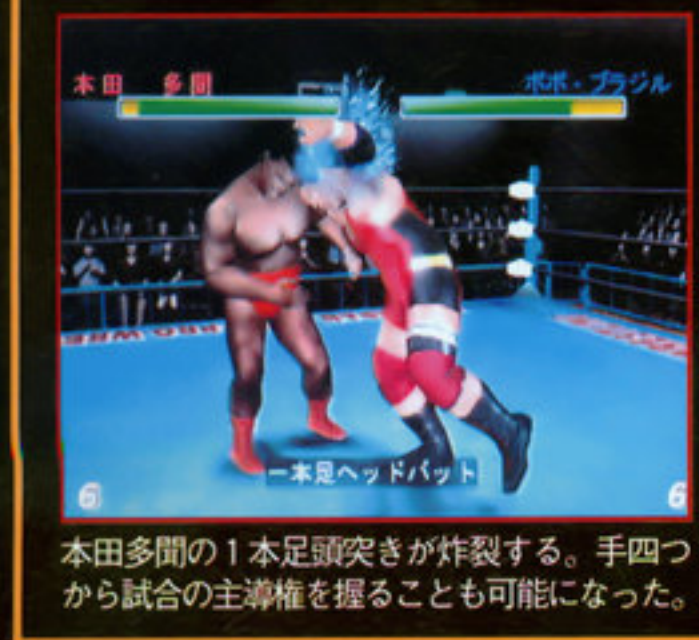


コンビネーションか、オリジナルコンボで攻めるときに使う。

## ちょっとウレシイ 試合を盛り上げる3つの要素

### 手四つの攻防がよりカッコよくなった

力と力のぶつかり合い手四つ。その攻防に、新たな攻撃モーションが追加された。中には前作と変わらない選手もいるが、手四つの攻防に打ち勝つことで、得意技を披露することのできるものがあるのだ。ここでは、その一部を紹介していく。



本田多聞の1本足頭突きが炸裂する。手四つから試合の主導権を握ることも可能になった。



垣原であれば、相手の手をつかんで、そのままの立ち状態のワキ固めにつなげていく。

### 闘いはすでに始まっている奇襲攻撃!

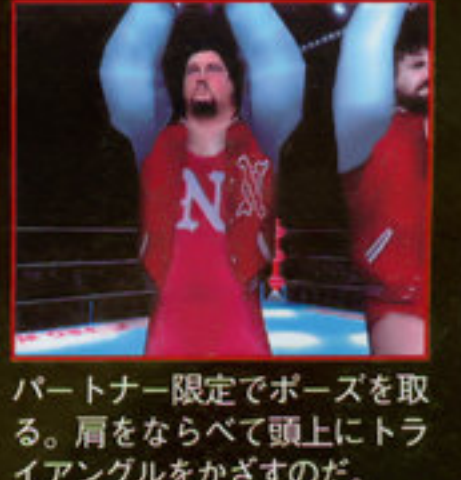
選手がリングに上がり、会場がシーンとしている瞬間……。このほんの一瞬の隙をねらって、相手に奇襲を仕掛けることができるようになったのだ。選手によってできる、できないはあるものの、試合が盛り上がることうけ合い。ぜひお試しあれ。



入場時にボタンのどれかを2つ同時押ししておくだけで出せる。リバーサルポイントもある。

### 選手のパーソナルアクションが面白い

本作に登場する選手たちは、各自にかしらのパーソナルアクションを持つ。攻撃にエフェクトが入るなど、面白いものが盛りだくさん。



パートナー限定でポーズを取る。肩をならべて頭上にトライアングルをかざすのだ。



# ついに登場 “プロレスの父”！ その勇姿に涙せよ！！

キャラクター選択画面の中央で、白い歯を見せて微笑む選手。そこには、“プロレスの父”と呼ばれる、力道山がいた！ 使用キャラクターとして選択できるのはもちろん、その技の切れ味と迫力は当時のまま。今は亡き力道山の動きを、忠実に再現している。ここでは、力道山とは何なのか？ どう動かせばいいのかを教えていこう。



黒いガウンに身を包み、威風堂々とリングイン。戦後の英雄とうたわれた力道山の姿が、今日の前に！

## こんな試合展開を心がけたい

全体的な技数も少ないうえに、レトロなものが多い(当然)。まずはヘッドロックで試合の流れをつかみ、腰投げや抱え投げなどの大技につなげていきたい。そして、トドメはもちろん空手チョップで。



## 序盤

水平チョップでダメージを与えていくのもいい。ヘッドロックからの腰投げは、試合の中盤を知らせる合図で。

## 終盤

試合が進むにつれて、得意のチョップが喰ひを上げる。連続で出しても許される技だ。どんどんねらっていこう。



## 《力道山データ》

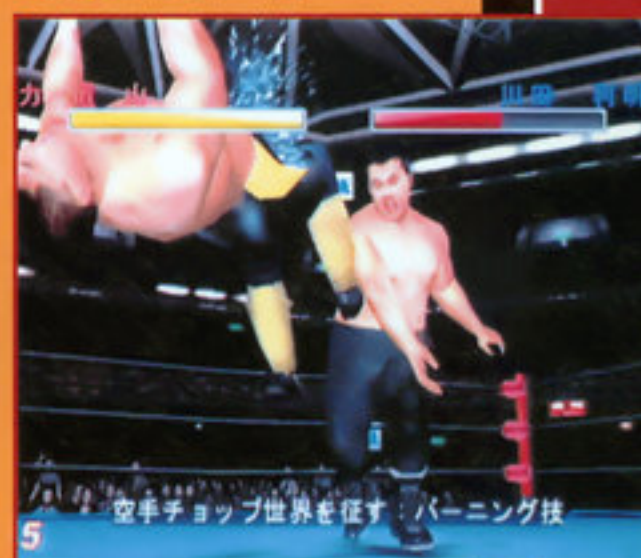
大正13年に生を受け、一時は相撲取りとして関脇まで上り詰める。しかし、自宅ですらマゲを切り引退。その直後にプロレスに転向し、日本プロレス協会を設立。日本にプロレスブームを巻き起こす。

## 決めろ！伝説の空手チョップ！

外国人選手を次々倒し、インターナショナル世界ヘビー級選手権試合のベルトを手中に納めた、力道山の空手チョップ。その伝説の破壊力は、今なお語り継がれている。ここでは空手チョップの迫力と、再現度をチェックしていこう。



1発1発に重さを感じる。当たったときのダメージもものすごい。日本中がしびれたのも納得。



空手チョップ世界を征す：バーニング技

# 力道山

## さらに作り込めるようになったエディットシステム

通常のエディット画面から、Lトリガー、Rトリガーで技表やロッカールームに移動することが可能。技表画面では、ただ覚えた技を確認するだけでなく、技と技との合成や、いらぬ技の消去、アピール、ツープラトン、タッグ技の選択をすることができる。また、試合の序盤、中盤、終盤に分けて、CPUが操作する際の思考ルーチンの設定も、作戦により変更できる。



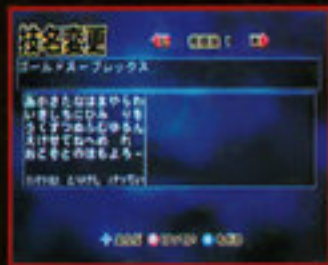
前作と比べ、育成の自由度は大幅に広がった。自慢の選手を作り上げよう。

## ロッカールームでできること

ロッカールームでは、獲得した衣装を身につけたり、得意技名をつけたりできる。さらには、勝利者インタビューのコメントや、レスラー名、キャッチフレーズの改名も可能となっている。今まで行ってきた、タイトル獲得回数を確認できるのもうれしい。



ロッカールームでは、選手の細かい部分まで設定できる。



## 得意技名

得意技となった2つの技に名前を付けられる。選手のカラーに合った名前を。



## セリフ

バーニング技、勝利者インタビューなど、選手のセリフを入力。



## 体型

レスラーの体重設定を行う。重さによって、体型のビジュアルも変化する。

## ドリマガ育成レスラー

その名も

## エンジン金田

## ついに入門を決意！ 金田が道場で見たものは!?

僕の決意は変わらない。さっそく高校に退学届けを出してきた。先生には、「夢に向かって爆進します」とだけ伝えた。もちろん退学をやるように説得されたが、僕は振り切った——。そしてその帰り際、さっそく道場へ入門を希望。ただそこには、ブルドックみたいな顔した怖いおじさんがいて、僕を威嚇……。細い体だと言われながら1発殴られたけど、一緒に食事した。食事の量に吐き気……。

食事の時間が一番つらい

生き残った超合金



道場には怖いおじさんがいて、僕の細い体を見るたびに殴ってくる。

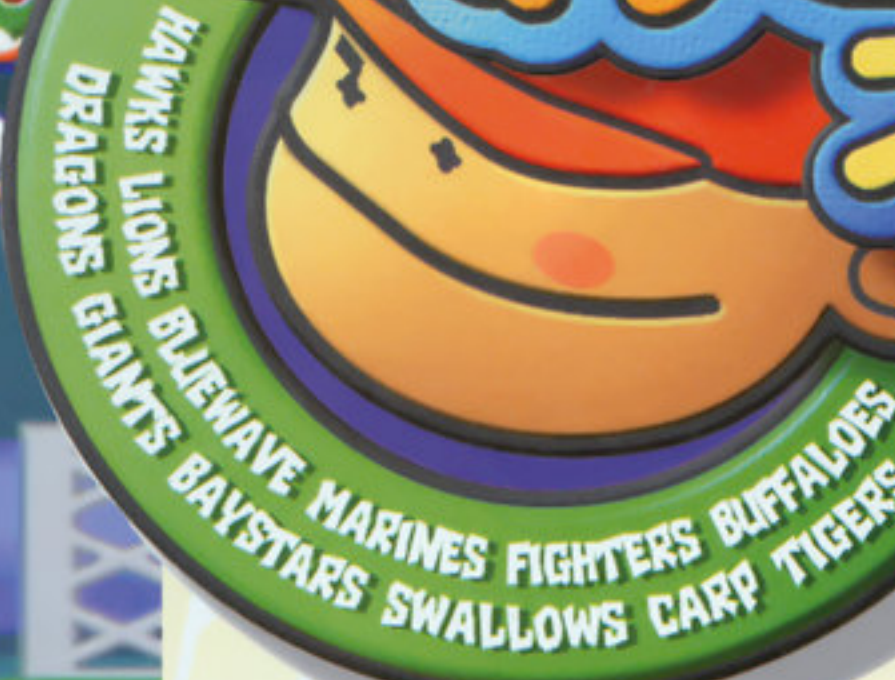
## 本日の成果

入門は許されたものの、練習はできませんでした。キンスキー選手のパンチで、僕の頭はボコボコ。チャンコの食べ過ぎでお腹はパンパン。

## トップレスラーへの道程2

# 熾烈なペナントレースを 勝ち抜け!!

# プロ野球チームで あそぼう ネット!



斎藤 隆	清原 和博
防 3 95 捕 1 球 14	遊 236 本 13 点 46 盗 0

## リアルタイム

## 通信対戦快適度をチェック!



DCを代表する野球ゲームとなった「あそぼう」。シリーズ第2弾となる「あそぼうネット」は、それ単体で遊んでも十分おもしろい作品だが、数々のパワーアップに加え、DCのスポーツゲームでは

初となるリアルタイムネットワーク対戦に対応しており、期待はふくらむばかり。今回はより充実した試合結果詳細画面の紹介と、一番気になるネット対戦の体験プレイをしてみたぞ。

**GAME DATA**

- セガ●8月10日発売予定
- 5,800円 (300ポイント)

1 枚 1~2 PLAYERS 5~

SPT (ネットワーク対戦スポーツ)

ホームページアドレス <http://www.smilebit.com/>

対応等

VGA 対応 通信対戦 対応

※ネット未接続でもプレイ可

## Special ドリッパが 特報 Report!

## パワーアップした試合結果詳細画面を見よ

「あそぼうネット」はシステム面で数々のパワーアップを遂げているが、なかでも試合結果画面のさらなる詳細化はすさまじい。試合の勝利・敗戦投手や本塁打、お立ち台選手などのデータ表示は前作同

様だが、投球データや打撃データの詳しくはハンパじゃない! データ的な観点から野球を楽しむのが好きなマニアをうならせることは確実。いい試合のあとは、これを見ているだけで退屈しない?

右の写真は、各インニングの打席の結果を表示したもの。どこで点が入ったか、さらに打球の軌道まで表示されているのがうれしい。



メチャ細かい!

## スコア画面は各回ごとの超詳細データが!



試合終了後、結果を表示する詳細画面は、まさに情報の宝庫。「スコア」「投球成績」「打撃成績」の中から見たい情報の分野を選択し、カーソルを動かしてそれぞれ細かく見ていくことができる。まず「スコア」では、各インニングに打席に入ったバッターの結果、打球の飛んだコース、打った相手投手、どこで何点入ったかなどまでわかる。特に打球の軌道は、自分の守備のどこがまずいのかを確認するのに使えそうだね。

## もちろん投手・打撃成績もバッチリ

「投手成績」では、両チームの、その試合で登板したピッチャーの詳細な投球内容と集計データを見ることができ。各インニングの一球ごとの投球データまではさすがに見られないが、球数や安打、凡打数、見逃し、ファウルなどが何球あったかがすべてわかる。ま



た、球種ごとのデータや対戦相手を左右に分類した投球内容も見ることができるとい徹底ぶりだ。「打撃成績」でも同様に、その試合での打席で記録したデータを確認することができる。これらの情報を分析して、自分の弱点克服や対戦攻略に役立てていこう。



ある試合での打撃データ。内角の球を打ち損じていることがわかる。



# ネットワーク対戦にチャレンジしてみたぞ!!

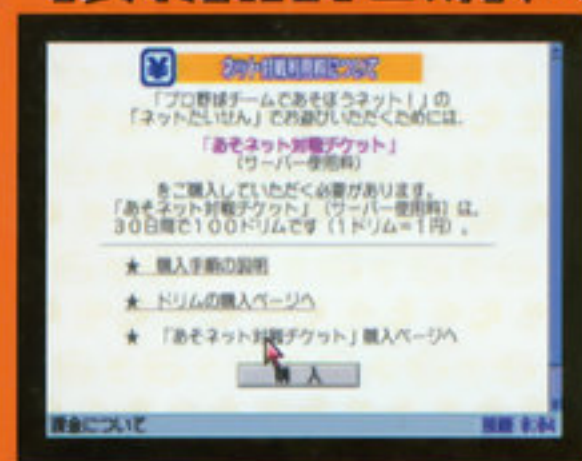
さて、「あそぼうネット」最大の魅力といえば、もちろんネット対戦。まだ見ぬ全国の達人プレイヤーとの対戦が24時間、自宅にいながらにして楽しめるというのはすばらしい! というわけで、さっそうネットに接続して対戦してみたぞ。オフラインで対戦するときと比べてどんな差があるのか気になるところだ。それでは、ネットにつながるところから実際に対戦するまでを、順を追って詳しく解説していこう。



ソフトを買ったその日から、KDDのデータ専用高速回線を使って混雑知らずの快適な対戦ができるのだ。

ここでちょっと注意! セガプロバイダー (ISAOnet) にユーザー登録して、KDDネットワークに接続するだけでは、ネット対戦はできないんだ。まずは「あそネット対戦チケット」(サーバー使用料) を購入しなきゃダメ。30日間100ドリのこのチケットを買えば、あとは1分10円程度の電話料金を払うだけでネット対戦が楽しめるぞ。

## 接続前に購入



あそネット対戦チケットを買ったり電話料金がかかるといっても、3分100円が相場のゲームセンターで遊ぶよりはお得。

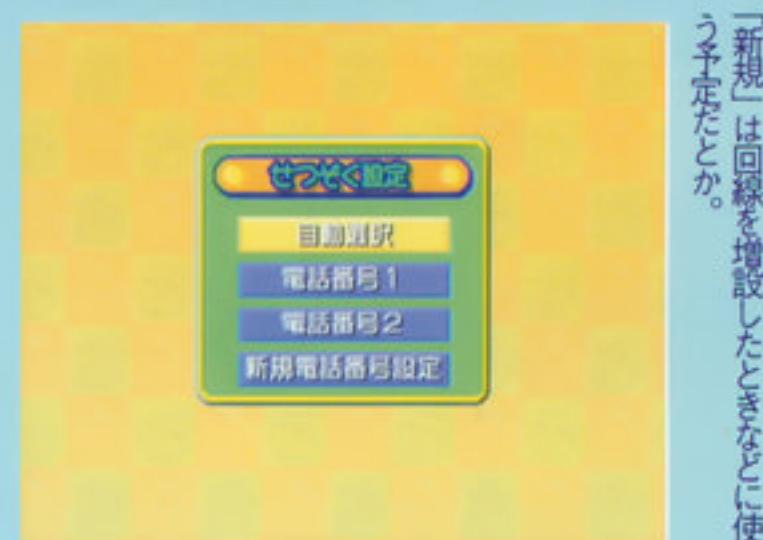
## STEP 1 プロフィールを作成する

接続する前に、まずはネット上で公開する自分のプロフィールを作ろう。主に戦う広場、使用球団、カメラアングルなどを設定する。ただし、このルールだけでしか戦えないわけではないぞ。また、対戦相手へのコメントや自分の似顔絵も設定できる。



## STEP 2 接続設定～ログイン

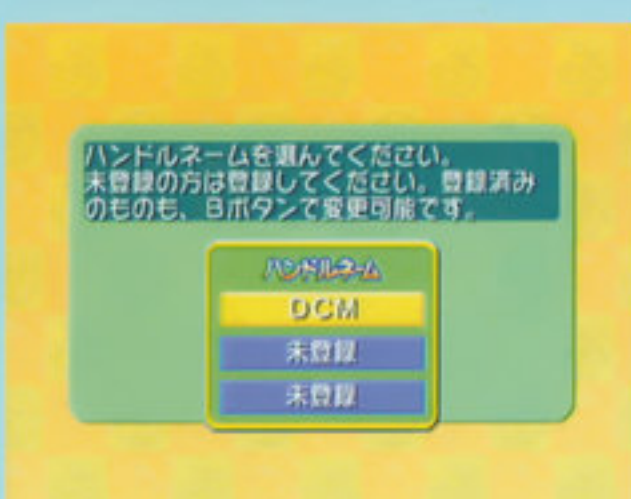
プロフィールが完成したら、接続設定画面で接続するサーバーを選択しよう。電話番号は2つ用意されているので、混んでいる回線を避けるようにすればいい。「自動選択」を選べると、そのどちらかにランダムでダイヤルする。



「新規」は回線を増設したときなどに使う予定だとか。

## STEP 3 ハンドルネームの決定～広場へ

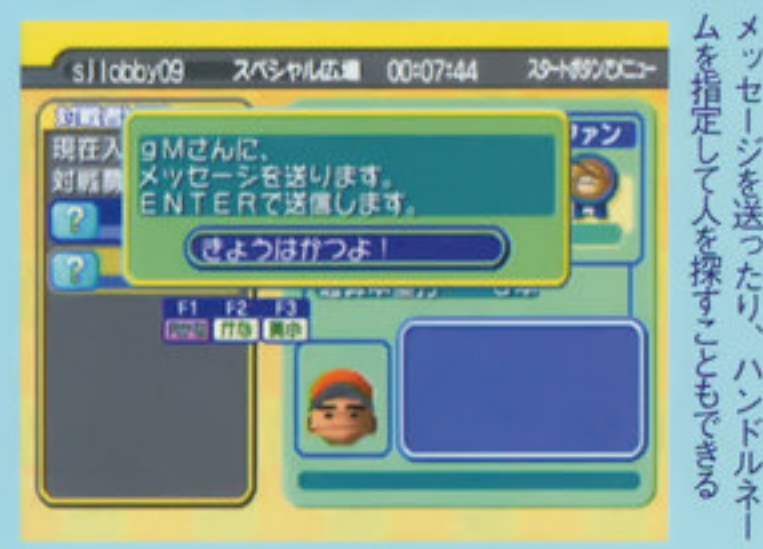
サーバーにログインしたら、初めてのときは8文字以内でネット世界での自分の名前となるハンドルネームを決定する(最大3つまで設定可能)。その後、ネットワーク利用規約に同意したら、いよいよ広場(ロビー)に入ることができるのだ。ここでは最初にプロフィールで設定した「主に戦う広場」に移動するぞ。



ハンドルネームは重複したときのため、あらかじめ候補をいくつか決めておきたい。

## STEP 4 対戦相手を探す

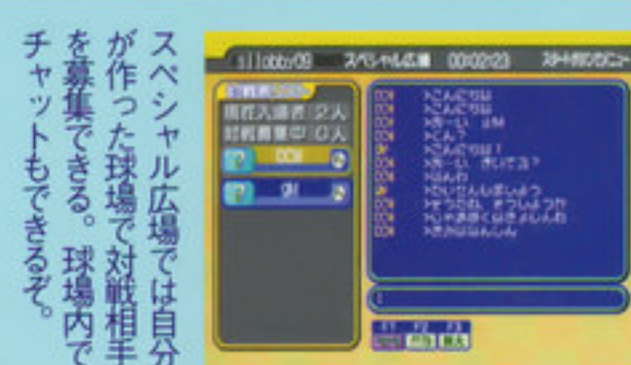
ロビーでは対戦者リストにログイン中の人の名前が表示されるので、プロフィールなどを確認して自分とレベルが近そうな人、対戦ルールの好み合う人などを探そう。相手の名前を選んでAボタンを押せば、申し込みができる。



メッセージを送ったり、ハンドルネームを指定して人を探することもできる。

## STEP 5 さあ試合開始だ!

上級者向けの「スペシャル広場」であれば、ロビーにいる人とチャットしたり、自分が決めたルールが適用される球場を作って、挑戦してくれる相手を探すこともできるぞ。相手と折り合いがいたら、設定画面で使用チームとカメラアングル、パッド設定などを決定する。この決定画面には制限時間があるので注意。そのあと、オーダー変更画面に移動したら、いよいよプレイボールだ!



## 最後に……次世代の野球ゲームを見た!

ネット対戦を数試合終えた感想を一言で言うなら、「思わず声が出る!」。ゴロの処理やフライの捕球などちょっとしたプレイでも、CPU相手と人間相手とでは緊張感が全然違うのだ。逆転タイムリーを打たれたときの脱力感、逆に満塁のピンチを奪三振で切り抜けたときの爽快感は格別。クールに試

合をこなそうと思っていたのに、思わず「オーッ!」とか「あ〜っ!」などと何度も声が出てしまった。データ転送速度の問題によるわずかな操作の遅れはあるが、それは実際の野球と同じ「読み」の部分と考えれば全然問題ないレベル。ソフトを買ったら絶対にネット対戦してみるべし! と断言!!

「あなた 悪い人……じゃないわよね」

純粹がゆえに無知な魂

「夢と現実 はざまに生まれた子よな」

嘘とまやかしに染められる前に

GAME DATA

- NECインターチャネル●9月発売予定
- 価格未定

未定 1 PLAYER 未定

SLG (妖精育成シミュレーション)

ホームページアドレス: <http://www.neic.co.jp>

対応等

VGA

備考

Special  
ドリマガ  
特報  
Report!

完成度 ? %

世界の果て——  
そして真理に——

我々の心に何かを訴えかけるような壮大な物語を、人工生命体ホムンクルスの育成とともに体験する「メルクリ」。9月の発売を控え、徐々にその内容が姿をあらわした。

「師は、ここでもありませんでした  
あなたの影さえ見つかかりません」

あんなが 魂を製造できるか  
ふんっ お手並み拝見させてもらうよ

たどり着くことができるのか?

メルクリウス ● プリティ

# Mercurius Pretty

## end of the century

A FANTASY SIMULATION GAME OF ALCHEMICAL  
EDUCATION OF A SPIRIT

「……呪いによりし者が訪ねてきおったか」

# 全智の象徴「ホムンクルス」を育てるということ

## ここまでできる! 最新版サンプルロム

ようやく発売時期が9月に決まり、開発も急ピッチで進められている「メルクリ」の最新版サンプルロムが編集部へ届いた! 本誌に体験版GD-ROMも付いているが、ここでは体験版よりもさらに深くプレイ可能なこのロムから、「メルクリとは」「ホムンク

ルスの育成とは」といったあたりに着目しよう。とくに、体験版では「さわり」くらいしか見ることができない、「錬金術カフェ」や「ヴァーチャクリスタル」でのイベントシーンも大々的にお披露目するぞ。あなたも、今日から「メルクリ」の虜となるはずだ。

ココが魅力!

## わが子の成長を見守るうれしさ

なんといっても「メルクリ」の魅力といえば、これにつきる。48日のプレイ期間で4段階に成長す

るホムンクルスは、接し方によって姿や言葉遣いに変化が現れるので、思わずモニターを前にして話しかけてしまうこともしばしばだ。プロデューサーが、「純粋な気持ちを愛でたい」と話しているように、プレイ中、やけに優しくなっている自分に気付くだろう。



## 娘はどんどん大きくなる



会話もままならないほどの小さな段階から、しだいに大きく育っていくわが子を見ていく歓び。これぞ育成モノの醍醐味といえる。

メルクリ  
プチ  
コラム

## 錬金術と ホムンクルス

卑金属（鉄や銅のように、空気中で容易に酸化する物質）から、金を精製するというのが、広く一般的に知られている錬金術だ。さらに、物質を元素レベルまで分解し、組み立て直すことであらゆる物質を造り上げる、というのも錬金術の

仮説のひとつ。その究極に行きつく先が、生命の創造、すなわち人工生命体ホムンクルスの創造なのである。純粋培養されるホムンクルスは、その純粋さゆえに、不純物が混在する汚れた空気の中で生存することは不可能な存在。そんなホムンクルスは、ガラスビンで作った蒸留機の中でしか生きることが許されないのである……。

## SCHEDULE & COMMAND

### どうやって育てていくか?

実際の育成は、下に用意された基本コマンドをホムンクルスに実行させていくことになる。それぞれ、実行に必要な時間が決められ

ているため、1日の限られた時間の中でスケジュールを組んでやらねばならない。そのバランスが育成結果として如実に現れるのだ。



スケジュールリング



実行&結果

指示したスケジュールどおりに実行していくホムンクルス。コマンドの実行結果は、そのつど確認できる。

### 会話

ホムンクルスと話をす、という最も基本的な行動。感性などに影響するため、性格形成には欠かせない項目なのだ。



### 読書

本を読ませることで主に知性を上げる。これが高いと難解な本を読破でき、のちにインテリジェンスタイプへと成長する。



### 運動

体力を上げるための行為で、病気などへの耐性を身につける。この値が高いと、のちにワイルドタイプへと成長する。



### 精霊召喚

地、水、火、風の精霊をランダムで1体召喚する。その結果、身体能力と性格面のステータスに大きく変化を与える。



### クンスト

ホムンクルスが生来持っている錬金能力によって、宝石を精製させる。その宝石を売り、資金面を補助していくことに。



### クリスタル

物語を深く進めるためにヴァーチャクリスタルの中へとホムンクルスを旅立たせる。7日に1日だけの貴重な行動だ。

### 自由時間

こちらから特定の行動を指示するのではなく、ホムンクルスに好きなことをさせる。能動的な性格形成には必要かも。



### 休息

その名のとおりに、休ませて体力やストレスを回復させる。適度に休ませないと、取り返しのつかないことになる場合も?



### 外出

研究室の外へ出て、錬金術カフェなどに入出入りする。これもヴァーチャクリスタル同様、物語を知るには欠かせない行為。



# コミュニケーションの難しさは人間と同じ



もっと やさしくしてくれなきゃ だめー

育成の楽しさを感じるのは、やはりホムクルスとの会話ではないだろうか。また、パソコン版からの移植にあたり、システムが大きく変更された部分でもあるので、ここで軽く紹介しておくことにする。プレイヤーとの会話に一喜一憂するホムクルスの姿は、見ているだけで微笑ましく、温かな気持ちでいっぱいになるだろう。



いつも誉めたり、甘やかしたりするだけではダメ。ときにはちゃんと叱ってあげることも大事なはず。

個性豊かに



しぐさ、言葉、そのすべてが

## ホムクルスの語りかけには4種類の“ニュアンス”で応える

実際の対話は、ホムクルスの語りかけに「Yes」「No」「Good」「Bad」の4種類のニュアンスで応えるだけで、具体的な言葉で話し掛けるわけではない。その対応によって、性格形成に関するステータスに影響を及ぼすのだ。



プレイヤーの反応をホムクルスがどう受け取ったのか？ 非常に気になる。



たまらなく愛らしい

## EVENT

### Check 1

# 異端者たちの錬金術カフェでの出来事

ここでは買い物のほかに、さまざまな人々と接することができ、多くの人間模様が垣間見れる。ここを訪れるほとんどの人は異端者と呼ばれる人間なので、主人公に好意的な場合が多い。

ホムクルスの育成に役立つ数々のアイテムは、ここで購入する。意外と値の張る物ばかりだ。



訪れる時間帯によって、会える人はまちまち。暇があれば立ち寄って、情報収集に動むのが主人公の日課となるはずだ。

## 魔法使いの姉妹「レイン」と「トラキア」

ホムクルスを育てている主人公を尊敬し、力になってくれるという美しい姉妹。心を閉ざし、言葉を発しない妹のトラキアは、不思議な力を持っていて、主人公のホムクルスの育成状態を教えてくれる。その力がどれだけ役に立つのか？



トラキアに何があったかは知らないが、最初はまったく口を開かない。しかし、何回か会っていくうちに、その力を姉を通して伝えてくれる。

## 妖しい錬金術師「ルース」と女奴隷「バヤデーヤ」

変わった人間が多く集まるこの場所で、最も変わっているのが彼女、ルースかもしれない。カフェの2階に入り浸ってあやしげな商売をしつつも、れっきとした錬金術師なのだ。彼女は、自分の部屋にバヤデーヤという女奴隷をかくまっているが、その彼女は魔法使いだという。ルースの怠慢ぶりもさることながら、バヤデーヤの軽さも気になるところだ。



ひとたび部屋に戻れば、淫靡な雰囲気のあるルース。

## 彼女の探し物とは？



バヤデーヤは、夢の中で主人公のホムクルスと約束を交わしたという。これも魔法使いの力なのだろうか？



うさみっ……さげてみましたの……部屋に……さげただけ……ですわよ。

## なかにはこんな人も

カフェに集まる人間は、この他にも多数存在する。そのなかにはアイテムの売買などに応じてくれる人もいて、カフェよりも安く売ってくれたり、高額で買い取ってくれたりする。また、カフェでは購入できないアイテムも……。

クレストした宝石を高額で引き取ってくれる宮廷魔術師。高慢だが、ありがたい存在だ。



相変わらず 金が欲しくて身悶えしてあろうとれど アレがあればひととるが……

# 物語の結末はヴァーチャクリスタルという宝石の中に——

EVENT

Check II

## 宝石の中に広がる 5つの異世界 ヴァーチャクリスタルでの出来事

### 助けを乞う者の力となるため その術を探す約束を交わす

山岳地帯にホムンクルスが立ち入ると、なにやら美しい女性がたずんでいる。しきりに周囲を見渡しているようだが……。話を聞いた限りでは、どうやら彼女、ファウヌスは这个世界の住人ではないようだ。本人も知らない間に迷い込んだらしく、初対面のホムンクルスに助けを求めてくる。助けることを約束すると、彼女はちょっと安心したようだ。さて、どうやって助け出せばいいのだろうか？



何が起こったのか、本人もまるで自覚なし。孤独に押しつぶされそうになりながらも、ずっとホムンクルスの助けを待っている。

この「メル・クリ」の世界において、純粋な生命体であるホムンクルスだけが入り込むことのできる世界、それがヴァーチャクリスタルと

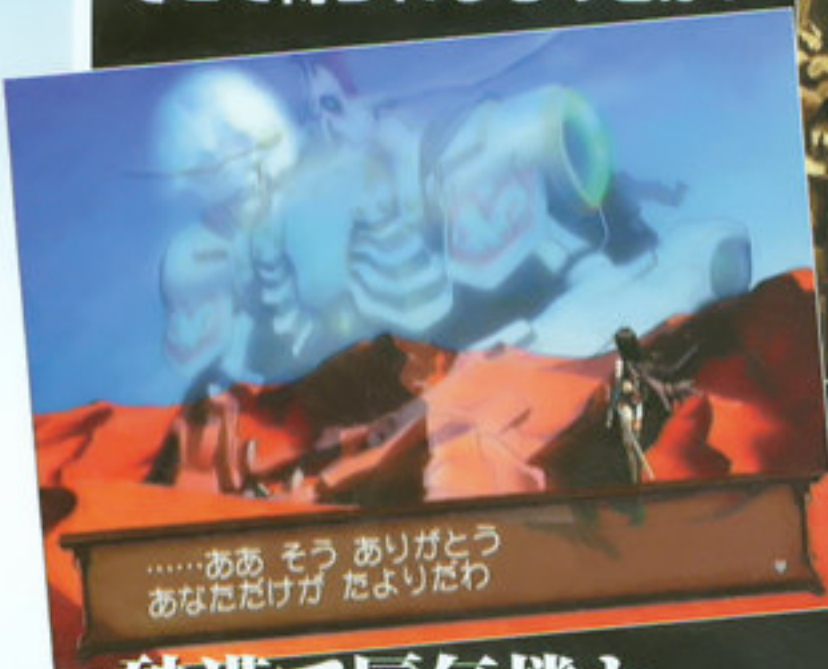
いう石の中に存在する。そこでは、現実世界では経験できない、不可思議な冒険がホムンクルスを待ちうける。多くの出会いに導かれ、絡み合う数奇な運命。この世界の真理に到達した時、ホムンクルスは“魂”を得るとい——。



### 世界の真理がここにある

師バラケルススから譲り受けたヴァーチャクリスタルを使い、世界の真理を求め旅に出るホムンクルス。そこで見つかるものとは？

### 砂漠に眠る古代都市—— そこで得られるものとは？



荒野にある蛇の谷。その一帯を仕切る女主人であるピュトーネウスは、ホムンクルスにいろいろと教えてくれるが……。

### 多くの者に導かれ、高みへと 到達するために荒れた海を渡る



世界の果てを目指すホムンクルスの前に現れた、美しい女戦士・アリマスポイ。彼女は、“すべてを見通す者”としての役目を果たし、ホムンクルスに世界の果てへの道を示す。そして、荒れる海を渡ろうとするホムンクルスの前に、またも異形の者が立ちはだかる。しかしその者もまた、世界の果てを示唆するのだった。

### 世界の果てはこの先……

「大海を隔てた先に、世界の果てる場所がある。そこで、お前は高みへの道を見出すであろう」。アリマスポイは、こう語った。高みへの道とは？ そして目にするものとは？



### 砂漠で蜃気楼と 対話する女性

荒野のさらに奥には、熱風吹き荒む砂漠が広がっている。ホムンクルスがそこへたどり着くと、1人の女性が、空に浮かぶ幻と会話をしている。その彼女は、知性体であるホムンクルスを見つけると、砂漠の先にある都市へ至る道を教えてくれる。そこには何が存在するというのか。



虚構は 非存在は……現実を歪ませてしまう 私たちの信じる現実とは とももろい

# 幾多の経験を経て大きく育って行く

経験がホムンクルスを成長させる。そして、物語もその核心に迫っていく——。育成の中に織り交ぜられたアドベンチャー、その過程をどう楽しむかはプレイヤーしだいだが、この世界をより深く理解するためには、すべての冒険を経験してほしい。いや、経験する価値がそこにあると断言しよう。今から楽しみでならない。



だって わたし がんばったんだもん

ホムンクルスの能力や属性によって、発生するイベントも変化する。そのあたりは、追って報告していこう。



続報に期待せよ!

# 発売直前!!シグナルグリーンまであと6日!! DC版「F355チャレンジ」の魅力にさらに迫る!

## F355 challenge™ F355チャレンジ

いよいよDC版「F355チャレンジ」発売まであと6日となった。今回は本誌で前々からアナウンスしていた体験版も遊べるということで、改めて製品版の魅力を紹介しよう。初心者は体験版のワンポイントアドバイスも必見!



Special  
**ドリフト特報**  
Report!

完成度 ▶ 100%

GAME DATA			
●セガ●8月3日発売			
●5,800円 (300ポイント)			
プレイヤ 1 枚	1~2 PLAYERS	プレイ 22~	モード RAC
RAC (レーシングシミュレーター)			
ホームページアドレス <a href="http://www.sega-rd2.com/f355/">http://www.sega-rd2.com/f355/</a>			
対応等			
VGA	VM	おぼろ ぼく	データ 通信
対戦 ケーブル	対戦 ケーブル	対戦 ケーブル	対戦 ケーブル
備考	—		

### ゴーストカーと対戦して速くなれ!

OPTIONSメニューで「GHOST CAR」をONにしておくと、フリー走行モードでゴーストカーを出現させることができる。しかも、最初に登場するゴーストカーは、開発者のもので、ビギナーから中級者は後ろを走行するだけでも大変参考になるはず。走りを盗んで速くなれ!



ゴーストカーの走りを盗め!

開発者のゴーストカーはかなり速いが、アシストOFFでも勝てるぞ。

## 体験版では味わえない魅惑の4コース

### 鈴鹿サーキット (フルコース)

#### 中～高速コーナーが連続するテクニカルコース

世界的に見ても珍しい8の字型のレイアウトを持つ鈴鹿サーキット。比較的コース幅が狭く、コーナー数も多いことから「抜きどころが少ないコース」として有名。ドライバーにはあらゆる運転技術が求められる。

**立体交差**  
名物、立体交差。右回りだったコースは、ここから左回りになる。上にはバックストレッチが走る。

**ヘアピン**  
ここへの飛び込みがオーバーテイクポイントの1つになるヘアピン。立ち上がりが重要だ。

**130R**  
ドライバーの度胸が試される超高速コーナー。ラインを1本外すとコースアウト必至だ。



**カシオトライアングルシケイン**  
プロドライバーの間でも悪評の高い(!?)シケイン。鈴鹿で最も車速が落ちるコーナーだ。

POSITION 4/8  
TOP 10/2  
LAP 01:10\*000  
1 02:10\*000

### モンツァ

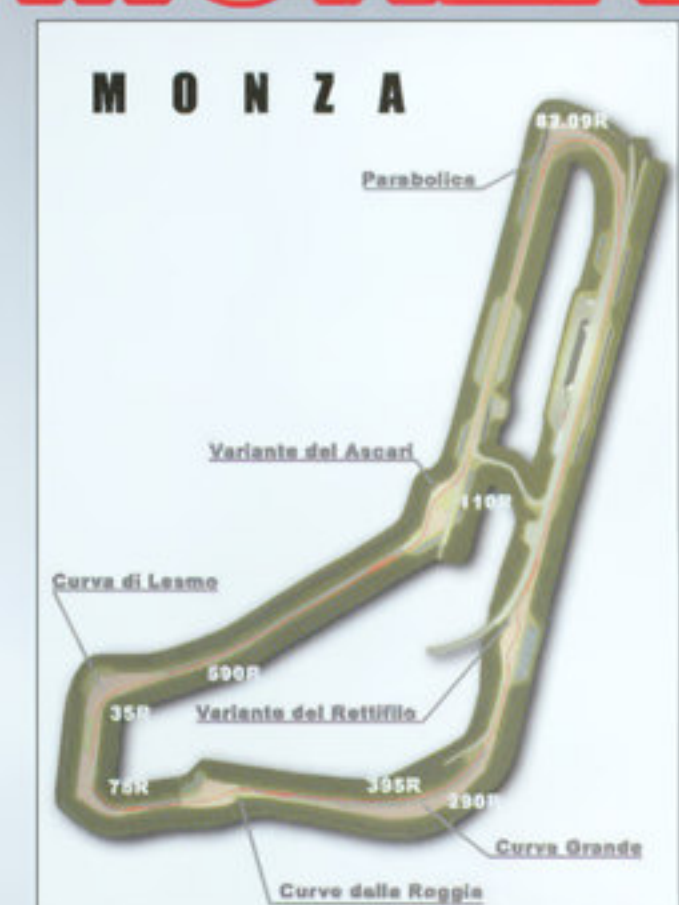
#### 全開区間は最長。公園内に設けられた高速コース

熱狂的なフェラーリファン、ティフォージたちの聖地として知られるモンツァ。ストレートと3つのシケインとで構成されたハイスピードコースで、高速域からのブレーキングが攻略のカギになる。景色も美しい。

**ホームストレート**  
コース幅が広いホームストレート。直後にグッドディヤーシケインが待ち受ける。

**アスカリシケイン**  
3つめのシケイン、アスカリ。ライン取りは非常にシビアだ。

### MONZA



**裏ストレート**  
裏ストレートも長い。アスカリからの立ち上がり次第で、ここでの伸びが大きく変わってくる。

**最終コーナー**  
曲率が変化する最終コーナー。ラインを見極めにくく、難しい。



# ファン必携のファンディスク

## HAPPY☆ LESSON

～ファーストレッスン～

### お家に帰ったらママって呼んでくれなくちゃ

5人の美人センセイがおしかけてきちゃった!?

「あなたのママになってあげる!」と、突然のママ宣言とともに、天涯孤独な主人公の家に押しかけてきた5人の先生たち。本作は、そんなうれしはずかしの物語が楽しめる「HAPPY☆LESSON」の登場キャラクターたちの魅力が満載なのです。

GAME DATA	
●データム・ポリスター	
●9月28日発売予定 ●4,800円(240ポイント)	
プレイ人数	1 PLAYER
プレイ時間	未定
ETC (ファンディスク)	
ホームページ: <a href="http://www.datam.co.jp/">http://www.datam.co.jp/</a>	
対応等	
未定	
備考	—

Special  
ドラッグ  
特報  
Report!

NEW!

「ハピ★レス」の魅力が満載のファンディスクが発売されます。

### 一文字むつき役

浅野るりさん



癒し系って、彼女の  
ような女性ですよ

彼女は、人をポツとさせる、本当の意味での癒し系ですよ。男の人って、やっぱりこういう女性に憧れるのかな?なんて思いました。女の私から見ても「すごいな」って思うくらい家事全般が得意ですし、ガーデニングなんかも好きだったり。お家に帰った時に、安心できる空気を作るむつきママって、すごくかわいい女性なんじゃないかな。

## メインキャストがついに決定! むつきコメントをもらっちゃいました

某月某日、「HAPPY☆GALLERY」の項目に収録される、声優インタビュー映像の収録が行われた。その場で、メインキャラクターを演じる声優さんたちから、各キャラクターについてのコメントをもらったのでお届けしよう。約40人が集まり、2日間にわたって行われたオーディションでのメインキ

ャスト選考。それぞれのキャラクターの声が似ないように、そして個性が出るように決められたこの配役は、ばっちりハマってるよね? それと、サブキャラクターの「みなづき」は、『電撃G'sマガジン』誌上のイラスト募集で決められた、オリジナルヒロインとして登場が予定されているのだ。

### 二ノ舞きさらぎ役

木村亜希子さん



無口な中に見える優しさに  
気付いてほしい

先生のときもママのときも、あまり感情を表に出さないんです。でも、セリフを見ていると、冷たいとか人嫌いとかじゃなくて、喋り慣れてないだけなんだって思いました。本当はすごく一生懸命に語りかけようとしているんですね。けど、何でも注射で解決しようというのがちょっとアヤシくて(笑)。彼女なりの優しさを感じてくださいね。

### 三世院やよい役

井上喜久子さん



知れば知るほど奥が  
深いタイプなのかな

趣味が剣術や霊媒だなんて、ちょっと変わってるなあ、というのが第一印象でした。学校では保健の先生だけど、お家では刀を背負っているっていう、そのギャップもおかしくて。それに、私のマネージャーでもある実姉の名前が「やよい」なので、役をもらった時は2人で妙に喜んでましたね(笑)。実際、どういったキャラになるのが楽しみです。



# 「ファーストレッスン」は2万本限定発売だぞ!!

さて、その気になる内容だけど、そりゃもうファン感涙のてんこ盛り状態! ミニゲームを始めとして、ささきむつみ氏入魂のイラスト集、果てはイメージソングまで。各キャラクターを頭に焼き付けるには十分過ぎる内容で、限定2万本のプレミアム販売となる。

**一足早く会いに来てほしいな**

## その2 HAPPY☆GALLERY

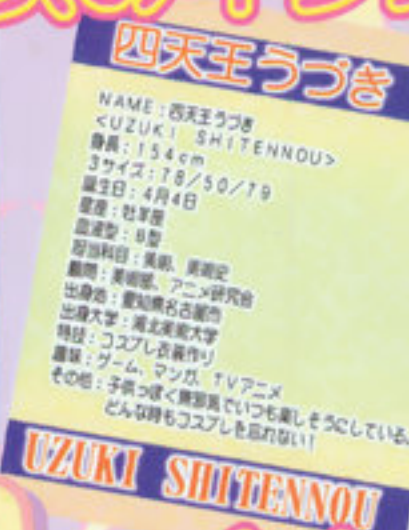
雑誌などで掲載されている、ささきむつみ氏のイラストや設定資料などを大量に収録! 「HAPPY☆SLOT」をクリアしていくことで、見られるものが徐々に増えていくぞ。また、声優インタビューも必見なのだ。



声優さんの姿が映像として見られる「声優インタビュー」は、ひょっとして貴重!?

# 超プレミア必至! 豪華内容で充実のコンテンツ

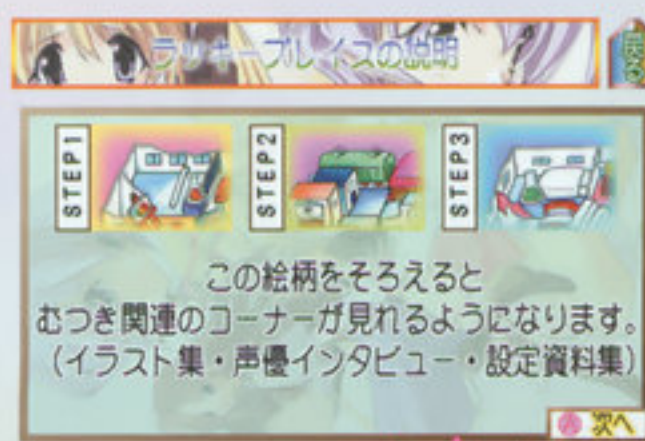
## むむさむつみ氏のイラストや



お目当てのヒロインが、どこにいるのかを探し出すミニゲームだ。

## その1 HAPPY☆SLOT

これは、12分割された、「学校」「街」「自宅」の3つのMAPから1つを選び、条件に合わせてスロットの絵柄を合わせるといったミニゲーム。このゲームに成功するとご褒美がもらえ、「HAPPY☆GALLERY」にイラストやムービーが追加されていくというシステムなのだ。



## ママを探せ!

## イメージソングを収録

## その3 HAPPY☆NET

これがゲームならではのうれしいコンテンツで、インターネットを経由して「ハピ★レス」公式ホームページへアクセスできるのだ! そこには、ゲーム本編や関連グッズの最新情報などが用意されており、DCからのみアクセスできる (PCからではアクセスできない)。今から内容に期待しちゃうね。

ゲーム本編や関連グッズの最新情報などが用意されており、DCからのみアクセスできる (PCからではアクセスできない)。今から内容に期待しちゃうね。

# 実は、サブキャラのキャストも決まっています

## 七転ふみつき役▶

### 島・涼香さん

プライドが高く、明るい部分や恋心とかを押さえている感じが強いですね。でも、奥は相手に伝えたい、みたいところが可愛いですね。

### みなつき役 水樹奈々さん

彼女は、先生やママじゃなくて、妹的な存在なんです。なので、「お兄ちゃん!」みたいに甘えてくる可愛い部分を見てほしいですね。



先生と……何してるの!?

続報に期待しててね♡

## 四天王うづき役

### 古山きみこさん



ちょっと変わってるけどかわいいコですよ

うづきは、見た目どおりのスゴイ子なんです。家でも学校でもコスプレしてて、羽まで生えてたり (笑)。いきなり突拍子もないことを言ったかと思えば、歌を唄ったり……でも、そんなコが可愛いって思うんです。いつも「遊ぼう」とか言って主人公を連れまわす姿は、先生やママよりも下級生ってカンジなので、たくさん遊んであげてくださいね。

## 五箇条さつき役

### 笹島かほるさん



なんかだかいつも突っ走っちゃってる男の子っぽいさつきですけど、照れ屋で子供じみたところもあって可愛いですよ。私自身も子供っぽいんですけどね (笑)。彼女は、先生やママというより友達感覚のほうが強いんじゃないかな? 端から見るとちょっと笑っちゃうくらい、自分の気持ちをストレートに表現できる女性で気持ちいいですね。



友達感覚のママってのもアリじゃない?

# この夏の話題作を先取りして遊んじゃおう!

# ドリマガGD

## Vol.6

### ドリマガGD Vol.6の遊び方

Dreamcast MAGAZINE GD-ROM

今年2回目となるドリマガGDは、意外と早くお届けすることができました。その内容も、この夏の話題作「グランディアII」をはじめ、8~9月にリリース予定の作品をそろえ、皆様に先取りして楽しんでもらえるラインアップになったと自負しています。ぜひすべてのコンテンツを遊んでいただき、その感想などいただくと幸いです。また今回も、ご多大な協力をいただいた各メーカー様には、深く感謝をいたします。それでは皆さん、各作品の説明をよく読んで、楽しく遊んでくださいね!

### ① ディスクは ていねいに 取り出しましょう

「ドリマガGD Vol.6」は、56ページと57ページの間、台紙に貼り付けられた袋の中に入っています。表側の帯を切り取り線に沿ってはがして、不織布に入れたまま、ていねいに取り出してください。

### ② ソフトが動かないときには

ソフトが動かない場合は、次の2つの原因が考えられます。1つ目は、本誌輸送時などに、ディスクが反ってしまった場合です。この場合、ディスクを平らな場所に置いて、約1日程度置いたままの状態にしておいてください。2つ目はディスクの読みとり面が汚れている場合です。柔らかな布などを用意し、キレイに

拭き取ってみてください。これらを何度試しても動かない場合は、以下までお問い合わせください。ソフトバンクパブリッシング(株)カスタマー・サービス(☎03-5549-1200/受付時間:平日午前10時から正午、午後1時から午後5時まで)。コンテンツメーカーに直接質問されることはご遠慮願います。

### ③ メニューで選択

ソフトを起動するとメニュー画面(下の写真)が出ます。この画面で、方向ボタンの右・左を使ってコンテンツを選択し、Aボタンを押してください。なお、このメニュー画面は、VGA非対応となっています。



## ドリマガGD Vol.6収録作品

ムービー



### グランディアII

ムービー仕様 VGA対応

- ・メインメニューを選択し、Aボタンを押すとこの作品を楽しむことができます。
- ・プロモーションムービーを終えると、メインメニューに戻ります。
- ・プロモーションムービーを途中で終了したい場合、ソフトリセット (A B X Y + START ボタンを同時に押す) を行ってください。メインメニューに戻ることができます。

解説記事→ P.57

体験版



### F355チャレンジ

体験版仕様

1人プレイのみ・VGA・ぶるぶるぱっく・レーシングコントローラ対応

- ・メインメニューで選択し、Aボタンを押すとこの作品を楽しむことができます。
- ・プレイ可能範囲を終えるとタイトル画面に戻ります。メインメニューに戻る場合は、ソフトリセット (A B X Y + START ボタンを同時に押す) を行ってください。
- ・ゲームを途中で終了したい場合、ソフトリセット (A B X Y + START ボタンを同時に押す) を行うと、ゲームのタイトル画面に戻ります。メインメニューに戻りたい時は、さらにソフトリセットを行ってください。

解説記事→ P.58

体験版



### COOL COOL TOON

体験版仕様

1人プレイのみ・VGA対応

- ・メインメニューで選択し、Aボタンを押すとこの作品を楽しむことができます。
- ・プレイ可能範囲を終えるとタイトル画面に戻ります。メインメニューに戻る場合は、ソフトリセット (A B X Y + START ボタンを同時に押す) を行ってください。
- ・ゲームを途中で終了したい場合、ソフトリセット (A B X Y + START ボタンを同時に押す) を行うと、ゲームのタイトル画面に戻ります。メインメニューに戻りたい時は、さらにソフトリセットを行ってください。

解説記事→ P.60

体験版



### メルクリウスプリティ end of the century

体験版仕様

1人プレイのみ・VGA対応

- ・メインメニューで選択し、Aボタンを押すとこの作品を楽しむことができます。
- ・プレイ可能範囲を終えるとタイトル画面に戻ります。メインメニューに戻る場合は、ソフトリセット (A B X Y + START ボタンを同時に押す) を行ってください。
- ・ゲームを途中で終了したい場合、ソフトリセット (A B X Y + START ボタンを同時に押す) を行うと、ゲームのタイトル画面に戻ります。メインメニューに戻りたい時は、さらにソフトリセットを行ってください。

解説記事→ P.62

カスタマイズディスク



### 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム M.S.B.S. Ver.5.66 カスタマイズディスク

カスタマイズディスク仕様 VGA対応・VM使用ブロック数4ブロック~

- ・このコンテンツだけでは遊ぶことはできません。
- ・このツールで作成したデータは、アミューズメント施設等で稼働中の「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム M.S.B.S. Ver.5.66」で使用することができます (ビジュアルメモリが必要)。またDC版「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」で登場する機体もカスタマイズできます。
- ・メインメニューで選択し、Aボタンを押すとこの作品を楽しむことができます。
- ・ツールを途中で終了したい場合、ソフトリセット (A B X Y + START ボタンを同時に押す) を行うと、ゲームのタイトル画面に戻ります。メインメニューに戻りたい時は、さらにソフトリセットを行ってください。

解説記事→ P.64

©SNK 2000

©2000 NEC インターチャネル/ LONGSHOT/ スタック/ HEADROOM イラスト 中村博文

Original Game ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999 ©SEGA ENTERPRISES, LTD./CRI 2000 Developed By AM2 of CRI ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 2000 CHARACTERS ©SEGA ENTERPRISES, LTD./AUTOMUSS CHARACTER DESIGN: KATOKI HAJIME ©2000 GAME ARTS キャラクターデザイン/かのえゆうし

# Dreamcast MAGAZINE



## GD-ROM Vol.6

© SNK 2000  
© 2000 NECインターチャネル/LONGSHOT/スタック/HEADROOM イラスト 中村博文  
Original Game © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999 © SEGA ENTERPRISES, LTD./CRI 2000 Developed By AM2 of CRI  
© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 2000 CHARACTERS © SEGA ENTERPRISES, LTD./AUTOMUSS CHARACTER DESIGN: KATOKI HAJIME  
© 2000 GAME ARTS キャラクターデザイン/かのをゆうし



**COOL COOL TOON**



**メルクリウスプリティ**  
end of the century



**F355チャレンジ**



電腦戦機バーチャロン オマトリオ・タングラム  
**M.S.B.S. Ver. 5.66**  
カスタマイズディスク



**グランディアII**  
(ムービー)

## 編集部より

●「ドリマガGD Vol.6」(ドリームキャストマガジン特別付録)は、著作権法上の保護を受けています。GD-ROMに収録されているプログラムの一部、あるいは全部について許諾を受けることなく、無断で複製、複製することを禁じます。また、収録されている映像コンテンツの複製、上映等も禁じます。

●このGD-ROMに収録された体験版は開発中のものであり、正常に動作しないなど、予期せぬ不具合が発生する場合があります。万一誤動作が起きた場合でも、ディスクのお取り替えは致しかねますので、予めご了承ください。

●ソフトリセット等の操作が効かなくなった場合は電源を切り、再起動させてください。

●GD-ROMに関するお問い合わせは、すべてソフトバンクパブリッシング(株)販売カスタマーサービスにお願いします(03-5549-1200/平日午前10時から正午、午後1時から午後5時まで)。コンテンツ提供メーカーに直接質問されることはご遠慮ください。

**1 PLAYER** ドリームキャストマガジン 8月11日増刊号特別付録

ぶるぶるばっく対応 ※1

レーシングコントローラ対応 ※1

メモリーバックアップ対応4ブロック ※2

VGAボックス対応 ※3

ディスク1枚

Dreamcast 専用ソフト

この商品は NTSC-J 表示のある日本国内仕様の Dreamcast のみ対応しています。

For Japan Only

GD-ROM

CRI ADX is a trademark of CRI

MPEG Sofdec is a trademark of CRI

※1「ぶるぶるばっく」「レーシングコントローラ」は「F355チャレンジ」のみの対応です。

※2「メモリーバックアップ」は「電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム -2000 EDITION-カスタマイズ ディスク」のみ対応しています。

※3「VGAボックス」は「COOL COOL TOON」「メルクリウス プリティ end of the century」「F355チャレンジ」「電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム -2000 EDITION-カスタマイズ ディスク」「グランディアII」に対応しています。ただし、メニュー部分は対応していません。



### ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ

小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

#### 注意

- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。
- ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。
- このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

#### 使用上のご注意

- ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。
- ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。
- 使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。
- 汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。
- このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。
- ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリー別売)が必要になる場合があります。詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのゲームで遊んだか」「どんなふうにそのゲームを遊んだか」等のプレイ履歴(プレイ情報)を「本体メモリー」に記録します。この情報は、さまざまなゲームでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

メーカーコメント

ついに発売まで、1週間を切りました。今回はイメージムービーの収録となりました。迫力あるカメラワークや魔法効果の美しさは、動いているところを見れば、そのすごさの片鱗を体験していただけるかと思えます。この夏はぜひ「グランディアII」をプレイしてくださいね!(広報課・海発)



製造/販売データ

- ゲームアーツ
- 8月3日発売
- 6,800円(通常版) / 7,800円(初回限定版)

1 1

ジャンル **RPG**  
(ロールプレイング)

ディスク 1 枚

VM 9~

対応等

ホームページアドレス  
<http://www.gamearts.co.jp/>

備考 初回限定版には特製CDブックがつきます。

東京ゲームショウ2000春でお目見えした初の「動く「グランディアII」

今回の収録内容は今年4月に開催された東京ゲームショウに出展されたデモムービー。まだ画面写真しか公開されていなかった当時、これを見るために会場を訪れたファンも多いのではないだろうか。まだ購入を決めていない人は、ぜひこのムービーで本作の魅力を感じ取ってほしい。

何を信じればいいのか  
わからなくなった世界



「グランディアII」の作品世界

神グラナスと悪魔ヴァルマーの戦いから一万年後——。人類は神が悪魔を砕いた際、大地に穿った大亀裂「グラナクリブ」に繁栄を妨げられながらもたくましく、力強く暮らしていた。しかしそんな人々の心にも、いつまでも消せない大いなる不安がある。それが天に浮かぶヴァルマーの月の存在である。この月が世界を見据える限り、人に真の安息が訪れることはないのだ。

若者たちは旅の果てに何を見つけるのか——?



現実主義のシオハウンドリユード



黒き翼を持つ少女 ミレーナ

グラナスの歌姫 エレナ

攻略記事は P89から!!

いよいよ来週に迫った発売に向け、ドリマガではゲーム序盤の攻略をスタート! 極力ネタバレを少なくしてお贈りします。



マレツグ  
どこで出会うのか?  
心優しき獣人

# F355 challenge

**製品版データ**

- セガ
- 8月3日発売
- 5,800円 (300ポイント)

1~2 シャンル RAC (レーシングシミュレーター)

ディスク 1 枚

対応等

ホームページアドレス  
<http://www.sega-rd2.com/f355/>

メーカーコメント

プロデューサーである鈴木裕本人はもちろん、プロレーサーの服部尚貴さん、太田哲也さんなどの協力により、実際のサーキットで「F355」を走らせ、そのデータを基に作られた本作。そのこだわりをぜひ、体験してください。開発チーム内でブームの「NETWORK RACE」は、製品版でチェックを!

## F355チャレンジを操る究極のドライビングシミュレーター

「プロドライバーをも育成できるドライビングシミュレーター」という、かつてない明確なコンセプトの元で開発された同名のアーケード版のDC移植版。ゲームでは初めてフェラーリ社のライセンスを受け、F355チャレンジを極限までシミュレート、そのリアルな操作感覚で国

内はおろか、特にモータースポーツの盛んな海外でも評価されている作品だ。8月3日発売予定の製品版ではアーケード版の完全移植に加えオリジナル要素が満載されており、体験版ではその一部をプレイできる。この機会にぜひ本物のドライビングフィールを体験しよう。

アダバタイズもアーケードそのまま!



アダバタイズデモは完全にアーケード版と同じ。迫力の映像がこの体験版でも楽しめるのだ。

メインメニュー



体験版のメインメニュー。選択できない項目はすべて製品版でプレイ可能。発売が待ちどおしい!!

ゲーム画面の見方



①順位/参加台数の表示。レースや対戦画面で表示される。②残り時間。この数字がゼロになるとゲームオーバーとなる。③レーダー画面。自車と周りの状況が表示される。④バックミラー表示。⑤現在の周回数/総周回数の表示。⑥総経過時間表示。⑦ラップタイム表示。ファステストラップは赤く表示される。⑧アシスト機能選択カーソル。Bボタンを押すとアシストを選択できる。⑨アシスト機能インジケータ。Yボタンを押すと、選択したアシスト機能をON/OFFできる。⑩タコメータ。エンジン回転数を表す。⑪ギア表示。現在のギアは明るく表示。⑫スピードメータ(アナログ)。⑬スピードメータ(デジタル)。⑭マップ表示。自車と最前車の位置を表示。

### コントローラ説明



### レーシングコントローラ説明





# COOL COOL TOWN

**製品版データ**

- SNK
- 8月10日発売予定
- 5,800円 (300ポイント)

シリアル 1~2 ACT (リズムコミック)

ディスク 1 枚

ボム数 8

ホームページアドレス  
<http://www.neogeo.co.jp/>

対応等: VGN, 対応機種, テーマ, 携帯

メーカーコメント

今週は体験版付き！製品版に比べたらほんのチョッピリだけど、結構遊べます。これで「フリッツ」がどんなのか、わかるよ。やっぱ、やってみないとワカンナイもんね！ランダムで4曲踊れるから、挑戦してみてね。結構歯ごたえある内容だけど、慣れるとハマルヨ！（宣伝課 梅本）



Welcome to the "COOL COOL TOWN"

ようこそ「クルクルタウン」へ！ここはフリッツと呼ばれるダンスがすべての価値を決める不思議な世界。そんな世界をアンプやスピカが迷い込む前に、ちょっとだけ見せてあげるよ。この体験版には、本編にも入っている4つのステージがランダムで遊べるんだ！

まずは画面の見方を覚えてね!!

表示されている“判定マーク”に“カーソル”を合わせ、指示どおりのボタンを押すのが基本。そのタイミングを示しているのが白と赤の線“タイミング指示”ってわけ。この線は判定マークに向かって近づくので、重なった瞬間にボタンを押すんだ。押したタイミングによって“評価”が変わり、画面下のポイントが移動するよ。曲が終わったときにポイントがクリアレベルを超えていたらクリアだ！



### コントローラ説明

- Lトリガー**: “BOON CHANCE!”が表示されたらフリッツブーンを発動できるよ!
- Rトリガー**: Lトリガーと同じくフリッツブーンの発動。コレでスコアが稼げるぞ!
- アナログ方向キー**: 画面上のカーソルを判定マークへ移動! 落ち着いて的確に!
- Yボタン**: 判定マークに“Y”が表示されたらこのボタンをプッシュするのだ!
- 方向ボタン**: この体験版では使用しません。
- Bボタン**: 判定マークが“B”の場合はこのボタンを押すのが正解だよ。
- スタートボタン**: リトライ・EXITメニュー表示。曲の途中で押すとやり直しができる。
- Xボタン**: フリッツで、判定マークに“X”が出たら素早く押せば入力完了。
- Aボタン**: “A”が判定マークに表示されたらこのボタンを迷わずプッシュ!

曲に合わせてタイミング良くボタンをPush!!

入力の基本は判定マークにカーソルを合わせ、タイミング指示に合わせて指示どおりのボタンを押せばOK。タイミング指示には赤と白の2種類あり、曲に合わせて判定マークに向かって接近する。白線が次の入力タイミングなので、複数のラインが出たらコレを目安にカーソルを動かそう。また、間違えても慌てて押しちゃダメ。間違えて入力した分、その次の入力もミスとして繰り越されて評価が下がっちゃうぞ。



フリッツの流れはこーんな感じだよ!!

さてさて、ではさっそく踊ってみよう! カウントダウンが終わったらフリッツスタート! 少し踊ったあと、入力表示が消えてキャラたちが自由に踊り出すのでちょっと休憩。曲が終わるまでコレを繰り返すよ!

①フリッツスタート!!

カウントが終わったらスタート! 落ち着いてカーソルを動かしてボタンを押そう。

②アイトリングタイム

ある程度のフレーズを踊ったらちょっと休憩。キャラのダンスを楽しんでね。

③ポイント結果発表!!

1と2を交互に繰り返して、曲が終わったら君のフリッツ評価が表示されるよ。

タイミングとボタン入力が合えば評価が高くなるぞ。

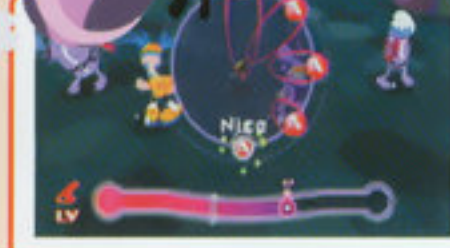




アイドリリング中に聞けるイヤミとスピカの会話も面白いぞ!

イヤミステージ

難易度……☆☆



ムズしいのはココですう~

ボタンを押すタイミングが歌のリズムにのっている箇所が多いので、歌を覚えて慌てず押していけばさほど難しくないので。

おチビでかわいいけど、イヤミな魔法使い(?)、イヤミのステージは墓地みたいな場所。イヤミがことあるごとに召喚するゾンビガールズと共にみんなでフリッツ! イヤミの切実な願い(笑)をかわいく歌う“Lovely PANDA Apron”に乗せて、レッツフリッツ!

カミオステージ

難易度……☆☆☆

普段は人なつっこい男の子だけど、一度フリッツで興奮するとオオカミ男に变身してしまうカミオのステージは、クルクルタウンの中心部・オレンジパーク。変身後のカミオと、アグレッシブなビートの“YELLOW DOG?”でフリッツ勝負! ダイナミックなダンスは必見!



ココがムズしいゾ、コアラ!!  
ほぼビートに合った入力パターンなのでさほど難しいが、こまめに入るライン入力で減点されてしまうカモ。



大きな体から繰り出されるステップは、かなりクール。



イバルの意味は深なセリフの意味は本編で。

イバルステージ

難易度……☆☆☆



自称“アンブの永遠のライバル(?)”、イバルのステージも、イヤミと同じ暗い墓地がステージ。ただし、フリッツ相手はイバルだけ、曲もビートははっきりしてるけど「ひゅーどろどろ」な感じの“DANCING GRAVESTONE”と、ちょっと寂しげ。イバルとアンブの“スリラー”な感じのフリッツに注目しよう!

ココがムズかしいぜ!!  
序盤の連続入力(っていうか、連打?)以外は使用ボタンの数が多い程度。焦らずにカーソルとボタンを合わせよう。



ランケステージ

難易度……☆☆☆☆



それぞれがちゃんと別の動きをしているのがわかるので見てみよう。

見た目に変な科学者(しかも実は女性?)のDr.ステイント、感情を持たない人造人間ランケのコンビは、どうやら何かの会場を舞台にフリッツ勝負! POPなメロディに、ちょっと哀しげな歌詞の“marionette”でフリッツしよう! スピカとランケのスピーディーでダンスブルなコンビネーションがイケてるステージだよ!



ココ……ムズかしいです……

この曲は使用するボタンの多さと、長いものや連続入力まで多彩なライン入力がかたく手強いぞ!



フリッツのポイント  
ゴーストを追いかけてアナログ方向キーをスイング!!

「カーソルを合わせて、ボタンを押す」以外の入力が、このブルーラインの判定マーク。この入力、ライン端にいるお化けマークにカーソルを合わせ、白いラインが示すブルーライン専用のタイミング指示に合わせてアナログ方向キーをスイングさせるというもの。ちなみにこのスピードに合わせてカーソルを動かすのは難易度高! しかしお化けが動くのを見てカーソルで追いかけるぐらいで入力は十分間に合うぞ。



気持ちゆっくりめ、COOLが出るのを見ながらスイングしよう。

フリッツブーンを使い!!

画面左上の、GOOD以上の評価がいくつか続いたかを表示する“ビート”。コレを一定数つなげるか、連続してミスした場合に使用できる「フリッツブーン」は、発動すればミスするまでの間、スコアを通常より多く稼ぐことができる。“ビート”の下に表示が出たら、LorRトリガーを引こう!



この表示が出たらブーンを決めるチャンス!

面倒ならLorRトリガーを引きっぱなしでOKだ!



製品版とはこの辺が違うよ!!

製品版は、クルクルタウンに迷い込んだアンブとスピカのストーリーが楽しめる。



コスチュームを着替えればゲーム中に反映!



フリッツで稼いだジャラ(成績画面の“J”)でコスチュームを買って着替えもできるぞ。

どちらが主人公かわかるよ。



注! この体験版の難易度は製品版より少し低くなっています!!

# メルクリウスプリティ

## Mercurius Pretty

### end of the century

A FANTASY SIMULATION GAME OF ALCHEMICAL EDUCATION OF A SPIRIT

製品版データ

- NECインターチャネル
- 9月発売予定
- 価格未定

プラットフォーム: 1 (Dreamcast)

ジャンル: SLG (妖精育成シミュレーション)

ディスク: 1 枚

VM使用数: 未定

対応等: VGN

ホームページアドレス: <http://www.neic.co.jp>

「メルクリウスプリティ」という作品を一言でいうと「幻想的で愛らしく」と「難解にして不可解」。今回の体験版をプレイしていただければおわかりになっていただけると思いますが、ハッキリ言って一筋縄でいく作品ではありません。覚悟のほど、よろしくお願いいたします。

## 小さな妖精の育つ姿を、あなたの目で見守りませんか？



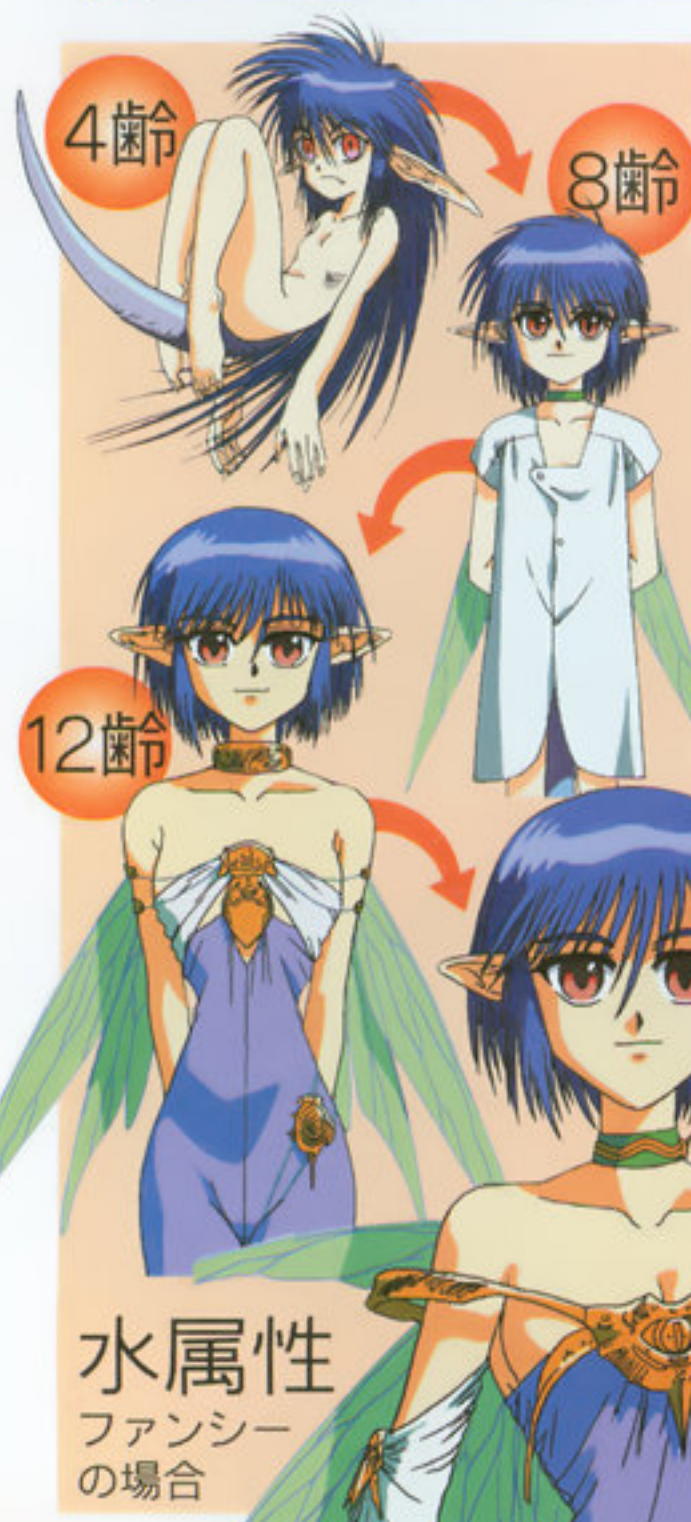
ゲーム開始前に、オプションで音声のオン/オフなどの設定も可能。

ファンタジーな魅力いっぱいの「メルクリウスプリティ」は、ホームクルスという人工生命体を、ガラスビンの中で育成するシミュレーションゲーム。そして、育成の過程では、「世界の真理」に到達するために異世界を冒険するというアドベンチャー要素も盛り込まれているのだ。急死した師の意志を継ぎ、「世界の真理」を追い求める主人公とホームクルス。その冒険は彼らの意図とは異なる、驚愕の結末へと続いていく。

この体験版では、育成部分全体の約5分の1を、凝縮して楽しむことが可能になっている。

### コントローラ説明

- LTトリガー: 未使用
- RTトリガー: 未使用
- アナログ方向キー: 未使用
- Yボタン: 未使用
- 方向ボタン: 項目の選択、コマンドメニューの切り替え
- Bボタン: 選択項目のキャンセル
- スタートボタン: ゲームスタート
- Aボタン: 選択項目の決定、メッセージ送り
- Xボタン: 未使用



## STEP ① ホームクルスに名前を付けて、さっそく始めよう

ひと目見ただけで、その神秘的な世界観に惹き込まれるような美しいオープニングムービーのあと、タイトル画面でスタートボタンを押せばゲームがスタートする。まずは、ホームクルスに名前を付けてあげよう。そして、名前の入力が終われば……ほら、あなたの愛娘の、小さな息吹が感じられるでしょう？



名前にも入力せず決定すると、コンピュータが自動で名前を付けてくれる。

4種類の属性も

体験版は10日間、製品版は48日間  
8歳までプレイできるよ

この体験版では、10日間のプレイで終了を迎えるが、製品版の育成期間は48日間もあり、その中で3段階に変態し、成長していくホームクルスの姿を見守っていくことになる。また、生まれてから7日間を必要とする8歳への変態が、この体験版では2日間で実行されるよ

うになっているのも製品版とは異なる点。残念ながら、体験版では8歳以上の変態はないのだが、この先、本編では育て方によってファンシー、インテリジェンス、ワイルドと3つのタイプに分かれ、姿や言葉遣いも大きく変化していくので楽しみにしてほしい。

ランダムで決まる

ホームクルスには、地・水・火・風の4つの属性があり、誕生時にランダムで決まる。属性の違いは、体の色のほか、性格や能力上昇の効率まで違ってくる。

## STEP ② 1日のスケジュールを設定してあげなくちゃ

ホームクルスが生まれたら、次はいよいよ教育に入る。右の9つのコマンドを1日のスケジュールに組み込んで、ホームクルスに実行させていく。ただし、ときには指示した行動をホームクルスが拒むこともある。

それを強制するか否かは自由だが、強制した場合、ストレスが大きく上がることを忘れずに。この短い育成期間の中で、小さな命を大切に育む心温まる感覚や、コミュニケーションの楽しさを感じ取ってほしい。

それぞれの行動(コマンド)には必要時間が決められている

実行結果はすぐ確認



行動可能時間いっぱいスケジュールを組んだら、あとは実行結果を確認するのみ。1コマンドを実行するたびに、能力変化の結果が表示される。



各コマンドには、実行に費やす時間が設定されている。さてさて、何をさせようかな。

## 行動コマンド解説

### クレスト

ホームクルスの生まれ持った錬金能力により、宝石を精製する行為。この体験版では、大幅にストレスが上がってしまうので多用は禁物。造られた宝石は売ってお金に換えよう。

### クリスタル

異世界の広がるヴァーチャクリスタルへ、ホームクルスを旅立たせるコマンド。この体験版では、7日目のみで実行可能だが、製品版は、7日間に1日のサイクルで実行できる。

### 自由時間

このコマンドは、プレイヤーが特定の行動を指示するのではなく、ホームクルスの自由に任せるためのもの。この時にしか見られないアクションもあるかもしれないぞ。

### 休息

ホームクルスをゆっくり休ませてあげるコマンド。実行すれば、体力やストレスが少しだけ回復するが、その他の能力が下がってしまう場合もあるので、ほどほどに。

### 外出

ホームクルスへの行動指示ではなく、買い物や情報収集のために主人公であるプレイヤーが、研究室の外へ出るためのコマンド。当然、その間ホームクルスは何もしていない。

### 会話

ホームクルスとプレイヤーが話をする、という基本的な行動。感性などの性格面に影響し、内容によってはストレスも増減する。コロコロと変わる、ホームクルスの表情に注目。

### 読書

本を読ませて、主に知性を上げる。だが、知性の能力値によっては読めない本もあり、その場合ストレスが上がってしまう。体験版では、あらかじめ2冊の本を所持している。

### 運動

体力を上げるために、ビンの中で運動をさせる。この体験版では病気になるやすいので、この値が高いことが重要になる。ただ、ストレスも上がるので休息を効果的にさせること。

### 精霊召喚

地・水・火・風の4大精霊を召喚することで、身体能力や性格のステータスに変化を与える。ホームクルス自身の属性、召喚した精霊の属性の相互関係により、変化値は異なる。

## 一番お手軽で、もっとも重要なんです

### 会話の手法

会話のコマンドを実行すると、まずはホームクルスから話しかけてくる。それに対しプレイヤーは、「Yes」「No」「Good」「Bad」の4つのニュアンスを選択して返答する。これを3回繰り返すと会話は終了し、返答内容によって各パラメータが変化します。



こちらの返答に必ず何らかの反応を返すとは限らないので、結果を見て成否を確認。

コマンドチェック!

会話

## 5つの異世界を冒険しよう!

### ヴァーチャクリスタル

クリスタルのコマンドでは、5つの世界から行きたい場所選択し、ヴァーチャクリスタルの中を冒険するアドベンチャーパートが楽しめる。ただし、発生するイベントはホームクルスの能力によって左右されるため、しっかりした育成が必要になる。



ホームクルスの物語を待たせよう!

実行可能な7日目までに、ホームクルスの能力のある程度まで育てておくこと。

コマンドチェック!

クリスタル

## アイテム購入や情報収集はココでバッチリ

### 錬金術カフェ

ホームクルスの1日のスケジュールに組み込んだり、活動可能時間が終了したあとに実行できる、ちょっと特別な外出コマンド。主に、買い物や情報収集がメインとなる。だが、スケジュール中に組み込んだ場合、ホームクルスが悲しんでしまうぞ。



アイテムを売ったり、クレストで造った宝石を売ったりできる。



お客と話す  
その時にカフェにいるお客との会話。時間帯によって人は変わる。

コマンドチェック!

外出



しつもん、しつもん! アイテムはどうやって使ったらいいの?

所持しているアイテムを使うには、コマンドの選択メニューで方向ボタンを左に入れ、ページを替えて新たなメニューページを表示させること。体験版では、アイテムの使用とステータスの確認のみが実行可能だ。



ここで方向ボタンを左右に入ればページが変わる。

体験版では、病気を回復する薬など、最初からこれだけのアイテムを持っている。



## もっと、もっとホームクルスを育てたいっ!なら

いかがでした?この体験版は。「はつきりいって不完全燃焼だ! もっとホームクルスと遊びたいよー」という人は9月に発売される本編をお楽しみに。



パラメータの上昇値などは調整中のものなので、体験版は参考程度にね。



まだまだ成長するホームクルス、さらに深みを増す物語。発売が待ち遠しい。



※この2点の画面写真は開発中ROMから撮影したものです。

【病気になったら?】体力の低下やストレスの上昇で引き起こされる病気という状態。ホームクルスがくしゃみを始め、しばらくするとこの状態になり、スケジュールを実行しなくなってしまう。そうなったら薬を使って病気を回復させ、休息でストレスなどを下げるようにすること。



- 2000 EDITION -

備考 ※これ単体では遊べません。このソフトはVR機体のカスタマイズツールです。作成したデータはVMにてセーブして、アーケード版(5.66)の3つの新機体を除くで自分だけの機体として使用できます。

**製品版データ**

- セガ(ヒットメーカー / ※旧ソフト3研)
- 好評稼働中
- NAOMI基板

1~2 シャン  
1 枚  
4~ ブロック

ホームページアドレス  
http://virtual-on.dricas.ne.jp/

**メーカーコメント**

とにかく多くの人々に、バーチャロンのVRカスタマイズの魅力や楽しさを知ってほしい……ということで、この企画がスタートしました。ぜひこのディスクを使って、「俺VR」をカスタマイズし、VMを持ってアーケードの「5.66」へ出撃してみてください。(ディレクター・山下 信行)

## カスタマイズディスクを活用して「Ver.5.66」をさらに楽しもう!

アーケード最新作「Ver.5.66」では、DC版で作成したカスタマイズ機体を出撃させられる。しかし、「Ver.5.66」で追加された3機体はカスタマイズができなかった。このカスタマイズディスクはそんな不満を解消してくれるぞ。



**追加機体のカスタマイズができる!**  
テン・エイティ・スペシャルとシュタイン・ボックとアフアームドCを含む全15機体が作業可能だ。



**クイックメッセージの設定が可能!**  
クイックメッセージはDC版と同様に6種類が設定できる。入力はキーボードでもオッケーだ。

### 「カスタマイズディスクの構成」

(タイトル画面)

スタートボタンを押す

(メインメニュー画面)

**VIRTUAROID CUSTOMIZE**

機体のカラーリング変更など、カスタマイズ作業を行なうモード。

**QUICK MESSAGE SETTINGS**

クイックメッセージを設定する。わかりやすい文章を入れよう。

**コントローラ説明**

- Lトリガー: 選択の決定。
- Rトリガー: 選択の決定。
- アナログ方向キー: 使用しない(エディット中のみウィンドウ選択に使用)。
- Yボタン: 使用しない。
- 方向ボタン: メニューなどの選択。
- Bボタン: 選択のキャンセル。
- スタートボタン: スタート時や選択の決定。
- Aボタン: 選択の決定。
- Xボタン: 未使用。

**VR SELECT**

カスタマイズする機体を選択  
初めてカスタマイズを行う場合や、新たなカスタマイズ機体を作成する場合は、このメニューを選ぼう。

**VR NAME ENTRY**

VRの愛称を登録  
出撃時はここで登録した名称が画面に表示される。未入力の場合は、「DNA VR」や「RNA VR」などの表示になる。

**COLOR EDIT**

カラーリングを変更  
機体のカラーリングを変えると、今までのイメージが一掃されるため、自分の機体として愛着がわいてくるだろう。

**EMBLEM EDIT**

エンブレムの作成  
エンブレムを作って機体へ貼り付けられる。作成にはエンブレムエディタを使うのだが、使用には慣れが必要だ。

**LOAD**

**SAVE**

カスタマイズファイルの登録など  
カスタマイズファイルは、愛称、カラーリング、エンブレムなどのデータが1つの機体データとして記録される。

**EXIT**

カスタマイズ作業を終わらせて、クイックメッセージの設定へ移るときに選ぶ。選べばメインメニュー画面に切り替わる。

全15機体が並ぶと、文字だけでも圧倒されそう。英字の大文字や数字でまじめよう。12文字以内だ。

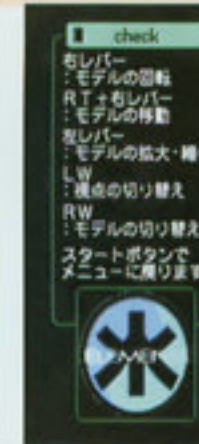
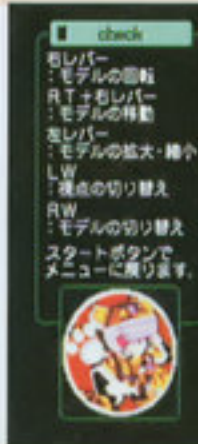
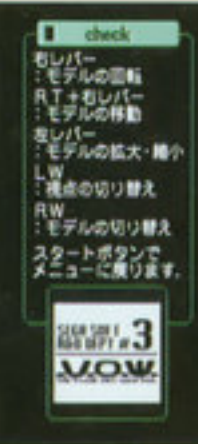
決められたウィンドウにRGBバーで色を設定する。最初はサンプルデータを利用するのもひとつの手だ。カスタマイズファイルのサイズは10ブロックだ。



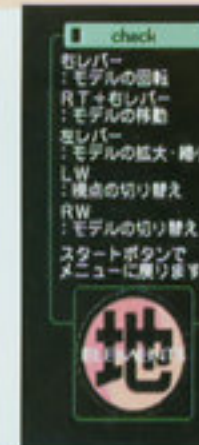
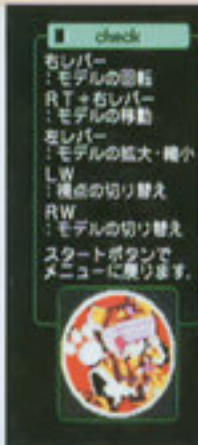
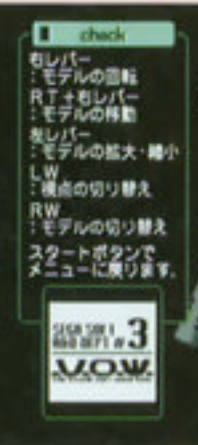
## バーチャロンワークスプレゼンツ! 追加機体のカスタマイズデータ展示!!

下は開発サイドが作成した追加機体のカスタマイズデータだ。参考にしよう!

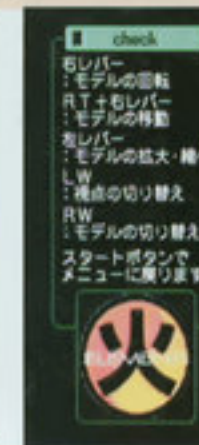
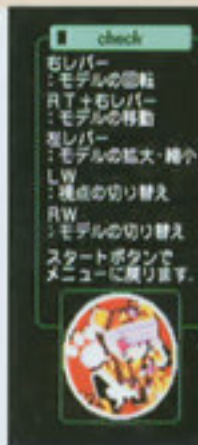
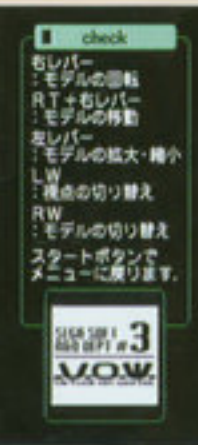
MBV-04-10/80sp  
10/80SPECIAL



SBV-328-B  
STEIN-VOK



RVR-12  
APHARMD C

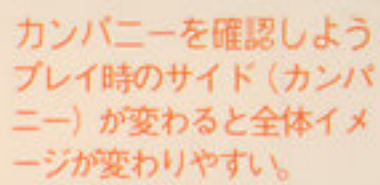


### COLOR EDITについて

- LOAD** カラーリングファイルをロードする。
- VIEW** 機体をいろいろな角度で見ることができる。エンブレムエディットの「CHECK」と同じ機能。
- SAVE** カラーリングファイルをセーブする。
- EXIT** 機体カスタマイズメニュー画面へ戻る。
- COMPANY SELECT** 機体のモデルをDNAかRNAに変更できる。
- PARTS SELECT** カラーエディットするパーツを選ぶ。機体によって選べるパーツが若干変わる。
- COLOR SELECT** 機体に設定された範囲(色)を選択。その範囲からはみ出るような作業はできない。
- RGBバー** カラーの細かい調整ができる。調整は方向ボタンの左右で行う。



RGBバーについて  
3つの色を同じ比率にしても、数値が違えば明るさが違う。十分に配慮しよう。



VIEWでスミズミまで見てみよう!  
いろいろな角度からチェックができる。これなら機体構造もわかるよね?

### EMBLEM EDITについて

標準コントローラによる操作の場合、アナログ方向キーでウィンドウ選択、方向ボタンでカーソル移動、Aボタンで決定になる。エンブレムファイルは8ブロック使用。

#### ① エディットウィンドウ

エディット中のエンブレムを表示。方向ボタンはカーソル移動、Aボタンはツールウィンドウで選択中の機能を実行、Bボタンはキャンセル、Xボタンはカーソル位置にある描画を削除する消しゴム、Yボタンはカーソル位置にある色を描画色として設定するスポイト。



#### ② ツールウィンドウ

エンブレムを描くためのツール集。点、直線、四角、丸などを描いたり、選択範囲のコピーや反転などが行えたりする。

#### ③ パレットウィンドウ

ツールウィンドウの「ペン」「ライン」「ペイント」などで使う描画色。方向ボタンで選ぶ。

#### ④ RGBウィンドウ

パレットウィンドウで選んだ描画色をRGBバーで表示。方向ボタンを使い、上下で色変更を、左右で細かい調整を行う。

#### ⑤ 表示ウィンドウ

Aボタンを押すと、エディットウィンドウのカーソル位置を中心に、エディットウィンドウが拡大される。

#### ⑥ メニューウィンドウ

エンブレムファイルのセーブやロード、サンプル(DC版と同じもの)のロードなどを行う。機体のチェックも可能。

### クイックメッセージの決定について

このカスタマイズディスクでクイックメッセージを記録すると、システムファイルに記録される。このファイルはDC版「オラタン」と同一なので、上書きしなくても別のVMを用意すること。

左レバー操作+QMボタンで表示!!

確認が可能



戦闘前にQMボタンを押せば、すべて確認できる。

内容と入力方法を把握しておくのも大切だろう。



状況にあったメッセージの入力!

### 「Ver.5.66」での出撃手順

カスタマイズディスクでカスタマイズ機体を作ったらVMにセーブする。このVMを持ってアーケードへ出撃だ。

- ① VMスロットにVMを差し込んでコインを入れる前に、まずはコンパネの左側に取り付けられたVMスロットにVMを差し込もう。



- ② 機体選択画面にVMを選ぶ



機体選択画面では右奥のVMを選ぶ。赤いXが表示されている場合は、VMがきちんと差し込まれていない。

- ③ カスタマイズデータを選択



VM内のカスタマイズファイルが表示される。DC版とは違い、愛称やエンブレムもチェックできる。見やすい。

- ④ さあ出撃だ!!



カスタマイズ機体の出撃シーンは、一度は見たい。

CPU戦でもカスタマイズ機体可以使用。

# ジーエム

読めば納得!! 新世紀ゲームマガジン

NO. 07

COVER SPECIAL

# 2000年の RPG

2000年夏、RPG超話題作  
検証RPG since 1977~2000  
ほぼ全RPGリスト/RPGツクールGBで作るRPG  
RPG Recommend/ネットワークRPGの今

ファイナルファンタジーIX  
ドラゴンクエストVIII エデンの戦士たち

ペルソナ2 罰  
グランディアII  
L'Arc~en~Ciel vs TOMARUNNER  
エターナルアルカディア  
マリオストーリー  
いろんな意味で史上最強のキャラゲー誕生秘話

キューティーグラフィック特別付録

SPECIAL INTERVIEW アトラス・アートディレクター

金子一馬  
「悪魔絵師のニヒリズム」

各種の売上、New. 市場動向がみるみるわかる新コーナー  
ゲーム市場最前線  
PS・PS2/DC/N64  
携帯ゲーム機/AC/PC/アダルト

# リニューアル 新装刊

ついに  
発売!

# あの「ジーエム」が、 生まれ変わりました!

# スペースチャンネル5 ドットコム



スペースチャンネル5

- セガ●発売中(99年12月16日発売)
- 5,800円(300ポイント)
- 1人プレイのみ●音楽ゲーム
- VM使用ブロック数5
- VGA・ふるふるぱっく対応

リニューアルして初めてうらがが登場しました。彼女が出てくるとやっぱり誌面が映えますね。さて、次回はあのボスキャラが登場!

## 手にはカミソリ 心にはラブ LOVE♡ダイアリー



TEXT BY  
オカムラミネコ

「スペースチャンネル5」アシスタントプロデューサー。レコード会社を経てセガに入社。主に国内外のプロモーション業務に携わる。

どもー。オカミネでーっす! ……、この始まりを「常春の国・マリネラ」みたいに定着させたいんですけど、って誰もそんなこと言ってもわかんないですよ(苦笑)。今日は、先週号のドリマガさんで特集されていたセガの研究開発部分社社長合同インタビューの裏話なんかをひとつ……。



多くの取材陣が駆けつけた各新社長の就任会見。我が水口「代表」は珍しくスーツ姿で登場しました。

セガ9研改めまして(株)ユニテッド・ゲーム・アーティストとなりまして、初めての取材でした! 各社社長と共にセガ本社にて国内外のゲーム雑誌の方を招いての水口社長(まだこの響きが新鮮……)会見、普段のTシャツ&半パン姿から一転、スーツ姿が社長っぽい……? (本人は「代表」と呼ばれた模様で、肩書きはただいま調整中) 話した内容は割愛しますが、つつい解禁前の事までしゃべりたくなる水口氏を、ワタナベハヤト(オカミネと同じくアシスタントプロデューサー)がすかさず「ダメです」ブロックをしておりました。そして原稿疲れか徹夜続きか、ウメちゃん、居眠り疑惑発覚!? 真偽のほどはホームページにて……?

## TALK SHOW あの人の訊きたい!

今回のパネラー スペースアシスタントプロデューサー オカムラミネコさん

Q オカミネさんが出るので毎号ドリマガを買ってしまいます。おかげでエセゲーマーなのに知識だけは豊富になり世間からヲタク扱いされて悩んでいます。どうしたらいいでしょうか?(えんじゅ)

A わーい、ありがとうございます! 私もエセゲーマーですが、チャンネル5に詳しいです。って、当たり前か(笑)。大丈夫、ヲタクってのは知ってる情報をみんなに伝えずに一人占めしてることだと思うので、愛のチャンネル5伝道師となって、周りのみんなも情報通に洗脳しちゃってください。踊らせるのー! (笑)

Q わたし、うららみたいにかわいくなりましたー! なんです……。というか、自分に自信を持ちたい……。もういっそあなたみたいに露出狂になっしまおうかしら!? 自分に自信が持てる方法教えて!(大塚亜弓)

A 極端な洋服でメリハリをつけるとかすれば、自分のスタイルなどが確立されてくるのでは? 例えばミニスカートじゃなくてロングとか、あえて今の流行に逆らってみるとかどうでしょう(笑)。うららもミニorロングパンツだしね! ちなみに私もそうですよーん。露文は流行っても基本的には着ません。

第2回はヒューズの声でもおなじみ、湯田高志ディレクターへの質問を募集中!  
http://www.spacechannel5.com/  
にあるフォームから送ってください!



### 今週の ポイントキャラクター

一番好きなうららのコスチュームは?

1位・レポート1 2位・レポート2  
3位・レポート4

もっと票が割れるかと思ったのですが、レポート1と2への投票がほとんどでした。レポート2のホットパンツ姿も見かけた気もしますが、やっぱりうららはレポート1のこのコスチュームでキマリ! ということでですね。ステキー!!

●このうららを見た時に惚れました。やっぱり登場したのがこのコスチュームでしたから。(エリ) ●可愛らしさと強さとセクシーさが絶妙なバランスで解け合った、まさにうららちゃんを象徴したコスチューム。(kanon) ●女性の目から見てかわいい。(Junko Ikenaga)

次回のテーマ(8月25日発売号)は、これだ!  
彼氏にしたい男性キャラは?(男性も投票可)  
投票は<http://www.spacechannel5.com>  
にて! 締め切り/8月6日(日) 24時



← 沖縄県・ちから

格闘ゲームに出てきそうな凛々しいうららですね。決戦前!?



← 山口県・石田優香

投稿人は5歳。ただならぬ才能を感じますぞ。ココ☆タビオカも注目。



← 静岡県・ゆっち

メッセージありがとう。ホームページにもアクセスしてね!

### おたよりも募集中!

本コーナーではハガキも募集中です。イラストやファンレターなど、どしどしお送りください。また、ドットコムではフォームを使った投稿ができますよ!

あて先 ●〒107-0052  
東京都港区赤坂4-13-13  
ソフトバンクパブリッシング(株)  
ドリームキャストマガジン編集部  
「スペースチャンネル5 ドットコム」係

# 投票・投稿してくれた人にはゴーカプレゼントが!

MILCD、サントラ&リミックスCD、TSUTAYA特製ビルケース、モロ星人クネクネ人形、各種ストラップ、洗バラフラッグ、アド名刺、Tシャツ(キッスLのみ)、ほしいものを書いてね!



あなたとつくる帝国&巴里歌劇団応援ページ **第八号**

編集長 **がすけつ**

**檄! 帝都ジャーナル(改)**

ついに夏の歌謡ショウが始まりましたね。僕は初日の今日と、千秋楽の2回、新宿へ観に行く予定です。もちろん、取材もバッチリ行うので、観に行けない人は、後日ドリマガで掲載する記事のほうを楽しみにしてね。

今週一枚

静岡県・ゆっちさん

いよいよ梅雨明け! な今回は、先々週に引き続きGB&ポケサク情報をお届けするぞ。もちろんイラスト投稿も待っているからよろしくね。

**サクラ大戦GB**  
檄! 花組入隊!

**全隊員見せます! 育成イベント完全出現条件!!**

●ドラマチックアドベンチャー●メディアファクトリー●ゲームボーイカラー専用●発売中(7月28日発売)●4,800円

仲のいい隊員から、サボテンや本などを預かる育成イベント。これは、預かったアイテムを育てたり、読んでみることによって、それぞれのアイテムごとに定められたゴールを

目指すというもの。ゴールに到達すれば、そのアイテムをくれた隊員の信頼度がグッとアップしちゃうのだ。お目当ての隊員がいたら、条件を頼りにそのアイテムをゲットしよう!!



さくらからサボテンを。アイテムがもらえるイベントはすべて夜に発生する。

**カナ 2日(月)~3日(火)**



**マリア 4日(水)~5日(木)**



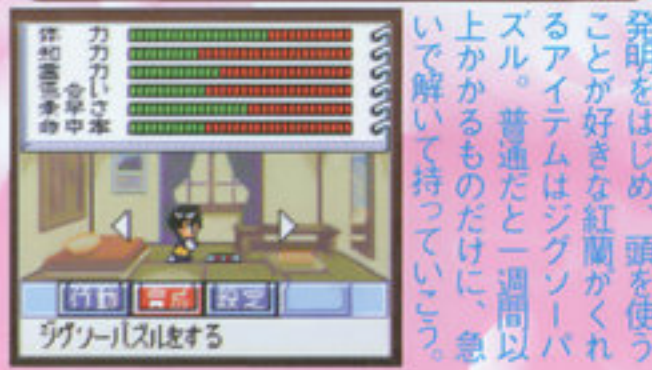
**さくら 4日(水)~5日(木)**



**すみれ 6日(金)~7日(土)**



**紅蘭 4日(水)~5日(木)**



**アイリス 6日(金)~7日(土)**



**まだまだあるぞ! キャラクター別イベントを一部紹介**



シャワーが壊れてしまい、シャワーを浴びることができなくなりました。マリアのために水道管を修理しよう。4日~5日の夜に発生する。



アイリスお気に入りのジャンボールが、行方不明!! 協力して探してあげればアイリスの信頼度アップ!! 11日~13日の夜に発生。

**ポケット・サクラ** **これで完璧! 帝都の脱出手順**

●メディアファクトリー●発売中(6月23日発売)●3,500円●歩数計付き携帯ゲーム●「サクラ大戦GB」と連動あり

さくらと一緒にいろんな場所へ歩いていける「ポケットサクラ」。帝都から全国へ、そして世界へ飛び出すことができるのは前回お伝えしたとおり。そこで今回は、帝都から抜けるための完全手順を大公開。方法は簡

単、都内に6カ所ずつあるお寺と不動産をすべて巡り、銀座の帝劇にいる米田に会うだけ。すると切符をくれて、銀座から東京駅への移動が可能になる。まずは、銀座の煉瓦亭で由里に会い、平井への行き方を聞こう。



**神原 由里**  
銀座の煉瓦亭にいる由里は、平井への行き方を教えてくれる。目黄不動に行けるぞ。



**藤井 かすみ**  
巣鴨から王子のルートを見せてくれる。日本橋の帝都銀行で彼女から話を聞こう。



**高村 椿**  
浅草花やしきにいる椿は、帝都移動の拠点となる赤坂への行き方を教えてくれる。



**米田 一基**  
三大娘全員に会い、すべての寺と不動産を見たら、銀座の帝劇にいる米田に会おう。

深川	深川	巣鴨	新宿	品川	品川
永代寺	霊巖寺	真性寺	太宗寺	品川寺	東禅寺
上野	平井	巣鴨	目白	渋谷	目黒
目黄不動	目黄不動	目赤不動	目白不動	目青不動	目黒不動





# ぐるぐる温泉

お楽しみ!

夏休みは友達100人作るチャンスだゾ〜!

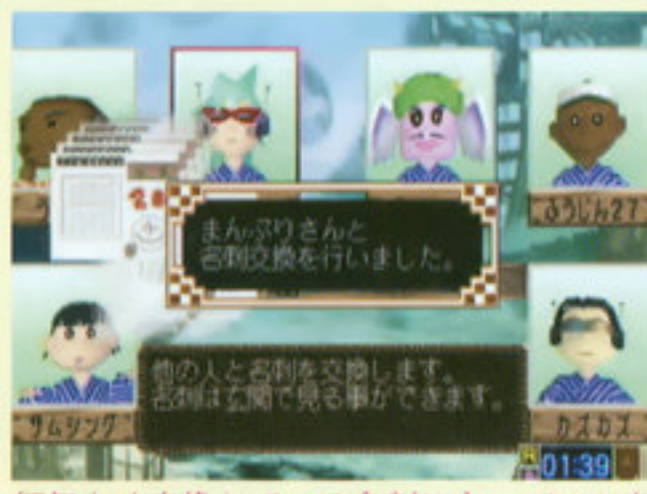
セガ  
「ぐるぐる温泉」チーム公認!

## ドリマガ温泉組合

●セガ●発売中('99年9月23日発売)●4,800円(240ポイント)●VGA、通信、キーボード、ぶるぶるぱく対応

名刺を100枚集めればパーツが15個も集まっちゃう!!

「ぐるぐる温泉」のコンセプトは、楽しくゲームとおしゃべりをして、ネットを通じて友達100人つくろう!ってことだよ。楽しい友達を見つけたら、名刺交換はお約束♪ その名刺交換にも、パーツを増やす要素があるのだ。全パーツを揃えたいなら、今日からさっそく友達を増やしていこう。ヘルメット入手まで頑張らなきゃね!



何気なく交換している名刺にも、パーツを増やす秘密がいっぱいなのだ。

パーツ名	パーツ番号	入手条件
メカ四角鼻	はな23	名刺を1枚集める
メカ箱型あたま	あたま134	名刺を4枚集める
メカアンテナ耳	みみ9	名刺を8枚集める
メカ特殊スコープ	め39	名刺を12枚集める
メカ排気口	ほほ13	名刺を16枚集める
メカ電気耳	みみ12	名刺を20枚集める
メカ鉄板口	くち84	名刺を28枚集める
メカエアマスク	くち80	名刺を36枚集める
メカ銃の鼻	はな29	名刺を44枚集める
メカレンズゴーグル	め42	名刺を52枚集める
メカ五角形の鼻	はな27	名刺を60枚集める
メカちいさなマスク	くち81	名刺を72枚集める
メカ埋め込みの頬	ほほ14	名刺を84枚集める
メカモノアイ	め40	名刺を96枚集める
フルフェイスヘルメット	あたま131	名刺を100枚集める

ドキドキの初体験♥  
名刺1枚交換で……

メカ四角鼻

メカ電気耳

名刺が20枚集まると?

ようやく半分達成の  
名刺52枚で……

メカレンズゴーグル

フルフェイスヘルメット

名刺100枚で  
友達も100人だ!

### 「ぐるぐる温泉」がもっと楽しくなる「ドリマガ温泉組合」組合員募集中!

7月23日に終了した「近代将棋ぐるぐる将棋バトル」に続き、8月以降も大会の予定が目白押し。いきなり大会開催告知があるかもしれないので、「ぐるぐる温泉」公式ホームページはこまめにチェックしよう! もちろん、今後予定されているスポンサー大会でも、ドリマガ温泉組合特別賞が予定されている。「大会参加を楽しんで、なおかつ賞品もほし〜」なんて人は、ドリマガ温泉組合

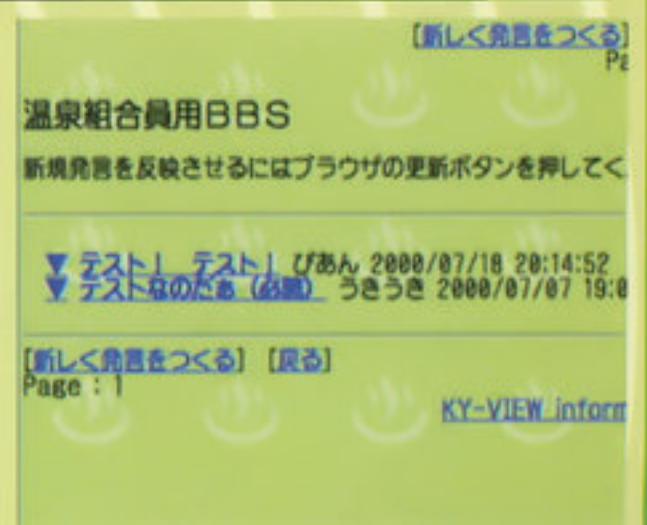
に参加するといいいことがあるかもよ? なにより、ドリマガ温泉組合への参加はとっても簡単! 官製ハガキに【住所・氏名・年齢・職業・電話番号・e-mailアドレス】を明記して、下記のあて先に送るだけでOKなのだ。

発売から10カ月が経った「ぐるぐる温泉」だけど、その楽しさが減ることはない! 今後も「ぐるぐる温泉」で、楽しいネットライフを送ろうね!!

あて先 ●〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング(株)  
ドリームキャストマガジン編集部「ドリマガ温泉組合」組合員募集係

### 温泉事務局員うきうき&組合長びあんが贈る! 温泉組合員用BBSが誕生!!

ドリマガ温泉組合員に、とってもうれしいお知らせだよ。なんと! 「ぐるぐる温泉」公式ホームページで要望の多かった、「ぐるぐる温泉」専用BBSが完成しました!! このBBSを利用できるのは、ドリマガ温泉組合員だけ。とはいえ、「ぐるぐる温泉」で遊んでいる人なら、誰でも簡単にドリマガ温泉組合員になれるわけだから、BBSを利用したいなら、この機会にドリマガ温泉組合員になっちゃえばいいのだ。詳しい情報は次回お伝えします!



BBSの管理は、事務局員うきうきと組合長びあんの共同作業。待ち合わせや個人大会の連絡に使えるぞうでしょ?

ドリマガホームページアドレス http://www.zdnet.co.jp/gamespot/dreamcastmagazine/

「ぐるぐる温泉」公式ホームページアドレス http://onsen.dricas.ne.jp/onsen/

ミトスを脱出しよう!



# ムルロアEXプレス

TGを知りたければここへアクセス!  
http://www.lalabit.com

いい感じにカードはそろってますか? 今回はミトス脱出前のチェックと、戦闘のポイントを紹介するよ!

8月11日増刊号

Vol.04

## イエティを作ったらミトスも卒業!旅立ちのときがやってきた!!

この連載とともにTGを始めた人は、そろそろ1カ月の無料期間が終わる頃。まだまだ物語は序盤、これからは長い冒険の旅がキミを待っている。有料登録をして、ぜひTGを続けてほしいな。今回はミトス脱出編!

イエティ2体を召喚したら準備OK。スライム、イエティ以外にも、ミトスではニンフ、ホムンクルス、ブレスウィスピの3種類のカードが召喚可能だ。気になる人はすべてのカードを召喚してから新たな島へ向かう。

### ミトスからどの島へ向かえばいいの?

目的となる、永久氷石やイエティを手に入れ、さらに他の島への道しるべを手に入れたら、ミトス脱出を企てよう。ミトスから進める島は下の3つの島。どの島にも魅力的な召喚カードたちが待っている。各島の長短を簡単に説明しておくので、自分の目的にあった島へと向かう。



道しるべを手に入れたらワールドマップで島の姿が明らかに!

### ……とその前に!永久氷石をまだ掘れない人へ

イエティの召喚に必要なアイテムのひとつ、永久氷石が発見できる「安らぎの島」は、ミトスで唯一の海上埋蔵ポイント。この付近はミトスでは強奪の多い地域でもある。どうしても入手できないようなら……。

#### 発見値とアイテムの関係

デッキの発見値が高いほどアイテムを見つけやすいが、あくまで「何を発見する」確率が上がるだけ。「何を発見するか?」には影響をおよぼさないのだ。

#### 強奪デッキを試してみな!

永久氷石を発見できない? 盗まれる? そんなときは自ら強奪デッキを組んでみるのも手だ。この風魔小太郎様(強奪4)が力を貸してやる。



#### 光の島アルカナ

オススメ度 ☆☆☆

オススメ召喚



島限定カードで、ゴブリン発掘隊が手に入る可能性がある光の島アルカナ。オーク発掘隊がそろわず、アイテム発見率が低い状態の人は、この島で冒険しつつ、カードを買うといい。ちなみにオススメしたい召喚カードはプリンセス。サイズも2と軽く、魔法防御を持ちながら、AP2で近接全体攻撃を行う強カードだぞ。

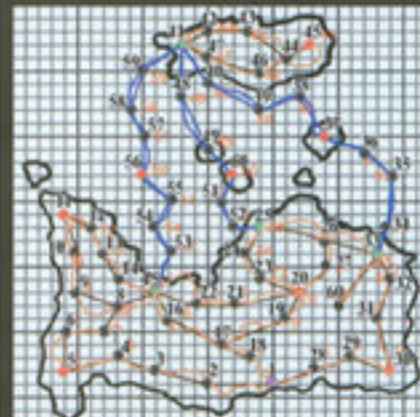


プリンセス

#### 神秘の島ゼクラス

オススメ度 ☆☆

オススメ召喚



戦闘ランカーを目指すなら、必ず必要となる地上貫通キャラの雄、ケンタウロス。このカードが召喚できることが神秘の島ゼクラスの最大の特長といえる。運よくミトスでオーク発掘隊を数枚手に入れ、アイテム発見率が高いデッキを組めるなら、この島で彼を召喚し、戦闘ランカーや強奪などをねらっていくのもアリだ。



ケンタウロス

#### 邪神の島ベルゲ

オススメ度 ☆☆

オススメ召喚



邪のオーラが漂う邪神の島ベルゲ。攻撃力はないが、自爆してどんな強カードも一瞬で消し去るマンドラゴラや、魔法攻撃を吸収するマッドゴーレムなど、ここで召喚できるカードは、どれも癖のあるカードばかりだ。ただ、すぐに必要となるカードがないので、3つの島の中では、一番最後に冒険するといいたいだろう。



マッドゴーレム

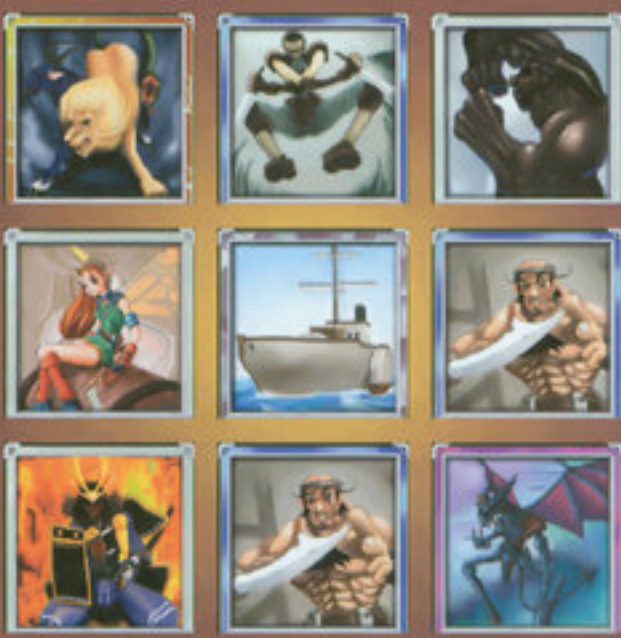
### 島限定カードをGETしよう!!

これが島限定カードだ!

ミトスを除く、各島のショップには、そのショップでしか買えないショップ限定カードが存在する。すべてのカードをそろえたいと考えているなら、これを見逃さないようにしたい。お茶目なカードが多いが、アルカナのゴブリン発掘隊のように有用なカードもある。ぜひとも1枚は手に入れておこう。



発掘しながら強奪しようというデッキ例。風魔小太郎は物理防御を持つ角にも置けるキャラ。強奪期待値込みで3回掘れば十分だろう。フェアリーはなるべく入れておこう。



こちらは発掘を完全に捨て、そのぶん戦闘力に回した例。サイズ26のサーベントを使えば戦力は大幅にアップだ。保管ポイントの隣に3~4ターン留まって戻る、を繰り返そう。

#### Point! 角と辺の違い

デッキに載る8体のキャラクターは4つの「角」と、角に挟まれた4つの「辺」という2種類の分けられる。2つの面に

隣接する角のキャラは出現確率が50%。これに対し、各面に対応した辺は25%になる。デッキを作るときは、角に強いキャラクターを配置し、辺がそのサポートに回る、というのが基本セオリーだ。



左の2つのデッキで使用しているカードはすべて同じ。だがこの2つが違って、左側が有利。右側が不利。面単位のAP平均値(左:6.5、右:10)を考えればこれは明らかだ。

# ついに新天地へ! そろそろ戦闘にもチャレンジしてみるか~

イエティを2体(理想は3体) 召喚して羅針盤を作ったら、いよいよ他の島へと移動してみよう。島間の移動は「マップ」画面の「ワールドマップ」を選び、行きたい島の名前をクリックすればOKだ。転送ポイントに到着すると即座に島を移動するぞ。新たな島に行ったら、召喚カードを目指して再び発掘の日々……というのもいいけど、せっかくだからちょっと戦闘してみたいか?

## 疑問があったら「ルール」をチェック!!



戦闘ルールに関して疑問に思うことがあったらメニューからルールへ飛んでみよう。

## Point! パラメータだけがカードの強さではない!!

戦闘に直接関係する要素は基本的にHP、AP、SPの3つのパラメータだが、各キャラの持つ特殊能力にも注目したい。APやHPが低くても、能力次第では一流の戦闘カードであったりもするのだ。

### サイレント



相手のキャラを沈黙させ、魔法詠唱を阻止する能力。

### 自己回復



自分の順番になるとHPを満タンまで回復。倒れにくい。

## キャラクターの攻撃属性は3種類

現在、全部で125種にもおよぶキャラクターカード。そのうち戦闘向きのAPが設定されたキャラには、物理、魔法、ブレスの3種類の攻撃属性がある。物理攻撃は標準的、魔法攻撃は空中も攻撃できるがSPが遅め、などそれぞれ一長一短なので、これらをバランスよく配分してデッキを作ってみよう。以下に挙げた各属性攻撃を無効化できる能力は戦闘で非常に有効だ。考慮に入れておこう。



先手を取られやすいが、AP4の魔法貫通を持つフレア。レア度3だ。



ケルベロスはAP2のブレスで全体攻撃。HPも高く簡単には倒れない。

攻撃属性	対抗する能力
物理	物理防御
魔法	魔法防御、魔法吸収、サイレント
ブレス	ブレス防御、ブレス吸収

## 手持ちのカードで作ってみよう 戦闘デッキサンプル

TGのデッキはプレイヤーの数だけ存在する。いろんなピークルで、いろんなデッキを試してみよう。思わぬ発見があるかもしれないぞ。

### 全体攻撃デッキ



特定の能力を持つキャラを集めてデッキを作る、というのがひとつのコンセプト。これは敵全体を攻撃できるキャラを集めたデッキ例だ。ドラゴニュートはHPが5もあるので早々には倒れない優良カード。このデッキは空中を攻撃できるキャラクターが少ないのが欠点か。

### ツェッペリンデッキ



陸上と海上を自由に移動できる空中ピークル、ツェッペリンは非常に特殊な存在。戦闘位置も空中なので、地上キャラの攻撃の大半が当たらないというメリットがある。辺にはサイズパフォーマンスの高いウィザードとナイトを集めておこう。

## 見て驚愕! 使って納得!! 強カード列伝

ここにある3枚のカードはどれも、TGでは屈指の強さを誇る優れた戦闘カードだ。もしも運よく手に入れることができたなら、さっそくデッキに投入してみよう。きっとその強さが実感できるはずだ。

どんなカードにも得手不得手はある。その中でも強いカードとされるのは、苦手キャラが少なく、長く生き残る公算の大きいカードだ。複雑に絡み合うカード間の相性を知るためには、TGにはどんなカードがあるのかをまず知る必要があるよね。インフォメの戦闘結果や、トーナメントなんかも参考にしてみよう。

**暗黒剣士ゲイル**  

 HPは2と少ないものの、16という高いSPが多くキャラを圧倒する。全6人の暗黒剣士の中でも1、2を争う強さ。能力名はソニックバスター。トリプル攻撃だ。空中キャラが苦手。  
 SZ4 H2 A1 S16

**ロマーリア国王**  

 魔法貫通と魔法防御を併せ持つ魔法キャラのエース。APとSPのバランスがよく、一方的に勝利できるキャラ多し。ミトスではガーディアンが多いので、思ったほど活躍しないかも。  
 SZ4 H3 A4 S9

**ワイバーン**  

 対地空のブレス攻撃を備えた空中キャラ。SPが遅いので先制攻撃を仕掛けることはあまりできない。しかし、空中に位置するだけでなく、HPが4もあるのでそう簡単には倒れない。  
 SZ5 H4 A3 S3

## 大プレゼント&募集っす!

ちす! 夏野合風っす! いよいよ夏休みっすね! お出かけ前にルートを設定、帰ってきたら、クーラーを効いた部屋でゴロゴロしつつ、冒険ログをみるのがオススメっす。さて、次回からは光の島、アルカナをバシバシ攻略していくっすよ。あ、それとついでにミスティックグラブが一般公開されたっす! 最初は

タダっすから気軽にプレイしてみたいっす。最後にプレゼントのお知らせっす。ネットワーク事業部から強奪(笑)した、TGSで配られた幻のカードセットをこのコーナー宛に手紙をくれた人の中から、10名様にプレゼントするっすよ! イラストでもTGの質問などなんでもいっすよ~。それではまた来週っす!

## 東京ゲームショウでのこの絵柄は!?



幻の逸品を10名様に!

ウィッチ  
 SIZE 2 AP 1  
 HP 4 SP 3  
 特殊能力 全体攻撃

【プレゼント応募先】上のレアカードをご希望の方は、住所、氏名、年齢、電話番号をハガキに書いて、〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング(株)「ドリームキャストマガジン」編集部「ムルロアEX・レアカード」プレゼント係までご応募ください(※締め切りは8月11日当日消印有効です)。

# 登場人物(?)紹介



くるくる

えらい学者志望の中学1年生。「ぶくぶくぞわぞわ」したモノが大好きでクリーチャーを造るのが趣味。



うさぎ

袋にゲル状の細胞を詰めて造られたウサギ型生物。人間並みの知能と主人よりまともな常識感覚をもつ。



あおいちゃん  
人面あおいさん

くるくるが助手として造った妻型(?)生物。宿主である、あおいちゃんと、人面ソの2つの人格がある。



モチモチくん

腹虫類タイプのモチモチくんは働き者(?)。甲羅タイプのタンディくんはこう見えて人見知りする性格。爬虫類タイプのオタクくんは大好きでお調子者だ。



タンディくん



オタクくん



メイシーさん

名門・伊集院家の一人娘、メイシーは「ぶにぶにすべすべ」を愛するナルシスト。彼女の下僕、あやせくんは対くるくる用のロボ、ゆっきいちゃんを製作。



あやせくん



ゆっきいちゃん

# くるくるワルニヤ

第09話

ママの手料理の巻  
作・UEKUSA



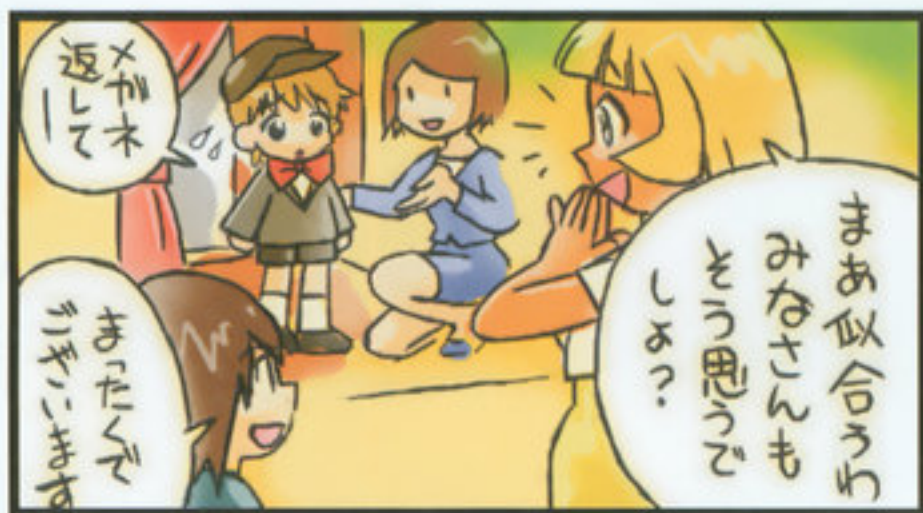
よし、各自  
買い物は  
慌てたわね!!  
散!!



料理なん  
どうしたん  
だろ  
いつも  
お前を  
怖いね  
何作  
楽しみ!



えっあつかい  
どうした?  
ハイ



まあ取合うち  
みなさん  
どう思うで  
しゅっ  
またん  
またん



まあいい  
だけども  
はげせ  
ま  
ホクは  
待って  
たてば



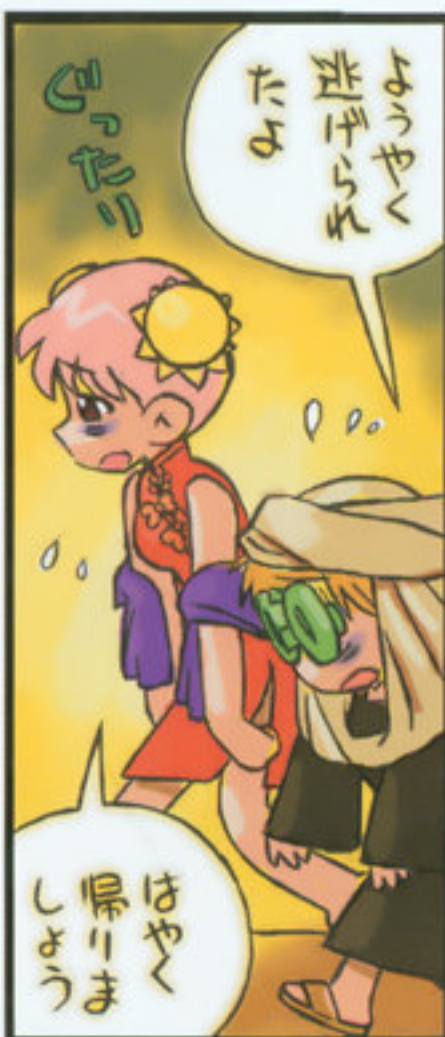
あ  
くるくる  
くわん  
どうしたの?  
あ  
メイシー  
ホクは  
クリーチャー達と  
買い物



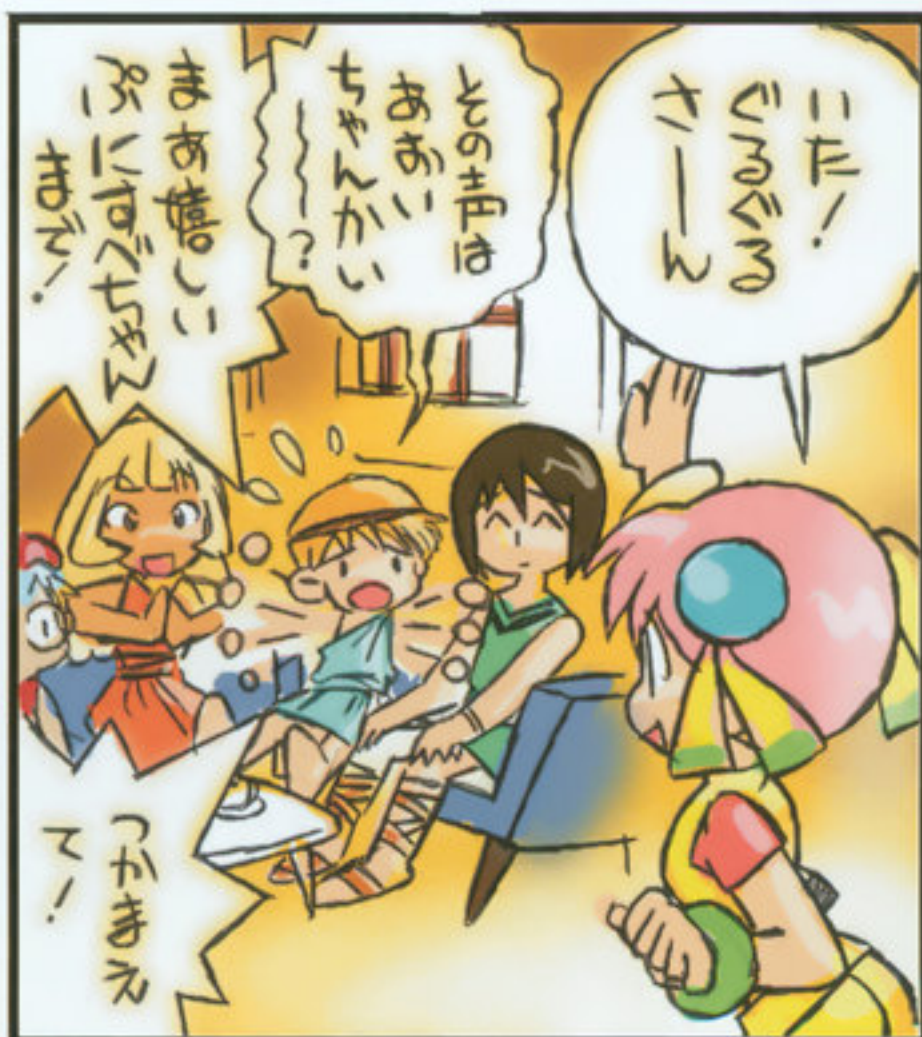
みんな  
なにか  
なにか  
待って  
た



もう食べ  
終らした  
ホクは  
料理  
ママの料理  
かた  
オホエニ  
ロー



みんな  
帰って  
しょう

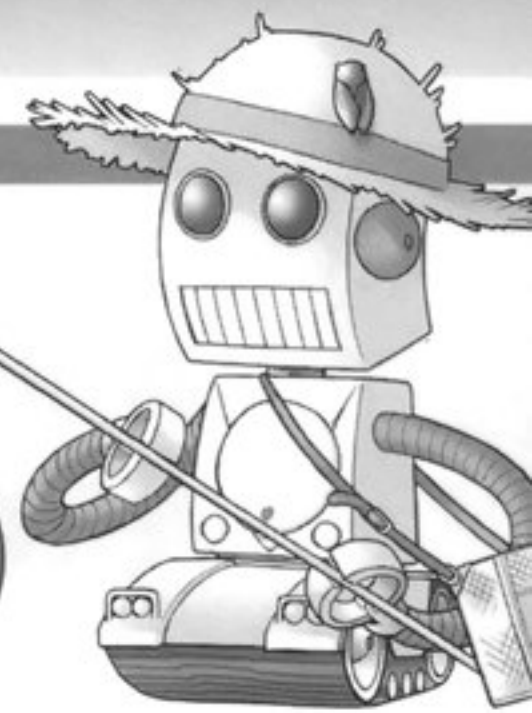


みんな  
帰って  
しょう



みんな  
荷物を持って  
先に帰って  
しょう

# 週刊 ドリマガ広場(仮)



ドリマガ読者と編集部が仲良く交流するための読者ページ、それが「週刊ドリマガ広場(仮)」です。編集部にはネット上に自分のサイトなんかを公開してる人もいます。興味のある人は探してみてください。

ドリマガ編集部謹製  
編集ロボ「☆」トミー

シエンムー  
また、  
完結!



千葉県/大山正之  
どんどん「シエンムー」エンディング  
予想が届きます。みんな食いつき良い。

## 青春のアルカディア

エターナル アルカディア

完結篇



神奈川県/ユニユニモレ  
この風貌だと空を超えて宇宙まで行っちゃいそうな感じがすね。上のネタもですが、マニアック……。

ワッアッワッアッ。Yoh、編集ロボ☆トミーですよ。「グランディアⅡ」が出るのを指折り待つ今日このごろです。ちなみに「週刊ドリマガ広場(仮)」とは、ドリマガ読者とドリマガ編集者が触れ合うというコンセプトの読者投稿コーナーなのです。  
●ガチャピンは、恐竜の子供。ムックは、雪男の子供。☆トミーは……。  
(栃木県/牛鍋屋)

—科学の子ですよ。  
●社名が「セガ・エンタープライゼス」から「セガ」に。印刷物のインク代や電光掲示板の電話代など、さりげなく経費削減しているところが侮れない。

(神奈川県/阿曾アキヒロ)  
—もちろん考えすぎです。「スーパーセガ」が良かったなあ。  
●「ビバリーヒルズ高校白書」がゲームになったら、ひつついたり離れたりもう忙しいのなんのって……。  
(奈良県/DEB)

—もし出たらドカ買いしちゃうー。アメリカの人にはTVドラマをゲーム化とかいう発想はないのかにゃ。  
●Vol.24の光里依夢さま。私も

「シャイニング・フォースⅢ」のジュリアンが大好きです！ ですから「ジュリアン」というゲームもずっと気になってました。でもこれって「発売日予定表」からいつの間にか消えてますよね。どうなったのでしょうか？ ☆トミーさん、知りませんか？

(神奈川県/香凜)  
—あら、ご家族での投稿ありがとうございます。えー、「ジュリアン」といえば昔プリンセスプリンセスが……(故障)。

●ロボ！ お前なんかじゃない。俺はドリムちゃんに「君」付けて呼んでほしかったんだ。クソ！ 電波飛ばしてやるビリビリ〜。どうだ!? バグったか？ ハッハッハッ。

(神奈川県/伊桜守)  
—ガガ。プリンセスプリンセスといえば、昔NHKで「プリンプリン物語」ってやってました。

●いいか☆トミー、冷静になれ。落ち着け、落ち着くん。まずは編集部にあるDCソフトを全部箱に詰めて、裏面にある住所に送るんだ。話はそれからだ。

(和歌山県/鈴木はい)  
—了了解。エエト、箱詰め箱詰め……住所は「東京都港区赤坂4-13-13」。(←無限ループ)

●今振り返ると、去年の夏は「フレームライド」とか「闘魂烈伝4」とかのネット対戦を夢中になってやってたんですよ。もうすでに懐かしいですねえ。あれは、ホントにアツい夏でした。てなわけで☆トミーさん、この夏オススメのネット対戦ゲームを教えてください。

(富山県/TAKEKO)  
—そうっすねー、なんだろうな。ロボは「ルーンジェイド」は買うつもりですよ。それでネットアイドルゲーマー上原千智さんとパーティ組むわけです。

●HMYH? もしやCMJK(元電気グルーヴ、キュートメン他)のご親戚の方ですか？  
(香川県/璃梅亜3世)

—どちらかといえばピコリン(芭月涼と並ぶ革ジャンルックの先駆者)のほうが怪しい気がしますね。  
今週は久々に文字ネタがいっぱい良かったです。途中少し電波の調子が悪かったですが、また来週〜。

## ドリ広 Weekly!

「ドリ広 Weekly!」はこの1週間がひと目でわかる優れものです(予定)。地方でのイベントとか、読者の皆さんからの情報お待ちしてます!

7/28 (金)	7/29 (土)	7/30 (日)	7/31 (月)	8/1 (火)	8/2 (水)	8/3 (木)
<ul style="list-style-type: none"> <li>●ドリマガ、ザ・プレ、GM発売日</li> <li>●第一次世界大戦開戦の日</li> <li>☆フジロックフェスティバル00(苗場スキー場・7/30まで)</li> <li>誕生日▼渡辺美智雄/渡瀬恒彦/セルジオ越後/大滝詠一/桂銀椒/真宮寺さくら(サクラ大戦シリーズ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●アマチュア無線の日</li> <li>誕生日▼橋本龍太郎/山際淳司/秋吉久美子/小野リサ/高木美保</li> <li>—そろそろ各地で花火大会なんかが始まったりしますね。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●プロレス記念日</li> <li>●東北自動車道全通記念日</li> <li>誕生日▼新美南吉/ヘンリー・フォード/アーノルド・シュワルツネッガー</li> <li>—フジロック、モリッシーは来ないらしいので注意してください。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●こだまの日●蓄音機の日</li> <li>●バラグライター記念日</li> <li>誕生日▼クラーク博士/柳田国男/石立鉄男/和泉雅子/古谷徹/本田美奈子</li> <li>—1918年のこの日にワイマール憲法が成立したそうです。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●観光の日●水の日●麻雀の日</li> <li>●自然環境クリーンデー</li> <li>●世界母乳の日●バインの日</li> <li>●夏の省エネルギー総点検の日</li> <li>誕生日▼室生犀星/きんさん・ぎんさん(成田さん・蟹江さん)/宮沢賢治/金田正一/伊藤・サンローラン/田村正和/つのだ☆ひる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●学制発布記念日</li> <li>●ホコ天記念日●パンツの日</li> <li>誕生日▼高橋悦史/須田開代子/ポール牧/中上健次/鴻上尚史/速水奨</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●はちみつの日●はさみの日</li> <li>誕生日▼伊達政宗/新渡戸稲造/黒鉄ヒロシ/藤田朋子/マーティン・シーン</li> <li>●本日発売のDCソフト</li> <li>●フランディアⅡ(通常版・初回限定版)・「F3555チャレンジャー」</li> <li>●「F3555チャレンジャー」コースデータ集</li> <li>●ドベンチャー編</li> </ul>

●……暦、記念日など。▼……この日生まれた有名人。○……本日発売の何か。☆……イベント。その他何か載せてほしい項目があったら教えてください！ 誕生日のタレコミもお待ちしてます。



# 読者投稿イラストコーナー ドリマガ美術クラブ

謎の校長先生をうならせるとゲームソフトがもらえる!? ハガキの裏に希望ソフトを書いておくといひみたいです。



校長賞  
ゲームソフト

安定してクオリティの高い作品を送り続ける力量は圧巻。敬意を表して校長賞!

イラスト... 香洲 諷色



こみく  
パーティ

奈良県 / 科学忍法・豆しほり

宮城県 / 屈原神無  
とても温かい絵。ぬくもりを肌で感じるっていいですね。



北海道 / 片山美里

アベル&ミシエット。白い羽が黒い羽を包み込んでいるのが印象的です。



ややかすんだ精妙な効果が、モノクロームの中にある詩的ともいえる中間色を生み出しています。



北海道 / 藤原俊則

このララは正しいようで何か違う。何かが間違っている。



神奈川県 / 長野あきら

顔をうずめて視線をこちらに向けているしぐさが可愛いね。



国内DC版登場〜。待ちどおしいのはみんな一緒!

広島県 / はるな



服を着た体にそったチェックの描き方が良いです。

兵庫県 / おーちゃん



いつもドキドキの通信簿なのだ!!

## 葉山宏治の



vol.10

## ディープエ場

ゲーム作りの喜怒哀楽

はやまこうじ ■代表作「超兄貴」(メサイヤ)から「兄貴」という愛称で呼ばれるゲームミュージック界生え抜きのミュージシャン。どこの企業にも所属せず、フリーの特権を生かし、さまざまなゲームやCDに参加する傍ら、自身のCDも11枚目が3月15日に最新アルバムリリース、4月にライブツアーと、実践派のゲームミュージシャンである。

### 今でも「ぼくのなつやすみ」

確かPSのソフトだったと思うが、「ぼくのなつやすみ」というタイトルのゲームのCFがテレビを賑わしていた。

このゲーム、主人公(プレイヤー)が少年であり、田舎へ行って、夏休みの冒険(?)をするというようなものだという。実に面白い企画だし、テーマの酷似したゲームが多い昨今、これは奇抜でいい趣味をしていると俺は思ったのだ。

だいたい、「ぼくのなつやすみ」というタイトルだけ聞けば、小学生がプレイしてもおかしくはない。だがどうやら、このゲームを好んでプレイしているのは、大人たちばかりのようだ。それを聞くと、なんだか、とても変な気分になる……。というのも、もともと田舎に住んでいる人からすれば、何もゲームで田舎の夏休みを体験する必要はないのだから。だが、多くの都市部に住んでいる人たちにとっては、田舎の夏休みは少年時代、はたまた遠い過去の記憶になってしまっているようなのだ。

だからCFを見た時、ちょっとだけ、都市部でずっと生活している人たちが気の毒になった。都会のコンクリートジャン

グルの中では、「ああ、こんな夏休みっていいなあ……」と、本当にもう仮想世界の中でしか存在し得ない「夏休み」と考えている人も多いのかもしれない。

現代社会では確かに、さまざまな開発によって環境破壊が進んでいるのは紛れもない事実だし、そういった「ぼくのなつやすみ」が減少してしまっているというのも間違いない。しかし実際は、いまだに得体の知れない沼や川、名もない山や深い森、その中にいる不思議な生き物たちはリアルに生き残っているのだ。決して、過去の思い出というだけでなく、彼らは今もなお健気にも生き続けているということを田舎から伝えたいね。

ただ、俺はゲーム自体はまだ実際にプ

レイしていないから、ゲームの出来不出来は正直わからない。だから、正直、無責任なことも言えないのだが、「こういう企画を考えてくれるクリエイターがいたんだ」ということに素直に喜んでる。何も、過激、美麗、壮大ばかりがゲームじゃないのだから……。

自然や田舎の夏休みというテーマのもとにゲームを作ってくれる人がまだいたのだということがうれしいのだ。その「自然や田舎の夏休み」というテーマ自体に「もうこれ以上「ぼくのなつやすみ」を壊さないでくれ」という制作者たちの静かなメッセージが、込められているのではないかと俺は勝手に思っている。

### 「超兄貴 男の魂」葉山宏治

品番: FSCA10124  
価格: 2,800円(税込) 発売日: 発売中(3月15日発売)  
発売元: ファーストスマイル・エンタテインメント

葉山が作曲を担当したワンダースワン版「超兄貴 男の魂」(2月10日発売)のBGM11曲のアレンジに加え、アルバムオリジナルの新曲5曲を収録した葉山宏治単独アルバム最新作。計22曲の「兄貴」サウンドの集大成。



葉山宏治公式ホームページ ■ <http://www.ny.airnet.ne.jp/~aniki01/>



宮城県／ちくばふみ



巴里をイメージ? 額縁のようなアレンジがパッチリ映えていますね。



大阪府／にるる

手にはポケットさくら。このさくらも小さくて可愛らしい〜。



東京都／Dr.ひろい

こちらは春日野さくらさんですね。次のシーンが気になります。



山口県／抑

なんとも言えない表情してますね。つぼみから美しい花へ……そんなイメージでしょうか。

なぜかイラスト人気大沸騰中の「JSR」。あの独特のマンガディメンションが絵描き心をくすぐるのでしょか。



岩手県／ふえれつと



国語	9
体育	10
美術	10

手書きっ!

だって本当なんだモン

コレいたずらしたの先生でしょ!!



宮城県／KAZ丸



北海道／戸田拓也



大阪府／024



栃木県／DARK-ELF

赤坂ミク 当美術クラブ部長。生粋の文系少女でスポーツ不万能。ゲームの腕もB級だ。

竹芝夢路 美術クラブ顧問。妙に歪んだ性格と少々おとなげのないが玉にキズなのである。

藍原葵 美術部員でミクの先輩。攻略HPを開設するほどのゲーム好き。お昼はトカ弁。

戸黒成人 夢路に振り回される同僚教師。クラブとの関係は今のところ定かではない。

# 岩垂行徳ワールド Music Paradise



**Profile**  
 長野県松本市出身。大学在学中、独学で作曲の基礎を習得。その後本格的にゲームミュージックの作曲をはじめ「グランディア」「ルナ」「ラングリッサー」などの作曲を手がける。ゲーム音楽以外にも舞台や東京ディズニーランドなどの楽曲を手がけている。

発売までカウントダウン状態となっている「グランディアII」。テレビCMも見てくれたかな? 川澄歌織さんの美しい歌声が、効果音なしの映像とリンクしてゾクゾクする感動を与えてくれるよね。ぜひチェックを!!  
 さて、今回も「グランディアII」の音

楽に携わってくれた人を紹介しましょう。  
 トランペットは平林徹君。彼は現在東京金管5重奏団のメンバーでもあり、その他多くの楽団でも吹いているトランペッター。その昔、吹奏楽関連の雑誌でもクリニックをしていたり(表紙を飾るくらいだから、そりゃすごいでしょって感じだね)、今もコンクールの審査員として動き回っているようだ。  
 出合いは……、実は僕の小・中・高校の同級生でもあるんだ。小学校の卒業演奏会で吹いた「軽騎兵序曲」のイントロのファンファーレは、今でも語りぐさになっていますなあ。中学になって、彼はその頃からプロになろうと思っていたのかもしれないけれど「ピアノを習いに行こう!」と僕を誘ってピアノのレッスンに通いだしたり、高校では入学式の前から(やはりこれも誘われて)吹奏楽クラブの練習に参加していたり。僕がこ

うやって音楽の仕事をしている根本のところには、彼の多大なる誘いと影響があったのです。あのころ僕はトロンボーンを吹いていたり、指揮をしていたりして(ギターやピアノでオリジナル曲も作っていたなあ)平林君と遊んでいたけれど、こうして今も一緒に仕事をできるってのはうれしいものです。  
 彼の素直でメロウな響きは、アルバム「Vent」でも聞くことができるけど、今回もその音は健在!! 素敵です。  
 バイオリンは土屋玲子さん。「天は二物を与えず」って言うけれど、彼女には当てはまりませんなあ。バイオリンも上手、二胡も弾ける、最近は映画音楽やテレビドラマの音楽も作っている。そのうえ美人ときたまんだ!!  
 彼女との出会いはディズニーのレコーディングで、もともとナマの楽器を入れない予定だったから「こんなの絶対弾けないぞ」ってフレーズいっぱいストリングスアレンジをしたんだけど、急きよ「やっぱりバイオリン入れましょう!」

と言われ、無茶だと思いつつも譜面を書き、当日来たのが土屋さん。で、「指がつるー!」と言いながらも弾ききってしまったのにはビックリ!!(これ、ディズニーの「Wacky Kingdom」の中に収録されています。興味のある方はぜひ聴いてみて!) その後も、アルバム「Best of GRANDIA」で弾いてもらったりして、すでに僕の中の「バイオリン」といえば、彼女の音になってしまったほど魅力的です。  
 今回もその超絶技巧もさることながら(無茶な譜面ですみません)、優しい憂いを帯びた響きがとても素敵。ゾクゾクしちゃいます。  
 お2人さん、どうもありがとうございます。またよろしくね。



ドリームキャストの通信機能を使って、僕のホームページ「岩垂行徳ワールド かもんえぶりばでえ」にも遊びに来てください。最新情報も満載です。アドレスは、<http://www.jah.ne.jp/~naekichi/iwadare/>です。メールも待っていますのでお気軽に。

# 月刊! ドリマガの輪

「週刊ドリマガ広場(仮)」略して「ドリ広」のコンセプトはズバリ「読者と編集者の馴れ合い」。こんな無謀なコンセプトを実現するために生まれたのがこれらの14個ものコーナー群です。今週号に順番が回ってきた4人+右の10人のコーナー紹介をじっくり読んで投稿してみてください。すると編集者たち(瀕死)が奮い立ち、みんなが幸せになります。(文責・☆トミー)

## ナムコ魂

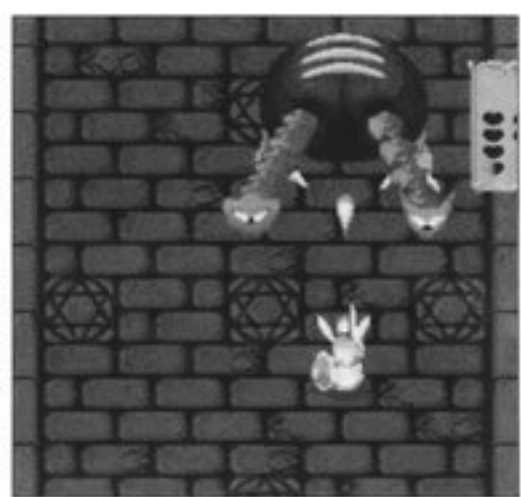
担当 ③  
vol. 5

DC版「ソウルキャリバー」が発売されて1年が経ちますが、読者レースを見てもわかるとおり、今なお高い評価を得ています。まさに魂を込めた作品といえるでしょう。それを超える作品がナムコから出ることに期待したいですね。

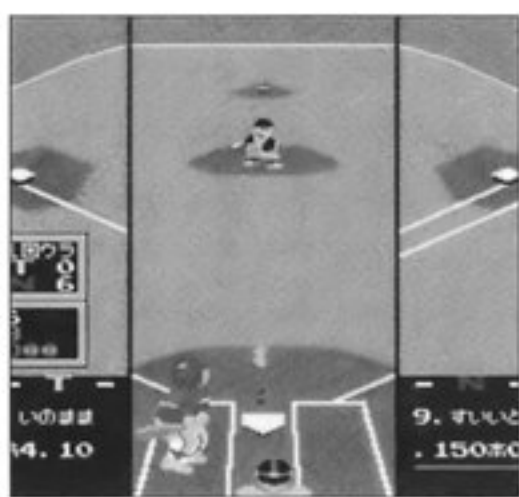
### ドリームライブラリを考える～PCエンジン編～

ドリームライブラリはPCエンジンのソフトも遊べるというハードメーカー間を超えたコンテンツが楽しめますが、ナムコはPCエンジンでもタイトルを多数発売しています

完全移植とはいえませんが、名作といわれた「ワルキューレの伝説」。今遊んでも楽しめますよ。



た。「ワルキューレの伝説」や「源平討魔伝」「超絶倫人ペラボーマン」と、当時を代表する名作が楽しめました。Huカードですからライブラリ化しやすいと思うのですが……。



移植モノ以外では、定番の「ワルドスタジアム」や「ワルドサーキット」などがありました。

©NAMCO LTD. 【当コーナーでは、ナムコに関するお便り、イラストなどを募集中です! あて先はP79を。採用者にはナムコ関連グッズをお送りします。】

岩手県・木の子



実はキャラが2人しかいない「ドリラー」。「2」では若干増えましたが。

「キャリバー」は今でもコスプレ人気が高いとか。センスいいですからね。



青森県・越賀谷誠実

### げいむの抜け道

毎日、暑いですね。自宅にはクーラーも扇風機もないので編集部の方が涼しくてよいという、情けない日々を送っております。

■先日、ゲームショップの改装前バーゲンに行った。目的は表向きはDCソフトだったが、古いショップだったので何かお宝ソフトはないかと期待してもいた。そこで店員に「何か古いモノとかも出てますかねえ?」と尋ねてみたら、何やら店の奥から箱いっぱいのファミコンソフトを持ってきて「お得意さんだからね。これ持っていいよ」と渡された。数回しか行った

ことはなかったのだが、“お得意様”だったらしい。しかしもらったほうがいいが、わが家にはファミコンはなかった……。

(鹿児島県/米つきコオロギ) —うーん。じゃ、そのソフトを欲しいって人を見つけて、DCソフトと交換すれば……。わらしべ長者方式でひとつ頑張ってみよう!

■母の日に250円のカーネーションを1本買って、送った。感激した母は私の誕生日に「シーマン」のソフトを買ってくれた……。

(埼玉県/ハートフル) —これは正攻法なのかな(笑)。

というワケで、プレイしたことのある方からの情報をお待ちしてます! 担当まは、アニメはちょっとだけ見たことはあるのですが、ゲームはプレイしたことないのです。申し訳ない……。

### げいむの抜け道

竹ターンの魔法騎士レイアスなんて抜け道……。白き氷のローゼン(?)の街のある所に抜けなくてこまっています。(作中に出てくるように) ラファールの家の下の方、うろたえ3つ泳がはいておごらに足る穴に入れないのでも、何かしなきゃならないのしょうか? 何れも自力でいじくれないのしょうか? たしたら何かコツとかを



熊本市/風華白刃

### VMの「ピ——」って音が短くなる裏ワザ

コシを抜かず、そのままで使う。おと「ピ——」って音が短くなるぞ! セーブで固定するとなおgood!!



奈良県/ダバッチ

やってみた。しかし通電させないためのものだよな? まだ保存には使っていないのだけれど、これでうまく稼働するのか? しなかったら……。っていうか、音が短くなるだけ!

ではまたねー!!

#### 〈お手紙募集中〜♪〉

このコーナーでは、あなたの発見したゲームのちょっとした抜け道を募集中です。裏技ってほどの技じゃないんだけど……くらいの小ネタ募集。ってみんな結構マジなネタを送ってきてくれるんだよね。感謝感激であります。あ、ゲームアイコンもヨロシクね! とりあえず今回お手紙をくれた人にも何かプレゼント送ります。(担当:ま)



あなたのお悩み イヤCま〜す	たいちょう・ハチの なぜなに!? 出張所	〇〇って 言うなあ〜!	ホームページ へGO!	セゲいち! キャラ グッズ企画大賞	ワシの話を聞け! もとい 僕の自慢話を聞いてください	伏せ字研究所	勝手にドリマガ 特派員	ザ・素朴	あのゲームを 探して!
①イヤされたいほど傷 ついた話? あなたのイヤ し系グッズ、方法③ オアシス。以上3点 をオアシスに教えて! (担当/オギ・クボコ)	おなじみ「ドリマガな ぜなに探検隊」のハミダ シ情報版。本家「なぜな に」では扱えない小ネタ にお答えします。(担当/ たいちょう&ハチ)	「〇〇って言うなあ 〜!」と叫びたくった エピソードを大募集! 「〇〇とだけは言いた くない!」なんてのもア リ。(担当/イサコ)	DCソフト&ハード情 報が載っているHPを紹 介します。住所・氏名・ 電話番号・HPのURLと 簡単な紹介を書いて送 ってね。(担当/びあん)	ドリマガ名物「セガ のゲームは世界一い い!」に登場させたい キャラクターと関連 グッズを考えてくださ い。(担当/ホンゴウ)	文字どおりの自慢コ ーナー。絵でも文章で もOK。友達には言え ないような自慢話をな るべく得意げに披露し てくれ!(担当/ケイ)	現在のお題は 「SNKの人気剣豪対 戦格闘」といえば、「サ 〇〇イスピリッツ」 (7/31メ切)(担 当/ウメとTETSU)	勝手にドリマガスタ ッフに成りきり、さま ざまなレポートを送 ってください。しかし、 ここではマジネタを 募集!!(担当/コレ)	読者の素朴な疑 問に読者が答えま す! 現在のテーマ「カ レーとラーメンはどっ ちがおいしいの?」 (担当/チキン関)	「こんなに心にひっかっ ているのに、タイトル名すら思 い出せない!」そんなあなたの「名 (迷)作ゲーム」を調査。ジャ ンル、ハード不詳。手がかりを 求め。(担当/スパー)

# ドリマガスポーツ

## DORIMAGA SPORTS vol.5 8月号

インターネットは<http://www.kisakisa.com/> (7/28発売)

ドリマガスポーツ社  
〒107-0052  
東京都港区赤坂4-13-13  
ドリマガスポーツ  
マガジン編集部内

### ついに、バンダイと提携!? 編集ロボ☆トミー二足歩行計画

「ガンタンクからガンダムへ」をスローガンとする編集ロボ☆トミーの二足歩行計画が発表された。「☆トミーのキャタピラに足を踏みつぶされるのはゴメンだ!」と全治3カ月の編集長は、完成予想図を公開。編集長の足がうすくたびに計画進行に拍車がかかることは必至? (神奈川県/阿曾アキヒロ記者)



かなりスリムになる  
もようだが、身長ア  
ップによる障害が心  
配される。

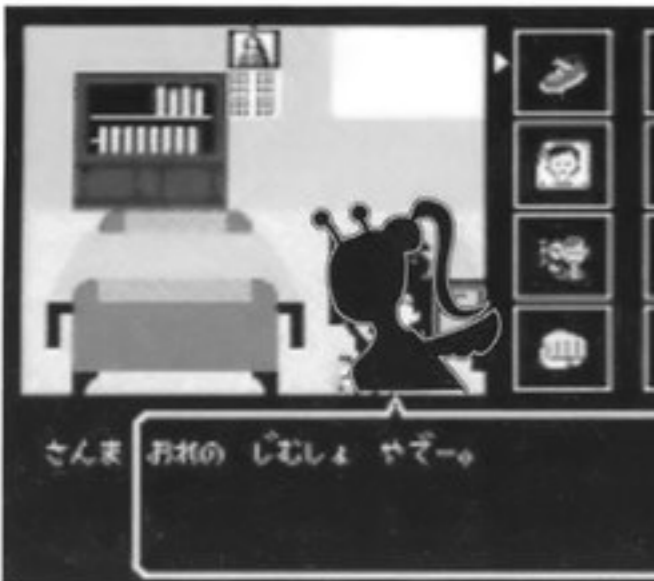


完成予想図

### もはやお約束? 映画化に続き、ゲーム化決定!

ドリマガキャストマガジン編集長である西村亨氏は、このほど、ドリマガブランドによるオリジナルドリマガキャストゲームの制作発表会を行った。気になるタイトルは「007〜やみくもフィーバー ザ・ゲーム (仮)」。先日、

本紙でもお伝えした来春劇場公開予定の話題のハリウッド映画を独占ゲーム化する、というもの。発表会では「ドリマガ本誌アンケートハガキの“これから買いたいドリマガキャストソフト”の選択肢をひとつだけにする」



「ドリマガ1冊まるまるで特集する」などの強力な宣伝プランも明かされている。(和歌山県/鈴木はい記者)

画面写真らしきものが1枚公開されているものの、ジャンルなどの詳細については謎に包まれている。

### ドリスポ便り

☆トミー二足歩行化が実現した際には、ぜひ、バンダイ「マスターグレード」シリーズでプラモデルを発売してほしいところ。「ガンダム」本編はほとんど知らないけれど、最近、ガンプラにはまり

つつある編集長キサでございます。何故か、チョコQ収集にもハマっております……じゃなくて、当社では随時社員を募集しているのですよ。明日の日本を担う、斬新な記事の投稿をお待ちしているのですよ。(担当/編集長キサ)

爆弾岩 PRESENTS TARGET

# あのキャラの行動を 検索? 創作? セヨ!

REPORT:5

TARGET

## AXEL (クレイジータクシー)

AGENT: DOR-2

報告書  
クレイジータクシー  
AXELさんの1日 Ver. 2

○前日、愛車を没収されたので今日はNAOAが極秘開発した三輪自転車で開業。

10:00 妊婦を乗せる(やや予感)

11:00 急に産気付く!! 病院に急ぐAXEL!!

12:00 しかし、ハッスルしすぎて大スピン!! (三輪自転車は超軽量のため、スピンしやすいようです)

その速心力で、赤ちゃん飛び出す!! (距離12.19m)。新生児(未産)「おぎゃあ」元妊婦「あら、産まれたわ」

13:00 無事、病院に着く。

追記: その後の調査で、乗車中の異常興奮、スピン時の速心力が出産に大変有効と医学的に認められ、「CRAZY 出産」と学会で正式に命名されたもよう。AXELさんは、色々の意味で伝説になりました。

TARGET

## 芭月涼 (シェンムー)

AGENT: 春二番

シェンムー 芭月涼の1日 報告書

8:00 起床。編み物。クレイジータクシーとやら、乗る(クレイジー)に。

9:00 原宿の噂話。話、さかしゃしゃと聞かされた。

9:30 通場で福士とバトル。しかし福士は無敵。

10:30 神社。猫の名前「福士」に決定。

11:00 ドア「極上」の時間 かかる。

13:00 今さら三ツの話を聞く。大(サツ)に「さかしゃ」

14:00 王さんにニュースをお知らせ。(お祝い)

14:30 コンビニでくじ。(王さん「モデル」)当たる

15:00 王さんの復讐。(フリーバトル)「ホコホコ」

16:00 作ることもないで通行のじまをやる。お祝い文句の言わないこと

17:00 つまらないうのでアポイント「アヒン」逃げ! 3回おはる

18:30 ケンケン、ゲツアイン「藤」をぬらう。「おぎゃあ」

19:00 王さんの復讐。港に逃げるか来たか。(お祝い)フリーバトルをかける「ホコホコ」

23:30 王さんと手をつないで「帰る」途中、まちがひ「チュー」つよび! 王さん泣く。

以上

TARGET

## 「DOA2」の面々 (デッド オア アライブ2)

AGENT: 和歌山県/鈴木はい

「DOA2」の面々の日常。(希望込)

ローテーションを組んでDC用の衣装を作成。

この努力にむくみには、移植しかなければなりません。

所長: うつろな爆弾岩の午後...

U (助手) はい君また採用ですか。頑張ってますね。爆 うむ。個人的に「DOA2」のファンやさかい、このゲームが色モノゲーに思われるから、採用しようかどうか迷たんやけどな。さてさて、今回の新人、春二番やけど、今回の1等賞や。まさにひきつような笑いをワイに提供してくれた。1つひとつがまさにそうやった。惜しむらくは、全部が1つにつながるともつとよかったんやけど。U 次回も投稿待ってますね。

タイムリーなネタなんて採用。移植決定されてひと安心?

# GINEMERS

ファンタジーと人間の成長を見せてくれる物語。こんな夏の映画もいかが？

## ソフィーの世界

「自分とは何か？」という深そうなたまなテーマに、少女のファンタジックな体験をからめたノルウェー映画。原作は、ヨースタイン・ゴルドルの童話チックな哲学入門だ。ソフィーという女の子のもとに、ある日、「あなたは誰？」と書かれた妙な手紙が届く。さらに次の日、「世界はどこからきた？」という手紙が……。不思議に思っていたソフィーの前に、やがて手紙を書いた青年が現れる。彼のガイドで、ソフィーははるか過去の世界をのぞくことになるのだ。



●監督/エリック・グスタフソン  
●出演/シルエ・ストルステン  
●7月29日より公開

## RANKING

今週	先週	タイトル
1	-	M:1-2
2	1	レインディア・ゲーム
3	-	ポケットモンスター・結晶塔の帝王
4	3	サイダーハウス・ルール
5	2	グラディエーター
6	-	2000年夏・東映アニメフェア
7	-	ドグマ
8	8	すずらん 少女萌の物語
9	5	シーズ・オール・ザット
10	10	どら平太

(2000/7/8~7/14銀座・新宿・渋谷3地区代表館集計) 興業通信社調べ

## コーンウォールの森へ

こちらは、大人の成長を描く作品。W・ハミルトンの小説を、名プロデューサーのジェレミー・トマスが監督となり執念の映画化を果たした。繊細な心の青年ボビーは、事故と薬物治療のために苦しい生活を送っていた。自分に理解があった母も失い、冷酷な叔父に脅迫されたボビーは、ついに家出。夢に見たコーンウォールを目指す。そしてボビーは、車にはねられた動物を埋葬するミスター・サマーズと出会い、野山での生活を通して命の尊さを学んでいく……。



●監督/ジェレミー・トマス  
●8月より新宿シネマカリテほか公開

# ドリマンガ

ドリマガとマンガをかけて、ドリマンガ。時を経るほどに痛い。



神奈川県/ユニユニモレ

てっきり彼は億万長者なのかと思つた。やはり、映画がアレだったんだろうか。



静岡県/トチギ

マラカスって適当に振ってても楽しいよね。でも周りの人は笑顔で嫌がったり。



広島県/30円

ビデオだって言ってるのに。知世ちゃんがそんな雑誌に投稿したら嫌だなあ。



千葉県/KABU

硬派で有名な彼が何を求めてガチャガチャに興じるのか。その答えがついに!

# 南央美の OMI in WANDERLAND

降ったり、やんだり、降ったり、やんだり……。そうして、じわじわ暑くなっていくんですね。もう、カラッとならんですか~!?とは思いますが、そこはそれ、神のみぞ知る。でも、こここのところ天気ヘンですよ。そのうえいろいろ起きてもいますが、より大きな異常などは起きないでほしいですね。さてさて、最近「テレビ見られないじょ~」と嘆くテレビっ子の私の目に飛び込んできたのが、携帯電話でいろいろなサイトを見て遊べる本たち。「これなら、どこでも遊べる?」と、ペラペラめくっていたら……。あるある! い

ろんな楽しげなところが!! さっそく買って読み込んでみると、本当にいろいろありますね~。ゲームやら、掲示板やら、チャットやら。もう、携帯電話ひとつで、なんでもござれな感じですね。なにかを育てたりもできるんですね~。楽しいなりね~♡ 今までは、電車が止まったときの駅情報とか、時刻表なんて類の情報しか見なかったから、楽しい楽しい(笑)。今月は、電話代が大変そうなり。それはそうと、クルクル見ていたら、なんと! 友達の作るホームページ発見!! 「おお! 作れるのか~」と、興味を引かれた私。

## Omi's Information

Omiへの応援・質問などなど送ってください。79ページの「南 央美係」までよろしくね! みんなから来たハガキは、Omiが全部見てるよ~。ふふ~ん♪



## 愛犬ぶいんの日記

やった~! はれた~!! ようやく、おそとをおさんぽ~!! うれし~!! さあさあさあ、はやく、おさんぽにいきましょうよ~う! ん?? いやがる? なぜ?? あ、いく? いくんだ!! おっけー! はい、だっこ。ん? これ、おさんぽがう?? なぜ? またかく。

# ドリ広御意見箱

ドリームポイントバンクについて

広島県/河面孝範

DCを買って約1年が過ぎ、ようやくドリームポイントも2000を超えたのでポイントバンクでVMをもらおうと思ったら「品切れ」とのことだった。次回の再販の予定もまだないと言われてとても残念に思った。限定カラーのVMだからということもあるだろうが、私のように別に限定だから欲しいわけではなく、通常のVMを2500円出して買いたくないからドリームポイントバンクでもらおうという考えの人もけっこういるのだと思う。それにしても、せっかくポイントを貯めてもらいたい商品が

用意されているとは限らず、ポイントを使わないまま2年が経過すればゼロにされてしまうというのはちょっとひどいと思う。VM、それにコントローラはノーマルのものでもよいので、品切れということをなくしてほしい。

「シーマンと英会話」

愛知県/TOM☆CAT

Vol.24の時代遅れの漢さんの言うように、「マイクデバイス」はもっと活用してほしい。そこで考えました。「シーマン」の海外版を改良して作る、名付けて「シーマンと英会話」。「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」に続くスキルUPソフト!! DCで楽しく英語が覚えらるなんて最高じゃないですか。お願い、ビバリウムさん!!

# BOOK ME!

今回のテーマは「都会でバトル!」だ。噂のゲームと、待望の文庫を紹介!

ジェットセットラジオ パーフェクトガイド インディヴィジュアル・プロジェクト



株式会社キュービスト・構成・執筆  
ソフトバンクパブリッシング  
A5判/P135  
1,200円

質感をひねったグラフィックとシステムで話題を呼んだ、トリック&塗りゲーの攻略本。ひとつおりの攻略法が載っていて、90種類のグラフィティ・リストも見られるぞ。ゲームの世界観を生かすため、デザインや文字に凝っていて感じがいいけど、読みにくいところも…。画面写真が小さめなもの、残念。



阿部和重著  
新潮文庫  
B6判/206P  
362円

内容よりも、とにかく常盤響のカバーが話題を読んだのでは? という小説。高校生にヤクザ、はては核物質まで出てきて、戦場のようになっていく渋谷が舞台。日記形式で書かれていて、主人公の精神と肉体が追い詰められていく描写が続いてヤバイ! と思うと、ラストでリセットさせてくれる。

## 御要望関係



北海道/中村るーしあ  
常に移植希望タイトルの上位に挙げられる「To Heart」。  
また移植希望関係のイラストコーナー作りましょか。

全日3の第一報を受け  
(17/25)

ファンクスは?



お兄ちゃん  
ファンク  
ユビ  
でがらしいタイミングの良きファンク  
アホ(高橋30周年)とアホ(同30周年)とか  
ランラン(高橋30周年)は?  
... オイ! かいはい!!



福島県/南斗ライバ

その辺にはきっと深い事情があるのでしょう。それを言うならデバイスとか輪島も出してくれー。

京都府/なべあつみ

DCの性能で「ナイツ」ができれば...想像するだけでブルルッとしますね。っていうか季節はずれっぽかった。

## RANKING 2000年7月1日~7月15日

書泉ブックタワー7F調べ

今週	先週	本名	版元	定価
1	—	幻想水滸伝 幻想真書 Vol.1-2000年夏号(PS)	新紀元社	1,260円
2	—	GREEN~秋空のスクリーン~(ノベル)	ワニブックス	893円
3	3	スーパーロボット大戦α 攻略本一魂一(PS)	デジキューブ	1,575円
3	1	Kanonビジュアルファンブック(PS)	エンターブレイン	2,625円
5	—	遊☆戯☆王デュエルモンスターズ3 上巻(GB)	メディアワークス	1,260円
6	—	幽玄漫玉日記③(コミック)	エンターブレイン	2,625円
7	2	スーパーロボット大戦α パーフェクトガイド(PS)	ソフトバンクパブリッシング	1,575円
8	—	ヘルソナ2 罰(コミック)	光文社	690円
9	—	スーパーロボット大戦α 完全攻略ガイド(PS)	メディアワークス	1,470円
10	—	ラブ・エスカレーター(ノベル)	ワニブックス	893円

(略称の読み方: <DC>=ドリームキャスト、<PS>=プレイステーション、<GB>=ゲームボーイ  
やはり「スーパーロボット大戦」関連が強い。ドリキャスト関連本は12、15位につけているが!

## 投稿の決まり

■読者投稿コーナー「ドリマガ広場」ではみなさんからの便りを募集中です。各コーナーへお便りくださいね。編集者コーナーやコラムへのおハガキも待ってるよ!!  
●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で書いてください(文字投稿も原則的には黒インクまたは読みやすい色のペンで書いてください)。ハガキより薄い紙は無効となる場合があります。

イラストにスクリーントーンを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。  
●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。  
●封筒によるまとめ送りがOKですが、その場合も必ずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号/住所/氏名/年齢/PN(ある人は)/電話番号/希望するDCソフトを明記するようにしてください。

## おハガキ募集中の各コーナー

●「ドリ広Weekly」カレンダーのコーナー。各種タレコミ求む!  
●「ドリ広御意見箱」新聞で言う投書コーナー。DCやゲーム業界、ドリマガに関するまじめな文章を送ってね。  
●「ドリマンガ」巷で評判のマンガコーナーです。●これらに当てはまらないネタもバシバシ載せます。1ページ目への投稿は「ロボあて」としてください。  
●「読者投稿イラストコーナー ドリマガ美術クラブ」部長のミクちゃんがあなたのイラスト投稿をお待ちしています。なお番外編として「点描画のある風景」「水墨画のわびさび」という、それぞれドット絵と筆絵のコーナーもあります。

あて先  
〒107-0052  
東京都港区赤坂4-13-13  
ソフトバンクパブリッシング(株)  
ドリームキャストマガジン編集部  
『週刊ドリマガ広場(仮)』各係表



山口県/くめしのの



# サムシング吉松劇場

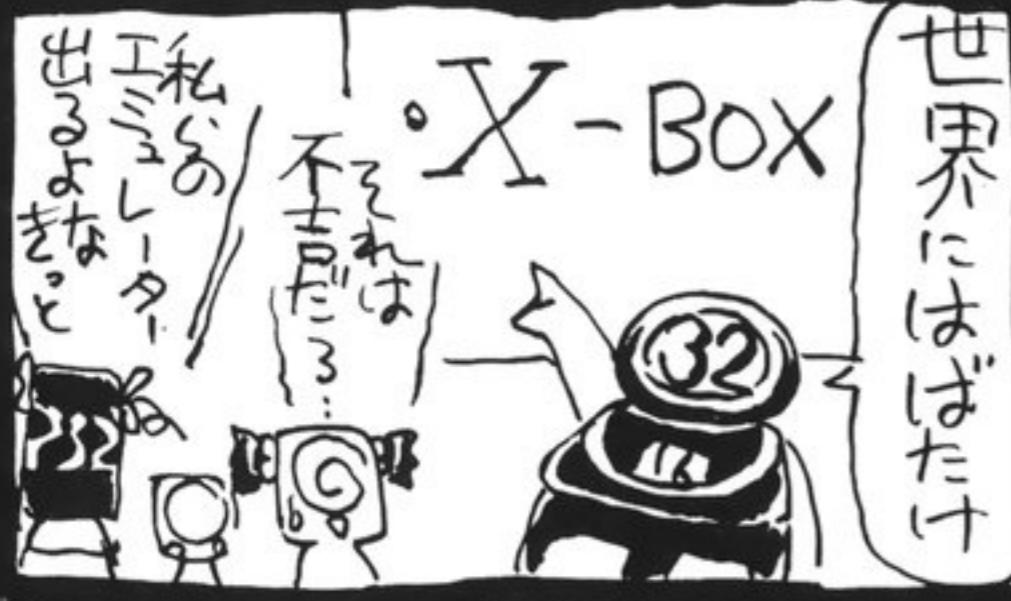
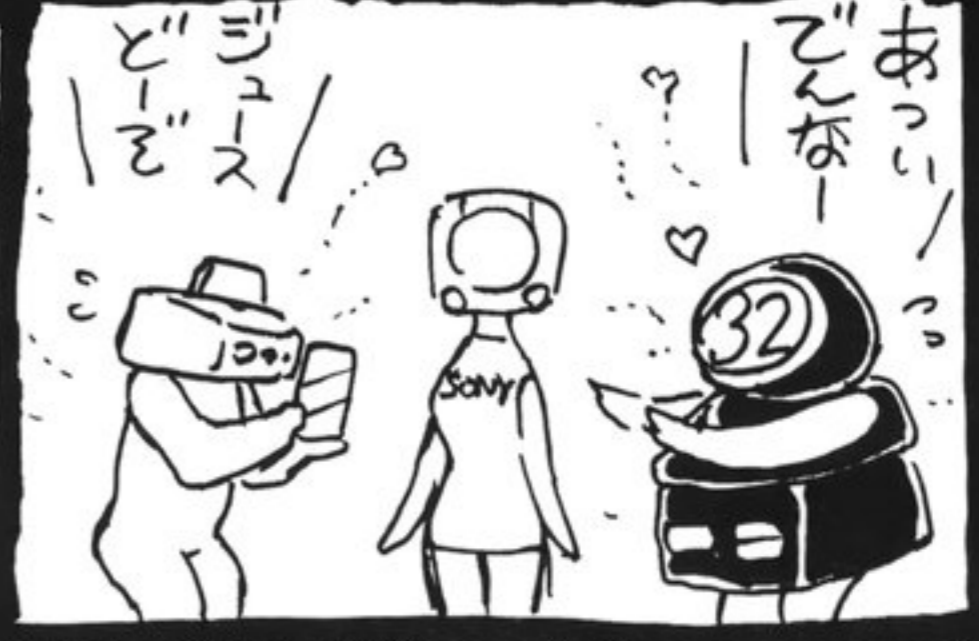
8月発売「ドリームキャストマガジン2」には、「対シヤキ大帝激闘編」最新描き下ろし作品を収録予定。楽しみにしてください！

## 〇〇のゲームは世界いち!!

ついに「エキサイティングプロレス」がリリース!!  
WWFゲームの最高峰ほう!!  
プロレスごっこ  
な楽しさがオモ!

サムシング吉松

〇かの竹〇さんが話があるとか、今度又会うことに。いつもソフトも、こいるのでおれを言わねばんで



サムシング吉松 (さむしんぐよしまつ) 1965年大阪生まれ。単行本「セガのゲームは世界いち!!」絶賛発売中 (小社刊)。久々のイベントは8/27@ゲーマーズ本店で決定 (詳細は号のP4欄外参照)。それとオリジナル内容も含む (このページの欄外コメント参照)。「ドリームキャストマガジン2」制作予定! だによ。



BURNING PUBLICIST! FUMIO KUROKAWA

# New BLACK or...

## 逆・総会屋

今週のお題

世間はもう夏休み。セガも開発チームが分社化し、輝かしい未来が切り拓かれていきそうな雰囲気もあるようだね。だけど、そも楽観視できないのが、今のゲーム業界のような気もするね。はたしてセガの未来はなるのか？ そんな1つの判断材料として、先月末に開催された株主総会に行ってきた。さて？

### 【黒川文雄・プロフィール】

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガにて「バーチャファイター」シリーズを中心に宣伝プロデューサーに参画。その後独立し、ソフトウェアの宣伝プロデューサー会社マーベリックで活動。現在は主にコンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」で宣伝業務を担当。

### 【黒川文雄・近況？】

体が溶けそうなくらい暑い日々が続く……。いったい全体、いつからこんなに暑くなっちゃったんだらう。気持ちのほうは、クールダウンしていく一方なのに……。という寂しい近況だ。(黒川)

**6** 月29日、その日は俗に「集中日」と言われる。まったく興味のない人にとっては、なんのことかサッパリわからないだろうが、外回りの営業などをやっているような人は、都内主要駅に降り立つなり、「株式会社X〇〇 株主総会ご案内」というブラカードを持ったスーツ姿の若者の姿を各地で見かけたことだろう。この日、6月29日は株式会社の株主総会の集中日であった。日本中にある「株式会社」のうち、大手企業約2000社の株主総会が集中して開催されたのが、この日だったのである。いわゆる「株式会社」が「株式会社」たるゆえんを明らかにし、株券を保有している「株主」に対して、業績の発表や会社の方針、定款(会社の法律のようなもの)を変更するなどの議案を株主に審議してもらい、決裁を仰ぐという大切な総会なのである。ところで、なぜ日本の株主総会は集中日(別に集中日という日があるのではなく、単に集中して開催される日だから「集中日」なのだ)に開催されるのか……？ それは一般に「総会屋対策」というものだとされている。「総会屋」とは、企業の業績不振や不透明な経理事務、経

営陣の不祥事など、いわゆるスキャンダルをネタに利益供与を強要し、株主総会の円滑な進行を妨害するような行為に積極的に荷担する方々のことである。まあ、だいたい招集通知(※これは株主全員に送達されるもので、株主総会で発表すべき会社の業績関連の詳細や、当日に決定すべき決議事項などを明記したものである)の決議事項にかかる質問などについて発言したり、当日の議案にはあまり関係のない質問を浴びせ、経営者に対して「寸止め攻撃」的な発言を行い、「動議(※これは予定議案以外の議案を提出したり、反対意見を中心に事の是非を審議するようなもの)」を發動し、会社の信用度にダメージを与えることなどを目的としている。それゆえ、当然ながら、総会自体の進行は遅滞がなければ2時間程度で終了するものが、そういったことによって、6時間以上もかかってしまう……といった事例もある(今年日産自動車がかかったようだ)。だから、決議を取る段になっても、彼らは「異議アリ」「反対!!!」などと声高に会場全体をアジリ、会場は騒然となる……というのが常だ。そのため、多くの株式会社は、こういったことを避けて、無難に総会を終了したいという意識があり、そのような「日本企業独特の風土」が総会屋たちを増長させてきた……

…とも言える。しかし、いまだに2000社もの日本有数の企業が「集中日」に株主総会を開催しているということは、「集中日に開催すれば、ウチの総会に総会屋が来る確率は少しでも軽減されるはず……」という、なんとも浅薄な感覚の発想が根強いのだろう。さて、そんな今年6月29日(木)。株主総会の「集中日」に、株主総会を開催した中に株主セガ・エンタープライゼスがあった。会場はセガ本社中二階の大きな会議室。議事進行には大川社長が立ち、その大川社長を中心に入交副会長などが横並びになって着座していた。そして、その後ろには執行役員の方々が、これまたズラリと鎮座していた。ところで、なぜ僕がセガの株主総会に出れたかというと、以前セガの社員だった時に持ち株会で細々と株を買っていたからだ。その株が最小単位分だけいまだに売れずに手元に残っている。その関係で、退職しても毎年「株主召集令状」というものが僕のところに送付されてくるのだ。しかし、いつもは行かなかった株主総会に、今年になって初めて行ってみたいと思ったのは、現状のセガを知るにはそれが一番適切で、なおかつオープンな場であると思ったからだ。しかし、議事進行は老獪な大川社長、質問をする株主に事前に挙手してもらい、それ以外の、あとから

質問をしたいという株主には一切質問の機会は与えられなかった。そこで象徴的かつ驚いたのは、逆総会屋みたいな人たちが株主の前方に陣取り、「異議ナシ!」とか「了解!」などと、一方的に審議を承認していたことだった。これって普通と逆じゃないのって感じだった……。その時の内容をここで詳しく記述するつもりはないが、少なくとも僕には今のセガがどのような状況にあって、今後どのような方向を進んで行くのか?ということがおぼろげながらわかったような気がした。その結論とは「混沌」——という一文字に尽きる。アミューズメント施設事業を全国5社に分割し、営業譲渡するというもの。同様に研究開発部門を9社に分社化し、独立採算性の確立とコスト意識やスケジュール意識を高めるというもの。また、社名をセガ・エンタープライゼスからセガに変更することなど……。帰り道、以前のような賑やかさを失った大鳥居駅までの道、真剣な一般投資家の経営陣への激しい質疑応答のやりとりだけが虚しく心に残った……。逆総会屋(?)の存在といい、なんとも「臭いものにはフタ」的な短絡的とも思われる不毛な株主総会。これはある意味、これからのセガを象徴してはほしくはないなあ……と思った。

## ゲーム業界今週のニュースヘッドライン 7/14 → 7/21

最新のゲーム業界関連ニュースをピックアップするこのコーナー。最新のCESAの報告では、ゲーム業界に斜陽気味なデータも……。どうなる?

### 5 コナミ、またまた独占契約

コナミは7月19日、自転車レースの最高峰ツール・ド・フランスを題材としたゲームの商品化について、Lasocietaudufranceと契約を締結したと発表した。コナミによると、SCE・任天堂・マイクロソフトの各プラットフォーム向けゲームソフトとして、独占的に商品化する権利を取得したという。コナミは、ツール・ド・フランスを題材にしたネットワークゲームについても視野に入れており、今夏よりLasocietaudufranceについても視野に入れており、今夏よりLasocietaudufranceなどの協力のもと、制作に着手する予定。コナミからのリリースによると「ツール・ド・フランスは欧州戦略において欠かすことのできないコンテンツだと考えている」とも。でも、PS2やX-BoxはあってもDCが予定にないのはなぜ? (GAMESPOT 7/16)

### 4 ゲームソフト売り上げ初の前年割れ

ゲーム機メーカーやゲームソフトメーカーなどの業界団体、コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESAA)が、1999年の業界動向をまとめた「2000ゲーム白書」によると、ゲーム機とゲームソフトの輸出を含む総出荷額は前年比3.0%減の1兆174億円と、同協会が調査を始めた1996年以来、初めて前年実績を割り込んだ。輸出は3.1%増の5947億円と好調だったが、国内出荷は100万本を超える人気ソフトが12本も出たものの、セガのDCの販売不振などが響き、10.5%減の4226億円にとどまった。なお、北米で爆発的な人気を呼んだ「ポケモン」や「FF」などが海外出荷額を押し上げたことから、ゲーム業界では国内市場の飽和感が強まっていることと相まって今後さらに海外志向を強めそうだ。(YOMIURI ONLINE 7/19)

### 3 カナダ、ゲームソフトに年齢制限

カナダのブリティッシュコロンビア州は、家庭用ゲーム機やパソコンソフトの中で暴力性のあるものやアダルト向けなどと思われるものに年齢制限を設けることを明らかにした。同州のPetter検事総長によると、年齢制限は映画の場合と同様なもので、あくまで検閲ではなく、暴力的なものへの子供のアクセスを制限するためであると説明した。暴力性のあるゲームの場合、パッケージとゲーム冒頭に警告文が記載される。またアダルト向けの映画ソフトは未成年への販売が禁止され、店内の所定の場所のみに陳列されることになる。(YAHOO! 7/18)

### 2 GBと携帯電話をつなぐアダプター年末発売

任天堂は12月をメドに、GBに携帯電話を接続し、通信を利用して遊ぶゲームソフトを発売する。利用者同士が通信すると、キャラクターの交換や対戦などができるほか、同社のサーバーに接続すれば「隔れキャラ」などをゲームに取り込むこともできる。通信を利用することで従来にはなかったゲームの魅力が打ち出す。なお、発売するソフトは低年齢層を中心に人気がある「ポケットモンスター」シリーズを予定。GBと携帯電話を接続するアダプターの価格は5,000円程度で、ソフトとは別売りにする。子供でも手軽に遊べるよう通話料金を除いたサービス利用料は、1回あたり10円から20円に抑え、利用料は携帯電話料金とともに請求する。(NKKKEI NET 7/14)

### 1 MS得意の買収で技術強化

マイクロソフトは7月12日、オンラインゲームの技術開発会社「ネットゲームズUSA」を買収すると発表した。マイクロソフトは来年初に家庭用ゲーム機「X-Box」を発売する予定で、ゲーム開発で有力な独自技術を持つネットゲームズ社を傘下に収め、家庭用ゲーム市場で先行するソニーや任天堂に対抗する考え。ネットゲームズ社は1998年創業のベンチャー企業。ゴルフなどのスポーツゲームで各プレイヤーのスコアやトーナメントのランキングをオンラインで表示する技術に定評がある。マイクロソフトは同社の技術を自社のゲームソフト開発に取り込み、機能向上につなげる。(NKKKEI NET 7/14)

新作アニメ情報

# アニメ者 ANIMON

新作VIDEOやDVD-VIDEO、CSやCATVまで、  
アニメの最新情報をすばやくお届け!!

化け猫退治は我らにお任せ! 神楽総合警備、再び参上!

## OVA ジョブリーダーズ2~魍魎遊撃隊 File-XX act.1

ビクターエンタテインメント  
5,800円(税別)  
約30分収録

**VIDEO** セル&レンタル/VIVF-28

**DVD-VIDEO** セルオンリー/VIZF-9(初回版)  
VIBF-22(通常版)

LD

原作:伊藤明弘(少年画報社「ヤングキングアワーズ」連載)/監督:三沢伸/脚本:黒田洋介/キャラデザイン:もりやまゆうじ/音楽:中川幸太郎 ほか/キャスト:田波洋一:三木眞一郎、菊島雄佳:こおろぎさとみ、梅崎真紀:久川綾、桜木高見:矢島晶子、蘭東栄子:今井由香、姫萩夕:日高奈留美、矢島隊長:大塚明夫、分隊長:大川透、成沢:長沢美樹 ほか



発売中(7月26日発売)

©2000 伊藤明弘/少年画報社・ビクターエンタテインメント



神楽のメンバーが行くところには常にトラブルが……。

神楽が化け猫を封印するプログラムの“オフダ”には、とんでもない破壊力が秘められていて……。



仕事の依頼で岐阜に向かう途中、一行は高速道路で偶然化け猫と遭遇してしまう。



執拗に神楽をねらう謎の美女。事務所を爆破しただけでなく、岐阜に向かう神楽をも襲う。彼女の正体は……。



『ヤングキングアワーズ』(少年画報社)にて連載され、'98年にはOVAにもなった人気コミック「ジョブリーダーズ」。このOVAがパワーアップして復活! 第1巻がVIDEO&DVD-VIDEOで7月26日に発売された(全4巻予定)。

民間の警備会社のメンバーが裏社会に暗躍する魍魎魍魎(というか化け猫)を相手に、肉弾戦や銃撃戦、カーチェイスなどあらゆるアクションを駆使した戦いに、ギャグを織り交ぜた愛と友情(?)の物語だ。脚本に「エクセルサーガ」などを手がける黒田洋介、キャラデザインにはクオリティに定評のあるもりやまゆうじなど、アニメ界の実力派が結集。さらにエンディングではウクレレ漫談の牧伸二が田波君の悲壮っぷりを歌い上げているのにも注目だ(笑)。なお、DVD-VIDEOは初回のみ、全4巻+前作のFile-X「ちびねこ奪還」が収納できるボックス仕様。



### 田波洋一

(声:三木眞一郎)  
神楽唯一の男性社員。現状に不満を抱きつつも、会社を辞められないまま現在に至る。戦闘能力は皆無(?)。



### 梅崎真紀

(声:久川綾)  
神楽の社員。時代錯誤な姿であらゆる銃火器と乱暴な言葉を操る。自称“紅の流れ星”。わりと天然ボケ(?)。



### 桜木高見

(声:矢島晶子)  
バタフライナイフや手榴弾で化け猫と戦う神楽の社員。社員の中では一番普通に見えるが、しょせんは神楽(?)。

## STORY

人類社会の裏側に暗躍する魍魎魍魎を撃退すべく設立された民間企業——それが神楽総合警備だ。コンピュータプログラムやさまざまな戦闘技能を駆使して日夜戦い続ける彼らだったが、ある日謎の美女の襲撃に遭って事務所が大破。設備のほとんどを失ったあげく、野宿するハメになってしまう。途方に暮れる神楽の社員(の一部)だったが、突然仕事の依頼が舞い込み、社員総出で岐阜に向かうことに。一方、化け猫たちの指導者である“黒猫”に反旗をひるがえしたアーバートは、独自にテロ活動を開始する……。



田波に拾われた化け猫のまや。ある目的で田波に近づいたが、今ではすっかりなついている。

いちおう神楽の社長である雄佳。田波をねらっているが、ライバルが多いので……夜這い。

## TOPICS NEWS

### あの「でじこ」がついに銀幕デビュー!?

アニメやCDなど、さまざまなところで活躍している「デ・ジ・キャラット」がついにスクリーンで登場する。というのは公開中の「劇場版カードキャプターさくら~封印されたカード~」の劇場で、新作テレビアニメ「デ・ジ・キャラットサマースペシャル2000」の予告編を流すというものだ。詳しくは下と右をチェックしよう!



劇場でしか観られないレアな映像も。

「デ・ジ・キャラットサマースペシャル2000」は、8月22・23日10:55~TBS系で放送

### 予告編が上映される映画館 (7月15日から8月15日までを予定)

- 丸の内プラザール
- 新宿ピカデリー2
- 渋谷松竹セントラル
- 上野セントラル
- ラポート松竹
- 柏松竹
- 大宮ロキシー
- 宇都宮松竹2
- 長野松竹相生座
- 池袋シネマロサ
- 横浜オスカー
- 川崎チネチッタ

# TV 六門天外モンコレナイト



**発売中 (7月25日発売)**  
 パンダイビジュアル VIDEO  
 5,800円(税別) LD  
 100分収録 DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-0508

原案：安田均・グループSNE/原作：あかほりさとる、長谷川勝己/監督：青木康直  
 ◎人気カードゲームが原作で、テレビ東京系で好評放送中の冒険アニメがDVD-VIDEOでも発売開始。第1話から第4話を収録。同日にVIDEO版第3巻(BES-2562)第4巻(BES-2563)も同日発売。

※VIDEO版は先行して発売中

© グループSNE/角川書店/モンコレナイト製作委員会・テレビ東京

# MOVIE ブギーポップは笑わない



**発売中 (7月14日発売)**  
 ビームエンタテインメント VIDEO  
 5,800円(税別) LD  
 109分収録 DVD-VIDEO セルオンリー/BIBJ-1355

原作：上遠野浩平/監督：金田龍/脚本：村井さだゆき  
 ◎総計200万部を超える大ベストセラー小説を吉野紗香、黒須麻耶ら次世代アイドルたちが共演した実写版。深陽学園で起こった不可解な女子高生失踪事件。相次ぐ行方不明者とともに囁かれる「口笛を吹く死神」の噂だった。

※VIDEO版はレンタル中

© 2000 上遠野浩平/メディアワークス・博報堂・東映ビデオ

# OVA マクロスDVDコレクション マクロス ダイナマイト7 VOL.1



**発売中 (7月25日発売)**  
 パンダイビジュアル VIDEO  
 7,800円(税別) LD  
 60分収録 DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-0534

原作・シリーズ構成・メカデザイン：河森正治/監督：アミノテツロー/キャラ原案：美樹本晴彦/キャラデザイン：新羽こういちろう  
 ◎テレビシリーズの後日談として97年に制作されたOVAがDVD-VIDEOに。第2話まで収録。ギターひとつで気ままな旅に出たバサラは、惑星ゾラに立ち寄り……。

※VIDEO&LDは全4巻で発売中

© 1997 ビックウエスト/OVAマクロス7製作委員会

# MOVIE マクロスDVDコレクション マクロスプラス MOVIE EDITION



**発売中 (7月25日発売)**  
 パンダイビジュアル VIDEO  
 7,800円(税別) LD  
 115分収録 DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-0536

原作：スタジオぬえ、河森正治/総監督・メカデザイン：河森正治/オリジナルキャラデザイン：摩砂雪  
 ◎人気OVAに新作シーン20分を追加、再構成して'95年に劇場公開。次期主力戦闘機のテストパイロット・イサムとガルドはなぜか憎しみをぶつけて合っていた。映像特典は、デジタル資料集。

※VIDEO&LDは発売中

© 1995 ビックウエスト/マクロス製作委員会

# OVA ウルトラスーパーダイジェスト1 ウルトラマン入門



**発売中 (7月25日発売)**  
 ビームエンタテインメント VIDEO  
 2,980円(税別) LD  
 40分収録 DVD-VIDEO セルオンリー/BBBS-1360

◎デジタル化された「ウルトラマン」作品を利用した高画質・高音質のダイジェスト&データファイル集。「ウルトラマンの歌」をバックに数々の怪獣たちとの対決や必殺技や超能力を検証した「必殺技全集」などを収録。なお、同日に第2巻「ウルトラセブンの秘密(前編)」(BBBS-1361)も発売。

© 1966 円谷プロ

# TV 女神候補生 Vol.4



**発売中 (7月25日発売)**  
 パンダイビジュアル VIDEO  
 2,800円(税別) LD  
 48分収録 DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-0453  
 6,000円(税別) LD  
 72分収録

原作：杉崎ゆきる/監督：本郷みつる/キャラデザイン：山岡信一  
 ◎今年3月までNHK-BS2で放送。訓練でその実力を発揮するゼロ。そんな中、現パイロットに欠員が……。VIDEOは第7話と第8話、DVD-VIDEO<最終巻>は第10話から第12話を収録。限定1万セットに特製カードを封入。

© 杉崎ゆきる・ワニブックス/パンダイビジュアル・女神候補生製作委員会

# TV 逮捕しちゃうぞ Vol.4



**発売中 (7月25日発売)**  
 パンダイビジュアル VIDEO  
 6,000円(税別) LD  
 144分収録 DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-0476

原作：藤島康介/監督：わたなべひろし/キャラデザイン：中嶋敦子/メカデザイン：村田俊治  
 ◎'96年にTBS系で放送されたテレビシリーズのDVD-VIDEO第4巻。内戦で亡命中の某国の王子が東京で行方をくらませた。その王子が頼子と遭遇する。FILE.22からFILE.27と映像特典を収録。

VIDEO&LDは全13巻で発売中

© 1996 藤島康介/講談社・TBS

# OVA A KITE INTERNATIONALバージョン ディレクターズカット完全版



**発売中 (7月25日発売)**  
 ビームエンタテインメント VIDEO  
 各6,800円(税別) LD  
 50分収録 DVD-VIDEO セルオンリー/GBVH-1025  
 50分収録 DVD-VIDEO セルオンリー/GBBH-1025

監督・脚本・キャラデザイン：梅津泰臣  
 ◎アメリカで好評を得た「カイト」のインターナショナル版。英語吹き替え(日本語字幕)&ニューカット・未公開カットを多数収録。女子高生と殺人請負人の2つの顔を持つ美少女・砂羽の活躍を描いたクライムエロスXガン・アクション。

© 2000/YASUOMI UMETSU/GREEN BUNNY

# OVA 妖精姫レーン D-1



**発売中 (7月28日発売)**  
 ケイエスエス VIDEO  
 4,700円(税別) LD  
 約60分収録 DVD-VIDEO セルオンリー/KSA23957

監督・演出・絵コンテ：大地丙太郎 作画監督：舛舘俊秀  
 ◎'95年と'96年に制作されたギャグアニメがDVD-VIDEO化。トレジャーハンター志望の高校生・宝田ゴウとおっちょこちょいな妖精レーンが巻き起こす冒険コメディ。第1話と第2話の全2話を収録。映像特典は大地丙太郎監督のインタビュー。

※VIDEO&LDは全巻で発売中

© ケイエスエス

# 18禁 魔法の詩保ちゃん 全集



**発売中 (7月28日発売)**  
 ピンクパイナップル VIDEO  
 4,700円(税別) LD  
 約57分収録 DVD-VIDEO セルオンリー/KSA53958

◎「ヤングマガジン別冊」で活躍中の恋絡みなど原作で、'96年に制作されたビューアで過激な魔法少女コメディ。ある日、詩保の家に南極からしゃべるペンギンのパッチが送られてくる。そのペンギンに「アムール」を集めろと言われ……。第1話と第2話の全2話を収録。

※VIDEO&LDは全2巻で発売中

© 恋絡みなど・西新社/ピンクパイナップル

# CS TV 王者

## 「きんぎょ注意報！」



「なかよし」(講談社刊)で連載され、'91年からテレビ放送された人気学園コメディ「きんぎょ注意報！」が、8月4日からアニマックスにて放送される。田舎の中学校を舞台に、超ノテンキな元気少女・わびこや転校生のお嬢様・藤ノ宮千歳、不思議な金魚・ぎょびちゃんなど、強烈な個性のキャラたちが画面を駆け回るちょっと変わった(?)コメディだ(全54話)。

**お問い合わせ先**  
 アニマックスインフォメーション  
 ☎03-5402-1730  
 (受付時間/10:00~12:00、13:30~18:00)

## 「火の鳥 鳳凰編」



●初回8月10日(木) 12:00~ ほか

'86年にアニメ化され、劇場公開された手塚治虫のコミック「火の鳥 鳳凰編」がファミリー劇場で放送される。奈良時代を舞台に弱肉強食を地で行く闇の男・我王と、鳳凰への芸術的情熱に憑かれた青年彫物師・茜丸の2人の出会いを軸に「輪廻」をテーマにした古代ロマン。なお、OVA「ヤマト編」(同日ほか)「宇宙編」(12日ほか)も連続して放送だ。

**お問い合わせ先**  
 ファミリー劇場  
 ☎03-3584-0788  
 受付時間/9:30~18:30

●8月4日(金) 13:30~ スタート

気になるあの人にインタビュー.....

# RADICAL COMMUNICATION

ロジカル コミュニケーション

赤坂BLITZでの2度目のライブ目前! 噂のパンク・コント・ユニット登場!!

This week

## グループ 魂



気持ちいいですよ。

人殴って歌って、

普段できないことがやれるんで(笑)

キミはグループ魂を知っているか? '95年の結成以来、八面六臂の快進撃をつづけているヤツらのことを。メンバーは“暴動”こと宮藤官九郎と“破壊”こと阿部サダヲ、そして“バイト君”こと村杉蟬之介。彼らは、あの現在注目度ナンバー1の劇団「大人計画」の役者によって結成されたお笑いのユニットなのである。

「もともとはベタベタなギター漫談をやろうとしたんですけど、ちょっと攻撃的な感じでできないかなと思って。で、構成は漫談なんだけど、全部をパンク・スタイルにしてやってみたら、これが意外と面白かった。それがグループ魂のはじまりです」(宮藤)

ということで、前代未聞の客に媚びないパンク漫談が誕生したというわけだ。「ロックバンドって、ちょっと独特っていうか、おかしいところがあるじゃ

ないですか。MCで“宣戦布告!”と叫んだり、とか。よくよく考えたら、普通誰も使わないような変なこと言ったりするのが面白くて。それをうまくお笑いにできないかなって」(宮藤)

グループ魂は'97年にはバンド形式を取り入れてパワーアップ。'98年には単独公演で赤坂BLITZを満員にしました。そして、'99年にはファースト・アルバムと主演映画を発表する。もうヤツらの勢いは誰にも止められない。

「やってて気持ちいいですよ。人殴って歌って、普段できないことがやれるんで(笑)」(阿部)

「僕の前だけ、お客さんが引いちゃっ

てて(笑)。それがまたボケとしては気持ちよかったりするんだけど」(村杉)

メンバーもそれぞれのポジションで、グループ魂での活動をメチャメチャ楽しんでいるようだ。そして、ヤツらが1年9カ月ぶりに再び赤坂BLITZでライブをかます。一体何をたくらんでいるのか?

「お芝居の人が過去にやっていないことをグループ魂ではやっていきたいんです。誰もやってないことをやれば、比較することができないからいいかなと(笑)。今回のライブでもいろいろ挑戦してます。ロック・バンドがやることで、僕らがやってないことはひと通りやろうかなと」(宮藤)

赤坂BLITZでのライブはセカンド・アルバムに収録予定とか。どんな作品になるのか今から楽しみ。で、来年はいよいよフジ・ロックか?

(取材・文/丹羽哲也)

### PROFILE

大人計画の役者、(左より)阿部サダヲ(ヴォーカル)、村杉蟬之介(ボケ?)、宮藤官九郎(構成、演出、ギター)によって'95年に結成されたお笑いユニット。'99年にファースト・アルバム「GROOPER」(ミディクリエイティブ)を発表。メンバーは、それぞれ役者としてテレビや映画、CMなどでも活躍中。宮藤は「笑う犬の冒険」などのバラエティ番組の構成作家、「池袋ウェストゲートパーク」などの脚本家という顔も持つ。



今回の「アド大戦略」はかなり難しいみたいです。……でも最大の敵は本体の不調!?



竹本泉の  
いろいろですく

#39. ある日のようやくアドバンスド大戦略

一と、いうわけで DC版 アドバンスド大戦略 始めました。うわー、なんかすごくむずかしいぞ♡ MD版みたいだ♡ コンピューターが考えるのも すごく速くて全然待たされません♡ (いや、4~5ヶ国ぐらい出てくると 15分くらい待つけど) これなら SS版を水に流しても OKなかんじ♡ おまけにセーブは 1ターンに 1回だけ。2回目からは お金 (軍事費) が かかります。一と、インテリするな〜ってこと〜? ドイツ軍なのに〜? ……そういえば MD版の時、ユニットの攻撃ごとにセーブロードをくり返して 自分の都合のいい結果が出るのを待って 進めていたんだけど、ある日、相手のターンの時にも セーブロードができることを発見♡ 相手のユニットの攻撃ごとにまた セーブロードを繰り返して、相手の都合の悪い結果の時だけ先に進めるという不良ゲーマーに……でもこれって相手のターンの時にも休めないのよ。ほとんど TVの前から動けない状態に……一と、何やってるんだか♡

一いや、そういう話じゃなく、今回はちょっと EDが見れないかも〜♡ きついです。このゲーム。現在まだ ルウェー 侵攻中。けど 英国海軍が 手強い……

竹本泉:まんが家。DCの調子が悪くてゲームが途中で止まる〜

# 君もヒーローになれる!!

## RENTA HERO<sup>TM</sup> パーフェクトガイド RENTA HERO No.1

**R** 親切丁寧なシステム解説で  
今すぐヒーローに!

「レンタ取扱説明書より取説らしい」と開発スタッフにも評判

**R** 見やすいMAPガイドつきで  
もう迷わない!

各地区各お店の商品リストもあってお買物に超便利

**R** 全話シナリオ攻略で  
ラクラクお仕事クリア!

メインシナリオはもちろん、ナオミ先生へのラブレターもこれではっちり

**R** バトルシステムを  
徹底解説でより深く!

格闘ゲーム攻略本なみに解析しちゃいました



### 好評発売中!

本体価格1,200円+税/A5判/128ページ  
レンタ開発スタッフのひとくち  
コメントが大大大満載なのは  
ドリマガBOOKSだけ!!

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1991, 2000



**SOFT  
BANK**  
Publishing

ソフトバンク パブリッシング株式会社 東京都港区赤坂 4-13-13

国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

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

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。 <http://books.softbank.co.jp/>にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5549-1200

「万葉編」「栞編」「沙夜編」のすべてのストーリーを  
完全網羅したパーフェクトガイド



貴方を愛して死んでいく私に……

逢いに……来て……。

# 久遠の絆

再臨詔

パーフェクトガイド

大好評  
発売中!

～攻略に関するすべてのデータがここに～

- 万葉、栞、沙夜、それぞれの物語を再現
- エンディングまでの最短ルートをキャラクター別に網羅
- すべての選択肢を網羅した完全チャートを公開
- DC版オリジナルシナリオ「再臨詔」を紹介

本体価格1,200円+税/A5判/112ページ

©1998,2000 FOG



特製  
ポストカード付き



「グランディアII」を10倍楽しむために

# GRANDIA II

グランディア

# II 攻略大全

## PART I

Special  
**ドリマガ**  
特報  
Report!

GAME DATA			
●ゲームアーツ●8月3日発売			
●6,800円(通常版)/7,800円(初回限定版)			
BOX 1 枚	1 PLAYER	2 DAYS 9~	15 DAYS
RPG(ロールプレイング)			
ホームページURL <a href="http://www.gamearts.co.jp/">http://www.gamearts.co.jp/</a>			
対応等			
—			
備考 初回限定版には特製CDブックが つきます。			

何を信じたらいいのか？ どう生きていけばいいのか？ 神さえも信じられず、心の闇が不安だけを生む時代。そんな時代に信じられる何かを探して若者たちは旅立つ。今はまだ何も見えず、ただ互いの存在だけが頼りの冒険。その終着で彼らは何を見つけるのか——。

### CONTENTS

本作独自のシステムを  
**初歩の初歩**から解説!!



単純かつ奥深い、本作独自のシステムを初歩から解説。前作をプレイしていない人も、これで予習はカンベキ。

ゲーム序盤の展開を  
**極力ネタバレなし**で攻略!!



ストーリー的なネタバレを極力抑えた攻略で来週の発売日にも新鮮な驚きを！ マップ、アイテムはカンベキです。

ドリマガイチオシ！ 旅情豊かな  
**食事システム**の  
セリフをすべて読み切る!!



順序よく話すことで、さまざまな話が聞ける食事システムも徹底攻略！ これで聞き漏らしは一切ナシ！

信じられるものを  
探して——

Youshi IMADE  
2000.5.30

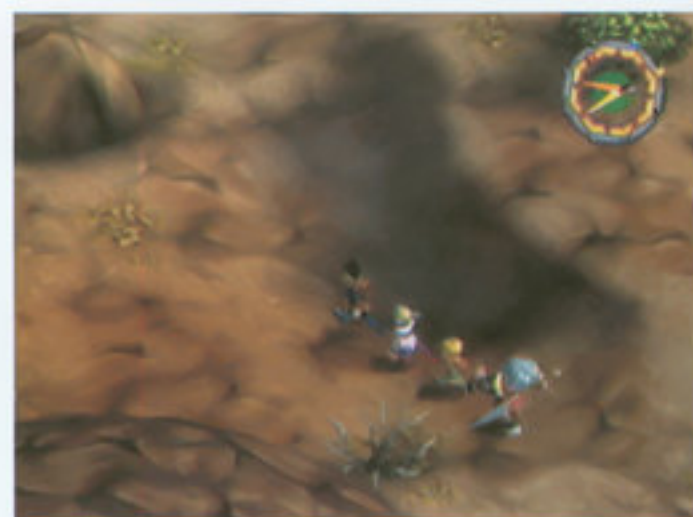
冒険の基本はやっぱり歩き!

# シュリーセン大陸の歩き方

基本的に主人公を斜め上から見下ろした画面で進行する本作。画面の見方をきちんと理解してプレイすれば、道に迷うことはないはずだ。

## フィールド移動

移動は基本的にアナログ方向キーで行う。強く倒すほど速く走り、少しだけ倒すと歩きになるが、方向ボタンで移動すれば自動的に歩きになる。また移動中にL/Rトリガーを引くと視点を回転させられる。常に物陰を確認しながら歩こう。



フィールド移動時の操作はアナログ方向キーで走り、方向ボタンで歩きと覚えておけば問題ない。



物陰が見えない、というときにはL/Rトリガーで視点を回転させる。この場合はLを引く。



物陰のアイテムを発見し歩かずに進む程度にくるくるしながら歩き回れ。

## 重要 進行方向を示すコンパスについて

移動画面の右上にいつも表示されているコンパス。これは現在の目標地点がある方向と、そこまでの距離を表している。目標地点はいつでもプレイヤーの任意で変更できるので街中でもかなり役に立つ。下はカーボの村の宿屋前に立って目標地点を切り替えたときのような様子だ。



目標地点のわからない場所では「進む」「戻る」で方向を表示。



**雑貨屋**

目標地点を宿屋の向かいに建っている雑貨屋に設定。緑の円が小さいのは目標が近い証拠。

**大陸北部**

大陸北部とは、カーボの村がある地方自体の名前。つまり、村の出口のある方向だ。

**グラナス教会**

村の奥の方にあるグラナス教会を指すコンパス。緑の円から察するに、結構遠いみたい。

**宿屋**

宿屋のすぐ前に立った状態で目標を宿屋に設定するとこんな感じ。緑の円はもう見えない。

## 敵とのエンカウト(遭遇)

本作には、ただ歩いているだけでいきなり戦闘になる、なんて状況はない。敵も自分と同じようにフィールド上を歩いており、その敵に触れてはじめて戦闘に突入するのだ。とはいえ、穴に潜んでいきなり飛びかかってくるような敵もいるので気が抜けない。



エンカウトのプロセス



フィールド上を歩く敵はプレイヤーを発見すると赤く光る。

赤く光った敵はプレイヤーに向かって突っ込んでくる。

プレイヤーキャラが敵のシンボルと接触すると戦闘開始だ。

## エンカウトのタイミングによって生まれる3種類の戦局

フィールド上で敵と接触して始まる本作の戦闘だが、その接触のしかたによって戦局は大きく変わる。ここでは敵との理想的な接触について解説しよう。ここにちょっぴり気をを使うだけで、だいぶ戦闘がラクになるぞ。



ちょっと油断をしていると、戦闘開始の状態でききなり不利な戦局に立たされてしまう。

### ①こちらに気づいた敵と接触



こちらに気づき、赤く光っている敵と正面から接触すると、お互い有利不利のない状態で戦闘が始まる。ただし、これは味方の先頭を歩くリュードと、敵の前列が接触した場合のみに限る。

### ②敵の背後から接触



敵がこちらの接近に気づいて、赤く光っている状態でも、リュードが背後から接触すれば味方有利の戦局で戦闘が始まる。なお、敵がこちらに気づいていなければ前から接触しても先制攻撃ができる。

### ③敵に背後から接触される



赤く光った敵に背後から接触されると、不利な状態で戦闘に突入してしまう。リュードの仲間たちはリュードに少し遅れて着いてくるので、ヘタに敵から逃げようとするとうるさくなることが多い。

## 重要 何度か戦うと敵が全滅する!?

本作のフィールド上をうろつく敵をすべて倒すと、そこには敵が出なくなる。つまりどんなに強い敵が出てくる場所でも、敵さえ全滅させれば安全に探索できるのだ。ガンガン戦ってレベルアップさせたい、という人は一度そのフィールドを出てから再び戻ると敵が復活している。



敵のいないフィールドをランダム探索すると、無敵な状態のまま出てくる。

## 重要 エリア間の移動は“エリアマップ”で

本作のフィールド間の移動は“エリアマップ”と呼ばれる画面上で行われる。エリアマップとは、現在行ける地域を選択するだけでそのフィールドにひとっ飛びできる移動システム。このおかげで移動だけのために一度クリアしたフィールドを再び歩く、ということはないのである。



この画面で行ける地域を選択すればそのフィールドまでひとっ飛び。

これだけは確実に覚えよう!

# 登場キャラクターのパラメータ

リユードをはじめとする登場キャラクターの能力はいくつかの数値で表される。ここでその読み取り方を解説しよう。

## 各パラメータの役割を知る

本作には登場キャラのパラメータを強化するアイテムや魔法が多く、それらを使うことによって冒険が非常にラクに進められるようになっている。パラメータの調整を知れば知るほどストーリーも快適に進むだろう。



主に戦闘に深く関わってくるキャラの能力。確実に理解しよう。

## 現在のコンディションを示すパラメータ

<b>HP</b>	キャラの体力。これが0になると戦闘不能になってしまう。	<b>MP</b>	魔法をあとどれだけ使えるかの数値だ。魔力の残量といったところか。
<b>SP</b>	各キャラの必殺技で消費する数値。攻撃したりされたりすると回復。	<b>LEVEL</b>	キャラの成長度合いを表す数値。経験値が一定量たまると上昇。
<b>STATUS</b>	毒や麻痺など、コンディション不調になるとここに表示される。不調には毒と麻痺のほか、眠り、混乱、病気、魔封じ、技封じがある。なるべく早く回復しよう。		

## 基本パラメータ

<b>筋力</b>	戦闘パラメータの攻撃力に影響する。もちろん高いほど攻撃も強力に。	<b>体力</b>	戦闘時の防御力の基本数値になる。防具なしで考えたときの防御力だ。
<b>敏捷</b>	この数値が高いほど戦闘中、IPが早くたまり、よりたくさん行動できる。	<b>走力</b>	戦闘中のキャラが走る速さと移動距離。街やダンジョン、フィールド画面では影響なし。
<b>魔力</b>	キャラの魔法の威力に関わる。同じ魔法でも魔力が強いほうが強力なのだ。	<b>精神</b>	そのキャラが魔法を食らったときのダメージが大きいほど軽減してくれる。

## 戦闘パラメータ

**攻撃力**  
キャラクターの筋力、武器の持つ攻撃力やアイテムで上昇した分の数値を加算した数字。敵に与えるダメージは基本的にこの攻撃力と敵の防御力から割り出される。この数値は高いにこしたことはないだろう。



敵に武器で攻撃したときのダメージは、この攻撃力を基準に計算される。リユードの攻撃は強力だ。

**防御力**  
キャラクターの体力に防具の防御力とアイテムによる修正値を加えた数値。この値が高いほど、敵の物理攻撃でダメージを受けにくくなる。ただし魔法攻撃のダメージを軽減することはできないので注意してほしい。



この数値が低いと、敵の物理攻撃で大ダメージを受けると、弱いキャラはほかの仲間が守ってやる。

**行動力**  
この数値が高いほど、戦闘中の行動順を表す「IPゲージ」の上昇スピードが速くなる。短期戦では行動順が早くなる程度だが、長期戦になるとその戦闘中に行動できる回数自体が増えるので、非常に重要な数値である。



行動力が低いと敵に攻撃される回数が増える。逆に行動力の高い敵と戦つてみると重要さが身にしめるハズ。

**移動力**  
戦闘中に走るスピードや走る距離を表す数値。これが少ないと、攻撃のために敵に駆け寄るのが遅くなったり、遠くの敵まで走り寄れずに途中で疲れてしまったりする。目立たないが、不足するとかなり困るパラメータだ。



走るのが速い、ということは攻撃終了が早いということ。すぐに次の行動準備に移れるのだ。

ステータス

リユード

HP 583 / 583  
MP 67 / 67  
SP 89 / 89  
LEVEL 15  
STATUS GOOD

筋力 166	体力 102
敏捷 84	走力 105
魔力 82	精神 82

経験値 1766 EXP  
次レベル 28 EXP

装備品 / 装備スキル

破邪の刀  
チェーンメイル  
ストーンヘッド  
革のすね当て  
鉱石のブローチ  
ホーリーエッグ

攻撃 206	防御 147
行動 84	移動 105

## 重要 戦闘中でも強化できるパラメータ

左の数値の内「戦闘パラメータ」の4つは、戦闘中に魔法やアイテムで一時的に強化できる。この効果は強化魔法を重ねかけすることで5段階まで強化できるが、逆に敵の魔法や特殊攻撃で-5まで弱体化させられることもあり得る。下げられたら回復するか、急いで戦闘を終わらせよう。



## 敵のパラメータを下げるのも能力

仲間の強化と同じように、敵のパラメータを低下させるのも大事な戦略だ。特に長期戦になるボス戦ではその効果は絶大。攻撃する前に、まず有利な状況を作ろう。



敵の防御力を低下させる魔法「デフロス」。強敵は防御力-5まで弱らせてから叩け!



魔法だけでなくアイテムにも敵のパラメータを下げるものがある。ボス戦用に買い込んでおく?



相手の行動に対処するおもしろさ

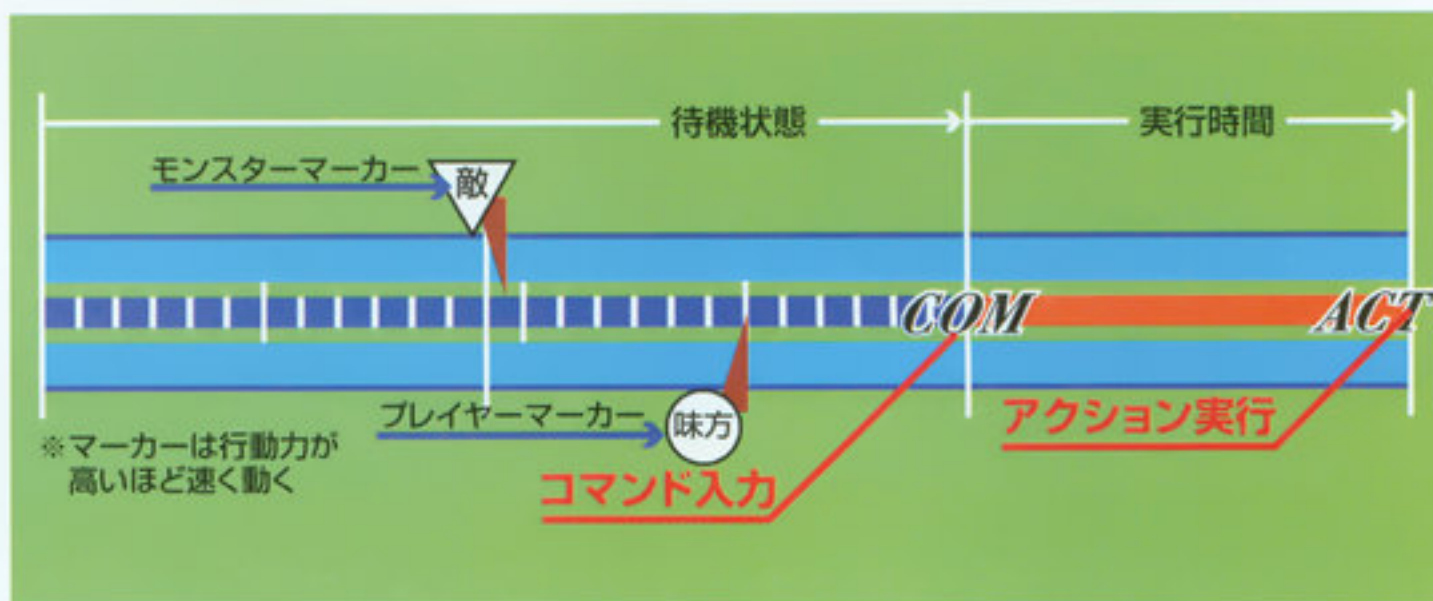
# 「グランディア」ならではの戦闘を徹底解説!!

敵の行動をチェックして、仲間全員でその行動に対処する——。集団戦闘のおもしろさを感じることに必至の戦闘をチェック!

## 複雑な操作はナシ! 単純だけど奥が深い IPゲージの仕組みを理解しよう!!

コマンド選択式のRPGとは思えないほど多くの戦局が生まれ、戦略性の高い戦闘が楽しめる“アルティメットアクションバトル”。そのカギとなるのが、画面右下にある“IPゲージ”だ。その見方は至極単純。戦闘が始ま

ると、戦闘に参加したすべてのキャラのマークがIPゲージに乗せられ、右に動き始める。そして“COM”地点で行動決定、“ACT”地点で行動を開始といった寸法だ。まずはこの基本ルールを踏まえてほしい。



行動開始までの流れ

### ①待機時間—IP増加を待つ

戦闘が始まったら、キャラのマークがIPゲージに乗せられ、右に動き始める。その動きの速さは行動力が高いほど速く、低ければ遅い。つまり、行動力が高いほうが先にCOM地点に到達するのだ。なお実際の戦闘では1対1よりも多対多の状況が多いため、この段階で攻撃されるなどして邪魔されることもある。



戦闘開始後は敵も味方もIPの増加待ち。マークの速さは行動力だ。

### ②コマンド選択—プレイヤーマークが「COM」に到達

リュードのIPが増加し、COM地点に到達すると、リュードのコマンド選択タイムになる。この間はすべてのキャラマークは止まり、プレイヤーがリュードのコマンドを選択するのを待ってくれる。そしてコマンドが入力されると再び一斉に動き出すのだ。なお敵マークがCOM地点に来てもちいち時間は止まらない。



さあ、リュードの行動を決定しよう。別に急がなくてもいいけど。

### ③実行時間—選択したコマンドによって実行時間が変化

プレイヤーがコマンドを選択すると、プレイヤーマークはCOM地点からACT地点に向かって動き始める。これがコマンドの実行時間だ。コンボやクリティカルを選択した場合はすぐにACT地点に到達するが、魔法などの大技を使うときは、この実行時間が長くなる。どちらを選ぶかは敵が動き出すまでの時間と相談だ。



コンボを選択するとマークはスワッシュとすばやくACT地点へ向かう。

### ④行動開始—現在位置から相手の位置まで移動

COM地点でコンボを選択し、マークがACT地点に達した。しかしその瞬間に相手に攻撃できるわけではない。ACT地点に達したキャラは相手の近くまで走って行ってから武器を振るのだ。なおCOM地点で選んだコマンドが魔法や技なら、走り寄ることなくその場で攻撃発動となる。この兼ね合いがおもしろい!



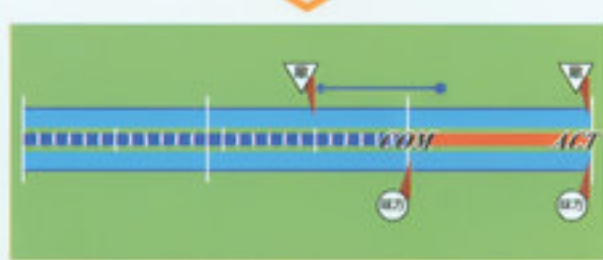
マークがACT地点に来たら行動開始。行動が終了したらまた一から繰り返した。

## 「クリティカル」で相手の行動をキャンセル

IPゲージが戦略に大きく影響をおよぼす本作の戦闘がわかったなら、次は敵のIPをうまく操って戦闘を有利に進める方法を覚えよう。敵のIPに影響を与える方法としてもっとも手軽なのが、武器を使った渾身の一撃「クリティカル」だ。「クリティカル」は「コンボ」よりも若干威力は劣るものの、相手のIPゲージを後退させる効果がある。もう少し敵の行動を遅らせれば味方の行動が間に合う、みたいな状況でねらってみよう。さらにコマンド実行時間（COM地点からACT地点までの間）中の敵にクリティカルをヒットさせれば、そのときねらっていた行動をやめさせられる。これを“敵の行動をキャンセルする”という。イヤ～な特殊攻撃は全部やめさせろ!



敵のマークがCOM地点とACT地点の間にいるときにクリティカルを当てると行動をキャンセルできる。特殊攻撃を許すな。



攻撃をキャンセル!!

## 集中攻撃で敵の行動をジャマする

敵の攻撃をキャンセルする効果があるクリティカルだけど、渾身の力を入れて攻撃するためモーションが大振りだ。敵の攻撃に間に合わないことも少なくない。そんなときはとりあえず、モーションがコンパクトなコンボを当てて、その間に別の仲間がクリティカルを当てる、という戦法も有効だ。つまり振りの遅いクリティカルを出すまでの時間を仲間のコンボで稼げるという寸法だ。集団戦闘ならではの連携プレイである。



敵に動くスキを与えずに、一気にとつめをさすのもよい。



クリティカルは大振りなモーションのため、攻撃に突っ込んで行くだけに終わることも。

IPゲージの活用法・応用編



その組み合わせが戦略を生む

# 戦闘中にとれる7種の行動

さまざまな状況が生まれ、それに対応していく本作の戦闘。そのために用意された7種のコマンドを徹底紹介する。

## 「ジャストコマンド」の役割を考えよう

本作の戦闘でキャラクターに与えられる命令は7つ。その7つさえ覚えてしまえば、戦闘中に発生するあらゆるシチュエーションに対応できるのだ。これを理解し、使いこなせるようになると、戦闘がおもしろくてたまらなくなる!?



戦略的、といっても深く考え込む必要はない。ただ敵の動向にきちんと対応していけば良いのだ。

## コンボ 基本となる連続攻撃

攻撃コマンドの基本がこれ。相手の近くまで走り寄って武器攻撃を2回繰り返す。魔法や技にはおよばないまでもクリティカルよりは威力が高い。IPダメージはないが、敵を2回のけぞらせるため、ほんの少しだけ行動を遅らせることはできる。



MPやSPを消費せずにそれなりのダメージが見込める、攻撃コマンドの基本である。

## 技・魔法 ポイントを消費する必殺技

現在装備しているマナエッグが覚えている魔法や、各キャラが習得している技を使う。魔法ならばMPを、技ならばSPを消費するがその威力は高く、さまざまな特殊効果が得られるものも多い。技や魔法自体のレベルを上げていないと実行時間が長い。



ここぞというときに絶大な効果を発揮する技・魔法。広範囲攻撃で一気に全滅……とか。

## 防御 食らうダメージを1/3に軽減

このコマンドを実行すると次に行動順が回ってくるまでの間、あらゆるダメージを実に1/3まで低下させられる。あと一瞬で敵の攻撃を食らってしまう、という状態で動けるようになったら迷わず防御。ボス戦などの長期戦では大事なコマンドだ。



ダメージを1/3まで減らせる。強力な攻撃のガードに成功したときなどは相当うれしい。

## 逃走 無条件で戦闘を回避

このコマンドが実行されるとパーティ全体が戦闘から離脱し、フィールド画面に戻る。ボス戦以外は逃走に失敗することはないが、逃げる前に倒した敵が落とすお金やアイテムは入手できない。倒した敵から得られるはずの経験値も得られないのだ。



逃げるとそれまでに倒した敵の経験値が無駄になる。どうせ逃げるなら最初から逃げよう。

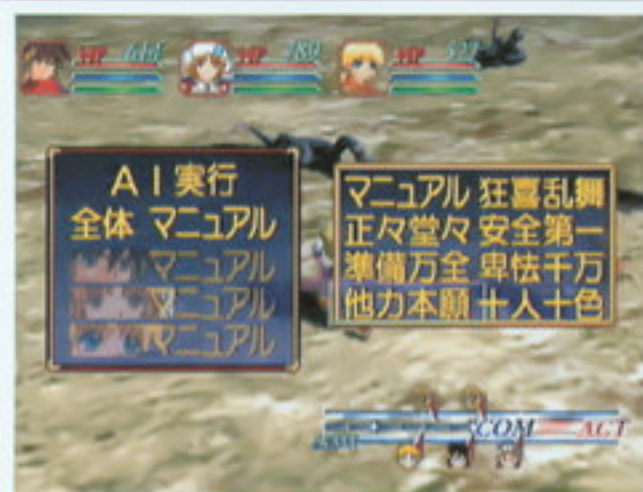
### 逃走のあとは……

逃走後はフィールド画面に戻って再びエンカウント前から仕切り直しになる。ポーズと立っていると不意討ちされるので、まずはその場を離れるのが無難。



## 重要 「作戦」コマンドでラクラク自動戦闘

考えて戦うのが面倒くさい、レベル上げは自動でやってほしい、なんて人にオススメなのが「作戦」コマンドでできる「AI戦闘」である。これはプレイヤーがあらかじめ与えたおぼろげな方針に従って、コンピュータが勝手に戦闘を進めてくれる戦闘システム。ラクするならコレだ。



便利な作りではあるが、あくまで補助。なるべく自分で戦おう。

## クリティカル IPへのダメージが高い

コンボと同じように敵の近くまで駆け寄り、渾身の一撃を見舞う。コンボで2回殴るよりも威力は落ちるが、敵のIPゲージを少しだけ後退させる効果があり、行動実行時間中の敵に当てればその行動をキャンセルできる。攻撃動作が大振りなのが難点。



イヤな特殊攻撃をねらっている敵がいたら、すかさずクリティカルでキャンセルしてしまう。

## 道具 その効果は魔法以上!?

手持ちの道具を使う。持っているアイテムの数だけしか使えないが、MPやSPを消費せずに魔法と同等の効果を得られるのうれしい。使える道具の中には、魔法を使っても得られないような効果を持つ物もある。使ってしまうかとおどろか、それが問題だ。



回復アイテムだけでなく、攻撃アイテムが充実しているのも本作の特徴だ。

## 回避 戦場を大きく移動

このコマンドを選択すると戦場に何箇所かの移動先が表示され、さらにその内の1つを選ぶことでキャラクターがその場所に移動する。また、回避を実行した直後は無条件に相手の攻撃を避ける「SWAY」が発生しやすい。地味だが有効な行動だ。



仲間が集まったところに範囲魔法を食らったらたまらない。このコマンドで散れ!

## 重要 「チュートリアルハット」キャラから戦闘基礎を学ぼう

町や村の雑貨屋に必ず立っている「チュートリアルハット」キャラは、このページに書いてあることを実際のプレイを通して教えてくれる。面倒くさがらずに話を聞いておこう。



ゲームの進行具合に合わせて初級から上級までの3段階のチュートリアルが聞ける。



実際のプレイを通してシステムを説明。くやしけれど、さすがに読むだけより理解しやすい。

ストーリーを円滑に進めるために

# 序盤のマップを完全ガイド

ストーリーの導入部を円滑に進めて早くゲームにのめり込みたい、という人のため、序盤のマップを完全攻略!



## Prologue



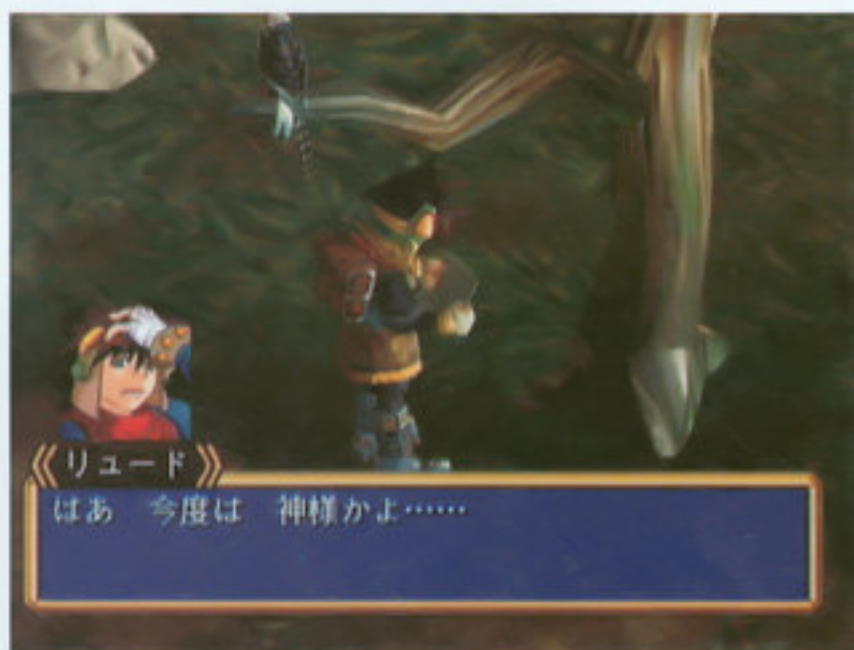
### ジオハウンドに舞い込んだ教会からの依頼

神と悪魔の戦いから一万年後——。人間は激戦の傷跡に発展を妨げられながらもたくましく、その営みを続けてきた。しかし悪魔ヴァルマーの化身といわれる第二の月はいまだ天にその姿をとどめ、地上のいたるところにもモンスターが出没しては人々を悩ませていた。

本作のストーリーはそんなモンスターを狩り生計を立てる「ジオハウンド」の元に教会からの依頼が舞い込むことから幕を開ける——。



人の言葉をしゃべる魔・スカイとの連携プレイでモンスターから宝を奪還する「ジオハウンド」リュード。しかし依頼主は報酬を投げ渡すなり、その場を立ち去る。



手紙の内容は光の神グラナスをあがめる「グラナス教会」からの依頼だった。神様が苦手なリュードは依頼を受け渋るが、スカイにたしなめられてカーボの村にある教会を目指すことに。

ひと仕事終えたリュードが林道を歩いていると、次なる依頼の書かれた手紙が木にくくりつけられているのを見つけた。これが本作の物語の発端となるのだ。



リュード

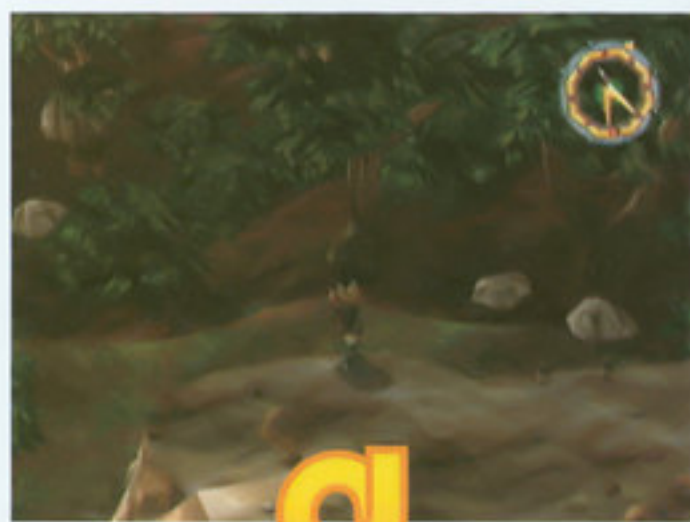
幼い頃から修行していた剣の腕を先輩に見込まれ、ジオハウンドとして生活する。「夢じゃメシは食えない」を信条とする現実主義者で、神様と女性を苦手としている。

## ウィット林道

### 視点を回転させてカーボを目指せ

プロローグが終わった時点から依頼のあったカーボの村までの道のり。敵も少なく、戦闘ではただ「コンボ」を選択しているだけで負けることはない。

ハシゴが地形の陰に隠れて見えにくい角度があるので、L/Rトリガーで視点を回転させて発見しよう。あとはアイテムの取りこぼしにだけ気をつけてカーボの村まで歩けばよい。



視点を回転させ、見えにくいハシゴを発見。これさえ見つければもうカーボに着いたも同然だ。アイテムをきっちり拾ってカーボに持ち込もう。

### MONSTER DATA

マダラゲモ



コンボを2回決めれば倒せるが、最初にクリティカルを出してみるのもよい。

## ウィット林道

### 入手アイテム

- ① 傷ぐすり
- ② 毒消し草
- ③ 吹雪の護符
- ④ 傷ぐすり、手榴弾、ヨミの復活薬
- S: セーブポイント
- A: アクションアイコン
- 登場モンスター
- マダラゲモ(×2)



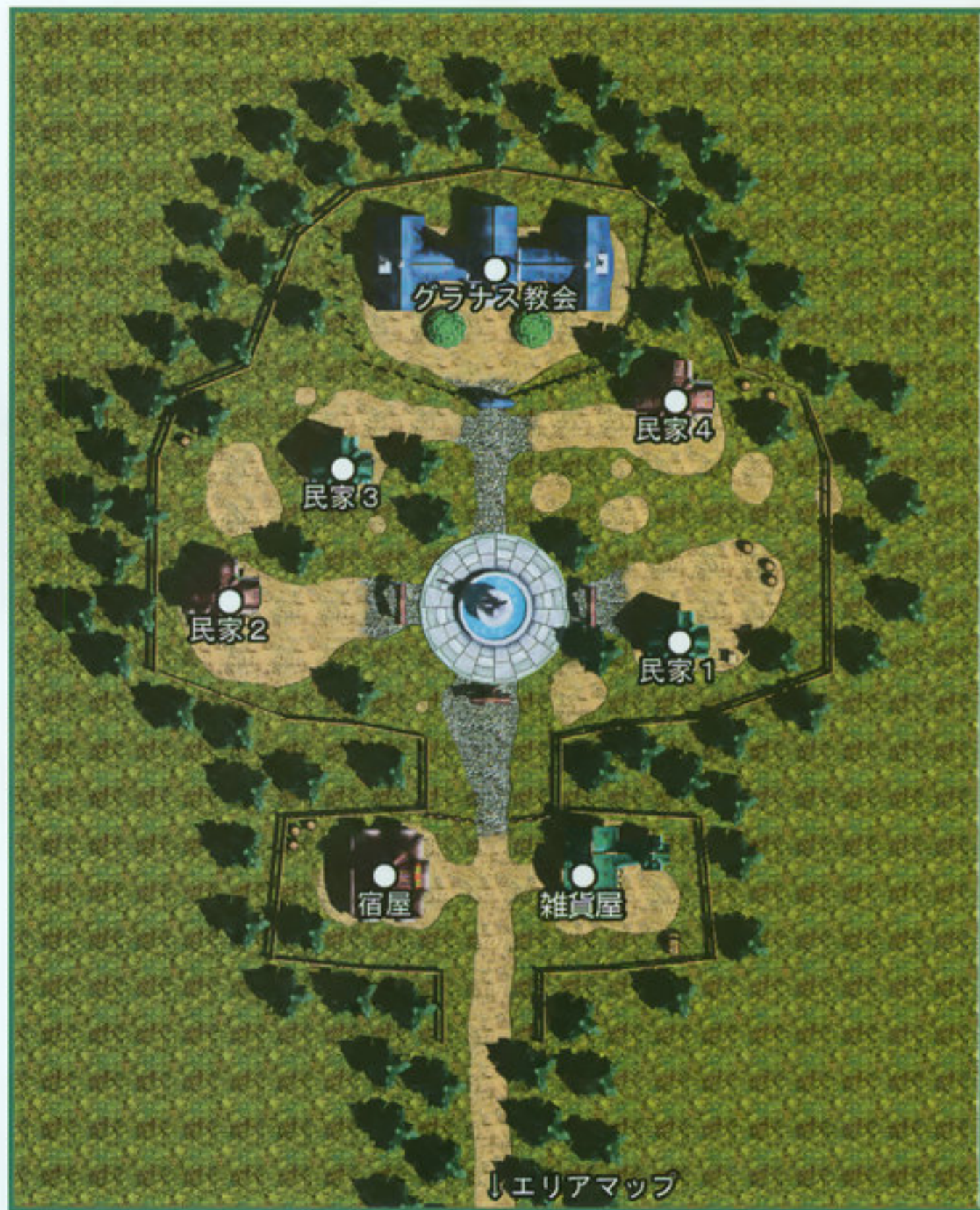
# カーボの村

## グラナス教会を中心に支え合う静かな村

教会の神父カリウスの指導とグラナス教の教義のもと、静かな営みを続けるカーボの村。リュードがここに到着すると教会の神官たちがどこかに出かけるところに出くわす。村人の話では、彼女らはある儀式のために森の向こうの「ガルミアの塔」に向かったところらしい。実はリュードがこの村に呼ばれたのも、その儀式を成功させるためなのだ。やがて教会の前までたどり着いたリュードは、中から聞こえてくる美しい歌声を聴く――。



教会の中から聞こえてくる美しい歌声にやすらぎを感じるリュードとスカイ。歌っているのは神官の少女だった――。



エリアマップ

### EVENT 儀式の塔まで歌姫の護衛を依頼されることに

教会で歌っていたのは、村で噂の「グラナスの歌姫」エレナだった。リュードが教会に入ると突然の来訪者に明らかな警戒心を見せるエレナ。続いて入室してきたカリウス神父が事情を説明することで

誤解は解けたものの、場の雰囲気は少し気まずいものに。カリウスの計らいで宿屋に話の場を移すリュードだが、そこで聞いた依頼の内容はエレナの護衛。いきなり良くない雰囲気のようなのだが……？



いきなり現れた怪しい奴を警戒するエレナ。第一印象はサイアク？



出発から思の合点しない2人。ホントに塔まで行けるのか？

Design Concept by SA GAME ARTS

### カーボの村

木造建築が主体の小さな村。中央部にグラナス像を戴いた広場があり、その脇には教会がある。のどかで平和な村人と、村の雰囲気になじんでいる教会員が質素な生活をおくっている。



黒き森に囲まれた小さな村。住民は果樹園などを耕し、質素に暮らしている。

# エレナ



カーボの村の神官見習い。子供の頃から歌が好きで、いつか自分の歌で人の心の闇を取り除きたいと思っている。面倒見が良く、困っている人を放っておけない性格。

## カーボの村雑貨屋商品リスト

リュードは最初から強いので、装備品を買う必要はない。回復薬を買うことさえしないのでは？

属性	商品名	値段	能力	対象	備考
武器	ファルクス	500G	攻撃+22		鎌上に湾曲した刀
	シャムシール	620G	攻撃+26		獅子の尻尾状の曲刀
防具	キルポアール	500G	防御+12		布製の服
	レザーアーマー	750G	防御+17		なめし革の鎧
	登山靴	200G	移動+6、防御+2		登山用の丈夫な靴
装飾品	つけもの石	120G	防御+5、移動-5		ノックバック無効
道具	薬草	10G	HPを200回復	味方1人	
	傷ぐすり	24G	HPを400回復	味方1人	
	毒消し草	14G	毒を治す	味方1人	
	マヒなんこう	14G	マヒを治す	味方1人	
	点眼薬	14G	眠りを覚ます	味方1人	
特産品	爆弾キノコ	20G	威力400 火属性攻撃	敵単体	キノコの爆弾
	テングダケ	30G	威力250 毒効果	敵単体	キノコの爆弾

## 黒き森

**黒き森** 入手アイテム 薬草 50G 万人力の果実  
登場モンスター ドードー(×2)

### カーボ周辺にうっそうと茂る不気味な森

カーボの村からガルミアの塔に向かうには、カーボを囲うようにして茂る“黒き森”を通り抜けなくてはならない。その道のりは非常に短く、ジオハウンドであるリュードにとって特に注意することはない。途中で2度ほどドードーに襲われるのだが、その戦闘さえもコンボで攻撃しているだけで問題

なく勝てるだろう。またこの森は、ある程度イベントが進むと二度と戻って来れなくなる。一応、上記のアイテムが落ちている。取り逃したくない人は早めに取っておこう。……といっても薬草とか万人力の果実じゃあ……ねえ? 別に難しい所に隠されてるワケじゃないから歩けば見つかるけど。



「エレナ」  
リュードさん! 先に何かいます!

### MONSTER DATA

ドードー



攻撃動作が非常に大きいため、とても弱い。コンボだけで勝てるくらいだ。

## ガルミアの塔

### 怪しい儀式の塔で起きた異変

エレナを無事ガルミアの塔まで送り届けたリュードだが、塔の中は神官以外入ってはならないという。やむなく外でたき火をしながら儀式の終了を待つリュードだが、どうも雰囲気がおかしい。あまりにもエレナの帰りが遅すぎるのである。イヤな予感を感じ、塔に近寄るリュード。……そのとき、大きな音と振動が塔を揺らす。もうおとなしく待っている場合ではない——!!



「リュード」  
見ろよ この壁面なんか 妙な異変まで生えてるぜ

怪しげな塔を見つめるリュード。スカイが言うには「銀の白光時代」の遺跡だというのが……?

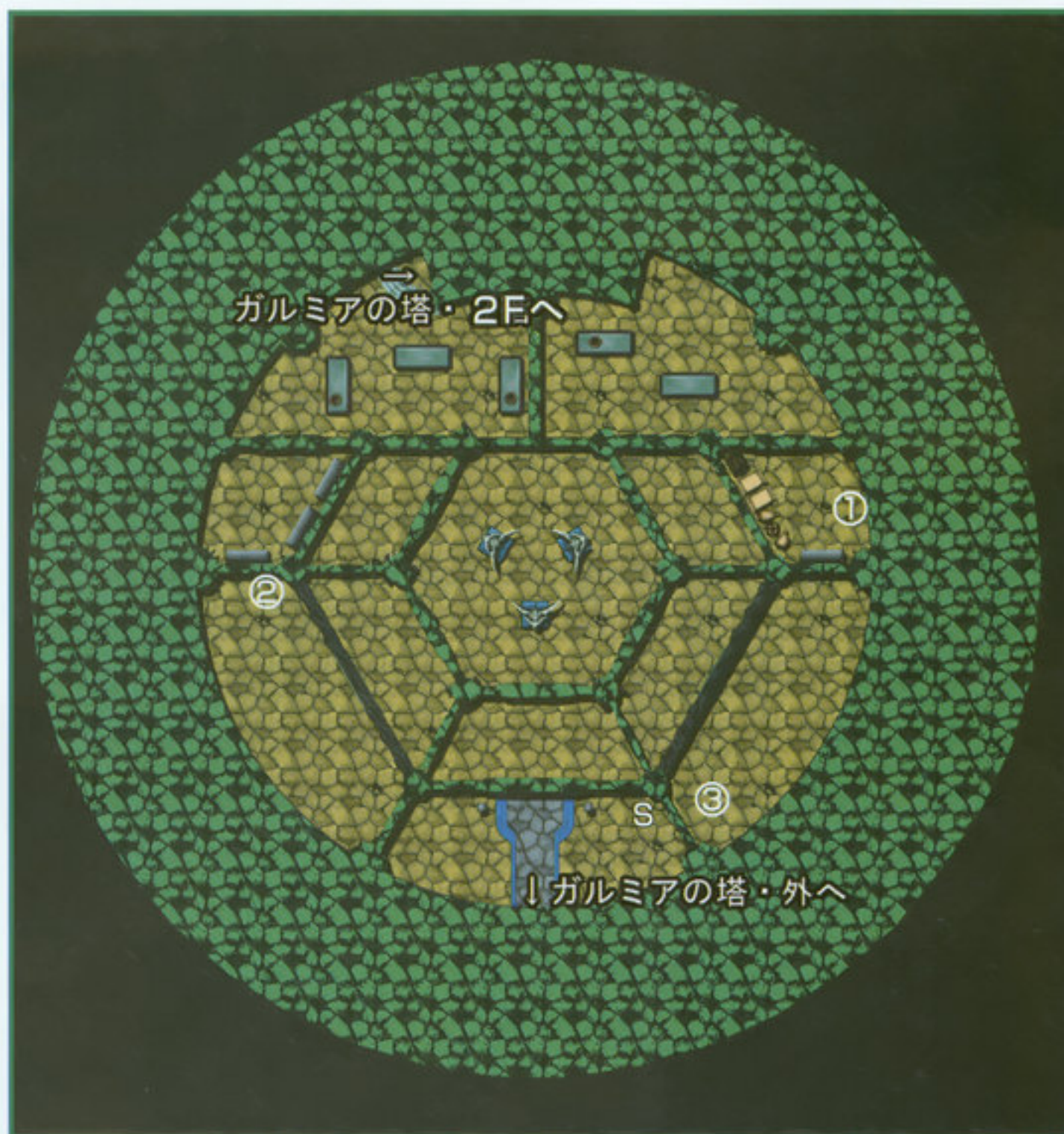
### EVENT 異変を感じ、塔内に突入!!

リュードが塔に突入すると、中にはなんとモンスターが! いったい儀式の最中に何か起きたのだろうか? 気持ちはあせるが、塔内にはなかなか良いアイテムも落ちている。確実に回収しながら最上階を目指そう。今後の

レベルアップを考えれば、1階をうろついているモンスターを全滅させてから上の階に上がるのもいいだろう。



塔内にはアイテムとモンスターが大量に配置されている。なるべく全部集めよう。



### ガルミアの塔・1F

入手アイテム

①風の護符

②手榴弾

③傷ぐすり

S:セーブポイント

登場モンスター

マダラグモ(×8)



「リュード」  
モンスター! いったい どこから……?

### MONSTER DATA

マダラグモ



単体で現れるため弱い。特殊技“糸ガラミ”も通常攻撃と大して変わらない。

### ポイント 保存ポイントが近いときは多少のダメージは気にしない

ガルミアの塔の入り口付近など、フィールドの要所要所に配置されているセーブポイント。ここではゲームデータのセーブだけでなく、仲間のコンディションの完全回復が何度でもできる。技を使うときに消費するSPや魔法を使うのに必要なMPも回復するので、普段はポイントがもたないで使わないような魔法をバンバン使うチャンス! 強力な魔法や技で敵を蹴散らして、ラクに周辺を探索してしまおう。レベル上げをしたい人は、セーブポイント周辺の敵を秒殺しまくるといいだろう。

ダメージを受くても……SPを使って



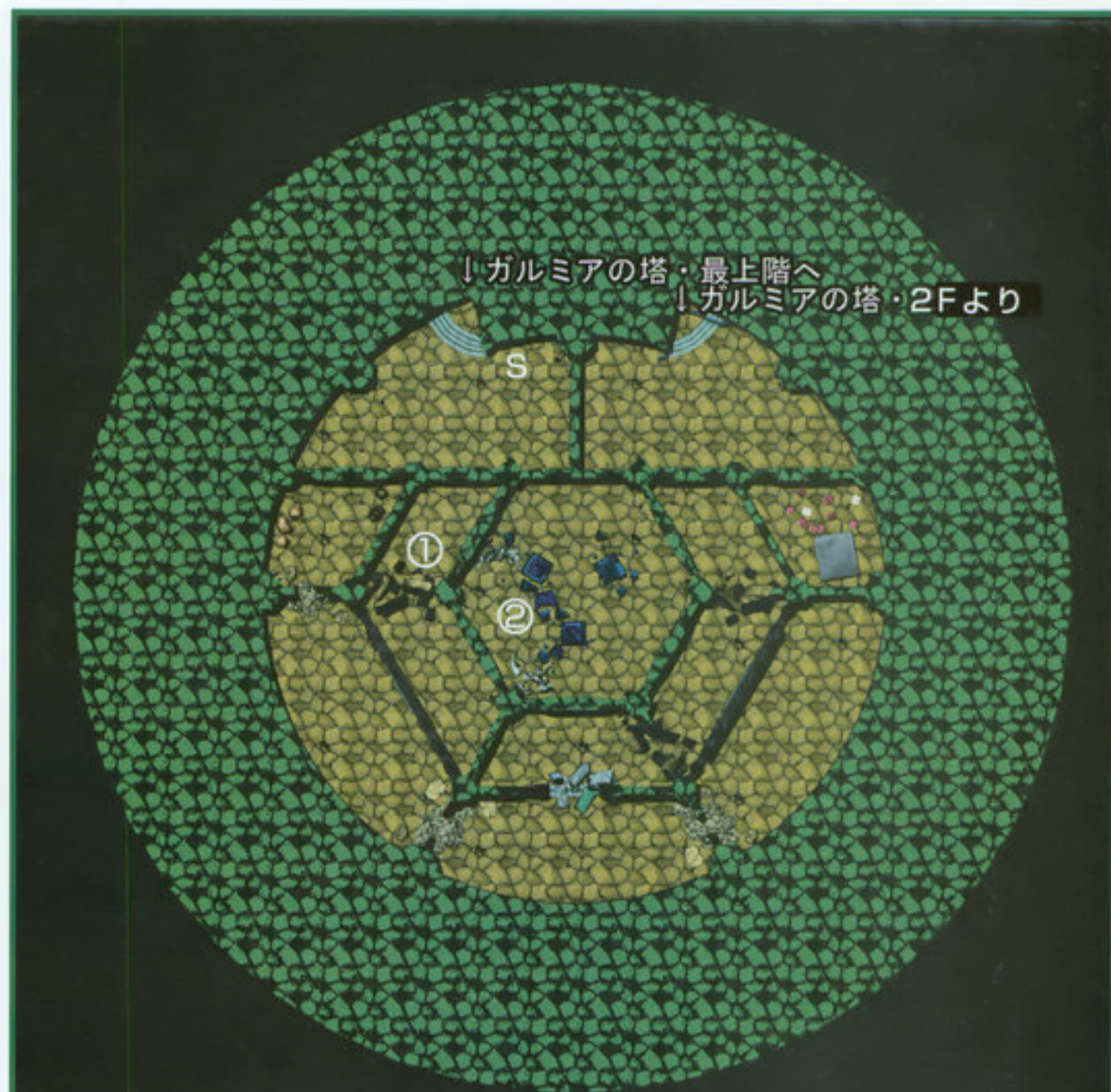
### 何度でも回復できるぞ!!



ダメージを受けようが、SPが減ろうが、少し戻れば完全回復。フィーバータイムだ!



ガルミアの塔・2F 入手アイテム ①50G



ガルミアの塔・3F

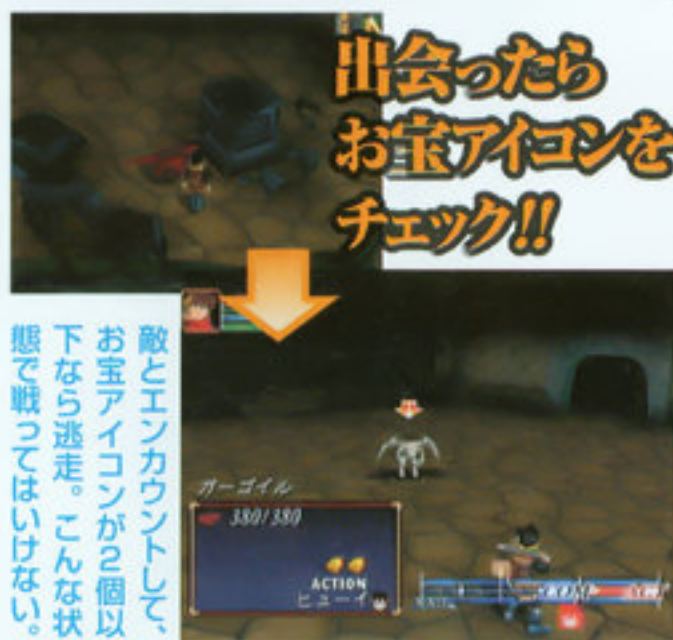
入手アイテム

①傷ぐすり  
②150G  
S:セーブポイント  
登場モンスター  
ガーゴイル(×3)  
マダラグモ(×2)

ポイント  
分析

強敵ガーゴイルから“破邪の剣”を奪え!!

強敵・ガーゴイルを倒すと、リュード用の武器“破邪の剣”を落とすことがある。これさえあれば、しばらくリュードが武器を変えずに済むほど強力だが、希少価値が高く、倒しても倒してもなかなか落としてくれない。そんなレアアイテムを入手するためがあるのがお宝アイコンである。敵と会い、お宝アイコンが3個並んでいたら倒し、2個以下だったら逃げて仕切り直そう。



出会ったら  
お宝アイコンを  
チェック!!

敵とエンカウントして  
お宝アイコンが2個以  
下なら逃走。こんな状  
態で戦ってはいけない。



今だ!  
倒せ!!

何度も何度もエンカウントしていたら……来た!こいつを倒せばまず破邪の剣を落とす。

MONSTER DATA

ガーゴイル



風の魔法を使う強敵だが得られる特技ポイントが非常に多い。ここで稼ぐ?

EVENT 塔の最上階でリュードが見たものは……

塔の最上階にたどり着くと2体のガーゴイルとの戦闘が待っている。1対2の戦いになるため無傷で切り抜けるのは至難の技だが、実行時間の長いヒューイ、ヒューラッシュにクリティカルを当ててキャンセルしていけば負けはしない。戦闘が終わると、いよいよ儀式が行わ

れた部屋に突入だ。そこでリュードが見たものは、黒い闇に取り憑かれるエレナの姿——。エレナ護衛は失敗なのか!?



儀式の行われた部屋で黒い闇に取り憑かれるエレナ。なぜかリュードはその闇に見覚えがあるという……。



最上階ではガーゴイル×2と戦闘に。ここではSPを使い切ってもかまわない。超楽勝だ。



エレナが闇にとらわれる!!

EVENT その夜、カーボの村でも異常事態が!!

塔から辛くもエレナを救い出したリュード。しかしカーボに帰り、エレナを休ませると次は村のグラナス神像が粉々に破壊されるという事態が発生する。それも黒き翼を持つ、たった一人の少女によって。少女に立ち向かうリュードだが、その魔力の前には手も足も出ない——。



突如現れた謎の少女ミレーニア。その黒き翼は何を意味するのか。



ミレーニアに挑むが手も足も出ずに敗北。彼女はリュードを気に入ったと言い、飛び去っていく。



ミレーニア  
気に入ったわ あたしはミレーニア  
今度会ったら あたしのモノにしてあげるわ  
パーイ じゃ それまで 腕を磨いてね!

# アイノール山地

## 破邪の剣でキノコ狩り!?

エレナに取り憑いた闇をはらうため、グラナス教の大神殿を目指すことになったリュードとエレナは、まずアイノール山地の踏破に挑むことになる。

この特徴は、平野部のキノコと山岳部に取り付けられた落石止め。キノコは斬ればアイテムを出し、落石止めは杭をしっかりと打ち込んでおかないと近づいただけで近道をふさいでしまう。まあ、少し遠回りになるだけだが。



キノコ狩りでアイテムがどっさり手に入るアイノール山地。たまにある敵入りキノコにご用心!



アイノール山地・1		登場モンスター	
<b>入手アイテム</b>	④毒消し草	⑧マッスルキノコ	マダラグモ×2(×4)
①150G	⑤50G	⑨爆弾キノコ	ドードー×2(×4)
②テングダケ	⑥50G	S:セーブポイント	岩ヘビ×2(×5)
③50G	⑦150G	M:モンスターが出てくるキノコ	

### EVENT アイノール山地中腹にて——リュードの见えない優しさ

山地・1を越えて山岳部に来ると、2人は少し広くなった岩場でキャンプを張る。リュードは塔で起きたことをエレナから聞き出そうとするが、彼の人をバカにしたような態度に彼女は腹を立てテントの外で寝てしまう。しかしその悪態も実は「怒っていれば悲しみも紛れるだろう」というリュードの心遣い。リュードとスカイの会話を聞き、エレナは彼の本当の優しさを知る。



人は時に誰かを憎むことで、今の辛さを忘れるもの。このイベントにリュードの優しさが表れている。

### ポイント解説 山に登るその前に……!!

#### カーボでの食事を忘れるな!

エレナが仲間になり、アイノール山地に行けるようになると、カーボの宿屋で“宿泊”できるようになる。ここで一泊すると、エレナとリュードが食事をしながら旅について話しはじめる。

ここではリュード×2→エレナ→リュード→エレナ×4→リュード×2→エレナ×3→リュード→リュードの順に話しかけるとすべてのセリフが聞ける。リュードを選んだ時は食事を終えるかどうかを聞かれるので「もう少し続けようぜ」を選択して次のセリフを聞こう。

#### 村では“ポフの実”がもらえるぞ!

エレナの旅立ちが決まるとカーボの村人の話す内容は一斉に変わる。このときに外を歩いているレニーに話しかけるとふわふわの不思議な木の实「ポフの実」がもらえるぞ。



食卓を囲んで旅について話す2人。パンにバターを塗って少しずつ食べるエレナがかわいい。



エレナの旅立ちが決まったら 村人たちと話そう。みんな別れを惜しんでくれる。

アイノール山地・2	
<b>入手アイテム</b>	①50G
②毒消し草、ヨミの復活薬、鉱石のグローブ	③150G
④50G	⑤登山帽
<b>A:アクションアイコン</b>	
<b>登場モンスター</b>	マダラグモ×2(×2)
	ドードー×2(×3)
	岩ヘビ×2
	岩ヘビ×2+マダラグモ×1(×2)

MONSTER DATA	
<b>マダラグモ</b>	<b>ドードー</b>
単体では相変わらず弱いけど、今度は仲間と一緒に攻撃してくる。	上空からプレイヤーを襲うドードー。空から不意を突かれないように注意!
<b>注意! 強敵・岩ヘビ登場!</b>	<b>岩ヘビ</b>
ここで初登場の岩ヘビは通常攻撃が遠くまで届く。殴ろうとして駆け寄ったところを先に攻撃されることも少なくない。	
岩ヘビに攻撃されるとしたら、カウンターをねらわずに防御しておくのが無難。回避は成功率が低すぎる。	攻撃が飛び道具なうえ、毒も持っている。近くにこないで行動を阻止しにくい。

## 宿場町アギール

### 旧宿場町での波瀾に巻き込まれ……

カーボを出発し、アイノール山地を越えれば、そこから伸びた街道の途中で旅人でにぎわう宿場町アギールがある。しかし、つい数週間前までにぎわっていたその町はモンスターの襲撃により今では廃墟と化していた。家を失った人々の多くはこの地を去り、残されたわずかな人たちはバイクスという男の指導のもと、モンスターたちの再来に備えて見張っているという。



かつて町を守っていた城壁は、今では洞窟からのモンスターを食い止めるためのバリケードとなっている。

### CHECK! ちょっと戻って! 食事イベント

アイノール山地を越えたら、アギールに行く前にちょっとカーボに戻ってみよう。すると村人のセリフと宿屋に泊まったときの会話内容が変わっている。今回の会話のテーマはジオハウンド。リュード→エレナ×2→リュード×2→エレナ×2→リュード×2→エレナ×2→リュード×2→エレナの順に話すとすべてのセリフが読める。え? ジオハウンドって今はもう(後略)!?



打ち解けた雰囲気の中、ジオハウンドについて語るリュード。旅の楽しさを実感できる。

## バイクスの宿にて——

### ロアンが必至に取り戻そうとしているものとは?

廃墟となったアギールを指導し、町の復興につとめている宿屋の主バイクス。実は彼は元ジオハウンドでリュードとは旧知の仲だという。そんなバイクスの宿屋で食事していると、背後で旅芸人の一座が言い争いをはじめ。一座の少年ロアンがモンスターに大事なメダルを奪われたというのだ。ロアンはリュードにも助力を依頼するが、リュードは取り合わないのだった。



ロアンをあしらうリュード。エレナはクコの実を食べて気を紛らそうとするが、食べ過ぎて酔っ払ってしまう。

### EVENT ミレーニア、再び!!

クコの実で酔いつぶれたエレナを部屋に運ぶと、リュードは自室で戦闘準備を始める。一人で洞窟のモンスターを壊滅させようというのである。

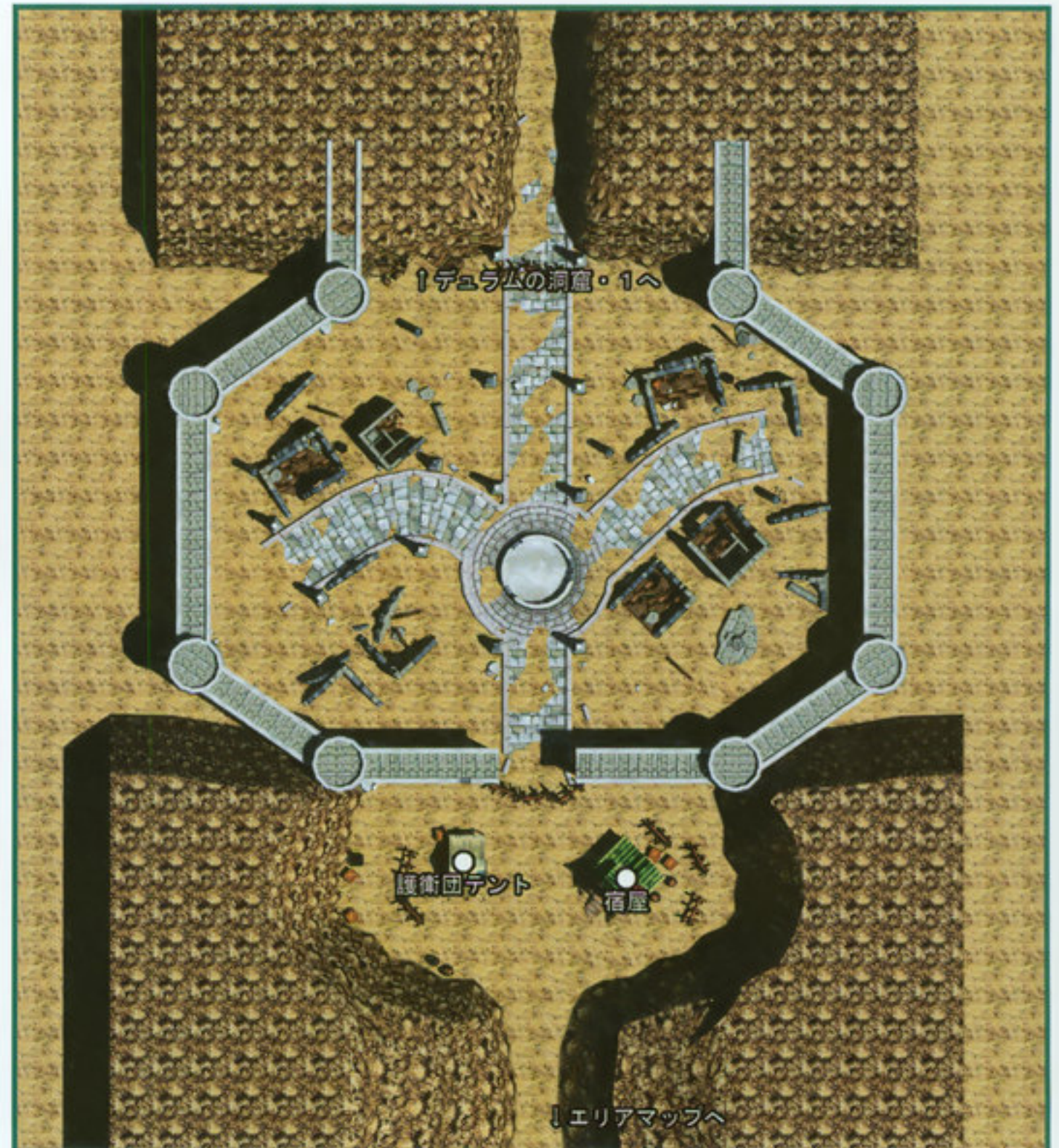
するとどこからともなく不敵な笑い声がこだまし、部屋の中につむじ風が舞う。カーボの村で大暴れした謎の少女ミレーニアが再び姿を現したのだ。魔力でリュードの自由を奪い、ミレーニアが迫る——。そこに聞こえてくる廊下の騒ぎ。ロアンが一人で、洞窟へ行ってしまったというのだ!



ミレーニアに迫られ、危ない(惜しい?)所で邪魔が入る。



旅人の一座と言い争うミレーニア。ちょっと可愛いかも。



### Design Concept by SA GAME ARTS 宿場町アギール

アイノール山地の街道の合流地点にできた宿場町。峡谷にできたこの町は立地的に前後が開けているので、モンスターの被害を避けるため城壁が築かれ

ている。しかしモンスターが町の山岳面にあった洞窟の存在を知り、それを使って無防備な町を襲撃したため現在のような姿になっている。

### 宿場町アギール雑貨屋商品リスト

ガルミアの塔で破邪の剣を拾ったなら、武器はいらない。防具を強化しよう。

属性	商品名	値段	能力	対象	備考
武器	ファルクス	500G	攻撃+22		鎌状に湾曲した刀
	シャムシール	620G	攻撃+26		獅子の尻尾状の曲刀
	アーミーサーベル	750G	攻撃+32		軍隊で使われている剣
	アイアンロッド	720G	攻撃+30		鉄製の杖 ちょっと重い
防具	レザージャケット	650G	防御+14		牛革製の上着
	キルティッドシルク	800G	防御+18		シルク製の魔道着
	レザーアーマー	750G	防御+17		なめし革の鎧
	チェインメイル	950G	防御+20		くさりを編んだ鎧
	旅人の帽子	300G	防御+6		旅行者がかぶる
	厚革のバンドナ	350G	防御+8		厚手のなめし革
登山靴	登山靴	200G	移動+6、防御+2		登山用の丈夫な靴
	つげもの石	120G	防御+5、移動-5		ノックバック無効
睡眠の護符	睡眠の護符	250G	眠り耐性		
	道具	薬草	10G	HPを200回復	味方1人
傷ぐすり		24G	HPを400回復	味方1人	
毒消し草		14G	毒を治す	味方1人	
マヒなんこう		14G	マヒを治す	味方1人	
点眼薬		14G	眠りを覚ます	味方1人	
気付け薬		20G	混乱を治す	味方1人	
特産品	爆弾キノコ	20G	威力400 火属性攻撃	敵単体	キノコの爆弾

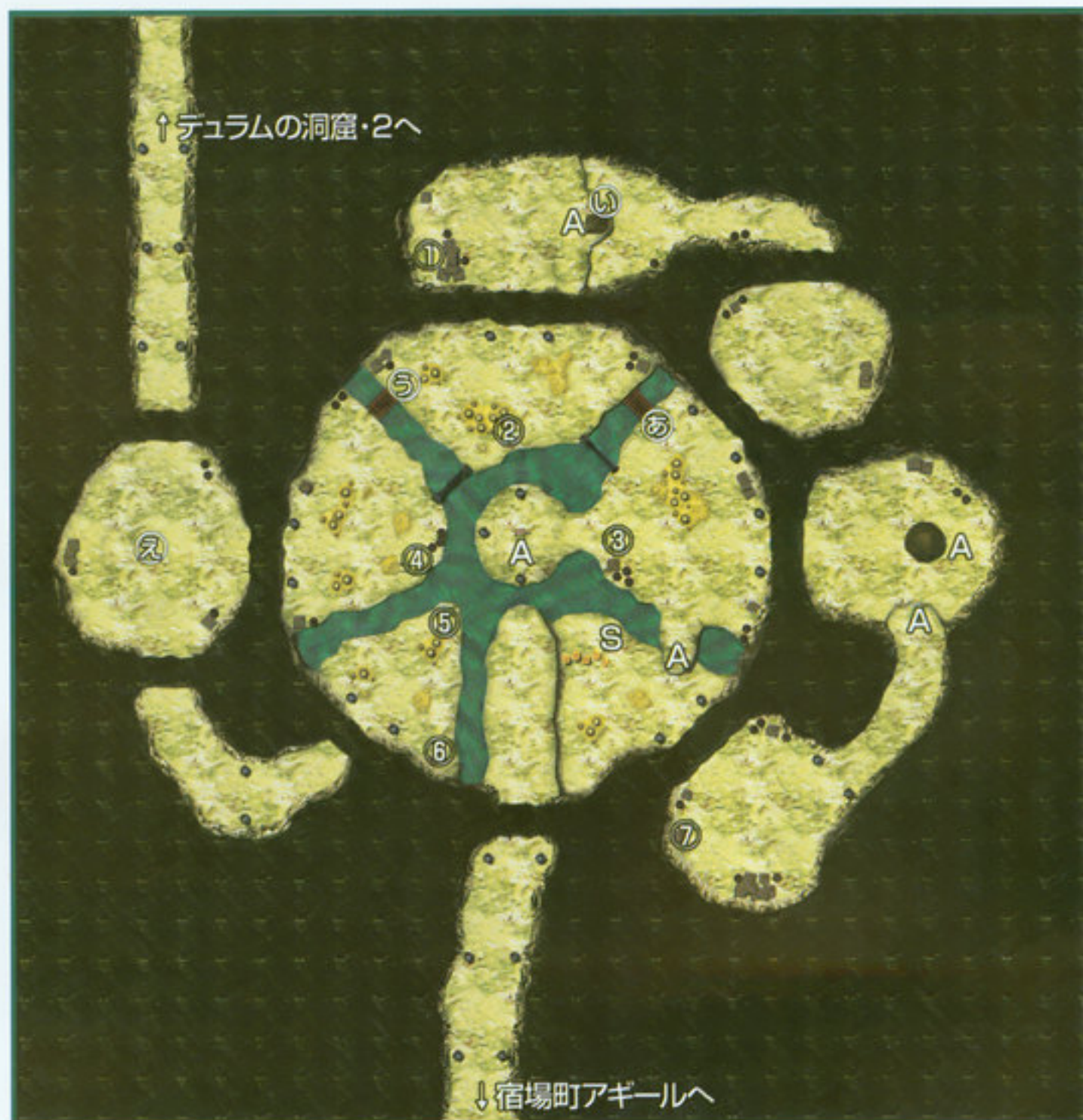
## デュラムの洞窟

### 橋をうまく操作して道を開こう!

洞窟・1は床が水路で仕切られており、中央のレバーで橋を操作しなければ先に進めないつくりになっている。そのためにはまずレバーを引いて⑥の橋を浮上させ、①の石を段差の下に落とす。次にレバーをもう一度引いたら先ほど落とした①の石を上って⑤の橋を渡る、という手順を踏めばOK。あとは②の部屋でフロストフロッグを全滅させれば洞窟・2への道は開ける。



石を落としたら一度レバーを操作しに戻ると、ところがイヤらしいトラップである。



### EVENT 黒き翼の少女・ミレーニアが仲間になる!



この洞窟では、酔いつぶれているエレナに代わってミレーニアが仲間になる。彼女はエレナと同じく魔力に優れているうえ、飛び道具のボウガンを装備しているため、その戦闘力はかなりのもの。さらに特筆すべきは必殺技で、背中に持つ黒き翼の力を解放してすべての敵を蹴散らす“墮天の翼”なる技を最初から習得しているのだ。ただ、極度の気分屋のためか、戦闘中にイヤなことが続くとしばらく命令を受け付けなくなることがあるのが難点か。

## ミレーニア



黒き翼の少女ミレーニアの怒りが爆発! 怒るタイミングしだいでは非常に頼もしい存在になる。

黒き翼を持つ謎の少女。神出鬼没で、突然現れてはリュードに迫る。極度のわがままで、自分の思い通りにならないものは許せない。可愛いものには目がないらしい…。

### 重要 ホーリーエッグを無駄にしないよう注意!!

洞窟で初めて仲間になるミレーニアは魔法の源である“manaエッグ”の内、カオスエッグを最初から装備している。では現在眠っているエレナが装備していたホーリーエッグはどこにいったのかというと、実はアイテム袋の中。せっかくのmanaエッグを無駄にしないためにも、ホーリーエッグはリュードに装備させておこう。



エレナが寝ている間はホーリーエッグをリュードに装備させておこう。せっかく持ってるんだから。

### デュラムの洞窟・1

#### 入手アイテム

- ① 火炎弾
- ② 薬草

#### ③ 薬草

- ④ ヨミの復活薬
- ⑤ 100G

#### ⑥ 睡眠の護符

#### ⑦ ポフの実

S:セーブポイント

A:アクションアイコン

#### 登場モンスター

岩へび×2

岩へび×4

フロストフロッグ×2(x3)

### MONSTER DATA

#### 魚人



睡眠攻撃のスリープスポンが強烈。気づいたら必ずキャンセルしたい。

#### フロストフロッグ



特殊攻撃を使ってこないで特に警戒する必要はない。炎にめっぽう弱いぞ敵。

### EVENT 暗がりにてメチャカワイキャロを発見!!

マップ右下の部屋には本作のマスクット、キャロがいる。愛嬌を振りまいてくるこのキャロ、「ポフの実」を3個あげるとリュードに抱きつき、尻尾で周囲を照らしてくれるぞ。



尻尾で周囲を照らすキャロ。洞窟探索には大いに便利だ。



木箱の後ろからこちらを確認したあと、目の前に出てきて愛嬌を振りまく。ポフの実がほしいのかな?





**EVENT** ロアンのピンチを救出!!

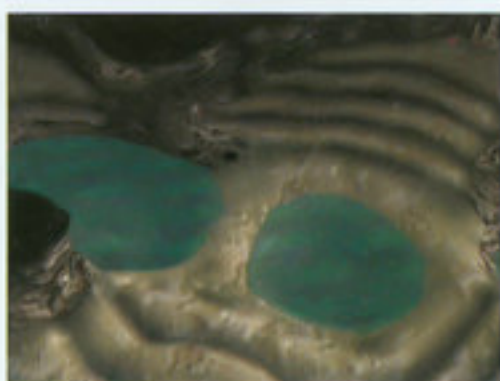
デュラムの洞窟・2に入るとロアンが魚人に囲まれているところに出くわす。すぐに魚人×3との戦闘に入るが、ここで勝てばロアンが仲間に加わり、「ミストエッグ」というマナエッグが手に入る。ロアンが仲間になれば、もうこの洞窟のザコに負けることはなくなるだろう。



ミレーニアの墮天の翼を使えば3体まとめて大打撃。楽勝!

**ポイント** 2つのスイッチを同時に押せ!

洞窟・2のマップ右にある3つ並んだ鉄格子の内、中央のものは目の前のスイッチを2つ同時に押さなければ開かない。つまり片方のスイッチを足で押し、もう片方のスイッチに箱を乗せればよいのだ。奥にあるレバーを操作すると……?



レバーを操作すると水が引き、そこに道ができる。

**BOSS!** 倒せ! デュラムタウロス

洞窟最深部に潜むデュラムタウロスは2体の魚人を従えた巨大モンスター。戦闘が始まったらすぐに墮天の翼を決め、2体の魚人を倒してしまおう。あとはデュラムタウロスのトルネードホーンを確実にキャンセルしていれば楽勝だ。



3対1の状況になれば、敵の行動なんて邪魔し放題だ。



必殺技「トルネードホーン」だけは絶対に出させるな!



デュラムの洞窟・2		⑥ 300G	登場モンスター
<b>入手アイテム</b>	③ ストーンヘッド	⑦ やすらぎの竖琴	魚人×3(×2)
① トルテの草笛	④ ポフの実	S:セーブポイント	岩へび×2(×2)
② 100G	⑤ 薬草	A:アクションアイコン	フロストフロッグ×2(×2)

**重要** マナエッグ、スキルブックを強化しよう!!

洞窟の最深部でデュラムタウロスを倒すと手に入るスキルブック「冒険の書」。これは戦闘で得られる特技・魔法ポイントを消費してさまざまなパワーアップをするための本で、キャラクターのパワーアップには欠かせないアイテムである。まだソフトの発売前なのですべてを記すことは控えるが、特に有効なスキルを有効な魔法と合わせてちょっぴり紹介しておく。キャラ育成関連の詳細は次号を括目して待て!!

序盤戦で特に有効な魔法&スキルは?

**ムーニャ**

戦闘に参加している敵全員に対して効果のある水の魔法。これが効くと敵は眠りに落ち、IPゲージが0まで戻ってしまう。ダメージはないが、使用MPも少なく、非常に使いやすい。



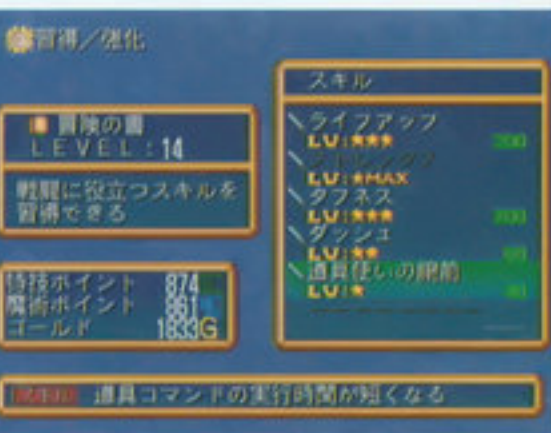
**ディガン**

味方全員の防御力を一度に上げる土の魔法。5回までの重ねかけが可能で、防御+5にもなれば敵から受けるダメージはかなり軽減される。長期戦が予想されるボス戦などで効果を発揮。



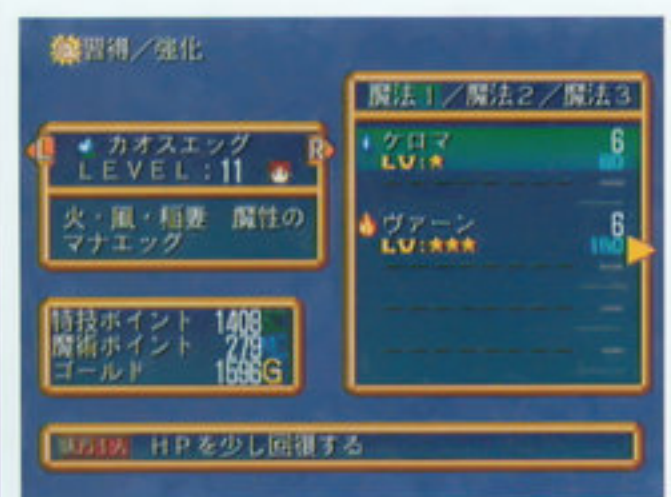
**ライフアップ**

「冒険の書」に対して特技ポイントを使うと習得できるスキル。このスキルを装備すれば誰でもHPの上限が大幅に上昇するため、もともと体力が少ないロアンなどに装備させると効果的。



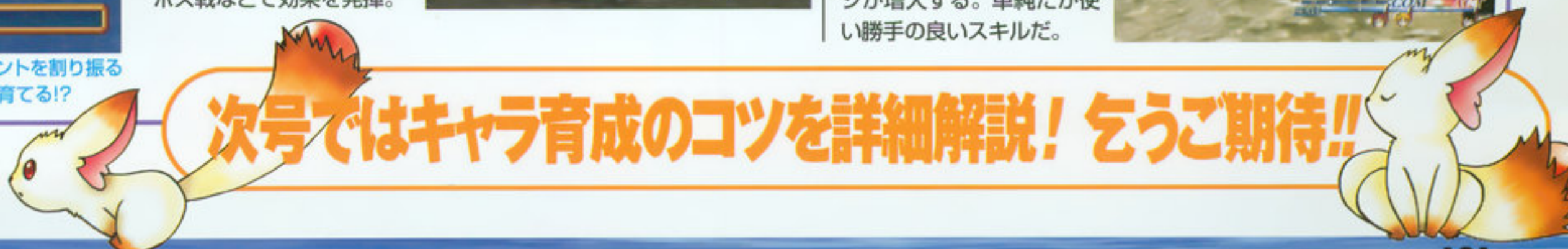
**ストレンクス**

上記のライフアップと同じく「冒険の書」に対して特技ポイントを使って得られるスキル。装備すれば筋力が上がり、敵に与えるダメージが増大する。単純だが使い勝手の良いスキルだ。



スキルブックやマナエッグにポイントを割り振る本作の成長システム。キミはどう育てる!?

次号ではキャラ育成のコツを詳細解説! 乞うご期待!!





先取り  
体験企画

ドリームアイが拓く

# 未来型 コミュニケーション のカタチ

ついにドリームアイのサンプルが編集部に到着！ さっそくいろいろと試してみた。発売日は未定だけど、ここで使いごこちを検証！！

## ドリームアイの3つの機能

### 1 テレビ電話

DCでドリームアイを使っている人同士をつないで、映像や音声をリアルタイムに送信。手軽にテレビ電話を楽しむことができるぞ。

### 2 フォトメール

ドリームアイで撮影した静止画像をフォトメールとして送信。送られたメールは「ビジュアルパーク」などで受信・閲覧することができる。

### 3 ビデオメール

ドリームアイで撮影した動画をビデオメールとして送信。送られたメール「ビジュアルパーク」などで受信・閲覧することができる。



## ケース別 ドリームアイで使える機能

### ●電話回線はあるけれどプロバイダ契約していない

テレビ電話  
(ダイレクト)

フォト  
(撮影・保存・読み込み)

ビデオ  
(撮影・保存・読み込み)

テレビ電話のダイレクト通話を受信して会話すること、ビデオの録画・保存・読み込み、写真の撮影・加工・保存・読み込みが可能。(ユーザー登録前と同じ)

### ●プロバイダ契約しているが isao.net ではない

テレビ電話  
(ダイレクト)

テレビ電話  
(インターネット)

フォト  
(撮影・保存・読み込み)

フォトメール

ビデオ  
(撮影・保存・読み込み)

ビデオメール

### ●ISAO.netと契約している

テレビ電話  
(ダイレクト)

テレビ電話  
(インターネット)

フォト  
(撮影・保存・読み込み)

フォトメール

ビデオ  
(撮影・保存・読み込み)

ビデオメール

## 専用ソフト「ビジュアルパーク」を使用

ドリームアイは同梱されている専用ソフト「ビジュアルパーク」を使って楽しむことになる。“ドリームアイ”とはカメラおよび周辺機器一式のことを指すので、今回紹介している事柄のほとんどは、正確にはこの「ビジュアルパーク」の機能ってことになる。そのあたりを前もって理解しておこう！



これが「ビジュアルパーク」のメイン画面だ。ここからテレビ電話や写真、ビデオなどの各機能を使うための画面にLet'sジャンプ！

もちろんインターネットブラウザとしての機能も搭載。「ホームページ」を選べば、「ドリームパスポート」と同じようにHPを閲覧することもOK。



### 「Dreameye」の主な仕様

サイズ Dreameye本体 / 奥行き58mm×高さ80mm×奥行き19mm  
電池ボックス / 奥行き35mm×高さ80mm×幅18mm  
重量 Dreameye本体 / 約62g  
電池ボックス / 約28g(電池含まず)  
付属品 電池ボックス、専用接続ケーブル、マイクユニット、マイクロホン、スタンド、アプリケーションディスク、取扱説明書  
発売日・価格 / 未定  
画素数 31万画素 対応解像度 640×480ドット、またはDreamcast使用時はVGA (640×480ドット)、SIF (320×240ドット)、QSIF (160×120ドット)  
静止画圧縮形式 JPEG(JFIF準拠) 静止画記録媒体 内蔵フラッシュメモリー  
静止画記録枚数 最大31枚 Dreamcastへのデータ転送速度 最大4Mbps  
電源 単4型アルカリ乾電池×2本(付属電池ボックス使用) またはDreamcastより供給

※isao.net以外のプロバイダを使う場合、インターネット通話は利用できないことがあります。



# テレビ電話を使ってみた

## 接続方法1・ダイレクト通話 普通の電話と同じように

普段電話をかける時のように、直接相手にダイヤルする方法がコレ。通話にかかる費用も普通の電話と同じだ。一番わかりやすいかけ方もね。

### CAUTION かける時は事前に連絡を

テレビ電話が通じるのは、通話する双方がドリームアイで接続している時だけ。受信側が普通の電話だと無言電話になってしまうゾ!

**かける側**

相手の電話番号を入力

相手の電話番号を入力してください。

CALL

相手の電話番号を入力してください。

**うける側**

受けるか拒否するかを選択

電話がかかってきました。受け取りますか?

着信が知らされる画面。かけた側のメールアドレスが表示されることも。

## 接続方法2・インターネット通話 ネット上で待ち合わせ

相手をメールアドレスで指定し、インターネットを通じて会話する方法。つながるまでの間は「ロビー」という待ち合わせ専用サイトで待機。通話にかかる費用はアクセスポイントまでの電話代+プロバイダの接続料金なので、遠距離通話でおトクなのだ!!

### CAUTION ユーザープロバイダで接続する場合

isao.net以外のプロバイダを利用している場合、環境によってはインターネット接続でのテレビ電話が利用できないことがある。そういった場合は、ダイレクト通話にするか、isao.netを使って接続してみよう。

**相手のメールアドレスを入力**

相手のメールアドレスを入力してください。

ロビーで相手を待つ

相手は待っている間は、ゲームや伝言板などで時間つぶしもできてしまうのだ。

**ロビーで相手を待つ**

ミニゲーム

伝言板

ロビーで待ち合わせする人は誰でも読み書きできる。待ち合わせの時間変更にも便利。



※テレビ電話をかけても、その電話を相手はドリームアイで受け取らないと無言電話になってしまう。テレビ電話をする時は必ず事前に連絡を取り合おう。

## CHECK!! インターネット接続のための設定をする

初めてインターネットに接続する際には、DC本体(またはセガのサーバ)の設定をする必要がある。本体と一緒に付いてくる「ドリームパスポート3」を使って、ユーザー登録(isao.netや現在使用中のプロバイダについての情報を記憶させる作業)をしよう。なお、この作業は一度行ってしまえば、情報の内容に変更がない限り二度とする必要はない。



契約中のプロバイダがある場合はそれを設定してもよいが、そうでない場合はisao.netと契約を。isao.net登録は無料。

## 通話画面はこんな感じです!



- 通話状態** てくてく歩くキャラクターが回線の状態を表している。サクサク歩きならスムーズ、ノンビリ歩きはデータ転送が滞りがち、そして回線が切れると転んでしまう!
- 相手の映像** 速く動くと画像がブレて、何が映っているのかわからなくなってしまう。また、回線が混んでいて通話状態が悪い時などはキャラクター表示がオススメだぞ。
- 自分の映像** 画面レイアウトを変更すれば非表示にもできる。画面に出られない時はキャラクターに代役を。下で紹介したもの以外にもたくさんの絵柄やエフェクトがあるぞ。

# 激情



## フォトメールを使ってみた

ドリームアイをデジタルカメラとして使い、撮った写真をメールで送る機能。写真は加工したり、文字を載せたりすることもできるぞ。それにカメラは小さくて軽いから、ポケットに入れてどこにでも持って行けちゃうね！ ちなみに、インターネットに接続できない環境でも、写真の撮影、加工、保存、読み出しは可能なので、遊んでみては？



デジタルカメラとして使う際は、ケーブルを外して電池を取り付ける。ケーブルが付いた状態では撮影できない。

### フォトメールを送る手順

カメラで撮影する

「ビジュアルパーク」でデータを吸い出す

フォトプレイグラウンドで画像を加工

VMにデータを保存

フォトシェアでメール作成

送信



送信先のアドレスはアドレス帳から選ぶこともできる。ただし、タイトルは一度画面から抜けてしまうと消えるので注意。

### フォトメールを受ける手順

トップメニューから「メール受信」を選ぶ

メールを選んでダウンロードする

### フォトメールはパソコンで受信できる

「ビジュアルパーク」から送信したフォトメールは、なんとパソコンでも受信・閲覧できてしまう。添付ファイルとして PHOTO FUN.jpgという画像データが送られてくるので、JPEG形式が読める画像ビューワなどでそれを開けばOKだ。もし逆にパソコンからDCへ送られてきた添付ファイル付きメールを読みたい時は「ビジュアルパーク」ではなく「ドリームパスポート3」を使おう。



### 写真用ツールは3種類



#### フォトショー→写真の閲覧

カメラ、VM、CD（ソフトに収録）に保存されている画像をすべて表示。フレームなどを付けてスライドショーとして見ることもできるぞ。



#### フォトプレイグラウンド→写真の加工

写真にさまざまな効果やグラフィック、文字などを加えて、オリジナルカードや楽しい合成写真を作ったりする（詳しい機能は下を参照）。



#### フォトシェア→メール送信、データ管理

メモリやVMのデータを保存・削除したり、送信用のフォトメールを作ったりする。実際の送信作業もここから行う。

## フォトプレイグラウンドで写真をアレンジ!

自分で撮った写真を加工して、さらに個性あふれる作品に仕上げるのがこのモード（主な機能は右のとおり）。クリップアートやeカードなどのデータが豊富に用意されており、季節のあいさつや引越しなどの通知文もカンタンに作れてしまう!

- オートフィックス  
…画質の自動調整
- ローテーション90°  
…画像を回転
- クリップアート  
…クリップアートを写真の上に載せる
- グリーディング  
…文字を写真の上に載せる
- eカード  
…フレームに写真を組み込んでカードを作る
- ワープ  
…写真に歪みを加える



eカードの種類は多さは驚き! これは便利だ。

### 気になる性能

#### デジカメとして

写真のサイズは320×240。カメラに保存できる枚数はだいたい20〜30枚程度だ（被写体による）。電源を入れてシャッターを押すだけの超カンタン操作だから子供でも大丈夫。



### 撮影した写真の保存方法は2つ

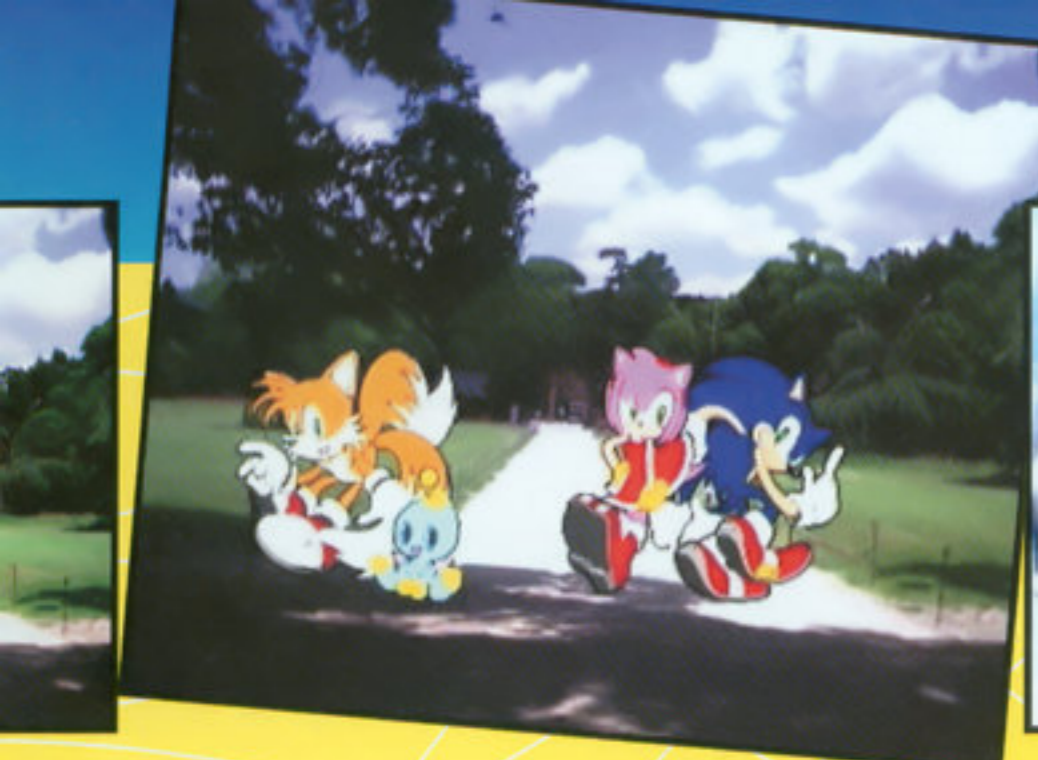
1つめがカメラ本体のメモリ、2つめはVMだ。ただしカメラに保存できるのは撮影時のみで、それを加工したデータはVMにしか保存できない。またカメラ内のデータをVMへ保存することは可能だけど、逆は不可だ。基本的にカメラのメモリはデータの仮置き場と考えた方がいい。



画面上部のマークで、そのデータがどこに保存されているかがわかる。

### VMにセーブしたデータしかメールできない

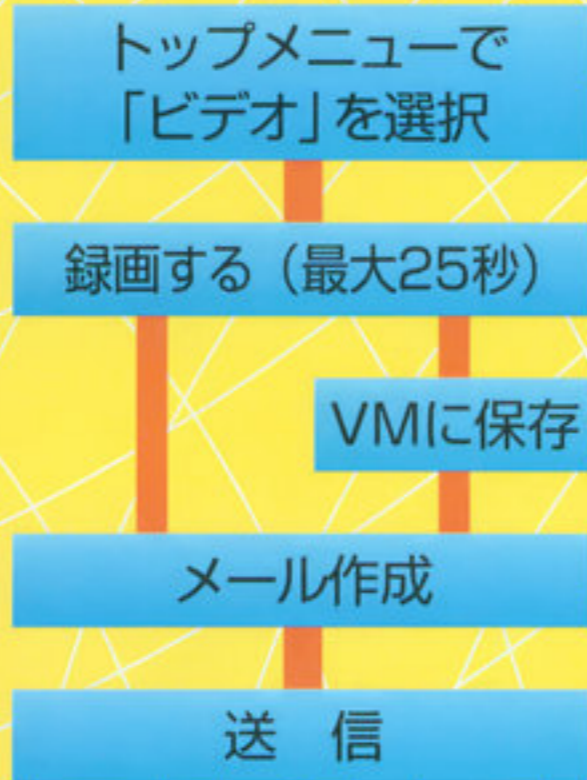
フォトメールとして送るデータは、加工されている・いないにかかわらず、必ずVMに保存していなければならない。つまり、カメラから直接送ることはできないのだ。メールで写真を送るのなら、あらかじめ十分な空き容量のあるVMを用意すること。



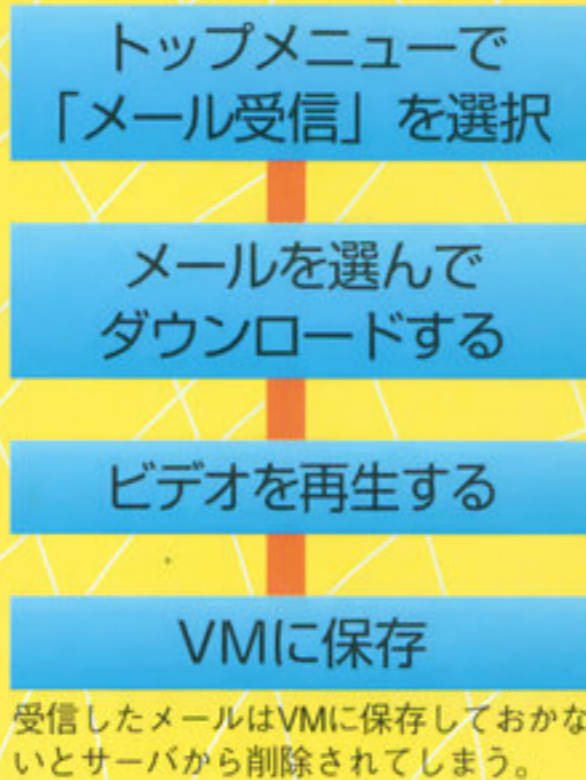
## ビデオメールを使ってみた

カメラで撮影したムービーをメールする機能。テレビ電話やフォトメールと違って画像を加工することはできず、撮影したままの映像と音声を送る。その代わりに、受信・保存した映像はいつでも好きな時に何度でも見られるのが利点かな。テレビモニターを見ながら手軽に撮影できるのも魅力！

### ビデオメールを送る手順



### ビデオメールを受ける手順



受信したメールはVMに保存しておかないとサーバから削除されてしまう。

### CAUTION 本体のビデオデータは消えてしまう

ビデオ撮影をする時、データは一時的にDCの本体に記憶されるが、そのあと、「カメラからの映像を読み込む」「ドリームキャストのメインメニューに戻る」「電源を切る」などの動作を行うとデータはすべて失われてしまう。消したくないデータは必ずVMに保存を。

### CHECK!! 激しい動きにはあまり向かない

テレビ電話と同様、速い動きが苦手。画像のブレに加え、コマ落ちが発生して被写体がワープ(!)してしまう。小さい子供に動くなっていうのは難しいんだけどね。



元気がいっぱいにも暴れられると、顔の識別も難しい。

### CAUTION ビデオメールはパソコン不可

フォトメールはパソコンでも見ることができるとは、ビデオメールはパソコンでは再生できない(受信だけならOK)。でも「将来的には対応する予定」というので、期待してもいいかもね？

## ビデオ



再生 録画 音量 明るさ セーブ ロード メール 00/25Sec. A:決定 B:戻る Δ:トップ 03:00@791

### CHECK!! カメラは本体に接続しておく

写真の時はカメラ単体で使ったが、ビデオ撮影時はDC本体とカメラをケーブルでつながなければならない。屋外で撮影することも可能だが、ケーブルの長さやDCの置き場所、映像をモニターするテレビの位置などを考えるとかなりの制約が……。室内撮影が現実的かな。



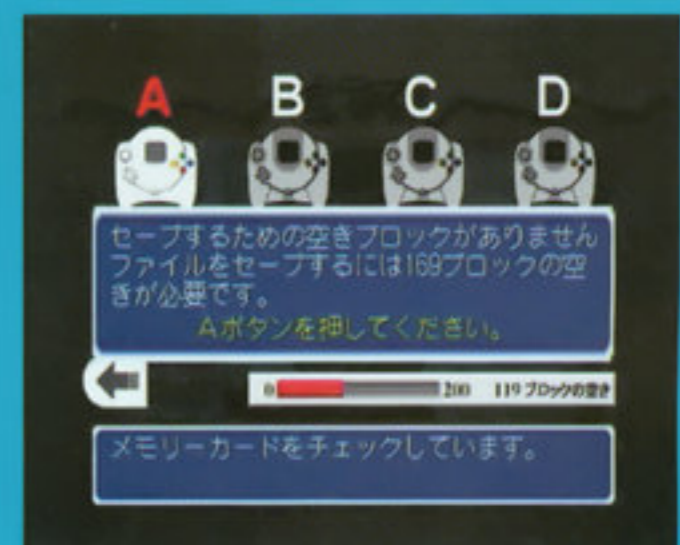
ビデオ撮影時の画像のブレを最小限に抑えるためには、カメラにスタンドを付け、安定した場所にセットしたほうがいい。



※ビデオ撮影時は、素早い動きなどを撮ると、画像がブレたり、極端なコマ落ちが発生したりするので、あまり動かないようにしよう。

### CHECK!! VMの空き容量に注意

これまで何度も「VMに保存する」という指示があったが、では実際VMにはどのくらいの空き容量が必要なのだろう？ データの大きさはケースによってまちまちだが、200ブロック空いているVMを使った場合、写真ならだいたい2~3枚、25秒のビデオなら1本保存することができる。意外と少ない……かな!? VMをたくさん用意しておいたほうが安全かも……



こんな警告が出たら、空きのあるVMに交換するか、一度スロットから抜いて不要なデータの消去を。

**大好評!** これはセガへの熱烈なラブレターだ!!



……ちがうかもしれない

# セガのゲームは世界いちいいい!

サムシング吉松  
サムシング吉松劇場



**ゲーム業界・仁義なき戦い**

—この本は次世代機抗争勃発以降の裏ゲーム史でもある—

『Dreamcast Magazine』連載の人気マンガ「サムシング吉松劇場」待望の単行本化!  
作者自身による作品解説、「Techサターン」伝説の連載「メガドラ兄さん」など、サムシング吉松ワールドがてんこ盛り!

前代未聞のゲーム機ギャグマンガ! セガ歴代ハードをふり返る対談もあるよ!

本体価格**800円**+税 / **A5判** / **136ページ**

**祝!第3刷** 熱かったセガサターン5年の闘いが今ここに!!

サターンのゲームは**世界いちいいい!**

## ~サタマガ**読者レース**全記録~



またまた重版かかっちゃいました(笑)!!

第3刷はオレンジ色が目印です。

**注意!!** あのソフトがまだ投票不足なので、最終オッズ表に変更はありません。

**こんなに面白い!!!**

- ついに発表!最終?オッズ公開!!
- 全145レースデータを網羅!
- 当時のゲーム業界ニュース満載!
- 隊長&ハチのトークよりぬき復刻!
- ソフト売上TOP5データも収録!
- 描きおろし「サムシング吉松劇場」収録!! (しかもサターン兄さんが主役)
- サターン全ソフトデータ収録!
- 歴代1着&最下位ソフトを大紹介!!

本体価格**1,200円**+税 / **A5判** / **208ページ**



ソフトバンク パブリッシング株式会社 東京都港区赤坂 4-13-13

国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

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

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。 <http://books.softbank.co.jp/>にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5549-1200

今から買いたい期待のソフト

# ドリッパが新着情報

- P107 .....プリズマティカリゼーション
- P108 .....サイレントスコープ
- P110.....がんばれ! ニッポン! オリンピック2000
- P112 ...ゴルフしようよ コースデータ集アドベンチャー編
- P115 .....ルーンキャスター

どこよりも詳しい!

# ドリッパが徹底攻略

- P116 .....ダビつく ~ダービー馬をつくろう! ~
- P124 .....センチメンタルグラフティ2
- P130 .....バーチャアスリート2K
- P132 .....ズサーヴァサー
- P134.....特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝
- P138 .....ジェット セット ラジオ
- P142 .....ストリートファイターIII 3rd STRIKE  
Fight for the Future
- P146 .....首都高バトル2



© SOFTMAX

## Prismaticalization(プリズマティカリゼーション)

●アーケシステムワークス●5,800円(300ポイント)●ADV(サークレイト・アドベンチャー)●VM 13ブロック使用●VGA対応●http://arcsy.co.jp

完成度 ? %

### 避暑地で過ごす不思議なアドベンチャー

受験勉強のために夏の避暑地を訪れた主人公が、不思議なオブジェを拾ったことから起こる出来事と、5人の女の子たちとの交流を描くアドベンチャーゲーム。PSからの移植となるが、DCならではの追加要素

も多数盛り込んであり、プレイしたことがある人も、新たな魅力を発見できるぞ。原画をそのまま取り込んだ美しいグラフィックや、青春期の若者の心理を描いたテキストが作り出す奥深いストーリーも必見だ。



### 可憐な5人のヒロインにも注目!!



登場するヒロインは、全員で5名。小学生から20歳代まで、それぞれに個性を持った魅力的な娘ばかりだぞ。



鳴川澄香

一般的な高校生一年生、明るく人見知りしない性格だが、少し幼い性を持っている。

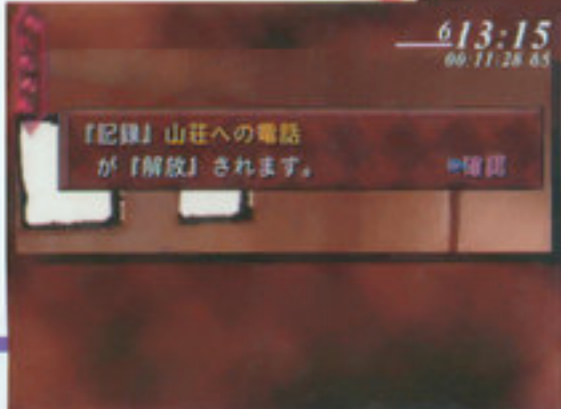
### 選択肢がない特殊システム

その名の通り、本作には選択肢が存在しない。ストーリーは主人公の1日を追う内容だが、最初のプレイで主人公は不思議なオブジェを発見する。2回目以降は特定の場所でそのオブジェに状況を保存するか聞かれるようになる。ここで保存をすると、さらに次のプレイ時にその状況が開放され、新たなストーリーが展開する。保存をしなければそのままストーリーに変化は起こらず、前回のプレイと同じ内容となってしまう。




状況は、画面左上のオブジェに5カ所まで保存できる。

状況が開放されると、それ以降は微妙に異なる物語が進行するのだ。



# ねらいを定め テロリストを

<b>80%</b> OFF	●コナミ●10月21日発売	ジャンル <b>SHT</b> (ガンシューティング)
	●オープン価格	対応等  
<b>1</b> PLAYER	VM使用ブロック数 <b>未定</b>	ディスク <b>1</b> 枚
ホームページアドレス: <a href="http://www.konami.com">http://www.konami.com</a> 備考:		

**お待たせしました！ 家庭用登場です。ゲームセンターで夢中になっている人、多いはず!! 女の子の私でも、目が充血するぐらいハマってしまいました。ちょっと先ですが、お楽しみに〜っ！**

## サイレントスコープ

# SILENT SCOPE

呼吸を整え目標を捕捉。そして静かにトリガーを引く……。スナイパー気分を存分に味わえるアーケードのガンシューティングが、なんとDCで遊べる！

## “狙撃”をテーマにした新感覚シューティングをアレンジ移植!!

「サイレントスコープ」は、リアルスケールのライフル設置型筐体で狙撃を疑似体験できるガンシューティング。スコープをのぞき込み、テロリストたちを次々と倒していくゲーム性は、多くのガンシューティングファンを虜にした。しかし、もともと大型筐体ゲームだけに、移植は難しいかと思われていたが、コナミはやってくれた。スコープシステムのアレンジ。これによって、誰もが標準コントローラで狙撃を楽しめるDC版が誕生した。すでに開発はだいぶ進んでおり、編集部でも実際にプレイしてみたが、本作の魅力を十分に堪能できる作品になっているぞ。



### スコープを ON・OFF!

**CHECK** VMでも狙撃できる!?

本作は、VMの液晶画面を見てもプレイできるようになっている。ただし、さすがにモノクロのドット絵表示なので、これだけ見てプレイするのは厳しいのだが……。



ライフルのスコープをのぞくという基本部分を、どう家庭用で再現するのか？ DC版では、この問題をボタン操作でクリアしている。アーケード版とはまったく異なるが、標的を狙撃していく感覚は失われていない。

敵に気付かれないように、遠距離から先手を打つという行為は、刺激的で緊張感あふれる。



## 家庭用独自のシステムに注目せよ

画面構成（右参照）、ゲームモードなどに、アーケード版からの大きな変更点はない。ただし、家庭用ならではの要素として、細かいオプション設定項目がある。難易度調整はもちろんのこと、ライフ数やコンティニュー回数なども変更できるので、自分のレベルに合ったプレイが可能だ。ちなみに、難易度を高めると敵の反撃が激しくなるため、戦いはより過酷になる。

## 選べるモードは3種類

大統領関係者がさらわれるストーリーモード。制限時間のある救出任務がメイン。



### 1 スコープ

OFF状態だと小さい照準がすばやく動き、ONにすると標的が拡大される。

### 2 ライフ・スコア

敵に撃たれるとライフが減少。スコアは、敵を撃つごとに加算されていく。

### 3 マガジン

弾がなくなると、オートでリロードされる。特に弾数に制限はない。

### 4 ボス残ライフ

ボス戦時のみ表示される。ボスに着弾することにより、1ポイントずつ減少する。

街全体がテロリストに占拠された状態で始まる。市街戦ということもあり、狙撃地点はビルの上や交差点といった具合にめまぐるしく変化する。

## 大統領夫人救出任務

# DOWN TOWN



## 大統領令嬢救出任務

# STADIUM



## 大統領令嬢救出任務

# HIGHWAY



### 緊張感みなぎるステージ群を突き進め!

ホテルに監禁されている夫人を救出するため、写真と同じテロリストメンバーを倒していく。ボスは、敵方のスコップスナイパー!

ハイウェイを疾走するテログループを、ジープから狙撃する。途中、ボスとして戦闘ヘリが登場。攻撃態勢に入る前に、パイロットを倒せ!



## 大統領夫人救出任務

# HOTEL

## なまける? 応援? とにかく



CONGRATULATIONS!!  
PLAYER 1

- Country Japan
- name PIKAJUN
- record 9.95 sec.

100m DASH



# がんばれ! ニッポン! オリンピック2000

今年開催されるシドニーオリンピックに合わせて、さまざまなプラットフォームで発売される「がんばれ! ニッポン! オリンピック2000」。いろいろな部分で他種版とは異なる、DC版の内容を紹介していこう。

**100%** コナミ●8月31日発売 ●オープン価格

1~4 PLAYERS VM使用ブロック数11 ディスク1枚

シリアル SPT (スポーツ)

対応機種 VGN PS2

ホームページアドレス <http://www.kceo.co.jp/> 備考:

コナミの4年に一度のあの作品、「ハイパーオリンピック」シリーズ最新作が発売になります。DC版は全12種目、自分の得意な競技でワールドレコードを更新しよう! 日本人選手団の活躍にも期待です!!

## 「ニッポン! チャ、チャ、チャッ!!」を一緒に

コナミの往年の名作「ハイパーオリンピック」の流れを汲んだシステムで登場する本作は、シンプルなゲーム性の中に多くの魅力があふれている。まずは、その魅力のいくつかをピックアップしてみよう。今年の夏はスポーツで汗を流せ!



### 目指せ! 世界記録

オリンピックというからには、各競技で1位を取って、金メダルを獲得するのが目標だ。だが、さらに記録の限界に挑戦し、世界記録を塗り替えることも目標のひとつだ。

魅力その1

### 競技選手のリアルな動きとリアクション

競技中の選手の動きや、ファールに悔しがる姿、さらには、しなる棒まですべてがリアル!

魅力その3

### 限りなく本物の雰囲気再現

カメラワークをや点数の読み上げ、周囲の歓声などが雰囲気を感じさせる。

魅力その2

### 操作は簡単で楽しめる

ボタン連打を基本として、タイミング入力やコマンド入力など、どれもが簡単。

プレイヤー1として欠かせない対戦プレイヤーは、4人まで参加可能だ。

### 最大4人まで同時プレイが可能

魅力その4

# オリンピック日本代表選手ガンバリ!

## JOC公式ライセンス! 全12種目で競い合おう!!

ほとんどのコンシューマハードで発売される本作だが、そのすべてがJOC公式ライセンスを受けている。そして、各機種で収録競技の種類や数が異なり、DC版には右記の12種目が収録されている。なお、最初は8種類の競技しか選択できないが、獲得メダルの成績によって右のリストの⑨と⑩、⑪、⑫が段階的に追加されていくのだ。それでは、代表的な4種目の競技を下で紹介しよう。



**選択可能国は12カ国**

競技に参加する前に国を選び、選手名を入力。チャンピオンシップモードで1位を取ると、何と国歌が流れる(ロシア、ケニアを除く)。

これが収録されている全12種目

- ① 100m DASH(100m走)
- ② LONG JUMP(走り幅跳び)
- ③ HORIZONTAL BAR(体操・鉄棒)
- ④ POLE VAULT(棒高跳び)
- ⑤ HAMMER THROW(ハンマー投げ)
- ⑥ 110m HURDLE(110mハードル)
- ⑦ JAVELIN THROW(槍投げ)
- ⑧ WEIGHT LIFTING(重量挙げ)
- ⑨ HIGH JUMP(走り高跳び)
- ⑩ TRIPLE JUMP(3段跳び)
- ⑪ VAULT(体操・跳馬)
- ⑫ TRAP SHOOTING(クレー射撃)

### 2つのプレイモードで競技にチャレンジ!

#### OLYMPIC MODE



**好きな種目でプレイ可能**

好きな競技を選択して記録にチャレンジできる。ここでのメダル獲得の結果で、選択できる競技が増えていく。

#### CHAMPIONSHIP MODE



**8種目の総合ポイントで競う**

全12種目からランダムに選択された8種目を順番に競技してポイントを争い、国単位での優勝を競い合う。

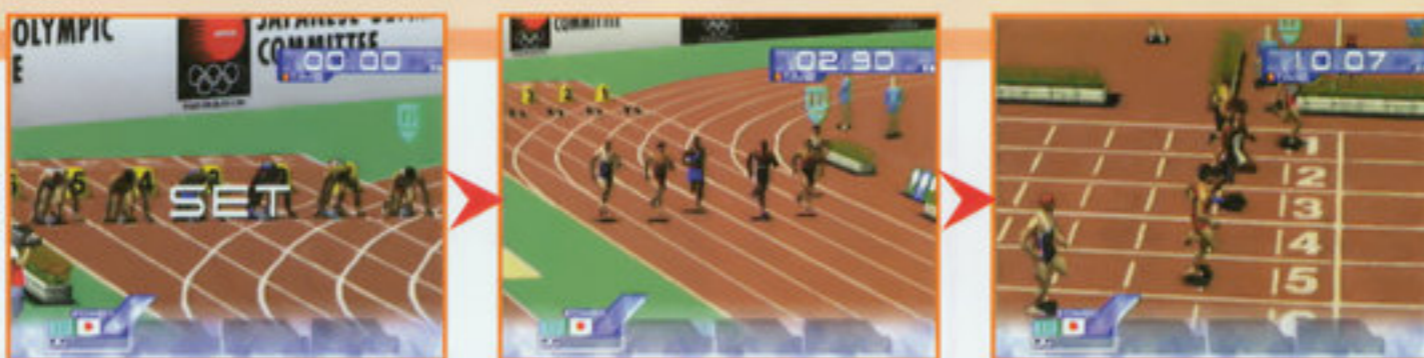
### 競技種目チェック!

## 代表的な4つの種目から遊び方を知ろう

### 100m DASH

100m走

ボタンを連打する、最もポピュラーな競技。「GO」の合図でスタートし、100mを走るタイムを競う。なお、多人数プレイでは、同時プレイとなる。



### HIGH JUMP

走り高跳び

ジャンプエリアまで走り、角度を決めてジャンプ! リカバーゲージのタイミングを合わせて「足抜き」を成功させ、クリアした高さを競う。



### VAULT

体操・跳馬

踏み切り位置まで走ったあと、制限時間内にコマンドを入力して技を完成させる。さらに、タイミングゲージで着地時の成否を判定する。



### TRAP SHOOTING

クレー射撃

左右から射出されるクレーを撃ち落とし、10ステージでの得点を競う。2枚から始まり、成功することにクレーが1枚増え、最大では6枚となる。



親切ていねいなチュートリアルでマニュアルいらず!?

どの競技をプレイするにも、直前にわかりやすいチュートリアル映像が流れるのがうれしいところ。友達が集まったときでも、これを見れば言葉での説明は不要。いちいちマニュアルを見る必要がないのだ。気軽に楽しくプレイできるのも、本作の魅力だろう。



初心者も大歓迎!!



これだけわかりやすければ、もうバッチリ!

## THE GOLF GAME

# ゴルフ

コースデータ集

アドベンチャー編

# 大自然の中でゴルフも満喫！気分はホントに“アドベンチャー”！！

本作は、「ゴルフしようよ」(以下「ゴルしようよ」)本編を遊び尽くしたユーザーに向け、新たな挑戦を促す追加コースデータ集だ。追加されたのは、右で紹介している5つのコース。どのコースも、“アドベンチャー”の名に恥じず、ひと癖もふた癖もあるものばかり。純粋にハイレベルなゴ

ルフが楽しめるぞ。本編で腕に自信があるユーザー、自信はないけど大自然の中の「ゴルしようよ」の世界を味わいたいという人なら、きっと満足できる内容になっている。追加ディスクとは言っても、このソフト単体でもひと通り遊べるし、オマケ要素も充実。でもオドロキの低価格なのだ！

## 砂漠あり、渓谷ありの5コースに挑戦

### NEPAL (ネパールコース)



ところどころ岩肌がむき出しで、当たるとバウンドが大きく変化。起伏も激しく、特に後半がキツイ。

### CANADA (カナダコース)



いかにも北国らしく、コースには針葉樹林が立ち並ぶ。川や池など、水にちなんだ障害が多いのが特徴。

## 本編を持っていると、集めたキャラが使える

本編があるとどんなメリットがあるのか？ それは、本編で出現したキャラが使えること。基本的に本作のコースは難しい。場合によっては、あとから登場したキャラの力が必要な場面もあるだろう。本作単体でもプレイできるけど、やっぱりキャラはにぎやかなほうが面白い。

本編があれば



どちらも好評発売中 (3,980円)

## 本編がなくても使えるキャラ



### EGYPT (エジプトコース)



予想どおり、コースを構成しているのは砂、また砂。また意外に起伏もあり、難易度はかなり高い。

### FIJI (フィジーコース)



南国の曇田気がある。これからの季節にぴったりのコース。この5コースの中では、難易度は比較的低め。



一見地味だが、ラフ、土、砂、岩が複雑に絡み、トップクラスの難易度を持つ。コツコツ刻んで進めるプレイが吉。

## 告！「ゴルフしようよ2000」(仮)にデビューする彼女たちにステキな名前を付けてあげよう！！

デビューするのはこの3人



まだ何も情報がないのに、読者の前人気の高い「ゴルフしようよ2000」(仮)に、新キャラが登場することが判明！新登場する彼女たちは、オープニングムービーの中で、ホセを取り巻いていた通称“ホセギャルズ”。次の大会でプロデビューすることが決まったのだ。まずは……あれ？紹介しようにも名前がないじゃん！というわけで、皆さんから名前を募集することになったぞ。基本的にはインターネットでの応募だけど、編集部でも受け付けている。入賞者にはプレゼントもあるよ！

## 幼い頃から国際派 天真爛漫なお嬢様！

### プロフィール

外交官を父に持ち、幼い頃から世界各地で暮らしてきたために、日本語よりも英語のほうが得意。能天気なプラス思考の持ち主で、細かいことは気にせずなんでも「ALL OK!」で毎日を楽しんでいる。スペイン在住の時にホセに出会って以来、彼の虜となって追っかけている。顔は典型的日本人だが、プロポーションは抜群。

年齢:22歳 国籍:日本

身長168cm 血液型:B型



## パソコン使って楽しさ倍増!

### デスクトップアクセサリー集

お楽しみはゲームだけじゃない! なんとこのソフトには、パソコンで使えるデスクトップアクセサリーがたくさん入っているのだ。もしキミがパソコン(Windows95/98/2000/NT)をもっていれば、「ゴルしよ」のかわいいキャラたちが、画面を楽しく飾ってくれるぞ!

### 1 ゴしよスクリーンセーバー



画面の焼き付けを防いでくれるスクリーンセーバー。そのスクリーンセーバーが、3種類も入っている。中身の名前だけ書くと「ゴルフボール」「全員集合」「大介」。どう、見たくなった?

### 2 ゴしよ時計



担当イチオシなのがこの時計。デザインがかわいいし、なにより実用的。画面に置いておくだけで心がなごむぞ。この時計も3種類あるので、気分に合わせていろいろ変えよう。

### 3 パズルしようよ



いわゆる「15パズル」と呼ばれるもの。パネルを動かして正しい絵を作るゲームだ。レベルは3段階で、パネル数はそれぞれ9枚、15枚、24枚となっている。絵柄は各キャラ分用意されている(出現はランダム)。

### 4 ゴしよカレンダー



これもかなり便利。デスクトップに表示させておけば、常に現在の日付がわかるし、ワンボタンで前月、次月も簡単に表示することができる。また1年前、1年後にもすぐに飛べる機能もあるのだ。コミカルに描かれたイラストは、季節を楽しく知らせてくれる。もちろん全キャラ登場するよ。

## 発売直前発売中 インタビュー!!

# 「多くの人に感じてほしいです」

——前回の取材(編注:3月17日号P66を参照)から、ずいぶん経ちましたが、ようやく発売ですね。

細井 そうですね。制作途中で一時中断せざるをえない状況もありましたし。ですが新生ソフトマックスの一員として、さらにユーザーの皆さんの大きな期待に応えられるよう、スタッフも全身全霊を込めてやってきました。今テストプレイをやっている段階ですが、「楽しめる」のはもちろん、「やりごたえのある」ものができたと思います。開発者自身が楽しく作ってますので、ユーザーの方には間違いなく満足していただけるものになっていると思います。

——「アドベンチャー」というだけあり、変わったコースが多いですね。

細井 今まで皆さんが目にしてきたゴルフゲームの中では、ほとんどなかったような国やコースだと思っんですよ。「えっ、こんな国にゴルフコースあるの?」なんて驚いてもらえるとうれしいです。若干非現実的な部分はありますが、そのへんも含めて楽しんでもらえればと。

——エジプトなんて聞くと、「全部バンカー?」なんて思います(笑)。

細井 きっと皆さんそう思われますよね(笑)。でもそういったところも面白いと思うんです。例えばネパール。ネパールって国は、聞いたことはあるけど、世界地図見てもどこかわからない人も多いかもしれませんよね? でもコースで遊んでもらった時に「あ、ネパールってこんな感じなんだ」って思ってもらえるといいですね。もちろんゲームの攻略

性も大事にしていますが、同じくらい雰囲気も大切に制作してます。

——現地で取材などされました?

細井 確かに直接写真を撮ってこれればいいんですけど、さすがにそこまでは無理でした。でも集められる資料はとにかく徹底的に集めて、そこに脚色を加える、という感じです。

——ところで「ゴルしよ」といえば、キャラの持つ魅力も欠かせません。

細井 ゲームの面白さのひとつに、ユーザーの想像力に任せられる、ということもあると思うんです。最近では作り手が側が、ストーリーやバックボーンを完璧に押し付けて、ユーザーが想像する余地がないくらいガチガチに固めてる部分ってあるんじゃないですか。「ゴルしよ」に関しては、キャラに対して思い思いに楽しんでもらっているの、うれしい限りです。

——ユーザー間でも、ホームページなどで盛り上がってますよね。

細井 すごくですね。例えば苺太さんのホームページ(編注:ファンによるHP。「ゴルしよ」HPからのリンクあり)だと、キャラを使っの妄想がすごいです。もはやゴルフゲームとはまったく関係ないんですけど(笑)。うちで公表したのは最低限の設定だったんですが、それがあって成功した要因かもしれません。

——途中で倒産というご苦労があったぶん、今の環境はいかがですか?

細井 前よりも開発環境などは充実しました。だから同じ時間

を使うとしても、余計な苦勞が減って、純粋に制作の部分で悩めるようになったので、よりクオリティの高いものが提供できるはずですよ。

——最後になりますが、今後の抱負などをお願いします。

細井 ユーザーさんが商品を手にとってもらって、ゲームをやった時に、期待を裏切らないような作品を作っていきたいです。うちのゲームは、言葉や画面というよりも、まず「やってもらって」、そして「感じてほしい」というのが一番なんです。だから店頭でもいいですし、持ってる友達が近くにいるなら、ちょっと借りてやってもらっだけでもいい。まずは体験してほしいということなんです。そうすれば例えば今度の「アドベンチャー編」というような副題の意味も、なんとなく感じ取ってもらえると思います。



(株)ソフトマックス 開発部

細井保彦

開発の中心メンバー。グラフィックス全般を統括した人物。環境も心機一転し、より高いレベルのソフト開発を目指している。

## どこまでもエレガントでもちょっぴりアラコン気味?

### プロフィール

いかにもエレガントな“大人の女性”の雰囲気を持ち、兄のホセとは対照的。その実、人格形成に兄の理想とする女性像が強く関係しているらしく、本来の自分が見出せず、少し悩んでいるようだ。とはいえ、彼女は現役のモデルとして活躍中であり、年に何度かは大きなファッションショーの舞台に立っている。

年齢:24歳 国籍:スペイン  
身長:178cm 血液型:A型



## 大会スポンサーの社長令嬢は好奇心旺盛なトラブルメーカー!?

### プロフィール

ショートカットのブロンドヘア、すらりと伸びた脚線美が快活な印象の女の子。何にでも興味を持ち、首を突っ込んで、いつもトラブルを巻き起こしている。その原因は大会スポンサーである大手自動車メーカーの社長令嬢という、恵まれた環境で甘やかされ、社会常識が足りないためらしい。父親の会社のイメージガールとして、CMやテレビに時々出演している。

年齢:19歳 国籍:ドイツ  
身長:167cm 血液型:AB型



帰ってきた

Vol.2

ゴルフしようよ  
ファンページ

ゴルフしようよ  
フォトくらぶ

THE GOLF GAME  
ゴルフしようよ

# GP 倶楽部

今週のメニュー

- キャラクター紹介  
ランディ・ワイルド
- ゴルフ通信 Vol.2



ゴルフしようよ(ソフトマックス/3,980円)は好評発売中です

## ワールドツアー開催の秘話

大牧場主の息子として生まれ、恵まれた環境で育ったランディ。幼少の頃に始めたゴルフは、プロになってからもますます冴えを見せていた。プレイ中の言動からは、粗野で無骨な印象を受ける。だが実は、世界各地で分断されているツアー・トーナメントの現状を憂い、真に世界規模の大会「ワールドツアー」開催に影で力を注いだ人物でもあるのだ。世界各地で活動するランディだったが、いつもある疑問を抱えていた。訪れる地域で世界的には無名だが優れたゴルファーと何人も出会い、圧倒的に有利とされる下馬評とは裏腹に、優勝を脅かされ、時には優勝を取り逃がしたこともあった。深まる疑問。「真の世界一のプレイヤーは一体誰なのか？ 彼らはなぜ、自分と同様に世界で戦わないのか？ そして彼らが一堂に会してプレイしたとき、優勝するのは果たして誰なのか？」その疑問を晴らすべく、メインスポンサーである某女性実業家と共に、ワールドツアー開催に力を注いだ。世界各地に多数のスポンサーを抱え、各国のプロゴルファー協会にも顔がきくこのランディなしには、ワールドツアーは開催しえなかっただろう。

余談だが、ランディはこの女性実業家との近々の結婚が噂されている。

### PROFILE

国籍/オーストラリア
年齢/38歳 性別/男性
身長/182cm 血液型/B型
星座/乙女座

【MEMO】幼少の頃に、自宅敷地内にあるプライベートコースで、我流の型にはまらない豪快なゴルフを身に付けた。その後、プロとして世界をまたにかけて活躍する。

### ランディ's プレイスタイル

後先をあまり深く考えないタイプで、ティーショットではとにかく飛距離を最優先にして、力任せにドライバーを振り回す傾向がある。しかし、その後のアプローチでは度々スーパーショットをみせ、ファンを魅了するゴルフを展開する。

### Personal Spec Data

【愛用クラブ】  
ウッド ビッグスーパーハイテン VS フォース (ハイミランコンボST)  
アイアン スーパーハイテンVS (ステージ1)

【愛用ボール】  
ROCKETS (4PIECE BALL)

【基本打球弾道】  
強ドロ系 低弾道

【基本能力値】	Power	Control	Spin	Luck	Wise
	9	4	5	8	4



ILLUSTRATION: 堀井大介 (ソフトマックス)

### イラストギャラリー ゴルフしようよ 通信 Vol.2

大会も無事終了。結果は次週のドリマガにて発表予定。お楽しみに！当倶楽部ではお八ガキ募集。文字ネタ歓迎だよ。

東京都★Drひるい



祝!!復活  
本編がなくても「アドベンチャー編」でプレイできる4人から激励いただきました。ありがとうございます。追加コース楽しみだね！

青森県★琴似



人気キャラのツーショット！ だけどオープニングだとあんまり仲がよさそうとは言えないけど……キャサリンが何も考えてないだけか、きっと(笑)。



祝!!復活  
ネコミミのマリーちゃん。彼女がなぜ大会に参加してるか知ってる？

もう花火や盆踊りの季節なんですね。浴衣とっても似合ってます。



千葉県★モリ王

【あて先】〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング (株) ドリームキャストマガジン編集部「GP倶楽部」係まで

【ハミダシ倶楽部】●始まりましたね～、ドリマガ杯。でも勤めのある身には10日間はちょっと厳しいです。1ラウンドも無駄にできない緊張感があります(福岡県の宮崎久嶋)★社会人にはちょっとツラかったかもしれませんがね。でも大会は何らかの形でまたありますから、あきらめずに腕を磨いてください。＜支配人より＞

刻々と移りゆく戦局のなかで

ルーンキャスター

# ルーンキャスター

ノイジア NOISIA

©2000 NOISIA ALL RIGHT RESERVED.



完成度 <b>100%</b>	●ノイジア●8月24日発売	ジャンル	SLG
	●5,800円(300ポイント)	シミュレーション (ファンタジー・ウォー・ロジックSLG)	
	1~2 PLAYERS	VM使用ブロック数	134
		ディスク	1枚

ホームページアドレス: <http://www.kk-vision.co.jp/> 備考: ホームページは8月開設予定です。

リアルタイムSLGの本作。最初は自分を動かすだけで精一杯。でも慣れてくると仲間モンスターの調子をのぞきたくなるもの。視点に移すと、やはり……サボってる。えっ? 私のことじゃないですよ。(開発部 森)

リアルタイムの戦闘、仲間となるモンスターの召喚、召喚モンスターのロジック設定……などなど。多くの魅力的なファクターが盛り込まれた本作だが、今回はゲーム序盤に召喚できるモンスターをクローズアップして紹介しよう。  
**勝敗の鍵となるのは召喚術だ**

## 序盤に入手可能な召喚モンスターを紹介

「巻き物」と呼ばれる呪文書を装備することで行使できる召喚モンスターは、物語が進行すれば徐々にその数も増えていく。また、あらかじめ行動が設定されている呪文書以外に、プレイヤーが呪文書を作成することができるのも本作の魅力の1つ。ここでは、数種族存在する召喚モンスターのなかから、5種族の特徴を解説する。

### ゴブリン

最初に召喚可能となるモンスターで、攻守のバランスがとれている。manaの消費が少なく、呪文の詠唱時間も短く便利だ。

### お手軽かつ万能

### 遠距離から狙い撃ち

### エルフ

弓矢を使った遠距離からの攻撃を得意とし、敵と味方を区別して攻撃してくれる森の妖精だ。

## それぞれの能力を把握して効果的に召喚せよ!

### 炎の剣でアンデットも倒す!

### ウisp

フィールドに点在する「マナゲート」にこの光の精霊が到達すると、消費したmanaが一定量回復する。

### 癒し系ならおまかせ

### その青い光りはmanaの源

自らの「mana」と引き換えに、プレイヤーはモンスターを召喚する。召喚呪文の詠唱に時間がかかるのも、リアルタイムの醍醐味だ。

敵の殲滅か? それとも捕獲か? モンスターの使い方も多種多様

### リザードマン

遠距離でも近距離でも戦えるトカゲ戦士。手にした炎の剣は、アンデット系モンスターに絶大な効果がある。

### アンデット

この水の妖精は敵に直接攻撃するタイプではなく、味方のmanaやHPの回復速度を上げる能力をもつ。

### ウンディーネ

この水の妖精は敵に直接攻撃するタイプではなく、味方のmanaやHPの回復速度を上げる能力をもつ。

# 祝発売!!

とっつておきぎの情報あります!!

全国100万人の新米牧場オーナー様

★破産しない経営術  
★名馬を産む配合術  
★故障させない調教術

ついに発売された競走馬育成シミュレーションの傑作!  
全国規模で展開するネットワーク対戦に乗り遅れないためにも、今週はお役立ち情報満載の徹底攻略ガイドだ!!



GAME DATA

- セガ●発売中(7月27日発売)
- 6,800円(360ポイント)

プレイ人数 1 枚 1 PLAYER

プレイ時間 190~

SLG(ネットワーク競走馬育成シミュレーション)

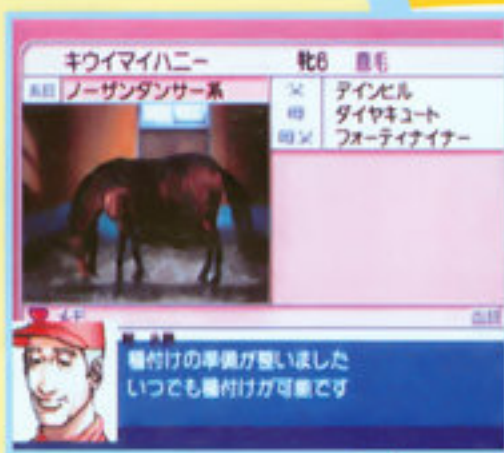
ホームページアドレス: <http://www.sega.co.jp/>

対応等

VGA データ通信

## 種付け (1年目4~5月)

能力の大半は配合で決定!  
とはいっても、初年度からサンデーサイレンスってワケにもいれないから、中堅種牡馬で一流馬を目指すべし!! 特に短距離種牡馬はオススメだ!



→詳しくは118ページを見よ!

## 拡張 (資金が貯まったら)

資金が貯まったら牧場を拡張! ホースパークにさまざまな施設を増設すれば、今後の展開もラクになる。でも、資金繰りには要注意! 最低でも資金1億円は残すべし!!



→詳しくは117ページを見よ!

# ファーストプレイはココを気をつけるべし!!

## (トレセン入厩後) 調教



いくら素質が高くて、しっかりした調教を行わないと、相応の成績しか残せないのだ。かといって、やみくもにハード調教していると故障が……。メリハリのある調教が◎!

→詳しくは119ページを見よ!

## (産駒のデビュー後) レース



レースは水もの! どんなに完璧に仕上げたつもりでも、いったん歯車が狂うと確勝は期せない。ペース判断やイレこませないためのテクニックを知って、勝率を上げよう!

→詳しくは119ページを見よ!





## 名馬を産むための 配合術

名馬と駄馬とを分けるのは、  
なにより配合の成否。どんな  
に父や母が名馬でも、相性が  
悪いと産駒の成績は冴えない  
のだ。逆にいえば配合の相性  
さえよければ、そこそこの血  
統からだって超一流馬が生ま  
れる。最適な配合を探そう!



私のコメントを  
ご参考ください

## LECTURE 1 競走馬の[4大能力]を知っておこう!

配合について語る前に、競走馬の持つ基礎能力を知っておこう。基本的な競走馬の能力は、下で解説した4つの能力で決定する。もちろんこのほかに気性や勝負根性に関わるパラメータ、また馬場や遠征への適応能力といったものもある。各パラメータの意味を知って、配合の基準にしてほしい。



4大能力以外にもさまざまな要素がレースの結果に影響する。

スピード	スタミナ	ステイ	パワー
切れ味に影響!? 最高スピードに影響する。このパラメータが高ければ、最後の直線で素晴らしい脚を見せてくれる。上がり3F34秒台が出れば期待大!	長距離適性!? 長距離への対応力。このパラメータの有無が2000m以上のレースで絶対的な能力差となりやすい。上がりづらいので計画的な配合が必要。	末脚の長さに関係!? 心肺能力や筋持久力などの評価。最高スピードをどれだけ維持できるか決定するようなので、このパラメータが高ければ、いい脚を長く使える。	ダッシュ力や反応!? 最高スピードに到達するまでのダッシュ力に影響する。パワーが高いと追い出してから反応が鋭く、いわゆる“爆発的な末脚”が繰り出せる。

## LECTURE 2 産駒の能力は父母の能力を元にして配合効果の影響が出る!

産駒の能力の大半は、父母の能力で決定する。高額な繁殖牝馬に高額な種牡馬を種付けすれば、一定レベル以上の産駒が出るのはこのためだ。とはいえ、配合効果を上手に引き出せば、父母の能力を超えた産駒も出せる。現在のところ右の4種類の配合効果が確認されているので、ロクさんのコメントを参考にして、できるだけ効果的と思われる配合効果を引き出してやろう。

クロス	順配合
父母の血統内に同じ祖先馬がいる配合。クロスさせる祖先馬によって、影響するパラメータが異なる。血量が濃すぎると悪影響もある。	成立条件は未解明だが、父母の系統に鍵がありそう。「父のスピードと母のスタミナ」というのが開発者のヒント。効果はスピードアップだ。
ニックス	しつこい配合
父の系統と母の系統が相性のいい組み合わせだと、産駒の能力が補強される。2段階設定のようで、ロクさんのコメントが微妙に異なる。	成立条件&効果ともに未解明。「とにかく“しつこい”」というのが開発者のヒントだ。クロスよりもコメントの優先順位が高いことに注目。

配合効果は重複するぞ!!

## 攻略 & 思い出れ 「ダビつく」chips

### 4大能力のほかにも多様な個性が設定されている

競走馬のパラメータは、4大能力のほかにも多くの項目が存在する。重要なところでは「根性」。叩き合いではこの能力の有無が結果に直結する。気性面のパラメータにも要注意。単純な気性の荒さだけでなく「集中力」や「こわがり」度合いのパラメータもある。集中力がない産駒は、レース中にソラを使うことが多くなるし、こわがりな産駒は馬群に入ると極端に反応が悪くなったりする。また「知性」の影響も無視できない。「知性」が高いとレース中に折り合いやすくなるのだ。ほかにも「暑さ影響」「鉄砲影響」「遠征影響」といった特定条件への対応力がパラメータとして存在する。実際の競馬で考えられるすべての要素が「ダビつく」では忠実に再現されるのだ。

### クロスで4大能力をアップさせよう!

クロスの効果は対象となる祖先馬によって異なる。多くの祖先馬は4大能力へ好影響をあよぼすので、産駒の能力アップに絶大な効果が期待できる。

## 攻略 & 思い出れ 「ダビつく」chips

### クロスの効果は4段階に設定されている

同じスピードアップ効果のクロスでも、対象となる祖先馬によって、その効果レベルはS~Cの4段階に分けられている。S効果のクロスは下記の特種タイプのみ。またA効果のクロスも牝馬の一部に設定されているのみだ。なお、いくつかのクロスが重複すれば、個々の効果が重複されることもあるようだ。ただし、全体の血量には要注意!

### 効果レベルが変化する特殊クロス馬は10頭

下記の10頭は血脈の影響でクロスの効果レベルが変化するらしい。条件などは現在検証中。続報を待つべし!

- Fairway (フェアウェイ)
- Hyperion (ハイペリオン)
- Man o'War (マンノウォー)
- Nasrullah (ナスルーラ)
- Native Dancer (ネイティヴダンサー)
- Nearco (ネアルコ)
- Northern Dancer (ノーザンダンサー)
- Prince Rose (プリンスローズ)
- Ribot (リボー)
- Turn-to (ターントゥ)

## LECTURE 3 効果的なクロスを知っておこう!

### おもなクロスの効果

**Northern Dancer (ノーザンダンサー)**  
ステイとスピードに好影響。血脈(子孫馬の関係?)によって効果幅が変わるので、ロクさんのコメントに注意しよう。

**Nearco (ネアルコ)**  
スピードと勝負根性に好影響。ノーザンダンサーと同じように、血脈によって効果幅が違ってくる特殊タイプのクロスだ。

**Hail to Reason (ヘイルトゥリーズン)**  
ステイに好影響。血脈による影響はなし。サンデーサイレンスやブライアンズタイムでクロス効果が引き出せる。

**Raise a Native (レイズアネイティヴ)**  
スピードに好影響だが、勝負根性が削られる可能性もある。血脈による影響はない。ミスタープロスペクター産駒でねらおう。

**Natalma (ナタルマ)**  
ノーザンダンサーの母。パワーと勝負根性に好影響。牝馬のクロスは全般に勝負根性へ好影響。血脈による影響はない。

父	母	孫
Northern Dancer	Nearctic	Nearctic
Lynphard	Natalma	Lady Angela
Goofed	Court Martial	Pair Trial
	Barra	Instantaneous
	Sir Geylord	La Esportin
		Yan-Lo
		Something Royal

牝馬のクロスは全般的に効果が高く設定されている。計画的に活用しよう。

クロスは名馬を産むための重要条件。特に安い価格帯の繁殖牝馬には、劇的な効果も期待できる。必ず効果が出るわけではないが、ハマった時には通常の配合より数ランク上の名馬が出るのだ。クロスする祖先馬によって効果は異なる。さまざまなクロスを試して、効果的なものを見つけよう。

## LECTURE 4 同じクロスでも効果は変わる!

ノーザンダンサーやネアルコ、ナスルーラといった辺りは、血脈によってクロスの効果が変わってくる。どんな血脈なら効果が高いのか、多様なパターンを試してみよう。他のクロスも、父系クロスや“奇跡の血量”のクロスはその効果が高くなる。

### 血脈で変わる!

父系、牝系経由のクロスだと、効果がアップするようだ。また、ノーザンダンサーなどのクロスは特定条件(後代の影響?)で効果が変わる。

### 血量で変わる!

最も効果的にクロスの効果を引き出せるのは、“奇跡の血量”と呼ばれる血量18.75%のクロス。これ以上だと悪影響が強くなる。

## LECTURE 5 繁殖牝馬はスタミナ重視!

一般的にスピードは父から受け継ぎ、スタミナは母から受け継ぐ可能性が高い。よって、名馬生産のためにはスタミナ豊富な繁殖牝馬が必要なのだ。競走成績が多少劣っても、ステイヤータイプの牝馬は引退後に繁殖入りさせよう。種牡馬との相性がよければ大物が輩出できる。

父	母	孫
Sadler's Wells	Northern Dancer	Nearctic
Canegie	Fairy Bridge	Natalma
Detroit	Riverman	Special
Rialto Shady	Derna	Miss The Girl
El Gallo Negro	Roberto	Hail To Reason
Waco	Desert Vixen	In Reality
	Waco	Waco

濃すぎるクロスは産駒の体質や気性に悪影響。奇跡の血量が理想的。

次代を考えると、スタミナ型の牝馬を大切に。

故障させないための

調教術

ダイヤの原石は磨かなければ光らない。せっかくの素質を埋もれさせないためにも、効果的な調教をマスターしよう。慣れないうちはおまかせ調教で構わない。でも、超一流の名馬には、素質開花のためのハート調教が必要なのだ!



期待の馬には指示してくれな

LECTURE 1 牧場コメントで調教は変えるべし!

牧場のコメントは、おおまかな能力や傾向を教えてくれる。このコメントを理解して、入厩後の調教やレース選択に活かしてやろう。ほんの

少しの気遣いで、成績はガラリと変わってくるのだ! なお、入厩後は牧場コメントの「メモ」が消えてしまう。重要コメントは覚えておこう!

怒られても知らんぷり (ツヨシ)	他の馬をこわがる (ツヨシ)	手がからない (ツヨシ)	あきっぽい (ツヨシ)
大物感漂うコメントだ。馬群に入ってもひるんだりしない強気なタイプの産駒が多い。併せ馬でピシシ追ってやりたい。	馬群が苦手なタイプの産駒だ。シャドーロールで矯正したり、馬群に入れない作戦を指示しよう。	体質が丈夫で、使い減りしないタイプの産駒。これで脚元も丈夫なら、ハード調教を行うべし!	集中力に欠けるので、レース中に気を抜いたりすることがありそう。プリンカーを着けてレースに集中させてやろう。
カミナリが苦手 (ツヨシ)	身のこなしが軽い (トウジ)	力強い動き (トウジ)	運動のあと元気一杯 (トウジ)
気が弱いワケではないが、騒音にびくつきやすい。パドックでもイレコミやすいタイプなので、メンコを着けて耳を塞ごう。	しなやかにバネのような動きを見せる。スピード能力は間違いなく高いので芝&坂路を重視しよう。	グイグイ加速するような力強さがある。パワーの絶対値が高いので、ウッドと坂路で鍛え抜こう!	心肺機能が高く、ちょっとした運動なら軽くこなせる。ステイの能力は折り紙付き。スピード調教で末脚に磨きをかけたい。

こんなコメントの馬への対策!!

LECTURE 2 メインとすべき調教パターンは?

脚元への負担を考えると、ウッド調教は非常に効果的。ウッドの併せ馬でスタミナ&パワーを鍛えつつ、勝負根性もアップしよう。ただ、これだけだとスピード面が不安。芝調教や坂路調教も織り交せて、持てる素質を開花させてやるべし。特に3歳デビュー前は、スピード調教を多めに。

スタミナはダート&ウッド  
スピードは芝&坂路

スタミナタイプにはダートとウッド。スピードタイプには芝と坂路が効果大。レースぶりを観察して、長距離への適応力に欠けるようならスタミナ調教、一瞬の切れ味に欠けるようならスピード調教を施そう。とはいえ、最終的には素質の有無がレース結果に表れる。

ウッドと坂路はパワーも鍛えられて一石二鳥。ウッドの単走は調子の維持にも役立つはずだ。

おまかせ

- 芝
- ダート
- プール
- 単走
- 併せ馬
- 馬なり

ウッド&坂路を使い分ける!!

LECTURE 3 騎手の能力もレースに影響!

出走と同じ騎手に依頼すると、出走れしづらい。

武蔵野ステークス 東京10月4日 芝1800m

出走馬: 4歳上 1頭

出走条件: 4歳54kg、5歳以上56kg、牝馬2kg減、G1競走1勝馬3kg減、G2競走1勝馬2kg減、G3競走1勝馬1kg減 (ただし3歳馬を除く)

賞金: (万円) 4200 1700 1100 830 420

騎手は前回と同じ用さんでよろしいですか?

リスト上段の騎手ほど能力が高いようだが、乗り替わりも多くなるので注意。乗り替わりは出遅れなどの原因に。また、同じ騎手を乗せ続けると、人馬一体となったスムーズなレースが期待できる。

関東所属騎手	関西所属騎手
長距離得意の駿部騎手や追込み馬に乗せたら天下一品の横天が上位評価。G1レースなら恵比寿騎手の度胸も買える。ただ、この辺りは乗り替わりが多いので、勝治や端本といったリスト2段目の騎手にも注目したい。特に勝治ジョッキーは追込み馬で大活躍だ!	日本を代表する由多加ジョッキーは、G1レースで絶対的な安定感を見せる。牝馬の川地、叩き合いに強い富士田なども信頼の置ける騎手たちだ。松長騎手も牝馬で活躍。リスト2段目以下の注目株は乗り替わりに強い磯沢ジョッキー。美由紀もローカル戦なら主力級だ。

LECTURE 4 目標レースは馬の能力を総合的に見て決めよう!

目標レースを決めるために  
距離適性(スピードとスタミナのバランス)平均よりスピード能力が高ければ、マイルやスプリントで活躍させよう。逆にスタミナが優れていれば、長距離レースをねらえ! 出走他馬(ライバル馬)との力関係同じクラスでも特別戦より平場戦のほうがライバルが手薄。また、牝馬限定戦などもねらい目だ。また、ハンデ戦なら多少の実力差があっても、軽量の強みで好勝負できる。

馬場や遠征への対応力  
調教後にダート向きをコメントされた馬は、ダートを主戦場に。遠征の得手不得手も注意。遠征不得手だとイレ込みやすくなる。

4大能力がすべて完璧ならば、レースを問わずに活躍できる。でも、そんな馬は天文学的な確率でしか生まれない。各馬の適性や個性を重視して、できるだけ能力が発揮できる舞台を探してほしい。特に距離適性には要注意!

LECTURE 5 レースの展開を読んで指示しよう!

一般的に最も勝ちやすい作戦は先行策。でも、馬の気性や根性、末脚の切れなどで、最適な脚質は違ってくる。そして、最も結果に影響するのが、他馬との兼ね合い「展開」だ。

ハイペース	ミドルペース	スローペース
逃げ・先行馬に厳しく、差し・追込み馬に有利。	脚質による有利不利は少ないので、その馬に合った作戦を指示しよう。迷ったら先行だ。	逃げ・先行馬が断然有利。追込みタイプは早めに動いて活路を見出したいが、それでも厳しい。

今週も まんがで学ぶ 競馬の世界 (いい!!)

前号に引き続き、今週も競馬マニア養成講座! 競馬を単なるギャンブルだなんて思ってちゃもったいないのだ!

さく・伊岐岐龍 まんが・高橋里佳

競馬場

けいば入門 ② 前のつく

ダビ

弟・和弥 競馬歴ナシ

姉・藤沢恵 競馬歴13年

さあつよいよいよ 馬券を買おうわよ

だあいじょうぶぶ 姉ちゃんに任せなさい

馬券には5つの種類があるのよ

東京競馬 単勝式 WIN JRA 東京 0000000000

※学生・生徒・未成年者の方が馬券を購置したり、譲り受けたりすることは法律で禁じられています。

# TRA

## つくろうネットワーク競馬界

# ようこそ!!

ネットワーク完全対応の「ダビつく」には、これまでにない対戦機能を完備している。ネットワークに未接続だったユーザーも、これを機会にぜひとも本格的なネットワークを体験してほしい! 絶対に後悔はしない。なぜなら、ネットワークに接続すれば「ダビつく」が200%楽しく遊び込めるのだから!!

### 対戦コンテンツ

**目標レースへエントリー!**  
**頂点をねらおう!!**

#### シリーズレース

対戦コンテンツの軸になりそうなのがこの部門。1週間に6レースを行い、ポイント制で各シリーズのチャンピオンを決める。路線ごと

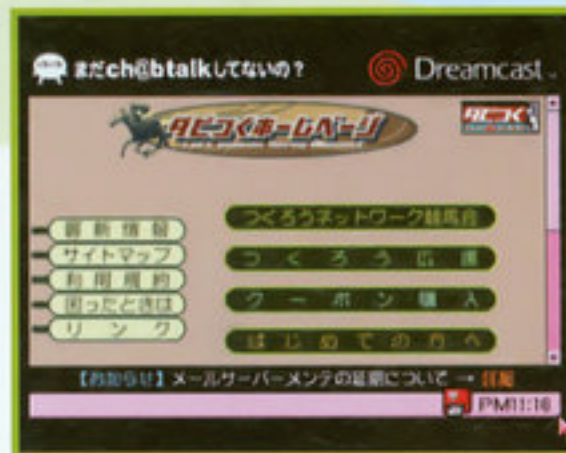
に馬齢や性別が限定されるので、条件に合った名馬を生産しよう! 各シリーズのチャンピオンはTRAメモリアルホールに保存される。

	4歳牡クラシック	4歳牝クラシック	スプリント・マイル	中・長距離	牝馬限定	ダート
月	弥生賞 中山 芝2000m	チューリップ賞 阪神 芝1600m	高松宮記念 中京 芝1200m	大阪杯 阪神 芝2000m	京都牝特 京都 芝1800m	ガーネットS 中山 ダ1200m
火	皐月賞 中山 芝2000m	桜花賞 阪神 芝1600m	京王杯SC 東京 芝1400m	天皇賞(春) 京都 芝3200m	中山牝馬S 中山 芝1800m	フェブラリーS 東京 ダ1600m
水	青葉賞 東京 芝2400m	4歳牝馬特別 東京 芝2000m	安田記念 東京 芝1600m	宝塚記念 阪神 芝2200m	クイーンS 札幌 芝1800m	東海S 中京 ダ2300m
木	ダービー 東京 芝2400m	オークス 東京 芝2400m	スプリンターズS 中山 芝1200m	天皇賞(秋) 東京 芝2000m	府中牝馬S 東京 芝1800m	プロキオンS 阪神 ダ1400m
金	神戸新聞杯 阪神 芝2000m	ローズS 阪神 芝2000m	スワンS 京都 芝1400m	ジャパンカップ 東京 芝2400m	エリザベス女王杯 京都 芝2200m	エルムS 札幌 ダ1700m
土	菊花賞 京都 芝3000m	秋華賞 京都 芝2000m	マイルCS 京都 芝1600m	有馬記念 中山 芝2500m	阪神牝馬特別 阪神 芝1600m	JCダート 東京 ダ2100m

## ネットワークされた新世紀の競馬ゲームランド!!



←メインコンテンツの「ダビつくホームページ」に直接アクセスだけでなく、メール送受信などの機能も装備。「どこチャ」機能もあるのだ。

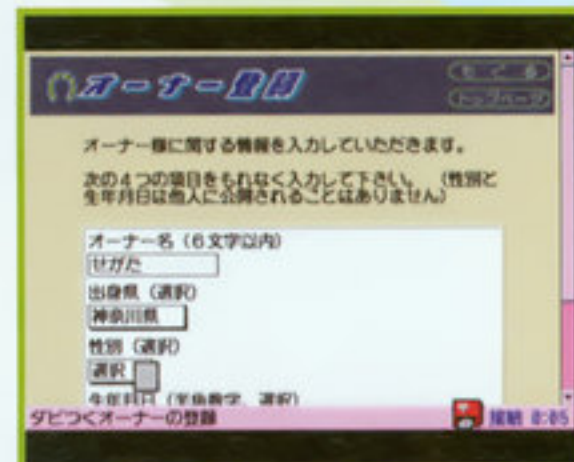
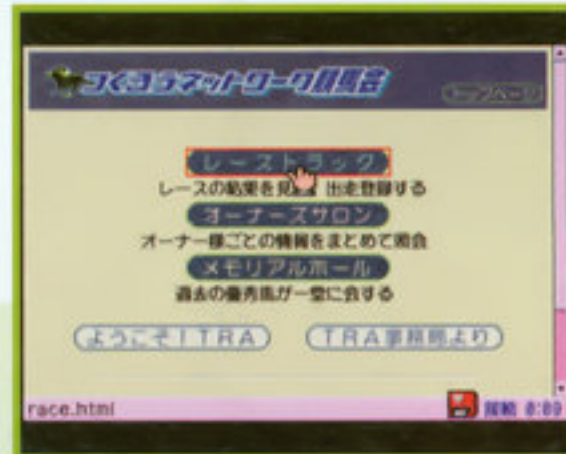


←「サクサク」や「やきゅつく」と共通の「つくろうクーポン」でレース参加料が支払える。初期登録時に無料で2枚が手に入るのでお試しユーザーも安心だ。

### DC本体&「ダビつく」&「ドリームパスポート3」で広がる まったく新しい競馬の楽しみ!!



←データのダウンロードだってできる! 有力ライバルをダウンロードして対戦したり、レース結果をVTRで鑑賞したり……。遊び方は無限!!



↑TRA「つくろうネットワーク競馬界」は、レースの管理運営を取り仕切る。TRA上での活躍馬などの記録も保存され、常時閲覧可能。

←レースに登録したユーザーの情報は一元管理。出走全馬のデータが保存される。

#### おもしろレース

不定期に開催される一発勝負レース。その名のとおり、一風変わったレギュレーションで戦いかわらぬ。また、冠スポンサーによるイベントも予定!

#### シングルレース

単発で行われる距離限定戦。週ごとに開催競馬場が東京/中山/京都/阪神の4場で持ち回り。上位6頭は次週決勝へ勝ち残れる。4週勝ち抜きを成し遂げると殿堂入りだ。

- スプリント 芝1200m
- マイル 芝1600m
- ミドル 芝2000m
- チャンピオン 芝2400m
- ロング 芝3000m
- ダートスプリント ダ1200m
- ダートミドル ダ1600(1800)m



「ダビつく」競馬ニュース

# ドリ馬



DORI-UMA

「ダビつく」開発チーム公認

競馬ゲームのピープルズエルボー!!

競馬とは、記憶と記録のスポーツだ！  
そんな宮ちゃんの信念が、身を結んだのが  
「ダビつく」なんです。ええ。記憶しまく  
ってます！ 記録しまくってます!! VM足  
りないです！ 誰か買ってえ〜!!



「ドリ馬HP」<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/dreamcastmagazine/>

開発スタッフの「ランド・ホーHP」<http://www.landho.co.jp/>

「セガ公式HP」<http://www.sega.co.jp/>

注★馬券(勝馬投票券)は未成年者および学生、生徒は購入できません。該当する諸君は応援するだけにしておこう!

7月19日都内某所

「ダビつく」打ち上げ  
パーティー!!

7月19日の水曜日、  
JR蒲田駅近くのホテルの宴会場にて、  
「ダビつく」完成打ち上げパーティが  
盛大に行われたのだった! で、我が  
「ドリ馬」としちゃ「こりゃあんだ、  
行くしかないでしょ!!」(担当K)って  
ことで、潜り込みに成功! 宮ちゃん  
& ビク中村はじめ、おなじみの開発  
メンバーを直撃してきちゃったのだ。  
ホテルの宴会場では、スタッフたちの  
うれしそうな顔、顔、顔! 本誌をはじめ、  
ゲーム雑誌に軒並み絶賛されて  
る「ダビつく」だけに、大ヒットは約  
束されたも同然! 肩の荷が下りた満  
足感と、作品への自信がみなぎってま

ぶっちぎり「ダビつく」マニアックス!!



宮ちゃんの展開トラの穴は文学としても一級品なのだ。

菜の花や  
美浦は東に  
栗東は西に  
たてがみに  
旅立ちつづける  
春の風  
夏草や  
サラブレッドが  
夢のあと  
秋草の  
薫るターフに  
影一騎  
天高し  
馬肥ゆるだに  
太目かな

ど〜でもいいこと調べ隊



(すばらしき)  
**俳句の世界**  
詠人宮ちゃん 選者担当K

(自称) 詩人の担当K  
が、宮ちゃんの俳句を  
独断で解題! 意外な  
事実を明らかにした!!  
「菜の花や」はありて  
いな真実を詠いながら、  
自らの心情を吐露した  
高等芸術。この句で宮  
ちゃんが述べたいのは  
美浦が東という事実  
ではない。東西に彷徨  
う彼の心象なのだ。  
「秋草の」も同様。  
「影一騎になつた最後  
尾の馬に、自らの人生  
を重ねておる。よほど  
不遇だったのだろう:  
…今まで(涙)。  
「たてがみに」は彼  
の新たな決意。不遇な  
過去を捨て、今、新た  
に旅立つ宮ちゃん!  
でも「天高し」にあ  
るように、ダイエツト  
はいつも失敗に終わる  
のだった。合掌。

今週の競馬情報

(馬券収支付き) 7月19日号 北九州記念(GⅢ)



幸騎手の真骨頂か!?  
ローカル重賞をゲット!

担当Kがひっさしぶりの中!!!!

あいか〜らずの惨敗ぶり、まったく  
どうして浮き目がない。「ダビつく」  
の打ち上げパーティでは、某社のプロ  
グラマーさんから「いやあ、ドリ馬読  
んでますよ〜! しっかり当たらない  
ですよえ(爆笑)」などとツッコま  
れた。HPの制作担当者からは「当た

らないから更新してもなあ(笑)」な  
どと言われとる。……いかん、いかん  
ぞ! こんなハズじゃないんだあ!  
と、いうワケで今週はとりあえず「当  
てる」ことにしました。んで、結果!  
見事の中!! すごい! すごいぞ俺!!  
でも、当たってマイナスなのはなぜ?

今週の収支

ビク中村	-10,000円
宮ちゃん	-10,000円
担当K	-2,500円

ひと言

次週からの中率が  
急上昇! (予定)



BLOOD SPORTS

いい、競馬は単にお金を  
賭けるんじゃないのっ

これはサラブレッドの  
血統に秘められた謎を  
解き明かす、崇高な  
推理ゲームなのよ!!

わかったんなら  
窓口(馬券売場)へ  
突撃よっ

そうだった  
たのか

買ったのは3番  
ヒメノイサリユ  
クボタレット  
2着は1番

くはー  
負けた!

ずいぶん大勢  
人がいるけど  
ん、ああ  
そうね

姉ちゃん 何よっ

記念撮影

社台SS種牡馬チェ〜ック!! vol.3

リアルシャダイ

黒鹿毛 ヘイルトゥリーズン系

種付料 900万円  
距離適正 2000m~3000m

リアルシャダイ	ヘイルトゥリーズン	ヘイルトゥリーズン
1000万円	1000万円	1000万円
2000m~3000m	2000m~3000m	2000m~3000m
♂	♂	♂
血統	血統	血統
父系	父系	父系
母系	母系	母系
産駒	産駒	産駒
特徴	特徴	特徴
競走成績	競走成績	競走成績
繁殖成績	繁殖成績	繁殖成績
備考	備考	備考



ナスルーラのスペシャルクロスで!? 分析:ピク中村

う〜む、まさにスタミナの権化だなあ。このスタミナが全部伝われば、長距離はまず安泰でしょう。ただ、傾向としてスピードは父の、スタミナは母の影響を受けやすいので、こういうスタミナ寄りの種牡馬はちょっと不利なんだよね。特にスピードタイプの牝馬との相性は確率的に×。双方の良さを殺し合っちゃう可能性があるからねえ。

直接強い馬を作ろうとするよりも、まずはスタミナばっちりの牝馬を作って、その産駒に期待って作戦のほうがお勧め。直接ねらうなら、ナシユアが入ってるんで、ナスルーラのスペシャルクロスでスピードアップをねらうって手もある。繁殖牝馬としてライラックポイントやダイナアクトレスもいるので、思い入れのある人は再現をどうぞ。

社台SS種牡馬チェ〜ック!! vol.4

ノーザンテスト

栗毛 ノーザンダンサー系

種付料 1000万円  
距離適正 1400m~2000m

ノーザンテスト	ノーザンダンサー	ノーザンダンサー
1000万円	1000万円	1000万円
1400m~2000m	1400m~2000m	1400m~2000m
♂	♂	♂
血統	血統	血統
父系	父系	父系
母系	母系	母系
産駒	産駒	産駒
特徴	特徴	特徴
競走成績	競走成績	競走成績
繁殖成績	繁殖成績	繁殖成績
備考	備考	備考



フォルリ経由のハイペリオンクロス!? 分析:宮ちゃん

現実の世界では、さすがに30歳。種牡馬生活も引退とのことだが、ゲームの中ではまだまだ現役。若いファンには地味に見えるかもしれないが、能力が高く、気性も良い。遺伝的に安定していて持続型。言うことなしじゃん。重要な牝馬を血統表に多く持っているため、特に繁殖牝馬の父として効果の大きい種牡馬でしょう。クロスをねら

うならノーザンダンサーよりも、むしろハイペリオンかな。特にフォルリ経由のクロスが活用できるハッピートレイルズ、ヘザーテンに注目。能力の高い牝馬につけてアウトブリードの繁殖牝馬をつくり、シェリフズスターでステイをアップ、最後はノーザンダンサー系のスピード型種牡馬で締めるなんちゅうのもあり?



走れ!! ステイゴールド!!



蹄鉄はキミに!!  
広島の実由美

←スヌーピーの可愛らしい絵はがきを、速達で送ってきた広島の実由美ちゃん。どうぞ一生の家宝にしてくださいませ。思えば担当Kも「良いことなくもこの歳に」なってしまったのだが、今じゃ蹄鉄効果でモテモテです!

↑長野の淳一すまねえ。秋もゴールドメダルを応援しよう!  
↑東京の美香すまねえ。「夢を買える馬」だよなホントに。  
↑東京の顕子っち。すまねえ。父としても活躍してほしい!  
↑愛知の真一郎すまねえ。秋はぶっちぎりて勝つ(はず)!!

ガンバレ! ステイゴールド

and 目標記を おめでとう

ごめんなさい

蹄鉄はキミに!! 徳島の千恵

←可愛らしい便箋で、素敵なイラストまで描いてくれた徳島の千恵。一生の思い出の品にしてくださいませ。旦那さん共々、これからもステイゴールドを応援しよう!

次週は社台SS特集だ!!



ほくも、じょきーになれるよ  
うにが人は「るのて」  
ステイゴールドも、ほかの  
馬にまけずがんばってね。

STAY GOLD

ステイゴールドの  
蹄鉄ほしいー名  
重賞初制覇「目黒記念」は、テレビの  
前を応援してました。一人ひとりが  
しなせレースを見てました。  
最後の直線「頑張れ、ステイ」を  
大きな声で叫び、一番でゴール盤を  
駆け抜けた時は、涙が溢れて喜びま  
した。その後も興奮が止まらなかつた  
そうなんです。この瞬間も忘れません。  
これからも応援し続けますよ。  
小豆な馬が、おもしろい馬に育つて  
くれるといいですね。応援し続けます。  
GIタイトル Get してほしいです。  
●おれは一生懸命頑張ります●

気がつけば、重賞の上着は  
いつも君がいたぬ。ステイ  
ゴールド。君がいたぬ。  
君がいたぬのか? でも、その  
名はイブレイカー馬ぶりは、  
勝者か 敗者か 運命を  
感じる日本人の心の馬線に  
心地良く響きます。ステイ  
ゴールド... 黄金の運命を永遠に  
おれは一生懸命頑張ります!!

2009年3月4日  
阪神  
重賞レース  
第11回 (Q1)  
4-8 \*\*500  
3-10 \*\*500  
7月9 大塚  
☆☆☆☆☆  
おれは一生懸命頑張ります!!



「ダビつく」で  
再現してみよう!!

ステイゴールドの母馬ゴールデンサッシュは基本価格が4000万の中堅牝馬。初期段階でも手に入れられる価格帯の馬なので、セリ市に毎年顔を出して、見つけたら即買いな。サンデーとの配合でGI2着……いや、GI優勝をねえ!

↑大阪の幸宏すまねえ。ジョッキーを目指してるのかあ、頑張ってる超一流の騎手になってください! ステイゴールド産駒にも乗れるかな?

↑新潟の美紀すまねえ。テレビの前で飛びはねて喜んだステイゴールドファンは多いだろ~なあ。秋もみんなが飛びはねる活躍を期待したいね!

↑大阪の厚子っち。すまねえ。そだよね永遠に続く黄金の輝き……いい名前だよなあ。いつまでも輝き続ける名馬であってほしいよね!



# 愛しのステイゴールド発表

担当Kが全部読んで決めました。選考結果  
ホントに、ホントにたくさんの読者が応募してくれた愛しのステイゴールド。みんなの純粋な気持ちが担当Kにや痛いほど伝わりやした。4人の皆さんおめでとう! 大切にしてください。

選んであげられなかったみんなごめん!!  
愛が足りない、なんてハガキや手紙は1通たりともなかったです。ホントにみんなステイゴールドが好きで、ステイゴールドに勝ってほしくて、でも勝てないからもどか

しくて……。そんな優しさにあふれてました。誰を選ぶか最後まで悩んだけど、4人に決めさせてもらった。でも、ホントはね、ホントは全員にプレゼントしたかったよ!

蹄鉄は  
キミに!!  
東京の晴巳

↓便箋にびっしりとステイゴールドへの想いを込めてくれた東京の晴巳。おめでとう! この蹄鉄にはね、池江調教師はじめステイゴールドに関わってきた、いろんな方々の思い入れ、それに、ここで紹介したように彼を優しく見守ってきた熱いファンたちの思い入れが込められてます。単なる鉄屑なんだけど、純金以上の価値がある……。そんな蹄鉄をどうか大切にしてください。

目黒記念の蹄鉄プレゼント!!

↑岡山の晃徳すまねえ。ミレニアム年度代表馬、なれるといいよなあ、いや、絶対なれる。秋のGI戦線は、ステイゴールドが全勝だ!

後援者の皆様へ  
おめでとう神奈川の若葉。キミが流したうれし涙は、ステイゴールドに届くよ。

蹄鉄は  
キミに!!  
神奈川の若葉

史上最高の二馬馬を  
重賞ホルダー!  
勝ちたい気持ち  
で頑張る  
おれは一生懸命頑張ります!!

今年の5月20日、ステイゴールドの勝利を信じて東京競馬場に応援に行きました。そして見事に勝利してくれました。目の前でその瞬間を見て本当に感動しました。そして、めっちゃ嬉しかったです。今年もGI勝利目指して頑張ります。これからは、出来るだけ応援し続けます。頑張れステイゴールド!

## 池江調教師 サイン色紙当選者

多数の応募者から抽選で、愛知の健太郎、兵庫の広人、東京の祐介に池江調教師の色紙をプレゼントしちゃう!! 3名は神棚に飾って毎日拝むべし! 最後になったが池江調教師にもう一度お礼を。本当に今回はありがとうございました。今後ともご活躍をお祈りいたします。

↑神奈川の修すまねえ。間違いなく「記憶に残る名馬」だ!

↑東京の浩一すまねえ。そっかあ、東京競馬場で見たのか、さぞや感激したろうなあ。秋には必ず果たしてくれるよ、念願のGI勝利! その瞬間も見てたいな。



秋もヨロシク!! ステイゴールド!!





# センチメンタルグラフィティ2

●NECインターチャネル●発売中(7月27日発売)  
●6,800円(360ポイント)

1  
PLAYER

ジャンル ADV  
(恋愛アドベンチャー)

プレイ時間 20~  
ブロック

ディスク 1  
枚



ホームページアドレス: <http://www.neic.co.jp>

備考: —

## 悩める主人公のみなさん、お助けします!

お目当ての女の子との「序盤戦」は無事に終了しましたね? きちんと仲良くなれました? いや、むしろ嫌われているようなんですけど……というみなさん、ご安心ください! 今はそうした関係でも、いずれはちゃんと仲の良い関係になれるはず。そのためにも、ヒロインたちへのアプローチは欠かせずに。……とはいえ、さすがに広い虹沢町を「ヒロイン探して歩き回れ!」だなんて、酷なことはとてもじゃないけど言えません。そうした苦

労は我々攻略班の役割ですからね。さて。そんなわけで、今回は前号の攻略の続き。5月の後半から6月25日の大学祭までのイベントを一気に攻略しちゃいましょう! お目当ての女の子に会えなくて困るなんて状況には、させたくないし、させません。そのために攻略班がいるのですから……(しつこい)。ちなみに見事ヒロインとのエンディングを迎えられた暁には、タイトルの「OPTION」でイベント鑑賞などが楽しめます。がんばろうね。

**重要**  
6/10~13  
夜・自宅

の「撮影旅行の誘い」のイベントは実際に誘える人は少ないけど……

大学祭の約2週前に起こるこのイベントは誘ってOKのもらえるヒロイン自体は少ないものの、ストーリーの展開上避けては通れない重要なイベントの1つ。自動発生イベントではないので、忘れずに見ておくこと。

誘うのはもちろんお目当ての子。別の子も誘っちゃダメよ。

### Q1 イベントがきちんと起こらないのですが……

前号と今号で掲載しているイベント表は、ヒロインを発見した場所と時間を順々に記したもので、よって、上から順番に会っていけばイベントは問題なく起こるはず。ただ、「日付限定」のイベントだけはその日その場所でのしか起こらないため、その日までに他のイベントをすべて見ておく必要がある。これはどのヒロインも共通だからね。



### Q2 バイトは毎日、行かないとダメ?

ヒロインと仲良くなれたらな、といった多少の下心もあって始めたアルバイト。だけどバイト先に行っても何も無い日もあるし、かといって何日も行かなかったら何か問題ありそうだし……。なんて、お悩みの方はいませんか? 実は本作のバイトって、ヒロインと会えない日はどうも出勤日扱いではないようです。ちょっといいかも。



### Q3 いい写真が撮れたのに、大学祭に来てくれない!?

苦労の末、「コレ!」という写真が撮れたとしても、気を抜いてはいけません。何か忘れてはいませんか? そう。「彼女を大学祭に誘うこと」! これを怠ってしまうとあなたはひとり寂しく大学祭を過ごすことになるでしょう。誘いの必要なキャラは明日香・千恵・真奈美・妙子を除くほか全員。この「もうひと押し」が重要なのです。



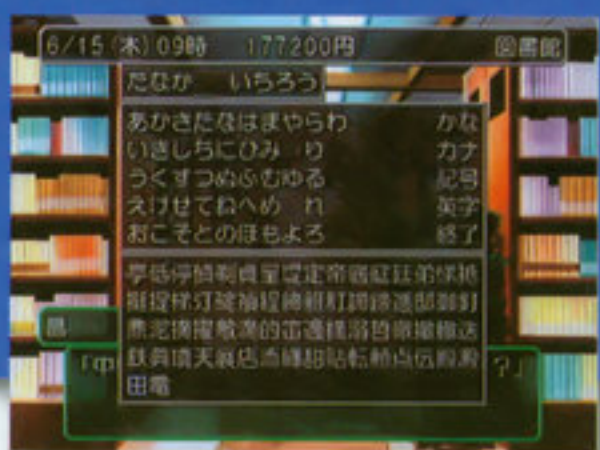
## 大学祭をクリアすれば親密度もアップした「第2部」がスタート!

最後のひと押しが功を奏して大学祭にヒロインが来てくれたなら、ようやくディスク2の出番です。この2枚目のディスクでは、これまでのかたくなな態度がウソのように「素直で明るい」彼女たちの表情を見ることができるよう。それは、あたかも彼女らが前作の「彼の死の痛手を乗り越えたかにも見えるでしょう。しかし、そうではないのです。

主人公と親密な関係になればなるほど悩み、苦しむヒロインたち。そんな彼女らをあなたはどのように支えていくのでしょうか。あるいは耐えきれずに2人の関係はそこで終わってしまうのでしょうか? 第1部のややスローペースな展開から一転、ハードなイベント続きの第2部の物語。そちらは次号できっちりフォローするからお楽しみに。

### ところで… ゲーム中に名前変更ができるって、知ってました?

ビックリしましたよ。あって困るものではないですが、珍しいですね。ゲーム中にいつでも自分の名前を変更できるなんて。途中で本名プレイがしたくなったときに! あるいは本名プレイが気恥しかったときに! ぜひご活用を。



**ポートレートのタイトルにもご注目!**  
物語のそこかしこで表面化していた、主人公の突き抜けた言語感覚。それが芸術的な域に昇華された感のあるタイトルは、どれも一見の価値ありと言っているでしょう。多くを比べてみるとより味わい深いですよ。





イベント ポイント チェック

**ほのか's EVENT POINT CHECK**

父の日の関連イベントも見てください

ヒロイン密着24時! ほのか編 Part2

1 進展	大学厩舎	13:00~18:00	
2 ほのかと馬1	大学厩舎	13:00~18:00	
3 ほのかと馬2	大学厩舎	13:00~18:00	
4 過去との接触	街角	09:00~18:00	
5 感謝と後悔	大学厩舎	13:00~18:00	
6 晶・その1	大学教室	13:00~16:00	
7 憧れ1	大学厩舎	13:00~18:00	
8 憧れ2	大学厩舎	13:00~18:00	
9 特別はいらない	大学厩舎	13:00~18:00	
10 相違	大学構内	13:00~16:00	
11 撮影旅行の誘い	自宅	19:00~22:00	6/10-6/13 限定
12 撮影旅行	自宅内	08:00(自動発生)	6/17限定
13 撮影旅行フォロー	大学教室	13:00~16:00	6/19以降
14 大学祭A	自宅内	08:00(自動発生)	6/25限定

馬房でのアルバイトを始めたあとは毎日せっせと厩舎に通い、ほのかと会っておくように。表中10の「相違」を6/9までに済ませておけば、撮影旅行のイベントでほのかを旅行に連れ出せるはず。ちなみにほのかのイベントでは、彼女を見捨てる、あきらめるといった心にもない選択を選ぶのはもってのほか。もちろん、そんなことはしないとと思うけど……一応ね。



ほのかの写真は大学祭でも大好評! さすがはミス大学です。

イベント ポイント チェック

**夏穂's EVENT POINT CHECK**

チャイナドレスと買い物イベント……どっちがお好み?

ヒロイン密着24時! 夏穂編 Part2

1 デート・詮索1	大学構内	13:00~16:00	5/28以降
2 デート・詮索2	虹沢公園	09:00	6/03限定
3 デート・詮索3	大学	09:00	
4 デート・詮索4	虹沢駅	19:00	6/06限定
5 撮影・ショットバー1	大学教室	13:00~16:00	6/07限定
6 撮影・ショットバー2	キャラム	19:00	6/08限定
7 夏穂と夏穂	自宅	09:00~22:00	
8 撮影旅行の誘い1	自宅内	19:00~22:00	6/10-6/13 限定
9 撮影旅行の誘い2	大学	09:00~16:00	
10 撮影旅行・道化	虹沢駅	09:00	6/17限定
11 短距離ランナー1	大学教室	13:00~16:00	6/19以降
12 短距離ランナー2	土手	09:00~17:00	
13 大学祭の誘い	大学教室	13:00~16:00	
14 大学祭A	自宅内	08:00(自動発生)	6/25限定

恋人宣言してからは、大学で約束→デートの繰り返しとなる夏穂のイベント。そのため撮影旅行までは悩まずとも進めるはず。が、旅行後の土手で起こるイベント12を見逃すと夏穂とのハッピーエンドは閉ざされてしまうので、必ず向かうように。なお、イベント6と7は直前の選択により別のイベントに変化する場合がある。それについては右で解説しよう。



イベント5の手前でセーブして、両方見るのが賢いやり方。

イベント ポイント チェック

**晶's EVENT POINT CHECK**

遠征には当然、ついていくように

ほのか・夏穂と知り合い、かつ2人の写真を撮っていない場合に限り攻略が可能な晶は、4/24の登場から学校に通い詰めれば関係はトントン拍子に進んでいく。5/19の学内コンサートを経て晶に惹かれ始めた主人公は、先輩の助言もあって晶のコンサートスタッフになることを決意する。アルバイトは毎朝

9時から虹沢駅へ行くことで発生する。これを繰り返して、晶の遠征へ参加するかどうかの話がやってきたら、もちろん参加すると答えること。参加した結果、得られた写真を展示するかしないかは……彼女の心情を考えると、やはり使わないほうがいいでしょう。せっかく親しくなった彼女に嫌われたのなら別ですが……。悩ましいところではありますね。



ようやく得られた信頼を、裏切るようなマネはしないこと。

ヒロイン密着24時! 晶編 Part2

大学祭の直前まではコレでバッチリ

1 楽屋裏の再会	虹沢駅	09:00~12:00	
2 ハード・ワーク	虹沢駅	09:00~12:00	
3 コンサート	虹沢駅	09:00~12:00	
4 レクイエム	虹沢駅	09:00~12:00	
5 撮影旅行の誘い	自宅	19:00~22:00	6/10-6/13 限定
6 遠征参加1	虹沢駅	13:00~18:00	
7 遠征参加2	虹沢駅	09:00	6/15以降
8 使うか、使わないか	自宅	19:00~22:00	
9 大学祭・意外なる来訪	自宅	08:00(自動発生)	6/25限定

**EVENT 1** 北海道でも、東京でも……

強引なナンパに困るほのかを偶然助ける主人公。発生場所が街角であることさえわかれば、発生させるのはたやすいはず。前作のプレイヤーにはデジャヴなイベントです。



**EVENT 2** 父の日の花束選び

必須イベントではないため表からは省いたが、6/1~12の間に花屋・デパートに向かうと、それぞれほのかのイベントがある(時間は9時~16時)。お見逃しなく。



**EVENT 1** 彼女の価値って何だろう?

イベント5で夏穂に話しかけると表どおりの展開に。そうでない場合はイベント6・7が違う内容に変化することもある。ヒントは「街に出てみよう」。8以降は、表と同様に。



**EVENT 2** 「輝き」の片鱗

普段は何も起こらない土手で起こる珍しいイベント。それだけに、見落としがちなので気をつけたい。主人公は初めて見た真剣な夏穂の姿を学祭に出展しようとする……。



**EVENT 1** 「彼」に捧げるレクイエム

演奏会の最初に必ず弾くというレクイエム。コンサート・スタッフとして真面目に仕事に励んでいると、4度目のアルバイトでようやく彼女の演奏が聴けるはず。



**EVENT 2** 晶の涙

遠征についていくにはそれなりにお金がかかるけど、不足することはまずないので使ってよし。イベント7の楽屋での会話後は、お礼を言うため必ず楽屋に戻ること!



イベント ポイント チェック

# 美由紀's EVENT POINT CHECK

## 怒られたりもするけれど……結果オーライ?

着物姿での撮影は、美由紀がなぜか落ち込んでしまったために失敗に終わる。そこで撮影旅行に美由紀を誘おうとする主人公だが、美由紀の性格からして当然、首を縦に振ってくれないはずもなく……。それならと、あなたが撮りたかった絵を描いている写真を撮ってもいいと提案する美由紀だが、主

人公は調子に乗って彼女を怒らせてしまう。そんな美由紀の怒りを解くカギが、表中4の百貨店にある。そこで出会う真理は主人公と美由紀の間をつなぐ存在として撮影旅行でも大活躍してくれるので、邪険に扱うことのないように。なお、真理を旅行に連れていくには合計2万円の所持金が必要となる。弁当屋での稼ぎもあるし、そのくらいの出費は痛くない?

ヒロイン密着24時! 美由紀編 Part2

1	撮影旅行依頼	虹沢公園	19:00~22:00	5/29以降
2	美由紀からの誘い	自宅	19:00~22:00	
3	怒りの美由紀	虹沢公園	12:00	6/04限定
4	真理との対話	東西百貨店	09:00~18:00	
5	謝る美由紀	自宅	09:00~22:00	
6	撮影旅行の誘い	自宅	19:00~22:00	6/10~6/13限定
7	撮影旅行	虹沢駅	09:00	6/17以降
8	大学祭準備中		09:00	6/24限定
9	大学祭	自宅内	08:00(自動発生)	6/25限定



あれほど撮影時に注意を受けたにも関わらず……。面目ない。

### EVENT 1 真理におまかせ!

ケンカでもしたんですか? と問う真理に、美由紀の機嫌を損ねてしまったことを打ち明ける。すると、真理はそれとなくフォローをしてくれるという。助かります……。



### EVENT 2 プールで見せた明るい表情

着物姿に絵を描いているシーンなど、二転三転してようやく決まった学園祭の写真。旅先だからか、いつもの表情とは違ったリラックスした表情が印象的。しかも水着!



イベント ポイント チェック

# 明日香's EVENT POINT CHECK

## (自宅で)待てば海路の日和あり

ヒロイン密着24時! 明日香編 Part2

1	事務所からの差し止め	自宅	09:00~22:00	6/05以降
2	口論——そして和解	高野書店	09:00~16:00	
3	事務所からのTEL	自宅	19:00~22:00	
4	明日香からのTEL	自宅	09:00~22:00	
5	先輩のアドバイス	光画部部室	13:00~18:00	
6	地獄の5日間	自宅内	08:00(自動発生)	
7	大逆転!	自宅	09:00~22:00	
8	明日香からメッセージ	自宅	09:00~22:00	
9	撮影旅行の誘い	自宅	19:00~22:00	6/10~6/13限定
10	大学祭の手伝い1	自宅内	08:00(自動発生)	6/20限定
11	大学祭の手伝い2	自宅内	08:00(自動発生)	6/21限定
12	大学祭準備中	自宅	09:00~22:00	6/22限定
13	前夜祭	自宅内	08:00(自動発生)	6/23限定
14	大学祭初日	自宅内	08:00(自動発生)	6/25限定

明日香の所属する事務所から撮った写真を使ってはいけないと言われ、八方がふさがってしまう主人公。この現状を打破する方法は、まず書店で明日香本人を捕まえて、ひたすらかかってくる電話を待ち続けることにある。写真展示の許可をいかに取りつけるかが見ものだが、そこはプレイしてみてものお楽しみ。さて、どんなマジックを使ったのでしょうか?



イベントの大半が自宅で起こる。明日香の部屋は、出づらく入りにくい。

### EVENT 1 書店での再会

真相を明日香の口から聞いたあと、でも、私にはどうしようもないと告げられる主人公。アイドルは専門外かもしれないけど、こうなったら博識な竹ノ内先輩を頼ってみる?



### EVENT 2 拍手喝采の学園祭

展示会もうまくいったし、明日香のコンサートも成功を収めたい、言うことなしの学園祭。そのために奔走した5日間はムダじゃなかったということです……。疲れたけど。



イベント ポイント チェック

# 千 恵's EVENT POINT CHECK

## 千恵帰郷!? どうする主人公!

美由紀の撮影をするかたわら、ロックに興味を示すことで攻略が可能な千恵。プロミュージシャンとしてデビューするはずだった過去を知りながら、なお歌わせようとする主人公に千恵は「たいした知り合いでもなのに、知ったふうな口を……」とかたくなに拒絶する。そうこうするうちに、彼女は

思うところがあってなんと実家の九州に帰るつもりだと吐き捨てるようにつぶやいた……。実家に戻った彼女を追いかけて、連れ戻すには3万円の出費が必要になる。もちろん迎えに行くのがベターな選択だ。なお、千恵の復活(イベント8)後は早朝の公園であじさいを眺める千恵に出会うことができる。単発イベントではあるけれど、これも見ておこう。

ヒロイン密着24時! 千 恵編 Part2

1	怒ってる千恵	東西百貨店	09:00~18:00	
2	都落ち1	街角	09:00~16:00	
3	撮影旅行の誘い	自宅	19:00~22:00	6/10~6/13限定
4	帰郷を告げる千恵	虹沢駅	09:00~18:00	
5	福岡へ1	自宅	09:00~22:00	
6	福岡へ2	自宅内	08:00(自動発生)	
7	ボーカル千恵1	自宅	09:00~22:00	
8	ボーカル千恵2	JAM-Freeden	19:00	6/20限定
9	大学祭	自宅内	08:00(自動発生)	6/25限定



大学祭前に見られるレアなイベントの1つ。早朝の公園へGO。

### EVENT 1 もう、放っといてくれるかな……

百貨店前や街角で千恵を捕まえて、ボーカルとしてステージに立ってほしいと説得する。しかし、かえって逆効果だったようで、彼女は実家に帰ると言い出す始末……。



### EVENT 2 福岡へ。そして――

福岡で千恵がどのライブハウスにいるかは、正しい答えを選ばずとも大丈夫(正解は「黒猫」)。ライブはもちろん大成功で、大学祭のお客さんの反応も上々。いい感じ!



イベント ポイント チェック

## るりか's EVENT POINT CHECK 女子大に、行っては休むを繰り返す

合コン後に部屋に行くと竹ノ内先輩がたいそうお熱だったりと、明るく親しみやすい性格が人気のるりか。彼女の攻略は短大やるりかのバイト先（ファーステスト）に通い詰め、モデルを頼むかわりに彼女の所属する演劇部のお手伝いをする約束を取りつけることでより親しい関係へのステップアップが可能となる。そのあとは折を見て短大の演劇部や講堂

**ヒロイン密着24時!** るりか編 Part2

1 練習	清泉女子演劇部	13:00~18:00	5/30以降
2 一人でマラソン	街角	13:00~18:00	6/02以降
3 短大の学祭	清泉女子大	09:00~12:00	6/05以降
4 撮影旅行の誘い	自宅	19:00~22:00	6/10~6/13 限定
5 写真	清泉女子講堂	13:00~18:00	6/11以降
6 派手な撮影	清泉女子講堂	09:00	6/17 限定
7 大学祭の誘い	自宅	19:00~22:00	6/19以降
8 大学祭A	自宅内	08:00(自動発生)	6/25 限定

に寄りながら、家に帰って時間を進めると繰り返す(るりかのイベントは日を置きながら発生するタイプのため)。その点は今回の攻略範囲でも相変わらずといったところだが、5/28の限定イベントよろしく街角で起こるイベント(2:一人マラソン)があるのが見逃せない。なお、撮影後は自宅で大学祭の誘いの電話をかけておくのも忘れずに!



彼女を知る上でキーパーソン、山本兄ノリの軽い男性です。

### EVENT 1 清泉女子の大学祭

学祭が起こるのは「一人でマラソン」発生後の、6/5以降。たまたま遊びにきたほのかに見た目に反して軽薄な、るりかの兄が襲い(?)かかる! さしものるりかも呆れ顔。



### EVENT 2 最後はみんなでハイ、チーズ

清泉女子大演劇部のメンバー、そろい踏み。ここでもるりかはみんなの中心人物として納まっている。ところでここにいるメンバーって、みんな女の子、なんですよ??



イベント ポイント チェック

## 優's EVENT POINT CHECK 「優の木」を救うにはどうしたら……?

2人で一緒に写真展に行き、写真への理解が得られたあとは、かなり撮影に協力的になってくれる優。だけど女子大や公園に古本屋と神出鬼没な彼女は、なかなか捕まえることが難しいだろう。そんななか、短大校舎内にある彼女のお気に

**ヒロイン密着24時!** 優 編 Part2

1 僕と優の木	自宅	08:00(自動発生)	
2 名案!	光画部部室	13:00~18:00	
3 説得 1	清泉女子大	09:00~16:00	
4 説得 2	大学	09:00	6/01 限定
5 大学へ…	自宅内	08:00(自動発生)	6/09 限定
6 撮影旅行の誘い	自宅	19:00~22:00	6/10~6/13 限定
7 雨の中で 1	大学沙羅樹	13:00~16:00	
8 雨の中で 2	大学沙羅樹	18:00	6/17 限定
9 大学祭準備	大学	09:00~18:00	6/19 以降
10 大学祭A	自宅内	08:00(自動発生)	6/25 限定

入りの木が工事のため切り倒されることが決定、彼女をひどく落ち込ませる。撮影のことを話しても、「ごめん、それどころじゃないんだ……」とうわの空。彼女が好きな沙羅双樹を守ることができるかどうか? それをどれだけ優のために真剣になれるかにかかっている。キーはイベント2、光画部部室。先輩のアドバイスが、彼女の木を救う手がかりに?



無事に木を救うことができたなら撮影会へ。ひとまず、ホッ。

### EVENT 1 「わたし」の気持ち

木が切り倒されてしまうリミットは6/9。それまでに、木を救う算段を立てないと、優のハッピーエンドは達成不可能となってしまいます。すべてが手遅れになる前に、急げ!



### EVENT 2 大学祭にて

4・5の限定イベントを通して優の木を守ることができたなら、木の下で2度目の撮影が可能となる。大学祭にやってきた優は、映し出された自分を見て息を飲む。



イベント ポイント チェック

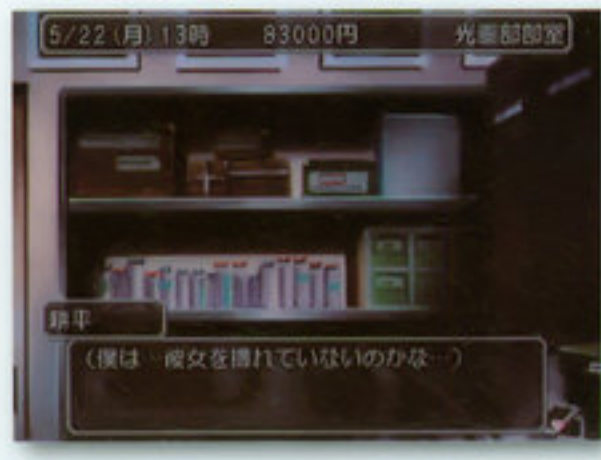
## 若菜's EVENT POINT CHECK 若菜がない!? その前に、写真の現像を!

基本的に時間を15時まで進めて綾崎病院をくまなく歩き回れば、たいした労もなく会うことができた若菜。ところが、優と寛子ちゃんたちのイベントが起こったあとは、ふっつりと姿を消してしまう彼女……。すわ攻略失敗か、とあせってみれば、なんてことはない。撮った写真を現像し忘れていた

**ヒロイン密着24時!** 若菜編 Part2

1 ありがとう若菜 1	光画部部室	13:00~18:00	
2 ありがとう若菜 2	綾崎病院ロビー	09:00~16:00	
3 弓道場の若菜 1	綾崎病院休憩室	15:00	
4 弓道場の若菜 2	虹沢駅	09:00	6/5 限定
5 撮影旅行の誘い	自宅	19:00~22:00	6/10~6/13 限定
6 若菜のトラウマ	綾崎病院廊下	15:00	6/12 以降
7 弓道場の若菜 3	虹沢駅	11:00	6/18 限定
8 大学祭前	虹沢駅	09:00~16:00	
9 大学祭A	自宅内	8:00 (自動発生)	6/25 限定

ただだったとは。部室で写真の現像が終わりさえすれば再び若菜が綾崎病院に現れるようになるので、何度か会えばこちらの写真撮影に応じてくれるようになる。何かをふっきるような、決意を込めた意思が見られるのが、なぜか気にかかるけど……。なお、イベント2で登場する選択は「本当の表情が撮れていない」からと答えること。ペタペタはこちらのほう。



若菜攻略の最大の落とし穴、写真現像。そっか、これが原因か。

### EVENT 1 何かを忘れたがっている?

「2:ありがとう若菜2」のイベントでは、前述のとおり「本当の表情が撮れていない」からと答えておく。それにしても彼女のトラウマになっている「なにか」って何だろう?



### EVENT 2 大学祭の夜

彼女の一瞬の表情を写し取った写真は大学祭でも注目の的だった。その写真を誰よりも彼女に見せてあげたいと、学園祭の夜に寮まで届けに行く。喜んでもらえてなにより。



イベント ポイント チェック

### 真奈美's EVENT POINT CHECK 写真が撮れても病院通いは続けましょう

イベント発生タイミングはるりに似て、飛び飛びの日付で進行する真奈美。そのため、いつ病院に顔を出せばいいかわかりやすいのは利点だが、1つでも見落とすとあとで取り返しがきかないのが彼女のシナリオの特徴(イベントの発生時期)

**ヒロイン密着24時!** 真奈美編 Part2

1	手紙を書こう2	自宅	19:00~22:00	5/12以降
2	真奈美への手紙2	大学病院廊下	09:00~16:00	5/15以降
3	巣が荒らされる	大学病院廊下	09:00~16:00	5/18以降
4	柵を作る主人公	大学病院庭	09:00	5/22以降
5	真奈美からの手紙3	大学病院廊下	09:00~16:00	5/24限定
6	撮影2	大学病院廊下	09:00~16:00	5/27以降
7	小鳥をかばう	大学病院廊下	09:00~16:00	5/30以降
8	撮影旅行の誘い	自宅	19:00~22:00	6/10~6/13限定
9	真奈美からの手紙4	大学病院廊下	09:00~16:00	↓
10	大学祭	自宅内	08:00(自動発生)	6/25限定

に幅が少ないため)。なお、基本的に大学病院から出ることのない彼女はやはり、イベントのほとんどが病院の中で起こる。例外は1回目の撮影(前号のイベント8)と、今回のイベント01「手紙を書こう2」くらい。どちらも自分の家でイベントが起こるので、このあともイベントが起こらなかった?というときはひとまず自宅に帰ってみるのもいいだろう。



手紙交換が始まる頃に登場の真奈美の母。独立イベントの1だ。

#### EVENT 1 嘘のはじまり

手紙のやりとりが始まると、しだいに元気に戻ってくる真奈美だが、どことなく危うげな雰囲気もあり……。この頃、小鳥の柵を作るなど、真奈美のイベントシーンが続出する。



#### EVENT 2 風で写真が飛ばされて……

写真を押さえるめ、2人の手がそっと重なり合う瞬間。主人公を通じて別の人間を見ている彼女に、いつまで嘘をつき続ければいいだろう。運命は学園祭の日に急転する。



イベント ポイント チェック

### 妙子's EVENT POINT CHECK 夕方のスーパーマーケットが盲点かも

ボランティアへの参加とともに、今後の登場スポットに「大学病院」が新たに加わった妙子。これで彼女の主な移動先は保育園・虹沢公園・虹沢駅・大学病院の4カ所となるはずだ。今回の攻略範囲では保育園・病院の行き来が主となっているが、

**ヒロイン密着24時!** 妙子編 Part2

1	真奈美・その1	大学病院ロビー	12:00	5/29限定
2	身の上ばなし1	保育園	13:00	↓
3	好きな人がいるの!	保育園	13:00	↓
4	買い物	SEIYO	15:00~18:00	↓
5	えみるの取材	保育園	13:00	↓
6	真奈美・その2	大学病院ロビー	09:00~16:00	↓
7	撮影旅行の誘い	自宅	19:00~22:00	6/10~6/13限定
8	園児の撮影許可をもらう主人公	保育園	13:00	↓
9	シャッターチャンス	保育園	13:00	6/17限定
10	大学祭A	自宅内	08:00(自動発生)	6/25限定

問題は表中4にSEIYOで起こるイベントが必須イベントとして存在している点。ここでは妙子の味噌汁に対するこだわりなどが聞けるのだが、これを見ないとあとの「えみるの取材」や「真奈美・その2」なども起こらないので気をつける。ちなみに大学祭用の写真を撮ることができるのは、9番:「シャッターチャンス」。妙子にとって、一瞬の油断が命取り?



夏穂の上手と並ぶ難イベントの1。普段立ち寄りづらいだけにね。

#### EVENT 1 好きな人、いますから

ボランティアへの参加で少し見直されたものの、主人公の印象は相変わらずナンパマン。本当はそうでないところをアピールしないと、ずっとこのまま……?



#### EVENT 2 アドリブだらけの人形劇

「真奈美・その2」のイベントでは、二人三脚の人形劇も披露。このあとも、あくまで彼女をモデルにするという態度を崩さずに、選択肢などをセレクトしていこう。



イベント ポイント チェック

### えみる's EVENT POINT CHECK しばらくえみると会えないけど…忙しいから仕方なし?

最短で、5/29に2度目の撮影会の約束をしてしまうこととなるえみるは、6月に入るとあとは遊園地での撮影を終えると難なく第二部入りしてしまう珍しいキャラだ。そのぶん、5月までの展開が相当めまぐるしい状態だったので、バランスがとれているといえたとれているのかも。なお、5月に約束をしてしまうと、撮影のある6/17まで約2週間以上も何も無い時間ができてしまう。えみるの勤め先、青葉出版に顔を出しても特に進展があるでもないの、寝て時間を早めてしまうのがベスト。撮影会ではなつかしい彼女の姿が拝めるぞ。

**ヒロイン密着24時!** えみる編 Part2

1	撮影旅行の誘い	自宅	19:00~22:00	6/10~6/13限定
2	撮影2回目A	虹沢駅	09:00	6/17限定
3	大学祭準備中	自宅内	08:00(自動発生)	6/24限定
4	大学祭	自宅内	09:00	6/25限定



#### EVENT 1 おめかしして現れたえみる

お給料をはたいて買ったかわいらしい服を着て、髪を昔のように結んで登場したえみる。普段のスーツ姿とのギャップに戸惑うけれど、本当の彼女はこっちのほう?



#### EVENT 2 昔の「クセ」は突然に

そして6/25の大学祭。写真の中にかつての自分を見た彼女は、思わず昔の「クセ」を出してしまう。それが何であるかは、竹ノ内先輩のセリフなどから察してください……。





成長した彼女たちを知り尽くして下さい……

# Sentimental Graffiti 2

センチメンタル  
グラフィティ2

## センチメンタルグラフィティ 2

公式スターティングガイド

A5判/80ページ/本体価格880円 好評発売中!

前作から引き続き登場する、成長した12人の女の子たちの紹介を中心に、システムやゲームの流れなどをフォロー! 加えて一部イベントの紹介やアドバイスなどなど、ゲームを進行していく上で、ユーザーのサポート役となってくれる1冊。ヒロイン役の声優さん12人のインタビューも掲載されています。



© NECインターチャネル/サイベル/CPU-GO

センチメンタルグラフィティ 2  
公式コンプリートガイド

9月上旬発売予定!

各ヒロインごとに完全攻略を展開、彼女たちの全員のハッピーエンドにたどり着ける1冊です! 御期待下さい!

SOFT BANK Publishing

ソフトバンク パブリッシング株式会社 東京都港区赤坂 4-13-13  
<http://www.softbankpub.co.jp/>

国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。 <http://books.softbank.co.jp/>にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5549-1200



# バーチャアスリート2K

●セガ(ヒットメーカー/旧ソフト3研)  
●発売中(7月27日発売) ●5,800円(300ポイント)

**1~4**  
PLAYERS

**SPT**  
(種上競技)

**5~**  
フロック

**1**  
枚

ホームページアドレス: <http://www.sega.co.jp/>

備考:

## 全7競技をワンポイント攻略!!

結果は総合得点で決まる!!

今号は「バーチャアスリート2K」発売直後ということで、全7種目を簡単に攻略してみよう。以前紹介したように、メインとなるモードでは、競技の成績に応じて点数が加算され、全競技が終了した時点での総合得点によって最終

成績が決定するというシステムだ。そのため、点数的に苦手な種目を得意な種目でリカバリーできるのだが、苦手な種目が足を引っ張ることもある。結局のところ、全種目において、それなりに好記録を叩き出せる実力があればベターだ。

名前	記録	ポイント	記録	ポイント
1 Domingo Aguilar	65.47m	1137	76.47m	1137
2 Roland Wiegand	78.10m	1019	78.10m	1019
3 G. Thachenko	78.95m	1027	78.95m	1027
4 A. Jursenas	76.50m	979	76.50m	979
5 Mamo Wolde	71.75m	900	71.75m	900
6 Li Yun	79.18m	891	79.18m	891
7 Chao-shuan	65.47m	1137	65.47m	1137
8 Domingo Aguilar	65.47m	1137	65.47m	1137

上位に入るほど得点が高くなる。常に5位以内には入りたいところ。

名前	ポイント
1 Roland Wiegand	6836
2 Mamo Wolde	6816
3 G. Thachenko	6794
4 Domingo Aguilar	6737
5 A. Jursenas	6503
6 Li Yun	6470
7 Chao-shuan	6418
8 Domingo Aguilar	5644

いくら得意種目で高得点を得ても、苦手種目があれば総合得点で伸び悩むことになるぞ。

### POINT 1 RUNボタンはX・Aを交互に押し!

走るためのボタン、RUNボタンはXとAの2つがある。片方だけを連射しても選手は走ってくれるのだが、両方を連射(交互でなくてもいい)することでより速く走れるぞ。



片方だけでは、頑張ってもフルスピードになりにくい。



両方を連射すれば、比較的楽にフルスピードになるぞ。

### POINT 2 角度がベストだとモーションに変化が!

競技中、角度やタイミングがベスト(もしくはベストに近い)の状態になると、選手のモーションが変化(ブラーがかかる)するぞ。体でタイミングを覚えて、ベスト角度を目指そう!



とりわけ変化のない、いわゆる普通のモーションがこれ。



ベスト角度だとモーションブラーがかかった状態になる。

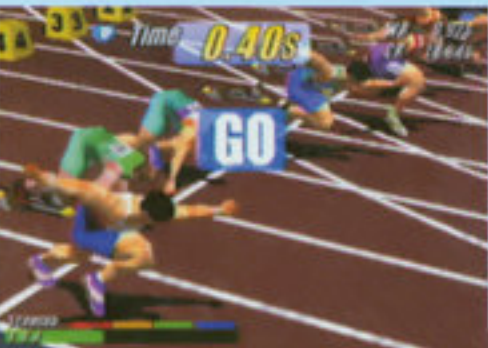
## 100 METER DASH

100m走

**操作法** GO表示に合わせてRUNボタンを連射し、選手を走らせる。ゴール手前でACTIONボタンを押すとフィニッシュポーズをとる。

### スタートダッシュがカギ

重要なのはスタートダッシュ。「GO」表示を見てスタートするのではなく、「GET SET」から「GO」までの間隔を体で覚えて、うまくスタートできるようになればベストだ。また、ゴール直前でフィニッシュポーズを取れば、タイムを若干短縮できるぞ。



**スタートダッシュがすべてだ!!**  
ベストタイミングでスタートを切ると、ここでもモーションブラーがかかるぞ。これがベストスタートだ。

スタミナは気にするな!  
スタミナは気にせず、終止連打するのがコツ。よほどのことがない限り後半でバテることはないぞ。



## LONG JUMP

幅跳び

**操作法** RUNボタンで選手を走らせ、踏み切り板に合わせてACTIONボタンでジャンプ。ジャンプ中、再度ACTIONボタンで選手が足を伸ばす。

### ベスト角度で踏み切ろう!

助走速度よりも角度のほうが重要。まずは角度をベスト角度に近付かれるようにタイミングを練習しよう。それに慣れてきたら踏み切り位置をできるだけ奥に取るように練習する。最後に助走スピードをMAXにできるように連射速度を上げよう。

ベスト角度  
**25°**



### スピードよりも角度!

飛距離は助走速度よりも角度によるところが大きい。最初は角度重視で!

### 踏み切り位置にも注意!

踏み切りは踏み切り板より一歩でも遅れるとファールになる。ギリギリをねらっていこう。



## SHOT PUT

砲丸投げ

**操作法** 投げる強さを表すパワーゲージが左右に動いているのでACTIONボタンを押してパワーゲージを止め、離して砲丸を投げる。

### パワーゲージの見極めが難しい

とにかくパワーを見切るのが難しい。パワーゲージは、ゲージが上がる時よりも下がる時のほうが若干合わせやすいぞ。角度よりもパワーのほうが重要なのでできるだけパワーを上げることに集中しよう。もちろん45度で投げられればベストだ。

ベスト角度  
**45°**

### 角度よりもパワーだ!

大パワーで投げることであれば、角度がダメでも飛距離は期待できるぞ。

### こんな投げ方も!

方向ボタン、もしくはアナログキーをグルグル回すと回転投げになるぞ!



# HIGH JUMP 高跳び

**操作法** 跳ぶ高さや位置を決め、RUNボタンで助走。ACTIONボタンで跳ぶ角度を決めてジャンプし、方向ボタン下で足抜きを行う。

**踏み切り位置と角度を工夫しよう**  
角度よりも踏み切り位置が重要。高いバーの場合は、少し近づき気味にして角度を大きくとって踏み切るといい。慣れないうちは少し手前から踏み切り、徐々に奥にしていこう。足抜きも忘れずに!

ベスト角度  
**45°**



**助走**  
助走は速にこしたことはないが、それほど神経質になる必要はないぞ。



**ジャンプ**  
角度を決めてジャンプ! 忘れやすいので、すぐに足抜きの用意をしよう。

## 踏み切り

最初のうちは少し手前から踏み切ると成功しやすい。角度はできるだけ45度に近づけよう。

## 足抜き

選手がバーの上に差し掛かったら足抜き。タイミングを誤ると失敗するので注意しよう。

# 110 METER HURDLES 110mハードル走

**操作法** GO表示に合わせてRUNボタンで選手を走らせる。ハードルが近づいてきたらACTIONボタンで飛び越えよう。

**ACTIONボタンのタイミングがすべて**  
RUNボタンの連射速度よりも、いかにうまくハードルを飛び越えられるかがカギ。ACTIONボタンを押すタイミングは早すぎても遅すぎてもダメだ。右の写真を参考にしてタイミングをつかもう。

アクションボタンはこの位置で押せ!



ハードルに対して、この位置でボタンを押す。



ベストタイミングだと選手にプラーがかかるぞ。



飛び越え成功。リズムミカルに操作することが大切だぞ。



## ゴール前でもアクションボタン!

ゴール直前では、ACTIONボタンでフィニッシュポーズを取ることをお忘れなく。100m走同様、うまくやればタイムを少し縮めることができるぞ。



フィニッシュポーズは、早すぎても遅すぎてもダメだ。

# JAVELIN THROW 槍投げ

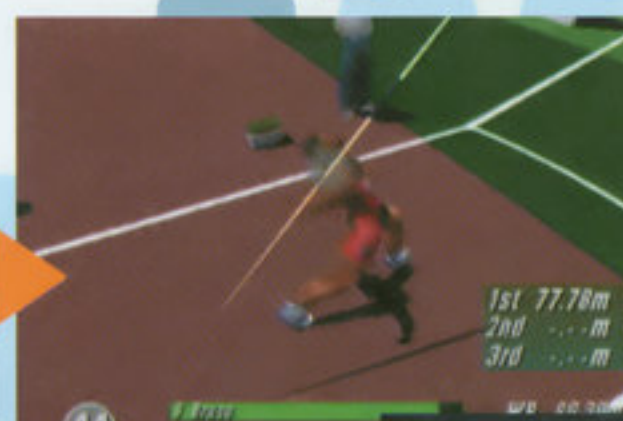
**操作法** RUNボタンで選手を走らせ、ファウルラインに合わせてACTIONボタンを押す。その後ACTIONボタンを離すと槍を投げる。

**序盤でいかに加速できるか**  
最初の助走が非常に重要。カメラが切り替わったら、いくら連打してもスピードが上がらなくなるので、それまでにスピードをある程度上げておくこと。あとはファウルラインを越えないように、タイミングを見計らって踏み切ろう。

ベスト角度  
**45°**



**最初の助走がポイント**  
スタートしたらRUNボタンを思いきり連打し、できるだけ加速させよう。



**踏み切りに集中しよう**  
踏み切りはベスト角度の45度でできるだけ近づけよう。飛距離が違うぞ。



カメラが切り替わったら加速しなくなる。このあとは踏み切りに集中だ。



**GOOD!!**

# 1500 METER RACE 1500m走

**操作法** スタミナに注意しつつRUNボタンを連打して選手を走らせる。方向ボタンでコース取りできるので邪魔な選手をうまく避けよう。

**CPUキャラクターの使い方が重要**  
ペース配分も重要だが、いかにCPUキャラを利用するかがカギ。時には押ししてもらったり、後ろについて楽をさせてもらったりと、使い方によっては非常に大きな武器になる。次のポイントを参考に!

## POINT 1

### CPUキャラをうまく使え!

ダッシュしているCPUキャラの前に入ると押しもらうことができるぞ。楽しく速く走りたい場合やスタミナを温存したい時に使うといい。



押しってもらうというよりも、前方へ弾いてもらう感じ。うまく使おう。

## POINT 2

### スリップストリームを使え!

ダッシュしている選手の後方につくと、スリップストリームが発生し、RUNボタンを押さなくても選手が走ってくれるぞ。



スリップが効くのは一定時間のみの。とはいえ効果は大。

## POINT 3

### レーンの取り方

やはり再短距離となるイン側を走ったほうが有利。特にスタミナが切れかかった時は、常にイン側のレーンを走ること。



コーナーではアウト側を走るよりもイン側を走ったほうが有利だ。



# ズサーヴァサー

●リアルビジョン●発売中(7月27日発売)  
●4,800円(240ポイント)

1~2  
PLAYERS

RAC  
(レースゲーム)

4  
ブロック

1  
枚

対応  
等

ホームページアドレス:<http://www.realvision.co.jp/>

備考: —

## 地上ステージ強化週間 —— ズウで勝て!!

壁や敵車に当たるとかなりの減速を強いられるため、できることならどこにも接触することなくゴールが理想の本レース。ところが道幅の狭いコースや急カーブの続出するコースでは、そう思うようにいかないのが実情だ。そこで少々接触があっても1位が取れる、「勝つため」のコース攻略をお贈りする。使用するのはトップスピードがあり、接触に比較的強い動物ズウ。それでは諸君の健闘を祈る!



**レースに勝つと  
走れるコースも増える!**

コース攻略は原則として「シングルレース」のもの。「バトルレース」の場合はまた勝手が違うので、参考までに……。

地上コース / JUNGLE・ROKY MOUNTAIN 推奨車種

ズウ +

**Aeros エアロス** (加速±0%、最高速±0%、コーナリング±0%、当たり強さ±0%)

**Dranis ドラニクス** (加速-30%、最高速+20%、コーナリング-10%、当たり強さ+30%)

編集部推奨の組み合わせは以上の2つ。どちらも一長一短といった感じだが、試したところ「タイムはそう変わらない」というのが結論だ。ドラニクスのコーナリングと加速性能の低下がコーナーでの減速後にどう響いてくるか? 使いやすいほうを選ぶといい。



ズウそのものの性能を引き出す緑のエアロス。安定度は高い。



ブースト時の最高速(245KPH)と当たり強さが魅力のドラニクス。

### 基本テクニック 1 コーナリングの基本はアウト・イン・アウト!

カーブをできるだけ高速でパスするには、アウト・イン・アウトは必修のテク。もちろん角度のきついカーブほど、早め早めにアクセルをゆるめて減速しておく必要がある。



### ただ敵も同じラインをねらってくる!? そんなときは!

ある意味、コーナーをパスする際のお手本ともいえるラインを走るCPUマシンは、どうしてもやっかいな存在である。そんなときは逆に相手を利用して、高速でコーナーをパスしてやれ!



①コーナー外から カーブに入る手前の直線から、微調整しつつ外側へ。もし同じラインに敵車が割り込んでくるようなら、状況に応じてインに入り、右の戦法に切りかえる。



②減速しながらインを突く! 直線での速度にもよるが、アウト・イン・アウトをきっちり守れば、そのぶん減速の度合いを少なくすることができる。なるべく外からインをつくように。



③体勢を立て直しつつアクセルON! コーナーの出口にマシンが向き始めたらアクセルを戻す。減速の度合いが大きすぎる場合は、カーブを曲がりきる前にアクセルを開けていくといいだろう。

①並走する敵に対して 相手は常にアウト・イン・アウトのラインを通ろうとするため、同じラインで追い越そうとするなら接触は必至。ならばこちらはイン寄りを走り……。



②「車体」をぶつけて相手をはじく! 減速せず、インにハンドルを切りつつそのまま突っ込む! そのとき、アウトに流れた自車の車体部分をうまく相手の動物部分に当てること。すると……。



③減速もできて一石二鳥! 相手の妨害もできるし、適度に減速しつつカーブをパスできる。アクセル全開で曲がれる場合は減速するだけ損だが、減速が必要な場所なら使っていこう。



### 基本テクニック 2 ブーストを使用するならできるだけ長い直線で

カーブを曲がりきれずに壁に激突するのを防ぐ意味もあるが、ブーストで「通常時の最高速を突破したあともアクセルが全開のままならある程度通常時を超えた速度で走行できる」メリットのほうがむしろ大きいだろう。



だが、一概にそう言いきれないコースもある。他でブーストを生かせる局面がある場合。

### 注意! あせって追突! だけはないように

マシンの車体部分は動物の部分に比べ、当たりに強い構造となっている。そのため後ろから追突した場合、追突した側が思いきり弾かれて、当たりどころが悪いとそのまま壁に激突→致命的なロスタイムとなるケースもままある。左の技で車体を当てるのもそのためだ。



### 失敗してもブーストでリカバーできる……こともある

あまり推奨はできないが、接触によって致命的な速度低下が起った場合、ブーストの加速力でむりやりトップ集団に返り咲くという方法も一応とれる。緊急手段だが、覚えておいて損はない。

### どうしても先のコースが見たい! という人は

攻略はNORMALで1位を取る方法を提示しているが、難易度がEASYでも1位を取ればコースは増える。まずEASYでクリアするのも手?





# JUNGLE・ROCKY MOUNTAINの難コースで1位をとる!

## JUNGLE Course 3

## ブーストポイントを覚えて勝利をつかめ!

タイトなコーナーは少ないが、8台参加のレースのため、1位を取るのに努力を要するコース3。無理にブーストを使うと勢いあまって壁に接触してしまう箇所が多く、それなりに考えて

ブーストを使っていく必要がある。ちなみにブーストの使いどころはズバリ、コース上にピンクの色で示した場所。注意すべきポイントの解説は、それぞれのカコミを参照のこと。



### ①のルートは敵車に従う

ブーストの使いどころは写真の石碑をかかわした直後。でこぼこ道に続く2つのカーブは直線的に走ればA'の場所まで全開のまま行けるはず。A'の最後のカーブは130前後まで速度を落とし曲がること。



### ②広場の中央をブーストで突っ切る

ここはBの広場に続くカーブを曲がった直後、ブーストをかけてできるだけ長い時間、最高速に近い状態を維持したい。続く3つめのブーストポイントは、両側に木が並んでいる場所、と覚えておくといい。



### ③カーブが続く洞くつ内

ここまででトップになっていれば問題ないのだが、もし目の前に敵車があった場合、無理な追い越しは禁物だ。抜けるチャンスはまだあるのであせらずいこう。カーブは140~120くらいの速さでパスしていく。



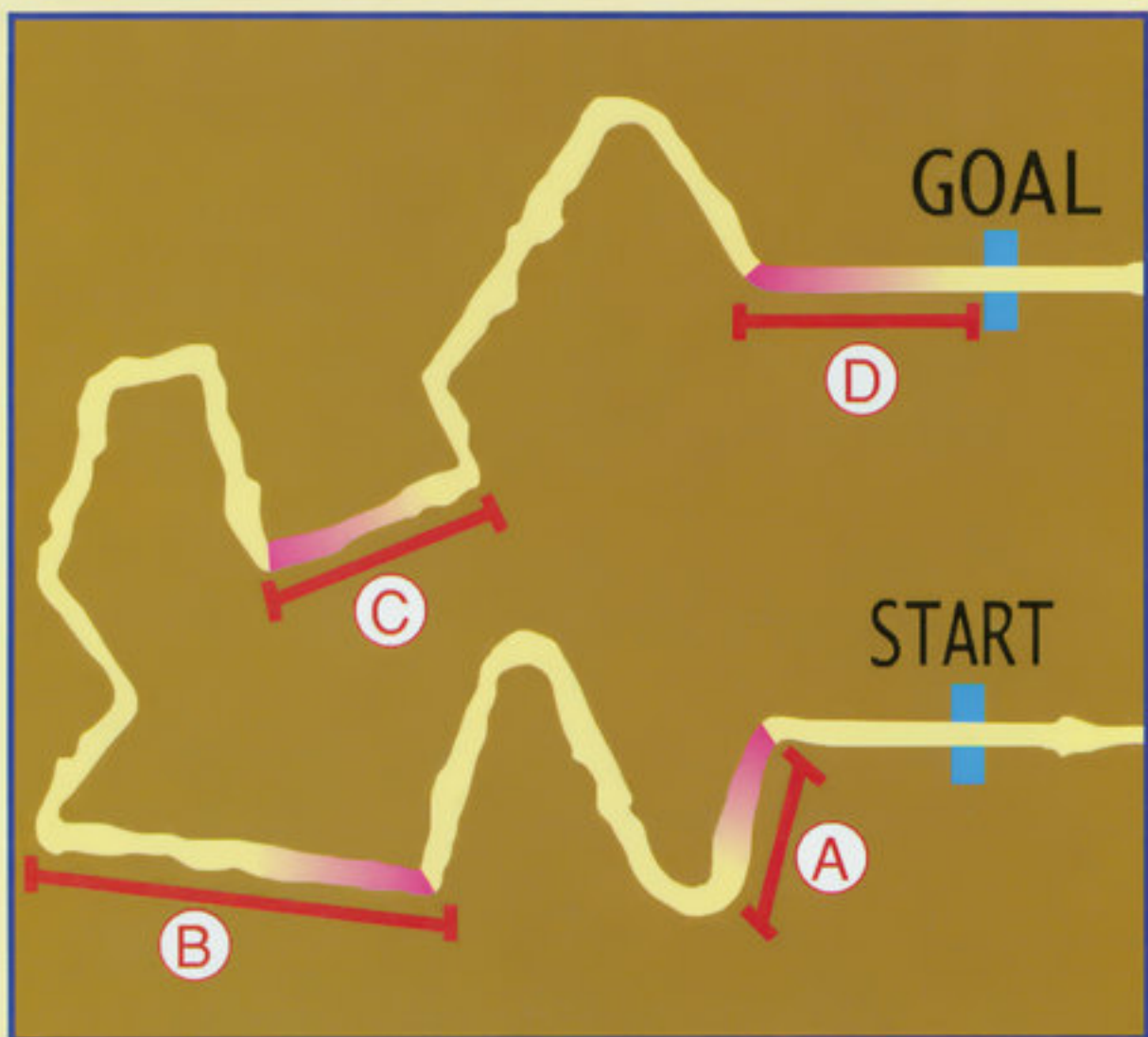
### ④連続バンクのブーストポイントは?

洞窟の出口から数えて6つめのカーブを抜けたところがバンク地帯のブーストポイント。他はどれも中途半端な距離で、壁に激突する可能性が高い。最後の直線にぎりぎりチャージが間に合う距離なもの。



## ROCKY MOUNTAIN Course 1

## 独走状態のトップに追いつけるか!?



実際に走ってみるとわかるが、コース2よりも3よりも、とにかく全長が短い分、1位に追いつくのが難しいコース1。全長が短いとブーストが使える回数も、せいぜい4回が限度。ようはこの4回でトップを捕えればこちらの勝ち、できなければ負けということだ。道幅の狭いこ

のコースで重要になってくるのは、コースをふさぐ敵車を1台ずつ確実にかわしていく技術。アウト・イン・アウトのコース取りを敵も同じようにやってくるため、時には内に切り込んで、左ページで紹介した敵車を弾き飛ばす技などを使っていく強引さも必要だ。

### ①第2コーナーまでに4位を蹴落とし4位に浮上!



ここでブーストを使う理由は2つ。1つはB地点までに再チャージが可能な場所はこちらしかないという点で、もう1つは「敵車を弾き飛ばしてのターン」の実践がたやすくできるという点だ。敵ターンのやり方は写真のように「4位の車に追い付き、側面から体当たり」という乱暴なものだが、うまくいけば150~140KPH近い速度でカーブを曲がりきることが可能である。当てるタイミングは身体で覚えよう。



### ②ここでトップを“射程圏”に

Bの直線でブーストをかけさえすれば、順当に進んで2位くらいまで浮上できるはず。ここは出口の処理が難しいが、これは残り1/4の距離からアクセルを離し、外側が30~120ほどで曲がれば大丈夫。



### ③④ラストパートに賭ける!

道幅が狭く、直角のカーブが続く地点は直線時の20KPH減(160なら140にしてパス)くらいの感覚で。Cでは、写真のように直線が見えたら体勢が不十分でもブーストをかけていくのがタイム短縮のカギだ。





# 特撮冒険活劇 **スーパーヒーロー烈伝**

●バンプレスト●発売中(7月27日発売)  
●6,800円(360ポイント)

1 PLAYER シンボル A・ADV (アクションアドベンチャー) 16~18歳未満者利用不可 ブロック ディスク 1枚 対応等 VGM 対応 対応

ホームページアドレス: <http://www.banpresto.co.jp/> 備考: —

## 知って得するヒーロー情報、教えます

さて諸君。なつかしのヒーローがわんさと出てくる夢のソフト、「スーパーヒーロー烈伝」はもうプレイしてくれているだろうか。ここでは本作をより楽しむための情報や知って得するテクニックなどを順次、公開していく予定だ。注目の隠しシナリオも少しだけ公開! あのキャラもゲームに参戦!?

### 基本テクニック



### 何はなくともパンチ・パンチ・キック

ボタンをA・A・Bと押すことで繰り出せる強力な連続技。この最後のキックに蹴飛ばした相手の背後の敵も巻き込んで倒せる効果があるため、使わない手はないだろう。技が出るのが一瞬遅いけど、常に使っていっても問題ない技だ。

結論から言えば、ダメージはないので巻き込んでよし。どんでん返し! 仲間を巻き込んで大丈夫?



### 1 アイテムは毎回使い切ってもかまわない

出撃時に持てるアイテムは、いくら使っても次の面では使った分だけ復活している。だからケチケチ使わずパーツと使うのが賢いやり方。オススメは必殺技の素、超気力薬。



これらを使って開幕から技を使っていくのもあり。

## 勝利のための3カ条! これがバトルのセオリーだ!!

### その1 仲間が「挟み撃ち」にされたら助けに行け



「背後から殴られてしまうと後ろを振り向く」といった特性から、挟み撃ちにされると驚くほど打たれ弱い仲間たち。自分で操作しているキャラならまだしも、仲間がこうした状態に陥ると、殴られては振り向きを繰り返す、そのままやられてしまうケースもよくある話。気付いたらすぐ助けに行け!



無理ならリーダーチェンジを使うのも手。ただしリーダーが倒されたら負けだぞ!

### 2 必殺技を覚える条件は?

これは単純にヒーローが敵を倒した数(熟練度・☆で表記)による。リーダーかそうでないかは問わないので、技を覚えさせたいキャラはとりあえず戦闘に参加させておこう。



技を覚えるのは戦闘の終了時。☆は2つが最大だ。

### その2 怪人の必殺技は縦軸を合わせて回避する



怪人の必殺技は自分中心に放つものを除けば、前面に攻撃判定のある技がほとんどである。よって、怪人が光ったら縦軸を合わせてやりすごすのが賢明なやり方。技の効果範囲がわからなかったら、ひとまず逃げろ。

### その3 1対1の状況ならフィールドの角で戦おう

仲間をAI「回避」にして遠ざけるか、一騎討ちのイベントなりで1対1の状況ができ上がったなら、壁を背にして画面端で戦うと勝率は限りなく100に近くなる。「卑怯」じゃない。「作戦」だ!



これでもう、背後に回られる心配はない。あとは必殺技にのみ注意!

相手の必殺技が尽きたら、もうP連打だけでも敵は死ぬ。哀れ、悪の末路……。

### 3 「悪の支配率」増減割合は 勝利=1.5%減 敗北=5%増

小数点以下は表記されないため、要は2回の勝利で3%減という計算になる。支配率を低く抑えて進むと、何かしらいいことがあるらしいけど……?

悪の支配率  
**90%**

### 仲間が必殺技を食らいすぎる! という人は……

ヒーローらしくないのは重々承知だが、どうしても厳しい場合はAI行動を「回避」にして、仲間を怪人から遠ざけるのが最も確実だろう。ただ、この方法も絶対ではないので注意が必要。



# 序盤の難関シナリオ「ハカイダー軍団の逆襲」を攻略する!

「01」のシナリオを進めていくと登場する、「ハカイダー軍団の逆襲」。このシナリオは出撃メンバーが2人に固定されているうえ、必殺技を撃ちまくる敵が複数登場するなど序盤のシナリオにしてはかなりの難易度を誇っている。なかなか勝てない人は、このページを見てがんばろう!

## 1 ハカイダー4人衆の技を見切って基地へ突入!

敗因のほとんどはダメージの大きい敵の必殺技を受けまくり、回復薬が尽きてしまうところにある。と、なれば、相手の技の効果範囲さえ知っておけば、当たる率もグッと減るはずだ。回復薬は多めに持参しよう。

①ブルーハカイダー



②レッドハカイダー



③シルバーハカイダー



それぞれの技の効果範囲は上のとおり。ブルーとレッドの技は6マス離れていても届くので、殴り飛ばしたあとに画面外から攻撃されることもしばしば。遠距離系の技を持つシルバーは、殴っては接近を繰り返し技を無力化せよ。

## 新たなヒーローの登場は3作品1セット!

### 最初にどの作品を選ぶかで、入電シナリオも変化!

ここで突然だが、本作のシナリオ構造を簡単にだが解説したいと思う。本作の物語は1つの組織が減ると次に、3つの作品の話が入電されるようになっている。このときどのキャラに協力するかで、3作品のどの敵がメインの敵になるかが決定する。V3を選べばデストロンが敵として登場するぞ。



## 2 中に入ってしまったらあとはラク

各部屋に潜むハカイダーたちに体力が削られたまま挑むのはあまりに無謀。そこで、まずはそのまま直進して、通路奥にある木箱から超回復薬を回収すべし。これは一戦闘のたびに中身が復活するから、忘れずに取りにこよう。



木箱の中の超回復薬は復活する!

基地の突入前にイベントで体力の半分を削られてしまうけど、これさえあれば大丈夫。もう、負けない!

④ギルハカイダー



⑤ガツタイダー



効果範囲がわかっていても、見切りにくいガツタイダーの技。ナメ方向にいれば安全か?!

# 驚異の隠しシナリオ3選——君は彼らに出会えるか!?

なんとビックリ、本作に登場するヒーローはまだまだいた!? 今回紹介するのは隠されたシナリオに登場のニューフェイス2人。どちらも強烈な個性を持つキャラクターだけに、ぜひ仲間になりたいところだけど……。どうすれば彼らに会えるだろう?



がんばれ!!

## ロボコン & ポワトリン参戦!

作戦名  
「愉快的仲間」

街で妙なロボットが現れたという話を聞き、調査にやってきたヒーローたち。そのロボットはなんでも、ある犬を探しているらしいが……。え? 一緒に探してくれって!?

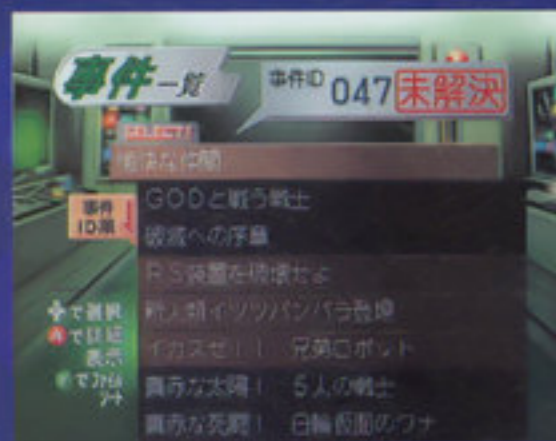
美少女仮面

## ロボコン & ポワトリン参戦!



作戦名  
「愛ある限り戦いましょう!」

謎の犯罪団の絡んだ事件に必ず目撃されるあやしげな女性。彼女を組織の一味とらんだヒーローたちは彼女を捕らえようとするも、逃げられる。はたして彼女の正体は?



特殊な条件下で入電してくる事件の中には、悪の怪人が去役のお話も。その条件やいかに?

## あの東京ゲームショウの興奮がゲームの中でよみがえる!

さらに隠されたシナリオの中には、このようなまったくオリジナルのお話も。これは昨年9月と今年の4月に行われたゲームショウのステージイベントを、そのままゲームに再現したものである。ステージを不法に占拠したショッカーの戦闘員に、ヒーローの怒りが炸裂する!

(写真は2000年4月1日東京ゲームショウ2000春より)



作戦名  
「東京ゲームショウ」

最初に司会のお姉さんが襲われるのはヒーローショーのお約束。モモレンジャーもピンチ!?



見参! ニューフェイス 共に平和のために戦わん

特撮冒険活劇  
**スパヒーロー伝**  
Biweekly 刊

週刊 **特撮ヒーローズ**

第12回 **がんばれ!! ロボコン&美少女仮面ポワトリン**

ゲームに登場するヒーローの中で唯一、戦いのない世界に生きるロボット「ロボコン」。彼の目標は人間の役に立つ、立派なロボットになることだ。ちなみに昨年放映された新シリーズとは、ロボット学校の生徒に違いがある。同じなのはロボコンとガンツ先生だけ?



**ロボット学校の落ちこぼれ  
だけどいつかはとれるさ100点満点!?**

**放映データ**

- 放映年月日  
昭和49年10月4日  
～昭和52年3月25日
- 全131話
- 原作 石森章太郎 (現・石/森章太郎)
- 監督 奥中惇夫、畠山豊彦ほか
- 脚本 上原正三、藤川桂介ほか
- 出演 大野しげひさ、加藤みどり、山田芳一、佐久間真由美、福田信義、由利徹、島田歌穂ほか

**作品解説**

**がんばれ!!!ロボコン**

ロボット学校の生徒であるロボコンは、A級ロボットとなるべく努力するG級ロボット。ごく普通の家庭、大山家の居候として人間社会で働くも、おっちょこちょいで早とちりな性格が災いして失敗続き。今日こそ成績優秀の証「ハートマーク」をもらおうと、得意の

ロボ根性でがんばるのだが……。いわゆる特撮アクションとは違う「ロボット・ホームドラマ」シリーズの先駆けといえる「がんばれ!!ロボコン」。実力はなくても根性で実力以上の力を発揮する、我がロボコン。「スポ根」ノリのロボットだからロボコン、なのか!?

がんばるロボコンを打ちのめす

**ロボコンの敵(?)  
ガンツ先生**

毎回毎回、あと一步のところまで失敗してしまうロボコンを、暖かく見守る担任の先生。だけど採点は厳しく、口ぐせは「ロ～ボコン、0点!」

「愛ある限り、戦いましょう！」

仮面に秘めた、乙女の決意



赤のマスクにベレー帽、マントにブーツといった華麗なコスチュームで子供たちのみならず、彼らのスポンサーである(?)お父さん方まで魅了した「ポワトリン」。まじめさと不条理さの混在する物語と、「オリュード」による彼女の変身姿が今も忘れられないファンは多いはず。こんな彼女になら、悪人になってお仕置きされるのも悪くない!?

### 放映データ

- 放映年月日  
平成2年1月7日  
～平成2年12月30日
- 全51話
- 原作 石/森章太郎
- 監督 佐伯孚治、村山新治、坂本太郎、岩原直樹、三ツ村鐵治
- 脚本 浦沢義雄
- 出演 花島優子、前田利恵、斉木しげる、音無真喜子、小林竜太、鈴木清順、蛭雪次朗ほか

### 今週の特撮ヒーロー用語



#### 【戦闘員 (せんとういん)】

あれだけいっぱい悪の組織があったんだもの。君のそばにも1人くらい「元は悪の戦闘員でした」という人物がいたっておかしくないでしょう。

そう、若い頃は理想に燃え、無茶もたくさんしたものです。けど、3人目の子供ももうじき生まれるし、定職に就くのも悪くないかなって。組織もヒーローに倒されたし……。

——以上、勝手な妄想による戦闘員の独白でした。

#### 作品解説

## 美少女仮面ポワトリン

私立富士見高校に通う村上ユウコは登校途中に立ち寄った神社で神様(!)と出会い、唐突に「宇宙の平和とご町内の安全を守る伝説の戦士」に任命されてしまう。しかも正体を知られたらカエルに姿を変えてしまうという条件つきで。神様からもらったコスモブレスで

「オリュード」することで、さまざまな姿に変身が可能な彼女。婦警やシスター、果ては遠山の金さんにカミナリ様といった格好で、ご町内に現れるアヤシイ犯罪者をこらしめる! 決めゼリフは「たとえ〇〇が許しても、この美少女仮面ポワトリンが許しません!」

#### トマの平和をおびやかす ポワトリンの敵 ディアブル

物語の後半から登場した暗黒世界の帝王。ピンチに陥るポワトリンに彼女の妹、ポワトリンブディットも戦いに参加。物語を盛り上げた。

#### 特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝

- バンプレスト
- 発売中 (7月27日発売)
- 6,800円 (360ポイント)
- A・ADV (アクションアドベンチャー)
- http://www.banpresto.co.jp/



# ジェット セット ラジオ

●セガ●発売中 (6月29日発売)  
●5,800円 (300ポイント)

1  
PLAYER

ACT  
ジャンル (ストリートアクション)

4  
ブロック

1  
枚

対応等  
VGN VM 対応  
データ通信

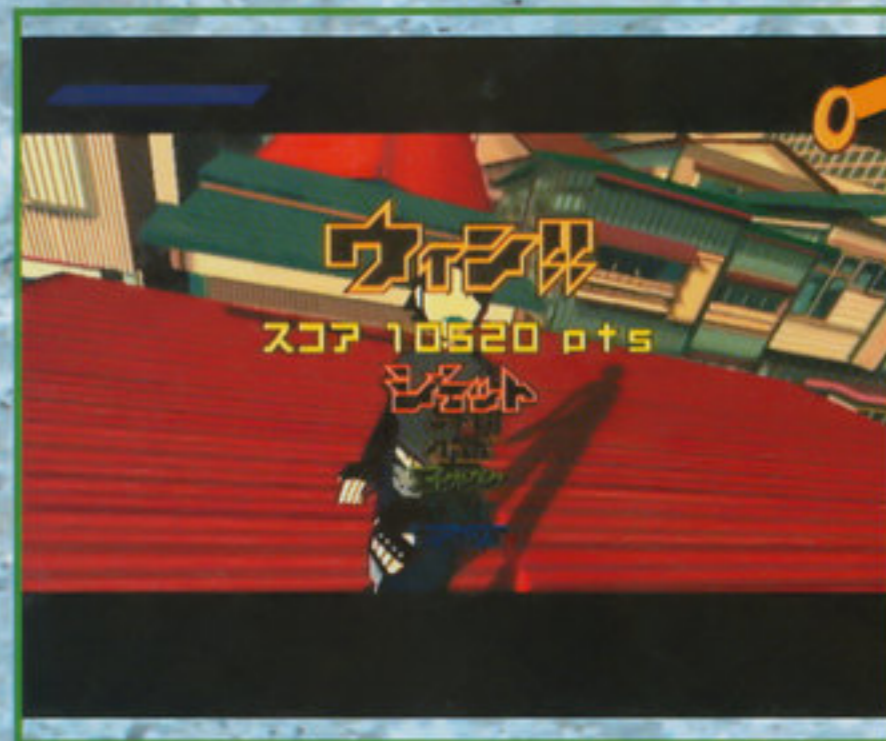
ホームページアドレス: <http://www.sega.co.jp/>

備考:

## スコア アタック ジェットモードが登場!

ゲームを後半までプレイしていくと登場するのがこのトライアルモード。これは本編とは直接関係のないスコアアタックモードだ。出現するモードは全部で3種類。グラフィティを描きまくってスコアを競う「ジェットグラフィティ」、トリックをメインにスコアを競う「ジェットテク」、仲間と競争してどちらが先にゴール地点のグラフィティを描くかを競う「ジェットクラッシュ」だ。すべてのモードは、本編と違い敵などは出ず、制限時間内なら自由に街を走れる。スコアアタックだけでなく、トリックを練習したり、グラフィティソウルなどを探すにも最適だ。どれもかなりハマるので、本編を忘れてしまわないように注意しよう。

ゲームを後半までプレイしていくと登場するのがこのトライアルモード。これは本編とは直接関係のないスコアアタックモードだ。出現するモードは全部で3種類。グラフィティを描きまくってスコアを競う「ジェットグラフィティ」、トリックをメインにスコアを競う「ジェットテク」、仲間と競争してどちらが先にゴール地点のグラフィティを描くかを競う「ジェットクラッシュ」だ。すべてのモードは、本編と違い敵などは出ず、制限時間内なら自由に街を走れる。スコアアタックだけでなく、トリックを練習したり、グラフィティソウルなどを探すにも最適だ。どれもかなりハマるので、本編を忘れてしまわないように注意しよう。



ノードメーシでクリアした場合ボーナス3000点が入る。敵がいらないとはいえ、車にはねられたり高所から落下して無敵なダメージを食らわないようにしよう。



### グラフィティをどれだけ描けるか!?

街を走り回ってグラフィティをとにかく描きまくるモード。ゲーム本編とほぼ同じルールで、制限時間の間に赤のグラフィティポイントをすべて描かないとゲームオーバーになってしまう。ハイスコアをねらうには、その名のとおりグラフィティをたくさん描くこと。緑のグラフィティをねらえ!

### J E T G R A F F I T I

エリアのつながりが単純なのでルートを決めるのは楽だ。バスターミナル、スクランブルを経由して公園通り、そして下水道を通過してセンター街へと進む。Sサイズのグラフィティを1個残して、ターミナルか公園通りの公園でトリックコンボを決めていくのがいいだろう。公園でトリックコンボを決めるときは、センター街を先に回ってから最後に公園通りに来るようにしよう。



XLのグラフィティが多く、ガムなどのグラフィティのスコアが高いキャラには有利。ただし時間をかけすぎるとタイムオーバーになることも。

#### アドバイス

##### キャラによって攻め方が違う

赤のグラフィティはもちろんのこと、緑のグラフィティを確実につぶしていくのが第一。しかしコーンをはじめとする、グラフィティでスコアを稼げないキャラクターで挑戦するときは、グラフィティを描くよりもトリックや残り時間で点数をもらったほうがいい場合もある。



#### アドバイス 2

##### +50点を確実に

グラフィティを描く際の際の+50点は意外に大きい。Lサイズで150点、XLサイズでは350点も差がある。コマンドを正確に入力してこのボーナスを確実にモノにしていこう。1コマごとに、スタート地点とストップの地点をキッチリ押さえることがコツだ。



### STAGE MAP

どのエリアも相変わらず車の往来が激しい。パワーの低いキャラで挑む際は注意しよう。スタミナがなくなるとゲームオーバーだ。



# サイバクアラカル

# 残り3人の仲間をゲット

残り3人の仲間は、2ページ先で紹介しているジェットクラッシュと同じ形で勝負することになる。それぞれの街でレースをし、ゴール地点に先にグラフィティを描いたほうが勝ちとなるのだ。



## ヨーヨーを仲間に

「ノイズリダクション」クリア後に現れるライバル。最初のレースなのでコツをつかむまで難しいかと思うが、抜きどころさえ覚えておけばそれほど難しくはないはず。

**POINT 1** 線路を抜けたあとの劇場前をレールグランドして通路に抜けるのが速いが、下を走っても大丈夫。トラックを使って通路へと飛び込もう。



ロマン通りから一番最初の高架橋を通過してまっすぐ地下道へ。迷わなければ大きくリードできる。最後のペンタタワーでは落ちないように。



## シュガーを仲間に

「エクスプロージョン」クリア後に登場するライバル。舞台となるのはシバヤチョウだが、ここではスクランブルからセンター街には行けないようになっている。

**POINT 1** 危険なのは公園通りの直角カーブ。急いでいこうとするとバスにぶつかるので落ち着いて。下水道に下りる際は、端の足場に着地するように。



下水道を抜けセンター街の坂上来たら、右のルートを選択。こちらなら車も来ない。ガードレール上のスプレーを取って一気に突っ走れ。



## ジージーを仲間に

「飛行VS非行」クリア後に登場。最後の相手だけあってかなり手強いが、地下水道でうまくトリックを決められれば大きく差を付けてゴールできる。

**POINT 1** 地下水道に出たらすぐ左の手すりにジャンプ。下る前に中央の手すりまで飛んで一気に反対側まで飛ぼう。ただし誤って落ちたら負けだ。



希望ヶ丘では、この前に大きくリードをとっているなら無理をする必要はない。追いつかれそうなら一か八か電線を使って下まで下りていこう。



## J E T G R A F F I T I

### コガネチョウ

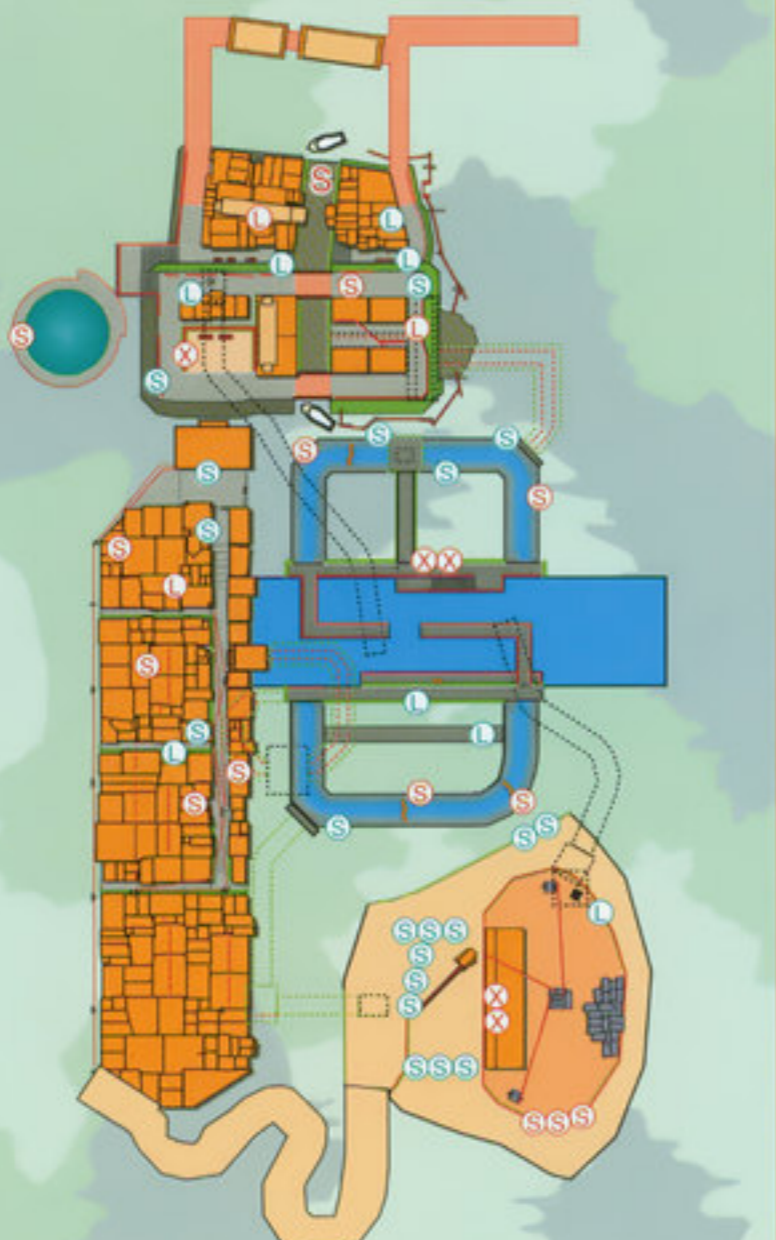
ステージが広いので、各エリアへ行く順番を間違えるとタイムオーバーになりやすい。スタート地点の居住区から、マンホールに落ちて地下水道を経由、工場跡、希望ヶ丘というルートが確実だ。時間があるようなら、地下水道か工場跡に戻ってトリックコンボで得点を増やしていこう。ここは車の通る場所がないため、ノーダメージボーナスをねらえる。



居住区のこの場所は、グラフィティを描いた直後にアナログキーを左に入れて思いっきり飛ばせば落下せずに済む。

### STAGE MAP

居住区から地下水道への行き方がポイント。通路を使うと多少時間がかかりマンホールを使うと戻ることになる。行きやすいほうへ。



## J E T G R A F F I T I

### ペンテリチョウ

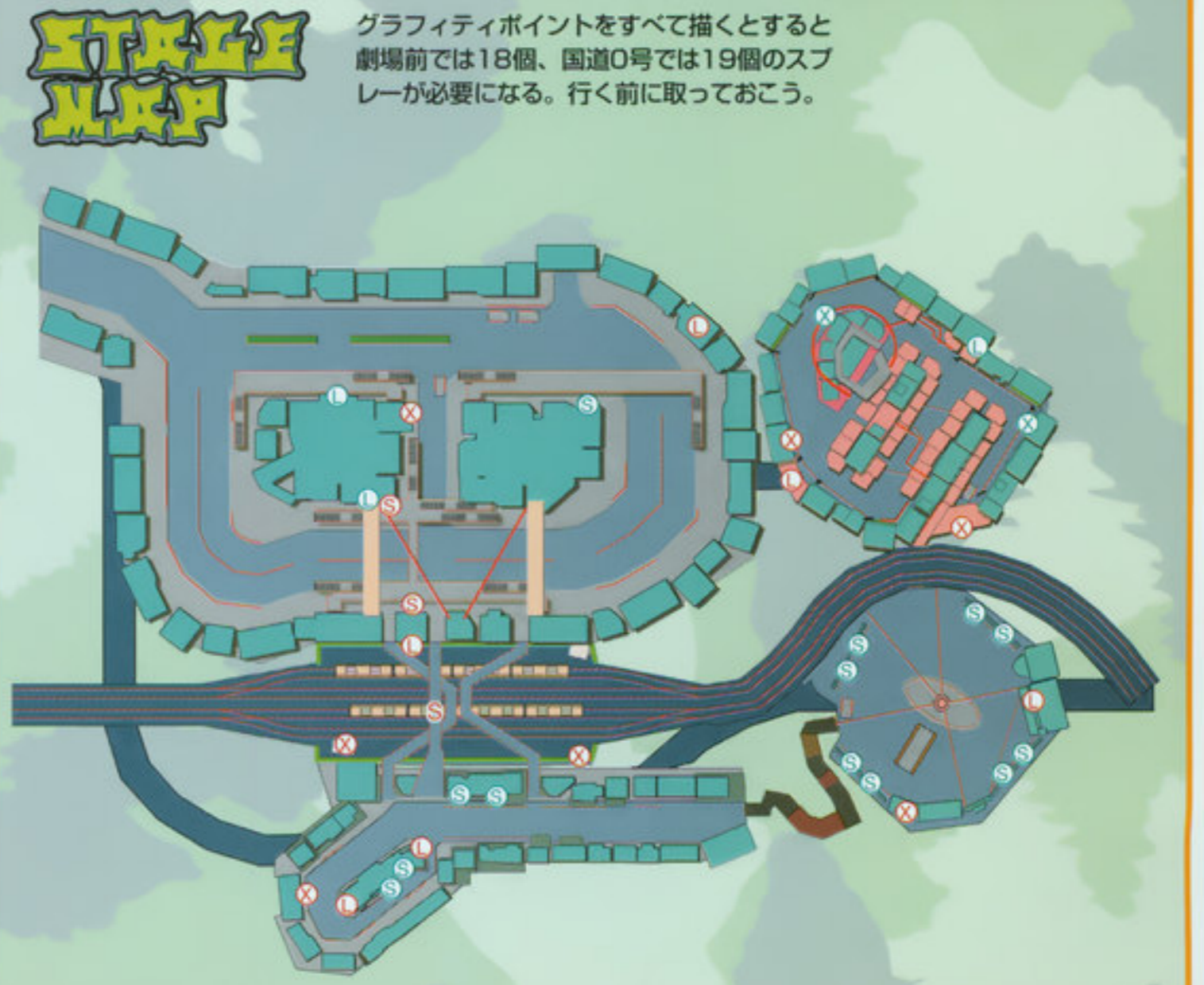
ここはスプレーのある場所がかたよっているため、ルートを考えないと行き詰まってしまう可能性がある。スタート地点からまっすぐ走り、ロマン通りでスプレーをゲットしてグラフィティを描いたら、線路か劇場前へ。両方が終わったら人生横丁のグラフィティを描き、スプレーを最低でも12個持って最後に国道0号へ行く。これが一番ムダのないルートである。



スプレーの持ち数が少ないキャラは劇場前のすべてのグラフィティを描けない。赤優先で。

### STAGE MAP

グラフィティポイントをすべて描くとすると劇場前では18個、国道0号では19個のスプレーが必要になる。行く前に取っておこう。



# ドリフ



### アドバイス 1

**連続してトリックを決めろ!**  
 グラインドをエアでつなげていくとトリックコンボが発生する。うまくつなげるとトリックを決めるたびにに入るスコアが最高100点まで上がっていく。ミスすると0に戻ってしまうので、いかにしてトリックを続けるかがポイントだ。



### アドバイス 2

**ターンできるエアでつなげ!**  
 ジャンプ直前にターンのコマンド（前→後→前）を入れるとエア中にターンができる。この状態でレールに乗ると、そこから5回分のグラインドのスコアが2倍になる。レールを乗り継ぐ際はできる限りこれを行っていきたい。



## テクニックで高得点をねらえ

このモードにはグラフィティポイントがSサイズのものしかなく、これをすべて描いても大した得点にはならない。そこでトリックでの得点をメインにハイスコアをねらっていく。600カウントの制限時間が0になった時点で得点が精算される。スタミナがなくなったらゲームオーバーだ。

### JET TECH

コンボを決めやすい場所は2カ所。どちらも非常に車が多いので、トリックをつなげる際にぶつからないように。バスターミナルは比較的簡単で、公園通りは失敗してもフォローが利きやすい。まずは前者でコツをつかんでみよう。

## シブヤチョウ



ターンはアナログキーを前に倒した状態から後→前+ジャンプと入力してみよう。



### 公園通り

マップは歩道橋を8の字にグラインドする基本となるループ。これに滑り台やガードレールを使ったアドリブを入れていく。大型車が走ってくるとぶつかるので、公園側に飛ぼう。



### バスターミナル

ガードレールと歩道橋を乗り継いで時計回りに1周する。タクシー乗り場の上とグラフィティの描けるトラックの先にある壁をウォールライドで蹴らないと、その先のレールに届かない。

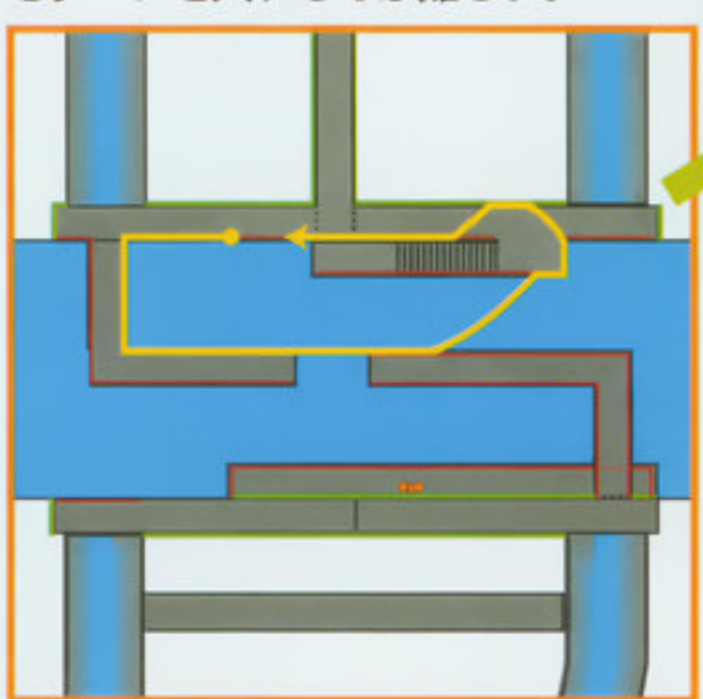
### JET TECH

コガネチョウで代表的なポイントは下の2カ所。どちらも多少のコツが必要な場所だ。スタート地点の地下水道はすぐにループをはじめられるが、落ちるとダメージを受けてしまう危険がある。大事に行きたい人は工場跡でプレイしよう。どちらもターンを入れるのが難しい。

## コガネチョウ

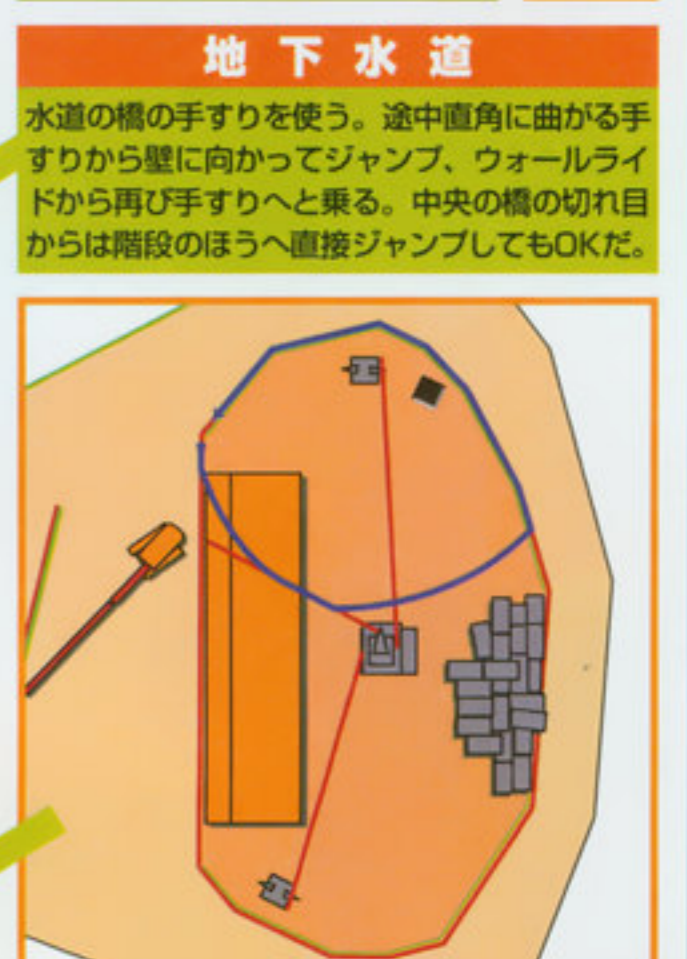


壁の段差は1のべらいいきつけてジャンプ。エアが出てもキャンセルされる。



### 工場跡

工場の壁の上をグラインド。段差がある場所はギリギリまで引きつけてジャンプすればエアが出る前に乗り継げる。途中電線に乗らず、まっすぐ飛んで壁の上を滑り続けてもいい。



### 地下水道

水道の橋の手すりを使う。途中直角に曲がる手すりから壁に向かってジャンプ、ウォールライドから再び手すりへと乗る。中央の橋の切れ目からは階段のほうへ直接ジャンプしてもOKだ。

### 国道0号

中央分離帯と歩道橋を乗り継いでいく。同じルートで左回りも可能だが東側の歩道橋へ乗り継ぐのが若干難しい。南側の歩道橋のコの字になった部分をうまく使うと、無理な反転をせずに逆回りに走れる。車が来たところでタイミングをずらす。北側の歩道橋や南の長い中央分離帯など、長時間グラインドができる場所では必ずターンを入れよう。ターン直後はスコアが通常に戻るまでジャンプはしないように。

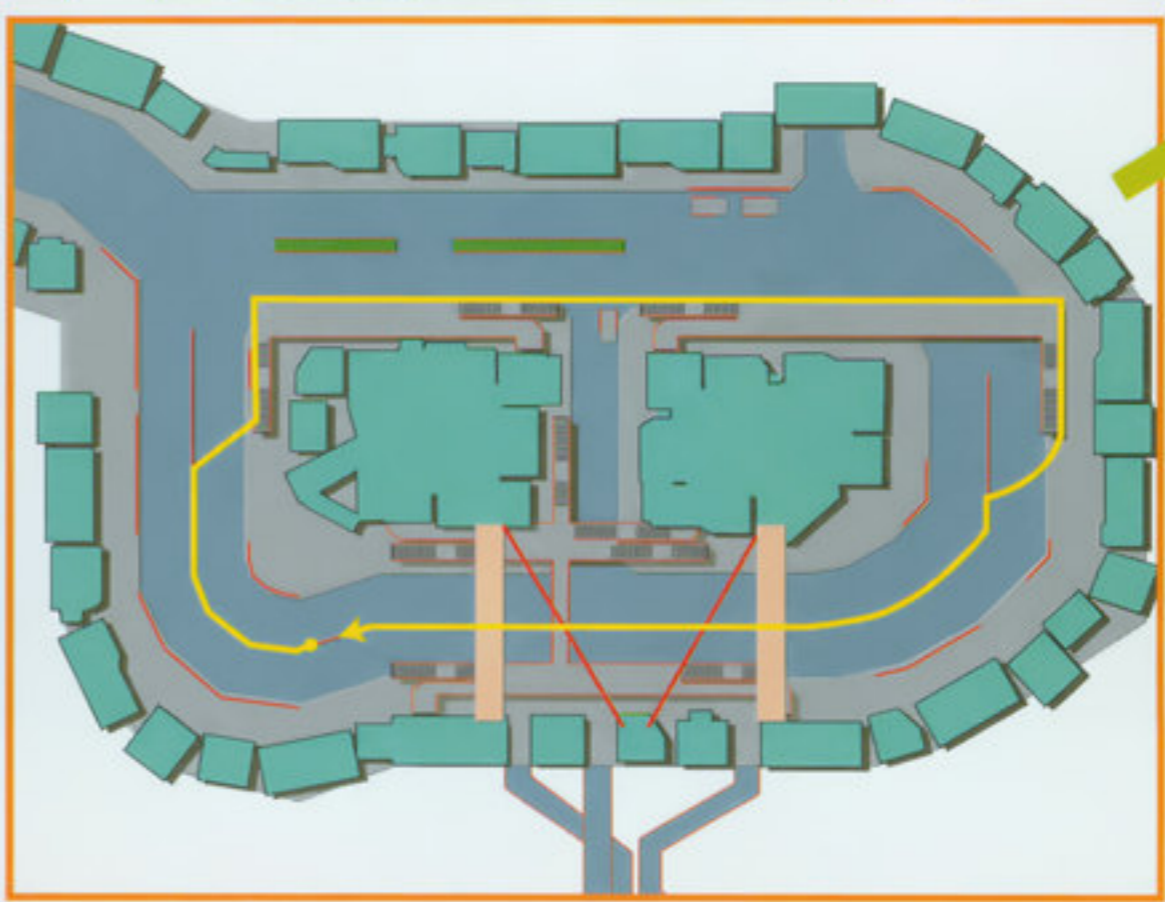
### JET TECH

最もループをしやすいのがこのペンテンチヨウの国道だ。グラインドできる足場が非常に多く、ターンも入れやすい。問題はやはりそこを往来する車だろう。特にバンや大型トラックは中央分離帯から歩道橋へと乗り継ぐジャンプの際に引っかかってしまうことが多いので、危険だと思ったら並行して走る歩道橋やガードレールにジャンプして回避しよう。

## ハリテリチョウ



グラインド中は無敵なので大丈夫だが、飛んだ瞬間ぶつかってしまうことも。特にカーブでの対向車線から来る大型トラックには注意。



中央分離帯と歩道橋を乗り継いでいく。同じルートで左回りも可能だが東側の歩道橋へ乗り継ぐのが若干難しい。南側の歩道橋のコの字になった部分をうまく使うと、無理な反転をせずに逆回りに走れる。車が来たところでタイミングをずらす。北側の歩道橋や南の長い中央分離帯など、長時間グラインドができる場所では必ずターンを入れよう。ターン直後はスコアが通常に戻るまでジャンプはしないように。



# ドリフが 徹底攻略

## オレとアイツ、どっちが速い!?

3つの街で獲得した得点を競うモード。ただ速く走るだけでは獲得できるスコアは低い。走行中にグラインドやエアー、ウォールライドすべてのトリックを組み込んで、なおかつ勝たなくてはならないというのだ。シブヤはビート、コガネはガム、ペンテンはコーンが出現する。



### アドバイス 1

#### 相手の走るルート把握しよう

それぞれのマップに示しているのが、相手の走りたいルートだ。必ずどこかに抜けるポイントが存在している。その場所を覚えてしまえば勝つのは簡単だ。相手にぶつかるとダメージを受けるので近づきすぎないように。



### アドバイス 2

#### 細かく稼ぐのが大事

ルートと時間が決まっているので、スコアは取れるところで確実に取っておく。グラインドやウォールライドができる場所では必ず決めておきたい。セコいぐらいに細かく点を取っていこう。ノーダメージ(+3000点)は必須条件だ。



## JET CRASH

### 中盤までリードを保つのは難しいが、**シブヤチョウ**

後半のセンター街の坂で一気に差を縮められる。スタート直後、相手と同じルートを行こうとするとダメージを被ってしまうことも。自信がないなら無理をせず、下に下りてスクランブル方向へ。



公園通りに入ると必ずバスが来る。後方へ回り込むようにして回避。つかまってもいい。

## JET CRASH

### スタートダッシュを決めたあと、地下道でショートカットができれば勝利は間違いなし。ただしここで落ちてしまうと負けはほぼ確定だ。後半のエリアでは、グラインドとウォールライドをできるかぎり決めていこう。最後に希望ヶ丘でスプレーを取り忘れないように。



地下道からのダクトではどこでもウォールライドができる。壁を蹴って進め。



スクランブルに入ると移動する方向が突然変わる。画面が切り替わった瞬間、前に倒れていたアナログ方向キーをニュートラルにしてジャンプしよう。

### CHECK 1

Aの公園通りから下水道へと下りる場所で、直接最下層に落ちると確実にダメージを受ける。端にある足場に乗るように飛び降りて、ワクション入れよう。



### CHECK 2

下水道から上がったのがB地点。向かって右の坂を下る。ガードレールを使ってグラインドで稼ごう。乗り継ぐ際にターンを入れるとさらにスコアはアップ!



自由に走れる場所が多いので相手と接触することは少ないだろう。工場跡の壁とクレーンを使ってトリックコンボを決めろ。

### CHECK 1

Aに出たらすぐ手すりに乗って、坂を下る前に中央の橋へ。すぐさま左へジャンプしうまく向こう側へ渡れば成功だ。失敗したら時間切れまでこの場所で何度も練習してみよう。



### CHECK 2

希望ヶ丘では、余裕があるなら途中B地点の電線に乗ってグラインドしよう。リスクはあるが、ターンを決めたりすればコンボが稼げる。自信がなければ素直に屋根を走ろう。



## JET CRASH

### 複雑に走り回る一番難易度の高いコース。相手のコース取りにもムダがなく、勝つだけでもかなり苦労するはず。スタート後の操車場および劇場前でどれだけ差をつけられるかがポイント。

スタート後の操車場および劇場前でどれだけ差をつけられるかがポイント。



電車にぶつかるなど言語不通。やり直したほうが早いかも。

### CHECK 1

線路からグラインドを続けAのレールに乗れば理想的。ロマン通りへの通路にはジャンプなしで入ったほうがいい。



### CHECK 2

どうしても追いつけない場合はB地点にあるダクトをグラインドで駆け上がってゴールへ。ただしスコアは見込めない。



劇場前からロマン通りに続く通路には段差がある。スピードに乗っているとつますくので、軽くジャンプしながら進もう。



# ストリートファイターIII 3rd STRIKE

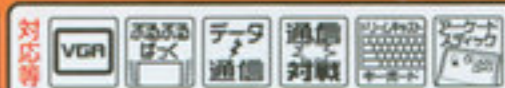
●カプコン●発売中(6月29日発売)  
●5,800円(300ポイント)

1~2  
PLAYERS

ACT  
(対戦格闘)

3~  
ブロック

1  
枚



ホームページアドレス: <http://www.capcom.co.jp/>

備考: 通信対戦時は13円/分かかるほか、接続中はインターネット料金がかかります。

## CPU攻略とDC版の楽しみ方特集

今回はアーケードモードに登場するCPUの行動パターンの解析と、DC版だけの特権である隠し要素を使った斬新な遊び方を詳しく紹介する。

以前に紹介したシステムディレクションの隠し項目には、本来のゲームシステムには存在しない、「3rd STRIKE」がまさに別ゲームへと変貌してしまうほどのさまざまな設定が

存在する。その中のひとつに、すべてのSAが使えるという、最終ボスのギルのような仕様になる設定があるが、ここでは主な仕様と重複するコマンドの変更点などを紹介するぞ。

### SAがすべて使えるモード時のルール

- ・重複するSAのコマンドの一部が変化する
- ・SAゲージのストック数が全キャラ2に統一される



この仕様では3種類のSAが使える代わりに、ゲージ幅が長めになりストック数が2に統一される。利点としては真・昇龍拳のような破壊力のある技が2回使えるため、写真のように連続技が飛躍的にパワーアップする(EX上段足刀蹴りから決めるなども可)。短所としては元から3つ使えるSAが1つ減ることが挙げられるが、これはさほど問題はないだろう。

#### VS.春麗/相手の攻撃を待ってから反撃

長所である強い通常技を惜みなく使ってくるうえに、接近戦では投げ技も積極的にねらってくる厄介者。ときおり仕掛けてくるジャンプ攻撃や覇山蹴りにブロッキングを。



基本的には相手の行動を待つようにしよう。

#### VS.まこと/隙の大きい疾風を待て

すばやいダッシュを使ってくるものの対人戦のように唐草をねらってくることはないので臆する必要はない。目前で突発的に出してくる嵐だけには注意しておこう。



疾風をガードしたあとに反撃していこう。

#### VS.Q/相手の動作を注意深く見る

特定の条件で乱入してくるQ。実力のほうは意外と高く、対空処理や連続技もこなしてくる。突進頭打撃(仮)を待ってブロッキングするか下段版をガード後に反撃だ。



通常技の空振りなども見逃さずに反撃だ。

#### VS.トゥエルヴ/D.R.A.をガードして反撃

びよんびよん跳び回るのが好きで、それを無理に追いかけると対空技で迎撃されたりする。D.R.A.を多用する習性があるので、それをガードしてから反撃するように。



普通でも反撃できるが練習するのも手。

#### VS.レミー/細かく反撃していく

特に特徴的な攻めパターンはないが、付け入る隙はいくつかある。それは、ジャンプ攻撃や冷たく蒼いグルレ、下強K(2HIT目)などにねらうブロッキングからの反撃だ。



まともにも闘うと意外と苦勞することも。

#### VS.アレックス/フライングクロスチョップを待つ

地上戦では判定の強い通常技を振り回してくるので、へたに反撃はねらわず相手のジャンプを待つ。そのときフライングクロスチョップを出したらガード後に連続技だ。



接近されたときは小技で追い払おう。

#### VS.リュウ/ジャンプ攻撃をブロッキング

対空に対する対処が完璧で、ダッシュから投げと昇龍拳の二択を仕掛けてきたりと厄介な相手。相手のジャンプ攻撃をブロッキングしたあとに反撃していこう。



対空技をブロッキングするのでもいい手だ。

#### VS.ユン/絶招歩法を待って反撃する

突発的な攻撃が多いので、相手が接近するまでは動かない方が安全。待っているとときおり絶招歩法を出してくるので、ガードしたあとに反撃していこう。



チャンスがあれば積極的に反撃しよう。

#### VS.ヤン/蠍拳の3発目をブロッキング

ちょこまかと動き回るのはユンと同じで、突進技を待ってから反撃するのも同じ。蠍拳を出されたら3発目をねらってブロッキングをして、連続技を決めていこう。



ときおり出してくる中段攻撃には要注意。

#### VS.ケン/昇龍拳の連発に反撃する

リュウと同様に反応がいいので厄介だが、たまに昇龍拳を連続的に空振りすることがあるので、その着地をねらって反撃しよう。接近されたときは投げ技と中段攻撃に注意。




跳び込みに対しては必ず反撃をねらおう。

# SAがすべて使えるモード時のSAコマンド一覧

春麗	気功掌	↓↘→↓↘→+P	アレックス	ハイパーボム	レバー1回転+P	いぶき	鎧通し	↓↘→↓↘→+P	オロ	鬼神力	↓↘←↓↘←+P
	鳳翼扇	↓↘→↓↘→+K		ブーメランレイド	↓↘→↓↘→+P		闇時雨	↓↘→↓↘→+K		夜行魂	↓↘→↓↘→+P
	天星乱草	↓↘←↓↘←+K		スタンガン ヘッドバット	↓↘←↓↘←+P		スピニングビート	↓↘→↓↘→+K		天狗石	↓↘→↓↘→+K
まこと	正中線五段突き	↓↘→↓↘→+P	リュウ	真空波動拳	↓↘→↓↘→+P	エレナ	ブレイブダンス	↓↘←↓↘←+K	MAX時	鬼神鎧 (鬼神力使用時)	↓↘←↓↘←+PP
	暴れ土佐波砕き	↓↘→↓↘→+K		真昇龍拳	↓↘→↓↘→+K		ヒーリング	↓↘→↓↘→+P		夜行大魂 (夜行魂使用時)	↓↘→↓↘→+PP
丹田練氣・攻めの型	↓↘←↓↘←+P	電刃波動拳		↓↘←↓↘←+P	ロケットアッパー		↓↘→↓↘→+K	天狗乱石 (天狗石使用時)		↓↘→↓↘→+KK	
Q	突進及び 致死連続打撃(仮)	↓↘→↓↘→+P	ユン	揚炮	↓↘→↓↘→+P	ダッドリー	ローリング サンダー	↓↘→↓↘→+ P連打	豪鬼	滅殺豪波動 (空中可/天魔豪斬空)	↓↘→↓↘→+P
	腹部及び後頭部 への痛打(仮)	↓↘←↓↘←+P		槍雷連撃	↓↘→↓↘→+K		コークスクリュー ブロー	↓↘←↓↘←+P		滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘→+K
	爆発を伴う打撃や捕獲(仮)	↓↘→↓↘→+K後↓↘→+PorK		幻影陣	↓↘←↓↘←+P		超電磁ストーム	↓↘→↓↘→+P		滅殺豪螺旋 (空中可/滅殺豪旋風)	↓↘←↓↘←+K
トウエルブ	X.N.D.L.	↓↘→↓↘→+P	ヤン	雷震魔破拳	↓↘→↓↘→+P	ネクロ	スラムダンス	↓↘←↓↘←+P	MAX時	瞬獄殺	弱P+弱P+→+ 弱K+強P
	X.F.L.A.T.	(空中) ↓↘→↓↘→+K		転身穿弓腿	↓↘→↓↘→+K		エレクトリック スネーク	↓↘→↓↘→+K		金剛國裂斬	↓↘↓+PPP
	X.C.O.P.Y.	↓↘←↓↘←+P		星影円舞	↓↘←↓↘←+P		ギガスブリーカー	レバー2回転+P		ギル	リザレクション
レミー	憤怒の シュベルノーヴァ	↓↘→↓↘→+P	ケン	昇龍裂破	↓↘→↓↘→+P	ヒューゴー	ハンマー マウンテン	↓↘→↓↘→+P	メテオストライク		↓↘→↓↘→+P
	ヴィエルジュに 安息を	↓↘→↓↘→+K		神龍拳	↓↘→↓↘→+ K連打		タイラント パニッシュ	↓↘→↓↘→+K	セラフィック ウイング		↓↘→↓↘→+K
	傷心の ノクテュルヌ	↓↘←↓↘←+K		疾風迅雷脚	↓↘←↓↘←+K		ユビテルサンダー	↓↘→↓↘→+P			
シャーン			ショーン	ハドウバースト	↓↘←↓↘←+P	ユリアン	エイジス リフレクター	↓↘←↓↘←+P			
				ショウリュウ キャノン	↓↘→↓↘→+ P連打						
			いぶき	霞朱雀	(空中) ↓↘→↓↘→+P						

**VS.ショーン/必殺技を待って反撃**


突発的な攻撃が多いので、こちらからは攻撃せず相手の動きを待つ。ショーンタックルとトルネードはガード後に連続技を、リュウビキヤクはブロッキング後に反撃だ。



どの必殺技も反撃が可能なので楽勝だ。

**VS.いぶき/地上で闘う**


ジャンプに対する風斬りが鋭いので、跳び込みは控えて地上で闘う。相手のジャンプに対しては対空、地上では隙のある攻撃のガード後に反撃したり隙のない技で攻める。



←中K↖中K↗は反撃ポイントだ。

**VS.エレナ/反撃のチャンスはさまざま**


相手のジャンプを待って反撃する以外にも、ライノホーンやマレットスマッシュを出されたあとにも反撃できる。後者に関してはブロッキングが必要なので要注意。



ブロッキングを2回行ってから反撃だ。

**VS.ダッドリー/地上でダメージを与える**


対空処理がうまいので地上での攻めをメインにする。使用キャラの多用できる技を惜しみなく使っていけばいいが、クロスカウンターやショートスイングブローには注意。



連続で出すマシンガンアッパーにも反撃。

**VS.オロ/ジャンプを待って迎撃**


オロは2段ジャンプを駆使して攻めてくることがあるので確実に迎撃すること。こちらから跳び込むと対空技を出してくることが多いので、ブロッキングをねらってもいい。



弱く強と撃ってくるクセを持っている。

**VS.ネクロ/積極的に攻めていこう**


遠距離から長い手足を伸ばしてくることが多いので積極的に跳び込むといい。必殺技をガードしても反撃できないことが多いので、待ち戦法はあまり効果が得られないぞ。



対空を出されるならブロッキングで対処。

**VS.ヒューゴー/接近させないように闘う**


接近させてしまうとムーンサルトプレスを仕掛けてくるので、近づかせないように闘うこと。対空処理もうまいのでジャンプしたときは早めに攻撃を出したほうがいい。



強攻撃を空振りしたときは連続技で反撃。

**VS.ユリアン/反撃のポイントを見極める**


基本的に相手は待ち戦法なのだが、ダッシュからの投げ技なども積極的にねらってくる。必殺技ではチェリオットタックルやバイオレンスニードロップのガードに反撃しよう。



下段攻撃へのブロッキングをねらいたい。

**VS.豪鬼/天魔空刃脚にブロッキング**


前方ジャンプはほぼ確実に天魔空刃脚を出してくるので、ブロッキングからの反撃をねらうこと。ガードしてしまった場合は下段ガードを固めて次の攻めを待とう。



へたに動く連続技の的になるので注意。

**VS.ギル/特定の状況において反撃を**

反撃できる必殺技を出すまで待つ。反撃の主なチャンスは、サイバーリアットのガード後に投げ技と、ムーンサルトニードロップを2回ブロッキングしたあとの反撃だ。



接近されたときは弱攻撃で追い払おう。

# DC版でしか楽しめない遊び方特集

DC版「3rd STRIKE」はゲームシステムの根本を設定できるシステムディレクションがある。この設定を変えることでゲームバランスは大きく異なり、まったく新しい「3rd STRIKE」を作ることができるのだ。

この「3rd STRIKE」は数多くの「ストリートファイター」シリーズの進化を経て完成度を増したタイトルのひとつである。対戦格闘の完成度というのはゲームシステムにおける対戦バランスが重要であり、念入りに調整されて

いる核の部分なのだ。その根本を変更できるシステムディレクションを活用するといったいどうなるのか。バランス調整の難しさを実感しつつも、より楽しいシステムを模索していただきたい。ここでその一例を挙げる。

## 部分的に制限を加えるのも一興

これは特定のシステムになじめない大へのハンディキャップとしても活用できる設定法。例えばブロッキングが苦手な人と対戦をするときにブロッキングの使用を制限したり、逆に上級者に対してはブロッキングの受け付け時間を短縮してみてもいいだろう。



いつものクセで入力してしまうものの、それが出ないといととなると一大事。その不都合を補う戦術を考える必要が。

## 「ストⅢ」を「ストⅡ」ライクにアレンジ

「ストⅢ」シリーズには独特なシステムが存在し、その代表的なのがブロッキング、TC、ダッシュ、リープアタックなどで、細かい部分ではハイジャンプやグラップディフェンスなどが挙げられる。これらを一切使えないようにしてみると、「ストⅡ」ライクな闘いが楽しめるだろう。



設定してみると、そのキャラや自分のプレイスタイルがいかに「3rd STRIKE」のシステムに依存していたが実感できる。

## 究極的な「ストⅢ」でシビアに闘う

ブロッキングは反撃に転ずることでもできる究極的な防御手段なのだが、その存在意義をより実感させるためにガードの使用を制限してみるのも楽しい。一度転倒させられたら最後、ブロッキングしない限り永遠に、それこそKOされるまで攻撃を受け続けるという過酷なものに。



ブロッキングのテクニックをより強化したいなら、荒療法ではあるがこうした方法で鍛え上げていくのもいいだろう。

**CHUN-LI** **攻めの持続が強化されてより完璧に**  
元から高い戦闘能力を持っているため飛躍的な進歩は得られないが、中段判定の覇山蹴から連続技をねらえるのは特筆できる点。鳳翼扇のヒット後の二択として下段始動のチェーンコンボと覇山蹴→SAの連続技をねらう。

**MAKOTO** **数少ない下段攻撃が大活躍**  
密着からは下弱K→下中P→下中K→下強P→強・疾風の連係を基本とし、ガードされたら疾風のあとに嵐でフォローする。ヒット後は最後に正中線五段突きを決める。画面端なら強・疾風のあとの空中コンボに中・疾風×αで。

**Q** **チェーンコンボの派生パターンは少ないが**  
ジャンプ攻撃から近・中K→下強P→中・突進頭打撃(仮)→弱・高速度連続打撃の連係を基本にする。最後までにヒット確認したら突進および致死連続打撃(仮)→腹部および後頭部への痛打(仮)～空中コンボという連続技を決める。

**TWELVE** **空中での攻めが磨きがかかる**  
強攻撃の発生が遅いため地上での攻めは大差ないが、空中での攻めは飛躍的に強化する。ガードされると反撃必至なD.R.A.の隙を強・A.X.Eで補うことができるため、ガードされても反撃は受けずに接近することができるからだ。

**REMY** **攻めの持続力が大幅に強化!!**  
ガードされても反撃を受けにくい冷たく蒼いルグレをキャンセルして出すだけで攻めの持続が可能。遠方からは飛び道具キャンセルから、密着では下弱K→下中P→下中K→下強K→飛び道具→ルグレと連係。たまに→+中Kも入れる。

**ALEX** **攻めの持続は困難だが連係がパワーアップ**  
隙の少ないフラッシュチョップをキャンセルするのなら、スラッシュエルボーの使用頻度が高くなる。また、エアスタンピート→スラッシュエルボー→フラッシュチョップという連係も可能。ときおりスパイラルD.D.T.も出す。

**RYU** **中段攻撃からの連続技が強力**  
→+中Pの中段攻撃から連続技がねらえるようになるので接近戦が主力となる。また、下弱K×2→下中K→下強K→波動拳を基本の連係として、ヒット確認をとったら最後の波動拳を真・昇龍拳へ変えていく。

**YUN** **TCが使えないことでパワーダウンか!?**  
弱P始動のTCが使えず、弱・鉄山靠をヒットさせる通常技が下強Pだけになってしまい、攻めの持続すらも難しくなってしまう。虎僕子のヒット後には強・鉄山靠→揚炮、揚炮のヒット後には中・鉄山靠→揚炮をねらう。

**YANG** **基本的な闘い方にあまり変化はない**  
螻蛄拳を起点に置くラッシュ攻めに変化はなく、下弱K→下中K→強P→強・螻蛄拳が基本の連係。螻蛄拳の2発目までにヒット確認をとったら雷震魔破拳でスーパーキャンセルする。チェーンコンボには→+中Kを混ぜる。

**KEN** **基本的にはリュウと同じ戦法が有効だが**  
←+中Kからの連続技が強力。接近時は下弱K×2→下中K→強K→波動拳を基本の連係にして、ヒット確認時に最後を神龍拳にするといい。地上チェーンコンボ状態ではTCが無効なので注意。画面端では弱・昇龍拳×αを。

## 隠しメニューでさらに過激に!

これまでに紹介したシステムディレクションの隠しメニューには、捻破りな項目がたくさん用意されている。その項目を1つでも有効にするだけで、「3rd STRIKE」の常識は根本からくつがえされ、まったく新しい戦術が生まれ、キャラのパワーバランスまでもが大きく変化することは請け合いだろう。ここではその特徴的な項目の主な仕様を紹介していく。ページの下半分では、その機能をすべて有効にした場合の新しい戦術や連続技を紹介していくぞ。



### 全通常技がキャンセル可能／中段攻撃の使用頻度が激増!!

一部を除く通常技のすべてをキャンセル可能にする項目。その一部の技というのは、技を出したときに空中にいる状態になっている技を指す。この一部の技に関しては空中の必殺技やSAでもキャンセルできない。

### 必殺技→必殺技orSA／必殺技の隙を必殺技で補う!?

必殺技をキャンセルして必殺技やSAを出すことができる設定。法則として、同じ必殺技へのキャンセルや一連の動作の中で一度キャンセルした技は出せない。そのルール内ならキャンセルし続けることが可能になる。

### 全スーパーアーツ使用可能／1試合で3種類のSAが使える!!

これは記事の前半で紹介しているように、ストック数が2に限定され、重複するコマンドの一部が変更されることを条件に、3種類すべてのSAが使用可能になる。利点としてはストック1の技が2回使える点大きい。

### 地上チェーンコンボ／通常技がすべてTCに!?

簡単に言えば通常技がすべてTCのように連発できるようになる。連続ヒットの有無に関しては、通常技の発生速度に依存するので各自の調査が必要。また、技のつなげ方はP→K、弱→中→強という流れでのみ可能だ。

### SAキャンセルSA

SAをキャンセルしてSAを出せるようになる設定。しかし、同じ技へのキャンセルが不可能という基本ルールがあるため、上記の「全スーパーアーツ使用可能」の設定を有効にしたときにのみ初めて効果を得られる。

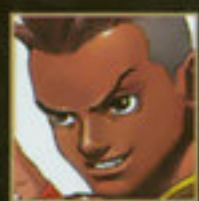
### 空中チェーンコンボ／ジャンプ攻撃がすべてTCに!?

こちらも基本的には上記と同じ仕様だが、出すことができる技は最高でも弱→中→強の3発のみで、同威力でのP→KやK→Pは出せない。ちなみに出し方はキャンセルはもちろんディレイをかけることも可能だ。

### 空中コンボ制限値

空中コンボを可能とするヒット効果のある技を当てたあと相手の体に残るやられ判定の時間を調整する設定。最高値にするとやられ判定は永遠に残るため空中コンボ始動技だけを当て続けてKOすることもできる。

SEAN



#### チェーンコンボがあるだけで戦力アップ

もともと戦力不足にあるため、チェーンコンボが加わるだけで大幅な強化が望める。また、ショーンタックル(ボタン押し続け)→リュウビキックという連係が可能で、隙の大きなショーンタックルを多用できるのもうれしい。

NECRO



#### 基本の攻め方は変わらないが

必殺技による連係が充実していて、ドリルキックで接近してトルネイドフックでラッシュをかけるまでは同じだが、そこからさらに下段のスネークファングや中段のライジングコブラでキャンセルしてヒットをねらっていく。

IBUKI



#### 攻めのバリエーションは無数に存在

チェーンコンボから中・旋への派生は通常どおりだが、中・旋の2発目から霞駆け～投げや首折りへ派生するといふ。密着時では、チェーンコンボの組み合わせを変えつつ霞駆けをキャンセルするという連続的にラッシュも有効。

HUGO



#### なに気に連続技がパワーアップ

キャラ限定だが密着状態なら下段始動の下弱K→中Kや中段始動の強Pから弱・ジャイアントバームボンバー→中・モンスターリアットが連続技になる。これはスタン値を半分奪うため、起き上がりなどに積極的にねらう。

ELENA



#### チェーンコンボを駆使した二択地獄が強烈

下弱K、→+中P、下中K、→+中K、下強Kをチェーンコンボにすることで、下～中or下～中or下という強烈な連係が可能に。連続技をねらう場合は、下弱K→下中P→→+中K→強P→EXスピンスイズ→空中コンボと決める。

UREN



#### 画面端へ追い込めれば……

通常技の発生が遅いためチェーンコンボを活用できないのが難点。画面端で可能となる(チャリオットタックル→中・メタリックスフィア)という強烈な連続技をねらうのがメインになる。それ以外は通常どおりに闘うといい。

DUDLEY



#### オリジナルのTCを作り出せ

ダッドリーのチェーンコンボはK→Pや強→弱など基本ルールとは違った流れが可能(いぶきにもあり)。接近戦ではそれらを駆使して攪乱し、→+強Kの中段から弱・マシンガンブロー→各種必殺技→SAへの連続技をねらっていく。

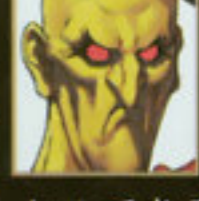
GOUKI



#### 怪しい連係が盛りだくさん

反撃を受けやすい天魔空刃脚は空中竜巻斬空脚や斬空波動拳でキャンセルすることで安全な連係となる。地上では強・竜巻斬空脚→斬空波動拳という連係で相手を固めることが可能。連続技は→+中Pのチェーンコンボからねらう。

ORO



#### 下段と中段の二択がより強力に

ジャンプ登り人柱渡りを活用することで一応の二択も可能であったが、こちらは強Pの中段をキャンセルできるためお手軽に二択を仕掛けられる。また、(近・中P(1HIT目)→下中K(空振り)→前進)×αという連続技もある。

GILL



#### 手のつけようがないほどパワーアップ

下弱K→下中P→下中K→下強Kのチェーンコンボを基本とし、ヒットしたときに限りサイバリアットで追撃していこう。サイバリアットとサイコヘッドバットは同じ技を当て続けるだけで究極的な連続技のでき上がりだ。



# 首都高バトル2

●元気●発売中(6月22日発売)  
●5,800円(300ポイント)  
1 PLAYER シャンル RAC (レースゲーム) プレイ人数 40~ ブロック ディスク 1 枚  
ホームページアドレス: <http://www.genki.co.jp/> 備考: リプレイデータのセーブには70または150ブロックが必要。

ここからが真の最速伝説だ!!

## CZONE

羽田線  
登場ライバル数 → 12人

今回はCゾーンに出現するライバルたちの出現条件を紹介。羽田線は他のコースと違い湾岸線下りから環状線への一方通行なのでライバルの数も少なめの2チームのみ。彼らを下し、ZONE BOSSを抜き去れば、ついにBIG BOSS登場! そして1st ENDING達成だ!

ライバルも少なく、さほど手強い相手はいないが油断は禁物。気合いを入れる。

### TEAM RIVALS

Cゾーンで登場するチームはこの2チーム。RATTは軽車両のチームなのでバトルも楽勝だ。

RATT	RATT	GESELLSCHAFT	GESELLSCHAFT
☆猿飛サスケ	18000	☆タイムイズマネー	18000
チームメンバーのいずれか3人を倒せば出現。プレイヤーをバッシングしてくる。		チームメンバーのいずれか3人を倒せば出現。プレイヤーをバッシングしてくる。	
赤い影	14000	東雲迷い草	14000
「ゲーマーレーサー」「ドリフトクイーン」の2人に初戦勝利で出現することになる。		「ハッピーエクストリーム」「アングリープリンセス」の2人に初戦で勝利すると登場。	
イダテンマコ	10000	孤独なサバイバー	12000
「ゲーマーレーサー」「ドリフトクイーン」のうち、1人に敗北し、1人に勝利すると出現。		「ハッピーエクストリーム」「アングリープリンセス」の1人に勝利、1人に敗北で出現。	
レンタルドライバー	10000	クールなアドマン	12000
「ゲーマーレーサー」「ドリフトクイーン」の2人に初戦で敗北すると出現する。		「ハッピーエクストリーム」「アングリープリンセス」の2人に初戦で敗北すると登場。	
ゲーマーレーサー○	10000	ハッピーエクストリーム	10000
ドリフトクイーン	10000	アングリープリンセス	10000

※○印の付いている「ゲーマーレーサー」はプレイヤーが追い抜くと逆にバッシングしてきます。

### C ZONEで入手可能になる車種

Cゾーンのライバルたちを倒すことで、購入可能になるのは以下の車種。ここで紹介しているのはA・Bゾーンで入手可能になった車種以外だ。	PP1 806000CP RATT	
EA21R 890000CP RATT	R32GTM 686000CP GESELLSCHAFT	
EA11R 768000CP RATT	R34GT 3068000CP GESELLSCHAFT	
PG6SA 826000CP RATT	Z32VS 3990000CP GESELLSCHAFT	

### ZONE BOSS

Cゾーンのボスは、走行可能になってバトルをするとすぐに登場するので効率がいい!

シャドウアイズ	EF8	
22000	506000CP	
BまたはCクラスのマシンでCゾーンのチームリーダー全員とA・Bゾーンボスを倒し、倒したチームリーダー数が合計21人で出現する。		
追撃のテイルガンナー	UZZ30	
24000	1684000CP	
AクラスのマシンでCゾーンのチームリーダー全員とA・Bゾーンボスを倒しており、倒したチームリーダー数が合計21人で出現する。		

### WANDERER

エリアが狭いためか、ワンダーラーも2台のみ。しかも、片方を倒せば立て続けにバトルできる。

迷走のアイドルフリーク	W30	
12000	1684000CP	
某週刊ゲーム誌の編集。週に一度(7の倍数日に)帰宅する際にCゾーンを走行。趣味はアイドルの追っかけ? イベントへ向かう時の彼は速い。		
ブラッディマリー	VGTS	
12000	9900000CP	
「迷走のアイドルフリーク」に追っかけられて困っているアイドル。そのためか、「迷走のアイドルフリーク」を倒せばCゾーンに出現する。		
「迷走のアイドル～」の正体は読者コーナーでもおなじみのスーパーJだ。ほかに某誌の編集者や有名ショップ店長さんが紛れているので探してみても?		

### そしてコイツらをブチ抜けば BIG BOSS

A・B・Cゾーン制覇だっ!

パープルメテオ	R32RN	
24000	2406000CP	
B・Cクラスで、A～Cゾーンのゾーンボス、ミドルボス、チームリーダーを全員倒すことで出現する。プレイヤーをバッシングしてくる。		
白いカリスマ	FD3RZ	
24000	2113000CP	
Aクラスで、A～Cゾーンのゾーンボス、ミドルボス、チームリーダーを全員倒せば出現する。プレイヤーをバッシングしてくる。		

# 首都高ミッドナイトプロジェクトD

## B ZONE 右回り編

### タイムアタック攻略その2

### TEAM 赤坂最速伝説

**サマ** 今回はBZONE右回りを全開アタック!  
**カズ** メチャクチャむずかしいというポイントは少ないけど、所々でのタイムロスが響いてキツいなあ。  
**サマ** ネットの記録もいまいち奮ってないし。  
**カズ** おっそいサマライもココなら……。  
**サマ** 頑張っちゃうぞ☆ ってなわけで、今回は各クラス別のタイムも掲載するぜ!



**カップラーメンのカズ**  
 7/13時点でBゾーン左回り6位になるも前号発売時10位というトホホな結果。カップ麺を食べる速度と脱落の早さは最速?



**おつかれサマライ**  
 夏バテ気味で、まったく疲れが抜けない、という怖くない当チームのリーダー。HPからダウンロードできるDCMロゴはこの人制作。

### ①江戸橋3分岐&深川分岐



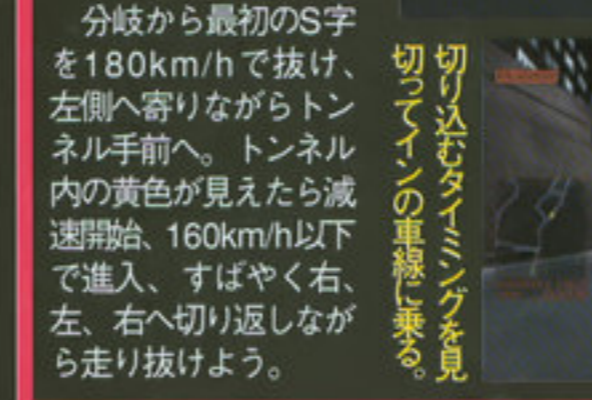
江戸橋3分岐は左回り同様、コーナー手前の左壁面に接触。一気に減速して抜ける。その後、下りカーブをアウト寄りに抜け、小松川線3分岐右側へ190km/hで進入。左の白線上をなぞるように進入し、次のコーナーを160km/hで抜けよう。



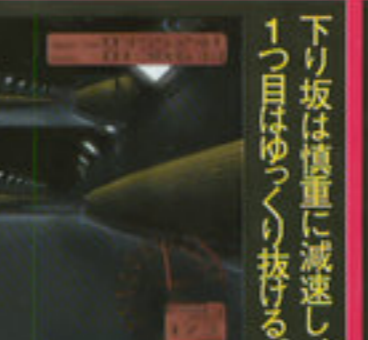
左に寄りつつ減速。壁が見えなくなったらインへ。

3分岐は素直にアウトインアウトで右側へ抜けよう。

### ②八重洲・環状線分岐直後のトンネル



分岐から最初のS字を180km/hで抜け、左側へ寄りながらトンネル手前へ。トンネル内の黄色が見えたら減速開始、160km/h以下で進入、すばやく右、左、右へ切り返しながらか走り抜けよう。



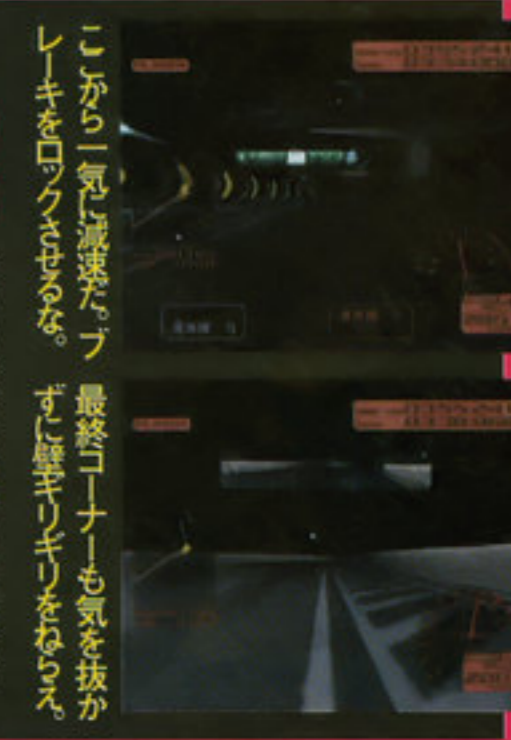
下り坂は慎重に減速し、1つ目はゆっくり抜ける。



切り込むタイミングを見切つてインの車線に乗る。

### ③深川・湾岸線の合流地帯

最後は深川線から湾岸線への合流地点カーブ。ココは画面下に分岐表示がでたら左側車線へ寄り、中央分離帯過ぎでブレーキ。約190km/hでインへ切り込む。抜けたらすぐに下りの緩いカーブが続くが、あとはゴールまでアクセル全開でOK。



ここから一気に減速したブレーキをロックさせるな。最終コーナーも気を抜かずに壁ギリギリをねらえ

**目標ラップ**

Aクラス 4.10.00  
 Bクラス 4.27.00  
 Cクラス 4.40.00

今回は、各クラスごとの目標タイムを出してみた。このタイムを出せれば全国10位内をねらえるハズ。また、今回あえて挙げなかったが、スタート後最初の湾岸・台場線分岐コーナーや、深川線中間地点のS字など、ちょっとむずかしいのコーナーも点在している。しかし、ややオーバーなぐらいの減速を心がけて走れば問題はないだろう。

のオススメはコレ!

## GC8K

フルチューンの購入価格 **20530000CP**

扱いやすいのでとにかくオススメ! ただし、突き詰めたギア比の設定はむずかしく、僕の設定もまだまだ変更の余地あり。足回り、スプリングとダンパーはともにF+10/R+10。

のオススメはコレ!

## N15N1

フルチューンの購入価格 **12816000CP**

ギア比は吹け上がりと最高速300km/hオーバーを重視。足回りのセッティングがむずかしいが俺はブレーキバランス-6、車高F/Rともに-9、スプリング・ダンパーはF+3/R+3で。

### さらなる速さを手に入れるために……

## セッティングのススメ

ハンドリング編

ギアレシオの設定が済んだら、次は足回り。ところが、この設定にかんしては車種やドライバーの好みで異なる。どの項目がどう反映されるかを把握し、セッティングとテストランを繰り返して煮詰めていこう。

自分ももっとも操作しやすいセッティングを見つけたせ!

加速とハンドリングの具合をオーバルコースでチェックしよう。

はじめは硬めに調節し、曲がり具合で調節するのがわかりやすい。

ドリフトに大きな影響を与える。レスポンスも合わせてチェック。

**その1 車高変更**  
 車高を高くすればコーナーリングがラクになるが、加速が悪くなる。基本は低めで設定。

**その2 スプリングダンパー**  
 ソフトに寄せればグリップ走行向けに、硬めにすればドリフト走行向けのハンドリングに。

**その3 ブレーキバランス**  
 ブレーキの利きを前後に寄せることで、減速時の挙動やドリフト時の動きを調節する。

**!** 最初のプレイでは早めにAクラスマシンを買うべし!!

B・Cクラス車で戦えるのはB ZONEミドルボスまでだろう。それまでにAクラス車に乗り換え、稼いだCPをチューンにつぎ込みたいところ。そこで、初めの1台をCクラス、チューンを下表の16000CPで購入可能となるパーツまでで押さえ、節約してCPを溜めよう。

**結論** Cクラスマシンを購入し、Bゾーンミドルボス前にAクラスに乗り換えろ!

初期所持金 1500000CP  
 A・B ZONE予想収入 19950000CP  
 合計金額 20100000CP

各クラスマシンをB ZONEミドルボスまでで可能なチューンを全て施した場合

AE86T3 (Cクラス) 9444000CP  
 FC3E3 (Bクラス) 13065000CP  
 差額 3621000CP

ライバルの基本ポイント	6000	8000	10000	12000	14000	16000	18000	20000	22000	24000	26000	28000
エンジン							4			5		6
マフラー				5				6			7	
ミッション			3						4			
クラッチ										4		
ブレーキ					3						4	
タイヤ (フロント・リア)			3						4			
サスペンション				3				4				
ボディ					3					4		
フロントバンパー						4				5		
ミラー												
サイドスカート							4			5		
リアバンパー										5		
リアスポイラー										4		
ホイール								6			7	8

※左の表は「この数字の基本ポイントをもつライバルに勝つと、表内数字のタイプの各種パーツが購入可能になる」ことを示しています。

鈴木ドイツ

ほぼ

責任編集! 「大戦略」バカのための週刊誌

# The Führer Headquarters of Advanced Great Strategic Confrontation

アドバンスド大戦略

# 総統大本営

バトル・オブ・ブリテンを描いた映画と言えば「空軍大戦略」。ほんまものスピットファイアやハリケーンが見られるだけでもう大満腹。けっこう史実にも忠実だしね。スペイン製Bf109はエンジンがロールスロイスマーリンだけに上がり鼻だけど我慢しましょう。



第23号  
2000年7月28日発行  
編集長: 鈴木ドイツ  
デザイン陣員: YK  
編集陣員: JK  
構成・文: 鈴木ドイツ

## Combat News

### 編集長から

最近の愛読書「北朝鮮解体新書」(恵谷治著・小学館)は北朝鮮の軍事力から、金正日のファッション、ヘアスタイルまで解説した超おもしろ本だ! 古本屋で新本なのに半額だったのも魅力。ただ、なぜAV女優の写真集とかがおいであるHな本のコーナーに混ざっていたのかは、謎だ!



鈴木ドイツ

史上最大の航空対決、バトル・オブ・ブリテン!!  
ルフトヴァッフエ(ドイツ空軍) v.s. R.A.F(イギリス空軍)

1935年に英航空省から出された多連装旋回銃塔装備の新戦闘機計画に応募し、採用された機体。ダンケルクの撤退戦でデビューし、普通の戦闘機だと思って背後についてドイツ機を、自慢の動力銃塔でバリバリ撃って驚かせた。が、ネタがバレたバトル・オブ・ブリテンでは鈍足と低い運動性能じゃなんともならず、Bf109のいいカモになった。だって前方武装もないんだもん。その後、動力銃塔を外し、レーダーを搭載して夜間戦闘機や標的曳航機になった。



ボルトン・ポール・デファイアント

## Boulton Paul Defiant

### Weapon Data...実機データ

全長×全幅: 10.77×11.99 (m)  
最大速度: 504 (km/h)  
航続距離: 748 (km)  
武装: 7.7mm機関銃×4  
乗員: 2名

## Fairey Battle



### Weapon Data...実機データ

全長×全幅: 15.87×16.46 (m)  
最大速度: 388 (km/h)  
航続距離: 1700 (km)  
武装: 7.7mm機関銃×2、爆弾450kg  
乗員: 3名



1930年代はじめの英空軍近代化計画によって開発された軽爆撃機。どこが近代的かというと、英空軍で初の低翼単葉引き込み脚を採用した機体だったのだ。1939年9月20日には、後方機銃手がドイツ機を撃墜し、連合軍機による枢軸軍機の初撃墜を記録した。開戦時にはさっぱり旧式化し、1940年6月には一線から早々と退役した。しかしこのバトルを原型に、フルマーやファイアフライまで作っちゃったのがこの会社のすごいところ。

## Armstrong Whitley



アームストロング・ホイットリー

### Weapon Data...実機データ

全長×全幅: 21.48×25.60 (m)  
最大速度: 357 (km/h)  
航続距離: 2660 (km)  
武装: 7.7mm機関銃×5、3170爆弾kg  
乗員: 5名



それまでのハンドレ・ページ・ヘイフォードが旧式化したので開発され、1936年3月に初飛行。最終的に1800機以上が生産され、ビッカーズ・ウェリントンやハンドレ・ページ・ハンブデンとともに大戦初期の英空軍爆撃機隊を支えた。本機で有名なのは、開戦してから3日目に、ナチス首脳などを批判した宣伝ビラを大量にドイツ国内に撒いた仕事。1940年3月19日には、初めてドイツへ爆弾を投下したりベルリン上空に侵入したりとけっこう派手に活躍した。

## Handley Page Hampden



### Weapon Data...実機データ

全長×全幅: 17.32×21.08 (m)  
最大速度: 409 (km/h)  
航続距離: 3050 (km)  
武装: 7.7mm機関銃×6、爆弾1800kg  
乗員: 4名



とは?

前半の山場は「ヴェーザー・ユーバンク」とこの「アドラー・アングリフ」。前者ではHe115C雷撃機の使い方が1つのポイント。後者はとにかく損害度外視の大量生産、大量投入がカギか? ユニット溺愛プレイヤーにはちと辛い。

### GAME DATA

●セガ/システムソフト●発売中(6月22日発売)  
●6,800円(360ポイント)

1 1~8 190

SLG (本格シミュレーションウォーゲーム)

ホームページアドレス <http://www.sega.co.jp/>

### 対応等



備考 VMはキャンペーン・シナリオで27ブロック、兵器図鑑で6ブロックを使用します。





# 魂の戦い

【スラッシュアウト】

## 今回より攻略開始!

- セガ(アミューズメントヴィジョン/旧ソフト4研)
- 協力型マルチアクションゲーム
- 1~4人プレイ●NAOMI基板
- 近日稼働予定

全国的なリリースも間もなくの「スラッシュアウト」! 今週から数回にわたって、ステージ別攻略をお届けするぞ!

### さっそくステージ1を大攻略!...とその前にスラッシュの基本をチェック!

#### 基本1 まずはインストにない行動を覚えよう!

本作にはインストラクションカード(以降インスト)には載っていないコマンドがたくさんある。そこで今回はすべての技を整理する意味で、インスト+αの技コマンドを一気に紹介しよう。コンビネーション系のコマンドはどれもBBBから派生するコマンドとなっており、すべて同じように見える。が、それぞれ性質が異なり、キャラによっても大きく変化する。スペースの都合で説明は割愛するが、とりあえず試してみて性質を把握してほしい。なお、コミュニケーション関連のコマンドはあまり意味がないように思えるが、ネットワークプレイで意志を伝えたい時などは、非常に重要するぞ。

●コンビネーション	●S・MAGIC消費系	●ダッシュ・ジャンプ攻撃	●コミュニケーション関連
武器による基本連係 B+B	スペシャルマジック発動 B+C+D	ダッシュからの踏み込み攻撃 ダッシュ中B+C	キャラに「Thanks!」と言わせる レバー右1回転+B
吹き飛ばし攻撃を含めた攻撃 C+C	基本連係からスペシャルアタックへ B+B B+C+D	ジャンプ攻撃1 D+BまたはC	キャラに「Sorry!」と言わせる レバー左1回転+B
基本コンビネーション B+B+C+C	パーサクモードへ レバー1回転+B+C+D	小ジャンプからの攻撃 ジャンプ後、BまたはC	キャラに「Help!」と言わせる レバー右1回転+B+C
アクセラ専用コンビネーション B+B B+C B+D.....		大ジャンプからの連係攻撃1 D(押したまま)B	キャラに「Come on!」と言わせる レバー左1回転+B+C
スラッシュ専用コンビネーション B+B B+C B+B		大ジャンプからの連係攻撃2 D(押したまま)C	
カムイ専用コンビネーション B+B B+C B+B			
ルナ専用コンビネーション B+B B+C B+B			
基本連係からのジャンプ攻撃1 B+B B+C			
基本連係からのジャンプ攻撃2 B+B B+C			
足払い攻撃からの連係 B+C			

#### SLASHOUT インストにない行動コマンド一覧表

#### 基本2 BBBからチャージ攻撃をつなげ!

迫りくる敵をバツバツと倒しまくるのが、「スラッシュアウト」の醍醐味。だが、BBBやCCCなどの基本連係だけじゃ破壊力に欠けるし、敵を素早く倒せない。そこでチャージ攻撃のLEVEL2(以降CL2)で敵を打ち上げてから、空中コンボをねらっていくのが基本となる。ただしCL2を直接当てようとすると、チャージ中に攻撃されてしまう。そこで、敵に当てやすいBBBから、チャージ攻撃をつなげていくコンボを覚えてほしい。やり方は簡単で、BBBの最初のBを入力し始めたら、すぐにCボタンを押したままにする(2回目

のBを押すときに同時にCを押し、Cだけはそのまま押しておくような感覚でいい)。そしてチャージが発生したら、3回目のBを押したあとにCを離せば、BBBのあとに自動的にチャージ攻撃が出てスムーズにつなげることができる。Cを押したままBBBを入力し、そのあとに離すというパターンでもつなげられるが、チャージ攻撃がLEVEL4(以降CL4)になってしまい逆に反撃を受けることになる。なおBBなどのコンボからは、スムーズにつながらない。スムーズにつなげることができる連係はBBBのあとだけなので、注意してほしい。

#### 基本3 足払い攻撃からバウンドコンボをねらえ!

ちょっと技の始めが遅いB+C攻撃の足払い攻撃。はじめはあまり使えないように思えるかもしれないが、実はそんなことはない。エリアボスやステージボス以外の敵にヒットした場合は必ずダウンさせることができ、追加でBを入力すれば連係を出すこともできる。しかも足払い攻撃後のダウン状態には当たり判定があるので、バウンド中の敵へBBBやCCCなどでさらに追加攻撃ができる。もちろん足払い攻撃から基本2で紹介したBBBからCL2をつなげたコンボを叩き込み、そこから空中コンボをねらうといったことも可能だ。ちなみに足払い攻撃→足払い攻撃→足払い攻撃……と何発もつなげる。体力の多い敵は数発当ててからコンボへつないで、一度の攻撃で片付けてしまおう。



足払いでダウンさせると、当たり判定が残ったままに。そのため、BBBなどで追加ダメージやコンボをねらえる。

#### BBBを始めたらずCを押す!



Bの2回目ですぐにCを押したままにする。

#### 3発目で離せ!



Cは押したまま3回目のBを入力し、そのあとCを離す。



こうすることでチャージ攻撃がスムーズにつながるぞ!

コンボへ

#### すぐに囲まれる人 必読! 敵のまとめ方、攻撃の回避法

コンボも大切だが、敵に囲まれている時にコンボを出しても、敵の攻撃を受けただけ。「スラッシュアウト」で最も大切なのは、いかに敵を画面内にとどめつまとめるか、ということ。これを行うための基礎知識をまとめて紹介していこう。

#### POINT 1 シフト移動で敵をまとめる

敵を画面内にとどめるには、普通に移動してはダメだ。できるだけ画面に向かって正面を向いた状態でのシフト移動で敵の周りを扇状に回りつつ、移動していこう。あとはまとまってから攻撃するようにしよう。



シフト移動をしながら扇状に動きつつ、まとめていこう。障害物を使って敵をまとめるのも、非常に有効な作戦だ。

#### POINT 2 攻撃もシフト移動で回避!

敵の攻撃を回避する方法だが、一部例外があるものの、基本的にすべてシフト移動で対処する。敵の攻撃には予兆が必ずあるので、これを見たらとにかくシフト移動で横に動くように意識しよう。



敵の攻撃は、シフト移動を行えば簡単に回避することができる。攻撃後の敵は無防備なので、攻めるなら、このタイミングだ。

#### POINT 3 吹き飛ばし攻撃で敵を分断!

敵をまとめることができても同時に攻撃することは難しい。そこで一部の敵は吹き飛ばし攻撃を使って、一時的に距離を置くといい。敵を吹き飛ばす攻撃は、CCCやB+CBなどだ。状況に応じて使い分けよう。



CCCの3発目は、ヒットすると吹き飛ばされた敵は、ほかの敵を吹き飛ばすことができる。吹き飛ばされた敵は、ほかの敵を巻き込むことができるぞ。

#### マップデータって見てます?

画面右下にあるマップデータ。実はここに表示される情報はかなり重要で、敵は赤い矢印、味方は緑の矢印で表示される。画面外の敵が攻撃してくると赤い矢印がいきなり近づいてくるなど、マップからは自分が見えない情報を得ることができるぞ。



赤い矢印は敵。その動向に常に注意を払ってほしい。

## STAGE 1

## Ciliegio Cathedral

ステージ別  
徹底攻略

最初のステージとはいえ油断は禁物。敵のパターンを覚えて効率よく戦おう。



## エリア01

## 敵の出現パターンを覚えよう

本作の敵キャラは、集団ごとにまとまって出現する。まず、その出現場所と敵の種類を見極めることが大切なことであり、それを念頭においてプレイに臨んでほしい。まずゲームがスタートするとエリア中央にGALLO（鶏）とMONTI（羊）が多数出現。このへんはコンボを練習しながら、ドンドン倒すのみ。多少ダメージを食らっても最後のGALLOがポーションを出すので、慎重にならず大胆に戦おう。ザコ集団を一掃すると、左右の扉からPORCO（豚）、GALLO、MONTIを1セットとした集団が全部で3セット登場。このときスタート位置から近い

場所で戦えば、もう片方の集団は近寄ってこない。

3セットすべての集団を倒した時点でゲートキーパーが出現するが、最後の集団のPORCOを倒したらザコを残し、3つ並んだ樽を壊して隠しアイテムのスピードアップを取っておこう。

## ポーションを見逃すな!



PORCOを3匹倒したあと、ポーションを見逃さないようにスピードアップは出現しないので注意。

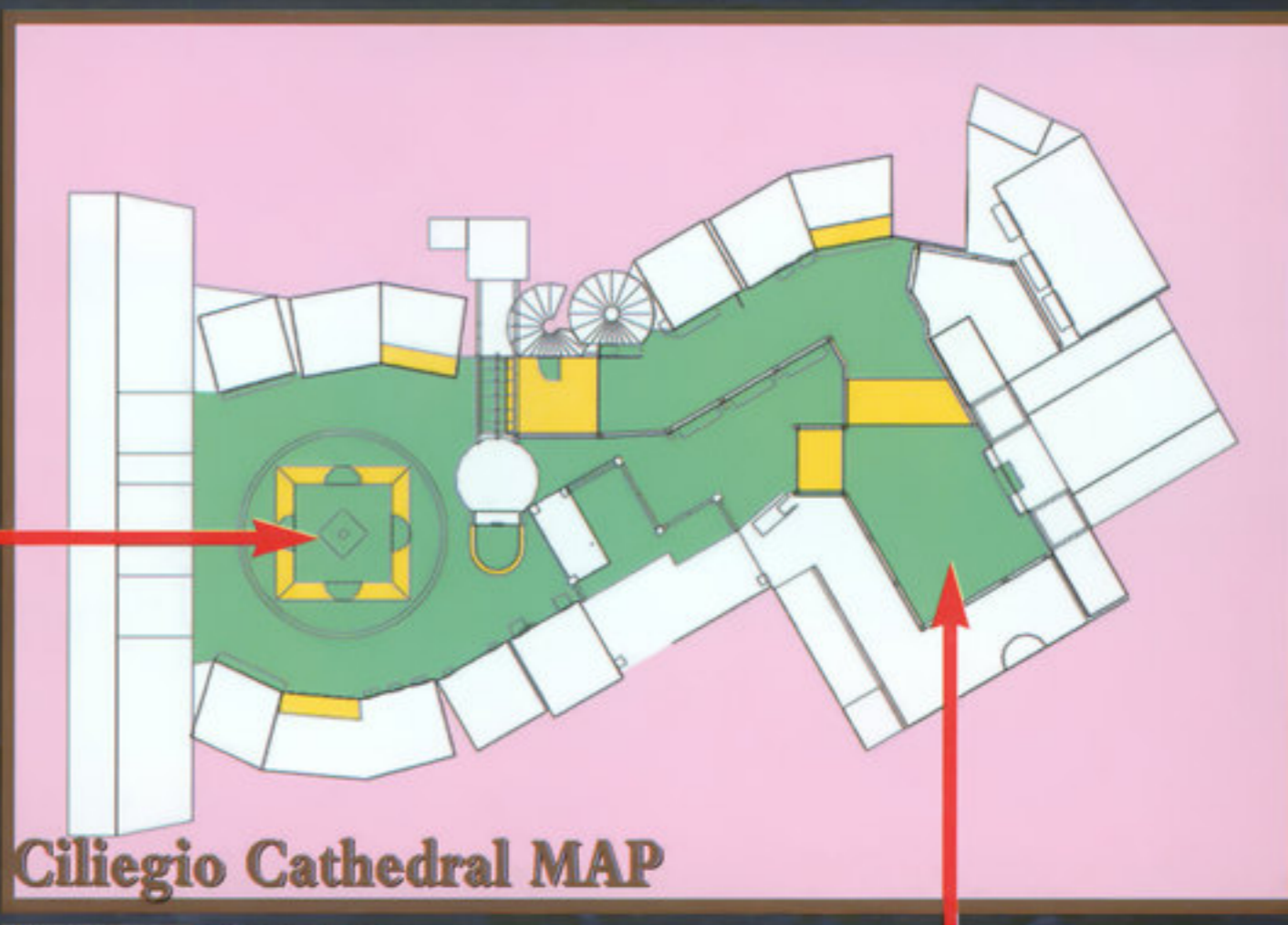
## ゲートキーパー対策は井戸?

エリア1のゲートキーパーは3匹のPORCO。ザコとはいえ、3匹同時に相手をするのはかなり危険。そこで井戸や柱の障害物を使って敵を引っ掛けながら分断し、各個撃破するのだ。完璧に分断できるわけではないが、3匹同時に戦うことはなくなるのでかなり楽だぞ。

## ココで攻撃を防ごう!



障害物を利用して敵を引っ掛ければ、楽に分断できる。



Ciliegio Cathedral MAP



## エリア02

## 後半戦はミスを少なくボスにつなぐ

ゲートをくぐると、PORCO、GALLO、MONTIの集団が合計4セット出現する。まず左のゲートをくぐったあと、階段の途中にある扉の前で少し待つとPORCOが1匹出てくるので素早く倒す。あせって階段を駆け上がると2セットの集団に囲まれるので、あせらずじっくり攻略しよう。2セット目の集団を倒している途中で出現する「?」マークアイテムは、ランダムで敵に変身してしまう恐れがあるので、むやみに取るらないほうがよい。残りの2セットを順番に倒し

て全部の集団を倒すと、エリアボスが出現。途中、看板を回すことによってポーションが出るのでエリアボスと戦う前には必ず取っておこう。

## ここで回復!



ジャンプ攻撃で看板を回せば、ポーションSをゲットできる。

## エリアボスはこう戦え!

まずシフト移動しながら敵の攻撃を誘い、攻撃をよけた時点で反撃。2~3回斬ると攻撃を受け付けられないモードになるので反撃を中断し、敵の背後に回るようにシフト移動。そのあと攻撃をかわしたら反撃を入れるという繰り返りでOKだ。



ボスが青く光ったなら、攻撃せず、回復行動に移行。

まめ知識

## 通過ゲートは2つある!

ゲートキーパーを倒すとゲートを通れるわけだが、エリア2に進めるゲートは2つある。どちらのゲートを通ってもエリア2に進むことには変わりはないが、右の小さな扉を通過するほうが難易度は高め。その代わりに右から行けば、パワーアップアイテムが出るというオマケ付き。はじめは素直に左のゲートを進み、慣れてきたら右のルートを通ることをオススメしたい。

## こんなところからも!



右の扉からエリア2に行けるが、難易度は高い。初心者はやめとけ。

## ステージボス攻略

## 攻撃パターンを把握し対処すれば楽勝

戦闘開始の号令後、すぐに前方にダッシュしてボスの背後に回るように移動。そのあとの、口からの火炎弾、ジャンプ攻撃、タックルの3つの攻撃に備える。パンチ攻撃はLEONEの正面に立たないかぎりを出してこないで、無視して構わない。口からの火炎弾は、吐きながらゆっくり回転してくるので常に尻尾を攻撃するように移動しながら反撃でOK。ジャンプ攻撃は着地と同時に衝撃波が発生するのでジャンプで回避。ただし自分が攻撃していたりすると、すぐには

ジャンプできないので、反撃は2~3回斬ってから様子を見たほうが衝撃波に対応しやすい。タックルは体当たりと衝撃波の同時攻撃なのでやっかいだが、尻尾の位置にいればどちらの攻撃も当たらないので安心だ。ただ、壁に向かってタックルした場合は、衝撃波をジャンプでよけないといけないので注意しよう。

以上の対処法で問題なく倒せるはずだ。また、ボスの体力を1/3にした時点でポーションSが出現し、3人以上でプレイしている場合はボスを倒したあとにスピードアイテムが出現する。

## LEONEの攻撃パターン

## 攻撃1 口からの火炎弾



背後に回る以外にも、頭と頭の間に入って攻撃すれば火炎弾を食らわず弱点を攻撃できるが、引き際を間違えるとパンチやタックルが。

## 攻撃2 ジャンプ攻撃(衝撃波)



衝撃波をジャンプでよけるよりも、B+Jのジャンプ攻撃で回避と攻撃を同時に行えば、より効率よく倒すことが可能だが練習が必要。

## 攻撃3 タックル(衝撃波)



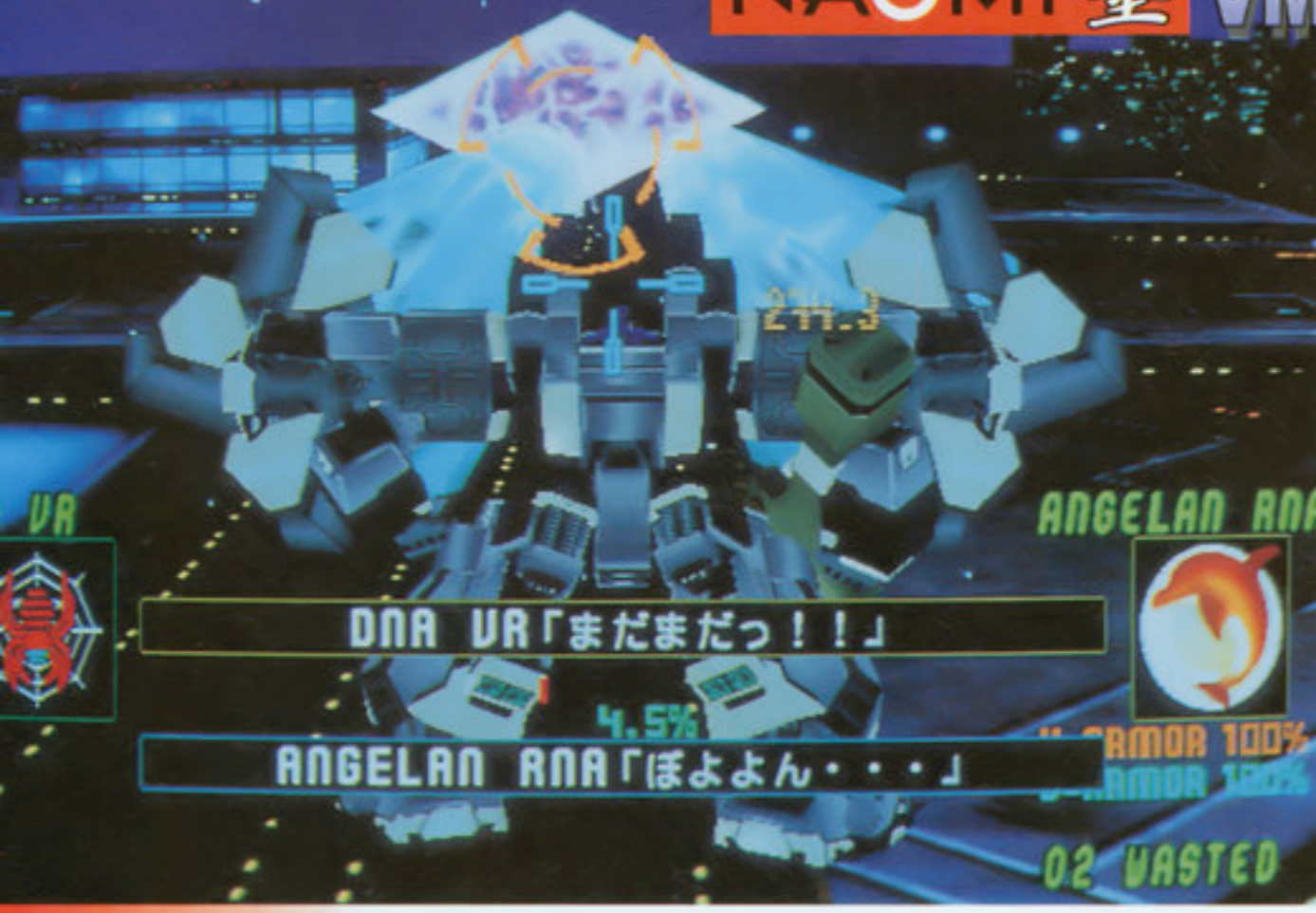
壁際にタックルされたときには、衝撃波の回避は困難。LEONEを壁際に追い詰めたときは離れて様子を見るのもいい。

## 攻撃4 パンチ攻撃



正面に立たないかぎり食らうことはないが、弱点の頭を攻めようとするときはよく出してくる。食らうと吹っ飛ばされるので注意。

次号はステージ2以降を攻略!!



# 電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66

●セガ(ヒットメーカー/※旧ソフト3研) ●対戦バトルシミュレーション  
 ●好評稼働中 ●2人対戦プレイ可能 ●NAOMI基板 ●VM対応  
 夏休み本番を迎え、アーケードにも早い時間から熱気があふれている。「Ver.5.66」でも湿度の高い対戦が行われている模様だ。さて、本誌が勝手に行ってきた追加機体推奨月間もあとわずか。総まとめとして、実戦で想定される敵機の行動に応じた戦術を紹介しよう!

## 追加機体特集総決算!! 敵機の巧みな行動を打ち破る対処法を大紹介!!

前回は追加機体使用時の基礎知識として、自機側の行動が中心となる戦術を紹介した。今回は実戦ですぐに役立つよう、敵機の行動を前提にした戦術を紹介しよう。

### 障害物と攻撃の相性を知る!

熟練したプレイヤーのほとんどが、障害物を巧みに利用している。そのような行動に対抗するため、まずは障害物と攻撃の相性を理解しよう。そして、障害物を味方につける攻撃を選んでいくのだ。

- 通り抜ける
- 止められる
- 乗り越える
- 回り込む

### CASE A 障害物をタテにする敵機

#### A-1 機体が隠れる程度[中型]

逃げ切るために中型の障害物へ隠れるプレイヤーは少ない。その目的はこちら側をイラつかせてスキを誘い、反撃を叩き込むことにある。この状況では、焦って近づくのは逆効果だ。牽制して敵機に回避行動をとらせて、敵機を障害物から追い出すことから始めよう。

**正面からは近づくな!!**  
 プレイヤーをかくる

安易に正面から近づくと、攻防両面に役立つボム系の攻撃を受けやすい。

**抜ける攻撃に注意!!**  
 抜ける攻撃はどの状況でも飛んでくる。常に注意を怠らないこと。

#### A-2 視界を埋め尽くす[大型]

追加ステージなどで大型の障害物をタテにしながら行動する敵機は、有利な状況を守りきってのタイムアップ勝ちをねらっていることが多い。このような場合は、空中ダッシュなどで多少強引にでも敵機に近づき、逆転をねらっていくことも必要だ。

**ダッシュでは……**  
 ダッシュで攻撃を当てやすい位置へ回り込もうとしても、敵機に逆方向へ移動された場合は……。

**回り込めない!**  
 敵機との間に障害物がある関係は変わらない。

**空中ダッシュを使い!!**  
 空中ダッシュからなら、障害物を気にせず攻撃できる。ただ、着地をねらわれないように注意したい。

### CASE B 間合いを開けようとする敵機

間合いを開けつつ行動する敵機の目的は、こちら側の攻撃を見てから避けられる位置に移動し、より確実に回避することだ。このような敵機に対しては、間合いを詰めていくべきだが、単純に近づこうとすると、敵機との追いかっこになったり、迎撃を受けたりする可能性が高い。そこで、敵機の移動先を予測し、その方向へ行かせないようにするのだ。

**移動先を予測**  
 敵機の機動性能が高いと、単純に追いかけても状況は変わらない。

**進路をふさいでから……**  
 行き先を予測して攻撃を置き、敵機の行動を制限することが重要になる。

**迎撃注意!**  
 逃げ場を失った敵機が反撃に転ずる場合も考えられる。警戒は怠らないこと。

**間合いを詰める!**  
 このように行動を制限してから近づけば、比較的間合いを詰めやすいはずだ。

### CASE C 優秀な空中時の移動性能を活用する敵機

空中での移動性能が優秀な敵機には、苦勞させられることが多い。なぜなら、空中の敵機はこちら側の攻撃をジャンプの高低でも回避できるからだ。しかし、どんな機体でも必ず着地の瞬間がある。そのスキを見逃さずに攻撃していこう。

**無駄撃ち厳禁!!**

**接近せよ!**  
 着地をねらうためには、ある程度の距離まで近づいておかなければダメ。

**牽制は忘れろな!**  
 着地前には、常に牽制の攻撃を出しておき、敵機に着地タイミングを制限すること。

**着地をねらえ!!**

**テン・エイティ・スペシャル  
One Point Lesson**

# グライディング・ラム改(仮称)の実用性を追究!

テン・エイティ・スペシャルを使って少しでも勝率を上げるため、グライディング・ラム改(仮称)の当て方を考えたい。今回はジャンプ中に旋回してから入力する方法を紹介する。「ジャンプ上昇中に旋回→すぐに攻撃入力」となるた

め、入力にはある程度の練習が必要だが、練習する価値はありそうだ。正面以外に移動された場合でも当てられるようになるからだ。また、空中ダッシュの代わりに移動用として使うのもオススメ。

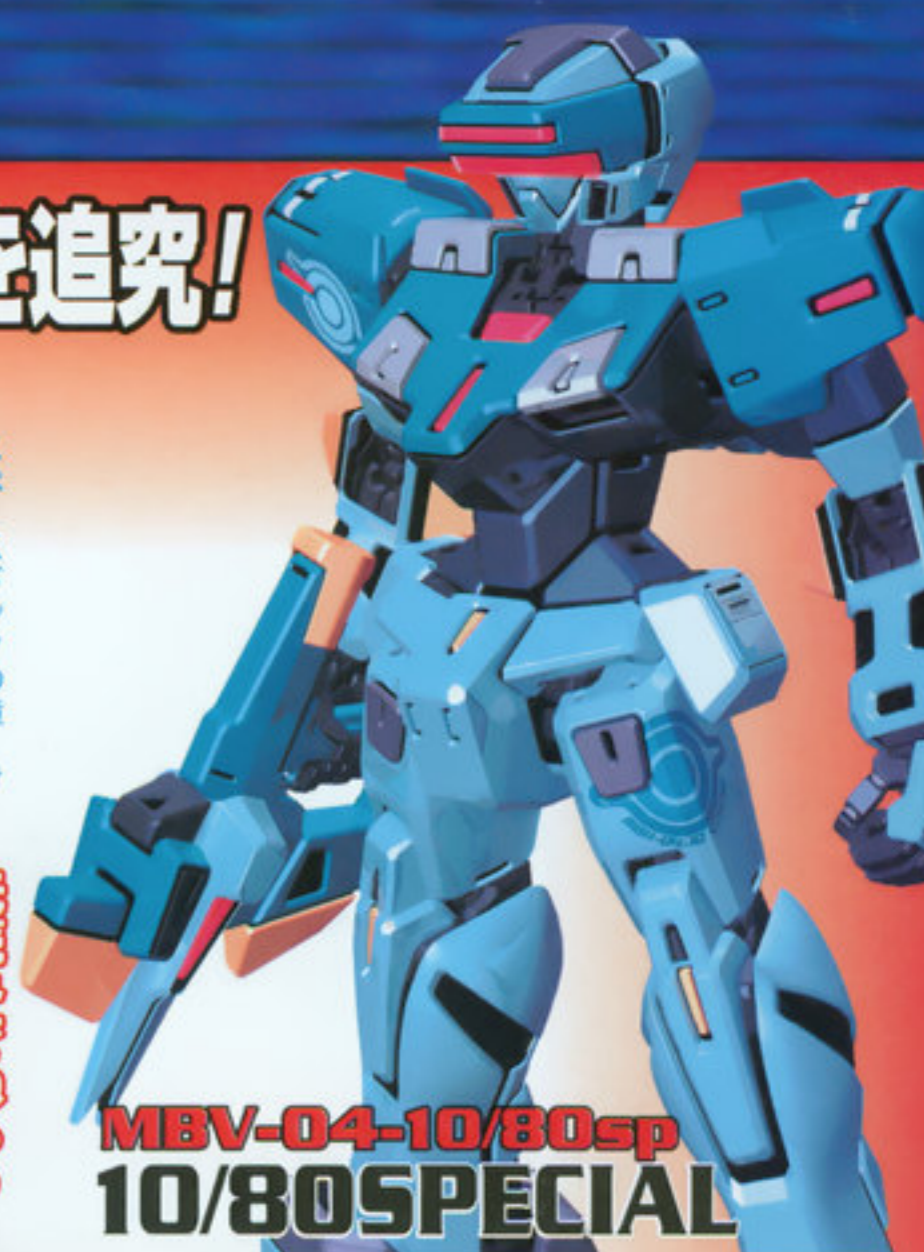
## 空中ダッシュの代用!?



スペースドックの障害物も、あつという間に越えられる。

あとはジャンプの頂点に達する前に出すだけだ。焦らず確実に入力しよう。

先読みをせよ!



## ゼロ距離からでは当たらない!



初代「バーチャロン」のテムジンは、障害物の上から直接グライディング・ラムをねらえたが、今回は当たらないようだ。

## ジャンプ中に旋回入力



ターボ旋回を使えば、より広い角度を旋回できるため、用途が広がる。



### CASE A 対処法

## 障害物に阻まれない牽制攻撃で追い出しを!

### 中型の障害物

中型の障害物をタテにする敵機に対しては、まずは立ち左ターボLWとしゃがみ左ターボLWで牽制する。特に立ち左ターボLWは、ゆっくりと地面を跳ねながら進むため、プレッシャーを与えるのに最適だ。その後は立ち左ターボCWなどの避けにくい攻撃を重ねながら攻めている。

### クイックステップ近接



この程度の奥行き障害物なら、クイックステップ近接で回り込むことも考えておこう。

### 大型の障害物

空中ダッシュできないテン・エイティ・スペシャルにとって、大型の障害物は非常にやっかいな存在だ。ジャンプで障害物に乗っても、根本的な解決にはならない。ノーロック時の立ち右ターボRWが障害物の上をるので、使い方を考えてほしい。



障害物に乗っても、敵機を攻撃する手段が限られるし、攻撃されると回避しにくい。

立ち左ターボLWロックを外して立ち右ターボRW



牽制はゆっくりと飛んでいく立ち左ターボLWから行う。さらに牽制して、敵機の意識を回避へと向かわせよう。追い出した敵機でも、反撃に注意しながら攻めている。



### CASE B 対処法

## ダッシュ旋回を使って敵機を捕捉する!

テン・エイティ・スペシャルの攻撃は、遠距離まで到達するものが少ない。そのため、間合いは常に詰めるべきだ。しかし、パーティカルターンができないので、途中で何度もジャンプキャンセルをはさむことになる。このとき、ダッシュ中に旋回

を行えば、ジャンプキャンセルを軽減して間合いを詰めやすくなるぞ。



しゃがみ右ターボRWロックオン時は、しゃがみ入力のほうが置きやすい。



まずは立ち左ターボLW

前ダッシュしつつ……

ダッシュ旋回する!

常に牽制することで、敵機の移動先が予測しやすくなる。

比較的速い前ダッシュを使って間合いを詰めていく。

前ダッシュ中に旋回して、無駄な捕捉行動を減らそう。



### CASE C 対処法

## 攻撃を出し続けることが重要だ!

空中を移動する敵機の行動は制限しにくい。そこで、着地ねらいにすべてを賭けよう。左ターボショットなどで常に牽制し、敵機の降下時を確実に仕留めなければ勝機はない。攻撃に成功したら、素早く近接間合いに持ち込んでペースをつかもう。



しゃがみ左ターボRW対空攻撃とVアーマーの削減を兼ねた攻撃だ。



立ち左ターボLWで牽制

間合いを詰めて

前スライディングCWを!

着地タイミングを限定するために、牽制は怠らないこと。

敵機の降下中は、遠慮せずに間合いを詰めていくべきだ。

弾速が速く横方向の攻撃判定が広いので、着地時に最適。

※文中のLWはレフトウェポン(左トリガー入力)を、CWはセンターウェポン(両トリガー同時入力)を、RWはライトウェポン(右トリガー入力)を、それぞれ表している。



### シュタイン-ボック One Point Lesson

# RWの2段撃ちをマスターしよう!

グリス-ボックと共通の動きが多いシュタイン-ボック。確認したところ、グリス-ボックのRW攻撃による2段撃ちも使用できたので、紹介しておこう。具体的な操作法は、立ちやしゃがみのRWを射出中に、左ターボボタンを押すとそのまま立ち(しゃがみ)左ターボRWに切り替わり、左ターボボタンを離せば立ち(しゃがみ)RWに戻るといったもの。特にしゃがみ入力力で出せば、誘導性能が高い上に弾を打ち消しやすい。また、ダブルロックオン時に使えば、近接攻撃を通常より速く出すことができる。

#### こんなことができる!



しゃがみのRWを射出中に左ターボボタンを押せば……。



#### しゃがみ左ターボRWへ



#### ダブルロックオン時なら



#### 近接攻撃が速い!



### CASE A 対処法

## LWから仕掛けるだけでなく空中ダッシュも活用!

#### 中型の障害物

敵機の攻撃をある程度打ち消してから、視界を奪える立ちLWを射出しよう。そのあとはタイミングを見計らって前スライディングRWで攻めることができれば、敵機はもう障害物をタテにはできないはずだ。

#### ジャンプ右ターボCW



#### 大型の障害物

光学系兵器しか装備していないので、大型の障害物に阻まれてしまう攻撃が目立つ。そのため、空中ダッシュで上空から攻撃することを考えよう。まずは空中前ダッシュLWで攻撃しつつ、安全に着地できるポイントを作る。そしてすぐに前スライディングRWで攻撃するのがベスト。



#### 空中前ダッシュCW

空中ダッシュで相手の背後をとった場合は、弾速が速いうえに与えるダメージが大きく、ダウンまでも奪えるこの攻撃をねらっていく。



### CASE B 対処法

## CWの武器ゲージをチェックしながら行動する!

間合いが開いた状況では、立ち右ターボCWを先読みで撃っても落ちて回避されてしまう。よって、まずはしゃがみ右ターボCWで牽制しながら間合いを詰めていく。そしてCWゲージが回復するのを見計らって、攻撃を再開するのがいいだろう。

#### しゃがみ右ターボCW



#### 立ち右ターボCWを!



#### 立ち右ターボCWを!



#### 巨大エネルギーボール(仮称)



### CASE C 対処法

## 着地ねらいには前スライディングRWがオススメ!

空中ダッシュを多用する敵機が相手なら、立ち右ターボCWをねらうのもいいが、やはり着地をねらうのが堅実だ。しゃがみRWで常に牽制しながら敵機の攻撃を避け、前スライディングLWや前スライディングRWで着地をねらい、確実にダメージを与えたい。

#### 空中ダッシュ時もねらえる!



#### しゃがみRWで牽制



#### 前スライディングLW



#### 前スライディングRW



※文中のLWはレフトウェポン(左トリガー入力)を、CWはセンターウェポン(両トリガー同時入力)を、RWはライトウェポン(右トリガー入力)を、それぞれ表している。

## アフームド・ザ・コマンダー One Point Lesson

# しゃがみ右ターボCWヒット後の行動は？

マチェットを突き刺して、敵機の移動を鈍らせるしゃがみ右ターボCW。いきなり出してヒットするものではないが、武器ゲージ消費量が多くないので、ダッシュ攻撃後は常にねらうなどの心構えで戦いたい。首尾よくヒットしたら、

### 欲張るのもアリ



あえて敵機をダウンさせない攻撃をねらっていくのもいい。

ここぞとばかりに攻撃を開始するわけだが、問題なのはどの攻撃を当てるにいくかだ。マチェットを使う攻



### 前ダッシュRW

現実だが、与えるダメージが少ないので、あまりオススメできない。



### ダッシュ近接RW

マチェットがない状態でも出せるダッシュ近接は、RW入力しかない。

撃はできないうえに、敵機をダウンさせたら元に戻るの、大ダメージが奪える攻撃をねらいたい。



### しゃがみ右ターボCW

敵機の反撃が怖いなら、近接攻撃をねらわずに、離れて攻撃してみよう。



### キック特攻

武器ゲージの回復を待ってから、敵機の視界外よりねらってほしい。



## CASE A 対処法

### 中型の障害物

前ダッシュの速度が速いため、中型の障害物ならダッシュだけでも回り込める。しかし、何も牽制しないで近づくと、反撃を受ける可能性があり、危険すぎる。しゃがみLWや立ち左ターボLWなど、スキの小さい攻撃で牽制してから攻めたほうが、より確実と言えそうだ。



直接攻撃するのなら、爆風で防御ができるうえに、着地をねらわれにくい攻撃がオススメ。



障害物に影響されないしゃがみLWで追いつくのが基本だ。しゃがみLWの火柱に隠れるように出せば、より効果的だ。出てきた敵機からダウンを奪うため、近距離で当てたい。

### 大型の障害物

大型の障害物をタテにする敵機には、地上のダッシュだけで状況を改善するのは難しい。この状況なら、他機体よりも優れた性能を誇る空中ダッシュから攻めていこう。障害物を越えるLW系の攻撃で攻め、ダウンを奪ってから接近するのも手だ。



敵機が左右どちらに逃げるかを見分けるためにも、まずはしゃがみLWで牽制しておこう。



### 立ち左ターボCW

障害物に隠れて安心しているようなら、向きを変えて出せばヒットしやすい。敵機が真下を通るようなら、振り向きながら攻撃できる。

## CASE B 対処法

アフームドCの攻撃は、間合いが開いた途端に避けられやすくなってしまふ。牽制として、弾速が速いしゃがみ左ターボLWと弾速が遅いしゃがみ左ターボRWの両方を織り交ぜながら、常に前ダッシュの速度を活用して、間合いを詰めていくこと。



敵機がジャンプキャンセルする瞬間をねらって出す。



弾速が遅いので、敵機に長時間回避行動を強いるのに最適だ。

### 前ダッシュ中に旋回して

間合いを詰めるときは、常に旋回入力を行って敵機を捕捉し続けよう。



### 前ダッシュRWをねらう！

間合いを詰めることに成功したら、マチェットを直撃させてダウンを奪おう。敵機の反撃には十分な注意が必要だ。

## CASE C 対処法

上空の敵機に対する攻撃手段が少ない。着地時に生じるスキへ攻撃を当てるしかなさそう。しゃがみLWなどで身を守りながら、着地の瞬間を虎視眈々とねらう。ねらう攻撃は、弾速が速く確実にダウンを奪える、前スライディングCWがオススメだ。



長期戦に備えて、序盤からVアーマー削減をねらう。



敵攻撃に合わせて出せば、接近が容易に行えるはずだ。火柱で敵機の攻撃を打ち消しながら接近していく。

### マチェットでしとめる！

あとは着地に合わせて前スライディングCWを当てよう。

# プライズガデン

SEGA PRESENTS



今月は、爆発的人気の“すしあざらし”が登場！ 取り逃さないよう、チェックしてね。

わくわく

## プライズに登場したドリームキャストキャラ大集合!!

ドリームキャストと言えば、セガ。だからこそ、セガプライズにはドリームキャストのゲームに登場するキャラクターのグッズがいっぱいなのだ。でも、すべてのゲームキャラクターがプライズになってるわけじゃない……。

そこで、たけちゃんからビッグニ

ュース！ 今後プライズにしてほしいドリームキャストゲームのキャラを大募集しちゃいます。今回紹介しているグッズを参考に【プライズにしてほしいゲーム&キャラ、景品の形式（ぬいぐるみ、キーチェーンなど）】を教えてね。キミの希望がプライズになるチャンスかもよ!?

### キミの好きなキャラがプライズに!?



ソニックアドベンチャー キーチェーンフィギュア

電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム 電腦合金フィギュア



サンバデアミーゴぬいぐるみ



セガコレクションぬいぐるみ

セガコレクションぬいぐるみVol.2



### たけちゃんの太っ腹プレゼント!!

「自分の好きなキャラクターがプライズになる」って考えるとドキドキしない？ DCには魅力的なキャラが登場するゲームが多いから、考えるだけでも楽しいね。そこで今回のプレゼントでは、ただ応募するだけでなく、ちょっとしたアンケートもお願いします！

今回紹介している【Present!】マーク付きのプレゼントに応募する際は、官製ハガキに〔住所・氏名・年齢・職業・電話番号・希望賞品名〕とともに、〔プライズ化してほしいドリームキャストのゲーム&キャラ名、景品の形式〕も書いて応募してください。8月11日必着です。たくさんの応募待ってるよ！

#### あて先

〒107-0052  
東京都港区赤坂4-13-13  
ソフトバンクパブリッシング(株)  
ドリームキャストマガジン編集部  
「わくわくPG」8月のプレゼント係

### この夏見逃せないぬいぐるみがいっぱい!!



パンシエルスワールドスーパージャンボぬいぐるみ Ver.2



セサミストリートスーパージャンボフリーズぬいぐるみ



高木ブースーパージャンボぬいぐるみ

#### すしあざらしブルブルぬいぐるみ



ラブひなぬいぐるみ



アンパンマンフェイスミラー



# 夏の装いのディズニープライズもゲットだ!

Present!

くまのプーさん  
バスタオル



ダンボ  
シーンぬいぐるみ



Present!

ミッキー&ミニ  
スーパージャンボ  
ゆかたぬいぐるみ



ザ・ナイトメア・ビフォア・  
クリスマス 扇子

101匹わんちゃん  
スーパージャンボ  
ぬいぐるみ

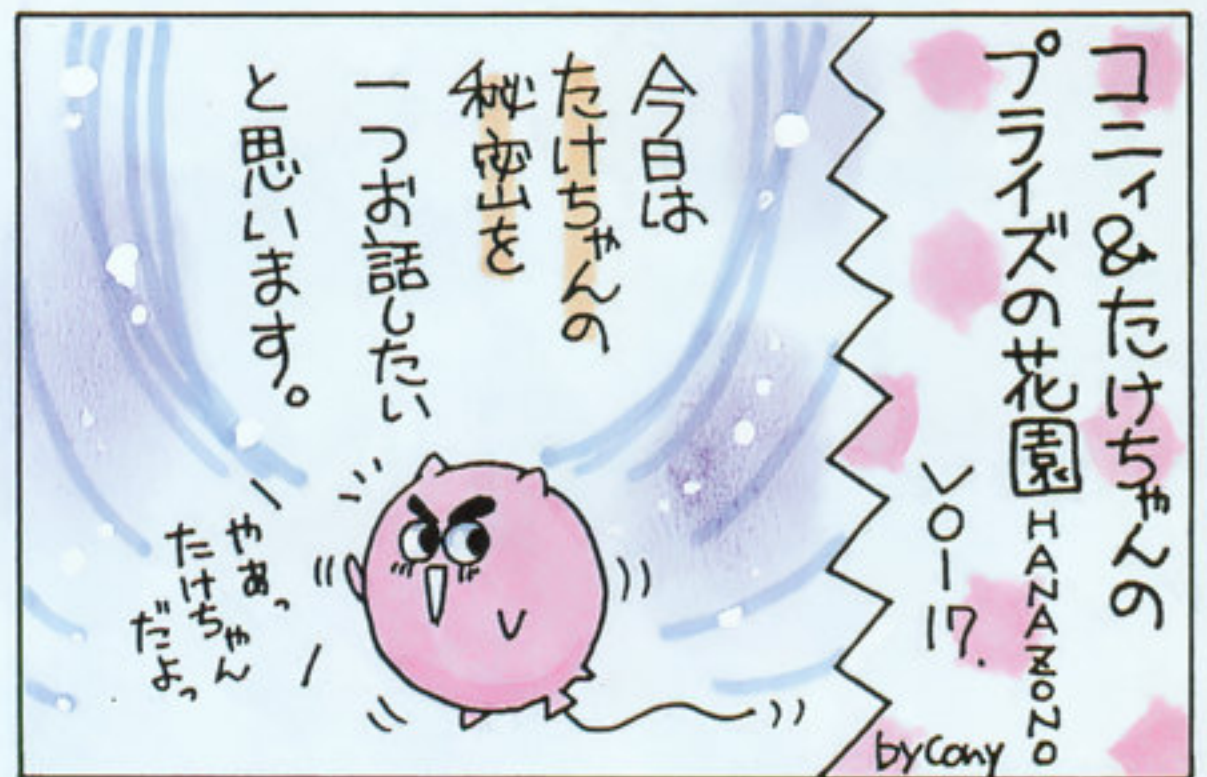


## 7月~8月のディズニープライズリスト

くまのプーさん&ティガー スーパージャンボぬいぐるみ/くまのプーさん サマー キーチェーンフィギュア/くまのプーさん ジャンボ懐中時計2/くまのプーさん スイムスタイルぬいぐるみ/くまのプーさん ワークスタイル キーチェーンフィギュア/101匹わんちゃん スィンググラス/ミッキー&ミニー ビーチスタイルぬいぐるみ/ミッキーと仲間たち アクションぬいぐるみ/ミッキーと仲間たち オールドトイコレクション Tシャツ/ミッキーと仲間たち はっぴスタイル キーチェーンフィギュア/ミッキーと仲間たち レリーフストラップ/ミッキーマウス キュートサイズ スポーツスタイルぬいぐるみ/ミッキーマウス メッシュリュック/ミッキーマウス ワイヤープランター



くまのプーさん  
はっぴスタイル  
ぬいぐるみ



週刊

新作も攻略もこれ1冊でOK

# ザ・攻略本



8.11  
定価390円

好評発売中

毎週金曜日発売

サクセスモードをザ・ブレイク的に徹底攻略。パラメータ表も掲載の全23Pのボリュームだ!!

## 大攻略 実況パワフルプロ野球7

見たい! 知りたい! FFの世界を駆けめぐれ!!

## ファイナルファンタジーIX

そのほかPS2では、バウンサー、アンジェリーク トロワなどの新着情報に、ARMORED CORE2、スキャンダルなどの攻略。PSでは、ドラゴンクエストⅧ、ブラックマトリクス クロスなどの最新情報に、SDガンダム GGENERATION-F、ペルソナ2 罰などの攻略が満載。あの名作たちを完全攻略! 「攻略の黄金城」を読んで夏休みを遊び尽くそう!!

※表示内容は都合により変更している場合があります。ご了承ください。

ソフトバンク パブリッシング  
コミックマーケット58

出展決定!




ドリマガ好評連載中!  
竹本泉「いろいろのーと&ですく」発売!  
そのほか萌え萌え企画満載! お楽しみに!

## ソフトバンク攻略本ラインナップ

書名	本体価格	ジャンル/機種
<b>好評発売中</b>		
センチメンタルグラフィティ2 公式スターティングガイド	880円(税別)	DC
<b>8月上旬</b>		
SDガンダムGジェネレーションギャザービートパーフェクトガイド	1,300円(税別)	WS
アーマード・コア2 ナビゲーションガイド	1,400円(税別)	PS2
ディアブロ2 公式ガイド	1,800円(税別)	PC
<b>8月下旬</b>		
アーマード・コア2 オフィシャルガイド	1,300円(税別)	PS2
イースエターナル&イース2エターナル パーフェクトガイド	1,800円(税別)	PC
とらいあんぐるハート ビジュアルファンブック	2,200円(税別)	資料集
トゥームレイダース コンプリードガイド	1,100円(税別)	PS/SS
トゥームレイダー4ラストレベレーションパーフェクトガイド	1,400円(税別)	PS/DC
アドバンスド大戦略 ~ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦~ 攻略ガイド	1,600円(税別)	DC
隠れ月 オフィシャルガイド	2,400円(税別)	資料集
<b>9月上旬</b>		
センチメンタルグラフィティ2 公式コンプリートガイド	1,480円(税別)	DC

### おひつじ座

3/21~4/20生まれ

男の子  女の子 

正確な意味が理解できず、困ってしまうことが……。もう一度説明を聞きましょう。分量、時間は人に言われたとおりに。いくら経験があってもそれは過去のこと。

**ラッキーカラー** グレー  
**ラッキーアイテム** 肉、肉料理

金銭△ 健康○ 愛情× 仕事○ 遊び○

### おうし座

4/21~5/21生まれ

男の子  女の子 

今週はあなたの実力が十分に発揮できません。午前、午後で作業をしっかりと分擔するとはかどるでしょう。じっくりゆとりと進めていくしかありません。

**ラッキーカラー** 紺色  
**ラッキーアイテム** 麻製品

金銭△ 健康△ 愛情△ 仕事× 遊び○

### ふたご座

5/22~6/21生まれ

男の子  女の子 



今週はちょうど嵐の状態。先週とのギャップに困惑するかも。何もかもがストップという時は風が吹くまでじっとしてい！ とんでもない拾い物をするかも。

**ラッキーカラー** 白色  
**ラッキーアイテム** 洗濯もの

金銭× 健康× 愛情△ 仕事○ 遊び○

### かに座

6/22~7/22生まれ

男の子  女の子 

金運、恋愛運とも絶好調。好きな人がいるなら告白しちゃって！ でも、同性の友達には注意。本人はそのつもりがなくても結局はあなたのジャマばかりすることに。

**ラッキーカラー** 濃い黄色  
**ラッキーアイテム** 小さい絵

金銭○ 健康△ 愛情○ 仕事△ 遊び○

### しし座

7/23~8/22生まれ

男の子  女の子 

いろいろなことが急転します。体調が不安定だった人は健康を、仕事で思うところがある人は対応策が浮かびます。勢いで秘密をもらすとあとで大変なことになりますよ。

**ラッキーカラー** 銀色  
**ラッキーアイテム** 野菜のスープ

金銭× 健康△ 愛情○ 仕事× 遊び○

## はこざき <sup>にいた</sup> ままの Weekly DreamCastrology

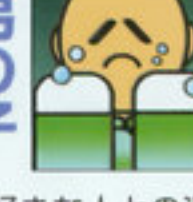

ウィークリードリーム・キャストロジー

~今週の星占い~

**7/28(金)~8/3(木)**

### おとめ座

8/23~9/23生まれ

男の子  女の子 

好きな人との連絡がうまく取れないようです。待つばかりが嫌なら会いに行ってみたら？ ちょっとブルーな1週間ですがチャンスはちゃんとやってきますよ。

**ラッキーカラー** 水色  
**ラッキーアイテム** ビーチサンダル

金銭× 健康○ 愛情× 仕事△ 遊び○

### てんびん座

9/24~10/23生まれ

男の子  女の子 

勢いさえあればたいはいのことはこなせるはず。でもね、大きなお世話ってこともあるので自分のことだけにおきましよう。次の日に影響が出ないように。

**ラッキーカラー** 派手め色  
**ラッキーアイテム** 貝殻

金銭○ 健康× 愛情△ 仕事○ 遊び○

**◆占う人◆** 

**はこざきにいたまま**

ついにうっとおしい梅雨も明け、本格的な夏がやってきました……が、私は風邪を引いてしまいました。どうにも体調が戻らず苦労しております……。あー、早く身も心も元気になりたい！

**今週のラッキーさん**  
7月28日生まれ  
「サクラ大戦」真宮寺さくら

あなたの運命の人がそこまで来ています。捕まえられるかはあなたの精神状態にかかっているようですね。





名前は、真宮寺さくら。仙台から出てきたばかり、帝劇に入団したての新人です。

今週は京都府のクニスポーさんからのリクエスト。

### さそり座

10/24~11/22生まれ

男の子  女の子 

夏に向かっていろいろな計画を立てるのはいいのですが、大事なことを忘れてはいませんか？ あとで後悔しても遅いんです。濃いめの色の服で運氣アップ！

**ラッキーカラー** 深緑色  
**ラッキーアイテム** ジーンズ

金銭× 健康△ 愛情△ 仕事○ 遊び×

### いて座

11/23~12/21生まれ

男の子  女の子 

何となくツイてない週。こんな時でもまあいいかと流せる余裕があれば、来週以降運気も良くなってくるはず。いずれ勉強もはかどってくるでしょう。健康面は絶好調。

**ラッキーカラー** 黒に近い赤色  
**ラッキーアイテム** 麦茶

金銭△ 健康○ 愛情× 仕事○ 遊び△

### やぎ座

12/22~1/20生まれ

男の子  女の子 

ギャンブル運はなかなか。だからこそ、今週は、お金は貯金したり、手元に置いておくのはよくないみたい。せつかく入ってきたお金だし、パッと使ってしましましょう。

**ラッキーカラー** 赤紫色  
**ラッキーアイテム** 花瓶

金銭○ 健康○ 愛情△ 仕事△ 遊び○

### みずがめ座

1/21~2/18生まれ

男の子  女の子 



気温の変化にああなたの身体がついていきません。特に、水分の補給をちゃんとしましょう。荷物は大きめの袋にまとめて、ちょっとした着替えを持ち歩いてみては？

**ラッキーカラー** 濃いピンク色  
**ラッキーアイテム** ザルそば

金銭△ 健康× 愛情△ 仕事○ 遊び○

### うお座

2/19~3/20生まれ

男の子  女の子 

自分の調子はそれなりにいいのに周りの状態がよくないので、仕事も勉強も遅れがち。自分でできることはどんどん自分でやってしまったほうがいいでしょう。

**ラッキーカラー** 黄色  
**ラッキーアイテム** 冷ジェル

金銭○ 健康○ 愛情△ 仕事△ 遊び○

# 読者プレゼント

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

応募のきまり

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2000年8月10日(当日消印有効)。発表は本誌2000年8月25日発売号誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5549-1162)

### 1 「レンタルヒーローNo.1」パーフェクトガイド+ソフトセット

提供: 編集部



3名

システム説明から攻略まで、バッチリ紹介! これさえあればキミもレンタルヒーロー!? カバーを取った表紙も見てみてね!

CDケースと携帯ケース。どちらもセガプライズのオリジナルグッズなのだ。このイラスト、本誌を読んでくれるキミならわかるよね?

### 2 ドリームキャスト対応ソフト

提供: 編集部



15名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは2000年8月11日までに発売されたドリームキャストソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。(限定版や通販専売タイトルは除きます。)

### 3 セガプライズオリジナルグッズセット

提供: セガ



10名

### ドリマガ編集部特製グッズ

ドリマガ編集部オリジナルグッズをプレゼント!! (デザインは予告なく変わる場合があります。)



### 4 オリジナルストラップ

10名



### 5 オリジナルTシャツ

### 6 ドリマガ表紙月間ベストテレカ5月ベスト「久遠の絆 再臨詔」テレカ

みなさんからのアンケートハガキの結果がで一番人気だった表紙を、毎月テレカにしてプレゼント! 絵柄の決定はキミ次第。5月ベストはダントツ人気で「久遠の絆 再臨詔」に決まり!! これもちろん限定100枚だぞ。ぜひ応募してね!



25名

## 週刊 Dreamcast Magazine

### 2000年8月4日(金)発売 8月18日号 予告!!



### こいつらに乗り遅れるな! COOL COOL TOON

夏のDC大作ラッシュ!  
DC最高のRPG超大作を存分に遊び尽くす!  
発売直後の徹底フォロー!  
巻頭大攻略  
グランディアII

<こんなにくるぜっ! 話題作/ドリマガ特報>  
シマン〜禁断のベット〜2001年対応版  
テッド オア アライブ2  
CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000  
ファンバイア クロニクル for Matching Service  
F355チャレンジ  
ジャイアントグラム2000〜全日本プロレス3 栄光の勇者選〜  
プロ野球チームてあそぼうネット!  
Kanon  
ドグウ戦記霸王  
デスピリアほか

### INFORMATION

「たいっちょー! たいっちょーっ! たいっちょーっ!!!!」「むむ、ナニよ? ハチ」「いやあ、今回のドリマガGDで、みんなも、この夏に買うゲームは決まったですかねえ?」「む。なんたって、来週は「グランディアII」の発売日。ドリマガも、そのへんの注目タイトルを巻頭でどどんと大攻略じゃ!」「もちろん、気になるタイトルだって、バッチリ特報でお届け!」「この夏のドリームキャストはひと味違うぜ!」「みんなも乗り遅れるなよっ!!!」「おーっ!!!!」

### 乗り遅れるなっ! 夏のDC大作ラッシュがやってきた!!

#### <特別企画>

いまどきのゲームキャラクターの作り方  
注目の新鋭キャラクターメイキング秘話に大接近  
ミスタードリラー2、ジェット セット ラジオ、COOL COOL TOON、  
グランディアIIのできるまで

#### <ワクワク大観望機ショウ>

「アラビアのバラ」大観望!

#### <夏もブツばはすぜ! 無敵のドリマガ大攻略 />

センチメンタルグラフィティ2  
ダビつく〜ダービー馬をつくろう〜  
ジェット セット ラジオ  
首都高バトル2

#### <先駆け! NAOHM編>

電脳戦艦バレーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.66  
スラッシュアウト

#### <おせなごに読者プレゼント>

みんなの疑問に突撃取材!  
さらに生まれ変わる? ドリームライブラリ  
〜この夏リニューアルされるゲーム配信を直撃!〜

※内容は変更になる可能性があります。

### STAFF

編集長 西村 亨/副編集長 三枝昭太/デスク 福田知恵子/編集 長谷 守 本郷正弘 岸田圭一 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子/編集協力 ターニングポイント (稲元徹也 渡辺智子) マーマーズグループ (伴勝) くまぐま団 (岩片 麗 吉田浩幸 山田功) オーバーツ 冒険企画局 (松野桂司 富永民紀) タルカス (五十嵐浩司 小林道雄)/アシスタント 吉岡要也 上野俊一 藤林豊典 田代泰之 金原有紀/ライター 佐々木功一 梶原 智 岡崎崇子 小菅誠 廣野彰彦 石田丈雄 上田裕生 作山西広 まさ 政編大介 鈴木敦子 森 聖一 藤田 聡 飯田REI 種村美和子 金子光晴 佐藤範英 倉橋和也 穴戸晃男 大地 将 衣川由美 本澤 徹 山口和則 徳弘 径 出口裕子 大友 順 川口はじめ 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡 酒井裕品 落合康好 打田拓 赤坂希土 加島 綾 鈴木貴博 竹下ツバサ 鈴木トイツ 鹿島浩志 不破誠志郎 山口貴志/レイアウト 村田雅英 (Stone Age) 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 瀬川安芸子 藤原亜希 スタジオ・ビー・フォー (藤瀬典夫 藤澤久美子) 吉田正人 大橋広史 木下友秀 西 義明 スタジオ・キャップ 萩原デザイン事務所 北山真代 萩原宏宣 くまぐま団 (二階堂龍史) 安藤輝子 今村ナラミ 中直行 佐藤祥子 小谷中一愛 (呉事務所)/フォトグラフ 鬼頭崇次 大屋哲男 大金 彰 小林伸田中修一 井手宏幸 藤川 荒井英一 津留英一 相川雄雄 松永和章 速藤 勝 深澤まゆみ 吉田亜希子 スタッフ 青森直樹 小安勇次 牧田隆志 藤倉孝幸 新藤義典/イラスト 八重樫彩織 小島伸行 吉村勇子 中村久男 香洲 諷色/DTP ローヤル企画/校正 フィールドアップ/広告営業 辻 順一 青木香織 足立静香/広告進行 坂田和香子/販売営業 中嶋和史/印刷 凸版印刷株式会社

●ドリームキャストマガジン編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たつて連絡がない場合は、不採用とご了承ください。

本誌の内容に関する  
お問合せは **03-5549-1162** 平日の午後4時  
から6時まで  
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。  
※バックナンバーのお問い合わせは弊社営業 (TEL)03-5549-1200 までお願いします。

#### 7月21日号のプレゼント当選者

①トラック狂走曲ポスター(3名) 東京都/三橋健司、千葉県/興山啓、愛知県/平山慶一②「ドリームキャスト」対応ソフト(15名) 宮城県/中西勝治、静岡県/大嶋元紀、石川県/太田健二、東京都/関野司、鹿児島県/佐々木隆也、東京都/藤本大輔、香川県/小山典典、京都府/天沼健記、埼玉県/増田久美、東京都/岡本孝、神奈川県/成田秀美、岩手県/和田裕生、茨城県/佐藤博明、兵庫県/高瀬武文、千葉県/市川信彦③「マリオネットカンパニー2 Chui」/KIZUNAカード(20名) 広島県/今川勝、神奈川県/柳田真章、大阪府/新山道人、徳島県/宮島正春、茨城県/野宮公雄、東京都/余田健一、岐阜県/田原雅和、北海道/児玉英也、宮城県/深田公一、千葉県/笠原聖雅、栃木県/川原洋明、千葉県/猪野滋、神奈川県/合田知亮、北海道/福井康仁、福岡県/佐藤愛子、徳島県/元木喜隆、神奈川県/鶴田志志、新潟県/小林浩行、神奈川県/河西由美、兵庫県/小塚智一④「サンノ」/DEアミーゴキーチェーンフィギュアセット(5名) 宮城県/藤岡史朗、神奈川県/東原成行、神奈川県/佐藤恭子、東京都/八重樫彩織、東京都/大塚邦男⑤オリジナルストラップ(10名) 千葉県/近藤孝典、宮城県/渡辺達矢、東京都/大原秀一、奈良県/西原佐知子、愛知県/大久保久志、大阪府/藤井大輔、愛媛県/石原和明、大阪府/奥田淳一、島根県/藤田秀樹、青森県/藤村進雄⑥オリジナルTシャツ(10名) 北海道/寺本俊、東京都/曹田直之、富山県/堀内英彦、奈良県/横田静生、東京都/松原博孝、徳島県/石井一寛、愛知県/永山聡、東京都/武田哲史、長野県/佐藤浩志、沖縄県/杉本剛⑦ドリマガ表紙月間ベストテレカ「サンノ」/DEアミーゴ」テレカ(25名) 愛媛県/清原建男、福岡県/杉山雄、広島県/土崎武士、東京都/野野崎高、奈良県/柴田秋生、東京都/大塚直生、神奈川県/細野和之、大分県/斎藤真生、大阪府/瀬川裕一、富山県/松島康子、神奈川県/下田道樹、神奈川県/星久子、大阪府/鈴木雅司、東京都/木暮武史、茨城県/山本修、岐阜県/平林俊輔、大阪府/高木将夫、石川県/堀田弘樹、佐賀県/窪木樹、神奈川県/岡崎真二、大阪府/梅山真弓、滋賀県/山戸恭一、宮城県/兵藤ひろみ、神奈川県/中井知恵子、静岡県/伊藤幸介

ドリマガHP開設中!! <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/dreamcastmagazine/>

2000 Softbank Publishing Inc. 本誌からの無断転載を禁じます。

### ドリームキャストマガジン8月18日号は 8月4日(金)発売です。



# GRANDIA II

グランディア II



何を信じたらいいか、わからない？  
みんな、そうさ。

## 8.3. ON SALE

初回限定版 (CDブック付)  
7,800円 (税別) 420point  
通常版  
6,800円 (税別) 360point



謎に満ちた新たなる世界。幕を開けるのは、君だ。  
誰も知りえない世界に踏み出す旅の一步、そこから始まる新しい冒険。  
それは、主人公リュードとふたりのヒロインが魅せる壮大な物語。  
果てしなきこの呪われた大地に刻む君の足跡が、秘められし伝説の謎を解き放つ。

GA GAME ARTS 株式会社 ゲームアーツ URL <http://www.gamearts.co.jp/>  
〒171-0022 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL:03-3984-1136 (平日:10:00~17:00)

ドリームキャストでゲームが買える!  
<http://www.d-direct.ne.jp>

©2000 GAME ARTS イラスト/かのえゆうし  
\*Dreamcastは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。\*表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。\*発売日、価格、仕様に関しては予告なく変更する場合があります。\*画面は開発中のものです。



雪が降っていた。

思い出の中を、真っ白い結晶が埋め尽くしていた。

数年ぶりに訪れた白く霞む街で、

今も降り続ける雪の中で、

俺はひとりの少女と出会った。



# Kanon

## 2000年9月14日(木)発売

希望小売価格6,800円税別



©Visual Art's/key/NECインターチャネル

### ファン感謝Day ちょっとだけスペシャル 開催決定!

日時：2000年8月12日(土) PM12時～17時

会場：東京国際フォーラム 地下2階展示ホール

入場料：1200円(税別) ※来場時に特製テレホンカードをプレゼント致します。

7/6～8/6 ローソン設置「Loppi」にて発売(レコード39618)



●JR線 東京駅より徒歩5分(京葉線東京駅と地下1階コンコースにて連絡)  
有楽町駅から徒歩1分  
●地下鉄 有楽町駅と地下1階コンコースにて連絡

**NECインターチャネル株式会社** 第一アミューズメントグループ  
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5 「@fun」 <http://www.neic.co.jp/>  
ユーザーサポート受付:(03)3293-7008 ※月～金曜日:午後1時～6時:祝祭日を除く



Printed in Japan

T1126426080781

雑誌26426-8/11  
L-09/25

増刊ドリームキャストマガジン 2000年8月11日増刊号  
2000年8月11日発行 発行人・稲葉俊夫 編集人・前田 徹 発行・ソフノビケハブリッジ株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 電話 営業03-5549-1200 編集03-5549-1161  
見逃さない!! まだまだある... 夏の超お徳体験版!!  
定価780円  
本体743円