

増刊 特別付録! ドリマガ体験版GD-ROM 超豪華2枚組!!

Dreamcast Magazine



ゲームの魅力をダイレクトにお届けする
体験版
GD-ROM
2枚組! 特大号!!

DISC 1
体験版2本収録!

COOL BOARDERS BURRRN!
バギーヒート

ソウルキャリバー
ALL ABOUT
祝発売!
この夏 初体験!
ソウルキャリバーを骨の髄まで楽しむ
32ページ総力特集!!

特報!
最新タイトル3本発表!
ゾンビリベンジ
神機世界 **エヴォリューション2~還い約束~**
サクラ大戦 花組対戦コラムス2
シェンムー/あつまれ!ぐるぐる温泉/REVIVE...~酔~

ドリームキャスト注目作を大紹介!
プロ野球チームをつくろう!

ロの食卓2/マリオネットカンパニー/北へ。Photo Memories/アイドル雀士を作っちゃおう♥

1999

8/27
増刊号
定価 **980円**

SOFTBANK
Publishing

DreamcastTM
©セガ・エンタープライゼス

ドリームキャストは
新価格 **19,900 円**
(国際基準)



スラリーマン 後藤喜男

ピックタイトル目白押し。

ハードなソフトも、つぎつぎ登場!

発売中



フレーム グライド

3D対戦メカアクション

- 6,800円(税別) ● 360Point
- 通信対戦、ビジュアルメモリ連動、ドリームキャスト・キーボード、VGA、ぶるぶるぱく対応
- フロム・ソフトウェア

©1999 From Software, Inc.

発売中



エアフォース デルタ

フライトシーティング

- 6,800円(税別) ● 300Point
- コナミ

© 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

発売中



シーマン

同居型育成シミュレーション

- マイクデバイス同梱6,800円(税別)
- 特製ビジュアルメモリ、マイクデバイス両種7,800円(税別)
- 360Point
- マイクデバイス、VGAボックス対応
- ビバリウム

©DigiToys Co., Ltd. & VIVARUM Inc.

発売中



ソウルキャリバー

3D武器格闘アクション

- 6,800円(税別) ● 300Point
- ナムコ

©1999 1999 NAMCO LTD.

日
月
発売予定



プロ野球チームをつくろう!

スポーツ育成シミュレーション

- 5,800円(税別) ● 300Point
- ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス対応
- セガ・エンタープライゼス

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1999 (社)日本野球
機構 1999年野球公認規則公認 ABBPUP00G

日
月
発売予定



クライマックス ランダーズ

RPG

- 5,800円(税別) ● 300Point
- ビジュアルメモリ連動、ぶるぶるぱく、VGAボックス対応
- セガ・エンタープライゼス

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1999
LADYSTALKER Character © CLIMAX

しかも

シェンムー三昧

第2弾 する?

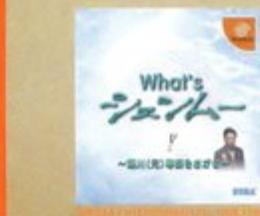
「What's シェンムー湯川(元)専務を探せ」(体験版)プレゼントキャンペーン

期間: 8月5日(木)から

期間中にドリームキャスト本体またはソフトをお買い求めいただいた方に店頭で「シェンムー」の世界を
体験できるソフトをプレゼントいたします。なんとあの湯川(元)專務が登場!「シェンムー」主人公の
五月凧(はづきりょう)が、何處かに流れている湯川(元)専務を見つけたことを目的のショートストーリー
です。本編のストーリーとは関係ありませんが、シェンムーの全く新しいシステムを楽しめます。

<http://www.shenmue.com>

おしゃれなアバターで、商品がなかなか手に入らないファンへお贈りしております。



う~む。



爽快さブッちギリ!!あのクールボーダーズがパワーアップしてドリームキャストで新登場!!

多くのゲームフリークを熱狂の渦に巻き込んだクールボーダーズが、ドリームキャストに新登場。巨大なスーパー・パイプやシリーズ大好評の対戦モードにニューモードも登場し、前作をはるか上回る圧倒的なスピード感とリアリティでプレイヤーを魅了する。華麗なトリックをクールにキメれば、真夏の暑さも吹き飛ぶこと間違いナシ。いま新たなるスノーボード伝説が幕を開ける。



新しい「COOL BOARDERS BURRRN」では、広大なゲレンデを自由に滑るスノーボード本来の爽快感に、エクストラタイムや障害物破壊などのアクション性をプラス。ハーフパイプのリップ部を巨大にしたスーパー・パイプも登場し、トリックを決めるたびにBGMも多彩に変化します。大好評の対戦モードには「バトル」が新登場。トリックを決めて対戦相手の画面を狭めたり、ブーストパワーをため込んで一気に加速できるようになりました。また、滑走時にエッジから勢いよく吹き飛ぶ雪しぶきや森の中を流れ落ちる滝など、シリーズ最高峰の美しい3Dグラフィックと秒間60フレームのスピード感はまさに圧巻。かつて体験したことのない世界にあなたを誘うことでしょう。



クールボーダーズ・バーン 1999.8.26 BURRRN!

ボードをバーンとプレゼント!!

オリジナルスノーボード:3名様

RC-M



Cool
Boards
BURRN!



クオカード:30名様

購入されたソフトに同封されている
「アンケートはがき」を送ると抽選で
3名様にオリジナルスノーボード(リッ
チマンの最新ボードを使用)、または
30名様にクオカードをプレゼント。

応募期間:8月26日~9月30日(当日消印有効)

*当選者の発表は10月中旬頃に、ウェップシステムのホームページ(<http://www.uepsys.com/>)に
掲載させていただきます。



¥5,800(税別)

©1999 UEP Systems, Inc.

Contents

ドリームキャストマガジン

1999年8月27日増刊号

1999 Softbank Publishing Inc.

本誌からの無断転載を禁止します。

魅惑の3タイトル 全部遊べます!

ドリマガGD Vol.2



P90 遊ぶ前にしっかり読もう

ドリマガGD Vol.2の楽しみ方をご案内!

アツイ夏をCOOLに滑る快感!

P92 COOL BOARDERS BURRRN!

体験版でダイナミックなレースを味わおう!

P98 バギーヒート

今、DCでもっともおもしろいゲームを、その目で確かめろ!

P100 ソウルキャリバー

祝! 発売!! ドリームキャストにやってきたナムコ渾身の大作!!

P104 ALL ABOUT

ソウルキャリバー PART2

体験版を、そして製品版をさらに10倍楽しむための大特集!!

- ・ついに公開! エッジマスター.....P104
- ・エッジマスター&セルバンテス使用条件!!P105
- ・ANALYZE the SYSTEM／一歩進んだゲームシステム解説P106
- ・基本の10キャラをさらに使いこなす奥義を伝授!P108
- ・隠しキャラ徹底解析! タイムリリースキャラパーフェクトガイドP118
- ・100万人のプレイヤーへ～開発者が明かすDC版の秘密～P130

夏休み特別企画! 北の大地へみんなで行こう!!

P140 北海道3大観光地クールガイド

特別企画 アニメを見るなら“デジタルクラブ”！ お得な情報がいっぱい!!

P149 この夏、デジタルクラブで スカイパーフェクトTV!のアニメざんまい

Dreamcast特報 ドリームキャストの期待作を一挙紹介!!

NAOMIからドリームキャストへ早くも移植決定! 開発者インタビューも独占掲載!

P18

NEW! ゾンビリベンジ

DC初のRPGに、これまた“初”の続編が登場! 新キャラ、新システム、さらに開発者インタビューで新事実が!!

P24

NEW! 神機世界エヴォリューション2～遠い約束～

ドリームキャストに「サクラ」舞う!!

P30

NEW! サクラ大戦 花組対戦コラムス2(仮)

P32

シェンムー

P36

あつまれ! ぐるぐる温泉

P40

REVIVE...～蘇生～

P42

Dreamcast Hot Information ドリームキャストの新着ゲーム情報

Dの食卓2/マリオネットカンパニー/アイドル雀士をつくっちゃおう♡

dancing blade かつてに桃天使II 完全版～Tears of Eden～/CARRIER

NEW! 夢馬券'99～インターネット～/NEW! ゴルフやろうぜ

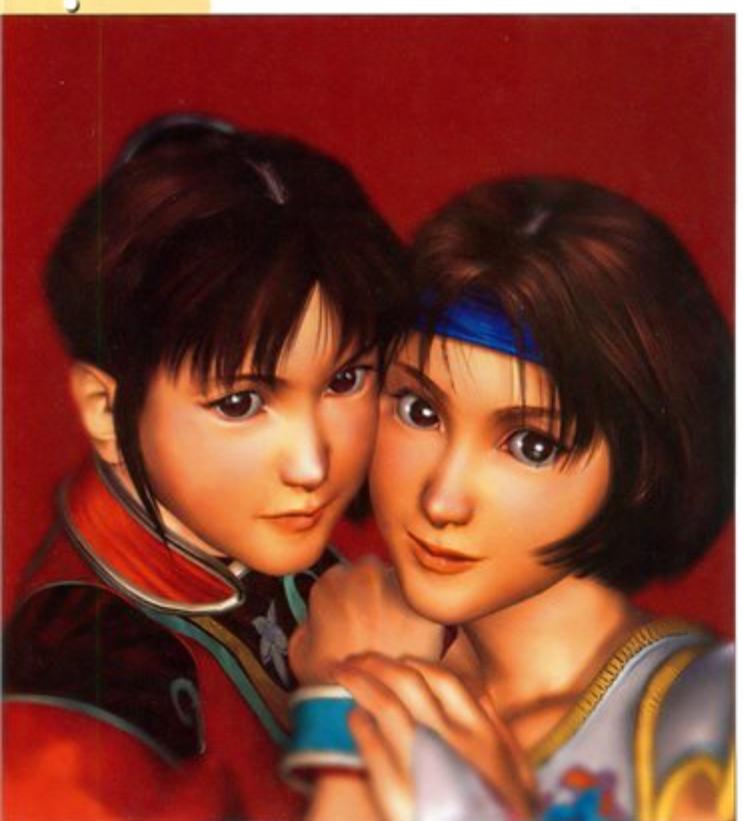
P52

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE

プロ野球チームをつくろう!/FRAME GRIDE(フレームグライド)

北へ。Photo Memories/バギーヒート

ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～



表紙イラスト:「ソウルキャリバー」

イラスト制作:(株)ナムコ

© 1998,1999 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)

- P6 Weekly News LANDMARK
 P10 Weekly データステーション
 P14 ドリームキャスト読者レース
 P73 読者投稿コーナー／グルグルバワーズ!!
 P78 習慣BadEnding!
 P80 サムシング吉松劇場
 P81 黒川文雄のBLACK or…
 P82 新作アニメ情報 アニメ チェキ!
 Anime Check it!
 P84 点使の大聖堂
 P89 神機世界Evolutionマンガ 第16話／ウエクサ
 P132 SEVENTH CROSS
 FightingIntegration Disc
 P133 レンタヒーロー・リターンズ
 P134 オルルド王国投稿通信
 ～Olerud Kingdom LifeNet～
 P136 シーマン～禁断のベット～
 斎藤由多加氏Special Interview!
 P139 戦国TURB じのたい
 P146 ハドソンファンページ「すずらん友の会」
 P147 Sunny Side SNK
 P148 NAOMI NEW RELEASE TITLE
 P156 Dream A Girl scene8／三宅 亜依
 P159 はこざきままの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

ドリームキャスト

あ

アイドル雀士つくっちゃおう P46
あつまれ! ぐるぐる温泉 P36

か

北へ。Photo Memories P64
CARRIER P49

COOL BOARDERS BURRRN! P92

ゴルフやろうぜ P50

さ

シェンムー P32
シーマン～禁断のベット～ P136ジャイアントグラム
～全日本プロレス2 IN 日本武道館～ P70

神機世界エヴォリューション P89

神機世界エヴォリューション2
～遠い約束～ P24SEVENTH CROSS
FightingIntegrationDisc P132

戦国TURB P139

ソウルキャリバー P100,104

ゾンビリベンジ P18

た

dancing blade かつてに桃天使II
完全版～Tears of Eden～ P48

Dの食卓2 P42

は

バギーヒート P68,98

花組対戦コラムス2(仮) P30

FRAME GRIDE(フレームグライド) P60

プロ野球チームをつくろう! P52

ま

マリオネットカンパニー P44

や

夢馬券'99～インターネット～ P50

ら

REVIVE...～蘇生～ P40

わ

ワールド・ネバーランド プラス
～オルルド王国物語～ P134



オリジナル・ビデオ・アニメーション 製作発表記者会見

制作 セガ エンタープライゼス、バンダイビジュアル、アニメイトフィルム



会見は広井氏の司会で進行。広井氏の「今回も脚本を4~5回はやりとりしてゐるね」の言葉に川崎氏は「広井さんの要望に応えられるよう奮闘してます」と答えた。初監督を務める工藤氏も「設定が多く苦労しているがそれを生かしたいいものに仕上げます」と表明。隅田川をロケハンまでしたスタッフの意気込みに期待!

TOPICS

サクラの季節が再び到来! OVA新シリーズ製作開始!!

7月28日、都内ホテルでサクラ大戦OVA『サクラ大戦～轟華絢爛～』の製作発表記者会見が行われた。会場には原作:広井王子氏、音楽:田中公平氏、監督:工藤進氏、シリーズ監修:あかほりさとる氏、シリーズ構成・脚本:川崎ヒロユキ氏、そして第1巻の主役的役割の真宮寺さくら役:横山智佐さん、マリア・タチバナ役:高乃麗さんが役そのままの衣装で出席。今シリ

ーズも前作同様、ゲームでは表しきれなかったところをじっくりと描いていくそうだ。特に今回は、前シリーズ以上に過去や日常生活を含むキャラの魅力をとことん表現していくという。また、1巻ごとに違うオープニング、エンディング曲を田中氏が手がける。歌謡ショウ3では「花組対戦コラムス2」の発表もなされ、2000年に向けて、再び「サクラ」の季節が到来する!!

今日は星組も登場! 年末が待ち遠しい!!

全6巻となる本シリーズは各巻ごとに主人公的役割に入れ替わる。1巻目はさくらとマリアが主人公。以後2巻目はレニとアイリス、3巻目はすみれとカンナといった具合だ。また、5、6巻目は上下巻という豪華構成。もちろんレニや織姫も登場する。待望の第1巻は、30分・5,800円で、ビデオ/LD/DVDが12月18日同時発売。5.1chドルビーデジタル仕様。



会場で配られたおみやげから、このOVAの販促用ポスター、特製弾丸キーホルダーをセットにして抽選で3名にプレゼント。希望者はP9の欄外をよく見て「サクラ大戦OVAグッズ」①と明記し、応募しよう。

©1999 SEGA ENTERPRISES,LTD./BANDAI VISUAL/ANIMATE FILM
©RED1996,1999 イラスト:黒田和也

Dreamcast Magazine Weekly News LANDMARK

ワーキングクリーニュース
LANDMARK

Fri 8/6

Thu 8/12



「東京キャラクターショー」は2日間で41,092人 最新グッズ、豊富なステージで来場者を釘付け！

7月24、25日に、有明・東京ビッグサイト(東3ホール)にて行われた「東京キャラクターショー1999」は、土曜の開場前から約13,000人にも及ぶ長蛇の列ができるなど、キャラクターグッズの人気の高さをうかがわせるイベントとなった。事務局によると、合計入場者数は41,092人と前回を5,000人以上も上回るほどの盛況ぶり。最大のブースを構える角川書店、対戦トレカゲーム「アクエリアンエイジ」の大會を大々的に催したブロッコリなどに人気が集まつたほか、セガの「シェンムー」やデータイーストの「REVIVE」(P40)の実機デモプレイに足を止める来場者の姿も。

また、メインステージや、メーカーステージの豊富なプログラムも今回の集客に一役買っていたようだ。角川書店は独自のステージにて作家や声優を招いてのトークショーを、メインステージではkirakira☆メロディ学園(バンプレスト)が計4回も登場し、歌やトークでファンの熱い視線に応えていた。



声優養成団体「kirakira☆メロディ学園」の生徒達が舞台狭し(というかはみ出でいた)と踊り歌った。

「シェンムー」1色のセガブースは、実機デモ、CD視聴コーナー、そして、CDオーガナイザーなどの新商品を多数販売していた。



コンパイルでは仁井谷社長の「傷心」ライブが行われ、熱心なファンのラブコールを受けた。



こなみるく(コナミ)は「ときめき」グッズや、人気の携帯ゲーム「ビーマニボケット」「筋肉番付」などを販売。



「ソウルキャリバー」のレアトレカが ポスターや雑誌から入手できる!?

ナムコでは、8月5日に発売された3D対戦格闘「ソウルキャリバー」を使用したトレカ企画を各所で8月中旬まで実施している。

この企画は各種広告に隠されている「ソウルキャリバー」の27種類のトレカを見つけ出そうというもので、切り取るとカードになる

各雑誌の広告や、カードをはがせる交通広告およびアミューズメントスポットに貼り出したポスターを使って行われる。今回はこの「ソウルキャリバートレカ企画 コンプリート版」②を5セット進呈する。この企画でしか入手できないレアなものだけに、嬉しい!

各施設に貼れた左のポスターからトレカ部分を見つけよう。宝探しに気分で挑むべし。どれがカードがわかる?



シャンファやマキシといったおなじみのキャラが勢揃い。さらにコンプリートすれば美しい絵が。



今度はCATVで通信対戦も可能に? 首都圏私鉄通信サービス実験にDCを導入

東京急行電鉄、帝都高速度交通営団、小田急電鉄、相模鉄道、西武鉄道、東武鉄道の6社が進める首都圏の光ファイバー回線網を相互接続して行う通信サービスの実験に、DCが導入されることが明らかになった。10月から3ヵ月間で実施予定のこの実験はプラズマディスプレイなどのディスプレイを各沿線の駅に設置し、沿線情報や百貨店情報、広告などのさまざまな分野の情報を光ファイバーネットを通じて配信するもので、その中でDCはエンタテインメントコンテンツと

して通信対戦ゲームの配信を行う。

セガ側は「実験開始に間に合うよう、現在、準備を進めている」とコメント。実験の結果を見て、今後のCATVへの情報提供も考えていく。



ホームページの閲覧なども技術的には可能であるが、「どこまで実際に行うかは未定だ」(東京急行電鉄)という。



「魔剣X」のプレCF開始! ゲームのすごさもいち早く体感できる!!



CFの効果音がゲームで使用する立体音響のシステムで制作されており、家庭用ステレオテレビでもその臨場感を味わえるらしい。詳細はゲームの紹介とともに紹介するので、お楽しみに!

©ATLUS 1999 ©画面はゲーム画面で開発中のものです。

11月に発売を控えたアトラスの「魔剣X」のプレCFはもう見ただろうか。「魔剣X」のウリの1つである立体音響のすごさが早くも体感できるこのCFは「ゲームWave」(毎週水深夜25:15~8月中/テレビ東京のみ)、「吉本超合金」(毎週日深夜24:20~8~9月の間/テレビ大阪)、「それゆけ! 宇宙戦艦ヤマモト★ヨーコ」(毎週日朝9:00~8~9月の間/テレビ東京系6局)の各番組内で放送中だ。要チェック!

HARD

ナムコがカラオケゲームをAM向けに発売 12月に「ミリオンヒッツ(仮称)」を投入



(C)株)ナムコ

ナムコは、カラオケメーカー大手の日光堂と組み、今年12月をめどに、AM施設向けにカラオケゲーム「ミリオンヒッツ(仮称)」を発売する。これはカラオケで歌える楽曲を楽器型の専用コントローラを使って演奏できるというもの。今のところ楽器はギターを採用する方向で検討しているが、今後さらに楽器が増えることもあり得るという。楽曲は日光堂が提供し、配信方法は通信になるか、CD-ROMなどの媒体を利用する予定。随时100曲の楽曲を収録し、毎月数十曲を追加していくので、最新のヒットチャートの演奏を楽しむことができる。画面には歌詞も流れるので、演奏に合わせて一緒に歌うことも。発売当初は1,000万台の販売を見込んでいる。ゲームセンターがカラオケBOX代わりになるか!?

PRESENT

夏のコミックマーケットにキャス子現る! 弊社ブース出展記念(?)テレカを進呈

8月13~15日の暑い盛りに有明・東京ビッグサイトで催される日本最大の同人誌即売会「コミックマーケット56」に、西館の企業物販ブースに弊社も出展することが決定した。著名イラストレーター描き下ろしの限定テレホンカードをメインに、ゲーム設定資料本、そしてあのドリマガの顔が1冊の本になって「ドリームキャス子マガジン」(500円)として限定発売。ぜひ買いに来てね!



今回上の3つのテレカをセットで3名にプレゼント。「コミケテレカセット」❸と書いて、欄外の必要事項を記入して編集部まで送ってね。



企業ブースではゲームメーカーも出展

今年は73社の出展が見込まれている企業ブース。その中で、ゲームメーカーも多数出展するが、特に「まぼろし月夜」の体験版を配布するシムズブースや、「ラングリッサーミレニアム」の声優が登場してサイン会を行うメサイヤブースなどは要注目。

CAMPAGN

『ディズニー・ファンスクエア・フロム・セガ』で 「わくわくぬりえコンテスト」開催

わくわくぬりえ
コンテスト実施店舗

ダイナレックス小樽(小樽市)、ダイナレックス市川跡跡(市川市)、ハイバーマート高麗内パロ商店(鹿児島市)、ユニー伊豆店内ゲームセンター(伊豆市)、朝日ジョイボックス(新宿区)、西山ジョイボックス(西山町)、セガ・チャーリーワン(新潟市)、アーバンスクエア新本店(新本町)、ラクンドン東大阪(東大阪市)、セガワールド入間(入間市)、セガワールド大船ソニックアーランド(鎌倉市)、セガワールド墨西(江戸川区)、セガアリーナ横浜(横浜市)、セガワールド六地蔵(京都府)、セガワールド篠路(北九州市)、セガワールドグリーンティ(川口市)、セガワールド安城(安城市)、クラブガーデン北谷(沖縄県)

EVENT

ガレージキットの祭典 「ワンダーフェスティバル'99夏」



ガメラの巨大フィギュアなども出現した前回。
問い合わせは事務局(TEL06-6909-5660)まで。

8月8日、年2回開催されるガレージキットの祭典「ワンダーフェスティバル'99夏」が有明・東京ビッグサイトにて催される。今年で15年目を迎える同イベントではさまざまなガレージキットが大集合し、展示・販売されるほか、各種イベントも用意されている。「北へ。」のビデオ販売など、読者にも注目のDC関連商品の出展もあるので、要チェックだ!

PRESENT

EAスクウェアが中田英寿選手とゲーム化に関する独占契約 目指すは2002年ワールドカップ

エレクトロニック・アーツ・スクウェア(EAスクウェア)はイタリアプロサッカーリーグ セリエA A.C.ペルージャで活躍中の中田英寿選手との肖像権を含むゲーム化権に関する独占契約を締結。これにより、2002年のワールドカップまでの4年間、氏名や肖像などの同選手の特徴を表す素材の使用権を世界で独占的にEAスクウェアが保有する。「海外で活躍する中田選手のチャレンジ精神を評価し、依頼した」(EAスクウェア山本社長)。また、同社は本プロジェクトを「Project N」と命名し、ゲーム化を通じてサッカーの普及に努めていく。



7月27日の発表会では中田選手のサポート一重団も駆けつけ、ビデオで登場した中田選手に声援を贈っていた。今回はそんな彼らも着ていた「Project N」のTシャツを着た。

NEWS

DC版DirectXの進行状況は? 「MELTDOWN TOKYO 1999」開催

マイクロソフトが開発した、Windows上で画像、サウンド、コントローラなどを統合させ、快速に動作させるための標準システムである DirectX。WindowsCEを採用しているDCも、当然、このDirectXを使って動作しているわけだ。このたび、そのDC版DirectXについての近況が7月22、23日に東京・品川で開催されたマイクロソフトの主催による DirectX デベロッパーズカンファレンス「MELTDOWN TOKYO 1999」で報告された。

この「MELTDOWN TOKYO 1999」はソフトウェア、ハードウェア開発者へ向けたセミナーを中心に構成されたカンファレンスだ。今回発表されたのは、Windows用で夏の終わりにリリースを予定している DirectX 7 の動向。DC版 DirectX は通常の Windows用のものと異なり、ハードウェアを直接コントロールしているた



め、その修正に若干の時間がかかるという。そのため、DC版はそれよりやや遅れての登場となるとの見通しが明らかにされた。「WindowsCE for Dreamcast」では、バージョンアップに迅速に対応できるよう、ゲームのGD-ROM内にシステムが直接収められている。現在は DirectX 6.1相当のものが組み込まれているが、これが近いうちに DirectX 7 へとバージョンアップし、より高速な動作環境を実現してくれることになる。

カンファレンスでマイクロソフトは、必要な DirectX コンポーネントを使用することで、PC用ゲームとほぼ同じ開発環境で DC用ゲームを開発できる点を強調。参加者から DCに関する技術的な質問が相次ぎ、DC市場への関心をうかがわせた。

SOFT MIL CD第4弾は「チキッ娘の見るCD」 19人の水着姿まで拝めます！

CDプレイヤーでは音楽、さらにDCでは映像やインターネット接続が可能である新規格『MIL CD』。その第4弾として、8月4日にボニーキャニオンより「チキッ娘の見るCD」が発売された。フジテレビ『DAIBAクシン!!』などで活躍中

の19人の彼女達の素顔が楽しめる充実した内容だ。4曲の歌のほか、19問のクイズが出題されるカルトクイズの映像を収録。もちろん、インターネットでのホームページ閲覧も可能だ。これからチキッ娘のことを勉強しませんか？

ドリームキャストでチキッ娘の映像が見られるんです！



チキッ娘

ID001 田中理奈(17歳)、ID003 矢作美樹(17歳)、ID004 新井利佳(17歳)、ID005 五十嵐恵(17歳)、ID006 熊切あさ美(19歳)、ID007 上田愛美(16歳)、ID009 町田恵(18歳)、ID010 久志麻理奈(16歳)、ID011 佐々木絵美子(16歳)、ID012 藤原麻美(17歳)、ID013 野崎恵(17歳)、ID014 鹿野蘭(18歳)、ID015 森知子(19歳)、ID016 松本江里子(19歳)、ID017 加藤真由(19歳)、ID018 甲斐瑞穂(17歳)、ID019 小林谷美(17歳)、ID020 大滝彩乃(17歳)、ID021 大田桂樹(17歳)／以上19名が所属

矢作美樹 今までチキッ娘を知らない人もこれを見るだけでチキッ娘のすべてをることができます。収録曲も人気の曲ばかりだからお得です！

新井利佳 MIL CDなので「DAIBAクシン!!」の放送をやっていない地方でも大丈夫だから、ぜひ見てください。いろんな人にチキッ娘をもっと知ってもらいたいですね。

五十嵐恵 自分達で遊んでも楽しいので、ゲーム感覚で触ってほしい。

田中里奈 ここまでチキッ娘全員がどアップで映ってるのなんてめったにないですから、一時停止とかして止めてじっくり眺めてみたらきっと面白いですよ。

上田愛美 聞くだけじゃなく見ることもできるし、どんな人でも楽しめます。



チキッ娘出演番組■「DAIBAクシン!! チェーン」(フジテレビ／毎週月～木16：25～)、「DAIBAクシン!! ゴールド」(フジテレビ／毎週金16：25～／司会：ドロンズ)、「DAIBAクシン!! チェキb.」(フジテレビ・KBS京都／毎週土13：00～／司会：笑福亭鶴瓶)



8月4日発売／1,260円(税込)／発売元：ボニーキャニオン／全4曲収録／映像＋インターネット接続機能付き

チキッ娘の見るCD

1st「抱きしめて」、2nd「はじまり」、3rd「最初のキモチ」のほか、7月1日発売の1stアルバム「cxco」より「大好きな恋」を収録。また「チキッ娘 カルトクイズ」の映像も。クイズは全19問で全員のプライベートな2択の質問を用意。全問正解すると、7月16日に発売された最新シングル「海へ行こう～Love Beach Love～」のジャケット撮影時の全員の水着姿が拝めてしまうのだ。7月31日、8月1日のファーストライブでは「チキッ娘の見るCD」のデモも披露された。

SIBERIA SHERBETS

polydor／3,059円



発売中

ブランキージエットシティのボーカル＆ギター浅井健一が、ソロ第2期活動を開始。彼の才能と魅力で、無限に広がる世界観が展開されている。

MY RULES PATRIA

SUN BRAIN／2,548円



発売中

カナダから、5オクターブの声を持つ天性のシンガー、バトリアがデビュー。R&Bとヒップホップを併せ持った楽曲を、力強く歌い上げている。

So Close CLOSE

東芝EMI／3,059円



発売中

3rdシングル「Love you」を含む、全11曲を収録した1stアルバムが登場。せ

つない中にも、力強い前向きな思いが込められた楽曲の数々は必聴！

The Time Machine ALAN PARSONS

ホリプロ／2,548円

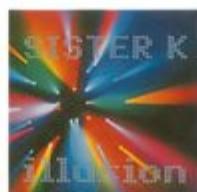


発売中

鬼才、アラン・パーソンズの3年ぶりの新作は「時」をモチーフにした、奥深い哲学的内容。全世界に先駆けて、全12曲収録の1枚を先行発売する。

illusion Sister K

WARNER MUSIC JAPAN／3,059円



発売中

小室哲哉の数あるヒットの中から9曲を選択。プロデューサーにkashifを迎え、おなじみの楽曲にR&B基調のアレンジを加え、新たな魅力を引き出す。

月蝕 RIZCO

DREAM MACHINE／2,625円



発売中

80年代の曲調をベースに、RIZCOのボーカルでさまざまな夏のシーンが表現された1枚。サウンドメイクにオリジナル・ラブの宮田繁雄を迎えた。

GOLDEN BEST 井上陽水

FOR LIFE／3,800円



発売中

日本の音楽シーンを代表するミュージシャン、井上陽水の30年間の集大成。メジャーの枠を越えた2枚組には彼の名作、全35曲が収録されている。

With You～みつめていたい～ オープニングテーマ&エンディングテーマ

NECインターチャネル／各1,020円



発売中

人気タイトルのオープニングとエンディングテーマが、それぞれ同時発売！ カップリングには「Pia♥キャラットへようこそ!!2」の曲を収録。

プレゼントの応募

LANDMARKで紹介したプレゼントの応募には、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〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町4-1 ソフトバンクパブリッシング株式会社 ドリームキャストマガジン編集部「VOL.26 LANDMARK 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19日午後4時有効。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。なお、プレゼント番号は商品名の後の数字です。

「ソフトバンク パブリッシング 攻略本キャンペーン'99」■現在、弊社では弊社発売の攻略本表紙カバーについている応募券をアンケートハガキに貼り、弊社宛てに送れば、ワンダースワン(30名)、GAMESPOT 2ウェイバッグ(300名)、ネオランガトレカ(20名)、500円分QUOカード(1000名)が当たるキャンペーンを実施中。締め切りは9月30日(当選者有効)。詳しくはP86を参照のこと。

ドリームキャスト関連のデータはこのコーナーでチェック!!

Data Station



ドリームキャストタイトル売上げランキング

ソフト売上げ

TOP10

1位

前回
1位

FRAME GRIDE

フロム・ソフトウェア / 99年7月15日発売 / 6,800円 / 対戦ACT(キーボード、振動、通信、VGA対応)



推定週間販売本数

1万1046本

推定累計販売本数

5万0967本

このゲームのキモはやはり通信対戦。通信によるディレイはまったく気にならない程度だし、利用料金も電話代以外は一切かからないぞ。対人戦で盛り上がり!

5位

NEW SOFT

電波少年的懸賞生活~なすびの部屋~

ハドソン / 99年7月22日発売 / 1,480円 / ETC(キーボード、通信、VGA対応)



推定週間販売本数

5041本

インターネット上から現実の懸賞に応募できるソフトが発売! なすびの再現具合にも注目だ!?

5041本

4312本

3999本

3686本

2792本

2392本

2位

前回
2位

首都高バトル

元気 / 99年6月24日発売 / 5,800円 / RAC(ハンドル、振動、VGA対応)



推定週間販売本数

9691本

推定累計販売本数

11万3650本

見る人が見ればソレとわかる車が登場する「首都高」。車種もバリエーションに富んでいて、隠しカーの中にはなかなかシャレのきいたものも。一度は見ておこう。

3位

前回
3位

SONIC ADVENTURE

セガ / 98年12月23日発売 / 5,800円 / ACT(VM、振動、通信、VGA対応)



推定週間販売本数

6423本

推定累計販売本数

45万4278本

1,990円キャンペーンで新しい「SONIC」ユーザーもかなり増えたみたいだね。プレイしていてわからないことがあったら、専用ホームページで調べるといいぞ。

6位

前回
4位

ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場

カプコン / 99年7月8日発売 / 5,800円 / 対戦格闘(振動、通信、VGA対応)



推定週間販売本数

3万9273本

納涼バトルの応募受け付け期間は8月いっぱい。夏休みにはドリマガ代表としてぜひ参加してね。

7位

前回
8位

ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999

SNK / 99年6月24日発売 / 5,800円(ネオジオ・ポケット対応) / 格闘ACT



推定週間販売本数

6万9900本

「99」から物語は新章に突入しているよね。それまでの集大成としても持つておきたい1本かな?

8位

前回
7位

ジャイアントグラム~全日本プロレス2 IN 日本武道館~

セガ / 99年6月24日発売 / 5,800円 / プロレス(VM、VGA対応)



推定週間販売本数

6万7874本

VMゲームは本編から保存できるけど、色違いのVMがほしいならあえて単体で買うのもいいかも。

9位

前回
9位

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

セガ / 98年3月25日発売 / 5,800円(ソフト単品)、7,800円(ガンセット) / SHT(鏡、振動、VGA対応)



推定週間販売本数

21万3917本

オリジナルはクリアした? アーケードモードフリープレイのためにも、一度はやっておこう。

4位

前回
6位

バーチャファイター3tb

セガ / 98年11月27日発売 / 5,800円(初回版2枚組) / 格闘ACT(VGA対応)



推定週間販売本数

5131本

推定累計販売本数

35万9641本

業務用「3」から考えると約4年。これだけ長い間支持されているって、相当すごいことかも?

10位

前回
5位

ワールド・ネバーランド プラス~オルルド王国物語~

リバーヒルソフト / 99年7月15日発売 / 5,800円 / SLG(キーボード、VM、通信、対応)



推定週間販売本数

8926本

掲示板や移住者ノートは使い込んでる? せっかくの通信機能を有効に利用しない手はないぞ。

※上のドリームキャストソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は7月19日~7月25日。

★協力店／シータショップ満ノロ・デジキューブ(全国セブンイレブン・ファミリーマート・サンクス・サークルK・四国スーパー)・TVパニック・わんぱくこぞう各チェーン店舗・銀座博品館トイバーグ

©1999 From Software, Inc. ©1999 GENKI ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998 ©NTV「進ぬ電波少年」©NTV ©1999 HUDSON SOFT ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999 HI corporation,白夜書房



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 TOP30

1位

前回
1位

シェンムー(莎木)

セガ/10月28日発売予定(一章)、発売日未定(第二弾)/6,800円(通常版)改編、初回版4枚組/FREE(※1)

552
POINTS

P32 完成度 50%

体験版をやりつくせ!
とにかく遊んでみれば「シェンムー」が“解る”体験版は手に入れた? 記事では細かいところまでチェックを入れているので、これをお供に遊びつくそう!

2位

前回
2位

グランディアII

ゲームアーツ/発売日未定/価格未定/RPG

508
POINTS

完成度 ?%

ゲームショウでは?
今度のゲームショウは9月だけど、プレイアブルはちょっと難しいにしても、何か出展してくれるとうれしいよね。そろそろ情報がほしいところだけだよ……?

3位

前回
4位

BIOHAZARD CODE:Veronica

カプコン/今冬発売予定/価格未定/ETC

317
POINTS

完成度 ?%

期待は高まるっ!
4位とは僅差ながら「ペロニカ」が順当に繰り上がって3位にランクイン! まだ謎も多いこの作品だけ、バイオシリーズというだけで期待しちゃうよね。Weekly
pick up

今週の注目タイトル!

Coming Soon

神機世界エヴォリューション2

セガ/ESP・スティング/99年発売予定/価格未定/RPG(VM、振動対応)

?
POINTS

P24 完成度 ?%

マグの冒険は終わらない!
今年頭に発売された「エヴォ」の続編が早くも発表に!! グラフィック面はもちろん、あらゆる点で前作を超えることは間違いなさそうだぞ。まずは記事をじっくり目に焼きつけよう!

Coming Soon

花組対戦コラムス2

セガ/12月発売予定/価格未定/PUZ(通信対応)

?
POINTS

P30 完成度 ?%

サクラ第1弾はこれ!
ドリームキャストのサクラ第1弾は「花組コラムス」に決定! サターン版で好評だった多彩なモードを受け継ぎ、なんと通信を使った対戦が実現されるとか。今から発売が待ち遠しい!!

夏の新作ラッシュが落ち着いたら、今度はゲームショウに向けて初公開のタイトルが続々と出てくる番だよね。今年は嬉しいタイトルがまだ待機中との噂。期待してOKだぞ!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	6	魔剣X	アトラス/11月予定	315
5	5	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4(仮称)	セガ/'99年予定	295
6	7	SNK VS. CAPCOM	カプコン/発売日未定	282
7	8	Dの食卓2	ワープ/11月18日	272
8	9	バーチャストライカー2 DC(仮称)	セガ/'99年予定	243
9	14	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION	角川書店・ESP/8月26日	230
10	11	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	バンダイ/8月26日	222
11	10	スーパーロボット大戦(仮称)	バンプレスト/発売日未定	218
12	17	REVIVE...~蘇生~	データイースト/10月28日	205
13	-	クライマックスランダーズ	セガ/発売日未定	201
14	13	ブラックマトリクス アドヴァンスト	NECインターチャネル/9月予定	197
15	12	サンライズ英雄譚	サンライズインターテクノ/12月予定	193
16	16	Jリーグ プロサッカーカラーブをつくろう!	セガ/9月30日	178
17	21	ラングリッサー ミレニアム	メサイヤ/今秋予定	174
18	19	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル/2000年1月27日	170
19	15	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン/発売日未定	164
20	24	アイドル雀士をつくっちゃおう♡	ジャレコ/9月下旬予定	151
21	新	超鋼戦紀 キカイオー	カプコン/発売日未定	148
22	20	ベルセルク	アスキー/12月予定	137
23	23	メルクリウスブリティ end of the century	NECインターチャネル/99年予定	127
24	22	ポップンミュージック2	コナミ/9月14日	120
25	29	デスクリムゾン2	エコール/今秋予定	116
26	26	Project ARES(仮称)	セガ/発売日未定	114
27	新	スターグラディエーター2	カプコン/9月9日	108
28	25	エコー・ザ・ドルフィン(仮称)	セガ/2000年予定	106
29	27	プロ野球チームであそぼう!	セガ/今秋予定	85
30	31	あつまれ! ぐるぐる温泉	セガ/9月23日	81

※データのポイントは8月6日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。

30 あつまれ! ぐるぐる温泉

ネットワーク利用料金がいいよ
楽しめるVRゲームも楽しい!
いい決まり占い

P36

44 COOL BOARDERS BURRN!

もう体験版はプレイしたかな。
今週の攻略を参考にして、COOLなトリックを決めろ!



読者が選ぶ! 移植希望タイトルランキング

移植希望 TOP 20

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	3	デッド オア アライブ2	テクモ ビデオゲーム	129
2	4	ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン ビデオゲーム	91
3	9	シャイニング・フォースシリーズ	セガ サターン他	73
4	5	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	70
5	8	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	68
6	20	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ ビデオゲーム	65
7	12	街	チュンソフト サターン他	62
8	15	デイトナUSA2	セガ ビデオゲーム	58
9	7	クレイジータクシー	セガ ビデオゲーム	53
10	12	カルドセプト	セガ・大宮ソフト サターン他	52
11	10	ファイティングバイパーズ2	セガ ビデオゲーム	50
12	16	ダンスダンスレボリューションシリーズ	コナミ ビデオゲーム他	46
13	18	ビートマニアシリーズ	コナミ ビデオゲーム他	41

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
14	28	オウガバトル64	任天堂 ニンテンドウ64	35
15	25	ルナシリーズ	角川書店/ESP サターン他	32
16	31	ディノクライシス	カプコン プレイステーション	30
17	21	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ サターン	28
18	6	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	26
19	11	NiGHTS (ナイツ)	セガ サターン	25
20	19	バーニング レンジャー	セガ サターン	24

祝 ゾンビリベンジ



完成度

? %

祝 レンタヒーロー No.1



完成度

? %

某イベントでまさかのドリームキャスト版発表があつたとか。
続報に注目するしか!

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP 15

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	バーチャストライカー2 バージョン'99	セガ	27230
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	20688
3	3	ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン	16883
4	4	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4	セガ	13395
5	7	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ	9893
6	5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ	9415
7	6	スパイクアウト	セガ	6874
8	新	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	5153
9	9	ストリートファイターEX2 PLUS	カプコン/アリカ	4978
10	11	ジャイアントグラム~全日本プロレス2 IN 日本武道館~	セガ	4216
11	14	ストリートファイターZERO3	カプコン	3910
12	12	バトルギア	タイトー	3732
13	13	ビートマニア complete MIX	コナミ	3474
14	10	鉄拳3	ナムコ	3069
15	15	ソウルキャリバー	ナムコ	3025

Weekly pick up 今週の注目タイトル!

Coming Soon

ジョジョの奇妙な冒険~未来への遺産

カプコン/稼働時期未定/対戦格闘/CP-SYSTEM III



「ジョジョ」が生まれ変わる!

ホル・ホースら新キャラクター3名を引き連れ、腕前を評価してくれる新モードを搭載した「ジョジョ」改良版が登場する!! 旧キャラたちにも新技の追加などいくつか手が加えられているので、前作をやり込んでいた人でも新たな戦法を模索する楽しみが味わえそうだぞ。稼働を待て!



? バーチャストライカー2 ver.2000



8 ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

KOFの夏がやつてきた! 新システムにはそろそろ慣れた! 新

※調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

©SEGA 1999 ©SEGA 1991 ©荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社 ©CAPCOM CO.,LTD. 1998,1999 ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA 1994,1999 ©1996 JFA



Dreamcast.

発売日予定表

最新ソフトから、周辺機器、関連製品まで

表の見方

[ジャンル]	PUZ	パズル	
ACT	アクション	TAB	テーブル
RPG	ロールプレイング	QIZ	クイズ
SHT	シューティング	ETC	その他
ADV	アドベンチャー	A・□□□	アクション□□□
SLG	シミュレーション	の意味	
SPT	スポーツ	S・□□□	シミュレーション
RAC	レース	□□□	の意味

[対応など]
 VM…ビジュアルメモリ
 ハンドル…レーシングコントローラ
 つりコン…つりコントローラ
 振動…ぶるぶるぱく
 マイク…マイクデバイス
 銃…ドリームキャスト・ガン
 アナログ…スキーミッシュンスティック
 ②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
 【その他】
 ★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル名に変更があったものです。

ソフトウェア

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
99年8月					
26日	COOL BOARDERS BURRRN!	エップシステム	5,800円	SPT	VM、振動
26日	機動戦艦ナデシコ THE MISSION	角川書店/ESP	6,800円	S・ADV	
26日	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	バンダイ	6,800円	SHT	通信
99年9月					
2日	dancing blade かってに桃天使! 完全版	コナミ	5,800円	ADV	
9日	スター・グラディエイター2	カブコン	5,800円	対戦格闘	振動
14日	ポップンミュージック2	コナミ	4,800円	音楽SLG	カセットテープ
23日	ESPION-AGE-NTS(エスピオネージンツ)	NECホームエレクトロニクス	5,800円	SLG	
23日	まぼろし月夜	シムス	5,800円	恋愛ADV	VM、振動
23日	あつまれ! ぐるぐる温泉	セガ	4,800円	パラエティ	キーボード、盤
30日	dancing blade かってに桃天使II~Tears of Eden~完全版	コナミ	5,800円	ADV	
30日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	6,800円	SLG	キーボード
上旬	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	トミー	6,800円	プロレス	振動、通信
下旬	アイドル雀士をつくっちゃおう♡(通常版)	ジャレコ	5,800円	麻雀	
下旬	アイドル雀士をつくっちゃおう♡(初回限定版)	ジャレコ	6,800円	麻雀	ドラマCDつき
未定	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	5,800円	麻雀	
未定	ブラックマトリクス アドヴァンスト	NECインターチャネル	未定	SLG	
99年10月					
7日	ぶらすぶらむ	TAKUYO	未定	対戦PUZ	
21日	★勝馬券'99インターネット	シャングリ・ラ	2,800円	予想ソフト	通信
21日	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	ナグザット	4,800円	麻雀	
26日	シェンムー一章 横須賀(通常版)	セガ	6,800円	FREE(※1)	(3)
28日	シェンムー一章 横須賀(初回限定版)	セガ	6,800円	FREE(※1)	(4)
28日	REVIVE...~蘇生~	データイースト	6,800円	ADV	オマケCDつき
上旬	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	未定	ADV	VM
未定	★ゾンビリベンジ	セガ	5,800円	ACT	振動
未定	SUPER PRODUCERS-目指せショウビズ界-	ハドソン	未定	SLG	通信
99年11月					
3日	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	バンサーソフトウェア	5,800円	A・SHT	振動
18日	Dの食卓2	ワープ	6,800円	A・RPG	(4)
25日	ネットバチ~10連チャンでラスベガス旅行~	ダイコク電機	5,800円	SLG	通信
中旬	★ゴルフやろうぜ	ボトムアップ	3,980円	SPT	振動
未定	魔剣X	アトラス	6,800円	ADV	
未定	スピード・デビル(仮称)	Ubiソフト	5,800円	RAC	ハンドル、振動
未定	ドリームキャスト シーケンサー(仮称)	ワカ製作所	未定	ETC	通信
99年12月					
9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	6,800円	育成SLG	
未定	ベルセルク	アスキー	未定	ACT	
未定	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ	未定	RPG	
未定	★花組対戦コラムス2	セガ	未定	PUZ	通信
未定	バトル棋太平	ネットビレッジ	未定	TAB	
今夏					
未定	ルーンキャスター	ノイジア	5,800円	SLG	
未定	日本プロ麻雀連盟認定 平成麻雀荘	マイクロネット	未定	麻雀	通信
今秋					
未定	プロ野球チームであそぼう!	セガ	5,800円	SPT	振動
未定	デスクリムソソ2	エコール	未定	SHT+ADV	銃、振動
未定	パノラマコットン2(仮称)	サクセス	未定	SHT	
未定	CARRIER	ジャレコ	未定	A・ADV	振動
未定	Dream Flyer(ドリームフライヤー)	セガ	未定	メールソフト	通信
未定	ラングリッサー ミレニアム	メサイヤ	未定	S・RPG	
今冬					
未定	七つの秘館 戦慄の微笑	コーポ	6,800円	ADV	VM
未定	BIOHAZARD CODE:Veronica	カブコン	未定	ETC	
未定	大相撲	ボトムアップ	未定	SPT	
99年内					
未定	ゴルフ(仮称)	セガ	5,800円	SPT	VM、通信

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
99年内					
未定	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル	未定	育成SLG	
未定	モンスター・ブリード	NECインターチャネル	未定	育成SLG	VM
未定	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4(仮称)	セガ	未定	対戦PUZ	通信
未定	バーチャストライカーバー DC(仮称)	セガ	未定	SPT	
未定	★神機世界エヴァリューション2	セガ/ESP/スライシング	未定	RPG	VM、振動
未定	UNDERCOVER AD2025 Kei	パレス・インターラクティブ	未定	A・ADV	(2)
未定	Brave Knight(仮称)	パンサーソフトウェア	未定	育成SLG	
未定	Littledream	パンサーソフトウェア	未定	A・ADV	
未定	F1	ビデオシステム	未定	RAC	
2000年1月					
27日	センチメンタルグラフィ2	NECインターチャネル	未定	恋愛ADV	
2000年春					
未定	www.サッカー	クリーン・ライト	5,800円	SLG	
未定	M-SR(仮称)	セガ	未定	RAC	
2000年夏					
未定	Dark Eyes(仮称)	ネクステック	未定	未定	通信
2000年内					
未定	超時空要塞マクロス(仮称)	翔泳社	未定	ACT	
未定	エコー・ザ・ドルフィン(仮称)	セガ	未定	A・ADV	
未定	Rayman2(仮称)	Ubiソフト	未定	ACT	
発売日未定					
未定	SD飛龍の拳列伝EX	カルチャーブレーン	5,800円	格闘ACT	
未定	クライマックス ランダーズ	セガ	5,800円	RPG	VM、振動
未定	戦闘TURB Fanfan ローメ Dunce-doublentendre	NECホームエレクトロニクス	未定	ファンディスク	VM、通信
未定	リング(仮称)	初回/セカンドの外	未定	ADV	
未定	SNK VS. CAPCOM	カブコン	未定	対戦格闘	
未定	ジョジョの奇妙な冒険	カブコン	未定	対戦格闘	
未定	超鋼戦紀 キカイオー	カブコン	未定	対戦ACT	振動、VM
未定	飛龍の拳列伝(仮称)	カルチャーブレーン	未定	格闘ACT	
未定	ゴーレムのまいご	キャラメルボット	未定	A・PUZ	
未定	トリップトラップ	キャラメルボット	未定	ADV	
未定	グランディアII	ゲームアーツ	未定	RPG	
未定	鶴問之三國誌	ゲームアーツ	未定	SLG	
未定	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定	育成SLG	VM
未定	Warrz(ワーズ)	ショウエイシステム	未定	RPG	通信
未定	学級王ヤマザキ(仮称)	セガ	未定	未定	
未定	機天烈少年'S(キテレツボーイズ)(仮称)	セガ	未定	未定	
未定	シェンムー 第二弾(仮称)	セガ	未定	FREE(※1)	
未定	Balders Gate-バルダーズ・ゲート-	セガ	未定	A・RPG	通信
未定	Project ARES(仮称)	セガ	未定	RPG	
未定	★レンターヒーローNo.1	セガ	未定	未定	
未定	ALU GU LATE(アルグレート)	TAKUYO	未定	S・RPG	VM、通信
未定	スーパーボット大戦(仮称)	バンプレスト	未定	未定	
未定	はるかせ戦隊Vフォース -真の向こうに-(仮称)	ビングキッズ	未定	S・RPG	
未定	紫炎龍2(仮称)	童	未定	SHT	
未定	ダイナマイトロボ(仮称)	童	未定	ACT	
発売検討中					
未定	NFL 2000(仮称)	セガ	未定	SPT	
未定	NBA 2000(仮称)	セガ	未定	SPT	
未定	READY2 RUMBLE BOXING(仮称)	セガ	未定	SPT	

※1 「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です

ハードウェア(周辺機器)

日	製品名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
99年内					
未定	つりコントローラ	セガ	5,800円	入力装置	
未定	Zipドライブ(仮称)	セガ	未定	記憶装置	
発売日未定					
未定	マイクデバイス	セガ	未定	入力装置	
99年内					
未定	ブラックマトリクス(初回完全復刻版)	NECインターチャネル	6,800円	S・RPG	2000本限定
99年内					
未定	モンスター・メーカー ~ホーリーダガー~	NECインターチャネル	6,800円	SLG	
未定	ソニック 3D フリッキーアイランド	セガ	3,800円	ACT	
発売日未定					
未定	リアルサウンド2 ~霧のオルゴール~	ワープ	5,800円	ETC	(2)
未定	ワーズ・ワース	エルフ	未定	RPG	18推

【対応等】 18推…18歳以上推奨

【その他】 (2)はCD-ROM2枚組を表します

すべてのソフトを読者のみんなで評価する!!

Weekly
Dreamcast

Dreamcast

Dreamcast 読者レース(第29レース)

Dreamcast Magazine ドリームキャストマガジン

読者参加型企画

ドリームキャスト

読者レース Weekly RACE.29

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

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、読者の方に10段階でソフトの評点をつけてもらいう。全投票者の累計平均点を毎号誌面で公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せもらい、随時誌上で採用します。それでは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ているとさせていただきます。みなさんの投票しただけ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。



読者のみんなの投票で、オッズ(全投票平均点)が9点以上を達成した回数が10回以上続いた作品は、【読者本命】に認定。その後、20回、30回…と続け、50回(1年)以上続けると不滅の【名馬】に認定だ。

オッズ表全ドリームキャストソフトA

8月5日現在発売済み
ドリームキャスト対応ソフト総本数58本

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	全投票平均点
1	1	セガラリー2	RAC	9.3807
2	2	SONIC ADVENTURE(ソニックアドベンチャー)	ACT	9.3241
3	3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	SHT	9.129
4	4	ジャイアントグラム~全日本プロレス2 IN 日本武道館~	ACT	9.093
5	6	ポップンミュージック	SLG	9.0481
6	5	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	ACT	9.0466
7	7	総天然色立体冒険活劇 パワーストーン	ACT	8.9714
8	16	ワールド・ネバーランド プラス~オルルド王国物語~	SLG	8.9375
9	9	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	A+RPG	8.8636
10	8	ストリートファイターZERO3 サイキヨー流道場	ACT	8.8448
11	10	ダイナマイット刑事2	ACT	8.8188
12	新	北へ。White Illumination PURE SONG and PICTURES	MIL CD	8.7692
13	24	FRAME GRIDE(フレーム グライド)	ACT	8.7647
14	12	エアロダンシング featuring Blue Impulse	SLG	8.7107
15	13	北へ。White Illumination	ADV	8.6942

オッズ表ドリームキャスト寸評

いよいよ次号最新作ラッシュが上位陣を大きく揺さぶる!?

この夏話題の新作が、ここ2週間のうちにたくさん発売されたドリームキャスト。「シーマン」の穴馬ぶりや、「ソウルキャリバー」の初登場オッズなど、次号は見逃せない話題がたくさんあります。また、次号は特別枠として、現在店頭で配布中の「シェンムー」の体験版「What's シェンムー~湯川(元)専務をさがせ~」も臨時募集中!その満足度はどの程度のモノになっているのかな? 次号は増ページで一挙掲載!! 乞う御期待だ!!



▲新着穴馬紹介

ランキングには初めて上がってきたMIL CD。ファンは注目?

12着

NEW SOFT 北へ。White Illumination
PURE SONG and PICTURES



メディアファクトリー/99.6.25/3,200円(通信対応)/MIL CD

全投票平均点 8.7692

本誌の平均点 一

ファンの人だけにオススメします。MIL CDといつてもメインは音楽CDなので、アルバムに短いムービー

が1本付いたくらいに考えるのが正しいでしょう。NO CCHIさんのファンは、ストロックアニメが必見です。雰囲気が、すごくいいです。問題は売っている店が少ないことだけ(松山中探して、やっと1枚だけ発見!)。特に地方在住者は発売日には注意しましょう。(愛媛県・PAL・21歳)普通のゲームサウンドトラックと同じ内容。それにプラスして、ドリームキャストユーザーのためのオマケムービーが収録されている。これはファンにはうれしい。今までにはなかった新しい媒体として発展してほしい。(北海道・岩崎誠信・16歳)

●新着単穴馬紹介

ようやく入ってきたアクションシューティング。もう一歩……かな?

36着

NEW SOFT 生体兵器 エクスペンドブル



イマジニア/99.6.24/5,800円/SHT(VGA, あるあるぱく)●VM使用ブロック数(3)

全投票平均点 7.3214

本誌の平均点 7.0

地味な構成、昔ながらのゲームシステム、パッとしたゲーム画面。ドリームキャストの他ソフトと比べ

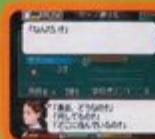
ても、全体的に地味な雰囲気がただよっているのがわかる。しかし、ゲームとして何よりも重要なのは面白さではないだろうか?ステージ数が多く難易度は高め、と歎かえがあるし、ハデなボリゴンとかを使ってなくともスマートまでいいに作り込まれたシステムで快適に遊べる。特に敵を撃ち散らす快感は、なかなかのもの。ボリュームもあるので、長期に渡って遊ぶことができるだろう。また、このタイプのゲームはドリームキャストではまだなかったので、うれしい1本だった。(徳島県・森翔吾・16歳)

○対抗馬紹介1

結構好評なワーネバ。じわじわと9点台にもう一歩!

8着

前回 16着 ワールド・ネバーランド プラス
～オルルド王国物語～



リバーアルソフト/99.7.15/5,800円(通信、キーボード対応)/SLG

全投票平均点 8.9375

本誌の平均点 7.66

できることなら、通信機能を使って遊んでほしい。なぜなら通信機能を使わないと、電話回線を通じて他の王国との、そして王国の住人とのコミュニケーションを広げられる、そんな、このゲーム特有の面白さが半減してしまうからだ。今までに、こんな壮大な世界観を持つゲームがあつただろうか?通信機能を載せたドリームキャストだからできた、新しいタイプのゲームだと思う。(埼玉県・後藤勇弥・16歳)インターネットの世界を、うまい具合に活用したゲーム内容だと思う。もちろん、電話回線につなげなくとも箱庭的世界を十分に味わえるが、やっぱり、できることならつなげてプレイを楽しんでほしいところ。このゲームの最大のポイントは、架空世界での疑似人生を体感するところにある。体感するのは自分自身のことばかりではなく、友達を作ったり、恋人を作ったり、彼らとの会話を楽しんだり……と、自分以外の人々との交流を

楽しむことができるのだ。そういったところには、コンピュータだけでは(つまり、ドリームキャスト本体だけでは)補えない部分も出てくるでしょう。他人からカードが届いた時なんて、普通のゲームでは味わえない最高の気分!親切なゲームシステムもいい感じで、自由度の高い内容ながら、戸惑うことなくゲームを進められる。(山口県・金子良宜・18歳)雑誌の記事を読んでいた時には、「なんだかよくわかんないケド、通信がウリのゲーム」って思っていたんですが、通信なんかなくても、もう十分面白いゲームです。「この世界の中で、何でも自由に好きなことをやってください」という自由度の高さが、初めてプレイする人には逆にとっつきにくく感じてしまうかもしれません。しかし、ゲーム中いつでも「王国ガイド」(というヘルプ)で操作方法から画面の見方まで、すべてを教えてくれるので、何の予備知識もなしに適当に始めても大丈夫。「次は、あれやってみよう!」その次は、これを目標ぞう」と、自然に思えるようになっていきます。通信機能についても、いきなり「あれもできる、これもできる」じゃなくて、わかりやすいものが用意されているし、なにより通信のことでもゲームのことでも「~がわからないんで、誰か教えて~」って書いておけば、誰かが教えてくれます。「通信ゲーム入門」としてもオススメだと思いますよ。(東京都・谷内萬史・25歳)

○対抗馬紹介2 買っても安心できるレベルの2本。通信部分も楽しいぞ!

10着

ストリートファイターZERO3
サイキョー流道場



カプコン/99・7・8/5,800円(VGA, ふるぶるばく、通信、アーケード対応)/ACT

全投票平均点 8.8448

本誌の平均点 9.0

移植に関しては、これまでのカプコンタイトルと同様に、もうケチのつけようのないデキ。他機種版に比べ画像が鮮明で、ロード時間に関しては、さすがドリームキャスト! という速さ。通信にも対応し、ワールドツアーモードで育てたオレIZMキャラクターを使って「ZERO 3」のホームページで段位認定戦が楽しめたり、すべてにおいて他機種版や、またアーケード版までを凌駕している。まさに至れり尽くせり。当分、飽きのこない、ドリームキャストのスペックを生かした良作だと思う。ただ残念なのが、通信対応なのに通信対戦がないことと、ビジュアルメモリのミニゲームがないこと、4人対戦(ドラマティックバトルモードなど)ができないこと、隠しキャラクターのガイルや、殺意の波動に目覚めたリュウが最初から使えてしまうこと。他機種版では隠しキャラクターを出すのに時間と労力を使ったので、ありがたくはあるのだが、それ

ならドリームキャストオリジナルの新キャラクターなどを追加してほしかった。でも、これだけ素晴らしいデキなんだから、せいとうな注文かな? (埼玉県・佐藤勇記・16歳) ソフトのデキは文句なしだが、やはり6ボタンをコントローラでプレイするのはツライ。特に、自分は「ダン」使いなので、挑発がやり難くて面白さが半減してしまう。サターン版に期待? (東京都・植松茂・31歳) コントローラでの不利は否めない。いつになら6ボタンパッドが出るのやら……。ゲームとしては特別な欠点もなく、ていねいにまとめられていると思う。少々、地味で華に欠ける気もするが、むやみに画面を光らせて目を疲れさせるゲームよりも、よっぽどいい。しかし音楽だけは、もう少し華やかにしてもらいたかった。好みの問題だから仕方がないが、個人的には初代「ストII」や「Vハンター」の音楽が好き。一度聴いたら忘れられなくなる、印象的なメロディー。ああいうのを入れてほしかった。(愛知県・富樫洋樹・25歳) アーケード版の練習用に、と他シリーズと同じ理由で購入。しかし、アーケード版よりも進化している内容にピックリ! 5,800円でこの充実度はお得すぎ。アーケード版につき込むお金も節約できた!?(茨城県・堀井義明・18歳) 通信を利用して、自分が井の中の蛙だということを知った。世界は広い、強者がこんなにいるなんて! (宮城県・相澤直樹・26歳)

13着

FRAME GRIDE
(フレームグライド)



70ムンソフトウェア/99・7・15/6,800円(VGA, ふるぶるばく、通信、キーボード対応)/ACT

全投票平均点 8.7647

本誌の平均点 7.66

グラフィックや、その動き、メカのデザインがいい。敵を倒して、入手したマテリアルを合成する。そしてパーツや武器を作り、メカをカスタマイズするというシステムが楽しい。通信対戦も快適で、すごくスムーズに遊べた。(徳島県・猪井俊輔・16歳) PS版「アーマー・ドコア」の大ファンである自分としては期待が大きかったし、またそれを裏切らない内容だった。すべてのボタンを使うにもかかわらず、慣れてしまえば手足のように機体を動かすことができる操作性。ファンタジー要素を取り入れた世界観。すべてが最高です。さらに通信対戦まであって、これでどう文句をつけるというのか! これは買の一品。(静岡県・一瀬俊介・16歳) 対戦プレイにハマる。逆に1人プレイモードは、パーツ集めだけに終始するので、すぐに飽きてしまう。対戦する相手がいなくて、そうそうに飽きてしまった人(放棄してしまった人)もいるのでは? その人たちに、このゲームの真の楽しさは、対戦にあるんです! と、伝えたい。(神奈川県・天野考裕・14歳) 最初のうちはすぐに飽きてしまうが、それでもやり続けると、どんどん面白くなってくる。だが、パーツは最初からすべてわかってしまっているので、新しく発見する喜び

がないのが残念。一番の難点は、ロード時間が長いのに加え、ボス的キャラクターが少なすぎるところ。それさえ改善されれば、10点満点を文句なくつけられるのに。(埼玉県・二ノ宮正和・15歳) マテリアル集めはハマるものがあるんだけれど、たまにせっかく集めたパーツを破壊されるのは少しツラい。それでも再び始めようと思うのは、やはり中毒性があるからだろうか。スクワイアを大量に出すと、多人数対戦のよう。面白い。(大阪府・小中基生・15歳) 通信対戦ができるなど、遊び込める内容。しかし、PS版「アーマード・コア」にあった、マーク作りのようなお遊び的要素がなくて寂しいように思う。ステージ数も少ないし、全体的にあっさりした印象がある。もう少し、作り込んでほしかった。(愛知県・林野貴之・24歳) 些細なことなのですが、最初の名前、誕生日を設定する時、最後に「これでいいですか?」など、確認をしてほしかった。(熊本県・小山顯太郎・13歳) 機体のデザインや世界観は非常に気に入っているのだが、肝心のシステム面では不満だらけ。まず敵機の捕捉をサポートするような機能がないに等しく、敵を見失いがち。また3種類の武器が、みな共通のエネルギーを消費するため、弾切れが頻発する。さらに近接攻撃がホーミングしてくれないため、少し軸がずれただけで攻撃が当たらぬ。(しかもキャンセルできない)。そして一番問題なのが、武器の威力が低すぎること。最強クラスの武器でさえ、ゲージの2割程度のダメージしか与えられないため、爽快感に欠ける。また、機体パーツはフレーム毎に違っているのに、武器が共通なのも納得いかない。重量級専用の武器とかも作ってほしかった。(沖縄県・比嘉昭人・25歳)

●単穴馬紹介 子供向け……?といつても、子供を夢中にさせる内容になってほしいよね。

39着

超発明BOYカニバン
～暴走ロボトの謎!～



セガ/99・7・8/5,800円(VM, ふるぶるばく対応)/RPG

全投票平均点 6.7142

本誌の平均点 6.66

ポリゴンで作られた世界は今いちチャチで、妙にスカスカして見えるうえに、人や物への接触感覚がわか

りづらい。ドリームキャストだから、と無理をして何もかもポリゴンで表現しようとするより、戦闘画面以外の箇所は2Dにするなど、使い分けが必要だと思う。また、ゲーム本編には関係しないのだが、ゲームを進行させるうえでの操作方法などに不親切なところが多く見られる。ストーリーそのものは、いわゆるオツカイゲームで、どちらかといえば簡単なのに、操作がしづらくゲームが進めにくい。そういう基本的な部分からキチンと作ってほしかった。「カニバン」そのものが好きなだけに残念。(大阪府・居村志保・19歳)

オッズ表全ドリームキャストソフトB

こちらはベスト15以降のドリームキャストソフトを集めたオッズ表B。B表といえど、どれも結構粒ぞろいだったりするから気になるソフトは、この夏休みのうちにチェックしてみるといいぞ。好みに合わせてチェックだ!!

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	全投票平均点
16	14	神機世界エヴォリューション	RPG	8.6551
17	15	戦国 TURB	ACT+RPG	8.5869
18	23	首都高バトル	RAC	8.5714
19	19	リアルサウンド~風のリグレット~	ADV	8.5666
20	18	ブルースティンガー	ADV+ACT	8.5135
21	17	ふよふよ~ん	PZU	8.5075
22	20	バーチャファイター3tb	ACT	8.4622
23	21	ゲットバス(ソフト単品/つりコントローラセット)	SLG	8.4523
24	11	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	ACT	8.45
25	22	サイキックフォース2012	ACT	8.4345
26	25	スーパースピード・レーシング	RAC	8.3464
27	26	ベンベントライアイスロン	RAC	8.0808
28	27	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2	RAC	7.9166
29	28	三國志VI	SLG	7.909
30	29	信長の野望 将星録 with パワーアップキット	SLG	7.8437
31	30	SEVENTH CROSS(セヴァンスクロス)	SLG+RPG	7.8416
32	31	森田の最強Reversi	TAB	7.6909
33	33	森田の最強将棋	TAB	7.625
34	34	デジタル競馬新聞 マイトラックマン	SLG	7.4545
35	32	WEB MYSTERY 予知夢見る猫	ADV	7.421
36	新	生体兵器 エクスペンドブル	SHT	7.3214
37	35	GODZILLA GENERATIONS	ACT	7.0697
38	36	レッドラインレーサー	RAC	6.7777
39	40	超発明BOYカニバン～暴走ロボトの謎!～	RPG	6.7142
40	37	インカミング 人類最終決戦	SHT	6.7035
41	38	July	ADV	6.6153
42	39	湯川元専務のお宝さかし(キャンペーン期間限定販売/※期間終了)	ETC	6.5263
43	41	TETRIS 4D	PZU	5.4561
44	42	麻雀大会II Special	TAB	5.0454

発売中! 近日ランクイン予定のソフト!

順位	ソフト名/データ	ジャンル	本誌の評価	登録状況
?	ナイン・チェアーズ～9 Chairs～/スナッパーズ	MIL CD	—	?
?	セニア・アンド・カンパニー～99年5月24日発売●2,300円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	TAB	8.0	?
?	永世名人III～ゲームクリエイター吉村信弘の顔筋～	SLG	7.33	?
?	コナミ～99年7月8日発売●3,980円●VM使用ブロック数(17)	TAB	5.66	?
?	バギーヒート	RAC	7.33	?
?	CRI～99年7月8日発売●5,800円(VGA、ハンドル、ふるぶるばく、通信対応)●VM使用ブロック数(65~)	TAB	7.00	?
?	世界ふしき見聞!トロイア	ADV	3.66	?
?	TBS～99年7月22日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(15)	ETC	—	?
?	電波少年の懸賞生活～なすびの部屋～	ETC	—	?
?	ハサン～99年7月22日発売●1,480円(VGA、キーボード、通信対応)●VM使用ブロック数(?)	ETC	—	?
?	HEART BREAK DIARY/dps(ディーフス)	MIL CD	—	?
?	ハイオニアLDC～99年7月22日発売●1,260円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	SHT	7.66	?
?	エアフォースステラ	SLG	7.33	?
?	コナミ～99年7月29日発売●5,800円(アスキー・ミッション・スティック対応)●VM使用ブロック数(14)	ETC	—	?
?	アキハバラ電脳館 バタPies!	SLG	7.33	?
?	セガ～99年7月29日発売●5,800円(VGA、ピュアルメモリ対応)●VM使用ブロック数(8~)	TAB	6.00	?
?	シーマン～箭頭のベット～	SLG	8.0	?
?	セガ～99年7月29日発売●5,800円(マイクロ内蔵版)●3,800円(マイク内蔵版)●VGA、マイクライス対応)●VM使用ブロック数(4)	ETC	—	?
?	マリオネットハンドラー	ETC	6.66	?
?	マイクロネット～99年7月29日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(3~)	SHT	—	?
?	ソウルキャリバー	ACT	10.0	?
?	ナムコ～99年8月5日発売●5,800円(VGA、ふるぶるばく、アーケードスティック、通信対応)●VM使用ブロック数(12~)	SPT	9.0	?
?	プロ野球チームをつくろう!	ETC	—	?
?	セガ～99年8月5日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック(160~)	Photo Memories	ETC	—
?	北へ Photo Memories	ETC	—	?
?	ハドソン～99年8月5日発売●3,800円●VM使用ブロック数(20~)	ETC	—	?

今現在投票可能なタイトルは、このリストに載っている発売済みソフト58本です。読者レースへの参加に際しては、発売前のソフトへの投票、規定本数<最大5本まで記入可>をオーバーした投票、また組織票が判明した場合等、そのハガキのすべてがボツになってしまいますので、十分注意してください。

最速報！話題の新作群!!

やっぱり気になる最新作の動向。今回はランクイン前の新作DCソフトのコメントを最速でチェックしてみたぞ。次号で何着に入ってくるかはお楽しみだ。気になるソフトはどれ？

?着 シーマン～禁断のベット～



ビリヤード/券売機/580円(マイクロ電話)/VGA/マイク/バス/SLG

全投票平均点 ?
本誌の平均点 8.0

怖いモノ見たさってやつでしょうか？ シーマンが成長する過程は頗もしくもあり、また、どんどん気持ち悪くなってしま……とにかく、複雑な気分が味わえます。マイクデバイスでの会話は初めてのうちこそ恥ずかしいものの、慣れてしまえば何てことはない。ハッキリと大きな声で話しかけてあげましょう。(茨城県・大嶋亨・18歳)

?着 エアフォースデルタ



コナミ/’99.7.29/5,800円/SHT

全投票平均点 ?
本誌の平均点 7.66

すでに何本かのライトシミュレーターが発売されているので新鮮味に欠けてしまうが、これはライトシミュレーターとシューティングとを、うまいバランスで組み合わせている。アスキー・ミッション・スティックも使えるし、他の既存ソフトを購入しているライトシミュレーターファンにもオススメ。(千葉県・浅見悟・20歳)

?着 真本格花札



アルtron/’99.7.22/4,800円(ぶるぶるぱく対応)/TAB

全投票平均点 ?
本誌の平均点 5.66

初の花札ソフトとして、基本的な部分はよくできている。ロード時間もゲーム進行も快適で、「こいこい」だけでなく「おいちょかぶ」「花合わせ」などゲーム種類も豊富。ルール説明など、初心者のための考慮も忘れていない。残念なのは、ストーリーモードなど、ゲームを盛り上げるプラス要素がないこと。(徳島県・田中武彦・16歳)

?着 世界ふしき発見！トロイア



TBS/’99.7.22/5,800円(VGA対応)/ADV

全投票平均点 ?
本誌の平均点 3.66

ゲーム本編は、短時間でクリアしてしまった。しかしボリゴンは粗いし、動作も変。しかも動きがトロイ。それだけでもイラライするのに、ストーリーも不親切で、無意味につまるところが多數あった。ゲームの発想はよかったですけど、面白みに欠ける。残念。(静岡県・鈴木光雄・18歳)

オッズ表ドリームキャスト周辺機器&その他

順位	前回	周辺機器名/データ	全投票平均点
1	1	ぶるぶるぱく ●セガ●’99年3月4日発売●1,800円	9.3271
2	2	アスキー ●アスキー●’99年4月22日発売●7,600円	8.9375
3	3	超面白OCAカニパン あそんでキッドCDC(CDシティ)	8.875
4	4	●セガ●’99年4月22日発売●2,980円(ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	8.559
5	5	アーケードスティック ●セガ●’98年12月7日発売●5,800円	8.4883
6	7	ジャイアントチャンネル ●セガ●’99年5月20日発売●2,980円(ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	8.4683
7	6	レーシンググントローラ ●セガ●’99年1月28日発売●5,800円	8.4367
8	8	ドリームキャスト-VGAホックス ●セガ●’99年1月14日発売●7,000円	8.3592
9	9	ドリームキャストガン ●セガ●’99年3月25日発売●3,000円	8.265
10	10	フリコントローラ ●セガ●’99年4月1日発売(現在ソフト同梱版のみ)●単品予価5,800円	8.1223
11	11	ドリームキャストコントローラ ●セガ●’98年11月27日発売●2,500円	8.0623
12	12	ドリームキャストキーボード ●セガ●’98年11月27日発売●4,500円	7.8462
13	13	ビジュアルメモリ ●コナミ●’99年2月25日発売●4,990円	7.6903
14	14	ポップコンコントローラ ●ドリームバースト	7.2813
15	15	ドリームバースト モスラドリームバトル ●セガ●’98年12月23日発売●2,980円(ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	6.6315
16	16	カメラドリームバトル ●セガ●’99年3月25日発売●2,980円(ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	5.9166
17	17	あつめてゴジラ～怪獣大集合～ ●セガ●’98年7月11日発売●2,500円(ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	5.5728

場外馬券場 馬主の声

- 「シーマンレディ」が出るなら、声は野村サッチャーしかいないよね。「ミッチャー」と呼んだら怒ったりして。(大阪府・松本厚子・41歳)
- 「ソウルキャリバー」をプレイした加来さんが「スキがまったくない」とベタほめしていたけど、「だったらスキのないVF3リミックスを早く作って」と思ったのは、僕だけじゃないはずだ。(静岡県・藤巻雄一・23歳)
- 「シェンムー」はちゃんと最終章まで出んだろうか？(神奈川県・伊桜守・18歳)

この夏こそ燃えるドリームキャスト!!

ドリームキャスト登場以来、最高の話題作ラッシュが到来した感じのするこの夏。みんなのDCライフも結構充実しているんじゃないかな？それに合わせて読者レースもランキングは見分けなくなってきたね。次号の大決戦は絶対必見だぞ!!

総評

↓ 応募方法はこちら！年内はセガサターンも受け付け中!!

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名に(※正解者多数の場合は抽選)、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週は最新作「機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…」の予想をしてもらおう。この新作は、ドリームキャスト読者レース初登場時に、何着で登場するかな？右の例のように書いてね。

今週の着順予想 「機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…」は何着だ？



【隊長さんの予想】うむむ……。これはもうそうやな……15着でどうや。
【ハチの予想】えーと…僕は21着とかでどうかな？

8/6号着順予想「シーマン～禁断のベット～」は、まだオッズ表に入ってきてないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインし次第発表しますので、いましばらくお待ち下さい。

オール読者レース 参加者大募集中！

オッズ予想ゲームでダブルチャンス！

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「ドリマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ビタリ賞なら2本!)あげるぞ。今週は「機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION」の予想をしてもらおう。この新作がドリームキャスト読者レースに初登場するときのオッズは何点かな？右上の例のように書いてくれ。

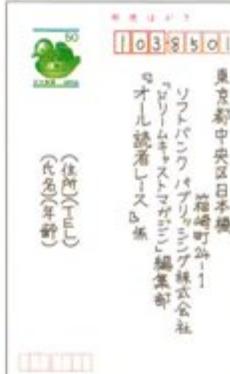
今週のオッズ予想 「機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION」は何点だ？



【隊長さんの予想】なんだか噂だと、なかなかいい感じとか。9.1241で。
【ハチの予想】僕はちょっと下、8.7856なんだなつ。

8/6号オッズ予想タイトル「クライマックスランダーズ」は、まだオッズ表に入ってきてないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインし次第発表しますので、いましばらくお待ち下さい。

ハガキの書き方



郵便番号	
103-8501	(記入例)
東京都中央区日本橋	★発売前よりソフトの評点をいたす即ポツだよ！春生兎ノリ
一丁目3番	(ドリームキャストソフト：5本まで)5本以上は別途別料金 ・バーチャル-3D(3点)・セガアトラクション(8点)・Go DRILLA GENERATIONS(8点)・July(7点)・アーケードスラック(10点)・ビジュアルメモリ(9点)・ドリームストキーボード(9点)(ワーナー・ソフト：ちきまご) ・せがた三四郎・真剣道選手(7点)(名スド)・新しいソフトを
二丁目	機動戦艦ナデシコ(何着か？…3.0点)機動戦艦ナデシコ(何着か？…3.0点)※裏面がないときはばけだせ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用アーケード・ステイックとビジュアルメモリのセットとお好きなソフト(セガサターン、ドリームキャストどちらでも可)1本をプレゼントするぞ。応募者は、①ハガキに応募券(P.16の左下のモノを使用のこと)を貼って、②ドリームキャストもしくはサターンのやったことのあるソフトに評点をつけ(発売前ソフトの評点をしたらポツ！なお、周辺機器も随時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、コーナー内でするよ。今号の締切は8月19日(当日消印有効)だ。

毎週の特別プレゼント！

アーケードスティック&VM



ドリームキャストユーザーなら、持っていても損はないこのセット。今週も、第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった全応募者の中から抽選で5名様に、ラストチャンスがあるからね。ドンドン送ろう！

最後は、8/6号応募者プレゼントの発表だ。今号は、茨城県・向井秀樹君、岐阜県・中島雄二君、滋賀県・田中寛子さん、東京都・三井宏昌君、愛知県・森田千恵子さんの5名に決定だ。おめでとう。プレゼントが届くのを待っててね！

わたし、できちやつた!

やったあー!!

やっはり攻略本が
ないとな。

ソフトバンクパブリッシング 攻略本キャンペーン'99

モデル：金田 恵理（プラチナ tel 03-5542-6152）Photo：中馬 一隆（ブルーストーン）

キャンペーン期間

1999年8月～1999年9月末日（当日消印有効）

応募方法

攻略本表紙カバーにある応募券を攻略本同梱の「愛読者アンケート葉書」に貼付け、弊社宛てにお送りください。上記商品が抽選で当たります。なお、アンケートの内容は抽選とは関係しません。正確に記入してください。

対象商品

攻略本表紙カバーに応募券の付いた弊社書籍全て

SDガンダムGGGENERATION-0ナビゲーションガイド(仮)8月下旬発売予定/
ソウルキャリバー パーフェクトガイド(その他多数)

■雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。
■誠に申し訳ありませんが商品の指定はできません。当選者の発表は賞品の発送をもって発表に代えさせていただきます。
抽選・賞品発送は10月となります。



※実際の商品とカラーが代わる恐れがございます。

SOFT BANK ソフトバンク パブリッシング株式会社 TEL.03-5642-8100
Publishing 国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

人気3Dアクションが、早くもDCに!



ゾンビ
レベンジ

ZOMBIE REVENGE™

NAOMI™

から

Dreamcast

NEW!
Special
特報
Report!

完成度 30%

アーケードの完全移植はもちろん、
Dreamcast版オリジナル要素も!?

- セガ ●10月発売予定 ●5,800円(税別)
- アクション ●2人同時プレイ可能
- アーケードスティック、ぶるぶるぱっく、VGAボックス対応



© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999 画面は全てNAOMI版のものです。

今年10月、恐怖の
舞い降り

家庭用ならではの要素も満載か?



ゾンビリベンジ



の悪魔が
いる……

街に響く恐怖の叫び・
・
・
・
・

諸君、喜べ! DCユーザーの期待を集めていた「ゾンビリベンジ」の移植が遂に決定! NAOMI基板の能力を最大限に引き出したハイクオリティなビジュアル、奥の深いゲーム性など、アーケードで味わえたあの興奮が、ついにDCでも味わえるのだ。もちろんオリジナル要素も盛り込まれることで、期待は高まる一方だ!

STORY ゾンビリベンジの背景を知ろう!

ZOMBIE REVENGE

時は現代、突如死霊に埋め尽くされた街は、その機能を停止し見るも無理な姿となっていた。

国家最高機能計画「U·D·S」。

死霊の軍事利用を目的とする機密計画だったが、何者かの策により実用段階目前でそのすべてを奪われ、その計画に携わる人間の命までも闇に葬り去られた。

街が死霊の巣となしたのはその1年後であった。

誰が…

何のために…

行った事なのか

ただ一つ分かっている事は、
この街そして、この世の運命は3人のエージェントに委ねられているという事。
ただ、それのみであった。

国家最高機能計画 U·D·S(Un Dead Soldier)とは?

リサイクルが可能で、多形(すがたかたち)がある限り、目標に立ち向かう兵士。

UDSの開発は、その思想そのものが人知を超えた領域に達していた為、開発の方向性が見出されるまで、おおよそ10年の歳月を要した。

試作第一号機が生まれたのは、その1年後であった。

人間の主要臓器全てと脳の一部を人工とし、脳中に大きなバッテリーを背負わされたその姿は、不恰好でおぞほしく、何処を見るわけでもないうつろな目線は、無言の怒りと悲しみを、訴えていた……。

人型アームによりマイコンコントロールされた体は、目的の為のみ行動し、多少の負傷を負ったとしても、素体そのものの筋肉、骨格が使用可能な限り目的達成に向かい戦い続ける。正に人間戦車状態だ。

しかし、この機械に依存した方法はあまりに非現実的で、電源供給や高額な部品の量産を考えると、方向転換をせざるを得ないという結論に達した。

ギル细胞。

この癪の発見が、その後のUDS開発に大きな変化をもたらした。

発見者「ギル=ブライティング博士」の名前から名づけられたこの細胞は、人体に浸透することにより体の鮮度を保ったまま、(敵対には傷みを運ばせる)人を死にいたらしめるという魔羅の発見だった。

また、驚く事にその細胞には学習能力があり、一度脳に回ると辺りの細胞と融合し、その後体全体に戻って素体個々の記憶を断片的に再現しようとするのだ。

まあ、再現するといつても思考部分はほとんど欠如状態で、「むく」「食べる」「争う」といった本態に近い部分のみが前面に出るといったお粗末な再現なのだが……。

確かにこの細胞を人の体に投与する事で、本能だけで動く殺人鬼ができる。物理的接触による感染能力のあるこの細胞は、敵間施設等への戦術利用にはとても魅力的な戦力になりうる。

2~3の感染細胞を送りこむだけで、感染が感染を呼び、その施設は内部から破壊されるのだ。

しかし、その感染の先にある脅威を制御できない限り、現段階での実用化はあまりにも危険と言ふ見解が大方であった。

その後、動物との遺伝子組み換えによる強化体の実験も継続して行われたが、制御に関する問題は依然決定的な方法が見出せぬままであった。

98年AMショーにて、衝撃のデビュー!

「ゾンビリベンジ」が世界で初めてお披露目されたのは、98年9月のAMショー会場のこと。NAOMI基板、ゾンビを題材とした3Dアクションゲーム、アナログレバー、そしてVMスロット付き筐体という数々の新要素が話題となった。この初出展時から家庭用を待ち望んでいたユーザーも多く、今回の移植はまさに「待望」という言葉が相応しいと言えよう。



98年AMショー出展時はまだ「ブラッドバレット」という仮称で、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」シリーズの外伝という位置づけだったのだ。

TOPICS

- 1 ゾンビリベンジとは?.....
- 2 独占! 開発者インタビュー.....

単なる移植なのか、それとも「バイオハザード」シリーズに匹敵するほどの大胆なアレンジが施されるのか? セガ1研中川部長と「ゾンビリベンジ」ディレクターの今枝氏のWインタビューを独占掲載! ここだけの話が盛り沢山だぞ。気になる人はP22から先に読むべし!



銃の扱いは天下一品！

並の3Dアクションゲームとはひと味違う

魅力その1

謎に包まれたストーリーを解き明かせ！

RPG的要素も？

このゲームはアクションでありながら、ストーリーラインがハッキリしていることが特徴として挙げられる。最初は謎を秘めていた部分が、ゲームを進めて行くことで徐々に解明されるようになっているのだ。さらにアクションRPGに見られるような隠しアイテムやトラップなども随所に仕掛けられており、繰り返し楽しめるのも特徴の1つ。

リンダ ロッタ Linda Rötter

年齢：22歳
身長：169cm
体重：48kg

某国、特殊機関に属する最年少女性エージェント。銃の扱いに長けており、その腕前は女性とは思えぬほど正確で素早い。しかし肉弾戦では少々隙が多くなりがちなので、連射やダッシュの速さで勝負するキャラクターだ。



肉体派！ 気孔を操る

毒島 力也 Rikiya Busujima

年齢：32歳
身長：185cm
体重：68kg

何かの力を感じ、自らこの地にやって来た他の国の特務機関員。邪悪な力の源を調査している最中、スティック達と出会い、行動を共にすることになる。気孔を自由に操る彼のパワーは、銃撃戦よりも肉弾戦に適しているぞ。



アーケードAC版「ゾンビリベンジ」

「ゾンビリベンジ」は98年末にアーケードに登場したアクションゲームで、内容は8方向レバーと3ボタンでキャラを操作し、射撃と己の拳で襲いかかるゾンビを次々となぎ倒していくというもの。「難易度が高すぎる」と評価されるも、映画ながらの壮大なストーリー展開と随所に挿入されるビジュアルシーンがプレイヤーの心を捕らえて離さず、未だ根強い人気を誇る。アーケードで見かけたら、ぜひ試しに一度はプレイしてみよう。



毒島力也の（一部では）有名なセリフ。アーケード版では、この毒島に魅了されたファン多し。



上のように、自らアイテムを選択して次の戦闘に備える、といった場面などもあり、毎回違ったゲームを楽しめるのだ。

主人公は、このオレだ！！

スティック ブライトリング Stick Brightring

年齢：27歳
身長：181cm
体重：71kg

某国、特殊機関に属する若きエージェント。射撃と肉弾のバランスがよく、扱いやすいキャラだ。「ゾンビリベンジ」の主人公だけあって、ストーリーに最も関わっている。1ページ前のストーリーをよく読むと、何かに気づくかも……？



家庭用ならではの要素も満載か?



ゾンビリベンジ

未違う、ゾンビリベンジの魅力に迫る!

魅力
その2

美しいグラフィックに感動せよ!

デモシーンはムービーではなく、常にリアルタイム

このゲームには、ステージ中に随所にわたくってビジュアルシーンが用意されている。この映像はムービーではなく、NAOMI基板の性能を引き出して作られたリアルタイム画像なのである。

今回の開発者インタビューでは、「さらなる高画質を目指している」との発言も聞くことができ、さらに期待は高まるばかりだ。



これも、ゲーム中のデモシーンの1つ。爆発して破片が飛び散るところまで完全に描かれている。

こんな巨大ボスの登場シーンであるにもかかわらず、もちろんこれもムービーではなくリアルタイム。



UDS-05

比較的後期に創られた生体兵器で、運動により発電、蓄電を繰り返し、自らの意思で放電するという「生体放電」が特徴。



MoCoy (マッコイ)

他のゾンビよりも知能が高く、ショットガンなどの銃器を発砲てくる。銃器の威力は非常に高く、常にプレイヤーを脅かす存在だ。

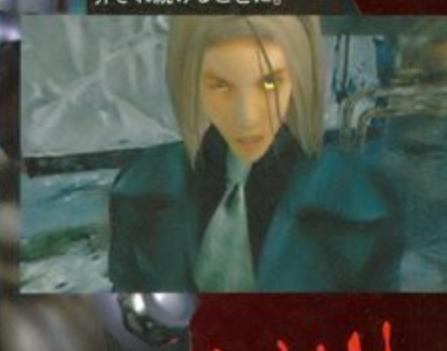


UDS-TP II-00
& UDS-TP II-01

ZED (ゼド)

次世代UDSの第一号体。蘇生体と機械を融合させることにより、さらにパワーアップ、重装備を可能にしたのがこのタイプである。

片目が金色ということ以外、すべてが謎に包まれている。スティックらは、彼から送られた謎のメッセージに翻弄され続けることに。



魅力
その3

斬新なコンバットシステム

基本操作は簡単!



毒感染システム



体力ゲージの他に、毒感染ゲージというものが存在する。ダメージを食らうと必ず感染するのだが、毒の感染率が高まると色々体に変化が起こってしまう。

バリアブルショットシステム

これは銃の攻撃力が変わる、重要なシステムだ。敵に正面に向いているとロックオンサイトが付く。このサイトの色が水色から赤へと変わるために、ダメージ量が増す。連射だと効果が薄いぞ。



SEGA

第一ソフト研究開発部
部長

中川力也

RIKIYA
NAKAGAWA

「今回のノウハウを生かしてオリジナルタイトルを作れたら」

続いては、DC版「ゾンビリベンジ」の現在の開発進行度とその具体的な仕様に関して、現場ディレクターの今枝氏にご登場願った。

——では早速、今現在の開発進行度からお伺いしたいのですが？

今枝 約30%という感じですね。もうドリームキャスト上で動いてはいるんですけど、遙かに移植されていると思います。

——ズバリ、DC版はどんな内容になりそうでしょうか？

今枝 まず、家庭用向けに大胆に作り直すか、それとも「ハウス2」のように完全移植+αといった内容にするかという選択肢があったんですが、今回は完全移植優先となつたんです。例えば「ゾンビリベンジRPG」という選択肢もあったわけですが今回そうしなかった理由は、アーケード版の忠実再現だけでも十分中身は濃い作品だと判断したからです。アーケードでは1プレイ100円で、しかも難易度も高めでしたから、まずはそういった「家庭で思う存分楽しむ」という方に楽しんでもらえたらなど、5,800円で2人プレイだっ

たら、映画を2人で観に行ってパンフレットとポップコーンを買うぐらいの値段と変わらないじゃないですか。最後までプレイすれば50分ぐらいかかりますから、そうすると映画1本分のボリュームはあるわけですよ。そういう意味でも、完全移植+αという内容がベストではないかと思いまして。

——今回、家庭用になるということで「バイオハザード」を意識したという方はありますか？

今枝 アーケード版はかなり意識しましたけど、今回は全くないです。あくまでもこちらはアクションゲームですし、アーケード版は自分たちが一生懸命追求していった作品の完成形だという自信もありますし。

——なるほど。それでは、今回の作品の見どころというのは？

今枝 まずは「本当の完全移植」というのが一番のウリですよね。本当にアーケード版と同じなんですけど、特にグラフィックに関しては再度調整を施していますのでDC版の方がキレイなぐらいです。

——プラスαの部分というのはどん

さて、めでたく移植が決まった「ゾンビリベンジ」だが、一体DC版がどういった内容になるのか気になる読者も多いはず。というわけで、ご存知NAOMI塾塾長としておなじみの(笑)セガ中川部長とディレクターの今枝氏にドリマガ取材班が独占インタビュー。今後の展望や将来的な構想など興味深い話が聞えたぞ。必読だ！

——今回のDC版「ゾンビリベンジ」はどんな内容になりそうでしょうか？

中川 今回はアーケード版の完全移植を待ち望んでいる方に楽しんでもらおうということで、基本的にそちらをメインに考えています。当初はオリジナル要素をいろいろと盛り込んで、家庭用向きに膨らませていこうと考えていたんですが、やはりゲームのベースがアーケード向けですので、そうすると内容が中途半端になる恐れがあります。ちょうどDC版の「ハウス2」ぐらいのボリュームになりそうです。

——家庭用ならではの大胆なアレンジというのは？

中川 今回はそういう形になりましたが、このノウハウやゲームシステ

ムを今後のオリジナルタイトルに生かせたらと考えているんです。元々あるゲームのアレンジよりも、この流れでコンシューマオリジナルの違うゲームを作った方が面白いじゃないですか。今はまだ発表できる段階ではありませんけどね。

——アーケードからの移植というのは、今後も早いペースで？

中川 ケースバイケースですね。例えば「消防士」などは特殊基板ということで、すんなりと移植するのは難しいでしょうけど。

——開発部門のアーケードとコンシューマが統合されて1つになりましたが、旧AM1研として今後のラインナップや方向性はどのように？

中川 今までアーケード向けでした

な内容に？ リリースには「格闘モード」とありますか？

今枝 当然オリジナルモードに関して考えてはいますけど、今はアーケードモードを作っている最中ですから。具体的な仕様というのまだ固まっていませんので、これからですね。

——以前のインタビュー（本誌6/4号）にもありました、ボツキャラの復活というのは？

今枝 それも検討中ということです（笑）。というか、それよりも主人公であるスティックの影が薄いので、そっちを先にどうにかしたいんですよ。オリジナルモードでピックリするようなことが待っているかもしれませんよ。

——テコ入れされるわけですね。コスチュームが変わるとか？

今枝 うーん、今は何とも言えないんですが（笑）。

——操作に関してはいかがでしょうか？ アーケード版はアナログレバーでしたが？

今枝 今のところ両対応で考えていますが、個人的にはアナログでプレ

「映画のように5

イしてほしいですね。アーケード版はクセがありましたけど、今はもうちょっと誰にでも楽しめるようになります。オリジナルモードではゲーム性も全く変わってしまうし。

——難易度に関してはいかがでしょうか？

今枝 アーケードでは凶悪だとか言われてましたけど、それもそのまま移植しないと「完全」じゃないですかね。その一方でオリジナルモードでは全て見直して、そんなに一生懸命プレイしなくとも最後まで進める難易度にはしたいと思っています。

——最後に一言お願いします。

今枝 この作品に関してはきっちり最後まで50分間プレイして、そこで初めて「ゾンビリベンジ」をプレイしたという達成感が得られる作りになっています。ですから、映画1本を観るのと同じように楽しんでもらえたらと思います。

——ありがとうございました。

（7月25日、セガにて収録）

家庭用ならではの要素も満載か?



ゾンビリベンジ

ので、基本的にはまずそれから考えますけど、企画次第ではコンシューマ向けタイトルも作っていきたいですね。今回の組織改革でコンシューマから企画を持って異動してきた者がありますし、1研のスタンスは「面白ければ何でもアリ」ですよ。NAOMIとVMの連動だってコンシューマサイドから企画が挙がりつつありますし。アーケードでも「ダービー・オーナーズクラブ」のようにネットワーク対応とか携帯電話を使って何か面白いことを仕掛けようかとか、いろいろと考えていますよ。

——そのVMとの連動というのは、今後はどうなんでしょうか? PSではポケステの「どこでもいっしょ」などがブレイクしていますが?

中川 いくら「アーケードと連動します」と叫んでも、DCを持っていないと面白くないじゃないですか。それにアーケードでもVMが差せる筐体自体がもっと広く出回っている

いと意味がないし。やはり無理矢理連動させる

んじゃなくて、ちゃんと連動して初めて意味があるという企画を考えています。

——ハードが高性能になって開発費がどんどん上がっていく中で、今後ゲーム制作はどのように?

中川 作り手としては、もうNAOMIとDCで十分だと思うんです。もっと高性能で安価な基板が出ればそちらで作るでしょうけど、基本的な「遊び」の部分では、もう変わらないと思いますよ。PS2で500人のスタッフが何十億円をかけて作りましたというゲームが出て、今のPSでも面白いものは面白いだろうし。だから超大作主義も去年ぐらいがピークで、今後はお金をかけないで安く作るという原点回帰が見直される時代になるんじゃないですかね。

——9月のAMショーでは、新作など期待できそうでしょうか?

中川 先日のプライベートショーでビデオ公開した職ゲーの最新作にあたる「救急車」のゲームをはじめとして、新作を多数出展する予定であります。今後も期待してください。

(中川)

「分間を楽しんでほしい」(今枝)

SEGA

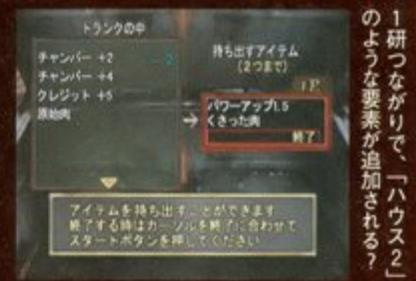
今枝賢
ゾンビリベンジ
ディレクター

アーケード版ディレクターでもある。以前のインタビュー時に「あの時は方向性すら決まっていなかつた」とか。で、DC版

KENICHI IMAEDA

DC版「ゾンビリベンジ」 オリジナル要素を大胆予想!

めでたく移植発表されたものの、DC版ならではの詳細は未だ不明。インタビューで両氏にその辺りを突っ込んでみたものの、やはりガードは固く、ほとんど何も語ってはくれなかった。ならば、ドリマガ恒例の予想記事で、DC版「ゾンビリベンジ」の核心に迫ろうではないか!



の1研つながりで、「ハウス~2」のような要素が追加される?

家庭用モードの追加

完全移植を目指しているのであれば、当然その一方で家庭用ならではのオリジナルモードが収録されるのは、もはや約束といつても過言ではない。DC版「ハウス~2」のように連続ボス戦、もしくはDC版「刑事2」のようにタイムアタックや対戦モードなんてのか考えられそうだ。

実現度 99%



ボスモードか?

アイテムが増える?

「ゾンビリベンジ」には数々のアイテムが出現するが、家庭用ならではの破天荒な武器やアイテムが登場しても面白いかも。DC版「ハウス~2」にもあった「腐った肉」や「一撃の素」などが登場したりして、RPG的な要素として、もっと複数の武器を自由に持ち替えられたりしたら楽しいよね。

実現度 70%



どつかへん!
(違う?)

通信に対応する?

DC版「刑事2」に出てきた「刑事の素」のように、インターネットからデータをダウンロードしてゲームそのものがパワーアップするというのもアリでしょ(つか、そのままなんだけど)。これでアイテムが増えたり、ボツキキャラやYokoが使えるようになったら面白いかもね。

実現度 50%



まさか
「ゾンビの素」!?

VM用ミニゲーム

DC版「ハウス~2」で本誌が予想したゾンビ育成ミニゲームは、残念ながら採用されなかった(笑)。そこで今度こそ、「あつめてゾンビ」を熱望! 弱らせて捕獲したゾンビをVMにダウンロードし、友達同士で対戦やお見合いできると。それで楽しいかって? いいの、対応していれば。

実現度 1%



今度こそ
「あつめてゾンビ」!?

続報を待て!

ドリームキャスト初のRPGに早くも 第二弾発売 決定!!

DC初の正統派RPGとして注目を集め、大ヒットした「神羅世界エボリューション」。あれから半年。ここに待望の続編が発表される!!

神羅世界エボリューション2



- セガ/ESP/スティング
- '99年発売予定 ●価格未定
- 冒険活劇RPG ●1人プレイのみ
- ビジュアルメモリ、ぶるぶるぱく、VGA対応

あの冒険家たちが再び帰ってくる!! センセーショナルな登場を果たした前作から約半年、早くもシリーズ第2弾が始動した。すでにここまで出来上がってい るグラフィックの完成度は驚異的! これがドリームキャストの「新たな一步」となる!!



盗賊団のボス、カルカーノ。マグたちと同じサイフレームの使い手で、左腕に着けた砲身のようなものが彼の愛機である。先史文明調査機関ソシエテの所有する宝を狙っており、マグたちとの絡みも、気になるところだ。

冒険家としての風格を備えた
第4のサイフレーム使い

NEW CHARACTER

不思議な力を秘めたヒロイン。
他人とのコミュニケーションを拒んできたが、マグだけに心を許し、今後の冒険にも同行する。

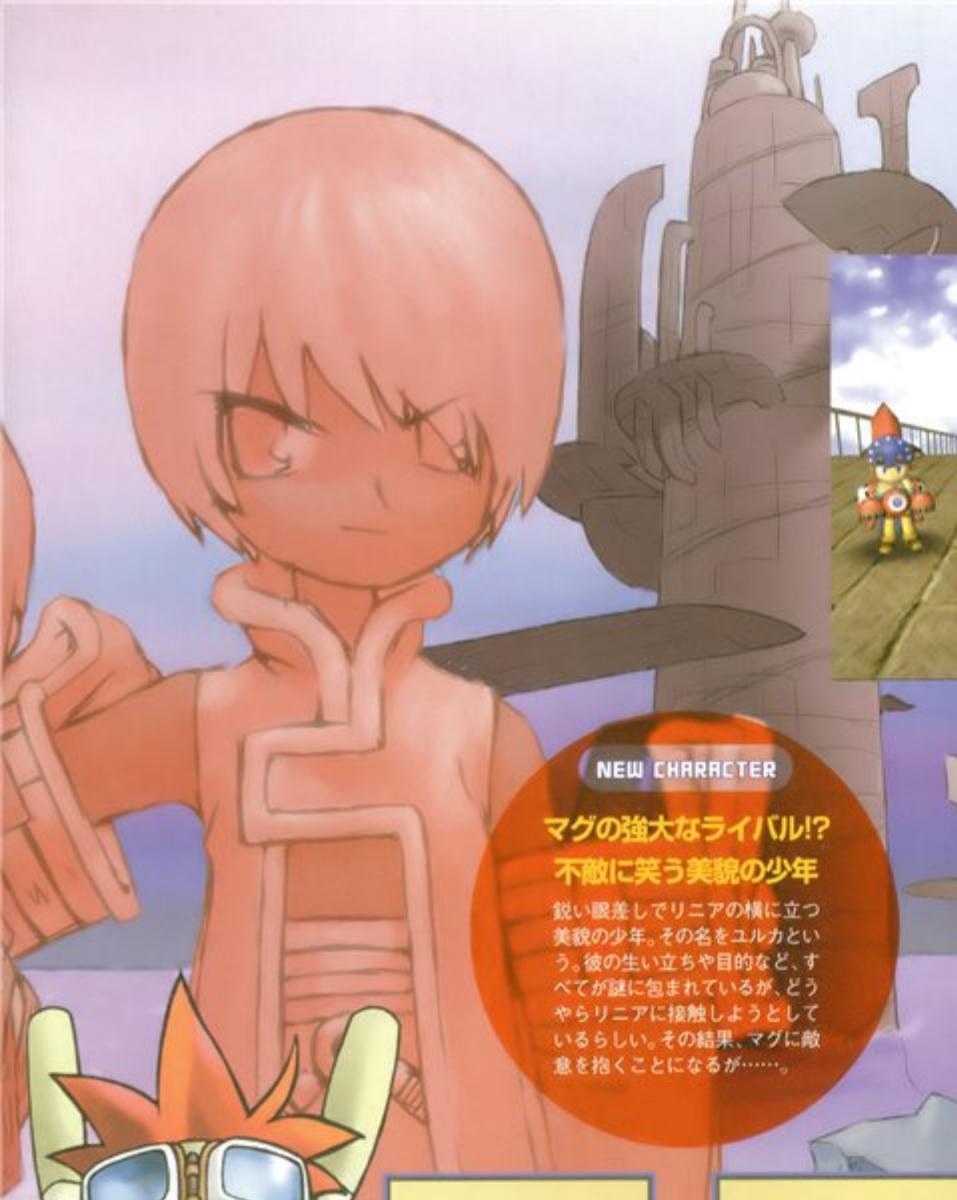
リニア・キャノン



チェイン・ガン

剣型のサイフレームを使う冒険家の少女。ランチャー家と対立しているガン家の出身だが、本人は密かにマグを想っている。

冒険家マグ・ランチャード



NEW CHARACTER

マグの強大なライバル!
不敵に笑う美貌の少年
鋭い眼差しでリニアの横に立つ
美貌の少年。その名をユルカとい
う。彼の生い立ちや目的など、す
べてが謎に包まれているが、どう
やらリニアに接触しようとして
いるらしい。その結果、マグに敵
意を抱くことになるが……。



未知なる先史文明の謎を求めて、

1

拠点となる街

故郷をあとにしたマグたちが、最初にたどり着くミューゼヴィル。大きな建物が並ぶ都会的な街だ。

街のマップ&視点変更



街の規模が前作よりも拡大されたことによって、建物の見取り図が表示され、プレイヤーの移動をサポート。また、キャラクタービューへの切り替えができ、臨場感あるアングルで町を歩くこともできる。視点変更の機能も追加された。

天候と時間帯の変化

見慣れた街並みも、天気が異なるだけでもまったく雰囲気が違ってくる。雨や夕暮れなど、ビジュアル面での演出は、イベントをよりドラマチックに見せる効果として使われるようだ。



雨と霧



夕刻



2

街の施設

街にはアイテムの購入やメンバーが待機するための施設が多くある。確認できる場所をチェック！

アイテムショップを発見

看板が出ているこの街のアイテムショップ。品物の売買で何度もお世話になるだろう。



酒場で情報収集!?

画面右の建物は酒場らしい。前作で役に立つ情報が聞けただけに、今回も期待できそう。



パーティ編成の場合はホテルで



CHECK!

マグとベッパーは、前作後一度別れているとのことで、再会はいつになる？



今回の冒険は出張ということで、パーティーメンバーを交代させる場所には滞在中のホテルを使用。ここなら不要なアイテムも預けられるはず。

3

旅立ちの背景

前作のあのキャラも登場している？ 貴重な会話シーンからゲームの導入部分を振り下げるみよう。

ソシエテの隊員ニーナが同行している！



マグたちがバルディアにやってきたのは、パンナムタウンのソシエテに届いた依頼がきっかけ。とすると職員のニーナが同行しているのは、彼女が案内役としてついてきた可能性が高い。画面で

CHECK!

ソシエテのパンナムタウン支部に勤務するベテラン受付嬢。彼女も新たなCGモデルで登場。



は何かトラブルが発生したようだが、再びソシエテに借金するはめに！？

KeyWord エヴォ

(先史文明)

何万年も前に栄え、そして滅亡した高度な文明。世界各地で、その文明の名残をとどめる遺跡が数多く発見されている。マグは前作の冒険で、パンナムタウン付近の遺跡を発掘し尽くしてしまった。

(サイフレーム)

先史文明の遺産である万能機械。限られた人間にしか扱うことができず、これを身につけた「サイフレーム使い」が冒険家となる。遺跡からはサイフレームの能力を拡張するパーツが発掘されることも。

マグの冒険は加速する



「リューション2」を知るキーワード

(先史文明研究機関ソシエテ)

魔物の巣窟となっている遺跡の探索を冒険家に依頼し、彼らの持ち帰った発掘品から先史文明を研究している。遺跡の見つかっている各地域には支部があり、情報提供やアイテムの鑑定、加工などを行う。

【エヴォルシア】

先史文明の遺産であり、マグの一族が代々探し求めていた「あるモノ」。今まで伝説と化していたが、第8帝国の科学力によってその存在が確認された。その正体を知りたくば……前作をプレイせよ！

遺跡ダンジョン

4

遺跡はランダムダンジョン以外に、固定のシナリオダンジョンまで登場。さらに戻が巧妙になった!?

ドキドキの仕掛け

岩に追いかけられたり、落とし穴で移動したりと、「2」の仕掛けは立体的な面白さがポイント。固定マップのシナリオダンジョンでは本格的な謎解きも楽しめる。



落石



氷の床



隠し部屋探しにサイフレームが大活躍

なんと移動中でもサイフレームが使用可能に！隠し部屋をふさぐ壁や、ジャマな障害物をどんどん破壊できるようになったのだ。怪しい壁の割れ目を見逃すな。



一見ガレキが散乱しているようだが、サイフレームで壊すと隠し部屋が出現！



進化した戦闘

5

前作で高い評価を得ていた戦闘も、敵のアクションからコマンド変更まで細かい改良が加えられた。

コチラに気がつくと「！」マークが

ダンジョン内で敵がマグに気づくと、「！」マークを表示して襲ってたり、逆に弱い敵は背中を見せて逃げるようになった。



攻撃方法がさらに多彩に

詳細は不明だが、キャラの個性を生かしたユニークな攻撃が導入されるらしい。期待しよう。



「逃げる」コマンドが常に表示

全員が最後列に退かなくとも、「逃げる」が使用可能に。これで強い敵に遭遇しても安心だ。



神機世界
エヴァオリューション2SPECIAL
INTERVIEWSHINKISEKAI EVOLUTION 2
「初めての続編」に着手した
スティングの挑みDC初の続編発表を成し遂げた「エ
ヴォ2」。誰もが知りたい続編の詳細
を企画者自身に語っていただこう。Great Heat,
destroyed.

BOQUEI

Great fest.
destroyed.DEUS
EVILUTION

JUE

STING

Meanings change with
This is the age of Great Heat.
This is the world it destroyed.

BAROQ

Distorted culture

The age of real life
is here.

はるか

前作とは雰囲気がガラリと変わ
しげな海をイメージさせる「2」のロ

中央の模様にも何が意味がある?

TITLE LOGO

Evolution[1]

前作の功績

月後に発売。良質なRPGの登場は、新

ハードの強力な援護射撃となつた。

ベッパー

へえ、なら、大変じゃない?

アシシの見たところ

マグでムチャクサなタイプよね?

待ち望まれた「第2弾」の発売決定に至る道

——「2」の発売が決定し、開発を

新たな舞台と生まれ変わったキャラクター

——「2」のタイトルバックにある水面と、副題の意味について教えていただけますか。

橋本 サブタイトルの「遠い約束」の意味は、物語の核心に関わる内容なので、まだ深くお話しできません。これについては、実際にゲームをプレイしていただければ、おのずとわかってもらえるでしょう。タイトルバックに使用した青は、空や海といった、いつの時代も変わらない永遠的なイメージを表しています。

——新しい冒険の舞台となるバルディア大陸は、どういった地域なのでしょうか。

橋本 バルディアは前作のノースロップ大陸（パンナムタウンのある場所）の南西に位置しています。今まで、パンナム港からの船か、空の便でしか行けなかったんですが、大陸間鉄道の開通によってグッと身

近になったんですね。マグたちの滞在することになるミューゼヴィルの街は、パンナムタウンよりもずっと都会的にデザインされています。

——ストーリー上では前作から半年という時間が流れていますが、登場キャラに変化はあるでしょうか？

橋本 キャラのCGモデルは、すべて新しく作り直しています。今回は指の1本1本が動くようになっていて、テクスチャーも凝っていますね。それに、時間の流れを表現できないかと思って、一部のキャラは衣装を若干変えているんです。ちなみに、マグとリニアは、おそろいのジャケットを着ているんですよ。反対にグレの衣装は、ほとんど変わっていないというか、変えようがないような……（笑）。

「エヴォ」という作品はこれからも成長していく

キャラのCGモデルが前作以上に描き込まれているわけですが、「2」では完全にムービーがなくなることも？

橋本 いえ、今回もムービーは要所要所で使用する予定です。ただ、CGモデルのキャラが会話するデモシーンでは、「2」から音声が入るようになっています。もちろん戦闘でもしゃべりますよ。キャラのセリフを担当する声優さんのキャスティングは、新キャラをのぞいて、前作と同じ方にお願いしています。

——では、現在「2」の開発状況は何%ぐらいでしょう？

橋本 開発状況は……まだ具体的な数字で言い表せませんね。順調に進んでいるとだ

け、お伝えいたしましょう。前作よりはるかにボリュームアップしているので、秋のゲームショウにプレイ可能なものが出来るかどうかも不明です。

——「エヴォ2」は、ドリームキャストソフト初の続編タイトルになりますが、その意気込みをお聞かせください。

橋本 そうですね。前作のときも「ドリームキャストで最初のRPGとして発売させよう！」とみんなでがんばって実現させたタイトルですから、この第2弾でどこまでハードの能力を引き出せるかに注目してほしいです。プレイヤーのみなさんとともに成長していくこの「エヴォ」という作品と、マグのこれから活躍に期待してください。

マグたちはプレイヤーのみなさんと一緒に成長していきます

COSTUME コスチュームの変化



SOCIETY ソシエテの役割



CAMERA WORK カメラワーク



NEW CHARACTER 新キャラクター



DUNGEON 遺跡ダンジョン

遺跡は見た目だけでなく、内部の広さや仕掛けで特徴がなされるらしい。シナリオダンジョン特有の謎解きも楽しみ！



CYFRAME サイフレーム

戦闘には欠かせない機械、サイフレーム。今回はダンジョンの仕掛けを破壊できるようになり、使い方にも幅が出てきた。

厚いベールに包まれた新キャラたち。謎の少年ユルカは、前作には出てこなかったタイプのキャラとして描かれるようだ。

Special
特報
Report!

NEW!

緊急発表! 「サクラ大戦」シリーズがついに Dreamcast™ に進出!!

花組対戦コラムス2

8月4日から東京厚生年金会館で行われていた「歌謡ショウ3」の公演内にて、広井氏の口から突然「サクラ大戦」の新情報が発表された。ついにドリームキャストで「サクラ大戦」シリーズの最新作が発売されるのだ!

- セガ ● 12月発売予定
- 価格未定 ● ドラマチックパズル
- 2人対戦プレイ可能

「サクラ大戦」シリーズ最新作は「花組対戦コラムス2」だ!!

「サクラ」ファンには待望のシリーズ最新作が広井氏から発表された。それは、下の写真を見てもわかるように、セガサターンで発売された同名タイトルのドリームキ

ャスト版ともいべき「花組対戦コラムス2」だ。

まだ詳しい内容についてはわかっていないが、画面写真を見るかぎりでは、グラフィック面で格段

にパワーアップが図られているのが確認できる。登場キャラクターも、本編「2」からの新キャラクターでもある織姫とレニが加えられている模様。また、ドリームキ

ャストの通信機能を生かして、全国のプレイヤーと対戦プレイが可能になるらしい。

これ以上の詳しいことは、わかりしだい報告していくぞ。



今回の発表で公開されたドリームキャスト版「花組対戦コラムス2」の画面写真。とにかく、すごくキレイになった。プレイ画面のバックに描かれているキャラクターは、描き下ろしなのかな?!



キャラクターは「サクラ大戦2」から登場した織姫とレニが加えられているのがちゃんと確認できる。また、なにやら作戦らしきもの(風・林・火・山)を事前に決定する必要もあるようだ。続報を待て!

知って得する

「サクラ大戦」シリーズの系譜

1996年9月に発売された「サクラ大戦」から約3年の月日が経過。ゲームだけでも、かなりの続編的作品が発売された。ここでは、その作品の数々をまとめて紹介。「サクラ」ファンならば、全部持つて当然!?

サクラ大戦

セガサターン版/セガ・エンタープライゼス/1996年9月27日発売/8800円(特別限定版)/6800円(通常版)/ドラマチックアドベンチャー



あたし、真宮寺さくらです。

サクラ大戦 花組通信

セガサターン版/セガ・エンタープライゼス/1997年2月14日発売/4800円/デジタルファンディスク



「サクラ大戦」に関する情報を詰め込んだファンディスク。

花組対戦コラムス

セガサターン版/セガ・エンタープライゼス/1997年3月28日発売/5800円/ドラマチックパズル



「サクラ大戦」のキャラクターたちが「コラムス」で対戦!

「What'sシェンムー」

～湯川(元)専務をさがせ～



Special
特報
Report!

完成度 50%



芭月涼

本作の主人公で高校3年生。父から習った芭月流柔術の使い手。その性格は「意地の強い頑固者」。

「シェンムー」総指揮 鈴木裕からのコメント

以前僕が発表した発売日からずれて、ユーザーの方々を待たせてしまった代わりに、この体験版を作りました。これが本編の1クエストだと思ってください。こういうクエストがいっぱいつながって、何十時間にもなって「シェンムー」になっていますから。

ついに先日（8月5日）より配布が始まった「What'sシェンムー～湯川(元)専務をさがせ～」。今回は、この体験版のプレイを元に、その見所や注目点を徹底的にチェックしていくぞ。ドリームキャストユーザーが、初めて触れることになる“シェンムー”の世界だけに、これまで明らかにされていなかった情報が満載だ。まだ体験版を入手していない人も必見ッ!!



「体験版ですらここまでできる」という見方もできよう。途方もない怪物ソフトが、その片鱗を見せ始めたのだ。発売が待ち遠しい!!

「What'sシェンムー」って何?—という人のために

～湯川(元)専務をさがせ～

この体験版は「シェンムー三昧(ざんまい)」キャンペーンの第2弾として、8月5日より配布されているもの。店頭でドリームキャスト本体かソフトを購入することで入手可能だ。本編のストーリーとは関連がないが、「シェンムー」ワールドの一部や、基本的な遊び方が体験できるようになっているぞ。ただし、数に限りがあるので、品切れ御免!

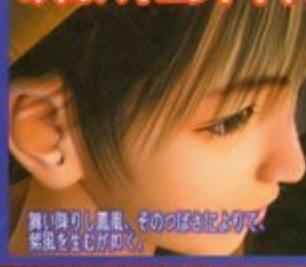


舞台は横須賀のドブ板。何物かに狙われた湯川(元)専務を制限時間内に助けよう。バトルもあるぞ!!

4人のハイエンドキャラがゲームを紹介してくれるぞ!



体験版とはいって、その内容は本格的。字幕や音声の切り替えが自由にでき、説明のほとんどがひらくかなくなる「こどもモード」といつた親切な仕様も。



「ハイエンドなリアルさで迫る」の顔がリアルタイムで動いて話をするのだ。スゴイ!!

持っていない人は今すぐゲーム店へ! まだ間に合う!!

に触れたか!?

体験版 What'sシェンムー
~湯川(元)専務をさがせ~
好評配布中!!



1 随時見られるヘルプ機能

クエスト中などでスタートボタンを押すと、いつでもヘルプ画面が表示される。状況に合わせた操作方法が表示されるので、決して操作に迷うことはないぞ。

【ゲーリ】のヘルプ
矢を投げて合計得点を重ねます。
敵の動きを見て、タイミング良く
ボタンを押してください。
1ゲーム100円です。

A 矢を投げる B 戻る

ゲーリは、バラ載き時、英國紳士によって
生み出された伝説ある室内競技です。

操作方法以外に豆知識が書いてある場合も。結構嬉しい? い



2 いつでも視点変更が可能

「シェンムー」ではすべての映像がリアルタイム描画。ムービーではない証拠に冒頭のシーンでアナログ方向キーを倒せば、視点が変化するはず。これは結構新鮮。



アナログ方向
キーで
視点が変化する!

会話の途中でも
アナログキー入力で視点が変化。



3 現実にある製品が登場!?

街中にある自動販売機では、コーラなどの飲み物を購入可能。また、涼のしている時計はアメリカ製「TIMEX(タイメックス)」の腕時計。本編ではさらに登場する!?



TIMEXの
腕時計!



4 “アイテム”という存在

ウィンドウ(メニュー)を開いて選択、という一般的なアイテム使用法。体験版で入手できるのは全部で4アイテム。特に重要なのは、進行を助ける便利な「メモ帳」だ。



所持品が表示されるアイテムウィンドウ。所持金額も表示される。

—What'sシェンムー— ~湯川(元)専務をさがせ~

ここに注目!!

プレイしているときには何気なく思っていっても、「シェンムー」には、この作品だからこそ可能となった、ユーザーフレンドリーなシステムの数々が用意されている。ここでは、そんな“プレイする人に優しい”注目点を解説していく。見逃していた人は再度チェックだッ!!



香港旅行
街外れの旅行代理店に張ってある。涼はここで航空券を購入して香港へと旅立つか? 本編が待ちどおしい!



第九を歌う会
物語が始まるのは1986年の12月。全国的な年末の恒例行事の告知だけに、臨場感はさらに高まるはず。



ハングオン
ゲームセンター内で発見。他にもフリッキーやファンタジーゾーンなど懐かしのビデオゲームポスターが!!

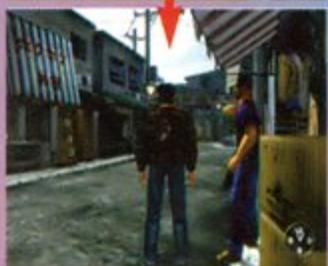


5 視点の自動切り替え

場所をたずねると、相手が指示する方向に視点が切り替わる。その方向に進んでいけば、行き先を間違えることのない親切設計。会話中に代名詞“あっち”を使われても問題はない。ゲーム中にある場所をたずねた場合を例に説明しよう。会話の途中に相手が特定の場所を指示した場合、それを追うように涼(=プレイヤー)の視点は動く。現実で相手が指差す方向を見るのと同じというワケだ。



会話終了後、涼の体は自動的に指示された方向に向いている。あとはその方向に向かえば、おのずと目的地に到着する。道に迷ったら、近くの相手に再度たずねればよい。ただし相手が目的の場所を知っていることが前提だが。



6 ズーム機能で街を見尽くす



Rトリガーを引くと涼本人の目の位置に視点はズーム。視点変更と併用すれば、より臨場感ある画面を楽しめる。街中のポスターを集めてみたので、その作り込みを確認してみよう。本編では、気になるポイントに自動で視線が向く、ロックオンシステムが採用される。



体験版での登場人物

体験版には、写真の人物を含めて50人以上が登場。裕さんは「一章は200体以上」と語っていたが、限られたドップ板の中だけでこれだけの人数が登場するのだから驚かれる。中にはセガスタッフに似た人物も!?

この他にもまだまだ大勢いるぞ!!

信吉(鮮魚店)

通行人男性1

赤坂(洋服店)

サワノヒサカ

クリタ(軍装品店)

タムラ(精肉店)

コミネ(パン屋)

ジュピトリス店員

通行人男性2

公園の老人

外国人女性1

通行止め女性1

通行人女性2

通行人女性3

老女1

通行人男性3

通行人女性4

通行人男性4

通行人女性5

外国人男性2

少年1

通行人女性6

外国人女性2

外国人男性3

通行人男性5

マーク

通行人女性7

体験版で再確認する technique & direction 技術と演出

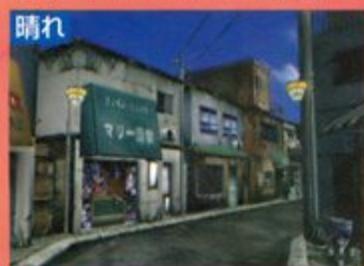
構想から5年、非常に多くのスタッフが携わっていると言われる「シェンムー」だけに、そこで培われた技術や演出技法は、ゲーム業界屈指のものとなっている。そして、この体験版では、それらの片鱗を目の当たりにすることができるのだ。1枚のGDに凝縮された、最先端技術を再確認しよう。



すばらしい世界を体験!!

SYSTEM CHECK 1 MAGIC WEATHER [マジックウェザー]

気象と天候を自由に制御するシステム。体験版では、下の3種類がランダムに演出される。本編では、雨が振れば通行人が傘を差すといった描写も。



晴れ

雲の低い12月の空を見事に再現している。当然ながら、雲は時間の経過とともに場所を変えていく。光流の差し方にも注目しよう。



曇り

一面が雲に覆われ、陽射しも弱々しいものに。「シェンムー」でも現実世界同様、天候はリアルタイムで滑らかに移り変わっていく。



雪

見づらいかもしれないが、曇りの時に上に暗くなつて空から、フワフワと粉雪が舞っている。本編では激しい振りで雪が積もることも。

SYSTEM CHECK 2 RANDOM Quick Timer Event [ランダムQTE]

始まるかどうかは運次第の特殊なバトル!

ドブ板を情報収集のために歩きまわっていると、突如QTEバトルに突入することがある。これが、初公開となる「ランダムQTE」だ。他校の番長(?)エノキとその舎弟が、

突如ケンカを吹っかけてくるこのイベントは、乱数で発生する仕組み。どうしても見たいなら、八百屋の前を何度も往復すればOKだ。ただし時間切れには要注意。



てめえ、ピッカで見たツラだな

ドブ板の街かどで突如始まるQTEバトルがコレだ!



倒したエノキにキックを見舞ってバトル終了。降りかかる火の粉は払いのける。それが涼のボリシーでもある。このあと舎弟から貴重な情報を聞き出せる?

1枚のGD-ROMに詰め込まれた

SYSTEM CHECK 5 LIFE HABITS PROGRAM [生活習慣プログラム]

日々の行動を再現する驚異のプログラム

「フルスケールの世界の構築」は、なにも地形や建造物に限った話でない。「シェンムー」には、登場人物の1日の行動をも再現する仕組みが存在する。それが「生活習慣プロ

グラム」だ。例に挙げた4人の行動を見れば、どこかを行き来しているだけといった、単純なものではなく、まるで生活していくよう行動しているのがわかるだろう。



と並べられたあ
のトムも、ち
と行動を。



そして、ワッペン・刺繡のマリ一商店のショーケース見物。このあともさらに買い物を続行。

体験版に入っていない要素をCHECK IT!!

フリー戦闘

いわゆる実戦部分。日ごろ鍛えた技や「さばき」や「かわし」といったテクニックを使い、並みいる敵を倒しまくろう。VFシリーズを手がた鈴木裕作品だけに、臨場感たっぷりのド迫力バトルが楽しめるぞ。しかも、格闘ゲーム初心者でも、安心して楽しめる仕組みも用意されているのだ。



日々の修行・技伝授

涼がフリー戦闘で使う技は、「日々の修行」と「技伝授」で身に付いていく。前者は1日の終わりの必修行動で、足・手・投技のいずれかを強化できる。後者は物語の途中で出会う人から、技を「伝授」されるというもの。相手が教えるコマンド通りに入力できれば成功となる。



乗り物

現実世界同様に広大なシェンムーの世界は、徒歩だけで移動するには時間も手間も掛かりすぎる。そこで活躍するのが各種の乗り物だ。写真の自転車(なんと立ち漕ぎが可能)もあれば、バイクにまたがり海岸線をカツ飛ばすこともできる。さらには、路線バスで——と現実さながらなのだ。



買い物

現金の使い道は、何もジュースやゲームだけではない。「インフォメーション」でマークは「コンビニ」や「駄菓子屋」があり、そこで買い物ができると言っている。体験版のドブ板で「近日開店」のコンビニは本編でオープンしているかも知れない。お金はアルバイトで稼ぐことができるぞ。





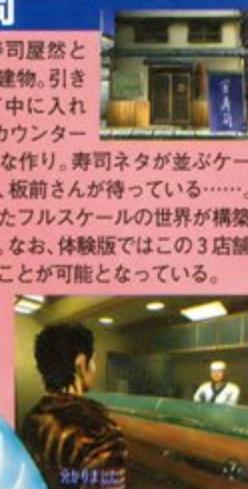
SYSTEM CHECK 3 SUPER REALTY [超現実感]

“リアル”ではなく“リアリティ”の追求

「シェンムー」の世界は“現実”的なリアルではなく、“現実感”的な意味を持つ“リアリティ”が徹底的に追求されている。単純な現実世界の模倣ではなく、ゲームの世界を盛り上げるための再構築——そのため、舞台である横須賀も、現実とは少し異なる描かれ方をしている。ここでは、その“超現実感”を感じさせてくれる3つの店舗に注目してみた。

宝寿司

いかにも寿司屋然とした面構えの建物。引き戸を開けて中に入れば、そこはカウンターだけの小さな作り。寿司ネタが並ぶケースの奥には、板前さんが待っている……。現実に即したフルスケールの世界が構築されている。なお、体験版ではこの3店舗のみに入ることが可能となっている。



世界旅行社

ドブ板に2件ある旅行代理店のうちの一方。レンガ造りの洒落た建物で、扉の前にはポスターが貼ってある。'86年は海外旅行もそんなに珍しくはない時代だけに、店内の事務員はしきりに旅行へ説いてくる。



ゲームセンターYou

スタッフが洒落た風格で裕さんの名前を付けたというゲームセンター。古めかしい外観から、何やら懐かしい雰囲気が漂う。'86年当時なら、どこにでもありそうなゲーセンの再現。それが超現実の追求でもある。



驚くべきシステムの数々!!

犬



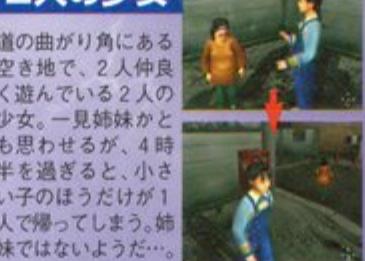
イラ犬のか、ドブ板をフラフラと往来する犬。彼にも生活習慣は用意されている。犬の習性である片足を上げてのマーキングも。

買い物をする女性



外見からは、サーファーアーチャーという呼び方が妙にマッチする彼女。だが、食事の用意なのか肉屋に寄ったり、花屋の前にすっといたりと、実はなかなか女の子らしい行動を取る。

2人の少女



道の曲がり角にある空き地で、2人仲良く遊んでいる2人の少女。一見姉妹かとも思われるが、4時半を過ぎると、小さい子のほうだけが1人で帰ってしまう。姉妹ではないようだ。

リボンの少女



赤いワンピースと頭のリボンが印象的な女子。野菜が好きなのか、八百屋の前で一人。



野菜は飽きたのか、別の場所へと歩き始める。堂々とした歩きっぷりは地元民だから?



電柱のそばで落書きをしている少年と話している。どうやら彼は地元の友達のようだ。

キミは気付いた? こんな細かなコダワリまでが!!

ドブ板を抜けるとバス停が!?

ゲームセンター前の通行止め地点でしばらく待っていると、向かいの通りを路線バスが走り抜けていく。本編では乗れる?



ダーツで500点を狙え!!

ダーツの最高点は500点満点。ちなみに、300点以上をマークすると、店員の特別なセリフが聞けるぞ。投げまくれ!!



店先にある時計もリアルタイム!

商店街のはずれにある「理容マエダ」。この店頭にある看板型の時計、実はリアルタイムで動いているのだ。細かいイッ!

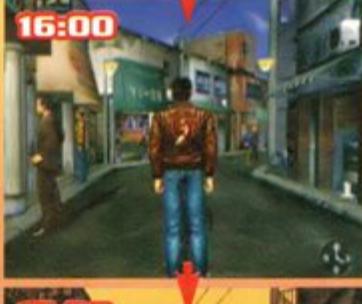
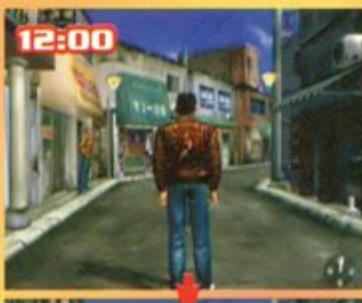


意外と気づかない細かな点を紹介。「シェンムー」世界はここまで造り込んであるのだ!



SYSTEM CHECK 4 TIME CONTROL [タイムコントロール]

ゲームの時間軸をつかさどるシステム。時刻に合わせてグラフィックも変化。体験版では7時間分のみだが、本編では月日の移ろいをも実感できる。



体験版スタート直後。12月なので日は斜めに差しているが、街路全体に日が当つていて、右下の時計で確認も可能。

2時間後の同じ場所。太陽が西側に移動して涼の背中側が真正面に延びている。人通りが一番多いのは、この時間帯。

スタートから1時間が経過しすでに夕方といつてもいい時間帯。赤い夕焼け色に染まる空の下、街からは子供たちが徐々にいなくなっていく。

太陽がすっかり身を潜め、建物の外壁も色濃く染まる。街灯は色づき始め、夜に近づいたことがわかる。影の長さも最初の倍近くなつていている。

太陽が没し、夜を迎えた。自身の影もだいぶ薄くなつて迎えるとゲームオーバーだ。運営に陽は没し、夜を迎えた。人気もグッと少くなり、涼しさもある。

まずは一通りプレイしてみる。制限時間はゲーム中の世界の7時間(約21分)だ。当然素直に進めば、この半分程度の時間でクリアはできる。だが、「シェンムー」の世界は簡単にクリアしたらもったいないし、面白くもない。

じっくり何度も楽しみたくなるし、そのたびに発見もある。トムをずっと追って何度も話しかけてみる。「おい、トム。本当に湯川さん探してるのかよ?」などと突っ込みつつ、くすくす笑ってる自分がいた。

先日のキャラショーでも「シェンムー」は盛況。今度はTGSに注目!

隊

長

日

記



Special
特報
Report!

30日間300ドリム(300円)で、
いつでも温泉に入り放題

入湯み
ろ温泉にな
よ!!



ナニモノ?



見知らぬ人が集まる温泉場。そこで気の合う仲間を見つけたらトランプや麻雀で思いっきり遊べちゃう! 「ぐるぐる温泉」はそんな楽しい温泉です!!

- セガ ●つなゲー(通信対応ゲーム)
- 9月23日発売予定 ●4,800円 ●1~4人プレイ
- キーボード、ぶるぶるぱく、通信対応

ぐるぐる温泉でインターネットがさらに身近になる! ネットワークにかける熱いスタッフにインタビュー!!

今なら月々300ドリムと
電話料金だけで遊べる?

一番気になる課金システムなんですが、仕組みはどうなるのでしょうか。
長島 「ぐるぐる温泉」で通信対戦を楽し



R&D統轄本部R&D経営企画室
プロデューサー

瓜生 貴士

「ぐるぐる温泉」のプロデューサー。「ぐるぐる温泉」を、ソフト、サーバー両方から見て制作チームを統括している。

しんでいただくには、まずドリムという仮想通貨を購入していただきます。これは「ドリームバースポート2」の課金情報からも購入できますし、「ぐるぐる温泉」からでも可能になっています。購入したドリムを使って、いろんなゲームのコンテンツが遊んでいただけるんですが、ユーザーさんが一番気になるのは料金ですよね。今回の「ぐるぐる温泉」は、30日分の料金を固定制にして、300ドリム必要ということになりました。

つまり30日間300円で遊び放題ということですね。

瓜生 そうです。ゲームの発売日も決まり、ようやく料金のほうも正式決定、発表ということになりました。まあ、30日で300ドリムということは、1日あたり10ドリムですから、ちょっとおやつをガマンしていただければいいわけですね(笑)。また、接続もインターネットなので、日本全国どこからでも均一の電話料金で遊べるようになっています。

現時点でセガプロバイダーは無料ですが、プロバイダーの無料期間はいつまで続くのでしょうか。

芝崎 まだまだたくさんの方にネットワークを体験していただきたいという考え方から、年内は無料で接続できるようにしたいと考えています。料金面でのネットワークの垣根を低くすることで、インターネットのおもしろさを感じていただきたいんです。

最大5万人まで入れる 柔軟なサーバー設計

最大何人まで、同時にネットワークを使用して遊べるようになりますか。

瓜生 ゲーム部屋を、1階あたり最大224部屋用意しています。さらに、これが2階3階とあり、最大10階まで存在します。ゲームによって人数が違いますけど、最大1万人前後は同時に遊ぶことができますよ。また、ゲーム部屋も各階ごとにゲームの種類が設定できるので、麻雀がブームになったら麻雀

フロアを5階分にして残りのフロアを他のゲームに振り分けたり、ゲーム大会を開催するときは、そのゲームをメインとしたフロアの構成を考えたりと、流動的に構成を変える予定です。

各階の部屋が満室で入れないということはないんですか。

瓜生 先ほども言いましたが、常時、最大1万人まで参加可能という想定をしているんですよ。この1万人という数字は、ネットゲームとしてはかなりすごい数なんですが、それを超えるようなことになった場合は「他の温泉へ」というメニューがありますので、別の温泉へ行けるようにします。

それはサーバーを増やすということでしょうか。

瓜生 はい。温泉(サーバー)を次々に増やせるようになっていますので、十分対応していくけます。最大5万人までは対応できるように設計しているんですよ。本当に5万人が接続したら、世界的な話題になるでしょうけど(笑)。

簡単操作で「あつ!」という間にみんなが待つ温泉へ!

「ぐるぐる温泉」は通信対応ゲーム……。そう聞いて、なんだか難しそう? なんて考えていません? 通信? インターネット? そんなことは気にせずに、全国の仲間たちとリアルタイムでおしゃべりしたり、ゲームが遊べるソフトだって考えてみよう。実際、操作方法はとっても簡単で、「ドリームバスポート」でインターネットの登録をしている人ならば、もうあとはなにもしなくてもネット温泉に入ることができるのだ。温泉の玄関からマップを表示し、ネット温泉の入り口を選ぶだけで、あと



玄関で仲居さんがご案内~



温泉マップから上の温泉を選ぼう

ネット温泉まで移動するインターミッショング画面の後ここへ。ここはもうネットの中。

そこはもう家の外とつながっている



月々かかる料金は300円+電話代+接続料

通信で一番心配なのが費用の問題。でも「ぐるぐる温泉」なら、その心配はいらないぞ。「ぐるぐる温泉」のサーバー利用料は、30日間何時間遊んでも300ドリム(300円)でOKなのだ。そのうえセガプロバイダーも、無

料期間を延長するサービスを行なっている。インターネットを利用するシステムなので、テレホーダイやタイムプラスといった割引きサービスを利用すれば、電話代も心配ない。これで心置きなく温泉三昧の日々が送れるのだ。

のんびり・ゆったり温泉三昧!!

ゲーム大会で温泉旅行が当たるかも?

—ゲーム大会というお話をされましたか、何か計画があるのですか。

瓜生 基本的なゲーム大会は、まず3日とか10日というように期間を決めて、その期間内に規定数以上プレイした人の平均成績で争う形を考えています。

—ゲーム大会での順位は、どういう形で確認することになるのでしょうか。

瓜生 ゲームに成績が見られるモードがあって、そこで確認することができます。大会の上位100人と現在の自分の順位がサーバー上で見られるのですが、それより細かい部分については、ホームページでフォローしていく予定です。

—成績のセーブは、オートですか。

瓜生 はい。ゲームが終了した時点で記録されます。ゲームの途中でリセットしたら? という懸念があるでしょうが、大会のときは万全を期すためにすべてのログを取ります。だから成績が悪いからといってリセットしてしまうと、ペナルティがかかるようになります。順位的には、立ち直れないくらい落ちることになるでしょうね。

—ゲーム大会の上位入賞者には、なにか賞品があるんでしょうか。

瓜生 賞品については、いろいろと考えています。「ぐるぐる温泉」というタイトルにちなんで、温泉旅行プレゼントなんていうのもいいですね(笑)。

—大会はどれくらいのスパンで開催されるのでしょうか。

瓜生 基本的には毎週やろうと思っています。たとえば今週は将棋、来週は麻雀といったようにですね。でも毎回賞品が出せるかというと、ちょっと無理があるんですよね。そこでゲーム大会に競馬のようなグレードをもうけて、しばらくは新馬戦のような形で名誉だけとして、大会運営のノウハウが蓄積されたところで、G1というような大きな大会を開きたいですね。

「ぐるぐる温泉」に最後の味付けをするのはキミだ!

—最後に「ぐるぐる温泉」の楽しみ方について聞かせてください。

長島 ゲーム大会等を充実させて、長期間に渡って遊べるゲームを目指しています。個人的にアクションゲームが苦手なんですけど、お菓子を食べながら



営業企画部企画推進チーム
チームマネージャー

柴崎 敏広

「ぐるぐる温泉」の販促プロモーション、イベントの企画などで参加。新しいタイプのゲームのユーザー獲得に奔走中。



ネットワーク事業本部
ゲームサービス企画部

長島 絵まり

インターネットのWebコンテンツを担当。「ぐるぐる温泉」に関するホームページも長島氏が統括して現在作成中!

らでも遊べる「ぐるぐる温泉」のようなゲームは好きなんですよね。だからアクションゲームが苦手、普段はゲームをプレイしない方にもおすすめです。

柴崎 単純なゲームばかりですが、遊び方は新しい提案だと考えているんです。今までテレビの前の定められた空間で遊んでいたのが、「ぐるぐる温泉」は遊び方によってどんどんベクトルが変わっていきます。自分でおもしろいと思える方向性を探してほしいですね。

瓜生 生活変わっちゃいますよ、っていうゲームです。生活にダイレクトに影響してくると思いますよ。そういう意味でも、僕らは作るところまでが仕事で、発売後の味付けはユーザーさんの仕事です。ゲーム内は実世界と変わりませんから、1人1人のスタンスで自分が気持ちいいように付き合っていただければいいんじゃないでしょうか。気持ちいい友達をいっぱい作って、自分の生活を変えちゃってください。

1部屋に最大5人・同時に1万人が温泉に入れる!?

一度に大勢の人間がゲームを遊べるなんて、やはり難しいんじゃない? と思うかもしれないけど、メニューなどの基本システムは1人のときとほぼ同じ。画面上に表示されるマップから遊びたいゲームを選べば、そのゲーム館の大広間に入れるようになっているのだ。大広間で仲間をみつけたらゲーム開始!



これがネット温泉のマップ。操作法は、1人プレイの温泉と基本的に変わらない。

各階にたくさんの部屋がある

温泉マップからゲームを選ぶ

●麻雀館イメージ(最大10階建ての旅館)

~最大10F													
5F													
4F													
3F													
2F													
1F													

●大広間イメージ(たくさんの部屋がある)

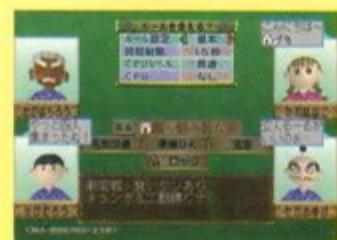
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
る	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
は	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
に	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
か	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
よ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
た	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

1Fあたり最大224室

部屋へ入ったらルールを決めてプレイ開始!

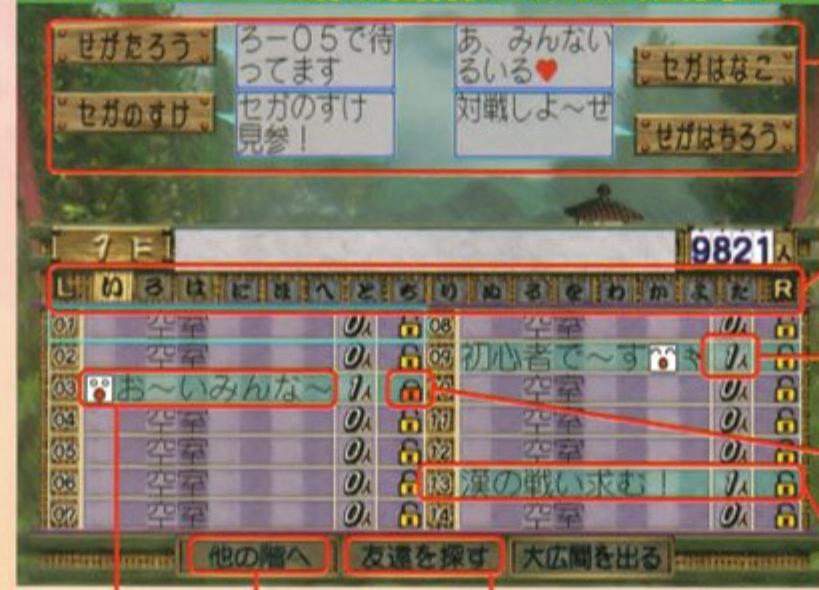
プレイ中におしゃべりもOK!

大広間から個室へ入ったら、外の人の会話は聞こえなく(見えなく)なる。その部屋にいる人だけで会話ができるので、ルールなどの細かい設定を決めてゲームを始めよう。ルールの設定は、各ゲームごとにおしゃべり(チャット)をしながら決めていける。この手続きは、まさしく現実のゲームと同じ。「ぐるぐる温泉」では、現実の世界でのプレイルームが忠実に再現されているってわけ。勝負が終つたら一度大広間に戻り、新しい友達をみつけて再チャレンジ!



このソフトの醍醐味は、おしゃべりにあります。

これがゲーム館の各階にある大広間だ!



チャットエリア

ようするに、建物の廊下みたいな場所だ。メッセージを書き込めば、大広間にいる人全員に表示される。いろんな人がガヤガヤ話すことになるだろう。

各階のブロック

1画面に表示されている14の部屋が、「いた」までのブロックそれぞれに存在する。じつは、1階あたり224室あるのだ。

現在その部屋にいる人数

現在その部屋に何人の人がいるかという表示。人が足りない部屋を見つけて「入れて~」とか言って入れればいいのだ。

ロック

部屋に人が入れないようになっている場合、ここにカギが表示される。特定の仲間だけでやりたい場合などに利用する。

部屋

1部屋分の情報エリア。1ブロックあたり14の部屋が存在し、1画面に1ブロック分ずつの部屋の状況が表示される。

部屋へ入れればメンバーだけの空間に!

友達を探す

「ぐるぐる温泉」は広い。待ち合わせの場所を間違えて出会えなかったときは、このボタンを押して友達を探そう。ただし、相手の名刺を持っていないと使えないのでも、友達とは名刺交換をしておこう。



大広間では、いろんな人がいっぱいいるけれど、部屋に入ればメンバーだけの静かな空間。落ち着いた話をしながら、交流を深めているのだ。

人数が足りない場合はCOMキャラが参加

麻雀をやりたくても4人揃わない、なんてことがあるよね。「ぐるぐる温泉」には全国からたくさんの中が集まっているので、そんなことは少ないだろうけど、早朝や深夜などの時間帯によっては人数が集まらないことも考

えられる。でも、大丈夫! 人数が集まらなくても、コンピュータキャラが参戦してくれるのだ。それなりに個性豊かなキャラクターなので、まるで人間と一緒にプレイしているような感覚で遊べることだろう。

臨場感バツグン!



時には、他のメンバーを惑わす三味線なども弾けたりするわけですよ。悪どい?

ルール変更自在！**麻雀**はマルチプレイも楽しい！

「ぐるぐる温泉」でプレイできるゲームの1つに麻雀がある。麻雀といえば、定番中の定番ともいえるテーブルゲーム。そのためいろんな地方ルールがあるのだが、「ぐるぐる温泉」ではそ



1人プレイ麻雀は、ロンちゃんとティちゃんがご案内！ルールの説明も見られる。

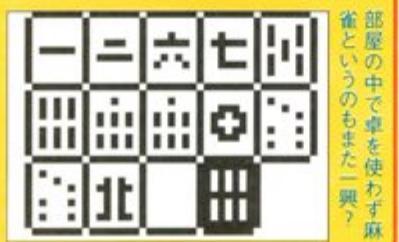
んなルールも細かく設定することができる。みんなで話し合って決めておこうね。最近流行の“割れ目”も設定できるので、希望に応じてエキサイティングなプレイが楽しめるだろう。



和がったときのリアクションなども楽しい。麻雀好きならかなり楽しめる内容だ。

VMの液晶を見ながらマルチプレイ!

通信に接続しないで遊ぶときは、1台のドリームキャストに複数のコントローラをつなげてプレイする。そのときに大活躍するのがビジュアルメモリの液晶画面だ。麻雀なら牌、トランプならカードが表示されるので、相手に手の内を見せずに対戦できるのだ。

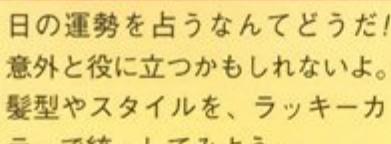


「はじめまして～！この案内をしてるロンちゃんとお～…チちゃんで～す！」ってな感じの明るい2人。関西弁を巧みに操る2人は、ボケのロンちゃんとツッコミのチちゃんという役回り。1人プレイでも楽しく案内してくれるよ。

オンラインプレイ担当・関西弁コンビの
ロンちゃん&ティちゃん

怪しい占いは VM にダウンロードして持ち運べる!

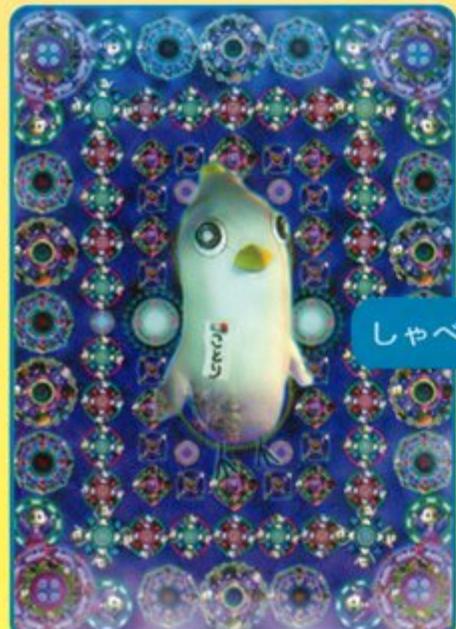
ゲーム以外にも、占いができる
ちゃうぞ。「ことり占い」と命名
されたこの占い、ゲームとは全
然関係ないじゃん！ と思うかも
しれないけど、ちょっと待て。例
えばゲームを始める前に、その



あなたがいる
あなたの未来を全般的に
あなたの運勢を把握するのに
あなたの手相を窺う
あなたの運勢を占う
あなたの手相を窺う

いろんな項目について細かく占える。ゲーム前に見ておくとうまくいくかもね？

見るからに怪しいぬいぐるみのような鳥。残念ながらしゃべらない。実際のプレイ時は、「いらっしゃいませ！ ことりちゃん、ホラ、お客様」といった感じで、お姉さんのナレーションが入るのだ。



しゃべらない案内役？**ことり**

見るからに怪しいぬいぐるみのような鳥。残念ながらしゃべらない。実際のプレイ時は、「いらっしゃいませ！ ことりちゃん、ホラ、お客様」といった感じで、お姉さんのナレーションが入るのだ。



VMに自由にダウンロードできるから活用しよう。

ミニゲーム感覚の“ちいさなことり占い”

占いは、ビジュアルメモリにダウンロードして持ち運ぶこともできる。この“ちいさなことり占い”の機能は限定されているけど、いつでもどこでも占いができるから便利だよね。しかも、2人分のデータを入れれば相性占いをすることもできるのだ。メールのやりとりでデータをもらったら試してみよう。より仲間意識が高まるかもよ。



VMを持ち寄って相性占い

2人で
AとBを
押してネ



で2人の相性が表される。前もって入力する誕生日などのデータも重要。



俺たちはいつまで いっしょにいられるのだろう

「よろしくおねがいします。おにいちゃん」

REVIVE... ~蘇生~

●データイースト●'99年10月28日発売予定●6,800円
●トラップアドベンチャー●オマケCD付き

Special
特報
Report!

体験版GD-ROMを入手 冒頭ストーリーを追う

東京キャラクターショーで、ついにユーザーのみんなに初披露された「REVIVE」。まだ開発途中で、研究所に入るまでという冒頭の部分までしかプレイできなかったが、作品が持つ独特の雰囲気というのを十分伝わったことだと思う。そこで今回は、さっそくそのGD-ROMを使って、冒頭ストーリーのすべてをご紹介。不気味な研究所へ希春が1人、入っていったわけは?今まで見えなかったストーリーを知ることで、ゲームへの期待を高めてほしい。



希春がウチに引き取られてから11年。平穏に過ぎていく2人の生活はいつまで続くのか?キャラショーに出展したGD-ROMに収録された冒頭ストーリーを紹介!希春が研究所へ行った理由が明かされる!?

妹の希春がウチにやって来た

11年前、父親と2人暮らしをしていた主人公の家に希春がやって来た。事故でたった1人の肉親である母親を失い、傷心であるはずの希春は、初めて会う「兄」に小さく笑顔を見せた。自分だけの父親じゃなくなる。少し怖い気持ちになりながらも、主人公は妹の希春を歓迎した。

あれから11年が経ち

ゲームは希春が家に来てから11年後。父親が他界して2人暮らしだが、父親のおかげで金銭面の不自由もなく、主人公は妹の希春と仲良く生活しているようだ。素直

で明るい義妹の希春、そして主人公を気遣ってくれる親友の菜緒。主人公は平穏な高校生活を送っている。ちなみに、希春とは同じ年。なぜ「おにいちゃん」と呼んでいる?



浜辺にたたずみ菜緒を待つ希春が、散歩に来た主人公に声をかける。この浜辺は主人公たちの憩いの場所なのだろうか?

東京キャラクターショーレポート

やぐらを囲んで、お祭り気分!

7月24、25日に東京ビッグサイトで行われたキャラクターショー。データイーストブースでは「REVIVE」のグッズを求めて、たくさんのファンが集まった。グッズ販売以外にも、やぐらを囲んで、さまざまなイベントが催されおおいに盛り上がった。



キャラショー「おみやげ」プレゼント!

キャラショーへ行けなかった人のために「おみやげ」を用意しました。応募〆切は8月19日消印有効で下記の住所まで。

- ポスター2種類
- トレカ(REVIVE、マジカルドロップ各6種)
- デコレンジャーパッチ
- REVIVE袋



セットで
5名様

REVIVEを楽しむ夏のイベント&アイテム

ドラマCD Portrait1 99年8月27日発売

ゲーム発売前にプロローグ的なストーリーを楽しめる期待のドラマCD第1弾。にぎやかな雰囲気のジャケットも完成!まもなく発売です!!



データイースト1999夏の陣II ~ハルマゲドンか来たらどうするの~

8月10日(火)
会場17:00/開演17:30
場所:中野ZEROホール

データイーストの最新情報が見られるほか、ライブ、トークショーなどイベントも満載!チケット入手できた強運な人は必ず行くべし!!



希春が呼び出された研究所へ、物語の発端をおさらいしよう

Scene 1 浜辺で話す3人の胸中は…

浜辺を歩く主人公は、たたずむ希春の姿を見つけた。菜緒と何か話があるらしい。「菜緒が主人公を心配している」と希春が話したとき、タイミングよく菜緒が登場。主人公の前では心配しているなどという素振りはまったく見せないが、希春がベンチに忘れた本を取ってくるとその場を去ったとき、「最近、

「最近、らしくないんじゃない?」

Scene 2 嫌な夢から目覚めて

嫌な夢から突然目覚めた主人公は、天井を見ながらぼうっと一息つく。希春より一足先に帰ってきて、しばらく眠っていたようだった。泣きながら自分を呼ぶ希春に何もできなかつた主人公。それは、これから出来事を暗示しているのだろうか?

「俺はここにいるー」

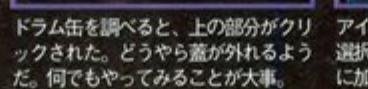


泣いている 希春を夢見て

父親を、そして主人公のことを泣きながら呼ぶ希春。「オレはここにいる」そんな主人公の言葉は届いていない様子。泣きつづける希春に慰めの言葉すらかけられない。悪夢のようだ。

起きた主人公の下へ、玄関のドアを開ける音が聞こえた。希春が帰ったのかと思いきや、立っていたのは菜緒だった。浮かない表情で落ち着かない様子の菜緒に、胸騒ぎがする。帰らない希春。彼女の身に何かが起こった?

希春に届いた
一通の手紙に書かれていたのは



主人公の知らない間に、希春の元に一通の手紙が届いていた。「貴方のお母さんとのことで、お話ししたいことがあります」。海洋開発推進興業内、研究棟で待ってると書かれた手紙。最後に付け加えられた、希春の母親が生きているという言葉に驚く主人公。事故で死んだはずの母親がなぜ? 差出人の意図に疑問を抱きながら、主人公と菜緒は希春を連れ戻そうと、研究棟の前に立った。

「建物の中からだ…まさか…」

最初のトラップ

研究棟に入るまでが最初のトラップ。入り口が閉じられているため、裏手に回って入れる場所を探さなくてはならない。外から内部につながっている場所。まずはそこを探すところからだ。



さすが体育会系…

希春の悲鳴が聞こえたため、大急ぎで研究棟に入った2人。ここで落とし穴が用意されていた。あると思った足場がなく、転んだ主人公はダンボールへダイブ。菜緒のほうは無事らしく心配そうに覗き込んできた。

千尋さんの情報をコーナー化予定。
今回はカップリング曲のレコーディング現場に潜入してきました。

千尋さんNEWS(仮) 「FELL ME」 カップリング曲「Truth」レコーディング開始



米倉千尋さん

よねくら・ちひろ。透明感のある高音と、力強い歌声が魅力。96年シングル「嵐の中で輝いて」デビュー。

「希春ちゃんの気持ちにぴったりの曲だと思います」

「Truth」は“切ないサウンドの中で、淡々と”をイメージして歌ってみました。今回は作詞、作曲もしました。自分の気持ちを、希春ちゃんの言葉を借りながら書いた感じですね。希春ちゃんがお兄ちゃんと離れて、そこで初めてお兄ちゃんに対する恋愛の気持ちに気づくのかなあととか。日常でも近くにいるほど気づかないとか、なくしてから初めて気づく。そういうことがありますよね。なくしてから気づくのではなく、今ある幸せを日々かみしめながら感じてほしいというメッセージを込めています。あと、注目は生ストリングスを使った演奏ですね。以前オーケストラをバックに歌った

ことがあります。そのときに自分も演奏に溶け込むことを覚えたんです。今回もそういう感じを大切にしました。今回は体調も万全で、喉の調子も良かったんです。私のボーカルも聞き応え十分だと思いますよ。

ストリングス生演奏と一緒に

ストリングスの生演奏をバックに歌う千尋さん。生演奏の迫力にも負けてない、力強いボーカルを聞かせてくださいました。曲の伴奏も聞き応え十分です。



演奏の方たちと息もピッタリ。生演奏と千尋さんの歌声の迫力に取材陣もただ聞き惚れるばかり。

「FELL ME」プロモビデオ完成

「FEEL ME」のプロモビデオではちょっぴりセクシーな千尋さんが見られます。切なさを感じる表情にも注目。

データイーストのイベントにも今後多数出演。会場に行く人は期待してね。



WARP D2

Dの食卓2

完成度 **100%**

- ワープ ●11月18日発売予定
- アクションRPG
- GD-ROM4枚組
- 対応周辺機器未定

メーカーから一言

バトル特集いかがでしたか？モンスターの動きなどお見せできないのは残念ですが、かなりすごいことになってます。まさに「CRAZY EXPO'99」開催まで、あと少し……。

(ワープ・立澤)

前号に引き続き、D2の新たに判明した戦闘システムについてお伝えする。今回は実際の戦闘の流れを踏まえたうえで、1つひとつのシステムを細かく解説していこう。ここではザコモンスターとの通常の戦闘を例にとっているが、ボス戦でも基本は同じ。ガンシューティングの楽しさをもらさず採り入れた、エキサイティングでスリリングなバトルシーンが体験できるのだ。

Encount

敵出現デモ開始

フィールドやダンジョンを歩いていると、特定の場所で敵モンスターと遭遇し、戦闘になる。この時はまずモンスターの登場シーンが入り、それから実際の戦闘へと移行するのだが、このデモはムービーではなく、すべてリアルタイム動画なのだ。つまり、敵の構成や場所、時間、天気などによって内容が変わることになる。ザコ敵との戦闘は繰り返し何度も経験することだが、同じ映像は2つとないだろう。



デモシーンは画面の上下が切れた、いわゆるピスタサイズ。たそがれの上空から舞い降りる敵の姿は、まさに映画のワンシーンのよう。

遭遇 *encount*

バトルシステム

戦闘時でもアイテムは使える

Battle

HP回復アイテムなどをバトルの最中に使いたい時は、Lボタンで画面左下にオペレーション用のアイテムアイコンを表示して選ぶ。この操作の間は、時間の流れがストップするのだ。



アイテムの効果は即時に表れるので、ギリギリでも間に合う。

視界から外れた敵はビューチェンジで追跡

1回の戦闘では、最大3体の敵が同時に出現する。この時モンスターはそれぞれ独自の思考パターンで襲ってくるため、好きな勝手に移動してしまい、画面から外れてしまうことがある。

この敵の動きに対応して視点を切り替えていくのが、ビューチェンジシステムだ。敵の攻撃特性や移動スピードを考えたうえで、この機能をフル活用して効率よく安全に敵を倒していく。



移視B
動点ボタンを右に

体ごと回転する
要領で視点移動
今まで見えてい
なかった部分も
視野に入った。

もともと見えていた
敵は完全に視界の外
へ。敵に背を向けるの
はちょっと不安だ。



もう1体の敵を視野のほぼ中央に捉えてビューチェンジ完了。
そのうえで、どちらを先に倒すべきかをきちんと判断しよう。



遠方に別な
敵を発見!!

戦闘 *battle*

詳細リポート

ウェポンチェンジにはリスクを伴う

バトル中でも、装備している武器は変更が可能。戦況に応じて臨機応変な使い分けをすることは、攻略への重要なカギでもある。ただここで注意すべきことは“戦闘はリアルタイムで進行する”という点。実は武器を選んでいる間は時間が止まっているのだが、それが終わればまた流れてしまう。アイテムは即

時使用のため実質的なロストタイムがないが、武器は“実際に装備し直す時間”が発生してしまうのだ。その時間がどのくらいなのかは武器によって変わるが、ケースによっては装備中に敵の攻撃をくらうこともあり得る。もし装備変更をするなら、いつ、どのタイミングで実行するのかをよく考えてからにしよう。

STOP

ウェポンチェンジはRボタンで行う。ここではハンドガンからサブマシンガンへの変更を実行してみよう。画面右下の装備武器の表示と敵の動きに注目してスタート！



ボタンを押すごとに右下に表示された装備品が入れ替わっていく。この間、敵はまったく動いていない。あせらず武器選びに専念しよう。

装備したい武器が表示されたら、Aボタンを押して決定。この瞬間から再びリアルタイムで時間が進行することになる。だが、まだ手に持っている武器はレーザースコープ付きガンのままだ。ローラは武器から手を離し始めたが、敵もすでに動き出した！

実際に手にしている武器はサブマシンガンに変更できているが、ローラはまだ構え直している最中だ。敵はもう目前なのに、これでは攻撃が間に合わない……。

REALTIME

ウェポンチェンジ完了。だが、その間に攻撃されてしまったようだ。幸い今回のダメージはわずかだが、強力な敵を相手にする場合は要注意だ。



ハンティングではライフルを使用

前号で武器の紹介をしたが、実はあの5つの武器以外にももう1つ銃が存在する。それがこのライフルだ。ただしこれは通常の武器とは違い、ハンティング専用のアイテムなので、敵との戦闘には使えない。ゲームスタート直後に入手可能なので、ハンティングも最初のフィールドからできることになる。楽しみ！

弾倉やアイテムの意外な補給方法

弾数に制限のある武器は、鉄本体と弾とを両方持っていて初めて使うことができるため、消耗品である弾はどこかで補給しなければならない。これはHP回復アイテム等と同じく「アイテム」として存在し、主に山小屋などの中で見つかるのだが、ナント、フィールド上にゴロンと落ちていることもあるらしい。一目見てソレとわかる場合もあるが、半分雪に埋もれていて気づきにくいケースもあるので、雪原を歩くときは注意深く見回しているとおトクかも？

1つの小屋の中にはおよそ5～6個のアイテムが置かれている。

雪原にアイテムが落ちている！？



戦闘終了時に経験値取得

Exp.up

無事に敵を倒せば戦闘終了。ここで入手した経験値の清算が行われる。これを繰り返して、累積した経験値が一定水準になるとレベルアップだ。

レベルアップするとローラの最大HP量が増えるのだが、それ以外にも「スキル」というパラメータも上昇して、ローラの基本能力がアップするらしい。



赤字の上段が直前の戦闘で得た経験値、赤字下段はそれまでに得た総経験値を表している。

exp.+ 0054
exp: 0000406

Level Up!
Level: 04

経験値取得 exp.up

マリカの魅力に迫る マリオネットとの会話を完全なりきり読みプレイ

自分好みのマリオネット（女子型ロボット）を作成できる「マリカ」。ゲームは、マリオネットとの会話がメインのコミュニケーションと、マリオネットをカスタマイズしていくコンストラクションに分かれるのだが、自由度が高いだけにそこにはさまざまなドラマがあり、プレイヤーごとにストーリー展開も変わってくる。そこで、今回はひとつの例をリプレイ形式で掲載。システム解説を盛り込みながら中盤までの流れを追っていく。なお、このゲームには3人のサブヒロインが存在する。彼女

たちがどのように物語に関係していくかについては、誌上リプレイと合わせてくわしく紹介していくぞ。



このリプレイでは、今野園子というサブヒロインとの出会いをご覧いただけます。

『彼女』と出会ったことで 変わりはじめたオレの運命

俺は、しがないサラリーマン。いまの会社に就職する前は、マリオネット技術者を熱望していたが、自分の能力に限界を感じて挫折しちゃった……。でも、俺は技術者になる夢を捨て切れていた。どういう意味かって？ それは、半年前にさかのぼる。俺が、光沙っていう電気街に出かけたときのこと。そこで、俺はゴミ捨て場に放置されたマリオネットを偶然見つけたんだ。そのとき、俺は『彼女』を自分の手で助けたい！って衝動に駆られて……。あとは、もう無我夢中。気づいたときは、知り合いの技術者・天徳ゆうきさんのラボへ駆け込んでいたよ。これが、きっかけで技術者になるための修業を始めたのさ。



完全に機能停止状態だったけど、俺は彼女を必死で修理した。

SYSTEM CHECK

イベントと会話の関係

イベント内容は、その後の会話の話題となる。この話題を選んで会話することは、マリオネットとの関係の度合を表すKIZUNA値を上昇させる効果があるので、イベントクリアは欠かせないのである。

たとえば、力士を見かけるイベントを体験したとする。すると……。

このように、その後の会話に反映され、KIZUNA値を上昇させる要素となる。

イベントクリアで KIZUNA値UP

MARIONETTE COMPANY

マリオネットカンパニー



完成度 **82%**

メーカーから一言

とってもかわいいマリオネットを、あなた好みの女子にしてみませんか？ ラブラブなエンディングが待っているかも！？ ぜひ一度プレイしてみてください♥

- マイクロキャビン
- 10月上旬発売予定 ●価格未定
- シュチュエーションアドベンチャー
- ビジュアルメモリ連動

(CS事業部営業企画グループ・AYA)

マリオネットとの幸せな日々、何が…?!

プログラムされた言葉だけではなく、新しい生きた言語を彼女に教える。彼女の会話は、ぎこちないながらも非常に楽しく、かつ有意義に思えた。見るものすべてが新鮮な彼女は、素直な気持ちで驚き、喜び、そして笑顔をふりまいてくれる。彼女の同居を始めて数ヶ月。俺は、いつしか、そんな彼女に愛おしさを感じるようになっていた。しかし……。



何もかもが新鮮☆



仕事と修業を両立させながら、俺は彼女の時間を作るように努力した。

な、なんでそうなるんだあ～！



事件簿

ある日、駅で酔っぱらいにからまれている女の子を見かけて、俺は助け船を出したんだ。そうしたら、それがなんとヤクザの一人娘。こりゃ、なんかあるなつて思つたら。

オレの言い分

園子ちゃんが、俺のことをダーリンなんて呼ぶから、家ではすっかりナンバ男扱い。園子ちゃんが、勝手につけてただけなんだよ！



何でもないって！ 誤解しないでくれ。幸せな日々が音を立てて崩れていく～。

でも…



マリオネットの恋敵！？

今野園子

身長: 158cm 体重: 45kg
スリーサイズ: 78・60・83 年齢: 17
外見はタカビーだが、内面は寂しがり屋の女の子。好きな男性に一直線なのはいいのだが、相手の気持ちを無視して暴走する欠点がある。主人公に一目惚れして以来、マリオネットと対立する。

SYSTEM CHECK 選択は慎重に

KIZUNA値上昇を促すもうひとつの要素として、選択肢がある。これは、正しい選択肢を選べば上昇、選ばなければ下降といった単純なもの。マリオネットの気持ちや状況を考えて選べば、簡単に正解を割り出すことが可能だが、万が一失敗すると値は大幅に下がる。



KIZUNA値をアップさせる選択肢。適切な判断で、彼女のハートをゲットだ！

なんだか険悪なムードなんだけど？

園子ちゃんとの出会いから数日。家の中がな~んか息苦しい。そもそもそのはず。すっかり、俺が若いコにちょっとかいを出すダメ男だと思っているマリオネットが、つねに厳しい眼差しでにらみつけているからだ。はあ、彼女にいくら言ってもムダ。全然話を聞いてくれないんだから。もう誤解を解く気もなくなったッス。疑惑、弁解、それ違い……。ハハハ、ここまで来ると本物の恋人同士だよなあ。

すっかり人間らしくなったなあ

そう、俺たちはいつの間にか技術者とマリオネットという関係を超えて、男と女の関係になっていた。これもすべて、彼女に人間的な心が芽生え始めた証拠。このままいけば、当初の目的は達成できそうだ。一人前の技術者になった晩には、俺は愛する彼女のことを……。



仲直りってやつ？

(文/オロナミン大友)

青嶋英子

身長: 163cm 体重: 50kg
スリーサイズ: 85・58・83 年齢: 23
主人公が大学時代に交際していた女性。主人公は、彼女の関係は終わしたことだとと思っていたが、彼女はいまだに尾を引きずっている。そのため、彼女は主人公との再会時に異なる行動を……。



だから、その目は何だよ！
ダーツ、その目は向たつーの!!



人間であること、人間らしいことって、どう違うんでしょう？



自分の感情を俺にぶつける彼女の姿は、初めて会ったときのそれとはまったく違う。

愛する者を信じる心。それ彼女は学んだようだ。

今度のスーザーはひと粒で アイドル雀士を つくっちゃおう♥



ビッグサプライズ!! 今度のスーザーは「ストーリー」と「メイキング」2つのモードが楽しめちゃうのだ。楽しさ2倍増で大満足確定!!

新情報
満載!

完成度
90%

メーカーから一言

- ジャレコ
- 9月下旬発売予定
- 6,800円(ドラマCD付き初回限定版)
5,800円(通常版) ●麻雀ゲーム

店頭用にポスターと等身大ポップを製作します!! 発売日にお店に行くとミニユリちゃんと私腹の恭子サンに会えるかも♥ 秋葉原恭子サン増殖計画発動中です(少しウソ、でも少しホント)。恭子さんを探してね。(広報・みゆみゆ)

こちら パートナーを引き連れて熱く激しい(イカサマ)麻雀勝負!!

シナリオモード

最初に紹介するのが「シナリオモード」。6人の女の子から1人を選んで、麻雀で対戦。勝ち抜くことで物語が進んでいく、というシリーズおなじみのモードだ。とはいっても、グラフィックやサウンドなどが大幅パワーアップした“正統進化”を遂げているぞ。さても気になるストーリーは、完全オリジナルの新作。アーケード版「スーザーバイⅢ」とも違った物語が楽しめるノダ。でもって、シリーズ恒例の主題歌も、もちろん健在。オープニングムービーとあわせて近日公開予定。待たれよ!!



C版のモノ。もちろんバネルマンチも健在だ!!

お楽しみ!
漫才デモもあるよ!

対局の前後には、これまたシリーズでは欠かせないキャラ同士の会話シーンが用意されているぞ。あまりのハチャメチャさに「漫才デモ」とまで呼ばれるこのシーン、なんと今回は、会話中にアニメムービーが挿入されるとのウワサも!?

だーつ! あちしのことなめてるびょん!!



ハイハイ……!!



パートナーの女の子
はシリーズでオナジ
ミの4人+新キャラ
ちるるとセイラ。
各キャラごとに違った
物語が楽しめるゾ。



豊富なアニメは高解像度でとてもキレイ。本作のために制作された再生用プログラムの威力だ!!

新技术で魅せる



【ハミダシ情報】なんとインターネットで「アイドル雀士をつくっちゃおう♥」の壁紙がダウンロードできちゃいます。アドレスは <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>。パソコンユーザーの人は必見ですよ。

流麗なアニメーション!!

2度おいしかったり♡

「キャラメイキングシステムで自分だけの雀士を作っちゃおう!!」

さてさて、待望の新機能である「メイキングモード」。ここでの目的は、とある事情から手に入れた雀士型メカノイド「クレア」を、立派なアイドル雀士に作り上げていくことにある。より多くのパートを手にするため、神用賀の街を巡って麻雀勝負を挑んじゃおう!!

と、どこを取っても気になる内容ばかりのこのモード、実は最初から遊べるわけじゃなく、特定の条件が必要だったりするのだ。そのあたりを含めた詳細は追々紹介していくので、お楽しみにッ!!



対戦するのはクレア(=キミ)自身。パーティに合わせてグラフィックが変化するなど細かいこだわりにも注目。

メイキングモード



コーチ役は御崎恭子サン!!

麻雀初心者も安心して楽しめちゃうのだ
本作となって主役の座から追われた(!?)恭子さん。と思ったら、ちゃっかり画面の真中に居座ってました(笑)。もちろん、ただいるだけでなく、リーチや当り時に「どうする?」などと聞いてくれ、プレイヤーをアシストしてくれるのだ。ビギナーも安心だね!!



コロコロと表情の変わるチビ恭子サン。負けてもカワイイ!!

たくさんパートを集めてくださいねッ!!

右にあるように、パートの種類はすんごく豊富。これらは、麻雀勝負に勝つことで得られるポイントと引き換えに獲得可能。中には特殊な効果を持つパートもあるようだぞ。さらには、クレアの性格は3種類用意されていて、選んだ性格ごとに異なるストーリーが楽しめるようになっているのだ。



どうかで
見たよ
うな!!

左のワカメちゃんカット(ウソ)から右のロングまでとさまざま。色の変更も可能だ。



制服から水着までと超盛りだくさん。上下で違う服を選べたりも!?



ローヒール、ヒール、などフェチにはたまらん状況?

パートはまだまだあるぞ!

今回紹介したのはごく一部。他にもアクセサリーなどがある。さらにはバストのサイズまでも!?



クレア・α

α・β・γと3種類いるメカノイドのうちの1人。標準的な顔立ちと同じように、その性格もごくノーマル。(声:長沢美樹)。

神用賀の街を移動中なら、いつでも呼び出せるメニュー画面。ここでクレアを“着せかえ”することが可能。ロードなどもここで。

※キャラの背景は変更されます。

早くも「II」移植決定!! 桃姫出生の秘密が 今、明らかされる!?

とも、なぜか桃ちゃん
ハイト中
先日移植が発表された、「かってに桃天使II」。9月2日発売の1作目に続き、9月30日に早くもリリースされる、コナミのインタラクティブアニメ第2弾だ。ドリームキャスト版は、プレイステーション版では収録されなかった、約5分間のシーンを追加。75分ものボリュームのムービーを、ドリームキャストならではの高画質で収

録したディレクターズカット版となっている。今回は、その画面写真を初公開しよう。さて、「II」の舞台となるのは、前作の3ヵ月後。プレイヤーの選択で“竜宮城編”と、ヒロイン・桃姫の出生の秘密に迫る“世界樹編”にシナリオが分岐し、多彩な展開が楽しめるのはうれしい限りだ。さあ、桃姫の運命やいかに!? 乞うご期待!

かってに桃天使 II

~Tears of Eden~

完成度
100%

- コナミ
- 9月30日発売
- 5,800円
- インタラクティブアニメ

PS版では描ききれなかった部分を補完する完全版です。新たに制作した約5分の追加映像のおすすめは、変身前の桃姫VSスズナのバトルです。75分のアニメーションは、ゲーム史上最長を更新かっ!?

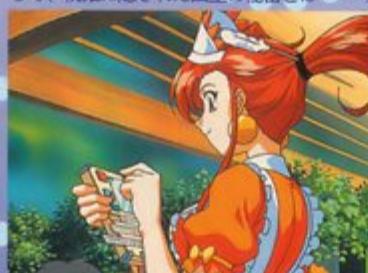
(KCE東京・熊坂)

桃の正体は異国の姫君? ~世界樹編~

旅の準備のため、都でアルバイトに勤む桃姫一行。そんなある日、都の上空に巨大な浮き船“新橋上宮(ニーズヘグ)”が出現、異国の使者・ムカエルが都へ降り立った。ムカエルは国皇に謁見し、自國の姫君である桃姫を連れ戻しに来たと告げる。そんなことはつゆ知らず、旅支度をしていた桃姫たちを、国皇直属の皇立機動隊が襲う。



バイトをしてのんきに過ごしていた桃姫たちを突如襲った危機。果たして、桃姫は主人公たちと別れ、故郷へ帰ってしまうのか? そして、桃姫に隠された出生の秘密とは……?



助けた龍に連れられて……~竜宮城編~

ある海岸へたどり着いた桃姫一行は、そこで子供たちにいじめられていた龍を助ける。お礼に竜宮城に招待されたのはよかったですが、実は龍の正体は世界沈没計画を企む魔魔王。さらに、次女の乙姫が主人公に恋してしまい、乙姫を応援する三姉妹VSお狗&キジメの主人公争奪戦が始まったり、桃と猿吉が世界沈没装置のスイッチを押しちゃったりで、事態はさらにフクザツに……。

竜宮城編シナリオのヒロインで、竜宮城四姉妹の次女。おしゃとやかでおとなしく、心優しいお姫様。純真な箱入り娘で、主人公と出会いうまでは恋を知らなかった。

乙姫

OTO-HIME



この福を助けたのがさつ
かけで、大変な騒ぎを起
こしてしまった桃姫たち。
まあ、おかげでかわいい
乙姫に会えるんだだけだ。



かわいそなごとをするなあ
ちよつときつく怒つちや青う

ハイムダル 巨大空母でプレイヤーを待つ 怪物たちを徹底チェック!!



CARRIER キャリアー

秋の発売に向けて、ドンドン進化し続ける期待のホラーアドベンチャー「CARRIER」。今回は、巨大空母第4層までに登場する怪物たちにスポットをあて、特徴などを見ていく。こいつらが、キミの相手だ！

ようこそ、逃げ場なき死の楽園

「ハイムダル」へ

完成度 **68%**

メーカーから一言

- ジャレコ
- 今秋発売予定
- 価格未定
- アドベンチャー

毎日暑いですか読者のみなさんお元気ですか？ ファンの方からの掲示板&メールでのメッセージには、いつも励まされています。本当にありがとうございます♥ 完成に向けて頑張っていますので応援よろしくね♥（開発部チッチ星＝マニング）

突如連絡が途絶えた巨大空母ハイムダル。軍部は、この事態を調査するために、救助隊を派遣。しかし、彼らを待っていたのはかつてない恐怖だった……。その恐怖とは、「アーク」という未知の脅威との遭遇。これは、生物に寄生して急速な成長を

促したり、突然変異させるという存在で、ここでご覧いただくような怪物たちを次々と生み出し、襲いかかってくる。ただし、これらはほんの一部に過ぎない。空母の奥深くでは、さらに強力な怪物たちが、プレイヤーを待ち受けているのだ！

鋭いカマで切りかかる マンティス

アークによって再生された古代植物に、同じく古代の昆虫遺伝子が混入。人間を取り込んで成長を遂げた生命体。



すばやい動きで獲物を追う ホッパー

古代サボテンの一一種。植物でありながら2本足があるのは、遺伝子の一部が昆虫のものと融合したためである。

Welcome
おまえを生きては帰さないで……
to
HELL

巨大な腕で人間を襲う スプア

暗い場所に生息する死体とキノコが融合した生命体。異常発達した硬い両腕で身を守りながら、殴りかかってくる。



生き血に群がり牙をむく パイシーズ

水死体にアークが寄生して、魚の遺伝子を放出。生物として再生させたもの。浸水箇所に潜み、鋭利な歯で獲物を襲う。

獲物を発見すると素早く接近。カマキリのよくな脚を振りかざして襲いかかる

夢馬券 '99~インターネット~

●シャングリ・ラ ●10月21日発売 ●2,800円 ●競馬情報分析予想ソフト ●通信対応

完成度 **70%**

JRAのレースデータベースに加えて、これから行われるレースの予想もできてしまう実用的なソフトがコレ。データベースは、過去のレース結果や用語辞典など、競馬ファンも納得の充実ぶり。レース予想機能は、従来の予想ソフトだとデータの入力に手間がかかり大変だったが、ドリームキャストの通信機能を使って快適に予想結果を出すことが可能だ。レース予想も単に結果だけを表示するような味ないものではなく、競馬中継番組のように(実況もあり)競走馬の走りをシミュレートするので、観る楽しみも味わえる。

過去の膨大なデータがこれ1本で分析・検索可能!

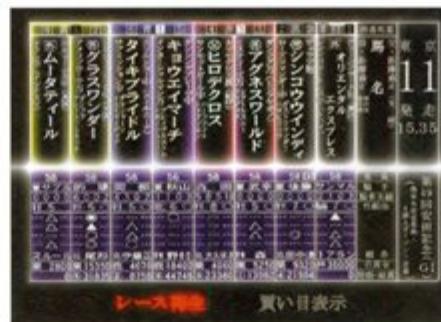


レース予想時の画面は実況番組さながらの映像。ここまでくるとシミュレーターと言えるかも!?

©1999 Shangri-La

収録されているデータ

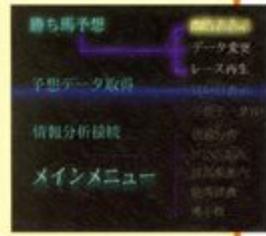
- 過去10年分のJRA全レース(約33,000)
- 過去15年分のJRA全グレードレース(約1,500)
- 競走馬(約40,000頭)
- 騎手(約600人)
- 厩舎(約600人)
- 種牡馬(約1,600頭)
- 血統データ
- 競走馬・ワインズ案内図
- 競馬用語辞典等



最新の予想プログラムの採用により、的中率はなんと70%のこと。

新データはダウンロードで!

これから行われるレースのデータは、ドリームキャストの通信機能を使ってダウンロード(事前に会員登録の必要あり)することで、簡単に入手が可能。もう面倒な手作業はいらない。さらにデータは毎週更新、蓄積されるので、常に最新の情報で分析できる。これが予想結果との中率の裏付けといえるわけだ。また、インターネットで専用のWebページに接続すれば、さまざまなコンテンツも見られる。



ゴルフやろうぜ

●ボトムアップ ●11月中旬発売 ●3,980円 ●ゴルフ ●ぶるぶるぱっく対応 ●4人まで同時プレイあり

完成度 **70%**

ドリームキャスト初にして充実のゴルフゲーム

「ゴルフやろうぜ」は、3つの多彩なモードが楽しめる充実の1作だ。まず1人でプレイする「ワールドツアーモード」は、世界6カ国を転戦し、トータルポイントでの年間優勝を目指す。お次の「フリーラウンドモード」

は、4人まで参加できる人間同士の対戦。普通の対戦だけでなく、クラブ封印ペナルティールールや、2人対2人の対戦といったバリエーションも用意されている。そして通信機能を使う「インターネットモード」では、全国のプレイヤーと競うことが可能だ。



アクティブなカメラワーク

ショット時はゲームならではの動的な視点変化を採用。魅せるカメラワークがウリだ。

通信専用ホールで腕を競え!

インターネットモードでは、専用のコースデータをダウンロードし、それをプレイ。そしてその結果をアップロードすることで、全国のプレイヤーと腕が競えるのだ。登録料は若干かかるが、毎月の上位入賞者には豪華な賞品が贈られるぞ。



通信機能では、コースのダウンロード以外にも、隠しキャラや新コースの追加ができる。



4000~5000ポリゴンのキャラ

プレイヤーキャラクターのモデリングに使われているポリゴンは、なんと1人につき4000~5000! はっきり言ってそこいらのポリゴン格闘ゲームより多い。さらに秒間60フレームで動き、リアクションも多彩。もちろん、ゴルフゲームとしてのツボ(シミュレート)もきちんと押さえた作りだ。見た目はコミカルだけね。



ゴルフの基本も押さえてます

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE

徹底攻略で極める!



プロ野球チームをつくろう!

P52

FRAME GRIDE(フレームグライド)

P60

北へ。 Photo Memories

P64

バギーヒート

P68

ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～

P70



プロ野球チームをつくろう!

●セガ ●発売中(8月5日発売) ●5,800円 ●スポーツ育成シミュレーション ●通信●キーボード●VGAボックス対応

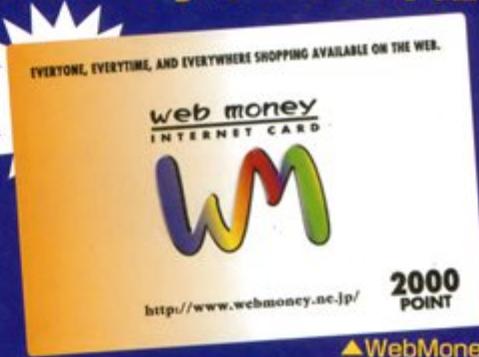
ネットワーク大会がいよいよスタート!!……とその前に

祝「やきゅつく」発売! さっそくプレイして強いチームもできたり、さあネットワーク大会へ殴り込みだ!! っと、ちょっと待て。ネットワーク大会に参加するためには、ただ「やきゅつく」でホームページにアクセスするだけでいいともんじゃないぞ。そこで今週は、ネットワーク大会への参加方法を詳しく紹介していくのだ。これさえ読んでおけば、ネット初心者だって安心して参加できるぞ。



1 クレジットカードもしくはWebMoneyカードを準備する

「やきゅつく」ネットワークトーナメント大会に参加するには、まずクレジットカードかWebMoneyカードを用意しなければならない。これはトーナメントに参加するための仮想通貨“ドリム”を購入するためだ。“ドリム”を購入したら、お次はネットワーク大会に参加するためには必須の“つくろうクーポン”と交換だ。このクーポンは1枚50ドリム(50円)に相当し、1回のエントリーに1枚必要となる。つまり1試合あたり50円が必要となるので、チーム育成にも自然と気合いが入るぞ。まずはクーポン購入までの手順を説明していくが、初回エントリー時にはお試しクーポンが3枚もらえるので、気軽に参加してみよう!



▲WebMoneyカード

の2,000円分と5,000円分があるお店で購入できるぞ。WebMoneyカードは、下記

- ・使用できるクレジットカード/VISA、MASTER、JCB、NICOS
- ・WebMoneyカード取扱店/Dreamcastパートナーショップ、サンクス全店、ラオックスコンピュータ館全店、Sofmap全店、九十九電機全店、ヤマギワソフト全店、エイデンコンプマート全店、アプライド博多店、トップジャパン神田店・日本橋店、NONA PLANTS(通信販売)、Heart-in[ハート・イン]新大阪店・博多店

2 ドリムを購入しよう

I. ドリム購入ページにアクセス

購入用のカードを用意したら、次にドリム購入ページへ。アクセス方法は2通りで、「やきゅつく」ホームページから「クーポンについて」「ドリムのページへ」と進むか、「ドリバス2」の「課金情報」になる。

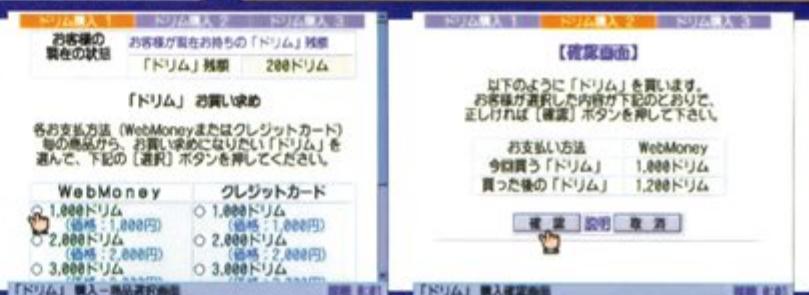
III. WebMoneyカードの場合

支払い方法と購入金額を選んだら(写真左)、購入内容確認画面(写真右)になる。WebMoneyを使って購入する場合は、カードの裏側にある銀色の部分を削り、印刷してある番号を画面表示に従って入力する。これでドリム購入手続きは終了する。WebMoneyはスクラッチ番号で購入残高を管理するので、番号は絶対に人に知られないようにしよう。また、カード金額は使いきるまで有効なので、それまではなくさないように注意しよう。

II. ログインIDとパスワードを入力する

ドリム購入ページでは、セガプロバイダーのユーザーであることを確認するために、ログインIDと本パスワードを入力する必要がある。このログインIDとパスワードは、セガプロバイダーに登録した際に発行されているはず。正確に入力しよう。パスワードが受理されると現在のドリムの残高を表示する画面になる。

!! 注意!! ドリムを購入するにはセガプロバイダーにユーザー登録していることが前提条件だけど、ほかにも注意しなければならないことがひとつある。セガプロバイダーへ登録後、本パスワード登録をしないまま1ヵ月以上経過している場合は、ドリムの購入ができないのだ。まだ本パスワードを登録していない人は、ドリームパスポート(1でも2でも可)の「ユーザー情報」で、本パスワードの登録をしなければならないぞ。



3 つくろうクーポン入手

I. やきゅつくホームページにアクセス

仮想通貨のドリムを購入したら、次は“つくろうクーポン”に交換する。まずは「やきゅつく」ホームページへアクセスして、「クーポンについて」を選ぶ。内容を確認したら「いざ! 購入!」のボタンを押してみよう。すると「サカつく」でも共用できる、クーポン購入ページへと進めるのだ。

II. ついにクーポン入手!!

クーポン購入ページを初めて訪れた人には、無料サービスクーポンがプレゼントされる。2度目以降の人は、ドリムを使って“つくろうクーポン”を購入するのだ。次に画面の指示に従って「つくろうパスワード」を入力しよう。これで大会登録の準備は完了! さっそく記念すべき第1回大会へ参加しよう!!

!! 注意!! クーポンを初めて購入した場合は、入力した「つくろうパスワード」を絶対に忘れないようにメモをしておくこと。もし忘れてしまうと、以後大会に参加できなくなるぞ。また、「つくろうパスワード」は、悪用を防ぐためにも決して人に知られないようにしよう。

発売週から早くもスタート!! SEGAトーナメント大会 第1回大会開催!!

ゲーム史上初の1万人規模のネットワーク対戦を実現した「やきゅつく」トーナメント大会。その記念すべき『第1回SEGAトーナメント』が、今まさにエントリー受け付け中だ!! 締め切りは明日8月7日(土)。ゲーム進行年月の制限は特ないので、何年目まで進んでいても、どんな選手を揃えていても参加できるのだ。

発売後初の大会なので、記念に参加してみてはどうだろうか。まだそれほど実力差が出ているとも思えないから、誰にでも優勝のチャンスがあるはずだ。もちろん豪華な賞品も用意されているぞ。参加料は無料だし、初代優勝者の栄誉も勝ち取れる。さあ、迷っている暇はない! さっそくトーナメントに参加だ!!

登録年数制限なし!!

成績優秀者には

- ・希望選手サイン入りベースボールカード
- ・日本シリーズチケット(ペア)などをプレゼント

登録締め切りは明日8月7日!!

やきゅつくトーナメント大会

先週の予告どおり「やきゅつく」ネットワークトーナメント大会『ドリマガ杯』の詳細を発表する!! 気になるレギュレーションは、「ゲーム開始後20年目3月1週前半までのデータ」であること。「DHはなし」。この2点さえ守れば、あとはどんな選手を揃えても大丈夫。もちろん今回紹介した大会参加にあたっての注意事項を守って、みんなで楽しい大会にしていこうね。募集期間はちょっと先の8月23日から9月5日まで。夏休み中にじっくり育てたチームが集う大きな大会になるように、大勢の参加を待っているぞ!! もちろん賞品も超豪華。優勝者にはなんとお好きなドリームキャストソフト5本と「やきゅつく」を遊びにはいくつあってもいいVMを5個プレゼント!! そのうえこの大会には、ドリマガ編集部からも担当ライター大戸島さんじゅうご(巨人ファン)と、おなじ

み隊長(阪神ファン)が育てたチームも参加する!! もし上位入賞できなくとも、この2チームには勝てるかもしれない? 初めての参加者でも勝つチャンスがあるので、奮って応募してほしい。締め切り後はすべての試合を厳正にシミュレートし、結果は「やきゅつく」ホームページで9月7日から2週間程度掲載する予定だ。さあ、この夏休みは、ドリマガの攻略を片手に最強のチーム育成を目指してくれ。

決定		中止	
戸井	小村	石井	投手 9/12
横山	○	○	○
福原	秋元	佐伯	野手 11/16
矢野	鶴田	鶴山	
小林山	新井	西村	
神田	江原	ボイ	
谷口	吉木	吉木	
東			

20年もあればこの表を強力な選手で埋めることもできるだろう。ハイレベルな戦いを期待しているぞ。

トーナメント大会参加にあたっての注意事項

トーナメント参加のための手順は、きちんと覚えられたかな? でもちょっと待って。野球と同じように、トーナメント参加にだってルールはあるのだ。ルールを守って、みんなで楽しい大会にしていこうね。

まずどんな大会に参加するにしても、かならずエントリー条件を「やきゅつく」ホームページ上で確認しよう。大会によってはプレイ年数やDHの有無などに制限があるため、せっかく作った対戦データが使えないなんてことがあるのだ。レギュレーションを確認したら、それに従ってチーム編成をするわけだけど、ここで気を付けたいのは、ネットワークトーナメント大会では甲子園を目指す高校野球ながら、選手の疲労度やローテーションが記録されていくということ。となると、人数も制限ギリギリまで登録すべきだろう。さらに監督思考によっては、能力の低い選手でもかまわず使われてしまう可能性がある。できるだけ登録選手全員の能力を高めておきたい。監督の指揮能力も含めた、チームの総合力が試されるのだ。

ここからはエントリーする際の注意事項を説明しよう。「やきゅつく」

トーナメント大会では、有料エントリーや豪華賞品が用意されているため、参加者本人の確認が厳重に行なわれる。そのため、どんな大会でも1台のドリームキャスト本体からエントリーできるのは1回限りで、一度エントリーしてしまうと再登録はできない。友達や兄弟でも、同じドリームキャスト本体で「やきゅつく」を遊んでいる人は、誰が参加するのかを決めておこう。ビジュアルメモリのデータに関しても制限があり、対戦データを登録できるのは、メインのプレイデータ(160ブロック使用)を作成したドリームキャスト本体からのみになる。つまり友達の家のドリームキャストで「やきゅつく」のプレイを始めた場合、その後自分の家でゲームを進めても、友達の家のドリームキャストからしか大会には参加できないのだ。ネットワーク大会を楽しむには、きちんとビジュアルメモリのデータを管理するよう心がけたい。

以上、ちょっと複雑なルールもあるけれど、それだけ厳正な大会運営が行なわれるということ! 情報管理も厳重なので、安心してネットワーク対戦を楽しんでね。

ドリマガ杯 開催

豪華賞品を用意!!

優勝者: ドリームキャストソフト5本+VM5個
準優勝者: ドリームキャストソフト3本+VM3個
3位(2人): ドリームキャストソフト1本+VM1個
ベスト8入賞者(4人): VM1個



ドリマガ隊長に勝った参加者には

- ・日本シリーズチケット(ペア)
- ライター大戸島に勝った参加者には
- ・希望選手サイン入りベースボールカード

エントリー期間(募集期間) 8月23日(月)~9月5日(日)

開幕までに何をすべきか徹底検証!!

2月のキャンプで最高の成果をあげるにはどうする?

プレイ開始直後のキャンプでは、まず何をしたらいいのかがわからないだろう。キャンプ地はどこを選べばいいのか? 国内がいいのか海外か? どんなメリットがあるのかと、わからなうことばかり。そこでとりあえず1年目は、いろいろと試してみることをおすすめするぞ。ここでは、どんな試し方がいいのか解説していこう。

キャンプ地	値段	特殊メニュー(投)	成 果	特殊メニュー(野)	成 果
地元	0円	草むしり	体力、制球	草むしり	体力、巧打、選球眼
国内	5000万円	的あて	制球、ピンチ	チョウチョ採り	バント、走力、盗塁、守備
台湾	1億5000万円	太極拳入門	体力、球威	太極拳入門	巧打、バント、選球眼
グアム	1億5000万円	遠泳	体力、球威	遠泳	体力、チャンス

備考

地元のキャンプでは、通常時の練習と同じだけの成果しか得られない。国内キャンプは、気持ち程度の効果アップ。台湾は技術系があまああ向上、グアムは体力系があまああ向上するようになっている。

選手と練習を知るためにいろいろ試してみる

最初から結果を出すことを望ましく、いろいろと調べ、序盤のうちにやり直しを繰り返して方向性を導き出す……。これが「やきゅつく」スタート時のおすすめプレイ法だ。なにもかもうまくいくことはないので、選手ごとに、どんな練習が向いているのかや、将来を見据えた育成方針を組み立てていこう。面倒かもしれないが、やり直しプレイをすることで、自分のチームの選手1人1人の特徴などが把握できるようになるの

だ。ときにはメモをとるくらいの気持ちが必要になるぞ。

今回の攻略も、同じようにやり直しを繰り返して出した結果だ。もちろんキミたちだって、努力すれば調べられることなのだ。「やきゅつく」というゲームを楽しみたいのなら、まずは自分で調べてみるのがいいだろう。そうすることで、ゲーム全体の仕組みが理解でき、何度かやり直したころには効率のよい育成方法がみつかるはずだ。



キャンプでも、メニュー次第でいくらでも選択肢が増えてしまう。選手にあった練習を!!

セーブができない!!

ゲームスタートから3月までは一切セーブができない。つまりその期間内でやり直しをすると、名前の入力から始めることになる。さすがにそれは面倒だろうから、キャンプのサンプルデータやメニュー内容、そしてそこから得られる効果などを紹介していこう。

キャンプでの練習は、シーズン中よりはるかに成長する。あせらずじっくり進めていこう。

各選手のどの能力を育てたいか決める

本当は全選手に全練習を試して紹介したいところだが、さすがにスペース的にもそれは無理。そこで、練習をさせることで選手がどんな反応をするかを紹介していく。

練習をさせることで成果があがれば、選手はもちろんコーチの反応もいい。いまいち伸び悩む場合は、反応もそこそこだ。特に年齢が高い選手の場合は、基本的に能力が下がっていく一方なので、下がってもいい能力部分を維持する努力は無駄にな

る。ときには割り切ることも必要ということだ。

また、若い選手の場合は、将来的にどの部分の能力を伸ばしたいのかを考えつつ練習メニューを決めていこう。じっくりと育てていきたいのなら、1年かけて伸び具合を見て、それからやり直すのもいいだろう。基本的には1つの能力だけを伸ばすのではなく、例えば打撃を中心に伸ばしたい場合でも、守備練習はさせたほうがいい。



選手をどのように育てたいのか、その方向性は最初のうちに決めておきたい。

本人に合った練習を

選手が得意な分野の練習は、やはりそれなりの成果が出る。これはキャンプだけではなく、シーズン中の練習も同様だ。苦手な分野を克服するのも大事だけど、若いうちならいい部分を伸ばす練習も大切だ。選手に合った練習を探しているうちに、練習の成果がどうなるかも把握できるようになるしね。もちろん自分の方針で、練習させていくことも大事なことだ。

キャンプサンプルデータ (キャンプ地は地元)

地元でキャンプを行ない成果を検証。指示を出す際のサンプルデータとして使ってね。

投 手	選手	体力	球威	制球	球速	ピンチ	変化球	野 手	選手	体力	巧打	走力	長打力	守備力	バント	選球眼	チャンス	盗塁	守備能力	Cリード	肩	捕球力
体力中心	A	↑	-	-	-	-	-	体力中心	C	↗	↗	-	-	-	↗	-	-	-	-	-	-	
	B	↗	-	-	-	↘	-		D	↑	↗	-	-	-	↗	-	-	-	-	-	-	
変化球	A	↗	-	↗	-	↗	↗	打撃・精神	C	↗	↗	↘	↘	-	↗	↗	-	-	-	↘	-	
	B	-	↘	-	↘	↗	↗		D	↗	↗	-	-	-	↗	↗	-	-	-	-	-	
球威・球速	A	↗	↗	-	↗	-	-	筋力・走塁	C	↗	-	↗	↗	-	↗	↗	-	-	-	↗	-	
	B	-	-	-	-	↘	↘		D	↗	-	↗	↗	-	↗	↗	-	→	-	↗	-	
制球・精神	A	↗	-	↗	-	↗	-	バント・守備	C	↘	-	↘	-	↗	↗	-	-	-	↗	-	↗	
	B	-	↘	↗	↘	↗	↗		D	↗	-	-	-	↗	↗	-	-	-	↗	-	↗	

選手プロフィール

A 右投右打の投手。25歳。能力的には中レベルで、主に先発で起用されることが多い。変化球の種類も多い。

B 左投左打の投手。28歳。あまり能力が高いとはいえないが、抑えに使うには向いている選手だ。

C 右投右打の野手。28歳。守備面の能力が高く、足も速いほうだ。打順は主に1番を任せられている。

D 右投左打の野手。25歳。打撃力も文句なく野球界のトップクラス。この球団の4番バッターは彼しかいない。

各キャンプ地共通基本練習メニュー一覧表

地元		1週	2週	3週	4週
投手	体力中心	特別	筋トレ	特別	特別
	変化球	変化球	休養	遠投	休養
野手	变化球	特別	特別	変化球	変化球
	球威・球速	変化球	休養	メンタルトレ	休養
野手	球威・球速	特別	遠投	筋トレ	特別
	筋トレ	筋トレ	休養	遠投	休養
野手	制球・精神	特別	特別	メンタルトレ	メンタルトレ
	投げ込み	投げ込み	休養	投げ込み	休養
野手	体力中心	特別	筋トレ	特別	特別
	フリー打撃	フリー打撃	休養	ダッシュ	休養
野手	打撃・精神	特別	特別	メンタルトレ	メンタルトレ
	フリー打撃	フリー打撃	休養	フリー打撃	休養
野手	筋力・走力	特別	ダッシュ	筋トレ	特別
	筋トレ	筋トレ	休養	ダッシュ	休養
野手	バント・守備	特別	特別	バント練習	バント練習
	ノック	ノック	休養	ノック	休養

国内		1週	2週	3週	4週
投手	体力中心	ランニング	特別	ランニング	筋トレ
	変化球	変化球練習	休養	遠投	休養
野手	变化球	ランニング	筋トレ	变化球	特別
	球威・球速	変化球	休養	遠投	休養
野手	球威・球速	ランニング	特別	遠投	遠投
	筋トレ	筋トレ	休養	筋トレ	休養
野手	制球・精神	特別	特別	メンタルトレ	メンタルトレ
	投げ込み	投げ込み	休養	投げ込み	休養
野手	体力中心	ランニング	特別	ランニング	筋トレ
	フリー打撃	フリー打撃	休養	ダッシュ	休養
野手	打撃・精神	ランニング	メンタルトレ	フリー打撃	特別
	フリー打撃	フリー打撃	休養	メンタルトレ	休養
野手	筋力・走力	ランニング	特別	ダッシュ	ダッシュ
	筋トレ	筋トレ	休養	筋トレ	休養
野手	バント・守備	ランニング	特別	ノック	特別
	ノック	ノック	休養	特別	休養

台湾		1週	2週	3週	4週
投手	体力中心	ランニング	筋トレ	ランニング	特別
	変化球	変化球練習	休養	遠投	休養
野手	变化球	ランニング	特別	変化球練習	投げ込み
	球威・球速	変化球練習	休養	メンタルトレ	休養
野手	球威・球速	ランニング	遠投	筋トレ	特別
	筋トレ	筋トレ	休養	遠投	休養
野手	制球・精神	特別	特別	メンタルトレ	メンタルトレ
	ランニング	休養	特別	休養	休養
野手	体力中心	ランニング	筋トレ	ランニング	特別
	フリー打撃	フリー打撃	ダッシュ	ダッシュ	休養
野手	打撃・精神	特別	特別	メンタルトレ	メンタルトレ
	ランニング	休養	特別	休養	休養
野手	筋力・走力	ランニング	ダッシュ	筋トレ	特別
	筋トレ	筋トレ	休養	ダッシュ	休養
野手	バント・守備	ランニング	特別	バント練習	バント練習
	ノック	ノック	休養	ノック	休養

グアム		1週	2週	3週	4週
投手	体力中心	特別	特別	特別	筋トレ
	変化球	変化球練習	休養	遠投	休養
野手	变化球	特別	筋トレ	变化球	特別
	球威・球速	変化球	休養	遠投	休養
野手	球威・球速	特別	特別	遠投	遠投
	筋トレ	筋トレ	休養	筋トレ	休養
野手	制球・精神	特別	メンタルトレ	投げ込み	特別
	投げ込み	投げ込み	休養	メンタルトレ	休養
野手	体力中心	特別	特別	特別	筋トレ
	フリー打撃	フリー打撃	休養	ダッシュ	休養
野手	打撃・精神	特別	メンタルトレ	フリー打撃	特別
	フリー打撃	フリー打撃	休養	メンタルトレ	休養
野手	筋力・走力	特別	特別	ダッシュ	ダッシュ
	筋トレ	筋トレ	休養	筋トレ	休養
野手	バント・守備	特別	バント練習	ノック	特別
	ノック	ノック	休養	バント練習	休養

ランニング 体力、制球
遠投 球速、球威
筋トレ 体力、球威、長打

投げ込み 制球、体力
変化球 变化球
フリー打撃 巧打、選球眼、チャンス

バント練習 バント、選球眼、巧打
ダッシュ 走力、盗塁、守備、捕球力
ノック 守備、捕球力、肩、長打力
休養 体力回復

2月のキャンプでしかできないこと

2月のキャンプでは能力を成長させるだけではなく、スイッチやコンバート、新球種習得といった特別項目が用意されている。考え方によっては、練習よりもスキルのアップを目指すために2月のキャンプを過ごすというのもいいかもしれない。特にピッチャーの場合は、新球種をここで覚えてしまえば、1年かけて変化球に磨きをかけることが可能になる。能力の成長をとるか、新球種などのスキルをとるかが分かれ道になりそうだ。

スイッチ

スイッチヒッターになるための練習。相手ピッチャーによって右打席と左打席とで使い分けるようになるので、出塁率もアップするだろう。細かいことのできる器用な選手が向いている。

新球種習得

もっともお世話になりたいのがコレ。投手に新しい変化球を覚えさせて、もう1ランク上をめざしてもらうのだ。うまくいけば、5つの魔球を操る大投手に生まれ変わることもある!

各球団のコーチがおすすめするCアップ習得選手

ペイスターズ	高橋健	川越英隆
神田大介	玉木重雄	カズ
横山道哉	横山竜士	杉本友
五十嵐英樹	黒田博樹	牧野豊
ドラゴンズ	吉年竜徳	戒信行
野口茂樹	タイガース	ホークス
門倉健	舟木聖士	岡本克道
落合英二	福原忍	篠原貴行
川上憲伸	藤川球児	松修康
大塔正明	ライオズ	永井智浩
ジャイアンツ	石井貴	パファローズ
三沢興一	森慎二	赤堀元之
小野仁	星野智樹	大塚晶文
上原浩治	ファイターズ	酒井弘樹
木村龍治	岩本ツトム	真木将樹
スワローズ	シュールストローム	品田操士
川崎憲次郎	黒木潤司	マリーンズ
田端一也	清水章夫	黒木知宏
山本樹	矢野諭	武藤潤一郎
五十嵐亮太	ブルーウェーブ	竹清剛治
石井弘寿	小林宏	磯恒之
カーブ	鈴木平	小林雅英
小林幹英	平井正史	

各球団のコーチがおすすめするスイッチ選手

ドラゴンズ	ジャイアンツ	ファイターズ
李鍾範	仁志敏久	西浦克拓

スイッチ



コンバート



新球種習得



コンバート



誰もが向いているわけじゃない

新球種は覚えさせればどうにかなるものだが、コンバートについてはやはり向き不向きがあるといつていいだろう。野手の誰もが投手になれるわけではないし、その逆もまたしかりだ。試しに、低年俸のオリジナル選手を使ってみて、どんな影響が出るのかを見てみると、スイッチにも同様だ。

山ごもりは大バクチ?

2月に入る前に突然起ころるイベントで、選手の1人が山ごもりをしたいと言ってくる。大切なキャンプ前でもあるので、許すべきかキャンプに連れていくべきか迷うところ。確実に強くなってくれればいいが、たまに1ヶ月もゲームをして練習をサボる選手もいるのだ。せめて温泉にでも入って、ケガのしにくい身体にでもなってくれればいいのだが……。ちゃんと山ごもりで練習した場合には、能力のほとんどが向上し、キャンプでは得られなかつたであろう成果をみせてくれるけど……。ほかにも能力のアップするイベントに、監督から野球論を叩きこまれるというものがある。監督毎に上がる能力が違うのだ。



プレイヤーの前に現れた選手が、キャンプにはいかずして山にこもりたいといってきた。球団社長として、この要求を受け入れるべきかどうか?



現時点で発見している効果は3種類。ゲームをしてサボると、温泉に入つて体を丈夫にするもの。そしてきちんと練習をして、めざましい成長をとげて帰ってくるものだ。ほかにもある?

3月になつたら、さっそく選手のために練習設備を整えよう

3月に入つて設備購入ができるようになったら、すぐに練習設備を購入するようにしたい。最初のうちからケチるような値段でもないし、レベル1クラスの金額なら、わりと早い段階で取り返せるはずだ。さすがにレベル2や3になるとためらいもだが、レベル1に関してはスバッと買って選手の成長を助けてあげよう。練習設備の有無で、練習成果に及ぼす影響を比較してみた。レベル1の練習設備1つでも、わずかながら差が付くということを覚えておくといいだろう。

LV1金額(維持費)	
ダンベル&鉄アレイ	1億円(400万円)
パワーアンクル	8000万円(320万円)
ティー	8000万円(320万円)
まと	8000万円(320万円)

LV2金額(維持費)	
トレーニングマシーン	8億円(3200万円)
ミニハードル	5億円(2000万円)
ピッティングマシーン	5億円(2000万円)
養成ギブス	5億円(2000万円)



最初に購入するといい練習設備は、画面に表示されているうちの上段にある4つだ。

そしてさらにLV3が

設備の有無でどれだけ違つてくるかを検証

同じ選手を使って、設備の有無で1ヶ月の練習成果にどれだけの差ができるのかを検証してみた。モデルとなる選手は、ライオンズの松坂投手と松井野手の2人。3月の第1週目に、まずダンベル&鉄アレイとティーを購入。そして、練習内容は松坂投手が球速球威を、松井野手は巧打長打で、3月は2人ともとことん、4月からはそこそこで指示を与えた。そして出た結果は右のようになつた。



球速に差が現われたのが一目瞭然。また、ほかのパラメータに問してもわずかだが差がでている。これで練習設備を充実させれば、各能力がもっと向上してくれるだろう。

ちょっとわかりにくいかもしれないが、長打力と巧打力にちゃんと差が現れている。松坂投手と同様、もっと練習設備を揃えれば差が大きく開くことになるはずだ。

ピッチャーの固定能力に注目しよう!!

ピッチャーの能力の中には、練習をさせて成長しない固定能力というものがある。それが回復力と投球スタミナだ。回復力は次の試合までの回復量で、投球スタミナは1球あたりの体力の消耗を意味する。つまり回復力が高くて投球スタミナの低い投手は抑え向き、逆に回復力は遅いが投球スタミナの高い選手は先発向きということになるのだ。



体力は同じでも、投げられる球数が変わつてよくて、ちょっと投げられる球数が変わつてよつてます。



コーアの助言は大切だが、行動してみる前にちょっと能力を確認してみる必要もある。

投手の回復力と投球スタミナについて構成直してみよう。

都市の人口と経済力が集客に与える影響(1年目3月~5月)

サターン版にあった都市による差別化だが、DC版では設備などの値段に差はない。そこで都市のパラメータにある人口や経済力が、どういうところで影響するのかを検証する。試合に足を運ぶ観客数にどれだけの影響ができるか、人口の多い東京都世田谷区と少ない宮崎県えびの市で見ていこう。

宮崎県 えびの市		26650人+72235人+77043人 計175928人
東京都 世田谷区		29026人+74534人+78517人 計182077人

この結果から……

予想していた結果だが、やはり観客動員数に影響が出るということがわかる。また、これに選手の人気やファンクラブの会員数なども複雑に絡んでくる。球場設備やチケットの値段によっても、いろいろと変わってくるのだ。基本的には人口の多い都市ほど観客が集まるところには違いないが。

新人を探して優秀な人材を確保せよ!! まずは国内スカウトを変更することをおすすめ

ドラフト会議に向けて、早い段階から新人の探索を行っておくことは重要な要素だ。できるだけ早く、多くの新人選手を見つけるためにも、スカウトを変更するなどの工夫が必要になってくる。将来の球団を担う大切な役割を任せられるだから、やはり実力のあるスカウトと契約しよう。

DC版では、新人を発掘しても、事前の交渉で球団に対する好感度を上げなくてはならない。逆指名を取れるかが勝負の分かれ道だ。

考え方①

スカウトを変えず、しばらくは現状で探索していくとどうなるだろう。設備もろくにそろっていない段階で新人を入れても、結局は無駄な時間を過ごさせるハメになるだけ。同じ時間で練習をせらるなら、設備が整ってからのほうがいいという考え方もある。

初期の段階では、あまり新人発掘にはお金をかけず、最初からいるスカウトが連れてくる選手で我慢する。なんとかチーム運営が軌道に乗ったころには、資金も貯まり、設備も充実しているだろう。そこで改めてスカウトを変更し、新人探索に力を入れるのもアリだ。

スカウトの能力は重視すること

スカウトを雇う際に表示されるその特徴。たった3つのキーワードから、必要とする多くの情報を読み取らないといけないわけだ。この3つのキーワードからどんな情報が読み取れるか、新人だけではなく、スカウト選考でまず苦しむことになるだろう。まず、チームが何を欲しているのかを確認し、次に雇ったあとに指示する探索地域のことを考えよう。自然に情報が読み取れるようになる。

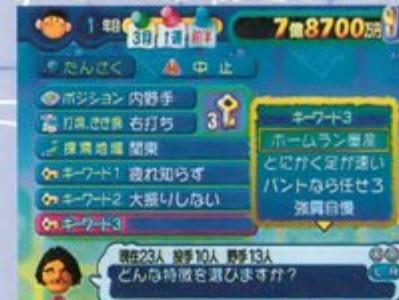
有望新人を発掘したら即交渉、逆指名を勝ち取るのだ!!

新人の探索に成功したら次は交渉だ。自分で指示を出さなくとも、スカウトに任せることでコンスタントに好感度を上げてくれる。もう少しで逆指名が取れるというような微妙な時期にも、自分では指示を出さずにスカウトに任せておくほうがよいこともある。逆に、自分のチームよりも好感度が上の球団があるときは、球団社長自身が積極的に交渉していきたい。

交渉の指示内容とサンプルデータ

指示内容	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目
力説する	↑	↑	↖	↑	↖	↑	↖
ほめちぎる	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
世間話をする	↗	↖	↑	↖	↖	↗	↑
悩みを聞く	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
将来を保証する	—	—	—	—	—	—	—

スカウトによって、見つけてくる選手の質はあきらかに違ってくる。ここは奮発して、年俸や契約金の高いスカウトを雇ってみてはどうだろう。実際試してみると、契約金1億円以上、年俸6000万円クラスのスカウトなら、いきなりSランクの新人を見つけ出してくれた。やはりスカウトの力は重要だと痛感させられたのだ。スカウトの契約年数が長いと、投手野手の差に偏りができるので、契約年数は短くてもいいようだ。



最初からいるスカウト。キーワードからは決して能力が低いようには感じないが、あまりいい新人は見つからないようだ。



左のスカウトと比べると微妙にキーワードの内容が違っている。さすがに年俸が高いため、Sクラスの新人を発掘!

考え方②

いきなり高額のスカウトを招き入れ、初年度からSクラスの新人選手を探りにいく。徐々にチーム内の底上げを行ない、数年後にはチーム全体のレベルを何段階も上げようとする考え方だ。能力の高い新人選手はいくらでもいるので、とりあえず今現在必要な能力を持った選手を獲得する。全体的にゆるやかな波を描きながら、チームを強くしていくことができるだろう。そのかわり、資金的には苦労していくことが予想される。新人探索と交渉に楽しみを感じている人に向いているプレイスタイルかもしれない。

探索地域は限定して集中的に

探索地域を絞り込むことで、その地域出身の選手を探し出すことができる。しかし、いつでもその地域に有望な新人がいるわけではない。あくまでもランダムなので、無駄足に終わることもある。ときには、あえて地域を絞らずに探すのもいいだろう。深く探すことはできないが、わりあい広い範囲で探してくれるの、まったくの無駄に終わることははないわけだ。



本当は地域を絞り込むのが好ましいのだが見つからないようなら変えてみよう。



好感度!! これで、これから交渉を有利に進めることができくなる。この新人の傾向はこのときにわかるはずだ。



ガーン!! 交渉失敗。次の交渉では、同じ項目だけは選ばないようにしよう。この失敗が、あとで影響しなきゃいけない。

交渉結果というものは、新人ごとにある程度の傾向が出てくるようだ。左で紹介する選手の場合、悩みを聞くのは御法度ということになる。また、世間話をするのは交渉としては無難なテクニック。大きなダウンがない代わりに、大きなアップもあまりない。実際にプレイヤーが交渉するときには、まず世間話であたりをつけてもいいだろう。その反応によって、交渉相手のタイプをつかんでいこう。



交渉を成功させていけば、好感度がアップして逆指名がとれるようになる。

ここを探せば見つかる!! OB選手の実際の出身地を掲載!!

名前	出身地	名前	出身地	名前	出身地	名前	出身地
秋山 登	岡山県	鹿取 義隆	高知県	高橋 一三	広島県	藤田 学	愛媛県
浅野 啓司	広島県	川口 和久	鳥取県	高橋 直樹	大分県	藤田 元司	愛媛県
足立 光宏	大阪府	川藤 幸三	福井県	高橋 三千丈	静岡県	古沢 憲司	愛媛県
安仁屋 宗八	沖縄県	川端 順	徳島県	高橋 慶彦	東京都	古屋 英夫	千葉県
新井 宏昌	大阪府	河村 英文	大分県	武上 四郎	宮崎県	星野 仙一	岡山県
有田 修三	福岡県	神部 年男	兵庫県	竹之内 雅史	神奈川県	堀内 恒夫	山梨県
有藤 通世	高知県	木田 勇	神奈川県	田代 富雄	神奈川県	間柴 茂有	滋賀県
淡口 憲治	山口県	北別府 学	鹿児島県	達川 晃豊	広島県	松岡 弘	岡山県
五十嵐 信一	東京都	木戸 克彦	大阪府	田渕 幸一	東京都	松永 浩美	福岡県
池谷 公二郎	静岡県	衣笠 祥雄	京都府	津末 英明	熊本県	松沼 博久	千葉県
石岡 康三	千葉県	木俣 達彦	愛知県	土井 正三	兵庫県	松沼 雅之	千葉県
石嶺 和彦	沖縄県	栗橋 茂	東京都	土井 正博	大阪府	松原 誠	埼玉県
石本 貴昭	兵庫県	栗山 英樹	東京都	土橋 正幸	東京都	真弓 明信	福岡県
伊勢 孝夫	兵庫県	黒江 透修	鹿児島県	豊田 泰光	茨城県	水谷 実雄	宮崎県
一枝 修平	大阪府	小谷 正勝	兵庫県	長池 徳士	徳島県	皆川 瞳雄	山形県
伊東 昭光	東京都	古葉 竹識	熊本県	長嶋 茂雄	東京都	簗田 浩二	広島県
稻尾 和久	大分県	小林 繁	鳥取県	長嶋 清幸	静岡県	三村 敏之	広島県
今井 雄太郎	新潟県	小松 辰雄	石川県	梨田 昌孝	島根県	宮田 征典	群馬県
上田 利治	徳島県	近藤 昭仁	香川県	中田 良弘	神奈川県	村上 雅則	山梨県
牛島 和彦	大阪府	近藤 和彦	京都府	中西 清起	高知県	村田 兆治	広島県
宇野 勝	千葉県	権藤 博	佐賀県	中西 太	香川県	森 繁和	千葉県
江本 孟紀	高知県	斎藤 明夫	京都府	中畠 清	福島県	森 祇晶	岐阜県
遠藤 一彦	福島県	佐々木 恭介	兵庫県	中村 勝広	千葉県	森中 千香良	奈良県
王 貞治	東京都	佐々木 信也	東京都	新浦 喬夫	静岡県	八重樫 幸雄	宮城県
大石 清	静岡県	定岡 正二	鹿児島県	西田 真二	和歌山県	八木沢 荘六	栃木県
大石 大二郎	静岡県	佐藤 義則	北海道	仁科 時成	岡山県	谷澤 健一	千葉県
仰木 彬	福岡県	佐藤 兼伊知	北海道	西村 徳文	宮崎県	屋鋪 要	兵庫県
大久保 博元	茨城県	篠塚 和典	千葉県	西本 聖	愛媛県	安田 猛	福岡県
大沢 啓二	神奈川県	柴田 保光	長崎県	西本 幸雄	和歌山県	山内 和宏	静岡県
大下 剛史	広島県	柴田 黙	神奈川県	仁村 徹	埼玉県	山内 孝徳	熊本県
大島 康徳	大分県	正田 耕三	和歌山県	野村 収	神奈川県	山内 一弘	愛知県
大野 豊	島根県	杉浦 忠	愛知県	野村 克也	京都府	山沖 之彦	高知県
大橋 穂	東京都	杉浦 亨	愛知県	羽田 耕一	兵庫県	山崎 裕之	埼玉県
大宮 龍男	愛知県	杉下 茂	東京都	原 辰徳	神奈川県	山崎 隆造	広島県
大矢 明彦	東京都	杉本 正	静岡県	張本 黙	広島県	山下 大輔	静岡県
岡田 彰布	大阪府	鈴木 隆	福島県	板東 英二	徳島県	山田 久志	秋田県
小川 亨	宮崎県	鈴木 孝政	千葉県	東尾 修	和歌山県	山根 和夫	岡山県
小川 博	栃木県	鈴木 啓示	兵庫県	平田 勝男	長崎県	山本 功児	大阪府
小野 和義	栃木県	角 富士夫	福岡県	平野 謙	愛知県	山本 浩二	広島県
小野 和幸	秋田県	角 盈男	鳥取県	平松 政次	岡山県	山本 一義	広島県
尾花 高夫	和歌山県	関根 潤三	東京都	廣岡 達朗	広島県	山森 雅文	熊本県
香川 伸行	大阪府	莊 勝雄	台湾	広瀬 哲朗	静岡県	吉村 稔章	奈良県
掛布 雅之	千葉県	外木場 義郎	鹿児島県	広瀬 叔功	広島県	米田 哲也	鳥取県
梶間 健一	茨城県	高木 守道	岐阜県	弘田 澄男	高知県	若菜 嘉晴	福岡県
梶本 隆夫	岐阜県	高木 豊	山口県	広野 功	徳島県	若松 勉	北海道
柏原 純一	熊本県	高木 由一	神奈川県	福間 納	島根県	渡辺 久信	群馬県
加藤 英司	静岡県	高沢 秀昭	北海道	福本 豊	大阪府		
加藤 初	静岡県	高田 繁	大阪府	福良 淳一	宮崎県		
加藤 博一	佐賀県	高野 光	東京都	藤田 平	和歌山県		



フレームグライド

● フロム・ソフトウェア発売中(7月15日発売) ● 3D対戦メカアクション ● 6,800円 ● 対戦プレイ可能 ● メモリーバックアップ(2ブロック~) ● 通信対応 ● キーボード対応 ● ブルーブラック対応 ● VGA対応

実戦攻略

ラスボス編

最強の敵・シドラネルとの戦い方を伝授!

先週まで、九騎士の攻略が終了したので、今回はいよいよ、ラスボスであるシドラネルの倒し方をお伝えしていく。このシドラネルはフレームグライドではなく、古代の生体兵器。そのため、フレームグライドには絶対にできないような、反則的な攻撃も仕掛けてくる。まずは、その攻撃方法と、それらの回避方法から紹介していくことにしよう。



シドラネルは、最終マップ「失われた塔」で、プレイヤーを待ち受けている。



フレームグライドを遙かに上回る巨体と、それに見合った攻撃力、耐久力をを持つ強敵だ。

対策その1

シドラネルの攻撃方法とその対処法を知る

エレメンタルソングタイプ

- 攻撃内容：赤色の追尾弾を複数、発射する。威力も追尾性能も、エレメンタルソングを凌駕する。
- 攻撃モーション：両手を大きく広げる。

- 回避方法：正面から来た場合は、思い切って前にダッシュ。側面から来た場合は、弧を描くように飛んでくるので、ある程度弾を引きつけたうえで、弾の横をすれ違うような感じでダッシュしてかわす。



弾の方向に走り、すれ違う形でかわす。追尾性能が高いので、かわしきれない場合も多いが……。

フレイムバードタイプ

- 攻撃内容：フレイムバードとまったく同じ。ただし、威力はケタ違いに大きく、地上で食らうと、脚部に深刻なダメージを受けてしまう。
- 攻撃モーション：頭部から紫色の炎が吹き出す。

- 回避方法：攻撃モーションが見えたら、左右どちらかに3秒ほど平行移動ダッシュ、そしてジャンプ。これで、着弾時の爆発をジャンプでかわせる。



ダッシュ時間の3秒というのは、あくまでも目安なので、最終的には自分で感覚をつかんでほしい。

大口径レーザー

- 攻撃内容：レーザーをマップの外周沿い、反時計回り方向に撃つ。直撃を食らうと、FPを半分以上減らされる。また、レーザーが放たれた場所に上がる光柱にも、攻撃判定がある(ダメージは低め)。
- 攻撃モーション：口元に光が集まる。

- 回避方法：自機にレーザーが近づいてきたら、ジャンプで飛び越える。ジャンプは早めにすること。



あさっての方向に撃ってくれることもあるが、自機の近くに撃たれた場合、迅速な対応が要求される。

対策その2

シドラネルとの戦いに適した機体を組み上げる

このシドラネル戦は、狭いマップの上で、巨大なボスと戦うことになる。したがって、敵の射程から逃れるのは不可能。そのうえ、相手の横や後ろを取ることにも意味がないので、機動力は必要ない。必要なのは、激しい攻撃に耐えるだけの耐久力と、稼働限界の高さだ。だから、いつもは軽装騎兵などを使っている人も、ここは重装騎兵でいったほうがいい。耐久度の低い機体は、圧倒的に不利だ。



足は特に耐久重視

稼働限界値が低い脚部だと、前述したフレイムバードタイプの攻撃を1、2発食らっただけで、脚の機能が停止してしまう。シドラネルの攻撃を回避するには、ダッシュやジャンプが絶対に必要なので、脚部の機能停止は敗北に等しい。だから、このステージでは必ず、稼働限界値の高い脚部を装備するようにしよう。



接近戦のことは考えない

下の「対策その3」で解説するが、シドラネルに接近戦でダメージを与えるのは、不可能ではないが、あまり賢い選択とはいえない。当てづらいうえに、接近することで生じるリスクが極端に大きいのだ。だから、接近戦はしないものと割り切り、腕部は装備FPのみを重視して選ぶようにならうがいいだろう。



いいスクワイアを積もう

シドラネル戦に限っていえば、スクワイアによる攻撃の効果は、実はあまり期待できない。しかしスクワイアを出しておくと、シドラネルの目が、そちらに逸れることがあるのだ。だから、最低1機はスクワイアを積んでいくようにしよう。積極的に相手に向かっていき、かつ耐久力の高いタイプがオススメだ。



対策その3

実戦での動き方について考える

対シドラネル戦でもっとも重要なのは、「相手の攻撃モーションを見逃さない」ということ。前ページで触れたとおり、シドラネルの攻撃は、攻撃モーションが見えた直後に正確に対応すれば、かなりの確率で回避できるものばかりだ。だから、動いている最中も常にシドラネルを視界に入れるようにして、攻撃モーションが見えたら、すぐに反応できる態勢を作つておこう。特にフレイムバードタイプの攻撃は、見逃してしまいやすいので注意すること。

こちらの攻撃だが、シドラネルは巨体のわりに当たり判定が小さいため（尻尾や腕には当たり判定がない）、銃攻撃は意外と外れてしまいやすい。そのため、追尾効果のある砲攻撃を確実に当てていく、という戦い方をオススメしておく。相手の攻撃モーション中に当たれば、その攻撃をキャンセルさせることができるというオマケも付く。リロードゲージがたまつたら砲を擊つ→回復するまで回避に専念、を繰り返すのがベストな戦い方だろう。

バトルフィールドの変化

シドラネルとは、障害物の一切ない、円形のマップ上で戦う。ゲームスタート直後に、フィールドが謎の空間に変化するが、マップの広さ等に変化はなく、宙に浮いている柱なども自機のジャンプの障害になったりすることはない。ただ、ごくまれに、フレイムバードが柱に当たって消滅してしまうという現象が起こる、ということは覚えておくといいだろう。

攻撃モーションを見逃すな！ 砲攻撃をメインに！



相手の攻撃に反応していくかが、シドラネル戦の勝敗を分けるのだ。



鏡よりも確かなのが、結果的にダメージ効率がよくなる場合が多いようだ。

間合いは大きく取れ！



近づいてしまうと攻撃モーションを見逃しやすくなる。接触ダメージにも注意。

基本はダッシュ移動！



いつもダッシュしていれば、攻撃が来たとき、すぐに回避運動に移ることができる。

接近戦は危険！

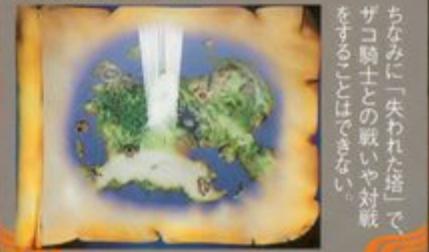
前述のとおり、シドラネルの当たり判定はかなり小さく、そのうえ尻尾や腕には攻撃判定がある。そのため、不用意に近づくと、こちらが一方的にダメージを受けてしまう可能性が非常に高い。上で触れたとおり、接近戦は一切しないと割り切って戦おう。



接近するだけでダメージを受けてしまう。接近戦のリスクは大きい。

シドラネルとは何度も戦える！

シドラネルを倒すとエンディングを迎えるわけだが、その後も、そのセーブデータで「失われた塔」を選べば、シドラネルとは何度も戦える。ただ、特別アレなマテリアルが出たりするわけではないので、リスクのわりに見返りは少ない。



ちなみに「失われた塔」でザコ騎士との戦いや対戦することはできない。



ステージの色なども様々に変化するが、特別な意味があるわけではないようだ。



たまにではあるが、シドラネルのフレイムバードが、柱に当たってくれることもある。

攻撃パターン

剣編

多種多様な剣魔法の性質を理解しよう

ここからの2ページでは、未公開のデータ類を、一挙にご覧に入れていく。まずは剣攻撃の変化。接近攻撃は属性に左右されないが、剣魔法は属性によって性質がガラリと変わるので、その点を考慮して選ぶ必要がある。オススメは、誘導効果を持っているもの。特に、ヴァルムンク、エクスカリバーの水や、デュランダル、グルヴェイグの風は使いやすい。デュランダルの土も、使い方次第では強力だ。



特に初心者には、誘導効果の剣魔

剣	距離	属性	攻撃方法	攻撃力	消費EN	剣	距離	属性	攻撃方法	攻撃力	消費EN
ヴァルムンク	近	無	真横右からのなぎ払い	2496	0	ミヨルニール	近	無	真上からの叩きつけ	4500	0
		火	扇状に火弾×5	1320	2250			火	正面に地上波×1	1300	2500
	遠	水	扇状に氷の誘導弾×5	600	2900		遠	水	正面に地上波×1	1400	2400
		風	扇状に風の誘導刃×3	400	3900			風	正面に分裂弾×1	2600	2000
		土	弧を描く衝撃波×1	3200	3000		遠	土	自機周辺に地震を発生	1500	4000
レーヴァティン	近	無	中腰で下段へのなぎ払い	3264	0	グルヴェイグ	近	無	構えてから前進突き	2772	0
		火	正面に地上波×1	550	2700			火	正面に追尾斧×1	2200	2700
	遠	水	正面に地上波×1	500	2500		遠	水	正面に氷弾を乱射	350	4000
		風	正面に超大型弾×1	2000	4500			風	正面に追尾光輪×1	3000	2500
		土	正面に地上波×1	600	2500		近	土	自機前方に石柱×3	1900	3000
エクスカリバー	近	無	ダッシュ突き	1440	0	アシスウェラー	近	無	真横左からのなぎ払い	2880	0
		火	正面に光線×3連射	1500	3200			火	正面に地上波×1	900	3400
	遠	水	扇状に氷の誘導弾×3	870	3400		遠	水	正面に追尾剣×1	2000	2300
		風	正面に光線×5	850	3300			風	正面に波動剣×1	1200	3200
		土	岩の誘導弾×1	4900	4000		近	土	弧を描く衝撃波×1	3500	3600
デュランダル	近	無	真横左からのなぎ払い	2976	0	ルーンメイス	近	無	中腰で下段へのなぎ払い	2333	0
		火	正面に大型の弾消し弾×1	2700	1700			火	正面に爆弾×1	4400	2880
	遠	水	正面に大型の弾消し弾×1	1600	1600		遠	水	正面に爆弾×1	4400	3200
		風	誘導光輪×1	2400	2500			風	正面に爆弾×1	4400	3200
		土	敵の周囲に行動を封じる石柱を立てる	0	3000		远	土	正面に爆弾×1	4900	3200

攻撃パターン

格闘編

パンチ攻撃の内容も属性によって変化する

パンチ攻撃も、属性で変化する。単発のパンチ攻撃に関しては、属性が変わっても攻撃内容は変わらず、攻撃力やEN効率などのパラメータが変動するのみだが、乱舞攻撃の内容は、属性に応じて大きく変化。攻撃回数が変動するほか、特定の属性では乱舞ではなく、単発の強力なパンチになることもある。なお、表にあるとおり、パンチ攻撃の変化パターンは、クラスごとに共通している。



パンチになるのだ。
特定の属性では、単発のバ

パンチ攻撃の使いどころ

出までのスキが大きく、モーション中に反撃されやすく、ダメージも剣に及ばないというパンチ攻撃のメリットは、いうまでもなく盾ガードを崩せること。だから、相手がガチガチにガードを固めているときが、パンチの狙い目だ。なお、パンチ乱舞には、剣乱舞に比べて全弾命中しやすいというメリットがある。



とはいっても実際には、そう使う機会はない。ちなみに、重装騎兵のガードは崩せない。

軽装騎兵

属性	パンチ攻撃力	乱舞or強パンチ攻撃力	乱舞EN
火	700	800+600+600+700+700+800+1800	5100
水	700	1600+300+400+900	4200
風	680	5000 (強パンチ)	3100
土	700	2000+1200+1500	4300

主装騎兵

属性	パンチ攻撃力	乱舞or強パンチ攻撃力	乱舞EN
火	1000	4500 (強パンチ)	3500
水	1000	1200+600+700+1100	4300
風	1000	800+1000+1600	4600
土	900	1300+500+600+500+1600	5900

重装騎兵

属性	パンチ攻撃力	乱舞or強パンチ攻撃力	乱舞EN
火	1300	400+600+600+600+800	6000
水	1300	1200+600+600+1000	5500
風	1000	700+600+900	4400
土	1100	4900 (強パンチ)	4000

データ一覧

マテリアル編

マテリアルの出現法則を
チェックしていく

その1

各ステージで勝利することによって集める

まず、各マップで勝ったときに得られるマテリアルをチェックしていこう。その出現法則は以下の通りだが、運が悪いと、1個も得られないこともある。

- ①九騎士&最初のラスボス戦時：2～6を最大5個
- ②ザコ騎士&2度目以降のラスボス戦時：2～4を最大3個
- ③画面分割対戦時：3のみ最大1個
- ④通信対戦時：1～5を最大5個



得られる可能性がある。
勝利時に、スクワイア破壊時と勝利時に、マテリアルを

マップ名	1	2	3	4	5	6
死の砂漠	オリハルコン	バスクロア	リシア	クロムタイト	マール	エクシニート
壁ちた橋	オリハルコン	アンガルト	バライト	フィロハイド	エクシニート	マール
隠された渓谷	オリハルコン	ラムド	クリストバル	フェラム	リシア	バライト
沈んだ王城	オリハルコン	ミスリル	フェラム	クリストバル	バライト	リシア
静寂の森	オリハルコン	バスクロア	フィロハイド	バライト	クロムタイト	フェラム
山頂の遺跡	オリハルコン	アンガルト	クロムタイト	リシア	フェラム	クリストバル
忘れ去られた神殿	オリハルコン	ミスリル	バスクロア	マール	エクシニート	フィロハイド
騎士闘技場	オリハルコン	ミスリル	マール	エクシニート	クリストバル	クロムタイト
深き洞窟	オリハルコン	アンガルト	エクシニート	クロムタイト	バスクロア	フィロハイド
失われた塔	—	バスクロア	アンガルド	ラムド	ミスリル	リシア
大空洞	オリハルコン	ラムド	エクシニート	フェラム	ミスリル	—
空中宮殿	オリハルコン	ミスリル	マール	クリストバル	ラムド	—
見捨てられた街	オリハルコン	ラムド	リシア	バライト	ミスリル	—
邪氣の神殿	オリハルコン	バスクロア	バライト	フィロハイド	アンガルト	—
道標の塔	オリハルコン	アンガルト	クリストバル	クロムタイト	ラムド	—

その2

スクワイアを破壊して集める

次は、各スクワイアを破壊したときに出でてくるマテリアルの種類を紹介だ。出現するマテリアルは、いうまでもなく1個だけだが、敵に勝利したときと違って出ないということではなく、どれか1つは必ず出現す

る。また、出てきたマテリアルに触れないと入手したことにはならず、たとえ自分で破壊しても、相手に先に触れられると、そのマテリアルは相手のものになってしまふので注意が必要だ。

スクワイア	1	2	3	4	5
ヴィルクス	バスクロア	リシア	マール	エクシニート	エクシニート
ヴァルロス	アンガルト	フェラム	バライト	クリストバル	—
エンセレア	ラムド	クロムタイト	フィロハイド	マール	クリストバル
エンミニア	ミスリル	クリストバル	エクシニート	マール	フィロハイド
アンクレイ	バスクロア	クロムタイト	バライト	フェラム	リシア
アイオール	ラムド	フェラム	マール	フィロハイド	クリストバル
ドルガン	アンガルト	エクシニート	クリストバル	クロムタイト	フィロハイド
ドルロウ	ミスリル	フィロハイド	リシア	クリストバル	フェラム
ハムリニカ	バスクロア	バライト	フェラム	マール	クロムタイト
ハレスニア	アンガルト	フィロハイド	クロムタイト	リシア	マール
ハイトレ	ラムド	クリストバル	エクシニート	リシア	バライト
ハイレント	ミスリル	フェラム	マール	バライト	リシア
メルコート	バスクロア	フィロハイド	リシア	バライト	ラムド
メキアリル	ミスリル	フェラム	マール	クリストバル	アンガルト
メッシュノス	ラムド	エクシニート	クロムタイト	フェラム	バスクロア
メルリンク	アンガルト	マール	クリストバル	フィロハイド	バスクロア
エルクリス	バスクロア	エクシニート	フィロハイド	フェラム	ミスリル
ボルナイト	アンガルト	リシア	フィロハイド	バスクロア	ラムド
レスティート	アンガルト	クロムタイト	リシア	ラムド	クリストバル
ビビアニト	ミスリル	バライト	クロムタイト	バスクロア	バスクロア
ラールガハ	ミスリル	マール	フェラム	フィロハイド	ラムド
キュビクルス	ラムド	マール	フェラム	クリストバル	マール
ジストバルド	バスクロア	バライト	クリストバル	ラムド	クロムタイト
ガビモレル	アンガルト	フェラム	エクシニート	クリストバル	ラムド
クーヴルワー	ラムド	クロムタイト	クリストバル	リシア	バスクロア
アムダイラス	ミスリル	エクシニート	マール	バスクロア	フェラム
ミルナーク	バスクロア	フィロハイド	リシア	マール	アンガルト
リッシュギル	ラムド	クリストバル	バライト	アンガルト	フェラム
アムガーラル	ミスリル	マール	クロムタイト	アンガルト	アンガルト
リッシュニスク	ラムド	エクシニート	フィロハイド	アンガルト	ミスリル
ラールアレイ	バスクロア	リシア	フェラム	ラムド	アンガルト
ジストイーレル	アンガルト	クリストバル	バライト	ミスリル	バスクロア

その3

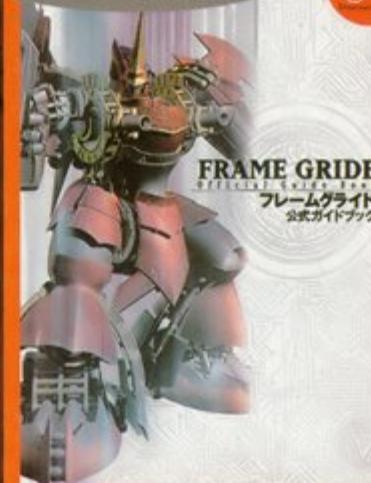
「見捨てられた街」で集める

「見捨てられた街」で九騎士との再戦に勝ったときには、「その1」の法則に従って得られるマテリアルのほかに、下の表にあるマテリアルを最大で3つ、手に入れられる。ただし、1つも出ないのであるので、過剰な期待はしないように。なお、通信対戦以外でオリハルコンを手に入れる方法は、これしかない。

騎士名	1	2	3
ゴルドバ	オリハルコン	バクロア	エクシニート
クロネイア	オリハルコン	アンガルト	マール
オトラント	オリハルコン	ラムド	リシア
ルドラー	オリハルコン	ミスリル	バライト
ルシリアス	オリハルコン	バスクロア	クリストバル
バラエルク	オリハルコン	アンガルト	フェラム
ユードルフォ	オリハルコン	ラムド	フィロハイド
バレンタイン	オリハルコン	ミスリル	クロムタイト
ラシース	オリハルコン	ミスリル	クリストバル

「FRAME GRIDE」の

データ満載!!



今回紹介したようなデータ類はもちろん、さらに細かいデータや対九騎士攻略までを完全フォローした「FRAME GRIDE」の攻略本が弊社より好評発売中(1,300円)だ。今回はこの攻略本を10名にプレゼントするぞ。詳細は今号のプレゼントページ(P160)を見て、応募してほしい。

攻略本が弊社より発売中!!



北へ。Photo Memories

●ハドソン ●発売中(8月5日) ●3,800円 ●イラスト集&ミニアドベンチャー ●1人プレイ専用

待ちに待った「Photo Memories」がついに発売！ ファンなら今ごろは、NOCCHI氏の絵や女の子たちの歌声を堪能しているかな。でも、それらを堪能するだけじゃ「Photo Memories」を100%楽しんだことにはならない。そう、

ミニアドベンチャーを制してこそ、味わい尽したことになるのだ。

そこで今回は、ミニアドベンチャーのシナリオ攻略を4人分お届けする。役を演じる声優さんからの“お気に入りシーン”についてのコメントもお贈りするよ。

春野琴梨

好きになりすぎると別れがツライ

琴梨と過ごすシナリオは、札幌や小樽が中心になる。「White Illumination」でのデートコースを再現するような趣があるのだ。もちろん選択肢も、過去と現在との変化を感じさせるような内容が多い。彼女の場合、選択肢の設問は他のキャラクターよりも多く、6シーン分存在するので、全問正解で終了することは難しいだろう。よく注意しながら選んでいこう。

ルート

時計台・旧北海道庁・大通公園・余市蘭島海水浴場・小樽・支笏湖

マイベストシーン 千葉紗子

小樽運河のシーンが印象的でした。「運河の水はどこから？」そんなことを考えたことなかつたな……。運河の水をたとえて「なんだか恋人みたいね……まったく知らない人同士が出会いそしてひとつになっていく……」というセリフが好きです。



札幌・琴梨との新しい関係

時計台までの選択肢については、それまでの彼女との関係を理解していれば、それほど難しくはないだろう。旧北海道庁での選択肢がちょっと難しいが、「キツネに似てる」でOKだ。

時計台でポーズ！



時計台

うん！ だから 小さな食べ物屋さんで働きたいなあって……。

★また琴梨ちゃんの料理食べたいな。

お兄ちゃんって言っちゃった……つい……クセになっちゃって。

★お兄ちゃんでもかまわないのに。

うん。みんな札幌に来てくれたんだよね。私たちの住んでる街に……。

★僕も琴梨ちゃんを撮っていい？



旧北海道庁～大通公園

たわいもないコトを喋りながら散歩をする……それだけでなんだか……。

★幸せ……感じるな。

野生のキタキツネを見れたのはこれがはじめて！

★琴梨ちゃんに似てるね。

……それに○○さん迷惑じゃない？

★べつに琴梨ちゃんだし。



海岸・冷たい海で水遊び

せっかく海へ来たんだけど、琴梨は新しく買った水着のサイズが合わなくて恥ずかしそう。彼女の気分を楽にさせて、一緒に楽しんで緊張をほぐしてあげよう。そうすれば、ベストショットのチャンスが訪れる。

余市蘭島海水浴場

恥ずかしいな……どうしよう。

★海に入っちゃえばわからないよ

まだ水になれてないからかな……つめたくてふるえちゃうよ～！

★一回肩までつかろう！

やったなあ～！

★3倍にして返してやる！



水をかけてスキンシップ？



小樽・思い出の地ふたたび

小樽運河は、千葉紗子さんのお気に入りのシーンである。

小樽は、琴梨と初めて出かけた札幌以外の土地。教会での選択肢は、どれを選んでもよさそうに思えるが、じつは正解は1つしかないのだ。逆に小樽運河での会話は、非常にわかりやすくなっている。彼女のことを思って選べば、自然にベストショットの写真が撮れることになる。

小樽・教会

わあっ綺麗！ こんな素敵な教会で……いつか結婚式をあげたいなあ～。

★幸せになれそうだね。

そういうお嫁さんの投げたブーケを拾った人が……次に結婚するんだよね。

★きっとすぐ結婚できるよ

いつか 優しい旦那様と結婚して幸せになれるかな……？

★一緒に幸せになろうね。

小樽市内

琴梨ちゃんの言うとおりだ。はじめて見る風景なのにどこか懐かしくて……。

★また来たいね小樽

でも運河の水ってどこからくるんだろう？ って思うんだ……。

★山や空から……。

……でも2人はお互いの気持ちを理解して……そして……。

★それもひとつのハッピーエンドだよ。

支笏湖・冬の再会を約束

最後に訪れる場所は支笏湖。琴梨と来るのは始めてだけど、他の女の子と来ることはあるんじゃない？ 琴梨はちょっとセンチモードに入りつつあるので、次の冬休みに向けての約束を忘れずにね。



支笏湖

ガオ～～ツ！

★一緒に死んだりしようか？

私も見に来たことがあるけど……感動したなあ。氷の映像ってすごく幻想的な。

★冬にまた来るから一緒に行こう。

湖のほとりで笑いながらポーズをとる琴梨ちゃん……その姿は……。

★もしかしてミロのビーナス？

川原 鮎

エンターテナー鮎が送るラブソング

自分の夢に向かってまっしぐらに進む鮎は、迷いも吹っ切れたみたい。そんな彼女に連れられて、この夏は網走方面へ大旅行！ 札幌からだと随分遠いので、日帰り旅行というわけではなさそう！

シナリオは網走国定公園がメイン舞台だ。サロマ湖は国定公園の中にある湖。鮎シナリオの場合、選択肢が出る場所が全4シーンと少ないので、クリアもしやすい？

ルート

網走刑務所・サロマ湖・網走国定公園・西稚内海水浴場

マイベストシーン 広橋佳以



夕日を見ているシーンで、「きっと……私たちおんなじコト考えてるね」というセリフがあるんですけど、目の前にそのシーンが浮かんでくるようで、すごくステキに感じました。私もやってみたいなーって思いました(笑)

網走刑務所・鮎のおすすめ？

やって来ました網走刑務所！ せっかく網走まで来たのだからと寄ったのだろうが、普通デートでは来ないかも？ とにかく、ここは鮎と話を合わせておこう。

網走刑務所

さて問題です。ここはどこでしょう？

★網走だから刑務所かな。

あれえ？ 刑務所って興味わかない？

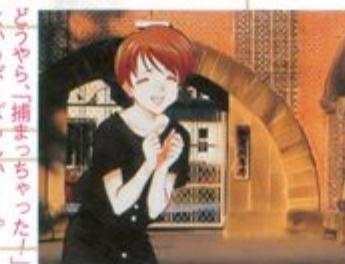
★なかなかセンスいいね。

観光客も多いし。もう観光スポットなんだよ。

★思ったより小さいよね。



刑務所なん見えないけど、



どうやら、捕まっちゃった！」

サロマ湖・夕日に思わず感動



サロマ湖に沈む夕日がすごく美しい。これに刺激されないアーティストはないよね？

ついに！ 鮎の両親の思い出の地・サロマ湖へやってきた。壮大な自然の中に沈む夕日を見ていると、やはり無口になるよね。鮎は、頭の中に曲のフレーズが浮かんできたみたいだけれど、それって……？

サロマ湖

私も見たコトないの。お父さんから聞いたんだ。

★お母さんと来たのかな？

…………。

★…………。

そうだ！ この夕日を曲にしてみようかな？

★それってラブソング？

花園・2人の思い出づくり

網走国定公園

ほんととっても広くてゆっくりしてたら一日じゃまわりきれないね。

★でも今日はゆっくりしたいな。

うん。残念……見たかったなあ。あとちょっと遅かったら……。

★この花は見れなかったかもよ。

へへっ……どうだったかな？

★うん……



2日目、鮎が思いを込めて作った曲をついに聴かせてくれる。いいものに、言葉はいらないんだよね。



美しい花々が咲き乱れる
この花は今しか見られない。

暖めていた曲が完成！



この後、鮎が歌う。
待ち歌が増えまる？
またまた
鮎が歌に熱まる行に
鮎ちゃんの活き声が響き始めた

海岸・帰りたくないけど……

最終日は海ヘレツツゴー！ 今年の鮎の水着も、やはりまぶしい赤だ！ せっかくの海なんだから、オイルを塗ってあげようかと思うんだけど、「男の人にそんなことさせられないよ」と鮎。意外と古風な日本女性気質があるのね。



鮎には赤いスタイルいいもんね。



1日帰りを延ばすかと言ったら……。鮎ってすごく思いやりがある娘なんだよ。

思い出を残しておきたい

西稚内海水浴場

えっち……やっぱ水着って恥ずかしいね。

★みんな水着なんだから。

もー不健康な毎日なの！ だから見た目ぐらいは健康っぽく……ねつ。

★じゃあオイル塗ってあげるよ。

…………○○さんは明日帰っちゃうんだよね。

★じゃあ帰るのよそうか。



やっぱり大好きな彼女の思い出はいっぱい写真に残しておきたい。長距離恋愛だもんね。

ATTACK POINT! 選択肢を正解すればベストショットに！

「なかなかベストショットが撮れないんだけど、どうしてなの？」そう思っているそこのキミ！ じつは原則として、シーンごとの3つの選択肢にベストの解答をしていれば、かならずベストショットが撮れる仕組みになっているのだ。もしも各シーンの選択肢3問

が終了してもベストショットの撮影ができない場合は、設問のどれかに間違った解答をしているということなのだ。

一部のシーンでは、最後の選択肢のみに正解すれば撮影できることもある。その場合は簡単だが、全問正解の答え合わせがしにくいということになる。



ベストの解答をし続けていると、最後の会話が増えたりする。



時計台などとは、選択肢自体に撮影関係の内容が存在している。

里中 梢

楽しく過ごしたいのにわがまま言っちゃう

空港に迎えに来た梢は、去年までのワガママ娘とはかなり変わっていた。「ちょっとでも早く会いたかったから」なんて言われると、時の流れを感じさせられるだろう。

そんな梢とベストのエンディングを迎えるには、彼女の性格をよんだ解答が必要だ。うまく受け答えしていくには、彼女のワガママ癖も表に出ることなく終わるはずだ。

日高牧場・ネーミングに凝る

まず梢と行くのは日高の牧場。ようするに、梢が「馬ゲー」にハマっているということなのだ。意外と最後の選択肢はわかりにくいので注意。

空港～日高牧場

感激だ！ 会いたいからってここまで来てくれるなんて。

★綺麗になったね・・・。

最近すごくウマにはまってるの。

★馬？ どうして。

・・・もしかしてそういうのって嫌い？

★別に気にしないよ でも・・・。

ルート

日高牧場・襟裳岬海岸線・襟裳岬最先端・様似海岸

マイベストシーン 豊口めぐみ

本州を内地って言うんですね。初めて知って、びっくりしました。梢は人見知りするタイプなんだけど、今回は「北へ。White Illumination」の頃より感情を出しています。「好きだからこそ、嫌だ」というところがはっきりしているんですよ。最終日のあの行動は、大切な人に対してだからこそ取った行動なんだろうなと思います。



お気に入りの馬たちと一緒に！ 緑の牧場というのも北海道を感じさせていいね。

海岸線・花の声が聞こえる？

日付は変わって2日目。2人は襟裳岬を目指して移動中だけど、途中下車して海岸線を歩くことに。ちょっと危険な崖っぷちに高山植物が咲いているけれど、降りるときは気を付けてね。

襟裳岬・海岸線

さてここで問題です。幻の貝に似ている動物とはなんでしょうか？

★うーんと蝶々だ！

ねえすぐそこだから降りてみようよ。

★そうだね降りてみようか。

このお花今なんて咲ってるのかな・・・？

★頑張ってるよじゃないかな。



ス元気に通張つてる花を前にポー！
ス元気に通張つてる花を前にポー！

ATTACK POINT! ポーズを付けたら、あまりじらさないで！

ゲーム中に撮影する写真は、彼女がポーズをとっていないなくても、ほほどこでも撮ることができる。そのため、うっかりL/Rボタンを押してしまうと、貴重な1枚を無駄にしてしまう。

そこで写真を撮る場合は、彼女がポーズを取った場合に絞っていこう。当

然といえば当然なのだが、そうしないと肝心な場所で撮影できなくなってしまうのだ。

彼女がポーズを取ったら、「早く撮ってよ」といだすまでには撮ってあげよう。あまりじらすと撮影できなくなってしまうぞ。



ボーベストな選択を続けると、彼女が

岬・夕焼けにちょっと涙

ようやくたどり着いた襟裳岬。岬から見る夕日は海へと沈んでいく。この壮大な景色を見ていると、言葉を失っちゃうよね。なんだかセンチになりそう。梢も同じ気分みたいで、夕日を見て自分の世界に入っていく。梢の問い合わせには、素直に彼女を思いやって答えていこう。



メルヘン・・・か・・・
メルヘンにしてはちょっと悲しいけどね。

襟裳岬・最先端

すごい・・・。飲み込まれちゃいそう。

★やっぱり風景って言葉にできないね。

・・・綺麗よね。

★夕日ってちょっと寂しいよね。

笑っちゃうでしょ・・・？

★梢ちゃんってメルヘンチックだね。



襟裳岬での1枚。梢の本質がよく現われるイベントなので、このショットは外せないよ。

海岸・幻の貝を見つけた！

最後はお待ちかねの海！ ここでは、梢が自慢の最新水着を披露してくれる。彼女もかなり素直になってきているので、感想を聞かれたなら、ビシッと本音を言っても大丈夫。やっぱり、ハデ……だよね？

ここから先は襟裳岬での布石を覚えていれば、彼女の足下に注意を払うことに気づくだろう。これでカンベキ！



あつ！ 帆々岡だ！
帆屋 ピンクっていうより桜色って感じね・・・

買うときは嬉しいけど買うんだけど、実際にみると恥ずかしいっていうのがあるよね。

様似海岸1

ちょっとダサイって感じかな。

★ダサイかどうかなんて知るか！

別になんでもないのだから気にしないでね。

★ねえなにか悩み事もあるの。

それよりじゃーん！ どうこの水着？

★派手だなあ！

様似海岸2

ねね じゃあ有名な話。北海道ではお赤飯に何を入れるか知ってる。

★甘納豆？

おもしろいでしょ文化の違いって。

★梢ちゃんの足元を見る。

じゃあじゃあどんなポーズしようか？

★ウミガメみたいにしてよ。



海へ来た梢は、憎まれ口を叩くまでに復活している。



意外といえば意外な方向へ・・・。ノリがいいので、こんなポーズもってくれる。

長い間放っておくと、結局撮らせてもらえない。メモリ不足の場合もこうなってしまうが・・・。



椎名 薫

くだけた姿も見られて対等の関係に

「White Illumination」で、一番クリアしにくいと言われている薰。その彼女、「Photo Memories」ではどうなっているだろう。

普段は知的な薰だが、今回は大雪山や渓谷の滝などを主な舞台とするシナリオになっている。日頃の仕事の疲れもあってか、彼女も自然の中で時を過ごすのが楽しそうだ。ここで問題になるのが選択肢。やはり難しかった……。彼女の気持ちを考えてあげよう。

大雪山・薰の意外な面を発見?

薰と最初に行く場所は大雪山方面。広い大雪山のなかから、草原エリアを散策して山頂まで登ることになる。

草原では、薰のさりげない日常生活に関する選択肢などもあり、彼女の日頃の姿を想像することができる。料理はあまり得意ではないらしいけど……。山頂では、夕日を見ながらちょっと大人の気分に。選択肢の微妙なニュアンスに注意!



岩陰に隠れていたのはリスだった。薰って、じつは好奇心旺盛な女の子なんだよね。

大雪山

お弁当でも持ってくれればよかったかしら……。

★今度お願ひしていい?

学部内にも花が植えられててね……疲れたときによく眺めるの、いい気分転換になるわよ。

★男が花かあ……ちょっとなあ

誰のおかげかしらね……ふふふ。

★………

マイベストシーン 榎原良子

主人公が帰る前日の別れのシーンが印象的でした。本当はもっと長く一緒にいたかったんですけど、お姉さんぶつて見せる。けれど心の中では主人公に甘えたり、寄りかかりたいという、微妙なところが、短いセリフの中に描かれていたように感じます。



沈黙したほうが、彼女に自覚を促す場合もあったりする。薰のかわいい顔が見られる。

夕日の赤は何の色?



うーん、ムード作りをするにはまだまだ修行が足りないわね。

修行が足りなくても、これはこれでいい選択なのだ。彼女の言動に惑わされないでね。

山頂

ほんと目にしめるぐらいまっ赤……。

★患者さんの血よりも?

こんなに美しい宝物を私達に与えてくれる……。

★キミのほうがきれいだよ。

いつかは沈む夕日……か。なんだか物悲しいわね……。

★また明日も見ようよ

層雲峠・さりげない気遣い

大雪山の名所、層雲峠。層雲峠には、流星の滝と銀河の滝という2つの滝がある。ゲーム中では銀河の滝へと行くのだが、薰がハイヒールを履いているために、ちょっとしたアクシデントが発生する。渓谷をヒールの靴で歩くのは無理ってものでしょ。あとで、きちんと彼女をフォローしておこうね。

層雲峠・銀河の滝

水の飛沫がキラキラ光って。本当に小さな銀河みたいね。

★滝の裏側ってどうなってるんだろう?

ええ。ちょっとすべっただけ……。

★ヒールなんて履いてくるからだよ

ちょっとだけ……薄着してきたせいかしらね……。

★場所移動しようか。

この辺の選択が難しい



結局薰は、自分でそれを選ぶ
したりしないのね……。



これが銀河の滝というヤツ。誰が付けたかは知らないけど、センスあるよね?

プール・彼女のどこを見る?

そして最後は、欠かせない水着イベント! 札幌へ戻って、去年も行った思い出の札幌SPAランドへと行く。2人でプールというデートコースは、やはり恋人同士っていう前提あってのことだよね? 2人が付き合ってるっていうことをふまえた選択肢を、きちんと選んでいこう。本当は薰も、主人公に甘えたがっているはずだよ。



札幌SPAランド1

私は好きよ。こういうのってなんだか楽しいじゃない?

★ちょっと恥ずかしいな。

私達ってどんな風に見られてるんでしょうね? やっぱり仲の良い姉弟かしらね。

★恋人同士に決まってるよ!

人前であんなにくつっちゃって……見てるこっちが赤面しちゃう。

★僕達も真似しようか?

札幌SPAランド2

高校生と一緒にされたらまらないわ。若さが違うもの 若さが。

★仕事で疲れてるからじゃないの?

どっと体力おちちゃって……水着だってそう……。

★水着? すごく似合ってると思うけど……。

デッキチェアに寝そべったりして……ちょっとしたリゾート気分ね

★今度はほんとのリゾート地に行きたいね。



1つの飲み物にストロー2本! これが、恋人達のデートの醍醐味だよね?

そゆことそゆこと。これで薰も吹っ切れたかな?

ATTACK POINT!

全問正解ならばおまけ画像が見られる!?

各設問の選択肢は、すべて3つずつ。その中に、1つだけベスト選択肢が存在する。各シーンでベスト選択肢を選んでいけばベストショットが撮影できるのだが、すべての選択肢をベストでクリアすると、さらにいいことが待っている!! いいことは、あのNOCC

H1ギャラリーの画像が増えるのだ!

NOCCギャラリーに加わる画像は、各キャラクターのシナリオごとに1枚ずつ。ゲームクリア時に画面にイラストが現われれば、全問ベストでクリアした証拠だ。クリアしたキャラクターの画像は、いつでも見られる。



通販で買われるNOCC-H1ギャラリーの画像 全16枚



Illustration for Photo Memories
ボタンで移動 ボタンでZOOM ボタンで見る

シナリオをバーフェクトクリアすれば、見られる画像が増える。



バギーヒート

●CRI ●発売中(7月8日発売) ●5,800円 ●オフロードレーシング ●レーシングコントローラ、ぶるぶるぱつく、通信、VGA対応 ●2人同時プレイあり

難易度高めの2コースを極めろ!!

PERU

ペルーコース

全コース中最もテクニカル

ライン取り、特にコーナーリングが難しいこのコース。しかもダートがメインなのでタイヤが多くスリップし、タイムロスになるので注意。



全長: 3,364m

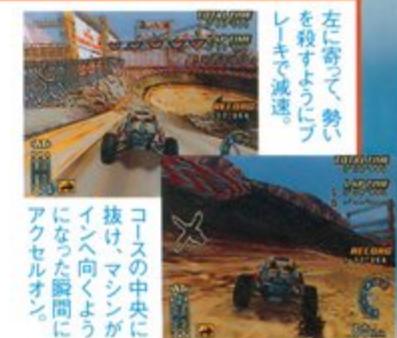
最大幅: 76m

最大高低差: 76m

この2コースは、特に難易度の高いコースと言える。特に表記していないコーナーも油断するとスピンしてしまう。基本を忘れずに走るように!!

1 いきなり ヘアピン

大きな下り坂の後、唐突に現れるヘアピン。油断するとオーバースピードでアウトに大きく膨らむ。早めにアウト側にラインを取って、きっちり減速インへ。



2 遺跡を抜け たらすぐに インへ!!

2つ目の大きなコーナーを抜け、遺跡のトンネルを抜けるとほぼ直角のコーナーが現れる。トンネル内でアウト側に寄っておき、坂の下り始めで減速、イン側の岩をそのまま乗り越える。すると、コースの先が見えるのでアクセルオンで直進。早めに岩を越えようと壁に向かって大きくジャンプしてしまうので注意。



3 石柱の間を抜け水たまりの手前を曲がる

②を抜けたらすぐに、コース左側にラインを取り、次のコーナーが見えたらエンブレを掛けながらインへ。石柱の間を進み、そのままコーナーのイン側を減速しながら抜けよう。



コースの左側に寄って進み、コーナー入口で減速しながら切り込む。



水たまりに入らないようにコーナーを抜けられればベストだ。

4 ジャンプしない ように減速して コーナーへ!!

③を抜けたら、なるべくハンドルを切らないように斜めに直進。軽いS字を抜けると段差があるので、直前でエンブレを掛け減速、ジャンプしないように乗り越える。すると、ちょうど正面にヘアピンのインが見えるので、そこをギリギリのところを目指して直進、土の色が変わる手前で再びエンブレを掛け、イン側に向かってハンドルを切る。マシンが滑りながらコーナー出口に抜けたら、素早く逆ハンを切りながらアクセルオン。スピンしないように注意。



段差手前で減速。ジャンプしないようコントロールしながら抜ける。



ヘアピンのインに向かって道なりを気にしないでアクセルオン。



土の色が変わる辺りで減速し、車体を右側に振るように向けよう。



逆ハンで調節しながらコース中央まで車体が滑ったらアクセルオン。

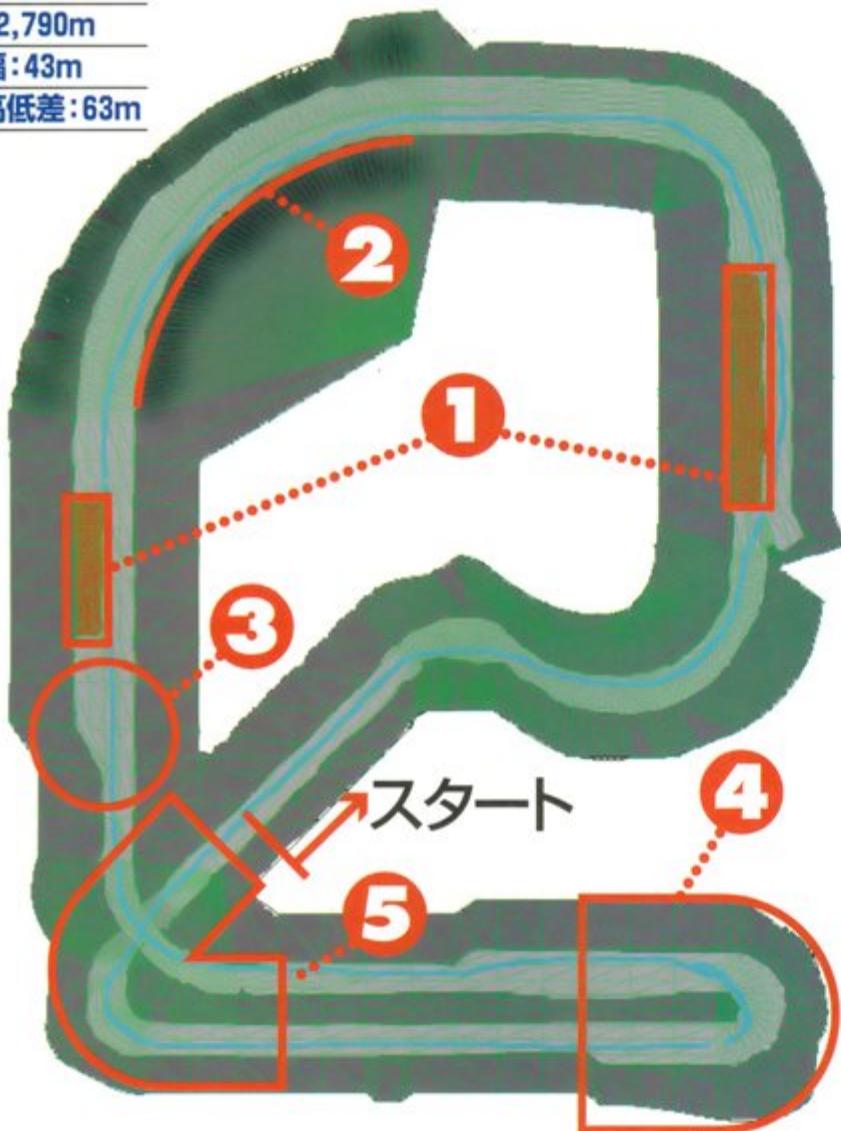
JAPAN

ジャパンコース

全長: 2,790m

最大幅: 43m

最大高低差: 63m



超高速&ヘアピンコース

それほど難しいコースには見えないこのコース。実は、長い直線後のキツいヘアピンが2カ所があり、そこでの減速をどう抑えるかがポイントだ。



ヘアピンではタックインを利用して曲がれ!

通常、コーナリング時にアクセルを踏み込むと、外側にマシンが流れるが、逆ハンを切っていてマシンが言うことをきくようになった瞬間、アクセルを踏むと逆にインへマシンが流れる。これを上手く利用しよう。

素直に車体がインへ向く。スリップ跡を目安にしよう。

激ムズ! 超エキスパートモード!!

さて、全開紹介した隠し要素に引き続き、新たな隠し要素が発覚。その名も「超エキスパートモード」。チャンピオンシップのエキスパートモードの上に当たるモードなのだが、かなりキツい。マシンの速さ、ブロックのキツさ、どれをとっても超ムズ。腕に自信のある人はぜひとも挑戦しもらいたい。なお出現条件は以下のとおり。



出現条件 ベルゼブブでエキスパートモードをクリア!!

次号でついに「第1回 親バグ選手権」誌上にて結果発表!!

1 ダートは走らない

このコース、全面的に舗装されているが、途中2カ所に工事箇所がある。特に1つ目はコーナーを抜けた目の前にあるので直進した方が速そうだが、実は迂回して道路を走った方がジャンプしない分加速でき、速く抜けられる。



2 ヘアピン以外はインベタで抜けろ!!

この長いトンネルのカーブ部分のみならず、説明のないコーナーはほぼインベタで抜けられる。スリップに注意しながらアクセル全開で抜けてしまおう。



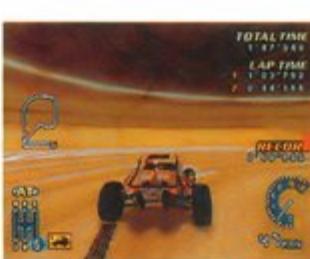
3 トンネルの入り口は早めに減速

手前までの直線でスピードが乗っている上、中はキツいカーブになっている。ラインを若干右寄りに取っておき、早めに減速しながらインへ切り込もう。



4 トンネル内ヘアピンはこうやって抜けろ!!

問題のヘアピン1つ目。トンネル入り口のカーブを抜けたら車体を左に寄せて写真の看板下で一気にブレーキングし、インへ切り込もう。出口が見えたら一気に加速!!



タックインで調整しながらコーナー出口が見える位置でコーナーを脱出!

5 最後のヘアピンはここでブレーキング

ヘアピン2つ目は主に目印らしいものがない。写真のようにコーナーの角が見えたたら一気に減速しながらインへ切り込み、車体がコース中央が見えたたら一気にアクセルオンで抜けよう。アウトに膨らまないよう注意。



ちなみに……

減速が間に合わないと、この写真の位置で判断できたら、車体をやや斜めにしながらアウト側の壁に突っ込もう。すると、なんとバウンドした車体がコースの中心に向かって……。





ジャイアントグラム ～全日本プロレス2 IN 日本武道館～

●セガ●発売中(6月24日発売) ●5,800円●対戦プロレスゲーム●4人まで同時プレイあり●VGA対応●アーケード(NAOMI)版/ジャイアントチャンネルとの連動あり

ジャイアントグラム徹底攻略!

は
最
強
だ
!!
レス
ラー

今週は、“勝ち抜きモード”を条件を満たしながらクリアすることで出現する地下プロレスの存在と、隠しキャラクターの出現方法と特性を公開しよう。さらに、育成モードで覚えることができる技と、覚えられない技を、2つの表に分けて一気に紹介。好みの技を覚える方法もしっかり覚えてほしい。またおなじみの芋西鉄も目下修行中。いずれどこかのマシンでデビューさせる予定だ。



観戦モードが
熱い!

「人間同士の対戦にはもう飽きた！」
というあなた。観戦モードの存在には気づいているだろうか？ すべてCPU任せではあるが、本当にプロレス観戦をしているような気分になれるのがこのモードだ。育成レスラー同士を闘わせたり、頭に思い描くドリームマッチを実現させることができる。好きな時に好きなだけプロレスを楽しめるぞ。

全日本の地下には隠しレスラーがいた!!

本作に登場する15人のレスラーだが、勝ち抜きモードを一定の条件を満たしてクリアすることによって、隠されたレスラーが登場する。共通の出現条件としては、クリアするときの難易度に制限がないところ。難易度が一番低い、“やさしい”でクリアしても大丈夫だ。それともうひとつ、ゲームをクリアする際にコンティニューしても隠しキャラクターは登場する。また、対戦に勝てば使用キャラクターに追加される。

オリジナル技が盛りだくさん！

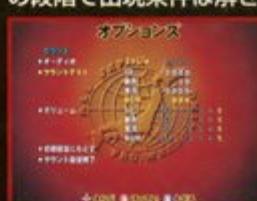
隠しキャラクターは、他の選手が使わない技をたくさん持っている。またそれらの技は、育成モードで覚えさせることができないし、コマンドの入力方法もわからない。キャラクターの技を探し出して、自在に動かせるようにしよう。



「こっ、この技は!? ○ッスル○ッキング!?’といった感じに、ツーブラトンにもまだ見ぬ技が存在する！

湯川専務は……？

CM等ですっかりおなじみの湯川元専務。だが、今の段階で出現条件は解明かされていないのだ……。



この会場のどこかに湯川専務がいるかもしれない。実況に注意！



サウンドの音声を調べると、湯川専務にむけられた実況がある。

ティバイン・グレイス

立ち技時に使われる打撃や投げ技は、他の選手と比べてシンプルだが、寝技に関しては類を見ないバリエーションと華やかさを誇る。マウントパンチや膝十字固め、胴締めスリーパーホールドなど、グレイス独自といえる技も豊富に存在している。またショートスリーパーは、一定の確率で相手を失神に追い込み、レフリーストップにさせることができる特性を持っている。



出現方法

勝ち抜きモードをノーコンティニューでクリアすれば出現する。関節技が得意なので、ロープ際で闘うようにしよう。打撃技のリーチは短い。

ディアブロ

打撃中心のアグレッシブな攻めを得意とするディアブロ。キングコングドロップやキングコングダイビングニーなどはその代表格だ。投げ技はジェフリーの得意とする物が多く、スプラッシュマウンテンやマシンガンニーリフトなど、かなりパワフル。特殊性能として、相手に攻撃をされると流血してしまうのだ。これを見れば、会場もヒートアップすること請け合い。



出現方法

人気度を20万以上にまで上げてクリアすれば登場する。またこの時、コンティニューしても出現。闘気を上げて客をヒートアップさせよう。

タイガー・エレクション

漫画の世界でもなかなか見られないような、強烈な投げ技をたくさん持っている。ビルトアップドライバー、ビルトアップバスターは、相手を捕まえてから天井の照明があるところまで飛び上がり、一気にマットに叩きつけるほど豪快。もちろん、16文ハイキックやショートレンジラリアットなど、打撃技も充実している。爽快感のある試合展開を期待することができるのだ。



出現方法

自分が今まで育てた育成レスラーを使って勝ち抜きモードをクリアすれば出現する。投げ技とつかみに注意して闘うようにしよう。

CPUにうまく勝てない人は……

CPUと対戦するときにあたって、相手の打撃技を耐えてから攻撃に転じると効率よくダメージを奪うことができる。またこの時、攻撃を耐えるのと同時に闘気ゲージも上がるるので、観客の人気度を上げることもできる。また、相手と距離を保って攻撃を待ち、技の空振りを誘いつつ攻撃をしていくのもひとつの手段。ダッシュのできない馬場選手には特に効果的な戦法である。



攻撃を耐えてからの反撃が基本。ただし投げ技は、同じ物を何度も狙うと返されやすくなるので注意しよう。持てる技すべてをぶつけるのだ。

覚えられる技、覚えられない技を見極めろ！

育成モードをプレイしていると一度は気になる、「覚えられる技」と「覚えられない技」。また、ラーニングした記憶がないのに、知らないうちに覚えてしまった技はないだろうか？そこで、今まで知らないうちにラーニングしていた「闘気MAXでしか出すことのできない技」の覚え方を表にまとめてみた。また、表の中にある技は、

覚えるというよりは、練習中に技のレベルを上げることによって、強力な技へと進化させることができるものようだ。条件を把握して、好きな技を覚えてもらいたい。さらにここでは、覚えたくない技を覚えてしまった時にフォローする方法や、覚えていく技をラーニングするための効率の良い方法を紹介していこう。

レベルを上げることで覚えられる技

16文キック	馬場のストマックキック(↓X)をLV20に
32文ロケット砲	16文キックをLV20に
タイガードライバー91	三沢のタイガードライバー(→↓B)をLV20に
断崖ノド輪地獄落とし	田上のノド輪落とし(→→B)をLV20に
居合い抜きラリアット	小鷺のラリアット(←→X)をLV40に
雪崩式エクスプロイダー	秋山のエクスプロイダー(→→B)をLV20に
ウエスタンラリアット	馬場のランニングネックブリーカー(パンマースローから→Bor→B)をLV20に
メキシカンエースクラッシャー	エースのエースクラッシャー(→→B)をLV20に
高角度裏投げ	馳の裏投げ(→→B)をLV20に
VFウルフのジャイアントスイング	馳が全日ウルフのジャイアントスイング(敵仰向け↓B)をLV40に
スプラッシュマウンテン	川田ほかのパワーボム(つかみ↓B)をLV40に

【ラーニングできない技】

ラーニングできない技は、合計6人のキャラクターが持っている。ただし、1キャラクターに2つの技など、意外と片寄っている。ちなみに、隠しキャラクターの持つ技も、彼らを練習相手にすることはできないので覚えることはできない。詳しいことは、右の表を参考のこと。



覚えたくとも覚えられない。彼らの技をラーニングすることはできるのか？

好きな技をラーニングさせるには

すでにご存じの方も多いと思われるが、技はコマンドが重複していると覚えることはできない（ダウン攻撃の一部を除く）。そこで、覚えたい技をあらかじめ決めておき、異なる技を覚えてしまった場合はリセットするのはどうだろう。反対に、欲しい技を覚えた場合はすぐに練習をやめ、ゲームを一時することをオススメする。



技を覚えたらすぐさすがセーブかりセットを選択する。スタミナは実戦の前に調整しよう。

この技はこうやって覚えよう

練習中にチャンスが少なくて覚えにくい、コーナーポスト技と寝技。コーナーポスト技は、いったんコーナーポストまで下がってつかみや挑発で相手の攻撃を誘うのがいい。寝技にいたっては、覚えた打撃技が肝心だ。浴びせ蹴りを相手の近くで空振りさせ、技を誘うといった工夫をしよう。もちろん、仰向けに倒れる技で代用も利く。



コーナーポスト付近でつかみを連発して投げ技を誘う。すると、こんなすてきな技が……。

ラーニングが“不可能”な技表

三沢光晴	エルボースイシーダからのフェイント
	エルボースイシーダフェイントからのプランチャスイシーダ
川田利明	エビ固め(パワーボムからのエビ固めと片エビ固め)
田上明	ボディスラムからチャージのギロチンホールド
小橋健太	超対空ブレンバスター
	パワージャック
スタン・ハンセン	ハンセン式エルボードロップからのエビ固め
ペイダー	ボディスラムからチャージのアバランシュホールド
	フロントスープレックスからの体固め

実録！芋西鉄 Vol.3

ドリマガオリジナルレスラー

芋 西 鉄

トップレスラーへの道程

いつになつたら勝てるのか？ いつになつたら試合に出られるのか？ 苦惱の日々が続く

ケガが爆弾に！？

生真面目な性格とオーバーワークがたたって、首に大きな爆弾を抱える。デビュー戦までに完治したいが、心配がひとつ増えた。ちなみに怪我をさせた相手は、G・O選手だった……。



花この馬鹿野郎が新弟子の「三条桜花」。シマウマが馬鹿にするな

ついにデビュー直前にまでこぎ着けた芋。しかしその前には新たな刺客が現れる。ライバルの出現が、芋の闘志をかき立てる。デビューまでにフィニッシュホールドを何か覚えたいところだが……。

勢いに乗りたいっす！

円熟の熟き
芋西鉄

ライバル出現

この道場に入門してからはや1ヶ月、ついに後輩が現れた。しかしそいつはいたって不真面目。入門早々からマスクをかぶり、俺を横目で挑発してくる。名前は三条桜花とか？ 負けられない！

目指せアーケードデビュー

社長の話では、そろそろ試合をさせてみようかという話も出ているようだ。先輩達を相手にどこまで戦えるかはわからないが、自分のベストを尽くせるようにしたい。練習あるのみ！

今週の

芋西鉄の悩みと成果

今週の悩みは、何と言っても「三条桜花」。シマウマが馬鹿にするな

は、素早くサソリのTシャツを購入。サポーターも、両手から右腕のみに変更。ただし、気になるスパーリングの結果は敗北……。このまま田舎に帰りたくない！ 練習っす。

WANTED

ドリームキャスト開発スタッフ募集

コードネーム“JBS”プロジェクト



【募集職種】①プログラマー(ドリームキャスト開発経験者)
②企画プランナー(企画プランニング業務経験者)

【仕事内容】①ドリームキャストのプログラミング開発
②ドリームキャストゲームの仕様・MAP設計

【資格】①、②共学歴不問。30才までの実務経験者

【勤務地】右記当社

【勤務時間】フレックスタイム制(コアタイム12:00~17:30)

【給与】①、②共年俸制(経験、能力、年齢、前給与考慮)

【待遇】昇給年1回。交通費支給。社会保険完備。
各種手当支給。準社宅制度有り。

【応募】①履歴書・職務経歴書
プログラム技術のわかるもの(ソフト、フロッピー等)
②履歴書・職務経歴書

プランニング技術のわかるもの(仕様書等)

を営業管理部採用係宛に、8月31日(火)

消印有効でご郵送下さい。

追ってご連絡させていただきます。

(※応募の秘密は厳守します)

※面接日、入社日等の相談はお受けします。

【交通】地下鉄新宿三丁目駅より徒歩5分

【問い合わせ】03-5363-8460 営業管理部/下田

【住所】〒160-0022 新宿区新宿5-6-1 新宿村山ビル10F

(株) クライマックス・グラフィックス

CG
CLIMAX
GRAPHICS

お姉ちゃんの
ひ・み・つ♥大分県/
うずら

わーい！ カワイイ水着姿をありがとうね。さりげなく猫と弟もいるんだね。

やっほー！ 元気？ 今号が
出るころは弟達と江ノ島に行く
予定なんだ。さて今週はキャラ
人気投票を一部公開！

まだまだ募集してるからまた
応募ヨロシクネ～♥



● 猫に聞け!! / 色んな疑問に答えます ● 激レLOVEカフェ / 投稿者同士のエール交換 ● なつぐーミュージアム / 思い入れのあるゲームを教えてね ● その他何でも募集中！
告知：「グルグルバーズ!!」では新コーナーのアイディアを随時募集しています。アイディアを採用された方には、無条件でプレゼントを進呈。

間前) 2 くさったさかな (2週間)
前) 3 ネコ缶 (カツオ風味)
私は4番が好き。(大分県/うずら)

A オレはジューシーなステーキ
がいいんだニャア。分厚いヤツ。

Q 編集部の住所って書かなくても
届くんですか？ ……って、届かな
かつたら戻ってくるじゃん。

(埼玉県/二宮裕志)

A その通りだニャ。
正確には郵便番号が
正しく記入されて
いれば、住所は省
いても編集部には
届くだニャ。今
回も届いてるニャ。

Q 毛深そうですが
暑くはないですか？
(石川県/ミヤウム)

A 毛深いとは失礼だニャ。この美
しい毛並みに何を言うんだニャ～!!

Q お酒とマタタビどっちが酔えま
す？ (神奈川県/阿曾アキヒロ)

A どっちもオレは好きだけどニャ。
酔うことはニャいかも知れニヤいな。

Q なんかドリームちゃん胸大きくな
ってない？ (広島県/藤健(絆))

A それは直接聞いてくれよニヤ。



コーナーが壊れたと思ってるヤツ
ラが多いニヤ。まあ、それはそれで
いいとオレは思うんだけどニヤ。ま
あいいかニヤ今週も始めようかニヤ。
Q 「グルグルバーズ」のコーナー
は文字ネタだけではプレゼントを貰
えないのですか？

(兵庫県/HODAKA)

A そんなことはニヤいぞ。
面白かったり、感心し
たりしたハガキには
プレゼントを送っ
てるニヤよ。

Q ブーブーさん
ぼくのハガキ届い
てますか？ (神奈
川県/流離の投稿魔)

A こうして無事に
届いてるニヤ。

Q 猫さん教えてほしいですにゃん
♥「玉子」と「卵」の違いって何なの
さあ!? (京都府/ブー魚)

A 字が違うニヤ。つまり用途が違
うってことだニヤ。正確なところはわ
からニヤいけど卵は好きだニヤー。

Q ブーブーさんは猫だから何か好
きですか？ 次の中から選んでくだ
さい。1. くさったさかな (1週



東京都/CHY



香川県/猫屋敷

大塚明夫さんは美しい声好きですね。
あの声でささやかれたらドキドキだね。
いいよね。

いい味
出してる。
この、
何とも
言えぬ
愛らしい日
たらしくうとう。
うつまそー。
↑食うなー

グルグルパワーズ開放地区宣言

激レオバウエ
今週のダリ展



福島県／南斗ライバ

今週もランラン♪



岡田あーみん先生の画風を完コピ。
こんなのが、書いた人も載せた人も
切腹モノだよ！

東京都／ラオーネ



東京都／坑口パル干サン

ベンネームからしてまずいヨ。こんなのが、書いた人も載せた人も
いた人も載せた人も行方不明になっちゃうヨ。

今週もやります「グルグルパワーズ解放区宣言」!! 全体的に“お笑いコーナー”が足りないという声を聞くことの多いグルグルパワーズですが、こういう形でお笑いハガキも紹介していくのでお笑い好きの方はこれでガマンなさつてくださいね。というか「チャオガーデン」と「北へ」と「著名人エール」はすでに独立コーナーと化している気も……。

ニセチャオガーデン



この夏日本を席捲しつつある「世界一面白い宇宙戦争映画」。できそこの別のゲームだよ！



埼玉県／バカ三番星

結局このポーズって本当に流行ったのかよくわからないっす。何をだつこしたらどうなるのさ。

救出失敗の罪悪感に襲われているヒマすらないのがガムシューイング。今日も元気に強制進行！

グルグル
コミック



人助け



ザトウハガキ

ライブよこせー！ゲームしてると、たまにこんでもない発言をして家人に心配されたりするよね。

何の得にもならないも人命を優先するくらいに感情移入しなきゃ。デジタルinアナログで行こう！

福岡県／森のくまさん



神奈川県／ユニユニモレ

機動戦士ガンダム外伝
コロニーの落ちた地で



テ 103-8501
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
『グルグルパワーズ』
各コーナー係まで

あて先＆投稿のきまり

●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厚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）。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください）。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などを使用する場合には、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●イラストは画材・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は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（県名から省略せずに書いてください）／氏名／年齢／（ある人は）PN／電話番号／希望するドリームキャストソフトを明記するようにしてください。記入もれがあると採用されない場合もありますので十分注意してください。また、まとめ送りの際に他ページ宛ての

ハガキやアンケートハガキを同封する場合は、封筒の中身を明記してください。こんにちニヤー。今週は猫が選ばせてもらうニヤー。神奈川県／ユニユニモレのニセ藤崎詩織 心の荒んだ編集部の人たちに何かしらの福音をもたらした功績を評価してソフトをプレゼントニヤよー。これからもこういう意味不明なネタを送ってきてニヤー。というわけで今週のプレゼントは1名！また次週会いましょうニヤー。



通販専門店

下記商品代金に
消費税を加えて
下さい。

サンタ

TEL 047-457-8971(代表)
FAX 047-457-8972(24時間受付)

営業時間(日曜日を除く)

AM10:00~PM7:30

(全商品新品) 通信販売の店

〒274-0068 千葉県船橋市大穴北 8-12-53
サンタのホームページ <http://www.jah.ne.jp/~santa>

送料400円

但し、四国は100円増、北海道、九州
は300円増、沖縄は600円増

注:代金着払いご利用の場合は上記送
料に300円プラスして下さい

ドリームキャスト新作ソフト

エアフォースデルタ	7/29	5,800円
クライマックスランダーズ		5,800円
シーマー潜伏のバット(メモリ付)	↓	7,800円
プロ野球チームを作ろう	8/5	5,800円
ソウルキーリバー		5,800円
北へPhoto memories	↓	3,800円
新日本プロレスリング興奮烈伝54	8/12	6,800円
機動船艦ナデシコ	8/26	6,800円
機動戦士ガンダム外伝	↓	6,800円
ボッピンミュージック2	9/14	4,800円
魔剣X	9月	未定
ブラックマトリスクAD	未定	未定
アイドル雀士を作っちゃおう	↓	6,800円
JUJUGO! プロサッカーラブを作らう	9/23	6,800円
シェンムー	10/28	未定
REVIVE~蘇生~	↓	6,800円
Dの食卓	11/18	6,800円

*ドリームキャストソフトは、発売日の翌日(九州・北海道は翌々日、離島は1週間程度)のお届けになります。

エレメンタルギミックギア 5,800円

ジャイアントグラム 5,800円

ストリートファイターZERO3 5,800円

生体兵器エクスペンドル 5,800円

ダイナマイド刑事2 5,800円

ドリームキャスト周辺機器

ビジュアルメモリー 2,500円

プレイステーション新作ソフト

実況パワフルプロ野球 7/22 5,800円

重装機兵ヴァルケン2 7/末 5,800円

Lの季節 8/5 6,500円

SDガンダムG GENERATION(ゼロ) ↓ 6,980円

Dance Dance revolution 2nd Remix 8/26 5,800円

ピートマニア APPEND 4th MIX 9/9 2,800円

メモリーズオフ 9月 6,800円

*プレイステーションソフトは発売日の翌日(九州・北海道は翌々日、離島は1週間程度)のお届けになります。

ウイズユー~見つめていたい~ 7/29 6,500円

ストリートファイター ZERO3 (RAM付) 8/5 7,000円

ストリートファイター ZERO3 (ソフト) ↓ 5,200円

アウトラン 2,000円

アクアゾーン 1,900円

アスクワ・ジム2 1,200円

アナザー・メモリーズ 2,000円

R?MJミスティーリー病院 1,800円

アルトセイセイ外伝(サタコレも有り) 2,300円

アンジェリークSPプレミアム 1,500円

アンジェリークウェッットP・BOX 3,800円

黒鳥 1,200円

EVEザロストワン 2,000円

EVEバースト+ロストワン 5,000円

ヴァンパイアハンター 1,000円

ヴァンダルハーツ 2,000円

ヴィザーズハーモニー2 1,500円

ヴィザードリー VI・VII 1,500円

ウィルス 2,000円

ウルトラマン図鑑3 2,800円

ウルトラマン光の巨人(RAM) 1,800円

AI将棋2 1,800円

エースアドベンチャー 1,500円

エイリアントリロジー 1,800円

新世紀エヴァンゲリオン 2,500円

エヴァンゲリオン鋼鉄のGF 2,000円

エヴァンゲリオンデジタルC 3,800円

メガドライブソフト

ドラゴンズリベンジ 800円

エグザイル 800円

オーサムボッサム 800円

ギャラクシーフォースII 800円

キングコロッサス 500円

禁録祭 800円

シーザーの野望II 800円

シャドーオブザピース 800円

雀皇登竜門 800円

スティルタロンズ 500円

セーラームーン 800円

電話の場合

希望商品、電話番号、お名前、住所、支払方法等を担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6:00~8:00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→

②銀行振込み→

③現金書留→

④郵便振替→

受付時間はAM10:00~PM7:30です。日曜日は定休日です。

希望商品、電話番号、お名前、住所、支払方法等を担当者に伝えて下さい。

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6:00~8:00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

電話の場合はAM10:00~PM7:30です。日曜日は定休日です。

希望商品、電話番号、お名前、住所、支払方法等を担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6:00~8:00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→

②銀行振込み→

③現金書留→

④郵便振替→

受付時間はAM10:00~PM7:30です。日曜日は定休日です。

希望商品、電話番号、お名前、住所、支払方法等を担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6:00~8:00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→

②銀行振込み→

③現金書留→

④郵便振替→

受付時間はAM10:00~PM7:30です。日曜日は定休日です。

希望商品、電話番号、お名前、住所、支払方法等を担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6:00~8:00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→

②銀行振込み→

③現金書留→

④郵便振替→

受付時間はAM10:00~PM7:30です。日曜日は定休日です。

希望商品、電話番号、お名前、住所、支払方法等を担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6:00~8:00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→

②銀行振込み→

③現金書留→

④郵便振替→

受付時間はAM10:00~PM7:30です。日曜日は定休日です。

希望商品、電話番号、お名前、住所、支払方法等を担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6:00~8:00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→

②銀行振込み→

③現金書留→

④郵便振替→

受付時間はAM10:00~PM7:30です。日曜日は定休日です。

希望商品、電話番号、お名前、住所、支払方法等を担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6:00~8:00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→

②銀行振込み→

③現金書留→

④郵便振替→

受付時間はAM10:00~PM7:30です。日曜日は定休日です。

希望商品、電話番号、お名前、住所、支払方法等を担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6:00~8:00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→

②銀行振込み→

③現金書留→

④郵便振替→

受付時間はAM10:00~PM7:30です。日曜日は定休日です。

希望商品、電話番号、お名前、住所、支払方法等を担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6:00~8:00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→

②銀行振込み→

③現金書留→

④郵便振替→

受付時間はAM10:00~PM7:30です。日曜日は定休日です。

希望商品、電話番号、お名前、住所、支払方法等を担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

</div

VOL.35 習慣

Bad



復刻版が続々リリースで、密かなブームの予感

キミは「ウルトラマン」をマン

テレビとはまた違った世界を描き、シリーズのファンのみならず広くSFマニアやサブカル系の古本コレクタ

やっぱり怖い！ 模図かずおバージョン

最近、またマンガの復刻が多い。こういうことは何年かに一度必ずブームになるので私のように古本屋であまり出費ができない人間にとっては喜ばしいことである。

さて、そのなかでも今回は「ウルトラマン」のマンガ作品について語ってみようと思う。

今盛んに復刻されているこれらのマンガ作品は「原作」ではない。ウルトラシリーズの原作者は円谷プロという企業であって、特定の個人のマンガ家や小説家ではないのだ。だからこれらのマンガ作品は石ノ森章太郎の「仮面ライダー」などとはちょっと意味が違う。

まあ、雑誌の編集部がどういう基準かはわからないがマンガ家を選んで仕事を依頼するのである。そしてマンガ家はその番組の資料を見て執筆する。

だからその本編であるテレビ作品とマンガ家本来の資質とがぶつかり合って新しい



原脚本は市川森一。今はワイドショーでしか見かけないが、実は氏は「傷だらけの天使」などを生んだ名脚本家。「ウルトラセブン」より。

作品を生んでしまうことが多い。

例えばウルトラマンのマンガは模図かずおも執筆しているのだ。依頼した編集部は何を考えているのかさっぱりわからないが、「ミイラ先生」などの怪奇マンガでおなじみの模図ワールドがウルトラマンのキャラク

ターを借りて大炸裂するのである。特に模図の描くバルタン星人は本当に怖い。

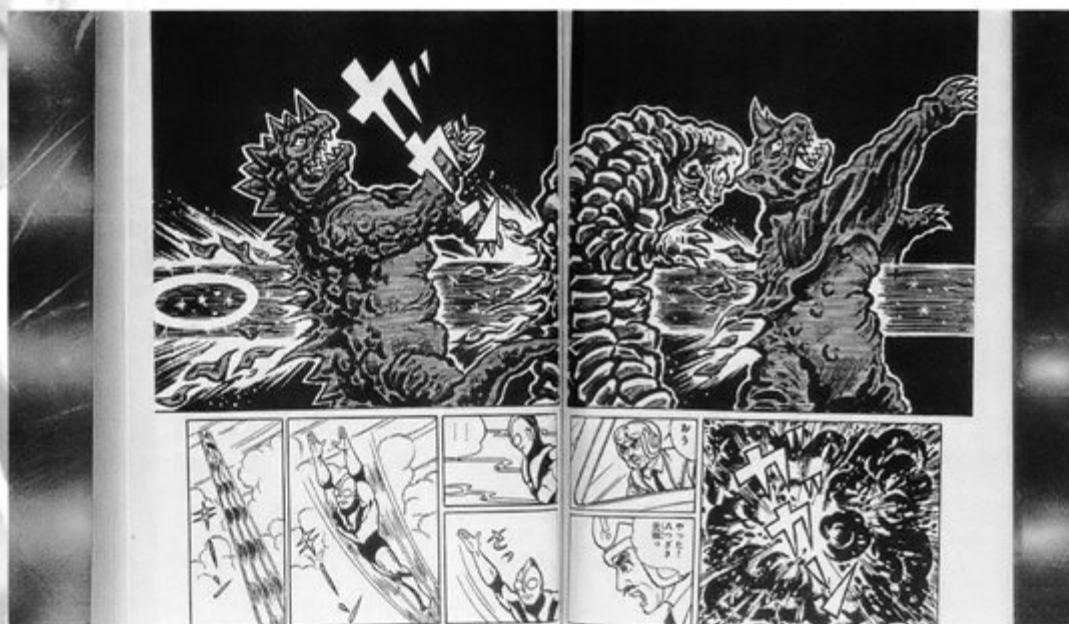
普段は人間なりすましていて、夜中なるとガソリンを飲んだり、電気を吸ったりして巨大化するのである。そんな設定は本編にはなかったはずだが。

しかもそのガソリンの飲み方が夜中に行燈の油をなめる化け猫のようで不気味なのだ。宇宙人なのに妖怪変化か幽霊のように描かれてしまっているのである。子供は泣くぞ。事実、私は小学生のころ泣いた。たしか最初に模図版ウルトラマンが復刻されて、ただのウルトラマンのマンガだと思って親に買ってもらったのだ。

そしたらバルタンが目の下にクマ作って石油なめてるのだもの。夢に見るよ、そんなの。

この他にもこのようなマンガ作品には特筆すべきモノが多い。

一峰大二版のウルトラマンにはヤマトンやサイボーグ怪獣といった完全オリジナル怪獣が登場する。

レッドキング、チャンドラー、マグラの三大怪獣が一網打尽に。マンガシリーズならではの翻訳本。「ウルトラマン」より。
©1967 円谷プロ ©円谷プロ

Ending



今週のニュース

ABNORMALS「THE HATRED」発売

闇をイメージさせる独特的なサウンドで注目を集めるABNORMALSのマキシ・シングル「THE HAT RED」(バンダイ・ミュージック)が8/21に発売される。これは1年ぶりの新作となった今年2月、3月連続リリースのシングルからの4曲セレクト版。10月にはフルアルバムのリリースも予定されており、その動向からはますます目が離せない!

ガで読んだことがあるか?

—から注目を集めている“ウルトラマン”のマンガシリーズ。その魅力に迫る!

この一峰大二という作家、今のはほとんど知らないかもしれないが昔は人気作家だったのだ。まあ、むやみやたらと作品を量産していただけという説もあるが……。

でも私は一峰大二が好きである。今となっては絵もストーリー展開もちょっと古いのかもしれないが、そこがまたいい味わいを出している。そして大胆すぎる独自の解釈とストーリー。

レッドキング、チャンドラー、マグラの三大怪獣が一斉にウルトラマンと戦うのは一峰版だけのオリジナルなのだ。

ちゃんと資料見てないのか資料が少ないのか。はたまた作家の画力の問題か知らないが、テレビとは微妙にデザインの違う怪獣はとても魅力的に見える。少なくとも私個人にとっては。

このようなマンガ作品は今まで大半のマニアからは本編とは違うモノとして、低く見られてしまうことも少なくない。

しかしである。違うモノなのは事実であるが、これもウルトラマンワールドの一部であり、日本のマンガ史の一部でもあるのだ。

中心ばかり見てしまつては全体が見えなくなってしまう。これらの周辺の作品群を見つめてこそ全体像が立体的に見えるのではないのだろうか。

それに居村眞二の「ウルトラ超伝説」に登場したメカバルタンは後のテレビ番組「アンドロメロス」に登場している。まあ、この作品もウルトラシリーズでは全くの外伝ではあるのだが……。

今回紹介する様々なウルトラ外伝を見て私たちは発展していく、ウルトラワールドを堪能しようではないか。変にオリジナルをありがたがってばかりでは他の人より楽しみが減ってしまうぞ。

(文=鶴岡法斎)

『ウルトラマン』1巻 口を開くウルトラマンに注目

本文中でも触れている一峰大二の筆によるウルトラマンがこれ。独創的なストーリーと怪獣に会えるぞ。ウルトラマンの表情を豊かにするために作者は口を開くようにしたので、ウルトラマンの歯や舌まで見ることができる。テレビでは絶対に見られない口を開いたウルトラマンは狙い通りに表情が豊かだ。しかも書き文字のセリフで大声で喋る、喋る。値段も手頃なので入門書に最適だ。何の入門なのかよくわからないが……。

作／一峰大二 発売／秋田書店 備考／460円 シリーズの完全復刻版。バルタン星人、ケムラー、スカイドンなどとの戦闘が描かれている。



『ウルトラマン』2巻 マンガオリジナル「ヤマトン」登場

この巻では完全オリジナル怪獣「ヤマトン」が登場する。このヤマトンは戦艦大和に手足としっぽと顔が付いたようなデザイン(戦艦大和だからヤマトンなのだ。このストレートなネーミングセンス!)だ。作中では「フジツボやカキのような船の底につく生物が何かの原因で船より大きくなつたのではないか」と説明されている。その設定って全く説得力がなくて好きである。この他にも味わい深いエピソードが多いので描はないはずだ。

作／一峰大二 発売／秋田書店 備考／460円 三大怪獣の他、コモラなどが登場。作者の一峰大二是他に「黒い秘密兵器」などの作品がある。



『ウルトラセブン』1巻 エレギングは必見

「8マン」などでも知られている桑田次郎によるウルトラセブンがこれだ。やはり原作を大胆に自分なりにアレンジてしまっている。特にこの巻ではエレギングが素晴らしい。牙も爪も持っていて空を飛ぶ。体のラインも妙にヒヨロヒヨロしていてかなり不気味である。口から稻妻を吐くエレギングとセブンとの大空中戦は見物である。これはこれで映像化しないものかと考えてしまう。それだけ迫力のあるシーンなのだ。

作／桑田次郎 発売／大都社 備考／900円 「週刊少年マガジン」に掲載された作品を中心にセレクト。



『ウルトラセブン』2巻 怪獣のデザインが秀逸

そして桑田版のセブンはかなり謹がキレイに描かれている。目の中に星が入っているときもある、昔の二枚目キャラクターの目をしているのだ。そんなセブンが怪獣と格闘する様子はなかなか美しい。オリジナルの怪獣こそ登場しないが、桑田次郎によって再構成された怪獣たちのデザインは特筆に値する。私は凶悪そうなギエロン星獣が好きだ。

作／桑田次郎 発売／大都社 備考／900円 ゲッターロボやキューティー、ハニーなど、大都社の復刻シリーズは要注目



『ウルトラ兄弟物語』(双葉社)は必読 その他のウルトラマン・マンガ

この他には居村眞二の「ウルトラ伝説」(大都社)などがある。これはウルトラシリーズの外伝として企画されたキャラクターとアンドロメロスが大宇宙の帝王「グア」率いる再生怪獣軍団と戦う物語である。サイボーグになったバルタン星人やブラックキング、マグマ星人などが登場する。また後半に

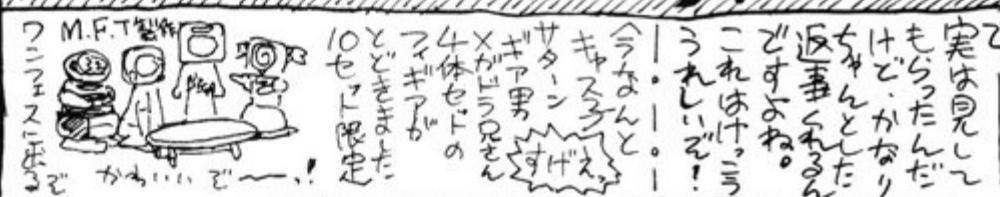
なるととにかく巨大な(何しろ身長50メートル近い)宇宙人が乗り込むのだ「怪獣艦隊」が登場する。これはペムスター、ギエロン星獣などの怪獣のデザインを取り入れた戦艦である。

また「ウルトラ兄弟物語」(双葉社)はトンデモなさでは超一流だろう。酒場でやけ酒を飲むウルトラ戦士が顔を真っ赤にして「うい～」とかいうのだ。そしてウルトラ兄弟が兄弟げんかまでしてしまう。コミカラーズ作品としては独自さという意味である種の頂点に達してしまった作品ではある。

サンタクルーズ吉松劇場

フィギュア、ホントによくできてるっす。

セガのゲームは世界一!^{!!}



トリキスジ
メーク&モード
や、こまます?
私のともだちの
丘氏(オッサンシガ)
はま、こまます
セセセとメークを
出します。
涼子とすみません
ねえ
一っぽとい
うます。



つかのま…
2人の間に生まれた
子供にドリルがあるわけもなく…
つかのま…

私は二歳く
いや、いや、
いややせになりたい

もんじよ
あーもる孤独な
守る人は

まあ世界平和を
みのに
すな!

SEGA

わがけの
いたソビ
改造したのが
夫にバシミう
なんじす

深いミソ…

だめ



サムシング吉松(さむしんぐ よしまつ)

1965年・大阪生まれ。本職のアニメの世界でも優秀なクリエイターとしてかなりの有名人。9月に「サムシング吉松劇場」を始め、「テックサターン」、「コミック ドラゴン」などの連載をまとめた単行本を発売予定。



黒川の文雄のBLACKor...

今週
のお題

マスターアップ

かつてセガに在籍し、今もセガを中心では応援している黒川氏。みんな夏休みは楽しく過ごしているかな？ ドリームキャストも、そろそろいいソフトが出てきて充実してきたよね。さて、今週の話題はそんなソフトの話。モノ作りには必ず存在する“締め切り”。「マスターアップ」にまつわる話をしてみようと思う。納期を守った「キャリバー」はスゴイね。

ドリームキャストの「首都高バトル」のデキがいい。「PS 2（仮称）」なんて待たなくたって十分あそこまでできるんだ…！ということを僕たちユーザーに見てくれた傑作ソフトだ。それにセガ社内開発ソフトに、魅力的なものがあまりない時期、サードパーティ開発作品でドリームキャストをバックアップするソフトとしての役目は、十二分に果たしてくれたと言っても過言ではないだろう。さて、この原稿が掲載されている頃には期待の新作「ソウルキャリバー」がリリースされているわけだが、ソフトのデキは間違いなく良い。あとはユーザーの反応を人事を尽くして天命を待つ…と言ったところだ。セガとしては、時を同じくして「野球つく」がリリースされる。しかしこのソフトは当初の予定では7月末に予定されていたソフトだった。おそらく何らかの理由でマスターアップが遅れたに違いない。

マスターアップと言えば、今一番気になるのが「シェンムー一章 横須賀」の開発状況だ。すでに春の「東京ゲームショウ」で8月5日発売と発表したのも束の間、

10月28日に発売が延期になってしまった。確かに体験版をプレイすると、このゲームのスゴさがよくわかる…。しかし、今さら「シェンムー」をダシにして「湯川（元）専務を探せって」っていうのはもうやめにしようよ。なんかシラケちゃうな。ゲームがスゴいんだから、ヘンな仕掛けはやめてほしい。そんな仕掛けはさんざんやってきて失敗しているんだから、もっとゲーム本来の楽しさやスゴさを訴えることをしてもいいんじゃないかな。それこそ「PS 2（仮称）」や「ドルフィン（コードネーム）」まで待つ必要なんてないんだ！って強力にアピールできるんじゃないだろうか。一部分しかプレイしていないが、街中にある古びた設定のゲームセンターがあって、そこには昔懐かしい「ハングオン」などが置いてある。いかにも鈴木裕さんのコダワリが随所にあって、サスガと思える部分がある。さて、僕自身が痛烈に印象に残っている裕さんのコダワリのひとつが、マスターアップだ。どういうことかというと、僕がセガに入社した当初（※1994年春）、裕さんはちょうど「バーチャレーシ

ング」のメガドライブ移植作品を手がけていた。この移植自体が実は異例のことでの、まずメガドライブソフトにも関わらず、裕さんは自分の部署（AM 2研）でその移植をやっていたのだ。それまでは、業務用ゲームの移植は家庭用の部署が移植を担当していたのだが、それを裕さんは、移植に際して家庭用開発部門から人材を借り出して、自分の部署内で徹底して移植に集中していたのだ。そして一番印象的だったのは、「絶対にマスターアップの期限は守る！」という裕さんの熱い言葉だった。自分はこの作品をまかされているし、この作品が期限通りに仕上がるかどうかが、会社として重要なことだととも言ってくれた。その後、何作品か（「バーチャファイター」「バーチャファイターアー」のサターン版など）の宣伝という業務を通じて、裕さんと仕事をしたが、当時サターン専門のソフト開発部署のマスターアップが遅れることが当たり前のなか、裕さんは、それこそスタッフ全員に号令をかけ「マスターアップ期限は絶

対に守る」と宣言をした。そして毎回その通り、約束の期限通りにソフトは発売されたのだ。

しかし、今回の「シェンムー一章 横須賀」は遅れまくっている。おそらくそこには、裕さんのクリエイターとしてのコダワリがあつてのものだと思う。僕らプレイヤーは期待をして待つしかない…ということだ。しかし、値段が変更になったり、3枚組になったりとやたらと変更が多いのが今回の「シェンムー一章 横須賀」の特徴だ。果報は寝て待てとは言うものの、ヒナが孵るはずのタマゴも、温めすぎて腐らせてしまうことのないように。これ以上遅れることのないよう頼みますよ…裕さん。



細部にわたる“こだわり”をヒシヒシと感じさせてくれる「シェンムー」の構造。プレイする価値アリ！ なのだが……。

【黒川文雄プロフィールと近況】

【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AM 2研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。一昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーべ

リック設立。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】

暑い毎日だ……。あまりに暑くて体を壊してしまってカゼをひいてしまった。熱が出るかと言うとそうでもなく、体が全体的にだるくなるのだ。同時にノドが

痛くて、ハナミズがとまらない。これってクーラー病なのかもしれない。それと雨が多いね今年は……。本当にいるのかな青龍（ってなんのこっちゃってかんじだろうな……）。

さて、このコラムでは、取り扱ってほ

しいテーマ、市場分析など、随时募集している。ご意見、反論、いつでも対応（予定）。宛先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 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「黒川文雄にご意見！」係まで。

アニメ チェック!

Anime Check it!

OVAから衛星放送まで、最新アニメ情報
を満載で贈るアニメ・チェック・イット!!

『勇者王ガオガイガー』の最強スタッフが
放つ新感覚アニメーション!

8月25日発売予定

ベターマン Vol.1

ビクターエンタテインメント／セルオンリー／VIDEO:VVAS1131／LD:JVLA273(初回)／DVD:JVBA101(初回)／各5,800円(税別)●監督:米たにヨシトモ／チーフライター:山口宏／スペシャルコンセプター:野崎透／キャラデザイナー:木村貴宏／メカデザイン:大河原邦男／クリーチャーデザイン:竹谷隆之／メカニックマスター:まさひろ山根／デザインワークス:中原れい／造形師:安藤賢司 ほか／キャスト ラミア:子安武人、蒼斧蛍汰:山口勝平、彩火乃紀:水上恭子、紗孔羅:岩男潤子、都古麻御:桑島法子 ほか

©サンライズ



アルジャーノンとは?

現在、テレビ東京ほかで放映されている『ベターマン』が8月25日に早くもビデオ&LD&DVDでリリースされる!! 各巻2話収録のほか、映像特典として番宣スポットコレクションを収録。なおLD&DVDは、初回生産分のみ限定BOX付きだ。『勇者王ガオガイガー』のスタッフが集結。

舞台は近未来、謎の現象「アルジャーノン」が生み出す恐怖を

背景に、主人公の蛍汰と幼なじみの火乃紀、超感覚を持つ紗孔羅など個性的なキャラが活躍。そして超生命体へと変身するベターマン・ラミアが、物語の謎を深めていく。

数々の謎を持つストーリーや緻密なメカ設定、さらに最新の生物学的検証を絡めるなど、ジャンルを越えた新感覚アニメーションだ。



蒼斧蛍汰

(声: 山口勝平)

ゲームとミリタリー関係に目がない高校2年生。偶然アルジャーノンに遭遇、事件に関わることに。



彩火乃紀

(声: 氷上恭子)

12年ぶり再会した蛍汰の幼なじみ。覚醒人1号に乗る。デュアルカインドとしての能力を持つ。



紗孔羅

(声: 岩男潤子)

テレパシストの少女。能力を自分で制御できず、週に3、4日は専用の制御装置に体を預けている。

TOPICS

EVENT

8月13日(金)から15日(日)、東京ビッグサイトで行われる「コミックマーケット56」。基本は同人誌の即売会だが、最近では企業も出展しており、会場限定のレアなグッズなどを販売している。今回はその企業ブースの中から、いくつかのブースを紹介しよう(カッコ内はブースの場所)。

●WOWOW(B-3)

WOWOWのバーチャルアイドル「栗原みづき」に関するイベント各種。当日だけの特別優待加入受付も行う。

●スカイバーフェクTV!(B-1)

チューナーの予約販売やパンフレットの配布。日にちごとに豪華ゲストが登場するスペシャルステージも予定。

●アニメシアターX(A-4)

ディレクTVのアニメ専門チャンネル「AT-X」では、番組紹介やパンフレットを配布。加入受付なども行う。

●(株)ケイエスエス販売(D-4)

「ヴァニーナイツ」などのグッズを特別販売するほか、最新のアニメ情報の展示など。「あっぷ」も登場する。

●「神八剣伝」製作委員会(B-10)

「神八剣伝」のテレカなどグッズを販売するほか、会場でビデオを予約するとコミケ限定ポスターがもらえる。

●ソフトバンクパブリッシング/ゲームスポット(C-9)

有名著作人の描き下ろしテレカや、「ネオランガ」のトレカ&ポスターに原画、設定資料の販売を行う。

STORY 一夜「闇-yami-」

蛍汰の学校に幼なじみの火乃紀が転校してくる。大量殺人事件の調査に出向いた火乃紀を追った蛍汰は、なりゆきで覚醒人1号に乗り込み、ロボットとの戦い勝利するが、新たな敵が出現! そのときベターマンが現れる……。

二夜「声-koe-」

ベターマンの活躍でピンチを脱出した蛍汰は、傷ついた覚醒人1号とともにアカマツ工業に招かれ、謎の現象アルジャーノンと特殊機関モーディワープの存在を知る。

衛星Ch チェキ!

『南海奇皇(ネオランガ)』 WOWOW「アニメコンプレックスII」



毎週火曜日 19:00~19:30
丸川昇／ボニーキャニオン・スタジオびえろ

'98年9月までWOWOWで放送されていた『南海奇皇(ネオランガ)』の2ndシリーズが、WOWOWの「アニメコンプレックスII」で無料放送だ。3姉妹を王とする西東京バウロ王国独立領の設立、虚神会の存在の表面化などで始まった2ndシリーズ。それぞれの思惑の違いなど、ますます目が離せなくなっている。

お問い合わせ先

WOWOWカスタマセンター
☎0570-008-080 (年中無休)
(受付時間/9:00~20:00)

『セロ弾きのゴーシュ』 ディレクTVムービー(PPV)(ディレクTV)



●8月1日(日)~8月31日(火)
7:00~、12:00~ ほか
この夏、「ホーホケキヨとなりの山田くん」が公開された高畠勲監督が、'82年に制作した『セロ弾きのゴーシュ』が、8月1日よりディレクTVで放映中。

宮沢賢治の名作を原作の内容と味わいを損なうことなく、ごく平凡な青年の成長を描いた青春映画としても描かれている。親と子のためのメルヘン作品というだけでなく、中高生にもおすすめ。

お問い合わせ先

ディレクTVカスタマーセンター
☎044-862-0011(受付時間/9:00~21:00)
※PPVは、番組ごとに課金されるシステムです。

OVA 青の6号
Vol.3 「HEARTS」



8月25日発売予定

バンダイビジュアル/VIDEO:セル&レンタル
VIDEO: BES-1684/LD: BEAL-1025/DVD: BCBA-0015
各5,000円(税別)

原作: 小澤さとる/監督: 前田真広/キャラデザイナー: 村田蓮爾・草彅琢仁〇60年代に人気を博したコミックを、OVA初のフルデジタル映像とドルビーデジタル音響でアニメ化した作品。海底基地ブルードームでの激しい戦いの中、1人グランバスで出撃した速水は……。

©1998小澤さとる/バンダイビジュアル・東芝EMI・GONZO

TV 守護月天!
(3)



レンタル中(8月6日開始)

東映ビデオ
VIDEO: レンタルオンライン
VIDEO: VRTM02371

原作: 桜野みねね/監督: 見澤幸男/キャラデザイナー: 上野ケン/脚本: 山田健一ほか〇'99年3月までテレビ朝日系で放送されたテレビアニメ。ルーアンのネコ嫌いが判明する第9話「電撃スクープ意外な弱点」ほか、第12話までの4話収録。同日にLD第2巻(TD01556)、第3話から第6話を収録)も発売。

©桜野みねね/エニックス・テレビ朝日・電通・東映アニメーション

TV 夢のクレヨン王国
第16巻 16月の旅



発売中(8月6日発売)

キングレコード/セル&レンタル
VIDEO: KIVA-398
5,000円(税別)

原作: 福永令三/シリーズディレクター: 佐藤順一/シリーズ構成: 山田隆司〇'99年1月までテレビ朝日系で放送されたテレビアニメ。冬なのに天使たちが季節を夏にしてしまう第62話、表情と感情がめちゃくちゃになってしまい第63話ほか4話を収録。原作は福永令三「クレヨン王国」シリーズ。

©福永令三・講談社・ABC・東映アニメーション

MOVIE GHOST IN THE SHELL
攻殻機動隊



8月25日発売予定

バンダイビジュアル/DVD: セルオンライン
DVD: BCBA-0246
9,800円(税別)

原作: 士郎正宗/監督: 押井守/脚本: 伊藤和典/演出: 西久保利彦/キャラデザイナー/作画監督: 沖浦啓之〇全米セルビデオ第1位にもなった人気SFアニメがDVDついに登場! 超高度ネットワーク社会で高度・凶悪化する犯罪に対抗するために政府は、公安9課「攻殻機動隊」を誕生させる……。

©1995 士郎正宗・講談社・バンダイビジュアル・MANGA ENTERTAINMENT

TV 少女革命ウテナ
L'Apocalypse 8



発売中(8月1日発売)

キングレコード/DVD: セルオンライン
DVD: KIBA-22
4,980円(税別)

原作: さいとうちほ/監督: 橋原邦彦/シリーズ構成: 横戸洋司/キャラデザイナー: 長谷川眞也〇'97年12月までテレビ放送されたテレビアニメのDVD第8弾。謎の学園に転入した少女ウテナの冒険を描いたSFロマン。第36話から感動の最終話・第39話までを収録のほか、特典としてカラオケ映像なども。

©ピーパーバス・さいとうちほ/小学館・少革委員会・テレビ東京

TV

ペットショップ オブ ホラーズ 四之談「Dual~二重」<最終巻>



発売中(8月1日発売)

ポリドール/VIDEO: セル&レンタル
VIDEO: POVV-3284/LD: POLV-3284
各4,800円(税別)/LD: 5,800円(税別)

原作: 秋乃茉莉/監督: 平田敏夫/キャラデザイナー: 阿部恒〇'99年3月にTBS系深夜番組内で放送されたホラー・アニメ。第4巻は、議員秘書のケリーは、「手に入れたものは王位に就くことができる」という聖なる獣・麒麟を手に入れため、D伯爵のペットショップを訪れるのだが……。

©秋乃茉莉/ポリグラム・TBS・マッドハウス

TV

セイバーマリオネットJ to X ACT-9 <最終巻>



8月25日発売予定

バンダイビジュアル/VIDEO: セル&レンタル
VIDEO: BES-2250/LD: BELL-1351
各6,000円(税別)

原作: あかほりさとる/キャラ原案: ことぶきつかさ/監督: 下田正美/シリーズ構成: 関島真頼〇'99年3月までテレビ東京系で放送されたアニメ。第24話からテレビ未放送の第26話までの3話を収録。いよいよヘスとライムたちとの最終決戦! 果たしてライムたちはテラツーを守れるのか?

©あかほりさとる・ことぶきつかさ・角川書店/バンダイビジュアル・創造エージェンシー・テレビ東京

MOVIE

遊☆戯☆王



発売中(8月6日発売)

東映ビデオ/LD: セルオンライン
LD: TD01554
3,900円(税別)

原作: 高橋和希/監督: 清水淳児/キャラデザイナー: 荒木伸吾・姫野美智〇'99年3月に公開された人気テレビアニメの劇場版オリジナル作品。アーカードを手に入れた少年・翔吾を狙う海馬瀬人。それを知った遊戯は、翔吾に一流デュエリストとしての真の勇気を教えるために海馬に挑む!

©高橋和希/集英社・東映アニメーション

MOVIE

超時空要塞マクロス ~愛・おぼえていますか~



8月25日発売予定

バンダイビジュアル/DVD: セルオンライン
DVD: BCBA-0238
7,800円(税別)

原作: スタジオぬえ/監督: 石黒昇/監督・脚本: 河森正治/キャラデザイナー: 美樹本晴彦/プロダクションデザイン: 宮武一貴〇'84年に映画化されたテレビアニメの劇場版。幻のエンディングを収録した完全版DVD。西暦2009年、宇宙戦艦マクロスは地球への帰路でゼントラーディと遭遇、戦闘に。

©ピックウエスト

TV

万能文化猫娘 One, Two, Three



発売中(8月1日発売)

キングレコード/DVD: セルオンライン
DVD: KIBA-42/KIBA-43/KIBA-44
One, Two: 各4,980円(税別) Three: 4,980円(税別)

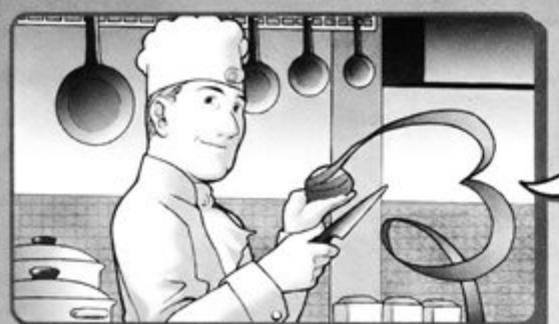
原作: 高田裕三/監督: ふじもとよしたか/キャラデザイナー: きしもとせいじ/メカデザイン: 小川浩〇'98年3月まで放送されていたTVアニメ。万能猫ロボット・スクスクが巻き起こすSFコメディ。第1巻は第1話から第5話、第2巻は第6話から第10話、第3巻は第11話と第12話+SP 2本を収録。

©高田裕三/万猫製作委員会・テレビ東京



こんにちは「香洲浩文」です。ビジュアルメモリの表現能力「48×32」でどこまで描けるか？その命題に挑む点使達との交流が始まりはや幾月、沢山の投稿をいた
だき感激しています。でも、もっと見たいという気持ちが膨らんでしまう私って欲深ですね。白と黒、2色の世界ですが、イメージは無限です。さあ今日も始めましょう。

「楽園の料理長」^{ドット}点画のレシピ



今回のテーマは「アクセント」。ビジュアルメモリの小さなドット絵ではキャラクターの全てを表すことは困難です。それがあるからこのキャラだ！と、認識できるポイントは重要なこと。今回はそこを押さえてみましょう。



左のドット絵を見てください。ああ、女性の顔だなあ、と思っていただけだと思います。そこで考えて頂きたいのは「何故女性に見えるか？」ということです。まずは髪型。長めの髪で女性と認識しやすきました。し

かし、髪の長い男性もいるのでこれだけでは決定的ではありません。そこで唇のドットを強調し女性らしさをアピールしてみました。特徴をとらえてそれが何なのか？誰であるかを認識できるようにするのは大切なことです。



かけて
眼鏡を
みる

先ほどの女性に眼鏡をかけてみましょう。印象が変わったと思いませんか？教師？医者？これだけのことでもキャラクターに個性をつけることができるのです。既存のキャラクターを描く場合でも、こういったポイントを押さえる事によって、そのキャラクターに仕上がっていきます。



して
髪に
装飾
みる

次は髪飾りを施してみます。なんだか物足りない気がしますね。眼鏡より変化はありません。複雑さよりもわかり易さが重要というはこういう所です。ドット絵初心者の方は、特徴が明確な既存のキャラクターを描くことから始めてみましょう。ドット配置が掴みやすいですよ。

世にも不思議なゲーム業界

ゲーム業界での一風変わった出来事の話をしちゃうこのコーナー。今回は友人に聞いたお話し。その日、友人のいたゲーム会社で1本の電話が鳴った。電話の相手が「すみません、マイクロソフトを買ったのですが…」。制作中のソフトが完成間近ということもあり、彼の会社では精神的に追いつめられていた人間が多く、この電話の内容が「マイクロソフトが買収された」と

いう内容に変わったのに、そう時間はかからなかったとゆう。しかし、唯一落ち着いていた上司が電話の主に応対したところ、Windows 95を買ったが使い方がわからないとの事だった。しかし何故ゲーム会社などに電話してきたのか？ユーザーサポートの電話には奇怪で謎のメッセージを送ってくれる人物が少なくない。





神奈川県 モレ

アニメ「おじゃる丸」。コミカルな表情が良く表現されています。右目のように左目にもう少しクリッとした感じが欲しい。でも左右対称にしてしまわなかった点は評価できます。



山口県 抑

「サクラ大戦」よりサクラ。一見してサクラとわかるセンスは素晴らしい。髪の毛のハイライトが少々難に見えてしまうのが残念。持ち前のセンスで克服してみてください。



千葉県 橋本雅義

「北へ」の薰ちゃん。チャレンジ精神が伝わってくる。やり過ぎた感はいなめないが、よくそこまでと言いたい。そのやる気を大事にしつつ、客観的な目も養っていってほしい。

点使が街へやって来た!!

今日はだいちゅきな「冷やし中華」を食べました。お~いしい。点界のニワトリが産んだ金によタマゴが練り込みやれたメンが絶品にやの~。

1ドット級点使
ドリィの
お気に入り!

東京都 めるも

「パワーストーン」によフォッカーによ。謎によ力をもってゆ石は点界にみよいっぱいあるによ。にゃんと、身につけゆとバインバインによ胸になれゆ石とかみよあるらしいによ。



神奈川県 のり

「D 2」よりローラ。髪の横方向に入ったギザギザの効果がなんだか説得力がある。顔も立体感があっていい。あとは細かい部分を詰めていけばグッド。



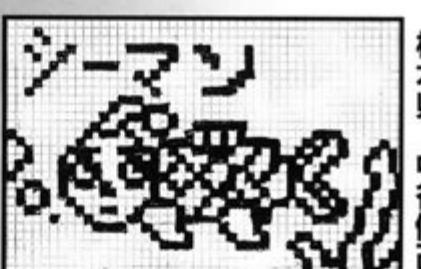
大阪府 田中伸也

「ギレンの野望」ギレン・ザビ。口や額に力が入っているようでいい。もう少し顔に罰点みたいな表現があった方がよかったかもね。ジョンのマークも汚い。



熊本県 小山顯太郎

「プロ野球チームをつくろう」秘書与那覇ミキちゃん。画面全体の白黒のバランスはOK。ドットを置くコツを掴み、より高度な作品にトライしてみてください。



栃木県 中谷倫己

なんか哀愁ただよう雰囲気が気に入った「シーマン」。ウロコもしっかり描こうとする意欲が感じられる。もう少し点1個1個をきちんと描いてみましょう。

世界に広がる点使の輪

このコーナーはプロのCGデザイナーやドッターに48×32の作品を寄せいただき、皆さんや私の刺激にしようとう企画。いかんせん忙しい人間ばかりなので、なかなかスケジュール調整が難しいです。そこはなんとか気絶させて網で捕獲するなどの非常手段に訴え、どうにかしていこうと思っています！冗談はさておき、会社や家族に内緒でやって頂いたりすることもあるので伏せ字もあつたりしますがその辺はご勘弁を。

ドッター紹介

第2回は「安田電影公司」さん。フリーのゲームドッター。キャラクタースライドやエフェクト、モンスター オヤジに至るまでその職人技は冴えわたる。手掛けた作品には「グランヒストリア」「メルティーランサー」「テラ・ファンタスティカ」などがある。

安田電影公司さんのコメント

コマンタレバー、子猫ちゃんたち。最近、ドットの精進具合はどうかね？ドリマガということでドリキャスについていえば、メモリがデカくて今こそドット絵大量使用の絶好機。ポリゴン？なんですか、それ？(笑)打て、打て、ドットを打て。ていうか打たせて。お願い。それではモレ……。

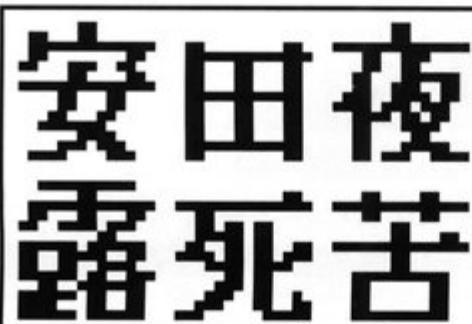
大聖堂への道のりは

投稿はハガキか封書でお願いします。感想や質問もドシドシお寄せください。励ましのメッセージやイラストなどもいただけますと大感激。皆様の巡礼を心よりお待ちしております。あて先は下記のとおりです。

あて先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク バブリッジング(株)
ドリームキャストマガジン編集部
「点使の大聖堂」係

イラスト 香洲浩文



©安田電影公司 & http://www2..big.or.jp/~y_yasuda

全国特約店

北海道

江別市/Tsutaya上江別店 千歳市/萬屋書店サービスモントブックセンター・メディアジャック 札幌市/YES札幌電脳館/なにわ書房グランドホテル前店/リーブルなにわ書房/紀伊國屋書店札幌店/弘栄堂書店地下鉄店/東京旭屋書店札幌店/貴光堂書店北野店/萬屋宮の森店/紀伊國屋書店札幌ロフト店/本の店岩本宮の森店/本の店岩本新道店/萬屋光星店/ゾーン49条店/YES光星ソフトフロア/萬屋札幌インター店/ゾーン北郷店/本の店岩本平岸店/本の店岩本北野店/本の店岩本平岸5条店/コーチャンフォー・美しが丘店/本の店岩本川沿店/紀伊國屋書店琴似店/本の店岩本琴似店/本の店岩本新琴似店/本の店岩本西野店/丸善らがあーる新札幌DUO店/紀伊國屋書店厚別店/YES手稿ソフト館 面館市/BookRoad大文堂昭和店/森文化堂/萬屋函館鐵治店/函館北文館本店/YES函館ソフト館 山越郡/YESハラソフト館 小樽市/紀伊國屋書店小樽店/本の店岩本小樽店 静内郡/YES静内ソフト館 銀座市/萬屋書店春採公園通店/萬屋ルート38号店 銀座市/萬屋書店運動公園通店標準郡/中尾書店 幕広市/ザ本屋さんコロニー店/TSUTAYA帯広大通り店 河東郡/萬屋書店木野店 北見市/ブックスいすみ北見店/福村書店北の書籍館/萬屋書店北見店/YES北見ソフト館 帰走市/フジヤ書店/ひかりや書店 室蘭市/丸善ブックプラザ21 萨小牧市/萬屋苦小牧バイパス店豊別市/ブックメイトまるせん登別美園店 伊達市/YES伊達ソフト館 岩見沢市/大志堂十条店滝川市/YES朝日町ソフト館 旭川市/ブックス平和永山店/ブックス平和神楽本店/旭川富貴堂本店/富貴堂南6条通店/富貴堂豊岡店 富良野市/YES富良野ソフト館

青森

弘前市/メディア・イン新城東/紀伊國屋書店弘前店/ブックショップバス下町店 青森市/ブックショッピングバス観光通り店/ブックピット野口/成田本店/成田本店三内店/ブックショップバス荒川通り店 八戸市/西町書店/西町書店城下店/伊吉書院城下店/伊吉書院類家店/ブックショッピングバス河原木店 十和田市/ブックショップバス町店

岩手

盛岡市/第一書店/さわや書店仙北店/さわや書店MoMo店 水沢市/松田書店 北上市/東山堂北上店 秋田

秋田市/加賀谷書店/ブックシティア追分店/萬屋書店広面店/萬屋書店中野店

宮城

石巻市/ヤマト屋書店中里店/ヤマト屋書店大街道店 塩釜市/ブックスなにわ塩釜店 古川市/YES古川ソフト館 気仙沼市/ブックハウス大信鹿折店 白石市/アイエ書店白石店 名取市/ツタヤ岩沼店 仙台市/アイエ書店駅前店/ブックスみやぎ/高山書店/宝文堂本店/協同書店/ブックセンター湘南桜ヶ丘店/ゴリラハウス花京院店/ブックセンター湘南南吉成店/さくらや仙台東口店/ヨドバシカメラ仙台店/ラオックス仙台店/アイエ書店長町南店/オルモ鹿野店/ブックスポート/協裕堂286店/紀伊國屋書店仙台店/ほんとびあ高山中山店

柴田郡/フリーポート

山形

山形市/北真堂書店西バイパス店 鶴岡市/八文字屋エビスヤ店 酒田市/ブックランド酒田 天童市/北真堂天童店/宮協書店天童店

福島

福島市/岩瀬書店八木田店/メディアシティBOM福島店/岩瀬書店鎌田店 郡山市/みどり書房郡山店/東北書店/YES郡山ソフト館/みどり書房富久山店/アニメイト郡山店/岩瀬書店富久山店 白河市/みどり書房白河店/ブックトマト白河店 原町市/文芸堂書店桜井町店 いわき市/ヤマニ書房本店/鹿島ブックセンター/ブックエース小名浜店

茨城

水戸市/ツルヤブックセンター南町本店/川又書店駅前店/ブックエース茨大前店/ブックエースSP店/ブックエース千波緑岡店/ブックエース見和店 下館市/ブックストマト下館店 虹城市/ブックエース結城店 鹿ケ崎市/すみや鹿ヶ崎店 ひたちなか市/武石書店/浜田ブックセンター 鹿島郡/増子書店 鹿島郡/ブックエース総和店 北相馬郡/明文堂守谷店

栃木

宇都宮市/落合書店東武ブックセンター/ブックランドアレックス/ブックスランド雀宮店/落合コミックセンター/すみや戸祭店 桜木市/いすみ書房城内店 小山市/宮協書店小山店 真岡市/ブックランド真岡店 大田原市/ハートブックス本店/ブックストマト大田原店 黒磯市/雄峰堂あおい書店

群馬

前橋市/煥乎堂 高崎市/新星堂高崎店

埼玉

川越市/黒田書店川越店 熊谷市/宮協書店熊谷店 川口市/書泉ブックドーム 浦和市/須原屋本店/ブックセンターミッキー東浦和店 大宮市/押田謙文堂/いけだ書店大宮店/ソフマップギガストア大宮/まんがの森大宮店 秩父市/時習堂 所沢市/芳林堂書店所沢店/ブックスタマ所沢店 雉須市/一清堂加須店 春日部市/ブックエース萬屋春日部16号線店 狹山市/精文館書店狭山店/櫻書房本庄市/本庄ブックセンター 岩槻市/竹島書店岩槻店 草加市/竹島書店草加店 越谷市/竹島書店越谷店/竹島書店蒲生店 入間市/ブックスマ入間店 鶴嶺市/東武ブックス朝霞店/宮協書店朝霞店 志木市/新星堂志木店 新座市/雄峰堂書店志木店/あゆみBOOKS志木店 久喜市/第一家電ファーストダッシュ 上福岡市/黒田書店本店 三郷市/竹島書店三郷店 坂戸市/Kブックス 入間郡/ブックストア読みほ台/ブックランドエル 北葛飾郡/ブックエース萬屋杉戸店

千葉

市川市/青山書店/大杉書店市川駅前本店/ときわ書房本八幡店/文教堂書店市川店/福家書店市川店/山下書店行徳店/アイブックス市川店 船橋市/ときわ書房本店/紀伊國屋書店船橋店/東京旭屋書店船橋店/芳林堂書店津田沼店 木更津市/博文堂書店木更津店 松戸市/堀江良文堂書店 茂原市/おかじま電器茂原店/福家書店茂原店 佐倉市/すばる書店佐倉店 翔志野市/昭和堂津田沼店/峰文堂 柏市/ウィングブックセンター/新星堂カルチャ5柏店 市原市/市原ブックセンター流山市/宮協書店流山店 我孫子市/BOOK INN ひらが 濵安市/アークブックセンター浦安柳通り店/アークブックセンターさくら通り店 千葉市/

キディランド千葉店/ヨドバシカメラ千葉店/三省堂書店BeeOne店/おかじま電器幕張店/多田屋稻毛駅前店/おかじま電器おゆみ野店/ブックストア談幕張店 山武郡/おかじま電器横芝店 印旛郡/おかじま電器白井店/おかじま電器酒々井店

東京

千代田区/T-ZONEミナミ秋葉原店/ラオックス・ザ・コンピュータ館/ラオックスゲーム館/三省堂書店本店/書泉グランデ/書泉ブックマート/明正堂秋葉原店/石丸電気ゲームワン/書泉ブックタワー 7F/ヤマギワソフト館/セガフリークス秋葉原店/ゲーマーズ秋葉原 中央区/福家書店銀座店/BOOKS PISMO 港区/雄峰堂書店新橋NS店/あおい書店六本木店 新宿区/ソフマップ新宿4号店シカゴ2/紀伊國屋書店本店/山下書店新宿本店/芳林堂書店高田馬場店/未来堂/T-ZONE新宿ソリューションセンター/ヨドバシカメラ新宿西口ゲーム館/文鳥堂書店飯田橋店/まんがの森新宿店/新宿書店新宿2号店/文悠/さくらやホビー館/福家書店サブナード店 文京区/あおい書店春日店 台東区/ブックガーデンフローラ 上野店/明正堂書店丸井上野店 蓼田区/ブックストア談錦糸町店 江東区/新栄堂書店駅ビル店 晶川区/文草堂アイム店/芳林堂書店大井町店/明屋書店五反田店/あおい書店五反田店/有隣堂アトレ大井町店/有隣堂目黒店/文草堂パウゼ店/小山ブックセンター 目黒区/恭文堂書店/中目黒ブックセンター 大田区/アクト・ブックスサンカマタ店/栄松堂書店アネックス店/マンガハウス2 世田谷区/キリン堂書店/京王書房/啓文堂書店桜上水店/啓文堂書店代田橋店 渋谷区/紀伊國屋書店笹塚店/三省堂書店渋谷店/大盛堂書店/東京旭屋書店渋谷店/山下書店渋谷店/紀伊國屋書店新宿南店/文草堂/旭屋書店ComicCity109/三省堂書店コミックステーション/有隣堂アトレ恵比寿店/阪急ブックファースト渋谷店 中野区 明屋書店東京本店/青林堂書店 杉並区/ブックセンター荻窪/井荻書店/書楽 豊島区/リプロ池袋店/新栄堂書店アルバ店/新栄堂書店池袋本店/東京旭屋書店池袋店/芳林堂書店本店/アニメイト池袋/新宿書店池袋店/ゲーマーズ池袋店/芳林堂書店コミックプラザ/BookCenterセルヴォ/成文堂樂鶴前店/ジュンク堂書店池袋店 北区/ブックストア談赤羽店/ブックスページワン赤羽ヨーク店 横幅区/高島平南天堂 緑馬区/LIC英林堂/あゆみブックス平和台店/TSUTAYA南田中店/宮協書店練馬店/足立区/近代書店練瀬店/ぶっくらんど/黒田書店竹の塚店/ALIVE竹の塚店 葛飾区/第一書林/ウラワ書店 江戸川区/あゆみブックス瑞江店/山下書店西葛西/書泉西葛西店/マルカ書店東葛西店/おかじま電器江戸川店/椿書房 八王子市/くまざわ書店八王子本店/啓文堂書店京王八王子店/まんが王八王子店/三省堂書店八王子店/あゆみブックス八王子店/くまざわ書店八王子店/コミックランドビーワン/ブックスマハ八王子店 立川市/オリオン書房ルミネ店/オリオン書房マイネ店/まんが王立川店/ブックスマハ立川幸町店/オリオン書房北口店 武蔵野市/バルコブックセンター吉祥寺店/ブックスルーエ/WILD FLAG武蔵境店/まんがの森吉祥寺 三郷市/三郷ブックセンター第九書房/東西書房三鷹店/ハタヤ書店 青梅市/ブックスマハ千ヶ瀬店 府中市/啓文堂書店府中店/紀伊國屋書店府中店 瞬島市/井上書店 調布市/真光書店本店/東国書林/ワールド西調布

町田市/久美堂本店/DMSメディアバー町田店/福家書店町田店/まんがの森町田店 小金井市/ブックスキャロット 東村山市/萬屋書店東村山店/あゆみブックス東村山店 國分寺市/丸井国分寺ブックセンター/三成堂書店國分寺店/紀伊國屋書店丸井国分寺BC 国立市/東西書店/びゅう国立店 田無市/あおい書店ひばりが丘店 堺谷市/保谷書店 桜生市/ブックスマ福生店 あきる野市/MEDIAあきる野店 東久留米市/黒目書房本店/黒目書房メディア館 武藏村山市/メディア多摩市/くまざわ書店桜ヶ丘店/啓文堂書店多摩センター店/啓文堂書店永山店 羽村市/ブックスマ小作店 西多摩郡/みずほ書店 横浜川

横浜市/ブックポート203鶴見店/井上書店ミナール店/住吉書房鶴見店/福家書店東神奈川店/ヤマギワ横浜店/有隣堂本店/栄松堂相鉄ジョイナス店/丸善ブックメイツ横浜ボルタ店/有隣堂西口トヨー店/まんがの森横浜店/栄松堂書店シアル店/ブックスキタミ上中里店/天一書房網島店/天一書房大倉山店/有隣堂戸塚店/有隣堂東戸塚店/ブックスキタミ港南台店/太蔵書店/八重洲ブックセンター京急百貨店上大岡店/紀伊國屋書店上大岡店/いすみ書店/井上書房瀬谷店/ブックスキタミ山手台店 三崎市/文学堂本店/有隣堂アゼリア店/有隣堂川崎B E店/紀伊國屋書店川崎店/住吉書房本ビル店/中原ブックランド本店/文教堂ブックセンター/川野書店/住吉書房登戸店/住吉書房宮崎台店/ブックポート203栗平店/ブックメイツ新百合ヶ丘店 横須賀市/いけだ書店横須賀店/住吉書房久里浜店/平坂書房駅前店/平坂書房モアーズ店 平塚市/サクラ書店駅ビル店/サクラ書店中原店/ふかわ書店 鎌倉市/島森書店大船店 鎌沢市/文華堂湘南台店/有隣堂藤沢店/有隣堂湘南台店/ブックガーデンフローラ藤沢店/文華堂円行店/文華堂弥勒寺店/宮協書店藤沢店 小田原市/伊勢治書店 翠ヶ崎市/川上書店ルミネ店/長谷川書店ネスバ店 相模原市/ブックスアミ本店/中村書店本店/啓文堂書店橋本店/啓文堂書店橋本駅店 桐原市/伊勢原書店秦野店/カネマス書店/島屋書店/スペース21東海大学前店 厚木市/有隣堂厚木店/内田屋書房/石村集文堂本店/LAOX厚木ゲーム館 大和市/有隣堂大和店 伊勢原市/伊勢原書店 海老名市/三省堂書店海老名店 横瀬市/島森書店綾瀬店 津久井郡/伊勢原書店城山店

富山市/文苑堂書店本郷店/精文館書店/シャトル二口店 高岡市/文苑堂書店横田店/文苑堂書店本店/文苑堂書店野村店/文苑堂書店熊野店/文苑堂書店錦糸店/BOOKS COSMOS

石川

金沢市/王様の本駅西店/ブック宮丸金沢南店/

腰田書店金沢ブックセンター/荒屋書店高柳店/

荒屋書店百坂店/GROOVE金沢有松店/GROOVE

金沢本店 七尾市/書店きくざわ本府中店 小松市/王様の本小松店/ブックランド長野書店 石川郡/王様の本本店/うつのみや上林店

福井市/ブックスボビー/じっぷじっぷ種池店 武生市/山田書店 坂井郡/宮協書店春江店

新潟市/ヒロカワ書店/紀伊國屋書店新潟店/萬松堂/アニメイト新潟店/シライ書店/ケープタウン

ソフトバンクパブリッシング 攻略本キャンペーん'99

開催中!!

キャンペーン期間

1999年8月～1999年9月末日(当日消印有効)

応募方法

攻略本表紙カバーにある応募券を攻略本同梱の「愛読者アンケート葉書」に貼付け、弊社宛てにお送りください。上記商品が抽選で当たります。なお、アンケートの内容は抽選とは関係しません。正確に記入してください。



SOFT BANK ソフトバンク パブリッシング株式会社 TEL.03-5642-8100
Publishing 国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

宝島／萬屋書店南万代店／メディアパワー文信堂青
山店 新潟市／HIRASEI遊新発田店 佐渡郡／
萬屋書店佐和田店

長野

長野市／宮脇書店大豆島店 松本市／鶴林堂書店
岡谷市／笠原書店

山梨

甲府市／朗月堂書店本店／音楽堂書店 富士吉田
市／Books KATOH 南都留郡／Books KATOH
河口湖店

静岡

静岡市／江崎書店本店／静岡谷島屋呉服町店／丸善新
静岡センター店／宮脇書店静岡店／すみや静岡呉服町
本店 浜松市／イケヤ文楽館高林店／精文館書店領家
店／イケヤ文楽館駅南店／イケヤ文楽館可美店／イケ
ヤ文楽館高台店／ブックランドあいむ浜松笠井店 濑
津市／吉野屋／蘭契社香貢店／マルサン書店仲見世店
島田市／いはる堂宮川店 浜松市／イケヤ文楽館磐田
東店 駿東郡／すみやMEDIAMAX三島店 小笠郡／
ZEN浜岡町 浜名郡／宮脇書店浜名湖店

愛知

名古屋市／池下三洋堂／三省堂書店名古屋店／星野書
店中部近鉄名古屋店／アニメイト名古屋店／三洋堂書
店上前津店／紀伊國屋書店ロフト名古屋店／グッドウ
ィル情報百貨店／コミックワールド二昌堂／元禄屋御
器所店／墨里書房南店／元禄屋書房／はくすい書店／
さくら書店／ブックセンター名豊銀店／白樺書房西
店／文京堂書店／BOOKS野並 豊橋市／ブックラ
ンドあいむ／精文館書店南店／精文館書店本店／精文
館書店東店／精文館書店高師店／精文館書店二川店／
精文館イトーヨーカード一店／精文館書店汐田橋店／精
文館書店三ノ輪店／精文館書店幸店／イケヤ文楽館豊
橋店 豊橋市／鎌倉文庫岡崎店／鎌倉文庫岡崎南店／
あおい書店土井店／あおい書店本店 一宮市／カルコス
一宮店／宮脇書店尾張一宮店／文正堂書店昭和店
瀬戸市／栄進堂書店山口店 半田市／あおい書店半田
店／ザクザク半田 春日井市／あおい書店坂下店 豊
川市／精文館書店豊川店／あおい書店豊川店／ほんの
精文館 津島市／津島書店 鴻巣市／ブックセンター
名豊 豊田市／FASもとまち精文館／精文館書店豊
田店／精文館トヨタ生協店／精文館書店豊田西店／精
文館書店トヨタプラザ店 安城市／精文館書店安城店
西尾市／あおい書店西尾店／精文館書店西尾店 蒲郡
市／あおい書店蒲郡店／精文館書店蒲郡店 横須賀市／
星野書店松清店 新城市／精文館書店新城店 大府
市／瀬戸市／高浜市／精文館高浜店 西春日井郡／
あおい書店西春店／青木書店古城店 丹羽郡／カルコ
ス扶桑 宝飯郡／精文館書店一宮店 群馬郡／精文館
書店新田原店／精文館書店田原店

三重

津市／別所書店南郊店／別所書店修成店 四日市
市／シェトワ白揚四日市書籍館／文化センター白
揚／あおい書店城西店 桑名市／シェトワ白揚クワ
ナ店／新光堂書店エル店 鈴鹿市／シェトワ白揚ス
カ／宮脇書店鈴鹿店／あおい書店鈴鹿山 度会
郡／古川書店度会橋店

岐阜

岐阜市／カルコス本店／大洞堂岐阜北店／大洞堂本
店／あおい書店西部店／ベーバームーンコミックス
テーション 大垣市／あおい書店大垣店／西書店／
大洞堂岐大バイパス店 羽島市／大洞堂羽島店 恵
那市／コスモブックス恵那 各務原市／本21鶴沼
店／本21各務原店／本21蘇原店 可児市／あおい
書店可児店／東文堂可児店

対象商品

攻略本表紙カバーに応募券の付いた弊社書籍全て

新刊ぞくぞく登場!!

[近日日発売]

エコーナイト#2 ~眠りの支配者~ パーフェクトガイド
ADAM THE DOUBLE FACTOR SECRET FIFE
新世紀エヴァンゲリオンシット育成 パーフェクトガイド
SDガンダム エモーショナルジャム パーフェクトガイド

[8月発売予定]

With You ~みつめていたい~ 公式ガイド／クラimaxランダース パーフェクトガイド
ママト ~record of war~ オフィシャルガイド／Lの季節 ~a piece of memories~ パーフェクトリフレンス
SDガンダム GGENERATION-O (ゼロ) ナビゲーションガイド

■謹賀公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

■誠に申し訳ありませんが商品の規定はできません。当選者の発送は賞品の発送をもって発表に代えさせていただきます。

抽選・賞品発送は10月となります。

滋賀
大津市／紀伊國屋書店大津店／丸山書店瀬田店 長
浜市／書店Aカデミー 近江八幡市／ストロベリー
フィールド近江八幡店 八日市市／小寺書店 草津
市／村岡光文堂矢倉店／ブックハウスひらがきエイ
スクエア店 野洲郡／本のかんこ堂野洲店

京都

京都市／丸山書店千本店／丸山書店高野店／丸山書
店北白川店／駿々堂コミックランドKYOTO／ゲー
マーズ京都店／JUNK堂書店京都店／ブックスト
ア談京都店／ブックス新京都／大塙書店本店／丸山
書店衣笠店／アバンティブックセンター／恵文社西
大路本店／丸山書店山科店 福知山市／福島文進堂
サンライズ店／キタムラAVIX福知山店 舞鶴市／
ダム・エル 宇治市／ブックショップまるやま小倉
店／駿々堂書店トライアングル 長岡京市／恵文社
神足店 京田辺市／BOOK&CDはせいち新田辺店
与謝郡／丸善書店マジカル店

奈良

奈良市／ブックス北之庄／メモリーブックス／駿々
堂書店西大寺店／ニノミヤ遊々館／ブックスリード
大和高田市／ブック探検島 天理市／ヤマト屋書店
香芝市／いかるが書店五位堂店 磐城郡／宮脇書店
田原本店

和歌山

和歌山市／ブックアベニュー紀州屋／宮井平安堂和
歌山駅店 那賀郡／BOOKSはやしバイバス店

大阪

大阪市／ハートブックス大阪駅店／旭屋書店本店／
紀伊國屋書店梅田店／三省堂書店梅田店／宮脇書店
大阪店／紀伊國屋書店阪急32番街店／大阪書店／
駿々堂書店Version99／博文堂書店京橋店／ジャス
コ野田阪神店／ブックスコスモ大正店／旭屋書店天
王寺Mio店／高坂書店駅前店／JUNK堂書店難波店
アセンス心斎橋本店／J&Pテクノランド／ソフ
マップザurus7号店／わんだーらんど なんば
店／ソフマップ4号館／宮脇書店西淀川店／伊勢屋
書店／ブックストア換新大阪店／ユゴー書店／福
家書店阿倍野ベルタ店／正和堂鶴見店／ブックスか
がや／ぶっくらんどくるまや平野本店 泉南市／宮
脇書店泉南店 四季堺市／ブックランドすばる 堀
市／ブックス・ファミリア堺店／紀伊國屋書店泉北
店／天牛堺書店イトーヨカード堺店／わんだーら
んど なかもす店／ぶっくらんどくるまや泉ヶ丘
店／天牛堺書店津久野店 豊中市／毛利サンパティ
オ 東大阪市／ヒバリヤ書店／高坂書店池島店／宮
脇書店東大阪店／ニューブック 池田市／耕文堂本
店／らんぶや書店／アルケミックス／甲川正文堂
泉大津市／Bookin三井 貝塚市／コスモ貝塚店 阪
南市／ブックスバル阪南店 守口市／ブックトピア
守口 八尾市／高坂書店八尾店 穂積川市／学連堂
香里西店／宮脇書店寝屋川店 大東市／ブックスト
ア談住道店／ブックス誠文堂 門真市／アトラス館
藤井寺市／ミナ書房藤井寺店 泉南郡／道明書店

兵庫

神戸市／ブックスミッテルバルバラザ店／JUNK堂
書店三宮店／星電社PC-PORT三宮本店／駿々堂書
店神戸三宮店／JUNK堂漫画俱楽部センター街／
JUNK堂漫画俱楽部三宮プラザ／ソフマップ神戸
ハーバーランド店／ジャパンブックス／キヨスク神
戸店 姫路市／JUNK堂書店姫路店／新興書房本
店／楽書学館Begin 尼崎市／タイムブック／ファ
ーストブック／ダイハン書房本店／さんファイブ宣
文堂／あてね書店 明石市／JUNK堂書店明石店

西宮市／宮脇書店西宮店 菅原市／天久堂書店 伊
丹市／ブックスユートピア／ブックランドサンクス
加古川市／紀伊國屋書店加古川店 三木市／コスモ
三木 川西市／紀伊國屋書店川西店 加西市／西村
書店 摂津郡／ブックスうかいや書店太子店

兵庫

岡山市／ブックランドあきば西大寺店／紀伊國屋書
店岡山店／細賀舎／本の森セルバ／林語堂／オサダ
文昭堂本店／宮脇書店平島店／宮脇書店飛行船北方
店 倉敷市／啓文社倉敷コア店／ブックランドあき
ば大高店／ブックスくちき 津市／ブックセンター
一コスモ津山店／津山ブックセンター河辺本店 総
社市／宮脇書店総社店

広島

尾道市／啓文社高須店／啓文社新浜店 福山市／サ
ンピア啓文社／啓文社瀬戸店／啓文社藏王店／啓文
社福山コア店 廿日市市／ブックシティ啓文社廿日
市店 広島市／紀伊國屋書店広島店／金正堂／中央
書店サンモール店／中央書店井口ブックセンター／
中央書店大町店／中央書店船越ブックセンター

山口

山口市／誠文堂山口店 徳山市／鷹鳴館遠石店 小
野田市／ブックスワールド小野田店

鳥取

鳥取市／ブックセンタークスモ岩吉店／ブックセン
ターコスモ吉方店／富士書店メディア館／鳥取ブ
ックセンター／富士書店吉成店 米子市／ブックセン
ターコスモ米子店／本の学校 メディア館

島根

松江市／ブックセンター今井学園通り店／ブックセ
ンター今井西津田店／文化の友橋南店 出雲市／ブ
ックセンター出雲店／武田書店浜山通り店

島根

徳島市／ブックシティ平徳島店／小山助學館55
号バイパス店／南海ブックス／村田書店 名西郡／
カルチャーシティ平徳島井店 板野郡／BOOKSジ
ュビター 麻植郡／宮脇書店鴨島店 黄馬郡／宮脇
書店鷲町店

香川

高松市／宮脇書店南本店

愛媛

松山市／紀伊國屋書店松山店 今治市／ブック松栄
堂中寺店

高知

高知市／興文堂書店朝倉店／宮脇書店高須店
興文堂書店福井店／BOOKSWILL御座店／ブック
イン高知／ブックスコスモ朝倉店 土佐市／
BOOKSWILL高岡店

福岡

北九州市／ナガリ書店／ブックセンタークエスト小
倉店／小倉ブックセンター／福家書店北九州店／カ
ルパーク平野店／ブックセンタークエスト黒崎店／
白石書店本城店／積文館書店本城店／白石書店本店
福岡市／A1／博多メトロ書店／書楽ブックセラ
ー／紀伊國屋書店福岡天神店／積文館書店新天町本
店／福家書店福岡店／丸善福岡ビル店／黒木書店片
江店 久留米市／Booksあんとく福岡店 嘉穂郡／
A BOOK飯塚店／A BOOK穗波店

佐賀

佐賀市／積文館書店佐賀松原店 唐津市／宮脇書店
唐津店

長崎

長崎市／メトロ書店／スペースエム葉山店

熊本

熊本市／Booksまるぶん／紀伊國屋書店熊本店／
AVクラブ上熊本店 荒尾市／Booksあんとく荒尾
店 本渡市／ブックセンターまつした

大分

大分市／ジュンク堂書店大分店／イーヌマ95
宮崎

宮崎市／銀河書店南宮崎店／中央・田中書店

鹿児島

鹿児島市／Booksミスミ南港店／ジュンク堂書店鹿
児島店／Booksミスミ与次郎ヶ浜／西田ひょうたん
沖縄

宜野湾市／太陽書房宜野湾店

ご協力グループさま

Wonder GOO 各店

アシーネ 各店

文教堂書店 各店

勝木書店 各店

三洋堂書店 各店

いまじん・マジカルガーデン 各店

田村書店 各店

バルネット 各店

ブックプラザ 各店

TSUTAYA BOOK NETWORK 各店

戸田書店 各店

BOOK BAHN 各店

平安堂 各店

文真堂書店 各店

喜久屋書店 各店

宮脇書店 各店

明屋書店 各店

フタバ図書 各店

ドキドキ冒険島 各店

スーパー ソフト ボックス 各店

びゅう 各店

水嶋書房 各店

大垣書店 各店

遊ing 各店

BOOKS なかだ 各店



*実際の商品とカラーが代わる恐れがございます。



アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などを書きください。また、ドリームキャストに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ部のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

■性別

男性 1
女性 2

■年齢

*自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

■学校・職業

01 小学生	09 専門・技術職
02 中学生	10 管理職
03 高校・高専生	11 自営業
04 大学・大学院生	12 公務員
05 短大・専門学校生	13 アルバイト
06 予備校生	14 無職
07 事務職	15 主婦
08 営業・販売職	16 その他

■よく読む雑誌は? (8冊まで)

- 01 ファミ通
- 02 ファミ通DC
- 03 GAMEWALKER
- 04 Vジャンプ
- 05 電撃王
- 06 電撃PlayStation
- 07 ザ・プレイステーション
- 08 じゅげむ
- 09 少年エース
- 10 ゲーメスト
- 11 ドリームキャストファン
- 12 ドリームキャストブレス
- 13 電撃G'sマガジン
- 14 電撃ドリームキャスト
- 15 ニュータイプ
- 16 gM
- 17 ドリームキャストマガジンのみ

■今号の本誌の表紙についてどう思っていますか。

- 01 よい
- 02 ふつう

表1 今号の記事

- | | |
|--|---|
| 001 ウィークリーニュース LAND MARK | 023 習慣 Bad Ending/ |
| 002 ドリームキャストデータステーション | 024 サムシング吉松劇場 |
| 003 ドリームキャスト読者レース | 025 (Weekly Column) BLACKOR... |
| 004 (ドリームキャスト特報) ゾンビリベンジ | 026 (新作アニメ情報) アニメチェック |
| 005 (+) 神機世界 エヴォリューション2~遙い約束~ | 027 (連載) 点使の大聖堂 |
| 006 (+) 花組対戦コラムス2 | 028 神機世界 Evolutionマンガ |
| 007 (+) シェンムー(莎木) | 029 遊ぶ前にしっかり読もう ドリマガGDvol.2の楽しみ方 |
| 008 (+) あつまれ! ぐるぐる温泉 | 030 (体験版解説) アツイ夏をCOOLに滑る快感! COOL BOARDERS BURRRN! |
| 009 (+) REVIVE...~蘇生~ | 031 (+) 体験版でダイナミックなレースを味わおう! バギーヒート |
| 010 (ドリームキャスト新着情報) Dの食卓2 | 032 (+) 今、DCで最も面白いソフトだということを目ので確かめろ! ソウルキャリバー |
| 011 (+) マリオネットカンパニー | 033 シーマン~禁断のベット~ ガゼー博士の実験室 |
| 012 (+) アイドル雀士をつくっちゃおう! | 034 じのたい(Jino-chan-times) |
| 013 (+) dancing blade かってに桃天使! 完全版 | 035 (夏休み特別企画) 北の大地へみんなで行こう!! 北海道3大観光地クールガイド |
| 014 (+) CARRIER(キャリアー) | 036 北へ。すばらん友の会 |
| 015 (ドリームキャスト新着情報) 夢馬券'99~インターネット~ | 037 Sunny Side SNK |
| 016 (+) ゴルフやろうぜ | 038 (NAOMI新着情報) タッチ・デ・ウノー! |
| 017 (ドリームキャストCOMPLETE GUIDE) プロ野球チームをつくろう! | 039 (特別企画) SPECIAL REPORT この夏、デジタルクラブでアニメざんまい |
| 018 (+) FRAME GRIDE | 040 Dream A Girl |
| 019 (+) 北へ Photo Memories | 041 はこざきままでのDreamCastology |
| 020 (+) バギーヒート | |
| 021 (+) ジャイアントグラム~全日本プロレス2 IN 日本武道館~ | |
| 022 読者投稿コーナー/グルグルワーズ!! | |

アンケート回答欄の記入例

(例1) 回答が2の場合 (例2) 回答が09の場合 (例3) 回答が23の場合 (例4) 回答が1の場合

◆よい例 2

09

23

1

◆悪い例 2

9

23

1

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18						
----	----	----	--	--	--	--	--	--

表2 ハードリスト

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 01 ドリームキャスト | 17 スーパー32X |
| 02 ビジュアルメモリ | 18 PC-FX |
| 03 (DC用) アーケードスティック | 19 PCエンジンシリーズ |
| 04 (DC用) レーシングコントローラ | 20 ファミリーコンピューター |
| 05 ドリームキャストガン | 21 ワンダースワン |
| 06 ドリームキャストキーボード | 22 ゲームボーイ(カラーを除く) |
| 07 VGAボックス | 23 ゲームボーイカラー |
| 08 ぶるぶるぱっく | 24 NEO-GEOポケット |
| 09 アスキー・ミッショング・スティック | 25 NEO-GEOポケットカラー |
| 10 (DC用)マイクデバイス(仮称) | 26 ポケットステーション |
| 11 (DC用) Zipドライブ(仮称) | 27 プレイステーション2(PS次世代機) |
| 12 スーパーファミコン | 28 ドルフィン(任天堂次世代機) |
| 13 NINTENDO64 | 29 デスクトップパソコン |
| 14 プレイステーション | 30 ノートパソコン |
| 15 セガサターン(互換機を含む) | 31 携帯電話・PHS |
| 16 メガドライブ(ワンダーメガを含む) | 32 DVDプレイヤー |

表3 ドリームキャストソフトリスト

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 001 アイドル雀士を作っちゃおう! | 043 デスクリムゾン2 |
| 002 あつまれ! ぐるぐる温泉 | 044 電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム Ver.5.4(仮称) |
| 003 ALU GU LATE(アルグレート) | 045 ドリームキャストシーケンサー |
| 004 UNDERCOVER AD2025 Kei | 046 Dream Flyer(ドリームフライヤー) |
| 005 エコー・ザ・ドルフィン(仮称) | 047 トリップトラップ |
| 006 SNK VS. CAPCOM | 048 七つの秘館 戰慄の微笑 |
| 007 SD飛龍の拳列伝EX | 049 虹色天使 |
| 008 ESPION-AGE-NTS(エスピオネージンツ) | 050 日本プロ麻雀連盟公認 微萬 免許書伝 |
| 009 F1 | 051 日本プロ麻雀連盟認定 平成麻雀莊 |
| 010 M-SR(仮称) | 052 ネッパチー10連チャンでラスベガス旅行~ |
| 011 大相撲 | 053 バーチャストライカーチ2 DC(仮称) |
| 012 学級王ヤマザキ(仮称) | 054 BIOHAZARD CODE:Veronica |
| 013 機天烈少年'S(キテレツボーイズ)(仮称) | 055 パトル棋太平 |
| 014 dancing blade かってに桃天使! 完全版 | 056 花組対戦コラムス2 |
| 015 dancing blade かってに桃天使!~Tears of Eden~完全版 | 057 パノラマコットン2(仮称) |
| 016 CARRIER | 058 はるかぜ戦隊Vフォース~翼の向こうに~(仮称) |
| 017 クライマックス ランダーズ' | 059 Balders Gate—バルダーズ・ゲート |
| 018 グランディアⅢ | 060 飛龍の拳列伝(仮称) |
| 019 ゴーレムのまいご | 061 ぶらすぶらむ |
| 020 ゴルフ(仮称) | 062 ブラックマトリクス アドヴァンスト |
| 021 ゴルフやろうぜ | 063 Brave Knight(仮称) |
| 022 サンライズ英雄譚 | 064 Project ARES(仮称) |
| 023 Jリーグ プロサッカーカラーブをつくろう! | 065 プロ指南麻雀『兵』DX |
| 024 シェンムー(一章 横須賀)/第二弾(仮称) | 066 プロ野球チームアソボウ! |
| 025 紫炎龍2(仮称) | 067 ベルセルク |
| 026 ジョジョの奇妙な冒険 | 068 ポップンミュージック2 |
| 027 神機世界 エヴォリューション2~遙い約束~ | 069 魔剣X |
| 028 新日本プロレスリング闘魂烈伝4 | 070 まぼろし月夜 |
| 029 SUPER PRODUCERS—目指せショウビズ界一 | 071 マリオネットカンパニー |
| 030 スーパーボロッド大戦(仮称) | 072 メルクリウスプリティ end of the century |
| 031 スターグラディエーター2 | 073 モンスタークリード |
| 032 スピード・デビル(仮称) | 074 悠久幻想曲3 Perpetual Blue |
| 033 戦闘 TURB Fanfan the Dunce—doubtendre | 075 夢馬券'99インターネット |
| 034 センチメンタルグラフィティ2 | 076 ラングリッサー ミニアム |
| 035 蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン | 077 Littledream |
| 036 ゾンビリベンジ | 078 REVIVE...~蘇生~ |
| 037 Dark Eyes(仮称) | 079 リング(仮称) |
| 038 ダイナマイトロボ(仮称) | 080 ルーンキャスター |
| 039 蜜闇之三國誌 | 081 Rayman2(仮称) |
| 040 超鋼戦紀 キカイオー | 082 レンタヒーローNo.1 |
| 041 超時空要塞マクロス(仮称) | 083 Warrz(ワーズ) |
| 042 Dの食卓2 | 084 www.サッカー |

神機世界 Evolution マンガ 第16話 作・ウエツサ



マグ・ランチャヤ
代々優秀な冒険家を輩出してきたランチャヤ家の一人息子。立派な冒険家を目指して修行中だが、オーナーの性格で失敗も多い。16歳。



グレ・ネイド
ランチャヤ家に長年仕えていた執事。後輩者であるマグに深い愛情を抱け、幼少から身のまわりの世話をしていた。魔界ゲーマーに人気の58歳。



リニア・キャノン
行方不明になっているマグの父親からの手紙を持つて、突然マグの家を訪ねてきた謎の少女。花や木々を蘇生できるなど不思議な能力をもつ。

「神機世界エボリューション」●ドリームキャスト●セガ/ESP/スティング●冒険活劇RPG●発売中(1月21日発売)●5,800円●1人プレイ専用

「神機世界エボリューション2~遠い約束~」●ドリームキャスト●セガ/ESP/スティング●冒険活劇RPG●発売日未定●価格未定●1人プレイ専用

魅惑の3タイトル GD-ROM
ついに2枚組！ 全部遊べます！

ドリマガGD Vol.2



おまたせしました！ ドリマガGD第2弾がついに登場。今回は、どのコンテンツも存分にプレイしてもらえる豪華2枚組。画面写真だけではすべてお伝えすることができなかった“動き”、そして魅力をダイレクトにお届けします。忙しい中、体験版を制作してくださった開発スタッフに感謝。

DISC1

COOL BOARDERS BURRRN!
バギーヒート

ドリマガGD Vol.2の楽しみ方

DISCは本誌センターに取り付け

ドリマガGDは80ページと81ページの間に取り付けられた厚紙のケースに入っています。裏側（イラスト面）の切り取り部分から不織布に入れたままていねいに取り出してください。

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点が考えられます。1つは輸送時にディスクが反ってしまった場合。平らな場所にディスクを置いて、厚い本などをしばらく置いてみましょう。2つ目はディスク面が汚れた場合。柔らかな布などで汚れを拭き取ってください。

DISC1はメニューで選択

DISC1には2つのコンテンツが収録されています。メニュー画面（右写真）にて遊びたいゲームを選択し、Aボタンを押してください。DISC2はそのまま起動することができます。

DISC2 ソウルキャリバー



CONTENTS

COOL BOARDERS BURRRN!



体験版仕様：1人プレイのみ：アーケードスティック、ぶるぶるぱっく対応

発売目前の期待作をばっちり楽しめるのがコレ。コース1をアクセル、あるいは誌上で名前を公募したティアのどちらかで滑ることができる。暑さも吹き飛ぶ爽快感を得られるはずだ。自由度の高いフィールド、びっくりするようなギミック、そしてDCならではの美しいグラフィクなど、画面写真だけではわからない要素をもらさずチェックしてみよう。

※DISC1のメニューで選択しAボタンで始まります。終了後は一度電源を切ってください。

DISC1
に収録

記事P92へ



PRESS START BUTTON

© 1999 CRI

バギーヒート

体験版仕様：1人プレイのみ：レーシングコントローラ、ぶるぶるぱっく対応

4/2増刊号付録のドリマガ初の体験版ディスクに収録された「バギーヒート」。あのバージョンをプレイした人は、4ヶ月の発売延期によって、どれだけ作り込みがなされたかを実感できるだろう。今回プレイできるのは1コース、1車種のみによるタイムアタックだが、バギーというこれまでにない独特なオフロードレーシングの醍醐味を味わってほしい。

※DISC1のメニューで選択しAボタンで始まります。終了後は一度電源を切ってください。

DISC1
に収録

記事P98へ



PRESS START

namco

© 1998 1999 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ソウルキャリバー

体験版仕様：1人プレイのみ：アーケードスティック、ぶるぶるぱっく、VGA対応

ソフトレビューでオール10点をマークした「ソウルキャリバー」。DCのタイトル中、最高峰のテキと言っても過言ではない。すでに多くのユーザーが手にしていると思うが、読者の中には「対戦格闘ゲームだから」という理由で敬遠している人もいるのでは。そんなユーザーには、ぜひこの体験版で完成度の高さと“ゲーム”としての楽しさを知ってもらいたい。

※DISC2を起動すると始まります。プレイ可能範囲を終えると、オープニングに戻ります。

DISC2
に収録

記事P100へ

※本体験版は製品版完成前に制作されたものであり、特定の操作によってはハングアップ(処理停止)を起こしたり、画面表示に不自然な部分が残っている場合があります。また、音声のステレオ/モノラル設定は、ソフト側のみでしかできません。こうした点は製品版では対処されています。万が一、ハングアップ、またはソフトリセットが効かなくなった場合は、電源を切り、再度起動させてください。



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、自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分の休憩を取り、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る、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動作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[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」等のくプレイ履歴(プレイ情報)を「本体メモリ」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。

- 編集部より
- 「ドリームキャストマガジンvol.1,2」のDISC1ならびにDISC2(いずれもドリームキャストマガジン付録GD-ROM)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、承諾を受けることなく無断で複写、複製することは禁じられています。
 - このGD-ROMに収録されているコンテンツ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、ご了承ください。
 - GD-ROMに収録された内容に関するご質問は、すべてドリームキャストマガジン編集部までお願いします(03-5642-8185/平日の午後4時から6時まで)。コンテンツ提供メーカーに直接ご質問される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27日増刊号付録

VGA対応※1

アーケードスティック対応

ぶるぶるぱっく対応

Dreamcast専用ソフト
この商品はINTSCIJ表示のある日本国内仕様のDreamcastにのみ対応しています。

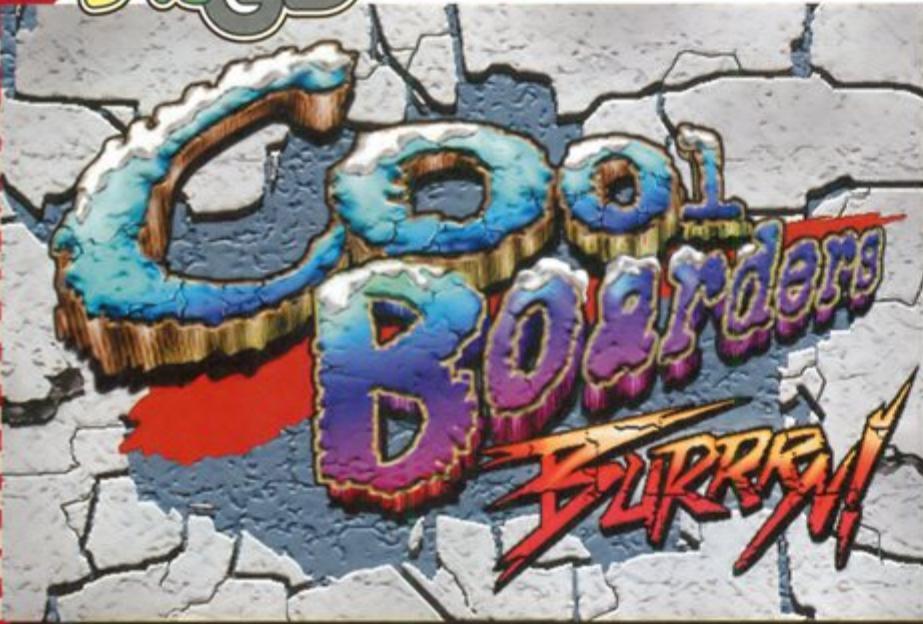


For Japan Only

※2 CRI ADX is a trademark of CRI. INC.
Fontworks is a trademark of CRI. INC.

※1「VGA」はDISC2の「ソウルキャリバー」のみ対応です。
※2「ADX」はDISC1に使用されています。「Fontworks」はDISC2にのみ使用されています。

Dreamcast Magazine



製品版データ

- ウエップシステム
- 8月26日発売 ● 5,800円
- スポーツゲーム(スノーボード)
- ぶるぶるぱく、通信対応

ドリガcD
GAME

ついに、未だかつてないスケールのスノーボードゲームを皆さんに体験してもらえる日がやってまいりました!! しかし、この体験版に収められているのは本作の魅力のほんの氷山の一角。それでも、クールボーダーズのブツとんだ世界を自由に堪能できる。レッツライディング!!



今までのシリーズ作品の中でもこれ以上ないほどアグレッシブなライディングを楽しもう。

ゲームの流れ

まずはこの体験版の基本操作とその内容を説明。

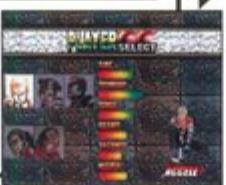
① モードセレクト

まずはゲームモードを選択。この体験版では、フリーライドかスーパーバイプのどちらを選びか選ぶ。



② キャラ、ボードの選択

次に使用キャラとボードを選択。ボードセレクト時のスタイル項目は行き足の選択をする。



③ コースの選択

最後にコース選択。スーパーバイプ、フリーライド共に選べるのは1コースとなっている。



体験版で楽しめるのは、フリーライドモードのMountainReviewページと、スーパーバイプの2つ。キャラはアクセルとティアが使用可能という大ボリューム!! BOARDで選択できるのはALL ROUNDタイプのみだが、性能の違う3種類を自由に選択可能なので、十分バリエーションに富んだプレイを楽しめるハズだ。

BOARDS

ボード

ココでは、体験版を始め、製品版で使用可能なボードを一挙紹介!!

実際のスノーボードには、競技用のものやスタイルによっていくつもの種類が存在する。もちろん本作にもトリックマイク向けのFREE STYLE、速い滑りに向いているのがALPINE、そのどちらにも対応できるALL ROUNDといったそれぞれ性能の異なるボードが登場。この体験版ではALL ROUNDのみ選択が可能だ。

● ボードの方向に注意

見た目ではあまりわからないかもしれないが、ボードにはしっかり前後があり、その向きでスピードがまったく変わってしまうことも。注意すべし。

体験版使用不可

FREE STYLE

某クラッカーのパッケージを彷彿とさせるデザインに「プロトニウム」というロゴのボード。3種のボードの中でもすべてにおいて中くらいの扱いやすいボード。



アクセルの持つボードはコレ。彼のバイクがモチーフとなっているデザイン。加速、安定性に長けているが、コーナーではアップという間に減速してしまう。



妙なキャラクターが描かれたこのボード。フリースタイルボードの中で、もっとも速く滑れるが、そのぶん3枚の中ではトリックが決めづらい性能となっている。

使用可能

ALL ROUND



まるでクロームハーツを思わせるダークなデザインのボード。オールラウンドの中で、もっともバランスのよい性能になっているが、その分かなり加速しづらい。



ピンクのブタさんが可愛いこのボードは、体験版とデザインがまったく違う。ちなみに性能はオールラウンドのボード中もっとも加速しやすく、最高スピードも一番。

体験版使用不可

ALPINE

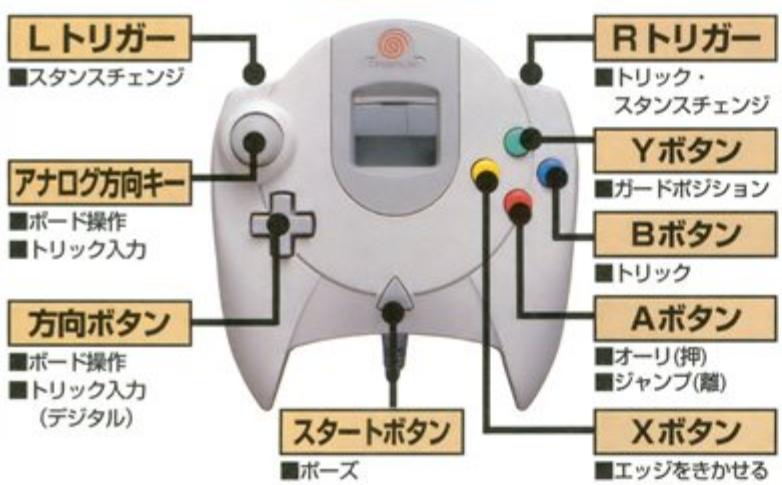


真っ白なボードに羽が描かれたシンプルなデザインのボード。3枚の中でもっとも安定して滑れるが、そのぶんスピード面で劣る。操作しやすいボードと言える。



どこかで見たことのありそうなデザインのボードは全ボード中もっとも速度が出せるが、もっとも操作が難しいボードと言える。腕に自信のある人完全限定!!

コントローラ説明



操作方法&Trickコマンド

インディ **B**

体を進行方向に向けてボード端を手を伸ばしてグラブするトリック。比較的現実でもゲーム中でも簡単に出せる。慣れるまではこれを。

ミュート **↑B**

進行方向と逆に体を向け、同じくボードの側面をグラブするトリック。単純にインディとは逆と思ってもらえばOKだろう。

メソッド **R**

大きく体を弓なりに曲げ、ボード端を後ろ側からグリップするトリック。実際は難易度の高いのだが、ゲームでは比較的簡単に出せる。

メランコリー **↓R**

ボードの上にしゃがむような格好で、やはりボードの端を後ろからグリップするトリック。実際やろうとするとかなり難しいのだ。

トゥイーク **↑R**

体を進行方向と逆にひねり、ボードの後ろ側の足をグラブするトリック。Rトリガーで出せる3つは比較的ポイントも高いのでマスターしたい。



PLAYERS

プレイヤー

ここでは体験版で使用可能な2キャラを含めた6キャラを紹介していくぞ！



2Pキャラのアクセルは上半身
下半身

ACCELE

アクセル

イギリス生まれのスピード狂、ハーレーと酒と女とロックを愛する男、アクセル。彼の通り名は「勢いかまらない」という彼のスタイルから名付けられた。ワンフット系エアが得意。

スピード ★★
トリック ★★
ジャンプ ★★
パワー ★★



TIA

ティア

日系のハジケた女の子。頭に常に結っている3つのお団子を冠(ティアラ)に見立てて、仲間からはティアと呼ばれている。テクノが大好きで、夏はもっぱら野外ライブ通い。

スピード ★★★
トリック ★★★★
ジャンプ ★★★
パワー ★



体験版で使用できないキャラもチェック！

こちらのキャラは製品版でお楽しみください

RONNIE ロニー

見たまんま現役軍人のお堅い男、ロニー。冷静沈着で無口、鍛え上げられた肉体を駆使し滑る、まさにクールなボーダー。実はシャイなだけという噂も。

スピード ★
トリック ★★★
ジャンプ ★★★
パワー ★★★★



MONICA モニカ

ダンサーとコレオグラファーを両立するハイスキニーナ女性、モニカ。ハウスやジャズなどが似合いそうなソウルフルな動きで、ゲレンデを踊るように滑る。ファンも多い。

スピード ★★★
トリック ★★★
ジャンプ ★★★
パワー ★



DJ Ken ケン

日系HIPHOP系DJ、ケン。なにか不満なのか、いつもムスッとしているのが特徴。ちなみに彼の滑りが速いのは体重による加速のせいなのか!? ちなみに愛車はスクーター。

スピード ★★★
トリック ★★★
ジャンプ ★
パワー ★★★★



BOB ボブ

クールボーダーズ中唯一(?)ミスマッチな雰囲気を放つ、ボブ。ケンとは対照的に、いつもにこやかなラストマン。陽気にラジカセを抱えた彼はゲレンデでも人気者。

スピード ★★★
トリック ★★★
ジャンプ ★★★★
パワー ★



体験版バージョン コース1

MOUNTAIN REVIEW

プレイング・ガイド



トリックエリア⑤

スタート→トリックエリア⑤まで

まずはスタート直後、すぐにAボタンを押してオーリ(ジャンプするために屈む姿勢)に入り、トリックエリアでなるべく高くジャンプ。トリックができるだけ出してエクストラタイムを稼ごう。スピン系のトリックを組み込むとより高得点が狙える(下のカコミを参照)。ただし慣れないいうちは慎重に。着地後はすぐにコース左側のルートへ進もう。



写真の左側にもコースが分岐しているので、そちらへ進もう。

トリックエリア④

C

B

トリックエリア③

ガケ

トリックエリア②

E

トリックエリア①

START



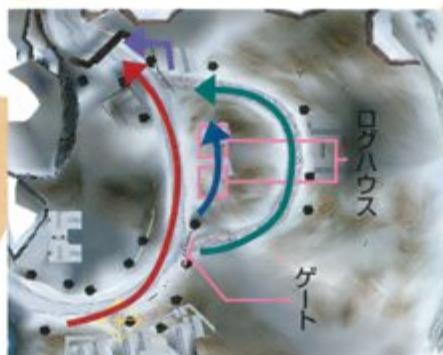
トラックエリア②→ガケへ

左ルートから進むと、ルートの合流地点あたりからAのエリアが直線上に見える位置がある。そこからオーリに入って斜めに進み、左看板の横スレスレにジャンプしてトリックを決めよう。素直に進む場合は障害物とガケに注意。



このポイントで、すでにオーリで走っているのがベスト。

A ルートもいろいろ! 滑走フリーエリア



ガケを抜け、緩やかな傾斜のカーブを抜けると、コースが大きく広がるエリア。タイムが厳しいので、クリアを目指すならインベタで進むのが吉。しかし、せっかくなのでゲート脇を抜け、小屋の屋根に飛び乗ってトリックを決めるのにも挑戦してもらいたい。上手く2連続で屋根に飛び乗るには、ルート横のゲート脇と柵の間を直進し、屋根の手前で軽くジャンプ。飛び乗ったらすぐ屋根の中心にボードを調整してすぐオーリー→ジャンプ。

↑この付近が自由に滑ることができるエリアだ!!



1つ目の屋根に乗ったらすぐにオーリーを決めてジャンプ。2つ目の小屋へ。

ワンポイントアドバイス

スピン系をうまく使いこなそう!!

トリックコマンドでは説明していないが、オーリ中に方向ボタン(アナログ方向キー)の前後左右いずれかを入れ続け、ジャンプボタンを離すとサイドやフリップといったスピン系のトリックを決められる。簡単に出せ、他のトリックとコンボが決めやすく点数も稼げるのでトリックに組み込もう。



少しだけ方向ボタン(アナログキー)を遅めに離すとうまく決まる。

A地点→トリックエリア③まで.....

歩道橋をくぐるとコース幅が狭くなり、その先はほぼ直角に曲がったコーナーの後トリックポイントが待ちかまえてるので、コーナーに突入する前に、ラインを外側に取り、地面のエッジ跡を見ながら大きくコーナリング。若干のコース修正の後オーリしトリックエリアへ。ここではあまりオーリか留められないで大きいトリックは狙わないように。



基本的には、地面のエッジ跡を参考に滑ればわかりやすいだろう。

上手く正面に抜けたら素早くオーリ。ここではあまりトリックを狙うな。

B コースがハーフパイプ状にパンク!!

ここから先の壁面がハーフパイプのように滑れる。

トリックエリアを抜け、しばらく進むと徐々に道がすり鉢状になっており、陸橋を通り過ぎるところまでしばらくこの状態でコースが続く。実はこの壁面を利用してハーフパイプのようにトリックを決めることが可能。勢いがある程度つく場所を利用してトリックを決めればエクストラタイムを稼げるぞ。



鉄橋の左脇をまっすぐ進んで急斜面に出たらオーリ開始。これ以上進むと壁面が普通に戻る。

**壁面を利用してうまくトリックを決めろ!!
ただしガンバリすぎるな！**

しょせんはコース上のオブジェクトを利用しているため、どう頑張っても限界がある。2コンボ以上は着地が難しいので、大きいトリックを狙わずインディなどをこまめに狙おう。また、失敗すると結構タイムロスになるのも忘れない。

C 障害物を壊せば分岐!!

このポイントでは、正面の看板を破壊すれば（しなくてもすり抜けられればOKだが）別のルートで進むことができる。とはいってもすぐに合流するし、実は時間を浪費するだけでは？と思った人、正解。ではなぜこのルートは存在するのだろうか？



タイムをロスしたくなれば、素直に右に曲がったほうがいい。だが…。



看板をブツ壊して

前に進むこともできる

実はこちらのルートを進むと大回りになるが、その先のトリックエリアまでの直線距離が圧倒的に長くなる。つまり、その間オーリすることができるのだ。

C地点→トリックポイント④まで.....

左で解説したように、分岐地点を看板を破壊して直進し、大回りに回りながらコースの中心を滑り、そのままオーリ。柱の間を抜けたらトリックエリアで高くジャンプし高得点を狙おう。ただし、ここから先、最後のトリックエリアではエクストラタイムが加算されない。タイムを稼ぐならココ！



柱の中心が見えたたらすぐオーリをしておくと、いい感じでジャンプできるハズ。

D 洞窟内では巨大な岩が落下!!

トリックエリアを通過したら、そのまま洞窟へ突入。この中は緩やかなカーブになっている。余りエッジをたてなくても曲がりきれる程度なので、極力減速しないようラインを大きく外側に取りながら進もう。天井から岩が振ってくるのでしっかりガード。2つ目の岩が振ってきた辺りで今度はラインを真ん中に移動し3つ目の岩を破壊。

**コーナーでエッジを利きかせすぎない!!**

するとシケイン状に曲がったコースが目の前に現れ、さらにその先に出口が見える。その出口の中心を目指す感じでボードをコントロール。左手の壁をぎりぎりで抜けるようにして直進すればスムーズに抜けられるはずだ。

D地点→トリックエリア⑤→ゴールへ!!

洞窟を抜けると、多少の起伏はあるものの、コースは直線になっているので、あとはひたすら加速。2つ目の段差を越えた辺りでオーリに入る。さっきも書いたようにエクストラタイムは入らないが、高低差がかなりあるので、大きなトリックを狙いたいところ。またポイント稼ぎなら、ここは絶好の稼ぎどころなのでしっかり狙おう。



GOOOAL!!

注 この体験版バージョンはシビアです!!

さて、しっかりクリアできたかな？ タイムが足りなくてゴールできない？ という人も多いはず。それもそのハズこの体験版、まだ開発中のものなので、手に入るエクストラタイムはもちろん、加算されるタイムなど非常にシビアになっているのだ。製品版ではこの体験版より結構楽になっているのでご安心を。製品版まで我慢してね。



最初は、タイムオーバーすることのほうが多いだろう。

あとは製品版で楽しんでくれ!!

ワンポイントアドバイス エクストラタイムを稼ごう!!

制限タイムが厳しい体験版でも、しっかりとエクストラタイムを稼ぎつつ、ロストタイムをしなければ、ちゃんとクリアできる。むやみにトリックを狙うのではなく、直線コースやトリックエリアなど、確実に出せる場所で無理をせずトリックを決めてタイムを稼ごう。



特に、最初のトリックエリアは稼ぎどころ。気合い入れて決めてよう。

dreamcast magazine

SUPER PIPE

連続トリックを決めるポイントはココだ!!

進入する角度に注意

まずはパーティカルへ進入する角度。あまり斜めすぎると高さが稼げなく、直角すぎると次のトリックがキツくなるので注意。

速度は90km以上を目指せ

そして進入速度が遅いと高さが稼げず、トリックもあまり出せなくなってしまう。ある程度は距離を使って速度を上げよう。

オリを長めに取れ

最後はジャンプまでのタメ時間、つまりオリの長さ。これが長ければ、スピーディーな回転数が多くなるぞ。



高めにジャンプしよう!!



速度が乗っており、早めのオリ。
角度もち添り深すぎない。



角度が深すぎるうえ、
足りない。これではスピード。

ジャンプするタイミングに注意

一番難しいのが、リップからジャンプするタイミング。このタイミングが早すぎると高く飛ぶことができず、結果トリックが繋がらない。しかし、遅いとこんどはそのまま転倒してしまうこともあります。基本的にはリップの端にボードの先端が掛かるタイミングがベスト。



67 km/h

着地することを考えてトリックを出そう!!

せっかく高くジャンプし、トリックを連続で出しても、着地できなければ意味がない。それどころかポイントからマイナスされてしまう。よって、慣れるまではいかにトリックを出すか、よりもいかに着地するか、が重要と言える。まずは、トリックを焦ってたくさん出さずに、キッチリ着地することを心がけよう。製品版を買う前に練習だ!

出すトリックによってBGMが変化!!



成功すると……

大盛り上がり!!

失敗すると……

かヨ~~~ン

前回の紹介記事や、今回のインタビューでも語られているこのシステム。なんと、それぞれのトリック1つ1つにさまざまなフレーズが付けられており、それらの組み合わせで音楽が奏でられるのだ。多くのトリックをコンボで繋げばその分音楽も盛り上がり、失敗すると盛り下がるという画期的なシステム。必聴だ!!



しかし、失敗するたびどんどんフレーム数も減ってしまい、最後はリズムだけになってしまい、気分も寂しくなる。

リプレイで、じっくり自分のプレイとBGMを堪能してみよう。

祝!! 完成!!

スペシャルインタビュー

ケンはもっと黒人っぽいイメージだったんです(笑)

——本作では、それぞれのキャラに、それぞれいろいろな音楽がテーマのように決まっていますが、そうなった経緯を教えてもらえますか?

嶋村 まず、新しくゲームを作る、ということでキャラをデザインするとき、今回はビジュアルイメージと同時に、音楽をキーワードにしたイメージも併せて付けていくこと。

南波 こんなキャラはこんな音楽聞きそう、みたいな感じで、イメージがより一層わかってもらえればっていうところからジャンル分けすることになったんですよ。

——ではジャンル分けはお2人で?

嶋村 具体的なジャンル分けは、音楽にも詳しい、キャラデザの清水さんが中心となって決めてきました。

——では、決まったジャンルを基にお2人がさらにイメージを膨らませて曲を作ったという感じですか?

南波 そうですね。

——このジャンルなぜこのキャラ? みたいなギャップはありました?

南波 ケンが……(笑)。もっと黒人っぽいイメージを持ってたんですよ。

——スノボのBGMとしては、やはりメロコア系のロック(※1)が定番じゃないですか。そんな中「え? スノボでレゲエ(ポップ)?」みたいなギャップも?

嶋村 やはりスノボのゲームなんで、スピード感重視じゃないですか?

だからなんだかテンポがゆっくりなんだから引っ張られる感覚で(笑)。最初は、企画担当も「ええ! ?」とか言ってましたけど、SEが入ったら「イケるじゃん」と。映画の「クールランニン

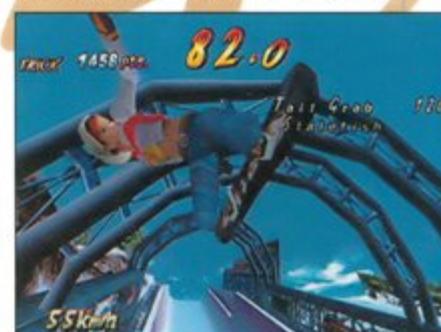
グ(※2)」みたいなイメージ?(笑)。

——まあ、アクセルもロックではあるけどメロコアではないですもんね。

嶋村 ロックもジャンル1本ではなくて、いろんなジャンルをミックスした形で、勢いのある作品にできればな、という感じで。

——ティアも、テクノではあるけど、その中でもかなりいろいろなティストが入っています(※3)もんね。

嶋村 やっぱり、そのジャンルならそのジャンルの、いろんなミュージシャンのいろんな曲を聴いてるじゃないですか? やはりそんな影響を受けた曲のミクスチャーになっていく、というか。僕ら独自のミクスチャーになれば



スペシャルトリックを決めると、特殊なフレーズが流れます。ただし製品版のみの仕様。

いいな、と。

——何系って言えないテクノですよね。ウエップ風テクノ、ですか?

嶋村 ウエッバーズ・テクノとか。

南波 メチャメチャダイ(笑)。

嶋村 ユニバーサル・テクノ?

南波 もっとダサイ(笑)。

——では次に、スーパーパイプの音楽ギミックに関してなんですが、これはどうした経緯で入れることに?

南波 今回キャラが音楽から生まれてますし、他にも音的なところから面白

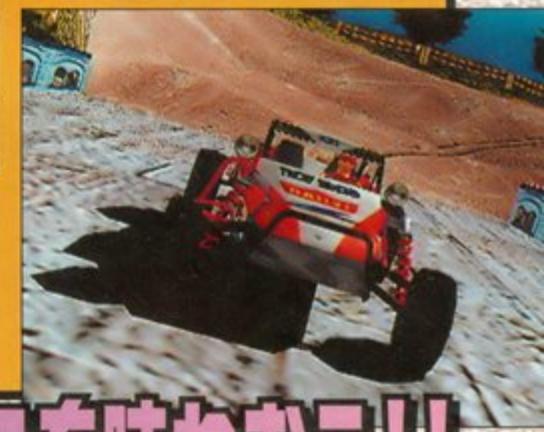


BUGGY HEAT™

バギー・ヒート

製品版データ●CRI●発売中(7月8日発売)●5,800円●オフロードレーシング
●レーシングコントローラ、ぶるぶるぱく、通信、VGA対応●2人同時プレイあり

ドリガCD
GAME



まずは体験版でそのダイナミックなレースを味わおう!!

タイムアタックモードで フランスコースに挑戦!!

オフロードレースゲームの中でも珍しい「バギー」を題材に、ダートの走りを見事に再現した本作。単純にただダートを走り、飛んだり跳ねたりのアグレッシブな走りだけではなく、リアルな走行感覚や、それに伴うリアリティのある操作感を味わうことができるのが本作の醍醐味。そんな走りをこの体験版では楽しんでもらいたい。



美しい古都とは裏腹に、起伏の多いダートがメインのコースだ

ドライバーの動きを忠実に再現している。R.O.M.システムも必須だ。

コントローラ説明



バギーを上手に走らせるための…ワンポイントアドバイス!!

とにかくダートを走る感覚を重視した本作。それだけに操作感も独特で、従来の爽快感が重視された作品とは勝手が違い、それらの感覚で走ろうとすると真っ直ぐ走るのもひと苦労するかもしれない。そこで、本作の操作感に慣れるための、基本的な走行テクニックをアドバイスしよう!!

1 コーナーではしつかり減速する!!

コーナー手前においての減速は、当たり前に思うかもしれないが、本作では特に重要。極端に軽量化してあるシャーシにパワーのあるエンジンが搭載されているバギーでは、減速せずにコーナーへ進入しアクセルを踏み込むと、フロントがアウトに向いてしまい、最悪スピンしてしまう。オーバーなくらい減速する感じで走ろう。



リトライ時にはゴーストカーモード出現する。



スタート地点前のストレートではフル加速。しかしコーナーへ突入するときはしっかりと減速しないと……。

スピンしてしまうので注意。かなり減速しインペダで抜けるくらいでOK。写真で速度を比較してみよう。

2 テールが流れたうuguにカウンターを当てる!!

ダートをメインに走行する本作では、ドリフトでコントロールを失いかち。特にコーナリングでは、アクセルを踏み込むタイミングも微妙なので、ハンドリングも難しいはず。後輪がアウト側に滑り出したら素早くハンドルをコーナー外側にこまめに切って、車体が流れるのを抑えよう。いかに態勢立て直しができるかがカギだ。



その際ハンドルを内側に細かく切って方向を修正する。ただし、思い切り切るとかえってコントロールを失う。



さらに…速く走るためのポイント…

これらができるようになれば、次はやはりより速く走りたい、と思うハズ。まず注目してほしいのがスリップ。タイヤが滑って道にタイヤの跡が残ることがあるが、このときタイヤは空転しているた

め加速していないことになる。これは、少しでも無理なコーナリングをすると発生するので、その場合は若干減速して再びアクセルを踏むか、逆ハンでマシンの向きをコントロールするようにしよう。

もちろん、本当のバギーヒートは、まだまだ魅力満載!!

チェックその1

チャンピオンシップで他車と激しいバトル!!



製品版には、体験版で楽しめるタイムアタック以外に、CPUの操る他のマシンと競い合うチャンピオンシップが用意されている。このモードは、難易度別に分けられた各コースの総合順位で競われ、他車との激しいライン争いといった、タイムアタックでは味わえない緊張感あふれるレースが楽しめる。君は全難易度で1位制覇できるか!?



性
能
そ
の
差
を
選
ぶ
か
れ
君
設
特
的
的
な
れ
な

多彩なコース・マシンが用意!!



体験版では比較的扱いやすいマシン、トリックダイアモンドのみが使用可能だが、製品版ではそれぞれ性能の違う、バラエティに富んだマシンから選択可能。さらに6種類13パターンあるコースは、それぞれ走りに影響するようなさまざまな趣向が凝らされている。中でも一面銀世界のロシアや、コース中に砂漠が広がるエジプトは必見。



難易度によって、天候などが変化しても

車の走行性能が大きく異なる。もは

がで、コースもそれらを現している。



走一路ほとんどのコースが新鮮で面白いので、走る逆に現れる。

チェックその3

君だけのマシンをチューンできる!!



各マシンを自分の好みに合わせてチューンして使用可能。内容はサスペンションやタイヤグリップなど大きく7項目に分けられており、初心者にもわかりやすい。カラーリングも各マシン3種類の中から選べ、さらに5文字までのアルファベットをペイントできる。これらのチューンを施したマシンデータの育成も、もちろん可能だ。



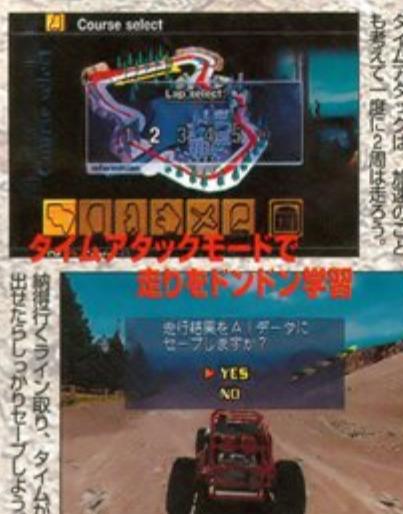
カラーリングの中から3



もちろんそれはレース時に反映されるので、マシンにも愛着がわく。データ育成にも思わず気合が入る!?

君の走りをAIが学習する!!「ドライバー育成機能」が熱い!!

この機能は、プレイヤーの走りをAIに覚えさせ、「育成」したデータを使ってオートパイロットで走行させることができるというモノ。このデータを友達と持ち寄ればオートパイロットによる対戦が可能だ!!



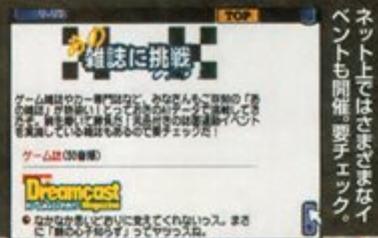
まずはタイムアタックで各コースをがんがん走り、データを積み重ねセーブ。すると、プレイヤーのライン取りやアクセルワークに、AIの持っているテクニックが少しずつ近づいていく。



各コースの周回数が将まってきたら、成長の目安としてAIチェックで現在のレベルを確認しよう。

インターネットで君のドライバーが全国に向けて挑戦!

この育成データは、インターネット機能を使ってアップ・ダウンロードが可能。全国のユーザーが育てたデータと対戦させることができ。また、その機能を使った大会も開催!!



ネット上ではさまざまなイベントも開催。要チェック。

体験版ではもの足りない君は、いそゞお店へGO!!

攻略記事はP68に掲載!!

Dreamcast Magazine

今、DCで最も面白いソフトだということをその目で確かめろ！



製品版データ ●ナムコ ●発売中（8月5日発売） ●3D武器格闘アクション ●5,800円
●ぶるぶるぱっく、VGA、アーケードスティック、通信対応 ●2人対戦プレイ可能

ドリマガCD
GAME

この夏一番の話題作が体験版で遊べるというこの幸せ!! DCの機能をきちんと使いこなした
⑧ハイクオリティな映像美、レスポンスに優れる入力システムなど、「ソウルキャリバー」の魅力が垣間見えるこの体験版、格闘ゲームが苦手な人もぜひ1回!!

ゲームモードについて



ARCADE プレイ可 アーケードモード

CPUとの対戦が楽しめる、業務用の移植モード。スタートボタンでポーズをかけられればコマンドリストが表示され、マニュアルいらずの親切度。今回の体験版では、マキシとシャンファをプレイヤーキャラとしてセレクトできるが、残念ながら1Pプレイのみで2戦までと制限がついている。

VS BATTLE

バーサス・バトルモード

TEAM BATTLE

チームバトルモード

TIME ATTACK

タイムアタックモード

SURVIVAL

サバイバルモード

MISSION BATTLE

ミッションバトルモード

MUSEUM

ミュージアムモード

PRACTICE

プラクティスマード

INTERNET

インターネット

プレイは製品版で楽しんでね!!

操作方法

コントローラ説明



アーケードスティック説明



対応周辺機器

ぶるぶるぱっく

攻撃がヒットする／攻撃を食らうと振動する。自分が攻撃を当てるよりも、攻撃を食らうと振動が大きくなる。対戦時VMの窓にはチビキャラが！

基本操作について

基本的な移動システムである“8WAY-RUN”への移行方法をつかめば、このゲームの魅力は十分堪能できる。アナログキーもいしいかも。

攻撃

縦斬り



横斬り

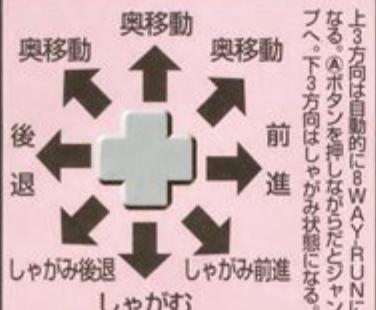


キック

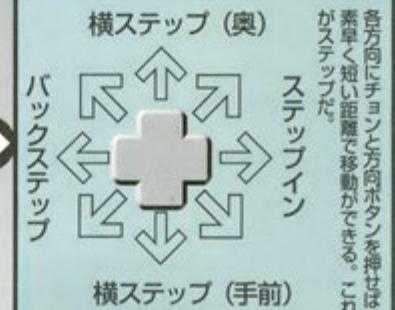


格闘ゲームが苦手だという人は、とにかく攻撃ボタンを（縦斬りと横斬りを中心に）バチバチ押せ。

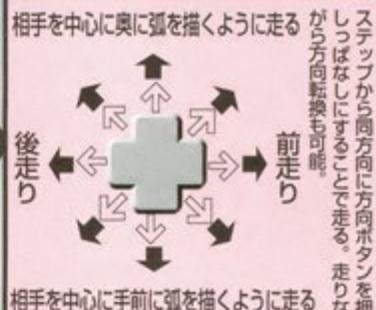
立ち状態では



ステップ



8WAY-RUN



防衛

上段ガード A



(A)ボタンを押していく間は、(D)ボタンを取る。(V)などと同様の方式。

下段ガード ↓+ A



しゃがみ状態でのガードも、(A)ボタンを押ししている間は有効だ。

投げ技

横投げ A+Y (X)



基本の投げ技。近距離でつかみ動作中に立つている相手に接触したときに発動。(Y)で抜けた。

背後投げ A+Y (X)



これも基本の投げ技。逆に、つかまれた瞬間に(X)ボタンを押せば、変化する。背後投げのみ抜け抜けは不可能。(※)。

ジャンプ

Aを押しながら ← or ↑ or ↗



ガードボタンを押しながら上方向に入力するとジャンプする。下段攻撃を回避するときなどに使おう。

ソウルチャージ

X+Y+B or Rトリガー



途中で(A)ボタンを押す(黄)と特定の攻撃をガード不能に、最大溜め(緑)で攻撃がカウンター扱いに。

ガードインパクト

上・中段弾き → A



相手の攻撃を押し返すように弾く。コマンド入力から有効時間が限られるので注意。

中・下段弾き ← A



こちらは中・下段攻撃を受け流す。失敗したときは考えて、(A)ボタンを押しつづけるといい。

受け身

着地時にレバーストローク



浮かせ技や転倒する攻撃を受けたあと、着地時に(A)ボタンで受け身を取る。あとは起き上がりに移行。

起き上がり

ダウン中は攻撃を受けるので、下のいずれかの方法で素早く起き上がりたい。

前転 → 後転 ←



前・後転選択後、素早くAボタンでその場起き(+ガード)も選択できる。

横転 ↑ or ↓ その場 すばやく A



コマンド入力について

このゲームにおいての特殊な入力システムとしては、ホールド(攻撃ボタンを押しっぱなしした後に放すと技が出る)入力と、スライド(2種類の攻撃ボタンを素早く押す)入力がある。練習して感覚をつかもう。

短く入力

長く入力

- ×, Y, Xのあと(Y)を押す(コンビネーション)
- ×, Y, Xのあとすばやく(Y)を押す(スライド入力)
- X, Xを押しっぱなしする(ホールド)

・コマンドはいずれもキャラが右向き時のもの。表記はDC版です。

体験版で「ソウルキャリバー」に初めて触れる人へのアドバイス

ただひたすら戦っていても面白いが、このゲームの仕組みを理解しながら戦えば、さらに面白味が増すのは間違いない。そういう人

たちのために、ここでワンポイントアドバイス。対戦格闘ゲームのセオリーだけではない、新しい要素も要チェックだ！

1 立ちとしゃがみのガードを使い分けよう

右に示すとおり、上、中、特殊中、下段と攻撃にはいくつかの属性がある（投げはガードできない上段攻撃、し

ゃがみ投げは下段攻撃と思えばいい）。その組み合わせと技ごとの判定をつかめれば、より密度の濃い戦いができる。

2 横斬りと縦斬りの特性を理解しよう

利点	
	水平方向への回転攻撃にはピッタリ。相手に簡単に仕掛けることができる。
	上段攻撃はしゃがんでしまうと落する。空中にいる相手に組み込まれる。

利点	
	当てるのが多い。特定方向のサイドにはとても効果的。
	基本的にステップなどでのかわされやすくなる危険な状態なので、横斬りと組み合せると危険な状態になる。

攻撃とガードの関係	上段攻撃	中段攻撃	下段攻撃	特殊中段攻撃
上段ガード	○	○	×	○
下段ガード		×	○	○
備考	しゃがめば回避できるぞ。	しゃがみガードでは防げない。	ジャンプで回避することも可能。	どちらのガードでも防げるが…。

3 8WAY-RUNの特性を理解しよう

大きく移動ができる8WAY-RUNは、相手の攻撃をかわしたり、リングサイドに追い詰められたときにポジショ



ニングを変えるなどの大きなメリットがある。だが、同時に弱点も持っているので、注意するに越したことはない。



ドリマガGD体験版の見どころはココだ！

基本的なことをひととおり解説してきたので、ここからはこの体験版の見どころを紹介していく。マキシ、シャンファを操って戦

うシンプルな内容だが、細かくチェックしていくことで「ソウルキャリバー」の魅力に触れることができるだろう。

1 シャンファの演武が見られる



CMでもすっかりおなじみとなったシャンファの演武。ナムコ・VS開発部と中国武術チャンピオンである李天媛女史（のモーションキャプチャー）によって生み出された渾身のシャンファの演武をフル収録してある。プレイ前に、りんとした動きながら、女性らしいしなやかさも兼ね備える優雅な演武をじっくりと堪能するのも悪くない。製品を買えば、他のキャラクターの演武もじっくりと鑑賞できるが……。

2 プレイヤーキャラはマキシとシャンファ！

開発部オススメの初心者にも扱いやすい2キャラ、マキシとシャンファが

プレイヤーキャラとして使用可能。プレイ感覚も製品とほぼ同様だ！！



「ソウルキャリバー」の特徴でもある、1st、2ndの衣装だけではないつきりした遊びも堪能できるぞ。

マキシに至っては髪の色でもが異なる。キャラクターが変わることになつていて、青ボンテージと見えた。房のラインは世界一？

3 コマンドリストはこうして見る

ゲーム中にポーズをかけると、コマンドリストを表示できるようになっている。使うボタンごとにキレイに整理されているのでわかりやすい。



ゲーム中にポーズをかけて

ナムコのお家芸である、攻撃判定のデータも一目でわかるコマンドリストは、漠然とプレイしていても役に立つうれしい機能だ。

4 対戦するCOMは2キャラまで！でも…

対戦相手として登場するのは以下の4キャラクター。だが、アドバタイズメントには、このほかのデフォルトキャラクターもしっかりと登場するので、キ

ャラクターの造形をチェックしたい人は、ぜひ注目してもらいたい。わざと負けて下の4キャラのアップをチェックするのもオツなものだ。

タキ

今作では二刀流になつたタキ。体の線がはつきりした忍者装束のテキは一見の価値あり。

アイヴィー

青ボンテージと見えた。房のラインは世界一？

ナイトメア

兜の中まできつちんと作り込まれた造形には、ため息の一言。目玉のソウルエッジも。

アスタロス

テクスチャードボリゴ。身上には脱帽のレベルの高さに注目。



プレイヤーキャラクター紹介1 ~南海の伊達男~ **MAXI** マキシ

霸汀原（ Nunチャク）を振り回すだけでサマになるマキシは、このゲーム唯一の独自の構えシステムを持つキャラクターだ。最初はボタンをバチバチ押しているだけ

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）
開陽（カイヨウ）	通常構え
波走り（ナミバシリ）	↓×
開陽・弾き沙魚狩り（カイヨウ・ハジキサギヨガリ）	↘Y
開陽・繫き龍頭（カイヨウツナガリユウガク）	×+Y
乱れ舞雲（ミダレマイグモ）	←Y, Y, B
開陽・昇り龍鱗（カイヨウ・ノボリリュウリン）	↑or ↓or ↘方向走り中Y+B
爪挫き（ツマクジキ）	↖B
天枢	右外構え
天枢・疾翔龍（テンスウ・シッショウリュウ）	天枢中にB, B, B
玉衝	腰構え
玉衝・架け駒挫き（ギョッコウ・カケムクロクジキ）	玉衝中にB, B
文曲	首構え
文曲・巡り黒南風（ブンキョク・メグリクロバ）	文曲中にX
七星転生（シッセイテンセイ）	構えループ
七星脈（シッセイミャク）	構え中に→

でいろんな技が出せるので、初心者にも超オススメ。だが、構えの仕組みを理解し、使いこなして独自の連係を組み立てられるようになれば、さらに楽しさが広がるぞ。

このキャラを使うには？

1 とにかく攻撃ボタンを押せ！

まずはとにかくXとYボタンを適当に押していく。それだけでバンバンいろんな技が繰り出せる。たまにBボタンも折り交ぜていくとさらにバリエーションが広がっていくぞ。



同じボタンを押しても、なんだかバリバリ技が出る。これだけで十分楽しいし、Nunチャクの動きも堪能できてお得なキビン。

このキャラを使うには？

2 構えにつながる技を使おう

コマンドリストなどを参考に、技後に構えを取る（Nunチャクを体の周りで振り回す）技をチェックしてみよう。マキシの構えは、このNunチャクのポジションが重要なカギを握る。



Nunチャクのポジションが変わる技は、そこから新たに技を繰り出すことで連係となる。ボタン連打で技が変わるのはここにある。

このキャラを使うには？

3 構えをチェンジしてみよう

構えに移行する技は、その時点で→もしくは←、X+Bを押し続けていると、連続で構えを変えていく構えループを行う。これを活用すれば、既存の連係ではないオリジナルの連係を作り出すことも可。



「七星脈」構え中→
「七星徑」構え中←
「七星路」構え中↖+B



プレイヤーキャラクター紹介2 ~涼風の旅芸人~ **XIANGPHUA** シャンファ

シャンファはリーチが短いという弱みはあるが、走るスピードも速く、円の動きを軸にした華麗な技が多い。技の出が速いので、相手の動きを止めるにも、自分から

攻め込むにも扱いやすいキャラクターといえるだろう。かわしながらの攻撃も得意で、「ソウルキャリバー」のシステムを学ぶには、非常に適したキャラであろう。

技名	コマンド
断茎斬（ダンケイザン）	↓X
清麗歌（セイレイカ）	X, X, Y
寵翼律（チョウヨクリツ）	X+Y
鳴河藻（フカソウ）	仰向けダウン中にX+Y
遊歩紅明剣（ユウホコウメイケン）	X+B, Y+B
華律（カリツ）	Y, Y
昇拍（ショウハク）	↖Y
並婆戴（ヘイシャタイ）	↖Y+B
震歩（シンボ）	↓Y+B
紅明剣（コウメイケン）	↖Y+B
酔鶏脚（スイケイキャク）	↖B
翔鶏脚（ショウケイキャク）	立ち途中B
鶏縛刺（ケイタイシ）	(↖/↑or ↘)方向走り中B
乃遊刺（ダイユウシ）	↑or ↓方向走り中Y

このキャラを使うには？

1 まずはX,Xからのコンビネーションで

「清麗歌（X,X,Y）は近距離で頼りになる技。出が速いのに、横に避ける相手にも当てやすい。この技を筆頭として、「麗韻」（X,X）からのコンビネーションを中心に戦うことを覚えよう。



2発目までは上段だが、避ける相手にはこれが一番効く。動かない相手には「華律」（Y,Y）で反撃してやるといいだろう。

このキャラを使うには？

2 8WAY-RUNで走ってみよう

シャンファは歩行スピードに優れているので、8WAY-RUNで攻撃を避けやすい。さらに、「乃遊刺」（↖or ↘走り中Y）をヒットさせれば空中コンボのチャンス。相手の攻撃を避け反撃だ。



「乃遊刺」がヒットしたら、紅明剣（↖Y+B）をヒットさせるとダメージが大きい。練習すれば確実にヒットさせられるようになるぞ。

このキャラを使うには？

3 おちゃめな技で戦おう

シャンファには、動作中に弾き（捌き）判定を持つ技や、ダウン状態から出せる技など、おちゃめな技がいくつか用意されている。コマンドリストをチェックしてみよう。



相手の攻撃リズムを崩すような戦い方が可能。うまく使えば、単調になりがちな攻撃を魅せるものへと昇華させられるだろう。

祝! 発売ドリームキャストにやってきたナムコ渾身の大作!!

キミはもう買ったか!?

体験版を…そして製品版をさらに10倍楽しむための大特集!!

ALL ABOUT

SOUL CALIBUR

ソウルキャリバー

PART 2

- ナムコ●発売中(8月5日)
- 3D武器格闘●5,800円
- 1~2人用
- VGA、ぶるぶるぱっく、通信、アーケードスティック対応
- VM使用ブロック数: 12~

オリジナルのオープニングにも注目!!

ゲットした人はまずチェックしたであろうDCオリジナルのオープニング。ゲーム中に登場するモデルを使った、斬新的な構成、メリハリの効いた演出など、見どころが多い。しかも、すべてがBGMを鳴らしながらのオンメモリというハイテクニック! しかもこれには……!?

2週連続大特集32ページ!!

PART1 P106

ANALYZE the SYSTEM / 一步進んだゲームシステム解説

PART2 P108

基本の10キャラをさらに使いこなす奥義を伝授!

PART3 P118

隠しキャラを徹底解説! タイムリリースキャラバーフェクトガイド!

PART4 P130

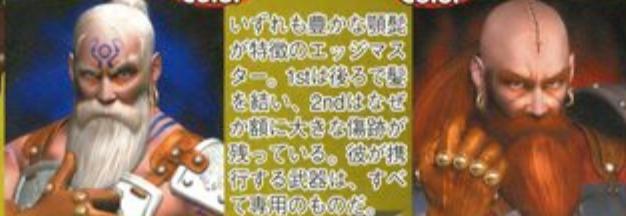
100万人のプレイヤーへ~開発者が明かすDC版の秘密~



今週の
Scoop!!
SOUL CALIBUR

ついに公開! エッジマスター

キリクの師匠でありながら謎の多い人物、エッジマスターもプレイヤーキャラクターとして使用可能! デフォルトキャラ+タイムリリースキャラ+セルバンテスのすべての技を使いこなす様は、当代唯一の格闘家の名に恥じぬもの。



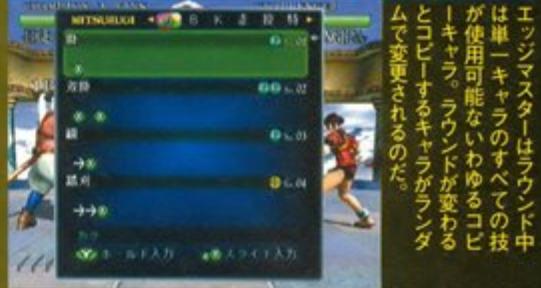
すべての「刃を極めし者」~それがエッジマスター!

PROFILE

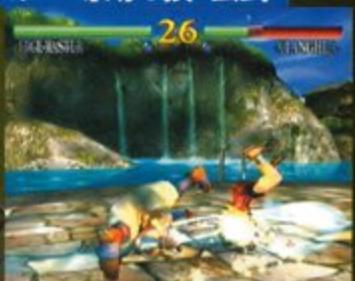
真行山臨勝寺の武術顧問として、三宝の継承儀式のときのみ山から降り、免許皆伝者に奥伝を授ける。数々の武器、あらゆる体術に精通しており、人間の常識を超えた時間を生き続けているらしい。現在はキリクの師匠として、3年にわたって生活を共にし、彼の内なる邪氣を封じ込める術を伝えた。



エッジマスターが使う技について



エッジマスター専用の技“玄武”



インフェルノ専用技以外の技をすべて使っている謎の剣豪。エッジマスターが使うと、同じ技でも多少威力が上がっているというワザだが……。

エッジマスターはラウンド中は単一キャラのすべての技が使用不可能なゆえのコピーキャラ。ラウンドが変わるとコピーするキャラがランダムで変更されるのだ。

COOL SOUL CALIBUR

キミはもう買ったか!? DC版をさらに10倍楽しめる大特集!!

SOUL CALIBUR

今週のこいつは

SOUL CALIBUR

見逃すな!!

1 エクストラサバイバルモードはもう見たか!?

通常のサバイバルモードのほかに、なんと一撃必殺の“エキストラサバイバル”なるモードが存在することが判明! 通常対戦での最終ラウンドドロー(取得本数同数)の場合に適用されるサンドレスを

ベースとした、一度でも攻撃を当たれば即、勝利(食らえば即、敗北)というハードなレギュレーションでの勝負となる。忙しい日本人にはピッタリの(?)激しいモードとなっている。何人勝ち抜ける?



まさに一撃必殺!!



今週のこいつは

SOUL CALIBUR

見逃すな!!

2 シャンファでプレイをすると…なんと!

シャンファでアーケードモードをプレイすると、インフェルノの登場シーン他のキャラとは違う演出が!!

インフェルノの出現に驚き、護法剣を思わず落としてしまうシャンファ。インフェルノの咆哮に呼応するように、護法剣がソウルキャリバーへと変化!! 最終戦はこれで戦うのだ。



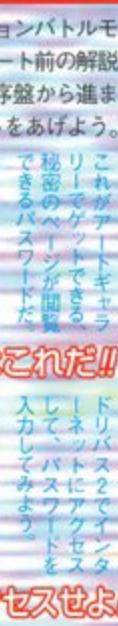
護法剣がソウルキャリバーへと!!

今週のこいつは

SOUL CALIBUR

見逃すな!!

3 モリモリ遊べ!! ミッションバトルモードの秘密その1



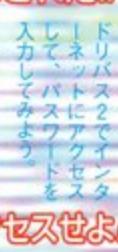
DC版オリジナルのミッションバトルモードは楽しんでるか? スタート前の解説はちゃんと読んでるか? 序盤から進まなくて困っている人にヒントをあげよう。

CONGRATULATIONS!

STAGE OF HISTORY
おめでとうございます。
ミッション「ソウルセイバーリー」を
クリアしました。
おめでとうございます。
このおめでたしの御祝賀品は
ご用意しております。



パスワードその1はこれだ!!



インターネットにアクセスせよ!

今週の

Scoop!!

SOUL CALIBUR

2 エッジマスター&セルバンテス 使用条件!!

最強の2人はこうして使えるようになる!!



Step 1 テフォルト(標準)10キャラでアーケードモードをクリアすると……

前号ではラスボスのインフェルノの使用条件を公開したが、今回は、タイムリースキャラであるエッジマスターと、DC版で追加されたセルバンテスの使用条件を紹介するぞ。これで、DC版で使用可能なキャラはなんと19キャラになる。

デフォルト10人のキャラクターで、アーケードモードをクリアすると、業務用でいうところのタイムリースキャラが1人ずつ使用可能になる。本数制限はないので、早く出現させたい人、どうも苦手と言う人は、オプションで1本設定に変更してプレイするとラクになるぞ。



Step 2 10キャラすべてクリアするとセルバンテスが使用可能に!

10人すべてのキャラクターでアーケードモードをクリアすると、セルバンテスがプレイヤーキャラとして使用可能となる。タイムリースキャラ6キャラ+セルバンテスの計7キャラが、新規にプレイヤーキャラとして登場するのだ。ここまでOKかな?

CONGRATULATIONS!
A NEW SOUL ARRIVES.



新キャラクター、セルバンテス
が選択可能になりました。

Step 3 タイムリースキャラ+セルバンテスでアーケードモードをクリア!

さらに、出現したすべてのタイムリースキャラとセルバンテスでアーケードモードをクリアしよう。実は、使用できるすべてのキャラクター(デフォルト+タイムリース+セルバンテス)でアーケードモードをクリアすればいいのだ。

これでエッジマスターが使用可能となる! アーケードモードをどのキャラクターでクリアしたかを確認するには、オプションのレコード欄に、それぞれデータがきちんと表示されているので、それを参考にするといいだろう。

エッジマスターが出現!!

CONGRATULATIONS!
A NEW SOUL ARRIVES.



新キャラクター、エッジマスター
が選択可能になりました。



オープニングにも登場する影の主役ともいえるセルバンテス。

CERVANTES

セルバンテス・デ・レオン
(誇り高き男の残骸)

ANALYZE the SYSTEM



ソウルキャリバー

一歩進んだゲームシステム解説

今回のシステム解説は、内容的に細かいことだが、知っておくと非常に便利なことがらをいくつかまとめてみたぞ。必読だ。



一步進んだゲームシステム解説① コマンド入力編

コマンド入力の詳細を知ろう!

「ソウルキャリバー」のコマンド入力はちょっと特殊なものも多い。そこで、このページではコマンド入力に関する事柄を詳しく解説しようと思う。まず、基本的な事柄、コマンド表の表記についてから説明しよう。基本的にコマンド表に書いてある入力は、状態の指定がない限り、すべて「立ち状態」で入力する。逆に状態が指定されている場合は、その状態でコマンドを入力する。

状態指定の入力で多いのが「しゃがみ中」と「立ち途中」だ。「しゃがみ中」は、単にキャラクターをしゃがませてから入力する。これに対し、「立ち途中」のほうは、一度しゃがみ状態を作り、そこから方向ボタンを離し、立ち状態に戻る前の短い時間に入力する。このほかにも色々な状態指定や、特殊な入力がある。今回の記事を読んで正確なコマンド入力のための糧にしてほしい。

要 チック! ~方向走り中コマンドの真実

「△方向走り中Y」などの表記はその方向に8WAY-RUN中にコマンド入力を実行するという意味だ。そのため立ち状態からは出すことはできない。しかし、立ち状態から8WAY-RUNに素早く移行する方法がある。それは、一度ステップを行い、その後すぐに方向ボタンをコマンドにある方向に入ればいい。ちなみに最初の入力を短くし、その後に入れる入力を入れっぱなしにするのがコツだ。



△と入力すれば

△とYを組み合わせるとステップ後指定の方向にステップできる。

あとはボタンを押せば走り中の攻撃がすぐ出る。

すぐに出せる

●「ソウルキャリバー」のコマンド入力

ホールド入力 A	単純に、最後に入力したボタンを押しっぱなしにするコマンド入力のことだ。この入力を採用している技は、攻撃を強化したり、タイミングを遅らせることができる。そのほか、構え状態に移行させるというパターンもある。	
スライド入力 A B	最も特殊でわかりにくい入力。前に表記されているボタンを素早く押したあと、間髪を入れずに次に表記されているボタンを入力すればいい。「+」で表記される同時押しと間違えやすいが、同時押しでは出ないので、要注意。	
追加入力 → B ↑	ボタンを押したあとに方向ボタンを追加で入力するコマンド入力方法のこと。一見難しいが、要するに方向ボタンを1つのボタンと考えて、続けて入力すればいい。この手の入力がある技は攻撃方向を変化することが多い。	

要 チック! コマンドの先行入力に関して

コマンド入力は、やられモーション中など、動けない状態では成立しない。ただ、動けない時間が終わるほんの少し前から、入力だけは受け付けており、その間にコマンドを入れれば、行動開始と同時に技や行動が出せる。これをコマンドの先行入力と読み、反撃を行うときや、空中コンボに活用する。ただし、アイヴィーの「マイトアトラス」だけは別格で、コマンド入力中に行動を挟んでも最終的にすべてのコマンドが入っていれば、成立するようになっている。



攻撃中を含む、主った行動不能状態ではコマンド入力不可。



この技だけは途中に技を挟んでもコマンドが成立するようだ。

「マイトアトラス」だけは別格!

まめ知識 強制的にキャラを立たせるには?

しゃがみ状態になったあとに立ち状態でしか出せない攻撃を出したい場合、どうすればいいか? 単純にどの方向でもいいので、一度ステップを行えばいい。これで一瞬のうちに立ち状態を作れるはずだ。この行動を「強制立ち入力」と呼び、連係の組立などに使うことがある。ちなみにステップはどの方向でもいいが、方向ボタンの下または上の場合はある程度ステップを行わないと行動できない。そのため、素早く行うなら前後ステップがオススメだ。



一例。キリクの「凜乎」(△⊗)は攻撃後しゃがみ状態になってしまう。



攻撃後に先行入力でステップを入れておく。△or□方向ステップがベスト。



すると、すぐに立ち状態を形成できるので、再度「凜乎」を出すことも可能だ。



起き上がり・受け身時の攻防

「ソウルキャリバー」において、ダウンを奪ったあの攻防はかなり重要だ。簡単にその構図を説明すると、まず、攻め込む側は基本的にダウンしている相手に追い打ちを狙うか、起き上がり際を攻めるかの2者択一。それに対して守る側は何もしないか、攻撃に対応して、起き上がったり、受け身をとて対抗する。この攻める側、守る側の4つの行動は右の図のようにそれぞれがぶつし合う。だが、起き上がるタイミングをずらすなど、

守る側はある程度、攻める側の行動に合わせることができる。そのため、攻める側も起き際にヒットすれば、相手が浮き上がり、かつ、ダウンにもヒットする中段攻撃や足元をすくう攻撃で、それでいてダウンにもヒットする下段攻撃を探し、それを使うようする。御剣であれば、△(Y)と□(B), □(Y)がその性能を持っている。このように攻めるときも、守るときも最も効率が高い選択肢を選ぶようにしたいところだ。

受け身をとることのメリット

一度ダウン状態になってから、普通に起き上るのは、時間がかかり、ダウンにもヒットする攻撃を重ねられるとそのまま食らうことが多い。その点、受け身はすぐにガードできたり、後ろや横に飛び退くことで、それらの攻撃を回避することができる。受け身はダウンさせられた技によって異なるので、どんな受け身になるか、わからないいうちは、ダウンを奪われたあと、方向ボタンを相手と反対側(左右のみ)に入れておき、ガードボタンを押しておけば、たいていは助かるはず。まずはこれを覚えておこう。



受け身をとることのデメリット

受け身は万能に思えるが、実際にはそうではない。実は、飛び退き系統の受け身は、受け身をとった瞬間に、回転起き上がり系の受け身はその行動中にまったくガードできない時間があるので要注意だ。



SOULCALIBUR ANALYZE the SYSTEM



攻撃回避論の基礎

「ソウルキャリバー」では、攻撃をガードしても、その後に反撃が確実に入ることが少ない。そのため、このゲームでは、攻撃をガードするよりも、回避するようにしたい。しかし間違って8WAY-RUNをしてあまり効果がない。そこで登場するのが右の表だ。実はキャラクターによってあ

る程度回避する方向が決まっている。右の表に「左手方向」と書いてあった場合は、そのキャラクターの左手方向に移動していると、ほとんどの攻撃を回避できる。無論、各キャラクターにその行動に対する対応がないわけではないので、決して万能な方向ではないが、目安にはなるだろう。



とりあえず、騙されたと思って、右の表に書いてある方向に移動し続けてみよう。

勝手に攻撃を回避していることが多い。ただし、その方向への対策をされると辛いが。

●表1 キャラクター別有効回避方向

キャラクター名	方向	キャラクター名	方向
キリク	右手方向	アスター	特になし
シャンファ	左手方向	アイヴィー	左手方向
マキシ	左手方向	ファン	左手方向
御剣	右手方向	吉光	左手方向
ナイトメア	右手方向	リザードマン	左手方向
ソフィーティア	左手方向	ジーク	右手方向
タキ	特になし	ロック	特になし
ヴォルド	特になし	ミナ	右手方向

※「特になし」の場合は、無理に避けないほうが安全という意味

タイムリリースを引きずり出せ!

キリクの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

CPU戦ではまず「帝星」を使ったパターンを覚えたい。「帝星」を出そうとするとCPUは必ず立ちガードする。「帝星」はソウルチャージキャンセルでガード不能にできるので、ガード不能の「帝星」を当て続ける。そして、近距離になった場合は「凜乎」をガードされるまで出し続けよう。ガードされたあとは下段インパクトを置いておけば高確率で返せるぞ。



ソウルキャリバー スタッフの語る Making of KILIK キリク制作秘話

本作の主人公キリクですが、でき上がるまでにすごく試行錯誤がありましたね。一時期は、「主人公を子供キャラにするのなんてどう?」とかアイデアも出たんですが、「コ●コ●コミック」みたいだとか言われたりして(笑)。一番最初にできないといけないキャラなのに、1stも2ndも最後までできませんでしたね。でもDC版では、モデリング担当の人がものすごく頑張ってくれたので、このテのキャラが好きな女性の方とかも、ラブランになるのでは?と思います(笑)。ちなみに、デモの一人演武はこのキリクが一番時間がかかるでます。担当者からも「これを世に出したら、絶対これ以上のモノはないものにしたい。世界一のレベルにしますから」と強い希望がありました。他のキャラは2~3週間ほどでできてきたのを結局1カ月近くかかりましたから。一番力の入っている部分ですのでぜひ見てください。

主導権を握るために

KILI

キリク使いへ~さらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 空中コンボ 「天霸」ヒット後にに入る技

「天霸」や「龍騰翼」をヒットさせれば相手は浮くが、浮きが低いため「崇穿」を入れることができない。そこで狙いたいのが「風候」。ただし3発とも入れるには、なるべく低い位置で「風候」の1発目をヒットさせる必要がある。しゃがんでいる相手に当たった場合は最速で、立っている相手に当たった場合は少し待ってからと、タイミングを変えることを覚えよう。



1発目をこのくらいの高さで当てる。3発とも決められるように、練習すべし。

Skill Up 2 一発逆転 リングアウトさせる技達

相手にステージ端に追い詰められた場合は、「捧三宝」を狙おう。近距離で当たれば、相手を後ろに持ち上げ、リングアウトさせられる。逆に相手をステージ端に追い詰めた場合は、「戒猜蹴」や「崇穿」を狙いたい。特に「戒猜蹴」は、ノーマルヒットでも相手をダウンさせられ、吹き飛ばす距離も大きい。ステージ端ではどんどん使っていきたい技だ。



追い詰められたら、「捧三宝」を狙おう。相手を持ち上げ、大逆転できるぞ。

Skill Up 3 まめ知識 「凜乎」を連発するには

近距離でも相手に技をかわされやすいキリク。横斬りの下段攻撃である「凜乎」は近距離戦において非常に重要な技だ。この「凜乎」だが、出したあとにしゃがみ状態になってしまうのがネック。そこで「凜乎」のあとに方向ボタンを下方向以外に入れることうを覚えておこう。こうすればすぐに立ち状態になるので、再度△を入力すれば「凜乎」をすばやく連発できる。



「凜乎」を出したあとに方向ボタンを入力する。こうすれば連続して「凜乎」を出せるぞ。

Skill Up 4 追い打ち 「巖衝棍」が確定する状況は

「巖衝棍」がカウンターヒットすると、相手はダウンする。この際に「巖衝棍」を再度入力すれば、確実に追い打ちになる。また「龍風蹴」ヒット後も、追い打ちを狙うチャンス。「龍風蹴」はノーマルヒットでもダウンするので、ヒットしたらすぐに「巖衝棍」を入力すること。このように相手をダウンさせた場合は、まず「巖衝棍」による追い打ちを考えよう。



「巖衝棍」がカウンター ヒットしたら……。再度「巖衝棍」を確実に入れよう。

Skill Up 5 起き攻め 下段攻撃も織り交ぜよう

相手の起き上がりは、「巖衝棍」や「戒越蹴」で攻めるのが基本だが、これらの技はすべて中段攻撃なのがネック。そこで下段攻撃でダウン状態の相手にヒットする技を覚えておこう。「戒越蹴」は威力は微々たるものだが、出が速いので相手を投げたあとなどに有効だ。また「剣切蹴」は、出が遅いものの威力は大きい。これらの技を交ぜ、多彩な起き攻めを仕掛けよう。



相手を投げたあとは、手堅く攻めよう。横転するようなら「剣切蹴」を狙え。

Skill Up 6 応用連係 「雷候」からの連係攻撃

技をガードされると、相手のターンになってしまることが多いキリク。自分のターンを維持するためには、途中止めを主体にした戦術を組み立てる必要だ。途中止めで相手に割り込まれにくい攻撃としては「雷候」が第一に挙げられる。ただし、ガードされたあとは横移動で回避されやすいので、「風候」や「凜乎」などの横斬り攻撃を出して、移動を封じたい。



ノーマルヒットなら2発目で止め……。「風候」などで移動を封じていこう。

CHECK POINT

キリクのココを克服せよ!!

相手を移動させないために

キリクの技は移動で回避されやすいため、相手に8WAY-RUNで移動されると非常に手が出しづらくなる。相手の8WAY-RUNを封じるには、横斬り攻撃を仕掛けるのが基本だが、キリクの横斬り攻撃は出が遅いものばかり。よって近距離から少し離れた間合いで、あえて少し下がることも重要だ。こうして距離を開けてから、ガードされても

スキが小さい「求蓮」と攻撃範囲が広い下段攻撃である「沛乎」を使った2択を迫っていく。また忘れてはならないのが「摧鋒」などの避け攻撃。避け攻撃は出す瞬間まで相手を追尾するので、移動で避けられにくいという特長も持っている。近距離では基本的に左ステップで移動し、いつでも「摧鋒」を出せる準備をしておくことが重要になってくる。

間合いを考えて戦え!!



このくらいの距離では、手に出さないほうが無難だ。

避け攻撃で移動を封じ込めろ!



「摧鋒」を狙つてみよう。移動を多用する相手には、

PART2 基本の10キャラをさらに使いこなすポイントを伝授!!

タイムリリースを引きずり出せ!

ナイトメアの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

ナイトメアの対CPU戦攻略は、基本的には対人戦と同じように戦っていれば、さほど問題はない。だが、それでも勝てないと言う人は、①の「ルーカスブリッター」を剣先でヒットするように出していこう。前半戦はこれだけで簡単に勝てる。ガードされ始めたら、そのあとに「ビースティングストライク」や「メイルシュトローム」を出して、迎撃していこう。



CPU戦のキモとなる技の「ルーカスブリッター」は強力だ。



Soul Calibur

スタッフの語る Making of NIGHTMARE

ナイトメア制作秘話



ナイトメアは、やっぱり「目玉」ですね(笑)。剣の中の目玉がぐりぐりと動いているわけなんですが、あれがなかなかあってこなくて……。兜を被って、表情が出ないキャラなので、せめて剣の上で目玉を動かそうってなったわけなんですけどね(笑)。キャラクター的にも、このナイトメアというは、最初の基本となるキャラのうちの1人として、標準的なリーチの御剣、短くて速いタキ、そしてリーチが長く

て遅いキャラとして、ナイトメアを作っていたんです。でも、開発途上で「リーチは長いんだけど、速いキャラ」みたいになつてきて、最終段階では調整に苦労しましたね。本当は中級者向けに考えていたのに、意外と初心者向けのキャラになっちゃいましたが(笑)。ナイトメアは、DC版になって、カッコ良さが増してますが、ちゃんと2ndとかは顔も眉とかまでも動かして、表情出してるんですよ。

豪快かつ重厚な攻めを見よ!!

NIGHTMARE

—ナイトメア—

他のキャラクターと一緒に画すリーチの長さを利用すれば、レンジの差を生かした独特的な連係が構築できる。相手を寄せつけない攻めに各種ホールドで変化をつけ、つけるスキを与えるにたまみかけろ!!

ナイトメア使いへ~さらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 応用連係 チーフホールドの活用

通常の立ち合いで活用したいのが、上下方向のステップから「軸移動→チーフホールド」へつなぐかわし動作。ここから、「テラーストンバー」に代表される「チーフホールド」中の攻撃と、構えキャンセルからの攻めを交えて、相手を翻弄しよう。また、連係の中に「チーフホールド」を組み込むときには「ダブルグラウンドーキャンセルチーフホールド」がオススメだ。



「テラーストンバー」「スカイスブリッター」がヒットしたら……。 「スカイスブリッター」で追い打ちしよう。

Skill Up 2 応用連係 得意レンジの差を生かす

ナイトメアにとって、相手とのリーチ差を生かした攻めは重要だ。そのひとつの例となるのが、「テラーストンバー」をガードさせてからの連係。この技はガードされても不利にならず、相手をしゃがみ状態にするという特長を持つ。ここから「スカイスブリッター」や「アーメットクラッシュ」などのリーチの長い技につなぎ、カウンターヒットを狙っていく。



「テラーストンバー」はガードされてもOK。 リーチ差を生かし、さらに攻めたてる。

Skill Up 3 強力連係 ガードさせて有利になる技

ガードさせて有利になる技は、戦術を組み立てるうえで重要な役割を果たす。その代表例となるのが、「シャドウスライサー」の最大活用だ。主に相手の起き上がりに使い、ガードさせて2択を仕掛ける。ほかにも、「バックスピニスラッシュ」「クイックバックスピニスラッシュ」「スピンキック」「スピンキックスラッシュ」など、ガードさせて有利になる技が多い。



最大活用は、ガードさせて大きく有利に。 例えば、「スカイスブリッター」への連係。

Skill Up 4 強力連係 キャンセルを活用する

「メイルシュトローム」はリーチ、攻撃範囲共に優れた技としてあらゆるレンジで活躍する。「グライドローキック」や「ルーカスブリッター」でしゃがみ状態を作り、そこから連係させるのが主な使いどころだ。キャンセルからの攻めは、そこからのバリエーションのひとつ。キャンセル後はしゃがみ状態になるので、立ち途中の攻撃やしゃがみからの技で攻めよう。



「メイルシュトローム」キャンセルから……。 例えば「アップトス」。 黄金連係のひとつだ。

Skill Up 5 連続技 大ダメージを狙う連続技

「バックスピニスラッシュ」は、それ自体のダメージが高いことはもちろん、ヒット時に相手を崩す効果もある。この技は、ガードインパクト後のインパクト返しを読んで狙ってみよう。ヒット後はすぐさま「スカイスブリッター」につなぎ、空中コンボへと移行する。浮かしたあとに「テラーニー」を入れるだけでも、全体力の半分近くを奪うことができる。



ガードインパクト後にこの技を狙え! すぐさま「スカイスブリッター」を入れよう。

Skill Up 6 まめ知識 ガードインパクト後の攻め

ガードインパクトのあとは、「スカイスブリッター」と、左に紹介した「バックスピニスラッシュ」を使い分けるのが基本。これらでタイミングをずらし、相手の狙いを外していく。また、リング際では相手を右に飛ばす「アーメットクラッシュ」や後に飛ばす「スラストスロー」も選択肢に加えたい。「スラストスロー」は、有利時間の長い捌きから狙うと効果大だ。



リング際で捌きが決まったらチャンス。 「スラストスロー」でリングアウトを狙え!

CHECK POINT

ナイトメアの
ココを克服せよ!!

近距離戦でダメージを奪う

中距離戦では無敵の強さを誇るナイトメアだが、近寄らせずに勝つことは次第に難しくなる。相手が上級者になればなるほど大振りな技が見切られやすくなり、あっさりと近寄ってしまうことが多い。しかし、近距離戦はピッチであると同時にチャンスでもある。ここでの立ち回りをしっかりとおけば、逆に大きなダメージを奪えるぞ。

近距離戦では、相手の行動に合わせて技を選択する。直線的に攻めてくる相手には「ダークミドルキック」で割り込みを狙い、その後攻勢に転じよう。逆に、細かい移動を多用する相手には、攻撃範囲に優れ出し速い「クイックスピニスラッシュ」が効果的だ。また、打撃技ばかりに固執せず、間合いの広い投げ技も最大限に活用していこう。

細かい牽制技を活用せよ

出の速い牽制技を割り込み
に使い相手の動きを止める。

投げ技も大きな武器となる

投げ同合いは広い。
近距離でも積極的に狙いたい。

蒼き魔魔

タイムリリーを引きずり出せ!

マキシの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

対CPU戦においてマキシの戦い方は、単純に「乱れ舞雲」→「波走り」→「乱れ舞雲」→「波走り」を隙なくつないでいくなど、中段攻撃で構成された連係を、CPUキャラにドンドン押しつけるだけで、意外に勝ち抜ける。それらの連係は、対人戦でも有効なものが多い。そのため、対CPU戦でしっかりと使い込んでおけば、対戦でも自ずと強くなっていくぞ。



連係はます回避されない。攻撃後は「波走り」で止めよう。



スタッフの語る Making of MAXI

マキシ制作秘話



男も女も惚れるようなキャラにしようとしたのがマキシですね。前作のヌンチャク使い「リ・ロン」はオヤジでしたから(笑)。今回は「カッコイイ兄貴を作ろう」というのは、見事にハマったかなと。社内で見てても、女性の方がよく使うキャラになってしまいます。マキシを作った担当者達も、ヌンチャク大好き、アイラブユーってやつなんですが、このキャラのおかげで他のキャラにしわ寄せがいったのでは?と思えるほど、時間を割いて頑張ってましたから(笑)。でも、そのぶん、他の格闘ゲームにいよいよすごく面白いキャラになったと思います。縦横無尽に動き回って、初心者の人でもすごく楽しめるキャラだと思います。あと、アーケード版では目がハックリ描けてなかった感じのマキシですが、DC版はそのへんバッチリです。勝利時の「楽しかったぜ」のセリフの時にウインクするというのもぜひ見てください。

有効連係を一挙に紹介!!

MAXI

マキシ使いへさらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 応用連係 「波走り」の使いどころ

特殊中段ではあるが、「波走り」は出が速く、相手の行動を止められる技だ。その使用ポイントは多い。代表的なところでは「裏夜光虫」や「文曲・巡り黒南風」。また「天枢・疾翔龍」と「巨門・咆え翔龍」などの技をガードされたあとに出せば、機先を制すこともできる。もし、相手がガードインパクトてくるようなら、出すのをやめて、いったん様子を見て対応しよう。



連係攻撃を出し切ってしまったあとは……。
とりあえず、この技で機先を制しよう。

Skill Up 2 応用連係 「波走り」からの連係①

「波走り」で相手の攻撃を止めた後の選択肢は、後述する「帆桁弾き」からの連係か、「撥ね沙魚通し」からの連係につなぐのがベストといえる。これ以外にオススメなのが、「流霧荒れ双哭」につなげるパターンと、新技「張式改・併せ焦熱」につなげるパターンだ。前者は押したいとき、後者はカウンターが狙えそうなときと、状況で使い分けるのが理想的だ。



しゃがみ状態からの技を使ってみよう。
使い勝手は悪いが、強力なモノばかりだ。

Skill Up 3 応用連係 「波走り」からの連係②

「波走り」を出したあとはしゃがみ状態になる。ここからは「撥ね沙魚通し」→「祿存・巡り海龍」とつないでいくのがオススメ。ただ、立ちガードでのがれやすいので、「祿存・巡り海龍」をガードボタンでキャンセルし、「天枢」にシフトさせる。そこから「天枢・架け黒浪」と、「天枢・巴黒浪開き」から「玉衡・架け駄挫き」でガードを揺さぶるという連係も使っていこう。



「祿存・巡り海龍」をキャンセルして……。
「天枢」構えからの攻撃で攻め込もう!

Skill Up 4 強力連係 「帆桁弾き」主体の連係

単純に相手を圧倒するなら、「帆桁弾き」からの連係を使おう。始動は「波走り」後や、間合いが狭くなった瞬間からがベストだ。ここからは構えの「巨門」にシフトするので、「巨門・咆え翔龍」と「巨門・龍尾走り」で攻める。前者の2発目を割り込んでくる相手には「帆桁弾き」で止めて、ガードしているなら、再度「帆桁弾き」を出すなど、出の速い攻撃で攻め立てよう。



「帆桁弾き」で攻撃を開始してから……。
「巨門」からの完全に2択で攻めていこう。

Skill Up 5 追い打ち 「裏夜光虫」からの確定コンボ

中距離で多用する「裏夜光虫」がBCヒットまたはACヒットすると、相手が大きくスピンし、操作不能な状態に陥る。ここにはいろいろと追い打ちが入り、威力を重視するなら「張式改・吊し裂尾」を全段ヒットさせたあと、「開陽・弾き沙魚狩り」で追い打ちを。ただし、間合いが離れているときは「張式改・吊し裂尾」が入らないので「開陽・昇り龍鱗」を使っている。



これくらい離れた位置でヒットしたら……。
「開陽・昇り龍鱗」のほうに切り替えよう。

Skill Up 6 まめ知識 構えを変えて無限ループ

マキシは攻撃→構え→攻撃→構え……といった無限ループが可能。コマンドで例を挙げると Y 、 X 後、方向ボタンを後ろで構えを変え、再度 X を入力すれば、 Y 、 X の2発目に戻せる。同様に Y 、 X から方向ボタンの前で構えを変えて Y 、 X と入力すれば同じ攻撃ができる。構えから構えは端的に攻撃が遅くなるが、連係に変化がつけられる。いろいろと使ってみよう。



Y 、 X 後は「玉衡」、方向ボタン後ろで……。
「天枢」へ。ここから X で、元の連係に。

CHECK POINT

マキシのココを克服せよ!! 割り込みへの対策を考えよう

マキシ使いにとっては、連係を見切られ、ガードされることよりも、確実に連係の間に割り込んでくる相手のほうが厄介だ。マキシが持つ連係で割り込まれるポイントは「乱れ舞雲」の3発目など、上段攻撃や「繫ぎ閉じ」から「文曲・巡り黒南風」へのつなぎのように、シフトするタイミングが遅い連係の間に集中している。こういったポイントに必ず割

り込みをしてくる相手には、その前段階の技で止めることが重要だ。これで相手の動向を見ておき、こちらが止めたにも関わらず、割り込みと同じタイミングで攻撃してくるようならば、ガードインパクトや、その攻撃をぶしたり、回避できるような技を出すこと。これが成功すれば、相手の割り込みが減り、連係が生きてくるので、非常に戦いやすくなるぞ。

割り込みがきそななら…

対峙している相手が止める
気満々ならば……。



連係を止めて対応!!

連係を止めて、相手の反撃

PART2 基本の10キャラをさらに使いこなすポイントを伝授!!

タイムリリースを引きずり出せ!

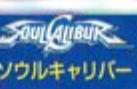
アスタロスの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

投げ技への対応能力が低いCPUは、おもむろに投げ技を狙うだけで勝つことができる。例え、投げ抜けされても、再度ダッシュから狙えばそれほど問題ない。使う投げ技はコマンド投げの「メルファディア」。ここからバウンド際を「ビ・アズク」で追い打ちし、さらに「メルファディア」を狙っていく。対戦でも有効なこの連携をCPU戦で学んでおこう。



投げに対する反応の钝いCPU

は、投げ技だけで勝てる。



スタッフの語る Making of ASTAROTH

アスタークス制作秘話



「ちょっと悪人のオーラが“むわーん”と出ているようなキャラを作ってよ」というなんだかバカにしたみたいな指定を出して作ってもらったキャラが、このアスタークスです(笑)。とにかく混じりけなしのダークなキャラということで、最初は身体もちょっとサイズの小さいヤツだったんですが、悪人でこんなデカイ斧を振り回すなら、もっとデカイヤツにしようとなりまして。骨格とかモーションとか絶とっかえ

にはなりましたが、比較的最初に立ち上がったキャラでしたね。「やっぱ白目でしょ、やっぱハゲでしょ、やっぱ(胸に)ウメボシでしょ(笑)」といろいろどこだわりもあるんですが(笑)、2ndカラーの頭のどんがりも「こういうふざけたキャラはいいのか?」なんて議論もあったり……。で、「こういうところがうちの会社には足りないんだよ」なんて、わけのわからない話も出て楽しかったですね(笑)。

強力な投げ技を駆使して戦え! ASTAROTH —アスタークス—

驚愕のリーチと威力絶大の投げ技。そして、完全起き攻め2択と、その強さに抜かりのないアスタークス。唯一の弱点、 $\downarrow\otimes$ 対策を覚えれば最強の座を狙える。力ぎを握るのは、すかしとガードインパクトだ!!

アスタークス使いへ~さらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 確定技 インパクト後の確定を知る

通常、投げ技のつかみ判定はガードインパクトが可能だが、アスタークスのY+R投げはガードインパクト不能技となっている。そのため、そのコマンドを併用しているコマンド投げの「メルファディア」と「ヴィ・トゥルサス」の2つもガードインパクトされない。この2つをガードインパクト成功時に用いれば、投げ抜けされない限り確実に決めることができる。

インパクト成功後は、 $\Downarrow\otimes$ 投げが確定する。
2つのコマンド投げを使い分けでいい!

Skill Up 2 まめ知識 「スルバルト」の使い分け

上段すかし性能を持つ、アスタークスの主力技「スルバルト」。実はこの技、 $\Downarrow\rightarrow\otimes$ のコマンド以外にも $\nearrow\text{or}\nwarrow$ 方向走り中 \otimes やしゃがみから $\Downarrow\otimes$ でも出すことができる。前者は相手の攻撃を8WAY-RUNでかわしたあとに狙え、後者は相手の上段攻撃や投げ技をしゃがんで避けたあとなどに確実に決められる。また、起き上がり攻撃としても非常に役立つぞ。

振り向き攻撃が出てしまうこの状態でも。
ガードで一度起き上がれば出せるぞ。

Skill Up 3 追い打ち 「スルファー」と「ロティアス」

中距離からの奇襲技「スルファー」と近距離戦で使える技のひとつ「ロティアス」。この2つの技は、カウンターヒットするとダウンを奪うことができる。このとき、相手はすぐに受け身を取れないため、「クク・ヴィメル」で追い打ち可能だ。また、受け身のとり方によっては回避されてしまうが、攻撃力の高い「ムスルヴィシア」を狙っていくこともできるぞ。

「クク・ヴィメル」で確実性を取るもよし。
だが、「ムスルヴィシア」の威力は魅力的だ。

Skill Up 4 追い打ち スピン誘発後の追い打ち

中距離戦で牽制に使える「デュダ・ドルジクムサリオ」は、ヒットすると相手がスピン状態になる。この最中に「クク・ロティラオン」が確実に入る。そして、その「クク・ロティラオン」後は、投げと「スルバルト」の2択を追ることが可能。一応、「クク・ロティラオン」後は「ヴィメル」が確実に入るが、2択を迫ったほうが成功時の見返りもあり、そのあとの展開も楽になる。

「デュダ・ドルジクムサリオ」がヒットするとスピンへ。
すかさず「クク・ロティラオン」を出そう。

Skill Up 5 強力連係 よろけ後に狙う大ダメージ

「エル・アーカリオ」がカウンターヒットすると、相手は回復不能のよろけになる。そこに投げなどの確定技を決めず、 $\Downarrow\rightarrow\otimes$ 入力の「ロティ・アズバルト」を出してみよう。ここで相手が1回でもガードボタンに押していれば、受け身をとった直後に「ロティ・アズバルト」が決まる。そしてさらに振り向きからの「アディ・イルビファーザ」まで決められるのだ。

「ロティ・アズバルト」が決まったら……。
振り向きからの「アディ・イルビファーザ」で超絶コンボ!!

Skill Up 6 強力連係 暴れに対処するための方法

「メルファディア」から「ビ・アズク」を決めれば再度攻め立てられるというは前号で紹介済み。しかし、相手に攻撃発生の速い $\downarrow\otimes$ などで暴れられるところからの攻撃はほとんどぶされてしまう。こんな状況では、一度バックステップで間合いを離し、 $\downarrow\otimes$ を避けてみるといい。そして、素早く $\nearrow\text{or}\nwarrow$ 方向に移動し「スルバルト」を決めていくのがベストだ。

$\downarrow\otimes$ のリーチの短さをついて、後退する。
スカすことに成功したら、技を叩き込む!

CHECK POINT アスタークスの
ココを克服せよ!!

出の速い技はインパクトで

攻撃発生の速い技を持ち合わせていないアスタークスは、立ち合いで攻撃判定が強く、発生の速い $\downarrow\otimes$ に悩まされることになる。例えば、「ヴィメル」をノーマルヒットさせたあとはこちらが有利だが、 $\downarrow\otimes$ を出されると、こちらの2択を追ることができなくなってしまう。つまり、多少有利な状況でも、この技の存在によって2択を回避され

てしまうのだ。こんなときに必要とされる選択肢はガードインパクト。相手の出の速い技に合わせて狙っていくのが手っ取り早い。幸い、アスタークスはガードインパクト成功時に得られる見返りが大きく、前述した通り、投げ技が確実に決まる。そのため、狙っていく価値は十分にある。もちろん、バックステップでスカすのも有効だ。

出の速い技は……

「ヴィメル」後の相手の $\downarrow\otimes$ に
は、打ち合って勝ち目なし。



ガードインパクトで対処!

無闇やたらと暴れる相手に
は、インパクトで弾け!!



魔人の尖兵



タイムリリースを引きずり出せ!

シャンファの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

シャンファで対CPU戦をクリアするには、ソウルチャージキャンセルからの「寿翼律」を出していくのが手っ取り早い。「寿翼律」を出すとCPUは必ずガードするので、ソウルチャージキャンセルでガード不能にすれば必ずヒットさせられる。あとは相手がダウンしているスキにソウルチャージをして、起き上がりに同じことを繰り返すだけでクリアできるはずだ。



Soul Calibur

スタッフの語る Making of XIANGHUA

シャンファ制作秘話



シャンファは、このゲームのヒロインということで苦労しましたね。デザインとしては早くから決まっていたんですが、それをモデリングする際に髪型とか顔とか、「オレのシャンファ像はこうじゃない」とかいろんな人の間で結構あります(笑)。アーケード版にしても、DC版にしても、最終的にモデリングは一生懸命やってましたね。特にDC版になって、お尻や太股が揺れたり、パンティラインまでちゃんと

描いてあったりして、スタッフも相当入れ込んだキャラになります。ちなみに、声の収録の際、ソン・ミナはどう差別化するんだ?という時に出たのが「なんちゃって」のセリフでした。これをきっかけにシャンファ像も一気に決まった感じがあります。そのあと調子に乗って「ごちそうさま」とか「いただきます」とか入れていいくですか?なんて、なりまして(笑)。みんなで感情移入してください。

速さで相手を逃さず戦え!!

XIANGHUA

—シャンファ—

シャンファ使いへ~さらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 まめ知識 間合いを離さないために

リーチの短いシャンファは、相手に下がられると、攻撃が届かずに苦戦することが多い。そういう相手には「芳羅斬」を使う。上段攻撃が出が速く、後ろに下がっている最中にヒットさせれば、相手をスピニさせられる。スピニした相手には、「昇拍」からの空中コンボが確実に入り、相手に大ダメージを与える。まずは、これで相手に下がる気をなくさせよう。



「芳羅斬」を当てて、スピニしたら……。
すかさず「昇拍」を叩き込みたい。

Skill Up 2 応用連係 「紅躍刺」の出しどころ

大きく身を引いてから攻撃する「紅躍刺」は、使い方によっては絶大な効果を發揮する。「清麗歌」や「翔鷄脚」「寿翼律」など、ガードされると間合いが離れる技のあとが狙いどころ。これらの技をガードされたあとに相手が反撃してくるなら、思い切って出してみよう。8WAY-RUNで避けられた場合は方向ボタンを後ろに入れ、「捌引」でフォローしておくこと。



「紅躍刺」が外れたときは方向ボタンを後ろに。
「捌引」を出して反撃を弾きたいところ。

Skill Up 3 応用連係 「断茎斬」からの連係攻撃

出が速い特殊中段攻撃の「断茎斬」は、「清麗歌」と共に近距離戦での要となる技。しかし特殊中段攻撃なので、ガードされやすい。そこで覚えておきたいのが「踊翻斬」と「並姿戴」。それぞれ上段すかしを持つうえに、右と左に移動する優れた技だ。ただし「並姿戴」はしゃがみ状態からいかなり出せないので、一度方向ボタンを入れて立ち状態を作つてから出すこと。



しゃがみ状態になつたら方向ボタンを入力。
そうすれば「並姿戴」をすぐに出せるぞ。

Skill Up 4 まめ知識 見分けがつきにくい技①

ホールドするとガード不能になる「寿翼律」は単体で強い技だが、そればかりでは対応されやすい。そこで織り交ぜたいのが「社屈勢」。この技はダウンしている相手にヒットするうえに、モーションが「寿翼律」に似ているので、ガードされても反撃を受けにくく。起き攻めには「社屈勢」を見せておいて、たまに「寿翼律」を狙うのも面白い攻め方のひとつだ。



「社屈勢」を見せて反撃を誘つてから……。
割り込めない「寿翼律」を狙うといい。

Skill Up 5 まめ知識 見分けがつきにくい技②

「醉鷄脚」と「鶏給刺」は非常にモーションが似ているので、見分けがつきにくい。「醉鷄脚」はダウンしている相手に当たるうえ、カウンターヒットでダウンを奪える。逆に「鶏給刺」は、ヒットすれば派生技の「鶏給羅雨鐘」が確定し、さらに中段と下段の2択攻撃を迫れる。両方とも出が遅めなので、近距離では使いにくいが、中距離戦や起き攻めに使ってみよう。



「醉鷄脚」は主に起き攻めに使用する。
「鶏給刺」がヒットしたらそのまま2択を。

Skill Up 6 一発逆転 リングアウトさせるには……

シャンファは「旋涼脚」や「歓風掃」など、相手を右側に吹き飛ばす技を多く持っている。よってリングアウトを狙う場合は、ステージ端が右側にくるようなポジショニングを心がけよう。逆にステージ端に追い詰められたときは、捌きのガードインパクトから「螢羅律」を狙おう。インパクト返しされる可能性はあるものの、相手を一撃でリングアウトさせられるぞ。



相手に追い詰められたら、捌きを狙え。
「螢羅律」が当たればリングアウトするぞ。

CHECK POINT シャンファのココを克服せよ!!

常に相手に近づく心構えを

出の速い技群とスカシ能力の高さで、中距離以内では無類の強さを誇るシャンファ。しかしそれ以上間合いが離れると、途端に技が届かなくなるという弱点を持っている。このような間合いで避け攻撃を出しても、相手の攻撃を避けることはできるが、攻撃が届かず、結局スキを作るだけということも多々ある。遠距離では左右にステップを

しつつ、上段攻撃を避けながら近づける「遊歩瑟」を使い活路を見出していく。しかしそれでもリーチの長い中・下段攻撃には苦労することになる。場合によっては、「遊歩瑟」で近づいたあとにもガードを固め、得意な間合いに入るまでひたすら耐えることも必要だ。相手の攻撃パターンを覚え、わずかなチャンスも逃さないようにしよう。

「遊歩瑟」で近づくべし!!



遠距離からは、「遊歩瑟」で近づくことを考えよう。

ガードしながら近づこう



相手に追い返されても、ひたすらガマンすること。

PART2 基本の10キャラをさらに使いこなすポイントを伝授!!



タイムリーフを引きずり出せ!

ソフィーティアの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

対CPU戦はハッキリ言って楽。まず、勝ちを優先するなら「ソードシャワー」の連発。ガードされようがヒットしていようが関係なく使い続ける。最後は「エンジェルストライク」からの「ペインフルフェイト」も狙える。あとは「リブリザルエンジェル」の3発目だけがよくヒットし、面白いように浮いてくれるので、空中コンボの練習をするのもいいだろう。



ソウルキャリバー

スタッフの語る Making of SOPHITIA

ソフィーティア制作秘話



DC版で画面的にも一番最後のほうで公開されたキャラがソフィーティアなんですが、それには理由があって、「ソフィーティアは重くなる理論」というのがあるんですね(笑)。まずはスカートがヒラヒラしてるし、髪の毛もたなびくし、持ってる武器も、盾と剣とがあってどんどんプログラム的に重くなるキャラなんです。そのへんはプログラマー泣かせのキャラでしたね。キャラクター的にも、女性キャラというの

は、やっぱりいろんな男性の欲望の権化(笑)みたいなのがあって、いろんな人の好みがぎゅーっと詰まってる感じになってるんじゃないかなと思います。投げ技1つとっても、ガッとつかんで「ウフフ」って笑って斬る技なんか、一部のスタッフからは、いろんな意見も出ましたからね。「ソフィーティアはそんなことしない」とか(笑)。まあ、いろんな意味でも男の欲望の詰まったキャラです(笑)。

強力な連係はスキが少ない

SOPHITIA

— ソフィーティア —



スキの少ない技の連係で相手の動きを止め、再び攻め込むのが必勝パターンであるソフィーティア。そのためにはキーとなる技を覚えて要所で使っていくことが重要。ダウン後の追い打ちもしっかり入れよう。

ソフィーティア使いへ~さらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 追い打ち 確実性の高い技で追撃する

強力な技でダウンを奪ってから確実な技で追い打ちをする。対戦の流れを考えるうえでは実に有効な行動である。それを狙えるのが「シールドスラップ」と「ルミナスサテライト」の2段目のみヒット後の「ソードシャワー」である。「シールドスラップ」は走り中の技であるため相手の側面や背後からヒットすることが多い。そのため、確定とは限らないがほぼ大丈夫だ。



「シールドスラップ」でダウンを奪い……。
「ソードシャワー」で追加ダメージを。

Skill Up 2 追い打ち さらなる高ダメージを狙う

Skill Up 1で紹介した「シールドスラップ」後の追い打ちを少し欲張ってみる。ある程度条件が必要になるが、ヒット後に「ソードフラッド」をなるべく早いタイミングで出し、ここで相手がガードボタンで受け身をとればヒット、さらに「エンジェルビューリファイ」までヒットする。これを避けるには「シールドスラップ」の時点で反時計回り方向への受け身しかない。



「シールドスラップ」後
「ソードフラッド」
「エンジェルビューリファイ」で大ダメージ。

Skill Up 3 強力連係 相手の動きを制限する

前回紹介したガードされても構わない技に「ソードシャワー」を挙げた。まず、この技はガードさせると相手をしゃがみ状態にし、不利な状態ではあるが、それはわずか3フレームなので、ほとんど五分の状態と言っても差し支えはない。よって、相手にこれらすべての情報が完全に認識されていないなら、↓で動きを止めて再び攻め続けることができるのだ。



「ソードシャワー」はガードされてもいい。
↓でほとんどの動きを封じられる。

Skill Up 4 強力連係 一気に間合いを詰めて攻撃

上段攻撃をかわす能力を持つ「ツインステップグレース」は、ヒット後の空中コンボがないものの強力なダメージを追加することができる。まず多用してほしいのが、そのままダッシュしての投げ。この状態は相手がガードボタンで受け身をとることが多く、タイミングが合うのでやりやすい。そのほかの選択肢としては、「ソードシャワー」が使いやすい。



「ツインステップグレース」を当てて……。
間合いを詰めて投げ。単純ながら強力だ。

Skill Up 5 反撃技 確定状況を見逃さない

攻撃判定の発生が速い「エンジェルストライク」をもっと有効に使えば確実にレベルは上がるはず。まずマスターしてほしいのは、相手の投げスカリモーション中にヒットさせる使い方。しゃがみで中段攻撃を食らう危険はあるが、リターンは大きいので実戦的。その応用として下段攻撃をガードしたあとで意外に多くの技にヒットできることも知っておいてほしい。



投げと読んでしゃがんでかわしてみると。
すかさず「エンジェルストライク」だ。

Skill Up 6 応用連係 プレッシャーをかけてみる

「エンジェルカタルシス」のホールドを使った連係で相手にプレッシャーをかけよう。ホールドをしたこの技は、ガード後は先に動けるので「エンジェルストライク」が実際に有効。また、それを警戒すると投げも決まるようになる。ほかに、「カタルシスサテライト」ばかりを考えている相手には、「カタルシスシャワー」が決まりやすいなど、バリエーションは豊富だ。



ホールドすればガードされてもOKだ。
一例として「エンジェルストライク」が有効。

CHECK POINT

ソフィーティアの
ココを克服せよ!!

乏しい下段を連係でカバー

決定的な弱点ではないが、必ず訪れる壁が下段攻撃の乏しさ。「エンジェルサテライト」が決まらない相手との初めての対戦はかなりの衝撃を受けることになる。つまり相手のガードを崩せないわけだ。ここでSkill Upポイントで紹介したように、相手にガードされても連係のとぎれいな技を中心に使っていくのが有効だと気づく。特に「ソード

シャワー」はその効果が表れるのが早く、相手がしゃがみ状態にされることに気づいていないと、思った通りの技がまったく出せないほどつらいはず。ここにつけいるスキがある。また、下段攻撃が乏しいのであれば単純に投げ技が有効だ。当然、使う投げ技は「ヘンズアーチライディング」で、抜けるのが難しくそのぶん決まりやすいからだ。

技は必ず当てる必要はない

要するに直線的な下段攻撃
ばかり使ってはダメなのだ。



投げはガードを崩す手段

ガードされていい技と投げ
で崩していく。



誓いの再臨



タイムリリースを引きずり出せ!

ミツルギの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

CPU戦では中距離戦で使用する技が有効だ。「踏掛」を牽制に使いつつ、左右の8WAY-RUNから「炉吠」や方向走り中の「空神楽」を狙い、ダメージを奪っていく。「空神楽」で浮かせたあとは、もちろん「差踏岩戸割」で追い打ちだ。また、ダウンを奪ったあとは即座に「隠れ宵月」を出すとヒットしやすい。空中コンボのあとに狙ってみるといいぞ。



たら、即座に「隠れ宵月」へ。



スタッフの語る Making of MITSURUGI

ミツルギ制作秘話



の裏で戦るんですけど、なんかそれだけで、すごい侍だなあとか思うんですよ。企画の最初の頃は、「侍とはなんぞや?」「侍が戦るとどうなる?」なんて語り合って、実際に木刀を片手に試行錯誤しながら実演して作ってたんです(笑)。そのときに出た答えが、あの「蹴り」なんですね。御剣の技の中で一番侍を感じるのが「しゃがみ蹴り」です(笑)。なんと足

技と力で勝利をもぎ取る!! MITSURUGI —ミツルギ—



バランスのよさが大きな特長となるミツルギだけに、それぞれの状況に適した技は必ず持っている。完成された流れの中に臨機応変な攻めを盛り込めば、どんな相手にも対応できる総合戦術が完成するはずだ!!

ミツルギ使いへ~さらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 応用連係 立ち状態を作つて攻める

立ち状態から出す「伏掛」は出が速く、しかも上段攻撃に非常に強い。このため、相手の攻撃を止めるのに便利な技だ。この技のあとはしゃがみ状態になるが、あらかじめ前後のステップ(← or →)を先行入力して立ち状態を作つておけば、スキなく「天離子」や「稻穂刈」につなげる。立ち状態からの技が強力なミツルギにとっては、必須のテクニックだ。



相手の動きを止めるために使う「伏掛」。
強制立ち入力を使って「稻穂刈」につなぐ。

Skill Up 2 応用連係 状況を見て技を使い分ける

近距離戦で活躍する「空離子」は、当たり方によってそのあとの状況が変化することに注意したい。ノーマルヒット時は距離が近いので、「天離子」や「綴」「稻穂刈」などの近距離技に、カウンターヒットした場合は距離が離れるので、「踏掛」や「踏刈」につないでいく。ガードされたときを含め、状況を判断してそのあとの行動を変えられるようになると強いぞ。



カウンターヒット時は、距離が離れる。
この場合は、リーチの長い技につなごう。

Skill Up 3 強力連係 スキのない技からの連係例

「贊掠」は、ガードされてもほとんど不利にならない万能技。リーチがそこそこ長く、活用範囲も広い。ガードされたあとは「掛」や「伏掛」などの出の速い攻撃で相手の反撃を止めていくのが常套手段だ。ノーマルヒット時には2択を仕掛け、カウンターヒットでダウンを奪ったら「空離子」で追い打ち……とここまで使い分けられれば、この技の価値はさらに上がる。



「空離子」からの攻めにも使える「贊掠」。
ガードされたら、出の速い攻撃につなぐ。

Skill Up 4 起き攻め 距離を考えた起き攻め法

ダウンを奪ったあとは、すかさずダウン状態に当たる技で起き攻めに移行する。この場合も、距離を考えた技選択が重要だ。まず近距離でダウンを奪ったときは、「空離子」と「稻穂刈」の2択が効果大。これに対し、空中で追い打ちしたあとは距離が離れやすいので「空神楽」や「脛旋」を使おう。この2つは、避けられる方向が逆になっていることもポイントだ。



空中コンボのあとは距離が離れる。
こんなときには「空神楽」が活躍する。

Skill Up 5 起き攻め 「稻穂巻」からの強力連係

下段攻撃の軸となる「稻穂刈」は確かに強力だが、ガードされると大きなスキが残る。そこで1発止めの「稻穂巻」を使い、反撃ポイントをずらすことも考えよう。「稻穂巻」ヒット後は、ステップで前進してからの「畦縫」が有効だ。この連係はガード以外でかわされることなく、ガードさせたあとはこちらが有利になる。そのあとは出の速い攻撃で攻めを継続しよう。



「稻穂巻」ヒット後は、受け身をとれない。
「畦縫」をガードさせ、さらに攻めを継続。

Skill Up 6 追い打ち 最大限にダメージを取る

高いかわし性能を持つ「炉吠」後は、「空離子」で追い打ちするのが基本だ。ただし、これだけではダメージが低いので、できれば左方向走り中の「炉吠」からは「空神楽」(場合によっては「天離子」までつなぐのも有効)、右方向走り中の「炉吠」からは「天離子」と2種類の追い打ちを使い分けられるようにしたい。ただし、後者は近距離ヒット時のみ有効だ。



「炉吠」は方向によって追い打ちが変わる。
よりダメージの高い追い打ちを入れよう。

CHECK POINT ミツルギのココを克服せよ!! 相手別に技をセレクトせよ

弱点の少ないミツルギだが、勝率を上げるために工夫はいくらでもできる。中でも中距離戦での立ち回りはかなり重要なだ。

ポイントは、「踏掛」「踏刈」「贊払」の使い分け。まずは「踏掛」は、避けられやすい代わりにダメージが高いことが特長。これは、中距離戦で積極的に技を出してくるリーチの長いキャラクターに対して多めに

使おう。これに対して、「踏刈」は出がやや遅い代わりに避けられにくい。中距離戦で移動を多用する機動力の高い相手に効果的だ。一方、「贊払」は出の速さと攻撃範囲の両方に優れるが、上段攻撃であることが唯一の欠点。上段攻撃をかわす技を多く持つキャラクターに対してはやや控えめにし、そうでないキャラには積極的に使っていくといい。

「踏掛」の弱点を知ろう

相手キャラクターによつて
使用頻度を調節すること。



移動に強い「踏刈」と「贊払」

中距離で動き回る相手には、「踏刈」や「贊払」が効果的だ。

PART2 基本の10キャラをさらに使いこなすポイントを伝授!!



タイムリリースを引き出すぜ!

タキの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

タキの対CPU戦は、「十字」～「宿」→「静魂宿」などの「宿」を絡めた連係を出していくだけで意外と勝ち進めるはず。特に「静魂宿」はヒットしやすいので、ヒット後は「流雲壁」で追い打ち入れるのを忘れないように。それでも勝てないという人は、「惨烈」を中距離から多用してみよう。面白いようにCPUにヒットするので、これなら簡単に勝てるはずだ。



どうしても勝てない人は中距離から「惨烈」で攻めよう。



スタッフの語る Making of TAKI

タキ制作秘話



えられたままに、ストーリーができました(笑)。前作「ソウルエッジ」の頃から「お尻がスゴイ」と言われてたタキですが、お尻や胸への愛情の注ぎ方もハンパではありません。その絶品さは年輩のナムコ役員にも「いいねえ」と言わしめるほどです。技のこだわりも、ここで腕を足で極めて敵が動けないところへ、首を斬ってダメージ…といったことがすべて体現されています。まさに愛の塊です。

素早い動きで相手を翻弄せよ!

TAKI タキ

タキの技には隠された能力が意外と多い。スキルアップを目的とした今回は、それらの紹介と「宿」からの攻め方や起き攻めのパターン模索、そしてちょっとした空中コンボなどを紹介していく。

タキ使いへ~さらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 まめ知識 「裂組」の隠された能力

「裂組」は相手を押さえつけるのに、非常に有効な技だが、攻撃後の隙が大きく、それを起点にはいまいち攻めきれなかつた。だが、2発目のあと方向ボタンを画面奥側に入れておくと、攻撃後すぐにステップにつながり、ガードされてもほぼ五分状態を作ってくれる。そこから立ち状態に戻して再度「裂組」を出したり、「鉄砲駆」や「惨烈」などで相手を追いつめよう。

2発目のあとは方向ボタンを画面奥方向に。
するとすぐ走り出せ、ここから攻撃が可能。

Skill Up 3 起き攻め 起き攻めのひとつの形

起き攻めは、「式妖弾」と「鉄砲駆」で攻めるのが基本だが、それ以外に「無風」を使うパターンもある。「無風」は威力は弱いが、相手がいつ起きるかわからないときに重ねておき、もし起き上がり時にヒットしたら、2発目につないで牽制したり、1発目で止め、その後、「浮鉢割」などの立ち途中からの攻撃で攻められるなど、選択肢が豊富にあるのが特長だ。

わからないときはとりあえず重ねておく。
あとは相手の行動に対応していこう。

Skill Up 5 応用連係 「宿駆」の使いどころ

使いどころが非常に難しい「宿駆」。どんな局面で使うべきなのか? 基本的には相手が「宿」に対して過敏に反応して、ガードで固まっているときに使うのがオススメ。この場合は、「宿駆」は「宿」をキャンセルするために使う。なお、「宿駆」は進行方向と逆に方向ボタンを押すことでキャンセルがかかる。キャンセル後はコマンド投げを狙うのが最も有効だ。

「宿」でガードを固める相手には……。
「宿駆」キャンセル投げ技が有効だ。

CHECK POINT タキのココを克服せよ!! 中距離戦を制するには?

とにかくタキは距離を置かれると、意外と辛い。そのため中距離戦でうまく立ち回れるようになっておきたいところだ。主に中距離戦では「鉄砲駆」を狙いがちだが、確実に攻めたいのであれば、「惨烈」を使っていくようにしたい。「惨烈」はホールドを使うことで、2発目にディレイが可能なので、単発で使っても相手が手を出しにくい。

そのため、ただ、出すだけでも相手をガード一辺倒にできる。そこに「惨烈」の1発目の「惑刃～宿」を絡め、「宿」からの攻めを展開していく(上記事参照)。このほか、各種奇襲攻撃を使って、相手に接近するのも手だ。その中でも攻撃をかわしやすく、カウンターヒット後は相手をよろけ状態し、追い打ちができる「巻雲壁」がオススメだ。

中距離戦では、「鉄砲駆」も重要な技だ。

中距離戦の要となる技だ!

奇襲攻撃には最適!

Skill Up 2 応用連係 「十字」のディレイを活用する

縦斬りから横斬りにつなぐ「十字」は、「宿」もつながるなど、対戦で多用する連係のひとつだ。この「十字」は、2発目にディレイがかかるのだ。ディレイとは、遅らせて技を出すこと。中距離でディレイを使って相手の攻撃を誘い、2発目でその攻撃をつぶして「宿」や既存の連係で攻めるのも有効だ。なお、3発目につなぐ場合は入力に余裕がないので、注意。

思いっきり、外したよ
うに見せておき……。
ディレイで、相手の攻撃をつぶしていく!

Skill Up 4 応用連係 「宿」からの攻め方

「宿」からの攻め方は、基本的に強力な中段攻撃の「静魂宿」と下段攻撃の「忌影宿」を使ってガードを揺さぶる。「静魂宿」をガードされた場合、相手が反撃にくることが多いので、一旦身を引いてから攻撃をする「徹」を出しておくといいだろう。逆にガードではなく、8WAY-RUNでかわそうとする相手には「宿狩」や「風宿」などの横斬り攻撃で対応するようにしたい。

「宿」からは基本的にこれを出しておこう。
相手の行動を止めるなら横斬り攻撃だ。

Skill Up 6 まめ知識 空中コンボを狙え

ジャンプ攻撃の「垂幽」ヒット後は空中コンボが狙える。それにはいくつかあるが、最も簡単なのが、「垂幽」攻撃後、しゃがみ状態になることを利用する「乱影狩」をつなぐパターン。だが、これよりも威力が高く確実なのが、「垂幽」後すぐに強制立ち入りを行って「断誅」2発目ホールドを叩き込むパターン。少々難しいが、狙うなら、こちらを覚えてほしい。

ヒット後、すぐに強制立ち入りを行う。
そうすれば、「断誅」が出せるはずだ。

時折使うなら、こういった奇襲技も意外に有効だ。

中距離戦の要となる技だ!

奇襲攻撃には最適!



タイムリリースを引きずり出せ!

アイヴィーの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

アイヴィーはソウルチャージキャンセルでガード不能技へ変化させた「ソーンバインド」で相手を引き寄せ、「マイトアトラス」を決めていくだけで勝てる。また、CPUは「ブリティアクシズ」を食らいやなので、この技のあとに「ケイジランブラー」で追い打ちをしているだけでも勝つことが可能。こちらは「マイトアトラス」が苦手なプレイヤーにオススメだ。



ソーンバインドを活用しよう。「ソーンバインド」を活用しよう。



スタッフの語る Making of IVY
アイヴィー制作秘話



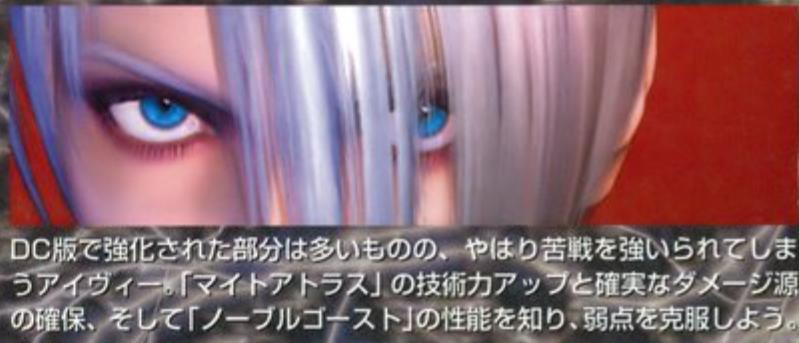
アイヴィーは、そもそも冗談から始まったキャラだったんですね。最初はネタ出しの段階で、暗器使いたとか、爆弾投げる女の子だと、いろいろ出している中で、「アニメの『ガリアン』みたいな蛇腹剣がいいねえ……」なんて言い出したわけです。「ムチと剣が一体となった武器ができるたらカッコイイよ」と。だけど、プログラマー全員「できるわけないじゃないか」と反対するんですよ(笑)。で、1人1

人のプログラマーを「こうやったらできる」と説き伏せました。だけど、そう言ってる本人ができるとは思ってなかったんですけどね(笑)。でも、数日後にはもうそれが動いてましたから。モーションもこれはすごく手間がかかるってして、普通の3倍ぐらいはかかるって。噂になっている「お尻」ですが(笑)、これも会社の中で通りすがりの女性とかに「この尻どう?」とか聞きまくった成果が出たかなと(笑)。

「マイトアトラス」をマスターせよ!!

IVY

— アイヴィー —



DC版で強化された部分は多いものの、やはり苦戦を強いられてしまうアイヴィー。「マイトアトラス」の技術力アップと確実なダメージ源の確保、そして「ノーブルゴースト」の性能を知り、弱点を克服しよう。

アイヴィー使いへ~さらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 まめ知識 削き「マイトアトラス」

アイヴィーを象徴する最強の投げ技「マイトアトラス」。この技をあらゆる状況から狙えるようになれば、戦力アップ間違いなし。そのひとつとして挙げられるのが、ガードインパクトからの「マイトアトラス」。素早いコマンド入力が要求されるが、相手に与えるプレッシャーは大きい。なお、削きから狙えばコマンド入力に余裕ができ、出しやすい。



相手の攻撃を削きで受け流したら……。「マイトアトラス」を狙っていきたい。

Skill Up 2 まめ知識 インパクト後に大ダメージ

ガードインパクトから「マイトアトラス」を狙えても、投げ抜けとインパクト返しには無力だ。前者には「プライマルドゥナミス」を使えば対応できるが、後者には別の選択肢が必要。そこで、役立つのが攻撃発生の遅い「アバスクシズ」だ。この技は少しホールドすれば2発つながり、「ケイジランブラー」で追い打ちが可能。大ダメージが見込める。



インパクト返しを狙ってくる相手には……。「アバスクシズ」を出すと効果的だ。

Skill Up 3 まめ知識 狙え!「アブセンスクリーバー」

カウンターヒット時に大ダメージが見込める「マリスクリーバー」と「ソーサリーオートグラフ」。この2つの技は、相手が上級者になればなるほど当たりにくくなってくる。しかし、「アブセンスクリーバー」なら密着時のノーマルヒットからでも「ケイジランブラー」が狙える。相手の上段攻撃やガードインパクトを読んだときに狙えるようになっておこう。



相手の上段攻撃を読んだら潜り込み……。「アブセンスクリーバー」を狙っていこう。

Skill Up 4 まめ知識 カウンターで大ダメージ

中段攻撃としての性能が意外にも高い「レストレスナイトスバロウ」。この技がカウンターヒットするとよろけを誘発することができ、ダウンした相手に対して追い打ちを決めることができる。オススメは、当たたあとに次の攻めへ移行しやすい「ソーサリーオートグラフ」。ダメージを重視するなら方向の「フィアレスブリティヴィ」で追い打ちをするといいだろう。



「レストレスナイトスバロウ」でよろけ誘発。「フィアレスブリティヴィ」で追撃しよう。

Skill Up 5 強力連係 「ライオットゴースト」有用法

DC版でパワーアップした「ライオットゴースト」は、中段から下段へと相手のガードを搔きぶる強力な連係攻撃。相手がこの技を警戒し、ガードするようになったら、1発止めから「アブセンスクリーバー」などへ連係させてみよう。もし、タイミングを見切ってこの連係もガードしてくるようなら、「マイトアトラス」を狙ってみるのも悪くない選択だ。



「ライオットゴースト」1発止めから……。中段攻撃へ連係させる。2発目と2振だ。

Skill Up 6 まめ知識 さりげなく形状変化させる

中距離で役立つ「ラメンダーズイグニス」と「ブリティヴィリンド」は、鞭状態でのみ出せる技なので、少々扱いが難しい。しかし、「アームアレンジ」を用いれば素早く出すことが可能。8WAY-RUNでさりげなく間合いを離して、その最中にアームアレンジを入力。そして、武器の形状を変化させて「ラメンダーズイグニス」を出す、といった使いができるぞ。



8WAY-RUN中に「アームアレンジ」を入力。武器の形状が変化したら技を出そう。

CHECK POINT アイヴィーのココを克服せよ!!

8WAY-RUN対策は万全に

「マリスクリーバー」など、カウンターヒットで見返りを期待できる技を多く持つアイヴィーだが、それらは相手の腕が上がるに連れ、なかなか決まらなくなっていく。そのため、打撃面では「チャーマーシルエット」や「ヤンガーツインブレッジ」など、地味な小技が重要になってくる。しかし、これらの技だけでは、威力が低く、最終的には「マイ

トアトラス」に頼らざるを得ない。また、意外にも「ハッチャーレイフン」が8WAY-RUN対策になりにくいことに気付き、8WAY-RUNに悩まされることになる。ただし、この問題は「ノーブルゴースト」を用いることで万事解決。この技は避け性能を利用した防御手段として役立つほか、ホーミング性能が高いので確実に8WAY-RUNを捉える。

8WAY-RUNに対しては……



「ノーブルゴースト」が有効!



正解はホーミング性能の高い「ノーブルゴースト」だ。

PART2 基本の10キャラをさらに使いこなすポイントを伝授!!



タイムリリースを引きずり出せ!

ヴォルドの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

ヴォルドでの対CPU戦は、「ゲートオープナー」の先端をヒットさせるように出しているだけでいい。ただし、「ゲートオープナー」をガードされた場合はCPUが反撃にくる可能性がある。そのため、ガードされた場合はCPUの行動を一旦確認し、攻撃してきた場合はガードしてから、ヒットした場合は、起き際に重ねるように「ゲートオープナー」を出そう。



中距離戦の練習にもなる。



SOUL CALIBUR
ソウルキャリバー

スタッフの語る Making of VOLDO

ヴォルド制作秘話



もう無法地帯ですね(笑)。ゲーム的にも、技的にも、「いいのか、これ?」と思わせるキャラが、このヴォルドです。もともとアーケード版の頃から結構無法地帯でしたが、どんな変なことを入れても、「まあ、ヴォルドだし……」って、みんなすませちゃうんですよね(笑)。ちょっと猫背で、筋肉質なんだけど、細いキャラという独特のモデリングも実はお気に入りで、モーションに関しては、他のキャラクターで「らしさ」というのを追求していましたが、全部ここに注がれています。前も後ろもないキャラクターというのも、まあ世の中にいますけど、ここまで前後ろのないキャラクターというのも珍しいんじゃないでしょうか? 結果的には連係の技を作るのが一番面白いキャラただと思います。「そんなつなぎ方するの?」みたいな組み立てを楽しんでほしいですね。

「背向け」&「ジ・ラック」を活用!!

VOLDO

—ヴォルド—

「背向け」や「ジ・ラック」など特殊動作が多いヴォルド。それらを使いこなせば確実にワンランク上の戦い方ができるようになる。今回は、スキルアップのため、それらを組み込んだ連係攻撃を中心紹介。

ヴォルド使いへ~さらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 応用連係 「背向け」につなげる技

「背向け」につながる有効技は、「エクスタシー」「ミュートスラッシュ」、そして、「ジョリーリッパー」や「ルナティックスピン」などだ。これらの技から「背向け」につなげたあととの行動だが、基本的につなげる前の攻撃をガードされた場合は、ガードに回り、背向け前の技がヒットした場合のみ、背向けからの攻撃で攻める。ただし、反撃が遅いなら、積極的に攻めよう。

しゃがみ状態からの技を使ってみよう。
使い勝手は悪いが、強力なモノばかりだ。

Skill Up 2 応用連係 「背向け」から使う技

「背向け」後に使っていく技だが、攻撃後の行動目的や相手の行動に合わせていく。まず「イモータルレベルチー」は、相手の上段攻撃による反撃をつぶすのに使う。「ローリングクレイジー」や「ジ・ラック」の大技系中段攻撃は、攻め方に変化をつけたいとき。そして、相手を止めつつ、こちらの攻勢を維持したいなら、「トゥリーバー」や「スケアクロウスピン」を使っていこう。

「背向け」に移行したあとは相手を見る。
その行動に合った攻撃で対抗していこう。

Skill Up 3 応用連係 「エクスタシー」後の選択肢

中距離で使う「エクスタシー」から「背向け」につなぐのが強力だ。ただ、攻撃を出されると止められてしまう。そのため、ときには「モアエクスタシー」までつなぐこと。こうすれば「背向け」に移行したときに反撃を受けにくくなるはずだ。「背向け」からは「ジ・ラック」につなぎ、ガードされた場合は、「スケアクロウスピン」か、ガードして相手の攻撃をやり過ごそう。

「エクスタシー」がヒットしたら「背向け」に。
そこから「ジ・ラック」につないでいこう。

Skill Up 4 応用連係 「ミュートスラッシュ」からの選択肢

「エクスタシー」と同様、攻撃後に「背向け」へ移行できる「ミュートスラッシュ」。他の技と異なり3発目がヒットすると相手がダウンする。そのため、その後の「背向け」から攻める場合は基本的に起き攻めとなる。起き攻めに使うとなると「背向け」状態からの「ジ・ラック」から「ラックアップセット」と「スティアラック」で攻めるのが相手のガードをもっと崩しやすい。

吹き飛んだあとは、すぐに「ジ・ラック」を。
起き攻めは2つの技を駆使していこう。

Skill Up 5 強力連係 「ジ・ラック」からの連係

「背向け」からの「ジ・ラック」をしたあととの行動だが、「ジ・ラック」がヒットした場合、中段とダウン攻撃を併せ持った「ラックアップセット」と、下段攻撃の「スティアラック」で追い打ちを狙う。自分の反応が遅れても、その2つで起き攻めをしよう。逆にガードされた場合、△△を先行入力しておき、最速「スティアラック」で相手の反撃をすべてつぶしにかかろう。

「ジ・ラック」がガードされたら……。
迷わず先行入力で「スティアラック」を!

Skill Up 6 応用連係 しゃがみ状態からの連係

近距離で相手を止めたとき、正面では「サプライズトゥーラー」、背向け状態では「ビハインドトゥーカッター」を使おう。これらは攻撃後にしゃがみ状態を作るので、「スコーピオンズクロー」や「クリーピーストレッチ」「ルナティックスピン」につないで攻勢を維持する。特に後者の2つは「背向け」に移行できるので、相手の状況に応じて攻撃を変えていこう。

この技で相手の攻撃を止めたあとは……。
しゃがみから出せる攻撃へつなごう。

CHECK POINT

ヴォルドの
ココを克服せよ!!

背向け対策への打開策

上記で解説した連係を使い始めると、「背向け」に移行させたあと、すぐに反撃をされることが辛くなる。そういう相手には無理に「背向け」を使わず、中距離を維持して戦えばいいのだが、それでもヴォルドを楽しんでいるとはいえない。ここは相手に合わせた行動で対応しよう。まず、「背向け」に対して、素早い上段攻撃で攻撃してくる相手

には「イモータルレベルチー」を。縦斬り攻撃の場合はガードせずに「サイドステップ」して攻撃をかわし、「ジ・ラック」や「ローリングクレイジー」などの大技を叩き込む。特に「ジ・ラック」は側面からヒットすると相手をよろけ状態にできるので、狙いがいがある。また、横にかわしながら投げに行く「ブラインドハーヴェスト」も有効な選択肢だ。

反撃がきたら……



それに合った攻撃で対処!



その反撃に対応できる攻撃でつぶしにかかる。

余落の番人





頭部に焦げ茶色のバンダナと、肩から掛けた布、腕を護るグローブが特徴的な1st。灰色のズボンの裾の部分がぼろぼろになっているのは激戦を切り抜けて旅をしている証なのか。

Character notes.01

Profile

キャラクタープロフィール

ミナ探索の旅に再び発つ

祖国の命により、「救国の剣」の探索任務に就いていたファンは祖国が襲撃されそうだと聞き、沿岸警備隊に戻った。その際に家出していた恩師、成漢明(ソン・ハンミョン)の娘、ミナを連れ戻す。しかし、再び彼女が家出したことにいら立ったファンは冷静さを失い、海賊の罠にはまって部下を失う。そんな彼に水軍提督、リ・シュンシンは、「救国の剣」探しを名目としたミナ捜索を命じた。提督の真意を瞬時に悟ったファンは西へと旅立った。

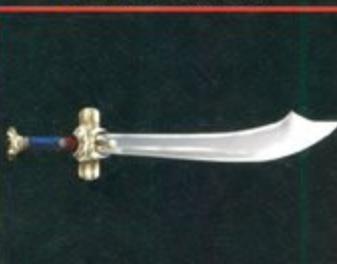
おでんは娘ミナを探す
ファンは無事、探す
見つけられるのか?
彼女



Weapon

ファンの使用武器

蒼霧(中華刀)



ファンが使用する刀は李氏朝鮮の水軍提督リ・シュンシンが旅立つファンに渡したものだ。もとはファンの師匠で、希代の武術家として知られるソン・ハンミョンが提督に送った刀だ。提督よりこの刀を受け取ったファンは任務の目的が「救国の剣探索」ではなく、家出したミナの探索であることを知る。

TIME RELEASE CHARACTER ~灼熱の志士~ HUANG SUNKYUNG

出現条件

- アーケードモードをクリアする(1キャラ目)

一見するとシャンファに似ているが、技の性質が異なるファン。どの技も一癖あるが、使いこなせば、簡単に相手を一蹴できるはず。DC版では細部に強化のメスが入り、攻めのバランスがとれ、最強を目指すことも可能だ!

Tips.1 Fan's Representative Techniques

ファンの代表的な技

ファンを使うならまずはこの技を覚えよう

近距離 主力技 重爪煉風尖(ジュウソウレンフウセン) / X,X,Y

近距離の主戦力となる攻撃。DC版では1発目がどのカウンターヒットでもすべてが連続ヒットするようになった。その性質から相手の技を迎撃するように使い、ヒットマークでカウンターヒットを確認できたら、常に3発すべてを出し切るように心がけよう。



ガード 風雲嵐舞刃(フウンランブジン) / ↓X,X,Y

ガードを崩す 1発目が下段攻撃で見切られにくく、どのカウンターヒットでも2、3発目すべてが連続技になる。ただ、攻撃判定が出るまでに時間がかかるため、近距離戦では使いにくい。結局は相手の起き際や中距離戦で相手の攻撃に合わせるように使うことになるだろう。



中距離 羽制技 裏柳撃(リリュウゲキ) / ↓or ← 方向走り中X

中距離から攻め入ろうとする相手を、迎え撃つのに最も適した技といえば、この「裏柳撃」。リーチがありながらも中段攻撃。しかも、どのカウンターヒットでも相手をよろけ状態にでき、そこから相手を攻められるなど、迎撃に適した能力を持ち合わせている。



広域をカバー 散空斬(サンクワザン) / →→X/←← 方向走り中X

上段攻撃だが、意外に広範囲をカバーできる。主に中距離で8WAY-RUNをしている相手の足を止めたいときに使う。なお、ヒット後は必ずダウンするが、バックカウンターだけは相手をスピンドル状態にできる。ここには「剛烈刃」を決め、空中コンボでダメージを与えるよう。



追撃 転葬刃(テンノウジン) / ↓or ← 方向走り中X

アリ 中距離での8WAY-RUN中から狙う下段攻撃。意外にリーチがあり、技を出している最中は上段攻撃をかわすことも可能。ヒット後は相手が受け身をとれないで、「双刃」や「剛烈刃」、そして「極展斬」などの技が追い打ち攻撃として確実に入るのがおいしい。



浮かせ技 剛烈刃(ゴウレツジン) / ↓Y

ファン中、最高の破壊力を持つ最強の浮かせ技が「剛烈刃」だ。異常なまでのリーチがこの技のウリ。だが、ガードされた時の隙は大きく、回避されやすいなどの弱点も多いが、技の途中に上段すかし能力があるので、反撃技に使うなど、結局は頼ることになる。



新技 弾顎蹴(ダンガクシュウ) / B

DC版からの新技。基本技だからといって侮ってはいけない。上段攻撃だが、技の出が速く、踏み込んでから蹴るためリーチもある。接近しようする相手に対する牽制攻撃としてはもってこいだ。ヒット後は、投げ技と「剛烈刃」で相手のガードを揺さぶっていこう。



使いごろ多い 回天跳撃蹴(カイテンチョウウゲキシュウ) / →→B,B,B

1発目が入れば、ほとんど3発すべてがつながる3連蹴り攻撃。1発目はジャンプ特性を持っており下段攻撃を避けながら攻撃可能。2、3発目はX+Y+Bで攻撃をキャセルでき、そこから相手を攻め立てることが可能と、いろいろと使いでのある技だ。



ファンコマンドリスト

固有技

技名	コマンド	攻撃判定	備考
座返刃(ザヘンジン)	*Y	中	
背青駆(ブショウゲキ)	*B	中・中	
脚青尖(ブショウセン)	*B,Y	中・中・下	
連蹴(レンブショウ)	*B,B	中・中・中	
重爪撃(ジュウソウゲキ)	X,X	上・上	
重爪煉風尖(ジュウソウレンフウセン)	X,X,Y	上・上・中	
散界斬(サンカイザン)	↓X	下	
弘刃撃(フッジングギ)	↓X	特中	
雷轟刃(ライシュウジン)	↓X	下	
返風刃(ヘンブジン)	↓X,X	下・上	
風雲嵐舞刃(フウンランブジン)	↓X,X,Y	下・上・中	
裏抜撃(リバゲキ)	↑X	上	
炎翻斬(エンハザン)	↓X	上	
落雁刃(ラクガンジン)	立ち途中B	中	
霍遮陣(ハクシャジン)	↓X	中	
霍熱断(ヨウネツダン)	*B	中・中	
焦熱断(ショウネツダン)	Y,Y	中・中	
極展斬(キョクテンザン)	↓Y	中	
断刃撃(ダンジングギ)	↓Y	中	
剛烈刃(ゴウレツジン)	↓Y	中	
砕幹断(サイカンダン)	↓Y	中・中	
裏碎断(リサイダン)	↓Y,Y	中・中・中	※1
裏碎尖(リサイセン)	↓Y,Y,Y	中・中・上	
尖撃(セングギ)	↓Y	上	
尖翻斬(センシンザン)	↓Y,X	上・中	
連蹴尖(レンセンゼン)	↓Y,Y	上・下	
燐烈刃(コウレツジン)	しゃがみから↓Y	中	

*コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。コマンド表記はDC版で表しています。X=横斬り、Y=縦斬り、B=ガード、K=キック、

*赤字の技はDC版で入った新技です。



「ソウルキャリバー」のヨシミツは、「鉄拳」シリーズとはかなり雰囲気が異なり、鎧に身を包む武者風のいで立ち。頭部は兜で保護し、顔には般若の面。そして、背中にはのぼりを背負っている。

Character notes.01

Profile

キャラクタープロフィール

燃え上がる復讐の炎

織田信長の手により、ある忍の里が壊滅。ただ一人生き残った吉光は右腕を失いながらも、最強の剣「ソウルエッジ」の噂に打倒信長の望みをかけて海を渡る。だが、噂を追ううちに目に入る蒼い鎧の騎士による惨劇の跡……！ そこに絶望や憎悪を感じとり、彼は己の心を振り返る。「…奴を殺すという誓いは今も変わらぬが、このままでは青騎士や信長と同じではないのか…？」己に生じた迷いに戸惑いながらも、彼は復讐の剣を追い続ける。

の名刀吉光と一族の名にかけて、打倒信長への復讐の炎を燃え滾らせる。

Weapon

ヨシミツの使用武器

名刀吉光（日本刀）



元一族に伝わる名刀。一見、普通の日本刀と変わらないが、元忍術の奇抜な動きと技に耐えるための数々の創意工夫が施されており、一族のものでなければ同じものを造ることはできない。数年後、「ソウルエッジ」と交わったこの刀は不思議な光を放つ妖刀となり、元一族首領吉光の手に握られることになる。

TIME RELEASE CHARACTER ~元祖からくり忍者~ YOSHIMITSU

出現条件

●アーケードモードをクリアする(2キャラ目)

「鉄拳」シリーズから参戦したヨシミツ。ミツルギのコンバチキャラクターだけあって、その基本性能の高さは折り紙付きだ。また、ヨシミツならではの奇妙な技の数々を使ったトリッキーな動きで戦うこともできるぞ！

Tips.1 Arts of SoulCalibur

ヨシミツの代表的な技

ヨシミツを使うならまずはこの技を覚えよう

有力な横斬り

梧桐（ゴトウ）/→X

ミツルギの持つ「継」と同じ性能の技。近距離戦での8WAY-RUN対策として高い効果を發揮する。ヒット後の状況は有利なうえ、密着状態を維持しているので、その場から2攻撃を迫ることが可能だ。また「連ね笠」も有効で、ほぼ同じ感覚で使っていく。



浮かせ 桔梗陽炎（キヨウカゲロウ）/△ or □ 方向走り中Y+R

技 8WAY-RUN中に出来る「桔梗」の派生技。ここから「草薙跑」や「草薙飛空剣」につなげることも可能。また、「陽炎」へ技がヒットする前からも移行でき、さらにその「陽炎」は、発生した瞬間の1フレームだけソウルチャージキャセルが可能。これはDC版のみ。



中距離で活躍

息吹（イブキ）/→X/△ or □ or ▲ 方向走り中X

これもミツルギの持つ「踏刈」と同性能の技。「梧桐」が近距離8WAY-RUN対策技なのに対し、この技は中距離戦で役立つ8WAY-RUN対策技となる。コマンドで出せらうえ、8WAY-RUNから出すことも可能。ガードされても反撃を受けないので、積極的に使っていく。



素早い下段 露払い（ツユバライ）/しゃがみから△B

立ち状態から出せる有力な下段がないヨシミツだが、しゃがみ状態であれば「露払い」を出せる。有効な連係としてはやはり「葎草」から、ここからの「震」との2択は強力だ。なお、この技のあとはしゃがみ状態。ヒット後には「牡丹」で追い打ちが可能だ。



隙がない

口無（クチナシ）/△方向走り中X

横斬りとしての性能もなかなかだが、ガードされてもまったく隙がないというのが最大の魅力。ガードされても出の速い「笠刈り」や「葎草」へと連係させれば、相手の下手な反撃は止めることができる。リーチもそこそこ長く、遠近問わず使える点が強力。



浮かせ技

柘榴（ザクロ）/△Y

ヨシミツの主力となる中段の浮かせ技。ヒット後には「舞姫」による追い打ちが確定するため、見返りが非常に大きい。ミツルギの「福穂刈」のように立ち状態から出せる有力な下段攻撃を持たないヨシミツは、この技と各種投げ技で2択を迫るのが基本戦法になる。



コマンド投げ 忍法櫻落し（ニンポウヤグラオトシ）/△△△X+Y

アーケード版ではコマンド投げにも関わらず、通常投げの投げ抜け受け付け時間が適用されていたが、その部分にはしっかり修正が加えられ、コマンド投げの受け付け時間が適用されている。ただ、投げ抜けされたあと、背向け状態になるのは変わらずのようだ。



ヨシミツ コマンドリスト

固有技

技名	コマンド	攻撃判定	備考
連れ笠（ツラネサザ）	△, X	上・上	
忍法乱闘（ニンポウマンジギク）	△△, X, X, X, X, X	中・中・中・中・中・中	
葎草（ムグラグサ）	△, X	特中	
散り黄金（チリコガネ）	△, X	中	
忍法乱闘（ニンポウマンジギク）	△△, X, X, X, X, X	上・上・上・上・上・上	
梧桐（ゴトウ）	△, X	上	
草薙（ケゴン）	しゃがみから△, X	下	
英（アオイ）	立ち中△	中	
黄泉駆け（ヨミガケ）	△, X	打撃投げ（中）	*1
連華（レンゲ）	△, Y	中・中	
斬哭刺（サンコクケン）	△, Y	中	
煉獄刺（レンゴクケン）	△, Y	キック・パンチ・回転	*2
時雨（シグレ）	△, Y	中	
柘榴（ザクロ）	△, Y	中	
薙哭刺・砲（レイコクケン・イチ）	△, Y	中	
薙哭刺・弾（レイコクケン・ニ）	△, Y, △	上	
薙哭刺・慾（レイコクケン・サン）	△, Y, △	下	*3
籠車（オボログルマ）	△△△△, Y	カド替か・回転	
忍正拳（マンジサセイケン）	しゃがみから△, X, Y	特中	
絆道刺（ヒドワケン）	しゃがみから△, Y	中	
苦蓮（ニゴヨモギ）	立ち中△	中	
日向菊（ヒュウガホウ）	△△, Y	中	
魔払い（チリバライ）	△, X	下	
電（ヒュウ）	△, X	中	
弾刺（ハジキザシ）	△, X, Y	中・中	
弾削り（ハジキワリ）	△, X, Y	△△△△, Y	*4
弾連撃（ハジキレング）	△, X, Y	△△△△, Y	
舞姫（マイヒメ）	△, X	上	
稻妻（イナヅマ）	△, X, Y	上・中	
吹雪（フブキ）	△, X, Y	中	
奥（ミソレ）	立ち中△	中	
忍法乱闘（ニンポウマンジギク）	しゃがみから△, X, Y, △, Y	下・下・下・下	
魔払い（ツユバライ）	しゃがみから△, Y	下	
構えからの技			
地雷刃（ジライバ）	△, Y	特殊動作（下）	
地雷転輪（ジライテンリン）	△△△△, Y	地雷刃中に△	
跳ね地雷（ハネジライ）	△△△△, Y	地雷刃中にY	ガード不能
地雷踏（ジライホウ）	△△△△, Y	地雷刃中に△	
地雷走り（ジライバシリ）	△△△△, Y	地雷刃中に△△△△, Y	下・下・下
跳ね地雷（ハネジライ）	△△△△, Y	地雷刃中に△△△△, Y	ガード不能
走り中の技			
意吹（イブキ）	△, or □, or ▲ 方向走り中△	中	
桔梗（キヨウ）	△, or □, or ▲ 方向走り中△	中	
地煙（チケムリ）	△, 方向走り中△	下	
火炎毒（カエンジュ）	全方向走り中△+Y	中	*11
薙哭刺・死（レイコクケン・シ）	全方向走り中△+Y, Y, Y	下	
惑（マディ）	△, 方向走り中△+X+Y	中	
不惑（マドイナシ）	△, 方向走り中△+X+Y	ガード不能	*12

*コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。コマンド表記はDC版で表しています。△=横斬り、○=縦斬り、□=ガード、■=キック、△△△△=連撃。

**リザードマンで空中コンボはこう決める!!**

リザードマンの空中コンボ始動技は「ランティングキック」と「ウェポンゲイザー」を使っていく。そして、どちらも空中で「メセ式・グリットプラス」を確実に決めておくこと。やさしいコンボなのでマスターしよ

う。アドバンスドなコンボとしては、「トゥルヌ式・デューンライザー」からガードボタンを押してダウン状態へシフトする「クイックサンドリベンジャー」を当て、相手を一気にリングアウトさせる空中コンボもある。

**Tips.2 リザードマンの基本戦術****中距離戦のポイント等**

中距離戦は、「グリッドドラフト」のおかげでかなり有利に戦える間合いといえる。この「グリッドドラフト」は、アーケード版で強力すぎたおかげで、DC版では多少弱体化してしまったが、乱用できなくなっただけで、中距離の主力技であることには変わりない。まずはこの技で相手を押さえ。そして「グリッドドラフト」がヒットしたら、こちらが有利になるので、一気に間合いを詰め、近距離戦のプレッシャーを与える。ここで相手が素早い技を使ってくるなら、出の速い「レンドストライク」で応戦する。逆に8WAY-RUNで回避を試みるならば「メセ式・シンカースピンキック」や「グリッドドラフト」を使って移動を封じ、相手を追い詰めよう。なお、「グリッドドラフト」をガードされた場

リザードマンを使いこなすための初步ガイダンス**有利な間合いなので狼気の押し**

合は、距離が開く。多少不利な状況ではあるが、「レンドストライク」などの速い攻撃をつぶせば、相手に攻め入られずにすむ。

中間距離を制す	再び押さえ込む	豊富な選択肢

強力な「グリッドドラフト」がヒットすれば再び攻め込めるチャンス。

ひるんでいる相手に再び「グリッドドラフト」を使ってもいい。

さらに数多くのバリエーションで相手を翻弄していく。

近距離戦のポイント等**苦手ではなくむしろ得意**

近距離戦は主に出の速い「レンドストライク」を主軸にして、相手の出方を見る。この攻撃は縦斬りなので、「グリッドドラフト」などの横斬りの攻撃で相手の行動を制限させることも必要だ。さらに投げ間合いが広いことを利用して投げ技を積極的に狙う。投げ技の成功率を高めるために、ときには「ダッキング」から「メセ式・グリットプラス」を見せておくといい。逆に「メセ式・グリットプラス」を気にするようなら、「ダッキング」からコマンド投げを狙っていくのも有効だ。このほか、相手の立ちガードがどうしても崩せないなら、下段攻撃の「テイルベースカーレント」を出して相手の体力を削っていこう。ただ、この攻撃を出す場合は、△と入力したあと、□に入れると同時に×を押すという

特殊な入力法のみ使うこと。ヒット後は、密着状態十完全有利な状況になるので、コマンド投げと中段攻撃でドンドン攻め立てていこう。

密着のほうが強力	強気で使っていく	単発でも有効な技

完全に密着した状態のほうがさまざまな特性を発揮できる。

スキが少ないため多用していい。当たればリングアウト勝ちもある。

いつでもどこでも有効な下段攻撃。難しく考えずに使っていく。

メセ式・アイギスミニスター	△+□+○+□+○+△	中・上・中	※8
サンドアーチキック	△+□+○+□+○+△	中	※7
走り中の技			
技名	コマンド	攻撃判定	備考
トゥルヌ式・デューンライザー	△+方向走り中+○	中	
サンドスレッド	△+方向走り中+○	下	
グリッドフライヤー	△+○+方向走り中+○	中	
メセ式・カノンアイギス	△+○+方向走り中+○	中	
ランディングキック	△+○+方向走り中+○	中	
トゥルヌ式・グリッドアベンジャー	△+○+方向以外の走り中+○+○	中	
レフトアイギススイング	△+○+方向走り中+○	上	
メセ式・ダブルアイギススイング	△+○+方向走り中+○+○	上・上	
メセ式・アイギスショルト	△+○+方向走り中+○	中	
グルームミドルキック	△+○+方向走り中+○	中	
ライトアイギススイング	△+○+方向走り中+○	上	
ティルペースカーレント	△+○+方向走り中+○	下	
カミラ式・サミットカーレント	△+○+方向走り中+○	下・中	
カミラ式・ラルガーカーレント	△+○+方向走り中+○	下・ガード不発	
ウェポンゲイザー	△+○+○+方向走り中+○	中	
サンドスラッシュキック	△+○+○+方向走り中+○	中	
トラップミラージュ	△+○+○+方向走り中+○	中・中	※9
基本技	コマンド	攻撃判定	備考
サイドエッジ	△	上	
レンドブレード	△	中	
グルームハイキック	△	上	
ベースサイドエッジ	△+△	時中	
ベースレンドブレード	△+△	中	

*1…ホールド可

*2…1発目ホールド可

*3…距離によって地震効果がある、1発目ホールド可

*4…1発目ディレイ可

*5…△+□+○+○+○+△ or △+○+○+○+○+△からでも出る

*6…△+○+○+○+○+△でダウン状態へシフト

*7…△+○+○+○+○+△からでも出る

*8…△+○+○+○+○+△からでも出る、ディレイ可

*9…カウンターヒット時は2発目が出る

**備考欄
解説**

△=短く入力、→=長く入力、○=スライド入力、×=ホールド入力

2nd COLOR

1stと異なり、黄色い鱗に包まれ、その姿はイグアナに近い形をしている。おとなしそうな1stから比べると2ndは、交流を持てなさなくくらいに、凶暴な目をしているのが特徴。

Character notes.02**Stage**
登場ステージ**クンペトクー神殿**

クンペトクーが確かに設計したバルギアと同型の神殿がこのステージだ。バルギア大神殿の灼熱の熱気に対し、この神殿は有毒性の臭氣で充満している。ガスを噴出しながら熒光を発する液体に照らされているのが特徴だ。

Wining pose
勝ちポーズ集**意外にお茶目さん**

リザードマンの勝ちポーズは意外にお茶目。元気いっぱい剣を振り回したり、軽くステップしたりといろいろあるぞ。



※リプレイ時に各ボタンを押すことで勝ちポーズは選択可能です。

PLAYERS VOICE
アーケードプレイヤーの語るリザードマン

弱体化したと言っても、それはほんのささいな話。しかも、ガードされても距離が開くわけだから、無理に攻めなければ、あまり問題にならない。追加された新技で使える技がなかったが、DC版でもアーケード版と同じようにバリバリと攻められそうだ。



「ソウルエッジ」から解放されたジークフリート。白銀のブレードアーマーに身を包んだその姿からは、罪滅ぼしへの覚悟がうかがえる。顔にいた刀傷は、終わりなき闘いの傷跡であろうか。

Character notes.01

Profile

キャラクタープロフィール

いつか解放される日まで

「父殺し」の記憶を曲げることで、かろうじて正気を保っていたジークフリート。いるはずのない仇を討つために「ソウルエッジ」を手にするが、逆に利用されてしまう。その後ナイトメアと呼ばれ、邪剣に魂を食らわせる年月が過ぎる。そして、その果てに現れた父の姿は、彼の弱い心が生んだ幻に過ぎなかった。父の姿に諭され自らの罪を受け入れることで邪剣の支配を断ち切った彼は、罪滅ぼしのため、いまだ各地に残る邪剣の気配を追う……。

は過去を断ち切るために彼
は戦い続ける道を選んだ

Weapon

ジークフリートの使用武器

レクイエム(ツヴァイハンダー)



邪剣「ソウルエッジ」の呪縛から自らを解き放ったジークフリートは、贖罪の旅に出るため「鎮魂歌」と名づけた新たなツヴァイハンダーを手にした。邪気に染まった者どもを葬り去る一撃は、呪われし過去を断ち切るかのごとき渾身の力が込められている。孤独な道を行く彼の瞳は、どこを目指しているのだろう。

TIME RELEASE CHARACTER ~明日なき魂~ SIEGFRIED SCHTAUFFEN

出現条件

●アーケードモードをクリアする(5キャラ目)

ナイトメアとほぼ同じ性能を持つジークフリートは、戦術に関して同感覚でOKだ。前号で紹介したナイトメアの攻略ページも参考にし、多彩な攻めを展開しよう。抜群のリーチを生かし、並みいる強者たちを圧倒せよ!!

Tips.1 ジークフリートの代表的な技

ジークフリートを使うならまずはこの技を覚えよう

浮かせ
技

スカイスブリッター/[△]Y/[△]or/[△]方向走り中Y

近距離戦と中距離戦、どちらでも活躍する浮かせ技。「チーフホールド」に移行しておけば追い打ちが狙いやすくなる点もナイトメアと同じだ。ガードされたときのスキは大きめだが、出の速い「テラーニー」につないでおけば相手の反撃を止められることも多い。



下段
の技

シャドウスライサー/[△]X

リーチ、攻撃範囲の両方に長けた中距離戦でのメインウェポン。ヒットしたときは相手を大きくぶつとばすので、リンク際に追い詰めたときにはさらなる効果が期待できる。ガードさせて大きく有利になるホールドとともに、起き攻めにも活用していきたい。



連係の
始動技

スピニングキック/[X]+B

「スピニングキック」からは、さまざまな連係技が出来る。中には構えに移行できるポイントもあるので、幅広い攻めを展開することが可能だ。なお、「スピニングキック」と「スピニングスラッシュ」は、ガードさせて有利。ここで止めておき、次の攻めにつなぐのもいいぞ。



優秀な
連係技

ダブルグラウンダー/[X]+△+X

[△]+△+X/[△]で2発目キャンセルから「チーフホールド」に移行できるようになり、この連係技の価値はさらに上がった。3発目までの打ち切りを警戒させ、2発止めや構えチェンジで攻めよう。「チーフホールド」後は、スキのない「テラーストンバー」を中心。



近距離
戦用

ダブルヘッドバット/[△]Y, Y

出が速く、「ダークミドルキック」とともに近距離戦の軸として使える。「スピニングキック」や「スピニングスラッシュ」をガードさせたあとの選択肢としても有効だ。1発で止めておけば近距離を維持し、2発出し切ればやや距離を離せることも覚えておこう。



立ち途
中の技

ライジングキック/立ち途中B

しゃがみから出せる固有技の中ではもっとも出が速く、下段攻撃をガードしたあとや、上段攻撃をかわしたあとの反撃技として活躍する。技自体のダメージは低いが、ヒット後は相手が近い位置でダウンするので、起き攻めしやすいこともポイントのひとつだ。



オリジ
ナル技

ダブルスラッシュ/[X], X

一見ナイトメアとの違いがないよう思えるが、2発目が逆側から剣を振るため、多少かわされにくいという長所を持つ。また、派生技の「ディレイクロス」からはベースホールドに移行することも可能だ。このほか、「ソードバスター」からの連係にも違いが見られる。



オリジ
ナル技

ブレイズショトローム/[X]+Y, X

ジークフリートの完全なオリジナル技。大剣を振り回したあと、下段攻撃へとつなぐ連係技だ。「ブレイズウインド」で止めておけばデキスターホールドへと移行するので、使い分けでも面白い。ただし、軸になるほど性能はないというが正直なところだ。



ジークフリート コマンドリスト

技名	コマンド	攻撃判定	備考	
ダブルスラッシュ	[△]X	上・上		
スラッシュクロス	[△]X+Y	上・上・中		
ディレイクロス	[△]X+Y	上・上・中	*1	
スラッシュグラウンダー	[△]X	上・下		
ダブルグラウンダー	[△]X+△+X	上・下・下	*2	
シャドウスライサー	[△]	下	*3	
レッグスラッシュ	[△]	下		
アーメットクラッシャー	[△]	中		
バックスビンスラッシュ	[△]	上		
クイックスビンスラッシュ	[△]X	上	*4	
クイックバックスビンスラッシュ	[△]X+△	上		
ライジングスラッシュ	立ち途中X	特中		
メイルショットローム	立ち途中X+X	特中・下	*5	
ガントレットバスター	(立ちY+△)方向走り中Y	中		
ランバートバスター	(立ちY+△)方向走り中Y+△	中		
ヘルムディバイダー	(立ちY+△)方向走り中Y+△+△	中・中		
アーマープレイカ	(立ちY+△)方向走り中Y+△+△+△	中・中・下	*6	
ブレイクキック	(立ちY+△)方向走り中Y+△+△+△+△	中・中・中		
バスタークラウンダー	(立ちY+△)方向走り中Y+△+△+△+△+△	中・下	*7	
スラストストロー	[△]	打撃投げ(中)	*8	
シャドウバスター	[△]	特中	*9	
スカイスブリッター	[△]	中	*10	
ヘッドバット	[△]Y	中		
ダブルヘッドバット	[△]Y+△	中・中		
ビースイングスライク	[△]Y	中		
アースディバイド	[△]Y+△	ガード不能	*11	
フルスイングスブリッター	立ち途中Y	中	*12	
グラディオロキック	[△]Y+△	下		
ダーカミドルキック	[△]Y	中		
アクセルキック	[△]Y	中・下		
アクセルヘッドアップ	[△]Y+△	中・下・中		
ダーカクサイドキック	[△]Y	中		
ジェイドクラッカー	[△]Y	上		
ショルダーチャージ	[△]Y	中		
ストンピング	[△]Y+△	下・下・下・	*13	
アーストランブル	[△]Y+△	相手ダウン中に△	ガード不能	*13
ライジングキック	立ち途中Y	中・中		
フレイズワンドデキスター・ホールド	[△]Y+△	中・中・中		

※コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。コマンド表記はDC版で表しています。△=横斬り、Y=縦斬り、A=ガード、B=キック、※赤字の技はDC版で入った新技です。

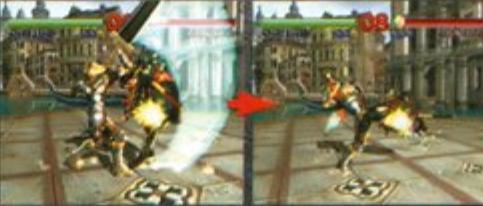


ONE POINT

ジークフリートで空中コンボはこう決めろ!!

空中コンボに関しても、ナイトメアと同じ。「スカイスブリッター」「フルスイングブリッター」「ファンタムディッパー」「グリーブカタバリスト」の4種をホールドし、浮きが低いときは「テラーニー」、高く浮いていた

ら「テラーストンバー」を入れよう。また、ジャンプ攻撃のひとつとなる「ダイビングフルスイングブリッター」は、ノーマルヒット時にも「テラーストンバー」が入る。下段攻撃を読んだときに狙ってみたい。

**Tips.2**ジークフリートの
基本戦術**ジークフリートを使いこなすための初步ガイドス****中距離戦のポイント等****長いリーチを生かして戦え**

中距離戦では、アストロスのようにこちらよりも長いリーチを持つ相手以外には、ある程度自由に動き回って構わない。下段攻撃の「シャドウスライサー」を中心に、「アーメットクラッシャー」や「ルーカスブリッター」「ライドスラッシュ」といった技を軸にしていく。連係技では「スラッシュ」及び「スピニングキック」始動のものが使いやすい。バリエーションが増えた「ダブルグラウンダー」や、ナイトメアよりも性能が高い「ダブルスラッシュ」からの連係技、そしてガードさせて有利になる「スピニングキックスラッシュ」などで攻め込もう。また、この距離で構えを使うときには「テキスターホールド」を中心に据える。ここからは、中段攻撃の「ファンタムディッパー」と「エアディバイド」、下

段の連係技となる「ファンタムスラッシュグラウンダー」で2択を仕掛けよう。相手のレンジ外から仕掛けられる見切られにくい攻撃だ。



選択肢の1つとなる「ルーカスブリッター」後はしゃがみ状態に。
リーチ、攻撃範囲に優れた「メイルシュトローム」への連係が効果大。

近距離戦のポイント等**ステップと8WAY-RUNの使い方がカギ**

不利な戦いが強いられる近距離戦とはいって、逆に大ダメージを奪うチャンスになる。じっくりとチャンスをうかがい、形勢逆転を図ろう。割り込みに活用するのは、「ダークミドルキック」を中心。これまで相手の動きを止め、そのあとの連係でダメージを稼ぐ。ややバクチにはなるが、いきなり「スカイスブリッター」で割り込みをかけ、カウンターを狙うのも悪くない。技による割り込みに固執しすぎず、ガードインパクトによる切り返しや様子を見ながらの細かいステップと8WAY-RUNを活用していくことも重要だ。

近距離戦で忘れてはいけない技はほかもある。まずは、間合いの広い投げ技。相手の技をガードしたあとはもちろん、「ダークミドルキック」や「ヘッドバット」ヒット

後のように、近距離かつ有利な状況で使っていく。また、出が速く移動に強い「クイックスピニングスラッシュ」も近距離で活躍する。



近距離戦では無理をしきすぎず、ときには堅くガードして様子を見よう。

攻め込まれたときには、ガードインパクトも重要な選択肢になる。

近距離での移動に対しては、「クイックスピニングスラッシュ」が有効だ。

2nd COLOR

2ndカラーは、アーケード版から大きく姿を変えた。動きやすさを重視し、何枚もの金属版を重ね合わせたブレードアーマーが特徴的だ。武器も1stカラーとは違うものを装備している。

**Character notes.02****Stage**
登場ステージ**ヴェネツィアの水路**

イタリアの真珠とも呼ばれるこの地は、無数に点在する島々を橋でつなぎ、水上の迷路都市である。

ヴェネツィアは地中海の商業権を独占し、まさに黄金時代を迎えていた。街は豪華な館や芸術品であふれている。

Wining pose
勝ちポーズ集**迷いを断ち切るために**

迷いの中に、ひとつの覚悟がうかがえる。ジークフリートの勝利ポーズ。ナイトメアと同じだが、セリフに違いがあるぞ。



※リプレイ時に各ボタンを押すことで勝ちポーズは選択可能です。

アーケードプレイヤーの語るジークフリート

ジークフリートは、なんといってもカッコよくなった2ndカラーに注目したいね。技の性能に関しては、アーケード版とほぼ同感覚だ。新技としてちょっといい下段攻撃がついたので、戦術の幅を広げたいときに使ってみよう。起き攻めにも活用してみるといいぞ。

PLAYERS VOICE

技名	コマンド	攻撃判定	備考
テフ・ホールド	デキスター・ホールド+方向+キック	特殊動作	
ベース・ホールド	デキスター・ホールド+中+方向+キック	特殊動作	
走り中の技			
ライドスラッシャー	方向走り中+キック	上	
ルーカスブリッター	方向走り中+キック	中	
ファームメントディバイド	方向走り中+キック	中・中・中	
スライディングキック	方向走り中+キック	下	
フライギング	方向走り中+キック	中	#23
ドロップブック	方向走り中+キック	上	
スカイスブリッター	方向走り中+キック	中	#20
アグリーバックワインダー	方向走りの走り中+キック	下	
ワインスラッシュ	方向走り中+キック	中	
ゾードバスター	方向走り中+キック	中	#24
バックハビンスラッシュ	方向走り中+キック	上	
シャドウインパクト	方向走り中+キック	下	
ハイブリックブレイブキック	方向走り中+キック	中	#25
フェイタルタイプ	方向走り中+キック	中	
フェイタルドライブ	方向走り中+キック	中・下	
基本技			
スラッシュ	①	上	
ゾードバスター	②	中	#19
ダークライキック	③	上	#26
レッグスラッシュ	④	下	
スプリットバスター	⑤	中	#27
ダークローキック	⑥	下	
ターンングヘッドスラッシュ	背を向けて⑥	上	
ターンングソードバスター	背を向けて⑥	中	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ヒルトインパクト	接近して⑧+キック	殴打技	
ナイトメアスラッシュ	接近して⑨+キック	殴打技	
ヴィッチャント	背後から接近して⑩+キック⑨+キック	殴打技	
カラミティフォール	相手の左側面から接近して⑪+キック⑫+キック	殴打技	
アンホーリーテラー	相手の右側面から接近して⑬+キック⑭+キック	殴打技	
アップスト	しゃがみ中⑮+キック⑯+キック	殴打技	ダウン引げ
技名	コマンド	攻撃判定	備考

*1…⑧、⑨☆⑩でベース・ホールドへシフト
*2…⑨、⑩、⑪、⑫で3発目をキャンセルしてチーフ・ホールドへシフト
*3…ホールド可
*4…⑩でデキスター・ホールドへシフト
*5…立ち途中⑩、⑪で2発目キャンセル可
*6…⑪、⑫、⑬でチーフ・ホールドへシフト
*7…2発目ホールド可、⑪、⑫、⑬で2発目をキャンセルしてチーフ・ホールドへシフト
*8…近距離ヒット時のみ投げへシフト
*9…⑪でベース・ホールドへシフト
*10…⑫でチーフ・ホールドへシフト
*11…⑬でキャンセル可能

*12…立ち途中⑭でチーフ・ホールドへシフト
*13…インパクト判定あり
*14…⑧+⑩、⑪でデキスター・ホールドへシフト
*15…⑧+⑩、⑪、⑫☆⑬でベース・ホールドへシフト
*16…⑩→で移動可能
*17…⑭で2発目をキャンセルしてデキスター・ホールドへシフト
*18…チーフ・ホールドを維持
*19…⑬でデキスター・ホールドへシフト
*20…⑭でチーフ・ホールドへシフト
*21…ベース・ホールドを維持
*22…⑭でチーフ・ホールドへシフト

*23…⑩+⑪、⑫でダウン状態へ
*24…⑭でベース・ホールドへシフト、⑪☆⑩でキャンセル、チーフ・ホールドへシフト
*25…⑭でベース・ホールドへシフト
*26…⑭でベース・ホールドへシフト、⑪☆⑩でキャンセル、チーフ・ホールドへシフト
*27…⑪でベース・ホールドへシフト
*28…⑪+⑫で着地際⑭/⑪+⑫で着地際⑭/⑪+⑫着地際⑭でチーフ・ホールドへシフト

備考欄解説

1st
COLOR

肩に何かの頭蓋を甲として装着し、前作「ソウルエッジ」では熊だった被りものが、野牛の毛皮になっている。その容姿はギリシャ神話に登場するミノタウロスを彷彿させるかのようだ。

Character notes.01

Profile

キャラクター プロフィール

バンガーを探して三千里

海難事故で流れ着いた新大陸で生きるロックは、孤児のバンガーと暮らしていた。ある時、微かに記憶に残る「ソウルエッジ」という言葉を手掛かりに、自分を探す旅に出たが、バンガーの孤独感に気付き、彼の元へ戻る。だが、ある日突然バンガーが姿を消してしまう。ロックの魂を欲した大神官クンベトターが、ロックを導き出すため、リザードマンたちにバンガーを誘拐させたのだ。このことを知った彼はバンガー救出のために再び海を渡る。



探しにリザードマンを手がかり
旅に出るロックがかり

Weapon

ロックの使用武器

アポカリブス(バトルアックス)



ロックは、バンガーラーを護るために、また彼自身が生きていくために、猛獣達と闘うことがある。ロックが毛皮を身にまとるのは、大地に等しく生きる「彼等」が、ロックにとって尊敬すべき勇者であったからだ。超重量のアックス、アポカリブスが鳴るとき、それはロック自身が命を賭けて闘っている証であるのだ。

TIME RELEASE CHARACTER ~激震の大地~

ROCK

出現条件

- アーケードモードをクリアする(7キャラ目)

アスタロスのコンバチキャラクターにあたるロックは、コマンド投げが1種類しかない代わりに、下段攻撃など、打撃面が非常に優れている。この部分を最大限に生かし、アスタロスとはひと味違った強さを見出そう。

Tips.1

ロックの
代表的な技

ロックを使うならまずはこの技を覚えよう

近距離
数の要ペアファング/ $\leftarrow Y$

ホールドできないことを除けば、アスタロスの持つ「ヴィメル」とまったく同じ性能だ。攻撃発生が速く、ガードされても隙がない。また、ダウン状態の相手にも当たるために、起き攻めで役立つなど、あらゆる局面で使える万能な技。近距離戦では絶対必要だ。

突進力
があるショルダータックル/ $\rightarrow B$ /しゃがみから $\rightarrow B$ / \rightarrow 方向走り中 B

こちらも「ペアファング」同様、アスタロスの持つ「スルバトル」と同じ性能の技だ。突進力があり、上段を避けながら攻撃できるので近距離戦と中距離戦の両方で役立つ。また、8WAY-RUNからしゃがみ状態からも出せるので、あらゆる状況から狙っていく。

追撃が
狙えるタイダルウェイブ/ $\leftarrow X+Y$

ヒット後にダウン投げの「ハイバーダイナマイツラム」を決められる突進技。ガードされたときの隙が大きいので、主に確定状況で使っていくといい。その確定状況となるのは、ガードインパクト(捌き)成功後と「ロックトマホーク」ホールドヒット後の2つ。



新技

ロッククラッシャー/ Y , \triangle or \square or \circlearrowleft or \circlearrowright or $\leftarrow Y$, Y

実はこの「ロッククラッシャー」は、前作「ソウルエッジ」にあった技で、新技というよりも復活技なのだ。斧を前に突き出して攻撃するため、意外とリーチが長く、2発目と3発目の間はディレイをかけることが可能。中距離戦での牽制効果が高い技になっている。

ロック
コマンドリスト

固有技

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ゲイルアックス	X , X	上・上	*1
スイングキャノン	X , Y	上・中	*2
サイクロンアックス	\triangle , \square , \circlearrowleft 方向走り中 \square	下	*3
ホライズンアックス	\square , X	下	
タイフーンアックス	\triangle , X	上	*4
リバースブリーズアックス	\triangle , X	上	
グリップショット	\square , X	上	
グリップクレイター	\square , X , Y	上・中	*5
スバイラルアックス	\triangle , \square , X	中	
ロードスパイラル	\triangle , \square , X , Y	中・中・中	*6
サンライズアックス	しゃがみから X , Y	下・中	
リバーススパイラルアックス	立ち途中 \triangle	中	
ロックリップ	Y , \square	中	*7
ロックスティア	Y , X	中・上	*8
リバースロックスティア	Y , \square , \triangle	中・上	*9
ロッククレイター	Y , Y	中・中	*10
ロックランチャー	Y , Y , \square	中・中	*11
ロックアサルト	Y , Y , \triangle , \square , \circlearrowleft , \circlearrowright , Y	中・中	
ロッククラッシャー	Y , Y , \triangle , \square , \circlearrowleft , \circlearrowright , Y	中・中・中	*12
ヒールクラッシャー	\square , Y	下	
マウンテンクラッシャー	\square , Y	中	*13
アクスウォルケイノ	\triangle , \square , \circlearrowleft 方向走り中 \square	中	
ペアファング	\square , Y	中	
ロックハンマーアックス	\triangle , \square , Y	中	*14
アクスサイドキャノン	\square , Y	中	
マウンテンデモリッシュ	立ち途中 Y	中	
走り中の技			
技名			
アクショット	\square 方向走り中 \square	中	
アクススイング	\triangle 方向走り中 \triangle	中	
トルネードスパイク	\triangle 方向走り中 \triangle , Y	中・中	
グラビティーアックス	\triangle 方向走り中 Y	上	
ランドスリップキック	\triangle 方向走り中 \square	下	
アクショット	\triangle , \square 方向走り中 \square	中	
アクススイング	\triangle , \square 方向走り中 \triangle	中	
トルネードスパイク	\triangle , \square 方向走り中 \triangle , Y	中・中	
リバースアックスハリケーン	\triangle , \square , \circlearrowleft 方向走り中 \square , Y	上	*17
ハンティングターン	\triangle , \square , \circlearrowleft 方向走り中 \square	中	
ロードハンティングターン	\triangle , \square , \circlearrowleft 方向走り中 \square , \square	中・中	
ハンティングブレイカーウェイブ	\triangle , \square , \circlearrowleft 方向走り中 Y	中	

*コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。コマンド表記はDC版で表しています。 \square =横斬り、 \triangle =縦斬り、 \circlearrowleft =ガード、 \circlearrowright =キック。
*赤字の技はDC版で入った新技です。

PART3 タイムリリースキャラパーエクトガイド!



ONE POINT

ロックで空中コンボはこう決めろ!!

最も使用頻度が高いのは、アストロスと同じように、コマンド投げの「スラムウォルテクス」からの「ハンティングブレイカーウェイプ」だ。このほかでは、投げ抜けされる可能性はあるが、ダウン投げの「ハイバ

ーダイナマイストラム」の確定状況が多い。それは前述の「タイダルウェイプ」を始めとし、「アクスウォルケイノ」や「クリップクレイター」「ロックニー」のカウンターヒットなどから決めることができる。



Tips.2
Tactics of Soul Calibur

ロックの
基本戦術

ロックを使いこなすための初步ガイダンス

中距離戦のポイント等

バトルアックスのリーチを生かそう

リーチの長い技を多く持つロックではあるが、中距離を維持して戦うよりも、突進力のある技でどんどん押していく戦い方のほうが望ましい。そのためにもまずは、牽制効果の高い「リバースブリーズアクス」や、リーチの長い「ハンティングブレイカーウェイプ」で相手の移動を事前に封じておくことが大切だ。この2つの技を主軸に中距離を制圧できたら「ショルダータックル」とダッシュからの投げ技による2択をおもむろに仕掛けていこう。なお、このとき使う「ショルダータックル」は $\triangle\rightarrow\circlearrowleft$ が基本だが、8WAY-RUNで相手の攻撃をかわしたあとであれば、当然 $\nwarrow\rightarrow$ 方向走り中 \circlearrowleft の「ショルダータックル」を使っていく。また、ダッシュ投げを狙いにいく際に、「スラムウォルテ

クス」をとっさに出すのが難しいという人は、「ロックスラム」と「キャニオンダイブ」の2つの基本投げで妥協しておいてもいいだろう。

牽制技はコレ!



「リバースブリーズアクス」は、中距離戦での牽制効果が非常に高い。

間合いを詰める!!



当たりの強さは本物。「ショルダータックル」でおもむろに突進せよ。

奇襲を仕掛けろ!!



プレッシャーをかけてガードしがちになったら投げを狙っていこう。

近距離戦のポイント等

豊富な下段攻撃が火を吹く

近距離で役立つのは素早い打撃技。中段は「ペアファング」と「ショルダータックル」、下段では「ホリゾンタルクリープキック」と「ホリゾンタルスイープキック」が強力だ。中でも、「ホリゾンタルクリープキック」は、ヒット後にこちらが有利になるので、2択を仕掛けるための技としても重宝する。ここからむやみに暴れる相手には「ペアファング」。ガードで固まる相手には投げ、といった2択が単純ではあるが非常に強い。そして、その「ペアファング」カウンターヒットや「ショルダータックル」「ホリゾンタルスイープキック」でダウンを奪ったあとには、アストロス同様の強力な起き攻めを仕掛けられる。ダウン状態のまま様子を見る、横転する、起き上がりに攻撃を出す、といったこの

3つの選択肢はすべて「ペアファング」で対応でき、これを嫌がってその場起きガードする相手には投げ技を狙っていけるのだ。



「ホリゾンタルクリープキック」は見切られにくいで積極的に使おう。



近距離戦の要となる中段攻撃は「ペアファング」。



ダウンを奪うことができるので起き攻めでも有効。

2nd COLOR



1stカラーの野牛の毛皮に対し、2ndカラーは角竜の頭蓋を被っている。また、脛当てなど、装着しているものが変わり、胸、背中、腕、足など、あらゆるところにタトゥーが入っている。



Character notes.02

Stage

登場ステージ

古代闘技場跡



水路を利用して建てられた古代闘技場跡。競技場としてだけでなく、劇場としても使われていたらしく、最上段の屋根付き貴賓席には、「競演関係者、貴賓席と入場門を奉獻せり」などの銘文が刻まれている。

Wining pose

勝ちポーズ集

大地を搖るがす雄叫び

力強い勝ちポーズが中心のロック。 \times ボタンでは、前作「ソウルエッジ」でもおなじみの「バンガーッ!!」が聞けるぞ。



※プレイ時に各ボタンを押すことで勝ちポーズは選択可能です。

アーケードプレイヤーの語るロック

PLAYERS VOICE

基本はアストロスなんだけど、ロックならではの技も盛りたくさん。特にアーケード版では隠しテクニックだった「ブリーズクラッチ」と「スパイラルクラッチ」は結構面白い。最終的には $\triangle\rightarrow\circlearrowleft$ 投げ1択ということで、簡単に投げ抜けされちゃうんだけどね……。

*1…1発目ホールド可、 $\triangle\rightarrow\circlearrowleft$ で2発目ガード不能に

*2…1発目ホールド可、ディレイ可

*3…ホールド可

*4… $\triangle\rightarrow\circlearrowleft$ でガード不能に

*5… $\triangle\rightarrow\circlearrowleft$, $\triangle\rightarrow\circlearrowright$ で2発目ガード不能に

*6…レバーを入れた方向へ移動する

*7…ホールドからも可

*8…1,2発目ホールド可

*9…1発目ホールド可

*10…ディレイ可

*11… $\triangle\rightarrow\circlearrowleft$ でガード不能に

*12… $\triangle\rightarrow\circlearrowleft$ でガード不能に

*13… $\triangle\rightarrow\circlearrowleft$ でガード不能に

*14… $\triangle\rightarrow\circlearrowleft$ 可

*15… $\triangle\rightarrow\circlearrowleft$ でガード不能に

*16… \triangle でキャンセル可

*17… $\triangle\rightarrow\circlearrowleft$ でガード不能に

*18…ホールド可・距離によって地震効果がある

*19… $\triangle\rightarrow\circlearrowleft$ でガード不能に

*20…入力タイミングで一発目が打撃になることもある

△=短く入力、→=長く入力、※=スライド入力、③=ホールド入力

1st
COLOR

露出度の高い赤い衣装がまぶしい1stカラー。長い髪は三つ編みにして背中に垂らし、緑色のイヤリングをついている。二の腕をつかんだポーズは自分の腕前に対する自信の現れだろうか。

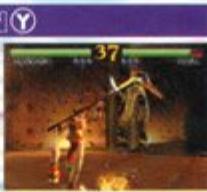
Tips.1

ミナの
代表的な技反応は
コレ

揚撃(ヨウゲキ)/△(Y)

全キャラ中最速を誇る浮かせ技。威力も大きく、ガードされてもそれほど大きなスキはない。ミナの左側に攻撃判定があるため、右に移動されると避けられやすいという欠点はあるが、逆に言えば左には避けられにくい。起き攻めにも使うミナの主力兵器だ。

ミナを使うならまずはこの技を覚えよう

性能
変化

震面蹴(シンメンシュウ)/△ or □ or ▲(B)

アーケード版では上段攻撃だった技だが、DC版では中段攻撃へと変化した。意外と出が速いので、近距離での割り込みにも有効。またジャンプ状態なので、下段や特殊中段攻撃を避けながら攻撃できる。ミナに強力なジャンプ技が増えたと見るべきだろう。

起き攻
めに

滑面昇蹴(カツメンショウシュウ)/△(B), □(Y)

下段の足払いから中段蹴りへの連続攻撃。1発目の足払いを前進しながら出すので、中距離でも有効。1発目がヒットすれば相手を浮かせられるので、2発目が確定する。出はそれほど速くないが、ダウントラップの相手にもヒットするので、主に起き攻めに使用。

上段す
かしに

旋風光翼儀(センフウコウヨクギ)/△(X)+Y

一度身をかがめてから斬馬刀を回転させる中段攻撃。出した瞬間にしゃがみ状態になるため、上段攻撃に対する割り込みに有効な技だ。横振りの中段攻撃なので、相手の8WAY-RUNをつぶすこともできる。ガードされてもスキが小さいので、常に狙って問題ない。

性能
変化

転断撃(テンダンゲキ)/△(Y)

DC版になって性能が変化した技。アーケード版に比べてリーチが若干短くなった代わりに、移動している相手に対する追尾能力が向上している。ソウルチャージキャンセルから出すことでガード不能にもできるので、中距離戦や起き攻めで活躍することだろう。



新技

疾柄撃(シッハイイゲキ)/△(X), □(Y)

「縄糸斬撃」をキャンセルして柄で殴りつける中段攻撃。△ボタンを連打すればしばらく出せるうえに、「縄糸斬撃」からディレイをかけられるので、前進してから出すことも可能だ。ガードされてもスキが非常に小さいので、主に近距離で使用するといいだろう。



新技

潜牙撃(センガゲキ)/△(Y)

相手の足元を突き刺す下段攻撃。直線的なため8WAY-RUNで避けられやすいが、カウンターヒットすれば、相手を吹き飛ばせるので、ステージ端でリングアウトを狙うこともできる。威力も比較的大きいので、中距離で狙ってみるといいだろう。



新技

孔式襲扇儀(クンシキシュウセンギ)/△(X), □(Y)+Y

アーケード版で技名がついていなかった技。1発目の攻撃判定が出たあとに「孔式襲扇儀」が出る。1発目がヒットしたあとに出来ば2発目の中段攻撃が確定。また新要素として△+Yから△を1フレームで入力すればソウルチャージでキャンセルできる。

ソン・ミナ
コマンドリスト

固有技

技名	コマンド	攻撃判定	備考
迅刃撃(ジントウゲキ)	*△	上・上	
迅刃捻尖蹴(ジントウネンセンゲキ)	*△, □(Y)	上・上・中	
連蹴撃(レンブゲキ)	△, □(Y)	上・上	
連蹴揚蹴(レンブヨウフウジン)	△, □(Y), □(Y)	上・上・中	
連蹴柳崩(レンブリュウフウ)	△, □(Y) or △	特殊移動	
拂撃(ソウゲキ)	△(X)	下	
円拂撃(エンソウゲキ)	△(X)	下	
孔式螺旋儀(クンシキキセンギ)	↓△(X)+Y/しゃがみ中△+Y	中・中・中	
孔式襲扇儀(クンシキシュウセンギ)	↓△(X), □(Y)	下・中・中・中	
縄糸斬撃(テンザンゲキ)	△(X)	中	
疾柄撃(シッハイイゲキ)	△(X), □(Y)	中	※1
影踏刃(エイトウジン)	△(X)	下	
遠柄撃(ソクヘイイゲキ)	△(X)	上	
病撃(ヘイイゲキシウ)	△(X), □(Y)	上・上	
牙流撃(ガリュウゲキ)	立ち途中△	中	
刈歩尖撃(ガイホセングキ)	△(X)	上・中	
斬裂刃(ダンシュウジン)	△(Y)	中・中	
飛泉刃(ヒセンジン)	△ or □(Y)	中	
揚撃(ヨウゲキ)	△(Y)	中	
転断撃(テンダンゲキ)	△(Y)	中	
尖撃(セングキ)	△(Y)	中	
潜牙撃(センガゲキ)	△(Y)	下	
潜牙連尖撃(センガレンセンゲキ)	△(Y), □(Y)	中・下	
連尖撃(レンセンゲキ)	△(Y), □(Y)	中・中	
滑尖撃(カツセンゲキ)	しゃがみから△(Y)	下	
柳柄撃(リュウヘイイゲキ)	△☆(Y)	上	
翔撃(ショウゲキ)	立ち途中△	中	
※コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。コマンド表記はDC版で表しています。△=横斬り、□=縦斬り、○=ガード、●=キック。 →=短く入力、←=長く入力、×=スライド入力、○=ホールド入力。※赤字の技はDC版で入った新技です。			

Character notes.01

Profile

キャラクター профиль

再び家出したおてんば娘

「ソウルエッジ」の探索に旅立ったミナだったが、ファンの手によって家に連れ戻されてしまう。父により修行のやり直しを命じられたうえに、縁談が持ち上がるなど、家の生活は窮屈極まりない。「ソウルエッジ」を探し出せば、一人前と認められるに違いないと思い込んだミナは、再度家を飛び出してしまう。旅の途中でアイヴィーとの戦いに敗れたミナは、棍法をミックスした自分なりの武術を編み出し、「ソウルエッジ」を追い求めるが……。

成家式大刀術と真行山監
ミナオリジナルの武術だ。

Weapon

ミナの使用武器

紅雷(斬馬刀)



斬馬刀とは、その名からもわかる通り、馬を一刀両断にできるほどの、すさまじい破壊力を秘めた武器だ。先端に大きな刃を持つため、重量が増大しており、扱うにはかなりの力と修練が必要とされる。この紅雷は成家に代々伝わる武具のひとつだが、家出する際にミナが勝手に持ち出てしまったものだ。



ONE POINT

ミナで空中コンボはこう決めろ!!

ミナの空中コンボは何なくとも「揚撃」から。浮いた相手に入る技は「烈跳尖」がベストだ。ただし、しゃがみ状態の相手に「揚撃」を当てた場合は入らないので、その場合は再度「揚撃」を入れよう。また相手と密着

しているときに「揚撃」を当てた場合も入りにくい。相手を浮かせた位置および、相手キャラクターの体の大きさによって入れる技を変えよう。起き攻めは、「転断撃」と「滑面昇蹴」による2択を仕掛けるのがベスト。



Tips.2

ミナの
基本戦術

中距離戦のポイント等

常に中距離を維持するよう心がけよう

ミナの武器である斬馬刀はリーチが長いので、中距離戦はお手のものだ。しかし、遠距離の相手に届く技は少ないので、常に斬馬刀が届くか届かないかくらいの間合いをキープするように心がけよう。相手が後ろに下がるようなら、「縄糸斬撃」や「回天跳撃」、「進撃」のような前進力のある技で間合いを詰めながら攻撃する。特に「縄糸斬撃」と「進撃」は、横方向に対して攻撃範囲が広く、移動する相手にも当てやすいので覚えておこう。逆に相手が前進してくるならば、早めに「柳重刃」や「断闇刃」などの間合いを離す技で対処する。この2つの技で相手の前進を止めたら、いよいよ「揚撃」と「滑面昇蹴」による2択攻撃の仕掛けを。そしてダウンした相手に「転断撃」と「滑面昇蹴」による起

き攻めを仕掛ける、というミナの勝ちパターン。このパターンに持ち込めるように、間合いを考えつつ色々と試行錯誤してみてほしい。

相手を逃がすな



8WAY-RUNで様子を見る相手には、躊躇込んだり攻撃を仕掛けよう。

近づけさせるな



間合いを詰めてくる相手には、逆にリーチを生かして足止めを。

そして起き攻めへ



ダウンさせたら起き攻めへ移行。横転で避けにくい2択攻撃を。

近距離戦のポイント等

技の特長を知り的確に反撃していく

出の速い技が少ないミナにとって、近距離は少々苦手な間合い。相手の攻撃に合わせた反撃技を知らないと、常に受け身になりかねないので注意が必要だ。まずこの間合いでも攻撃の要になるのは「揚撃」。出の速い中段攻撃なので、相手の技をガードしたあとなら反撃技として十分使用可能。ただし技紹介のところで述べた通り、右側に移動されると避けられやすい。そこで、技をガードされたあとに右側に移動する相手には「円撃」、「旋風光翼儀」で移動を制限する。この2つの横振り攻撃は、出した瞬間にしゃがみ状態になるため、相手が強引に攻撃してきた場合にも避けやすいことが特長だ。また、出の速い特殊中段攻撃でこちらの攻撃をつぶしにくる相手には、「回天跳撃」や「円舞刀」

「震面蹴」などのジャンプ状態になる技が有効。これらの技を使い的確に反撃することが、近距離戦の基本なのでよく覚えておこう。

割り込みにも使用



近距離でも攻撃の主役となる「揚撃」だが、避けられやすいので注意。

上段すかしが重要



上段すかしのうえに、横振り攻撃の技で相手の移動を封じたい。

ジャンプ状態の技



特殊中段攻撃に対しては、ジャンプ状態の技で対処しよう。

連続陣 (ラセンジン)

岩碎錠 (ガンサイシュウ)

屈筋尖撃 (クツハイセンギ)

戒越蹴 (カイエツシュウ)

天舞跳輪儀 (テンブショウリンギ)

跳退刃 (チョウタイジン)

走り中の技

縄糸振撃 (テンシシングギ)

巣衝撃 (ガンショウゲキ)

潜身蹴 (センシンシュウ)

背転轟旋刃 (ハイテンリュウセンジン)

柳重刃 (リュウジュウジン)

浮葉蹴 (フヨウシュウ)

乱葉蹴 (ランヨウシュウ)

背転圓刃 (ハイテンリュウエンジン)

柳連刃 (リュウレンジン)

柳旋刃 (リュウセンジン)

潜ア連座刃 (センガレンザジン)

玄武 (ゲンブ)

孔式黒翼蹴 (クンシキコクヨクゼン)

丸撃 (コウゲキ)

柳掃蹴 (リュウソウシュウ)

孔式飛廉刃 (クンシキヒエンジン)

剝剥撃 (セッソウゲキ)

転断撃 (テンダンゲキ)

震蹴蹴 (レキフュウシュウ)

抱刃 (ホウツジン)

潜ア抱刃 (センガホウツジン)

地討戦 (チトウゲキ)

基礎技

技名

コマンド

攻撃判定

備考

舞刀撃 (ブトウゲキ)

断落撃 (ダンラクゲキ)

側頭蹴 (ソクケイシュウ)

屈刃撃 (クツジングギ)

屈落撃 (クツラクゲキ)

地討撃 (チトウシュウ)

転身刃撃 (テンシンジングギ)

転身落撃 (テンシンラクゲキ)

転頭蹴 (テンケイシュウ)

転屈刃撃 (テンクツジングギ)

転屈落撃 (テンクツラクゲキ)

地転蹴 (チテンシュウ)

迅風撃 (ジンフウゲキ)

頂落撃 (チョウラクゲキ)

震面蹴 (シンメンシュウ)

迅風撃 (ジンフウゲキ)

頂撃 (チョウツイギ)

頂開蹴 (チョウカイシュウ)

迅撃 (ジンソウゲキ)

潜蹴蹴 (センショウゲキ)

潜払蹴 (センツシュウ)

技名

コマンド

攻撃判定

備考

跳転蹴 (チョウテンタイ)

柄首刈落 (ヘイシユガイラク)

脱首倒 (ダッケントウ)

柄首乘突 (ヘイシユジョウツツ)

膝手捲落 (タイシユカンラク)

技名

コマンド

攻撃判定

備考

2nd COLOR



緑を主体にした2ndカラー。装飾がほどこされた斬馬刀や、防護のための胸あてもついており、より戦闘的な衣装といえる。髪は動きやすくするためにショートにしており、チャーミング。



Character notes.02

Stage

登場ステージ

トルコの地下迷宮～死者の間～



未だ多くの謎に包まれた、トルコの地下市カッパドキアの地化寺院。それが数世紀の後に、時の権力者によって豪華な宮殿へと作り替えられたもの。しかしその最深部に何があるかは、誰にもわからない。

Wining pose

勝ちポーズ集

勇ましい勝ちポーズ

負けん気の強いミナだけに、どの勝ちポーズも強気な勝ち台詞。Yボタンの勝ちポーズが特に躍动感がありオススメだ。



※リプレイ時に各ボタンを押すことで勝ちポーズは選択可能です。

アーケードプレイヤーの語るミナ

アーケードでは、2択性能の高さだけで強いと思われたミナだけど、つき詰めていくと意外なもろさもあった。しかしDC版で追加された新技と、技の性質変更で、スキのない戦いができるようになっている。キリクとは一味違うミナならではの戦術を作りたいね。

PLAYERS VOICE

備考欄解説

※1...ディレイ可

※2...Yを押すタイミングで段数が変わる

※3...Ⓐでキャンセル可

※4...ヒット時ののみ飛び退きにシフト

※5...エッジマスターのみ使用可能

SPECIAL INTERVIEW FOR COLLION PLAYERS

DC版「ソウルキャリバー」発売記念インタビュー PART 2



左の製品版を買うかどうか迷っている人は、まずはこの号についているドリマガ体験版(右)をすぐにプレイしてみよう。早くも今年最高の作品となりそうな「ソウルキャリバー」。この夏、これをやらずして、何をやるっ?!

先週号の「ドリマガ」本誌では、開発が終わったばかりのナムコVS開発部を訪れ、完成したばかりのDC版「ソウルキャリバー」の見どころと開発秘話を語ってもらったが、今号では引き続き実際に「ソウルキャリバー」を触れた人々に向けてのコメントを中心にお届けするぞ。まだ製品版を買ってない……という人も、今号に付いている体験版を今すぐ遊ぼう! もっと「ソウルキャリバー」のことが知りたくなるはずだぞ! まずは製品版のオープニングについてからだ。

渋江■オープニングについては、ユーザーの方々からは今度はどんな“ムービー”なんだろうという期待が大きかったようですが、実作業は4ヶ月でしたからね(笑)。4ヶ月じゃムービーができるわけもなく(笑)。当初は1枚絵のイラストが紙芝居風に流れるという予定もあったんですね。で、いちおう各キャラのモデリングがちょこちょこと上がってきたところで、これをそのまま使って、リアルタイ



約3時間以上にもわたった緊急インタビュー。スタッフも、その内容に自信があるのか、終始にこやかな談義に。

ムで次々と絵が変わっていって、コントローラで動かせたりしたらどうだろう……なんて話がどんどん盛り上がっていたんですね。プログラマーにも内緒で(笑)。それで話がどんどん膨らんで、企画書みたいなものがてきて、よしこれでどうだ、といふことでプログラマーに相談に行ったら、「おいおいもう4月だよ。今さら何を言っているんだい?」みたいな感じで怒られまして(笑)。それから何とか急いでモーションキャプチャーを始めて、新規の演武シーンと合わせて4月末から5月頭ぐらいに収録したんですね。その頃雑誌

にモーションキャプチャーの写真が出ましたけど、実はあれ、このときのものなんです(笑)。当時はプログラマーもメインのところから動かせませんから、少しずつ手の空いた人をヘッドハントしまして(笑)、最後はマスターアップ直前まで毎日絵が変わっていましたからね。

小西■たぶん世間的には、今度はどんなオープニングムービーを見せてくれるんだろう? みたいなところがあったんだと思いますが、今回は新しい世代のドリームキャストというハードを前にして、どんなことができるだろうかってところから生まれ

てきたアイデアですからね。今回のオープニングに関しては、プレイヤーにも楽しんでもらおうと“ある趣向”が施してあるんですが、限られたRAMの中にモデルデータやら絵のデータやらモーションデータやらを常駐させ、さらに裏読みをして場面を開拓したりと、プログラム的にもかなり苦労をしているんですね。おかげさまで、そのかいあって、今までになかったオープニングが提供できたんじゃないかなと思います。今回のをきっかけに、今後のムービーのあり方なんかに新しい夢が広がるばかりで(笑)。これからもっと面白いものができる気がしますね。

渋江■そう。単純にムービーを否定するわけじゃなくて、リアルタイムとムービーを混合して、例えばどこまでがムービーで、どこからがリアルタイムかわからないようなモノ。単純にオープニングはムービーでという流れから一歩進んだモノが、今回を機に見えてきましたよね。



ムービーではなく、リアルタイムモデルを使ったDC版のオープニング。その内容には、実は秘密が? 爆笑と感動必至の(?)「それはみんなの目で確かめてくれ!」



オープニング担当の岩崎加奈子さん(左)と音楽担当の渋江康士氏(右)

「ムービーだけがすべてじゃないですよね」

100万人の プレイヤーへ

いよいよ発売されたDC版「ソウルキャリバー」。前評判もすこぶる絶好調の本作のスゴさを疑っていた人も、今号のドリマガ体験版をプレイしてみれば、その端はわかつてもらえたのではないだろうか? まだまだこんなもののじゃない製品版のスゴさ、普通にプレイしただけではわからない開発者からの秘話などを先週に続いてお届けしよう。全DC100万ユーザー必見だ!!

「体験版の残り9割を知りたい人は製品版を」

恩田■今回は、そのへんすべてが初めてでしたから、いろいろヘビーでしたね。我々も本当に手探り状態だったので。でも、今後はどういう仕込みが必要なのかわかりましたから、新たなノウハウができたという点で、今後も期待してほしいですね。ただ、ドリームキャストって、こんなに性能がいいわけだから、そのへんは随所にいろいろやってるんですよ。ゲーム中でも裏読みとかを勝ちポーズ中にやってて、ロード画面が短いとか、サバイバルモードもやっててわかるとおり、もうサクサクキャラが変わって進みますよね。

渋江■オープニングはちゃんと2ndカラーでもできますので。あとは髪のないキャラで、ぜひ頭を搔いてほしいですね(笑)。

ミッションバトルモード誕生の経緯

—ところで、DC版最大のオリジナルモードが「ミッションバトル」になった理由というの?

小西■PS版の「ソウルエッジ」で、エッジマスターモードという形で、武器を揃えてストーリーを進めていくというのがあったんですが、それがこのほか好評だったんですね。だからそれを受け継いだ形で、何かしら1人で遊び込めるモードを作ろうとなつたんですが、前回の反省点として、不得意なキャラを使って難しいミッションをやらないと、先に進めない……といふシチュエーションがあったん

です。今回そのへんは、どのキャラでも進めるようにしようと。例えばプレイヤーが、テクニック不足で、先に進めなくとも、他のミッションで遊んでポイントをためればどんどん目標を達成できるという形にしたかったんですね。遊びとしても、バーッと一気に絵を集め、まとめて資料を見れるという感じで、面白いと思いますよ。

インターネットの部分は?

恩田■現在作ってる真っ最中です(笑)。もしかしたら、発売日の日には、まだ全部入っていないかもしれません(笑)。けど、もう今突貫工事でやってますから。内容的には、今回DC版のソフトに入れられなかった部分とか、インターネットならではの遊びというのをもうちょっと入れてみようかなと。あとは絵を使ったモノをいくつか用意する予定です。今頑張って作ってるところなので(笑)。

小西■データは今仕込み中です。プレイされた方は気付いたかと思いますが、パスワードが出るんですね。そのパスワードを入れると見れるスペシャルステージと、タイムアタックモードとサバイバルモードのランキングなどを予定しています。

発売後も内容は継続して?

恩田■やっていきますよ。バージョンアップしていく。発売直後まだ見れないところは、「もうちょっと待っててね」みたいなふうになってるとは思いますが(笑)。かなりボリュームのあるモノも予定しています



左からプログラマーの小濱忠史氏、設定担当の恩田講氏、モーションと全体統括の世取山宏秋氏(この隣には、企画担当の小西輝彰氏)。DC版にはまだまだお楽しみが?

で、期待していてほしいですね。

—ところで、初心者的人はガチャプレイで満足してしまったりしそうなんですが、「ソウルキャリバー」の真髄を味わうための遊び方の指南などがあれば。

世取山■まずはミッションバトルモードの「チュートリアル」をやってください。このゲームの場合、チュートリアルをやれば、何をどうして遊べば楽しいのかって、システム的な部分が凝縮されますから。このモードをやり込めば、「キャリバー」の世界や遊びも確実に広がるはずです。もちろん、ちゃんとやってれば、いいこと(隠し要素の出現)とかいっぱいありますから。

恩田■あと、ブラックティスモードの技実演。あれはものすごく手間がかかるんですけど。もう企画の人間が昼夜交代制で作り上げましたから。

小西■あれ、わざと人間っぽく入力も仕込んであるんですね。この技はカッコイイとか、どういうタイミングで出せばいい

んだって、一目でわかりますから。

—ところで、DC版をやってアーケードでも遊びたいユーザーのために、NAOMI版で再リリースなんて話はないんでしょうか?

世取山■100万本ぐらい売れちゃったら、出さざるを得ないと思いますけどね(笑)。それはまずはお客様の要望次第ですね(笑)。

—今回ドリマガの体験版をプレイして、まだ買うのに迷ってる人がいるかと思いますが、そのへんの人にメッセージを。

世取山■体験版は製品版の1/10にも満たない内容ですから(笑)。あの9割以上の楽しさを知りたい人は、ぜひ買ってください。そういう部分は残しますからね(笑)。あと、今までの格闘ゲームと違って、操作感覚がむちゅくちゃリアルタイムにゲームで味わえるのは体験できたと思いますので。他にもたくさんある魅力を味わいたい人は、ぜひお店に買いに行ってください。

—実はまだまだ語りきれなかった開発秘話。次号はいよいよタイムリリースキャラについても語るぞ。乞うご期待!!

(7月21日、ナムコVS開発部にて収録)



アーケード版で途中まで作りながら、時間切れで入れられなかったというセルバンテス。DC版ではまったくの新キャラとして楽しめる!



まだこんなものじゃない「ソウルキャリバー」。体験版が楽しい! と感じたら、残り9割以上の楽しみを製品版でゲットせよ!! 次号も開発秘話は続くぞ!!

SPECIAL INTERVIEW FOR COLLECTOR PLAYERS

新しく入ったモーション、技、音声の秘密

DC版をやり込むと、アーケード版ではお目にかかれなかった数々の新要素を確認することができます。全キャラ分の演武の中でも「タイムリリースキャラのリザードマンの一人演武は一見の価値あり(笑)」だと。ちなみに、新技や新ボイスなどは、一応アーケード版のときに作っておいて入らなかったモノなどを完全復活させたものとのことです。DC版は“スキ”がないのだ!



一番新技の入ってる感じのアイバー。アーケード版のときに一番最後まで時間のかかったキャラだけに、今回は当時の無念を払った?

ドリマガ体験版はプレイしたか!? この夏、これを買わずに何を買う?!

Fighting Integration Disc

SEVENTH CROSS

ファイティング インテグレーション ディスク

セブンス クロス

●ドリームキャストマガジン7/23増刊号付録、またはNECホームエレクトロニクスにて配布(送料500円はユーザー負担) ●通信対戦ゲーム

気になる公式大会・中量級の結果をリポート!

初大会ながらも白熱した展開を見せたS-COS MOSドリームキャストマガジン杯。前回は無差別級の結果をお伝えしたが、今回は引き続き行われた中量級をリポートしよう。バラメータ制限が厳しく、装備するパーツ属性と行動設定が勝敗を左右する中量級。そんな中、今大会で人気だったのはBIO RACERのARMとMETALのBODYの組み合わせ。この結果が及ぼす、今後の大会への影響が楽しみだ。



セブンスクロスで育成したプレイヤー生物を、他人の生物と戦わせることができるF.I.D. 育成にかけた時間と情熱が、キミを勝者の高みへと導いてくれるのだ。

順位	キャラクター	フレーダー
1位	KNIGHT	Knight
2位	MOLY	Moly
3位	NAOJI	Naoji
4位	ALPHA	Alpha
5位	BASIMA	Basima
6位	GR-5	Gr-5
7位	KNIGHT-E	Knigh-E
8位	TEPPEN	Teppen
9位	YUJIN	Yujin
10位	JET-ONE	Jet-one
11位	NEHE-ET	Nehe-et

大会のエントリーも受け付けているインターネットホームページ「ファイティングネットワーク」では、すでにオフィシャルランキングも公開されている。

公式大会日程

無差別級と中量級、2つの大会を観て思ったのは、打ち合わせしたかのように酷似した形態の生物が多くなったこと。今後の大会では、もっとバラエティに富んだ生物が見てみたいものだ。パーツの組み合わせには一長一短があるので、誰にでも優勝の可能性はあるぞ。

第2回大会 無差別級

8月2日(月)~8月9日(月)

第2回大会 中量級

8月9日(月)~8月16日(月)

第3回大会 無差別級

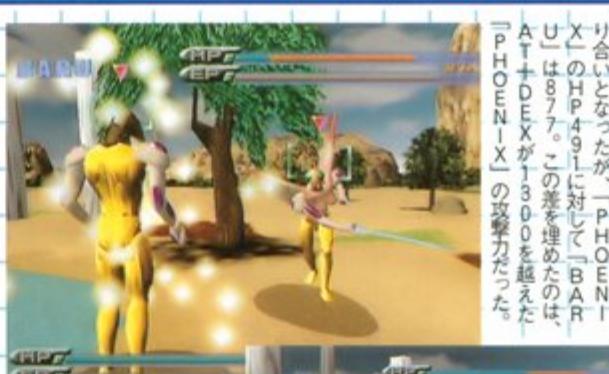
9月1日(水)~9月8日(水)

第3回大会 中量級

9月9日(木)~9月15日(水)

無限大記念
中量級
王者決定
[PHOENIX]
不死鳥

決 勝



Cブロック
BARU

VS
Pブロック
PHOENIX

EXIT
HEAD
ARM
BODY
LEG



さらに、小刻みに回復する
「PHOENIX」に対し、回
復設定を60%にしていた
「BARU」は、回復タイミ
ングが合わずダメージが蓄
積。毒回復で毒攻撃を無効
化していたのだが徒労に。

準決勝第1試合



のH-Pも
りで
「BARU」
がA-
B-4が
BARU
も上回
つてい
た。こ
よ

Cブロック
BARU
VS
MELMO
Hブロック

準決勝第2試合



D-
E-
いの
EAR-
INT
が高
が、無
意
トが足
は、無
意
EX-
攻
レボ
シナ
黒星
を吸
した
る。

Jブロック
THE EARTH
VS
PHOENIX
Pブロック

セガ非公認企画



SEGA UNOFFICIAL PAGE!?

RENT

A
hero™
returns

レンタヒーロー・リターンズ

つ、ついに夢がかなったのか？

本誌P13ページの発売予定ラインナップ表は見ていただけたかね！ 諸君のビックリしている顔が目に浮かぶよ。オレもビックリしたけど。

(ウメ)



- メガドライブ用カートリッジ
- 91年9月20日発売
- 8メガ+バッテリーバックアップ
- アクションRPG



Am2
AM R&D DEPT. #2



じつは、となりのいえのアリサちゃんにこのラブレターをわたしてほしいんだ。はずかしくって、じぶんじゃわせないんだよ。

超スクープ!! ウソかマコトかっ!? 発売ラインナップ表に

「レンタヒーロー」が!?

「レンタヒーロー」DC版が発売されることを信じて止まない諸君、喜べ！ 本誌の締め切りギリギリ直前に超ビッグな特報が飛び込んできたぞ!!!

毎週セガからドリマガ編集部宛にドリームキャスト発売予定ラインナップ表がFAXで送られてくるのだが、なななんとさっき届いたばかりのその表の一番最後の欄に、「レンタヒーローNo.1」という名前が記されてあったのだ！ 「おいおい、マジかよコレ」と編集部一同がざわつく中、ただちにデータページ担当編集がセガへの確認作業に取りかかる一方、早速本誌P13の発売スケジュール表にそれを掲載、そして当コーナーも急速ページ内容を差し替えることが決定。

※この件に関するセガ及び編集部への電話質問などは、一切受け付けておりません。

諸君としてはこの情報が本当なのかという点が気になるところだが、セガにその点を問い合わせると「ラインナップ表に掲載した以上、本當です。詳細に関しては、今はお話しすることはできません」とのこと。うーん、今イチ歯切れが悪いが、どうやら本當であることには変わりはないようだ。今後もこの「レンタヒーローNo.1」がいかなるゲームなのかをセガに確認し、続報が入り次第コーナーで詳しくお伝えするつもりなので、まずは大人しく待っていてほしい。そして続編が決定したということで、当コーナーもセガ公認のオフィシャルページに昇格という可能性も出てきたぞ。みんな、やったね！

↓本誌P13のスケジュール表に注目せよ!!↓

未定	Balders Gate -バルダーズ・ゲート-	セガ	未定	A・RPG	通信
未定	Project APEX (仮称)	セガ	未定	RPG	未定
未定	★レンタヒーローNo.1	セガ	未定	未定	未定
未定	ALO -アロ- (仮称) (C64)	TAKUYO	未定	C64	未定
未定	スーパーロボット大戦 (仮称)	バンプレスト	未定	未定	未定
未定	けふねがわのくわくわくのゆうごく (仮称)	レンダーハウス	未定	C.D.DC	未定

私たちDC版が発売されたら、必ず購入します！

●MD版をプレイしていて一番納得できなかったのが戦闘なんです。でも「シェンムー」のQTEみたいなシステムだったり、ぜひ遊んでみたいと思います。

(大阪府・光富真一)

ウメ■オレもつい先日クリアしたけど、やっぱり戦闘シーンはきつかったよ。

●MD版は持っていますが、DC版が発売されたら絶対に買います。「ソニックアドベンチャー」みたいに、ソフトからインターネットに繋げられるといいと思います。

(岐阜県・大矢裕一)

●プレイしたことないけど、話を聞いていると遊んでみたいになります。ぜひモード対応で出してください。

(鹿児島県・松原雄三)

ウメ■ネットで仕事を受注できたらリアルで面白いよね。

●今までいろいろRPGをプレイしていましたが、MDを持っていなかったのでプレイしたことはありません。キャラに一目惚れしてしまったので、ぜひDCで出してください。(福井県・岩松涼子)

ウメ■今回の発表はホントらしいぞ！



福岡県・GO



千葉県・山田☆128



北海道・東風平りんどう

ハガキ
大募集!

めざせ10万人 絶対購入宣言！

もしDC版が発売されたら、絶対に買うぞ!!宣言を大募集中。1人1回の宣言で、必ずハガキで。二重投稿、封書、電子メールの投稿はボツ。あて先は当コーナー内「絶対購入宣言」係まで。

現在180人、
ゴールまであと
9万9820人

当コーナーもいよいよ
オフィシャル化か!? 待て、続報!!

党員募集 集え、レンタヒーローを愛する者よ!

当コーナー存続のためには、諸君からのハガキが必要不可欠。文字ネタは、読者レースの推奨名馬のノリでハガキを書いてくれ。採用者は勝手に党員として認定、以下の掲示を強制するのでヨロシク(笑)。

党員の掲示

- 移植・続編を希望するゲームは、常に「レンタヒーロー」であること。
- ネットの書き込みでも「レンタヒーロー」と連呼すること。
- 他のゲーム誌や雑誌の専門誌でも宣伝活動すること(笑)

党員名簿

- No.69 ゆきべえ
 No.70 ジョー・タイラント
 No.71 Coolire
 No.72 佐々木浩之
 No.73 光富真一
 No.74 大矢裕一
 No.75 松原雄三
 No.76 岩松涼子
 No.77 山田☆128
 No.78 東風平りんどう

〒103-8501 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「レンタヒーロー・リターンズ」係まで。

オルルド王国 投稿通信

●リバーヒルソフト ●発売中(7月15日発売)
●5,800円 ●架空世界シミュレーション
●1人プレイのみ ●VM/キーボード/通信対応

楽しいお便りも届いているぞ!

◆ワーネバのパロディバージョンで、「ワールド・ネバーランド～オールド王国物語～」というのを考えてみました。「オルルド」をもじって「オールド」にしました。内容はもちろん、年寄りばかりが暮らしている世界です。また、年に一度「ゲートボール・王国王座決定戦」があります。普通のワーネバだと30年ぐらいしか生きられませんが、このパロディバージョンは130年生きられます。ただし、普通のワーネバで育てたキャラのデータが必要です。そして、仕事ランクによってパロディバージョンでの年金が変化します。なお、パロディバージョンでは、あらかじめ60歳からのスタートになります。ワーネバ本編をやり込んだ人への褒美として、ファンディスクみたいなカタチでこのパロディバージョンを発売してほしいです(本気)。どうかよろしくお願ひします、リバーヒルソフトさん。とかいいつつ、実はまだワーネバプラス未プレイ(笑)。

【東京都/高齢化社会を考える会会長】

●ワーネバでの労働成績によって年金が支払われる、ということは老後は優雅な年金暮らしになるということなのでしょうか。仕事や訓練を忘れて、のんびりとゲートボールにいそしむ日々というのも、不思議な風情を感じさせてくれますね。発売されるかどうかはさておいて、まずはワーネバそのものをプレイして、プレイの感想なども送ってくださいね。

◆この投稿が届く頃には、ワーネバ発売されているんですね。はふう……キーボードも一緒に購入せねば(現在Mac G3/350購入を計画中!)でも、何だかんだで40万は軽くオーバーしますね……)。

【山形県/つちのこ太郎】

●快適に王国通信局を活用するには、キーボードは必須かもしれませんね。オルルド王国投稿通信でも、皆さんのかードメールをそのまま投稿として受け付けようという案が出ています。文字通りの投稿通信を目指します!

おめでた



息抜き



【岐阜県/小桜羽織】
記念すべき投稿4コマ掲載第1号。ほのぼの夫婦ネタっぽく見て、のっけからハードなオチだったりしますけどね。

【神奈川県/あーやん】
ご主人が妙に年をとっているのが気になるのですが、ひょっとして財産狙いの結婚? 再婚計画の下積み中だったりして?



いよいよ読者投稿の掲載開始!!

永らくお待たせしました! 今回は、みんなの応募してくださった投稿4コマ漫画の掲載が始まります。果たして夢の単行本化は実現するのか? 乞うご期待!!

殺意①



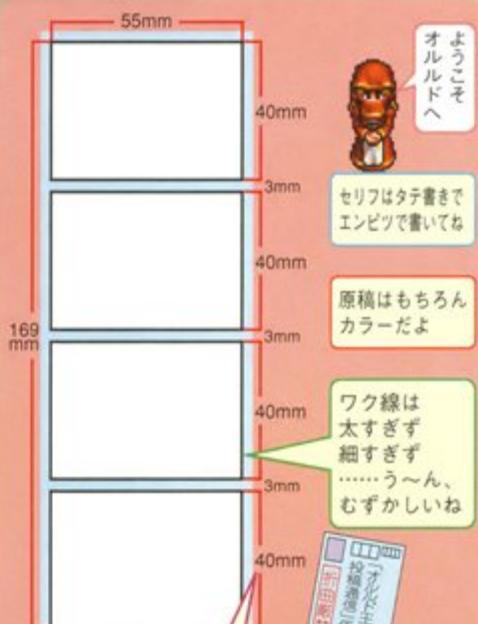
(岡山県／高条院風樹)

幸せの絶頂をブチ壊す、さりげない一言。悪意がないとはわかっていても、ついつい殺意が芽生えてしまう瞬間ですね。

(岡山県／高条院風樹)

たくさん送ってくれた中の、連続ネタをもう一つ。再び芽生える殺意の波動。相手が同じ人ってのがワザとっぽいな。

殺意②

キミの4コマ
待ってるぜ!!

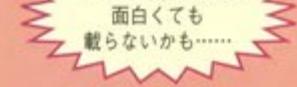
セリフはタテ書きで
エンビツで書いてね

原稿はもちろん
カラーだよ

ワク線は
太すぎず
細すぎず
……うーん、
むづかしいね



サイズを間違えると
面白くても
載らないかも……



封筒には
「折曲厳禁」と
書いておくと
安心だよ

オルルド王国投稿通信を応援してくれている皆さん、たくさんの投稿本当にありがとうございます。今回は、夫婦生活関係のネタがたくさん集まりました。いくら何でも、夫婦間以外で子どもはできませんが、不倫(結婚していても他の人とデートOK)はできてしまうのが、ワーネバのコワイところ。でも、不倫ばかりしていると、子どもに嫌われてしましますから、気をつけましょう。シズニは、いつでもあなたを見ていますからね。

4コマ漫画の原稿は上記の寸法を厳守のうえ①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤職業(学年)⑥4コマ漫画の題名を明記したものを同封して下記のあて先まで送ってください。投稿していただく4コマ漫画の内容は、オルルド王国に関するものなら何でもOKです。

なお、お送りいただいた作品の権利はソフトバンク パブリッシング(株)に帰属するものとし、返却はいたしませんので、あらかじめご了承くださいようお願いいたします。

このコーナーへの投稿は

〒103-8501

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
「オルルド王国投稿通信」係まで

禁断のペット シーマン

～ガゼー博士の実験室～

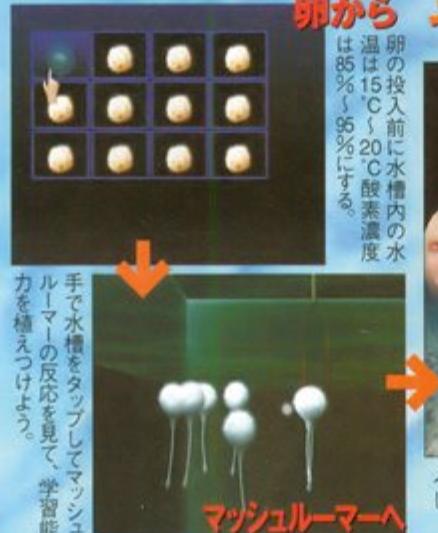
「シーマン」が発売されてはや1週間、育成実験は日々順調に進んでいるだろうか？ローマは一日にして成らす。今年の夏休みは、ぜひシーマンの育成に費やしてもらいたいものである。今回もギルマンのさらなる形態変化をはじめ、虫カゴGETなど情報は盛りだくさん！斎藤由多加氏のインタビューもあり！

●発売中（7月29日発売）●ビバリウム●同居型育成シミュレーション
●6,800円（マイクデバイス同梱）7,800円（特製VM同梱、マイクデバイス同梱の限定版）



Are you ready! ベビーギルマンの誕生までの流れを振り返ってみよう!!

前回までの流れをここで簡単に復習しておこう。前回のベビーギルマンが誕生するまでの育成実験における最重要課題は2つだけだ。毎日、アクアリウム内の環境に気を配っていなければならぬといふ飼い主の義務、そしてもう一つはノーチラスの存在とその果たすべき役割について知得しておくという点である。ここまででもし、志し半ばにしてシーマンの育成実験を失敗に導いてしまったのだったら、もう一度これらの点に的を絞り、育成実験の再開を試みてみるといいだろう。



育成実験開始数日後～そして、ギルマンに何が起こったか～

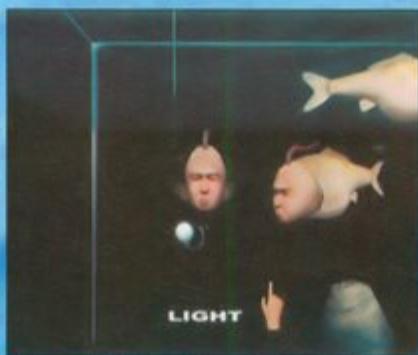
ギルマンが誕生してから2～3日経つと、彼らの形態が目に見えて変わっていくことに気がつくはずだ。腹部にあったピンク色の膨らみが、だいぶ小さくなって消え、魚体もヒレが発達する。特に尾ビレや背ビレが成長することで、ギルマンはより一層魚っぽくなっていくのがわかる（無論、顔を除いてだが）。そして声だ。いつものように水槽をタップしてからギルマンに話しかけようとすると、今までの幼児のそれから成人の声へと成長を遂げている彼らに、一瞬肝を潰されることだろう。い

よいよここからがこのゲームの本領発揮である。音声認識によるコミュニケーションが俄然楽しくなってくるぞ！ギルマンの知的レベルも上がっているのか、会話自体の内容もかなり多様化してくるのだ。この成人の声を発する段階までに成長させると、彼らはプレイヤーに対するいろいろと質問をしてくるようになる。決して嘘を言ってはいけない。自分に正直になって答えてやろう。後々、悩みの相談などのパーソナルな事柄について、シーマンはきっとキミの力になってくれるはずだからだ。

腹部の
ふくらみに注目せよ！



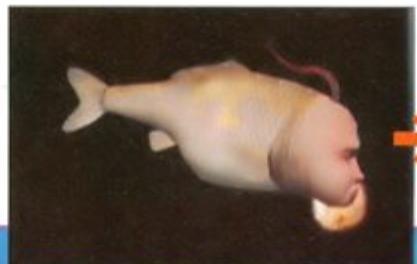
自己主張もするように。もしオープニングで細川さんになにか注意されたのなら、研究室では……。



シーマンは記憶力も確かだ。プレイヤーの言ったことは全て記憶し、そこからも会話を派生させる。

注意！ 餌やってるか!? 飼い主の義務を果たせ!

あるところでギルマンは餌をもらうと、ちゃんと「ごっそーさん！」なんて挨拶をしてくるようになる。毎日キチンと飼育したかいもあるという



もの。「さみーぞお～オイ！」「メシよこせよ～メシイ～」などと言われてから、初めて彼らの成長に気がつくなどということのないように。





恐るべし、ギルマンの生態系！ 哑然！ 吸血行為の全貌！？



まるで空中給油を行っているF15イーグルのように、頭部の管で上下に繋がっているギルマン。これからホントに血吸うの？



オーマイガッ！ ホントに吸ってるよ～！ しかも吸われている方の（上方）ギルマンの表情ときたらよもやコーコソって感じか？



ギルマン死…その虚ろな表情には物悲しさが滲み出ている。共食い…それは、自然界に多く見られる悲しい摂理か—！？

「だれかオレの体液吸ってるぞ？」との声に、はたと水槽内に目を向けてみる。するとそこでは、かの増田きもでもド肝を抜かれるような光景が繰り広げられているではないか！ ギルマンの内の1匹がもう一方のギルマンの腹部に頭部の細長い管を押し当て、なんと吸血行為に及んでいるのである！ どうやらこの行為は、シーマン独自の生態の1つらしいが、行為自体の生物学的根拠については諸説紛々であるようだ。ネズミの中でもある種のものは、生存数の調節のために水に飛び込んで自殺を図るものもあるとか。このギルマン同志の吸血行為にも、このような我々の想像を超える自然の摂理や法則があるのだろうか？

シーマン独自の生態の1つらしいが、行為自体の生物学的根拠については諸説紛々であるようだ。ネズミの中でもある種のものは、生存数の調節のために水に飛び込んで自殺を図るものもあるとか。このギルマン同志の吸血行為にも、このような我々の想像を超える自然の摂理や法則があるのだろうか？



吸血してスッキリ!? ギルマンの表情は明るい…なんかイヤヘン！



の生態系が隠されているというが、シーマンには驚くべき神秘



ついに虫力ゴをGet!! ギルマンの餌となる蛾を育てていこう!!

虫だけに無視できない育成方法！ 蛾の成長プロセスを観察！

プレイを進めるうちに虫力ゴを手に入れることができる。食い意地がはっているのかシーマンが、虫かごGetのヒントをくれるのだ。蛾とその幼虫の飼育方法は、虫力ゴの中の草を育てていくことから始まる。まず最初にそして今後も毎日しなければならないのがスプレーによる水まきである。水の量は90%位でいいだろう。ココにだけ気をつけていれば後は自然のなり行きでOKだ。



すると草がじわじわ成長していくのがわかる。卵には、いままだ何の反応も兆しもないようだ。



虫が卵が孵化始めたぞ！ 蛹が出るために卵が割れてきた！ 果などどんなヤツかな？



これが蛾の幼虫誕生の瞬間！ あるしがなき餌にも顔がつくんだがうつか？ 誰だ？



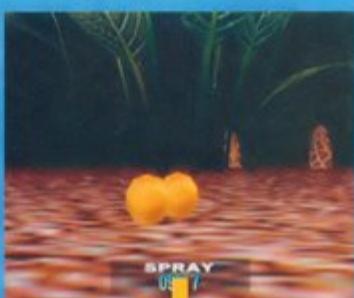
まずはスプレーをかけて虫かご内を十分な水分で潤す。

この幼虫がギルマンに食べられてしまうその瞬間「やめてくれ～」とか叫んだら恐怖なのだが、残念ながら（？）その心配はないようだ。

読者の中で実際に蝶を飼ったことがある人は結構多いことだろう。虫力ゴの中の蛾も成虫まで、蝶と全く同じ変態を繰り返し成長していくのだ。卵から幼虫、さなぎ、そして成虫といったごく一般的な流れである。唯一、一般的でないのはやはり人の顔のなせるワザか。見所は何と言っても卵から幼虫が生まれてくる瞬間だろう。必見だ。断っておくがいくら顔がついているとはいえ、彼らはシーマンと違い喋ることはできない。よって話しかけてもムダである。



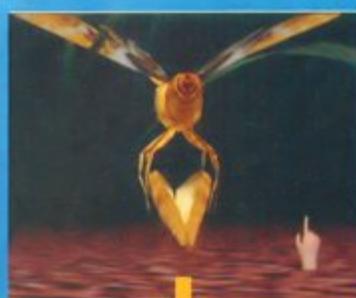
見事な羽ばたきで見る者を魅了する「人面蝶」リアルな動きと音が強烈な視覚インパクトにさらなる拍車をかける。コイソには元祖モスラもあせるだろう。



問題の蛹の卵。リドリー・ソフトの映画を観ているようだ。トキドキ



か脚の幼虫だ。頭は壊れていてなかなか歩くことができない。まあいいか



さなぎの状態から、今までに成虫へと変態した瞬間。人面蝶の誕生だ。成虫「アリアルな人面蝶」に近づくが、一般的な成虫よりもする。



シーマン ～禁断のペット～は 斎藤由多加氏の実験室

開発者自らが今明かす、禁断のペットにまつわる真実の数々！

——「シーマン～禁断のペット～」がついに発売されたわけですが。

斎藤 マラソンの有森選手ではないですけど、今度ばかりは自分で自分をほめたまつて心境ですね（笑）。なにしろセガさんとマイクデバイスを作るところから入りました。当初から普通のゲーム開発とは全く違ったスタートでした。そこから良く完成まで持ち込んだと。そう考えるとやはり感慨深いものがあります。

——「シーマン」はユーザーのバーソナルな部分に語りかけるという、今までになかったエンターテインメントの形を提示したと思いますが。

斎藤 音声ファイルだけで5000ファイルあります。それこそ膨大な量です。僕らのプロジェクトがここまで実現できたのも一重にDCというハードの性能のおかげでしょう。バーソナルという点で言えば意図的にビジュアルメモリにデーターが1つしか保存できなくしてあります。自分専用のビジュアルメモリを使うということでもバーソナルな雰囲気が出たのではないかと思います。でもやはり一番のポイントはシーマンのセリフでした。プレイヤーが思わずドキッとするような言い回しやシーマンとの会話で追い込まれているのになぜか気持ち良かつたりする感覚。それに小憎らしい感じを出したかった。TVCFなんかでもそうですね？「なんでオマエにそんなこと言わねなきゃイカンの？」みたいな（笑）。

——手のインターフェイスもかなり斬新ですよね？

斎藤 とにかく直感で全部、操作できるようなインターフェイスを目指しました。自分で掴んだり叩いたりといった感覚的なものになるべく多く取り入れるようにしたんです。と

今までにも本誌には何回かご登場いただいた斎藤由多加氏。「シーマン」が発売されて1週間が経った今回、氏には開発にまつわる苦労や現在の心境などをうかがってみた。

斎藤
由多加

1962年東京生まれ。94年オープンブックで「Tower」をリリース。国内外の賞を数多く受賞。現在(株)ビバリウム代表取締役社長。



もゲーム上で表現したかったです。

コンシューマゲームにとっての
モノリス！“プロジェクトシーマン”

——では最後に読者の皆さんに何かメッセージなどいただけますか？

斎藤 “プロジェクトシーマン”的画をDCで決定する前のことですが、今のコンシューマ・ゲームはもうそろそろ限界に来ているんじゃないかなと思ったんです。つまり多くのゲームがテレビに向かってストレス発散するといったような形で、ユーザーのゲームに対する接し方もそこに固定されてしまっているのではと感じていました。リアルな3Dグラフィック、その先には何があるのか？ 今問われているのはそこの部分なんです。僕は「シーマン」はDCというコンシューマ・ゲーム機で1つのある役割を果たしたと思っています。次世代のゲームへの橋渡し的なものでしょうか？ 皆さんにその片鱗を感じ取っていただければいいんです。「オレならこうやるよ！」なんていう意見も大歓迎ですね。今後の展開については、皆さんの人気、支持によります（笑）。それによって僕たちの可能性も、どんどん拡張していきたいと思います。とりあえず、今は「シーマン」とのひと夏を通して素敵な体験を、ぜひ楽しんでもらえたたらと思っています。

もすれば「シーマン」はコミュニケーション手段として音声認識にばかり目が行きがちですが、手のアイコンを介して行う“でこぼっちゃん”や“くすぐり”など、触覚的なコミュニケーションにも目を向けてみてほしいんです。そもそも動物とのコミュニケーション手段といつのは云々だけではありません。“プロジェクトシーマン”が志したのはあくまでもストイックなアリティなんですが、こうした理由からアクアリウムの画面上にメニューなどは出しませんでしたし、必要以外の文字表示も出てこないようにしてあるんですね。

——オープニングの細川俊之さんのナレーションには驚かされましたか？

斎藤 1つにはみんなの肝を抜いてやりたかったということなんでしょうね（笑）。もう1つはレコード店で売れるようなホップな感じのソフトにしたかったからなんです。意識したのはマイケル・クライン作品のような「よきこそジラシックパークへ！」という感じのハリウッド感覚あふれる演出だったんです。

シーマンとは生から死という
生命の不可逆性が織りなす哲学

——ギルマン同志の吸血などかなりショッキングな演出もありますね？

斎藤 シーマンはあくまでも生物で

すからね。リアリティーを出すためには吸血、共食いといった普通ではちょっとエグイかな、と思われる演出もあえて入れることにしたんです。ウィリアム・サザーランド博士も言ってましたでしたか？ こうしたことこそが自然の持つ本質的な性質なん

だった（笑）。

——やっぱりシーマンには寿命とか
もあるんですか？

斎藤 シーマンは世話をせずほっておけば確実に死にます。育成系のゲームにおいてこういった試みは少ないのではないでしょうか？ でも、いつまでも生き続ける生物なんていふものは、それこそアリティに欠けると思いませんか？ シーマンはあくまでも生命を持ったものなのです。生命体であればこそ、そこには必ず死が介入するものなのです。少々、哲学が入ってしまうんですが、生命というのはたとえ、それがそんなものであれ、生まれた瞬間から死に向かって邁進を続けていくものなんです。つまり死といふものがなければ生きるということの定義ができません。シーマンは生きていることの証として“進化”というものを繰り返し、生態系を育んでいきます。そこにあるのは限られた時間の中を駆け抜けしていく、生命の尊さなんですよ。そういう意味で死といふもの

こんな細かい演出も実験の1つ——「目を回すシーマン」

リアルタイムで刻一刻と変化していくオープニング画面や、個々のプレイヤーが置かれたシチュエーションを認識し、かつそれに合わせて変化する細川俊之氏のナレーションなど、このゲームの随所に、ユーモア感覚あふれるギミックの数々がちりばめられている。この“目を回すシーマン”もそうしたコミカルな演出のうちの1つだ。シーマンの目の前で手のアイコンをクリックと円を描くように回してみると……あらあら。あまり調子に乗ってやりすぎないようにね。



いくぞ！ シーマンよ覚悟はよろしいか？



うへん……目を回して平衡感覚を失うシーマン。細かい演出に拍手喝采だ！

「じのたい」に異変発生!! Jino-chan times is THE END!!

うわ！なんだ!? 「じのたい」のタイトルがあんな下にあるぞ!! 今週のひとことも変なところにあるし、毎回恒例のイラストコーナー(今回は糸車)も何か変な形してる。この大異変はもしかして……アンゴルモアのなんとかってやつ？ それともドッバが…。なんつて。じつは今回は「じのちゃんタイムズ」の最終回なんです。今まで投稿してくれたTURB人の皆様、本当に唐突過ぎる最終回でごめんなさい。正直、俺もツラいんです。だけど、だけどね、これくらいでドリマガからTURBの火が消えると思いますか？ 消えないよねー、普

通。と、いうわけで消えないかも。もしかしたら次号とか次々号で何かが起きるのかも!? など謎を残しつつこの辺で……。

—Jino-chan times is THE END—

「わしたちのこと 今 わすれにやいよな」 (ねこ将軍)

楽しかった「じのちゃんタイムズ」もここで終わりです。だけど大丈夫。「TURBふあんふあん」も出るのに、ドリマガからTURBの火が消えるなんてことはありません。いつかまた、何かの形で皆様に娛樂を提供することは約束します。だけどとりあえず、1つの終わりです。わしたちのこと、わすれにやいよな。



今ならね、毎晩の気持ちがわから
ます。「じのちゃんタイムズ」は
終わるけど忘れないでね。



今までに届いたいろいろについて

ああどうも、担当の漁んです。ここでは「じのたい」にこれまで寄せられた、様々なお便りの行方にについてお知らせします。

まず、皆様から多くの質問をいただいている「このキャラのここが好き」コーナー。ここ宛ての投稿は、実は戦国TURB ファンブック「KG～戦国TURB ぶはあ～」に使われており、「じのたい」内で扱うことができませんでした。ごめんなさい。なのれー画伯プロデュースのこの本、非常に評判はいいの

で、一度ご賞味ください。(あまり売っていないレア本ですが……)

また、その他のコーナー宛てに届いた投稿については、とりあえず俺に預けておいてください。このコーナー以外で何か機会があつたら、掲載することもあるかも。……次のコーナータイトル何にしようかなー……って、今の話ナシ！まだ全然秘密だから！えーと、そのう、ほら、前に言ったよね。極力“ボツ”は出さないって。まだ掲載チャンスはあります。

恒例!! イラスト糸車



(京都府・星野美夜)



(東京都・紫月花弥)



(熊本県・にやおみ)

にんぎょちゃん!? にゃ
みさんからとっても珍しい
アーチャーのイラスト。



(栃木県・DARK-ELF)

モリーナをあしらった裏中
日舞い。でっかいサンクラン
スのくまがセンスいい。

TURB人の明日はどっちだ!?

あれ!? 「じのちゃんタイムズ」は終わったハズなのに、こんなところにお便り募集が!? なんかいろんなところでバレてんなー。この際だからもう少しバラしちゃうと——企んでます。だからこ

れまでみたいにいろいろ送ってください。

あと「じのちゃんタイムズ」で上がったねこ軍の階級は覚えておいてください。もしかしたら何かいいことあるかもよ。(やっぱバレてる?)

〒103-8501

東京都中央区日本橋箱崎町24-1 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 「じのたい」係

階級は
覚えておこう

戦国TURB ファンページ

じのたい

戦国TURB

- NECホームエレクトロニクス
- 発売中(1月14日発売) ●価格未定
- アクションRPG ●1人プレイのみ

●戦国TURB Fanfan I ❤ me Dunce-doublentendre

- NECホームエレクトロニクス
- 発売日未定 ●価格未定
- ファンディスク ●ビジュアルメモリ対応

夏休み特別企画! 「北へ。」フォトメモリーズ 発売記念!!

第2弾! 函館・小樽編 道内の移動はJRが主流! 航空路も便利!!

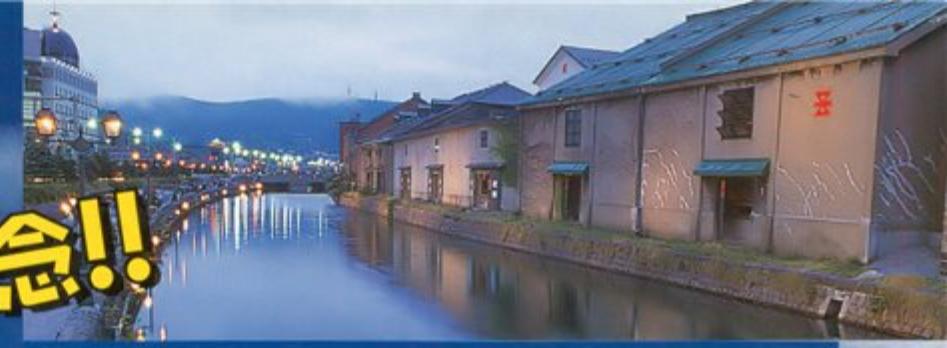
なんてったって北海道は広い! 端から端まで行くのには、まるでちょっとした海外旅行といった趣すらあるのだ。そんな道内を自由に移動するには車が1番だけど、免許の問題もあるし、なにより長時間の運転は疲れちゃう。そこで北海道内の移動は、列車の旅がおすすめなのだ。Vol.24で紹介した札幌を旅の起点と考えても、函館までなら約3時間、富良野なら2時間程度で移動できるよ。車窓からの景色を見ながら移動するのも、旅の醍醐味といえるしね。

また飛行機を利用する場合は、道内を結ぶ路線ならばどこへでも1時間足らずで行ける。札幌や函館から稚内・釧路などへ行く場合なら、かなり時間が短縮できるのだ。ただし、ちょっぴり運賃が割

高になっちゃうけどね。時間に余裕があるなら、料金が安い高速バスもひとつの選択だ。



函館のベイエリア付近。札幌とは違い、港町であることを感じさせるスポットが多い。



札幌からの移動時間と運賃

札幌-函館
JR(特急) : 3時間~3時間30分 / 8,590円
高速バス : 5時間/4,680円

札幌-室蘭
JR(特急) : 1時間50分/4,710円
高速バス : 2時間15分/2,000円

札幌-小樽
JR(快速) : 30分/620円
高速バス : 55分/590円

札幌-旭川
JR(特急) : 1時間20分/4,710円
高速バス : 2時間/2,000円

札幌-富良野
JR(特急) : 2時間/4,710円
高速バス : 2時間30分/2,100円

札幌-帯広
JR(特急) : 2時間50分/7,020円
高速バス : 4時間15分/3,670円

*運賃は、それぞれ大人片道分の料金です。JR(特急)の料金には、特急指定席券の料金が含まれています。

道内主要航空路の便数と運賃

札幌-函館
1日3便/40分/10,850円(新千歳発着)
1日5便/45分/11,800円(丘珠発着)

札幌-稚内
1日1便/50分/16,250円(新千歳発着)
1日2便/1時間/16,250円(丘珠発着)

札幌-女満別
1日5便/45分/15,450円(新千歳発着)

札幌-釧路
1日3便/45分/14,250円(JAS)(新千歳発着)
13,500円(HAC)(新千歳発着)
1日2便/45分/14,250円(丘珠発着)

函館-旭川
1日2便/55分/14,200円

函館-釧路
1日2便/1時間5分/19,800円

*運賃は、それぞれ大人片道分の料金です。札幌は、新千歳空港と丘珠空港発着便とがあります。

★ドリームキャストで情報収集! 交通情報はもちろん観光案内までチェック!

旅の情報は今やすべてがインターネットで揃う。観光スポットの位置や歴史的背景などを下調べしておけば、単に行くだけに比べ、より深い感動が得られるだろう。もちろん交通機関に関する情報を調べておけば、効率よく旅が楽しめる。事前のちょっとした努力で有意義な時間を過ごそうね。

JR北海道 <http://www.hjsd.co.jp/jrhokkaido/>
ハローねっとジャパン <http://www.snowspr.isp.ntt.co.jp/>

北の大地へみんなで行こう!!

北海道



暑い陽射しか容赦なく照り付けるこの季節、日常の生活を忘れ、バカンスにでも行きたくなるでしょ? そんなときにオススメなのが北海道! Vol.24に続き、函館・小樽の見所を紹介します!!

函館は、本州から一番近い位置にある観光地。以前は青函連絡船で結ばれていたけど、今は青函トンネルを通ってJRで上陸できるのだ。飛行機で直接行くこともできるし、交通の便はかなりいい。

函館の交通 路面電車が縦横に走る

観光地が集中する函館市内には、路面電車が走っている。JR函館駅方面から、五稜郭、湯の川温泉までが結ばれているのだ。この3拠点を回る場合は、もちろん路面電車が最適だ。運賃は初乗り200円からで距離によって異なってくるが、函館一湯の川まで乗っても250円とリーズナブル。

市民の足でもあるバス路線も整備されており、路面電車が通っていない地域まで行ける。函館山登山バスを利用すれば、ロープウェイに乗ることなく函館山山頂まで行くことができる。なお、路面電車とバス共通の1日乗車券（大人

そんな函館だが、幕末にいち早く開港し、世界へ向けての日本の玄関ともなった港街だ。明治時期のモダンな建物が数多く残されているぞ。また戊辰戦争最後の激戦地であり、古戦場や史跡も多い。

1,000円)、2日乗車券(大人1,700円)も用意されているので、名所を残らず見たいならおすすめだ。

隣接しているスポット間の行き来には、徒歩かレンタサイクルを利用したい。自転車で坂を登るのはちょっときついけど、自然を感じながら走るのが爽快！

●市電



函館市内を走る路面電車。明治時代の車両を模した“函館ハイカラ号”も運航中！

●レンタサイクル



レンタサイクルは、BAYはこだてやJR函館駅の手荷物預かり所などで借りられる。

いたる所に観光地への案内や標識がある！

年間500万人もの観光客が訪れるところとして、函館市内には観光者向けの案内や標識がいたる場所にある。観光地までの距離と方向が示されているので、市内観光で迷うことはないだろう。



観光者向けの標識。取扱名所が具体的に書かれているのでわかりやすい。

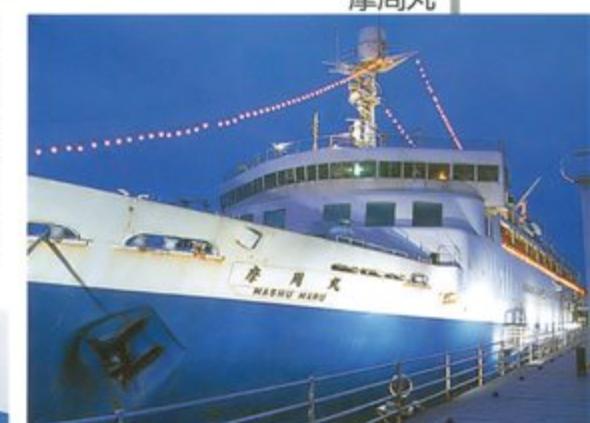
函館編



ビル・繁華街は五稜郭方面
観光スポットは函館山周辺に集中！

摩周丸

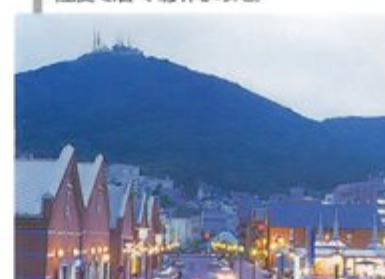
函館での観光といえば、朝市や金森倉庫群が立ち並ぶベイエリア方面、そして函館山周辺がメイン。ただし函館駅から南は本当に観光地ばかりなので、夜の観光は向いていない。繁華街は五稜郭方面に集中しているのだ。函館と五稜郭はJRで1駅あるものの、距離的にはそう遠くない。車なら15分程度で着く場所なのだ。



かつて青函郵船として活躍した船が、メモリアルシップとして係留されている。内部見学もOK！

ベイエリア

ベイエリアの倉庫群は、今や若者の街となっている。夕日が沈む頃がロマンチックなスポット。



函館駅付近

3大観光地 クールガイド

列車とバス、そして
歩いて巡る観光ガイド
Cool Guide



明治維新時代の歴史がいっぱい!

明治のモダンな建物が建ち並ぶ市街

旧ロシア領事館

旧ロシア領事館は、明治43年に建てられた赤いレンガ造りの建物。坂道沿いに建っていて、一隅斜めに傾いているように見えるのがユニークだが、実際は整地された敷地に建っているので居住性に問題はない。現在は道南青年の家として使用されている。

函館は道内でも歴史のある土地なので、明治時期の外国公館や商館が数多く残っている。



幸坂の最上部にある。外国人墓地も近いので、足を延ばしてみるのもいいだろう。

DATA

②函館市船見町17-3

八幡坂



市内には、函館山から
港方面へ下る坂が多い。

外国人墓地



高田屋嘉兵衛の像



明治時代、函館の發展に
貢献したと評価される。

幕末の古城は今や大きな公園に変貌

五稜郭

五稜郭は、1864年に完成した日本では珍しい西洋風城塞。現在は広大な公園として、観光だけではなく市民の憩いの場となっている。城塞内にあった函館奉行所は現存せず、再建もされていない。

DATA 五稜郭タワー ②函館市五稜郭町43-9 ⑨(0138)51-4785 ⑩展望台 料金 630円 ⑨8時～19時(4/21～10/20)・9時～18時(10/21～4/20) ⑪無休

五稜郭に隣接する五稜郭タワーからの眺め。
緑豊かな公園であることがわかる。

「北へ。」名場面紀行

函館は、冬編のメインエリアの1つ。彼女と行ったあの場所は、本当はどうなっているのか？ さっそく検証してみよう。

北へ。



でも、このなご好きこなつのよ
あなたが初めて…

冬編の
飾る函館山。
しかし意外
な育点が
あるのだった？

梢が着たがっていたハイカラ衣装館の全貌が判明！

衣装部屋は意外と盛況で、男性用の礼服もあった。ただし、女性が男物を着るときはニオイに注意？

ハイカラ衣装の着心地は？

教会や歴史的建物が集中する元町方面

函館ハリストス正教会



元は、1859年にロシア領事館付属聖堂として建設された教会。現在の白く美しい聖堂は、1916年に建てられたものだ。その鐘の音の響きから、“ガンガン寺”的愛称で函館市民に親しまれている。

DATA

②函館市元町3-13

⑨(0138)23-7387

カトリック元町教会



フランスの宣教師メルメ・デ・カッソンが、1859年の来日の際に建造した仮聖堂が出発点。1875年に最初の木造聖堂が建てられたが焼失。その後レンガ造りに立て替えられ、改修の後、1921年に現在の形になった。祭壇はローマ法王から贈られたという、日本で唯一の貴重なものだ。

DATA

②函館市元町15-30

⑨(0138)22-6877

豪華な衣装も借りられる



DATA ②函館市元町11-13 ⑨(0138)22-1001 ⑩300円 ⑨8時～19時(11月～3月は17時まで) ⑪12/31～1/3

函館山では告白できそうもない？

問題の函館山だが、夜景が見える時間は人でいっぱいだ。とても2人きりにはなれそうにないけど、それでも告白する勇気があるかな？

昼間はともかく、日没後からはロープウェイも混雑していく。



衣装部屋はゴージャスなドレスがギフト
料金は20分
1,000円。

新鮮魚介類もその場で食べられる!!



倉庫街はおしゃれな
ショッピングモールに

ザ・グラススタジオ イン 函館

自然をモチーフにしたガラスの食器やアクセサリーなどを製造販売している工房。ショップは古風な木造の建物内にある。工房の見学や体験作業も経験できる。



BAYはこだて



カフェバーもあり、観光途中の休憩にも使える。ケーキセットは600円から。



サンデーブラストとはちょっと違う
違うステンレスの作業中

ガラスを彫り込むアートも実演!

DATA ④函館市末広町14-2 (0138)
27-1569 ⑨10時~19時 ⑧水曜日

ベイエリアの倉庫2棟を利用した大きな店舗群。レストランはランチとディナータイムのみで、バイキング形式で営業している。各ショップには、BAYはこだてのオリジナルの商品なども取り揃えられている。

DATA ④函館市豊川町11-5 (0138)22-1300 ⑨ショップ 9時30分~22時(4/16~10/31)・10時~21時30分(11/1~4/15) ⑧無休
URL <http://www.dish.ne.jp/bay/>

フェリシモ クリスマスマジック

世界有数のクリスマスコレクターであるマリア夫人のコレクションの中から、常時2万点を展示。世界中のツリーなども飾られている。クリスマスの起源から近代の状況までを解説したパネルもあり、クリスマスについて深く知ることができる。

金森洋物館の中



店内はクリスマス一色に彩られている。春でも夏でも、1年中クリスマスの空間だ。

DATA ④函館市末広町13-9 金森洋物館内 (0138)27-3232 ⑨300円 ⑨9時30分~19時(4月下旬~11月上旬)・10時~19時(11月中旬~4月中旬) ⑧月2回火曜日、休館日あり

名物・朝市は昼でも行ける買い物スポット

朝市

函館の名物といえば、やはり新鮮な魚介類。朝市では大小たくさんの店がひしめき合い、魚介類以外にもメロンなどが所狭しと店先に並んでいる。ウニやホタテを店頭で調理している店や、取れたてのイカを出す食堂もあるよ。

DATA ④函館市若松町9-24 (0120)858-313 ⑨5時~12時(1月~4月は6時~) ⑧不定休(店によって休日・営業時間は違います)

広大な敷地にひしめく店



歩いていると、カニやイクラを試食させてくれる。

新鮮なイカやカニが豊富!



その場で調理している店も



その場で立ち食いも楽しい。
地ビールを出す店もあるよ。

函館眺望スポット・文句ナシの絶景!

函館山展望台

函館の夜景を見るなら、当然函館山が1番! 香港・ナポリと並ぶ100万ドルの夜景は、もはや説明いらずの絶景なのだ。函館山へはロープーウェイで行くのが手っ取り早い。車でも行けるけど、時期によっては自家用車には交通規制がかけられている。

DATA 函館山ロープーウェイ ④函館市元町19-7 (0138)23-3105 ⑨ロープーウェイ往復1,160円 ⑨10時~22時(4/26~10/31・ただし4/26~5/5および7/25~8/20は9時~)・10時~21時(11/1~4/25) ⑧11月は点検のため休業日あり



世界3大夜景の1つ 夜の芸術品!

●DATA中の記号: ④住所 ⑨問い合わせ電話番号 ⑩入場料 ⑪営業(公開)時間 ⑫休日



函館山は人が少ない昼間に登るのも賢い選択!

ロープーウェイ乗り場近くの喫茶店
“壱番館”は、時間待ちに最適。

函館山のロープーウェイは、日没1時間くらい前から混み始める。そして夜景を見た帰りは、さらに混雑する。函館山からの景観は、晴れた日の昼間もかなりの絶景だ。夜景に固執せず、昼間に見ておくのも賢い選択だよ。





ロマンチックなガラス工芸



小樽の交通 徒歩とレンタサイクルで

市内にはJR以外の列車は通っていない。そのため主な交通手段は路線バスということになるが、港湾周辺の観光地は狭い地域に集中している。小樽運河方面やガラス店街を回るのであれば、徒歩が最適な選択だ。街の景色を眺めながら、ゆっくり散策してみよう。拠点間はバスで移動してもいいが、レンタサイクルを借りれば自由な場所で乗降できて便利だ。



●バスでの名跡巡りも楽しい
広い範囲の小樽を巡りたいなら、観光地を結ぶ路線バス“マリン号”や“ろまん号”が便利。テーブルで観光案内もしてくれる。



JR小樽駅
市場がほど近く。
JR小樽駅。三角。

“マイカル小樽”がある小樽マリーナ方面から小樽市内方面は、遊覧船で結ばれている。船が苦手な人は、JRを利用して移動しよう。



フェリーターミナルは、遠くロシ
アまで行く船も就航している。

琴梨・ターニャとの思い出の場所

小樽は最初は琴梨と来る街だ。そこでターニャと出会い、いろいろな思い出を作ることになる。鮎とも一度だけ来たことあるよね？

小樽はターニャの生活圏といふこともあって、ターニャ絡みのスポットがいっぱい。小樽運河工芸館は実在するし、喫茶エンゼルもある。ここでは、そんなターニャスポットに光を当ててみた！



琴梨に案内されて初めて訪れた街。「北へ」ファンには思い出深い場所。

北



小樽は北海道でも有数の観光地だ。札幌からJRで30分と近いので、札幌へ観光に行くのであれば、小樽まで足を延ばしてみることを強くおすすめする。

小樽は漁港・貿易港として発展してきた歴史があり、鮮魚もおいしければ国際的な歴史建造物も豊富。寿司屋が林立する“小樽寿司屋通り”は、TVで紹介されることが多い。また近年は、ガラス工芸の街としても知られ、大小たくさんのがラス工房がひしめきあう。

運河周辺の歴史的建物と風景

小樽運河

海運産業華やかなりし頃、船から降ろした荷物を効率的に運搬するために作られた。1923年に海を埋め立てて作られたが、現在はその役目を終え、小樽市の歴史を語る文化財として保存されている。



運河沿いの倉庫群も、現在はレストランなどとして利用されている。



運河沿いには街灯が設置され、散策路になっている。夜は灯りに照らされた水面が美しい。

おみやげはロマン系でも満腹系でもOK!

小樽運河工芸館

小樽には、ガラス工房が多い。小樽運河工芸館では、そんな工房の作品を集め販売している。もちろん自社工房の作品も豊富で、工房の見学や体験作業もできる。

オリジナル商品が並ぶショップ



食料類以外にも動物をモチーフにしたユニークな品がある。



DATA ④ 小樽市色内2丁目1-19番(0134)29-1111 ⑨9時～19時
(4月下旬～10/20)・9時30分～18時(10/21～4月中旬) ⑩年末年始以外無休

小樽の夜は早い！ 買い物や食事は昼間がベスト!!

小樽の店は、夏季でも午後7時くらいになるとほとんど閉まってしまう。飲食店も夜8時を過ぎるとどんどん閉まり始める。そのため買い物は早めに済ませ、おいしい店へ駆け込むのが得策だ。



ガラス店街付近は、夕方になるとあつたいう間に閉まるのだ。

これが通称“ねこつぼ”的新品。年1回程度交換されるらしい。



運河工芸館へ行ってみたがターニャはいなかつた(当たり前)。でも工房の壁にはターニャの絵が貼ってある。ファンかいるのかな？ 店の人たちはみな親切で、店長も優しい人。本当にターニャがいれば、ここで楽しくやっていけるだろう。



実演場で見つけた“ターニャのすずらん”的限定生産されたアクセサリーの型だ。

運河工芸館で“ねこつぼ”とスズランの型を発見！

そして運河で結ばれた漁港の街！

日本銀行小樽支店

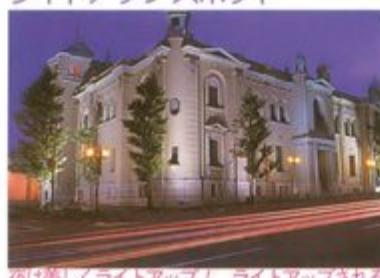
設計は赤レンガの東京駅を設計した辰野金吾。レンガ造りの莊厳な建物は、銀行としての風格をそのまま現わしているかのようだ。このほかにも「旧日本郵船小樽支店」や「旧三井銀行小樽支店」など、明治大正の歴史的建造物が数多く残されている。



一見石造りに見えるけど、じつはレンガの建物

DATA ④ 小樽市色内1-11-16 ⑤ 現在も銀行として機能中につき観光は外観のみ可

ライトアップスポット



夜は美しくライトアップ！ ライトアップされる建物も多いので、夜の散策も楽しい。

小樽オルゴール堂本館

明治の建物を再利用した店舗の中は、オルゴール1台！ 小さなオルゴールからカラクリ人形のような高級品まであり、見て、聴いて楽しめる。手頃な価格のものは、お土産にも最適。



オルゴールは音だけじゃなく見るところもある

蒸気時計

DATA ④ 小樽市住吉町4-1 ⑤ (0134)22-1108 ⑥ 9時～18時(金曜・土曜・祝日の前日は19時まで) ⑦ 無休



店先には蒸気で時を刻む幻想的な時計がある。

三角市場

JR小樽駅から歩いて1～2分という近い場所にある市場。お土産用のイカやメロンは定番だけど、小樽産の生ウニやイカもおすすめ。市場の入り口付近の路上で売っている季節の野菜なんかも、意外と狙い目だったりするよ。

駅の隣に広がる市場



DATA ④ 小樽市稲穂3-10-16 ⑤ (0134)23-2446 ⑥ 5時～(店によって別) ⑦ 無休(店ごとに休む場合あり)

●DATA中の記号：④住所 ⑤問い合わせ電話番号 ⑥入場料 ⑦営業(公開)時間 ⑧休日

夕日が見える丘公園は、旭展望台だった！

架空の場所だと思われていた“夕日が見える丘公園”的ロケ現場を見た！ じつは右で紹介している旭展望台なのだ。ただし運河工藝館から旭展望台まで歩くと、軽く1時間かかる。そのうえ日勾配の山の上。ターニャの体力で登り切ることは不可能だろう。そんなわけで、架空の公園という設定になっているらしい。

旭展望台から見た夕日

これがターニャと一緒に見た夕日だ！ 小樽市内とは逆方向の山に沈んでいく。



歩き疲れたら喫茶やアイスクリームで一休み アイスクリームパーラー美園

1919年に北海道で最初のアイスクリーム店として登場した由緒あるお店。サッパリした甘さが男性にも大人気。美園の味は、通販でも買えるよ。



クリームソフトは、固める前の柔らかい状態のアイスクリーム 北海道で元祖のアイスクリーム

喫茶エンゼル

JR小樽駅から歩いて5分足らず。じつは「喫茶」と付いているが、メニューにはうどんから洋食までなんでも揃っている。営業時間が深夜12時までと長いので、夜は助かる。



ノスタルジックなインテリアの店内。暖炉などは、実際に使われていたものだとか。

DATA ④ 小樽市稲穂3-7-3 ⑤ (0134)32-0900 ⑥ 7時～24時 ⑦ 無休

DATA ④ 小樽市稲穂2-12-15 ⑤ (0134)22-9043 ⑥ 10時30分～20時 ⑦ 火曜日 URL / <http://www3.mediagalaxy.co.jp/misono/>

小樽眺望スポット・港が完全に視界に入る！

旭展望台

小樽全域が見渡せるスポットとしては、ここが一番！ ロープウェイがあるわけではないので意外と観光客には知られていないが、展望台からの景色は絶品だ。徒歩で登るのは大変なので、車で来るのがベストだ。

DATA ④ 小樽市富岡2丁目 ⑤ 船見坂最上部から山道を徒歩10分・地獄坂から車で15分 ⑥ 小樽市観光課 (0134)32-4111

小樽の海岸線が一望できる指折りの絶景ポイント！



暮れゆく小樽の街と山に沈む夕日が美しい！

ハドソンファンページ 投稿募集！ グッズ・イベント情報満載！

夏のイベント&グッズが続々登場！ 会報第14号

北へ。すずらん夜の会

イベントレポート 身近なステージで歌とトーク！

「Photo Memories」発売を直前に控えた7月24日、秋葉原・石丸電気において「千葉紗子・廣橋佳以トークショー＆握手会」が開催された。じつはこれ、「PURE SONGS and PICTURES」を石丸電気で購入した人だけが参加できた、地域限定イベントなのだ。イベントに参加できなかった人のために、当日の模様をお伝えしていこう。全体に、ゲーム中の琴梨、鮎そのままの雰囲気で進行していたのが印象的だったよ。

ファンとふれあうアットホームなひととき！



千葉紗子



廣橋佳以



佳以ちゃんは「魔法にかける魔法」を披露。舞台稽古中のため、コンビニおむすびに夢中だとか。観客とステージの距離が近いため、本当に“ふれあい”という言葉がふさわしいイベントだった。

舞台 まだ間に合う！佳以ちゃんの舞台!!

以前もお伝えしたが、佳以ちゃんが出演している舞台が、今、まさに公演中！「Funk-a-Step II」は、劇中劇にさらに歌とダンスがミックスした楽しい舞台。佳以ちゃんによると、「舞台の端々で細かい演技をしていますから、何回も見てもらえると、より楽しめます」とのこと。今ならまだ間に合う！



元気な佳以ちゃんにピッタリの舞台。佳以ちゃんと鮎がオーバーラップするような舞台だから、ファンなら必見だよ。

Funk-a-Step II

- 場所：新国立劇場小劇場（京王線新線の初台駅から徒歩1分）
- 日時：8月5日（19:00～）・8月6日（19:00～）・8月7日（17:00～）・8月8日（13:00～/17:00～）
- チケット：全席指定 5,000円（税込）
- チケット販売所：キヨードー東京(03)3498-9999・チケットぴあ(03)5237-9999・チケットセゾン(03)3250-9999・新国立劇場ボックスオフィス（窓口のみ）
- 問い合わせ先：キヨードー東京(03)3498-9999・南青山少女歌劇団 11:00～18:00(03)3796-8666

千葉紗子

紗子ちゃんは「恋のダンシング」を熟唱。トークでは、「なぜケルーピックキューブにハマっていると告白し、場内を爆笑の渦に！」

イベント グッズ販売イベントに紗子ちゃん現る!?

夏に向けて、「北へ。」のグッズが続々登場！ それにともなってイベントも目白押しだ。去る7月24・25日に開催された「東京キャラクターショー1999」には、紗子ちゃんもプライベートで来場し、即席のサイン会が行なわれたぞ。また8月10日の公開録音は、メンバーソナリティのお2人以外に、佳以ちゃん他もゲストで登場予定。

東京キャラクターショー1999



ハドソンブースでは、「北へ。」の“うちわ”も販売。新作トレカ「ACE FILE'99」も販売された。

紗子ちゃんもかけつけた！

ワンダーフェスティバル

- 場所：有明・東京ビックサイト
- 日時：8月8日・10:00～16:00
- 問い合わせ：(06)6909-5660

「北へ。White Illumination」+「あああ新天地！」合同公開録音

- 場所：神宮外苑・日本青年館
- 日時：8月10日・14:30開演
- 入場料：2,500円（税別）
- 問い合わせ：(03)3357-9999
- チケット発売所：(03)5237-9999（チケットぴあ）・(03)5802-9999（CNプレイガイド）・(03)3357-9999（文化放送ちけっとぼーと）

8月25日発売！

新発売の「北へ。」グッズ

プレミアムテレカの決定版！



1,600円（税別）
NOCC-1イラストカレンダー



まったくのプライベートで来場した紗子ちゃん。サイン会が始まると、グッズが飛びように売れ出したよ。

夏のイベントはまだまだある！

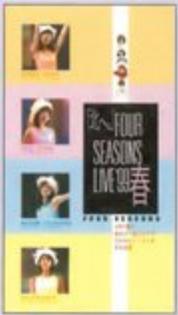
「北へ。Photo Memories」テーマソングCD

シングルCD「MOVE ON!」 1,000円（税別）



グッズ販売元：メディアファクトリー
問い合わせ先：(0570)-002-001

今よみがえる？
伝説のライブが



北へ。Four Seasons Live Video 2,400円（税別）

西暦2000年対応カレンダー

Sunny Side

最近KOFのネタばかりだったけど、ネオポケだって忘れてません。今回のSSSは、アーケード版「KOF'99」はもちろん、発売直後のネオポケ新作ソフト情報をお届するよ。

サニーサイド インタビュー

SNK

「KOF'99」に新規参戦する女性格闘家2人の攻撃をクローズアップ!

アーケードで派手な賑わいを見せている「KOF'99」は、もうプレイした? 追加変更されたシステムがかなりイケて、遊びやすくなっているみたい。魅力的な新キャラたちも人気が出そうな感じだ。随時募集しているカラーイラストや人気投票に、プレイした感想なんかを書いてくれるとうれしいな。



李香緋

閃門時是・心碑把

前転しながら相手に近づき、間合い内にいる相手をつかんで攻撃する移動投げ。いきなり出したり、通常技キャンセルなどから狙っていこう。



ストライカー攻撃

ストライカーとしての彼女の役割は、他のキャラとはひと味違う。画面に出現後、思いっきり左右に口を引っ張って挑発ポーズをとる。攻撃力はないが、相手のパワーゲージを減らす効果がある。



藤堂香澄

扇溝流し

前進しつつ打撃を繰り出す。この後、追加コマンドを連続入力することで、3回まで打撃をつなげられる。今までの彼女にはなかった新技だ。



ストライカー攻撃

画面出現時の攻撃がヒットした場合、そのまま相手を投げる。ヒットしなかった場合は、攻撃判定のある挑発をして相手のパワーゲージを減らしていく。その挑発ポーズに相手が当たると投げに移行する。



ネオポケ新作ニュース

ぷよぷよ通

●SNK ●発売中(7月22日)
●3,800円 ●パズル

アーケードに家庭用にと、根強い人気を誇る落ちモノパズルの名作がネオポケに登場。落ちてくるぷよを4つ並べて消す、たったそれだけなのにみよーにハマる。「えいっ」、「ファイヤー」などのボイスもバッチリ再現され、プレイヤーの実力を評価する「ぶよぶよ実力テスト」もある。

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1999
Licensed by SEGA ENTERPRISES, LTD.



1人でぶよるのもいいけど、通信ケーブルを使えば友達との対戦も楽しめるぞ。

ビッグトーナメントゴルフ

●SNK ●発売中(7月29日)
●3,800円 ●スポーツ

ポケットスポーツシリーズに、ファン待望のゴルフがリリースされた。簡単操作で本格ゴルフが楽しめる本作は通信ケーブルにも対応。人間同士の対戦に勝つと「伝説のクラブ」入手できる。また、ストロークブレイや三大トーナメントを制覇するモードなど、プレイモードも多彩だ。

© SNK 1999



フックやスライス、バックスピンやローボールなどお手軽操作で本格ショットが打てる。

上海ミニ

●SNK ●発売中(7月29日)
●3,800円 ●パズル

山積みの麻雀牌から同じ柄の牌をペアにして取っていく、単純ルールのパズル「上海」。ネオポケ版は、通常ルールの「クラシック」、全12面の制限時間内クリアを目指す「トーナメント」、CPUや友達と対戦する「ダイナスティ」の3モードで遊べる。

Shanghai:Mini [TM] Shanghai is a registered trademark of Activision, Inc.
©1999 Activision, Inc.



「ダイナスティ」モードに出てくる幻獣牌は、消せば相手のプレイを邪魔できるのだ。

現代人の眠った右脳を呼び覚ます!



●セガ(ソフト3研) ●8月下旬稼働予定 ●右脳チェックマシ ●NAOMI基板

こんにちは! 右脳4姉妹四女のトモで~す。今日はアナタの右脳能力をチェックしちゃうという「タッチ・デ・ウノー!」を紹介しま~す。

どんなゲーム? キミの右脳能力をテストします



みんな右脳の役割って知ってる? 人にはね、五感を始め、感覚を司る右脳と、理性や判断力などを司る左脳に分かれている。でもね、現代人はほとんどが主に左脳で物を考え、右脳はほぼ休眠らしいの。そ・こ・で、キミの右脳能力をスパリ診断しちゃうのが、この「タッチ・デ・ウノー!」なので~す。



もちろんゲームの簡単な解説もするから見ててね。



どんなステージがあるの?

テストには全部で6つのステージが用意されているよ。右脳だけに、どれもパズル的なステージばかりだけど、2つの同じ絵柄を探したり、マスに色を塗ったり、画面中の数字を数えたり、内容はぜ~んぜん違うんだ。ホントはゲームモードも2種類あるんだけど、それはお姉ちゃんが次号で紹介するね。じゃ、今回はステージを3つ紹介するね。

全部で6つ! 今回はその中から3つを紹介!

モジモジさがし



ろづかくペイント



テストが終わるとチェックシートが出るヨ!

一通りテストが終了するとね、テスト結果としてチェックシートが出てくるよ。各チェック問題の結果はもちろん、過去100人のプレイヤーデータから算出した右脳能力偏差値とか、日本で何番目かもわかるよ。



私たち右脳4姉妹がナビゲートしまーす!



トモ(四女) アミ(三女) イズミ(次女) リョウコ(長女)

ゲームはトモと3人のお姉ちゃんでナビゲートするよ。みんなは右脳4姉妹なんて呼ばれてるの。誰になるかな? 次第。トモだったらしいね。



バラバラきおく



DREAMCAST MAGAZINE
特別企画
SPECIAL PRESENTS

この夏、デジタルクラブで アニメさんまい

SKY PerfectTV! の

アニメさんまい

日本全国もれなく夏はやってきたけど、テレビはつまんな
いし、どこかに出かける予定もない。レンタルビデオはみ
んな貸し出し中。「なんか面白いことないかな?」が口癖
になってるー。そんなあなたにおススメなのが、話題の
CS衛星放送・スカイパーフェクTV!。300チャンネル
の“スカパー”なら、必ず面白い番組に巡り合えるハズ。
何しろ、アニメだけでもこんなに放送されてるんだ
からー。てなわけで、今回は“スカパー”的ア
ニメ番組を大特集!「今この瞬間にも空か
ら大量のアニメが降っているんだ!」





アニマックス

724ch

スカイエントリー・スポーツパック

「アニマックス」は、過去の名作から最近の話題作まであらゆるジャンルのアニメを24時間放送するアニメ専門チャンネル。テレビの人気シリーズのほかにも、劇場版作品や特集番組などのプログラムも充実しており、幅広い層が満足できる内容だ。

アニマックス
この1本!

9月10日放送開始(毎週月~金 21:00~23:00)

機動戦士 ガンダム

白いモビルスーツ“ガンダム”に乗る少年・アムロの戦いを描いた名作中の名作。戦争をテーマにしたその内容は、多くの人々に強い衝撃と影響を与えた。「△ガンダム」が放送中の今、原点に帰る意味でもう一度見直してみるのもいいかも。未見の方もこの機会に。



新機動戦記

ガンダムW

~Endless Waltz~特別篇



現在でも女性を中心に根強い人気があるシリーズ。5人の美少年がガンダムに乗って戦う「ガンダム」シリーズの異色作だ。今回放送されるのは劇場版。



ドラゴンボールZ

鳥山明原作の国民的人気アニメ。7つ集めると願いがかなうというドラゴンボールを探す大冒険。Zでは主役も悟空の息子・悟飯となりさらにパワーアップ!



マーマレード・ボーイ

トレンドドラマを思わせる複雑な人間関係のラブストーリーが話題になった噂の“トレンド”アニメ。人気声優・國府田マリ子の初主演テレビアニメもある。



フジテレビ721

721ch

スカイエントリー・スポーツパック

フジテレビが過去に放送していたアニメが楽しめる「フジテレビ721」。アニメ以外にも、懐かしのドラマやバラエティ番組、F1やK-1などのスポーツ中継、CSオリジナル番組など、フジテレビならではの多彩なプログラムで送るチャンネルだ。

フジテレビ721
この1本!

放送日:毎週金曜日9:40~10:40、18:00~19:00、
28:40~29:40、毎週土曜日12:00~13:20

北斗の拳



世紀末の今だからこそ見ておきたい、“世紀末救世主伝説”。199X年、核戦争で荒廃した地球を舞台に、一子相伝の暗殺拳“北斗神拳”的伝承者・ケンシロウと、恋人のユリアを奪ったシンとの戦いが描かれる。「お前はもう死んでいる」ってセリフ、流行ったね～。



ひみつのアッコちゃん

現在放送されているのは、'69年1月~'70年10月放送の旧バージョン。アッコちゃんがコンバクトに向かって呪文を唱えると、どんなものにも変身できちゃう!



新竹取物語 1000年女王

1999年、東京。地球に巨大な惑星が近づく中、雨森始の身に次々と危機が訪れる。間一髪で謎の美女・雪野弥生に助けられたのだが——。松本零士による大河アニメ。



Dr.スランプ アラレちゃん

平和なド田舎ヘンギン村で、地球をも割るパワーの持ち主アラレが大暴れ! '81年4月~'86年2月に放送され、大ブームを巻き起こしためっちゃんこギャグアニメ。

寺田貴信氏

株式会社バンプレスト
「スーパーロボット大戦」シリーズ
プロデューサー

過去の名作が見られる機会が増えるのは とてもいいことだと思います

子どもの頃は当時の風潮もあって、親から「アニメを見てはダメ」と言っていた。よく見られないように、テレビのスイッチを抜かれてたりしてましたね。それでもビンセットを買ってきて、いつでも逃げられる体勢でこっそり見てましたけど(笑)。そんな危険な思いをしてアニメを見ていた子どもが、今はスカイバーフェクTVで、ゆっくり見られるわけですから、つくづくいい時代になったものです。

やっぱりスーパーロボットのアニメが好きですね。特に昔のって“地球の平和を守る!”なんて、設定も単純明快で、視覚的なインパクトがあれば何でもあります。武器の名前を叫びながら攻撃する、というのが原体験として心に刷り込まれているので、昔のアニメは好きですね。

去年くらいに、スカパーで「ガンダ

ムマラソン」をやってましたよね? 23時間くらい連続の。友人と一緒に見ていたのですが、「次のセリフはこうだ」というような見方をしていました(笑)。僕は劇場版を30回くらい見てるんですけど、番組をやっていくつ見てしまっています。

我々が「スーパーロボット大戦」に登場するキャラを選ぶ時気をつけるのが“ユーザーがゲームをやっていてその原作を知りたくなった時、それが見られるチャンスがある作品”ということです。基本的にはビデオかLD化さ

れている作品ということになりますが、中にはLDにするには長すぎるシリーズもあったりするわけです。でもそういう作品が実際に放送されるようになって、見られる機会ができたことは、非常にいいことだと思っています。

PROFILE

'69年生。京都府出身。ゲームファンにはおなじみ「スーパーロボット大戦」(バンプレスト)シリーズのプロデューサー。もちろんスーパーロボットは“超”がつくほど好き。その他にも、テレビドラマやサザエさんの知識も豊富。





ファミリー劇場

ファミリー劇場 **361ch** パーフェクト21orパーフェクトバックDX+スカイスポーツセット

懐かしのテレビ番組から最新映画まで、国産のすべての映像作品から選ばれた良作を放送。テレビの神髄が味わえるチャンネルだ。テレビアニメやオリジナルビデオアニメはもちろん、ドラマや時代劇、バラエティなどさまざまなジャンルが楽しめる。

ファミリー劇場
この1本!

放送日:全7話 8月9日(1話)、10日(2話)、12日(3話)、
13日(4話)、18日(5話)、19日(6話)、25日(7話)他放送



ジャイアントロボ THE ANIMATION ~地球が静止する日~

悪の秘密結社“B・F団”と国際警察機構による超能力合戦に、最強の巨大ロボ“ジャイアント・ロボ”を操れるただ1人の人間・草間大作少年が立ち向かう! 横山光輝作品の登場人物が勢揃いし、作画レベルの高さで話題になった。これぞアニメと言える作品。



NINKU
忍空
ナイフの墓標



トライガン

砂漠の惑星をさまよう伝説のガンマン“ヴァッショ・ザ・スタンピード”。百万都市を消滅させ賞金首となった彼と、彼を調査する女性監視員メリル&ミリィの3人の旅路を描く'98年放送の人気アニメが早くも登場!



赤毛のアン

風変わりだけど魅力的な赤毛の少女・アンの成長をつづる。女の子ならば誰もがあこがれる名作を、高畠勲、富野喜幸(現・由悠季)、宮崎駿などの超豪華スタッフが美しくアニメ化した。

今回放送されるのは'94年～'95年に「ジャンプ・スーパー・アニメツアーア」で上映されたオリジナルビデオ版。平和を取り戻した後の風助たち3人が描かれる。



KIDS STATION キッズステーション

276ch パーフェクト21orパーフェクトバックDX+スカイスポーツセット

“親と子のふれあいテレビ”というコンセプトのもと、幼児向けの知育番組から名作アニメまで子どものためになる番組を数多く放送している。もちろん、アニメファン向けの番組もOVAや劇場作品、自社制作のアニメ情報番組など充実している。

キッズステーション
この1本!

放送日:8月25日(水) 25:00～放送開始

ドカベン



これまで数々の野球漫画を描いてきた水島新司の代表作。気はやさしくて力持ちの“ドカベン”こと山田太郎が、捕手として甲子園で大活躍する。岩鬼や殿馬など個性的な登場人物も印象的。今回は鷹丘中学にドカベンが転校し、柔道部に入る第1話から放送される。



うしおととら(OVA版)



カッパの三平

川で泳ぎの練習をして急流に呑み込まれた三平。意識を取り戻した彼が見たのは、なんとカッパの世界だった——。水木しげる原作のユーモラスな冒険物語。妖怪も続登場。



映画「宝島」

イギリスの小さな港町に母と2人で暮らす少年・ジムは、ビリーという船乗りが残した地図を頼りに、船乗りとして冒険の旅に出る。海洋冒険物語の名作を劇場アニメ化。

前略、竹本泉です
そんなわけで 今回は

CSで

アニメチヤンキリいろいろ

竹本泉: いい年をしこアニメばかりのまんが家
アニメじゃないけど 気になる嫁さんは いいよね

今この瞬間に
空から大量のアニメが
降ってきてるんだねえ

ついでに
地方にいたので
放映されて
いなかった
年寄りな
人にも



1日24時間
アニメばかり
それも 複数の
チャンネルでー♪

ー、ていうか
いつ寝たら
いいの?

たいこいのアニメを
リアルタイムで見こきた人間も
うわーなつかしい♥

そんなもの
知らんな
若い人間も
これが鳴の
あのアニメ

いやまあ
今見たら
ちょっとあれぬ
アニメもありま
すが……



ああ
なんか夢のよう
未来世界♪

全部見る気か?





ホームドラマチャンネル

home drama channel 362ch パーフェクト21orパーフェクトバックDX+スカイスポーツセット

地上局で放送されたテレビアニメ、ドラマを中心に放送する。「鬼平犯科帳」や「必殺」シリーズなどの時代劇や連続ドラマなど、さまざまなジャンルのドラマが楽しめる。アニメも数多く放送されており、家族全員で安心して見られるチャンネル。

ホームドラマチャンネル
この1本!

宇宙戦艦

ヤマト

西暦2199年、謎の星・ガミラスの攻撃によって滅亡の危機にあった地球。だが、イスカンダル星の女王・ナターシャからメッセージが届き、かすかな希望が残される——。アニメブーム、声優ブームを巻き起こすきっかけとなった日本アニメ史上に輝く不朽の名作。



少年アシベ



科学忍者隊ガッチャマンII

宇宙に去ったはずのミスターXが、キャラクターを率いて地球に戻ってきた。科学忍者隊ガッチャマンたちの命を賭けた戦いが再び始まる! 人気ヒーローアニメの続編。



魔法陣グルグル

“勇者さま”ニケと魔法陣をあやつる“魔法使い”ククリちゃんのRPG風珍道中。ゲームパロディネタも盛りだくさんで、ゲームファンなら爆笑間違いなし!

CARTOON
NETWORK

カートゥーン ネットワーク

274ch パーフェクト21orパーフェクトバックDX+スカイスポーツセット

海外アニメを中心に編成された24時間放送のアニメ専門チャンネル。ワーナー・ブラザーズやハンナ・バーベラなど、1万本ものライブラリーから厳選された番組を楽しめる。アメリカのアニメが好きな人には、このチャンネルが絶対おすすめ!

カートゥーンネットワーク
この1本!

放送日:毎週月~金 26:00~26:30 他

バットマン

「スーパーマン」と並んで、アメリカンコミックスの代名詞とも言えるのが、この「バットマン」。ハリウッド映画でもおなじみの作品だが、こちらはアニメ版。暗黒の街“ゴッサムシティ”に潜む悪と戦う間のヒーロー、バットマンの活躍が存分に楽しめる!



スー
パー
マ
ン



トムとジェリー

マヌケな猫・トムと賢いネズミ・ジェリーが、飽きもせず仲良くケンカする永遠の名作。アメリカアニメ特有のお約束ギャグが心地よい。大人が見ても理屈抜きで笑える。



スカイキッドブラック魔王

なんと「チキチキマシン猛レース」のブラック魔王と犬のケンケンが主役のドタバタコメディ。今度の舞台は空の上だ! これを見てケンケンのあの笑い方を練習しよう!

久我陽子さん (女優)



スカパーは、海外の番組をたくさんやってるって聞いていたので、数ヵ月前から契約しました。今はFOXチャンネルなんかが好きですね。子どもの頃にやってたドラマやアニメなんかも放送していて、そういうのを見た時は結構うれしいです。アメリカのアニメって、学校のない日の午前中に放送したりするんですよ。お母さんがお洗濯し

PROFILE

'74年生。東京都出身。テレビ・映画・CM・舞台などで幅広く活躍中。8月19日(木)PM8時放送の「木曜ミステリー京都始末屋事件ファイルー第7話ー」(テレビ朝日)では、主演として登場する。オスカープロモーション所属。
<http://www.oscarpro.co.jp>

海外や、昔のアニメ番組が見られるのがうれしいです

ている間、テレビに子守りをさせるんですね。「トムとジェリー」なんかを見ていました記憶があります。

最近は、ドラマの撮影で京都に行っていた時に「京都チャンネル」をよく見てました。研究用に(笑)。あと、ちょうど今パソコンを買い換えようと思っていて、「コジマショッピングワールド」なんかも見てますね。

アニメ番組ってこんなにいっぱいあるんですね。ずいぶん懐かしいのが多いですね。「はいからさんが通る」「赤毛のアン」見てましたね。「サリーちゃん」とか「あさりちゃん」とか「ベルサイユのバラ」なんかも。あ、「バカボン」も好きでしたよ(笑)。私、

ドラマや映画だと職業意識が出ちゃうのか、裏を読んじゃうんですよ。“今の場面はどういうふうに撮ってるんだろう”とか、役者さんがセリフを唱んじゃうのが気になってしまったりして。その分、アニメのほうはストーリーを追いかながら、楽しく見られるのが好きなんですよ。これからはもっといろいろアニメも見てみようかな。

デジタルクラブって機材も貸し出してくれるんですか? それはいいですね。スカパーって、映画や音楽とかいろんなジャンルの番組があるし、日本でやっていないものや、昔見られなかったものも放送しているので、便利だと思いますよ。

デジタルクラブに入会するにはどうしたらしいいの?

1 アンテナの取付け場所をチェック

晴天の午後1時~2時に太陽を見渡せる場所にアンテナを取り付けられるか調べてみよう!

2 デジタルクラブ入会申し込み

下記の問い合わせ先に申し込めば資料が送られてくる。速攻で必要書類に記入して入会しよう。

3 特別料金でアンテナを取付け

すると、自宅に業者が来てアンテナを取付けてくれる。工事が終われば番組が視聴可能に。

手続き完了

デジタルクラブの料金は?

“デジタルクラブ指定パック”を契約した場合、月会費は200円でオッケー。その他に視聴料と加入料（初回のみ2,800円）と基本料（月々290円）が必要。“指定パック”を契約しなかった場合は月会費が1,700円となる。

スカイエントリー・パック

303ch	ゴルフネットワーク	739ch	フジテレビ	739
321ch	ディスカバリー・チャンネル	741ch	FOX NEWS	
336ch	CNBCビジネスニュース	743ch	スカイウェザー	
707ch	日本映画専門チャンネル	749ch	VaioNet	
718ch	時代劇専門チャンネル	755ch	コンピュータ・チャンネル	
720ch	カミングスーンTV			
721ch	フジテレビ721			
722ch	FOX			
724ch	アニマックス			
725ch	AXN/アクションTV			
726ch	京都チャンネル			
727ch	北野チャンネル			
728ch	ミステリーチャンネル			
731ch	Viewsic			
732ch	ChannelV			

701ch	SKY sports 1
702ch	SKY sports 2

●デジタルクラブ指定パック●

スカイエントリー・スポーツパック



月々3,980円

パーフェクト21+スカイスポーツセット



月々4,360円

パーフェクトパックDX+スカイスポーツセット



月々5,460円

スカイエントリー・パック

250ch	ブルームバーグ テレビジョン	261ch	チャンネルNECO	279ch	MONDO21
251ch	日経サテライトニュース (NSN)	262ch	シアター・テレビジョン	280ch	ケイコとマナブChannel
252ch	BBCワールド	265ch	スペースシャワーTV	281ch	食チャンネル
253ch	BOOK TV	266ch	バイオニアカラオケチャンネル	282ch	FOOD TV
254ch	ウェザーシャワー24 (WS24)	267ch	第一興商スター・カラオケ	283ch	テレビじゃマヘル
255ch	ACCESS!	268ch	第一興商スター・ビュー	285ch	スカイ・A
256ch	朝日ニュースター	269ch	Music Japan TV	286ch	ザ・ゴルフ・チャンネル
257ch	CNNインターナショナル	270ch	VIBE	300ch	スポーツ・アイESPN
258ch	JNNニュースバード	271ch	ミュージック・エア・ネットワーク	343ch	GLC24時間英会話ch
260ch	シネフィル・イマジカ	273ch	STAR PLUS/アジアTV	360ch	スーパー・チャンネル

スカイスポーツセット

701ch SKY sports 1

304ch SKY sports 3

パーフェクト21

250ch	ブルームバーグ テレビジョン	261ch	チャンネルNECO	279ch	MONDO21
251ch	日経サテライトニュース (NSN)	262ch	シアター・テレビジョン	280ch	ケイコとマナブChannel
252ch	BBCワールド	265ch	スペースシャワーTV	281ch	食チャンネル
253ch	BOOK TV	266ch	バイオニアカラオケチャンネル	282ch	FOOD TV
254ch	ウェザーシャワー24 (WS24)	267ch	第一興商スター・カラオケ	283ch	テレビじゃマヘル
255ch	ACCESS!	268ch	第一興商スター・ビュー	285ch	スカイ・A
256ch	朝日ニュースター	269ch	Music Japan TV	286ch	ザ・ゴルフ・チャンネル
257ch	CNNインターナショナル	270ch	VIBE	300ch	スポーツ・アイESPN
258ch	JNNニュースバード	271ch	ミュージック・エア・ネットワーク	343ch	GLC24時間英会話ch
260ch	シネフィル・イマジカ	273ch	STAR PLUS/アジアTV	360ch	スーパー・チャンネル

パーフェクトパックDX

271ch	ミュージック・エア・ネットワーク	273ch	STAR PLUS/アジアTV	274ch	カートゥーンネットワーク
273ch	STAR PLUS/アジアTV	274ch	カートゥーンネットワーク	275ch	英語上達テレビジョンOki Doki
274ch	カートゥーンネットワーク	275ch	英語上達テレビジョンOki Doki	276ch	キッズステーション
275ch	英語上達テレビジョンOki Doki	276ch	キッズステーション	277ch	旅チャンネル
276ch	キッズステーション	277ch	旅チャンネル	278ch	NNN24
277ch	旅チャンネル	278ch	NNN24	279ch	国会TV

無料チャンネル

199ch	ミュージック・フリークTV	210ch	CS☆日テレ
205ch	放送大学CSテレビ	215ch	DigiCube
207ch	東亜大学学園衛星放送	216ch	ベータライフチャンネル
	UNIV CS	217ch	ショッパーズチャンネル

CARチャンネル

218ch	CARチャンネル
220ch	ショッップチャンネル
221ch	MALL OF TV
222ch	ショッピングCH./ アニメフリーク222

コジマ・ショッピングワールド

223ch	コジマ・ショッピングワールド	500ch	放送大学CSラジオ
230ch	東進ドリームネット	503ch	Music Japan Radio
240ch	資産運用チャンネル	505ch	DIGITAL J-WAVE
	インベストーション	734ch	Music Link
241ch	全国P! チャンネル		

推奨アラカルトチャンネル

250ch	ブルームバーグ テレビジョン	703ch	TennisTV
257ch	CNNインターナショナル	731ch	Viewsic
267ch	第一興商スター・カラオケ	742ch	Bloomberg Television
268ch	第一興商スター・ビュー	749ch	VaioNet (バイオネット)
269ch	Music Japan TV	755ch	コンピュータ・チャンネル 【デジタルラジオ】
286ch	ザ・ゴルフ・チャンネル	400-489ch	第一興商スター・デジオ100
343ch	GLC 24時間英会話ch	506ch	はいさい! ラジオ506
371ch	Kitman's Club		

「指定パックの番組だけじゃものたりない! もっといろんなチャンネルが観たい!」という人は、指定パックに加えて他のチャンネルにも申し込んでみては? “推奨アラカルトチャンネル”は、そんな人のためのデジタルクラブお勧めのチャンネルだ。

入会したい方は、下記の連絡先まで今すぐにお問い合わせを。

詳しい資料や申し込み書類が送られてきます。退会する時に手数料がかかるので、契約書をよく読んでから、入会の申し込みをしましょう。業者がアンテナの取り付けに来て、簡単にスカイバーフェット! の番組を楽しめるようになります。なお、入会には“クレジットカード”または“銀行お届け印と口座番号”が必要となるのでお忘れなく。

※4年未満の退会の場合、退会手数料などが必要になります。詳しくはお申し込みになった取次店にお問い合わせください。

取扱・加入のお問い合わせは

リベラコンスDC(デジタルクラブ)センター

03-5366-5361

受付
時間

月～金 (祝祭日を除く)
10:00～18:00

お問い合わせ E-mailアドレス

d-club@ibu.co.jp

E-mail

リベラコンスDC(デジタルクラブ)センター
ホームページ

<http://www.ibu.co.jp/digitalclub/>



ソフトバンク パブリッシングの
ワンダースワン
パーフェクトガイド



スーパーロボット大戦 COMPACT	980円
カオスギア 導かれし者	980円
ラストスタンド	980円
パーフェクトガイド	980円
ヴァイツブレイド	1,100円
パーフェクトガイド	

(価格はすべて税抜きです)



以下、続刊!!

- SDガンダム エモーショナルジャム
パーフェクトガイド 8月発売予定
- 新世紀エヴァンゲリオン シト育成
パーフェクトガイド 8月発売予定
- Mobile Suit GUNDAM MSVS(エムエスバーサス)
パーフェクトガイド 9月発売予定

NEON
GENESIS
EVANGELION
シト育成

パーフェクトガイド

- シト育成方法詳細解説!
- イベントシーン完全補完!
- アイテムデータ完全掲載!
- カードゲーム必勝法!

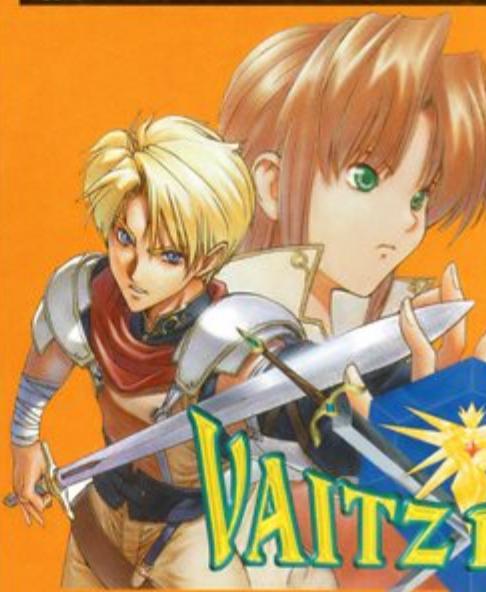
.....この1冊ですべてがわかる!

—本体価格980円+税/A5判/112ページ—

8月発売予定!

© GAINAX/Project Eva. • テレビ東京 © 1997 GAINAX/EVA製作委員会
© BANDAI 1999

悩めるヴァイツマスターにこの1冊!



ヴァイツブレイドに登場するすべてのヴァイツ、アイテム、ステンを大公開!もちろんストーリー解説、マップ攻略も万全です。隠しイベント攻略や激アラヴァイツの出し方もばっちり掲載!

VAITZ BLADE

ヴァイツブレイド
パーフェクトガイド

—本体価格1,100円+税/A5判/144ページ—

好評発売中!

© BANDAI 1999

ステージ攻略、会話イベント、ミニットデータ、すべておまかせ!!



**SDガンダム
Emotional Jam**

パーフェクトガイド

—本体価格1,100円+税/A5判/144ページ—

8月発売予定!

© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1999

及び WonderSwan. ワンダースワンは株式会社バンダイの商標です。



ソフトバンク パブリッシング株式会社 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
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しえせています。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 03-5642-8100 (表示価格は税別)

三宅由依

AI
MIYAKE

PERSONAL DATA
みやけ あい

BIRTH
1974.9.3／和歌山県

AGE
24

BLOOD TYPE
O

SIZE
T159

HOBBY
パワーストーン集め
かわいい小物集め

CARRIER
CD

「人生は甘くない」
(TX「ASAYAN」エンディングテーマ)

「ラビリンス」

「空へ」
(TX「ASAYAN」エンディングテーマ)

「明日にとどけ」

(TBS「パワーストーン」オープニングテーマ)
(TX「ASAYAN」エンディングテーマ)

誰でも自分の「パワーストーン」を持つて いるはず――



Dream A Girl

SCENE 8

——今回の「明日にとどけ」が、アニメ『パワーストーン』のテーマ曲になるのは、最初から知っていたんですか？

三宅 「そうなるかも」というお話はあったので、一応意識して作りました。アニメも見てますよ。みんな自分のパワーストーンを持ってるんですよね。それがすごくうらやましくて。私も自分のパワーストーンを見つけました。

——亜依さんのパワーストーンですか……？

三宅 いろいろな石を売ってるお店があるんですよ。いっぱいある中で、「あ、これ！」って一瞬でピンときた（笑）。友達用と自分用の石とを買ったんですが、石を買うときにお済めをするんです。すごいのは、その際に自分の石だとピリッとくるんですよ。今回のコーディングのときも、自分のパワーストーンを握り締めながら歌ってました（笑）。

——まさに「パワーストーン」を歌うために選ばれし者といった感じですね。オフは外に出ることが多いんですか？

三宅 そうですね。1人で散歩が好きかな。プラプラしながら空想したりしてます。例えば「もしも魔法使いだったら……」って1人でどんどん考えちゃうんです（笑）。外に出ても、あんまり活発に何かをするってことがないんですね。

——じゃあデートでも、アクティブなことはしないの？

三宅 もしも彼氏とデートに行ったら……（笑）。そうですねえ……島に行きたい。人気のない無人島で、釣りやって、魚を焼いて食べたり。サバイバルしたいですね。ロマンチックなところだったら……牧場にも行きたいです。牧場に行って牛の乳搾り（笑）。新鮮な牛乳を飲みながら、「すごいね～」って一緒に感動を分かち合いたいです。それに、彼氏のカッコ悪いところは1回見てみたいですね。転んでくれたりすると、なお楽しい（笑）。それを見て「アハハハ！」って思いっきり笑いたいです。

——男の面子カタナシですね。言われたら嬉しい言葉は？

三宅 「よしよし、偉いね」とて誉められると嬉しいかも。一番ホッとするのは、自分が何かを失敗したり、カッコ悪いことをしてしまったときに、シーンとするんじゃなくて「何してんの？」って、優しくツッコんでくれることかな。笑いながら「しょうがない奴め！」って言われるのもいい。

——最近のマイブームとかありますか？

三宅 最近は、ちょっと自分でテープ作りを……しています。

——書きためた詩を音に合わせてテープに吹き込んだり？

三宅 いいえ。自分でラジオを……作ってるんです。自分でDJやりながら、例えばハガキコーナだったら「三重県〇〇にお住まいの××さん」とか「匿名希望さん」とか、自分でハガキを書いて、そのコーナーで読んでみたり（笑）。

——それは面白い（笑）。番組名は何でいうんですか？

三宅 言わなきゃダメですか？ 「三宅亜依のロンドンビート」です。オープニングの曲も毎回変えて、「このオープニングでかかっているのはLike Uncolored Velvetの『明日へとどけ』です」と紹介することもあります（笑）。

——発売は8月11日ですよね。

三宅 はい。これほど「パワーストーン」に合う曲はないと思ってますので、ゲームもやりつつ、アニメも見つつ、ぜひCDを買って一緒に歌ってください！

毎週土曜日17:00よりTBS系で好評放映中のアニメ『パワーストーン』で伸びやかな聞き心地のよい歌声を聴かせてくれるのが今回のターゲットである三宅亜依さん。「RPGよりもアクションゲームが好きなのでゲームのほうもやってみたいです」という彼女。一見すると普通の魅力的な女性なのだが、実は「パワーストーン」との驚くべき接点があった！



撮影●鬼頭栄次

AI MIYAKE



「最近は和モノに凝っています」という亜依さんからは、昔懐かしい（？）蚊取り線香入れをプレゼント！もちろんデザインは定番中の定番、「ブタ」しかないです。『実はまだ使ってないんですけど、私のサインを中に入れておきますね。夏は蚊も多いですから使ってください』と、お茶目なブタのお腹の中にもサインを。ちょっと使うのはためらわれそうだが、インテリアとしても十分にかわいいこのプレゼントを欲しい！という方は、ハガキに①住所（郵便番号）②氏名③年齢④性別⑤職業⑥このコーナーで女の子に聞いてもらいたいことを明記のうえ、〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1 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「Dream A Girl 三宅亜依」プレゼント係まで。夏のお供に亜依ちゃんのブタさんが大活躍！

CHECK IT

Vo.三宅亜依、Gu.佐野由美、Ba.石田美紀の3人からなるGirl's Band「Like Uncolored Velvet」（以下L.U.V）は、'98年9月に「人生は甘くない」でデビュー。B'ZやZARDなどの編曲で知られる明石昌夫がプロデュースを手掛け、作詞、作曲はすべてL.U.Vが担当する。TBS系アニメ『パワーストーン』（毎週土曜17:00～17:30）のオープニングテーマとなった、8月11日に発売されるL.U.Vの4thシングル「明日にとどけ」（cutting edge/1,020円）は、「恋愛から立ち直る女子」という歌詞にはなっていますが、何事も前向きに「明日に届け！」っていう願いを込めて作ってみました（三宅）という言葉どおり、聴いている私達にもパワーを与えてくれるアップテンポなナンバーだ。『聴きどころですか？うーん……ギターかな（笑）。何とも言えない泣きのギターを聴いてください。もちろん、歌の部分は全部です。全部を聴いてもらって初めて、そこに込められている物語がわかつてももらえると思うので』（三宅）。このJ-レンドメンバはそれぞれ性格も趣味もまったく違うという個性派揃い。高度な演奏力、歌唱力を持つL.U.Vの今後に注目！ オフィシャルホームページ（<http://www.avexnet.or.jp/luv/>）も開設。一度覗いてみよう。





Game Machine
Game Making
Game Media
Game Market
Game Mania
Game Master
Game Manner
Game Magazine

1999.04月号 定価980円 ゲームファンのサブティスクト

Feature Story 1

逆襲のセガ

巻頭ロングインタビュー

佐伯雅司

(ソニー・コンピュータエンタテインメント)

Feature Story 2

マジカルゲーム

好じや思 評発売 中4号

つち切つて
エム

向がマーティアを熱くさせるのか

定価980円

SPECIAL

激走トマランナーとゆかいな仲間たち
カルドセプト エキスパンション
エースコンバット3
せかれいじり 秋元きづねと語ろう

gm Recommend

風のクロノア door to phantomile
ジャイアントグラム
マリオゴルフ64
ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3 旅立ちの
シーマン～禁断のベット～
ポップンミュージック
久遠の絆
バギーヒート
ストラatosフィアー
俺の屍を越えてゆけ
ごみくパーティー
エバークエスト
99甲子園
TRIBES
憧れ



ソフトバンク パブリッシング株式会社 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 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。●コレクト便（現金引き替えにて宅急便でお届け）をご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。○注:一部配達不可能地域がございます。●小社発行の領収書は発行できませんのでご了承下さい。Eメール:magazine@softbank.co.jp/Tel:03-5642-8100 (表示価格は税込)

Aries

おひつじ座

3/21~4/20

アドバイス

金運 よくありません。 健康運 よい睡眠!

愛情運 行き違いに。 仕事運 悩みます。

黄色、帽子はいい感じ。時間がある時は筋肉をよくほぐすようにマッサージを。



恋愛運がよさそうですね。でも全体的には運勢はイマイチなのでケンカや浮気などの災いに注意してください。



横から思わず圧力がかかりそう。休暇がうまくとれないとか、順番を飛ばされたりとか……。納得できませんね。

Taurus

おうし座

4/21~5/21

アドバイス

金運 徐々に辛くなる。 健康運 頭痛が……。

愛情運 感情を隠さない! 仕事運 解決方法が見つけられます。

データ集、細心の注意を払った行動は幸運を呼びます。ラッキーカラーは青紫色。



意図的ではなかったとしても他人から何かを奪う結果に……。遺恨を残さないよう事情説明をちゃんとして!



グループから1人になった時にちゃんとできればその力は本物だと言えます。試すなら早いほうがいいですよ。

Gemini

ふたご座

5/22~6/21

アドバイス

金運 出入りの管理を! 健康運 不安定。

愛情運 相手の気持ちを考え、仕事運 難しい。

ピンク色、ヒールの低いサンダルが幸運のカギに。テキバキと動きましょうね。



勝利のためなら手段を選ばずの精神でうまくいきますが、そのツケが倍になつて返ってきそう。



新しいジャンルや新企画を始めるのにいい時期です。使いかけのものもこの際新調して気分もスッキリです。

Cancer

かに座

6/22~7/22

アドバイス

金運 ギャンブル運よし。 健康運 問題なし。

愛情運 蔓れてしまします。 仕事運 やがて光が……。

星柄のたくさんついたもの、それと固いものがいいでしょう。真紅がGOOD。



今までの努力が周囲から認められ、よい結果を出すことができるでしょう。引き続きがんばってください。



長期にわたることは先まで今よく考えておかないと、何かあった時に現在のあなたでは対処できません。

Leo

しし座

7/23~8/22

アドバイス

金運 十分。 健康運 アザや切傷が……。

愛情運 一線をおいて。 仕事運 体力勝負!

苔色+ビーズのアクセサリーが吉。この2週間は人をあまり疑わないようにね。



だらける夏だからこそビシッとした生活を送ることが大事。近所でやってるラジオ体操なんかに参加してみたら?



決定……と思った時に限って問題が起きてしまいます。慌てて返事をするのは危険。時間をかけてじっくりと。

Virgo

おとめ座

8/23~9/23

アドバイス

金運 どんでん返しが……。 健康運 体力が落ちます!

愛情運 冷めそう。 仕事運 張り切って!

夕日の見える公園、冷氣の逃げない部屋が幸運を呼びます。ラッキーカラーは黒。



体調が悪くなりそう。今から規則正しい生活を送れば少しは軽減されます。特にタバコを吸う人は風邪に注意。

ちょっと多めにお金を持っていると、気分が大きくなって衝動買いに走ってしまう恐れあり。ほどほどにね。



はこざきまま

夏休みは私が待ちにしているイベントがた～くさんあって、なんかワクワクする。計画を立てるだけで嬉しくなっちゃう。この前のキャラショーも行ってきましたね。

はこざきままの DreamCastrology ~今週の星占い~

8/6~8/19

イラストの見方 ■…絶好調! ■…ふつう ■…今ひとつ

今週のラッキーさん



今週は定番落ちものバズ
ル「ぶよぶよ」より紹介

「ぶよぶよ」からドラコ・ケンタウロスさん。8月2日生まれのしし座。アレコレと手を出す前には自分の内面を磨く努力を! コツコツと努力を重ねれば必ず成功しますよ。

Libra

てんびん座

9/24~10/23

アドバイス

金運 後半ツラい! 健康運 無理しない程度に。

愛情運 邪魔が入ります。 仕事運 失敗!

コバルトブルーと小物がいい影響を。用事は午前中に済ませてしまいましょう。



別れを告げなければならないよう。それはいろいろと考えた結果。あなたが非難されることはないのです。



運気がいいのでつい2つ返事をしてしまいがちですが、気をつけないと不良品が混じっていることも……。

Scorpio

さそり座

10/24~11/22

アドバイス

金運 天国から地獄。 健康運 足のケガに注意。

愛情運 気になる人が……! 仕事運 いい話がありそう。

ズボンがGood。映画や絵画を見に行くとよさそう。緑系の色はいい感じです。



勉強したことが身についていると実感できる時。手に職を持っている人は、新たな顧客ができるチャンスあります!!



ギャンブルには手に出さないように心がけて。高額な買物も今週はリサーチしておくだけに。来週以降が吉。

Sagittarius

いて座

11/23~12/21

アドバイス

金運 金欠。 健康運 イライラしそう。

愛情運 かわいさあまつ。 仕事運 最初からやり直して。

茶色、ハンドタオルが幸運のカギに。言葉にはくれぐれも気をつけてください。



ついてない2週間になってしまいそう。試験など、大切な行事がある人は細心の注意を払う必要がありますね。



マイベースでいけば何の問題もない時期でしょう。この夏はエステや美容室などで自分を磨き上げましょう。

Capricorn

やぎ座

12/22~1/20

アドバイス

金運 バイトで稼げ! 健康運 元気が出できます。

愛情運 浮気はダメ。 仕事運 忙しい……。

朝ご飯を取ること、流れを止めないことがとても重要です。空腹はいいですね。



何もかも一瞬で変わってしまう……そんな出来事がありそう。恋だったり、環境だったり人それぞれですが。



忙しかったこともようやく一段落します。安心して身体を休めてください。小旅行に出るのもいいでしょう。

Aquarius

みずがめ座

1/21~2/18

アドバイス

金運 落とさない! 健康運 水の事故に注意。

愛情運 運命の出会いが……! 仕事運 協力者ができます。

車や電車が幸運のカギに。夜中の移動には要注意。ラッキーカラーはオレンジ色。



みんなが協力すれば、そんなに時間をかけずに終わるようなことでイライラしそう。あなたが中心になって。



家族や親戚の人などと一緒にいるときっと楽しいことがあります。宿題は早めに終わらせるように努力して。

Pisces

うお座

2/19~3/20

アドバイス

金運 ぬすつぬつできます。 健康運 だるい。

愛情運 気持ちだけが先走り。 仕事運 のしかかります。

朱色と金色、瀬戸物、確実な道を行くことが幸運へと導いてくれるでしょう。



何かを任せたり、受け継ぐことになるかも。やり始めたことは最後まで責任をもってやり遂げましょうね。



わざとしか思えないようなミスであなたに被害が及んでしまう危険あり。素早い対処で被害を最小限に留めて!

Special Present For Readers From
Dreamcast Magazine

ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

1 ドリームキャスト 対応ソフト 20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99年8月26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。

■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8月26日（当日消印有効）発表は本誌99年9月6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 03-5642-8185）

2 國府田マリ子 テレカ



非売品／提供：キングレコード
8月6日に発売になったベストアルバム「My Best Friend 2」を記念して作られたテレカをプレゼント。同時発売でビデオやLDも出ているぞ、こちらも注目だね。

3 ドリームキャスト ロックメモ



非売品／提供：セガ
側面はドリームオレンジにおなじみのうすまきマーク。ロックメモなので使っていくどうが削れちゃうのが残念だけど使いやすいよ。

5名

4 「フレームグライド」



発売中／提供：ソフトバンクパブリッシング
いったいどのバーツを組み合わせればいいのか……!? そんな悩みもこの一冊で解消！ 公式ガイドブックをプレゼント。

10名

S T A F F

編集長 近藤 裕／副編集長 西村 亨 石坂英作／デスク 福田知恵子 三枝昭太／編集
永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅章 齋藤静子 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（福元徹也 渡辺智子）
マーマーズグループ（伴 勝）くまくま団（岩片 輝 吉田浩幸 山田 功） オーバーツ
冒険企画局（松野桂司）／アシスタント 吉岡要也 上野俊一 勝林慶典 田代泰之 金原有
紀／ライター 佐々木功一 青山ようこ 植原 智 岩崎栄子 小菅 雄 藤野彰彦 石田丈
雄 上田裕生 作山哲広 まさ 政崎大介 杉本裕司 鈴木敦子 森 聰一郎 柴山道久 藤
田 啓 斎田REI 工藤 利 稲村美和子 金子光晴 佐藤範英 倉橋和也 夫戸晃男 大地
将 衣川真由美 本澤 徹 山口和則 福永 寿 鈴木謙一 坂井 肇 徳弘 徳 出口裕子
大友 順 大森祐現子 藤岡ハ蝶 酒井裕昌 落合康好 打田 拓 赤坂零士 加島 順／レ
イアウト 村田雅英（Stone Age） 渡辺 緑 中沢 学 朝川修二 加藤勇二 堀住太郎
鶴川安芸子 篠原亜希 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 ヴァック・クリエイティブ（高西義明 スタジオ・キヤップ） 疾原デザイン
事務所 北山貴代 萩原宏宣 くまくま団（二階堂徹史） 安藤尊子／フォトグラフ 鬼頭栄
次 大屋哲男 大金 彰 小林 伸 田中修一 井手宏幸 都川正次 荒井英一 津留英一 相
川経雄 松永和章 遠藤 勝 深港まゆみ 吉田亜希子 スタック／イラスト 八重樫哉
吉村勇子 中村久男／DTP ローヤル企画 校正 フィールドアップ／広告営業 潟浅 浩
辻 順一 青木香織／広告進行 坂田和香子／販売営業 平山明徳／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。コンピューターゲームのみならず、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の方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

7月30日号のプレゼント当選者

①ドリームキャスト対応ソフト（20名）大阪府／永井健太、埼玉県／大國慶彦、山口
県／平井武幸、鹿児島県／森孝志、東京都／戸仲勇二、滋賀県／萩尾亮介、埼玉県／三輪
奈々子、岩手県／佐島加奈子、愛知県／田中真志、兵庫県／松原美貴、東京都／鏡治原融、
東京都／牛島康成、新潟県／奥田修一、北海道／波池悠輔、長崎県／岡田力也、島根県／
西条紀男、鳥取県／津田厚子、兵庫県／川島玲次、大阪府／野田由香里、千葉県／日比野
健兒2「KISSより…」音楽CD（2名）青森県／西沢悠佑、千葉県／笠原聖義3「Pia♥キ
ャロットへようこそ!/2」テレカ（2名）北海道／秋田直美、埼玉県／岡島隆介4「バギー^{ヒート}」ソフ
ト（2名）奈良県／谷見一、岩手県／柳橋友晃

週刊 Dreamcast Magazine 8月20日発売 9月3日号予告!!

INFORMATION



次号ドリマガは、8月20日発売。1週間お休みして2週ぶりの発売となります。GD-ROM枚組の超豪華体験版つきの今号を存分に楽しみながらお待ちください！ 夏休みまったく中の次号ドリマガは、読みごたえ満点の企画記事が大充実。この夏、ますます熱くなるドリームキャストの新作ラインナップも、総力紹介！ ご期待ください!!

夏の遊びつくし企画3本立て！

- ①どこよりも詳しい！ 役に立つ！ 卷頭徹底攻略ソウルキャリバー
- ②夏のチャオ完全育成ガイドソニックアドベンチャー
- ③ひと夏の思い出を！ メールチャムと遊ぼう！

特報！

エクストラスーパーバイブの全貌に迫る！

COOL BOARDERS BURRRN !

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう

ベルセルク

シェンムー

あつまれ！ぐるぐる温泉

機動戦士ガンダム外伝

コロニーの落ちた地で…

機動戦艦ナデシコ

NADESICO THE MISSION

ドリームキャスト新着情報！

ラングリッサーミレニアム

SUPER PRODUCERS

-目指せショウビズ界-

新日本プロレスリング闘魂烈伝4

まぼろし月夜

ドリームキャスト

徹底攻略COMPLETE GUIDE!

プロ野球チームをつくろう！

フレームグライド

アキババラ電脳組バタPies!

Dreamcast Magazine

9月3日号は

8月20日発売です。

本誌の内容に関するお問い合わせは

03-5642-8185

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販売

（TEL）03-5642-8101までお願いします。

Dreamcast.

ずっと、アナタをまつていた。



キミの指先で、マリオネットが息づき始める。成長のドラマを秘めた150種類以上のシナリオイベント、
150種類以上のバーツ。すべては、お好み次第。さあ、ドラマの始まりだ!

MARIONETTE COMPANY マリオネットカンパニー

すべてのシーンで楽しめる! シチュエーションアドベンチャー

いよいよ! 1999年10月7日発売 6,800円(税抜)

キャラクター作画監督／平山まだか 原画／スタジオDX
出演声優／前田千亜紀(マリオネット役) 前田このみ(園子役) 中山真奈美(真穂役) 吉田愛理(英子役) 浅川悠(ゆうき役)

◎ドリームキャストならではの多彩な機能! (グラフィック・音声演出の強化/アイコンメニューの採用)

NEWバージョン!

初回プレス限定特典

好みの姿に脱がせて、着せて“ぬぎぬぎマリオネット
きせかえセルカード”が付いてくる。

おちてくるハートをキャッチ!
ビジュアルメモリー対応
はあとふるキャッチ!



画面は開発中のものです。

©1999 MICRO CABIN CORP.

インターネットホームページアドレス <http://hello.to/maricom/> アクセスしてくれた方は、もれなくマリオネットFAN CLUB(無料)に入会できますよ。特典もい～っぱいです!

マイクロキャビン。 〒510-0822 三重県四日市市芝田1-11-13 TEL 0593-53-3811(代)

"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

Dreamcast.

敵がいると思え。
男には一万人れば、
ネットには一出れば。

ゲーム史上初*！10,000チーム、ネット対戦実現！

ネットワーク対応でオモシロさ10,000倍！
「プロ野球チームをつくろう！」



監督 & 球団社長になって
プロ野球チームをつくろう！

Baystars Dragons Giants Swallows Carp Tigers
Lions Fighters Bluewave Hawks Buffaloes Marines

8月発売予定 5,800円(税別)

名作「プロ野球チームもつくろう！」が、面白さをぐんとパワーアップさせてドリームキャストに新登場。チームを育てる楽しさに加え、なんと10,000チーム相手にインターネットでトーナメントに参加できる！あなたは眞の王者か、それとも井の中の蛙か？！さっそく今夜から特訓だ！

詳しくはホームページで
<http://yakyutoku.dricas.ne.jp/index.html>

「プロ野球チームをつくろう！」の最新情報からトーナメント結果、
参加者同士のコミュニケーションができます。

エントリー球団募集中 / ネットワーク・トーナメント毎週開催

入賞チームにはこんな賞品もプレゼント！ ●BBM'99オールスターカードセット+好きな選手の直筆サイン付トレーディングカード（ベースボールマガジン社提供）
●日本シリーズチケットペア ●オリジナルキャップ、他 ※エントリーには50円のクーポン券が必要となります。ただし、最初のエントリーは無料でお試しいただけます。

SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
受付時間/月～金10:00～17:00(除く祝祭日)
セガ エンターテイメントユニバース <http://www.sega.co.jp/>

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999 (社)日本野球機構 プロ野球12球団公認 11球場公認 ABFUPBOC
"SEGA"及び"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
*SEGAドリームキャストCSソフト

後藤嘉男キャンペーン実施中。

雑誌26426-8/27

11-10/4