週刊 春一番の盛り上がり! ドリームキャスト最新情報炸裂! 大増ページ!!

Dreamcast Magazine

ドリームキャストマガジン

ついに発売! 大ボリューム完璧check!!

総天然色立体冒険活劇 パワーストーン

発売直前総力紹介!

サイキックフォース 2012

特報!

シェンムー

プロ野球チームをつくろう!

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

ドリームキャスト新着情報!

リアルサウンド~風のリグレット~

北へ。White Illumination

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

ブルー スティンガー

エアロダンシング featuring Blue Impulse

ドリームキャスト徹底攻略 COMPLETE GUIDE!

セガラリー2/ソニックアドベンチャー

ポップンミュージック/神機世界エヴォリューション

ドリームキャスト待望の新作続々発表!

ジョジョの奇妙な冒険

機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…

新日本プロレスリング 闘魂列伝4

1999/vol.9

3/12

定価420円

先駆け!! NAOMI塾プラス AOU 1999 最速レポート!

Dreamcast

©セガ・エンタープライゼス

SOFT BANK

CAPCOM

1999年2月25日
ゲーム界に「柱つかまり」革命、
はじまる。

CAPCOM

1999年2月25日
ゲーム界に「柱ひっこ抜き」革命、
はじまる。

1999年2月25日
ゲーム界に「壷かぶり」革命、
はじまる。

POWER STONE™

総天然色立体冒険活劇
パワーストーン
好評発売中!

ドリームキャスト用ソフト/対戦活劇
標準価格5,800円(税別)
アーケード版「パワーストーン」好評稼働中

パワーストーン最新情報満載!! <パワーストーンオフィシャルサイト> http://www.powerstone.com/

カンタン操作で何でもできる!! 対戦活劇ゲーム誕生!

ビジュアルメモリでも遊べる!
ビジュアルメモリ™2,500円(税別)

他 対応周辺機器(別売)
アーケードスティック™
/VGAボックス/ぷるぷるぱっく
※ぷるぷるぱっくは3/4発売です。

株式会社カプコン 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
★カプコンソフト情報★大阪(06)6946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。★カプコン・ホームページ★http://www.capcom.co.jp/★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中!★CFC事務局TEL(06)6948-0555 CAPCOM FAX FAX06-6947-4540
©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED."Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

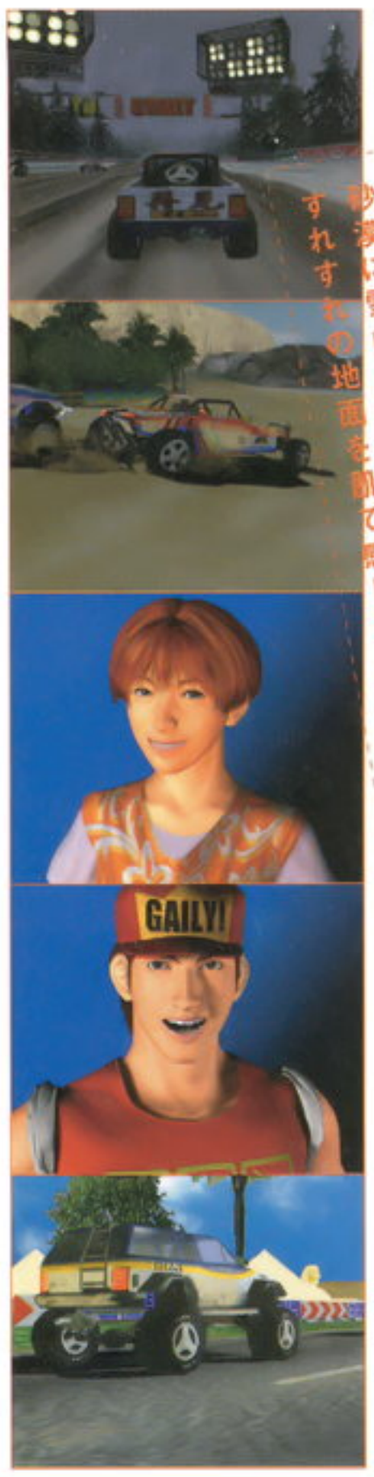
Dreamcast

1999年2月25日
ゲーム界に「壁かけ上がり」革命、
はじまる。

2月25日、今までできなかったことができるようになった!!!

BUGGY HEAT
バギーヒート™

ワイルドに ダイナミックに
オフロードを駆け抜けろ！



究極のバギーレーシング・シミュレーター

ハートを直撃するエキゾースト、軋むサス、跳ねるマシン。
チェッカーフラッグ目指して、ただいまカジワラは爆裂激走中。
砂漠に雪山、なんのその。全速力で突っ走れ。
すれすれの地面を肌で感じて、気分はもう、オフロードレーサー！

［オフロード レーシング］

バギーヒート

価格 5,800円（税別） ©1999 CRI

オフロードならではの大迫力！

バギーのワイルドな挙動を完全再現。臨場感あふれる画面と操作性。
舞い上がる砂埃、跳ねる水しぶき、起伏の激しい路面がリアルに迫る。
スリルと快感に酔いしれ、世界各地の大会を完全制覇！

初のリアルタイム・ドライビング・モーション。

車載カメラがドライバーの動きを映像化。
ステアリングさばき、シフトチェンジ、ブレーキング、アクセルワークまで、プレイヤーの行動が一目瞭然！

ドライバー育成機能を搭載！

プレイヤーのテクを学習、走るたびにドライバーが成長。
個性派ぞろいのAIキャラと愛車は8組。AIドライバーで友達と白熱のオートパイロット対戦！

◎1人～2人用◎ビジュアルメモリー／モデム対応／レーシングコントローラ対応／ぶるぶるぱっく対応／VGA対応　◎声の配役：梶原 真弓（シェイプUPガールズ）・とべ こーじ・菅原 祥子 他

カジワラもお気に入り！

「エアロダンシング」「バギーヒート」発売記念キャンペーン

オリジナルグッズ プレゼント！

抽選で200名様に当たる！

★「エアロダンシング」MA－1ジャケットとキャップはタイトル・ロゴ入り。
★「バギーヒート」Tシャツとキャップは、主人公ディビッドの愛車TrickyDiamondのロゴ入り。
★QUOカードはエアロダンシング・バギーヒートのオリジナルデザイン。

エアロダンシング	タイトルロゴ入MA－1ジャケット	10名様
	タイトルロゴ入キャップ	30名様
	オリジナルQUOカード	60名様
バギーヒート	Trickyロゴ入Tシャツ	20名様
	Trickyロゴ入キャップ	30名様
	オリジナルQUOカード	50名様

Aero Dancing Tricky Diamond

◎応募方法：ゲームパッケージに入っているアンケート・ハガキに答えてご応募ください。
◎応募締切：エアロダンシング：1999年5月15日（土）着分まで
バギーヒート：1999年6月15日（火）着分まで
◎当選発表：厳正なる抽選の上、賞品の発送をもってかえさせて戴きます。
※キャップはフリーサイズです。MA－1ジャケット・Tシャツは、勝手ながら男性＝Lサイズ、女性＝Mサイズとさせて戴きます。
※発送は、「エアロダンシング」8月上旬、「バギーヒート」7月上旬の予定です。

"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

エアロダンシング
Aero Dancing
featuring Blue Impulse

Dreamcast.

青い衝撃が駆け抜ける――！

青空を舞う輝く機体。
真っ白いスモークが目に焼き付いて離れない。
ただいま、梶原のハートは地上3万フィートを滑空中。
気分はもう、ブルーインパルス――！

3.4 in store

［アクロフライト シミュレーション］

エアロダンシング

featuring Blue Impulse

価格 5,800円（税別） ©1999 CRI

世界初のアクロフライト シミュレーション誕生！

航空自衛隊第4航空団第11飛行隊、通称「ブルーインパルス」を完全ゲーム化。
華麗なアクロバット飛行をマスターし、隊長を目指せ！
視界は360度。遥か眼下に街・海・山。大空を自由自在に駆け回れ！

機体はすべて実機を採用！

おなじみ T-4 Blue Impulse をはじめ、10種類以上の機体が登場。
憧れのあの機体が、キミの手で操縦できる！

元航空自衛隊パイロット「藤原信博氏」監修による究極のリアリティ！

徹底した本物志向でジェット機の挙動や操作感をリアルに再現。
フラップやラダーの操作、アフター・バーナーなど、細部に至るまでこだわった演出。

◎1人～4人用◎ビジュアルメモリー／モデム対応／ぷるぷるぱっく対応／VGA対応

◎声の出演：梶原 真弓（シェイプUPガールズ）・沢木 郁也・まるた まり 他

http://www.cric.co.jp/

CSK Research Institute 株式会社CSK総合研究所

Contents

ドリームキャストマガジン
1999年3月12日号 vol.9
1999 SOFTBANK CORP.
本誌からの無断転載を禁止します。

2月17・18日開催のAOUショーをレポート!
P9 **先駆け!! NAOMI塾 PLUS AOU**
SNKのNAOMI参入、AM2研・鈴木裕最新作「フェラーリF355チャレンジ」他、最新NAOMI情報が満載!!

Dreamcast特報　ドリームキャストの期待作を一挙紹介!!

P20 NEW! ジョジョの奇妙な冒険
P24 NEW! 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…
P32 NEW! 新日本プロレスリング闘魂烈伝4(仮称)
P36 シェンムー
P40 パワーストーン
P52 プロ野球チームをつくろう!
P56 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

P60, 111 **Dreamcast Hot Information**
ドリームキャストの新着ゲーム情報
サイキックフォース2012／リアルサウンド～風のリグレット～
北へ。White Illumination／エレメンタル・ギミック・ギア
NEW! 森田の最強将棋／NEW! 森田の最強Reversi
蒼鋼の騎兵　スペースグリフォン／ブルー スティンガー
エアロダンシング featuring Blue Impulse／バギーヒート／七つの秘館 戦慄の微笑
三國志Ⅵ／信長の野望 将星録 with パワーアップキット／
MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～
レッドラインレーサー／ぷよぷよ～ん／サンライズ英雄譚(仮)

P146 **Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE 徹底攻略で極める!**
セガラリー2／SONIC ADVENTURE
ポップンミュージック／神機世界Evolution／戦国 TURB

© 1999 SOFTBANK Corp.,ALL rights reserved. No material in this publication may be reproduced,in whole or in part,in any from without permission ,Printed in Japan

特別連載　ドリームキャスト周辺機器物語
P166 形はさらなる夢へ
第2回 ドリームキャストコントローラ　PART2
「デザインの追求」

P172 オラトリオ・タングラム啓発セミナー「真実の壁」
第弐回　ライデン

セガサターン情報は、すべてサタマガにオマカセ!!
週刊SEGASATURN MAGAZINE

P182 SPECIAL REPORT
ダービースタリオン

P186 COMING SOON SOFT
ときときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～
KISSより…
アイドル雀士スーチーパイ　シークレットアルバム

P177 セガサターンマガジンデータステーション

P178 セガサターン読者レース

P191 セガサターンソフトレビュー

P6　Weekly News LANDMARK
P12　Weekly データステーション
P16　ドリームキャスト読者レース
P18　ドリームキャストソフトレビュー
P93　読者投稿コーナー／グルグルパワーズ!!
P98　習慣BadEnding!
P100　サムシング吉松劇場
P101　LELEL-D／ナターシャ・さるるっち
P102　新作アニメ情報　アニメ チェキ！
Anime Check it !
P104　黒川文雄のBLACK or…
P105　NEW岩垂徳行わーるど　かもん²えぶりばでぇ
P106　街の掲示板
P141　ぷよぷよ～ん ぱらだいす
P144　サンライズ英雄譚(仮)クロニクル
SUNRISE ROBOT OF CG WORLD Vol.2
P154　ごきげんチャオ！チャオ！
P164　Hello CAPCOM'　SPECIAL版
P192　ぐるぐるいまじにあ新聞
P194　AM3研RUSH²!!
P197　はこざきままのWeekly DreamCastrology
～今週の星占い～
P198　わくわくプライズ・ガーデン
P200　ドリームキャストマガジン　読者プレゼント

表紙イラスト：「パワーストーン」
イラスト制作：株式会社カプコン
© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.
カバーデザイン：竹内雄二（竹内事務所）

GAME INDEX

ドリームキャスト
あ
エアロダンシング
　featuring Blue Impulse　P18,120
エレメンタル・ギミック・ギア　P86
か
北へ。White Illumination　P78
機動戦士ガンダム外伝
　コロニーの落ちた地で…　P24
さ
サイキックフォース2012　P19,60
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2　P56
三國志Ⅵ　P130
サンライズ英雄譚（仮）　P142
シェンムー　P36
ジョジョの奇妙な冒険　P20
神機世界Evolution　P158
新日本プロレスリング闘魂烈伝4（仮称）　P32
セガラリー2　P146
戦国 TURB　P162
蒼鋼の騎兵　スペースグリフォン　P112
SONIC ADVENTURE　P150
な
七つの秘館　戦慄の微笑　P128
信長の野望　将星録
　with パワーアップキット　P132
は
バギーヒート　P126
パワーストーン　P40
ぷよぷよ～ん　P19,138
ブルー スティンガー　P116
プロ野球チームをつくろう!　P52
ポップンミュージック　P156
ま
MARVEL VS. CAPCOM
～CLASH OF SUPER HEROES～　P134
麻雀大会Ⅱ Special　P18
森田の最強将棋　P111
森田の最強Reversi　P111
ら
リアルサウンド～風のリグレット～　P72
レッドラインレーサー　P136

セガサターン
アイドル雀士スーチーパイ
　シークレットアルバム　P190
KISSより…　P188
仙劍奇俠傳　P191
ダービースタリオン　P182
ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション　P191
ときときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.3
　～旅立ちの詩～　P186

元祖競馬シミュレーションの名作「ダビスタ」。ＰＳ版では「ＣＥＳＡ大賞'97 審査員特別賞」を受賞する（大賞は「ＦＦⅦ」）など、大ヒットとなった。なお、最新情報はＰ182～で紹介。

スケルトンセガサターンとは、少し青くなったボディと“This is Cool”の文字が消えたところが違っているとか。

TOPICS

まだまだサターンもあるんです『セガサターン「ダビスタ」バージョン』発売!!

３月25日に発売される名作競走馬育成シミュレーション「ダービースタリオン」のサターン版。この発売に合わせ、オリジナルカラーの特製セガサターン本体が登場することになった。その名も『セガサターン「ダビスタ」バージョン』(20,000円）だ。

色はスケルトンブルー（コントロールパッドは昨年４月に発売されたスケルトンサターンに同梱されたものと同色）で、本体にはパワーメモリーラベルとしても使用できる「ダビスタ」特製のシールが付く。もちろん、パッケージもオリジナル版だ。数量限定のレア商品となるので、ちょっと価格は高いけどハードコレクター（？）の人なら必ずゲットしたい逸品になりそう。

今回の限定ハードの発売、新作ソフトの発表、リリースと新情報が続くサターン。今後も本誌では最新情報を掲載していく（次号で「サタマガグランプリ」も決定）ので、期待してほしい。

「セガサターン デ・キ・ル キャンペーン」もスタート

現在、セガサターン版「DEVICER EIGN」（２月25日発売／メディアワークス）、「KISSより…」（３月18日発売／キッド）、「涼子のおしゃべりルーム」（４月22日発売／データム・ポリスター）の３作品共同で、「セガサターン デ・キ・ル キャンペーン」を実施中。これは必要事項を明記し、各ソフト同梱の応募券と80円切手を同封して指定の応募先に送ると、全員にオリジナルトレカセットが贈られるというもの。１セットは各タイトル１枚の計３枚（タイトルごとに３種類で全９枚）。なお、締め切りは各ソフト発売開始２週間後。

Dreamcast Magazine Weekly News

LAND MARK

ウィークリーニュース ランドマーク

Fri 2/26 – 3/4 Thu

HARD 「I'm not BOY」のネオジオポケットカラー 新たな動きが続々！

SNKは２月15日、同社東京支社にて「ネオジオポケットカラー」（３月19日発売/8,900円/以下NPC）の内覧会を関係者向けに行った。

DC連動の第１弾ソフト「キング・オブ・ファイターズ R-2」などのタイトルを出展。オリジナルのキャラを作成する新要素メイキングモードなどが明らかになった。SCEIの参入、ナムコのライセンス協力など、続々と新情報が出てくるNPC。発売１年間で100本以上のラインアップを揃えているという。DCとの連動で何が起こるのか、NPCの今後も目が離せない!!

有力タイトルが続々と発表されているＮＰＣだが、今後もビッグな発表が続きそうなので期待したい。

今回は「ポケットテニス」（夢工房）をはじめ、本体と同時発売タイトルを中心に、40台ほどのＮＰＣが出展された。

今後も「餓狼伝説 FIRST CONTACT」（4月発売）など有力作が登場。近々にビッグタイトルの発表もあるとか。

NEWS 「魔剣Ｘ」ボイスレコーディング ヘッドフォン不要の立体音響に注目!!

アトラスのDCタイトル第１弾「魔剣Ｘ」。先日、そのイベント部分のボイスレコーディングが行われた。フルボイスとなるイベントシーンでリアルな音場感を出すため、写真のようなダミーヘッド型マイクを使った立体的な録音を採用。これにより前後左右上下360度にわたる発声位置をリアルに感じることができ、今までにないプレイ感を体験できるという。また、ヒロイン相模桂役の飯塚雅弓さんをはじめ、高山勉さん、伊藤美紀さん、阪脩さんなど、独特の世界観、各登場人物の持ち味を設定通り表現することを目指した声優陣にも注目だ。

© ATLUS 1999 ※画面は開発中のものです。

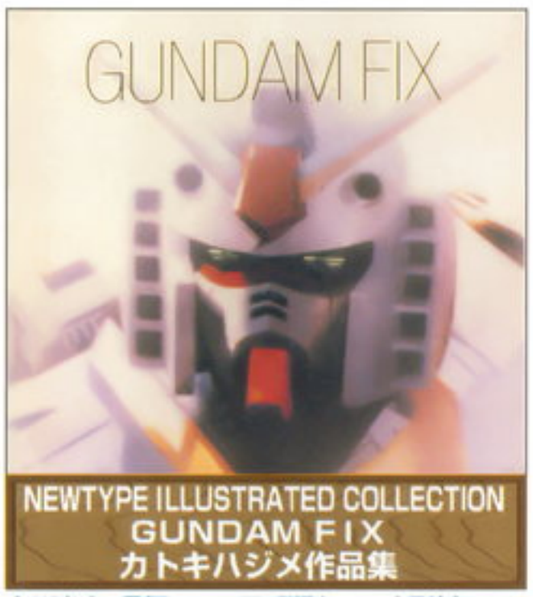
「相模桂は大人っぽい女性の役で嬉しかったです」と飯塚さん。「自分もユーザーの１人として、ゲームでどんなふうに聞こえるか楽しみ」とも。

NEWS コナミ、JOCオフィシャルスポンサーに就任 「これからもスポーツをサポートします」

「まずは2000年のシドニーオリンピックを題材にソフト開発を進めます」（コナミ 北上氏）

２月16日、日本オリンピック委員会（JOC）は「JOCオフィシャルスポンサー」にコナミが就任したことを発表した。これはコナミがこれまでハイパーオリンピックシリーズ（PS）を通じ、アトランタおよび長野大会のライセンシングパートナーとして両大会に高く貢献したことを評価されてのこと。さしあたり、任期は２年間で、シドニー大会を支援していくことになる。

EVENT カトキハジメ作品集『GUNDAM FIX』 発売記念に１週間個展を開催



角川書店、予価5,000円/税別、Ｂ４変形判、96ページ、特製プラスチックケース入り。約50点の作品に富野由悠季氏との対談も収録。

「ガンダム」シリーズのデザイナーであり、「バーチャロン」のメカデザインを手がけたことでも知られる、カトキハジメ氏の画集『GUNDAM FIX』が３月下旬に発売される。それに伴い、４月７～14日までの１週間、「カトキハジメGUNDAM FIX展」が東京・吉祥寺パルコ７Ｆの催事場で開催。個展会場では限定オリジナルグッズの販売やカトキ氏サイン会も予定されており、ガンダム20周年の折りに触れ、氏の作品をあらためて堪能する場を私たちに提供してくれる。

HARD モスラVSガメラ世紀の対決が3月25日ついに幕開け！ マスコットフィギュアが付いた「ガメラドリームバトル」発売

３月25日、モスラVSガメラの初対決がVM携帯ゲーム「ガメラ ドリームバトル」の登場でいよいよ実現！　すでに発売されている「モスラ ドリームバトル」（セガ/2,980円）との連動で、VM上に東宝怪獣VS大映怪獣のドリームバトルが繰り広げられる。このバトルシリーズの特徴は、面倒な育成要素を省いたという点。お気に入りの怪獣を選択後、「攻撃」「守備」「運」の３つに“能力ポイント”を振り分け、トーナメントに参戦する。各ランキングで上位を獲得し、最高ランキング１位の「殿堂入り」をなし得た怪獣だけが、ドリームバトルに突入できるのだ。また、「ガメラ～」は全国東宝洋画系で３月６日に公開される『ガメラ３邪神（イリス）覚醒』の劇場で先行販売される。詳しくは各劇場へ問い合わせを。

今回の映画に初登場する“イリス”も、もちろん選べてしまうのだ！

「ガメラ　ドリームバトル」（セガ/2,980円）には映画バージョンのガメラマスコットフィギュアが同梱！

© 大映 TNHN 1999
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

NEWS ナムコ、「てんこもりシューティング」マスコットは『うっちい&もっきー』

以前本誌でも募集したナムコの人気アーケードゲーム「てんこもりシューティング」のマスコットキャラクターの名前を決める人気投票。今回、その最終結果が決定、名前候補②の「うっちい&もっきー」が彼らの名前に採用されることになった。これからは彼ら『うっちい&もっきー』が“かわいく、愛敬たっぷりで勇敢に”活躍してくれる。なお、ナムコのHP（http://www.namco.co.jp/）で本作の画像データを無料でダウンロードできるサービスを展開中。一度、覗いてみては？

採用された名前の応募者10名にオリジナルグッズが。

PRESENT 『マクロス7 BOXファイヤーⅠ』発売 特製「マクロス7 圧縮タオル」❶を5名に

9月には『Ⅱ』も発売される。
©1994ビッグウエスト・マクロス7製作委員会

『マクロス7』の1～26話の全映像を収めたLD-BOX『マクロス7 BOXファイヤーⅠ』（7枚組/41,000円）がバンダイビジュアル（レーベル：EMOTION）より2月25日発売された。メカニック作画監督・前田明彦氏の描き下ろしイラストを収録したパンフレットなど、特典も満載。これを記念して制作された「圧縮タオル」❶を5名に。希望者は編集部まで応募しよう。

GOODS 「てくてくエンジェル」がパワーアップ どんどん歩いて“ジェルくん”を育てよう！

本体同時発売の専用ストラップ（480円）。人気の“でぶジェル”があしらわれている。問い合わせはTel.03-3260-4622まで。
©1997 1999 HUDSON SOFT

200万個を超えるヒット作となったハドソンの育成散歩計「てくてくエンジェル」が、3月5日に装いも新たに登場する。この「てくてくエンジェルDue」は液晶画面をよりワイドにしながも、ボディを前作の80%にスリムアップ。

また、キャラクターも2倍以上の66種に増やし、歩数によってさまざまな表情の変化が楽しめる。さらにアラーム機能、豊富なミニゲーム、歩数履歴の表示などの新機能を追加して、2,580円（税別）。ウォーキングのお供にどうぞ。

SHOP 3月3日の“ひなまつり”ならぬ 李紅蘭の誕生日を浪漫堂で祝おう

毎回「サクラ大戦」の隊員たちの誕生日をお祝いする太正浪漫堂（東京・池袋GIGO）では、李紅蘭の誕生日にあたる3月3日から催しを行う。彼女の生誕の地である中国の生活雑貨品（チャイナドレス、カンフーシューズなど）の展示・販売コーナーを設け、中国の生活文化を紹介する。記念品として中華菓子・麻花（予価600円）も販売。期間は3月末日まで。

中華菓子・麻花（写真左）は当催し「李紅蘭の中国彩色市」開催中に販売予定だ。

EVENT 新曲の発売を記念して 栗林みえちゃんのイベントを開催！

去る2月9日、HMV新宿SOUTH店にて栗林みえちゃんの新曲発売イベント「SpringImpression'99～Vol.1～“春になったら”」が開催された。当日は、新曲「春になったら」を含めて3曲を披露。また曲の間には絶妙なトークを交えて、会場に詰め掛けた大勢のお客さんの笑いを誘っていた。なお栗林みえちゃんのイベントは、アルバムが発売される3月にも予定されている。

3月5日に、待望の1stアルバム「OK！OK!!」の発売も控えている栗林みえちゃん。これからの活躍がますます期待される。

NEWS コダック、新イメージキャラクターは 鈴木あみちゃん！

コダックは2月よりをイメージキャラクターとして『'98年日本レコード大賞・新人賞』を受賞した“鈴木あみ”を起用する。あみちゃんも「コダックさんのCMを通じ、これからも新しい“あみ”を見てもらえるようにがんばります」と大喜び。同社は「彼女の親しみやすいイメージを通じ、コダックの新しいイメージを作っていきたい」と一般消費者向け製品やキャンペーンを中心に、テレビCF等に彼女を出演させていくという。今後のあみちゃんの活躍を要チェック！

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24-1 ソフトバンク㈱ ドリームキャストマガジン編集部「VOL. 9 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 3 月11日消印有効。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。なお、プレゼント番号は商品名の後の数字です。

お詫びと訂正■Vol. 7の本コーナーにて、エイティーワン・エンタテインメント社の代表取締役社長・秋元 康氏のお名前に誤りがありました。この件に関し、関係者各位ならびに読者の方々に多大なるご迷惑をおかけしたことをここでお詫びし、訂正させていただきます。

先駆け!!

NAOMI™ 塾

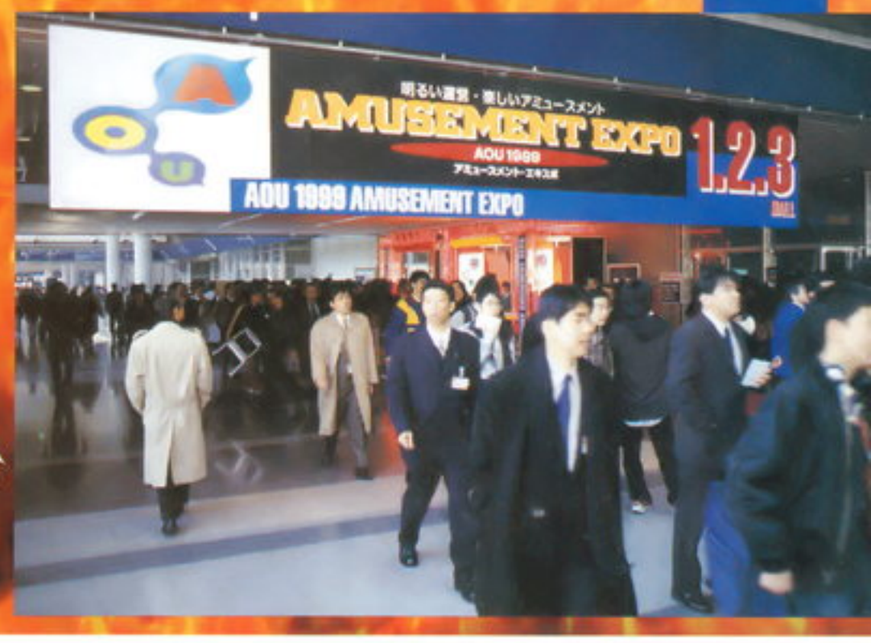
さきがけ!! ナオミじゅくプラスAOU

PLUS AOU

わしがNAOMI塾塾長中川力也であるっ!

期待の新入生が続々!!

「押忍ッ！ 塾長!! アーケードゲーム二大祭典のうちの1つAOU大武會（編註：AOUショー）行って参りましたですっ!! 押忍!! ドリマガ読者の注目は、やはり我がNAOMI塾の新入生！ これに尽きましょうっ!! 予想もしていなかった不敵なる新入生や、早くも筆頭候補としてその頭角を現してきた期待の塾生、そしていよいよ動き出した伝説の三号生など目白押し!! AOU大武會周辺情報とともにお届けしまス!! 押忍!!」



NAOMI™塾 不敵な新入生!!

いきなりセガブースで大ニュース! SNKがNAOMIに参入!!

「NAOMIに新しく参入するメーカー。その名は……SNKです!」とコンパニオン嬢。「な、なにィ聞いてねぇよ、そんな話」とざわめく塾生（一部誇張）。

セガブース正面にて用意されたNAOMIの新作紹介用巨大モニター。その新作紹介の最後に、「ビデオシステム、サミー、ジャレコ、ケイブ……」と参入メーカーがコンパニオンによってナレーションされ、「最後に、本日新たにご紹介するNAOMI参入メーカーがございます。その名は……」と、まったく予告されてなかった展開が始まった。そしてそこに浮かび出たロゴは、なんと「SNK」!! ハイパーネオジオ64との差別化は？ いろんな憶測を呼ぶ中、以下のコメントをもらえたぞ。

押忍!! SNKより

セガ・エンタープライゼスさんのNAOMIボードは、開発者のさまざまなアイデアを具現化できる、とても優れたハードだと思います。SNKとしても、NAOMIボードのスペックを最大限に活用し、魅力ある商品を発表できるよう、現在商品検討を重ねております。タイトル発表まで、楽しみにしていてください。（SNK宣伝課）

NAOMI™塾 影の三号生動く!?

鈴木裕最新作、その名は「フェラーリF355チャレンジ」!!

流されたのはイメージデモ。撮影禁止だったが、上の写真はAM2研の許可のもと撮ったワンカット。メカクルーの調整からレースシーンまで満載。

裕さんの十八番は、超本格派のドライブシミュレーターだ！

かねてから噂のあった「シェンムー」と並んでAM 2研・鈴木裕が作っているというレースゲーム。そのイメージ映像が、SNKのNAOMI参入の発表の後、すぐに流された。タイトルは「フェラーリF355チャレンジ」。約2分ほどかと思われるイメージデモ映像が正面モニターに流された。コンパニオンによるナレーションは以下の通りだ。

「それでは最後までお付き合い頂いた皆様だけに、私どもから最高のプレゼントをご覧いただきましょう！ 誰もが憧れるフェラーリのF355チャレンジカーを見事に再現した、世界初の本格ドライビングシミュレーター『F355チャレンジ』です！ このゲームはアーケードゲーム界に数々の伝説を打ち立ててきたAM 2研プロデューサー鈴木裕が、今までのレースゲームの集大成としてお届けします。あのフェラーリを体感できるという夢が、まもなく実現します。ご期待ください」。うーん、もう期待大でしょ！

©SEGA 1999 ©TECMO,LTD.1996,1998 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1999 ©全日本プロ・レスリング(株) ©NAMCO LTD.
©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©EIGHTING 1999 ※画面写真及び内容はいずれも開発中のものです。

先駆け!! NAOMI™ 塾 PLUS AOU ショー内容を最速レポート!!

NAOMI™塾 一号生イチの暴れ者!

クレイジータクシー

CRAZY TAXI™

●セガ●2月下旬稼働予定
●ドライブアクション●1人プレイのみ

AM3研のNAOMI第1弾がこの「クレイジータクシー」だ。タクシーで西海岸風の街を、お客を乗せ、目的地に向かうドライブゲームだが、早く着けばそれでOK! どこをどう走ろうとおかまいなし! というダイナミックさ。他車へのすり抜けや、大ジャンプなど、美しいグラフィックと相まって爽快感バツグン! また、BGMでは海外著名アーティストを、キャラクターボイスには著名DJを起用。こちらも注目だ。

選べるキャラクターとタクシーは4種類。

目的地の中には「FILA」「LEVI'S」「PIZZA HUT」といった実在の企業のお店もあるぞ。

アップライト型筐体にも注目! サウンドに加え、立ちプレイで、大型ウーハーによるノリノリの西海岸の雰囲気が味わえる!

NAOMI™塾 王者の魂を持つ漢

GIANT GRAM 全日本プロレス2 IN 日本武道館

●セガ●稼働時期未定●対戦プロレス●1～2人プレイ

注目のDCとの連動方式が公開されたぞ。DCで育てたオリジナルレスラーをVMを介して使えるのはもちろん、そこで勝利すれば、チャンピオンレスラーとして筐体に記録されるのだ。家で育ててゲーセンで激しく闘え!!

ショーバージョンには馬場+五強が登場。本人そのままの動きが注目を集めていた。また、馬場さんへの追悼の言葉が掲げられていたのが印象的だった。

NAOMI™塾 空よりの使者

エアライン パイロッツ

●セガ●稼働時期未定●体感フライトシミュレーション●1人プレイのみ

大型旅客機を操縦できる本格的体感シミュレーション「エアラインパイロッツ」は、日本航空の協力を得て、機体や機内はもちろん、羽田空港や東京上空の風景まで再現され、そのリアルさに驚かされる。これでだれもが小さかったころに抱いた夢が果たせるかも!?

筐体も実際のシミュレータを参考にし、操縦桿も油圧抵抗があるので超リアル。

NAOMI™塾 1号生筆頭人気

実機デモのクオリティの高さに会場騒然!!

ついにベールは剥がされた。前号で紹介した写真とまったく同じクオリティのものが実機でデモされていたのだ。際限なくギャラリーが集まり、誰もが息を飲み、ため息をつく。しかし、プロデューサー板垣氏はまだ30%のデキと言う。会場インタビューも敢行。必見!

右下の囲みで解説しているタッグマッチのプレイ画面がコレだ。瀕死の状態のハヤブサに代わりあやねが登場。相手はバースとティナのプロレス父子タッグ。

勝ちポーズを見せつけるティナ。腕や足の飾りも動き、モーションもさらに磨きがかかっている。新コスチュームの人気も上々らしいぞ。他のキャラも気になる!

謎の液体に包まれていくかすみ。板垣氏が抱くイメージを再現したとか。

●テクモ●稼働時期未定
●対戦格闘●1～2人プレイ

実機デモに見たテクモの新提案!

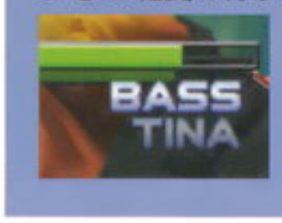
①アーケードのみのVM対応決定か!?

アーケード作品というからには、VMもアーケードで生かす、というのがテクモの提案。どんなものになるのか?

以前のものとは微妙にデザインが違う筐体にVMが装着されている。

②タッグマッチ採用か!?

2D格闘ではポピュラーなタッグマッチを3D格闘で行うと面白いか、を提案。



他にも滝の上と下という高低差のあるステージなどもあり、興味深い。

デッド オア アライブ2

DEAD OR ALIVE 2™

NAOMI™塾 水上の覇者

ボートレース2

●セガ●稼働時期未定●ボートレース

昨年のAMショーで参考出展され、ボートが水面をリアルな動きで疾走していたが、今回はCG部分だけの公開となった。ただし、それがNAOMI基板だということが今回発覚。今後は、ビデオゲーム以外でもNAOMI基板が使われるようになるだろう。

CGとボートとで、かつてないリアルなものになるハズ。

NAOMI™塾 成長する馬群

ダービーオーナーズクラブ

●セガ●参考出展●競走馬育成シミュレーション●1～8人

AM3研が参考出展した「ダービーオーナーズクラブ」は、これまでの着順予想のする競馬ゲームとは異なり、自分だけの馬を調教して育てながら、レースでは実際に馬を操作して勝利を目指すというもの。さらに自分の馬はカードに記録して持ち歩けるので、他の設置店で競わせることもできるのだ。

こちらもCGはNAOMI基板。迫力のレースを実況する。

初プレイ時に自分の馬を登録。このカードがあれば設置している施設どこででも使用可能。

NAOMI以外 タイトル

他校の注目生徒は——

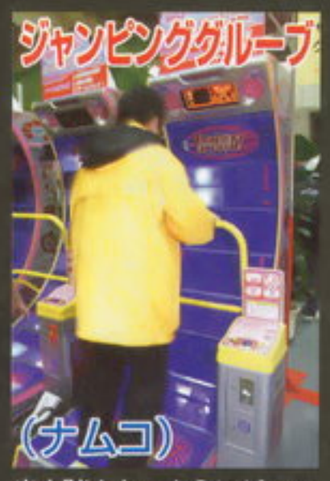
もちろん、NAOMI以外にも話題作が大量に出展されていた。
今のトレンドは、ビートマニアに代表される“音楽ゲーム”。

世は音ゲー花盛り 各社から続々登場!

フラッシュビーツ (セガ)

リズムに合わせてボタンを叩く、スポーツアクション音楽ゲーム。評判いいゾ。

ジャンピンググルーブ (ナムコ)



光を踏まないようにジャンプで避ける、新感覚のエレメカ。意外に難しい。

評判のビーマニとDDRとをつないで、通信プレイを実現。DJの演奏に合わせてダンスするという、クラブプレイをアーケードで再現できるのがウリとか。これは流行るか?

ビートマニア& DDR2nd MIX (コナミ)

スーパー過激な超最新シューティング

バトルバクレイド (エイティング)

「バトルガレッカ」「バトライダー」に次ぐエイティングの新作シューティングが登場! 今作もまた絶妙なゲームバランスで、早くもファン注目!!

IZAM'S Fortune Telling (セガ)

SHAZNAのボーカル、IZAMを起用した占いゲーム機。占い師に扮するIZAMのビジュアルを堪能できるぞ。

先駆け!! インタビュー!

伝家の宝刀を抜くのはこれから!

「デッド オア アライブ2」開発チーム "TEAM NINJA" リーダー
板垣伴信氏

——今日の仕上がり具合と、完成度としては何%くらいいっているんでしょう。

板垣 いま動かしてるのは、今朝(2月17日)9時35分に上がったばかりのROMなんですが……。完成度としては、まだ30%といったところでしょうか。

——では、今回のデモのコンセプトと見どころというのは。

板垣 前回のJAMMAショーでは基本となるビジュアルイメージを提案しましたが、今回はゲームシステムがらみのバトルシーンをメインにしてます。どんなゲームなのかわからないとプレゼンになりませんから(笑)。「DOA 2」では、今までの3D格闘ゲームがやりきらなかったところを、まっとうに作りきろうと思います。たとえば「VF 3」以降どのメーカーさんも手を付けようとしないアンジュレーション(地形の高低差)とか、まじめに作ってますよ。それをウリにしようとは思いませんが、それでしか得られない絵の柔らかさや、リアルさというものがある。本当の意味で空間を使ったバトルができるようなゲームにしたいですね。デモ後半で出ていましたタッグマッチは、2D格闘ではポピュラーですが、3Dで作りきった作品がないなあと思いまして。

——キャラクターはもちろんですけど、カメラワークや背景も多彩に綺麗に仕上がっていますよね。

板垣 これまではマシンパワーの都合上、キャラクターにパワーをシフトせざるをえなかったのですが、NAOMIはパワフルな基板なんで背景もかなり作り込めますよ。

——キャラクターデザインも画面が出た当初から話題を呼んでいますね。

板垣 デザインのやり方をちょっと変えてみたんですが、いい方向に出ているようですね。今回、新コスチュームができあがっているのはティナだけなのですが、それが人気が出ていて、我々としては狙い通りだなと安心しています。また前作からの人気のものは、「DOA 2」にも踏襲しようと思っています。

——かすみらしき人物が演出シーンにだけ妙なシチュエーションで登場してたのが気になったのですが、あれは。

板垣 サターン版を開発しているときから、「DOA 1」のあとのこととかイメージが僕の中にあって、それをうちの絵師にビジュアライズしてもらったものなんです。まぁオフィシャルなものがどうなるかは別にして、今回は私のワガママでやらしてもらいました(笑)。

——VMが筐体にテープ張りされていたのに現実味を感じますが、やはり家庭用との連動をお考えなんですか。

板垣 家庭用との連動というキーワードではなく、まずはアーケードの中だけで十分使えますよ。セガさんが用意されようとしているVM関連のインフラは大きいものと評価しているので、積極的に使っていきたいですね。よく家庭用のエディット結果をアーケードに持ち込みたいという要望をいただきますが、ゲームバランスのことを考えると、対戦格闘では難しいですね。コスチュームくらいならって思われるでしょうけど、黒服を着ればモーションが見切られにくくなり、単純に強いキャラになります(笑)。

——ちなみにNAOMIの性能の何%くらい使っているのでしょうか。

板垣 今はプログラムを素組みしただけの段階なので、90%くらい使っちゃってますね。ショー向けの作業でバタバタしてまして最適化どころじゃない(笑)。伝家の宝刀は、これから抜かせてもらいますよ。経営陣からは納期よりクオリティを優先するように言われてますので、徹底的に作り込んでいこうと思います。「DOA 2」のキーワードは“広く深く”です。できるだけ早く出しますのでプレイヤーの皆さんには期待していてほしいですね。

Weekly Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine Data Station

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!!

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

待ちに待った久しぶりの新作の発売。これから春休みにかけて、一気にやりくりが大変なんて人も多いのでは？　春休みに向けて早めに買うゲームを計画しておいたほうがいいぞ。

1位 前回1位 セガラリー2

セガ／'99年1月28日発売／5,800円／RAC（ハンドル、通信対応）

推定週間販売本数 **2万4190本**

推定累計販売本数 **27万1456本**

記事では10YEAR MODE攻略の続きはもちろん、マシンセッティングについて基本から解説しているぞ。新コーナー「ネットワーククラブ」にもぜひ応募してね。

2位 前回2位 SONIC ADVENTURE

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

推定週間販売本数 **7354本**

推定累計販売本数 **34万9675本**

ネットワーク上でもかなりの盛り上がりを見せている「ソニック」。他のソフトを大きく引き離している累計本数も根強く伸びてるね。まずは50万本を目指せ!

3位 前回3位 神機世界エヴォリューション

セガ・ESP・スティング／'99年1月21日発売／5,800円／RPG（振動対応）

推定週間販売本数 **7099本**

推定累計販売本数 **11万3410本**

記事では「エヴォ」のことを誰よりも深く知っている、制作に携わったスタッフの方々のお話を掲載しているぞ。「エヴォ」をより楽しむためにも読んでみては？

4位 前回4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

推定週間販売本数 **4965本**

推定累計販売本数 **28万6874本**

売上げは最近はやや落ち着いたものの、安定した数字を記録。累計販売30万本はもう目の前だ!

5位 前回5位 July

フォーティファイブ／'98年11月27日発売／5,800円／ADV

推定週間販売本数 **2411本**

推定累計販売本数 **6万5373本**

本体と同時に発売された分、累計売上げも意外と伸びている「July」。今後もじわじわといく!?

6位 前回6位 インカミング　人類最終決戦

イマジニア／'98年12月17日発売／5,800円／SHT

推定週間販売本数 **1434本**

推定累計販売本数 **5万7623本**

「インカミング」のプレイには、今度発売されるアナログスティックを使えば臨場感UPかも？

7位 前回9位 戦国 TURB

NECホームエレクトロニクス／'99年1月14日発売／5,800円／A・RPG（振動対応）

推定週間販売本数 **1327本**

推定累計販売本数 **2万3293本**

プレイした人の評価はかなり高い「TURB」。世界観が気に入った人ならきっと楽しめるはずだ。

8位 前回7位 GODZILLA GENERATIONS

セガ／'98年11月27日発売／5,800円／ACT（VM、振動、ハンドル対応）

推定週間販売本数 **1251本**

推定累計販売本数 **7万3173本**

『モスラ3』に続き『ガメラ3』が公開されるなど、最近元気な怪獣モノ。怪獣好きは必携の1本!

9位 前回8位 SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）

NECホームエレクトロニクス／'98年12月23日発売／5,800円／S・RPG

推定週間販売本数 **1190本**

推定累計販売本数 **4万1171本**

コンテストの発表はしばらく先になりそう。いったいどんな珍生物が登場するのか楽しみだね。

10位 前回10位 TETRIS 4D

ビーピーエス／'98年12月23日発売／4,800円／PUZ

推定週間販売本数 **641本**

推定累計販売本数 **1万5594本**

本作の目玉は4人対戦。ドリームキャストユーザー同士でコントローラを持ちよって対戦しよう!

※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2月8日～2月14日。
★協力店／シータショップ溝ノ口・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・四国スパー）・TVパニック・ブルート・わんぱくこぞう各チェーン店舗・銀座博品館トイパーク

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.&ESP,1998 企画・開発／STING ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998 ©1998 FORTYFIVE CO.,LTD. ©Rage Games Ltd 1998 ©1998 NEC Home Electronics,Ltd./qnep Co.,Ltd.

読者が選ぶ！発売前ソフト期待のランキング

期待のタイトル TOP30

東京ゲームショウが近いせいか、新作ソフトが続々発表されだしたね。ソフトだけでなく、来週発売の「ぷるぷるぱっく」も要注目だぞ。発売済みソフトも多数対応!! 試す価値あり！

1位 前回1位 シェンムー（莎木）

セガ／今春発売予定／価格未定／FREE（※1）

601 POINTS

今回も見逃せない！

変わらず安定して人気が高い「シェンムー」。今週は今まで謎に包まれていた「フリーバトル」について一挙に紹介!! ドリマガならではの切り口でその詳細に迫っているぞ。

P36

完成度 ？ %

2位 前回2位 グランディア2

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／RPG

542 POINTS

ファンディスクは？

「グランディア」では「デジタルミュージアム」というファンディスクが発売されたよね。ちょっと気が早いけど、「2」でも「デジミュ」のようなものを発売してほしいかな？

完成度 ？ %

3位 前回4位 BIOHAZARD CODE:Veronica

カプコン／発売日未定／価格未定／ETC

422 POINTS

あるとうれしいもの

今までのシリーズには、隠し武器や隠しコスチュームなどのオマケ要素があったね。ユーザーサービス的なものがあるとやはりうれしいもの。「コードベロニカ」にも入る？

完成度 ？ %

Weekly pick up 今週の注目タイトル！

14位 前回9位 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…

バンダイ／今春発売予定／6,800円／SHT

186 POINTS

気になる画面を紹介！

あの「ガンダム外伝」がドリームキャストに帰ってきた!! 戦闘シミュレータ的なものになるというその内容とは……？

P24

完成度 45%

25位 前回23位 プロ野球チームをつくろう！

セガ／'99年内発売予定／価格未定／SLG

93 POINTS

久しぶりの新情報！

今回は久々の新情報として、最新画面をもとに「野球つく」のシステムを紹介していくぞ。もちろん新要素の発表もアリ！

P52

完成度 ？ %

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	3	魔剣X	アトラス／'99年予定	361
5	5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ／3月25日	335
6	6	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ／'99年予定	316
7	7	Dの食卓2	ワープ／'99年予定	292
8	8	ぷよぷよ～ん	セガ／3月4日	244
9	14	サイキックフォース2012	タイトー／3月4日	235
10	新	ストリートファイターZERO3	カプコン／発売日未定	230
11	新	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	222
12	11	ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）	SNK／今春予定	208
13	13	北へ。White Illumination	ハドソン／3月18日	204
14	9	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	バンダイ／今春予定	186
15	12	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	カプコン／3月25日	175
16	15	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ／'99年予定	172
17	18	クライマックス ランダーズ	セガ／6月10日	171
18	16	ブルー スティンガー	セガ／3月25日	169
19	17	ゲットバス	セガ／4月1日	163
20	29	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年予定	133
21	36	UNDER COVER －AD2025 Kei－	バルス・インタラクティブ／初夏予定	123
22	19	ベルセルク	アスキー／'99年予定	110
23	19	リアルサウンド～風のリグレット～	ワープ／3月11日	106
24	20	サンライズ英雄譚（仮称）	サンライズインタラクティブ／12月予定	103
25	23	プロ野球チームをつくろう！	セガ／'99年予定	93
26	35	リング（仮称）	角川書店／アスミック・エースエンタテインメント／発売日未定	89
27	21	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI／3月4日	84
28	27	あつまれ！ぐるぐる温泉	セガ／初夏予定	80
29	41	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	ハドソン／4月予定	76
30	25	FRAM GRIDE（フレームグライド）	フロム・ソフトウェア／今夏予定	75

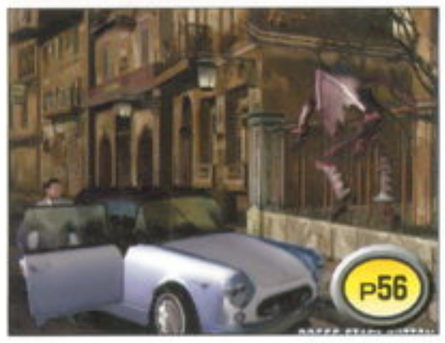
※データのポイントは2月26日号の読者アンケート葉書をもとに編集部で算出したものです。

? 新日本プロレスリング闘魂烈伝4（仮称）

「闘魂烈伝」がいよいよドリームキャストに。通信機能を使ってどんな遊びが提供される？

P32

5 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2



ついに待望のドリームキャスト版の画面を紹介。これが家で遊べる日はもうすぐだ！

P56

※1「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です。©1992 MASAO MASUTANI & YOKO KUROYANAGI ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 GODZILLA AND THE CHARACTER DESIGN ARE TRADEMARKS OF TOHO CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 NEC Home Electronics,Ltd. Tetris ©1987 Elorg. Tetris 4D ©1998 Elorg. Tetris Original Concept & Design by Alecexey Pajitov. Tetris 4D TM licensed to The Tetris Company and sublicensed to Bullet Proof Software Inc. Tetris R and Tetris 4D TM sublicensed to Bullet Proof Software Inc. by The Tetris Company. All Rights Reserved. ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999 ©GAME ARTS ©CAPCOM CO.,LTD. ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999 ©1999 NJPW ©1999 TOMY ©YUKE'S ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999

読者が選ぶ！移植希望ソフトランキング

移植希望 TOP20

このコーナーの「レンタヒーロー」人気はたいしたもの。まあ、なんとかのないところに煙は立たないっていうから、何かあるかもしれないぞ。でも、他にも大物移植が近日発表!?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	302
2	2	サクラ大戦シリーズ	セガ サターン	184
3	7	バーチャストライカー2　バージョン'99	セガ ビデオゲーム	157
4	3	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	142
5	21	デイトナUSA2	セガ ビデオゲーム	115
6	12	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト サターン他	112
7	6	NiGHTS（ナイツ）	セガ サターン	97
8	5	ソウルキャリバー	ナムコ ビデオゲーム	90
9	8	スパイクアウト	セガ ビデオゲーム	87
10	14	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	NECインターチャネル サターン	75
11	11	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	67
12	23	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	62
13	22	バーニング レンジャー	セガ サターン	44
14	10	シャイニング・フォースシリーズ	セガ サターン他	41
15	9	CULDCEPT（カルドセプト）	セガ・大宮ソフト サターン	37
16	16	パンツァードラグーンシリーズ	セガ サターン	34
17	30	プリンセスクラウン	アトラス サターン	28
18	30	スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード	セガ ビデオゲーム	26
19	26	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	ワークジャム サターン	25
20	15	デッド オア アライブ2	テクモ ビデオゲーム	24

祝 ジョジョの奇妙な冒険

業務用が高い人気の「ジョジョ」がドリームキャストにも登場！完全移植＋αの部分に期待!!

完成度 ? %

※写真は業務用のものです。

15 CULDCEPT（カルドセプト）

他機種にも移植される人気タイトル。ドリームキャストで制作中との話もあるけど……？

実現度 55%（?）

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP15

AOUショーのセガブースはとにかくNAOMI作品が目白押し！　DCへのコンバートも念頭に置かれた作品が今年は積極的に出てきそうだね。でも、SNKのNAOMI参入はちょっとビックリ?

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	27143
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	20192
3	4	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	セガ	11809
4	3	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	11247
5	5	ストリートファイターZERO3	カプコン	10596
6	6	スパイクアウト	セガ	9272
7	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	6594
8	9	鉄拳3	ナムコ	6235
9	7	ソウルキャリバー	ナムコ	6183
10	10	ビートマニア complete MIX	コナミ	6110
11	11	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	SNK	5269
12	12	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ	4553
13	新	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	4168
14	新	VJ	ジャレコ	3654
15	14	レースオン!	ナムコ	3508

※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

Weekly pick up 今週の注目タイトル!

Coming Soon ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE

カプコン／稼働時期未定／対戦格闘／CP-SYSTEMⅢ

気になる稼働時期はいつ?

AOUでそのベールを脱ぎ、出展タイトルの中でも一番人気だった「ストⅢ」最新作。いまだ名前しか判明していない4人の新キャラクターや、「グレードジャッジシステム」なる新システムなどまだまだ謎も多いけど……？　最新画面は今週のハロカプをチェックしよう!

Coming Soon CRAZY TAXI

セガ／2月末稼働予定／ドライブゲーム／NAOMI基板

誰も俺を止められない!

客が指定した場所に向かうためなら、階段を上ろうが対向車線に飛び出そうがおかまいなし! という、従来のレースゲームの常識を打ち破る、痛快な作品がNAOMI基板で登場だ。簡単操作で誰もが爽快感を味わえるこの作品、ストレス溜まり気味の現代人にピッタリかも?

©荒木飛呂彦&LUCKYLAND COMMUNICATIONS／集英社　©CAPCOM CO.,LTD 1998 ALL RIGHTS RESERVED　©1997 Omiya Soft/Music　©1997 Yuzo Koshiro
©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.　©SEGA 1999

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】
ACT……アクション
RPG……ロールプレイング
SHT……シューティング
ADV……アドベンチャー
SLG……シミュレーション
SPT……スポーツ
RAC……レース
PUZ……パズル
TAB……テーブル
QIZ……クイズ
ETC……その他
A・□□□…アクション□□□の意味
S・□□□…シミュレーション□□□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…ぶるぶるぱっく
マイク…マイクデバイス（仮称）
銃…ドリームキャスト・ガン
アナログ…アスキー・ミッション・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3月					
4日	麻雀大会II Special	コーエー	6,800円	麻雀	
4日	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI	5,800円	フライトSLG	アナログ、振動
4日	ぷよぷよ～ん	セガ	5,800円	PUZ	VM、振動
4日	サイキックフォース2012	タイトー	5,800円	対戦ACT	振動
11日	MONACO GRAND PRIX　Racing Simulation2	UBIソフト	5,800円	RAC	ハンドル、振動
11日	リアルサウンド～風のリグレット～	ワープ	4,800円	ADV	[illegible]
18日	北へ。White Illumination	ハドソン	5,800円	ADV	
25日	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	カプコン	5,800円	対戦格闘	
25日	三國志VI	コーエー	9,800円	SLG	VM
25日	信長の野望 将星録　with パワーアップキット	コーエー	9,800円	SLG	VM
25日	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（ソフト単品）	セガ	5,800円	SHT	銃、振動
25日	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（ガンセット）	セガ	7,800円	SHT	銃、振動
25日	スーパースピード・レーシング	セガ	5,800円	RAC	ハンドル
25日	ブルー スティンガー	セガ	5,800円	ADV+ACT	振動
99年4月					
1日	バギーヒート	CRI	5,800円	RAC	ハンドル、振動
1日	ゲットバス（ソフト単品）	セガ	5,800円	釣りSLG	つりコン、振動
1日	ゲットバス（つりコントローラセット）	セガ	9,800円	釣りSLG	つりコン、振動
8日	デジタル競馬新聞 MY TRACKMAN	ショウエイシステム	6,800円	SLG	VM、通信
8日	WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫	Team Pwonder	6,800円	ADV	②
15日	森田の最強将棋	ランダムハウス	5,800円	将棋	
15日	森田の最強Reversi	ランダムハウス	2,800円	TAB	
未定	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	ハドソン	未定	A・RPG	
99年5月					
27日	★首都高バトル	元気	5,800円	RAC	ハンドル、振動
99年6月					
10日	クライマックス　ランダーズ	セガ	5,800円	RPG	VM
未定	超発明BOYカニバン（仮称）	セガ	未定	RPG	VM
未定	日本プロ麻雀連盟公認　徹萬（仮）	ナグザット	未定	麻雀	
99年7月					
未定	★新日本プロレスリング闘魂烈伝4（仮称）	トミー	未定	SPT	振動、通信
99年12月					
未定	サンライズ英雄譚（仮称）	サンライズインタラクティブ	未定	RPG	
未定	紫炎龍2（仮称）	童	未定	SHT	
未定	ダイナマイトロボ2000（仮称）	童	未定	ACT	
今春					
未定	レッドラインレーサー	イマジニア	5,800円	RAC	
未定	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	
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）	SNK	未定	格闘ACT	
未定	シェンムー（莎木）	セガ	未定	FREE(※1)	
未定	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	パンサーソフトウェア	未定	A・SHT	
未定	Littledream	パンサーソフトウェア	未定	A・ADV	
未定	シーマン～禁断のペット～	ビバリウム	未定	育成SLG	マイク
未定	Speed Busters	UBIソフト	未定	RAC	
初夏					
未定	あつまれ！　ぐるぐる温泉	セガ	未定	バラエティ	通信
未定	UNDER COVER －AD2025 Kei－	パルス・インタラクティブ	未定	A・ADV	②
今夏					
未定	七つの秘館　戦慄の微笑	コーエー	6,800円	ADV	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	FRAME GRIDE（フレームグライド）	フロム・ソフトウェア	未定	対戦ACT	通信
今秋					
未定	エンターテイメントGOLF	ボトム アップ	未定	SPT	
未定	大相撲	ボトム アップ	未定	SPT	
99年末					
未定	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定	育成SLG	VM
99年内					
未定	GEIST FORCE（ガイスト フォース）	セガ	5,800円	SHT	
未定	ちょーハマるゴルフ	セガ	5,800円	SPT	VM
未定	Dの食卓2	ワープ	5,800円	A・RPG	②、VM、通信
未定	ベルセルク	アスキー	未定	ACT	
未定	魔剣X	アトラス	未定	ADV	
未定	クールボーダーズ	ウエップシステム	未定	SPT	
未定	アキハバラ電脳組バタPies!	セガ	未定	育成SLG	
未定	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!	セガ	未定	SLG	
未定	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	未定	対戦格闘	VM
未定	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	セガ	未定	対戦バトルSLG	
未定	プロ野球チームをつくろう!	セガ	未定	SLG	
2000年1月					
27日	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル	未定	恋愛ADV	
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	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	5,800円	麻雀	
未定	メルクリウスプリティ	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	リング（仮称）	[illegible]	未定	ADV	
未定	★ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	対戦格闘	
未定	ストリートファイターZERO3	カプコン	未定	対戦格闘	
未定	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン	未定	ETC	
未定	グランディア2	ゲームアーツ	未定	RPG	
未定	鄭問之三國誌	ゲームアーツ	未定	SLG	
未定	フライトシューティング（仮称）	コナミ	未定	SHT	
未定	CARRIER	ジャレコ	未定	A・ADV	
未定	Warrz（ワーズ）	ショウエイシステム	未定	RPG	通信
未定	BraveKnights（仮称）	パンサーソフトウェア	未定	未定	
未定	F－1ゲーム（仮称）	ビデオシステム	未定	RAC	
未定	はるかぜ戦隊Vフォース　－翼の向こうに－（仮称）	ビングキッズ	未定	S・RPG	
未定	マリオネット・ハンドラー	マイクロネット	未定	ETC	
未定	Rayman2（仮称）	UBIソフト	未定	ACT	

※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
99年3月				
4日	ぶるぶるぱっく	セガ	1,800円	周辺機器
25日	ドリームキャスト・ガン	セガ	3,000円	周辺機器
99年4月				
下旬	アスキー・ミッション・スティック	アスキー	7,600円	周辺機器
99年内				
未定	つりコントローラ	セガ	5,800円	周辺機器
発売日未定				
未定	マイクデバイス（仮称）	セガ	未定	周辺機器

その他関連製品

ガメラドリームバトル
●セガ●3月25日発売予定（3月6日より『ガメラ3』上映館の一部で先行販売）●2,980円●対戦バトル
ビジュアルメモリを使用した携帯ゲーム。同「モスラドリームバトル」と連係。

超発明BOYカニバン　あそんでキッドDCDC（デシデシ）
●セガ●4月下旬発売予定●2,980円●バラエティ
ビジュアルメモリを使用した携帯ゲーム機。DC版「超発明BOYカニバン（仮称）」と連係。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する!!

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 Weekly 読者レース RACE.9

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、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号誌面上で公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用します。それぞれ読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点（オッズ）の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票しだいでオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

読者の読者による読者のためのレビュー!

読者のみんなの投票ですべてのドリームキャストソフトを評価するドリームキャスト読者レース。今週発売された新作ソフトのランクインは2週間後。今回は周辺機器特集をしてみたぞ。

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

オッズ表全ドリームキャストソフト

2月26日現在発売済み ドリームキャストソフト総本数13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 ●セガ●1月28日発売●5,800円（通信、ハンドル対応）	RAC	9.5274
2	2	SONIC ADVENTURE（ソニックアドベンチャー） ●セガ●12月23日発売●5,800円（通信、VM、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	9.4951
3	3	神機世界エヴォリューション ●セガ（EPS/スティング）●1月21日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）	RPG	8.9433
4	4	バーチャファイター3tb ●セガ●11月27日発売●5,800円	ACT	8.9057
5	5	戦国 TURB ●NECホームエレクトロニクス●1月14日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）	ACT+RPG	8.395
6	6	ペンペントライアイスロン ●ゼネラル・エンタテイメント●11月27日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）	RAC	8.2508
7	7	SEVENTH CROSS（セヴンスクロス） ●NECホームエレクトロニクス●12月23日発売●5,800円	SLG+RPG	7.8173
8	8	GODZILLA GENERATIONS ●セガ●11月27日発売●5,800円（VM、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	7.2617
9	9	インカミング 人類最終決戦 ●イマジニア●12月17日発売●5,800円	SHT	7.0003
10	10	July ●フォーティファイブ●11月27日発売●5,800円	ADV	6.7135
11	11	TETRIS 4D ●ビーピーエス●12月23日発売●4,800円	PUZ	5.1212

※このオッズ表は、各ゲームごとに読者の皆さん全員の投票の累計平均点を小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。オッズ（読者平均点）が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位とします。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2～3カ月経ったほうが、オッズはリアルタイムに、より正確になっていきます。

オッズ表ドリームキャスト寸評

「エヴォリューション」9点台落ち! 「名誉名馬」への道は険しい!!

9点台を50週以上連続で獲得すると認定される「名誉名馬」。だが、その第1段階である10週連続9点台キープすらまだ出ない中、今週は「VF3tb」に続き「エヴォリューション」が脱落。予想以上の難関。次の脱落者は？

9点台キープは3週まであえなく陥落「エヴォ」。

発売済み! 近日ランクイン予定のソフト!

下のソフト2本はまだ発売されたばかりなので、ランクインまではもうしばらくの"待ち"状態。買った人は、ドンドン投票してきてネ!!

順位	ソフト名／データ	ジャンル	本誌の評価	全投票平均点
?	総天然色立体冒険活劇パワーストーン ●カプコン●2月25日発売●5,800円（VM、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	8.0	?
?	ポップンミュージック ●コナミ●2月25日発売●4,800円（ポップンコントローラ、ぷるぷるぱっく対応）	SLG	9.0	?

※今現在投票可能なタイトルは、ここのリストに載っている発売済みソフト13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や、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。

★周辺機器関係紹介 ソフトと合わせて、買うや?買わざるや? 周辺機器特集だ!!

1着 前回1着 アーケードスティック

セガ／'98・11・27
5,800円

全投票平均点 8.7679
本誌の平均点 —

レバーの軽さに問題があるものの、それ以外はサターン版より向上している。（東京都・森山創樹・23歳）「VF3tb」をプレイするのに必要不可欠とはいえ、レバーをニュートラルにしようと手を離すと、反動で反対側の入力が入ってしまい、コンボが途中で終わってしまうことが頻繁に起こる。アーケードスティックプロの早急な発売を希望する。（大分県・長谷部宏・19歳）心なしか大きく感じるのが気になる。（大阪府・小原慎平・21歳）

2着 NEW HARD レーシングコントローラ

セガ／'99・1・28
5,800円

全投票平均点 8.6111
本誌の平均点 —

ケーブルが灰色なので汚れが目立つし、曲げた跡が残る。ケーブルがコントローラ手前から出ているのも×。ビジュアルメモリをさしたまま、SLEEPボタンが押せる仕様だと良かった。（愛知県・杉浦慈孝・24歳）サターン版より格段に良くなった分、悪い部分も目立った。LRトリガーがアナログになったのはチョット……。ぷるぷるぱっく対応にして、ビジュアルメモリと両方を付けられるようにしてほしかった。（東京都・木村桂介・14歳）

5着 前回4着 ドリームキャストキーボード

セガ／'98・11・27
4,500円

全投票平均点 8.123
本誌の平均点 —

取扱説明書が箱の裏だけというのにビックリ。だが、これがあるとないとでは、文字の打ちやすさが大違い。（鹿児島県・米北由紀・36歳）取扱説明書がないに等しいので、各種キーの使用方法がわからず、十二分に使いこなせない。「ドリームパスポート」と含めて、どの程度の入力機能があるのか、このへんをドリマガでぜひ詳しく特集してほしいぐらい。まあ辞書機能がアホなのは、連日実感していますが。（神奈川県・森山美満・27歳）

7着 前回6着 あつめてゴジラ~怪獣大集合~

セガ／'98・7・11
2,500円

全投票平均点 6.0108
本誌の平均点 —

携帯育成ゲームとしてだけでなく、ドリームキャストソフトとの連動プレイが楽しめるのが最大の楽しみ。しかし、第一弾だけあって連動具合が低いので今後に期待したい。純粋に携帯ゲームとしてみるとゲーム内容には問題ないのだが、操作性やハード自体に難あり。キーレスポンスがいまいち悪いうえに、電池の持ちが悪いのだ。これは「あつめてゴジラ」うんぬん以前の問題なのではないだろうか？（鳥取県・森石まゆみ・29歳）ちゃんと合わせているにもかかわらず、だんだん遅れていく時計機能。これで、マイナス1点。（奈良県・野口幹雄・17歳）

?着 モスラドリームバトル

セガ／'98・12・23
2,980円

全投票平均点 ?
本誌の平均点 —

前作の「あつめてゴジラ」から進歩が見られないのが残念。ゲーム内容もそうなんだけれど、ボタン感覚などのハード面に関して進歩が見られないのはチョット……。また、今作はドリームキャスト「GODZILLA GENERATIONS」との連動要素がないので、ゲームとしての広がりが感じられないのが残念。個人的にはゴジラ、モスラファンのなのでそこそこ楽しむことができたけれど。ちなみに、周りにドリームキャスト仲間のいない僕は、「あつめてゴジラ」もこれも自分で2つずつ用意せざるえなかった。モスラのフィギュアが2匹に……。（大阪府・篠川栄貴・26歳）

「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「ん？ なんや、ハチよ？」「いやー、さっき噂のドリマガ体験版みんなで遊んでましたよぉっ!」「ほぅ……。で、どうだった？」「ありゃあ、いいんじゃないすか？ アレのつく3月19日発売号はゲームショウ直前発売。もう買い逃しナシですよ。昨年サターンの体験版付きの号って、即品薄になってましたからネェ」「この号は、ゲームの情報もトビキリなヤツがガンガン入ってきそうな予感もするしの」「もう、今から期待大っスよぉっ!」「ほぅ……」

発売済みソフト情報

いよいよ待望の新作が毎週発売される季節がやってきたね。みんなの速報が届くまで、まだちょっとあるので、まずは気になりそうなタイトルを中心に、コメント紹介していくぞ。

1着 前回1着 セガラリー2

セガ／'99・1・28
5,800円（通信、ハンドル対応）／RAC

全投票平均点 9.5274
本誌の平均点 8.66

面白いです。アーケードよりコースが増加し、車体もよりどりみどり。通常コントローラでも思ったより微妙なコントロールができ、操作感も○。現在、挙動を確かめつつセッティングに励んでいます。読み込みが多少長いのは気になるところだけど、期待以上のデキでした。雑誌では処理落ちとかが話題でしたが、自分にはわかりませんでした。（長野県・永井義亮・25歳）ゲーム自体を評価すると満点。しかし、ウリの通信対戦をやる環境が悪すぎ。いまだ一度もサーバに繋がったことがない。今後の改善を求めたい。（福岡県・伊藤朝憲・16歳）通信対戦が最高に面白い！　電話代が大変なことになりつつあるのと、土日のサーバの混み具合が唯一の不満。（石川県・吉永壮一・23歳）

3着 前回3着 神機世界エヴォリューション

セガ（ESP／スティング）／'99・1・21
5,800円（ぶるぶるぱっく対応）／RPG

全投票平均点 8.9433
本誌の平均点 7.33

必殺技の演出シーンは飛ばせないものの、セリフは飛ばせるし、基本的な攻撃は速いので、戦闘がほどよいテンポで進む。必殺技で一掃して、先制でFP回復の繰り返しで進められれば、難易度は低いだろう。これを緊張感がないととるか、中毒性があるととるかは好みしだいかな。（島根県・木村俊之・23歳）クリア後も、さらに冒険があるのは良かった。しかし、借金を返済してもストーリーの変化がなかったので、どうすればいいのかわからなかった。（広島県・秋吉康夫・23歳）飛行機で、一気にダンジョンまで行けるので助かる。（愛知県・太田邦彦・31歳）

5着 前回5着 戦国 TURB

NECホームエレクトロニクス／'99・1・14
5,800円（ぶるぶるぱっく対応）／ACT+RPG

全投票平均点 8.395
本誌の平均点 8.0

自分で「じの人形」を作っているほどに好き。キャラクターとひらがなと世界観……これだけで僕には、もう十分。常識のある人ならブラックジョークですませられると思うんだけどなぁ。逆にこれに反発を覚えている人は、人生に疲れている人だと思う。（北海道・武沢昭則・18歳）イカし（レ？）た世界観の表現、1点に絞った作り込みに感動？（東京都・大坪慎輔・27歳）ステージ数が多すぎます。あと、エンディングの時のコメントが超気になる。（群馬県・関口雅彦・15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	アーケードスティック ●セガ●11月27日発売●5,800円	8.7679
2	新	レーシングコントローラ ●セガ●1月28日発売●5,800円	8.6111
3	2	ドリームキャストコントローラ ●セガ●11月27日発売●2,500円	8.4832
4	3	ビジュアルメモリ ●セガ●11月27日発売●2,500円	8.2284
5	4	ドリームキャストキーボード ●セガ●11月27日発売●4,500円	8.123
6	5	ドリームパスポート ●セガ●11月27日発売●本体同梱（非売品）	7.6308
7	6	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）	6.0108

※周辺機器への投票は、基本的に操作性や使用感など、評価の対象となる周辺機器を投票してください。S端子ケーブルなどのケーブル類などは、投票があっても掲載しないことがあるので要注意（※ただしカウントはしています）。

場外馬券場 夢馬主の声

●「セガラリー2」では、追加車種として屋台が使えるらしい。ついでに三輪車も。ウソ？（石川県・田中陽介・17歳）
●「面白い」「生々しい」など、大好評の湯川専務だが、その陰で名前が湯川というだけで、あだ名を「専務」にされた小中学生が、全国にたくさんいたんだろうなぁ。（大阪府・中尾伸章・17歳）
●「プロレス団体もつくろう」というのを出してほしい。無理ですか？（東京都・岡庭武士・26歳）

総評

この春はランキングも大賑わい！

“冬場”と呼ぶにふさわしかったここ数週間だったけど、ようやく新作も発売され、今後は毎週新作ソフトが入ってきそうで楽しみだよね。いよいよ来週からは3月に突入。春休みに向けて、みんなの役に立つランキングを今後もお届けしていくぞ!!

↓応募方法はこちら！当面はセガサターンも受付け中!!

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で）、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、「エアロダンシング featuring Blue Impulse」だ。このタイトルは、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

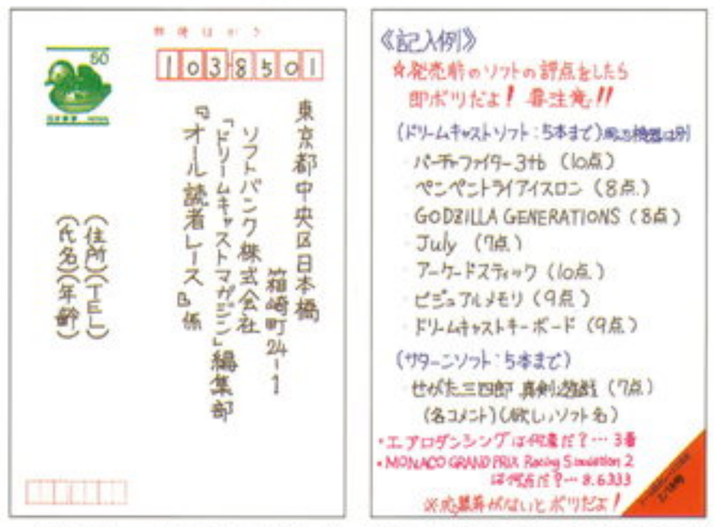
「エアロダンシング featuring Blue Impulse」は何着だ？

【隊長さんの予想】えーと。これはムズイ。6着。【ハチの予想】多人数で遊べる人は評価が高くなるでしょうね。僕は5着。

2/26号着順予想「ぷよぷよ～ん」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。当選者は、オッズ表にランクインししだい発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

当選者 2／26号

ハガキの書き方例



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・スティ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.17の右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ボツ！　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3月4日（当日消印有効）だ。

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（ピタリ賞なら2本!）あげるぞ。今週は「MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2」の予想をしてもらおう。この作品のドリームキャスト読者レース初登場オッズは？　右上の例のように書いてくれ。

今週のオッズ予想

「MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2」は何点だ？

【隊長さんの予想】えーと……。どうかのぉ。ワシは8.4982てところで。【ハチの予想】うーん。ボカァちょい上8.9749で。

2/26号オッズ予想「サイキックフォース2012」は、まだオッズ表に入ってきていないため、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しだい、発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

当選者 2／26号

毎週の特別プレゼント！

ビジュアルメモリ
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、持っていても損はしないこのセット。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、2/26号応募者プレゼントの発表だ。今週は、群馬県・大橋一幸君、千葉県・田川由美子さん、山梨県・真部真之君、愛知県・村田誠君、宮城県・大田正廉君の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！

当選者 2／26号

「たいっちょー!!」「む？」「今週は久しぶりにページも多くて、ネタも企画も満載っ」「うむ。ワシは周辺機器物語（P.166）、オラタン企画（P.172）あたりを見てほしいの。あと、編集部の一部でウケてるNAOMI塾（P.9）もな」「オラタン企画と言えば、たいちょう……。このあいだカトキハジメ画伯から個展があるんでヨロシクとか電話ありましたネェ。ところでバ光のコーナーって、もうやんないんスか？」「あ？　いや、そんなことはないのじゃが、なかなか各方面大変での。読名もハードも途中で変わっとるから、まずは、みんなの意見次第じゃろ」「ふーん……」「ま、話の続きはP.178へGOじゃ」「むむ」

WEEKLY 発売直前のドリームキャストソフトはこれで完全チェック!!

Dreamcast ドリームキャスト ソフトレビュー SOFT REVIEW

Dreamcast™

点数について

各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。

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

このコーナーの見方

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

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今週のメンバー
- ●REI
- ●出口かおり
- ●ヨッシー
- ●まお

担当ライターズ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今週のメンバー
- ●電波宙年
- ●馬波レイ
- ●うまのすけ
- ●美緒

ゲストライターズ

ドリマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

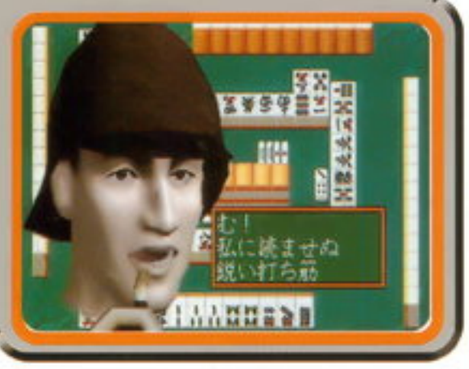
今週のメンバー
- ●MAN次郎
- ●菅（Suge）
- ●いしぱん

2月26日～3月4日

▼発売予定ソフト

麻雀大会Ⅱ　Special

3月4日発売



- ●コーエー
- ●6,800円（全年齢推奨）
- ●TAB（麻雀）
- ●バックアップあり
- ●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 7.0

あの有名人たちと夢の競演

歴史的人物、名作に登場する主人公といった有名人たちと対戦し、最強雀士を目指す本格4人打ち麻雀。移植にあたって、よりリアルになった23人のポリゴン雀士に注目！

Vol.6　42Pへ

歴史上の人物とサクサク打てる

対戦相手が歴史に残る偉人ということで、最初のうちはなかなか新鮮。きっとあの人ならこんなこと言うだろうなぁという想像を、見事に映像化してくれているのは楽しい。ただそれだけというのがちょっと。あとはまったく普通の麻雀ゲームで、特にDCの機能を使った部分はキャラクターの顔がリアルだというところ以外見当たらない。まあこのソフトを買う人にとって、取りたてて多機能である必要もないと思われるのでこれでいいのかも。読み込み時間の短さや操作性の軽快さもあって、麻雀ゲームとしては平均点以上のデキでしょう。

6

（REI）

手堅い作りで長く遊べる

サターン版とたいした差はないと思っていたが、プレイしてみてその違いに驚かされた。個人的にややイヤミが感じられたポリゴンキャラは、スッキリ顔の美男美女になったし、高速モードを選択すれば、サクサク対局できる。欲を言えば、声優を起用してセリフをしゃべらせるなどの工夫がほしかったかな。相手の思考にも特徴があるので、弱いキャラを集めてカモにできるなどお好みの対局が選べて楽しい。ただ大会モードの難易度の高さは相変わらずで、目標を達成するには相当な努力が必要。DC初の麻雀ソフトとして、オススメの1本。

8

（電波）

会話のやり取りが楽しめる

DC初の麻雀ゲームということで、プレイする前にはグラフィック、サウンド、思考速度が気になったが、どれも今までのコンシューマのタイトルとは比べものにならないほど良い。また、CPUは適度な難易度（少々強め）で、打ち筋に個性があるのにも好感が持てた。個人的には登場キャラクターに強烈なインパクトがあり、その面構えや、テーマソングの存在には驚かされた。さらに、麻雀を打ちながらの会話のやり取りが最高にユニークで、一見謎にも見えるこれらのトークから、相手の持ち手が“安い”“高い”という読みができるのもよくできている。買ってもいい。（MAN次郎）

7

エアロダンシング featuring Blue Impulse

3月4日発売

- ●CRI
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●SLG（フライトシミュレーション）
- ●バックアップあり
- ●1～4人用（同時）
- ●VGAボックス、アスキーミッションスティック、ぶるぶるぱっく対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 難　平均点 8.33

君もブルーインパルスのパイロットに！

アクロフライトシミュレーション。隊長の座を目指す「ブルーインパルスミッション」他、多彩なモードで、細部にまでこだわったリアリティのあるフライトが楽しめる。

Vol.9　120Pへ

慣れるまでが大変だけど……

私にはとっつきづらい系だけど、やってみるとなかなか楽しいです。ただご想像の通り操作は結構ムズいのよねぇ。基本操作のレクチャーを見て覚えたつもりでも、実際の飛行訓練で課題を聞くと「どのキー押すんだっけ？」ってなっちゃう。できれば課題説明の時にキー表示がほしかったな。でも失敗と激突を繰り返して周りを見渡す余裕が出てくると、がぜん面白くなってくるはず。特にフリー飛行は爽快感満点！　やっぱ空っていーやね～。グラフィックもグッと渋めだけど、静かな良作って感じの1本ですね。

7

（かおり）

これは注目作。遊べ!!

何はともあれ、アクロバット飛行をテーマにした着眼点が素晴らしい。さて肝心のゲーム内容だが、これもまた完成度が高い。モノがフライトシミュレータだけに、操作に慣れるまで多少の努力は必要だが、課題をクリアしたとき――特に、高難易度のアクロバットがうまくいった際の達成感は、かなりのモノだ。また、アクロ飛行とは違ったゲーム性が楽しめる（ターゲットを取ってスコアを競う）など、モードの充実もウレシイところだ。とかまぁ、堅苦しい話は抜きにしても、キレイな映像を眺めているだけでも、十分満足できるよ。万人にオススメ!!

9

（馬波）

かくも厳しいパイロットへの道

フライトを楽しむためにのみ存在する広大で美しいフィールドを、好きなだけ飛び回る気持ち良さ＆指令どおりのアクロフライトを行うといった精度の高いミッションをこなす達成感。この2つの快感に、もうクラクラ。「空を飛ぶだけのソフトでしょ？」と、あなどることなかれ。その映像美は子供のころに憧れたパイロットへの夢をフツフツと甦らせてくれるはず。オススメは友人を巻き込んでの編隊飛行。やれ！　そしてブルーインパルスの偉大さを知れ！　あえて難をあげるなら、ミッション難しすぎですよ、いえマジで。（菅）

9

レビュアー紹介

このレビューを書いている人はどんな人？　そんな疑問を持った人は、ここをチェック！　レビュアーのコノミがわかるぞ。

出口かおり
ちょっと前だけど「エヴォリューション」、サクサク遊べて面白かったっす。でもそのせいか「FF厨」がやたら重く感じて……（笑）。

菅
「エアロ」の醍醐味は編隊飛行とリプレイの美しさにあり。航空機に興味のない人も、一度は見てほしい！

電波宙年
NAOMIの「DOA2」「スーチー3」がDCに来れば、本体も即買いかな～。アドベンチャー好きとしては、「クロス探偵物語」の続編を希望っス。

REI
気がつくともう1年近くゲーセンへ行ってない。これといってやりたいゲームもないし。おうちでネットのほうが楽でいいよ。

馬波レイ
上では書けなかったけど「エアロ」のマルチプレイがよい。新鮮な遊びの感覚は、ジャンルを問わず嬉しいもんですナ。

うまのすけ
最近「ウルティマ・オンライン」にどっぷり。WAKOKUシャードでDOSというギルドのマスターやってます。見かけたら声かけてね。名前はhiroです。

©1999 KOEI CO.,LTD.
©1999 CRI

ぷよぷよ～ん

3月4日発売

●セガ
●5,800円（全年齢推奨）
●PUZ（対戦型アクションパズル）
●無限コンティニュー制
●1～4人用（対戦）
●ビジュアルメモリ、ぷるぷるぱっく対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.0

今度の“ぷよ”はひと味違う！

おなじみ「ぷよぷよ」シリーズ最新作がドリームキャストに登場。新キャラクターはもちろん有名声優陣のセリフ出演、ステージごとに追加された特性など、新要素が満載！

Vol.9 138Pへ

女性ユーザーズ

よくも悪くも「ぷよ」

ルールそのものは変わってないので、大体の人が買ってすぐに楽しめるし、「とことん」やパズルなんかもあるから、やり込んだ人にも満足できるデキになっていると思う。ストーリーモードでの読み込みの長さと大連鎖するときの処理落ちはちょっと気になるけど、しょうがないかな。それと各キャラに備わった必殺技は今までみたいに勝負が数十秒で終わることがなくなったけど、使いまくればたるいだけ。付いて良かったかは遊んだ人しだいかな。「ぷるぷるぱっく」はぜひ対戦時に装着したい。大連鎖するほど振動が大きくなるよ。

（ヨッシー）

8

担当ライターズ

特技を受け入れるか否か

メイングラフィックの変更やキャラクターごとの特技、ステージ特性など今までの「ぷよぷよ」にはなかった要素が満載で大きな変化を遂げている。特に特技は、ボタン1つでハデな演出の技が出せ、うまくいけば連鎖してくれるので、初めてのプレイでも簡単に楽しめる。しかしこれが、達人の多い「ぷよぷよ」のユーザー層に受け入れられるかどうかはちょっと疑問だ。ただ、そういう達人たちは、特技使用禁止などの独自のルールを作って遊べばいいだろう。基本システムは完成の域にある「ぷよぷよ」だけに、十分楽しむことができる。

（うまのすけ）

8

ゲストライターズ

特技はハンデと思いましょう

理不尽なまでに強～い特技はあるけれど、少しくらいミスしても特技で挽回できるっていうのはなんだか新鮮な感じ。その代わり相手も同等のキビシイ攻撃をしてくるため、対戦は特技に頼ったアバウトな戦いになりがち。だけどそのインフレルールっぷりがかえって面白い(一撃で勝敗が決まる技はさすがに問題アリだけど)。妙に小さなぷよで特大連鎖が組めたり、4人対戦ができたりと、さまざまなモードが入ってお買得感は二重丸。なかでも遊べるのが、実戦に即した問題を解く「とことんなぞぷよ」。中毒性はありますよ。

（菅）

8

サイキックフォース2012

3月4日発売

●タイトー
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（対戦アクション）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）
●アーケードスティック、ぷるぷるぱっく対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.33

熱い戦いが、ドリームキャストで始まる

アーケードで人気の対戦アクション。アーケードモードをはじめトレーニングモード、キーコンフィグ、オリジナルサウンドなど、オリジナル要素も含めての本格始動！

Vol.9 60Pへ

ほんとに完全移植

完全移植を謳い文句にしているだけあって、キャラの動きも操作性もアーケードと変わらないほどの仕上がりになっている。グラフィックもみごとに再現されているし、条件を満たせば隠しキャラも使用可能だからファン納得のデキかな。キャラによってはプレイ中に多少処理落ちする場面もあるけど、ストレスを感じるほどではない。ただ、ストーリーモードプレイ中の読み込みが長いのにはちょっとイラついたなぁ。実戦に促した対戦練習ができるトレーニングモードがついてるのは助かるんだけど、通信対戦などDC版ならではのおまけがつかないのは残念。（まお）

7

練習モード万歳★

とにかく画面がきれい。キャラの浮遊感や画面の透明感も業務用と遜色ないです。オリジナル要素では、敵の動きをある程度設定できるトレーニングモードが良かったな。このおかげで、苦手だったスライドダッシュも出せるようになったしね（笑）。アーケード版同様＋αの隠しキャラが使えるのも魅力。ただ、キャラや技によって時々処理落ちが見られるのは残念です。あとせっかくDCなんだから、ネット対戦モードはほしかったなぁ。……と言いつつ私は買い。パッドだと超能力バトルの命綱・バリアガードが出しにくいので、何がなくてもアーケードスティックは必須です。

（美緒）

7

タイセンをおすすめします

特殊な空間を四方八方に移動して戦う感覚は、浮遊感たっぷりで今までにないカンジ。技を出すのにコマンド入力がいるけど、あくまで感覚はアクション。コマンドは簡単なので、自由に動き回れる楽しさを味わってほしい。移植に関しては文句の出るレベルではないよ、完璧。トレーニングモードや充実したオプションなど、家庭用ならではの要素もうれしい限り。個人的にはオプションでコマンド入力受付時間が変更できるのがよかった。でも初期設定のCPUが強すぎるのには泣かされた。やっぱり対戦だね。

（いしばん）

8

新着ソフト&周辺機器チェック！

今週は、ドリームキャスト周辺機器を2つ、チェック！ どちらも用意できたら、よりゲームが楽しめること間違いなしの逸品！

ポップンコントローラ

2月25日発売

●コナミ
●4,990円
●周辺機器

使用サンプルの完成度 100%

ゲーセン気分でおうちでポップン

「ポップンミュージック」と同時発売された、専用コントローラ。ビジュアルメモリを差したパッドを2Pにつなぐことでセーブも可能。

まさに「ポップンミュージック」を心底楽しむために作られたコントローラ。コレがないとポップンの魅力も半減してしまうだけに、必携といえるでしょう。残念ながらアーケード版と比べてしまうとサイズはかなり小さめ。ボタンも半球形ではなく、ガシッとした独特の操作感もないので、ビシバシ感は減少。しかし、部屋にあっても邪魔にならない程良い大きさ、スケルトンのボディにカラフルなボタンと、なかなか可愛いデザイン。ボタンの反応が敏感なのは気になるところだけど、自宅で楽しむには十分でしょう。VMスロットはないけど、2Pスロットにコントローラを接続しVMを挿せばセーブも可能なので安心。他にも対応ゲームをガンガン出してもらいたいものです。

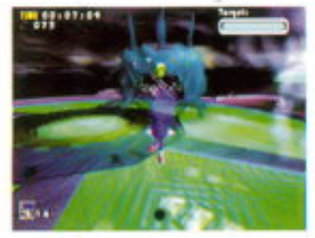
（サマライ）

ぷるぷるぱっく

3月4日発売

●セガ
●1,800円
●周辺機器

使用サンプルの完成度 100%



これで臨場感をさらにアップさせよう！

コントローラなどの対応周辺機器に差し込むだけで、振動や衝撃がリアルに伝えられる振動パック。ソフトによって強弱のある振動も。

コントローラのスロットを、VM以外で初めて使用する振動ユニット。コントローラのスロット下段に挿して使う。振動する部分がコントローラからはみ出る形になるのだが、想像よりもかなりコンパクト。気になる重さもVMと大差ないので、腕が疲れることもないだろう。振動も強弱がしっかりと表現され、対応ソフトによってその用途もさまざま。もちろんなくてもプレイはできるが、あれば対応ソフトはより一層楽しめるだろう。今後、多くのタイトルが対応決定しているだけに、買っておいて決して損はしないハズだ。特に公表されてはいないが、「ソニックアドベンチャー」も対応しており、これを使ってプレイするとかなり臨場感がアップするぞ。

（サマライ）

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999
©TAITO CORP.1997,1999

移植決定!!

呪縛はDCへと続く

NEW!

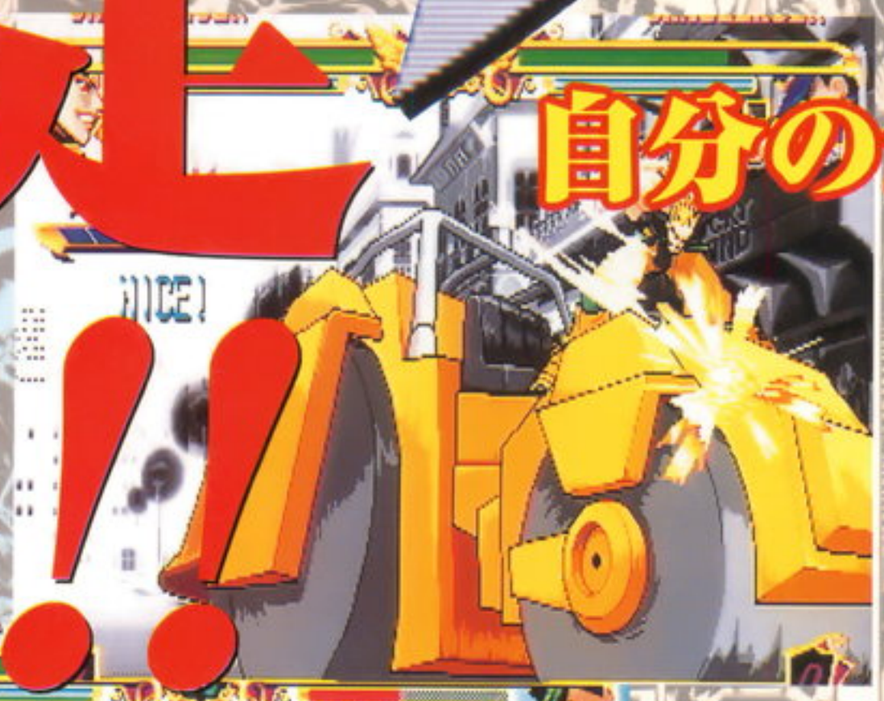
Special 特報 Report!

アーケードで好評稼働中の「ジョジョの奇妙な冒険」が、ドリームキャストへ移植されることが決定!! 今回は、移植が決定したという情報だけで、残念ながらメーカーのほうから画面写真などが公開されることはなかった。が、ドリームキャストのスペックを生かし、単なる移植版で終わらせることはないと期待できるだろう。

●カプコン●発売日未定●価格未定●対戦格闘

ジョジョの奇妙な冒険

自分の母、自分の娘、そして自分の



週刊少年ジャンプで連載が開始されてから12年、現在も物語は第五部まで進展し、なおも好評連載中の「ジョジョの奇妙な冒険」。この作品が、アーケードの対戦格闘ゲームとして登場したときには、その世界観の再現力のすばらしさに、多くのファンが心を奪われたことだろう。すでに、他機種では移植が決定していたが、当然、DCへの移植も決定済みと感じていた人もいたに違いない。そう、コーラを飲んむとゲップをするように。あるいは足の小指をタンスの角にぶつけて、たまらなく痛がるように。当然のことだと信じていたはずだ。

移植は決定された。もちろん、単なる移植で済ますはずはない。夢を見つつ、今後の情報に期待してほしい。

新たなる能力はドリーム

©荒木飛呂彦＆LUCKY LAND COMMUNICATIONS／集英社　©CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.　※画面写真はすべてアーケード版のものです。

次は貴様の番だ!!

誇りのためにDIOを討つ!!

キャストで解き放たれる。

大人気稼働中のアーケード版

昨年末から稼働が開始されたアーケード版「ジョジョの奇妙な冒険」は、CP-SYSTEMⅢを使用した対戦格闘ゲーム。このゲームの目玉はやはり、舞台となっている原作の第三部と同様に、承太郎やジョセフ、DIOといったキャラクターが『スタンド』と呼ばれる不思議な能力を駆使して闘うところにある。

ゲーム中は、そのスタンドを発現させているかいないかでもダメージ、効果などが変わるようになっていて、少なからず闘い方に影響を与えている。また、システム面においても、既存のシステムに加え、タンデムアタックなど随所に新しい試みが行われていて、単なるキャラクターゲームではないことがうかがえる。

それよりも、ファンの心を掴んだ大きな要素は、原作の持つ独特の世界観をみごとなまでに再現しているところだといえるだろう。2D格闘ゲームとしても十分に高い水準を示していて、楽しくプレイできるのはもちろん、「ジョジョ」の世界観にプレイヤー自身の手で触れることができるのが最大の魅力なのだ。しかし、使用可能なキャラの他に、CPU戦にのみ登場するゲブ神のンドゥール、死神13、ヴァニラ・アイスといったキャラもいるが、原作に比べてボリュームの少なさは否めない。

オン・オフの切り替えや、キャラによっては可能な遠隔操作など、スタンドを駆使しての闘いがこのゲームの特徴だ。

戦闘と戦闘の合間には、原作に沿ったストーリーデモが流れる。キャラによっては、原作にはない架空のストーリーも。

ザ・ワールド

DIO ディオ

すべてはここから始まった……

100年前、吸血鬼として恐るべき力を手にした男がいた。彼の名はディオ・ブランドー。彼はその力をもって欲望のままに活動を始めるが、誇り高き貴族の男によって倒され、男とともに海の底へ消えていった……。

そして現代。ディオは復活を果たす。そして吸血鬼としての力のほかに、『スタンド』と呼ばれる能力を身に付けていた。その力は血を辿り、乗っ取った身体の本来の持ち主、ジョナサン・ジョースターの血を引く者たちへの呪縛となる。そしてディオもまた、ジョースター家との因縁に決着をつけるべく、静かに活動を開始する。

強大なる悪に挑む男たち

スター・プラチナ
空条承太郎

第三部の主人公。DIOの影響で、スタンド能力に目覚めるようになった。その性格は、何事にも動じないほどの冷静さのなかにも熱い一面を覗かせる。賭事に関してのブラフ（ハッタリ）も天才的だ。また、幼い頃からやるときはやる人だった。スタンドの能力は、スピードある精密な動きと豪快なパワー型。

ハイエロファント・グリーン
花京院典明

肉の芽を脳に埋め込まれ、DIOに対しての絶対的な忠誠心を抱いていたが、承太郎によって助けられる。状況判断に優れており、闘いにおいてはスタンドを使ったトラップをかけるのが得意だ。スタンドは、パワーは弱いが遠隔操作が可能で、攻撃は広範囲にわたる。人の体内に入って操ることもできる。

シルバー・チャリオッツ
J・P・ポルナレフ

妹を殺した両腕が右手の男を探している。花京院と同じように脳に肉の芽が埋め込まれ、エジプトに向かう承太郎ら一行の前に刺客として送り込まれたが、その後行動をともにする。騎士道を重んずる熱い男だが、明るい性格からどうしてもギャグに走る傾向がある。スタンドは、剣を巧みにさばく人型。

DC版「JOJO」に望むもの

完全移植＋α。アーケードのプレイ感覚、グラフィック等をそのまま、あるいはグレードアップしての移植は最低条件である。ただ、それだけでは手に取るファンは納得しない。アーケードゲームをどれだけのクオリティで移植できるかといったことは過去の話であり、その上で、今はそれにどれだけの要素が加えられるかが必須要項となっているのは間違いないだろう。ただ、開発に実績のあるカプコンということで、過去の作品を見る限りその点に関しては問題ない。

では、DC版ではどのような要素が加わるのか？　予想ではあるが、登場キャラクターが増えるのは間違いないだろう。原作では強烈な個性を出しながらも、アーケード版に登場していないキャラは数多い。おそらくは、第三部に登場したスタンド使いは、どんな形であれ全員収められるのではないだろうか。そうあってほしい。読者のなかにも、「第三部に登場したあのキャラを使いたい!」という人は多いはずだ。

あとは、通信対戦というのも考えられる。電話回線を通し、別のところにいる人との対戦もきっと楽しいだろう。ただ、とてもスピーディーで正確な判定を求められる2D格闘で、それが実現するかどうかは難しいところだ。

CPU戦のみに登場したンドゥールやヴァニラ・アイスなども使いたいところ。とにかく、登場キャラはぜひ増やしてほしい。

もし通信対戦が実現したら、勝ちゼリフなども自分で決められたら楽しいだろう。自分なりの勝ちゼリフで相手を挑発!!

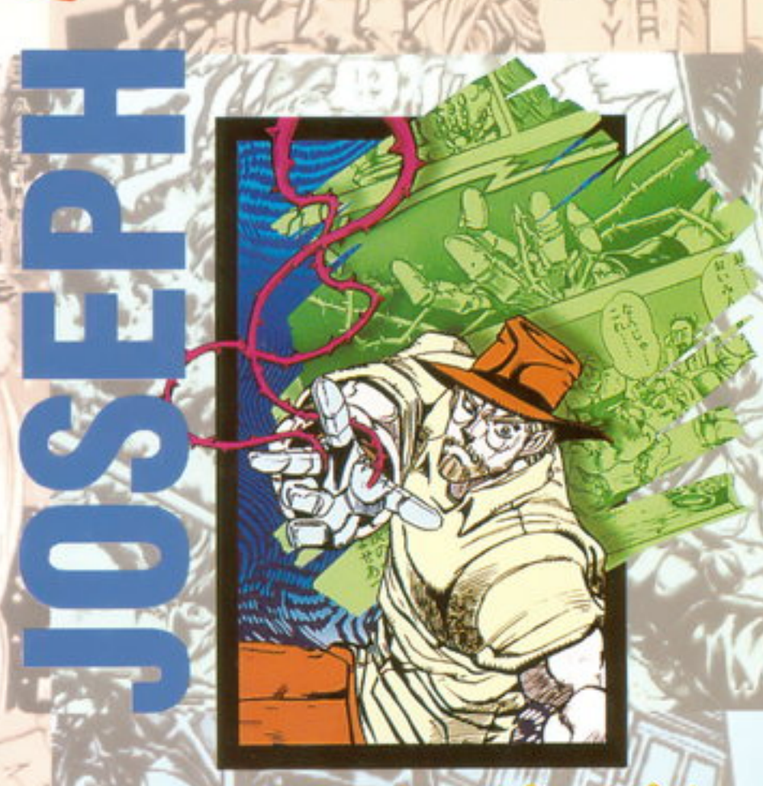
の勇姿はとても美しい!!

マジシャンズ・レッド
モハメド・アヴドゥル

エジプトの占い師。DIOと会ったことがあるが、その際に恐怖を感じ取り、逃げ出すことに成功している。また、ジョセフのよき友人であり、その豊富な知識は旅を続ける一行になくてはならない存在だ。性格は真面目で仲間想いだが、それが命取りとなっている。スタンドは炎と熱を操る。

ザ・フール
イギー

旅の後半から、助っ人として一行と合流。したたかでわがままでプライドも高く、何事が起きても自分にふりかからなければ、我関せずといった感じで非協力的。ただ、犬好きな少年の危機は放って見過ごすわけにはいかない。コーヒー味のチューインガムが好物だ。スタンドは砂を操る。



ハミット・パープル
ジョセフ・ジョースター

承太郎の祖父で、第二部の主人公でもあった。若き頃に波紋を修行。現在は、ニューヨークの不動産王としてその地位を築き上げている。敵をあざむくことに関してはこのジョセフの右に出るものはおらず、何に関しても戦い方をよく心得ている。スタンドは、右腕から出るイバラのようなトゲ。念写が得意だ。

一年戦争終結

GUNDAM

I RISE FROM THE ASHES

SIDE STORY 0079

コロニーの落ちた地で…

Special 特報 Report!

■バンダイ ■今春発売予定 ■6,800円 ■3Dシューティング

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1999

1カ月前 その頃、オーストラリアでは…

機動戦士ガンダム

外伝 再び…

高いアクション性と“一年戦争”を題材にしたオリジナルストーリーとで話題を呼んだサターンの「ガンダム外伝」シリーズ3部作。プラットフォームをドリームキャストに移し、新たな「外伝」が始動する！　舞台は今まで語られることのなかったオーストラリア。さあ、歴史の1ページを、君の手でひもとこう。

ザクマシンガンもリアルに再現！
技術の粋を尽くしたハイクオリティなMS像。美しいフォルムを見よ。

リアルなCGで描かれたモビルスーツがそのままのクオリティで動き出す

キャラクターデザインはミリタリーコミックの第一人者、小林源文氏

新たな「外伝」を構築するにあたって掲げられたテーマは「リアルさ」の追求。そんな本作のキャラクターデザインを手がけるのは、月刊コンバットマガジンなどで活躍中の小林源文氏。アニメ調でない作風がまた新鮮である。

前作のシステムを継承しつつ新たに生まれ変わった

GUNDAM SIDE STORY 0079 ここがNEW! PART 1

個人技による戦闘から

サターンの「外伝」では各自の判断で戦っていた味方機だが、今回はプレイヤーが彼らに直接命令を与えることが可能となった。また、刻一刻と変化する戦場のさまざまな情報は、音声によって隊長機であるプレイヤーの元に送られてくる。これを基に作戦を展開し、いかに有利な条件で戦闘を行うか。例えば包囲網を作って相手を追い込んだり、施設防衛のミッションでどこに防衛ポイントを置くか頭を悩ませたり……。そうした部分も今回の「外伝」の楽しみの1つと言える。

マスター・P(ピース)・レイヤー

ホワイト・ディンゴ小隊隊長

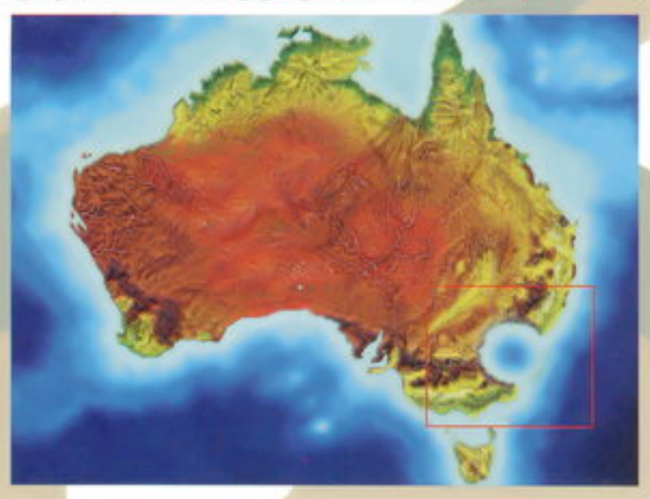
プレイヤーの分身たる本作の主人公。戦闘機乗りから転身したモビルスーツパイロットで、階級は中尉。性格は沈着冷静、自分の力を過信せず、ベストな仕事をする男として部下からの信頼も厚い。通称はレイヤー。

特殊遊撃小隊ホワイト・ディンゴ

主力部隊をサポートする遊撃小隊の中にあってどの部隊にも属さず、単独で機能する特殊MS小隊。それが「ホワイト・ディンゴ」であり、彼らは軍司令の指揮の下、もっとも過酷な最前線を渡り歩くことになる。

地球連邦・オーストラリア方面軍	
第一主力部隊	レッド・ポッサム
第二主力部隊	グリーン・イクドナ
第三主力部隊	イエロー・クオッカ

戦いの舞台となるオーストラリアの今



開戦直後に行われたジオンのコロニー落としの影響で、シドニーが巨大な湾と化すなどの壊滅的な被害を受けたオーストラリア。そのため物資の確保は容易でなく、反撃に移るまでに実に11カ月の歳月を必要とした。ジオンを一掃し、この地に平和が戻るのは、いつの日か……。

WORLD GUIDE
人類史上最大の愚行
コロニー落とし

スペースコロニーを巨大な弾頭に見立て、地上に落下させる狂気の計画。それは「まさに空が落ちてくるようだった」と目撃者は語る。
※写真は「ギレンの野望」より

WORLD GUIDE
ジオン敗走の一因たる
オデッサの戦い

豊富な採掘資源を有するオデッサを奪回し、地上のミリタリーバランスを崩すきっかけとなった戦い。その影響はオーストラリアにも。
※写真は「ギレンの野望」より

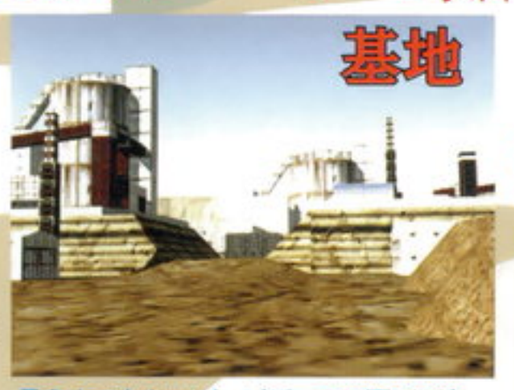
GUNDAM SIDE STORY 0079 ここがNEW! PART 2 起伏に富んだステージの数々

廃墟と化した都市

フィールドに点在する障害物や高低差のある地形をうまく使えば相手に悟られることなく背後に回れたりと、戦略性も一段と増した今回の「外伝」。ステージの大きさも広くなっている。

以前はモビルスーツが隠れることが可能な地形は存在しなかったが、今回はビルの影に潜むといった戦法も採れるらしい。

基地



言うまでもないが、ビジュアル面での充実もめざましいものがある。細かなところまで描き込まれているのがよくわかる。

人々の生活圏である街ですら、今回は戦場となってしまう。ここでの破壊行為は極力避けるべきと予想されるが……。

市街地

"ガンダム外伝"

好評だったサターン版をベースに改良を加え、さらなる進化を遂げたゲームシステム。どこがどう変わったかここでチェックしていこう。

部隊を指揮する戦いへ

プレイヤーを支える頼もしき仲間たち

主人公の率いる小隊は、3機のモビルスーツと1両のホバートラックからなる小部隊。直接指示が出せるのはパイロットの2人で、オペレーターはパイロットの後方支援が主な仕事。性格にクセはあるが、腕は確かな者たちである。

索敵の重要性と仲間との連携

ミノフスキー粒子という特殊な物質に遮られ、原始的な有視界戦闘が主となるガンダムの世界。だが、ホバートラックのアニタと連絡を取ることで、敵のおおまかな位置が把握できる音紋索敵が可能となる。これで相手の行動の裏をかけ！

こまめな索敵は、相手の機先を制するカギとなる。不意撃ちを受けないためにも、まず索敵。

近くの敵はレーダーで判別

自機に近い機影なら、コックピット内のレーダーで判別は可能。青の光点が自機、赤が敵機だ。

GUNDAM SIDE STORY 0079

ここがNEW! PART 3 ステージ間のデモも格段にパワーアップ！

各ステージの開始時や途中に挿入されるイベントも、ドリームキャストでさらなる強化がなされている。特に作戦開始時のデモには「輸送機ミデアで作戦空域まで移送後、ポイントまでで降下」といったものも用意されているとのことだから、期待せずにはいられない。また、ステージ途中に発生するイベントには後の展開を左右するような内容があることも多いそうだ。

イベントデモ

グラフィックレベルの向上により、まさにムービー並か、それ以上のクオリティを見せるイベントデモ。これがゲーム中のモデルそのままというのだから驚きだ。

朝もやの中に映えるザクのシルエット。演出もカッコイイ！

ブリーフィング

作戦前には上官からミッション説明のためのブリーフィングがある。他に、自分あてのメールを読んだり、整備士と会話などもできる。

作戦解説時には参考資料もふんだんに用いられる。この映像もその1つ。

LONG INTERVIEW

コンセプトは「リアルな戦場」目指したものは“超現実”

ここしばらくプレイステーションの開発を主に手がけてきた稲垣氏が久しぶりにセガのハードに帰ってきた！　新たなハードで挑む新たな「外伝」の詳細を、氏自らの言葉で語っていただこう。

表現してみたかったリアルな地上戦

――第１弾のタイトルが「外伝」となった経緯をお聞かせください。

稲垣　最初にスタッフとドリームキャストの性能を見せていただいた時に、このすごいハードで何をやりたいのか、何ができるのかをまず考えました。そこで思ったのが、従来のガンダムシリーズにない、もう一歩踏み込んだ地上戦をやりたいということでした。今までやってきたハードですと、ポリゴン数の問題で地上物というものがほとんど出せなかったんですが、今回はその心配がほとんどない。じゃあ物陰に隠れながら戦闘を行ったりとか、そういうこともできる「外伝」をやってみようとなりました。「外伝」にすると決めた理由は20周年を迎えたガンダムをバンダイグループ全体で盛り上げていこうとなった時、あえて20年前に出たファーストガンダムの世界観を見つめ直す意味で、一年戦争の　「外伝」をもう１本作ってみようということになったんです。

――「もう１本」ということは前作と同じスタッフの方々で制作を？

稲垣　ええ。彼らも「外伝」をもう一度やってみたいという思いはあったようですから。というのも、サターン版をやっていた時に、「もっとこういうことができる」というアイデアがあったにも関わらず、時間的な問題やハードスペックの関係でできなかった内容がいくつかあったわけです（編集部注：OVAのように連続したストーリーを楽しむというソフトの性質上、ⅡとⅢの開発期間はわずか３カ月しかなかった）。ですから彼らのほうからサターン版でできなかったことをぜひドリームキャストで実現したいという要望がすごくあったのは事実です。それらは今回の「外伝」に生かしたいところではありますね。

――では今回の企画は相当練り込んであるということでしょうか。

稲垣　ええ。ドリームキャストに参入を決めた時点である程度の仕様はすでに用意していました。

――ある程度の仕様というと？

稲垣　今作のテーマに「超現実」という方向性があります。それは実際の戦争の中でモビルスーツという存在がもしあったなら、きっとこんな感じになるんじゃないかというのを形にしようと思っています。モビルスーツを「ロボット」でなく、「兵器」として表現しようという試みです。そうなった時にキャラクターもアニメ調のものでなく、もっとリアルな

HISTORY

ガンダムとともに歩んだ6年間

古くはゲームボーイ初期の作品に始まり、これまでに7作ものガンダムタイトルを手掛けてきた稲垣氏。記憶に新しいところではプレイステーションの「機動戦士ガンダムVer１.０」シリーズ、「Ｚガンダム」「逆襲のシャア」やサターンの「ガンダム外伝」３部作などいずれもユーザーから高い評価を得た作品ばかり。自身も好きだという氏のガンダムタイトルへの情熱とこだわりは、作品の質の高さが物語っている。彼がドリームキャストで見せる“夢”……ファンならずとも期待せずにはいられない！

路線でいこうということで小林源文さんに原案を描いていただいて、それをポリゴン化するというスタイルをとりました。ブリーフィングなどでキャラクターが実際に話しかけてくる画面を見ていただくと、モニタを通して上官が僕らに指示を出しているような感覚が味わえると思います。実際に自分が１年戦争を戦っている雰囲気を出していく、それがテーマとしてまず１つあります。

――昨年春にインタビューさせていただいたとき、「次はガンダムのシミュレーターのようなゲームを作りたい」というお話をうかがいましたが、その要素が強いのですか？

稲垣　どちらかと言うと、前作の「外伝」はスピード感のあるアクションゲーム的な要素の強いシューティングだったと思うんですよ。でも、今回の「外伝」は敵地にどんどん突っ込んでいって敵を撃破していくというよりは、むしろ個々の敵を広いマップの中から発見して、それをいかに破壊するかがカギとなります。例えば今回は好き勝手に動いていた味方機に任意で指示を与えることができるようになったので、それにより敵のモビルスーツを挟み打ちにすることができたりというチーム戦の要素が強くなってきます。それから今はまだ詳しくは言えませんが、敵を追撃するようなシステムなどもありますし、それこそ以前お話した「ガンダムのシミュレーター」的な内容になっていると思います。

描かれなかったオーストラリア戦線を外伝で

――今回の「外伝」の舞台は“コロニーの落ちた地”であるオーストラリアということですが、これは実に興味深いシチュエーションですね。

稲垣　ええ。ファーストガンダムの冒頭でコロニーが落ちる有名なシーンがありますが、直撃を受けた場所はオーストラリアのシドニーなんです。それでガンダムの世界では、シドニーの周辺がえぐれて湾のような形になってしまったことになっている。ですが、その大変なことがあったオーストラリアで、どんなことがあったかという話はファーストガンダム本編では一切触れられていないし、映像化もされていない。そこで今回もサンライズさんにご協力をいただいて、新たな「外伝」を作っていこうと思ったわけです。

――ちょうど前作と同じような感じですか？

稲垣　前回は「ブルーディスティニー」という強力な機体が出てきたり、主人公が結構ヒーローだった感じがあるのですが、今回はちょっとばかり違いますね。現実的な戦場を描こうというのがテーマですから、主人公はあくまで等身大の１人の兵士。そういう設定の中でさまざまな危機を乗り越えていくといった状況を楽しんでもらおうと思っています。ストーリーには前作の「ニムバス」にあたる主人公のライバルとなるキャラクターがからんできたりといった展開もありますよ。

――ファーストガンダムの本編や前作の外伝にからんでくるようなイベントなどはあるのでしょうか？

稲垣　オーストラリアが海で囲まれているということもありますし、今回はその中のお話という形で動いていますので、それは難しいと思います。ですが、キャラクターのセリフの中で第13独立部隊（ホワイトベース隊）がものすごい戦果を上げている、というような話はあるかもしれません。ストーリーとしてはもう小説にできるくらいの骨子はすでにできあがってはいるんですよ。

――登場モビルスーツにはどのようなものを予定していますか？　前作の場合だとハイゴックですとか後期型のジムなどが出てきましたが？

モビルスーツのモーションもより「らしく」なっている。着弾のエフェクトが美しい。

CHECK

ザクのモノアイまで動く!?

ジオン製のモビルスーツの大きな特徴であるメインセンサー、モノアイ。不気味に輝くこの「瞳」が本作では動くという演出もあるそうだ。これもリアルさの追求の一環だといえるだろう。

ポリゴンで描かれたモビルスーツが迫力のバトルを展開（ＰＳ「機動戦士ガンダム　逆襲のシャア」）。

サターンで3部作として登場したアクション
稲垣氏入魂の傑作「機動戦士ガンダム外伝」

ニュータイプと同等の動きを可能とする「EXAM」という名のシステムと、それを搭載した実験機「ブルー」をめぐる戦いを描いた「外伝」シリーズ。あたかもモビルスーツに乗っているかのような視点で展開するシューティングシーンが印象的。

外伝オリジナルのモビルスーツも登場。画面はライバル、ニムバスの駆るブルー２号機。

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1997

稲垣　ハイゴッグが出るかどうかはわかりませんが、１年戦争に出てきたモビルスーツやMSVはできるだけ出していきたいですね。モビルスーツに限らず、61式戦車とかジェットコアブースターとか、OVA「第08MS小隊」で出てきたメカなども登場させる予定です。イメージとしてはステージ全体が大きな箱庭のようなもので、その中で戦争を繰り広げている。ここまでは前回も同じですが、その中で今回はモビルスーツばかりでなく戦闘車輌や戦闘機が飛び回って戦い、地上砲台が戦闘機を撃ち落としている光景が目の当たりにできるようなゲームになると思います。足元には歩兵だって歩いていますし、見ているだけでも結構楽しめるはずですよ。

遊ぶたびに違った展開のあるイベントを用意

――今回は同じように進めたつもりでも先の展開が変わったりという状況もあるそうですが？

稲垣　アクションゲームの宿命といいますか、１度クリアしてしまうとお終いになってしまうのがどうにももったいなくて。そこで今回は各ステージにいくつかフラグのようなものを用意して、遊ぶたびに違った展開があるような形を考えています。

――例えばどんな感じでしょう？

稲垣　ミッション中、急に民間の列車が戦場を割って入って来ることがあるとします。実はそれは民間を装ったジオンの輸送車両で、略奪したバストライナーを輸送しているわけなんですが、それと気付かず見逃した場合と、倒した場合とで後の展開が変わる……といった具合です。

――見逃した場合、先のステージでバストライナーを装備したモビルスーツが立ちはだかり、苦戦を強いられることになるわけですね？

稲垣　そうです。逆に列車を破壊しておくとそのミッションのエンドデモで「あの車両は民間を装っていたジオンで、バストライナーを輸送中だった」という解説が入り、パワーアップされずにすむわけです。これは何回か遊ぶうちに隠されているフラグを見つけてもらえるような工夫をしていこうかなと思っています。伏線っぽいものはいろいろ用意して、それによってシナリオを一部変更させてしまうのも面白いかと思います。

――ステージのクリアタイムなども影響してくるのでしょうか？

稲垣　そういうステージもありますね。今回は仲間に命令が与えられますから、彼らに敵の相手をお願いして、自分は索敵に回って敵の位置を握むのに奔走するとか、強敵には複数で囲んで攻撃するだとか、そのあたりはプレイヤーの腕の見せどころだと思います。敵の思考も今回はいろいろなパターンを用意していますし、ただ闇雲に攻めているだけでは勝てないかもしれません。

――力押しでは厳しいと？

稲垣　単純な例で言うとザクキャノンに遭遇した場合、遠距離で撃ち合った場合、明らかにこちらが不利になりますから接近して叩く必要があるでしょうし、近距離戦が得意な機体なら遠くから狙い撃ちしたほうが安全に戦える。前作は結局同じような戦法で倒せましたから、そこは差別化したいところではあります。あと、自分をオトリにして味方に攻撃させるという戦法もとれるようにしたいですね。

ステージ出撃前に武装が変更できる!?

――それぞれの作品に込める思いがあると思いますが、「外伝」を制作するうえで気を使っていることは何でしょう？

稲垣　毎回思っていることは、プレイしてくれた皆さん１人ひとりにこの「外伝」を認めてもらいたいというのがありますね。認めてもらい、その上でガンダムの歴史の新しい１ページに加えていただければいいなと思います。幸い、前回の「外伝」は皆さんに受け入れられたのではと感じています。ですから今回も期待に応える作品にしたいと思います。そういった想いで作っていますから、「ギレンの野望」のアニメパートに前作の主人公、ユウたちが登場し、アニメーションとして動いていた時には感動しましたね。結構いろいろなシーンで顔を出していたんですよ。というのは、「ギレン」の作画監督を担当した土器手司さんも、前作「外伝」で描いてくださったキャラクターに思い入れをお持ちで、そうした別の作品にも登場しても納得してもらえるような「外伝」を作っていきたいですね。その場合、今回の劇画調なキャラクターイメージとは別のアニメ調な「ホワイト・ディンゴ」のメンバーを別に用意する必要があるとは思いますけど（笑）。

――そのあたりに「外伝」を生み出す喜びがあるわけですね。これからもオリジナルなものは作っていくということですか？

稲垣　作っていきたいなと思っています。ただ、前回みたいに派手なもの、例えば、オリジナルモビルスーツがガンガン出るとかというとそうでもなく、実際に戦っていたジムとかガンキャノンとかそのあたりをメインに活躍させたいです。あと、カラーリングがパッと見た時に、現実の兵器を感じさせるような色合いで攻めてみたいんですよね。あまりアニメアニメすぎるカラーリングに

プレイしたみなさん1人ひとりに認めてもらえるような「外伝」を

GUNDAM SIDE STORY 0079 ここがNEW! PART 4 アクションパートはこう変わった

●相手との相対距離がわかる表示付き

相手に照準を合わせると表示されるサイトには、機体名と相対距離とが記されている。距離の表示があるということは、相手がどの間合いでどんな行動をとるかの目安にもなるということ。敵機を自動捕捉するロックオン時にも重宝する。

地上車輌にロックオンは働かない。面倒だが下を向いてから倒すこと。

●敵航空機部隊が堂々参戦！

前作で再現できなかったことの１つが敵航空部隊の参戦である。これまでは地上の敵だけを相手にしていればよかったが、今作では頭上の敵にも注意を払う必要があり。航空機を見かけたら、早め早めの撃墜を心がけるといいだろう。

航空機はドップのほか、ドダイやマゼラトップなども登場する予定だ。

この機影はドップ?

はせず、差別化を図ろうとしています。その辺が受け入れられるかどうかっていうのは結構微妙なんですけれど、なかなか格好いいのではないかと自負しております。朝焼けの中で遠くのほうからモノ・アイの光点だけががだんだん近づいてきて、しだいにザクのシルエットになって、それを相手にするといったビジュアルがゲームで見られるわけですから。イベントでもそういった格好いい演出は多く見せていきたいと思います。

――すると今回の作品はチャレンジ的な要素も大きいのでしょうか？

稲垣　プレイステーションの「逆襲のシャア」などのタイトルは、割とああいうタイプの対戦ものをずっと作ってきた中での集大成のようなところがありますから。毎回同じようなコンセプトでは、作り手側としてもマンネリになりますし。ドリームキャストを持っている皆さんというのは、比較的新しいものを求めているんじゃないかなと思うんですよ。それで従来の物の見せ方とか考え方で作品を作るんじゃなく、ちょっと新しい物を提案して、ぜひ、意見を聞いてみたいなと思うんです。それは正直ありますね。

――チャレンジという部分でこんなことができるようになったという要素はありますか？

稲垣　まだ、検討をしている段階ですが、出撃前にジムの「セッティング」ができるようなモードを設けてみたいと考えています。どんな武装で出撃するかをプレイヤー自身が選べることによって、ゲームの展開は変わってきますよね。例えば、ジムやガンダムの持っている大きなシールドで出撃するか、「第08MS小隊」のジムが装備していたような小型のシールドで出撃するか。大型のシールドを選べば防御力は高いけれど動きに不自由な点が出てくるし、小型のシールドはそれほど防御力がないけど盾もを使って攻撃することができるでしょう。また、武器もセレクトできるとか……。そういうアイデアを盛り込んでいきたいですね。

ゲームショウに来てぜひ体験してください

――ハード面のお話もうかがいたいのですが、ドリームキャストで開発をしてみた感触はいかがでしょう？

稲垣　今までのハードに比べると、すごく細かいところにこだわって作品が作れるようになったと思います。一番すごいなと思ったのが、先ほども少し触れましたが建物をガンガン建てられて、その中でモビルスーツ同士の市街戦ができちゃうことですね。従来のハードですと思うようにビルを建てることなど容易にはできませんが、こちらは実際にそれを作り、プレイヤーが破壊することもできる。それから他の作品で使ったCGムービーのようなクオリティの高いモデルがゲームの中で完成しているため、イベントシーンもかなり素晴らしいものになりました。CGムービーに画面が切り替わるとどうしても戦闘シーンとの違和感があるじゃないですか。そうでなく、実際に戦っていたステージの中で、そのままイベントシーンに移行するのは演出に無理がなくてすごくいいと思います。

――現在の開発状況はどんな具合でしょう？

稲垣　春のゲームショウの出展時に50％くらいのものが発表できると思います。今回の記事ではまだまだザク以外のモビルスーツが登場していませんし、ライバルの存在なども謎のままですが、今後少しずつ世界観ですとかシナリオとか、全体的な内容をお見せしていきますので、それを見てガンダム好きの人が「いいな」と感じてもらえれば。ゲームショウにはプレイアブルなバージョンをご用意してお待ちしております。遊んでみた感想をぜひお聞かせください。

ドリームキャストで表現される一年戦争の新たな「外伝」。それがいかなるものになるか、断片的にでもおわかりになっただろうか？　今後の続報にも注目してほしい！

●待望のシールドを使った戦いも

これもまた、前作で再現できなかったことの1つ。インタビューにもあるように、シールドの形状によって敵の攻撃を防ぐという効果のみならず、武器として使えるものもあり。なお右のようなショルダーチャージ等の攻撃には、防御効果が薄いのであしからず。

先のミッションでは武器のみならず機体をチェンジすることも可能！

入手の経緯は様々だが、いくつかのミッションをこなすうち、新たな機体が手に入ることがある。そうした機体は作戦開始前のセッティング画面でどの機体に乗って出撃するかを選択することができる。ジムシリーズのみならず、意外な機体も!?

初期装備は面積の狭い「第08MS小隊」仕様の小型シールド。身を守るには少々心もとないが、うまく使いこなそう。

CHECK

どうなるグフのヒートロッド

ポリゴンでの再現が難しいとされるヒートロッド。これについて尋ねたところ、「第08MS小隊」に登場したワイヤー風のものを再現する方向で考えているとのこと。期待したい。

前作のグフにはなかったムチ。実現は可か!?

※写真はサターン版「外伝Ⅱ」

Dreamcast特報

今度は新日本が来た!!

群雄割拠果たして

闘魂烈伝

シリーズおなじみ

“プロレス技3すくみ”ルールが生み出すアツい心理戦

ぶつかり合う肉体、爆熱する筋肉、“キング・オブ・スポーツ”新日本プロレスの熱い闘いがドリームキャストで遊べる日が、ついにやって来た！　DCを持っているプロレス者は幸福だ!!　DCでは初登場となる闘魂烈伝シリーズだが、今回はプレイステーション版でおなじみの、簡単操作で熱い読み合いが楽しめるルール“プロレス技3すくみ”を基本としたシステムでの登場となる。これまでの作品をプレイしたユーザーはもちろん、新規ユーザーでもスグに熱い闘いを楽しめるだろう。新日が好きなら、それだけで準備は万端だ。

ついに新日本プロレスの闘いがドリームキャストに！　プロレス者集まれ！

マット界屈指のハイレベルな攻防をボタンひとつで再現。
プロレス好きならゲーム初心者でも遊べる簡単操作。

© 1999 NJPW ©1999 TOMY
©YUKE'S

の新日マットを制するのは……!?

スリング闘魂烈伝4（仮称）

NEW!

Special 特報 Report!

●トミー●7月発売予定
●価格未定●プロレス
●1～4人同時プレイ可●ぷるぷるパック対応予定
●通信対応

ついにドリームキャストに新日が来た！　プレイステーションでその3作めまでがリリースされている、新日本プロレスをモチーフとしたプロレスゲーム、闘魂烈伝シリーズの最新作がDCで登場する。蝶野や藤波などファンにはおなじみの戦士たちの熱い闘いを、DCの表現力をもって実感できるこのソフト、プロレス者ならば即チェックだ。

制作発表会には佐々木選手も参加！

2月17日に開催された制作発表会には、実技アドバイザーとして開発に参加している佐々木健介選手も出席。「実技アドバイザーとして、実際に会場で試合を見ているような、また、それ以上のものを感じ取れるゲームを作ってもらいたいと思います」と、開発陣へエールを送っていた。

佐々木選手に、DC本体がプレゼントされるひとコマも。

“プロレス技3すくみ”ルールとは？

プレイステーション版から受け継がれた「闘魂烈伝」シリーズの基盤とも呼べるものが“プロレス技3すくみ”という、読みあい重視のルールである。このゲームの技は、いかなる状況でも投げ技と打撃技を掛け合った時には打撃技が勝ち、打撃技と関節技を掛け合った時には関節技が勝つといった、じゃんけんのような性質を持っている。これによって、簡単な操作での読み合いを実現したのが、前述の“プロレス技3すくみルール”だ。右の表を見てもらえば理解しやすいだろう。

関節技は打撃技に勝つ

打撃技は投げ技に勝つ

投げ技は関節技に勝つ

PS版「3」では　クリティカルコンビネーションが生み出す新たな読みあい

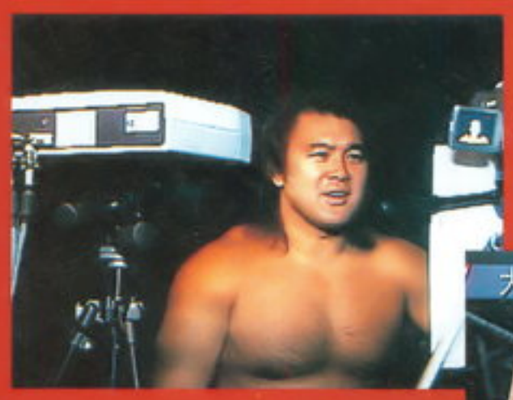
PS版では“プロレス技3すくみ”システムに加えて、“クリティカルコンビネーション”というルールが存在した。これは、規定技を特定の動きの後に決めることでその威力が増すという、各レスラーのフィニッシュムーブを再現したシステムだ。これだけはくらいたくないという相手の裏をかき、クリティカルコンビネーションとは逆の選択肢で攻めるという、１レベル上の読み合いが楽しめるこのシステム、DC版にも採用されるか!?

長州のラリアットが炸裂！　ココから移行するのはやはりあの技しかない!?

サンリ固めがカンチリ決まった！　この局面では普段よりも強力なのだ。

3Dスキャニングで顔の表情までもリアルに表現!!

記事中の写真を見ればわかるように、DC版「闘魂烈伝」のグラフィックはこれまでのプロレスゲームに類を見ないほどにクオリティが高い。これは単純にDCの解像度や色数が多いためだけではない。3Dスキャニングという技術を使ってレスラーの骨格、肉付きによる顔の起伏までも忠実に再現しているためだ。下の写真は大谷の痛恨の表情だろうか、これがテクスチャー（ポリゴン表面に絵を張りつける技術）でなく、立体的に再現されるというのだから実際に動く画面が待ち遠しい。



顔を3Dスキャニングしている現IWGP王者・武藤敬司。仰々しい機材を前に笑みを浮かべる、その自然体はさすが“NATURAL BORN MASTER”といったところか。入場シーンなど、笑顔が使用される場面もあるのだろうか？

打倒ライガーに向けて燃える若武者、大谷の勇姿。リングタイツ姿だけでなく、入場時のジャケットを着ているところを見ると、入場シーンの演出にも凝ったものが期待できそうだ。

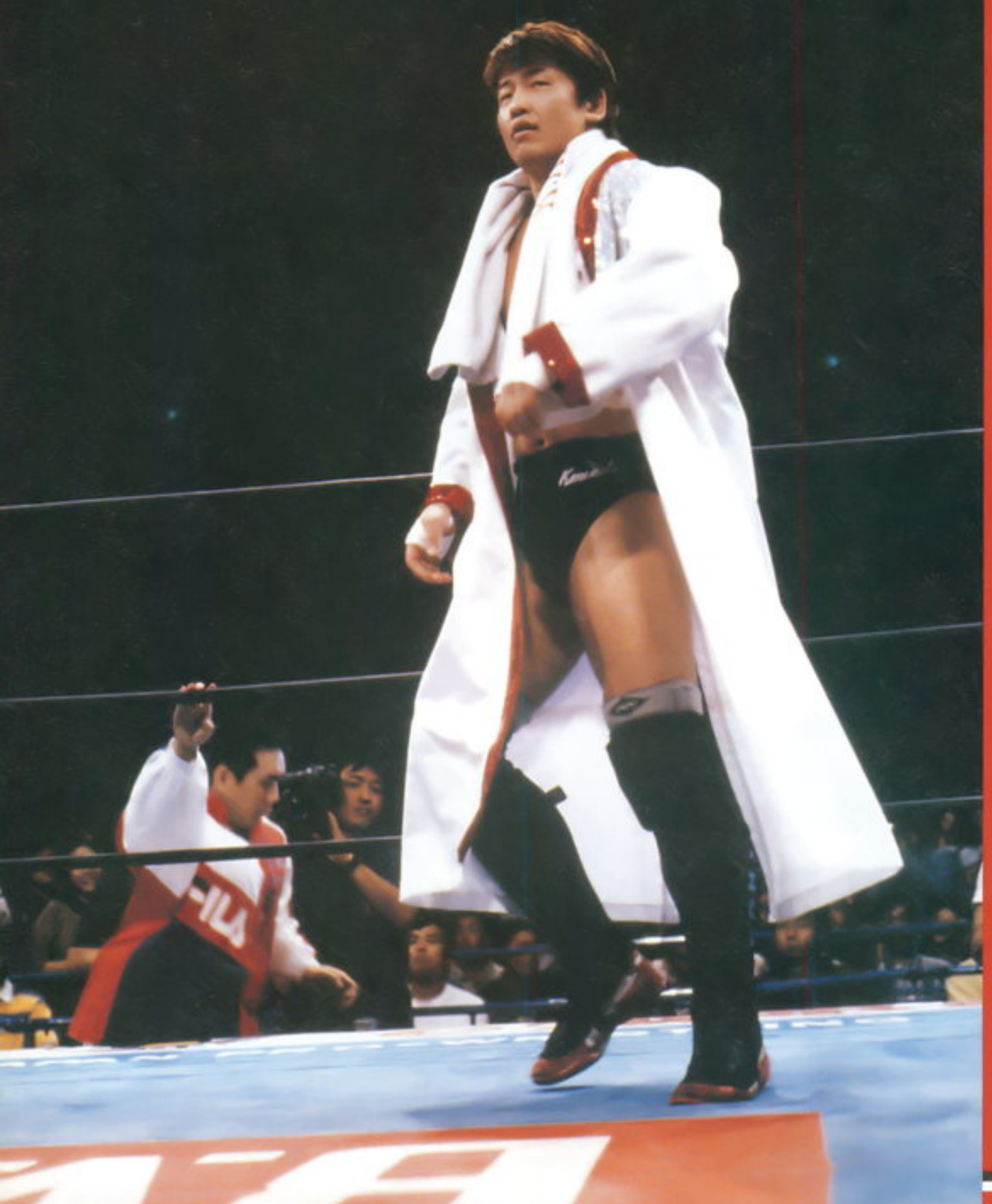
新日本ジュニアのファンにはおなじみの光景、ゴンタ顔で相手を蹴りつける金本浩二。こういった写真から表情の再現が半端ではないことが感じ取れるだろう。

PS版「3」では

顔のテクスチャーは手描き

プレイステーション版のレスラーは、動きこそ忠実に再現していたものの、顔の起伏までは表現できておらず、表情のテクスチャーもすべて手描きだった。これでも当時はかなりのインパクトを受けたものだが、顔の表情を撮影したうえに輪郭までも3DスキャニングしたDC版と並べてしまうと、その差は歴然としている。このクオリティの映像が自宅のテレビで、しかもゲームとして楽しめてしまうのだから、つぐづく凄いものだ。

PS版のモデリングをDC版のそれと比べると、さすがに見劣りする。



ビジュアルメモリの活用法は？

ドリームキャストで登場するからには、やっぱり気になるのがビジュアルメモリの活用法である。開発中の現段階で実現しそうなのが、自分の使っているレスラーの体力が手元のビジュアルメモリに表示されるというアイディア。相手の体力によって技が変わるこのゲームでは、自分の体力を相手に悟られないこのシステムはもってこいだ。

体力が少ないと棒立ちになることがあるため、相手には知られたくない。

新日本プロレスリング闘魂烈伝4（仮称）

充実のレスラーエディット機能

今回のDC版では、シリーズ前作となるプレイステーション版「3」から搭載されたレスラーエディット機能も大幅にグレードアップ。体格やコスチュームなどの見た目はもちろん、コンピュータに闘わせる時の動きまで細かく設定できる。そのため、タッグパートナーを自分で作る、なんてこともできそうだ。

オリジナルレスラーを作成できるレスラーエディット機能が、さらに充実!!

男たちの血と汗がしみこんだ、セルリアンブルーのマットに躍動する力と技。ドリームキャストの情報処理能力と表示能力が、実写さながらの迫力を生み出した。プロレスゲームの命である豪快さは見ての通り。

選手層の厚い新日本ならではの、あの選手、この選手が続々参戦!!

選手層が厚いため、豪華な顔ぶれが予想される登場選手は、新日本プロレスから橋本、蝶野、武藤ら元闘魂三銃士をはじめとして佐々木健介、藤波辰爾らトップグループの選手はもちろん、それを猛追する中西、小島、天山、永田ら第3世代も登場。あまりにグレードの高い試合内容で、ファンの評価も高い激戦区・ジュニアヘビー級でもライガー、大谷、ケンドーカシン、高岩など、おなじみの顔ぶれが参戦する。ゲームでも普段通りの熱い闘いを繰り広げてくれることだろう。最近リングに復帰したAKIRAの参戦も望まれるが……!?

フリー参戦から、晴れて正式に新日本プロレス所属となった、いぶし銀の蹴撃手・山崎一夫の参戦も決定。彼の鋭く冴え渡るキックが、DCのリングで見られる日は近い。

シブ好みの試合巧者エル・サムライ。圧倒的な印象は薄いが、気がついたときには勝っている……。

他団体からの参戦はあるのか？

PS版ではサスケや新崎人生など、他団体の選手も登場していたが、今回のDC版では彼らは参戦しないのだろうか。他団体との交流が盛んな新日本だけに、他団体の選手がまったく参戦しないということはないだろう。果たして誰が参戦してくるのだろうか!?　だけど大仁田は……。

PS版では参戦していたサスケ。DC版ではSASUKEの名で参戦!?

そして気になるUFOの動向は!?

新日本プロレスがどうしても避けては通れないアントニオ猪木という巨大な存在。「闘魂烈伝」でも2作目にしてついに参戦した猪木だが、彼はすでに引退、UFOという別の団体を作り上げている。1・4東京ドーム決戦での橋本vs小川戦以来、衝突の耐えない両団体、このゲームに登場することとなれば、とたんに夢のカードが目白押しとなるのだが……。

現在、新日本とは一触即発のUFO勢。小川の参戦はあるか!?

涼が使う技は“リアリティを感じる動き”であることが重視され、すべて新規でモーションキャプチャーされた。足もとを狙う蹴りひとつ見ても、相手の反応が細かく用意されている。

シェンムー progress

●セガ●今春発売予定●価格未定
●FREE（フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント）

「シェンムー」に登場するキャラクターの内面と秘密に迫った“3週連続役者インタビュー”から一転。今週はシステム面から見た最新情報を一挙に公開。「VF」ファンのために用意されたという新シーン“フリーバトル”や新キャラの紹介など、今週も超スクープ満載の内容に注目せよ!!

新事実発覚!!

見た、さわった!!これがウワサのフリーバトル!

「シェンムー」のバトルは、“基本的にワンボタンアクションで殴る、蹴る、走るといったアクションを、瞬時に表示されるアイコンに従って展開されるQTE（クイック・タイマー・イベント）バトル”として今まで紹介してきたことと思う。だが、同時に鈴木裕が「バーチャファンのためのアクションをすでに考えている」と語っていること も紹介していたと思う。そう、その答えの1つが、今回公開された「フリーバトル」なのである。今号はこの新要素をどこよりも詳しく徹底検証。必見だ!!

モーションのすべてが新規！「シェンムー」のためだけに作られた動きを見よ！

「VF」制作の経験から多くの技モーションデータを持つAM2研だが、本作はあえて全技を新規にキャプチャリング。“動き”をさらに徹底追求した。

坂や階段など、“現実にある世界”が戦いの舞台。高低差の概念は「VF3」をしのぐ。

横須賀を舞台に、涼が「自由自在に」戦う！

スネを蹴れば、相手はその部分を押さえて倒れる。技の当て方ひとつでも敵は異なる反応を見せる！道をはずれて、民家の庭先に行くと、井戸や洗濯物や三輪車もあったりする。日本の風景もリアル!!

Special Gift! 2.14 St.VALENTIN DAY

シェンファからドリマガ編集部へ愛のこもったアイテムが!!

突然贈られてきたシェンファ役のはづきちゃんからのバレンタインプレゼント（生チョコ&直筆サインカード）に、編集部は騒然（笑）!! 将来自慢できる?

これがドリマガ編集部に来た石垣はづきちゃんからのチョコ&カード!!

石垣はづきちゃんの手作りチョコに感激！

去る2月14日、一部のDCユーザーにはシェンファからの特製バレンタインカードが配信されたのは知ってるかな？　これは現在公開中の「シェンムー」ホームページにメールを登録してくれた人と、DCの男性ユーザー向けに電子メール配信された激レアアイテム（データ）だったとのこと。そして、編集部にはさらにスゴイものがっ!?

比較検証！

QTEバトルとの違いは?

初心者のためのアクション活劇！それがQTEバトル！

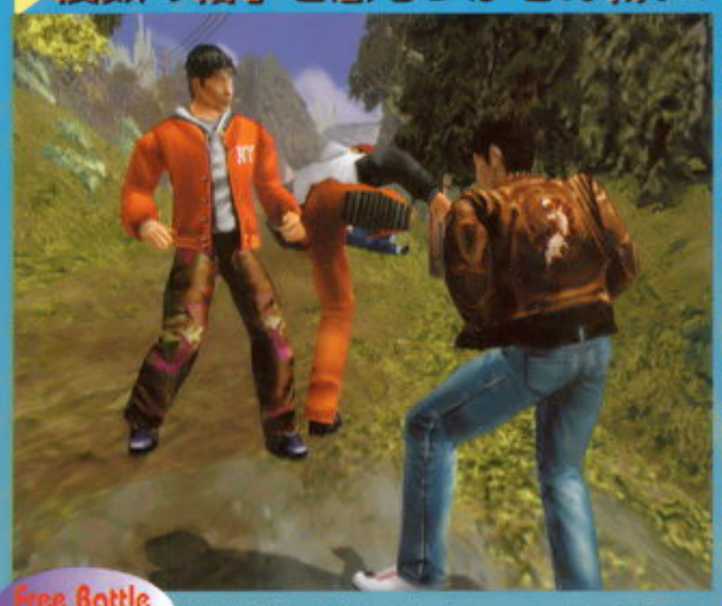
ズバリ言うと“フリーバトル”と“QTEバトル”の最大の違いは“プレイヤーが自発的に画面内のキャラクター＝涼に行動指示できるかどうか”にある。より有利な位置取りのための移動、技を出すためにコマンド入力を要する“フリーバトル”を従来の「VF」ライクなバトルだとすれば、“QTEバトル”は「より映画的な演出手法をとるための」、また「アクションが苦手な人でも簡単かつ迫力ある戦いを楽しむための」バトルと言えよう。ここでは両者の違いをわかりやすくするため、発表会でも公開された“階段でのQTEバトル”を例にその流れを紹介しよう。

ワンボタンで、展開していくQTEバトルにおける最大の特徴は、一度ボタン入力に失敗しても、ゲームオーバーになるのではなく（場合によってはゲームオーバーにもなるが）、その後の展開次第で複数にシーンが分岐していくことにある。

驚愕のフリーバトルを見よ!!

次ページは「シェンムー」が可能にしたフリーバトルのカギとなる6大要素を徹底解説!!

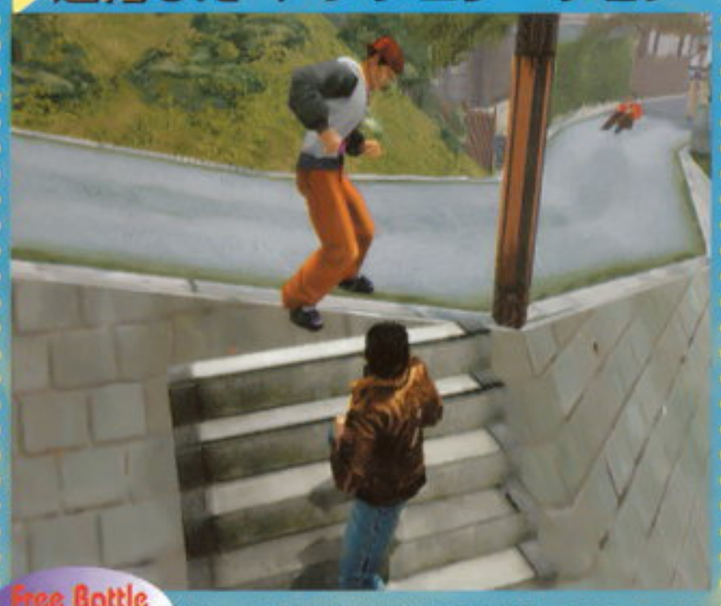
複数の相手と息もつかせぬ戦い!



Free Battle Point 1 多人数バトルをついに実現

「VF」シリーズで培った3D格闘の豊富なノウハウとAM2研の先進性が存分に生かされる「フリーバトル」第1のポイントは“複数との敵との戦い”にある。「シェンムー」では現実世界同様、相手との格闘シーンも1対1の状況に限られることはない。時には一度に複数の敵が現われ、彼らが一気に襲ってくることもある。今までにない緊迫した格闘シーンが展開されるのだ。

進化した“アンジュレーション”



Free Battle Point 2 戦いの舞台は“現実世界”と同じ

現実世界と同じスケールで創り出された本作の舞台は、従来の3D格闘のような“限定された空間=フィールド(リング)”で戦うという概念がない。“フリーバトル”第2のポイントは、「VF3」で導入された地形アンジュレーション(高低差)というシステムがより広大で自由度の高い空間で展開されているという点だ。階段などの地形効果も重要。瞬時の戦術判断が問われるぞ。

フリー=360°全方向からのリアルな戦い

Free Battle Point 3 敵は“前後左右すべて”の方向にいる

相手に背後を取られると、上の画面のように羽交い締めにされたりする。こうした場合は、相手を早く振りほどかないと追っ手に正面から攻撃を受けてしまうことも……。フリーバトル第3のポイントは、全方向の移動&格闘が、本作でついに実現された、ということだろう。地形効果だけでなく、棒切れなどの「周囲にある“物”を使って戦うこともできる」とのことだ。

Check! 使うボタンは「パンチ」と「キック」、「かわし」と「さばき」は全自動!?

実際の格闘でも不可欠な“相手の攻撃に対する防御”だが、「シェンムー」のフリーバトルでは、「技をかわす」「技をさばく(受け流す)」という動作で、“相手の攻撃を防ぐ”ことができる。つまり「VF」シリーズで見られた“ガード”ボタン操作は本作では登場しないらしいのだ。これは「防げない技、威力のある技はガードできないか、ガードしてもダメージを受けるのではないか?」という“リアリティ”を追求した結果と思われる(事実、八極拳の防御スタイルは相手の技を受け流すものだ)。ちなみに、これらの動作は自分が操作をしないでいると「自動で」行われるそうだぞ。

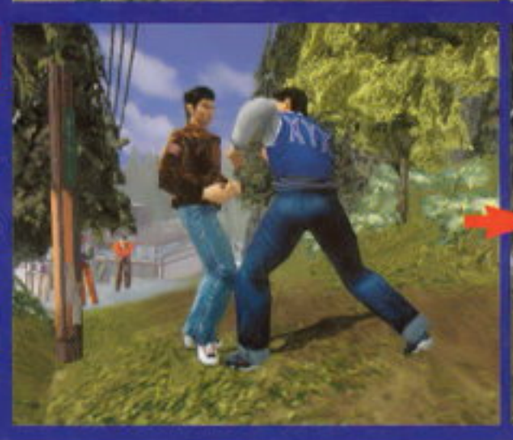
かわし

「VF3」から登場した、相手の攻撃をかわす(避ける)という動作は本作でも取り入れられている。複数の相手に囲まれた場合などは、相手を攻撃するのではなく、時には“かわすことで戦いやすくなる”状況も起きるはずだ。相手の懐にすばやく潜り込む“クイックフォワード”などの動作と複合的に組み合わせて、よりリアルな戦いを楽しむことができることだろう。さまざまな状況が用意されるのか?

相手の攻撃軸上からずれて側面～背面を取る、「VF3」的な避け動作である(画面は開発中)。

さばき

「VF」シリーズにも相手の蹴りやパンチなどをさばく(受け流す)返し技は存在したが、「シェンムー」に登場する“さばき”は攻防一体の返し技というより、“ダメージを受けないようにするための防御動作”といった趣きが強い。様々な技に対してのリアクションが必要なため、「これらのモーションは相当の数が用意されている」という。相手の技をどこまでさばけるのかなど、何らかのルールはあるのか?



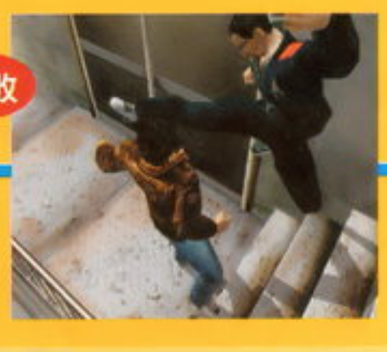
小気味良く攻撃をバシッ、バシッとさばく涼。相手の力に逆らわない自然な防御方法と言える。

QTE Battle Action—1

相手が階段を駆け下りてくると同時にQTEが「A」と指示表示されるシーン。この時に入力が成功すれば、相手の飛び蹴りをしゃがんでかわすが、失敗すれば蹴りをくらうことになる。

成功

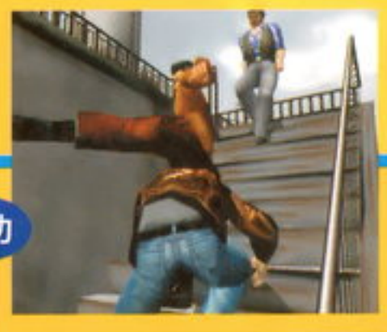
失敗



QTE Battle Action—2

Action-1で成功した後のシーン。階段を駆け上がる涼に新たな相手が襲いかかってくる。成功すれば攻撃をかわし、上の敵へと向かうが、失敗すれば壁ぎわに蹴り飛ばされてしまう。

成功



失敗

次のアクションへ続く

Check! 通常のQTEシーンは?

QTEは戦いのシーンに使われるというよりも、“様々な状況で発生するゲーム的な要素を持つショートイベント”と考えたい。QTEバトルは、その一例なのだろう。

実録!!“43人抜きフリーバトル”

スピード感あふれる戦いをリアルタイムで実現

「本当は、違ったタイプのモードを混在させないほうがいいのはわかっているんですけどね」――去る１月18日、各出版誌を集めて開かれた全国五大都市発表会 終了記念合同記者会見の最後に鈴木裕はそう語り、我々に見せたのが――「バーチャファンのための」バトルモードだった。……そう、今回初公開となる“43人抜きバトル”こそ、その時言っていた“フリーバトル”なのだ！　DC本体で氏が実演してくれたこのシーンは、まさに「進化したVFの操作システム」に見える。技の当たりどころによって毎回異なる膨大なリアクション、脚色なしのリアルなモーション、360°自在に動ける巨大なフィールド……。それでいて「誰にでも楽しめる作りとなっている」というのだから、驚かざるを得ない。現実世界を思わせる迫力の格闘シーンに君も身を投じてみよう。

「バトルの話はまだまだ深い話が結構あって、さらに他の要素と組み合わせて物語に絡んできます」と語る裕さん。さらに新要素も…!?

CHECK POINT1 View [視点]

視点も「自由自在」！相手を“注視”せよ!!

ただむやみに相手と戦うだけでなく、「様子を探る」ことも時には必要。視点を活用せよ!!

全シーンにおいてフルリアクティブである本作は、移動中・戦闘中に関わらずアナログ方向キーを併用することで様々な場所や物に視線を向けることができる。多用しよう。

危険な相手だと思ったら、戦う必要はない。戦いを避け、回避ルートだけを選択しても物語を進めることはできる。

バトル中も好きな視点で戦えるだけでなく、いったん立ち止まり物陰に隠れている相手を見る……といったことも可能だ。

フリーバトルには6大要素が詰め込まれている…

“攻撃”“防御”“移動”。「シェンムー」におけるフリーバトルは、現実と同じような仮想体験を実現するために6つの要素から新たな“3D格闘の世界観・ルール”を作り出した。従来にないシステムが生み出すプレイ感覚を誌面でお伝えしよう!!

CHECK POINT2 Advanced Action [進化したアクション]

相手の技をさばく、倒れた相手を踏みつけ次なる相手と対峙する…

パンチとキック、この２つの攻撃ボタンと方向キーを組み合わせることで、様々な技を自在に繰り出せるのだ。

「ダウンしたらその場で負け」となる。倒れた相手は現実同様に”その場にずっといる”状態に。

◀踏みつけ
道端に倒れた相手も豊富なリアクションを取る。例えば、倒れた敵を踏みつけると「ムギュッ」っといった感じにピクリとリアルに反応するのだ。これが痛快？

◀▼さばく
相手の技をかわす作業はすべてオート!?プレイヤーは攻撃と位置取りに専念するだけだ。

敵の蹴りを手で払いのける……という一連の「さばき」が成功すれば相手のバランスが一瞬だけ崩せる。

Battle Scene Check it!

⇨Ⓟ、⇦⇨Ⓟ+Ⓚ……コマンドの簡略化に注目

フリーバトル時に気になるのが、「技を出すためのコマンド入力がどういったものになるのか？」といったことだろう。これに関しては、⇩Ⓟ、ⓅⓅⓅ、Ⓟ＋Ⓚなど「VF」同様に“ボタンと方向キーの組み合わせ”で様々な技を使い分けるものになる、とのこと。ただしやや複雑なコマンド（⇦⇨ⓅⓀなど）は減らされ、「コマンドは非常に簡単なものに変更し、適当に押しても勝つという感じ（鈴木裕）」になるそうだ。もちろんテクニックを覚えればより爽快に勝てるし、戦い自体がいやならそのものを回避することもできる自由度が魅力だ。

「シェンムー」の場合

フリーバトル

方向キーと２ボタンというシンプルな構成になるのか？　詳細はまだ謎。

QTEバトル

一瞬のワンボタンアクションが運命を決めるQTE。映画的な演出を体感。

「バーチャファイター3tb」の場合

レバー＋4ボタン

格闘アクションの代表格。フレーム単位でのシビアな操作も反映される。

の全貌に迫る!!

CHECK POINT3 Move【自由に動く】 有利な位置取りのために「動け」!

相手とのバトル中でも、いつでも走り出して逃げることができる……。戦うか戦わないかといった判断がプレイヤーに対し自由(＝フリー)にゆだねられていること、これもフリーバトルの特徴だろう。現実に考えて当たり前のことが画面内でも通用する、こうした自由度の高さが戦いにもリアリティを与えているのである。

危険な状況なら逃げたほうが得策なことも。もちろん相手も追いかけてくるが…。逃げ切れるか!?

CHECK POINT4 Motion【モーション】 より自然な人間の動きを再現したモーション

鈴木裕が中国取材に出かけた際に深く影響を受けたという八極門七世宗家の呉連枝老師の、日本で唯一の正式弟子である服部哲也氏。「シェンムー」で涼が使う八極拳の技は、すべてこの氏本人がモーションキャプチャーに参加することで“本物の”八極拳の技が完全に再現されているのだ。

正統八極拳の「裡門頂肘」を見よ!

「VF」でも有名な八極拳を代表する技の1つである“裡門頂肘”。この技のモーションを一瞬見ただけでも、「VF」シリーズからのデータが使われておらず、まったく新たにモーション取りがされたことがわかるほど。まさに本物だ!

パンチ~相手に「一撃を叩き込む」

今回紹介したタンクトップの男との戦い。体重の乗せ方からして「VF」のパンチと違う。

相手を「投げ飛ばす」

「VF」の影丸が使う“太刀”に似た背負い投げだが、腰の入り方が「VF」の技データとは違っているぞ。

Go to Next Week

New Characters

今号の新キャラクター紹介は、バトルシーンで涼と対面する荒くれどもをメインに紹介。左に紹介した連続バトルだけでも、43人分のモデルが作られている。

黒人の男

体は見た目通りマッチョな体格をしており、力も強い。多少日本語を話すことができるようだ。ナンパで女好きな黒人。トムと同じく、物語冒頭となる横須賀編で登場する人物の1人と思われる。

タンクトップの男

黒いタンクトップは、ブルース・リーを意識している、というゲスなチンピラの1人。イメージボードでは危険な香りを漂わせており、すごく強そうに見える。が、実際のところは果たして……?

CG MODELINGS…

前回紹介した建福と修道女のCGモデルを初公開。服装のしなやかな質感にも注目だ。

参拝客?

見た目に強烈なおばさんだが、CGモデルでは一体どんな感じに……?

建福

甘えん坊で元気な女の子。秀瑛の家の近所に住んでおり、秀瑛になつく。

修道女

九龍城の修道院で働く心優しいシスター。敬虔深いクリスチャンである。

隊長日記 アクションへのこだわりもハンパじゃない裕さん

キャラを動かした瞬間、涼の技のモーションの動きが、「バーチャファイター」シリーズのものとは違うことに、すぐに気づくフリーバトル。記事中でも触れているが、八極拳の技のモーションは、その正統伝承者である呉連枝老師・日本唯一の正式弟子による本物の動きを再現したものだ。聞けば涼の技のモーションは、どれもすべてが「シェンムー」のために全部新たに作られた完全新作ばかりとのこと。膨大な格闘技のモーションデータを有するAM2研の資産をまったく使わず、すべてを作り直してしまうあたり、裕さんのこだわりがハンパでないことがわかろう。——実は、「バーチャファイター3」を初めて見たとき、正直なところ、どこか物足りなさを感じたところがあったのだが、その理由は「2」のモーションが結構流用されていたからだと個人的に感じていた。だが、結局時間的な理由も大いにあったのだろう。モーションに関して、「VF3」は完全新作とはいかなかった。「VF3では納得いかなった部分が本当にたくさんあったんですよ。でも、今度はあの時納得いかなった部分を解消しようと思ってるんです」。こんな裕さんの言葉を聞いて、「ああ、たぶんモーションへの執念もその中に入ってるんだろうな」と、裕さんの無念さを理解した気がした。こんな裕さんのこだわりは、きっと「シェンムー」で実るはずだ。そう思った。(たいちょう)

涼の八極拳の技。本物と「バーチャファイター」の動きとの違いは、一目見れば認識できるほど。早く見てほしい。

「シェンムー」のモーションデータは先週までの役者インタビューで判明したように、1年半近くもかかっている。

かつて本場中国へわたった裕さん。「本物」を知ってるだけに、妥協もできないのはわかるなぁ。

次号ドリマガは「シェンムー」のサウンドの秘密を探る!!

総天然色立体冒険活劇

Special 特報 Report!

完成度100%

●カプコン●対戦アクション●VM、VGAボックス、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応●1～2人プレイ
●全年齢推奨●DC版好評発売中●アーケード版好評稼働中

アーケード版の出だしも好調の中、昨日、待望のDC版がついに発売！　自宅で思う存分練習して、アーケードで対戦デビューしてみよう！　DC版ならではの要素も熱いゾ。

パワーストーン POWER STONE

MESSAGE FROM CAPCOM

今週の表紙について

これは、宝箱の中から見ているところです。主人公が、宝を見つけて喜んでおりますねぇ。でもすぐに横取りされるかもしれません。きみも宝物をとるとき、周りにいるアヤシイ人には気をつけよう!!

Dreamcast™

ドリームキャスト版 ついに発売！

DC ORIGINAL

DC版にはこんな要素もあった！

このDC版にはアーケード版にはない要素が隠されていた。キャラの視点でプレイできる新モードがそれで、これまでとはかなり違った感触でプレイが可能。新鮮だぞ。

モードの出し方はまだヒミツ。次号以降の本誌記事にも期待せよ。それにしても口ンドステージの空は美しい（笑）。

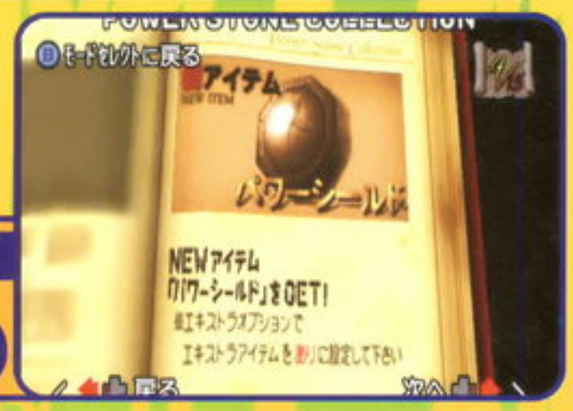
12Pページ大特集

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.　※画面は全てドリームキャスト版のものです

POWER STONE COLLECTION ★★パワーストーンコレクションの秘密

セレクターで確認できる、気になる存在の「パワーストーンコレクション」。ゲームをクリアすると少しずつ増えていくというこの要素の詳細をここに紹介！

ゲームをさらに楽しませてくれる要素が満載の「パワーストーンコレクション」。これを手に入れるためには、（一部を除いて）8人の各キャラクターそれぞれを使ってアーケードモードをクリアしなければならない。難易度、コンティニュー回数に制限はないので、どんどんプレイして、コレクションを増やしていこう。



★★★★コレクションを出す方法★★★★
アーケードモードを別キャラでクリアする

COLLECTION 1
如意棒

最初にゲームをクリアすると手に入るアイテム。射程の長い打撃武器だ。同時に回復アイテムと、エキストラオプションが出るぞ。

COLLECTION 2
機関銃

2人目のゲームクリア後に出現する、弾を連続して撃ち出す超強力な武器。これらはエキストラオプションで有無を選択可能だ。

NEWアイテム

COLLECTION 3
光線銃

3人目のクリアで出現する。レーザーを放射し、相手を痺れさせる。他の銃器より射程が短いので相手に近寄って使うのが確実だ。

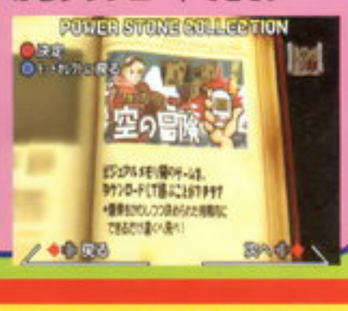
COLLECTION 4
パワーシールド

4人目のクリアで出現する。取ると相手の投げ以外の攻撃（変身中も含め）をすべて無効にするが、こちらも攻撃はできなくなる。

VM用ミニゲーム

COLLECTION 5
フォッカーの空の冒険

5キャラ目以降はミニゲームが出現。コレクションのページからダウンロードできる。

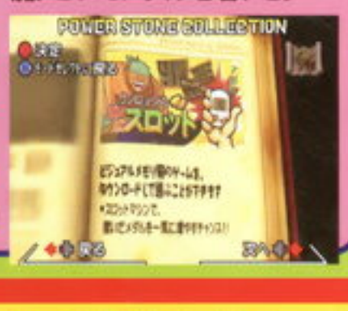


COLLECTION 6
あやめの手裏剣修行

6キャラ目のクリア。フォッカーの空の冒険に続けてダウンロードできるぞ。

COLLECTION 7
ガンロックのガンガンスロット

7キャラクリアで出現。他の2本に続けてダウンロード可能。これでメダルを増やせ。



COLLECTION 8
映画館

全員のうち誰でもいいから1人クリアすると出現するモード。それまでにクリアしたキャラのエンディングをいつでも見ることができる。

COLLECTION 9
美術館

左のミニゲームをプレイすることで出現するモード。ミニゲームで獲得できるメダルの総数が1000枚以上になると出現。設定資料集だ。

COLLECTION 10
音楽館

同じくミニゲームでメダルを2000枚集めると出現するモード。各キャラの声やステージのBGMを聴くことができるサウンドテストだ。

VIRTUAL BATTLE
バーチャルバトル

キャラの視点でバトル！

1つ目の隠しモードは、キャラの視点でアーケードモードをプレイ可能になる。2人のキャラを見る方向が違うだけで、基本システムは変わらないが、プレイ感覚はずいぶん違うぞ。

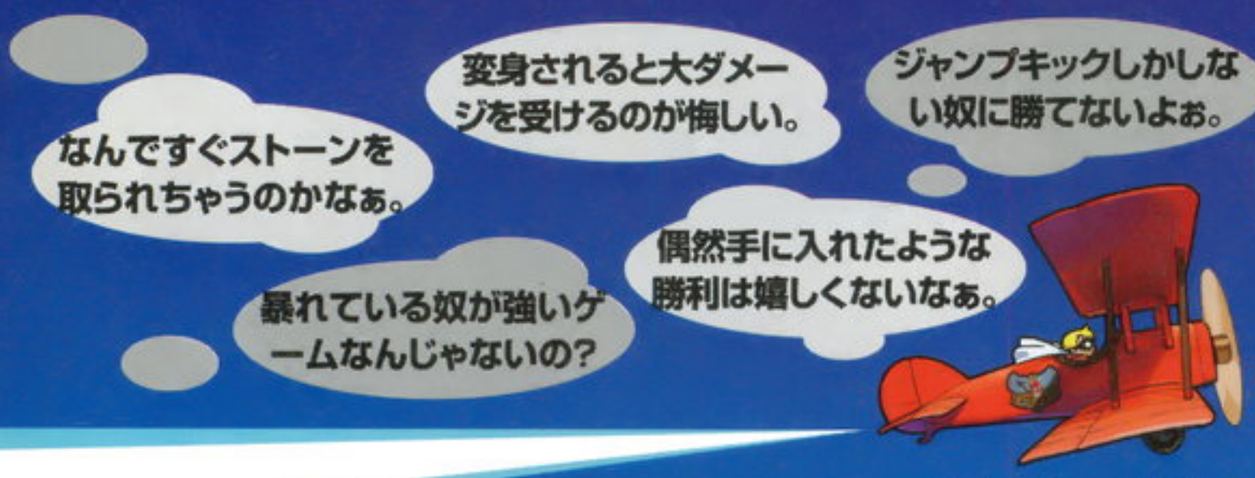
DUAL BATTLE
デュアルバトル

2Pでバーチャルバトル！

2つ目の隠しモードはキャラ視点モードで対戦プレイができるというもの。左右に分割された画面が対戦ゲームとしては非常に新鮮だ。バーチャルバトルとは別にモードが出現するぞ。

対戦でお悩みのアナタへ!!

セオリーふまえて大暴れ



アーケード版の稼働に伴い、前回は先行的にキャラクター別の対戦必勝法を紹介したが、今回はDC版発売ということで、それ以外の基本となる戦い方を詳しく紹介する。気持ち良く暴れるために必要な知識を蓄えてほしい。

駆け引きが生じる状況

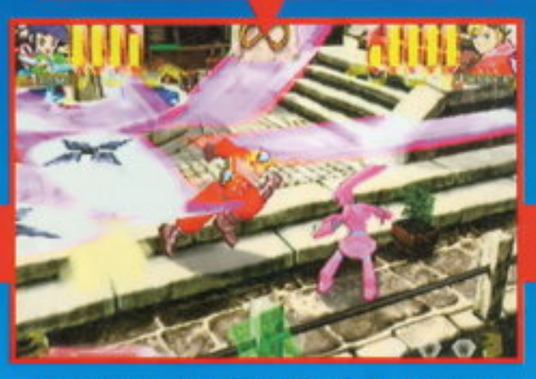
バトルスタート時

このゲームはお互いに1つずつストーンを持った状態で対戦が始まる。ここで相手のストーンを奪取しておけば、有利な試合展開を望めることは間違いないだろう。

ストーン収集時

対戦中では中核となるシーンだが、各々の技の性質から相手の行動、現在自分が位置している地形や付近にあるアイテムによってさまざまな駆け引きがある。

変身時



見事変身に辿り着けば一安心…なんてことはない。攻撃側はいかにしてダメージを与えるか、防御側はいかにして相手の変身を解くか、意外と駆け引きや選択肢は多い。

転倒時

ガードという概念が存在しないこのゲームでは、起き上がりは重要な駆け引きポイント。転倒したほうが圧倒的に不利ということはないので、決して諦めちゃダメだ。

フォッカー

標準的な能力が故にプレイヤーの腕前が反映される。変身後の必殺技をどうさばくかで戦況も変化。

勝利までの道のり

変身するタイミングとは?

変身後は、出せばまずヒットするパワーロケットを使うが、ヒットさせても投げが確定するほど隙が大きいので、体力のある序盤と後半のとどめにと1ラウンドに2回狙おう。中盤はストーンを2個まで所持し、空中投げとJP+Kを主軸に攻めること。

特殊技の使い勝手は今イチなので投げ主体で戦おう。

特殊技の性能	全般的に攻撃判定の発生が遅い技ばかりなので、乱用するのはいただけない。狙いを定めて確実に当てよう。
J攻撃	JKは説明の必要もなく、相手のストーン奪うための主力技。相手の近くで出せばホーミングするJP+Kの使い方も、他のキャラと大差はない。
背後攻撃	特に使い分ける必要もないが、強いていうなら発生が早いPを使うといい。とはいえ、その発生自体は投げとほぼ同じなので、可能なら投げを狙いたい。
天井攻撃	ぶら下がった状態のPは相手を捕捉するものの歩かれるだけで回避されるので、P+Kを使うこと。Kは当てにくいが、当たったあとはさらにKが当たる。
壁攻撃	地上では相手を捕捉する角度が狭く、発生も遅いので使い勝手は悪い。空中の壁攻撃は捕捉範囲は広いが、空中投げを狙われやすいので多用は厳禁。
柱攻撃	地上では避けられやすいので相手の近くで出すこと。空中では空中投げを狙われやすいので、柱を上下に移動するなどしてタイミングを変えて出そう。

手前と奥のそれぞれの角が戦いやすい場所だ。

このステージのポイント

他と比べて極端に広いフォッカーステージでは、変身した相手の攻撃を避けやすいものの自分が攻める立場では当てにくいという弊害も生じる。地形的には、特殊攻撃が強いキャラは手前の角、物投げ攻撃が強いキャラは奥の角を陣取るとよいだろう。また、中央には障害物がないので、ガルーダとガンロックは柱攻撃を使わないほうが無難。

打倒フォッカーの抱負

基本的な闘い方には変化はない。ストーンを取らせないのはもちろんのこと、特殊攻撃に対しての反撃を見逃すな。

変身してからが厄介な相手なので、まずはストーンのキープを優先。壁攻撃と空中投げを主体に戦っていくこと。

機動力を生かしてストーンを独占したい。相手の変身を許すのは、最悪でも相手の体力が少なくなってからにしたい。

機動力では劣るので、物を投げて相手をけん制していこう。変身されたら、三角跳びを使って回避に集中すべし。

壁付近に誘って積極的に壁攻撃を狙っていこう。相手が対処しにくい、近い距離から仕掛けるのがコツとなる。

壁際に陣取って戦うようにする。多少距離があっても、空中の壁攻撃なら捕捉してくれる。ただし空中投げには注意。

変身されるととても厄介。変身を許してしまったら、三角跳びでやりすごすこと。主戦力は物を投げる攻撃になる。

相手のジャンプには空中投げで応戦し、飛ばせないように抑える。あとはJKで攻め、ストーンを集めて変身しよう。

なにはともあれ石集め

ストーンを集めて変身したときの攻撃は強力極まりなく、対戦で勝つためには欠かせない攻撃手段となる。常にストーン集めを意識して攻めを展開していきたい。ここで紹介するストーン集めの傾向を参考にして攻め方を構築しよう。

画面下部にあるストーンレーダーのチェックは必須だが、出現位置も覚えておきたい。

相手のストーンを奪う有効な技とは？

相手が所持しているストーンを奪うためには、攻撃を加える必要がある。しかし、どんな攻撃でもよいというわけではなく、相手が転倒もしくは吹き飛ぶほどの威力がある攻撃を当てなければならない。その中でも有効な技を、まずは紹介しよう。

JK	突進速度が速く、エスケープされることのないJKはストーンを奪う技の代表格。
投げ	JKへの唯一の反撃技で、それ以外でも狙うポイントは多い。積極的に狙おう。
アイテム	数多く種類が存在するアイテムも、実はストーンを奪うための有効な手段となる。

これらの有効な技はもちろん闇雲に狙っても効果は期待できない。便利な技ほど弱点を狙われやすいので要注意。

ストーン所有数と戦い方の変化

変身時の攻撃が強力が故に、お互いのストーン所有数によって戦い方を変えていく必要もある。傾向として次のようなポイントに注意しよう。

0個	これは最も危険な状態。攻撃するチャンスがあっても、その攻撃で相手を倒せない場合はストーンの取得を優先して行動しよう。相手が2つ所有しているならなおさら。手段は選ぶな。
1個	実は0個と同様に危険度は高い。相手は果敢にストーン奪取技を使ってくるので、JKに対する対抗手段である空中投げを意識するか物を持った状態で中距離の位置をキープしよう。
2個	至福の状態。あと1つで変身でき、1つ奪われてもまだ安心できるので、自由な行動が可能となる。変身するのが理想だが、無茶な行動でヘタにダメージを受けることは避けたい。

慌てるヤツほど損をする……？

このゲームで勝利するためにはストーンへの依存性が高いのだが、それだけに執着するとロクなことがない。例えば、移動起き上がりでストーンを取りにいった場合、その場所にJP+Kを出されると、起き上がりと当時に攻撃を受けるうえに取ったストーンも奪われるという悲惨な結果に終わることもある。ストーンは重要だが、収集を狙うときに生じる隙に付け込まれないための配慮も欠かせないのだ。

残り1つを目指して追い駆けっこ。こんなときほど攻撃を受けやすい。

あやめ

機動力があるので、ストーンに頼ることなく攻めていける。変身しても強力で、自由な攻めが魅力。

勝利までの道のり

目的はやはり変身だが

機動力を発揮できるのは空中投げやJKを狙うときであり、ストーンを奪いやすいということにもつながる。相手に変身させないという意味でもストーンを集めたいが、2つ所有しているなら投げを主体とした接近戦や2段ジャンプでかき回すといい。

2段ジャンプで常に軸をずらして相手を攪乱しよう。

天井が高く障害物も少ないので広く感じる。

このステージのポイント

障害物も少なくスッキリとした構成でまとめられたステージ。天井も高いので、空中投げを狙おうとして天井にぶら下がってしまうといったミスも少ない。天井にぶら下がって移動することでちょうちんを落下させることができるが、これがヒットしたときは天井からPなどの攻撃が連続ヒットする。ダメージも大きいので狙ってみよう。

特殊技の性能	特殊攻撃は特に秀でたものはないが、小回りが利くというだけで、使い勝手は悪くないないが多用は禁物。
J攻撃	JK、JP+Kが主力となるのは他のキャラと同じだが、2段ジャンプを活用すれば相手の上空へ移動するのも簡単なので、JP+Kの使用頻度は特に高い。
背後攻撃	Pは一旦その場から離れてから攻撃する特殊な技だがリーチはなく、Kはその場からリーチのある攻撃を繰り出す。判定の発生はどちらも遅い。
天井攻撃	Pは相手の位置を捕捉したあとに攻撃、Kはその場で蹴りを出す。P+Kはと同じ動作だが、相手が近くにいると追尾するので使いやすい。
壁攻撃	地上では相手を捕捉する角度に制限があり、あまり斜めへは攻撃できないが、隙が小さいという利点がある。空中では使いにくい。
柱攻撃	性能的には地上・空中ともに他のキャラとの大差はない。空中のほうは着地後の隙が大きいので、あまり多用しないほうがいいだろう。

打倒あやめの抱負

動き回られると厄介な相手で、無理に空中投げを狙うのは危険。距離を置いてJKを誘い、後出しJKで迎撃しよう。

JKがたまらなく面倒な相手。空中投げを狙うようにしつつ、JP+Kや壁攻撃を織り交ぜてストーンを奪っていこう。

お互いに動き回るので軸を見定めることが難しく、空中投げが狙いにくい。ストーンを集めつつ空中投げを狙おう。

JKの性能に頼りがちなので、空中投げは欠かせない対抗手段。あとは物を投げてJKの牽制をし、相手の動きを止めろ。

機動力がある者同士で互角と思いきや、相手の2段ジャンプには悩まされる。柱の付近や壁を背にして戦っていこう。

無暗にジャンプせず、あやめのJKが届かない位置を保ち、壁攻撃やJP+Kで攻撃。時折、空中投げも使うこと。

歩みが遅いだけでかなり不利な状況に陥る。ストーン集めは相手に任せて、こちらは柱付近で物投げに徹しよう。

ジャンプのスピードはこちらが上なので、低高度のJK、空中投げを主体に攻める。変身は控えて戦うべし。

空中で勝つための戦ポイント

ガードが存在しないこのゲームではジャンプを使った攻守の使い分けが重要で、対戦で勝利を納めるためには避けて通れない駆け引きとなる。従来の格闘ゲームにはない新しい駆け引きのセオリーを覚えるためにも知識を蓄えよう。

とにかくこのゲームはジャンプ攻撃が強い。ジャンプ攻撃の特徴を把握しよう

ジャンプ攻撃の特徴を把握しよう

ジャンプ攻撃はどれも空中戦ではポイントとなるのだが、使い方の傾向は少し異なるので解説しよう。

乱発は空中投げの餌食だ。

JK	**特徴**：低空で出せるうえに突進速度が速いのが最大の利点。着地の隙は少ないが、壁に接触すると大きな隙が生じる。	**使い方**：相手との間合いによって出す高度を変えること。近い場合は低空で、遠い場合は高い位置から出そう。
JP+K	**特徴**：相手の近くで出すと、相手をホーミングする。それ以外の距離では垂直に落下するため、反撃を受けやすい。	**使い方**：相手に接近したときや、相手の起き上がり位置へ移動してから出すといい。とにかく近くで出すことが重要。
その他	**特徴**：空中で壁に向かってP+Kや、天井にぶら下がった状態での攻撃も相手の位置を捕捉するものが多い。	**使い方**：捕捉はするものの、逃げる相手に対してホーミングはしないので、この技は全般的に多用は難しい。

強力なジャンプ攻撃への対策は、大きく分けて3つ!!

空中投げ

空中投げは、地上の投げ技と違い、投げ判定の発生が異常に早く、有効範囲も広いという長所が挙げられる。鋭いJKに対しても一方的に勝てるほどだ。投げ判定は上方向に強いので、相手より低い位置から仕掛けるのが好ましい。相手のジャンプに合わせてジャンプ直後に入力するのが基本となるが、少し遅めに入力すれば、もし相手がジャンプしてなくともJP+Kが暴発してフォローが利く。空中投げの範囲外の攻撃、例えば遠めからのJKに対してはJKで応戦しよう。

ジャンプキック

必ず相手方向へ突進し、定められた角度で降下するという性質があるので、後方ジャンプで回避しつつも反撃するという後出しJKが反撃手段として有効だ。

あまり速く出すと軸がずれるので要注意。

物を投げつける

これも対空攻撃に使える。投げるときは相手の位置を捕捉するPが基本だが、投げるまでに若干のタイムラグがあるので、早めに投げるように心掛けること。

物を投げつけるのも有効な手だ。

ワンタン

特殊技の効果が他のキャラと異なる。変身した相手にも有効なこの特殊技の存在は大きいだろう。

勝利までの道のり

美しく暴れよう

ワンタンで特筆すべきは地上の壁攻撃と空中の柱攻撃が使いやすいことだ。詳しくは後述するとして、これらの技と持ち前の機動力で相手を翻弄するのが常套手段になる。変身は常に狙いたい要素だが、フュージュンの使い勝手が悪いのが難点だ。

相手が変身したらすぐに柱へつかまって投げを狙おう。

特殊技の性能	他のキャラとは違い、使用頻度の高い特殊技が存在するが、やはり乱用は避けたい。狙いを定めて使おう。
J攻撃	前回も紹介したが、JP+Kは低空で出すといい。これがうまく当たると技の途中で着地でき、コンビネーションまでが連続技になる。
背後攻撃	背後攻撃はPよりKの方がリーチはあるのだが、足が回転している見た目ほど攻撃判定は厚くないので、使い勝手はあまりよくない。
天井攻撃	特に他のキャラとの差は見受けられない。使用するのはもっぱら追尾性能があるP+Kになるだろう。PとKの存在は忘れてもいい。
壁攻撃	前述したが、真横への相手にも攻撃できる地上での壁攻撃が使いやすい。低空を飛ぶので、不意に出してみるのが効果的だ。
柱攻撃	接触した相手を投げ捨てる空中からの柱攻撃は、変身した相手に有効な攻撃手段。しかし、真下にいる相手はつかめないので要注意。

このステージのポイント

ガンロックやガルーダには有利なステージ。

とにかく障害物が多いステージで、おまけに天井も低い。そのためこのステージでは投げ技を狙うと、物をつかんだり天井にぶら下がったりの動作に化けやすいという弊害が生じる。逆に、パワーがあるキャラはガンガン物を突き飛ばして攻めることができるという利点もある。投げ技と物投げを使い分けることがポイントとなるだろう。

打倒ワンタンの抱負

動き回られると捕まえるのが大変。ぴょんぴょん跳ねる相手にはアイテムを有効に使って黙らせるといいだろう。

相手の壁攻撃をジャンプでかわして低高度のJKかJP+Kで確実に叩いていこう。

2段ジャンプを駆使して軸を合わせられないように注意しよう。こちらの位置感覚を鈍らせてから空中投げを狙う。

物を投げての遠距離戦から、ゆっくりと近づいてJKでストーンを奪っていこう。壁際の相手には近づかないこと。

走り回るだけで節操のない展開になる。暴れているふりをして相手のジャンプだけに集中して空中投げを狙おう。

空中投げを軸に攻め、まずはストーンを回収していく。相手がストーンを気にし始めたらJKや壁攻撃で攻勢へ。

変身されると飛び道具を避けにくいので、ストーンだけは死守したい。物投げや突き飛ばしを有効利用しよう。

JKやJP+K、空中投げといった、基本的な戦いで地道にいき、相手に変身されないようストーンを2つは保持する。

地形を使った攻め

対戦乱入時は挑戦者がステージを選択することができるが、この場合は自分が得意とする場所を選ぶのは当然だろう。そのためにも、各々の地形や地形を使った攻撃の特徴、長所などを把握しておく必要がある。

地形を使った攻撃の利点は攻撃範囲が広いことだが、隙が大きいという弱点もある。

使える場所と使う技の特徴を覚えよう

ここで言う地形を利用した攻撃とは、壁P+K、柱付近でP+K、天井にぶら下がったあとのP+Kなどなどの特殊攻撃を指す。これらの攻撃は地上と空中では全く別の技が出るが(天井攻撃は除く)、どれも相手の位置を捕捉して突撃する性質がある。現在自分がいる場所と相手の行動をよく考えて有効な技を選択、使用したい。

柱や天井からP+Kの視認は容易だが、壁に関しては扱いが特殊。歩いて登ることができない高低差は全て壁と扱われるので、写真のような場所でも壁攻撃が可能だ。

相手に近い位置での天井からP+K以外は、相手を捕捉するだけで追尾はしない。詳しくは各キャラの項目を参照。

突発的に使うのが効果的

壁、天井、柱など地形を使った攻撃は、発生がやや遅いので相手に見切られやすいという問題を抱えている。となれば、相手と間合いを取り合っているときに闇雲に出すのは、無謀以外なにものでもない。相手がアイテムを取る動けない瞬間を狙うか、ストーンの追い駆けっこ時など、突発的に仕掛けるのが好ましい。

性能差はまちまち

基本的に特殊技の入力方法は全キャラ共通だが、技の性質に関しては若干異なる。例えばワンタンやジャックは壁攻撃が使いやすく、逆に重量級のキャラは空振りすると多大なる隙が生じるという使いにくいといった具合だ。

ストーンを取りに行きつつも突然反撃に転じてみる。

物を突き飛ばす瞬間を狙って空中壁攻撃なんかも。

ガンロック

移動速度が遅いため、なにかと苦労させられるが、アイテムを活用することで活路も見えてくるぞ。

勝利までの道のり

ジャンプしたいが

破壊力を生かすためにジャンプ下降直後から出すJPからコンビネーションへつなぐ連続技を狙いたい。空中投げで対応してくる相手にはすぐに方針を変更して、一定の距離を保ちながらJKを誘発し、後出しのJKで迎撃していこう。

変身後は物投げだけで攻撃したほうがいいだろう。

ファンの近くにストーンが落ちると取りにくい。

このステージのポイント

見た目よりは狭く感じるステージ。中央には攻撃判定のある熱気が吹き出る穴と柱が2本あるが、ここをキープしておくと空中投げやJKなどをある程度防止することができる。また、その奥にあるベルトコンベアーの側面からは壁攻撃も可能なので、熱気に身体を隠してそれがなくなった瞬間に壁攻撃を仕掛けるなどの奇襲も有効だ。

特殊技の性能	重量級特有の転倒してしまうJP+Kや空中の壁&柱攻撃の使い方が難しい。使えないわけではないが。
J攻撃	ジャンプ頂点から少し下降した辺りから出すJPが強力。ヒットしたらコンビネーションへつなごう。相手との間合いにもよるが、JKは低空出しが有効だ。
背後攻撃	Pのほうがリーチはあるが、Kのほうが判定が強く、相手の攻撃より少しでも早く出せればつぶされにくい。とはいえ、多用できるほどの利点はない。
天井攻撃	他のキャラでは問題のないP+Kは空振りしたときの隙が大きいので、必ず相手の近くで出すこと。Kは他のキャラよりもリーチがあるのが特徴。
壁攻撃	地上では左右への捕捉をほとんどできないが、突進速度が早く攻撃判定の持続時間が長いという利点がある。空中では空振りすると危険だ。
柱攻撃	他のキャラとは違い、地上版は柱を引っこ抜いてスイングする。見た目通り頭上ががら空きだ。空中ではやはり転倒するので空振りが危険。

打倒ガンロックの抱負

動作が鈍いので比較的楽に戦えるが、物を突き飛ばす力があるので、障害物の付近にいる相手には警戒が必要だ。

変身すればこちらのものなので、ストーンの回収に専念。とりあえず逃げまくり、壁攻撃などの奇襲を狙おう。

軽快なフットワークで空中から攻めたてたいが、物を持った相手には近づかず、2段ジャンプで翻弄しよう。

壮絶な物の投げ合いになる。この間隙をぬって、ジャンプ攻撃で相手のストーンを奪ってさっさと変身するのだ。

機動力を生かして撹乱するのが基本だが、相手のジャンプには確実に空中投げを決めつつストーンを集めていこう。

機動力を生かし、ストーンの回収を優先する。ダメージは変身したときに与えると割り切って戦わないと辛い。

JKと空中投げの駆け引きとなる空中戦と、物を使った間接攻撃の攻防がポイント。動作の早い壁攻撃も多用したい。

変身しての攻撃にかける。相手が自分のストーンを狙ってくるまで待ち、JKや壁攻撃で逆に奪い取っていくのも手。

アイテムの活用法

どこからともなく出現するアイテムにはさまざまな物が存在するが、どれも使い方によっては強力な武器と化す。その反面、空振りすると大きな隙を露呈するという弱点も抱えている。ここではその有効な使い方を紹介しよう。

アイテムによる攻撃がヒットすれば、相手のパワーストーンを落とすことができる。

必ずある弱点をどう補うかがポイント

アイテムはP+Kで装備（つかむ）することができ、攻撃ボタンで使用できる。Pで相手方向へ、Kで現在向いている方向へそれぞれ攻撃できるが、武器を使用している瞬間には同時に隙も生じるため、アイテムはその性質と弱点をふまえて効率的な使い方を心掛ける必要があるぞ。

平面的な攻撃が多いので頭上に弱点が。

剣の類は空中で出すと攻撃手段が変わる。

ココに注意して使い分けよう

拳銃。射程距離が長く弾の速度も速いが攻撃判定自体は小さく頭上から攻められると危険。最も有効な使い方は変身した相手に連射して当てることだ。

バズーカ砲。弾の飛行速度は遅いが、爆炎の攻撃判定が広いのは魅力。やはり頭上が弱いので、相手から逃げるようにジャンプしながら空中で出すが相手に接近して狙おう。

火炎放射器。攻撃範囲はあまり広くないが、炎を放射しながら左右への回転が可能。ボタンを押し続けることで炎を出し続けられるが、小出ししながら相手を追い詰めよう。

ソード。地上では横に剣を振り、空中では剣を突き出しながら斜めに降下する。パワーソードは相手の持っているストーンを2つ奪うことができる優秀な武器だ。

鉄パイプ。剣と同じ攻撃手段で、地上で攻撃する場合は頭上に弱点ができる。使うならJKと同じ感覚で空中から仕掛けるのがいいだろう。

ハンマー。有効範囲は狭いものの、上空の相手に対しても有効な武器。空中でも地上と同じようにハンマーを振りおろすが、着地するまで隙だらけになってしまう。

爆弾。大きさが何種類かあり、制限時間もことなる。相手に直接ぶつけるより、制限時間が切れる寸前に相手に投げつけて爆風に巻き込むように使うといい。

火炎ビン。爆弾とこの火炎ビンは、使った本人でもダメージを受けることがある。障害物に接触するとその場に炎が飛び散るので、広い場所から投げるようにしたい。

手放すときは空中で

P+Kコマンドでアイテムを捨てることもできるので不要なときはすぐに捨てたほうがいいが、フェイントの意味でも空中で捨てるといいだろう。

空中でアイテムを使うフリをしてJKへ移行。

ジャック

多少クセはあるが、能力的には標準的といえる。変身を多用しての戦いを心がけるようにしよう。

勝利までの道のり

変身後の攻撃にかける！

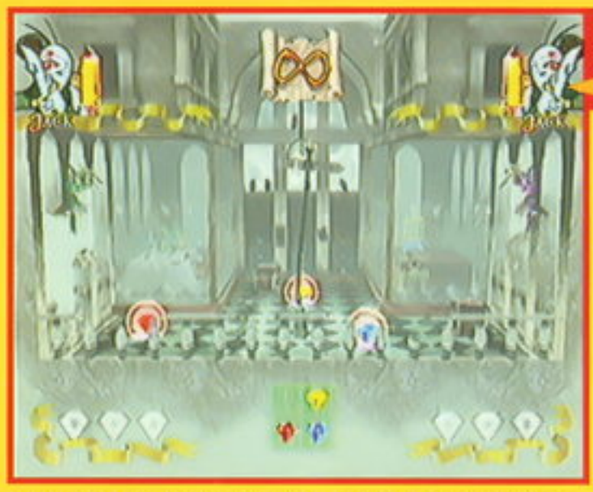
JK、JP+K、壁攻撃を使って、相手のパワーストーンを奪い、序盤から積極的に変身をしよう。変身後は相手の動きを見ながら、ローリングスラッシュで攻撃を仕掛け、最後にミザリーレインで締めくくる。終始この流れで攻めていくことだ。

ジャンプを多用する相手には空中投げで対抗せよ。

特殊技の性能

壁攻撃、柱攻撃の攻撃判定が広くスキが小さいので、多少強引に使って見るのも手。ただし、乱用は禁物。

J攻撃	JKは離れた相手に、JP+Kは相手と近いときに使っていく。JPの攻撃判定は広いが、ダメージやヒットを期待できないので、移動手段として使う。
背後攻撃	投げが安全。発生の早いものを選ぶならKがいい。ジャンプで回避されやすいが、相手のほうへと移動するし、モーションがわかりにくいのでオススメ。
天井攻撃	Pは始動時に相手を捕捉するだけなので簡単にかわされる。よってP+Kを使っていこう。Kは相手もぶら下がっていて、かつ接近状態で使うくらい。
壁攻撃	空中では相手を捕捉して飛びかかる。判定も広く、離れた相手に有効だ。地上ではさらに判定が大きくなるが、隙も大きいので多用するのには不向き。
柱攻撃	よじ登ってからの攻撃は、空中の壁攻撃と同じなので使い方にも違いはない。地上でP+Kを使って柱を捕まえての攻撃は近距離の奇襲に使うといいだろう。



手前のエリアが比較的広く、回避行動もしやすい。

このステージのポイント

左右にあるショーウインドウがステージを狭くしている。このガラスを割れば移動可能エリアが広がり、さらには投げつけられる物も増える。ただし、それでもこのステージは狭い部類に入るので、回避行動がとりづらいのがネック。壁攻撃や柱攻撃などの強いキャラに有利なステージ構成となっている。

打倒ジャックの抱負

ジャック特有のJPを着地に反撃するのは危険なので空中投げを狙おう。また、地上の壁攻撃にも空中投げで。

同キャラだけに、戦法はまったく一緒。相手のジャンプに対して空中投げで対応できるかが勝敗のカギを握る。

空中での壁攻撃の判定が強く、へたに迎撃を狙うよりジャンプで逃げるのが得策。ストーンを優先して戦いたい。

物投げを多用して、ジャックの接近や壁攻撃を牽制。常にジャックと距離をおいて、相手の出方をうかがおう。

相手の特殊技を誘発して空中投げを狙っていきたい。基本的にはストーンをかき集めて飛び道具で攻めよう。

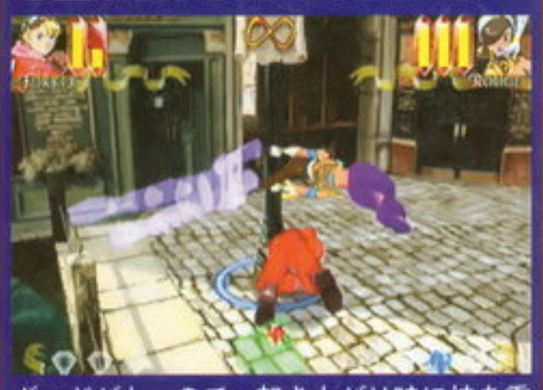
ジャックのジャンプを誘って空中投げを狙っていきたい。パワーストーンもできるだけ集め積極的に変身すること。

まずはストーンを死守することだけを考えたい。1つでも所有している場合は、一定の間合いを保ちJKを狙おう。

できるだけステージ中央で戦い、ジャックの特殊攻撃を未然に防いでいく。あとはJKや空中投げを主体に攻める。

起き上がりの攻防

ガードがないことで最も怖いのは起き上がり。この時に攻撃を重ねられたときは、もちろん防ぎようはない。しかし、起き上がりに攻撃を重ねさせることを防ぐ手立てはある。それは何を隠そう移動起き上がりからのジャンプだ。



ガードがないので、起き上がり時に技を重ねるのは非常に有効だが……。

安全に起き上がる術とは？

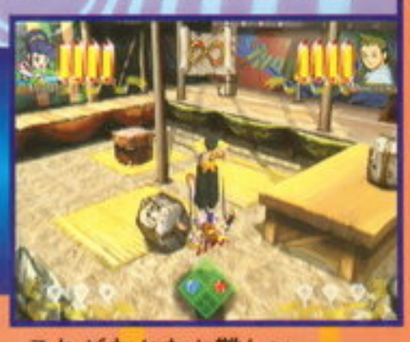
起き上がりに攻撃を重ねられないための行動は実に簡単。移動起き上がりで相手から離れるように移動してジャンプするだけ。しかし、自然に起き上がるのを待つのではなく、頃合いを見計らってジャンプするのだ。あとはジャンプするタイミングを毎回変えていけば完璧だろう。

相手が攻撃を遅く出すなら早めにジャンプ、逆の場合は移動起き上がりで逃げてから跳ぶ。

起き上がりに有効な攻め方とその対策

攻め側

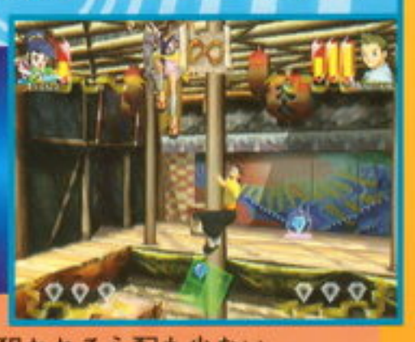
移動起き上がりとジャンプの組み合わせが安全な手段だとするならば、空中投げを狙うのが有効な攻めとなる。相手の移動起き上がりを走って追いかけ、ジャンプしたところで空中投げを狙うのだ。空中投げが成立しなかったときにJP+Kが出るように、投げの入力は少し遅らせるとよいだろう。



対策は簡単だが実際やってみると、これがなかなか難しい。

守り側

相手から逃げるように移動し、さらに相手から離れるようにジャンプするのが基本。毎回同じタイミングで起き上がっていると危険なので、その都度変化をつけて起き上がること。ちなみに移動起き上がりは前転を4回繰り返すと自然に起き上がってしまう。この前転中は無敵状態なので安全だ。



柱や壁が近くにあれば空中投げを狙われる心配も少ない。

ガルーダ

物を投げての牽制から、相手のストーンを奪うことを考え、落ち着いて戦うことが勝利のカギとなる。

勝利までの道のり

相手により変身を控える

スピードを生かす相手には、こちらが変身しても攻撃を当てにくい。よって、相手が変身できないよう、物を投げていき、隙を見てJKやJP+Kで攻める。逆に動きの遅い相手なら、変身をして畳みかけていこう。

変身し、パワーストーンを減らすのも有効な手段だ。

段差を利用して攻撃をやり過ごすことも可能。

このステージのポイント

比較的広いステージで回避行動がしやすい。変身されても攻撃をかわしやすく、また、かわされやすいということだ。ただ、激しい段差や障害物が多いため、ジャンプを上手く使う必要がある。テーブルなどの投げられる物も多くあって、物投げを得意とするキャラには有利なステージといえるだろう。重量級キャラ向けのステージだ。

特殊技の性能

モーションが大きく隙が目立つ。相手の動きをよく見て、慎重に使っていこう。

J攻撃	JKはストーンを奪うため、JP+Kは真下の相手への奇襲に使うのが基本。JP+Kは隙が非常に大きいため、そうそう乱発できないので心して使うこと。	天井攻撃	相手と近いなら、P+Kで強引に攻めるのがいい。ぶら下がっている相手にはKで攻撃を仕掛けるのも手だが、接近状態でなければ当たらない。
背後攻撃	Pは投げにとなって相手は投げ外し不可能だが、確定ダメージにはならないため、通常の投げを使うほうがいい。Kは遅いので使い勝手はイマイチ。	壁攻撃	地上の壁攻撃は相手をあまり捕捉しないが隙が小さく、空中では捕捉が優れている代わりに隙が大きい。双方とも、壁際での奇襲程度に使っていこう。
		柱攻撃	地上で柱を捕まえれば、武器として使用し、よじ登った際には体当たりを繰り出す。柱攻撃は攻撃範囲が広いので、狭いステージなどでは役立つはずだ。

打倒ガルーダの抱負

空中投げと後出しJKを狙いつつストーンを集めるのが基本。相手のJP+Kなどの空振りには確実に反撃しよう。

変身されても、歩いているだけで必殺技のほとんどを回避可能。物投げに注意しつつ、JKや壁攻撃でストーンを奪え。

破壊力に対抗するために積極的にストーンを回収していきたい。変身後は必殺技よりも物投げで攻めよう。

物の投げ合いが予想されるので、これを読んでJKやJP+Kでストーンを奪い、変身して大ダメージを与えよう。

とにかく走り回り、相手のJKを誘って迎撃していきたい。相手が物をつかみ始めたら、アイテムで対抗だ。

つかず離れず、JKのヒットするギリギリの距離をキープ。迂闊にジャンプしたところを空中投げで迎撃していくのだ。

物を投げる能力は五分だが、JKが届かない距離ではそれが主力となる。あとはいかにストーンを集めるかだ。

他のキャラ同様、物を投げる時にジャンプ攻撃で攻め、ストーンを集める。積極的に変身して攻撃を加えていこう。

攻めの変身後

変身すると相手の攻撃を受けてものけ反らないうえに、通常技がパワーアップ、さらにはJ+PやJ+Kで回避の難しい強力な攻撃が可能となる。こう聞くと凄まじい変化を遂げたような感覚に陥るが、考えて行動しないと損をするぞ。

基本的にはパワードライブを出しまくったあと、最後にパワーフュージョンを決める。

状況に応じた必殺技を使おう

耳にタコができるほど解説していることだが、変身後の攻撃もやはり技の性質を知ることが大事である。ほとんどのキャラが近距離用と遠距離用の攻撃を持っているので、まずは間合いに応じて使い分けよう。避けられると投げ技を狙われる恐れのある技はさらに工夫が必要だぞ。

1回のジャンプで投げ範囲に入ってこられる間合いでは様子を見たほうがいいだろう。

実は必殺技を使わないほうがコワイのだ!!

パワードライブが当てやすく、破壊力のある場合はガンガン使って構わない。しかし、逃げるのが上手い相手だと、無理に連発してゲージを無駄に消費し、パワーフュージョンを出さざるを得ない状況に自らを追い込んでしまう。遠距離の相手に確実にダメージを与えるには、物を持ってジワジワと接近していくのがオススメだ。地味な手段だと思われるが、ゲージの消費もなく、失敗しても何度もやり直しがきくうえに、1発でも当たればゲージ1本を奪うことができる合理的な手段なのだ。

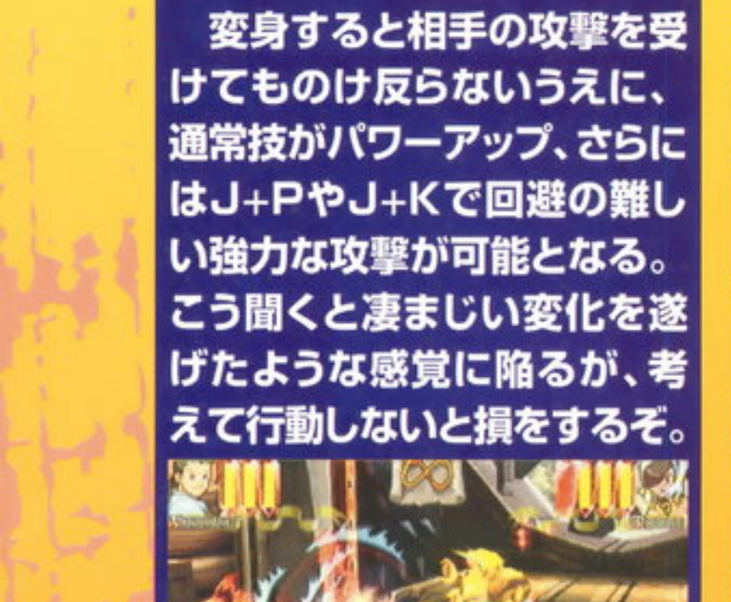
近寄り過ぎてもエスケープされるので要注意。物を投げまくったあとはフュージョンへ。

変身が解けたときは?

変身が解けたときは大きな隙が生じる。反撃を回避することは不可能だが、投げ技を狙われた場合は投げ外しが可能なので、とりあえずP+Kだけは入れておこう。

最も有効な反撃手段は物投げかJP+Kが正解。

ルージュ



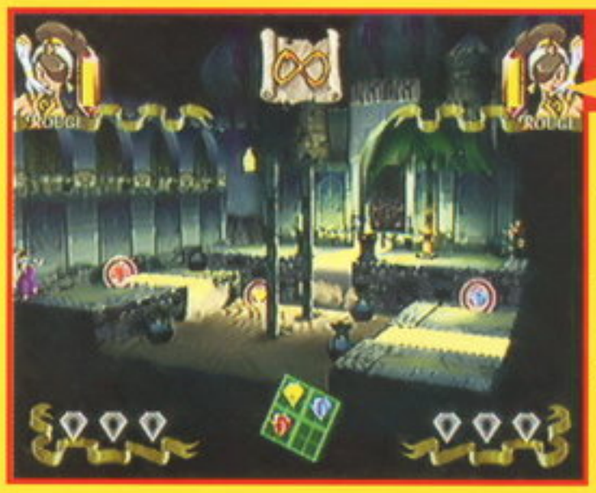
平均的な能力のため、状況を的確に判断できるかどうか。プレイヤーの技量が問われるキャラだ。

勝利までの道のり

変身は積極的にせよ!!

変身による攻撃が回避されづらいため、序盤、終盤に関係なく、常にストーンを集めて変身していく。ストーンを奪う際はジャンプを控えて相手がジャンプするのを待ち、空中投げで応戦しよう。相手のジャンプを抑制してからJKで攻め始めろ。

接近戦になったら、JP+Kで攻めてみるのもいい。



回避重視なら奥。攻撃重視なら手前で戦うこと。

このステージのポイント

天井のないステージで、2段ジャンプのできるキャラにとっては、非常にプレイしやすい。ステージ自体も広く、変身されても攻撃をかわすのが楽。ステージ中央は、柱や段差の壁を使っての特殊攻撃が得意なキャラに有利である。また、相手よりも低い位置になりやすいので、空中投げを狙うならこのエリアをぜひともキープしておきたい。

特殊技の性能

思ったよりスピードに恵まれておらず、隙も大きめなので乱用は控えること。

J攻撃	接近状態ではJP+K、距離があるならJKと使い分ける。JKはストーンを奪うためと割り切って使う。JPは着地際の隙をフォローするのに使え。
背後攻撃	攻撃の発生スピードからいえば、Pか投げ。投げ抜けされることを考慮すると、Pが一番安全。Kはスピードが遅く攻撃範囲も狭いので使いにくい。
天井攻撃	Pの攻撃は、他のキャラよりも飛距離が増している。かといって、捕捉性能に優れているわけではないので、使い道は他の技同様に変わらない。
壁攻撃	空中の壁攻撃は、捕捉性能が優れていて、さらに遠くまで飛んでいくと高性能。壁際ではこれを多用したい。地上のは追い詰められた際の脱出に使おう。
柱攻撃	柱を挟んで向かい合ったときや接近戦の場合は、地上で柱を捕まえての攻撃。相手と距離が開いたときには柱によじ登っての攻撃と使い分けるようにする。

打倒ルージュの抱負

変身後の攻撃は回避しやすいので戦いやすい相手だが、その他は標準的なので油断せず、変身をメインに攻めよう。

スピード的にはほぼ互角なので、JKやJP+Kなどの応酬になる。空中投げを織り交ぜながら戦っていこう。

全体的にこちらが有利だが、JKの対策をしっかりしておかないとキツイ。相手の行動パターンを読んで空中投げへ。

相手が離れるようなら物を投げていき、これを嫌って接近してきたら、JKや空中投げを使って応戦していこう。

小回りを利かせて常に間合いを変化させていこう。相手に変身されたときは空中からの柱攻撃でゲージを削ろう。

空中投げ狙いの戦いになるので、低高度のJKを使って相手の空中投げを防ぎつつ、ストーンの回収を心がけよう。

変身されると危険だが、無理に攻め込むこともできないので、相手の行動に合わせた返し技と物投げで対抗だ。

低高度のJK、空中投げでルージュのジャンプを抑えつつ、接近していく。壁攻撃には細心の注意を払うこと。

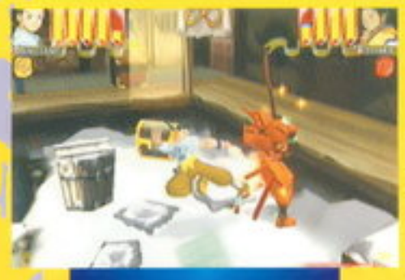
変身後の攻めを攻める

相手に変身された場合、絶望感に襲われながらも狭いステージ上を必死に逃げ惑うしかないと思われがちだが、実は反撃する手段は意外と多い。もちろん反撃にはリスクは伴うが、それが成功したときは形勢逆転も夢ではないのだ。

変身されてもうなだれるのは早い。油断した相手に一矢報いてやろう。

変身した相手に有効な攻撃は、投げ技とアイテム攻撃

変身した相手は本当に強いのか？　そう聞かれたらYESと答えるしかない。しかし、まったくお手上げかというと、そうでもない。ただ、困難だというだけで、決して反撃が不可能ということはない。唯一有効な反撃手段はスバリ投げ技で、さすがののけ反り無効状態も、これだけは防ぐことができないのだ。その他にも、拳銃の連発というのも有効な手。連発すれば相手は身動きが取れず、パワーフュージョンを使わざるを得ない状況まで追い詰められるぞ。



リスクはあるが、吹き飛ばない状態を利用して、ジャンプ攻撃からの投げも有効である。

のけ反り無効状態でもダメージは与えられる。相手の体力が少ないときは思い切って攻撃だ。

投げを狙うポイントと、それまでの過程はキャラごとに違うぞ

変身した相手に投げ技が有効なのはわかったが、では、いつそれを決めるのか。基本的にこのゲームの攻撃は相手の位置を捕捉するようになっているが、それを逆手に取ることで反撃が可能となる。例えば飛び道具のパワードライブを出された場合、その飛び道具がこちらの位置を捕捉したあとにジャンプできれば回避しつつも着地後に投げ技を決められる。こうした手段が基本だが、攻撃判定が発生する前に投げたり、攻撃の最中に投げるなどポイントは異なる。

飛び道具の場合……

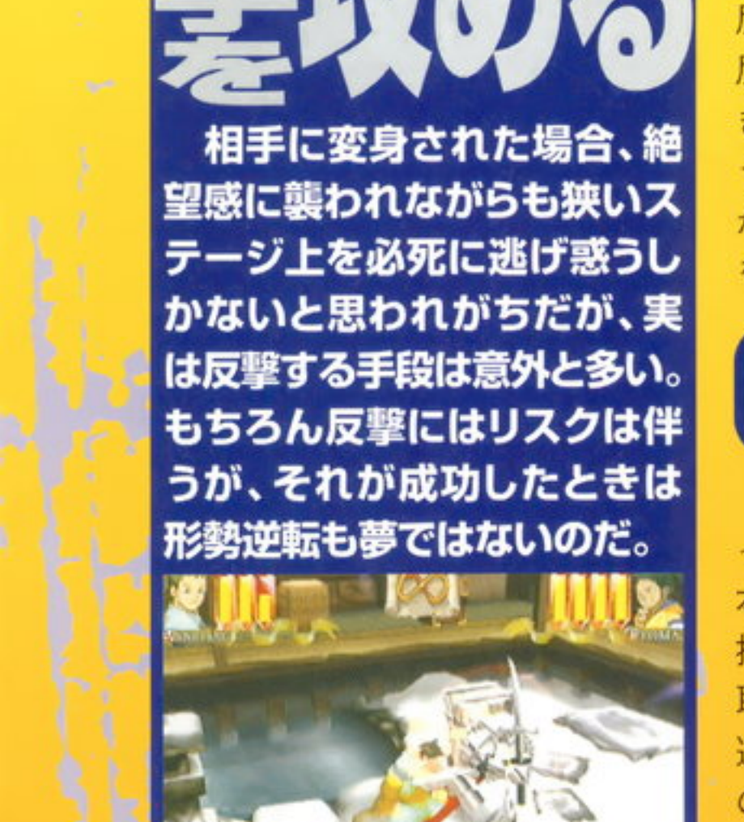
相手の技の性能にもよるが、1回のジャンプで投げ間合いに入れる辺りでそれを誘い誘発したら相手方向へジャンプして、着地と同時に投げ技を決める。

直接攻撃の場合……

飛び道具以外の攻撃手段の場合は、その技ごとに投げポイントも異なるが、大部分は攻撃判定の発生前に投げることができるので、遠くに逃げるのも考えもの。

ワンタンに関しては逃げたほうが得策。こういう状況では迷わず空中投げを狙え。

竜馬



コンビネーションが遅いくらいで、他は平均的なキャラ。変身後の攻めで戦いのイニシアチブを取れ!!

勝利までの道のり

変身後の攻撃がカギ！

JKやJP+Kで相手からストーン奪って変身したら、無暗に攻撃せずに相手との距離を詰めていく。逃げ回るようなら空中雷刃剣を１発だけ出してから接近していくといい。接近したなら天地両斬をお見舞いする。動作が遅い相手には乱れ斬刀を使おう。

試合全体を通し、変身からの一撃を狙っていくこと。

高低差を利用した戦い方が勝利のカギを握る。

このステージのポイント

屋根に上がれるので、高低差は全ステージ中最高。変身した相手の攻撃を屋根の上でかわし続けるといったことも可能だ。ちなみに、屋根の上へと飛び移るときは無防備。下手をすれば空中投げを狙われるので注意。投げられる物は少ないがステージあちこちに散らばっているので、物投げの得意なキャラが戦いやすいところだ。

特殊技の性能	多少スピードに難はあるが、ジャンプスピードを生かして攻撃の間をずらしていこう。
J攻撃	JKは離れたところから使い、JP+Kは接近状態で使うといい。ただし、ジャンプの落下速度が速いので高度調整がしづらいのが欠点。
背後攻撃	攻撃範囲に優れたPを使うのが定石。ちなみにP+Kは投げとならず、Pと同じ攻撃を繰り出すだけ。その分迷うことなく攻撃を繰り出せるはずだ。
天井攻撃	P+Kで捕捉できない距離の相手にPを使うくらいで、これといって特筆すべき使い分けはない。Kはお互いがぶら下がっている状態で狙う程度である。
壁攻撃	壁際に追い詰められたとき、空中の壁攻撃で反撃するようにしよう。相手との距離が近い場合は地上の壁攻撃にして、回避行動と奇襲を兼ねてみる。
柱攻撃	よじ登り中から繰り出す攻撃は投げに似た属性なので、ヒットすれば途中で空振りすることはない。地上は多段ヒットだが、使い道は他のキャラと同じ。

打倒竜馬の抱負

基本的な戦い方に変化はない。変身されたらあまり離れずに居合斬を誘発し、ジャンプからの投げを狙おう。

JKが意外と厄介なので、空中投げを狙ってこれをつぶしていこう。あとは壁攻撃を使って相手の出鼻をくじく戦法で。

避けにくい乱れ斬刀も機動力を生かすことで避けることもたやすい。ストーン開放時はJP+Kで反撃しよう。

変身されると非常に厄介。ストーンを2つはキープする。変身されたら強引に投げを狙うかジャンプで逃げろ。

相手に変身されそうになったら柱付近に位置し、居合斬に合わせて空中の柱攻撃を仕掛けていきたい。

空中投げの決めづらい相手なので、壁攻撃やJK、JP+Kを使って攻めていこう。相手にストーンは取らせるな。

ストーンを最低でも1つは所持して、物投げを主軸に攻める。相手が跳ぶようになったら空中投げを狙おう。

いかに変身していくかがカギ。相手がストーンをとろうとするところをJKやJP+Kで攻めてからストーンをとろう。

SPECIAL INTERVIEW プロデューサーが語る、開発秘話

POWER STONE プロデューサー

手塚 武 TAKESHI TEZUKA

ハロカブ「週刊パワーストーン」でもおなじみの手塚氏。代表作は、「ワンダー3」「キャディラックス」「X-MEN」「MARVEL SUPER HEROES」などなど。

既存の常識を打ち破った冒険活劇アクションゲーム「パワーストーン」は、今日のゲーム事情に新たな一石を投じた。簡単操作で3D空間を自在に動き回れるゲームシステム、ガードなしの対戦スタイル、そして家庭用と業務用の同時リリースなどなど、数々の挑戦についてプロデューサーの手塚氏にお話をうかがった。

既存にないスタイルの対戦ゲームを目指した

――この「パワーストーン」の企画の経緯からうかがいたいのですが？

手塚　いくつかあるんですが、いわゆる「3D格闘」と言われているゲームは、基本的に2Dゲームの立体物系というイメージがありますよね。見た目が3Dになってきたんだから、そろそろ中身も本当の3次元のゲームが出てきてもいい頃じゃないかということ、それから格闘ゲームというジャンルそのものがマニアックに進化してしまい、ここでもう一度マス（大衆）向けの取っつきのいい開けたゲームを作りたいなと思いまして。

――何度も何度も聞かれてはいると思うんですが、見た目やシステムがよく似たゲームが、PSにありますよね？

手塚　3Dに関しては、多分業界全体に同じ様な欲求が同時に出てきたからでしょうね。ただ、中身に関しては方向性が全然違うと思うんですよね。

――3つの石を奪い合って変身させて、という内容は初期の段階から固まってたことなんでしょうか。

手塚　「奪い合わせる」ことによって別種のゲーム性を持たせるというのは、当初から決まっていましたね。集めたあとにコマンド入力で変身とか、個数で持続時間が変化するとか、ここにたどり着くまでにいろいろ試しましたけど、やっぱりわかりやすいほうがいいだろうということで、この形に落ちつきました。

――操作に関してはいかがでしょう。PKJの3ボタンでここまで何でもできるというのは？

POWER STONE CHECK! インタビューで判明した、数々の新事実！

1 制作スタッフは、2Dと3Dの融合

今回のスタッフは、「X-MEN」シリーズチームと「私立ジャスティス学園」チームから構成されたとか。なるほど、確かに過激な演出とハチャメチャで何でもアリなところは、両者に通ずるものがあるね。

MARVEL SUPER HEROS

アメコミキャラが大暴れする、ド派手な演出が気持ちいい2D対戦格闘。

私立ジャスティス学園

これまたド派手な演出がウリの3D対戦格闘。PS版は育成モードが◎。

2 DC版は操作がフレンドリーに

オプション画面の「ボタン設定」でボタン配置を自由に設定できるが、マニュアルには記されていない「アクション」という役割がある。物を投げたり、アイテムを使用したりと、CPUが状況に応じて自動的に技を繰り出してくれるのだ。そして、アナログ方向キーはエスケープしやすいので、初心者はこの組み合わせで遊んでみてはいかがだろうか。 また、項目の中で「挑発」というのもある。

状況に応じて様々な攻撃を自動的に使い分けてくれる。「ジャンプ」と「アクション」の2ボタンだけでも、十分に楽しむことができるぞ。

アーケード版で「挑発」は、スタートボタンに割り振られている。

〈アニメ版の設定資料を公開！〉

3 キャラクターが誕生するまで

どこかで見たようなキャラもいるが、「マスを狙うと類型化してしまうというのは、どうしてもあるんですよね。例えばみんなが思い描くヒーローというのは、ある程度似てるところに着地するじゃないですか。結果的に似てしまったというのが本当のところなんですけどね」（手塚）。アニメ化に関しては「キャラのタッチがマス狙いだったということと、立ち上げ時で知名度のないゲームを、アニメやマンガなどで一緒に育てていきたいという思いがありまして」（同）とのこと。

「カードボタンをなくしたとき、対戦格闘を脱皮できたと思った」（手塚）

手塚　これはもう試行錯誤の繰り返しでしたね。６ボタンの時期もありましたし、極端に少ないときは攻撃とジャンプの２ボタン、なんてレベルまで進んだんですけどね。最終的にこの仕様に固まったのは、ＰＫは攻撃手段としてすごくわかりやすいということと、攻撃が２系統に分かれていることで、何かしら選択肢をつけたいときに使い分けができるだろうという理由からです。僕らは既存ジャンルのバリエーションではなく、完全に別ジャンルを作ることになるなと思っていました。でも、本当に対戦格闘を脱皮できたと思ったのは、ガードボタンをなくしたときですね。それがあると、どうしても対戦格闘系の亜流から脱却できない部分がありまして。

ガードがなくても、対戦は成り立つ。既存の概念は捨ててプレイしよう。

やり込んでもらえれば、きっとカプコンのゲームだと思うはず

――勝負するゲームですから、つまり駆け引きの要素は必要ですよね。そのチューニングはどのように？

手塚　今の対戦格闘というのは、２択のゲーム性ですよね。立ちガードかしゃがみガードかという関連性の中で、いつガードを崩していつ殴り込むかという、極端に言うとそこに集約されますよね。でも「パワーストーン」は、３Ｄ空間を自由に動けるのに、ガードする・しないっていう要素で駆け引きさせるのはちょっと違うかなと。そこで、その場の状況や地形を見て判断するような駆け引きの要素を盛り込まなきゃダメだなと思ったんです。僕らは「ミクロな駆け引き」ではなく、「マクロな駆け引き」と言っているんですけど。でも、既存にないスタイルのゲームなので、方向性が見えなくて苦労しましたね。チューニングの大事さというのを、改めて痛感しました。「できる」というのと「できるようにさせる」というのは、意味が違いますからね。

――「石を集めれば勝ち」「必殺技が強すぎる」と評価をする人もいますが？

手塚　それは意図的でもあるんですけどね。やっぱり変身したほうが強いって思ってもらわないと、みんな集めないじゃないですか。通常技だけでＯＫだったら、従来の格闘ゲームと何も変わりませんからね。そこで、相手に取らせないためにはどうするか、逆に取られたらどうするかっていう二次的な駆け引きが生まれるわけですよね。でも完全に無敵じゃなくて、各必殺技には弱点もありますし、避ける方法もありますから。バランスはちゃんと調整していますので、ガンガンやり込んでいただければ「単に取り合うだけのゲームじゃないんだ。やっぱりカプコンのゲームだな」ってわかっていただけると思いますよ。

――ところで、ＮＡＯＭＩ基板はいかがでしたか？　スペックなどは。

手塚　いいですね。諦めずにすむ機能がいっぱいありますから。今までは企画の初期段階で削られていたような仕様も、ＮＡＯＭＩはオッケーですからね。「できないからダメ」ということが、ほとんどない。

――ＮＡＯＭＩはＤＣと同性能ですから、家庭用もある程度念頭に置いて作っていたんでしょうか？

手塚　そうですね。なるべく早くＤＣで出せたらいいねとはスタッフと話していましたけど、まさか同時期とは（笑）。正直、スケジュール的にはメチャメチャきつかったですよ。コンバートするだけだったらすぐなんですけど、いろいろと不具合もありまして、それを修正するのが大変でしたね。

――今後の予定というのは？

手塚　業務用の人間ですので、またＮＡＯＭＩで何かやっていきたいですね。これからはさらにコンシューマを視野に入れていくべきだと思いますから、ＤＣユーザーも期待していてほしいですね。

――ありがとうございました。

「変身したら勝ち」ではない。やり込めば絶妙のバランスで成り立っていることに気付くはずだ。

特別企画　全国6カ所のジョイポリスで、"チャレンジ！「パワーストーン」"ドリマガ今週号持参で、特製ポストカードをプレゼント！

セガのATP「ジョイポリス」6館で、パワーストーン発売を記念した特別イベントが催される。お笑いタレントを招いてのゲーム大会やDC版のフリープレイ、そしてパワーストーン限定プリクラなどが楽しめるぞ。このイベントに今読んでいるドリマガ本誌を持参すると、ジョイポリス無料招待券を先着100名様に、そして右下の特製ポストカードを全員にプレゼント！

2/27 新宿ジョイポリス

⬇交通アクセス

渋谷区千駄ヶ谷5-24-2　タカシマヤ タイムズスクエア　TEL 03-5361-3040（代表）

2/28 東京ジョイポリス

⬇交通アクセス

東京都港区台場1-6-1　DECKS Tokyo Beach TEL 03-5500-1801（代表）

3/6 横浜ジョイポリス

⬇交通アクセス

神奈川県横浜市中区新山下1-14-18　TEL 045-623-1311（代表）

3/6 福岡ジョイポリス

⬇交通アクセス

福岡県福岡市博多区住吉1-2-22　キャナルシティ博多　TEL 092-272-2248（代表）

3/7 梅田ジョイポリス

⬇交通アクセス

大阪市北区角田町5−15「HEP FIVE」8F・9F　TEL 06-6366-3647（代表）

3/7 岡山ジョイポリス

⬇交通アクセス

岡山県岡山市下石井2-10-1　TEL 086−232−8790（代表）

※デザインは、実際のものと若干異なる場合があります。

1回オモテ 11-0おまたせ!! プロ野球ペナント開幕に先駆けて

これがDC版のタイトル画面だ。なんと、ロゴのやっきゅんがグリグリと動くのだ!!

やっきゅんもご機嫌!!

待ちに待った、ドリームキャスト版「やきゅつく」の最新情報をお届けするぞ!! 写真を見ていると、まるですぐにでも遊べるんじゃないかと錯覚しそうな完成度だけど、「やきゅつく」のペナント開始は、いつになるのかなぁ〜!?

Special 特報 Report!

- セガ
- スポーツ育成シミュレーション
- 今春発売予定
- 価格未定
- プレイ人数未定
- 対応周辺機器未定

今度はオー

すぐにでも遊べそう!? ドリームキャスト版

「やきゅつく」はここまで

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1999

ドリームキャスト版「やきゅつく」の最新情報だ!!

DC版でのプレイヤーの役割は、オーナーから全権を委任されたプロ野球球団の社長だ。そしてその手腕を発揮して、選手の獲得や育成、球団経営などをこなして常勝チームを作り上げるのが目的となる。

DC版では、データ量や内容などはもちろん、すべてにおいてサターン版よりもかなり濃くなっているみたい。しかも、サターン版をプレイしたユーザーの声が反映されているため、前作で感じた不満点などは大幅に改善されているのだ。

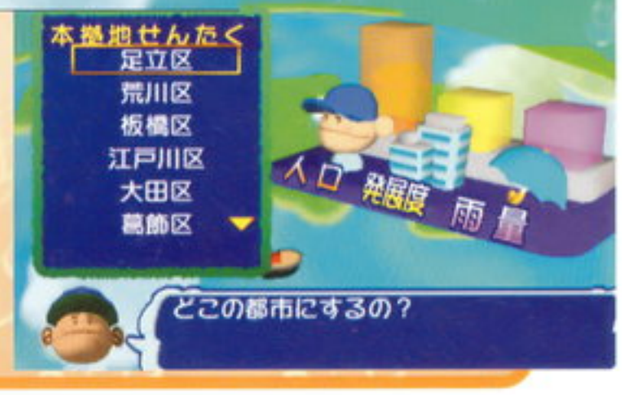
今回登場する12球団は、もちろんすべて実名。さらに、オリジナル球団の数も4から8球団へと、倍に増えているぞ!!

実在する12球団から、運営する球団を選択。チームを自分の色に染めたければ、用意された名前のなかから球団名を変更することもできる。

今作のメインメニュー画面。"選手をつくろう"では、オリジナル選手がエディットできる。また、新要素の"野球用語辞典"も要チェックだ!!

本拠地も大幅増!!

DC版では、球団を運営するホームタウンも大幅に増加して、人口が1万人以上の都市は確実に網羅されているとのこと!! やっぱり運営するなら、自分の住んでいる町に球団を置きたいよね。だってそのほうが愛着がわくもんね。



本拠地とする都市の選択は、人口や雨量といったデータも考慮しよう。なんだか見慣れない文字が出ているけど?

オーナーから球団社長になって、やる気まんまん!!

秘書もカワイクなってる~♥ これもDCのおかげ?

球団を運営していくうえで、キミの片腕となってサポートしてくれる秘書。彼女たちのその愛くるしい姿は、苦しい選択を迫られる社長業の心のオアシスになるだろう。前作から大幅に人数が減ったDC版だけど、1人、1人が選りすぐりのお姉さんたちだと考えれば納得できそう。

DC版では、経営や人事などについての情報が秘書からのワンポイントアドバイスという形で聞けるという新要素、"ヘルプウインドウ"が用意されたのだ。

ゲーム中のメイン画面では、秘書のお姉さんの周りにコマンドが配置されている。画面下のコマンド類が、新要素のヘルプウインドウだ。

写真ではお伝えできないのが残念だが、秘書のかわいらしい動き、そしてアイコンの動きもとってもユーモラス。おっと、ここでも見覚えのないコマンドを発見! いったい何が起こるのだろう!?

今回登場する秘書は6人。サターン版よりも人数は減ってしまったけど、色白の秋田美人やロック娘というように個性的な人選となっている。いずれ劣らぬ優秀な秘書であることは間違いないだろう。

できていた!!

CHECK!!

ドリームキャスト版はここまでパワーアップ!!

3つの要素でキミの手腕を発揮しよう!!

経営 お金がなくちゃ球団運営は成り立ちません

サイドビジネスとしてお店を運営したり、TV局と試合の放映権を結んだりして、球団運営に必要なお金を稼ぐのが経営部門だ。よい選手を獲得するのも、選手にとってよい環境を作り出すのも、この経営がしっかりしてなくちゃダメなのだ。今作では、サイドビジネスで建てた施設を売却することもできるぞ。

今作では、建てた施設を売却できる。資金繰りに困ったら、施設を売却してでもなんとか経営を立て直そう。でも本当は、こんな状況になっちゃいけないんだけどね。

ニュース番組は地方局と全国局の2つに分かれている。地域密着か全国ネットかを、プレイヤーが選択できるのだ。

獲得 戦力補強でチームカをアップしましょう

現状の戦力で戦うのもいいけど、より強いチームへと成長させたいのであれば戦力の補強は欠かせない。選手はドラフトで新人選手を、FA（フリーエージェント）やトレードで他球団から、そして外国からの選手も獲得できる。特にFAや外国人助っ人は、即戦力としての期待がもてるのだ。またドラフト会議では、実際のドラフトのように候補生のほうから逆指名されるなんてこともある。はたしてDC版の「やきゅつく」では、高校生の逆指名権はあるのか。そのあたりの要素も興味があるよね。

細かく地域を絞り込み、ワールドワイドに外国人を発掘することが可能となった。思わぬ発見なんてこともあるぞ!!

外国人助っ人!

ドラフト

「やきゅつく」版ドラフト会議。野球界の未来を担う新人選手たちの運命が、この会議で決められる。DC版では、会議前にスカウトと話し合う作戦会議が開けるのだ。ここで、チーム戦力について確認しておこう。

もちろん、FAでの選手獲得もできるぞ。ちょっとお金はかかるが、即戦力のスター選手がお金はかかるが、即戦力のスター選手が獲得できるのだ。

Q 「やきゅつく」ってどんなゲームなの?

A こんなゲームです!!

セガサターン版では、プレイヤーが球団オーナーとなって、球団の運営とともに選手の獲得や育成をし、チームを優勝へと導いていった。30年という限られた年数で、どこまで強いチームを作れるかも楽しみのひとつだった。今回は、DC版発売の前にちょっと復習してみよう。

本編のほかにも、選手の顔エディット“選手つく”が好評だった。パーツを組み合わせて作った選手は、ゲーム中にテスト生として入団してきた。

育成

選手を鍛えて目指すは優勝です!!

「やきゅつく」最大の楽しみは、なんといってもキャンプや練習で選手を鍛えて試合に勝つことだろう。チームが強くなれば観客も増え、お金の回りもよくなっていくぞ。ここでコワいのは選手のケガ。思わぬケガで、その選手の能力が下がってしまうこともあるのだ。

練習内容を細かく指示できるようになったので、強化したいところを徹底的に鍛えられるかも。

お楽しみとして、練習中の選手の様子が見られるように。好きな選手の練習は要チェック!!

キャンプへGO!

キャンプ地の選択時には、トランクのなかから各地のシンボルが飛び出すぞ。

二軍制を導入!!

実際のプロ野球にもあるように、今作では一軍の下に二軍が置かれるようになったぞ。これで能力的に一軍ではまだ使えないような若手選手を、二軍で鍛えさせることも可能になったのだ。

二軍制の導入によって、さまざまな構想ができるように!?

そして、いざ試合へ……

緊迫した試合

指示を出したあとは、上の写真のような画面に切り替わって試合を鑑賞。またDC版では、1ターンすべての試合を即座に見ることができるようになったのだ。

システムが変わった!?

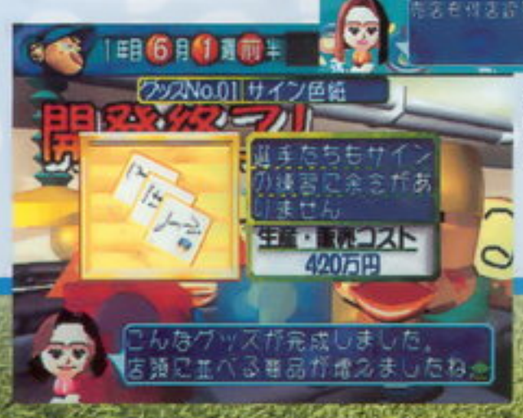
DC版では試合の形式が変更されている。前作ではダイジェスト版を見ながらアバウトな指示しか与えられなかったのが、自分の好きなところで直接指示を出せるようになったのだ。

試合前にスタメンのオーダーをチェック。ここでは相手チームのスタメンオーダーも確認できるので、先発投手によってオーダーを組み直すことも可能だ。また、優勝目前でスクランブル体制をとりたいときは、オフの先発をベンチに入れることもできる。

スタメンをチェック

このミニ球場では、ダイジェストではなくちゃんと試合がおこなわれる。

経営



サイドビジネスでお店を出したり、試合の入場料などで資金を稼いでいく。

獲得

選手を獲得する方法は、FAやドラフト、外国人発掘、トレードなどがあった。

育成

選手たちに練習の指示を与えて能力を強化。試合に出場することでも選手は成長。

Dreamcast特報

1999,March,25

RELEASE for DREAMCAST

Special 特報 Report!

●セガ●3月25日発売予定
●5800円(ソフト単品) 7800円(ガンセット)
●ホラー・ガンシューティング
●2人同時プレイ可能●ぷるぷるぱっく対応

完成度80%

前々号で第一報をお届けした期待のガンシューティング、今号はついにドリームキャストからの実機映像を公開だ!! 戦慄のストーリー、緊迫感あふれる戦いをDCで味わえ!

ザ ハウス オブ デッド2

ドリマガ最新速報

発売日まであと1カ月、

DCだからできる、"完全コンバート"!!

NAOMIボードタイトル第1弾として、現在も好評稼動中のガンシューティング「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2(以下HOD2)」……、そんなアーケードの最新作が早くもドリームキャストで遊べてしまう! という事件(?)は、わかっていても実際に動いている画面を見ると今さらながら軽い興奮を覚えてしまうはず。

なにしろ、内容も見た目もその違いはまったくなし。完全移植十αを可能にした本作を堪能せよ!!

NAOMI

DC

全く同等のクオリティ

前作の移植であるセガサターン版のCGモデルと比べてもそのデキは段違いに「怖い」!!

ついにとらえた!

「HOD2」ドリームキャスト

新作から、よりパワーアップした敵を見よ!

業務用の31kHzモニターと家庭用TVの違いはあれど、それが以外の見た目はまったく同じ!

©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999

Dreamcast

現在人気No.1のガンシューティングがDCでもうすぐ遊べる！

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

「恐怖の館」の扉が再び開かれる!!

CHECK 2 シナリオ、ゲームバランスも同じ!!

DC

NAOMI

攻略パターンも寸分の狂いなく完全再現。家で覚えたテクは業務用でも使える。

唯一の違いは、ガン部分のセンサー方式が変更した点か。

前作でも冒頭で登場したサムが、NAOMI→DCとなってより迫力アップ!! こんなヤツが集団で襲ってくるのだからタマらないっ!!

無数に襲いかかるクリーチャー…最新のCG技術が魅せる、圧倒的な映像インパクト〝を体験せよ！

Player's check it!
プレイヤーに新たなキャラクターが登場か!?

前作「1」の移植であったセガサターン版は、オリジナル要素として性能が異なる複数のプレイヤーキャラクターが選択できたり、各ステージのボスを倒すタイムアタックモードなどのお楽しみが用意されていた。オープニングムービーの追加も、DCだけの新要素として期待できる!?

新たなモードで楽しさ2倍、なんてことも。

画面公開 ストト版

SCOOP! オリジナルモードは存在する!

ドリームキャスト版のタイトル画面をよく見ると、モード選択の項目に"Original mode"の文字が!! その詳細は次号以降で解説だ!!

「HOD2」に登場する敵はバイオ化した生物群!!

ぷるぷるぱっく対応 ドリームキャストガン 3/25同時発売!!

ビジュアルメモリなどの拡張性、グリップ上部に配置された方向ボタン、VGAモニターにも対応する高精度センサー……と、従来のガンコントローラをすべての上で超えたドリームキャスト・ガンは「HOD2」と同日発売を予定。機能的なデザインが将来性の高さを保証する!!

業務用と違い、画面を光らせ位置検知する方式が採用された。

絶対に手に入れろ!

ファンなら絶対お得なガン同梱セットを手に入れよう。

▼ぷるぷるぱっく

ゲームとシンクロする振動は臨場感バツグン。

Zombies, Monsters, Creatures....

Dreamcast特報

THE HOUSE OF THE DEAD 2 館に蠢く“異形の者”…

for Dreamcast

CHECK POINT 「HOD2」の魅力に深く迫る!

ホラーが題材の新鮮味あふれる世界観、映画のような演出、さらに上級者にはハイスコアアタックという楽しみも用意されている……という奥の深いゲーム内容で、傑作と謳われた前作「HOD」。続編である本作は、こうした人気をそっくり受け継ぎ、すべての面でスケールアップ。人気の秘密はココにあった!?

CHECK① 迫り来る敵を殲滅せよ!

敵はゾンビというだけあり(?)、1発や2発弾を撃ち込んでも(ときには頭を吹き飛ばしても!)まだ襲いかかってくることがある。こうした敵を連射でザクザク倒す爽快感は、本作だけの魅力だ。

CHECK② 前作からつながるストーリー

狂気の科学者、Dr.キュリアンにより生まれた遺伝子生物との戦いが前作の基本ストーリー。今回は、伏線として登場していた“謎の男”がついに姿を現わすはずだ。主人公は違えど、シナリオ内容は完全な続編なのである。

CHECK③ 好評の分岐シナリオが追加

魅力は、やはりこのルート分岐。本作でも、人々を助けたり、特定の行動をとることでルートが次々に分岐、ストーリーが刻一刻と変化していく。隠し部屋などを探す楽しみも用意されているぞ。

CHECK④ 多彩な敵の攻撃パターン

敵の攻撃方法はかみつく、ナイフを投げるなど非常に多彩。ボスにいたっては、前述したルート分岐によって攻撃パターンが変化するなどの凝った演出が随所に散りばめられている。敵の性格や攻撃パターン、出現位置を把握し、慣れたら他のルートも開拓しよう。

Only the Dead……

CODENAME:Type64

JUDGEMENT

硬い鎧を着こんだ首のない戦士と、西洋の悪魔ガーゴイルを思わせる不気味な姿が印象的。まずは彼らの弱点を知るべし。

LOOK UP! 1 スコアアタックに必須の“追い打ち”プレイも可能!

ガンシューターの間で盛り上がっている上級者の楽しみ、それが“稼ぎプレイ”と呼ばれるハイスコアアタックだ。敵モンスターはそれぞれにHP(体力)が設定されており、敵の体のどの場所に連続して当てるかでスコアが格段に変わってくる。プレイ時間に応じて可変する難易度＝敵ダメージの変化を考えつつ、効率良く高得点を狙え。

敵モンスターは、頭・胸・腰・太もも……というように体の部所ごとに当たり判定とそれに応じたダメージ計算がされている。最初に上腕を破壊する、などの戦術も得点に影響するぞ。

“Dr.キュリアン邸事件”の惨劇の再来!?

The First Chapter "A Prelude"
第一章“序曲”のクライマックスを公開!

それでは、今回はドリームキャスト版「HOD2」を使って最初のステージを紹介しよう。本作のゲーム内容は、基本的に「画面に次々と現れる敵に照準を合わせて銃で撃ち倒す」というオーソドックスなもの。冒頭～ボス戦までの流れを誌面で追ってみる!!

2つのルートに分かれる第1章はシンプルな面構成だ。が、難易度自体は前作よりも高め。

敵の弱点を知り、戦いに挑め!

ボス戦の直前には、敵の弱点が表示される。この弱点を把握し攻略パターンを編み出す、これが本作の醍醐味である。

FILE ステージ1BOSS攻略

戦士を倒すと高速で飛び回る本体との戦いに。軌道を見切り連射で倒せ。

「ジャッジメント」と呼ばれる第1章のボスは、ダメージをほとんど受けない鎧戦士と、その周囲を飛びまわる小悪魔のペア。小悪魔にダメージを与えると戦士がひるむので、戦士の斧攻撃直前に見せる小悪魔をのスキを優先的に狙おう。連射力が重要だ。

Next Chapter
そして物語は続く……

教会に巣食っていたゾンビの大群は、まるで"Dr.キュリアン邸"の悪夢を思わせる惨状であった。物語半ばにして倒れたG、そして新たな仲間と合流するべくさらなる探索を続ける2人……彼らの先に待つ者は何か?

謎の男"Goldman"が、この事件のすべての鍵を握っているはずだ……。

人々の救出、救急箱（ライフ）の確保、ルート探索など、熟練度に応じた目的が本作は無数に用意されている！

「HOD2」発売まで完全サポート!! 次回ドリマガに注目!!

LOOK UP! 2

DC/NAOMIIだから可能にした緻密なモデリングに恐怖せよ!!

前作以上に個性的な敵が登場する「HOD2」のウリのひとつに、よりプレイヤーに恐怖感を与える“グラフィックの進化”が挙げられることは間違いない。ホラー映画のような緻密な映像を味わってくれ。

次回も期待してろォォ!!

発売1週間前!!

サイキックフォース2012™

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

システムの基本部分と8キャラクターの超能力コマンドを紹介!

完成度 100%

- ●タイトー●3月4日発売●5,800円
- ●対戦アクション●2人対戦プレイ可能
- ●アーケードスティック対応
- ●ぷるぷるぱっく対応●使用ブロック：9

担当ライターから一言

編集部でソフトを立ち上げたとたん、「マジで？」「業務用よりキレイじゃん」とライター陣から驚嘆の声が上がった見た目、そして中身の出来のよさ。こうなりゃタイトーさん、NAOMIタイトルも作りましょう!!　（ガイア佐伯）

発売日を1週間後に控え、まずは最初から使えるキャラクター、10人の超能力コマンドとその特性を一気に紹介！　また、従来の対戦ゲームと異なるシステムを持つ「サイキックフォース2012(以下2012)」のキモもキッチリ、ガイドするぞ!!

攻撃 Offence こうげき

ただむやみにショットや打撃技を出しても、当たらないどころかかえって相手に攻撃のチャンスを与えてしまう。特に個々のショット技の性能把握は重要だ。

打撃技とショット技の境目

「2012」では、コマンド入力時の相手との距離に応じて打撃技とショット技がオートで切り替えられるため、間合いの把握を怠ると、ミスショット、打撃技の空振りを起こしてしまいがちだ。打撃技とショット技の切り替えが行われる間合いは、結界の1辺の約1／5の距離。これより広ければショット技に、狭ければ打撃技となる。通常の結界の広さではラウンドスタート直後の間合いより、ちょっと広い間合いからショット技になると覚えておこう。つまり、開幕直後に弱、強攻撃すると打撃技が出るのだ。

だいたいこの間合いまで広くなれば弱攻撃はショット技になる。だが、クイックダッシュが怖い。

この間合いでは打撃技。空振りすると反撃確定。クイックダッシュをつぶすことはできる。

ショット技の方向指定

ほとんどのショット技はコマンド入力後に方向指定が可能になっている。中～遠距離での牽制は、この方向指定と発射後の誘導が非常に大切。相手の動きを予測しながら適切に使っていきたいところだ。

結界の四隅に相手がいる場合など特に重要。広い空間への通常ダッシュか、クイックダッシュか、バリアガードの選択肢を読め。

ゲージのチャージ

サイコゲージは通常、常に不足がちになるはず。ゲージは方向ボタンがニュートラルの状態が最も回復が早く、通常ガード中は回復量が低下する。バリアガードや回避バリア時は当然のことながらゲージは減少してしまうので、無駄なガードは勝利のチャンスを減らしてしまう。相手を壁に吹き飛ばしたり(相手が回避バリア可能なとき)ダッシュ後など、にこまめにサイコチャージもしていこう。

わざと壁にたたきつけても追い打ちしないでサイコチャージ。こまめに溜めることが重要。

攻めるべきポイント

攻めの基本は相手のミスにつけこむこと。まずはこれを確実に攻撃できるようになることが重要だ。また、相手より先に倒れないよう、回避や防御をちゃんとこなすことも、相手のミスを誘い、チャンスを得る重要なきっかけだ。

①技の空振り

打撃技の空振り、ショット技をダッシュで回避した後など。相手の動きをよく見ることだ。

②ガード後

打撃技をガードした後。ただし、キャンセルして超能力技につながる打撃コンボの後は注意が必要。

③壁ヒット後

強ショット、超能力技などで相手を結界に激突させたあと。最も確実だが、追い打ちは1発まで。

©TAITO CORP.1997,1999

防御 Deffence
ぼうぎょ

防御にもサイコゲージを使うこのゲームで、ある意味最も大切なのは、その防御かもしれない。確実な防御でまず「負けない」態勢を作り、そして的確な攻撃につないでいきたい。

バリアガードに慣れよう

「2012」の防御の基本はこのバリアガードだ。コマンドが特殊ゆえに、慣れないととっさには出しづらいうえ、発生には若干の時間とサイコゲージを要する。しかし、近づく相手を吹き飛ばせるうえ、通常ガードでは防げない投げ技、超能力技による吹き飛びを回避できる点は魅力だ。

ダメージこそないものの、相手をはじき飛ばせるのは大きい。打撃コンボを通常ガードしたらこれで。

バリアガードで壁に激突させた場合、通常よりも早く回復されてしまうことを覚えておこう。

バリアブレイク対策

バリアガード、回避バリアをつぶせるバリアブレイク。しかしバリアブレイクにも弱みはある。キャンセルができず、通常ガードには無力な点だ。そこで、逆に相手のバリアブレイクを読んだらガードボタンを瞬間放し、通常ガードに切り替える。練習してみよう。

これが理想

バリアガードをわざと展開し、バリアブレイクを見たらすぐに通常ガードへ。バリアブレイクのモーションをキャラごとに覚えること。

移動 Movement
いどう

ダッシュを利用した移動による位置取りは、このゲームにおいて非常に重要な戦略となる。相手を追いかけ回すだけがダッシュの役割ではないことを覚えておこう。

結界内での位置どり

特に狙った戦略がない限り、基本的には結界内の中央より上部に位置するよう心がけよう。壁に激突した後、追い打ちされてダウンすると、重力に従って落下するが、上部にいればダウンからの回復タイミングを読まれにくい。逆に、下部でダウンした場合は、すぐ床に落ちてしまい、回復したとしても動きが取りにくく、その後の行動に制限を受けてしまう。また、結界の四隅も行動を読まれやすくなるため、なるべく避けたい位置取りだ。

上にいれば……

下にいると……

回避バリアも重要

回避バリアの利点は、結界の壁への激突を防げること。攻撃されて、さらにダメージを食らうのは、なんとも避けたいもの。吹き飛ばされた後は素早く回避バリアを展開できるように訓練しておこう。

壁による追撃はかなりのダメージになるので、サイコゲージと相談しながら回避バリアも使っていこう。

PSYインパルスの使いどころと対策

結界の壁に激突してダウンした場合に通常状態に復帰すると同時に、120の攻撃力を持つPSYインパルス。特に、結界中央より下部でダウンした場合、回復と同時に攻撃を受けやすい。こういった状況でならPSYインパルスを狙ってもいいだろう。また、こちらが攻撃側で、PSYインパルスを読んだら慌てずバリアガードして対処しよう。残りライフが少ない場合は特に注意。

弱いながらもダメージはあるので、わざと攻めさせておいてとどめの一撃にも使える?

読んだらバリアガード

相手のサイコゲージが溜まっている場合、攻めているからといって間合いを詰めるのは危険。

スライドダッシュの使いどころ

スライドダッシュは相手との軸をずらしながら素早く移動できるが、近距離ではつかみ技に弱く、タイミングを誤ると攻撃の的になるうえ、コマンドミスでクイックダッシュになってしまい自滅する恐れがある。相手の行動をよく見て、やや離れた間合いで使うのがベストだろう。

密着距離ではバリアガードにもはじかれてしまうので、やや離れた間合いがベスト。

クイックダッシュの特性

クイックダッシュは間合いを詰めるには最速の行動だが、移動開始からすぐのキャンセルは不可能で、移動後は慣性が働いて滑る。キャンセルできるタイミングは、方向ボタンを後ろ方向に入れ、動きが止まるあたりからと覚えておこう。

通常

通常では慣性が働いてしまうので、かなりの距離まで進んでしまう。

スタート

方向キー後ろ方向

こちらは途中で動きが止まる。本来必要な移動距離はこれぐらいなのだ。

REGINA レジーナ

中量級

超能力技

レジーナの超能力技は攻撃発生までの時間が比較的早く、ダメージの高いモノが揃っている。しかし、強力な超能力技もやみくもに撃っているだけでは、なかなか相手にヒットさせることはできない。まずは、それぞれの超能力技の効果範囲や有効に使える距離を覚えていこう。

技　名	コマンド
ヒートルージュ	遠距離で弱
ブレイズショット	遠距離で強or➡➡強
スパークレイン	⬅➡弱
フレイムチェイサー	⬅➡➡弱
ハイパーナパーム	⬅⬇➡強
フレアブラスト	⬅➡強
バーストウィップ	⬅⬇➡弱
アトミックバーナー	⬅➡➡強

ヒートルージュ

ダメージ 100
消費ゲージ 0%

相手に向かって小型の火炎弾を発射する。ゲージ消費がなく牽制に最適の技だ。

ブレイズショット

ダメージ 200
消費ゲージ 30%

相手に大型の火炎弾を発射する。この技はコマンド入力の強ボタンを押し続けて発射➡強ボタンを離すことで、火炎弾を５つに分裂させることが可能だ（各弾ダメージは60）。

スパークレイン

ダメージ 各弾200
消費ゲージ 40%

火炎弾をコーン状にばらまく技。中距離で相手の移動方向を読んで使うと効果的。

フレイムチェイサー

ダメージ 160
消費ゲージ 50%

一定時間レジーナが炎を纏う技。技中はダッシュの軌跡に攻撃力のある炎が残る。

ハイパーナパーム

ダメージ 280（直撃）/340（拡散）/220（自火）
消費ゲージ 40%

相手の超能力技と接触すると大爆発を起こす技。発射後に強ボタンでの点火も可能。

フレアブラスト

ダメージ 280
消費ゲージ 40%

自分の周囲に爆発を起こし、吹き飛ばした相手にさらに火炎弾で追い打ちを決める技。攻撃発生時間が早く、接近戦でいきなり狙ったり、コンボの締めの必殺技としても有効。

バーストウィップ

ダメージ 160
消費ゲージ 40%

相手に向かってムチを伸ばし、そのムチの軌道に沿って、次々と爆発を起こす技。ムチの軌道は技発動後にレバー入力をすることによって多少変化させることができる。

アトミックバーナー

ダメージ 375
消費ゲージ 80%

放射状に火炎弾を放ち、触れた相手に対して火炎放射の追い打ちを決める技。技の発生は遅いが、レジーナの持つ超能力技の中で最高のダメージを相手に与える。

【基本技】

レジーナは超能力技が強力なため近距離戦は軽視されがちだが、大ダメージを与えるコンボは魅力的。相手の技の硬直などのチャンスがあったら積極的に狙おう。

レジーナの基本技の性能は全体的に平均点といったところだが、唯一バリアブレイクだけは他のキャラと比べ極端に攻撃発生時間が遅く、相手に見切られやすいという弱点を持っている。バリアブレイクを狙うときはバーストウィップをガードさせた後など、自分が有利なときだけにしておこう。

ヴェスタルヘヴン

バリアブレイク

〈コンボパターン〉

弱 → 弱 → 弱 → 強 → 超能力技

弱 → 強 → 超能力技

●代表的なコンボの例●　弱攻撃→強攻撃→ブレイズショット

弱攻撃

強攻撃

ブレイズショット

このコンボは相手が回避バリアを使わない限り、壁がなくても決めることができる。

CARLO
カルロ
中量級

超能力技

離れた相手を攻撃できる強力な飛び道具から、自分の周囲を攻撃可能な接近戦専用の技を持ち合わせており、あらゆる距離での戦闘が可能。しかし、操作に若干のクセがあって、使いこなすのにはちょっとした慣れが必要。始動モーションが遅めなのも気になるところだ。

技　名	コマンド
ハイドロマグナム	遠距離で弱
ハイドロスパイラル	遠距離で強or➡➡強
ハイドロトラップ	⬅➡弱
ハイドロブレード	⬅➡強
アクアジャベリン	⬅⬇➡弱
アクアギムレット	⬅⬇➡強
バブルマイン	⬅➡➡弱
サーペントプレス	⬅➡➡強

ハイドロマグナム

ダメージ 100
消費ゲージ 0%

遠距離の弱攻撃。方向ボタンで相手の移動先に撃ち出していくのが基本的な使い道。

ハイドロスパイラル

ダメージ 180
消費ゲージ 30%

相手と接近している場合はコマンド入力が必要。コンボに組み込んで使うのか理想的。

アクアジャベリン

ダメージ 220
消費ゲージ 40%

小さな渦を投げつけるのだが、この時点では攻撃力はない。渦が飛んでいったときに攻撃ボタンを押せば、渦を中心に左右に攻撃判定が発生。弱は軌道と水平に攻撃をしてくれる。

ハイドロトラップ

ダメージ 350
消費ゲージ 45%

攻撃判定が発生するのは、水の盾に相手の攻撃が当たったとき。それ以外の時は無防備。相手の超能力技を潰せないので、接近戦で相手のコンビネーション潰しに使うしかない。

一直線に攻め込んでくる相手には弱を、脇へと回避するような相手には強とアクアジャベリンを相手の位置や行動によって使い分けること。慣れてくれば、相手の背後でアクアジャベリンの弱で攻撃し、自分の方向に吹き飛んできた相手にコンボを叩き込むこともできる。ただし、技のモーションを盗まれないように細心の注意を払うこと。

強で攻撃をした場合は、軌道と垂直になるように攻撃判定が発生。使い分けが必要。

バブルマイン

ダメージ 240
120(破裂時)
消費ゲージ 50%

当たれば相手の自由を奪えるが、技のスピードが非常に遅い。接近状態で狙いたい。

サーペントプレス

ダメージ 380
消費ゲージ 80%

コンボに組み込んで使うか、バブルマインヒット後の追い打ちに使うのが理想だ。

ハイドロブレード

ダメージ 140
消費ゲージ 40%

自分の周囲に攻撃判定を発生させるので、接近戦でその効果を発揮する技である。

アクアギムレット

ダメージ 240
(+120×本数)
消費ゲージ 50%

コマンドを入力後、弱、強、弱+強のいずれかで出現する棘の数を変化させられる。

【基本技】

中量級のキャラクターなので、比較的素早く攻撃を繰り出せる。コンボパターンも一般的で、使い分けをそれほど必要としない。可もなく不可もなくと安定している。

コンボパターンにそれほど変化がないので、必殺技へと繋ぐことのできる弱→強、弱→弱→強を多用していくこと。バリアブレイクはそれほど素早く繰り出せはしないが、相手はこちらの特殊な超能力を警戒しているため、利用頻度は高くなる。アクアジャベリンで相手のバリアガードを誘うのが手だ。

ネプチューンドライバー

バリアブレイク

〈コンボパターン〉

弱 → 弱 → 弱 → 強 → 超能力技
弱 → 弱 → 強 → 超能力技

●代表的なコンボの例● 弱攻撃→強攻撃（壁ヒット）→サーペントプレス

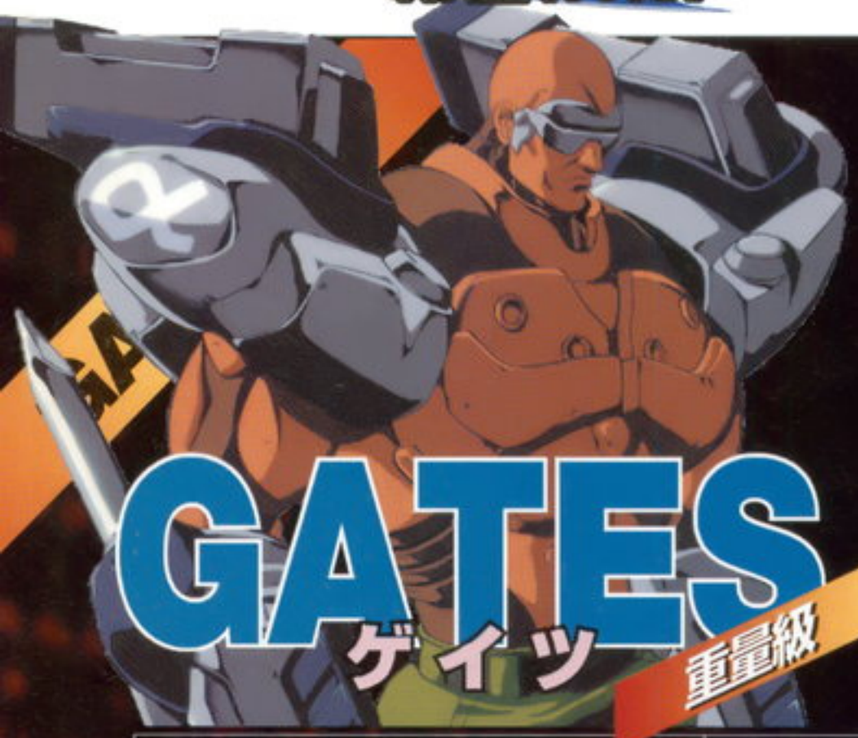
弱攻撃

強攻撃

サーペントプレス

強攻撃ヒット後に相手が壁ヒットしてないと、サーペントプレスを回避バリアで防がれる。

CARLO



GATES ゲイツ 重量級

超能力技

ゲイツの超能力技は攻撃の発生が早くてスキの大きい技か、攻撃の発生が遅い代わりにスキの少ない技に二分されている。前者、後者、どちらの技も使いどころを間違わなければ強力な技なので、そのときの状況によって技を使い分けながら戦うことが重要になるのだ。

技　名	コマンド
ヘヴィバルカン	遠距離で弱
ＴＯＷミサイル	遠距離で強or➡➡強
スタンコレダー	⬅➡弱
オールレンジミサイル	⬅➡➡強
ブーストアーム	⬅⬇➡強
（追加）ダブルブースト	⬅⬇➡弱
（追加）パイルバンカー	⬅⬇➡強
プラズマカノン	⬅⬇➡弱
Ｇクラッカー	➡➡弱

ヘヴィバルカン

ダメージ 20(1発)
消費ゲージ 0%

バルカンを５連射する技。発射中にレバー入力で放射線状にばらまくことも可能だ。

TOWミサイル

ダメージ 180
消費ゲージ 30%

弾速は遅いが、誘導能力が高いミサイル。遠距離で相手を牽制するときに使おう。

スタンコレダー

ダメージ 160
消費ゲージ 40%

ゲイツの前方約70度の範囲に電撃を放出する技。軸がずれている相手にもヒットする。

オールレンジミサイル

ダメージ 180(1発)
消費ゲージ 80%

両肩のハッチから誘導能力の高いミサイルを時間差で12発発射する技。

ブーストアーム

ダメージ 220
消費ゲージ 30%

右腕を分離させて相手に射出する技。避けられると、かなりのスキが生じる。

ダブルブースト

ダメージ 180
消費ゲージ 30%

右腕を射出したあとに連続して左腕を射出する技。この技もスキが大きい。

プラズマカノン

ダメージ 0
消費ゲージ 45%

胸部ハッチからプラズマの塊を射出する技。相手にヒットすると一定時間行動不能の状態にできる。サイコゲージがあれば、追い打ちにパイルバンカーを決めることも可能だ。

ブーストアームはコマンドを追加入力することによって、ダブルブーストかパイルバンカーのいずれかに派生させることができる。これらの追加コマンドは入力が少し難しいが、ブーストアームを入力した直後に追加入力のレバー部分だけ入力しておいて、右腕が射出されたところでボタンを押すようにすると成功しやすい。

パイルバンカー

ダメージ 380
消費ゲージ 30%

発射した右腕で相手をつかみ、引き寄せて右肘のクイでダメージを与える。

Gクラッカー

ダメージ 260／180(分裂弾)
消費ゲージ 40%

相手に手榴弾を投げつける技。この手榴弾が相手にヒットしなかった場合、手榴弾は６方向に分裂し広範囲に爆風を発生させる。分裂前の手榴弾は壁で反射させることもできる。

【基本技】

重量級だけにコンボパターンは少ないが、１発１発の破壊力は最強クラス！　超能力技をうまく使って相手のスキを誘発し、強力コンボで大ダメージを狙え！

ゲイツが主戦力として使っていくコンボは弱攻撃→強攻撃。ヒットしたらそのままプラズマカノンにつなぎ、追い打ちで大ダメージを狙う。弱攻撃→強攻撃→強攻撃のコンボも使えるが、相手に回避バリアを張られてしまうと、最後の強攻撃が防御されてしまうので使いこなすにはかなりの慣れが必要だ。

ナッツロッカー

バリアブレイク

〈コンボパターン〉

弱 → 強 → 超能力技
弱 → 強 → 強
強 → 超能力技

●代表的なコンボの例●　弱攻撃→強攻撃→プラズマカノン

弱攻撃

強攻撃

プラズマカノン

ゲイツの基本的なコンボ。プラズマカノンのヒットを確認したら、パイルバンカーを決めろ。

MIGHT マイト 軽量級

超能力技

マイトの超能力技は直線的な技が多く、各超能力技の特性も覚えやすい。が、それだけに相手に自分の行動を読まれやすいという弱点を持っている。マイトは遠距離戦よりも接近戦が得意なだけに、超能力技は相手に近づくための布石として使っていったほうがいいだろう。

技　名	コマンド
スパークビット	遠距離で弱
エレクトリッガー	遠距離で強or➡➡強
サンダーブレイク	⬅➡➡弱
マグネットアンカー	⬅⬇➡弱
ライトニングソード	⬅⬇➡強
ライトニングバウンド	⬅➡弱
（追加）方向転換	レバー方向＋弱
エクスキュージョン	⬅➡➡強

スパークビット

ダメージ 100
消費ゲージ 0%

単発の飛び道具。弾速は遅いが、相手を牽制する意味では十分に役割を果たす。

エレクトリッガー

ダメージ 200
消費ゲージ 30%

相手に対して電撃を撃ち出す技。他のキャラの強攻撃に比べダメージが高く、弾速も速いので使いやすい。強ボタン押し続けて発射→強ボタン離す、で電撃を曲折させられる。

サンダーブレイク

ダメージ 0
消費ゲージ 45%

自分の周囲に雷を纏う技。技中はすべての超能力技がパワーアップする。

マグネットアンカー

ダメージ 0
消費ゲージ 30%

電流を撃ち出して標的を捕捉。そのまま相手を近距離まで引き寄せる技。引き寄せられた相手は一定時間行動不能となるので、各種追い打ちを確実に決めることができる。

ライトニングソード

ダメージ 300
消費ゲージ 40%

電撃を集積させて作った稲妻の剣で前方約180度の広範囲をなぎ払う技。攻撃の発生が早いので、相手との軸がずれてるときの反撃技として使ったり、コンボに組み込んで使おう。

ライトニングバウンド

ダメージ 220
消費ゲージ 40%

自分の体を帯電させて相手に突進する技。相手にガードされても反撃を受けない。

方向転換

ダメージ 220
消費ゲージ 40%

追加入力で最大２回まで、ライトニングバウンドの進行方向を変えることができる。

エクスキュージョン

ダメージ 340
消費ゲージ 60%

相手に雷撃を撃ち込んだあと、正四面体の結界で捕捉し爆破する技。攻撃力は高いが、空振りすると大きなスキができてしまうので、コンボの締めの技として使っていこう。

【基本技】

マイトは素早い動きと軽量級ならではの多彩なコンボが主戦力。状況に合わせて、数種のコンボを使い分け、相手を壁際に追いつめてしまおう。

基本技の中では弱攻撃→弱攻撃→強攻撃のコンボがダメージが高くオススメ。もし、相手の背後に壁があったら弱攻撃→強攻撃→超能力技(ライトニングナックル)に切り替えたほうが、より大きなダメージを与えられるぞ。相手にコンボをガードされたときは弱攻撃の部分で止めて反撃を防ごう。

ライトニングナックル

バリアブレイク

〈コンボパターン〉

- 弱 → 弱 → 強 → 超能力技
- 弱 → 弱 → 弱 → 弱
- 弱 → 強 → 超能力技
- 弱 → 弱 → 超能力技

●代表的なコンボの例●　弱攻撃→強攻撃(壁ヒット)→ライトニングソード

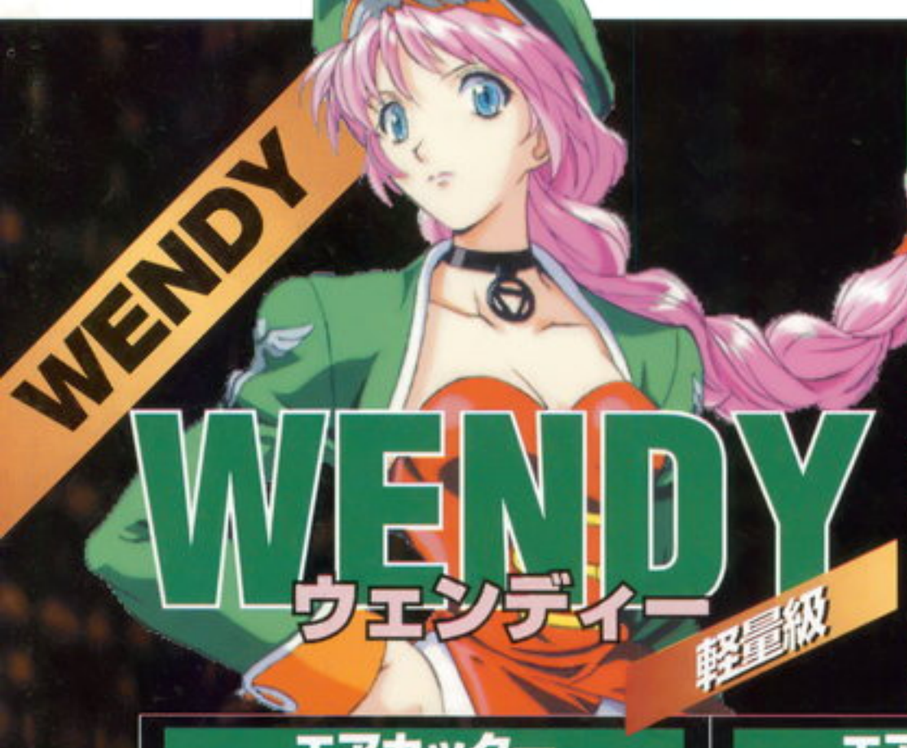
弱攻撃

強攻撃

ライトニングソード

マイトの最も基本的なコンボ。壁がなくてもヒットするが無理に狙わないほうが無難だ。

MIGHT



WENDY ウェンディー 軽量級

超能力技にクセのある飛び道具が多いため、スピードを生かした打撃戦がメインとなるウェンディー。近距離での戦いがメインとなるが、相手の動きをよく見て、エアクレセントやエアスラッシャー、ボルテックストリームを置いておくように使って中距離以遠をしのいでいこう。

超能力技

技　名	コマンド
エアカッター	遠距離で弱
エアクレセント	遠距離で強or➡➡強
エアスラッシャー	⬅➡弱
ボルテックストリーム	➡➡弱
シルフィードダンス	⬅➡➡弱
トライクレセント	⬅⬇➡強
分　離	⬅⬇➡強
ミラージュステップ	⬅⬇➡弱
アースゲイル	⬅➡➡強

エアカッター

ダメージ 100　消費ゲージ 0%

小型のブーメラン状の弾を発射。直線軌道を描くので、狙いやすい半面読まれやすい。

エアクレセント

ダメージ 180　消費ゲージ 30%

半円の弧を描く軌道で発射される大型のエアカッター。近距離の正面方向には無力。

エアスラッシャー

ダメージ 170　消費ゲージ 40%

エアクレセントを２つ同時にクロスするように撃つ。発射は早い。ダメージ最大340。

ボルテックストリーム

ダメージ 300　消費ゲージ 50%

竜巻で相手を巻き込む。発生は遅め。巻き込んだ相手の吹き飛び方で追い打ちも可。

シルフィードダンス

ダメージ 0　消費ゲージ 45%

ウェンディーの移動速度を一定時間向上させる。接近戦に持ち込むために使いたい。

トライクレセント

ダメージ 160　消費ゲージ 50%

エアクレセントを３つプロペラ状に結合させて発射する。威力は大きいが、移動開始するまでは攻撃判定はない。出てしまえば当たり判定でも強い技で、ダメージは最大480。

分　離

ダメージ 160　消費ゲージ 0%

トライクレセントの３つの弾を分離させ、３方向に飛ばす。中〜遠距離で使え。

ミラージュステップ

ダメージ 0　消費ゲージ 50%

瞬間的に直線状に高速移動（見た目には消えたように見える）。超能力技には干渉せず移動できるが、投げ技や打撃技の判定は無力化できずに食らってしまう。

アースゲイル

ダメージ 140　消費ゲージ 70%

結界内に大風を巻き起こす。相手の風に逆らう方向の移動はスピード、距離ともに低下し、飛来するゴミに当たるとダメージを受ける。位置取りを有利にするために使え。

【基本技】

打撃系コンボはウェンディーのダメージ源として非常に重要。スキを見せたら弱→強からの超能力技がいいのだが、壁がないと……。投げ技も積極的に使おう。

基本的に弱→弱→弱→弱(ガードされたときもフォローが利きやすい)とダメージ面で有利な弱→強→超能力技を使っていこう。ただし、超能力技は壁ヒットを使わないとつながらないので、回避バリアを見越してバリアブレイクや、間合いの離れを利用して大技を使ってプレッシャーをかけていこう。

サイクロンブレイク

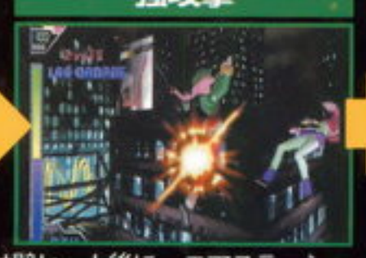
バリアブレイク

〈コンボパターン〉

●代表的なコンボの例●　弱攻撃→強攻撃（壁ヒット）→ボルテックストリーム

弱攻撃

強攻撃



ボルテックストリーム

当然ながらボルテックストリームは壁ヒット後に。エアスラッシャーもいい。

PATY パティ 軽量級

パティは単体の超能力技はそれほど強力ではない。しかし、プレリュードキーで設置した音塊を共鳴させることで広い範囲を攻撃圏内に収めることができる。パティは目先のダメージだけではなく、バトルの先の展開を考えつつ戦わなくてはいけないキャラクターなのだ。

超能力技

技　名	コマンド
ディスコード	遠距離で弱
ホーリーウィスパー	遠距離で強or➡➡強
ソニックラブソディー	セイントレクイエム
セイントレクイエム	⬅➡➡強
プレリュードキー	⬅➡弱
（追加）エターナルハープ	⬅➡➡弱
スイートトーン	⬅⬇➡弱
（追加）共鳴	⬅⬇➡弱
リバースノイズ	⬅➡強
ホーリーパージ	➡➡弱

ディスコード

ダメージ 100
消費ゲージ 0%

単発の音波を発射する技。ダメージが低く、弾速も遅いので相手に避けられやすい。

ホーリーウィスパー

ダメージ 160
消費ゲージ 30%

相手に円状の音波を発射する技。設置した音塊を共鳴させることができる。

ソニックラブソディ

ダメージ 200
消費ゲージ 40%

攻撃の発生が早く、ダメージも優秀な技。結界の壁で反射させることもできる。

セイントレクイエム

ダメージ 180
消費ゲージ 80%

自分の周囲に音を共振させる技。技の発生は遅いが、攻撃範囲はかなり広い。

プレリュードキー

ダメージ 210(共鳴時)
消費ゲージ 20%

結界内に音塊を設置していく技。音塊は一部の超能力技で共鳴させることができる。

エターナルハープ

ダメージ 210(共鳴時)
消費ゲージ 50%

結界内に設置した音塊を一度に共鳴させる技。発動が遅いので遠距離での使用が主。

スイートトーン

ダメージ 0
消費ゲージ 0%

パティの周囲を回っている音珠を飛ばす技。この音珠からは音塊の設置も可能。

共鳴

ダメージ 0
消費ゲージ 20%

スイートトーンで飛ばした音珠から音塊を共鳴させる音波を発生させる技。

リバースノイズ

ダメージ 受けた超能力技のダメージ
消費ゲージ 45%

相手の超能力技を吸収して、ダメージをはねかえす技。飛び道具系の超能力技であれば、ほとんど返すことができるが、特殊な効果を持つ超能力技は返せない場合がある。

ホーリーパージ

ダメージ 0
消費ゲージ 90%

相手の周囲に音波壁を張り巡らせ、相手の行動を制限する技。音波壁は攻撃判定はあるが攻撃力を持っていないので、相手が直接触れてもダメージを与えることはできない。

【基本技】

攻撃力の高い超能力技を持たないパティにとって、接近戦でのコンボは貴重なダメージ源。相手を音塊の密集している場所に追い込むときにも重宝するのだ。

パティの基本技で使いやすいものは弱攻撃→強攻撃のコンボ。コンボがヒットした場合は強攻撃のモーションをキャンセルしてソニックラブソディーなどで追い打ちを狙う。逆にコンボをガードされた場合には、弱攻撃→強攻撃→弱攻撃コンボに切り替えて相手の反撃を抑えていくのが有効だ。

ハウルエチュード

バリアブレイク

〈コンボパターン〉

- 弱 → 弱 → 弱 → 弱
- 弱 → 弱 → 強 → 超能力技
- 弱 → 強 → 超能力技
- 弱 → 弱 → 強 → 弱 → 超能力技

●代表的なコンボの例●　弱攻撃→強攻撃→ソニックラブソディー

弱攻撃

強攻撃

ソニックラブソディー

結界の壁を使わなくても全キャラに連続ヒットする。確実に決められるようにしておこう。

PATY

GENSHIN 玄信 軽量級

超能力技

飛び道具系の技はあるが、隙が大きく回避されやすい。このため遠距離戦ではなく、接近戦を主体に戦うことになり、必然的に金剛輪の使用頻度が高くなる。また、攻撃を受けたときの反撃に利用する符護術も、玄真特有の超能力技。この2つか勝利の鍵を握る。

技　名	コマンド
飛燕符	遠距離で弱
鬼火魂	遠距離で強or➡➡強
金剛輪	⬅➡強
連炎符	⬅➡弱
(追加)護法脚	➡➡弱
轟雷珠	⬅⬇➡弱
符護術	⬅⬇➡弱＋強
呪縛殺	⬅➡➡強
(追加)その1(呪縛殺)	↑↗➡↘↓弱+強　ガード+弱　ガード+弱+強
(追加)その2(呪縛殺)	↓↘➡↗↑ガード+弱　弱+強　ガード+弱+強

飛燕符

ダメージ 100
消費ゲージ 0%

速度はそれほどなく、攻撃判定も心持ち小さく感じる。クイックダッシュにも無力。

鬼火魂

ダメージ 180
消費ゲージ 30%

揺れながら飛んでいく。相手のダッシュ方向を読んで撃ち出す方向を変えていこう。

轟雷珠

ダメージ 220
消費ゲージ 40%

数珠を投げつけ、これを食らった相手に雷を落として下へとはじき飛ばす技。

符護術

ダメージ 120(×回数)
消費ゲージ 70%

相手の攻撃を食らって吹き飛んだときにのみ繰り出せる技。回避と攻撃を兼ねている。

金剛輪

ダメージ 260
消費ゲージ 40%

自分の周囲をカバーするように攻撃判定が出現するので、接近してきた相手を迎え撃つときや、コンボの締めくくりに使える。相手の単発モノ以外の超能力技を相殺できないので注意。

呪縛殺

ダメージ 350(成功時)
消費ゲージ 60%

相手に向けて独鈷を投げつけ、これがヒットした瞬間に、追加コマンドの入力開始。声に合わせてテンポよくコマンドを入力していく。失敗したときのダメージは50とかなり低い。

連炎符

ダメージ 190
消費ゲージ 30%

一定の距離を飛んでから炎の結界となって止まり、これに触れた相手を吹き飛ばす。炎の結界が発生する前に攻撃力はないが、相手の超能力技を相殺してくれるのは嬉しい。

護法脚

ダメージ 260
消費ゲージ 30%

連炎符の追加攻撃。止まっている連炎符のひとつから、巨大な足が相手に襲いかかる。

成功すれば大ダメージ。相手が同じコマンドを入力しているとダメージが250に減る。

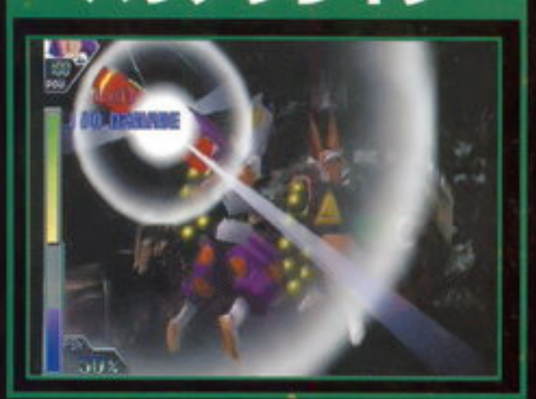
【基本技】

コンボパターンの多さはさすが軽量級。超能力技へつなげられるコンボが3パターンもあるのが特徴。投げやバリアブレイクの使い勝手もよく、安定している。

相手が壁を背にした状態なら投げ技で壁ヒットを狙えるので、接近戦では積極的に狙っていきたい。玄信はコンボを多用するキャラクターなので、相手は接近戦でバリアガードを多用しやすい。これを読んで、ダッシュで接近すると見せかけてバリアガードを誘い、バリアブレイクで叩くようにしよう。

封滅喝

バリアブレイク



〈コンボパターン〉

- 弱 → 弱 → 強 → 超能力技
- 弱 → 弱 → 弱 → 弱
- 弱 → 強 → 超能力技
- 弱 → 弱 → 超能力技

●代表的なコンボの例●　弱攻撃→弱攻撃→強攻撃(壁ヒット)→金剛輪

弱攻撃

強攻撃

金剛輪

壁際の相手に叩き込むコンボ。壁ヒットの際、相手との距離が開いてるなら最後を轟雷珠に。

SETSUNA
刹那 中量級

超能力技

飛び道具系の技が目立つが、相手のサイコゲージを減らしたり、体力を吸収して自分の体力を回復するなどと変わった技も。飛び道具系も使い勝手がよく、これをメインに使っていくだけでも十分に勝ちを狙える。

技　名	コマンド
シャドウフレア	遠距離で弱
ダークサイドソウル	遠距離で強or➡➡強
ミラーズコフィン	⬅➡強
ダガーズシャドウ	⬅⬇➡弱
ダークウェッジ	⬅➡弱
ネガティブドレイン	➡➡弱
ブラックサン	⬅⬇➡強
シェイディークラウド	⬅➡➡弱
ザ・ダークネス	⬅➡➡強

シャドウフレア

ダメージ 100
消費ゲージ 0%

闇の固まりを投げつける。使い方はほかのキャラクターとまったく変わらない。

ダークサイドソウル

ダメージ 40
消費ゲージ 30%

多段ヒットする飛び道具技。撃ち出した弾は微妙に弧を描くような軌道で飛んでいく。

ダークウェッジ

ダメージ 210
消費ゲージ 40%

2本の槍を交差させるように飛ばすので、前方にいる相手への攻撃に使える。

ネガティブドレイン

ダメージ 240(MAX)
消費ゲージ 45%

投げ属性の技だが、決まれば自分の体力を回復できるという特殊な能力を持っている。

ミラーズコフィン

ダメージ 300
消費ゲージ 50%

相手の両サイドから攻撃判定が発生するので、横へと逃れることは不可能。ただし、前方への攻撃判定は皆無なので、クイックダッシュで簡単にかわされてしまう欠点を持つ。

ブラックサン

ダメージ 300~360
消費ゲージ 70%

コマンド入力の際、強を押し続けることで飛距離が延び、攻撃力が増していく。

シェイディークラウド

ダメージ 0
消費ゲージ 40%

ゆっくりと相手を追尾して相手にまとわりつき、サイコゲージを吸い取る特殊な技。

ダガーズシャドウ

ダメージ 180(一発)
消費ゲージ 40%

短剣を放つ飛び道具技で、弱を押し続けることによって短剣の数を増やせる。短剣の数が増えれば攻撃範囲は広がるが、その分スキを見せる。無闇に短剣を増やすことはない。

ザ・ダークネス

ダメージ 0
消費ゲージ 100%

技が完了すれば、効果持続時間中は相手はサイコチャージができない。こちらはサイコチャージ可能なので、消費したサイコゲージを回復させつつ攻撃を仕掛けられるのだ。

【基本技】

超能力技に頼るところが多分にあり、基本技の存在が薄れがち。コンボのバリエーションもそれほどないので、基本通りの使い方で十分通用するキャラクターだ。

バリアブレイクの利用頻度は低く、相手が起きあがり直後に狙ってみるくらい。コンボは弱→弱→強のパターンを使って、最後に超能力技で締めくくるようにする。確実性を求めるなら、弱→強のコンボパターンを使おう。投げは相手を広い空間へと飛ばすので、壁ヒットはあまり期待できない。

ナイトメアスラスト

バリアブレイク

〈コンボパターン〉

- 弱 → 弱 → 弱 → 強 → 超能力技
- 弱 → 弱 → 強 → 超能力技

●代表的なコンボの例●　弱攻撃→強攻撃→ダガーズシャドウ

弱攻撃

強攻撃

ダガーズシャドウ

回避バリアで最後のダガーズシャドウを防がれるので、強のときに相手を壁に叩きつけたい。

SETSUNA

EMILIO エミリオ

軽量級

射撃戦も打撃戦もそれなりにこなせてしまうエミリオだが、ダメージを考えて、２種類のリフレクターをどこに、どうやって配置するか、シーカーレイをいつ発動させるかを常に念頭に戦っていきたい。ヒットすれば一発逆転も可能なだけに、奥の深いキャラだといえよう。

超能力技

技　名	コマンド
フォトンライン	遠距離で弱
シャイニングアロー	遠距離で強or➡➡強
アークエンゼル	⬅➡➡強
エンゼルハイロウ	⬅➡強
プリズムシール	⬅⬇➡強
シーカーレイ	⬅⬇➡弱
トリニティレイ	⬅➡➡弱
プリズムリフレクター	⬅➡弱
リフレクターダッシュ	➡➡弱

フォトンライン

ダメージ 100
消費ゲージ 0%

短いビームショットを発射。発生はエミリオの超能力技の中でもっとも早い。

シャイニングアロー

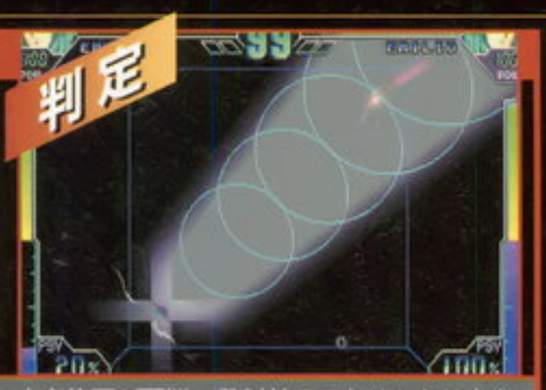
ダメージ 160
消費ゲージ 30%

光の矢で相手を射抜く。発射までに時間がかかるが飛行スピードが速くスキが小さい。

アークエンゼル

ダメージ 30
消費ゲージ 80%

十字架から光を放出。連続ヒットし、最大で13ヒットし390のダメージを誇る。照射中も方向修正が可能。発射前のスキはかなりあるので、他の技と組み合わせて使おう。



エンゼルハイロウ

ダメージ 0
消費ゲージ 50%

ヒットすると相手のバリアガードが展開直後に粉砕される。最大25カウント有効。

プリズムシール

ダメージ 290
消費ゲージ 40%

ヒット後に結晶の中に相手を閉じ込め、ダメージを与える。出の早さが頼もしい。

シーカーレイ

ダメージ 180
消費ゲージ 30%

1本の柱状のビームを射出。出はあまり早くないが、エミリオの攻めの中心的存在。

トリニティレイ

ダメージ 180
消費ゲージ 90%

シーカーレイを３本３方向へと発射。サイコゲージ消費量が多く、多用はできない。

プリズムリフレクター

ダメージ 0
消費ゲージ 20%

シーカーレイ、トリニティレイを反射するクリスタルを射出する（結界内に５つまで）。

リフレクターダッシュ

ダメージ 0
消費ゲージ 40%

シーカーレイ、トリニティレイを8方向へと分散させるクリスタル（結界内1つまで）。

シーカーレイ／トリニティレイとプリズムリフレクター／リフレクターダッシュ

シーカーレイとトリニティレイはプリズムリフレクターとリフレクターダッシュで反射／分散させることが可能。ガードボタンを押してリフレクターを無視して反射／拡散させない操作も可能。反射/分散で複数回ヒットが狙えるのも大きな特徴だ。

結界内にまばらに配置して、プレッシャーをかけていこう。

【基本技】

軽量級ゆえにスピードもあり、コンボには困らないエミリオ。接近戦を制し、遠隔戦は超能力技に頼ってもかまわないだろう。

エミリオの打撃コンボは、弱→弱→弱のラスト、弱→強→弱の２発目以降は超能力技でキャンセルが可能。これらをメインに、ガードされたらシャイニングアローやプリズムシールでのトラップが有効だ。また、バリアブレイクの動作が遅いため、見切られやすいことも忘れてはならない。

ルミナスジャッジメント

バリアブレイク

〈コンボパターン〉

弱 → 弱 → 弱 → 強 → 超能力技
弱 → 強 → 超能力技

●代表的なコンボの例●　弱攻撃→弱攻撃→強攻撃→プリズムシール

弱攻撃

強攻撃

プリズムシール

壁ヒットを狙っての基本連続技。弱→強→シャイニングアローも技後不利にならない選択肢。

GUADEATH ガデス

重量級

超能力技

どの技を見てもモーションが大きくて接近戦では不用意に使えないが、技自体の威力は強いことは見逃せない。コンボと組み合わせたりして使っていけば、相手は対処しにくい。また、離れた位置から相手を牽制するのに使い勝手がよいので、単発で使うなら遠距離戦にしよう。

技　名	コマンド
プレッシャーダスト	遠距離以上で弱
グラビティーブリット	遠距離で強or➡➡強
メテオハンマー	⬅➡弱
アステロイドベルト	⬅⬇➡強
サテライトフォール	アステロイドベルト中⬅⬇➡強
サテライトフォール	アステロイドベルト中⬅⬇➡弱+
メテオブッチャー	レバー１回転弱
シェービングウォール	⬅➡➡弱
グラビティー∞	⬅➡➡強

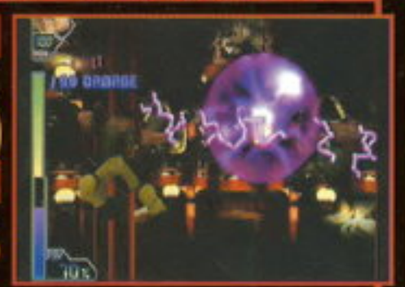
プッシャーダスト

ダメージ 100
消費ゲージ 0%

遠距離からの牽制に使う。ただし、クイックダッシュで弾かれるので要注意。

グラビーティブリット

ダメージ 180 (設置時90)
消費ゲージ 30%



プレッシャーダストと使い方は同じだが、強を押し続けてから離すことで設置可能。

アステロイドベルト

ダメージ 50
消費ゲージ 70%

周囲に岩をまとう。この岩には攻撃判定があり、相手の超能力技を相殺してくれる。

サテライトフォール(弱)

ダメージ 120
消費ゲージ 0%

アステロイドベルトでまとった岩をひとつだけ投げつける、飛び道具系の技。

シェービングウォール

ダメージ 280
消費ゲージ 60%

相手へと突進してつかみかかる。投げ属性で、技の出かかりに攻撃されると潰される。

メテオブッチャー

ダメージ 360
消費ゲージ 70%

通常投げに岩での追撃が加わった技。相手と密着状態でないと技は成立しない。

アステロイドベルトの始動時に攻撃を受けると、岩をまとうことなく終わってしまう。うまく岩をまとっても、相手の超能力で岩を破壊されることもある。このため使い勝手はイマイチ。ただ、いったんまとえば、接近しただけでも相手にダメージを与えられるのは魅力であり、狙って一気にダメージも奪える。スキを見て使っていきたい。

サテライトフォール(弱+強)

ダメージ 120 (×個数)
消費ゲージ 0%

まとった岩を連続で撃ち、すべて使い切る。畳みかけるときにはこちらを使おう。

メテオハンマー

ダメージ 240
消費ゲージ 30%

巨大な岩を両サイドから飛ばし、相手を挟み込む。飛び道具の属性で攻撃判定も大きい。しかし、自分の正面には攻撃判定が発生せず、接近戦ではなんの役にも立たないので要注意。

グラビティー∞

ダメージ 120 (×個数)
消費ゲージ 90%

重力場を作り出して相手を引き寄せ、さらには吸い寄せられてくる岩などでダメージを与える。四方から物が迫って来るので、相手はバリアガードでの防御を余儀なくされる。

【基本技】

コンボパターンが乏しいため、使い分けはそれほど必要ない。ガデスが戦闘でもっとも多用するのはバリアブレイク。超能力技との連係で上手に使っていこう。

コンボのバリエーションが少ないため、弱→強だけに限定して使うと良い。これに超能力技を加えて攻撃を組み立てていこう。ガデスを語る上で欠かせないのはバリアガード。グラビティー∞で相手のバリアガードを誘えるので、ここにバリアブレイクを使っていこう。これが戦闘の要となってくるはず。

リパルションウェイブ

バリアブレイク

〈コンボパターン〉

●代表的なコンボの例●　弱攻撃→強攻撃→シェービングウォール

弱攻撃

強攻撃

シェービングウォール

強攻撃の直後に相手が壁ヒットするようにすれば、コンボを途中で防がれることはない。

ドリームキャスト版のポイントを総チェック

リアルサウンド
～風のリグレット～

完成度 100%

- ●ワープ●3月11日発売
- ●インタラクティブサウンドドラマ
- ●1人プレイのみ
- ●2枚組（初回版のみ体験版付き3枚組）
- ●ビジュアルメモリ、通信、ぷるぷるぱっく対応

メーカーから一言

お待たせいたしました！ ようやく完成の運びとなりました。また、発売を記念したイベントも急遽決定しましたので、お近くのみなさんはぜひ、遊びに来てくださいね。飯野賢治に会えるチャンスだ！

（ワープ・広報 立澤）

少しずつ春の暖かさを感じられるようになる頃、ひと足早く“初夏の風”をお届けします。送り主はワープ、お届け先はあなた。今回は、ちょっと趣向の違ったオマケも付いてます。今日はそちらの話も、少し詳しくしましょう。

“音”がもたらすイメージでキミだけの恋を体験しよう

この作品は、最初'97年7月にサターンで発売され、画面に何も表示しない“音だけのゲーム”として話題となった。ドリームキャスト版はその移植作となる。ただストーリー等はそのままだが、いくつもの新しい試みがなされている。それでも本作の根底にあるものは、あくまで“音から受けるイメージで、1人ひとりが違う風景を見る”というもの。自分自身の恋しい人の顔や、思い出の場所を思い描きながらプレイするゲームなのだ。また、主人公の選択によってストーリーやエンディングが変わるため、自分だけのドラマを体験することができる。

Story ストーリー

野々村博司は夢を見ていた。それは幼い頃の初恋の記憶。夏休みが終わると転校する女の子と、永遠の夏休みを過ごすために駆け落ちを計画していたのだ。だが、彼女は約束の場所に現れなかった。そして二度と会えぬまま、10年の月日が流れ……。

「野々村くん？ 起きて」

夢から現実に引き戻したのは、恋人・泉水の声だった。彼女はその夢の中の初恋の相手である。ある時偶然再会し、今は過去の空白を埋めるかのように、恋人として一緒の時間を過ごしている。現在の博司は就職を控えた大学生。泉水は会社勤めのＯＬ。そしてその日は、泉水の会社の上司を紹介してもらう大切な日だった。急いで2人で地下鉄で会社へ向かう。だが、道中、突然泉水は失踪してしまった……。

Cast キャスト

主要人物はこの3人。菜々は、博司と一緒に泉水を探す女の子だ。他にも裕木奈江などの豪華メンバーがキャスティングされている。

主人公：博司 役
柏原崇

彼を中心にドラマが展開していくため、心境などを語る部分も多い。要所要所の選択肢で博司の声でいくつかのパターンが示され、判断を迫られることも。

菜々 役
菅野美穂

泉水 役
篠原涼子

Staff スタッフ

飯野氏をはじめとするワープの精鋭スタッフ、それに加え音楽の鈴木慶一氏、主題歌の矢野顕子氏といった有名アーティストも引き続き参加している。またドリームキャストへの移植にあたり、新たにプログラマーの島倉氏（ワープ）が加わった。

企画・監督	飯野賢治
脚本	坂元裕二
音楽	鈴木慶一
企画	渡辺 修
プログラム	佐藤直哉 島倉啓充

©1997,1999 WARP ©KOICHI INAKOSHI

プレイを彩(いろど)る7つの画面モード

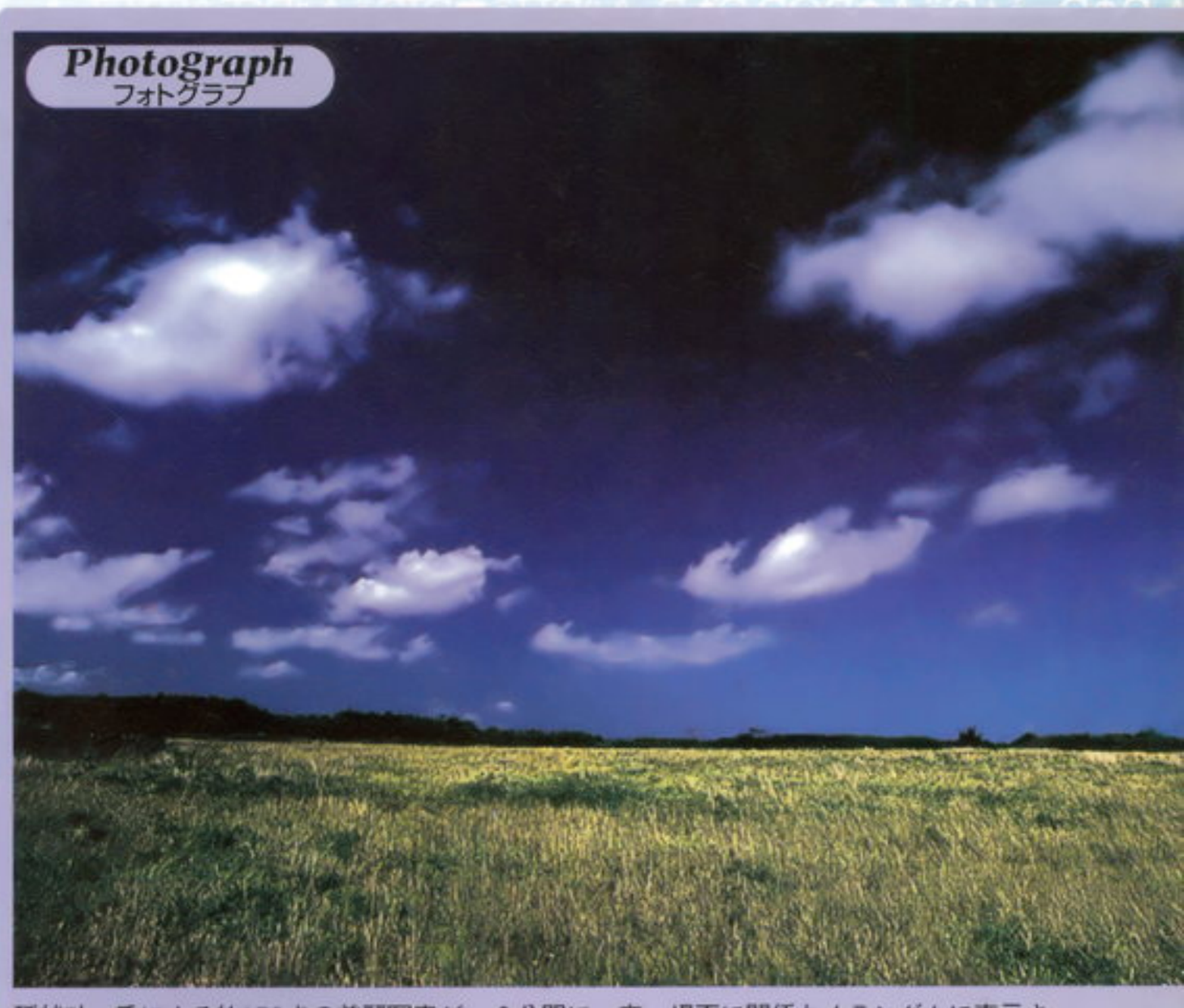
ドリームキャスト版の要素は、ぷるぷるぱっくへの対応等いろいろな追加機能があるのだが、やはり最大の特徴は『ビジュアルモード』の存在であろう。従来どおり、画面に何も表示しない「ブラックスクリーンモード」と合わせると、７種類の画面モードが選べるようになっている。いずれも、“プレイヤーの想像力を妨げない”という観点から作られた選りすぐりのビジュアルたち。あなたが一番気持ちよくプレイできる映像を選ぼう。

Mode1 ブラックスクリーン

画像は一切表示されない。ＣＤプレイヤー等でプレイする時も、このモードで。

Mode2 ビジュアルモード

真白い雲が、ゆっくりと少しずつ形を変えながら、青い空に流れ続ける。

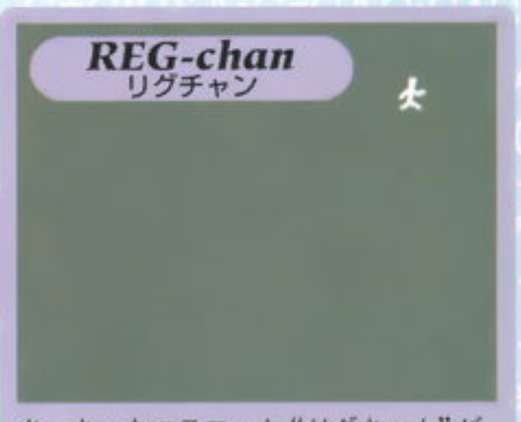


稲越功一氏による約170点の美麗写真が、２分間に一度、場面に関係なくランダムに表示される。全種類のグラフィックを見るまでは、同じ写真は二度と表示しないシステムだ。

プラネタリウムのように、夜空に星たちが瞬く……。時折、流れ星が降ることも。

浮かんでは消える四角形が重なり合い、さまざまな色を生み出すさまが楽しめる。

３つの模様が透かし模様のように現れては消え、ゆっくり回転しながら舞う。



ちっちゃなマスコット“リグちゃん”が、画面をちょこまかとお散歩する。

クリア後の楽しみも忘れずに

●ビジュメムゲーム

ビジュアルメモリを使ったミニゲームで、タイトルは『ババババトル』とか。本編とは関連のない２人プレイのゲームということだが、それでバトルとなると？　恐らく、クリア後にメニュー画面からデータをダウンロードして遊ぶのだろうが、詳しい情報は一切ヒ・ミ・ツ。

●インターネット

クリアすると、ソフトに内蔵された専用ブラウザで、ワープにあるサーバ内の特設ホームページの伝言板へと飛ぶことができる。訪れる人は全員クリアしているはずだから、ネタバレな話だって当然ＯＫ！　感想や疑問に思ったことなど、思いのたけを存分にみんなで語り合おう。

●オートプレイ

ランダムに選択肢が選ばれ、自動的にドラマが進んでいくモード。自分の時とは違う選択をする主人公にツッコミを入れたり、友達や恋人と一緒に聞きながら語り合ったりと、ＣＤドラマやラジオドラマのような感覚で楽しめる。

またビジュアルモードで“フォトグラフ”を選び、テレビの音声を消しておくと、稲越功一氏の“電脳写真集”に早変わり……。お気に入りの音楽を聞きながら、写真を楽しむのもいいだろう。飯野氏によれば「そこまでいったら、インタラクティブ放棄どころか、作品放棄のような気もしますが(笑)」とのことだが、実はオススメらしい。

NEWS!

名古屋・神戸・福岡・札幌・仙台 全国５都市で「リアルサウンド～風のリグレット～」発売記念キャンペーン実施決定

ソフト発売に先駆け、全国都市で発売記念イベントが開催されることになった。その名も“『リアルサウンド～風のリグレット～』を愛する会”。イベント内容の詳細は明かされていないが、『Ｄ２』体験版の紹介やヒミツの企画、プレゼント等も用意されているとか。飯野氏は、ナントすべての会場を訪れ、トークを繰り広げてくれる予定だそうだ。

●3月6日(土)
【名古屋】11：00～12：30
会場／マジカルガーデン甚目寺店
【神戸】14：30～16：00
会場／星電社ハーバーランド店
【福岡】19：30～21：00
会場／ベスト電器　福岡店
●3月7日(日)
【札幌】13：00～14：30
会場／ジョイポートCOMGパセオ店
【仙台】19：00～20：30
会場／ラオックス　仙台店

※参加者は当日「好きな色のマジック」を持参すること！　理由はナゾ。

なお本件の問い合せは、ワープホームページ(http://www.warp-jp.com)を参照するか、03-3408-9920（ユーザー専用回線／平日13:00～17:00）まで電話を。時間は守ってね。

'97年12月に行われた『ローラバースデイツアー』の模様。ワープイベントは熱い。

【発売記念キャンペーン会場詳細】■マジカルガーデン甚目寺店：愛知県海部郡甚目寺町大字下萱津字平島10■星電社ハーバーランド店：兵庫県神戸市中央区東川崎町1-7-6■ベスト電器福岡店 イベントホール：福岡県福岡市中央区天神1-9-1　5F■ジョイポートCOMGパセオ店：北海道札幌市北区北6条西2丁目パセオB1F■ラオックス仙台店：宮城県仙台市宮城野区榴ヶ岡2-1-25

初回版限定特典

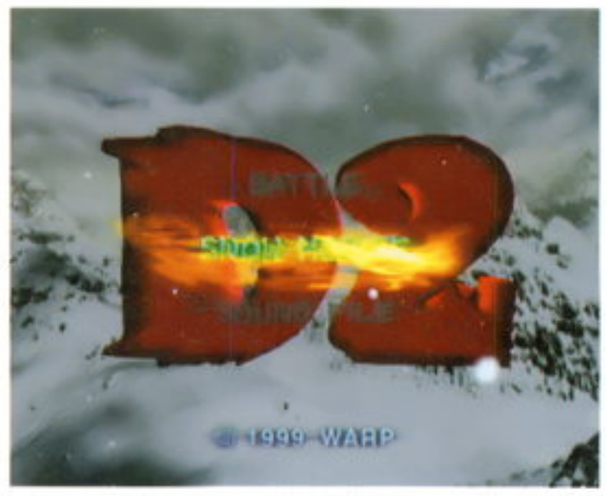
「Dの食卓2」体験版

D2-shock!-

昨年5月の衝撃の発表会以来、ついに待ちに待った実物大の『D2』が手に入る時がきた。しかしあくまでも今回は、ゲームの持つ雰囲気や世界観を感じ取ってもらうことを趣旨とし、ゲームを構成する要素のいくつかを垣間見せるにとどめている。とはいえ、この充実ぶりはやはり一見の価値アリだ。

Menu メニュー

各モードを選ぶための選択メニュー。ここで決定の操作を行うと一瞬だけ揺らぐ炎が出現する。画面上に浮かぶ『D2』のロゴは、実は半透明になっており、よーく見るとそれがはっきりわかる。アナログ方向キーや各種ボタンを使い、拡大・縮小・回転などをさせることが可能。いろいろと試してみよう。



背景で舞う雪の数は、ナント2000個。風向きによっても微妙に降り方が変わるのだ。

Opening movie オープニングムービー

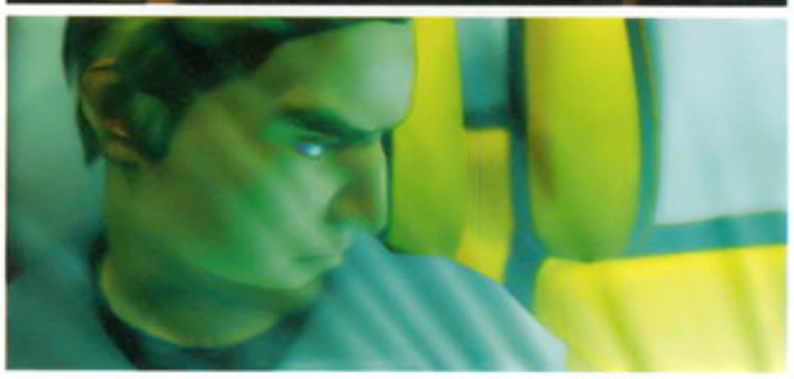
これは制作発表会で公開された映像に、新たに数カットを追加したものとなる。製品版とほぼ同じになっているとか。MPEGによるムービーの美しさを思いきり体験できる。ここで主要人物の多くが出演し、後に起こる数々の災厄や謎を象徴するかのようなシーンも見られる。

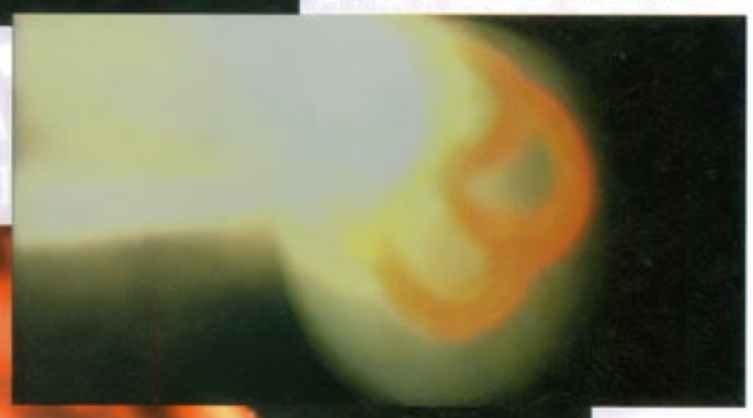
事件はカナダ上空で起こった

闇を切り裂くように宇宙空間を疾走する謎の物体。“それ”の向かう先は地球だ。だが、脅威が間近に迫った時、地球の表面に異変が。不思議な紋様が浮かび、見る間に広がっていった。

そして、衝突……。激しい大爆発が起こり、力と力が拮抗する。地球表面を被った“何か”は、侵入者から地上を護るかのように激しく抵抗し、侵入を試みる物体もまた、何とか地球上に到達しようと力の限り突き進んでくる。バラバラに砕けてゆく隕石状の物体。だが……。

時は1999年12月25日、場所はカナダ上空。人々は平和な空の旅を満喫していた。だがそれも長くは続かず、２人組のテロリストによるハイジャック事件が発生。さらに追い討ちをかけるように、謎の物体が機体に衝突、旅客機はカナダ山中に墜落してしまうのだった。





砕け散り、質量は数分の一になったものの、物体の一部は確実に結界を破り、地球の大気圏に突入を果たした。そしてそれは、ローラの乗った旅客機を直撃した。まるで、謎の予言に呼応するかのように。

First scene ファーストシーン

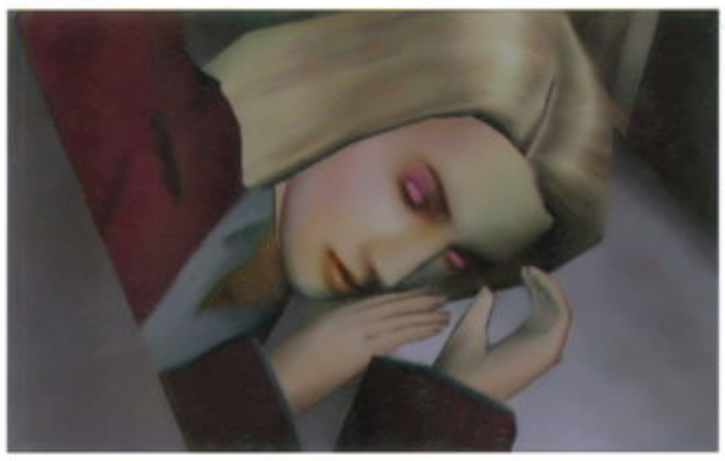
製品版をプレイする際、オープニングムービーを観た後、すぐに始まるのがこのイベントだ。約10分間にも及ぶかなり長いシーンなのだが、描画はすべてリアルタイムで行われている。登場人物の微妙な表情やしぐさ、リップシンクロも実にいいカンジに仕上がっている。また暖炉の炎や、窓から漏れる光といった室内の様子など、細部の豊かな表現力に注目していただきたい。

なお、「Ｄ２」の製品版では、ここで収録されているイベントの直後から、山小屋内や外へと自由に行動できるようになる。

キンバリー、パーカーとの出会い

目覚めると、ローラは山小屋にいた。キンバリーという女性に助けられたのだ。彼女によると、今は飛行機の墜落から10日めで、ローラを発見してから２日経っているという。だが、ローラには事故以降の記憶がない。つまり、彼女には“空白の８日間”が存在するのだ。極寒の地で凍死もせず、衰弱した様子もないということは、どこかで生活していたはずなのだが……。

そこへ突然、男が現れた。飛行機をハイジャックしたテロリストと思われる男の片割れである。男の体はみるみる変貌し、キンバリーを襲う。間一髪でその危機を救ったのはどこからか現れた男・パーカーだった。



キンバリーに保護されてからも、２日間も眠りっぱなしだったローラ。悪夢の正体は、あの飛行機事故の記憶なのか、それとも……？

「生き延びろ……!!何としてでも」

危うし!! キンバリー

意志を持った蛇のように、絡みつき締め上げてくる触手。しかしそれ以上に危険なのは、花開いた先端部分ではないか？　すぐに助けられたのが、せめてもの幸いではあるのだが……。

颯爽と現れてキンバリーの危機を救った男、パーカー。彼が先に現れたテロリストらしき男を追ってきたのか、それとも別の目的を持って山小屋へやってきたのかは不明だが……。少なくとも現時点では、「わからないことだらけ」としながらも、より多くの情報を持った心強い味方であるようだ。しかし、助けられた当のキンバリーの反応は……？

“咲いて”しまった元人間は……

モンスターの血液は緑色で、触手を持ったり、モンスターへの変体時に花が咲いたように見えることから、寄生されることを“咲く”と称するらしい。“咲き方”はケースによって違うようだが、このテロリストの場合は、意識やコントロール主体といった本体は完全にモンスターに移り、もはや人間の身体は付属品となってしまっている。

Battle スチュワーデスバトル

体験版は少々難易度高め？

以前より、誰でもクリアできる難易度になる、と言われていた「D2」。が、そういう意味では、このバトルは少々難しいと感じる人もいるかもしれない。しかし、製品版ではバランスの再調整が行われるというので、体験版をプレイして早急に決めてしまうのは待ったほうが良さそうだ。まずは雰囲気と操作感覚を見るくらいでトライしよう。

また、“どこを狙うか”によって与えるダメージが変わるので、独自の攻略法を探ってみるのも楽しみ方の1つだろう。

製品版「D2」には、フィールド上に適宜出現するザコ敵とのバトルと、イベントとして発生するボスバトルがある。この中でも今回は、最初のボスであるスチュワーデスとの戦いが体験できる。これ自体、かなりショッキングなシーンなのだが、ここはまだ序の口で、先ではもっと困った戦いが待っているとか。

リアルタイムで展開するイベント～バトル～イベントという構成は、データ読み込み等による流れの中断がなく、実にスムーズに場面が移り変わっていく……。この点にも注目したい。

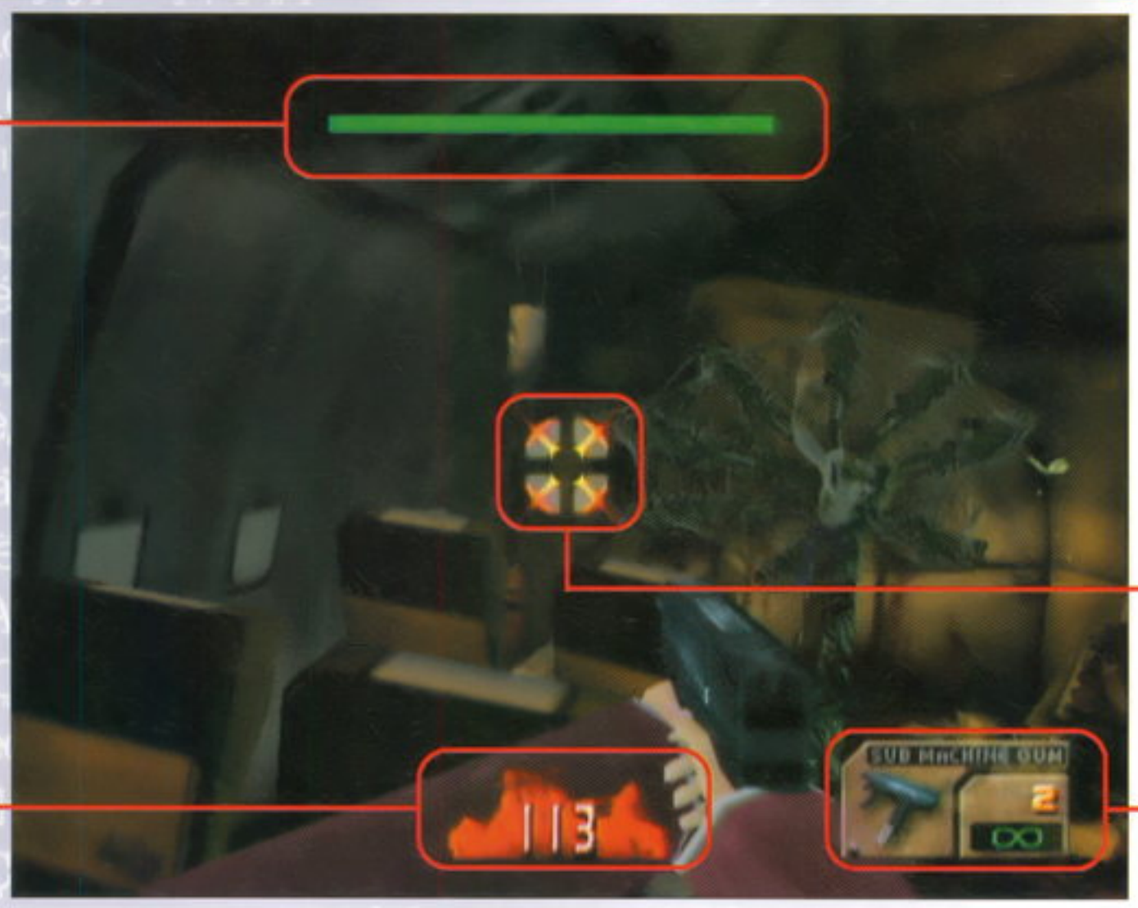
ローラは飛行機の墜落現場を訪れ、メチャクチャになった機内を探索していた。ガレキの中にスチュワーデスが倒れているのを発見。近寄ると、ヨロヨロと立ち上がった彼女は、すでに死体ですらない存在、モンスターと化していたのである。

左眼が溶けて流れ、あとに残った眼窩の暗闇からは、1匹の蝶が……。この蝶は、バトル中もローラを嘲笑うかのように舞い続ける。

「お客様……シートベルトをお締めください」

地獄の微笑みを浮かべながら、ローラに近づいてくるスチュワーデス。うわごとのように口から出る言葉は、かつて純血の人間だった頃にインプットされた決まり文句と、訳のわからない単語が混ざった戯れ言だ。彼女はすでに完全にモンスターに乗っ取られてしまったのか。それともヒトとしての意識があるからこそ出る言葉なのだろうか……？

白熱のバトルはガンシューティング



敵HPゲージ

敵の体力量を示しているゲージ。画面内のどこを、どのタイミングで狙うかによって、バーの減りぐあいには大きな差が出てくるはず。常に注意を払い、最善の攻略法を見つけ出せ。

ローラHPゲージ

ローラの体力を、具体的な数値と視覚的な炎で表している。炎は、体力が減るごとに赤→黄→緑と変化し、長さもだんだん短くなっていく。安全／危険を表す色が一般と逆なのは、やはり血の色と関係が……？

バトルの最中でも、触手でつかまれたローラが壁に叩きつけられるといったイベントが発生する。この間は攻撃ができないうえ、ダメージも受けてしまうのだ。

照準

装備品の状態

武器の種類と弾数を表している。製品版ではさまざまな銃器や弾丸を使うことになるが、体験版での使用武器はサブマシンガン（弾数は無限）に固定されている。

Snow mobile スノーモービル

ワープ入魂の雪原を、体験版という限られた条件の中で、めいっぱい味わうことができる場面として選ばれたのが、このスノーモービルだ。製品版では、移動の手段として登場する乗り物なのだが、体験版ではタイムアタック機能を付けて、立派なミニゲームとしてお目見えしている。走るコースも、製品版にはない、体験版だけの特別コースだ。モードはビギナーとスタンダードの２種類があるので、それぞれで腕を磨いてみよう。

ルールはカンタン。コース内にある８つのパイロンを、制限時間内にすべて倒せばよい。８つめを倒した時点でのベストタイムが記録され、あとは自由走行を楽しむことができる。

巧みな操作で8つのパイロンをふっ飛ばせ

緊急告知 ドリマガ独占企画！ タイムアタックコンテスト開催

このスノーモービルのタイムアタック機能を使って、ドリマガだけの読者参加レース、ベストタイムコンテストを敢行！　もしかしたら、途中から飯野氏ほか、ワープのツワモノの参加があるかもしれません……。

どうやるかの細かいルールは、現在検討中なのでもう少し待っててくださいね。でも、とにかくやるっ！

詳しい応募方法なども次号で発表できると思うので、乞うご期待〜。

担当者は何とかクリアしたというレベル。立て！　全国のスノーモービラー(？)たち。

丘の上にある、山小屋のすぐ脇がスタート地点。ここをよく見てみるとスタートゲートには“スノーモービル体験試乗”の文字が。制限時間内なら、タイムのことは忘れて、自由走行するのもＯＫ。

コース内には、凍った湖も存在する。むき出しの氷の上は、やはり滑って走りにくい。

制限時間内であっても、転んでしまったらゲームオーバーだ。暴走はホドホドに。

Sound file サウンドファイル

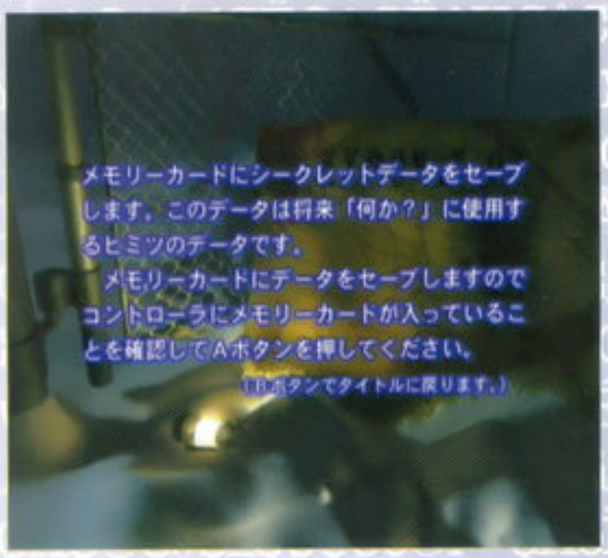
現在発売中の『Ｄ２』のイメージアルバム、“Sketches”から名曲６曲が収録されている。これらの中には、製品版でもサウンドトラックとして使用される曲も含まれているらしい。その場合は、原曲のままではなく、アレンジして使われるということだが、かなり本編のイメージに近い世界が味わえるはずだ。

ファイルの再生中、バックではずっと静かに雪が降り続く。静かに積もってゆく感じが絶妙だ。

Secret data save シークレットデータセーブ

秘密のデータをビジュアルメモリにセーブする機能。この体験のデータを大切にとっておいて、製品版をプレイする時に使うと、ちょっとした嬉しいコトが起きるらしい。

それがいったい何なのかは、製品版発売まで完全極秘事項。「大したことではないです」と言われても、余計に期待が高まってしまうのだが……。



データをセーブするだけなので、劇的な事件は何も起こらず。でも大事にしまっておくと何かが。

もうすぐ北の国から春が届きます

北へ。

まだまだ寒い日が続いているけど、春はもうすぐ。「北へ。」の女の子たちは、春とともにやってくる。今回は春の使者ともいえる女の子たちの、夏冬の装いをじっくり見せます！　特別企画もあるよん!!

完成度 100%

- ●ハドソン
- ●3月18日発売●5,800円（税別）
- ●トラベルコミュニケーション
- ●1人プレイ専用

メーカーから一言

ついに!!　ようやく!!　完成です!!　お待たせしてしまったぶん、最高の仕上がりになったと自負しておりますので、期待して待っていてください。発売日は3月18日！　もうすぐです!!　（ハドソン：長山）

■夏も冬もおしゃれな女の子たちのファッションをチェック！

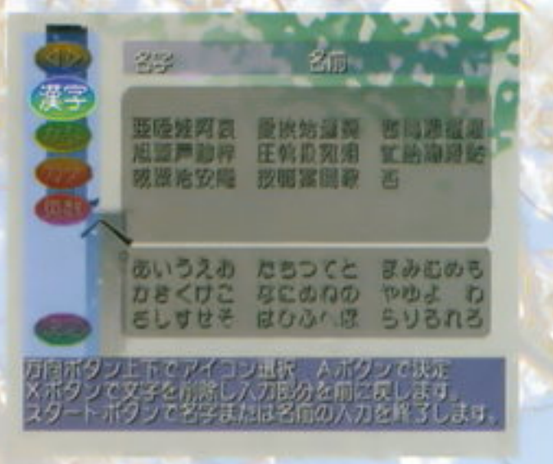
■発売直前スペシャル対談もあるよ！千葉紗子・広橋佳以＆広井王子

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,／HUDSON SOFT 1999　©HUDSON SOFT／RED 1999　©HUDSON SOFT／広井王子事務所 1999　イラスト：NOCCHI（RED）

日常会話が中心となるゲームシステム

発売日まで約3週間と迫ったけど、購入後すぐにプレイする準備はできてる？　そこで今回は、今まで断片的にお伝えしてきたゲームシステムをまとめ、「北へ。」の全体像を総チェック!!

「北へ。」の魅力は、女の子だけじゃない。会話を楽しむゲーム性そのものが楽しいのだ。



名前入力は、もちろん漢字ＯＫ！　親しくなれば、名字じゃなく名前で呼ばれるかも？

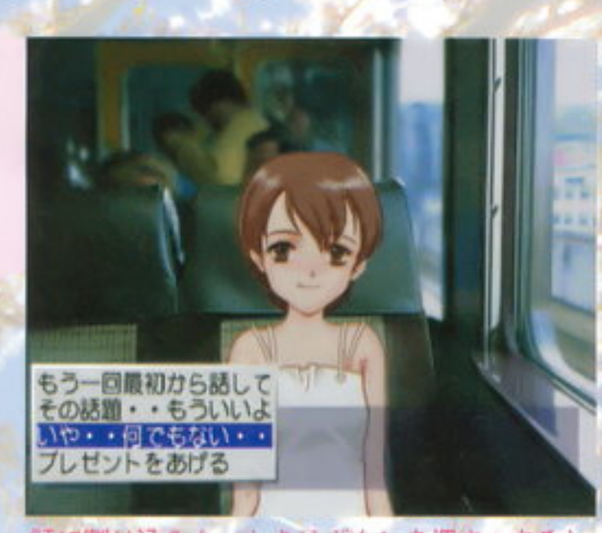
C.B.S.ってどんなもの？

「北へ。」のゲームとしての特徴といえば、第1にC.B.S.（コミュニケーション・ブレイク・システム）。これは、女の子と話をしていて、どこで自分が会話に割り込むかで相手の反応や会話の流れが変わるというシステムだ。

女の子によっては、無口な男の子はつまらないと感じるかもしれないし、すぐに話に割り込んでくるようではうざったいと思うかもしれない。そういった現実的な会話の“間”というものが、C.B.S.で再現されているのだ。つまり「北へ。」では、この会話の“間”と受け答えとしての選択肢で会話を成立させ、よりリアルなコミュニケーションを実現しているのだ。

会話によって女の子の心にふれていく

なにげない日常会話だけど、相手はそのなかでキミのことをいろいろ判断するのだ。



話に割り込みたいときはボタンを押す。すると、選択肢が出て流れが変わる。

ぼーっとして黙ってたりすると怒られちゃうことも。相手によって対応を変えなくちゃね。

万華鏡のように変化する表情にも注目!

春野 琴梨（はるの ことり）

（ＣＶ：千葉紗子）

学年：高校1年（16歳）
身長：152cm
体重：42kg
誕生日：9月3日
血液型：O型
星座：乙女座
趣味：料理

川原 鮎（かわはら あゆ）

（ＣＶ：広橋佳以）

学年：高校1年（16歳）
身長：155cm　体重：48kg
誕生日：1月27日
血液型：ＡＢ型
星座：水瓶座
趣味：カラオケ

女の子と仲良くなるにはどうすればいい？

「北へ。」のゲームジャンルは、“トラベルコミュニケーション”というちょっと聞きなれないもの。簡単に説明すれば、見知らぬ土地を旅しつつ、現地の人と知り合って仲良くなり、コミュニケーションを楽しもうというジャンルなのだ。「北へ。」では、お知り合いになれるのはかわいい女の子たちばかり。どんな触れ合いを楽しもうか？

移動は選択肢かマップで指定

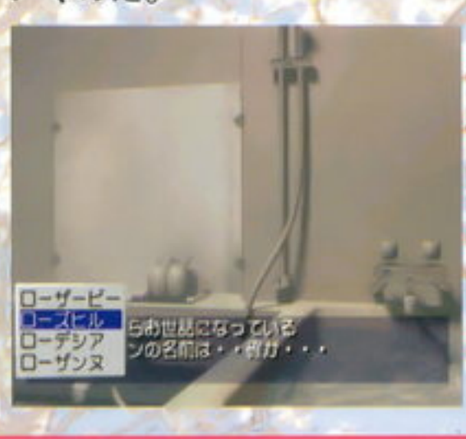
移動方法は、基本的には徒歩と電車。移動場所は、場合によっては選択肢で提示されるが、自由な時間は３Ｄのマップ画面を開いて選択することができる。またゲーム中には、朝昼晩といったおおざっぱな時間の概念もある。時間と場所の組み合わせによって出会いがあったり、すれ違いになったりという状況があるのだ。

これは夏の札幌。小樽とか地域を変える場合は、L/Rトリガーでグルリと回転する。

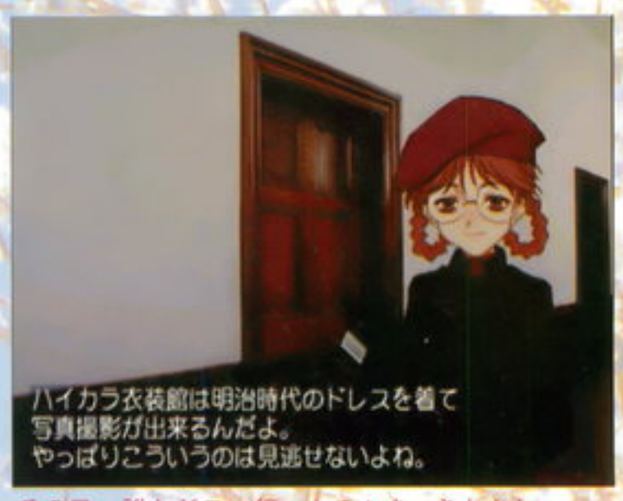
こちらは冬バージョン。ちゃんと雪が積もってる。夏冬でデートスポットも変わります。

お風呂でその日の行動をチェック！

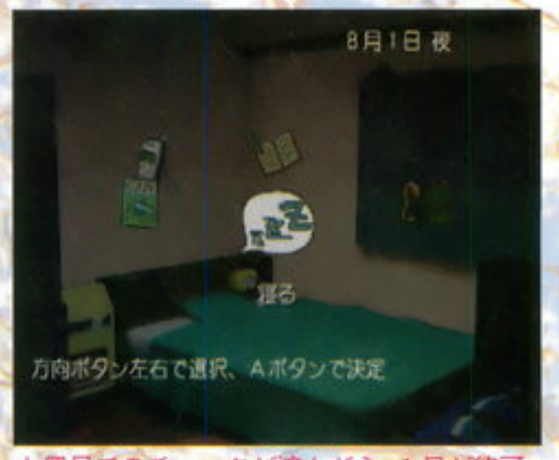
ゲームの期間は、夏は２週間。１日の終わりには、お風呂に入りゆっくりとその日あった出来事を思い出すことになる。そのとき、どれだけのことを覚えているかが、女の子に対する気持ちの強さとしてゲームに影響してくる。つまり、相手の女の子が会話によって受けるプレイヤーに対する好感度と、プレイヤー自身の想いという２つの要素で、２人の関係が変化していくのだ。



お風呂に入ったら、選択肢でその日の出来事をチェックする。



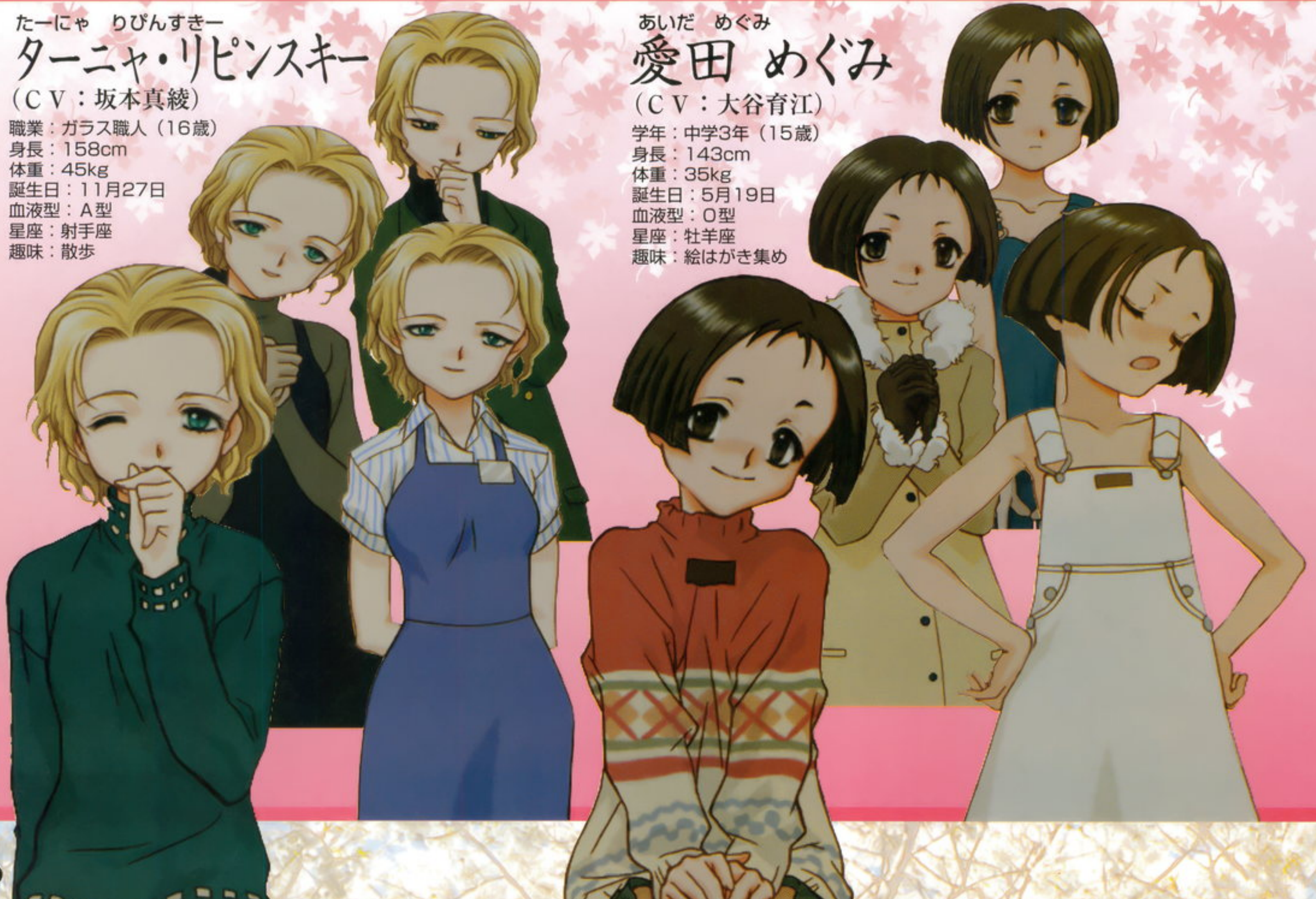
その日、誰とどこへ行ったのかを、きちんと把握しておこう。思い出せないようじゃダメ。



お風呂でのチェックが済んだら、１日が終了。夏は、こういった流れで２週間が過ぎていく。

たーにゃ　りぴんすきー
ターニャ・リピンスキー
（ＣＶ：坂本真綾）
職業：ガラス職人（16歳）
身長：158cm
体重：45kg
誕生日：11月27日
血液型：Ａ型
星座：射手座
趣味：散歩

あいだ　めぐみ
愛田 めぐみ
（ＣＶ：大谷育江）
学年：中学3年（15歳）
身長：143cm
体重：35kg
誕生日：5月19日
血液型：Ｏ型
星座：牡羊座
趣味：絵はがき集め



ミニゲームでいいとこ見せちゃえ！

「北へ。」には、ミニゲームもいっぱい！　アミューズメントセンターでのビデオゲームやUFOキャッチャーを始め、テニスや牧場での牛の世話など、さまざまなイベントがゲームとして用意されている。ゲームの成績は、一緒にいる女の子の感情変化に影響するし、獲得した景品は、プレゼントとして利用することができる。これらのミニゲームは、独立したゲームとしてもよくできている。それぞれのゲームに専門の開発スタッフがいるという念の入れようなのだ。

MINI GAME カラオケがDJゲームに?

カラオケイベントがあることは以前にもお伝えしたが、なんとプレイヤーが歌う場面はミニゲームになっていることが判明！

ゲームは、メロディーにそって表示されるマークのボタンをタイミング良く押していくという、DJゲームやダンスゲームのノリ。曲も、演歌やポップス数曲が用意されている。

女の子は、ビデオクリップみたいな歌イベントだけど、自分のときはこれ。

曲に会わせてタイミング良くボタンを押す。アドリブは別にいらないみたい。

MINI GAME フルポリゴンのUFOキャッチャー

これは傑作！　セガの人気クレーンゲームＵＦＯキャッチャーを忠実に再現したポリゴンゲームだ。中のぬいぐるみはもちろん、筐体やクレーンなど、すべて立体的。ぐるぐる回転させて、横から見たりすることもできるのだ。中に入ってるプライズは、知る人ぞ知るハドソンの「てくてくエンジェル」のキャラクター。

これはまさしく「UFOキャッチャー」。ぬいぐるみの数が少ないって？

右方向への移動と奥への移動を、画面を回してよく見ながら決めていく。けっこう難しい。

さとなか　こずえ
里中　梢
（ＣＶ：豊口めぐみ）

学年：高校2年（17歳）
身長：154cm
体重：50kg
誕生日：7月29日
血液型：ＡＢ型
星座：獅子座
趣味：コスプレ・ゲーム・パソコン通信

さきょう　はやか
左京　葉野香
（ＣＶ：川澄綾子）

学年：高校3年（17歳）
身長：165cm　体重：50kg
誕生日：4月2日
血液型：Ｂ型
星座：牡羊座
趣味：なし（編み物）

イベント発生も女の子の気持ち次第で変化

会話の流れ次第では、次に起こるイベントが変わることがある。また、その日何もなくても、後日のイベントが変化することもある。会話が終了したあとで、突然電話がかかってくることもあるのだが、そういったイベントの発生は、やはり女の子のプレイヤーに対する好感度が大きく影響するようだ。

女の子といろんな場所へ行きたいよね。そのためには、彼女に気に入られなくちゃ！

女の子の心をのぞくことができるか？

１度や２度会ったぐらいでは、彼女たちは本当の自分を見せてはくれない。よく知らない相手に、自分の大切な思い出を語る人なんてあんまりいないよね。彼女たちがプレイヤーを心許せるパートナーとして認識したとき、初めて自分の夢や過去のツラかった出来事などを話してくれるだろう。

「北へ。」では、そういった女の子の心の奥底に潜む真実に触れることが、ゴールへの通過点となっている。夏編は女の子と出会い、付き合いの中で内面に迫っていく。

会話を重ねれば、深い話が聞けるようになっていく。いい雰囲気になってきた。

梢がシリアスになるとき

わがまま気ままな梢。だがそういう子が突然しおらしくなったりする。梢はなぜオタク系にはまっていったのだろうか？

12歳で海を渡って日本へ来たターニャ。がんばり屋の彼女も、最初のうちはくじけそうになったことがあるのだ。そんな彼女を励ましてくれたのは、行きつけの店のマスターだったらしい。

ターニャが過去を語るとき

しいな かおる
椎名 薫
（ＣＶ：榊原良子）
職業：研修医（24歳）
身長：164cm
体重：49kg
誕生日：10月25日
血液型：O型
星座：蠍座
趣味：ドライブ・読書

さくらまち ゆうこ
桜町 由子
（ＣＶ：南 央美）
職業：自衛官（20歳）
身長：173cm
体重：55kg
誕生日：7月5日
血液型：B型
星座：蟹座
趣味：カメラ

発売日が迫り イベント・グッズ発売が続々！

ゲームの発売日を前に、いろんな「北へ。」グッズが発売されることとなった。とはいえ、そこはおしゃれな雰囲気で知られる「北へ。」のこと。よくあるステーショナリーグッズとか、そんなもんじゃない！　ガラス細工やオルゴールなど、他にはない品揃えの限定グッズだ。また、トレーディングカードの本格発売を前に、プロモーションカードが発売された。

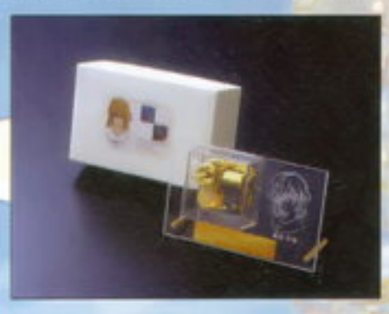
さらに2月20日～21日、27日～28日には、"「北へ。」誕生祭"と題する北海道ツアー＆声優トークショーがある。もちろんイベントの模様はレポートするよ。

魅力的な彼女たちをモチーフにしたグッズが続々と登場！　イベントもいっぱい。

GOODS 「北へ。」オリジナルオルゴール

透明なアクリルプレートに琴梨のイラストが彫り込まれた、とってもおしゃれな一品。オルゴール本体も透明なボックスに納められ、英文のメッセージパネルが添えられた美しいデザインが特徴。もちろんオルゴールの曲は「北へ。」のテーマ曲。

ただしこれは、小樽オルゴール堂だけでの限定販売。しかも1000個しか生産されないので、ほしい人は北海道へGO!?



●製造・発売元／小樽オルゴール堂
●販売時期／平成11年2月末から
●販売場所／小樽オルゴール堂(小樽市住吉町4番1号)
●販売価格／3,900円(送料・税別)
●数量限定販売／1000個
●問い合わせ先／0134-22-1108

GOODS 「北へ。」オリジナルペンダント

ターニャが追い求めていた「ツヴェト・ザカータ」。"夕焼けの赤"が、すずらんのガラス細工として再現された。この商品は、受注生産ながら通信販売を受け付けている。発送までに時間がかかるから、早めに注文しよう！

●販売個数／受注生産につき期間限定販売
●受注期間／～4月15日(木)まで※受注から引き渡しまで2週間～1カ月。(手づくりのため受注状況により変わります。)
●販売場所／小樽運河工藝館（小樽市色内2丁目1-19）および小樽運河工藝館千歳エアポート店にて受注受付、店頭渡しまたは宅配便(送料別)にて引き渡し
●販売価格／7,800円（税別）●問い合わせ先／小樽運河工藝館／0134-29-1111・千歳エアポート店／0123-46-5630

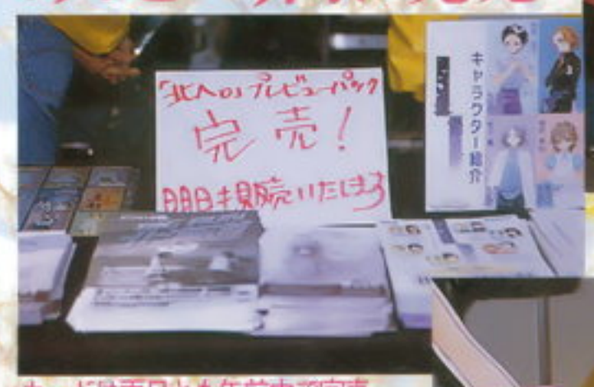
GOODS IVENT トレーディングカード発売 &NOCCHI氏サイン会

トレーディングカードの本格発売を前に、2月6日・7日の2日間、「アイドル＆アニメカードフェスティバル'99」において、プレビューカードパックが発売された。

当日は、当たりカードが出ればNO

あっという間に完売

CCHI氏にサインしてもらえるとあって、たくさんのファンが殺到！　用意されていたカードが、あっという間に売り切れてしまった。



カードは両日とも午前中で完売。「これほど盛況とは思わなかった」と、ハドソンの担当者も嬉しい悲鳴をあげていた。

ハドソンブースには、大画面でのゲームデモや体験コーナーが設けられていた。

サイン会では、NOCCHI氏とファンの交流が行われた。長蛇の列ができてしまい、急遽30分以上も時間を早めて始まった。

カードは各キャラクター1枚ずつで8種類。それに全員そろったスペシャルカードがある。

これが限定プロモーションカード！

カードの表はピカピカの特殊加工。裏面にはプロフィールが書かれている。

●東京ゲームショウでも販売！●

プレビューパックは一般のお店では買えないが、3月20日～21日の「東京ゲームショウ'99春」でも販売されることになっている。当日のハドソンブースは、「北へ。」一色で一大キャンペーンを張る予定。NOCCHI氏や声優さんたちとも会えるチャンスだ！

東京ゲームショウ開催日程
●日時：3月20日～21日
●場所：千葉県幕張メッセ
●入場料：当日1,200円／前売り1,000円（小学生以下は無料）
※プレビューパックはハドソンブースで5枚入り500円(税込)で販売。

●抽選で25名にプレゼント！●

そんなイベント行けないよ……という人のために、プレビューカード1枚ずつ25名様にプレゼント。編集者が自腹で買ったレアモノだ。ほしいキャラクターの名前を書いて右のあて先に送ってね。締め切りは3月4日(当日消印有効)！

あて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「北へ。トレカプレゼント」係

発売間近！広井王子と

いよいよ発売間近と言うことで、「北へ。」の原作・総合プロデュースの広井王子氏と琴梨役・千葉紗子さん、鮎役・広橋佳以さんが揃った！　キャラクターのイメージにピッタリの2人と広井氏との、熱い対談が繰り広げられたのだ。広井氏が語るキャスティングの決め手やアフレコの思い出話と盛り沢山！

いよいよ発売日迫る！ 今の3人の心境は？

紗子　早く「北へ。」を遊びたいね。

佳以　私もそう。早くやりたい！

紗子　自分の声が、ゲームでどうなっているか楽しみだな。ずっと待ち望んでたの。

佳以　私はアニメのお仕事とかやってないんで、自分の声が映像と一緒に流れるというのが楽しみなの。うーん、なんか違和感がありそうで、怖い気もするんだけど。

紗子　私も今はアニメのお仕事をしてるけど、「北へ。」収録のときはまだ声優としての経験がなかったの。だから、本当に声優としての初仕事と言えるのは、この「北へ。」なんだよね。

佳以　「北へ。」は、まず声を録って、それに絵を合わせるという形式だったの。だから収録のときに、語尾とか言いやすいように変えたんだよね。

紗子　自然に演じられたので、顔とかはもちろん自分と違うけど、琴梨がまるで自分の分身のように思えるよね。

広井　「北へ。」では、2人の声の新鮮さとか初々しさがよく出ていると思うよ。きっとプレイヤーにも、それが伝わるだろうね。

声優初挑戦だった 2人の仕事の感想は？

紗子　私のセリフの量は、ハンパじゃなく多かったんだよね。

佳以　そう。私も紗子（琴梨）と一緒に出るシーンがあったんで、琴梨ちゃんの分の台本ももらったの。それが分厚くて「えっ!?」って（笑）。紗子こんなに分厚いの2冊なの！　って驚いた。なのに、かなり早く録り終わったっていうから、私も頑張んなくちゃって思った。

紗子　アニメだと絵があって、それに合わせるんだけど、絵があると言ってもまだ完成してないうちに収録するの。スクリーンに線が出て、登場人物の名前が出たところでしゃべるんだよ。

佳以　でもそれって、台本を目で追いながらスクリーンも見てなきゃいけないとか、大変じゃない？　私だったら遅れて詰まっちゃいそう（笑）。

紗子　（笑）。

佳以　声の仕事は、すべてを声だけで表現するのが難しかった。こんなに難しいものなんだってびっくり。

紗子　舞台と違って動けないしね。ちょっとした音でもマイクに入っちゃうし。お腹の鳴る音とかもね（笑）。

広橋佳以（川原 鮎役）

1980年2月13日生まれ。大学1年生在学中。南青山少女歌劇団出身。セガサターン版「魔法騎士レイアース」の実写CFに登場、その後セガサターン版の「おまかせ！　退魔業」に登場したことで、古くからのセガファンにはお馴染み？　ミュージカル「サクラ大戦～花咲く乙女～」にも出演した。

千葉紗子（春野琴梨役）

1977年8月26日生まれ。南青山少女歌劇団出身。セガサターン版「魔法騎士レイアース」CF、セガサターン版「おまかせ！　退魔業」に登場。ミュージカル「サクラ大戦～花咲く乙女～」にも主演。最近は「彼氏彼女の事情」（佐倉椿役）で、アニメ声優としてもデビューと芸域を広げている。

鮎&琴梨が「北へ。」を熱く語る！

じつは収録時2人は大緊張していた!?

紗子　収録したのは、去年の夏ぐらいでしたよね。

広井　そう、紗子ちゃんは収録の時はガチガチになってたね（笑）。

紗子　ええ？　誰がガチガチだったんですか（笑）？

広井　なに言ってるんだよ、マイクの前でガチガチに固まってたくせに（笑）。

紗子　えー、そうでした？（笑）

広井　舞台の上だとあんなに度胸あるのに、なんで観客がいないマイクの前であんなに緊張するの？

紗子　緊張しますよ、そりゃ。でもなんで緊張したんだろう（笑）。

佳以　うんうん（笑）。

紗子　舞台だと、出番を待ってるときは緊張するけど、出ちゃえばもう平気なんだけどな。舞台は稽古とかもやってるから、そういうので慣れちゃってるのかな？

広井　だってアフレコなんだから、ダメだったらやり直せるじゃない。舞台は一発勝負だけどさ（笑）。

佳以　声の仕事は初めてだったので、そのせいもあったんですよ。

紗子　ゲームの仕事としては、前にも顔出しでやってたんですけどね。セガサターンの「おまかせ！　退魔業」で。

佳以　でも声の仕事も、やってるうちにその場面の情景がなんとなく見えてくるってわかりました。私は役作りに関しては、台本を読んで自分に似てる部分がすごくあったから、あんまり考えてないんですよね。ほとんどそのまんまといった感じ。元気に明るく、と心がけてやってました。

ショーに出演可能な適材適所の人選

広井　2人とは、ミュージカル「花咲く乙女」で何ヵ月も一緒に仕事をしてたからねえ。キャスティングを決めるときは、いろいろ考えたんだよ。人選するときに、いろんな人の声を聞いて検討していたんだよ。たとえば「北へ。」のショーを舞台でやると考えたときに、ゲームで声を演じた人がそのまんま出るのがいいよなーって考えるわけ。とくに鮎は歌を歌うという設定で、東京へ行きたいという目的があるじゃない。そうしたら、そのままショーにできそうだなと思うわけ。それで、一緒に仕事をしてて2人の演技を見ていたから、いいんじゃないかなと思って。いや、けっこうまじめに考えて決めたんだよ、2人のキャスティングって（笑）。

佳以　鮎の原点にあるものは、明るくて元気な女の子だなぁとすぐ思えたんですよ。私も考えたことをすぐ行動に移すタイプなんで（笑）。あんまり悩まないし前向きなので、鮎にはすごく共感できたんですよね。広井さんには感謝してますよ。鮎は大好きだし、ほかのキャラクターもみんな大好きです。みんなかっこいいし。

紗子を琴梨役に決定付けたものとは？

佳以　私、最初に琴梨ちゃんの台本読んだときに、「ああ紗子に似合いそう」って思ったもん。声のイメージとかもピッタリだなぁって。

紗子　私も佳以の鮎役は想像がつきました。セリフ読んでて、ああ、わかるって（笑）。

広井　琴梨役を紗子ちゃんに決定付けたのは、ある出来事がポイントなんだ。

　舞台の仕事で打ち合わせをしていたときに、紗子ちゃんは「はい」と返事しながら僕の灰皿を持っていったんだ。吸い殻でいっぱいだったのを、さりげなく交換してくれた。その気遣い。これは琴梨にあるものなんだよね。その一致が、紗子ちゃんを琴梨役に決定付けたんだよ。飲み会とかやってると、空いた皿とかをせっせと片付けるタイプだよね。相手にそれと気づかせずにやっちゃう気配りがいい。古き良き日本女性みたいなイメージだけど、そういうのって琴梨にはあるんだよね。それに気づいたとき、うん、これは運命なのかも知れないと感じたよ。

紗子　私としても、広井さんとの出会いは運命だと思いますよ。佳以が鮎の役をやるっていうのが先に決まっていて、そのあと私が琴梨役に決まったときは、びっくりしました。

広井王子

（原作・総合プロデューサー）

1954年2月8日生まれ。株式会社レッドカンパニー代表。ゲームの企画からアニメ、小説、さらにはミュージカルの原作・構成までこなしてしまうマルチクリエイター。ハドソンとのつき合いは、「天外魔境」シリーズ立ち上げからで長い。最近は、さらに広い活躍の場を求め、創作意欲が衰えることはない。

発売されたら全員分絶対遊ぶ！

佳以　ゲームが発売されたら、まず友達に遊んでもらって感想が聞きたいな。自分では、まず鮎ちゃんを狙う（笑）。それから、ターニャかな。

紗子　うん私も琴梨。ターニャも好き。

佳以　最初にイラストを見たとき「すごくかわいい！」と思ったんだ。でも、やっぱり鮎ちゃんが1番好き（笑）。

広井　鮎は強引だもんな。ゲーム中だと「強引すぎ！」とか思うんだけど、かわいいなぁってとこもある（笑）。

紗子　琴梨もある意味わがままだと思うんですけど。

広井　琴梨はかわいいんだけど、ちょっと暗いよな。1人で家に帰ってぬいぐるみに話しかけたりとか（笑）。あれはかわいいと思うか、すごく暗いヤツと思うかどっちかだよね。

紗子　琴梨の心情を考えながら演じたつもりなんですけどね（笑）。

佳以　セリフには印象的なものがいろいろあるよね。鮎の場合、夏の別れ際に「アディオス、チャオ、ツァイチェン……お別れの言葉をもっとたくさん知ってたら、ずっと一緒にいられるのにね」とか。

紗子　私は、水族館に2人で行ったときのセリフがいいかな？　シナリオには、なんかすごくきれいな言葉がいっぱいあるのよね。ゲームをプレイするのが今からすごく楽しみ。

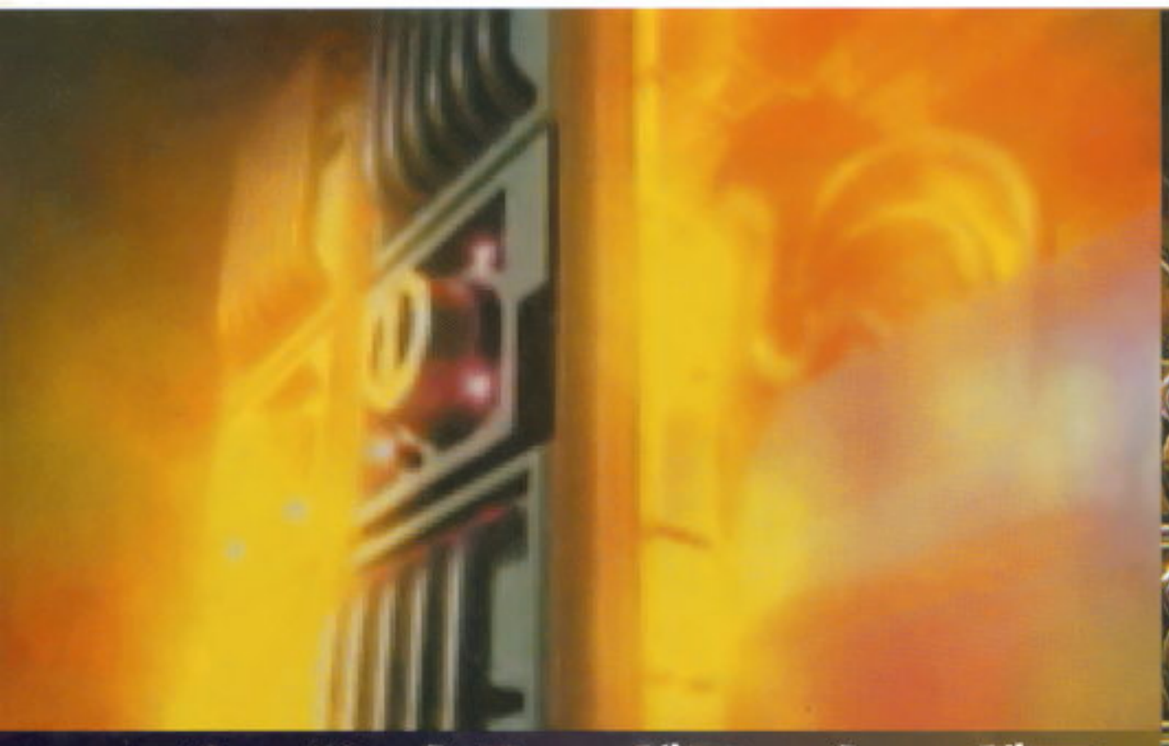
佳以　私、8人分やりたくなってきちゃった。

広井　おいおい、1人で全部の役を演じるっていうの？

佳以　違う違う（笑）。ゲームですよ。8人全員分プレイしたいってこと（笑）。

印象的なセリフがいっぱいで出来上がりが楽しみ

SAEKO　KAI



エレメンタル・ギミック・ギア

完成度 80%

- ハドソン
- 4月発売予定
- 価格未定
- アクションRPG

メーカーから一言

開発は順調に進み、現在は最終的な調整段階に入っています。DCという凄いハードでの開発は様々な部分で大変でしたが、皆さんに楽しんでもらえる作品に仕上がったと自負しています。乞うご期待！　（企画：伊藤丈夫）

E.G.G.発見による文明の発展を促したと同時に、世界を破滅に導く災厄を引き起こした謎の古代遺跡フォグナ。今回はその全貌を鋭く調査していこう！

突然暴走を開始した フォグナに挑む！

今をさかのぼる事5000年の昔、高度に文化の発達した先史文明が残した貴重な遺産。それが古代遺跡と呼ばれるものだった。

苦労を重ねた探索行の末にたどり着いた遺跡の中からは、トキオンに暮らす人間が触れたことのないテクノロジーの塊・E.G.G.と、その中で眠り続ける1人の男が発見される。科学者たちの知恵のおかげでE.G.G.についての謎は半世紀近くかけて解明され、世界は太古からの贈り物により、一層の繁栄を迎えるかに見えた……。

トキオン暦1453年。名だたる盗掘団が古代遺跡に潜入。まったくの偶然から、あるスイッチを押してしまう。結果、遺跡は突然暴走を開始。ドーム状の部分から伸びた巨大な触手は、周囲の村落を破壊してしまう。その触手には怪しい寄生植物が宿り、毒々しい花から放たれる霧状の物質は遺跡の周囲をみるみる覆っていった。一夜にして起きたこの惨事に人々は脅え、そして畏怖の念をこめて遺跡のことをこう呼んだ。“フォグナ”、霧に包まれし魔境と。

やっとたどり着いたフォグナ正面入口。このはかにまだ別の侵入経路もあるようだ。周囲をくまなく探索してみなくては。

フォグナの中はかつての文明の高さを感じさせる。敵やトラップも格段に手強くなっているのだ。

フォグナ周辺のMAP

フォッグエッジには端末があり、そこからフォグナ周辺のマップデータを引き出すことができる。右の写真がそのマップだ。ドーム状の遺跡部分は地下深くまであり、遺跡の奥に謎の高層建築物も見て取れる。

©1999 HUDSON SOFT ©1999 BIRTHDAY

E.G.G.に新たな力が宿る！ エレメンタルルーム

フォグナの内部にはエレメンタルルームと呼ばれる部屋があることが判明した。これはレオンの乗るE.G.G.のために用意された部屋で、この場所に来ることでE.G.G.に新たな力を宿らせることが可能となる。また未知の力が注入されていく過程は、右で紹介しているようなCGムービーで描かれるのだが、その美しさは必見といえるだろう。新たな能力は“ストーン”と呼ばれる石の形でE.G.G.に備わり、その石がエレメンタルパワーを引き出す役目をしてくれる。これにより戦い方や謎解きの方法に、さらなるバリエーションが増えることになるだろう。

レオンのマシンとまったく同じ型が用意されている。怪しいと思いつつ近づいてみると、左右からガチリと挟まれ、未知の力の奔流がE.G.G.を包みだす！

炎を操る力 フレイムストーン入手!!

最初のエレメンタルルームで手に入るのは深紅に輝くフレイムストーンだ。これを装備することでエレメンタルパワーのひとつ、フレイムボールを放つことができるようになる。戦闘で役立ちそうだ。

炎を自在に操ることのできるフレイムストーンを手に入れた！ さて、まずはどうやって使う？

これまで直接攻撃だけだった戦闘だが、フレイムボールを使えば遠距離からの攻撃も可能になる！

敵を倒すだけじゃない！

フレイムボールは敵を倒す以外にも様々な使い方ができる。巨大な氷の塊を炎の力で溶かしてしまったり、行く手を阻む倒れた巨木を焼き尽くすこともできるのだ。いろいろと試してみたい。

フォグナの通路を塞ぐ氷の塊を、フレイムボールで溶かすこともできる！

進路を遮る巨木もこれで問題なし！ この先にはどんな冒険が待ってる？

何から何まで不思議な物だらけのフォグナの中でも、極めつけはこの巨大な卵の存在ではないだろうか。この卵「らしき」物体は、フォグナのほぼ中心部に位置しており、つねに怪しい光を真上に向けて放っている。しかも殻の中には、得体の知れない“何か”が存在し、不気味に胎動を続けていたりもする。この卵が遺跡の突然の暴走にどこまで関与しているかは不明だが、まるっきり関係ないと言いきることは不可解だ。元々レオンはこの遺跡から発見されたんだし、彼の記憶が戻れば何かがわかるかも!?

巨大な卵は何を意味する？

レオンを待ち受けるTRAP&ENEMY

フォグナの中には新たな敵、複雑なトラップがいたるところに存在する。それはまるで何かを「守っている」かのように、レオンの進行を阻む。これまでよりも明確な“敵意”を持って眼前に現れる敵E.G.G.たち。苦心して敵を倒した先には、いったい何が待っているのか!?

自分の記憶を取り戻すため、そして世界を災厄から救うため、たった1人でレオンは戦い続けていく。

アクセスレベルとは!?

アクセスレベルとは、フォグナに設けられたセキュリティシステムのことだ。特定の“アクセスチップ”を持っていないかぎり、誰1人としてそこを通り抜けることはできない。このセキュリティシステムは、フォグナの深部に近づけば近づくほど複雑になっていくようだ。もしも「アクセスレベルに達していない」との警告を受けたら、ただちに周囲を探索してアクセスチップを回収しなくてはならないのだ。

知恵とE.G.G.でTRAPを回避せよ！

フォグナの中に存在するトラップには、じつに様々な種類がある。プレイヤーはそのときの状況を即座に判断し、最適の方法でE.G.G.を操り、そのトラップを突破しなくてはならない。あるときは力技、またあるときは脳ミソをフル回転させて、5000年前の過去からの挑戦に敢然と立ち向かうのだ！

いかにE.G.G.を操れるかが、トラップ攻略の鍵となる。精進あるのみ！

スピンダッシュで駆け抜けろ

目の前にある連続した扉は、スイッチを押した直後に開き、時間が経過すると徐々に閉まっていく。もちろんここを普通に歩いて行ったのでは、先へとたどり着くことはできない。E.G.G.が歩行するよりも速く移動する手段はひとつしかない。そう“スピンダッシュ”だ。ここは扉が開いた直後からスピンダッシュを開始し、そのスピードを保ったまま一気に駆け抜けるしかない。だがスピンダッシュ中は直進性能が極めて低下する。左右へとふらつくE.G.G.をいかに正確に制御できるかが、トラップ攻略の鍵となる！

門を開けるには？

眼下の通路には分厚い門がある。いくら攻撃しても壊れそうにないこの門を開けるには、ちょっと頭を使う必要がありそうだ。まずは自機の周辺を確認してみよう。するとなにやら怪しい穴を発見できるはず。その穴はちょうどレオンのE.G.G.にピッタリのサイズだ。この段階でこれが門を開けるための“ハンドル”だと気づければ鋭い。ハンドルを回すには……。そう、その場でスピンをすればいいのだ！

隠し部屋もある!?

床に怪しい亀裂が走っているような場所には、隠し部屋が存在する可能性が考えられる。エレメンタルパワーのひとつであるジオクエイクが手に入れば、それを使用するだけで入口が出現する。部屋の中には何があるのだろう。

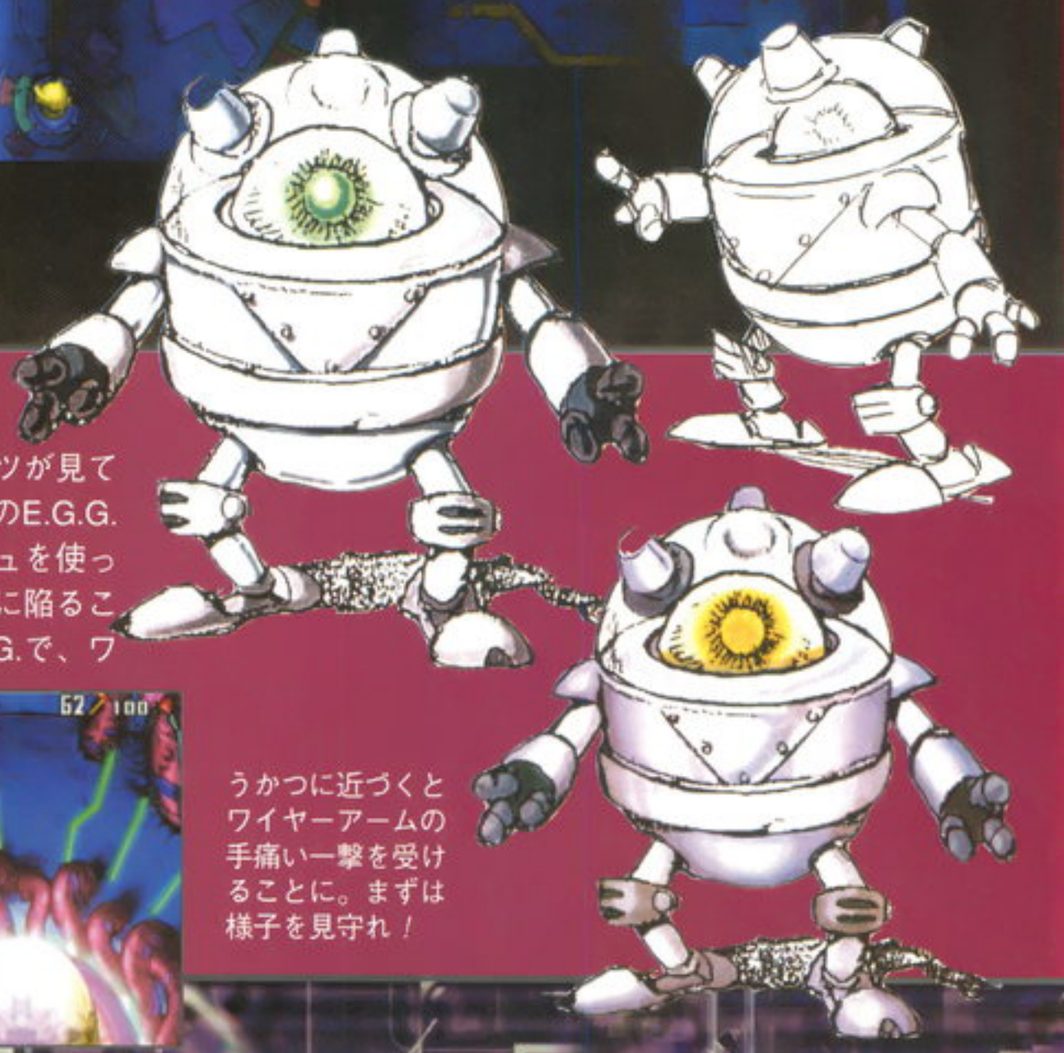
怪しいと思ったらすかさずジオクエイク!! 眼前に突然階段が出現！

フォグナに出現する敵E.G.G.

南北フォッグエッジに出現したのは、あくまで突然変異したと思われる“生物”だった。だがフォグナの中でプレイヤーが戦うことになるのは、侵入者を排除するために作られたE.G.G.なのだ。戦闘用にカスタマイズされたE.G.G.を相手に、己の技量が試される時が来た！

ブレイン&ブレイン2

頭部が透けていて、そのなかに電子頭脳のようなパーツが見て取れる。警戒用E.G.G.とも言えるだろう。もともと無人のE.G.G.ではあるが、近距離から繰り出すパンチやスピンダッシュを使った攻撃は、まるで人間が乗り込んでいるかのような錯覚に陥ることもある。ブレイン2はさらに戦闘強化されているE.G.G.で、ワイヤーアームを装備しているため、遠距離からの攻撃ができるようになっている。思考パターンや装甲の厚さもブレインとは比べ物にならず、戦うときはより一層の注意を要求されるだろう。



うかつに近づくとワイヤーアームの手痛い一撃を受けることに。まずは様子を見守れ！

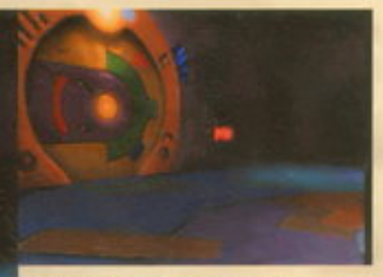
ポリゴンBOSSバトル!!

巨大多足歩行型メカ

ジョインター出現!!

巨大なムカデを思わせるその姿態。E.G.G.タイプとは異なる構造のこのジョインターは、フォグナでレオンが対峙する最初のボスとなる。ムカデ特有の素早い動きで直接攻撃してくると思えば、その巨体をいくつものパーツへと分離することもでき、初戦の相手とは言えかなりの強敵だ。倒せるか!?

頭上からレオンを見降ろし威嚇するジョインター。



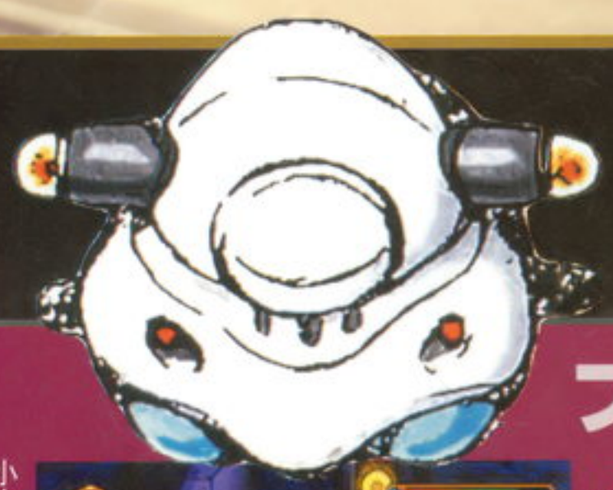
狭い部屋での戦いが、より難易度を上げているのだ。

分離・連結を繰り返す強敵だ!!

ジョインターは体をバラバラにし、しかもそのパーツを爆発させることで周囲の敵、すなわちレオンのE.G.G.を攻撃してくる。爆風は思いのほか広範囲なので、逃げるときはかなり距離を取らないと危険だ。また頭部のパーツについている巨大な顎に捉えられてしまうと、壁に叩き付けられてしまい大ダメージを受けることになる。一ヵ所に止まっていては、格好の餌食になるぞ!!

パーツを爆発させる攻撃の威力は凄いぞ。

顎にくわえられたらもう逃げられない!?



フロアガード

小さくても敵は敵。なめてかかれば痛い目を見るのは明らかだ。

フォグナのあちこちで見かける警備メカ。ボディがミニサイズなため一見弱そうだが、高性能のサーチ機能を持っている。発見されたら最後、とことん追いかけられることになるだろう。見てのとおり小回りの利きそうなボディだから、機動力で勝負されると、さしものレオンも辛い戦いとなりそうだ。

とても危険な相手だけに、あまり接近しての戦いはしたくないところだが……。

両腕に装備している高周波ブレードは、どんなに固い金属も切り裂くことができる。その小さい姿に安心して近づいたりすると、素早い連続攻撃に翻弄され、大ダメージを受けることに。一番の強敵と思って戦え！

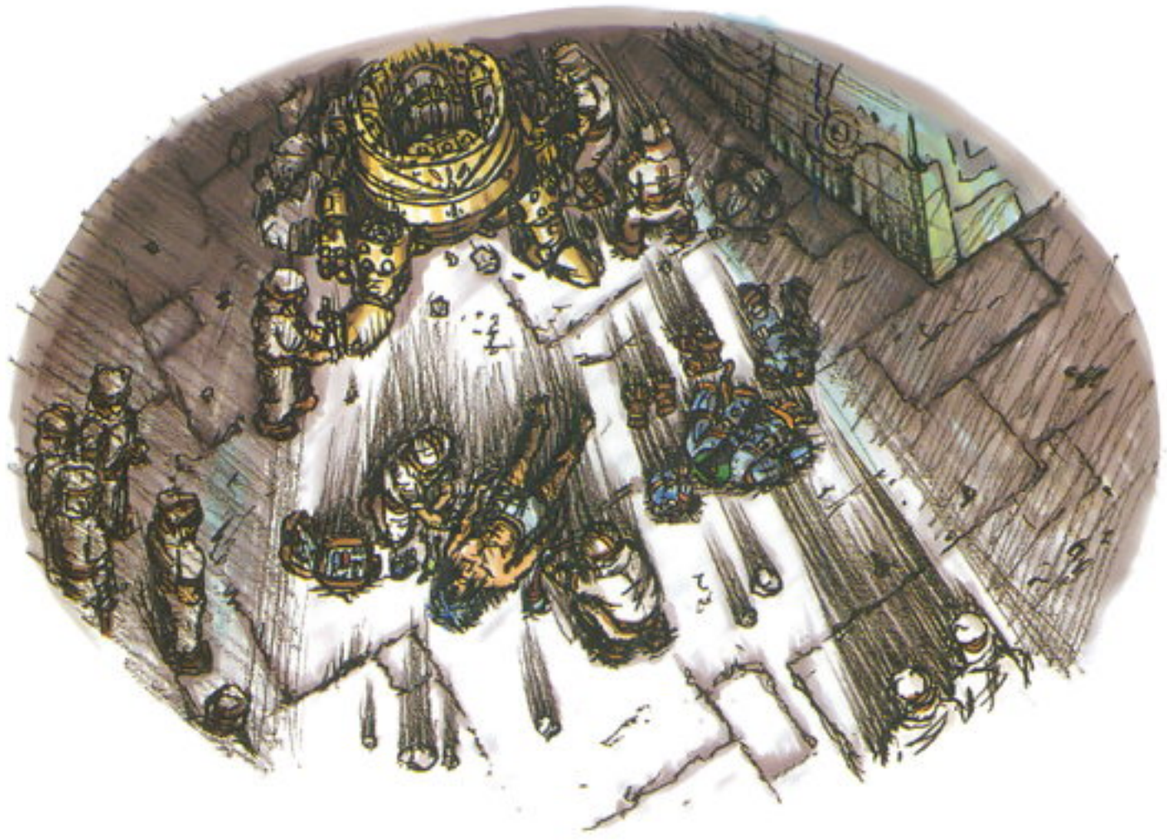
リトルマーダー

E.G.G.の世界観を確立したBIRTHDAYが贈る、
ドリマガだけのオリジナルストーリー

DETAIL OF E.G.G.
鋼の記憶
LOST MEMORY IN THE STEEL

Presented by BIRTHDAY

Vol.2 謎の物体と謎の男……



SLEEP MAN

謎の物体の中で死んだように座っている男。しばらくその男に見入っていた遺跡調査団の面々だったが、彼らの頭の中に突如としてひとつの考えが、まるで閃光のように浮かぶ。「もしかして我々はとんでもないものを掘り出してしまったのではないか？　決して世の中に出してはならない、何かを……」

そう、ここは超古代の遺跡なのだ。不意に恐怖を感じた彼らは、一目散に遺跡の外へと逃げ出していた。

数時間後、謎の物体発掘現場入口には、十数人の作業員が見張りとして立ち、物々しい雰囲気が漂っていた。その一方で、キャンプ地に建てられたもっとも大きなテントの中では、調査団主要メンバーによる会議が開かれ、今後の対応策が検討されていた。まず医師数人が現場に入り、男の死体――ミイラではないかという話もでた――を調べることになった。見たところその男は、何やらゴテゴテと色々な道具がくっついている、とても奇妙な服を着ていた。これまで見たこともないような奇妙な服に包まれている男は、頭からスッポリとかぶっている物のせいもあり、顔さえもよく確認できない始末だった。

だがそういった状況であっても、医師たちは自分の職務を果たすべく男の死体を引きずり出そうと謎の物体に近づいていき、やっとのことで1人の医師が男の体に手をかけたのだが……。

だがその医師が発した予想外の一言で、その場にいる全員の動きはピタリと止まることになる。

医師は言った。

「この男は、呼吸している！」

永劫とも思える一瞬の静寂が過ぎ去ったあと、その場はざわめきによって支配された。

当然である。

みなその男は死んでいると思っていたのだから……。実際そうとしか思えない状況だったのだ。埋もれた遺跡の中に何年も放置されていたのだから。それゆえ“ミイラ”などという話にもなった。もちろん作業員たちもざわめき立っていた。しかし医師たち、特に医療班の責任者でもある、グリント・ガレリア博士は冷静だった。博士は医師たちに指示を出し、男を床に寝かせ着衣をすべて脱がせると診察にとりかかった。

「心拍・脈拍ともに正常」

医師たちの声が遺跡内に反響していく。博士たちによってある程度の応急処置が終わると、男は担架に乗せられ救護班のテントへと運ばれていった。その途中、博士たちは陽光の下で改めて男を見て、彼がまぎれもなく人間だということを確認した。しかもその男はまだ若い……。年の頃なら20代半ばといったところ。もちろん死んではいない。そう、彼は“死んだように眠っている”だけなのだ。グリント博士はひとしきり考え込むと、彼を眠れる男“スリープマン”と称することにした。

王の決断

遺跡内で発見された男の生存を確認し、彼を保護したまではよかった。しかしここでひとつの問題が起きた。その問題とは、遺跡調査団団長ブルーマンとグリント博士の対立である。原因はもちろん遺跡で見つけた“眠れる男”をどうするのか？　ということにおいてだった。

ブルーマンはその男を貴重な発見のひとつと考え、すぐさま研究すべきだという意見を強く打ち出していた。だがこれに対しグリント博士は、スリープマンを“自分の患者の1人”と考え、彼の意識が戻るまでは自分が付き添い、研究や実験などの対象とするのはいっさい許さないという、人道的見地からの意見を展開したのだった。

意見の対立に簡単に結論が出せるはずもなく、最終的には翌日遺跡の視察にくる王に、直々に判断を下してもらうこととなった。

王が下した決断、それはスリープマンの管理責任などは、すべてグリント博士に預けられることとなる。

だがこの決定には理由があった。じつは王が5年ほど前に難病で倒れたとき、グリント博士の治療によって一命を取り止めていたのである。

それ以来王は、グリントに絶対の信頼を寄せ、以前にも増して命の大切さを身を持って知ることとなっていたのだ。

ブルーマン(右)とグリント(左)、両者の話を聞くトキオン国王フックビルIII世（中央）。

©1995 '99 BIRTHDAY

原 裕朗

ハラコラム

このコーナーも早くも2回目。みんな前回の話はどうだった？　登場した謎の遺跡……、今回もそうなんだけど「E.G.G.」では、この“遺跡”が重要な意味を持った存在なんだ。今回はそのへんのことを話してみようと思う。

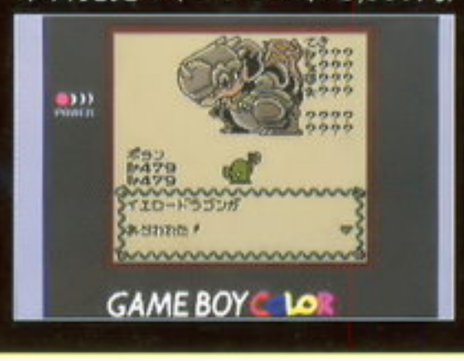
これは“超古代遺跡”といって、かつて高度な文明があったことを示すもので、すべてはここから始まるんだ。この中で発見される謎の物体“E.G.G.”、その中で眠り続けていた男“スリープマン”。遺跡はなんの目的で、いつ、誰が建造したものなのか？　E.G.G.とはいったいなんのために作られたメカなのか？　そしてスリープマンの正体とは一体……？

そう、この謎こそが「E.G.G.」のすべてであるといっても過言ではない。この謎を解き明かすことが最大の楽しみであり、喜びであり、感動なのだ。

この連載を読むことで、その感動が何倍にも膨れ上がることは間違いない。今後もこのページを見逃すなよ！

BIRTHDAY TOPICS

「大貝獣」のポヨンが主役のＲＰＧ「ポヨンのダンジョンルーム」が、本日発売！（ハドソン／3,980円）



ELEMENTAL GIMMICK GEAR

スリープマンに対し、ベースキャンプのそばに完成した研究所に移送された謎の物体は、本格的に研究対象として扱われた。

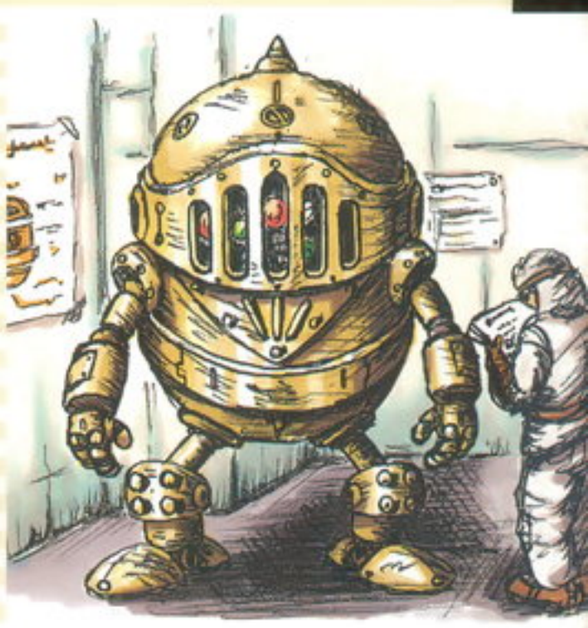
そんなある日、１人の研究員が物体の中に座っていると、突然物体が動き始めた。

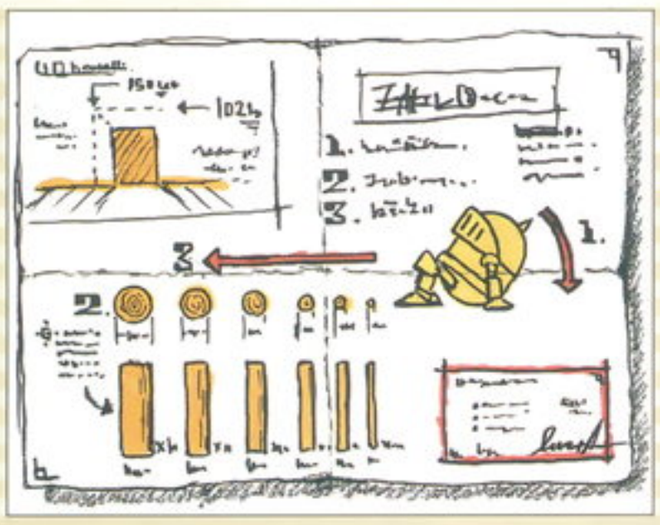
話によると、その研究員は頭の中で「動け……動け……」と思い続けていたということだった。

この一件があってから、研究者たちの間では「この物体の中には精霊がいて、それが動力となっているのではないか……」などという冗談めいた噂が流行し、その結果物体は、“ELEMENTAL GIMMICK GEAR”、略して“E.G.G.”と呼ばれることになった。

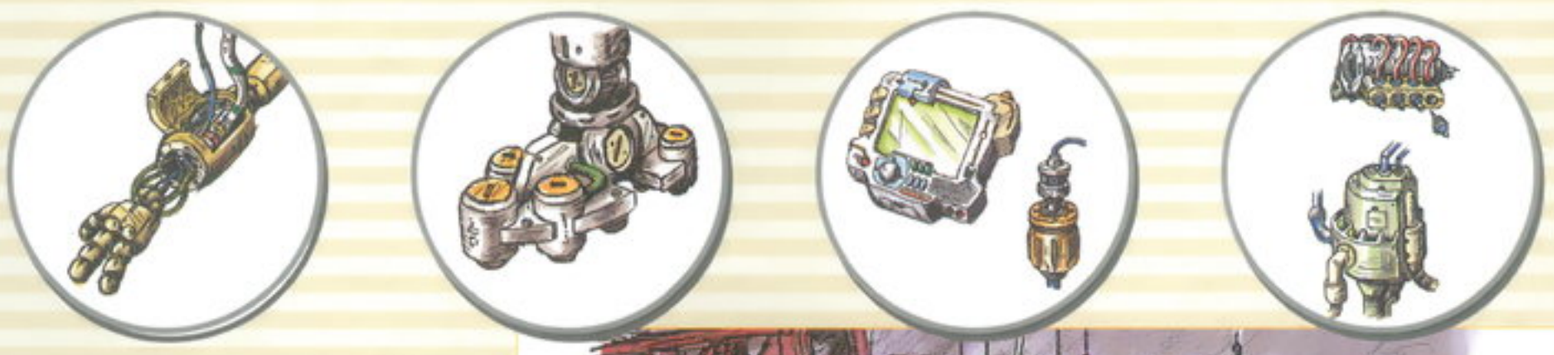
研究は続けられ、その構造は徐々にではあるが明らかになっていく。まず各種駆動部分のシステムが解明され始めた。さらに動力機関なども調査が進み、人々は様々な技術を手に入れることとなる。人間の力以外の“動力を持った道具”を手に入れた恩恵は大きく、これにより遺跡の発掘はさらに進んでいく。そこから出土する様々な過去の文明の遺産から多くの技術を身につけた人々は、遺跡の近くに工場を建設し、各種金属や物質などを精製・加工し始める。文明、科学技術は飛躍的に向上していき、遺跡の近くは開拓が進み、徐々に人々が移住してくるようになっていた。研究所もさらに拡張され、本格的に機能をし始めるのだ。

＜トキオン暦1358年＞





左はオリジナルE.G.G.の運搬作業説明図。右にあるのは遺跡で発掘された、過去の文明の遺産である。



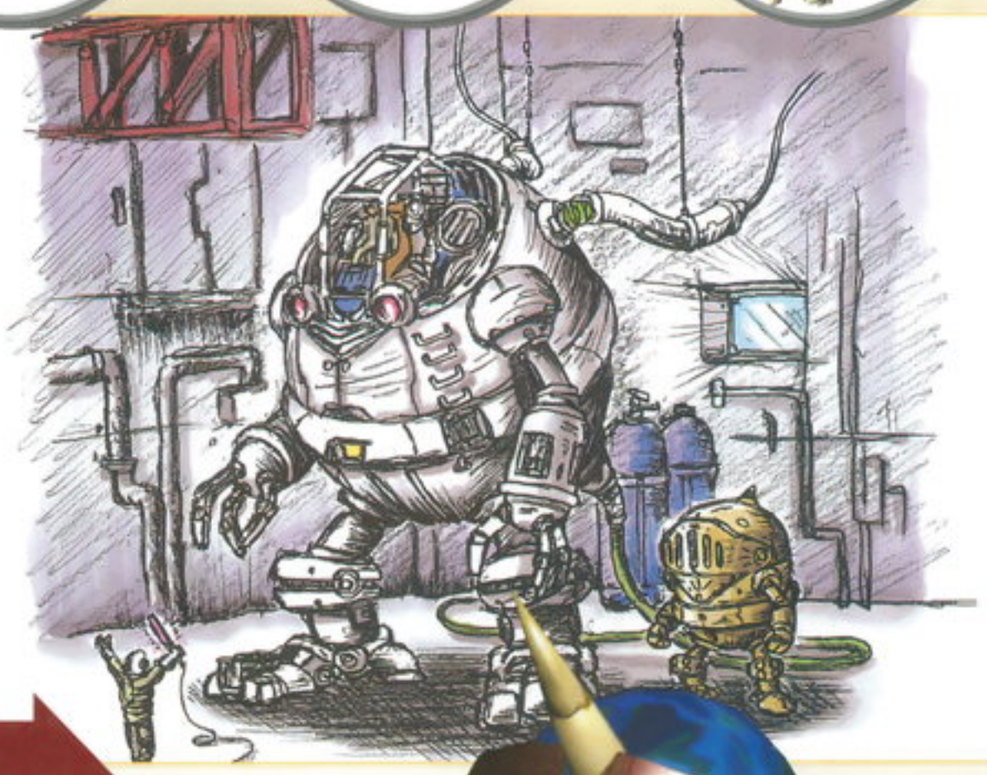
科学者たちの挑戦

科学者たちは機動性・汎用性の高いE.G.G.によって文明はさらに発展するという考えのもとで、「E.G.G.量産化計画」をスタートさせる。

開発された試作１号機は、まだ精神伝達による動作の謎が解明されておらず、操縦は操縦桿やレバーによる“手動方式”となった。機体を覆う装甲は厚味がないと波打ってしまい役に立たないため、仕方なくブ厚くした。結果として重量が増え、機体を支える脚部は太くなり、その足を動かすための動力に多量の電源が必要となった。もちろん電源は内部に設置することができず、完成したこの試作１号機は、オリジナルの４倍近いサイズとなってしまう。

量産化への道はまだまだ険しい。

＜トキオン暦1365年＞



To be continued…

集え！E.G.G.パイロットたち!!

発掘されたオリジナルE.G.G.とその中で生きていた謎の男スリープマン、そして研究に情熱を傾ける科学者たち。連載第２回目のお話は楽しんでもらえたかな？　今後はE.G.G.のある暮らしが当たり前となった人々の生活ぶりや、さらなるE.G.G.開発史が語られていく予定だぞ。また読んでいて疑問に思ったことや、もっと詳しく知りたい部分などあったら、ハガキに書いて右のあて先まで送ってほしい。なんと企画の総元締め・原さんが、キッチリと解答してくれちゃうのだ!!

あて先

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町
24-1 ソフトバンク株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「集え！E.G.G.パイロット」係

平成11年4月
入学生
願書受付中

平成11年度 入学案内書
無料 進呈

見学随時
（月～金 10:00～4:30）

大阪校
名古屋校
福岡校

創立10周年記念

65万円入学！ さらに入学祝金10万円贈

24時間、無料で医療健康相談！	特待生12万円 支給
専用寮・格安居住！	特育生36万円

無料／1日体験入学
（東京校3/14）（大阪校3/7）（名古屋校3/7）（福岡校4/11）

無料／学院説明会
（高崎市5/13）（盛岡市5/20）（京都市5/20）（静岡市7/4）

学費は「国の教育ローン」をどうぞ
お問い合わせ ☎03-3379-3630

ハガキでのお申し込み

①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」と明記して下記住所へ。

〒151-0053 東京都 渋谷区 代々木 1-20-3-SS-2
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでのお申し込み

0120-310-042（才能を育てに） FAX 0120-310-595（アニメーション）

URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

1年間の学費で2年間学べる
声優タレント科の
「オンステージ・システム」
ウレシイ

1・2・5万円の年間学費で同時に
2学科学べる
「ダブルスタディ・システム」
ヤッタル

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員 社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

OVAシリーズ BURN-UP EXCESS 好評発売中！
発売：カルチュア・パブリッシャーズ株式会社
販売：株式会社ビーム エンタテインメント
©1997 AIC ©1997 CULTURE PUBLISHERS

東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・名古屋・福岡 開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-2 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

読者投稿コーナー

グルグルパワーズ!!

今週のオープニングイラストは熊本県／魚玉猫によるうずまき猫。これって猫つながりなんでしょうか。

夢広場

ここはみんなの“夢”が一堂に会する「夢広場」のコーナー。受験生読者の皆さんの“夢”が叶いますように……。

猫　「世界一夢見がちな読者投稿コーナーグルグルパワーズ!!」まだまだ寒い日が続くニャけど、オレは今ぐらいの季節が一番好きかニャ〜。

姉　一歩も外に出てないじゃん。

弟　まあまあ。今週もニコニコ仲良しムードでいってみよう!

★「生きるのがこんなにつらいなんて思ってもみなかったわ、私……」「私なんか最近、涙が出なくなっちゃった」ある休日の俺の妹（14）とその友だちの会話の一部。最近の若い人はませてますね♥

（静岡県　ナイスマユ毛）

姉　可愛い〜!!　その14歳!!

弟　やめなよ。きっと本当に一生懸命悩んでるんだ……。（グルグル）

姉　あ、また妄想が渦巻きだした。

★あと10cmくらい進んでたら車にひかれてた。最近の私はとてもスリリングなことが多いんですけど何かにとりつかれてるんですかね?

（岐阜県　神風光）

弟　なんだろう。オバケかな?

猫　まあ逆に考えれば、スリリングな目にあっても常に紙一重で助かってる、つまり何かに守られてるという考え方もできるわけニャよ。

★「シェンムー」発表会の発表会の会場で売ってた湯川元専務のカレンダーが、なんで今ごろ、限定通信販売?　あー、やっぱ売れ残ったのね。あの中身じゃあね……。

（大阪府　ANNE松本）

猫　出た!　辛口トーク（大喜び）。

姉　私は知らないよー。

弟　うわーん!!（泣）買い占めてやる!!（泣）。

★父上が突然DCを買ってきた。受験初日に……。とりあえず「ソニック」やってみました。

（千葉県　早川緋菜）

姉　それってお母さんとかに怒られそうだね。でもバリバリの教育パパよりはそういうちょっと呑気なぐらいが私は好きだなー。

弟　お父さんもDCやってみたかったのかなあ。いい話だなあ。

★ドリマガを毎週買うと、1カ月で1,680円。1年で約2万円。あと60年生きるとすると、約120万円……。

（香川県　ゴマ）

猫　不毛な計算してるニャ、ゴマよ。

姉　こういうのも夢見がちって言うのかねえ。

★オレはブーブーの猫語がわかるぜ。

（静岡県　5523）

猫　♪ニャニャニャニャーン!!

弟　いや、全然わかんない……。

★テレビでモッツァレラチーズを作っているところを見た。兄弟そろって同じ感想。「さわってみてえ」食いたいより前にそれかい。

（北海道　東風平りんどう）

姉　あるある。

猫　オレにはわからんニャ〜。食い物は食う以外に道はないニャよ。

★Vol.4のテイルスのSHIPPOさん。ご長男の入学準備にソニックのえんぴつを購入とのこと。おいらはソニックのえんぴつ、会社で使ってます。現在24歳です。

（群馬県　ゆきべえ）

弟　ソニックグッズ、欲しいなあ。

姉　カンペンとかあるといいよね。っていうかあるのかな?

★雪がつもった日に1人で雪ダルマを作りました。誰も一緒に遊んでくれなかった……。大人になるってこういうことかなーとか思いました。

（愛知県　江ヶ滝ささ）

弟　僕も僕も!　お姉ちゃんも猫も出不精だから、いつも1人だもんなあ。

姉　私はあったかい所が好きなの。

★うずまき弟にコーナーを持たせるなら、新コーナーではなくて「未確認情報局」をやらせればいいのでは?　信じ込みやすい性格と、コーナーの影の薄さを考慮しての結論です。

（神奈川県　伊桜守）

姉　どうしよっか。

猫　とりあえず保留ニャね。

弟　え?　なになに、何の話?

★「いなか」であるせいかドリマガは毎週月曜日に売られます。お一熊本よりさらに1日遅いなんてー、ああ悲しい熱帯魚。県庁所在地にいるのにー（号泣）。　（宮崎県　あい）

姉　月曜日って言ってもひょっとしてその週の月曜だったりしてな。

猫　編集部に届くのが水曜日ニャから、時空を超えてる感じするニャ〜。

★アメリカ人にアイ アム エコノミカル アニマルって言ったらウケた。

（大阪府　GUY神）

姉　それってナメられたんじゃない?

弟　いや、すごくいいことだよ。やっぱりこれからは国際化社会だよね。

猫　全然意味わからないニャよ……。

姉　今週はここまででーす。

祝 合格おめでとうの季節です

兵庫県／七曜会宝塚支部

そろそろ早い人は結果が出てるころですね。目指せモリーナさん!

大阪府／えるみん

奇遇にも合格報告のハガキは「戦国TURB」つながり。縁起いいのかな?

「うずまき姉弟 with 猫」

本名はドリムちゃん。ひねくれ者で実利主義者。意外とミーハーな一面も。弟と猫と暮らす。「お姉ちゃんのひ・み・つ」の担当者。

本名はキャスティくん。のんびり者でロマンチスト。とても気が弱い。姉と猫と暮らす。彼の場合は特にコーナーは持っていない。

本名はブーブー。品種は“ドリームキャット”。厭世的な哲学者タイプ。趣味はゲーム。ピンで「猫に聞け!!」というコーナーも担当。

夢で会えたら…

「炎の闘球児ドッジ弾平」

この作品をぜひ移植してほしい！簡単操作でだれでも気軽にできるそして対戦が熱い!!（今でも妹と対戦してます）。選手育成、ビジュアル強化、チーム数増加などいろいろ要素はありそうなんだけど、他に賛同者はいないかなぁ？　（千葉県／深村サキ）

長野県／高峰秋良

移植が難しいなら新作でもOKということだけど、どうせなら新作で遊びたいよね。RPG作品がもっと出るといいネ。

「ターミネーター2」

ゲームギアで出ていたこのソフトは、ゲームギア中私がもっとも燃えた作品です。もともとアーケードだったのが移植されたものだったのですが、ガンコントローラも出ることですし、完全移植十αで出してほしい!!　どうでしょうか？　（山口県／猫好き!）

「ベア・ナックル」

なんといってもこの作品！　特にⅡ、Ⅲと出番のなかったアダムの復活を希望!!「スパイクアウト」を移植して裏モードにすると主人公キャラが“アクセル”“アダム”“ブレイズ”に変更される……ってのでもいいんですけどセガさん。だめかなぁ？　（香川県／原峨辰哉）

「エリア88」

カプコンから出ていたこの作品を希望！　バリバリに弾を撃つ2DシューティングもいいけどここはDCのスペックを利用してリアルなフライトシューティングとして復活してほしい。ミッション内容は原作に沿ったあの雰囲気を味わいたい。ギリシャでの訓練や（もちろん教官はラウンデル）その後の実践、そして最終ステージは神崎との一騎打ち！　どうでしょうか!?　（青森県／床屋郎伊組）

「ファルコムクラシックス」

SSでは復活を果たしたこのシリーズだけどDCでもこの名作を遊びたい!!　（東京都／歌悦）

香川県／猫屋敷

“ぷにぷに〜ん”って？と思ったけど、ちゃんと後ろに“ぷにぷに”が描いてあったね。マリー、エリーときて次は誰に!?（笑）

ドージョー毛筆

なんだか福岡県のGO.氏の投稿率が圧倒的なこのコーナー。他の投稿少年少女（いや中年でももちろんかまわない……）も、気軽に一筆描いて送ってほしいものだ。習字の時間（今時あるのか?そんな時間）についでに描いてみると案外いい作品ができるかもしれない。ただし先生には見つからないようにしよう……。まぁなにはともあれ、気が向いたら気軽に書いて送ろう。

あれもこれも

大阪府／山崎たのきち

いったい何を掛け合わせるとこんな凶悪なチャオになるのだろうか。か。カワイクない……。

イラストガーデン

ただ今の募集テーマは「シェンムー」です

新潟県／とによまゆら

募集外のイラストも歓迎ですよ！　横書きも。ただ横で描いてくる人が少ないだけなのです。

今週はフリーテーマ!!でお送りしております

ここの所フリーテーマが続いたので、“募集していない作品は投稿しちゃダメなのかな〜？”なんて思ってる人もいるみたいだけど、そんなことはゼンゼンないのでどんどん送ろう!!　ドリームキャストの作品はモチロンだけど、アーケードゲーム作品なんかもOKだよ。

鳥取県／LEE

全体のイラストバランスもさすがです。トーンとグレイペンをうまく使ってますね〜。

東京都／重機

なにやら悩ましげなリニア。少しオトナっぽい雰囲気がいいですね。

香川県／猫屋敷

パッチワークキルトをされるのですか。手芸もけっこう根気がいりますよね。

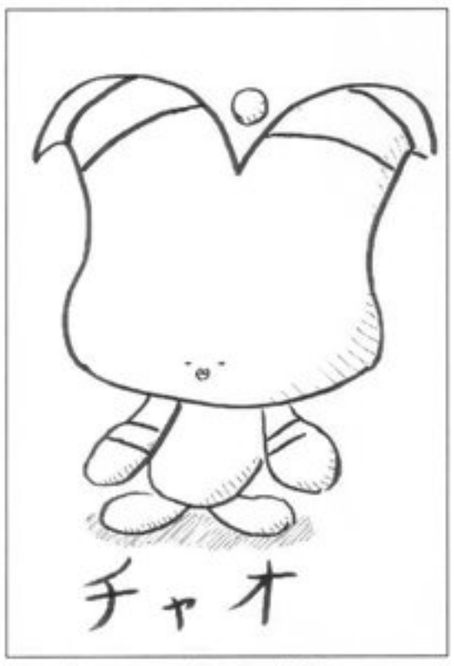
神奈川県／結希

「ランダース」出るまでには……ってありましたがDC手に入りましたか？　もうけっこうあちこちで売ってるよね。

●猫に聞け!!／色んな疑問に猫が答えます●激LOVEカフェ／投稿者同士でラブレターを交わそう●なつゲーミュージアム／思い入れのあるゲームを教えてね
告知：「グルグルパワーズ!!」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。

福岡県／GO.

……恐いよぅ。どーやらフォッカーとかけたらしいチャオ。こんなの育てたくないぞ。



熊本県／魚玉猫

なんだかまちがい探しのような3作品である。点目とおちょぼ口がかえって恐いよ!!

東京都／re・んた

みんな人魚姫風なイラストにしてくれてますが、魚以外にも進化（変化？）するそうです。

岩手県／照井高浩

リアルな飯野氏。右下の2頭身キャラになったのがなんかカワイイぞ。

宮城県／KAZ丸

友達と大勢で楽しむとよりおもしろいゲームだよね。専用コントローラも出ることだし、ポップンパーティを開くとか!?

兵庫県／礼

DC用のガンコンも見てくれたかな？使い心地もけっこうよさげだったぞ。

全キャラ掲載目指してるってことですがガンバって送ってきてください。全部載るかどうかは……わかりませんが。

神奈川県／ユニユニモレ

愛知県／幸太郎

融合しちゃってこのような猫娘だか、クマ娘だかになっちゃったんでしょうかね。そう「リング」はあの「リング」です。

北海道／藤原俊則

負けん気の強そうな……。でダジャレてるわけじゃないんですよね。

グルグルコミック

何を愛すか それがモンダイ!?

2作品ともなんつーか教えがまったく生きていない素晴らしい作品達。こんな父でも息子でもイヤだなぁ……。

愛知県／幸太郎

とーちゃんはりえちゃんファンだったのか！ 知らなかった。

茨城県／ドキャ電波

電気ネズミが友達なのか!? 現代社会の歪みを扱った作品ですね（笑）。

熊本県／玉猫

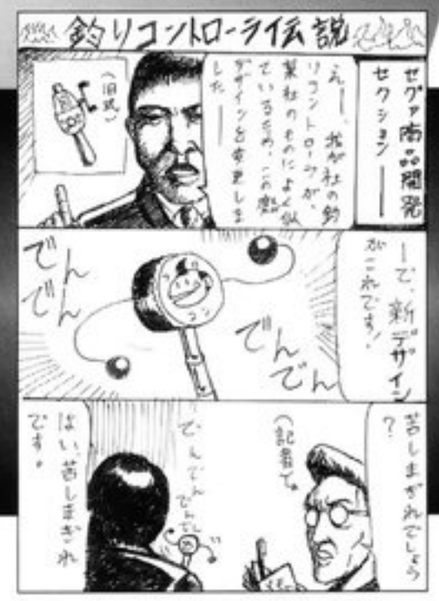
重い上に銅製じゃ緑青がでちゃって大変では。そういう問題じゃないか。

広島県／30円

なんで「でんでん太鼓」なのか!? それは誰にもわからない……。

知られざる 商品開発…!?

今後も色々な周辺機器が出てくるであろうDC。その開発の裏にはこんな知られざる努力が……え知りたくない!?



未確認情報局

今週もすべてガセネタです。★DC版「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」は、クリアするとゾンビ化したGが使えるらしい。★気に入ったゾンビは捕獲して「ゾンビガーデン」で飼育したり、VMにダウンロードして「ゾンビのおさんぽアドベンチャー（仮）」で遊べるらしい。（熊本県／トンヌラ）★「クライマックスランダーズ」のヨーグルトを2、3日寝かせると、名前がチーズになるらしい。（福岡県／GO.）

99年2度目、面白ギャグのコーナー!!

レニ、再び……!!

（注・別に募集していません）

特に新コーナーというわけではないのですが、昔から「ギャグコーナーを作ってくれ」という要望がけっこう多いため、不定期的に今回のようなお笑いコーナーをやらせていただきます。ダジャレ部門だけでも独立させた方がいいのでしょうか……？

東京都／ホウエアア

あれほど言ったのに懲りずに大量投稿を続けるホウエアア。もう何も言いません。この絵も何が何やら……。

福島県／ひでぽん

この時代にあえて「ダジャレ」が一番面白い！ 多分。

茨城県／ドキャ電波

サイボーグ姿が意外とお似合い。超音速つながり?

●今週の一発標語

「修理するより慣れろ！」

神奈川県／阿曽アキヒロ

長野県／RED EYE'S

すげえ前から移植希望上位だった「D&D」。我が輩も嬉しいぞ。ロボット三等兵に任命する。

千葉県／水の

「悪魔城ドラキュラX」。我が輩はこのタイトルからして好きでR。まだまだやりこめよ。

東京都／ホウエアア

フザケンナコノヤロー！ それがお前のやり方か!!（？）

大分県／うずら

そんな名前、怪獣みたいではないか。いやよいやよ。

岐阜県／神風光

これを抜かれたら我が輩悲しいぞ。抜いたら降格だ！

土星人の森

なんか我が輩最近危機感を感じるのは気のせいか。まあよい。

みんな黒サターン黒サターンって気軽に言うなよぉ、本当に黒いのはハイサターンだよぉ！

（三重県／公的抑圧）

ハイサターンも名機でRぞ。

こんにちわ、はじめまして。土星人さんの名前ですが、「ガル魔」とかどーでしょう。いやですか？ そうですか。ところで会社の近くのゲーム屋に「マジックカーペット」（マルコン同梱）が1,980円（新品）で売ってます。マルコンより安いよ……。

シューティングまるでだめだけど買おうかなーと思ってしまった現役土星人なのでした。ではまた。 （埼玉県／民井実佐）

オイオイもうこれで終わりかよ冗談じゃねえぞ。サターンユーザーの皆さん、目を覚ましてくださーい!! それじゃ来週までジークサターン！

コスモ総統

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。

今週のプレゼント当選者を発表します。「合格おめでとう」の大阪府えるみんさんと兵庫県の七曜会宝塚支部さんにはお祝いに500円分の図書券を。チャオを描いてくれた熊本県の魚玉猫と「ポップン〜」を描いてくれた宮城県のKAZ丸くんにはオリジナルグッズを送るね!! オリジナルグッズは生産が遅れ気味なので気長に待っててね。

福岡県／ひのと

真夏の夢の夜!!

OVA ファンブック ～桜華絢爛～

下巻

本体価格1,800円
B5版
96ページ
好評発売中!!

サクラ大戦 TM

制作進行中!

お待たせしました!
OVAで空前のヒットとなった「サクラ大戦～桜華絢爛～」のOVAファンブック 下巻 好評発売中です!

第四幕のあの興奮をそのまま お伝えします!!

- 豪華描き下ろしセル画による、三つ折りポスター付き（裏面は広告で使用された描き下ろしセル画を使用）
- スタッフインタビューを掲載!
- ストーリーダイジェストにはセル画をふんだんに使用
- 新規設定資料を完全公開!

© 1997 SEGA ENTERPRISES,LTD./BANDAI VISUAL/ANIMATE FILM © RED 1996,1997

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
国内最大級のコンピュータ総合サイトhttp://www.zdnet.co.jp/

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。●http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合せ下さい。Tel 03-5642-8101（表示価格は税別）

V.15 習慣 Bad

第一線クリエイターが語るアニメーションの未来

森本晃司インタビュー Part3

時間的制約が大幅に軽減された

――アニメーションというと、コンピュータの導入ということが最近よく話題にされていますが、コンピュータを使うことで、作り方というのはかなり変わったんですか。

森本　その質問は最近よくされるんですけど、まあ、変わったか変わらないかという話なら、変わったでしょうね。

――「すげー」とかいう意識が作り手の人には、やっぱりあったりするんですか。

森本　そうですね。ひとつは速さですね。セルの時代だと、チェックは、フィルムになってからする、という世界だったんです。撮影してからフィルムになるまでって、けっこう時間がかかるんですよ。それがコンピュータが入ってくると、2日後にはある程度形になったものが出来上がってくるんです。作業にライブ感が増したということは感じます。

――ダメだと思ったら、作り直すわけですね。

森本　時間的な制約というものが、どうしてもありますから、完全に納得していなくても、折り合いをつけちゃったりすることもある。アニメーションを作る工程には、いろんな人を介していくわけですよね。それで出来上がったものを、簡単にはダメだとは言えないわけなんですよ。各段階段階でOKは出しているわけだから。そういう不完全燃焼は、コンピュータが入ってきたことで、確実に減ってきていると思います。

――実作業的な部分ですね。

森本　ただ鬼のような監督だと言えるんですけど。自分が作りたいものを作るためには全てを犠牲にするという監督。コンピュータだと、そういうやり直しが、ある程度は簡単にできちゃうんですよね。鬼と言われなくても済む(笑)。それと、一番いいのは、コンピュータによって、より自分のイメージに近いものが作れるようになったことですね。

――イメージ？

森本　イメージというのは、結局何をやりたいのかということですよね。やっぱり映像っていうのはイメージがなくちゃ何もできないと思うんですよ。まずイメージありきの人なら、コンピュータのような便利な道具があれば、自分の持っているイメージを具体化するのは、より簡単になるはずです。ところが、イメージを持っていない人だと、コンピュータにはいろんな可能性がありますから、逆に何もできないということになってしまう。あまりにも可能性が広がるんで、作る側が優柔不断になっちゃうんですよ。何でもできるということは、はっきりとした終わりがないということで、どこに着地させていいのかわからなくなって、結局は何もできないということにもなりかねないわけです。

――セルの方は、そういうイメージがある程度曖昧でも、進められちゃったりするんですか。

森本　セルっていうのは、今までやってきた経験値で、こうやったらこうなるだろうっていう可能性の限界みたいなものが、ある程度は見えるんです。

イメージがなければコンピ

音楽は絵のテンションをキープするのに役立つ

――「EXTRA」のビデオにインパクトを受けたという読者も多いんじゃないかと思うんですが、あの作品の前からテクノはよく聴いて

知りたい人のための、森本晃司・作品ガイド――その3

ハッスル!!　とき玉くん (1998年)

森本氏初の完全3D作品。こちらはSTUDIO 4℃ではなく、セガ系列の映像会社、トリロジーで制作された。残念ながら一般的には未公開。「最近、個々人の時間感覚のずれというものに興味を持っているんです。たまたま男の子が『300年後にまた会おう』って気軽な気持ちで言う。ところが言われたロボットにとっては、300年も放置されるというのはトンデモないことなわけで、その絶望がロボットに、あっという間に300年という時間を体験させ、ついには空間の時空さえもネジ曲げてしまうという話です。アニメーターって、仕事の癖で転がるボールが、パパパパってコマ送りに見えたりするんですよ。時間の流れ方というのは、感じている人によって違うでしょう。それを極端に表現したのがこの作品です」(森本氏)。

©TRILOGY Corp. and K. Morimoto 1998

Ending!

『メモリーズ』の中の一編“彼女の思い出”やケン・イシイのプロモーションビデオ“EXTRA／KEN ISHII”で知られるアニメーション作家、森本晃司氏インタビューの最終回。デジタル化によって変化しつつあるアニメーション制作の現場について、また、音楽が創作に及ぼす影響について聞いた。

いたんですか。

森本　そうですね。特に、アート・オブ・ノイズとか、ハマリましたね。

――音楽畑よりの仕事というのは、「EXTRA」が最初なんですか。

森本　そうですね。まあ、MTVのオープニングムービーとかは、やったりしていたんですが。

――どういうジャンルが好きですか。

ユータでは何もできない

森本　やっぱりテクノが多いですかね。基本的に反復の音楽が好きなんです。

――ミニマルっぽい感覚ですか。

森本　そう。テクノも反復が多いじゃないですか。小さい頃から反復が好きだったんすよ。クラシックのボレロとか。ボレロも反復じゃないですか。なんかそういうものにすごく惹かれてて。ノイズも好きなんですが、テクノもノイズも自分の中では共通のものなんです。空気の存在って、普通はあんまりみんな意識していないでしょ。反復の音楽もそれと一緒で、ずっと聞いていると、音が消えるんですよ。空気と同じになって、そうなった時に反復の向こうに聞こえてくるものがあるんです。それはノイズも一緒。ノイズのジャーとかいう音を大音量でかけていると、最初はうるさいなって思いますよね。まあ、そのうるさいなって感じるのは、ボリュームが足りないからなんですが。だからそういう時はボリュームを上げるんです。難聴になってしまうかもしれないんですが。そうすると、ノイズのシャーという音が消えて、その向こう側に、自分の欲している音が聞こえてくるんです。あるいは見たいなと思っている映像があったりとか。それがなんか不思議な感じなんです。そういうのが病みつきになっちゃたんですよね。

――森本さんにとって音楽は、昔から大きな比重を占めていたものだったんですか。

森本　絵を描くようになってからですかね。絵というのは、描き始めても、その日で終わることはなくて、仕上がるまでに１週間とかかかったりするんですよ。たとえば、すごく悲しいシーンとか描いてたりしますよね。そうすると最初にイメージした悲しい気持ちを１週間続けるのは難しいんですよ。やっぱり日によってそういう感情って変わってきますから。そんな時は悲しげなＣＤを用意しておいて、それをかけるんです。一種のマインドコントロールみたいなものなんですが。音楽で自分の気持ちをチューニングするんです。そういうことのために音楽を活用しています。劇場で見ているような感じをイメージして、絵を描いているようなものですね。

PROFILE 森本晃司　もりもと　こうじ

1959年生まれ。大阪デザイナー学院卒。80年、アニメーション制作会社マッドハウス入社、『あしたのジョー２』などの動画、原画を担当する。84年にフリーとなり、『AKIRA』『魔女の宅急便』などの作品にかかわる。91年、初めての劇場用作品となる『とべ！くじらのピーク』が公開される。同年、スタジオ４℃に創設メンバーとして参加、95年『MEMORIES』の第一話『彼女の思い出』、96年ケン・イシイ『EXTRA／KEN ISHII』のミュージッククリップ、97年『音響生命体・ノイズマン』など、話題作を次々に手がける。現在、あっと驚く劇場公開作品を準備中。

FOUR DAY WEEKEND／THE BLUETONES（1998年）

現在目にすることができる森本氏の最新作は、この作品になる。イギリスのバンド、THE BLUETONESのプロモーションビデオとして制作された。THE BLUETONESはストーン・ローゼスやバッファロー・スプリングフィールドにも通じるギターサウンドを特徴としたバンド。やはり森本氏の作品のファンであったバンドサイドからのオファーにより実現した作品。

©A&M　Record

森本氏が所属する STUDIO 4℃とは……

©Beyond C., all rights reserved.

話題作を続々と発表しているアニメーション制作会社。森本氏も積極的に参加しているホームページ“Beyond City"のURLは、http://www.beyond-c.co.jp/。森本氏独特の世界観がネット上に構築された“街”を通して表現されている。

※4／3、森本氏によるアンビエントイベントが吉祥寺のスターバインカフェで開催。詳細は次号。

今週のニュース

三國志Internet発売

AMDの郵政大臣賞も受賞、多くの話題を集め、大ヒットとなった「信長の野望Internet」に続くコーエー、ネットゲーム第２弾「三國志Internet」が発表された。Windows用。4月2日発売予定。価格は8,800円。

©1999　KOEI　CO.,LTD.

第15回

サムシング吉松劇場

次号はサムシング吉松、前田日明、引退記念作品だ（予定）。

モーションキャプチャーキャス子

ゲームが楽しいかどうかのポイントは「ヒキ」ですな。ついつい続きが気になるとか、もうちょっとで先に進めそうだとか、もう1回やれば面クリできそうだとか……。プレイヤーにプレイする意欲をかき立てる工夫がなされているのが良いゲームではないかと……。

サムシング吉松

サムシング吉松（さむしんぐ よしまつ）
1965年大阪生まれ。アニメーションクリエイター。次回作は『十兵衛ちゃん』。アメリカンプロレス、および、藤原紀香ファンとしても有名である。

LELEL-D

～ドリームキャストとの愛の軌跡～　VOL.1

ナターシャ嬢の正体は？今回のヒントはタイトルだ!!

みなさま
はじめまして!!
お邪魔いたしまーす。
小心者の
小悪党
さるるっち です
以後よろしくぅ
さて 私と
ドリキャスの
出会いについて
いざ 語って
みましょう。
※～～～
テーマ。
ドリキャス
トーン。
事のおこりは
正月に実家に
帰省した時のコト。
姉は
いんたーねっとも
はじめてん。
おお
いたなまえなー!
姉の友
ロシア語って
関西弁やねん。
おもろいなー
ゲームやりたい
パソコンは
買ってやれんが
ゲームなら…
おもちゃ
売場
まーでも
まだまだ
なにもろう
品薄や
いうしな…
一月三日
某デパート初売日
妹のネットの
ハードとして
考えていたの
でした。
ドリキャスは
ままー
真ぶやろし
なぁ、妹…。
えーと
ドリキャス本体と
ビジュアルメモリと
「バーチャ3tb」
まとめてください
ありがとうございました
ありがとうございました
ありがとうございました

アニメチェキ!

Anime Check it!

新作アニメ情報

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!!

5周年を記念して、ついにアニメ化！ みんなのパステルが迷子の親探しに奮闘中!?

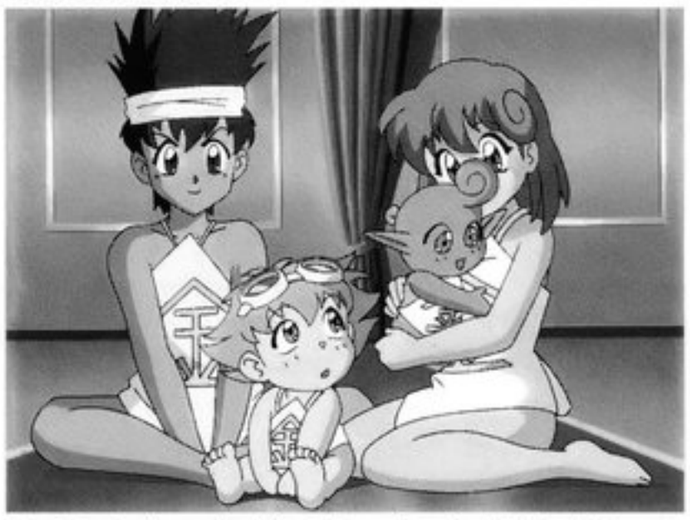
OVA ツインビーPARADISE Vol.1『ヴィーナスの微笑み』

発売中（2月25日発売）

TDKコア／VIDEO：TDVB-02／LD：TDLB-02／各5,800円／約30分
監督・演出・絵コンテ：高本宣弘／脚本：井出安軌／キャラデザイン・作画監督：浅沼昭弘／音楽監督：岩浪美和／音楽：コナミ矩形波倶楽部／キャスト　ライト：山口勝平、ツインビー：田中真弓、パステル：椎名へきる、ウインビー：西原久美子、ミント&グインビー：伊藤美紀、マドカ：國府田マリ子、ワルモン博士：岸野幸正、ザコビー：沼田祐介、王子：馬場澄江、金星人警察：坂口候一、王様：坂口大樹、王妃：柚木涼香

©1999 KONAMI © 1999 TDK CORE

パステルたちが助けたのは、誘拐された金星の王子だった。



パステルになついた赤ちゃんに、ミントが嫉妬（？）。

コナミの人気ゲーム「ツインビー」から生まれラジオドラマ『ツインビーPARADISE』。放送開始から人気爆発のこのラジオドラマも、昨年でついに5周年を迎えたのだ。そして、それを記念して制作されたOVAシリーズの第1弾が本作だ。気になるストーリーは、金星からやって来たUFOの残骸から発見された金星人の赤ちゃんの両親探しに奮闘するツインビーチームの活躍を描いたもの。

なお、続くVol. 2が3月25日に、VOL. 3が4月25日の発売予定。ラジオとは違う彼らの冒険をお楽しみに!

金星では、なぜか金印の腰巻きに着替え……。

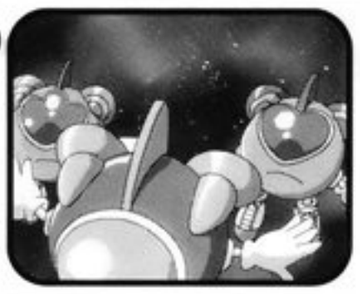
もちろん、マドカも登場。喫茶「ファンタジア」では、彼女のボケっぷりも全開だ。得意の料理のお味は……。

この人、ワルモン博士も忘れちゃいけない。ザコビーとの掛け合いも健在です。

STORY

ワルモン博士との戦闘の後、ツインビーチームは復元したUFOの残骸からカプセルに入った赤ん坊を発見する。赤ん坊の親を探すため金星に降り立ったパステルたちだったが……。

ライト（声:山口勝平）
ツインビーのパイロットの少年。ひと皮むけば、ちょっとHな中学生。パステルとは従妹。バイクが好き。



ツインビー（声:田中真弓）
ウインビー（声:西原久美子）
グインビー（声:伊藤美紀）
自分の意志を持つロボット。ライトがツインビー、パステルがウインビー、ミントがグインビーを担当する。

パステル（声:椎名へきる）
ウインビーのパイロットでデザート中学・新体操部のアイドル。心身ともに絶賛発育中。ミントという弟がいる。

マドカ（声:國府田マリ子）
パステルの親友の女の子。夢見がちな少女ながら「喫茶ファンタジア」を経営している。マードック博士の孫。

椎名へきる……アフレコを終えて

「この作品がこれだけ続くのは、皆さんに愛されているからだと思うので、感謝したいし、こういうロングランの作品に出られるのは、嬉しいですね。デビューしてすぐ、この作品をやらせていただいたんですが、すごい思い出に残っている作品なので、これからも大切にしていきたいですね。これからも応援してください」

TOPICS

3月1日からゆうせん（チャンネルAE-40ch）で放送が開始されるアニメ情報バラエティ「アニメ FAN FAN!」。4人のパーソナリティが週替わりで登場するこの番組では、新作CDやアニメ情報のほか、声優情報も満載。また、番組ではオリジナルラジメーション（ラジオドラマ）も放送予定。第1回作品は、『夢騎士ミィオ 拝啓、私の王子様★』だ。

放送は、毎週月曜日AM10：00スタートの90分番組を一日繰り返し放送。多彩なゲストを交えてのトークにも注目!

☆パーソナリティ☆

3/1～3/8	三重野瞳
3/9～3/14	栗林みえ
3/15～3/21	前田　愛
3/22～3/28	南かおり

パーソナリティのお1人、三重野瞳さん。オリジナルコーナーでは、リスナーをダメ人間へと誘う「ダメ村復興計画（仮）」を予定。

加入方法　ゆうせんへの加入方法を知りたい方は、大阪有線放送社（フリーダイヤル0120-440-678、または03-3475-1358）までお電話ください。また現在、設置加入金（30,000円）の無料キャンペーンを実施中なのでお早めに。

TV カウボーイビバップ
3rd Session

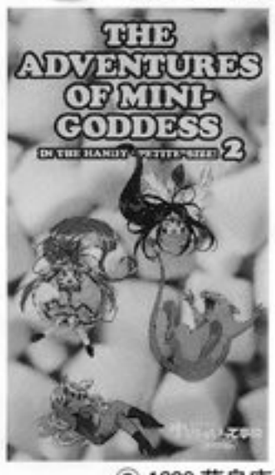
発売中（2月25日発売）

バンダイビジュアル／VIDEO:セル&レンタル
VIDEO:BES-2032／LD:BELL-1303／DVD:BCBA-0020
各6,800円(税別)

原作：矢立肇／監督：渡辺信一郎／シリーズ構成：信本敬子／キャラデザイン：川本利浩◎'98年4月から6月までテレビ東京で放送、WOWOWでも放送中のSFアニメ。宇宙を駆け抜ける“カウボーイ”たちの活躍を描く。新メンバー・エドも登場して、さらに目が離せない、第7話から第9話を収録。

© 1998 サンライズ

TV ああっ女神様
小っちゃい事は便利だねっ Vol. 2



発売中（2月17日発売）

講談社／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：PCVE-10889／LD：PCLG-00073
各5,800円

原作：藤島康介／監督：村松康弘／キャラデザイン・総作画監督：数井浩子◎'98年4月からWOWOWのノンスクランブル番組『アニメコンプレックス』で放送されたテレビシリーズのビデオ化第2弾。1話約7分のショートストーリーを一巻にまとめて全8話（第9話から第16話まで）を収録。

© 1998 藤島康介／講談社・ボニーキャニオン

OVA 真（チャンジ!!）ゲッターロボ
世界最後の日 5

発売中（2月25日発売）

バンダイビジュアル／VIDEO:セル&レンタル
VIDEO:BES-1925／LD:BELL-1137
各3,000円

原作：永井豪・石川賢／監督：川越淳／キャラデザイン：羽山賢二／メカデザイン：山田起生◎エモーションレーベル15周年を記念して制作されたOVA。3タイプに合体変形するゲッターロボの活躍を描くSFアニメ。5巻では、第8話「死闘!! 血に染まる氷原!」と第9話「謀略!! 摩天楼の決闘!」を収録。

© 1998 永井豪・石川賢／ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会

TV 魔術士オーフェン
Vol. 2

発売中（2月25日発売）

バンダイビジュアル／VIDEO:セル&レンタル
VIDEO:BES-2270／LDBELL-1359／BCBA-0061
各6,000円(税別)

原作：秋田禎信／イラスト：草河遊也／監督：わたなべひろし／シリーズ構成：関島眞頼・久保田雅史／キャラデザイン：相澤昌弘◎現在、TBS系で放映中のテレビアニメ。魔術士養成の最高機関“牙の塔”出身の凄腕の魔術士オーフェンと仲間たちの冒険を描く。第3話から第5話の3話を収録。

© 秋田禎信・草河遊也／角川書店・TBS

TV 天地無用！
TV 1-4、5-7

発売中（2月25日発売）

パイオニアLDC
DVD：PIBA-1061、PIBA-1062
各5,800円(税別)

監督：ねぎしひろし／シリーズ構成：月村了衛／キャラデザイン：堀内博之◎劇場版『天地無用！in LOVE』と『～in LOVE 2』のストーリーをベースにしたテレビシリーズ全26話をDVD化。その第1巻と第2巻が同日発売される。第1巻は「地球篇」1～4話を、第2巻は5～7話を収録。

© AIC・PIONEER LDC,INC

TV 聖ルミナス学園
file. 3

発売中（2月25日発売）

パイオニアLDC／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：PIVS-2243／LD：PILA-1510
DVD：PIBA-1033／各5,500円（税別）

原作：寺田憲史／監督：アミノテツロー／キャラデザイン：香川久／音楽：◎テレビ東京系で放送された人気テレビアニメのビデオシリーズ第3弾。file. 3では、第5話「恋も消えるのか？」と、第6話「白い影を追って…」を収録。封入特典は4ページの解説書。LDは、初回限定版のみBOX仕様。

© 1998 寺田憲史・聖ルミナス女学園製作委員会・パイオニアLDC／テレビ東京

MOVIE トランスフォーマー
THE MOVIE

発売中（2月25日発売）

パイオニアLDC／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：PIVS-2237
2,800円

監督：ネルソン・シン／脚本：ロン・フリードマン／声）ピーター・カレン（玄田哲章）／レナード・ニモイ（加藤精三）◎'80年代後半から'90年代前半に日米合作で制作された同名テレビシリーズの原点的作品。制作費はなんと40億!『スタートレック』でお馴染みのレナード・セイがコンボイ役で出演。

© TAKARA 1999

TV コジコジ COJI-COJI
コジコジ傑作選

2月27日発売予定

SPE・ビジュアルワークス／SME・インターメディア
VIDEO:セルオンリー
VIDEO:SVWV1177、SVWV1178／各2,800円

原作・脚本：さくらももこ／監督：高木淳／キャラデザイン：船越英之／音楽：島津秀雄◎'97年10月からTBS系で放送中のテレビアニメ。不思議な宇宙生命体コジコジが巻き起こすメルヘンコメディ。今回発売は、「コジコジはコジコジ」と「やかん君はケガをする」の2本。各3話収録。

© さくらももこ／TBS・日本アニメーション

18禁 Natural
Vol. 1　心ひかれて

発売中（2月25日発売）

ビームエンタテインメント／VIDEO:セル&レンタル
VIDEO:GBVH-1007／LD:GBLH-1007
各6,800円

キャラクター原案：たもりただぢ／監督：ふくもとかん／脚本：杜野幼青／キャラデザイン：さきさかみずき／作画監督：粟井重紀◎同名人気パソコンゲームをOVA化。臨時美術講師の晴彦の前に現れた千歳は、3年前に別れた恋人・真理子の妹だった。千歳は晴彦に、5年越しの告白をする……。

©1999 フェアリーテール／F&C／GREEN BUNNY

18禁 殻の中の小鳥
クレア編

発売中（2月25日発売）

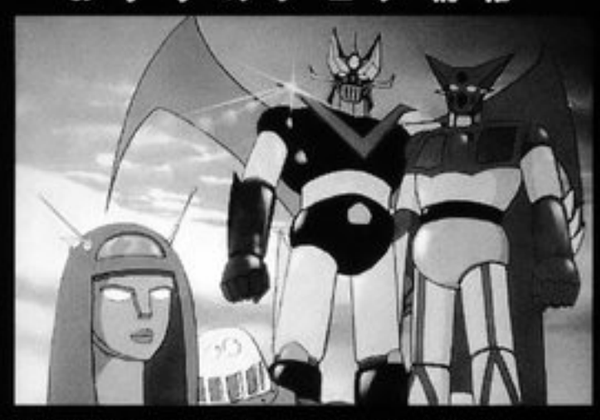
ビームエンタテインメント
LD：BILH-1009
6,800円（税別）

監督：高山英樹／脚本：鶴岡直輝／作画監督：新藤克太／美術：潤　蔵人◎96年に発売された人気アダルトゲームのOVAをLD化。19世紀の西欧のある国で繰り広げられる婦婦調教師フォスターと少女クレアの淫靡な物語。フォスターは謎の男たちに連れていかれた屋敷で、15歳の少女クレアと出会う。

© ゲオ販売

衛星Ch チェキ!

SKY Perfec TV!
おすすめアニメ情報



© ダイナミック企画・東映アニメーション

●燃えろ！決戦！スーパーロボット『グレートマジンガーVSゲッターロボ』
●Ch.708：東映チャンネル
●3月1日(月)20:00～20:30…他

永井豪率いるダイナミックプロが手掛けた『グレートマジンガー』と『ゲッターロボ』の2大スーパーロボットが競演する劇場用オリジナルアニメ。宇宙の果てからやって来た大怪獣ギルギルガンは、地球にある鋼鉄を食べて凶暴化していった。そこで、地球の平和を守るため、2大スーパーロボットが最強のタッグを組んで、大怪獣ギルギルガンに立ち向かう。

お問い合わせ先
スカイパーフェクTV・カスタマーセンター
☎0570-037-816（携帯・PHSは不可）
（受付時間／9:00～21:00）

DIREC TV
おすすめアニメ情報

© モンキーパンチ／TMS・NTV

●キッズステーション『ルパン三世〔新〕』
●276ch
●3月3日よりAM1:00～AM2:00

'77年10月から'80年10月までテレビ放送された新シリーズ。ジャケットの色が赤いルパンといったほうが、わかりやすいだろうか。その『ルパン三世』の新シリーズ全155話が、ディレクTVで一挙放送される。いまだ隠れた名作として語られる宮崎駿、脚本・演出を手掛けた第145話の「死のアルバトロス」と最終話「さらば愛しきルパン」を見るチャンスだ！

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）

黒川文雄のBLACKor…

今週のお題 アーケードゲームはF1なのか……？

かつてセガに在籍し、セガの内外を知り尽くしている黒川氏。「FFⅦ」の熱気もさめやらない中、先日幕張メッセでAOUショーが開催された。ドリームキャストの双子の兄弟とも言えるNAOMIタイトルが目白押しだったようだけど、両者の連動具合は、セガの今後を占う意味でも目が離せないよね。今回は、変わりつつあるアーケードゲームシーンについて考えてみたぞ。

以前、F1日本グランプリに行ったコラムを書いた。そのときにも思ったのだが、F1という世界は、いわゆる市販車（乗用車）とは異なり、メーカー同士の最先端技術をかけた勝負の場所であるとともに、巨大な実験場なのであろうと思った。そのとき、ゲーム業界で仕事をしている自分の周辺を振り返ってみた。そういえば「アーケードゲームはF1マシンみたいなものだから、コンシューマゲームと比較してコメントするのはオカシイ」ということがよく言われるが、この考え方に関して、少し考え直そうかと真剣に思った。どういうことかと、アーケードゲームは確かに最新のテクノロジーを満載したハードウェアを搭載している。セガのCGボードMODEL 2は、ロッキードマーチン社との共同開発によるもので、3Dコンピュータグラフィックスの性能をセガ向けにカスタマイズしたものであったし、MODEL 3にいたっては、それをさらに飛躍的に進化させたものであった。そして、MODEL 3の汎用ボードがNAOMIにあたるわけである。しかしである、かつてセガサターン版「バーチャファイター2」の移植作につけられた特集記事の見出しを思い出してほしい。それは、ほとんどが「完全移植は可能なのか…？」という論点に基づいたものであったと記憶している。しかし実際には完全移植は実現した。

そして今回、ドリームキャスト版「バーチャファイター3tb」に関しても、“完全移植は…？”という記事を何度か目にした。でも、このコラムを読んでいる人たちは、あれが完全移植なのか、それとも中途半端に表面ズラをなぞったものであったのかは、ちゃんとわかっているはずだ。個人的には、あれは（以前に開発最終段階のプレイヤブルを遊んだので）完全移植が実現できていると信じている。

話を元に戻そう。つまり、F1マシンが公道を走っているのかどうかということだ……。たしかに厳密に言えばそれもアリだ。例えばマクラーレンF1という市販車がそんな例にあげられるが、それは1台1億円もするシロモノで、一般人には「なんのこっちゃ」というものであったりする。またフェラーリのF50にしたって、フツーのヒトが運転できるかといったら、全然できないだろう。走らすためには、微妙なセッティングが必要だろうし、それなりのテクニックも必要だ。果たしてアーケードゲームはF1マシンなのか……。僕はそれは違うと思う。たしかに設計思想や、ゲームの制作におけるコンセプトは自由なもので、F1的にハードをカスタマイズすることができるのは事実である。しかし、それらが完全に家庭用に移植されるということは、F1マシンが公道を爆走することになる。実際にはそんなことはありえないだろう。まして次世代機になって、媒体がCD-ROMになってからは、ゴマカシがなおさら効かなくなってきている。どちらかというと、スーファミの後半期のほうが、よっぽどF1的ですらあった。カスタマイズされた描画専用チップを搭載したロムカートリッジこそ、発想はF1的なものだと言えよう。むしろ足りないものは、“付け加える的”な発想だ。もういい加減に、アーケードゲームはF1だという認識は改めよう。今度のドリームキャストは、それこそゲームハードにおけるF1マシンスペックだ。ただし大型の可動筐体を使用したアーケードマシンのエンターティメント性は、F1的であると認めよう。またコンセプト的に見て「電車でGO！」「ビートマニア」や「ダンスダンスレボリューション」などがF1であることは明らかだ。しかし、それらもカタチをちょっと変えることで、公道を爆走している。もはやアーケードゲーム＝F1という発想は古いのでは？と思うのだが、いかがだろうか。

先日のAOUショーのセガブースでは、汎用ボードNAOMIタイトルが目白押し。アーケードもこれからはアーケードならではのアイデアと楽しさがポイントとなろう。

【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ベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

――【黒川文雄・近況？】――

さて、何かとドリマガ読者には勘にさわるココの近況らしいが（笑）……金曜日の夕方のセガの伝言板に、またいろいろと御意見が寄せられると思うと、とても嬉しい。少なとも誰も読んでくれていないコラムじゃないということか…？これに関しても近々コラムで取りあげたいなぁ……。

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、随時なんでも募集している。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(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。

意外と好評だったのでまたやってしまおうかと。1993年の僕の仕事です

以前も1度載せたことがあるけど、意外と反響のあったメガドラ時代の仕事の話。今回、なぜかまた書いてみたくなった。1993年、メガドラが元気良かった頃の話です。

1993年最初の仕事は「卒業〜Graduation〜」のレコーディングでした。ツーファイブという会社を立ち上げて、やはりCDの制作をしたい!! という願望がついにかなった最初の作品だったと思います。名作「卒業攻略法」もこの頃の作品。今聞いても元気の出る曲でいいんじゃないかと。アレンジがもう少し上手だったらなぁ。反省しています。とにかくこの頃は手探り状態だったのでいろいろと迷惑をかけた方が多いかも……。ごめんなさい。その他「アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ(MD)」のコンバート、「騎士伝説(MD)」の作曲、「エクスランザー(MD)」のコンバート、海外版の「エイリアンVSプレデター(GB)」の作曲などもしていました。

3月には「ウイングコマンダー(メガCD)」の作曲。結局完成は8月頃になるんだけれど、アメリカにデモテープを送って評価してもらったり(「Good!」という返事がきたそうですが)、そのあとに「ルナ2」が待っていたので、今のうちにオーケストレーションをものにしようと必死になっていましたね。

4月にはCD「同級生」のレコーディング。曲間にキャラのセリフを入れようと、自分でもゲームをやりながらポイントを押さえた会話を作っていました。アレンジは1曲だけだったけれど……。あと「AX101(メガCD)」の作曲も始めています。

6月には「卒業CDBook」のレコーディング。マルチメディアだぁ、と「卒業」という作品をいろいろな方面からアプローチしてがんばっていたので、同じ曲のいろいろなバージョンができたり、なかなか楽しかったですね。テーマ曲「卒業までのカウントダウン」はお気に入りの1曲。このあと続編も作っています。

このシリーズ、まだまだ続くかも。次回もお楽しみに。

7月からあまり売れなかったけどメガLDの仕事が入ってきます。「スティールダイバー」「ロケットコースター」「トライドストーン」そしてこれは話題になった「バーチャカメラマン」!! 街に出て、女の子を口説いて、あぶない写真を撮る、というLDの綺麗な画像という特性を生かしたこのゲーム、変なところばかり写していると女の子に嫌われて撮影中止になるというオチもついてて結構楽しめます。

12月には「誕生-Debut(PCE)」の曲も録音していました。

一方イベントものにもこの頃から手を出し、どこかの会場でキーボードを弾いたり、群馬県の四季をつづった「群馬の四季」(そのままやないけ!)を二期会のお姉さま方と作ったりしていました。

そうそう、この年の社員旅行は念願のハワイ!当時の『Beep!メガドラ』に関連記事が載っていましたが、現キャメロットの天才プログラマー田口くんが、ハワイに着くなり倒れてしまったり、持ってきてはいけないモノを日本に持ち込んだ(なんかすごいことを書いていますが……)ために、成田空港の内部を見学させてもらったり、いやぁ楽しかったですねぇ。

連載コーナー!

「我流ゲーム音楽作曲講座 RPG編(6)フィールド」

音楽はゲームにおいてそのときどきの感情を代弁する役割を持っています。フィールド曲という「移動」用の音楽は、本来ならば何曲か用意して主人公の気持ちを表してあげられればよいと思いますが、ゲームの中ではやはり「移動」のためのところなので、戦闘による経験値を稼ぐくらいの扱いしか受けかねません。でも「つなぎ」の音楽として重要なことも確かです。

RPGではフィールドは歩くことが多いため、曲のテンポも歩く速さに設定すると違和感なく入ることができます。もちろんその他の乗り物に乗る場合でも、ゲーム画面での移動の速度にテンポを合わせるとマッチしてきます。この時のテンポというのは厳密なものではなく、イメージによる感覚的なものですので作曲者のセンスがわかります。近頃はユーザーの意志で走ったり、歩いたりするのでこのテンポ設定ということも断言はできないのですが……。

あとは感情面です。最初の旅はうきうき気分なので明るい曲に、途中しんどくなるときはちょっと重めに、後半旅の真の意味を知ってからは意志をもったような曲、例えばただ明るかったメジャーの曲から、ここではメジャー7thという少し愁いを帯びたコード進行を使うことによって、少し大人になった自分を表現することができます。試してみてください。

今週の1枚!

TDL15thアニバーサリー・ミュージック4「グランドフィナーレ」

PCCD-00249 WaltDisney Record 販売元:ポニーキャニオン 価格:1,575円

東京ディズニーランド(以下TDL)15周年記念のCDもとうとう4枚目。これで3枚分に自分の名前が載ったと思うと感無量である。いやぁ、昨年はディズニーの仕事をいっぱいしたんだなぁ。このCDには、昨年末に行われた「カウントダウン・パーティー'99」の曲(僕がアレンジしています)の他、「ニューイヤーズ・ホリデー」(佐橋さんのアレンジで正月気分を楽しめます)、今TDLで流れている「グランドフィナーレ」(アメリカ録音です)などが入っています。ミックスダウンもアメリカで行われ、今までの3枚とはちょっと毛色の変わったモノになっているかもしれません。

聞き所は、実は同じ曲が違うアレンジャーによって録音されているんです。「Viva Magic」という曲ですが、グランドフィナーレバージョンと、カウントダウンバージョンがあります。前曲はJoseph Alfusoという、以前からディズニーの曲を書いているお方。この「グランドフィナーレ」のショーの部分の曲も自身の作曲です。一方後曲は僕のアレンジ。さぁ、どちらの方がステキかしら?

かもん2 えぶりばでぇ vol.7

Profile
長野県松本市出身。大学在学中、独学で作曲の基礎を修得。その後、本格的にゲームミュージックの作曲を始め、グランディア、ルナ、ラングリッサーシリーズの作曲を手がける気鋭の若手作曲家。ゲーム音楽のみならず、ミュージカルや舞台音楽、東京ディズニーランドなどの楽曲も手がけている。

今週の秘蔵のスナップ

先日、近所で安売りがあり、90%OFFで買ったアコーディオン。でも他の店でもっと安い値段で(常時)売っていたのには驚いた。安物買いはどうやら一生治りそうもありません、トホホ。

チュンソフト公認 ～私たちはサウンドノベル「街」を応援します～

街の掲示板 第29回

さて今回は重大なお知らせを発表。でも気落ちしないでモリモリ行くぞ！

TANTOHSHA

ウメ

1本でここまで長期的に連載を続けるというのも、過去に例がないノデわ？ 業界人からの投稿も募集しております(笑)。

TETSU

ライター。一応、この辺で一区切りということでね。でも不定期連載なので、あと数カ月はできるよね、ウメちゃん!?

淋しい重大発表とは果たして……!?

FREE TALK フリートーク

●この間「街」をプレイし直したんですが、今になってやっと美子の下の階の住人がジェロニモということが判明!!(遅いって)……ってコトは「ブヒブヒ」とか「ブタ語～」とか言っていて……ウワーオ☆(……イメージが)　(東京都・並木美七)

ウメ■こういう盲点って、各々少しはあるよな。再プレイはそれが面白いのだ。

TETSU■それにしてもジェロニモのキャラクターがつかめない……(笑)

●PS版の宣伝用ポスターは「街」のいろいろなシーンの写真がちりばめてあるデザインで、ついついゲーム屋さんに行くと見入ってしまいます。　(神奈川県・あーやん)

TETSU■広告にもなってるアレだよね。パッケージよりさらに細かいやつ。よく見ると変な映像も混じってて面白いよ。

●今さらですけど「街」のサウンドトラック買った人は何人ぐらいいるのでしょーか？はっきりいって持っていない人はゼッタイ買うべきです！　そして毎日部屋のBGMとして聴くことをオススメします。　(石川県・フルハーフ)

ウメ■バラエティやドキュメントのBGMでよく使われてるよね。やっぱり主人公8人のメインBGMは、完成度高いよ。

TETSU■でもひとつ質問！　なんで土曜日の♪ラリンコテーマが入ってないの!?

●「街」発売1周年の日、PS版のCMを見ました。サターン版のよりあっさりしていましたが、「バッドエンド～！」のフィニッシュブローにKOされました。あのCMを見てPS版も買おうと決意した私。水兵さんがナイスなCMでした。　(兵庫県・宮地 歩)

ウメ■オレらあの撮影、見に行ったんだよな。映っている印象よりはるかに現場が狭い、というか役者さんとスタッフがひしめいててすごい熱気だったよ。

TETSU■雰囲気がめちゃ良かったな。CMってのはああやって作るのかって思った。それにしても……、なんでソニー版のCMを作らなかったんだろう……。「かまいたち」のときはあったのにネェ……。

Favorite Bad End フェイバリット バッドエンド

●1日目の牛尾さんが閉じこめられる、No.17。内側から開かない扉は初めて見ました。この扉は人を閉じこめる可能性があるからPL法違反で訴えられる。そして、勝訴してやっと牛尾の魂は成仏するのだ。　(福岡市・世代交TAI)

ウメ■ははは、確かにありゃヤバすぎ。そもそも5日も人が来ない倉庫なんて機能してるのかよ(笑)。

●美子3日目PM2:00、DPE店でのバッドエンドNo.49。直前に美子が正志に催眠術をかけられて、店にいるメンバー全員の顔だけが洋一になってしまうのが不気味で笑えます。特にキーちゃんがかなり怖いです。　(東京都・高野有一)

TETSU■美子のバッドエンドはムチャクチャなものが多くてさ(笑)。

ウメ「今もって誰だかさっぱりわからねぇ、東野チヅ子(笑)」

TETSU「このあとの桂馬の顔もサイコー」

ウメ「漢文うんぬんというやつはすべてバッドエンドになっちゃうよ。注意せよ」

埼玉県・潮屋点子

Gallery ギャラリー 道玄坂

イラストは相変わらず好調だね。ネタ的なイラストもOKだぞ。

大阪府・みかん――

ウメ「うむ、この流れで行くと七曜会の脅迫の半分近くは成立しなくなるな」　TETSU「確かにそうだけど、この正志のマユ毛なら、ひょっとして判別できるかも!?」

ウメ「それにしてもいろんな意味でプレイヤーに影響を与えてるね。このシルエットモードって」

TETSU「マジメにこのモードをメインにやってる人って、ユーザーの中にどれだけいんだろうね」

富山県・山崎雅恵

TETSU「PS版でも見事な肢体を見せてくれました。シルエットモードだと……」

北海道・キャンディ☆醍醐狼 ―

TETSU「SFX満載のスペクタクルストーリーが展開する美子のシナリオだね(笑)」　ウメ「宇宙人に連れ去られたりロボットになったり、忙しい娘だ。でもテーマはダイエット、だよね(笑)」

――滋賀県・凹瀧がの

ウメ「桂馬・その後、って感じのイメージかな」　TETSU「相変わらず爆弾を追っかけ回してるのかしら。星柄のマフラーが彼のセンスっぽくてヨイ(笑)」　ウメ「ところで投稿人、PN変更の理由はなぜ!?」

京都府・モーガン――

ウメ「シンプルかつ大胆で目立つハガキ。キャラの選択もいいぞ」　TETSU「大松って、牛馬の後半のけっこうおいしいところで出てくるよね」　ウメ「左手がちょっと痛々しいが(笑)」

埼玉県・山田公仁 ――

ウメ「中村社長、かなりの出たがり説浮上(笑)」　TETSU「2は社長と奈美のラブロマンスのシナリオがある!?」

おたより募集

投稿は基本的にハガキ1枚につき1コーナー宛にお願いします。封書でまとめて投稿する場合は、それぞれの作品の裏面に郵便番号、住所、氏名、PN、職業、年齢を明記してください。プレゼントも、残っていますので、欲しいアイテムを明記してね。＜各コーナーの詳細＞●あの人のこと教えて!!　●ギャラリー道玄坂　●FREE TALK　●町で見かけた「街」のヒト　●The Word ～あの言霊～　●「街」の人気投票　●あの場所を教えて！　●「街」ごっこ　●フェイバリットバッドエンド　●あの表情にホレた！　●教えてチュンソフト　●「街2」はこうなる？

あて先

〒103-8501　ソフトバンク（株）
ドリームキャストマガジン編集部　「街の掲示板」　それぞれの係まで。郵便番号をハッキリ書くように！

お知らせ

ウメ「先週お伝えしたお知らせ。本コーナーは、あと5回を持ちまして終了することになりました」　TETSU「これは2人でいろいろ相談して決めた結果なので理解してね」　ウメ「今後の展望については、いろいろ考えているのでしばし待て！」　TETSU「次回は3月12日発売号の予定です」

ZD Net Japan

世界で最も早いゲーム情報を貴兄に……

世紀末のゲーム業界は……

●どうなる？　新ゲームマシン

「ファイナルファンタジー8」の登場が不況をぶっとばす

ゲーム新時代　●来たぞ！

Windowsゲーマーが急増するか？

こうしたゲーム関連の最新情報をGAMESPOT/JAPANではいち早くご紹介します！

●関連イベントもあちこちで開催

声優などへのインタビュー，

ゲーム開発業界ニュースをふんだんにコラム

PCのグラフィックチップはさらに性能がアップ

PCのさらなる低価格化で，

ストライクエイター，ゲームクリエイター，メーカー経営者，300を超えるゲームホームページへのリンク集

GAMESPOT JAPAN

GO!

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

今すぐ

ゲーム、ゲーム関連

今回は何が主役？

PCのゲーム人口を集めたドリームキャストタイトル発表会は今年もあるのか？

こうしたゲーム関連

「ファイナルファンタジー」

「ドラゴンクエスト」

「ポケットモンスター」

ゲームボーイを駆逐できるのか？

ゲームキューブ時代を開拓する

「東京ゲームショウ」

世界が注目

「ニンテンドウ64」

「プレイステーション」

「セガサターン」

「ドリームキャスト」

「ゲームボーイ」

「ゲームギア」

「ワンダースワン」

「ネオジオ」

「ゲームキューブ」

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お書きください。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。

1性別
男性　1
女性　2

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。

3学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4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　ドリームキャストプレス
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

5今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

6このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

7あなたはインターネットを利用していますか？
01　ドリームキャストで利用している
02　パソコンで利用している
03　利用したことはない
04　興味はない
05　その他

8今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

9表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

10表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

11表3から、今後あなたが買いたいドリームキャストソフトを10本まで選んで答えてください。

12表4から、今後あなたが買いたいと思っているセガサターンを5本まで選んで答えてください。

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	7

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1　今月の記事

01　ウィークリー　ニュース　LAND MARK
02　先駆け!! NAOMI塾 PLUS AOU
03　ドリームキャストデータステーション
04　ドリームキャスト読者レース
05　ドリームキャストソフトレビュー
06　（ドリームキャスト特報）ジョジョの奇妙な冒険
07　（♂）機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…
08　（♂）新日本プロレスリング闘魂烈伝4（仮称）
09　（♂）シェンムー（莎木）
10　（♂）総天然色立体冒険活劇　パワーストーン
11　（♂）プロ野球チームもつくろう！
12　（♂）ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
13　（ドリームキャスト新着情報）サイキックフォース2012
14　（♂）Dの食卓2
15　（♂）北へ。White Illumination
16　（♂）ELEMENTAL GIMMICK GEAR
17　読者投稿コーナー／グルグルパワーズ!!
18　習慣 Bad Ending!
19　サムシング吉松劇場
20　LELEL-D
21　（新作アニメ情報）アニメチェキ
22　（ByWeeklyColumn）BLACKor…
23　NEW岩垂徳行わ-るど かもん²えぶりばでぇ
24　「街」の掲示板
25　（ドリームキャスト新着情報）森田の最強将棋
26　（♂）森田の最強Revers:
27　（♂）蒼鋼の騎兵スペースグリフォン
28　（♂）ブルー　スティンガー
29　（♂）エアロダンシングfeaturing Blue Impulse
30　（♂）バギーヒート
31　（♂）七つの秘館　戦慄の微笑
32　（♂）三國志Ⅵ
33　（♂）信長の野望 将星録　with パワーアップキット
34　（♂）MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES
35　（♂）レッドラインレーサー
36　（♂）ぷよぷよ～ん
37　（♂）サンライズ英雄譚（仮）
38　サンライズ英雄譚（仮）クロニクル
39　（ドリームキャストCOMPLETE GUIDE）セガラリー2
40　（♂）ソニックアドベンチャー
41　ごきげん チャオ！チャオ！
42　（ドリームキャストCOMPLETE GUIDE）ポップンミュージック
43　（♂）神機世界　エヴォリューション
44　（♂）戦国 TURB
45　ハロー！　カプコンダッシュ／船水氏インタビュー
46　（特別連載）ドリームキャスト周辺機器物語
47　（オラトリオ・タングラム啓発セミナー）真実の壁
48　セガサターンデータステーション
49　セガサターン読者レース
50　（特報）ダービースタリオン
51　（♂）ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～
52　（♂）ＫＩＳＳより…
53　（♂）スーチーパイシークレットアルバム
54　セガサターンソフトレビュー
55　ぐるぐるいまじにあ新聞
56　AM3研Rush²!!
57　はこざきままのDreamCastrology
58　わくわくプライズ・ガーデン

表2　ハードリスト

1　ドリームキャスト
2　ビジュアルメモリ
3　ドリームキャスト用レーシングコントローラ
4　ドリームキャスト用アーケードスティック
5　ドリームキャスト用キーボード
6　セガサターン（互換機含む）
7　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
8　スーパー32X
9　プレイステーション
10　3DO（REAL、TRY）
11　PC-FX
12　スーパーファミコン
13　PCエンジンシリーズ
14　ワンダースワン
15　NEO・GEOネオジオポケット
16　ゲームボーイ（カラー以外）
17　ゲームボーイカラー
18　NINTENDO64
18　パソコン
20　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
21　フォトCDオペレーター
22　電子ブックオペレーター
23　セガマルチコントローラー
24　レーシングコントローラー
25　バーチャガン
26　アナログミッションスティック
27　コードレスパッド
28　新型バーチャスティック
29　バーチャスティックプロ
30　ツインスティック
31　セガサターンモデムセット
32　セガサターンワープロセット
33　通信対戦ケーブル

表3　ドリームキャストソフトリスト

001　アキハバラ電脳組バタPies！
002　あつまれ！　ぐるぐる温泉
003　UNDER COVER ーAD2025 Keiー
004　WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫
005　SD飛龍の拳列伝EX
006　F一1ゲーム（仮称）
007　ELEMENTAL GIMMICK GEAR
008　エンターテイメントGOLF
009　大相撲
010　GEIST FORCE（ガイスト フォース）
011　デジタル競馬新聞 MY TRACKMAN
012　北へ。White Illumination
013　機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…
014　CARRIER
015　クールボーダーズ
016　クライマックス　ランダーズ
017　グランディア2
018　ゲットバス
019　ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）
020　ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
021　三國志Ⅵ
022　サンライズ英雄譚（仮称）
023　シーマン～禁断のペット～
024　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
025　シェンムー（莎木）
026　紫炎龍2（仮称）
027　ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～
028　首都高バトル
029　ジョジョの奇妙な冒険
030　新日本プロレスリング闘魂烈伝4（仮称）
031　スーパースピード・レーシング
032　ストリートファイターZERO3
033　Speed Busters
034　センチメンタルグラフティ2
035　蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン
036　ダイナマイトロボ2000（仮称）
037　鄰問之三國誌
038　超発明BOYカニパン（仮称）
039　ちょーハマるゴルフ
040　Dの食卓2
041　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
042　日本プロ麻雀連盟公認　徹萬（仮）
043　七つの秘館　戦慄の微笑
044　虹色天使
045　信長の野望 将星録　with パワーアップキット
046　BIOHAZARD CODE：Veronica
047　バギーヒート
048　はるかぜ戦隊Vフォース　一翼の向こうにー（仮称）
049　飛龍の拳列伝（仮称）
050　フライトシューティング（仮称）
051　ブルー スティンガー
052　BraveKnights（仮称）
053　FRAME GRIDE（フレームグライド）
054　プロ指南麻雀「兵」DX
055　プロ野球チームをつくろう！
056　ベルセルク
057　MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES
058　魔剣X
059　マリオネット・ハンドラー
060　メルクリウスプリティ
061　MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2
062　森田の最強将棋
063　森田の最強Reversi
064　モンスターブリード
065　リアルサウンド～風のリグレット～
066　Littledream
067　リング（仮称）
068　Rayman2（仮称）
069　レッドラインレーサー
070　Warrz（ワーズ）

表4　セガサターンソフトリスト

001　アドヴァンスト V.G.2
002　With You～みつめていたい～
003　KISSより…
004　Jリーグエキサイトステージ V1
005　スーチーパイ シークレットアルバム
006　スタートリング・オデッセイシリーズ
007　ストリートファイターZERO3
008　制服～ハイスクールカウントダウン～
009　ソニック 3D フリッキーアイランド
010　ダービースタリオン
011　ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～
012　フレンズ～青春の輝き～
013　プロ指南麻雀「兵」
014　ミレニアムファイア
015　モニカの城
016　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
017　リアルサウンド2　～霧のオルゴール～
018　涼子のおしゃべりルーム
019　レクイエム
020　ワーズ・ワース

超スペクタクル・ハイスピード・
ロールプレイング・アクション、誕生！
音速で駆け抜け、遊びつくすための1冊が登場！

3月上旬発売予定

予価1,200円　A5判　160ページ
オールカラー／特別付録小冊子：チャオの育成アルバム(仮)付き

SONIC ADVENTURE™

ナビゲーションガイド(仮)

基本システムや各キャラクターに共通の基本アクション、それぞれの特殊アクションを丁寧に解説。6キャラクター別攻略や、分かりづらいアイテムの場所の紹介、中ボス・ボスキャラの倒し方のコツなど、役に立つ情報満載！また別冊特別付録「チャオの育成アルバム(仮)」では、チャオの上手な育て方を伝授！　乞うご期待！

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
国内最大級のコンピュータ総合サイトhttp://www.zdnet.co.jp/

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。●http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合せ下さい。Tel 03-5642-8101（表示価格は税別）

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
国内最大級のコンピュータ総合サイトhttp://www.zdnet.co.jp/
●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。●http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合せ下さい。Tel 03-5642-8101（表示価格は税別）

NEW!

森田の最強将棋

●ランダムハウス●4月15日発売●5,800円●テーブル

完成度 99%

DCの処理能力がもたらす“強くて速い”思考ルーチン

数多くのハードで「森田将棋」を開発してきたランダムハウスのDC参入第1弾が、本作および下で紹介する「最強リバーシ」だ。本作最大の魅力は「最強」の称号にふさわしい思考ルーチンと思考時間に短さで、脇道に外れることなく王道を行く作りとなっている。また、コンピュータのレベルは5段階あり、手合の設定もできるので自分の棋力に合わせて対局できる点もいい。ハイスペックマシンのありがたみ＝「最強・最速」、そんな自信と美学を感じる1本だ。

「待った」や「助言」もあり

初心者御用達の（？）「待った」はいつ、どこでもかけられ、さらに何手でも戻すことができる。「助言」はコンピュータがプレイヤーの次の指し手の一例を示してくれるもの。

こんなコマ落ちもできる！

通常、飛車落ち、角落ち、2枚落ち、4枚落ち、6枚落ちぐらいまでなら設定できるが、本作では自由自在な駒落ち設定が可能。この機能を使えば写真のような歩三兵も……。

詰将棋もメチャ強い

問題を作成し、コンピュータに解かせる。思考方法が2つから選べ、短い手数の問題から長い手数の問題まで最適な解答を導きだす。懸賞に応募する際の強い味方になりそう。

百手ぐらいまでの詰将棋問題が解けるというからビックリ。

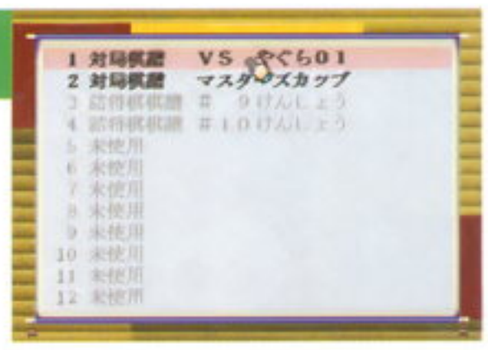
感想戦で対局を振り返える

テレビ放送の将棋などでよく見かける感想戦（要は“たられば”）ができ、棋力アップに役立つ。対局の棋譜を振り返れるのはもちろん、任意の場所からの対局の再開も可能だ。

後で振り返ってみると悪手もけっこう見つかるものなのだ。

棋譜をビジュアルメモリに保存

対局した棋譜をビジュアルメモリに保存する機能。熱い対局の模様を残しておけるほか、過去のプロの名対局を実際に対局して再現、保存しておく、なんて使い方もできる。



棋譜から学ぶことは多い。強くなるには地味な努力も必要。

©RANDOM HOUSE 1999

NEW!

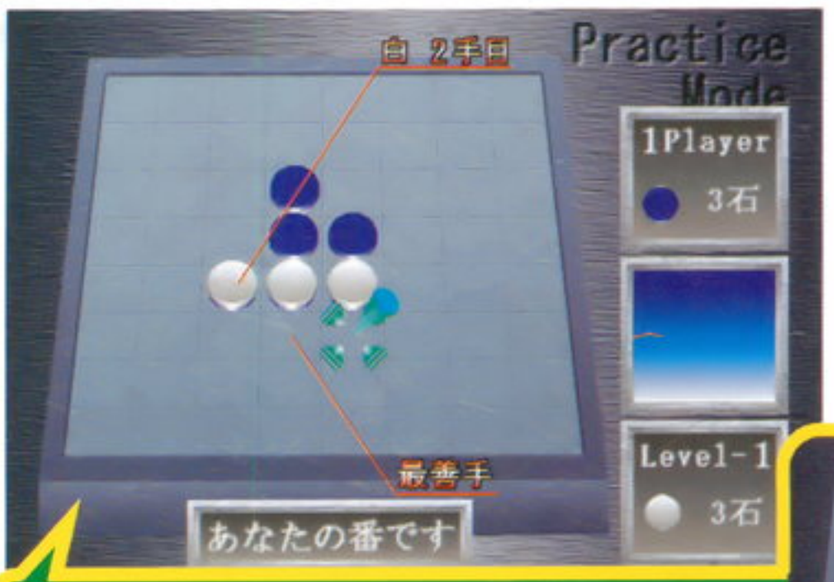
森田の最強Reversi

●ランダムハウス●4月15日発売●2,800円●テーブル

完成度 99%

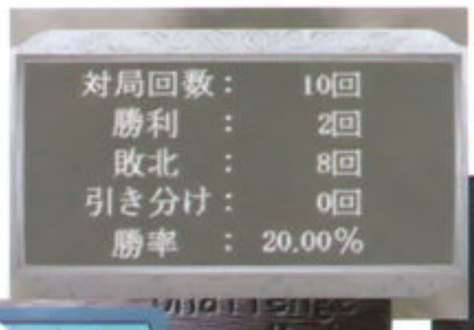
腕に覚えのある人はEverybody Come on！

世界最高レベルの思考ルーチンがプレイヤーの相手をつとめる本作。初心者～中級者に最適な練習モードでは、「待った」や「助言」も可能で、コンピュータのレベルも5段階設定されている。また、最大のウリは、練習モードのLevel5よりも強い「最強」と対戦できる挑戦モード。学習機能により、プレイするほどにコンピュータが強くなっていく。リーズナブルな価格設定も魅力だ。



練習モードでメニューを開けば……

コンピュータが相手なら「待った」や助言もプライドを傷つけられない……か？　どんどん使って強くなれ！



データ蓄積の楽しみ

少しずつ勝率を上げていく楽しみは、貯金通帳の残高をながめるのと似た愉悦があるかな。

その強さは世界チャンピオンクラスという挑戦モード。開発段階でテストプレイした100人以上が1人も勝てず難易度を下げたという逸話もあるくらい（その時はLevel1）。

豪華賞品が当たるキャンペーンも！

①練習モードで「待った」や「助言」を使わずにLevel1～5のコンピュータにすべて勝つ。
②挑戦モードで10プレイ以上で50%以上の勝率を出す。

これらの条件のどちらかを満たした人に、豪華景品が当たるキャンペーンが行われる。なお、応募には製品封入のアンケートハガキが必要だ。

©RANDOM HOUSE 1999

蒼鋼の騎兵

SPACE GRIFFON

西暦2148年
月、沈黙す！

次世代マシンの登場により、ひとつのジャンルとして確立された3Dポリゴンアドベンチャー。それがいま、DCで生まれ変わろうとしている。そう、この「蒼鋼の騎兵」こそ、パンサーソフトウェアが提示するひとつの回答である。はたして、DCにおいて展開する「蒼鋼の騎兵」の世界とは、どんなものなのか？　設定をまじえながら紹介していこう。

突如連絡が途絶えた月面基地を舞台に展開する3Dアドベンチャー

月に人類が進出した宇宙時代を背景に、未知の敵との戦いを描く本作。その舞台となるのは、月面に建設された巨大研究施設「HAMLET」。プレイヤーは、事態を調査するために派遣された巨大企業の私設軍隊エーマックス・クリーナー（以下AMC）の新人隊員ジムとなって、基地内を探索していくことになる。ゲーム中は単独で探索することが多いが、合流して情報をやり取りしたり、場合によっては仲間と行動をともにすることもある。また、アニメーションによるムービーパートと、ポリゴンで描かれた空間においての戦闘パートに分かれており、ドラマ性とアクション性が共存した形で進行する。このドラマ部分も本作の大きな魅力であるのはもちろんだが、登場するメカも要注目である。AMC隊員たちが乗り込むヴァリアブル・フォーミュラ（以下VF）という人型兵器は、個性的かつ機能美を感じさせるデザインなので、DC上でどんな動きを見せてくれるのか、とても期待が高まる。なかでも、ビルが乗り込む「VF-9グリフォン」は、状況に応じて3段階に変形できるので、これをうまく利用すれば効率いいダンジョン攻略が可能となる。このように、濃厚なストーリー、緻密なメカ描写、人間同士の熱いドラマなどがうまく絡み合うことで、闇雲にダンジョンを進むだけに止まらない、「魅せる」SF作品となっている。

STORY

22世紀、人類は資源を宇宙に求めて月に進出していた。世界各国は、月を資源の星として利用するため、さまざまな技術団や研究チームを送り込んでいた。彼らの居住する場所は、巨大企業であるA-MAX　FACTORIES（以下A-MAX社）が建設した、月世界最大規模の研究施設HAMLET。小さな村と名付けられたこの施設では、鉱石採掘のほかに、軍事、医療、食料開発などの分野が、日々研究されていた。しかし、西暦2148年10月17日、予測し得ない事態が発生した。HAMLETとの通信が、突然不能となったのだ。この事態に際してA-MAX社は、私設軍隊AMCの出動を決定。さっそくHAMLETの異変調査へ向かわせるのだった。

たくさんの人間が居住しているはずの施設内は、不気味に静まり返っていた。 AMCの隊員たちは、さっそく最強の装備でHAMLETの調査を開始するが……。

©1999　PANTHER SOFTWARE INC.

作品中に込められた3つのキーワード

A-MAX FACTORIES

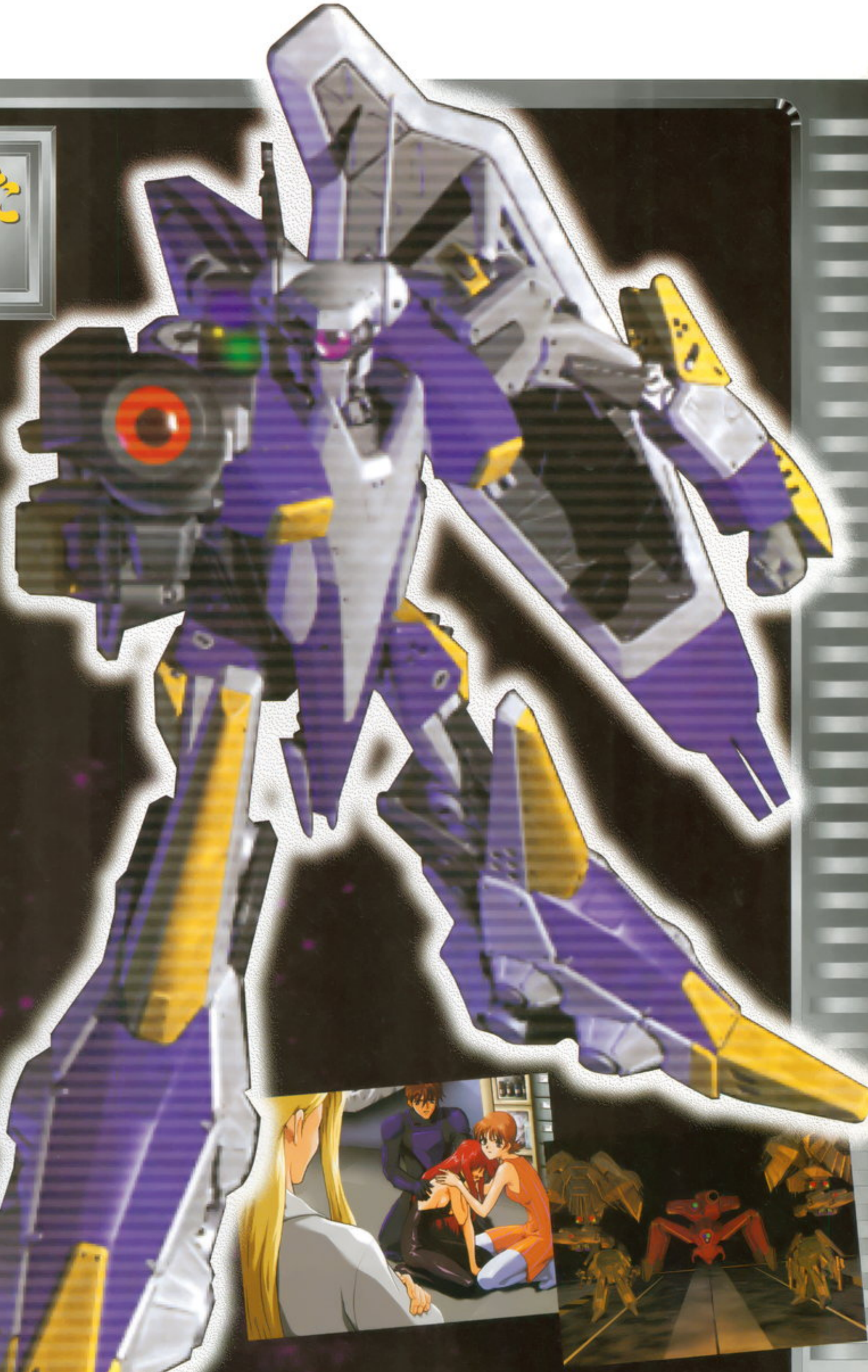
軍事産業を根幹とする巨大企業。22世紀の世界においては国家組織は形骸化し、実質上は巨大企業が代わりに権力を握っている。A-MAX社は、北米大陸で強い影響力を持つ企業で、VF開発、鉄鋼、造船、などの重工業から、玩具・ゲームソフト開発に至るまで、グループ会社の業種は多岐に渡る。そのため、各国の人民のあいだではA-MAX関連企業の製品なくしては、生活ができないとまで言われている。HAMLETには、A-MAX社のグループのうち、宇宙空間での研究が必要とされる企業の研究機関があり、多くの学者や技術者、研究員などが生活している。

LUNAR TEARS

月を原産地とする宇宙鉱物。「めのうのような美しい石から宇宙エネルギーが放たれ、貴方を幸福に導く」というふれ込みによって、地球の若者のあいだで一大ブームを巻き起こしている。販売会社は、A-MAX社傘下のCFU社だが、それは表向きの姿。この会社の真の姿は、HAMLETを拠点に超兵器を開発する軍事関連企業である。また、LUNARTEARSは長時間放射線を受けると人体に悪影響を及ぼすという、恐ろしい物質であるにも関わらず、A-MAX社は事実を隠してCFU社からの販売を認可している。これがいったい何を意味するのか。すべては謎に包まれている。

細菌兵器No.365

感染者が非感染者を襲うようになるという恐ろしい兵器。研究段階で、LUNARTEARSによって変化した人体にのみ顕著に反応する特性、つまり、変化した人体だとより凶暴になることが判明し、以後複数の学者の手によって、さらに改良が重ねられることになる。しかし、それが悲劇を招いた。開発チームのひとりであるメイビル博士が開発した、自己進化型の細菌がHAMLET内に流出したのだ……。



完成度 65%

- パンサーソフトウェア
- 今春発売予定
- 価格未定
- シューティングアクション

メーカーから一言

暗い回廊を探索中、レーダーに敵影発見！「チェ～ンジ・グリフォン、コンバットモ～ド」バ、バイオモンスターめ！　ようし、ありったけのバルカーンをくらえ……ってな感じで遊ぶとおもしろいですよ。（営業　山崎芳和）

陰謀渦巻く月世界で己の運命に立ち向かう6人の戦士たち

調査を目的にHAMLETに侵入するも、いままで経験したことのない異常事態に翻弄されるAMCメンバーたち。彼らは、A-MAX社の首脳部から、何の情報も得られないまま危険地帯に送り込まれ、危機にさらされることとなる。幸いにもメンバーは、志願者であるジムを除いて皆ベテランぞろい。それぞれが高性能のVFやカスタマイズした専用VFを駆使して戦うことになる。プレイヤーが操作することになるのは、前述のとおり3段階の変形機構を備えた新型VFグリフォン。よって、ほかのVFはノン・プレイヤーキャラとして登場する。ここでは、バリエーション豊かなVFと、それに搭乗するキャラクター、そしてHAMLETで遭遇する人物などを紹介。また、それと併せて貴重な設定原画も公開する。

A-MAX VF-9 グリフォン システムテストヘッド

A-MAX社が次世代VFとして開発した機体。HAMLETに配備されているVF-7SVストライクワイバーンをベースに改良。3段階の変形機構を導入することで、作戦行動に合わせて形態を自在に変えることを可能にした。また、世界初の方式、コンフォームド・アレイ・アーマーを採用しているのも特徴だ。これは、戦闘中に損傷しても、敵の残骸から適合する個別装甲を採取して自己修復するというもの。以上の新規採用技術により、グリフォンは次世代VFの名にふさわしい優秀な機体に仕上がっている。なお、この機体はシステム実験機であるため、頭部などにテスト用のパーツが多数組み込まれている。

VF-9パイロット ジム・ビリントン

借金を理由に、高収入のA-MAX社に入社。現金輸送車の乗員などを経験したあとAMCに入隊し、調査に志願する。コールサイン「KID」19歳。

AVT-GM LVF-4D バイパー

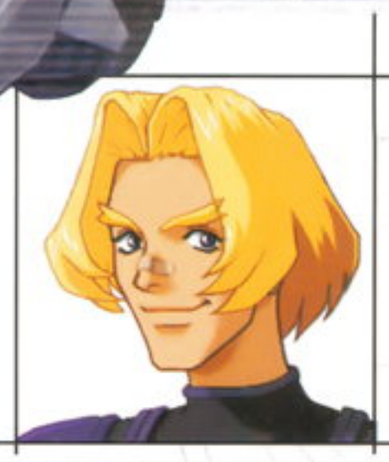
脚部にホバリングユニットを搭載することで、機動性と運動性を向上させたこの機体は、攻撃ヘリと歩行兵器の長所を併せ持つ新しい兵器として注目された。ただし、ホバリング機能を搭載するにあたり、設計段階から軽量化を重視したために、4つのウェポンステーション以外に兵器を装備できないという欠点がある。また、コクピット内が非常に狭い構造になっているので、パイロットにかかる負担が大きく長時間の作戦には不向きである。

LVF-5Cパイロット マリア・ハンスフィールド

経歴不明のお姉さま風美女。AMC随一の壊し屋という異名を持つほど機械の扱いは乱暴だが、銃やムチの扱いは可憐で腕もいい。コールサイン「MARIA」。25歳。

EUROTECH LVF-5C(C-Works Version) ミラン Cワークスバージョン

ユーロッテック社製のミランをベースに、マリアが徹底的に改良を施したカスタム機。Cワークスとは、AMC本部にある修理整備セクションの通称で、ここでマリアが改良したことが機体名の由来となっている。改造はおもに軽量化と大出力化、そして駆動系のパーツ交換などで、結果的には50パーセント以上のパワーアップに成功している。



LVF-4Dパイロット マーク・スマイリー

私立探偵の経験を持つお調子者。彼女からもらったLUNAR TEARSを宝物にしている。コールサイン「SHIEF」。26歳。

メアリー・レイクウッド

月で生まれ育った高校生。細菌兵器No.369の流出事故の時、抗体を飲んでいたおかげで感染を逃れた。おとなしそうな外見とは裏腹に、実はおっちょこちょいで頑固な性格をしている。ジムとは、出会って以降恋仲となる。17歳。

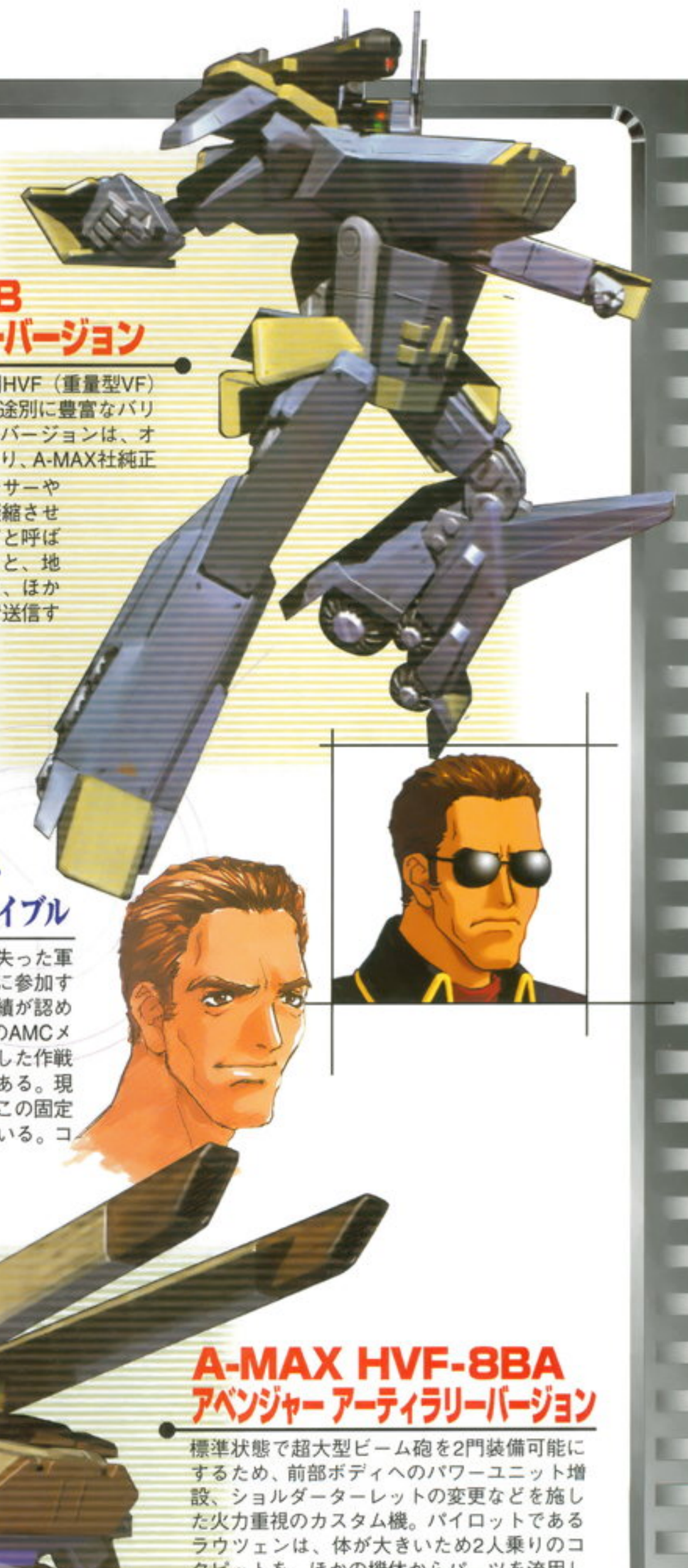
「HAMLET」で出会う2人の女性

フランシス・レイクウッド

メアリーの姉。細菌学や生理学の教授で、細菌兵器の研究をしていたメイビル博士の助手を務めていた。細菌流出事故発生の際、万一に備えて持っていた抗体を姉妹で使い、気密室に逃げ込んでいたところをAMCに発見される。26歳。

A-MAX HVF-8B
アベンジャー コマンダーバージョン

アベンジャーは、A-MAX社製の現用HVF（重量型VF）で、グリフォンと比べて大型で、用途別に豊富なバリエーションがある。このコマンダーバージョンは、オレッグやラウツェンの機体とは異なり、A-MAX社純正の指揮官タイプ。頭部に高性能センサーやアンテナといった情報通信機能を凝縮させた機体で、通称インディアンヘッドと呼ばれている。作戦指揮はもちろんのこと、地形データなどといった重要な情報を、ほかのAMCメンバーの機体端末に高速で送信する役割を担う。



HVF-8Bパイロット
コンラート・フォン・エイブル

新国際連盟の結成によって職を失った軍人。以後は、2年の契約でAMCに参加するが、数々の作戦に参加した功績が認められて隊長に抜擢された。現在のAMCメンバーは、彼が隊長として参加した作戦のなかで選りすぐった者たちである。現在は、AMCと永久契約を結び、この固定メンバーで作戦任務にあたっている。コールサイン「BOSS」。35歳。

HVF-8BSパイロット
オレッグ・アンダーソン

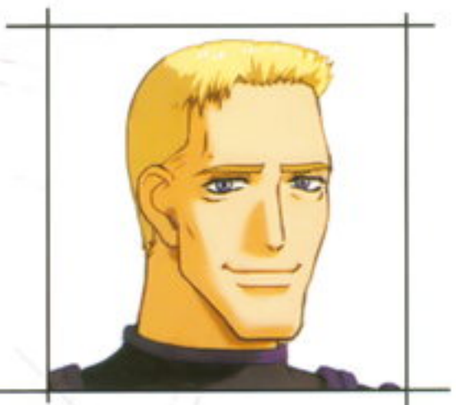
北米監視軍に所属していた職業軍人にして、元オールアメリカンアームレスリングチャンピオン。AMCの在籍年数は6人のなかでは一番長いのだが、怒りっぽい性格と素行の悪さがなどが災いして、なかなか隊長の座につけないでいる。コールサイン「MURDER」。40歳。

A-MAX HVS-8BS
アベンジャー ストライクバージョン

アベンジャーをオレッグがカスタム化したもので、現地改修キットを組み込んだAMC唯一の機体。そのため、コパイロットおよびガンナーシートは排除されている。ボディには200㎜ガンランチャーが組み込まれているので、戦闘能力はノーマルアベンジャーをはるかに上回っている。

A-MAX HVF-8BA
アベンジャー アーティラリーバージョン

標準状態で超大型ビーム砲を2門装備可能にするため、前部ボディへのパワーユニット増設、ショルダーターレットの変更などを施した火力重視のカスタム機。パイロットであるラウツェンは、体が大きいため2人乗りのコクピットを、ほかの機体からパーツを流用して1人用に改造している。そのため、この機体は類を見ない改良型となっている。アーティラリー＝砲兵として、主に後方支援を担うだけでなく、通常兵器では破壊できないような敵との戦闘では、その性能を大いに発揮する。



HVF-8BAパイロット
ラウツェン・シュッチヴィノフ

プロバスケットボーラーとして活躍していたロシア人。膝の故障が原因で引退したことがきっかけで、AMCに入隊した。情報収集を担当している。コールサイン「BIGHORN」。28歳。

BLUE STINGER

ブルー スティンガー

発売まで1カ月。ぷるぷるパックに対応することも決まり、ますます楽しみが増えた感じだ。ハリウッド的なイメージを持つ本作。“アクション・ビッグワン”“全DCでナンバーワンのヒット！”といった、映画のキャッチ的なイメージをふくらませつつ、待て公開！

完成度 ? %

●セガ●3月25日発売予定●5,800円
●ノンストップ・アドベンチャー
●ぷるぷるぱっく、VGAボックス対応

メーカーから一言

誌上では静止画面でしかお見せできないのがとっても残念。B.S の真骨頂はノンストップで繰り広げられる生死をかけたアクションシーンです。まさに緊張の連続！ 開発開始から2年が経ち、ボリュームもまさに大爆発です。(CSプロモーション／やまざき)

島の中央には研究施設が秘匿されている!?

ここまでのアドベンチャー

レスキュー組織・ESERに所属する若き隊員のエリオットは、休暇に来ていた。しかし、釣りを楽しんでいたところ、宇宙から突然何かが飛来。それは近海にあったダイナソア島に落下すると同時に、不可思議な現象を起こした。船を奇怪な生物に襲われたエリオットは、かろうじてダイナソア島に漂着。そして、同じく事故に巻き込まれたドッグス、島の警備員のジャニーン、そして謎の光体ネフィリムと出会う。近代設備はほとんどが死に絶え、謎の生物(ディノサイト)がはびこる島内で、エリオットらは謎の究明に乗り出した。しかし、スーパーマーケット、冷凍倉庫、ラボタウンと、探索が進むにしたがって謎は明らかになるどころか、ますます深まるばかりだった。

外宇宙生物、あるいは軍が秘密裏に行った生物実験か。いずれにせよ後ろ暗い秘密があるのでは？

エリオットとドッグスらはさまざまな危難を経て、ラッツ・バー店内に到着。そしてマスターから、研究員のIDを譲り受ける。さっそくそれをジャニーンの待つブレインセンターに持ち帰り、一行はコンピュータから新たな情報を得る。それによると、やはり謎は中央の建物に集中しているようだが、現在そこは電源が停止していた。また、そのエネルギー使用量の多さは、明らかに通常レベルを超えていた。とりあえずこの建物の機能を復活させるべく、電源施設へ向かうことに。

IDのために とんでもない回り道をしたが、ようやく報われた。

その研究施設は、ジャニーンさえもフォッシルホームという名称しか知らされていない。

施設への電源供給を作動させれば、研究目的がわかるはず。

大容量の電源の使用目的は何なのか？

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999

電源施設に通ずるランロードを踏破せよ

エリオットは、足を負傷したままのジャニーンのために、ドッグスに付き添いに残ってくれと要請する。ところが当のジャニーンはそれを強硬に拒む。ふてくされたドッグスは、今度もエリオットとともに行動することに。まずは電源施設へ続くランロードを通過するが、ここには無人警備システムが施されていた。

孤島らしからぬ設備群

ランロードには侵入者を想定した防衛ラインが敷かれていた。つまり、こうまでして隠す機密があるということか。

大規模のバラボラに燃料タンク。明らかに軍事設備らしき地帯。

レーザーをひたすらかわせ!

不運にも、無人制御の迎撃レーザーは機能していた。生身の人間には対抗手段がないため、ひたすら回避するエリオット。

固着型ディノサイト

天井にへばりつき、哀れな犠牲者が通りかかるのを待つ。こうした習性をもつディノサイトはこいつが初めて。

ドロドロした酸を吐きかける。離れていても飛ばしてくるのがやっかい。

舌なめずりする劫火! 燃料タンク大爆発!

起伏の激しいランロードを通過し、ようやく電源供給のための施設“パワープラント”に近づいた2人。しかし、その時大規模な地割れが起こり、まるで目的地を隔絶するかのように深い溝が発生してしまう。ロープの類もなしにはとても越えられない亀裂を前に、ドッグスは引き返そうと考えたのだが、エリオットはあきらめられない様子だった……。

この後イベントが発生することになるのだが、これまでとは異なり、途中でのミスは即座に死につながるシビアさだ。

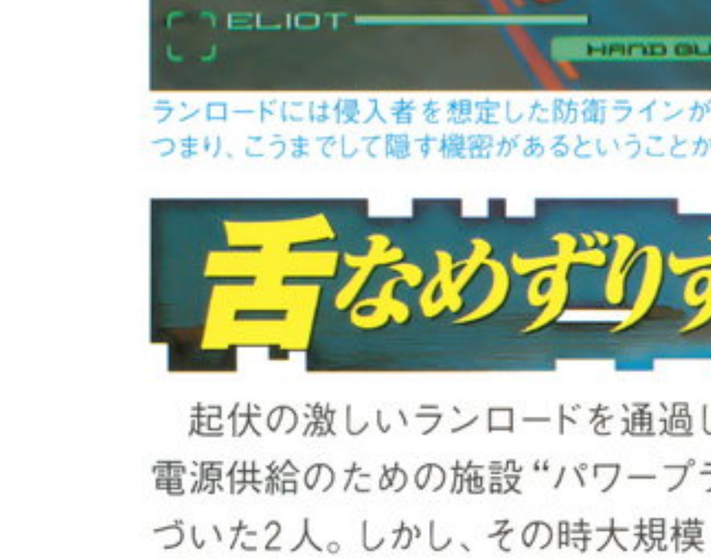
地割れを越えると…

まるで島に意志でもあるかのように、絶妙な地割れが発生。

絶望的な深さの地割れにドッグスは諦念するが、エリオットは……。

近くにあったタンクのハシゴを登るエリオット。

エリオットを追うかのように足場に引火



エリオットがあるアイデアを実行しようという瞬間、いきなり足場が引火した!

アクション映画ばりの爆発シーン!

ついにはタンクが爆発! たが吹き飛ばされたエリオットは無事に生還。

パワープラント内の電源を復旧するが……

タンクの爆発でも奇跡的に無傷だった2人はパワープラント内に入る。ここも街と様子は変わらず、中の人々はほとんど死体になっているか、ディノサイト化している始末。なんとか電源復旧をはたして戻ろうとすると、今度は意外な場所から大型ディノサイトが！エリオットの今年のクリスマスはとことんついてないらしい。

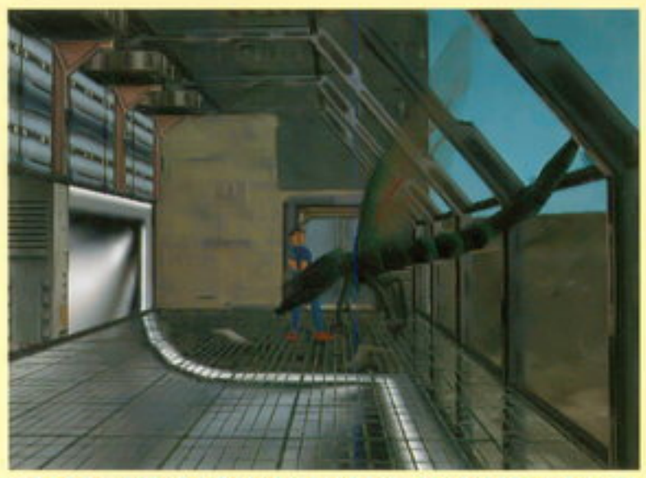
燐光型ディノサイト

サイズは小さいものの、群れをなしてウロチョロするので、むしろ単体よりもやっかいなディノサイト。

主電源が落ちているため内部は薄暗い。行動に必要な光量を確保するため、まず非常電源を入れた。

床にペイントされたアルファベットの意味は？　ここもただのパワープラントではなさそうだ。

人質をとるヤツも？



こいつは邪魔になるガラスを割ってでも接近してくる攻撃的なタイプ。しかもそれだけではなく……。

他者をタテにして防御するという狡猾さも発揮する。ディノサイトにも意外と知性があるのか？

まずは各部の電源を確保

エリオットの働きでコンピュータや設備が再び動きはじめた。

監視モニターも復旧。しかし生存者はいないようだ……。

落下注意！

手すりのない高所では端から落下する。慎重に歩こう。

ソーラー発電システム

透過ガラスで囲まれた部屋。太陽光によるクリーン発電を行う。

蓄放電型ディノサイト

吸収した電気を蓄積して敵対生物に放電するという、剣呑なヤツ。全身を覆うラバースーツがほしいところ。

コンデンサに巣くう大量のディノサイト

主電源を発動させるコンデンサにたど着いた2人は、大量の光るディノサイトと対峙。こいつらが電気を吸収して作動を阻んでいた。

通電を再開させるも、悪い予感がしてならないエリオット

ディノサイトを退治し、コンデンサを正常作動に戻したエリオットだが、その直後に言い知れぬ悪寒が走る。確たる根拠はないが、突然ジャニーンの身が心配になり、ドッグスにも急いで帰ろうとうながす。だが、そのあせりに拍車をかけるように新たな巨大ディノサイトが帰路をふさぐ！

これで一安心のはずなのに、エリオットは悪い予感がした。ある種の予知能力が働いたのか？

ジャニーンから入った無線連絡は、なぜか無言のまま途絶えた。エリオットの予感は的中した。

ジープを殻に擬態していたディノサイトが帰路を阻む！

距離をとったからといって油断していると、毒性ガスの遠距離攻撃も。

帰路の途中で放置ジープが突然動いた。といっても、走り出したのではなく、中からディノサイトが！

重いジープを背負ったままで動くパワーには驚嘆。甲殻類の防御力と尖ったツメで、攻防にも秀でている。鉛弾を惜しまずに撃ち込め。

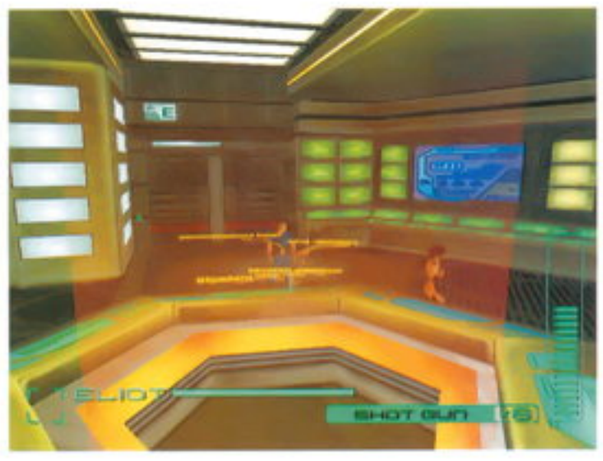
ようやく異変の原因を究明!? 事態は急展開しはじめた

再びブレインセンターに集合したエリオットらは、モニターに表示された情報から、今回の異変の原因らしきものをつきとめる。そしてその詳細は、島の中央にあるフォッシルホームに行けばわかるらしい。

有力な手がかりを得て力付けられた彼らは、ジープ（今度は本物）に乗ってフォッシルホームを目指すのだった。

次なる目的地はフォッシルホーム

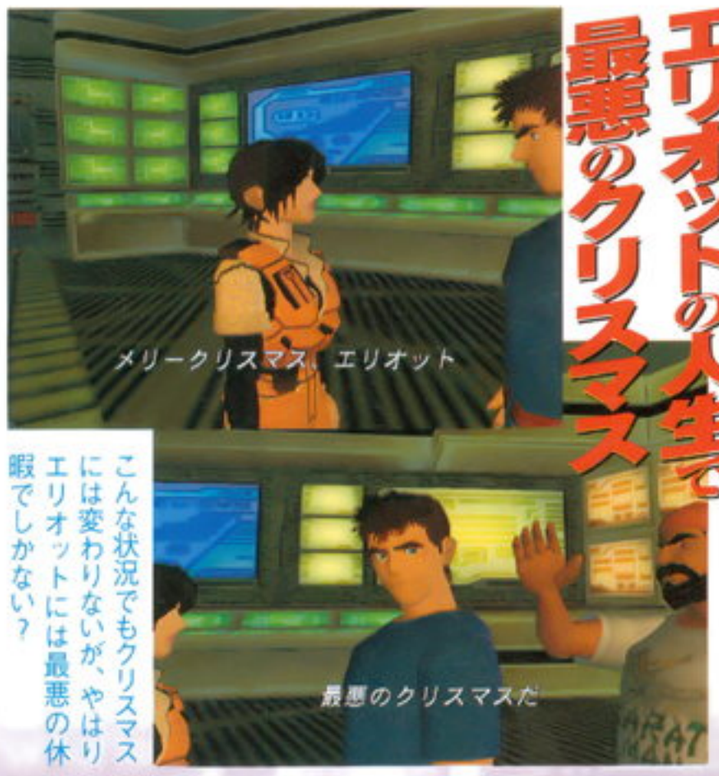
有力情報を得て喜んだ瞬間、ちょうど日付がクリスマスに切り替わった。



ネフィリムとジャニーンの間に何が!?

帰還したエリオットの目に映ったのは、うずくまるジャニーンを見下ろすネフィリムだった。女の確執か!?

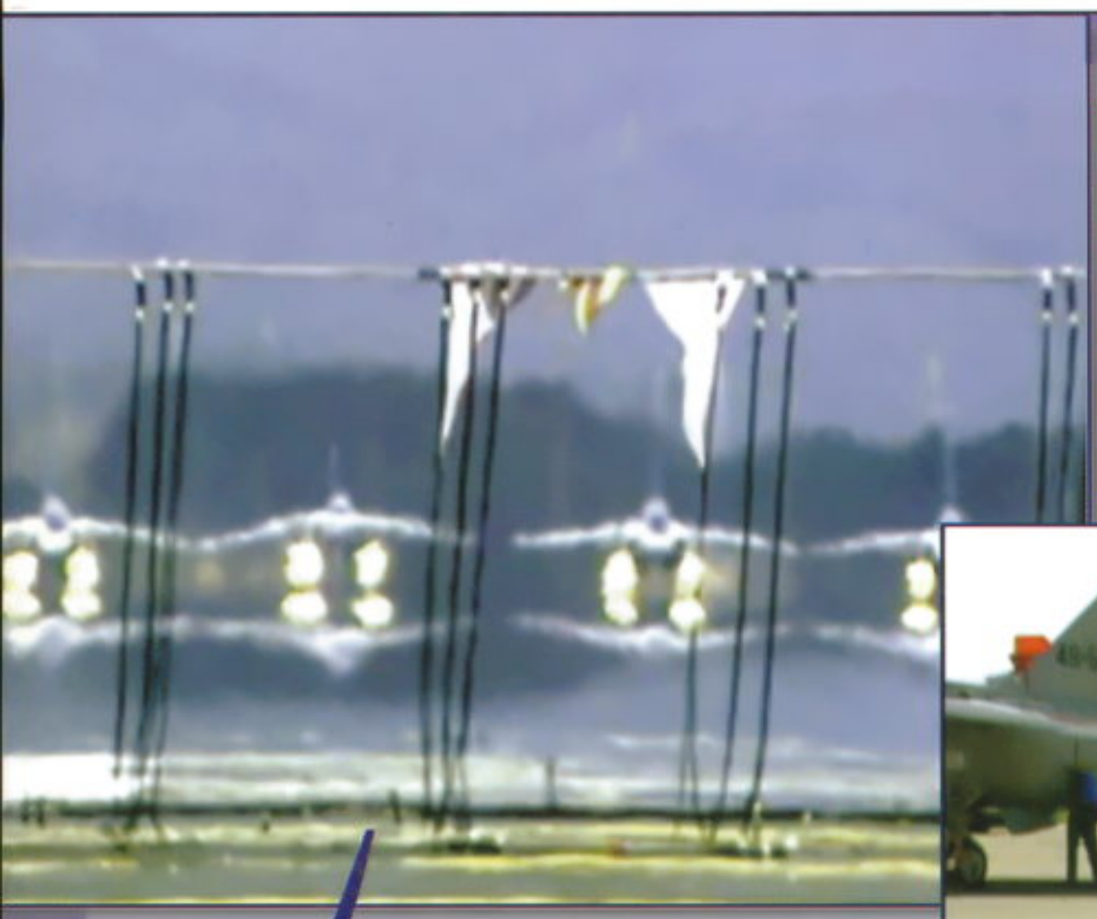
エリオットの人生で最悪のクリスマス

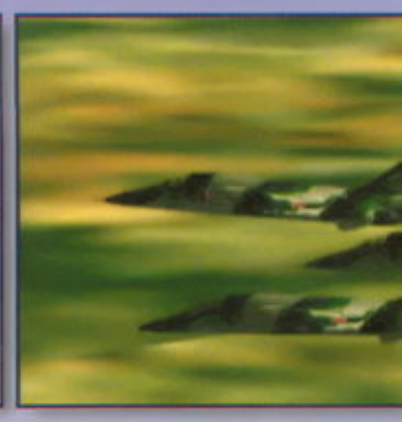


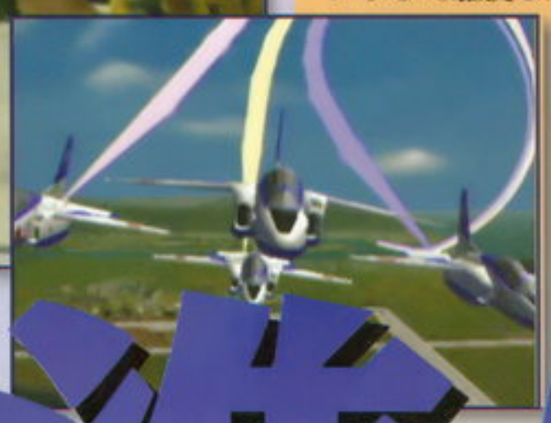
こんな状況でもクリスマスには変わりないが、やはりエリオットには最悪の休暇でしかない？

ジープで島の中央へ進入！　どんなアドベンチャーが待っているのか。

本物のジープで研究施設へGO!







CHECK IT!

オープニング

OPムービーは豪華に3本！

ゲームを起動すると流れるムービーには、以下の3種類が用意されている。1）機載カメラまで駆使したT-4ブルーインパルスのアクロフライト映像。2）地上から飛び立つまでの映像を中心に構成したもの。3）ゲーム中に見られる映像のハイライト。

3・4に向けて

離陸準備

【エアロダンシング】
~featuring Blue Impulse~

Aero Dancing featuring Blue Impulse™

いよいよ発売日まで、あと少しと迫った本格フライトシミュレーション「エアロダンシング」。“大空を自由に飛ぶ”ことの楽しさを、さまざまな形で味わせてくれる本作の魅力のすべてに、今一度迫ってみることにしよう。それでは、スタンバイ to テイクオフ!!

完成度 100%

●CRI●3月4日発売予定●5,800円●アクロフライトシミュレーション●ぷるぷるぱっく、アスキー・ミッション・スティック、VGA対応●4人まで同時プレイあり

メーカーから一言

「まだ？」「もう少しだよ」「準備万端なのに…」「パイロットがまだでしょ？」「いつ決まるの？」「3・4のお楽しみ」なにやら、T-4ブルー達が騒いでいます。どうか彼らを可愛がってあげてください。（AP開発部・はばとものり）

© 1999 CRI

「エアロダンシング」の魅力とは？

本作は「フライトシミュレータ」と呼ばれるジャンルである。だが、既存のそれが、戦闘機同士が互いに撃ち合う“空戦”を主な題材とするのに対し、本作には“戦い”の要素が一切ない。しかも、同じ戦闘機を素材としながらである。では、簡単な計算をしてみよう。“空戦”から“戦い”を引いてみる。すると、そこに残るのは――“空”。そう、すなわち高性能の戦闘機を操り“空”を飛ぶあらゆる感覚を味わえることこそが、本作最大の魅力なのである。

実写と見まごうグラフィック

細部までが実機に忠実に再現された機体もだが、DCならではのグラフィック性能を駆使して描かれた背景とで見られる映像は、時として実写と錯覚させる程のクオリティを有する。

リアルな飛行感覚

登場するすべての機体は航空自衛隊で使用されているもの。各機体ごとのクセなどまでが（ゲームになる範囲で）再現されている。

多彩なゲームモード

ゲームとしての目的意識を付加するモードは全部で4つ。それぞれに独自のゲーム性が用意され“飛ぶこと”の楽しさに、絶妙なエッセンスを加えてくれる。

完了！

詳細は次ページに!!

スペシャルインタビュー

ゲームにリアルさを与えた鬼教官

ゲームの監修を行った藤原氏と、企画を担当した泉氏、それぞれの立場から見た本作の魅力に耳を傾けてみよう。

偶然が取り持った入交社長との縁

――監修役として「エアロダンシング」の開発にかかわったきっかけは？

藤原 現役時代から航空機のシミュレーションに興味を持っていて、5年をかけてF-4ファントムの動きを完全に再現するシミュレーターを作成したんです。それを、映像にもっとリアリティを持たせたいと思っていた時に、入交社長（※1）と会う機会があったんですね。そしたら、CRIですでに「エアロダンシング」の開発をやっているというので、その監修を頼まれまして。引き受けさせてもらったわけです。

――では、結構偶然が重なってめぐり合ったんですね。

泉 フライトシミュレーションというと、CGもさることながら機体の挙動などもどれだけリアルにできるかが、作品が成功するかどうかの境目ですよね。そこで専門家の意見を聞く機会が必要だと思っていたところに、先ほどのようなお話がありまして。だったらぜひにということで、監修していただきました。結果的に、藤原さんなしにはできなかったですね。藤原さんのシミュレータや論文を参考にさせていただいて、それで初めて本物はこうなんだなと。我々マニアなどのレベルとは、一段違う知識を得られました。

――実際には、どのような形で監修作業をされたんでしょうか？

藤原 私が初めて見たときは、おおまかな飛行機の動きができていたんです。それを、飛行機本来の動きに直していくところに携わったんです。だから、中の数式がどうなっているかは、よくわからないです（笑）。ただ、そう間違った理論で作っていないというのはわかりましたし、入交さんがこう言われたんですよ。「我々はまず、ゲームは映像から入る。そうしてそれを本物に近づけようとする」とね。私の場合は逆に理論から入って、映像に近づけようとした。あまり本物に似せすぎると、難しくてプレイヤーが操縦できなくなる。だから、その辺はあまりうるさくは言わなかったですよ。

泉 細かい点でのアドバイスは、いろ

元パイロットならではの貴重なお話を連発する藤原氏。興味は尽きない!!

※1 入交社長：入交昭一郎。セガ・エンタープライゼス社長。実はCRIの社長も兼任している。

BLUE IMPULSE MISSION

目指せドルフィン・ライダー！

プレイヤーはブルーインパルスの一員として、ステップごとに区切られた各種飛行訓練を行い、あらゆる飛行技能を習得。最終目標であるブルーの隊長を目指すことになる。

ゲームの流れは、まずブリーフィングで訓練内容を確認、その後実際のフライトに挑むことになる。100点満点中60点以上を取れば、次のステップへと進むことができるぞ。

STEP 1~10 基礎飛行訓練

基礎的なフライトを習得していく。具体的には、離陸・旋回・着陸を手始めに、隊長機との簡単な編隊飛行、ループやバレルロールなどの基礎曲技飛行、さらに編隊での曲技飛行にトライすることになる。クリアは簡単だが、それはあくまで基礎であるからこそ。今後行われる、より高度なアクロ飛行の基礎でもあるだけに、おろそかにすると後で痛い目を見ることになるだろう。

まずはSTEP選択。初プレイ時は順にクリアせねばならない。

ブリーフィングでは具体的な操縦方法の説明がなされる。

管制塔や隊長機からの指示に従ってフライト。得点はリアルタイムで採点され加算されていく。

STEP10クリアでブルーインパルス入隊!!

これはブルーインパルスのパイロットエンブレムだ。

STEP 11~20 演技飛行訓練

ここから先は、航空祭などで実際に演じる曲技飛行にチャレンジすることになる。どれもが高度な操縦テクニックを必要とし、難易度もグッと高くなる、いわば「応用編」。だが、これまでの基礎訓練を確実に習得しているなら、クリアはきっとできるはずだ。

ブルー隊員の証であるエンブレムが。機種もB一仕様に!!

STEP 11「ローアングル・キューバン」。離陸時の演技だ。

特別仕様のT-4（通称ドルフィン）を操って華麗に空を舞え!!

藤原信博

元航空自衛隊テストパイロット

1941年山口県出身。航空自衛隊入隊後、十数種以上の飛行機のテスト飛行を行う。趣味でPCのフライトシミュレータを自作するといった一面も持つ。

ゲームの中の“G”と、実際の“G”

――動きの監修もされたそうですが。

藤原 ええ、全部目を通してますよ。ゲーム用に「飛行性能」（エルロンを左右に倒したときの回転の速さなど）を変えるなど、操縦しやすいようにはしていますが、「飛行特性」（加速の大きさや旋回の速さなど）は、本物に近いですよ。F-2以外は、大体全部乗った飛行機だから。F-2にしても、米軍のF-16の後席に乗って、操縦したことがありますから、そう違わないと思いますよ（※2）。F-16だけにできる、9G（※3）という高重力加速度も体験したし。それだけの負荷を受けると、腕に「レッド・スポット」という斑点ができる。要するに血管が破裂して腕が赤くなると。

――Gというと、今回「レッドアウト」、「ブラックアウト」の要素がありますが、これを再現したのはまたなぜ？

泉 一応、我々もそういった現象があるのは知っていましたし、PCのシミュレータでもやっているのがありましたので、そういった要素はできるだけ入れようと。で、入れたものを一度藤原さんに見ていただいたら「これはやりすぎだ」と言われてしまいまして（笑）。その後いろいろ監修いただきまして、現在の形になりました。ゲーム中では3Gでブラックアウトしてしまいますが、実際になるのは5~6Gくらいですね。

藤原 それほどのGは、なかなかかからないけどね。実際には個人差もあるし、体調によっても違う。それに体を締め付けるGスーツというのを着るので、そんなに頻繁には起こらない。

泉 と、言われてしまったんですが（笑）、ゲームですと身体にダメージもないですし、機体の破損もない。だったら何らかのペナルティを、コクピットビューの時だけでも入れましょうというところに落ち着いたんです。

――ところで実際のブラックアウトは、どうなってしまうんですか？

藤原 血圧の低い人がいればすぐわかるんだけど、血圧の高い人はなかなかわからないんだよね。

※2 F-2：航空自衛隊が2000年の配備を予定している新型支援戦闘機。F-16をベースに日米共同開発が行われている。
※3 G：重力加速度。車で急発進をした際に、体がシートに押しつけられる感覚が身近で感じられる例。地上を1Gとし、9Gで体重の9倍の重さが体にのしかかる。

SKY MISSION ATTACK

ターゲットに向けてLet'sフライト！

広大なフィールド上に散らばったターゲットを制限時間内に獲得し、タイムとスコアを競うのが、このモードの目的だ。ターゲットには、必ず通過しないといけないチェックターゲットと、得点が加算されるポイントターゲット、獲得後一定時間スコアが倍になるダブルターゲットの3種類がある。どのようなルートを取るかでクリア時の得点は大きく変化するぞ。

チェックターゲットまでは矢印状のガイドが導いてくれる。高得点を取って新しい機体を入手せよ。

ポイントターゲットはこんなところにまで置かれている!!

ルートの取り方が高得点獲得への鍵を握る。効率良く飛べ!!

FREE FLIGHT

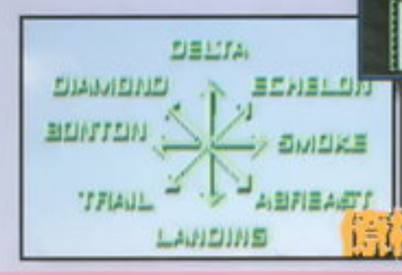
多数のフィールドを自由に飛び回れ！

モード名どおり、好きな機種、好きなフィールドでのフライトを自由に楽しむことができる。もちろん時間制限も設けられていない。ビルが立ち並ぶ街中や渓谷の間など、普段は進入すらかなわない場所だろうが、フライトできる！

「スカイミッションアタック」では行けないような場所まで飛んでいける!!

編隊飛行も可能！

自分が隊長機となって僚機を率いてフライトすることも可能。僚機はCPUが操縦し、隊長機の後をついてきてくれる。



Yボタン十方向ボタンで僚機に指示することが可能。隊列などの変更が自由自在だ!!

僚機に指示を出せ！

編隊を率いて飛行するF-4EJ改。空を飛ぶことの楽しさを思う存分体感しよう！

元テストパイロット 空への想いを語る

――藤原さんの経歴に関して、少し伺っておきたいのですが。まず、パイロットになったきっかけというのは?

藤原 小さい頃にジョン・ウェイン（※4）主演の「ジェット・パイロット」という戦闘機乗りの映画を見て、すごく感動したんですよ。古い映画だから、皆さんは観たことないかもしれんけどね。その映画で彼が乗っていたのがF-86という飛行機。それから高校の頃に、自衛隊の広報映画を見たんですよ。昔よく学校なんかにみんなが集まってやってるあれですな。その映画で日本人がF-86に乗っているのを見て「自分もF-86に乗れるんだ！」と思ったんです。ちょうど将来を考えるような時期で、これはもうパイロットになろうと。それで防衛大学校（※5）を受験して入学したわけです。

――防衛大学校からパイロットに、ですか。それは珍しいのでは？

藤原 いやいや、意外と多いですよ。私のときは100人ぐらいいたかな。ただ、適性検査があって、半分以上は目が悪くそこで落ちる。それに受かると、レシプロ機（※6）の後ろに10時間ぐらい乗って飛行感覚をチェックする。そこからさらに減っていって、最終的には15～16名だったかな。

――かなり厳しい、狭き門なんですね。

藤原 たしかに厳しくはあるんですけど、それほど狭き門ではないですよ、努力すればね。

――最近の傾向はどうなんでしょう。

藤原 当時はみんな戦闘機乗りになりたくて、人気は高かったんだけど、今はあまり人気ないんですよ。時代が違うからね。

――ジョン・ウェインがいないからですかね。

藤原 うん、ジョン・ウェインね。トム・クルーズ（※7）じゃダメ（笑）。

――その後の経歴というと。

藤原 岐阜に、飛行機をテストするところがあるんですが、そこの試験飛行

泉 真哉
CRIアプリケーション開発部主任

1963年愛媛県出身。本作のプランナー。代表作に「ドラゴンズドリーム」（メガドライブ）「ダイナブラザーズ」（セガサターン）などがある。

※4 ジョン・ウェイン：John Wayne（1907～1979）。アメリカ出身。映画俳優。主演作は「駅馬車」「リオ・ブラボー」「史上最大の作戦」等。
※5 防衛大学校：将来の陸・海・空の各自衛隊の幹部を養成する機関。戦闘訓練、防衛学の他、理工・人文・社会系など一般の学問も修得するカリキュラムとなっている。所在地は神奈川県・横須賀市。
※6 レシプロ機：reciprocating engine（往復機関）を積んだ飛行機。プロペラの機体であることが多い。

MULTI PLAY

1つの 多人数プレイの新たなる形！

4人が同時に空を飛ぶ。新鮮なプレイ感覚にはきっと驚くはず!!

1つの画面で最大4人までが同時に飛行するという、新しい形の多人数プレイが「マルチプレイ」だ。ゲームでは、隊長機である1番機を中心に、編隊を組んで飛行することになる。あまりに隊長機から離れてしまうと「DROP OUT」となり、隊列から離されてしまうぞ。プレイヤー同士がいかに息を合わせられるかが、フライトの成否を握るのだ。

フライトに挑むまでの手順

マニューバを選択

選べるマニューバが動かす隊長機と定演技3種と、自由に飛べるフリーセッション(隊長機もプレイヤー)とがある。

各プレイヤーが参加

Aボタンを押してマルチプレイに参加。フリーセッションの場合は、フライトするフィールドも選べる。当然、人数分のコントローラが必要な点に注意。

いざフライトへ!!

そしてフライト開始。編隊を乱さないよう、上手に隊長機に追従しよう。また、フィールドによっては離陸シークエンスから始めることもできるぞ。

12の視点でフライトを振り返る！

フライト時とリプレイ時に選べる視点は全部で12種類。いつでもリアルタイムに切り替え可能だ(通常フライト時は1～3のみ)。

1 COCKPIT

2 BEHIND

3 FORMATION

4 NOSE

5 TAIL

6 ROUND

操縦士……要するにテストパイロットに。新しい飛行機ができた時に、それが我々の要求に合致しているかどうかをチェックするんです。変なところでスピンに入ったりしないかとかね。その学校を出て、1年半ぐらい教官をやりました。

――では、数多くの優秀なテストパイロットを見てきたんですね。

藤原 いや、優秀というより理論が必要なんですよ。もちろん操縦技量も大事なんだけど、飛行理論がわかっていないと、飛行機のどこを直せばいいのかがわからない。そういう面では優秀さとは、またちょっと違う能力が必要なんだね。言うなれば、理系パイロットとでもいうか（笑）。

――これまでに数々の飛行機を操縦されているかと思いますが、一番好きな飛行機というと、なんでしょう?

藤原 みんな好きだけど、特徴あるファントム(F-4EJ)がおもしろいですな。操縦していて、難しい飛行機ほどおもしろい。ファントムは非常にクセがあるからね。特に迎い角が大きくなった時にエルロンを使うと、反対側にひっくり返っちゃう。だから迎い角が大きくなると、ラダーだけでコントロールして、着陸の時には絶対エルロンを使っちゃいけない。あと、F-104っていうのが、またおもしろい。エンピツみたいな飛行機で、速度を殺したらもう動いてくれない。ヘタをするときりもみ状態になって落ちてしまうから、神経を使う。それに比べて、F-15は何でもできる飛行機だから(笑)。どんなになっても、落ちることはないですね。

――実際ゲームでもF-4EJは、若干操縦にクセがあるし、F-15は操縦しやすいですね。ところで、そういった機体に乗る恐怖感はないんですか?

藤原 ないですね。ただ、慎重になるんですね。ファントムの場合は速度が遅くなると、ものすごく慎重に操縦しますよ。だから、T-4とかに乗った時は、これはメチャクチャな操縦をするんです。落ちる心配がないからね（笑）。

――パイロットを辞めようと思ったことは、ないんですか?

藤原 そうですね。「空」というものは、実際に自ら操縦して飛んだ人でないと、その素晴らしさはわかりません。実際に私も、死にかけたことが4回あるんです。F-104で編隊飛行しているときに、エアブレーキが故障して隊長機と接触しそうになって、墜落しかけたとかね。そのときでも、パイロットを辞めようとは思わなかったですな。

ブルーインパルス、その知られざる実態!?

――「エアロダンシング」は、ブルー

藤原さんの好きなF-4EJとは?

'70年代を代表する傑作複座戦闘機F-4ファントムⅡ。米海/空軍での高い評価から、航空自衛隊の主力戦闘機として採用されたのが'71年。以後140機がF-4EJとして国内生産された。'87年に、近年レーダーや兵装の強化などの近代化改修を実施し、F-4EJ改として再登場。2001年までの現役が約束されている。

※7 トム・クルーズ：Tom Cruise（1962～）、本名Tomas Cruise Mapother Ⅳ。アメリカ出身、映画俳優。「トップガン」「レインマン」等が代表作。泥棒を捕まえたこともある。
※8 後家：夫に先立たれ、独身でいる女性のこと。未亡人。ただし「ブルー後家」の場合、“夫は健在だが留守がち”という意味。念のため。

そら

画面を4人で同時に飛ぶ！

実録 マルチプレイの楽しみ方

4人で協力して、ひとつのコトを成し遂げるという、これまでに見られないゲーム性を持つ「マルチプレイ」。ここでは、実際のプレイの様子が、どのようなものか見てもらおう。はたして結果は?

4人で「デルタループ」に挑戦。通称"箱崎ブルーインパルス"は無事テイクオフできるか!?

各パイロットより一言

●馬波レイ（1番機）

ワシが隊長ぢゃッ！　このモードでは隊長機を中心に画面が動きます。つまり、他の僚機に的確な指示を出す、コレ重要。みんなついて来いよぉ!!

●漁ん（2番機）

マルチプレイは、友達同士の連帯感を高めるのに最適！　パーティゲームにもってこ……オイ、今ぶつかったの誰だ！　出て来いコラ！

●菅-suge-（3番機）

油断するとあらぬ方向に飛んでいき、「取りかえしがつかなくなる」ところがいい。いよいよとなったら隊長機に追突してやり直すが吉。君も狙え。

●チキン関（4番機）

叔父は特攻隊員でした（現在は隠居中）。だから血かなぁ、こういうの欲しかったんだよね。僕は4番機。さて、ど・れ・に・し・よ・お・か・な♥

良い例

（隊長の指示に従って、息もピッタリに完璧なループが決まる。沸き起こる興奮と感動の渦。全員が互いの友情と信頼関係を再確認した。素ン晴らしい!!）

悪い例

（開始と同時に各自が自分勝手に行動。当然ながら次々とドロップアウトや墜落となり、アッという間に終了。しまいにゃ隊長に当り散らす始末。あーあ。）

インパルスのアクロバット飛行を扱ったゲームですが、藤原さんはブルーインパルス隊のご経験は？

藤原 いやいや、ありません。ですから、その部分の監修はあまりやってないんです。ただ、ループやバレルロールなど、単機によるアクロバット飛行は航空学生の訓練科目に定められているので、パイロットならだれでも経験がありますね。しかし、ブルーインパルスの、編隊でしかも低高度で行うアクロバットは、特殊な訓練を積まないとできないんです。私も航空団司令所属の時に、4番機の後席に搭乗したことがありますけど、アクロバットは観るもので乗るものじゃないなと（笑）。

――ブルーインパルスの隊員は、どのように選ばれてくるんでしょうか？

藤原 スカウトみたいなもんですね。パイロットの中で、操縦のうまいヤツがいるから、お前来いって（笑）。もちろん本人の希望もあるのだけれど。それで、1年間松島基地で訓練をやって、2年間ショーをやる。3年の期間が終わったら、すぐ次に転属ですね。ずっとアクロバットをやっていると、戦闘機乗りとして取り残されちゃうから。昔はずっと同じ人間がやってたんだけど、そうしないと本人もかわいそうだし。ブルーインパルスのパイロットって土・日曜日のほとんど、展示飛行で全国に出かけているんです。だから、ブルーインパルスのパイロットの奥さんのことを「ブルー後家（※8）」と言うんですよ（笑）。週末は、いっつもご主人が家にいないから。

ブルーのパイロットを目指す人達のために

――そう思いながら「ブルーインパルスミッション」をプレイすると、また違った面白さがありますね（笑）。もちろんゲームも楽しみですけど。

泉 ゲームの基本的なコンセプトは「飛行機を飛ばす楽しさを経験してもらいたい」というところからスタートしたんです。それもすごいスピードのジェット機を自由自在に操る気持ち良さを味わってほしいと。だからこそ、シューティング要素も取ってしまいましたし。そう考えると、飛行技術の頂点っていうのはアクロバット飛行だろうし、それは日本ではブルーインパルスだろう、という流れでこのゲームにたどり着いたんです。見た目は派手に見えるアクロ飛行も、実際に飛ぶとメチャメチャ難しい。実際に航空祭などでブルーの演技を観ているだけじゃなく、その技術ひとつひとつの凄さを理解して、このゲームで味わってもらいたいですね。そう言うとゲームが難しいみたいに聞こえるかもしれませんが、一生懸命やってもらえば、必ずクリアできます。頑張ってください。

インタビュー後には、（写真手前から）CRI広報の幅さん、泉さん、藤原さん、ライター馬波で「マルチプレイ」に挑戦。盛り上がったぞ！

次号より攻略記事スタート！乞うご期待！

新機軸！ R.D.M.(リア

完成度 70%

●CRI●4月1日発売予定●5,800円
●オフロードレーシング●レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス対応●2人同時プレイあり

メーカーから一言

「リアルタイム・ドライビング・モーション・システム」舌を噛みそうな名前ですが簡単に言えば、あなた自身をゲームの世界に取り込んでしまう新機能です。世界初の試みを、じっくりとご覧ください！　（AP開発部・はばとものり）

今回は、本作に搭載された画期的新要素の中から、それらの軸となるR.D.Mシステムを中心にご紹介。マシンだけにとどまらない、リアルな描写で、かつてない臨場感が味わえるであろうこの新要素。要チェックだ!!

BUGGY HEAT™

バギーヒート

従来のオフロードレースゲームでは味わうことのできなかった、リアルな操作感や描写が見事に再現されている本作。ドライバー育成システムなど、それらの表現になくてはならないいくつかの要素の中から、ここでは最も画期的なR.D.M（Realtime Driving Motion）システムを見ていこう。

対戦も熱い本作。育成したデータでの対戦も可能。

対戦は上下2分割画面。表示も見やすくなっている。

FRANCE フランスコース COURSE

今回新たに明らかになったフランスコースをチェック！

今回紹介するのは、中心に城、周囲には海原を展望できる何ともロマンティックなフランスコース。石造りのアーチや橋が架かるこのコースは、見た目とは裏腹の高速コース。激しい高低差や、コーナーなどが少ないので、コースのライン取りが重要になりそうだ。特にコースに架かっている橋は道幅が狭いため、その前にライバルカーの前に出ておかなくてはならないという駆け引きも楽しめそう。軽量級の車両が有利なコースかも……。

コースの中心には、白い城がそびえ立つ美しい風景を望むことができる。

コースの見どころ！

このコース唯一とも言える、激しい傾斜からコーナー→橋とつながるこの部分。着地後に素早くコーナリング、さらに橋の幅に進路を調整する、といったドライビングが必要になりそうだ。

ラインをしっかり取ってアーチをくぐり抜ける。

石橋が!!　壁面にぶつからないように注意。

橋を高速で抜けるとすぐにコーナーが迫る。

© 1999 CRI

ルタイム・ドライビング・モーション）システムに迫る!!

ドライバーの動きは、外から見える姿にも、もちろん反映されている。

直接、レース展開やドライビングには影響しないものの、プレイヤーの操作がそのままドライビングの動作に反映されるため、従来のレースゲームではできなかった臨場感を味わえるのがこのシステム。ハンドルを切り、ブレーキをかけるといった単純な動作にとどまらず、ボンピングなど細かな動作までも表現される。視点切り替えで、リアルタイムに動作を見ながらゲームを楽しむこともできるぞ。

さらにドライバー育成モードにも影響してくる!

プレイするたびに、キャラクターが成長していくドライバー育成システム。これらの動作を表示できる点から、かなり細かなテクニックも覚えさせることが可能と考えられる。

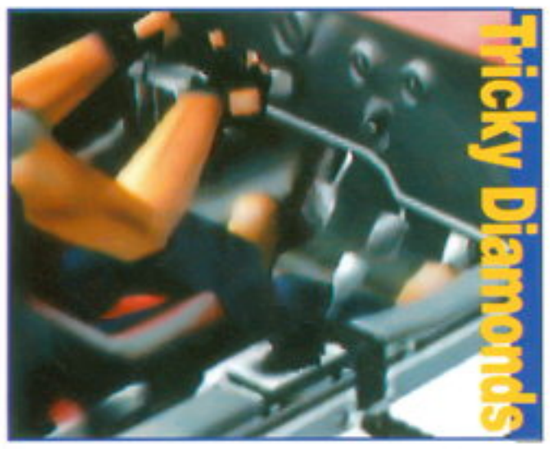
サイドブレーキ

ターンなどに使用。画面でも、座席横のそれをしっかり引く。

シフトチェンジ

タコメータと連動するかのように、的確にギアを変えるぞ。

各マシンの違いもしっかり再現



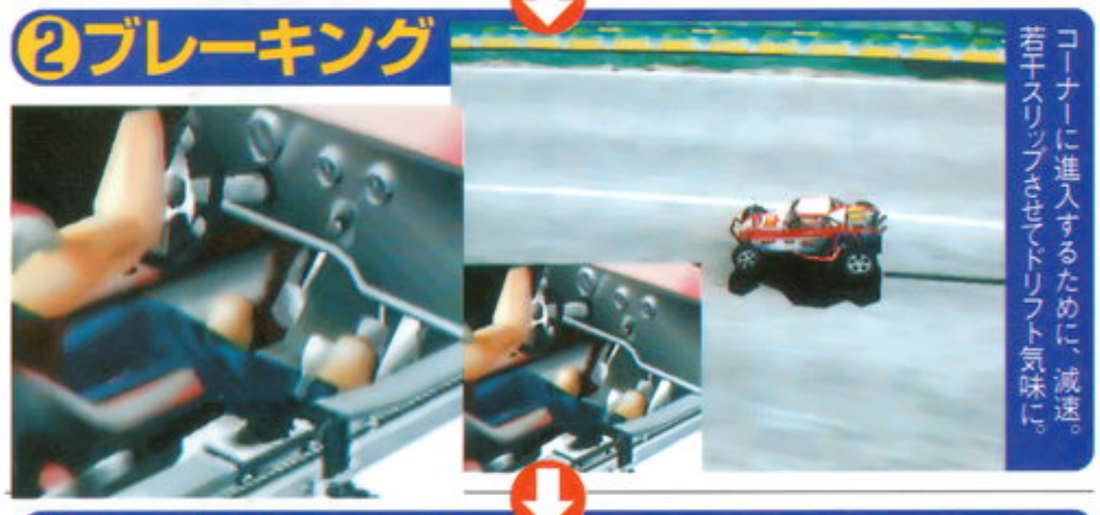
コーナリングも見事に再現!

では、どのような感じで運転動作が表示されるかをコーナリングを例に、順を追ってチェック。このような動作が、細かく忠実に再現されるのだ。

①コーナーに進入

まずはこまめにハンドルを切りながら、ライン取り。

②ブレーキング



コーナーに進入するために、減速。若干スリップさせてドリフト気味に。

③シフトチェンジ

減速したため、ギアを一旦落とす。クラッチもしっかり踏み込んでいる。

④アクセル微調整

ボンピングでスピードを調整。足を斜めにして踏んでいるのがわかる。

⑤アクセルオン

コーナーを抜けると同時にアクセルオン。ハンドルを切り返してGO!

ニューラッセル島に潜む謎を解き明かせ

今年で20周年を迎えるコーエーが、ドリームキャスト向けに放つ意欲作が「七つの秘館　戦慄の微笑」だ。サターン版の前作とは、比べものにならないほどの美しいグラフィックを実現。早速その内容に迫ってみよう。

主人公たちがバカンス気分でやって来た南海の孤島・ニューラッセル島には、施設の名を借りた不気味な建物がいくつも建っていた。

七つの秘館 戦慄の微笑

謎を秘めた美少女 クリスティ

クリスティはマクファーソン博士の娘。遺伝子病で3年前に病死したと思われていたが、成長した姿で彼らの前に現れる。彼女はなぜこの島にいるのか!?

完成度 50%

●コーエー●今夏発売予定
●6,800円
●ホラーアドベンチャー
●ペアコンシステム採用

メーカーから一言

春の東京ゲームショウにはプレイアブルなものを出展したい！　そんな思いから、開発はフル回転状態です。2人で冒険を進めるペアコン感覚を、ぜひ会場で体験してくださいね。でも間に合わない可能性も……。

行方不明になった博士はどこに!?

連絡が途絶えた恩師を探すために、大学生の飛鳥圭と白川玲奈は、南海の楽園にやって来た。珊瑚礁に囲まれた美しいニューラッセル島には、マクファーソン財団の研究施設があり、遺伝子汚染や環境問題についての研究が行われていた。

アーネスト・マクファーソン博士は、2人に先駆けてニューラッセル島にやって来ているはずだった。彼をこの島に呼び寄せた情報とは、いったい何だったのだろうか。また一見平和なこの島で、何が起ころうとしているのだろうか。

アーネスト

若くして財団を設立した化学者。玲奈の父とは従兄弟にあたる。物語の重要な鍵を握る人物。

©1999 KOEI CO.,LTD.

“ペアコン”システムの新着画面を紹介！

今までになかった画期的なシステムとして、注目を集めている“ペアコン”システム。２人で同時にパッドを持ってプレイしながら、謎解きができるスグレモノだ。意識的に別々の行動を取ることもできるが、ストーリーの進行上離ればなれになったりすることもあるらしい。１人プレイも可能だが好きな人とプレイすれば楽しさ倍増なのだ。

別々の場所から、２人同時にボタンを押したりするとかいう仕掛けがありそうだね。

協力プレイ

視点変更により、このように自分たちを見下ろした画面が登場することも。同じ部屋でも２人の距離が離れると、２分割の画面になるぞ。同時に同じ場所を探索することによって、時間や手間が短縮できるなどメリットが生まれる。逆にトラップなどが仕掛けられていた場合は、２人とも危険な状態に陥る可能性もある。

チェンジ

個別プレイ

２人プレイの醍醐味は、やはり分割画面での探索シーン。ただお互いの位置を把握しながらプレイしないと、相手がピンチになった時に救出に手間取ってしまうかも。クリーチャーに襲われた相手を、すみやかにサポートして撃退することができれば、キミの株は一気に上昇。そのためにも位置関係には注意を払いたい。

第1の館である「遺伝子研究所」の内部に潜入！

圭と玲奈が最初に挑むことになる迷宮は、最先端のバイオテクノロジーの研究を行っている遺伝子研究所だ。シュナイダー所長が指揮を執っているのだが。

1階

細胞培養実験室

細胞やウイルスを培養し、組織分析などを行う実験室だ。冷たい雰囲気が漂っている。

臨床試験室

研究の成果を実際に実験体となる生物に適用し、その効果を検証する実験を行っている。

資料室

遺伝子工学関係の資料の他、幅広い分野にわたる文献を所蔵している。いわば図書館だ。

エントランス

正面の入口から入ると、最初にたどり着くのがココ。正六角形構造をしており、大型のガラスを多用して開放的な空間を演出しているが、夜はひたすら不気味。

外観

汚染された人類にとって有益な研究となるはずの遺伝子レベルの研究を行う遺伝子研究所だが、それが悪用されないという保証はない。

2階

ラウンジ

研究者たちの憩いのスポット。窓からは、グレートバリアリーフの美しい海岸が見渡せる。

応接室

高級な家具や調度品が並べられており、落ち着いた雰囲気が漂う来賓用の応接室なのだ。

特別実験室

シュナイダー所長が個人的な研究を行っているらしい。装置内に浮かぶのは人体の一部!?

風雲急を告げる戦いの中で勝ち残れるのは誰か？

三國志 VI

平時から戦いの準備をおこたるな

戦場で剣を交える武将たちの活躍こそ「三國志」の華！　というわけで、今回は戦闘システムを中心に紹介を進めていく。趙雲や馬超、黄忠といった勇猛な将軍を従え、戦乱の世に平安をもたらそう。

完成度 100%

- ●コーエー
- ●3月25日発売予定
- ●9,800円
- ●シミュレーション

メーカーから一言

みなさんは三國志の武将の中で誰が好きですか？　私は曹豹。知る人ぞ知る、かつての「三國志」シリーズ最低能力武将です。彼をいかに育てるかが楽しかったなあ。でも最近の作品では復権してるんですよね～。（ニセ矢澤）

戦場での経験が武将たちを成長させる!!

「三國志Ⅵ」では、各武将に「軍務経験」と「内務経験」の２つのパラメータが用意されている。戦闘で重要になるのは、前者のほう。戦いを重ねて一定の経験値をためることで、より上位の将軍職へとステップアップすることが可能なのだ。上位の将軍になればなるほど、多くの兵士を率いることができる。武力に優れる武将は、なるべく戦場へ出陣させ、軍務経験値を増やすように心がけよう。

なお、武将に与えられる将軍職の階級上限は、主君である群雄の官爵に左右される。帝の命令は極力受諾し、高い職をもらおう。

勇将猛将が集う曹操陣営。写真は許褚の参加イベントだ。また一歩、大陸統一に近づいた。

Ⅵのコマンドを徹底紹介

内政　「開発」「商業」「治安」の３つから構成される。内政の実行には毎月担当武将の数×10の金が必要だ。

軍事　「出陣」「増援」「徴兵」「略奪」「罠」の５つから構成される。他国へ攻め入るだけではなく、自国領内での作業項目も含まれている。

移動　隣接する都市へ将兵を移動させる「将兵」と、補給線のつながっている自国都市へ武将のみを移動させる「武将」で構成されている。

外交　「同盟」「共同」「進物」「勧告」「捕虜」「破棄」の６つから構成。強い敵は外交で味方につけ、弱い相手と戦う。これが戦いの基本。

人事　「捜索」「登用」「アイテム」「任免」の４つから構成される。人材は領内経営の基礎。有能な部下が多いほど、勝利が確実になるぞ。

計略　敵都市を動揺させたり、敵将を疑心暗鬼に陥らせるためのコマンド。「作敵」「駆虎」「扇動」「流言」「埋伏」の５つから構成される。

特別　配下武将と会う「会見」、兵糧の売買を扱う「取引」、爵位授与と交換に他国へ討伐例を出す「官爵」、後漢皇帝と会う「謁見」、そして本拠地を自国の他都市に移す「移転」の５つが組み込まれている。

補給線がなくなると、たちまちピンチに！

各国は「本拠」と「属領」の２つから構成される。そして、本拠と属領は補給線でつながれているのだ。通常、属領で徴収される税は、すべて本拠に集められ、再び各属領へと分配される。万が一、敵にこの補給線を絶たれると、属領での税収は本拠に入らず、逆に属領は分配がもらえず金・兵糧が０になってしまう。注意！

武将がいない場合、税収は本拠地へ送られない。

本拠は群雄の所在地とは限らない。

本拠の政治効果の及ぶ都市では、武将がいなくとも、自動的に税収が本拠へと送られてくる。

©1999 KOEI co.,LTD

国盗りの基礎 戦闘システムを紹介!!

新システムの導入で、高度な戦術性を実現!!

ここでは「VI」の戦闘システムについて紹介しよう。最大の特徴は、「同時プロット制」の採用だ。これは、戦闘時に「命令」で敵味方が指揮下部隊に指示を下し、その後、敵味方が同時に行動を開始するというもの。つまり、プレイヤーは敵の行動を考慮しつつ、味方に指示を出す必要があるのだ。

戦場での一騎討ち。勝てば、敵将が率いていた部隊を一瞬で全滅させることができる。

戦いにはこんな武将を参加させよう!

ゲームを進める上で肝心なのは適材適所な人材の使用。政治力の優れた武将でコツコツと内政を行い、戦闘力に秀でた武将で戦いを進めていこう。軍務経験値を積むことを考えると、なるべく固定したメンバーで毎回戦闘に臨むのが賢明。そのほうが早く上級の将軍職へ就任することができるぞ。

武力だけではなく、内政でも優れた手腕を発揮する。

武力は劣るが、「火計」や「徴発」などの計略が使える。

STEP1 出撃するメンバーを選出

まずは、正規軍の出陣準備だ。出撃可能な武将は最大で5名まで。群雄は2万、その他の武将は将軍としての地位に応じて率いる兵士の数が異なる。

都市によって編成可能な兵科は変化する。それぞれの特徴も異なるのだ。

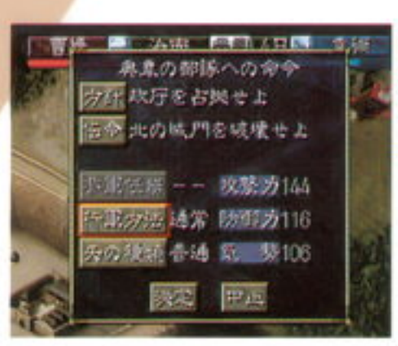
STEP2 近隣都市から増援を派遣

正規軍の出撃準備を終えたら、次は目標都市に隣接する自国都市から増援軍を出発させよう。通常、増援軍は正規軍に少し遅れて戦場に到着する。

なるべく多くの部隊を投入したほうが、短期間に敵を倒すことができる。

STEP3 戦場で雌雄を決する!!

野外戦の場合、攻撃側は迎撃部隊の軍団長を撃破するか、敵本陣を占領すれば勝利となる。攻城戦の場合は政庁を陥落させればOKだ。



武将ごとに指示を与える。敵の動きを予想しながら行動を決めよう。

STEP4 戦後処理 敵将をどうする?

敵を倒すと「追撃」をするか否かを問われる。戦力に余裕があれば行おう。成功すれば敵将を捕獲することができる。捕まえた武将をどうするかは自由。

捕虜への待遇は「登用」「解放」「捕虜」「転置」のいずれか。どれが最適だろう?

戦いに備え、日ごろから準備する

戦争はある日突然始まるわけではない。必ず予兆みたいなものがある。それを知らせてくれるのが「諜報官」だ。彼らは他国の様子を探り、自国内へ侵攻する動きがあると知らせてくれる。彼らの報告にすぐ対応できるよう、常に兵士や武将を用意しておこう。

諜報官がいなければ、敵から奇襲攻撃を受けることになってしまう。

罠や計略で守りを固めよう!!

ここでは敵の攻撃に備え、日頃準備できることを紹介する。まずは「罠」の設置だ。これは自都市の周辺に「落穴」などの仕掛けを施すこと。1都市に5つ設置できる。ほかにも、敵武将の主君への不信感を煽ったり、同盟を結んだりと色々な方法がある。

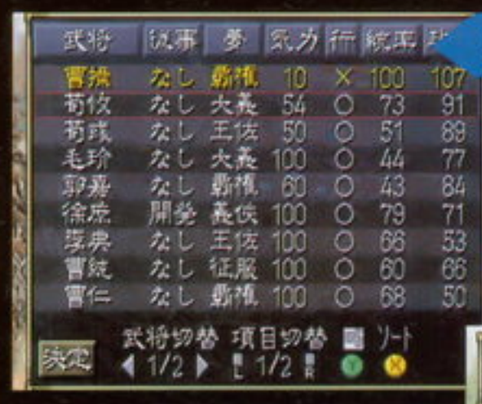
罠の種類は5つ。こうやって備えておけば、敵の侵攻に楽に対処できる。

他国も人材の引き抜きなど、様々な行動を行っている。

「計略」のひとつ「流言」。敵都市に悪評を振りまく。

全ての武将は気力で行動する

「VI」では、武将に「気力」のパラメーターが設置されている（MAXは100）。彼らはこれを消費して、様々な内政や軍事など様々な行動を実行していくのだ。例えば内政の場合、1回の行動につき気力20が消費される。気力は毎ターン回復するので、すぐに消費し尽くすことはない。しかし、ずっと仕事をやらせておくと気力を消費し続け、いざというとき戦闘に参加できなくなる（必要気力40）可能性もある。有能な武将でもたまには休ませ、気力を維持させておこう。



気力が尽きると……

気力が10以下になると、すべてのコマンドが実行不可能となる。こうなったら、内政などのすべての仕事から外し、休ませなければならない。気力の回復具合は、状況により多少異なるが、5～6ターンもすれば元に戻る。

気力の回復がなぜか遅い

気力の回復具合が悪いな、と思ったら要注意。実は気力の回復度は武将の不満度とも関係があるのだ。つまり、主君に強い不満を抱いている、気力の回復も遅くなるというわけ。こういう場合は「会見」を行い、武将の不満を和らげよう。

信長の野望 将星録

パワーアップキット

歴史シミュレーションゲームの代名詞である「信長の野望」シリーズ。その７作目となる「将星録」が、他機種版とはひと味違うパワーアップバージョンで登場する。

戦国時代の大名家をあやつり、有能な武将を活用しながら領土を拡大。最終的には全国統一を目指す。この目的はシリーズを通して共通するものだが、前作までと違うのは、日本全国を1枚のマップ、小さな箱庭のような世界として表現したこと。コマンドを実行して数値が変わるというだけの無気質なものではなく、開発をする場合には、その場所までユニットを移動させて実行。その横を軍隊が移動して敵城の攻略に向かう、というようなリアルな世界を再現しているのである。

今回は、ゲームの基本的な概略とドリームキャスト版で新たに加わった要素を紹介。これまで興味がなかった人も、ぜひその世界を覗いてみてほしい。

敵味方のユニットが動き回るマップ画面。数字ではなく、目で見て分かるという2点に注目してほしい。

武将は能力値だけでなく、技能や職業の要素によって差別化。個性的な武将たちを使いこなせるか？

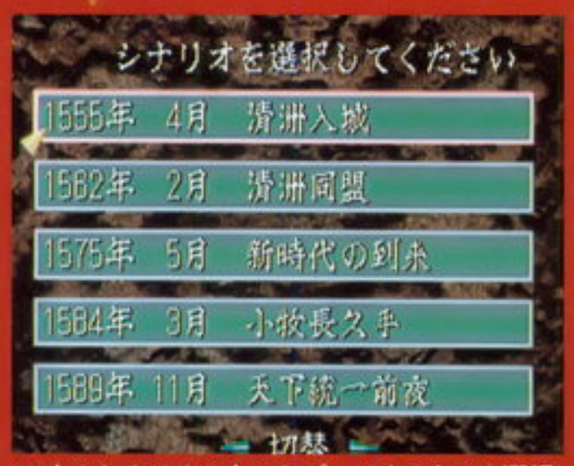
完成度 100%	●コーエー ●3月25日発売予定 ●9,800円 ●シミュレーション

メーカーから一言

多機種版に先駆けて、パワーアップキットの一番乗りはドリキャスです。ね、ドリームキャストを買っておいてよかったでしょう？　攻城戦やエディタ、歴史イベントなどなど見どころいっぱい！　遊び倒してください。(広報・矢澤)

合計10種類　数のシナリオで選べ！

このゲームには、信長が織田家の当主となったばかりの戦国初期から、秀吉が全国統一をする直前まで、合計10本ものシナリオが用意されている。シナリオが違えば、登場する大名家や勢力状況も大きく変化。時代順に遊んでもいいし、好きな大名家が登場するシナリオから初めてもいい。最低でも10回は遊べる！



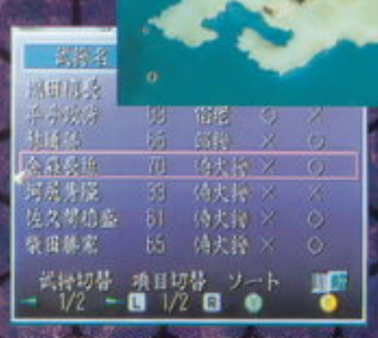
10本のシナリオの中からプレイするものを選択。そのあとで日本地図が表示され、大名を選ぶことになる。最大８人までプレイできるので、兄弟友人を集めて遊ぶのもいいだろう。

内政で国を豊かにする

厳しい戦国時代で生き残って行くためには、まず内政によって経済基盤を作り上げることが不可欠。兵糧を増やすための田畑、金銭の収入を得るための町などを空き地に作って行くことが全ての大名家に共通する序盤のセオリーだ。

ほかにも、敵の間者を捕らえるための関所や鉄砲を生産する鍛冶屋など、さまざまな建物を作ることができるぞ。

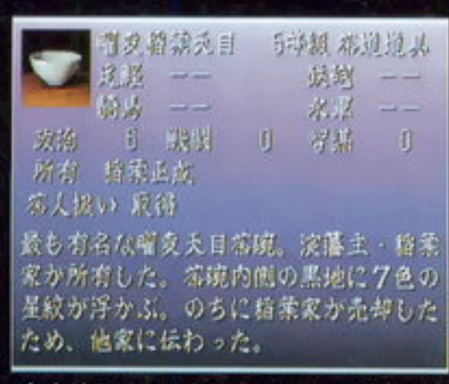
ゲーム開始直後の城周辺は、建物も少なくかなり寂しい状態。だが、うまく開発を進めていけば立派な城下町が完成する。収入も大幅アップだ。



土地開発を任せる武将を選択。それぞれに得意分野がある。

家臣の育成も重要な仕事

武将には勲功値というものがあり、色々な仕事をさせて勲功値を稼がせてやることで身分が上昇していく。身分が高い武将は、より多くの兵士を持てるようになったり、外交交渉が有利になったりというメリットがある。有能な人材は、どんどん仕事をさせて身分を上げてやろう。特に合戦では兵士数が少ないと活躍できないぞ。



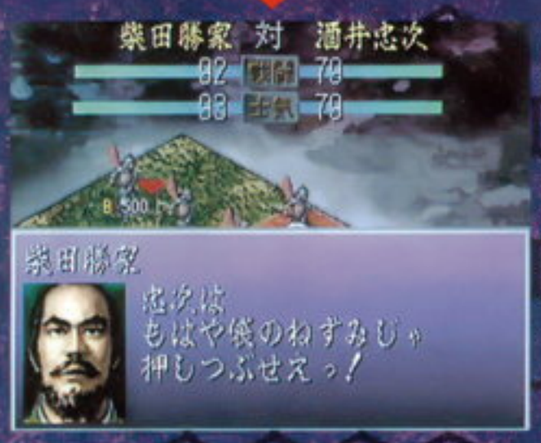
家宝（アイテム）を与えてやれば、能力値を上昇させたり、特殊な技能を身に付けさせることもできる。

©1999 KOEI CO.,LTD.

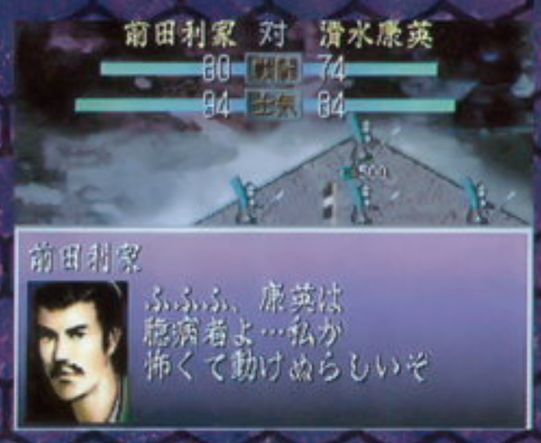
合戦で領土を拡大する

直接攻撃や、間接攻撃などの攻撃法を選択して攻撃目標を決定。

戦国シミュレーションの花形は、やはり合戦。このゲームでは、足軽を始めとして、鉄砲や騎馬隊が登場。うまく使い分けることでより戦いを有利に進めることができる。敵部隊に背後から攻撃を加えれば、不意打ちをされた部隊が1ターンの間無防備になるなど実際の合戦をリアルに再現している。



攻撃を仕掛ける時に武将がしゃべる場合は、攻撃力も増大するぞ。

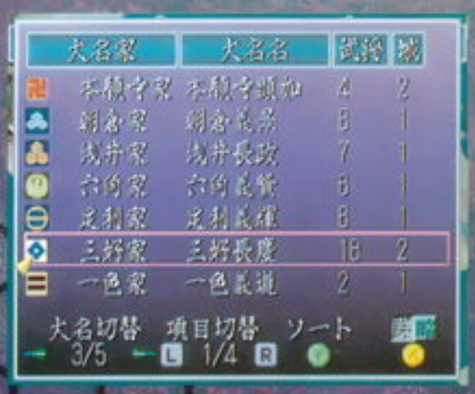


力押しだけではなく、敵を挑発したり混乱させたりもできる。

外交 調略 頭で戦え

合戦で領土を拡大することだけを考えていたのでは一人前の大名とは言えない。外交交渉をして同盟を結んだり、調略で敵国の武将を引き抜いたりする頭脳作戦を使いこなしてこそ、立派な大名なのである。これらは地味な作業だと感じるかも知れないが、相手の大名家を戦わずに降伏させる「降伏勧告」や、合戦中に寝返らせる約束をする「内応」が決まった時の快感はなにごとにも替えがたいものがある。うまく使って、頭脳による領土拡大を目指そう。

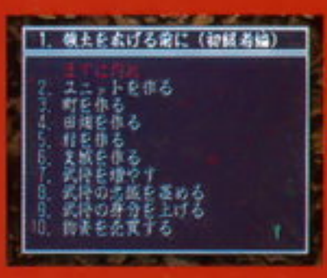
独立勢力は、説得によって自家に取り込むことが可能。



外交交渉をする相手は、大名家一覧表を見ながら選択する。

チュートリアルで初心者も安心

チュートリアルモードでは、シミュレーションゲーム初心者でも分かるように、ゲームの進めかたをやさしく説明してくれる。分からないことも、これを見ればバッチリだ。



一覧から自分の知りたい項目を選択。これで説明が始まる。

こんな所がパワーアップ!!

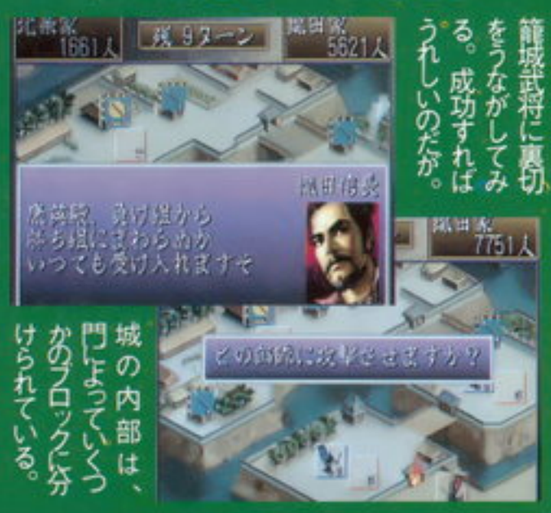
Powerup

ドリームキャスト版は、これまでに発売された他機種版に比べて各所に工夫が加えられ、より面白さがアップしている。ここでは、それらの変更点についてピックアップ。タイトルの「パワーアップ」は伊達じゃないのだ。

パソコン版にあった攻城戦が復活!

オリジナルのパソコン版にはあったものの、他の家庭用ゲーム機版ではカットされてしまった攻城戦。本作ではこれが復活。城を攻める難しさ、楽しさが体験できるようになった。

攻城戦は野戦とは違い、詰め将棋のように一歩一歩内部に侵入。目標は総大将のいる本丸だ。



籠城武将に裏切りをうながしてみる。成功すればうれしいのだが。

城の内部は、門によっていくつかのブロックに分けられている。

史実どおりの歴史イベントが豊富!

桶座間の戦いなど、実際に歴史上で起こった出来事を再現するのが歴史イベント。特定の条件を満たしている場合に発生し、より戦国時代の雰囲気を味合わせてくれる楽しみな存在だ。

今回はこの歴史イベントの数も大幅に追加。どれも歴史ファンなら感涙ものだ!

難攻不落といわれた稲葉山城を、僅かな人数で攻略する竹中半兵衛。秀吉の軍師として有名。

エディット機能でデータ変更も自由自在!

武将・城のデータを自由に変更させられるエディット機能も追加。好きな武将の能力値に納得できない人も安心だ。

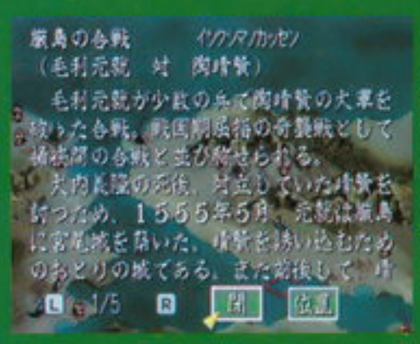
デフォルトでは、典型的な平凡能力値の武将が……。

わずかな時間で日本最強最有能の武将に変身!

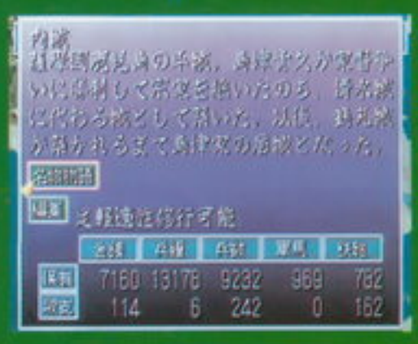
数値を入力することで、いつでもどこでもデータの変更が可能。困った時はこの機能を使うべき!?

戦国の知識が学べるデータベース

戦国時代についてもっと知りたい! という人は「戦国合戦物語」「戦国名城物語」などで知識吸収。史実で起こった有名合戦の概要や、その城がどういう城だったのかがわかり、楽しめる。

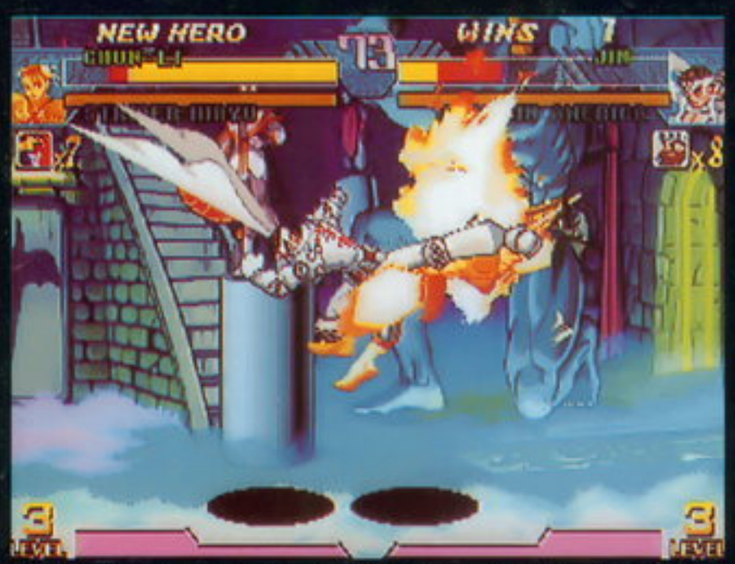


誰と誰が戦い、結果歴史がどう動いたのかが学べる。



ゲームではすべて同じように見える城でも、実際には色々とあったのだ。

CROSS FEVER
Cタッグバトルここに極まれり!



交代をするとキャラクターを操作する権利も移行。ちなみに、このモードではハイパーコンボゲージが自動で増える。

これが本当のタッグバトルだ!

タッグバトルという要素を基本として進化してきたこれまでのVSシリーズ。しかし、タッグバトルといってもそれはゲーム中での話。戦うキャラはタッグでも、プレイする人間は1対1でしかなかった。しかし、この“クロスフィーバー”モードは、その1対1の常識を覆し、4人がそれぞれ1キャラずつ使うタッグバトルを実現させたのだ。まさにこれこそが、本当のタッグバトルだといえるだろう。

ドリームキャスト版のMARVEL VS. CAPCOMのオリジナル要素として“クロスフィーバー”モードが加わった。このモードは、アーケードで存在していた“ヴァリアブルクロス”をDCの機能を生かして、さらに進化させ、それをひとつのゲームモードとして昇華させたものだ。

ヴァリアブルクロスを発動すると2人別々に動くことができる。

CROSS FEVER コントローラを4つ使い1P&2P VS. 3P&4Pという形になる。ヴァリアブルアタックなどで選手の交代を行うと、操作の権利が1Pから2Pへ移行されるのだ。

Dreamcast Original

MARVEL® COMICS

MARVEL® VS. CAPCOM®
CLASH OF SUPER HEROES™

ついにドリームキャストのオリジナル要素が判明。その名も“クロスフィーバー”だ。DCだからこそ成しえたモードだ。そして、そのほかのオリジナル要素も紹介するぞ。

完成度 100%

- ●カプコン
- ●3月25日発売予定
- ●5,800円
- ●対戦格闘
- ●1～4人プレイ

メーカーから一言　空前絶後のスケールで登場するVSシリーズ第3弾！　最大のウリはDC版オリジナルのシステム・クロスフィーバーモード。最大で4人同時のタッグバトルが可能なこのモードで、友達と画面狭しと思いっきり暴れまくろう！　乞うご期待!!

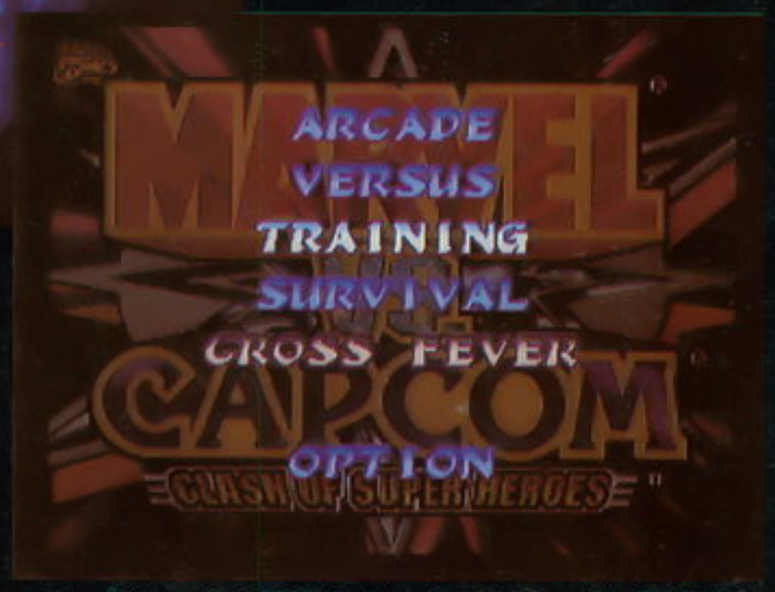
マーヴル VS. カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ

TM & ©1999 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED. © MOTO KIKAKU. © CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

SURVIVAL サバイバルモード

もはやカプコンのアーケード移植ゲームのお約束になっているサバイバルモード。システムの方も従来の、ステージをひとつクリアしても体力が全快せず、クリアタイムなどである程度回復するという形になっている。さらに、ハイパーコンボゲージは次のステージへ持ち越すことができるのも従来どおりだ。

トレーニングモードのメニュー。ハイパーコンボゲージが常にフルモードにするなどの選択ができる。



モードセレクト画面では、6つのモードが用意されている。そして今回のオプションではスクリーンセットアップというのがプラスされた。縦横サイズの変更や画面位置の変更ができる。例えば、ワイド画面用にスクリーンを横長にするということができる。

CPUに勝ち抜くごとに勝利数が表示される。また、ハイパーコンボゲージを使い切るか次にまわすかなど、戦略的要素も秘めている。

TRAINING トレーニングモード

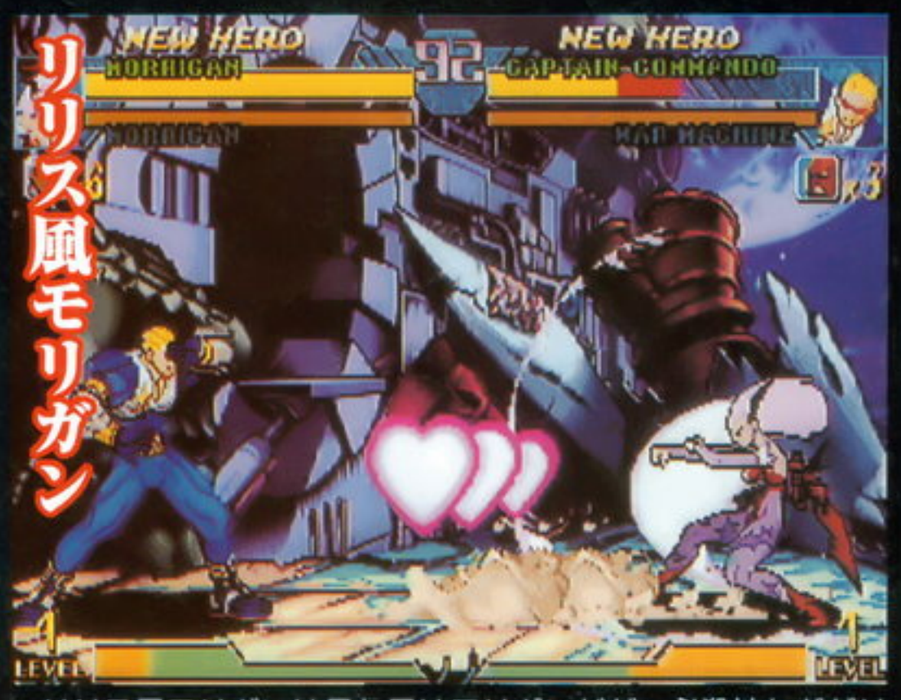
こちらも家庭用への移植の定番になっているトレーニングモード。もちろんDC版でも追加されている。このモードでは自分の使うキャラクター、そしてCPUのキャラクターを選択し気の済むまで連続技や必殺技の練習ができる。ヴァリアブルクロスやエリアルレイブなど特殊な技や、難しい連続技が多数存在するVSシリーズにはなくてはならないモードだ。通常ではキャラクターごとに回数制限のあるスペシャルアシストも無限で使えるなど、いくつもの項目が設定できる。

Arcade Original

ARCADE アーケード完全移植ということは……

アーケードからの完全移植であるため、アーケードに存在した裏技が完全に移植されているのも当たり前。ということは、隠しとして存在していたキャラクターも、もちろん登場するぞ。リリス風モリガン（リリスの力が多くでている）やロックマンのパートナーのロールちゃん、ほかにも、ハイスピードベノムなど、すべてのキャラクターが出てくるのだ。

ロールちゃん



リリス風モリガン

リリス風モリガンは見た目はモリガンだが、必殺技などがリリス風にアレンジされている。そして、ロールちゃんは、ロールバスターなどロックマンそっくりの技を使うのだ。

レッドライン レーサー

REDLINE RACER

新旧の情報をまとめて紹介

「レッドライン」という新素材が生み出した、バイクによる時速300km/hのスピード領域。そこで繰り広げられる過酷なレースは、人々を興奮のるつぼへと引き込んだ——。今回は、ニューマシンの情報に加え、今までに公開されている情報を整理しながら紹介していこう。

ラリー、バギー、カートにF-1と四輪レースが充実してきたドリームキャスト。バイクゲームの先陣を切るのは、この「レッドラインレーサー」だ！

完成度 80%

- ●イマジニア
- ●4月発売予定
- ●5,800円
- ●レース

メーカーから一言

砂漠や雪山など、常識では考えられないような場所を走れるのがこのゲームの魅力の1つですが、実際にそんなことをしたら大変ですよね。後の手入れが。レッドラインな人々はそこらへんをどうしているんでしょう？（☆見）

白熱する3つのモード

本作のゲームモードは3つ。4種類の視点でプレイできるレース中には、超加速が得られる“ターボ”も使用可能だ。リプレイモードも用意されている。

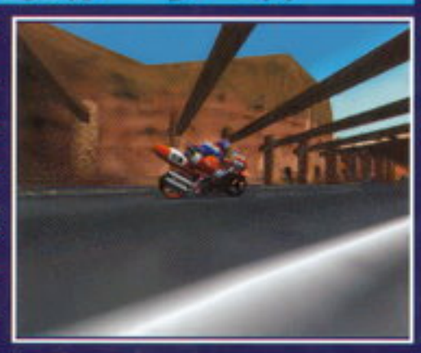
TOURNAMENT トーナメント

用意されているコースで規定順位の入賞を狙う勝ち抜き戦。自分を含む全16台で3ラップのデッドヒートを繰り広げる。砂浜、雪原など、レースの舞台はさまざま。チャンピオンを目指し走り抜け。

ハイスピードの興奮、コーナーリングのスリルを、存分に味わえる。

SINGLE RACE シングル レース

3ラップのタイムアタックができるモード。チャレンジ可能なコースは、トーナメントモードでクリア(規定順位内に入賞)したコースに限られる。ベスト走行を再現するゴーストは存在するのか？



黙々と自分の限界に挑戦。コンマ1秒の壁の厚さが身にしみるだろう。

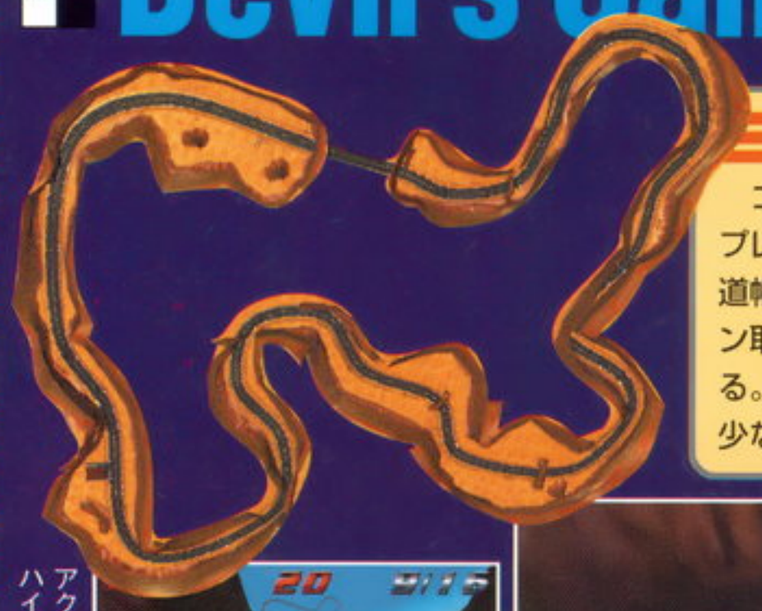
2P VS RACE 2Pレース

画面を上下に2分割することで、人間VS人間の対戦を実現したモード。無機質なコンピュータとは違い、レースも白熱すること受け合いだ。ただ、画面は開発中のものなので、変更の可能性もある。

コンピュータ相手では味わえない、人間同士の駆け引きがそこにある！

COURSE MAP Introduction

Devil's Canyon



コース解説

コースサイドの絶壁にプレッシャーを受けるが、道幅は意外と広く、ライン取りにはゆとりを持てる。タイトなコーナーも少ないライトなコースだ。

アクセル全開で突っ走れるハイスピードコースだ。

Sea Fall Bay

コース解説

砂浜なのでタイヤがグリップを失いやすい。また、起伏の激しさからくるギャップで、ライン取りを間違えるとマシンコントロールを失う危険がある。

美しいコースの外観とは裏腹に、シビアなライン取りが要求されるコース。

※画面写真は開発中のものです

© 1999 Criterion Software Ltd. Published by Imagineer Co.,Ltd.under license from Criterion Software Ltd.
REDLINE RACER is a trademark of Criterion Software Limited and Accolade,Inc. used under license by Criterion Software Limited.

TEAM Introduction

チームの威信をかけて全8チームが競い合う

プレイヤーは、ゲーム開始直後に全8チームの中から所属チームを決定する。しかし、どのチームを選択してもレースに対する影響はなく、チームによる違いはスーツのデザインのみとなっている。好みで選択すればいいだろう。

男女の差は、ルックスとクラッシュ時の叫び声のみ。

世界チャンピオンライダーの、ロベルト・ディアッジが率いるプライベートチーム。その実力は確かなものだ。

team diaggi

これまでに、数々の偉大なライダーたちを世に輩出してきたことで知られる強豪。名門中の名門チームだ。

JORDAN

豊富な資金力を最大の武器に、参戦してきたトップチーム。常に最先端の戦闘力を誇示し、確実に優勝を狙う。

impala RACING

かつて大活躍していた古豪ライダーたちにより、チームの管理体制を一新。これからの活躍に期待が集まる。

LeTalle RACING

レースへの真摯な姿勢でタイトル奪取に挑戦し続ける。そのチャレンジングスピリッツは輝かしいものがある。

mcqueen

世界最大の自動車メーカーが、満を持してバイクレースに参戦してきた。四輪車で培ったノウハウに注目。

N·TECH

優れた技術力に定評のある日本人のチーム。マシンセッティングに定評があり、大和魂でタイトル奪取に挑む。

TAWAYAMA CORP.

スポーツメーカー“ゼノス”のオーナー、G.ウィリアムズが設立したチーム。

REDLINE RACING

MACHINE Introduction

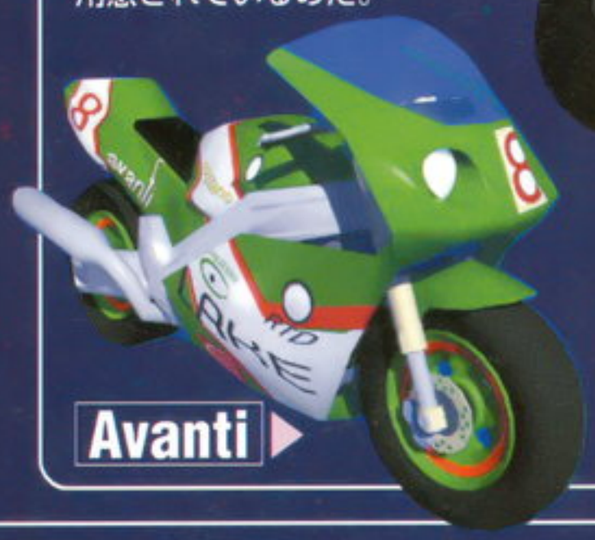
続々公開されるニューマシン

マシンには、それぞれトップスピード、アクセラレーション、ハンドリング、ブレーキングの4種類のパラメータがある。それらのバランスにより、さまざま性能の車種が用意されているのだ。

Fire Star

Tiger Shark

Avanti



Tiamoto Edge

トップスピードに自信あり

Night Storm

ナイトストーム

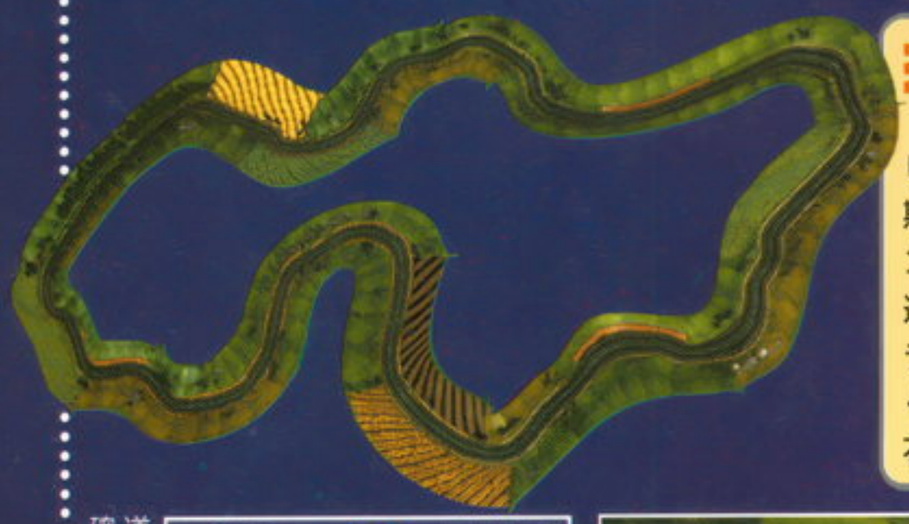
ティアモト・エッジよりも、さらにトップスピードが高められたマシン。しかし、ハンドリング性能がやや低めなので、タイトなコーナーの少ない、ハイスピードコース用のマシンといったところか。

Front

Rear

COURSE MAP

Tudor Hill



コース解説

夕暮れの風景が美しいコースだが、初期に選択走行できるコースの中では一番道幅が狭い。あまいライン取りでは、すぐにコースサイドの石垣にクラッシュだ。

道幅にゆとりがないので、確実なライン取りが必要だ。

雪と霧という自然の猛威がライダーに襲いかかる。視界の悪さが、激戦を演出するコース。

滑りやすいこのコースでは、オーバースピードは命取り。繊細なアクセルワークが必要だ。

コース解説

降雪と濃霧が視界を遮り、走行の妨げとなる過酷な環境のコース。息もつかせぬコーナーの連続が緊張を誘う。

Le Grand Blanc

おまたせ！やっとみんなに会えるよ！

待ちに待った「ぷよぷよ～ん」の発売日、3月4日まであと1週間。今週は初心者連鎖講座や上級者向けの企画を開催します。では、Let's チャレンジ！

ぷよぷよ～ん

今回から「ぷよぷよ」初心者に贈る初心者講座をスタート。毎回、初めての人に役立つ情報を数々に掲載していくので、これでぜひ勉強してくださいね。そして、ぷよ上級者向けには「100連鎖できまして？」と「激辛モード何分で解ける？」というアタックコンテストをドリマガ誌上で開催決定。かなり手応えのあるこれらのモードを極めて、ぷよマスターを目指せ！

完成度 100%	●セガ●'99年3月4日発売 ●5,800円●対戦型アクションパズル ●1～4人プレイ可能 ●ぷるぷるぱっく、VM対応

メーカーから一言

特技で連鎖が始まる時の攻撃力はキャラによって違います。使いにくいキャラも攻撃的に使うと実は強かったりしますので、ぷよらーを自負する人は見かけで判断せず、いろいろなキャラを使ってください。（コンパイル・西村）

〈ステージ紹介〉

STAGE ステージ 6 シックス ～のほほ～

カレー好きののほほの食べるカレーを物欲しそうに見るアルル。それを見て、商売を始めるところから、根っからの商人なところがうかがえる。しかし、らっきょう50Gって高いの？　安いの？

おなじみのカエル積みを使うのほほ。ここでたまに大連鎖が始まることも。

のほほ～ん スロット

ぷよのフィールドの全体をスロット、縦軸をリールと見立て、まさにスロットマシーンのように縦軸を回転させる技。カエル積みをしている人には有効な特技。しかし、スロットというだけあってかなり運が絡んでくるのはご愛敬かな？

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999

初心者のためのぷよぷよ講座

連鎖のしくみ

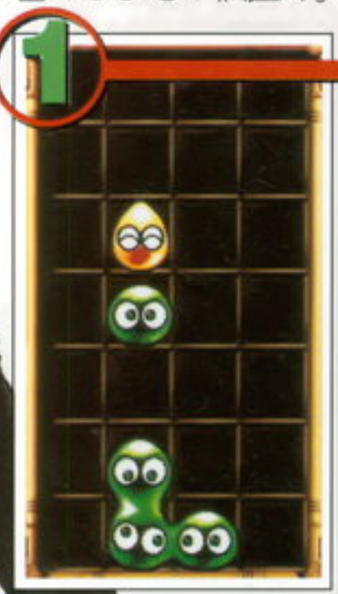
初心者がぷよぷよをプレイして最初に困るのが連鎖の組み方。一度はぷよぷよをプレイしたことのある人なら簡単でも、初めての人はちんぷんかんぷん。ここではそんな人のために基本的な連鎖の組み方を教えちゃう。連鎖のしくみを覚えてぷよにチャレンジしてみよう。

連鎖って？

カーくん：ぐっぐぅ。
アルル：何カーくん？　連鎖って何って？　連鎖ってね、1回ぷよを消しただけで、連続で3回、4回とどんどんぷよが消えていくことなんだ。ぷよをやるなら連鎖は覚えておかないとだめだよ。
カ：ぐっぐぅ。
ア：「ぷよぷよ〜ん」は特技があるから初心者には遊びやすくなっているけど、それだけじゃ勝てないんだよね。カーくん。
カ：ぐぅ。

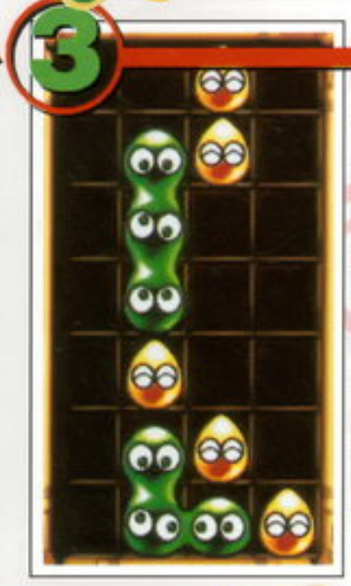
まずは基本を覚えよう

連鎖と聞くと難しそうに思えるけど、基本はすごく単純。同色のぷよをもう1つ置けば消える状態を作り、そのぷよのうえに違う色のぷよを1個置く。その後、その上に消そうとしている色のぷよを置いて、挟まれているぷよを消してみよう。すると見ごと連鎖してくれるぞ。詳しくは下の写真を参照してね。



まずは、もう1つでぷよが消える状態を作る。このまま緑ぷよを置けば緑ぷよが消えてくれる。だけど、連鎖にはならない。

そこで、わざと黄ぷよを下にしてぷよを置くのだ。そうすると、緑ぷよで黄色ぷよを挟んだ状態になる。そうしたら……。



その緑ぷよに挟まれている黄色ぷよを消すように、ぷよを積んでいこうとすると……、緑ぷよを消さないように注意しよう。

そして、黄色ぷよを消すことができたら緑ぷよが落下し、緑ぷよも消えてくれるぞ。これで、晴れて2連鎖のでき上がりだ!!

サタンさまのワンポイントアドバイス

サタンさま：このサタンが連鎖の作り方を上達させるポイントをお教えしよう。いきなりCPUやうまい人とやっても、どんどんおじゃまぷよが送られてきて練習にならないだろう。そこで、オススメなのがとこんなぞぷよモード。ちょっとしたノルマ（問題）も出て目標が持ちやすく、練習するにはもってこいだぞ。な、カーくん。
カーくん人形：……。
サ：ま、まあ、とにかく練習あるのみだな。

上級者は次のページで挑戦だ

STAGE ステージ 7 セブン ～セリリ～

カーくんを探して訪れたアルルにいきなり「私の体が目当てなの？」と言うあたりから、かなり人間不信になっている人魚のセリリ。世の中すべてがそんな悪い人ばかりじゃないのにね。たぶん。

自分の特技を生かして、実にうまい攻め方をしてくるのがこのセリリ。

みんな仲良くしてね

どのぷよともつながっていないぷよ（同じ色のぷよが隣接していない）を、フィールド上にある最も多いぷよの色に変えてしまうというセリリの特技。防御としての使い方は難しいけど、攻撃する時に上手く使えばとても強力な武器になる？

とことんぷよぷよ 100連鎖できまして？

理論上では最高で108もの連鎖ができる“とことんぷよぷよ”の『す～ぱ～ちびぷよ』モード。こんなモードがあるのにコンテストを開かないなんてもったいない。ということで、このモードでどれだけの連鎖ができるか、皆さんに競ってもらいます。優勝者にはプレゼントも用意してます。どれだけ連鎖できるかな？

108連鎖を完全な形で完成させるには、たった1つのぷよだって無駄にはできない。しかも画面外もうまく利用しなくてはいけないのだ。とにかくものすごく難しいぞ。

ルール

『す～ぱ～とこぷよ100連鎖アタック』のルールは、①最低80連鎖以上している（100連鎖していなくても構いません）。②積み上げる最初の段階からビデオに録ること（連鎖の瞬間からや、連鎖途中のビデオはだめ）。③連鎖が開始されるときのビデオの収録時間＆連鎖数をビデオのラベルに記入（例：14分28秒／70連鎖）。以上の項目を厳守してください。モードは自由。この中で最多連鎖数の人が優勝となります。

とことんなぞぷよ 激辛コース、何分で解ける？

12連鎖や24ぷよ同時消しと、難易度の高い問題を５問も解くことになる激辛コース。このコースをいったい何分で解けるかというのが目的。ちなみにディレクターの菅家さんは４分後半だとか。何分まで縮められるかな？　そうそう、どちらもビデオに収録して送ってください。

ポイントはできるだけゴミを出さずに問題をクリアすること。とはいってもやっぱり難しい。

このネームエントリー画面を必ずビデオに収めること。無いと失格になります。

ルール

『とことんなぞぷよ激辛コースタイムアタック』には３つの厳守項目があります。①ネームエントリー画面まで収録すること。②ステージスタートから収録すること。③一番番よいタイムの収録時間をビデオのラベルに記入すること(7分10秒から／クリアタイム3分29秒)。この中で一番タイムがよかった人が勝者です。

あて先

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
『ぷよぷよ～んアタックコンテスト』
各係まで（締め切りは3月末日）。

STAGE 8 エイト ステージ ～すけとうだら～

今日も熱いすけとうだら。セリリとデートの約束をしていたみたいだけど、セリリにはまったくその気なし？　しかもそのセリリにトドメとも取れるセリフを言われるはで踏んだり蹴ったり……。

振られた腹いせにアルルに突っかかってくるすけとうだら。

フィーニッシュ

フィールド上にある一番数の多いぷよの色を２番目に多いぷよの色に変えてしまうすけとうだらの特技。これは攻撃にも防御にも使える万能型の特技だ。ただし、攻撃として使うにはちょっとした工夫が必要だけどね。防御としても運が絡む？

発売記念集中連載

ぷよぷよ～ん

ぷよぷよ～ん ぱらだいす

第4回

「ぷよぷよ～ん」ファンのための『ぷよぷよ～んぱらだいす』、略してぷよぱら。ソフト発売まであと1週間、パワーアップしてお送りします。新コーナーも始まるよ。

3月4日の発売まで秒読みを開始した「ぷよぷよ～ん」。待ちきれない人もいるかと思うけど、もう少しの辛抱だね。ぷよぱらはソフトが発売されても続けていくから、これからもどんどんはがきを送ってね。そして次回は「ぷよぷよ～ん」の発売を記念して、ぷよぱらもスペシャル版で掲載、ハガキの掲載も2倍以上。期待して待っててね。

イラストコーナー

毎日のように送られてくるイラストのハガキどうもありがとう。すべて掲載したいけれど、そうもいかないのが辛いところ。ただ、送られてきたハガキは次回の拡大版でできるだけ紹介しちゃうぞ。今まで掲載されてない人も掲載されるチャンスかも？

静岡県／皇牙　芒さん

毎回毎回、良いことがないサタンさまにも報われる日が来る、のかな？

京都府／水無月　真琴

切っても切れないこの2人。カレーとらっきょうみたいなもの？　え、ちがう？

栃木県／さくらさん

お茶好きのスケルトンーTのお茶漬けは。これはかなり良いダシが取れそうですね。

新コーナー!!

●次、ぷよぷよ語（ご）だろ。
埼玉県　二宮裕志

○これまた気の早い話ですねー。まだ「4」が出てないって言うのに…

次のぷよぷよの名前勝手に大予想!!

…。しかし、これ面白いかも。みんなはいったいどんな名前考えてるのかな？　ちなみに私は「ぷよぷよGO！」で主題歌とCMは郷ひろみが担当……なんて勝手に想像してみたり。ってな感じで、「ぷよぷよ」の次回作の名前を勝手に大募集しちゃいます。こんなことしていいのかな？

もう1つのぷよぷよ～ん チコの日記

毎週更新 Chico's Diary その4

新キャラクター“チコ”が送る「ぷよぷよ～ん」を違う視点から見た、ちょっとほのぼのするサイドストーリー。それが「チコの日記」です。

新しい友達

今日はかわいいお友達、ううん、素敵な家族ができた記念すべき日だった。
トドリの木の実のようにきれいな黄色い体に、ちっちゃい角と翼をつけたドラゴンさんだ。
ドラゴンは決して想像上の生き物じゃあないけど、どこにでもいるっていうわけでもない。遠い空の上や険しい山奥、深い海の底など、普段は決して人目につかないようなところに住んでいるの。まあこれは全部おばあさまの受け売りなんだけどね。
体は私なんかよりもずっと大きいんだけど、ドラゴンの世界でいったらまだまだ子供なんだろう。背中についている翼もちっちゃいし、本当に飛べるのかしらって思うくらい。
私がドラゴンさんに会ったのはいつも遊んでいる森の外れ。初めて見たドラゴンにもびっくりしたけど、もっと驚いたのはドラゴンさんの見つめる先……空に大きな島みたいなものが浮かんでたこと。
ドラゴンさんの大きな青い目が何となく泣いてるように見えて、私ピンときたの。ドラゴンさんは、きっとあそこからやって来て帰れなくなったんだろうなって。子供のドラゴンの翼じゃあそこまでは帰れないんだろうな。だから私、ウチにおいでよって言ったの。あなたがあそこまで飛べるようになるまで。

TEXT：かむきひ（KAMKIE）
CG ILLUSTRATION：戸部淑&なみへい
（TOBE SUNAHO & NAMIHEI）

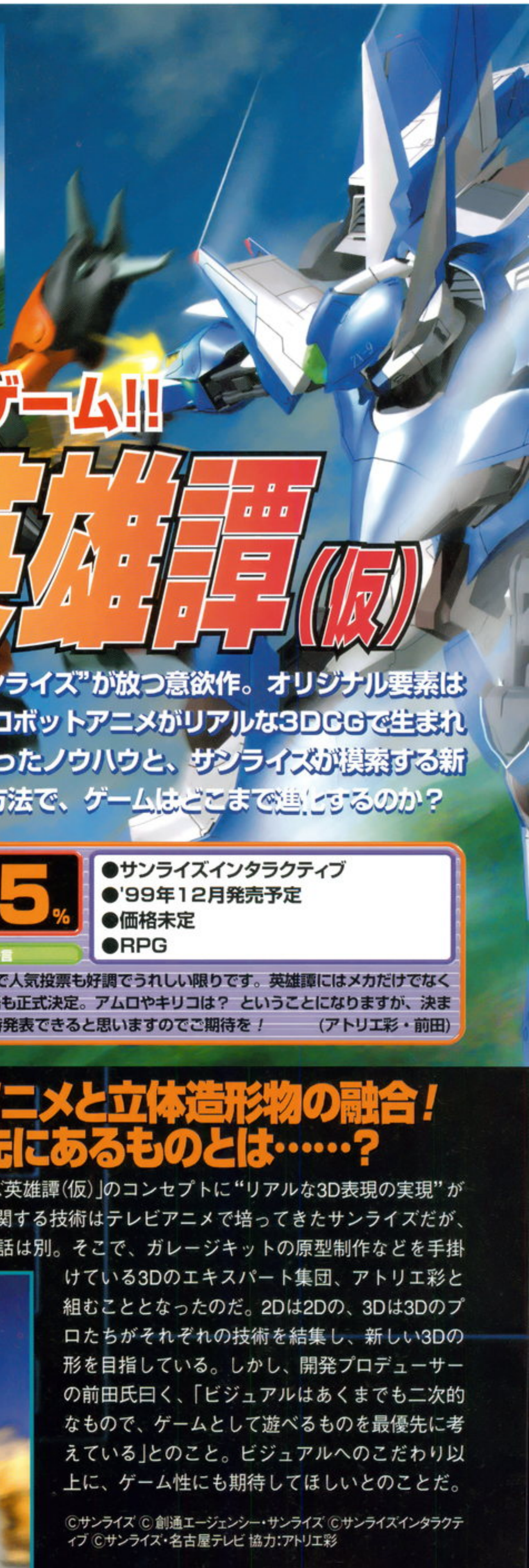
おはがき大募集

ぷよぱらでは、読者からのイラストや文字ネタを随時大募集中です。内容はぷよに関することなら何でもOK。CGなどはフロッピーによる投稿も受け付けます。さらに前回募集した“ぷよぱら美少女（美男子）コンテスト”の投票も行っています。好きなキャラを3名まで書いて送ってください。通常は1ポイントで、イラストの場合は3ポイント加算されます。どんどん送って好きなキャラを1番にしましょう。

掲載者の中で1名に開発者直描き下ろし色紙など、ぷよぷよ～んグッズをプレゼント。これはメインイラスト担当の単気筒氏の色紙。

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㈱ ドリームキャストマガジン編集部
「ぷよぷよ～んぱらだいす」係



サンライズロボットの集大成的ゲーム!!

サンライズ英雄譚(仮)

本作はアニメ業界の雄"サンライズ"が放つ意欲作。オリジナル要素はもちろん、世に送り出したロボットアニメがリアルな3DCGで生まれ変わる。テレビアニメで培ったノウハウと、サンライズが模索する新しい表現方法で、ゲームはどこまで進化するのか?

『勇者王ガオガイガー』
(1997年2月より放送)

最強の勇者王 ガオガイガー

『勇者』シリーズ第8弾。全編にわたるCG使用や独特の演出が放送開始当時より話題に。『装甲騎兵ボトムズ』の高橋良輔がプロデューサーとして参加している。詳しくは「サンライズ英雄譚(仮)CHRONICLE」で。

『装甲騎兵ボトムズ』
(1983年4月より放送)

X・ATH-02 ストライクドック

汎銀河結社マーティアルの一分派である秘密結社が、独自に開発したパーフェクトソルジャー(PS)専用高性能汎用機。パイロットは2人目のPS、イプシロン。全高4.5メートルの大型アーマードトルーパー(AT)。

完成度 25%

- ●サンライズインタラクティブ
- ●'99年12月発売予定
- ●価格未定
- ●RPG

メーカーから一言

おかげさまで人気投票も好調でうれしい限りです。英雄譚にはメカだけでなくキャラの登場も正式決定。アムロやキリコは? ということになりますが、決まりしだい随時発表できると思いますのでご期待を! (アトリエ彩・前田)

2Dアニメと立体造形物の融合! その先にあるものとは……?

「サンライズ英雄譚(仮)」のコンセプトに"リアルな3D表現の実現"がある。2Dに関する技術はテレビアニメで培ってきたサンライズだが、3Dとなると話は別。そこで、ガレージキットの原型制作などを手掛けている3Dのエキスパート集団、アトリエ彩と組むこととなったのだ。2Dは2Dの、3Dは3Dのプロたちがそれぞれの技術を結集し、新しい3Dの形を目指している。しかし、開発プロデューサーの前田氏曰く、「ビジュアルはあくまでも二次的なもので、ゲームとして遊べるものを最優先に考えている」とのこと。ビジュアルへのこだわり以上に、ゲーム性にも期待してほしいとのことだ。

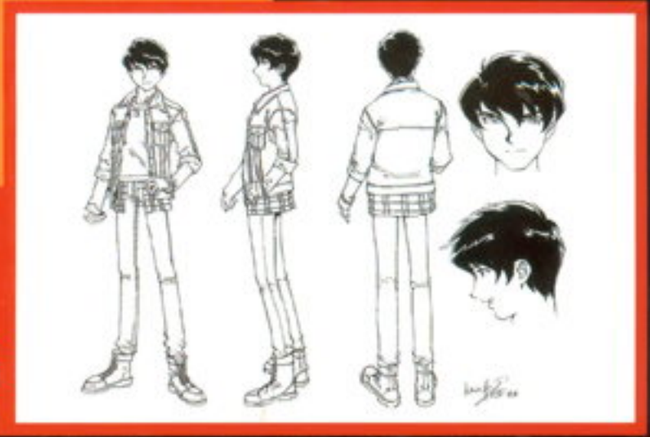
©サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ ©サンライズインタラクティブ ©サンライズ・名古屋テレビ 協力:アトリエ彩

ハイクオリティなCGで表現されたリアルロボット

オリジナル・メカFT(フライングトルーパー)大解剖

サンライズ・ロボットとともに登場するオリジナル・メカが、FTと呼ばれるロボットだ。ここに挙げた写真は、FTの各パーツを拡大したものだ。細かいディテールの数々は、立体物からCGを作成している、本作ならではである。

FTに登場する主人公は、以下で紹介する少年、カンジ・アカツキ。他に、物語の鍵を握るヒロイン、ルンという少女も登場する予定。さらに物語の舞台になるのは、クラウド状の雲のようなものに覆われた巨大惑星らしい。



FT(フライングトルーパー)を操る主人公は17歳の少年、カンジ・アカツキ

父譲りのGT(グランドトルーパー)の腕を買われ、FTのテストパイロットをしている少年。信念を貫き通す強い心を持つ熱血漢だ。直感的な判断の力に優れている。妹に頭が上がらないらしい。

参加ユニットも続々と決定! 気になるゲームシステムは?

ゲーム内容は、どうやらRPG的なものになるらしい。サンライズアニメのロボットが、それぞれの世界を飛び回り、アニメでは実現不可能だった主役メカ同士の戦闘も繰り広げられるようだ。また、ゲームに採用された作品は、これまでに発表された『機動戦士ガンダム』『装甲騎兵ボトムズ』『聖戦士ダンバイン』に、今回新たに『勇者王ガオガイガー』がプラスされた。もちろんこの他にも、過去の作品がゲーム用に描き起こされて登場する予定。アニメ制作会社が直接手がけている作品だけに、ファンの期待を裏切らないラインナップになるだろう。

現在、登場が決定しているサンライズアニメのロボットたち

『機動戦士ガンダム』

『機動戦士ガンダム』から発表があったのは、RX-78-2ガンダム。アムロ=レイによって操縦された地球連邦軍の新型モビルスーツ。'79年度作品。

『装甲騎兵ボトムズ』

『装甲騎兵ボトムズ』は、スコープドッグとストライクドックの2機。OVAシリーズが豊富な作品だけに、そちらからの採用も期待したい。'83年度作品。

『聖戦士ダンバイン』

『聖戦士ダンバイン』からは、現在ドラムロの登場が決まっている。これは主役メカではない。当然、ダンバインの登場もあるはず? '83年度作品。

サンライズ英雄譚(仮) CHRONICLE

サンライズ系ロボットをリアルCGで紹介

VOL.04 SUNRISE ROBOT OF CG WORLD

『勇者王ガオガイガー』

ガオガイガー

地球防衛勇者隊ＧＧＧが開発したスーパーメカノイド。それが“ガオガイガー”だ！

コアになるのは、凱とギャレオンがフュージョンした“ガイガー”。肩にあるのが“ライナーガオー”だ。

後ろ姿。背中にある大きなウイングが“ステルスガオー”で、脚に変形しているのが“ドリルガオー”だ。

DATA

【TV】『勇者王ガオガイガー』

名　称：ガオガイガー
全　長：31.5m
重　量：630t
必殺技：ヘルアンドヘブン
備　考：ガオーマシンとは、戦闘機タイプのステルスガオーと列車タイプのライナーガオー、そして戦車タイプのドリルガオーの3体のこと。異文明テクノロジーの結晶“Ｇストーン”を動力源としている。

解説

'97年2月よりテレビ朝日系で放送されたテレビアニメ「勇者王ガオガイガー」は、勇者シリーズの8作目。ガオガイガーは、謎の宇宙ライオン・ギャレオンからもたらされた情報をもとに、地球人によって作られたスーパーメカノイドだ。宇宙からやって来た侵略者ゾンダリアンに対抗すべくサイボーグとなった獅子王凱（ガイ）をコアに、ギャレオンと3体のガオーマシンが“ファイナルフュージョン”することで完成する。

細部までこだわる着色が施されたガオガイガーの模型。写真とCGとを見比べてみよう！

ディレクターズ サンライズ英雄譚（仮）ノート

今回のCGモデリングの元となったのは、模型誌でも紹介されているフル可動モデルです。スーパーとも取れるロボですが、英雄譚の中ではリアルとして表現することになりましたのでよろしくお願いします。（アトリエ彩・前田）

公式サイト開設！　人気投票も実施中!!　http://www.atsai.co.jp/~sun/

※「地球防衛勇者隊ＧＧＧ」とは、ギャレオンの警告によって日本政府が組織した秘密防衛組織。ちなみに長官は、大河幸太郎という。

©サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ
©サンライズインタラクティブ ©サンライズ・名古屋テレビ 協力：アトリエ彩

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE

徹底攻略で極める！

セガラリー2 P146

SONIC ADVENTURE P150

ポップンミュージック P156

神機世界Evolution P158

戦国 TURB P162

© 1998 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

セガラリー2

●セガ●発売中(1月28日発売)●5,800円●レースゲーム●対戦プレイ可能●通信対戦可能●レーシングコントローラ対応

マシンセッティングの進め方を考える

まずは不満箇所をみつけることが大事

できることが前作から大幅に増えた「セガラリー2」(以下ラリー2)のカーセッティング。セッティングは10イヤーチャンピオンシップモードを攻略する上では不可欠になってくる。とはいえ、何をどう変えていけばいいのかわからない人も多いと思うので、ここではセッティングの進め方を考えてみたい。これはあくまで一例なので、必ずしもこうしろ、というわけではないので念のため。

まずノーマル状態でドライブしてみて、不満な箇所を見つけることから始めよう。アンダーステアが強いとか、マシン挙動が不安定になりがちとか、なんでもいいが、多くの場合はステア特性が問題になってくる。となれば、まずは足回りからセットしていくのが基本。サスペンションの前後バランスを見直して、トライ&エラーで煮詰めていく。なお、サスセッティングはマシン挙動がわかりやすいターマックコースで行うといい。足回りさえ決まれば、あとは時間の問題。ステアリングその他を同様に試していこう。なお、ギア比は必要に迫られない以上は、大きく変える必要はない。

ノーセッティング状態ではクリアできなかったステージも、セッティングしたマシンで走ったら楽にクリアできることもある。それはマシンが速くなったわけではなく、ドライバーの思い通りにマシンを操れるようになったからだ。

1 ノーマル状態で試乗

とにかく、まずはノーマルでドライブしてみること。中にはノーマルでも非常に乗りやすいマシンもある。ここで自分に合わないところを探そう。

ノーマル状態のマシン特性を知らずしてセッティングはできないのだ。

2 サスペンションセッティング

マシン特性に大きく影響するのがサスペンションセッティング。まずはここをいかにセッティングするかが課題だ。やり方は過去の本誌を参考に。

サスペンションはフロントとリアのバランスが命。じっくりと試してみよう。

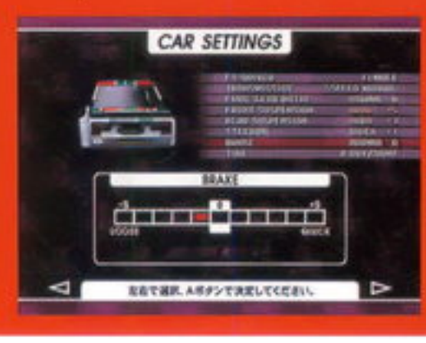
3 ステアリングレスポンス調整

足回りが決まったら、ステアリングのレスポンスを調整。ここまでのサスペンションとステアリングでマシン特性の8割が決定されると思っていい。

クイックにするか、ルーズにするか、それだけで操作性はかなり変わってくる。

4 その他のセッティング

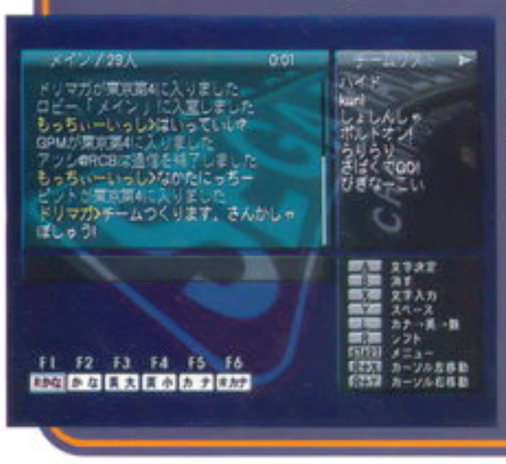
その他のセッティングは本当に好み。タイヤはコースによって変えるとして、ブレーキやギア比はそれほど重要ではない。突き詰めたい人は試してみよう。



残りの項目がマシン特性に与える影響は少ないが、試してみるのも面白い。

SEGA RALLY2 NETWORK CLUB Vol.0

家庭用ゲームマシンとしては初めての本格的なネットワーク対戦を実現した「ラリー2」。発売直後から非常に盛り上がっているこの「ネットワークバトル」だが、本誌ではネットワークバトルを楽しむ者同士の交流の場として、「セガラリー2・ネットワーククラブ」を開設。ネットワークバトルに関する様々な問題点や、仲間、対戦相手の募集、レースの告知等、使い方は自由。とにかくネットワークバトルに関することなら何でもOKなので、ハガキかEメールで送ってほしい。みんなでネットワークバトルをどんどん盛り上げていこう!



新しい遊び方の提案といえるネットワーク対戦。今後の盛り上がりに期待

ネットワーク対戦に関するご意見、ご要望、その他大募集!!

EX.1 ネットワーク対戦、サーバに関する質問

例えば「サーバの仕組みはどうなってるの?」とか、「他にどんな機能があるの?」等のサーバに関する質問や、単純にネットワークそのものに関する質問等、わからないことなら何でもOK。責任を持ってセガに聞いてくるぞ。

EX.2 マナーに関する意見、感想

お互いの顔が見えず、なおかつ匿名という環境という以上、どうしても出てくるのがマナーの問題。可能性があるメディアだけに、本誌でもマナー問題については徹底して考えていきたい。マナーに関するご意見もどんどん送ってほしい。

EX.3 大会(レース)告知 etc.

「○月×日、○時より×番サーバで大会を行います。レギュレーションは〜」といった大会告知も募集中。ただ、本誌に掲載されるまでのタイムラグ(3週間前後)を考慮する必要があるので注意。告知の場合は日時等を確実に明記のこと。

あて先は ハガキ 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) ドリームキャストマガジン編集部「セガラリー2 ネットワーククラブ」係
Eメール dreamc@softbank.co.jp (件名を明記のこと) まで!

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999

マシンセッティングガイド Vol.1

あくまで一例として、今回からマシンセッティング例を紹介していく。ぜひ参考にしてほしい。

TOYOTA COROLLA WRC

トヨタ・カローラWRC

流れ始めてからのアンダーステア対策がカギ

ノーマル状態でのステアリングレスポンスが良く、ドリフトへ持ち込むのも楽だが、タイヤの限界を超えてからアウトへ膨らみやすいのが欠点。特にグラベルやスノーでその傾向が強く、確実にノーズをインに向けておかないとドリフトさせてもアンダーステアが出てしまう。また、安定性という意味でも少々難アリだったため、まずはサスペンションを硬めに設定。試行錯誤の挙げ句、フロント＋5、リア＋3に落ち着いたが、ターマック、スノーでは非常に安定かつレスポンスも良いが、グラベルでの挙動が少々ナーバスなのが弱点。その場合は、フロントを＋4にするか、あるいは全体的にもう1段階柔らかめにしたり、逆にフロントを＋4、リアを＋5等にしてアンダーステア傾向にするといい。単純にドライバーの好みでステアリングを＋1にしているが、それをマイナス寄りにするのも手だ。また、ギア比は、6速ミッションを選択できるということで、少し高速寄りに振ってみた。ギアの段数が多いということは、それだけ加速が優れているということなので、これくらい高速寄りに設定してもなんら問題ないはず。ブレーキはノーセッティングだが、これも好みで設定していい。アイル等のターマックコースでは、ノーマルに比べてかなり乗りやすくなっているはずだ。

全体的にクイックな操作特性のカローラ。それだけにビギナーには少々扱いにくいところもある。

MACHINE SPEC

- LENGTH×WIDTH：4100×1770mm
- WHEELBASE：2465mm
- WEIGHT：1230kg
- ENGINE：INLINE4 DOHC16V 1972.3cc＋TURBO
- DRIVE：4WD
- MAXPOWER：299PS/5700rpm
- MAX TORQUE：25kgm/4000rpm

セッティング例

項目	セット値	コメント
TRANSMISSION	6MT	ミッションは6速MTをセレクト。段数は多ければ多いほど有利なので、できれば6速を選ぼう。
GEAR RATIO	＋2	加速性能に優れているため、少し高速寄りに設定。コースによってはもっと振ってもいい。
SUSPENSION(F)	＋5	フロントの応答性を上げるには、硬めにするのがいちばん。最終的に＋5に設定。
SUSPENSION(R)	＋3	オーバーステア寄りにするため、フロントより少し柔らかめの＋3。もう少し硬くてもOKだ。
STEERING	＋1	レスポンスは若干早めが好きなので＋1。ここは0でもそれほど問題はないだろう。
BRAKE	0	ノーマルでも十分なので設定せず。アナログでブレーキを操作する場合は0でも問題ない。

セッティングのポイント

全体的にはフロントの応答性の向上、流れ始めてからの安定性の向上をメインにセッティング。若干オーバーステア傾向なので、扱いにくい部分もあるが、慣れるとタイムは出しやすいはず。グラベルで若干不安定になるのが弱点。

FORD ESCORT WRC

フォード・エスコートWRC

ノーマルでも戦闘力は十分

エスコートはノーマル状態でも非常に高いポテンシャルを秘めており、一言で言って実にコントローラブル。コーナーでの安定性も高く、ステアリングを切れば切っただけ曲がり、リアの流れ方も実にスムースで、カローラほどナーバスな挙動は示さない。そのため、セッティングはあまり大きく変更する必要はないと言える。まずサスペンションだが、ノーマルでも十分ではあるが、カローラほどではないにせよ、流れ出してから若干アウトへ膨らんでしまいがちだったので、ノーマルから少し硬めの＋1に設定。フロントとリアが同じ硬さではフロントの入りがイマイチだったため、フロントは少し硬めの＋2。ターマックでは非常に安定かつコントローラブルだが、グラベルでは少しリアが不安定になることがあるので、その場合はリアを＋2にするか、フロントと＋1にするかして、フロントとリアを同じバランスにするといい。ギア比はカローラと同じ理由で、ミッションが6段あるため＋2。それ以外はまったくのノーマルだ。

ちなみにエスコートに限った話ではないが、「ラリー2」に出てくるマシンのギアボックスは、3速以上がかなりクロスしているため、少々ファイナルを高速寄りにしても立ち上がりで決定的な差がつくということはない。

マイルドな操作性でビギナーでも扱いやすいエスコート。それだけにセッティングは僅かですむ。

MACHINE SPEC

- LENGTH×WIDTH：4211×1770mm
- WHEELBASE：2550mm
- WEIGHT：1230kg
- ENGINE：INLINE4 DOHC16V 1997cc＋TURBO
- DRIVE：4WD
- MAXPOWER：300PS/6250rpm
- MAX TORQUE：40kgm/5000rpm

セッティング例

項目	セット値	コメント
TRANSMISSION	6MT	やはり4速よりは6速のほうが絶対有利。MTが使えないなら6ATをセレクトしよう。
GEAR RATIO	＋2	カローラと同じく、6速ミッションをセレクトしたので少し高速寄りに設定してみた。
SUSPENSION(F)	＋2	ノーマルのバランスを崩さない程度に硬めに設定。試行錯誤の結果、結局＋2に落ち着いた。
SUSPENSION(R)	＋1	フロントのバランスを考えて、弱オーバーステアにするため＋1。＋2か0でもいいかも。
STEERING	0	最初は＋1にしていたが、0でもまったく問題なかったので0。ノーマルと同じ状態だ。
BRAKE	0	ブレーキもノーマル状態。ここは滅多なことがない限り設定しなくても大丈夫だろう。

セッティングのポイント

最初はノーマルでも問題ないと感じたが、ノーマルゆえに問題になってくる流れ始めてからの安定性の向上がセッティングのメイン。もっと流れる量を小さくしたいならサスペンションをさらに硬めにしていくといい。

「10YEAR CHAMPIONSHIP」

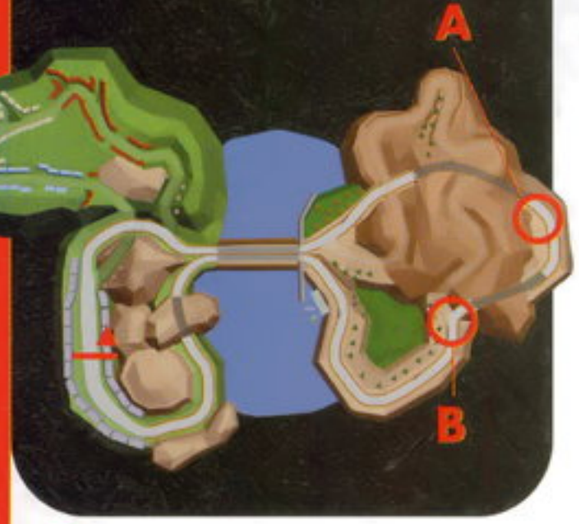
いよいよ10イヤーも大詰め。難易度はかなり上がってくるのでミスしないように走ろう。

8th YEAR

なんと4レース、すべて雨という変わった年。タイヤチョイスは楽だが、ウェットコンディションだけにマシンコントロールは難しくなる。気を引き締めて臨もう。

この年に獲得できるのは
プジョー205ターボ16

#1 ISLE-SS1



いかにアクセルを開けて走れるか

雨のアイルSS1。コースレイアウトは単純だが、路面が滑りやすいので、ドリフトに入ってからアウトに膨らまないように注意すること。基本的にはドライ時と攻略法は大差ないが、やはりA地点&B地点ではアンダーステアが出やすいのでパーシャルを駆使して走ることになるだろう。とはいえ、コースの80%は全開だと思っていい。いかにアクセルを開けて走ることができるかが勝負だ。目標タイムは53秒前後、順位は12位まで上げるが、タイムはアバルト使用時のものなので、4WD車はもっと速く走れるはずだ。

COURSE CONDITION
●ROAD SURFACE
Tarmac：85%
Gravel：15%
●ENVIRONMENT
Rain：80%
Visibility：Bad
Time：Day
Temp：15℃（59F）

ポイントA
この右コーナーはできるだけインを差して出口でアウトに膨らまないようにすること。

ポイントB
トンネル出口はミスしやすい。最初の左コーナーで確実にインを突くようにしよう。

オススメタイヤ
●WET

#2 MOUNTAIN-SS2

タイヤチョイスがカギか!?

同じく雨のマウンテンSS2。グラベルとターマック、両方あるためタイヤチョイスが難しいが、DAMP/WETあたりを使えば間違いないだろう。ここでも滑りやすく、アンダーステアが強くなるので、アクセルワークは慎重に。中でも2つのヘアピンが難しくなるので、ミスしないように。特にA地点等の普段はなんでもないコーナーも全開で進入するのは危険。入口で若干アクセルを緩めてやると安全だ。ここでの目標タイムは1分7秒前後。順位は8位まで上げよう。ここはタイムよりも順位優先だ。

COURSE CONDITION
●ROAD SURFACE
Tarmac：60%
Gravel：40%
●ENVIRONMENT
Rain：85%
Visibility：Bad
Time：Day
Temp：12℃（53F）

ポイントA
全開ではなく、パーシャルスロットルでコーナーへ進入したほうが雨では絶対に安全だ。

ポイントB
ヘアピンもドライ時よりも若干早めにアプローチを開始する。攻めよりも守りの走りだ。

オススメタイヤ
●DAMP/WET1
●DAMP/WET2

#3 SONWY-SS2

最悪の視界をどう克服するか

コースそのものは難しくないが、夜なので遠くがまったく見ない。そのため、コースを熟知してないと操作が遅れてしまい、まともに走れないので注意。自信がないようなら、タイムアタック等でコースを覚えてからにしたほうがいい。特に前半A地点のS字が厄介だ。リズムを乱すと路肩に乗り上げてしまうので、操作タイミングを乱さないようにしよう。B地点ヘアピンはナビがアプローチの目印になる。アイコンが消えた直後あたりでアプローチを開始しよう。目標タイムは53秒。順位は4位まで上げる。

COURSE CONDITION
●ROAD SURFACE
Tarmac：12%
Snow：80%
Ice：8%
●ENVIRONMENT
Rain：100%
Visibility：Bad
Time：Night
Temp：−6℃（21F）

ポイントA
基本的には全開でOKだが、遠くが見えないのでかなりリスキー。慎重にクリアしていこう。

ポイントB
ナビアイコンを目印にアプローチすれば、操作の遅れも最小限にとどめることができる。

オススメタイヤ
●SNOW

#4 DESERT-SS3

落とすところは落として走る

非常に滑りやすい雨のデザートSS3。全開でいけるところとパーシャルを使うところ、半々くらいと考えていい。雨ゆえに視界も悪いので特に注意しよう。まず難しいのがA地点のようなタイトコーナーだが、ここは2速あたりまで落として極力安全にクリアすること。ヘタに突っ込むとアンダーステアの餌食だ。B地点はコース幅が広いために走りにくいが、なるべく直進するように走ると効率がいい。アクセルは全開でOKだ。ここでの目標タイムは1分21秒前後。そのくらいで走れないと1位になるのは難しい。

COURSE CONDITION
●ROAD SURFACE
Gravel:100%
●ENVIRONMENT
Rain：65%
Visibility：Bad
Time：Day
Temp：19℃（66F）

ポイントA
ブレーキでフロントに荷重をうまく移動させてアプローチ。そして素早く脱出する。

ポイントB
直進して最短距離を走ろう。途中、大きなギャップがあるが、かまわず直進。

オススメタイヤ
●SOFT/WET GRAVEL
●DRY/DAMP WET

ワンポイントアドバイス

9th YEAR

いよいよ9年目。8年目をクリアできる腕があるなら9年目はそれほど苦労しないはずだ。10年クリアまであと2年。もう一息、頑張ってほしい。

この年に獲得できるのは
アルピーヌ・ルノーA110

#1 DESERT-SS1

11位まで順位を上げよう

夕方のデザートSS1。夕方ゆえに若干視界が悪い以外は、アーケードモードとまったく同じ。つまり、ほぼすべてのマシンで全開走行できるということだ。このコースはA地点のようにイン側の芝エリアをいかに有効に使ってライン取りできるかが勝負。芝のエリアは積極的に使うようにしよう。またB地点はブラインドコーナーで出口がまったく見えないので操作が遅れがち。ナビアイコンが消えると同時くらいでアプローチを開始しよう。ここでの目標タイムは57～58秒。順位は11位までポジションアップさせる。

COURSE CONDITION
- ●ROAD SURFACE
- Tarmac：7%
- Gravel：90%
- Mud：3%
- ●ENVIRONMENT
- Rain：0%
- Visibility：Normal
- Time：Evening
- Temp：25℃（77F）

オススメタイヤ
- ●COMPACTED GRAVEL
- ●DRY/DAMP WET

ポイントA
芝のエリアを有効に使って、できるだけインを突くことがこのコースでの大きなポイント。

ポイントB
岩に接触するつもりで思い切って切り込むのがコツ。もちろんアクセルは全開だ。

#2 SNOWY-SS2

ターマック部分をどう攻めるか

スノーウィーコースだが、積雪量が少なく、大部分がターマック。そのため、タイヤチョイスにはかなりの幅が出てくる。ASPHALT SNOWY/FROZENがオススメだが、ターマック用のDRY/DAMPにするのも手だろう。しかし、コース途中には凍結した場所がいくつかあり、スリッピィになっているので注意が必要だ。また、前半のS字コーナー群がターマックになっているため、雪路と同じ感覚で走行するとミスしやすいので注意しよう。ここでの目標タイムは51秒前後、順位は7位まで上げよう。

COURSE CONDITION
- ●ROAD SURFACE
- Tarmac：70%
- Snow：30%
- ●ENVIRONMENT
- Rain：0%
- Visibility：Good
- Time：Mornig
- Temp：5℃（41F）

オススメタイヤ
- ●ASPHALT SNOWY/FROZEN
- ●DRY/DAMP

ポイントA
ターマックはスノーよりもテールを流しにくい。アンダーステアを出さないように注意。

ポイントB
また、このように同じターマックでも凍結している箇所があるので気をつけること。

#3 MOUNTAIN-SS3

濃霧に惑わされるな！

Rain39%となっているが、決して雨が降っているのではなく、霧がかかっているだけ。そのため、タイヤはレインタイヤを選ぶ必要はないだろう。このコースで特に注意したいのは視界の悪さからくる操作の遅れ。A地点等のタイトコーナーでは特に遅れがちになるので注意しよう。また、路面が若干湿っているので、B地点のようにパーシャルを必要とするコーナーでは、オーバースピードで進入しないように。ここでの目標タイムは1分10秒。順位は一気に3位までポジションアップさせよう。

COURSE CONDITION
- ●ROAD SURFACE
- Tarmac：50%
- Gravel：50%
- ●ENVIRONMENT
- Rain：39%
- Visibility：Bad
- Time：Morning
- Temp：8℃（46F）

オススメタイヤ
- ●DAMP/WET2
- ●DRY/DAMP WET

ポイントA
霧のためコーナーの位置を確認しづらい。アプローチタイミングが遅れないように！

ポイントB
路面が湿っているため、アウトへ膨らみやすい。タイトコーナーではオーバースピードに注意。

#4 MUDDY-SS3

いよいよ最後の難関

雨のマディコースは以前にも出てきたので注意点はもうおわかりだろう。とにかく滑りやすく、特にこのSS3はコースが複雑なので、一言で難しい。A地点のようなタイトコーナーでは、2速ないしは1速あたりまで落とし、安全にクリアすることが何より大切だ。またB地点等のような複合コーナーも多いため、パーシャルやブレーキングによる荷重移動も重要。とにかく総合的なマシンコントロールが要求される。ここでの目標タイムは1分30秒前後。ただ、もう少し遅くても1位になることは可能だ。

COURSE CONDITION
- ●ROAD SURFACE
- Tarmac：7%
- Gravel：23%
- Mud：70%
- ●ENVIRONMENT
- Rain：80%
- Visibility：Bad
- Time：Day
- Temp：28℃（82F）

オススメタイヤ
- ●SOFT/WET GRAVEL

ポイントA
タイトコーナーでは、十分車速を落としてアプローチし、早めに立ち上がる。

ポイントB
このコースはパーシャルを駆使しないと満足に走れない。荷重移動もしかりだ。

ソニックアドベンチャー

●セガ●発売中（'98年12月23日発売）●5,800円●アクションゲーム●VM,通信対応

ソニックアドベンチャー攻略編

神秘の森へ……

これまで入ることのできなかったミスティックルーインの奥地に存在する幻のピラミッドの中には、巨大な空間が広がっていた……。物語はすでに終盤。遙かなる過去に起こった1つの事件と、カオスエメラルドの秘密を結びつける物語が、少しずつ明らかになっていく。ピラミッドの謎を解け！

ピラミッドの中に広がる「ロストワールド」の最深部には、謎の壁画が残されていた。すべてを破壊してしまうという魔物が今、復活しようとしている。急げソニック！

ミスティックルーインの池のそばのトロッコが秘境への入り口だ。暗いトンネルを抜けるとそこには緑の森が広がり、その向こうに巨大なピラミッドが顔を覗かせる。

ADVENTURE MODE

ソニックたちに追いつめられたエッグマンは、エッグキャリアを放棄し、ミスティックルーインの基地へと逃げ去る。主を失った要塞はそのまま海へ落ちてしまう。

SONIC ソニック

ピラミッドの入り口が開く！

カオスを倒し、エッグマンを追ってミスティックルーインに来たソニック。そこにあの光が現れて……。

LOST WORLD ロストワールド

轟音を立てて開くピラミッドの入り口。そしてソニックを誘うように、光の球がピラミッドの中へと入っていく。そこには古代文明がまったくそのままの形で残されていた。古代人の知恵に挑戦だ。

TALES テイルス

エッグキャリアを脱出！

ソニックについてエッグキャリアをクリアしたテイルスは、そこで待ち受けるガンマと相対する。

VS E-102"γ"

ここではテイルスがガンマを倒さなくてはならない。シッポ回転アタックを使えば、バトルはそれほど難しくないだろう。うまく倒すことができたら、エミーとともに要塞を脱出、再び単独での行動となるぞ。

KNUCKLES ナックルズ

遺跡に散ったエメラルド

残り少しとなったマスターエメラルドのかけらを探して、ミスティックルーインのジャングルへ進む。

LOST WORLD ロストワールド

ナックルズが来る時点では、まだピラミッドの入り口は開いていない。ジャングルの中に落ちているカギとなる2つの石像を探さなければいけない。壁登りを駆使して、とにかく広い内部を飛び回れ！

E-102 "γ" ガンマ

次の仲間はE-104 "ε"

ロボットたちの生体エネルギーとされている動物を救うために、主であるエッグマンを捨て、ひとり動き始めたガンマ。次の仲間E-104 "ε（イプシロン）" が待つ、レッドマウンテンへと挑む。

アイテムゲット！

レッドマウンテンに行く前に、駅の下にあるイカダを使ってエッグキャリアに行き、武器庫の反対側にある扉に入ってみよう。部屋いっぱいに張っていた水が抜け、その下にあるガンマのレベルアップアイテム「参式レーザー銃」を取ることができるぞ。これはガンマの攻撃範囲が大きく広がる有効な武器だ。後半に備えてここで取っておこう。

参式レーザー銃

BIG ビッグ

再会、そして別れ（!?）

ミスティックルーインで取り逃がしてしまったカエルくんを捕まえてくれたのはテイルスだった。喜びのあまり突進するビッグだったが、それに驚いたテイルスは思わず持っていた手を離してしまう。素早く逃げ去ってしまうカエルくん。またまた捕まえることができなかったビッグはめげずに街へと舞い戻る。

またもカエルくんを逃してしまう。残念。

エメラルドを飲み込んで砂漠に逃げたカエルくんを捕まえたテイルス。

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

終盤の展開を大攻略！

エッグキャリア墜落！

ソニックとテイルスに追撃されるエッグマンは、切り札であるガンマを彼らの前に送り出す。彼らの激しい戦いが続く中、エッグキャリアは徐々にその高度を落としていくのであった。

エッグマンはエッグキャリアごとソニックたちを葬ろうとする。

VS E-102"γ" ガンマとのバトル

シッポ回転アタックを決めろ！

左右への素早いフットワークでガンマのロックオンを外しながら、シッポ回転アタックをしながら懐へ飛び込もう。空を飛んだら着地するまで動き回って、同じように接近しながら攻撃すればOKだ。

リズムブローチがあれば、回転しながら接近できるぞ。

次の仲間のもとへ…

エッグマンのもとを離れ、単独で行動をはじめたガンマ。次の仲間であるE-104"ε"をターゲットとするため、レッドマウンテンへ向かう。エンジェルアイランドから、ミサイルで入り口にいるキキを破壊して入ろう。

E-102 STAGE ④ RED MOUNTAIN レッドマウンテン

一度に多くの敵をロックせよ

これまでのステージよりもかなり長いが、敵もそれなりに多いので、確実に倒していけばタイムアウトになることはあまりないだろう。ほとんどの敵が1カ所にまとまっているため、一度のロックオンでかなりの敵を破壊することができる。できるだけ連射はせず、まとめて狙っていきたい。ステージ後半は巨大なハンマーやマグマなどやっかいな場所もあるので、あまり大胆に動き回らないよう注意。

敵が多いぶん、動物たちも保護しやすい。ただあまりかまってばかりいると、マグマに落ちてしまうこともある。

POINT① 首を確実に回して相手をロック

一度に多くの敵を破壊するためには、できる限りアナログキーを上下左右に入れて敵を捕捉する必要がある。すべての敵をロックしきれなかったら、一度ロックオンを解除し、あらためてレーザーを照射しロックし直そう。

POINT② ダイナマイトを撃て

スタート地点直後や、中盤の岩場、などは、壁に仕掛けられたダイナマイトを撃つと道が開ける。遠くから撃つと、見えている敵の一部もロックオンしてしまい、効率が悪いので、できる限り近づいてから撃つようにしたい。

VS E-104"ε" イプシロンとの戦い

これまでのシリーズ3体とほとんど変わりはない。撃ってくるホーミングミサイルの破壊と同時に本体を攻撃しよう。相手が起き上がるところにレーザーを重ねておくと次のロックがしやすいぞ。

ある程度距離が離れたところから攻撃を行えば安全。

BIG STORY 次はビーチだ！

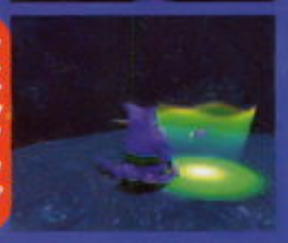
舞台は再び場所を変え、ステーションスクエアへ。その前に、森の中にある自宅へ戻って、レベルアップアイテムを取っておこう。

アイテム ゲット！

ミスティックルーインの森の右の道をどんどん進むと、ビッグの家があり、そこにあるベッド(?)の下にキャストの射程距離が長くなる「パワーロッド」があるぞ。また、この場所から放射状に出るいくつかの道の中で、左から2番目の道をしばらく進んだ左手にある細い通路の先にはレベルアップルアーがある。これらを取ってから、ステーションスクエアに戻ろう。

パワーロッド

レベルアップルアー



BIG STAGE ③ EMERALD CORST エメラルドコースト

さらなる大物はどこにいる!?

このステージも、目的のカエルくんはスタート地点のすぐ近くにいる。クリア目的ならすぐにこれを狙ってもいいが、大物狙いならいろいろ歩き回ってあらゆるところでキャストしてみよう。かなりの大物が期待できる。トライアルモードなら、このあと4個目のレベルアップルアーがエッグキャリアに隠されている。それを取ってからチャレンジしたほうが大物を狙えるぞ。

スタート地点すぐ近くの灯台の下にカエルくんはいる。

POINT① 大物は足で探せ！

大物狙いでいくのなら、ステージをくまなく泳ぎ回って、これまでのステージで見たことのない魚を探してみよう。すべてとは限らないが、大物である可能性も高い。また、ある一定以上の大物は、レベルアップルアーを持っていないと釣ることができないので、ルアーを4つすべて集めてから来よう。

POINT② 地下のマル秘スポット!?

スタート地点のちょうど裏手の、海の先に見えるポツンと飛び出した大岩の底には海底洞窟があり、その奥にはドーム状になった絶好のスポットがある。落ち着いて大物を狙おうと思うのならぜひ来てみよう。天井にある穴から中央の島にだけ日が射し込んで、ロケーションもバツグンだ（!?）。

LOST
ロストワールド

光に導かれるままに

エッグマンを取り逃がしてしまったソニックは、ミスティックルーインの森の中に落っこちて来た。それとほぼ同時に、すぐ近くにあるピラミッドが、彼の来訪を待っていたかのように入り口を開けた。ソニックは光に導かれるように、その中へと入っていく……。

見た目以上に巨大なピラミッドの内部は、様々な仕掛けに満ちている。難易度の高いステージだが何回か挑戦すると、その面白さに気づくはずだ。

ENEMY 敵キャラクター

このステージでも、炎をまとったゴーラの存在がとにかく忌々しい。狭い足場の上にいることもあるので、その場で少し待ち、ゴーラの動きを見てから先に進もう。倒さなければならない場合は、本体のいる中心部まで一気にジャンプし、上からホーミングアタックだ。突然現れるレオンにはすぐ反応するように。

敵自体がそれほど多くないので、動物たちを助ける機会は少ない。また、あまりかまっていると狭い足場などから落っこちてしまうことも多いので、ほどほどに。

LOST WORLD ロストワールド POINT①

炎の道を突っ走れ！

スタートしてすぐ、長い廊下を抜けると、柱と炎が飛び出すパイプ状の通路が出現する。炎はダメージを受けるので、ジャンプで回避。炎は割と遠くから見えるので、すぐに反応すれば避けられるはず。自信がなければゆっくり行こう。

LOST WORLD ロストワールド POINT②

ヘビに乗ってスイッチを押せ

円筒状になった巨大なプールの水面を岩のヘビが右回りに回転している。これに背に乗って2種類のスイッチを押して仕掛けを作動させる。1つは水面が上にせり上がる丸いスイッチ、もう1つは先への扉が開く四角いスイッチだ。

LOST WORLD ロストワールド POINT③

慎重にヘビに乗ろう

丸いスイッチで水面を上昇させるとヘビも浮かび上がり、それの背中に乗ればさらに上へと行くことができる。上から光が射している四角いスイッチを目指そう。ヘビの節から落ちることはないが、特に乗るときは慎重にジャンプしよう。

LOST WORLD ロストワールド POINT④

反射する光をカガミに向けろ！

一度外へ出て再び入ると、中は真っ暗。通路の鏡を、奥に見える鏡のほうに向けると、その周囲が明るくなる。これを繰り返して先へ進もう。鏡のないほうへ行く道もあるが、かなり危険なのでムリはしないほうがいい。落ちると即ミスだ。

LOST WORLD ロストワールド POINT⑤

後方から岩の球が迫る！

鏡の間をライトスピードダッシュで抜けると、滝に流され巨大な球が転がってくるトラップが発動する。ここではスピンダッシュを球に追いつかれるので、アナログキーを手前に入れながら駆け抜けよう。最後の着地はキーを戻すように。

LOST WORLD ロストワールド POINT⑥

光の壁が続く大広間へ

最後の試練は、スイッチを入れると歩ける光の壁が続く大広間だ。部屋に入ってまず左手、次に右手のスイッチを入れて正面の壁を上がり、その上にあるトゲトラップの上へ回り込み、奥にあるスイッチを押して出たリングを渡ればゴールだ。

WORLD

失われた遺跡

遺跡探検隊のトロッコが開通し、ミスティックルーインの奥地へと行くことができるようになった。

密林の遺跡の中へ…

ナックルズのストーリーはソニックのそれよりも、かなり前の時間軸で進行している。このロストワールドに来るのは、エッグキャリアが飛び立ったすぐあとのこと。ミスティックルーインの奥のピラミッドの中はソニックのステージの後半の大広間がメインとなっている。カジノポリスのような凹凸は少なく、ほとんどの壁はしがみつくことができるので、滑空＆壁登りが存分に楽しめる（?）ぞ。手強い敵であるゴーラは、右のファイティンググローブを使っての必殺技でかなり倒しやすくなる。来る前に必ず取っておこう。

アイテム ゲット！

ピラミッドの頂点から波形の岩場が見える壁を目指して滑空していこう。その岩場の上にレベルアップアイテムの「ファイティンググローブ」がある。ボタンを押してパワーを溜めて離すと敵にホーミングパンチを放つ必殺技「マキシマムヒートナックル」を出せるぞ。

パワーを溜める時間は少し長いが、ソニックのホーミングアタック以上の効果を見せてくれる。今後のバトルの主力となってくれる必殺技だ。

ファイティンググローブ

2つの石像を探せ

森の向こうに見えるピラミッドは、入り口が開いていない。トロッコ乗り場近くに落ちていた金の石像を持って行って入り口（ソニックの時とは反対側にある）で使おう。もう１つの銀の石像は、乗り場のハシゴを降りて分かれ道を左、右と進んで右側にある通路の穴に埋まっている。

少し手間がかかるが、石像を持ってピラミッドへと向かおう。２つをそれぞれの穴にはめ込むと、ロストワールドへの入り口が開く。

LOST WORLD ロストワールド POINT①

トラップに隠されたエメラルド

炎の壁が突き出すトラップの陰に隠されたエメラルドを発見。このほかにも炎の矢が飛び出すトラップの前にエメラルドが置いてあったり、ブロックの中に隠されていたりと、これまでにないパターンがあるので、よく見てみよう。

素早く取らないと当然ながらダメージとなる。炎が引っ込んだところを一気に取ろう。ただ置いてあるだけのエメラルドも、少し様子を見てから取るべし。

LOST WORLD ロストワールド POINT②

大広間の頂点から回りながら降りよう

エメラルドのある場所にだいたいのあたりをつけたいときは、行動のメインとなる大広間を一番天井近くまで上がり、滑空で大きく部屋を回りながら降りてみよう。必ずどこかでレーダーが反応するはずだ。周囲を徹底的に探してみよう。

もちろん壁の向こう側にあるエメラルドにも反応してしまう。そういうときは必ず上か下に通路があるのでそこから入ってみよう。

LOST WORLD ロストワールド POINT③

埋まっているカオスエメラルドは!?

レッドマウンテンに比べ、掘れるところが少ないため限定はしやすいが、目印になるものはほとんどない。レーダーだけが頼りだ。上下左右どこを探してもないのにレーダーが赤くなっている場合、たいてい砂地などに埋まっているぞ。

レーダーの色がピンクの場所で掘ってもエメラルドは出てこない。真っ赤に反応するところまで移動して掘る必要がある。そこで見事ゲット!!

ごきげんチャオ！チャオ！

動物パーツ特集 第2弾チャ～

チャオ！　ガーデンでチャオが見せてくれる仕種、それは動物さんを抱っこさせてあげたからなんだ。どんな動物さんを抱っこさせればいいのかを、3回に分けてお送りしてるよ。

先週に続き、今週は水辺の動物さんの黄グループと、草原の動物さんの緑グループのパーツを特集していくよ。そのうえ、成長による変化も大紹介！　もちろん、それぞれの動物さんを抱っこした場合に現われる特徴も、きちんとお見せするよ。

現在編集部で育てているチャオは、ガーデンに同じ色が3体ずつ揃っているのでとってもキュート！　みんなもお気に入りの色のチャオに、お気に入りのパーツをくっつけて、オリジナリティあふれるチャオを育ててみてね。

今週は黄と緑のグループだよ！

黄グループの動物を抱っこしたチャオ

みんな泳ぐのが得意な黄グループの動物さん。抱っこすると、チャオの体の色は鮮やかな黄緑色になるよ。額に入る緑色のV字のマークと、お顔がツートンカラーになるのが特徴的。

ラッコさん＋チャオ

耳

ラッコさんと同じ小さなお耳がかわいいね。お耳の色は、他のパーツとは違った色になるよ。

後ろ姿

頭の先が下に垂れ下がるのが、黄グループの動物さんを抱っこしたときの特徴だよ。羽の色は鮮やかな青になるよ。

頭

頭の上に付いてるボンボンは、体と同じ黄緑色になるよ。上から見ても、お耳の小ささがわかるでしょ？

特徴は？

ラッコさんを抱っこしたときにだけ現われる特徴は背泳ぎ。普通に泳いでいると、突然クルっと回転するんだ。お腹の上で貝を割るラッコさんならでは。

アザラシさん＋チャオ

耳

足と同じ黄色いお耳が付くアザラシさんチャオ。お耳は下のほうに垂れちゃうんだよ。

後ろ姿

手と一緒の水色のシッポは、先が2つに分かれるんだ。この位置から見ると水色だけど、反対側は白いんだよ。

頭

黄色のお耳が垂れているのが、この位置からでもわかるでしょ？　頭のボンボンは、体と同じ黄緑色だよ。

特徴は？

アザラシさんチャオは、リズムをとりながらダンスするんだ。両腕をフリフリしながら、クイクイと踊る姿がかわいいんだよ。

ペンギンさん＋チャオ

耳

アザラシさんチャオと一緒で、黄色いお耳が垂れ下がるペンギンさんチャオ。立派なマユゲがかっこいい？

後ろ姿

シッポの色は、手と同じで先のほうが水色になるよ。黄グループの動物さんの場合、羽は青になるみたい。

頭

立派なマユゲは、頭の上から見ても健在！　なんだか宙に浮いているようにも見えちゃうね。

特徴は？

スイ～ッ、スイ～ッと、まるでアイススケートのように滑るペンギンさんチャオ。マユゲの形からして、南極の氷と共に暮らす皇帝ペンギンさん？

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

動物さんを抱っこし続けるとチャオはドンドン変わるよ

同じ種類の動物さんを抱っこさせ続けるとどうなるの？　答えは、その動物さんの特徴がドンドン現われてくるんだ。たとえば、今回紹介しているペンギンさんチャオの場合だけど、30匹抱っこの場合と100匹抱っこの場合を比べると、まるで子供と大人くらいに違って見えるでしょ。お顔のツートンカラーも変わってきちゃってるよね。

でも、マユゲの大きさはほぼ同じだから、パーツによっては変化しないこともあるみたい。

100匹抱っこのチャオは頭の後ろが長く伸び過ぎちゃって、お座りしてもおシリが床に付かないよ。

マユゲが見えなければ、同じペンギンさんチャオには見えないかもね。

お耳が長〜く伸びちゃった！　1000匹抱っこさせたら、一体どうなっちゃうの？

おたより待ってるチャオ！

3月20日・21日は待ちに待った東京ゲームショウが開催されるよ。チャオ好きのみんな、開場でオミアイをさせようね。ドリマガ編集部でも、秘蔵のチャオを連れて行く予定。どうにかしてみんなのチャオとオミアイしたいな、と思っているよ。

さて、「ドリマガで自分の愛チャオをデビューさせよう！」企画と「チャオチームに聞く、チャオ質問スペシャル」では、引き続きお便りを募集中。イラストやチャオグッズも大歓迎だよ。電話番号（メールアドレス）を忘れずに書いて応募してね。

あて先　〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「ごきげん チャオ！チャオ！」係

緑グループの動物を抱っこしたチャオ

ソニックと同じ体の色。そしてこれまたソニックと同じような頭の形になる、緑グループの動物さんを抱っこしたチャオたち。もちろんかけっこだって、ソニックと同じで速いんだ。

ウサギさん＋チャオ

耳

まるでウサギさんそのままに、ピンと伸びたお耳。ピンク色でフワフワした感じがかわいいよね。

後ろ姿

ソニックと同じ形に見える頭のおかげで、背中が全部隠れちゃう。体と同じ色の羽と真ん丸なシッポがあるんだよ。

頭

上から見ても、目立つのは長〜いお耳。頭のボンボンが体と同じ色になるから、あんまり目立たないかな？

特徴は？

ウサギさんといえばピョンピョン。そう、ウサギさんチャオの特徴はピョンピョン跳ねること。そのうえ見事な宙返りまで見せてくれるんだよ。

カンガルーさん＋チャオ

耳

お耳に緑色のグラデーションが入るカンガルーさんチャオ。ウサギさんよりは短いけど、ピンと伸びているよ。

後ろ姿

ウサギさんチャオと同じで、伸びた頭のおかげで背中が隠れちゃうカンガルーさんチャオ。羽は体と同じ色だよ。

頭

頭のボンボンは体と同じ青になるよ。床に寝んねすると、伸びた頭がつぶれちゃって、ちょっとかわいそう？

特徴は？

ちょっぴり目つきが悪くなって、シャドーボクシング。それがカンガルーさんチャオの特徴だ。目つきが悪くなるのは、相手を威嚇するためかな？

シカさん＋チャオ

耳

先っぽがクルンとカールしちゃうシカさんチャオのお耳。腕と同じ黄系の色に変化するんだよ。

後ろ姿

カールしたお耳がヘニャって感じに見えてかわいい後ろ姿のシカさんチャオ。背中はやっぱり隠れちゃうね。

頭

頭の上から見ると、案外お耳が大きいことに気づくよね。ボンボンの色は、他の緑グループの動物さんと一緒。

特徴は？

お顔を前に突き出して、ちょっと姿勢が悪い形でズンズン歩くのが特徴。でもシカさんチャオって、どうしてこんな歩き方するんだろ？

ポップンミュージック

●コナミ●発売中（2月25日発売）●4,800円●ミュージックシミュレーション●ぷるぷるぱっく、ポップンコントローラ（別売／4,990円）対応

お楽しみの隠しモードステージ 出現条件一挙公開!!

ついに発売され、各家庭ではポップンコントローラをビシバシ叩く音が、軽快な音楽と共に鳴り響いていることでしょう。前回でも紹介したとおり、コンシューマ版には隠し曲として、新たに5曲が追加されている。今回はそれらとアーケード版隠し曲の出現方法、そして「アーケードでヤリ込んじゃってるから飽きちゃった」なんてポップンマニアのための隠しモードの出し方を公開!!

これで、なお一層ビシバシと励んでいただきたい!!

キャラ&カラー変更

コレに関しては、隠し要素ではなく、プレイに影響があるわけでもない。好みで変更してみよう。LRトリガー（黄）でキャラセレクト、Xボタン（緑）でカラー変更ができる。

「FUSION」はキャラ変更が出現条件になっている。

もはや「ハード」でもものたりない!!

あなたに送る 隠しモード!!

もはや、ハードモードのおじゃまなど気にもならないハイテクプレイヤーにオススメなのがこのモード。体で覚えていると、対応するのがなおキツイモードばかりだ。

出現条件
隠し曲以外のアーケードモード全曲（12曲）をプレイする

MIRROR

落ちてくるぽっぷくんの位置が反転しているのがこのモード。丸ごと左右のボタンさばきが逆転すると考えれば、体で覚えているプレイヤーなら、他のモードよりは楽かも。

通常

通常でのプレイはもう楽勝!! というような簡単な曲も……。

使用

表示の左右が逆転。頭がこんがらがってしまいます。

RANDOM

落ちてくるポップくんの位置が毎回変わってしまうモード。ポップくんが降ってくるタイミング以外は、ほとんど覚えていることも無意味になってしまうので難易度高し。

通常

すっかり体で覚えたタイミングやポップくんの配列も……。

使用

もはや見知らぬ曲のように配置が変わってしまうのだ!!

HIDDEN

画面下のラインに到達するあたりで、ポップくんが見えなくなってしまうモード。落ちてくる途中は見えるし、配置自体も同じなので体で覚える練習にオススメ。

通常

お邪魔が出てもラインの際のポップくんが見えれば安心。

使用

しかし、こうなってしまうと記憶に頼るしかありません。

アーケード版 隠し曲出現条件

アーケード版に隠し曲として収録されていたこれらの曲。以前にも紹介したが、改めて条件を紹介。お家で練習した腕前をアーケードで見せたいあなたにはもってこいだ!

出現条件がシビアなアーケード版の隠し曲。ボーナストラックに至ってはもはや運だのみ。

RAVE

ムズイ ―― カンタン

「ビートマニア」でおなじみのこの曲。展開が速く、左右交互の連打が多いのが特徴。連打に混ざっている同時押しが混乱を招くので注意。曲自体も短いのでミスすると取り返すのが辛い。

単調な連打の後に待ちかまえる左右交互の連打。慣れるまで練習せよ。

出現条件
ステージ1でJ-TEKNO、
ステージ2でDANCEを選択。
それらの結果が全体の85%
グレートで出現

BONUSTRACK

ムズイ ―― カンタン

ボーカルのせいで、ゆったりしたイメージがあるが実は展開が速め。中盤と終盤にある左右の連続パターンを覚えてしまえば、それほど難しい曲ではない。途中、ちらっと入る同時押しに注意。

同時押しでも、1つだけポップくんの位置がずれていたりすることも。

出現条件
ステージ1か2で
ヒット結果の1桁目の数字が
縦にゾロ目、又は
573か375で出現

©1998 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コンシューマ版オリジナル曲 出現条件はコレだっ！

どの出現条件も、実はつながりがある曲が鍵になっている。

上級者には特におすすめのクラシック。クリアできるか？

そして気になるコンシューマ版新曲5曲の出現条件を一挙公開。どの曲もステージ3で登場するだけあって、最高難易度を誇る「スパイ」とまではいわずとも全体的にレベルは高め。とはいえ、「スパイ」と同等の難易度の曲は「クラシック」のみ。他の曲はそれほど難しくはないのでご安心を。とにかくアップテンポな曲から、歌モノ、パーカッションメインのものなど、ジャンルバリエーションも豊富で楽しませてくれるこれらの曲。じっくり練習してぜひともマスターしてもらいたい。ちなみにこれらの曲は全て、ステージ2までを各条件を満たしていれば、曲が出現する。

J-POP
●Life

ゆったりめの曲調で、一見簡単そうに見えるが、実は単調な連続押しの合間に入る若干ずれているポップくんがくせ者。ついついテンポに合わせてしまうため、押し損なうことが多い。注意しよう。

ここがムズイ

単調なテンポの配置と中間の配置が混ざっていて混乱するのだ。

ムズイ カンタン

ここがムズイ

ここも、やはり単調なパターンと同時に別パターンを押していく。

出現条件
ステージ1でPOPS、ステージ2でディスコクイーンかレゲエ、又はダンスを選択する。

TECHNO'80
●Water Melon Woman

この曲もテンポが遅め。ポップくんの数が多く、左右に広がっているため難しそうに見えるが、ある程度はパターンの繰り返しなので実は楽。ただし、途中テンポは同じでパターン違いがあるので注意しよう。

ここがムズイ

パターンの部分は覚えるまでが大変。しかし、覚えれば一気に楽に。

ムズイ カンタン

ここがムズイ

左右に振られている配置のポップくんに動揺することなかれ。

出現条件
TECHNO POPをゲージギリギリでクリアする

FUSION
●CROSS OVER 12

とにかく最初に難しい部分が全てきてしまう、速攻型(？)の曲。しかも、最初で落としてしまうと、取り返しがキツイので、まずはトレーニングモードで最初の部分をマスターしてから挑むのがオススメ。

ここがムズイ

これも単調なパターンとの複合。しかも開始早々で対応がムズイ!!

ムズイ カンタン

ここがムズイ

コレまた開始早々の連打。コレはもう複雑なので練習あるのみです。

出現条件
自分の使用キャラで「バンブー」を選択している

AFRICA
●Hamba Uh Aa

とにかく速いテンポ、左右に飛び散っているポップくんは画面を埋め尽くすほどで、慣れるまでが大変な曲。実はボタンを叩くタイミングにパターンがあるので、そこに気を配っていればクリアできるハズ。

ここがムズイ

止まっている画像では大したことないが、コレがかなり速い。

ムズイ カンタン

ここがムズイ

速い上に連続押し。もう何回叩いてるのやらわかりません。

出現条件
ステージ4でBAP、ステージ2でレゲエを選択している

CLASSIC
●Chaos Age

クラシックをテクノ調にアレンジしたこの曲。テンポも速くポップくんの量も多いので、非常にボタンさばきが忙しい。終盤にある連続押しは一度失敗するとガタガタに崩れるので、落ち着いてこなしたい。

ここがムズイ

この連続と流し押しの複合。一度間違えたら対応できないだろう。

ムズイ カンタン

ここがムズイ

さらに微妙な位置にポップンがあったりすると、もうわからない!!

出現条件
ステージ1でFANTASY、ステージ2でラテンを選択している

神機世界エヴォリューション

ドリームキャストという新境地に挑んだ3人のクリエイター

「神機世界エヴォリューション」
●セガ／ESP／スティング●発売中（1月21日発売）●5,800円●RPG●1人プレイ専用

神機世界 EVOLUTION エヴォリューション

「神機世界エヴォリューション」開発スタッフ特別鼎談

「エヴォリューション」はスティングが温めていた企画に、ESPの実績あるクリエイターが総力を挙げて参加し、作られた作品である。初めて触れるハードでの開発という難題をクリアし、ドリームキャストにRPGの早期投入を実現させた現場の声を聞いてみよう。

キャラクターたちは素晴らしく、魅力があった。気持ちよく作品を仕上げられたのはそのおかげです。

（赤司）

DCの戦略タイトルのために短期決戦に臨んだスタッフ

――まずは「エヴォリューション」の開発に携わった経緯をお聞かせください。

火野　最初に赤司氏とESPさんからお話をいただいて、スティングさんのシナリオライターである松村さんにお会いしたんです。松村さんが作ったゲームの世界観を大事にしつつ、僕と月光のシナリオライター数人が実際のストーリーとゲームシナリオを完成させていくという進行でした。

小林　僕はもともとCMやアニメーションの仕事をしているんですが、赤司氏に「エヴォリューション」をやってみないかと誘われたんです。その時はドリームキャストのスペックに興味がありましたし、以前参加した「グランディア」よりも高い描画能力が使えるっていうことで、マグとチェインがからむオープニングの絵コンテをやらせていただきました。あとは、町、ダンジョン、ボス、メカ関連のデザイン。とくにCGになった戦車は細かく再現されていてうれしかったですね。

赤司　初めて企画書を拝見したとき、まずキャラクターに惹きつけられたんですね。彼らの魅力をゲームの映像面で引き出してほしい、とESPさんからお願いされたんです。スタッフのみんなが作品に心を入れることができて、さらに納得できる仕事ができたのは、このキャラクターの魅力によるところが大きいですね。

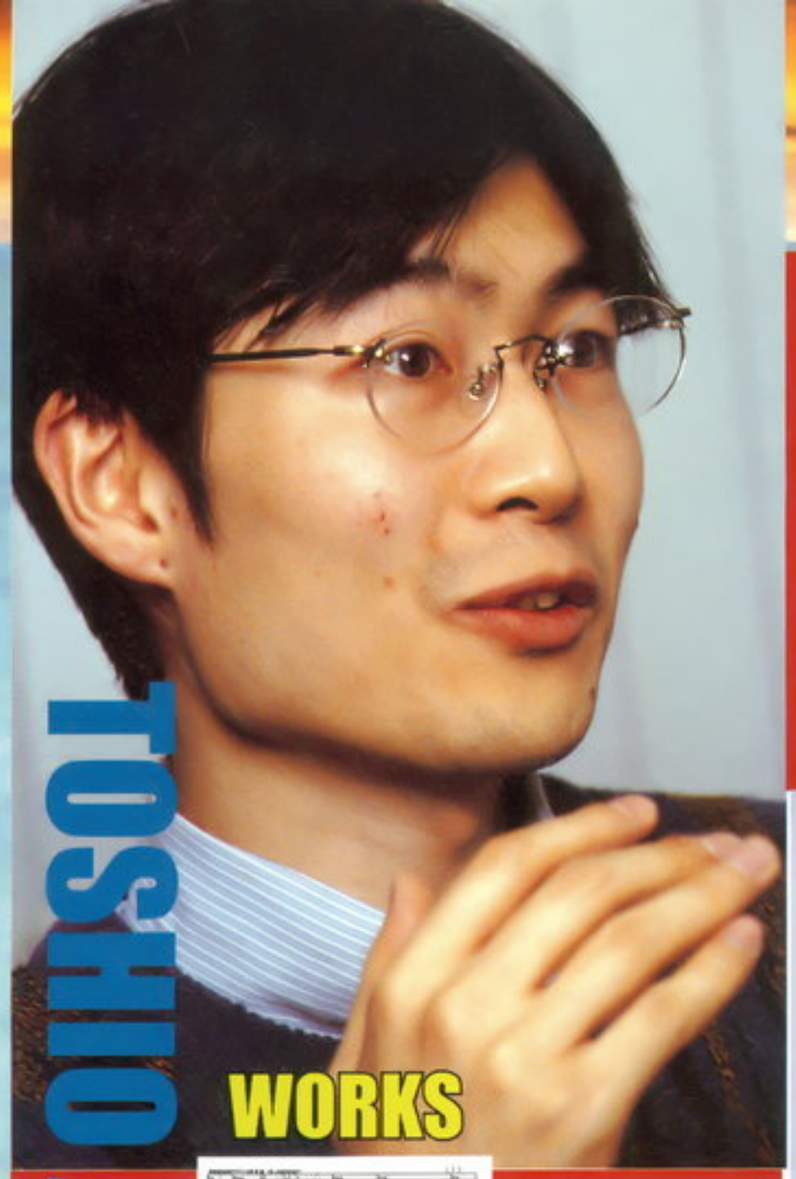
――「エヴォリューション」はドリームキャスト起ち上げ時期の戦略タイトルになるということで開発がかなり急ピッチだったそうですが。

火野　ええ。ですからシナリオではキャラの出会いを描かず、シナリオは相関関係ができ上がった状態でスタートさせました。例えば最初に

SPECIAL

©SEGA ENTERPRISES,LTD.& ESP,1998 企画・開発／STING ※イラストはイメージイラストです。

SPECIAL INTERVIEW



TOSHIO AKASHI

WORKS

これまでに演出を手がけたゲームは「ルナ」シリーズ（メガCD・SS）、「シルフィード」（メガCD）など。本作でも演出を担当し、キャラのモデリングや動きを戦船が制作している。左は片山監督によるムービー用の画コンテ。

有企画デザイン工房 戦船　代表取締役

赤司俊雄

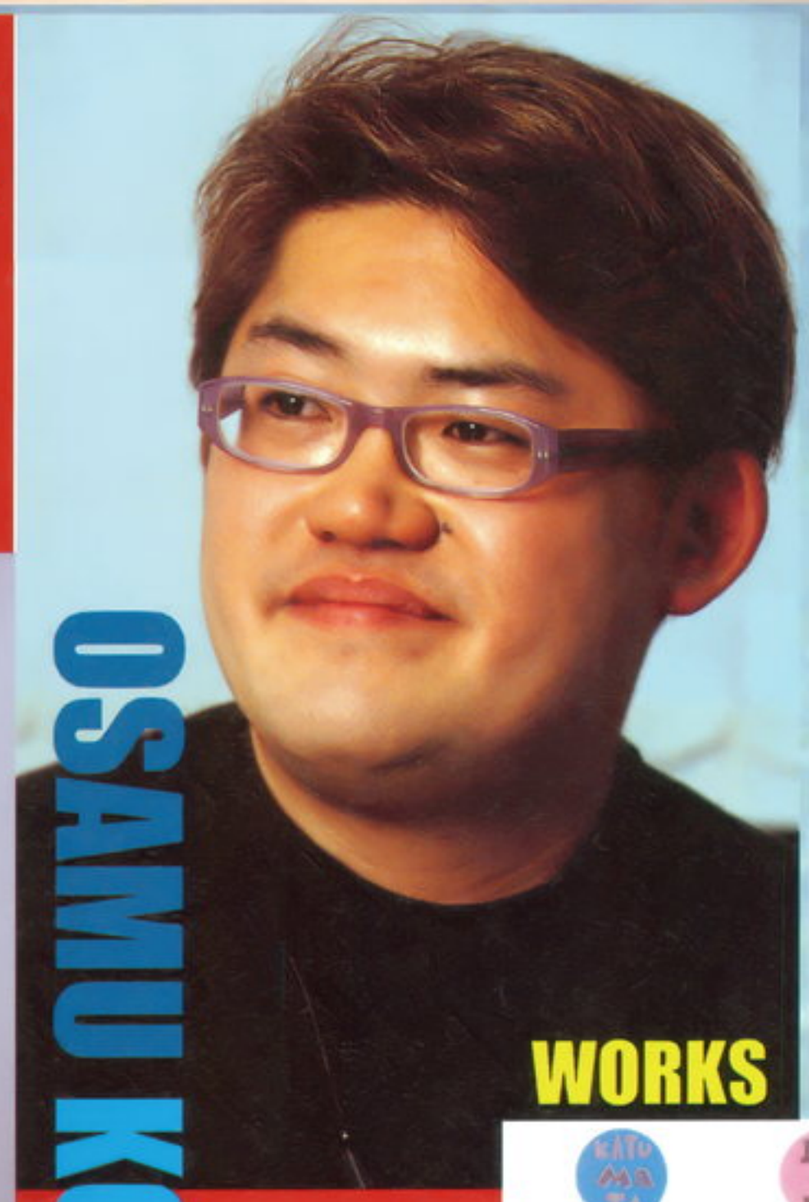
TAKASHI HINO

㈲シナリオ工房 月光　ディレクター

火野峻志

WORKS

ゲーム専門のシナリオ制作会社、月光に所属。本作では、スティングの設定をもとにシナリオを仕上げるシナリオディレクターとして参加。代表作に「ルナ」シリーズ（メガCD・SS）と「グランディア」（SS）がある。



OSAMU KOBAYASHI

WORKS

テレビCM「トヨタ・アルデオ」のキャラクターデザイン（右イラスト）、OVA「青の6号」や「グランディア」（SS）の世界設定デザインなど、多方面で精力的に活動中。本作では一部の演出と町やメカなどのデザインに参加している。

イラストレーター

小林　治

Staff Profile

shinki-sekai evolution

チェインが顔を赤らめるシーンを入れ、「ああ、チェインはマグが好きなんだ」とあらかじめプレイヤーにわかってもらえるように努めたんです。今回は製作期間がシビアなぶん、テンションと集中力は明らかに上がっていましたね。

小林　オープニングのデモなんかを「これだけの期間で作ったんだよ」って友達に見せると、「えっ！　本当に!?」って（笑）。短期間でこれだけクオリティの高いものに仕上げられたのは驚異的だよね。

赤司　本当に密度の高い、レスポンスのいいことをやらざるをえないスケジュールでしたが、いいものができたなっていう実感はあります。

3Dモデルの扱いで感じたドリームキャストの手ごたえ

赤司　今までアニメ的ムービーをポリゴンで動かす研究をしてきたんですけど、今回「エヴォリューション」でそれを本格的にやってみたんです。少ないポリゴンでいいモデルを作ることができる者が社内にいまして、メインキャラの3Dモデルは彼が愛情込めまくった成果ですね。

小林　キャラクターデザインのウエクサさんが現場でがんばってくれたおかげで、キャラクターが本当よくできている。それに3Dモデルの顔を2D的に描いているのが成功していて、表情が生き生きしているよね。

火野　これまでのゲーム機とドリームキャストが決定的に違うのは、実際の画面でキャラクターにどれだけ寄れるか、といったカメラワークですよね。

赤司　そうですね。カメラワークによる演出は今までのゲームにはないことができた。そのせいで、最初は抑えていた絵コンテの量も、結局たくさん描いてしまいました。キャラデモのカメラワークは、戦闘と同様にスティングさんのスタッフの方にがんばっていただいたと感じています。

小林　カメラアングルは凝ってますよね。巡洋艦が登場するシーンの、なめるようなカメラの動きもちゃんと実現できているし。

火野　ドリームキャストのわかりやすい機能は、どれだけオブジェクトに近づいても、3Dモデ

INTERVIEW

ルの表面が粗くならないことなんです。しかし、どのぐらいカメラが寄せてもいいか？　どのくらいの数のキャラクターが同時に出せるのか？という見極めはむずかしかった。最初は、シナリオを書く側としても試行錯誤していたんですが、上がってくる絵コンテがすごいんですよ。「こんなにカメラ動かして、キャラクターの表情変えて、本当に大丈夫？」って、こちらが不安になるくらい(笑)。でも、まわりのみんなも「やりましょうよ！」って言ってくれたし。当初の予定以上のことができましたね。

――ポリゴンモデルのデモとムービーを別々に作成した理由は？

赤司　すべてリアルタイムのポリゴンでやるのが理想なんですけど、その時点ではハードの表現力が読めなかったんです。だから戦車がドドッと登場するようなかっこいい場面はムービーでやろうと。ESPさんの宮路社長に主張したのは戦車と巡洋艦の存在でして、とにかく「ミリタリーはかっこいい」という感覚と、魔法のない世界の魅力を出したかったんですね。

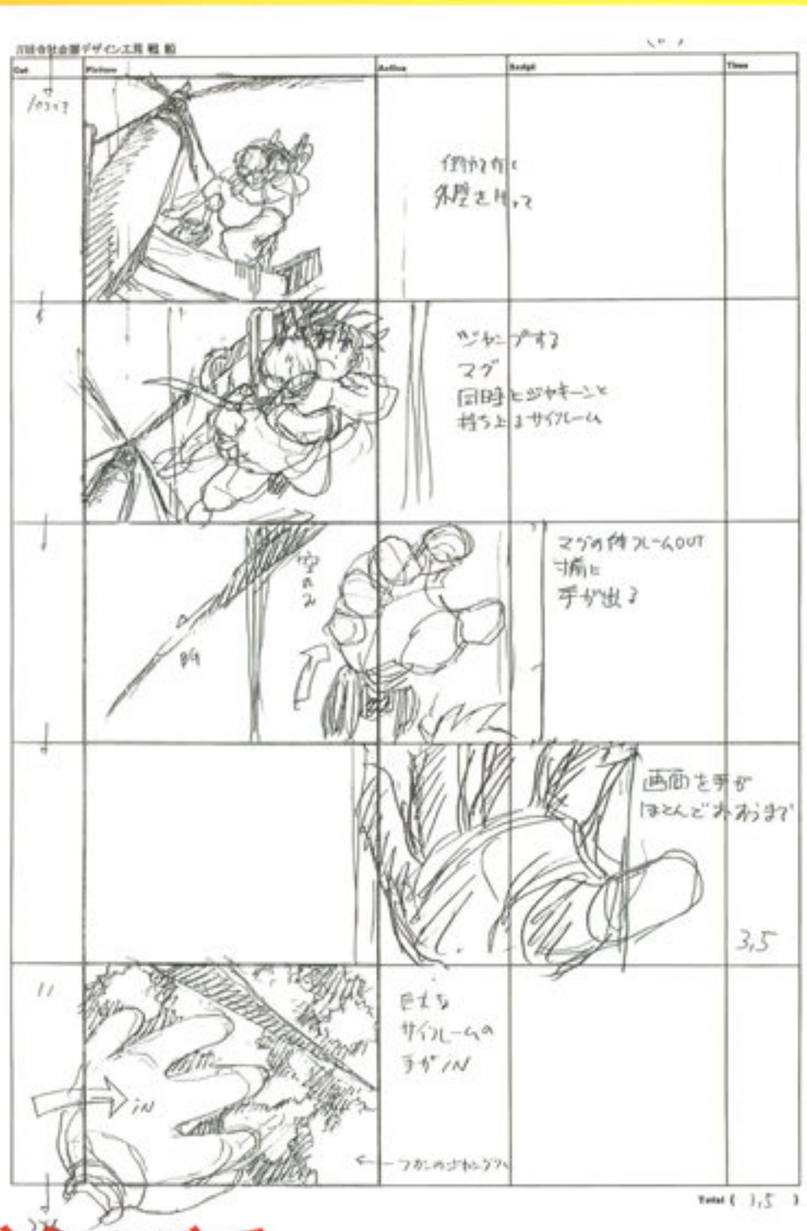
演技で存在感が増したヒロインのリニア

小林　あのクオリティの３Ｄモデルが演技して会話するデモは、本当に楽しいよね。芝居をさせるのが楽しいものだから、赤司氏もがんばっている(笑)。ちなみに火野さんはどのキャラクターが気に入っているんですか？

火野　やっぱりリニアが好きですね。

小林　かわいいから（笑）。

火野　僕はチェインも気に入ってるんですけど、あまり活躍させられなくて、ちょっと残念。リニアはうちのシナリオチームでも人気が高かったですね。ただ彼女の場合は物語の中心にいるものの「しゃべらない女の子」という設定だから、画面には登場しているのにリニアのセリフが書けないんですよね（笑）。



ゲームの制作は現場の人がすごくがんばる。無理だと思っていたことも可能にしてくれる。

（小林）

赤司　それでリニアは映像にゆだねられた。

火野　そうなんですよ。セリフでは不完全燃焼だった思い入れをビジュアルで表現しよう、と。

赤司　セリフのないリニアは、映像で見せるという使命ができたので、リニアの演技はかわいい記号だらけにしました。手を口元にもっていったり、首をかしげたり、ペコッと頭を下げたりね。かわいさを追求するあまり、何度も絵コンテ描き直したり。しゃべらないけど、すごくイイ感じの存在感が出ましたよね。

みんなが"余分に"がんばるESPのゲーム開発現場

火野　ゲームアーツとか、ESP関連の開発スタッフはとくにそうだと思うんですが、みんなが少しずつ余分に仕事をがんばるんですよ。

赤司　宮路社長もがんばって、自ら戦闘のバランスとってましたからね(笑)。今回ESPグループとしては、今までで一番いい仕事ができたんじゃないかなって、宮路社長と話をしているんですよ。ネバーランドさんとか、多くの方に参加してもらって。最終的には、とてもいい結果が出せたと思いますね。

小林　ゲームの制作って、現場にいる人がすごくがんばってくれるね。ドリームキャストでできることとできないことが確定できなくて、最後はデザイン側が変更しなきゃいけないと思ったことでも、きちんとやってくれていたりする。

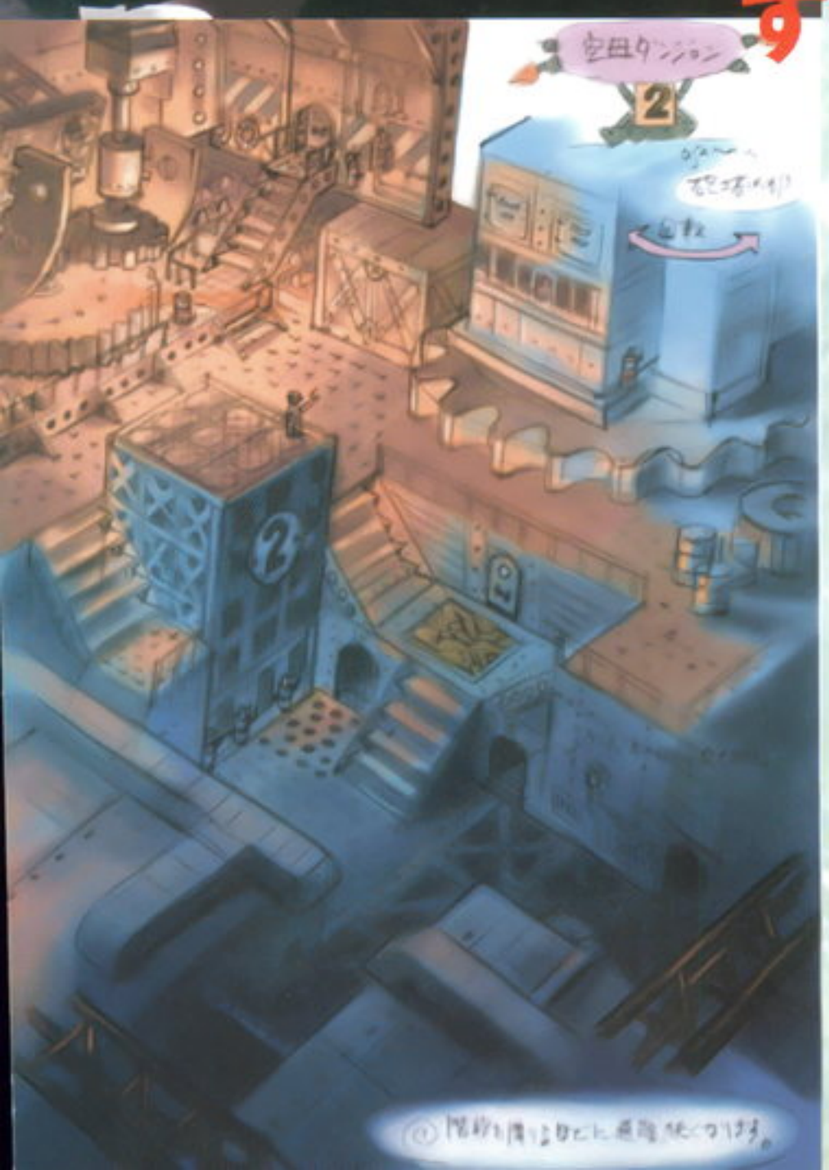
赤司　やっぱりやればやっただけよくなるって雰囲気が現場にはありますよ。スティングさんは「バロック」で培った自動生成ダンジョンのノウハウを投入し、みんながお互いにやれることを出しあった。この作品はドリームキャストでどんなＲＰＧができるのかと考えたとき、１つのよい例になると思います。

――複数の会社で協力し合って１本のゲームを制作するわけですが、何か特別な打ち合わせの場などを設けるんでしょうか。

赤司　実は「エヴォリューション」を作るために合宿をやっているんですよ。火野さんに仕事をお願いしたとき、かなりお忙しそうだったのですが「巻き込んじゃえ！」って、連れてきた

Evolution SPECIAL INTERVIEW

「神機世界エヴォリューション」開発スタッフ特別鼎談



ら巻き込まれてくれた（笑）。その合宿中だよね、ずっとオイゲンのキャラクターを演じ続けて、他のシナリオライター洗脳していたのは（笑）。

火野　オイゲンはもっと違うキャラクターだったんですけど、シナリオ考えているうちに僕がだんだんノッてきて（笑）。そのキャラクターをみんな気に入ってくれて、頭に刷り込まれるよう、ますますやってた。

赤司　「おっほっほ」とか（笑）。

多くの才能が集まって形作られていくシナリオ

――シナリオの制作側からキャラクターの性格に影響を与えたり、その反対もあるわけですね。

火野　ディレクターの僕が複数のシナリオライターに「こっちはこうしてくれ」「これはもうちょっと」というふうに指示を出す。そうして月光の中でのキャラの方向性が固まったところで、スティングさんの松村さんが確認をする。そうした工程の繰り返しですね。

赤司　みんなで打ち合わせしているうち、「このキャラクターは、こうじゃない？」「ああ、わかるわかる」って感じに、そのキャラクターに対するイメージが統一していく。

火野　この人物がそういう性格なら、シナリオに反映させようか、なんてね。

小林　セリフを書いてて楽しかったのはグレ？

火野　グレは、メインシナリオを担当したうちの田畑がノッて書いてくれたんですよ。言葉遣いとか、けっこうイイ味が出てくれたな、と思ってます。

小林　おじさんで、ああいう“立っているキャラクター”がいるのはよかった。

火野　そうですね（笑）。「エヴォリューション」のシナリオは、より世界背景の雰囲気を作るとか、キャラクターを愛してもらおうといった表現ができたのがとてもよかった。ゲームのメディアにあったシナリオって存在するはずだし、しなきゃいけないと僕は思っているんです。そういう意味でも「エヴォリューション」は、ゲーム内容と、あまり重くないシナリオがマッチしていて、すごくいいですね。

――今回は登場人物がディフォルメタッチのキャラクターでしたが、今後頭身の高いキャラクターも扱ってみたいと思いますか？

赤司　それは、何を表現したいかというテーマで変わりますよね。

小林　でも頭身高くすると演出的なことがむずかしくなるんですよ。頭身が高いと顔が小さくなってしまうでしょう。カメラを引くと、すぐ顔の表情による演技が見えなくなる。ハードの解像度とかが関係してくるのだろうけど。

赤司　そうですね。それに、僕はディフォルメという概念のほうが好きなんですよ。リアル系は他がやってくれればいいし、こちらはおもしろいディフォルメを発想していきたい。「エヴォリューション」でも戦闘中にキャラクターを潰したり、おもしろい表現を試みてますよね。あの感覚を今後どれだけ広げていけるか追求してみたいんです。

**オイゲンのキャラクターが際立っているのは
ノッてきた僕が、みんなの前で
ずっとオイゲンを演じていた影響です。**

（火野）

ドリームキャストに触れて得ることができたもの

――開発を終えて、ドリームキャストというハードの印象はどうですか。

赤司　やっぱり素晴らしいハードだと思います。作っていて「ああ、ここまで無理しても飲み込んでくれるんだ」って、お皿の大きさを実感しました。まだまだスペックの全体が見えてないので、やろうとすればもっといけるはずです。

火野　ドリームキャストは、今回ムービーで見せているところもリアルタイムポリゴンですべて描けるんですね。今回はどこまでやれるのか見極めきれなかったけど次回はそれをやりたい。

小林　あのキャラクターは本当によくできていた。ああいったキャラを動かして演技を見せる方法は、まだまだ可能性があると思う。

赤司　キャラクターの3Dモデルとか動きに関しては、ドリームキャストでどう表現すればいいのかがよくわかりましたね。ここまでやれるんだっていう結果が、マグだったり、リニアだったりするんですよ。ポリゴンのキャラクターが、イラストと同様に愛されることってあまりなかったじゃないですか。マグやリニアたちは、そういったギャップを初めて解消してくれたキャラクターになったと思います。

【お知らせ】「バッケンローダー」(SS)のキャラクターデザインでも知られる村田蓮爾さん編集のマンガ本に、小林治氏の作品が掲載予定。ファンはチェックしてみよう。

戦国TURB

●NECホームエレクトロニクス●発売中（1月14日発売）●5,800円●アクションRPG●1人プレイのみ

ドラマシーンの選択肢はバトルに影響するのか!?

「戦国TURB」のドラマシーンの中には、いくつかの選択肢が登場する。普段は選びたい方を気の向くままに選ぶじのちゃんだが、それらの中にはその後のバトルシーンに影響を及ぼす選択肢もある。その効果を知りたいという人のために全選択肢を公開する。

ドラマシーンで登場する選択肢の数々は、バトルシーンにも影響するのか!?

エピソード1（前編）ねこ軍隊長になる?

「いいよ」を選択するとじのちゃんの性格が“あはーん”になり、“いたずらヨーケン”を持ったねこ兵士が3人仲間になる。「やだね」を選択するとじのちゃんの性格が“おらおら”になり、仲間が2人、武器が“アナーキでば”に。

ねこ軍の隊長になるか否かの選択肢。兵士の数だけでなく、じのちゃんの性格も決まる。

エピソード2（前編）ようせいたいにゃん捕まえた!!

2話の冒頭でジェルソミーナたちと話すイベントでの選択肢。「にがしてあげる」、「ジェルソミーナたちにかえす」を選択した場合、その後の影響はないが「じぶんのものにする」を選択したときは“たいにゃんGR”が手に入る。

せっかく捕まえた“ようせいたいにゃん”だけど、ジェルソミーナに返そうかなー?

エピソード11（前編）ナゾの扉の正体は?

ここでの選択によって、以後の敵の強さが変わる。「CHALLENGER」だと敵が強めになり、「STRANGER」では強い敵と今まで通りの敵がランダムで出現する。「ORDINARY」を選択すると、敵の強さは変わらない。

後半の敵強いので、「ORDINARY」を選択するのが安全策と言えるかもしれない。

エピソード14（前編）献身的なとくべつようせい

“とくべつようせい”が自分を食べてくれと申し出てくるイベントでの選択肢。「いただきます」を選択するとその後の変化はないが、「そんなことできません」を選択した場合はねこ兵士たちの士気が50ポイント下がってしまう。

“どくべつようせい”を目前に、じのちゃんは? ねこ兵士たちもお腹を空かせているぞ。

エピソード15（前編）だれだっけ?

らいよん惑星に点在する遺跡で発見した“らいよんグッズ”。その使い方は誰に聞いたんだっけ? ここでの選択は後の展開には影響しない。この選択肢はこの後に控えるクエスト「グランドタワー」を解くためのヒントなのである。

ひつじ博士となのれー博士、どっちかに会えばいいんだろうけど……どっちだったっけ?

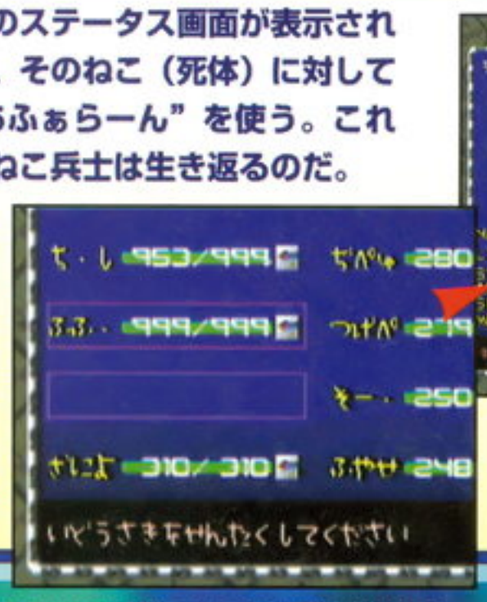
エピソード15（後編）神の問いに答えよ

エピソード15の後編に登場する“らいよんの神様”から出題されるたくさんの質問。これはゲ○ムクリ○後に○○○る評○に影○○る。つまり、楽しみを奪いたくないからヒミツです（わかる人にはもうわかってるよね?）。

らいよんの神様はたくさんの質問を投げかけてくる。16話の展開には影響しないが……。

え!? 死んだねこ兵士が復活!?（ゲームっぽ~い）

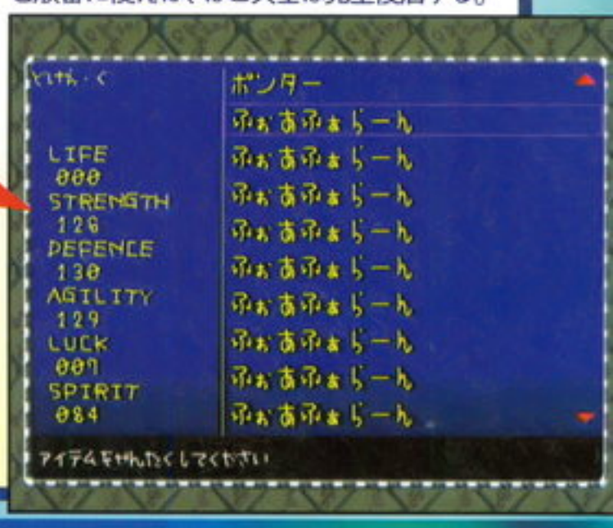
「戦国TURB」では、一度死んだねこ兵士は復活しない。しかしここに来てそれを復活させる（ゲームっぽい）技が判明したので、紹介しよう。まず、ねこ兵士が死んだらいったん陣モードに戻る。そこでXボタンの「せいとん」を行い、移動先カーソルを死んだねこ兵士のいた空欄に合わせる。その状態でBボタンを押すとカーソルはその場に残るので、改めてAボタンを押そう。すると死んだねこのステータス画面が表示されるので、そのねこ（死体）に対して“ふぉあふぁらーん”を使う。これだけでねこ兵士は生き返るのだ。



「せいとん」コマンドの移動先カーソルを死んだねこのいたところに合わせてBボタン。

カーソルはそのままAボタンで空欄を選択すると、死んだはずのねこ兵士のステータス画面が表示される。

“ふぉあふぁらーん”→体力回復アイテムと順番に使えば、ねこ兵士は完全復活する。



©1998 NEC Home Electronics.Ltd./qnep Co.,Ltd ©1992 MASAO MASUTANI & YOKO KUROYANAGI

「TURB」アンテナを持つ人のための 戦国TURBファンページ

じのたい 【Jino-chan times】

常連投稿者諸君、いつも応募をアリガトウ！　だけど最近、新規投稿者の数が減ってきている。「TURB世界」をより広めるため布教活動も忘れないように。“じのたい”は非常連投稿者も応援します!!

今週のひとこと

「ゆめでくらしたいよな」（ねこ将軍）

そうだねぇ、夢で暮らしたいねぇ……。夢の中なら嫌なことなんかなんにもないし、寝ていれば腹も減らないし……。現実ではテキトーに生活費だけ稼いで、後は夢の中で楽しむのもいいかもな。そう、嫌な現実なんて意味ないじゃないか!!　――“自分”以外の要素がない、脳髄の内的宇宙。それが夢。精神の袋小路。向上をあきらめろ。

夢の中では自分の理想も実現する。あくまでも、その時点での理想だが。あ

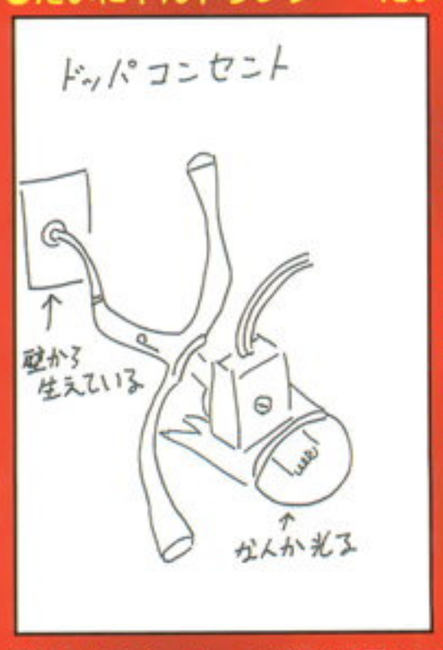
やる気企画

TURBグッズを作りたい!!

●ソノラフェイス氏のメガネ（サングラス？）はもちろんレンズは緑。ナウなヤングにバカ扱いされ……いやバカ受けの一品です。（愛媛県・にく）

●たいにゃんドリンク……たいにゃんの形をした入れ物に入ったジュース。頭のてっぺんにストローをさして飲む。本物でも可。（千葉県・あーにゃん）

★本当の妖精!?　「ぼくの夢わたしの夢」宛ての投稿なのか!?



（滋賀県・武友師仁）

壁からはえて、どっか部屋の片隅に転がってるんだろうなあ。投げやり感が魅力。

（岐阜県・神風光）

そうそう、消しゴムって折れるんだよな。だけどたいにゃんの頭が折れるのは……。

（静岡県・柳パイ）

「戦国TURB」の音楽ってすげぇイイよね！　でもボンボの表紙なら、ってアンタ……。

（新潟県・桜井ひとみ）

これカワイイねぇ、ダッコちゃん。って、最近の子供は知らないんだろうなぁ。

ついに来た「街で見かけたTURB世界」

●「街で見かけたTURB世界」…って、見かけたわけじゃなく、僕自身の話。5歳くらいのころ、保育園の砂場でヘビを見つけた僕は、そのヘビを捕まえ（すげぇ）そのまま頭にぎりつぶしてしまったそうな。それでも笑ってなんかゴキゲンだったんだから、子供って怖ぇ。

★おめでとう（っていうかアリガトウ）！　このコーナー一番乗り！　これが子供の残酷さだね。俺も佐渡ヶ島に住んでたころはシマヘビを捕まえてた……。

（北海道・東風平 りんどう）

「じのたい」&ファンブックへのお便りはこちら

“じのたい”ではみなさんの投稿（苦情以外）をお待ちしています。●このキャラのここが好き：登場キャラへのファンコール●TURBグッズを作りたい：実現するかも!!●街で見かけたTURB世界：キミが見かけたシュールな世界を紹介。●できそこない哀歌：あなたが“できそこなって”しまった痛烈な失敗談を白状せよ。●ぼくの夢わたしの夢：あなたの見たシュールな夢を大発表!!●心の最終兵器：キミが考えたTURB武器を募集。

★4月に発売予定のTURBファンブックに“じのたい”読者の参加が決定しています。現在募集しているのは「イラスト」「キャラクターへのファンコール（キャラクターコンテストあり！）」「好きなセリフ」の3種。新企画の提案も待ってます！　応募はドリマガ編集部内「TURBファンブック係」まで。

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（株）
ドリームキャストマガジン編集部
「じのたい」係

HELLO!! CAPCOM ハロー!! カプコンダッシュ VOL.79

船水紀孝氏インタビュー

It'not over yet!

(勝負はこれから) カプコンドリームキャスト構想

DC版「パワーストーン」発売、「MARVEL VS.CAPCOM」「ZERO3」「ジョジョの奇妙な冒険」と、続々DCタイトルを発表するカプコンのDC戦略を、おなじみ船水氏にインタビュー！。

株式会社カプコン取締役兼開発副本部長 **船水紀孝**

「DC版ZERO3は、やはり通信を生かしたい」

格闘ゲームは現時点でのリアルタイムは無理

——前号でZERO3のDC版、SS版の移植発表をされましたが、DC版ではやはりネットワークを使うとか?

船水　ZERO3に限らず、移植作品は各々のハードの特性に合った内容で出してきたわけですが、DCならやはり通信を生かしたい。最初はオーソドックスに通信対戦を考えて、試してみたんですが……、やはり難しいですね。現時点ではリアルタイムはまだ無理。反応が戻ってくるまでに最悪8/60秒くらいかかるんです。ゲームは普通1/60秒で動いていますから、8倍かかると(笑)。

—XBANDと比較すると?

船水　それよりまだ時間がかかるんですよ。XBANDは、不満も多かったけど、結構遊んでいる人は多かったでしょう。皆が我慢できるレベルだったんですよ。そこまでできたらやるべきかな、と悩んでいるんですが。DCの通信環境では、格闘ゲームはまだ難しいでしょうね。

——では、どういう形で実現しようとお考えなのですか?

船水　『ZERO3』のHPにアクセスしてもらって、ワールドツアーモードで何かをゲットできるとか、新しい『ISM PLUS』がもらえるとかを考えています。ただ、管理費や維持費も相当かかりますから、無料というのは難しい。今は儲けより普及、という考え方も否定しませんけどね(苦笑)。

その辺りも今後の課題ですが、ネットワークを利用した要素は、必ず入れますよ。だって、4MRAMカートリッジを使えば、SS版で完全移植はできてしまう。DC版で差別化を計るとしたら、やはりネットワークですからね。

——DC版の開発状況は?

船水　ゲームそのものの移植にはそんなに時間がかからないですから、後は、そのネットワークを含めたオリジナル要素部分。総合的に見て40%というところかな? 基本的にPS版とポケステで出来たことはできるんじゃないでしょうか。多分、ですけどね。

——それでは、SS版の開発状況は?

船水「今はそうですね……、20%くらいと思っていてください。4月あたりにはかなり仕上がってくると思います。」

「DCを使ってのメールがすごく増えたんです」

ハードを買う動機となるタイトルを!

——今号ではついに「ジョジョの奇妙な冒険」の移植が発表がされましたね。原作ファンの人気もあってか、弊誌でも移植希望が大変多かったタイトルですね。

船水　アーケード版がAMショーでビデオ出展されて以来、僕宛てのジョジョに関するメールがすごく増えたんですけど、DCが発売されてからはいっそう! 「これはDCで書いたメールです」「ジョジョはDCに移植されるんですよね」といったメールがどんどん来ました。で、PS版の移植を先に発表したじゃないですか、そうしたら今度は、ものすごーーーい数の苦情のメールが!(笑)。

——今度は移植への感謝のメールとか、DC版オリジナル要素の希望メールが増えそうですね。

船水　いろんなところで、僕や岡本が話していると思うんですが、なぜDCをすぐに買わないかというと、ラインナップが発表されていないからですよね。「これが出るなら買う!」というソフトが少ないから、または先行きの不安を感じてね。安心して買えないんだと思う。でも「DCは欲しくないのか?」と聞いたら「いや、欲しいです」という意見が圧倒的に多いはず。だから、出します!

Not bad! (悪くないね)

VMのチャム、なかなかイイですよ。これでZERO3が動いたらいいんですけどね~。

インタビュー中は、始終チャムが気になる様子で、数分中断する場面も多々。「VMでなにか予定は?」の質問には今はもらったから遊んでいるだけですが……、「いずれはやりたいんですけどね」と、希望のあるコメントを。

週刊 パワーストーンダッシュ POWER STONE!

垂直ジャンプキックと壁キックが使えるのがわかると強いです。上を取られると、後は投げ返すしかないので。それをマスターしたあたりから、運による駆け引きから、意図した駆け引きに変わるはず。僕の場合は、やられてるふりをして壁の方へ誘って、そこで壁キック攻撃が常套手段。相手を追っていく必要がないので、楽ですね。この対策としては、相手に跳ばれた瞬間にこっちもジャンプできればいいんですけど、それに気づかなければやられるしかないんです。

Let'S Go! http://www.capcom.co.jp

TM & © 1999 MARVELCHARACTERS,INC,ALL RIGHTS RESERVED.C MOTOKIKAKU.
© CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

PS版はPS版ならでは、というゲームにしますから、移植作品という感覚でとらえてほしくないんですよ。"新たに作ったジョジョのゲーム"くらいの感覚で捉えてほしい。DC版はアーケードの完全移植プラスαで出せたらいいな、と。今年はPS版もある、DC版もある、アーケードでもまた楽しめる、そんな形がジョジョの、今考えている戦略ですね。

「長く遊べるゲーム。オプションでも楽しんでください」

いろんな意味で早く続編を作りたいタイトル

――DC版も発売となりますが、「パワーストーン」のアピールを。

船水　先日、セガの中さんが遊びに来てくれて見てもらったんですが「結構いいデキじゃないか」と誉めてくれました。「こんなにキレイなんだ!」とも。特にNAOMI版はキレイですからね。NAOMI版とDC版の最大の違いはモニターとテレビの差だと思います、どうしてもテレビ画面ではくすんで見えてしまう。パソコンモニターを使うと、テレビよりずっとキレイに写りますから、試してみるといいんじゃないでしょうか。機種によっては、少しお金がかかってしまいますけどね。

――懐かしのX68000のモニターとか、すぐに繋げて発色も良かったですね。

船水　いいけど、ソフトより高い（笑）。ぜひ楽しんでほしいのがオプション画面での設定。パワーストーンの個数を変えたりできて、数を5個にすると変身しまくれて面白い。アイテムもいろいろ用意しているし。僕的にはもっと広いフィールドがほしかったな。そう考えると、「ソニック」のマップは本当によくできていると思います。落ちてしまう不安よりどんどん進める楽しさを強く感じられる、それはゲームを作る上ですごく大事です。「パワーストーン」では当初その落ちる不安のような類を心配しすぎて、小さくまとめすぎた感があって。だから、「パワーストーン」はぜひとも続編を作りたいですね。作り直したい部分もある、という意味でも。フィールドが狭すぎたり、仕掛けを絞り切れなくて自由度を上げすぎたかなと。ゲームとしては少々難しくなってしまったかもしれないから、2を出すとしたら、もっとゲーム的に楽しく遊べるようにしたい。その片鱗がオプション画面にあります。…と、発売直後にこんなこといってますけど、長く遊べるゲームですから、安心して買ってください!

「今年はまだまだDCタイトルを出します」

ファン待望の春麗復活、そして新キャラも参入! 稼働が待たれる!

春麗復活 ストⅢ 3rd!

オリジナル作品も出したい。夢はいろいろ!

――それ以降のDCラインナップは?

船水　現時点ではタイトルはもうちょっと待ってほしいんですが、今年はまだまだありますよ。年内に今まで発表されている分に併せてこれくらい…（両手の指で何本かを示し）。アーケードの移植作品が多いですね、やはり。ストⅢも少し遅れていますが、早く出したいです。

――NAOMIタイトルはいかがでしょう?

船水　かなりあります。「私立ジャスティス学園」みたいなゲームも考えています。

――NAOMIやDCにこだわらずに、他に何か考えていらっしゃることは?

船水　NAOMIオリジナル、DCオリジナルとか。あとは、格闘ゲームのそのままの移植だけでなく、例えば、セガさんのキャラクターとミックスしたものなんかできるといいですね。以前からそういう夢もありますよ。携帯ゲームも、ワンダースワンはかなり進んでいますし、ネオジオポケットの「ロックマン(仮)」もやりますし」

――AOUショーではストⅢ最新作や、懐かしのストライダー飛竜の2もビデオでお目見えしましたしね。

船水　AOUショーのストⅢ3rdは、完成度はまだ42%くらいです。飛竜は、背景がポリゴンになって、開発がなかなか難しいんですが、昔のファンには特に楽しみにしていてほしいです。

Vol.1 「パワーストーン」プロデューサー 手塚 武氏

この連載ではカプコンの諸氏にパワーストーンのマイキャラや自分流の闘い方などを披露していただく。手塚氏は標準タイプのフォッカーと重量級のガンロックを使うことが多いとか。

ホームページでは「週刊パワーストーン」も毎週金曜に連載中（ドリマガではダッシュ）。

CAPCOM ドリームキャストラインナップ

発売中の「パワーストーン」を筆頭にすでに5本のタイトルが勢揃い。船水氏の話では今年中に発表されるタイトルはまだありそう!?

NAOMI版稼動からほとんど時を置かずしてDC版発売! DC版をゲット次第、今号の40Pからの攻略大特集をチェック!

POWER STONE
- ●発売中
- ●5,800円
- ●対戦活劇
- ●VM・ぶるぶるぱっく対応

VSファン待望のシリーズ最新作も当然移植。こちらの状況は今号の134Pを即チェック。DC版オリジナル「クロスフィーバーモード」とは?

MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES
- ●3月25日発売予定
- ●5,800円
- ●対戦格闘

今回のインタビューにもあるように通信を使ったオリジナル要素が入りそうなDC版ZERO3。SSユーザーは、完全移植のSS版を!

ZERO3 STREET FIGHTER
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●対戦格闘

業務用登場以来、移植希望の声のひときわ高かったこの作品も、ついに移植決定! 詳細は今号の20Pへ、気になるDC版の十αはどうなる?

ジョジョの奇妙な冒険
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●対戦格闘

とにかく情報が待たれるこのタイトル。船水氏からは「開発は順調に進行中。なるべく早く情報を出せるように頑張っています」とのこと。

BIO HAZARD CODE: veronica
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●サバイバルホラー

What a next title?
(次のタイトルは?)
We can hardly wait!!
(待ちきれない!)

ハロカプダッシュへのおたよりは　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク ドリームキャストマガジン編集部「ハロカプダッシュ」各係

©CAPCOM CO.,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
※MERVEL VS.〜、ZERO3、ジョジョの奇妙な冒険、ストⅢ3rdの写真は業務用のものです。
※バイオハザード コード：ベロニカ、ストⅢ3rdの写真は開発中のものです。

特別連載 ドリームキャスト周辺機器物語

形はさらなる夢へ

知られざる真実に迫る
連続シリーズ読み物

第2回
ドリームキャスト
コントローラ
―PART2―
「デザインの追求」

“手との話し合い”から生まれた最終形態

“新しい遊びの芽”が「ここ」から発信されるために――。セガサターンの次に来る、新世代のゲーム機のコントローラには、そんな思いを込めて開発コード“SEED（シード）”という名称が付けられたという。多様化と複雑化を重ね続ける次の世代のゲームのコントローラとは果たして？　従来の方法論への徹底的な再検討と試行錯誤の中で、次第に見えてきた新コントローラの姿。後編となる今回は、全ユーザーが持っているドリームキャストコントローラが生まれるまでの変遷を見ていこう。

●型番:HKT-7701●サイズ:幅140㎜／長さ150㎜／厚さ67㎜（突起物含まず）●重さ:265g●ケーブル:2m●2,500円（税別）

新しい遊びの提案に向けた数々のチャレンジ

'96年秋。「ナイツ」の発売に合わせ、セガサターン用に新コントローラの“マルコン”が投入されてからまもなくの頃。セガは次の世代のハードの開発に着手し始めた。本体の開発がやや先行していた中、周辺機器の開発チームであるセガ第二開発部は、まったく新しいコントローラの開発の構想をし始める。

――映像が綺麗になる、いろんな表現方法が可能になる。そんな映像面の進化だけに次世代のゲームの楽しさを求めるのは限度がある。それならば、もっとアウトプットの部分からゲームを楽しめる、まったく新しい手法をコントローラから提案できないだろうか？

その実現のため、開発チームは従来のコントローラへの数々の常識をすべてリセットするところから入る。

――「接続バスの通信方式」「メモリの管理方法」そして「デザイン」……。それぞれの検討が進む中、その姿はだんだんと見えてくる――。各コントローラにマイコンを搭載して、高度に双方向へ機能させる。液晶画面や、音の出る新型のメモリシステムをコントローラに差せるようにして、新しい形の「Play & Communication」を実現する。8ビット時代から10年以上も変えられてこなかった「接続端子」を従来のコントローラの20倍以上のデータ量が送れる通信方式に変更し、音声データの送信を含め、大量のデータ管理を実現する。――そしていよいよ話はデザイン面へと進んでいく。

Vol.2 Dreamcast Controller

アイデアを形に——デザインスケッチと無数のモックアップたち

「接続端子周辺に関して、Maple Bus（※詳細前号参照。本体に対し、周辺機器がそれぞれインテリジェントにぶらさがっているイメージ）のアウトラインや、メモリをコントローラに付けることが決まってきた中、当初試作の中にあった“3D入力コントローラ”という案はやめておこうということになりました。たくさんの試行錯誤と再検討の結果、やはり従来のコントローラの操作性を上げる方向で工夫をしていきましょうとなったんです。アナログ方向キーをマルコンよりちっちゃくコンパクトに。また、この時は方向ボタンをなくして、アナログキーだけにしようという案もあったほどです（笑）。でも結局どちらも必要だし、ボタンもやはり6つ必要だろうということで、下のようなデザインがあがってきました」。2つの方向キーと6ボタン。初期構想はこうだった。

拡張スロットは上と下に

「この頃、メモリを常にコントローラに差していると、他のものが差さらないよね、っていう話があって。コントローラにスロットが2つ欲しいよという意見が多くなってきたんです。じゃあコントローラにはスロットを2つ付けましょうとなって……」。なんと初期の頃のデザイン案では、拡張スロットは、コントローラの上と下に1つずつ装着する形が考えられていたのだ。この形はこの後当分続く。

このように上部と下部にそれぞれスロットの穴が確認できる。

“新しいエンターテイメントの種の誕生”を期して名付けられた新世代ハード用コントローラの開発コード「SEED（種）」。こちらは、サターン用パッドのデザインを踏襲した感じだが、アナログ方向キーもうまく組み込まれているのに注目したい。ちなみに下部のくぼみはもう1つの拡張スロット挿入口。

ハの字型に大きく広がったグリップが目を引くデザイン。アナログとデジタル、2つ存在する方向ボタンを“握り”部分でうまく区切ろうとしている。左のデザイン案の段階では、ボタンの形状がかなりシャープで、方向ボタンも近未来感を出そうとしている感じがする。これもスロットは上下にある。

「今のコントローラの持ち方って、当たり前すぎて面白くないから、こんなのはどう？」なんていう意見からできてきたデザインの1つ。左右非対称で、コントローラの左側だけにグリップがあるというコントローラ。左のデザイン案の段階では、重心を考慮してか、ケーブルが下から出ているのも注目。

ミートパイというか、UFO的な形をイメージしたようなデザイン。マルコンの延長線上にあるとも言える形状だ。大きさも結構大きい。アナログ方向キーと方向ボタン、それに拡張スロットが上下に1つずつで、計2つ。そして6つボタンは絶対必要という考えが、この頃はかなり支配的であったという。

Dreamcast Peripherals Story

6つから4つへ——ボタンを減らす大英断

「今度も本当に6ボタンでいいのか？見た目にボタンがいっぱいあると難しそうじゃないか?という気持ちと、案外、セガの6ボタンは評判良かったので、まあ6ボタンでもいいかという気持ちと半々だったんです。実際、6ボタンは必要だという意見が根強くあって、当初は6ボタンでデザインを進めていました。ところが、社内・社外の先見の明のあるクリエイター達から、ボタンを減らして、ユーザーがとっつきやすい操作のゲームを考えたほうがいいよ、という声も出てきたんです。6ボタンで作りたいゲームがあっても、それはソフト側でうまく対応して、使うボタンを少なくするようにすればいいって。結局、この件は入交社長の判断を仰ぐまでなって、最終的に“4ボタンでいく”となったんです。その日から、図面は全部やり直しになりましたけど(笑)、大英断だったと思いますよ」。こうしてボタンは6つから4つへとなった——。

デザイン図面も“4ボタン”のものに引き直しへ。この頃、ビジュアルメモリも含めてデザインが開始されたという。スロットについても「上下1つずつだと長くなる」ため、上部二段方式に。

左のデザインのものを立体化したもの。茶色い色をしているのは、クレイ(粘土製)モデルのため。ちなみに、デザインのスケッチ案は、何十枚何百枚と描かれ、その中から、「ちょっと形を作ってみようかな」というものが、まずはやや硬めの発泡スチロールや安価なクレイモデルで作られるという。左のクレイモデルは、ボタンの配置も厚紙で書かれただけのものが仮づけされており、試作色が強い。上部にはスロットが2つある。

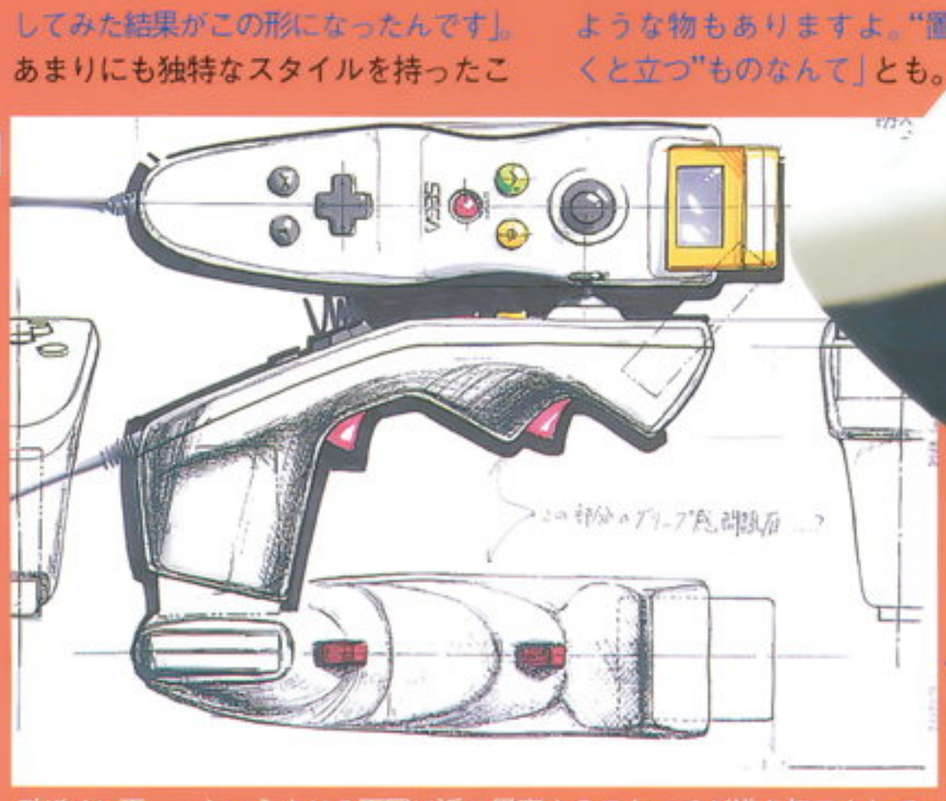
左のデザイン画のものに比べて、シャープだったエッジの部分が丸められ、各種ボタンも仮付けされてきたクレイモデル。厚紙に描かれたビジュアルメモリも差した形で仮付けされ、よりイメージがわきやすいようになっている。このような、安価で簡単に作れるクレイモデルは、何十個もの数が作られ、場合によっては、そこからもう1度スケッチを描き起こし、細部が修正されていったりすることもあるという。

スロットが前2つに

上のクレイモデルを上から見ると、この頃から拡張スロットが上部に2つ連装される形へ変更されているのがわかる。これだと前方向が重くなってしまうが、これはケーブルの付け方へ話はつながる。

大胆なる挑戦——“当たり前”のデザイ

形状や持ち方に、これまでの常識を当てはめない開発チームの姿勢は、こんな異端児を産み落とすまでに至る。——「なんか当たり前の今までのコントローラっぽいデザインはイヤだね、という意見もあって、かなりのトライをしてみた結果がこの形になったんです」。あまりにも独特なスタイルを持ったこのモデルは、手を横に並べて操作することが当たり前だった握りを縦に置き換えている。——“新しい遊び”を模索している途中では、そんな発想も半ば当然のようになされていたのだ。「本当はもっとお見せできないような物もありますよ。“置くと立つ”ものなんて」とも。



デザイン画——というより5面図に近い緻密さのスケッチが描き起こされているこのモデル。不意に現れたこの奇抜なデザインは、すぐさま形に落とされた。

一度見たら忘れられないほど、インパクトのある形状を持つ“縦型コントローラ”。あまりにも独特すぎる形状は、「左右の手を入れ替えても持てるんですよ。ただ、結構いろんな人に見せたら持ち方がわからないって人もいて(笑)」というケースもあったほどだとか。見た目はもちろんだが、その操作形態もまた独特であるこのコントローラ。操作部分を見ると、前部にはアナログ方向キーとA、Bボタン、裏側には人差し指で引くL(またはR)に相当するトリガーが。後部には方向ボタンとX、Yボタン、やはり裏側にR(またはL)トリガーと、ちょうどスタートボタンを中心として前後で対象になるようなレイアウトがされている。もはや奇形的とさえ言えるデザインだが、モックアップが作られていたことからも、このデザインに対しては「インパクトが強かった(笑)」とスタッフは語る。着色までされたこのデザインは、実際に採用される可能性も意外とあったのでは？——そう想像すると、実に面白い。

Vol.2 Dreamcast Controller PART 2

トライ・アンド・エラー——多数のデザイン試案たち

それまで、外に飛び出る形でデザインされていたビジュアルメモリの液晶画面。この部分のデザインを詰めていく段階で、「このコントローラには窓がある」というイメージが、デザインに組み込まれることになっていった。「だんだんと窓のイメージを強調していった時、今のコントローラの形に近いモノになっていきましたね。でもその途中では“こう挿入されるから、窓の位置はここにくるな”とか“窓の形をしないで素通しで切っちゃおうか”とか“窓にアクリル版を1枚貼って、透明感を出そうか”とか、デザイン的な側面と構造的な検討とが、何度も何度も繰り返されました」という。見た目の形がまったく同じでも、ある一部分を変えた場合、操作感にどのような変化が生じるのか？そんな部分までが、徐々に詰められていく。数多くの試行錯誤の先に、いよいよその姿は見え出してきたのである。

“窓のあるコントローラ”を形にしたうちの1つ。ボタンや方向キーの配置もほぼ現在のモノに近くなりつつある。中央に浮かぶ巨大な三角形が目を引くデザインだ。

やや角張って、全体的に鋭角的な印象を持つモックアップ。アナログ方向キーも大きさは、製品版のモノに近くなってきている。あとはデザインの試行錯誤の段階だ。

モックアップのため穴は開けられていないが、2つ分の拡張スロットが前部に見える。

ンからの脱却——その意気込みが形に

上下2つの拡張スロット

2つ挿入できるはずの拡張スロットは、なんとこの試作機の場合、1つはビジュアルメモリの液晶が見えるよう先端に、もう1つは、拳銃のグリップのようなコントローラ底面に、それぞれ差し込み口が設置されている。下から撮った角度からは（写真上）、人差し指で引くLRのトリガーもはっきり見てとれる。

左右を問わない操作感覚

見ての通り、このデザインならアナログ方向キーと方向ボタンを同時に操作することができるのがわかろう。左右の手の握りを入れ替えても操作感覚が同じなのも特徴だ。

右手でも左手でもOK!

Dreamcast Peripherals Story

Vol.2 Dreamcast Controller

見えてきた終着点——動作モデルの作製へ

最終工程を前にして、1つ大きな決定がされた。それは「持った時の軽さ」の部分にもつながってくる話だった。2つの拡張スロットを上部に付けたため、必然的に前方が重くなってしまったのだが、それを解決するためにとられた解決策。それが“前から出るのが当たり前”だったケーブルを“後ろから出す”ことだった。これによって、このコントローラは、見た目の大きさとはうってかわって、「軽い」感じを実現することに成功したのである。

ケーブルの位置の再検討

「前にケーブルがあると重くて引っ張られる感じがある。でも、それが今まで当たり前に採用されていたんですね。それがケーブルを下から回したことで、バランスが良くなり、第一印象が軽くなった。またVMの画面を見るために手首を返しても、ケーブルが振り回されず邪魔な感じがなくなりました」。当然材質や構造の軽量化も工夫され、軽量化はさらに進んだ。

コントローラ自体の重さに加え前から出されたケーブルのため、フロントがヘビー。さらには常に前へと引っ張られる感覚が付きまとってしまう。

セガマルチコントローラー

後ろから出されたケーブルで前後の重量バランスが保たれ、見た目より非常に軽い印象のコントローラとなっている。

ドリームキャストコントローラ

いよいよその形も絞り込まれ、3次元CAD(コンピュータ上で行うデザイン)を使用し、機械で正確に削り出された固いモックが作られる。よく見ると、鉛筆でボタンの位置や切り込みの追加案などが書き込まれているのがわかる。これをベースに本格的なモックが作られていくことになるのだ。

3次元CADで削り出したモックアップに着色やボタン類を配置し、より最終形に近づけたもの(※写真のモノは窓の部品が取れてしまっている。実際は付いてた)。これを元に、握った感覚、ボタンの位置、突起の高さなどが1/100ミリ単位で調整されていく。「高さを変えたり、表面の形を変えたりで、この形だけで4~50種類作った」とも。

100分の1ミリ単位の調整が最後まで繰り広げられた

昨年5月21日の「セガ・ニュー・チャレンジ・カンファレンス」で初めて公開されたドリームキャスト本体とコントローラ。その時の動作モデルがこれだ。完成形のコントローラとは、外見での違い(スタートボタンの形状、上部にマークがない等)が微妙にあるが、この他にもグリップが若干太く、握りが浅いといった細かい点も違ったりするのだ。最後の最後まで“手との相談”による微調整は続く。

左のモデルと同じ動作モデルが、ゲームを開発するための機材としてライセンシィ各社へと貸し出された。それがこの白いモデルだ。あくまでも、開発用の機材であるため、成形色は単色で、プラスチックの素材剥き出しであるのが生々しい。ドリームキャスト参入メーカーは、当時このコントローラを使ってゲームを開発していたわけだ。だが、その間にも各部の微調整は続けられていた。

完成——手になじむコントローラ

「コントローラって“手で持つもの”ですから、“持ちやすさ”っていう要素もひとつ大事なんですよね。でも、“持ちやすさ”と“操作しやすさ”というのは、また全然意味の違うものだったりするんですよ」と、ドリームキャスト・コントローラの設計を担当した、セガ第二開発部の戸崎健司氏は、セガのコントローラに関する思想をこう語る。「実はデザインが決まってから、ようやく仕事が始まるようなところがあるんですよね。ボタンもまだ仮付けで動かないモックアップの状態の時は“これいいね”なんて言ってたものも、いざボタンが動くモノになってみると、“あれ？意外とボタンの位置が良くない感じがするね”とか“グリップの位置をもう少し削ったほうがいいね”とか、いろいろ意見が出てくるんです。“手とまだケンカしてる感じがする”と言いますか、手にちょっとでも“違和感”を感じるようならば、何度でも納得いくまで作り直していきます」。この作業工程について、戸崎氏は『手と相談をしながら』という表現を使っていたが、それはセガの基本姿勢を現しているようにも思える。「セガって、デザイン的な部分では、あまり洗練されてない感じで、ちょっとがさつな感じがあるようですが、セガは内部のカスタムチップから構造的な設計まで、全部社内でやってますから。そのような部分に、使う人の気持ちに立った本当にキメの細かいノウハウが、今回のドリームキャストのコントローラには詰まっています」。それは、例えばアナログ方向キーや、方向ボタンの“入力姿勢”ひとつを取っても感じられる。「他社さんのコントローラって、アナログキーに対して、グリップが斜めなので、親指も斜めになりますが、ドリームキャストのコントローラは指が自然とまっすぐになるようにデザインしてあるんです。これだと例えば、アナログキーでキャラクターを自然にまっすぐ動かすことができますし、余計な力も入れなくてすむんですよね。“色”や“形”って、一番意見を言いやすいですし、好みも分かれるじゃないですか。それでいて“機能性”を落とさないで、デザインをまとめていくっていうのは、一番難しいところです」。自然な腕の角度、自然に物を持つための指の回り込み加減……。ここまですべて気を遣っているのは実際に持ってみるとよくわかる。

——かくして完成した、新世代のコントローラ。だが、その内部にはインテリジェントなカスタムチップや、まったく新しい通信システムなど、見た目からは想像のできない高度な技術が集積されていると戸崎氏は語る。

開発チーム内ではこのドリームキャストコントローラのことを「パッド」と呼ばないようにしているそうだが、そこには従来の「単なる操作パッド」とは大きく一線を画しているモノがあるんだという彼らの自信が、このコントローラに注ぎ込まれていることがうかがえる。みんなも今一度、手元にあるコントローラをじっくりと眺めてみるといい。

使う人にやさしい秘密がここにある

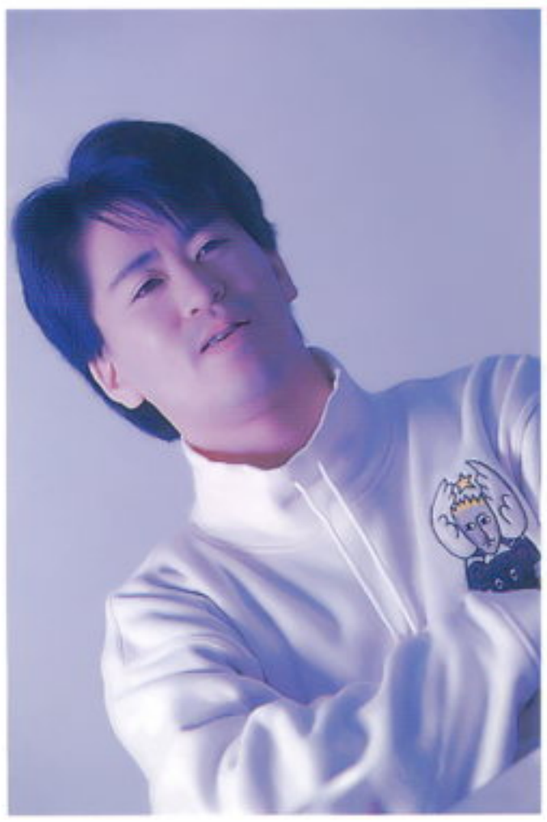
うですが、その分“使い勝手”とか、“ユーザーさんが自然に使いこなせる”という部分を非常に大切にしています。例えば、ボタン配置ひとつ取っても、セガの製品ってものすごく気を遣います。ボタンの位置とA、B、X、Yの名称が、パッとイメージできるように、結構考えて配置されているんですよ。一度いじれば絶対忘れないようにちゃんと配置してあるんですよね。ゲーム会社の中で、コントローラまでこんな感じで全部設計しているのは、実はセガだけなんです。他社さんは、デザイン以外の部分は社外でやってるようですが、セガは内部のカスタムチップから構造的な設計まで、全部社内でやってますから。そのような部分に、使う人の気持ちに立った本当にキメの細かいノウハウが、今回のドリームキャストのコントローラには詰まっています」。それは、例えばアナログ方向キーや、方向ボタンの“入力姿勢”ひとつを取っても感じられる。「他社さんのコントローラって、アナログキーに対して、グリップが斜めなので、親指も斜めになりますが、ドリームキャストのコントローラは指が自然とまっすぐになるようにデザインしてあるんです。これだと例えば、アナログキーでキャラクターを自然にまっすぐ動かすことができますし、余計な力も入れなくてすむんですよね。“色”や“形”って、一番意見

次回予告

——ドリームキャストが掲げるコンセプト「Play&Communication」。その言葉と時を同じくして誕生した小さな箱は、“コミュニケーション”サイドの主役を張れるほど、大きな可能性を秘めていた。単にモデムを使ったテレコミュニケーションだけではなく、もっと気軽に楽しめる“人と人とのコミュニケーション”。その思いは、同時にアーケードとコンシューマ（家庭用）の隔たりをブレイクスルーさせる新たな流れへとつながっていく——。

次回「ビジュアルメモリ」編。その誕生秘話と数々の疑問に答えていこう。

次回「ビジュアルメモリ」あの謎その謎—そのすべてに迫る



㈱セガ・エンタープライゼス
コンシューマ開発生産本部第二開発部　マネージャー
戸崎 健司（KENJI TOSAKI）

メガドライブ時代からセガのハードを作り続ける。ドリームキャストでは、「新しい遊びの提案」の中核を成すコントローラとビジュアルメモリの設計を担当。何世代にもわたるハード設計のノウハウが、ドリームキャストのコントローラには集約して結実しているのだ。その目は早くも次のコントローラへ……？

Dreamcast Peripherals Story

取材・構成／T-CHO　撮影／TETSUO OHYA　協力／L-UMANAMI

「オラトリオ・タングラム啓発セミナー」

「真実の壁」

企画・監修・構成・本文執筆／亙 重郎
オリジナル・3Dモデリング／バーチャロン・ワークス
本文デザイン／有井 伸孝／セガ・エンタープライゼス

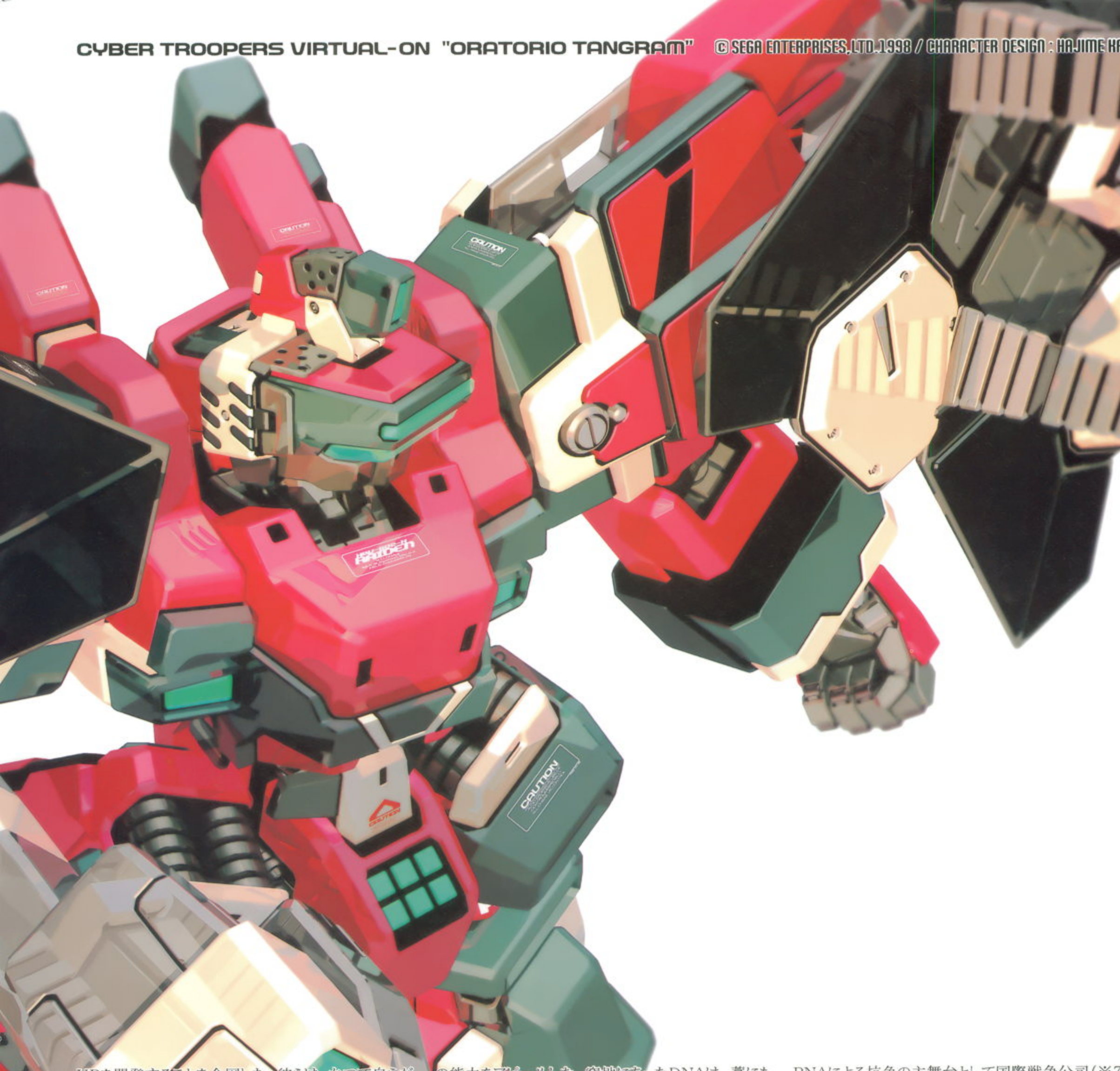
第弐回「ライデン」

再開されるVR開発、その先鞭としての第5プラントDeadly-Dudley

RNAの出現によって、DNAへのテコ入れ等の対応に迫られた第8プラント「フレッシュ・リフォー（FR-08）」は、V.C.a2年にVRの開発再開を決定した。しかし、O.M.G.以降まる2年間あいた技術的ブランクは大きく、RNAの擁する新型VR、アファームドに対抗しうる機体を短期間で完成させることは困難だった。開発作業を一任された第3プラント「ムーニー・バレー（MV-03）」では、まず弱体化したDNAへの戦力供給、つまり頭数をそろえる事に業務を絞り込み、従来型であるMBV-04（旧型テムジン）やSAV-07（ベルグドル）といった第一世代型VRの量産、及び改修に力を注いだ。結果、DNAの戦力は半年間で大幅に増強され、地球圏でも類を見ない大規模な勢力となった。しかし、それはあくまで数字上の話であり、実際の紛争現場ではRNAに対して連戦連敗、被害額は甚大で状況はさっぱり好転しなかった。事態を重く見たFR-08は、従来の政策から180°転換、従属するすべてのプラントに対してVR開発業務の解禁を布告した。しかし、それまでのFR-08による高圧的な支配に反感を抱いていた各プラントは、この話にあまり乗り気の姿勢を見せなかった。加えて、FR-08の提示した条件が決して旨味のあるものではなかった事もマイナス要因として作用した。結局、呼びかけに呼応したプラントは、第5プラントDeadly-Dudley（デッドリー・ダッドリー：以降DD-05と略称）と第7プラントReference Point（リファレンス・ポイント：以降、RP-07と略称）の2つにとどまった。

DD-05は、月面背側上空の静止衛星軌道上に位置する巨大なターミナル・プラント（※1）を根拠地としており、どちらかといえば辺境の組織だった。ここには、かつて0プラントにおいてHBV-05（旧型ライデン）の開発に従事した関係者が多く流れ着いていた。HBV-05に関しては、開発コストの高騰に対する経理上の監査が行き届かず、兵器としての実状にそぐわない高額な機体になったという経緯があり（※2）、当時DN社最高幹部会はその責任を追及して開発当事者たち全員（技術者～管理者までをも含む）をDD-05に更迭していた。更迭された人々は、やがて勃発したO.M.G.に際して、自分たちが開発したHBV-05がムーンゲート近傍で思わぬ大戦果を上げたことに気をよくし（※3）、VR開発の再開許可申請を手始めに自らの地位挽回を求めて猛烈な売り込み活動を開始した。しかし、DN社の崩壊、それに引き続くFR-08の台頭に伴うVR開発に対する姿勢の変化は、彼らの望みを断った。「辺境の流刑地」的弱小プラントと見なされていた彼らは、以降、満足な融資も受けられず、その維持費にも事欠く苦しい財政状態を強いられていた。このため、VR開発に際してFR-08が提示した契約条件が決して好意的なものではなかったにも関わらず、DD-05はこの話に乗ったのである。DD-05は、今までの不遇からの再起を期して、VRの開発に全力で取り組んだ。そもそも、彼らはFR-08に優遇されるMV-03を妬み（※4）、一方的にライバル視していた。そこで、かつてMV-03が生み出した傑作重戦闘VR、HBV-10（ドルカス）を性能的に凌駕しうる、そして第2世代型として十分に通用しうる重戦闘

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "ORATORIO TANGRAM" © SEGA ENTERPRISES,LTD.1998 / CHARACTER DESIGN : HAJIME KATOKI



VRを開発することを企図した。彼らは、かつて自らが手がけたHBV-05（旧型ライデン）の設計コンセプトを第2世代型VRとして昇華、再現することで、この目的を実現しようと目論んだのである。

実際のところ、FR-08はDD-05のVR開発には何の期待も寄せていなかった。しかし、DD-05には一つの勝算があった。辺境の弱小プラントという負のレッテルが幸いしてか、FR-08は彼らの技術力を軽視していた。そのため、彼らがV.C.a0年以降、禁令に背いて半ば公然と行っていたVRに関する現場での基礎研究は、「考慮に値せず」との評価を受けて、特にお咎め無く順調に進行していたのである（※5）。この間に培われた技術的ノウハウのレベルは非常に高く、MV-03やRP-07がV.C.a2年の開発再開時に直面したような技術的ギャップは、事実上彼らには存在しなかった。結果、DD-05は周囲の予想を覆し、FR-08の統括する陣営内では最も早い段階で第2世代型VRを開発、実用化する事に成功するのだった。彼らは、完成した機体に再興の夢を託して再び「ライデン」の名称を冠し、大々的にその能力をアピールした。窮地にあったDNAは、藁にもすがる思いで真っ先に本機を制式採用し、HBV-502としてRNAとの実戦に即時導入した。だが、この思わぬ事態の進展は、FR-08にとって決して歓迎すべき状況ではなかった。

DD-05は、その後、様々なエージェントを用いて精力的に新型機の売り込みを行った。巻き返しのチャンスを狙っていた彼らは手広く商売を行いたかったので、FR-08の提示する公開流通ルートに乗ることを快しとせず、独自の販売戦略をとることに固執した。彼らは、DNA及びRNA双方に自らの製品を売りさばき（※6）、FR-08が求めた対DNA特別優遇措置を施行しようとしなかった。だが、DD-05のこの性急かつ頑なスタンスは、結果的に彼らの破滅を早めた。彼らはFR-08に疎まれるようになったのである。HBV-502自体の出来が良かった点も逆に災いした。政治的にも技術的にも危険な存在と見なされるようになったDD-05は、FR-08による様々な妨害工作や策略に翻弄され、あろうことか彼らの根拠地であるターミナル・プラントはDNAとRNAによる抗争の主舞台として国際戦争公司（※7）に運用権が移行し、激戦が繰り広げられるようになってしまった。様々な抗議行動や訴訟活動、内部折衝はすべて不振に終わる一方で、数次に亘る戦闘は熾烈を極め、プラントの損耗は激しくなるばかりだった。V.C.a3年、ついにDD-05は自らの存続を断念した。状況は、彼らをしてターミナル・プラントがDNAとRNAの両者による争奪の対象となることを容認せざるを得なかったのである。かつて壮麗さを誇った巨大なプラント施設は灰燼に帰し、人々は、DD-05の悲劇的末路を悼んだ。やがて、その廃虚は"Unholy Cathedral（不浄なる大聖堂）"と呼ばれるようになり、そこへの出入りは忌むべきものとして差し控えられるようになった（※8）。

FR-08によるDD-05の抹殺は、各方面に様々な波紋を投げかけた。また、FR-08自身にとっても、VRの有力な供給源を一つ失ったことは結果的に大きな痛手となり（※9）、特にDNAとRNAとの抗争に際しては、イニシアチブをとることが徐々に困難になっていった。

●ライデン

●ライデンII

HBV-502-H RAIDEN［ライデン］

第5プラント「デッドリー・ダッドリー（DD-05）」が開発した、第2世代型としては初の重戦闘VR。また、DNAによって制式採用された初の第2世代型機でもある。その希少性故に伝説のVRと化した初代ライデンの名称を受け継いだ本機は、先代譲りの強力な火力と堅牢な装甲を併せ持つ。分類上重戦闘VRと呼称されるが、機動性能の面で他機種に対して特に見劣りしているわけではない（※10）。これは、同時代の他機種に比して優に倍以上の出力を誇るV-コンバータと、呆れるばかりの強度を有するスケルトンシステムによってのみ実現される離れ業である。しかし、本機は外観に似合わず機構的に非常にデリケートな部分を多々持ち、安定した運用を行うには熟練エンジニアによる昼夜を分かたぬ保全作業が必須であった。このため、特に配備当初は機動性能に関して完調状態を維持することが難しく、能力を十分に発揮することができない場合も多かった。ライデンの運用ノウハウが十分に蓄積された時には既にDD-05が壊滅していたという事実は、ある意味皮肉な話である。本機の大きな特徴の一つとして、肩部レーザー・ユニットが変型構成されることによって成立するフラグメント・クローが挙げられる。これより照射されるクロー・ストリングは強力な力場を形成し、影響下にあるV-コンバータの活性を著しく減衰させることができた。このため、V-コンバータとM.S.B.S.との接続を一時的に遮断することが可能となり、力場内に捕縛されたVRは、機能不全に陥って行動不能となることを免れなかった。クロー・ストリングの実用化に関しては、DD-05独力の開発による産物とは考えにくく、他プラントからの技術供与の疑いも考えられる。また、この技術的ノウハウは比較的早い段階で外部に流出したため、後発の機体で類似の機能を有する装備を持つものも少なくない。

RVR-75 RAIDEN［ライデンII］

DD-05は、独自のルートを使ってRNA側にもライデンを供与した。RNA側は、本機をRVR-75として制式採用し、特に防御戦闘において有効に活用した。ちなみに、DNA側は自らが装備するライデンと区別して、RNA側の機体を特に"RAIDEN II"と呼ぶ場合がある。両者の間には制御OS等では細かい仕様の違いがあるが、外観的な差異、及び能力差は殆ど存在しない。

DNAのVRコードについて

V.C.a2年、DNAは、自らが有するVRに対する機体コードのフォーマットを刷新した。理由は、従来の機体コードが、VRの供与をDN社一社に依存することを前提としていたためである。V.C.a2年にFR-08がVR開発解禁を決定した際、既にDN社は瓦解して各プラントは分立していた。よって、新型VRの買い付けもプラント毎に個別に行うこととなり、従来の表記フォーマットでは実状にそぐわなくなっていたのである。この結果、機体コードの第2節は3桁表示となり、上一桁は開発プラントのナンバーを、下二桁はそのプラントにおける開発ナンバーを表記すると言う複合表示スタイルがとられることになった。但し、第1節と第3節に関しては、各々VRの戦術用途区分表示、及び各機種の仕様変更に伴う型番表示として用いられ、従来の表記法と比べて大きな変化はしていない。

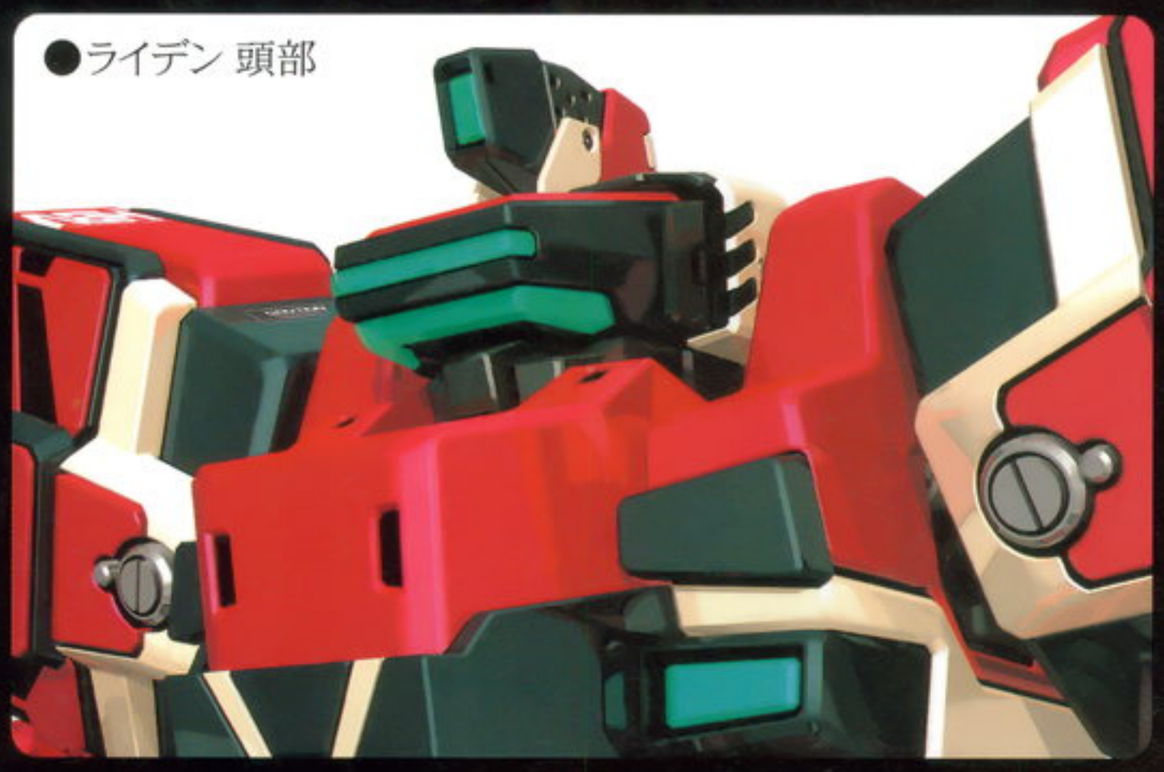
［DNAが制式採用した第2世代型VRの機体コード］

第1節：戦術分類コード
第2節：開発コード（V.C.a2年以降、複合表示形式に移行）
第3節：型式

●バイナリー・ロータス タイプ

●フラグメント・クロー タイプ

●ライデン 頭部



［戦術分類コード一覧］

- ●MBV:Main Battle Virtuaroid ［主戦闘バーチャロイド］
- ●HBV:Heavy Battle Virtuaroid ［重戦闘バーチャロイド］
- ●SAV:Support Attack Virtuaroid ［支援攻撃バーチャロイド］
- ●SGV:Special Gospel Virtuaroid ［特殊福音バーチャロイド］
- ●XBV:Experimental Battle Virtuaroid ［試作戦闘バーチャロイド］

■注釈

※1: V.C.90年代、ここには他に類例を見ない巨大なサテライト・プラントが設営されていた。当初の予定通り、V.C.a0年にDN社によるVR販売事業がスタートした暁には、一大生産拠点として遺憾なくその能力を発揮し、経済的にも潤うはずであった。しかし、不幸にしてO.M.G.以降、その用途は立ち消えとなってしまった。

※2: 結果的に初代ライデンの生産数は、わずか26機に留まった。もちろん、その要因は高コストであること以外にも多々あったわけだが、この辺の詳しい事情については、「Cyber Troopers Virtual-on」"Reference" "Schematic"(ソフトバンク社刊)を参照のこと。

※3: 当時、ライデンを運用していた部隊は、DNA内でも特異なポジションにある特殊重戦闘VR大隊だった。彼らの内一個中隊は、O.M.G.勃発時たまたまムーンゲート近傍にあったため、急遽支援戦闘に駆り出された。彼らは多大な損害を被りつつも、ムーンゲート自動防衛機構制御下のVR50数機を撃破して任務を完遂した。詳細は「Cyber Troopers Virtual-on」"Reference" "Schematic"(ソフトバンク社刊)参照。

※4: 実際には、MV-03は決して優遇されているわけではなかった。

※5: 当時無用の長物と化していたターミナル・プラント内の潤沢な設備は、彼らの作業の進展に大きく寄与した。

※6: DD-05がどのようなルートを使ってRNAに自らのVRを販売したのか、その経緯は正確には判明していない。

※7: 電脳歴の時代、地球圏では、限定戦争は政治的交渉手段としても重要な役割を担っていた。但し、その遂行に関するレギュレーションはなかなか安定せず、一時期混迷の様相を呈した。このような状況下、限定戦争の恙無い進行を執り行うエージェント組織の必要性が叫ばれ、その結果成立したのが国際戦争公司である。

※8: V.C.a4年のオラトリオ・タングラム勃発時、DD-05は既に廃墟と化していた。わずかに余力を残すパワープラントによって赤く明滅する内深部は、かつてそこにあって再起の念に燃えていた人々の無念の思いを象徴するかのようである。(下図:DD-05)

※9: 結局、DD-05が再起を賭して開発した本機は、その生産プラント施設を失った結果、第2世代型VRとしては少数派とならざるを得ず、同時に本機の開発に寄与した技術的ノウハウも失われてしまったのである。

※10: 初代ライデン開発の際に出来した教訓に鑑み、DD-05はいかに重戦闘VRといえど機動性能を軽視するわけにはいかないことを痛感していた。特に、既に存在する第2世代型VRであるアファームド系列が示す卓越した機動性能に対しては、火力と防御力を充実させるだけで有効な戦闘が展開できるとは考えにくかったのである。

［DD-05］V.C.a4年

【次回予告】
次回は、RVR-14 フェイ-イェン・ザ・ナイトに焦点をあて
RNAの謎の一端に迫る予定

週刊 セガサターン情報は、すべてサタマガにオマカセ!!

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1999
3/12

特報 SPECIAL REPORT

発売間近!! COMING SOON SOFT

P177 ・・・・セガサターンマガジンデータステーション
P178 ・・・・・・・・・・・・・・セガサターン読者レース

●特報●SPECIAL REPORT

P182・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ダービースタリオン

●発売間近●COMING SOON SOFT

P186 ・・・・ときときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3
～旅立ちの詩～
P188・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・KISSより…
P190 ・・・スーチーパイ シークレットアルバム
P191 ・・・・・・・・・・セガサターンソフトレビュー

© KID 1999

サターン周辺のデータはコレでチェック！

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10

ハードの寿命はソフト次第、なんてよく言うけれど、やっぱり新作ソフトがないとドンドン稼働率も下がるもの。もうしばしの我慢？

1位	前回1位	サクラ大戦　帝撃グラフ レッドカンパニー／'98年12月23日発売／4,800円（2枚組）／ETC	週間本数	786本
			推定累計本数	6万8406本
2位	前回3位	Girl Doll Toy ザウス／'98年12月23日発売／6,800円／ADV（18歳以上推奨）	週間本数	642本
			推定累計本数	2万2188本
3位	前回6位	機動戦士ガンダム ギレンの野望　攻略指令書 バンダイ／'98年10月8日発売／2,800円／ETC（※1）	週間本数	626本
			推定累計本数	7万5434本
4位	前回4位	瑠璃色の雪 キッド／'98年12月10日発売／6,800円／恋愛ADV（18歳以上推奨）	週間本数	594本
			推定累計本数	3万7196本
5位	前回10位	センチメンタルグラフティ NECインターチャネル／'98年1月22日発売／7,500円（初回分のみ2枚組）／恋愛SLG	週間本数	457本
			推定累計本数	29万5320本
6位	前回8位	Pia♥キャロットへようこそ!!2 NECインターチャネル／'98年10月8日発売／7,200円（2枚組）／SLG+ADV（18歳以上推奨、1・4メガRAM対応）	週間本数	454本
			推定累計本数	10万3135本
7位	前回16位	スーパーロボット大戦F～完結編～ バンプレスト／'98年4月23日発売／6,800円／S・RPG	週間本数	404本
			推定累計本数	54万6383本
8位	前回12位	新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド セガ／'98年3月26日発売／6,800円（2枚組）／ADV	週間本数	401本
			推定累計本数	14万9004本
9位	前回2位	ルームメイトW～ふたり～ データム・ポリスター／'99年1月14日発売／6,800円（2枚組）／ETC	週間本数	390本
			推定累計本数	1万6103本
10位	前回18位	プロ野球チームもつくろう！ セガ／'98年2月19日発売／5,800円／SLG	週間本数	376本
			推定累計本数	26万9004本

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

期待の新作 USER DATA TOP10

「ダビスタ」発売を記念して、セガサターンの特別パックも登場するみたいだけど、まだ期待のソフトも残ってるよね。記念にチェック!?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ソニック 3D フリッキーアイランド	セガ／'99年予定	270
2	2	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／3月4日	254
3	3	ワーズ・ワース	エルフ／発売日未定	230
4	5	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／4月8日	226
5	4	With You～みつめていたい～	NECインターチャネル／発売日未定	208
6	新	ストリートファイターZERO3	カプコン／発売日未定	191
7	6	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ワープ／発売日未定	181
8	7	ダービースタリオン	アスキー／3月25日	156
9	10	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	コナミ／4月1日	121
10	9	仙剣奇侠伝（せんけんきぎょうでん）	SOFTSTAR ENTERTAINMENT／3月4日	108

※1　スペシャルデータで遊ぶには「機動戦士ガンダム　ギレンの野望」が必須です。
※上のデータのポイントは2月26日号の読者アンケート葉書をもとに編集部で算出したものです。
※左のセガサターン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2月8日～2月14日。
★協力店・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック各チェーン店舗・銀座博品館トイパーク・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／四国スパー）

SEGA SATURN RELEASE SCHEDULE

発売予定タイトルカレンダー

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
99年2月	25日	DEVICEREIGN（デバイスレイン）	5,800円	メディアワークス	ADV+SLG	
99年3月	4日	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション（ソフト単品）	5,800円	カプコン	ACT	②、欄外
	4日	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション（4メガRAM同梱版）	7,800円	カプコン	ACT	②、欄外
	4日	仙剣奇侠伝（せんけんきぎょうでん）	5,800円	SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC	RPG	
	4日	ファルコムクラシックス　コレクション	6,500円	日本ビクター／日本ファルコム	ETC	②、音楽CDつき
	4日	悠久幻想曲ensemble2	3,800円	メディアワークス	ETC	
	11日	THE HOUSE OF THE DEAD（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	SHT	銃
	11日	プロ野球　グレイテストナイン'98（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	SPT	
	11日	チョロQパーク（セガサターンコレクション）	2,800円	タカラ	RAC	マルコン、パンドル
	11日	テクノモーター（セガサターンコレクション）	2,800円	電子メディアサービス	ETC	
	18日	KISSより…（通常版）	6,800円	キッド	S・ADV	マウス、マルコン
	18日	KISSより…（初回限定版）	7,800円	キッド	S・ADV	マウス、マルコン
	18日	スーチーパイ シークレットアルバム	4,800円	ジャレコ	ETC	18推
	25日	ダービースタリオン	6,800円	アスキー	SLG	
99年4月	1日	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	8,800円	コナミ	ADV	
	8日	フレンズ～青春の輝き～	7,200円	NECインターチャネル	恋愛ADV	1・4メガRAM対応、②
	15日	プロ指南麻雀「兵」	5,800円	カルチャーブレーン	麻雀	
	22日	涼子のおしゃべりルーム	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
99年春	未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
99年内	未定	ソニック 3D フリッキーアイランド	3,800円	セガ	ACT	
発売日未定	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モニカの城	6,800円	バイオニアLDC	A・RPG	
	未定	リアルサウンド2　～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
	未定	With You～みつめていたい～	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	
	未定	Jリーグエキサイトステージ'98	未定	エポック社	SPT	
	未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	ストリートファイターZERO3	未定	カプコン	対戦格闘	4メガRAM必須
	未定	アドヴァンスト V.G.2	未定	テイジイエル	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

※「シャドー オーバー ミスタラ™」のみ4メガRAM必須

表の見方

【ジャンル】ADV…アドベンチャー SLG…シミュレーション ACT…アクション
S・RPG…シミュレーションロールプレイング SHT…シューティング ETC…その他
【対応機器】マルチ…マルチターミナル6 マルコン…セガマルチコントローラー
（1メガ）RAM…拡張RAMカートリッジ 4メガRAM…拡張RAMカートリッジ4MB
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨 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変更があったものです。

セガサターン SEGA SATURN MAGAZINE 読者参加型企画 Vol.130

読者レース WEEKLY

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セガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号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てもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票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。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する！

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は上位陣が意外な大荒れ。まだまだ波乱は続きそう？

⬇オッズ表サターンA 2月26日現在発売済みサターンソフト総本数:1136本

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.5782
2	4	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～〈通常版／初回特典版〉	ADV	9.5474
3	5	仙窟活龍大戦 カオスシード〈通常版／初回限定版／サタコレ版〉	SLG	9.5452
4	8	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	ADV	9.5279
5	6	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック／サタコレ版〉	SHT	9.526
6	7	Pia♥キャロットへようこそ!!2（18歳以上推奨）〈1.4メガ拡張RAM対応〉	SLG	9.5234
7	9	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.5101
8	3	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	S・RPG	9.503
9	10	ラングリッサーV THE END OF LEGEND	S・RPG	9.5022
10	11	CULDCEPT（カルドセプト）（サタコレあり）	TAB	9.4934
11	12	グランディア	RPG	9.4933
12	2	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	S・RPG	9.4863
13	13	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4844
14	14	グランディア～デジタルミュージアム～	ETC	9.4752
15	15	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	9.4711
16	16	街	NOV	9.4344
17	17	ひみつ戦隊メタモルV	ADV	9.4334
18	18	スーパーロボット大戦F～完結編～	S・RPG	9.4265
19	19	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	ADV	9.4177
20	20	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4089
21	21	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.4003
22	22	ヴァンパイア セイヴァー〈通常版／4メガRAM同梱版〉	ACT	9.3979
23	23	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.3838
24	25	プリンセスクラウン（サタコレあり）	A・RPG	9.38
25	24	サクラ大戦〈ソフト単品／特別限定版／サタコレ版〉	ADV	9.3762
26	26	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3564
27	27	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サタコレあり）	SLG	9.351
28	28	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.3438
29	29	シルエット ミラージュ（サタコレあり）	ACT	9.3326
30	30	リンダキューブ 完全版	RPG	9.3305
31	31	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3254
32	32	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.3238
33	33	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.322
34	34	Pia♥キャロットへようこそ!!（18歳以上推奨）	SLG	9.31
35	35	ポリスノーツ	ADV	9.3035
36	36	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.294
37	37	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.2622
38	38	慟哭 そして…（18歳以上推奨）	ADV	9.2582
39	39	ガングリフォンII〈通常版／ケーブル同梱版〉	SHT	9.25
40	40	スーパーロボット大戦F	SLG・RPG	9.2421
41	41	MAEVEL SUPERHEROES VS.STREET FIGHTER（通常版／4メガRAM同梱版）	ACT	9.2352
42	42	バーチャファイター2（サタコレあり）	ACT	9.2335
43	43	だいな♥あいらん	ADV	9.2326
44	45	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2199
45	44	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2196
46	46	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.2149
47	47	NiGHTS（ナイツ）（サタコレあり）	ACT	9.204
48	48	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S・RPG	9.2011
49	49	レイディアント シルバーガン	SHT	9.1938
50	50	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（サタコレあり）	SPT	9.1782
51	51	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.1428
52	52	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（サタコレあり）	SHT	9.1178
53	53	レイヤーセクション（サタコレあり）	SHT	9.1046
54	55	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.0861
55	54	セガラリー・チャンピオンシップ（サタコレあり）	RAC	9.0829
56	59	ウィザードリィ リルガミンサーガ	RPG	9.0819
57	56	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～（サタコレあり）	PUZ	9.0625
58	57	ゼルドナーシルト	SLG・RPG	9.0606
59	58	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.0595
60	60	魔法騎士レイアース	A・RPG	9.0487
61	61	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.0421
62	62	花組対戦コラムス	PUZ	9.0316
63	63	ラングリッサーII〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG	9.029
64	64	BULK SLASH（サタコレあり）	SHT	9.0279
65	65	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.0223
66	66	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0186
67	67	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	8.9983
68	69	バーチャファイター	ACT	8.9862
69	73	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S・RPG	8.9826
70	74	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9805
71	72	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.9795
72	68	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	8.9778
73	82	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年得パッケージ～（18歳以上推奨）	TAB&ADV	8.9772
74	78	ステラアサルトSS	SHT	8.977
75	75	プリンセスメーカー2（サタコレあり）	SLG	8.9738
76	71	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	RPG	8.9723
77	76	マリカ～真実の世界～（18歳以上推奨）	RPG	8.9705
78	77	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.9696
79	79	怒首領蜂（ドドンパチ）（サタコレあり）	SHT	8.9684
80	80	バロック	RPG	8.9641
81	81	悠久幻想曲	RPG	8.9534
82	83	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9498
83	84	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9465
84	85	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）（サタコレあり）	A・ADV	8.9381
85	86	バトルガレッガ	SHT	8.9368
86	87	バーチャコップ	SHT	8.9342
87	92	スーパーリアル麻雀P7（18歳以上推奨）	TAB	8.9308
88	88	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9294
89	89	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9271
90	90	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.9218
91	70	メルティランサー Re-inforce〈通常版／初回限定版〉	SLG	8.9193
92	91	ソニックジャム（サタコレあり）	ACT	8.9185
93	93	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9141
94	100	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.9066
95	96	天地無用！連鎖必要	PUZ	8.9051
96	97	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9042
97	98	ダライアス外伝	SHT	8.9026
98	186	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	ACT	8.9
99	94	バーニングレンジャー	ACT	8.8943
100	103	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.8917
101	101	リアル麻雀アドベンチャー 海へ～Summer Waltz～	ADV	8.8857
102	106	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.8816
103	99	ルナ2 エターナルブルー	RPG	8.8799
104	104	プラドルDISC特別編 コスプレイヤーズ	ETC	8.875
105	105	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.875
106	102	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.8679
107	108	タクティクス オウガ	RPG	8.8678
108	125	アナザー・メモリーズ	ADV	8.8636
109	107	エターナルメロディ	SLG	8.8603
110	109	クーリエ・クライシス	ACT	8.86
111	95	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.8585
112	112	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	8.8583
113	110	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	ETC	8.8571
114	111	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.852
115	113	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8487
116	114	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.8454
117	115	真・女神転生 デビルサマナー（サタコレあり）	RPG	8.8442
118	116	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8324
119	117	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8301
120	118	ストライカーズ1945II	SHT	8.826
121	119	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.825
122	120	アストラスーパースターズ	ACT	8.8245
123	121	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.821
124	122	戦国ブレード	SHT	8.8145
125	124	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.812
126	127	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～（18歳以上推奨）	ADV	8.8108
127	126	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.809
128	128	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8021
129	131	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.8005
130	129	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	8.8
131	133	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	8.7984
132	130	すこぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.7948
133	132	くのいち捕物帖	ADV	8.7868
134	134	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.784
135	123	NOëL3	ADV	8.7826
136	135	スーチーパイアドベンチャードキドキ♥ナイトメア（18歳以上推奨）	ADV	8.7822
137	136	ファルコムクラシックスII〈通常版／限定プレミア版〉	ETC	8.7804
138	137	Winter Heat	SPT	8.7786
139	148	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩（いろどり）のラプソング	ADV	8.7786
140	138	続・ぐっすんおよよ	A・PUZ	8.7777
141	139	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7775
142	141	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.7735
143	166	英雄志願 GAL ACT HEROISM	RPG	8.7692
144	146	魔導物語	RPG	8.7687
145	142	パンツァードラグーン	SHT	8.7658
146	143	三國志V	SLG	8.7597
147	140	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	S・RPG	8.7535
148	144	世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.7532
149	145	七ツ風の島物語	A・RPG	8.75
150	147	デジタルピンボール～ラストグラディエータースVer9.7～	TAB	8.7464
151	149	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7336
152	150	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7329
153	151	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.7256
154	152	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック）	ACT	8.7248
155	153	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7205
156	154	瑠璃色の雪（18歳以上推奨）	ADV	8.7058
157	155	信長の野望・天翔記	SLG	8.7045
158	156	バイオハザード	ADV	8.6995
159	157	THE HOUSE OF THE DEAD	SHT	8.6882
160	158	お嬢様特急	ADV	8.6842
161	183	ファーランドサーガ 時の道標〈通常版／初回限定版〉	S・RPG	8.6842
162	161	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.6792
163	159	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.6786
164	160	バーチャコップ2	SHT	8.6767
165	162	バブ・ブリーダー	SLG	8.6683
166	163	プロ野球クレイテストナイン'97	SPT	8.6675
167	165	ウイニングポスト3 プログラム'98	SLG	8.6666
168	167	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6662
169	168	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.663
170	169	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6589
171	170	バーチャファイター リミックス	ACT	8.652
172	171	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6519
173	172	ラングリッサーIII〈スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG&RPG	8.6487
174	173	Techno Mortor（テクノモーター）	ETC	8.6486
175	174	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.6393
176	176	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6363
177	177	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6333
178	178	COTTOn2	SHT	8.621
179	179	維新の嵐	SLG・RPG	8.619
180	180	ウイニングポスト3	SLG	8.6166
181	181	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6161
182	164	闘龍伝説エランドール	ACT	8.6153
183	182	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.6124
184	184	コマンド&コンカー（サタコレあり）	SLG	8.6097
185	185	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A・SHT	8.6096
186	187	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.6083
187	188	全日本プロレス FEATURING VIRTUA（サタコレあり）	ACT	8.6071
188	189	太平洋の嵐 疾風の雄飛〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.6034
189	190	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6014
190	191	カプコンジェネレーション ～第5集 格闘家たち～	ACT	8.6
191	193	サイハードール（18歳以上推奨）	RPG	8.5989
192	194	ストライカーズ1945	SHT	8.5975
193	195	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.5974
194	175	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.5937
195	196	デイトナUSA	RAC	8.592
196	198	メタルブラック（サタコレあり）	SHT	8.5917
197	197	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.588
198	199	大航海時代II	SLG・RPG	8.5849
199	228	新魔超奥義 ヴァルハリアン	S・RPG	8.5833
200	200	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5784
201	201	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.5769
202	202	ドラゴンフォース（サタコレあり）	SLG	8.5759
203	203	ファルコムクラシックス（通常版／初回生産限定スペシャルディスク付／サタコレ版）	RPG	8.5735
204	213	レイヤーセクションII	SHT	8.5735
205	204	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.5725
206	205	GRANDRED	SLG	8.5714
207	206	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.568
208	207	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5654
209	208	クラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5641
210	238	サクラ大戦 帝撃クラフ	ETC	8.5609
211	211	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5555
212	212	THOR～精霊王紀伝～	A・RPG	8.5548
213	209	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.5528
214	214	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.55
215	192	8インチまいだーりん	ADV	8.5454
216	215	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.5454
217	216	少女革命ウテナ いつか革命される物語	ADV	8.5454
218	217	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.5401
219	210	慟哭 そして…ファイナルエディション（18歳以上推奨）	ADV	8.5357
220	218	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5357
221	220	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	8.5242
222	219	スティープ・スロープ・スライダーズ（サタコレあり）	SPT	8.52
223	222	大航海時代外伝	S・RPG	8.5172
224	223	テラファンタスティカ（サタコレあり）	S・RPG	8.5171
225	221	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.5132
226	224	BATSUGUN	SHT	8.5069
227	226	プロ野球チームもつくろう！	SLG	8.5041
228	227	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.5039
229	225	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.503
230	229	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5
231	232	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5
232	230	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.495
233	231	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4944
234	233	ぎゅわんぶらぁ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND（サタコレあり）	TAB	8.4859
235	234	DX人生ゲームII	TAB	8.4848
236	235	アンジェリークSpecial	SLG	8.4833
237	236	提督の決断III	SLG	8.4827
238	237	ハイパーデュエル	SHT	8.4795
239	254	チョロQパーク	RAC	8.4761
240	239	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.4736
241	240	ドリーム・ジェネレーション 恋か?仕事か!?……	SLG	8.4666
242	241	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.4635
243	242	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	ETC	8.4629
244	244	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4627
245	243	恋のサマーファンタジーIn宮崎シーガイア	SLG	8.4615
246	264	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	ACT	8.4583
247	245	三國志孔明伝	SLG・RPG	8.4561
248	246	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4558
249	247	ルームメイトW～ふたり～	ETC	8.4545
250	248	サターンミュージックスクール2	ETC	8.4545
251	249	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.4507
252	250	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4465
253	251	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4438
254	252	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4411
255	253	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4392
256	255	ソロ・クライシス	SLG	8.4285
257	256	フォトジェニック＜通常版／初回限定版＞	SLG	8.409
258	257	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.4084
259	258	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.4074
260	259	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4069
261	261	シーバス・フィッシング2（サタコレあり）	SLG	8.4
262	273	GAME BASIC for SEGASATURN	ETC	8.3953
263	262	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3941
264	263	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.3917
265	270	コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～	ETC	8.3863
266	265	デカスリート（サタコレあり）	SPT	8.3861
267	266	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	SHT	8.3793
268	268	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.377
269	269	組み立てバトル くっつけっと	SLG	8.375
270	293	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	SHT	8.375
271	267	ストリートファイターZERO	ACT	8.3744
272	272	Find Love2～The Prologue～（18歳以上推奨）	ETC	8.3571
273	274	エネミー・ゼロ（サタコレあり）	MOV	8.3567
274	275	スナッチャー	ADV	8.3532
275	271	NIGHTRUTH#03 "二つだけの真実"	ADV	8.35
276	276	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.3373
277	277	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.3362
278	278	e'tude prologue ～揺れ動く心のかたち～	ADV	8.3333
279	279	グレイテストナイン'96	SPT	8.3294
280	280	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	8.3283
281	285	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.3283
282	260	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A・PUZ	8.3281
283	281	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3281
284	282	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.3227
285	284	Tactics Formula	TAB	8.32
286	286	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	8.3141
287	287	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.3134
288	288	信長の野望 将星録	SLG	8.3125
289	291	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.3066
290	289	太閤立志伝II	SLG	8.3048
291	290	三國志英傑伝	SLG	8.3033
292	292	ジュンクラシックC.C&ロベ倶楽部	SPT	8.3
293	294	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.2916
294	295	ワールドシリースベースボールII	SPT	8.2888
295	296	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.2877

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

オッズ表サターン全体寸評 最終1位の行方さらに混沌か？

先週、「シャイニングIII」の2本が、首位に迫りつつあったが、今週は一転両者が大幅ダウン。代わって「カオスシード」「クロス探偵」が急躍進!! 首位争い超激化!!

今週3位に上がってきた「カオスシード」。安定したデキ。

サタマガ 推奨名馬

Vol.66 セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by **電波宙年**

マリカ～真実の世界～

●ビクター／ビクターソフト
●'97年6月20日発売
●5,800円（18歳以上推奨）
●RPG

読者	8.9705
本誌	6.0

シルバーシートに座りたいけど、あれって何歳以上推奨!?

ソフトDATA

'97年8月1日号に8.3333の127位で初登場して以来、徐々にオッズを上げ、'98年９月25日号で最高オッズ9.0658をマーク。いまだ高得点をキープしている。推定販売本数は約１万本。見つけたら買い。

厩舎情報 マリカ～真実の世界～ ひとくちメモ

メガCDで「魔法の少女シルキーリップ」「Aランクサンダー」を手がけた、奇才・遠藤正二朗氏によるサターン初のオリジナル作品。神崎まりか、金本あきら、東堂かなめ、の３人のヒロインが、日本を転覆させようとするテロリストの刺客たちと戦っていく。ジャンルこそＲＰＧだが無駄な経験値稼ぎは不要で、ドラマチックなストーリーをじっくり楽しめる娯楽作品となっている。立ちまくったキャラの台詞回しが秀逸で、「ひみつ戦隊メタモルV」同様、多くのファンを持つ。

重く苦しいテーマ&戦う乙女たち

数々のゲームを手がけた後独立した、クリエイター遠藤正二朗氏の率いるフェイクラフトの、オリジナル第１作目がこの「マリカ～真実の世界～」。前作「メタルファイターMIKU」で好評だった、熱いセリフが飛び出す会話シーンが、これでもかというぐらいボリュームアップしている。また「魔法の少女シルキーリップ」ファンには懐かしい、フィールド移動が復活。敵の基地などダンジョンでは、ザコやボスとの戦闘もあり、緊張感あふれる展開が楽しめる。

プレイヤーが操作することになるのは、「サイキ」と呼ばれる超能力者たち。フツーの家庭のまりか、不良の家出娘・あきら、富豪の娘・かなめの３人だ。主役キャラだけでなく、サブキャラクターの家族構成まで、きっちり考えるのが氏のポリシーとか。おかげで味方だけでなく、敵組織も一枚岩とはいかないことが起こり、まさに「ドラマ」と呼ぶにふさわしい深みのあるストーリーになっている。戦闘はコマンドタイプのオーソドックスなものだが、３人の身につけた超能力の組み合わせによって「合体技」が飛び出すなど、飽きさせない工夫が凝らされている。画面いっぱいに表示される迫力あるCGに合わせ、まりか役の宮村優子はじめ豪華声優によるかけ声が飛び出すバトルシーンは、何度プレイしても手に汗を握らされてしまう。

対するボスのトゥルーマンを始め、まりかたちに襲いかかる怪人たちは、いずれも個性的でどこか憎めない魅力を持っている。そのせいか組織の駒として、死んでいく彼らにはむしろ哀れみさえ感じてしまう。これら演出の冴えが、いわゆる遠藤作品の真骨頂だろう。

華やかなギャルゲーばかり取りざたされる読者レースにあって、中位から着々と票を伸ばし上位に食い込んできた。ヒットソングに例えれば、演歌的な人気ぶりも、このソフトならではの評価だろう。

18歳以上推奨ということだが、該当するのは入浴シーンぐらいか。むしろ人肉を喰らう怪人など、リアルな猟奇シーンを描き出すことに使われている。敵味方を問わず凄惨なシーンが登場し、テロ行為が悲劇しか生まないことを我々に教えてくれる。「憂国」をテーマに、これだけの娯楽作品を提供してくれた氏の力量に、素直に拍手を送りたい。現在進行中の最新作は、このソフトならではの評価ではないだろうか。

移動画面はこんな感じ。渋谷、代々木、錦糸町など、実在の東京の街が主な舞台。

check! 軟弱ギャルゲーと一線を画す、社会派の人間ドラマが展開。

本文では誉めてばかりいたが、敢えて欠点を探せば、会話シーンはテキストが表示されずポーズができないため、場面によっては十数分もＴＶの前から動けなくなってしまうことが起こることだ。逆に言うと、こちらもそれだけ集中してプレイする気構えが必要であるということだろう。いわば、硬派なギャルゲーとでも呼ぶべきか。品質は保証するぞ。

乱暴な言動が目立つ金本あきらだが、幼い頃に助けられた加藤源一郎が現れた時は、こんなラブラブな表情を見せる。

その大げさかつユニークな言動で、憎めない敵組織のボス・トゥルーマン。これは、トゥルーリーガー作戦時の扮装。

最近の読者のコメントは？

一見、よくあるB級美少女ゲームなのだが、奥の深いストーリーがテンポよく、また大迫力で進む展開には見逃せないモノがある。ゲーム自体に大きな特徴はないものの、ソツなくシッカリと作られているし、何より親切。キャラクターもグー。超能力という題材も好みだし。OVAを鑑賞する感覚で楽しめるよ。　（東京都・萩崎加志・36歳）

開発スタッフからオススメのお言葉

「MARICA」の推薦、ありがとうございます。「MARICA」は私たちにとっても、ターニングポイントになった作品で、さまざまな思い出があります。特に注目してもらいたい点はダイアログと登場人物達の行動動機描写、この２点においては、ゲームソフト中、トップクラスにあると自負しています。　（フェイクラフト代表・遠藤正二朗）

【デス（死）迫る?】「たいっちょー!!（シュタタッ）」「な?」「（ゴニョゴニョ……）エ○ールソフトの社長さんから電話だそうですよ」「……ぬ?　もしもし……（ガチャン）」「……あのー、たいちょう。なんか編集部のみんなのヘンなヒソヒソ話っぽい雰囲気が伝わってくるんですけど、なんなんでしょうね?」「ぬー……。みんな何か勘違いをしておるようだな。ま、会見の結果は、じきに公開しようぞ」「あのー、たいちょう」「ぬ?」「護身用にコレを」「……おいっ（笑）」

⬇オッズ表サターンB

WEEKLY セガサターン読者レース

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
296	297	毛利元就～誉いの三矢～	SLG+RPG	8.2857
297	312	ポケットファイター〈4メガ拡張RAM対応〉	ACT	8.2857
298	298	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.2739
299	300	パズルボブル3	PUZ	8.2666
300	301	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.2641
301	302	バブルシンフォニー	ACT	8.2631
302	303	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	8.2608
303	299	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.2568
304	304	パズルボブル2X（サタコレあり）	PUZ	8.2539
305	305	ディスクワールド	ADV	8.25
306	306	Wizards' Harmony	SLG	8.2489
307	326	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.2424
308	283	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.2417
309	308	ぷよぷよSUN（サタコレあり）	PUZ	8.2398
310	310	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.2383
311	311	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2326
312	307	アンジェリーク デュエット〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.2307
313	314	機動戦士ガンダム（サタコレあり）	SHT	8.2307
314	315	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.2256
315	316	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	ADV	8.2244
316	317	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.2222
317	313	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.2213
318	318	対局将棋 極II	TAB	8.2142
319	319	Shadows Of The TUSK	SLG	8.2142
320	320	冒険活劇モノモノ	RPG	8.2142
321	321	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	8.21
322	322	マジカルドロップ2	PUZ	8.2063
323	323	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.203
324	309	スレイヤーズろいやる2	RPG	8.2017
325	324	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2
326	325	紫炎龍	SHT	8.194
327	327	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.1894
328	328	モンスターライダー	PUZ	8.1875
329	329	森高千里［渡良瀬橋／ララ サンシャイン］	ETC	8.1818
330	330	ガンバード	SHT	8.1758
331	331	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1734
332	332	蒼空の翼ーGOTHA WORLDー	SLG	8.1666
333	344	WILLY WOMBAT	ACT	8.1666
334	333	桃太郎道中記（サタコレあり）	TAB	8.1517
335	334	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～（サタコレあり）	PUZ	8.147
336	335	怪盗セイント・テール	ADV	8.144
337	336	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	8.1428
338	337	LULU	ETC	8.1428
339	338	ツアーバーティー 卒業旅行へいこう	SLG+TAB	8.1428
340	339	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1411
341	340	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック／サタコレ版〉	ACT	8.1407
342	341	UNO DX	TAB	8.1379
343	342	アースワームジム2	ACT	8.1363
344	343	鋼鉄雷域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.1333
345	345	将棋まつり	TAB	8.1309
346	346	AMOK	SHT	8.1304
347	347	2度あることはサンドア～ル（サタコレあり）	ETC	8.1226
348	348	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.12
349	349	大運動会	SLG	8.1186
350	350	BIG HURT ベースボール	SPT	8.1176
351	351	サターンボンバーマン（サタコレあり）	ACT	8.1075
352	352	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	8.1025
353	353	古伝降霊術 百物語（サタコレあり）	ETC	8.1
354	354	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0983
355	355	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0953
356	356	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8.0952
357	357	シミュレーションRPGツクール	ETC	8.0937
358	358	ダイナマイト刑事（サタコレあり）	ACT	8.0936
359	360	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0911
360	361	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.0909
361	362	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	8.0905
362	359	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.0902
363	363	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.0894
364	364	プラストウインド	SHT	8.0845
365	365	重装機兵レイノス2	ACT	8.0711
366	366	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	8.0666
367	367	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0597
368	368	Find Love'2～Rhapsody～（18歳以上推奨）	SLG	8.0588
369	369	ZAP! SNOWBORDING TRIX'98	SPT	8.0588
370	370	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0583
371	371	ワイプアウトXL	RAC	8.0555
372	372	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
373	373	ブラックドーン	SHT	8.0526
374	374	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0503
375	375	ファンタステップ	ADV	8.0454
376	387	Code R（コード・アール）	RAC+ADV	8.0344
377	376	MYST	ADV	8.032
378	377	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0265
379	378	ソルディバイド	SHT	8.0213
380	383	バーチャコールS〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	SLG	8.0212
381	379	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0209
382	380	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	8.0156
383	381	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0153
384	382	ラストブロンクス	ACT	8.0075
385	384	悠久幻想曲ensemble	ETC	8.0
386	385	プロ麻雀 極S（サタコレあり）	TAB	7.99
387	386	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9882
388	388	優駿クラシックロード	SLG	7.9803
389	389	実況パワフルプロ野球S	SPT	7.9791
390	390	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.975
391	391	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9736
392	392	アルバム倶楽部～聖キュンセントポーリア女学院～（18歳以上推奨）	ETC	7.9705
393	394	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9644
394	402	ZORK I	ADV	7.9615
395	393	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.96
396	395	F-1 Live Information	RAC	7.9566
397	396	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
398	397	スレイヤーズろいやる	RPG	7.954
399	398	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9538
400	399	大江戸ルネッサンス	SLG	7.95
401	400	SONIC R	RAC	7.945
402	401	海底大戦争	SHT	7.9444
403	403	DEEP FEAR（18歳以上推奨）	ADV	7.9327
404	404	ダークセイバー	A•RPG	7.9303
405	405	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.927
406	406	デジグ TIN TOY	PUZ	7.9166
407	407	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.9027
408	408	南方珀堂登場	ADV	7.9
409	409	ソビエトストライク	SHT	7.9
410	425	ソル・ヴァイス	A•RPG	7.9
411	410	エリア51	SHT	7.8979
412	411	コットン ブーメラン	SHT	7.8947
413	429	ロードラッシュ	RAC	7.8875
414	412	プロ野球 グレイテストナイン'98	SPT	7.8857
415	413	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔（サタコレあり）	ACT	7.8787
416	414	バトルバ	RAC	7.8742
417	415	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.8705
418	416	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.8701
419	417	放課後恋愛クラブ～恋のエチュード～（通常版／初回限定版）（18歳以上推奨）	SLG	7.8653

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
420	418	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	7.8606
421	419	サウンドノベルツクール2	ETC	7.8571
422	430	卒業Ⅲ～Wedding Bell	SLG	7.8536
423	420	The Tower	SLG	7.8515
424	423	三國志Ⅳ	SLG	7.8509
425	421	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
426	422	ワールドカップ'98フランス～Road to Win～	SPT	7.8484
427	424	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	7.8437
428	426	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.84
429	427	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8391
430	428	トーナメント・リーダー	SPT	7.8333
431	431	羅娟斗（RABBIT）	ACT	7.8214
432	432	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.8181
433	433	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
434	434	蜂KING THE SPIRITS	RAC	7.8028
435	435	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8009
436	436	エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～	SLG	7.8
437	437	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8
438	438	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.8
439	439	ウイニングポスト2	SLG	7.7987
440	441	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.7924
441	442	テナントウォーズ	TAB	7.7857
442	443	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7826
443	444	Dの食卓（サタコレあり）	ADV	7.7767
444	445	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.7702
445	457	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.7672
446	446	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7666
447	447	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7659
448	449	ビクトリーゴール	SPT	7.755
449	450	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.7526
450	448	EVE The Lost One	ADV	7.7507
451	451	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
452	452	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7483
453	453	セクシーパロディウス	SHT	7.7394
454	454	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.7378
455	456	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7304
456	440	She'sn（シースン）（18歳以上推奨）	ADV	7.7291
457	455	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.7287
458	458	ファーランドサーガ	S・RPG	7.725
459	459	スチームハーツ（18歳以上推奨）	SHT	7.7222
460	460	遠攻生徒会	ACT	7.7187
461	461	DX人生ゲーム（サタコレあり）	TAB	7.7159
462	462	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.7142
463	463	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.7071
464	464	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.7037
465	465	ときめきメモリアル対戦ばするだま	PUZ	7.7008
466	470	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.6986
467	466	プラドルDISC データ編 レースクイーンF（18歳以上推奨）	ETC	7.6923
468	467	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
469	468	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6824
470	469	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
471	471	バッケンローダー	S・RPG	7.6724
472	472	DJ wars	ETC	7.6666
473	473	ぷよぷよ通（サタコレあり）	PUZ	7.6535
474	474	テニス・アリーナ	SPT	7.6428
475	475	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.6326
476	492	幻想水滸伝	RPG	7.6315
477	476	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.625
478	477	バーチャル競艇	SPT	7.6153
479	478	月下の棋士～王竜戦～	TAB	7.6
480	479	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.6
481	482	ドラゴンフォースⅡ ～神去りし大地に～	S・RPG	7.5979
482	480	エーベルージュ	SLG	7.5877
483	481	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
484	487	電車でGO! EX	SLG	7.5869
485	484	NOON（ヌーン）	PUZ	7.5833
486	485	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5809
487	486	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	SLG	7.5798
488	488	本格プロ麻雀 徹萬Special（サタコレあり）	TAB	7.5769
489	489	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
490	490	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	7.573
491	491	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.5662
492	483	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	7.5526
493	493	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（サタコレあり）	RPG	7.5475
494	494	ラブリーポップ 2in1 雀じゃん恋しましょ	TAB	7.5454
495	495	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.5438
496	496	リンクル・リバー・ストーリー	A・RPG	7.5432
497	497	くるりんPA！	PUZ	7.5405
498	498	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5403
499	499	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
500	500	魔法学園ルナ	RPG	7.5373
501	501	プリクラ大作戦	A・SHT	7.5316
502	502	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5294
503	503	新テーマパーク	SLG	7.5037
504	505	魔法使いになる方法	RPG	7.5
505	506	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
506	507	本格将棋指南 若松将棋塾	TAB	7.5
507	508	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.5
508	509	リクロード サーガ2	S・RPG	7.4988
509	510	上海 万里の長城（サタコレあり）	PUZ	7.4957
510	511	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4941
511	512	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4807
512	513	金沢将棋	TAB	7.48
513	514	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
514	515	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.4778
515	516	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.4772
516	517	首都高バトル'97	RAC	7.4754
517	518	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は『愛が勝つ』?～	ADV	7.4682
518	519	NHL'97	SPT	7.4666
519	520	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4662
520	521	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
521	522	幻のブラックバス	SPT	7.4615
522	523	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4568
523	524	セガサターンで発見!! たまごっちパーク（専用パワーメモリー同梱）	SLG	7.4565
524	525	エアーマネジメント'96	SLG	7.4545
525	526	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.4523
526	527	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4474
527	528	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
528	529	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4394
529	530	リクロード サーガ	RPG	7.4389
530	531	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4385
531	532	アルカナ ストライクス	RPG	7.4341
532	533	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
533	534	蜂KING THE SPIRITS 2	RAC	7.4133
534	535	RAY MAN レイマンよ! エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
535	536	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.4102
536	538	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.386
537	540	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3812
538	541	ゴジラ～列島震撼～	SLG	7.3769
539	542	ウイニングポストEX	SLG	7.3758
540	543	皇龍三國演義	SLG	7.375
541	544	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.3703
542	545	シムシティ2000	SLG	7.3653
543	546	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3628
544	547	でろ～んでろでろ	PUZ	7.3571
545	548	エイリアントリロジー	SHT	7.3548
546	549	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～	SLG	7.3454
547	550	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
548	551	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3423
549	552	マンクスTT～スーパーバイク～	RAC	7.3392
550	553	GT24	RAC	7.3333
551	554	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.326
552	555	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3204
553	539	卒業S（18歳以上推奨）	SLG	7.317
554	556	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.3166
555	558	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3125
556	559	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.3088
557	560	カプコンジェネレーション～第3集 ここに歴史始まる～	ETC	7.3076
558	561	ワンダー3／アーケードギアーズ	ETC	7.3076
559	562	ちびまる子ちゃんの対戦ばするだま	PUZ	7.302
560	563	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.3
561	576	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	SPT+RPG	7.2985
562	564	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2941
563	565	ザ・ホード	SLG	7.2923
564	566	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
565	567	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.2826
566	568	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.2654
567	569	ギャルズパニックSS	A・PUZ	7.2608
568	570	昇龍三國演義	SLG	7.2592
569	571	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	7.2591
570	572	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2486
571	574	せがた三四郎 真剣遊戯	ETC	7.2462
572	573	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
573	575	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	ETC	7.2333
574	577	疾風魔法大作戦	SHT	7.2285
575	578	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2187
576	579	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.2121
577	580	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
578	581	ドゥーム	A・SHT	7.2083
579	582	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.2073
580	557	ガンブレイズS（18歳以上推奨）	RPG	7.204
581	583	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.2031
582	584	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2
583	585	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.2
584	586	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.1923
585	537	じゃんくリズム	ACT	7.1875
586	587	デジグ アクアワールド	PUZ	7.1875
587	588	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.1836
588	589	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.1764
589	590	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	PUZ	7.1739
590	591	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.1612
591	592	WORMS	SLG	7.1578
592	593	ゲックス	ACT	7.1538
593	595	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.1428
594	596	ヴァーチャルハイドライド	A・RPG	7.1375
595	597	おまかせ! 退魔業（セイバーズ）	ADV	7.1343
596	598	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
597	599	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.125
598	600	Body Special 264	PUZ	7.1176
599	601	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.1164
600	602	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（サタコレあり）	ACT	7.116
601	603	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.1125
602	594	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1122
603	604	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1059
604	605	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1
605	606	サンダーホークⅡ	SHT	7.093
606	607	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	TAB	7.0769
607	608	マジカルホッパーズ	ACT	7.0666
608	609	大牌翔（DAITORIDE）	PUZ	7.0555
609	610	天地無用! 魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	7.053
610	611	Cubic Gallery	ETC	7.0476
611	612	ソード&ソーサリー（サタコレあり）	RPG	7.0435
612	614	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.0384
613	615	王様げーむ（18歳以上推奨）	ETC	7.0384
614	616	ROBO・PIT	ACT	7.0364
615	617	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	7.0285
616	618	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0254
617	619	Wizard's Harmony2	SLG	7.0243
618	613	テーマパーク	SLG	7.0241
619	620	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0061
620	504	麻雀学園祭DX～前日にまつわる奮戦記～（18歳以上推奨）	TAB	7.0
621	621	プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション	SPT	7.0
622	622	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
623	623	ナイトストライカーS	SHT	7.0
624	624	パチンコホール～新装大開店～	SLG	7.0
625	653	頭文字D～公道最速伝説～	RAC	7.0
626	636	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.9772
627	625	神凰拳	ACT	6.9583
628	626	水滸演武	ACT	6.9532
629	627	カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～	ACT	6.9423
630	628	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9411
631	629	ステークスウィナー	ACT	6.9404
632	630	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	6.9375
633	631	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	TAB	6.9354
634	632	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	6.9285
635	633	七つの秘館	ADV	6.925
636	634	DREAM SQUARE 彫彫あきこ	ETC	6.923
637	635	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.92
638	637	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9009
639	638	卒業クロスワールド	ADV	6.8918
640	639	サイドポケット3（サタコレあり）	TAB	6.8888
641	640	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8818
642	641	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	6.8818
643	642	永世名人Ⅱ	TAB	6.875
644	643	ハイスクール テラ ストーリー（18歳以上推奨）	SLG	6.8695
645	644	柿木将棋	TAB	6.8679
646	645	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8593
647	646	新型くるりんPA！	PUZ	6.8421
648	647	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.8378
649	648	SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2	ACT他	6.8333
650	649	アポなしギャルズお・り・ん・ぼ・す	SLG	6.8235
651	651	銀河英雄伝説	SLG	6.8216
652	652	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド（18歳以上推奨）	SLG	6.8181
653	654	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	6.8
654	655	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.7941
655	656	ウルフファング 空牙2001・SS	A・SHT	6.7894
656	657	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.7857
657	658	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
658	650	AI囲碁サターン版	TAB	6.7777
659	659	ダライアスⅡ	SHT	6.7734
660	660	シェルショック	SHT	6.75
661	661	もうぢゃ	PUZ	6.75
662	662	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.75
663	663	AI将棋	TAB	6.75
664	703	海辺（ビーチ）でリーチ!	TAB	6.75
665	664	スカイターゲット	SHT	6.7435
666	665	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～（サタコレあり）	SLG	6.7335
667	666	ゲームの達人	TAB	6.7181
668	667	エンジェルグラフティS～あなたへのプロフィール～	SLG	6.7142
669	668	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	6.7142
670	669	必殺パチンココレクション	SLG	6.6956
671	670	風水先生	SLG	6.6774
672	671	シーバス・フィッシング	SLG	6.6734
673	672	クリーチャーショック	SHT	6.6708
674	673	永世名人	TAB	6.6708
675	674	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	6.6666
676	675	ロックマンX3	ACT	6.6544
677	676	GAME WARE Vol.5	ETC	6.6493
678	677	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
679	678	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
680	679	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6404
681	680	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
682	681	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6055
683	682	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	ETC	6.6
684	683	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.6
685	684	GAME WARE VOL.3	ETC	6.5978
686	689	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5967
687	685	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5857
688	686	プリンセスクエスト〈通常版／特別限定版〉	RPG	6.5806
689	687	闘神伝URA	ACT	6.5803
690	688	三國志リターンズ	SLG	6.5789
691	690	ファンタズム（18歳以上推奨）	ADV	6.55
692	691	機動戦士Zガンダム 前編 セータの鼓動	ACT	6.5489
693	692	卒業アルバム	ETC	6.5483
694	693	Cross Romance～恋と麻雀と花札と～（18歳以上推奨）	TAB	6.5384
695	694	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.5285
696	695	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5278
697	696	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
698	697	シャイニング・ウィスダム	A・RPG	6.504
699	698	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
700	699	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
701	700	ゲームの達人2	TAB	6.4864
702	701	ブラックファイアー	SHT	6.475
703	702	だいすき	ADV	6.4736
704	716	I miss you.	ETC	6.4651
705	704	IRON MAN/XO	ACT	6.4545
706	705	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.4473
707	706	スープ	PUZ	6.4375
708	707	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4303
709	708	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.4285
710	709	激烈パチンカーズ	ETC	6.4285
711	710	ホーンテッドカジノ（X指定）	TAB	6.4117
712	711	マジカルドロップ	PUZ	6.4081
713	712	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4078
714	713	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.4074
715	714	闘神伝S	ACT	6.4057
716	715	東京SHADOW	MOV	6.4
717	717	激突甲子園	SPT	6.3888
718	718	アイドル麻雀ファイナルロマンス4（18歳以上推奨）	TAB	6.3888
719	719	TETRIS S（サタコレあり）	PUZ	6.375
720	720	上海 Great Moments	PUZ	6.3636
721	722	SAVAKI（サバキ）	ACT	6.3333
722	725	m～君を伝えて～	SLG	6.309
723	726	テトリスプラス	PUZ	6.3076
724	727	ウェルカムハウス	ADV	6.2916
725	728	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
726	729	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2824
727	724	爆れつハンター	ADV	6.2637
728	730	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.2584
729	738	Girl Doll Toy（18歳以上推奨）	ADV	6.25
730	731	実戦麻雀	TAB	6.2307
731	721	課兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.2222
732	732	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.22
733	733	STREET RACER EXTRA	RAC	6.2
734	734	ロードランナー エクストラ	A・PUZ	6.2
735	735	ファイプロ外伝 フレイジングトルネード	SPT	6.1857
736	737	actua GOLF	SPT	6.1818
737	739	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.1685
738	740	The Legend of Heroes I&Ⅱ 英雄伝説	RPG	6.1666
739	741	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1662
740	723	フィッシング甲子園	SPT	6.1538
741	742	平成天才バカボン すすめ! バカボンズ	PUZ	6.15
742	743	究極タイガーⅡ Plus	SHT	6.1428
743	744	天地無用! 鬱魔鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.1428
744	745	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.1311
745	746	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S・RPG	6.1304
746	747	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
747	748	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.123
748	749	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	6.1153
749	750	忍ペンまん丸	ACT	6.1111
750	751	湾岸デッドヒート	RAC	6.1088
751	752	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
752	754	D-XHIRD	ACT	6.0617
753	753	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.0576
754	755	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.0434
755	756	逆鱗弾	SHT	6.037
756	757	ファンキー・ファンタジー	RPG	6.0322
757	758	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.0212
758	759	はいぱぁセキュリティースS	SLG	5.9729
759	760	SKULL FANG ～空牙外伝～	SHT	5.9687
760	761	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.9677
761	762	BUG TOO!!	ACT	5.9444
762	763	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	5.939
763	764	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	5.9333
764	765	Tactical Fighter	SLG	5.9259
765	766	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	5.923
766	767	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
767	768	初恋物語	SLG	5.9166
768	769	もってけたまご with がんばれ! かものはし	ACT	5.9166
769	770	お嬢様を狙え!!（18歳以上推奨）	ADV	5.9032
770	771	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
771	772	オリンピックサッカー	SPT	5.9
772	773	平和パチンコ総進撃	ETC	5.9
773	774	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	5.8792
774	775	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	5.8666
775	776	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.8571
776	777	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	5.8571
777	778	信長の野望 リターンズ	SLG	5.85
778	779	モータルコンバットⅡ完全版（X指定）	ACT	5.8395
779	780	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.8333
780	781	スペースインベーダー	SHT	5.8285
781	782	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8214
782	783	DARKSEEDⅡ	ADV	5.8
783	784	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
784	785	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.7619
785	786	アクアワールド 海美物語	ETC	5.7142
786	787	「占都物語」そのI	ETC	5.7142
787	788	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
788	790	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.7027
789	791	新海底軍艦	SLG	5.6842
790	792	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.6296
791	793	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.625
792	794	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚	ADV	5.6097
793	795	タクマラカン ～敦煌傳奇～	ADV	5.6
794	797	Race Drivin'	RAC	5.5898
795	811	SUPER TEMPO	ACT	5.5862

⬇オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
796	796	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.5789
797	798	出動!ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	ETC	5.5263
798	799	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5149
799	789	ミントン警部の捜査ファイル［道化師殺人事件］	ADV	5.5
800	800	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
801	801	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.48
802	802	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.4583
803	803	TRY RUSH DEPPY	ACT	5.4545
804	804	バーチャルカジノ	TAB	5.4375
805	805	戦略将棋	TAB	5.4375
806	806	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.4085
807	807	Cat the Ripper－13人目の探偵士－	ADV	5.3846
808	808	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.3846
809	809	ゲイルレーサー	RAC	5.3789
810	810	エルフを狩るモノたち－花札編－（18歳以上推奨）	TAB	5.3636
811	812	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.32
812	813	Break Thru!	PUZ	5.2631
813	814	麻雀厳流島	TAB	5.258
814	815	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	5.2465
815	816	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	5.2321
816	817	2TAX GOLD	QIZ	5.2
817	818	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1925
818	819	NBA JAM エクストリーム	SPT	5.1818
819	820	球転界	PIN	5.1555
820	821	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.1481
821	822	ブレインバトルQ	QIZ	5.1351
822	823	NIGHTRUTHT［ナイトゥルース］Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	5.129
823	824	ジャングルパーク～サターン島～〈通常版／限定版〉	ADV	5.12
824	825	TAMA	ACT	5.1121
825	736	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	5.0833
826	826	ダイダロス	SHT	5.076
827	827	クロックワークス	PUZ	5.0
828	828	BREAK POINT	SPT	5.0
829	829	ケリオトッセ!	ACT	5.0
830	830	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	4.95
831	831	四柱推命ビタグラフ	ETC	4.9016
832	832	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	4.875
833	833	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.8709
834	834	3D Lemmings	PUZ	4.8666
835	835	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
836	836	Space JAM（スペースジャム）	SPT	4.8181
837	837	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻（サタコレあり）	TAB	4.8181
838	838	サイベリア	SHT	4.8055
839	839	GALJAN（X指定）	TAB	4.7812
840	840	ケン ウォー	SHT	4.7692
841	841	ハイオクタン	RAC	4.7391
842	842	HORROR TOUR	ADV	4.7368
843	843	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7291
844	844	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.7241
845	845	シミュレーション・スー	SLG	4.7037
846	846	WWF In Your House	SPT	4.7
847	847	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6578
848	848	タイタンウォース	SHT	4.65
849	849	エアースアドベンチャー	RPG	4.6282
850	850	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5909
851	851	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
852	852	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5135
853	853	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.496
854	854	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.4583
855	855	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	TAB	4.4444
856	856	北斗の拳	ADV	4.4036
857	872	クロース THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	ACT	4.3461
858	857	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.3428
859	858	FIFAサッカー'96	SPT	4.2407
860	859	エルフを狩るモノたち	ADV	4.2317
861	860	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1666
862	861	ばすてるみゅーず	A•PUZ	4.1666
863	862	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.1
864	863	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.0909
865	865	バーチャルバレーボール	SPT	4.0303
866	864	HOP STEP あいどる☆	SLG	4.0196
867	868	熱血親子	ACT	4.0092
868	867	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4.0
869	869	キューブバトラー	PUZ	3.9459
870	870	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.9285
871	871	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
872	866	バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」	SLG	3.875
873	873	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	3.8686
874	874	ばにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	3.85
875	875	バーチャルオープンテニス	SPT	3.7943
876	880	必殺!	ACT	3.7065
877	876	天下制覇	SLG	3.6842
878	877	痛快!スロットシューティング	ETC	3.6666
879	878	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6597
880	879	ハットトリックヒーローS	SPT	3.6315
881	918	ザ・スターボウリングVol.2	SPT	3.6
882	882	トランスポート タイクーン	SLG	3.5
883	883	イエローブリックロード	ADV	3.4705
884	884	煽れつハンターR（18歳以上推奨）	ADV	3.4583
885	885	麻雀狂時代 Cebu Island'96（18歳以上推奨）	TAB	3.4545
886	881	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	3.4032
887	886	グリッドランナー	ADV	3.3448
888	887	STRIKER'96	SPT	3.3333
889	888	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
890	889	桜通信～ReMaking Memories～（18歳以上推奨）	ADV	3.2
891	890	学校の怪談	ADV	3.1763
892	891	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（サタコレあり）	ETC	3.1481
893	892	奥寺康彦の世界をめざせ!サッカーキッズ（入門編）	ETC	3.125
894	894	龍的五千年	ADV	3.0714
895	895	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.0666
896	893	競オー競馬データSTABLE－	ETC	3.0
897	896	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	2.909
898	898	ジョニー・バズーカ	ACT	2.88
899	899	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	2.877
900	897	VIRTUAL麻雀（18歳以上推奨）	TAB	2.8461
901	900	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.8157
902	901	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7187
903	902	結婚～Marriage～	SLG	2.6416
904	903	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.6181
905	904	カオスコントロール	SHT	2.5932
906	905	ライス オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
907	906	FIST	ACT	2.5754
908	907	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5632
909	908	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.5555
910	909	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.5315
911	910	Defcon5	SLG+RPG	2.5156
912	911	テラクレスタ3D	SHT	2.4878
913	912	南の島にブタがいた	PUZ	2.4666
914	913	PLANET JOKER	SHT	2.4482
915	914	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.4347
916	915	スターファイター3000	SHT	2.426
917	916	ハートビートスクランブル	ADV	2.3372
918	917	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.3229
919	919	反射でスパーク!	ACT	2.1481
920	920	デス クリムゾン	SHT	2.1311

場外馬券場 高級馬主の声

●もしも自分が「コラムス」ならグレるね。（静岡県・岡本晋・19歳）

●誰も湯川常務のことを「常務」とは呼ばず、「元専務」と呼ぶのだろうな、と思う。（北海道・井川知彦・20歳）

●1999年である今年。7月はサターンが反乱。「土星」から「火星」に名前が変わる……とか。（新潟県・赤野基樹・16歳）

セガサターンソフト総評

春は新作が出てくるけどSS読者レースは春を越えられるか?

3月は、なんだかんだとサターンも新作ソフトが出る季節。ただし、この読者レースもこの春を乗り越えられるか微妙な気分? 来週はサタマガグランプリの発表もあるけれど、サターンユーザーはどこまでついてこれるのか? 次週も注目!!

⬇オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7454
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.3878
3	3	セガサターンキーボード（セガ／5,800円）	9.2294
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2173
5	5	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	9.1779
6	6	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.0546
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8357
8	8	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7592
9	9	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7486
10	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6098
11	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5244
12	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.4942
13	13	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.45
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.3744
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.2602
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.0909
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.009
18	18	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7258
19	19	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.7205
20	20	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7005
21	21	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.6562
22	22	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.6557
23	23	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6465
24	24	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4534
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.1012
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.7704
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4311
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3438
29	29	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.5116
30	30	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5111

ハガキはドリームキャストと共用! 詳しくはP17へ!!

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（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週は「エアロダンシング featuring Blue Impulse」を予想してくれ。この新作はドリームキャスト読者レースの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。

今号の着順予想

「エアロダンシング featuring Blue Impulse」は何着だ?

【隊長さんの予想】ワシはさっき同様6着でいこかの。
【ハチの予想】うーん。ボクも意見変更なしで5着っス。

2/26号当選者

2/26号着順予想「ぷよぷよ～ん」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。当選者は、オッズ表にランクインししだい発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

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（ピタリ賞なら2本!）あげるぞ。今週は「MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2」の予想をしてもらおう。このタイトルのドリームキャスト読者レース初登場オッズはどうなるかな? 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2」は何点だ?

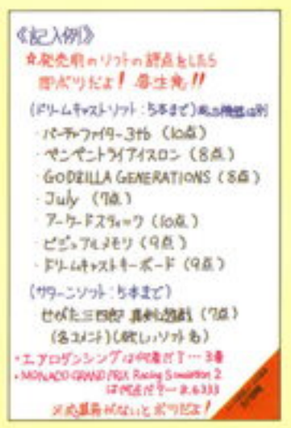
【隊長さんの予想】えーと、こちらも同じで8.4982でな。
【ハチの予想】僕も同じくなんだな。8.9749でいくんだな。

2/26号当選者

2/26号オッズ予想「サイキックフォース2012」は、まだオッズ表に入ってきていないため、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しだい、発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中

ハガキの書き方例



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・スティックとビジュアルメモリのセットとお好きなソフト（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.17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ボツ!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3月4日（当日消印有効）。

今号の特別プレゼント!

DCジョイスティック&ビジュアルメモリ

新世代突入につき、賞品もドリームキャスト用に統一。やっぱりどちらも1コぐらいあってもいいよね。ハガキには、欲しいソフト名もちゃんと記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

2/26号当選者

2/26号応募者プレゼントの当選者は、P.16からの「ドリームキャスト読者レース」当選者発表枠（P.17）にて、発表しています。当選者5名の方のお名前は、そちらにてご確認くださるようお願いいたします。

【次号予告っ】「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!! 次号はまたまた飛ばしますよー!!」「ほぅ」「なんと、いきなり発表!○○○○○○○○!! なんとこれ、発売まであと2カ月ちょいとか。いつの間に作ってたんですかネー。すっかり忘れてましたネー（笑）」「期待大!」「さらにさらに、あぶない対談、セガ・カプコンNAOMI塾対談（笑）」「いっとけ」「近日デカい発表もあるとかないとかっ」「期待せよっ」「はいーっ」

応募券はP17を使ってね!

競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオン

DERBY STALLION

特報 SPECIAL REPORT 完成度90%

「ダビスタ」の重要な要素である繁殖牝馬と種牡馬のサターン版データが公開された。約5カ月ぶりの記事となる今回は、そうした最新情報と「ダビスタ」初心者のための基礎知識を解説する。

●アスキー
●3月25日発売
●6,800円
●競走馬育成シミュレーション
●1人プレイ専用
●全年齢推奨

© JRA

「ダビスタ」基礎知識

発売が近づいたことで期待が高まるサターン版「ダービースタリオン」。今号はビギナーに向けて「ダビスタ」の基本的な流れから紹介しよう。ゲームの流れは、生産、調教、出走、引退と一連の行動を繰り返し、全GIを制覇することが“一般的なユーザー”の目的となる。それでは早速、各項目の解説を始めよう。

ゲームのメインの舞台となるのが牧場だ。ここで種付けを行い、強い競走馬を作っていく。もちろん牧場は拡張することもできる。

レースを繰り返して、GIレースをすべて制覇することと、最強の競走馬を作るのがプレイヤーの夢。

ゲームの流れ

1. 生産
2. 調教
3. 出走
4. 引退

繰り返す

1 生産

まずは生産。プレイヤーが所有する繁殖牝馬（メス馬）に種付けを行い、競走馬を作り出す。繁殖牝馬と種の元となる種牡馬の兼ね合いがポイントとなり、掛け合わせる血統によって生まれてくる仔馬の競走能力が決定される。

どの種牡馬を選ぶかが重要。資金と相談して最高の種牡馬を探そう。

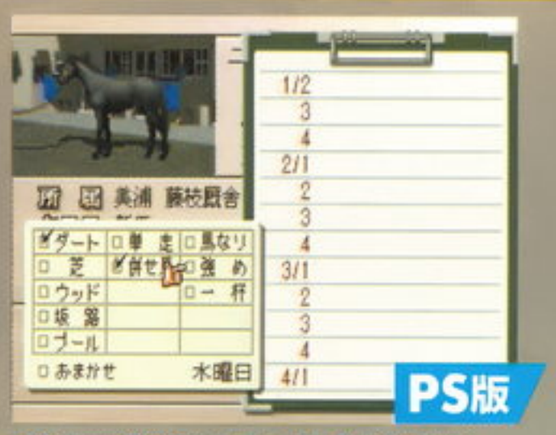
種牡馬を選択したあとで牧場長からコメントがもらえる。参考に。

感動の出産。この仔馬が牧場の未来を握る。

早く育って、立派な競走馬になってほしい。

2 調教

仔馬が3歳になると牧場から厩舎に移し、競走馬になるための調教を施すことになる。調教は、馬の能力に合わせて行うことが大切。例えば、スピードが優秀な馬ならば、その能力を伸ばしていく調教を行うのがポイント。



厩舎に調教を任せることもできるので安心。

パラメータに合わせた調教を心がけよう。

調教中にも故障(ケガ)するので無理は禁物。

©1999 バリティビット ※「PS版」と表示のある画面写真はプレイステーション版のものです。それ以外の画面写真はセガサターン版のもので開発中の写真です。

新種牡馬、新繁殖牝馬を公開

3 出走

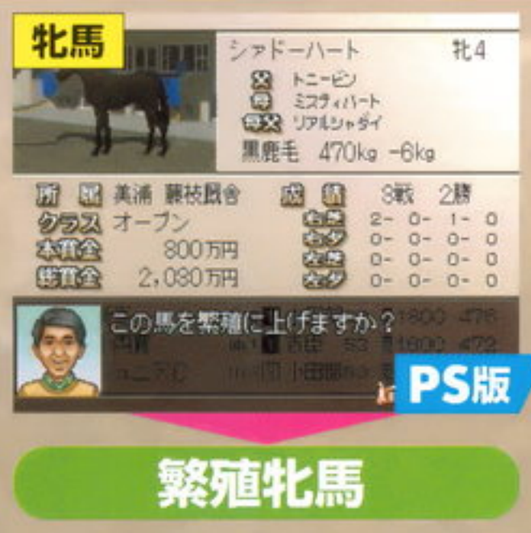
3歳の7月になると晴れてレースに出走することが可能になる。レーススケジュールと馬の調子を確認しつつ、出走するレースを決定していく。馬が疲労をためないようレース間隔を考え、調教状態なども見つつ、勝利を目指そう。

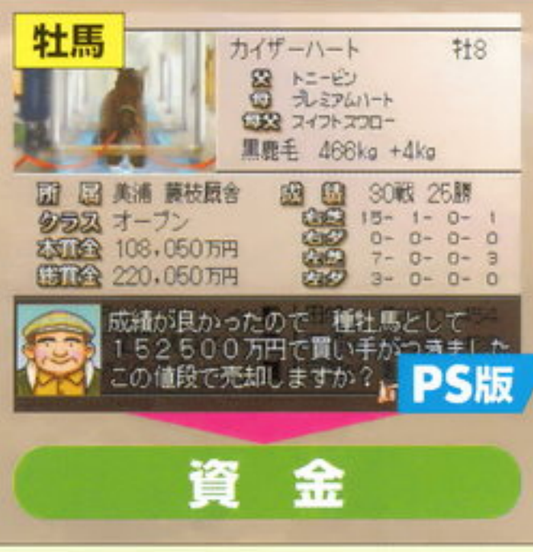
セガサターン版では18頭立てフルゲートを実現

レースシーンも2までの秒間30フレームから秒間60フレームとなり、美しいリアルな映像を楽しむことができる。

4 引退

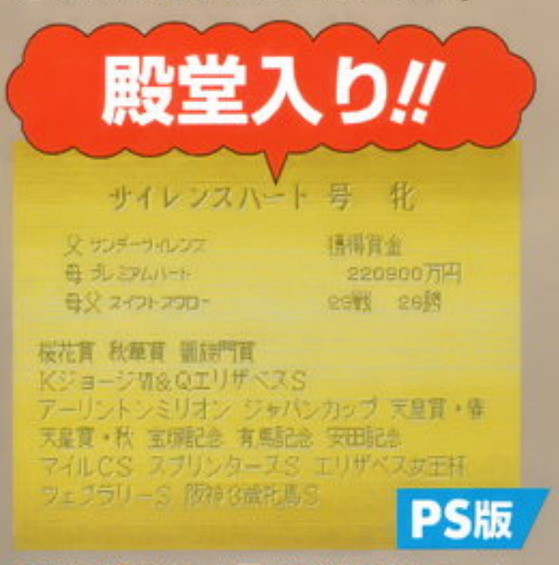
年齢が高くなる、もしくは故障などにより、競走馬は引退することになる。引退後も馬には仕事が残っており、牝馬は繁殖牝馬に、牡馬は種牡馬（「ダビスタ」では種牡馬は残せないが、成績が優秀ならば多額の資金が手に入る）へと新たな道を進むことになる。





繁殖牝馬、種牡馬（資金）に上げなかった馬は、功労馬として牧場に残すことができる。

殿堂入り!!



GIを3勝以上した馬は殿堂入りとなる。まずは殿堂入りの馬を多くすることを目標に。

発売記念ハードも続々!

サターン版「ダビスタ」発売を記念して、特別バージョンのハードが2種類登場する。「セガサターン『ダビスタ』バージョン」は本体部分がスケルトンブルーの特別仕様で、特製シールが付属(くわしくはP.6参照)。また、すでにその高い操作性で知られるコントローラ「アスキーグリップX」のダビスタ対応セットも6種類の付録付きで発売。

プレイに便利な各種シートやステッカーなどが付いて3月25日に発売。価格は3,200円。

こちらもソフトと同じ日に登場。価格は20,000円。

B繁殖牝馬とはmare

サターン版では新たな繁殖牝馬が146頭登場する。繁殖牝馬は、プレイヤーが作りあげる馬の基本値を決める重要なファクターとなる。高いパラメータをもつ繁殖牝馬ほど優秀な競走馬を生み出す。

point 1 パラメータが重要

繁殖牝馬にはスピードとスタミナの2つのパラメータがある。そのパラメータをうまく仔馬に伝えられるように種牡馬を選択していくことがゲームのポイントとなる。

牝馬が産まれれば、自分だけの血統を繋いでいくことも可能。

牝馬は極力、繁殖に上げるようにしたい。成績よりも血統を大切に。

新繁殖牝馬はどのような能力をもつのか？

パラメータが競走馬の能力を決める。

牧場長のコメントはかなり正確。信頼できる情報源だ。

point 2 セリ市で購入

繁殖牝馬は牝馬を引退させて入手する方法以外にセリ市で購入することもできる。購入可能な繁殖牝馬は、パラメータなどの情報を事前に牧場長から聞けるので安心。

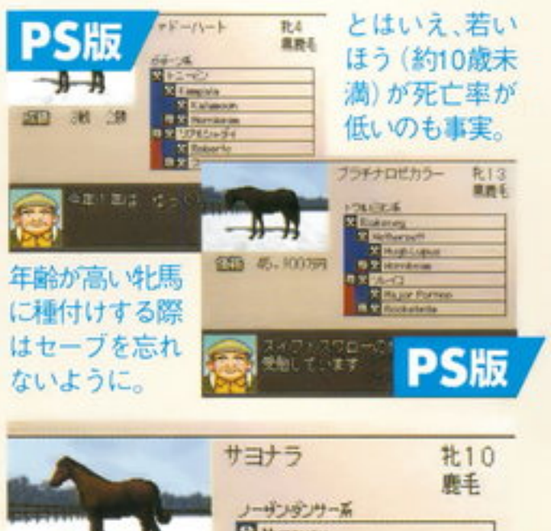
2月と3月に繁殖牝馬のセリ市が行われる。ぜひ参加しよう。

購入金額があまりに高くなるようなら、降りて他の馬を物色。

すでに受胎している馬もいるので確認を。

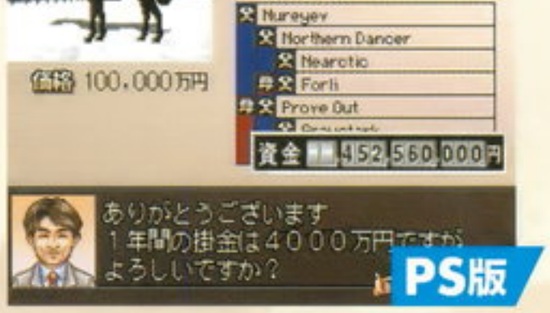
point 3 寿命がある

当然ながら、繁殖牝馬には寿命があり「これぐらいは最低生きる」という年齢設定もないので、若くても安心はできない。こうした不確定要素も「ダビスタ」ならでは。



とはいえ、若いほう（約10歳未満）が死亡率が低いのも事実。

年齢が高い牝馬に種付けする際はセーブを忘れないように。



高額な繁殖牝馬には保険を掛けることも可能。

チムチムチェリー

価格が低いといっても、駄馬ばかりが産まれるとは限らない。根気よく何度もチャレンジするようにしよう。

クリンザクラ

父の血統から見てみると、スタミナよりもスピードのほうが強く出てくるタイプではないかと考えられる。

コランダム

ステイヤー（長距離）血統の父をもつので、スタミナ重視のパラメータをもつと思われるが、さて実際は？

ソフトエクレア

血統でいえば、まぁまぁのクラスの牝馬にあたる。スピード、スタミナともにそれなりのものをもっている。

ブーケガルニ

スピード血統の父をもっているので、産駒にも、そのスピードがうまく伝わってくれれば、最強馬も夢ではない。

リトルロマンス

血統も悪くなく、それなりに活躍する産駒を出してくれるはずだ。血統にはスタミナタイプがわりと目立つが……。

ミスユートピアン

スピードのパラメータが強く出ているので、産駒にも期待ができそう。種牡馬にはスタミナの強い馬を選ぼう。

マリアカンノン

スピード、スタミナともにまぁまぁの能力をもつ。金額もそれほど高くないので、手頃な繁殖牝馬といえる。

グレースケール

ノーザンダンサー系の代表的な種牡馬である、ノーザンテーストを父にもつ。スピード系の繁殖牝馬だ。

シュガーベイブ

スピード系の繁殖牝馬なので、スタミナを種牡馬でカバーできるように配合を考慮して、弱点をカバーしよう。

オーバルコイン

この繁殖牝馬もスピードのパラメータが強いため、ある程度、スタミナを種牡馬でカバーする必要がある。

ブルーリターン

なかなかの血統をもつ繁殖牝馬なので、それなりの種牡馬を付けてあげたい。もちろん資金と相談は必要だが。

ブラインドタッチ

スタミナのパラメータを種牡馬で足してあげれば、序盤から活躍してくれる産駒も望めそうな優秀な牝馬。

ビーナスライン

スタミナ系が強く出ているため、スピードが出る配合を考えていく必要がある。血統は悪くないので大切に。

マンデーモーニング

血統は優秀なので、うまい配合を引き出すことさえできれば、かなりの活躍をする産駒も期待できるはず。

ハマノフリージア

かなりの良血の繁殖牝馬といえる。基本能力が高く、すばらしい競走馬を何頭も産んでくれるだろう。

パネルディスカッション

スピード、スタミナともに申し分ない能力をもつ。それだけに金額も高く、購入にはある程度の勇気が必要。

スリーステップ

これだけの繁殖牝馬になると、選択する種牡馬も真剣に考える必要がある。無駄に年を重ねないように注意。

ポルックス

血統は最高のものでスピード、スタミナともに問題なし。これだけの繁殖牝馬なら最強馬も夢じゃない。

種牡馬とは…horse

種牡馬は競走馬の最終的な能力を決定するものだが、単純に種牡馬のパラメータどおりの馬が生まれるとは限らない。何度も種付けを繰り返し、その特徴をつかもう。

新種牡馬は50頭登場する。サターン版ならではの新しい配合を楽しむことができる。どんな馬が生まれるか？

パラメータどおりとは限らない。予想以上に成長する馬もいる。

パラメータがすべてじゃない!!

アルカング

それなりのスピードをもち、産駒の距離適性はマイルから中距離と見られ、芝も得意なはずだ。

アーミジャー

底力以外のパラメータはよいものをもち、中距離適性でスピードの優秀な産駒を世に出している。

イブキマイカグラ

血統は最高のものをもっているが、いかんせん気性の悪さが気になる。それ以外は問題ないのだが…。

ウイニングチケット

父にトニービン、母方の父にマルゼンスキーと血統は最高。しかし、気性の悪さが気になるところ。

エルハーブ

パラメータを見る限り弱点はないものの面白味に欠ける。スピード馬で日本向きの産駒を出す。

オペラハウス

安定は悪いが、その他のパラメータはよいものをもつ。もしかしたら、爆発力のある種牡馬かも……。

オールドヴィック

安定が悪い。ということは、うまく能力が伝わらないということ。優秀な産駒が出る可能性もあるが。

カリスタグローリ

気性以外のパラメータが低いため、活躍できる産駒を期待するのはむずかしい。値段はタダだしね。

コタシャーン

底力が高いので、勝負根性の高い産駒が産まれることだろう。晩成型なので、気長に育てることだ。

コマンダーインチーフ

最近人気がある種牡馬の1頭。パラメータも適性距離も問題なし。かなり使えそうな種牡馬だ。

サクラバクシンオー

短距離の競走馬を作るのならば、この種牡馬。スピードの高い産駒を出してくれることだろう。

シャンハイ

安定もよく、種牡馬のもつ能力をキチンと産駒に伝えることだろう。パラメータにも問題はない。

シルヴァーエンディング

安定性が高いため、気性と健康の悪さが産駒に伝わる可能性が高い。使いにくさが目立つ種牡馬だ。

スターオブコジーン

底力や気性が高く、魅力的な種牡馬だが、いかんせん実績と安定の低さがネックとなっている。

スプラッシュオブカラー

見栄えのするパラメータではないが、この安定性に賭けるのも手だ。いきなり活躍馬を出すかも。

セレスティアルストーム

やはり実績と安定が低い。無理に使う必要はないが、資金の少ないうちは、賢い選択といえるかも。

ダイナレター

安定の低さに期待して、種付けするのもいいかも。種付け料も安くて冒険するには手頃だろう。

トウカイテイオー

かの有名な4冠馬。気性に難があるのが気になる。使いかたがかなりむずかしい種牡馬といえよう。

ハイエステイト

安定以外はすべてBとパラメータは落ち着いている。意外とこういった馬から強い馬が出ることも。

パラダイスクリーク

気性が高く、底力も健康も問題がないので、最強馬とまではいかなくても、それなりの産駒を出す。

ハンティングホーク

晩成型で底力が低いので、かなり使いかたがむずかしい。健康が高いので、故障の危険性は低いか？

ヒシマサル

気性と底力が低いというのは、かなり厳しい特徴。こうなると奇跡を期待して使ってみるしかない。

ビワハヤヒデ

問題点が見当たらない種牡馬である。確実性を望むならば、この種牡馬を使うことをおすすめする。

ファーディナント

底力の低さが気になるが、値段から考えると、それなりの能力をもっていると考えられる。

フジキセキ

サンデーサイレンスの後継馬として期待が高まる種牡馬。さすがに能力も高く、問題点もない。

フレイズ

健康が高いので、長い期間、活躍する産駒を作り出してくれるだろう。ただ、気性には問題がある。

ホワイトマズル

実績の悪さを底力と気性でカバーしている感じの種牡馬。それなりの能力をもつ産駒を出すだろう。

ミホノブルボン

最強の逃げ馬と呼ばれた現役時代。その能力が産駒に伝われば、最強馬も簡単に作れるのだが……。

メジロパーマー

気性以外は問題点が続出の種牡馬。やはり安定の低さに期待して種付けしてみるのもいいかも。

メジロマックイーン

現役時代は長距離で活躍していた。能力の高い産駒を出すことだろう。安定の低さが気になるところ。

ヤマニンゼファー

健康が低く、晩成型なので、産駒の故障には注意して育てる必要がある。活躍までには時間がかかる。

リヴァーズウィッシュ

底力が低い種牡馬を使う場合は、繁殖牝馬のスピードが必要となってくる。うまく配合ができれば…。

ブラックタイフェアー

パラメータに問題はない。使いやすい種牡馬の一頭。種付け料も手頃なので、安心して使えるはず。

ときめきメモリアル® ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩™

うた

友達と離れる寂しさ。未知の世界へと飛び込む不安。卒業を前にして誰もが抱くそんな感情を「旅立ちの詩」は描き出す。もうすぐ卒業シーズン。きらめき高校の生徒たちの旅立ちの時も目前に迫っている。

完成度 100%

- ●コナミ●4月1日発売
- ●8,800円（スペシャルボックスのみ販売）
- ●青春アドベンチャー
- ●1人プレイのみ

メーカーから一言

「旅立ちの詩」はそろそろ開発が終了する予定です。今作はドラマシリーズ最終章ということで、「有終の美」を飾るでき映えです。サターン版は初回分のみの生産なので、予約をすることをお奨めします。（広報・関口）

マラソンゲーム マラソン大会へ向けてトレーニング!

マラソン大会に出場する主人公がトレーニングする時に登場するミニゲーム。A（またはC、L）とBボタンを交互に押して走るペースを調整し、速すぎず遅すぎずのベストのペースで走るのが目的だ。速すぎるとスタミナ切れで完走できないし、遅すぎると時間切れに。能力値は走っていると徐々に伸びてゆくので、完走できれば能力の伸びも大きくなる。

ボタンを交互に押して走る。ちょうど「ときめき」にあった100m走みたいな感じ。

マラソンゲーム画面構成

コマンドアイコン

その日に走るコースを決める時に使うのが、このコマンドアイコン。どのコースを選ぶかによって、難易度や能力値の上がり方が違ってくるようだ。

ペースメーター

走るペースを示すのがこのメーター。メーターが上がりすぎるとハイペースなので、ペースを落とさなければならない。

エネルギー・セイシン

スタミナを示す。走っているとまずエネルギーが減っていき、エネルギーがゼロになるとセイシンのメーターが減り出す。

ミニゲームの内容 Let's Play!! ついに大公開!!

「ときめきメモリアル」の登場人物、藤崎詩織と館林見晴の２人に焦点を当て、卒業の物語を描いたアドベンチャー「旅立ちの詩」。今回はストーリーの紹介はお休みして、「ドラマシリーズ」と言えば忘れちゃいけないミニゲームの情報をお届けします。今まで謎につつまれていたゲームシステムもついに明らかに！　さらに、前回でも少しお伝えしたサターン版だけの「スペシャルボックス《卒業記念セット》」についても詳細が判明したのでご紹介しましょう！

料理ゲーム 優美もお料理できるもんっ!

早乙女優美のミニゲーム。画面に表示される「いためる」「煮る」などの工程に従って一定時間ボタンを押すのだが、タイマーは表示されないので、時間は自分の体内時計で計らなければならないのだ。

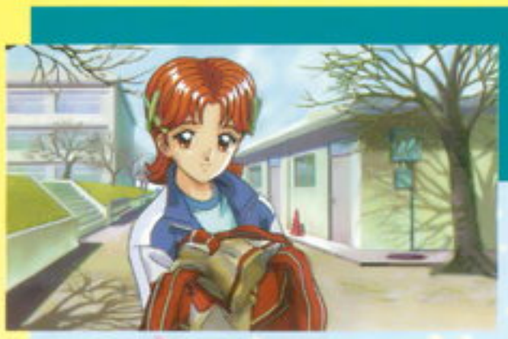
体内時計を使ってお料理

「R・4秒」とある場合は、きっちり4秒間Rボタンを押し続けるとおいしい料理ができ上がる。２つの工程を同時にこなす料理もあるのでパニック必至。

お味のほうは…？

©1994 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.※画面は開発中のものです

《アウェイ・ゲーム》　前回、ザ・プレイステーション編集部に来た菅原祥子さんに会えず落ち込んでいた私ですが、あっさり立ち直りましたぁ！　で、今回は2月14日にHMV横浜店で開かれた金月真美さんのイベントに行ってきました！　会場は売り場内にある小さなステージ。その周りの狭いスペースに約250名のファンが詰め込まれ、さらにその後ろを一般客（場所柄、カップルや外国人が多い）が取り囲むというものすごい状況で行われました。



CHARACTER TALK

FILE 1: 秋穂みのり

みのりちゃんは他の登場人物と違って「ドラマシリーズ」で初登場したキャラクター。気が強くて、いつも怒ってばかりいるような印象がある彼女だが、プレイヤーにとっては共感しやすいキャラでもある。極端な性格設定をされた人が多い「ときめき」の中ではめずらしい常識人だし（天然ボケお嬢様の古式ゆかりに突っ込めるのも彼女だからこそ）、後輩という、他の登場人物を客観的に見れる立場（つまりプレイヤーと立場が近い）にいるのも感情移入しやすい理由の１つだ。

彼女は飛び抜けて優れたところのない、ごく普通の少女である。だから、主人公と同じように悩むし、挫折もする。「彩のラブソング」で失恋を経験した彼女が、今回はどのような成長を見せるのか――。「ドラマシリーズ」は、彼女の成長の過程を描いた物語でもある。

セガサターン版「旅立ちの詩」はスペシャルボックス「卒業記念セット」で発売!!

「旅立ちの詩」のセガサターン版はスペシャルボックス仕様で販売されることになった（ＰＳは通常版のみ）。ファン必見の詩織ちゃんビッグサイズポスターと、卒業記念のミニアルバムがセットになって超おトク！

<セット内容>

・藤崎詩織ポスター
卒業証書入れに入った1456×285mmのビッグサイズポスター（確か身長は158cmだけどね）。

・卒業記念ミニアルバム
ドラマシリーズの名場面を綴ったミニアルバム（豪華化粧箱入り）。声優17名の寄せ書きも。

人語ゲーム 人類と鳥類の交流は可能か?

動物好きの美樹原愛。彼女のミニゲームは、カラスのクロとコミュニケーションを図る「人語ゲーム」だ。これは、美樹原さんがクロに向かって話した言葉の母音を、制限時間内にコントローラで入力するというもの。間違えずに入力できれば、会話がクロに通じて、理解度が上がっていく。

母音をコントローラで入力

会話に出てきた5つの母音とn（ん）を素早く入力。これが意外と難しい。

例えばこの問題だと……

「わたしはみきはらめぐみ」
Wa Ta Si Wa Mi Ki Ha Ra Me Gu Mi
左 左 右 左 右 右 左 左 B A 右

エアロビゲーム 笑顔が足りないぞー!

モデルを目指す鏡魅羅のミニゲームは「エアロビゲーム」。インストラクターが出す指示に従ってボタンを押すという単純なゲームなのだが、レベルが上がると指示を出す間隔が短くなって忙しくなってくる。また、時間が経ってくるとだんだん主人公と鏡さんの表情が硬くなり、インストラクターから「笑顔が足りない！」と怒られるので、時々Ｌボタンを押して笑顔を保たなければならないのだ。

はい、左・上・B!!

ギターゲーム

「彩のラブソング」でおなじみのギターゲームが本作にも登場。方向ボタンとＬボタンでコードを押さえ、Ａボタンで弾くことができる。ちなみに今回演奏できる曲は「Tomorrow～only you～」と「日曜の雨のように」の２曲だ。

スタークラッシャー

こちらも「彩」でおなじみのシューティングゲーム。画面はリメイクされたが、難易度は一緒。自機の弾は画面中に１つしか発射できないし、敵の攻撃はかなり厳しい。自機の当たり判定は見た目より小さいので、逃げまくろう。

弁当詰めゲーム 30人分のお弁当を作れ!

秋穂みのりのミニゲームは、サッカー部員のお弁当の中身を詰めていく「弁当詰めゲーム」。ただ詰めるのではなく、部員の好みに合わせて１つずつ中身を変えなければならないのだ。次から次へと出てくるお弁当箱に、制限時間内におかずを表示された通りに詰めればOK。間違えると詰め直さなければならない。

（前ページの続き）我々ファンにとっては、いわばアウェイでの戦いを余儀なくされたわけです。こんな場所でいつも通りに飛び跳ねたり、“真美さん”コールで盛り上がれるんだろうか……。そんな不安の中、真美さん登場。金月「今日も盛り上がってくれるわよね、みんな?!」。客「ハイ、真美さん!!」。……いつもどおりでした。真美さんおそるべし。（ライター“すぐに立ち直れた理由はリハーサルの時に真美さんが私の方を見て微笑んでくれたから”桜崎）

彼女との大切な思い出を一冊のアルバムに残して――

KISSより…

プレイの軌跡を記録できる機能が判明。イベントも盛りだくさんで紹介するぞ。

完成度 **95%**

- ●キッド●3月18日発売
- ●初回限定版:7,800円　通常版:6,800円
- ●恋愛シミュレーションアドベンチャー
- ●全年齢推奨

メーカーから一言

完成度95%を突破!! 発売日まで、あと1カ月を切ってしまいました。もう予約はしてくれたかな？　オリジナルの「バスクロック」を先着1000名に当たるキャンペーンを実施しているよ。今すぐ、ショップへ行って予約しよう!!　(ddlum)

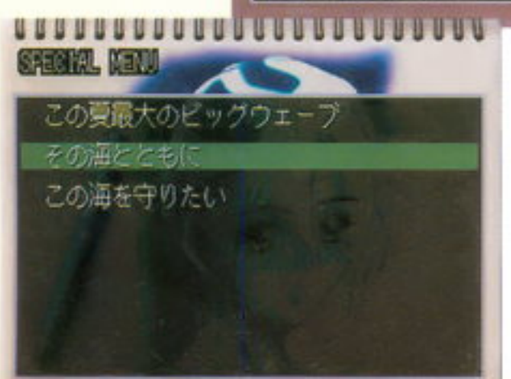
「スナップショット機能」で自分だけのアルバムを作れる!!

恋にバイトに奮闘する、主人公の夏休みを描く恋愛アドベンチャー「KISSより…」。つらいこともあれば、楽しいこともいっぱい! でも、そんな青春の日々を、クリアの一過程で終わらせるんじゃもったいないよね？　そこで、このゲームにはプレイヤーが好きな場面を撮影したり、見たイベントをあとで閲覧できる、「スナップショット機能」が用意されているのだ。

カメラアイコン

カメラアイコンが表示されている時にボタンを押せば、撮影終了。好きなシーンを、36枚まで撮影できる。

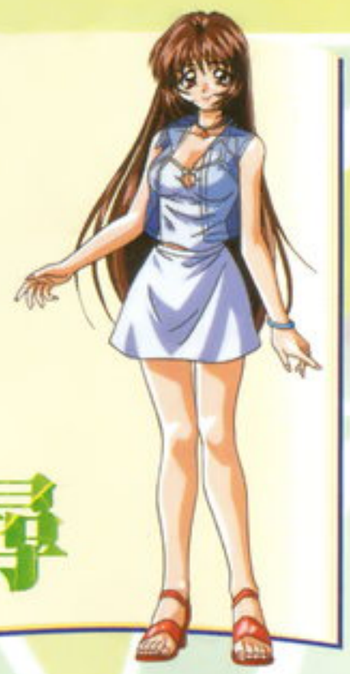
アルバムモードは、キャラクター別写真鑑賞と、体験イベント鑑賞の2種類がある。



© KID 1999

ひと夏の楽しい思い出を永遠に

麻丘千尋



幼なじみの彼女。再会したその日から惹かれ合う2人は、夜のフラワーガーデンでロマンチックな時を過ごす。

柏崎麗

ナイトクラブで知り合った麗。態度もしぐさも、とても大人っぽいのでしり込みしていたら、実は同い年だった！

杉田智恵理

レストラン「ペニー」の看板ウエイトレス 智恵理ちゃん。店で何度か顔を合わせるうちに、いつしかデートする仲に。

早坂みく

初対面では変人扱いされ、2度目は飼い犬からおしっこ攻撃。会話のきっかけにはなったけど、素直に喜べない……。

山咲かんな

仕事場で、かんなが怒られている場面に遭遇。バイト仲間だけに、ちょっとかわいそうになって助けに入ると……。

広瀬七海

幼い頃から慣れ親しんだ海を見つめ、たたずむ七海。彼女のために、ボクは浜辺の掃除を手伝うことにした。

ソフトを買って素敵なアイテムを ゲット！

あのね、このソフトを買った人は、バスクロックやテレカがもらえちゃうんだって。でも、早い者勝ちだから急いでね。

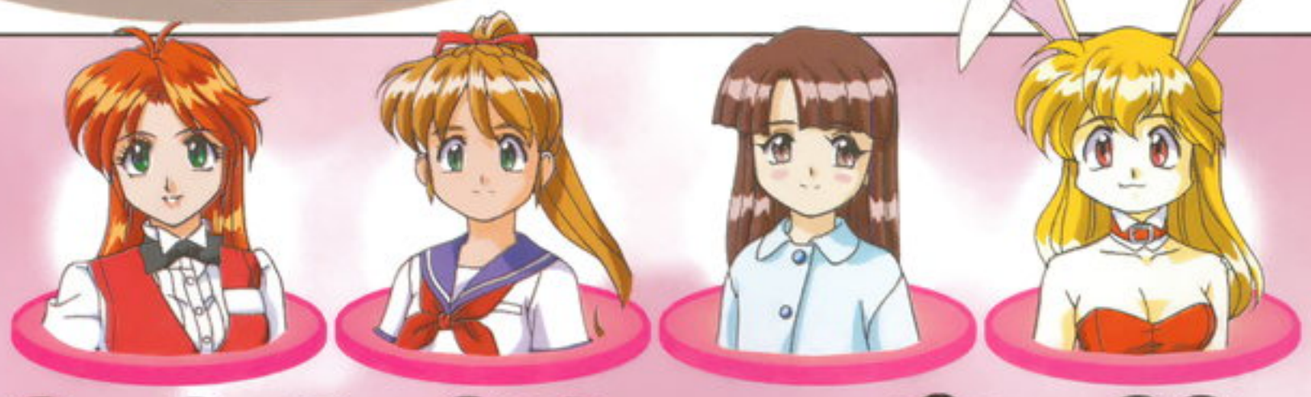
予約特典バスクロック

みくのイラストが入った、プレミア必至の時計。ほしい人は予約しよう。

初回限定版同梱テレカ

ドキドキしちゃう絵柄のテレカ。こりゃ、通常版が出回る前にソフトを買わないと損！

WAKU²ちゃっとで女の子たちとおしゃべり!!



アイドル雀士スーチーパイ♡シークレットアルバム™

完成度	100%
	●ジャレコ
	●3月18日発売予定
	●4,800円
	●バラエティ
メーカーから一言	今回もメッセサンオーや名古屋のドルフィン山本などで購入者特典のテレカを用意します。メディアランドではWindowsのデータがもらえるよ。数に限りがあるので、先着順なのか予約なのか詳しい内容はお店に聞いてネ。よろしく!! （広報　みゆみゆ）

スーチーパイシリーズのデータがギッシリ詰めこまれた「シークレットアルバム」の続報だよん。

さてさて、今回紹介するのは、その名も「WAKU²ちゃっと」。これは、女の子とのコミュニケーションが楽しめるミニゲームだ。登場するのは、キョウコ、ユキ、ミユリ、ミルキーパイの4人。彼女たちがプレイヤーの問いかけに対して、フルボイス（!!）で返事してくれちゃうのだ。う〜んスゴイ!!

なんとスクリーンセーバーが!

一定時間操作がないと、かわいいチビキャラが画面の焼け付きを防いでくれるのだ。

話しかけたい項目を選択することで会話は進んでいく。話がはずんで仲良くなれば、彼女たちをデートや旅行に誘ったりもできるのだ。さらに、サターンの内蔵時計と連動した仕掛けも用意されているぞ。ホームページを模した画面もグッド!!

◆チャットまでの長い(!?)道のり◆

①相手を選んで

まずは接続する相手を選ぶ。当然だけど、一度にお話できる相手は１人だけなのでそのへん注意。たくさん選んであげれば、女の子もうれしがる!?

②接続しましょ

ボタンを押して接続開始ッ。これから始まるドキワクの会話に胸躍らせよう。ただし、深夜など時間帯によっては、相手が出ないこともあるのだ。

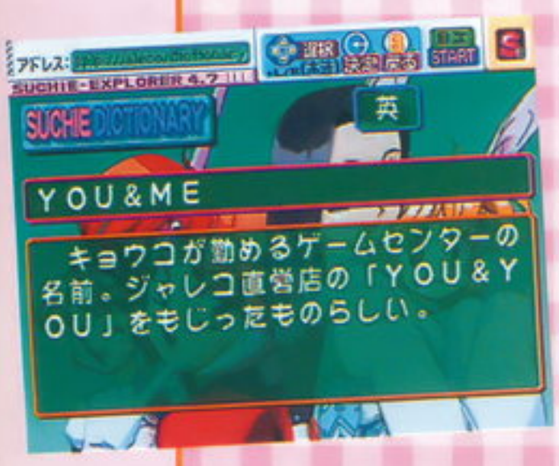
③お話スタート!

無事(!?)に接続が済んだら、いよいよ女の子が登場。思う存分会話を楽しもう。ただし、会話の内容によっては女の子の機嫌を損ねちゃうことも!?

他のモードもスーチーパイの魅力でいっぱい!

内容充実の本作だけに、伝えきれない魅力はまだまだたくさん。やっぱりありそうな「おまけ」の存在も気になる!?

SUCHIE DICTIONARY



初代SFC版から最新「めちゃ限定版」までに登場したスーチー用語をギッシリ詰めこんだもの。各キャラの詳しいプロフィールから、4の字固め（どこで登場したか解る?）の意味までが、丸わかりだぞ!!

リリムちゃんのスーチーカルトQ

「スーチーADV」の影の主役（!?）リリムが出題する激ムズクイズ。キミが真のスーチストか否かが試されるぞ。クリアすることでご褒美も!?

マジムズ問題からヒッカケお笑い問題までと問題超充実!!

スーチーパイギャラリー

これまでサターンで発売されたスーチーシリーズのイラストを多数収録。さらには、販促用や描き下ろしのレアなイラストも見れちゃう!

魅惑のイラストをハイレゾ表示。拡大して見ることも可能。

園田 健一突撃インタビュー

声優のかないみかさん（スーチーパイ役）と高橋美紀さん（スーチーユキちゃん役）が、先生の仕事場へと突撃取材!!

©1999 JALECO LTD

気になるソフトは要チェック!! 発売前ソフトプレイ

SEGA SATURN SOFT REVIEW

SEGA SATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGASATURN

このコーナーの見方

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

2月26日～3月4日 発売予定ソフト

▲REVIEWERS

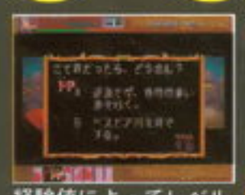
ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション

3月4日発売

使用サンプルの完成度 100%

難易度 普　平均点 7.33

●カプコン
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（横スクロールアクション）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（同時）
●4メガRAM同梱版（7,800円）、「シャドー オーバー ミスタラ™」のみ4メガRAM必須



経験値によってレベルアップするキャラたち。

D&D®の世界を堪能しよう

CD2枚組に納められた、剣と魔法の世界。アーケードで人気のあった2作品が収録されている。

Vol.8 124Pへ

女性ユーザーズ

今週のメンバー ●出口かおり ●REI

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

なんか懐かしいよ

昔のアーケードものなだけに、とりたててハデなオープニングもなければ、前置きもたいしてなくいきなり出陣。全体的にすごーくチープな雰囲気だけど、今ならそれも味ってなもんで。攻撃もアイテムを投げるか叩くかと単純明快、マップも右へ進んでいくだけだし。ただ敵の数は多いのでコンティニューしまくりは必至、クリアを目指すなら2人プレイがいいかもね。でもねー、ロードにやたら時間がかかるのよ。説明も少なすぎで「なんで旅してんだろ」って思えてくるし。ま、昔からプレイしていて、コレを待ってた人には問題ないでしょ。（かおり） **6**

担当ライターズ

今週のメンバー ●大友順

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

待たされた甲斐はアリ

移植決定から発売までずいぶん時間が経ってしまったが、今プレイしてもやはり熱くなってしまう楽しさがある。ただ比較的新しい「シャドー オーバー ミスタラ™」と比べると、「タワー オブ ドゥーム™」は明らかに操作性が悪い点が目立ってしまうのが痛い。移植度は「シャドー オーバー ミスタラ™」なら4MBRAMのおかげでほぼ完璧（一部アーケードで使えたハメパターンが使えない）なのに、「タワー オブ ドゥーム™」のほうは微妙に判定などの部分が違う気が。頻繁な読みこみもちょっと残念な部分だけど、何よりこれが家庭用になったことに意義がある。（REI） **8**

ゲストライターズ

今週のメンバー ●MAN次郎 ●いしばん

ドリマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

移植度はバッチリ

アーケード版をとことんまで追求したわけではないので、細かい違いはわからないが、ボスの攻略パターンやアイテムが出現する場所にいたるまで完璧に移植されている。さらに、グラフィックやサウンド面に関しても、見劣りしない仕上がり。ただ、パーティプレイが2人までなのは残念。おまけの要素として2作目に「アイテムモード」が入ったのもうれしい気づかい。ストーリー分岐があるので、何度もプレイでき、操作も簡単なので、サターン版から始める人にもオススメ。唯一気になったのは、ロード時間の長さと、画面が切り替わるたびにロード画面になること。（MAN次郎） **8**

仙剣奇侠傳（せんけんきぎょうでん）

3月4日発売

使用サンプルの完成度 100%

難易度 普　平均点 4.66

●SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC
●5,800円（全年齢推奨）
●RPG（ロールプレイングゲーム）
●バックアップあり
●1人用

台湾で人気のイラストレーター陳淑芬を起用。

アジア発、アジゲー日本上陸!

台湾で好評を博したRPGが日本に登場。古代中国を舞台に展開される、壮大な物語。

Vol.6 125Pへ

女性ユーザーズ

アジア的なんだけど

いかにもアジア的な雰囲気がして、日本製のRPGとはまた違った味わいがある。ただ、操作性に関しては移動が4方向にしかできないため、人と話をしたり、アイテムを調べる時にひと苦労で、ストレスを感じる場面が多かった。会話シーンでは普段言わないような日本語の言い回しが多く、不自然さが目に付く。台湾で作られたという先入観からかもしれないが、これは確か。柔らかい絵柄や純朴なキャラクター設定など健闘している部分はあるものの、やはり受け入れがたいクオリティ。今後に期待したい。（REI） **4**

担当ライターズ

親切ていねいな作りに感激

台湾製で、しかも一昔前のグラフィック。これだけで軽視する人は多いと思う。でも、それは食わず嫌いというもの。なぜなら、このゲームが良質RPGの手本と言っても過言ではない、完成度の高い作品だからである。徐々に盛り上がるストーリー、張り巡らされた伏線、細かい演出などなど、プレイ意欲をかき立てる要素は多く、ゲームバランスも良好。また、台湾テイストたっぷりの世界観も、新鮮で味がある。操作性が悪いのがやや難点ではあるが、「話が面白ければドット絵RPGもまだイケる！」ということを実感させる、貴重な作品だ。（大友） **6**

ゲストライターズ

アジアテイストなキャラが魅力

アジア的な香りが漂う不思議な雰囲気のソフトで、それはキャラクターデザインを見れば一目瞭然。フィールドマップなんかは目新しさを感じなかったけど、この奇麗なキャラクターたちには心惹かれる。ボクは、美しい仙女の存在だけで物語に引き込まれたし。しかぁし、いざプレイしてみると、会話の展開は唐突過ぎるし、キャラの操作にクセがあるしと、ビジュアル面以外はストレスが溜まる部分が多かった。でも、戦闘シーンは割と快適で、ボス戦は迫力満点……でも、そこに辿り着くまでがシンドイよ。（いしばん） **4**

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人？ そんな疑問を持った人は、ここをチェック！ レビュアーのコノミがわかるぞ。

出口かおり
春からのコンサートラッシュのおかげで週末のほとんどはチケット取りに費やされる始末。並んでる間はずっとGBの「ときめき」や「遊戯王」やってました。結局まだ「FF Ⅷ」も終わってなかったりして（笑）。

MAN次郎
「パワーストーン」の戦略を考えるのが最近の楽しみ。ガルーダを使用していかにして勝つプレイをするか！ 対戦経験が積みたい今日この頃……。ぬう。

いしばん
ここんとこ、些細なことでイライラする。もっと優しくなりたいのに。なんて、そんな俺のほうが優しさに飢えてるのかも。よし、ストレス発散に「ポップン」でもやるか。

REI
「デバイスレイン」にハマりまくり。オーパスとカレイドフェノムコレクション命っす。キャラはビショップと十夜くんがお気に。

大友順
先日友人と「Mr.ビーンをゲーム化したら?」という馬鹿げた話で盛り上がった。音声認識でビーンが画面狭しと動き回る。でも言うこと聞かない。そんなゲーム。

Tower of Doom,Shadow over Mystara,Dungeons&Doragons,and the TSR logo are trademarks of TSR,Inc.©1999 TSR,Inc.TSR is a subsidiary of the Coast,Inc.
©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.©1995,1996 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

ぐるぐるいまじにあ新聞 第5号!!

今回の『ぐるいま』は特別版でお送りする。その昔、ウンチを頭に戴き、鮮烈の雑誌デビューを飾ったイマジニアの田代専務が、ドリームキャスト発売3カ月を記して登場だ。今後イマジニアが取るドリームキャスト戦略を、マジメに語ってもらった。最後までマジメかどうかは定かじゃないけれど……。

田代専務 吠える!!

イマジニア1999年のドリームキャストへの展望（ちょっとだけマジメ）

キーワードは通信だ!!

美人秘書（でも紙製）とともに仕事に勤しむ田代専務

――ドリームキャスト本体が発売され、早い時期に2タイトルを発売、発表と、戦略としては成功といったところでしょうか。

田代　「インカミング」は、ハードの普及率から考えてもいい数字が出ていると思いますね。また「一番ドリームキャストらしいソフトだ」というご意見もいただいておりますし、まずは走り出しとしては成功と言えるでしょうね。

――イマジニアは、海外の良質なパソコンのゲームを販売するメーカーでもありますよね。

田代　そうですね。もちろんコンシューマオリジナルのゲームにも力を入れていますが、海外のゲームを日本に紹介するという点も我が社の特徴のひとつです。ドリームキャストは、今までのコンシューマ機では為し得なかった表現力を持っていますから、パソコンゲームの移植先としては非常に適しているわけですね。それもパソコンならなんでもいいというわけではなく、マシンパワーを要求されるようなゲームを移植しても、見劣りすることなく遊べるんです。まさにイマジニアにとっては、得意分野で存分に力を発揮できるハードですね。

――近年のパソコンゲームというと、インターネットを利用しての通信ゲームが流行ですが、ドリームキャストはその点でも有利なハードといえるのではないですか。

田代　今後のゲームは、ネットワーク・通信対戦がキーワードになると考えています。イマジニアとしても、ユーザーが期待している分野に乗り出したいと思いますシューマ機においても、従来のゲームのようなグラフィックやシステムのクオリティは高いけれどどこか箱庭的というゲームではなく、不特定多数の対戦相手と遊べるゲームが求められてくると考えているんですよ。またそれだけではなく、誰でも気軽に遊べるゲームというものも提供していきたいと思っています。原点に立ち返って、「本当のゲームのおもしろさ」を感じてもらえるようなゲームですね。最先端と普遍性が、ドリームキャストにおけるイマジニアの答えとなるでしょう。

タッくんプレゼント!!

田代専務が秘蔵の品を放出。2種類のテレカをセットで3名に。田代専務への応援メッセージを書いて応募してくれ。締め切りは3月4日だ。

あて先　〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「ぐるいま・タッくんプレゼント」係

ぐるぐるいまじにあ新聞社
1999年3月12日発行
発行：ソフトバンク株式会社
編集：イマジニア株式会社
©いまじにあ 1999

イマディオのドリームキャスト戦略は?

――さて、ユーザーとしては、イマディオの参入も期待しているのですが。

田代　サターンには「イヴ」や「デザイア」といったアドベンチャーの秀作を提供させていただけたのですが、ドリームキャストの場合はちょっと難しいと言わざるを得ません。いわゆるレーティング（推奨年齢）に引っかかってしまうんですよ。どんなにシナリオがよいゲームでも、残念ながら『18禁』のパソコンゲームの移植はできそうもありません。ただしサターンには『18歳以上推奨』という枠がありますからね。せっかく500万台以上出荷されているハードなのですから、ドリームキャストが発売されたからといって終わらせてしまうというのではユーザーさんを裏切ることになりますよね。サターンで、という可能性はあるかもしれませんよ。

イマディオ仕様に変身した田代専務

1999年の抱負♥

――最後に今年の抱負を聞かせてください。

田代　○○ちゃん、戻ってきてね。もう一度やり直しましょう。

――はっ?

変なオッサンの田代専務

「シャイニング・フォースIII」の公式設定資料集が遂に登場！

SHINING FORCE III

ワールドガイダンス

予価未定/A4版/240ページ

2月下旬発売予定

シナリオ1～3の3部作すべてをフォローする内容で、キャラクターのプロフィールや設定と、ゲームに使用された原画、設定資料をメインに構成。製作者インタビューや描き下ろしイラストによるポスターなど、ボリューム感溢れる充実した内容！　ファン必見の1冊です！

ソフトバンクのカードコレクション

あの勇者たちがカードで登場！ 唯一無二のコレクションアイテム！

大人気シリーズの最新作『シャイニング・フォースIII』がトレーディングカードになって登場！　キャラクターカードに、ムービーカード、きらびやかな特殊コーティングを施したスペシャルカードなど、全120種以上のすてきなカードがファンを魅了する。こうご期待！

カードの種類

- ★キャラクターカード
- ★ムービーカード
- ★イラストカード
- ★スペシャルカードA（特製カード）
- ★スペシャルカードB（描きおろしイラスト）

© SEGA ENTERPRISES, LTD.

本体価格380円／1パック　1パック10枚入り　15パック／1ボックス

3月中旬発売予定

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
国内最大級のコンピュータ総合サイトhttp://www.zdnet.co.jp/

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。●http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合せ下さい。Tel 03-5642-8101（表示価格は税別）

It's more Powerful!!
SEGA AM R&D DEPT.#3 OFFICIAL CORNER

Vol.12 CONTENTS

「L.A.マシンガンズ」特別養成講座
第4回『AM3しんぼ』

セガAM3研 Rush²!!

前回からますますヤバさが際立ってきた当コーナー。それにビビるより、登場人物紹介のキャプション内容がほとんど事実だということに驚け!!

AM3しんぼ

プロローグ

――人類の文化はゲームの文化でもある。現在、日本ではあらゆる種類のゲームが開発されている……。これほど多彩なゲームの文化を持つに至った国は日本が唯一、初めてである。そこで、世界のありとあらゆるゲームの中からよりすぐった、後世に残す文化遺産としての究極のゲームを作ろうと考えた……。

セガ社創立百周年事業として企画された「究極のゲーム」。変な目玉をあしらった斬新なデザインで芸術家としても当代一の名声をほしいままにする「美食家」ことワタリ氏は、「究極のゲーム」を世に広めるため、グータラでナマケモノな社員マエヤマと、最近急成長してきたと評判なカナザワをゲーム対決で競わせる……。題材は「L.A.マシンガンズ」――

登場人物紹介

ワタリ
「バーチャロン」シリーズ/「L.A.マシンガンズ」のプロデューサー。悪趣味な目玉スーツをUFOキャッチャーの景品にしろと他部署を脅してみるものの、似合うのはワタリさんだけ、と逆におだてられ、鏡の前で『タクシードライバー』のデ・ニーロばりにカッコつける毎日。けっこうナルシスト。

マエヤマ
「L.A.マシンガンズ」のディレクター。名古屋グランパスエイトのドラガン・ストイコビッチ選手にオネツな理由は、プレイが好きなのではなく、“ドラガン”の響きが“ドラゴン”みたいでカッコイイから、と言い切る地元小学生以下のアサハカで愚鈍な男。

カナザワ
「L.A.マシンガンズ」のAD。湾岸線を102km/hオーバーで捕まったと、走り屋としてのハクを付けようとフカシていたが、実はシートベルト着け忘れで捕まったことが判明。結局何をやっても、グローイングアップ☆渚でデートなショボい奴。

「“いただきます”を言わなかったお前ら被告人、晩ご飯ぬき!!」

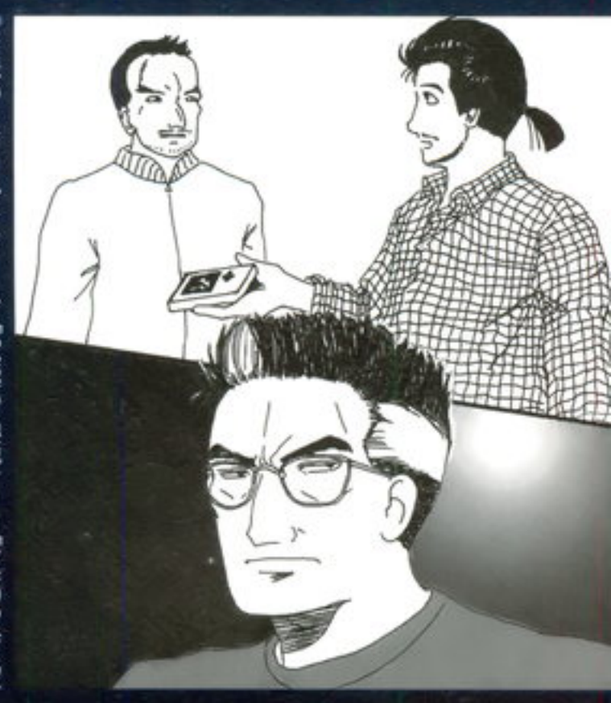
社員食堂でサバ煮込み定食に舌鼓を打っていたワタリ氏だったが、マエヤマ/カナザワのさも当たり前のように飯に食らい付いた様をみて「感謝の気持ちがない」と、教育ママぶりを発揮。マエヤマ/カナザワはまるで雨にふるえる子猫のように襟足をムンズとつかまれ説教ルームへ……。

結構アバウトな性格のくせして礼儀作法にうるさいワタリ氏。「“いただきます”と“ごちそうさま”は言うのが当たり前」とか「食器はカチャカチャ鳴らさない」とか「味噌汁を向かって右側に置く理由がわかるか？」とか……今どき小学校の給食時間でも話題にされないようなことをくどくどしゃべりはじめる……。もちろんこんな話に耳を傾けるようなマエヤマ/カナザワではなく、マエヤマは『ドラ○エモンスターズ』のりゅ○おうの作り方について、カナザワはびっくりするほど良くできている1/60ガ○ダムを組み立ててみたものの、あまりのパーツ数ゆえに色を塗るべきか否かについて各々熟考中。2人とも口を半開きでエクトプラズム放出しっぱなし、ワタリ氏の話などそっちのけのトランス状態だ。

「下衆がっ!!」。ワタリ氏のソウルフルな一喝で、7割方外に出ていた魂がイッキに2人の身体に舞い戻る。

「やっと正気に戻ったか!!　お前らの考えていることはお見通しだ。4歳のガキにも劣るお前らの思考回路をヨセミテステージで叩き直しだ!! マエヤマが負けたら100時間以上プレイしているという『ドラ○エモンスターズ』の全データ抹消!!　カナザワが負けたら『シド・○ードの描いたガン○ムは違うんじゃないですかねぇー』と日本サン○イズに苦情電話!!　以上!!」

「あぁ、そうですか。よくもまぁ、毎週そんな罰ゲームを思い付くね……」と、言わんばかりに大きなため息をつきながら立ち上がるマエヤマ/カナザワ……。“はいはい、やりますよ”的なノリで第4回戦開始っ!!　先攻はマエヤマだっ！



『美味○んぼ』風にいうと、「究極の愚鈍」vs「至高の舎弟」エルマシ大戦争！

激マヴ!! 弾丸鎮鬼歌

Vol.4 デザイナー・ニシカワ氏

おすっ、みんな!!　スピード違反の罰金って目玉が飛び出るほど高かったよ、要注意!!　さぁ、おなじみ「L.A.MACHINEGUNS」のスタッフから、「アンタ、骨がカルシウムじゃなくてターミネー○ーみたいにスゲーいい金属とかでできてんじゃないの？」と聞いてみたくなる“狂った果実”チックな骨太&野武士&タフ野郎を激お披露目だっ!!　今回は、「L.A.MACHINEGUNS」で人型エネミーのモデルを担当。どんな荒れ地でも走破する四駆バリの骨太トルクをマザマザと見せ付けていた男闘呼デザイナー・ニシカワ氏だぜっ!!

ニシカワ氏。彼を一言で言い表すならば“今世紀最後の日本男児”という言葉が最もフィットするだろう。彼のファッション/言動/価値観など……ライフスタイルに関するモノすべてが“ニシカワ流”。地面にドッシリ根を下ろした彼のポリシーの前では、中身のない受け売りのヘリクツ野郎のセンスなんて一発で撃沈必至。そんなニシカワ氏のイカシタセリフを大紹介!!　生きとし生けるものすべてに贈る“命の賛歌”を感じ取ってくれ!!

1.「松葉杖のネジがなくなったので、午後出社になります」――ニシカワ氏がスノボで骨折してしまい、しばらく松葉杖で会社に出勤していた時期に発せられたセリフ。「松葉杖のネジがなくなったので、病院でもう1本もらってきます。多分、午後出社になります」……聞いてるほうとしても、あまりの潔さっぷりに「そうですか。お大事に……」と、返答するのがやっとだったぜ!!

2.「プライオリティ考えてみーや」――電話で同郷（広島）の友達に久々に会う約束を取り付けている際、ニシカワ氏の誘いに難色を示した友人に対して発せられたセリフ。「お前、仕事と友人どっちが大事なんや？　久々なんじゃけー、プライオリティ考えてみーや」。『仁○なき戦い』でしか聞いたことない広島弁を生で体験した迫力とバリバリの方言に絡み合う“プライオリティ”という響きの不自然さのハーモニーがニシカワ氏の“男闘呼”をフツフツと醸し出していたぜっ!!

3.「色は何がいいの？　やっぱ、シロクロ?!」――ADカナザワがデザイナー・ハタヤマ氏とボスの色について考えている時、近寄ってきたニシカワ氏に吐かれたセリフ。マンガの影響を受けまくって白黒ツートンのハチロクを買ったは良かったが、あまりの浅さぶりにカナザワを冷やかすスタッフが続出。その冷やかし熱はニシカワ氏にまで飛び火し、“ボスの色決め”という絶好の機会に“タイフーン”級のセリフをぶちまけていたっ!!　そんなところにもニシカワ氏のずば抜けたセンスをカンジずにはおれなかったぜっ!!

どうだい、みんな!!　激シブだろっ!!　エルマシのイカしたエネミー達はこんな“男闘呼”な人間が生み出していたんだ!!　みんなもボルトのような太い根っこを地面に突き刺し生きててくれ!!

公開スコアアタック対決！第4勝負～ヨセミテ

先攻 マエヤマ

「マジかよ！　エ○ックスのスーパーバトルトーナメントに出場するため、連日徹夜プレイで育ててきたモンスター達を消されてたまっかよ！ぜってー勝ってやっからな！」と、『電波○年』のロッ○ツマニアばりに無理矢理な気合を入れるマエヤマ。「ガン○ムに出てくる“ア・バ○ア・クー”ってあるじゃん。あんな感じで、足場にいる地上兵とその回りを飛び回る飛行兵が一緒に攻撃してくるから、アム○気分のニュータイプ感覚でヤバそーな奴から速攻撃ち殺していきゃーオッケー！」と、気合の割にはアバウトな攻略法でプレイ開始。

重火器兵が２機もいる足場は激ヤバ！　重火器兵最優先で速攻破壊しろ！

コンボをつなぐため列車内の敵を倒す時間を調整してホームに進入。

「残り時間が360秒くらいで列車内の敵を全滅させれば、ホーム上の敵につなぎやすくなるぜぇ！」と、珍しく理論的なセリフ。しかし、慣れない頭を使ったのが災いしてか、コンボは切れる。作業員は２人殺す。カナザワにもナメられる。と踏んだり蹴ったりの内容。「やっぱ、ムズカシーこと考えながらやってらんねーよ！」と敵基地内に入ったあたりから本来のプレイスタイル“細かいことは気にしない”を取り戻すマエヤマ。２ダメージを食らいながらもコンボをつないでいく。が、重火器兵２機が配置されている足場で痛恨のダメージ。コンティニューとなってしまい、コンボも18倍で切れてしまう。

基地内の敵全滅後、最下層から出現するステージボス。ここに何倍でつなぐかが勝負のカギだ！

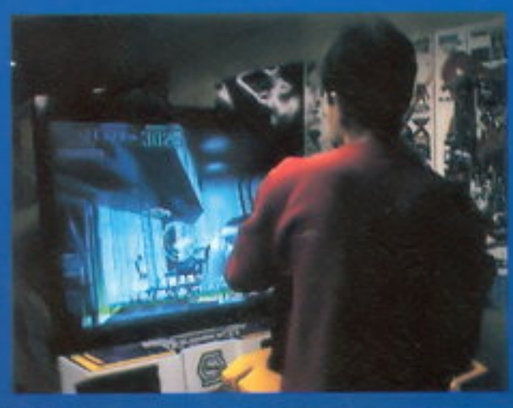
片側ずつ集中的にミサイルポッドを破壊。時間はかかるが安全性は高い。

「よっしゃー！19倍でボスにつないだぜぇ！」徐々に調子を取り戻してきたマエヤマが最後の最後に見せ場を作る。再び残り１ダメージになっているマエヤマはちょっとビビリ気味。ダメージを食らわないよう慎重かつ確実にボスを破壊する。

「『ドラ○エモンスターズ』をプレイした100時間以上を時給700円として換算すると７万円以上のデータだぞ。マジ消したくねーよ！」と、わけのわからない計算をするマエヤマ。19倍でボスを破壊したおかげで、トータル803,268 pts。カナザワの調子しだい。微妙なスコアだ。

後攻 カナザワ

愛車ハチロクのローン、修理費、スピード違反の罰金、と度重なる出費によってマジで貧乏なカナザワ。貧乏ゆえの断食効果が、20年間無敗の男「ショー○チ」なみにカナザワの神経を研ぎすまし、勝負熱を上げまくっていた。「このステージのポイントは２つ。最初の列車からホーム内での戦闘をすべてコンボでつなげるか？　そして、最後のボス戦へ何倍でつなぐことができるか？　この２点が勝負のカギッス……マエヤマさん、あまいッスよ……」と、餓えた狂犬のような目でマエヤマを見つめるカナザワ。プレイ開始。



列車内の敵を早く倒しすぎると敵がいなくなってしまう。

この足場への比較的弾を当てやすいFP（フライングプラットフォーム）を狙う。

飛行大部隊へのつなぎも、FP（フライングプラットフォーム）を狙う。

「なんか敵の動きが“見える”ッス！」と、意味不明なセリフを吐くカナザワ。神経が研ぎ澄まされているせいか、ダメージはほとんど受けず、かつコンボをつなげまくる。序盤こそ、列車内の敵の頭（弱点）を撃ち抜き早く倒しすぎたせいで、コンボ16倍で切れてしまうが、その後、ミスらしいミスはない。「見張り台のある足場、そして、そのあとの飛行大部隊へのつなぎも、上級者なら抑えたいところッスね」。いつもは勝負弱いカナザワがバッチリつなぐ。なにかが取り憑いているようだ。

「27倍っすよ！　マエヤマさんっ！」と、先攻のマエヤマが見せた19倍でのボスへのつなぎを、あざ笑うかのように27倍でボスにつなぐカナザワ。しかも、両方のミサイルポッドを同時に破壊していくというハイテクニックを披露する。

とにかく開いたミサイルポッドを破壊していく。かなりヤバめ。

「右脳を鍛えてきたかいがありましたよ」と、お腹が減りすぎているためか、またも常人には理解しかねるセリフを吐くカナザワ。ステージランキング１stとなるトータル1,184,947ptsを叩き出し、余裕の勝利をおさめた。

敗者罰ゲーム「負け犬の末路」

容赦なく「ドラ○エモンスターズ」のデータを破壊するワタリ氏。

「おかしい。割に合わない。狂ってる」と、猛烈に抗議するマエヤマ。が、ワタリ氏。「うるさい。シノゴノ言わず、すぐに出せ」と、耳元でささやきながらメリケンサックを握り締め、マエヤマのミゾウチあたりを一突き。「グボッ!!　ゲホッ!!」と、咳き込みながらド○クエのカセットが差し込まれたゲーム○ーイライトをワタリ氏に渡すマエヤマ。そのあと「狂った大人」と、吐き捨てながら失神。

受け取ったワタリ氏、ゲーム○ーイライトにてマエヤマが育ててきたモンスターを確認。モンスター達の詳細については割愛させていただくが、マエヤマが「もうすぐですべてのパラメータが999」と、言うだけあってツワモノ揃いといったカンジだ。「よし、いい子だ……それではマエヤマの血と汗の結晶である全データの消去を開始……カナザワ、お前やれ!!」と、ゲー○ボーイをカナザワのほうへ投げつけるワタリ氏。受け取ったカナザワ、「データ消して、いいんすか?!」と、しらじらしく聞き返してみるものの、「あ、でも普通に消したら面白くないですもんね。電源入れたまま、カセットの抜き差ししちゃいましょうか？」と、説明書には絶対するなと書いてあるデータ消去法を提案してみせる。「うむ、認めよう」と、カナザワの提案にしてはグッドアイデアとワタリ氏も二つ返事で許可。

「じゃ、やります」と、なんの気負いもなしにカセットをガチャガチャ抜き差し始めるカナザワ……。

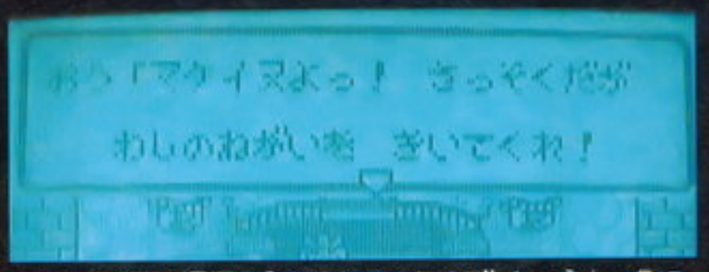
しばらくして、「あ、消えましたよ。ホラ!!」との声、ワタリ氏がゲーム画面を確認すると“つづきからはじめる”の文字がなくなり“さいしょからはじめる”の文字のみの表示に……。

データ消去を終え、その場を離れるワタリ氏とカナザワ。

数時間後、現場で気がつくマエヤマ。新しい冒険ファイルには主人公“マケイヌ”の姿が……。

電源を入れたままカートリッジを高速で抜き差しする（絶対にマネしないでください）。

データが消えて喜ぶカナザワ。「マエヤマさん同様根性なしなデータッスね。呆気なく消えたッス」と一言。



マエヤマが再び電源を入れると“マケイヌ”というキャラに……。

結果：マエヤマ――2勝2敗、カナザワ――2勝2敗、ワタリ氏――1日に78回鏡を見る

次回はちょっと息抜き、そしてその次は全ステージを通しての最終勝負だ!!

gM宣言

桑原修

ゲームはまだまだ面白い

写真＝鬼頭栄次

目（め）です。眼（まなこ）でもいいです。ゲームを見る目、業界を読む眼を持っていたいということで、こんな絵を作ってみました。エンドルフィンに侵されたような、この眼に写るのは果たしてなんなのでしょうか？売れ線ゲームじゃないことは確かです。

gM創刊号 好評発売中 定価690円（上：創刊号の表紙）

●いつからこんな業界になったんだろう？「素材ください、お願いします」「他誌と並びなら御の字ですから」「8ページやらせていただきますので、ぜひ」。いやさ、メーカーとの交渉の話なんだけどね。

●ゲームの情報誌って基本的にはメーカーからの素材提供なしには成り立たない。これこの業界の常識なんだけど、出版界では異常な世界。規制範囲という不条理、メーカーチェックと言われる検閲……。こんな不自然な関係なのに世間的には成長産業として認識されるゲーム業界。そして、その世界へ寄生して早10数年経とうとしている僕。なんだ、居心地良かったんじゃん。そのわりには、ろくにゲームをやらないのに「最近面白いゲームないなあ」とか言ったり、「大コケらしいぞ、あのソフト、ウシャシャシャ」とほざいてみたり。酒を飲んではからんでみたり（余談）。すんげーイヤな人間じゃん。子供に夢売っているのか、オレ的には。

●そんな悩める僕を救ったのが、新雑誌やっていいよというお話。週刊誌やっている身で2週間もW杯観戦へと逃亡したオレを、会社は温かく包み込むように、そして鞭打つように、チャレンジせよと言ってくれたのです。すみません、ここで業務連絡。業界の人に告ぐ！　オレはフランス行ったから左遷されたわけじゃないよ！　とにかくプロジェクトはスタートしたわけです。

●オレは昔Beepって雑誌にも関わっていたんだけど、先日とあるライターと話している中で「『Beep』はゲーム文化を作り出そうという意気込みがあったから面白かった。でもセガ信者を作り出した罪も大きい」と言われた。作っていた人間の1人としては、ゲーム文化とか高尚なことを考えているわけじゃなく、行き当たりばったりで、やりたい企画をやっていただけのような感慨がある。平編集部員の僕には部数は関係なかった。でも以前から、「またBeepみたいなのやってくださいよ」と、業界的には評価されていたような気がする。多くの読者にはBeepという雑誌はわからないかと思うけど、現在の『ドリームキャストマガジン』の前身の前身で、例えようのないゲーム総合誌でした。もし今Beepをやれと言われても、たぶん作れないでしょう。考えて作っていたわけじゃないし、現在のゲーム出版ビジネスにおいては成り立たないだろうし。自分がやりたいものと、ビジネスとして成り立つ雑誌を両立させることは難しいなあ、とつくづく思うわけです。ゲーム作りも同じだけどね。趣味と実益を兼ねるってよく聞く言葉だけど、実現できてる人は尊敬するなあ。

●この雑誌を企画したときに頭にあったのは、『Number』です。1テーマでの特集、試合の裏側、選手の心理状態を細かく取材し、書き手の力量であたかもノンフィクション小説のようなクオリティを出すスポーツ誌です。同じようなことがゲーム誌でできないか、これが最初のプロットでした。現在のgMはそれとは多少変わっているけど、根底にあるのは自分たちでテーマを

Aries おひつじ座 3/21~4/20

金運 出て行きやすい。 健康運 何となくだるい。
愛情運 不安になります。 仕事運 マチマチかな。

アドバイス ★★☆☆☆
艶のある銀色、沈黙、行動範囲を広げないことがあなたの幸運のカギになります。

男の子
運気は下降気味です。何をやるにも気を配るように心がけて！何もなくて良かったと思える週にしましょうね。

女の子
同じく運気が下降しつつあります。ちょっとした思い違いからケンカになりやすい時期。人付き合いは慎重に。

Taurus おうし座 4/21~5/21

金運 余裕があるみたい。 健康運 病気は大丈夫!!
愛情運 読み間違えないで!! 仕事運 相手のミスが……。

アドバイス ★★★★☆
青系の物、輪がラッキーアイテム。あとはその時々の香りに気を配ることですね。

男の子
秘密を探ろうとあなたに近づく者の姿が見えます。姿が見えないからといってうっかり話してしまわないように気をつけてね。

女の子
何か聞かれたら、正直に答えること。いろいろと言われるかもしれませんが、最後はあなたが正しいとわかってもらえますよ。

Gemini ふたご座 5/22~6/21

金運 ご利用は計画的に。 健康運 後半崩れやすい。
愛情運 心がすさんでいます。 仕事運 順調です。

アドバイス ★★★☆☆
赤紫色、リラクゼーショングッズ、話し合いをすることが幸せをもたらしますよ。

男の子
ちょっとセンチで沈みがちな気分も、友達とどこかに出かけることで、どこかに吹き飛ばしてしまいましょう。

女の子
周囲の人が少しずつあなたに力を貸してくれるはず。何でも1人でやろうとしないで、たまには人に甘えて！

Cancer かに座 6/22~7/22

金運 節約！ 健康運 お腹が痛くなるかも。
愛情運 より深く……。 仕事運 片付きません。

アドバイス ★★★☆☆
枯葉の掃除、身の回りの整理が第一。あとは周囲でベージュ色を探してみて！

男の子
終りよければすべてよし、すべてがいい思い出になるのです。それを引きずり新しい場所に行くのは止めて！

女の子
たとえ気に入らない人であっても、自分に足りないものはどんどん吸収すべき。その人とも仲良くなれるかも。

Leo しし座 7/23~8/22

金運 貸さなければ吉。 健康運 健康です。
愛情運 強い絆ができます。 仕事運 心機一転。

アドバイス ★★☆☆☆
周囲でピンクと白のグラデーション、木の実を見つけてください。あとは愛かな。

男の子
無理がたたって体調を崩してしまうかも。でも、側にいてくれる人のおかげで、大事には到らずにすみそうです。

女の子
試してはみたけれど、元の鞘に納まる？ なんてことも。少しでもきれいにすれば、恋人も見直してくれます。

Virgo おとめ座 8/23~9/23

金運 金券の扱いが……。 健康運 気分によるかな。
愛情運 財布に乗りすぎないで！ 仕事運 折り返しが大事。

アドバイス ★★★☆☆
今週のラッキーポイントは若草色、太いベルト、用事は太陽があるうちにです。

男の子
今あなたが、それほど忙しくないというのなら、その出来事はとても楽しみになるでしょう。結構大変ですが。

女の子
やるべき時は、ビシッと決めて周りにあなたの力をアピールしましょう。ただ、恋愛運はちょっと悪いので注意。

はこざきまま

はこざきままの Weekly DreamCastrology ドリーム・キャストロジー ～今週の星占い～

2/26~3/4

2月も終わろうとしていますね。私の中で春になったら……といろいろな夢が広がってきます。ところで私は「ぷよぷよ」が大好き。発売されたら、買わなくっちゃ。

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

「サイキックフォース2012」よりエミリオ・ミハイロフさん。2月21日生まれのうお座。たくさんの人と関わることになる今週。ただ誤解をうけやすいので、言葉遣いには要注意。

Libra てんびん座 9/24~10/23

金運 開けてビックリ!! 健康運 アザ、擦傷が……。
愛情運 偏りがちに。 仕事運 ゆっくりと。

アドバイス ★★★☆☆
あなたの周りにちょっと黒っぽい赤、新聞、つるつるしたものがありませんか？

男の子
金運がちょっと不安定なので、金銭管理をしっかりすれば全体運がグッと上がってきます。粘り勝ちですね。

女の子
欲しいもののためなら何でもしてやるって思ってませんか。でもそれで自分の仕事が疎かにならないようにね。

Scorpio さそり座 10/24~11/22

金運 かなり苦しい。 健康運 睡眠をたっぷり。
愛情運 浮気をする？ 仕事運 とにかく忙しい。

アドバイス ★☆☆☆☆
まずは両サイドを見渡し、臨機応変に対処してください。パールホワイトが吉。

男の子
女難の相が出てます。キャッチセールスや年上の女性にいいように使われてしまう恐れあり。うまく逃げて！

女の子
最近、ツイてないと思う人は、なるべく1人にならないこと。たくさんの人の運を吸いとって、運気回復です。

Sagittarius いて座 11/23~12/21

金運 紛失に注意。 健康運 問題はなし。
愛情運 好き!! 仕事運 細部までしっかり。

アドバイス ★★☆☆☆
ラッキーカラーは紺色。あとはパーティー会場に行くことと気にしないことです。

男の子
せっかくそんなに悪くない運勢なんだから、細かいことにこだわらないで。どうせなら豪快に、楽しくね。

女の子
今週たった1つだけ選択を間違えるとしたら異性についてかな。あなたにその気がないのなら早めに止めといて。

Capricorn やぎ座 12/22~1/20

金運 数え間違いが……。 健康運 ぶつけることが多そう。
愛情運 急降下。 仕事運 早めに終らせて！

アドバイス ★★★★★
今週のあなたには金色、靴下、電話をすることが幸運を運んでくれるでしょう。

男の子
明るい兆しが見えてきましたね。尻込みしていないでそれを信じて突き進むべき。ヒラメキが道を開いてくれます。

女の子
これまで忙しかった人、疲れがたまっている人はここで休暇をとってください。新たな力が湧き上がりますよ。

Aquarius みずがめ座 1/21~2/18

金運 臨時収入があるかも。 健康運 重いものは持たないで！
愛情運 友達の情報はダメ。 仕事運 先が見えない……。

アドバイス ★★★☆☆
深緑、魔女は幸せを呼びます。今あなたは分岐点にいる、そのことを大事にして！

男の子
自分のことや他人のこと、今週は苦労が絶えませんが、来週は今週を振り返って何か思うことがあるでしょう。

女の子
そろそろ1つのことに絞ったほうがいいのでは？勉強、恋、将来、仕事、人によってそのテーマは違いますが……。

Pisces うお座 2/19~3/20

金運 あるけど手持ちがない。 健康運 イライラしそう。
愛情運 わからなくなります。 仕事運 帰れない。

アドバイス ★★★★☆
まずはあなたの周囲にある黒色、壁掛け、季節感のあるものを探してみてください。

男の子
連鎖反応のように次々と嬉しいことが起きていましたが、とりあえず今週で一度区切りがついてしまいます。

女の子
争いごとが多発しますが、いずれもあなたが勝利するでしょう。でもできるなら隠便に事を済ませるように……。

このコーナーでは今週のラッキーさんで占ってほしい人を募集中。占う相手はゲームのキャラクターからメーカーの方、どんな方でもかまいません。あて先は、〒103-8501 ソフトバンク㈱ドリームキャストマガジン編集部「はこざきままのドリーム・キャストロジー」係まで。

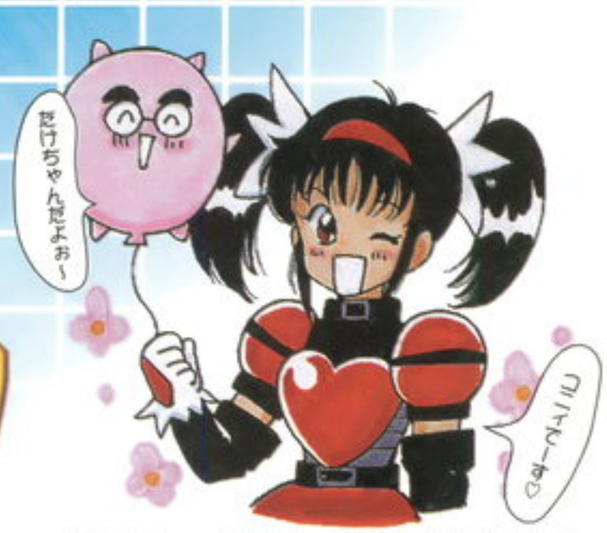
©TAITO CORP.1997,1998

わくわく

SEGA PRESENT

アミューズメントでゲットだぜ!!

プライズ・ガーデン



今月は、7月〜9月にかけて登場する新アイテムを超速スクープ！　新顔がいっぱい!!

寒さに負けずプライズゲット!!

2月のアイテムも、ついほしくなっちゃうような魅力的なグッズが勢揃い。お外が寒くったって、こんなグッズをゲットできるならば、アミューズメントセンターに出かけたくなっちゃうでしょ？

Present!

バンシェルズワールド コーデュロイぬいぐるみ

Present!

トロイマーワールド ソフトキーホルダー Ver.2

Present! サクラ大戦2 キーチェーンフィギュアVol.3

「サクラ大戦2」のキーチェーンフィギュアも、このVol.3を揃えればすべて完了！　主役の2人に「2」からの新キャラという品揃えだよ。

2月のグッズリスト

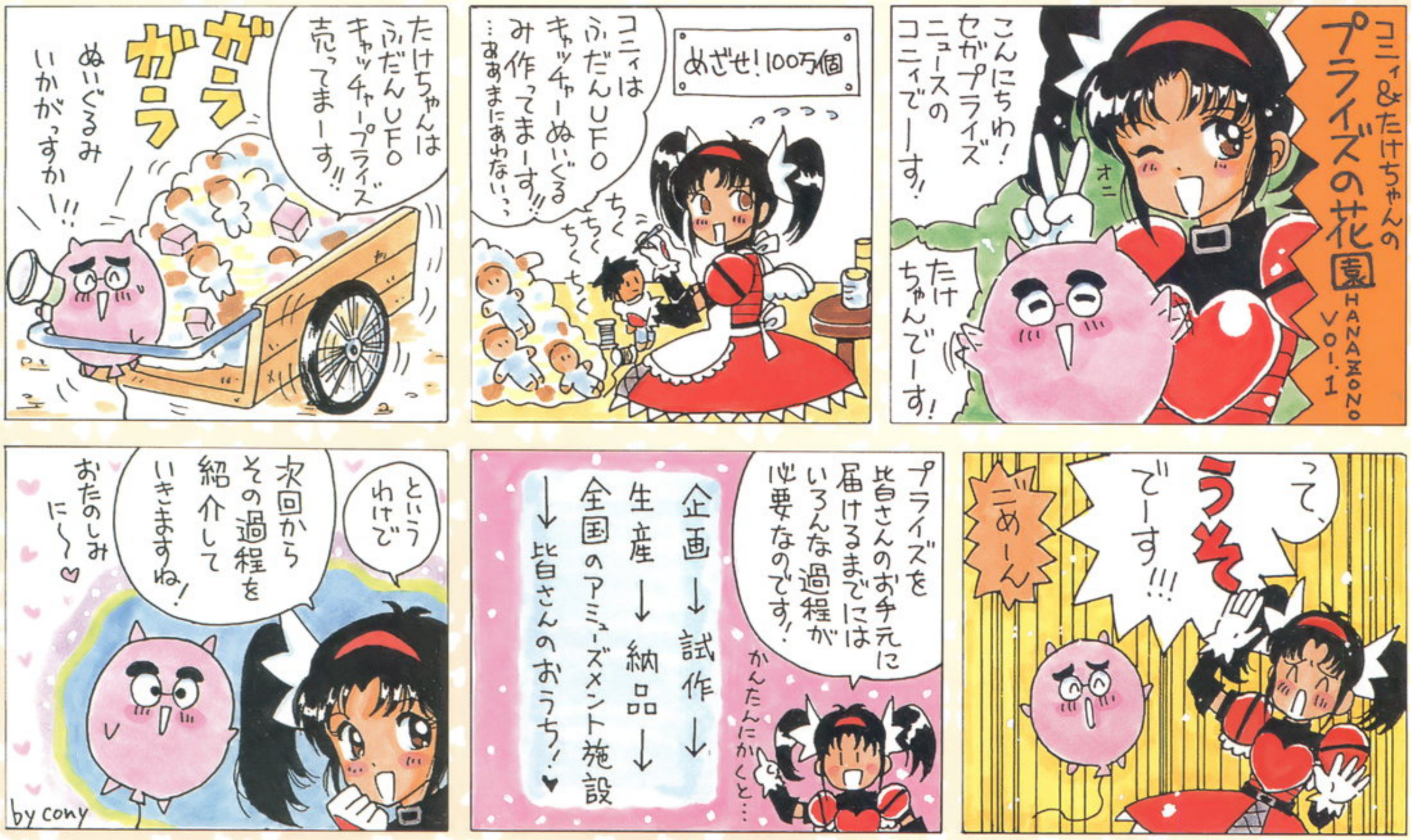
テディベアスーパージャンボぬいぐるみ　ガーフィールドスーパージャンボクッション　バーバーパパスーパージャンボぬいぐるみ　ぷよぷよスーパージャンボぬいぐるみ　森永チョコボールキョロちゃんスイングぬいぐるみ／ピクチャークロック／手のりサウンドマスコット　バイキン君ぬいぐるみ　スーパーホースぬいぐるみ'98スプリングG1ウィナーズ　セザミストリートハンドパペットVer.2／カップ&ボール　トッポジージョルームライト　タマ&フレンズトートバッグ／リモコンカー　クレクレタコラおしゃべりネームスタンプホルダー／ボールペンキーホルダー　アンパンマンドアアラーム　ボンバーマンサウンドバンク　バンシェルズワールド　コインパースケース

たけちゃんの太っ腹プレゼント!!

街でお買い物中にふと目に止まる、アミューズメントセンターの店先に置いてあるUFOキャッチャー。ついつい熱くなっちゃうけど、すべての種類を揃えるのって難しいんだよね。

そんなあなたに、今月もたけちゃんからの"太っ腹"プレゼント！　左で紹介した「Present！」マーク付きの3種類のアイテムを、各5名様にあげちゃうよ。プレゼント希望者は、官製はがきに住所・氏名・電話番号・希望賞品名を明記の上、このコーナーに対する感想や応援メッセージを書いて下のあて先まで送ってね。締め切りは3月12日必着で〜す！

あて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社 ドリームキャストマガジン編集部
「わくわくPG」1月のプレゼント係



© HORY'S ILLUSTRATION MASARU HOURI © Traumer／DG © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998 © RED 1996,1998

Scoop!! 今夏登場の超新作極秘情報をドリマガ読者だけにお届け!!

正真正銘の極秘新作情報を、アミューズメントのプライズが大好きっていうドリマガ読者だけにこっそりと……、い〜や大々的にお知らせしちゃいます！　大人気のゲームキャラクターはもちろん、ニューフェイスの登場でますます楽しくなるプライズを、今後もよろしくね!!

9月 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム コレクションフィギュア

精密・緻密なコレクションフィギュアの新作として「オラタン」が登場!!

8月 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム スーパージャンボぬいぐるみ

こちらは２頭身にデフォルメされた、UFO800シリーズ対応のドデカぬいぐるみ！

ぷっくりとシモブクレした顔がとってもプリティ！　UFO800対応のデカデカぬいぐるみだよ。

7月 サクラ大戦2 スーパージャンボぬいぐるみVol.2

7月 ソニックアドベンチャー キーチェーンフィギュア

クールでかわいい（？）ソニックたちがキーチェーンに。これでいつでも一緒だね。

カータンが復活!!

NEW! 志村けん スーパージャンボぬいぐるみ

NEW! ハーベイコミッククラシックス スーパージャンボぬいぐるみ

NEW! ママとあそぼうピンポンパン スーパージャンボぬいぐるみ

アイ〜ン

NEW! カリメロ スーパージャンボぬいぐるみ

NEW! ラムチョップ スーパージャンボぬいぐるみ

NEW! 桃太郎シリーズ 桃太郎伝説スーパージャンボぬいぐるみ

懐かしい?

懐かし〜キャラクターから、アメリカでは人気だけど日本ではまだ一部の人しか知らないというトレンドキャラクターまで、夏の新顔は幅広く登場するよ。すぐにでもほしくなっちゃうけれど、アミューズメントセンターにお目見えするのは７月から。その日が来るまで、首を長くして待っていてね！　今回紹介した以外にもニューフェイスはいるので、そちらもお楽しみに!!

7月〜9月はニューフェイスが続々登場!!

© SEGA ENTERPRISES,LTD. CHARACTERS © SEGA ENTERPRISES,LTD./AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME © SEGA ENTERPRISES.,1996,1998 © RED 1996,1998 © SEGA 1998 © 渡辺企画 © 1999 Harvey comics,Inc.All characters and ralated indicia are trademarks of and copyrighted by Harvey Comics,Inc.A Harvey Entertainment Company.All Rights Reserved. Licensed by Cosme Merchandising.© フジテレビ © &™Shari Lewis Enterprises,Inc. Licensed by Cosmo Merchandising © PAGOT Licensed by Mitsui & Co.,Ltd. © HUDSON SOFT（ゲーム監修）さくまあきら（音楽）関口和之＋宮地一昭（キャラクターデザイン）土居孝幸

Special Present For Readers From DreamcastMagazine

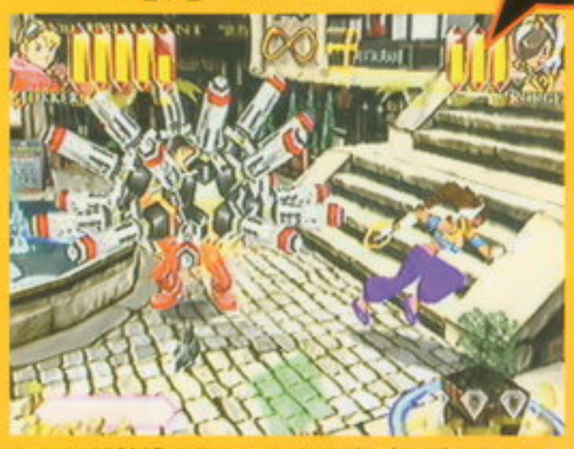
ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

■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3月11日（当日消印有効）発表は本誌'99年Vol.12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）

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3月12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。

2 「アイドル雀士スーチーパイ シークレットアルバム」発売告知ポスター

5名

非売品／提供：ジャレコ

スーチーパイファン待望のシークレットアルバムが３月に発売。その告知ポスターをプレゼントだ。

3 「よしもと麻雀倶楽部」ソフト

1名

発売中／提供：彩京

ただの麻雀じゃない!?　よしもと芸人達と麻雀が打てるソフトなのだ。一味違ったゲームを楽しもう。

4 "ゴン太くん"マックカード（500円分）

5名

提供：バンプレスト

"ゴン太"くんの活躍するバンプレストのCMは見てくれたかな？　イメージキャラクター記念に作られたマックカードをプレゼント。全国のマクドナルドで使用できるぞ。

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

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／**編集** 三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　梅田浩二　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　関　則義　松本真弓　遠藤恭子／**編集協力** ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　マーマーズグループ（伴　勝）くまくま団（岩片　翼　酒井裕晶）オーパーツ／**アシスタント** 吉岡要也　上野俊一　藤林豊典　田代泰之　金原有紀／**ライター** 佐々木功一　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　旗野彰彦　石田丈継　上田裕生　作山哲広　まさ　政綱大介　杉本穂司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　元澤利明　金子光晴　佐藤範英　倉橋和也　宍戸晃男　大地　将　衣川真由美　本澤　徹　山口和則　福永　寿　鈴木鋼一　坂井　肇　徳弘　径　出口裕子　大友　順　川口はじめ　小林　仁　平澤寿康　大藤祐規子　鶴岡八幡／**レイアウト** 村田雅英（Stone Age）渡辺　縁　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　ヴァック・クリエイティヴ　嵩西義明　スタジオ・キャップ　エイティ　荻原デザイン事務所　北山貴代　くまくま団（二階堂龍史）／**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　郡川正次　荒井英一　津留英一　相川経雄　松永和章　遠藤　勝　スタック／**イラスト** 八重樫彩蔵　小島伸行　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** 湯浅　淳　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。コンピュータゲームのみならず、エンターティンメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

2月19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） 岡山県／原島由貴人、香川県／田川健治、北海道／上原秋武、佐賀県／宮山慶太、神奈川県／下原洋佑、東京都／竹芝昭太郎、石川県／大川敬二、埼玉県／加々美良介、群馬県／岡洋次郎、静岡県／畑山勇太、兵庫県／島野啓治、島根県／山本慶子、大阪府／前田良輔、千葉県／芦原秀明、長野県／佐藤創、岩手県／鹿嶋健二、長崎県／宮岡良平、鳥取県／武田洋治、東京都／島野昭人、岐阜県／山崎公司**②「セガラリー2」グッズセット（3名）** 栃木県／熊沢亘、大阪府／山本豪志、群馬県／山後寿**③「Girl Doll Toy」クリアファイル（5名）** 北海道／児玉英也、鹿児島県／上江ひとみ、福岡県／中山亨、福岡県／柴田洋一、東京都／小沼紀男**④「機動戦艦ナデシコ」ドライブ専用CD-ROMクリーナー（3名）** 福島県／西牧英之、岡山県／藤原規嗣、福島県／三輪典潔**⑤「サクラ大戦　帝劇グラフ」ポスター（5名）** 東京都／勝野裕子、宮城県／畠山博之、滋賀県／中田成紀、青森県／中島隆之、東京都／鈴木陽子

週刊 Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine

3月19日号は
3月5日発売です

週刊 Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine

3月5日発売号

Vol.10予告!!

INFORMATION

次号、ドリマガは、パワーストーン、サイキックフォース2012の徹底攻略をはじめ、発売迫る話題作の最新情報が大集結！　特集は、1998サタマガグランプリ受賞作発表。次号もお楽しみに。

特集！ セガサターンマガジングランプリ1998受賞作発表！

特報！
北へ。White Illumination
シェンムー
スーパースピード・レーシング

ドリームキャスト徹底攻略COMPLETE GUIDE！
総天然色立体冒険活劇
パワーストーン
サイキックフォース2012
セガラリー2
エアロダンシング
featuring Blue Impulse
ソニックアドベンチャー

ドリームキャスト新着情報！
リアルサウンド
～風のリグレット～
七つの秘館　戦慄の微笑
三國志Ⅵ

セガサターンの新情報も
パーフェクト・フォロー
ダービースタリオン
ダンジョンズ&ドラゴンズ®
コレクション
デバイスレイン

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営業（TEL)03-5642-8101までお願いします。

1999 SOFTBANK CORP.　本誌からの無断転載を禁じます。
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1999

地上最速の夢がモナコを駆け抜ける。

Dreamcast.

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2

3月11日発売

5,800円（税抜）

レーシングコントローラ対応
VGA対応
ぶるぶるぱっく対応

※画面は開発中のものです。

- ■モナコ市街地コースを完全に再現!
- ■スピードのみを競うアーケード・モード!
- ■ガソリン量やタイヤの消耗など、
  本物レース指向のシミュレーション・モード!
- ■各モードとも、多彩なレースを選択可能!
- ■1950年代のレトロ・カーによるレトロ・モード!

●収録サーキット
オーストラリア、ベルギー、ブラジル、アルゼンチン
ルクセンブルグ、サンマリノ、モナコ、スペイン
カナダ、フランス、イギリス、ドイツ、ハンガリー
イタリア、日本、ヨーロッパ、オーストリア

技術監修：ルノー社（フランス）／2人対戦プレイ／全17コース、11チーム!!

BRIDGESTONE　Castrol　TAG HEUER

Ubi Soft

発売・販売元：ユービーアイ ソフト株式会社
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷2-1-6青山純ビル5F
http://www.ubisoft.co.jp

1999 Ubi Soft Entertainment　SEGA and Dreamcast are trademarks of Sega Enterprise, Ltd.
© AUTOMOBILE CLUB MONACO

陽が沈む**瞬間**は
沢山**見たことがある**のに、
青空が**夜空**に変わっていく姿って
一度も**見たことがない**の。

自分の**我がまま**を
押しつけられるほど、
私、**その人**を
愛せなかった。

ねえ…**今も過去も**
全部含めて、
その人を**好きになる**
コトが**できる?**

私、**自分**の**気持ち**が
分からない…。
本当の私は、
私に**どうして欲しい**のかな…。

ずっと…そばに…いるよ…。

もう何も**喋らないで**…。
ただこうして、**抱きしめて**いて…。

フレンズ
～青春の輝き～

'99年4月8日発売予定

希望小売価格／**7,200円**(税別)**[CD2枚組]**

初回生産分限定特典:『フレンズ』デジタル原画集

©フェアリーテール／NECインターチャネル　イラスト／水谷とおる

NECインターチャネル株式会社
第一アミューズメントグループ　〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
ユーザーサポート受付（03）3293-7008（祝祭日を除く、月～金曜日：午後1時～6時）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

Printed in Japan
T1126422030421
雑誌26422-3/12

週刊ドリームキャストマガジン　1999●3月12日号●Vol.9
1999年3月12日発行（毎週金曜日発行）第16巻9号通巻248号　発行人・岡崎 眞　編集人・稲葉俊夫　発行 ソフトバンク株式会社出版事業部　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　電話 営業03・5642・8101 編集03・5642・8125

春一番の盛り上がり！ドリームキャスト最新情報炸裂！大増ページ!!

定価420円 本体400円