

週刊 AOUエキスポ & 海外DCのホットなタイトルを大紹介!

Dreamcast Magazine

ドリームキャストマガジン

特集1
**海外ゲームが
やっぱり熱い!**
海外ドリームキャストソフトカタログ
海外DCの今熱い注目作を一挙公開!!

2000/Vol.8
3/10
定価 420円

ドッグファイト
究極の空中戦を制するのは誰だ!!
エアロダンジョンズ

特集2
**AOUエキスポで
注目のタイトルが続々!!**
各社最新作見どころガイド

秘密のベールがついに!
DC専用デジカメ
ドリームアイ
Dreameye
登場!!

まだまだ新作が熱いぞ!!
ドリマガ特報
エターナル アルカディア
レンタヒーロー No.1
バーチャコップ2 / NBA2K
アドバンス大戦略
~ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦~
MARVEL VS. CAPCOM 2
New Age of Heroes
ザ・キング・オブ・ファイターズ '99 EVOLUTION
センチメンタルグラフティ2
イノセントティアーズ
ワールドネバーランド2 プラス
~フルト共和国物語~

やっぱり無敵のドリマガ大攻略!
バイオハザード コード:ベロニカ
SegaGT Homologation Special
CARRIER / クレイジーダグ
トレジャーストライク
スーパーマグネチックニューニュー

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

なぜなに
探検隊
みんなの疑問に突撃取材!
AOUってなんだっけ?
~AOUエキスポのイロハと裏の見方~



8 STAGES

MACHINES & WEAPON



GAME MODE



クエスト ルート
アラスカ ハイブライン
アラスカ
マタスネーズ

ステージ ミッション

A: NASAのみ"そうをかいし"よさせろ
- パクダンを3つかりゅうせよ -
B: 「アボ」ロケット」をはっしやさせよ
C: すべ」てのてきまはがいせよ



ただけでは



生き残れない。



8つのステージの仕掛けを攻略できるか!?

対立する3つのチームが死闘を展開するV8セカンドバトル。戦いの舞台はアメリカ全土に散らばる8つのステージだ。各ステージごとに異なる仕掛けとアイテムを見つけ出し、マシンをパワーアップ。サバイバルゲームに勝ち残れ!

隠された武器を使いこなせるか!?

それぞれ異なる動力特性を持つ、18台のハイテクカーの性能をフルに引き出し、ゲットした武器で敵を倒せ! なかでも通常兵器は、特殊コマンドの入力でシークレットムーブの発動が可能。隠された破壊力を使いこなすのが攻略のカギだ。

多彩なモードでサバイバルできるか!?

与えられたミッションに挑戦するクエストモードでは、ステージをクリアするたびに隠れキャラが出現。また2Pによる対戦モードなども用意。協力あり裏切りありの高度な駆け引きも魅力だ。ドリキャスト版では4Pまでの対戦が可能だ。

●陸上以外の戦闘にはホイールチェンジシステムが威力を発揮! 水や雪の上、さらに浮き上がって走行できる専用ホイールを、環境変化に合わせてゲットすれば、戦闘がさらに有利に。●敵を倒すと出現するアイテムを手に入れポイントを獲得すれば、車体の形状が変化し、性能も向上するのがステータスアップシステム。攻撃力がバワフルになる。



やり込むほどに新ワザ発見!
 プレイステーション版/好評発売中 価格5,800円(税別)
 ドリームキャスト版/3月下旬発売予定 価格5,800円(税別)



**Bestも
好評発売中!**
 ドライビングコンバットゲーム
ヴァイジランテ8
 価格2,800円(税別)



ACTIVISION. Luxoflux. **SYSCOM** ENTERTAINMENT
 HOME PAGE <http://www.syscom.co.jp>

〒111-0036 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル
 ■ユーザーサポートTEL: 03-5826-7776(月~全曜日11:00~12:00 13:00~16:00/除く祝祭日)
 FAX: 03-5826-7778 (24時間受付)

Published by SYSCOM ENTERTAINMENT INC. under license.
 Activision is a registered trademark and Vigilante 8 is a trademark of Activision, Inc. ©1999
 Activision, Inc. Luxoflux is a trademark of Luxoflux Corp. 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。
 "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標。"DUAL SHOCK"は同社の商標です。

P7

今週のトピックス

ドリームキャスト専用デジタルカメラ Dreameye 登場!!

秘密のベールが
ついに明かされた!

P22

第1特集

AOUエキスポで注目のタイトルが続々!!

各社最新作見どころガイド!

P30

第2特集

海外ゲームがやっぱり熱い!

海外ドリームキャストソフトカタログ

海外DCの今、熱い注目作を一挙公開!!

P20

連載企画 みんなの疑問に突撃取材!!

ドリマガなぜなに!? 探検隊 第25探査

AOUってなんだっけ? ~AOUエキスポのイロハと裏の見方~

P44

Dreamcast特報 ドリームキャストの期待作を一挙掲載!!

エターナル アルカディア

P48

レンタヒーローNo.1

P53

バーチャコップ2

P61

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

NBA2K/MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes

THE KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTION

センチメンタルグラフティ2/イノセントティアーズ

ワールド・ネバーランド2プラス~プラト共和国物語~

レイマン 海賊船からの脱出! / ぽけかの ~愛田由美・宝条院静香・植野史緒~

ニーベルングの指輪 / **NEW!** ハローキティの『音なる』メール

NEW! ハローキティのマジカルブロック / **NEW!** GET!! コロニーズ

NEW! 機天烈少年'S ガンガガン / **NEW!** 三國志VI with パワーアップキット

究極の空中戦を制するのは誰だ!! **スペシャル攻略**

エアロダンシングF

P36

P112 Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE

BIOHAZARD CODE:Veronica
SegaGT Homologation Special / CARRIER
トレジャーストライク / クレイジータクシー
スーパーマグネチック ニュウニュウ
ポップンミュージック3 アペンドディスク
電車でGO!2 高速編 3000番台

P149 先駆け!! NAOMI塾

パワーストーン2 / バーチャNBA

P145 短期集中連載

安めぐみ本人が再現する、原崎望「シエンムー」
思い出の名場面(第2回)



P4	Weekly News LAND MARK
P11	Weekly データステーション
P15	ドリームキャスト読者レース
P19	ドリームキャストソフトレビュー
P56	(連載)「アドバンス大戦略」総統大本営
P50	レンタヒーロー・リターンズ
P73	読者投稿コーナー / グルグルパワーズ!!
P77	葉山宏治のゲーム業界特設リング
P78	習慣バッドエンディング
P80	サムシング吉松劇場
P81	黒川文雄のnewBLACK or...
P82	アニメチェキ!!
P85	竹本泉のいろいろですく
P86	Omi in WANDER LAND
P142	集中連載 / スペースチャンネル5
P144	スペースチャンネル5 TV SHOW
P146	セガ「ぐるぐる温泉」チーム公認! ドリマガ温泉組合
P148	(連載) ネジタイヘイ観察記
P154	アーケードエクスプレス / キーボードマニア他
P156	わくわくプライズガーデン
P158	神機世界Evolutionマンガ 最終回
P159	はこぞきままのWeekly DreamCastrology ~今週の星占い~
P160	ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

表紙イラスト:「エアロダンシングF」
 © 1999,2000 CRI
 表紙デザイン:竹内雄二(竹内事務所)

あ

あつまれ! ぐるぐる温泉	P146
アドバンス大戦略	
~ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦~	P56
イノセントティアーズ	P98
エアロダンシングF	P36
エターナル アルカディア	P44
NBA2K	P62

か

機天烈少年'S ガンガガン	P111
CARRIER	P124
クレイジータクシー	P132
GET!! コロニーズ	P110

さ

THE KING OF FIGHTERS' 99	
EVOLUTION	P68
三國志VI with パワーアップキット	P111
神機世界Evolution	P158
スーパーマグネチック ニュウニュウ	P134
スペースチャンネル5	P142
SegaGT Homologation Special	P118
センチメンタルグラフィティ2	P90

た

電車でGO!2 高速編 3000番台	P140
トレジャーストライク	P130

な

ニーベルングの指輪	P109
-----------	------

は

バーチャコップ2	P53
BIOHAZARD CODE:Veronica	P112
ハローキティの「音なる」メール	P110
ハローキティのマジカルブロック	P110
ぼけかの	
~愛田由美・宝条院静香・植野史緒~	P106
ポップンミュージック3	
アペンドディスク	P138

ま

MARVEL VS. CAPCOM 2	
New Age of Heroes	P64

や

ROOMMANIA#203	P148
---------------	------

ら

レイマン 海賊船からの脱出!	P102
レンタヒーローNo.1	P48

わ

ワールド・ネバーランド2プラス	
~ブルト共和国物語~	P100

NAOMI

は

バーチャNBA	P152
パワーストーン2	P150

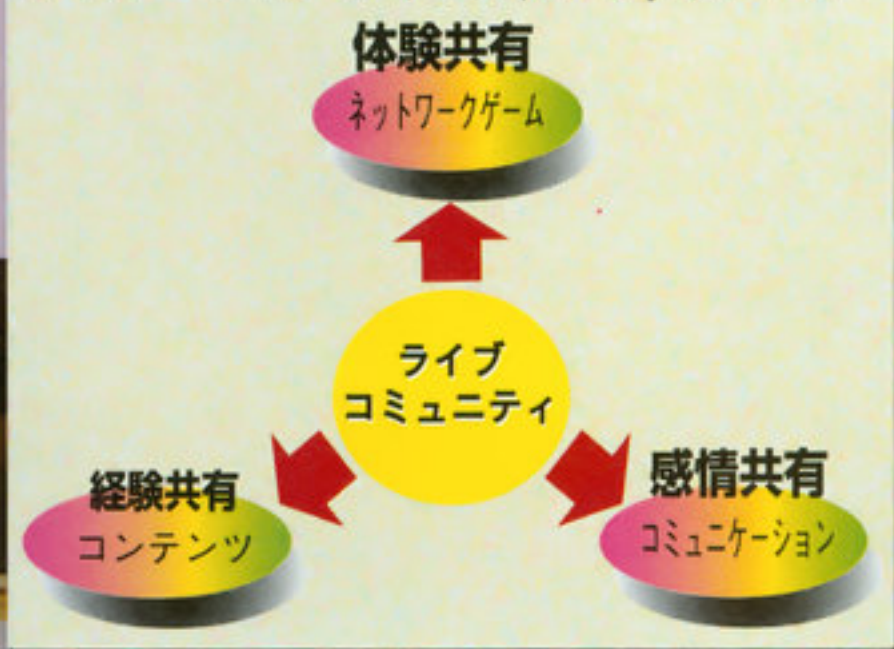


18日に催された懇親会の最後には、当日出席していたナムコの中村社長（右写真中央）が登場し、わざわざ祝辞を述べるというシーンも。

TOPICS

インターネット新会社ISAOが目指す「ライブ・コミュニティ」構想とは？

ライブ・コミュニティを実現する事業ドメイン



ISAOは、そのライブ・コミュニティ実現を目指し①ネットワーク対戦で遊び（体験）を共有する、②さまざまなネット上のコンテンツを利用することで経験を共有する、③コミュニケーションシステムをより進歩させることで、気楽に感情を共有する、という3つの柱を立てた。

1 一緒に遊べるから楽しい～進化する多人数参加型ネットワークゲーム

ゲーム中の会話が楽しい「ぐるぐる温泉」、観戦しながらチャットができる「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」。さまざまなネットワークゲームの形がある中でISAOが目指す究極のネットワークゲームの存在が判明。100万人が同時に接続でき、協力プレイを行えるという「10SIX」がそれだ。さらに、アミュ

ーズメント施設を光ファイバーでつなぎ、家庭を超えたリアルタイムネットワーク環境の構築も行っていく。



会場で初お披露目された「10SIX」（テンシックス）は、2月にも、PC版がアメリカでサービス開始。いずれはDCに移植される予定。



2 みんなで囲めるから楽しい～ユーザー間で広がりのあるコンテンツを

今までのゲーム情報に特化したコンテンツを4月より一新。各企業からコンテンツを募り、ゲーム、マンガ、映画、音楽、テレビ番組、ファッション関係、スポーツ関係、生活情報にいたるまで、サービス利用者の幅広いニーズに応えるコンテンツを取り揃える。ネットワーク上でメガドライブやPCエンジンのゲームの配信を行う「ドリームライブラリー」や、カラオケ、着メロなどの配信サービスもスタート。それに合わせて、DCにマイクを接続したカラオケシステムや、VMの形状をしたMP3プレイヤーの開発が年内の発売を目指し進行中とのことだ。



会場では「ドリームキャスト・カラオケ」と、ダウンロードした音楽データを単体で再生可能な「VM型MP3プレイヤー」のイメージ映像が！

Dreamcast Magazine Weekly News

AND

Fri
2/25

3/2
Thu

ウィークリーニュース
ランドマーク

MARK



名前の由来：①大川功会長兼社長の名前②Interactive Services for Amusement Onlineの略で、ユーザーが積極的にネットワークに参加して楽しめる「アミューズメントオンライン」の実現と、それに際して「インタラクティブなサービス」を提供する会社の意

昨年10月1日にセガより、ネットワーク事業の営業譲渡を受け、この4月よりDCに特化した新サービスをスタートする「ISAO (イサオ)」。2月17日は報道陣向けに、18日は関係者を招いて事業説明会を行った。その中で、同社の今後展開するサービス内容、そしてネットワークを活用した新たなエンターテインメント構想が発表された。同社代表取締役の高倉鉄夫氏は、「ISAOが目指すのは、家庭だけでなくゲームセンターをもつないだ、n対nで同時に楽しめる“ライブ・コミュニティ”の構築」とし、体

験、経験、感情の共有を基本コンセプトに掲げた。さらに、ネットワークコミュニケーションを飛躍的に進歩させる「ドリームパスポート3」の配布を4月にも開始し、同時にそ及キャンペーンを実施することも明らかにした。また、社名としてもおなじみの大川功会長兼社長も「世の中がブロードバンド化に進む中で、いずれ到来する光ファイバー環境を見据えたネットワークコンテンツを用意する。そのためには全財産つぎ込んでかまわない」と、同社の事業への強い意気込みを語った。

3 新しいふれ合いが楽しい～思い立った瞬間にコミュニケーション

ライブ・コミュニティの核となるコミュニケーション機能をパワーアップ。リアルタイムにやり取りできることにより、目の前にいるような感覚で、気軽

に会話を楽しむことが可能だ。また、不特定多者間の会話では、メール不要のコミュニケーションIDを発行したり、逆に相手を絞り込んで共通の興味、趣味がある人を検索できたり、有害発言をリアルタイムに削除するシステムなど、セキュリティ面もサポート。さらに専用カメラを使ったビデオメールや、テレビ電話機能などでよりリアルな感情を共有でき、ネットワーク・コミュニケーションがぐんと親しみやすいものになっている。

Ch@b Talkはちゃぶ台を囲んだコミュニケーション
ちゃぶ台を囲んで家族が親しく語り合うように、誰とでも気やすく楽しいコミュニケーションが取れることを意味しているのだ。

Let's



EVENT あなたの街に“サクラ”前線到来間近！ 全国で「サクラプロジェクト2000」をお披露目

「サクラ大戦3」を中心とし、2000年を機に新たなステージへと飛躍する「サクラ」の包括的なプロジェクト「サクラプロジェクト2000」。昨年10月に、東京厚生年金会館で催されたこの一大プロジェクトのお披露目会では、その全貌が語られ、花組声優陣による華やかな歌と踊りがファンを魅了した。しかしながら、このときの入場者は、太正浪漫倶楽部会員1,000

人のみ。行けずに歯がゆい思いをした人も多いだろう。だがこの春、桜が咲き誇る季節に、サクラプロジェクト2000「サクラ前線 春のキャンペーン 花組プレビュー」と題したイベントが、桜前線の北上に合わせ、全国各地で開催。誰もが参加を申し込める（電話のみ）。2月25日～3月13日（10:00～18:00/土日も受付）まで下記電話番号あてに応募しよう。

お申し込み電話番号 03-5467-2040

太正浪漫堂3号店オープン

4月16日には、The TBS store内に「サクラ」グッズショップ「太正浪漫堂」がオープン。開店日は10:00より、TBS本社ビルにてオープニングセレモニーを予定しているの、気軽に参加しよう！



大阪・心斎橋店(写真)がオープンしたばかり。早くも3号店目だ。

●時間：各会場とも15:00開場、16:00開演（時間は変更になる場合があります）
※当選者の発表は、ご招待状の発送を持って代えさせていただきます。

充実なコンテンツと画期的なコミュニケーションを実現した「ドリームパスポート3」4月より配布開始

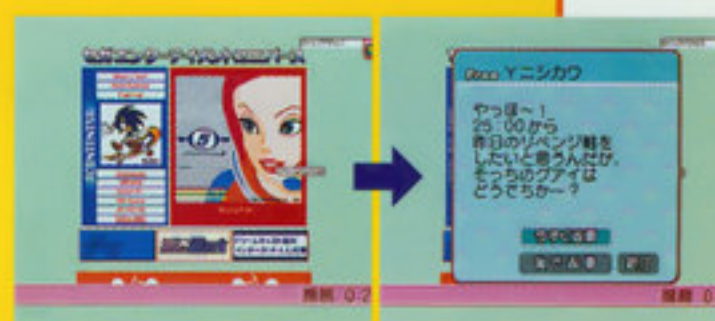
ネット上のコミュニケーションをさらに楽しく、便利にするための新機能を搭載した、DC用ブラウザソフトの次期バージョン「ドリームパスポート3」が4月より全国で無料配布される。ユーザー登録を済ませた人には郵送で、またショップ店頭でも順次入手可能になる予定。「3」は、快適で安心して楽しめるよう、メールアドレス不要の「コミュニケーションID」の発行や、いやな相手からのアクセスを拒否できるお断りリストなどさまざまなサポート機能も用意されている。



トップページには各企業が提供するコンテンツが並び、好みに応じたサイトへと飛ぶことができる。左トリガーでメニューを呼び出せる。

機1能 Ch@b Talk (ちゃぶトーク) を使って伝えたい想いを伝えたいときに！

伝えたい想いをタイミングを逃すことなくメッセージにして相手に届けることができる。登録した人がネットワークに接続しているかどうかの確認も可能。まさに“ちゃぶ台”を囲んでお話ししているような会話を楽しめるのだ。



相手への返事のタイミングも選べる。

機2能 共通の趣味や関心事を多くの人と共有したい！ひとつのwebサイトで「どこでもチャット」

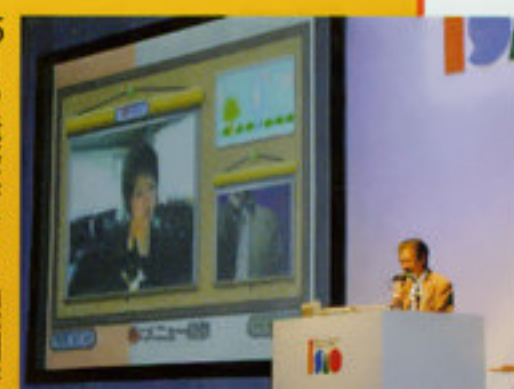
「どこでもチャット」は、興味のあるwebサイトがあれば、その内容に関するチャットルームを即座に開くことができるチャットソフトだ。共通の話題や趣味を持っている人と話して、キミの趣味の世界を奥深いものにしよう。



「ルーマニア#2003」に興味があれば、チャットルームへ。

機3能 文字だけでは伝えきれないこの想いを画像・音声を用いて豊かに表現できる！

DC専用インターネット・デジタルビデオカメラ「Dreameye」(詳細はP7へ)を用いて、ビデオメールを編集し、送受信することができる。さらにはテレビ電話として遠くの相手ともリアルタイムに生の感情を報告し合えるのだ。



25日の発表会では黒澤明監督の息子と孫娘がテレビ電話で盛り上がった。



サクラプロジェクト2000 サクラ前線 春のキャンペーン 花組プレビュー

3月19日	福岡・福岡ファッションビル (FFBホール) Aホール
3月20日	広島・中国新聞ホール
3月25日	名古屋・CBCホール
3月26日	大阪・ギャラクシーホール
4月8日	札幌・KING XMHU (キング ムー)
4月9日	仙台・メイプラザ仙台ワッセ「光」
4月16日	東京・ヴェルファーレ

HARD 今度はVMがカラフルに カラーコントローラと併せてどうぞ

ドリームポイントバンクの景品の一番人気と言えさまざまな色や柄の限定VM。その人気は一部追加生産が決まったという情報が流れただけで、話題となるほどだ。

ドリームキャスト
ビジュアルメモリー
カラーバージョン

パッションピンク

アクアブルー

スモーク



ライムグリーン



3月30日、そんなVMに4種類の新色スケルトンタイプが加わる。今回発売されるのは、昨年12月16日に発売されたDCコントローラミレニアムバージョンと同じ4色だ。価格は各2,500円。ぜひコントローラとセットで揃えてみては？

HARD DC、PSのゲームがどちらも遊べる アーケード筐体「サイバーリードII」発売

ナムコは、DCおよび、PSの記憶媒体、VMとメモリーカードのそれぞれのデータが読み込める「スロットリンクシステム」を開発、それを搭載した小型ビデオゲームの汎用筐体「サイバーリードII」を3月に発売する。発売時に遊べるのは、「新日本プロレスリング闘魂烈伝4 ARCADE EDITION」と「スーパーワールドスタジアム2000」。これにDCでは「新日本プロレスリング闘魂烈伝4」(トミー)で制作したオリジナルプロレスラーデータが、PSでは3月23日にナムコから発売予定の「ワールドスタジアム4」で育てたオリジナル選手データが使用できる。

それぞれスロットが2個付いているので、友達同士の対戦も熱い！NAOMIなど各種基板にも対応。



EVENT 日本国内の人気キャラクターが大集合！ 「東京キャラクターショー2000」夏に開催

コミック、アニメ、ゲームの人気キャラクター関連グッズなどが勢揃いする「東京キャラクターショー2000」が7月22、23日の両日、千葉・幕張メッセ(9・10ホール)で



昨年は41,092人ももの来場者を集めた。会場が広がった今年はさらに多くの人で賑わう！

開催される。今回で3回目を迎えるこのイベントは、過去2回の開催会場(東京ビッグサイト)よりも会場面積が約2倍へとボリュームアップ！これに伴い、各出展社の展示内容のさらなる充実も期待できそう。子供から大人まで年齢層を問わず楽しめるこのイベント、開催日を今から楽しみに待とう。

今回は千葉・幕張メッセへ会場へは、JR京葉線に乗り「海浜幕張駅」から徒歩か、JR総武線に乗り「幕張本郷駅」から幕張メッセ行きバスに乗って行こう。お問い合わせはTel.03-3231-5354まで。

INFORMATION 「エヴォ2」の男性キャラ4人が ホワイトデーをあなたに

以前の「神機世界エヴォリューション2～遠い約束～」のバレンタインメールサービスに続き、今度は男性キャラからホワイトデーにメールがもらえる企画をスティングHP上で実施中だ。好きなキャラを選んで、3月12日までにメールを送れば3月14日のホワイトデーに素敵なメールが返ってくる！

4人のメールアドレス

マグ・ランチャー
mag@sting.co.jp

グレ・ネイド
gre@sting.co.jp

カルカーノ
carcano@sting.co.jp

ユルカ
yurka@sting.co.jp



アドレス <http://www.sting.co.jp/evo2/other/white/index.html>

EVENT プレイステーション2発売記念イベント 「PLAY STATION FESTIVAL 2000」開催

DCユーザーでも、正直気になる3月4日発売のPS2。そんなPS2の発売を記念した「PLAYSTATION FESTIVAL 2000」が2月18～20日(18日はビジネスデー)に、千葉・幕張メッセにて開催された。発売前に対応ソフトやハードに存分に触れることのできる本イベントには、その実力を測るべく、多くの人が集

まった。本体はもちろん、対応ソフト20数タイトル、約500台もの遊試台が設置された。レースゲーム、格闘、音ゲーとバラエティに富んだラインナップで来場者にとっては大いに満足できる催しとなったようだ。DCへの移植希望ランキングに顔を出しそうなタイトルもあり、今後の動きも目が離せない！

18日にはエニックスの「Øストリクス」の出演者も駆けつけた。

▲3月発売のナムコの「鉄拳タッグトーナメント」はやはり人気。
▼会場発表タイトルも話題に。

DVD再生機能を最新作「MATRIX～特別編」でアピールしていた。

「PS2本体は発売日に向け、順調に生産されています」(久多良木SCEI社長)。

国内では初のコンシューマ移植となる「デッドオアアライブ2」がステージに登場。

今週のトピックス

TOPICS

トピックス

昨年の春頃から噂のあったドリームキャストの「テレビ電話」。デジカメ? ビデオ? そしてテレビ電話にも? 2月16日(水)の発表会の模様をはじめ、この小さな「目」が生み出すさまざまな可能性について細かく分析してみよう!

今回の
主役はコレ!

ドリームキャストが「目」を持った!

注目のDreameye™ドリームアイを追う!!

世界初ドリームキャスト専用インターネットデジタルビデオカメラ

いよいよその全貌を現したドリームキャスト専用インターネットデジタルビデオカメラ「ドリームアイ」。「簡単」「高性能」「低価格」を実現した世界で初めてのインターネットデジタルビデオ&カメラは、メガドライブ、セガサターン、そしてドリー

ムキャストと、セガの歴代家庭用ゲーム機種の開発を指揮してきた佐藤秀樹常務執行役員の手にとられ、大々的にお披露目された。ゲームが生まれ変わり、ドリームキャストのインターネットが進化する! そのコンセプトと未来像をお届けしよう。



「シーマン」で「マイク=耳」を持ったドリームキャストは、今度は「カメラ」という「目」を持ったことで、まったく新しいゲームの可能性が、さらに広がってきた。マイクの接続は、コントローラのスロット2に、カメラはドリームキャストの本体(2P、3P、4Pのどのコネクタでもいい)に接続する形となる。カメラはもちろん持ち運び可能だ。



「飽きのこないように非常にシンプルなデザインにした」と語る佐藤常務。その手に収められた小ささがわかる。



会場では実演コーナーも大盛況。実際にマイクをセットし、あとはコントローラを手にするだけ。簡単!

▼ほぼこれが実物大!

本体
62g

発売は6月予定、価格は未定(できるだけ安くしたいとか)

電池ボックス
28g(※電池含まず)



電池ボックス
幅35mm

幅58mm

奥行き
19mm

セット内容

これが付属品なのだ!

- ドリームキャスト用デジタルカメラ<ドリームキャストアイ>×1、専用カメラスタンド×1>
- 添付ソフト<Visualpark(ビジュアルパーク)>×1>
- 専用マイクデバイス<マイクロホン>×1/マイクユニット×1>

カメラの画素数は31万画素。電池ボックスをセットすれば、外に持ち出して、運動会や公園、遊園地に行つて写真を撮ることもできる。ちなみに、使用電池は単4型アルカリ電池2本。連続撮影時には約300枚の撮影が可能だ。持ち運び時の静止画の記録媒体は本体内蔵のフラッシュメモリーで最大31枚まで。解像度は640×480ドットだ。



マイクは
ヘッドセットタイプ

上がセットの概要。写真のモノの他に、専用のカメラスタンドと添付ソフト(ビジュアルパーク)がついてくる。開発自体はかなり早期にできていたが、誰でも使えるようにするために、使い勝手の部分でいろいろ工夫を凝らし、時間がかかったとか。

アイ ドリームキャストが「目」を持った! DC専用カメラ“ドリームアイ”に迫る!!

ドリームアイでゲームが変わる! DCも生まれ変わる!?

今回のドリームアイの開発に携わった関係者の紹介のあと、壇上に立ったセガの佐藤常務は、まずドリームキャストの現状を解説。全世界での本体出荷台数は440万台(国内179万台、北米185万台、欧州76万台)、ネットワーク接続者はこの2月に入った時点で100万人

を突破した(国内52万台、北米28万台、欧州20万台)と発表した。そして、ドリームアイが持つ3つの大きな機能を順次解説。現在のテレビゲームの既存ジャンルや、文字や音声によるただのネットワークコミュニケーションは、このドリームアイで大きく変貌するはずだと説明した。その内容を見ていこう。

「アイ」は アイ
①「目」の「Eye」 アイ
②インターネットの「I」
③愛を深めるの「愛」アイです



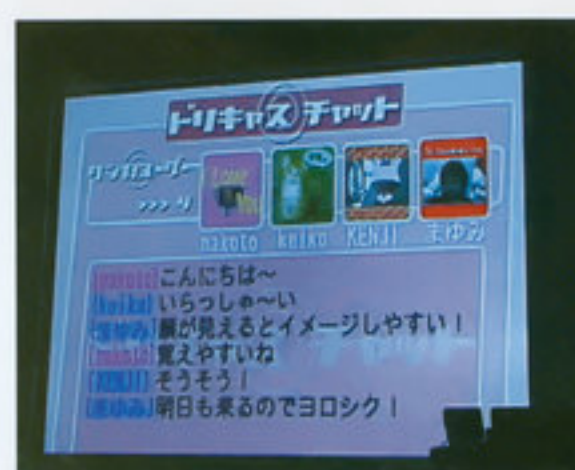
「(ドリームアイを)いろいろなコミュニケーションとして使っていただくことでドリームアイを使った、「愛」を深めてもらいたい」と佐藤常務。



黄色い箱と緑の箱にそれぞれ反応するカエル。画像認識技術も導入されているドリームアイで、新しいゲームの可能性も。

こんな色の認識も!!

ジャンパーの裏地のオレンジ色に反応して、炎が画面に出る。「これで燃えるような思いを伝えられれば」に会場はチョイウケ。



文字だけのチャットもドリームアイを使えばワンランク上の進化を。



全世界でDCを使ったネットワークユーザーは1000万人を突破。これもスゴイ!

今までのゲームも生まれ変わる!?



「シーマンに自分の顔を貼ったり、バナーやサカサカのカラにいろいろな顔も」と今後の可能性も提示。



「イメージ用として作ってみました」という「ぐるぐる温泉」の画面。続編ではこのような仕様も入る?

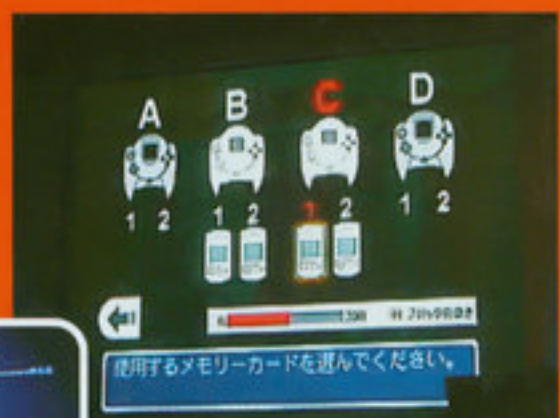
ドリームアイの持つ3大機能

ドリームアイには大きく言って3つの機能がある。1つはビデオメール、1つは「DreamPhotoFun」による画像処理およびフォトメール、そしてもう1つはテレビ電話だ。これらは独自に開発

された専用ソフト「VisualPark (ビジュアルパーク)」によって、お子様からお年寄りまで誰でも簡単に操作することができる。まずはそれらを見ていこう。



ドリームアイの3つの大きな機能はさまざまなコミュニケーションの形を生み出すことになるだろう。



データはVMに保存

ドリームアイで利用するデータは今のところはVMに保存されることになる。VM1個は128kバイト。画像で4~5枚程度、ビデオメールは1通(最大25秒)保存できる。

機能その1 ビデオメール

最大25秒! 電話感覚のメールが送れる

ドリームアイを使って映像を録画し、それを「ビデオメール」として全世界に送ることができる。絵と音と動画と一緒にメールとして送信できるこの「ビデオメール」では、普段必要となる文字変換や漢字入力などといった面倒な操作はまったく必要ない。ただカメラの前に座り、話をするだけで、友達に「映像付きのメール」が送れるのだ。ちなみに、1通のメ

ールとして録画録音できるのは、最大25秒分の映像&音声。録音データはすべてVMに保存することになり、ビデオメール1通でほぼVM1つ分の容量だと考えていい。今までのような「文字や声だけ」のメールや電話の進化形態が、このドリームアイで実現できるのだ。遠距離で生活する恋人同士やおじいちゃん、おばあちゃんへ、心温まるメールが作れるぞ。



ヘッドセットのマイクなので、手を疲れさせることなく、両手もあいた状態で会話ができる。



どんなに離れて暮らしていても、おじいちゃんや、おばあちゃんに元気な孫の姿を手軽に見せられる。

発表会を終えて……

今回の発表会までに、非常に時間をかけて快適で簡単な操作を実現したというドリームアイ。最後は会場に詰めかけた来場者からの質疑応答の様相を補足としてまとめておこう。



ドリームアイ実現のためにKDDやPicture IQ Corporationなど各社の協力もあった。最後は関係者全員で記念撮影。

Replay——質疑応答

——ドリームアイの中心ターゲットはどのへんの層を狙っていますか? また画像は一般のパソコンとやりとりは可能ですか?

岡村(セガ・執行役員) ■この「ドリームアイ」はドリームキャストを現在所有しているゲームユーザーだけでなく、例えばテレビ電話としてお使いになったときには、おじいちゃんとお孫さんであるとか、あるいは遠く離れた家族であるとかいったような、まさにワン・トゥ・ワンのコミュニケーションツールとしてお使いいただけますから、ある意味(ターゲット層は)老若男女を問わず、オールターゲットであると考え

ています。ドリームアイは、家庭の中で最大のインフラを持っている「テレビ」を使うサービスも今後はできると想定しています。それゆえオールターゲットになるかと。それから、PCとの親和性についてですが、静止画ならばウェブに上げていただければPCでもご覧いただくことができるということになっています。

——ドリームアイは発売が6月予定とのことですが、聞くところによると昨年の10月にはできていたという話もありますが、そのへんは、どうしてここまで時間がかかったのか? それと、マイクの装着方法ですが、「シーマン」のマイクを使わなかった理由は?

佐藤(セガ・常務取締役) ■おっしゃられ

るとおり、昨年の10月頃には、すでに一通りのものは完成していましたが、我々としてはユーザーとして、おじいちゃん、おばあちゃんまでも想定していましたので、誰でも使える使い勝手を実現するまで、それからいろいろ工夫と改良を繰り返してきたんですね。その期間があったからこそ、「テレビ電話」や「ビデオメール」などで、誰もが使える形にまとめあげられたのかな、と思っております。それと、「シーマン」マイクも我々は試しましたが、やはりあれだと5分とか10分も続けて話していると、手が疲れてくるんですね。それと、会話中にも両手ができるだけ自由に使えるようにもしたかったので、ヘッドセットタイプのマイクにしました。

会場実演も大人気! セガの未来像がここに!



ドリームアイを装着することで、ドリームキャストはただのゲーム機ではなくなり、今までのメールやゲームを進化させ、さらにテレビ電話へと変身する。「電話回線を使って、かつ家庭にあるテレビを使い、簡単にテレビ電話ができてしまう、という点では、まさにこの商品は世界初の『本当のテレビ電話』であるんじゃないかと自負しております」と語るセガ・佐藤常務。「現在は33.6kのナローバンドのモデムですが、

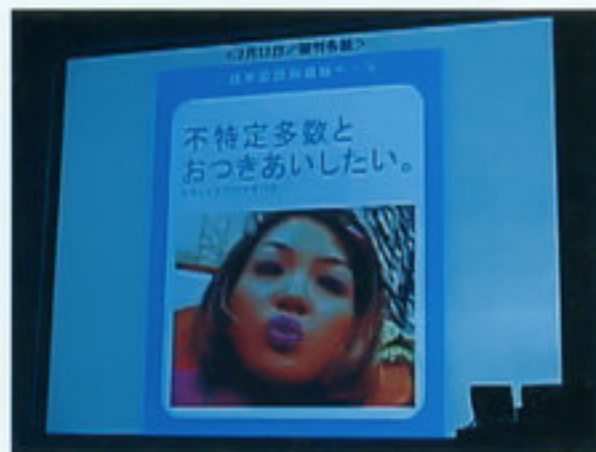
今後は当然56kのブロードバンド、そしてその先へと対応していくべく、圧縮技術等の研究開発を進めております(佐藤)」——セガの見据える未来像は、今ここに動き出したのである。



発表会が終わったあと、マスコミ各社は実演コーナーに殺到。注目度も非常に高かった。



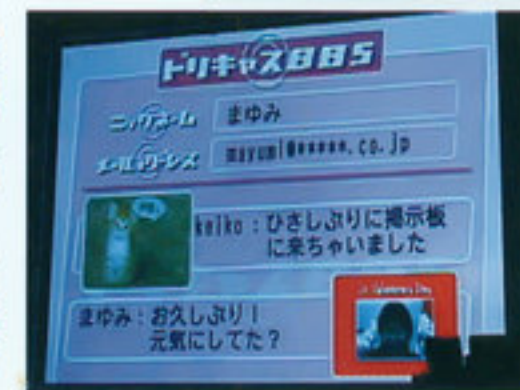
会場には実演コーナーがあり、どんな感じで使えるかを実際に手に取って確かめられた。付属スタンドはこんな感じ?



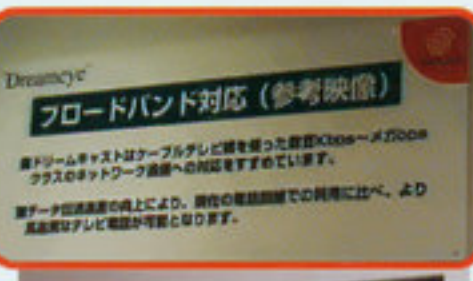
先日の新聞に出された広告。これに似た「出会うの場」をウェブ上に創出するのが狙いだ。



ドリームアイで写した自分の写真を貼り付けて、ネットのチャットに参加したり、掲示板に自己紹介もできる。



BBSでも同様のことができる。もちろん、自分の写真が嫌な場合は、ネコの写真などを貼ってもいい。



会場の隅には、56kのブロードバンドに対応した実験機も展示。現状(ブロードバンド)では秒間3~4コマの画像がブロードバンドになると秒間7~8コマとなり、ずいぶんなめらかなるハズ。狙う将来はさらに高速な光ファイバーへと?

機能その2 フォトメール

自由自在に加工した写真をメールで送る

外付けのバッテリーバックを取り付けて、DC本体と切り離せば、ドリームアイはデジタルカメラとしても使用できる。外出先などで自由に撮ってきたデジタル写真を貼りつけて、友達に「フォトメール」として送ることも可能だ。もちろん、そのままでもいいのだが、専用ソフトを使って、さまざまな状態に変形したり文字を添えたりといった加工もできるぞ。



もとの写真を... ドリームアイをデジタルカメラとして使い、自分の顔を撮影。でもこのままではちょっとつまらない。なんは...

こんなにいろいろできる



ドリームアイ用のドリームフォトファンだったら、加工も実に容易。

ボタン一つで、顔をいじって、別人のように変えてしまうことも。

ちょっとしたコメントを添えたりして、楽しませることもできるぞ。

プリクラのようにフレームを選んで、写真に貼りつけることもOKだ。

機能その3 テレビ電話

こんなに手軽にテレビ電話が!

ドリームアイを使えば、普段家で使っている電話回線と家庭用のテレビを使い、簡単に「テレビ電話」が利用できてしまうようになる。これはまさに世界で初めてのことだ。接続方法は「電話接続」と「インターネット経由接続」の2つがあるが、「電話接続」の場合は、相手に直接電話をかけるため、電話代は普通の通話料分かかるが、よりリアルタイムに会話をすることができる。一方、「インターネット

経由接続」の場合は、画像などの遅れは気になるものの、市内のアクセスポイントに電話をかけるため、遠方でも安くテレビ電話を利用することができる。もちろん、接続方法はユーザー側で選択が可能だ。自分の顔の代わりにキャラクターの絵を画面に表示できる「身代わりキャラクター機能」や、興味のある部分を拡大できる「ズーム機能」、音量や明るさ調節など、さまざまな設定も可能だ。



国際電話と同感覚で映像も届く? 発表会ではフランスから入交社長がテレビ電話を使って挨拶。

詳しく見たいものがあればズーム機能で簡単に拡大できる。ニューヨークのブーチをアップに!

「Dreameye」専用ソフト「Visualpark」の主な機能概要

- ◆テレビ電話機能◆
 - 接続方式
 - ・インターネット経由の接続
 - ・電話接続の2種類をサポート
 - 待ち合わせ時機能
 - ・ミニゲーム(2種類)・Visualpark専用伝言板
 - その他
 - ・身代わりキャラクター機能(テレビ電話で自分の映像のかわりにキャラクターを表示することが可能)
 - ・ズーム機能・明るさ調整機能・音量調整機能・回線状況表示機能
- ◆ビデオメール機能◆
 - ・音声付き動画がメール感覚で送信可能
 - ・1通あたりの最大記録時間:最大25秒
 - ・録画データはビジュアルメモリに保存可能
- ◆フォトタッチ「DreamPhotoFun」およびフォトメール機能◆
 - ・「Dreameye」単体で撮影した静止画像の加工・合成が自由自在
 - ・クリップアート、プリクラ風フレームを豊富に用意
 - ・加工した画像はメール感覚で送信可能
 - ・画像データはビジュアルメモリに保存可能
- ◆WWW閲覧機能◆
 - ・「Dreameye」(Visualpark)のホームページを「はじめ、WWW」の閲覧が可能
- ◆その他◆
 - ・アドレス帳機能(ドリームパスポートのアドレス帳を取り込み可能により相手をすばやく呼び出し可能ほか)

「Dreameye」の主な仕様

撮像素子	1/3インチCMOSイメージセンサー	
画素数	31万画素	
レンズ	固定焦点式、F2.0	
撮像角度	対角48°	
フォーカス距離	0.5m~∞	
ホワイトバランス	オート	
	単体動作時	Dreamcast接続時
最大露光時間	1/10秒	*可変
対応解像度	640ドット×480ドット	*640ドット×480ドット
(ヨコ×タテ)		320ドット×240ドット
		160ドット×120ドット
色構成	YUV4:2:0	*YUV4:2:2 YUV4:2:0
静止画圧縮形式	JPEG(JFIF準拠)	-
静止画記録媒体	内蔵フラッシュメモリー	-
静止画記録枚数	最大31枚	-
静止画消去方式	一括消去	1枚単位消去 または 一括消去
画像転送時圧縮形式	-	独自圧縮方式 または 非圧縮
Dreamcastへのデータ転送速度	-	最大4Mbps
電源	単4型アルカリ乾電池×2本 (付属電池ボックス使用)	Dreamcastより供給
オートパワーオフ設定	20秒	-
電池寿命*	連続撮影時約300枚撮影可能	-
サイズ	Dreameye本体: 幅58mm×高さ80mm×奥行き19mm	
	電池ボックス:幅35mm×高さ80mm×奥行き19mm	
重量	Dreameye本体:約62g	
	電池ボックス:約28g(電池含まず)	
付属品	電池ボックス、専用接続ケーブル、マイクユニット、マイクロホン、スタンド、アプリケーションディスク、取扱説明書	

添付ソフトとドリームアイのスペックは上記のとおり。待ち時間のためのVMのミニゲーム(2種類)や、ドリームパスポートと連動したアドレス帳機能なども充実しており、より簡単にできるライブコミュニケーションを可能にしている。ドリームアイで夢は膨らむ!

*いずれかを選択(Dreamcastアプリケーションの仕様により異なる)
*電池寿命は標準温度(25℃)で使用した場合の電池が切れるまでの目安であり、保証値ではありません。低温下で使うと、この値より短くなります。また、電池メーカーによっても異なります。
*上記仕様は変更の可能性があります。

AERO DANCING™

エアロダンシングF

IN STORE NOW



「このソフトにはドッグファイトの神髄が描かれている」
元 航空自衛隊パイロット 藤原信博

「大空の格闘技」ドッグファイトをゲーム化、
さまざまな飛行訓練をクリアし、
無敵のファイターパイロットをめざせ!

- ▼「エアロダンシング」シリーズ
最新作、最高峰の「戦闘フライトシミュレーター」!
- ▼さらに進化したグラフィックで戦闘機の
エフェクトをリアルに再現。マニアも納得の操作性を実現。
- ▼航空自衛隊のエリート・パイロット集団
飛行教導隊(通称:アグレッサ)へのヒアリングを反映、
徹底したリアリティを追求。

Dreamcast専用ソフト 1~2人用 リアルドッグファイト・シミュレーション
モデム/ふるふるばっく/ASCOミツシヨンスティック/
ドリームキャスト・対戦ケーブル/VGA対応

価格: 5,800円(税別)

監修: 元 航空自衛隊パイロット 藤原信博
協力: 航空自衛隊

株式会社 **CSK総合研究所**

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



好評発売中!
エアロダンシング 青隊長のみみつディスク
[スペシャルディスク]
価格: 2,980円(税別)

INTERNET

真のトップガンは誰だ?
「轟隊長の撃墜王コンテスト」

『エアロダンシングF』のインターネット機能を使ったネットイベントを開催!
制限時間内になるべく多くの敵を撃墜し、ハイスコアを狙え!
とっておきのリプレイデータを応募せよ。

応募期間: 2000年2月24日~3月15日

<http://aerodancing.dricas.ne.jp/index.html>

EVENT 1

「全国ドッグファイト選手権」

※イベントは都合により
予告なく変更される事が
あります。

全国8ヶ所でゲーム大会を開催!豪華賞品も用意。開催時間/13:00~

2月5日 土	東京 新宿	ヨドバシカメラ新宿西口本店
2月6日 日	東京 秋葉原	ラオックス サ・コンピュータゲーム館
2月11日 金(祝)	福岡	ダイエーメガバンドールキャナルシティ店
2月13日 日	仙台	ヨドバシカメラ仙台店
2月19日 土	名古屋	ヤマギワソフトナディアパーク
2月20日 日	大阪	ソフマップ大阪4号店
2月26日 土	東京 新宿	ヨドバシカメラ新宿西口本店
2月27日 日	東京 秋葉原	メッセサンオー

▼2月22日~2月27日には、JR秋葉原駅でメディアジャック・イベントも実施!

EVENT 2

「2000年国際航空宇宙展」
TOKYO AEROSPACE 2000
CRIブースに『エアロダンシングF』を出展!



会期: 2000年3月22日(水)~26日(日)
10:00~17:00

会場: 東京国際展示場(東京ビッグサイト)

©1999, 2000 CRI

*「エアロダンシング」は株式会社CSK総合研究所の商標です。
*「Dreamcast」は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。



ドリームキャストソフト売上げのランキング

ソフト売上げ TOP 10

「バイオハザード コード:ベロニカ」はあいかわらず好調な売れ行き。こういうソフトがもっと増えてくるとハードの新規購入者も増えるのにな。ソフト充実中のDCはまだまだ熱いぞ!

1位

BIOHAZARD CODE : Veronica

前回1位

カプコン/2000年2月3日発売/6,800円(2枚組)/ETC(VGA、振動対応)



P112

推定週間販売本数
5万5736本
推定累計販売本数
30万0501本

今週も勢いは止まらず、早くも30万本を突破した「ベロニカ」。今までのシリーズを遊んでいなかった人も、これを機に買うといいんじゃないかな。オススメ!!

5位

前回4位

ROOMMANIA#203

セガ/2000年1月27日発売/5,800円/SLG(VGA、VM、振動、通信対応)



推定週間販売本数
6264本
推定累計販売本数
3万0475本

このゲームって、見聞きしただけではどんなゲームかはわかりづらいよね。借りてでもまずさわってみては?

6位

前回5位

シエンムー 一章 横須賀

セガ/1999年12月29日発売(一部24日に先行販売)/6,800円(4枚組)/FREE(初回版音楽CDつき、VGA、VM、通信対応)



推定週間販売本数
5286本
推定累計販売本数
35万0994本

FREEだけにさまざまな楽しみがギュッと詰まった「シエンムー」。売り上げは順調に35万本を突破し、次は40万?

7位

前回6位

バーチャストライカー2 ver.2000.1

セガ/1999年12月2日発売/5,800円/SPT(VGA、スティック対応)



推定週間販売本数
3578本
推定累計販売本数
25万6042本

基本動作はとても簡単なけど、ボタンと方向ボタンの組み合わせでいろんな技が出せるよね。けっこう奥が深いぞ。

8位

前回8位

NFL 2K

セガ/2000年1月20日発売/5,800円/SPT(VGA、振動対応)



推定週間販売本数
3290本
推定累計販売本数
1万7397本

今週も根強く売れて、先週と同順位に。NFLファンにはもちろん、そうでなかった人にも受けがいいみたいだね。

9位

前回7位

READY 2 RUMBLE BOXING~打ち込め笑いのメガトンパンチ!!~

セガ/2000年1月13日発売/5,800円/SPT(VGA、振動、スティック対応)



推定週間販売本数
2860本
推定累計販売本数
2万7119本

一見対戦ゲーム風だけど、難しい操作はないのですぐに遊べちゃう「R2R」。友達とのプレイ用にも最適だね。

3位

クレイジータクシー

前回2位

セガ/2000年1月27日発売/5,800円/RAC(VGA、振動、ハンドル対応)



P132

推定週間販売本数
9694本
推定累計販売本数
6万5853本

海外でブレイク必至の「クレタク」が、今週も国内で好成績を記録。パッと遊んですぐに楽しめ、やり込めばさらに面白くなる作りが魅力だぞ。どこまで売れる?

4位

前回3位

シーマン~禁断のペット~

ビバコム/1999年7月29日発売/6,800円(マイク同梱版)/7,800円(マイク、特製VM同梱版)/育成SLG(VGA対応、マイク必須)



推定週間販売本数
8469本
推定累計販売本数
46万4563本

4月1日の「シーマン」関連の発表ってどんな内容になるのか、すごく気になるよね。今後ともドリマガに注目っ!!

10位

前回9位

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

セガ/1999年9月30日発売/6,800円/育成SLG(VGA、VM、通信、キーボード対応)



推定週間販売本数
2755本
推定累計販売本数
33万9061本

サカつくには隠し大会など、やり込みを要する要素もあるよね。今一度遊べば何か新しい発見があるかも?



Dreamcast.

読者が選ぶ! 発売前タイトル期待のランキング

期待のタイトル TOP 30

そろそろ春のゲームショウの足音が聞こえてきそうな感じだけど、今度のゲームショウでは各社からうれしい新作が続々と発表されそうな予感。春先からまた楽しみが増えそう!

1位 シェンムー~莎木~ (第二弾)

前回1位 セガ/発売日未定/価格未定/FREE ※1



546
POINTS
完成度
? %

周囲への影響
先日開かれたISAの発表会で、CSKの大川会長から「シェンムーで培った技術を映画作りに生かす」といった発言も。「シェンムー」はいろいろ話題に尽きないね。

2位 グランディアII

前回2位 ゲームアーツ/発売日未定/価格未定/RPG



525
POINTS
完成度
? %

新しい機械、新しい魔法
SSからDCに変わったことで、同じ魔法でも見た目は格段にハデになってるよね。まだ見ぬ新魔法も用意されているのか、考えただけでワクワクしちゃう!

3位 サクラ大戦3~巴里は燃えているか~

前回3位 セガ/今秋発売予定/価格未定(3枚組)/ADV



422
POINTS
完成度
? %

ついにスタート!!
LANDMARKで紹介した「花組プレビュー」など関連イベントが発表され、サクラプロジェクトもいよいよ本格始動といった感じだね。プライダルの速報は次号で!

Weekly pick up 今週の注目タイトル!

15位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION

前回9位 SNK/3月30日発売予定/5,800円/格闘ACT(振動、通信対応、NGP連動)



159
POINTS
完成度
100%

まだこの他にもっ?!
今週はドリームキャスト版で追加された、エクストラライカー専用キャラクターをバッチリ紹介。プレイ前に知っておきたいシステム解説もお見逃しなく!

34位 イノセントティアーズ

前回32位 グローバル・A・エンタテインメント/春発売予定/価格未定/SLG



58
POINTS
完成度
80%

ハイ・クオリティ
うたねひろゆき氏がキャラクターデザインを手がける本作。氏のタッチの再現は難しいと思われたけど、そのデキは写真のとおり! これならファンも納得?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
4	4	SNK VS. CAPCOM (仮称)	カプコン/2000年内	338
5	5	エターナル アルカディア	セガ/発売日未定	277
6	6	スーパーロボット大戦α	バンプレスト/発売日未定	270
7	7	レンタヒーローNo.1	セガ/発売日未定	240
8	8	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	カプコン/3月23日	218
9	16	サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~	セガ/夏予定	193
10	10	パワーストーン2	カプコン/春予定	189
11	14	サクラ大戦	セガ/春予定	187
12	12	バーチャコップ2	セガ/3月2日	186
13	11	ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン/2000年内	176
14	13	ファンタシースター オンライン	セガ/2000年内	168
15	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	SNK/3月30日	159
16	19	ダビつく~ダービー馬をつくろう!~	セガ/初夏予定	155
17	14	私立ジャスティス学園2 (仮称)	カプコン/2000年内	153
18	20	ソーサリアン~七星魔法の使徒~	ビクターインタラクティブソフトウェア/4月27日	150
19	18	アドバンス大戦略~ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦~	セガ/春予定	140
20	17	センチメンタルグラフィティ2	NECインターチャネル/3月23日予定	139
21	21	実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition	コナミ/3月30日	133
22	28	NBA 2K	セガ/3月23日	121
23	新	ダンスダンスレボリューション 2nd MIX CLUB VERSION Dreamcast Edition (仮称)	コナミ/4月27日	106
24	25	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	セガ/春予定	102
25	26	ガンバード2	カプコン/3月9日	93
26	24	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル/春予定	87
27	27	ルームメイト・ノベル ~佐藤由香~	データム・ポリスター/初夏予定	86
28	31	エコー・ザ・ドルフィン (仮称)	セガ/2000年内	77
29	30	聖霊機ライブレード	ウインキーソフト/発売日未定	74
30	新	久遠の絆 再臨詔	フォグ/5月18日	72

※データのポイントは2月25日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

27位 ルームメイト・ノベル ~佐藤由香~



ノベルになって生まれ変わった「ルームメイト」。新情報は来週号まで待ってね。

68位 ニーベルングの指輪



ワグネルの楽劇がアドベンチャーゲームに。ファンタジー好きは注目の一本だ。

移植希望 TOP 20

人気の高い例の作品の動向に関しては、いろいろと議論が起こっているようだけれど、とりあえずもうしばらく様子を見てみたい気がするね。みんなの熱意はいつかきっと伝わる!?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	デッド オア アライブ2	テクモ ビデオゲーム	422
2	2	NiGHTS (ナイツ)	セガ サターン	129
3	8	シャイニング・フォースシリーズ	セガ サターン他	126
4	3	ときめきメモリアル2	コナミ プレイステーション	107
5	12	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	91
6	10	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ サターン他	88
7	4	バイオハザード 3	カプコン プレイステーション	85
8	11	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	73
9	6	街	チュンソフト サターン他	70
10	17	サンバ DE アミーゴ	セガ ビデオゲーム	66
11	7	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	63
12	23	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK ビデオゲーム	60
13	5	デイトナUSA2	セガ ビデオゲーム	56

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
14	9	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	55
15	13	ファイティングバイパーズ2	セガ ビデオゲーム	41
16	16	カルドセプト	セガ・大宮ソフト サターン他	38
17	18	バーニングレンジャー	セガ サターン	35
18	20	クロス探偵物語	ワークジャム サターン他	32
19	15	オウガバトル64	任天堂 ニンテンドウ64	29
20	14	パワースマッシュ	セガ ビデオゲーム	28

13位 デイトナUSA2



実現率 50% (?)

次号の「なぜなに探検隊」で移植について詳しく話を聞いてくるぞ。どうなる!?

28位 Kanon



実現率 51% (?)

インターネットでは噂が飛び交っているようだけれど、その真相は? むむ……!?

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP 15

2月26日、幕張メッセで開催されるAOUエキスポ。各社のブースではアーケードの最新作がたくさん出展されてるから、見に行こう! 「オラタン」はDC版のVMデータ必携だぞ!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	ダービーオーナーズクラブ	セガ	24465
2	3	バーチャファイター3tb	セガ	17320
3	2	パワースマッシュ	セガ	16741
4	4	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	14979
5	5	バーチャストライカー2 ver.2000	セガ	14796
6	7	デッド オア アライブ2 ミレニアム	テクモ	10565
7	6	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4	セガ	10401
8	8	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ	8571
9	9	サンバ DE アミーゴ	セガ	8067
10	10	ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン	7533
11	11	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	6422
12	12	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	カプコン	5766
13	14	スパイクアウト ファイナルエディション	セガ	5222
14	15	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	セガ	5147
15	13	ストリートファイターZERO3	カプコン	5058

Weekly pick up 今週の注目タイトル!

Coming Soon スター・ウォーズ・エピソード1・レーサー・アーケード

セガ/今春稼働予定/レース



※写真はイメージCGです。

超スピード感!

「スター・ウォーズ・エピソード1」のポッドレースがゲームになって登場!! 名シーンの迫力を忠実に再現した、超ハイスピードレーシングがアツい作品になりそうだ。映画のファンならニヤリとする、キャラクター同士のかけ合いにも注目だね。気になる人はAOU会場まで足を運ぶと吉!

Coming Soon

キーボードマニア



ついにキーボードまで登場したビーマンシリーズ。スマートな筐体デザインと画面で女性にも人気?

154

Coming Soon

ゴルゴ13



ゴルゴ13になりきってターゲットを狙撃。急所にねらいを定めてトリガーを引け!!

RACE.54

ソフト購入に絶対役立つ! 全ドリームキャストタイトル 読者ランキング

読者参加型企画

Dreamcast 読者参加型企画



ドリームキャスト

読者ランキング Weekly

JUDGMENT 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、随時誌上に掲載します。それぞれ読者のみなさんのソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票しだいでオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

読者本命 9点10週以上 名誉名馬

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

オッズ表全ドリームキャストソフトA

2月25日現在発売済みドリームキャスト対応ソフト総本数152本

Table with columns: Rank, Previous Rank, Software Name/Data, Genre, Availability, Average Score. Lists 45 software titles with their respective scores and details.

新着対抗馬紹介 人気のシリーズ最新作はアペンドディスクで登場だ!

82着 NEW SOFT ポップンミュージック3 アペンドディスク. Includes image of the game box and average score of 8.1111.

このゲームは、音楽ゲームの「完成品」だと毎回思う。ボーカル曲が増えたのも個人的にすくうらしい。難易度もほどよく上がっていて、やり応えがある。曲のセンスも毎回良くなっていて、うれしい限りだ。しかし、GD-ROMの交換が多少面倒臭く、アーケード版で気に入っていた曲が数曲見当たらないのも気になった。今後、このシリーズも「ビートマニア」や「ダンスダンスレボリューション」のように、オリジナルのアペンドディスクを出してほしい。(北海道・野村要介) アペンドディスクを利用した低価格がありがたいが「2」からやっているユーザーにとっては、今回は新曲の数が少なく感じられたのではないだろうか? 新曲も全体的にレベルが上がっていて、なんとなくライトユーザーを置き去りにしたようなデキになってしまっている。コナミの音楽ゲームは、完成度は高いが次々と続編が出ることでマニア度が増し、新しいファンが近寄れなくなるゲームが多い。「ポップンミュージック」はあくまで「ポップン」なのだから、みんなでワイワイ遊べるレベルをキープしてほしいと思う。(岩手県・中川智博・16歳) 前作に比

べると、難易度がグッと上がっている。ボーカル曲も増えていて、友達を集めてワイワイと多人数プレイで遊んでいます。しかし、それにしてもハイパーモードはクリアできない。特にクラシックは、クリアすることは私には無理!(静岡県・鈴木優・16歳) 今回はアペンドディスクということで、2,800円とお買得な価格。新曲もたくさん入っていて満足。しかし、ハイパーモードはポップンコントローラがなければツライ。それに、アーケード版にはあった「サマー」(真心ブラザーズの曲)が収録されていないのも不満。(新潟県・桜井ひとみ・18歳) 前作より値段が下がったけど、満足度も下がった、という印象がある。「2」からの曲が削除されているのはいいとしても(アーケード版「3」の隠し曲は用意されているが)、「サマー」等の数曲が収録されていないのは大不満。それから、難しかったり、イヤなパターンの曲が多くなっているのが残念(連打中にずらしとか、同時押しとか)。曲自体は良いものが多いので、もう少しゲームも簡単ならよかったのに……。今回の中では、「ドリーミー」が一番好き。アンケートハガキが入ってないのも不満でした。(岡山県・井上敦雄・19歳) 「ポップン」の最大のポイントは、技量とかとは関係なしに、誰でも多人数で楽しめること。他の音楽ゲームとは一線を画して、と思うのだがどうだろうか。そういったことを考慮すると、アペンドディスクのみの発売は問題があるんじゃないだろうか? マニアックに難易度が上がってしまっているのも、アーケード完全移植になってないのも残念としかいいようがない。(東京都・植松浩二・22歳)

新着単穴馬紹介 発表会もされた期待のタイトル。デキはちょっと……?

115着 NEW SOFT UNDERCOVER AD2025 Kei. Includes image of the game box and average score of 6.5.

大沢在昌原作ということで、著者の作品同様、作り込まれた世界観、スリリングなストーリー展開は最高としかいいようがない素晴らしい……。のだが、それ以上に目立ってしまっているのが、その操作性の悪さ

とかポリゴンの汚さ、理不尽な難易度といった、ゲームとしての基本的な部分だったりする。グラフィックなどの見た目はどうにか我慢するとして、操作性や難易度はどうにかしてほしかった。ただそれだけで、ゲームを続けようという意欲をそがれてしまう。(千葉県・高橋英朗・23歳) 非常に濃い世界観に、秀逸なシナリオが用意されているのはいい……。操作性と難易度のバランスの悪さが、すべてを台無しにしているのが惜まれる。(徳島県・武田一美・31歳) 期待していただけに、「ガックシ」きました。ちゃんと、大沢在昌氏の許可を取っているのか? と思ってしまうほどのデキでした。(三重県・有井福流・31歳)

オッズ表ドリームキャスト上位対峙 「ベロニカ」2位に後退!! 「キャリアー」やはり強し!! 先週、初登場でいきなり首位に立った「バイオハザード コード:ベロニカ」だったが、今週はややオッズを後退させて、2位に陥落。継続的に驚異的なオッズをキープしている「ソウルキャリアー」に、1位の座を許すことにな

った。だが、2位、3位、4位のソフトがいずれも年明けに出た新作というの、最近のドリームキャストの豊作ぶりを示していると言えそう。他には高値で安定している「ゴルフしようよ」も、これらの化け物ソフトがいなければ、予想以上の上位にいることになる。並みいる強豪を抑えての評価だけに、気になる人は買いかもしれないぞ? 惜しくも1週で1位から後退。とはいえデキは最高の「ベロニカ」。



※上のオッズ表は、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、過去の誌面に掲載された「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。※ジャンルの横の項目「通販」は「ドリームキャストダイレクト」の通販取扱ソフトを表しています。

オッズ表全ドリームキャストソフトB

こちらは46位〜102位までの中堅ソフトを集めたオッズ表B。中には結構粒ぞろいのソフトもあるから、余裕があれば好みによって買ってよし？

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	通信	全稼働平均
46	47	戦国 TURB ●NECホームエレクトロニクス●99年11月14日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(19)	ACT/RPG	◎	8.7102
47	49	READY 2 RUMBLE BOXING〜打ち込め笑いのメガホンパンチ!〜 ●セガ●2000年1月13日発売●5,800円(ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(8〜)	ACT	◎	8.7058
48	29	超鋼戦記 キカイオー ●カプコン●2000年1月13日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(3〜)	ACT	◎	8.7037
49	48	サンライズ英雄譚 ●サンライズインタラクティブ●99年12月2日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(29)	RPG	◎	8.6923
50	50	Dの食卓2 ●フープ●99年12月23日発売●6,800円(4枚組、VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(9〜)	A-RPG	◎	8.6878
51	69	ROOMMANIA#203 ●セガ●2000年1月27日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(15〜)	SLG	◎	8.6785
52	52	ワールド・ネバランド プラス〜オールド王国物語〜 ●リバーヒルソフト●99年7月15日発売●5,800円(通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(150〜)	WLG	◎	8.6781
53	53	ESPION-AGE-NTS (エスピオネージュ) ●NECホームエレクトロニクス●99年9月23日発売●5,800円(VGA、アーケードスティック、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(7)	SLG	◎	8.6585
54	54	神機世界エヴォリューション ●セガ(ESP/スティック)●99年1月21日発売●5,800円(ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(8)	RPG	◎	8.6081
55	59	爆弾無敵 バンガイオー ●トレンジャー●99年12月9日発売●5,800円(通信対応)●VM使用ブロック数(5)	SHT	◎	8.6
56	56	ギガウイング ●カプコン●99年11月11日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック、通信対応)●VM使用ブロック数(12※通信別)	SHT	◎	8.5942
57	58	エアロダンシング 島根長のひみつディスク ●CRI●2000年1月20日発売●2,980円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、アスキーミッションスティック対応)●VM使用ブロック数(15〜)	ETC	◎	8.5909
58	55	シーマン〜禁断のペット〜 ●シロウ●99年7月28日発売●6,800円(VGA、サウンド/マイク、特製VM同梱版)●7,800円(マイク、特製VM同梱版)●VGA、メディア対応)●VM使用ブロック数(6)	SLG	◎	8.5878
59	34	チェキッ娘の見るCD/チェキッ娘 ●ポニーキャニオン●99年8月4日発売●1,200円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	◎	8.5681
60	57	突撃!てけけ!! トイ・レンジャー ●セガ●2000年1月6日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(14〜)	A-ADV	◎	8.5294
61	60	ダイナマイト刑事2 ●セガ●99年5月27日発売●5,800円(VGA、VM、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(5)	ACT	◎	8.5192
62	61	FRAME GRIDE (フレーム グライド) ●フロムソフトウェア●99年7月15日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(2)	ACT	◎	8.5119
63	62	ブラックマトリクス アドヴァンスト ●NECインターチャネル●99年9月30日発売●5,800円(2枚組)●VM使用ブロック数(7〜)	SLG/RPG	◎	8.5052
64	63	dancing blade かつては桃天使II〜Tears of Eden〜完全版 ●コナミ●99年9月30日発売●5,800円(2枚組)●VM使用ブロック数(2〜)	ADV	◎	8.5
65	81	信長の野望 烈風伝 ●コーエー●99年12月16日発売●9,800円●VM使用ブロック数(160)	SLG	◎	8.5
66	64	スーパースピード・レーシング ●セガ●99年3月25日発売●5,800円(VGA、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(12〜)	RAC	◎	8.4655
67	65	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999 ●SNK●99年6月24日発売●5,800円(ネオジオ・ポCKET、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(7)	ACT	◎	8.4646
68	68	機軸戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION ●角川書店/ESP●99年8月26日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(17)	SLG/ADV	◎	8.4592
69	67	ブルー スティング ●セガ●99年3月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(4)	ADV/ACT	◎	8.4534
70	66	ぶよぶよ〜ん ●セガ●99年3月4日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(6)	PUZ	◎	8.4524
71	70	ストリートファイターIII ダブルインパクト ●カプコン●99年12月16日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(4)	ACT	◎	8.4492
72	72	サイキックフォース2012 ●タイトー●99年3月4日発売●5,800円(ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9)	ACT	◎	8.4117
73	73	ゲットパス ●セガ●99年4月1日発売●5,800円/3,800円(ワイド同梱)●VGA、ワイド、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(50)	SLG	◎	8.3877
74	71	プロ野球チームであそぼう! ●セガ●99年12月23日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(87)	SPT	◎	8.375
75	76	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 ●カプコン●99年11月25日発売●5,800円(ぶるぶるばっく、アーケードスティック、通信対応)●VM使用ブロック数(4)	ACT	◎	8.3484
76	74	バーチャファイター3tb ●セガ●98年11月27日発売●5,800円(VGA、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(12)	ACT	◎	8.3364
77	75	エアフォースデルタ ●コナミ●99年7月29日発売●5,800円(アスキー・ミッション・スティック対応)●VM使用ブロック数(14)	SHT	◎	8.3193
78	78	首都高バトル ●元氣●99年6月24日発売●5,800円(VGA、ハンドル、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(15)	RAC	◎	8.2693
79	80	Dream Flyer (ドリームフライヤー) ●セガ●99年12月9日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(2〜)	ETC	◎	8.25
80	79	バーチャファイター2 Ver.2000.1 ●セガ●99年12月2日発売●5,800円(VGA、VM、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(12〜)	SPT	◎	8.2469
81	77	神機世界エヴォリューション2〜運命の約束〜 ●ESP/スティック●99年12月23日発売●6,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(10)	RPG	◎	8.2325
82	新	ポップンミュージック3 アペンドディスク ●コナミ●2000年2月10日発売●2,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック、ドラムコンテロラ対応)●VM使用ブロック数(7)	SLG	◎	8.1111
83	84	ぶよぶよDA! featuring ELLENA System ●コンパイル●99年12月16日発売●5,800円(VGA、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(6)	ACT	◎	8.08
84	83	ペンペンライアイロン ●ゼネラル・エンタテインメント●98年11月27日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(5)	RAC	◎	8.0771
85	82	ネットバチ〜10連チャンでラスベガス旅行〜 ●ダイコク電気●99年11月25日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(10)	TAB	◎	8.0476
86	85	三國志VI ●コーエー●99年3月25日発売●9,800円●VM使用ブロック数(100)	SLG	◎	8.0
87	87	ジェットコースタードリーム ●びんぼうソフト/ボムアップ●99年12月9日発売●3,980円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(75)	SLG	◎	7.923
88	86	バギーヒート ●CRI●99年7月8日発売●5,800円(VGA、ハンドル、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(65〜)	RAC	◎	7.8771
89	89	SEVENTH CROSS (セヴンスクロス) ●NECホームエレクトロニクス●99年12月23日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(172)	SLG/RPG	◎	7.871
90	91	クリスマスシーマン〜想いを伝えるもうひとつの方法〜 ●ピロリウム●99年12月16日発売●2,800円/980円(受信ディスク)(通信、マイク対応)●VM使用ブロック数(32)	ETC	◎	7.8571
91	90	F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast ●ピロリウム●99年11月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(20〜)	RAC	◎	7.8461
92	88	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 ●トミー●99年9月2日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(91〜)	SPT	◎	7.8191
93	92	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2 ●UBIソフト●99年3月11日発売●5,800円(VGA、ハンドル、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(25〜)	RAC	◎	7.7826
94	93	ラングリッサー ミレニアム ●メサイヤ●99年11月3日発売●5,800円(通信対応)●VM使用ブロック数(36)	SLG/RPG	◎	7.7457
95	94	森田の最強将棋 ●ランダムハウス●99年4月15日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(66〜)	TAB	◎	7.6666
96	95	dancing blade かつては桃天使! 完全版 ●コナミ●99年9月2日発売●5,800円(2枚組)●VM使用ブロック数(2)	ADV	◎	7.6097
97	96	ゾンビレベンジ ●セガ●99年11月25日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(4〜)	ACT	◎	7.6
98	99	お・と・い・れ・ドリームキャストシーケンサー ●ウカ製作所●99年12月9日発売●7,800円(VGA、通信、MIDIケーブル対応)●VM使用ブロック数(2〜200)	ETC	◎	7.6
99	97	デジタル競馬新聞 マイトラックマン ●シロウ・エイシステム●99年4月8日発売●5,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(200)	SLG	◎	7.5833
100	98	森田の最強Reversi ●ランダムハウス●99年4月15日発売●2,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(66〜)	TAB	◎	7.5802
101	101	WEB MYSTERY 予知夢ヲ見る猫 ●メロウズ/セガ●99年4月22日発売●6,800円(2枚組)(VGA対応)●VM使用ブロック数(12)	ADV	◎	7.52
102	103	真 本格花札 ●アルトン●99年7月22日発売●4,800円(ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(2)	TAB	◎	7.4782

本命馬紹介 今買うならこのソフト2本! 圧倒的な面白さに酔え!!

2着 前回は **BIOHAZARD CODE:Veronica**

カプコン/2000・2・3/6,800円 (2枚組、VGA、ぶるぶるばっく対応) / ACT+ADV

全投票平均点 **9.6767**

本誌の平均点 **9.33**

期待を裏切らないゲームだと思えます。ゲーム性、キャラクター、ストーリー……どれをとっても最高のデキ。アクション面では、180度ターンの存在が移動のしやすさをアップ。弾薬は結構多くて、ボスを前にして弾が切れた、なんてことはめったにありません。クリア後は、ちょっとお徳なオマケゲームも遊べたりと、長く楽しめます。そして、本作で一番評価したいのが、個性あるキャラクターたちが織り成すドラマです。悲しすぎるストーリーだったけれど、ゲームをクリアしたあとは、やってよかったという思いが残りました。同時に、続きが気になって仕方ありませんでした。レッドフィールド兄弟の、これからの活躍を再びドリームキャストでみたいです。ぜひ、続編もドリームキャストで!(大阪府・河上誠・17歳) 実写映画のようなクオリティの高いCGムービー、緻密に練られ、感動させられたシナリオは、シリーズ中最高のデキといえるでしょう。ロード時間も比較的短く、操作も慣れればわりと簡単で、非常に遊びやすかったです。また、ビジュアルメモリ画面で、キャラクターの状態を確認できるのも、とてもうれしい配慮であったと思います。ただ、光と影をリアルに演出する際、丸い影だけはやめてほしかったです。シリーズ中、全部にいえることですが、「ライター」を使用した時の光の当たり方など、うまく再現されている場面が数多く見られたのに、これだとキャラクターが人形のように見えてしまいます。できれば、きちんと影も表現してほしいかったです。「3」のように「かわし」も使えたらよかったですね。今回も、クリア後の隠しモードが用意されているということなので、何回も繰り返し遊びたいと思います。(茨城県・木滝武範・26歳) 例えば「1」の洋館、「2」のザッピング、「3」のジュラルミン……と何らかのシリーズの関連性を持っている、懐かしけれど新しいゲームです。それでいてデキはスゴイとしか言いようがない。ドリームキャストならではのビジュアルと、シリーズをとおしての重厚なストーリー。何かありそうな時のドアの開き方など、恐怖の演出と鼓動(?)の高まる音、そして美しいサウンド。“華麗なる裏切り”と私は呼んでいるのですが、意外性のあるストーリー展開、ロケットランチャーに代わるソニアランチャー……と、イイ意味での裏切りがそこかしこに見られたのも評価できると思います。もちろん、謎解きの中にも、また、その謎を解いた時の喜びはひとしおで、より早く先に進む導きとなり、またまた、このゲームに魅入られてしまいます。憎いぐらいによくできたゲームです。とにかく演出が素晴らしい、ア

ドベンチャーゲームでこんなにハマったシリーズは初めてです。(大阪府・荒木悠希・13歳)「2」と比べると、難しくなっていると思う。攻略本などで敵が出てくる場所を知っていても、やっぱり怖い! この感覚は、他の「バイオ風」ゲームでは味わえないと思うし、3Dアクションゲームとしても右に出るものがないくらい、完成度が高い。物語のラストで続編を匂わせるところがあったんで、早く続編を出してほしい。(東京都・梅咲直瑛・15歳) はっきり言って、素晴らしい一言につける。今までの「バイオ」の中では最高のデキ。何ととっても、美しい! 恐ろしい! 楽しい! の三拍子そろったゲームですね。それと、ぶるぶるばっく! これが、あるとなしとじゃ恐怖感がまったく違うので、持ってない人は買うべし。とにかくボリューム満点、最高です。(福島県・宇田川寛幸・29歳) 驚きました。先に「バイオ2 バリュース」の体験版をやったばかりなのですが、そのあとにこんなに長い物語が待っていたとは思えなかった。恐怖感を増進させる、カメラアングルの自然な動き。綿密に仕込まれたストーリー展開、広大なステージの数々。映画じゃないのに、それ以上に感じるキャラクターの自然な演技。スティーブの「マトリクス」を思い出させるような、あのシーン。クリスとクレアの感動の再会……。今度の「バイオ」には愛が、涙が、感動がある。「バイオ」最大の力作だと思います。(東京都・源拓也・29歳) これはコワイ! 前作とは、怖さもグラフィックもケタ違い。ロード時間も短く、操作性もいい。さらに、あのカメラワーク! これのどこにマイナス点があるというのか? 「バリュース」の体験版で期待を高めていたが、これは期待以上に楽しめた。(富山県・上田貴央・16歳) とにかく最高のデキ。今までのシリーズと比べても一番の出来映え。特にストーリーが秀逸で、フルポリゴンキャラクターによるデモシーンは、まさに“映画顔負け”だし、その魅力的な登場人物達には“目が釘付け”です。そのうえ、システムも遊びやすいように細かい改良がなされているので、それに伴いゲーム性も非常に高くなって、やり込みがいろいろある。気になる人は、本体と同時に買ってでも遊ぶべし!(愛媛県・こうさかこうすけ・22歳) やっぱり、このジャンルで面白いのは「バイオ」だな、ということを再認識された。グラフィックはフルポリゴンになったことで、より自分がそこにいる感覚が高まり感情移入できるようになった。ゾンビは存在感があり気持ち悪く、他のモンスターも非常にリアルさがあった。ストーリーはまだ途中だが、久しぶりに最後までやりたくなる1本。ファンは、ぜひ「新世代」の「バイオハザード」に触れてほしい。損はない!(千葉県・伊藤央幸・18歳) 美しいグラフィック、プレイヤーの顔を悩ます謎解き、ドラマティックなストーリー、どれをとってもシリーズ中、最高峰のデキといえます。個人的にはアルフレッドの私邸の雰囲気大好きで、自分の部屋もそんな風になりたいと思っています。(福岡県・上林正治郎・16歳)

3着 前回は **クレイジータクシー**

セガ/2000・1・27/5,800円 (VGA、ハンドル、ぶるぶるばっく対応) / RAC

全投票平均点 **9.5744**

本誌の平均点 **9.66**

最初は、たかが人を乗せて運ぶだけだとナメてました。でもこれはすごい! 人をひき殺さんばかりの勢いで街を走り抜ける快感といったら、他では味わえません。ゲーム初心者やマニア、と特にレベルを問うこともなく、誰にでも楽しめるのが最大の魅力です! このゲームで、友人の1人にドリームキャスト本体を買わせることができました。それにしても、悲鳴を聞いて笑みを浮かべる友人を見ていると、こいつの車にだ

けは乗るまい、と思う。恐るべし「クレタク」!(愛媛県・PAL・22歳) スピード感がハンパじゃない。このスピードは「ソニック」に匹敵するのでは!? (大阪府・西川直樹) アーケード版をよくやっていたから、移植の完璧さもよくわかった。思わずレーシングコントローラを買ってしまったほど。しかし、インターネットランキングがなかったのは、惜しかった。(埼玉県・三宅理・19歳) 音楽ゲームでもないのに、このノリノリ感は何!? 音楽だけでなく、センスもグラフィックもゲーム性もイカしてまわっている。レースゲームと既成のジャンルにくっついてしまうには惜しいくらい、新しいタイプのゲーム。これにハマってしまうと、他のゲームが思い切り地味に見えてしまいますね。(福岡県・岩淵一成・23歳) とてもよくできている。あまりにやりすぎてクレイジーダッシュのしすぎで、Rトリガーが壊れたじゃないか。(青森県・丸渉・23歳)

ドリームキャスト 読者レース (第54レース)

「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょー!!!」 「ん? なによ? ハチ」 「いやー、最近イベントづくしで忙しいデスネ」 「うむ。今週は今週で、発表会続きじゃったが、次号は次号でサクラのプライダルショーに、AOUEキスポなどなど、またもや速報ネタが多いの……」 「まあ、忙しいことはないことということ(笑)」 「次号もバッチリ最速でいい記事見せませ」 「あー、ハイハイ……と」 「ぬぬ?」



ドリームキャストソフトこれを買えばハズレなし!?

ソウルキャリバー



推定販売総数 33万4990本 使用ブロック数 12~ブロック

ドリームキャスト めざせ9点50週!

名誉名馬 を狙え! Vol.3

'98年10月6日、ナムコの電撃的なDC参入。そしてそれから156日後の3月11日、DC上で動く「ソウルキャリバー」は公開された。現在読者レース1位(1位獲得は24回)、業界に誇れるDC最高峰の作品がコレだ!



- ナムコ
- '99年8月5日発売
- 5,800円(300ポイント)
- ACT(3D武器格闘)
- 1~2人用

全投票平均点 9.7253

本誌の平均点 10.0



対応等

ナムコDC参入第一弾ソフト!

3D対戦武器格闘ゲーム、「ソウルキャリバー」。驚くほど洗練され、作り込まれた内容と、細部にまで行き届いた心遣いに圧倒される。記念すべきナムコDC参入第一弾作品だ。キャラクターは3Dで構成されたステージを自由に走ることができ、本当の意味での3D対戦格闘ゲームを楽しむことができる。また、すべてにおいて親切な作りになっており、格闘ゲーム初心者でも素直に入り込める。業界トップクラスの作品だ。



実は走り回っているだけでも面白いこのゲーム。シンクロ率高し!!!

Written by サンボール平川

ナムコVS開発部所属。ライターから開発へと転身した今も、新しいゲームは欠かさずチェックする研究熱心なナイスガイ。最近ではもっぱらネットゲームにご執心とか……。



メーカーさんからひとこと

ナムコDC参入第一弾となる本作品ですが、まさにそれに見合った内容に仕上がっていると思います。購入していただいた皆様より暖かい言葉をいただき、また業界内での評価も非常に高く、誇らしく思っております。ユーザーフレンドリーな心構えを忘れず、これからも精進していきたいと思っております。

職人達が見せた、技術と気迫の集大成

ゲームライターから転職して、はや3年ぐらいが経ちます。いちプレイヤーだった自分が、製品を制作する立場になって、何ができるんだろうか? そんな問いかけをしながらかつたDC版のプロジェクトは始まりました。まず、家でプレイしてくれる人たちは何が必要かを考えてみると、アーケードでプレイしてくれる人たちは、ある程度格闘ゲームに精通しており、制作側の「お約束」が通用する。でも、家庭用で初めてプレイしてくれる人にそれは通じないのでは? そんな疑問が浮かびました。「コマンドはキャラクターが右向きなのもの」。こんなお約束は初心者にはわからない。すべてのプレイヤーにこのゲームを楽しんでもらうために、「自分が今まで培ってきたお約束を捨てる」。それが自分の仕事の出発点となったわけです。「格闘ゲームを触ったことのない人に、限りなくやさしく」。これを個人的コンセプトとして位置付け、すべての情報も、ともすれば自分の中で必要以上に噛み砕いた形こそプレイヤーにとって必要な情報だ、と確信して、あのプラクティスモードをまとめていきました。練習や技データの閲覧に加え、各キャラクターの持つすべての技が、今までにない形で技表として提供できたと思います。作業量はとてつもなく膨大で、時間の限られる中、最後の最後までデバッグを繰り返し、あ

ぶら汗を流したことが今では懐かしいです。とにかく、このDC版「ソウルキャリバー」はプロジェクト全体の流れが凄まじいものでした。限られた時間の中で、メンバーがそれぞれ、細部までとことんこだわったその心意気には、数多くの職人と一緒に仕事をしている感覚を何度も味わいましたし、それぞれのチームが最大以上の仕事をこなし、その仕事に感化され、他のチームもさらにクオリティを高めていく……という流れから生まれたDC版。格闘ゲーム初心者にはとことんやさしく、上級者には深い駆け引きを。ミッションバトルモードでは、多種多様な条件下での戦いを。もちろんVSバトルやチームバトルもめぬかりなく、対人戦も熱い。ミュージアムモードでは、各キャラクターのエンディングや、ミッションバトルモードで集めた絵の閲覧、演武の鑑賞や、CPU同士の対戦を見ることができ、なおかつカメラ操作も充実。そして業界初のオープニングをエディットできるオープニングディレクション……まったくスキはないと自負できる作品です。奇跡とも思えるこの完成度はすべて、プレイヤーに対する思いと、プロジェクトメンバーの誇り高きプライドがあればこそだったと、振り返って感じます。家庭用対戦格闘ゲームの基準を作ったのは、この「ソウルキャリバー」なのだ、自信を持って言える製品です。

ソウルキャリバー耳より情報

なんとこの、「ソウルキャリバー」。つりコンにも対応している事実が発覚! そう、皆さんの想像どおり、コントロールを縦に振ると縦斬りに。横に振ると横斬りになるのだ! さすがに8WayRunなどは方向キーで入力しない。このつりコンローラとだめだが、体験してみれば……みる価値あり!



まさかつりコンローラでプレイとは……。ふ、不覚。

読者レース1位

ドリームキャスト本体と一緒に購入したソフトがコレ。本体購入を決断したソフトでもありません。そういう人って少なくないんじゃないかな? セガへの貢献度としては、かなりのものになっているハズ。ゲーム内容に関しては、すでにこの「読者レース」を初めとするあらゆるところで評価されているとおり。さすがナムコ! の一言に尽きます。発売から半年以上たった今でも、このソフトに追いつくタイトルはないんじゃないかな。各キャラクター達の見どころが詰まったデモムービーなんかは、散々遊ばまくった今でも、うっとりと思ってしまうくらいのもの。ゲームそのものや技術面だけでなく、随所に用意された開発者によるユーザーへの配慮や遊び心も、その完成度の高さを手伝っているに違いない。好きでなきゃ、ここまでできないよね! ここまで見せられると気にならざるをえないのが、ナムコの次回作。どんな素晴らしいタイトルがやってくるのでしょうか。今から、手ぐすね引いて待ちわびています!(長野県・松尾健志・18歳)

オッズ表全ドリームキャストソフトC

こちらは103位~134位までの下層領域のソフトが集まってきているオッズ表 C。A、B表のソフト群に比べると、掘り出し物を発掘できる確率は、ちょっと少ない?

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	通販	全投票平均点
103	100	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	SLG	☆	7.4285
104	102	信長の野望 将軍録 with パワーアップキット	SLG	—	7.4
105	104	HEART BREAK DIARY/dps (ティース)	MIL CD	—	7.2307
106	105	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	SHT	☆	7.1
107	106	マリオンネットカンパニー	ADV	☆	6.9375
108	107	レッドラインレーサー	RAC	—	6.9285
109	108	ぶらすぶらむ	PUZ	☆	6.9166
110	109	GODZILLA GENERATIONS	ACT	☆	6.8562
111	110	July	ADV	☆	6.7315
112	111	電波少尉の懸賞生活~なすひの部屋~	ETC	—	6.6511
113	112	インカミング 人類最終決戦	SHT	☆	6.5983
114	113	電幻天使対戦麻雀ジャンクリラ	TAB	☆	6.5
115	新	UNDERCOVER AD2025 Kei	A+ADV	☆	6.5
116	114	秘蔵! オリジナルサウンドトラック	MIL CD	—	6.5
117	115	永世名人III~ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳~	TAB	—	6.4375
118	116	湯川元尋のお宝さがし(キャンペーン期間限定販売) ※期間終了!	ETC	☆	6.375
119	117	超発明BOYカニハン~暴走ロボの謎!?~	RPG	☆	6.3333
120	118	生体兵器 エクスベンダブル	SHT	☆	6.25
121	119	スターグラディエーター2 ナイトメア オフ ビルシュタイン	ACT	☆	6.1176
122	120	尖峰封神 ~央華咲き時刻~	S+RPG	☆	5.909
123	121	グラウエンの鳥籠 Kapitel1「契約」	ETC	☆	5.6363
124	122	デスクリムゾン2~メラニートの祭壇~	SHT	☆	5.5483
125	123	夢馬券'99インターネット	ETC	☆	5.5
126	124	中谷実のウル流道将棋 居陣軍穴熊編	TAB	—	5.3076
127	127	世界ふしぎ発見! トロイア	ADV	—	5.2903
128	125	HANG THE DJ	MIL CD	—	5.2857
129	131	ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト	ACT	☆	5.25
130	126	TETRIS 4D	PUZ	—	5.234
131	128	レインボーコットン	SHT	☆	5.2
132	129	SUPER PRODUCERS~目指せショウビ界~	SLG	—	5.0909
133	130	麻雀大会II Special	TAB	—	5.0
134	132	ナイフ・チェアーズ~09 Chairs~/スナッパーズ	MIL CD	—	4.2

発売中! 近日ランクイン予定のソフト!

こちらから下のソフトは、発売済みの新作ソフトのリストだ。もしもこのソフトを持って人がいたら、ドンドン積極的に投票をしてきてね。頑張ってコメントも書いてきてくれるれば、採用率もグッと高くなるかもよ?

順位	ソフト名/データ	ジャンル	通販	全投票平均点
?	日本プロ麻雀連盟公認 徹馬 免許皆伝	TAB	☆	6.66 ?
?	棋太保GOLD	TAB	☆	6.0 ?
?	ハローキティのラブリー・フルーツパーク	PUZ	☆	5.33 ?
?	グラウエンの鳥籠 Kapitel2「鳥籠」	ETC	☆	— ?
?	D2オリジナルサウンドトラック	MIL CD	—	— ?
?	学級王ヤマザキ~ヤマザキ王国大争奪!?~	TAB	☆	4.0 ?
?	七つの秘蔵 戦慄の微笑	ADV	—	7.0 ?
?	電車GO!2 高濃編 3000番台	SLG	☆	6.0 ?
?	グラウエンの鳥籠 Kapitel3「陥穽(カンセイ)」	ETC	☆	— ?
?	スーパーマグネチック ニューニュー	ACT	☆	6.66 ?
?	トレジャーストライク	ACT	☆	7.33 ?
?	ダンスダンスレボリューション 2nd MIX Dreamcast Edition	SLG	—	8.0 ?
?	SegaGT Homologation Special	RAC	☆	7.33 ?
?	リング	ADV	☆	6.0 ?
?	ゴレムのまじこ	PUZ	☆	6.0 ?
?	エアドランシングF	SLG	☆	8.0 ?
?	CARRIER	ADV	☆	6.33 ?
?	大神一廓奮闘記~サクラ大戦歌謡ショー「紅絨鶴」より~	ETC	☆	— ?

※今現在投票可能なタイトルは、ここまでのリストに載っている発売済みソフト152本です。読者レースへの参加に際しては、発売前のソフトへの投票、規定本数<最大5本まで記入可>をオーバーした投票、また組織票が判明した場合等、そのハガキのすべてがボツになってしまいますので、十分注意してください。

最速! 新作ソフト速報!

発売されたばかりの最新作を速攻でお届けする最新ソフトチェックのコーナー。今回は気になるタイトルがちょうど出てきたところだから、ちょっと参考にしてみよう。詳しくは次号でランクインしたら。

?着 ダンスダンスレボリューション 2nd MIX Dreamcast Edition



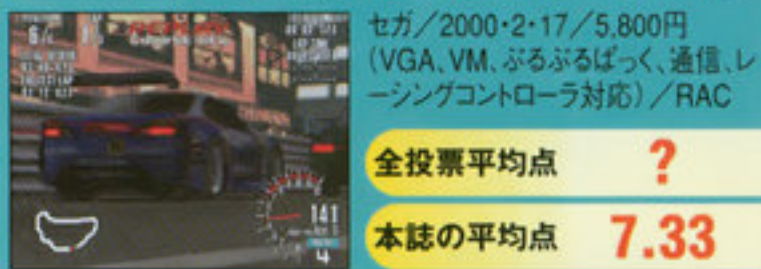
コナミ/2000・2・17/5,800円 (ぶるぶるばっく、DDRコントローラ対応) / SLG

全投票平均点 ?

本誌の平均点 8.0

ドリームキャスト版が初めて、という人は買いでしょう。曲数や足譜、モード数が増えたり、ダンサーや矢印のグラフィックを変えられたり、トレーニングが親切になっていたり、と新しい要素はいくつかある。けれど、基本的にはプレイステーション版と一緒に、あまり変わらないのが残念なところ。どうせなら、今までのバージョンすべてを収録してほしい。(大阪府・原田和之・17歳)

?着 SegaGT Homologation Special



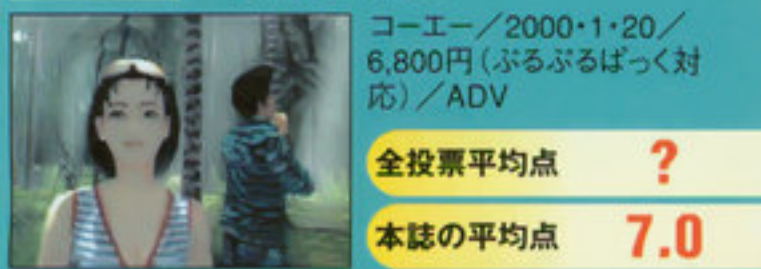
セガ/2000・2・17/5,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、レーシングコントローラ対応) / RAC

全投票平均点 ?

本誌の平均点 7.33

とにかくモードが豊富で、遊んでいて飽きることがない。オマケ要素も用意されているみたいなので、これから先長く楽しめそう。また、実在の車がこれまた豊富に用意されているので、車好きにとってはウハウハなんじゃないかな? 車をチューニングやドレスアップさせてゆく過程は、さながら育成シミュレーションのようだし。レースゲームとしても、「セガラリー」のセガだけあってそこそこのデキ。だけど、やっぱり、基本的には車好きな人向けのゲームなんじゃないだろうか。(静岡県・大橋祐輔・28歳) 店頭体験版をプレイしてみました。動きはなめらかだし(6~7台しかレースしないけど...)、コンピュータとのバトルも面白かった。けれど、なぜ車のシートにドライバーの姿がないのだろうか!? 「セガラリー2」にもいえるのだが、せっかく車やコースがリアルで、いい走りをして、リプレイがかっこ悪くなってしま...。(山口県・金子隆幸・22歳) 車の種類も多いしモードも豊富なので、レースゲームというよりも、車好きな人が楽しめるゲームになっていると思う。が、そういったことよりも、遊びやすい操作性のほうを重視する自分としては、このソフトはちょっと楽しむことができませんでした。(大阪府・江岡正広・24歳)

?着 七つの秘館 戦慄の微笑



コーエー/2000・1・20/6,800円(ぶるぶるばっく対応) / ADV

全投票平均点 ?

本誌の平均点 7.0

世間が「バイオ」一色の昨今、地味に見られがちな1本だが、どうしてなかなか頑張り続けていると思う。他にはないちょっとしたアイデアやストーリー展開は、アドベンチャー好きなら体験してみる価値あり。ただ、グラフィックが演出の一部を補っている、ともいえるアドベンチャーでVGAに対応していないのはちょっと残念。(三重県・駒村武彦・17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	通販	全投票平均点
1	2	ぶるぶるばっく ●セガ●99年3月4日発売●1,800円	◎	9.2922
2	1	ツインスティック ●セガ●99年12月9日発売●5,800円	◎	9.2727
3	3	超発明BOYカニバン あそんでキッドDCDC(デシデシ) ●セガ●99年4月22日発売●2,980円(※ビジュアルメモリアニメーション)	◎	9.1428
4	4	アーケードスティック ●セガ●99年11月27日発売●5,800円	◎	8.4882
5	5	アスキー・ミッション・スティック ●アスキー●99年4月22日発売●7,600円	◎	8.35
6	6	マイクデバイス ●セガ●99年11月25日発売●2,500円	◎	8.3208
7	7	ドリームキャスト・ガン ●セガ●99年3月25日発売●3,000円	◎	8.2815
8	8	レーシングコントローラ ●セガ●99年1月28日発売●5,800円	◎	8.2718
9	9	アスキー・スティックFT ●アスキー●99年11月25日発売●5,980円	◎	8.25
10	10	ドリームキャスト・VGAボックス ●セガ●99年1月14日発売●7,000円	◎	8.2
11	11	フリコンローラ ●セガ●99年4月1日発売(現在ソフト同梱版のみ)●単品予価5,800円	◎	8.1203
12	12	ジャイアントチャンネル ●セガ●99年5月20日発売●2,980円(※ビジュアルメモリアニメーション)	◎	8.0224
13	13	ドリームキャストキーボード ●セガ●98年11月27日発売●4,500円	◎	7.9428
14	14	ドリームキャストコントローラ ●セガ●98年11月27日発売●2,500円	◎	7.7488
15	15	ポップンコントローラ ●コナミ●99年2月25日発売●4,990円	◎	7.5844
16	16	ビジュアルメモリ ●セガ●98年11月27日発売●2,500円	◎	7.4674
17	18	ドリームパスポート2 ●セガ●99年8月5日より配布●本体同梱等(※非売品)	◎	7.0809
18	17	アスキー・パッドFT ●アスキー●99年11月25日発売●2,980円	◎	6.9333
19	19	モスラドリームバトル ●セガ●98年12月23日発売●2,980円(※ビジュアルメモリアニメーション)	◎	6.36
20	20	ガメラドリームバトル ●セガ●99年3月25日発売●2,980円(※ビジュアルメモリアニメーション)	◎	5.8125
21	21	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(※ビジュアルメモリアニメーション)	◎	5.6046

※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留意(※ただしカウントはしています)。

場外馬券場 夢馬主の言

- PS2の本体のデザインを「空気清浄機みたい」と生放送で言っちゃったトミーズ雅は勇者だと思ふ。(静岡県・岡本晋・19歳)
- 「ゾンビベンジ」の毒鳥だったら、タイラントを素手で屠りそう。(千葉県・高瀬信衛・24歳)
- 「スペースチャンネル5」をマイクデバイス対応にしてほしいと思ったのは、僕だけかな?(鳥取県・谷口拓也・18歳)
- 「D2」クリア後、人生をあせったのはオレだけか!? (山口県・国貞翼・17歳)
- 広島ファンは、「やきゆつく」で江藤をジャイアンツに移籍させ、その状況でリーグ優勝できることを実証せねばならない!(大分県・中山真守・19歳)

嬉しい悲鳴の新作首位争い!

今週は、「ソウルキャリバー」に抜かれて1位の座から転落した「バイオハザードコード：ベロニカ」。次号は「DDR 2nd MIX」や「SegaGT」などが控えていて、またまた楽しみだね。春以降も、お楽しみに新作ラッシュの続くDC。期待して待ってよう!

総評

応募方法はコチラ! もう少しセガサターンも受け付け中!!

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名に(※正解者多数の場合は抽選で)、希望ソフト1本をあげちゃおう。今週は「バーチャコップ2」の予想をしてもらおう。往年の名作のうれしいリメイク作は、ドリームキャスト読者レース初登場時に、何着で登場するかな? 右の例のように書いてね。

今週の着順予想



「バーチャコップ2」は何着だ?

【隊長さんの予想】おお...。これはどうかの。ワシは39着でどうよ。
【ハチの予想】ボカア、もうちよい下の45着っす。

当選者発表日 2/25号着順予想「SegaGT Homologation Special」は、まだオッズ表に入っていないため、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次第、発表しますので、いましばらくお待ち下さい。

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!)をあげるぞ。今週は話題の「ガンバード2」の予想をしてもらおう。この最新作はドリームキャスト読者レースに初登場するときのオッズは何点かな? 右の例のように書いてね。

今週のオッズ予想



「ガンバード2」は何点だ?

【隊長さんの予想】うむむむむ。とりあえずワシは8.9378でどうかの?
【ハチの予想】僕はもうちよい下。8.6482でっ。

当選者発表日 2/25号オッズ予想「ダンスダンスレボリューション2nd MIX」は、まだオッズ表に入っていないため、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次第発表しますので、しばらくお待ち下さい。

オール読者レース 参加者大募集中!

ハガキの書き方



(住所) (〒) (氏名) (年齢)

東京府 中央区 日本橋 坊町 4-1-1

ソフトバンク パブリッシング株式会社
「ドリームキャストマガジン」編集部
「オール読者レース」係

《記入例》

★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ! 要注意!!

(ドリームキャストソフト:5本まで) 周辺機器は別

- ・パチファイター3tb (10点)
- ・ペンペントライアイズロン (8点)
- ・GODZILLA GENERATIONS (8点)
- ・July (7点)
- ・アーケードスティック (10点)
- ・ビジュアルメモリ (9点)
- ・ドリームキャストキーボード (9点)

(サターンソフト:5本まで)

- ・せがた三四郎 真剣地獄 (7点)
- (各コメント)(欲しいソフト名)
- ・バーチャコップ2は何着だ? ... 10着
- ・ガンバード2は何点だ? ... 7.8572

※応募者がないソフトだよ!

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.18の左下のモノを使用のこ)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、欲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。今号の締切は3月3日(当日消印有効)だ。

今週の特別プレゼント! アーケードスティック&VM(ビジュアルメモリ)



ドリームキャストユーザーなら、持っけていても損はないこのセット。今週も、第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレなか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!

当選者発表日 2月25日号
最後は、2/25号応募者プレゼントの発表だ。今週は、東京都・横沢信二君、埼玉県・森下友一君、群馬県・渡辺邦夫君、栃木県・茂木紀子さん、新潟県・上村拓也君の5名に決定したぞ。おめでとう。プレゼントが届くのを待ってね!



発売直前のドリームキャストソフトはこれで完全チェック!!

Dreamcast

SOFT REVIEW

このコーナーの見方

ドリームキャストソフトレビュー

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

点数について

各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。

- 1~2.....製品レベルではない。
- 3~4.....あまりいい点がなく、不満点が目立つ。
- 5~6.....不満点が目につくが、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。

今週の発売予定ソフト

2月25日~3月2日

バーチャコップ2

3月2日発売



●セガ
●2,800円 (120ポイント) **1~2 PLAYERS**

ジャンル **SHT** (ガンシューティング) VM使用ブロック数 **2** ディスク **1** 枚

平均点 **8.0**

5年の時を経て今戻る!

アーケードで大ヒットとなったガンシューティング「バーチャコップ」シリーズ第2弾。PC版からのコンバートとなり、業務用に匹敵する滑らかさと映像の美しさが特徴。

Vol.8 53Pへ

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。

●久遠寺 懐
今週のメンバー

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。

●TETSU
●謝動影夫
●東かんな
今週のメンバー

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选拔。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。

●馬波レイ
今週のメンバー

どこを撃っているのかわかりづらい!

デキはすごく良い。あの名作をDCに移植すると、ここまでキレイなグラフィックで楽しめるのか、と素直に感動。でも、DCガンでプレイした時、弾の着弾表示もキレイすぎて、どこを撃っているのかわかりづらく、照準位置を調整するうちに弾切れ→リロード→攻撃を受けてライフ減、なんてことが多かった。むしろ、照準がはっきり表示されている通常のコントローラでプレイするほうが弾が当たらないというようなことはなかった。ガンシューティングとしてすごく面白いし、オススメもできるけど、DCガンでのプレイはちょっとストレスが溜まる。(懐)

8

新たなる面白さ、発見

久々にプレイして、意外なまでの面白さを再発見。サターン版は難しいということばかりが先立ってしまった当時ですが、グラフィックが変わるだけで印象も変わるもんです。比べるのもナンですが、「ザ・ハウス・オブ〜」とは根本が違います。ロックオンサイトのシステムは、ガンシューとしてはこれ以上ない完成されたシステムですよ、ホント。懐かしめ(=古くさい)の印象や敷居の高い難易度、PC版からの移植によるコマ落ちなど、気になるところはいくつかありますが、2,800円という超破格値がすべての不満を解消してくれるでしょう。ガンも一緒に買いなされ。(TETSU)

8

シェンムー看板にはドッキリ(笑)

「すべて計算しつくされているのでは?」と思わされる敵(含む市民)の出現パターンなど、バランス調整の妙に感心。「素早く正確に」がモットーの精密射撃を要求されるストイックなゲーム性で、ピーンと張った空気の中、敵の出現を待っている緊張感が楽しさのツボでしょ。逆に、そこが好き嫌いを分ける部分でもあるかな。豊富なオプション項目の中にはオートリロードなんてのもあって、バリバリ撃ってストレス解消、みたいな遊び方もできるのがヨイです。これで2,800円なら、ガ然買い!!でしょ。(馬波)

8

新着ソフト&周辺機器チェック!

今回は「大神一郎奮闘記」のチェックと、レビュー時にお届けできなかった「D.D.R」専用コントローラのプレイ感をレポート。

大神一郎奮闘記

~サクラ大戦歌謡ショー「紅蜥蜴」より~

発売中(2月24日発売)



●セガ
●5,800円 (300ポイント)
●ETC(デジタルファンディスク)
●1人プレイのみ
●VM使用ブロック数:36~ブロック
●ディスク2枚組

使用サンプルの完成度 **100%**

Vol.6 116Pへ



歌謡ショーの魅力をゲームで体験する! 主人公の大神一郎となって、花組とともに歌謡ショーの公演を成功させることが目的。ミニゲームや実写の公演映像などのお楽しみが満載。

昨年夏の公演「サクラ大戦歌謡ショー「紅蜥蜴」」を題材としたデジタルファンディスク。大神一郎となり、歌謡ショーができて上がるまでのようすをゲーム仕立てで体験できる。ミニゲームや公演映像などを挿入し、ほどよくメリハリをつけている点は、セガサターン版「帝撃グラフ」と同じ。後半の映像編集モードは、簡単操作でかなり長いオリジナル映像が作成でき、保存も可能。意外と楽しく、熱中できる。クリア後のオマケは、もはや恒例!? (謝動)

ダンスダンスレボリューション専用コントローラ

発売中(2月17日発売)



●コナミ
●5,800円
●周辺機器
●ダンスダンスレボリューションマナークッションも発売中(2,480円)

使用サンプルの完成度 **100%**

Vol.6 38Pへ



アーケードのノリそのままにプレイ! 「ダンスダンスレボリューション」シリーズ専用のフットパネル型コントローラ。広げたときのサイズは、820mm×920mm。

ダンスゲーですから、これでやるのとやらないのでは大違い。ただ「買ったまんま」の状態では、踏み心地がプニプニだったり、踏んでるうちにズレたりして使いづらいと思います。そこで、私的には漫画雑誌を4等分して、矢印の真裏にしっかり貼り付けるのがオススメ!! これなら曲の途中でマットがズレた時でも、雑誌の部分が引っ張るので足の感触だけで位置が把握できるし、スベリ止め効果も倍増(推定)。もちろん防音対策や住宅事情も考慮してから買うてや~。(かんな)



ドリマガ なぜなに!?! 探検隊

「たいちょうー! たいちょうー!! たいちょうーっ!!!」「ん? なによ、ハチ」「いやー、ここのところイベントづくしですけど、明日は幕張メッセで「AOU2000 アミューズメント・エキスポ」が開催されますねえ!」「うむ。アーケードゲームの二大祭典のうちの1つ、AOU。またまた見どころがありそうじゃのお」ところで、たいちょう。秋のショーであるJAMMAショーについては以前勉強しましたが、AOUもせっかくだから、ちょっと調べてみましょうか」「む」

今週の
調査テーマ

第25探査

AOUってなんだっけ?

~AOUエキスポのイロハと裏の見方~



いやあ、明日はAOUエキスポですね。ところでAOUって何なんでしたっけ?

「たいちょう」「ん?」「早速ですが、よく耳にするこのAOUってのは、一体全体なんの略なんですかね? 意外と知らないんだな、これが」「うむ。右がその略じゃ。全日本アミューズメント施設営業業者協会連合会、すなわちAll Nippon Amusement Machine Operators' Unionの略でAOUなのじゃ」「ふーん……。ところでAOUのAって、AllのAなんですかね、それとも、Amusement

のAなんですかね?」「う……。ホントはどっちやろ?」「もー……」



本日は業者日、明日は一般開放されるAOUエキスポ。これを運営するのが右のAOUなんだな。

社団法人 全日本アミューズメント施設営業業者協会連合会
All Nippon Amusement Machine Operators' Union (略称=AOU)

地区協議会 (10ブロック)

- 北海道地区
- 東北地区
- 関東地区
- 東京都地区
- 東海地区
- 中部・北陸地区
- 近畿地区
- 中国地区
- 四国地区
- 九州・沖縄地区

賛助会員 (105社)

正会員 (47団体)

加盟事業者
約1,200社

JAMMAがメーカーサイドの団体なのに対して、AOUは一口に言うゲームセンターなどのお店の経営者さんたちの団体なのだ。全国の地区ごとに10地区の協議会があり、その下に約1,200社の加盟店がAOU会員として存在している。



知ってます? AOUってところは、だいたいこんなことをやっているんですよ!

「で、たいちょう。AOUという団体はだいたいわかったかと思いますが、実際はどんな活動をしているか知ってます?」「AOUエキスポの開催以外の活動か? うーん……」「ま、見てください。だいたいこんなことをやってるんですよ」「ふーん」



展示会の開催



メーカーサイドの団体であるJAMMAが秋に開催するJAMMAショーに対し、だいたい毎年2月頃にはAOU主催でAOUエキスポが開催される。国内外のメーカー各社は、春先から夏休み頃までのアミューズメント新製品を一堂に展示。全国からはオペレーターが参集する。基本的に「業界の勉強会」なので、ブースも地味めだった。

機関誌の発行



毎日発行されている「AOUニュース」業界の動向から、全国各地の地域活動まで最新情報を掲載。

AM施設のイメージアップ



「安心して楽しめるゲームセンター」を目指し、AM施設の健全化とイメージアップも推進。このようなポスター作成はその活動の一部。11月23日は「ゲームの日」として一般に訴えかけも。

AOUの事業活動

- 正会員の事業に対する指導及び連絡
- 営業の適正化、健全営業に関する啓蒙啓発、自主規制
- 営業者及び従業員に対する各種研修
- 適正な遊技機及び設備の紹介
- 優良店及び優良従業員の表彰
- 営業に関するトラブルの防止と苦情の処理
- 関係行政機関及び団体の行う清浄な風俗環境の保持、青少年健全育成等を目的とした諸活動への協力
- その他本会の目的達成に必要と認めるもの

AOU発行の資料

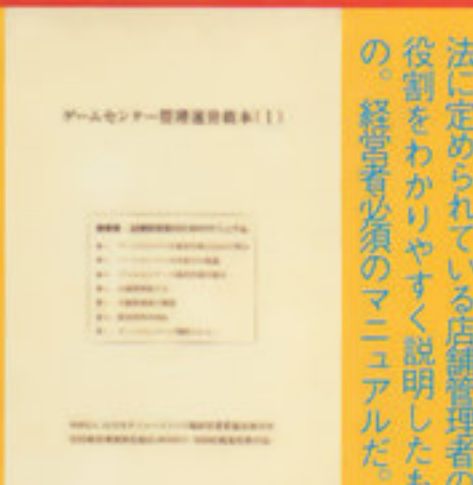
アミューズメント産業界の実態調査



ゲームセンター利用者調査



ゲームセンター管理運営教本



研修会の開催

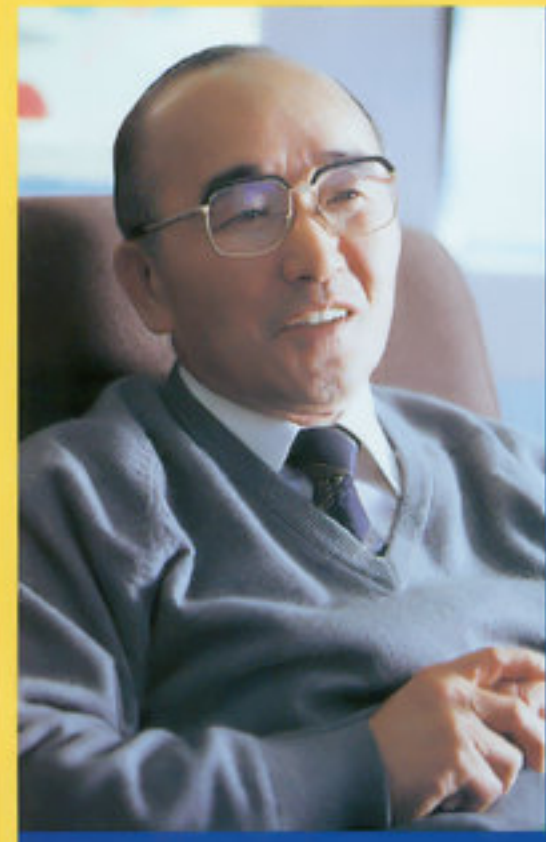
地域社会との交流

業界発展の推進

この他、全国各地での研修会や懇談会、地域社会との交流のイベントもやっているのだ。



と、いうわけでAOUの事務局に取材に行ってきましたよ!!



今回お話を聞いてきたのは、AOUの事務局長である桐谷氏。東京都アミューズメント施設業者協会(JAMMA)も同じ事務所にある。

AOU事務局長 桐谷克己

19回目にして、今年初めて一般公開日を設定したんですよ

—実は今年、初めて「一般デー」が設定されたというAOUエキスポ。JAMMAショーとの違いなどをいろいろ話してくれたぞ。

桐谷 ■JAMMAと私もAOUの違いというのは、要はメーカーとオペレーターとの違いなわけですが、セガやナムコさんみたいなメーカーは、JAMMAの会員であると同時に、AOUの会員でもあるんですね。JAMMAは例えば、メーカーごとに規格の違うコードの差し込み口とか使っていると不便だからって、共通のコードでJAMMA規格とかを作ったり、違法コピー対策をこうしよう、とかを話し合ったりする団体なわけですが、AOUはお店側の団体、すなわちオペレーター側の団体ですから、店舗の運営、つまりオペレーションに関することや、そこで起こってくる問題などをいろいろ勉強

して、交流していく、という団体なんです。だから、AOUエキスポも本来は「ゲームのショー」というよりは、各社の新作の「勉強会」みたいなものなんです。

—AOUが開催されるのが、いつもJAMMAショーが夏とか秋なのに対して、AOUエキスポが毎年2月あたりに開催される理由は?

桐谷 ■今は昔ほどそうでもなくなったんですけどね、だいたいアーケードの業界のかき入れ時がいつかっていうと、年末お正月と夏休み、あとはゴールデンウィークと春休み…という感じなわけですね。だから、そのかき入れどきにお店に置けるように、新作を一斉に展示して注文をとれるような、まとまった展示会が開催されてきたわけです。それでJAMMAショーが秋に開催されていたので、AOUが始まったときには春になっ



今年から一般客への公開日も設定されたAOUエキスポ。このポスターのある店舗で割引券をもらえば、割引券も配布しているぞ。

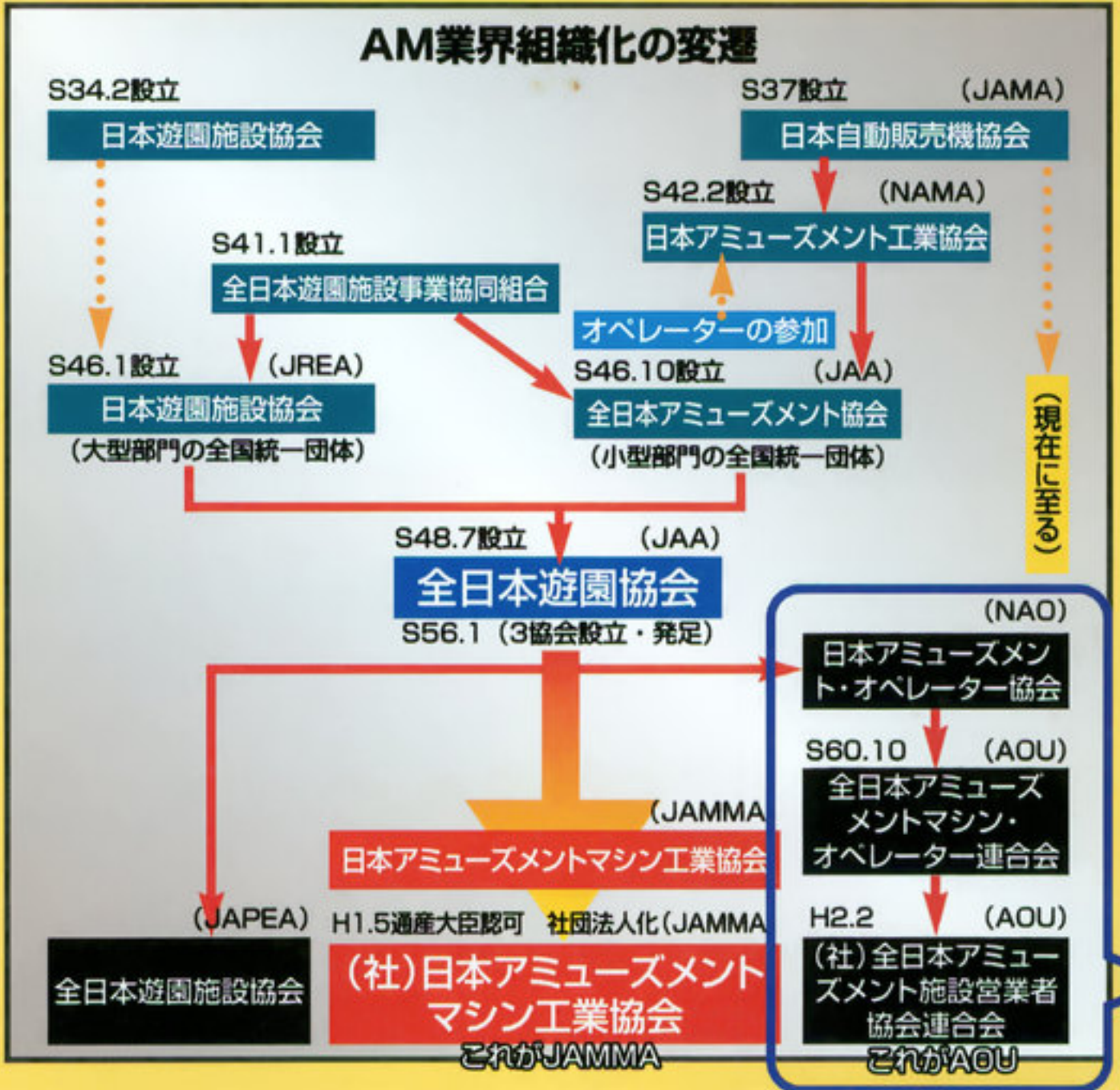
たわけです。

—今回は幕張で2日間開催ですが、桐谷 ■JAMMAショーは、ゲームショウもちょっと意識してか、2日間がビジネスデーで、残りの2日間が一般開放されていますが、実はAOUエキスポは過去18回、ずっと一般開放はしてこなかったんですね。まあ、たまにどこかからか、お子さんがいろいろ混じって来てましたけど(笑)。でも、極端な話、AOUエキスポは全国からオペレーターが集まってきて、新作の買い付けとか、業界の動向とかを情報交換する「勉強会」というのが基本でしたから。今までずっと一般開放はなかったんですね。だけど、今年からもう少し、一般の方々への認知度も上げようということで、土曜日(※明日2/26)を一般公開日としたんです。だから、今まで規制していたアドバランや飾り付けへの制限も、今年はなくしているんです。第4土曜日の今回は、お子さんにもたくさん来て欲しいと思いますね。ぜひ週末は、幕張まで足を運んでください。

何度かの変遷を経てオペレーターの団体として発足したAOU。今年のAOUエキスポは19回目を数える。対するJAMMAは秋にJAMMAショーを開催。

AOUの歩み

- 昭和59年(1984年)
 - 8月14日 風営適正化法公布
- 昭和60年(1985年)
 - 2月13日 風営適正化法施行
 - 10月23日 全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合設立(任意団体) 初代会長に中西昭雄氏が就任
- 昭和61年(1986年)
 - 3月 AOUアミューズメントエキスポ開催(新宿NSビル・以降毎年開催)
 - 8月 AOUステッカーを配布(以降毎年発行)
 - 9月 機関誌「AOUニュース」創刊
- 平成2年(1990年)
 - 2月27日 「社団法人全日本アミューズメント施設業者協会連合会」設立総会を開催、会長に梅原第三氏が就任
 - 3月23日 内閣総理大臣より社団法人設立の認可を受け「社団法人全日本アミューズメント施設業者協会連合会(略称:AOU)」が発足
 - 5月 6つの専門委員会(運営、法務、健全営業推進、研修、広報、事業委員会)発足
- 平成4年
 - 5月 「健全営業啓蒙ポスター」を作成(以降毎年発行)
 - 8月 JAMMAと初の幹部懇談会を開催
- 平成7年(1995年)
 - 11月 JAMMA、NSAとの合意により11月23日(勤労感謝の日)を「ゲームの日」と制定し、業界が一体となってその健全性を広く一般にアピール
- 平成8年(1996年)
 - 4月 「AOUメンテナンスマニュアル」を発行



明日は幕張メッセまで、みんなで行ってみよう!!

アーケードの祭典は年に2度、AOUエキスポとJAMMAショーが開催されてきたが、AOUエキスポのほうはいつ下は昨年のAOUエキスポの様子。今年はポスターもファミリーを意識したものになり、今までにない派手な感じも出てくるはず。初公開の新作が遊び放題というのも、うれしいよね。



もやや地味な感じがかった。これは、各社のブースの展示法にいろいろと規制と制限(例えば、アドバランールは

AOU 2000 アミューズメント・エキスポ

特別割引券

(平成12年2月26日(土)限り有効)

■会場 日本コネクションセンター(幕張メッセ)

■開催時間 午前10時~午後5時

■入場料 大人 1,500円 ⇨ 1,000円
小中高生 1,000円 ⇨ 700円

本券持参の方は割引料金で入場できます。
裏面に会社名又はゲームセンター名の印が無いものは無効です。

主催/社団法人全日本アミューズメント施設業者協会連合会

入場料は大人1500円、小中高生は1000円だ。ポスターのある店舗で割引券をもらえば、それぞれ1000円と700円に。小学生未満の幼児はもちろん無料。家族連れも歓迎するそうぞ。

ダメとか、ブースの高さは何メートルまでとか)が設けられていたためであり、今までは一般入場日すら設定されてこなかったのだ。まあ、あくまでも「オペレーターによる新作の勉強会」という展示会であったのだから、それはそれで間違っていないわけだが、そこまで業界の事情に詳しい人もそうそういなかったのではないだろうか? というわ

けで、21世紀を前に初めて(正式に)一般公開日の用意されたAOUエキスポでは、従来のブース規制も緩和され、アドバランやブースの高さ設定もかなり自由に展示できるようになったという。一般開放日は、明日2月26日(土)。開場は10時~17時だ。新作アーケードゲームを思う存分遊びに行けるのも悪くないはずだぞ。

次回 「あの」ゲームは移植されないのか??

ドリームキャストユーザーにとって、某作品の移植に関する動向はちょっとした事件だったようだが、DCにはまだまだ移植されていない作品も多い。移植の可能性を聞く前に、実際に移植したらどれだけの時間と労力がかかるのか? 直撃レポートするぞ!

Let's GO! AOU2000 EXPO 2/26

いよいよ明日 2/26 (土) 一般入場!

AOU2000アミューズメント・エキスポ

各社見どころガイド

AOUについて理解してもらったところで、今年のAOUエキスポの各社の最新作を一挙に紹介! 気になった人は幕張メッセへGO!

ドリマガ 緊急 特集

SEGA 注目タイトル インタビュー

STAR WARS EPISODE I RACER ARCADE

スター・ウォーズ・エピソード1・レーサー・アーケード

●セガ(ソフト5研) ●春稼働予定 ●レース ●通信対戦可能
今回のAOUエキスポでは、セガの注目の新作も多数出展される。まずはそのトップバッターとしてソフト5研をクローズアップ!! 会場でチェックせよ!!



セガ・ソフト5研部長
佐々木建仁

「スター・ウォーズ」の世界を駆け抜けるスピード感を追求

—今回のAOUエキスポのセガブースで、一際目を引くことになりそうな最新作がコレだ! 「スター・ウォーズ・エピソード1」のポッドレースを題材にした手に汗握るレースゲーム最新作。「セガラリー2」チームが手掛けると、レースはさらに面白くなる! そんな最新作をショーに先駆け語ってもらったぞ。
佐々木 ■このあいたの秋のJAMMAショーでは、ちょっとだけ映像をお見せしたんですが、今回は製品に近いモノ、約75%くらいですが、4人での通信対戦ができるものを予定しています。ちょうど今その辺をやっているんですけどね(笑)。当初は今回のAOUで、うち(※5研)でやってるプロジェクト(下のカコミ参照)を全部一気に出しちゃおう、という予定もあったんですが、今回は「スター・ウォーズ・エピソード1・レーサー・アーケード」1本に絞って出展することになりました。デラックス筐体を4台くらい出す予定でして、かなり目立つと思いますよ。
—JAMMAショーでは、まだイメージ的な映像だったので、どんなゲームかまだ見えてませんが、具体的にゲームの内容を少しだけ教えてもらえますか?
佐々木 ■基本的には「スター・ウォーズ・エピソード1」に出てきたポッドレ

ースを再現したレースゲームですね。プレイヤーは、アナキンかセブルバかどちらか好きなキャラクターを選んで、ポッドレースに参加するという形になります。操作は2本のジョイスティックを前後させて出力を調整します。で、曲がるときは片方を戻します。自転車と同じですね。あと手元にはブレーキと加速ボタンがありますが、足は使いません。
—当日はデラックス筐体で出展とのことですが、筐体はどんな形に?
佐々木 ■映画をご覧になった方なら、「ポッドレース」というと、ピンとくると思うんですが、ポッドの形があるところに、エンジンがドーンとあってですね(笑)、ちょっと遊園地の乗り物っぽい感じのある筐体になってます。それで、正面に50インチのモニターがある。ちなみに、筐体自体は動きそうで、動かないんですが(笑)、ショックジェネレーターという振動を発生させる機械があるんです。これが手の部分や腰の部分に設定されていて、かなりいい感じで振動を体感できるようになっています。エンジンの始動とか着地時とか。
—基板はNAOMIじゃないようですか?
佐々木 ■そうですね、NAOMIじゃなく

カスタマイズ基板。「消防士」とかで使ってたものと同じですね。
—コースはどんな感じのものが?
佐々木 ■全部で4コースありまして、そのうち2つが映画に出てきたタトゥーインという惑星を再現したものになります。あとの2つは、「スター・ウォーズ」の中で名前が出てきたことがあるんですが、まだ映像化されていない星をイメージしたものです。海の星と荒涼とした星を用意しています。それぞれのコースで難易度が変わってまして映画で出てきたコースが一番難しくなってます。
—本作のウリを一口でいうと?
佐々木 ■「爽快感」につきますと思いますよ。やはりアーケードゲームですから、2分、3分の中で、どれだけスピード感を感じられて、「スター・ウォーズ」の世界を走り抜けるか? が大切ですから。そういうイメージと爽快感を出していこうと思っています。
—そろそろ分社化もありますが、5研さんの今後の方向性は?
佐々木 ■うちはとにかくアーケードですよ。その中の最先端にいて、ネットワークゲームの近未来的なものを提供していけるといいなと思いますね。

'99AMショー公開映像



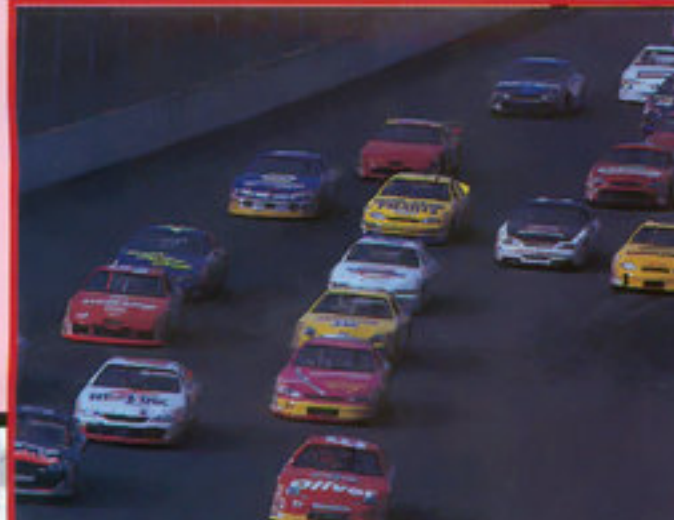
映画を見たことある人ならハマるこぼれ間違いない。まだの人は、4/7発売予定のビデオをチェックせよ!



5研の今後のラインナップも判明!?

「実は今、3つのプロジェクトを同時にやっています。ほとんど同じ時期にリリースする予定なんです」と佐々木氏。「1つは「NASCAR」のレースもの、もう1つはちょっと気軽に遊べる気持ちのいいゲームを春に出そうと思っています。「NASCAR」のゲームは、選手もチームもちゃんと実名で出てきて、みんなで盛り上げられるゲームのなると思いますよ」。この春5研は新作ラッシュだ!

アメリカで大人気の「NASCAR」。そのバトル感、スピード感の再現に期待!(写真はイメージです)



セガ・エンタープライゼス

今回もセガは、NAOMIタイトルを中心に、バラエティに富んだジャンルの出展となっている。「スター・ウォーズ〜」や「オラタンVer.5.66」は会場でお披露目となる要注目タイトルだ。もちろん、右のリスト以外にもメダルゲームやプライズ筐体&景品などの新作が多数出展されるので、隅々までチェックしたい。

EVENT 情報

11:00～、14:30～「日テレ式!未来予想スタジオ」紹介/12:45～「スター・ウォーズ・エピソード1・レーザー・アーケード」紹介/13:30～スポーツタワー(バーチャNBA)/15:00～ダンス☆マンライブ/16:00～光吉猛修ライブ(時間等は変更になる可能性があります)

主な出展タイトル	ジャンル	稼働時期
セガ マリンフィッシング	釣り	3月
クイズ ああっ女神さまっ 闘う翼とともに	クイズ	春
日テレ式!未来予想スタジオ	その他	未定
エイティーンホイーラー	ドライブ	稼働中
バーチャNBA	スポーツ	稼働中
電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66	対戦バトルシミュレーション	未定
右脳能力チェックマシンタッチ・デ・ウノー!2 こんどはふたりでタッチしよ!	バラエティ	稼働中
ダービーオーナーズクラブ	競走馬育成	稼働中
スター・ウォーズ・エピソード1・レーザー・アーケード	レース	春
BOAT RACE OCEAN HEAT	メダル	未定
FISH LIFE	その他	稼働中

NAOMI™

右脳能力チェックマシンタッチ・デ・ウノー!2 こんどはふたりでタッチしよ!

- セガ(ソフト3研)
- 稼働中
- 右脳能力チェックマシン
- NAOMI基板

2人同時プレイが可能になった「2」!

画面を指でタッチするだけで、右脳の能力が判定できるというお手軽さが、女性をはじめとしたプレイヤーにうけている「タッチ・デ・ウノー!」に待望の続編が登場。この「2」の最大の特徴は、2人同時プレイができるようになったこと。新たに加わった「右脳カップル度チェックコース」では、2人で協力プレイすることで、2人の右脳能力や右脳能力でみた相性などをチェックできるので、カップルにオススメの1作となっている。もちろん、新作チェック問題の追加や、従来の問題もパワーアップしており、1人プレイもやり応えアリだ。

画面をタッチするだけ!



結果はプリントアウト!



「2」には、前作までの右脳能力に加えて、謎の新キャラ、イブルが登場。その登場シーンは、最終結果の予想だったり、凄腕プレイヤーへの挑戦だったり、その時々で異なるようだ。

従来のチェック問題もバリエーションの追加や問題の一新などでより手強くなっているぞ。



左の「ピタッとグラス」など、新作問題は6つ(内2つは2人専用)増えて、総チェック数は11個にボリュームアップ。どれも反射や直感、記憶力など、右脳をフルに使わないといけないものばかり。

NAOMI™

電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66

- セガ(ソフト3研)
- 稼働時期未定
- 対戦バトルシミュレーション
- NAOMI基板

DC版をさらに進化させたオラタン最新バージョン!

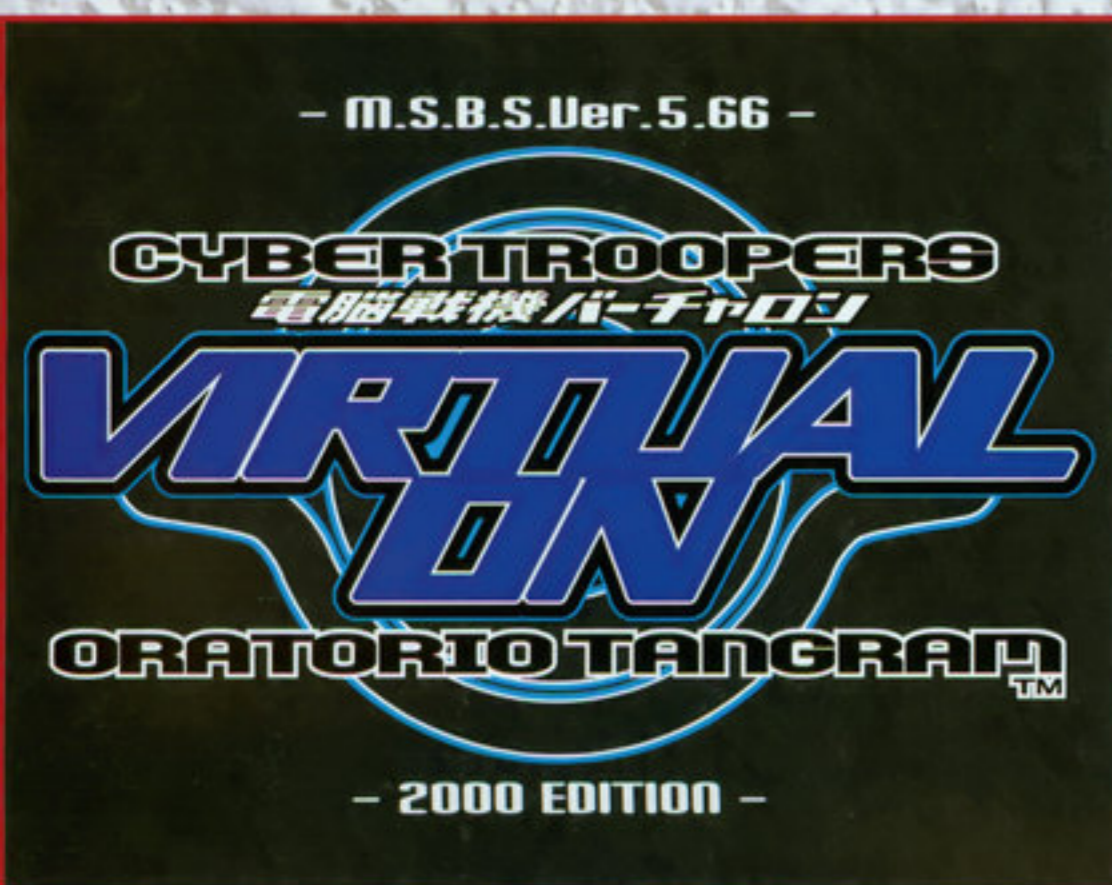
前号で緊急発表された「オラタン」最新バージョン「Ver.5.66」。詳細はまだ明かされていないが、NAOMI基板ということで、ベースとなるのはDC版「オラタン(Ver.5.45)」のようだ。その特徴は、新

しい機体の追加に加え、DC版でカスタマイズした機体のデータをVMで持ち運んで使用できるようになること。となると筐体も一部変更されているようだ。気になる人は会場までVMを持っていってみよう。



キミのオリジナル機体のデータをVMで持っていこう!

機体の愛称やカラーリングなど、自分でカスタマイズした機体データの入ったVMを、ショー会場に持っていけば、いきなりアーケードデビューできるぞ。ひよっとするとカスタマイズした機体を使うプレイヤーと対戦できるかもしれない。



ナムコ

ナムコ初のNAOMIタイトル「ワールドキックス」をはじめとした大型筐体ものと、家庭用ゲーム機のデータを使用できる新型筐体サイバーリードII対応タイトルを中心に展覧。

主な出展タイトル	ジャンル	稼働時期
ワールドキックス	サッカー	3月
新日本プロレスリング闘魂烈伝4	プロレス	春
スーパーワールドスタジアム2000	野球	3月
アクアラッシュ	パズルアクション	稼働中
ゴルゴ13	シューティング	3月
トラック狂走曲	ドライブ	未定
ミリオンヒッツ	ギター	稼働中

NAOMI ワールドキックス

●ナムコ ●3月稼働予定 ●サッカー ●NAOMI基板

実際にボールを蹴ってプレイする体感サッカーゲーム!

昨年のJAMMAショーで発表されたサッカーゲームが完成。足下にあるボール型キック入力部を実際に蹴って、パスやシュートをするのが特徴。お手軽にサッカーを体感できるぞ。

ルールは5対5のミニサッカー形式を採用(キーパーはオート)。ピッチが狭いので攻守の入れ替わりが激しく、熱くなる。

NAOMI基板による美しいグラフィックに注目。モーションキャプチャもプロ選手を起用し、その動きは滑らかかつリアル。



蹴れ!!
ボールを

NAOMI™ 新日本プロレスリング闘魂烈伝4

●ナムコ ●今春稼働予定 ●プロレス ●NAOMI基板

DC版からの逆移植!!

昨年9月にDC版が発売された「闘魂烈伝4」の業務用が登場。最大のウリは、新型筐体サイバーリードIIとの組み合わせで、DC版で作成したエディットレスラーを使用できること。またタッグマッチやバトルロイヤルも可能だ。



会場にエディットレスラーのデータをVMで持っている。画面はDC版

キミがエディットレスラーを持てよう!!

サイバーリードII

DCのVMとPSのメモ리카ードの slots を備えた最新筐体。家庭とアーケードの連動がより盛んになる。



スーパーワールドスタジアム2000

●ナムコ ●3月稼働予定 ●野球 ●SYSTEM12基板

ナムコの人気キャラが総出演!!

野球ゲームの定番「ワールドスタジアム」シリーズ最新作。こちらもサイバーリードIIとの組み合わせで、PS版「4」(今春発売)で作成した選手を使用できるようになるのがウリだ。



オリジナルチームにはナムコの人気キャラが多数出演。

もちろん最新の選手データが採用される。



本物さながらの13.5試合で優勝を争うベントリースもあり。

ゴルゴ13

●ナムコ ●3月稼働予定 ●スナイプ・シューティング

ゴルゴ13になりきって撃て!!

連載32年を誇る劇画コミック「ゴルゴ13」をモチーフにしたスナイプ・シューティングゲーム。プレイヤーはゴルゴ13となり、さまざまな狙撃依頼をこなしていき、その成否で報酬が決まる。

ターゲットを発見したらスコープを除く。するとズームアップ画面に切り替わる。精密な狙撃が要求されるぞ。



精密な狙撃が要求される? 狙撃成功



トラック狂走曲

●ナムコ ●稼働時期未定 ●ドライブ

トラック野郎一番星!?

アートトラックを題材にしたトラックドライビングゲーム。制限時間内に全5ステージを装はするのが目的。トラックらしい豪快な走りが楽しめるぞ。

BGMには演歌歌手冠次郎を起用。より一層盛り上がる。間違いない。



カプコン

今回のカプコンブースは、DC版との連動が注目されている「MARVEL VS. CAPCOM 2」が目玉。NAOMI版専用デフォルトキャラをいち早くプレイするならば、会場に行くしかない！

主な出展タイトル	ジャンル	稼働時期
MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	対戦格闘	3月
MARS MATRIX(マーズマトリクス)	シューティング	未定
着メロコレクション	その他	稼働中

NAOMI™

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

●カプコン ●3月稼働予定 ●対戦格闘 ●NAOMI基板



カプコンオリジナルキャラを含め、新キャラが続々登場。総勢28キャラ+αになる。



VMを使うことで、DC版の隠しキャラをアーケードで使用できる。

DCとの連動でプレイヤーキャラが増える!!

マーヴルコミックのヒーローたちと、カプコンの人気キャラたちが激突する「VS.シリーズ」最新作。今度は3人对3人のバトルとなり、それにもないパートナーボタンが追加され、中攻撃ボタンの廃止といったシステムの変更がなされた。さらに3人のキャラによるド派手な攻撃、ディレイドハイパーコンボも採用。また、DCとの連動で使用キャラが増えるフィーチャーにも注目。



稼働時期はDC版の発売とほぼ同時期ということで3月中旬くらいになるだろう。

バンプレスト

主な出展タイトル	ジャンル	稼働時期
GUNPEY(ガンペイ)	パズル	稼働中

GUNPEY(ガンペイ)

●バンプレスト ●稼働中 ●パズル

せり上がってくるラインを左右の壁につながるように、パネルを上下に入れ替えるだけのシンプルなルールながら、つい熱中してしまうパズルゲーム「GUNPEY」。そのアーケード版は、1人でひたすらプレイするエンドレスモードと、対人戦と対COM戦が可能な対戦モードを用意。特に対戦は、CPUの思考ルーチンの追加や、攻撃方法の変更で、よりアツいプレイが楽しめるぞ。



バンプレストでは、ワンダースワン版が大ヒットした「GUNPEY」のアーケード版を出展。その他、人気キャラクターのプライズ賞品にも注目が集まる。

MARS MATRIX(マーズマトリクス)

●カプコン ●稼働時期未定 ●シューティング ●CP-SYSTEM II

「ギガウイング」のタクミとのパートナーシップ第2弾!

カプコンパートナーシッププロジェクト最新作は、「ギガウイング」のタクミコポーレーションが送る「MARS MATRIX」だ。これは「ギガウイング」の続編ではないが、敵を倒す爽快感や、壮絶な弾避け、膨大な得点システムなどにさらに磨きがかかっている。操作方法は、レバー+1ボタンという簡単なもので、そのショットボタンの押し方によって、3種類の攻撃を使い分けられる。特に画面下にあるゲージを使う吸着バリアと強力なボンバーをどう使いこなせるかが攻略のポイントになりそうだ。全国のシューターは要注目タイトルだ。



まずは1ボタンという簡単なオペレーションに注目したい。



期待しており、あるいは期待以上の弾幕が用意されているようだ。

着メロコレクション

●カプコン ●稼働中 ●その他

新サービス「マチキャラギャラリー」スタート!

携帯電話の着信メロディを素早く、簡単に入力できる「着メロコレクション」に新サービスが登場。この「マチキャラ・ギャラリー」は、携帯電話の待ち受け画面の画像を簡単に入力できるというもの。カプコンの人気キャラも選べ、しかも最新のカラーモードにも対応。こちらも着メロと同様に、随時対応機種や画像が追加されていくとのこと。こまめにチェックしよう。



画面はこうなる



着メロコレクション
携帯電話の着信メロディを入力される方はこちらのボタンを押して下さい。
押す
画面を押してください。

マチキャラ・ギャラリー
携帯電話の待ち受け画像を入力される方はこちらのボタンを押して下さい。
押す
画面を押してください。



コナミ

ビーマニシリーズ最新作が目白押しのコナミブース。一方で、音ゲー以外も気になるタイトルがチラホラ。さらに、リストにはない隠し玉のタイトルもあるそうなので会場で確かめよう!

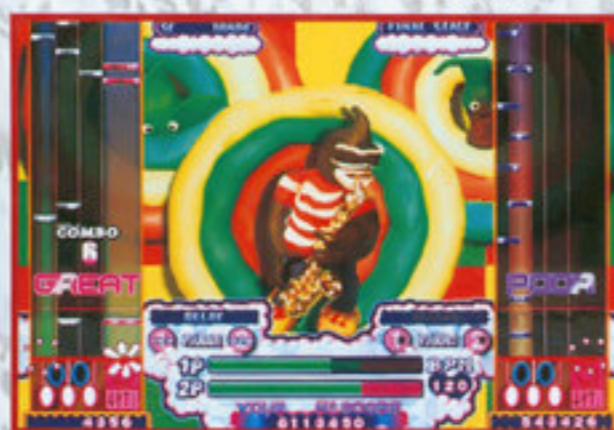
主な出展タイトル	ジャンル	稼働時期
ビートマニアⅢ	ビーマニ	3月
ビートマニアⅡDX3rdStyle	ビーマニ	2月
ポップンミュージック4	ビーマニ	3月
ギターフリークス3rdMIX	ビーマニ	3月
ドラムマニア2ndMIX	ビーマニ	3月
ガンマニア	シューティング	未定
パンチマニア 北斗の拳	パンチングマシン	未定

ビートマニアⅢ

●コナミ ●3月稼働予定 ●ビーマニ

“ビーマニ”の進化は止まらない!! いよいよ「Ⅲ」が登場!

正常進化を続ける「ビートマニア」シリーズは、いよいよ「Ⅲ」へ。10種類以上に増えたエフェクターや、ハイスコアを記録できるフロッピーディスクドライブを採用。



新曲は20曲以上。これまでのシリーズからも多数移植され、総収録曲はなんと80曲以上!



5鍵十ボタンテンテールという操作部分は変わらないが、エフェクタースイッチ類が増えている。

ポップンミュージック4

●コナミ ●3月稼働予定 ●ビーマニ

「4」では通信対戦プレイが可能になった!

メロディに合わせて9つのボタンをタイミング良く押していく「ポップンミュージック」シリーズは、第4弾が登場。筐体を一新し、新たに通信機能を搭載。2台を接続することで、対戦相手とスコアを競う「スコアバトル」モードや、対戦相手にオジャマ攻撃をしたりができる「パーティーバトル」モードが楽しめるぞ。収録曲はこれまでのすべての曲に新ジャンルを含む15曲以上が加わり全80曲以上と、シリーズ最強作となっている。

プレイ画面ではポップン君に対応するボタンがより見やすくなりやすくなっている。



ビートマニアⅡDX3rdStyle

●コナミ ●2月稼働予定 ●ビーマニ

より幅広い層にアピール!

よりコアユーザー向けに登場した「ビートマニアⅡDX」シリーズの第3弾は、これまでの5つの鍵盤のみを使う「5keys」に加え、7つの鍵盤を使用しつつ難易度を下げた「LIGHT7」モードが追加され、ライトユーザーでもプレイしやすくなっているのが特徴だ。一方、コアユーザー向けには、ダブルプレイモードが充実され、より一層やり応え十分の内容に仕上がっている。



収録曲は、ハイクオリティな新曲が20以上加わり、前作の曲も含めて全70曲以上というボリュームに。

彩京

彩京ブースでは新たな展開を見せる「ストライカーズ1945」と「ロードランナー・ザ・ディグファイト」の新バージョンを出展。あの新作はビデオ出展とのこと。

主な出展タイトル	ジャンル	稼働時期
ロードランナー・ザ・ディグファイトバージョンB	パズルアクション	稼働中
ストライカーズ1945PLUS	シューティング	未定

ストライカーズ1945PLUS

●彩京/SNK ●稼働時期未定 ●シューティング ●MVS

彩京の人気シューティングゲーム「ストライカーズ1945」と「同Ⅱ」が、NEO GEO版「PLUS」として新登場することとなった。システムの変更はないが、敵の弾速を高速弾と低速弾の2種類に限定し、色分けされているのが大きな特徴。また、本作の持つ爽快感をより味わえるように爆発時のグラフィックが派手になった。



自機は隠し機体を含めて全7機。前作に比べて性能がより差別化されている。

ロードランナー・ザ・ディグファイトバージョンB

●彩京 ●稼働中 ●パズルアクション

簡単なルールで大ヒットした「ロードランナー」が復活。本作では、穴を掘るだけではなく、掘った穴を埋めることもできるようになったのが特徴。お手軽かつじっくり楽しめる各種1人プレイモードに加え、2筐体間での通信対戦をフォロー。ディグファイトが熱いぞ!



タイトー

ファンが待ち焦がれていた「電車でGO!」の続編を出展するタイトーブース。会場公開となる「サイヴァリア」とは一体!?

主な出展タイトル	ジャンル	稼働時期
電車でGO! 3~通勤編~	電車運転ゲーム	3月
まわすんだ~!!	パーティゲーム	未定
サイヴァリア	シューティング	未定

まわすんだ~!!

●タイトー ●稼働時期未定 ●パーティゲーム

ハンドルを回すだけの、簡単操作でミニゲームが20種類も楽しめるパーティゲームがコレ。早く回して止める、途中で回転方向が変化するなど、手先のテクニックも必要となる熱い“回しゲー”なのだ!



“回すだけ”の単純操作が熱い!!

電車でGO! 3~通勤編~

●タイトー ●3月稼働予定 ●電車運転ゲーム

さらにリアルになった電車運転シミュレータ

時間の概念を取り入れた、新システムに注目が集まる「電車でGO!」最新作。プレイを始めた現実の時刻がゲームに反映されるようになり、昼間なら昼の景色、夜なら夜景の中を走行できるのだ。また、総武線、中央線、鹿児島本線、山陽本線、篠栗線が新路線として追加され、なりきり度もさらにアップだ!



今までにない新鮮な曇り空の夜間走行。ゲーセンの夜間人口も増加するかも!



乗客の乗り降りにも気を配ろう

リアルタイム時間制を導入したことにより、乗客の乗り降りもダイヤに影響するようになった。たとえば早朝プレイの場合、ゲームの中でも通勤ラッシュ! 乗客が多いため、定刻通りに駅に着いても発車までに時間がかかる。つまり、そんな状態を見越して早めに駅に到着しなければならないのだ。乗車率を念頭においた、臨機応変なプレイが要求されるぞ。



テクモ

細かい調整がされた「DOA2 ミレニアム」に続き、新作3タイトルを出展するテクモは、2000年も元気いっぱいだ。

主な出展タイトル	ジャンル	稼働時期
デッド オア アライブ2 ミレニアム	対戦格闘	稼働中
フォトプレイ	タッチパネルゲーム	未定
THE ブロックくずし	テーブル	未定
テクモ ワールドカップ ミレニアム(仮称)	スポーツ	未定

フォトプレイ

●テクモ ●稼働時期未定 ●タッチパネルゲーム

ヨーロッパでの販売実績から日本でも発売が決定したタッチパネル形式のネットワーク型ミニゲームマシン。パズルやクイズ、カードゲームなど20種類以上がプレイ可能でカラオケBOXやレストランなどにも設置予定だ。



THE ブロックくずし

●テクモ ●稼働時期未定 ●テーブル

昔ながらのテイストを残しつつ、よりプレイアビリティを向上させた新感覚のブロックくずし。ブロックを貫通させる「スカッシュ技」や、ボールの軌道を変化させる「壁ゆらし」などが、任意にボタンで使い分けられるのだ。



テクモ ワールドカップ ミレニアム(仮称)

●テクモ ●稼働時期未定 ●サッカー

TPSシステム第11弾となる最新サッカーゲーム。2000年を記念したその豪華な作りこみ期待が高まる。気になる収録チームは、世界32カ国の代表チームを予定している。業界初! プレイ評価システムを搭載!! キミの腕は!?



NAOMI™ デッド オア アライブ2 ミレニアム

●テクモ ●稼働中 ●3D対戦格闘 ●NAOMI基板

全国大会も本格始動! ブースでの当日参加も!!

今回のテクモブースの目玉は、やっぱりコレ「DOA2」!! そして、AOUエキスポを皮切りに開催される「DOA2ミレニアム オフィシャル全国大会」の1つ、AOU大会だ(13時)。決勝トーナメントへの応募はすでに締め切り済みだが、応募し忘れた人、抽選から洩れてしまった人は下の記事に注目!!



全国から強者が集まるAOU大会、観戦するだけでも行く価値はあるぞ!



より熱くなった“3すくみ”での駆け引き

「DOA2」は打撃、投げ、ホールドによる3すくみの読み合いが熱いのもおなじみ。そして現在稼働中の「ミレニアム」は、それに新たなやられモーションの追加、フリーステップが出やすくなったりと、さらに読み合いが熱く、各キャラのポテンシャルが最大に生かされるようになっている。



EVENT 情報

2月26日のAOU大会当日は、決勝に先がけ予選会を行う。しかもエントリー者にはDOAグッズがもらえるオマケ付き。受け付け時間は午前10時から20分間、場所はテクモブース受付だ。ただし受け付けは先着60名のみだから、入場後はブースに直行せよ。

サミー

サミーは、新感覚対戦シューティングとして期待の高まっている「ギルティ・ギアX」を出展！ イベント情報も要チェックだ。

主な出展タイトル	ジャンル	稼働時期
ギルティ・ギアX(ゼクス)	2D対戦格闘	5月予定
チェンジエアブレード	縦スクロールシューティング	稼働中

チェンジエアブレード

●サミー ●稼働中 ●シューティング

対戦型シューティングとして、これまでのものとは大きく異彩を放つ作品。画面上部のものを前衛、下部に位置するものを後衛とし、お互いの攻撃を駆使して相手を破壊するのが目的だ。既

存のシューティングにたとえるなら、ボスと自機というポジションに近い。前衛(ボス)は弾幕を張って挑んでくる後衛を退け、後衛(自機)はその弾幕をかいくぐり、前衛を撃破するのだ。



セタ

セタが久々に発表したシューティングゲーム。実際に体験すればわかるが、この操作感覚は病みつきになること間違いなしだ。

主な出展タイトル	ジャンル	稼働時期
五月陣戦3 めいじんせん	将棋	稼働中
バリエントシュヴァンツアー	縦スクロールシューティング	近日稼働予定

五月陣戦3 めいじんせん

●セタ ●稼働中 ●将棋 ●Aleck64

持ち時間制を採用した、定番早指し将棋シリーズの最新作が登場だ。お相手となるのはかわいい女のこたち。早指しを重視した思考アルゴリズムながらも、その強さはハンパじゃない！ 甘く見るとやけどするぞ。



手かげんはナシよ

NAOMI

ギルティ・ギアX(ゼクス)

●サミー ●5月稼働予定 ●対戦格闘 ●NAOMI基板

PSで人気の対戦格闘がNAOMIでパワーアップ！



キャラクターが大きくなり、エフェクトなどの演出も大幅に強化された「X(ゼクス)」。基本システムは、ほぼ前作と同じだ。

オリジナル対戦格闘ゲームとしてPSで人気を博した「ギルティ・ギア」が、装いも新たにNAOMIで登場する。レスポンスの良い操作性、より美しくなったグラフィックと、ファンの期待を裏切らないデキに前評判も上々。ソルやカイといった、おなじみの人気キャラクターたちが、新たなバトルフィールド、NAOMIで熱き戦いを繰り広げる！ 会場でその興奮を感じてくれ。

新キャラの実力は？

今回出展されるバージョンでは、2人の新キャラクターの姿が見られる。我流中国拳法での戦いを主体とする沙夢(ジャム)と、居合斬りの達人ジョニーだ。かわいさと渋さに、人気が出るのは間違いなさそう。現段階では、この2人を含めて11キャラしかプレイできないが、最終的にはさらに数人がプレイ可能キャラとして入る予定だ。

蔵土縁 沙夢
クラドベリ・ジャム



JOHNNY
ジョニー



EVENT 情報

当日のサミーブースでは、「ギルティ・ギアX」のデモビデオが流される。そこで、ドリマガVol.5かVol.7を持っていくと、そのビデオが100名に当たる大抽選会に参加できる。1人1回の抽選なので、2冊持っていてもダメだぞ。

バリエントシュヴァンツアー

●セタ ●近日稼働予定 ●シューティング ●Aleck64

アナログ移動採用の新感覚シューティング

Aleck64基板(NINTENDO64の業務用システム)で開発された本作は、アナログ3Dジョイスティック対応の新しい移動システムを採用している縦スクロールシューティングだ。スティックの倒し加減で、移動速度に変化をつけたり、なめらかな軌跡を描けるのが特徴で、さらに、バリエントショットという特殊な攻撃手段にも注目が集まる。

シューティングに本来あるべき爽快感はもちろん、融合による熱い駆け引きが快感を何倍にも増幅してくれる。



バリエントショットを使え！

バリエントショットを敵に当たると、引き寄せて自機と融合させられる。すると、融合した敵機に応じたショット特性が得られ、敵弾に1発だけ耐えるバリアにもできる。





これからはゲームだけやってもね

最後は、セガ・ソフト1研部長の中川氏に最新のアーケードゲーム事情を語ってもらった。AOU出展作品に隠された新世代への展開と抱負とは？ 意外な作品に意外な意味があった！

中川■今回はうち(※セガソフト1研)からは3つ出てるんですね。「セガマリフィッシング」と、講談社さんと作っている「ああっ女神さまっ~闘う翼とともに~」(以下、「女神さま」、それと日本テレビ(以下、日テレ)さんと作っている「日テレ式!未来予想スタジオ」の3つ。釣りのゲームのほうは、「ゲットバス」の続編的な作品で、今度は「海釣り」という設定で、いろいろメジャーな海の魚が入ってるんですね。そのへんのやりとりが楽しいかと。

——今回は全部NAOMI基板で？

中川■そうですね。「~闘う翼とともに~」というタイトルは、藤島康介さんご自身につけてもらったものでして、結構親密にやりとりをして作ったんですね。これは「日テレ」のほうも同じでして、単にタイトルをライセンスしてもらって出しましたっていうモノじゃなくて、例えば「女神さま」だったら、講談社さんとの「共同開発」というくらいの意識でやったんですね。だから、本来はわざわざポリゴンキャラにしなくてもいいものを藤島さん自身が何度もチェックをされて、ポリゴンキャラでやるところまで来たんですね。これはお互いに講談社、セガともに意味があって、講談社サイドとしては、ソフト開発のノウハウを得るということと、セガとしては直接作家さんと関わりを持てるという点で、今までやったことのない形として、残りますからね。ちなみに、クイズのほうは「女神さまファンに向けてだけ」という作り方もできなくはなかったん

ですが、やっぱりアーケード作品ですから、一般の人にもとっつきやすい内容になってます。

——「日テレ」のほうは？

中川■こっちはちょっと複雑でして(笑)。最初は日テレさんと何かやりましょうということで始まったんですが、普通は体感ゲーム機とかの筐体を番組に貸し出して、使ってもらったりとかで済ませてしまうところを、「もっと何かできないか？」ということで、本格的にお互いにミーティングを持ってスタートしたんですね。ここ1年くらい1週間に1度とか日テレさんのスタッフとミーティングをして。だから、いつもみたいにお互いライセンスの部署でのやりとりで終わらせてしまうんじゃなくて、日テレさんからはプロデューサーが直々に来て、最初にキャラクターを作ろうということになったんですね。それでテレビ局でも看板の「女子アナ」を作ろうということになったんですが、そこからまたいろいろな試行錯誤がありまして。リアルなキャラもいいけど、最終的には「生」でも使えるようなCGのアナウンサーを作って、リアルタイムのコミュニケーションを図れるような感じにしようとなったんですね。いちおう記者会見で発表したように、もうすでに日テレさんの番組内でもちよろちよろと出始めてまして、うちとしてもそれに対するゲームを早いうちに出したいねえというのがあって。まあ、「未来予想」的ゲームみたいなモノができ上がってきたんですね。キャラクタ

ーとしては、日テレさんの協力で、実際のアナウンサーさんを使うことになって。AOU出展バージョンでは、2人のアナウンサーが動いていると思います。やっぱり講談社さんにしろ、日テレさんにしろ、やっぱりわれわれとは違ったところから見てますから。お互いいろいろと、ためになることが多いですよ。今はこういうことをやったら面白いんじゃないかっていうアイデアのための「種まき」というか。これからは、テレビだって地上波だけじゃなくて、双方向のやりとりができるようになってきますからね。そんなときに、リアルタイムで対応できるCGキャラクターなんかは、うちの技術なんかを使って、何かできるかもしれないし。そんなきっかけをつかむために、今回はこういう作品を手掛けたんですね。一見そうは見えないかもしれないけど、ちゃんと裏ではいろいろ考えてやってるんですよ(笑)。メインのビデオゲームも、ただ単にゲームをやってるだけじゃ、もうつままないと思うんですよ。そのへんを今後も追求していきたいな、と思います。——今回の3作品はどれもNAOMIですが、ドリームキャストへの移植の予定とか、可能性はいかがですか？ 中川■どのタイトルも、その可能性は十分にありますよ。特に「フィッシング」は、「ゲットバス」でつりコントローラ



セガ・ソフト1研部長

中川カ也

をドリームキャストに出してますから(笑)、ぜひ出したいんですけどね。逆に「日テレ」のほうは、仮に移植するとしたら、素材は同じでも違うゲームのほうがいいんじゃないかな。

——3作のアーケードでの稼働時期は？

中川■「フィッシング」は3月ぐらいで、あとは春の予定です。

——分社化も控えた今、2000年の1研はどんな感じになりそうですか？

中川■今まで以上に何でもやるっ(笑)という感じでしょうね。そんな中で面白さの追求をしていきたいですね。

セガ・ソフト1研のラインナップも注目!

今回のAOUエキスポのセガ出展作を見ると、ソフト1研が一番出展タイトルが多く、しかもどれもNAOMI基板ということで、DC活性化への期待も非常にかかる。今後も“1研らしい”といわれる、既存の発想を打ち破るような個性的タイトルの登場を心待ちにしようではないか。

今後はただゲームを作るだけでなく、こういった共同開発が増えてきそう。

NAOMI セガ マリフィッシング

- セガ(ソフト1研) ●3月稼働未定
- フィッシング ●NAOMI基板



本作では体長数メートル、なんという海の大物も釣れるぞ。

SEGA MARINE FISHING

今度は海が舞台のスポーツフィッシングシリーズ最新作。魚の種類も大幅に増え、ゲームもより豪快にスケールアップ! 期待大だ。

NAOMI ああっ女神さまっ~闘う翼とともに~

- セガ(ソフト1研) ●稼働時期未定
- クイズ ●NAOMI基板



クイズに答えて女神との親密度をアップさせていこう。

NAOMI 日テレ式!未来予想スタジオ

- セガ(ソフト1研) ●稼働時期未定
- バラエティ ●NAOMI基板



急告!

AOUではセガブースのフィナーレにあの光吉ライブが復活!!



AOUエキスポは今年から一般客にも開放されたということで、さまざまなイベントなどが用意されることとなった。セガブースのラストは、ソフト2研サウンドチームの光吉氏が締めくくるぞ。AMショーやTGSの興奮がAOUでも味わえるのだ!

AOU2000 EXPO

ドリマガが海外DC特集

全世界先行



今度は
カタログだ!

注目のタイトル大集合!!



海外

ドリームキャスト

Dreamcastソフトカタログ

全世界で大ヒット中のドリームキャスト。海外では人気のタイトルが動きまくっている今、日本のユーザーとしてはそれを見過ごしたままじゃもったいないよね! 日本じゃまだ遊べない海外DCタイトルを一気に紹介!! 最新事情をお届けだ!!

海外版DC (欧米) 発売ソフトリスト

これが今、海外で発売されているDCソフトのリストだ。右のページの発売予定はあくまで「予定」。参考程度に!

TITLE	GENRE	RELEASE	TITLE	GENRE	RELEASE
Aero Wings (エアロダンシング)	SLG	1999年9月9日	NBA Showtime	SPT	1999年11月17日
Airforce Delta (エアフォースデルタ)	SHT	1999年9月9日	Slave Zero	ACT	1999年11月17日
Blue Stinger (ブルースティンガー)	SLG+ADV	1999年9月9日	Godzilla Generations (Import) (ゴジラジェネレーションズ)	ACT	1999年11月20日
CART Flag To Flag (スーパースピードレーシング)	SPT	1999年9月9日	Centipede	ETC	1999年11月23日
Expendable (生体兵器エクスペンダブル)	SHT	1999年9月9日	Soul Fighter	ACT	1999年11月23日
The House of the Dead 2 (ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2)	SHT	1999年9月9日	Sega Rally 2 (セガラリー2)	RAC	1999年11月24日
Hydro Thunder	SPT	1999年9月9日	Incoming (インカミング 人類最終決戦)	SHT	1999年12月1日
Monaco Grand Prix 2 (モナコグランプリレーシングシミュレーション2)	RAC	1999年9月9日	Test Drive 6	SPT	1999年12月7日
Mortal Kombat Gold	ACT	1999年9月9日	Virtual On: Oratorio Tangram (電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム)	ACT	1999年12月7日
NFL Blitz 2000	SPT	1999年9月9日	Armada	ACT	1999年12月8日
NFL2K	SPT	1999年9月9日	Shadowman	ADV	1999年12月8日
Pen Pen Tri-Icelon (ペンペントライアイスロン)	RAC	1999年9月9日	Worms Armageddon	ETC	1999年12月10日
Power Stone (パワーストーン)	ACT	1999年9月9日	Re-Volt	SPT	1999年12月11日
Ready 2 Rumble (レディ2ランブルボクシング 打ち込み美いメカモンリチ)	ACT	1999年9月9日	Evolution (神機世界エヴォリューション)	RPG	1999年12月15日
Sonic Adventure (ソニックアドベンチャー)	ACT	1999年9月9日	Fighting Force 2	ACT	1999年12月18日
Soul Calibur (ソウルキャリバー)	ACT	1999年9月9日	Seventh Cross: Evolution (セブンスクロス)	SLG+RPG	1999年12月18日
TNN Motorsport Hardcore Heat	SPT	1999年9月9日	Vigilante 8: Second Offense (ビジランテ8 セカンド/トル)	ACT	1999年12月28日
Tokyo Extreme Racer (首都高バトル)	RAC	1999年9月9日	South Park: Chef's Luv Shack	ETC	1999年12月
TrickStyle	SPT	1999年9月9日	Wetrix+	ETC	2000年1月5日
Sega Bass Fishing (ゲットバス)	SLG	1999年10月4日	Tee-Off Golf	SPT	2000年1月12日
Marvel vs. Capcom (MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPERHEROS)	ACT	1999年10月14日	Legacy of Kain: Soul Reaver	ACT	2000年1月25日
Virtua Fighter 3: Team Battle (バーチャファイター3tb)	ACT	1999年10月19日	Zombie Revenge (ゾンビリベンジ)	ACT	2000年1月26日
Speed Devils (スピード・デビル)	RAC	1999年10月29日	Wild Metal	ACT	2000年2月1日
Dynamite Cop (ダイナマイト刑事2)	ACT	1999年11月3日	Crazy Taxi (クレイジータクシー)	RAC	2000年2月2日
Toy Commander (突撃! てけてけ! トイレンジャー)	ACT+SHT	1999年11月4日	NHL2K	SPT	2000年2月10日
NBA2K	SPT	1999年11月10日	Roadsters	SPT	2000年2月10日
Psychic Force 2012 (サイキックフォース2012)	ACT	1999年11月10日	ECW: Hardcore Revolution	ETC	2000年2月17日
Rippin' Riders (クールライダーズ BURRRN!)	SPT	1999年11月10日	Rainbow Six	ACT	2000年2月17日
WWF Attitude	SPT	1999年11月10日	Carrier: Ark of Hell (キャリアー)	ACT	2000年2月20日
The King Of Fighters '99 (ザ・キング・オブ・ファイターズ99)	ACT	1999年11月11日	Aero Dancing F (エアロダンシングF)	SLG	2000年2月24日

→ 既発売ソフト

*こちらは海外サイトよりまとめたものです (http://www.dreamcast.net/games.cfm ほか)。あくまでも参考程度にご覧ください。

発売!!
Scoop!!

DEAD OR ALIVE 2 for U.S. DC

海外DC版デッド オア アライブ2

●テクモ●3月中旬発売予定(北米)●U.S.版DC

北米DC版はアーケード版「ミレニアム」をベースにしてさらに大きく進化した!!

この北米版「DOA 2」は、ミレニアムをベースとして、さらなる進化を遂げている。まず、ADXによる高効率圧縮により、タッグバトルモードさえも実現された。さらに、DC本体に装備された4つのコントローラソケットを最大限活用した、4人同時のタッグバトル=スーパーリアルタッグシステムまでもが可能となったのだ! 4つのコントローラでの4人対戦時には、F+P+Kでのタッグチェンジコマンドにより、パートナーのコントローラに操作が完全移行する。より感情移入しやすい新たな操作系だ。また、新技や攻撃に対するリアクションが増えるなど、さらにアナログ(=リアル)性が高まった。

新しいシチュエーションとリアクションを追加!!



海外DC版はなんと!!

4人でプレイできる!!

スーパーリアルタッグシステム

格闘ゲームとしては最大級の同時表示人数を誇るタッグバトルモードにさらに強力な武器が加わった。「2人でコンビを組んで戦っている」という感覚は、4人同時の対戦を、よりヒートアップさせるはず!

DEAD OR ALIVE 2 for U.S. DC ©TECMO, LTD. 1996, 1999, 2000



DEAD OR ALIVE 2 for U.S. DC ©TECMO, LTD. 1996, 1999, 2000

処理落ちが懸念されていた雪上も、ストレスなくプレイ可能になった。業務用を超えてるかも?



DEAD OR ALIVE 2 for U.S. DC ©TECMO, LTD. 1996, 1999, 2000



DEAD OR ALIVE 2 for U.S. DC ©TECMO, LTD. 1996, 1999, 2000

初公開のかすみ、ハヤブサ3C。コスチュームは、業務用にあったものはすべて再現されるぞ!!

核心に迫る!?
TECMO Team NINJAプロデューサー
板垣伴信氏が語る

U.S.版DOA2のデキ、そして……

北米DC版「DOA 2」は、先端技術にピュアに評価してくれる、アメリカの市場性にマッチしたものになっていくはず。今回の開発チームも、そんな技術というものに打ち込んでくれる敬意に応えられる仕事をしたいと思う人間を集めて開発しました。デキは「ミレニアム+」といってもいいのでは? これからについても、自分の力の及ぶ範囲で、DOAファン全体の期待には応えていきたい、ということだけは思い続けています。

TITLE	GENRE	RELEASE	TITLE	GENRE	RELEASE	TITLE	GENRE	RELEASE
Formula 1 World Grand Prix(F1ワールドグランプリ)	RAC	2000年3月1日	Tech Romancer	ACT	2000年4月2日	Space Channel 5(スペースチャンネル5)	ACT	2000年春
Jeremy McGrath Supercross 2000	SPT	2000年3月2日	Tony Hawk's Pro Skater	SPT	2000年4月2日	V-rally2	SPT	2000年夏
Plasma Sword	ACT	2000年3月2日	Metropolis	RAC	2000年4月2日	Harf-Life	RPG	2000年夏
Chu Chu Rocket(チュウチュウロケット)	PUZ	2000年3月3日	Ecco the Dolphin: Defender of the Future(エコーザドルフィン)	ADV	2000年4月7日	Gartha	ADV	2000年内
Renegade Racers	SPT	2000年3月3日	ESPN NBA Tonight	SPT	2000年4月11日	Chakan	ACT	2000年内
Viva Soccer	SPT	2000年3月3日	Caesars Palace 2000	ETC	2000年4月14日	Floigan Brothers	ADV	2000年内
Striker Pro 2000	SPT	2000年3月8日	MDK2	ACT	2000年4月14日	Frame Gride(フレームグレイド)	ACT	2000年内
Dead or Alive 2(デッド オア アライブ2)(NAOMI作品)	ACT	2000年3月11日	ESPN Baseball Tonight	SPT	2000年4月16日	Grandia 2(グランディアII)	RPG	2000年内
Monster Rancher	RAC	2000年3月11日	4 Wheel Thunder	SPT	2000年5月	Max Payne	ACT	2000年内
Virtua Striker 2 Version 2000.1(バーチャストライカー2 Ver.2000.1)	SPT	2000年3月15日	Off Road	RAC	2000年5月1日	Planet of the Apes	ACT	2000年内
Rayman 2(レイマン 海賊船からの脱出)	A・ADV	2000年3月17日	Fur Fighters	ACT	2000年5月2日	Sega GT(SeгаGT Homorogation Special)	RAC	2000年内
Resident Evil: CODE Veronica(バイオハザード コードベロニカ)	A・ADV	2000年3月22日	Monster Breeder(モンスターブリード)	SLG	2000年5月2日	Silver	RPG	2000年内
Time Stalkers	RPG	2000年3月22日	Space Invaders	SHT	2000年5月2日	Tetris 4D(テトリス4D)	PUZ	2000年内
Toy Story 2	ADV	2000年3月22日	Seaman(シーマン~禁断のペット)	SLG	2000年6月2日	Alien Breed Conflict	ACT	2000年内
Draconus: Cult Of The Wyrms	ACT	2000年3月26日	Dark Angel: Vampire Apocalypse	ADV	2000年6月16日	Alone In The Dark IV	ADV	2000年内
Street Fighter Alpha 3(ストリートファイター ZER03)	ACT	2000年3月28日	South Park Rally	SPT	2000年7月	Arena League Football	SPT	2000年内
Grand Theft Auto 2	ETC	2000年3月29日	D2(Dの食卓2)	A・ADV	2000年7月2日	Big World	ACT	2000年内
Maken X(魔剣X)	ADV	2000年3月29日	Metropolis Street Racer(MS-R)	SPT	2000年7月2日	Baldur's Gate(バルダースゲート)	RPG	2000年内
Nightmare Creatures 2	ADV	2000年3月29日	Shenmue(シェンムー 一章 横須賀)	FREE	2000年7月2日	Black And White	RPG	2000年内
Sword of the Berserk: Guts' Rage(ベルセルクの千年冒険 異変の章)	ACT	2000年3月29日	Star Trek: New Worlds	RPG	2000年8月31日	STARWARS Episode 1:Racer	RAC	2000年内
Berzerk	ACT	2000年3月29日	Akolyte	ADV	2000年春	QUAKEIII	ACT	2000年内
Deep Fighter	ACT	2000年4月2日	DroneZ	ACT	2000年春	Age Of Empires(エイジ・オブ・エンパイア)	SLG	2001年内
Industrial Spy: Operation Espionage(エスビオネージュ)	SLG	2000年4月2日	Felony Pursuit	ACT	2000年春	Unreal	SHT	発売日未定

↑今後発売予定のソフト

DreamcastMagazine Recommend

DC Soft Catalogue

海外DCソフトカタログ

既発売から
最新ソフトを
総ざらい!!

日本ではめったに見られない海外産DCソフト。すでに発売されている人気作から、これから発売される最新の注目作までを、ここで一挙に紹介しよう。その魅力をたっぷりとお楽しみあれ!!

Black AND White (ブラックアンドホワイト) **SURPRIZE!**

■Lionhead Studios ■Simulation ■2000年内 ■1player



神様育成シミュレーション!?

「ポピュラス」の作者ピーター・モリニューが放つ意欲作。巨大な動物の姿をした神様に指示を与えて、人類を繁栄させていくのだが、神様が必ずしも言うことを聞いてくれないのがミソ。育てた神様同士でネット対戦も可能だ。

システムや世界観はポピュラスに近い雰囲気。時には悪さ(人を食うなど)もする神様を叱ることも必要と、大きなベツを育ててるよう!

Hydro Thunder (ハイドロサンダー) **SPEEDY!**

■Acclaim ■Sports ■In Store



未来感覚の激走ボートレース!!

本体発売と同時に登場し、その売上にも貢献したタイトル。ジェットエンジン搭載のスピードボートを駆り、猛スピードで疾走する水上レースに参加。豊富なコースの中には、水没したニューヨークといった破天荒なものまでが!

元はATARI社製のアーケード作品。特性の異なる数種類のボートがあり、勝ち進むごとにコースが増加していく。優れたバランスも好感!

TrickStyle (トリックスタイル) **SLASH!**

■Acclaim ■Sports ■In Store



フューチャースラッシャーズ!!

地上を滑空する「フローティングボード」に乗り、ライバルたちと順位を競う。激しいトリックをキメるほどに評価が上がり、熱くなれること請け合いだ。エッジの効いたデザインや、イカしたサウンドも一聴の価値アリ!!

22世紀の未来を舞台としたエクストリームなボードプレイ。巨大ハーフパイプや急降下ジャンプ台など、コースレイアウトも超過激だ。

Rainbow Six (レインボウ シックス) **COMBAT!**

■Majesco Sales Inc. ■Action ■2000.2.17. ■1player



凶悪なテロ活動を鎮圧せよ!!

多国籍特殊任務部隊「レインボウ」の一員となり、世界で勃発するテロ活動を鎮圧していく戦略アクション。人質救出や爆弾解除などミッションの種類も豊富。圧倒的なリアルさと極限の緊張感がプレイヤーを魅了する!!

被弾部位によって変化する負傷具合や、キャラの状態により銃器の命中度が変るなどリアル指向。原作がトム・克蘭シーと聞けば納得!!

Silver (シルバー) **MAGIC!**

■Infogrames ■RolePlaying



本格派RPG登場!

PCで好評を得たファンタジーアクションRPGの移植作。プレイヤーは若き騎士デビッドとなり、邪悪な魔法使いシルバーに捕らわれた妻を救うため、切る・突く・なぎ払うなどの剣さばきや、8種類の魔法を駆使して戦っていく。

地形や敵との間合いなどを考えながら戦うなど、戦略性のあるバトルが楽しいぞ。ゲームの進行につれ、最大3人までのパーティも組める。

HOT NEWS 伝「Millia2000」でイリさんが基調公演!

いきなり新作を続々発表!!

先日フランス・カンヌで行われた欧州最大のマルチメディアショー「Millia2000」。その初日に、セガ入交昭一郎社長が基調公演を行った。これからセガが展開するネットワーク・エンターテインメントに関する話題や、さらに早くも「ドリームアイ」を公表するなど、その内容はセガの本気度を感じさせるものだった。また、「Black AND White」の移植決定は、イリさん直々に行い、注目作であることを印象づけていたぞ。また、各ライセンスからも新規タイトルが発表されるなど、実に賑わった。



世界のイリさん
ここにアリ!!

基調公演のために渡仏していた入交社長。「ドリームアイ」の発表会場へは、カンヌ現地からの実機映像で登場と、粋な計らいを披露したのだ。

海外ゲーム雑誌記者が語る

米国では200万台を突破!!

——現在、海外のDC事情はどうなのでしょう。

籀谷 ■ まずはアメリカの状況ですが、本体の販売台数が200万台を超えて、これまで以上に好調です。「クレイジータクシー」はミリオンセラーになりそうですよ。売り上げのランキング1位は「NHL2K」で、次は「クレイジータクシー」。やっぱりアメリカでヒットするゲームは、アメリカ人にとって身近な“スポーツゲーム”であることが重要ですね。

——最近ですと、コナミがアメリカの有名スポーツテレビチャンネル「ESPN」と提携しましたよね。

籀谷 ■ シリーズとして野球とバスケットボールのゲームをラインナップしていますが、それもスポーツのイメージを強くします。DCは日本だとコアなゲーム機というイメージがありますが、海外はもっとライトユーザー向けなイメージです。

——スポーツ以外での期待作では、どんなものが。

籀谷 ■ PCから移植の「Rainbow Six」。特殊部隊となってテロリストを倒すゲームで、アメリカでは大ヒットになりそうです。それと、もうひとつのキーワードとして“ネットワーク”があります。SOAは、「チューチューロケット」を、重要なネットワークゲームに位置付けて、すごく力を注いでます。夏以降には、本格的なネットワークゲームが出てきますよ。マイクロソフトが出す「Age Of Empires」は、日本語版も作ってるという話です。さらに、“ドゥームタイプ”の3Dシューティングで、どれも人気のある「Unreal」、「Quake III」と「Half-Life」も発売が決まっています。3本とも人気タイトルですから、メチャメチャ売れて、ネットワークゲームが一気に盛り上がると思います。中でも、もっとも注目されているのが「Black And White」です。「ポピュラス」の作者ピーター・モリニューの新作。あんな有名な人がDCで作るとしたら、イメージ的にはいいかもしれない。しかもネットワーク対戦もできる。

Legacy of kain: Soul Reaver

(レガシーオブケイン: ソウルリーヴァー)

Gothic

Sega Action In Store



ダークな味わいの上質アクション

日本でもPSに移植された「ケイン・ザ・ヴァンパイア」のシリーズ作品。ゴシックホラーの雰囲気が漂う独特の世界観や、パズル的な謎解きなど、単なるアクションアドベンチャーにとどまらない幅広いゲーム性でヒットしている。

独特の色使いの画面や、なめらかなキャラの動きなど映像面の魅力がたっぷり。物語の進行と共に明かされていく主人公の過去とは……!?

NHL2K

(NHL2K)

WILD

Sega Sports In Store



SEGA SPORTSブランド最新作!

日本でもオナジミ「~2K」シリーズ最新作。アメリカで人気の「NHL」を忠実にゲーム化。リアルな選手の動きはもちろん、エッジが削る氷の飛沫までもが描かれる脅威の映像は健在。現在もアメリカでNo.1ヒットの座を慕進中!!

見よ! この実写と見間違わんばかりのリアルな映像を。12,000語が用意された実況アナウンスなど、とことん本物を再現する姿勢に驚け!!

Ecco the Dolphin: The Defender of the Future

(エコー・ザ・ドルフィン)

NATURE

Sega Adventure 2000年夏



うっとりするような海中映像

海外で、ものすごい反響の“エコー”。現在公開されている映像では、自在に泳ぎ回る姿や、華麗にジャンプする様子などが見られるなど、アクション性はけっこう高そう。3D化されたことで、ゲーム性がどうなったかが気になる!?

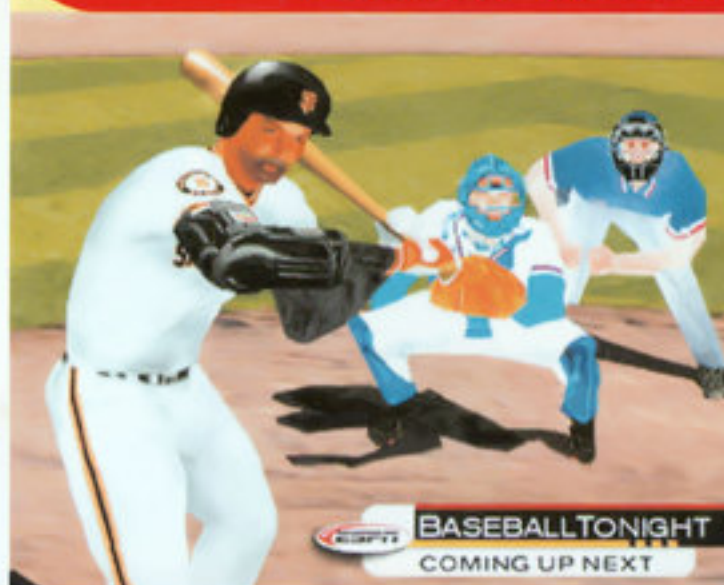
海中は仲間のイルカを筆頭に生き物でいっぱい。タコやクラゲといったジャマものも登場するぞ。気になるサブタイトルの意味するものは!?

ESPN baseball Tonight

(ESPN ベースボール トゥナイト)

MAJOR

Konami Sports Apr.16,2000



実名野球ゲームの最高峰!!

コナミと米スポーツ専門テレビ局「ESPN」の提携タイトル第2弾(1弾はNBA)。メジャーリーガーが実名で登場し、さらには、実況や解説もテレビ番組と同様ときたら、発売前からヒットが約束されているようなもの!?

野球中継番組そっくりそのままの演出が、このタイトル最大の特徴。それに耐えうるだけのリアルな映像があるからこそ、とも言えるかな?

Shadow Man

(シャドウマン)

VOODOO

Acclaim Adventure In Store 1player



暗黒世界の到来を止めろ!!

死の淵より蘇ったダークヒーロー「シャドウマン」となり、暗黒世界の到来を食い止めるために戦うアクションアドベンチャー。「ライブサイド」と「デッドサイド」と呼ばれる2つの世界を行き来しながら物語を進めていく。

映画のように美しいデモシーンは一見の価値アリ。ヨハネの黙示録やブドゥー教など、独自の世界観が色濃いのアメコミ原作ならではの!

PC to DC Come's More Games!

(PCからの移植タイトルが続々)

本体発表の段階から「PCからの移植が容易」と謳われてきたDCだが、それは、現在の海外ソフトのラインナップを見れば、よくわかる。事実、同じゲームのPC版、DC版がほぼ同時に発売されていたりもするのだ。惜しむらくは、そういったPC系のタイトルが、日本ではなかなか発売されにくい、ということなのだが……。



いま ドリームキャスト “現在”のDreamcastソフト

——方、ヨーロッパはどうなっていますか?

籠谷 ■「バーチャストライカー」がヨーロッパでは出て、どれぐらい本体の売上げを伸ばすか……おそらく伸ばすと思いますよ。しかも、サッカーワールドカップのヨーロッパチャンピオンシップもあるから、タイミングもバッチリ(笑)。それに、オリジナルゲームが、ヨーロッパでも出始めていますね。Infogrames社を始め、UbiSOFT社やHEVENS INTERACTIVE社、Rage社といった大きな会社が、今までPCで作ってきたシリーズをDCに移植するとアナウンスしています。たとえば「V-Rally 2」など。前作が世界で500万本売れたタイトルですから、知名度は抜群。新たに本体を買う気を起こさせるタイトルになるでしょう。そうそうヨーロッパだと、「Alone in the Dark」は誰もが待っているタイトルですね。

——やはり、知名度の高いメーカーやタイトルが発売されるのは、大きな影響力を持ちますか。

籠谷 ■そうですね。LucasArtsの参入や、EIDOS社

が3月に出す「Tomb Raider」の最新作、Infogrames社の参入など、これまでのミリオンセラーを出してきた有名ブランドがDCにくるのは、すごく効果的です。特に、普段ゲームをあまりやらないような層にも「このゲーム機ってサポートされてる」という安心感を与えますから。エレクトロニックアーツ(EA)がDCでは出さないっていつてけど、セガは「2K」シリーズのヒットで、自社でEAを超えるスポーツゲームを作れることを証明しましたから。

——今後の海外ゲーム市場はどうなっていくでしょう。他機種を含めて、総括的にいただけますか。

籠谷 ■多くのメーカーが、どのハードでソフトを出すか悩んでいます。今は開発費がけっこう高いから、失敗すると痛い。現在好調なDCで出すのか、PCから移植しやすくしてライセンス料なしとされているX-boxなのか、性能はいいけど開発が大変なPS2でやるのか。ドルフィンも含めたすべてのハードが一同にそろうだろう、5月のE3は面白くなりそうですよ。

籠谷 クリストフ
米・英・仏3カ国のゲーム雑誌の日本駐在員として、多忙な毎日を送る籠谷氏。国内外のゲーム事情に、常に鋭い目を光らせている。

Christophe Kagotani



HERE COME'S NEW SUPPORTER'S!

海外一流メーカーの

注目タイトルはこれだ!!

海外、特にアメリカでは、DCでミリオン級のビッグタイトルが次々登場し続けている。ここでは、その中でも特に期待度の高い3本をより詳しく紹介。知っておけば役に立つ、メーカー情報も見逃すな!!

Alone in the dark

(アローン インザ ダーク)

■Infogrames ■Adventure ■2000年夏 ■1Player

固 定画面の中をポリゴンキャラを動かして物語を進める、いわば「バイオハザード」タイプの元祖的なアクションアドベンチャー最新作。4作目となる今作では、シリーズ中「もっとも怖い」との評価も高い、1作目のオリジナルスタッフが再結集。物語や舞台を一新し、不気味な生物がうごめく孤島で、新たな恐怖が描き出されるのだ。アラインとエドワードという2人の主人公が存在するなど、システムの注目点も盛りだくさん。夏頃の欧米発売に向け、急ピッチで開発中だ!!



パ○オの元祖がこれだ!!

コンシューマ機での知名度は低いですが、PCでは非常に高い評価を得ている人気シリーズ。美しく描き込まれた背景グラフィックの中、奇怪な怪物たちとの戦いが繰り広げられる。ラプクラフト的な暗黒神話世界をベースにした物語や恐怖の演出にも期待が集まっているぞ。

What's Infogrames—アンフォグラム社って?

世界第2位の規模を誇るゲーム会社

フランスの老舗ゲーム会社。近年では、ヨーロッパやアメリカを中心に高い販売実績を誇り、現在では世界で第2位の規模を持つゲーム会社となっている。数多くの人気ゲームのラインナップをそろえ、そのジャンルもスポーツからアドベンチャー、RPGまでと、実に幅広い。今年の1月に日本法人を立ち上げるなど、今後は日本での発売タイトル増加も期待される。



海外メーカーが動いた!! アンフォグラムジャパンCOOインタビュー

最高執行責任者

欧米で積極的にDCソフトをリリースするアンフォグラム社。その日本法人が、この1月に設立されたとの話を聞き、さっそく取材をしてきたぞ。人気タイトルの日本でのリリースはあるのか? 気になるところに迫る!!

日本支社をついに設立!!

—日本法人を作られた経緯と、現在の活動状況をお聞かせください。

ニコラ■アンフォグラムはここ数年で、ヨーロッパでは1番、アメリカでは2番のメーカーになりました。

でも、日本には会社としての基盤が何もない。それで日本法人を作りました。現在は、日本のゲームのライセンスを購入して、ヨーロッパやアメリカで販売する、またその逆で日本のメーカーに当社のタイトルを販売してもらうという、ライセンス業務が中心です。それと、マーケティング調査も重要な仕事ですね。日本の市場を勉強していますよ(笑)。国ごとに向いているタイトルと、そうでないものがありますからね。

—パブリッシャーから見た海外のDC事情はどうなのでしょう?

ニコラ■正直、ヨーロッパと日本は少し苦戦していますが、アメリカに関しては、まだいけるといいます。ヨーロッパの市場もタイトル次第ですね。もう少し、誰もが欲しがる強力なタイトルか、ライトユーザー向けのゲームがほしいところでしょう。

—現在、貴社のDC用タイトルとし

ては、どのようなラインナップが上がっているのでしょうか?

ニコラ■ヨーロッパとアメリカでの発売が決まっているタイトルは「V-Rally2」や、RPGの「Silver」。「UEFA STRIKER」というサッカーゲームは、12月だけで14万本売れました。前評判の高い「Alone in the Dark」もあります。近々、フランスの有名なレース「LE MANS 2000」も登場しますし、まだ発表していないタイトルが数多くあります。アンフォグラムはまだ、DCを信じてますから。

—日本法人を設立されたということは、そういったタイトルの日本で

の発売もありえるのでしょうか?

ニコラ■今の段階では、直接は販売しないと思います。特に今年は、PS2の発売などで、市場や業界は大きく複雑に変わります。大きい会社か、クリエイティビティが高い特別なスキルを持った会社だけが生き残るのではないのでしょうか。ですから、業務提携や企業協力という形で、とりあえずライセンスの仕事を行います。日本の会社は、プロモーションに関しては上手ですからね(笑)。

—1日も早く、日本でも貴社のタイトルが遊べることを期待します。ありがとうございました。

Nicola di Costanzo



ニコラディ・コンスタンツォ
以前はイギリスのゲーム雑誌「EDGE」の記者という経歴の持ち主。海外と日本、どちらのゲーム事情にも精通する。



世界で500万本の販売実績を持つ超人気「V-Rally」と、その続編「2」も同社の作品。リアルな車の挙動や美しい画面はDCならでは!!



未来都市を舞台にロボットを操り戦う3Dアクション「Slave Zero」。PCでは日本版が発売されているので、興味のある人はチェック!

Tomb Raider: Last Revalation

(トゥームレイダー: ラストリヴァレーション)

■EIDOS ■Action ■2000年3月29日 ■1player

ララ・クロフトが、セガハードに帰ってきた!! ゲームがポリゴン主流の時代となって数が増えてきた3Dアクションアドベンチャー。その元祖ともいえる「Tomb Raider」シリーズ最新作が、この「Last Revalation」だ。今回は、急ぎよ入手に成功したDC版最新画面を元に紹介しよう。プレイヤーは世界を股に掛け活躍する、スゴ腕女流冒険家“ララ”を操り、襲い掛かる敵や、仕掛けられたトラップを潜り抜け、アスレチック感覚満載のフィールドをクリアしていく。従来までの多彩なアクションに加え、武器やアイテムを結合するシステムが導入され、ゲーム性にさらなる深みが増しているのも見逃せない点。これ、マジで遊びたい!!



元々美しいとの評価も高いCGもDCの描画力でさらに美しく。冒険をよりいっそう盛り上げるぞ。



SCOOP!!
これがDC版!!
トゥームだ!!

What's EIDOS—アイトス社って?

技術に裏つけられた高度な作品を連発!!

前ページで紹介した「Legacy of Kain: Soul Reaver」や、「Tomb Raider」シリーズなど、多くの人気シリーズを擁するのがアイトス社だ。最新作「DOOM」や「QUAKE」を手がけたジョン・ロメロ氏の「大刀~DAIKATANA」の完成が待たれる。日本法人と、その公式HPもあるので、興味があるなら、ぜひ覗いてみよう。(公式ホームページURLは<http://www.eidos.co.jp/index2.html>)



最新作の舞台はエジプトの遺跡。覚醒した邪神セットから世界を守るために、ララが活躍するぞ。知恵と力を振り絞り、セットを再び墓へと封じ込めるのだ!!



Star Wars Episode 1: Racer

(スター・ウォーズ・エピソード1:レーサー)

■LucasArts ■Racing ■2000年春 ■1~2Player

昨年劇場公開された「スター・ウォーズ・エピソード1」。中で最もエキサイティングな場面だった「ポッドレース」のシーンを、映画そのままにゲーム化。パーツを購入してチューンナップしていく要素もある。日本ではN64版が発売されているが、DC版ではさらにネットを使ってクリアタイムを登録することが可能となるようだ。

What's LucasArts—ルーカスアーツ社って?

あのジョージルーカス監督の会社

先月大々的にSOAが発表し、DCの強力なライセンスとなったルーカスアーツ。監督自らの名を冠するこのソフトハウスでは、監督の撮影した作品——すなわち「スター・ウォーズ」や「インディージョーンズ」などを多数ゲーム化している。特に「スター・ウォーズ」モノは種類も多く、シューティングやアクション、さらには対戦格闘までがある。今回の「~レーサー」に続くタイトルとしては、シミュレーションゲーム「Star Wars Commander」と、さらにもう1作品があるとのウワサだ。



総評 日本版が待ちきれない人は、通販で購入するのもテだぞ!

海外では飛ぶ鳥を落とすほどの勢いがあるドリームキャスト。日本で未発売タイトルに目を向けると、非常に興味をそそられるものもチラホラ。一昔前なら「海外ゲームは大味」と酷評されていたが、最近は「NFL 2K」のように、緻密な作り込みで日本で好評を博しているものもある。日本の各メーカーは、ぜひ良質の海外タイトルをどんだんローカライズしてほしい。

さて、今回の特集で海外ゲームに興味を持ったそのキミ、いつになるともわからない日本語版を待ち続けるぐらいなら、いっそのことインターネットを使って海外から直接購入してみてもどうだろうか。購入方法

は通信販売のサイトにアクセスし、そこに必要事項を記入するだけでOKだ(クレジットカードが必要)。ただし、US版ソフトで遊ぶためには、US版DC本体も購入しなくてはならないが(ヨーロッパ版はテレビの規格が合わず、日本ではプレイ不可)、そこは初期投資だと思って、割り切るしかない。また、通販サイトのメッセージのやり取りはすべて英語で行われるので、自信がなければやめておこう。仮にソフトをゲットできたとしても、やはりマニュアル類はすべて英語なのだから。また、トラブルなどについては、編集部では一切責任を負わないので、悪しからず。

DVD EXPRESS high speed entertainment. I spy with i-glasses!

「DVD EXPRESS」(<http://www.dvd-express.com/>)はDCソフトからDVDまで、なんでも購入できる。購入方法を優しく解説した支援サイト(<http://www.geocities.co.jp/Hollywood-Theater/1750/>)もある。

Outpost.com. You Be The Judge. It's Your Turn To Vote For Your Favorite Stars. Hollywood's revved up for its biggest annual race: The Academy Awards (R). But you don't have to be a Hollywood insider to take part in the action. Visit our Tinseltown.

通販サイト「outpost.com」でも購入は可能だ(URL <http://www.outpost.com>)。表示はすべて英語なので敷居が高いが、辞書を片手に頑張ってみよう。当然ゲームも英語なんだしね。



グラフィックはもちろん、機体やミサイルの挙動に至るそのすべてが、フライトゲーム史上最高の完成度を誇る「エアロダンシングF」。発売直後の今回は、すべてのユーザーをエースパイロットにしてしまおうスペシャル攻略をお届けしよう。

ドリマガ スペシャル攻略

離陸完了！ 今銀翼

GAME DATA

●CRI●発売中 (2月24日発売)
●5,800円 (300ポイント)

プレイヤー数: 1 枚 1~2 PLAYERS 8~

SLG (リアル・ドッグファイト・シミュレーション)

ホームページアドレス: <http://www.cric.co.jp/>

対応等

VGA ぶるぶる ぼっく 通信 ネットワーク 文庫 戦艦 ケーブル 接続 対応 対応 スティック

備考 前2作との連動あり。

AERO DANCING

本物の戦闘機乗りが学ぶ空戦知識をも伝授するスペシャル攻略!

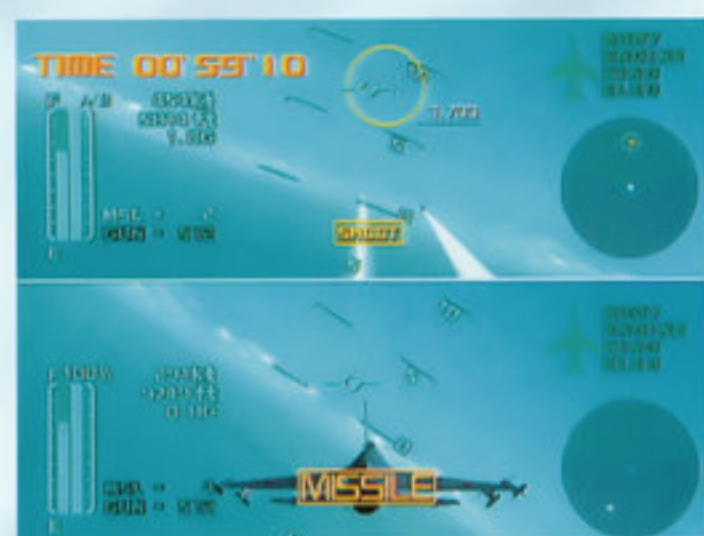
これまで紹介してきたモードは、「Fighter Pilot Mission」「Free flight」、そして「vs play」といった、実際に航空機を操縦して楽しむ直接的なものが多かった。だが、本作の魅力はこれだけではない。今回紹介するこれら各種モードの数々も、本作を楽しむうえで重要な役割を

果たしてくれるものばかりと言えるだろう。

そこでここでは攻略に先立って、そういった各種モードについて解説する。その内容をプレイ前にチェックしておくことで、より一層ゲーム全体を楽しめることができるはずだ。

vs play & cable play

これは人間同士で対戦するモード。「vs play」は、1台のDC本体とテレビで、画面を2分割して対戦する。そして「Cable play」は、2台のDC本体を対戦ケーブルでつなぎ、フル画面での対戦を行うことが可能なのだ。



「vs play」での対戦画面は、縦横に分割可能。好みで設定しよう。



Fighter Pilot Mission

プレイヤーが新米パイロットになり、離陸や旋回といった初歩的なものから、空戦技術に至る航空機の操縦過程を、一から学んでいくモード。フライトゲームの初心者には、まずこのモードから始めるようにしたい。

Tactical challenge

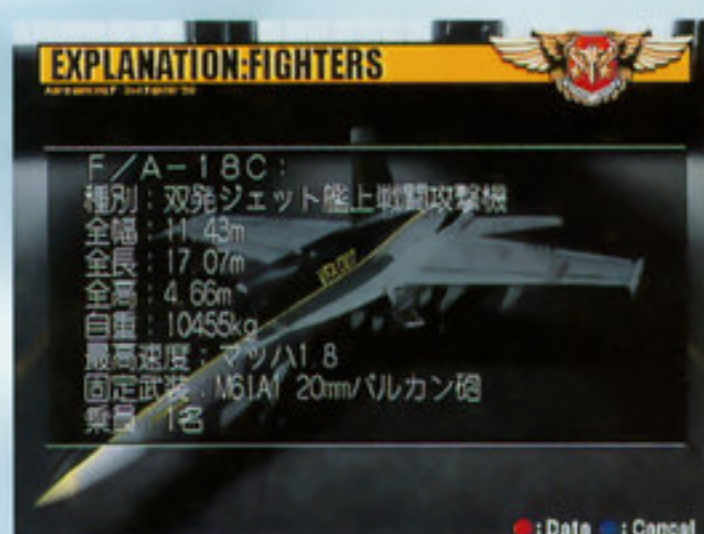
プレイヤーが使用可能な機体を自由に選び、気球破壊や敵機撃墜といった競技にチャレンジして高得点を狙うのが目的。ファイターパイロットミッションで基礎を学んだら、実戦形式のこのモードに挑戦しよう。



目標を攻撃するだけでなく、早さも要求される。攻略情報は42ページから。

Hangar

機体の格納庫。現在使用できる機体の諸元が確認できるほか、カメラを自由に動かして細部まで作り込まれた機体のモデリングを鑑賞することもできる。専門用語の解説もあるので、初心者には一度は見ておこう。



それぞれの機体の長所や短所を把握して、ドッグファイトに生かそう。



Free flight

飛ぶ機体から、敵機の数といった状態を設定し、まさに自由に空を飛ぶことができるモード。選択できるマップは、実在の地域や航空自衛隊の基地周辺をモデルにしたものが多く、本当の空を飛んでいる気分になれる。

Training

基本操作について、実際のフライト画面で教えてくれる。これはメニュー画面からも選択できるが、操作をノーマルにすると、ネーム登録後自動的に起動する。弾数無制限で、標的機も飛んでいるので、初心者も気軽に空戦の雰囲気を楽しめる。

Option

サウンドのオン/オフやコントローラのボタン設定といったシステム面から、HUD(ヘッドアップディスプレイ)の表示といった画面の設定を変更できる。快適なプレイ環境を作るため、かならず一度は全項目を確認するようにしたい。

は蒼空へと放たれた!

「エアロF」エースパイロットへの道 基礎知識編

本物の機体の動きを再現している本作を楽しむには、本物の航空機のことを知っておく必要があるだろう。ここでは、飛行についての心構えや空戦技術を解説する。やや難しい内容かもしれないが、戦闘機乗りには絶対に必要な知識なので、かならず目を通してほしい。

STEP 1 エネルギー管理の概念を理解する

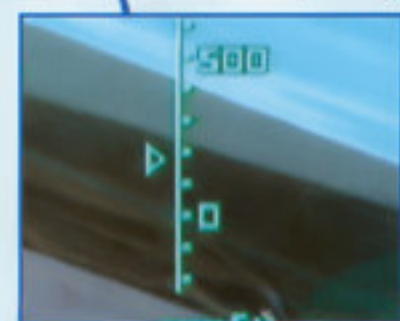
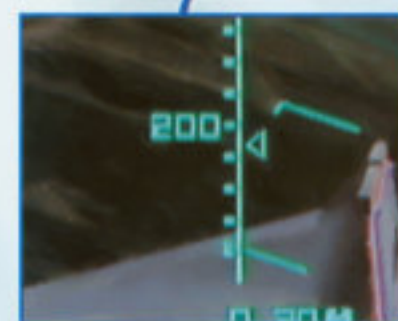
ここで述べるエネルギーとは、機体の速度を意味する運動エネルギーと、高度を意味する位置エネルギーのこと。一般的に、この2つのエネルギーの和が大きいほうが空戦では有利となる。運動エネルギーが多くなれば（速度が上がれば）、敵からの攻撃を回避しやすくなり、位置エネルギーは潜在的なものだが、これが高ければ、降下することでいつでも運動エネルギーに変換できる。逆にこの2つが足りない（低く遅い）状態では、当然ながら敵の攻撃を避けるのは困難となるし、墜落の危険も大きくなる。これは太平洋戦争で、魚雷を抱いた対艦攻撃機が上空から襲いかかる戦闘機にいとまたやすく撃墜された例からも明らかだ。

しかもこの状態からエネルギーを作り出すには、エンジン出力を上げて上昇するという、無防備に近い「待ち」の時間が必要となり、必然的に敵に狙われる確率も高くなる。

またドッグファイト中に、初心者は運動エネルギーを考えない無理な空中機動をして機体を失速させてしまいがちだが、本物のパイロットはアクロバット飛行以外で機体を失速させることなどまずない。ゲーム中で実際に飛んでみればすぐにわかるが、急上昇などによって失速してしまうと、数秒間はまったく機体の自由がきかなくなり、撃ってくださいと言わんばかりになってしまう。操縦かんはG(重力)と速度を見ながらじわりと引こう。



プレイ中は、このメーターを常にチェック。これがエネルギー管理だ。



STEP 2 空中機動の知識とその応用について

敵機の後ろを取るための特殊な三次元機動や、逆に敵機に後ろに付かれたときの回避運動を総称して空中機動（マニューバ）と言う。ここでは空戦の基本中の基本となる機動について触れていこう。

ただし、ここで紹介する空中機動は、その場面になったら必ず使うわけではない。いくらその場面にふさわしい空中機動でも、同じ動きの繰り返しではパターンを読まれてしまうからだ。さらに、実戦ではそれぞれの機動は単純に区分できるわけではなく、ある機動の途中からさまざま

な機動に絶えず分岐し、敵機撃墜に至るまでのすべての動きが、極めて合理的に連続していることも忘れてはならない。

また、これらは知識として覚えておかなければいけないことではあるが、あくまでも理論であり、実際の空戦ではそういった理論よりも、敵機の状態を素早く的確に見極め、動きの先を読んでこれらの空中機動を自在に繰り出せる能力のほうが重要となる。空中機動を「使うべき時に使える」判断力を得ることが、エースパイロットの資質なのだ。



空戦例その2

敵機に後ろに付かれた場合は？ こういった状況判断の積み重ねが空中機動を生かすことになる。

空戦例その1

敵機と交叉した場合、そのまま敵方向に左旋回するか、インメルマン・ターンを使うかが試される。



空中機動 ① バレル・ロール

「バレル」とは、樽という意味。この機動は樽の内側に添って円を描くように飛ぶことを示す。特に敵機に真後ろに付かれた際に有効なので、ぜひ覚えておこう。

具体的には、機首が水平線上に円を描くように飛行する。すると、機体は名前のように少しふくらんだ形でロールすることに

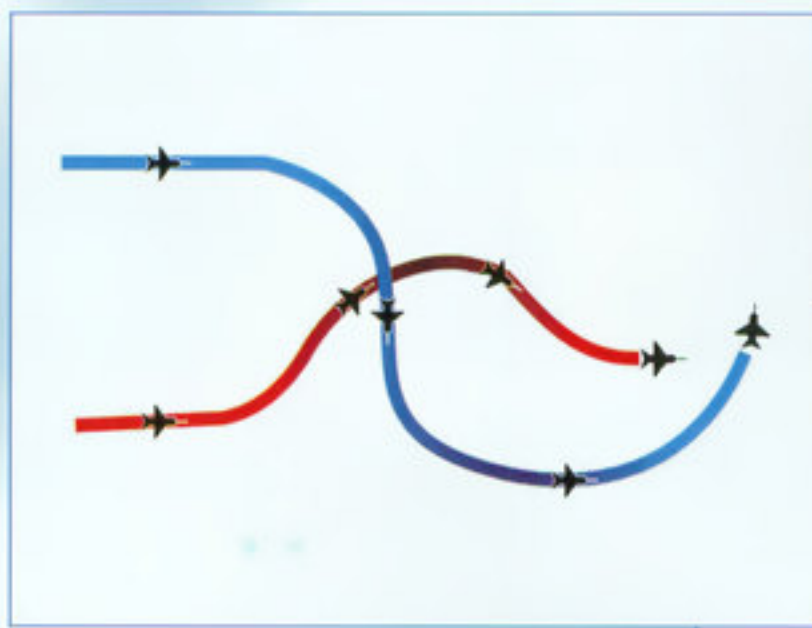
なる。このロール終了直前に機体の左右方向を変化させることで、後方の敵の機軸をずらすことができるのだ。さらに、この回転により機体の運動エネルギーが減少することで、敵機が自機を追い抜くことも狙う。敵機が後方に離れているときに用いると、ミサイルの餌食になってしまうので注意。



この対戦画面では、上の機体が下の機体のすぐ後ろにいながら、バレル・ロールを使用されて追い抜いてしまった様子がうかがえる。こう理想的に物事が運ぶ場合は少ないが、敵機の機銃に迫られている際には特に有効な空中機動だ。

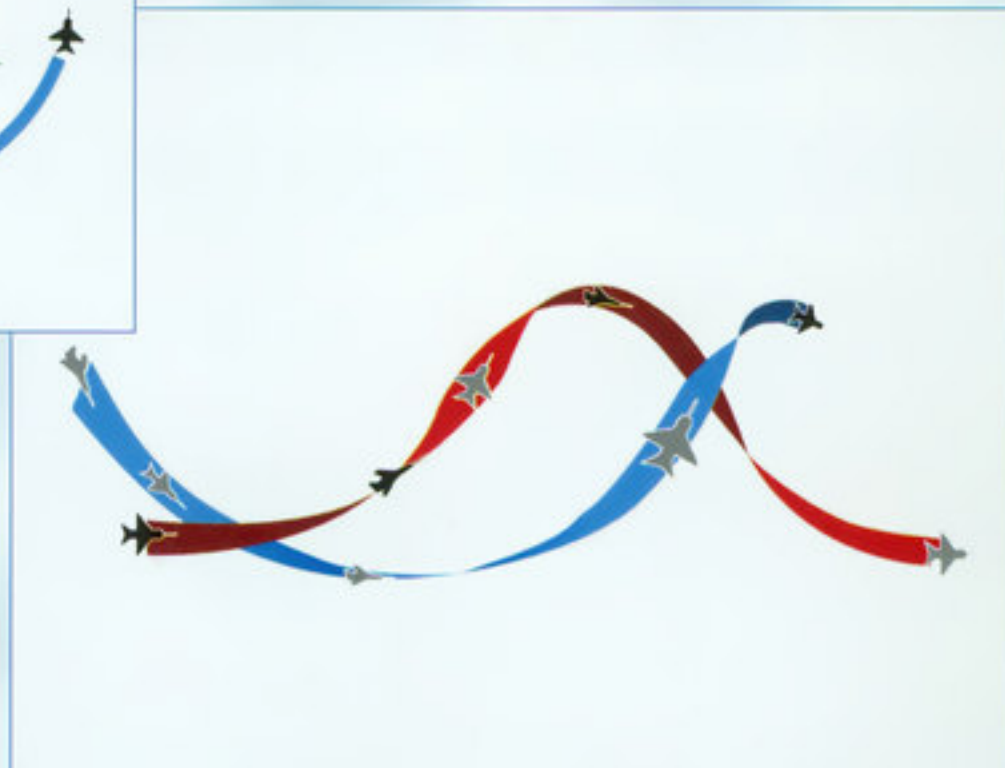
空中機動 ② シザース

シザースは、2機が同じ方向に飛んでいる時に、互いに敵機の後ろを取ろうとして、その名のとおりハサミの形のように旋回を繰り返す機動だ。旋回半径を小さくし、敵機を自機の前に押しやろうとするために速度を落とすことから、減速競争とも呼ばれる。実戦ではバレル・ロールなどと組み合わせて三次元的なハサミを描くことが多い。注意すべきことは、減速しすぎて機体が失速してしまうこと。エネルギー管理を忘れずに。



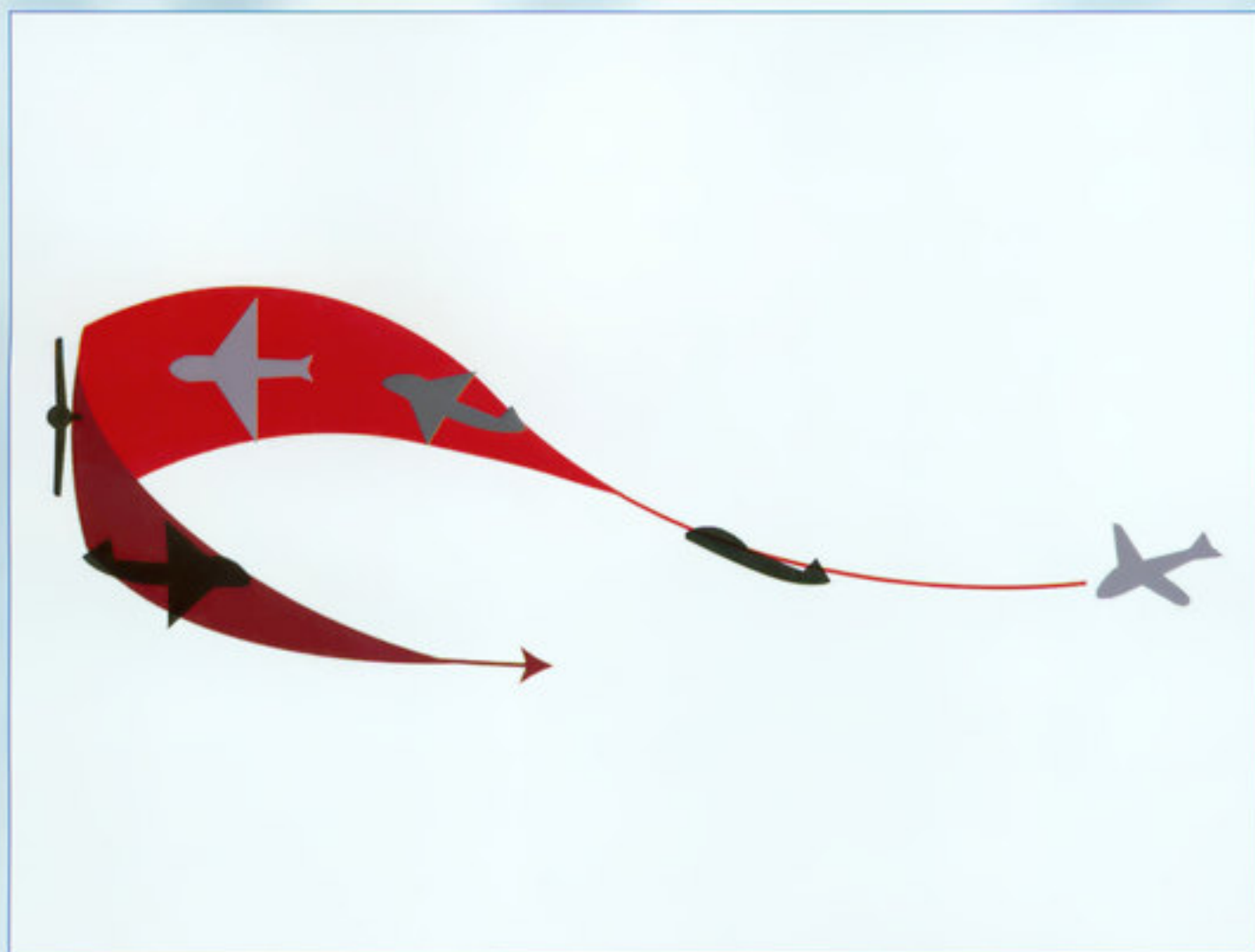
水平シザースとローリングシザース

シザースの動きをあえて平面に表すと左ようになるが、実戦では下のように三次元の機動になる場合が圧倒的に多い。この場合、敵機と共に自機の姿勢を確認する能力も必要だ。



シザースをリプレイで見ると、空戦の迫力を実感できるぞ。

空中機動 ③ インメルマン・ターン&スプリットS 純正インメルマン・ターン



インメルマン・ターンとは、第一次世界大戦のドイツ飛行隊のエースである、マックス・インメルマン少尉の名を取った機動。近年では下で触れている「現代インメルマン」のほうをインメルマン・ターンと呼んでおり、この機動は「ウイング・オーバー」と呼ばれているが、ここでは「純正インメルマン・ターン」と呼称していきたい。

この機動は、敵が地上目標の場合や、敵機と正面から交叉した場合に有効な機動である。敵と交叉した直後に自機を上昇させ、高度を取ったところで速度を落としつつ左右に小さく反転させる。この一連の流れを取ることで、敵の背面、しかも上方に自機を置くことができるのだ。あ

とは位置エネルギーを運動エネルギーに変えつつ、敵を追尾すればよい。この機動では、反転時に敵の位置を確認できるので、常に有利な位置取りが可能という利点がある。これは実戦でも多用されてきただけに、覚えておけば必ず役立つ時が来るに違いない。

なお、似たような機動に「シャンドル」があるが、まったくの別物なので注意。これは一瞬機首を下げ、加速をつけたら左右ナナメ方向へ上昇反転するものだ。この機動だと、最初に決めた方向へしか旋回できないため、敵機が逆方向へ退避した場合、距離を稼がれてしまう。使う必然性はそうないだろうし、実際にも訓練でしか使われていない。



インメルマン・ターンの流れ

ここでは、敵ではないが空母を目標にインメルマン・ターンを行った。一度目標と交叉し、そのまま上昇。そしてエンジン出力を落としつつ左旋回を行い、再び目標を捉えている様子が連続で映されている。この流れはもちろん敵機にも有効、敵に立ち直る暇を与えないことが重要。

現代インメルマン・ターン



基本は宙返りと一緒。ループの頂点で背面状態の機体を、ハーフロールさせれば良い。

スプリットS



これは現代インメルマンと逆の行動をとれば良い。高度に注意しないと地表に激突する。

現在においてインメルマン・ターンと呼ばれているのは、左図にあるとおりループの頂点で機体が背面飛行に入ったら機体を180度ロールさせる機動。純正よりもさらに機体の位置エネルギーを大きくできる、ジェット戦闘機ならではの機動と言えるだろう。スプリットSは、水平飛行の機体をハーフロールさせ、そのまま降下の宙返りをしてハーフロールする機動。これは高度はあるが速度が遅い場合の反転に利用したい。

「エアロF」エースパイロットへの道 初級実践編

空中戦の概念を理解したのなら、次は機体の操縦へと移ろう。この「Fighter Pilot Mission」では、航空機の操縦を基本から教えてくれる。初心者が挑戦するのはもちろんだが、前作経験者も初心に返ったつもりで、もう一度訓練に励んでもらいたい。

初心者はFighter pilot mission (FPM) で腕を磨け!

このFPMは、前作のブルーインパルス・ミッション同様、パイロット育成モードだ。ここでは各ステップごとに、それぞれ内容の異なる訓練を受けられる。そして各ステップで合格点を取ると、より難しい訓練が待つ次のステップへ進めるのだ。今回は、初歩的な操縦訓練を行うステップ5までを完全解説。まず初心者はゲーム自体の基本、そして前作経験者は前作と違う本作の操作を、その体にたたき込もう。

まずはT-3でスタート!

T-3



今回攻略するステップ1~5は、このレシプロ機であるT-3を使用して訓練が進んでいく。その内容も離陸や旋回といった、極めて初歩的なものだ。「早くジェット戦闘機で空中戦をしたい」と言う人も、まずはこの機体を乗りこなそう。

BRIEFING

各ステップでは、ここで最初の訓練内容を教えてくれる。中身をよく確認しておくことだ。



DEBRIEFING

訓練終了後は、轟教官が君のプレイを採点。写真のように怒られては、クリアは無理。

STEP 1 初級操縦課程 離陸訓練



訓練内容は、まずエンジン出力を100%にして機体を走らせ、速度が80ノットになると同時にアナログ方向キーを真下に傾けて機体を浮かせる。ギア（車輪）をしまったらそのままピッチ（機首の上下角）を15°のまま500フィートまで上昇。最後に水平飛行となる。

最初の訓練だけあり、まったく難しいところはないがこのステップ1。使うボタンもアナログ方向キーの他は、Aボタンと方向ボタンの下を一度ずつしか使わない。操作を行うタイミングも逐一指示が飛ぶので、その瞬間を迷わないこと。とにかく機体を操作する感触に慣れることが目的といえる訓練のため、アナログ方向キーを間違った角度に傾けないことだけを考えて操作をすれば大丈夫だ。



このステップに限るわけではないが、BRIEFINGでの予習では、速度や高度について細かい数値が出てくる。この数値は確実に覚えてから実践に移ること。

離陸するタイミングは80ノットだが、やや早めに操縦かんを引こう。

離陸したらピッチ15度で上昇。高度が500になる寸前に操縦かんを戻そう。

水平飛行段階でも採点があるので、高度がずれていたら早めに調節しておこう。

STEP 2 初級操縦課程 旋回訓練



本ステップの訓練内容は、水平飛行している機体を方位18まで右旋回させ、最後はまた水平飛行へと戻すこと。さらに、この時機体の高度は最初の状態を保つ必要がある。

一見簡単な気がするが、ただ機体を真横に傾けて旋回すると、高度が下がってしまう。こ

こではBRIEFINGでの説明にもあるとおり、機体には一定の角度を持たせなければならない。さらに最後の水平飛行に戻すタイミングにも注意。旋回から水平飛行に戻す際は慣性が働いているため、方位が18になってから機体を戻しても行き過ぎてしまう。さらに、その状態を無理に戻そうとすると、機体の方向が安定しないまま終了することもある。方位18で水平にするタイミングが重要なポイントだ。



このステップでは、制限時間の短さにも注意しなければならない。BRIEFINGでは時間のことは言われないため、旋回中に時間切れになることもある。

訓練開始と同時に機体を旋回。操作を休む暇はないぞ。

BRIEFINGでは機体を右に30度と言われるが、実際はこのくらいがいい。

18になってから機体を水平に戻したのでは行き過ぎてしまう。

STEP 3 初級操縦課程 着陸訓練1



滑走路に接近する時は、画面中央に表示されているベロシティベクトルを滑走路に合わせておこう。高度100フィートまでは、必ずこの状態を維持すること。

この着陸訓練は、前の2ステップと違い、とにかく長丁場となる。集中力を切らさないことがなによりも肝心だ。

訓練の流れは、ギアを出しつつ滑走路まで一直線に近づき、高度が100フィートになったら速度を70ノットに落とす。その際ピッチを10°に上げ、そのまま後輪から着陸すれば良い。最大のポイントは、高度が100フィートになってから。ここで速度を落としすぎると、滑走路手前に着陸してしまう。70ノットを維持するため、エンジン出力のこまめな調節が必要となるだろう。



意外と忘れやすいのがギアが存在。訓練開始と同時にギアを出しておく。



降下によって速度が増加するので、エンジン出力を弱め、速度を維持する。



高度が100フィートになったら、ピッチをこの角度にし、エンジン出力を調節。



着陸時はこのような角度、速度となる。あとはギアブレーキだ。

STEP 4 初級操縦課程 ループ訓練



宙返りの頂点付近では、背景が空だけとなるので、姿勢がわからなくなる場合がある。それでもずっとアナログ方向キーを引き続けていれば、問題ない。

ループとは、いわゆる宙返り。ここでは上昇時にアナログ方向キーの引き具合の調節が必要となるが、その他はずっとキーを引きっぱなしで良いため、最初の調節さえ慣れてしまえば意外と簡単。逆に調節に慣れないと、いつまでもクリアは難しい。



訓練を開始したら、出力を最大にして上昇。ステップ2と同じ感覚で。



上昇時は、BRIEFINGの説明とおりにG(重力)を調節するように操作する。



機体の高度が5500フィートになれば、あとはキーを引きっぱなしでもよい。



降下中のキー操作も引き続けて良いが、水平飛行に移るタイミングに注意。

STEP 5 初級操縦課程 ロール訓練



このロールは、エルロン・ロールと呼ばれる機動。現代インメルマン・ターンなど他の機動の基本となる。それだけに確実にマスターしておきたい。

このステップでのロールは、ただ機体を回転させるだけのもの。注意点は、水平飛行からそのまま回転すると高度が下がってしまうこと。そのため、最初に機体のピッチを10°程度に上げ、そこからアナログ方向キーを目一杯左に倒せばちょうど良い。当然最後の水平飛行に戻す際は、慣性を考えて直前にキーを戻す必要があるが、これは今までのステップと同様なので、タイミングをつかむのにそう苦労はしないだろう。

なお、このステップで、T-3での訓練は終了。次からはT-4の出番となるぞ。



ロール前には、ピッチとベロシティベクトルをこのくらいまで上げる。



水平飛行から回転してしまうと、このとおり高度が下がってしまう。

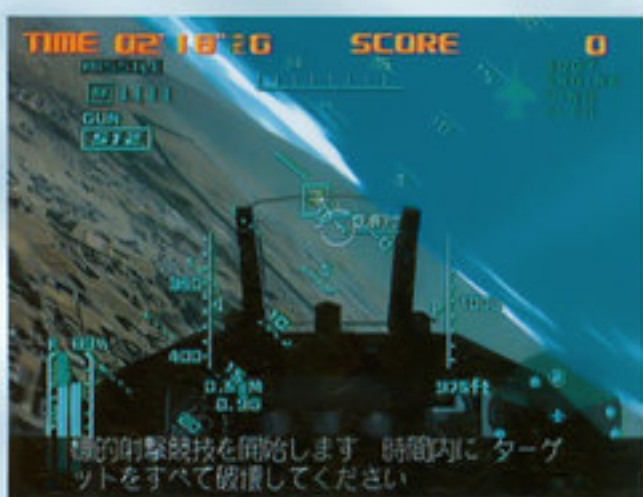
「エアロF」エースパイロットへの道 応用実践編

FPMで飛行機の操縦に自信がいたら、いよいよ本作の醍醐味である「弾を撃つ」ことにチャレンジだ。「Tactical challenge」モードでは、競技会という形で君の腕前を試すことができる。ここで高得点を上げられれば、エースパイロットと呼ばれるのは目前だ。

空中戦のコツは、Tactical challengeで学べ!

前作の「スカイ・ミッション・アタック」同様、ミッションをこなして得点を競うモード、その内容は時間内に標的を全滅させる「連続射撃競技」と、時間内に移動する標的を全滅させる「移動射撃競技」、そして時間内に決められた数以上の標的を

破壊する「格闘戦競技」の3種類に分けられる。これらはただ標的を破壊するだけでなく、全滅までにかかった時間や機動といった「無駄のない動き」ができていないかにも得点に影響する。今回は「連続射撃競技」の2ステージを攻略する。



早く標的を倒すには、配置や動きを覚える必要がある。練習量がものをいうだろう。



高得点のためには、機体の選択も重要な要素。今回のステージでは小回りが利く機体が有利。

使用機体

F-86F



旋回性能が非常に良く、機銃の弾数が多いため初心者最適。ただし、最高速度が遅いので最終的に高得点を出すのは難しい。最初はこの機体で練習し、ステージの感覚をつかんだあとに機体を替えると良い。

F-86と同様、プレイヤーが最初から使える機体。エンジン出力がやや弱い、旋回能力が高いのでこれもまた初心者向け。機銃弾数が少ないため、標的が多いステージでは不利。無駄撃ちは避けるようにしたい。

F-16A



TCO 1 自機を囲む気球を破壊せよ

POINT 1 基本は左回りで

このマップでは自機が左回りに飛行しているが、これにはちゃんと理由がある。実はこの気球、左回りで動いているのだ。そのため、右回りでクリアを狙うと、気球との相対速度が上がってしまい、難易度が高くなる。したがって、普通にプレイするのなら、迷わず左回りで進んでいこう。もし左回りでの得点に限界を感じる腕になったなら、その時は右回りを試してみても良いだろう。

POINT 2 不用意な旋回に注意



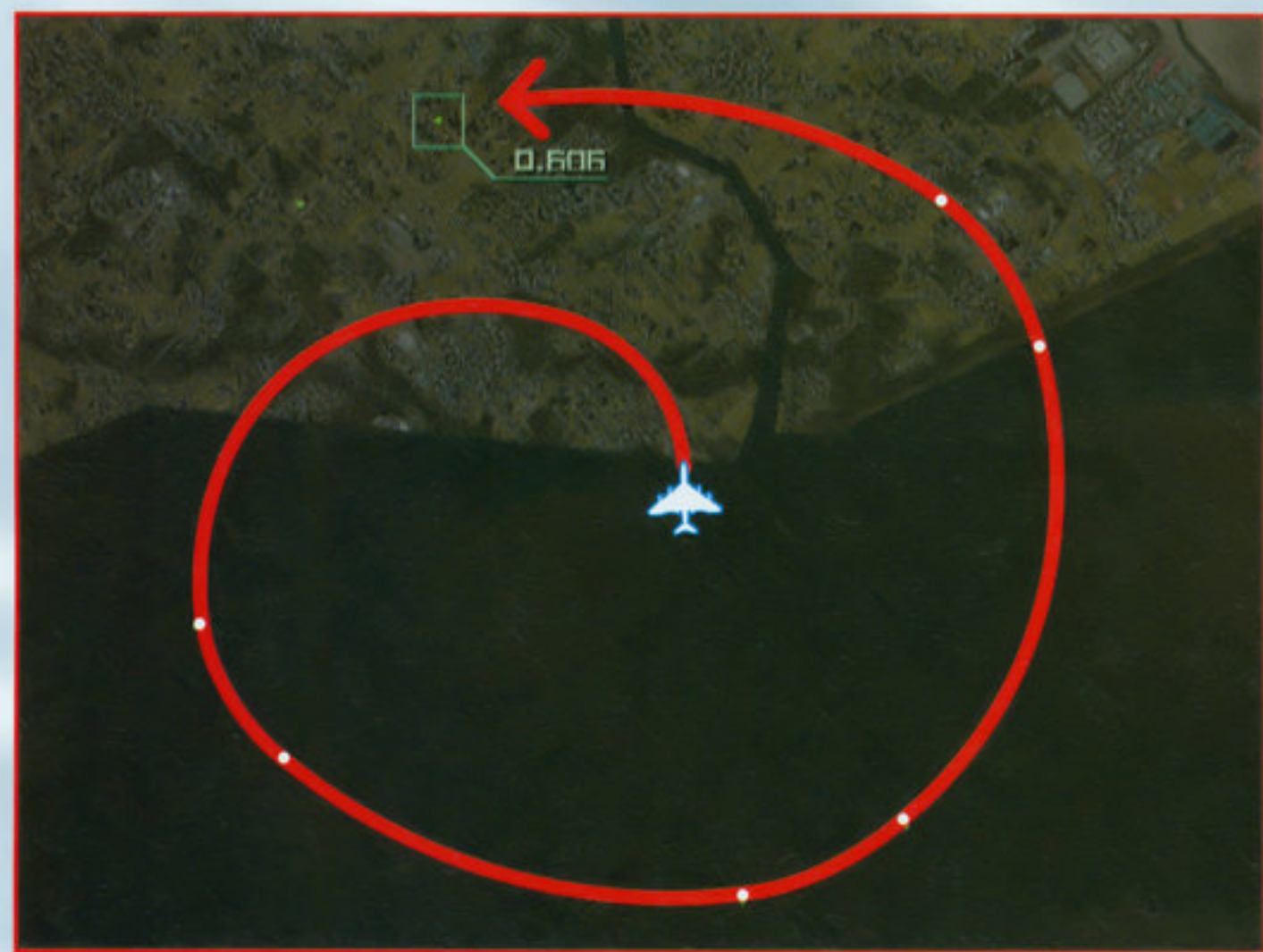
1の気球は、正面から狙うのではなく、機首を2へ向けながら撃つつもりで攻撃しよう。

2の気球を攻撃する前に速度を出すと、このような状態になる。最悪逃すこともあるので注意。



他にも右回りの場合、最初にどの気球を狙うかが難しい。そのぶん時間をロスする可能性が高い。

この攻略どおりに気球を狙うと、意外にも1と2の気球が難しい。これは矢印を見てのとおり、この気球だけ攻撃する角度がきつからだ。最初からスピードを上げてしまうと、旋回が間に合わないこともある。最初は低速で進み、2つの気球を破壊後、速度を上げていこう。



自機の周囲に8つの気球が浮かんでいるステージ。最初のステージのためか、気球の数も少なく、もちろん攻撃を受けることはない。クリア目標は当然この気球を全滅させることだが、順当にいけば矢印のとおり飛ぶだけで、気球は順に視界に入るので、1つずつ確実に破壊しよう。

ただし、一応競技会というだけあり、最初のステージながら多少のポイントも用意されている。それは右を参照してほしいが、絶対的な難易

度に関わることはない。なお、この面での推奨機体はF-16A。気球の数が少ないため、多少機銃の無駄撃ちをしてもまだ弾数に余裕がある。さらに気球の配置上、あまり高速は出せないうえに、一定以上の旋回能力が必要だからだ。将来、他の機体入手した際には選択の幅も広がるが、その場合でもまだ十分通用する機体だ。したがって、このステージでは最初からこの機体で練習することをおすすめする。

TCO 2 連なる気球を一気に落とせ



このステージは、20個の気球がほぼ一直線に並んでいる。ただし、マップではわからないのだが、これらの気球は浮いている高度に違いがある。水平飛行で一気にクリア、というわけにはいかないのが残念だ。

気球を攻撃する順番については、そのまま自機から近い順が良い。特に6以降の気球は、水平ではないが軽いピッチの上昇で連続破壊を狙うことができる。問題は1~5の気球。これはスタート直後から見える状況

から判別できるが、各気球ごとの高度の差が大きい。低速飛行で一つずつ破壊するのが、安全かつ確実な戦法だ。5まで破壊すれば、あとは6の気球を狙うため右に旋回し、そのまま加速というパターンになる。

機体についてだが、ここはF-86F、F-16Aどちらでも構わない。前者は1~5の気球を破壊しやすく、後者はそれ以降の並び気球を早く破壊できる。両方試したうえで、お気に入りの機体を決めてしまおう。

POINT 1 不用意な旋回に注意

1~5の気球を狙う際に気をつけたのが、機体のロール角度。気球を狙っていると、次第に高度を下げるためいつの間にかロール状態になることが多いが、ここではあくまで水平に近い角度を維持しつつ、降下するようにしたい。これは5付近の気球が水面に近いため、下手にロールをして背面状態になっていると機位を見失う可能性が高いからだ。さらに、6以降の気球を攻撃する際に、ロールをしつつ上昇するのは無駄が多い。高得点を狙うのに、無駄な動きは禁物だ。



あくまでも機体はこの角度を維持。画面が見やすいだけでなく、次の行動も取りやすい。



ロール状態になったの攻撃は、操作が不安定になってしまう。

POINT 2 バルカンは撃ちっぱなしで

6以降の気球を攻撃する場合は、攻撃ボタンを押しっぱなしにすると効率が良い。機銃だと射程内の気球を連続で破壊してくれるのだ。もちろん機軸をうまく合わせるが大前提だが、成功した時に気球が連続で爆発する様は見ていると非常に気分が良い。さらに、目の前の目標がなくなることで、さらに先にある気球を狙いやすくなるという純粋な利点もある。



この状態で機銃を連射すれば、少なくとも3~4個は破壊できる。ただし残弾数にはくれぐれも注意。

NEWS!!

本作を待ち望んでいたすべてのプレイヤーに朗報だ。本誌と弊社のゲーム情報HPである「GAME SPOT」、さらに航空機雑誌としておなじみ、「Jウイング」誌の協賛による本作のイベント「轟隊長の撃墜王コンテスト」の開催が決定! これはハイスコアとリプレイの美しさを魅せる大会。我こそは真のトップガンと思う強者は、奮って応募してほしい。豪華賞品と名誉が君を待っている!



大会の舞台は「Tactical challenge」の11面。この面でのハイスコアを競うのだ!

「真のトップガンは誰だ!?!」 「轟隊長の撃墜王コンテスト」が君を待つ!



ACM競技を開始します 時間内にできるがぎり多くのターゲットを撃墜してください



同点となった場合は、リプレイの美しさが勝敗を決めるので、最高のリプレイを作成しよう。ただし、ゲーム再開機能は使用禁止なので要注意。

大会への応募は、本作のインターネットモードでHPにアップロードする方法で行われる。ドリバス未登録者は、これを機会に今すぐ登録だ。




応募要項

- 応募期間：2/24 (木) ~ 3/15 (水)
- 応募方法：本作の「インターネットモード」から、エアロダンシング公式ホームページに

リプレイデータをアップロードする。作品名、スコア、ニックネーム、本名、メールアドレスを忘れずに入力すること。

ドリマガ&
セガ特別企画

ファイナペットの名前が、
ドリマガ読者の投稿から決定!!

で、このコ  の本名は
『キユピル』

に決定しました!!

セガ&ドリマガ合同で開催したファイナペットの名前募集に、多くの応募アリガトウ! 去る2月8日、応募作の中から、つぶらな目をしたアイツの本名が決定しました! その模様をちょっとのぞいてみよう! ……って雑談!?

これカワイイね

22歳0しだって、
スバラシイ



どこ読んでるんだヨ!



Special
ドリマガ
特報
Report!

エターナル アルカディア
エターナル アルカディア

GAME DATA	
●セガ ●発売日未定 ●価格未定	
未定	1 PLAYER
未定	未定
RPG (ロールプレイング)	
ホームページ http://www.sega.co.jp/	
対応等	
未定	
備考	—

力作ぞろいの応募に難航する選考会!!

雑談を交えながら、なごやかな雰囲気に進んだファイナペット名前選考会だったが、開発陣のハガキを見る目には鋭い輝きが宿っていた。この選考会で決められた名前が、ゲームのマスコットの正式名称となるのだ。どうやっても慎重にならざるを得ない。そしてもうひとつ、彼らの悩みの種となったのは、ド

リマガに送られて来たハガキの多くが、読者自身のイメージを大切にした力作ぞろいであったことだ。“甲乙付けがたし!”そんな状況に直面しながら、4人はそれぞれの意見を交換し、少しずつ名前を絞りこんでいった。ファイナペットの名前として採用できるのは、それらの中のたったのひとつなのだから!

うれしい悲鳴のシアワセモノ×4!!



<p>プロデューサー 小玉理恵子 制作総指揮を担当。ファイナペットのようなかわいいものが好き……に違いない。</p>	<p>ディレクター 清宮敦嗣 デザインにも通じた多芸なディレクター。彼の選ぶファイナペットの名前は!?</p>	<p>プランナー 田中俊太郎 主にシナリオを担当。ファイナペットがどうゲームに絡むかを熟知しているのだ。</p>	<p>デザイナー 東 真一 ファイナペットをデザイン。今回は自分の子に名前を付けるようなものである。</p>
--	---	--	--

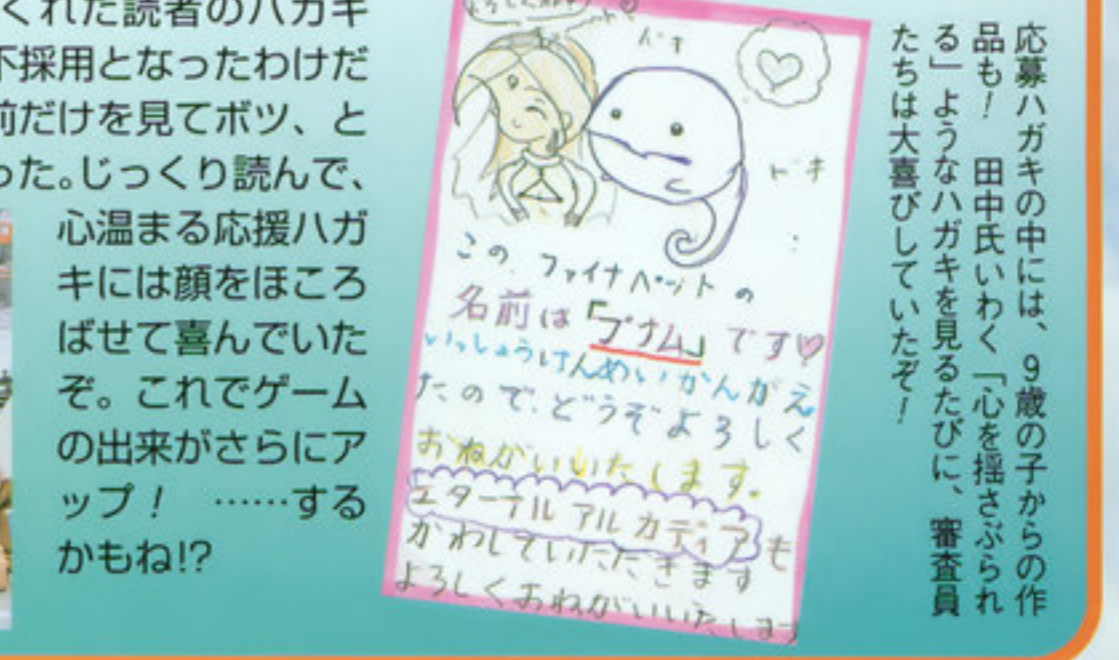


雑談で場を和ませながらも、ハガキを見るときは真剣な眼差しの審査員。ときおり腕組みをして考え込むことも。



開発陣の心を揺さぶる暖かい応援も!

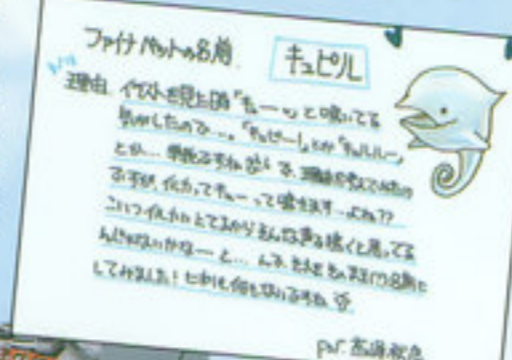
今回応募してくれた読者のハガキは、その大半が不採用となったわけだが、審査員は名前だけを見てボツ、とすることはなかった。じっくり読んで、心温まる応援ハガキには顔をほころばせて喜んでたぞ。これでゲームの出来がさらにアップ! ……するかもね!?



応募ハガキの中には、9歳の子からの作品も! 田中氏いわく「心を揺さぶられる」ようなハガキを見るたびに、審査員たちは大喜びしていたぞ!

“神秘的な響き”が採用の決め手

長く、しかし楽しい選考会の末、さまざまな名前のなかから選ばれたのは高峰秋良さんの考えた“キュピル”。ただかわいいだけじゃない、何か秘密をもっているような響きが決め手となったのだ。



じつやこれなすくなくないか……いいん



やがて選考会は思わぬ展開を見せる……

なんかもったいないね

名前決定後、審査員は選考モレになった作品をまた眺め始めた。不採用とはいえ、最終選考まで進んだ名前はとても魅力的だったのだ。



キュピルの名付け親、高峰秋良さんには生みの親 (!?) 東さんお手製のフィギュアが!

「キュピル」の名前を付けてくれた高峰秋良さんには、デザイナー・東氏による、世界にひとつしかない手作りキュピルフィギュアをプレゼント。世界にこれひとつきりの特製品なので、ぜひ大切にしてほしい。趣味でフィギュア作成をしている東氏だけに、その仕上がりは最高!!



もともとフィギュア作成が趣味なんだって

そして……なんと!! 優秀作品がゲーム中に登場!!

優秀なのに不採用となってしまったお気に入りの作品を、どうにも忘れられない審査員たち。彼らは選考会の最後に、それらの優秀作をゲームに登場させることにした! それは町人の名前として使われるかもしれない、あるいは冒険中に会えるモンスター (かわいいモンスターも出現する!?) なのかもしれない。残念ながら不採用となってしまった人も、もしかすると自分の考えた名前に出会えるかもしれないのだ!!



早くも“キュピル”の名でイベント出演!!



アイカ
えっ?
なんか今、変な鳴き声をした?

まだ名前が決まったばかりだ
というのに、早くもその名でイ
ベントに登場するキュピル。こ
れはキュピル初登場のシーンだ
ろうか。さしもの空賊・ヴァイ
スも驚いている。



ファイナ
名前は「キュピル」です。
子供のころからずっと
一緒にいるんですよ。



ファイナのブレスレットが光り、ヴァイスの目前で弾けるよう
に膨らむ。気が付くとそこには、謎の丸い生き物が……。



ヴァイスとアイカが不思議な少女・ファイナ
と話していると、かなり近い位置からこれま
た不思議な鳴き声。周囲を見回してもそれ
らしい生き物は見当たらないが……。



見たこともないような生き物に、ヴァ
イス、アイカも驚きを隠せない。

アイカ
かつ……かわいい!
なにこれ、なにこれ!



開発者に聞け!! “キュピル”ってなんだ!?

ドリマガに何度も登場してるけど、何者なのかは全
然わからない“キュピル”。コイツが何者なのか、な
ぜファイナと一緒にいるのかを、“キュピル”の生
みの親・東氏に聞いてみたぞ!

な〜んにも考えてないヤツです(笑)

——単刀直入に聞きます。“キュピ
ル”は何者なんですか。

東 な〜んにも考えてない奴(笑)。
え? 答えになってない?

——ファイナと一緒にいるのはなぜ
なのでしょう。

東 現時点では、ファイナが好きだ
からです。それ以前のことはファイ
ナの設定にかかわるので秘密!

——フライパンに変化したりしま

すが、キュピルの故郷にはフライ
パンがあるということですか。

東 いや、なんに
も考えてないか
ら、状況に適
した形に“なん
となく”変化す
るんです。



戦闘時にはファイナの武器や、防具
になってくれる存在のようだ。

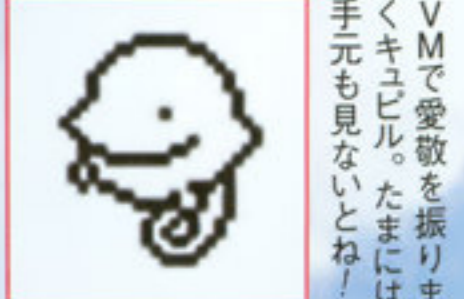


フライパン型への変化は、フライパンになる
という意味からではなく“なんとなく”!

予想 どおり?

ビジュアルメモリでも 伸びたり縮んだり……

今や多くのゲームで実現しているVM画面内
でのアニメーション。「エターナルアルカディ
ア」では、キュピルがプレイヤーの手元で愛
敬を振りまくという。このキュピルには、な
んらかの意味が隠されてる!?



VMで愛敬を振りま
くキュピル。たまには
手元も見ないとね!

ゆらゆら 左右にゆらゆら揺れるキュピル。これだけではなんのヘンテツもない
が、キュピルが見せてくれる動きの種類は半端な数じゃないぞ!



溶けた状態から跳ねる! 水たまりのようになったキュピルがプルンと跳ね
て球状に。不定形物の動きをドット絵で再現!



おねむなの…… あまりの眠さに居眠りを始め、しまいには熟睡してしまうキュ
ピル。あくびをかく仕草なども見せてくれるようだ。



まだまだいるぞ!!「アルカディア」ワールドのフシギ生物!

ヴァイス、アイカもびっくりのフシギ生物キュピル。だけど「エターナルアルカディア」の世界には、まだまだ彼らの知らない生き物が多く生息している。ここではそんな生物の、ホンの一部を紹介する。冒険への期待がさらに高まりそうだ!

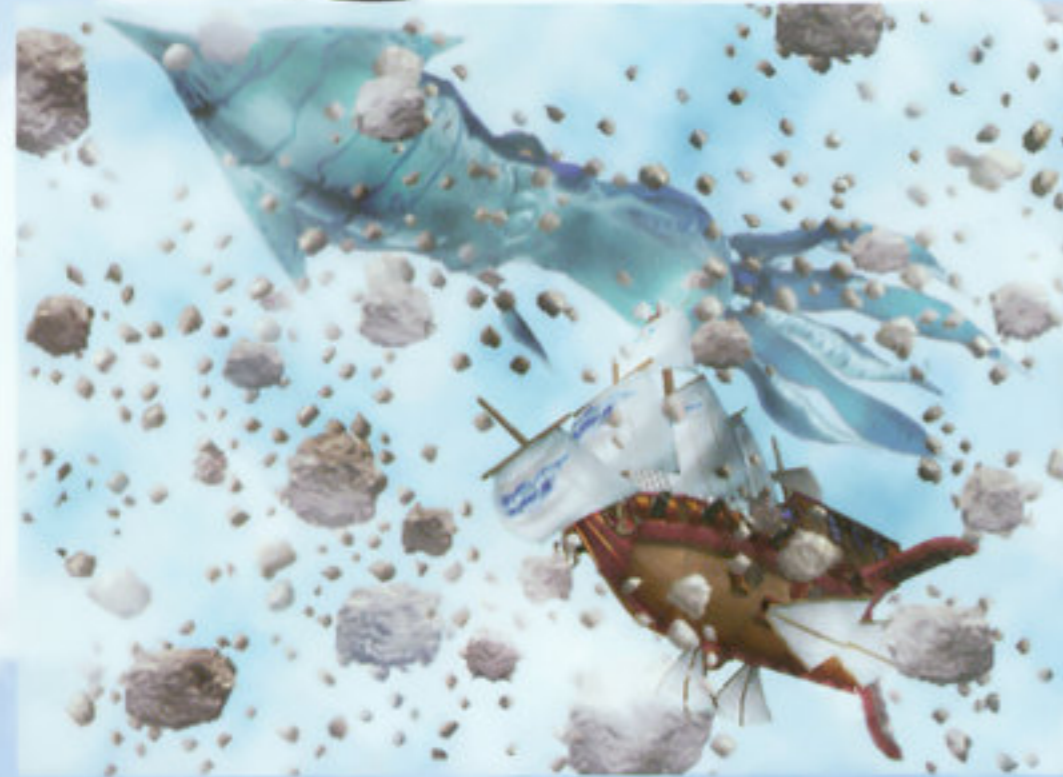
エルモ

船の周りを気まぐれに飛び海鳥のような存在!?

大空を航行していると、不意に白い生物の群れに出会うことがある。それが“エルモ”である。船に併走して優雅に飛ぶときもあれば、突如船乗りを襲いかかってくることもある。またあるときは、船を無視して飛び去ってしまうという。この飛び方で、航行の吉凶を占う船乗りもいるようだ。

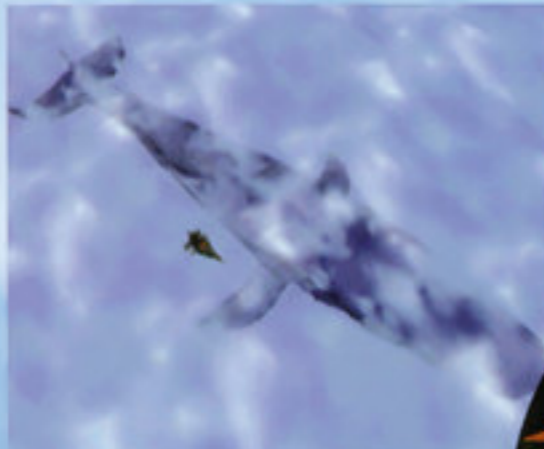


ダイオウイカ



巨鯨“モービス”に匹敵する巨大生物——!!

以前紹介した巨鯨・モービスに匹敵する大きさを持ったイカ。コイツの巨大な足で攻撃され、沈没した船も多い。しかし剣で立ち向かえる相手ではないため、もしも出会ったなら運命を呪うしかない。戦闘船の大砲ならばあるいは……?



遥か昔から生息し、守護神とも言われる伝説の巨鯨・モービス。

そして航海先で出会うモンスターたち……

ヴァイスはその冒険航海のなか、さまざまな生物たちと出会い、ときにはそれらと戦うことになる。これもある意味、大いなる自然との戦いなのだ。



モンスターたちとの戦いも、自然との戦いのひとつだろう。空の果てには一体どんな生物がいるのだろうか?

番外編 心和む空賊島のマスコット

パウ

ヴァイスやアイカが所属する青の空賊・ダイン一家のアジト、空賊島で飼われているペットがこの犬のような動物である。その鳴き声から“パウ”と呼ばれ、普段は島の子供たちと一緒に野原で遊んでいる。ダインの船に乗って航海についてくることもあり、島の空賊たちからも愛されているようだ。今回紹介する“パウ”のような動物は、アルカディア世界では珍しくなく、空賊島周辺の島なら、どこでも見られるという。



航海に出ない期間は、島の子供たちと一緒に遊んでいる。



野原でチョウチョを追うパウの姿が、島のみなを和ませる。

少しずつ見えてきた設定を整理してみよう!!



Special
ドリッガ特報
Report!
完成度 %

GAME DATA	
●セガ●発売日未定	●価格未定
プレイ人数 未定	1 PLAYER
ジャンル	RPG (3DアクションRPG)
ホームページアドレス	http://www.sega.co.jp/rentahero/
対応等	未定
備考	—



レンタヒーローとは……

レンタヒーローとは、無敵のコンバットアーマーを着て悪と戦う(ときもある)超人アルバイターである。そのパワーは岩をも砕き、走るスピードも自転車くらいはある。市民の依頼を受け、さっそうと出前に向かう彼の姿は庶民派ヒーローと呼ぶにふさわしい。しかし、そんな彼も普段は平凡な一市民にすぎない。その超越的なパワーはあくまでもアーマーの力なのだ!! ……トホホ。



ヤマダ
タロウから



使用前



レンタヒーローへ変身!

使用後は超人アルバイター!

RENT-A-HERO No. 1

CHECK POINT アーマーはあくまでもレンタル品

貸し出し主はナゾの喫茶店

コンバットアーマーをレンタヒーローに貸し出しているのは、オトリの街にある、ナゾの喫茶店「Service Cafe (略してセカ)」。なぜ喫茶店がアーマーを?と思われるかもしれない。しかし実はこのセカ、表向きには喫茶店だが、その真の姿は夢のハイテク企業「セカ・エンタープライゼス」なのだ。設立者、トラベル・トラボルタ博士の研究成果がレンタヒーローの超パワーを生み出しているのである。



Dr. TRAVOLTA
この男は何者?

「サービス・カフェ」とその支配人トラベル・トラボルタ博士(ドクター・トラブル)。彼の素性については続報に期待してほしい。

レンタル料の支払いは、銀行口座からの自動引き落としが便利です

コンバットアーマーはレンタル品、ということは、つまりレンタヒーローになりたい人はアーマーのレンタル料を支払わなければならないということ。その代わりに、アーマーを借りている間はその力を使ってアルバイトができるという寸法だ。レンタル料の支払い方法はセカの窓口に行って現金で払うか、銀行口座を作って引き落としにしてもらうかの2種類。レンタル料を滞納するとアーマーの使用権を一時没収されてしまうので、払い忘れのない銀行引き落としがオススメだっ!



延滞するなよ!

(イラスト・中村一しあ)

地元・コージャで地道なヒーロー活動(?)を!!

コンバットアーマーを手に入れ、レンタヒーローとなった主人公ヤマダタロウは、まずホームタウン（といっても最近引っ越してきたばかり）であるコージャの街で地道にヒーロー活動を始めることになる。とはいえ序盤ではレンタヒーローの知名度は低く、ただのコスプレ兄ちゃんと思われてしまうこともしばしば。最初はくだらない仕事ばかりだけど、耐える、耐えるんだタロウ!



閑静な住宅地、コージャ。ヤマダ家の近所には主人公・タロウの通うコージャ学園もある。



注目!
タロウの家
これがヤマダ家の外観だ。裕福そうに見えるが、これも普段はおちゃらけている父カズオの努力の賜物なのであろう。2階にあるタロウの部屋にはモデム内蔵のゲームマシン「クリームキャスト」が置かれている。

CHECK POINT タロウの家族構成は?

ヤマダ家の家族は主人公のタロウを含めて4人。中堅広告代理店の営業課長を務める父カズオ、ちょっと口うるさいけど優しい母ヨシコ、小学生のわりにはちょっとおませな妹アリサとともに、コージャの街に引っ越してきた。

怪獣（ガチャラ）の着ぐるみを着てホームパーティで活躍しようと企むお茶目なパパと、それよりも5歳も年下だけどしっかりもののママ、この2人が現在のヤマダ家を支えている。



やがて活躍の場はオートリーへと広がっていく

コージャの公園でおねーさんを助けて上機嫌のタロウ、今度は隣町、オートリーでパトロール。

「でもこの格好で電車に乗るのは恥ずかしかった……。子供がず〜っとこっち見てたもんなあ。でもまあ、そのうちいいこともあるか。どっかにいい仕事ないか……な」と

商業によって栄えるオートリーでタロウを待つ事件とは——!? そしてこの先のストーリー展開は?

ところで本作に登場する街の名前が私鉄・京浜急行線の駅名だって知ってた?



クレジット銀行のオートリー店。ここで資料支払い用の口座が作れるのか?



これがオートリー名物、ペンギン食堂。ギンドウちゃんのピーマン丼を食べたくなったらココに駆け込もう!!

事件発生!?



タロウの部屋は、なかなか豪華だ。テーブルの上には「クリームキャスト」が見える。

チンピラにからまれるおねーさん

コンバットアーマーに身を包んだタロウがコージャの公園近くを歩いていると、チンピラにからまれて困っているおねーさんを発見。

事件だ!……ていうか美人だ! コレは助けなくちゃ!! でもこのチンピラ、ヤバそうだなあ。32歳無職って感じだもん (凶星)。さあ、どうするレンタヒーロー!?



CHECK POINT 有名になれば大仕事も回ってくるぞ!

最初はケチな依頼（それこそ怪獣ショーの出演とか）をこなせばばかりのレンタヒーローだけど、数多くの依頼を解決して信用されるようになってくると徐々に大仕事が舞い込んでくる。

しかし、警察と協力してのニセ札使用調査などでヤバい世界に足を突っ込むうち、“裏の世界”の人間たちに狙われる、なんてことにもなりかねないかも!?

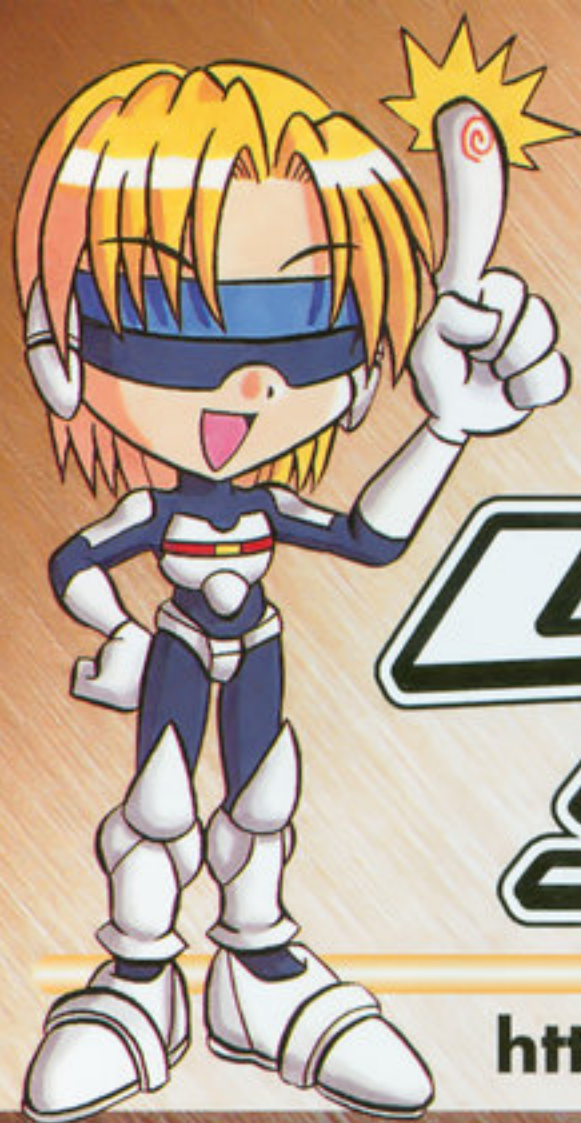


有名なワシがゼニカセ警部だ!

前作では?

メガドライブ版レンタヒーロー初の大仕事といえば、1000000ゴードもの大金を護衛する現金輸送の依頼だ。この時は嫌な予想が的中し、現金輸送中のレンタヒーローはナイフを持った強盗に襲われている。コンバットアーマーの力で撃退することはできたのだが。





SEGA OFFICIAL PAGE!!



- セガ●発売日未定●価格未定
- 3DアクションRPG
- 1人プレイのみ

RENT-A-HERO リタヒーロー

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

NAVI
ウメ&漁ん



今週からは新コーナー「RENT-A-HERO CHARACTER'S PROFILE」がスタート。メガドライブ版を知らない人もこれで安心だね!

RENT-A-HERO CHARACTER'S PROFILE ①



タロウ・ヤマダ

なんかすっごく普通の人だけど、一応本編の主人公。16歳・男。父の転勤によりコージャ学園に転校してきた。性格は明るく元気で新しいものが好き、お人好しすぎてだまされやすいのがたまにキズ。学校での成績は中の下くらいだが本人はまったく気にしておらず、テストはいつも一夜漬け。スポーツは平均的にこなすが、これも極めるのではなく楽しむレベル。いついかなる場合でもズッコケる特技を持っているが役に立った例はない(当然だ)。ひよんなことからコンバットアーマーを手に入れ、なりゆきまかせで無敵の(?)超人アルバイト「レンタヒーロー」として働くハメに。



RENT-A-HERO

TAROU YAMADA

助けて!レンタヒーロー

- バレンタインデーという恐怖のイベントを自力で乗り切るにはどうしたらいいんでしょうか? てゆーか、助けてレンタヒロコ!
- 静岡県・高橋秀明 (2G)
- ★残念、手遅れ。もうバレンタイン過ぎてるし。
- ダジャレ不発弾処理をお願いします。
- 福島県・南斗ライバ (2G)
- ★ダジャレ不発弾は編集部にごロゴゴ転がってるから、オレらも頼みたいと思ってたんだよね。



埼玉県・音衣 (3G)

れんたろう……いいねえ。こういうインパクト勝負のネタは嫌いじゃないです。

先生の川柳教室

今週はアリカワ先生多忙のため、コメントはいただけませんでした。お疲れ様です。

マイルーム
ドリキヤスだけが
暖房ヤ、
by 命びろい

右側にあるファンから漏れてくる温風はちよつといいよね。しかし手布とDCで越冬!

ドリキヤスシロ!
左トリガー!
折れるまで!!
詠みせがた三四郎

懐かしがたさん……今は星になったり藍帝に殴られたりで遠らぬ感ですな。

静岡県・大島俊光(2G) 茨城県・永沼ブー(2G)

ダジャレの王様 床屋郎伊組がまたやった!

伊組がまたやりやがった!今回は5作のダジャレが物語を描く連作だ!兵器開発室から、それを受け取って「へーそう」と言っのける、やる気のない男のもとへ新兵器が届けられるまでのダジャレストーリー。うーん、くだらない(笑)。

青森県・
床屋郎伊組
(2G×5)

強化兵器の
納入は
今日か。
①
「この部署に配送
してくれ!」
「はい、そうですね。」
by その男宛に荷が届く。

通函の箱は
丈夫だと
痛感する
④
「新しい兵装は
これです。」
「へー、そうですね。」
by その男白煙気に語る。

「運送屋の方
うん、そうですね。」
③
by その男の前には業者が来る。

次回のテーマは“カラオケ”だ!(セガカラも可)

コードGを稼いで豪華賞品をGET!

当コーナーの投稿者には、掲載されるごとにゴード(ポイント)が支払われます。貯めたゴードに応じて下の賞品と引き換えることができますが、その後はゼロに戻ってしまいます。どのタイミングで引き換えるかはアナタ次第というわけ。

初掲載者	ドリマガ特製ストラップ
20ゴード	レンタヒーロークリアファイル
30ゴード	メガドライブ版BGM収録ミニディスク
50ゴード	レンタヒーローテレホンカード
70ゴード	特製スタッフジャンパー
100ゴード	メガドライブ本体&レンタヒーローソフト
500ゴード	開発陣と一緒に「北京」で宴会
1000ゴード	開発陣と一緒に4泊6日のハワイの旅

おたよりはこちらまで

<アリカワ先生の川柳教室> 蟻川とんぼ先生から出される題目にもとづいた小洒落のさいた川柳を募集。ただ今のテーマは“カラオケ”だ。<助けてレンタヒーロー> レンタヒーローに向けた求人広告を作るのだ。仕事の依頼は何でもOK。というか、くだらないほどGOOD。<格言道場> 心に染みる、バカバカしい格言を大募集。<ダジャレの王様> 聞いた人全員が腰砕けのダジャレを募集。寒いのもOK。<開発LOVE×2ダイアリー> 開発スタッフに向けたファンレター、質問、要望などはこちら。<誰でもゴッホ> 定番のイラストコーナー。

あて先

〒103-8508ソフトバンクパブリッシング株
ドリームキャストマガジン編集部
「レンタヒーロー・リターンズ」それぞれの係まで

就職率
NO.1

ロボットでもらける
人イ時代だ。

YAGなら細かく選べる7学科

ゲーム・クリエイターへの最短ルート!

ゲーム・クリエイター

総合学部

2D・3Dに限らずあらゆるCG作品を手掛けたいなら!

CGデザイナー科 2年

君のアイデアで独自の世界観とルール制作をしよう!

ゲーム・デザイナー科 2年

ゲームはキャラクターが命!魅力的なキャラクターを生み出そう!

キャラクター・デザイン科 2年

既存のゲームじゃ満足できない!君ならではのオリジナルストーリーを!

ゲーム・シナリオライター科 2年

ゲームサウンドはもちろん!臨場感のある音楽を奏でたいなら!

サウンド・ディレクター科 1年

ハリウッド映画に迫る3D映像をWSで創り出そう!

モーションキャプチャ・デザイナー科 2年

パソコンの組み上げからデジタルアニメまで完全マスター!

デジタル映像エキスパート科 2年

CGイラスト:福岡校CGデザイナー科 高橋諭司

好評 120万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

夜間専科(全12学科)

(東京校・大阪校)

夕食付(無料)

18:30-20:30

平成12年5月生・10月生願書受付中

2000年記念
祝

平成12年4月ご入学の方には祝金10万円を贈呈

入学願書受付中

一日体験入学・学院説明会無料実施中!

東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-2

フリーダイヤル サイノー ヲヨニ
0120-310-042

FAX フリーダイヤル サイノー スコウイ
0120-310-595

http://www.yag.ac.jp/

※携帯電話・PHSからでもお掛けになれます。

資料請求はお近くのローソンにある Loppi からでもお申し込みできます。(一切無料)

Loppi
LAWSON Online Shopping

マチのほっぴスーション
LAWSON

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
社団法人日本映画テレビ技術協会 社団法人日本視聴覚教育協会 社団法人日本漫画家協会
日本映画録音協会 日本映画照明協会 日本映画撮影監督協会

ついにできたを



大河ロマン、鮮やかに進化。
戦術をきわめる新仕様満載！

歴史シミュレーションゲーム

三國志 VI with パワーアップキット

4月6日発売

ドリームキャスト版
価格：9,800円

◆新搭載、戦術シミュレーションモード
官渡や赤壁など、有名な戦争を通して三國志を追体験できる！

ドリームキャスト
DC版オリジナルシナリオ登場！
「下邳の攻防」「伏皇后の死」など
シナリオを10本追加！

◆歴史イベントの追加とコレクション機能

- イベント多数追加。さらに何度でも見られるコレクション機能を装備。
- トーナメント戦、団体の総当たり戦、勝ち抜き戦など充実の一騎討ちモード
- 武将・都市・群雄の各エディタ、新アイテム登録機能を搭載
- 都市・官爵・將軍位・古戦場の充実データベース



画面は開発中のものです。



競馬SLGの最高峰、ついにドリームキャストへ！ ドリームキャスト版：6,800円

Winning Post4 プログラム 2000

- 競馬シミュレーションゲーム
- 自分だけの血統を作れる、リアル&リッチな競馬ゲーム！
- 海外競馬がグーンと充実!!重賞レースも400以上サポート
 - 馬の1頭1頭をみごとに個性化する配合システム
 - 最新版2000年の競馬番組に対応
 - 99年クラシック三強や有名ジョッキーが実名で続々登場



画面は開発中のものです。

3月30日
発売

キャラクターデザイン©かどたひろし



コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000 (テレビゲーム専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>

■本ソフトは発売より9か月間の中古販売を禁止します。■本ソフトの無断複製・貸貸は一切許していません。
■"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

株式会社 コーエー

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861 (代)

Special
**ドリコが
特報**
Report!

完成度 ▶ **100%**

GAME DATA

●セガ●3月2日発売
●2,800円(120ポイント)

1 枚 1~2 PLAYERS 2 人用

SHT (ガンシューティング)

ホームページアドレス: <http://www.sega.co.jp/>

対応等

VGN 対応 対応 対応 対応 対応 対応

備考



VIRTUA COP 2

バーチャコップ2

当然ながらDCガン対応の「バーチャコップ2」だが、そのほかのコントローラにもいろいろと対応していることが判明した。さて、その使い勝手はいかに!?

さまざまな機器で楽しもう!

使いやすい機器はどれだ!?

以前の開発者インタビューでもチラリと触れていたが、「バーチャコップ2」はDCガンや通常コントローラ以外の周辺機器にも対応していることがわかった。しかも編集部のごじつけではなく、セガオフィシャルの対応周辺機器なので安定性はお墨付きだ。それぞれ持っている人は、ぜひ一度試してみよう。でも、操作性までは保証しないけど……(笑)。



キーコンフィ画面には、それぞれ接続している機器がグラフィックで表示されるぞ。

対応機器2・キーボード

タイピング・オブ・ザ・コップ!?
「VC2」がタイピングソフトに変身!? というのはウソ。アローキーでカーソルを動かし、ボタンがZ、X、Cに対応している。操作性はダメダメ(笑)。

使いやすさ
D
インパクト
B

開発チームより
カーソル移動がアローキーなので、操作感は劣悪! 利点は操作してる感じが「タイピングオブザデッド」に見えなくもない……ということです(笑)。



特にカーソルの斜め移動のしにくさは特筆すべきもの(笑)。連射は楽だけど。

対応機器4・ツインスティック

気分はすっかりバーチャロン!?
2本のレバーどちらでもカーソルが操作できる親切設計。トリガーをショットにすればそれなりに使えそうな気がするが、実はけっこう使いにくい。

使いやすさ
D
インパクト
B

開発チームより
人差し指でショットとリロード、親指でスピードアップを操作すれば、まさにバーチャロン!? 「VC2」はツインスティック対応ゲーム第2弾なのです!



はっきり言って、レバーを2本使う意味はまったくない(笑)。混乱するぞ。

対応機器1・アーケードスティック

普通に使いやすい機器だ
レバーでカーソルを操作、ボタンがショット、リロード、カーソルスピードアップとなる。開発チームが勧める操作に割り当てると、案外使いやすい。

使いやすさ
C
インパクト
D

開発チームより
連射の面で優れていると思います。親指(Aボタン)にスピードアップを割り当て、BとCにショットとリロードを割り当てて連射するのが、お勧めです。



ショットとリロードを交互に押せば、弾切れを起こさず撃てるぞ。

対応機器3・ハンドルコントローラ

ステージ1だけ対応!?
なんと、ハンドルを切って左右、十一ボタンで上下にカーソルを移動させるというとんでもない操作。これで正式対応ということだから恐ろしい(笑)。

使いやすさ
E
インパクト
A

開発チームより
ガツンとストレートに味わっていただきましょう! 使い道はハンデ以外にないと思います。あとは常にカーチェイスシーンを錯覚できるぐらいです(笑)。



バタフライシフトがショットになっている。これまた死ぬほど使いにくい。

対応機器5・つりコン

ガトリング砲気分で撃ちまくれ!
アナログキーでカーソルを操作し、ショット&リロードがハンドルの回転のみでできるというもの。とにかく撃ちまくるのが気持ちいい。

使いやすさ
B
インパクト
A

開発チームより
バリバリ撃てますが、アナログ操作が難しいともっぱらの評判です。右手をマシンと化してハンドルを回し、アナログ操作に意識を集中させましょう!



手動式のガトリング砲を撃っている気分。ただし市民まで撃たないように!

VIRTUA COP 2

ステージ1&2

FILE 1 武装強盗団を追え!

BIG CHASE

FILE 1 武装強盗団を追え!

連続したカーチェイスシーンが繰り広げられるステージ1。敵の攻撃はさほど激しくないが、油断は禁物だ。序盤から中盤まではライフを減らさないよう心がけて挑もう。まず気をつけたいのは、遠距離に存在するターゲットの小さい敵。宝石店の2階やカーチェイスシーンの走り去る車の中など、しっかりとサイティングして撃つ練習をしておこう。

STAGE 1 ROUTE

宝石店を襲う強盗団とのバトルシーン。店の前から店内へと突入していく。



逃亡しようとする強盗団と、それを追いかけるコップたち。街中でのチェイス!



スタジアムを向こうに眺める住宅街へ。ビルの窓から攻撃してくる敵を倒せ!



左のルートはダウンタウンへ。バイクとの銃撃戦が。



右ルートはハイウェイを行く。上空をヘリが飛び回る。



物陰から次々と敵が現れる。最後には建設中のビルの上からボスが登場。



STAGE 1 SCENE 1

ライフを1つも減らさない覚悟で挑め

宝石店前の通りから店内までのシーン。一度に現れる敵の数が少なく、倒すのも難しくはない。ただし、店内にあるディスプレイの裏から現れる敵は撃ちにくいこともあるので、よくねらおう。



この敵を倒した直後に、サイトは階段の上の敵に、手早く倒そう。

CHECK!

この敵の背後にあるパネルには、マシンガンがある。すぐにではなく、店を出る直前に撃って手に入れ、カーチェイスに備えよう。



踊り場から次々と顔を出してくる。リロードのタイミングが難しい。

STAGE 1 SCENE 2

激しいカーチェイス!

分岐点前の住宅地までカーチェイスが続く。護衛車の敵は動いてねらいにくい、宝石店でマシンガンを手入れすれば比較的楽に進める。ただし顔を出す民間人や歩行者を誤射しないように。



曲がり角で合流する敵は、かなりの遠距離から撃ってくる。

CHECK!

早めに車を壊せば、敵の攻撃も無効になる。民間人が乗っていてもミスにはならないので、ガンガン壊そう。タイヤをねらって数発撃て。



バンから敵が撃ってくる兆候が。民間人が通り過ぎてから攻撃だ。

STAGE 1 SCENE 3

アイテムが2つも出るシーン

行く手を阻むポリスカーに、バンが激突して大爆発。その直後から立て続けに敵がやってくる。敵の位置は近く撃ちやすいので、サイトの動きに合わせて合わせるようにねらってショットしよう。



倒したらすぐ次の敵にサイティング。路上ではこの動作が重要。

CHECK!

写真ではちょっと見にくいですが、一番右下の窓にライフを持った敵が瞬間現れる。画面が止まったら、照準を右下の窓に合わせて待とう。



ゴミ箱を撃ってライフをゲット。この時点で取るのが望ましい。

STAGE 1 SCENE 4

難しさは左右のルートほぼ同じ

ステージ最初の分岐では、カーチェイスシーンを選択。難易度はどちらもほぼ同じだが、心持ち左が難しい。

DOWN TOWN

何台ものセダンが合流し、トラックを護衛しながら一般道を走り抜ける。途中にはバイクに乗った敵が登場するが、強くはない。



分岐直後の左から来る車は破壊できる。



転がってくるドラム缶は、撃って壊さないとミスとなる。

SEASIDE DRIVE

ハイウェイ中程、ハイウェイを降りた直後、工事現場手前の合流ルートでは護衛のセダンが突然現れすぐに撃ってくる。素早く対応。



最初は、常に荷台の敵を意識しておこう。



道が合流する場所では、必ずセダンが出現する。気を抜くな。

STAGE 1 SCENE 5

場面ごとに敵が次々と現れる

シーンが変わるのは敵が登場する合図。少しの間のあと多くの敵が現れるので、サイトに注目すること。爆発するドラム缶をうまく使いたい。最初のシーンでオートマチックを取るのを忘れずに。



屋根の上の敵を撃つと、木箱からマシンガンが出現。素早くゲット。

CHECK!

シーン最初のゴミ箱(?)はオートマチックを持っているが、ゴミ箱を撃つと引っ込んでしまい取れなくなる。確実に敵を撃つこと。



敵の中を民間人が走り抜けていく。落ち着いて撃てば問題はない。

STAGE 1 BOSS BULL (BOBBIE LOUISE)

リロードを確実に

最初のボスは、ドラム缶や木箱を投げってくる怪力男。これらは1発では破壊できないので、投げてる前にリロードしておくこと。それらを破壊した直後に本体を撃ってダメージを与えよう。オートマチックがあれば攻略はかなり楽になるぞ。

パターン1

投げってくるドラム缶は3発、木箱は2発、最後に投げってくる車は6発で破壊できる。



パターン2

合間にはキャノン砲で攻撃してくる。弾速はさほど速くないので、撃ち落とすのは容易だ。





を徹底チェック!

全3ステージのうち、2つのステージを発売直前総力チェック! 敵が出現するタイミング、アイテムの場所などを確実に覚えてゲームに臨もう。ステージ3は次週にお送りする予定だ。

FILE 2 SAVE THE MAYOR

FILE 2 市長誘拐を阻止せよ!
 ステージ2は、テロリストに占領された豪華客船の中での長いインドアバトルが続く。タイトルのとおり、誘拐された市長が「HELP ME!」の声とともに幾度となく現れ、コップたちの任務を妨げる。また、屋内でのバトルは障害物が多く、敵をねらうのが難しくなっている。ステージ前半に出るマグナムを、どこまでキープできるかがカギだ。

STAGE 2 ROUTE

前半の外でのバトルはほんの少し。それ以降は屋内でのバトルが続く。船内は非常に広く、中盤以降は長い分岐ルートに。ルートによりボスと戦う場所が違う(難易度は同じ)。

客船が停泊している埠頭での戦い。ヘリから敵の応戦が。

客船ターミナル内へと突入。船内には、民間人も多い。

船内前半のシーンは、パーティー会場でのバトルがメイン。

分岐の左ルートは船内のバー、キッチンなどを經由してデッキへ。

同じく右ルートは、船室を巡りながら船の操舵室へと上がっていく。

STAGE 2 SCENE 1

ここでミスってはいられない
 序盤としてはステージ1よりも敵の数が増えているが、障害物も少なく敵を倒すのは難しくない。3回ほど通り過ぎる市長の誤射にだけ気をつけよう。ステージ唯一の外でのバトルだ。

警備室のようなところから出てくる敵は、ガラスを壊してから撃て。

STAGE 2 SCENE 4

左右で趣の違ったシーンが展開
 パーティー会場を抜けると分岐シーンへ。左も右も難しさはさほど変わらない。どちらも敵が多く、長いシーンだ。

CHECK!

追いかけて船内へ連れていかれる市長は、民間人同様撃つとミスになる。撃つと次々出てくることから、影武者という噂も?

場面が止まることに4〜5人の敵が。サイトの流れを見て攻撃。

ON DECK

廊下からバーやキッチンを通るルート。構成がバラエティに富んでいて見た目は楽しいが、各所に配置されたオブジェクトが射撃のジャマをする。移動の際に撃っておこう。

BRIDGE

船室を次々と巡り、最終的にブリッジへと進むコース。一見誰もいない部屋には多くの敵が潜んでいる。撃ってくる敵と顔を出すだけの敵をロックオンサイトで見分けよう。

オブジェクトを破壊するには1ショットが必要。隙間からねらうか、最初に破壊しておく。

人質を取った卑劣な敵も。人質が離脱するまで待っても大丈夫なので、落ち着いて処理。

STAGE 2 SCENE 2

中盤のマグナムは必須アイテム!
 屋内へと入った途端に障害物がかなり増え、ムダ撃ちがあまりできない状況になる。2階に上がってから手に入るマグナムがあれば、かなり楽に進められるはずだ。できる限りキープして進もう。

一度に出てくる敵がかなり多くなる。敵はなるべく1発で倒そう。

CHECK!

シエンファの絵がある場所に出る敵は、オートを持つ。

CHECK!

ブリッジ中央のモニターには、ショットガンが隠されている。ボスに備えて取っておこう。

CHECK!

2階のカウンターの、一番右にあるパソコンを撃つと出るマグナム。できれば分岐する場面ぐらいまではキープしていきたいが……。

カウンターの民間人を、思わず撃ってしまう事故多し。

STAGE 2 SCENE 3

敵の頭をねらい撃て!
 船内に入ると、ほとんどの敵は物陰に半身を隠しながら攻撃してくる。敵の体ではなく、頭や肩口をピンポイント射撃する心意気で戦うのがベストだ。

最初の難所。右、左、右、右、左、中央の順で敵が現れる。

CHECK!

シエンファの絵がある場所に出る敵は、オートを持つ。

CHECK!

ブリッジ中央のモニターには、ショットガンが隠されている。ボスに備えて取っておこう。

CHECK!

ピンも立派な障害物。場面の合間に壊しておく、のちのち楽になる。が、敵が出てきたときに弾切れ……なんてことのないように。

ステージのドラムセットの後ろには、多くの敵が隠れている。

STAGE 2 BOSS AERO DIVERS

時間をかけて落ち着いて対処
 5人組で現れるボス。画面にゲージが出ているが、これはあくまでも目安で、単体でそれぞれ体力を持っている。本体を撃つよりも、ミサイルを確実に落とすことを考えながら戦えば、その流れ弾が必ず本体に当たってくれる。タイムには制限がないので、ゆっくり時間をかけて戦おう。

パターン1

空中を飛び回りつつ、ミサイルを放射してくる。連射するより確実にねらうほうが安全だ。

パターン2

数が少なくなってくると、こちらに近づいて攻撃してくることも。撃てば撃退できる。



鈴木ドイツ

ほぼ

責任編集! 「大戦略」バカのための週刊誌

The Führer Headquarters of Advanced Great Strategic Confortatuon

アドバンスド大戦略

総統大本営

勉強はなんでも予習復習! 今回は「アドバンスド大戦略」のシステムや見どころを総括し、再考察する。決して新しいネタがないわけではない。そこ、誤解するな! 兵器画報ではイギリス陸軍車輛を特集。地味なイギリス陸軍のファンは狂喜せよ。地味だけどね。



第4号
2000年2月25日発行
編集長: 鈴木ドイツ
デザイン陣員: YK
編集陣員: JK
構成・文: 鈴木ドイツ

Combat News

編集長から

「ジオンの系譜」やってるか〜? ガンダムが高くて量産できねーっつーの。ハッ! 「大戦略」シロ! DC版発売までメガドライブ版&サターン版で練習だーっ! てゆーか、オレが連邦軍勝たせてどうする! オレは永遠にドイツ軍、ジオン軍を応援するぜ! (「大戦略」の話シロって……)

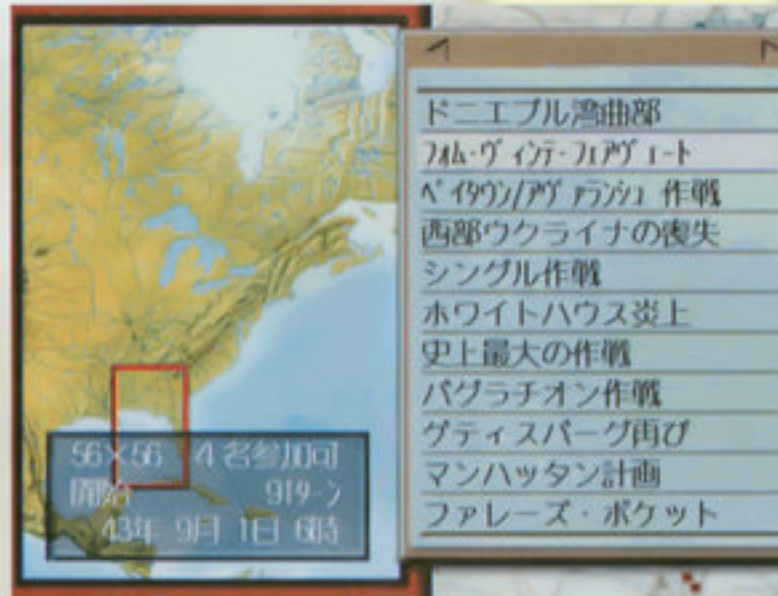


鈴木ドイツ

「アドバンスド大戦略」の破壊力を総括する!!

1 マップ総数80以上! 架空シナリオも多数

1939年9月のポーランド侵攻から第2次世界大戦は始まったワケだが、今回の「アドバンスド大戦略」はなんとスペイン内戦からスタート(その前にも軍事演習という名のトレーニングモードがあるけど)。そして歴史の“if”を堪能できる架空シナリオも多数用意されている。もちろん、ただのホラシナリオじゃない。膨大な資料による緻密な裏付けのなされたもの。大戦“後”の世界も堪能できるのだ。



ついに北米大陸に上陸したドイツ軍。上陸しちまえばこっちのモン。存分に暴れる!

2 時間経過がより緻密になった!

本作では1ターンがゲーム内での2時間の時間経過を表す。時間によって画面は変化し、夜は暗く、昼は明るい。夏なら昼が長く、冬は短くなる。緯度による変化もある。北極圏に近いところでは、冬は夜が空けず、夏は白夜となる。昼と夜ではユニットの移動力も異なる。同じ輸送トラックでも、昼間の道をぶっ飛ばすのと、ノテックライトの光を頼りに慎重に夜道を走るとのではぜんぜん違う、ってことだ。



画面中央下の天候ウインドウにもあるように、月齢も視界に影響を与えるのだ。

3 高度の概念がさらに進化した!

高度の概念は16段階。地上ユニットは1~6、航空ユニットは2~16、艦船は海中と海上の高度を持つ。そして、より高い高度に位置するユニットは低い高度にいるユニットのZOC(ゾーンオブコントロール)を無効化できる。地上ユニットの高度6といっても「空まで届く背の高い戦車」とかじゃないよ。地上にも丘や山があるように、その高度にいる地上ユニットは低地にいるユニットに対して有利、ということ。



画面はいろいろな角度から見られるので高度差を立体的に把握できる。

4 ユニットには6つの方向が与えられる!

ユニットには6つの方向が与えられた。本物の戦車や航空機が、前、後ろ、左右などのディメンションを持っているのと同じ。場所によって装甲厚が異なったり、武器の付いている前面でしか攻撃できなかったり、ということが再現されているのだ。ユニットは移動の際に停まるヘクスで方向までを決めることになる。敵の側面に回り込む、なんていう戦術も取れるようになって、よりリアルになったワケ。



どちらの方向を向くか、の選択はユニットの防衛力も参考にしよう。

ADVANCED 大戦略

Shinsei über Europa - Der deutsche Blitzkrieg
アドバンスド大戦略〜ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦〜

メガドライブから脈々と続くウォーシミュレーションの傑作。DC版も絶対傑作。まだプレイしてないけど傑作。1人10本買いつ!

GAME DATA	
●セガ●2000年春発売予定	
●6,800円 (360ポイント)	
ディスク 1枚	1~8 PLAYERS
2人専用	未定
SLG (戦略シミュレーション)	
ホームページアドレス: 未定	
対応等	
未定	
備考	
—	

5 索敵の能力が戦いを有利に導く

これまで、高度の高いユニットほど索敵範囲が広い、というのが常識だった。しかし最新作では、視認、レーダー、ソナーという3つの索敵モードを個々のユニットに付加した。地上のレーダー施設はもとより、ユニットがレーダーを装備していれば戦いもグッとラクになる。これにより、視界の悪い夜間にレーダーを装備した夜間戦闘機が活躍する、という場面も出てくる。作ろう、He219（ウーファー）！



固定施設によるレーダーがもたらす効果。これだけでは機種によっては判別不能な場合も。

6 天候、気候あらゆるものがリアル

まず天候。これまでの晴れ、曇り、雨、嵐、雪、吹雪の6つに、砂嵐と霧が加わった。砂嵐は砂漠でしか発生しない天候。嵐や雪になれば視界が狭くなって索敵範囲が狭くなる。また、地上ユニットの移動力も低下してしまうし、航空機にも影響がある。吹雪や砂嵐、霧も同様だ。地域による違いもある。アフリカと中央ヨーロッパ、北極圏などでは気候がまったく異なってくるのは言わずもがな、だよな。



冬のロシアでは地面が凍結しているほうがユニットの移動速度が速くなるほどの悪条件。

7 天候によって変化する地形に驚け！

今回は気温も設定されている。晴れていれば、昼になると気温が上がる。これがフランスなら爽やかだが、春先のロシアだったらどうなる？凍結した路面がいっせいに溶けだし、ドロ沼状になってしまうのだ。もちろん、地上ユニットの移動力は大幅に低下。戦うところではない、ということになるかも。また、湿地帯に雨が降り続けると、低地が水没してしまうこともある。気温は戦術の重要ファクターだ。



湿地帯が陥没して海とつながってしまった。こうなると地上ユニットは進入できない。

8 潜水艦の能力はより現実的に

索敵の項でも触れたソナー。これによって潜水艦の存在がグリーンとリアルになった。ソナーは海のレーダーとでも言うべきもの。潜航した潜水艦を探知できるのはソナーだけ。ソナーを持たない敵に対して、潜水艦は一方的に攻撃することができるのだ。ただし潜水艦も、潜航中は蓄電池を消費するから、いずれ浮上しなくてはならない。浮上中はただの弱い水上艦だ。長所と短所がうまく再現されているね。



潜水艦を探知できる水上艦の1つがソナーを備えた駆逐艦。潜水艦の天敵だ。

9 登場兵器総数は1000以上！

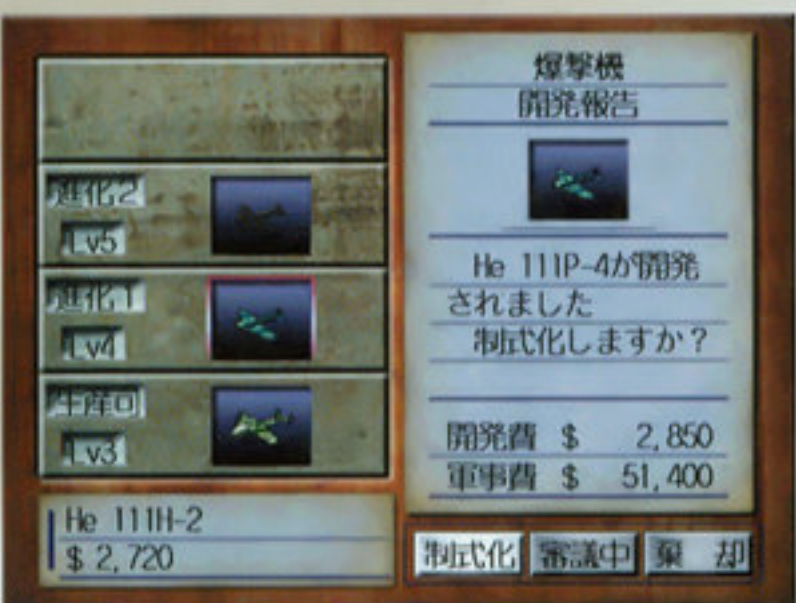
セガサターン版の「ワールドアドバンス大戦略」で400前後、「千年帝国の興亡」で700弱だった兵器数はついに1000種類を突破。家庭用ゲーム機のシミュレーションものとしては間違いなく新記録だ。しかもそれぞれが精緻なポリゴンで描かれている。兵器図鑑を見るだけでもウツトリ。日が暮れちゃいそう。主役のドイツ軍だけでなく、イギリス、フランス、ポーランドなどといったマニアックな部分も充実！



革命的な機体設計から、高性能が期待されたTa183。もう少し早く作られていれば！

10 兵器が進化する伝統のシステム！

兵器が進化するのは従来の「アドバンス大戦略」シリーズと同じ。じょじょに強くなっていくユニットを見るのは至福の瞬間。でも、喜んで開発を承認するととんでもないモノだったりして……これもこれまでと同じ（笑）。もちろん改良もできる。1つの戦車から自走砲や突撃砲を作ったりできるのだ。今回はまた、鹵獲した敵のユニットにも改良を加えることができるようになった。楽しみの幅が広がったね。



ドイツ空軍を代表する爆撃機He111。画面は初期のPシリーズ。少数が生産された。



大高 寛之

OTAKA HIROYUKI
SEGA ドリームキャスト事業部
プロジェクト推進室

世界一「アドバンス大戦略」を知る男。最新作ではプロデューサー&ディレクターという立場で作品の方向性をかためる。みんなで応援しよう！

新しい「アドバンス大戦略」のここを見てほしい！

本作の魅力の基本はあくまでもシステムなんです。確かに美しいムービーや描き込んだ戦闘シーンにも力が入っています。でもそれよりも、たとえばナポレオンやヒトラーが夢に見た、あるいは挫折したモスクワ侵攻を、プレイヤーのあなた自身が挑戦してみませんか！という部分。やはりここにつきますね。

そしてもう1つの魅力を挙げるとすればデータ。このシリーズのファンの方々は、各種データに相当細かくこだわる人たちだと思うんです。だから今回も、1つの兵器にかんして最低でも3点以上の資料を照らし合わせて「これなら間違いない」と判断したデータを使っている

んです。この“資料集め”たるや膨大な作業量ですし、しかも海外の資料を原書で読み解かなければならない。かなりの時間を費やしました。

また今回の制作では、メガドライブ版のスタッフを再結集するところから始めているんです。メガドライブ版の「ドイツ電撃作戦」の完全版を目指す、というのが基本コンセプトなんです。初代「アドバンス大戦略」のメイン企画者はもちろん、メガドライブ版「バハムート戦記」のメイン企画者やメインプログラマなど、昔のことを知っている人たちなら「ああ！」と思うようなメンバーです。彼らもずっと好きでウォーシミュレ

ーションを作ってきたので、かなりのこだわりが詰まっています。ただし、マニアばかりが喜んでビギナーが入り込めないのは困りませんが、チュートリアルにも気を配って、かなり遊びやすくしてあります。いきなりはとっつきにくい部分もありますが、まずは手にとってプレイしてみてくださいですね。

先ほど“今回はメガドライブ版の完全バージョン”というお話をしましたが、将来的にはドイツ軍主役のヨーロッパ戦線から一歩離れて「世界を舞台に戦う」なんて作品もできたらいいですね。さらにその先も……と、構想はどんどん広がっているんですよ。

兵器画報

Weapon pictorial

イギリス陸軍車輛

カッコイイ、強い、などハッキリした性格のドイツ陸軍車輛にくらべ、イギリス軍の戦車などはどうもバツとしない。かっこ悪いというより無愛想。この無愛想加減が好きな人もいるけど、そりゃ変態でしょ（キッパリ）。

歩兵戦車Mk.I マチルダI

Infantry Tank Mk.I Matilda I (A11)

第1次大戦以降、イギリス軍は戦車を、低速重装甲の歩兵戦車と、機動力重視の巡航戦車に分けて開発を進めていた。この考え方自体はややピント外れだったが、とにかく本車で特徴的な武器も機関銃一丁。1940年のフランス戦は寄せ集めの部品でできていたこと。エンジンは既成のフォードV8、懸架装置は6トン戦車から、ブレーキやステアリングも自社旧開発品。当時としては分厚い、最大60ミリという装甲は○だが、なにしろ低速。武装も機関銃一丁。1940年のフランス戦以降は部隊から外された。



Weapon Data...実車データ

全長×全幅×全高：4.96×2.33×1.86(m)
重量：11.2(t)
最高速度：13km/h
武装：7.7mmヴィッカーズ機関銃×1
乗員：2名

Weapon Data...実車データ

全長×全幅×全高：7.44×2.74×2.48(m)
重量：38.5(t)
最高速度：27km/h
武装：75mm榴弾砲×1、7.92mm機関銃×2
乗員：5名

本車に先立ち、悪名高いA13シリーズ巡航戦車があった。A13Mk.IIIなんかは、イギリス戦車史上最大の汚点、とまで言われたものだ。なにしろ前進しようとする、ときどき後退しちゃうような戦車だったのだ。本車ではそのA13の機構や砲塔を流用して危なかったが、なんとか1939年7月に試作1号車が完成。参謀本部の希望で実現した車体前部の円筒型銃塔は、現場では物置として重宝されただけ。アフリカ戦線のジオラマには欠かせない脇役だね。

Cruiser Tank Mk.VI Crusader (A15)

巡航戦車Mk.VI クルセイダー



Weapon Data実車データ

全長×全幅×全高：5.99×2.64×2.24(m)
重量：19.3(t)
最高速度：44km/h
武装：2ポンド砲×1、7.92mm機関銃×2 乗員：5名



歩兵戦車Mk.IV
チャーチル

Infantry Tank Mk.IV Churchill (A22)

長らくエンジンに恵まれず、駄作戦車を連発していたイギリス陸軍だったが、ようやく航空機用マーリンを戦車用に改造したミーティアエンジンを得て勇躍……するかと思われた。本車は最大101ミリという重装甲にもかかわらず最高速度は52キロと良好。しかし武装が貧弱で総合的な戦闘力はアメリカ軍のM4やドイツ軍のIV号H型以下。大口徑砲を搭載しようにも車体設計が古すぎてムリ。速くて故障が少ないのはよかったが、やはりそれだけだった。

Cruiser Tank Mk.VIII Cromwell (A27M)

巡航戦車Mk.VIII クロムウェル

Weapon Data実車データ

全長×全幅×全高：6.35×2.91×2.49(m)
重量：27.9(t)
最高速度：52km/h
武装：75mm砲×1、7.92mm機関銃×1 乗員：5名



Weapon Data...実車データ

全長×全幅×全高：5.41×2.63×2.27(m)
重量：17.3(t)
最高速度：24km/h
武装：2ポンド砲×1、7.92mm機関銃×1
乗員：3名

Infantry Tank Mk.III Valentine

歩兵戦車Mk.III バレンタイン

これに先立つA10は、もともと歩兵戦車として開発されていたものが巡航戦車となったもの。A10をベースとしてヴィッカーズ社は今度こそ歩兵戦車を作ろうとしたが、懸架装置などをA10から流用したため重量には制限が生じてしまった。しかしまあ踏破性は良好で、配備された師団では本車を巡航戦車として使ったりもしたほどだ。なお、1938年2月14日に開発計画が提出されたのでバレンタインと呼ばれるようになった、という説もある。ホントかなあ？

Weapon Data ……実車データ

全長×全幅×全高：3.95×2.06×2.23(m)
重量：5(t) 最高速度：56km/h
武装：12.7mmヴィッカーズ砲×1、7.7mmヴィッカーズ機関銃×1
乗員：5名

1939年にガイ・モーターズが全溶接構造の装甲車ガイMk.Iを開発生産していたものの、ガイ社だけでは量産能力に限界があったので、ルーツ・グループも装甲車の生産に加わるようになった。でももう戦争は始まっていて、新規に開発している時間はないので車体と砲塔はガイMk.Iの設計を流用したので見た目はそっくり。その後、銃塔が大型になり、乗員が増えたりしたが、本車の最大の欠点はエンジンの寿命が短いことだった。



Light Tank Mk.VI

軽戦車Mk.VI

「軽戦車」と名が付いているものの、もともと機関銃運搬車だったものを拡大して全周旋回銃塔を載せたもの。1936年に採用されて量産が開始されたが、イギリス側も戦争兵器というより植民地警察の武器として使おう、と考えていたようだ。それが、1940年のフランス戦ではやむなく戦車として使われることになり、さらにはドイツ軍と戦うことになってしまったので、それはそれは悲惨なことに。しかしこんな本車も、1942年のアフリカ戦ではイタリア軍を追い回して活躍したのだ。イタリア軍ってなあ……。

Humber Armoured Car

ハンバー装甲車



北アフリカ戦線でドイツ軍が自走砲を有効に運用しているのを見て、イギリス軍も1つ自走砲がほしくなった。そこで、バレンタイン歩兵戦車の車体に装甲板を箱形に溶接し、25ポンド砲を搭載することにした。しかしあまりに粗末なこの方法では、仰角が15度しか取れず、最大射程は5900メートルと、牽引式野砲時の半分以下に低下。左右の射界も各4度ずつしかなく、榴弾砲としては射程が短すぎ、対戦車砲としては射界が狭すぎ、しかも速度は遅すぎで、元の砲を牽引したほうが速いと言われましたとき。

Self-propelled Gun Bishop

ビショップ自走砲



Weapon Data ……実車データ

全長×全幅×全高：5.53×2.62×2.76(m)
重量：17.5(t)
最高速度：24km/h
武装：25ポンド榴弾砲×1
乗員：4名

Weapon Data ……実車データ

全長×全幅×全高：4.57×2.18×2.38(m)
重量：7(t)
最高速度：72km/h
武装：15mm機関砲×1、7.92mm機関銃×1
乗員：3名

Daimler Armoured Car

ダイムラー装甲車



ダイムラーと言ってもドイツのダイムラー・ベンツ（現ダイムラー・クライスラー）社とは別モン。もともとあった傑作偵察車、BSAダイムラー・ディンゴスカウトカーをベースに、テトラク軽戦車の砲塔をそのまま搭載して1939年に完成。後退時には車長が操縦できるよう線向装置は二重に取り付けられていた。当時としては新しいディスクブレーキも珍しい。砲塔を撤去して指揮車になったり、3インチ榴弾砲を搭載したものもある。

Weapon Data ……実車データ

全長×全幅×全高：3.96×2.44×2.23(m)
重量：7.6(t)
最高速度：80km/h
武装：2ポンド砲×1、7.92mm機関銃×1 乗員：3名

カメラード 広場

「アドバンスド大戦略」の発売が待ちきれない戦友たちよ！ 投降、じゃない、投稿しろ！ 現在文字ネタが圧倒多数。イラストや模型写真も大募集中。

●どうも初めまして。ドリームキャストで「アドバンスド大戦略」が出ると聞き、今から発売を心待ちにしています。メガドラの頃は待ち時間でプラモを作れるほどでしたがサターンではそれもなくなり残念でした。(住所不明/MAKOTO)

そうそう。メガドラの頃はひとつ風呂浴びれるくらいの勢だった。オレはPC-9801の「大戦略IV」と同時にプレイしていて、そのうちなにがなんだかわかんなくなったんよ。ドリキャストではさらに敵の思考が速くなってよ。

●DC版「アドバンスド大戦略」が発売されると知って、再びあなた様の記事を拝見できそうな予感がしておりました。某「ファミコン通信」時代より、大戦略の記事に携わっておられるのを見て来た私です。今後期待するとともに、積極的に投稿しようと考えております、めざせ宝剣付き黄金柏葉騎士十字章～！

(住所不明/黒田健一)

ていねいな投稿、ダンケッス。檀家ではないっす。なんか2～3年に一度、オレも出番があると

いう感じ。その間、ガンダムなどでしのいでいます(笑)。つーか、ガンダムもファーストから見てる。なんかねえ、オレのやるものって、いつも冷たいものとか、叩くとカ～ンって音がしそうなものばかりなので、たまには暖かいものとか、やらかいものとかもやってみたいんだけどねー。世間が許さんのよ(笑)。

●ドリームキャストは持ってません。最近「千年帝国」買いました。仲間になれますか？

(住所/氏名不詳)

ドリキャスト買う前にセガサターン版「千年帝国」で素振りしておくよーに！ 「千年……」もいいよ。裏技で女性士官を出して、ちょっとナンパに遊ぶのもよし。あーあと、投稿者は名前など知らせるようにね。

求めに応じ 公式設定資料集 来臨!!

CHAOSSEED TENSHIN 点心爛漫 RANMAN

カオスシード設定資料集



カオスシード設定資料集 TENSHIN 点心爛漫 RANMAN

- ◆セガサターン版のイラストはもちろん、スーパーファミコン版の貴重なキャラクターイラストと設定画も多数収録
- ◆『洞仙日記』、『仙窟より愛をこめて』を全話収録
- ◆『カオスシード』の謎に迫る、開発者インタビューも掲載
- ◆カバーイラスト&ポスターは船戸明里さん描き下しの新作!!

本体価格3,800円+税
AB判/112ページ

**大好評
発売中!!**

発行：株式会社タイトー
発売：ソフトバンクパブリッシング株式会社
©TAITO CORPORATION 1996
©TAITO CORPORATION 1998

**SOFT
BANK**
Publishing

ソフトバンク パブリッシング株式会社
<http://www.softbankpub.co.jp/>

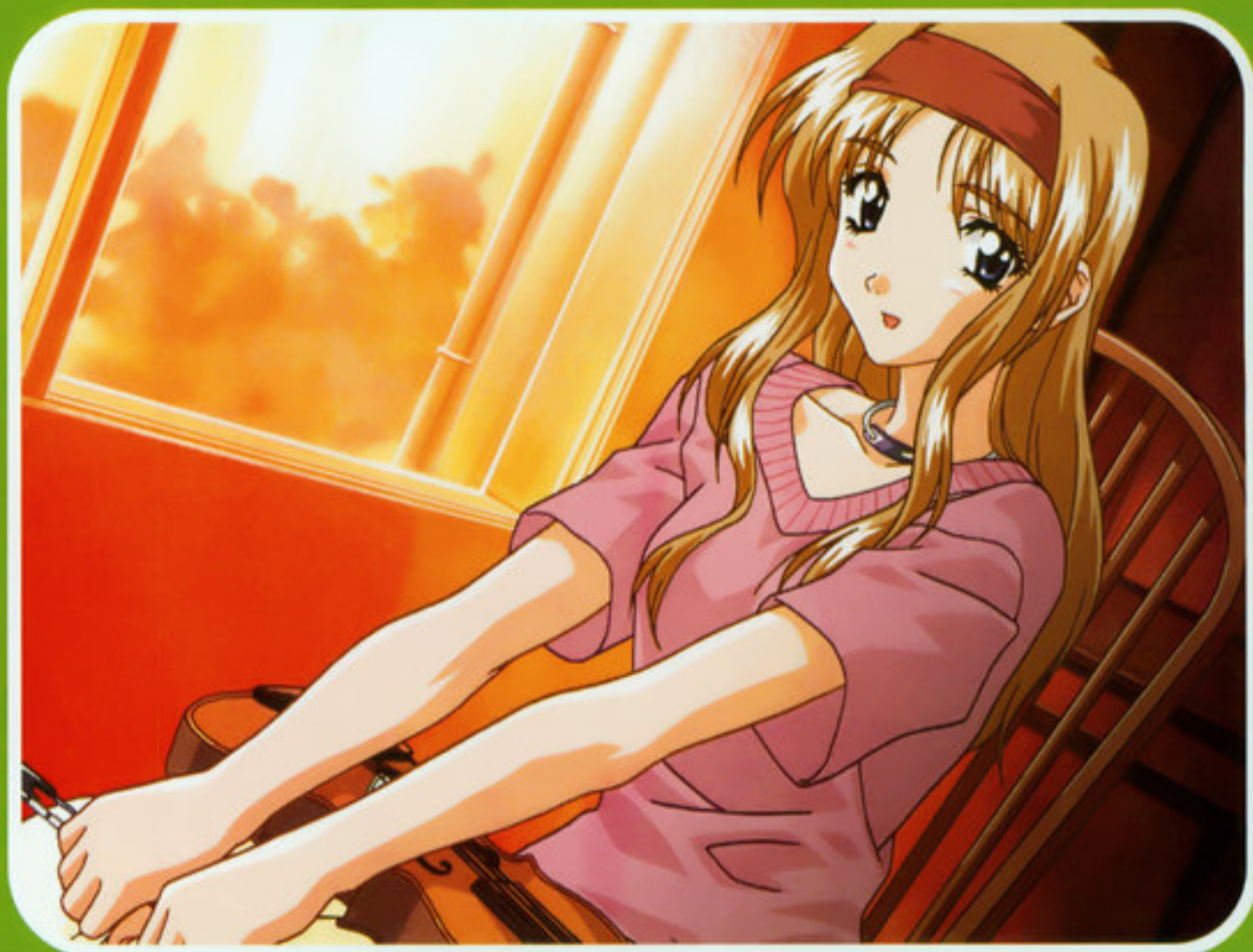
東京都中央区日本橋箱崎町 24-1

国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。 <http://books.softbank.co.jp/>にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5642-8100 (表示価格は税別)

ドリマガ新着情報

- P62NBA2K
- P64.....MARVEL VS. CAPCOM2
New Age of Heroes
- P68THE KING OF FIGHTERS' 99
EVOLUTION
- P90センチメンタルグラフィティ2
- P98.....イノセントティアーズ
- P100ワールド・ネバーランド2プラス
～ブルト共和国物語～
- P102.....レイマン 海賊船からの脱出!
- P106 ...ほけかの ～愛田由美・宝条院静香・植野史緒～
- P109.....ニーベルングの指輪
- P110.....ハローキティのマジカルブロック
- P110.....ハローキティの「音なる」メール
- P110.....GET!! コロニーズ
- P111.....三国志VI with パワーアップキット
- P111.....機天烈少年'S ガンガガン



どこよりも詳しい!

ドリマガ徹底攻略

- P112.....BIOHAZARD CODE:Veronica
- P118SegaGT Homologation Special
- P124.....CARRIER
- P130トレジャーストライク
- P132.....クレイジータクシー
- P134スーパーマグネチック ニュウニュウ
- P138.....ポップンミュージック3 アペンドディスク
- P140電車でGO!2 高速編 3000番台

SEGA

S P O R T S TM

NBA 2K



完成度 **100%**

●セガ●3月23日発売予定
●5,800円(300ポイント)

シリーズ **SPT**
(バスケットボール)

1~4
PLAYERS

VM使用ブロック数 **198**
ディスク **1**枚

対応等
VOR
対応

ホームページアドレス <http://www.sega.co.jp/>

備考:

全米で大ヒット中の2Kシリーズの第二弾が上陸! 「NFL2K」は1月に日本版も発売され、日本中を震撼させました!? 「NBA2K」はさらにハイスベックなCGで表現され、NBA選手の顔、体格、プレイの特徴まで再現!

オールスターも終わり後半戦に入ったNBA。ロドマンもマーベリクスに入団したし、これから試合が白熱していくこと間違いなし。こんなにバスケの熱い時期に「NBA 2K」が発売。うれしいね!

今なおビックヒットを続けるUSA Ver.をゲット!

ドリマガ編集部、とうとうUSAバージョンのロムが到着! NBAオールスターの熱気と本作発売が間近に迫って興奮状態のライター陣が、早速プレイしてみたぞ。とうぜん本作を初めてやるわけだから基本操作がなかなか……。ということで、編集部が現段階で把握している「NBA 2K」の基本操作を紹介していこう。

今回は誌面の都合上、というかライター陣の熟練度も関係して、紹介できるのはかなり基本的な内容だけ。次回こそはもう少し濃い内容のものをお伝えできると思うので楽しみに。

キッチリ練習して、試合で決める

バスケといえば反復練習。シュートなどのリズムは体で覚えるしかないよね。ということならば、やはり練習が大事になるというわけ。CPUの難易度を一番簡単にしたりして、タイミングの取り方を憶えておけば、友達との対戦時でもシュート確率が上がっていくはず。……っていうのは半分タテマエ。やっぱり練習するなら「ダンク」でしょ。各選手ごとのさまざまなダンクを使い分け、お気に入りの選手が使うダンクをしっかりと把握しておかなきゃ。かっこいいダンクを決めて、自分のプレイに惚れ惚れしよう。



SLAMDUNK

こんなダンクが決められるのもあと少し

選手の基本操作を大公開!

Offense

バスケの醍醐味といえばスピード感あふれるオフェンス。やっぱりダンクを決めたいところだけど、その前にゴール下でフリーにならなきゃ。ということで、オフェンスの基本操作を紹介。

A パス Pass

B クロスオーバー Crossover

X シュート/リバウンド Shoot/Rebound

Y パスアイコン Pass Icon

L バックダウン Back Down

R ターボ Turbo

方向ボタン 作戦指示 Playcall

方向ボタン+R コール・ボール・ピック Call for Pick

方向ボタン+L アリウープ Alley Oop



Turbo

選手をダッシュさせるのに使う操作がコレ。あまり長時間使えないようになってきているけど、ターボ中のクロスオーバーはスピントーンしたりしてカッコイイ!

Directional Passing

操作キー(デフォルトならアナログ方向キー)の方向にAボタンでパス。まったくもって基本的な操作だけど、選手的能力によってはパスミスするケースも多い。

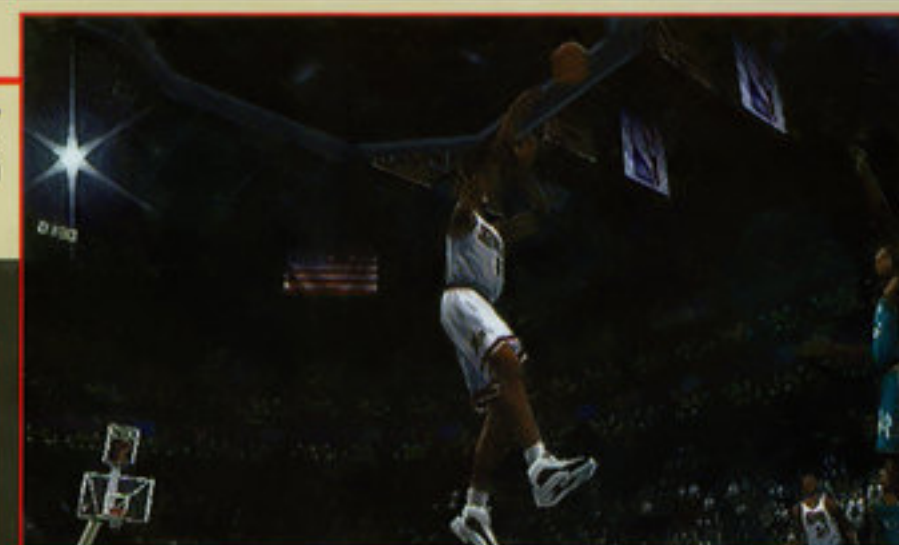
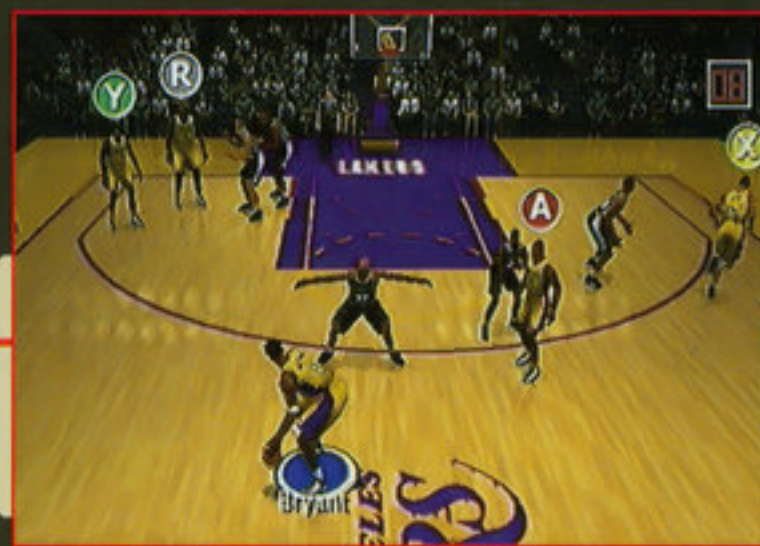


Crossover Dribbles

ドリブルする手を切り替える操作。移動中に入力すると「キュキュッ」と音を立てながらドリブルを切り返すので、ディフェンスを振り切るのに活用したいテクニックだ。

Shooting

シュートの成功率は、選手的能力のほかにボタンを離すタイミング(ジャンプの頂点がベスト)やディフェンスのブロックなどで変化するぞ。



Icon Passing

Yボタンを押すとA・B・X・Y・Rのアイコンが出る。Aから順にポイントガード、シューティングガード、スモールフォワード、パワーフォワード、センターってわけ。

Defense

本物のバスケットでも「優勝するためにはディフェンスが重要」といわれるぐらいで、守りをおろそかにしているとなかなか勝つのは難しい。地味と言わずに、こいつもしっかりと把握しておこう。

A プレイヤーセレクト Swap

B スティール Steal

X ブロック/リバウンド Block/Rebound

Y プレイヤーセレクト Last Defender

L ガード Face Up

R ターボ Turbo

方向ボタン 作戦指示 Defense Set

方向ボタン+R ダブルチーム Double Team

方向ボタン+L インテンショナル・ファウル Intentional Foul

Blocking

相手のシュートを止めるだけでなく、シュート成功率にも影響するブロック。シュートを止められなくても、打ちにくくしているってことなんだろう。あきらめずに飛べってことだね。

Swapping

ディフェンス時の操作するプレイヤーを切り替えるのはAボタン。ボールを持った選手にマッチアップするディフェンダーから、ゴールとの距離がある選手へと順に切り替わる。



Stealing

スティールは背の低い選手がボールを奪う場合の基本。スキをみて手を出していきたい。さらに、LトリガーでガードしながらAボタンを押せば、より効果的なディフェンスができる。

Last Defender

Aボタンと違って、ゴールに近い選手に切り替えることができるのがこのボタン。これで相手のファストブレイクにも対応しやすくなっているので一安心かな。



到着したDC版ROMを使っての徹底紹介第1弾!!



マーヴルVS.カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ

NAOMI版とDC版の連動やネットワーク対戦など、話題満載の「MARVEL VS. CAPCOM2」。発売まであと1カ月に迫った今回は、編集部に着いた中間バージョンのサンプルROMを使って、新たに加わったシステムや、変更されたシステム、DC版の新キャラクターなどについて紹介していく。

完成度	90%	●カプコン●3月23日発売予定	シリアル	ACT
		●5,800円(300ポイント)	(対戦格闘)	
プレイヤー	1~2	VM使用ブロック数5~	対戦格闘	対応機種
		ディスク1枚		対応機種
ホームページアドレス: http://www.capcom.co.jp/		●3月下旬稼働予定のNAOMI版との連動あり		

DC「MARVEL VS. CAPCOM 2」からついにリアルタイム通信対戦が始まる!! 日本全国のプレイヤーと腕を競ったり、コミュニケーションしたり。VMでの新しい遊びも加わって、楽しみ方無限大!!

MARVEL VS. CAPCOM 2 NEW SYSTEM CHECK ① これがディレイドハイパーコンボだ!

本作「2」から加わったシステムの1つに、ディレイドハイパーコンボがある。3人のキャラが次々とハイパーコンボを放ち、威力や演出面ともにド派手な攻撃方法だ。以前に

も紹介したが、今回はもう少し詳しく紹介していこう。このディレイドハイパーコンボは、使いこなせば、攻撃面だけではなく、防御面でも大いに役立つぞ。

バリエーションは無限大

ディレイドハイパーコンボは、任意のハイパーコンボを出せるのもポイント。出す技の選択しだいで、その後のヒット状況が変化する。

ハイパーコンボ発動
ガイルのハイパーコンボ「ソニックハリケーン」がヒット!! ディレイドハイパーコンボでさらなる追撃を狙え。

「ソニックハリケーン」のあとに、「バーサーカーバレッジX」や……。

さらに飛竜では、「レギオン」で追撃を加えるのもよし。

乱舞技の「ウェポンX」を叩き込むこともできる。

「ウロボロス」でそのあとの攻めにつなげることも可。

こんな使い方もできる! 使い方がたいて、ダメージを減らしたり、より大きなダメージを与えられる。

Ex.1 スキの大きいハイパーコンボをガードされた!

ガードされても……
手痛い反撃を受けるようなハイパーコンボをガードされても……。

別キャラがフォロー
ディレイドハイパーコンボで、スキのない技を出し、フォローすることが可能。

Ex.2 通常入りにくいハイパーコンボも……

ディレイドならばっちり
攻撃判定の発生が遅いために、なかなかヒットさせるのが難しい技でも……。ディレイド~ならば見事にヒット。さらに、追撃を加えることも可能だ。

MARVEL
VS. CAPCOMNEW SYSTEM
CHECK

② 変更された基本操作を紹介

従来のカプコンの2D格闘ゲームの操作系といえば、弱、中、強のパンチボタンとキックボタンによる6ボタンが標準とされ、これまでの「VS.シリーズ」も同様だった。ところが本作では、使用するボタンは6個だが、威力が弱、強のみになり、攻撃ボタンは4個になった。つまり中パンチボタンと中キックボタンが廃止され、残りの2個は、パートナーボタンに割り振られることとなっ

た。それぞれのボタンの詳細は下で説明するが、従来のシリーズをやり込んだプレイヤーは、そのプレイ方法を見直す必要も出てくるだろう。なお、DCコントローラおよび、アーケードスティックの初期ボタン配置は下のおり。もちろん、ボタン設定を変更することもできる。メインの攻撃が4ボタンになったため、標準コントローラでもプレイしやすくなった部分もあるだろう。

中攻撃ボタンを廃止!!

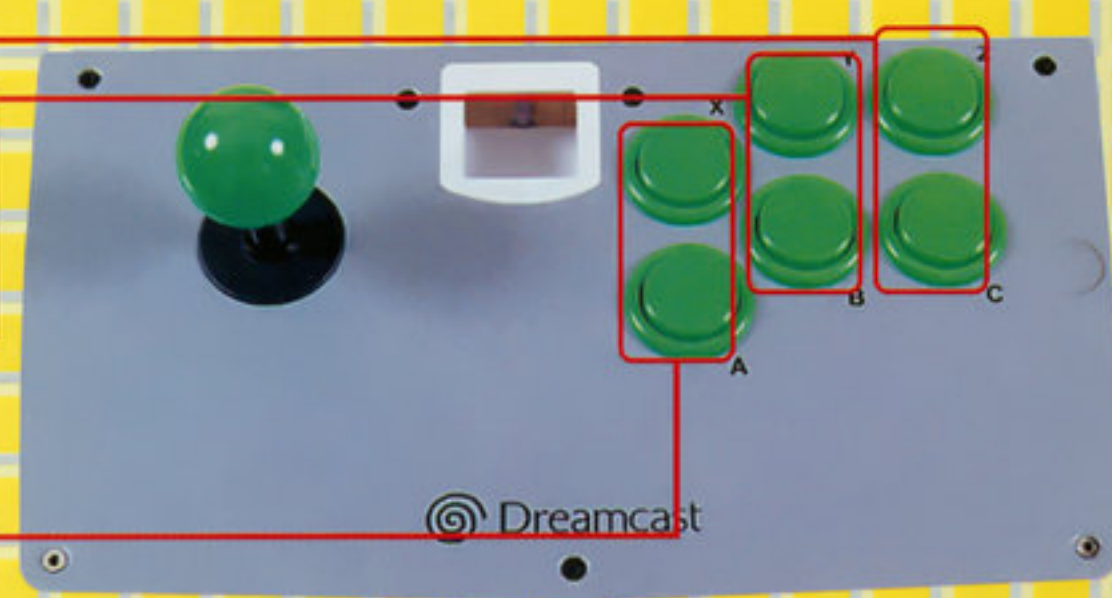
DC
版
操
作
方
法L,Rトリガーor
Z,Cボタンパートナー
ボタン

Y,Bボタン

強攻撃ボタン

X,Aボタン

弱攻撃ボタン



●●弱攻撃ボタン●●

連続技や牽制に大活躍

弱攻撃は、出したあとのスキが少なく、攻撃判定の発生も早いので、連続技(チェーンコンボ)の始動に使ったり、相手の動きを牽制したりすることができる。



チェーンコンボとは弱、中、強の攻撃を順番に入れる連続技のこと。

NEW SYSTEM 弱攻撃2回押しで中攻撃が出せる

上記のとおり、中攻撃ボタンはなくなったが、中攻撃は完全になくなったわけではない。実は、弱攻撃を2回素早く相手にガードさせるorヒットさせることで、中攻撃を出すことができる(中攻撃のグラフィックが出る)。例えば、弱攻撃→中攻撃→強攻撃というチェーンコンボは、弱攻撃ボタン×2回→強攻撃ボタンで出すことができるのだ。ただし、弱攻撃2回で中攻撃が出るので、弱攻撃で押ししていくような戦法は難しくなっている。



●●強攻撃ボタン●●

威力の高い通常攻撃

強攻撃は、威力が大きく、リーチがあるものが多いが、出したあとのスキが大きいという特徴を持つ。そのスキに反撃されることも大きいので、使いどころが難しい。また、キャラによっては、銃を撃ったり、ビームを撃ったりと、特徴的な攻撃を持つ場合もある。

エリアルレイヴの締めや相手を倒すなど、さまざまな状況で使える。



投げ技

通常の投げ技は、レバー前or後十強攻撃ボタンで出すことができる。ダメージはあまり大きくないが、投げたあとに追撃が可能なキャラもいるので、重要な攻撃方法の1つとなる。

NEW SYSTEM 中攻撃がエリアル開始技のキャラは?

エリアル開始技

前作などで、中攻撃がエリアル開始技(エリアルレイヴについては次のページで)だったキャラは、レバー前斜め下十強攻撃で、出せるようになっているので、ご安心を。



●●パートナーボタン●●

パートナーがさまざまな攻撃を!

中攻撃ボタンの代わりに追加されたのが、このパートナーボタンだ。このボタンを押すと、控えのキャラが登場して、援護攻撃などのアシストをしてくれる。このアシストは、控えキャラの体力があれば、回数制限などは一切ないので、どんどん使っていくことができる。さらに、パートナーが登場するときはスキがなく、攻撃中やジャンプ中でも出すことができるのだ。なお、控えキャラが援護攻撃をしたあと、キャラの交代も行われるヴァリアブルカウンターは次のページを。

ヴァリアブルアシスト

LトリガーorZボタン 2番目のキャラクターがアシスト攻撃

RトリガーorCボタン 3番目のキャラクターがアシスト攻撃



このアシストには、キャラを選択する時に、移動攻撃タイプや対空迎撃タイプなど、各キャラごとに決められた3つのアシストパターンから選ぶことができる。戦略にも影響するその詳細については次号でお届けする予定だ。

アシストを出したあとは、同じキャラをすぐに呼び出すことはできない。アシストしたキャラのHPゲージの上の表示が変わるまで待つ必要がある。しかし、その時間はさほど長くないので、あまり気にならないだろう。



MARVEL VS. CAPCOM BASIC SYSTEM ① エリアルレイヴ

VS.シリーズおなじみの空中での連続攻撃!!

「VS.シリーズ」といえばコレというほどおなじみのシステムの1つがエリアルレイヴだ。これは、相手を空中に打ち上げるエリアル開始技を当て、それをスーパージャンプで追いかけてから、空中で連続攻撃を入れるというもの。難しいシステムだが、勝敗にこだわるなら必須のテクニックだ。



これをキチンと決めれば、安定してダメージを与えられるため、特に対戦時には重要になる。まずは、各キャラのエリアル開始技を覚えたい。



連続攻撃!!

空中に浮いた相手をスーパージャンプで追いかけて、空中でチェーンコンボを叩き込む。キャラによっては、必殺技や投げ技、ハイパーコンボなどで追撃することも可能だ。

エリアル開始技を当てて...



スーパージャンプで追いかける!



空中で

MARVEL VS. CAPCOM BASIC SYSTEM ② ヴァリアブルアタック

控えのキャラクターと交代

3人でチームを組むために、控えているキャラと交代するためのシステムがヴァリアブルアタックだ。これは、同じ威力の攻撃を同時に押すことで(弱P+弱K or 強P+強K)可能。控えのキャラは、攻撃判定を出しながら登場するので、相手の攻撃を止めることもできる。なお、登場させたいキャラは右のように決まっている。



ただし、ガードされてしまうと、登場後ポーズを取るので、スキだらけ。連続攻撃的になりかねない。

ヴァリアブルアタックがヒットすると、相手はキリモミ状態で浮き上がる。そこへの追撃も可能だ。

弱P+強P 2番目のキャラクターと交代



キャラセレクト時にしっかりと順番を覚えておかないと、混乱することになるぞ。

弱K+強K 3番目のキャラクターと交代



なお、3目がないときは、どちらのボタンを押しても控えキャラと交代できる。

MARVEL VS. CAPCOM BASIC SYSTEM ③

アドバンシングガード

相手の攻撃を押し返す

「VS.シリーズ」では、相手の連続攻撃によっては、ずっとガード状態にさせられてしまうことがある。そういった状態から抜け出すためのシステムが、このアドバンシングガード。これは、相手の連続攻撃をガード中に、コマンド(パンチボタン2つ同時押し)を入力すると、相手を押し返し、間合いを離すことができるというもの。闘いを仕切り直せるため、非常に重要なシステムだ。



アドバンシングガードが成功すると、間合いを離すことができる。



必殺技のケズリダメージの軽減や、反撃のためのスキを作るなど、重要だ。

MARVEL VS. CAPCOM BASIC SYSTEM ④

ヴァリアブルカウンター

援護攻撃&交代

ヴァリアブルカウンターは、アドバンシングガードと同様に、相手の攻撃に対する反撃技の1つ。しかも、こちらは、相手の攻撃をガード中にコマンド(アシストボタン+アシスト攻撃ボタン)を入力すると……。



マンドを入力すると、控えのキャラが援護攻撃をし、そのキャラと交代することができる。これなら安全にキャラを交代させることができるぞ。



アシスト攻撃ボタンに対応したキャラが援護攻撃し、そのキャラと交代できる。

MARVEL VS. CAPCOM 2 NEW CHARACTER for Dreamcast

個性的な技を放つ、新キャラクターたち!!

今回は、DC版で新たに登場した、2人のキャラクターを紹介。どちらも、格闘ゲーム初登場ということもあって、どんな動きをするのか、さらに、どれくらいの性能を持っているのか楽しみな人も多いと思う。まだ開発途中のため、調整される可能性もあるが、主な必殺技とハイパーコンボを紹介しよう。



コブンをゾンビなど、お供を従えている(?) 2人。動きを見ているだけでも楽しい。



ゾンビを使った攻撃が斬新

ゾンビを 使いこなす!?

ジルは、特殊部隊仕込みの体術に加え、ロケットランチャーやベレッタなどの武器を使って攻撃をする。さらに、ゾンビやゾンビ犬などを使った(?) 必殺技やハイパーコンボを持ち、非常に個性的なキャラクターになっている。

ハイパーコンボ CODE:T-002

ハイパーコンボでは、「バイオハザード」シリーズおなじみのタイラントが登場して暴れまくる!!



必殺技 近接戦闘A+



炎を纏うので体当たり攻撃。出したあとのスキが少ないので、積極的に出していける。

必殺技 ベレッタ投げ



いわゆる当て身技。成功すると、ベレッタで追撃を加える。部隊の訓練のためものだろう。

必殺技 緊急回避A



ジルの後方から、ゾンビ犬やカラスが登場!! 洋館から生還したジルはその危険を事前に察知。

ジルは素早くゾンビの攻撃をかわす……。この技は、あくまでも、ジルがゾンビを呼んでいるのではなく、突然現れているだけだ。



トロロン



実はパワーキャラ

ハイパーコンボ 昼食ラッシュ



「ご飯ですよ」の掛け声とともに、39体のコブンをテータくんが踏みつけていく。

必殺技 コブンランチャー



コブンを撃ち出す対空技(?)。コブンはゆっくりと降りてくるので、どちらかというと牽制技だ。

必殺技 指揮弾



「トロロンにコブンを」で登場した指揮弾。ヒットするとコブンが相手の動きを封じる。

ハイパーコンボ キングコブン



コブンも 大活躍!!

自作マシンに乗って登場するトロロン様。そのマシンや武器、時にはコブンを駆って闘うので、動きが鈍いながらも高い攻撃力を誇るパワーキャラクターとなっている。けなげに頑張るコブンたちのカワイイ必殺技やハイパーコンボは必見だ。

巨大化したコブンが、ピコピコハンマーで攻撃! スキが少なく高ダメージを誇るハイパーコンボだ。

コブンが巨大化!!



新システムを詳しくひも解く!

完成度 100%

●3月30日発売予定
●5,800円(300ポイント)

ジャンル **ACT**
(格闘アクション)

1~2 PLAYERS

VM使用ブロック数 18~

ディスク 1枚

対戦相手 対戦相手
対戦相手 対戦相手
対戦相手 対戦相手

ホームページURL: <http://www.neogeo.co.jp/>

移植のデキは語るべくもないが、オリジナル要素は気になる。今回公開したエキストラストライカー以外にも、まだまだお楽しみ要素が隠されているらしい。美しさと迫力が増した背景にも注目だね(いしばん)。

さまざまな新要素を加えつつ、アーケード版「KOF'99」の完全移植となる「~EVOLUTION」が、ついに発売を1カ月後に控えた。そこで今回は、前作から追加変更されたゲームシステムと、「~EVOLUTION」オリジナル要素についてチェックしていく。「用語基礎解説」で、「KOF」用語のフォローもしていくぞ。

「KOF」シリーズ中、もっとも大きな変革を遂げた「KOF'99」だが、DC版ではさらにいくつかのオリジナル要素が付加され、「~EVOLUTION」へと生まれ変わった。今回公開するものはその一端なので、今後の情報も見逃すな!

新システム ONE 1 ストライカーシステム

呼び出しモーション

強P+弱Kで、無敵時間と硬直時間を伴う呼び出しモーションに移る。



今大会から1チーム4人制となり、うち1人は、ストライクボムを消費して行使可能なストライカーと呼ばれる援護キャラだ。ここでは、ストライカーの呼び出しから攻撃までの一連の流れを解説していこう。

ストライカー動作

呼び出したあとは、キャラ固有のアクションで攻撃などを開始する。



なかには、ヒット時とそうでない時でアクションが異なるキャラも。



追撃

ほとんどの援護攻撃は、その途中、もしくは援護攻撃が終わったあとに追撃が可能で、さらなる大ダメージを奪える。ちなみに、画面下部にあるのがストライクボム。使用キャラが交代すると+1され、最大5つまでストック可能。



背景も立体的かつ、美しくリニューアルされている。

THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION

「KOF」のシステム用語基礎解説

ここでは、本文中にひんぱんに出てくる「KOF」シリーズの専門用語や、対戦格闘用語について簡単に記述しておく。「KOF」と対戦格闘、どちらの初心者もこれを読めばバッチリOK。とくに、キャンセルなどは対戦格闘の常用語なので、覚えておいて損はないだろう。

①3on3のチームバトル

4人で1チームとなる本作でも、実際は今までと同様に3人での勝ち抜き戦スタイル。残りの1人はストライカーとして援護に徹する役割を担う。試合ごとに、バトルキャラとストライカーを選択できる。



②攻撃とガード

パンチとキックにそれぞれ、弱と強の2種類の威力がある。弱のほうは素早くても威力は低い。方向ボタンを相手と反対方向に入れる(←で立ち、→でしゃがみ)ガードとなる。



③移動手段

前後進、ジャンプ、ダッシュなどの移動は方向ボタンで行う。最近の「KOF」シリーズでは、4種類のジャンプを使い分けられるが、今作でもそれは同じ。



CHECK!

新たに追加されたエキストラストライカーに注目!

アビリティポイントを溜めることで使用可能となる、DC版オリジナルの「エキストラストライカー」6人の実態に迫る!



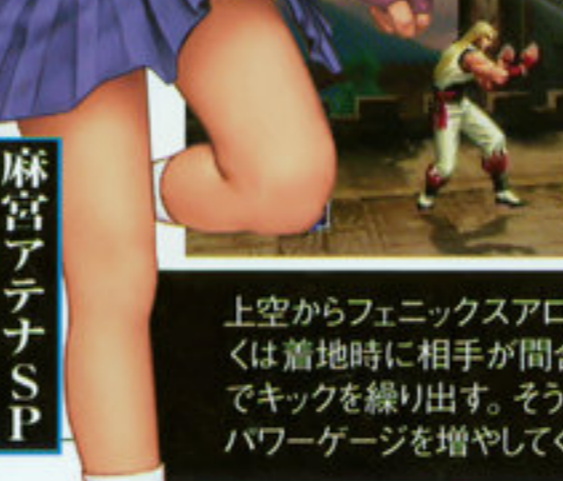
後方から間払いを放ち、すぐさま突進して肘打ちを決める。地上で間払いが当たれば、肘打ちも連続ヒットする。もちろん、追撃も可能だ。

草薙京SP



間払いが高速で、さらに2ヒット技になっている。

麻宮アテナSP



登場直後から攻撃判定が発生する。

上空からフェニックスアローで登場。ヒット、もしくは着地時に相手が間合い内にいれば、追加でキックを繰り出す。そうでない場合は、応援でパワーゲージを増やしてくれる。おへそに注目!



体当たりは打撃判定で、ガードされると投げのかりモーションが出る。

大門五郎



後方から走ってきて(画面半分弱)体当たりを敢行。ヒットすれば投げに移行し、そうでなければ応援でパワーゲージ増加。



アテナと同様に上空から登場するが、攻撃判定が出るのは着地後で、相手が間合い内にいる場合のみ。間合い外ならパワーゲージが増加する応援。



ガードされた後、追撃もOKだが、ガードされやすい……。



まだ終わってないのよ

神楽ちづる



2ヒット技の突進から、旋円殺棍へとつなぐ。突進がガードされたり、はずれた場合は応援でパワーゲージが増加。



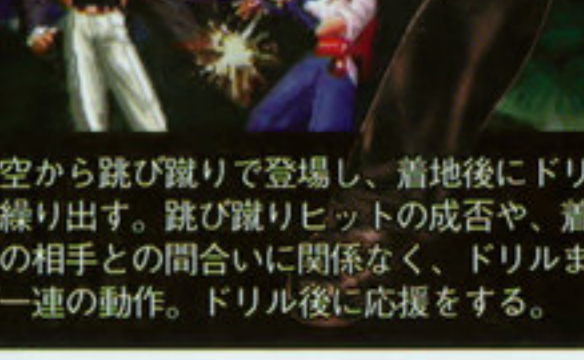
旋円殺棍ヒット後は追撃も狙える。



ビリー・カーン



跳び蹴りドリルは連続ヒットしない。



上空から跳び蹴りで登場し、着地後にドリルを繰り出す。跳び蹴りヒットの成否や、着地後の相手との間合いに関係なく、ドリルまでが一連の動作。ドリル後に応援をする。



山崎竜二

KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE

④ パワーゲージ

必殺技(後述)を出したり、通常技を当てるかガードさせることで蓄積されるこのゲージ。MAXになるとストックされ、ゲージを使う特殊な動作が使用可能になる。ゲージは3つまでストック可能。



画面上部、黄色い体力ゲージの下にある、緑色の短いゲージがパワーゲージだ。

⑤ 必殺技

コマンド(方向ボタン入力の組み合わせ)と攻撃ボタンの組み合わせで、キャラ固有の必殺技を発動できる。さまざまな局面で応用が効く便利な技だ。



ガードされても体力を減る効果がある。

使いどころを考えて、効果的に使いたい。

⑥ (MAX版) 超必殺技

ゲージストックを1つ消費することで放てる超必殺技。必殺技より強力で、無敵時間があるものも。体力ゲージが赤く点滅している時には、さらに強力なMAX版に!



そしてこっちが同じ技のMAX版。強力!!

これが超必殺技。各キャラに数種類ある。

⑦ キャンセル

通常技に存在する戻りモーションを、コマンド技を出すことでなくし、すぐさま出した技に移るテクニックの総称。技の硬直を短くするばかりか、キャンセルして出す技によっては連続ヒットを狙えることも。



キャンセル可能技はキャラによって異なるが、連携、連続技には必須のテクニック。

前作からの変更点を踏まえて「KOF'99

新システム TWO 2 **かわし移動**

攻防一体となる

相手の攻撃をかわしつつ、一定距離だけ前方へ移動する。相手に近い位置で出せば、相手の背後に回ることもできる。操作は(←)弱P+弱K。



前方かわし

かわし移動攻撃

前方かわし中に、いずれかの攻撃ボタンを押すことで専用の攻撃が出せる。相手の攻撃をかわしつつ反撃でき、移動終了時の隙を消す効果もある。が、コマンド技でのキャンセルなどはできないため、ガードされると危険な状況に。



無敵時間は魅力だが、投げに注意!

移動開始時から完全無敵になるので、どんな攻撃でも回避できる。が、投げだけは回避できず、無敵移動中にも投げられてしまう。また、移動終了時には若干の隙もある。



相手の裏をかくための



一度バックステップをしたあと、瞬時に相手との間合い詰める動作で、操作は(←)弱P+弱K。前方かわし同様、投げには無防備。

後方かわし



相手の技を誘うという使い方がメインになる。



使いどころが難しい

無敵時間は動き出した一瞬なので飛び道具はかわしきれないが、移動後の隙はないに等しい。

CHECK! DC版で初めて使用可能となったクリザリッドに迫る!

プレイヤーキャラクターとしての登場が明らかになり、すでに興奮覚めやらぬファンも多いと思われる、本作のボス・クリザリッド。ここでは、その強さの片鱗をお見せしよう。気になる2Pカラーも本邦初公開となる。

テュホン・レイジ



鎌鼬の飛び道具だが、蹴り上げた脚にも攻撃判定あり。



リーサル・インパクト

蹴り上げた脚を振り下ろすのだが、当然、振り下ろす部分は中段判定だ。

蹴り上げヒット後、手を地面に叩きつける。

クリザリッド

ストライカー動作



後方から、炎を纏って一直線に突進してくる。

超必殺技 エンド・オブ・エデン



炎の柱を吹き上げ、さらにそのあと、大きな炎を前方に放出する(写真はMAX版)。

THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION

⑧ ふっ飛ばし攻撃

強P+強Kで出せるこの技は、ヒットした場合に相手を遠くへふっ飛ばし、ダウンさせる効果がある。キャンセルも可。



地上はもとより、空中でも出すことが可能だ。

⑨ ガードキャンセル

攻撃をガードした際のガード硬直をキャンセルし、さまざまな行動に移ること。本作では、ゲージストックを1つ消費することで2種類の行動がとれる。



反撃手段としてのふっ飛ばし攻撃は重要。

緊急回避は前方と後方の2種類が選択可。

⑩ 特殊技

方向ボタンとの組み合わせで出せる通常技のことで、中段判定の技が多い。また、通常技のキャンセル用として使ったり、連続技にも組み込めたりする。



しゃがみガード不可の中段判定技が多い。

キャンセルで出すと、中段判定は消える。

⑪ 受け身

空中で攻撃を受けたり、ふっ飛ばし攻撃や必殺技を受けるとダウン状態に陥る。しかし、このダウン効果を防いで立ち直るのが受け身だ。主に、相手の追撃のタイミングをずらすために用いる。



受け身を取れば、相手の攻撃に歯止めをかけたたり、リズムを狂わせることができる。

EVOLUTION」の新システムを把握せよ!



新システム THREE 3 2種類のパワーアップモード

まったく新しい要素として、今作から取り入れられた2種類のパワーアップシステム。発動にはパワーゲージストックを3つ必要とするが、逆転の可

能性を秘めたこれらのパワーアップを上手く使いこなしていきたい。ここでは、そのメリットとデメリットについて詳しく解説しておこう。

パワーアップは時限制!

発動するとゲージが減り始め、ゲージがなくなった時点でパワーアップは解ける。

メリット

攻撃のバリエーションを大幅に増やしてくれる

攻撃に重点をおいたカウンターモード(弱P+弱K+強P)は、なによりも超必殺技が出し放題というのが最大のメリット。連続技を狙うもよし、乱発するもよし、相手に相当なプレッシャーを与えることができる。ただし、MAX版超必殺技は出ないようになっている。あくまで超必殺技オンリーだ。

カウンターモード

超必殺技が乱発可能!



時間内無制限というの、かなり心強いメリットだ。

アーマーモード

相手の攻撃おかまいなしに強引にねじ伏せられる

アーマーモード(弱K+強P+強K)は、防御面に優れた能力を発揮する。なかでも特筆すべきはスーパーアーマー。攻撃を受けても“のけぞり”ポーズにならないため、攻撃を受けてもこちらが有利な状況を作り出せる。また、通常は連続ヒットする攻撃に対し、途中からのガードも可能になるのだ。

必殺技をガードしても体力が減らない



タイムアップ間際、この状態で逃げ切ることも可能に。

スーパーキャンセル

キャンセルのさらに上をいくスーパーキャンセルは、特定の特殊技や必殺技を、超必殺技でキャンセルすること。強力な連続技を狙える場合もある。



かわし移動攻撃がキャンセル可能

前方かわし移動から出せるかわし移動攻撃を、必殺技や超必殺技でキャンセル可能になる。これで、かわし移動攻撃の使い勝手が格段にアップする。



スーパーアーマー

“のけぞり”がないため、相手の技を受けても、そのフォロースルーに反撃が可能。とくに、投げ系必殺技を持っているキャラは利用しない手はない。



かわし移動攻撃にふっ飛ばし属性がつく

前方かわし移動から出せるかわし移動攻撃。これにふっ飛ばし属性が追加されるので、近づかれて嫌な相手と間合いを離すために使えるようになる。



デメリット

数々のメリットを生み出すパワーアップにも、少なからずデメリットが存在する。右記の3つがそれだが、なかでもオーバーヒートには注意。その後の展開を大きく左右する要素だ。

- ガードキャンセル緊急回避が使用不可
- ガードキャンセルふっ飛ばし攻撃が使用不可
- パワーゲージが「オーバーヒート」状態になる

オーバーヒート!

パワーアップが解けたあと、一定時間パワーゲージが消えてしまう状態をこう呼ぶ。この間、ゲージを溜められず、ゲージストック消費技も使えなくなってしまう。



THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION THE

12 打撃防御

「KOF」シリーズ特有のシステムで、特定の必殺技のモーション中にガードできる瞬間が存在し、相手の攻撃をガードしつつ、技を繰り出せることを指す。



草薙京の荒咬みは、ここが防御ポイント。

そして攻撃へ! ガード時の削りはある。

13 ガード弾き

一定時間内に一定量の攻撃をガードすると、強制的にガードを外されて、一瞬だが無防備な状態をさらしてしまう。



多段技のガード中だと、途中から攻撃を受けることも。

14 気絶

一定時間内に一定量の攻撃を受けると、気絶状態になり動けなくなる。方向ボタンを動かして一刻も早く回復せよ。



かなり危険な状態。こうなったらダメージを覚悟……。

15 投げ&投げはずし動作

相手に接近して→(←) 十強P or 強Kで通常投げに。受けるほうは、その瞬間に方向ボタン+攻撃ボタンではずせる。



ガード中やのけぞり中は、通常投げは決まらない。

「花組」攻略本、再び参ります!!

全キャラクターの特徴から、隠しモードまでを完全解析!!
 ドリマガBOOKSが贈る「花組対戦コラムス2」唯一無二のパーフェクトガイド!

◆隠しキャラクターを含む
 全キャラのストーリーと
 LIPSを完全紹介

◆役に立つ!
 パズルの全問題と
 その回答を徹底解析

◆みんなが知りたい、
 隠しキャラクターの
 出現方法を紹介

◆初心者でも大丈夫!
 ネット接続の手順を
 詳細解説



花組 対戦 サクラ大戦™ コラムス2™

パーフェクトガイド

本体価格1,200円+税 / A5判 / 80ページ

好評発売中!!

グルグル



今週のオープニングイラストは和歌山県/鈴木はいによるうずまき姉。なんていうかさ、春っていいよね!



パワーズ!!

夢広場

ここではみんなの夢と野望が重なり1つとなる「夢広場」。急なことですけど次回でいよいよ最終回ということになりました。

「うずまき姉弟with猫」

夢広場のパーソナリティを務めるのは、うずまき姉弟with猫。いずれをとっても夢見がちなトンパチ揃いです。お楽しみに!



うずまき姉

本名はドリムちゃん。ミーハーな乱暴者。



うずまき弟

本名はキャストイク。ん。呑気な小心者。



うずまき猫

本名はブーブー。本名は「ドリームキャット」。

今週のQTE



今週のQTE あと7日

神奈川県/ユニユニモレ
劇場版「リング」の一場面かな? 普段はカッコイイばかりの真田広之の意外と恐ろしい一面を垣間見たって気がするよね。それはそれとして1週間後には奴が来るね。最大のライバルの挑戦を迎え、いよいよ盛り上がりだ!!

ドドド

奴が来る!!

猫 こんにちはニャ〜!! 早いもので、もう次週でグルグルパワーズ最終回なんニャね〜。しみじみするニャ〜。
弟 ええっ、聞いてないヨ〜!?
姉 (無視して) 花に嵐のたとえもあるさというわけで、別れを惜しみつつ今週もいってみようー。
弟 訴えてやるー!(グルグル)
●今年から「ゲームは1日1時間」を実行しています。現在2日分滞っているの、今日は気合を入れて3時間プレイするぞ!

(香川県/パウ=ババダ)

猫 高橋名人様の名言ニャ〜。キャスト夫もこの教えにしたがうニャよ。
姉 どうでもいいけど解釈間違っていない? これ……。
●「シェンムー」の芭月涼は、いつ風呂に入っているのですか。っていうか風呂場がないような気がする。
(福岡県/スコープ)
弟 ? 毎日2回ずつ入ってますよ。
姉 だからあんたは芭月くんじゃないってば。最近ウチの弟怖いっす。

●今まで使っていたCDプレイヤーよりも、新しく買ったDVDプレイヤーのほうが価格は高いけど小さくて軽い。セガサターンとドリームキャストもそうだけど、技術の進歩ってすごい! と思った。
(福岡県/入井詠画)

弟 うわーん、今DVDの話ダメー!
姉 そ、そんな神経質な。そこまでやると逆に感じ悪いよう。
弟 あうう、奴が来る……。
猫 お前、実は楽しんでニャいか?
●んじゃこうしよう。誌名をロリマガに変更し、ロリ・ショタ専門雑誌にしよう。ただし買うのが恥ずかしいように、表紙は毎号「パーチャロン」。
(山形県/蒼穹愚劣夫)

猫 なんか深い話ニャよ。
姉 つうか、子供も読む雑誌なんだからこういうネタやめなさい!
●DCでインターネットを始めたら、市内通話料金が前月の100倍になったよー!……ちなみに前月は70円でした。
(秋田県/朕良あずき)

弟 70円ってことあり得るのかな。
猫 とりあえず、早めにテレホーダイとかNTT関係のサービスを受けることをオススメするニャよ。
●あねさん。私はあなたのことが前から好きでした。急なことですけど、どうか私と血痕してください。
(和歌山県/鈴木はい)

姉 そんなこと言われてもどうすれば……。とりあえず、えい!(ポカッ)
猫 ビバ血痕ニャよ〜。(失神)
弟 というわけで次号本当に最終回です。寂しいよう〜。

2000年出足快調。行くぜ1億台!?



モテてもモテてもぶっくらぼうな芭月くん。本命は誰かな〜?



ゲームにだって感動がある。当たり前のことだけど素敵ですよ。



待ちに待ってたやっつと出る超大作! この子人気出そうだなあ。

山口県/くめしのの

東京都/KIRYU

神奈川県/天野りづれ

イラスト ガーデン

主なコーナー●夢広場／他愛のない世間話コーナー●うすまきサロン／ゲームにまつわるいろんな意見●夢で会えたら……／移植希望など、DCで出してほしいゲームを教える●土星人の森／セガサタンのコーナー●ドージョー毛筆／墨汁ネタ●グルグルコミック／コママンガ●未確認情報局／うさん臭いウワサ話●お姉ちゃんのヒ・ミ・ツ／女の子のコーナー

まだまだ寒い日が続いてますね。では、一足先に春のうらかな風のような心地よいイラストを皆様にお届けいたしましょう。そう、イラストガーデンはみんなの「春」発信基地!!



宮城県／みーま
このネタ、映画とゲーム両方体験した人には直撃なだけけど、わかるかな?



岩手県／木の子
なんと3枚つなぎの作品。ただ珍しいだけで掲載したわけではありません。なんかこう「想い」が伝わってきます。

GRANDIA式



青森県／琴似
人物の配置がデザイン的です。『グランディアII』早くもイラスト人気沸騰中です。



香川県／TON

一言で語るならばドラマチック。情感溢れる作品です。



千葉県／貴章ファンです!

は、は〜い。しまった! つい私が受け答えちゃった……。



東京都／シリア

じのちゃんの愛らしさを別角度から引き出しています! 最高!



東京都／剣王竜丸
ポップな雰囲気のカラガ生き生き「GENKI」に描けてます。ニユル。



東京都／みゅー
どこか中性的な魅力を感じさせてくれますね。う〜ん、色っぽい少年だわ。



長野県／高峰秋良
バスケと「ソニック」のスピード感の共鳴。なんかテーマ感感じて好きです。



福岡県／GO.
うひ〜、これまた色っぽい。思わず唇に触れてみたい……いや触れさせてくれ!



北海道／林潤一
目に力あり! 一点を貫く鋭利な刃物のよう。今にも動き出しそうな絵です。



京都府／水無月真琴
ん〜、可憐だ……。そんな感想しか漏れてきません。可憐です。



島根県／ブラック・スリー

包帯の原因はやっぱりカセットたちにあるんだろうなあ……。



神奈川県／のり

こういう光が射すとこういう影が……。捉えていますね〜。

●猫に聞け!! / いろんな疑問に答えます ●激LOVEカフェ / 投稿者同士のエール交換 ●なつゲームミュージアム / 思い入れのあるゲームを教えてください ●解放区宣言 / なんでもありません ●その他何でも募集
中! 告知: 「グルグルパワーズ!!」では新コーナーのアイデアを随時募集しています。アイデアを採用された方にはプレゼントを進呈。

福岡県 / GO.



このタッチ、どこかで見覚えがあるんだけど。なんだっけ。

宮城県 / SOUIN



いや、そう言われても。撃つときは撃つだろう。

東京都 / 血みどろ山下



キリトリ線を切らなきゃいけないのか悩んだよ。切ったよ。

宮城県 / 杉原かずな



どちらも動きがカワイイので、ヨカッタネということで……。

千葉県 / 桔梗

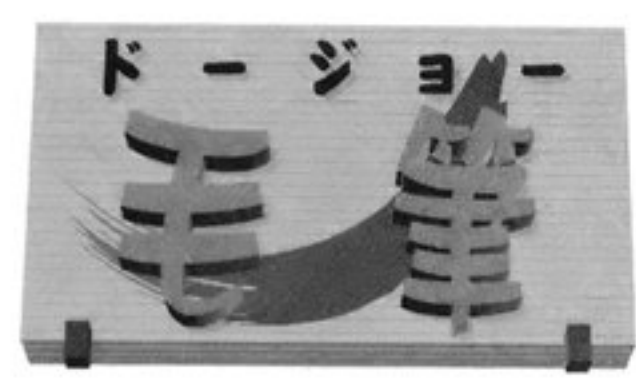


毛筆というより、版画的な匂いが感じられる。一味違うね。

大分県 / うずら



秘密はたぶんハートマークに隠されている! 未確認情報です。



徳島県 / 荒木しげる
しかし、センスでこの2人と1匹をここま
で変えてしまうとは……。ちなみにお別
れとはいえ屍にはなりません (たぶん)。

夢で会えたら...

★「魔界村」を全面リニューアルして新規に発売してほしい。その名も「日本風魔界村」。主人公は侍でミスするとフンドシ姿に!! フンドシの色は選択可の方向で。作ってください。

神奈川県 / かおすA

★CRI様、「ダイナ」をDCにっ! 味のあるグラフィック、個性と役割のはっきりしたキャラ、ノリのいいサウンド、そして適度にハードな難易度設定……。メガドラ終末期に彗星のように現れ、特に注目されることなく忘れ去られていった「ダイナブラザーズ2」。個人的にはメガドラでは「ダイナ」か「レンタヒーロー」かというくらい好きなゲームだったので、サターンで続編が出なかったのはショックでした。しかし、通信対戦ができるDCならば確実にヒットするはず。ソフトが充実しきる前に出さねばまた忘れ去られてしまうかもしれないので、出すなら今、今です。今しかありません!! (力説)。ああ、全国にいるであろう隠れダイナファン (推定100人) よ! 小生の呼びか

けに応じ、今すぐ1人3枚ずつアンケートの移植希望欄に「ダイナシリーズ」と書くのだ。さすれば道は開かれん。

徳島県 / 荒木「ダイナ」しげる

★とにかく「ヘルツォーク・ツヴァイ」の移植を希望! メガドラ時代友人の家で一緒に遊んで燃えた、燃えた。あのリアルタイムでの攻防、これをDCの通信対戦で再燃させたい!

岩手県 / グランドクルス

★小説「宇宙皇子」のゲーム化を切に願います。キャラクターデザインはもちろん原作と同様、いのまたむつみさんで。できればロールプレイング&アドベンチャー形式がいいなあ。幼少のころからの皇子や各務などの仲間たちの葛藤、そして成長。キジムナーなんかもカワイク登場させてくれるとなおうれしい〜。あと、あの世界観をDCの性能をフルに生かしてムービーなんかやイベントなんかも壮大に表現して! DCなら絶対できるはず。そして「天上編」、「妖夢編」など、立て続けにリリースしてください! 結構いいと思うんですけど……。

埼玉県 / みーにゃん

愛媛県 / 光里依夢



ダメなもんですか。こういうイメージこそ大切なのです。

熊本県 / 風華白刃



PS版はすでにありますね。内容ももともとゲームっぽいし。

兵庫県 / 七色卍



漫画という背景があるし、バトル以外の部分とかも期待できそう。

静岡県 / TVA兼渡辺翼



お話1つ1つヒロインが違うんだよね。切ないゲームになりそう!

掲載に一切の 悔いなし!!^担

グルグル コミック



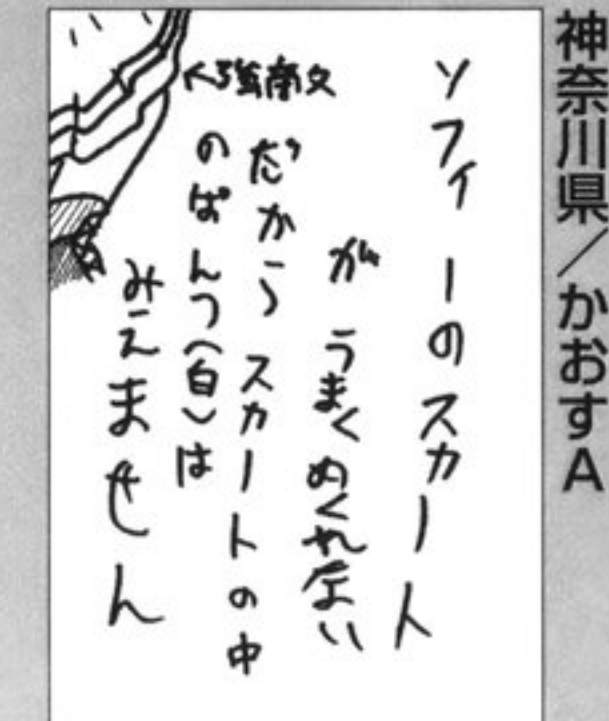
島根県 / あさみ
じのちゃんの遠い目の真意やいかに!? と思いつつ読んでみたら、ズッコ! そして、じのちゃんの戦いは続くのですね。



福岡県 / スコープ
はたしてキャスティはブービーと誰との間に産まれた命だったのか! そんな謎はもちろん明らかにならないまま次号終焉です。



愛知県 / ちくわ
日本のそこかしこでこんな事件が起きていそうでなんとも……。でもここまで完成された人格ならある意味OKかもね。



神奈川県 / かおすA
この程度で強敵とは若い若い! でも、たくさん歳をとるともって強敵になるので注意。



山梨県 / モリコーネ
肩に乗ってるよ! 肩に! ってゆうかフキダシも全部カタカナだし怖いんですけど。「ハラサキ……」って言ってるの稲さん?

解放区宣言!!

思えば青春を謳歌する期会
がそこにある……



神奈川県 / ユニユニモレ
やっぱり美女のシャワーシーンは死んでも男のロマン。クレアのシルエットがサイコっぽい。

こんなの イヤだ

おなじみのイヤなコーナーです。
●こんな「シエンムー二章」はイヤだ!
→涼とシエンファがかけおち
→バカラにハマってフヌケに
→香港じゃなくて北朝鮮だった
→福さんがプレイボーイに
→裕さんが出演(全裸で)
(神奈川県 / ユニユニモレ)
——マズいっす。
●こんな原崎はイヤだ
→櫻一味の黒幕である
→涼に助けてもらいLOVE²
→マッドエンジェルス黒幕である
→バイクにタンデムでLOVE²
(奈良県 / DEB)
——ヤバいっす。
●こんな「シエンムー」全16章は嫌だ
→一章 横須賀
→二章 オヤジの仇討ち成功・大ボス顔見せ
(中略)
→九章 シエンファさらわれる
→十章 魔界突入
(中略)
→十五章 日本の危機だ、人間界へ戻る
→十六章 原崎倒す・大ボス倒す・シエンファ救う・母と一緒に平和な日々〜完。(母?)
(福島県 / 南斗ライバ)
——長かったので一部のみ掲載。
●こんな2000年もイヤだ!
→みんな21世紀と勘違いしている
→聖飢魔II解散1年延期
→「MMR」連載再開
(神奈川県 / 煮るバーナー)
——けっこう気まずいですね。
●こんな「SEGA」はイヤだ!
→「想像は命」ではなく「総統は猪木」の理念をかかげる
(東京都 / M.J)
——私はイヤじゃないです。

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が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。
さて、おなじみ読者コーナーいきなりリニューアル……じゃなくてプレゼントのコーナーです。めちゃめちゃおっかないイラストを描いてくれた北海道の林潤一さんと、「シエンムー二章」予想が冴えわたる神奈川県ユニユニモレさんに図書券500円をさしあげます。あ、あて先はとりあえず今まで通りでね。よろしく!



宮城県 / 杉原かずな

〒103-8508
ソフトバンク
パワースタッフ(株)
ドリームキャスト
マガジンの編集部
「グルグルパワース」
(各コソ信)

葉山

宏治の

LAST ROUND

ゲーム業界特設リング



葉山宏治

'93年のゲームCD「超兄貴」のヒットで名声を得たミュージシャン。最新アルバムは昨年4月23日に発売された「'99超兄貴伝説〜」で、これで通算10枚目の単独アルバムとなる。デジタルなサンプリングサウンドとワイルドなヴォーカルで激しいライブを数々展開し、メーカー間の枠を超えたデュエット曲を発表したりと、ゲームミュージック界の実践派ミュージシャン。現在、4本のビッグタイトルの音楽を制作中。

“意思なければ、成らざる”

とうとうこの「ゲーム業界特設リング」も30回になった。徒然なるままに書き続けてきた本コーナーだが、本誌のリニューアルにあたり、これがとりあえず最終回である(コーナー名変更予定)。でも、今回はそれを記念して(?)、みんなに豪快な発表があるので伝えておこう。3月15日に俺の11枚目となる最新アルバム「超兄貴〜男の魂」のCDが発売決定した! ワンダースワン版のゲーム「超兄貴 男の魂札」の電子音楽のピコピコを、シンセやサンプリングにて生音にアレンジしたアルバム。しかも、超兄貴のオリジナル新曲も5曲収録されており、収録曲も「超兄貴渋谷に現る」「超兄貴VS筋肉バット一号」など、兄貴フリークにはたまらない衝撃のアルバムとなるはずだ。ゲーム本編のヘンテコなタイトルの曲の数々も兄貴ファンには堪えられないだろう。

また前回も紹介したとおり、「超兄貴〜男の魂」CD発売記念 葉山宏治&ブラザーズ LIVE2000〜男の魂〜なるライブも決定した。久々の東京〜大阪のライブツアーで、俺もかなり気合いが入って

いる。昔の葉山宏治を知っている人も、最近のCDでしか葉山宏治を知らない人も、ぜひ来てほしい。あの1993年、伝説のインクスティックのライブを上回る超絶ステージを約束するぞ!! なお、前回の告知とは変更されている部分があるので、開演時間などは下の別表でよく確認して、気をつけて遊びに来てくれ!!

また、3月15日にはもう1枚、驚きのビッグ企画CDが発売となる。「スーパーロボット大戦α Original Score I〜天空の章〜」だ。あの“アニメソングの帝王、アニキ”こと水木一郎氏と、“ゲームミュージック界の兄貴”葉山宏治による“アニキVS兄貴対決”が、とうとう実現したのだ!! ヴォーカルはもちろん2人だが、俺が水木氏とマトモに唄で勝負したら勝てるわけがない。そこで、あの水木氏を“兄貴サウンド”に引きずり込んだわけだ!! 今回の楽曲は作詞作曲編曲、演奏からミックスダウンのすべてが俺の手によるものだ。もちろん俺のサンプリングヴォーカルが乱れ飛ぶ!! 俺の主戦場である兄貴サウンドなら、この勝

負、面白いだろう。

そこで、それに伴い、4月29日に東京・赤坂ブリッツにてライブ「スーパーロボット魂2000」が行われるのだけれど、それを俺が黙って観ているわけない。去年の國府田マリ子さんの日比谷音音でのコンサート乱入と同様今回も何かしてやるぞ!! 4・29、赤坂ブリッツで何かが起こる……!

最後に1つ

ということで、ドリマガのモノクロページ全般のリニューアルにあたり、お送りしてきた葉山宏治のコラムも趣向を変更していく予定だ。だから、「特設リング」はこれが最後。ということで、いつもこれが最期だと思って書いている葉山宏治の、人生の命題を、ここに書き記しておく。

何ごとも“意思なければ、成らざる”。どんな苦境に立たされて、どんなに辛い思いをしようとも、前を見る、ひたすら前に進む。そういう不屈の意思がなければ、どんな目標も達成しない。“やろう!!”という意思を持って、自分の目標を成し

遂げてください。それが、俺のメッセージだ!!!! あと、俺は前身サタマガから本誌ドリマガに至るまで全40回以上のコラムを書いた。これらをぜひ一冊にまとめたいと考えている。人間、葉山宏治のポリシーの詰まった、この本をどうにか制作できないものだろうか。もちろん、詳細は未定だが、今後も働きかけていくつもりだ。まだ、俺の挑戦は終わらない。今始まったばかりなのだ——。

インターネット&FAX 通販開始 **葉山宏治、兄貴前夜〜メサイヤコレクション〜**

メサイヤのCD「兄貴前夜〜メサイヤコレクション〜葉山宏治」のインターネット&FAXによる通信販売を開始しました。詳しくは葉山宏治情報テレホンサービスまで。

葉山宏治情報テレホンサービス (24時間受付)
045-782-5837
 葉山宏治公式ホームページ
<http://www.ny.airnet.ne.jp/~aniki01/>

3月15日、驚愕のダブルリリース。ライブも決定!!!



「超兄貴 男の魂」葉山宏治
品番:FSCA10124
価格:2,800円(税抜2,667円)
発売日:3月15日
発売元:ファーストスマイル・エンタテインメント
販売元:ポニーキャニオン

3月15日発売

葉山宏治単独アルバム最新作。葉山が作曲を担当し、2月10日に発売されたワンダースワン版「超兄貴 男の魂」のBGM17曲のアレンジ曲に加え、新曲5曲を収録した。計22曲の“兄貴”サウンドの集大成。



「スーパーロボット大戦α Original Score I〜天空の章〜」
品番:FSCA10125
価格:税込2,800円(税抜2,667円)
発売日:3月15日
発売元:ファーストスマイル・エンタテインメント
販売元:ポニーキャニオン

3月15日発売

PS版「スーパーロボット大戦α」のBGMとオリジナルボーカル曲を収めている。今回の「I」では全20曲を収録。オープニング曲「荒ぶる魂+α」で水木一郎氏と念願の“兄貴”“アニキ”対決デュエットが実現した。

「超兄貴 男の魂」CD発売記念 “葉山宏治&ブラザーズ LIVE2000〜男の魂〜”

<東京>4月8日(土)
会場■東京・渋谷エッグマン
開場■18:30 開演■19:00
チケット■前売り券3,500円/当日券4,000円
前売りチケット発売開始日■2月27日
(チケットぴあ東京03-5237-9999/ローソンチケット東京03-5537-9999/エッグマンチケット03-3496-1561)

<大阪>4月22日(土)
会場■大阪ミューズホール
開場■16:30 開演■17:00
チケット■前売り券3,500円/当日券4,000円
前売りチケット発売開始日■発売中(2月20日)
(チケットぴあ大阪06-6393-9999/ローソンチケット大阪06-6369-9933/ミューズチケット06-6245-5389)

チケットに関する問い合わせはファーストスマイル・エンタテインメント(Tel.03-3457-0505)まで。



「スーパーロボット魂2000」

出演■水木一郎/堀江美都子/MIO/影山ヒロノブ/遠藤正明
会場■赤坂ブリッツ(東京・赤坂)
日時■4月29日(土)
開場■17:00/開演■18:00
チケット■前売料金:1Fスタンディング4,715円(税込)/2F指定5,250円(税込)※優先電話予約のみでの販売となります(下記参照)。

※1F一般発売は、1月30日よりチケット(チケットぴあ東京06-6393-9999/ローソンチケット東京06-6369-9933にてチケット発売中)



「スーパーロボット魂2000」へ葉山さんの初出演は「ぜひ出演してもらって一緒に歌っていたきたい」と水木さんも大歓迎だ。

葉山 水木さんのパートに関してはあくまでも水木さんのイメージで作成し、俺のパートは俺の気持ちそのものを表現しました。ただ、曲全体に流れている精神は「何でも魂を込めて挑戦すれば必ず道は開ける」という熱い思いなんです。水木 その辺りでも、葉山さんには僕の目指すところに非常に近いものを感じたんですよ。この曲を聴いて「よし俺は逃げないぞ」という人がたくさん出てくればいいと思っています。俺らの魂に触れて、心の隙間を埋めてほしい。

Vol. 57 習慣 **B a d**

イラスト/町野安丸

略して
もゲモめ 最終回

きもちわるいゲームおたくが、モテまくるようになるために

俺はまたモテるコツを探す旅に出る

意外性とか他人と違う点に価値をおくようになれば、世の中、もっとステキになると思う

夏美「二村センセーの舞台『セックスは、なぜ楽しいのか?』も昨日無事に終わりました。ご観覧くださいの皆様、まことにありがとうございました。さあ、これで夏美の代打も終了、また二村センセーの楽しく濃厚な『モテ』に関するエッセイを読者の方々に読んでいただこう、と思っておりました矢先、なんと、ドリームキャストマガジン誌面リニューアルにつきいきなり最終回なんでございます。あっ、センセー、だいじょうぶですか? 昨夜はかなり遅くまで、と言うか、今朝まで飲んでいたらしいとうかがいしましたが」

二村「演劇のウチアゲというものは、長期にわたったストレス状態から一気に解放されて、狂う人が多いからな。踊る者、歌う者、殴りあう者、セックスする者、さまざま。もちろん、わしもその一人だったさ。下北沢という街では夜ごと、どこかの店が、そういった状態になっているという」

夏美「いい迷惑ですねえ、お店の方は。ところでいかがでしょう、最終回と言うことですから、何と言ったらよいのでしょうか、『モテ』についてのまとめと言いますか、そう言った感じにして下さいね、と、編集部の本郷さまから言われているのですけれど」

二村「人間には、セクシーな人間とセクシーじゃない人間の2種類がいるのじゃ。人間を、美しい人間と醜い人間に2種類に分けることもできるし、セッ

イラスト/鈴木みそ (<http://www.zau.ne.jp/miso/>)

クス好きとセックス嫌いに分けることもできるが、セックス好きだから、美しいからセクシーだとは限らないのじゃよ。モテる人間とは、つまりセクシーな人間のことであって、わしがこの先ゲーム業界に望むことは、そのゲームにハマると、知らず知らずのうちにセクシーになっていくようなゲームを開発していただきたい、ということじゃ。シーマンみたいなゲームが作れたんじゃから、あながち不可能なことではなかろう。ところで、夏美くんが過去に出会った、もっともセクシーだった人物とは、どんな人かね」

夏美「はあ、もっともセクシーだった人物ですか。男性ですか女性ですか?」
二村「いや、男女それぞれ挙げたまえ」
夏美「はあ……いままでに会ったセクシーな男性って何人かいるんですけど、一番の方は、名前は伏せさせていただきますが、サッカーとドライブが趣味のラテン系イラストレーターの方でありまして、と言うか、私、実はラテン系の男性に弱いんです。明るくて楽天的で自信家で、食べることと恋愛をこよなく愛する男性。ああ、思い出してもセクシーさにくらくらして、よだれが出てきそうで、あら、私ったら、はしたない。でもでも、無理してカラ元気で『僕って、ホラ、ラテン系だから』なんて事を言う男性、これが結構世の中に多いんですが、そういった方々は、そんなに得意ではないです。やはり無理のない方がセクシーですね。セクシーな女性は、いえ、その方は戸籍上の性別は男性なんですけど、マーガレットさん、というドラッグ・クイーンの方でした」
二村「ドラッグ・クイーン、と言うと、女性以上に美しい、けばけばしくデコラティブに女装した野郎のことだね」

夏美「そのマーガレットさんが盛装して、すらっと立たれた姿ときたら、今まで見たどんな女性よりもセクシーでしたわ」

二村「性的なことの量ないしは質が過剰な人が、夏美くんにとってセクシーということかな」

夏美「でもこの二人の現物を見た私の友人たちときたら『夏美の趣味はわからない』とか、『あんたって変わってる』とか、酷評なんです」

二村「クイアと言うのかな、自分が普通の人とは変わってることを自覚してる人はセクシーだなとわし

も思うが、それが自意識過剰だと、良くないというか、面白くないな。無理なく変な人、というのがセクシーだな」

夏美「そうなんです、無理していらっしゃる方は著しくセクシーさに欠けますし、変なところがない人というのは、私、あまりピンと来ないんです。やはり恋愛は、どこか人と違うことが大切でしょ? 先日のオタク夫をお持ちになっていらっしゃる人妻の方々の発言は、夏美、一々膝を打つ発言ばかりでございました。だのに私の女友だちは、やれ『クリスマスにホテルを取らなきゃダメ』とか『誕生日に指輪もくれないオトコなんて』とか、いつまでバブルが続いてるんだとツッコミたくなるような事をまだ言ってるんです。そういう発言って、まったくセクシーではない上に、恋愛をバカにしてる、または利用している発言じゃありませんか。そんな普通の女たちの心ない発言が、男たちに『もっと〇〇でないともてないのではないか』とか『俺がモテないのは他の男と比べて◆◆が劣っているからではないか』とか、そういった不安を与えてしまっているとはお思いになりませんか? そしてそれに踊らされて、クリスマス前のジュエリー売り場には女性の指のサイズも知らない男たちが指輪ケース前に群がっているわけで。女の側も男の側も恋愛に対して、もっと意外性とか、他人と違う点に価値をおくようになれば、世の中、もっとステキになると思うんです。ねえ、センセー。センセー? あら? こんなところに置き手紙。『夏美くん、俺はまたモテるコツを探す旅に出るので、関係者各位に御礼を申し上げておくように。特にイラストをつけて下さった鈴木みそ先生には、心からのお礼を伝えておいてくれたまえ』あらあら。ええ、では皆様どうも最後までお付き合いありがとうございました」

二村ヒトシ

演出家、AV監督、文筆業などの分野で活躍。下北沢演劇フェスティバル参加作品『セックスは、なぜ楽しいのか?』が大好評のうちに終了。約1年半にわたる本誌連載ごころうさまでした。

秘書・夏美

二村氏をサポートする美貌の秘書。なおこの連載についての感想はYR1103072@nifty.ne.jpまで、どしどし送ってください。

Ending

今週のニュース



怪作「Dead or Alive 犯罪者」が話題
次号で驚異の映画監督「三池崇史さん」登場
SPEED初主演映画「アンドロメディア」や
羽賀研二と桜庭あつこの出会いのきっかけ
「シルバー」の監督といえは反応がかわって
くる読者もいるかもしれないが、とにかくこ
の三池監督、信じられない数(たとえば98年
は劇場公開映画だけで4本)の作品をハイテ
ンションで次々に発表し続けている驚異の
映画作家なのである。今回は誰もが唖然と
するラストで多くの映画ファンの度肝を抜い
ている「Dead or Alive 犯罪者」を中心に。

ドリマガCD通信 最近の音楽どうよ?

第2回

自我の重みをのんしゃらんと もてあそぶ距離感

俺は多くの男子同様、「本能」のプロモ・ビデオで椎名林檎に足をとられた。アレで完全にヤラレちゃった。ノイジーなパンク・ロックでありつつ歌謡曲っぽい下世話さを兼ね備えているあの曲はムチャクチャ衝撃的だったし映像もかっこよすぎだった。彼女のことを思うと童貞だった高校時代にべつに好きでもない女に誘惑され(詳細ははぶく)、ずるずるとラストまでイッてしまったのをなぜか思い出す。椎名は男のエロ心を引きずり出すのがうますぎなのだ、メチャメチャ美人ってわけじゃないのに。君だって椎名と一発やれたら死んでもいいと思ってるだろ? そうだって言ってくれよ!

椎名林檎は曲によってガラリとルックスも歌も変わる。ロケンロールだったり、ファンクだったり、コミカルだったり…。その変身ぶりは、自我の重みをのんしゃらんともてあそぶ距離感がある。そこが何よりも彼女の新しいさだ。歌詞は「歌舞伎町の女王」を除くとほとんどが実体験や、ふだん感じていることに根ざしたものだそうだが、「もっと中まで入って/私の衝動を突き動かしてよ」

椎名林檎 “ギブス” “罪と罰”

椎名は男のエロ心を引きずり出すのがうますぎなのだ

(「本能」)と意味深な詞を歌っても、生グサイ重々しさは感じられない。もちろん彼女には伝えたい真摯なメッセージがあるんだろうけど、それが実にうまく歌謡曲的なポップさや絵空事へと収斂されている。エンターテインメント性があるというか。だからこそ彼女はブレイクしたんだろうけど。

2枚同時リリースされた最新シングル「ギブス」はナイフを持ったサイコな椎名。「罪と罰」はまっぴらつにした愛車ヒトラー(ベンツ)に寄り掛かるヤンキー・グラサンをかけた日本刀を持った怖い椎名という2パターンで、相変わらずヴィジュアル的つかみはばっちりOK。

まず「ギブス」は16の時に書いたというブツ飛びチューン。最初はピアノの弾き語りって感じでメロウなのが「だからぎゅっとしていてね/ダーリン」なんちゅう胸キュンな詞が飛び出すあたりから、詞のユルさに怒りをぶちまけるようにファズ・ギターが荒れ狂う。静から動へと移行するバランスも絶妙。完敗だ。

「罪と罰」はブルース。ダークで椎名の激情がほとばしるナンバーだが、重さはなくクールなのがさすが。PVでは椎名は「ブレード・ランナー」に出てくる女レプリカントみたいなメイクをしていたな。併録でボイズ・タウン・ギャングの「君ノ瞳ニ恋シテル」をカバーするあ

たりも表現の振れ幅が異常に広い椎名ならではの。

それにしても椎名林檎は新しい曲を出すたびに、こちらの予想を裏切るようなことをしでかす。近田春夫も書いてたけど、今Jポップなるものを次々とヴァージョン・アップしているのは間違いなく椎名とつんくのふたりだね。アプローチの仕方は全然違うけど。

春に発売されるというセカンド・アルバムではどんな絵空事を描いてくれるのだろうか? 想像するだけで、アタマのズボンの前がパンパンに膨れ上がっちゃいそ。君たちだってそうでしょ?



罪と罰/東芝EMI/1,200円



ギブス/東芝EMI/1,200円

丹波哲也

無所属の編集者/原稿書き。猫好き。ごくたまにDJ。ライターとしては「ミュージック・マガジン」などの音楽専門誌、パソコン誌、ファッション誌などに節操なく寄稿。全然関係ないが最近では来栖あつこが好き。

外神田ゲーム あんそろじい 第28回

アキバの奥深さは、他のエリアにはない ビジネスが成立しているところ

素朴な疑問は言葉を窮させる。先日、三重県からやってきた知人と電気街を歩いていたら、こんなことを質問されて、しどろもどろ。



イラスト/花くまゆうさく

ゲームショップ、裏側の裏側

商品の性格を知ってアキバを有効活用

「アキバって、ホンマに安いんかのお?」

どんな回答を出せばいいのだろう。十人十色の答えが出そうではないか。ソフトショップの店内を観察すれば、メーカー希望小売価格(定価)に限りなく近い値段のタイトルから、どうしてこんな値段になるのだよと奇妙に感じるバカ安タイトルまで商品棚に並んでいる。ならばこんな回答はどうか?

「安いモノもあれば、高いモノもあるね」

それじゃ答えになってないよと文句を言われる前に付け加えておこう。アキバの場合、他のエリアと違い、ショップ数が非常に多く、しかも徒歩数分以内の場所で競合している。結果、ショップは発売して間もない商品でもある程度の値引きをする。しかし、発売まもない商品は、テレビCMやゲーム雑誌などで、莫大な金をかけた宣伝をしているから、値引き率を大幅にしくなくても売れていく。だから、その手の商品価格はアキバも他のエリアも大差ない。

アキバの奥深さは、他のエリアにはないビジネスが成立しているところだ。典型例がインディーズタイトルだ。いわゆる自主制作ソフトだが、それだけに特化したショップまである街なのだ。大阪の日本橋にアキバ的な電気専門店街があり、名古屋の大須にもそうした街はある。

そこでもインディーズタイトルの販売店はあるが、外神田の規模とは比較にならないはずだ。インディーズ商品の価格は有名タイトルの価格構造とは別体系だ。そりゃそうだよな、特定ショップでしか入手できないタイトルなら、ショップが付けた値段を信じるしかないわな。

さて、有名タイトルでも無名タイトルでも、一度市場に出してしまうと、残酷な区分がなされてしまう。ショップの店員はそれを3つに分けて考えている。よく売れるもの、ふつうに売れるもの、まったく売れないものがそれだ。ショップは売つつもりで流通会社に注文を出すけど、どんなに心血を注いでも、まったく売れない困ったちゃんがあるのだねえ(笑)。

そんな場合、ショップは評価損処分といって、損を覚悟の売価を設定するときがある。損を承知の商品を数多く見つけることができる街でもあるのだ。

友人にそんな説明をすると、次のように納得してくれた。

「商品の性格を知る人が、アキバで得するってことやな」

島川言成

秋葉原有名店の元幹部。パソコン雑誌への数多くの連載、玩具研究、放送台本原稿の執筆など、多方面にて活躍中。著書に「秋葉原コネクション95/98」(アスペクト)など。



BURNING PUBLICIST! FUMIO KUROKAWA

New BLACK or...

シュリ

今週のお題

こここのところイベントがいろいろと多くて忙しいけれど、それぞれのイベントや発表会では、ちょっと気になる発言や発表もあったみたいだね。いよいよ来週発売となるプレイステーション2は、ゲーム業界にどんな流れを巻き起こすか、注目されるね。それ以外にもナニかがありそうな業界の今後注目だ。

【黒川文雄・プロフィール】

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガにて「バーチャファイター」シリーズを中心に宣伝プロデューサーに参画。その後独立し、ソフトウェアの宣伝プロデューサー会社マーベリックで活動。現在は主にコンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」で宣伝業務を担当。

【黒川文雄・近況?】

このところ寒い。でもこれが本来の冬の寒さなのだろう。市況も悪いし、身にしみるなあ……。3月4日はゴールドラッシュの始まりか否か……。おおいに期待して待とう……。 (黒川)

'98年の11月中旬、12月末、'99年の1月上旬と3回にわたって韓国に行ってきたことがある。韓国へ行った理由は、「ファイナルファンタジーVII」の特典を制作してくれている現場を見に行きたかったからだが、現場では地元の大学生が冬休みのアルバイトとして黙々と完成物の検品や箱詰めを行っていた。韓国を訪れたときに最初に感じたことは、日本も昔はこうだったたんだらうな……。 (たぶん昭和30年代くらい……) という印象だ。同行した制作会社の人は、ずっと以前から韓国の業者さんと仕事をしていたという人だったが、今から10年くらい前に韓国に来た頃は、ここは夜になると十字架の赤いネオン管ばかりが目立つ寂しい町だったと言っていた (※韓国は儒教の国だが、意外とクリスチャン人口は多いのだ)。しかし、今ではそれもずいぶん変わってしまったようだ。町にはどんどん大きなビルが建ち並び、景気は低迷しているものの、街は整然と発展しているように見えた。し

かし一歩裏道に入ると、その雰囲気はガラリと変わる……。そのさびれた雰囲気と、表通りの高層ビルのギャップは相当激しかった。当時のことは以前に少し書いたのですが、この程度にしておくが、最近「シュリ」という韓国の映画を観た。なんと韓国では、あの「タイタニック」の興行記録を遥かに超えて、最終的には600万人の人が観たという。実に、韓国人の7人に1人が観たというメガヒット映画なのだ。さて、映画のタイトルとなっている「シュリ」だが、これは朝鮮半島固有の淡水魚で、「南北の川を自由に行き来できるという自由と南北統一の象徴」だという。そして、映画の中味だが、それは恐るべきスピードとダイナミズムで進行する。それはもはや日本映画を超えて、ハリウッド映画にも匹敵するもので、アクション部分では「ダイハード」や「リーサルウェポン」級のスケールのものがあつた。しかしこれが単なるアクション映画に収まらないのが、この映画の魅力だ。その伏線として、韓国と北朝鮮の問題がある。詳しくは映画を観てもらおうとして、この両国は同じ民族でありながら、思想や政治的違い

で、2つの国に分断されたという特殊な事情が、映画にリアリティを与えている。韓国という街自体に常に緊張感があるのは、国民性にもよるところがあると思うが、他には実は、韓国には基本的に徴兵制があり、男性は必ず兵役を経験する——という背景もあると言える。そのためか韓国の男性はとて迫力があるように思う (少なくとも僕の知る限りであるが……)。さて、映画のほうだが、こちらは韓国情報部と北朝鮮の女スパイを追いつめるさまと、もっと大きな作戦が進行していたという内容となっている。映画自体のストーリー性にも、そしてエンターテインメント性にも大変驚かされたのだが、とにかく韓国映画なんてことは一切気にならない迫力がそこにあつた。いつのまにか日本映画を飛び越えて、ハリウッド映画に匹敵する迫力を身につけてしまったのが、今日の韓国映画なのだ。確かに、そこには韓国という国が潜在的に持ち続ける特殊な国の事情もあるだろう。日常に緊張感が伴うという特殊な感情が、この映画を生み出したといっても過言ではない。それゆえ、日本では絶対に生まれ

てこない映画……そんな感じがする。これは日本の平和な環境では考えられないし、無理して作つたところでせいぜい「銀行強盗」程度が精一杯の題材だ。「シュリ」みたいなテーマは、どう転んだってありえないのが、今の日本なのだから。平和なことはいいいことだが、その「平和」によって、「平和ボケして何でもアリ」みたいな世の中になつちまったのではないのだろうか……? 映画もこんな調子だが、今後の韓国のゲームマーケットにも実は十分注目が必要だ。韓国ではPC房というPCを設置したマンガ喫茶みたいな社交場(?)が爆発的な人気だが、なかでも対戦ゲーム「STAR CRAFT」の販売実績は軽く100万本を超えたそう。ちなみに、PC房はゲームセンターみたいなもので、韓国国内に1万店舗以上あるそう。今はコンシューマゲームがない状況だが、いつまでもそうとは限らない……。いずれ「板門店危機一髪」とか「アクションロープレ38度線」なんてゲームが生まれても不思議ではない。注目すべきはアジアなり……かな。

ゲーム業界今週のニュースヘッドライン

今週はイベントもさることながら、いろんなニュースも飛び交った週だった。1週間のゲーム業界関連のニュースをピックアップしていくぞ。

- 5 噂だけか、それとも……?
- 4 カブコンとゲーム7-7
- 3 伊勢エビキャッチャーその後
- 2 意味があるの?
- 1 プレステ敗北す

5 噂だけか、それとも……? (G-INNEXT 2/16)
欧州の会社による経済報告によると、あのマイクロソフトが作っているという家庭用ゲーム機「X-BOX」が2001年には登場するのではないかと見解が出てきているようだ。その価格には149ドル程度 (※日本円で18000円弱) の水準になると語られており、気になるスペックも、マイクロソフトはPS2のスペックを凌ぐと説明を行っているとか。機能的には、DVDビデオや56Kモデム搭載、最高1GHzのCPUに64MBのメモリ、4GBのハードディスク……と、噂とはいえない、ものすごいものになっている。起動すればパソコンユーザーにはおなじみのインターネットエクスプローラーが立ち上がり、ライセンス料も不要……。近日そのへんの大きな発表もあるという噂もある中、マイクロソフトが本気になれば、ここまでものが出る可能性もないわけじゃない。5月のE3以降、ゲーム業界は大きな波乱がある可能性も……? (G-INNEXT 2/16)

4 カブコンとゲーム7-7 (G-INNEXT 2/16)
カブコンがゲームアーツのソフトを受託販売すると発表した。受託販売されるタイトルは、いずれもPS2用の新作。「鄭問之三國志」(6月発売)、「ガングリフオンブレイズ」(仮) (今夏発売)、「シルフィード」(仮) (今夏発売) というラインナップ。「鄭問之三國志」はDCでも発売が予定されているけど、あとの2タイトルはPS2のみ。DCユーザーとしては楽しみ半分、悔し半分といったところかな? (G-INNEXT 2/16)

3 伊勢エビキャッチャーその後 (G-INNEXT 2/15)
生きた伊勢エビを使うことで話題になっていたクレイジーゲーム「サブマリナーキャッチャー」に一部の動物愛護団体が反発している問題で、ゲームの販売・設置業者の「オモロン商事」(東京都江戸川区) は2月15日、「動物虐待という気持ちは一切なく、設置・販売中止の考えはない」という見解を明らかにした。近く、設置・販売中止を求めている動物愛護団体に、文書で回答するとのこと。(LYCOS 2/15)

2 意味があるの? (G-INNEXT 2/16)
PS2の裏技(?)がSCIE代表取締役社長の久多良木氏の口より早くも公開された。PS2の「ブラウザー」や「DVDプレイヤー」などのドライバ群を表示するところで、ドライバの詳細設定によって、ディスクの読み取りを「高速モード」と「標準読み取り」モードとを切り替えられるとか。そこで「高速モード」にすると、ディスクからデータを速く読み出せるようになることだ。ただ、対応していないソフトもあるとのこと。その場合は標準モードに戻さねばならない。いちいち切り替えさせないで自動切替ならいいのに……。 (G-INNEXT 2/16)

アニメ チェック!

Anime Check it!

OVAから衛星放送まで、最新アニメ情報を満載で贈るアニメ・チェック・イット!!

古より続く魔都・香港を舞台に カードキャプターさくら最大のピンチ!!

発売中(2月25日発売)

MOVIE 劇場版 カードキャプターさくら

バンダイビジュアル/VIDEO:セル&レンタル/VIDEO:BES-2428(セル)、RER-213(レンタル)/LD:BELL-1481/DVD:BCBA-0315/各9,800円(税別)/86分◎原作:CLAMP(講談社刊「なかよし」連載中)/監督:浅香守生/キャラデザイン:高橋久美子/脚本:大川七瀬/ゲストキャラデザイン原案&コスチュームデザイン:CLAMP ほか/キャスト 木之本桜:丹下桜、大道寺知世:岩男潤子、ケルベロス:久川綾、木之本桃矢:関智一、月城雪兎:緒方恵美、李小狼:くまいもとこ、莓鈴:野上ゆかな、魔導師:林原めぐみ ほか

©CLAMP・講談社/劇場版カードキャプターさくら製作委員会



小狼の4人の姉たちも登場。かなりにぎやか!



初めての海外旅行&華やかな香港の街並みにはしゃぐ、さくらだが……。



映画用の新バトルコスチュームは、ピンクを基調とした東洋的なデザイン。

'99年夏に松竹洋画系で公開された「劇場版 カードキャプターさくら」が、2月25日にビデオ&LD&DVDでリリース開始!

現在、第1シリーズがNHK教育で、第2シリーズがNHK-BS2で好評放送中の人気アニメを劇場用完全オリジナルストーリーで製作。香港を舞台に、さくらが初めてクロウカード以外の相手と戦うことになる、もちろん「さくら」の見どころの一つ(?)、知世ちゃん特製バトルコスチュームも新作の2着がおめ見えするぞ!

本編ほか、映像特典として劇場版特報&予告、テレビCMを収録。封入特典として特製オールカラーブックレット付き。



木之本桜

(声:丹下桜)

体育が得意で元気な小学5年生。間違っ封印を解いてしまったクロウカードを集めている。



魔導師

(声:林原めぐみ)

さくらの夢にたびたび現れる謎の女性。さくらが香港旅行を当てたのも彼女の仕業らしいが……。



李小狼

(声:くまいもとこ)

香港から来た同級生で、クロウカードを集めている少年。香港帰省中に、さくらたちと出会う。

STORY

ある日、さくらは家の近くの商店街の福引きで特賞の香港旅行を引き当てる。ちょうどその時期に出張で出かけるお父さんに代わり、さくらの保護者として兄の桃矢が同行、さらに親友の知世ちゃん、憧れの雪兎さんも参加して香港旅行に出発する。香港に到着し、初めての海外旅行にはしゃぐさくらを、不思議な鳥が見つめていた……。



大道寺知世

(声:岩男潤子)

さくらの親友。おっとりとした性格だが、ちょっと変なところも。趣味はビデオ撮影と衣装作成。



木之本桃矢

(声:関智一)

さくらの兄。家事当番5回と交換で旅行の保護者として同行。さくらを可愛がっているが……。



小狼の自称婚約者の莓鈴。文句を言いながらも香港案内をする。

小狼の母・夜蘭。強い魔力を持ち、さくらに助言や助力してくれる。

TOPICS

DVD-BOX

帝都封印《3枚組》



ビームエンタテインメント
DVD・セルオンリー
DVD:BBBJ-7001
価格:13,800円(税別)

荒俣宏のベストセラー小説「帝都物語」を映像化、その特撮映像の見事さで話題を呼んだ日本SF映画の名作「帝都物語」と「帝都大戦」が、2月25日にDVD-BOXで発売される。

各本編ほかメイキングシーンやスタッフ、キャストの紹介など収録したボーナス・ディスク付きの3枚組だ。

EVENT

声優フェスティバル DREAM POWER 2000

●ディレクTVスペシャル(210ch.) PPV ●4月放送予定

2月12、13日に東京・ゆうぽうとで行われた、文化放送で放送中のラジオ番組の公開録音イベント「DREAM POWER 2000」。飯塚雅弓、池澤春奈など多数の人気声優が出演したこのイベントが、ディレクTVで放送決定。詳細はわかり次第お伝えするぞ!



公開録音のほか、ライブコンサートの模様も独占放送!

TV ヲガンダム

3



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-2439/LD:BELL-1485
DVD:BCBA-0323/各7,800円(税別)

原作:矢立肇、富野由悠季/キャラ原案:
安田朗/メカデザイン:大河原邦男、シド
ミード◎フジテレビ系で放送中の『ガンダム』
最新作。ホワイトドールを「ガンダム」と呼ぶ、
目の敵にする月の民のコレンは、大暴れしてノックスの町を破壊してしまう……。第9話から第12話までを収録。

©創通エージェンシー・サンライズ・フジテレビ

MOVIE 劇場版 アキハバラ電脳組

2011年の夏休み



レンタル中 (2月25日開始)

キングレコード
VIDEO:レンタルオンリー
VIDEO:KIVA471

企画・原案:KA・NON/ビジュアルディレクター・
キャラ原案:ことぶきつかさ/キャラデザイン・
作画監督:山川吉樹◎'99年8月に公開されたSFアニメの劇場版。本編ほか映像特典として「テレビスポット」2バージョンを収録。中学2年の夏休みを迎えた電脳組。しかしアキハバラの町に異変が!?

©KA・NON/講談社・TBS ©1999アキハバラ電脳組製作委員会

TV 神八剣伝

第7巻



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:BBVA-1157/DVD:BBBA-1157
各6,800円(税別)

原作・脚本:平野靖士/キャラデザイン:
石田敦子/メカデザイン:大石雅彦◎'99年9月までテレビ東京系で放送されたアニメ。鬼獄衆の猛追をかわしたコウ。ついに自分の母親の手がかりをつかむ。第19話から第21話+映像特典収録。初回特典はビデオがポストカード、DVDはブリクラシール。

©1999 Public&Basic/teamM.S.C.D・TVA

TV KAIKANフレーズ 完全版

①



発売中 (2月17日発売)

ポニーキャニオン/VIDEO:セル&レンタル
VIDEO:PCVE-11087
3,800円(税別)

原作:新條まゆ/監督:ときたひろこ/キャラデザイン:中山由美/
脚本:吉川伶子、土屋理敬◎'99年4月からテレビ東京系で放送されている音楽アニメ。新バンドを結成した雪とサン太が見出したのは、無名のボーカリスト・咲也だった。第1話から第4話までの4話を収録。なお、同日に第2巻(PCVE-11088/3,800円(税別))も発売。

©新條まゆ/小学館・JR企画・テレビ東京

OVA ときめきメモリアル

vol.1



3月3日発売予定

コナミミュージックエンタテインメント/キングレコード
DVD:セルオンリー/DVD:KMBA-1
5,800円(税別)

監督:亀垣一/脚本:黒田洋介/アニメキャラデザイン:本橋秀之◎'99年に発売された「ときメモ」のOVAがDVDで登場。本編他、映像特典として出演者インタビュー、チャプター選択や登場キャラ紹介などのデータベースを収録。Vol. 2<最終巻>(KMBA-2/5,800円(税別))も同日発売。

©1994 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

TV TVアニメーション下級生

ディレクターズカット第6巻



発売中 (2月25日発売)

ピンクパイナップル/VIDEO:セル&レンタル
VIDEO:KSVA53733/LD:KSLA53733
DVD:KSXA53766/各5,800円(税別)

原作:蛭田昌人/キャラ原案:門井亜矢/
キャラデザイン・総作画監督:渡辺真由美◎'99年9月まで放送されたアニメのディレクターズカット版。イヴの夜、愛と剛が2人きりのデートをする第11話と、美雪が気持ちに区切りをつけるため剛とデートしたことを愛に知られてしまう第12話を収録。

©1999エルフ/ピンクパイナップルTV

TV エデズボウイ

episode7



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-2380/LD:BELL-1435
DVD:BCBA-0228/各6,000円(税別)

原作:天王寺きつね/監督:須永司/キャラデザイン:数井浩子◎'99年9月までテレビ東京系で放送された冒険アニメ。ついに神狩り抹殺に向けケルガハの侵攻が始まり、その攻撃で自陣営の都市を破壊されたヤヌエスと全面戦争に……。第18話から第20話までを収録。初回ポストカード付き。

©天王寺きつね/角川書店・バンダイビジュアル・丸紅・ソニーPCL・創通エージェンシー・テレビ東京

TV 魔装機神サイバスター

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-2409/LD:BEAL-1464/DVD:BCBA-0267
各5,000円(税別)

原作:松伝馬/監修:鳥海永行/キャラデザイン:伊藤岳史/メカデザイン:森本靖泰・伊藤浩二◎'99年10月までテレビ東京系で放送されたロボットアニメ。DCへの疑惑からマサキを助けて脱出を図るケンだが、成功目前に銃を構えたサフィーネが現れ……。第9話と第10話を収録。

©1999プロジェクトサイバスター・テレビ東京

TV 新・天地無用!

TV14-17



発売中 (2月25日発売)

バイオニアLDC/DVD:セルオンリー
DVD:PIBA-7045
5,800円(税別)

監督:高木宣弘/オリジナルキャラデザイン:
梶島正樹/総作画監督・キャラデザイン:辻
武史◎'97年にテレビ東京系で放送された人気シリーズのDVD化。天地と佐久耶の仲が気になる阿重露は東京行きを決意するが……。第14話から第17話までを収録。DVD第6巻TV18-20(PIBA-7046)も同日発売。

©1997 AIC/PIONEERLDC・角川書店・創通エージェンシー・テレビ東京

TV 吸血鬼 美夕

Integral 4



発売中 (2月25日発売)

ビームエンタテインメント/DVD:セルオンリー
DVD:BIBA-1224
4,800円(税別)

原作:平野俊貴・垣野内成美/監督:平野俊貴/キャラクター原案:垣野内成美◎'97年10月から'98年3月まで放送されたホラーアニメの未放送の映像を追加したインテグラル版。美夕が超能力を持つ幼い兄妹と出会う第7話と、美夕たちの同級生が歌手デビューすることになる第8話を収録。

©平野事務所/美夕製作委員会/テレビ東京

『魔女っ子メグちゃん』

ファミリー劇場(ディレクTV・スカパーフェクTV!・ケーブル局)



©東映アニメーション

●初回 毎週水曜日20:30~21:00
再放送 毎週水曜日19:30~ ほか
'74年から放送された「魔女っ子メグちゃん」が、ファミリー劇場で3月7日から放送開始!! 魔界の設定やライバル魔女の登場、主人公の年齢引き上げなど、それまでの魔女っ子アニメとは違う新要素を組み込み幅広いファン層を獲得。魔女っ子アニメの最高傑作とも言われている作品だ(全72話)。

お問い合わせ先

ファミリー劇場
☎03-3584-0788
(受付時間/9:30~18:30)

『神秘の世界エルハザード』

アニメシアターX(AT-X)(ディレクTV)



●3月11日12:00~13:00放送開始
©AIC/PIONEERLDC・INC・テレビ東京・SOFTX・萬年社

'97年にテレビ東京系で放送された人気アニメ「神秘の世界エルハザード」がアニメシアターXで放送開始!!

もともと'95年にOVAで発売されたアニメのテレビシリーズで、OVAと同一の「現代の高校生たちが、ある日突然異世界に放り出される」という設定をもとに、よりパワーアップした新しいストーリーを展開している(全26話)。

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)

『オラタン』攻略もドリマガBOOKSにお任せあれ

電脳世界に挑む
 すべての人に贈る……
 最強への道程は
 本書が示すであらう!!



- ▼ 基本的な操作方法の解説 & 全てのウェポンの詳細データ掲載!!
- ▼ 各バーチャロイド別、基本戦術の組立て方を紹介
- ▼ ネット接続手順ガイドも収録

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
 パーフェクトガイド ウェポン&テクニク編
 W T CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM
 PERFECT GUIDE WEAPON & TECHNIQUE

SOFT BANK Publishing Dreamcast

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム パーフェクトガイド ~ウェポン&テクニク編~

もうネット対戦も怖くない!!
 君に勝利を呼び込む最強最後の『オラタン』攻略本登場!!

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム パーフェクトガイド ~ネットワーク&バトル編~

初心者が陥りやすい状況回避法から上級者も納得の
 各バーチャロイド別スーパーテクニクまでわかりやすく解説!!

3月発売予定 本体予価 1,500円+税 / A5判 / 314ページ

好評発売中!!

本体価格 1,300円 /
 A5判 / 224ページ

©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999
 CHARACTERS ©SEGA ENTERPRISES, LTD/AUTOMUSS
 CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
 国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

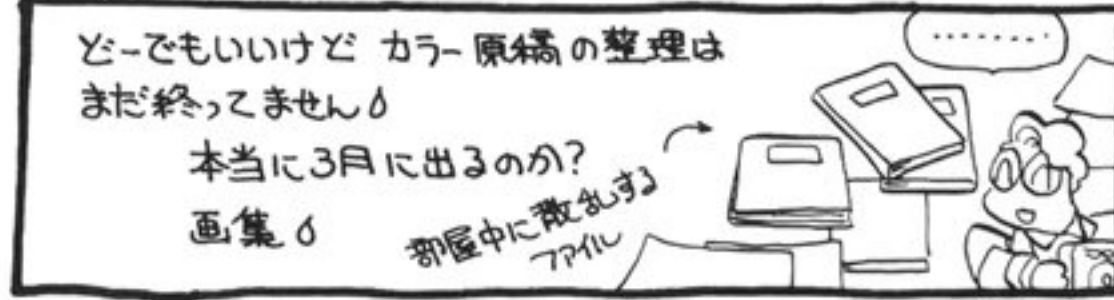
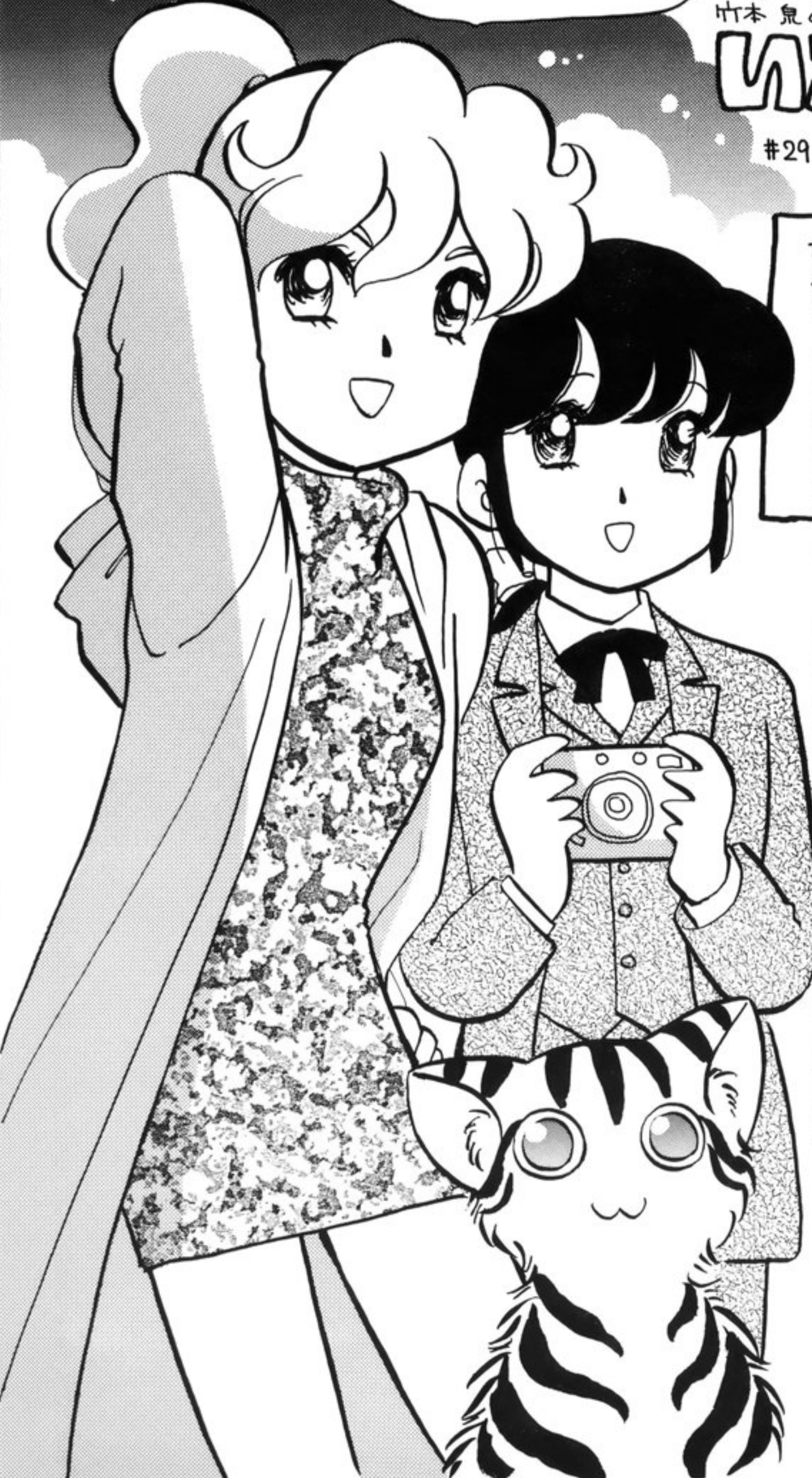
●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。 <http://books.softbank.co.jp/>にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5642-8100 (表示価格は税別)

新しい道具はつい使っちゃいますよね。結果、買う前より手間が増えてたり……あれ？



—というわけで今回は

フラッパーとビームとカラーとカラーとまんがライフとコミックス描き足しとまんがライフと確定申告とコミックス描き足しとフラッパーとビームとカラーとコミックス描き足しとまんがライフが終るころには アドバンスド大戦略 ~~~~~♡ だ。
 竹本泉の **いろいろですく**
 #29 ある日の画集が出るので カラーの整理とかいろいろ
 ↑とか言ってる延期?!
 なんでそんなの巻いてい??
 よー♡



竹本泉: まんが家 カラーの整理とかもそうなんだけど 描き下ろしも終わってないんだけどー



雪、降りましたねえ

降ったよ、降ったよ、降りましたよー。雪が!! みなさんの住んでるところはどうですか? 央美の住む東京は、ようやく雪が降りました。その日私は、朝からお仕事が入っていました。天気予報では「吹雪きます」と言っていたものの、なんだかとても暖かい日だったんですよ。だから「ん〜?」と思っていたのに、夕方過ぎから寒くなるは吹雪くはで、とっても大変でした。当日ラストのお仕事は『こどもちゃれんじ・すてっぷ』の録音で、16時にスタジオに入って、「今日はサクサク終わらせて、帰るわよ〜!!」なんて言われて「??」と思っていたら、本当だったんです。雪。でもねー、本当に暖かい日だったんですよ。朝から「ちゃれんじ」の仕事に入るまでは!! スタジオに入ったときと出るときの気温差が、あーんなにあるなんて、アリですかー!! 風邪ひく!! 冬眠してしまうー!! な気持ちでした。ただね、毎日、一泊ぐらいはできそうなほどの荷物を持ち歩いてるからね、私。カサも持ってたしね。帽子もあったし、マフラーも手ぶくろも持っていたのね。まさに、冬の完全体(笑)でした。こんなときのために、あれもこれもバッグに入れてたんですねえ(笑)。あーあ、これでまた、バッグ小さくできなくなった。次の日、アニメ「しまじろう」のアフレコに行ったら、雪は解けちゃってました。

なんて、今フツと気付いたのですが、今日も昨日もしまちゃん、一昨日もしまちゃん……? はっ! そうか!! 久しく体験していなかった、年度初めのしまじろう週間に突入していたんですね! おーう、どおりでいつもより、お歌が多いわけです。なんだかね、まだ雪が降る季節だというのに、4月号や5月号やらのお仕事なんですね。しまじろうくんは……。そう言えば、「寒ーい!」ってスタジオ入りして、「暖かーい! 春だあ!」って、うれしげなセリフ言っていましたもの。そう考

愛犬ぶりんが見た央美ちゃんの日常!?

きょう、ひさしぶりに、ひとりでそとでた。あれ?
 なんだか、すこし、あたたかい。
 さむいけど、ほんとに“はる”になる?
 きょう、おみちゃんは、ほーっとしてた。
 どうしたの? ほーっとしてる。
 だから、ひとりでそとでた。
 もうすぐ“はる”、におう。
 うしろをみたら、おみちゃんいた。
 おむかえた。
 かえるよ。わたし。おむかえだから。
 げんき。げんき。
 また、かく。

えると、なんだか雑誌のモデルさんみたいですよ。冬に夏服着て、夏に冬服着て……。しまくんもこのままでいくと、例年どおり「うだるよ〜」って言いながら、「寒い〜っ!!」っておしゃべりするのでしょうか(笑)。

あ、でも、スタジオって録音機材があるから、キンキン冷えているのだった。前にスタッフさんが、「今朝まで、この中で仕事してきました〜」ってキンキンに冷えた体で姿を現わしたときは、「体、大丈夫かあ!」って心配でしたもん。スタッフのみなさま、お体ご慈愛くださいませな〜。無理はせぬようにい〜。あ、はい、私もですね。はい、みなさんもねえ〜。

そうだ! そしてそろそろ、アレですね。そう、ア・レ、花粉症です。春は大好きなのに、ふたたび来るのか! 杉さんめ!! という感じですね。もともとホコリに弱いのに、もう。杉さんも、ある意味ホコリ。私にとっては、全部一緒! むー。鼻が、かゆみい〜。

さてさて今週は、個人的にいろーんなことがありすぎて、ペロペロピュー!と音をたてて何かがぶち飛んでおりますが、「春だからねえ……」などと言われぬように、ファイト! ですね。そんなワケで、またまた次回お会いいたしましょう。ちゃ〜お〜。

央美のあなたの知らないせかい



南 央美Profile*

7月13日生まれの蟹座。東京都出身です。「機動戦艦ナデシコ」ホシノリリ、「神機世界エヴォリューション」マグ、「REVIVE...〜蘇生〜」北条千尋などなど、ゲームの仕事でお知り合いになった読者の方も多しかな? 今なら、テレビアニメの「しまじろうのしまじろう」しまじろうや「おじゃる丸」のアカネ、ニコリン坊、「魔術師オーフェンRevenge」マジクに「エクセル♥サーガ」のハイアットで会えるよ〜♡

Omi's イラストルーム



お手紙・質問待ってます!!

オススメゲームや質問のおハガキを、ありがとうございます! これからも、愛のこもったおハガキ、お待ちしております。質問、応援、日常のお話、ゲームのお話……。はたまた、Omiが演じたキャラのお話して! というご要望などなど、送ってくださいね。

あて先

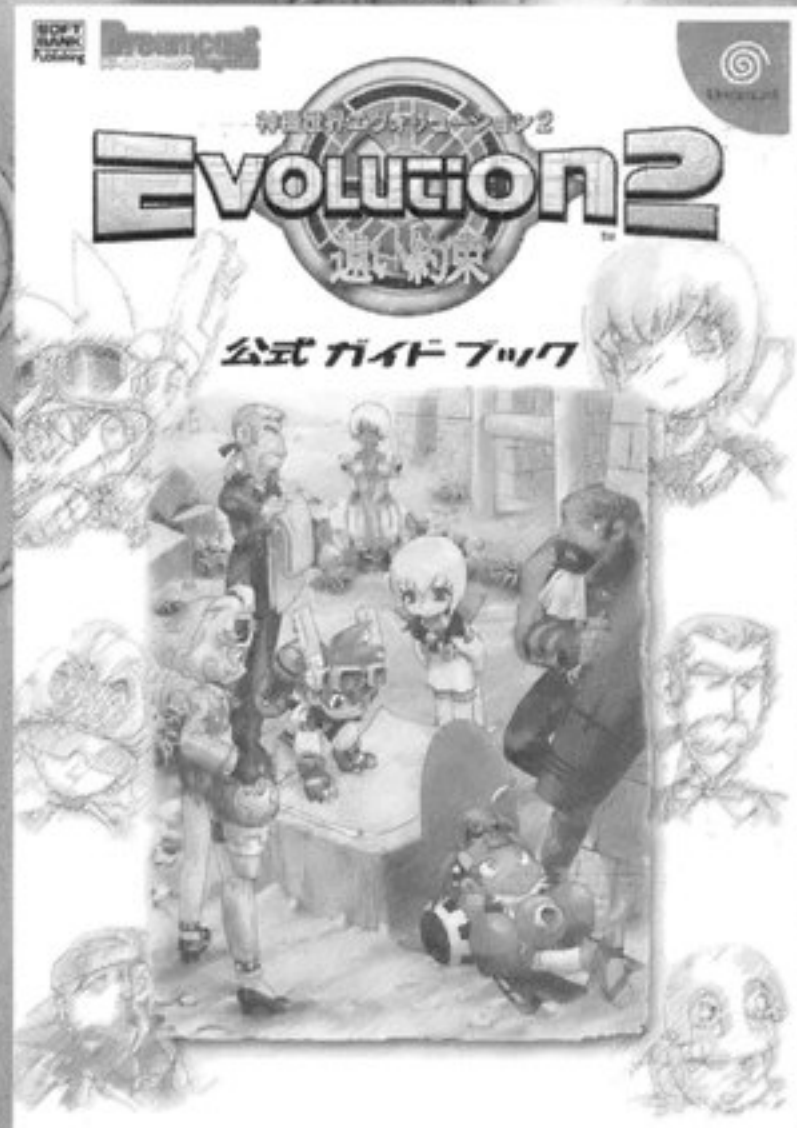
〒103-8508 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
 ソフトバンク パブリッシング株式会社
 ドリームキャストマガジン編集部
「Omi in WANDERLAND」係

独占

ドリマガBOOKSのご案内

公式

さあ、冒険を召し上がれ



- ◆描き起こしポストカード付き
- ◆「エヴォコミック」は第1～32話までを収録!!

A5判/168ページ/オールカラー

好評発売中!!

本体価格 1,300円 + 税

攻略

Menu

Les entrees

世界設定紹介(キャラクターイラスト添え)

Les plat principal

攻略マップ ~アイコン入り便利風~

Les specialite

モンスター・アイテムの完全データ集

Les desserts

「ドリームキャストマガジン」連載コミックの再収録

神機世界
エヴォリューション2
遠い約束
公式ガイドブック

コミック

©SEGA ENTERPRISES,LTD.&ESP,1998 ©1999 ESP/STING

ドリマガBOOKS、続々登場!!

- 花組対戦コラムス2 パーフェクトガイド
- プロ野球チームであそぼう! パーフェクトガイド
- エアロダンシングF オフィシャルガイド
- 電腦戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム
パーフェクトガイドネットワーク&バトル編

本体価格1,200円

本体価格1,300円

本体予価1,200円

本体予価1,500円

■ 好評発売中!!

■ 好評発売中!!

■ 3月上旬発売予定

■ 3月下旬発売予定

SOFT BANK Publishing

ソフトバンク パブリッシング株式会社
<http://www.softbankpub.co.jp/>

東京都中央区日本橋箱崎町 24-1

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。<http://books.softbank.co.jp/>にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5642-8100

国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>



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おりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

性別

- 男性 1
- 女性 2

年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

学校・職業

- 01 小学生 09 専門・技術職
- 02 中学生 10 管理職
- 03 高校・高専生 11 自営業
- 04 大学・大学院生 12 公務員
- 05 短大・専門学校生 13 アルバイト
- 06 予備校生 14 無職
- 07 事務職 15 主婦
- 08 営業・販売職 16 その他

よく読む雑誌は？(8冊まで)

- 01 ファミ通
- 02 ファミ通DC
- 03 Vジャンプ
- 04 電撃王
- 05 電撃PlayStation
- 06 ザ・プレイステーション
- 07 ファミ通PS
- 08 アルカディア
- 09 電撃G'sマガジン
- 10 電撃ドリームキャスト
- 11 ニュータイプ
- 12 gM
- 13 ドリームキャストマガジンのみ

今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

- 01 よい
- 02 ふつう
- 03 よくない
- 04 その他(具体的に要望を)

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 とときどき出す
- 04 はじめて出す

ドリームキャストソフトを何本持っていますか？本数をお答えください。

AOUエキスポについてお尋ねします。あなたはAOUに行きましたか？

- 01 行った
- 02 行かなかった
- 03 行きたかったが、行けなかった
- 04 興味はない
- 05 その他

今号の記事で面白かった(よかった)ものとおもしろなかったものを上位から順に3つまで表1の中からあげてください。

表2から持っているハードをあげてください。(8つまで)

表2から購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

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本まで選んで教えてください。

表1 今号の記事

- 01 Weekly News LAND MARK
- 02 (今週のトピックス) DC専用デジカメ Dreameye登場!!
- 03 Weekly 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 (連載企画) ドリマガなぜなに!? 探検隊 AOUってなんだっけ?
- 07 (特別企画1) AOUエキスポ各社見どころガイド
- 08 (特別企画2) 海外DCソフトカタログ
- 09 (スペシャル攻略) エアロダンシングF
- 10 (ドリームキャスト特報) エターナル アルカディア
- 11 (☆) レンタヒーローNo.1
- 12 レンタヒーロー・リターンズ
- 13 (ドリームキャスト特報) パーチャコップ2
- 14 (連載) 「アドバンスド大戦略」総統大本営
- 15 (ドリームキャスト新着情報) NBA2K
- 16 (☆) MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes
- 17 (☆) THE KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTION
- 18 読者投稿コーナー/グルグルパワーズ!!
- 19 葉山宏治のゲーム業界特設リング
- 20 習慣パッドエンディング
- 21 サミング吉松劇場
- 22 黒川文雄のnewBLACK or...
- 23 アニメチェキ!
- 24 竹本泉のいろいろですく
- 25 Omi in WANDER LAND
- 26 (ドリームキャスト新着情報) センチメンタルグラフィティ2
- 27 (☆) イノセントティアーズ
- 28 (☆) ワールド・ネバーランド2プラス ~ブルト共和国物語~
- 29 (☆) レイマン 海賊船からの脱出!
- 30 (☆) げけかの ~愛田由美・宝楽院静香・植野史緒~
- 31 (☆) ニーベルングの指輪
- 32 (☆) ハローキティのマジカルブロック
- 33 (☆) ハローキティの「音なる」メール
- 34 (☆) GET!! コロニーズ
- 35 (☆) 三国志VI with パワーアップキット
- 36 (☆) 機天烈少年'S ガンガガン
- 37 (ドリームキャストCOMPLETE GUIDE) BIOHAZARD CODE: Veronica
- 38 (☆) SegaGT Homologation Special
- 39 (☆) CARRIER
- 40 (☆) トレジャーストライク
- 41 (☆) クレイジータクシー
- 42 (☆) スーパーマグネチックニューニュー
- 43 (☆) ポップンミュージック3 アペンドディスク
- 44 (☆) 電車でGO!2 高速編 3000番台
- 45 (集中連載) スペースチャンネル5
- 46 スペースチャンネル5 TV SHOW
- 47 (短期集中連載) 安めぐみ本人が再現する、原崎望「シェンムー」思い出の名場面
- 48 セガ「ぐるぐる温泉」チーム公認! ドリマガ温泉組合
- 49 (連載) ネジタイヘイ観察記
- 50 (先駆け!! NAOMI塾) パワーストーン2
- 51 (☆) パーチャNBA
- 52 アーケードエクスプレス/キーボードマニア、ビートマニアⅢほか
- 53 わくわくブライズガーデン
- 54 神機世界Evolutionマンガ 最終回
- 55 はこぎままのWeekly DreamCastrology ~今週の星占い~

アンケート回答欄の記入例

記入例の図解。例1: 回答が2の場合、数字2を2マスに記入。例2: 回答が09の場合、数字09を2マスに記入。例3: 回答が23の場合、数字23を2マスに記入。例4: 回答が1の場合、数字1を1マスに記入。複数回答の場合、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。

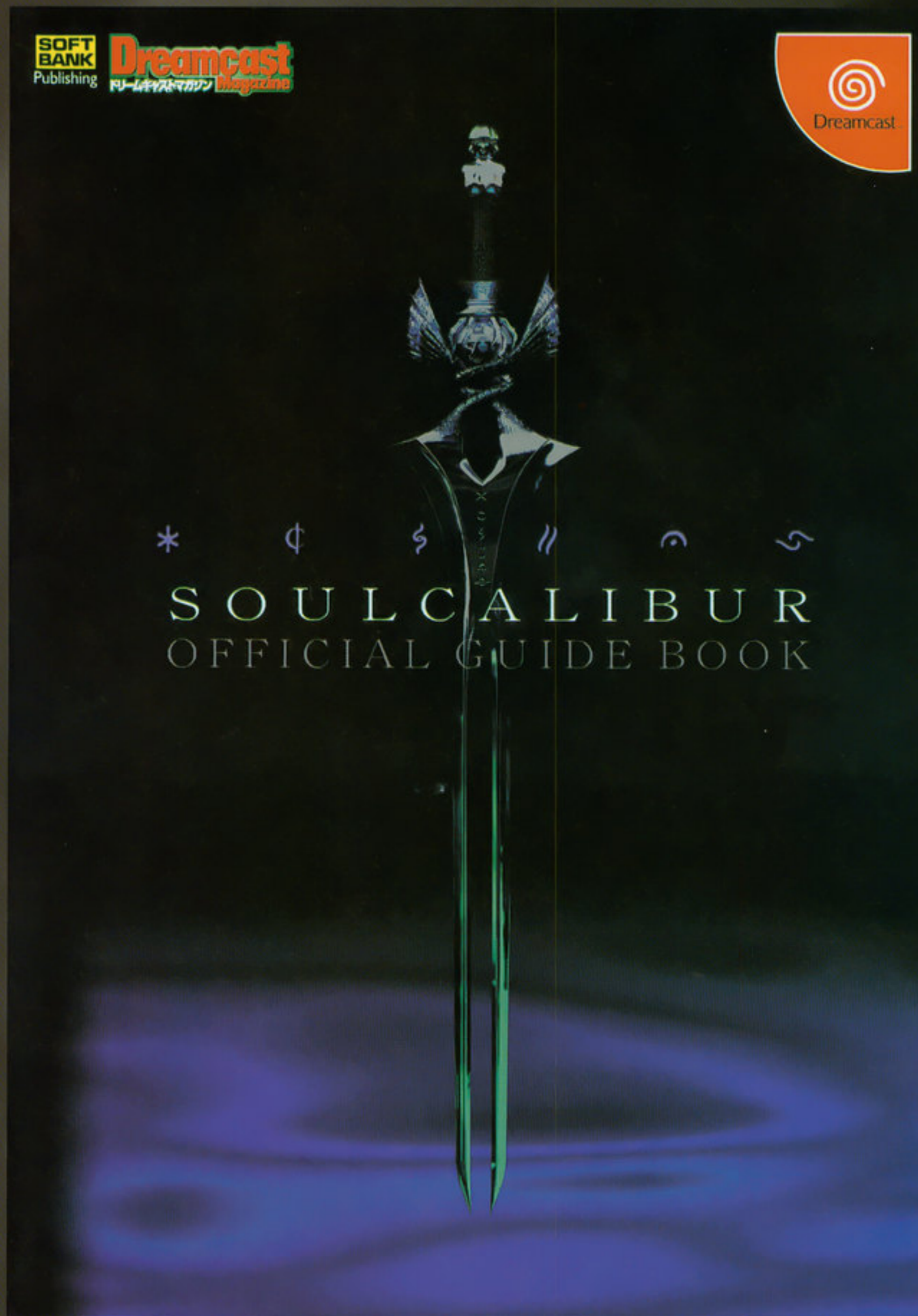
表2 ハードリスト

- 01 ドリームキャスト
- 02 ビジュアルメモリ
- 03 (DC用) アーケードスティック
- 04 (DC用) レーシングコントローラ
- 05 ドリームキャストガン
- 06 ドリームキャストキーボード
- 07 V G Aボックス
- 08 ぶるぶるばっく
- 09 アスキーミッションスティック
- 10 (DC用) ツインスティック
- 11 (DC用) マイクデバイス
- 12 (DC用) Zipドライブ (仮称)
- 13 スーパーファミコン
- 14 NINTENDO64
- 15 プレイステーション
- 16 セガサターン (互換機を含む)
- 17 メガドライブ (ワンダーメガを含む)
- 18 スーパー32X
- 19 PC-FX
- 20 PCエンジンシリーズ
- 21 ファミリーコンピュータ
- 22 ワンダースワン
- 23 ゲームボーイ (カラーを除く)
- 24 ゲームボーイカラー
- 25 NEO-GEOポケット
- 26 NEO-GEOポケットカラー
- 27 ポケットステーション
- 28 プレイステーション2
- 29 ドルフィン (任天堂次世代機)
- 30 デスクトップパソコン
- 31 ノートパソコン
- 32 携帯電話・PHS
- 33 DVD VIDEOプレイヤー
- 34 ドリーム・アイ

表3 ドリームキャストソフトリスト

- 001 アドバンスド大戦略~ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦~
- 002 アニマスター
- 003 ALU GU LATE (アルグレート)
- 004 ALEX~Virus Composer~
- 005 ECW ハードコアレボリューション
- 006 イノセントティアーズ
- 007 ヴィジランテ8~セカンドバトル~
- 008 ウィニングポスト4 プログラム2000
- 009 エコー・ザ・ドルフィン (仮称)
- 010 SNK VS. CAPCOM (仮称)
- 011 SD飛龍の拳伝EX
- 012 エターナル アルカディア
- 013 NBA 2K
- 014 M-SR (仮称)
- 015 L.O.L.~Lack of Love~
- 016 大相撲
- 017 機天烈少年'S ガンガガン
- 018 久遠の絆 再臨詔
- 019 グラウエンの鳥籠シリーズ
- 020 グランディアII
- 021 GET!! コロニーズ
- 022 ゴルフしようよ コースデータ集シリーズ
- 023 ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION
- 024 サクラ大戦
- 025 サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~
- 026 サクラ大戦3~巴里は燃えているか~
- 027 さくらももこ劇場コジコジ
- 028 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド
- 029 三国志VI with パワーアップキット
- 030 ジェットセットラジオ
- 031 シェンムー 第二弾 (仮称)
- 032 紫炎龍2 (仮称)
- 033 実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition
- 034 上海ダイナステイ
- 035 ジュリアン
- 036 私立ジャスティス学園2 (仮称)
- 037 人生ゲーム (仮称)
- 038 スーパーユーロサッカー2000
- 039 SUPER RUNABOUT
- 040 スーパーロボット大戦α
- 041 ズサーヴァサー
- 042 ストリートファイターIII 3rd STRIKE
- 043 聖霊機ライブレード
- 044 センチメンタルグラフィティ2
- 045 ソーサリアン~七星魔法の使徒~
- 046 Dark Eyes (仮称)
- 047 ダイナマイトロボ (仮称)
- 048 ダビつく~ダービー馬をつくろう~
- 049 ダンスダンスレボリューション 2nd MIX CLUB VERSION Dreamcast Edition (仮称)
- 050 鄭問之三國誌
- 051 超時空要塞マクロス (仮称)
- 052 通信対戦ロジックバトル 大雪戦
- 053 Dee Dee PLANET (ディーディープラネット)
- 054 ティンクルスター スプライツ
- 055 ドグウ戦記 覇王
- 056 特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝
- 057 TOP OF THE FORMULA
- 058 ニーベルングの指輪
- 059 虹色天使
- 060 ねっと DE ばら
- 061 熱闘ゴルフ
- 062 パズルポブル4
- 063 ハッピー☆レッスン
- 064 はるかぜ戦隊Vフォース 一翼の向こうに (仮称)
- 065 バルダーズ・ゲート
- 066 ハローキティの「音なる」メール
- 067 ハローキティのマジカルブロック
- 068 パワーストーン2
- 069 ビックリマン2000 ビバ! フェスティバ!
- 070 飛龍の拳伝 (仮称)
- 071 ファンタシースター オンライン
- 072 Prismaticallization
- 073 Brave Knight (仮称)
- 074 プロ指南麻雀「兵」DX
- 075 プロ麻雀 極D
- 076 平成麻雀荘
- 077 げけかの ~愛田由美・宝楽院静香・植野史緒~
- 078 MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes
- 079 マリオネットカンパニー2 Chu!
- 080 メタルマックス オーバードライブ
- 081 メルクリウスブリティ end of the century
- 082 モンスターブリード
- 083 LittleDream
- 084 リポルト
- 085 ルームメイト・ノベル ~佐藤由香~
- 086 ルーンキャスター
- 087 レイクマスターズPRO Dreamcast Plus!
- 088 レイマン 海賊船からの脱出!
- 089 レンタヒーローNo.1
- 090 ワールド・ネバーランド2プラス~ブルト共和国物語~
- 091 www.サッカー

一冊になつて登場!



ソウルキャリバーの伝説が

ソウルキャリバー

ソウルキャリバー オフィシャルガイドブック

完全攻略ガイド遂に解禁!

- 対戦をメインにおいたキャラクター別攻略ページ タイムリリースキャラを含めた19人全員を攻略!
- 新規描き下ろしCGで贈るキャラクター設定ページ ナムコ開発部全面協力による、キャラクター列伝も紹介!
- デザイナー永野護の特別寄稿 永野氏描き下ろしのアイヴィーイラストも掲載!

本体予価1800円+税 / A5判 / 432ページ

絶賛発売中!!

©1998-1999 NAMCO LTD., ALL RIGHT RESERVED

SOFT BANK
Publishing

ソフトバンク パブリッシング株式会社 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。 <http://books.softbank.co.jp/>にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5642-8100

センチメンタルグラフィティ2の完成を
記念いたしましたし……?

(ちよいと気が早いですが)



耕平

「はい！ちーずっ！」

はい、チーズ☆

Sentimental Graffiti

センチメンタル
グラフィティ 2

——じゃなくて、
今回は出会い
以降のお話しです



じゃ、なくて？



6/28 (金) 20:30 9000円 まっちゃん

若菜

「……はじめまして……東京都立厚生看護短期
大学2年の綾崎若菜と申します……」

女の子との出会いは人それぞれ。例えば、るりか・若菜の短大生コンビとの出会いはなんと合コンにて。上で大きく扱った乾杯シーンはその記念写真なのです。

ゲームも9割がた完成し、残すところあと少しとなった「センチ2」。いよいよ佳境に入った制作現場より、今回もとびきりホットな情報をお届けいたします！ 初公開のイベントシーンなども満載の、充実の内容です☆

完成度 95%	●NECインターチャネル ●3月23日発売予定●価格未定	ジャンル ADV (恋愛アドベンチャー)
	1 PLAYER	VM使用ブロック数 12~ ディスク 2枚
ホームページアドレス: http://www.neic.co.jp/		備考: —

明日はインターチャネルファン感謝Dayです。会場は東京国際フォーラムと今までの中で最大規模のイベントとなりました。当日はSG2を発売より一足早くプレイすることが可能なので、ぜひ遊びに来てね。(山崎)

HONOKA'S ARTIST

HONOKA'S EPISODE

無理な頼みとわかっていても〇〇〇〇〇〇



耕平

「じゃあ、少し動いてみて下さい」

桜咲く春の公園にて、ほのかをモデルに行った撮影会。ほのかを紹介された関係で夏穂も同行するが、元気なのは夏穂ばかりでほのかの表情は曇ったまま。動きのある絵を撮ろうとしても、笑ってもらっても彼女はどこか無理をしているよう。——「今の彼女の心境」を考えれば、それもうなずけることなのだが……。満足のいく絵が撮れないまま、ただ時間だけが過ぎ去ってゆく。

6/28 (金) 12:00 6800円 大学既卒



ほのか

「今度、もっと上手な世話の仕方、教えてあげるね」

以前から馬に接することが好きだった彼女は、獣医学部で馬房の手伝いを率先してやっている。一計を案じた主人公は、彼女の警戒心を解くべく馬房の掃除をかって出る。効果はまずまず？

12:00 6800円 虹沢駅

初対面の人から突然「モデルになって」と言われれば、警戒するなどというのが無理というもの。そうした警戒は徐々に解いていくしかない。ほのかに限らず他のヒロインも同様だけど。



ほのか

「…わたし…あなたのこと…誤解してみたい…、ごめんなさい…」

—関連キャラクター—
夏穂*晶

—知り合うきっかけ—
夏穂の紹介

4/29 (月) 12:00 6800円 大学既卒



ごめん……どうしたらいい……

モデルにふさわしい女の子を探し、学内を歩き回っていたときに出会ったほのか。声をかけるが、このときは「ごめんなさい」とあえなく玉砕。まあ、当然といえば当然か……。

KAHO'S EPISODE

夏穂の企み、その真意?

自分も同行することを条件に、ほのかにモデルの件を了承させた夏穂。彼女の提案に従い、撮影会は遊園地であることになったのだが、はしゃいでいるのは夏穂ばかり。もともと乗り気でないほのかや撮影目的の主人公はそんな彼女に振り回されて、終始ペースを乱されっぱなし。結局、この日は撮影らしい撮影ができずじまいで、すっかり軽くなった財布を前にためいきひとつ……。



ほのか

「はあ…はあ、夏穂ちゃん…ちょっと待って」

これまでの「協力」を思えばこのくらい手伝ってくれてもいいよね、ということで、彼女がバイト先でこさえたミスオーダーを片付けることになる主人公。お代は半分持つからって本当に？



夏穂

「だから、あなたに食べてもらおうと思って、もちろん、お金は私が持つから…ね、いいでしょ？」

いつもハイテンションかつマイペースな彼女だけど、ときおり見せる疲れたような表情が気になって……。何かと主人公にからんでくる場面が多いけど、それってどこまで本気なんだろう。

—関連キャラクター—
ほのか*晶

—知り合うきっかけ—
以前からの知り合い

ほのかや晶を紹介してもらっただけでなく、夏穂自身にモデルを頼むことももちろんできる。その場合、彼女は「自分を恋人にしる」という条件を突きつけてくる。その理由は？

6/28 (金) 12:00 6800円 大学中級



「モデル、やってみるの？ いいよ、あたしの役にたてることよ」

KAHO'S MORNING
夏穂



夏穂

あーっ、もしかして、現役女子大生のモードが撮りたいの？ 高価いわよ。

AKIRA's EPISODE

撮るならどうぞご自由に!?

自称、知り合いという夏穂を介して晶を紹介してもらった主人公。夏穂はむやみに明るい、一方の晶は再会を喜ぶようでもなく、固い表情を崩さない。一応の事情を説明して写真のモデルになってくれるよう頼んでみると、晶はただ「好きにしたら」とだけ告げる。どうやら、撮るなら勝手に撮ればいいという意味らしいけど……。あまりといえばあまりな対応に、夏穂も呆然。

国際的なバイオリニストが転校してくるということで、主人公の周りは一瞬、騒然としたムードとなる。ちょっとした晶フィーバーといった感じだが、当の本人は無然とした態度を崩さない。



晶

「森井さん、そういったお話なら、私興味ないからね」



晶

「そう、ありがとう」

耕平

(そうか……あの、バイオリニストの女の子だ。たしが遠藤晶って……)

勝手に撮ればいいと主張する晶はカメラを向けられても、平然と主人公を無視し続ける。そんな彼女の態度を少しでも変えられたらと、主人公は彼女のコンサートスタッフに志願するが……。

関連キャラクター
ほのか*夏穂

知り合うきっかけ
夏穂の紹介

途中から帰国してくる晶はプレイ開始後1週間経ってから登場する。常に報道陣に追われているせいか、周囲に誰もいないかのようにふるまうため、近づきにくさを感じるかも。



晶

(その前は、いつもあなたと同じような人だろが、たかが……)

AKIRA
遠藤
晶

RURIKA's EPISODE

気になるあの娘は演劇部員

コンパで知り合ったるりかには男女問わず友達が多い女の子で、大学では演劇部に所属していた。写真を撮らせる交換条件としてのるりかが提示したのは、部の手伝いをする事。手伝いといっても主に道具作りや荷物運びなどの雑用が主。何も難しいことはない……はずだ。ちなみに左は演劇部のパンフレット用に撮影された写真の1つ。学祭用の写真もこの調子で撮ればいけれど。

RURIKA
山本
るりか



関連キャラクター
若菜*優

知り合うきっかけ
つきあいで出たコンパ



若菜

(お久しぶりです、清原女子短期大学2年の山本るりかです)

明朗快活なるりからしいあいさつで始まる短大生との合コン。このとき主人公はるりかからの質問責めにあい、ひどい目に合わされてしまうことに。第一印象は悪くない感じかも。



るりか

「サンキュー!!ヘタ……キレイに撮れてるねー」

冒頭で紹介した記念写真を届けるべく、るりかのバイト先へ。正直言うとこれは口実で、モデルを頼みに来たのが本来の目的のんだけど……るりかは「いいよ」とあっさりOKしてくれる。

いろいろあって、なぜか舞台に出ることになってしまった主人公。演劇なんてもちろん初めてで、つい照れが入ってしまう。そんな主人公に「恥ずかしがらずに!」とるりかの激が飛ぶ。



耕平

僕とるりかは舞台へ上がり稽古を始めた。

WAKANA
続
崎
若
菜

WAKANA's EPISODE

看護婦の卵、若菜の多忙な日常

大学からほど近い個人病院の前で、不意にぶつかってきた女の子。パジャマ姿のところを見ると、どうやらこの病院の入院患者らしい。転んでしまった女の子を助け起こしていると、病院の中から看護婦の格好をした若菜が飛び出してきて……。聞けば、叔父の経営する病院が人手不足のため、こうして手伝っているとのこと。日中は、ここに足を運ばば彼女に会えるのかな？



耕平

「……だいじょうぶかい？」



耕平

「……僕も綾崎さんと同じなんです。インターネットの募集に応募したので……」

若菜に近付くため、始めた病院でのアルバイト。彼女もさすがに驚くが、わずかに好感を持ってくれたようだった。だけど相変わらず忙しいようで、ゆっくり話す機会がないのが残念だ。

関連キャラクター
るりか*優

知り合うきっかけ
つきあいで出たコンパ

コンパには、るりかの強引な誘いで連れてこられた彼女。写真は、急性アルコール中毒で倒れてしまった主人公を介抱する若菜の図。このへんはさすが看護学生といったところ。

1回だけという約束でモデルになってくれた若菜。休憩時間に飲み物を手に戻ってくると、若菜はベンチで静かに寝息をたてていた。起こしてしまうのも悪いけど……さて、どうしよう？



耕平

「それが……夜勤で疲れてるって……それなのに、協力してくれたんだ……」

YUU's EPISODE

ミステリアスな彼女はいったい誰？

人通りの多い交差点で、道を渡ろうともせずひとりたたずむ優。街灯の柱によりかかり、人の流れをただ見つめる。気になって声をかけると「人を探していたんだ」と彼女。続けて「こんな歌知ってる？」と彼女は「瀬をはやみ 岩にせかるる滝川の われても末に 逢わんとぞ思ふ」という歌を詠み、「これだけ多くの人がいても、自分が逢いたい人には逢えない」と寂しげに微笑んだ。



耕平

「……どうしたんだろう？……信号が変わったことに気がついてないのかな？」

通りかかった花屋の前で、優と観葉植物の話になる。のんびりと植物を眺めていた優に、植物が好きなのかとたずねると、優は「どうなのかな……」。気持ちは別のところにあるみたい。



優

「うん……そうだね。初夏に日差しに照らされて緑が濃くなっていく季節……」

関連キャラクター
るりか*若菜

知り合うきっかけ
つきあいで出たコンパ

彼女は直接コンパには参加していないが、るりかをたずねて短大へ通ううちに優のほうから声をかけてくる。誰かと見間違えてしまったらしく、悲しそうな表情で去っていく。



優

「ごめん……人違いだったみたい……」

桜のあるところでの撮影を願い出ると、昼間は花見客が多いから夜のほうがいいと優は言う。桜の花びらが舞う幻想的な景色の中で静かに立ちすくむ優。主人公は夢中でシャッターを切る。



優

「……きれいだね。まるで……涙みたいだ……」

YUU
七
瀬
優

S
G
2

松岡千恵

CHIE's EPISODE

バイト仲間の意外な素顔

どしゃぶりの雨の中。部の撮影課題をこなすため、傘もささずに街の風景を撮影する主人公。機材が濡れないようかばいながらの撮影で、身体はずぶ濡れになってしまう。そんな彼にそっと差し出された傘——それは千恵のものだった。彼女は主人公をナンパ野郎と思って避けていた非礼をわび、できる範囲で協力すると言ってくれた。偶然でも、誤解が解けて本当に良かった。



千恵

「あたし…あんたのことを誤解してた。本当は写
りたくてどうしてもよくなって、女に近づくのが目
じゃないかってー」

—関連キャラクター—
美由紀*明日香

—知り合うきっかけ—
弁当屋でのアルバイト



6/28 (金) 12:00 6800円 ライブハウス



千恵

「ステージは撮影禁止って決じゃないし、勝手に撮れば？」

同じ「勝手に撮れば」でも、こちらは晶の場合とは幾分ニュアンスが違う。ライブに来てくれた主人公に、素直な喜びを示す千恵。けどよりよい写真を撮るためにはさまざまな障害が……。

音楽は洋の東西を問わず聴くようで、彼女自身も歌にはちょっと自信があるようだ。けど、千恵がかつてプロのミュージシャンとしてデビューしていたなんて、人は見かけによらないかも。



千恵

「売れてるよね…こいつら」

MIYUKI's EPISODE

絵を描く姿に魅せられて

主人公が撮ってみたいと感じたのは、絵に集中している美由紀の姿。けれど、本人に断りもなく撮るわけにもいかず、断りを入れたところで「人が見ていると絵を描くことに集中できない」と彼女は言う。美由紀の悩みの一つを主人公が解決してみせたことで、結果的に撮影してもかまわないという許しを得ることはできたけど……。自然な姿を撮ろうとするのは、なかなか難しい!?



耕平

(保坂さん、僕のことかだんだん気にならなくなってきたみたいだ……。シャッターチャンスは近いぞ)

—関連キャラクター—
千恵*明日香

—知り合うきっかけ—
弁当屋でのアルバイト

美由紀のバイト先は千恵と同じ弁当屋。千恵とはバイト仲間として多少のつきあいはあるらしい。2人のどちらかにモデル話を持ちかけると、2人とも主人公を露骨に避けるようになる。



美由紀

「保坂美由紀です。…こちらこそよろしく」



美由紀

「この子、真理ちゃんとは中学3年生で、友達がたくさんいる地元の公園に行きたいって思ってるんだ…」

弁当屋のほかに、美由紀は家庭教師の仕事も請け負っている。彼女の教え子の真理はかつて美由紀が苦しんだように、自分の進路について悩んでいた。美由紀と主人公の出す回答は？

美由紀との最初の出会いは街の公園で。絵を描く彼女のしんなりとした姿にひかれ、モデルになってほしいと頼むも、結果のほうは推して知るべし。バイトでもその一件が尾を引くことに。



耕平

「寒い春の日の差し込みの中、…(い)に撮るべきか悩んでいる彼女の横顔は、…(い)の輝いてるみたいに見えた…」

保坂美由紀

ASUKA
星野
明日香
HOSHINO
明日香

ASUKA's EPISODE

今は駆け出しの新人だけど

デパートの屋上で行われる新人アイドルのコンサート。そのスタッフとして参加した主人公は、客の入りの悪さに落ち込む明日香の姿を目撃してしまう。なんとかはげまそうと客寄せの着ぐるみ姿のまま、おどけた調子で明日香をはげます主人公。努力のかいあっていつもの調子に戻った彼女だけど、中にいたのが誰かは結局気付かずじまい。ま、彼女の笑顔が最高の報酬ということで。



明日香

「…そうだね。あと1日、残ってるんだし、弱くはななくて、あたしらしくないよね」

— 関連キャラクター —
千恵 * 美由紀

— 知り合うきっかけ —
新人アイドルの撮影会



明日香

「さっきも思ったことだけど…あんなって、ほんとにプロのカメラマンみたいだね!」

ファンサービスの撮影会で他のファンとは違った雰囲気を感じ取ったのか、明日香は主人公に関心を持つ。とはいえ、あくまでちょっと変わったファンとして認識してくれませんが。

「天下の」アイドルかどうかはさておき、街で出会って声をかけてくれたということは、顔を覚えられた証拠かも。ちなみに読んでいたのは流行りものの情報誌。そこは昔と変わりません。



明日香

「あはは…ナイスジョブだよ? 天下のアイドルが立ち読みしてたなんて…」

TAEKO's EPISODE

6/28 (金) 14:00 6800円 なかよし保育園

迷子の子供を届けてビックリ

保育園のスモックを着て泣きじゃくる迷子と一緒に、保育園を探して街をさまよう。ちょうど被写体探しも行き詰まっていたことだし、いい気分転換になるかな…とも思いつつ目的の保育園にたどり着けば、そこにいたのはずっと探していたあの女の子。彼女はここで保母さんのアルバイトをしているらしく、面識がないわけでない2人はお互いにビックリ。ここは迷子に感謝かな。



達也

「おねえちゃんー…うっ…うっ…うわ〜ん」

撮影のあい間にポツリポツリとはあるが、故郷や家族のことを聞き出すことに成功する。ところが上京した理由を聞いたとたん、妙子は口を閉ざしてしまう。彼女の過去に何が……。



妙子

「…こう、ですか?」

5/28 (金) 14:00 7500円 な



妙子

「もう、仕事には慣れました?」

昔から子供好きだった彼女の天職ともいえる保母。バイトとはいえ、その仕事ぶりは現職の保母も一目置くほど。彼女にならい主人公もバイトを始めるが、助けられてばかりで面目ない。

— 関連キャラクター —
真奈美 * えみる

— 知り合うきっかけ —
偶然の再会

彼女の言う大切なものは前作の「彼」の写真が入った財布。それが見つかったときに見せた表情が、強く印象付けられる。名前も住所もわからないため、ずっと探していたのだが……。



妙子

「…だからさう…大切なものが入ってるのさ…」

TAEKO
安達
妙子
ANDACHTI

MANAMI'S EPISODE

閉ざした心を開いた一枚の写真

すべてのことに無関心・無気力な生活を送る真奈美が唯一興味を示したものの。それは小鳥の写った写真だった。途切れがちな彼女との会話の中で、小鳥の話だけはちゃんと関心を示してくれるようだ。また、真奈美の小鳥に関する知識は相当深く、主人公が撮影してきた小鳥の名前をすべて言い当ててしまうほど。表情も心なしか明るくなってきたようだし、小鳥の写真の効果は絶大？



杉原
MANAMI
SUGIHARA
真奈美

出会った頃は笑顔はおろか、視線すら向けてもらえなかった。それに比べれば、かなりの前進といえるだろう。彼女の病気は精神的なものらしいけど、何が彼女をそこまで追い詰めたのだろう。



真奈美
「これがカフセミ・・・これがメジロ・・・それに、こっちがノビタキですよね・・・」



真奈美
「この子は巣箱から落ちてしまっで・・・」

おそらくは巣立つ前の子供だろう。巣箱から落ち、弱々しい声を上げる小鳥に自分の姿を重ねたのか、彼女は両手で小鳥をそっと抱きしめる。飛び立てない小鳥を手に彼女が思うのは？

関連キャラクター 妙子 * えみる

知り合うきっかけ 偶然の再会

大学病院の中庭で姿を見かけたものの、それっきり会えなくなった女の子。それが彼女、真奈美だった。服装から入院患者であることはわかるのだが、どこに行けば彼女に会える？

EMIRU'S EPISODE

記者としての意地

雑誌で使う入手困難な写真を自分のミスでダメにしてしまい、えみるは思わず「期日までにはなんとかします」と言い切ってしまう。責任を感じたためだろうが、なんとかなるようなものでないことは彼女自身もよくわかっていた。職場の先輩や主人公らの助言にも耳を貸さず、あくまで自分だけでどうにかしようと頑張るえみる。同じ写真をもう一度入手することはできるのだろうか。

永倉
EMIRU
NAGAKURA
えみる



取材でいつも忙しいえみるを捕まえるのは難しいが、写真のモデルは拍子抜けするほど簡単に引き受けてくれる。ただし、えみるの仕事の手伝いをするという交換条件を飲めばだけど。

えみる
「えっ！えっと！...こ、ごうかな？」



関連キャラクター 妙子 * 真奈美

知り合うきっかけ 偶然の再会



取材先でカメラの扱いに困っていたえみるを助けたのが最初の始まり。彼女がモデルの代償に仕事の手伝いを要求したのは、カメラの扱える助手がほしいと思ったから...かもね。

取材中、UFOを見かけたという主人公に「そんなのいるわけないじゃない」とえみるは否定的な発言をする。以前はあれほどオカルト話が好きだった彼女なのに...。本当に同一人物？



えみる
「...おんなの、見まちがだよ。飛行機の翼についている灯りの明滅じゃないの？」



うたたねひろゆき氏がキャラクターデザインを務める本作。今回は、氏のタッチが生きたビジュアルを見ながら、本作の魅力に迫りたいと思う。

Innocent Tears

イノセントティアーズ



トップクリエイターの

映像に魅せられ
ドラマで感じる
数々のイベント



1人の男の力が暴走することで、東京は荒廃した。しかし、それは単なる始まりに過ぎず、やがて都市は天使と墮天使の戦場と化す……。運命に導かれるかのごとく、戦いへと身を投じていく若者の姿を描く本作。ドラマチックシミュレーションRPGと呼ぶにふさわしい、その内容は非常にストーリー性が強く、イベントも豊富。戦闘場面も既存の同ジャンルのものよりもはるかに作り込まれている。さて、気になる戦闘システムについてだが、今回入手した写真にあるコマンド数などから推測すると、ほどよくシンプルな作りになっているようである。



攻撃、上昇、下降というように、大きく分けると攻撃と移動がメイン。これに術などが加わることで、攻撃の幅が広がる。

85%

●グローバル・A・エンタテインメント/広美
●春発売予定 ●価格未定

1 PLAYER

VM使用ブロック数 未定
ディスク 1枚

ジャンル **S・RPG**
(シミュレーションRPG)

対応機 未定

ホームページアドレス: <http://www.gae.co.jp/>

いよいよ制作も最終段階に突入！ グラフィックはもちろん、サウンドの仕上がりもかなりいい感じ。ああ～、早く見せたい聴かせたい！ 発売までもうちょっと待っててね！ (広報 鈴木)



うたたね氏監修による 入魂の映像

開発の基本コンセプトは、戦略性の高いシミュレーションを目指すことと、うたたね氏独特のタッチをゲーム上で表現すること。そして、時間すら忘れて先に進めたいくなるような物語展開も忘れてはならない。ここに掲載したのは、それらを形にした中のごく一部だ。登場人物たちの抱く想いが伝わってくるようなビジュアルの魅力は、もはや説明を要しないだろう。これが戦闘の合間に展開するイベントにおいて、ふんだんに挿入される。



そこにあるのは、もつれ合う心……

さまざまな境遇の者たちが、別々の目的を持って戦地へと集う。そこには、争いばかりではなく、兄弟愛もあれば、淡い恋心もある。



天使と墮天使の壮絶な戦いが何を生むのか。彼らの行く末を、これらビジュアルイベントで追うことができる。氏が描く男性もなかなか魅力的？



ここまで氏の持ち味がうまく表現された作品は、本作だけと言っても過言ではない。少なくとも、1枚1枚の絵から「妥協」という文字は浮かばない。

各ユニットは、ふだんは人間と変わらない姿をしている。しかし、いざ移動となると、美しい翼をあらわにして空中へと一気に舞い上がる。

あくなきチャレンジ

障害物を破壊できる!?

ユニットは、基本的に武器で戦うことになるのだが、武器は敵に対してだけでなく、障害物にも使える。写真は、そのワンシーン。戦闘マップ上の車などを、任意に武器で破壊できる。



飛行することが多くても、障害物は邪魔になる？ 破壊することで、どのようなメリットがあるのか、気になるところだ。

北烏山

KITAKARASUYAMA

世田谷区にある町。寺が多いこの町もまた、天使たちにとっては聖戦の舞台となる。



新宿

SINJYUKU

東京都西部から発したエネルギー波は、新宿をも死の町へと変える。



戦いの舞台は現代の **東京**

ビジュアルもさることながら、キャラクターモデリングにも注目。既存のゲームでは、イラストとポリゴンのギャップに違和感を感じる事が多いが、本作は例外である。氏のイラストをそのまま立体化したかのようなキャラクターたちが、東京という現実空間で相まみえる姿は、ある意味新鮮であり、これにはスタッフの情熱を感じずにはいられない。



荻窪

OGIKUBO

荒廃がひどいのが、この町。人影はほとんどなく、あたり一面瓦礫の山しかない。

3D 原画のイメージをそのまま再現



EXPERIENCE OF FICTION LIFE

World Neverland

Plus

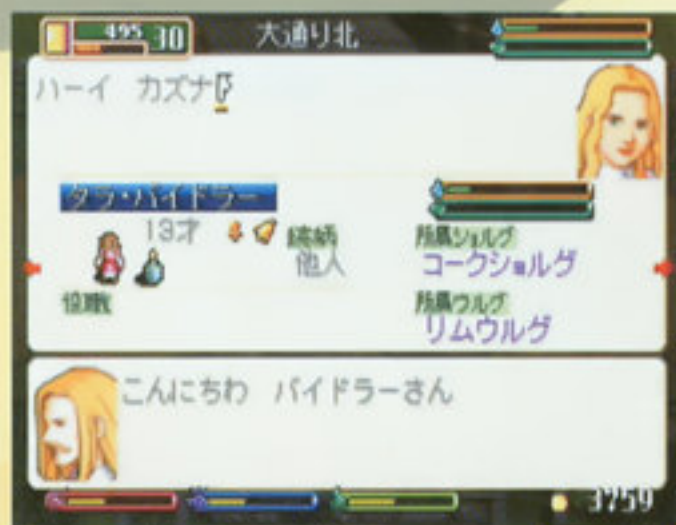
The Waktic Republic of Pluto

ワールド・ネバーランド2プラス～プルト共和国物語～

毎日お仕事お疲れさまです。働けば働いたぶんだけ報酬も得られるし、そのほかいろいろ特典もあるんだから、プルト共和国のウルグもまんざらじゃないでしょう。だけど待って。仕事ばかりに追われて大事なことを忘れていませんか。そう、人と人の触れ合い。そんな潤いを今回は紹介します。

人との関わりが楽しいんだ

道で誰かと出会い、とりとめのない話をして別れる。出会う頻度が高ければ、自然と親しみも湧いてくるもの。そんな当たり前の人付き合いも、プルト共和国では当然のように成り立っている。プレイヤーと同等の権利を持ち、それぞれの目的をもって生活しているNPCたち。彼らと少しばかり人生を交差させてみよう。



気になる人には迷わず声をかける。それが後悔しない人生への第一歩になるんですね。

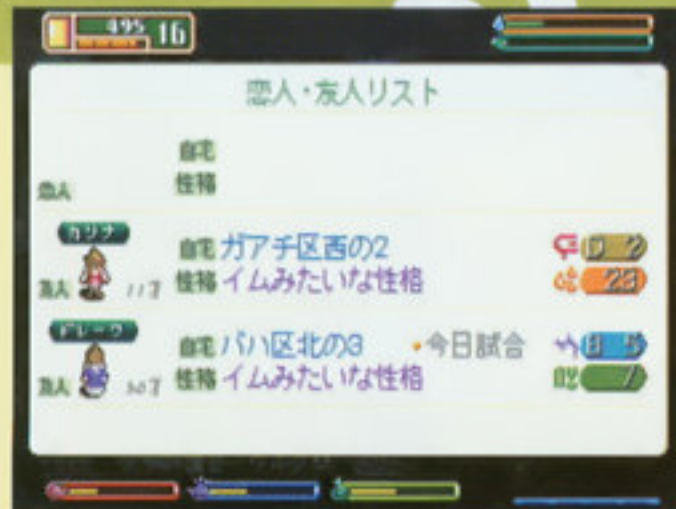
知人→友人→恋人へランクアップ

ただしあくまでも自分から見た関係なのだ

ステータス画面で確認できる知人リストは、親しさの度合いでランクが分かれています。話しかけた人物が知人リストに入り、代わりにリストの一番下の人が消える。友人が異性だった場合はデートに誘うこともできる。あくまでも自分から見た関係なので、相手が自分のことをどう思っているのかは推して知るしかない。



知人リストは一番最後に話しかけた人がリストの上に来ようになっている。



友人リストの一番上には、最後にデートして告白を受け入れた人物が恋人として表示される。

親しくなりたいなら
とにかく
話しかけよう



ある人生の切片～恋愛編～

断るのが面倒でデートの誘いをすべて承諾した日。適当な誰かとフーコー温泉へ向かう途中、奥さんと遭遇。動悸。緊迫した空気。だけど何も言わずにすれ違う彼女。

完成度 **100%**

●リバーヒルソフト●3月30日
発売●5,800円 (300ポイント)

1 PLAYER

VM使用ブロック数 154~
ディスク 1枚

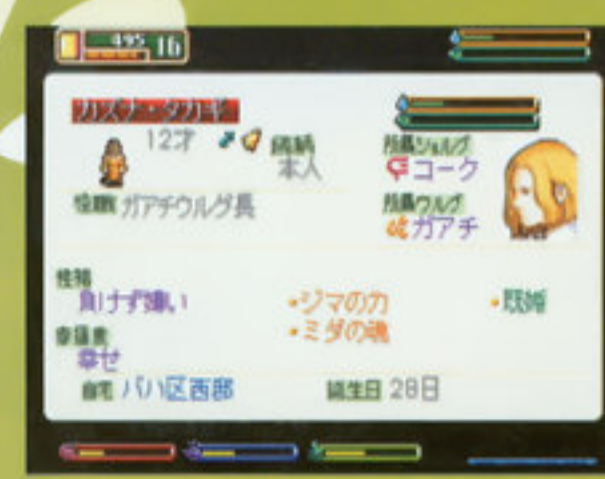
SLG
シミュレーション (架空世界体験シミュレーション)

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

「ワーネバ2プラス」の発売までいよいよあと1カ月強。ワーネバファンの皆さんに喜んでいただくためにイムシールを封入特典にしちゃいました。かわいい医務と通信を使った遊びでどんどん楽しんでください。(広報 ハラシロ)

キャラクターのパラメータについて

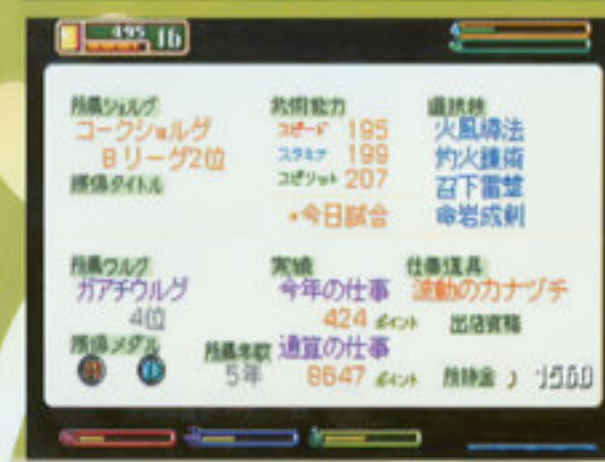
ステータス画面では確認できるパラメータには、プレイ方針を決めるときの参考になるものもある。もちろん確認できないパラメータもあるのだが。



才能ステータス

生まれ持った素質

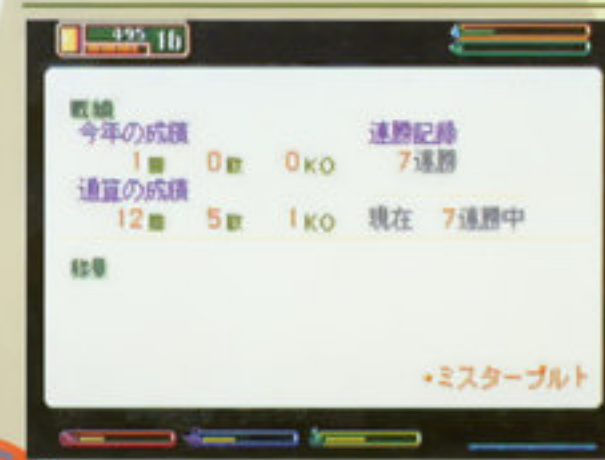
訓練時の経験値がお得になる「コークの翼」「ジマの力」「ミダの魂」「エナの子」などの素質は、後天的に備わるものではなく先天的なものである。遺伝的に子孫に伝わる人が多いというが……。



メダル

頑張ったごほうびです

子供時代に勉強を頑張ったり、仕事を頑張って議員になったり、とにかくプレイヤーの努力次第で入手できるのがこのメダル。称号を得るための条件にもなっている。努力家への勳章だ。



称号

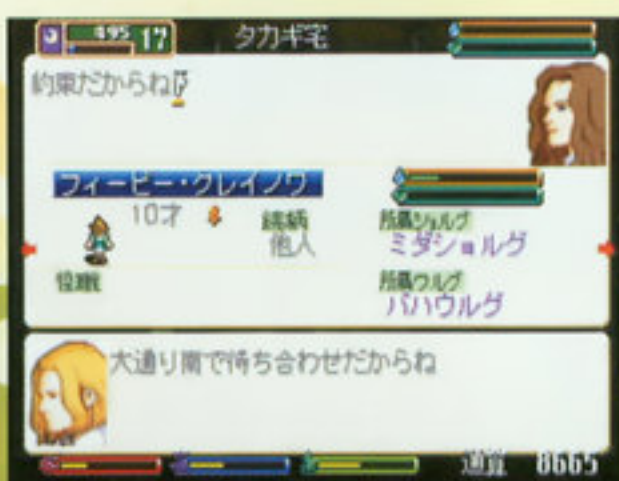
功績をたたえ与えられる

主に各武術大会で優勝すると得られる称号。いくつかの大会で優勝することや、評議会の頂点に登り詰めることが条件になっているものもある。得るのは困難だが、一生消えることはない。

デートを繰り返して目指せ結婚!!

やはり段階を踏まないとな

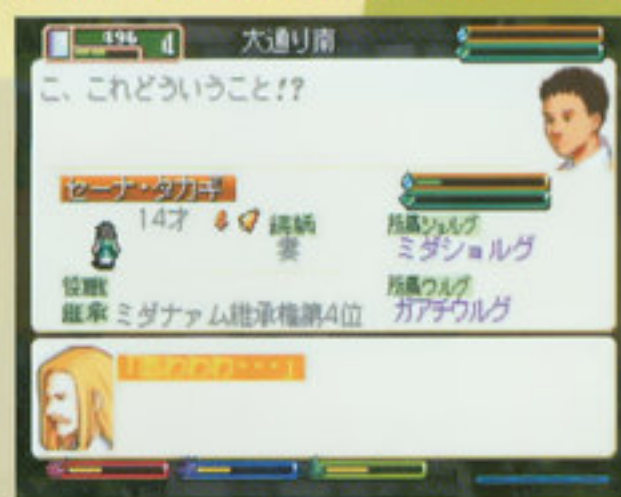
目当ての異性と初めてのデート。その時告白が成功すれば、はれて彼女もしくは彼と恋人同士になることができる。何回かデートを重ねていけばセリフも変化していき、最終的には結婚の申し込みが可能だ。もちろん断られることも。



最後にデートして告白が成功した人が恋人となる。これ重要。

浮気現場を発見され……あわわ

恋人や配偶者がいても、他の人とデートすることは可能だ。ただしその現場を発見されると、相手との友好度も評価もガクンと下がってしまう。まあ、その人物のほうが好きになってしまったのなら、もう浮気とは言えないのだが……。

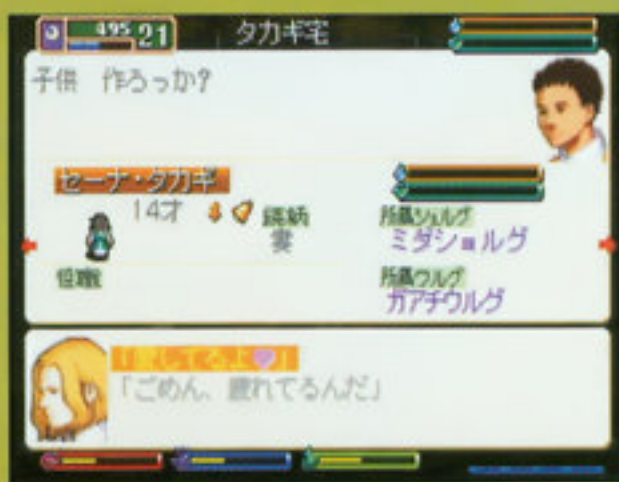


間違っても本命と浮気相手とのデートの約束を、同じ日にしてはいけない。バレたくないなら。

結婚＝ゴールじゃないのさ

次のプレイへつなげるためにも……

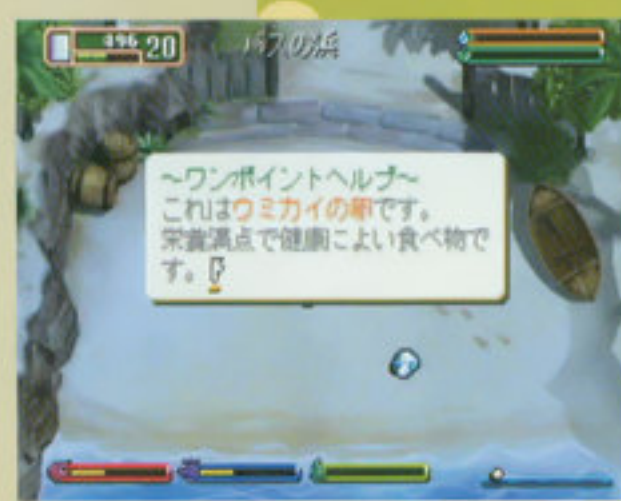
結婚の約束をして式場も予約し、式当日にすっぽかすことがなかったら、今度ははれていっしょの家に住む夫婦となることができる。夫婦になるとさまざまなアイテムを共有することになり、何より家では子作りに励むことができるのだ。



ハートの数で妊娠の成否がわかる。まあ躍起にならず気楽にね。

子作りのポイントは「ウミカイの卵」

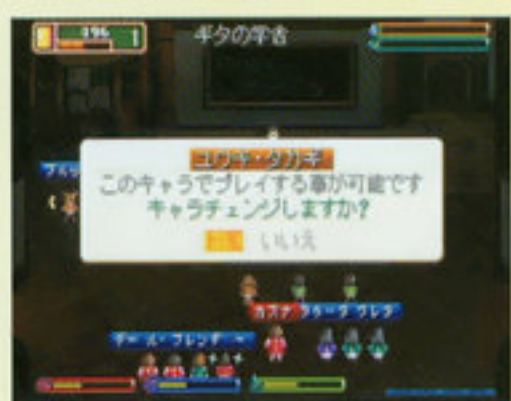
毎日のように子作りをしているのに、なかなか子供ができないという人は、20日、バスの浜に現れるウミカイの卵を使ってみよう。これは寿命を延ばす効果があるとされているほかに、妊娠確率をアップさせる効果があるらしいのだ。



ウミカイの卵を持って話しかければ、善段とは違ったセリフを聞くことができる。頑張れよ。

子供に引きついて何をやる?

子供が学校に入学する日、引き継ぎを行うとプラト共和国ならではの子供時代をプレイできるようになる。子供になれば学校で授業を受けたり、母親にお使いを頼まれたりと子供ならではの生活を堪能できるのだ。バスの浜やワクト神殿を利用すれば子供時代でも訓練もできるので、やり込みたい人にはぴったりのプレイ期間となる。



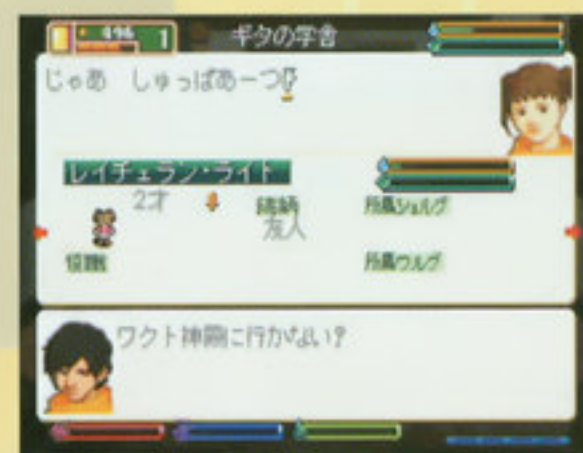
ここで引き継ぎがなくても、学校を卒業する時にもう一度チャンスが。



授業を受けて

学校ではプラトに必要な知識を教わることができる。意外な事実もあったり?

授業に出ると授業ポイントが貯まってくる。裏面に通おう。



友達と遊ぼう!

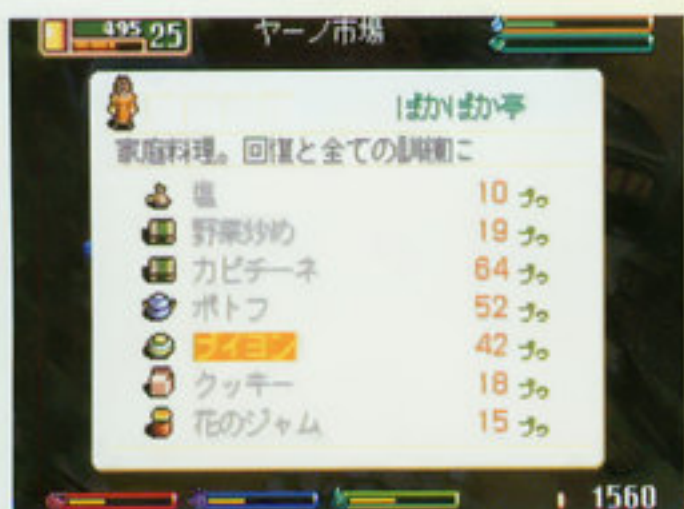
友達を誘って試合や仕事場へ遊びに行き、将来を考えて仲良くしておこう。

子供時代の友達とは、いろんな場所へ遊びに行くことができる。

用途に合わせてアイテム購入



料理用の材料や、訓練効果を上げるアイテムなど用途別に店が用意されている市場。特に異性と仲良くなりたいたら、財布の中身と相談してここぞという時にプレゼントを購入すべし。贈り物を喜ばない人はいない。

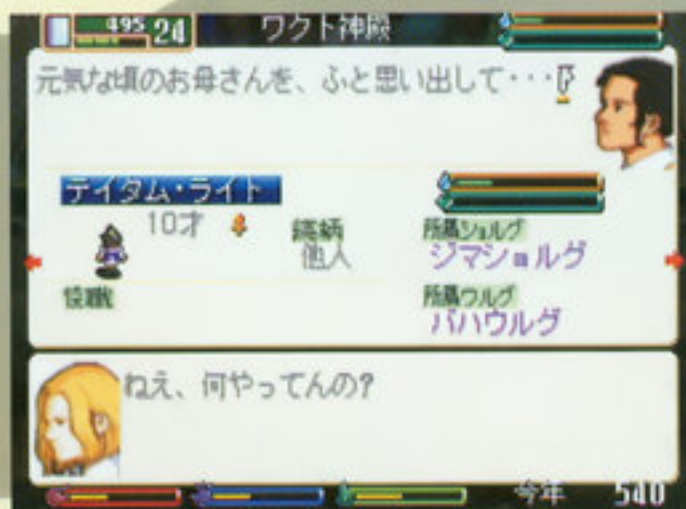


夕方には閉まってしまうので、時間に余裕を持って買いに来よう。なお料理の材料には、バイトで入手できるカイやキノコも使用可能だ。

親しい人との別れの時



前作ではスピリットの訓練に欠かせなかったお葬式だが、今回はお祈りの時間はない。故人の歴史が厳かに語られ、やがて棺が霊安室に運び込まれていく。それはプレイヤーキャラが死んでしまった時も変わらない光景だ。



知人や友人が死んでしまった日は、スケジュールにお墓のマークが表示される。もつとってしまえば危篤になった人は必ず翌日死んでしまう。

オルルド王国投稿通信が発売されるぞ!!

「ワーネバ」のファンページとして、4コママンガをメインに王国の暮らし方を紹介してきた「オルルド王国投稿通信」がついに単行本に! 誌面未掲載作品も多数収録。



ネバラー達の王国ハプニングを存分にご覧あれ。
●ソフトバンク パブリッシング
●950円
●A5判/144P
●3月中旬発売予定

10名にプレゼント!!



海賊船からの脱出!

完成度 **98%**

●ユービーアイソフト
●3月23日発売 ●5,800円(300ポイント)

ジャンル **A・ADV**
(アクションアドベンチャー)

1
PLAYER

VM使用ブロック数 **4**

ディスク **1** 枚

対応等



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

備考:

いよいよレイマンがDCに登場します。もう彼ことを十分に知ってもらえたと思うんだけど、本当の彼を知るためには実際にプレイしてみないとね!期待を膨らませてまってね!
(ユービーアイソフト・佐藤)

冒険開始まであと1カ月に迫った本作。今回は前回紹介できなかったレイマンの能力と、ステージ3~7までを一気に紹介するぞ。

海賊たちに襲われてしまったレイマンの世界。そして今、光も失おうとしている世界を救えるのはたった1人、ヒーローであるレイマンだけなのだ! 独自のアクションを駆使し、失われた世界の光を取り戻せ。



世界はこのどどびらのしみにすべてつながっている。ステージ間はここで行き来する。

何でもできちゃう無敵のヒーロー・レイマンの冒険物語!!

レイマンの能力の一部を紹介

今までも簡単に触れてきたが、ここで改めてレイマンの持つアクション能力の一部を紹介。それぞれのアクションには特別なことはほとんど不要。レイマンは、各シーンに合わせて変幻自在のアクションを見せてくれるぞ。

ヘリコプター~!

ジャンプの距離を延ばしたい時はヘリコプターで滑空。長い間空中にいることができるぞ。



ちよっととぼけた顔のレイマンに、いったい何が出来るの?

持ち上げる!

こんな大きさのタルだって持ち上げることができる。でも、このタルは何に使うのか?



つたを渡る!

ツタの生えているところなら、壁でも木でも登っていける。クモの巣も同様に登れるぞ。

ジャンプ!

妖精のライからもらった能力で、魔法の弾「マジックフィスト」を投げまくれ。こいつをぶつければ、海賊たちだって怖くない。



マジックフィストで攻撃!

泳ぐ!

キレイな水の中なら泳ぐことだってできる。レイマンの息が続く限り、潜ることができるぞ。



“とびらのしま”を抜けレイマンとともに冒険の旅へ出発だ!!

STAGE3 めざめのぬま

妖精のライを海賊たちから救い出したレイマンが次に向かったのは気のよい蛇、サッスンが住む“めざめのぬま”。ほぼ全体が毒の沼で構成されたこのステージは、そのほとんどをサッスンにつかまってジェット

スキーで移動することになる。途中、レイマンの行く手を阻む敵や障害物を避けながら先に進んでいく。ちなみに、沼の入口近くにはジャンが守る謎の入口があるのだが、今の時点では行くことができないようだ。



“めざめのぬま”は毒の色に覆われ、なぜかぼんやりとした印象を受ける不思議な場所。



ロープにつかまってぬまの上を渡るレイマン。ここからどうすれば先に進めるのかな?



このおまむを、しているものだけが、このおまむに尋ねる。



さおしくおまむは、レイマン……

沼の入口近くにある不思議な世界への入口。この名前を知らなければ、入ることができない。出口まで行ったらサッスンとはお別れ。次のステージで助けを待っている仲間の元へ出発だ!!



サッスンのスクーフに向けてマジックフィストを撃てば、サッスンにつかまってジェットスキーが楽しめる。ジェットスキー中は敵を攻撃することができないが、ジャンプすることは可能。

ジェットスキーで水面を走る!



サッスンは“めざめのぬま”に住む、気のいい蛇。世界の創造主、ポロクスが目覚めの瞬間に思い付いたアイデアが沼の中に落ちていると思っている。

サッスン

出会える仲間

とある洞窟の守衛。創造主ポロクスの悪夢から生まれたと言われるジャンは、世界中の宝物を盗み、自分の洞窟にため込んでいると言われている。



ジャン

STAGE4 かいぞくのいいえ

“めざめのぬま”を抜けて、やって来たのは“かいぞくのいいえ”。自分に歯向かい捕虜を解放していってしまう、レイマンの動きを知った海賊たちの親玉レーザービード直々の命令で、海賊船が1隻、レイマン

抹殺のために動き出した。さあ、進む海賊船を追いかけて、足場の悪い、腐った栈橋の上をジャンプで進んでいこう。ステージ入口のわきにはライとのタイムレースが楽しめる不思議なステージも存在するらしい。



かいぞくせん? ぼりのかき 22, 730 にん



ぬ、レーザービードさま……レイマンがめざめのぬまをこえてしまいました。



この水も輝きを失い、毒の色に染められてしまっている。



失敗すると、ライがテレパシーを使ってレイマンを応援してくれるぞ。



一定時間で沈んでしまう腐った栈橋の上をジャンプで進もう。常にジャンプしなくては先へと進めないステージになっているのだ。

出会える敵



海賊たちのリーダーで、今までに100以上の惑星を宇宙のチリにしてきた。世界のすべての人々を奴隷にしようと企んでいる。

レーザービード



敵の親玉 レーザービード 登場!

……ふぬをいっせきだせ。アイツをつテンパンにやるんだ!



紫色のパープルラムにマジックフィストを当てると、パープルラムにつかまって大ジャンプができるぞ。

レイマンを倒そうとする海賊たちの攻撃をかわし

STAGE5 こおりのしんでん

次にレイマンがやって来たのは、創造主ポロクスを目覚めさせられる4つのマスクのうちの1つが眠っているという“こおりのしんでん”だ。

浜辺の洞窟に仕掛けられた扉を抜け、氷の回廊を駆け抜けて、ポロクスの生み出したガーディアン・アクセルが守る氷の神殿へと進むのだ。



多くのイエローラムが置かれている岩山を越えれば、浜辺の洞窟へと行くことができるぞ。



鉄の封印で封じられた扉を爆発でこじ開けてみよう。中にはいったい何が隠されているのか？



輝く2つの“マジックオーブ”を使って、浜辺の扉を開こう。ゆっくりと開いた扉の先には、氷の神殿への道が続いている。

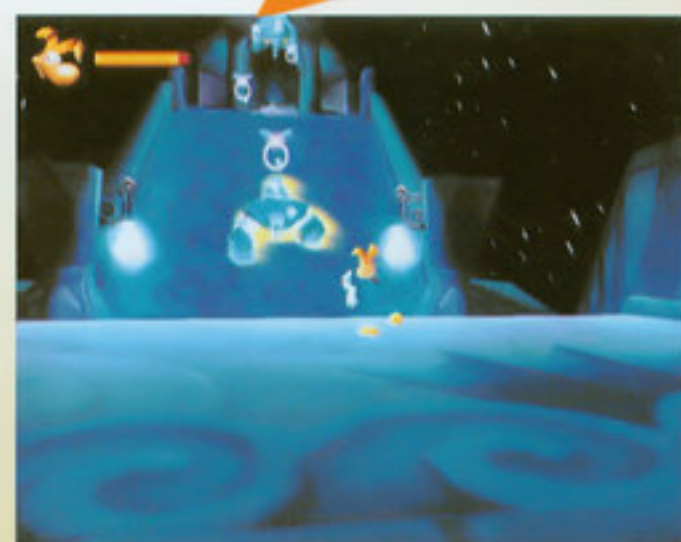


スピードの出しすぎに注意!?

氷の回廊を一気にスライディングで滑り落ちてきたレイマンの前に立ちふさがる氷のガーディアン。その巨大な身体の背後に守るものとは……。

アキセル

こおりのガーディアン



ガーディアン・アクセルを倒し、ポロクスのマスクを入手せよ!! 並んだパープルラムの先に見える、神殿の奥へと向かって進もう。

出会える敵

ポロクスを目覚めさせるマスクを守るため、ポロクス自身が作り出した戦士。ポロクスに会えるのは本当の力を持ったものだけなのだ。

こおりのガーディアン“アクセル”

STAGE6 いせきのおが

氷の神殿でポロクスのマスクを手に入れたレイマンが次に向かったのは“いせきのおが”。ここにはウォーキングシェルと呼ばれる不思議な生き物が住んでいて、レイマンを見つくと攻撃しようと走ってくるの

だ。しかし、動き疲れた時に背中に乗るとレイマンを地上の危険地帯から守りながら運んでくれるぞ。またここでは馬鹿力の持ち主、クラークに出会うことができる。だが、どうやら動くことができないようだ。



ウォーキングシェルに乗れば、イバラに覆われた危険な場所もダメージを受けずに移動できる。ただ、もともと爆弾なので障害物にぶつかると爆発、やり直しになってしまう。

ウォーキングシェルについては相変わらずおせっかいなマリーフが教えてくれるぞ。



ウォーキングシェルに乗ろう!



建物の奥でしゃがみ込んでいるクラークを発見! しかし、なぜかしびれて動けないらしい……。



出会える仲間

馬鹿力のクラークはその力を生かして独自に海賊たちと戦っていたらしいのだが。

筋肉のかたまりで馬鹿力の持ち主。いつも細かい力加減ができず、やりすぎてしまう。大食いだが、気のよいレイマンの仲間だ!!

クラーク

できるだけ多くの仲間を助け出せ!

STAGE7 キノコのもり

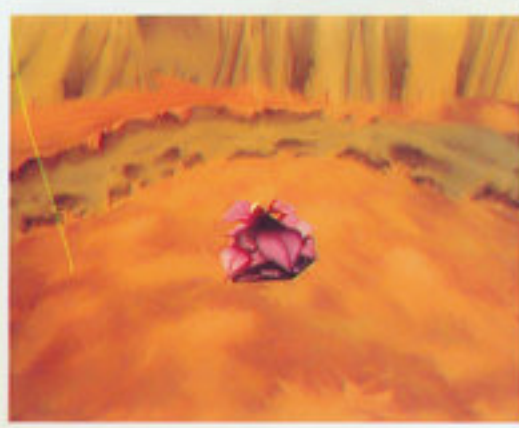
クラークを何とか救出したあとに出現する、全体に秋の雰囲気を感じさせたステージがこの“キノコのもり”だ。ここでは、はぐれてしまった仲間、グロボックスの救出が主な目的となっているぞ。海賊の攻撃をかわし、ステージの奥へとさあ進め。



スタート直後、突如出現した巨大クモと戦うレイマン。ここから先は、敵を倒すために、まずは味方から、だね。



クモの糸につかまって、壁を移動。このクモの糸はどこから?



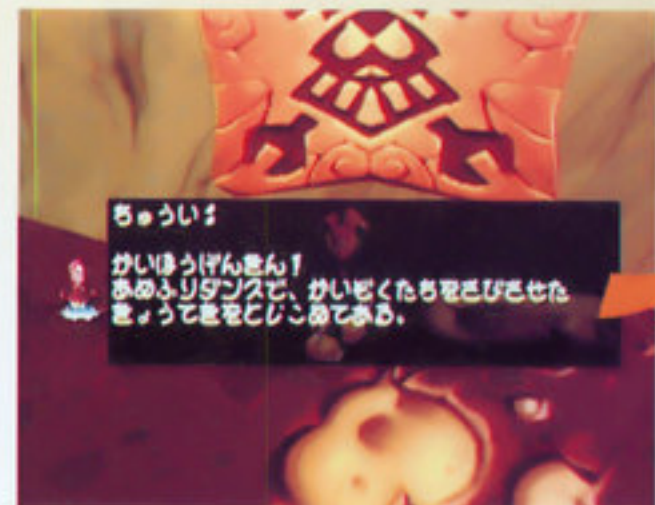
海賊たちを倒せ



グロボックス救出大作戦!!

ライからの指令を受けて海賊にとらわれたレイマンを救出し、一緒に海賊船から脱出したはよいものの、途中でレイマンからはぐれてしまった。グロボックスは、何とまた海賊たちにつかまっていたのだ。しかも

罪人としてスイッチ付きのオリに閉じ込められていた。ここはこの前のお礼に、ぜひグロボックスを助けてあげよう。また、グロボックス救出後にはマジックフィストが強化され、“溜め撃ち”ができるようになるぞ。



マジックフィストが強化!



グロボックスがライから受け取っていた力の源、シルバーラムは実は2つだった。再びシルバーラムを受け取ったレイマンに、新しい力が宿る。その力で海賊たちを倒し、仲間を助け出せ!



おまけ レイマンのアクションあれこれ

ゲーム中でさまざまな表情を見せてくれるレイマン。そんな彼を静止状態で放っておいた時、何かしてくれないかな?、なんて実験してみた。すると、突然自分の体を使ってバスケを始めたのだ! う~ん、こんなところはさすがレイマンだね。



画面に向かっただけであっかんべー。しかし、レイマンのアクションはここで終わらなかつた!!



自分の身体で遊んじゃえ!?

あれれ? ここはどこ?

ここで、不思議なステージの写真を入手したので紹介しておこう。明暗極端なこれらの写真はそれぞれ異なるステージで、今回紹介してきたステージにどうやら関係のある場所らしい……。しかしその詳細は、今のところ謎に包

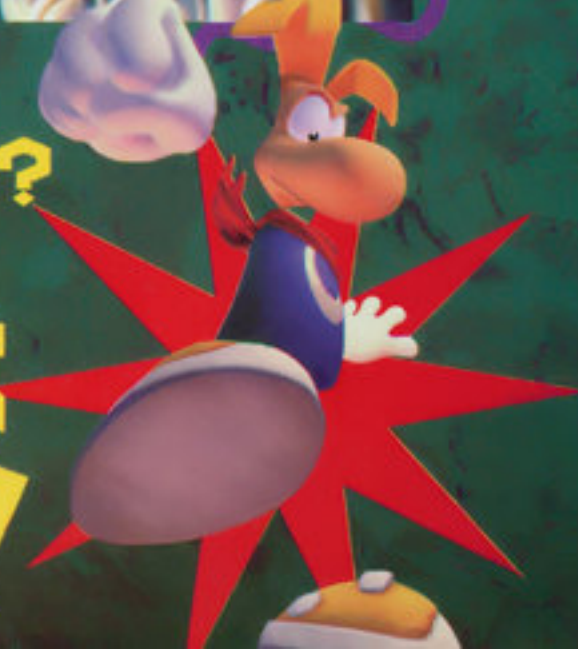
まれている。果たしていったい、ここはどこなのか? 右の写真の下に表示されている数字も気になるところだ。



不気味な怨霊(?)たちがうごめくステージ。一刻も早くこんな場所から抜け出したい!



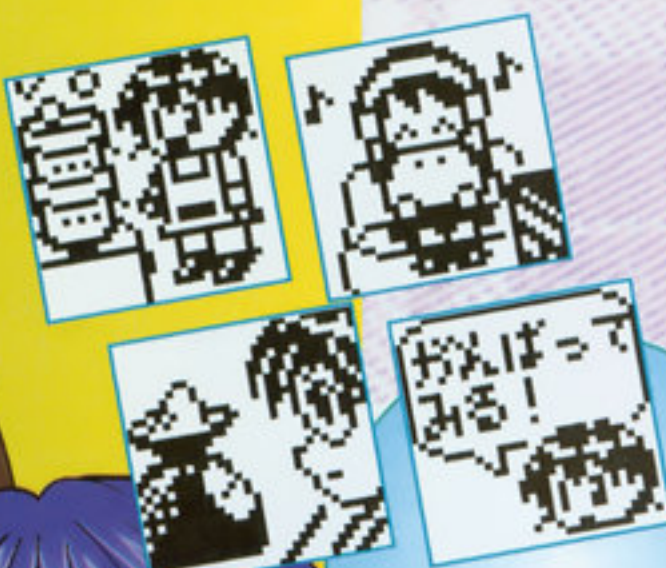
今回のぼくの冒険はどうだった? 仲間を全員助けるまで ぼくの冒険は 終わらない!!



偶然の出会いから始まる、ほのかな恋物語……

ぽけかの

Poche-Kano♥



日差しが暖かさを増してくるそんな季節に、彼女たちはあなたのもとを訪れます。小さな彼女たちの心と体を、優しくそっとつつんでください。

完成度	82%	●データム・ポリスター●初夏発売予定●6,800円(360ポイント)	シミュ	SLG (育成シミュレーション)
		1 PLAYER	VM使用ブロック数 未定	対応等
ホームページURL: http://www.datam.co.jp		備考: ビジュアルメモリ必須		
メモリー容量	DC版では1枚のディスクで3人のヒロイン(由美・静香・史緒)と各々の思い出が作れる! ビジュアルメモリを携帯すればいつでもどこでもヒロインと一緒に♥ 彼女たちの未来はすべて貴方の手に! (とみかわ)			

Poche-Kano♥ ~愛田由美~

Poche-Kano♥ ~愛田由美~

Poche-Kano♥ ~愛田由美~

そんなこと聞くの?



由美

ふっん。じゃあ、私がそんな女の子になれたら、お嫁さんにしてくれる?

公園で、寂しそうに1人で遊んでいる少女。それが由美ちゃんだった。引っ越してきて間もない彼女には友達もなく、「友達になってくれる?」と話し掛けてきた。その時、こんなことまで聞かれちゃって…。



ポリスタ

あれ? あんなところに由美ちゃんが!

陽も落ちた公園で、由美ちゃんがうずくまっていた。お母さんの帰りが遅くて、1人でいる寂しさに耐えられなかったみたい。

寂しさにたえられなくて…



母親

本当に、すみません。お母さん、おうちへ早く帰ってよ。



由美

……ひっく……お母さんが……いないの……。

小6

「すぐに帰ってくるから」といって、俺の部屋で一緒に待つことに。どうやら、親の愛情がちょっと足りないような感じだけど。

道でばったり会った由美ちゃんと立ち話。テニス部の勧誘から逃げるのが大変みたい。彼女の新たな一面を発見した日だ。

中1



由美

うん、テニス部の先輩が、毎日のように教室の前で待っていて、テニス部に入らないかって、勧誘してくるんです。それでその人から逃げるのが、大変で……。

テニス上手いんだあ



message from



西田裕美 @S 愛田由美

すごく普通で、家庭的なところが魅力です

由美ちゃんは、オーディションを受けた時の第一印象で、普通のかわいらしさがある女の子だなあ、と思いました。演じるという部分では、血液型が私と同じB型ということで、共感する部分が多くあってすごく親しみやすかったです。でも、由美ちゃんはお料理がすこ

く得意なんですけど、私はできないので、ちょっとうらやましい部分もあったりして(笑)。

彼女の成長段階で、遊園地とかいろいろ場所に行ったりするうちに、お兄さんに対する感情が、憧れからちょっとずつ恋に変わりますよね? そんな時期に、「かわいね」って誉めてもらいたい気持ちが由美ちゃんの中にあるんです。

だけど、そういうことを表に出せない由美ちゃんらしさ、っていうのが私はすごく好きなので、皆さんにもそれが伝わると嬉しいです。あと、由美ちゃんのベストエンディングに流れる曲をぜひ、聴いて欲しいです。彼女の想い、「あなたが好き、大好き!」みたいな、お兄さんへの愛情がいっぱいあふれていますから。(fromひろみ)

PROFILE 【にしだひろみ】 所属■青二プロダクション 誕生日■5月13日 特技■スポーツ全般
主な出演作品■[ゲーム] PS「フェアリット・ディア」(リリ役)、[アニメ] CX「機関車トーマス」(ベン役)、[TV] TV朝日「スーパーモーニング」他。

ぽけかのプチ情報

3人のヒロインが歌う、オープニングとエンディングの曲を収録したCDが、2000年1月13日にすでに発売されているよ。気になる人はそちらをチェックしよう! 「ぽけかの~由美・静香・史緒~音楽集」 DPCX-5207/¥3,150 (TAXIN)

ヒロインたちの出会いを見よう

ヒロインとの恋愛を、7年間にわたって育んでいく「ぼけかの」は、PS版で人気の3作品を1つにカップリングしたもの。つまり、この1作で3人のヒロインとの恋物語がまとめて楽しめるというわけ。PS版からのファンの期待にも応えるべく、DC版オリジナル要素を追加し、PS版を体験した人にも新鮮な気持ちでプレイしてもらえるような配慮が随所に盛り込まれている。2回目の紹介となる今回は、詳しいゲームシステムの紹介はまたの機会にして、3人のヒロインたちとの出会いと、いくつかのイベントシーンをちょっとだけお見せすることにしよう。



声優さんからもメッセージをいただいたので、それもいっしょに読んでもらえると、より、ヒロインたちの素顔に迫れるかも!



育成はビジュアルメモリ。その結果をDCへ反映させてイベントを体験。

VMで育成して DCでイベント!



オープニングムービーにも注目!

オープニングも、もちろん3人ぶん収録! 恋はMerry-Go-Round(由美)、旅立ちの日(静香)、春風は馬車にのって(史緒)という曲にのせて、それぞれのムービーが流れるぞ。

愛田由美



SHIZUKA

宝条院静香



植野史緒



Doche-Kano♥ ~宝条院静香~

Doche-Kano♥ ~宝条院静香~

Doche-Kano♥ ~宝条院静香~

迷子のお嬢様



静香
ありがとうございました。ご面倒をおかしました。

家庭教師の依頼!?

なんと、彼女は隣の部屋に引っ越してきてらしい。次の日、新しい学校の勉強についていくために、家庭教師を引き受けることに。



なにげなく公園を歩いていたら出会った少女が静香ちゃん。道に迷ったみたいだから、送ってあげただけど……って、俺のマンション!



風邪で寝込んでいる静香ちゃんのお見舞い。病弱な彼女にはよくあることみたい。でも、こんなこと言ってくれるなんてうれしいなあ。

お見舞いに来たよ~



静香
……お兄様に来て……くださっただけで……良かったです……

ひとりで平気なの? 中1



静香
家庭科の授業で、キルトのカバンを作っているところなんです。持ち手の部分をボタンで止めるデザインにしようと思ひまして。

家庭科の手芸の材料買い出しに来ていた静香ちゃんを発見! キルトのカバンを作っていて、先生にほめられたことを素直に喜んでいるみたいだ。「完成したら、お兄様にもご覧に入れますわ」だって。

控えめな性格を優しくつつんであげてね

静香ちゃんは鎌倉のお嬢様なので、とにかく言葉使いがすごくいいねだし、のんびりしていて本当に世間知らずな女の子なんです。最近は、いろんな意味で結構進んでいる女の子が多いので、静香ちゃんみたいな女の子は新鮮に感じると思います。

言葉のスピードは、大人になるにつれ徐々に速くなっていくんですけど、そのあたりも聞き比べてもらえると嬉しいです。最初は、「ああもうちょっと早くしゃべりたい」って感じてました(笑)。

お兄ちゃんとは、基本的に家庭教師と生徒という間柄なので、外に出てプールでデートっていうのも、勉強と離れたところで自分

の水着姿を見せる時にはちょっと恥じらう、みたいな奥手のかわいらしさが静香ちゃんにはあるんです。そういうところは、自分の昔を思い出しつつ、小学生だったらこんなカンジかな? なんて考えながら演技しましたけど、わかてもらえるでしょうか(笑)。だから、彼女はまっすぐに育ててあげて欲しいですね。(from さおり)

message from



鈴木砂織 as 宝条院静香

PROFILE 【すずきさおり】 所属■青二プロダクション 誕生日■11月17日 特技■テニス主女出演作品 ■ [ゲーム] メガCD「魔法の少女シルキーリップ」(小高くるみ役)、[アニメ] CX「トラップ一家物語」(マルティナ役)、[TV] TV朝日「8時だJ」他。

ページをめくれば、DC版オリジナルイベントも見れちゃうぞ

DC版オリジナルのイベントで

ショップ員 緑川野乃ちゃんとのホットなコミュニケーション

オリジナルのイベントがいくつか追加されているDC版「ぼけかの」。そのひとつが、彼女、緑川野乃ちゃんとのイベントだ。PS版のファンから、彼女とのコミュニケーションを希望する声が多かったため、今回実現の運びとなった。詳しくは次回以降でお知らせするぞ。

ヒロインへのプレゼントを売っているお店の店員さん。DC本体にアクセスした時にしか会えないけど、今作は、街でぼったり、みたいな私服姿の野乃ちゃんにも会える！

イベントの種類

- ① 必須イベント
- ② 誕生日イベント
- ③ クリスマスイベント
- ④ 裏パラメータイベント
- ⑤ 約束イベント
- ⑥ フリーイベント
- ⑦ 野乃ちゃんイベント

オリジナルイベントはこの2つ

イベントの種類は、基本的にPS版と同じ。でも、⑤の約束イベントと、⑦の野乃ちゃんイベントはDC版で新たに追加されたものだ。とくに⑤は、自分からヒロインをデートに誘うことができるというもので、能動的に行動できるようになった、うれしいイベントなのだ。



Doche-Kano ♥ ~ 植野史緒 ~

Doche-Kano ♥ ~ 植野史緒 ~

Doche-Kano ♥ ~ 植野史緒 ~

そんなに心配しなくても大丈夫だから...

ちょっとお困りです...

公園のそばを通りかかったら、ボールが飛んできて頭にヒット。そのまま病院へ運ばれる俺……。無事に家に帰れたけど、そこに女のコが。彼女は史緒ちゃん。ボールを投げた犯人は彼女だったらしい。



「オバケが出た」って聞いてなんか楽しそう



小6
先日、隣に引越してきたのが史緒ちゃんだった。ペランダを越えて窓から出入りする彼女、オバケなんて全然へっちゃらみたいだ。

バレンタインデーの翌日、またしても窓から侵入してきた史緒ちゃんの手には！……どうやら俺へのチョコではなく、学校で女のコからもらったものらしい。どう対応しているのが困っているらしく、強引に俺にチョコを渡して去っていった。

無邪気さの中のぞく優しさを感じてほしい

たとえ相手が先生でも、間違っていることは間違っていると、ちゃんと言える性格が、私にはない、史緒ちゃんらしくてうらやましいところ。スポーツ少女だったり、猫のように軽やかでしなやかな体つきというのにも、私自身、すごく憧れます(笑)。

史緒ちゃんは、単なるお隣のお兄ちゃんという意識から、異性としての意識が強くなっていく過程が、見ていて微笑ましい女のコです。たとえば、デートに行く前と、行ったあとでは心情もかなり変わってるんです。遊園地とかでデートしている時は、自分の中で楽しんでる感じで、ひとりで「オー！」と盛り上がるんですけど、一

緒にいたお兄ちゃんが、ちょっと気分が悪くなったりすると、「だいじょうぶ？」って優しい声をかけたりする。そういう、小さな、でも優しい愛情を感じてほしいです。収録は、7年間分をハイテンションの状態(笑)。そのなかでも年齢差を出すことに気を使ったつもりなので、ちゃんとできてるか聞いてくださいね。(from みき)



message from

大谷美紀 @S 植野史緒

PROFILE 【おたにみき】 所属■青二プロダクション
 誕生日■6月11日 特技■水泳、指圧
 主な出演作品■[ゲーム] PS「フェイバリット・ディア」(ヤルル・ウィリング役)、[アニメ] TV朝日「遊戯王」、[TV番組] TX「テレコンワールド」他。

伝説の4人の旅人となり、失われし世界を求めん。

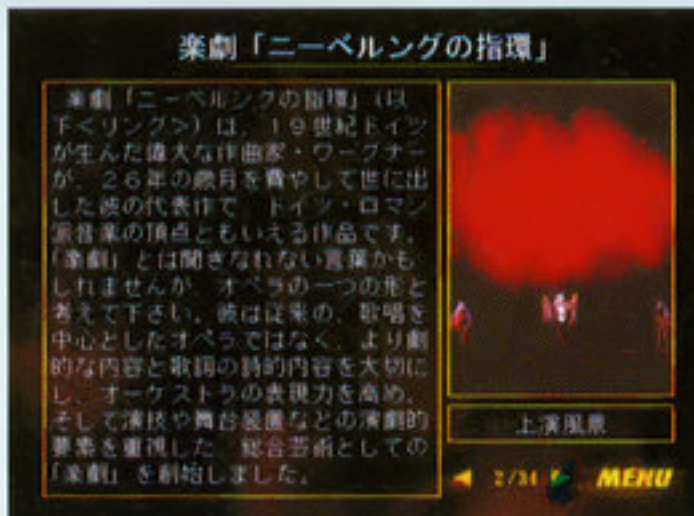
壮大な古代伝説を歌い上げたオペラが、4篇で綴られる冒険譚となった！地球を追われた人類は、呪われた指輪の謎を解き明かし、“失われし世界”を取り戻せるか？



ニーベルングの指輪

オペラ 歌劇をもとにしたアドベンチャー

ゲルマン民族の古代伝説。それを題材にした歌劇「ニーベルングの指環」を基にした4つの物語を旅し、隠された指輪の謎を解き明かそう！はるか未来、地球を追われて他種族に虐げられた人類は、自らの存在理由を過去の記憶に求めた。主人公イッシュは4人の英雄となり、伝説の物語を4つの立場から体験して、人類の「失われた世界」を探求することとなる。



基となった同名のオペラ（ワーグナー作曲・4部作）のこともデータベースで参照できる。

完成度 ?	●サクセス●5月発売予定	ジャンル ADV (アドベンチャー)
	●価格未定	対応等 未定
1 PLAYER	VM使用ブロック数 未定	ディスク 未定枚
ホームページアドレス: http://www.success.co.jp 備考:		

北欧神話は知らなくても、元となった英雄伝説はご存じの方も多はず。SF&ファンタジーの交ざり合った不思議な空間とその登場人物となって体験できる有名な古代伝説。それだけでも期待大！です☆(美緒)

スターゲートから向かう4つの世界

はるか未来、人類の生き残りの1人である主人公イッシュは、4種類の異種族から虐げられて文明と地球とを奪われた人々の代表として女神に選ばれ、セントラルホールという場所に降りる。そして、その中央にある「スターゲート」から右に挙げた4つの物語世界に向かい、各々の世界で活躍する中心人物となって探求の旅を始めるのだ。4つの物語にはそれぞれエンディングがあり、すべてのエンディングを見ることで、真のエンディングが見られるようになっている。なお4つの物語は同時に進めることも可能。どの章から始めても構わないが、難易度は、第1章を始めとして徐々に難しくなるという。

[第1章]

ニーベルヘイムとライン川 ～ドワーフ王アルベリッヒ～

この章に入った者は専制君主アルベリッヒとなり、特殊能力「鉄拳」を得る。ここでは、自国での権力を取り戻すべく、手にした者は世界を支配できるという魔法の黄金を、ライン川の妖精から盗まねばならない。

[第2章]

ニーベルヘイム(2)と神々の岩 ～炎の精ローゲ～

この章を選んだ者は、火の精となり特殊能力「炎」を得る。神々の王ウオータンに命じられた彼は、神々の城を建てた巨人たちへの報酬とすべく、魔法の黄金製の指輪をアルベリッヒから盗み出すこととなるのだ。

[第3章]

魔法の森 ～英雄ジークムンド～

この章では半人半狼の剣士ジークムンドとなり、「狼の本能」が与えられる。長い放浪の果て、不思議な森に迷い込んだ彼は、自らの特殊能力によって過去の記憶を取り戻さねばならない。愛する妹を守るために。

[第4章]

ワルキューレ ～女戦士ブリュンヒルデ～

ここでは誇り高きワルキューレとなり、「魔法の槍」の能力を得る。父ウオータンの怒りに触れた彼女は、逃亡先のネクロポリスで幾多の人の死と出会う。彼女は凶暴な怪物を倒し、父の怒りを静められるだろう。



ニーベルングの指環

ワーグナー作曲、4部作の壮大な歌劇。地下小人アルベリッヒはライン川の妖精から黄金を盗み、世界支配の力を得るといふ指輪を作った。だが指輪

は神々に騙し取られ、恨んだ彼は指輪に死の呪いをかける。神々の元から巨人族に渡り、所有者の血を吸いながら、やがて英雄ジークフリートの手に渡る指輪だが……。この不死身の英雄とブリュンヒルデの悲恋物語は特に有名。



青い女性は黄金を守る妖精、ラインの乙女だろう。とするとこの男は……？

第二章の主人公ローゲ。炎を発生しながら走っている彼の様子からすると、ただ謎を解くだけでなく、アクション的な戦闘要素も入っているのだろうか。



第四章で、ネクロポリスに棲む怪物(下)と戦うブリュンヒルデ(右)。戦いに使う能力と思われる「魔法の槍」の効力は？



「我々のすべては、人類の神殿の守護者なのだ」
～イッシュ～

ドリマガ新着情報

ペン2 ハローキティのマジカルブロック

完成度 **80%**

●セガ●3月30日発売予定●2,800円(120ポイント)●アクションパズル●ディスク1枚●1人プレイ●VGA対応

根強い人気のキャラクター、ハローキティがパズルゲームになって登場するぞ。キティちゃんをうまく操って、面クリアしていこう。面をクリアしていけば、キティちゃんのムービーも見られるのだ。

ゲームのルールはとっても簡単!!

ゲームのルールはとっても簡単。Aボタンを使ってブロックを押して、オバケにぶつけてやっつけなければいいのだ。同時に複数のオバケをやっつけたり、クリア時間が短ければ、高得点が狙えるぞ。



お友達と楽しくピクニックにでかけたキティちゃん。おいしいお弁当を食べ、縄跳びしたり、ボール遊びをしたり。転がっていったボールを追いかけたキティちゃんの前に現われたのは、なんだかアヤシイ看板だけ……。



ブロックを押して、オバケ青いブロックは、オバケがぶつけちゃえ! 食べちゃうぞ。

キティちゃんのお友達もいっぱい!!



オープニングやゲームの途中で流れるムービーは超ラブリイ。元気なキティちゃんたちに会える!

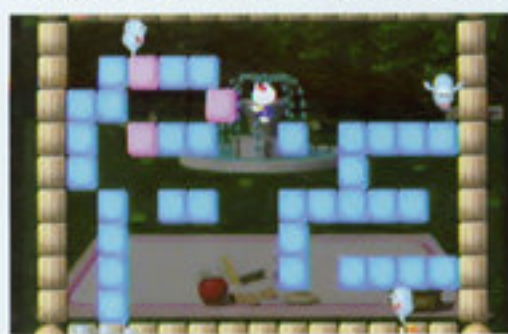


☆壁を揺らして無敵!☆



オバケが壁にいるときは、壁に向かってAボタンを押してみよう。壁が揺れて、オバケの動きが止まるのだ。キティちゃんも無敵に変身!

☆赤いブロック3つでボーナス!☆



赤いブロックを3つ並べるとボーナスポイントが入るのだ。ゲームになれたら、次は高得点クリアを目指して頑張ってみよう。

ペン2 ハローキティの「音なる」メール

●セガ●3月23日発売予定●2,800円(120ポイント)●メールソフト●ディスク1枚●1人プレイ●キーボード、VGA対応

完成度 **100%**

絵と音を使って楽しいメールを送ろう!

「ドリームフライヤー」に続き、ビジュアルメールソフトの第2弾が発売される。お手軽操作で、絵と音を使った楽しいメールを書いて送ってみよう。かわいいびんせんやスタンプもいっぱい!



お部屋の中で、デジタル文具を使ってメールを書こう。

メールを書いたら音を付けよう

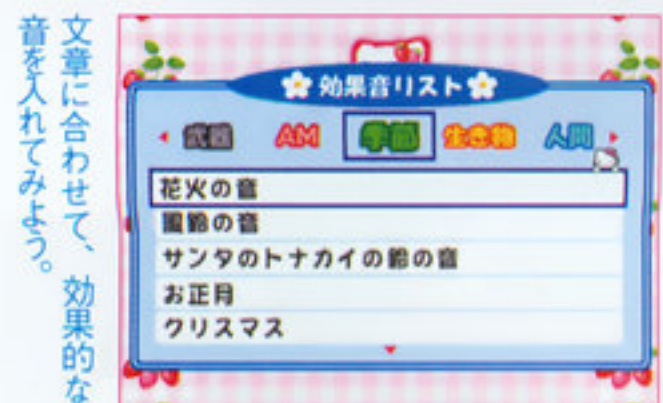


ソフトキーボードでも簡単操作でメールが書けるのだ。

たくさんメールを書いてポイントを溜めよう



メールを書くたびにポイントが溜まっていくのだ。



文章に合わせて、効果的な音を入れてみよう。



ポイントが溜まると、びんせんやスタンプが増える!

ペン2 GET!! コロニーズ

●セガ●3月30日発売予定●2,800円(120ポイント)●アクションパズル●ディスク1枚●1~4人プレイ●VGA対応

完成度 **70%**

4人対戦が熱いパズルゲームだ!

将棋や麻雀、オセロにトランプ。いつ遊んでも楽しいテーブルゲームと同じように、簡単ルールで気軽に遊べるのが、この「GET!! コロニーズ」だ。自分のボールを移動させ、相手側のボールに隣接させると相手のボールが自分のボールになる。

そうやって、相手のボールを自分のものにしていって、より多くのボールを手に入れば勝ちとなるのだ。プレイヤーが平凡族の代表となり、他部族のライバルたちと戦っていく、1人プレイ専用のキャンペーンモードも熱いぞ!



例えば自分が赤いボール側の場合は、1ブロック先のマスを指定することで赤いボールが1つコピーされる。そうやって自分のボールをコピーしながら増やして、相手側のボールに接近していこう。4人プレイだと、そうとう頭を使うことになるぞ。



ボールのコピーにばかり気を取られていると、相手側のボールが接近してきて、自分のボールを取られてしまう。ある程度ボールを増やしたら、次は相手のボールを自分のものにしていこう。相手のボールを奪うには、自分のボールを相手側に隣接させればいいのか。

三国志VI with パワーアップキット

完成度 **80%**

●コーエー●4月6日発売予定●9,800円(540ポイント)●歴史シミュレーション●1~8人プレイ

三国志VIに様々な機能や新データを追加

2~3世紀の古代中国、三国時代を舞台に繰り広げられるコーエーの人気歴史シミュレーション「三国志」シリーズ。その第6作「三国志VI」がさらにパワーアップして、ドリームキャストに登場する。国政や軍議を割愛し、戦闘のみに限定することで、コンパクトなプレイ時間を実現した「戦術シミュレーションモード」の搭載、ドリームキャスト版オリジナルの2本を含む新シナリオ10本の追加、通な歴史ファンもうならせる多数の新規イベントの収録など、新たに追加された機能やデータはどれも魅力たっぷりのものだ。

前作からほぼ1年ぶりの登場となるこのタイトルとおりのパワーアップ・バージョン。遊びやすさと楽しさにより磨きがかかり、ファンには待ち望んだかのある内容に仕上がっている。



©2000 KOEI Co.,Ltd.

こんなところがパワーアップ!

壺

戦術シミュレーションモードが付いたぞ!



このモードは曹操、劉備、孫策、司馬懿の4人から選択。彼らの人生に起きた有名な戦いを体験できるというもの。武将や兵力は史実どおりに再現され、キャンペーンシナリオのように戦闘シーンのみを戦ってゆくのだ。

短時間で英雄達の生き様を体験! イベントアニメも充実している。

貳

新シナリオが10本追加! DCオリジナルもあり!



歴史ファンには堪らない、新シナリオが10本も追加された! 内、呂布の滅亡前を描いた「下邳の攻防」、関羽が荊州で君主として登場する「伏皇后の死」はドリームキャストでしか遊ぶことができないオリジナルシナリオだ!

「北伐進行」などシナリオシナリオも新たに5本追加されている。

参

イベントコレクション機能搭載



「周瑜、血を吐きて天を呪う」などマニアも唸る新イベントも続々登場! また、もう一度見たいイベントを再生したり、未発見のイベントを探すことなどが可能な「イベントコレクション機能」も新たに搭載された。

周瑜ファンは涙して見よ! 新機能で歴史イベントコレクションもOK!

機天烈少年'S ガンガガン

完成度 **100%**

●セガ●3月30日発売予定●4,800円、6,800円(マイク同梱版)(ともに240ポイント)●ボイスアクションゲーム●ディスク1枚●1人プレイ●マイクデバイス必須・ビジュアルメモリ対応

マイクへの熱い叫びで敵を捕獲!!

思えば、「シーマン」でDCユーザーのマイク所有率は飛躍的に高まったわけだが、そのマイクデバイスに対応したソフトも徐々にリリースされ始めた。この「機天烈少年'S(“きてれつぽーいず”と読む)」もその1本。目的は108匹以

上いるコトダマシというキャラクターを捕獲することだが、それにマイクを使うのだ。なんと、プレイヤーがマイクに向かって叫ぶと、それが実体化した文字となって敵にアタックするのだ。こりゃもう、今からノドを鍛えておかないと!



これが捕獲シーン。言葉がコエカタマリ状のブロックになって、敵をガツンと攻撃。

これがシャウト・バトルシステムだ

コトダマシは音の鳴るものにひそんでいる!



コトダマシの1つ。こいつらはさまざまな場所にひそんでいて、たいい音の鳴る物(ここがポイント)に隠れているのだ。

これはステージの1つである現空間。ただの六畳間ではない?

内部を見まわして、あやしいと思ったころで叫ぶと……

作りこまれた世界と、時間の概念



ステージ内の調度類は、ごらんとおりけこう作りこみが細かい。目的を忘れて思わずあちこち眺めまわってしまうかも。



こんな感じに楽曲が一変。これがコトダマシの出現に影響する?

また、プレイ時間が経過すると朝、昼、夜の変化もある。



BIOHAZARD CODE: Veronica

●カプコン●発売中(2月3日発売)
●6,800円(360ポイント)

1
PLAYER

ETC
(サバイバルホラー)

11~
ブロック

2
ディスク

対応等
VGA
対応

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

備考: 初回限定版あり(超豪華「レッドケース」、特殊カラー使用のレーベル、オリジナルタイトル画面)

攻略本いらず
の大攻略

第4弾

クレアの足跡を追い、ついに南極にたどり着いたクリス。今週はいよいよ本作のラストパートとなる、クリス南極編を攻略開始。クレアとの再会、スティーブの死、そしてアレクシアとの最初の戦いまでを攻略する。

クリス南極編開始~アレクシア第1形態戦のルート攻略

南極基地 B1F 格納庫

① 南極に到着

非常用エレベーターがあるぞ

ロックフォート島を離れたクリスが、南極基地にたどり着いたのがここ。非常用エレベーターがあるほか、アイテムが落ちているわけでもなく、特殊なイベントが用意されているわけでもないの、さっさと基地内の探索に向かおう。



非常用エレベーターは先々で関連する扉。今は関係ない。

南極基地 B1F 縦穴通路

② 触手を倒せ!

残り弾を叩き込め!

クレア編のときにはなかった2本の触手が、通路を塞いでいる。この先の探索を続けたいなら、こいつらは両方とも倒すしかない。幸い、触手はこちらが接近しなければ攻撃されることはないの、どんな武器でも楽勝で倒すことができるはず。ギリギリまで近づき、できるだけ使用頻度の低い弾を利用して戦おう。



●殴り攻撃……約3%ダメージ
ダメージ量はたいしたことない。ハンドガンなら約22発で撃退可能だ。

南極基地 B2F 所長室

③ 「ペーパーウェイト」入手

まずはアイテムボックスに

南極に着いたら、まずはこの部屋に来よう。ロックフォート島脱出時に使った「ハルバート」を柱の窪みに

KEY ペーパーウェイト

FILE アルフレッドの日記

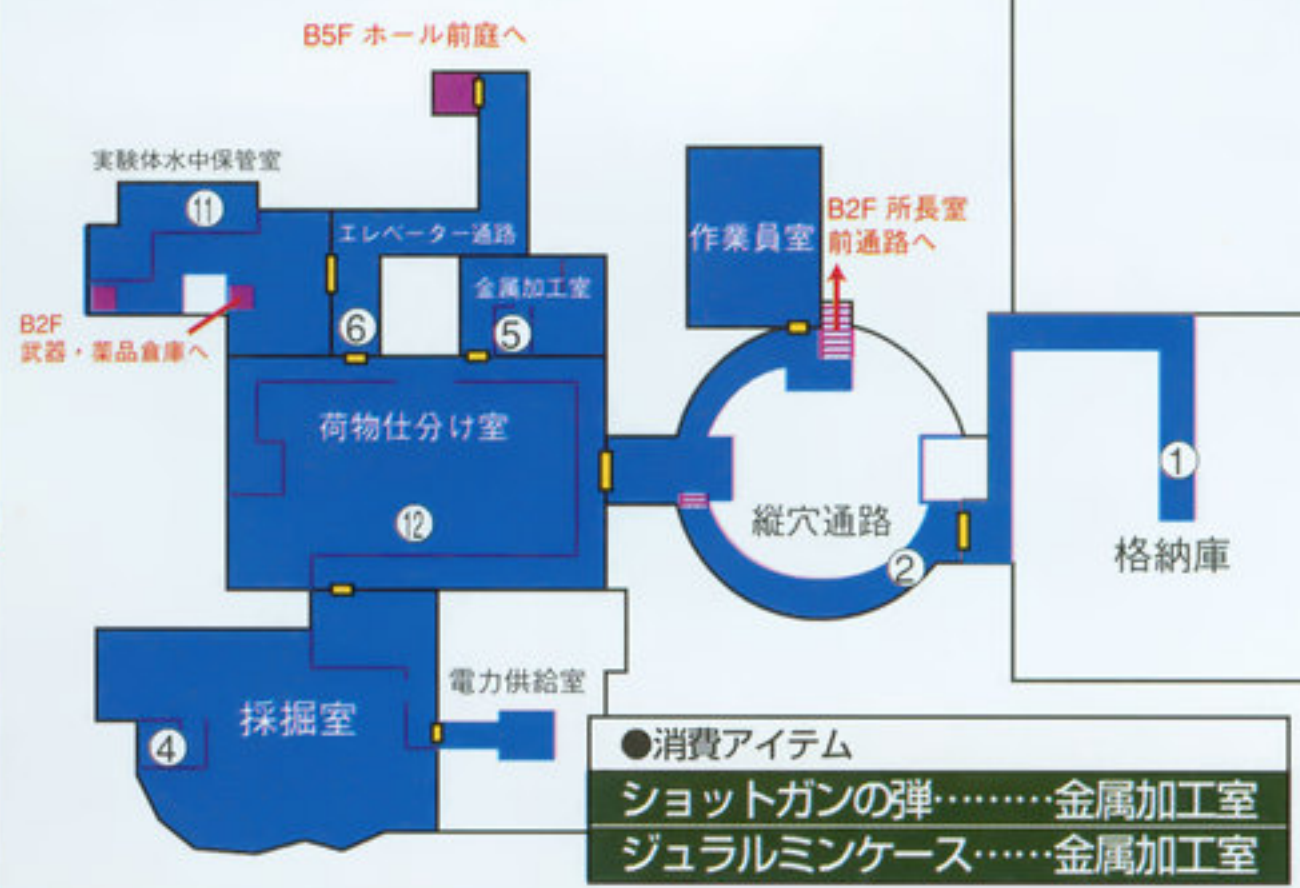


「ペーパーウェイト」は入手後に調べておくと、そのあとの謎解きが楽になるはずだ。



手前の所長室前通路では、ゾンビにはさみ撃ちにされるイベントがある。

南極基地 B1F



TIPS クリス装備南極仕様

南極で最初のアイテムボックスのある所長室で、南極用に装備を整えておこう。ここではハンター改やスーパードライバーなど、強敵と戦う機会が多いため、ロックフォート島で温存しておいたならグレネードランチャー+硫酸弾と、サブマシンガンの組み合わせがベスト。これらを消費している場合も、ショットガン+対ゾンビ用の武器で武装を固めておけば大丈夫だ。



ロックフォート島ではアサルトライフルを使い、サブマシンガンは南極で使いたい。



とにかくハンター改に対抗でき、弾切れにならない武装ならいい。回復アイテムも忘れずに。

TIPS 必ずセーブしよう!

ここまでにセーブしていない、という人もいないと思うが、南極でクリスがリトライすると、最大でなんとロックフォート島のスタート地点まで戻されることも。南極に着いたら、必ずセーブしておこう。



リトライはボス戦以外アテにしてはいけません。必ずセーブを。

南極基地 B1F
採掘室

④ 「8角バルブハンドル」入手

B1Fにいるうちに取っておきたい

所長室から上に戻り、採掘室へ。途中の荷物仕分け室は氷づけにされているため、奥のエレベーター通路にも行けるようになっているが、まずは採掘室に。ここにはクリアが使い捨てていった「8角バルブハンドル」がパイプにセットされたままになっている。ここで取っておくと、取りに戻る手間がなくなるのだ。



これを取るとゾンビの襲撃イベントが発生する。右の対策法を参照して脱出したい。

KEY 8角バルブハンドル

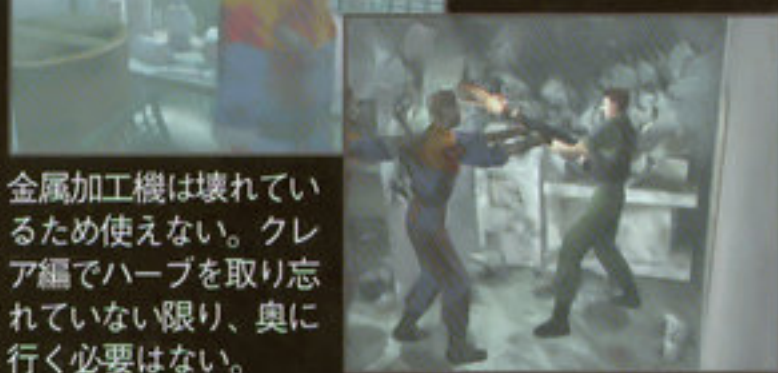
南極基地 B1F
金属加工室

⑤ 「ジュラルミンケース」入手

金網が壊れてゾンビも登場

入口付近の金網で隔てられていた場所が開放されて、ゾンビが出現している。道幅が狭いので倒して中に入ろう。気になる金網の部屋には「ショットガンの弾」と「ジュラルミンケース」がある。クリスはキーピックを持っていないため、ここでは開けられないが、後のために回収しておこう。

狙いをつけにくい場所にゾンビがいるため、入口で待ち伏せして戦おうといい。面倒ならショットガンを使おう。



金属加工機は壊れているため使えない。クリア編でハーブを取り忘れていない限り、奥に行く必要はない。

南極基地 B1F
エレベーター通路

⑥ 警報装置が……

ウェスカーもここにきている!?

荷物仕分け室の氷の上を渡り、エレベーター通路に入ると、警報装置が巡回しているのを発見する。どうやら一足早く、ウェスカーも南極に到着していたようだ。警報装置に見つかったら、すぐに武器を切り替えて、曲がり角の手前でハンター改の襲撃に備えること。



タイミング次第で警報装置をかわすことも可能。詳しくは右を参照。

南極基地 B5F
地下配電室

⑦ 研究エリアへ通電

アイテム回収・整理も忘れずに

エレベーター通路奥からB5Fに降り、ホール前庭に着いたら、正面の扉から配電室前通路へ。この曲がり角にはゾンビが3体ずつ、計6体がいるので、先に片付けて、3つのハーブを回収しておこう。地下配電室に入ったら、通電ユニットに「8角バルブハンドル」を使ってソケットをはめ込み、配電盤のレバーを動かして電力を

復旧させる。これで地下エリアへの通電が完了し、電動ドアも開くようになる。照明がついたら、室内にある大量のアイテムを回収してからアイテム整理をしておこう。



通電後はアイテム回収。さらにここで「ペーパーウェイト」を持ち出しておこう。



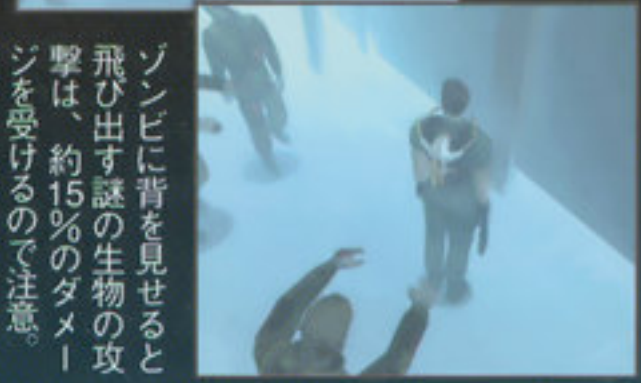
曲がり角で出てくるゾンビは、一度引き返してから迎撃すると戦いやすい。

BATTLE 採掘室のゾンビ回避法

採掘室で「8角バルブハンドル」を入手後、引き返すと5体のゾンビが襲撃してくるイベントがある。囲まれた状況からのきびしい戦闘になり、普通に戦うと危険な状態だが、ショットガンを上向きに1発撃って、そのまま前ダッシュすれば逃げる事ができる。柵の近くにいるゾンビを警戒して、大回り気味に移動することがポイント。これ以外には、スタート直後にクイックターン後、前ダッシュで逃げる戦法もある。弾を使わないのでお得だが、謎の生物に襲われることもあるので多少危険だ。

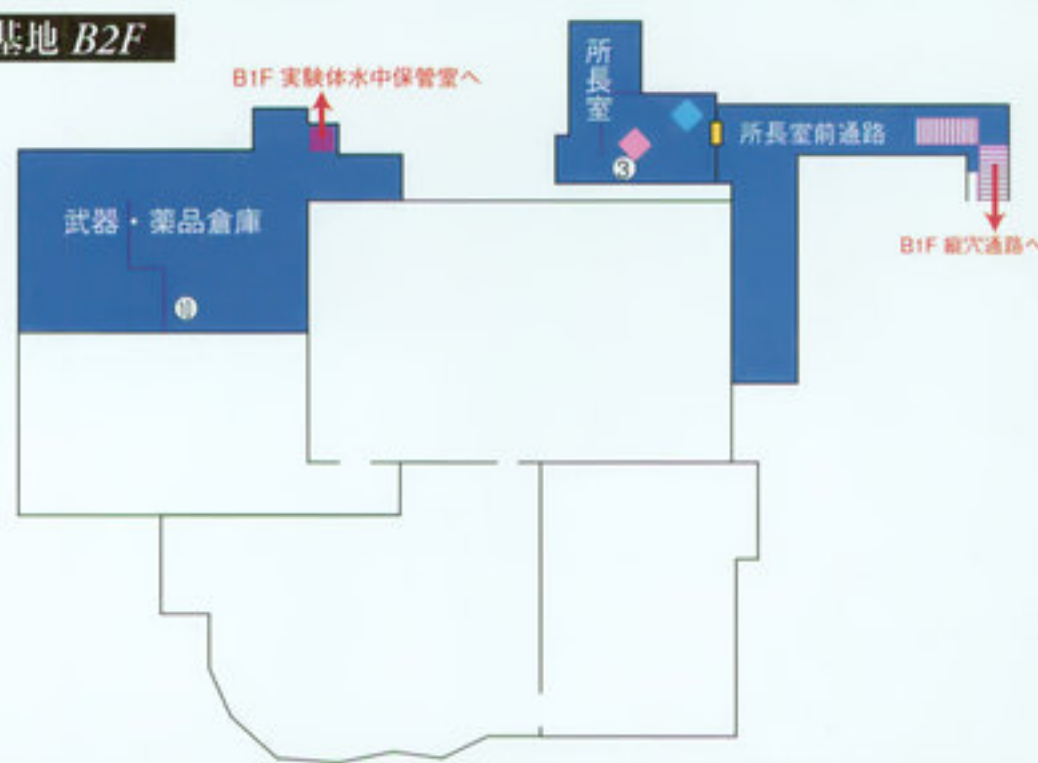


イベント中はRトリガーと方向ボタン上を押し続け、構えたら速射。尻を越えて脱出だ。



ゾンビに背を見せると飛び出す謎の生物の攻撃は、約15%のダメージを受けるので注意。

南極基地 B2F



●消費アイテム

ハンドガンの弾……武器・薬品倉庫×3 | インクリボン……所長室

TIPS 警報装置はかわせる!?

エレベーター通路で遭遇する警報装置のイベント。このあとそのままだとすぐに発見されてしまうのだが、

イベント終了後にクイックターンで一度外に出て、もう一度引き返せば、かわせるチャンスも出てくるぞ。



行動できる時間は少ないが、すかさずクイックターンで荷物仕分け室に脱出。



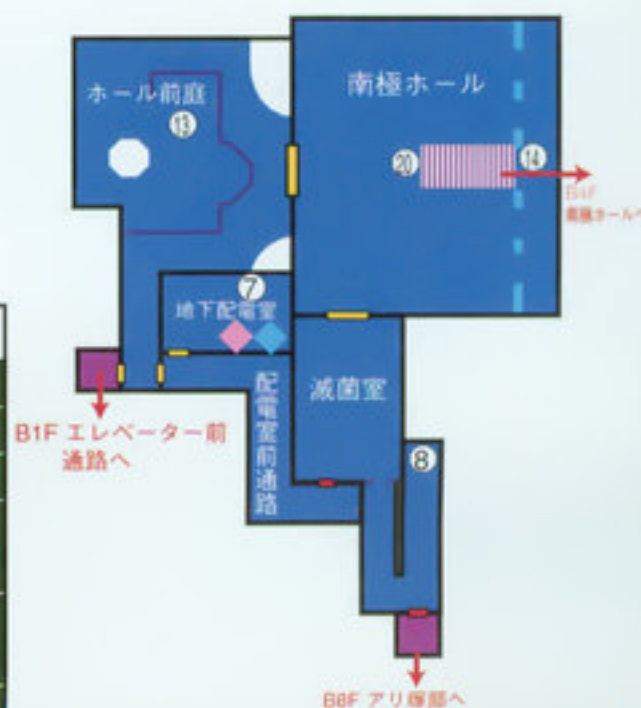
もう一度引き返したら、あとは前方ダッシュしていればかわすことが可能だ。

南極基地 B5F

クリア編では入れなかった場所のため、出現する敵の数が多いので注意。反面、消費アイテムも豊富に用意されているので、しっかり回収しておきたい。ホール前庭にはスーパージョウが出現。

●消費アイテム

ハンドガンの弾……地下配電室、滅菌室
ショットガンの弾……地下配電室、滅菌室
マグナム弾……滅菌室
グリーンハーブ……ホール前庭×2、地下配電室×2
ブルーハーブ……地下配電室×3、配電室前通路×2
インクリボン……地下配電室



南極基地 B5F
滅菌室

8 「ソケット」入手

過去の悪夢が甦る部屋

通路の奥にある虎の彫像から「赤い宝石」を取ると、「ソケット」を手に入れることができる。「8角バルブハンドル」と組み合わせると「4角バルブハンドル」ができて上がる。

KEY ソケット、
4角バルブハンドル



通過後は「4角バルブハンドル」は使わないので、すぐに組み合わせるまでおまかせ。

南極基地 B6F
アレクシアルーム

9 「アルフレッドの宝石」入手

“表裏一体”の謎を解け!

滅菌室からアリ塚部屋へ来たら、足元の「羽のオブジェ」を手に入れ、アレクシアルームへ。モニター前でファイル「ウイルス研究レポート」を取り、さらに奥の端末へ移動。ここ

の秘密は「ペーパーウェイト」と“表裏一体”というキーワード。この謎が解ければ「アルフレッドの指輪」が手に入るはずだ。

KEY アルフレッドの指輪
(アルフレッドの宝石)

FILE ウィルス研究レポート



「ペーパーウェイト」の表、裏を調べれば、ボタンを押す順番がわかるはずだ。



アルフレッドの死体から指輪を手に入れる。調べると宝石になる。

南極基地 B2F
武器・薬品倉庫

10 「マグナム」入手!

最強のハンドガンを手に入れよう!

B6Fでのイベントを終わらせたら、地下配電室でアイテム整理。「空の消火器」「4角バルブハンドル」を持って実験体水中保管室へ。室内にある青いスイッチを押してクレーンを引き上げ、出てきた消火剤の前で「空

の消火器」を使用、「消火器」に戻そう。あとはリフトを降りて武器・薬品倉庫へ行き、炎を消せば、対アレクシア戦の切り札となる武器「マグナム」が手に入る。

KEY マグナム



ロックフオート島から「空の消火器」を持って来たかな?



クレーンで奥にある「アサルトライフル」を取り忘れていた場合は、ここで入手できる。

起爆信管を作動させよう!

武器・薬品倉庫の奥には、クレーンが「起爆信管」をセットしたロッカーがあるはず。クリスが「ライター」を持っているなら、この前で使ってみよう。中には「ハンドガンの弾」が3つ入っているだけだが、弾が多いに越したことはない。ありがたいのでおこよう。



手間のわりにはいたしたことはないが、持っているだけで損はない。

TIPS 「バイオ1」とは違う仕掛け

B5Fの地形には、「バイオ1」の洋館と酷似した場所があるが、仕掛けはまったくの別物になっている。水を汲む女の石像は、石像をひび割れの上まで押すことで「南極研究所の地図」が手に入り、虎の石像は、宝石を抜き差しすることで動く仕掛けに変わっているので注意したい。



「青い宝石」を取ると、「マグナムの弾」が手に入る。入手後は必ず宝石を戻そう。



調査の所にバイオハザードマークが貼られている

正面の扉は、バイオハザードマークの鍵がかかっている。



脚立がないかわりに、石像そのものを押すことができる。ヒビ割れまで動かそう。

中身は「バイオ1」と同じ。床が抜け、水瓶の中から地図を取ることができる。



TIPS アレクシア研究室もチェック!

アリ塚部屋から東側にあるアレクシアルームには、これといったアイテムは存在しないが、ファイル「女王蟻の研究レポート」が手に入る。また、室内にはゾンビが合計5体いるが、かわりに「ハンドガンの弾」を

始めとした、いくつかの消費アイテムもある。イベントクリアには必要ないが、ファイル入手のためにもぜひ立ち寄りおきたい場所だ。

FILE 女王蟻の研究レポート



室内の探索は、アルコールランプに「ライター」を使ってから行うと確実だ。



ここにはアレクシア、そしてアシュフォード一族の重要な情報が記されている。

南極基地 B6F

B5F 滅菌室へ

9

アレクシアルーム

アリ塚部屋

アレクシア研究室

●消費アイテム

ハンドガンの弾	アレクシア研究室×2
グリーンハーブ	アリ塚部屋×3、アレクシア研究室
ブルーハーブ	アレクシア研究室

TIPS マグナムの性能と利用

武器・薬品倉庫で手に入る「マグナム」。単発の威力は非常に強力なもの、その弾は、本体に入っている6発を含め、全編通してわずか18発しか手に入らない貴重な武器。対アレクシア戦の“切り札”として使いたいので、今後携帯しておきたいが、よほどのことがない限り、普段は使わないようにしたい。



使い勝手も非常に良いが、弾が激レアなため、利用できる場所はやはり限られてくる。

総弾数	攻撃範囲	発射間隔	リロード時間
6発	直線	0.7秒	1.4秒

南極基地 B1F
実験体水中保管室

11 「クレーンの起動キー」入手

スーパー出現に注意

「マグナム」入手後、実験体水中保管室に来たら、奥のリフトで上に移動し、「4角バルブハンドル」を排水装置を使って水槽の水を抜く。水槽の中には「クレーンの起動キー」があるので回収しよう。ただし、手に入ると水槽の外からスーパースーパーが突然襲ってくるぞ。



あらかじめ対スーパースーパー用の装備に変えて、入後は速攻で迎撃したい。

南極基地 B5F
荷物仕分け室

12 「アレクサンダーの宝石」入手

アレクシア、そして超巨大クモも登場!

エレベーター通路の警報装置に注意しつつ、荷物仕分け室に戻り、「クレーンの起動キー」でクレーンを動かそう。アレクサンダーの遺体を引き上げることができる。遺体のそばには「アレクサンダーピアス」があるが、その前にアレクシアとの会話、超巨大クモ戦が待っている。



南極ホールでアレクシアと戦ったあとだと、そのまま超巨大クモ戦になる。

KEY アレクサンダーピアス(アレクサンダーの宝石)

南極基地 B5F
ホール前庭

13 「羽のオブジェ」入手

スーパー戦は「待ち」戦法で

室内にはスーパースーパーが1体いるので、柵のようなトンネルの部分で待ち、飛びかかれないようにしてシ

ョットガンで狙い撃ち。倒したところで、メリーゴーランド前、そして池に入って水瓶の近くにそれぞれ1枚ずつ「羽のオブジェ」が落ちている。次は南極ホールへと向かおう。

KEY 羽のオブジェ×2



1枚目の「羽のオブジェ」は、メリーゴーランドの近くに落ちている。



2枚目は大きな水瓶のふもとに落ちている。注意深く光る場所を探してみよう。

南極基地 B5F
南極ホール

14 クレア救出!

「ナイフ」はこの場で調達できる

「バイオ1」のスタート地点とほぼ同じ造りの南極ホール。階段の裏側に行くと、ついにクリアを発見する。「コンバットナイフ」を使って救出しよう。またもやここでアレクシアが、兄妹の前に現れる。

KEY コンバットナイフ



ついに再会する兄妹。しかし、それを喜んでいる時間もなくなってしまう。

アレクシアが登場、意味深な言葉を残して去ってしまう。そしてスティーブの悲鳴——再び別行動でクリアがスティーブを探すことに。

BATTLE 超巨大クモとの戦い

荷物仕分け室でクレーン起動後に登場する超巨大クモ。その巨体ゆえ攻撃力や攻撃範囲はかなり大きい。要はそれだけなので隠すことはない。武装によっては攻撃をかわし、中距離で戦ってもいいだろう。ただ、通常のボスと違い、別の部屋に逃げてもできる。無視して「アレクサンダーピアス」を入手し、そのまま逃げ出したほうが楽だ。

●はたき……約20%ダメージ



接近戦で使ってくる。体が大きいので、そのぶん攻撃範囲が広いので注意しよう。

●酸……約10%ダメージ



攻撃力も高めだが、射程距離の長さもすごい。軸をずらして戦うようにしたい。

武器別必要弾数

ハンドガン改	約19発	グレネード弾	約3発
カスタムハンドガン	約18発	火炎弾	約6発
ボウガン	約22発	硫酸弾	約3発
火薬ボウガン	約6発	マシンガン	約48発
ショットガン	約8発	アサルトライフル	約31発
キャリコ	約18発	マグナム	約2発

TIPS 警報装置はいなくなっている

エレベーター通路を徘徊し、クリスを見つくとハンター改を呼び出す警報装置。行きに帰りに、こちらを見つかるまでしつこく追ってくるこの装置も、荷物仕分け室で「クレーンの起動キー」を使ったあとに戻ると、その後は追跡の魔の手から逃れることができるのだ。



これまで難所だったポイントが、まるでがウソのように静寂を取り戻す。

TIPS 羽は全部で4枚?

ホール前庭に2枚、そしてその前に立寄ったアリ塚部屋に1枚が確認されている「羽のオブジェ」は、同一アイテム欄で複数枚を同時に携帯できる珍しいキーアイテム。調べるとトンボの羽を模しており、その形状から察するに、どうやら合計で4枚の羽が存在しているようだ。



残りの1枚は、今回の攻略範囲には落ちていない。やはりあの隠し部屋か?

EVENT 「血清」を入手せよ!



化け物の毒にやられたみたい... 毒を受けていると、救出したクリアはその場で力なく崩れてしまう。

クリア編のボス、ノスフェラトゥ。攻撃が中心部に当たらないと、彼は出血とともに、特殊な毒霧で反撃してくる。これをクリアが浴びて毒状態になっていた場合、南極ホールでの救出イベントのあと、クリスが武器・薬品倉庫のリフト近くにある柵にセットされた「血清」を取りに行く追加イベントを行うことになる。途中、復活している敵は同室のゾンビ3体だけなので、途中の敵を倒していれば、それほどリスクはないはずだ。



武器・薬品倉庫には、B1Fの実験体水中保管室からリフトで向かう。戦闘はほとんどないはず。



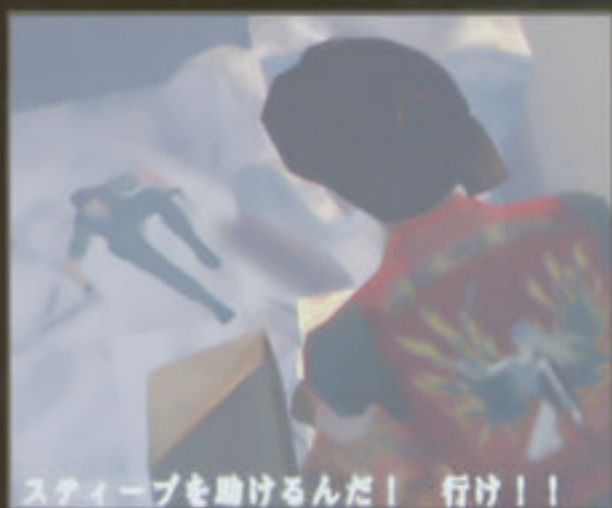
いつも兄さんには助けられてばかりね

スナイパーライフル4発、もしくは遠距離でノスフェラトゥを倒していれば、まず発生しないイベントだ。

南極基地 B4F 居間

15 クレアパート開始
 持ち出す武器はグレネードのみ

本編で最後のクリア活躍の場となるパート。まずは居間で「グリーンハーブ」「レッドハーブ」を手に入れ回復薬を調合し、「ハンドガンの弾」をアイテムボックスへ。用意するのはマグナムと火薬付きボウガンの弾に余裕があるならグレネードランチャー&弾と回復アイテム、それらがなければ弱小の武器+回復アイテム3つほどを用意したい。



ステイブを倒けるんだ! 行け!!

触手の攻撃で転落したクリス。しかし今は、ステイブを見つけることが先決だ。

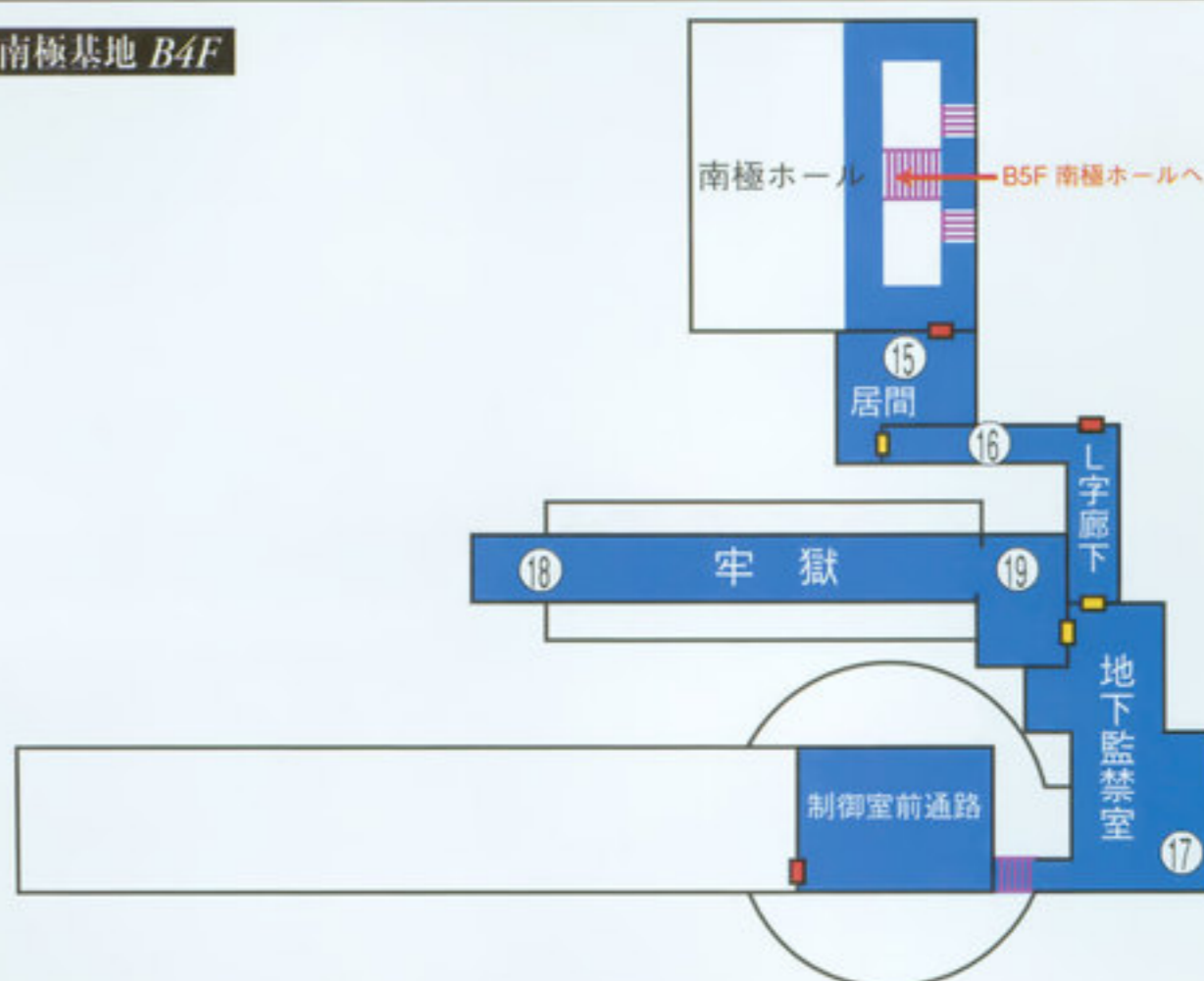


回復アイテムが重要。最低1つ、2つあると楽だ。



装備の基準はステイブモンスターに對抗できるかどうか。グレネードが理想。

南極基地 B4F



●消費アイテム

ハンドガンの弾	居間	ボウガンの矢	L字廊下、地下監禁室
ショットガンの弾	居間	グレネード弾	居間、L字廊下
火炎弾	居間	グリーンハーブ	居間、制御室×2
レッドハーブ	居間	ジュラルミンケース	地下監禁室

南極基地 B4F L字廊下

16 触手を倒して進む
 棚の下にはアイテムが……

やはり「バイオ1」の廊下に似せて作られているL字廊下では、ゾンビ犬の代わりに2本の触手が窓を突き破り、クリアを襲う。こいつの能力は、縦穴通路に出てきた敵と同じ。近付かずに戦えば楽勝だ。また、これも旧作と同様、通路に配置された棚を押すと、その下から「ボウガンの矢」と「グレネード弾」が出てくる。ここからはグレネード弾が3発もあればいいので、特に必要があるなら回収する程度でいいだろう。



触手は走り抜けるが、クリス編のために倒しておくべき。



棚の下にある弾は、よほど弾が不足していない限り必要ないだろう。

EVENT 「ショットガン」を壁に掛けると……

今回のクリアパートの冒頭となる居間の壁面には、訓練所の地下で「ショットガン」を掛けてあったフックと同様のものがある。本棚を動かして、その裏にあるフックを見つけたら、そこに「ショットガン」を掛けることで、絵の裏に隠された「グレネード弾」と「火炎弾」を取ることができる。ただ、ショットガンはクリスの標準装備なうえに、「グレネード弾」も必要数はわずか。タイミング的に、重要度は低いのだ。



「ショットガン」は使用后、回収しておくのを忘れずに。

TIPS 「ジュラルミンケース」はここで開け

クリアの登場は、今回のステイブモンスター戦で最後。アイテムボックスの登場もこの部屋で最後なので、ここで金属加工室で手に入れた「ジュラルミンケース」を開けておきたい。中身は開けてからの楽しみだが、クリスの戦いを助ける強力なアイテムが入っているはずだ。

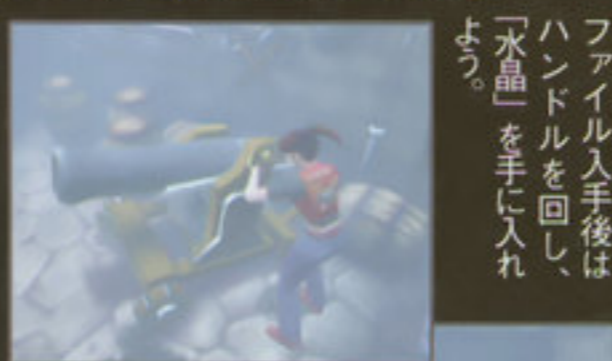


当然「キービック」を持っていることが絶対条件となるのだが……。

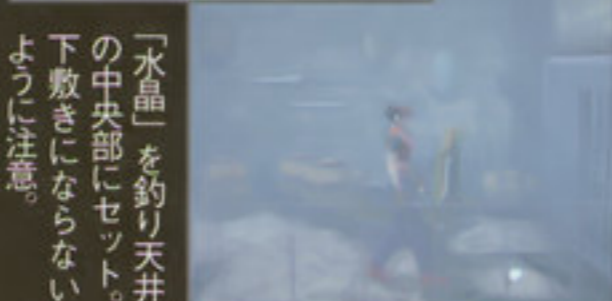
南極基地 B4F 地下監禁室

17 「セキュリティカード」入手
 釣り天井で水晶を破壊しよう

部屋に入るとすぐ近くに1体のゾンビがいるので、速攻で倒してしまおう。奥の短い階段を上ったところの牢屋内に「ボウガンの矢」が2つと、その近くの大砲付近に「セキュリティファイル」が落ちている。これを取ると、大砲のハンドルを回せるようになり、砲身から「水晶」を取り出せるようになる。「水晶」の中にはカードが封入されているが、手動では開けることができないので、ハンドルを回した時に動くようになった釣り天井のワナを利用して「水晶」を叩き割り、中から「セキュリティカード」を取り出そう。



ファイナル入手後は、ハンドルを回し、「水晶」を手に入れよう。



「水晶」を釣り天井の中央部にセット。下敷きにならないように注意。



「セキュリティカード」を捨てる時は右を参照。

- KEY 水晶、セキュリティカード
- FILE セキュリティファイル

EVENT カードを捨てる時は注意!

「セキュリティカード」入手の際、一番気をつけたいのは「水晶」を割ってからのアイテム入手。そのまま捨ると釣り天井の下敷きになるのはほぼ確実。まずは釣り天井の下を走り抜けて、もう一度天井を落とす。そして天井を引き上げているあいだにカードを取るのだ。



天井は食らうと即死。カードを取れば天井は落ちて来なくなる。

TIPS 制御室には……

クリアパートでも立ち寄れる制御室。ここには敵もアイテムもないが、トンボの窪みがついたプレートのある扉、その横の「対B.O.W.用リニアランチャー」など、意味深なものが揃っている。



ランチャーは2人でないと解除不能。ということ……。

南極基地 B4F
牢獄

18 スティーブ変貌

スティーブ救出!と思ったら……!?

牢獄の鉄格子は、「セキュリティカード」で開くが、その代わりに室内に閉じ込められてしまうことになる。この部屋の奥にはスティーブが囚われているが、時すでに遅し。クレアの前で、スティーブはみるみるうちにモンスターと化していった……。



アレクサンダーと同様、アレクシアの悪魔の実験にさらされたスティーブ。



無敵のモンスターと化したスティーブは、理性を失いクレアに襲いかかる。彼を助ける術はもう存在しない。

南極基地 B4F
牢獄

19 スティーブ、死す!

最期に見せる愛の証

何とか鉄格子まで逃げれば、そのあとはイベントムービーに。間一髪、正気を取り戻したスティーブは、自らの命をかけてクレアを助ける。元の姿に戻ってこと切れるスティーブを看取り、泣き崩れるクレアのシーンで、本編最後のクレアパートは終了する。



最期に本来の姿を取り戻し、クレアへの思いを打ち明けるスティーブ。

南極基地 B5F
南極ホール

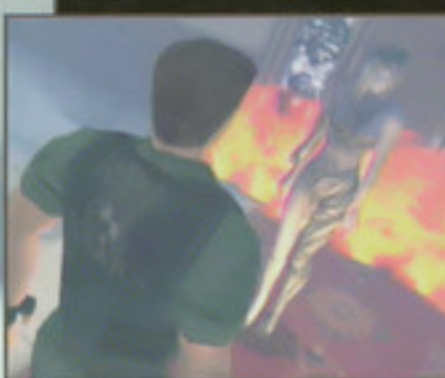
20 アレクシアVS.クリス

ウェスカーさえ赤子同然の強敵!

一方その頃、南極ホールではウェスカーがアレクシアを連れ去ろうとしていた。しかし、変身したアレクシアにはウェスカーさえも歯が立たない……。その様子を覗いていたクリスだが、見つかって戦闘になることに。



チョーカーが弾け飛び、アレクシアが本性をあらわす。



隠れていたクリスも見つかってしまふ。ついにアレクシアとの真剣勝負!

一度は倒したアレクシアだが……

アレクシアを倒したら、階段の下で拾える「アレクシアチョーカー」を調べ、「アレクシアの宝石」に。ついに3つの宝石すべてが揃った。あとはこれらを踊り場の絵にはめ、隠し部屋へ。しかし、部屋を出るとアレクシアは再び立ち上がり……!?



BATTLE スティーブモンスター戦

スティーブモンスターの攻撃は、わずか2回でやられてしまうほど強力。しかも無敵なので、通路手前の鉄格子まで逃げるしか方法はない。さらに、距離が離れると右の斧二連撃がくるので、普通に戦うとダメージは免れない。とにかく正攻法が効かないので、下の2種類の戦法のどちらかを使って切り抜けよう。

●斧二連撃……1回約60%ダメージ



縦振りの射程距離を越えるか、視界外に出ると使い、通常よけることはほぼ不可能。1回目がヒットすると2回目は出さない。



ダメージを受けたら回復し、とにかくひたすら逃げる。スプレー2本は必須だ。



戦闘開始後すぐにグレネードを放ち、スティーブモンスターがひるんでいるスキに走る。再び接近してきたら攻撃し……を繰り返せば安全にクリアだ。

BATTLE アレクシア第1形態戦

アレクシア第1形態との戦いは、開始直後の間合いが狭いことに留意したい。まずはクイックターン&ダッシュで距離を離そう。次に攻撃だが、必ず退路を確保しながら戦うことに気を配る。マグナムなら5発で倒せるので、下の戦法が生きてくるはずだ。また、グレネード弾を装備しているなら、開始直後から立ち止まって連打するだけで勝ててしまう。

●炎……約10%ダメージ



飛び散る血が燃え上がり、ダメージを与える攻撃。

●酸……約10%ダメージ



突然飛ばしてくるので少しよけにくい。軸を合わせないように移動しよう。

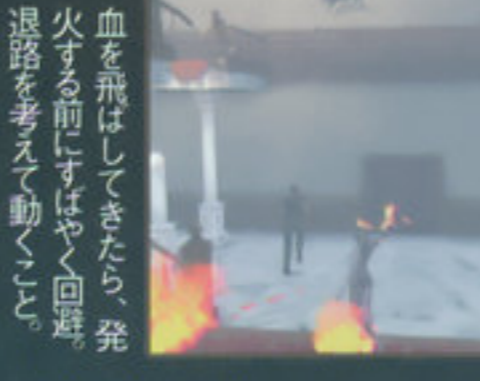
●つかみ……即死



接近されるとつかまれて即死。炎に足留めされて食らってしまう場合がよくある。



戦法はどれも同じ。まずはよめるめくか、攻撃されるまでひたすら撃つべし。



血を飛ばしてきたら、発火する前にはやく回避。退路を考えて動くこと。

武器別必要弾数

ハンドガン改	約22発	グレネード弾	約3発
カスタムハンドガン	約24発	硫酸弾	約13発
ポウガン	約66発	火炎弾	—
火薬ポウガン	約11発	サブマシンガン	約58発
ショットガン	約10発	アサルトライフル	約80発
マグナム	約5発	キャリコ	約76発

次号、いよいよ最終ボスまでを
完全攻略だ!!



SegaGT Homologation Special

●セガ●発売中(2月17日発売)
●5,800円●(300ポイント)

1~2
PLAYERS

ジャンル
RAC
(レースシミュレーター)

VM使用
9~
ブロック

ディスク
1
枚

対応等
VGR
VM
FM
FM2
FM3
FM4
FM5
FM6
FM7
FM8
FM9
FM10
FM11
FM12
FM13
FM14
FM15
FM16
FM17
FM18
FM19
FM20
FM21
FM22
FM23
FM24
FM25
FM26
FM27
FM28
FM29
FM30
FM31
FM32
FM33
FM34
FM35
FM36
FM37
FM38
FM39
FM40
FM41
FM42
FM43
FM44
FM45
FM46
FM47
FM48
FM49
FM50
FM51
FM52
FM53
FM54
FM55
FM56
FM57
FM58
FM59
FM60
FM61
FM62
FM63
FM64
FM65
FM66
FM67
FM68
FM69
FM70
FM71
FM72
FM73
FM74
FM75
FM76
FM77
FM78
FM79
FM80
FM81
FM82
FM83
FM84
FM85
FM86
FM87
FM88
FM89
FM90
FM91
FM92
FM93
FM94
FM95
FM96
FM97
FM98
FM99
FM100

ホームページアドレス: <http://www.sega.co.jp/>

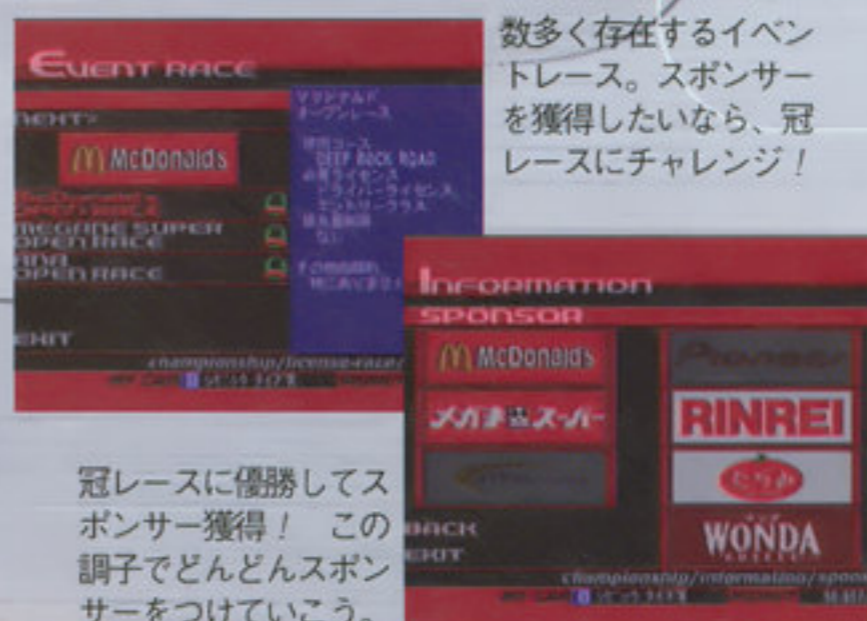
備考:

EVENT RACEに勝ってスポンサーをGETしよう!!

前号では「CHAMPIONSHIP」モードのエントリークラスの導入部分を中心に話を進めたが、今回は同じくエントリークラスの「EVENT RACE」を解説していこう。

この「EVENT RACE」、前号でも触れたように、企業スポンサーの冠レースが数多く用意されており、そのレースに優勝することで、スポンサーを獲得することができる。す

ると、レースで優勝するたびに賞金とは別にスポンサーからボーナスが得られ、特に経済状況が厳しくなる序盤では意外と助かるものだ。もちろん、スポンサーを多く獲得することに比例してスポンサーボーナスも増える。資金をいち早く稼ぎたい場合は、難易度が控えめのレースもあるので、まず「EVENT RACE」にチャレンジするといいたいだろう。



数多く存在するイベントレース。スポンサーを獲得したいなら、冠レースにチャレンジ!

冠レースに優勝してスポンサー獲得! この調子でどんどんスポンサーをつけていこう。

PRIZE MONEY	
ANA 150,000	RINREI 150,000
LAWSON 150,000	にちみ 150,000
McDonalds 150,000	WONDA 150,000
メガネスーパー 150,000	TOTAL MONEY 97,357,000

スポンサーボーナスの金額は5万~30万程度までマチマチ。その条件は現在調査中だ。

EVENT RACE GUIDE for ENTRY CLASS

マクドナルド・オープンレース

難易度低め。最初はココにトライ!

1000cc以下のクルマならどんなクルマでも出場できる単戦イベント。難易度は低く、「OFFICIAL RACE」で勝てなくても、いい勝負ができるはずだ。コース的にも難易度は低いが、中盤の右タイトコーナーをうまくクリアする必要がある。

COURSE DEEP ROCK ROAD

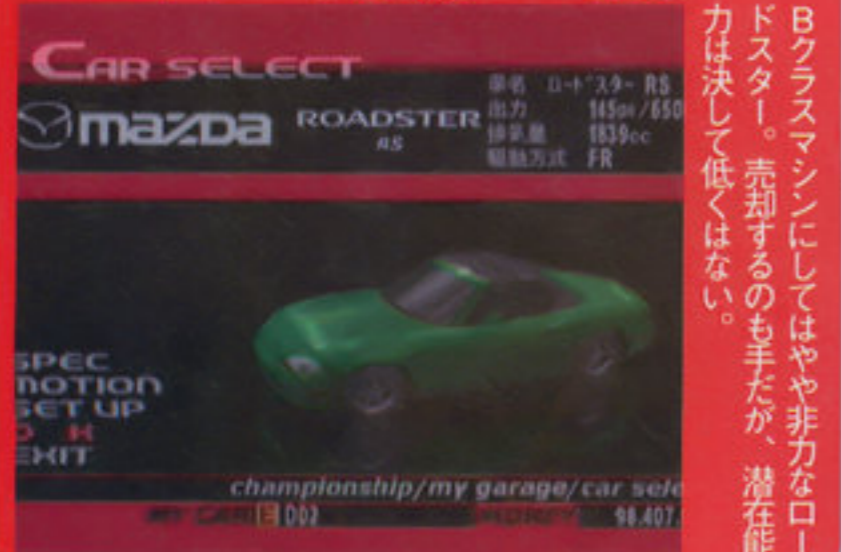


この右コーナーが難しい。手前のコース標識を目印に確実に減速して進入すること。



エントリークラスのマシンなら、ほぼ全開でOK。ラインは最短距離を走るようにしよう。

PREMIUM CAR ロードスター RS



Bクラスマシンにしてはやや非力なロードスター。売却するのも手だが、潜在能力は決して低くはない。

メガネスーパー・オープンレース

プレミアムカーはパンダトレノ!

敵車の強さは「マクドナルド・オープンレース」と同等だが、コースがテクニカルなので、やや難易度は高め。中盤のS字コーナーをいかに安定してクリアできるかがカギだ。接触などミスなく走ることができれば、勝つことはそれほど難しいくない。

COURSE SKY PEAK HILL



トンネル入口でアンダーステアを出さないことも重要。早めにステアリングを切ろう。



中盤のS字は全開クリアが理想だが、アクセルで車速を調整したほうが安全にクリアできる。

PREMIUM CAR 86トレノGTアペックス



中古では売っていないハイテックツートのハチロク。Bクラスマシンなので、次クラスのベースマシンに最適だ。

ANA・オープンレース

コースは簡単。でも難易度高め!?

コースレイアウトは単純だが、CR-Xやパルサーなど、1000ccオーバーのクルマが参戦してくるため、意外と難易度は高め。1000ccのクルマでも、目一杯パワーを上げないと、まともにレースはできないだろう。なるべくインを走行することが重要。

COURSE SKY PEAK TRACK



クルマが速くなると最終コーナーはインベタではキツイ。アウト・イン・アウトだ。



敵車はアウト側を走ろうとするので、インベタをキープすれば抜きやすい。

PREMIUM CAR 180SX タイプX

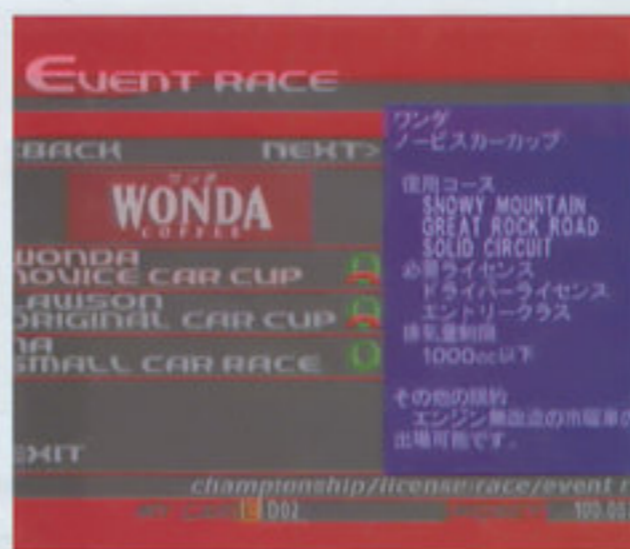


Aクラスマシンだが、ドライブするにはAクラスライセンスが必要。序盤は必要ないので売却するのもいい。

SERIES RACE

左ページで紹介したレースは単戦イベントだが、ここに紹介するようにシリーズ戦になっているものもある。レース数は3戦。各レースでの成績によってドライバーズポイントが与えられ、3レース終了時点での

ポイント数の合計でシリーズチャンピオンが決定するというルールだ。当然ながら、3レースすべてで好成績をあげないとシリーズタイトルを獲得することは難しいが、それだけに賞金も破格の金額になっている。



トップ画面を見れば、どのコースでレースが開催されるのかが確認できる。

POINT RANKING	POINT
1ST Basico-1	9
2ND 002	6
3RD Prompt-0	4
4TH Power-0	3
5TH BRAZZA-0	2
6TH Running	1

ドライバーズポイント制なのですべてのレースで上位を目指そう。

ワンダ・ノービスカーカップ

エンジン以外はチューン可能

排気量1000cc以下、エンジン無改造の市販車のみ出場できるレース。つまり、オリジナルカーやワークスカーでは出場できないことになる。とはいえ、エンジンさえチューニングしなければ良いので、ほかはできるだけチューニングしたほうが良いのは言うまでもない。特に軽量化は必須だろう。敵車としては、トップやビート、アルトなど、エントリークラスが中心になるが、パワーが接近しているため難易度はそれなりに高い。どれだけ全開でコースを走れるかがカギになる。

RACE 1 SNOWY MOUNTAIN



全開走行が難しいのが、トンネル直後の右コーナー。アウト・イン・アウトを心掛けよう。

RACE 2 GREAT ROCK ROAD



この右コーナーはしっかりと100キロ以下に減速しないと曲がり切れな

RACE 3 SOLID CIRCUIT



この高速左コーナーも全開で、早めにターニングを開始しないと曲がり切れな

PREMIUM CAR ストリア X4

CAR SELECT

NAME: storia X4
出力: 120hp / 720
排気量: 753cc
駆動方式: F4WD

SPEC NOTION SET UP
D H
EXIT

championship/my garage/car select

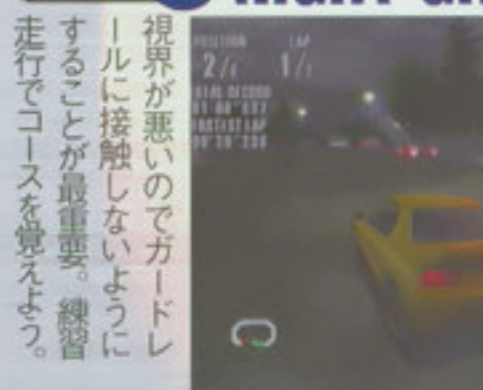
ENTRÉE クラスマシンながら非常にパワフル。このクルマをチューニングのベース車両にすれば、同クラスのレースは楽勝だろう。

ローソン・オリジナルカーカップ

自分だけのオリジナルカーで挑む

排気量1000cc以下のオリジナルカーのみ参加が許されるレース。オリジナルカーとはいえ、ノーマル状態では勝つことは難しく、最低でもSTEP 2のエンジンチューンは施しておきたい。もちろん理想はフルチューンだ。コース的に見ると、序盤にハイスピードコースが続くため、最高速重視のセッティングで2戦ともに優勝できれば、最終戦がグッと楽になるだろう。いずれにせよ敵車のレベルが高いため、一度でもスピンしてしまうと優勝は難しい。3戦とも、気を抜けないレースになる。

RACE 1 NIGHT GROUND



視界が悪いのでガードレールに接触しないようにすることが最重要。練習走行でコースを覚えよう。

RACE 2 DEEP ROCK ROAD (REV)



ひたすら全開。クルマがスライドを起こしたら、アクセルをやや緩めてカウンターステアで対処。

RACE 3 SKY PEAK HILL



やはりこの中盤が難関。アクセルオンオフを繰り返してリズムカルに抜けよう。

PREMIUM BODY MOLE-RX

FACTORY BODY SELECT

TYPE 05 MOLE-RX

ワークスモデルのボディやチューニングは出ません。6速ミッションを搭載しています。

LENGTH: 3890mm
WIDTH: 1780mm
HEIGHT: 1442mm
WHEELBASE: 2448mm
TREAD F/R: 1520mm / 1520mm
WEIGHT: 640kg
BALANCE: 337kg / 303kg
COST: 10,480,000

championship/carrozzeria/factory

PROMPTをレーシーにした感じのワークスボディ。軽量なうえ6速ミッションを搭載しているため非常に加速性能が高い。オススメだ。

NA・スモールカーレース

あらゆるコンパクトNAカーが集結!

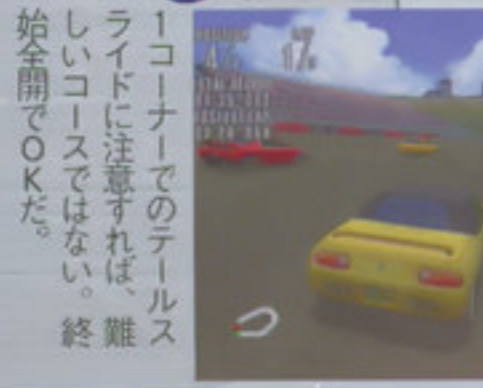
排気量1000cc以下、自然吸気 (NA) エンジン搭載車のみがエントリーできるレース。それに該当するクルマは、市販車で言うとビートしかなく、あとはワークスカーかオリジナルカーということになる。敵車でもワークスカーやオリジナルカーが参戦してくるため、それなりにレベルの高いレースになる。仮にビートで出場する場合、エンジンをSTEP 2にチューンしていればパワー的には問題ない。コースがテクニカルなため、全体的な難易度は相当高いと見ていい。

RACE 1 SNOWY MOUNTAIN (REV)



クルマが速くなると、下りのコーナーでオーバーステア気味になる。スピ

RACE 2 SKY PEAK TRACK (REV)

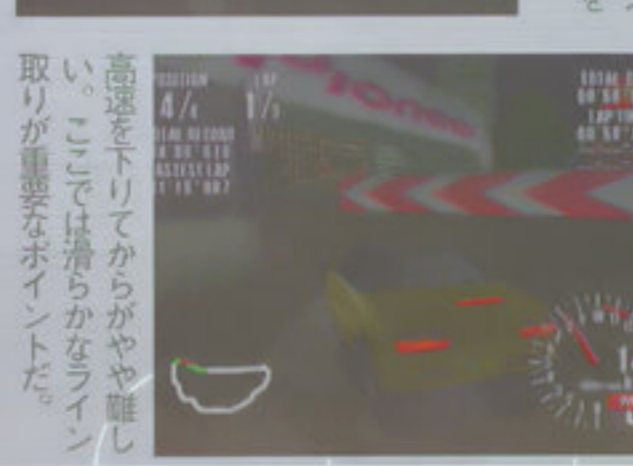


1コーナーでのテールスライドに注意すれば、難しいコースではない。最終全開でOKだ。

RACE 3 NIGHT SECTION-B



前半の連続コーナーはライン取り次第でかなり速い車速をキープして抜けられる。



高速を下りてからがやや難しい。ここでは滑らかなライン取りが重要なポイントだ。

PREMIUM CAR シビックタイプR

CAR SELECT

HONDA CIVIC R

出力: 157hp / 990
排気量: 1595cc
駆動方式: FF

SPEC NOTION SET UP
D H
EXIT

championship/my garage/car select

Bクラスマシンながら、パワフルで軽量なためポテンシャルは相当高い。FFという駆動方式ゆえにビギナーでも比較的扱いやすいところも魅力だ。

Bクラスライセンスを取得してレースに出よう!

プレミアムカーで、いくらBクラスのマシンを獲得できても、Bクラスのドライバーライセンスを取得していないとドライブできない。エントリークラスからいきなりAクラスのライセンスは取得できないため、必然的に次のターゲットはBクラスということになる。Bクラスのライセンステストの内容は右に挙げているとおり。クルマは1600ccクラスが中心になり、内容的にはどれも難易度は高く、1stタイムを記録するのは至難の業だ。

Bライセンスを取得したら、エントリークラス同様に「B CLASS CUP」、「SPECIAL RACE」、「EVENT RACE」に参戦していくわけだが、例によって、ノーマルカーでは勝つことはできず、地道にチューニングしていく必要がある。もちろん、ハチロクなどのプレミアムカーを使うこともできるので、新たにクルマを購入する場合は残金に注意し、せめてエンジンチューンは施してレースに挑むようにしたい。とにかく本作は、クラスアップした時に経済状況が悪化する傾向にあるのでムダ遣いは控えよう。

DRS

COURSE NIGHT SECTION-A (REV)
CAR storia X4(4WD)



テクニカルコースの逆走なので必然的に難易度高め。壁に接触しないよう走れないと取得は難しい。

TRD

COURSE SNOWY MOUNTAIN (REV)
CAR 111 TRUENO(FF)



コースは比較的易しめだが、途中の細いトンネルをうまくクリアできることが前提。過度な減速は禁物だ。

nismo

COURSE SOLID CIRCUIT
CAR N15 PULSAR(FF)



中盤のタイトな右コーナーをうまくクリアできるなら、コース難易度はおそらく最も低いと言えるだろう。

MUGEN

COURSE GREAT ROCK ROAD
CAR CIVIC(FF)



コースレイアウトは単純だが、中盤の右タイトコーナーが鬼門。クルマが速くなるに比例して難しくなる。

MAZDA SPEED

COURSE SKY PEAK HILL
CAR ROADSTER(FR)



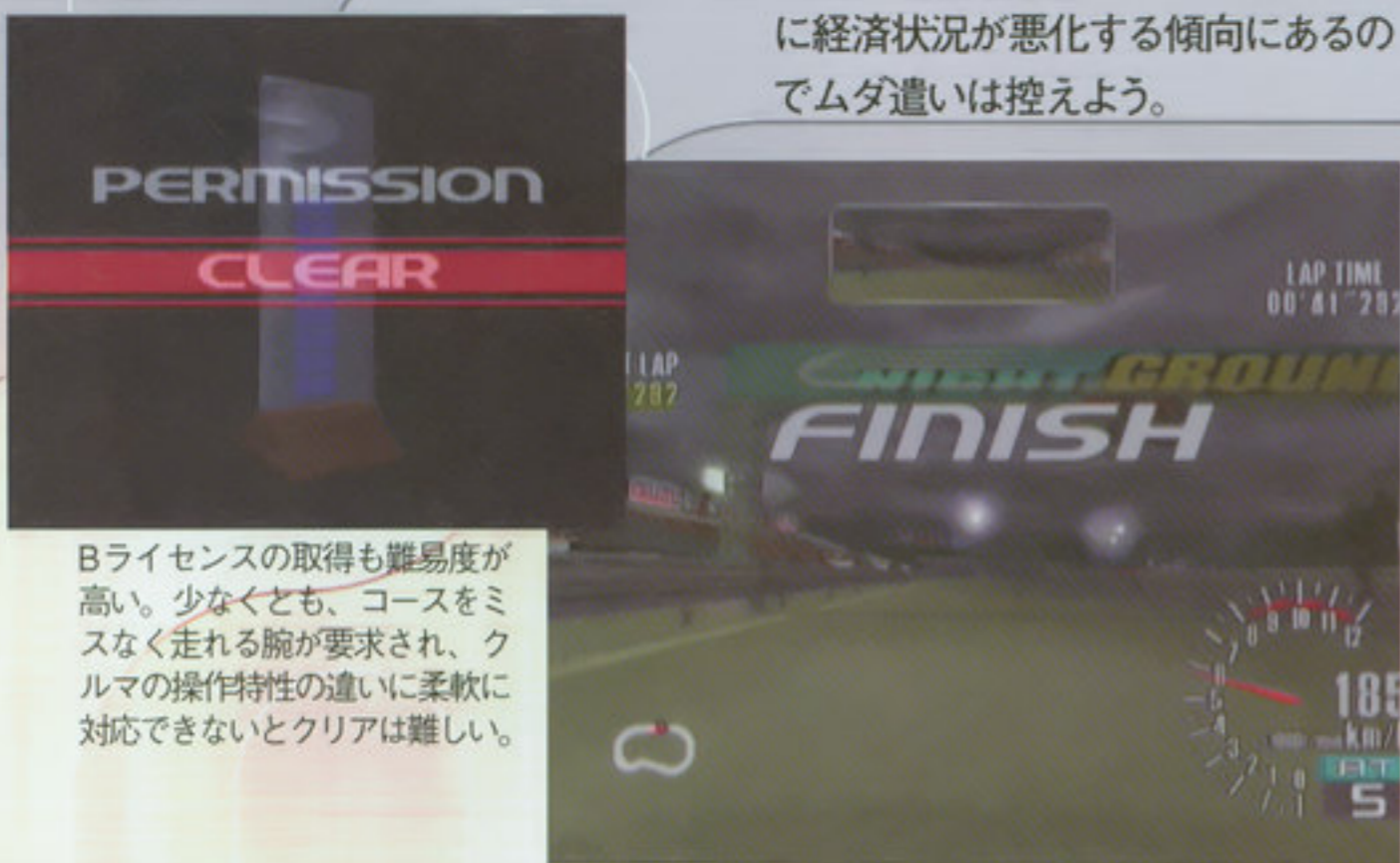
コースの難易度は言うまでもないが、クルマがFRなのでコーナーでは荷重移動をきちんと行う必要がある。

RALLIART

COURSE NIGHT GROUND
CAR MIRAGE ZR(FF)



コースレイアウトは単純だが視界が悪いため、難易度を上げている。コースさえ覚えていけば易しいはずだ。



Bライセンスの取得も難易度が高い。少なくとも、コースをミスなく走れる腕が要求され、クルマの操作特性の違いに柔軟に対応できないとクリアは難しい。

OFFICIAL RACE GUIDE for B CLASS

Bクラスカップ

強敵はシビック勢

全4戦で行われるシリーズ戦。敵車にはAW11型初代MR2やパルサー、ミラージュ、シビック、ハチロクなど、中排気量クラスが主。ここで強敵になるのはシビックだ。エントリークラスのカプチーノほどズバ抜けていないが、最低でもSKY PEAK HILLを1分以内で周回できないと勝利は難しいだろう。

RACE 1 SKY PEAK HILL



エントリークラスより車速が上がるため、中盤のS字がより難しくなる。

RACE 2 GREAT ROCK ROAD



車速が上がると最終コーナーで姿勢を乱しやすい。ステアリングを切り過ぎないように。

スペシャルレース

逆走ゆえに難易度高し

排気量1600cc以下のワークスカー、オリジナルカーのみ参戦可能なレース。たださえテクニカルなNIGHT SECTION-Aを逆走するため難易度はかなり高い。リバースになるとコーナー方向を示す看板が逆にならないため、なおさらだ。

COURSE NIGHT SECTION-A (REV)



進行方向を見失いやすいのが高速の下り口。また、クランク状になっているため、姿勢を乱しやすい場所でもある。その直後の右コーナーもタイトだ。

RACE 3 SNOWY MOUNTAIN



2カ所あるトンネルが難所。入口で引っぱらないように全開のまま進入。

RACE 4 NIGHT SECTION-B



Aではここで左へ曲がるのだが、Bでは直進する。そういう意味では前半は楽だ。

高速出口の直角コーナーは要注意。手前で十分に減速しないと曲がり切れない。

PREMIUM CAR ● ● ミラージュZR



Bクラスマシン。エンジンパワー、運動性能共に申し分なく、チューニングのベース車両には最適だ。

PREMIUM CAR ● ●

シルビアスペックR



Aクラスマシンで、ノーマルでも250PSと非常にパワフルなのが特徴。FRゆえに扱いには少々テクニックが必要だが、かなり魅力的なマシンといえる。

EVENT RACE GUIDE for ENTRY CLASS

リンレイ・ノービスカーカップ

プレミアムカーが魅力!

1900cc以下のエンジン無改造車が対象となったレース。全3戦で、1レース3周で争われる。エンジンがノーマルに限られるため、例えば「NAスモールカーレース」で獲得できるシビック タイプRなど、できるだけハイパワーなクルマをセレクトしたほうが有利だ。パワーは180ps程度あれば、わりと楽に勝てるはず。もちろん、エンジン以外はチューニングしておいたほうが、より有利にレースを戦える。また、ここで獲得できるプレミアムカーはかなり魅力的。Aクラスにステップアップした際には大いに活躍してくれるだろう。

RACE1 NIGHT GROUND



RACE2 SKY PEAK HILL(REV)



トンネル出口の左コーナーは手前での確実な減速が要。早めにブレーキングしよう。

RACE3 SNOWY MOUNTAIN



この右コーナーはできるだけアウトから進入しないと曲がり切れない。最終コーナーは、トンネル直前からステアリングを切っておくのがベストだ。

PREMIUM CAR

アルテッツァTRDレーシングモデル



トヨタのFRスポーツセダン、アルテッツァをベースにTRDが競技用にモディファイを加えたモデル。エンジンパワーは控えめだが、シャシーの持つポテンシャルは相当高い。ノーマルのアルテッツァよりもどうせならこちらを使いたい!

タラミ・オリジナルカーカップ

Bクラス最高難度レース!

レースタイトルにもなっているように、オリジナルカー(1900cc以下)のみ参加可能なイベント。3レース用意されており、それぞれ3周で争われる。当然ながら敵車はすべてオリジナルカーになるのだが、これが速い。車種によってある程度差があるのは事実だが、必ず2台程度は速さ、うまさともにハイレベルな敵車が登場するため、第1戦目で優勝できてもテクニカルになる後半戦で連勝することは非常に困難になるのだ。平均車速も相当速くなるため、特にテクニカルな最終戦の難易度が非常に高い。一筋縄ではいかないレースだ。

RACE1 SKY PEAK TRACK



RACE2 SOLID CIRCUIT(REV)



1周目の1コーナーで敵車と接触しやすい。敵車のライン取りも見ながら走るように。

コーナーでマシンがスライドする場合は、カウンタを当ててシフトダウンしよう。

RACE3 NIGHT SECTION-A(REV)



平均車速が速いため一瞬のミスが大きなクラッシュを招く。細心の注意を。高速出口少し手前のS字は姿勢を乱しやすい。アクセルを緩めて安全に抜けよう。

PREMIUM BODY

Mcs-501



6速ミッションを搭載したワークスボディ。ダイナミックなエクステリアが特徴で、重量も軽い。フロント304kg、リヤ290kgと重量バランスにも優れており、ハンドリングも秀逸。相当なポテンシャルを秘めたボディといえるだろう。

NA・ライトカーレース

クルマ次第では楽勝!?

排気量1900ccまでのNAエンジン搭載車が対象になるレース。1レース3周のレースが3戦用意されている。BクラスのNA車ということで選択の幅は広いが、エンジンチューンをSTEP3までしていればストレートで離されることはないだろう。コースレイアウト、敵車の速さそれぞれの難易度はそれほど高くはなく、クルマをそれなりにチューニングしていれば、ある程度ミスしても十分リカバー可能だ。ここで獲得できるプレミアムカーはAクラスマシンのインテグラ タイプR。Aクラスへステップアップした暁には活躍してくれるはずだ。

RACE1 NIGHT GROUND(REV)



RACE2 NIGHT SECTION-B



一度大きく失速すると敵車に逃げられてしまう。リトライしたほうが良いだろう。

コースをしつかり覚えていれば難しい。ブツキリで勝つことも可能だ。

RACE3 GREAT ROCK ROAD(REV)



ここは意外と高速コーナーが難しく、壁に接触すると弾かれることがある。

コース中盤の左コーナーが難所。100キロ程度まで車速を落とそう。

PREMIUM CAR

インテグラタイプR



いたって普通のインテグラ。プレミアムカーとなっている理由は、オレンジのカラーリングにすぎない。そういうとガッカリする人も多いかもしれないが、インテグラは元々ポテンシャルの高いクルマ。チューニングすればかなり速くなる。

SKY PEAK TRACK



コース幅が非常に広く取られた三角形オーバル。各ターンにはバンク角が設けてあり、超高速走行が楽しめる。最終ターンのRが最もキツイ。

SKY PEAK HILL



景色の美しいテクニカルコースで、長いストレートとコース中盤の石畳の路面が特徴。その石畳の部分は路面のグリップが低くなっている。

SOLID CIRCUIT



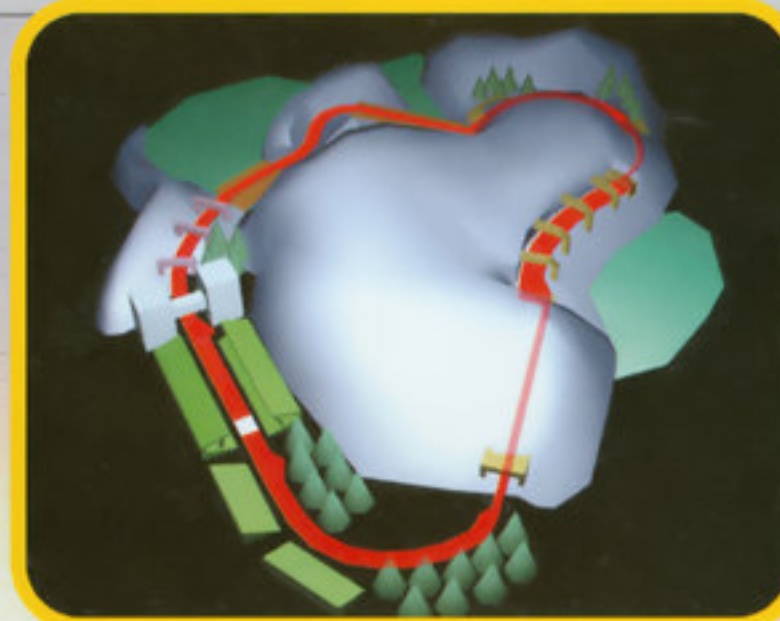
緩やかな1コーナーが特徴的なハイスピードコース。コース中盤に設けられているタイトな右コーナーをいかに素早くクリアできるかがタイムアップのカギ。

SPRINT ZONE

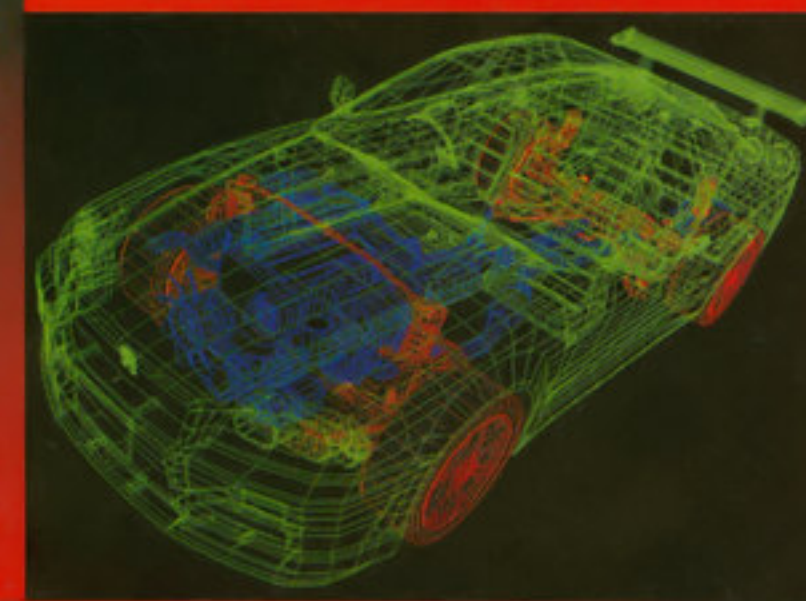


完全な楕円オーバルコース。最高速チャレンジをするには最適なコースで、長いストレートが実に気持ちいい。巨大なバンクも見どころの1つだ。

SNOWY MOUNTAIN



雪景色が美しいハイスピードテクニカルコース。2カ所ある細いトンネルがこのコースのキモで、そこさえミスしなければ難しいコースではない。

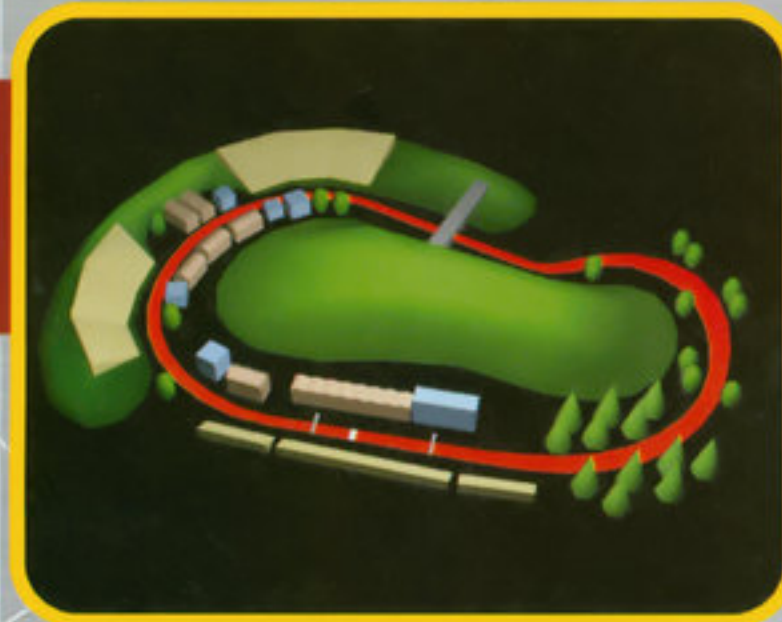


SEGA
GT
Homologation Special

に登場する全10コースを紹介!!

本作に登場するクローズドサーキット（直線コースは除く）は、基本的には全10コースある。名前やレイアウトが似ているコースがいくつかあるので、ここでそれぞれを紹介しよう。

NIGHT GROUND



暗闇に設けられた高速コース。コースレイアウトは単純だが、視界が悪くミスを招きやすい。コース幅が広いのとタイトなコーナーがないのが救いだ。

夜の摩天楼を舞台にしたテクニカルコース。前半と後半が特にテクニカルだが、高速道路に上がったからのタイトコーナーが最大の難所になっている。

DEEP ROCK ROAD



荒野に設けられた超高速コース。視界がやや悪いエリアがあるものの、コーナーが緩やかなのでだいたいのマシンで全開走行が楽しめる。

GREAT ROCK ROAD



夕焼けが美しい高速コース。中盤のタイトな右コーナーが難しい以外はいたってシンプル。所々のコーナーにバンクが設けられているのも特徴で、全開率を上げている。

NIGHT SECTION-A



NIGHT SECTION-B



コースの一部はナイトセクションAと共有しているが、コース前半は高速セクション、後半はテクニカルセクションで、難易度はかなり高めになっている。

「SegaGT」COURSE GUIDE Part 1

SOLID CIRCUIT



中盤のタイトな右コーナーが最大の難所

コースレイアウトはイージーだが、実際に走ってみると意外と難しいコースであることがわかる。まずPOINT①の左コーナーだが、ここはどんなクルマであれ全開走行が可能だ。その直後に、非常に緩やかなS字コーナーがあるが、コース右側を走行していれば、ほとんど直線的にクリアできる。POINT②の左中速コーナーは、コーナー出口のコース幅がかなり広くとられているため、ある程度速い車速で進入しても大丈夫。早めにターンインを開始し、インにつけるようなラインを取ることがポイントだ。POINT③の右コーナーは、手前の看板を目安にブレーキングし、アンダーステアが出ない程度に減速すること。オーバースピードで進入すると、確実にコースアウトしてしまう。POINT④の最終コーナーはラインを見極めにくい。何度も走って最速で抜けられるライン取りを探そう。

POINT③の右コーナーは、エントリークラスでも難所となる。しっかりと減速することが重要だ。



ストレートのコース幅は広いが、中盤になると部分的に狭くなっているためライン取りがシビアになる。

POINT ①



この左コーナーは、できるだけインベタで走行する。アクセルは全開で。

POINT ②



クラスが上がると全開ではムリ。軽くブレーキをかけるか、アクセルオフで車速を調整しよう。

早めにターンインを開始することが大切。これが遅れると確実にアンダーステアが出てしまう。



POINT ③

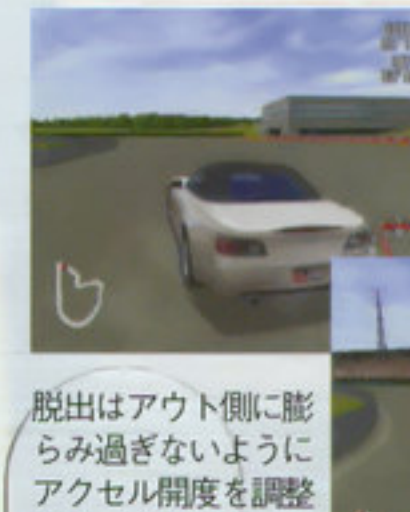


できるだけインを突く。ここでアンダーステアを出すと必ずアウト側の芝に入ってしまう。

コーナー手前の看板がブレーキングポイントの目安になる。早めに減速して脱出速度を上げよう。



POINT ④

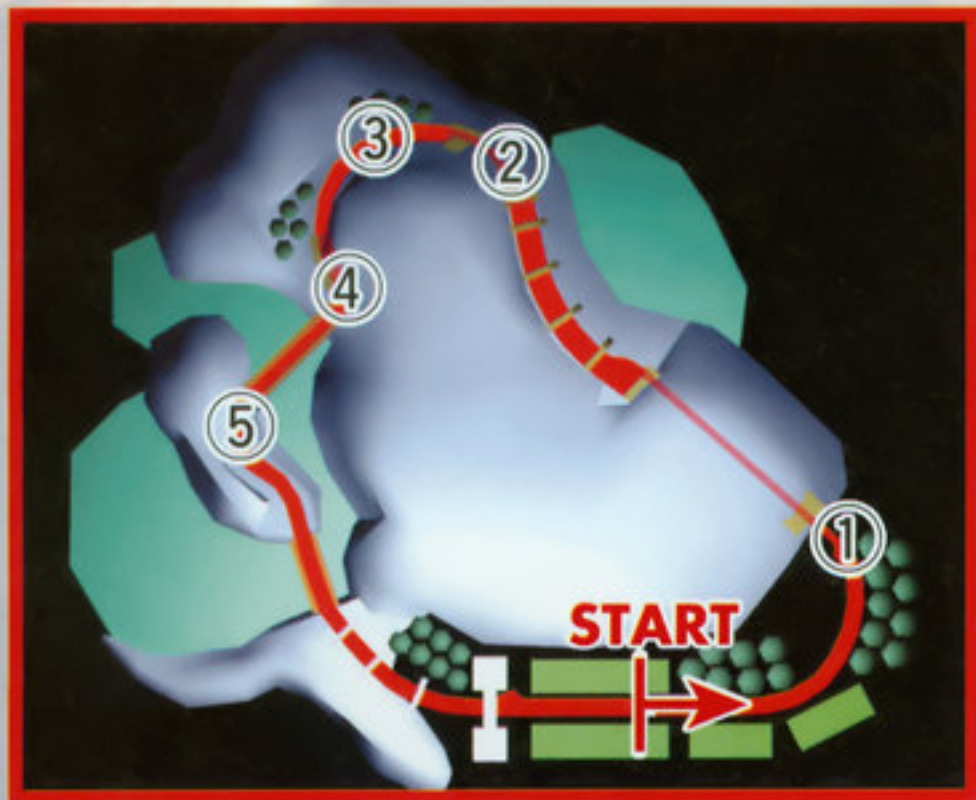


脱出はアウト側に膨らみ過ぎないようにアクセル開度を調整する。姿勢を乱さないようにしよう。

最終コーナーはターンインを早めにして、進入でアウトに膨らまないようにする。軽く減速も必要だ。



SNOWY MOUNTAIN



2カ所のトンネルが最大の難所

このコースはややテクニカルで、ライン取り次第でガラリとタイムが変わってくる。特にライン取りで走りに差が出るのが後半だ。順にポイントを挙げていくと、POINT①のトンネルは急激にコース幅が狭くなっているため、接触に注意しつつ全開で飛び込もう。POINT②もトンネルだが、進入時にオーバースピードだと壁に引っかかりやすい。またトンネル内がやや左へカーブしているため、壁への接触にも気をつけよう。POINT③は、下りの左高速コーナーだが、車速が速いとオーバーステアになりやすい。ステアリングの切り過ぎに注意し、できるだけアウトに膨らまないよう車速を調整する。POINT④の直角コーナーはラインが重要で、アウト・イン・アウトのラインを取れば、それほど減速しなくてもOKだ。POINT⑤のコーナー群は、あまりステアリングを切らず、直線的に抜けよう。

POINT ①



トンネル内では、できるだけ中央を走行するようライン取りをしよう。壁との接触は避けよう。

インベタ全開のままトンネルへアプローチ。うまくねらいを走め、入口で壁に接触しないように。



POINT ②



トンネル内の左コーナーは特に壁へ接触しやすい。注意すれば全開で抜けられる。

2つ目のトンネルは入口がわかりにくい。先のコーナーを見越して進入しよう。



POINT ③



次のトンネルに入ったらラインをやや左へ取り、次の右への直角コーナーへの進入に備える。

ステアリングを切り過ぎるとスピンしやすい。特に後輪駆動車は要注意。意外に神経を使う場所だ。



POINT ④



アンダーステアを出すと必ず出口で壁に接触する。それだけコーナー進入のライン取りが重要になる。

直角コーナーはアウト・イン・アウトのラインを取り、できるだけ速い車速をキープする。



POINT ⑤



終盤の緩やかなコーナー群は全開のまま直線的にクリアしていけば、なんら難しくない。

この左コーナーは意外とタイトなので、手前でしっかりとブレーキングすること!





CARRIER

●ジャレコ●発売中(2月24日発売)●6,800円(360ポイント)

1
PLAYER

ADV
ジャンル
(アクションアドベンチャー)

42
ブロック
プレイ時間

1
枚
ディスク

対応等
VGN
対応
対応
対応

ホームページアドレス: <http://www.jaleco.co.jp>

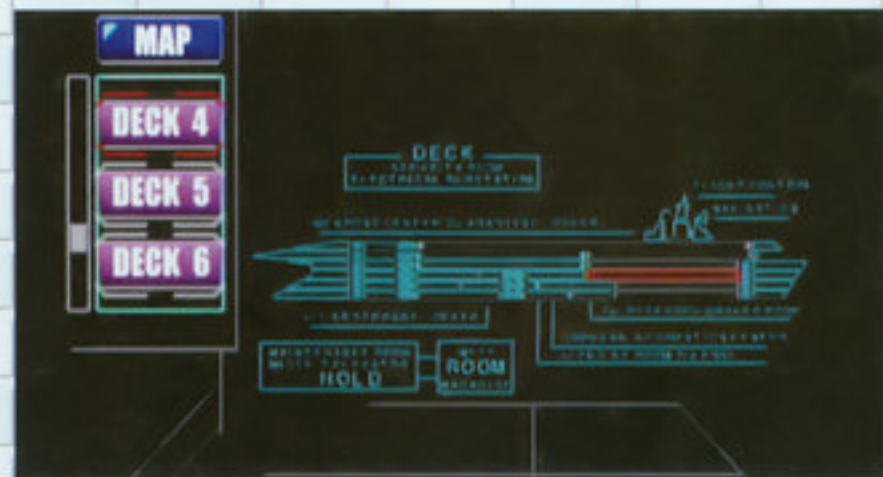
備考:

第6層までをフローチャートとマップでポイント攻略

本作では、生存者からマップデータを手に入れ、マップで現在地を確認しながら調査を進めることが基本となる。しかし、各層にはさまざまな仕掛けが施されているため、それだけではやはり不完全。そこで、今回はチャートで調査手順を解説しつつ、データマップでアイテム入手場所をフォロー。難解な箇所に関しては、ピックアップして解説していく。



チャートの順番さえ守れば、必要なアイテムを入手しさえすれば、重要ポイントに到達できる。



後半になるにつれて、いくつかの層を行き来することが多くなる。マップは重要すぎるぞ。

生存者は必ず助け出そう

アイテム、武器の弾薬などは、通路や部屋で入手するだけでなく、生存者からももらうこともある。生存者を発見したら、接近して話す。これを確実にこなすことで、アイテムの不足を未然に防げるはずだ。なお、各所に横たわる死体も要チェック。場所によっては、死体から重要アイテムを入手することもあるので、見逃さないようにしよう。



そうだ、これを持って行け、この辺りのマップデータだ。

マップデータは、生存者から受け取る以外、入手方法はない。

スコープをのぞくクセを身につける

スコープには、じつにさまざまな使い方があり。見えない敵を発見する、サボテンやキノコで隠れた物体を発見する、水中を見るなどなど、状況に合わせて活用できるので、使わないのは損。とくに、初めて入った場所では、必ずスコープで内部を確認しよう。

一応、見えない敵はロツクオンで確認できるが、接近前に確認できるだけスコープで確認しておきたい。



植物で隠れたアイテムやドアも、スコープを使えば難なく見える。発見したら、植物を爆破だ!

怪物をすべて倒す必要はない

艦内を徘徊する無数の怪物たち。人間の心理としては、彼らを徹底的に排除したいものだが、じつはそれが落とし穴。たしかに、弾薬は豊富に入手できる。しかし、怪物1体に対して必要な弾は平均5発となっているので、層全体で考えると膨大な弾が必要となる。つまり、戦闘ばかりしていることは、非常にナンセンスなのだ。そのため、調査を進めるうえでは、当然弾の節約は不可欠。怪物を倒す必要がない場所では、極力戦闘を回避し、怪物の横をダッシュで素通りするくらいの対処でしなれば、調査までできないということを知っておこう。



怪物の攻撃にはスキが多いので、通過するだけの場所では戦闘を控え、ダッシュで移動する。

倒れた怪物にとどめをさすのも考えもの。2度と来ない場所なら、必要ない行為と言っている。



照準が
目印が!!

戦いやすい視点に調整するべし

主人公は見えても、敵は画面外...。そのようなことは、ないだろうか。この状態で戦闘することは、敵の攻撃を予想できないだけに、かなり危険。まともに戦いたいならば、移動しながら見やすい視点に切り替えて、確実な射撃ができるようにしよう。ちなみに、視点切り替えが難しい場所でも、スコープを使えば前方を確認できる。



射撃がともなう戦闘では、カメラアングルがものをいう。

弾を節約したいならスタンガンを活用

スタンガンは、寄生されたクルーすらなかなか倒せない貧弱装備。いったい何に使うのかと悩んでいるプレイヤーも多いと思うが、これは意外にもかなり使える「武器」である。小型の怪物の排除、敵の攻撃を遅らせるなどといった使い方ができるので、弾薬の節約に十分貢献してくれる。



小型の怪物に対して使うときは、攻撃範囲が広がる。あまりねらいを定めなくても当たるぞ。

データセーブはマメにしよう

ゲームを進めると、必ずレコーダーパネルのある場所を通過する。これは、それまでの調査手順が多く、ゲームオーバーとなって無駄にならないようにするための配慮。要するに、調査内容をいったん記録することを推奨しての配置なので、忘れずにセーブしたい。とくに、ボス戦手前などでは、セーブしておいたほうが不安はない。



調査状況を記録しますか?
●はい 〇いいえ

調査が進むごとにセーブしていれば、中断もしやすい。

第1~2層

2枚の始動ディスクを回収

第1層の目的は、ラングから頼まれた始動ディスクを2枚集めること。これは、右のチャートに従ってキーを集めていけば問題なくこなせることだが、作業効率をアップさせたい場合は爆弾がオススメ。武器庫でT-7爆弾を入手したあと、セキュリティルーム近くの格子を爆破。これだけで、チャート後半の作業がかなりやりやすくなる。なお、第2層についてだが、これはボス戦のために存在する層であり、とくに謎を解く場面もないので、ダッシュでボスの部屋へ向かおう。



最初の任務となるのが、始動ディスク回収。これを2枚そろえてラングと会えば、セキュリティロックが解除される。

第1~2層 攻略フローチャート

- 1 セキュリティルームでニコラスと会う
- 2 IDカードA-4とDVテープ入手
- 3 メディカルルームでテリー医師と会う
- 4 スコープ、情報ファイル、IDカードA-1入手
- 5 パイロット控え室でエディと会話
- 6 カタバルト作業員室で始動ディスク2入手
- 7 航空管制デッキでIDカードA-2入手
- 8 武器庫でT-7爆弾入手
- 9 作戦会議室でDV使用・情報ファイル入手
- 10 第1層通路で死体から艦長のメモ入手
- 11 カタバルト操作室で始動ディスク2入手
- 12 セキュリティルームへ戻る
- 13 ニコラスに始動ディスクを2枚渡す
- 14 第2層/エマージェンシーロックを解除
- 15 第2層/航空機用エレベータへ移動
- 16 第2層ボスと戦闘

コードナンバーを入力

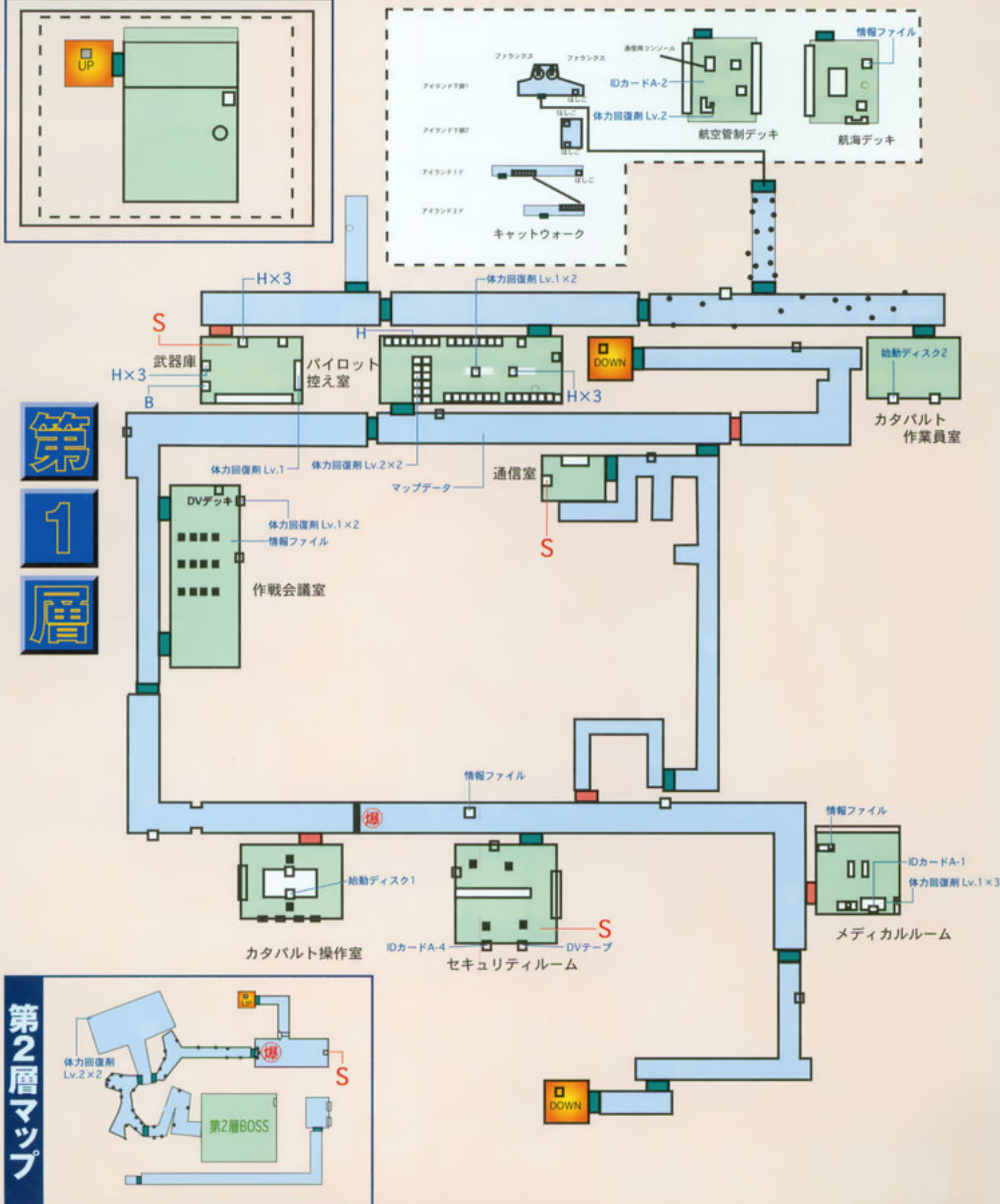
第2層へと続くドアのロックは、カードキーではなくコード番号の入力で解除する。入力する番号についてだが、これは第1層で拾うことになる「艦長のメモ」を見れば一目瞭然である。ドアの前までたどり着いたら、データ画面を開いて艦長のメモを選択。そこに記された番号を入力すれば、ドアは難なく開く。



ここまで来てメモがないというのは、話にならない。確実にゲットしておくこと。

第1~2層 攻略データマップ

甲板マップ



第1層

第2層マップ

第2層 BOSS

弱点は本体中樞

ボスは、小型の怪物を吐き出しつつツタで襲ってくる。ツタは、写真2枚目のような位置で回避し、ここで小型の怪物を排除。ボスが中樞をあらわにしたら、接近して攻撃する。以上のポイントさえ押さえればダメージを受けることは少ない。



ツタを振り上げたなら、それはツタ攻撃の合図。安全地帯へ逃げよう。

マップ表記

H……ハンドガンのマガジン、M……マシンガンのマガジン、B……T7/9爆弾、G……グレネード弾、●……ツタ、■……木箱・イス、—……キノコ壁、—……通常のドア、-……条件を満たすと開くドア、Ⓢ……爆破ポイント、S……レコーダーパネル(セーブ)、X……不可侵箇所

第3層

ボスを倒してサポテンを排除

第2層でのボス戦が終わったあとは、第4層へと移動。そこを拠点に、各層の調査に向かう。はじめに調査するのは、寄生生命体の浸食が激しい第3層。ここでは、通路を覆い尽くすサポテンを爆破しながら調査を進め、生存者から情報を集めることになる。ちなみに、チャート1番目のアーサー救出は、彼の悲鳴が聞こえたあと別の部屋へ移動すると、最悪の結果に終わる。そうならないためにも、悲鳴を聞いたあとは真っ先に急行し、彼からアイテムを受け取る。



どうした、急いでくれ。時間が余っているわけではないぞ。

第3層では、パーク隊長との再会が進行上重要なポイントとなっている。彼とは、上部の連絡通路を移動していれば会えるぞ。

アイテム集めに専念

第3層には、生存者が多数存在し、彼らからはさまざまなアイテムや情報が得られる。また、IDカードB入手以降は、行動範囲がかなり広がるので入手アイテムも多くなる。そこで、しばらくはアイテムや弾薬の回収に集中し、装備を強化。通路を徘徊する怪物に関してはいっさい無視し、今後の準備を整える。ただし、敵を無視するといっても小型の怪物だけは例外。この層にいる小型の怪物は、接近すると複数で飛びかかってくるのでかなり危険。これだけはスタンガンで徹底排除し、通路の安全を確保したい。

バッテリーを忘れずに

娯楽室にある通信機は、生存者との交信に使うのだが、それにはバッテリーがいる。娯楽室でバッテリーが必要であることを確認したら、下部にある乗組員室301へ移動。生存者と会話してバッテリーを手に入れたら、あとは娯楽室へ戻って通信機能を回復させる。この作業さえ終わらせれば、食堂のドアロックが解除されるので、ボスの部屋が近づく。



修理は終わってる、バッテリーを入れれば使えるはずだ。持って行った方がいいぜ。

娯楽室でバッテリーが必要ということを知っておくと、バッテリーをもらえる。

第3層 攻略フローチャート

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| 1 第4層/格納庫Cでアーサーを救出 | 9 乗組員室301でバッテリー入手 |
| 2 武器庫でマシンガン入手 | 10 第3層・上部通路でパークと会う |
| 3 第3層・上部通路でパークと再会 | 11 娯楽室へ移動。バッテリーを使って交信 |
| 4 娯楽室で生存者を救出 | 12 貯蔵庫前通路で壁のスイッチを入れる |
| 5 通路で生存者からIDカードB入手 | 13 第3層ボスと戦闘 |
| 6 売店でアクセスキー入手 | 14 スプリンクラー始動 |
| 7 士官室で情報ファイル入手 | 15 セキュリティルームへ移動 |
| 8 飛行隊長室で301号室のカギ入手 | 16 アクセスキーと情報ファイル入手 |

武器庫では、新たにマシンガンを入手できる!



武器庫



IDカードBを手に入れた。

IDカードBがないと、開かないドアが多くて調査が進まない。

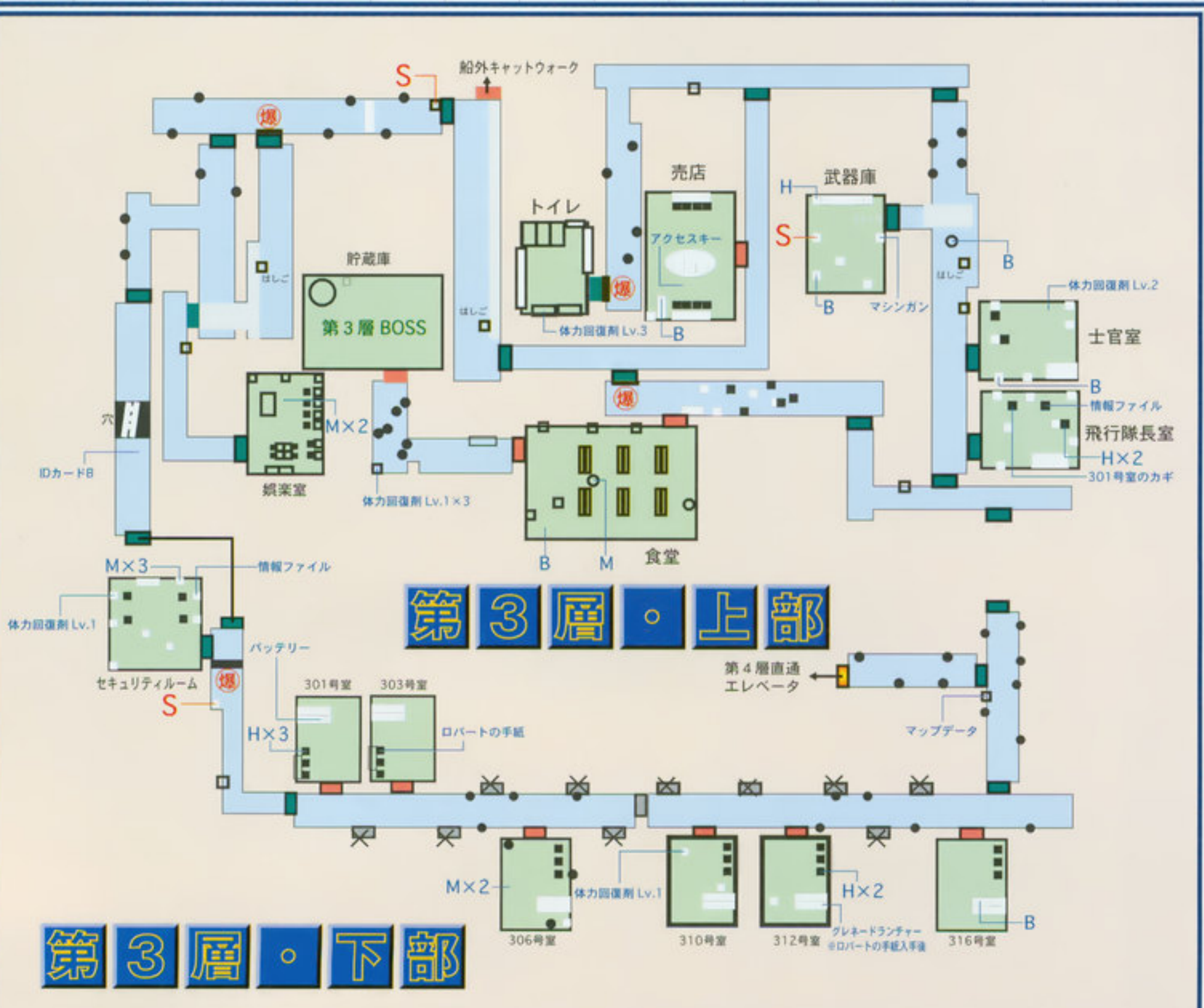
ロック解除中に入る

ボスが待ち受けている部屋は、特殊なドアロックで開かないようになっている。これを解除する方法は、手前の通路にあるスイッチを押すだけだが、一定時間で閉じてしまうのが難点。ドアが再び閉じてしまう前に部屋へ入るためにも、まずは通路上にあるキノコをすべて爆破し、移動スペースを確保。ロックを解除したら、ダッシュで部屋に向かうようにする。



邪魔なキノコをすべて排除すれば、時間的に余裕ができて楽勝である。

第3層 攻略データマップ



第3層 BOSS

移動しながら撃て!

ボスから離れていれば、2本の触手攻撃を食らうことはない。しかし、距離を置いて戦っていても、今度は地面を這うトゲでダメージを受けることになる。トゲは、同じ場所にしばらくいると追いかける習性があるので、戦闘時は攻撃ポジションを常に変えるようにしよう。



常に立ち位置を変えることで、トゲ攻撃は簡単に回避できる。

ボスの弱点は、人体部分。撃ちやすさでいえば、この視点が一番だ。

第4~5層①

多数の仕掛けをクリアして前進

4層以降の調査は、複数の層を何度も行き来して初めて成立する。第4層では、まず第5層へ移動するために必要なウィンチを回収。入手に成功したら、第5層でロバートに関するアイテムを探し出し、あとは第3層の再調査に向かう。なお、この層あたりから、木箱などのオブジェクトの下にアイテムが隠されていることが多くなる。体力回復剤は、できる限り多く持っておきたいアイテムなので、怪しい箇所は爆弾の数など気にすることなく爆破し、アイテムを手に入れること。



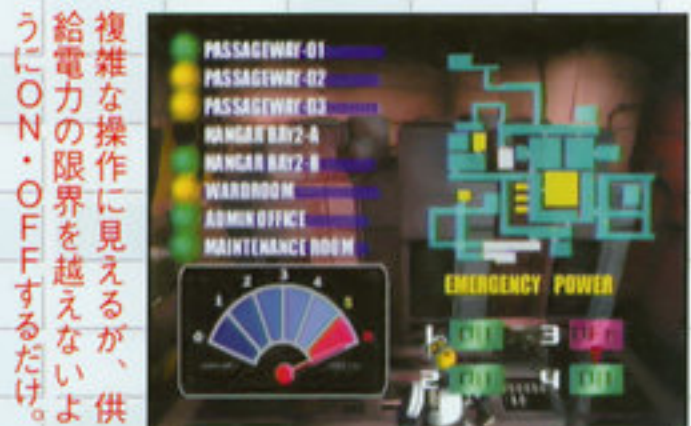
第4層には、巨大イモムシが徘徊する通路がある。一応しっぽを撃ち続ければ倒せるが、弾が無駄になるので戦う必要はない。

第4~5層① 攻略フローチャート

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| 1 第4層/変電室でパネル操作 | 9 第5層/実験用第2倉庫BでIDカードD-1入手 |
| 2 第4層/通路で扉を開ける | 10 第5層/士官室で情報ファイル入手 |
| 3 第4層/3番船倉で小型ウィンチ入手 | 11 第5層/通路で死体からIDカードD-2入手 |
| 4 第4層/事務室で情報ファイル入手 | 12 第5層/第1制御室で情報ファイル入手 |
| 5 第4層/通路でシャッター操作 | 13 第5層/実験用第一倉庫A通路で303号室のカギ入手 |
| 6 第4層/1番船倉Bで小型ウィンチ設置 | 14 第3層・下部/乗組員室303でロバートの手紙入手 |
| 7 小型ウィンチを使って第5層へ移動 | 15 第3層・下部/通路でジェシファーと再会 |
| 8 第5層/通路で情報ファイル入手 | 16 第3層・下部/乗務員室312でグレネード入手 |

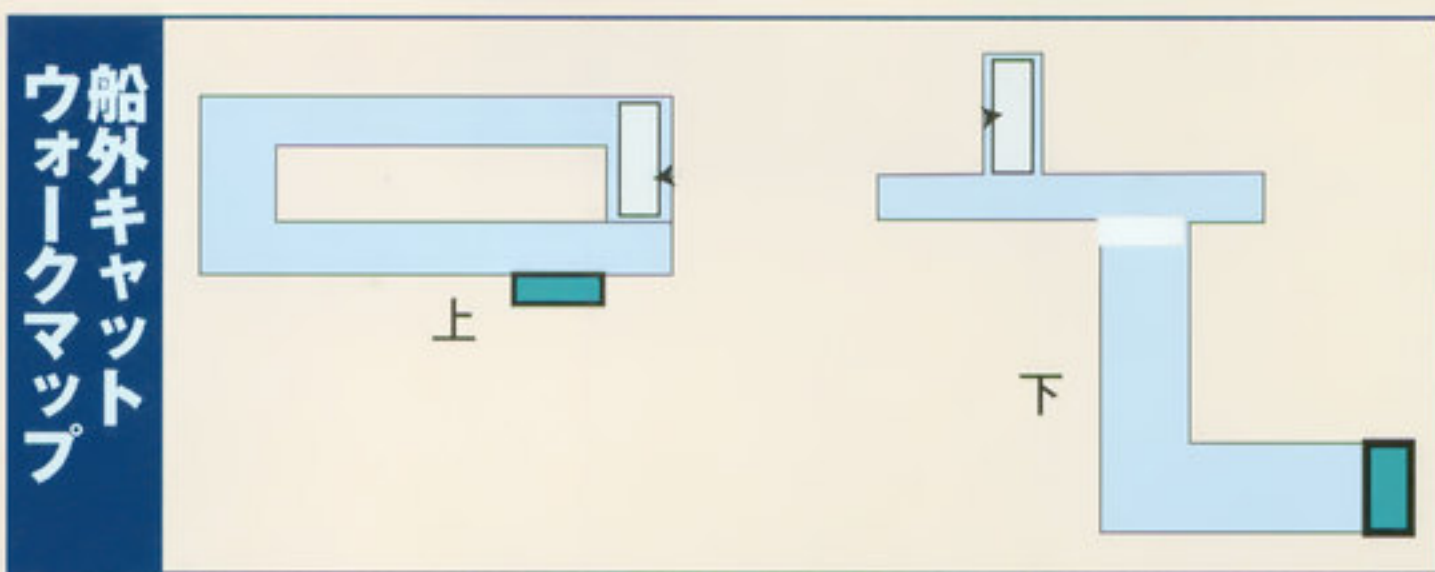
パネルの操作方法

各部屋への電力供給を制御している変電室では、照明の点灯場所を任意に設定できる。チャートの流れから考えると、照明がついているほうがいいのは、第2航空格納庫A以外すべて。これは、格納庫のような広い場所は明るくなくてもかまわないが、通路などの狭い場所は明るいほうが安全であるということが大きな理由。そうすると、パネルの操作は第2航空格納庫AだけをOFF。これが正解となる。



変電室手前の第2航空格納庫Aの照明を消せば、電力と調査に支障はない。

第4~5層① 攻略データマップ



第4層



シャッターを開放

スコープの使い方はいろいろあるが、これはさらに特殊な使い方。2番船倉のとなりに位置する通路には、赤外線センサーが施されたシャッターが降ろされている。これは、コントロールパネルのスイッチを入れて、赤外線センサーを一部遮断。空いた部分を、スコープで見ながら通過することで、シャッターをくぐれる仕掛けになっている。



肉眼では見えない物が見えるスコープで、センサーを遮断した箇所を確認する。

マップ表記

H……ハンドガンのマガジン、M……マシンガンのマガジン、B……T7/9爆弾、G……グレネード弾、●……ツタ、■……木箱・イス、—……キノコ壁、—……通常のドア、—……条件を満たすと開くドア、☉……爆破ポイント、S……レコーダーパネル(セーブ)、X……不可侵箇所

第4~5層②

重要アイテムを集めてロバートと再会

3層での再調査を終えたあとは、再び第4層と第5層を何度も往來する調査が始まる。相互の移動には、第4層に設置したウィンチとはしごを使用。浸水箇所の弊害を克服しながら、ボス戦を目指す。以下のチャートにおいてポイントとなるのは、IDカードCの入手とドラフター装置の作動。前者は、第4層で開かなかったドアのロックをすべて解除し、後者は新たなカギを手に入れるための手段となる。どちらも調査範囲を広げる物なので、手順を守って確実にこなすこと。



多少遠回りな感はあるが、当面はウィンチを使って2つの層を往來。しばらくしたら、はしごで移動できるようになる。

第4~5層② 攻略フローチャート

- 1 第5層/第2制御室でコントロールパネル操作
- 2 第5層/実験用第2倉庫でIDカードC入手
- 3 第4層/1番倉庫Aで情報ファイル入手
- 4 第5層/変電室でパネル操作
- 5 第4層/変電室でヒューズを変電盤に入れる
- 6 第4層/第2船倉で死体からネームプレート入手
- 7 第5層/通路でジェシファー、ニコラスと遭遇
- 8 第4層/第2航空格納庫Bでキノコマン2体と戦闘
- 9 第4層/第2航空格納庫Bでカギらしきモノ入手
- 10 第5層/通路でロック解除暗号入力
- 11 第5層/メディカルルームで情報ファイル入手
- 12 第5層/第2研究室で濃硫酸・情報ファイル入手
- 13 第5層/第1研究室でドラフター装置を作動
- 14 第5層/第1研究室で非常用ロックのカギ入手
- 15 第5層/実験用第1倉庫Bで水に落ちる
- 16 第5層/第5層ボスと戦闘

排水・電力操作解法

第5層の排水システムと、変電室配電盤調整パネルの操作は、どちらもパズルになっている。排水については、情報ファイル「排水システムに関する報告書」を参考に作業を実行。一方配電盤の操作では、配電盤に取り付けられたヒューズが「ショートしないように」電圧を調整すればいい。以上のヒントを踏まえれば、おのずと答えは出るはずだ。

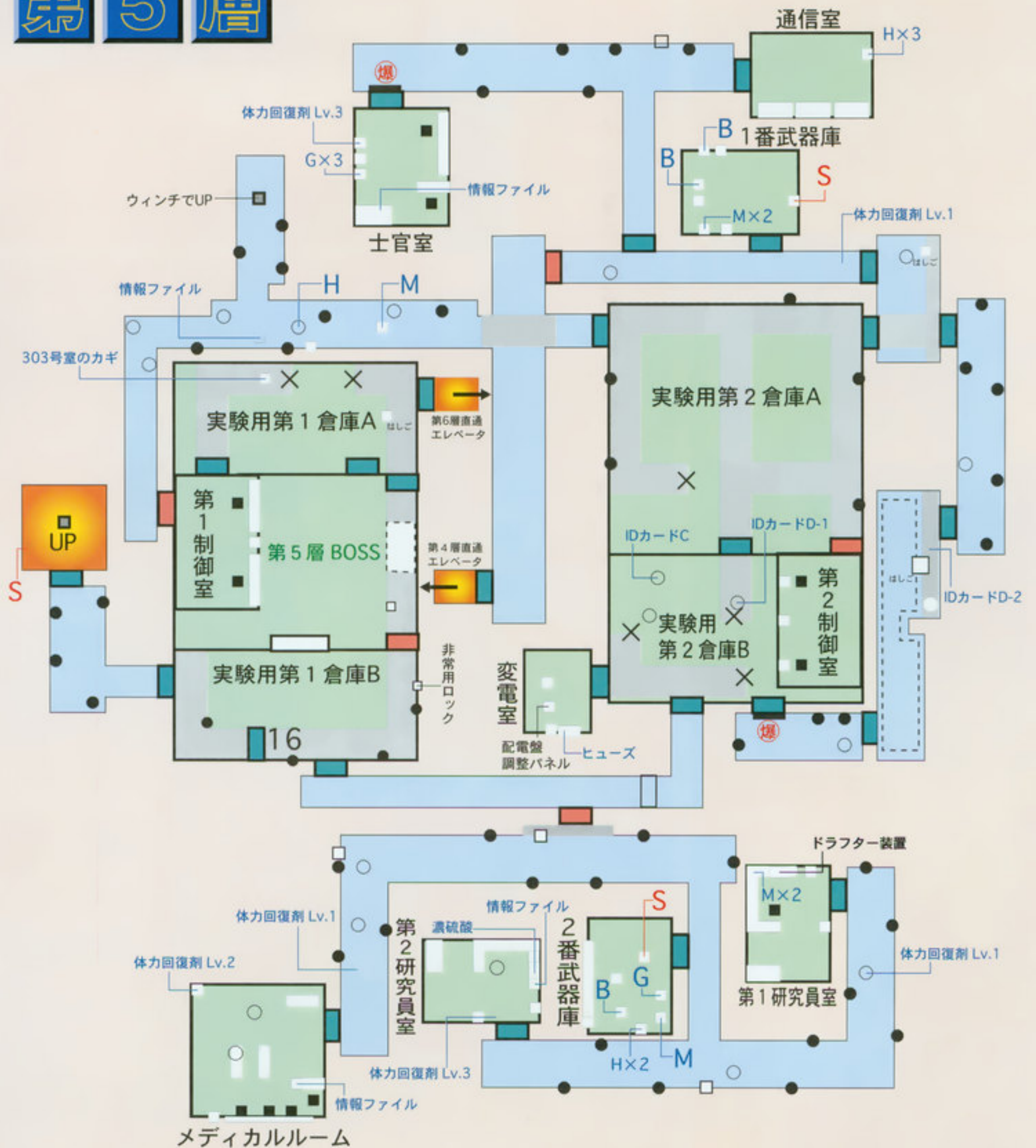


ヒューズがどの配電盤に取り付けられているかで、電力の調整箇所は決まる。

情報ファイルの内容を再確認し、どのようにボタンを押すかを考える。

第5層 攻略データマップ

第5層



第5層 BOSS 相手の動きを読もう

いままでのボス戦と比べると、水の抵抗で動きが鈍くなり、相手の攻撃を回避しにくいという弊害がある。戦い方は、こちらの周囲をまわるボスを、ハンドガンで射撃。2~3発撃ち込んだら別の場所に移動してまた射撃の繰り返しでOK。体当たり攻撃については、写真のモーションを合図と考えて、回避に努める。



ボスは、このモーションを合図に体当たり攻撃を繰り返して出てくる。

マップ表記

H……ハンドガンのマガジン、M……マシンガンのマガジン、B……T79爆弾、G……グレネード弾、●……ツタ、■……木箱・イス、—……キノコ壁、—……通常のドア、—……条件を満たすと開くドア、Ⓢ……爆破ポイント、S……レコーダーパネル(セーブ)、X……不可侵箇所

第6層

ヘイムダルを爆破しアークと決戦

戦いも終わりへと近づく第6層調査。生存者救出もある程度片づいて、残された任務はヘイムダル爆破と脱出のみとなる。第6層到着直後は、火器管制システムを停止させるために、火器管制室に急行。メイン→サブの順番でシステムを解除する。あとは、チャートの流れで行動しつつ、特殊倉庫のカギを集めればほぼ完了。爆破イベントをこなせばボス戦となる。第6層は、ほかの層に比べて構造があまり複雑ではないが、待ちかまえる怪物には強力なものが多い。心して挑もう。



人類が接触した未知なる寄生生命体アーク。これが核融合炉エネルギーで成長した姿は、第3機関室に行くで見られる。

血文字は要チェック

南側通路に面した第一予備倉庫の壁には、何やら意味ありげな血文字が記されている。しかし、これは大きなキノコ壁で隠れていてハッキリと読みとれないので、爆弾を使って付近を爆破し、内容を確認。あらわれた文字は、メモをとっておく。クルーが死ぬ間際に残したメッセージだけに、この情報は知っておいて損はないはず。きっと、どこかで役に立つ場面があるに違いない。

倉庫のカギをそろえる

特殊倉庫には、アークの一部が保管されている。これさえ排除してしまえば、パーク隊長と爆破作業に取りかかれるので、分散している4つの倉庫のカギを手際よくそろえていく。ちなみに、4つのカギをチャートの順番以外でもそろえることはできるが、それだとやや遠回りな作業行程になってしまう。そのため、やはり右のような流れで進むことが、一番確実かつ効率がいいということになる。

第6層 攻略フローチャート

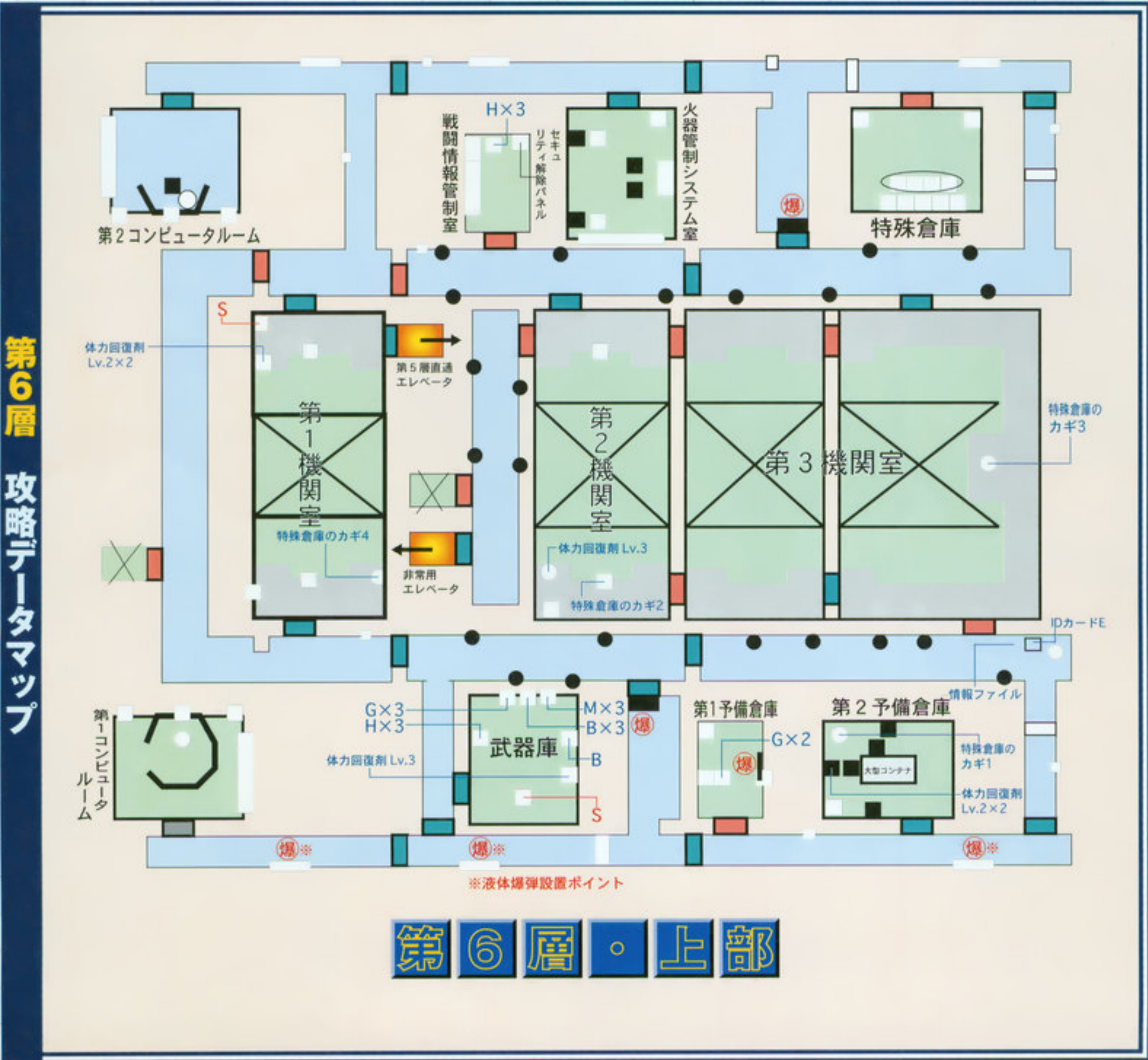
- 1 通路で火器管制タイマー作動
- 2 火器管制室で迎撃システム解除
- 3 第2コンピュータールームでニコラスと再会
- 4 第1機関室で特殊倉庫のカギ4入手
- 5 第1コンピュータールームでノーブルと再会
- 6 第3機関室で特殊倉庫のカギ3入手
- 7 第2予備倉庫で特殊倉庫のカギ1入手
- 8 通路で死体からIDカードE入手
- 9 通路で情報ファイル入手
- 10 第1予備倉庫でヒントを見る
- 11 戦闘情報管制室でコードを入力
- 12 第2機関室で死体から特殊倉庫のカギ2入手
- 13 特殊倉庫でアークのコンテナに接触
- 14 通路でパークからH-20液体爆弾入手
- 15 排水装置付南側通路で液体爆弾設置×3
- 16 第2機関室でパークと合流
- 17 ヘイムダル爆破
- 18 非常用エレベータにアクセス
- 19 脱出用通路を通過
- 20 第4層通路でアークと戦闘
- 21 航空機用エレベータでアークと遭遇
- 22 最終ボス・アークと決戦

ジェシファーはどうなる?

ジャックでプレイしていて気になるのが、ジェシファーの行動。彼女は、ジャックが知らない場所を調査していたようだが……。詳細は次回の攻略で!



謎の多い本作。1度プレイしただけでは、すべてを知ることはできないようである。



第6層 BOSS 距離をとって攻撃する

いよいよ最終ボスの登場である。と、いってもここで解説するのはアークの第1段階。これはアーク本来の姿ではない。ボスの追跡をダッシュでかわしながら距離をおき、攻撃。武器には使いまわしの良いハンドガン、または攻撃力が高いグレネードランチャーをメインに用いて戦う。



アークの追撃から逃亡。離れて攻撃のタイミングをはかる。ボスの攻撃範囲が広いだけに、接近戦は避けたほうがいい。



万が一接近戦に及んでしまいそうになったら、近づくボスがけてロケットランチャーを発射。逃げるスキをつくる。



トレジャーストライク

●キッド●発売中(2月17日発売)
●5,800円(300ポイント)

1~4
PLAYERS

A・ADV
(アクションアドベンチャー)

24
ブロック

1
枚



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

備考:

トレジャーハンティング 基礎知識講座・・・その2

2回目の攻略を迎える今回は、ストーリーモードに出てくる8人のライバルが持つアームズをピックアップ。VSバトルで使うときや、対峙したときの対処に役立つはず。また、アームズ改造のポイントも要チェックだ。



20%ね
つて……
妖しさ!



ちょっとシャギーカットでイメチェンの若菜です。どお? 似合う? ま、それはおいとして今回も役立つ(!?)アドバイスね。えと、ブレード系アームズの衝撃波は、ジャンプ斬りだと出なくなっちゃうの。それから、特定のアームズにある特殊効果「ラヴ」「呪い」「混乱」は、演出の違いだけで効果はいっしょなんだって。わかった?



ストーリーモードで立ちはだかる、ライバルキャラ

どこまで接近戦に持ちこめるかが問題だなあ

バッファロー

彼の持つクエイハンマーは、攻撃力が200までアップされているので威力は脅威的! しかし、衝撃波の出ない完全近距離タイプなので扱いは難しく、相手にしたときもそれほど恐れることはない。ガガガガンは、攻撃力を見れば市販品よりも10高いが、それでも30ではいまいち頼りない。どちらにせよ、あまり強いキャラというわけではない。



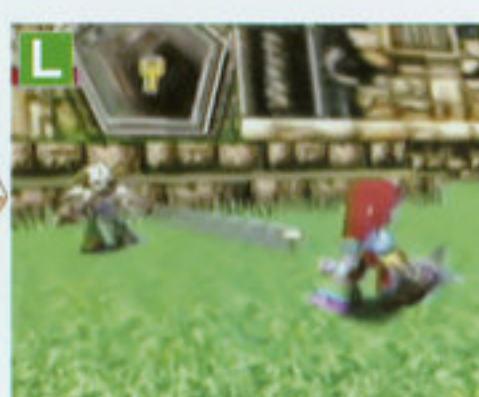
ガガガガンで足止めしつつ、近づいて攻撃。もちろん、ジャンプ斬りで。

遠距離タイプだけに、なるべく近づいて攻撃すれば当たりやすい。

R クエイハンマー
L ガガガガン

ホネといっても、Ca多量のかた〜いホネだぞ

ゴッツ



装弾数は20発だけなので、乱発は禁物。便利ゆえに使いどころを考えよう。

ミサイルが弾切れしても超使えるこれがあれば、どーにかなるもんです。

ホネホネブレードがとにかく便利で、180の攻撃力、衝撃波、速い反応速度と使い勝手抜群! 混戦時に地上で乱れ斬りつとときにも、その性能に助けられる。また、ホネホネミサイルも、反応速度が速くて使いやすい。しかし、弾速も速いため、誘導性能はさほど高くはない。使うなら、障害物のない開けた場所や、近距離から直接ねらっていくほうがいい。

R ホネホネブレード
L ホネホネミサイル

近づく者に「呪い」の恐怖を味あわせてやる

ハラオ



装弾数が多いので、ガン使っていける。誘導性能はそこそこだ。



衝撃波の出ない近距離タイプだけど、「呪い」のおまけはおいしいぞ。

「呪い」の特殊効果があるクラムチャクラムをうまく使いたい。攻撃力は5しかないが、「呪い」状態にできれば、クル・グリの砂嵐で追い討ちができる。攻撃力が100で、追尾能力のあるクル・グリの砂嵐は、なんといっても50発の弾数と3方向に同時発射される点が魅力。使い方しだいで、ライバルをまとめて葬れる脅威のアームズとなるかも。

R クラムチャクラム
L クル・グリの砂嵐

呪った相手に忍び寄る、恐怖の打撃攻撃!

ラルスム

攻撃力250という強威力のアームズ、暁の鉄槌を当てる布石として、黄昏の呪縛を使う。追尾能力、特殊効果「呪い」、弾数回復といった特徴を持つ黄昏の呪縛はかなり頼れる。相手に「呪い」がかかったら、近づいて暁の鉄槌をぶち込んでやろう。ただ、衝撃波がなく、なぎ払う動作もない暁の鉄槌は、ジャンプ斬りのテクニックが必須になる。



エネルギー消費が激しいので、連射できるのは2発まで。しかし、「呪い」は魅力的。

地上でも空中でも振り下ろす動作なので、硬直の長い地上斬りは避けたい。なるべく空中から斬りつけること。破壊力は抜群だ。

R 暁の鉄槌
L 黄昏の呪縛



アームズ改造のススメ

メインで使っていくアームズが決まり、ある程度資金に余裕ができたなら、ポルト博士にアームズの改造を依頼しよう。各アームズには耐久値が設定されていて、改造はその数値の許す範囲に限られる。つまり、使用目的

に合わせた効率の良い改造がポイントとなるのだ。そこで、各項目の改造値を1上昇させたときの効果を下記に示しておいた。同じアームズを複数購入し、いくつかの改造パターンを使い分けるのもいいかもしれない。

改造値+1で得られる効果

改造部位	効果
攻撃力	与えるダメージ+1
弾数	実弾系アームズの弾数+1
回復速度	エネルギー系アームズの回復時間-1/30秒
反応速度	剣を振る時間や銃を撃つまでの時間-1/30秒
追尾能力	追尾系アームズの追尾能力+1
射程距離	衝撃波や追尾系アームズの飛行距離+10cm
作動範囲	トラップ作動範囲+10cm
効果範囲	トラップ効果範囲+10cm
作動時間	トラップが作動するまでの時間-1/30秒



キャラの体力は一律1000に設定されている。攻撃力はそれを目安に上げていこう。

射程距離数値31は、3m10cmを指している。10cmは、キャラの足の大きさの約3分の1弱だ。

おすすめアームズと改造のポイント

スピナスターズ **S**

リーチの長さが魅力のアームズだが、その長所を伸ばすより先に、ネックとなっている反応速度を補おう。攻撃力アップはそれからでも遅くない。

五十×二式 **L**

追尾系はダメージではなく、確実に当てて足止めするのが目的。なので、弾数、射程距離、反応速度の順に上げていこう。攻撃力は、あと回しの方向で。

ボムネード **L**

反応速度はそこそこのので、攻撃力に焦点を絞る。334以上あれば3発でKOさせることも。不安なら装弾数を40くらいまで上げて、残りで反応速度をフォロー。

シャボネード **L**



射程距離はそこそこの反応速度と弾数を上げておく。左のようにバラを巻けると、防衛率も格段にアップ。

ブリザドン **T**

この系統は、効果範囲をむやみに上げると自分にも危険が及ぶので、攻撃力アップが無難。「スロー」をねらいたいなら、効果範囲と発動時間を上げて当てやすく。

ラウのアームズを分析しよう

トラップ仕掛けて距離をおく……これも性格か!?

QTπ(キューティーパイ)



「爆発」で周囲を巻き込めるが、直接ねらいにく。距離を置いた戦いを。



相手を誘うように、配置したら後ろへ下がってみるのがいいだろう。

ボムボイフラワーは、攻撃力200、弾数50と、メインで使うものとしては申し分ないが、一定距離の放物線を描くので、当てにくいのが欠点。段差を利用して低い位置からねらうといった工夫が必要だ。キングザ・16tは「混乱」の特殊効果が魅力。だが、いかなせんトラップ系なので使いどころが難しい。

L ボムボイフラワー
R キングザ・16t

ここでは、ストーリーモードでプレイヤーの行く手を阻む、ライバルたちのアームズを徹底分析。こういった特徴があるのかを知れば、おのずとその対処法も見えてくるはず。このなかには、プレイヤーが入手可能なアームズも……。

笑顔で相手を叩きつぶす、強力なパワーが武器

スマイルマン大佐



攻撃力が180で、与えるダメージはかなりのもの。3発同時発射が。



反応速度がかなり遅い。そのため、ジャンプ斬りでの攻撃が現実的だろう。

攻撃力300という絶大な威力の水兵チョップ。衝撃波や特殊効果こそないが、この攻撃力は相当なプレッシャーになる。当てるための布石には、アンガーアスカーがその役目を担う。射程距離が非常に長く、さらに追尾能力もあるこのアームズで、遠距離からねらい撃とう。装弾数50発は、メイン兵器として十分すぎる数値だ。

L アンガーアスカー
R 水兵チョップ

「ラヴ」と「爆発」。美しいバラには痛〜いトゲが♥

ハニーパイ



非常に有用度の高いこのアームズ。装弾数も50発あり、惜しみなく使える。



2連続でしか撃てないが、弾数回復のおかげで、気がねなく「ラヴ」できる。

ラヴマシーン、ボムチェリーともに追尾機能はないが、前者は「弾数回復」と特殊効果「ラヴ」が、後者は「爆発」という、便利な機能が満載! 特にボムチェリーは、姉のQTπのボムボイフラワーと違って直線的に飛び、弾速も速いという高性能アームズだ。さらに、その攻撃力は230を誇る! 「ラヴ」に追い討ちボムチェリーは恐怖のコンボだ。

L ボムチェリー
R ラヴマシーン

卑怯といわれても遠距離から乱れ撃ち!

カラフト丸

メインで使っていくのはミダレザクラのほう。これはガガガンの強力版で、5発までの連射ができる。さらに攻撃力も50と、この系統のアームズとしては高めの設定だ。一方のヒナギクは、装弾数が10発しかないの、ここぞというときに使うべき。特殊効果「呪い」があるので、逃げたいとき、逃がしたくないときに威力を発揮する。



攻撃力3、弾数10なので心もとないが「呪い」の特殊効果がそれを補う。



ボタンを短く押し続けると、弾は長く押し続けると、弾は150発を装弾。

L ミダレザクラ
R ヒナギク

S || 近距離アームズ
L || 遠距離アームズ
T || トラップアームズ



クレイジータクシー

●セガ●発売中(1月27日発売)
●5,800円(300ポイント)

1 PLAYER

ジャンル RAC (ドライビングアクション)

プログラム数 23 ブロック

ディスク 1 枚

対応等 VGR 対応

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

ヨウ、1週間のごぶさただったな。Gusだ。今回は隠しネタを中心にレクチャーしていくぜ。え? 隠しネタはまだあるんじゃないかって? そいつはどうか。オレが知ってる限りじゃこんなモンだけだな……。とはいってもな、今回のネタは結構シビれるぜ。特に隠し視点のOutside Viewは最高だよ。ま、せいぜい楽しんでくれよ。

Sheet's Feature #8 SECRET VIEW MODE



GUS「この隠し視点は今までのゲームじゃ考えられないほどにエキサイティングだぜ。これでもまた違った楽しみ方ができるってもんだ」

Axel オイオイ、Gus! 隠し視点があるってマジかよ!? 今、巷じゃ、その話題でもちきりだぜ!?

Gena 巷ってどこよ? アンタ本当にそんなものあると思ってるわけ?

Axel あたりめーだろ! 火のないところに煙は立たず、だよ。で、どうなんだよ。

Gus ……実はあんだよ。

Axel ホラ見ろよGena! 聞いたか?

Gena マジで!? よくそんなもの入れるヒマがあったわね。

Gus まったくだ。オレもここまでのモノが入ってるなんて思わなかったからな。

Gena で、どうやるのよ? またコマンドを入力するタイプなわけ?

Gus いや、今回ののはちょっと違う。DC本体にポートCがあるだろ? あそこよ、もう1つコントローラを挿すんだよ。それからスタートボタンを押したあとに、Yボタン、Bボタンを押すと、視点が切り変わるって仕組みだ。簡単だろ?

Gena たしかにコマンドより楽ね。

Axel なるほどな。で、隠し視点はどんな視点になんだよ?

Gus Driver's View、いわゆる主観視点とOutside View客観視点の2つだ。この客観視点はスゲーぜ。ま、詳しくは下で紹介してやるからよ。

Command

ポートCにコントローラを挿し、スタートボタン入力後、YボタンでDriver's View、BボタンでOutside Viewに

Driver's View

Gus これがDriver's Viewだ。お前らが使ってるタクシーはもちろん、何と自転車まで主観視点で楽しめるんだぜ。

Joe ワオ! クレイジーだね!

Axel うひょーっ! ちゃんとフロントガラスもあるじゃねーか。

Gena でもサア、これって周りの状況がわからないから意外と難しいくない?

Gus まあな。逆に言うと、いかに通常視点がこのゲームに適しているかがわかるよな。



Joe 「オイラの愛車もこうしてみるとまたイイ感じだね。コレはコレで楽しめるよ」



Gena 「自転車までこの視点で楽しめるなんてね。でもやっぱりちょっとやりにくいわね」



GUS「ジャンプなんかした時に、青空しか見えなくなっちゃう」

AXEL「こうしてみると、普段の街も違ってみえるもんだな。新鮮だぜ」

Outside View

Gus でもって、コレがOutside Viewだ。

Gena 何よこれ!? いわゆるリプレイみたいじゃない!

Gus まあ、視点はな。でもリプレイじゃねえところがミソでよ、この端から見た視点でプレイできちゃうんだよ。

Joe コイツはもっとクレイジーだね! まるでアクションムービーみたいで超クールだよ。

Gus ああ。客を乗せるのもムズいが、とにかくプレイ中の映像はカッコイイぜ。



Gus 「これがリアルタイムにプレイしている画面に思えるか? まったくクレイジーだぜ」



Gena 「自転車になるとなんかマヌケよね。やっぱりアタシはクルマのほうが性に合ってるわ」



GUS「街を完全に覚えてないとかかなりつらいが、結構楽しめると思うぜ」

JOE「イカすよ! とにかくCOOLだよ。オイラはこの視点を待ってたんだ」

Sheet's Feature #1 SPEED METER

Gena アタシ、たまに思うんだけどサア、今自分がどれだけスピード出してるのか知りたくなるときってない?

Axel あ? ねえよ。別にスピードなんて関係ねえ。速く走りゃいいだけだろ。

Gena ウルサイわね。アンタは別にいいのよ。知りたいのはアタシなんだから。街の中を突っ走ってるとき、結構なスピードが出てくると思うのよ。アタシのクルマ、スピードメーターが付いてないから、スピードがわからないのよね。まあ、知ったところでどうするわけでもないけど。

Gus スピードメーターなら付けられるぜ。

Gena そうなの? じゃ付けてよ。

Gus 簡単なんだよコレが。隠し視点を出すときと同じようにポートCにコントローラを挿すだろ。それでスタートボタンを押してから、Xボタンを5回押すんだ。そうするとスピードメーターが出現ってわけだ。

Gena になよ、超簡単じゃない。こんなのさっさと教えなさいよ!

Gus まあ、イロイロあんだよ。イロイロな。

Gena ふーん。で、このメーターっていつでも出せるわけ?

Gus ああ。基本的にいつでも出せるぜ。だからよ、Outside Viewにしたときでも出せる。まあ、だから何だって言われりゃ、それでおしまいなんだがよ。

Joe じゃ、オイラも今度はスピードを測ってみるよ。Gusは最高何キロなんだい?

Gus オレか? オレは250キロくれえかな。

Gena なに!? アンタのクルマ、そんなに出るわけ? ターボでも付けてんの?

Gus 付けてねえよ。腕だよ腕。でもよ、多分、どう頑張っても300キロはムリみてーだがな。200キロ台後半がやっとだ。

Gena じゃ、アタシが300キロの大会に乗ってみせるわ。まあ、見てなさい。



GUS「画面の右下を見てみな。ちいせえけどよ、ちゃんとスピードメーターが出てるだろ? これでスピードがわかるぜ」
Gena「でもさ、こうしてみるとかなりスピード出てるのね」

Command

ポートCにコントローラを挿し、スタートボタン入力後、Xボタンを5回押す。5回以上はメーターのON/OFF

CRAZY TAXI™ SECRET TALK

Axelだ。別に裏技じゃねえんだけどよ、知っておくと楽しい小ネタをここで中心に教えてやるよ。でも、あんまり期待すんなよな。

Joe オイラ、このあいだDCオリジナルの街を流してたらさ、変なところを発見したんだよ。

Gena 変なところってどこよ? 街を知り尽くしてるアタシに言ってみなさい。即答してあげるわ。

Joe OK。「Police station」に向かって左側にさ、「SQUARE BANK」方面に続く道があるだろ?

Gena そのまま進むと高速道路の下を通る道でしょ。知ってるわ。

Joe この間も、その道に入っていったんだ。すると、左側のビルの陰に階段があってさ、そこを上るとビルの屋上につながってたんだよ。

Gena ……マジ? 寝ボケて走ってたんじゃないの?

Joe ヒドイぜGenaちゃん。逆から見るとわかりやすいんだけど、「Police station」方面から行くと死角になってみえないんだよ。

Gus オレは知ってるけどよ、よく見つけたな。屋上に上がれば客もいるから、たまに行くが、あんまりメリットはねえな。ショートカットにもならねえし。

Joe ……まあね。ま、知っておくと得する小ネタだよ。ハッハッハ。

Gena 小ネタといえさ、「another day」のアーケードの街で気付いたんだけど、高速道路をしばらく走っ

てると、中央分離帯にジェシカお婆さんが立ってるのよね。

Gus ああ、ちょうど高速がループになってるところだろ? 街からとっとり早く抜きたい場合は、その婆さんに乗っけるのもいいぜ。

Gena まあ、アタシはあんまり乗せないけどね。黄色になってたら街へ戻されるから要注意よ。

Axel そういえばよ、同じ「another day」で「Helliport」まで行くとヘリが離陸してるところを見れるんだぜ。それだけといえはなんだけどな。

Gus 「Helliport」といや、隅にある木箱の陰とかに客がいたよな。なんでお前こんなところいるんだって感じで。

Gena アンタもよく見てるわね。でも「another day」って、マジで客がないから、客がいる場所を1カ所知っておくだけでずいぶん違うのよね。

Axel 「another day」じゃねーけどよ、小ネタを教えてやるよ。「Church」に牧師を送り届けるとだな、教会の前になんと花嫁が立ってるんだぜ。

Gena そうそう。でも2回目以降はなくなるのよね。アタシもあんなウェディングドレス着てみたいわ。

Axel ……何か言ってるぜ。

Gena 何よ!? 何か文句ある?

Axel いや〜、別にねーよ。

DC ORIGINAL MODE



Joe 「ビルの陰に階段があるから、そこを上るんだ。すると屋上に行けちゃうんだぜ。この謎の空間もイイ味出してるよ。客もいるから、一度来てみても損はしないと思うね」

another day for ARCADE MODE

Axel「とりあえずコマまでくればヘリの離陸場面が見れるぜ。まあ、だからといって何もねえんだけどな」



Gena 「このジェシカお婆さんは「Helliport」まで行くから、かなりの距離を稼げるわ」

GUS「「Helliport」の隅にも客がいるから見逃すなよ」



ARCADE MODE

Axel 「教会の花嫁は、牧師を乗せて「Church」に初めて送ったときじゃねーといええ。ま、彼女をひと目でもみてえなら、牧師を乗っけてみることもだな。ただし、牧師が教会に入ると同時に花嫁も消えちゃうから、牧師を入口から遠くに降ろすことだな」



スーパーマグネチック ニュウニュウ



●元気●発売中(2月3日発売)
●5,800円(300ポイント)

1
PLAYER

ACT
ジャンル(マグネチックアクション)

2~22
ブロック

ディスク
1枚



ホームページアドレス: <http://www.genki.co.jp/>

備考: 専用ホームページで、タイムトライアル実施中。

規定タイム達成まであとわずか!! “残り5秒”を縮める「走り」のテクニック

最短ルートも覚えたとし慣性の使い方も完璧、ただ規定タイムに届かない! なんてアナタ、ちゃんと走ってますか? 規定タイムなんて走ればすぐに達成。ダッシュを研究&実践すれば全ゴホウビ入手も可。全部取ってクリアすると?



ダッシュを多用すれば、若干のミスをしたとしても規定タイムに間に合う!

大前提 ほかのモノは無視しなさい!!

何度も言うようだがタイムアタック時のゼビーやホリダシモノは寄り道以外のナニモノでもない。無視!!



ホリダシモノなんか後回しだ!



タイムロスになるジャンプは厳禁。

ダッシュ1 ダッシュ中のジバ展開について

ダッシュを多用する際に必ず覚えておきたいのが「ダッシュ中はジバが展開できない」というルール。ダッシュボタン(初期設定ではRトリガー)を押している間はジバの展開ができないのだ。これはダッシュジャンプ中も同様だ。



ダッシュ中だと、いつもは出せるジバが出せない。まずはこれを覚えよう。

ダッシュ2 走り始める角度に注意!!

本作ではダッシュ中に急な方向転換ができない。そのためダッシュを確実に使いこなすには走り始める角度をしっかりと決めてから走る心がけが必要となる。



画面奥に向かって跳びたいなら、きちんと画面奥を向いてからダッシュジャンプしないとあらぬ方向に……。

ダッシュ3 ダッシュジャンプのススメ

ダッシュを使いこなせるようになったなら、すべてのジャンプをダッシュジャンプに変えてみよう。これまでぎりぎりだった谷越えもラクラク跳び越せるようになり、空中での前進速度も向上するはず。制御しにくいけど、そこは鍛錬だ!



狭い谷でもダッシュジャンプ。ニュウニュウの影を見れば若干跳びやすい。

おぼえよう! 1歩先行くダッシュジャンプ

ダッシュジャンプをマスターしたら、次はジャンプ距離の調節を覚えよう。やり方はカンタン、空中でダッシュボタンを離す、それだけだ。これができればタイムは一気に縮むはず。

ダッシュボタン押しっぱなし



遠距離ジャンプは空中での距離調節がいらないので、実は簡単。



同じ場所から跳んだジャンプでも、空中での操作によって飛距離が大幅に変わる。

ダッシュボタンを離す



離すタイミングによって飛距離も変わる。これは体で覚えるしか……。

さらなる高みを目指すアナタに贈る大技! ジバメータ回復ダッシュ

ダッシュしている間、ジバメータが減り続けるのは当然。しかしダッシュボタンを連打しながら移動するとダッシュゲージを回復しながら高速移動できるのだ。ダッシュよりは遅いけどね。



この技を使う時はダッシュボタンに設定しよう。

実用例



ウェスタンワールド・1ではこの辺まで走るとメータがほぼゼロになる。



しかしその状態からダッシュボタンを連打すると回復しつつ速歩きする。

確実なダッシュでゴホウビをねらえ!!

発売から3週間——すでにエンディングを見てしまった人も多いことだろう。その最後に流れる“あのセリフ”は「ゴホウビを集める」という意味。ダッシュをマスターし、再びエンディングに向け走り始めるのだ!!



クリアタイム、ピンコメダル、ホリダシモノの3つの条件を達成することでニュウニュウの部屋に置かれるゴホウビ。かならず(?!全部集めよう!!

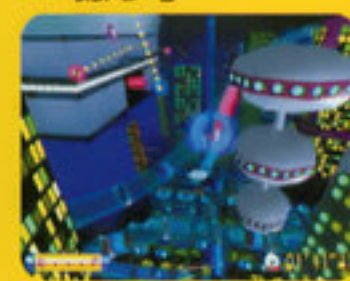


読めば速くなるマップ攻略・最終回 「生き急ぐために死ぬ男」の巻

GOAL

⑦おぼえるまでは死にまくるが
下の写真のとおり、慣性をうまく使ってジバギミックをクリアする。おぼえれば絶対死なない。

A 振り子



B ジバ板~モノレール



モノレールの慣性を使って跳ぶ。

C モノレール



D 傾くジバ板



画面奥のほうに傾けてNジバを展開！

③後続車に跳び移りながら前進のチャンスのを待て!!

4車線で走るエアカーの上をダッシュジャンプで渡って画面奥へと進む。次の車線にエアカーが来なかったら、すぐに今いる車線の後続車に跳び乗って様子を見よう。早く進みたくても、足場がないのでは仕方がないというものだ。



⑤空中でジバスイッチON!!

ダッシュジャンプで放電を抜けたらジバ玉に捕まったら、あとは振り子×2。そのうち2番目の振り子では、つかまる前に画面右端にあるジバスイッチをONにし、さらにつかまったあとも慣性で前方へ飛ばされながら空中でジバスイッチを入れる必要がある。



④体でタイミングを計れ

この放電は“消えるのを見て”からダッシュしても遅い。放電のリズムを覚えて“消えている間に抜ける”つもりでダッシュだ!



うまくリズムをとって抜ける。焦りを抑えて……。

③ダッシュジャンプでジバ玉へと急ぐ

スリッパ床が中央の谷間に落とそうとしてくるが、画面奥に向かってダッシュジャンプ→空中制御の繰り返しでジバ玉に跳びつこう。



着地するのは一瞬。すぐにまたジャンプ!

①空中で敵を捕まえる!!

ここではまず右側に見えるNジバスイッチをONにし、奥の斜面を階段に変えてから左のジバ板で跳んでいく。空中で赤い敵を捕獲し、奥の壁にぶつけよう。

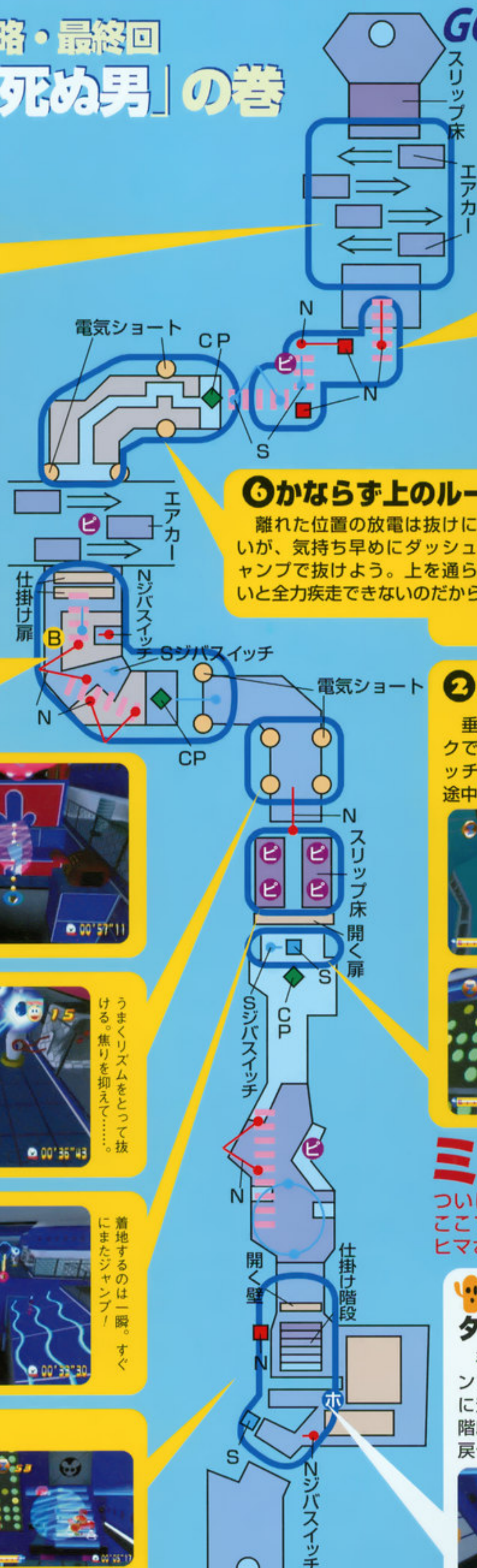


まずは右のジバスイッチで奥に階段を作る。



ジバ板を使い、敵を捕まえながら跳べ!

START



⑥かならず上のルートを選択!!

離れた位置の放電は抜けにくい、気持ち早めにダッシュジャンプで抜けよう。上を通らないと全力疾走できないのだから。



上の道は広いから全力疾走可能だ。

②ジバギミックで壁登り

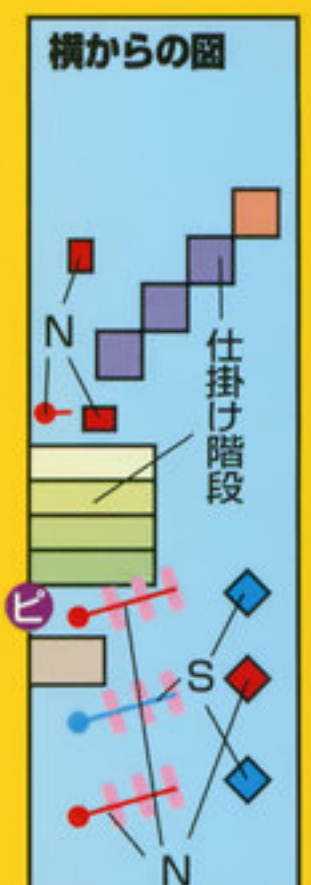
垂直の壁に配置されたジバギミックで上に上がっていく。最初のスイッチを入れたら急いで上がらないと途中で落とされてしまう。



ジバスイッチを入れつつジバ板ジャンプしたら、慣性でジバに登っていく。



せり出してくる3枚の壁に乗ったら、Nジバ板で上→右と跳んで敵を捕まえよう。



ミライワールド・1

ついにやってきた最終関門ミライワールド。ここでタイムを更新するには死を恐れているヒマさえもたない! 目標は1分50秒!!

ホリダシモノ タテモノの裏に…

手前からうまくジャンプすれば建物の裏側に着地できるが、奥の階段に跳び乗ってから戻ってくるほうが簡単。



マップの見方

- ピ ピンコメダル
- ホ ホリダシモノ
- B ボーナスケット
- ジバギミック
- 慣性を使う場所

ホリダシモノ
掘ったあとの帰り道

このホリダシモノを掘るのは簡単だ。だが掘ったあとは右の沈む足場を経由して上空のジバ玉に飛びつかなくてはならない。



ホリダシモノの埋まった場所へは簡単に降りられるが。



沈む足場をびよびよん登り、環状線リフトに飛びつけ!



⑥え!?この敵、跳び越せるの!?
狭い通路を歩いている敵は道を塞いでいるように見えて実は跳び越し可能。左の壁沿いに跳んでみなっ?

⑤ダッシュジャンプで一気に上がる
雪だるまの頭が転がってくるスリップ床は、ダッシュジャンプで一気に駆け上がる。斜面の中腹から斜めに跳び、斜面を抜けてしまおう。

④環状線リフト、使う?
スイッチで奥の扉を開いたらすぐに跳び込まなくてはならないこの場所。タイムを極めるならダッシュジャンプで一番低い足場に跳び移ろう。

⑦上空のジバギミックを使えば楽勝!!
下段の移動ジバ板上段のモノレールにつかまり、そのままNジバボタンを連打していれば抜けられる。

⑧時間があるなら落ち着いて
床からせり出す電撃のタイミングを計りつつ敵を捕まえ扉にぶつけるのはムズイ。2回に分ければ簡単だが……。

上空で慣性を使いまくればラクラククリアできる。

敵を捕まえたら一旦戻り、扉を開けておくとかラクだ。

③ジバスイッチで2枚の扉を開ける
ここでは川の手前と奥、2つのジバスイッチをONにしなくてはならない。川からジバ板が流れてきたら手前のNジバスイッチを入れ、すぐにジバ板に乗ってジバを反発させると、上空のSジバスイッチもONにできる。そのままのジバ板で左上の道に飛び込もう。

②敵と慣性には気をつけろ!
エネキューブで開く壁を越えると、池があり、その中の島に向かうモノレールが見えるだろう。だからといってこのモノレールにすぐつかまると、モノレールにつかまった無防備な状態で突っ込んでしまう。また、このモノレールで慣性を使うと池ボチャが待っている。

①床のでっぱりにつまずくな!!
このステージに何度も登場する、通路自体が上下に動くトラップ。ダッシュ中はちょっとした「でっぱり」にぶつかっただけでもコケてしまうので、画面手前より奥側が低い時に駆け抜けてしまいたい。ステージ最初の部分はスタートと同時に全力疾走すれば駆け抜けられるぞ。

ミラライワールド・2
ジバもダッシュも使いこなせなければクリアさえないおぼつかないこのステージ。逆に、クリアさえできるなら2分を切るのも無理な話ではない。

マップの見方

- B ボーナスケット
- ホ ホリダシモノ
- ピ ピンコメタル
- ジバギミック
- 慣性を使う場所

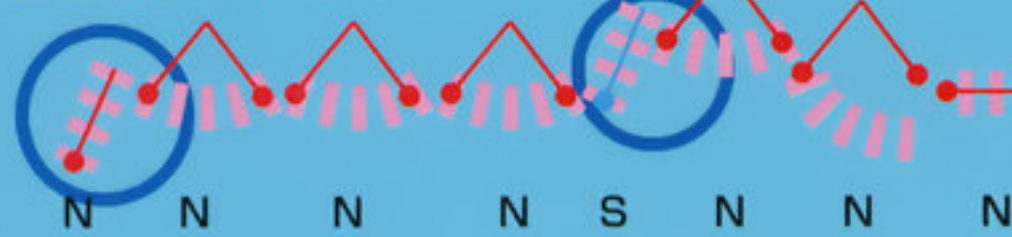
④ 空中ブランコの“仕切り直し”をマスターせよ!

慣性を使わなくてはならないがタイミングが外れる可能性もある厄介な場所では、ジバ玉を1回停止させ、垂直に飛び降りてから同じジバ玉に飛びつくテクニックが必要となる。



ジバ玉停止→垂直落下→再びつかまる→今度は慣性を使って振り子につかまる。

上空のジバギミック



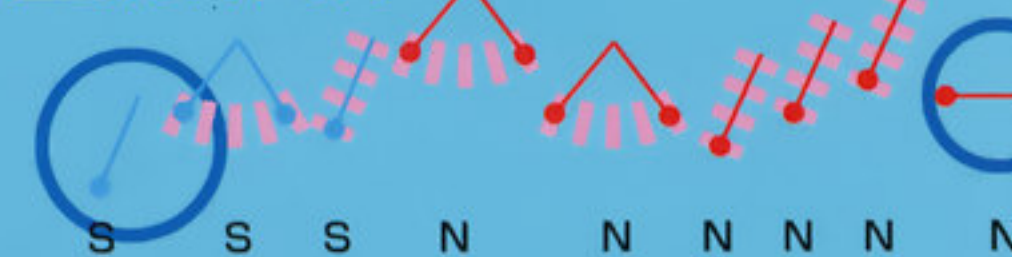
③ 最初と最後でアセらないように!!

このエリアでは最初と最後以外は慣性を使っても問題ない。しかし丸で囲まれた部分だけは慣性を使ってはならない。次に来る仕掛けとのタイミングが合わなければ即死だぞ。



これはエリア最初の部分。モノレールを1回停止させてから次の振り子に移行している。

上空のジバギミック



② 中ボスは青い炎に押し込んでやれ!!



この中ボスは突進を3回避けると小さくなり、ジバの干渉を受けようになる。同種のジバを反応させて敵をよろめかせたら、さらに反応させて青い炎にプチ込むのだ!

一直線に突進してくるので横に避ける。小さくなったたらジバで弾き、青い炎へ。

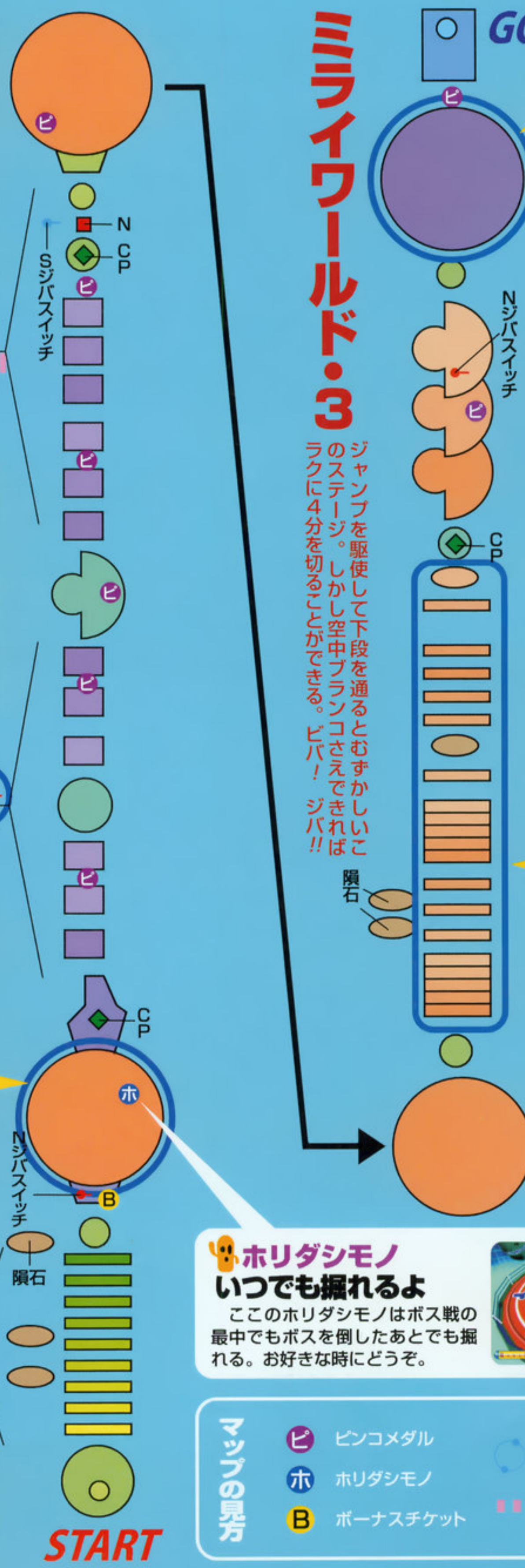
上空のジバギミック



① 空中ブランコ面だ!!

のっけからこのステージを象徴するようなジバギミックの嵐。慣性をうまく使って進めば規定タイムを簡単に達成できるぞ。

ここまで培ってきた慣性利用の技が試されるステージ。



ミライワールド・3

ジャンプを駆使して下段を通るとおもしろいこのステージ。しかし空中ブランコさえできればラクに4分を切る事ができる。ピバ! ジバ!!

GOAL

⑥ 中ボス×2!?

この場所では写真の方法を使って2体の中ボスを孤立させる戦法が有効。意外と簡単!?



画面下にある2本の柱より少し右側で突進を待つ。



突進を左にゆっくり避けると片側が孤立。今だ!

⑤ 前進のタイミングをじっくり計る

下からのレーザーを追うように進むのが基本だが、写真の場所で少し待つ必要がある。



5枚目の透明床。ここでしばらく足を止めよう。



12枚目の透明床でも足を止めるとそのあとがラク。

ホリダシモノ いつでも掘れるよ

このホリダシモノはボス戦の最中でもボスを倒したあとでも掘れる。お好きな時にどうぞ。



中ボスとの戦闘中に勝手に出てくることも多い。

マップの見方

- ピ ピンコメダル
- ホ ホリダシモノ
- B ボーナスケット
- ジバギミック
- 慣性を使う場所

START



ポップンミュージック3 アペンドディスク

●コナミ●発売中 (2月10日発売)
●2,800円 (120ポイント)

1~4
PLAYERS

ジャンル
SLG
(ミュージックシミュレーション)

プロVM使用
7~
ブロック

ディスク
1
枚



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

備考: このソフトをプレイするには、「ポップンミュージック2」が必要です。

隠し曲・隠しモードの簡単出現法を一挙公開!



みんなポップンに励んでるかな?
今回は、いくらがんばっても隠し曲出現条件をクリアできない、練習する暇がないというユーザーのために、とっておきの隠しコマンドを伝授! さらに、上級者にオススメの、さらなる隠し要素も教えちゃうぞ。

隠し曲のコマンド表記&入力について

各コマンドを入力するのは、タイトルメニュー画面。標準コントローラの場合は、アナログ方向キーを任意の方向に入れながら入力すること。なお、ポップンコントローラでのコマンドは、アルファベット(右の写真参照)で表記している。



ラブリー

コマンド入力後に、タイトルロゴの上に水色の★が出て、笑い声が聞こえればOK。「アーケード」モードのステージ3で「8月のサヨナラ」が選曲可能になる。



ポップンコントローラ

G → F → H → F → F → I
F → B → F → H → F

標準コントローラ

↓ → Y → B → Y → Y → R
Y → ← → Y → B → Y



ジヤングル

画面いっぱいに広がったポップ君が、ものすごいスピード降ってくる「LA LA LA」。タイトルロゴの上にオレンジの★が出て、笑い声がすればステージ3に出現する。



ポップンコントローラ

G → F → G → G → G
H → D → A → B → B
B → A → G

標準コントローラ

A → Y → ↓ → A → ↓
B → ↑ → L → ← → ←
← → L → A



ポジティブ

微妙なズレのポップ君がイヤらしい「Candy Blue」。ロゴの上に緑色の★が出て、笑い声がすれば入力成功だ。「アーケード」のステージ2で選曲できる。



ポップンコントローラ

A → B → G → D → F
F → G → G → H → H
I → A → A

標準コントローラ

L → ← → ↓ → ↑ → Y
Y → A → A → B → B
R → L → L



ボーイズ

光ゲンジ風の複数男性ボーカルが印象的な「君を抱きしめたい!」。入力に成功すればロゴの上に紫の★と笑い声が。ステージ3でプレイできる。



ポップンコントローラ

F → H → F → H → H
F → H → H → F → H
H → F → C

標準コントローラ

Y → B → Y → B → B
Y → B → B → Y → B
B → Y → ↓



プレリコード

ポップ君の落下が速く、ボタンをたたくテンポが一定ではないため、なかなか手強い「Streams」。入力後、ロゴの上の赤★表示&笑い声で、ステージ3で挑戦できる。



ポップンコントローラ

A → B → C → I → F
D → H → G → A → C
I → F → D → H → G

標準コントローラ

L → ← → ↓ → R → Y
↑ → B → A → L → ↓
R → Y → ↑ → B → A



他にもこんな
隠し要素が
いっぱい

ハイパーモードの
隠し分岐に挑戦!!



プレイする曲が各コースごとに決められているハイパーモード。だが、BGMコースは以下の条件で3曲目が入れ替わるのだ! しかし、相手は高難易度の「クラシック」シリーズ。クリアできてもゲージが……。上級者はこれで腕試ししてみよう。

“クラシック”をプレイ
“クラシック2”をプレイ
ゲージが2/3以上残っている

アフリカ
アバンギャルド



通常はこのように3曲目で「アフリカ」に挑戦だが、条件クリアをすると……。

ポップ君のスピード変更

ポップ君の落下スピードが、なんと通常の2倍、4倍になるぞ! 確認しながらでは、間に合わない!

変更方法
「ARCADE」「FREE」のモード選択画面でスタートを押しながら○か○を押す。



落下速度はここに表示される。たたくタイミングは同じだ。

ハイパーモードの隠しコース “シークレット”
これが“シークレット”の曲だ!

ハイパーモードに、隠しコースの存在が判明! 以下のコマンドを、コース選択画面で入力しよう。

ポップンコントローラ

D×3・F×5・D×2
F×7・D×3・F×4

標準コントローラ

←×3・→×5・←×2
→×7・←×3・→×4

J-ガラージポップ

キュート

セクシーガールズ



コマンドの入力が終わると、このコースが表示されるぞ。

ハイパーモードの曲を他のモードでもプレイできる!!

ハイパーモードでプレイできる「1」「2」に登場した曲のリミックスは、隠し曲を含めたすべての曲をプレイしていると、ハイパーモード以外でも挑戦できる! 「アーケード」「フリー」「トレー

ニング」でハイパー以外を選択。スタートボタンを押しながら選曲すると画面表示がハイパー曲に切り替わり、プレイできるのだ。何度もプレイして、ハイパーモードを制覇しよう!



例えば、おなじみ「マジカルガール」。ここでスタートボタンを押してみると……。

スタートボタン



懐かしの「アニメヒーロー」に表示が変わるのだ。これは「アニメ主題歌風な曲つながり」だね。

編集部オススメパーティーモードで遊ぼう!!

他のモードでも選択できる、ということで、ぜひプレイしてもらいたいのがパーティーモード。ただでさえ難しいのに、おじゃまポップ君で、もう大変なことに。



降ってくるおじゃまポップ君の数もハンパじゃない! 友達と2人でプレイしてみても?

編集部オススメトレーニングで練習!

難しく「フリープレイ」でも練習にならない君は、「トレーニング」でじっくりプレイしてみよう。選曲方法は同様、スタートボタンを押しながら選曲でOKだぞ。



難しいポイントを繰り返し練習すれば、クリアできるようになるはず。ファイト!

通常曲	→	ハイパー曲
ギターポップ	→	ポップス
サウンドトラック	→	クラシック2
ドリーミー	→	テクノ80
マジカルガール	→	アニメヒーロー
ダンスポップ	→	ダンス
ニューカマー	→	J-ポップ
ハートフル	→	エンカ

通常曲	→	ハイパー曲
ジャジー	→	スパイ
ケルト	→	クラシック
スーパーポップ	→	アーバンポップ
セクシーガールズ	→	セクシーガールズ
J-ガラージポップ	→	J-ガラージポップ
キュート	→	キュート
アキバ	→	J-テクノ

通常曲	→	ハイパー曲
アバンギャルド	→	アバンギャルド
ライブ	→	アフリカ
ラウンジ	→	ネオアコ
クラシック3	→	クラシック3
プレリユード	→	プレリユード

これらの曲はキャラクター、もしくは曲どうしの何らかのつながりで配置されている。それらを考えてみるのも楽しい。また、同じ曲でもハイパー化で難しくなっているぞ。



電車GO! 2 高速編 3000番台

●タイトル●発売中 (1月20日発売)
●5,800円 (300ポイント)

1
PLAYER

ジャンル
SLG
(電車運転ゲーム)

プレイ時間
14~
ブロック

ディスク
1
枚



ホームページアドレス: <http://www.taito.co.jp/>

備考:

上級・特級路線攻略特集!! これをクリアし、プロを目指せ!!

攻略最終回となる今回は、今まで攻略していなかった関西路線から201系と、難易度が一番高い特級となる秋田新幹線こまち、秋田→盛岡間の2路線を攻略。特級とはいえ、ポイントを押えて走ればクリアも夢ではないのだ!!



上級以降のポイントはやはり雨や雪といった天候、ブレーキは早自にかけよう。

ATCについて

ATCとは、画面左下に表示される標準速度にしたがって運転する、新幹線独自の運転方法。オマケとして出現する東北新幹線E2系でのみ体験できるぞ。



標準速度を3km/h以上オーバーするとゲームオーバーとなる。



難易度 ★★★★★

東海道本線201系

区間 大阪→神戸

阪神間の大動脈として大阪→神戸間を各駅停車で結ぶのがこの201系。全部で14駅に停車する長い路線なので、途中で気を抜かないようにしましょう。

大阪	次の駅まで 1380m
塚本	次の駅まで 1543m
尼崎	次の駅まで 1461m
立花	次の駅まで 1174m
甲子園口	次の駅まで 1073m
西ノ宮	次の駅まで 1568m
芦屋	次の駅まで 898m
甲南山手	次の駅まで 776m
摂津本山	次の駅まで 681m
住吉	次の駅まで 1049m
六甲道	次の駅まで 1091m
灘	次の駅まで 1270m
三宮	次の駅まで 648m
元町	次の駅まで 903m
神戸	次の駅まで —m

ここでは90km/hまでスピードを上げてから惰行していくと、ゆとりを持って走行できる。しかしブレーキの利きが他路線より悪いので、停車駅400m手前よりブレーキ5~6をかけ、残り50mを30km/h以下で走行して停止位置を調整しよう。またこの路線には速度制限がほとんどないが、前半には事故発生ポイントが用意されている。西ノ宮駅以降は降雨の場合もある。

突然の事故に注意!!

この3区間までに到着時間の累計が一定数を超えると、踏み切り事故が発生。すると緊急停止のサインが出現し、事故現場までに電車が停止できれば10秒のボーナスが与えられる。事故が発生しそうな時は80km/h程度で走行し非常ブレーキを使えば、現場までに停車できる。できれば到着を避け、事故を発生させるな。



短い駅間、加速し過ぎは禁物

三宮→元町間は駅間が短いので70km/hまで加速してマスコンを切り、残り220mまでには60km/hまで減速、停止の準備をしておこう。その他の区間のように90km/hまで速度を上げてしまうとオーバーランしてしまうぞ。



60km/h制限に合わせるタイミング

神戸駅直前に出現する60km/h制限は、90km/hを維持していると減速が間に合わない。ここは85km/hまで速度を上げてから惰行に移行、80km/hまで速度を下げておけば、制限が出現してからでもブレーキが間に合うぞ。



ブレーキの弱さを確認しよう

左でも述べたとおり、この201系はブレーキの利きが悪い。残り400mからブレーキ5~6をかけ、残り220mで60km/h以下までに減速しておくとう停車位置に停車できるぞ。淀川橋の中央あたりからブレーキを6に入れる。



雨天時のブレーキタイミング

西ノ宮駅以降に降りる可能性のある雨は、ただでさえ低い制動性能をさらに下げてしまう。雨が降り始めたら、400mのブレーキ開始位置を450mに変え、さらに残り220mの時点で50km/hまで減速。最後の停止位置調整にも、それぞれ一段階強いブレーキをかけて停車したほうが安全だ。



この路線のボーナスポイント&制限

この路線ではボーナスポイントが5つしかない代わりに、速度制限区間も1カ所しかない。隠し警笛の位置は橋梁、踏み切りよりもかなり手前があるので、下の表を参考におおよその位置を覚えておこう。できればボーナスポイントに頼らずクリアしたいところだ。



→塚本	529m	隠し警笛
→甲子園口	479m	隠し警笛
→芦屋	849m	隠し警笛
→芦屋	514m	隠し警笛
→摂津本山	269m	隠し警笛
→神戸	484m	60km/h制限



難易度 ★★★★★
秋田新幹線こまちE3系



区間 秋田→盛岡 (新花巻)

難易度特級を誇るのがこの秋田新幹線こまちE3系、秋田→盛岡。また、一定条件を満たすと盛岡→新花巻間を240km/hオーバーの走行を楽しめる路線だ。

秋田	次の駅まで1729m
四ツ小屋	次の駅まで1454m
和田	次の駅まで1388m
大張野	次の駅まで2052m
羽後境	次の駅まで1690m
峰古川	次の駅まで1134m
刈和野	次の駅まで1469m
神宮寺	次の駅まで1524m
大曲	次の駅まで985m
北大曲	次の駅まで640m
羽後四ツ屋	次の駅まで797m
鍵見内	次の駅まで860m
羽後長野	次の駅まで1009m
鷲野	次の駅まで895m
角館	次の駅まで890m
生田	次の駅まで886m
神代	次の駅まで2067m
刺巻	次の駅まで1065m
田沢湖	次の駅まで3861m
赤瀧	次の駅まで864m
春木場	次の駅まで849m
雫石	次の駅まで1193m
小岩井	次の駅まで1150m
大釜	次の駅まで1552m
盛岡	次の駅まで—m

この路線は停車駅間が長く、1回のミスが即ゲームオーバーになりかねない。推奨する平均速度は115km/hだが、序盤は速度制限が多いため、速度を上げられず遅着になりやすい。そこで、制限解除後には120km/hまで加速したい。大曲駅にタイム減なしで停車できればこの路線の半分以上をクリアしたも同然。それ以降は、110~115km/h程度で走行すれば遅着はないだろう。

序盤の90km/h制限に引っ掛かるな!!

序盤の各駅を通過すると確実に90km/h制限が発生する。駅通過後は必ずブレーキ7で減速、90km/hになったらそのまま惰行し、制限に備えよう。また、大張野駅直後だけは80km/h制限となるのを覚えておこう。



持ち時間は稼げるときに稼げ

序盤とは異なり、走行時間に余裕があるのが大曲→角館間。角館を発車後、生田を通過するまで95km/h程度で走行すれば定通を取ることも難しくない。もし残り時間が減っているなら、この区間で稼いでおこう。



長い速度制限に惑わされるな!!

神代→刺巻間には、1km以上の長い90km/h制限が設けられている。残り時間が気になるが、そこまでが順調なら無理に90km/hのまま走行しなくてもいい。85km/hまで速度が落ちてからマスコンを入れても問題ない。



ここで0m停車をすると運転延長!!

盛岡→新花巻間を運転するには、盛岡駅にGOODまたはGREATを出して停車、さらにE2系との連結を成功させるのが条件。操作の要領は、他の路線で出現するEF63系と同じ。落ち着いて操作し、追加路線をプレイしよう!



路線は常に降雪、制動に注意!!

この路線では何と最初から最後まで、ずっと雪が降り続けている。そのため、ブレーキが利きにくくなるだけでなく、実は加速性能も若干悪くなっているのだ。特に、序盤は加速性能の悪さが原因で遅着になりやすい。ブレーキ、マスコンともに強めに入れておこう。



この路線のボーナスポイント一覧

この路線は走行距離の長さもあってか、ボーナスポイントの数が多い。そのほとんどがトンネル直前の隠し警笛となっているので、トンネルの直前では必ず警笛を鳴らすのがベストだ。また、秋田と大曲の両駅では発車時に警笛を鳴らすとボーナスももらえるぞ。



秋田	発車時	隠し警笛
→四ツ小屋	799m	惰行セクション
→羽後境	959m	隠し警笛
→峰古川	999m	隠し警笛
→神宮寺	919m	隠し警笛
→大曲	989m	隠し警笛
→大曲	536m	惰行セクション
大曲	発車時	隠し警笛
→羽後長野	359m	隠し警笛
→羽後長野	209m	隠し警笛
→角館	574m	隠し警笛
→刺巻	1379m	隠し警笛
→刺巻	1357m	惰行セクション
→刺巻	599m	隠し警笛
→田沢湖	819m	隠し警笛
→田沢湖	504m	隠し警笛
→赤瀧	2844m	隠し警笛
→赤瀧	1629m	隠し警笛
→赤瀧	255m	隠し警笛
→雫石	634m	隠し警笛
→盛岡	602m	惰行セクション

COLUMN
コラム

攻略最終回に寄せて

電車を愛する、愛したい君に贈る……

このゲームに興味を持った君は、少なからず“電車”が好きだと思う。では、このゲームをプレイした時に思うことはいったい何だろうか。やはり、同じ路線、同じ区間を乗ってみたい、ということだろう。首都圏に住んでいる人でも、プレイしたあとの山手線からの風景は一味違って見えるかもしれない。

E3系をプレイしながら、旅行気分になるのも1つの楽しみ方だろう。つい最近、女性の新幹線運転士が2人登場したが、男女問わず“電車”が夢であり、愛したい存在であり続けるように願いたい。そんな想いを抱いてゲームに對すれば、普段よりも、さらに感慨深くプレイできるのではないだろうか。



スペースチャンネル5

ラストショット

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

昨年9月から展開してきた「チャンネル5」の記事も、とりあえずは今号で一段落。お世話になった9研のみなさん、応援してくれた読者のみんな、本当にありがとう!



SOFT R&D DEPT. #9 SPACE CHANNELS ALL STAFF

「スペースチャンネル5」という素晴らしい傑作を、家族ぐるみ(な気分)で作上げたセガ第9ソフト研究開発部のみなさん。次回作も大いに期待しています!!

- 1:水口哲也(プロデューサー)、2:湯田高志(ディレクター)、3:宮部由美子(デザインチーフ)、4:茂呂真由美(デザイナー)、5:岡崎健(デザイナー)、6: Jake Kazdal(デザイナー)、7:棚橋伸吉(デザイナー)、8: 柏木雄介(デザイナー)、9: 鈴木健哉(デザイナー)、10: 荒木繁(デザイナー・アニメーションアドバイザー)、11: 大貫尚紀(デザイナー)、12: 杉山竜太郎(デザイナー)、13: 鈴木健一(デザイナー)、14: 日野太郎(デザイナー)、15: 須藤寛治(デザイナー)、16: 中西仁(プログラムチーフ)、17: 伊勢進(プログラマー)、18: 畠山雄紀(プログラマー)、19: 美土路光(プログラマー)、20: 吉永匠(企画チーフ)、21: 興津禎之(企画)、22: 江坂貴生(企画)、23: 渡辺剣人(アシスタントプロデューサー)、24: 岡村峰子(アシスタントプロデューサー)、25: 幡谷尚史(サウンドチーフ)、26: 床井健一(サウンド)



—まず「チャンネル5」との出会いをおうかがいしたいのですが。

岡村 まだ私がavexでプロモーションに従事していたときに、友人の紹介で水口さんと知り合ったんです。その後も偶然2~3回会うことがあって、そのころには「いつセガに移るの？」なんて誘われて(笑)。

—プロモーション関係のコンセプトや目指してきたことなどは？

岡村 「チャンネル5」がセガのゲームの中でどういう役割を担っていたのか、ということをまず考えたんです。そこで、間口が広くて女の子でも遊べるという部分が、他のゲームとは違うポイントだったんですね。プロジェクト自体がドリームキャスト

—ゲームが発売されて、手応えはいかがでしたか？

岡村 いい勉強になりましたね。ゲーム業界ってまだすごく若いから、今回の「チャンネル5」みたいな展開をやってもみんな温かい目で応援してくれるじゃないですか。やれるだけのことはやりましたし、私だけじゃなく一緒に動いてくれたプロモーションチームの人たちとも一致団結できたので、すごくよかったですね。

—中から見ていて、開発のチームの雰囲気とかはいかがでした？

岡村 いいチームですよ、本当に。ゲーム作りはマスターアップが近くなると、ピリピリしちゃって話もできないということもあるような



アシスタントフェロモンプロデューサー
岡村 峰子

本誌ではオカミネちゃんの名前でなじみの彼女は、元avexでDA PUMPなどのプロモーターをしていたやり手。「チャンネル5」ではプロモーションや水口スペース部長のアシスタントを担当。

この仕事は本当にいい勉強になりました

の明るいイメージと重なっていたんで、その部分をいかにどうやって押し出すかというところに重点を置きました。

—渋谷での一連のイベントなどは、かなりダイナミックでしたね。

岡村 こういう切り口もいいんじゃない？ということですよ。お客さんに商品を届ける手段は1つじゃないですから。私はエンタテインメントはサービス業だと思ってますので、「こういうをゲーム作りました」とそこでおしまいではなく、それをお客さんがほしいと思ってレジまで持っていくまでを考えたんです。だから例えば、TGSではスタッフが全部の仕器に張り付いて、ちゃんとゲーム内容を伝えて帰ってもらうという設定をしたんですよね。

んですけど、うちのチームは家族のようでした(笑)。あと、水口さんは正真正銘のプロデューサーだと思いますね。普通は現場とある程度距離を置いたりするんですけど、今回はスケジュール的な問題も絡んで、プロデューサーの立場でありつつディレクターのような役割も担わなきゃいけない部分があって、そこで苦労していたという気はしますね。

—これから「チャンネル5」は海外に向かっていくかと思うんですが、今後の抱負をお聞かせ願えればと。

岡村 海外でも去年とスタンスは変わらないと思います。「さすが9研は違うよね」って言われて、みんながまた笑って応援してくれるようなことをしたいですね。



実験REPORT!!

D.D.R.(Dance Dance Revolution) 専用コントローラでもプレイ可能!?

「チャンネル5」が、「D.D.R.」専用コントローラでもプレイ可能なことが判明! VMが挿せないのでもセーブやロードができないのが残念だが、それ以外は完璧だ。序盤は簡単だけど、地球人とモロ星人が混在して登場するシーンは、違った感覚でまた新鮮。通常プレイに飽きたらぜひ!



PRESENT!!

今回は「チャンネル5」記事完結を記念して、最後の読者プレゼント。ハガキに9研へのメッセージを書いて、編集部「チャンネル5ラストメッセージ」係まで送ろう!(あて先は次ページ参照)

※右下の応募券がないと無効だよ!

締め切り **3月2日の消印有効**



オリジナルサウンドトラック **5名様**

先日発売したばかりのサウンドトラック(提供:マーベラスエンターテインメント)。



卓上カレンダー **5名様**

ピンクのケースに入った、CDサイズの卓上カレンダー。まだ使えるぞ!(提供:セガ)

販促用に作られたMIL-CD。プロモーション映像を見ることが出来るぞ(提供:セガ)。

MIL-CD 10名様



茂呂さんサイン入り渋谷パラダイス **巨大フラッグ 1名様**

昨年10月に渋谷にて開催されたイベント「渋谷パラダイス」で使われたフラッグを、なんと茂呂さんのサイン入りで1名様に(提供:セガ)。



THE SPACE CHANNEL 5 TV SHOW

チャンネル13

本誌の記事は今週で終了ですが、本コーナーはまだまだ続きます。近いうちにリニューアルするかも!?



SOFT R&D
DEPT. #9
OFFICIAL
SPACE

ソフト9研
ここだけの
はなし♡

こちらスペース開発室 7

スペース雑用プログラマー 畠山雄紀 (はたけやま・ゆうき)



スペース雑用プログラマーの畠山と申します。ワーカーホリックなもんで、ついつい余計な仕事を引き受けてはひいひい言っていたのを昨日のことに思い出します。あれからもう〇カ月も経っちゃったんだなあ……。時の流れるのは早いものです。「時の流れ」といえば私、秋ごろの記憶がほとんどございませぬ。モロ星人のUFOの中でも過ごしたのかなあ。旬のサンマ、食べたかったなあ……。



アシスタントプロデューサー

オカミネちゃん

DIARY



「どもー。こんにちはオカミネです! 今回はサントラに引き続き、アナログレコード発売あらかた決定情報です! 来る3月上旬、チャンネル5自ら「no.5 records」というレーベルを立ち上げての「スペースチャンネル5 リミックスアナログ」をリリースします! 日本ではMISIA、海外ではホイットニー・ヒューストンやマライア・キャリーのリミックスでも知られるGOMI氏による超ハッピーでゴキゲンなリミックスです。ジャケットもうらの髪の色をベースにした綺麗なピンク。イカンジでしょ? 限定なんでレア化必至! チャンネル5コレクターはゲットすべし! 販売方法はホームページ(<http://www.spacechannel5.com/>)でご確認を!」

こちらがそのレコードのジャケット。レア必至ですので、ゲットしたい方はマメにチェック!



スペースチャンネル5 第12回 キャラクター名鑑

スペースサラリーマン



この世に存在するあらゆる物品をあつかう超巨大商社のエージェント。銀河中を飛び回るカレは、たまに「時間がワタシを追い掛けるのか? それともワタシが時間を追い掛けているのか?」などとつぶやく。妻が好き。



長野県・高峰秋良

なんて色っぽいんでしょう。甘い吐息が聞こえてきそう!



宮城県・柊原かすな

最近はプリン派の人が増えてきました。ジャガー派も負けるな!

おたよりも募集中!

本コーナーではソフト9研へのお便りやイラストを募集中! お便りコーナーで紹介するほか、9研のスタッフにも見ってもらうので、どしどし送れ!

あて先 ● 〒103-8508
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリームキャストマガジン編集部
「スペースチャンネル5 THE TV SHOW」係

はみだし
編集記

突然ですが臨時ニュースです。先週のオカミネちゃん日記にて、全米で大人気を誇るダンスユニットTLCのライブ公演に「チャンネル5」が協賛する

とお伝えしましたが、なんと来日公演がすべてキャンセルになってしまいました。なんでもメンバーの方の体の具合が良くないとのことで、大事を

とってのことらしいのですが、なんだか残念ですね。しかし、これからもさらに新しい展開があるということなので、まだまだ気は抜けません!!

短期集中連載 ② 安めぐみ本人が再現する、原崎 望

「シエンムー」思い出の名場面

公園での切なくなる告白シーンをリアルに再現! これは必見だ!!

「あなたに私の気持ち伝えるまで帰れない!!」



原崎からの告白イベントが……



原崎が涼に自分の気持ちを告白するというこのイベント、見損ねている人も多いんじゃないかな? 発生条件は意外に簡単で、Disc1の桜ヶ丘でのチャーリーの急襲後から、Disc2の骨董屋で刀のツバを受け取るまでに、19時~23時の間に自宅電話前を通過すると電話が鳴るので、この電話を取るだけ。天候は、晴れ、曇り、雨ならオッケーだ。まだ見ていない人は、今すぐ再プレイだ!

望ちゃんの寂しそうな顔が今でも思い出されます!

——原崎が涼に自分の気持ち告白をするという、胸の熱くなるこのイベント。このシーンについて、めぐみちゃんにいろいろ聞いてみた。

「アフレコ、大変だったんです。心を込めて演じたんですけど、「ドキドキ感」がうまく出なくて、15回もリテイク出しちゃいました。このシーンの最後、涼に呼び止められて望ちゃんが「ウン」って言うんですけど、そのあとの表情がすごく寂しそうで、切なくなりました」

——公園での今回の撮影はどうでした?

「公園って大好き。今でも砂場で遊んだりします。だから、今日の撮影もすごく面白かった!」

貴重なポラロイド写真を読者にプレゼント!

花屋の店頭で撮影した第1回。この時、撮った安めぐみちゃんのレアなポラロイド写真を2名様にプレゼント。もちろん、写真にはサインも入っているゾ。ほしい人は今すぐハガキを下記のあて先まで。記事の感想、めぐみちゃんへのメッセージがあれば当選率アップ!?

あて先/

〒103-8508 ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリームキャストマガジン編集部 安めぐみ係まで。

締切/3月2日の消印有効

Profile

1981年12月22日生まれ。A型。「シエンムー 一章 横須賀」ではマドンナ・原崎望役に大抜擢されて好演を見せた、若干18歳の現役高校生アイドル。サイパンなどで撮りおろした写真集(ぶんか社刊、イメージビデオ付き)が5月に発売される。詳しくはホームページでチェック! http://homepage1.nifty.com/hiro_office/index.htm

カメラ/小安勇次 ヘア・メイク/栢木真弓

★次号(3月3日発売号)では、仔猫が出てくるあのイベントを再現!!

春の温泉にはお楽しみがいっぱい♡

温泉
ぐるぐる

お楽しみ!

セガ
「ぐるぐる温泉」チーム公認!

ドリマガ温泉組合

ネット温泉内でドリマガ温泉組合イベント開催!!

昨年11月13日に開催した、第1回ドリマガ温泉組合チャットイベントに続く第2弾! 今回のイベントゲストは、ドリマガで大人気連載中の『セガのゲームは世界いちいい!』の作者、サムシング吉松先生だ。イベント参加の詳細は、次号3月3日発売のドリマガを見よ!!



前回の千葉紗子ちゃんのイベント時より、組合員数は大幅に増加中。競争率高そう?

サムシング吉松先生だ!!



イベントゲストは
燃えるセガマニア

HELL YEAH!

ドリマガ温泉組合員だけが参加できる!

ドリマガ温泉組合主催のイベントに参加できるのは、もちろんドリマガ温泉組合員だけ。しか〜し! いまだ接続人数が増え続ける「ぐるぐる温泉」だけに、ドリマガ温泉組合への参加者も続々増加中! 今回のチャットイベン

トへ、希望者が全員参加できる可能性はないだろう。そこで今回は、前号でもお知らせした【本登録組合員】のみが参加資格を持つことにする。まだ本登録をしていない人は、この機会に【本登録組合員】になっておこう。

決行は3月12日(日)!!

場所は「ぐるぐる温泉」ネット温泉!!

詳細は3月3日発売のドリマガで!!

ドリマガ温泉組合活動レポート!!

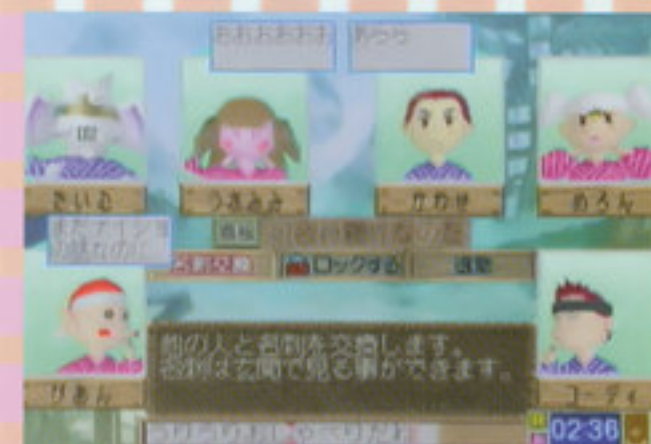
2月14日のバレンタインイベント報告!

ドリマガホームページでご案内していたドリマガ温泉組合バレンタインイベントには、大勢の組合員が参加して、組合員同士の親睦を深めたのだ。2月14当日、ネット温泉「第2温泉」に集結した組

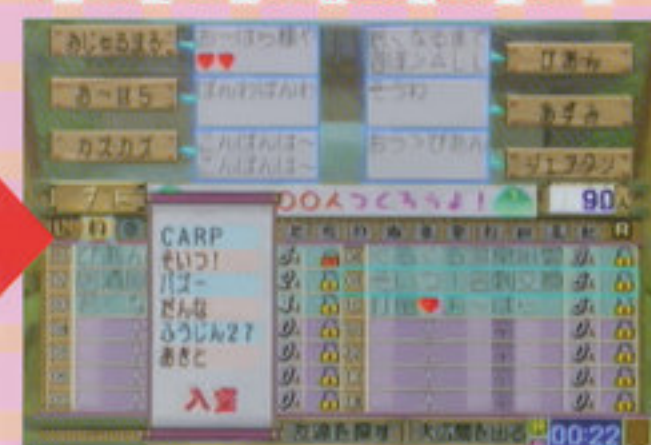
合員と、番頭お〜はら、組合長びあん。そして、特別参加の温泉事務局員R7ミレンとともに、翌朝6時まで続いたこのイベントをちょっぴり紹介しよう。希望が多ければ、またイベントの開催するよ。



今までは、誰がドリマガ温泉組合の組合員かわからなかったけど……。



名刺交換をしたなら、組合員を探すのも簡単だね。どんどん親睦を深めてね!



“第2温泉”大浴場に集結した組合員とびあんなたちの会話で、大広間の会話は流れるように続いたのだ。あまりの早さに、見逃しちゃった人も多いんじゃないかな?

~クールミント40周年記念~ LOTTE ホワイトデーCUPが始まるよ!

バレンタインが終わったら、もちろん次にくるのはホワイトデー! そこで「ぐるぐる温泉」でも、ホワイトデーを記念しての大会を開催するのだ。

今回の大会スポンサーは、気分をスッキリさせてくれるおい

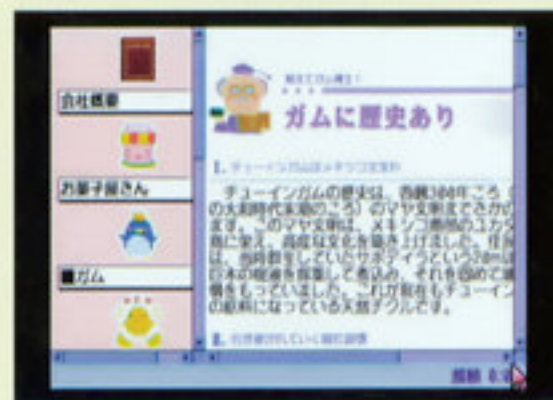
しいガムで有名なロッテさん。ガムをかんで、息をさわやかにして……♡ 息をさわやかにする効果以外にも、ガムをかむと集中力が上がるってことだから、大会で勝つためにガムをかみながら参加してもいいよね。

大会参加の前にロッテホームページでガム研究!?

インターネットに接続できるドリームキャストを持っているのだから、大会開始前にロッテのホームページを見てみよう。ガムの意外な効果が判明するよ。



ロッテといえばガムが浮かぶけど、それ以外にも菓子子がたくさん! ホームページでチェックしてね。



普段なにげなくかんでるクールミントガムも、発売から40年が経つんだって。ドリマガ読者より年上かな?

ロッテホームページアドレス <http://www.lotte.co.jp/>

ドリマガ温泉組合員特典もあるよ!

今回の「~クールミント40周年記念~LOTTEホワイトデーCUP」にも、もちろん組合員特典あり! 大会に参加する組合員で組合員特典の希望者は、ドリマガ温泉組合専用のメールアドレスまで、(住所・氏名・電話番号・大会に参加する温泉名・大会に参加する温泉ID)を送ってね。締め切りは3月2日午前9時。抽選で10名に、グリーンガムのエアクッションをあげる!!



フワフワだから、枕にしてもいいよね。それに、両手で抱えられるほどデカイ!

ルールを守って 大会を楽しもう!

~クールミント40周年記念~ LOTTE ホワイトデーCUP大会概要

- 開催日: 3月2日(木)~3月5日(日)
- 大会種目: 7ならべ(ジョーカーあり)
- 賞品: ホワイトデー賞(314位)→キシリトール・ガム詰め合わせ
優 勝→クールミントガム1年分
準 優 勝→超豪華ロッテお菓子詰め合わせ
ベスト4→超豪華ロッテお菓子詰め合わせ
ベスト8→豪華ロッテお菓子詰め合わせ
参 加 賞→グリーンガムのエアクッション(抽選で10名)

「ぐるぐる温泉」がもっと楽しくなる『ドリマガ温泉組合』組合員募集中!

最近、ドリマガ温泉組合組合長のびあんがネット温泉に入っていると、「ドリマガ温泉組合って何?」って聞かれるのだ。そこで今回は、ドリマガ温泉組合について簡単に説明しよう。

まず、「ドリマガ温泉組合」とは何かと言うと、「ぐるぐる温泉」をより楽しむためのファンクラブみたいなものと考えてね。セガの「ぐるぐる温泉」開発チームと協力しながら、普段の温泉ライフや大会を楽しむための組織と言えるわかりやすいかな? 大会では、ドリマガ温泉組合に参加している温泉ユーザーだけの特典もあるので、ちょっ

とお得だしね。それから、ネットワークを生かした「ぐるぐる温泉」を使って、全国規模のイベントを開催することもあるよ。例えば今回案内したサムシング吉松先生とのチャットイベントにも、「ぐるぐる温泉」ユーザーなら、自分の家から参加できるってわけ。

このように、ちょっと温泉の楽しみが増えるドリマガ温泉組合への参加方法はとっても簡単。官製ハガキに(住所・氏名・年齢・職業・電話番号・e-mailアドレス)を書いて下のあて先まで送るだけ。組合情報満載の、ドリマガホームページも見てみてね!!

あて先

〒103-8508
東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリームキャストマガジン編集部「ドリマガ温泉組合」組合員募集係

お~はらの番頭日記……第12回

「ぐるぐる温泉」ディレクターから、「ドリマガ温泉組合」の番頭さんに華麗に変身! 日夜、温泉の安全を見守ってます。

ばばんが・ばんばん、番頭のお~はらです! って、後で後悔しそうな出だしだな……。

甘くスウィートなバレンタイン。ネット温泉内からも、そんな甘い関係が生まれているようですね。温泉がみんなの楽しく温かい場所になっていて、番頭冥利に尽きるって感じだよ。「ぐるぐる温泉」は女の子率が高そうだから、友達になれる可能性が高……。はっっっ!! 2月からミレンがやたらと温泉に入って、みんな(特に女性)と親交を深めているのはそういうことだったのかぁ!? 策士なりミレン!

番頭的にゆるさん! いいや、個人的にもゆるさん! うらやましいじゃねえか!(←本性?)

ところで、ネット温泉でお友達になった女の子から、チョコレートはもらえたの? ミレン?? お~い、ミレン!! どうなの? あれだけネット温泉入っていたんだから、相当もらえたんでしょ、チョコレート??

ミレン「……………」
ふっ、まあそんなもんだろ。なんたってミレンてば、「イカ」だしな。なんて、レベル一緒?
(ネット温泉内ではモテモテ・お~はら)

あつまれ!



ROOMMANIA #203™

ネジタイヘイ観察記



- セガ
- 発売中(1月27日発売) ●5,800円
- 人生介入型シミュレーション

ネジタイヘイの部屋から趣味を想像してみよう

シリアスあり、お笑いのありのネジくんの人生。どんな人生に導いていくかは、神様であるプレイヤー次第。そんなネジくんの人生を見守るのはプレイヤーに任せ、今週もドリマガでは、

気になるネジくんの生活風景を追っていこう。さて、ネジくんの部屋である。個性的なのか無個性なのかわかりにくい。なぜなら無意味なモノが多いのだ。なぜこんなものが……?

おそらく一番高価なブツ・パソコン

ネジくんは2000年当時、まだ高校生のころから自分のホームページを開設していた。つまりパソコンは、そのころから使っていたものなのだろう。モニターの形の古臭さも、そう思えば納得できる。

パソコンの進化は日進月歩だが、ネジくんの物を大切にしている姿勢の現われといったところだろうか?



誰かからのもらいもの?・置き物

もらって困る物。旅行先からのお土産でしょ。くれた人には悪いけど、趣味が合わないとね。そんな置き物が、部屋の中にはいっぱい。ネジくん、人がいいから捨てられないのかな?



使用目的のわからない・ランタンタンバリン

ランタンとタンバリン。どんな趣味の人が使うものなのだろう? ランタンは登山? タンバリンはカラオケ? しかし、タンバリンを部屋に置いてる人って、そうそういないよね。では、こう想像してはどうだろう。プレイヤーが見ていない時間、ネジくんはタンバリンを叩きながら、セラニを歌い、踊りまくるのだ。さあ、想像タイム開始……。ネジくんの楽しそうな顔が浮かぶ?



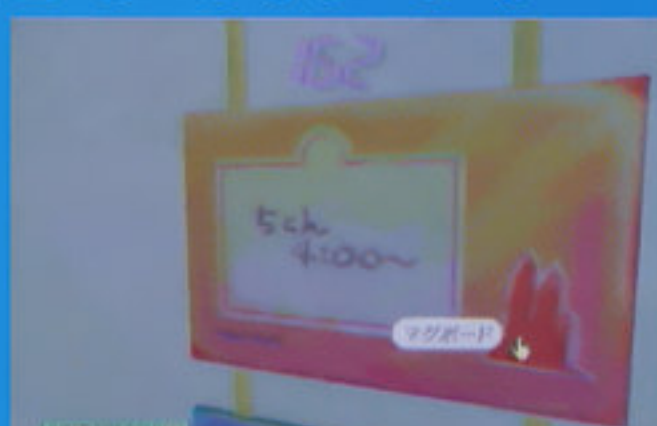
お気に入り・セラニ

ネジくんの趣味って一番わかりやすい物。それがセラニボーイズのCDだ。なんと発売日の前日には、新しいセラニに会うのが楽しみでしかたないって感じて、「明日はセラニの発売日だ」って独り言を言うくらいだね。



今週の気になるんです

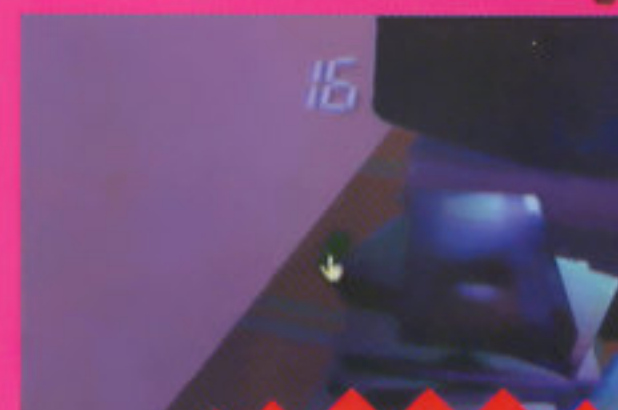
ネジくんの部屋の中であって、一番気になる物といえば、このマグボードだろう。マグボードに書かれた文字は時間とテレビのチャンネルなのか? いやいや、何かの暗号なのか? そんな想像をしてしまうのも、なぜなら文字を消す気配がないからだ。この謎が解けるとき、ネジくんの秘密にまた一歩近づけるのだろうか?



いろいろ想像したあげく、たまた面倒で消さないってオチかも(笑)。

今週のチビネジくん♡

ガサ入れモードで「チビネジ探し、ど〜こだ!」の声がかかると、ナビ達成より夢中になってしまうことってない? そんなときに限って、難しいところに隠れてたりするよね。そんなときは、「押してもダメなら引いてみな!」。チビネジの声が聞こえるのに居場所がわからないときは、ちょっと遠くから探すといいよ。



カクレンボ上手だね~



先駆け!!

NAOMI™

塾

さきがけ!! ナオミじゅく

SAKIGAKE NAOMIJYUKU

P150パワーストーン2

P152バーチャNBA

NAOMI塾 塾生一覧(2/25現在)

	タイトル	メーカー	登場時期	備考
1	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ	'98年11月	DC移植済み('99年3/25発売)
2	ダイナマイトベースボールNAOMI	セガ	'98年12月	
3	パワーストーン	カプコン	'99年2月	DC移植済み('99年2/25発売)
4	クレイジータクシー	セガ	'99年2月	DC移植済み(2000年1/27発売)
5	エアラインパイロット	セガ	'99年3月	※3画面筐体
6	ゾンビリベンジ	セガ	'99年3月	DC移植済み('99年11/25発売)
7	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5月	DC版と連動中('99年6/24発売)
8	リングアウト4x4	セガ	'99年6月	
9	バーチャストライカー2 ver.2000	セガ	'99年7月	DC移植済み('99年12/2発売)
10	F355チャレンジ	セガ	'99年7月	VM対応(競「シェンム」同梱 シェンム「バスポート」(ツインタイプのみ))
11	電幻天使対戦麻雀シャングリラ	マーベラス インターテイメント/セガ	'99年7月	DC移植済み('99年11/25発売)
12	タッチ・デ・ウノー!	セガ	'99年8月	
13	アイドル雀士 スーチャーパイⅢ	ジャレコ	'99年9月	DCオリジナル版('99年9/23発売)
14	ジャンボ!サファリ	セガ	'99年9月	
15	トイファイター	セガ	'99年9月	
16	デッド オア アライブ2	テクモ	'99年10月	
17	ダービーオーナーズクラブ	セガ	'99年10月	
18	アウトトリガー	セガ	'99年11月	
19	セガテトリス	セガ	'99年11月	
20	パワースマッシュ	セガ	'99年12月	
21	ダイナマイトベースボール'99	セガ	'99年12月	
22	火星チャンネル MARS TV	セガ	'99年12月	
23	ぶよぶよDA!-featuring ELLENA System-	コンパイル	'99年12月	DC移植済み('99年12/16発売)
24	サンバDEアミーゴ	セガ	'99年12月	
25	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	セガ	2000年1月	DC移植中(2000年春発売予定)
26	バーチャNBA	セガ	2000年1月	
27	SPAWN In The Demons Hand	カプコン	2000年1月	
28	デッド オア アライブ2 ミレニアム	テクモ	2000年1月	
29	エイティーン・ホイラー	セガ	2000年1月	
30	タッチ・デ・ウノー!2 こんどはふたりでタッチしよ!	セガ	2000年2月	
31	MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes	カプコン	2000年3月	DC版開発中(3/23発売予定)
32	ワールドキックス	ナムコ	2000年3月	
33	セガ マリンフィッシング	セガ	2000年3月	
34	パワーストーン2	カプコン	今春	DC版開発中(今春発売予定)
35	ああっ女神さまっ~闘う翼とともに~	セガ	今春	
36	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	ナムコ	2000年4月	DC版発売中('99年9/2発売)
37	ギルティ・ギアX(ゼクス)	サミー・アーケシステムワークス	2000年5月	
38	SNK VS. CAPCOM(仮)	カプコン	2000年内	DC版開発中(発売日未定)
39	BOAT RACE OCEAN HEATS	セガ	未定	※メダルゲーム
40	電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66	セガ	未定	
41	日テレ式! 未来予想スタジオ	セガ	未定	



POWER STONE2



VIRTUA NBA

POWER STONE 2



装いも新たに、4人対戦ゲームに生まれ変わった「パワーストーン2」。今回はプレイシステムと新キャラの変身ビジュアルを大公開するぞ!

パワーストーン2 ●カプコン●多人数対戦アクション●1~4人●NAOMI版↔DC版連動予定
●NAOMI版:今春稼働予定●DC版:今春発売予定、価格未定

パワーストーン争奪戦が激化!

NAOMIとDCの連動やネット対戦対応などでも話題になっている「パワーストーン2」のプレイシステムがこのほど明らかになった。前作はどちらかというと格闘ゲームのノリだったが、今回は一つのフィールドで4人のキャラクターが入り乱れて戦うという、同社の「スポン」のようなアクションゲームのノリになっているようだ。パワーストーンの争奪戦や変身してからの駆け引きなど、前作以上にアツくなれること間違いなし!



チームバトルやCPUを相手にした協力対戦もあるとのこと。いろいろと楽しめそうぞ。

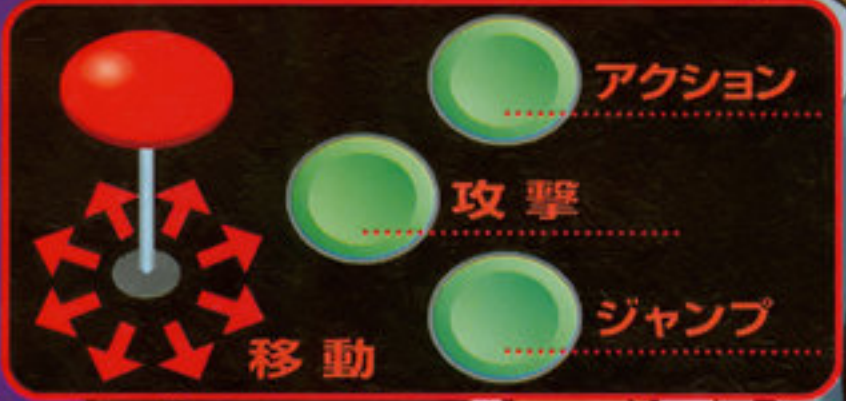


赤い疾風

フッカー

プレイシステムが決定!

3Dフィールドで繰り広げられる縦横無尽のバトルという部分に変わりはない。操作系はレバー+3ボタン。攻撃ボタンが1つにまとまり、その代わりにさまざまなアクションで活用できるボタンが追加されたぞ。



Check! 1 パワーストーンで変身!

3個のパワーストーンを取ることによって変身し、一定時間パワーアップするルールは健在だ。今回はパワーストーンの数が増え、取り合いはさらに激化する!?



Check! 3 なんでもアクション健在!

今回も多彩なアクションが、ボタン1つでできるようになっている。前作から可能なアクションはもちろん、泳ぐ、飛ぶなど、各ステージごとのアクションもあるぞ。



Check! 2 アイテムはさらに増加!

攻撃アイテムは、種類が大幅に増えている。相手を凍らせる「氷の杖」や、タヌキの置物に変える「魔法の杖」など、普通じゃないアイテムも追加されている。すべて取れるか!?



Check! 4 乗り物を使え!

今回新しく追加されたフィーチャーの1つ。背景に置いてある乗り物は、プレイヤーが乗って操作できる。砲台や戦車、飛行機などを操って、ガンガン攻撃しよう。





POWERSTONE 2

Story

時は19世紀。「迷信」や「伝説」が生きていた古き良き時代。どんな願いもかなえてくれる秘石「パワーストーン」を巡る事件の顛末は、一応の決着を迎えた……かに見えた。暗雲立ちこめる大空。大地を揺るがす轟音とともに巨大な影が世界を覆いつくす。突如として現れた謎の浮遊城。浮遊城の主、悪の科学者Dr.エロードの策略によって、パワーストーン of 戦士たちはとられの身になることに。Dr.エロードの目的とは？ 浮遊城からの脱出をめぐる

新たな冒険が、今始まる!!



Dr.エロード

悪の4人組(!?) 大・変・身!

気になる新キャラクターたちの変身した姿だ。手元の資料には「悪の4人組」とあるが、正体はまだ不明だ。詳しいことがわかり次第、本誌でお伝えするぞ。



ロボット? それともサイボーグ? 両手が銃になっているファイターに変身するアクセル。

4人が入り乱れ大バトル!

前作を大きく上回る、白熱したバトルが繰り広げられることは間違いない、この「パワーストーン2」。他のメンバーがすべて敵となるバトルロイヤルモードや、プレイヤー同士が組んで戦うチームバトルモードなどなど、対戦時のプレイモードは前作からかなり追加されている模様。4人プレイによって、駆け引きもさらに熱くなりそうだ。最後に生き残るのは誰だ!?



さまざまなステージがプレイヤーを待ち受けている。キャラによって影響があったりするのだろうか?

POWERSTONE 2 BATTLE 生き残るのは2人だけ!

通常対戦モード(アーケードモード)では、4人のうち2人の体力を0にすればKO勝ちとなるぞ。これは基本となるルールだが、モードによって勝利条件が変わることだ。DC版のほうのルールも気になる!?



キャラクターはなじみの8人に新キャラ4人が加わった。もちろん同キャラ対戦も可能だ。4人同じキャラで戦ってみる!?

倒れてしまったプレイヤーに別のプレイヤーが体力を与えて復活、なんてフィチャーもある。

POWERSTONE 2 BATTLE 協力プレイがある!

現在稼働中の「スポン」にも存在する、プレイヤーが協力して強大なボスを相手に戦うモードも用意されている。対戦モードとはまた違った面白さがあるはず。仲間が集まったときはぜひこちらもプレイしてみよう。



巨大なスフィンクスのロボットが襲いかかる! このモードのために用意されたボスキャラクターは何体かいるらしいぞ。

左に書いた復活システム「励ましアクション」の使い方ポイントとなる!

フコセル



ビートは昔懐かしいプリキのロボット風の姿に変身。どんな強さを見せてくれるのか?

ビート



高貴な小公女スタイルとは正反対の女王様ルックに! 鳥と人間のハーフなのか!?

ゴッロフ



凶悪な怪獣へと姿を変えるグルマン。もはや残っている面影は、ヒゲとコック帽だけ!?

グルマン

孤高の荒鷲

ガルーダ

桜花の舞姫

あやめ

灼熱の魔女

ルーゴ

ソフト4研ディレクター 藤田健太郎氏の



VIRTUA NBA

- セガ ●スポーツ(バスケットボール)
- 稼働中 ●NAOMI基板

ディレクター 藤田健太郎氏

「バーチャストライカー」シリーズでは、メインプログラムを担当。バスケットボールの経験者だけあって、そのこだわりは本物。藤田氏が持つ知識のすべてが、このゲームに反映されているといっても過言ではない。ちなみに使用チームは、サン・アントニオ・スパーズ。

バーチャNBA

今回は、「バーチャNBA」のディレクター藤田氏の解説を元に、各アクションをチェック。これを踏まえてプレイすれば、レベルアップ間違いなしだ。

バーチャNBA講座

システム編

各アクションのポイントを伝授!

ジャンプボール

試合開始時に行われるジャンプボール。この結果によって、その後の試合展開は大きく変わってくる。藤田氏は、「頂点に達する少し前にタイミングを合わせて飛ぶと良いでしょう」と語っていた。



CPU戦の最初の頃は、連打でもOK。対戦時はタイミング重視で。

Point タイミングがすべて。

シュート

「シュートは、マークやブロックショットをされるだけで成功率が下がります。極力フリーの状況で打つようにしましょう」。フリーであれば、シュートの確率は飛躍的にアップする。それに加え、ゴール下に近ければ、入りやすくなるのだ。



Point シュートの確率はフリー>マーク>ブロックの順で悪くなる。フリーの状況を作ってシュートを打て!



ブザービーターの条件

試合終了3秒前になると、自分のコートからでもシュートを打てる。シュートタイミングはかなりシビアだが、2点差以内ならねらってみよう。

試合終了3秒前から可能

パス

「成功率が高い、フリーでのシュートを打てる状況を作ることが大切です。フリーの選手を見つけて、パスを出しましょう。数手先をイメージすると、さらに良いですね。闇雲にパスを出すだけでは、勝利を手にすることはできないのだ。



Point フリーの選手を探すこと。さらに2手、3手先を考えて!

バーチャNBA豆知識 ホーム&アウェイ

ホームゲームかアウェイのゲームかで、試合運びが大きく変わる本場のNBA。観客の応援や場内アナウ

ンスの実況など、すべてがホーム寄りなのだ。本作でも声援や場内アナウンス反応といった、ホーム&アウェイの要素が再現されている。ホームの選手が活躍すると観客が沸き、アナウンサーも熱狂するのだ。



ホームの選手がシュートを入れると、実況が選手の名前を絶叫。相手チームの時は言いません。



ホームチームとアウェイチームは、コートのペイントを見ることで識別できる。

▶ スティール

「多用は禁物ですが、相手コートにいるときなら話は別。どんどんねらっていきましょう。スティールは、失敗してしまうと、マークがはずれてしまう危険性をはらんでいる。自軍コートでの多用は、控えるようにするといいたろう。



Point スティールにいくタイミングを考えよう!
相手コートならば積極的に!

▶ シュートブロック

「相手のシュートを読んだら、できるだけシュートブロックに飛びましょう。取れなくても、飛びただけで意味がありますから。成功すればボールをカット、少なくとも相手のシュートの成功率を下げられる。特に3ポイントには必ず飛ぶように。



Point タイミングがすべて。
積極的に飛んで、シュートを阻もう。

▶ パスカット

「パスの方向を読んだら、その方向にレバーを入れてボタンを押すと、レバーを入れなかったときより格段にカットしやすくなります」。それに加え、相手選手の位置を見て、パスの方向を読むことができれば、カット率が格段にアップするだろう。



Point パスの方向を読むこと。
その方向にレバーを入れてカットだ。

▶ リバウンド

「リバウンドは最速で飛んでも構わないので、ボタンを連打して取りにいきましょう」ということなので、ボールがこぼれたら、とにかく連打。リバウンドを取れるか取れないかで、試合の結果は大きく変わる。必ずものにしたいプレイだ。



Point リバウンドは、連打で勝負。
シュート後は必ず飛ぼう!



実戦編

時間の駆け引きも重要

ここでは、対戦時の心得を解説。対戦には、CPU戦とはまた違った面白さがあるぞ。

▶ オフェンス

「オフェンス時に気をつけることは、フリーの選手がボールを持ったら、即シュートにいくということ。本場のNBAでもそうなのですが、フリー=シュートということが常識になっています。「バーチャNBA」でも同じことが言えるわけです」。



Point フリーの選手を見つけよう。
フリーになったら即シュートだ!

▶ ディフェンス

「ディフェンスは、スティールのタイミングが重要です。フリーの選手を作らないために、ゴール前でのスティールは控えましょう。それに加え、時間の駆け引きも覚えると有利に戦えます。何秒で点を取れるかを考えつつ、守るといいですね」。



Point スティールのタイミングを考えて、ゴール付近での無理なスティールは禁物だ!



AOUエキスポでバーチャNBA大会開催!

2月26日(土)に開催されるAOUエキスポ。そのセガブースステージにて、「バーチャNBA」の大会が開かれる。優勝者には、賞品も贈られるとのこと。腕に自信のある人は、

日頃の鍛錬の成果を試しに、出場してみたいだろうか? もしかしたら、今回解説してくれた藤田氏をはじめとする開発チームの強者と、対戦ができるかもしれないぞ。

26日(土) 13:30~14:15
セガブースステージにて!



「バーチャNBA」ポスタープレゼント

アミューズメントスポットに貼られている「バーチャNBA」の巨大ポスターを5名にプレゼント。ハガキに住所、氏名、電話番号を明記し、下のあて先まで。締め切りは3月31日(当日消印有効)。

あて先

〒103-8508 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリームキャストマガジン編集部
「バーチャNBAポスタープレゼント」係



アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介!

Vol.62

アーケード エクスプレス Arcade Express

今週の新作タイトル キーボードマニア/ビートマニアⅢほか(コナミ)

ますます
絶好調!!

コナミ最新ビーマニア
シリーズ揃い踏み!

AOUエキスポでも多数の新作が展覧される、コナミの“ビーマニア”シリーズ。今回は、最新作から好評稼働中までのもの7タイトルを一挙紹介! 今までよりさらにCOOLに進化していく新シリーズに注目だ!!

KEYBOARD MANIA

© 2000 KONAMI All rights reserved.

FULL-SCALE KEYBOARD SIMULATOR

キーボードマニア

BEMANI



本物の鍵盤で 音楽を奏でろ!

ギター、ドラムに続く楽器をモチーフとした新“ビーマニア”シリーズはなんとキーボード。画面を上から下に流れてくるオブジェに合わせて、対応したキーを叩いていく。オブジェは使用する鍵盤のすぐ上の画面に配置、さらに黒鍵と白鍵の色を変えることで見やすくなっているのだ。操作キーは2オクターブ24鍵とホイールコントローラで構成。ヤマハ製の本格的なキーボードで実際の感覚どおりに演奏することが可能なのだ。

- コナミ
- 稼働中
- ビーマニア

画面左端と右端のゾーンがホイールコントローラに対応。上下どちらにも回すかも決まっている。



収録曲は全部で21曲。キーボード系の楽器がメロディとなる曲が中心だが、中にはテクノ系の曲も含まれている。1プレイにつき最大3曲までプレイ可能だ。

ビートマニアⅢ

- コナミ ●3月稼働予定
- ビーマニア
- 2人対戦プレイ可能

これが
操作部だ!

これが新しくなった筐体の操作部分。1Pと2Pの間に見えるボタンがエフェクトキー各種だ。フットペダルでエフェクトの有無を切り替え可能。

エフェクトを操り自分だけの音楽を作れ!!

アミューズメントスポットに音ゲーの嵐を巻き起こした「ビートマニア」シリーズの最新作がついに登場。基本的な操作部分は5鍵+ターンテーブルと変わらないが、10種類以上のエフェクトスイッチ、それにプレイヤーのハイスコアなどを保存する3.5インチフロッピーディスクドライブ、ヘッドホン端子が追加された。これにより、よりリアルにDJ気分を味わうことができるというわけだ。



「Ⅲ」では曲によってオブジェの形や画面のイメージ画像などが変化するようになった。

今までの曲だけを入れ替えるバージョン違いではなく、筐体や画面などすべてを新しくしたのがこの「Ⅲ」だ。



ビートマニアIIDX3rdStyle

●コナミ●稼働中●ビーマニ●2人対戦プレイ可能
ライトユーザーにもプレイしやすくなって登場!

7鍵十ターンテーブルというスタイルで稼働中の「ビートマニアIIDX」の第3弾が登場。今回はライトユーザー向けに5つの鍵盤のみを使用する「5keys」に加え、通常の7鍵モードの難易度を下げた「LIGHT7」を追加。さらに、コアユーザー向けとしてダブルプレイを意識した譜面を多数搭載。よりプレイし応えのある内容となっているのだ。



従来の7鍵モードは「7keys」モードと表示。収録曲は「2nd」に収録していた約40曲に、新曲28曲を加えた約70曲。何回プレイしても飽きないボリュームだ。



ビートマニアコンプリートMIX2

●コナミ●稼働中●ビーマニ●2人対戦プレイ可能
「4th」&「5thMIX」に新曲を加えた決定版

「ビートマニア」の決定版。今回は「4th」「5th」の曲をすべて収録だけでなく、10曲以上の新曲と「CompleteMIX」以前の人気曲をリミックスして収録、さらにアナザ

ーモードでより難易度の高いプレイを楽しむことができるのだ。またダブルプレイ時には通常両端に表示される譜面が中央部分に並んで表示され、よりプレイしやすくなっているのだ。



ほかにハウスの名曲「20.November」なども収録。懐かしさにひたってプレイしてもいいかも。

**「4th」以前の
名曲も収録済み!!**



Dance Dance Revolution Solo 2000

●コナミ●稼働中●ビーマニ●2人対戦プレイ可能
体を突き抜ける重低音を6パネルで踊る!

画面表示されるオブジェに合わせてステップを踏む「D.D.R.」の1人専用バージョン「SOLO」シリーズ第2弾。今回はプレイ時に「チップ」を採用、持っているチップを消費して曲を選択するのだ。また、最初から全曲選択できるぞ。



プレイスタイルは3、4、6パネルから選択可能。また、オブジェを上から下へと流すことも可能だ。

ポップンミュージック4

●コナミ●3月稼働予定●ビーマニ●2人対戦プレイ可能
通信対戦OK! 全80曲以上のシリーズ最強作!!

DC版も絶賛発売中! メロディアスな曲を9つのボタンで奏でていく「ポップン」シリーズの第4弾はなんと筐体ごとリニューアル。新たに「通信対戦機能」を搭載、2台接続すれば通信相手と2種類のモードでスコアを競うことができるのだ。収録曲はこれまで登場した曲すべて、さらにスーパーユーロ、オキナワなど新ジャンル曲15曲以上を加えて全80曲以上のボリュームで迫る作品となっている。



**これが
新型筐体だ!!**



ポップ君に対応するボタンの部分が従来のものより見やすく、わかりやすくなっている点に注目。筐体デザインも一新された。



Dancing Stage featuring DREAMS COME TRUE

●コナミ●稼働中●ビーマニ●2人対戦プレイ可能
ミリオンヒットを踊れ!!

トップアーティストに焦点を当て「D.D.R.」のシステムでステップを踏む「Dancing Stage」シリーズの第2弾は、多くのヒット曲を持つ「DREAMS COME TRUE」。基本的なシステムは従来同様、下から上に流れてくる矢印に合わせてステップを踏むだけ。収録曲は、ダンスに適した全16曲。もちろん画面下には歌詞が表示され、歌いながらプレイすることもできるぞ!?



収録曲はどれもミリオンヒットやそれに近いセールスを記録したものなど、誰もが知っている曲ばかり。

コナミより

おなじみの「ポップンミュージック」も、はや第4弾に突入。前作までの曲はすべて含み、さらに新曲追加! これによって80曲以上の収録曲になりました。主な新曲は、「コケティッシュ」「オキナワ」「アナログテクノ」等々。さらに従来のモードに加え、パーティーバトルモードとスコアバトルモードの2つが加わり、通信対戦機能が追加されています(2台通信されているお店のみ)。(コナミ/小坂田)

プライズガーデン

SEGA PRESENTS



2月26日のAOUを前に、ドリマガ読者だけに夏の新作プライズ情報をお届けするぞ!!

わくわく

2000年7月~9月に登場するプライズ情報を先取りゲット!!

4月からテレビアニメ放送が始まる、「週刊少年マガジン」の人気マンガ「ラブひな」から、ドリームキャストゲームのキャラが大集合する「セガコレクションぬいぐるみ」まで、今年の夏のプライズは元気いっぱい。早く実物を見たくありませんか?!

7月 ラブひな ぬいぐるみ



7月 Wacky Races アロハシャツ



8月 セガコレクションぬいぐるみ



8月 サクラ大戦2 KCF メモリアルコレクション



9月

ぬいぐるみ
アミーゴぼた



9月

すしあざらし
携帯ストラップ



9月

ぬいぐるみ
アンパンマン



だけちゃんの太っ腹プレゼント!!

今年も、毎月目移りするようなかわいいプライズが登場するので、今から計画的にお小遣いを貯めてね! さて、今月の太っ腹プレゼントは、(Present!)マーク付きの4アイテムを各3名に。希望者は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・希望賞品名を書いて、3月10日必着で送ってね。

あて先

〒103-8508
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング(株)ドリームキャストマガジン編集部
「わくわくPG」3月のプレゼント係

今月はぬいぐるみが豊作です!



Present! エビちゅ ハンドでちゅ

Present! バイキン君 ボディスポンジ



トイマーワールド BABY 編みぐるみ



高木ブー ハワイアンストラップ ★★★★★★★★★★★★★ 仲本工事ぬいぐるみ



お返事 マスコット ビタワンくん

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆2月~3月のプライズリスト◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

アルプスの少女ハイジ 缶入りミニタオル/アンパンマン ビッグボックス/カリメロ キーチェーン
フィギュア/キョロちゃん スーパージャンボぬいぐるみ/スーパーホース ティッシュカバーぬいぐるみ/スノーマン ピクチャーマグカップ/セサミストリート キャラクターバッグ/セサミストリート レザーぬいぐるみ/ドラえもん ドラ焼きコーム&ミラー/ハーベイコミッククラシックス ショルダーバッグ/バンシエルズワールド セビアぬいぐるみ/バンシエルズワールド パールカラーポーチ/ファービー ブルブルぬいぐるみ/ミノルタキャラクターズ ぬいぐるみ

家の中でもお外でもディズニーと一緒に!



Present! くまのプーさんフェイス テイバック

ミッキー&ミニーマウス ワールドスタイルぬいぐるみ



ポンゴ&パーディ スーパージャンボぬいぐるみ



Present! ミッキー&ミニーマウス おひなさまぬいぐるみ



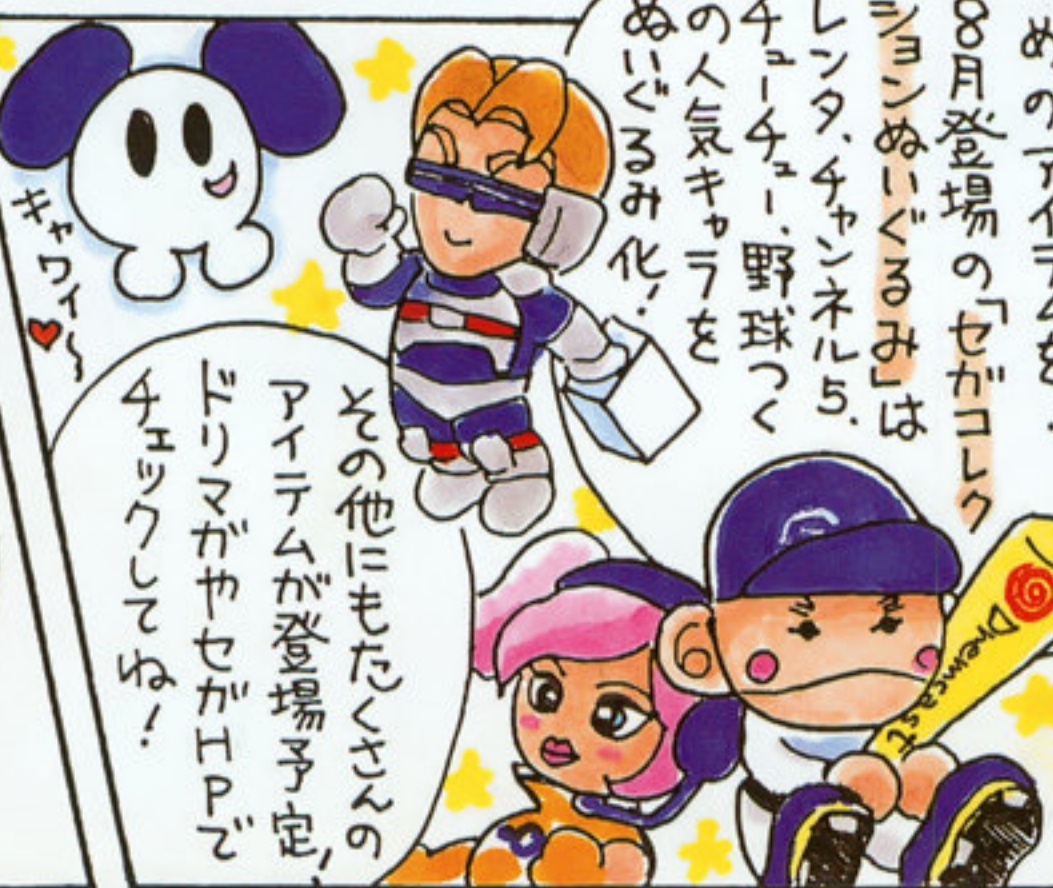
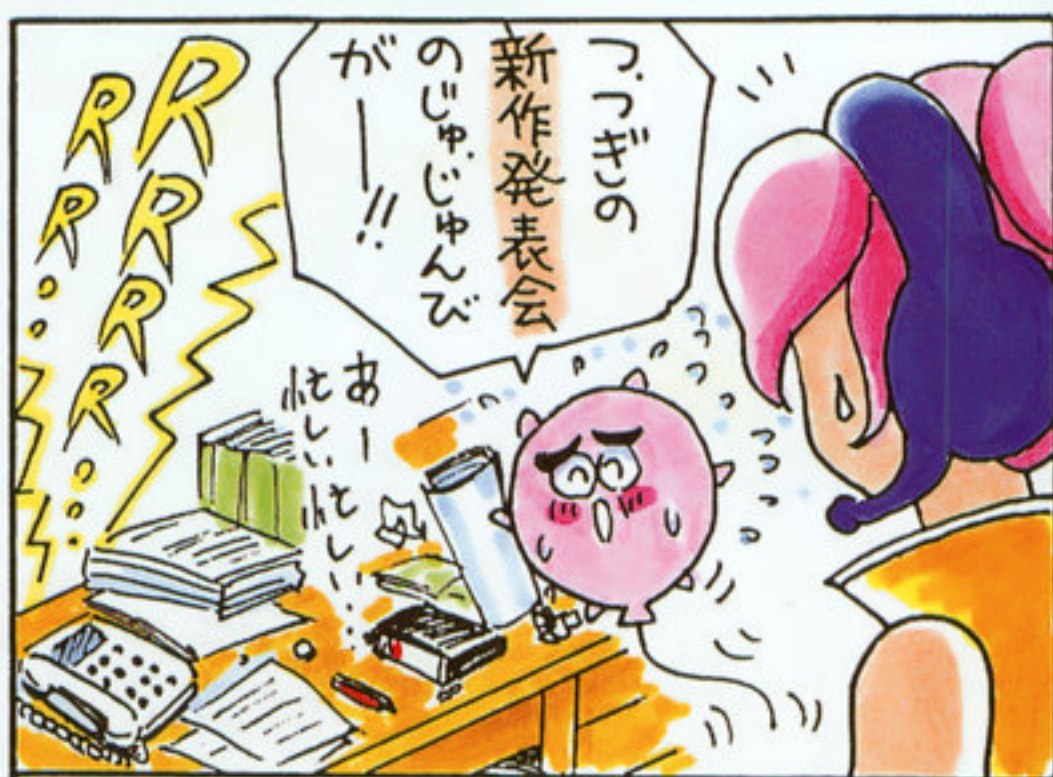
★★★★
★☆☆★
★★★☆☆
ぬいぐるみ
小ダンボール
入り
入れ付
るみ

★★★☆☆★
★★★☆☆★
★★★☆☆★
★★★☆☆★
★★★☆☆★
★★★☆☆★
★★★☆☆★
★★★☆☆★
★★★☆☆★
★★★☆☆★
★★★☆☆★
★★★☆☆★



◆◆◆2月～3月のディズニープライズリスト◆◆◆

くまのプーさん 大きめぬいぐるみ/くまのプーさん キュートサイズ ベーシックぬいぐるみ/くまのプーさん トートバッグ/くまのプーさん ナチュラルケアセット/くまのプーさん ブチブチキーチェーンフィギュア/くまのプーさん ミニフック/7人のこびと キーチェーンマスコット2/101匹わんちゃんダイスチェア/ミッキーと仲間たち キャンクロック/ミッキーと仲間たち サファリ・ルック キーチェーンマスコット/ミッキーと仲間たち ビーンバッグぬいぐるみ/ミッキー&ミニーマウス ジャンボマグカップ/ミッキー&ミニーマウス なべしき&ミトンセット/ミッキー&ミニーマウス 湯のみ



神機世界 Evolution マンガ 最終話 作・江戸

登場人物紹介



● リニア・キャンノン

行方不明になっていたマクの父親からの手紙を持って、突然ランチャー家を訪ねてきた謎の少女。花や木々を蘇生できるなど不思議な能力をもつ。推定年齢17歳。



● マグ・ランチャー

代々優秀な冒険家を輩出してきた名門、ランチャー家の一人息子。父のような立派な冒険家を目指して修行中だが、オウチヨチヨチイな性格で失敗も多い。16歳。



● グレ・ネイド

ランチャー家に長年仕えてきた執事。後継者であるマクに深い愛情を捧げ、幼少から身のまわりの世話をしてきた。その強い魅力で奥様ゲームにも人気の58歳。



● チェイン・ガン

ランチャー家と代々ライバル関係にある冒険家の血筋、ガン家の一人娘。負けず嫌いな性格で言葉遣いも乱暴だが、密かにマクのことを気にしている。16歳。



● ペッパー・ボックス

世界をまたにかけて通訳調査を行う一流冒険家として知られる。ワールドな性格とセクシーなデザインな武器を武器にモンスターや魔物をノックアウトする24歳。



【神機世界エヴォリューション】 ●ドリームキャスト ●セガ/ESP/スティング ●冒険活劇RPG ●発売中(99年1月21日発売) ●5,800円 ●1人プレイ専用

【神機世界エヴォリューション2~遠い約束~】 ●ドリームキャスト ●ESP/スティング ●冒険活劇RPG ●発売中(99年12月23日発売) ●6,800円 ●1人プレイ専用

Aries

おひつじ座

3/21~4/20

金運 損をする。健康運 甘く見ない。愛情運 言葉遣いに注意。仕事運 静かに……。

アドバイス シルクの靴下、だまって見守ることが幸運へのカギに。ラッキーカラーは白色。



男子

無駄なお金はできるだけ使わないように。あなたがオーナーの場合、今は損をすることが多いでしょう。



女子

定期的な休憩を入れることが集中力を維持させるコツです。慎重に作業しないと、大きなミスをおかしますよ。

Taurus

おうし座

4/21~5/21

金運 持ち歩けば使う。健康運 胃にやさしいものを! 愛情運 誤解がとけて……。仕事運 コツコツやる。

アドバイス カメラアグリーン、和菓子が吉と出ます。暖かい場所が幸運を運んでくれるはず。



男子

今のままでは相手の思うツボ。慌てない、惑わされないうつもキッチリと。



女子

自分の持っている情報を正しく伝えることができれば、問題は起こらずに済みます。提出する書類はキレイに。

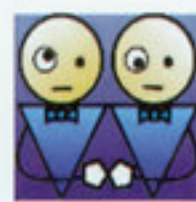
Gemini

ふたご座

5/22~6/21

金運 少し入りそう。健康運 ガマンしないで! 愛情運 素直に喜びましょう。仕事運 こだわりを見せて。

アドバイス 今週はペイズリー柄、万年筆がいいでしょう。落ち込まず、暗くならないでね。



男子

友達と彼女との区別をつけないと喧嘩に発展するかも。やさしくするのはいいですが誤解を受けないように。



女子

進路、就職、転職……いろいろ悩んでいるみたいですが、できるだけ早く答えを出したほうがいいみたいです。

Cancer

かに座

6/22~7/22

金運 上々です。健康運 風呂上がりが心配。愛情運 いい返事がある。仕事運 こなすこと。

アドバイス 赤色、木彫の入った家具がいいようです。世間体はあまり気にしないでください。



男子

女性の態度には注意を払いましょ。ちょっとしたサインを見逃すとせっかくの幸運も逃げてしまいますよ。



女子

女性は自分の体調に気を付けること。いつもと違うなと感じたら早めに医者に行きましょう。冷やさないと。

Leo

しし座

7/23~8/22

金運 使い過ぎ。健康運 飲み過ぎないで! 愛情運 電話があります。仕事運 泥棒!?

アドバイス ピンク色、サングラスが吉と出ます。スケジュールどおりに過ごしましょう!



男子

あなたの気持ちは一方通行のよう。相手にはもう決まった人がいるみたい。残念だけど、他の人を探しましょう。



女子

専門の知識を持った人があなたを手助けしてくれます。今まで滞っていたことも、一気に解決します。

Virgo

おとめ座

8/23~9/23

金運 収入が遅れてませんか? 健康運 下半身を強化。愛情運 しつこくしない。仕事運 付き合いも大切。

アドバイス 黒い財布、近い将来のことを考えて行動することがGood。ラッキーカラーは紫色。



男子

最近ケガをしたか病気だった人は振り返り危険性あり。今は安静にしていたほうがいいものではないですか? 睡眠も大事です。



女子

人が集まる場所が目立ってしまうと、あとでさまざまな噂を立てられます。ピースのポーズが災難除けに……。



はこぎきま

どうも私はまだ風邪が治らないようです……。皆さんの調子はいかがですか? くれぐれも体調には気を付けて、あまり無理をせず、仕事がんばってくださいね。

はこぎきまの

Weekly

ドリーム・キャストロジー

DreamCastrology

~今週の星占い~

2/25~3/2

イラストの見方 ■…絶好調! ■…ふつう ■…今ひとつ

今週のラッキーさん



今週は神奈川県・横浜の彦さんからのリクエスト。

今週は「デッド オア アライブ2」より2月23日生まれのかすみさん。好きな人の前で緊張してしまっとうまく話ができないあなた。鏡に向かっておしゃべりの練習をしてみは?

Libra

てんびん座

9/24~10/23

金運 なくす。健康運 熱が出そう。愛情運 理解を深める。仕事運 トラブル発生!

アドバイス 緑色、ネクタイまたはスカーフが幸運のカギに。風景の写真をみては?



男子

最初が肝心。仕上げる段階になって、その影響が出てしまいうつもキッチリと。



女子

時間配分をちゃんとしないと、最後に慌てしてしまう可能性大。できなかったら、評価のしようもありませんよ。

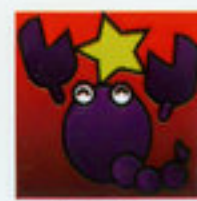
Scorpio

さそり座

10/24~11/22

金運 ドーンともえます! 健康運 食べ合わせで……。愛情運 まずは友達から。仕事運 増えている!!

アドバイス 幸運は紺、新しいスポンジ、見返りを期待しないことが運んでくれるでしょう。



男子

いい方向に向かい始めたみたい。勉強も仕事もようやくめでかたが、恋人募集中の人はいい人に会えそう。



女子

将来のことを考えてちょっと不安になってしまいうつもキッチリと。

Sagittarius

いて座

11/23~12/21

金運 使い方による。健康運 問題ない。愛情運 もっとやさしく。仕事運 細かい作業が多い。

アドバイス 長いモノ、筋肉をほぐすことが幸運を呼んでくれます。ラッキーカラーは黄色。



男子

これだけは誰にも負けない、といったモノを作ることが大事です。自然と霧が晴れてくれるはずなので大丈夫。



女子

目標が決まった人はこの時期にそれに向かって動き出しましょう。足りないモノは、あとからでも補充できますよ。

Capricorn

やぎ座

12/22~1/20

金運 貯めましょう。健康運 規則正しく。愛情運 去っていきます。仕事運 進まない。

アドバイス 今週はオレンジ色、シーツが幸運のカギとなります。ホコリをあまり溜めないで。



男子

争いごととはできるだけしないように。くじや抽選なども誰か代わりに引いてもらったほうがいいかも。



女子

心の乱れが表に出やすいみたいです。賭事などは相手に手の内を読まれてしまいますよ。損をするだけです。

Aquarius

みずがめ座

1/21~2/18

金運 細かく出ていきます。健康運 調子がいい。愛情運 ごたごたしう。仕事運 落ち着きません。

アドバイス 赤系の色、スニーカーがいいようです。手作りのモノに触れてみてください。



男子

見栄えより使いがってのいいモノを選びましょう。特に洋服はちゃんと店員さんにサイズを計ってもらって。



女子

少しのつもりがハマってしまうかも。あなたが楽しければ問題ありません。どんどん続けていきましょう!!

Pisces

うお座

2/19~3/20

金運 予定ぶんだけ使う。健康運 イライラそう。愛情運 連絡が途絶える。仕事運 忙しい……。

アドバイス 特に、赤紫色、ライターが幸運を呼んでくれます。ゆっくりと食事をしましょう!



男子

今週はいろいろと苦勞をしそう。その苦勞は来週以降になってみないと報われたかどうかかわからないのですが。



女子

知らないことは知らないとはっきりと断ってしまいましょう。周りの人が親切ならばきっと教えてくれるはず。

読者プレゼント

Special Present For Readers From
Dreamcast Magazine
ドリームキャストマガジン

1 「セゲいちい」
ドリームキャストスリーブ



10名
昨年未だにラオックスで発売されたドリームキャストに特別につけられた、このレアなスリーブをプレゼント!! その他「セゲいちい」グッズも何かおつけしちゃいます!!! 何がもらえるかは当たってからの楽しみ!
提供: ラオックス

2 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2000年3月10日までに発売される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。

注: 雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2000年3月9日(当日消印有効)発表は本誌2000年3月17日発売号誌上でいきます。※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)

毎号、編集部特製プレゼント実施中!!

※編集部オリジナルグッズのデザインは、予告なく変更になる場合があります。あらかじめご了承ください。

3 12月号テレカ
「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」



10名
ドリームマガの表紙を飾ったイラストの中から、毎月読者アンケートで1位になった表紙をテレカにしてプレゼント! 12月のベストは「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」だ。キミの答がナンバーワンを決定する!!

4 ドリマガ編集部特製
携帯ストラップ

10名
ドリームマガロゴ入りストラップ。シンプルなデザインで使いやすいかな?



5 ドリマガ編集部特製
オリジナルTシャツ

10名
ロゴマークはやっぱりこの「ドリームオレンジ」で決まり! サイズはMサイズになります。



週刊 Dreamcast Magazine

2000年3月3日(金)発売

3月17日号
予告!!

INFORMATION

「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「ぬ? なによ、ハチ?」「いや〜、さすがに次号は3月4日直前、ネコも杓子も……ですねえ」「む? そんなことはないぞ。ワシもあれは見てきたが、DCはもしかしてイケてるのでは?とちょっと思ったりする今日この頃——と、いうわけで、次号はDCのゲームは実はこんなスゴイじゃん、遊べるじゃん特集・セガのゲームは世界いちいい!! をやるぞい。来週出るDC専門誌はドリマガだけ。新作も満載! 注目せよ!」「は〜……、あいかわらず無謀ですねえ」「むむ」

どんとこいPS2! 特集・セガのゲームは世界いちいい!!

※次号表紙は
ドリマガスクープ!
期待の新作RPGです。
注目を!!

<特集1>
DCでこんなに遊べるラインナップ!
特集・セガのゲームは世界いちいい!
新世代ゲームに一日の長アリ!! オススメゲーム26選

<特集2>
フライトシミュレーターでGO!
今熱いフライトシミュレーターの世界

<3大超速報!!>
NECインターチャネルの最新作をキャッチ!
サクラ大戦ブライダルショー速報!
AOUエキスポ速報

<またまた新作が熱いぜ!! ドリマガ特報>
スサーヴァサー
バーチャコップ2
NBA2K
MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION

<やっぱり無敵のドリマガ大攻略!>
バイオハザードコード:ペロニカ
SegaGT Homologation Special
エアロダンシングF
クレイジータクシー
トレジャーストライク

<先駆け!! NAOMI熱>
テッド オア アライブ2ミレニアム
18ホイラー

ボトムアップスペシャルインタビュー
箱崎ガレキ堂

(連載企画)ドリマガなぜなに!? 探検隊
みんなの疑問に突撃取材!
あのゲームは移植されないの?
~移植の可能性とその条件とは!~

※内容は変更になる可能性があります。

S T A F F

編集長 西村 亨/副編集長 三枝昭太/デスク 福田知恵子/編集 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 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 ターニングポイント(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 吉田浩幸 山田 功) オーバーツ 冒険企画局(松野桂司 富永民紀) タルカス(五十嵐浩司 小林道雄)/アシスタント 吉岡要也 上野俊一 藤林 豊典 田代泰之 金原有紀/ライター 佐々木功一 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 須野彰彦 石田文雄 上田裕 生 作山哲広 まさ 政綱大介 杉本雅司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 藤田 聡 飯田REI 工藤 剛 種 村美和子 金子光晴 佐藤範英 倉橋和也 穴戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 山口和則 徳弘 径 出口裕子 大友 順 川口はじめ 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡 酒井裕晶 落合康好 打田 拓 赤坂零士 加 島 綾 鈴木貴博 金子恭子 竹下ツバサ 鈴木ドイト 鹿島浩文 不破誠志郎/レイアウト 村田雅英(Stone Age) 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 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) 吉田正人 大橋広史 木下友秀 西 義明 スタジオ・キャップ 荻原デザイン事務所 北山貴代 萩原宏宣 くまくま団(二階堂龍史) 安藤尊子 今村ナヲミ 中 直行/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 相川雄雄 松永和章 遠藤 勝 深港まゆみ 吉田亜希子 スタック 越中谷正博 青森直樹 小安勇二 牧田隆志 藤倉孝幸 斎藤義典/イラスト 八重樫彩織 小島伸行 吉村勇子 中村久男 香洲 諒色/DTP ローヤル企画/校正 フィールドアップ/広告営業 辻 順一 青木香織 足立静香/広告進行 坂田和香子/販売営業 中嶋和史/印刷 凸版印刷株式会社

●ドリームキャストマガジン編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限りま。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18日号のプレゼント当選者

①「スーパーマグネチックニューニュー」プロモーションディスク(6名)若手県/伊藤重史、京都府/松本晃、新潟県/重高 正美、兵庫県/橋本広人、東京都/鶴岡裕一、岡山県/広原幸助②ドリームキャスト対応ソフト(20名)岡山県/宗岡秀平、広島 県/井出卓真、徳島県/田中満之、東京都/鷺島充、東京都/徳永恵介、神奈川県/安藤佳苗、千葉県/鈴木保明、石川県/ 久保丈晴、福島県/笹原亮一、北海道/持田泰介、新潟県/日野明敏、新潟県/園部美久、愛媛県/熊野玲二、長野県/前田浩 輔、宮崎県/石川昭美、秋田県/上田徹、鳥根県/河岡美佳、鳥取県/本多敬靖、埼玉県/阿部寿人、千葉県/高橋武志③11 月ベスト表紙テレカ「魔剣X」(25名)秋田県/佐藤尚美、東京都/中村豊、神奈川県/関田君代、山梨県/大石慶、埼玉県/佐 藤加奈、千葉県/平井雅弘、愛知県/山下光彦、神奈川県/細野和之、大阪府/上田寿幸、東京都/矢倉真吾、埼玉県/佐藤右 智、茨城県/上野宏幸、福岡県/酒井武、大阪府/寺戸利昌、東京都/山崎宏、山口県/大崎俊治、岐阜県/足立勝洋、兵庫県/ 梅垣孝和、宮城県/加藤大樹、宮城県/佐藤俊司、北海道/中者真一、北海道/次原博紀、兵庫県/由本喜栄、愛知県/富樫洋 樹、神奈川県/鈴木正昭④ドリマガオリジナルストラップ(10名)青森県/氷川正樹、茨城県/猪岡勇樹、岡山県/角田美保、 福岡県/浜田好作、兵庫県/江田君枝、大阪府/尾島清史、愛知県/榊澤武治、神奈川県/森下彰仁、宮城県/寺田和秋、高知 県/羽島久義⑤ドリマガオリジナルTシャツ(10名)和歌山県/宇野孝志、滋賀県/岡崎透、佐賀県/榎原啓介、東京都/滝 川深帆、東京都/野崎敬太、千葉県/眞崎國明、埼玉県/八野秀樹、新潟県/和田光流、秋田県/会川啓武、福井県/神崎周朔

本誌の内容に関する
お問い合わせは **03-5642-8185** 平日の午後4時
から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
※バックナンバーのお問い合わせは弊社販売(TEL)03-5642-8101までお願いします。

ドリマガHP開設中!! <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/dreamcastmagazine/>
2000 Softbank Publishing Inc. 本誌からの無断転載を禁じます。

Dreamcast Magazine 3月17日号は
3月3日(金)発売です。

久遠さやかめちや

in Osaka

in Osaka

「ダービーオーナーズクラブ」

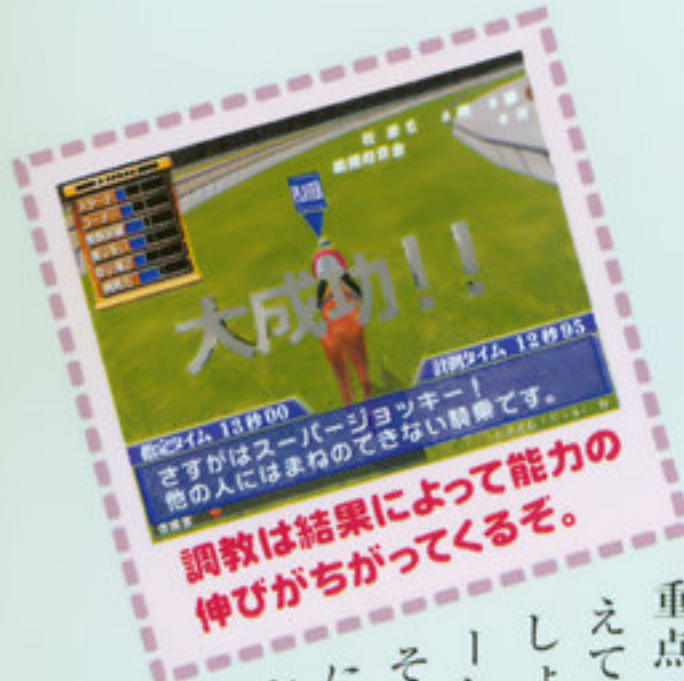
な日々



4週連続「DOC」
スペシャル企画

第2弾

大人気の「ダービーオーナーズクラブ」に、すっかりはまったさやかちゃんは、愛馬シャイニングサヤカとともに大阪へ！



重点的に鍛えてあげましょう！さよ、さよ、そく、芝に挑戦だ！

調教でウマの能力が変わるんだ

「脚質が、逃げ馬になっていますね。でしたら、芝がオススメですよ」へえー、そうなんだ！「ウマの脚質によって、鍛えるポイントが変わってくるんです。逃げ馬は「スタート」と「粘り強さ」を

シャイニングサヤカはまだまだ子供だから、強くするには調教しなきゃ。でもどの調教が一番いいのかな……。そうだ、お店のお兄さんに聞いてちゃえ！「すみませーん、私のウマにぴったりの調教、教えてください！」



さやかも、育てちゃおっと！



プール調教は成功すると、能力がグンと伸びる。また、疲れすぎの時は、調教せずに休ませよう。



撮影協力/セガ・アリーナ pa·dou



次週も大阪でさやかちゃんがDOC三昧



エサも大事なポイントなんだね

結果は「大成功」だあ。あつ、スペシャルメニューがある！「エサの種類も能力アップに関係します。好き嫌いも

エサでも能力が上がる。たよば飼いはコーナが伸びるぞ。エサでも能力が上がる。たよば飼いはコーナが伸びるぞ。エサでも能力が上がる。たよば飼いはコーナが伸びるぞ。

「ダービーオーナーズクラブ」は自分の愛馬をつかって、育てて、レースに出走させる、今までなかった競走馬育成シミュレーションゲーム。毛並や性格、能力もいろいろだから、馬にあわせてコミュニケーションするのが大切だよ。



ダービーオーナーズクラブはこのマークのポスターのあるお店ならどこでも遊べるよ！

大阪周辺、「DOC」で遊ぶならココ！

- セガワールド新三国.....大阪府豊中市神州町8-1
- ハイテクランドセガ紫光.....大阪府大阪市北区堂山町9-28
- セガワールド今福.....大阪府大阪市城東区今福東1-5-1
- 心斎橋GIGO.....大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-2-19

- セガ・アリーナ pa·dou.....大阪府大阪市西区千代崎3丁目北2-3
- アミューズメントシアター.....大阪府阿倍野区阿倍野筋1-5-31アポロビル3F
- セガワールド門真.....大阪府門真市大字神島295
- セガワールド布施.....大阪府東大阪市長堂1-1-1ロンモール布施内
- セガワールド枚方.....大阪府枚方市須山町83-1



Sentimental Graffiti 2

センチメンタル グラフティ 2

2000年3月23日(木)発売
 ゲームディスク2枚 希望小売価格6,800円

©NECインターチャネル/サイベル/CPU-GO キャラクターデザイン甲斐智久

『ファン感謝Dayスペシャル』開催のお知らせ

日時:2000年2月26日(土)午後2時開場
 場所:東京国際フォーラム **入場料無料**
 【内容】展示ホールにおいて最新作の展示、当社関連グッズの販売や各種レアグッズが当たる抽選会など楽しいイベントが盛り沢山!!

同時開催:出演声優のライブ&トークショー(ホールC)

「センチ2」、「フレンズ」、「フェイバリットディア」の出演声優によるミニコンサート、トークショーを15時~と19時~の2回公演を予定。
入場料:3000円 ※ホールC入場時に特製テレホンカードをプレゼント!
2/10~2/25 ローソン設置「Loppi」にて発売(Lコード35638)



●JR線 東京駅より徒歩5分(京葉線東京駅と地下一階コンコースにて連絡)有楽町駅から徒歩1分
 ●地下鉄 有楽町駅と地下一階コンコースにて連絡

NECインターチャネル株式会社 第一アミューズメントグループ
 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5 ホームページ "@fun" <http://www.neic.co.jp/>
 ユーザーサポート受付:(03)3293-7008(月~金曜日:午後1時~6時:祝日、休日を除く)



本体400円
 定価420円

