

VIDEO GAME
MAGAZINE

ゲームスト

November 15, 1996 No.183

平成8年11月15日発行 (毎月2回、15日、30日発行)
第11巻第24号通巻第183号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST

¥ 100

魚ボスの迫力を見よ!

激突! 攻略コンピネーション
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
レイストーム/ファイターズインパクト
ラストフロンクス/プリクラ大作戦
タイナマイトベースボール ほか

G-ダライアス

タムタム・シャルロット・十兵衛復活

サムライスピリッツ天草降臨

バーチャファイター3

X-MEN vs STREET FIGHTER

ウォーサード/DEAD OR ALIVE 蒼穹紅蓮隊 ほか

AM
SHOW

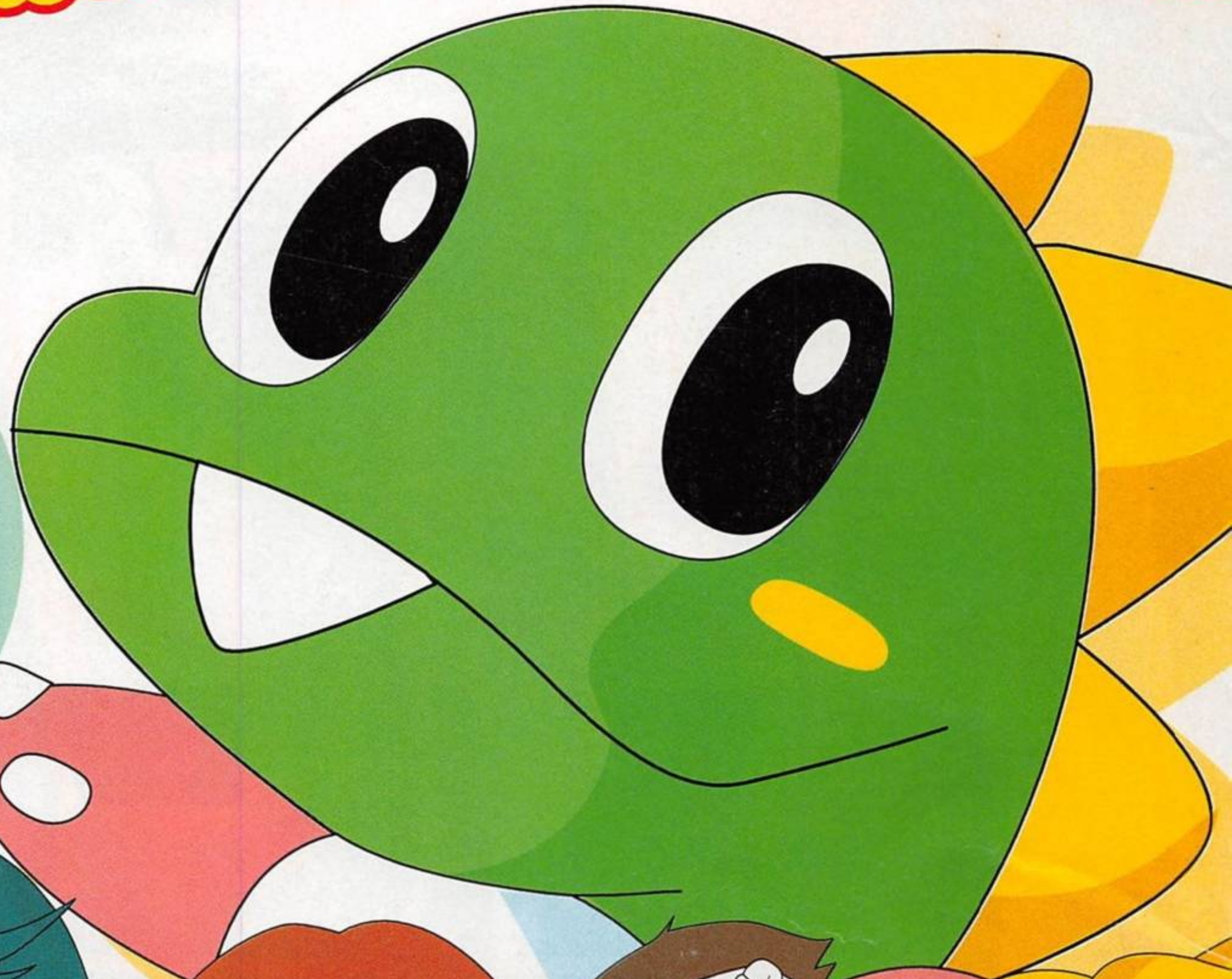
会場アンケート
結果発表!

1996
11.15
毎月15日・30日発売/特別定価
530yen

もう出ないだろう、とお思いの皆様、 パズルボブル3発売決定 また、また、また、ハマってもら

攻撃方法の異なる8人の
キャラクターが対戦モードに
登場だ！そのうえ、あっと驚く
新テクニック、新アイテム、新フイ
ーチャー満載のニュースも！！
いま街を賑わす“パズボブ3”に関する
噂は本当だった。いろいろ情報が
飛び回っているなか、

まもなく発売！



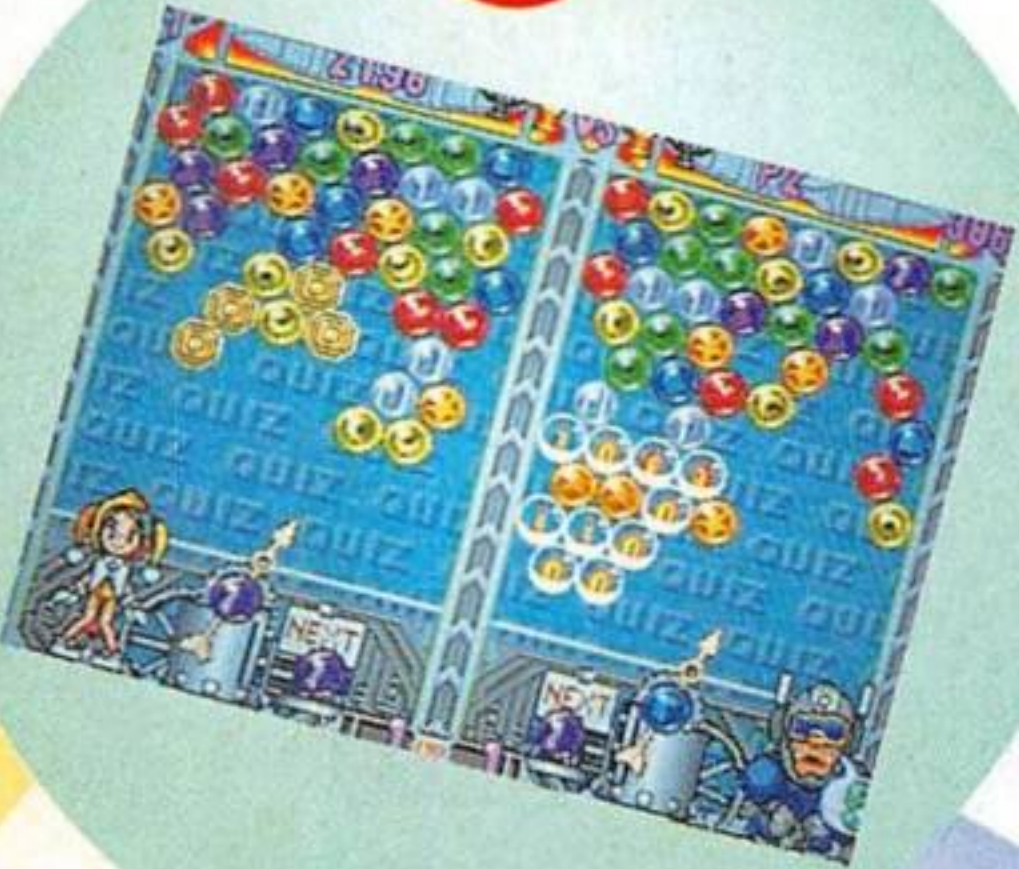
ゴメンナサイ。
います。

パズルポブル3

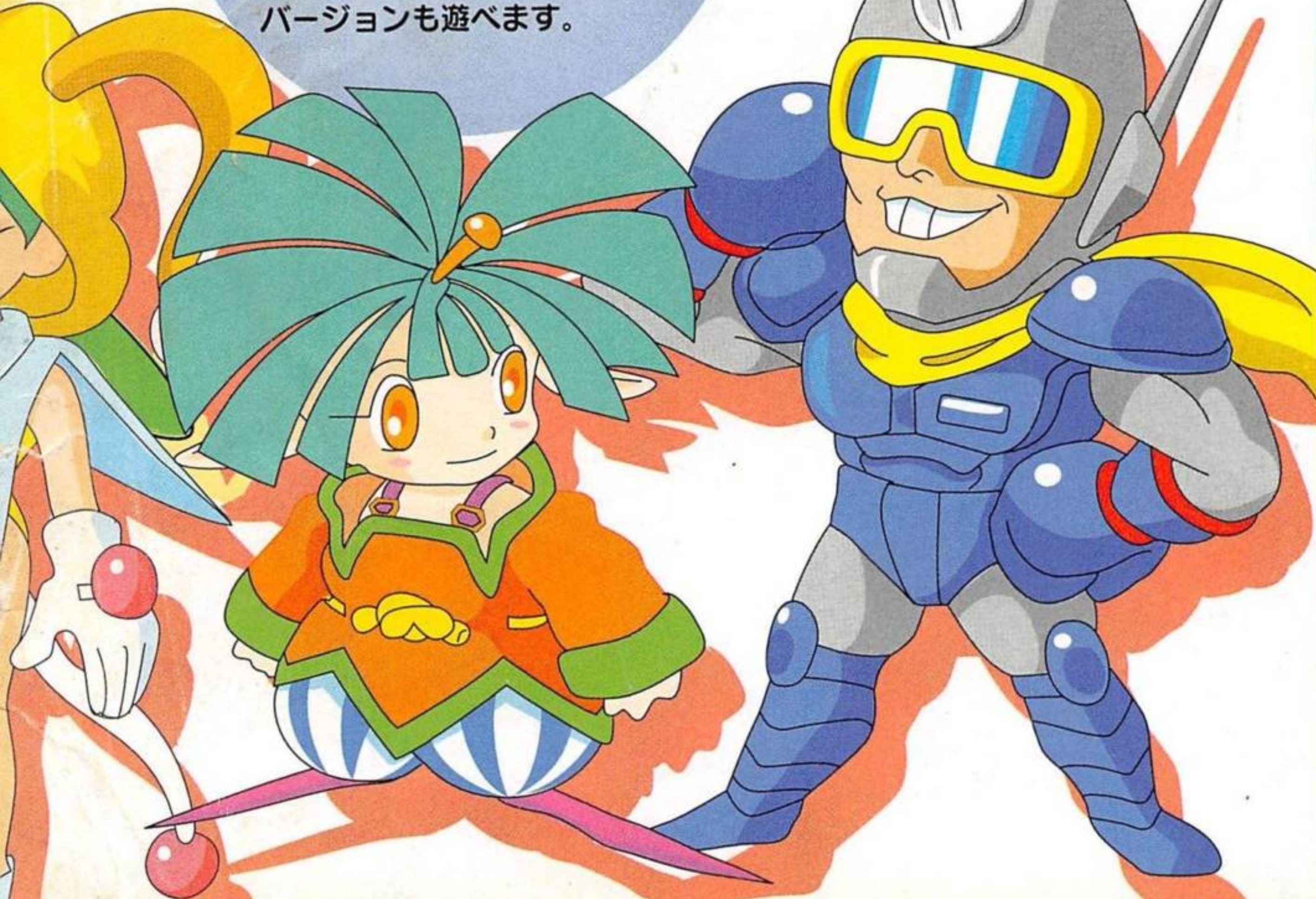
PUZZLE BOBBLE 3



TAITO F3 PACKAGE SYSTEM



- パズルモードは多彩なステージ構成(全30ステージ560面)。
- 対戦モードは、8人のキャラクターの中から好みの攻撃方法が選べます。
- 天井反射テクニックやレインボーバブルンなど新機能を搭載。
- 従来のパズルポブル2のニューバージョンも遊べます。



Special Thanks!

予想をはるかに上回る作品をご応募いただき
深く感謝しています。
タイトーは、皆様の熱き想いを今後のゲームづくりに
活かしていきたいと考えています。
これからも応援をよろしくお願いします!



「パズルポブル3ラウンドデザイン」
募集キャンペーンの優秀賞は
以下の30名様に決定しました。

北海道	HIYOKO♥	富山県	JYUN ITO
青森県	AKI HIKAWA	長野県	CHANCO
宮城県	T.SATUKI	愛知県	RINDA-810-AYA
栃木県	A.ISHIZUKA	京都府	KANECHAN
茨城県	KURIOSAN	大阪府	CHARLEY TANAKA
東京都	K.SAITOH	大阪府	P-CHAN
東京都	NAKAYASAN	奈良県	GALASU
東京都	DOLPHIN AKKY	兵庫県	HIRYO 116
東京都	IKUE	兵庫県	KAZU.M.
東京都	K.YAMAMOTO	広島県	DAIKI
神奈川県	MING LONG	広島県	SUSUMUTUKAMOTO
神奈川県	PROBOBBRER NAOMI	広島県	PAPA
千葉県	CHIMPA N.OKADA	高知県	KEI KOYANO
千葉県	RENDO ALF	福岡県	I.M
千葉県	KIRIN-PAPA	長崎県	DAIKICHI

※パズボブ賞の発表につきましては、賞品の発送をもって
発表にかえさせていただきます。

※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

【ズンタレコードアルバム情報】
ファイターズ・インパクト<ZTTL-0003>
サイキックフォース—オリジナル・サウンドトラックス—<ZTTL-0004>
11月下旬発売予定!!

一緒に夢を
実現しよう。
プログラマー、CGデザイナー募集中!
お問い合わせ先 045(593)7100

乗りこなせ! 爆発的加速!
突入! 新作レッドゾーン!!

Gigantic
Genealty
Genesis

GREEN GLOBE

ギガンティック — 巨大なボス
ジエネラルティ — 血統
ジエネシス — 創世紀
グリーングローブ — 緑の地球

いのち はじまり
君は生命の誕生を見る!!

G-DAA

©TAITO CORP.

タイトル横スクロールシューティングといえば、その「ダライアス」が思い浮かぶと思う。その「ダライアス」シリーズの最近作が先日行われたAMショーにて発表された。その名は「G-ダライアス」。「G」の意味するものが何なのかを早く知りたい…。

新システムとは…

新システム「A」「B」「C」を搭載！
この「A」「B」「C」とは何を指すのか？「AREA」「ACTIVE」「BEAM」「BEAT」「COLOR」「CAPTURE」…。色々と想像をかきたてられるが、公開されたビデオ画面の上部にあるZONE名がEFとなっている点に注目！新しいAREA構成になるのだろうか？
3DCGを駆使する「G-ダライアス」ならではの敵の存在に関係しているような気がするが…。
これらの新システムは、今は想像するしかない状態だが、それも少しずつ明らかになっていくだろう。期待して待つことにしよう。

※画面はすべてAMショービデオ出展時のものです。



新システム搭載!!

R.I.U.S

タイターのあの伝説のシューティングが帰ってくる!
またあの熱いバトルシーンが3DCGにより、復活する!!

始動!!

よりヴァリアブルになれ X-MEN VS ストリートファイター

ダッグに注目してより2人の関係を知っておくのが今回の課題だ!!

MARVEL COMICS X-MEN TM&© 1996 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

基本的には合体技を使ったあととというのは、先に出ていたキャラを控えているキャラが入れかわる（この入れ換わる瞬間に飛び道具系のハイパーコンボを撃たれると、ひっこむ相棒もダメージを少しもらったりする）。

X-MEN VS ストリートファイターでは、ハイパーコンボを2人一緒に出すことが可能だ。が、キャラ同士の組み合わせによっては、非常に使えるものから使えそうもないものまで様々である。

しかし、どんなに使えそうなものでも、ガードされると反撃を受けたりするので、何も考えずに使用すると危険な一面も持ち合わせている。例えば、真空波動タイプの飛び道具を撃って相手にガードされた場合、相手も飛び道具系や突進タイプだったりすると、このあと反撃を受けてしまうことがあるのだ。

合体技って何だ？

さあ!君と僕とで合体だ! ヴァリアブル コンビネーション CATALOGUE

こんな組み合わせからあんなコンビまでを色々と組ませてみた。今回はそのビジュアルを特集しよう。

担当：ワイルダーKEI



ジャガーノートが先に出ていて合体技を使うと、

そのあとは自動的に選手交代になる。

合体時にこれが出る一覧表

キャラ名(X-MEN)	ハイパーコンボ名	キャラ名(ストリートファイター)	ハイパーコンボ名
サイクロプス	メガオプティックブラスト	リュウ	真空波動拳
ストーム	ライトニングストーム	ケン	昇龍裂破
ウルヴァリン	バーサーカーバレッジX	春麗	気功掌
ガンビット	ロイヤルフラッシュ	ナッシュ	サマーソルトジャスティス
ローグ	リピーティングパンチ	ダルシム	ヨガインフェルノ
セイバートゥース	バーサーカークロウX	ザンギエフ	ダブルラリアット
ジャガーノート	ジャガーノートヘッドクラッシュ	キャミイ	スピンドライブスマッシャー
マグニートー	マグネティックショックウェーブ	ベガ	ニープレスナイトメア
		豪鬼	滅殺豪波動

乗りこなせ! 爆発的加速! 突入! 新作レッドゾーン!!

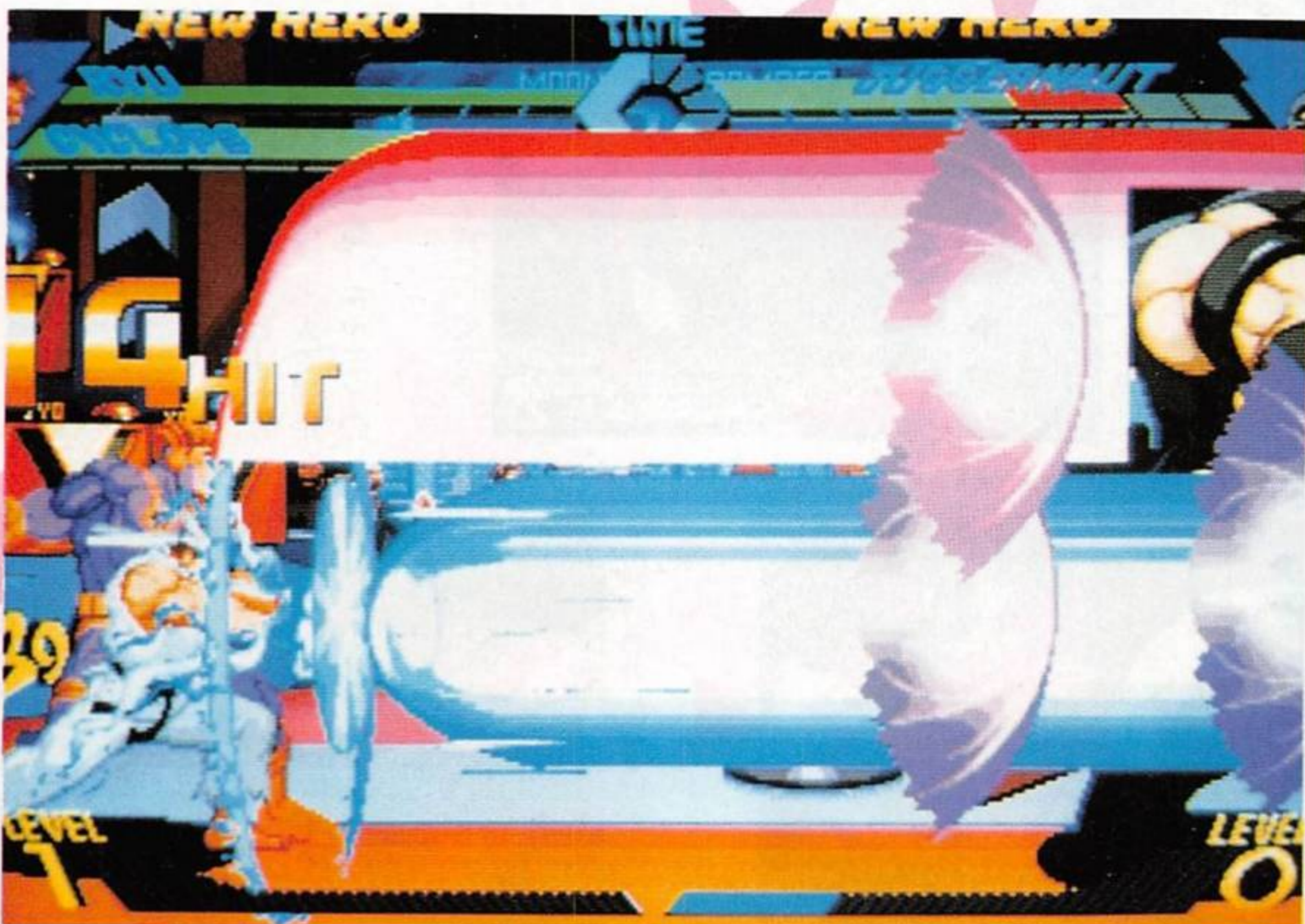
何てことはない。ただ単に、飛び道具系のペアを組ませただけだ。
しかし、発射時から最後まで全部くらくらと、とても恐ろしい組み合わせだ。特にサイクロップスのメガオプティクプラストは幅が広いので、かわすなんてことは滅多にできないだろう。代表的なのは、

俺たちやぶつとい プラスターズ

その前に、少し知っておいたほうがいいところがある。各キャラによっては、ハイパーコンボが2つ以上あったりするよね? こういうキャラが合体技を使う場合は、使えるハイパーコンボが1つに限られてくる。詳しくは、表を参考にしてほしい。

このことを考えると、ハイパーコンボの硬直の短いキャラを控えさせといてから、合体技を使ったほうがいいだろう。例えば、サイクロップスとガンビットのペアを挙げてみよう。ガンビットのロイヤルフラッシュは、とても硬化時間が長く、相手にガードされると反撃を受けてしまう。が、サイクロップスのメガオクティクプラストのスキは少ない。これでガンビットを先に出しておいて、合体技を使うのだ。すると、硬直の長いガンビットが控えに戻るので反撃を受けずにすみ、サイクロップスのほうはメガオプティククの硬直が短いので反撃を受けにくいというわけだ。

さて、攻略的な説明はここまでだ。次からは、使えても使えなくてもいい……ただ、色々な組み合わせを見たいんだ! というものを紹介していくぞ。気に入ったペアがあったら使ってみてはどう?



俺たちやぶつ主人公。



リュウとサイクロップスのペアだろう。ダルシム&ガンビットの炎の中にカードを投げまくるといったのもいいかもしれない。



何かいい技名ないかな……メガテイツフ波動……ううむ。

いつか答えを見つけるまで……その日まで、きっとおれは罰える……!



ガビーン!!



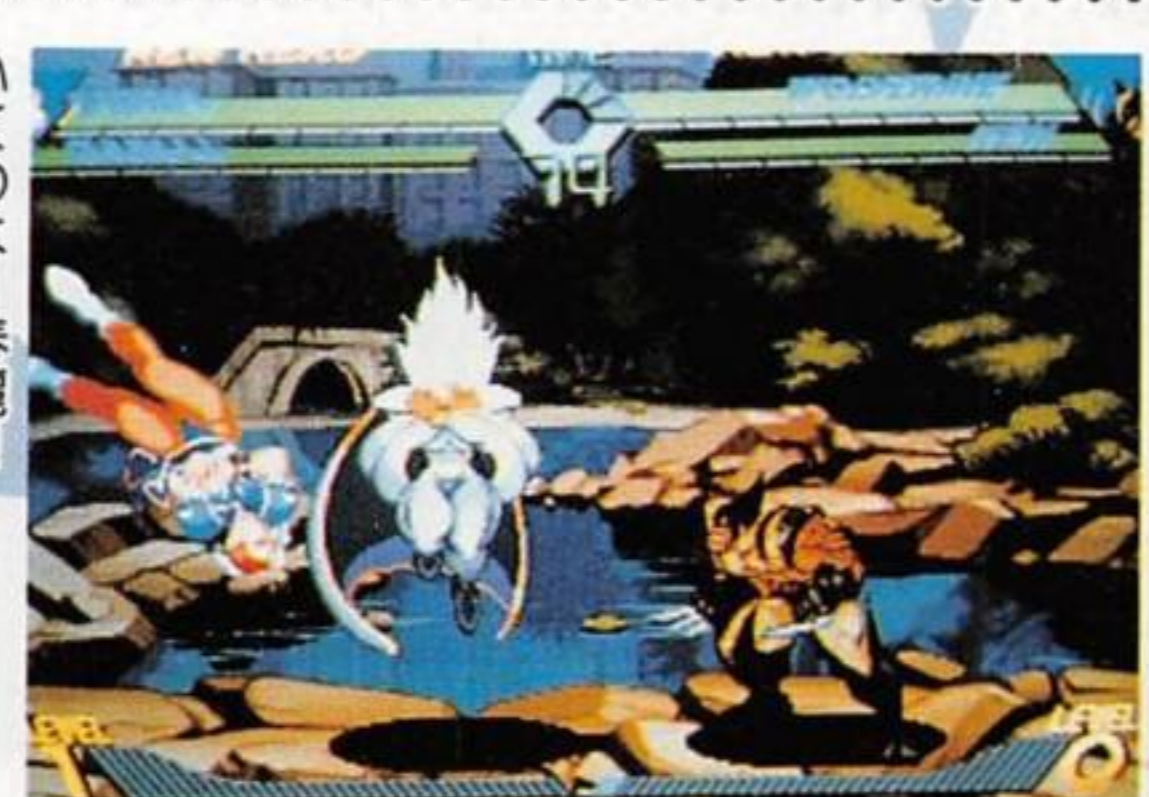
古いカードは焼やしてしまおう。あつ、お札まで燃やしちまったぜ。



焼却準備OK。



うるせえ……じゃなかった。ハイイ。



いくわよー春麗!!

守りは完璧
これはまさに鉄壁の防御だ。あーと、世界を震撼させるへ



うっお何か鬼気迫るものを感じる。

さあ、泣いくわよ! ストーム

く結成された2人だ。その2人とは、ストームと春麗だ。この2人のハイパーコンボは360度を完全にカバーできるので、スーパージャンプで



ハッ！ベガ様！まかせてください。



キャミィ！今までの成果を見せてみる！！

かわされて背後を取られ、そこから反撃されるといふ心配がまるでない。これ以上守りの堅いペアはいないであろう（飽くまで合体技でね）。

**そんな攻撃
屁でもねえ！**

相手の攻撃などひたすら無視し、2人で突っ込めば怖く



あら〜！一人で先にいくなあ！

ない精神をもとに手を結んだチームたちだ。もう、突進型のハイパーコンボを2人とも持っていれば、それだけでOK。

ただ、お互いのスピードがかみ合わないと、一人で暴走する恐れがある。キャミィの



もっと俺に新技をよこせ！！

カネだ、カネだ、カネエエエエ！
もっと、ギャラよこせエー~~~~ッ！



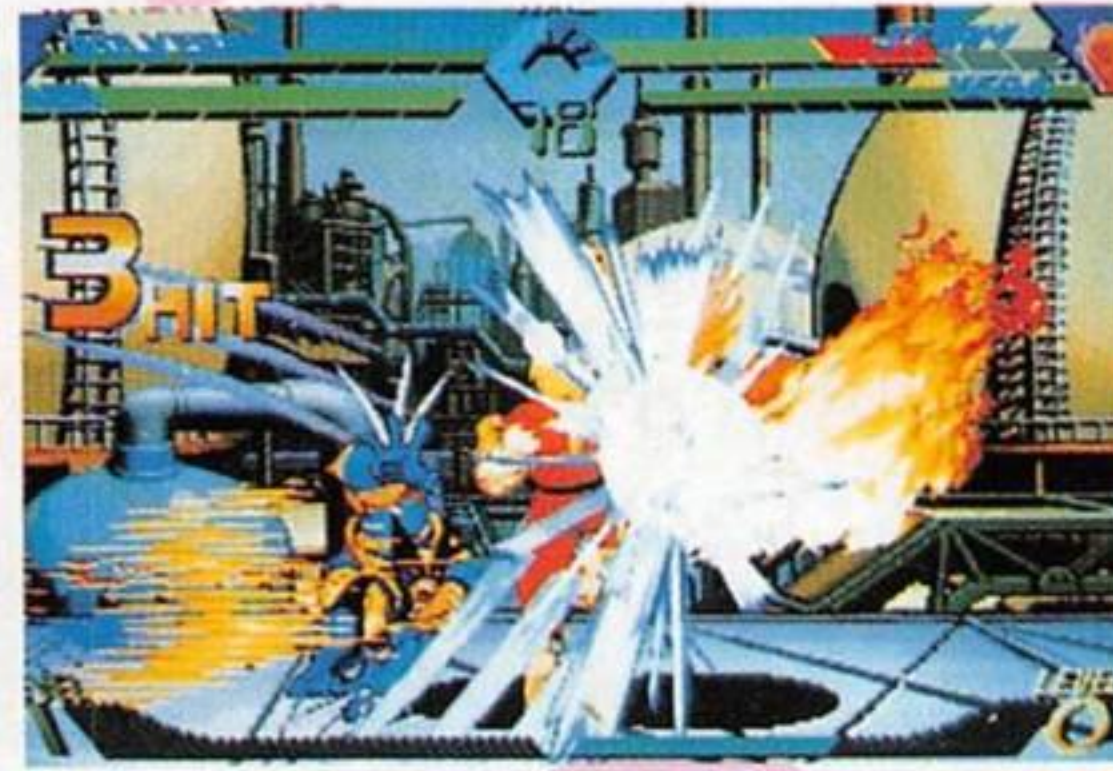
おおおお！！サマンサマン！！



なんだかわかんねえけど！



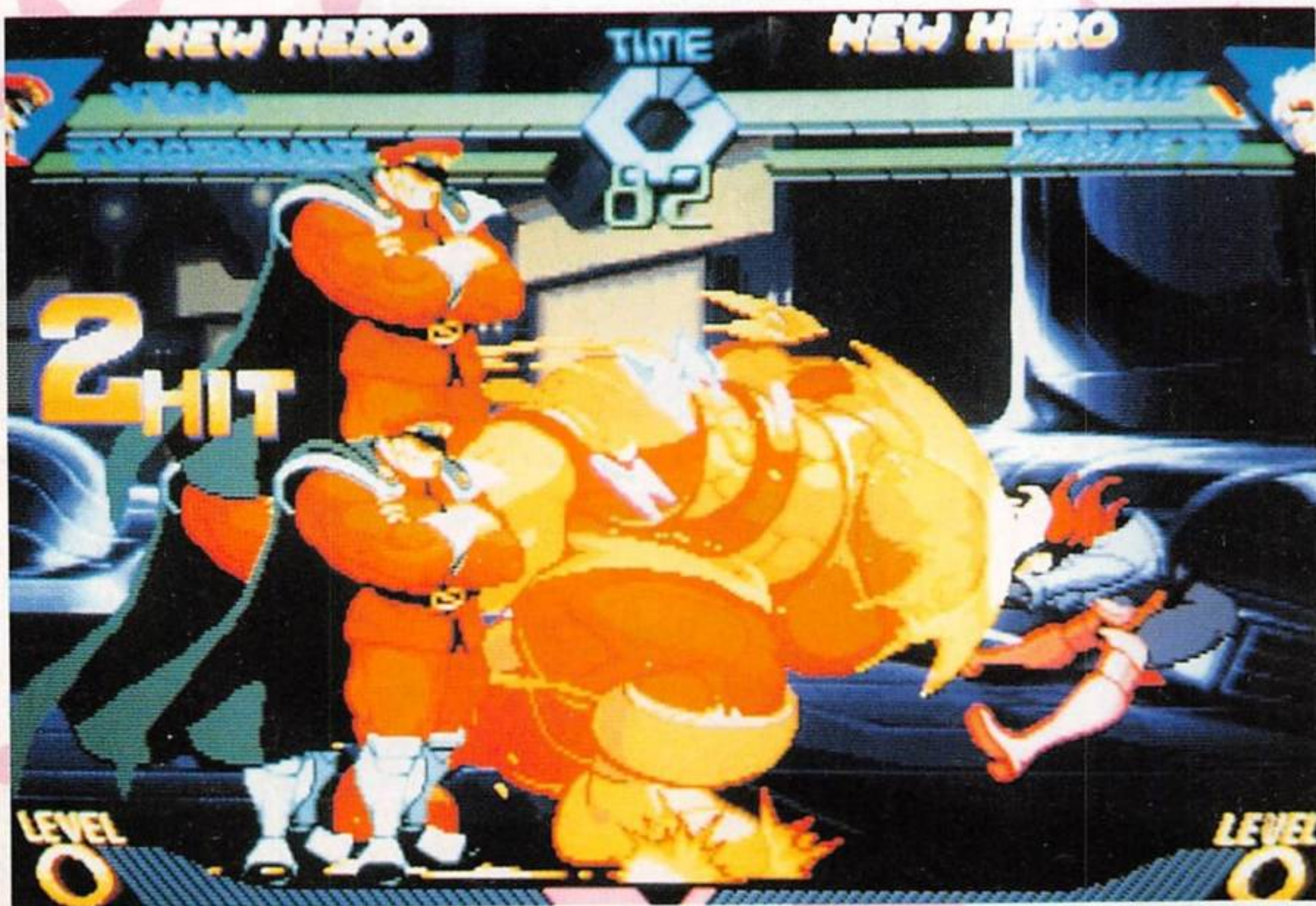
この余韻がたまらんぜ！



俺はオッサンじゃねえ！！



オッサンいくぜ！



なんだとーお前と一緒だといふのかあ？



いくぞー脳みそ筋肉！！

俺たち割と気が合うかもな。



今度はオレ様が主役だアアアア！

乗りこなせ! 爆発的加速!
突入! 新作レッドゾーン!!



おうーまかせろ!!

リユウ! しっかり援護を頼むぜ!



特攻隊長と補佐官

スピンドライブスマッシャー
...速いですね。

俺たちつてやつぱり最高!



突進系と飛び道具系の融合型だ。編集部内での例は、リユウ&ジャガーノート、春麗&キャミー(ちよいと特殊)、ナッシュ&ガンビットなどがある。突進系のキャラを先に



フツ...少し疲れたわ...

「気功掌!!」「スマッシャー!!」横と対空はこれではつちりね。



「はっっ!!」「スピンドライブ!」



しておけば、ガードされても控えに戻ってくれるので安心だ。飛び道具を撃ったキャラも、後方にいるので反撃を受

ス.....!!



この火力をまらなさい! また俺と組もうぜ!!



いくゼタル公! ...



けにくい。理想適な組み合わせかもしれない。



あつ…俺の獲物…。

全キャラの中で、唯一合体技でハイパーコンボを出せないのが、このザンギエフだ。彼の場合はダブルリアアットなだけ。ザンギエフを控えに、もってきてしまうと、相棒の出すハイパーコンボに追いつけず、登場して終わってしまふことが多い(画面を背にしていて相手が近くにいれば別だ)。ゆえに、ザンギエフは先に出しておいてから合体技を出したほうがいいだろう。

ああ、ザンギエフ

俺は一体何しに出て来たんだ…。
—カークローXではなく、普通のバーサーカークローが出るのである。セイバートゥースが相棒の場合は、あまり合体技は使わないほうがいいかもしれない。

これは哀しい

セイバートゥースのバーサーカークローXは、1人だと4ヒット技。セイバートゥースがいる合体技では、バーサー



わっはっはっはっはあ!! 出番だぜセイバー!!



俺は一体何しに出て来たんだ…。



「スピンドライブ!」「あつ!」



「スマツシャー!!」「俺の出番だあ~!! あ…」



俺もうヤダ! セイバトゥースと組む!!

対戦格闘ゲームは、振り返ること4年前、ストIIタッシュの頃から向かい合って対戦する「対戦台が主流である。対戦台は1枚の基板を2つの筐体に使っているわけだが、大抵の筐体には2つのスタートボタン、2つのレバー……つまり2人分のコンパネが用意されている。しかし実際対戦するときは、このうち1つしか使用されていないわけだ。

斬新!! 2ON2システム

えー、あー、季節は秋。冬の前ですな。っていうか夏の次という感じですか。そんなわけで、今回の「現場だより」では、ちよい風変わりで、思わず「ウブブ……」というくらい面白いX-ME VS ストリートファイターの粋な遊び方を紹介いたしましよう。

対戦黎明期離脱

えー、あー、季節は秋。冬の前ですな。っていうか夏の次という感じですか。そんなわけで、今回の「現場だより」では、ちよい風変わりで、思わず「ウブブ……」というくらい面白いX-ME VS ストリートファイターの粋な遊び方を紹介いたしましよう。

対戦心得

友情パワー炸裂!
X vs. S
4Pへの道

担当: C・LAN

夢の競演…1人で2キャラを操作するのがこのゲームの大きな特徴だ。しかし、それでは物足りない君に、新たな遊び方を提供する。

こいつはもったいないねー、というわけで生まれたのが「2ON2システム」だ。なに、やり方は簡単至極。片方の筐体に同じコンパネを2つ取り付けてしまうのだ。1P筐体に1P用コンパネx2、2P筐体に2P用コンパネx2、これで準備完了だ。



残った1つ(多くの場合は2P側)は遊んでいるか、レバーとボタンを取り外してあるかしてあるのが普通だ。

こんなボタンを搭載している店も。大P+大Kボタンね。



これだよこれ。2ON2システム。う〜ん、いいかんじ。

戦慄!! 2ON2システムが もたらす恐怖

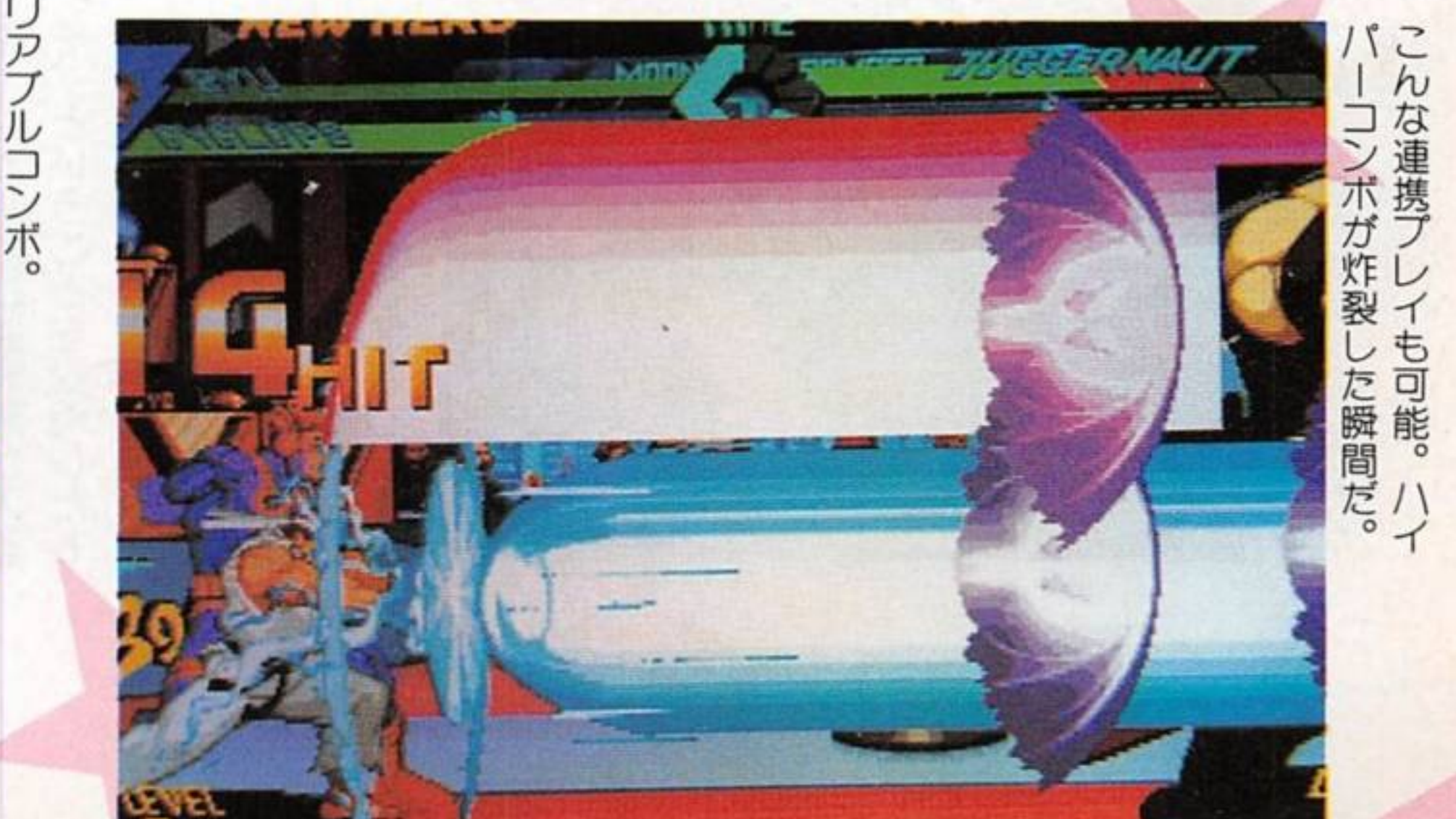
このシステムにも問題がないわけではない。2ON2システムは……

1人でプレイする場合、勢い余って2P側(筐体ではなく)のレバーを触ってしまう
●小僧らが寄ってきて2P側を操作されてしまう
●相棒にいたすらされてしまう

といった問題点も山積している。しかしその多くがこの筐体で、1人で対戦した場合の弊害であることを考えるとある1つのことさえ克服できれば一気に問題は解決でもう万々歳でさあ、という事態が待っている。



プレイヤーによるエラー、相手への挑発などのパフォーマンヌもバッチリだ。オペレーター各位、どうぞすかご一考してみようというの。



こんな連携プレイも可能。ハイパーコンボが炸裂した瞬間だ。

迷わず狙って ふっとび & 追い打ち

与えられるときに与えておかないと大変なことになるこの世界。
チャンスはどこに!?

担当：KAL

派手な攻撃、派手な連続技。

X-MENVSSTREET FIGHTERの世界はダメージを与えていくこと自体が楽しい。

しかし従来の格闘ゲームのようにジャンプ攻撃やタッシュ攻撃からしかダメージを与えるチャンスがないのか?

答えはNO!このゲームは実にさまざまな局面でダメージを与えていくことができる。よく見ていけば、チャンスはすぐそこにあるのだ。

投げたあと 転ばせたあとは追い打ち

このゲームは、「やられポーズ」のキャラにさらに攻撃を加えることができる。この場合のやられポーズとは、投げたあとやダウンする必殺技を当てたあと、足払いで転ばせたあとに「のびている」グラフィックのこと。この状態のキャラにはさらに攻撃がヒットするので、連続技やハイパーコンボのチャンスとなる。具体的な追い打ち例として



こ～んなポーズであれば、追い打ち可能だ。

入門編 大足払い→必殺技

何をすればいいのかわからない場合は、各キャラ毎に違ってくるが、ここでは代表的でわかりやすいものから説明していこう。

大足払いで相手キャラを転ばせて、ダウンしているところへ必殺技を当てていく。

基本的には大足払いにキャンセルをかけていくが、なかにはすぐに必殺技を出す空振りしてしまう例などもある。このようなときは遅目にキャンセルをかけるか、キャンセル無しで大足払いのあとに出



大足払いで転ばせて…



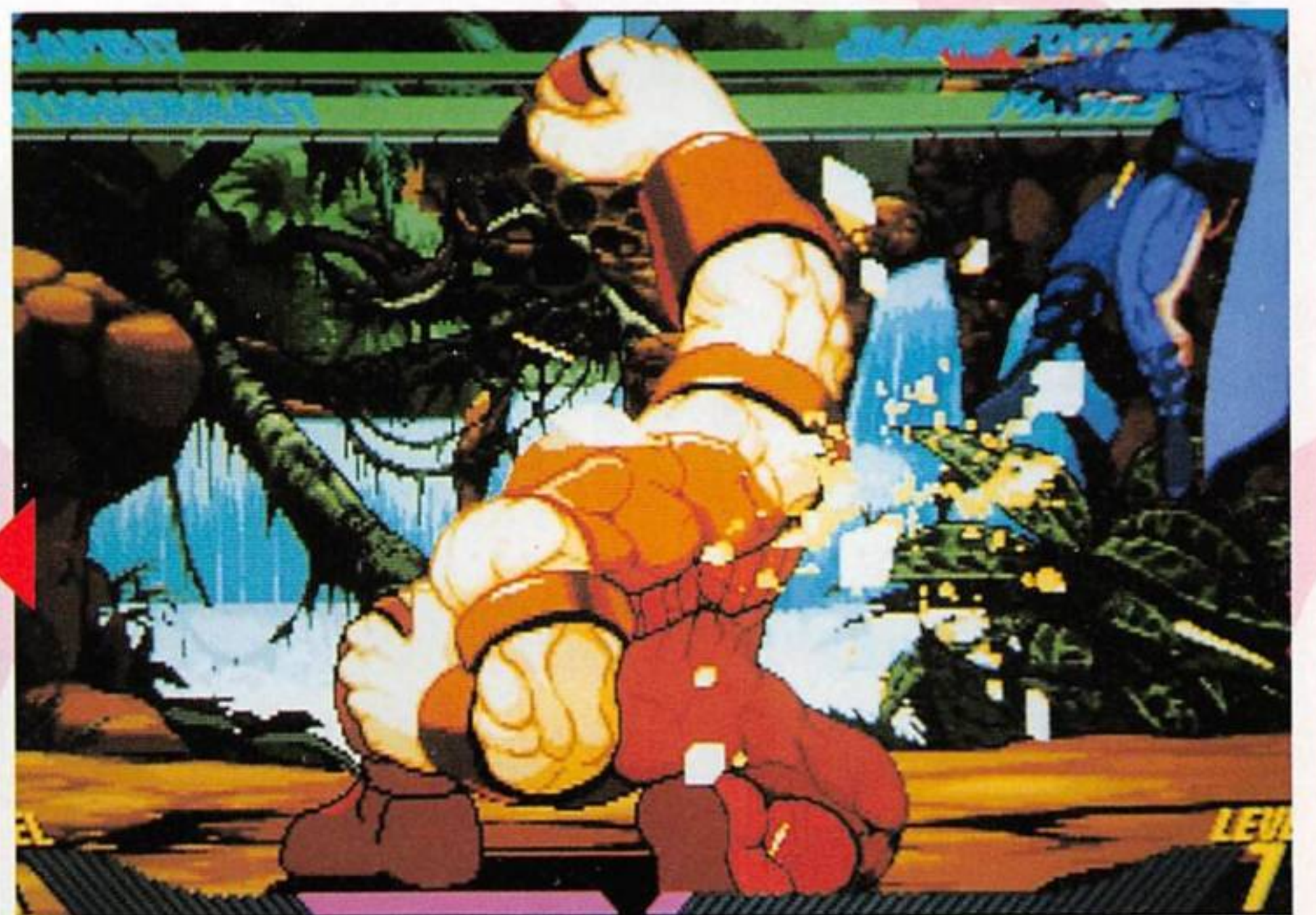
遅目にコマンドを入力してキャンセル大ケイジャンスラッシュで追い打ち。

この追い打ちは狙える場面が多くお手軽だが、「ダウン回避」をされると入らないことが多いので注意が必要だ。

中級編 投げ→必殺技 投げ→エリアルレイ

投げのあと、すぐ動けるようになるキャラは、投げられた相手キャラが近くにいないかどうか注目しよう。

もし相手キャラが近くでやられポーズのままいるなら、即座に追いつく。エリアルレイヴの強いキャラなら浮かせて、必殺技・ハイパーコンボが強いキャラは直接これを当てていこう。



投げて～



ヘッドクラッシュ!!

実践編 必殺技・ふっとびし技 からの追い打ち

普通は、通常技からキャンセル

セルして必殺技につなげば、そこで連続技は終わりだ。しかし中には相手キャラがやられポーズの間に動けるようになる程、硬直が短い必殺技もあり、この場合、「必殺技

ヒット→追い打ち」が可能となる。
実際にどの必殺技がこれに該当するのは、各キャラ、各必殺技ごとに調べていく必要があるが、基本的には足払いで転ばせたときや投げたあとなどと同じだ。



このあつ追い打ちして連続技に。

ぶっ飛ばし技」というのは、こういう種類の技があるわけではなく、常に遠くへ吹き飛ばしてしまう通常技からも、キャンセル飛び道具等が入るぞ、ということを示したものだ。

普段はともに入らなそうでも、相手を画面端に追い詰めていけば連続技になる、という例もあるので探してみよう。



こんなに吹っ飛ばしてしまっても、端なら連続技になつたりする。

絶対に覚えよう! 回避・防衛手段

一瞬のスキが死を呼ぶX-MENvsSTREET FIGHTERの世界、少しでも被害を減らすにはどうしたらいい?

担当: KAL

追い打ちを回避するには?

ここでは、連続技や追い打ちと対を成す重要なシステム、投げ抜け、受け身、ダウン回避等について解説していこう。知らないで無駄にダメージを受けていた人も、これを読めば軽減率UPまちがいなしだ。

X-MENVSSTREET FIGHTER特有のシステム

①ダウンへの追い打ち
②投げからの追い打ち
の主に2種類ある。
お手軽で利用回数が多い①の追い打ちは、足払いで転ばせたところへ必殺技、というパターンと、必殺技を当てたあとに、さらに通常技や必殺技で攻撃を加えていくパターンに分かれる。

まずは最も多く使われる、足払いで転ばせてからの追い打ち「を回避する方法を解説しよう。」
このゲームは「ダウン状態」

になった瞬間から「ダウン回避」のコマンドを受けつけているので、大足払い、スライディングで転ばされたらすぐに◆◆+Pを入力すればいい。入力がきちんとしていれば、キャラがダウンすると同時に地面を転がって移動し、その後にくる追い打ちを回避することが出来る。ただし、地面に落ちてからのダウン状態への追い打ちは、これで逃れられるが、キャラがまだ空中にいる間に追い打ちしてくる「早い追い打ち」に対しては無効だ。これは逃れる術がない。

実際のところは、転ばされたのを見てから入力するのに

相当の反応速度を必要とするので、確実にダウン回避するにはある程度、相手の固め・連続技のパターンを覚えてしまわなければならない。心の準備さえできていれば、すぐに反応してコマンドを入力することも可能になるはずだ。

①タイプの追い打ちのもう一つのパターンである、必殺技ヒット後の追い打ちについて



足払いで転ばされた!



ほくっとしてたら追い打ちされました。痛い。



運力実力か、ダウン回避できたので追い打ちを逃れられました。ほっ。

のだが、これは回避できるかできないか、各技によって決まってくる。ポイントになるのはやはり、地面に落ちてからの追い打ちであるか否か。

地面に落ちるタイプであれば、その時点でダウン回避をすればいい。そうではなくて空中連続ヒット、もしくは特殊な処理で連続技になっているものに関しては、これは回避不能だ。

投げ抜け、受け身は必ず狙え!!

②の投げからの追い打ちについてだが、これは2段階にわたって逃れるチャンスがある。

1段階目は「投げ抜け」、これはほぼ偶然に起こるか、相手が投げにくるといことが分かりきっているときに発生する。投げのモーションになった直後に双方が離れ、ダメージはまったく無い。必殺技投げであるセイバートウースのワイルドファンングや、サイクロプスのダッシュ投げ等も抜けられるので覚えておこう。

2段階目は、「あー投げられた!!」と思っただけから、意識的に狙っていける「投げ受け身」。

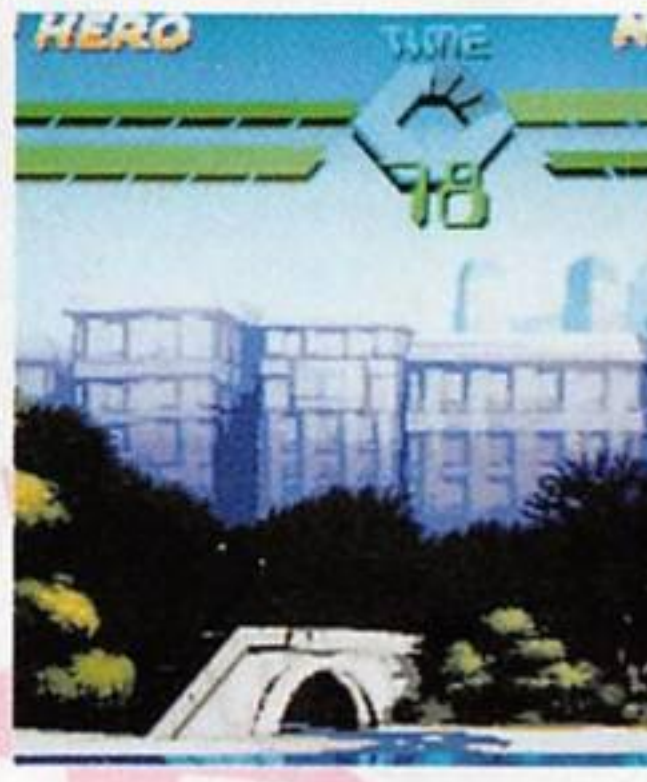
このゲームの投げは、基本的に2段階に分かれてダメージが入っている。前半と、後半だ。このうち前半部分は、投げが成立したら必ず入るようになっており、後半部分は受け身を失敗、もしくは受け身そのものをとろうとしなかった場合に入らなくなる。もちろん、投げ受け身のコマンドが成立すれば、後半部分のダメージは受けずにすむわけだ。

投げ抜けも投げ受け身も、コマンドは◆or◆+中or大のPかK。つまり投げるときと同じ入力だ。しかし投げ抜けはいいとして、受け身コマンドを入力するタイミングはい

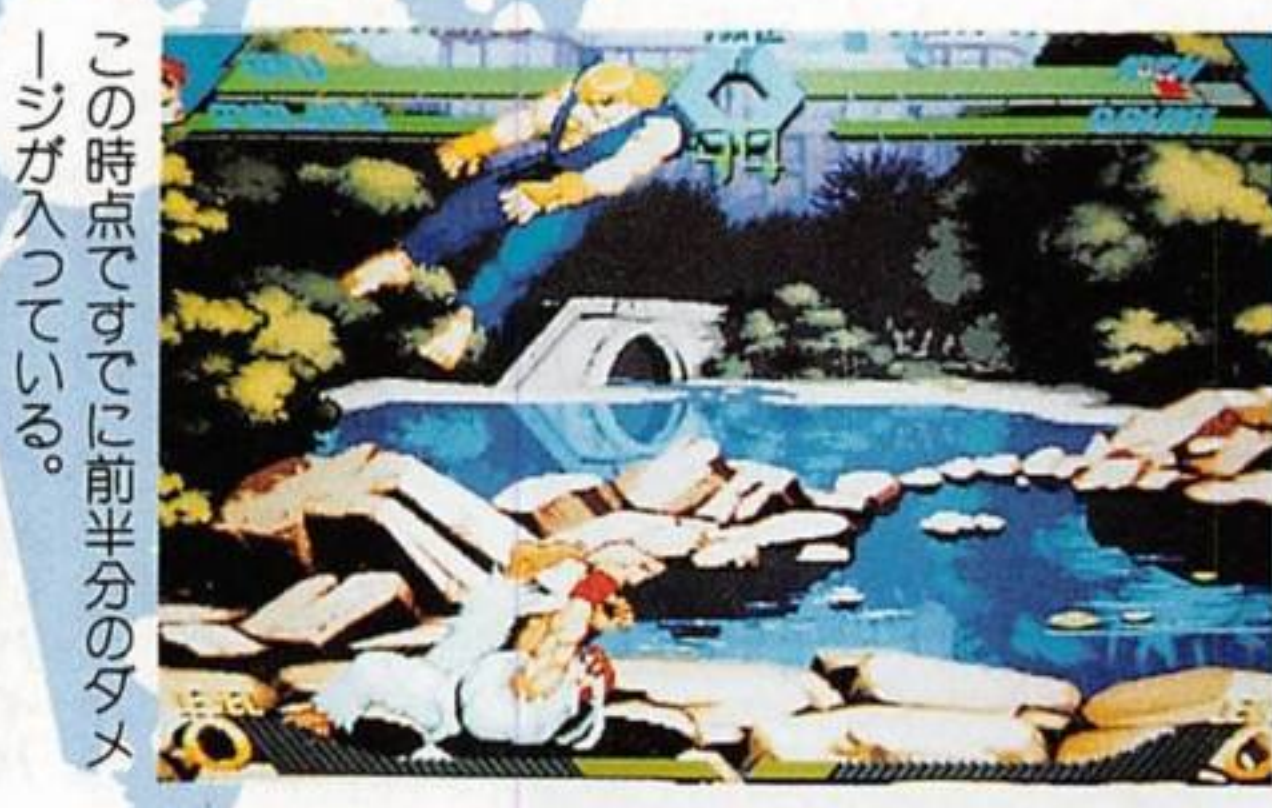
つなのか?これが分からないで困っている人も多いだろう。目安となるのは、体力ゲージを見て「後半部分が減ったタイミング」。

例えばリュウのK投げである投げは、放り投げで前半、地面に落ちた時点で後半部分のダメージが入っている。ということとは、地面に落ちる直前にコマンドを入力してこれ

時間を覚え、タイミングよくチーム照射が終わる直前にコマンド入力しなければならぬ。成功すれば、きちんとTECH H-ITと表示され、空中で自由になるぞ(もちろん後半部分のダメージも受けない)。



この瞬間が後半部分。この直前に入力が必要。



この時点ですでに前半分のダメージが入っている。



叩きつけられる直前に入力成功すれば、後半分のダメージも追いつちを回避できる。

またサイクロプスの中P投げである上空へのチーム照射は、チームであぶっている時点で前半、チーム照射が終わってふっとな瞬間が後半部分。つまり、あぶられている

タイプのもどちらか、地面に叩きつけられた時点で後半ダメージか、逆に地面に叩きつけられる前にすでに後半ダメージが入っているものに属している。普段から注意深く体力ゲージを観察しておこう。特に地面に叩きつけるタイプの投げは、ダウン回避することによって「追い打ち」を逃れることはできるが、これでは投げのダメージを受けきってしまうのもつらい。きちんと投げ受け身をすれば後半部分のダメージも、追いつちも両方回避できるのだ。これは重要だぞ。余裕があれば投げられた瞬間にダウン回避コマンド!次に受け身を入力して、もし受け身を失敗してもダウン回避になるようにしておく安心だ。ただしダウン回避で転がったところを投げる、という戦法も存在するのでこれには注意。

力を合わせて戦おうぜ! 友情パワーキャラ チェンジ法

何も考えずに交代してたんじゃ効率悪すぎ。お互いの役割を果たして交代してこそ、真のタッグパートナーだ。

担当：石井ぜんじ

ゲージをよく見て 早めに交代

前回紹介したように、パートナーを交代することによって、ゲージの赤い部分は体力が回復していく。だから、体力ゲージの赤いバーが長くなってきたら、交代するのは非常に重要である。

だから、何はともあれ、自分の体力ゲージを常に見るクセをつけるのは非常に大事である。交代しないで1キャラ倒されてしまうと、体力的に大きくソーンをすることになるからだ。

また、後述するように、交



こんなときはとりあえず交代だ。本当はもっと早く代えたい。

代することが読まれているとガードされ、反撃をくらいやすい。交代は、状況によってかなりのリスクを伴う。そこで、追い込まれてから交代するのではなく、早目に、余裕を持って交代するのが望ましい。反撃されにくい、有利な状況のときに交代しておこう。だが、体力回復のためだけに交代は存在するわけではない。実は、タッグを組んだ場合、お互いの役割を考え、意識して闘ったほうがよいことがわかってきた。まず先発の役割が終わったらすかさず交代、また控えに回ったキャラが体力を回復し出番が来たら交代するのだ。

パートナーの役割を 考えて交代する

2人のキャラを選んだ場合、ゲージをどちらのハイパーコ

ンボで使うかがまず重要である。隙のある技は反撃されやすいので使いにくいし、出の遅いハイパーコンボも当てづらい。

2人のハイパーコンボを比べれば、どちらのハイパーコンボをメインに使っていくかはおのずと明らかになってくる。メインに使っていききたいハイパーコンボを持っているキャラを、**放出系キャラ**と呼ぼう。



まず、ゲージを稼げるキャラでヒット&アウェイでためまくる。



ゲージがたまったらハイ出番ですよ。



うお〜、ファイナル・アトミック・バスター

いがゲージをためやすいキャラがいる。こちらを、**稼ぎ系**キャラと呼ぼう。主導権を握りやすいキャラもこれらの部に属する。

単純に言えば、稼ぎ系キャラでゲージをためこみ、ゲージがたまったら**放出系**キャラでハイパーコンボを狙う。これが一番わかりやすい役割分担であると言える。この役割分担を行うために、交代していくのだ。

最初に主導権を握れるキャラでゲージをためながら、ダメージをくらわないように戦っていく。そして、2〜3ゲージためたらすぐ交代。放出系のキャラで一発を狙う。くらしいすぎたり、ゲージがなくなったら交代、再びゲージをためていくのである。

実際には、ここまで単純でないこともある。稼ぎもハイパーコンボも使えるキャラがいたりするからである。そのあたりを、具体的にみていこう。

○放出系・逆転性の強いキャラ

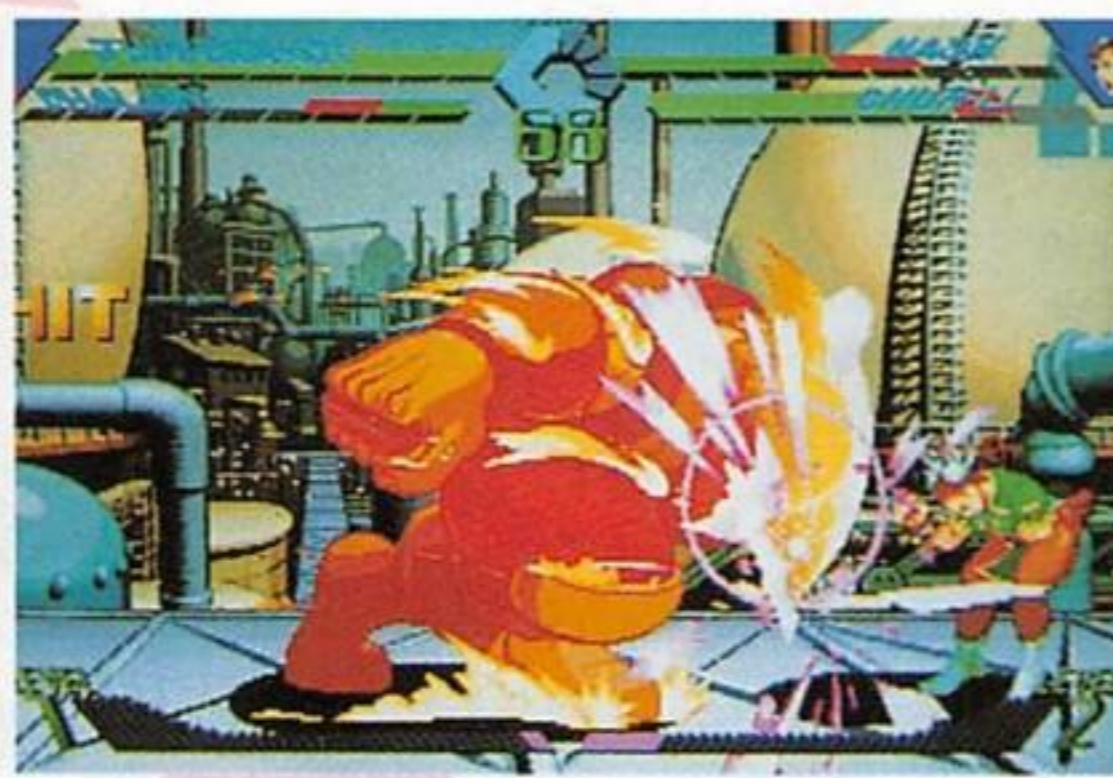
これは、ザンギエフ・ジャガーノートが典型。この2人は、ゲージをためるのには相当辛く、攻めていくにもリスクが伴う。だが、ハイパーコンボは超強力なので、ゲージがたまったら出撃。なくなったら、体力回復のため交代して、できるだけ長く生かして



とりあえず役目は果たした、ごころさん。

おこう。

更にわかりやすいグループである。パートナーと共に体力が少なくなったら、体力差が開いていたら残しておき、接戦だったから見捨てても良い。



ジャガーノートは逆転性充分。長く生かしておきたい。

○放出系・隙のないハイパーコンボを持っているキャラ
春麗・ガイル、ナッシュ・ロウグなど、これらのキャラは稼ぎ能力はあまりないが、ハイパ

ーコンボを気軽に使えるという利点がある。稼ぎキャラと組ませた場合はハイパーコンボをバリバリ使っていける。これらのキャラは、必ずハイパーコンボをヒットさせようと、じっくり戦う必要はない。むしろ、通常のバリバリ攻めこむ中に、どんどんハイパーコンボを混ぜていく。稼ぎキャラの性能がいいほど、ハイパーコンボが多く使え、これらのキャラの強さがUPするのである。

○稼ぎ系キャラ

ガンビット・マグニートーなど。一気に攻め落とす能力には欠けるが、ゲージため係には最適である。相手キャラの強さを引き出す能力を持っていると言える。

逆に、彼ら一人が生き残ってしまった場合、生き残る分



ひたすら中足払い→ソニックブレイクを出しまくる。使いやったらわりとすぐ交代。

乗りこなせ! 爆発的加速! 突入! 新作レッドゾーン!!



あぶない! ファイナルアトミックだ!



すぐ交代。これで脱出だハイ。

その他にも、交代の使いど
きはあ。例えば、突進系の
必殺技、特にファイナルアト

緊急回避用の交代

このように、ゲージがたま
つたらハイパーコンボの強力
なキャラに交代する。また、
ゲージがなくなったら、稼げ
るキャラに交代するのは、大
事な交代ポイントだ。役割を
考えて、交代するのがX-M
EN VS ストリートファイター
ならではの面白さだぞ。

にはいいが、逆転性に欠ける。
一人じゃ今イチ、他キャラと
組ませてこそなのだ。
○稼ぎ&放出どっちもOK
キャラ
リュウ・サイクロプスなど。
ももとの性能がバランスが
とれているので、お得意なキ
ャクターだ。自給自足OKだ
が、もちろんいい気になって
殺されては意味がない。パ
トナーが何系なのか考えて戦
ってみよう。

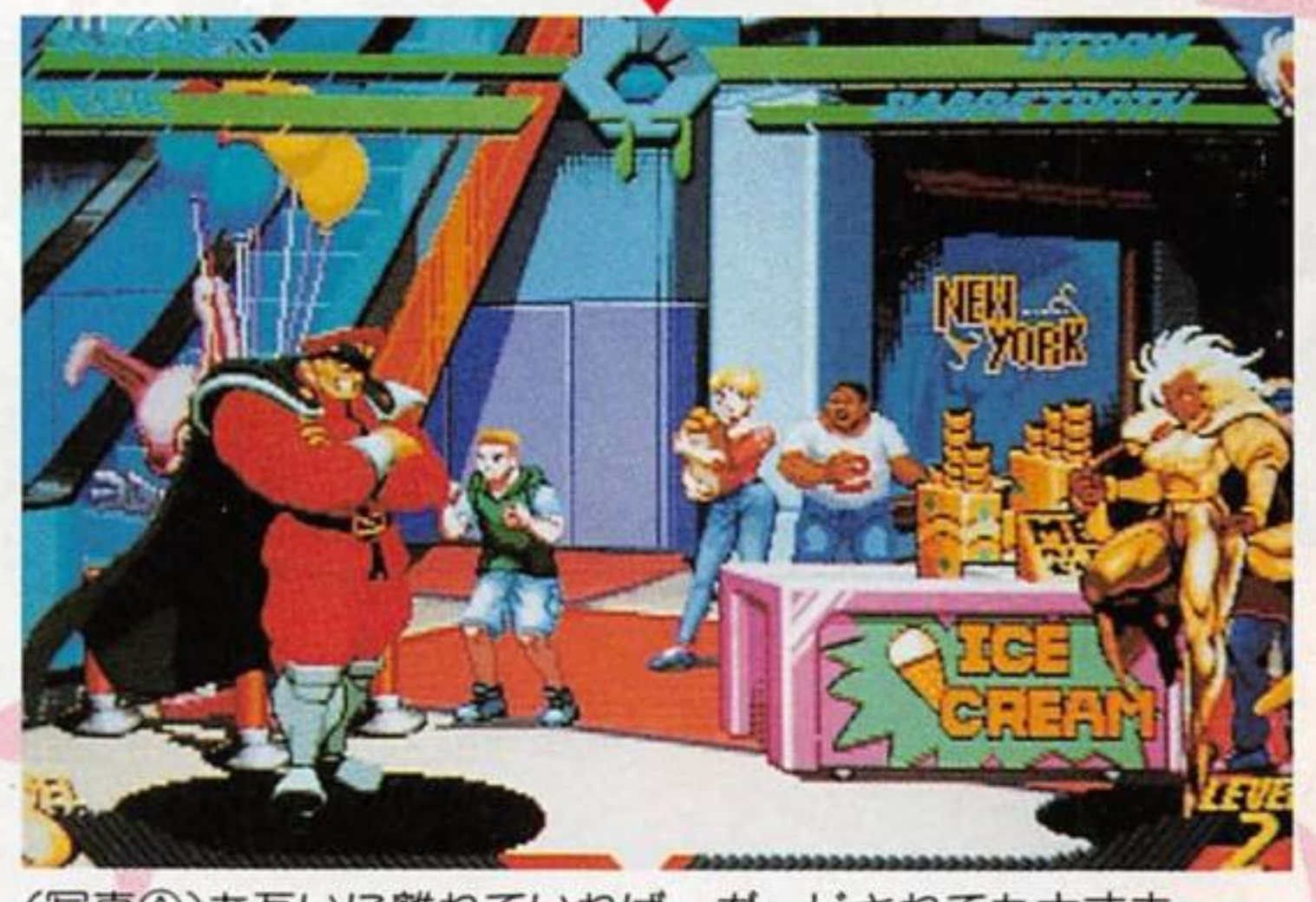
交代するときは一気にカッ
飛んできてくれるパトナー。
スピードも判定も強く、当
れば相手はフツ飛んでくれる
だが、ガードされてしまった
らどうだろうか。

ガードされた場合、飛んで
きたあとポーズをとるが、こ
の間は硬直していて、隙だら
け。相手の攻撃に対して、何

「こんなときに反撃されちゃう

交代で注意しなければいけ
ないのは、ガードされた場合
だけである。ガードされた場
合、その後に大きな隙ができ
る。安易に交代していると、
非常な危険を招くぞ。

ミックバスターなどの脱出に
有効である。
交代は瞬時に行われ、やら
れ判定は消える。また、交代
時に突っ込んでくる攻撃は、
速くて、判定が相当強い。ジ
ャガーノートヘッドクラッシ
ユでさえ、出かりでなけれ
ば一撃で転ばすことができる
のだ。

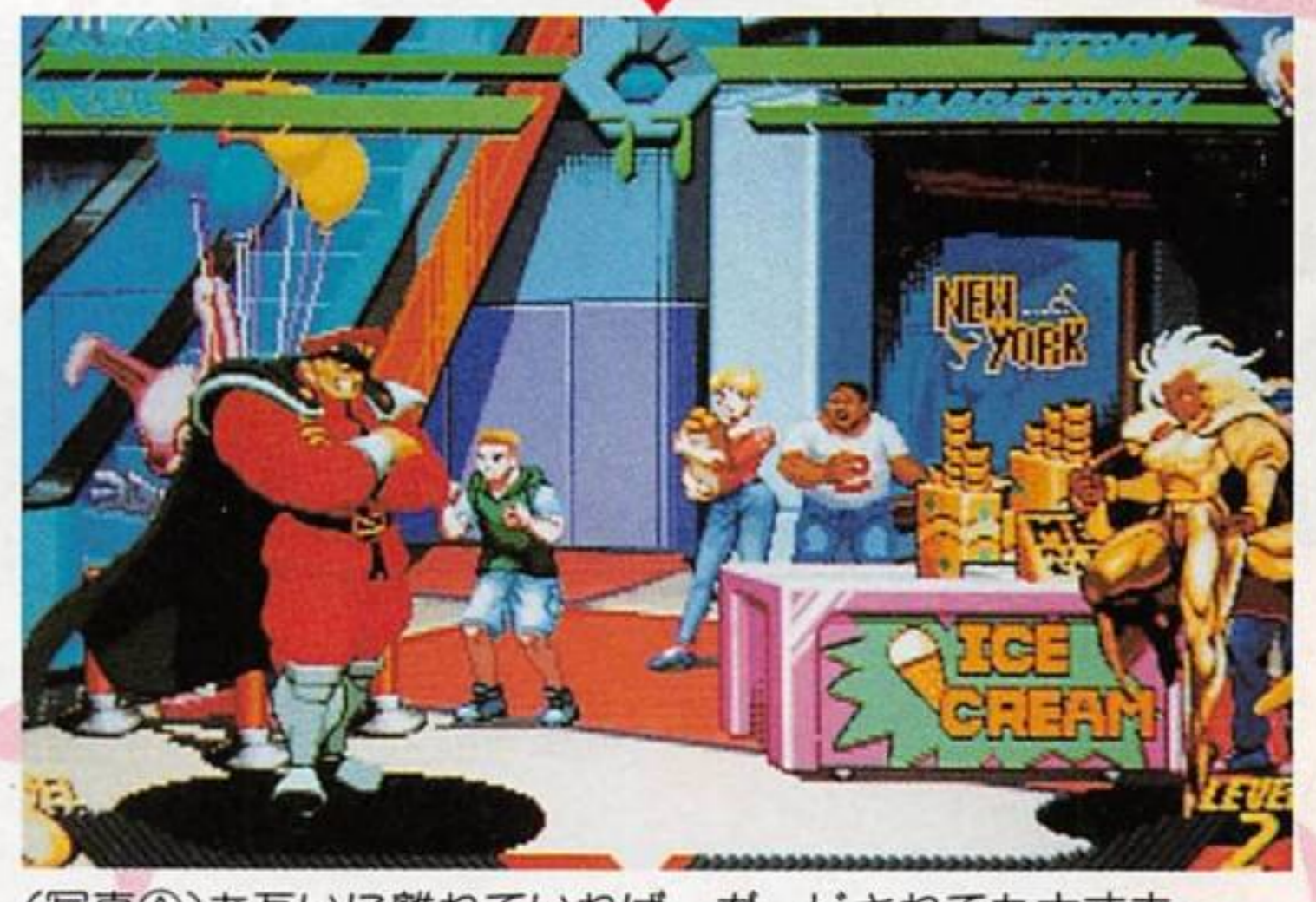


(写真⑧)お互いに離れていれば、ガードされても大丈夫。

もガードできない。ガードさ
れて、めりこんでしまうとハ
イパーコンボや連続技を、入
れ放題となってしまう。
まだまだ、街のゲーセンで
は交代しまくって、ガンガン
ぶつかり合っているのを見か
ける。だが、これはいかに危
険なことか、わかっていただ
けたと思う。

とはいえ、交代したとき
はある。交代しないとキャラ

の生死にかかわるときは、ど
うやって交代したらいいのか。
一番簡単なのは、合体攻撃、
ヴァリアブルアタックやヴァ
リアブルカウンターである。
これはゲージを使ってしま
うが、確実に交代できる。



(写真⑨)一見間合が近くて危険そうだが、追いこんでいればいい。

だが、ゲージを使わな
くても、反撃されにくい交代方法
はある。それは、ガードされ
ても相手にめりこまないで、
間合が離れた場合だ。なぜ、
同じガードされた場合でも、
間合が近かったり、遠かった
りするのかわかるのか?

それは、2人の位置関係に
よって決められる。まず、画
面中央の場合を考えてみよう。
この場合は実にわかりやすい。

逆に、画面端に追いこま
れていたときは最悪。交代して
万が一ガードされたら深々とめ
りこんでしまい、ハイパーコ
ンボ確定。つまり、交代する
ときは相手にプレッシャーを

RYU



今までの戦法を
発展させよう

リュウ

このゲームの中では一番スタンダード的なキャラ。このキャラからこの世界に入ってみては？

担当：ワイルダーKEI

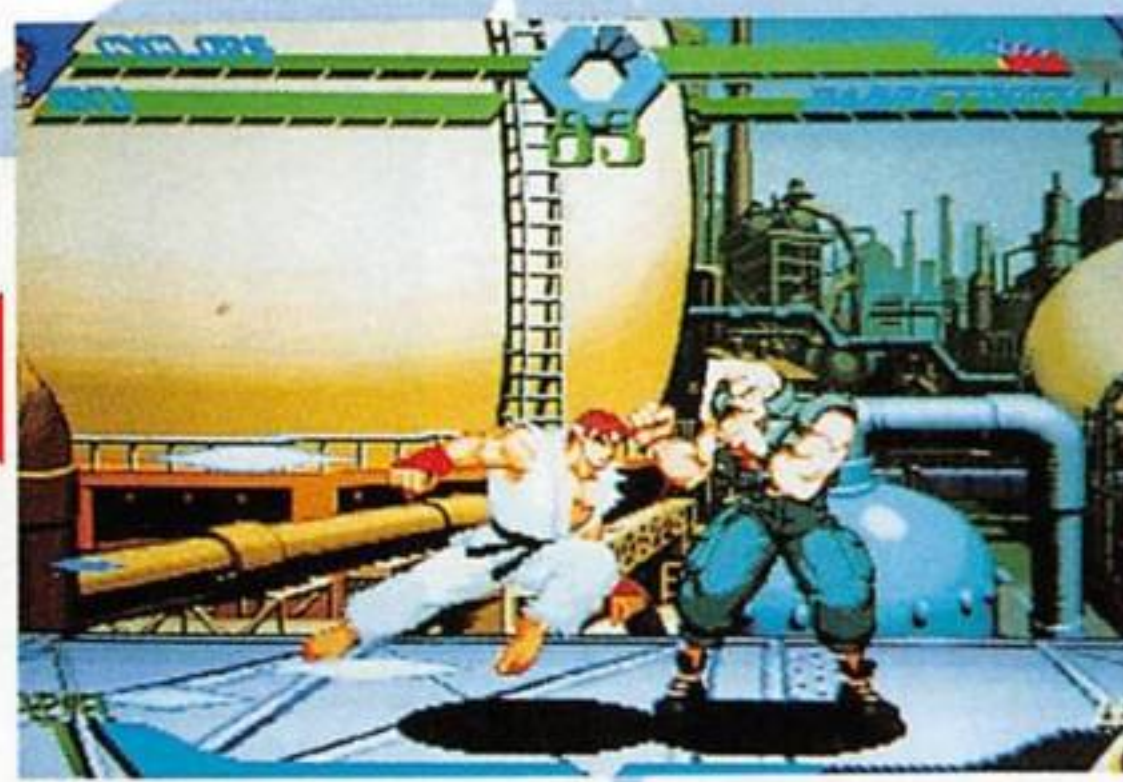
ストゼロシリーズより 操作が忙しいぞ

まず、この世界でのリュウが、どういう動きができるかを知っておいたほうがいいだろう。ヴァンパイアハンターにあったチェーンコンボのようなものがあり、リュウの場合は、6つのボタンをフルに活用することができるのだ。要するにボタンを小気味よく押すことによって、小P↓小K↑中P↑中K↑大P↑大K↑と出すことが可能だ。これをしやがみ攻撃におき換えても構わない。

しかし、いくらタイミングよくボタンを押しても、相手との間合いは次第に離れてしまい、通常技が空振りしてしまう。そこで、ダッシュの勢い（ベクトル理論）を利用するのである。それでも6つ全部つながるわけではないが、普通に技を出すよりはつながる。例えば、ダッシュ小足払い↓しやがみ中P↑中足払い↓大足払いor大波動拳といった具合だ。



小足払いで入り、



ダッシュから。



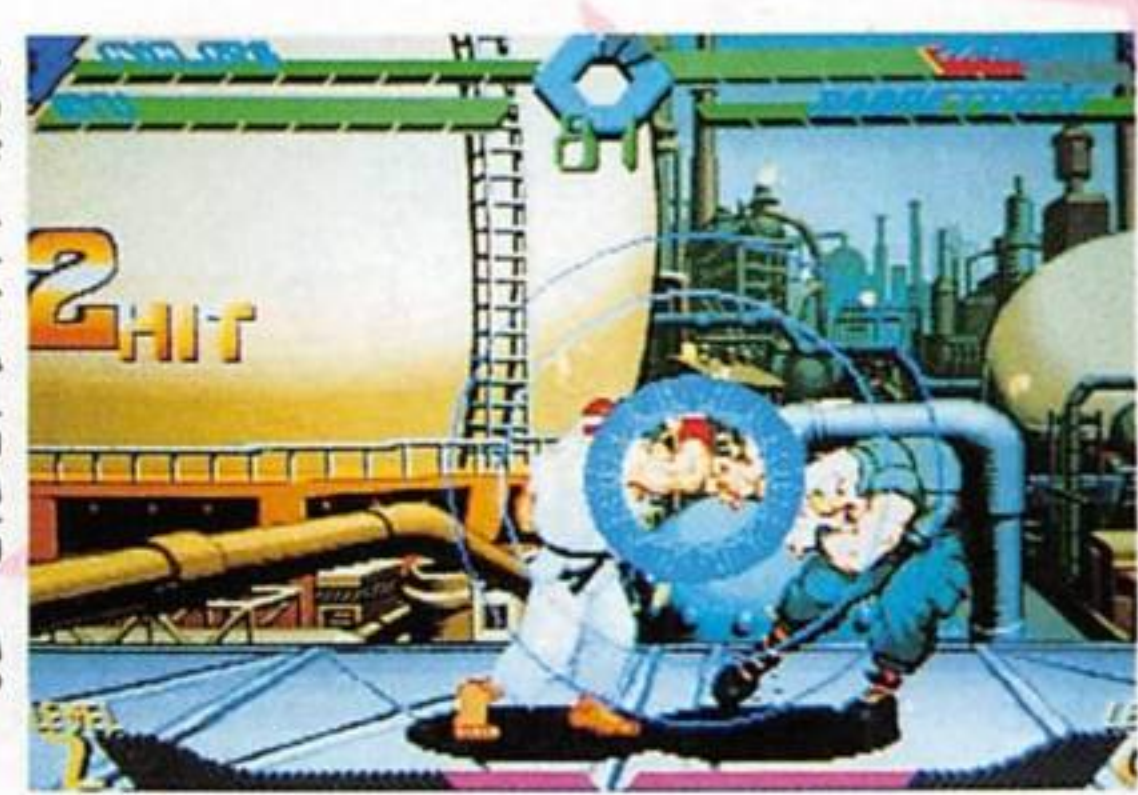
大足払いでフィニッシュ。

ストゼロス…？

といだろう。

マーヴルスーパーヒーローズをやっていた人ならわかると思うが、相手を空中に打ち上げて、空中で通常技を多段ヒットさせる「エアリアルレイヴ」という技が存在する。リュウが相手を浮かせる場合は、しやがみ大Pを使用する。相手にしやがみ大Pをヒットさせることができたらずにレバーを上に入れて、相手を追い駆ける。追いついたら、小P↑小K↑中P↑中K↑大P↑とタイミングよくボタンを押してみよう。中Kの部分

竜巻旋風脚や真空波動拳にしてもいい。エアリアルレイヴは、慣れてしまえば簡単だ。空中で、相手を拾うタイミング



しやがみ大Pで高い高い。



で、小Pから入る。

旋風脚の利用価値高し

ゼロシリーズでは、相手の足払いをかわしつつ近づいための手段として使われていたレバー入れの中キック。今回でもそれは健在だ。何とこの世界では、キャンセルをかけて必殺技を出すことができるのだ。もちろん、出せる必殺技は空中で出せるものに限る。このことによって、ダッシュ

小足払い↓波動拳or竜巻旋風脚or真空波動拳なんてこともできるのだ。こんな感じであるといろいろ面白いぞ。



旋風脚にキャンセルをかけて、



ピカーン！

空中波動は 低空で撃とう

空中波動拳は、使い方次第で相手を牽制できる便利な技。しかし、あまりにも高い位置で撃ち続けてしまうと、地上で移動されてしまい、下から攻撃を受ける危険がある。ゆえに、なるべく低空で撃つようにしよう。とは言っても、地上ですれすれ撃たなくてもいいぞ。ちなみに、昇龍拳の上昇中は無敵だ。



チュドドドド!!



うっ！下から何かきそう…。



こんな感じでめくりでヒット。跳び越し+めくりだとさらに強力。



相手の頭上付近から、キャノンストライクを出すと、

空中から急降下蹴りを放つ新技キャノンストライク。し

蜂のように刺せ!

空中戦を中心としたM.S.H.的闘い方と地上戦を中心としたストリートファイターの闘い方。意外と幅広い闘いが可能なことが判明してきたキャミィ。今回は空中戦を中心に話を進めていこう。



その名はキャミィ
キャミィ

地上戦もいいけど空中戦をするのなら、新技キャノンストライクがポイント。でもやっぱり決め手はエリアルかな(苦しい)。

キャミィ研空中戦担当: ギィ



(空)キャンセル(めくり)キャノンストライク!



しゃがみガード不可の昇り中(小)パンチを当て、保険でチェーンをつなげておき、

やがみガード可能でガードされると確実に反撃を受けるなど一見使えないように見えるが、非常に強力な「めくり技」として使えるのだ。最も簡単で最も効果を発揮するのが、「相手の真上付近から小キャノンストライク」。跳び越えてしまった場合もセルフデレクシオンで相手方向に出るからさらにめくってこれるので、攪乱にはもってこいだ。

エリアルレイヴはもう決められるようになったかな? もう一度おさらいしておく、近距離立ち大K↓垂直S↓小P↓小K↓中P↓中K↓キャンセル大キャノンドリル、というのがキャミィの基本のエリアルレイヴ。

エリアルへの布石あれこれ



良く跳ぶ相手には生エリアルも狙っていこう。

ちなみに相手が画面端でもめくることが可能だ。キャノンストライクのもう一つの用途が飛び道具や足払い、地上対空技などに「見てから合わせる」というもの。もちろんなんの下準備もなしに反応するのは無理。2段ジャンプ等を駆使して狙え。



こういう技には地上のコンボは狙わず、直接近距離立ち大Kを狙え。

ガード後、密着で硬直しているような技には迷わず近距離立ち大Kからのエリアルを決めよう。多少間合いが離れ



チェーンで近距離立ち大Kへ。楽々エリアルだ。



相手の真下に入って早出し気味のアッパーで落とし、

近立ち大Kから決める、といった方法を紹介したが、他にも決めるチャンスは多いぞ。●対空から 空中の相手に対して近距離立ち中Pのアッパーを当て、チェーンから近距離立ち大Kにつなぎ、浮かせてエリアルを決める。この場合、相手は通常より高く浮くので、非常にエリアルが決めやすくなっているぞ。

ホームイング能力が限定されているため、外すことが多くガードされると反撃確定のハイパーコンボ、キラービーク

画面中央付近からでもほぼ確実に画面端まで持っていけるため、実用度は最も高いかも。隙あらばダッシュ中足S・D・Sを狙っていこう。



ただでさえ痛いS.D.S.から、エリアルが、重いキャラには入らないけどな。

このため、受け身やダウン回避によって回避される可能性はあるが、リスクはほとんどないので狙って損はないぞ。ダッシュ中足払い! 近距離立ち大Kからのエリアルが追い打ちになる技は以下の技。●フリーガンズプレックス 大P、中Pボタンによる投げ。ただし画面端限定だ。●C.S.P. フリーガンコンビネーションからの投げのうち、低空でボタンを押したときのもの。これもまた画面端近く限定。

●追い打ちから キャミィには今のところ空中で追い打ちできる技が存在しないので、ダウン状態の相手を、ダッシュ中足払い! 近距離立ち大Kで拾ってからというものになる。

それいけ! 突撃! 殺人蜂! ホームイング能力が限定されているため、外すことが多くガードされると反撃確定のハイパーコンボ、キラービーク

画面中央付近からでもほぼ確実に画面端まで持っていけるため、実用度は最も高いかも。隙あらばダッシュ中足S・D・Sを狙っていこう。



●ダッシュ、突進技 このようなときは、見当違いの方向に進んで隙だらけで落ちてくることになる。では、どんなときを狙いどころかというスバリ、飛びサルト。しかし、性質を理解すれば非常に強力なハイパーコンボになってくれるぞ。非常に外しやすい条件、つまり使ってはいけないときは以下のようなときだ。●相手が画面内にいないとき ●相手と密着または真上/真下

CYCLOPS



とことん待ちに強い
サイクロップス

飛び道具、スキの無い打撃技、
ダッシュ投げと完璧な布陣で、
待ちをくずせるのが最大の強
みだ。

担当：KAL

サイクロップス（以下、サイク）には、**◆◆**大PK大K同時押しで出るダッシュ投げという投げ系必殺技がある。これはX-MEN（ゲームのやつね）にもあったフライングネックブリーカードロップとほぼ同じもの。当然投げなのでガードしようとしている相手に非常に有効で、この技と各種打撃系必殺技を気付かれないように交互に出していくのが、今回の基本攻撃法となる。

ダッシュ投げ
ヒット後の
追い打ちについて

ではまずダッシュ投げが決まったあとの追い打ちについて説明してしまおう。

ダッシュ投げ後は相手キャラが浮くので、そこへ攻撃を加えることができる。これは連続技になるものとならないものに分かれるが、次に何を出したかによって変わってくる。

ゲージが無いうちは浮かせて技を当ててリアルレイヴにつなぐのがいい。軽くて高く跳ねるキャラには、落ちてくるところへ直接立ち中Pを当て、リアルへ。重くてすぐ落ちてきてしまうキャラには、

地面に落ちた瞬間を狙って小足払い→立ち中Pで浮かすのが有効だが、これはダウン回避で逃げられる可能性がある。



ダッシュ投げのあと。相手が落ちたところへ小足払い……



立ち中Pを当ててそこからリアル。

画面の中央付近で投げた相手キャラと大きく離れてしまった場合は、小オプティックブラストか伏せオプティックがヒットするぞ。

端だろうが中央だろうがダッシュ投げが入れば確実に大ダメージを奪えるのが、ハイパーコンボのメガオプティックプラスト。ダッシュ投げの硬直が解けたらすぐ出そう。

ちなみにサイクのリアルレイヴは、立ち中Pで浮かせたあとすぐ跳んで、小Pから順番に大Kまで6個押ししていけばいい。ゲージがあればJ中Kにキャンセルをかけてスーパードアブルティックにつなぐことも可能だ。

ダッシュ投げへの
布石

ダッシュ投げは、少し離れたところからしゃがみ大PKキャンセル、接近戦での固めから小足払い→立ち中Kキャンセル等で出していくわけだが、こればかり繰り返してはバテてしまう。ところが都合のいいことにサイクには固めに使える打撃系必殺技が2つもある。途中までは同じ通常技をチェーンで出して、次にダッシュ投げと



小足払い→立ち中Kときて、さ〜て次に何を出そうかな。



サイクロンキックかな。



やつぱりダッシュ投げかな。

どちらを出すかで読まれにくくすることができるのだ。

このときキャンセルで使う打撃系必殺技とは、**◆◆**大PK（電巻旋風脚コマンド）のサイクロンキックか、**◆◆**小P小K同時押しで出るラピッドパンチ（X-MEN時の必殺技で、ボタンを連打することで打撃を出しながら前進する）のような技の2つ。ピームは中間距離より近くでガードされると反撃を受けるので使わないほうがいい。

サイクロンキックは足払いをスカすことができ、威力が高い。ただしラッシュはここにいっただん終わってしまう。ラピッドパンチ（仮）は、

ボタンを押した回数によって打撃回数をコントロールでき、スキも少ないのでラッシュを続行できる。しかし威力は低めだ。おすすめはラピッドで回数を変化させて再度小技チェーンからダッシュ投げ、再びラピッドorサイクロンキックとしばらくサイクの時間を堪能するのに最適だ。ときおり浮かせて技を混ぜていくのもいいが、ダッシュ投げを決めるのが当面の課題なので、ラッシュ続行を重視しよう。



分かりにくいかもしれないが、これがラピッドパンチ（仮）。

普段の立ち回りに
ついて

遠距離時は小オプと中オプ（立って撃つやつ）を出して牽制するのがいい。中オプはジャンプ防止になるので、1回当たったら続けて小オプなどを出していくといい。

その後だが、そのままピームを連発してもいいのだが守りきれぬものもなく、いすれ接近戦になる。そのほか、ピームを見せると大抵相手は跳んでくるので（そう、ピ

ームはジャンプ誘い技だ、中間距離になったら空対空のジャンプ大Pを昇り出して見よう。レバーを下に入れなければ、横に手を突き出す大Pが出るはずだ。これが空対空では強い。大Pが当たったら急いで大K→キャンセルピームで空中3段の完成だ。はじめの大Pがガードされたら、下にいくまで待つて時間差で大Kを出し、地上のラッシュにつなげるのが理想。



空対空で滅法強い、ジャンプ大P。レバーは入れないぞ。

ジャンプを誘ったときのもう一つの選択肢が、ダッシュで走って相手キャラの下をくぐり、着地を狙ってダッシュ投げ、もしくはチェーンからのラッシュ。ライジングアツパーカットは、威力が高く連続技向きではあるが、無敵技ではないので対空技に使うのはよそう。

普通に、攻撃の目的で跳びこむときは、レバー下入れ大Pを第1打に、続けて大K（レバー入れない）を第2打に据えた2段階構えでいい。これをときどき小Pからの3段にしたり大P1発ですぐ着地して小足払いにつないだりすれば、ガードを惑わせられる。それから、攻撃時は、なるべくダッシュを多用しよう。ダッシュジャンプ、着地でダッシュ、フェイントでバックダッシュやがみ大P→ダッシュ投げ、だ。

乗りこなせ! 爆発的加速! 突入! 新作レッドゾーン!!

ガードされても…。キャンセルグラビテーションで反撃を防ぐ。



通常の技を使い、どの技にキャンセルをかけていくのが覚えておかないと、硬直に反撃を受けまくってしまふ。まず、対空技として役立つのが立ち大キックの2段技である。これにキャンセルでハイパーグラビテーションを出していけば、立ち大キックが当たれば吹っ飛び、ガードされてもハイパーグラビテーション

通常技にはまず キャンセル

マグニートをプレイヤーキャラとして使うことを考えた場合、注意してもらいたいのが、通常技の硬直の長さである。

MAGNETO



磁力パワー早くも全開!!

マグニートー

ハイパーコンボとハイパーグラビテーション。2大ハイパーで敵を瞬殺せよ。

担当：DS1

リーチのある立ち中キックは特に使える。



ダッシュで敵に まわりつけ

高機動なダッシュ攻撃が売りのマグニートーだが、スーパージャンプと空中ダッシュを使えば、さらなる高機動攻撃が約束される。

例としては、スーパージャンプですぐ斜め下に空中ダッ

シュし、敵の後ろから強襲する戦法が挙げられる。空中ダッシュをボタンで行えば、より素早い上空からの攻撃が実現するはずだ。



スーパージャンプ後すべにレバー下、B3同時押し。



裏に回り、大Bで跳び込む。

マグニートーの移動は、すべてダッシュかスーパージャンプで行うと言っても、いいすぎではない。

いつでも気分は ハイパーコンボ

「X-MEN VS SF」では、ハイパーコンボをいかにして当てるかが重要になってくる。ハイパーグラビテーション、または投げの後はマグニートーにとって最大のチャンス。ゲージがあるなら即ハイパーコンボだ。

ただし状況によっては、ハイパーコンボを使い分ける必要も生じる。それを説明しよう。

●ハイパーグラビテーション後の追い打ち

基本的に画面端の相手には、ショックウェーブが有効ではないので、画面中央でない限りテンペストを狙う。

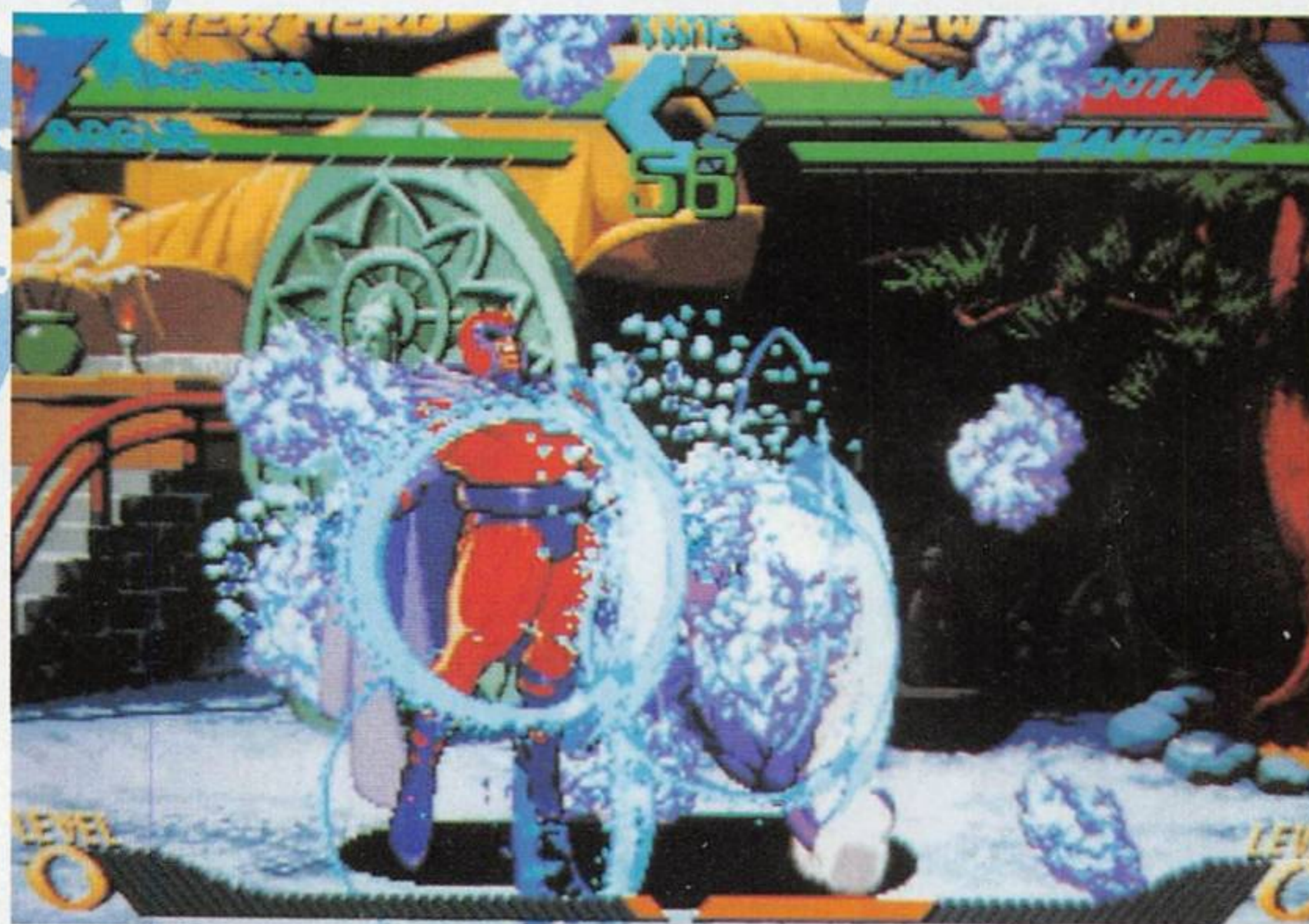
ゲージが無いならエアリアルレイブだ。

●投げの後の追い打ち
投げの後はレバーを斜め上に入力していること。普通に投げただけでは追い打ちできない。

画面端に投げた時は、ダッシュで接近してテンペスト。

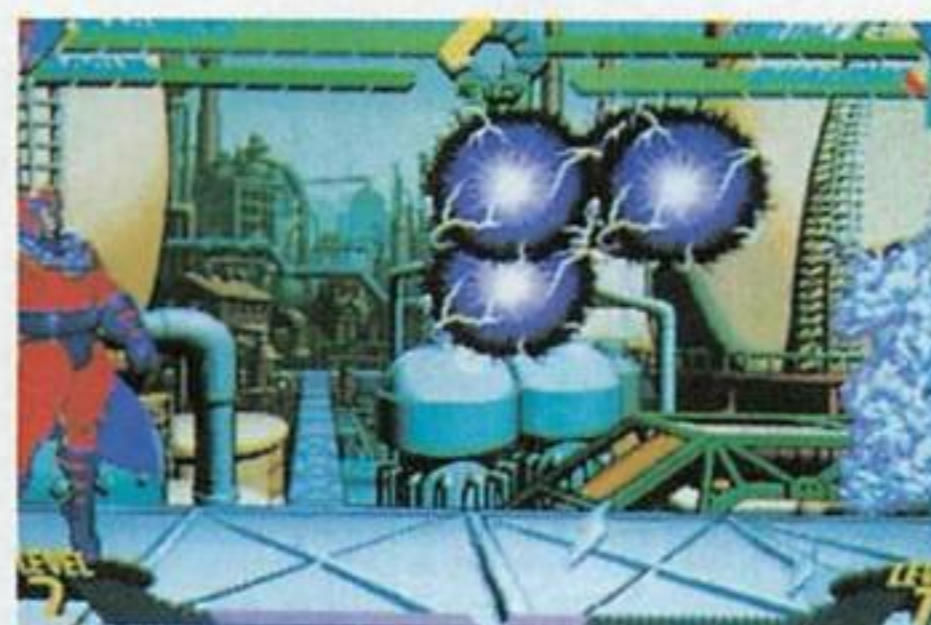


投げ+キャラチェンジ+ハイパーコンボも、有効な連携だ。



密着テンペストは削りでも高威力。

中央の時は、敵の落下にハイパーグラビテーションを当てて引き戻し、ショックウェーブを当てる。
ゲージのない場合は、同じくエアリアルを狙おう。



軽いキャラにはグラビテーションが当たらない場合アリ。

健在エアリアル イブ投げ

難度は高めだが、エアリアルレイブ中に投げを決めること



非常に決めにくくなったエアリアル投げ。極められるか?

ができる。
実戦での有効性がどれほどものかは、現時点では判断としない。応用ができそうな技なのだが…。

によりよ攻略も本格化!!でもその前に...

Virtua Fighter 3

©SEGA 1996

全キャラ新技公開はもちろんのこと、そろそろ深まった攻略にも手を付け始めたい今日この頃。

マグネットコーティングしとけ 起き上がりって なんや?

起き上がりを制するものはバーチャを制する?まずは入門編。
担当: ポポしじみ

**サレでもわかる起き上がり
その1**
とりあえず起きよう

VFシリーズにおいて起き上がりに関する知識の有無は対戦していく上で必要不可欠といえる。そして3でもそれは変わらず、前作以上に奥の深いものとなっている。起き上がりとは通常、相手のダウン攻撃を回避するために行うことだが、その他に相手と距離をとりたい時や、リング際に追い込まれた時といった場合にも役立つ。

VF3の起き上がりはキャラクターやその時の条件によって数多くのパターンをもつが、力そのものは以下の5つの方法で行う。

- その場起き上がり (何もしない)
- 横転起き上がり (Gボタン連打)
- 前転起き上がり (相手方向にレバー入力)
- 後転起き上がり (相手反対方向にレバー入力)
- ヘッドスプリング (Eボタン連打)

横転起き上がりはレバーを↓に入力しながらGボタンを

連打することにより手前に転がることのできる。↓以外は常に奥へ転がるようになってるのでリングアウトのあるステージでは注意が必要

各起き上がりには(ヘッドスプリングを除く)そのモーションが出た後にKを連打することで中段攻撃を、↓を入力したままでKを連打することで下段攻撃を出すことができる。

**サレでもわかる起き上がり
その2**
死に者狂いであがけ!

ダウン状態というのは非常に危険で早く起き上がらないとダウン攻撃やダウン投げで余計なダメージをくらってしまう。そうならないためにはしっかりと回復して正確な起き上がりを心がけたい。回復方法はレバーとボタン(G、P、K、E)で行う。簡単にいえばレバー回しとボタン連打でOK!ただし、ダウンさせられた時のダメージによって回復の時間が違うので注意しよう。過剰にその操作を行うと思わぬ起き上がりが出てしまいう下手すりやリングアウトなんてことにもなるので、連打で回復して「そろそろ起きるかな」と思ったら各起き上がりの入力(連打でよい)をするのがいいだろう。その置きは何もしないと書いたがその他の起き上がりコマンド以外、つまりG、P、Eボタンならどこを入力してもかまわないぞ。

**サレでもわかる起き上がり
その3**
起き攻めなんてヨコユウ

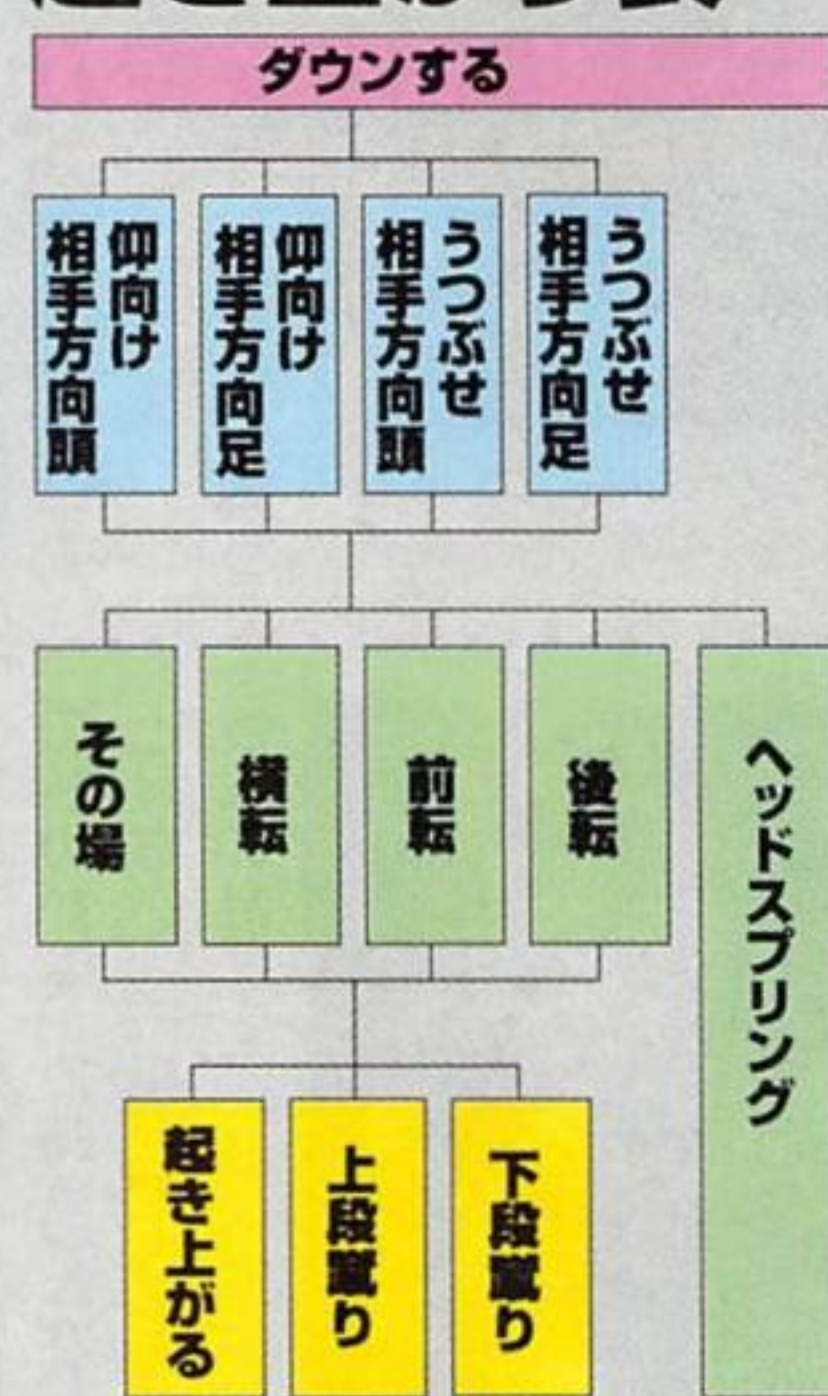
起き上がりの最中にK連打か↓を入力したままK連打で中段、下段攻撃がだせると説明したが、それらの起き上が

り攻撃の技発生ポイントには任意に調節することが、VF3では可能となった。過去のVFシリーズでは一定のタイミングで起き上がり攻撃が発生したが、VF3では起き始めてから完全に立つまでの間ずっとコマンド入力を受け付けているのでKボタンを押す場所によって攻撃発生にディレイをかけて、前作では一定だったタイミングに変化をつけることができるようになった。ディレイの効果はかなりのもので今のところ反応するのは至難のワザ(VF2で鳴らした強者も当たる当たる、八八八)。ただし起き上がり攻撃にはそれなりのリスクがあることをつけ加えておこう。まだまだ謎の多い起き上がり、今後とも要チェックだ。

起き上がり攻撃グラフ



起き上がり表



キャッチ投げに投げコンボ?

数々の投げ技

立ち投げ、しゃがみ投げがすべての投げではない。

担当：がっちゃん



立ち投げとしゃがみ投げは投げ
投げられるがままで同じ。

**継承されている
投げ技**

前作から受け継がれている
投げ技システムは基本的に変
わっていない。投げ技が不成
立しない。

ここでは軽く投げについて
触れていこう。基本的に投げ
は、通常の投げ、しゃがみ投
げ、背後投げだけであつたが、
バーチャファイター3からは
横投げ、キャッチ投げ、投げ
コンボや追い打ち系のダウン
投げも存在する。



しゃがみ横投げやしゃがみ後ろ
投げなんていうのもある。



横投げと背後投げは全キャラ持
つようになった。

バーチャ3から追加された
⑥ボタンの影響か、横投げと
いうのが加わった。これは相
手の側面から投げる技で、横

横投げとは?

立になると投げスカリモーシ
ョンが出るくらいで、立ち投
げ、しゃがみ投げはそのまま
の感覚で使うことができる。
また、これらの投げ技は、
基本投げである⑨+⑩とジェ
フリーの⑩+⑩が投げ抜け
可能であつたが、今回のシス
テムではすべての投げ技を抜
けることができる。これにつ
いては、また別の機会に紹介
していこう。



相手技の出かかりを投げてしま
うキャッチ投げ。

ほかに追加された新システ
ムの投げ技に「キャッチ投げ」
というのが存在する。これは、
今までのように一瞬で投げが
成立するものとは多少異なり、
どちらかと言えば、「つかむ」
という感覚がわかりやすいだ
ろう。

キャッチ投げとは?

投げになる条件が揃っていれ
ば、コマンドの入力は関係な
い。つまり、弧延落を狙って
いるのにもかかわらず、横投
げになるのである。
どちらかと言うと偶発的に
なってしまうものであり、横
投げを無理矢理狙う状況とい
うのはありえない。
ほかに、しゃがみ横投げや
しゃがみ背後投げもあるので
保有しているキャラであれば
狙ってみよう。
なお、背後投げを含め、横
投げも投げ抜けすることはで
きない。



次々と派生していく投げは、投げコンボという。

この次々と派生していく中
でやられ側は投げ抜けをする
ことが可能ではあるが、派生
するコマンドが何種類にも分
かれているので抜ける側もか
ける側も読み合いとなる。
また、投げコンボの始動技

かるだろう。
なお、このキャッチ投げも
投げ抜けすることはできない
が、つかみに来る前に投げ技
で返すことは一応できる。

は通常の投げもあれば、キャ
ッチ投げスタートもあるのだ
覚えておこう。



投げ不成立の場合はスカリモー
ションになるよう統一された。

今回はこんなもんで

今回は数種類ある投げ技は
どのようなものであるかを軽
く解説してみた。
とくに、キャッチ投げや投
げコンボは自分の使用してい
るキャラが保有していないと
イマイチわかりにくいのでは
ないだろうか。
今後は使い方や抜けられる
技はその抜け方なども詳しく
やっていきたいので期待して
くれ。



追い打ち系の部類に入る、ダウ
ン投げも存在する。



葵は全キャラ中もっとも軽いのでカウンターでくわつたりすると割と悲惨だ。でもつい決めたくなってしまう技や狙いたくなる返し系技などがあっても魅力的なキャラであることは間違いない。葵を使っている君たちも見捨てずに頑張っていてほしい。

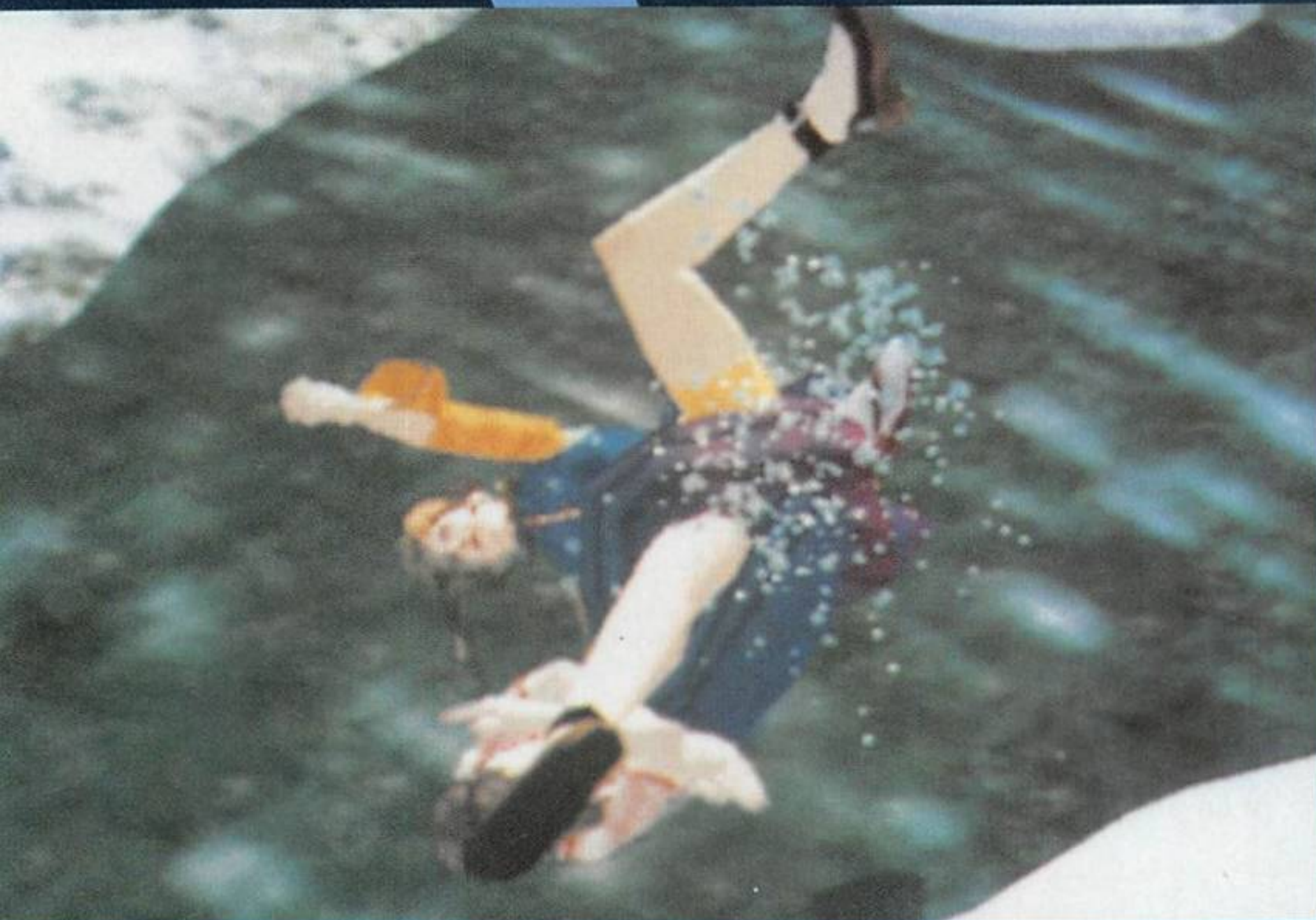
投げ技2つ



投げ抜け対策も重要

葵

今回紹介する投げ技にも葵の光がある。
担当：借金



関節技へも移行する。狙うしか。

今回も技紹介からスタートだが、今回新たに紹介する技は投げ技2つ。
・脇絡み
・蝶絡み
脇絡みは相手の腕を脇にかかえ背負うようにして投げる技。また投げ倒し地面に倒れた相手の関節を決める技へ移行することもできる。
蝶絡みは相手に背中から飛び付き回転しながら投げる技。蝶絡みからも関節コンボへ移行することができるので、投

草薙は言わずと知れた下段回し蹴り。ノーマルヒット時から相手のダウンを奪うことができ、カウンターヒットならダメージも葵の技の中では高い部類に入るので狙っていきたくなる技だ。しかしその半面ガードされると反撃はおろろか下段投げも確定してしまふのだ。ではどうやって狙っていくのか。

勝利への手引

投げ抜け対策としてうまく2つを使い分けよう。

前回までは技のモーションやコマンドを紹介してきたが今号からは技の具体的な使い方や狙いどころ、その技の長所や短所を説明していくぞ。まずは葵おなじみの技、草薙から紹介だ。



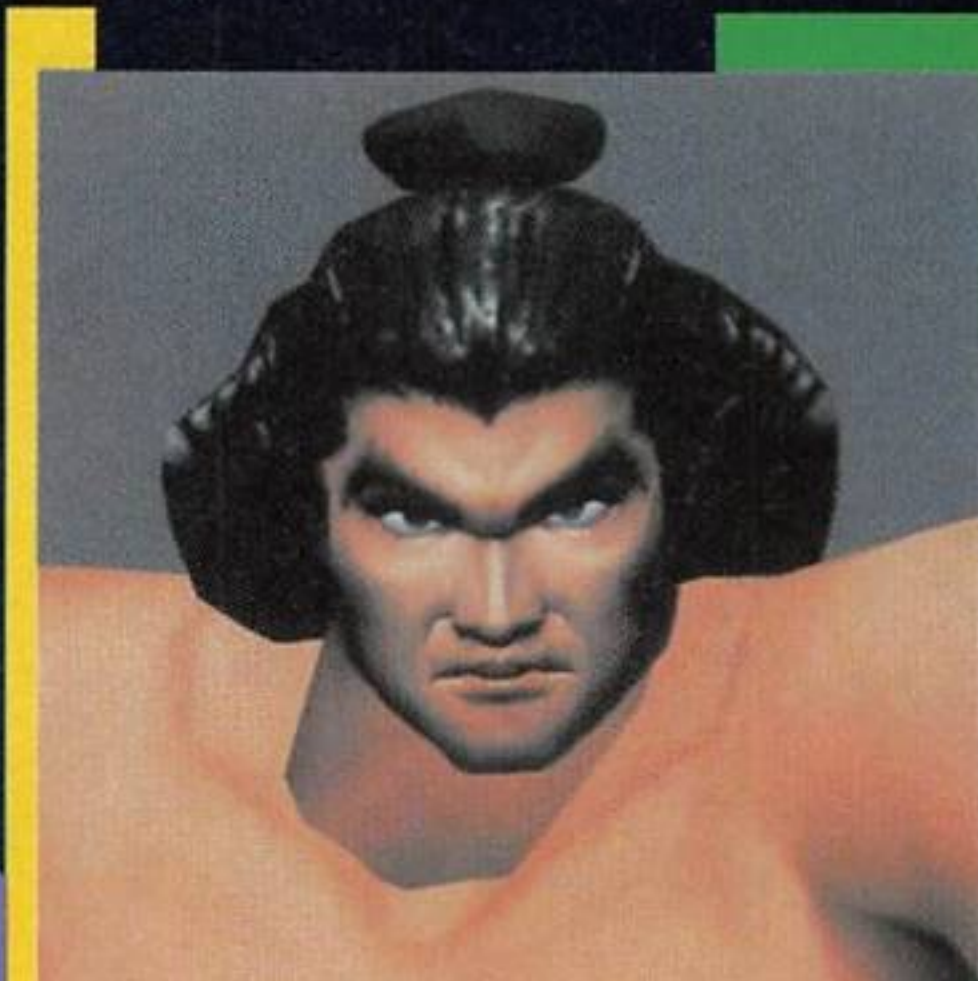
・大きいモーションを利用する
草薙は確かに技の出も速く相手の技をすかさず攻撃したりできる技だが、そのモーション自体は姿勢が急に低くなるため十分見切れる範囲にある。そこで活躍するのが葵のみ使用できるキャンセル、寸止めだ。さりげないタイミングで、



草薙を見せかけて、寸止めからの攻め、勝利のカギその1だ。

技名	備考	コマンド	判定	
浮桜	ふざくら	□□P+K	上段パンチ系	
上勢柳扇掌	じょうせいりゅうせんしょう	□□P+K	上段パンチ系	
平手	ひらて	P+K P+K P+K	上段パンチ系	
横打	おうだ	□P+K	上段パンチ系	
横周肘当て	おうしゅうひじあて	■P+K P	上段パンチ系	
二連突横肘	にれんとつおうちゅう	P P P	上段パンチ系	
二連突横打	にれんとつおうだ	P P P	中段パンチ系	
二連突釘脚	にれんとつぎぎゃく	P P K	中段キック系	
無双破	むそうは	★P	中段パンチ系	
衣車	ころもぐるま	□□P	中段パンチ系	
飛蝶	ひちよう	□P	中段パンチ系	
袖伸剣	そでしんけん	□P	中段パンチ系	
鳳凰手	ほうおうしゅ	□P+K	中段パンチ系	
雷刃破	らいじんは	□K	中段キック系	
連突綱車	れんとつぎぐるま	P P ■ P P	中段パンチ系	
両止	りょうし	□□P	中段パンチ系	
旋桜	つむじざくら	□P P	中段パンチ系	
雲蹴り	くもげり	□K K	上段キック系	
連突小太刀	れんとつこだち	P P P K	中段キック系	
鎖鎌	くさりがま	K K	中段キック系	
草薙	くさなぎ	□K+G	下段キック系	
踵切り	かかとぎり	□K	下段キック系	
連突草薙	れんとつぐさなぎ	P P P P K	下段キック系	
投げ				
綾手取り	あやてどり	P+G	横投げ	
杉倒	すぎたおし	P+G	後ろ投げ	
木の葉落とし	このはおとし	□P+G	投げ	
六段帯取	ろくだんおびとり	□P+G	投げ	
円月巴	えんげつは	□P+G	投げ	
合気投げ	あいきなげ	■□P+G	投げ	
手極め倒身	てきめとうしん	□P+K+G	下段投げ	
脇絡み	わきからみ	□□□□P+G	投げコンボ	
蝶絡み	ちようからみ	□□□□P+G	投げコンボ	
返し系				
裏扇流	うらせんりゅう	敵背後、上K	□P+K	上段返し系
裏小手返し	うらこてがえし	敵背後、上P	□P+K	上段返し系
羽蹴	はおほろ	逆上K	□P	上段いなし系
流制手	りゅうせいしゅ	逆上P	□K	上段いなし系
半月車	はんげつぐるま	正中K	□P	中段いなし系
小波	こなみ	回し蹴り	□P+K	上段いなし系
小波	こなみ	下段回し蹴り	□P+K	下段いなし系
枝割き	えださき	逆上K	□P+K	上段返し系
渦捲り	うずねり	逆上P	□P+K	上段返し系
楔落とし	くさびおとし	正上K	□P+K	上段返し系
転身入身	てんしんにゅうしん	正上P	□P+K	上段返し系
薦かすら	つたかすら	正中K	□P+K	中段返し系
龍の頭門	りゅうのあぎと	正肘	□P+K	中段返し系
扇裂き	おうぎさき	逆中K	□P+K	中段返し系
落ち葉舞	おちばまい	正膝	□P+K	中段返し系
風車輪	ふうしゃりん	逆膝	□P+K	中段返し系
扇龍	せんりゅう	正下P	□P+K	下段返し系
楓落とし	かえでおとし	正下K	□P+K	下段返し系
羽折	うせつ	正下P	(しゃがみ) P+K	下段返し系
水月	すいげつ	正下K	(しゃがみ) P+K	下段返し系
ダウン攻撃				
綾手刀	たてしゅとう		□P	ダウン攻撃
枝砕き	えだくだき	足あおむけ	□P+G	ダウン投げ
雲水	うんすい	頭うつぶせ	□P+G	ダウン投げ
浮葉陣	ふようじん	頭あおむけ	□P+G	ダウン投げ
不動陣	ふどうじん	頭うつぶせ	□P+G	ダウン投げ

乗りこなせ! 爆発的加速! 突入! 新作レッドゾーン!!



ザ・スモウレスラー 鷹嵐

続々と弱点が発覚され出している今日この頃。この試練を乗り越えてこそ…。
担当：アディトシ

ちよつとしたコンボ とハカ法

先の号で紹介した固有技について、幾つかフォローしておこう。

●突っ張り諸手

⑤発で②③という、かなり難しいコマンド。なかなか出せない人が結構いることと思う。

コツとしては②×⑤で②③と、改まって最後を入力しようとしなさい。つまりボタンの6回押しで、5発目と6発目の間にレバーを入れるという感覚。突っ張り樽砕きも同様だ（こちらはもっと簡単だが…）。

●鬼殺し

カウンターヒット後、浮いたところに丸太膝が入る。そ



鬼殺しがカウンターヒットで、浮かすことができたら…

の後、ヘッドスプリング以外で起きようとする相手には、四股で追い打ち。ここまで入れば結構いい減りするぞ。

きっちりヘッドスプリングでかわす相手には、追い打ちを入れないで起き攻めを展開しよう。

●斬撃

この技の優れた点は、通常ヒットでも浮かすことができること。もちろんカウンターのほうが高度はあるが、低くければ低いなりに蹴たぐりが入る。

これも、その後相手の起き方によっては四股での追い打ちが狙えるが、かわされると投げられるので狙わないほうが賢明。

●氷柱割り

ヒット後、相手を強制的にしゃがませる技。当然、次にし



丸太膝が入る。今のところのメジャーコンボ。

技名	備考	コマンド	判定
突っ張り	つっぱり	②③③③③③	上段パンチ系
突っ張り諸手	つっぱりもろて	②③③③③③②	上段パンチ系
諸手突っ張り	もろてつっぱり	②③③③	上段パンチ系
突っ張り樽砕き	つっぱりたるくだき	②③③③	中段パンチ系
勝ち上げ	かちあげ	④⑤+⑧	中段パンチ系
諸手突き	もてづき	②③③	中段パンチ系
龍張り手	まげはりて	酔い覚まし ②+⑧	中段パンチ系
中突っ張り	ちゅうつっぱり	②③+⑧	中段パンチ系
肘当て	ひじあて	②③	中段パンチ系
斬撃	ざんげき	②③③	中段パンチ系
龍龍	まげりゅう	②③③	中段パンチ系
鬼殺し	おにごろし	②③	中段パンチ系
鬼勝ち上げ	おにかちあげ	②③+⑧	中段パンチ系
鐘突き	かねつき	②③	中段パンチ系
叩き込み	はたきこみ	②③+⑧	中段パンチ系
氷柱割り	ひょうちゅうわり	②③+⑧	中段パンチ系
樽砕き	たるくだき	④⑤③	中段パンチ系
龍爪	ひぐまづめ	④⑤③③	中段パンチ系
肘当て叩き	ひじあてたたき	②③③	中段パンチ系
丸太膝	まるたひざ	②⑧	中段キック系
四股蹴り	しこけり	②⑧	中段キック系
露払い	つゆはらい	④⑤+⑧	下段パンチ系
蹴たぐり	けたぐり	②⑧	下段キック系
岩石ぶちかまし	がんせきぶちかまし	②+⑧	走り中段攻撃
猫だまし	ねこだまし	酔い覚まし ②+⑧+⑨	上段パンチ系
猫だまし	ねこだまし	④⑤+⑧+⑨	中段パンチ系
投げ			
攫取り	つまどり	②+⑧	横投げ
浴びせ倒し	あびせたおし	②③③+⑧	投げ
吊り落とし	つりおとし	②+⑧	後ろ投げ
小股すくい(しゃがみ)	こまたすくい	②+⑧+⑨	後ろしゃがみ投げ
四つ身	よつみ	②③+⑧	投げ
合掌捻り	がっしょうひねり	②③③③③③+⑧	投げ
外掛け	そとがけ	④⑤③+⑧	投げ
首投げ	くびなげ	②③+⑧	投げ
居反り	いそり	④⑤③+⑧	投げ
掴み投げ	つかみなげ	②③+⑧+⑨	下段投げ
もろ差し	もろさし	②③③+⑧	キャッチ投げ
喉輪	のどわ	鬼殺しヒット後 ②③+⑧	投げコンボ
播磨投げ	はりまなげ	肘当てヒット後 ②③③+⑧	投げコンボ
内無双	うちむそう	もろ差し後 ②+⑧	投げコンボ
二丁投げ	にちょうなげ	もろ差し後 ②③+⑧	投げコンボ
蛙掛け	かわすがけ	もろ差し後 ②③+⑧	投げコンボ
呼び戻し	よびもどし	もろ差し後 ②③+⑧	投げコンボ
櫓投げ	やぐらなげ	四つ身後 ②+⑧	投げコンボ
外無双	そとむそう	四つ身後 ②③+⑧	投げコンボ
二枚蹴り	にまいけり	四つ身後 ②③+⑧	投げコンボ
ダウン攻撃			
瓦砕き	かわらくだき	敵ダウン ②③③	ダウン攻撃
四股	しこ	敵ダウン ②⑧	ダウン攻撃

限定された状況でしか 出せない投げ技

やがみ投げを狙っても、確定するわけではない。しかしカウンターヒットだと、実はしゃがまず時間が長くなり、かなり狙いやすくなるはず。意識してみてください。

●喉輪

鬼殺しがヒットしたときのみ出せる投げ技。相手の首を締め上げ、そのまま喉を押さえ叩き突ける。見た目にも豪



カウンターだと、微妙にしゃがまず時間が長い。

快でカッコイイ。 ●播磨投げ

肘当てヒット限定時の投げ技。形態は掴み投げに似ている。腰を抱えて背後に放り投げる。

さて、これら2つの投げ技は、属性は投げコンボ。しかし四つ身やもろさしといった、



鬼殺しが通常ヒット…。くらいポーズが解けるのを待つ。



そして入力。こんな投げ技が見られます。

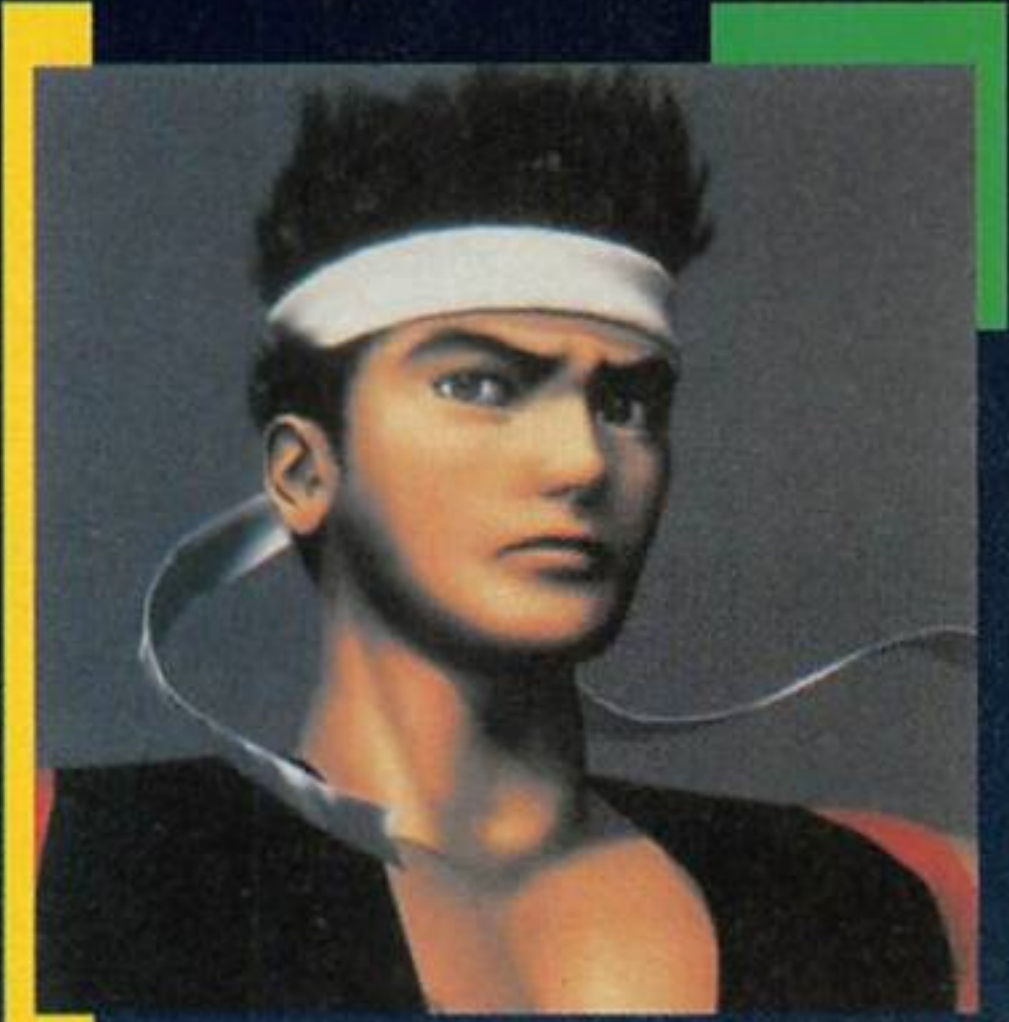
始動が投げ技でなく打撃技なのだ。よって誰も考えない。技ヒット中にコマンドを入力し、その間に投げられるものだ…。

しかし、そう思ってコマンドを入力すると、これらは出ない。出すためには、ヒットしひるんだキャラが体勢を立て直すのを待って入力する。

つまりタイミングは極めて遅く、概念としては「当て投げ」となら変わらなず、しゃがんだり打撃を出したりして回避可能。特別なのは見た目だけということだ。

●岩石ぶちかまし

龍龍とよく似た技で、走り中しか出せないというだけあって、威力が高く、ガードされても確実な反撃を受けない。そんなに距離が開かなくて走れるので、割と多用して、投げ技との2択を心掛けよう。



浮かせてニューA・Sがトレンド?

アキラ

今回はより深く掘り下げた技紹介でGO!

担当: GYU

発売から既に1カ月が過ぎたVF3。恒例の新技紹介といきたいところだが、今回は以前本誌で紹介済みのアキラの固有技について、もう一度その性質や使いどころを、おさらいしていくことにしよう。

●上歩頂肘

以前本誌において「VF3アキラはP、上歩頂肘がなくなつた」と書いたが、これは開発バージョンのものであって、発売バージョンでももちろん存在する。

さてこの上歩頂肘、VF2では足位置が正位置の場合、しゃがんでいる敵に当たりにくいといった欠点があったが、VF3ではそれが改善されている。またグラフィックと当たり判定が変更されたためかリーチがより長くなったようだ。



復活した上歩頂肘。以前よりもリーチが長い。

しかし、ガードされるとPの出が早い一部のキャラには反撃されてしまうので過信は禁物。硬化時間は裡門頂肘のほうがかかるかに短い。

●裡門頂肘

VF2では裡門頂肘よりもリーチの長い躍歩頂肘が中段攻撃の要だったが、VF3では硬化時間の都合上、こちらを用いたほうがいいだろう。裡門頂肘ならガードされても反撃されることはない。

●捜下崩捶

アキラの新技の多くは中段攻撃だが、この技は貴重な下段攻撃。カウンターでヒットすれば相手を浮かせることができるので、白虎双掌打などで追い打ちを決めよう。またカウンターでなくともヒットすればこちらに攻撃の優先権が残るので、さらに出の早い中段攻撃と投げによる2択を迫ってもいいだろう。ただしVF3にはEボタンによる避けという要素が絡んでいるため、要注意。

●貼山靠

Eボタンをコマンドに含んだ中段攻撃。直線的な攻撃に対してはかなり回避する。ただしガードされると確実に反撃をうけてしまうので、乱発は控えたほうがいいだろう。

●跳山崩捶

以前、跳山崩捶の性質について特殊中段と説明したが、

技名	備考	コマンド	判定
上歩衝掌	酔い覚まし	□□P	上段パンチ系
裡門頂肘		□□P	中段パンチ系
馬歩頂肘	龍槍式ヒットorガード	□P	中段パンチ系
開膊		□P+G	中段パンチ系
上歩頂肘		□P	中段パンチ系
揚砲		□□P	中段パンチ系
跳山崩捶		□□P+⊗	中段パンチ系
貼山靠		□□P+⊗+E	中段パンチ系
撃歩翻膊		□P+G	中段パンチ系
躍歩頂肘		□□□P	中段パンチ系
鉄山靠		□□□P+⊗	中段パンチ系
馬歩衝靠		■□P+⊗	中段パンチ系
猛虎硬爬山		■□P	中段パンチ系
白虎双掌打		■□□P	中段パンチ系
独歩頂膝		⊗+GG離す	中段キック系
龍槍式		□⊗+G	中段キック系
連環腿		□□⊗⊗	中段キック系
捜下崩捶		□P+⊗	下段パンチ系
投げ			
弓歩頂肘		P+G	横投げ
大纏崩捶		□□P+G	投げ
順歩翻膊		□□P+G	投げ
心意把		□□P+G	投げ
鶴子穿林		□□P+G	投げ
獅子抱月		□P+G	投げ
進歩里膊		□P+G	投げ
大浙江		P+G	後ろキャッチ投げ
崩撃雲身双虎掌		P+⊗+G □□P+⊗ □・□P or □P	
単翼頂	正上K	□P+⊗	上段返し系
揚砲	逆上P	□P+⊗	上段返し系
単翼頂	逆上K	□P+⊗	上段返し系
外門頂肘	正上P	□P+⊗	上段返し系
上歩衝靠	正中K	□P+⊗	中段返し系
旋風双撞	膝	□P+⊗	中段返し系
外門頂肘	肘	□P+⊗	中段返し系
背歩裏肘	逆中K	□P+⊗	中段返し系
外門頂肘	左肘	□P+⊗	中段返し系
翻身単打	下P	□P+⊗	下段返し系
双拍手	下K	□P+⊗	下段返し系
翻身単打	左手下P	□P+⊗	下段返し系
ダウン攻撃			
槍下砲		□P	ダウン攻撃



貼山靠、跳山崩捶ともに攻撃判定は中段。



崩し技の後は、...、膝、順歩翻膊、進歩里膊の4つ。ちなみに鶴子穿林のみ例外だ。

●開膊&撃歩翻膊

これら打撃技扱いの崩し技で相手の立ちガードを崩した場合は、追い打ちが可能。ちなみに早く、リーチのある技(例えば躍歩頂肘)ならほぼ追い打ちとしてつな



先行入力で白虎双掌打などを出すことができる。

●鶴子穿林を決めた後は躍歩

撃歩翻膊後でこのような状況なら右端脚を決めることができる。頂肘(馬歩頂肘)や、跳山崩捶で追い打ちを狙おう。どちらも確実につながる訳ではないが、決まればダメージを与えることができる。



鶴子穿林を決めた後は躍歩

撃歩翻膊後でこのような状況なら右端脚を決めることができる。頂肘(馬歩頂肘)や、跳山崩捶で追い打ちを狙おう。どちらも確実につながる訳ではないが、決まればダメージを与えることができる。

乗りこなせ! 爆発的加速! 突入! 新作レッドゾーン!!



新生ライトニングキック。ラストが上下段、二種に派生する。

今回はまず、少しばかり残った未公開技を紹介しよう。
●ライトニングストーム&ライトニングロー
開発中は「ライトニングキックセカンド」と呼ばれていた技で、ライトニングキックとグラフィックが大きく異なっている。蹴り上げやかかと落としを繰り返して最後に上段蹴りに連係するのがライトニングストーム、下段蹴りに連係するのがライトニングローで、いずれもヒットすればダウンを奪える(ライトニングストームは「イエー!!」つき)。



閃光の蹴りが眩る(三度目)

ジャッキー

ちょっとばかり顔色が悪くなったと評判のジャッキー。だが技のキレは健在だ。
担当: C・LAN

ガードされる。だが男なら上段を最後まで出し切りたいところだ。
●ビートスピニングキック
ビートナックルから上段蹴りにつなぐコンビネーション。ビートナックルがヒットすれば空中の相手にスピニングキックも自動でヒット。しかし前号でもお伝えしたとおり、ビートナックルはガードされるとモーションの途中で止まってしまうし、ニーストライクのコマンドも変わってしまったため、ビートナックル自体あまりお目にかかる技ではなくなった。この連携よりも、ビートナックルを繰り返すタイミングを考えたほうがよさそう。



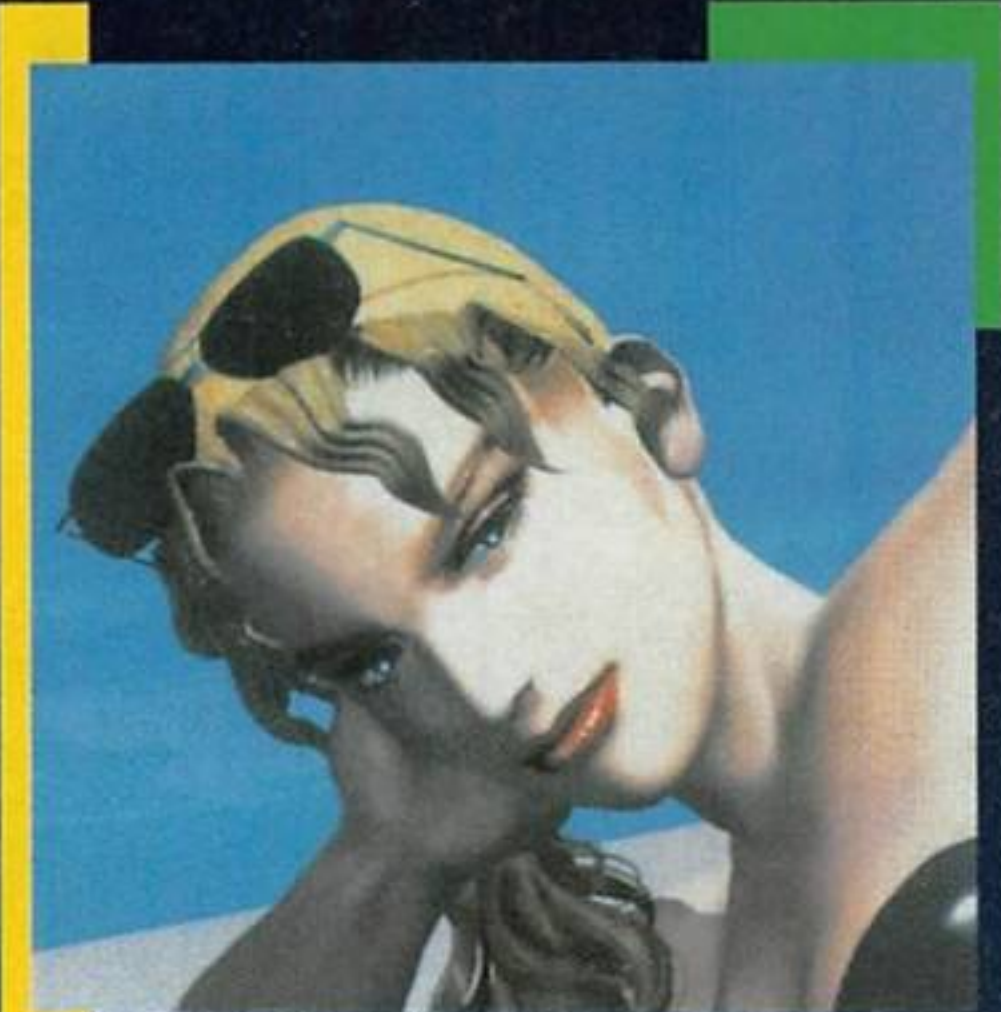
サティスティックハンギングニー。ダメージはニーストライクよりほんの少し低い。

たなコマンド投げ。相手を後ろ手につかみ膝の一撃をいれる。スプラッシュと同じコマンドなので(VF2ほどではないが)、ホバーを利用したり、上段をかわしながら仕掛けることが可能。ダメージはニーストライクに少しばかり

及ばない。
●ウォールフェースクラッシュ
相手を壁際に追いつめた状態で、壁を使って反転し、相手の顔を地面に叩きつける。こちらも痛そうな投げ技だ。

かしためとは裏腹にダメージは低めなので、実戦面を考えるとニーストライクのほうが効率がいい。屈辱度は高め。
スランティアな我ら
ジャッキーといえばスラント(だった)。弱くなった面もいくつかあるが、下段だし、ヒットさせれば反撃は受けない。ゆえに全然使えない技というわけではない。
それに、前作で使えた「スラント・QF・スラント」という連発も可能だせりや。猛虎・猛虎はできないのにね。というわけで使おうべし。

技名	備考	コマンド	判定
スウェーフック		P+E	上段パンチ系
スマッシュフック		○P	上段パンチ系
スピニングバックナックル		○P	上段パンチ系
ダブルスピニングナックル		○P	上段パンチ系
ライトニングストレート		○P	上段パンチ系
フラッシュビストンパンチ		P	上段パンチ系
ジャブダブルストレート		P	上段パンチ系
ビートナックル	酔い覚まし	P+K	中段パンチ系
ライジングエルボー		○P	中段パンチ系
ライトニングフック		○P	中段パンチ系
コンボエルボー		P	中段パンチ系
スピニングキック		K+G	上段キック系
ライトニングキック		P+K	上段キック系
コンボバックナックルスピン		P	上段キック系
スピニングアームキック		○P	上段キック系
エルボースピニングキック		○P	上段キック系
エルボースピニングキック		○P	上段キック系
コンボスピニングキック		P	上段キック系
ライトニングストーム		P+K	上段キック系
ビート&ナックルスピン		P+K	上段キック系
パンチスピニングキック	正構え	P	上段キック系
ダブルパンチスナップキック		P	上段キック系
コンボエルボースピニングキック		P	上段キック系
ビートスピニングキック		P+K	上段キック系
パンチサイドキック	逆構え	P	中段キック系
ニーキック		○K	中段キック系
ダッシュハンマーキック		○K	中段キック系
トーキック		K	中段キック系
サイドフックキック		○K	中段キック系
スピニングソール		○K+G	中段キック系
ダブルミドルキック		○K	中段キック系
ミドルスピニングキック		○K+G	中段キック系
サマーソルトキック		○K	中段キック系
ダブルスピニングキック		K	中段キック系
ダブルパンチニーキック		P	中段キック系
スラントバックナックル		○P	下段パンチ系
スピニングスラントバックナックル		○P	下段パンチ系
レッグスライサー		○K+G	下段キック系
スラントロースピニングキック		○P	下段キック系
スピニングロースピニングキック		○P	下段キック系
ダブルローキック		○K	下段キック系
エルボースピニングキック		○P	下段キック系
?ウェイスピニングキック		○K	下段キック系
コンボナックルロースピニングキック		P	下段キック系
ビート&ナックルロースピン		P+K	下段キック系
パンチロースピニングキック		P	下段キック系
ダブルパンチロースピニングキック		P	下段キック系
スピニングロースピニングキック		K+G	下段キック系
ライトニングロー		P+K	下段キック系
投げ			
ネックブリーカードロップ		○P+G	投げ
ネックスラッシング		P+G	横投げ
フェースクラッシャー		P+G	後ろ投げ
サティスティックハンギングニー		○P+G	投げ
ニーストライク		○P+G	投げ
特殊			
スイッチステップ		○G	移動系
ウォールフェースクラッシュ	壁が前	○P+G	壁技



足癖悪くていい感じ
サラ
足技の切れはピカイチの女性。
連携作りが面白いぞ。
担当：ワイルダーKEI

この連携で不安は解消!?

●ライジングニーコンボ
何と一あのライジングニーが空中2段技となって帰って来た。それに、タイミングを遅らせて2発目のⓀボタンを



あつ：ガードされちゃった。



ほーほつほつ。今回の私は違うのよ。



へーイハッへーイ。



うーん、写真じゃよくわからないね。自分で試してみよう。

押すと、着地と同時にニーキックが出るようになってる。これで、ライジングニーから二択っぽいことができるようになった。

ただし、空中で2発出す場合は、2発目のⓀを早押ししなければならぬ。少しでも遅れればならぬ。少しでも遅れればならぬ。少しでも遅れればならぬ。

ちなみに、コンボライジングニーからは出せないぞ。

●ローリングフェイスクラッシュ
はたから見ると、仲の良い2人が遊んでいるような感じだ。が、実際にくらったらかなり強烈で痛そう。

この投げは普通の投げ技と違い、少し離れた間合いから相手に向かって行き、そして投げ技に入るといふものだ。

技のモーション的には、バーチャ2のときの、ジャッキーの背後投げのような感じだ。投げを失敗すると、途中で止まってしまうぞ。が、相手を威嚇するには、十分効果を発揮しそうだ。相手がこの技に慣れてしまったら、結構反撃が怖い。

●ランニングニー
遠く離れた間合いからダッシュ入力をして、相手に接近しそうになったらⓀ+ⓐとボタンを押そう。見た目はダッシュ

技のモーション的には、バーチャ2のときの、ジャッキーの背後投げのような感じだ。投げを失敗すると、途中で止まってしまうぞ。が、相手を威嚇するには、十分効果を発揮しそうだ。相手がこの技に慣れてしまったら、結構反撃が怖い。

ユニーだ。

ただ、ボタンを押すタイミングが非常に難しく、失敗するとスピニングキックになってしまうのだ。これはもう自分でプレイして慣れてもらうしかない。

レッグスライサーを見直そう

前作では、硬化時間が長いために使うのが怖かったレッグスライサー。だが、今回は相手にヒットさせれば反撃は受けにくくなった。しゃがみ投げを持っているキャラでもそう簡単には投げられることはない。このことよって、ますます下段攻撃の幅が広がったことになる。ロースピニングキックという頼もしい武器もあるが、レッグスライサーほど技の出は速くない。もちろん、カウンターヒットできないと相手は転ばせることはできないぞ。これは、バーチャ2のときと同じだ。このレッグスライサーの前



これはローキックの2発目。



そしてレッグスライサーだ。

に、ダブルローキックを混ぜていってみよう。

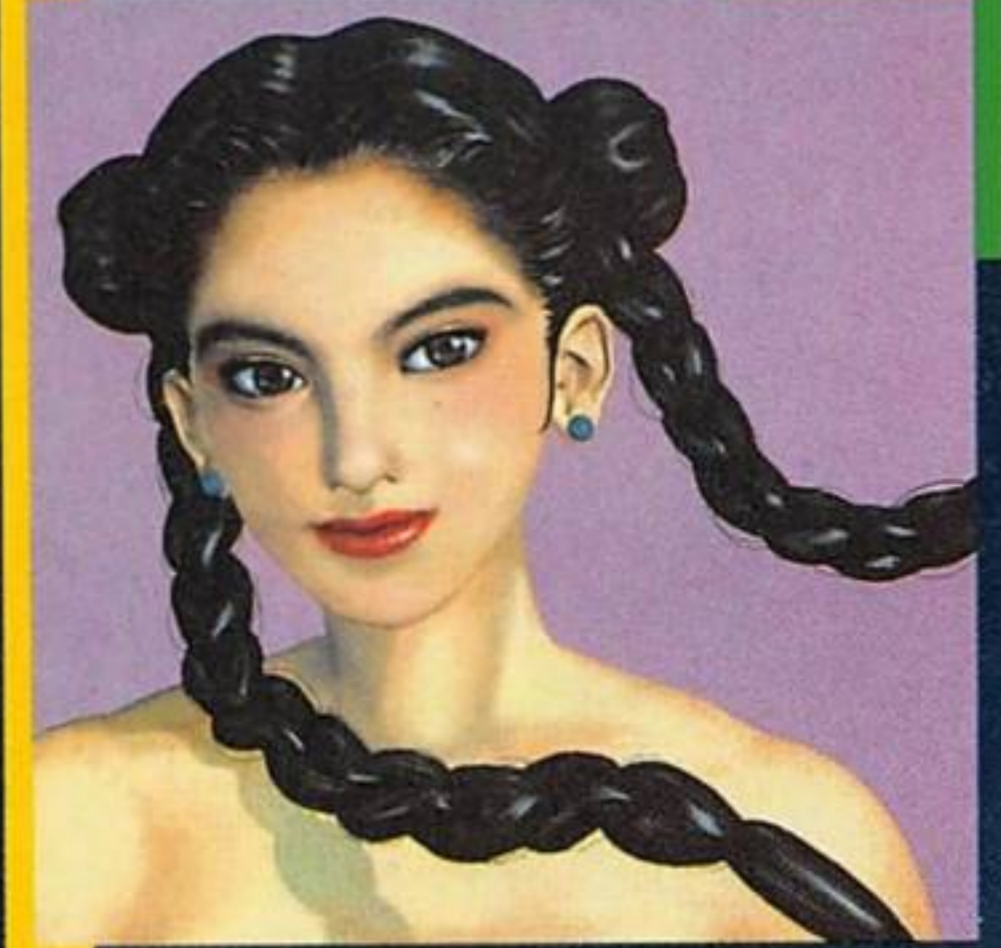
例えば、しゃがみⓐ・ダブルローキック・レッグスライサーとかね。数を見てみると、下段の4連続攻撃になる。

ガードor空振りさせれば反撃できる。とはわかっていても、相手にしてみればなかなか嫌な連携攻撃だろう。

ただし、いきなりダブルローキックから入るとすると、ジャックナイフになってしまいうので気をつけよう。そのために、しゃがみⓐを最初に持ってきたんだだけね。この連携の間に、中段攻撃や投げを入れていくといいだろう。

それから、ローキックジャックナイフがいい感じだぞ。莫など軽量のキャラには、ローキックジャックナイフ・ジャックナイフサイドキックと、蹴り上げ系の技が4発すべてヒットしてしまう。割とお手軽な空中コンボだね。

技名	備考	コマンド	判定
スウェースマッシュ		ⓐ+E	上段パンチ系
スナップサイドチョップ	酔い覚まし	ⓐⓐ	上段パンチ系
エルボーサイドチョップ	酔い覚まし	ⓐⓐⓐ	上段パンチ系
ハイキックストレート		ⓐⓐ	上段パンチ系
ライジングエルボー		ⓐⓐ	中段パンチ系
ダブルキック		ⓐⓐ	上段キック系
トルネードキック		ⓐⓐ+G	上段キック系
ダブルスピニングキック		ⓐⓐⓐ	上段キック系
イリュージョンキック		ⓐⓐⓐ	上段キック系
ミラージュキック		ⓐⓐⓐⓐ	上段キック系
ダブルスラストキック		ⓐⓐ	上段キック系
パンチハイキック		ⓐⓐ	上段キック系
ダブルパンチスナップキック		ⓐⓐⓐ	上段キック系
ステップラウンドキック		ⓐⓐ+G	中段キック系
ニーキック		ⓐⓐ	中段キック系
ダッシュニー		ⓐⓐⓐ	中段キック系
スピニングキック		ⓐ+G	中段キック系
ジャックナイフキック		ⓐⓐ	中段キック系
サイドフックキック		ⓐⓐ+G	中段キック系
ドラゴンスマッシュキャノン		ⓐⓐ	中段キック系
スピニングエッジキック		ⓐⓐ+G	中段キック系
トーキックジャックナイフ		ⓐⓐ+ⓐⓐ	中段キック系
サマーソルトキック		ⓐⓐ	中段キック系
スピニングヒールソード		ⓐⓐ+G	中段キック系
フルスピニングタイプ		ⓐⓐ	中段キック系
ライジングニー		ⓐⓐⓐ	中段キック系
ライジングニーコンボ		ⓐⓐⓐⓐ	中段キック系
ジャックナイフサイドキック		ⓐⓐⓐ	中段キック系
ダブルステップニー		ⓐⓐⓐⓐ	中段キック系
ダブルジョイントバット		ⓐⓐⓐ	中段キック系
エルボーヒールソード		ⓐⓐⓐⓐ	中段キック系
パンチサイドキック		ⓐⓐⓐ	中段キック系
コンボライジングニー		ⓐⓐⓐⓐ	中段キック系
コンボサマーソルトキック		ⓐⓐⓐⓐⓐ	中段キック系
コンボライジングキック		ⓐⓐⓐⓐⓐ	中段キック系
レッグスライサー		ⓐⓐ+G	下段キック系
ロースピニングキック		ⓐⓐ+G	下段キック系
ダブルローキック		ⓐⓐⓐ	下段キック系
ラウンドキック		ⓐⓐ+G	小ジャンプキック
投げ			
ネックブリーカードロップ		ⓐⓐⓐ+G	投げ
シェルブレイクエルボー		ⓐ+G	横投げ
バックドロップ		ⓐ+ⓐ+G	後ろしゃがみ投げ
バックドロップ		ⓐ+G	後ろ投げ
ライトニングニースマッシュ		ⓐⓐ+G	投げ
レッグホールドスロー		ⓐⓐⓐ+G	投げ
ローリングフェイスクラッシュ		ⓐⓐ+G	キャッチ投げ
ランニングニー		ⓐ+G	走り中段攻撃
特殊			
ムーンサルト		ⓐⓐ	移動系



蒼下連捶掌&空烈天鳳特集

パイ

今回はパイで重要となる二大固有技に絞って解説。
担当：イチゴクリームパイ-N.O

蒼下シリーズの使いどころ

V.F.3でパイが強化された技といえば、まず最初に挙げられるのが「下段技」だろう。その中でも、蒼下捶スタートの連係技はさまざまなバリエーションに変化するので活用していきたい技のひとつだ。蒼下捶はコマンド入力直後、レバーをニュートラルに戻してPを押せば隙なく立ちPに繋げることができる。隙なく、というくらいだから、もちろんこの蒼下捶がヒットすればPも連続技になる。このPから「Pと入力すれば、別名「パイ斜上掌」と呼ばれる蒼下連捶掌に繋げることができる。蒼下連捶掌は最後が中段でカウンターヒットで当てれば相手を高く浮かせることが可能だ。パイが持つ技のなかでは相手を最も高く浮かせることができるので、必然的にこれを最終目標として闘うようにしよう。



蒼下連捶掌は浮きが高い。ここだけを狙って当てていくのもいい。



蒼下捶からのPを見てから立ちガードする相手には…



Gボタンで入力を切ってから下段攻撃または投げに連係させよう。

カウンターヒット以外では相手の体勢を崩すだけに留まってしまうので、蒼下連捶掌を狙うときは常にカウンターで当てていきたい。そうとはいえ、やはり普通に技を出しているだけではそうそうカウンターで当たることはない。そこで、3発目にディレイをかけて使うことをお勧めしたい。それでも蒼下連捶掌は立ちガードされると、反撃を受けるほど隙が大きい。毎回タイミングを変えてディレイをかけても、所詮立ちガードされてしまったらまったく意味がない。これを打開する策が「Gボタンカットによる連係」だ。蒼下連捶掌は攻撃判定が下上、中段となっている。このため、相手にしてみれば「とありあえずしゃがみガードしておいて、立ちPまで出されたら立ちガードすればいい」と考えるはずだ。これを逆手に取って、蒼下捶→Pまで出し

たらGボタンで一度入力受け付けをカットする。このあとで下段攻撃の連係掃脚などに連係させれば、相手はまずくらってくれるはずだ。「Gボタンで入力をカットする」というのはV.F.2からの「ブレイヤー」には馴染みの操作だが、知らないというひのため説明しておこう。V.F.2ではコマンドの入力中にGボタンを押すと、直前までの入力をなかったことにしてしまえる。これを利用すれば「P→PP→中段キック」という連係が可能となるのだ。普通に

入力すると、中段キックのレバーは無視されてPPP→Kと判断されて連環転身掃脚になってしまっているので気をつけよう。コマンド投げながら、レバーを長く下に入れてからでないと出せない空烈天鳳。この入力のため、相手の近くで上段攻撃を避けたときぐらいにしか使えないと思っっているひとが多いようだ。しかし、あるシステムを利用すればもっと活用できるぞ。そのシステムとは「ダッシュしゃがみ」だ。いまだに上級者の間でも勘違いされているようなので、ちょっと補足しておこう。まず、V.F.2にあった「しゃがみダッシュ」とは、「コマンドが成立した瞬間にしゃがみ状態になり、そのままダッシュできる」ものだ。しかし、しゃがみは「立ち状態からダッシュしはじめて、距離が進むに従って徐々にしゃがんでいく」のである。双方ともダッシュ終了時は同じ状態だが、その過程はまるで違うわけだ。このところを誤解しないようにしたい。

空烈天鳳の正しい使い方

話を空烈天鳳に戻そう。いま説明した、ダッシュしゃがみを利用すれば、ダッシュの間に「レバーを下に長く入れる」という条件を自動的に満たしてくれるのだ。しかも、ダッシュの途中からしゃがみ状態になるから、上段攻撃をかいくぐりながらの接近が可能だ。あとは投げ間合いに入ったら、P+Gと入力すればOK。すこし離れた間合いから使えば、1フレーム投げに早変わり!!これは使える投げなので、ぜひダッシュしゃがみ状態になり、そのままダッシュできる」ものだ。しかしV.F.3の「ダッシュしゃがみ」は、「立ち状態からダッシュしはじめて、距離が進むに従って徐々にしゃがんでいく」のである。双方ともダッシュ終了時は同じ状態だが、その過程はまるで違うわけだ。このところを誤解しないようにしたい。



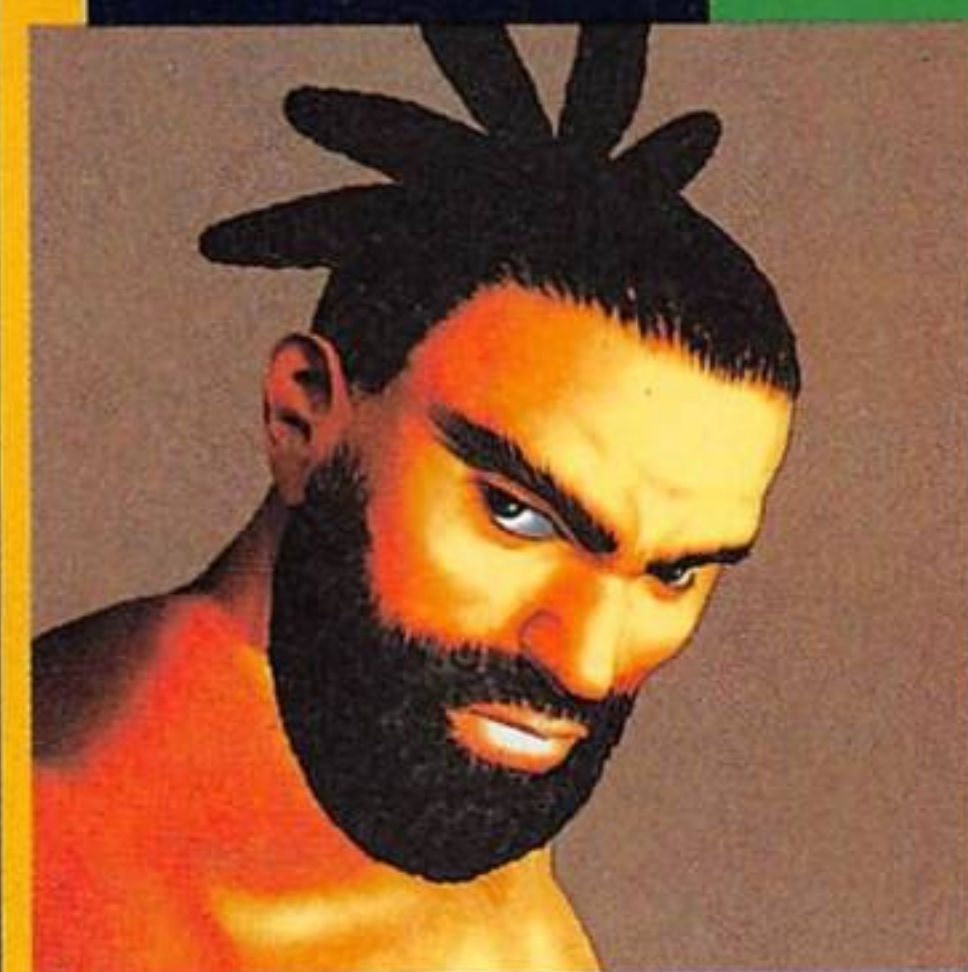
相手の目前でP+Gと入力するだけで空烈天鳳が決まる。



ダッシュしゃがみの特性を利用すれば…

がみからの入力を会得してほしい。

技名	備考	コマンド	判定
裏圏捶	りけんすい	△P	上段パンチ系
燕子双掌	えんしそしょう	△△P	中段パンチ系
穿冲拳	せんちゅうけん	△P	中段パンチ系
上歩冲掌	じょうほちょうしょう	△P	中段パンチ系
燕青虎双破	えんせいこそうは	▽△P	中段パンチ系
蒼下連捶掌	そうかれんすいしょう	△P△△P	中段パンチ系
蒼下連捶脚	そうかれんすいきゃく	△P△△P	上段キック系
高端脚	こうたんきゃく	△△△	上段キック系
連環裏旋脚	れんせんりせんきゃく	△△△	上段キック系
旋風牙	せんふうが	△+△	上段キック系
燕陣旋風脚	えんじんせんふうきゃく	△△+△	上段キック系
飛燕弾腿	ひえんだんたい	△△△△	上段キック系
双拳旋風腿	そうけんせんふうたい	△△△	上段キック系
連環転身脚	れんかんでんしんきゃく	△△△△	上段キック系
連環高端脚	れんかんこうたんきゃく	△△△△+△	上段キック系
燕舞連脚	えんぶれんきゃく	△△+△	中段キック系
腿登裏旋脚	たいとうりせんきゃく	△	中段キック系
背転脚	はいてんきゃく	△△	中段キック系
転身背転脚	てんしんはいてんきゃく	△△+△	中段キック系
飛燕烈脚	ひえんれつきゃく	△△△	中段キック系
虎燕煽脚	こえんはいきゃく	△△	中段キック系
連環背転脚	れんかんはいてんきゃく	△△△△△	中段キック系
蒼下捶	そうかすい	△P	下段パンチ系
翻身掃脚	ほんしんそうきゃく	△△+△	下段キック系
燕旋蹴	えんせんしゅう	▽△+△	下段キック系
連環掃脚	れんせんそうきゃく	△△△	下段キック系
連環転身掃脚	れんかんでんしんそうきゃく	△△△△△	下段キック系
投げ			
倒身陰掌	とうしんいんしょう	△△P+△	投げ
背身桃掌	はいしんちょうしょう	△+△	横投げ
春燕掛塔	しゅんえんかとう	△+△	後ろ投げ
雷震入林	らいしんにゅうりん	△△+△	投げ
旋風燕陣	せんふうえんじん	△△△+△	投げ
天地頭落	てんちとうらく	△△△+△	投げ
掣燕掛塔	せいえんかとう	△△△+△	投げ
飛燕翻騰	ひえんほんてん	△△+△	投げ
空烈天鳳	くうれつてんほう	▽△△+△	投げ
燕風輪翔	えんふうりんしょう	△△+△+△	下段投げ
返し系			
螺旋按掌	らせんあんしょう	△△+△	上段返し系
燕旋擺柳	えんせんはいりゅう	△△+△	上段返し系
膝転倒海	しつてんとうかい	△△+△	中段返し系
飛燕擺柳	ひえんはいりゅう	△△+△	中段返し系
架脚旋転	かきゃくせんてん	△△+△	中段返し系



横投げにもコマンドが ジェフリー

新しく紹介する敵の横を取った時のコマンド投げ、エスケープで避けた時に重宝するだろう。
担当：MVP

まずは新技

新技を見ていくと、相手の横を取った時のものが2つある。

これは相手の攻撃を読んでき、うまくエスケープした場合、相手の硬直中に自分は相手の横をとっている状態になるので、こういう時にはじめて使用できる投げなのだ。



相手の攻撃を避けて横をこれ!!

一応相手がレバーニューtralであった場合に、エスケープすれば横はとれるが、こういうことはまずないであろう。

とまあ一応どういう状況で決められるか、というのがわかったところでさっそく新技をみていこう。

●アームブリーカー
これのいいところはトリプ

ルヘッドバットやヘッドクラッシュとコマンドが同じということ。

普通にやった時はアームブリーカーになるが、もしして失敗(横をとっていない)した場合でもダメージに期待が持てるのである。



かつて「ボキッ」といへ。



うまのりになって「ガッン」

●コルクスクリーナックル
これは下段攻撃をうまく避

技名	備考	コマンド	判定
コンボケンカフック		PB+P	上段パンチ系
ヘルスタップ		P+E	上段パンチ系
ケンカフック	酔い覚まし	P+P	上段パンチ系
ヘッドアタック		P+P+G	上段パンチ系
トルネードハンマー	酔い覚まし	P+P	上段パンチ系
ニーハンマー		P+P	上段パンチ系
マシンガンヘルスタップ		P+E P+E P+E	上段パンチ系
パーティカルアッパー		P	中段パンチ系
ダッシュエルボー		P+P	中段パンチ系
エルボーバット		P	中段パンチ系
ミドルヘルスタップ		P+G	中段パンチ系
ケンカアッパー		P+P	中段パンチ系
ストマッククラッシュ		P+P+G	中段パンチ系
スマッシュアッパー		P	中段パンチ系
エルボースタンプ		P	中段パンチ系
ヘルバンクハンマー		P+G	中段パンチ系
ライジングハンマー		P+P	中段パンチ系
トーキックハンマー		P+P	中段パンチ系
ダブルアッパー		P+P	中段パンチ系
コンボケンカアッパー		P+P+P	中段パンチ系
ダッシュエルボーアッパー		P+P+P	中段パンチ系
エルボーハンマー		P+P	中段パンチ系
キリングトーキックハンマー		P+P	中段パンチ系
1、2、アッパー		P+P	中段パンチ系
ニーアタック		P	中段キック系
トーキック		P+G	中段キック系
ケンカキック		P+G	中段キック系
ヒールアタック		P+G	中段キック系
ダッキングロー		P+G	下段キック系
ローキック		P+G	下段キック系
投げ			
ココナツクラッシュ		P+G	横投げ
パワースラム		P+G	投げ
スプラッシュマウンテン		P+P+G	投げ
ヘッドクラッシュ		P+P+G	投げ
マシンガンハンマー		P+P+G	投げ
タックル		P+P+G	投げ
ボディリフト		P+G	投げ
ボックスロー		P+G	投げ
スパインバスター		P+G	投げ
アームブリーカー	敵横	P or P+G	投げ
フロントバックブリーカー		P+P+G	投げ
コルクスクリーナックル	敵横しゃがみ	P+G+G	下段投げ
バックブリーカー		P+G	後ろ投げ
バックブリーカー		P+G+G	後ろしゃがみ投げ
パワーボム		P+P+G	下段投げ
マシンガンニーリフト		P+P+G	下段投げ
アイアンクロー		P+P+G	下段投げ
トーキックスプラッシュマウンテン	トーキックヒット後	P+P+G	投げコンボ
トリプルヘッドバット		P+P+G	投げコンボ
リフトアッパー	ストマッククラッシュ後	P+G	投げコンボ
デビルリバースクロー		P+G	ダウン攻撃
ランニングヒップアタック		P+G	走り中段攻撃
ランニングボディプレス		P+G	走り中段攻撃
特殊			
マシンガンタックル	壁が前	P+G	壁技
ウォールワイブスロー	壁が後ろ	P+G	壁技

ダッシュ攻撃

新技の紹介はまだ続くが、今度はダッシュ攻撃というものについて説明しよう。

VF2では一つもなかったダッシュ攻撃であるが、VF3では可能となった。が、しかしあまり使い道を研究するというほどのものではないだろう。

●ランニングヒップアタック

前作ではあったが今回はダッシュ攻撃でしか出せない。リングアウト用に使えるか?



走らないと今回は出ない。

●ランニングボディプレス

ダッシュして相手に向かってボディプレスで襲いかかる。しかし、相手がしゃがんでいると上を通り過ぎてしまったら、ガードされると余裕で反撃を受けてしまう。

ヘルバンクハンマーを使い

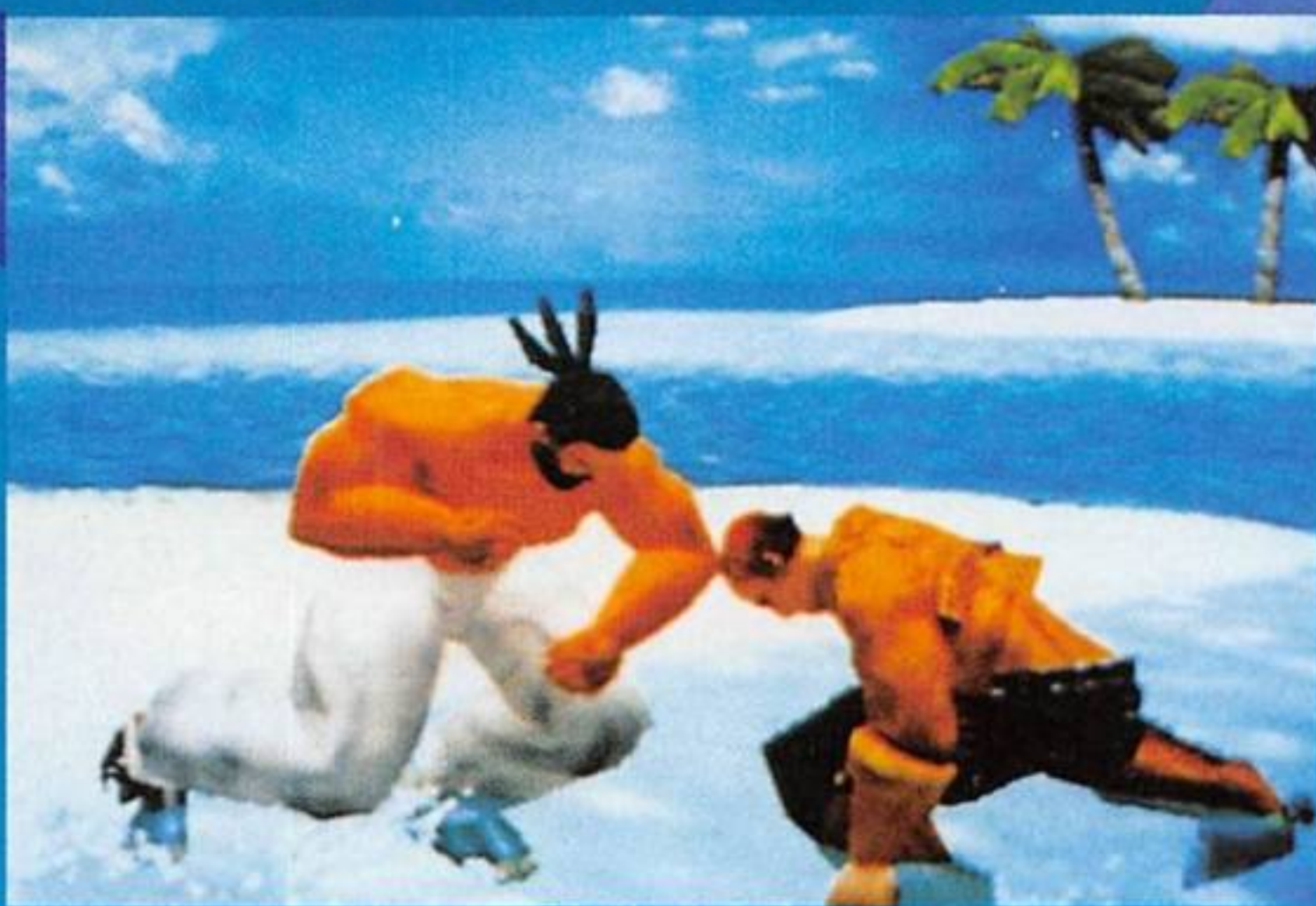


使えなさそうだが見た目はいい。

P+Gで出るヘルバンクハンマーは、ガードされてもほぼ反撃は受けず、ヒットすれば相手をしゃがませる効果がある。

ヒットした場合、相手がよ

ろめきを回復しなかった場合、しゃがみ投げが入り、もし回復しても投げか打撃かの2択に持ち込めるのだ!!もう使うしかないね。



このあと回復しなければしゃがみ投げが入るのだ。



最新技2つを紹介だ!
影丸
ちょっと特殊な新技の性能、
使い方を説明しよう。

●地滑り
龍尾閃や地走りといった下
段攻撃と技判定が一緒で、新
たに追加された地滑り。

ちょっと相手と離れた中間
間合いから走り、Kボタンを
押すと掛け声とともに見事な
スライディングを繰り出す。
技的には攻撃力が高い割に
硬化が少なく、かなり使える
ものの1つとして捕らえてよ
いだろう。

ただ、地滑りを出すには条
件があり、必ず走ってからで
ないと技が出せないというこ
とだ。

VF3の走れる距離といっ
のはVF2・1とほとんど同
じで、ラウンド開始の相手と
の位置よりちょっと離れたと
ころ。そこから走ってKを押
せば出すことができるのだ。
注意点は2つ。1つは、走
ってからのK入力が早いと流
影脚になってしまうというこ



と。2つ目は、遠間から地滑
りを出してヒットしても相手
は倒れないということだ。
なお、地滑りは中間距離か
ら出した場合のみヒットすれ
ばダウンを奪うことが可能だ
ぞ。

●影刃
忍者だからこそできる「カ
エル飛びアッパー」が新に加
わった影刃だ。
技判定は中段攻撃となっ
ていて、ヒットすれば結構ダメ
ージを与え、同時にダウンも
奪うことができるが、ジャン
プする分、硬化時間がかかり
長めになっていて余裕で返し
技をくらってしまう。

リーチ的には、しゃがみダ
ツシユをしてから技を出すの
で、中間距離からでも意外に
有効だが、使うならエスケー
プをしてからのほうがお薦め
だぞ。



螺旋	らせん		□○	上段パンチ系
側弾	そくだん		○□	上段パンチ系
落閃刃返	しらくせんじんかえし	酔い覚まし	□○+□○+□	上段パンチ系
散弾撃	さんだんげき		□○□	上段パンチ系
岩撃破	がんげきは		◆□	中段パンチ系
風閃刃	ふうせんじん	酔い覚まし	□+□	中段パンチ系
肘打	ちひじうち		□○	中段パンチ系
葉隠閃刃	はかくれせんじん		□○+□	中段パンチ系
旋風刃	せんふうじん		□○+□	中段パンチ系
影刃	かげやいば		□○□○	中段パンチ系
幻葉	げんよう		□○+□	上段キック系
烈掌脚	れっしょうきやく		□○□	上段キック系
葉牙龍	はがりゅう		□○□+□	中段キック系
旋蹴り	つむじけり		□○+□	中段キック系
裏水車	うらすいしゃ		□○+□	中段キック系
水車蹴り	すいしゃけり		□○+□	中段キック系
旋風蹴り	せんふうけり		□○	中段キック系
円月蹴り	えんげつけり		□○+□	中段キック系
浮身膝蹴り	ふしんひざけり		◆□○	中段キック系
螺旋裏蹴り	らせんうらけり		□○□	中段キック系
散弾裏蹴り	さんだんうらけり		□○□○	中段キック系
散弾風神脚	さんだんふうじんきやく		□○□○or□○	中段キック系
散弾螺旋裏蹴り	さんだんらせんうらけり		□○□○□	中段キック系
針鼠弾	しんそだん		□○□○□○	下段パンチ系
雷龍飛翔脚	らいりゅうひしょうきやく		□○□+□+□	下段キック系
流影脚	りゅうえいきやく		□○□	下段キック系
回転地掃り脚	かいてんぢずりきやく		□○□○□○	下段キック系
地走り	ちばしり		□○	下段キック系
後転地掃り脚	こうてんぢずりきやく		□○□○□○	下段キック系
葉裏霞	はうらがすみ		□+□	後ろ投げ
葉裏霞	はうらがすみ		□+□+□	しゃがみ後ろ投げ
霧霞	きりがすみ		□+□	横投げ
順逆自在	じゆんぎやくじざい		□○+□	投げ
影霞	かげがすみ		□○□+□	投げ
浮霞	ふがすみ		□○□+□	投げ
刀霞	かたながすみ		□○+□	投げ
弧延落	こえんらく		□○+□	投げ
浮身乱弾撃	ふしんらんたんげき		□○+□	キャッチ投げ
闇霞	やみがすみ	敵背後	□○+□	キャッチ投げ
イズナ落とし	いすなおとし	弧延落後	□○+□	投げコンボ
小手返し	こてがえし	正上P	□○+□	上段返し系
地滑り	ぢすべり		◆□	走り下段攻撃

弧延落後は何がいい?

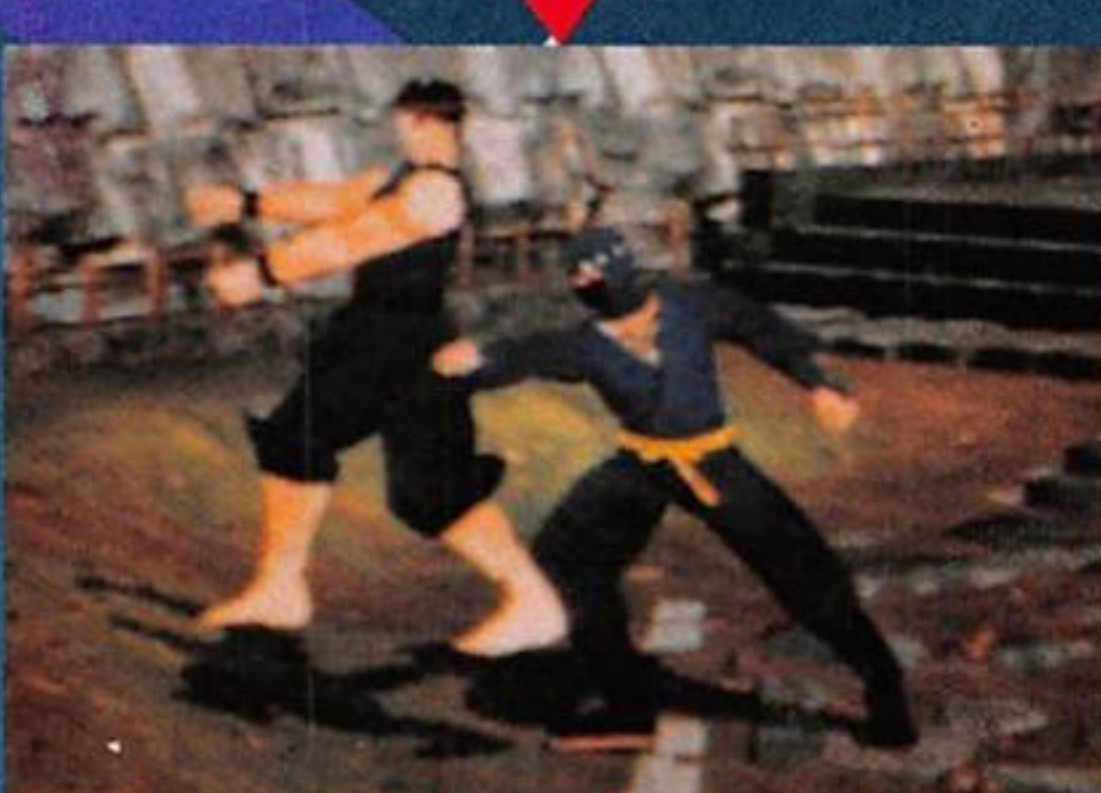
VF2では、弧延落で投げ
たあとに色々な空中コンボを
決めることができた。しかし、
VF3になって「アンジュレ
イション(高低差)」がシステ



弧延落で「ハアー」

ムとして加わり、思った通り
の連続攻撃を決めることがで
きないようになってしまうた
のだ。

だが、一応今のところ側弾×
2発からの散弾裏蹴りは条件
付きで決めることが可能。
今回は、そんな空中コンボ
の中から1つを紹介しよう。



で、側弾から...

●弧延落・散弾螺旋裏蹴り
(螺旋止め)・影刃

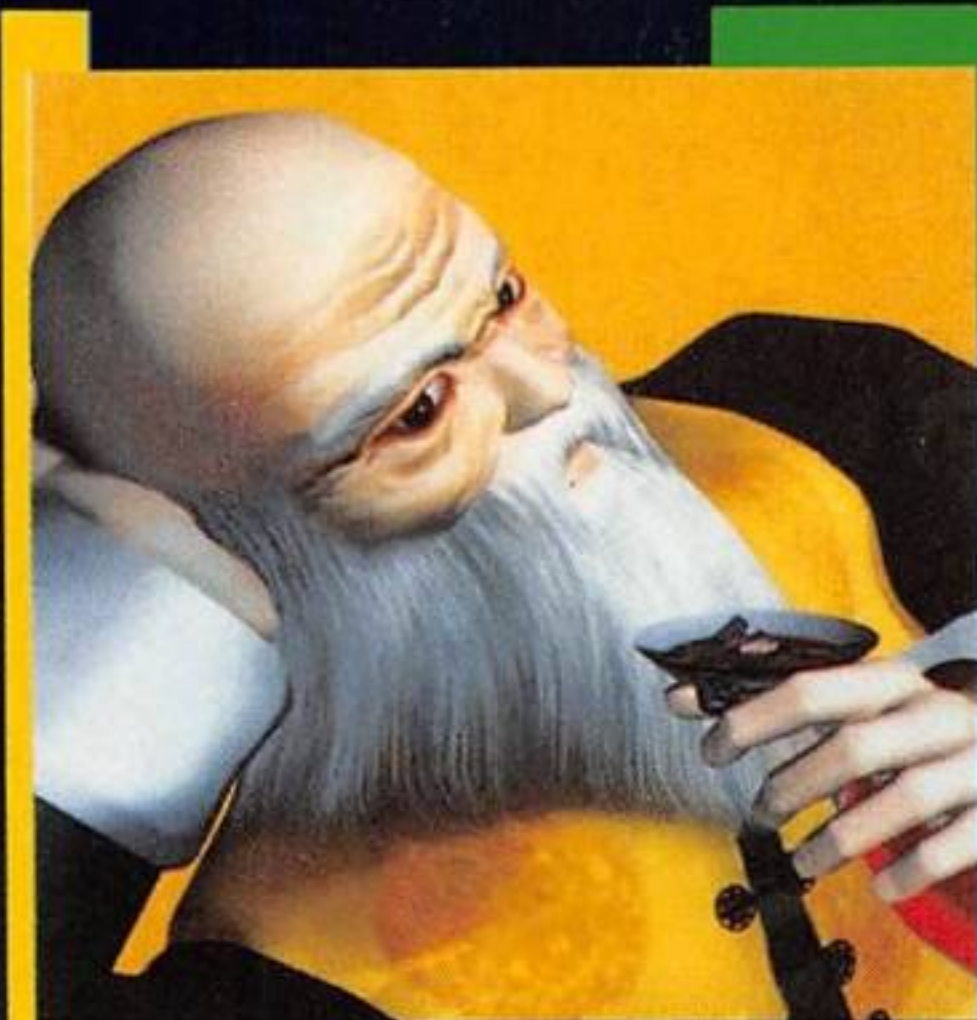
このコンボが意外にカッコ
がいい。テクニカル的な部分
では側弾、側弾...高度だし威
力も高い。だが、これは見た
目がなかなかいい。一応条件
によっては、全キャラ相手に
決めることもできるので試し



散弾螺旋につないで、蹴りを出
さす...



てみるといいだろう。



「酔拳」な技がまた新たにニヤリ

舞帝

酔いの数を数えつつ未知なる技で度肝を抜け!

担当: ポボしじみ

新技公開

●横寝後の仰身倒腿
涅槃旋脚(横寝後 K)からの連係技。デモ中にじじいがこの技を行うので見た人も多しはす。3発目の蹴り(仰身倒腿)の後、仰向けに倒れる。



●横寝後の連撃下蹴



これも涅槃旋脚からの連携で三発目の蹴りが下段判定になっている。ただしこちらは飲酒が条件で酒を10杯飲まないとだすことができない。またよ...この蹴り見たことあるな...

飲酒に関して

じじいは酒を飲めば飲む程強くなり、また飲んだ回数によって使える技数も増えていく。そういった飲酒に関する技を今までの技紹介で説明不足だった部分も含め、もう一度解説しておこう。

●酒を飲む技について

プレイしていてすでに気付いた人も多いと思うが技によって酒飲みの数値が違うので記しておく。

- 仰飲酒 ($\text{P}+\text{K}+\text{G}$) 1杯
- 座飲酒(座盤鉄後 $\text{P}+\text{K}+\text{G}$) 3杯
- 轉身双冲掌 ($\text{P}+\text{K}$) 5杯
- 酔歩轉身肘 ($\text{P}+\text{G}$) 5杯
- 権鐘離(敵背後に立ち $\text{P}+\text{G}$) 5杯
- 飲酒後、使用できる技について
- 前旋掃腿 ($\text{P}+\text{K}$) 1杯
- 連環前旋掃腿 ($\text{P}+\text{K}$) 7杯
- 連撃後下襲腿 ($\text{P}+\text{K}$)

継承技の変更点

●向側系について

2からの継承技である向側前避、向側後避はそれぞれ E 、 G というコマンドで発生する。しかし前作をプレイしていた人は入力方法が変わっているの注意が必要といえる。向側後避については E の後、前作と同様に P や $\text{P}+\text{K}$ をつなぐことができる

技名	備考	コマンド	判定
背旋肘	はいせんちゅう	P	下段パンチ系
単飛跳撃	たんひちようげき	$\text{K}+\text{G}$	中段キック系
連撃後蹴腿	れんげきこうしゅうたい	飲酒後 $\text{P}+\text{K}+\text{G}$	上段キック系
連飛跳撃	れんひちようげき	$\text{K}+\text{G}$	上段キック系
連蹴廻手	れんしゅうかいしゅ	$\text{K}+\text{G}$	上段パンチ系
双衝腿	れんしょうたい	転倒立 $\text{K}+\text{G}$	中段キック系
斜側連脚	しゃそくれんきゃく	$\text{G}+\text{E}$	中段キック系
漫歩酔硬手	まんぽすいこうしゅ	$\text{P}+\text{G}$	中段パンチ系
何仙姑	かせんこ	酔い覚まし $\text{P}(\text{P}+\text{P})+\text{K}$	中段パンチ系
酔仙手	すいせんしゅ	$\text{P}+\text{K}$	中段パンチ系
酔仙連蹴	すいせんれんしゅう	$\text{P}+\text{K}+\text{G}$	中段キック系
仰飲杯手	ぎょういんはいしゅ	$\text{P}+\text{K}$	中段パンチ系
月牙叉撃	げつがさいげき	P	中段パンチ系
横掃撃	おうそうげき	$\text{P}+\text{G}$	上段パンチ系
騰空飛天砲	とうくうひてんほう	飲酒後 $\text{P}+\text{K}+\text{G}$	上段パンチ系
跳腕察拳	ちやうわんりょうけん	$\text{P}+\text{G}$	中段パンチ系
仰身倒腿	ぎょうしんどうたい	$\text{K}+\text{G}$	中段キック系
後蹴連腿	こうしゅうれんたい	$\text{K}+\text{G}$	上段キック系
背倒連旋脚	はいとうれんせんきゃく	$\text{K}+\text{G}$	上段キック系
宙舞双転脚	ちゅうぶそうてんきゃく	$\text{P}+\text{K}$	中段キック系
横双手	おうそうしゅ	$\text{K}+\text{G}+\text{P}$	上段パンチ系
倒脚	とうきゃく	$\text{K}+\text{G}$	中段キック系
旋風掃腿	せんふうそうたい	$\text{P}+\text{G}$	下段キック系
前旋掃腿	ぜんせんそうたい	飲酒後 $\text{P}+\text{K}$	下段キック系
連環前旋掃腿	れんかんぜんせんそうたい	飲酒後 $\text{P}+\text{K}+\text{G}$	下段キック系
轉身双冲掌	てんしんそうちゅうしょう	$\text{P}+\text{K}$	中段パンチ系
叉手連環撃	さいしゅれんかんげき	$\text{P}+\text{P}$	中段パンチ系
倒身連脚	とうしんれんきゃく	転倒立 K	中段キック系
向側後避双手	こうそくこうしゅうしゅ	$\text{K}+\text{E}+\text{P}+\text{K}$	上段パンチ系
後伸避払手	こうしんひふつしゅ	$\text{K}+\text{E}+\text{P}$	上段パンチ系
轉身酔靠	てんしんすいしゅうこう	転倒立 $\text{P}+\text{K}$	中段パンチ系
空飛単脚	くうひたんしゅう	$\text{K}+\text{G}$	小ジャンプキック
連載額手	れんさいがくしゅ	$\text{P}+\text{P}+\text{P}$	上段パンチ系
旋子	せんし	$\text{K}+\text{G}$	小ジャンプキック
龍尾脚	りゅうびきゃく	$\text{K}+\text{G}$	中段キック系
背旋肘廻下脚	はいせんちゅうわいかきゃく	$\text{P}+\text{K}+\text{G}$	下段キック系
涅槃旋脚	ねはんせんきゃく	横寝 K	中段キック系
涅槃双掃腿	ねはんそうそうきゃく	横寝 $\text{P}+\text{K}$	中段キック系
連撃後下襲腿	れんげきこうしゅうたい	飲酒後 $\text{P}+\text{K}+\text{G}$	下段キック系
宙舞落穿脚	ちゅうぶらくせんきゃく	座盤鉄 K	中段キック系
翻身連旋脚	ほんしんれんせんきゃく	$\text{K}+\text{G}$	中段キック系
投げ			
倒襲裏肘	とうしゅうりちゅう	$\text{K}+\text{P}+\text{G}$	投げ
轉身繰膊	てんしんそうこ	$\text{K}+\text{P}+\text{G}$	投げ
轉身倒襲裏肘	てんしんとうしゅうりちゅう	$\text{P}+\text{G}$	横投げ
轉身繰鶏脚	てんしんそうけいきゃく	飲酒後 $\text{K}+\text{P}+\text{G}$	投げ
仰身倒腿	ぎょうしんどうたい	横寝 $\text{K}+\text{P}+\text{K}$	中段キック系
連撃下蹴	れんげきかきゅう	横寝、飲酒後 $\text{K}+\text{P}+\text{K}$	下段キック系
翻身双仙腿	ほんしんそうせんたい	転倒立 $\text{P}+\text{G}$	キャッチ投げ
権鐘離	かんしょうり	$\text{P}+\text{G}$	後ろ投げ
特殊			
座盤鉄	ざばんてつ	$\text{K}+\text{G}$	移動系
横寝	おうしん	$\text{K}+\text{P}+\text{K}$	移動系
転倒立	てんとうりつ	$\text{K}+\text{P}+\text{K}$	移動系
宙舞身	ちゅうぶしん	$\text{P}+\text{K}+\text{G}$	移動系
仰飲酒	ぎょういんしゅ	$\text{K}+\text{P}+\text{K}+\text{G}$	移動系
座飲酒	ざいんしゅ	座盤鉄 $\text{P}+\text{K}+\text{G}$	移動系
ダウン攻撃			
螺旋酔肘	らせんすいちゅう	P	ダウン攻撃
騰空仙山	とうくうせんざん	$\text{P}+\text{P}$	ダウン攻撃



ただのエスケープだとこの位置に。



通常、この位置から...



向側前避($\text{E}+\text{G}$)だとこの位置に。うーん使いどころは?

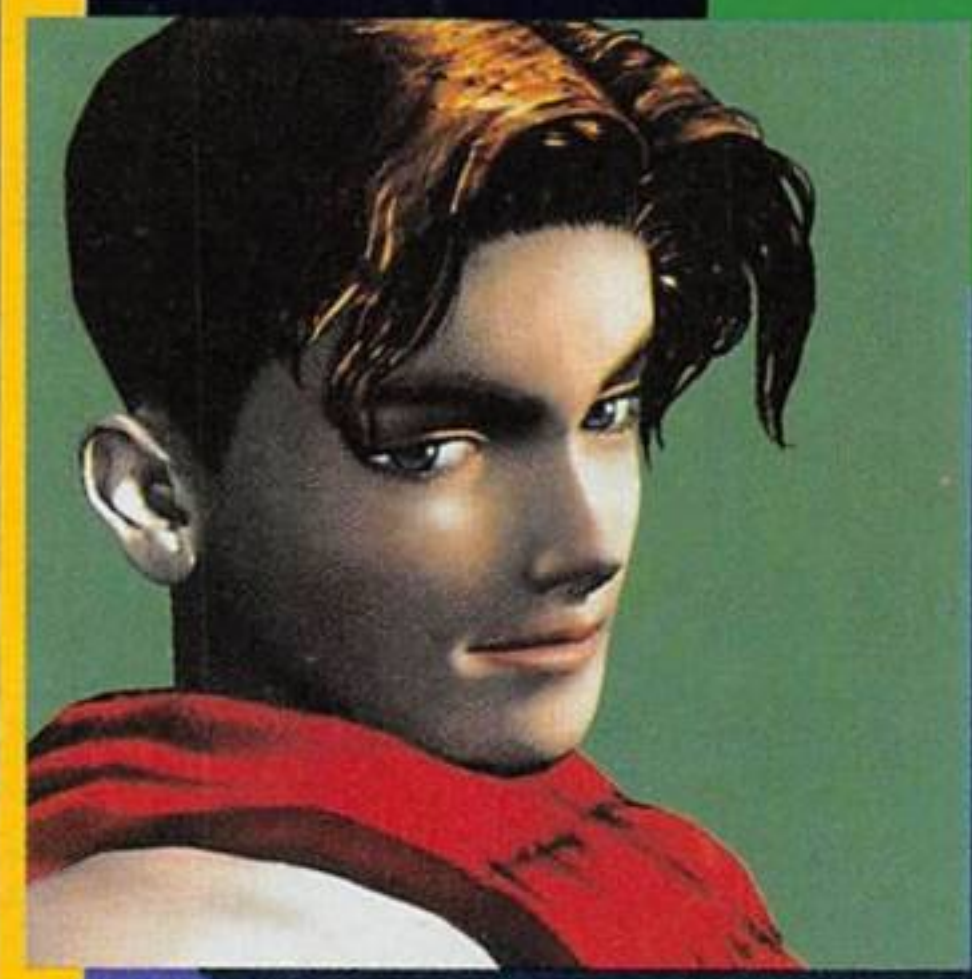
●ダウン攻撃について

じじいのダウン攻撃は全部で四種類あるので状況に応じて使い分けてもらいたい。

- 螺旋酔肘 (P)
- 転宙落脚 ($\text{P}+\text{K}$)
- 転宙舞身 ($\text{P}+\text{K}$)
- 騰空仙山 ($\text{P}+\text{P}$)

ぞ。これらの移動技は通常の直線的に避けるエスケープと違って弧を描くように避けるのが特徴であり、また移動距離も長いので避けが成功したなら相手の背後もとることも可能だ(向側前避に限る)。ただ正直なところ通常のエスケープのほうが性能がいいような気がする。

乗りこなせ! 爆発的加速! 突入! 新作レッドゾーン!!



今回はいける! リオン

残りの新技紹介と、使える技をピックアップして紹介しよう。
担当: SHO

新技

今回紹介できる新技は一つしかない。しかし、投げ技なので、選択も増えるので覚えてほしい。

●七星跳飛捕蟬 (P+G)

相手に足から飛びついて頭から乗っかり、倒してしまう技。コマンド入力の前ナメ上というように慣れていないが、投げ返しをされにくいという点においては頼れる投げ技になる。

技のモーションが一瞬止まるので、ここから連続した技が派生しそうだが、今は不明。



このあとに何が派生するのかわからない。

使える技

●連環穿掌 (PPP)

技の出が非常に速くなったので返し技には持つてこいの

技。しかも、一発目のパンチが当たれば相手が倒れるまで連続して入るようになってくる。相手を倒した後に、ダウン攻撃に行くのを避けられてしまう。そこで、PPPで相手を倒した後は、軌腿 (BK) 落穿手 (ダウン時 P) を入れるのがいいぞ。



PPPで倒れたら、



軌腿、



落穿手を入れよう。

●騰撃連捶 (PP)
前回は重要な技であった騰撃連捶だが、今回も非常に役に立つ技として認識しておいてほしい。

●騰撃連捶のあとに盤肘 (P) を出そうとすると疾歩昇穿掌 (しゃがみ P) になってしまうが、この連係はけっこういけるので覚えておいていいだろう。また、それだけでは芸がないので連環穿掌や轉身蟻螂連脚 (PPK) に変化させるようにしよう。



騰撃連捶のあとに盤肘を出すと、



疾歩昇穿掌になってしまう。

●轉身蟻螂連脚 (PPK)
ディスプレイを使った攻撃が有効な技だが、最後の蹴りをガードされてしまうと、投げをくらってしまうほど硬直が長い。しかし、足の位置が八の字の状態のとき打撃では反撃をくらうが、投げの反撃をくらうことはないで、覚えて



八の字であればこの蹴りをガードされても投げはくらわない。

おくといいたいだろう。基本的にリオンは足が八の字の状態では投げをくらにくい。他の技でもこういったことはあるので、調べてみてほしい。

技名	備考	コマンド	判定
磨盤手	まばんしゅ	□P+E	上段パンチ系
双耳旋風	そうじせんぷう	□P+⊗	上段パンチ系
泰山双勾手	たいざんそうこうしゅ	□P+⊗	上段パンチ系
連環穿掌	れんかんせんしょう	PPP	上段パンチ系
箭疾歩	せんしっぽ	□□P	中段パンチ系
盤肘	ばんちゅう	□P	中段パンチ系
穿陰掌	せんいんしょう	□P	中段パンチ系
疾歩昇穿手	しっぽせんしゅ	しゃがみ□P	中段パンチ系
縦跳穿掌	じゅうちようせんしょう	□P+⊗	中段パンチ系
落穿掌	らくげきしょう	□P	中段パンチ系
盤肘連環手	ばんちゅうれんかんしゅ	□P	中段パンチ系
登旋腿	とうせんたい	□⊗⊗+G	上段キック系
連旋腿	れんせんたい	⊗⊗	上段キック系
掛統腿	かとうたい	□⊗⊗	上段キック系
勾手提膝	こうしゅていしつ	□⊗	中段キック系
轉身擦陰脚	てんしんりよういんきゃく	□□⊗+G	中段キック系
斧刃連端脚	ふじんれんたんきゃく	□□⊗⊗	中段キック系
轉身蟻螂連脚	てんしんとうろうれんきゃく	□P⊗⊗	中段キック系
進歩蟻螂掃手	しんぽとうろうそうしゅ	□□P	下段パンチ系
倒歩背掃手	とうほはいそうしゅ	□P+⊗	下段パンチ系
騰撃捶	とうげきすい	□P	下段パンチ系
斜歩斜掃捶	しゃほしゃそうすい	□P+E	下段パンチ系
僮歩掃手	とうほそうしゅ	□P+⊗	下段パンチ系
連掃勾手	れんそうこうしゅ	◆P	下段パンチ系
連捶掃手	れんすいそうしゅ	PP□P	下段パンチ系
騰撃連捶	とうげきれんすい	□P	下段パンチ系
疾地掃腿	しちそうたい	□⊗+G	下段キック系
穿弓腿	せんきゅうたい	□⊗	下段キック系
後掃腿	こうそうたい	◆⊗+G	下段キック系
前掃腿	ぜんそうたい	□⊗⊗	下段キック系
閃転空脚	せんてんくうきゃく	□⊗	小ジャンプキック
投げ			
採取砲靠	さいしゅほうこう	□□P+G	投げ
翻身提膝	ほんしんていしつ	P+G	横投げ
連勾手背襲	れんこうしゅはいしゅう	P+G	後ろ投げ
飛転双空脚	ひてんそうくうきゃく	□□P+G	投げ
轉身双勾手	てんしんそうこうしゅ	□□□□P+G	投げ
擺下尖転	はいかせてん	□P+G	投げ
七星天分肘	しちせいてんぶんちゅう	□P+G	投げ
登山翻車脚	とざんほんしゃきゃく	しゃがみ	投げ
七星跳飛捕蟬	しちせいちようひぼせん	□P+G	投げ
落穿手	らくせんしゅ	□P	ダウン攻撃

ゲームストムック Vol.54

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

[ROUND2テクニカルマニュアル]

勝つために必要な物全てがここにある
対戦、CPU戦、データ…。これぞ
究極攻略と言えるこの一冊!!

予価1280円

10月28日発売予定

NEXT MOOK

[ROUND3ファンブック]

K.O.F.'96を指示するファンたちの投稿をもとに贈る、ファンブック。

11月下旬発売予定

ゲームストビデオ

予価：4800円（税込）商品番号：GV-29
予定収録時間：90分

10月18日発売!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

最強の闘士たち、
三たび結集！
本気で強くなる、
超実戦的ビデオの出現だ!!

内容

- 魅惑のキャラクター紹介！
- 無敵のコンピューター戦攻略！
- 一流のシステム解析！
- 驚異の連続技特集！
- 怒涛の対戦コーナー！
- 無双の大道芸！

シリーズ集大成作の予感!

斬紅郎

天草降臨

TM

©SNK 1996

予想をはるかに上まわる出来。まだ完成バージョンじゃないけど感動すら覚えてしまったのだ。

前作には少しついていけなかった真サムスピ教信者：珈琲



任意のタイミングで怒れるのがポイント。

冬といえばサムスピの季節。シリーズ第4作となるサムライスピリッツ天草降臨が満を持して登場するぞ。

天草降臨の開発バージョンをプレイした感覚を一言で表すならば、これまでのサムスピシリーズの良い意味での集大成、となる。新システムももちろん存在するが、斬紅郎無双剣で感じられたアバンギャルドな部分はこなれて、

~STORY~

一七八八年・初頭 世界中に起こった災厄は「彼」が一人の剣士に倒されることによって、平穏を取り戻そうとしていた。しかし、冷害、洪水、大火、飢饉などのあらゆる災厄は今尚、人々を苦しめていた。そして、天明八年、秋肥前・島原に巨大な稲妻が落ちた。その天をも揺るがす轟音とともに、島原近辺はその様相を一変させた。そして、その中心であった島原城は、日に日に姿を変えて小浜・九千部・深江などの近隣の村や集落を呑み込み拡大していった。その邪悪な外観と怨念の呪詛に呼応するかのような「彼」の福音が聞こえて来るといふ噂が広がるにつれ、いつしか人々は、その城を「天草城」と呼び、畏怖しながらも、その声に救いを求める者もいた。その魔城の主こそは、かつて幕府軍によって、この世を追われ、恨みと征服欲により150年の時を越え魔界から蘇った「彼」、天草四郎時貞であった。天草四郎時貞は理想郷創造に必要な「絶対的な力」を得るために、魔界にいなから自我を持つ「壬生月斬紅郎」の「魂」を現世に召還した。しかし、天草の予想を遥かに越えた「力」を持って復活した「斬紅郎」を抑える事のできない「彼」は、「斬紅郎」を呪法を用いて一時的に魔界に幽閉しておく事しかできなかった。天草は、その斬紅郎の持つ「絶対的な力」を操るため、そして自らの失った「力」を再び取り戻すために「魔城」を用いて人々から魂を吸い取っていった。その「魔城」からの波動による騒乱は島原半島だけに止まらず、日本国内そして海を隔てた国々へ広がるようになっていた。そして再び、世界は混沌の時代へ向かおうとしていた。

プレイ感をより大切にしているのだ。

開発バージョンでこうなのだから、完成バージョンのことを考えると、いても立ってもいられないぞ。

空中ガードがなくなった

斬紅郎無双剣で賛否両論にわかれた空中ガードは廃止された。やはりサムスピに空中ガードは合わなかったようだ。

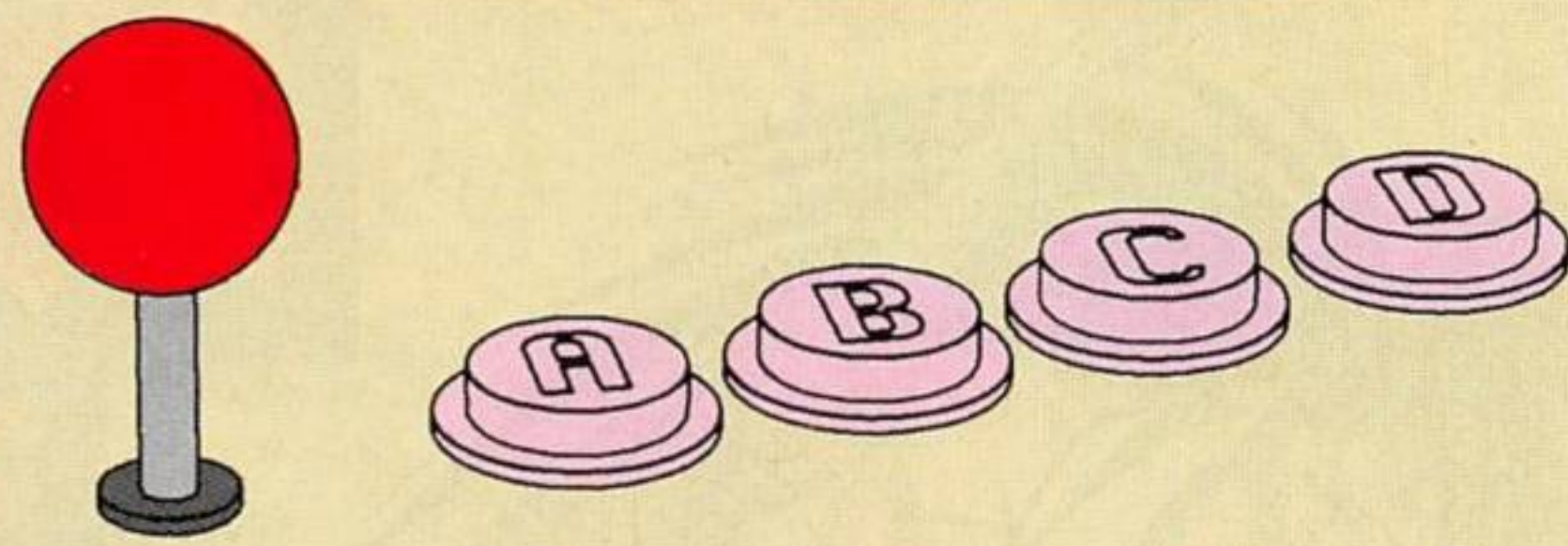
怒りシステムが変わった

今回最も目立つ変更点。変更の大きなポイントは2点だ。●怒り爆発を完全に自分で決められるようになった。

これまではレバー入れなどの例外はあったが、ゲージが溜まった時点で自動的に怒りが発動していた。

天草降臨ではゲージが満タンになっても怒りは爆発せずABC同時押しによって任意のタイミングで怒りを爆発させることができるようになった。そしてそれにもない、怒った瞬間の無敵で相手をつとばせる。

基本操作



特殊動作	
ABボタン同時押し	避け
相手に接近して→+AB	回り込み
BCボタン同時押し	不意打ち
→+C	防御崩し(突き飛ばし)
←+C	防御崩し(引っ張り)
↓↘↙+Dボタン	当て身(武器あり時) 白刃取り

相手ダウン時、接近して↘+斬りボタン	避け
相手ダウン時、接近して↑+斬りボタン	回り込み
レバー←OR→	追い打ち・1
レバー↘OR↑OR↙	追い打ち・2
レバー↓+ボタン連打	ダウン回復
スタートボタン×3	武器捨て挑発
地面に刺さっている武器に接近してAorB	武器を取る
ABCD同時押し	怒り爆発
怒りゲージ消滅後、ABC同時押し	一閃
怒りゲージ消滅後、BCD同時押し	連ね斬り
レバー→・→	踏み込み
レバー←・←	退き込み
CD同時押し	連続斬り入り込み
(CD後) A・A・A	共通技1
(CD後) A・B・C	共通技2
(CD後) B・B・C	共通技3
剣客専用特殊技	
CD同時押し	自動連続斬り
ABCD同時押し	武器飛ばし技(簡易入力)

レベル選択も健在だ。



これが連ね斬り。



●怒り爆発中に2種類の共通攻撃を出せるようになった。ABCにより怒りを爆発させると、怒りゲージの上でカウントダウンが始まる。カウントダウン中(怒り中)にABCで「連ね斬り」、BCD「一閃」を出せる。連ね斬りは複数回使用可能な連続攻撃で、閃は右京の夢想残光霞ライクな突進技だ。どちらも自分の体力が少なければ少ないほど性能が上がる。怒りは1試合中1回しか使えないので、使用タイミングが非常に重要になってくる。逆転を狙うにも戦略的な判断が必要なのだ。

がなくなると、純粋に相手からのダメージによってのみ怒りゲージが増えるようになってくるとか、武器飛ばし必殺技が全キャラ共通コマンドになっているなどの細かな変更がなされている。ついにサムスピの世界にもダウン攻撃(追い打ち)がやってきた。追い討ちは追い討ち1と追い討ち2の2種類がある。この2つの違いは明らかになってはいないが、ショーバージョンでは小と大の違いという感じだった。ダウン中はダウン回復により少し体力を回復することができるが、ダウン回復するとクイック起き上がりや前作からあった移動起き上がりができなくなるため、ダウン時のリスクが大きくなる。追い打ちをかける側も、不用意に追い打ちをすると、クイック起き上がりされて危険だし、追い討ちをいっもしないと、ダウンされることに少しではあるが体力を回復されてしまう。いかに起き上がり、いかに攻めるか、今度のサムスピは起き上がりも熱いのだ。

新キャラの登場と旧キャラの復活

天草降臨の新キャラは風間火月と風間蒼月の2キャラで、火月は文字通り火を使い、蒼は水を使う。旧キャラの復活は柳生十兵衛、シャルロット、タムタムの3キャラだ。人気キャラの復活だけに、狂喜している人も多いのでは?



十兵衛の追い討ち攻撃。

キャラクターセレクト画面。懐かしい顔がちらほらと。懐かれてはいるが、その実、ゲーム性は全く違ったものになっている。いわゆるサムスピの面白さの原点を意識したつくりといえよう。天草降臨の発売まであとわずか。今回はある程度時間的に余裕を持って制作されているようだ。



斬紅郎無双剣のときにいた12キャラは全部いるので、2+3+12で17キャラが増えた。それらすべてに修羅と羅刹がいるわけだから単純計算で34キャラから選べると思ってしまう。天草降臨では修羅と羅刹の違いがより生きる方向の調整がなされているので、キャラ選びの幅は格段に広がったといえる。天草降臨は斬紅郎無双剣のシステムをベースにしてつく

風間 火月



妹の体の異変は「魔城」が原因と知り、掟を破って「抜け忍」となり、「魔城」へと向かう。

霸王丸



「魔城」の復活と共に、「天草」の気を感じ取り、「決着」をつける為、「島原」へと向かう。



「抜け忍」となった弟を追わなければいけない立場「追い忍」となり、弟を追って行くうちに「魔城」へとたどり着く。



牙神 幻十郎

「気に入らない奴」を斬りながら、霸王丸「殺す」ためだけに「追いつけぬし」、「島原」にたどり着く。

風間 蒼月



千両

狂死郎

橘 右京

小田桐圭と、その婚約者が幸せに暮らせる様、その二人に危害が及ばぬうちに排除するため「島原」へと向かう。

「肥前」巡業中に「鬼」の噂を聞き、その真偽を確かめる為に「魔城」へと向かう。



祖国の異変を感じとり、原因究明の為、再び日本へと向かう。

シャルロット



タムタム

国内各地の異変の原因が、「魔城」である事を知った幕府から調査・討伐を命ぜられる。



柳生 十兵衛

村の異変から「悪い神」復活を感じ取り、再び「仮面」を付け、日本に向かう。

ナ コ ル ル



「魔城」出現によって崩壊しようとしている自然を守るために「島原」へ向かう。

リ ム ル ル



「魔城」出現によって崩壊しようとしている自然を守るため、また、姉・ナコルルを手助けするため「島原」へ向かう。

国内各地の異変の原因が「魔城」であることを知った幕府からの密命で、「魔城」を命ぜられる。



服 部

半 蔵

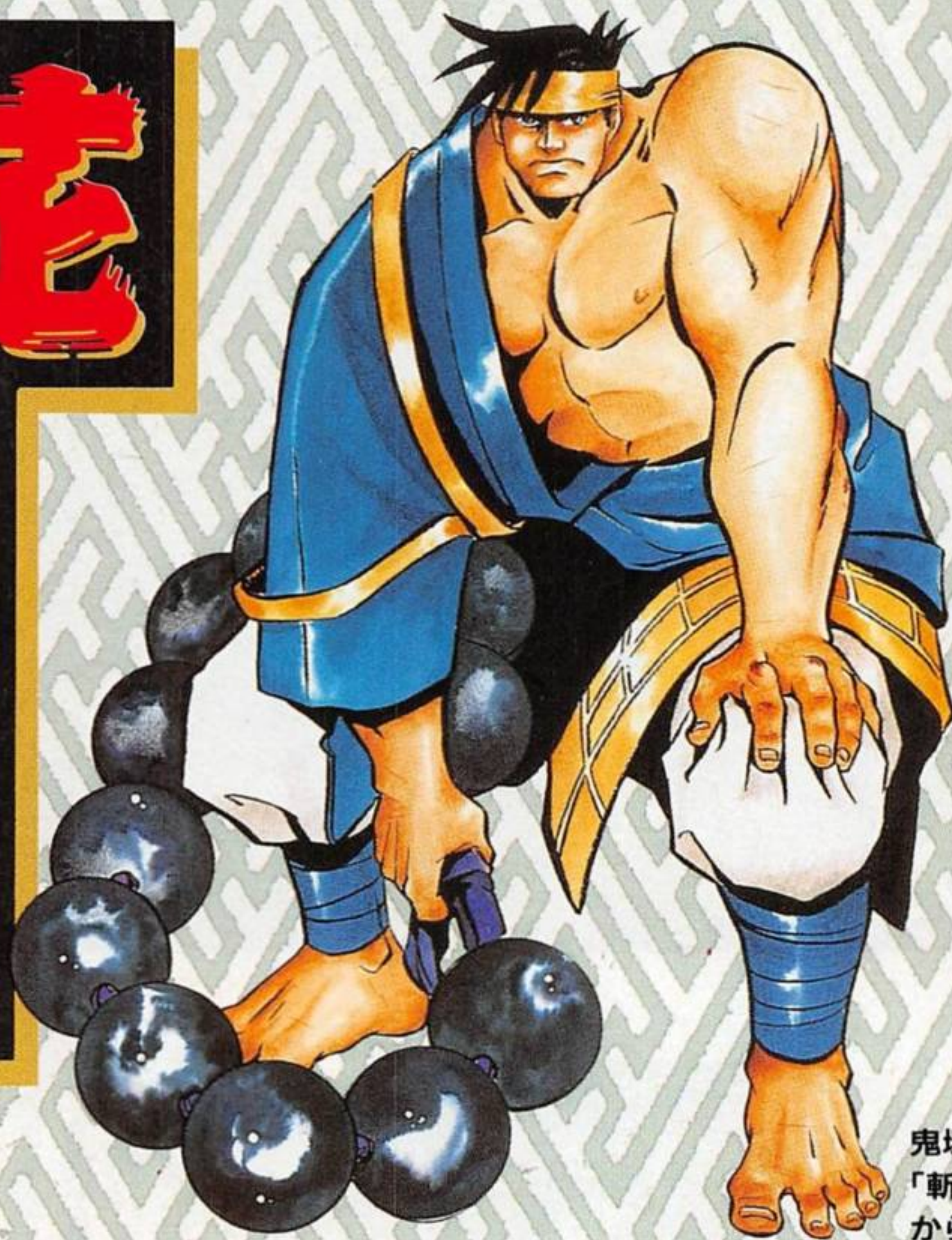


この世にはびこる「悪」を倒すため。

ガ ル フ オ ー ド

花

調院骸羅



緋雨

閑

丸



「天草」が復活し、出現した「魔城」から流れ出る「邪気」のなかに「鬼」の「気」を微かに感じ、確かめる為に「島原」へ向かう。

鬼塚が壊れている事を不審に思い、「斬紅郎」を探すうちに、「魔城」から流れ出る「邪気」の中に、「斬紅郎」の「気」を感じ取り、「島原」に向かう。

天

草四郎時貞



破沙羅自身が「死ぬ」為に殺さなければならないのは「斬紅郎」ではなく、己を復活させた「天草」である事に気付き、「天草」の気を追って「島原」へと向かう。

首斬り

破

沙羅



もう一人の自分自身（閑側の魂）を探して倒し、再びひとつとなる為に「魔城」へと向かう。

新型衛星暴走

画面外の敵を照準せよ

まだまだ楽勝!稼ぎ重視で4倍ラッシュだ!

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

©EIGHTING/RAIZING 1996

担当: VMT-RED

敵機解説

前回の東京上空ステージに続き、今回の軌道上ステージも主に稼ぎパターンを載せていくぞ。初心者の方も敵の配置を頭に入れたら、今回のこのパターンにチャレンジして

●オルカファイター



1000点。はつきり言ってザコだが、あんまりナメてると撃ち逃したり体当たりされるので注意。キャラ回しによって出現する敵なので、直前の敵を破壊するのが遅れると出現数が減ったり、全く出なくなったりする場所もある。

●緑色の敵機



5000点。弾丸タイプとミサイルタイプの2種類が存在する。ミサイルタイプはステージ最後の2機のみ。

欲しい。2面についてはこの稼ぎパターンは速攻パターンなので、マスターすればヘタに逃げ腰で進むより安全だと思う。

攻略に入る前に、このステージで登場する敵機の名前(というか呼び名)と得点、性質などについて書いていこう。稼ぎのポイントには、四脚砲

●回転ザコ



1000点。フォーメーションを組んで一定の動きで襲ってくる。スタート直後に2回、最後の巡洋艦の前で1回計3回出現する。

●巡洋艦



本体は2万点だがパーツの点が高い。
・側面パーツ5000点×2
・砲台1万点×4
・後部パーツ10000点
この敵は壊し方によって非常に得点差が出るので注意。

●四脚砲台



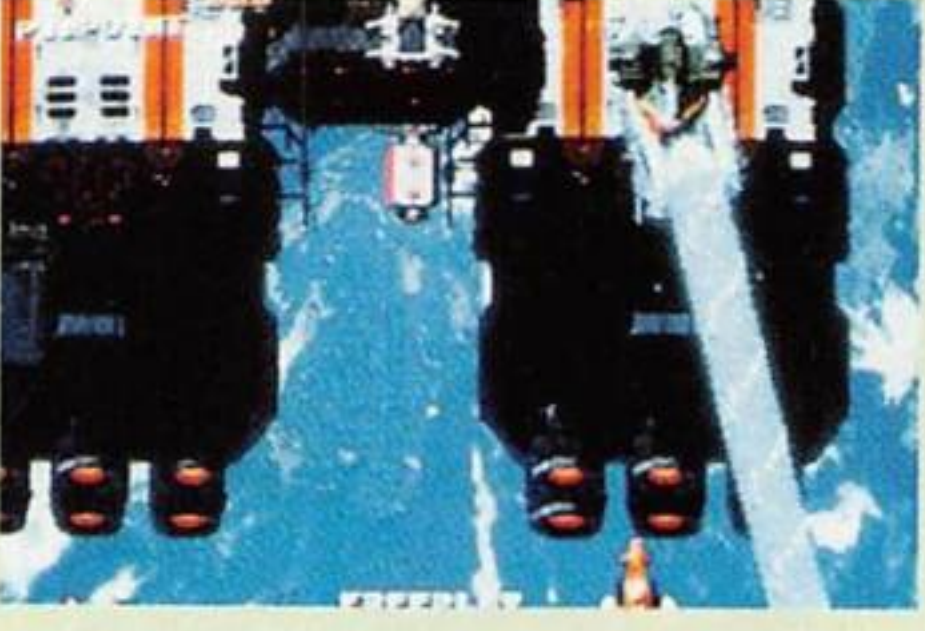
3000点。ステージ途中の戦艦の甲板上を歩いている。

●甲板砲台



8000点。甲板上に固定された大型の砲台。黄色い弾を連射してくる。

●ビーム雑魚



10000点。ステージ前半で2機出現する。いずれもビームは撃たせず速攻で壊す。

台、甲板砲台、ビーム雑魚、緑色の敵機に4倍をかけて破壊する事と、巡洋艦のパーツをできるだけ多く4倍で破壊する事だ。オルカファイターと回転ザコについては、点の高い敵と合わせて照準数をかせぐのに使う場面があるが、それ以外の場所では無理に高倍率は狙わなくても良い。全敵破壊50万を確実にゲットする方が大事。

2面 軌道上ステージ 稼ぎパターン

スタートしたらウェブをP-POINTにして(2面はずっとP-POINTで進む)写真①の位置で回転ザコを照準する。

ウェブは画面外の敵も照準できる事を覚えておこう。

6機照準したらすぐ撃つて再びウェブを展開。左上からの編隊の撃ち残しと、中央から左へ抜けて来る4機で照準数6にして撃つ(写真②)。

画面右に残った編隊も6機ずつ4倍で撃てればバッチリだが、回転ザコが意外といやな弾の撃ち方をしてくるのであまり無理せずにある程度ショットで撃つてしまおう(写真③)。

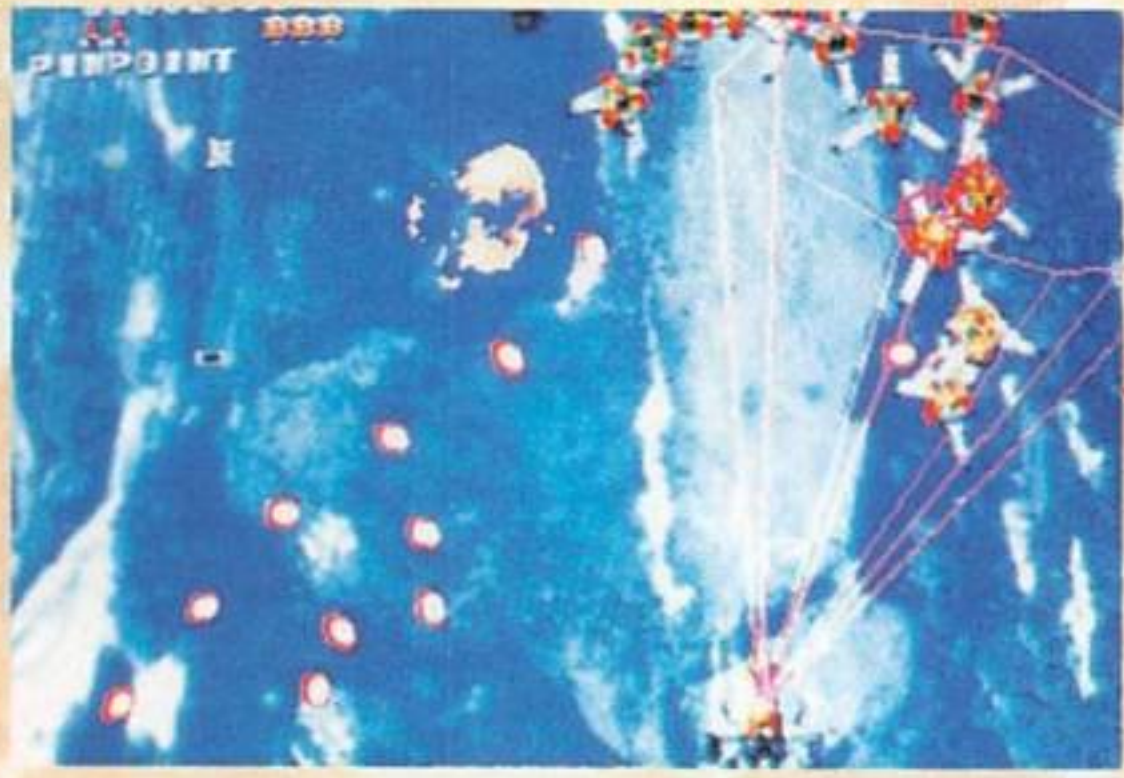
回転ザコを撃っていると、オルカファイターが3機出現するが、こいつらも同様に逃がさない事を重視して早めに撃つてしまおう。

次に出現する巡洋艦は砲台や側面パーツもちゃんと照準して、照準数6にして3回撃ち込めば点数もそこそこ入って壊れてくれるはずだ。

ただし、ブリッジの部分が弱点らしく、2回続けて照準してあると2回目の攻撃がヒットしたとたんに本体が壊れ

乗りこなせ! 爆発的加速! 突入! 新作レッドゾーン!!

写真③
てしまう。こうなるとパーツ
があまり壊れず、10万点ちょ
っとしか入らないので注意。
一応、うまくいけば巡洋艦
一隻で25万〜27万点以上は取
れる。



写真④
この9機のうちさらに6機
を照準して撃つ(写真⑥)。こ
の時、残りの3機は直後のビ
ーム砲の倍率を上げるのに使
うので、誘爆で壊れないよう
にしておくはいけない。この
3機を誘爆させないためには
とりの回転ザコに追尾レー
ザーが着弾する前に、シヨツ
トで撃つてしまえば良い。こ
うすれば残りの5機は4倍が
とれるし、残したい3機が追
尾レーザーの誘爆で壊れてし
まう事もない。

写真⑤
巡洋艦を破壊するとオルカ
ファイターが7機出現する。
6機はまとめてウェブで撃
つてしまおう。このオルカ
ファイター7機は、直前の巡
洋艦を破壊するのが遅いと出
なくなってしまうので気をつ
けよう。

写真⑥
オルカファイターを撃つた
らすぐ写真④のようにウェブ
を画面外に向けて、次の回転
ザコに備える。



写真⑦
ここから戦艦甲板までの戦
いになるぞ。

写真⑧
ビーム雑魚を壊したら、す
ぐにウェブを展開してオルカ
ファイターに備える。この
オルカファイターは3機の時
と4機の時があるが、とりあ
えず全て照準する(写真⑨)。
オルカファイターに照準し
たらすぐに左上の四脚砲台と
甲板砲台も照準して撃つ(写
真⑩)。甲板砲台は画面外のう
ちに照準する事。オルカファ
イターが3機しか出なかった
場合は、アイテムキャリアを
使って照準数6にしたいとこ
ろだが、こればかりは祈る
しかない。

写真⑨
再びウェブを展開したら、
右上から出て来た四脚砲台と
甲板砲台を照準する(写真
⑩)。

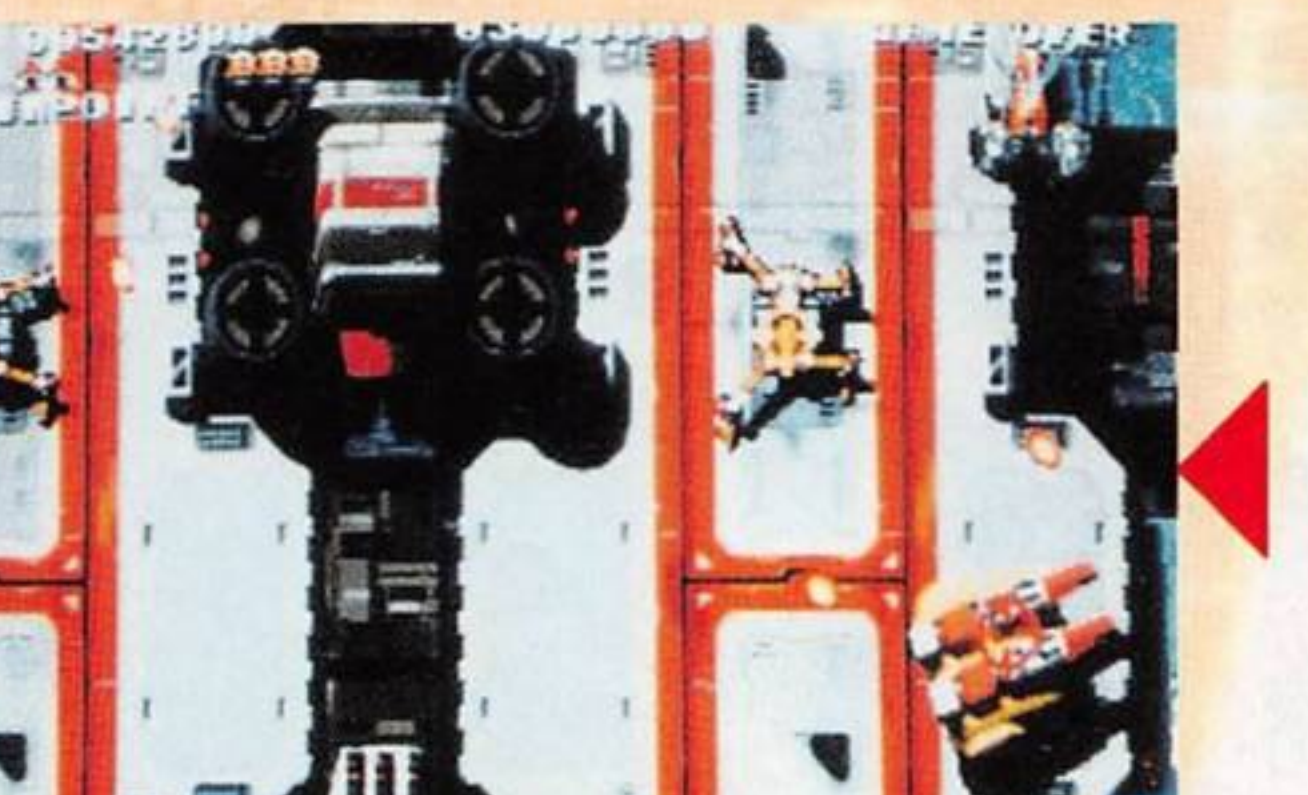
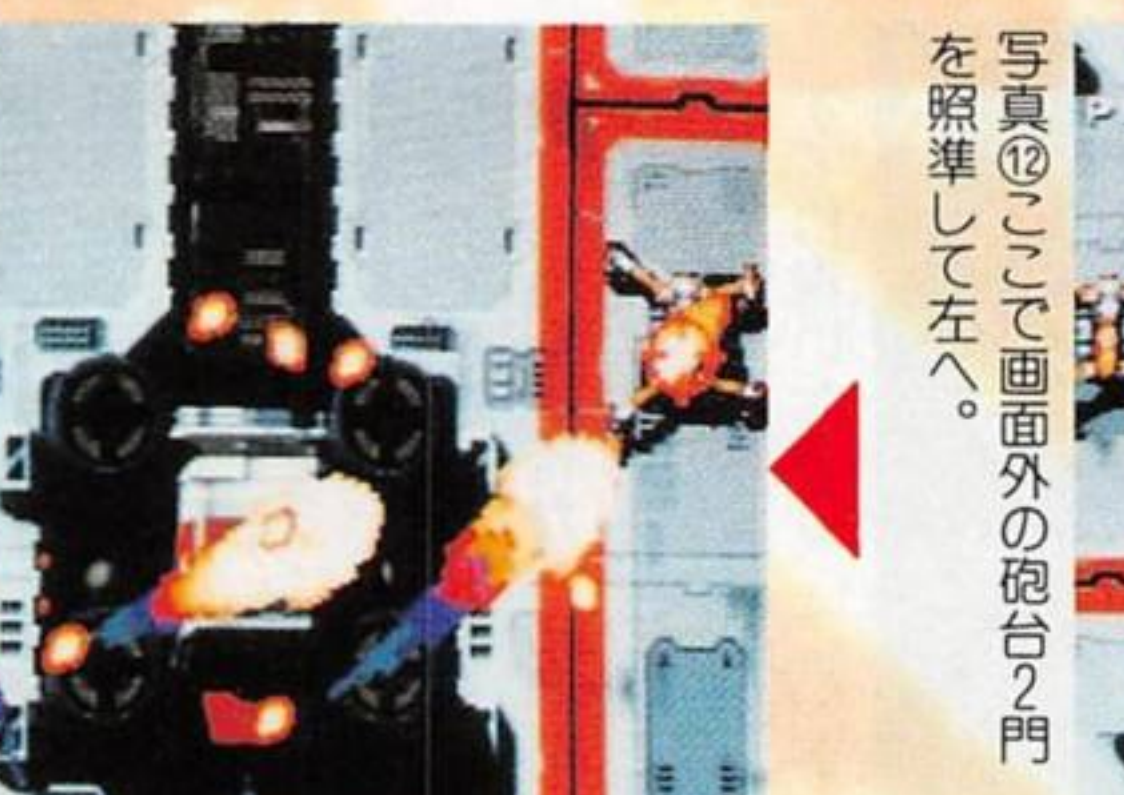
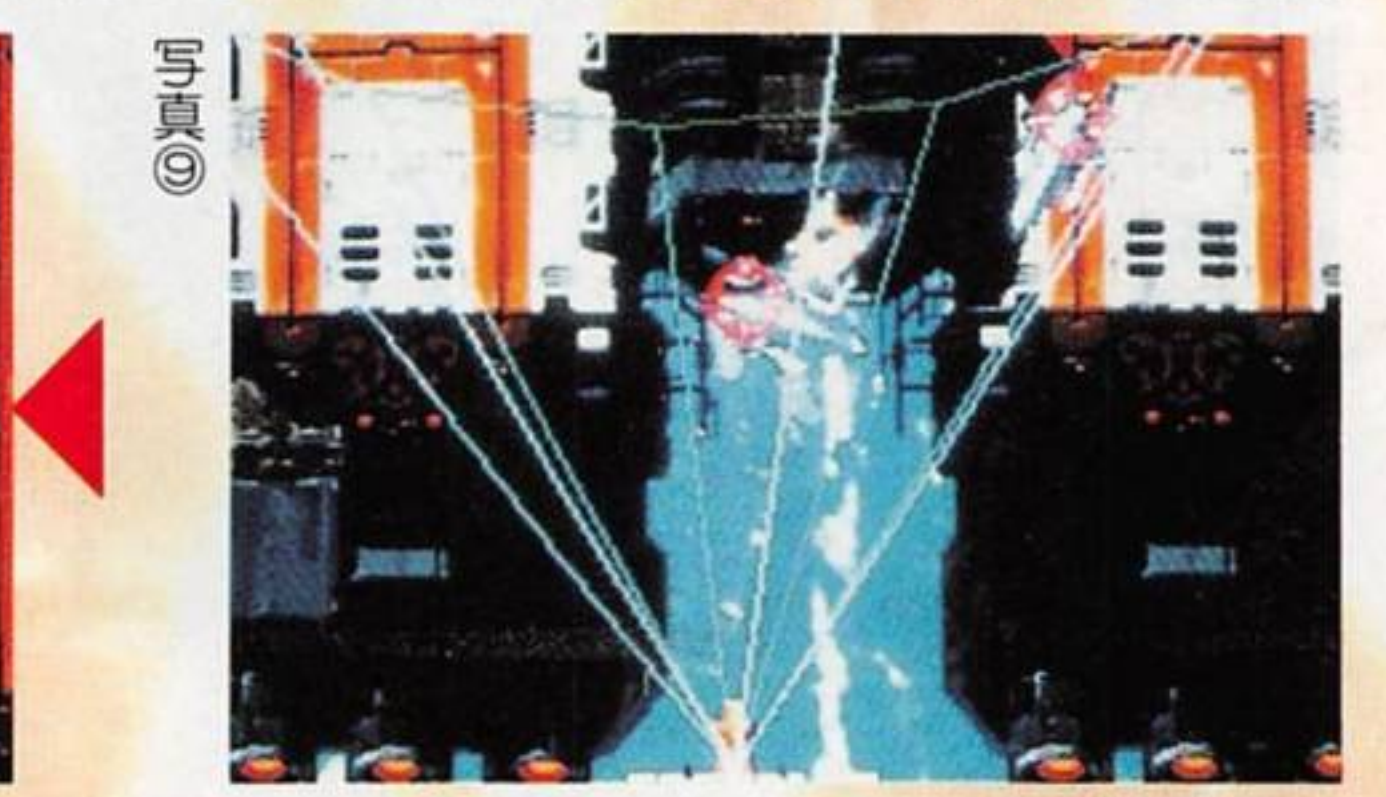
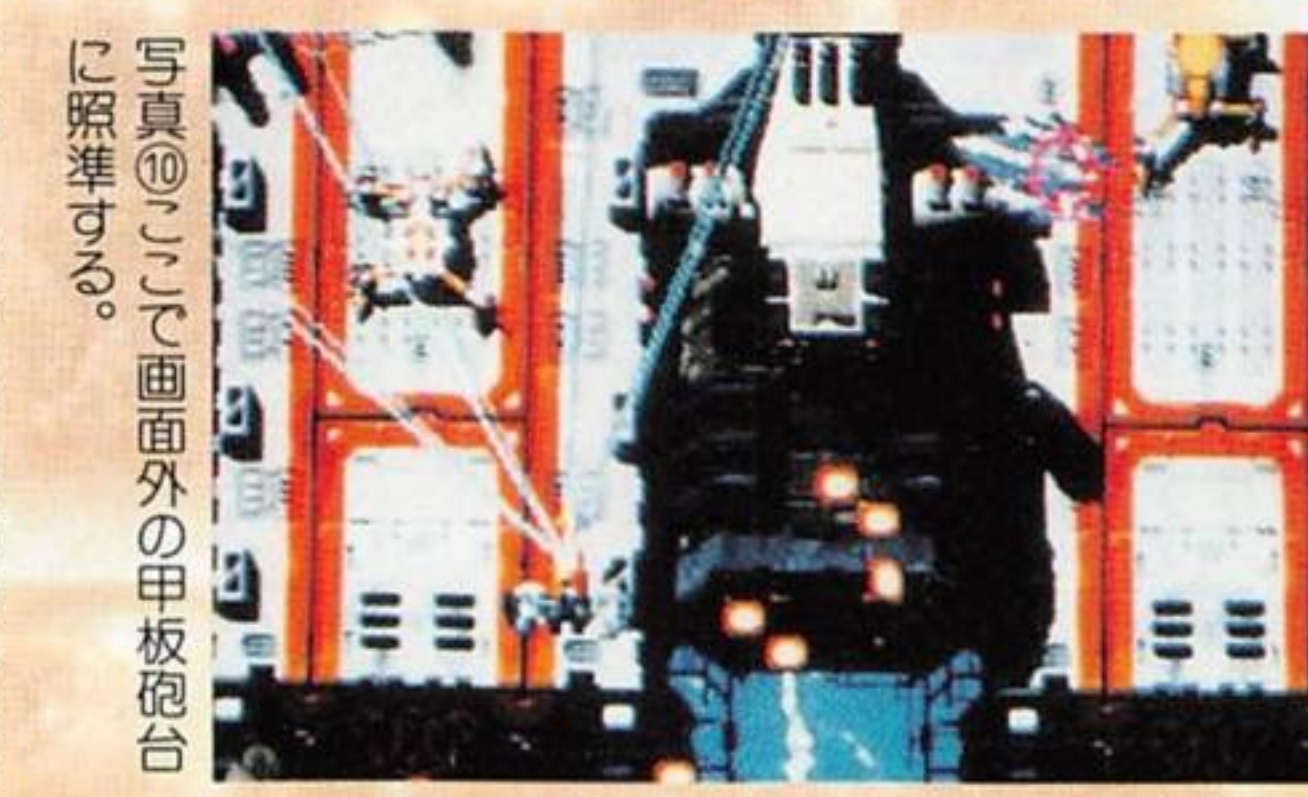
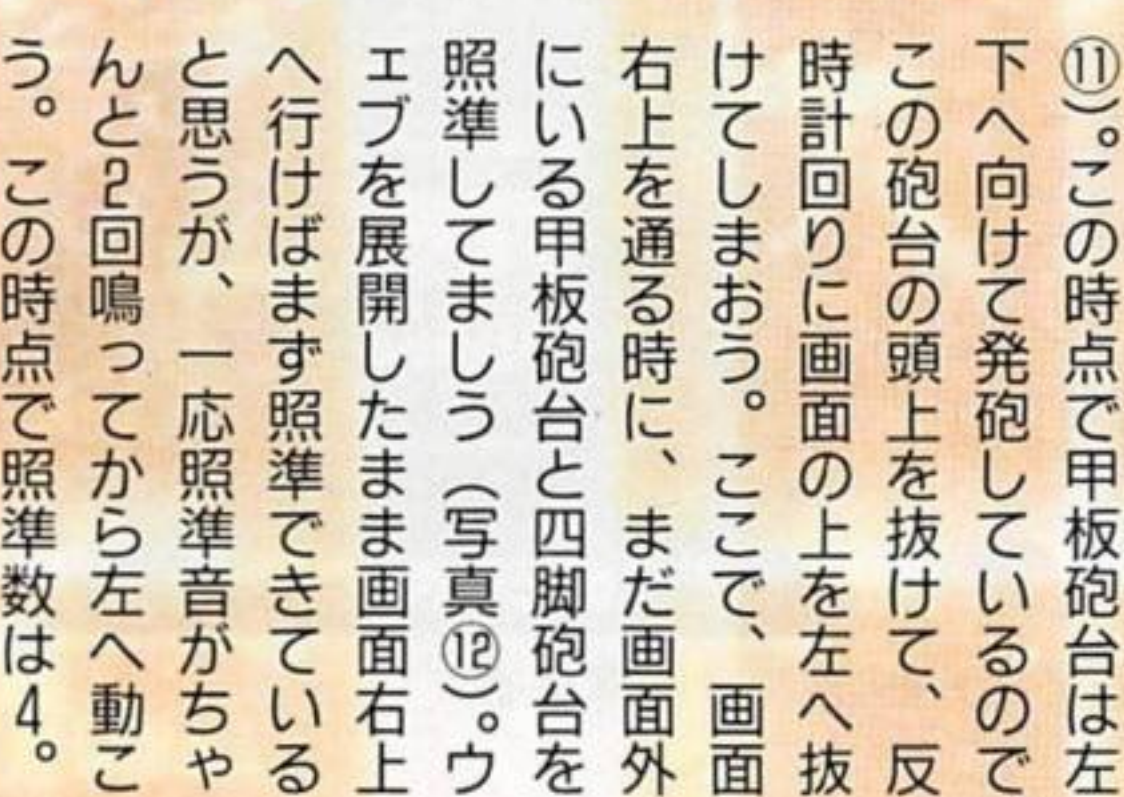
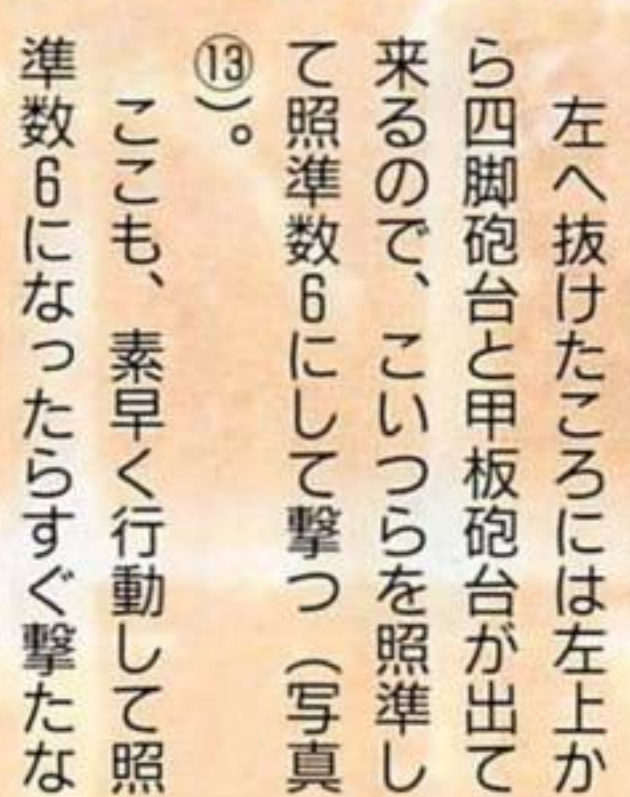
写真⑩
この時点で甲板砲台は左
下へ向けて発砲しているの
で、この砲台の頭上を抜けて、反
時計回りに画面の上を左へ抜
けてしまおう。ここで、画面
右上を通る時に、まだ画面外
にいる甲板砲台と四脚砲台を
照準してしまおう(写真⑪)。ウ
ェブを展開したまま画面右上
へ行けばまず照準できている
と思うが、一応照準音がちゃ
んと2回鳴ってから左へ動こ
う。この時点で照準数は4。
左へ抜けたところには左上か
ら四脚砲台と甲板砲台が出て
来るので、こいつらを照準し
て照準数6にして撃つ(写真
⑫)。

写真⑪
ここも、素早く行動して照
準数6になったらすぐ撃たな
い。

写真⑫
この左上の砲台2門で照
準数6に。

写真⑬
この時点で画面外の砲台2門
を照準して左へ。

写真⑭
この時点で画面外の砲台2門
を照準して左へ。



いと次のオルカファイター3機が出なくなるぞ(別に出なくても後のパターンには影響

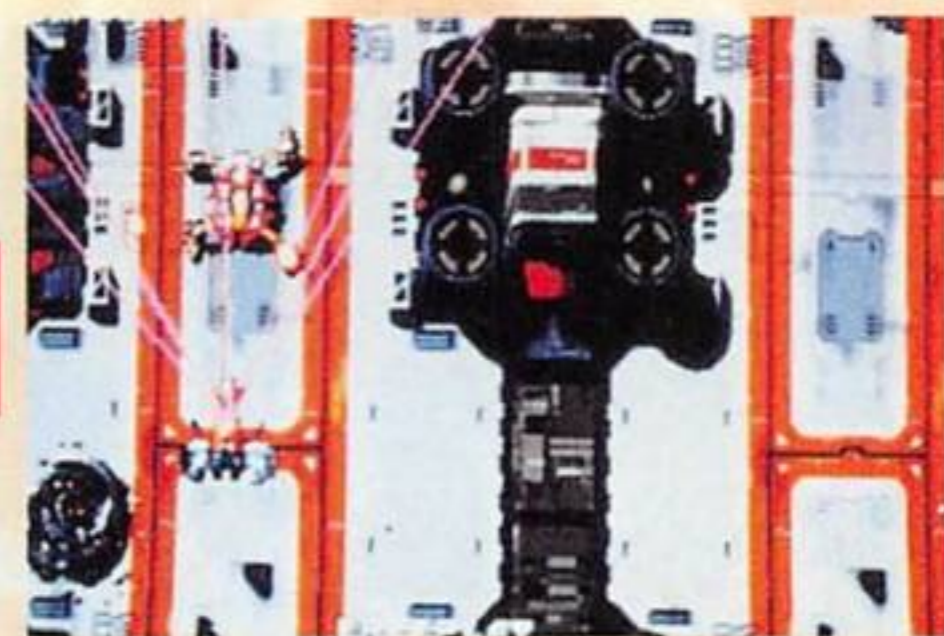


写真14

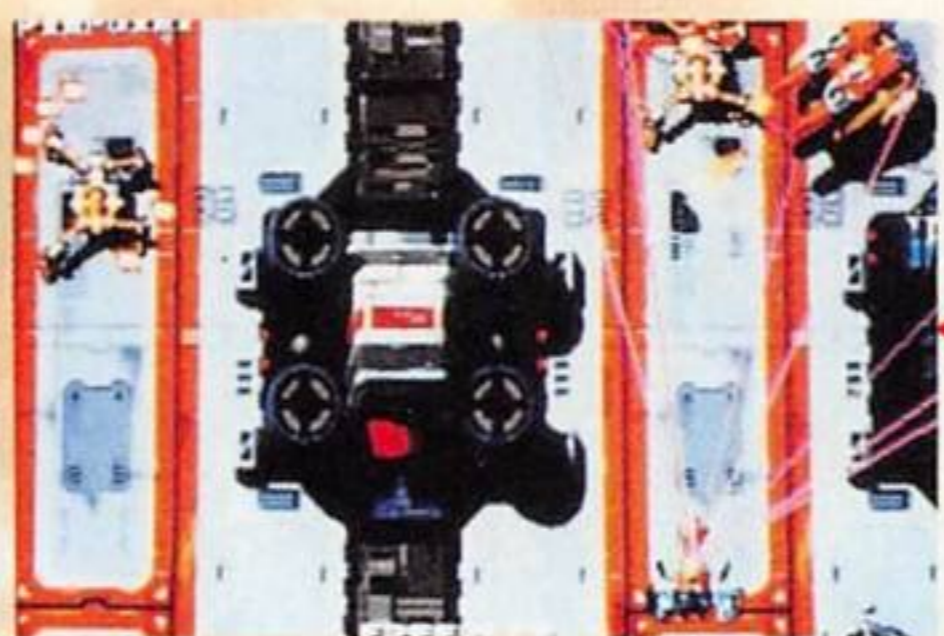


写真15



写真16ここで画面外の砲台も門を照準。照準数は5。

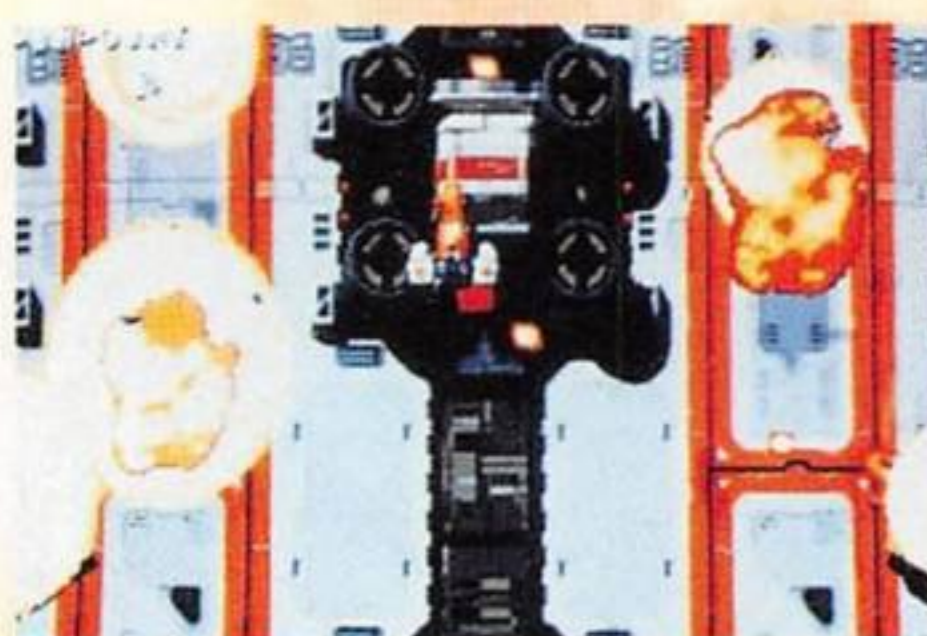


写真17最後は左上の四脚砲台で照準数6。

ないが)。オルカファイター3機はさっさと照準して撃つてしまおう(照準数3で)。

オルカファイター3機を撃つたらずくにウエブを展開。左上から出現しかかっている四脚砲台と甲板砲台を照準する(写真14)。すぐ右へ切り返し四脚砲台と甲板砲台を照準する(写真15)。

ここで先程の場面と同様にこの甲板砲台の頭上を抜け、画面右上へ行き画面外の甲板砲台を照準する。この時点で照準数5(写真16)。そのまま画面左上へ行くと、やはりまだ画面外にいる四脚砲台に照準できるはずだ。これで照準数6なので撃つてしまおう(写真17)。

次は緑の敵機が6機横並びになって出て来る所だ。まず左上へ行って画面外の甲板砲台と四脚砲台を照準する(照準首で判断できる。写真18)。

あとは手前に並んでいる緑の敵機を左から順に4機照準して照準数6にして撃つ(写真19)。

ここでキャラ回しによって、オルカファイターが3機出現する。この3機と右側に残っている緑の敵機2機と四脚砲台で照準数6にして撃つてしまおう。この場面はオルカフ

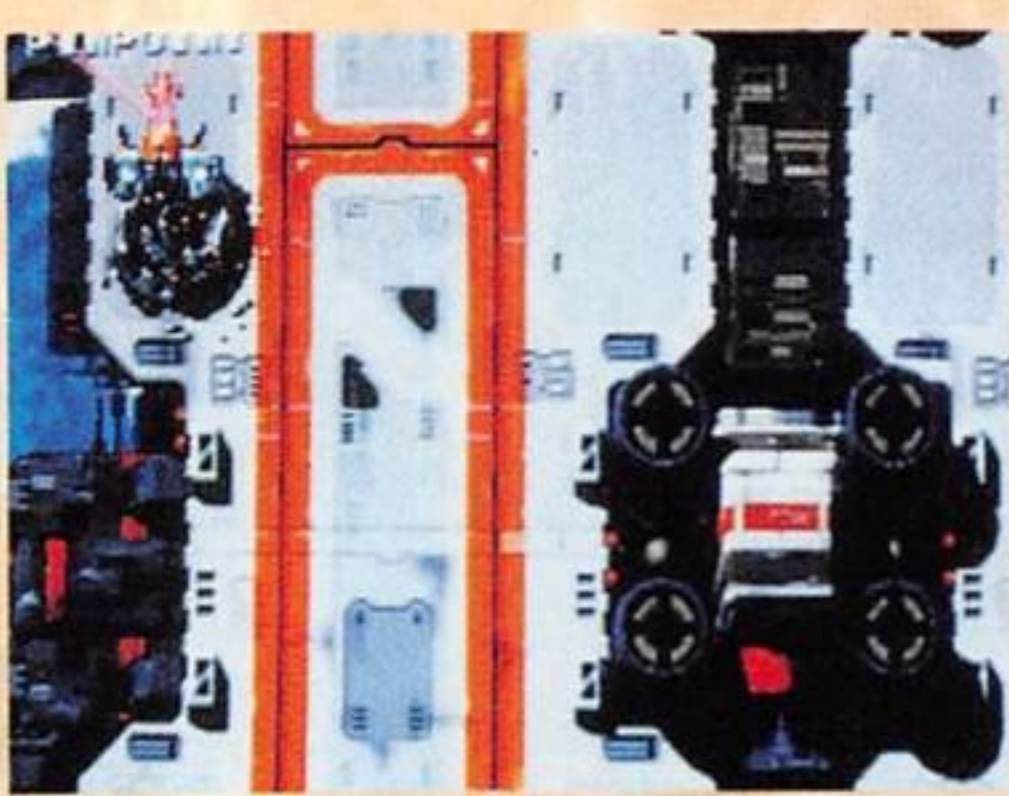


写真18

ファイターや緑の敵機から弾を撃たれるので気をつけよう(写真20)。

この場面の処理が終わったらずくにウエブを展開して写真



写真20

②の位置へ行く。ここは回転ザコとミサイルタイプの緑色の敵機が出るのだが、実はけっこうやっかいな場所だ。

まず写真②の位置で待ち構え、画面外のうち緑色の敵機に照準する。回転ザコが出て来たら、少し下がって回転ザコを照準して照準数6にして、すかさず撃つてしまおう(写真21)。

このパターンで緑色の敵機を早めに撃つてしまわないとミサイルを撃たれてひどい目にあう。残りの回転ザコは適当にまとめて照準して撃つだけ。

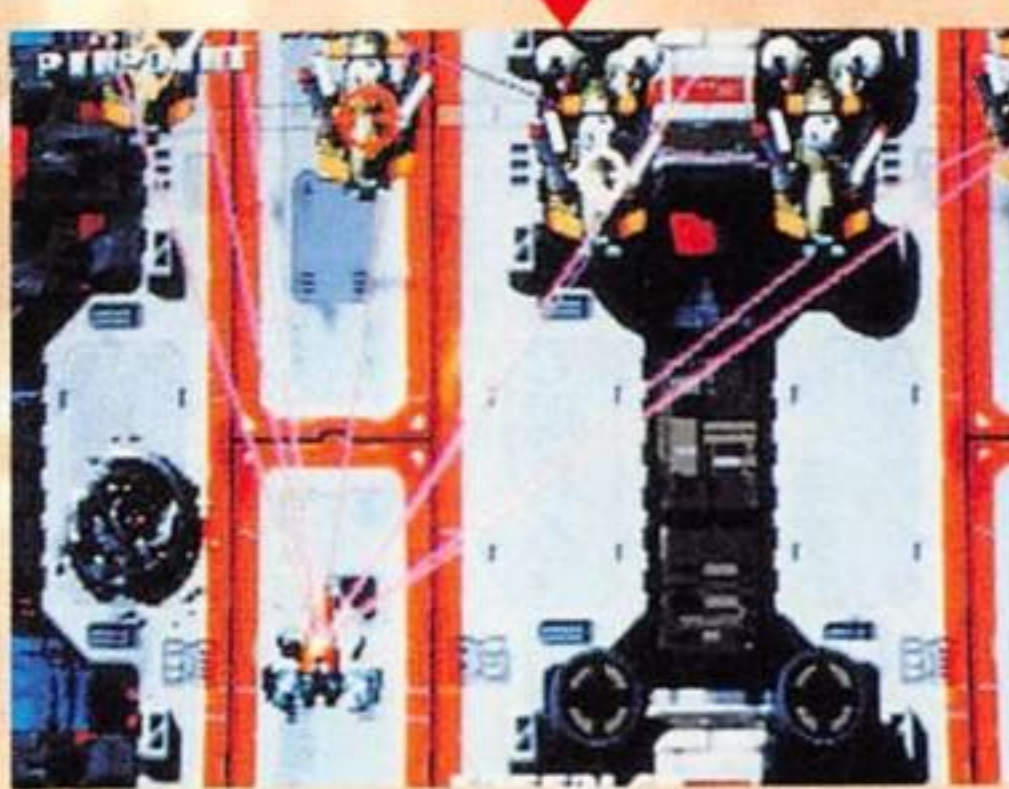


写真19

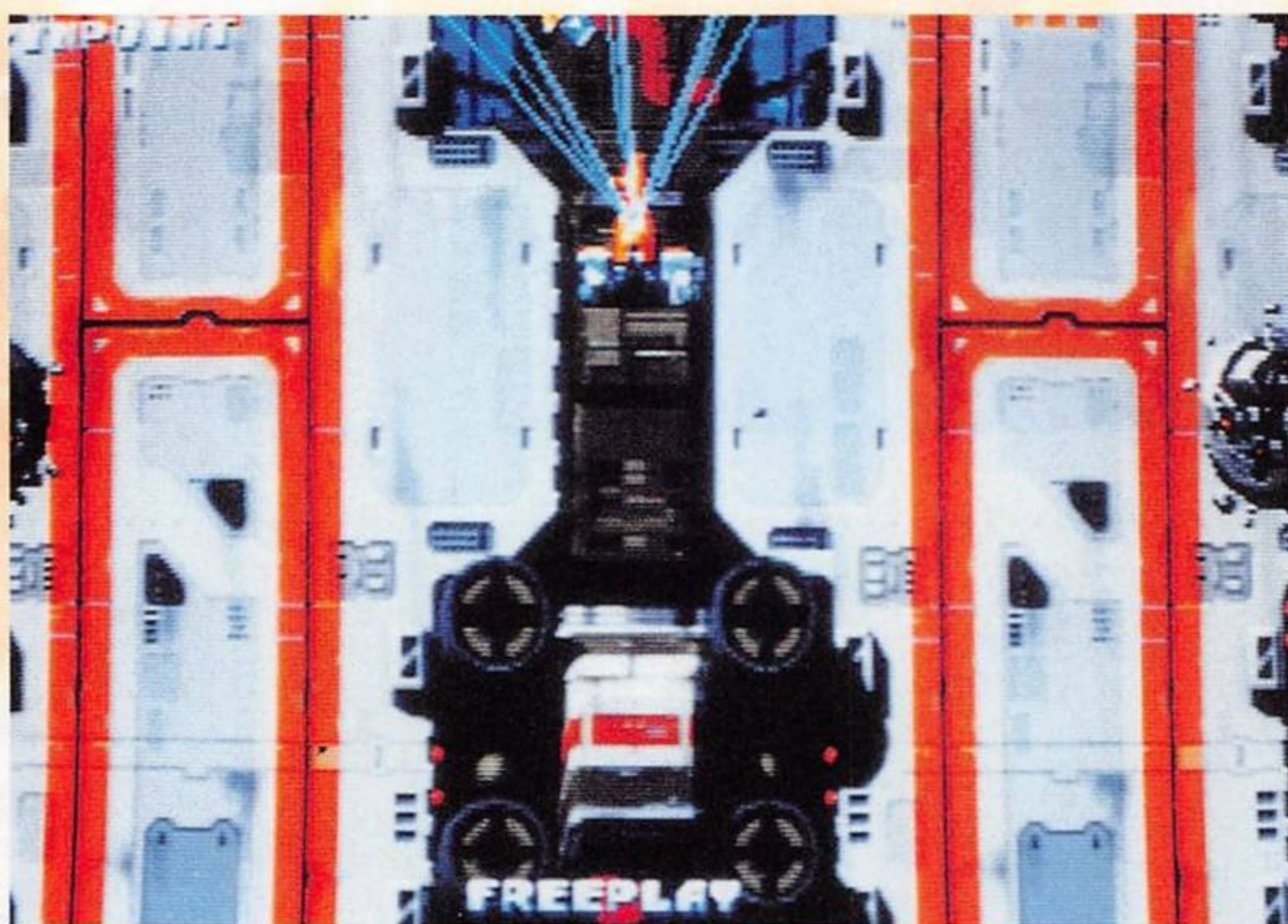


写真21ここで画面外の緑の敵機を照準する。

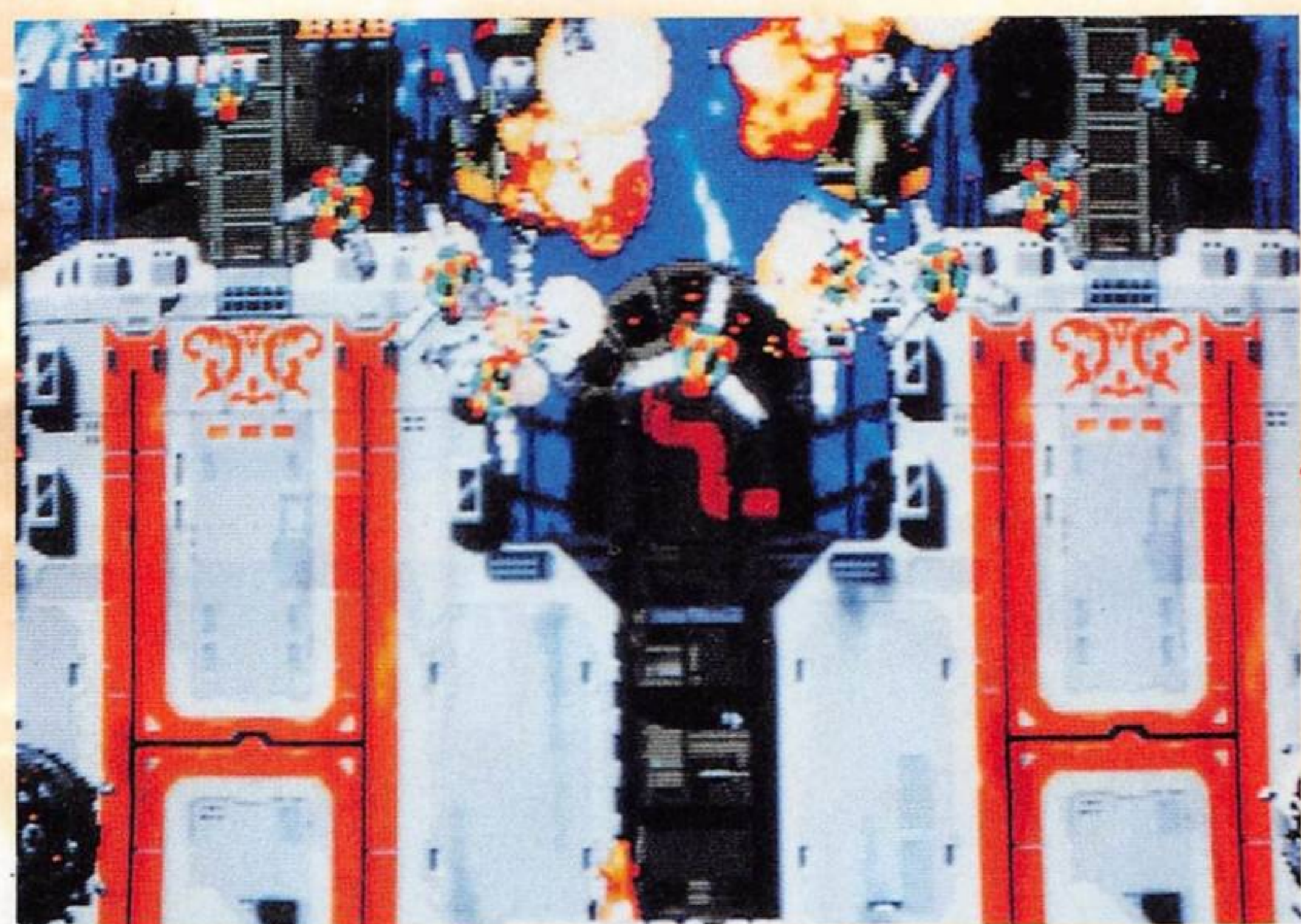


写真22

ここでもし回転ザコが1、2機残っていたら、直後のオルカファイター4機とつないでしまっても良い。まあ、このオルカファイター4機の2セットは、4機ずつ照準して撃つてしまえば良いだろう。

オルカファイターを8機撃ち終えたら、写真②位置でウエブを展開して待つ。上空から巡洋艦が降りて来る途中で照準数6になったら撃ち、再びウエブを展開する。

後はもう巡洋艦からの弾を避けながら照準して撃つ。を繰り返すだけ。

すでに書いた通り、この巡

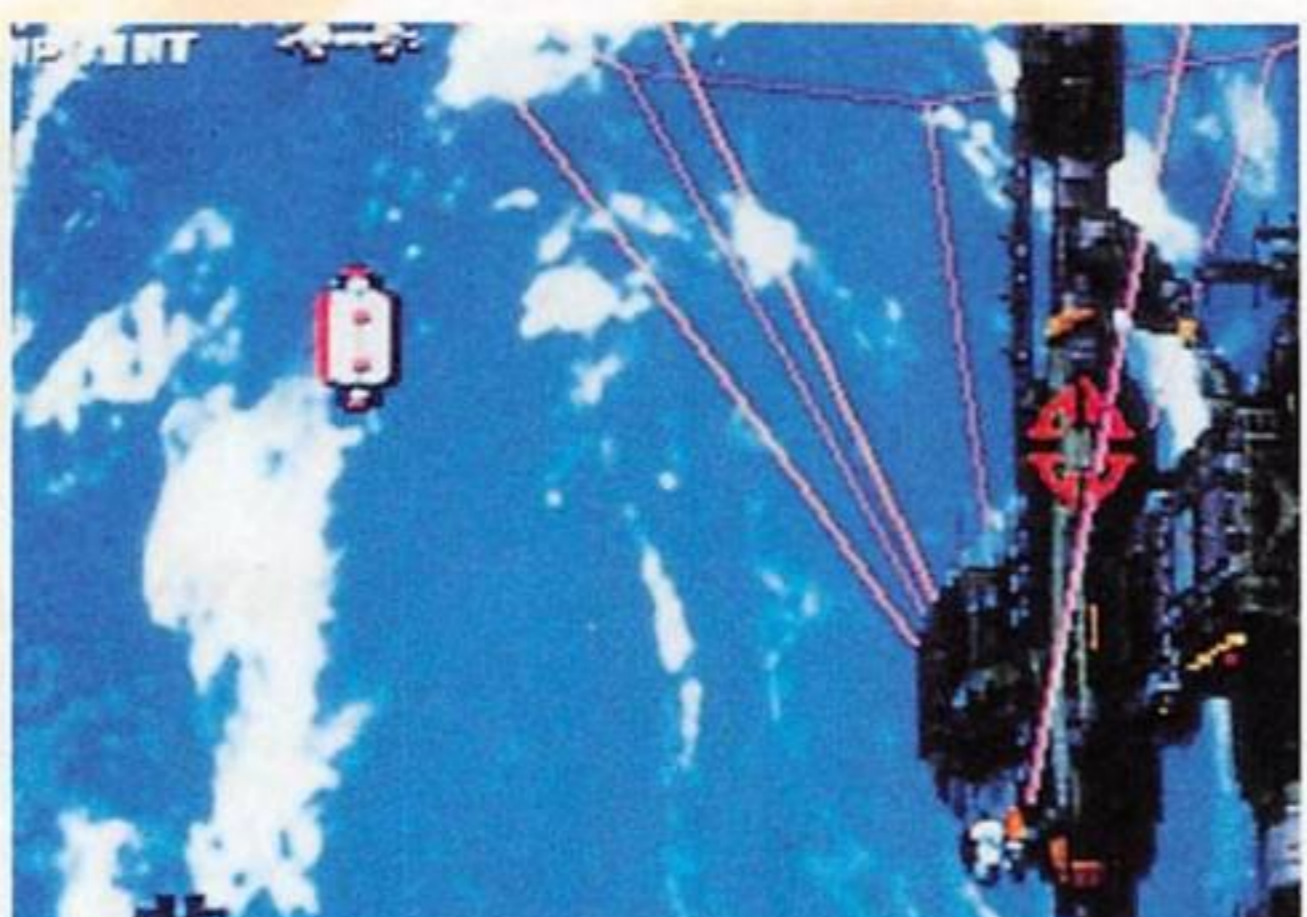


写真23上空から降下して来る巡洋艦を待ちぶせる。

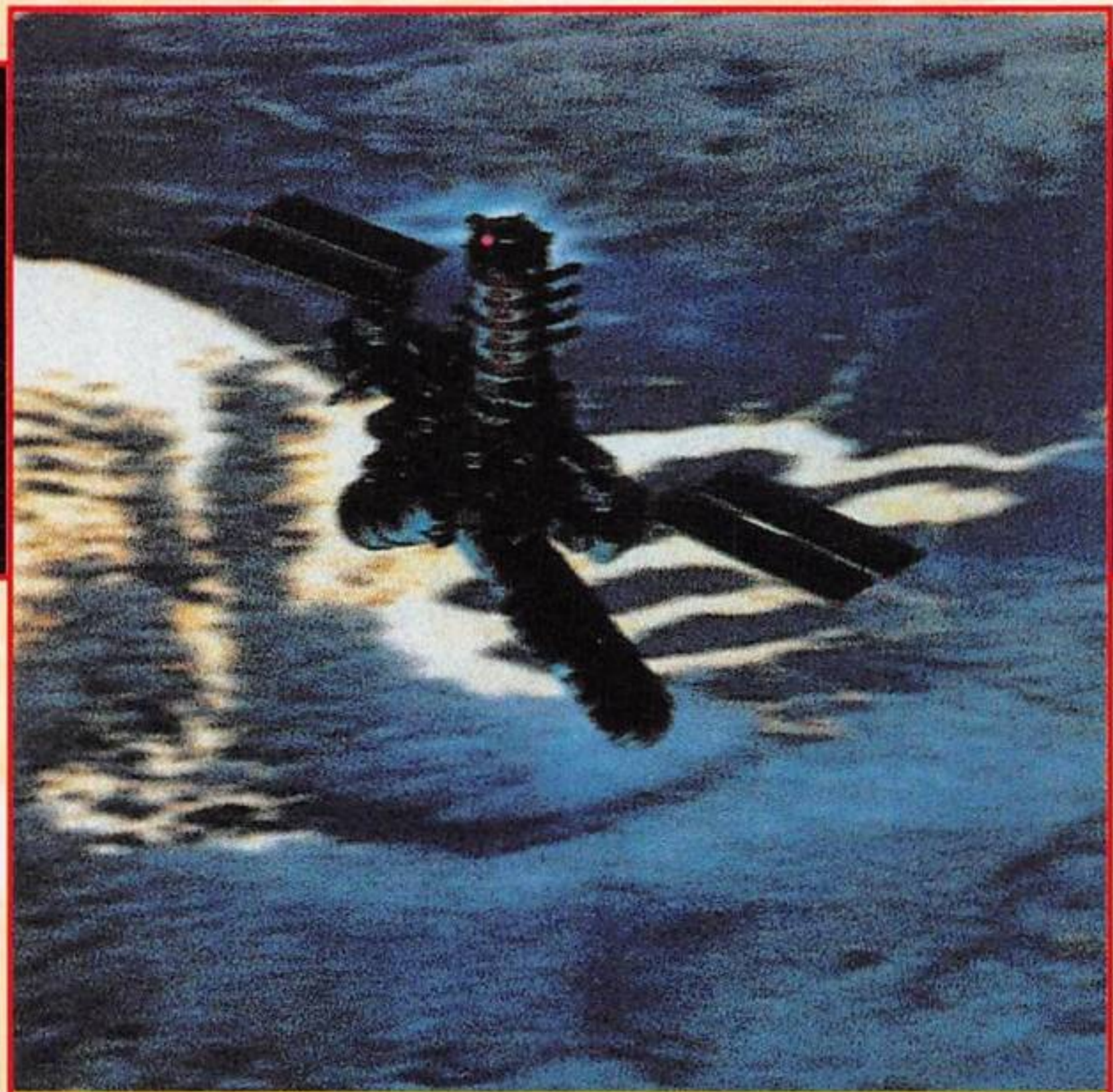
洋艦は壊し方によってかなり点差が出る。が、ここは同時に2隻出て、逃さず撃ちきるだけでも最初は苦労するだろう。だから慣れるまでは2隻とも逃さず撃ちきれば良いとしよう。余裕が出てきたらパーツの点を意識して稼いでみるとよいだろう。

逃げられそうになったら、迷わずボムで仕留めてしまおう。

最優先攻撃目標

対宙対地上攻撃衛星

シンセン 「深閃」



「軌道上ステージ」最優先攻撃目標識別名称
対宙対地上攻撃衛星「深閃」(シンセン)

地上を直接攻撃可能な光学兵器搭載衛星の開発は国際宇宙法により禁止されている。しかしOSCS衛星からの情報によると、識別名「深閃」にはその機能はおろか対宙対地における攻撃、防御機能も充実しており、むしろ小型の宇宙要塞と形容するに相応しい物であることが判明している。4枚装備されている合成開口集電光板による索敵機能と合わせると、地上に対する絶対的な脅威となりえ、当該国(企業立国エニグマ)による即時撤去が望まれる。

攻略に入る前に「深閃」の各武装について解説しておく。ゲーム画面中の推定武装で表示されていないものもあるぞ。

- 索導粒荷砲×1
中央タワー上部から発射される誘導レーザー。
- ミサイルポッド×2
1万点。左右にある黄色い箱状のパーツ。
- 対地回転砲台×8
この砲台は追尾レーザーでダメージを与えて破壊しても得点は入らないようになってるので、シヨットで撃ち込み点を稼ぎつつ破壊す。
- 星型の弾を2WAY→3WAYと撃ってくる。
- 磁量子放射機×8
50000点。タワー上部を周りながら弾をバラまいて来る。2セット出現する。
- 偏粒子砲×8
50000点。中央タワー側面に横2×4個ある開閉式砲台。推定武装に表示されていないが、かなり危険な存在。

- 対宙速射砲×4
50000点。手前に4個並んだ開閉する砲台。
- 対宙小型砲×4
破壊不可能。合成開口集電光板の付け根にある発射口。第5段階で発狂モードに入り、3WAYを連射して来る。推定武装表示されていない。
- 合成開口集電光板×4
2万点。左右に2枚ずつある太陽電池兼レーザー。攻撃はいつさいしてこない。ウェブに反応しないパーツなので、シヨットで撃って破壊する。自機に対する当たり判定はない。

では、各段階ごとにパターンを解説していこう。

★第1段階
索導粒荷砲、ミサイルポッド、対地回転砲台による攻撃。ミサイルポッドと対地回転砲台が破壊された場合、または本体の耐久力が半分になったら第2段階へ移行する。第1段階のポイントには、ミサイルポッド。やっかいな攻



磁量子放射機の攻撃。

★第2段階
磁量子放射機による攻撃。なるべく倍率が高くなるように壊していけば良い。数が少なくなってきたら、アイテムキャリアを待ってなんとか倍率をかけるようにする。磁量子放射機を全て壊す第3段階へ。



ミサイルポッド+対地回転砲台の攻撃。

撃をしてくるが点が高いパーツでもある。ボス本体(タワーのてっぺん)対地回転砲台と合わせて、照準数5の3倍は取りたい。運が良ければアイテムキャリアを合わせて4倍も取れる。ミサイルポッドはPINPOINTで3〜4回撃てば壊せるので、ミサイルを撃たせずに早く壊してしまおう。

ミサイルポッドを壊したら、対地回転砲台をどちらか片方壊しておく。

次に合成開口集電光板を4枚全て壊してしまおう。あとは残った対地回転砲台を壊して第2段階へ。

★第3段階
偏粒子砲、対宙速射砲による攻撃。慣れないと死にやすいモードだと思う。偏粒子砲の攻撃をかわすために、ボスの前を横切ろうとした瞬間に、対宙速射砲を撃たれてピンチになる場合が多い。これは、対宙速射砲が開くのをよく見ていれば対処できるはず。

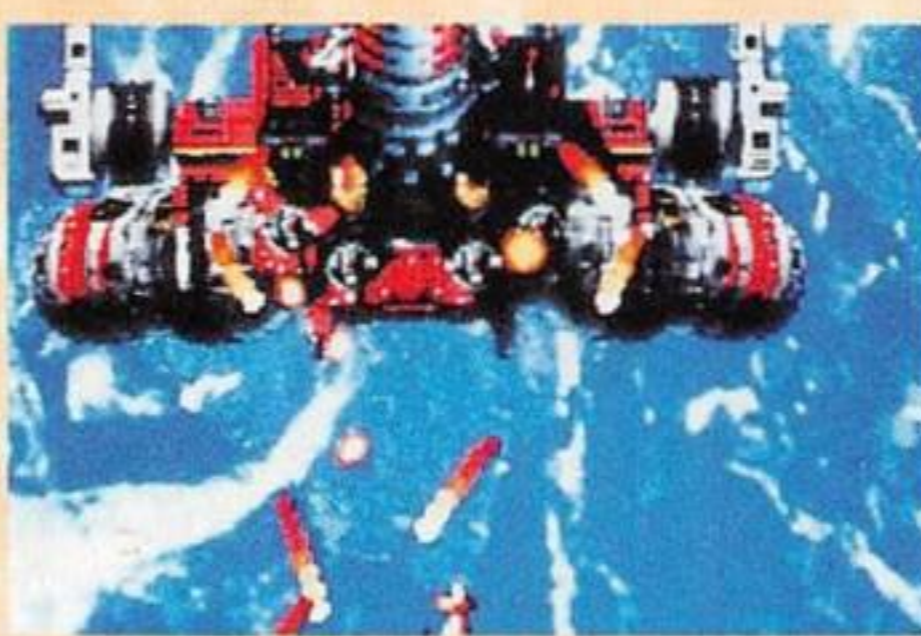
アイテムキャリアもからめつつ、できるだけ高倍率で砲台を壊していこう。対宙速射砲を全て壊すと第4段階へ。

★第4段階
再び磁量子放射機による攻撃。第3段階で偏粒子砲を撃ち残してあると、これも攻撃に加わる。

第2段階と同様にやれば良いのだが、第5段階(要するに発狂モード)に入る前に、本体の耐久力を残り少しにしておくのがベター。磁量子放射機が残り2〜3個になったら、本体のダメージをよく見て、点滅するぐらいまで撃ち込んでおけばバッチリだ。

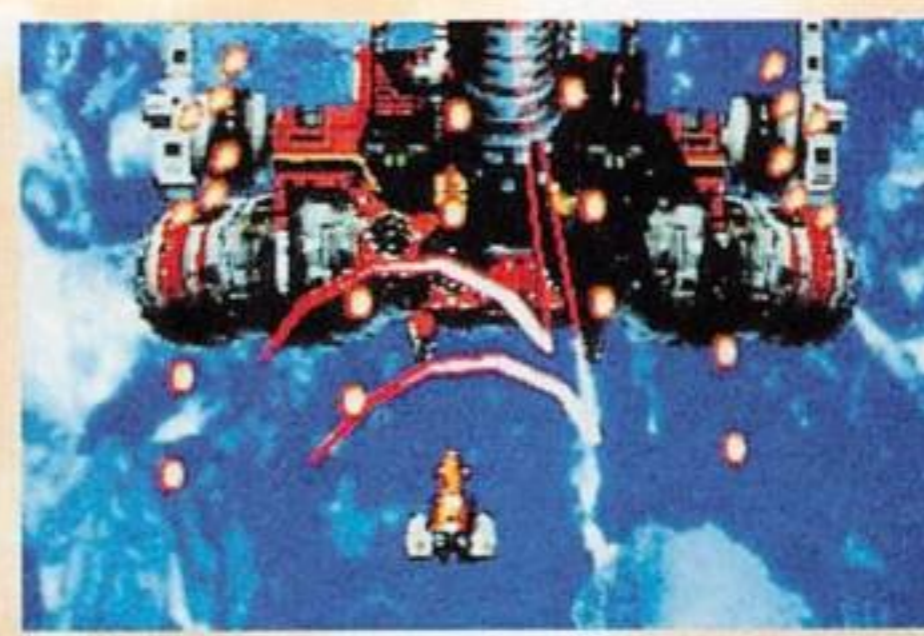
また、ボス本体は1万点と安いので、本体へ倍率をかけようとして磁量子放射機を壊しそこの損する場合もある。磁量子放射機をきっちり壊す事を優先するのをオススメする。

★第5段階
索導粒荷砲、対宙小型砲からの3WAYによる攻撃。



偏粒子砲+対宙速放砲の攻撃。

非常にきびしい攻撃なので第4段階まででちゃんと本体ダメージを与えておいて、このモードに入ったらシヨット連射で瞬殺するのが理想。よければそうもなかったら迷わずボムを使ってしまおう。たかが1万点のボスなので4分の1になってもそれ程痛くない。

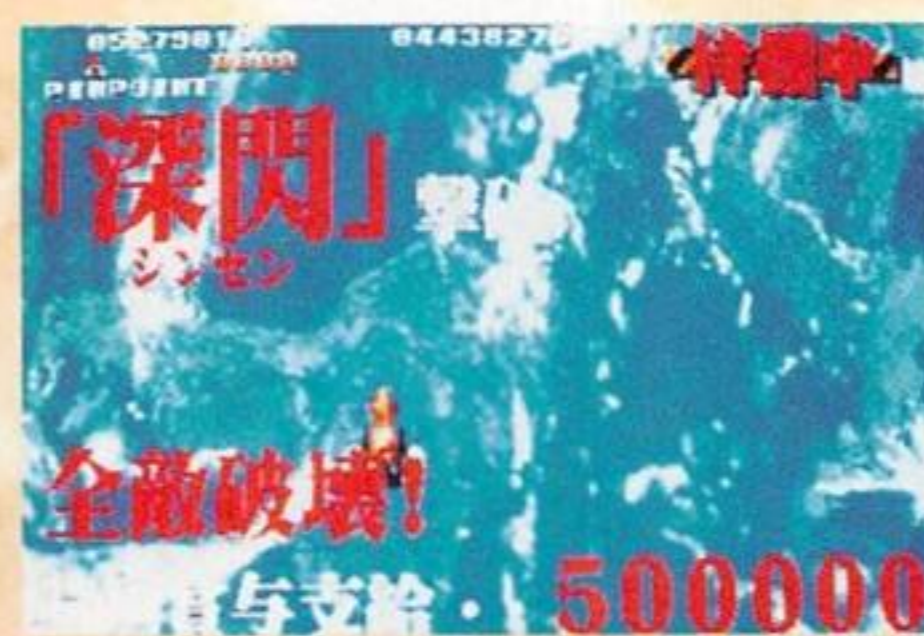


対宙小型砲+索導粒荷砲の攻撃。

1面クリア時の点を270万として2面クリア時の点はうまく決まれば550万点以上出るだろう。巡洋艦の点でかなりバラつきが出てしまうと思うが、520万以上は安定するはずだ。



NEXT TARGET "DON-RYU"



2面クリア時目標550万!

「紫電」

1面 稼ぎパターン攻略

目標は1面終了で300万オーバーだ!!

担当：MVP

出撃の前に 基礎知識

1面はそれほど難しくもなく、敵の出現順を覚えれば比較的楽に「全機破壊」、つまり撃墜率100%がGETできる面である。

残機を早めを増やすためにも1面はなるべく稼いだほうがよく、紫電ならば1面終了した時点で30万点オーバーでいきなり残機を増やすことが可能なのだ。もう稼ぐしかないだろう。

稼ぎ攻略の前にまずは紫電という機体をよく知っておこう。

●ホーミングミサイル
紫電にはショットとは他に、

初期状態から2段階パワーアップするとホーミングミサイルがサブショットとして装備される。稼ぐ場合このホーミングミサイルが悪いほうに作用してしまうのだ。

ホーミングミサイルの攻撃力は高く、ボス戦で追尾レーザーだけで倒したいのに、ウエブを開くときにボタンを押すことで少しショットが出てしまい、これがパーツに当たってしまうのだ。

このようにパーツに均等にダメージがいかなくなると、倍率をかけてパーツを壊すのが難しくなってくるのだ。普通にやっけていても追尾レーザーには誘爆があるので、きちんとやってもなかなか思いどおりにいかないのだ。そんなわけで、ホーミングミサイルがあると非常に安定しないものとなってくる。

というわけでパワーアップは2段階にしておこう。パワーアップしないのはこれ以外にも理由があり、ランクにかかわってくるのだ。紫電は攻撃力が低いので、後半面ではパワーアップに気を配る必要がある。

ではいよいよ1面の攻略に入ろう。

前半戦

ただ7つ照準するまで待つて撃てばいいわけではないのが特長。ある敵を速く破壊することによって、新たな敵が出現してくる場所が前半戦には隠されているのだ。

●第1ポイント

まずは下からくるキリモミの青いザコ。これは左右各6機ずつで計12機出現する。こいつらは7機・5機という順で照準して破壊しよう。

ウエブの形はここまでは「ALL RANGE」でOK。ただしこれ以降は「BOURRYU」（集中型にウエブの形を変えよう。そしてクリアするまでずっと「BOURRYU」のままがいいはず。

●第2ポイント

左右から緑のザコが2×2で4機くる。まずこいつに照準しつつ左下からくる戦車×3を待とう。

この戦車は1台1万1000点と基本点が高いので超重要。こいつらは1面にしか出てこないが、この戦車をいかに最高倍率（×5）で倒すかで1面の点が決まるといっても過言ではない。

緑のザコを4機、そして戦車×3のうち2機を照準し、残り1個の照準をアイテムキャリアにかげよう。

アイテムキャリアは多少出

現の時間がランダムではあるが、たいていの場合はここで照準することができる。回アイテムは2個だけ回収しよう。

●第3ポイント

次は下からくる赤いザコ×7を照準する。この時注意するのは、先程の戦車×3のうちの残りの1機に照準してはいけないということ。戦車が背景の道路の下に潜った時にウエブを開くようにして、そのまま一番下まで動けば自動的に赤いザコを7機ロックできる。

●第4ポイント

まずは先程の赤いザコより少し遅れて右下に戦車が3台出現する。第2ポイントで残しておいた戦車とこの3台、そして新たに右からきた戦車を2台照準する。そして残り1個はアイテムキャリアに照

準しよう。このアイテムキャリアはランダムがからむ。もしこなかったらあきらめよう。

●第5ポイント



こんな感じで照準する。

上にいる時に破壊しておく（空中にくだる前に）、この第5ポイントで右上からの戦車3台に加え左上から2台の戦車が出てくる。この5台の戦車に照準したら右端か左端のほうに移動しよう。すると次に出てくる3×2の6機の緑ザコに照準することができるようになる。そして「ビッピ」と音がしたら追尾レーザーを発射しよう。そして緑ザコ6×2×4機を破壊したら前半戦は終了だ。



ここですでに右側からくる緑のザコに照準済み。

中盤戦

基本的に7つ照準して発射していくだけであるが、唯一の注意点は中型戦車である。こいつの本体（砲台がすべてなくなった状態）は1万点なので、体当たりでうまくダメージ調整をして、後からくるキリモミするザコと一緒に倍率をかけたところだ。



体当たりでダメージ調整をしよう。

後半戦

キリモミザコ8×2を処理したら右にいる滞空戦車に4つ照準しておき、すぐに上か



滞空戦車に4つ照準して赤いザコを照準していく。

乗りこなせ! 爆発的加速!
突入! 新作レッドゾーン!!



右の奴にだけ照準してそのまま右へ移動。



中央1つと滞空戦車に各1つずつ照準しておくのがポイント。

らくる赤ザコ×3を照準しよう。これで7つになるので追尾レーザーを発射。そうしたら今度は左側も同じように赤ザコ×3、滞空戦車に4つ照準する。

さてこの後が問題。滞空戦車から戦車が次々と出てくるので、ちゃんと×7で破壊できるかが重要である。

まず右の滞空戦車から1台出現する。これと左右の滞空戦車に各1個ずつ照準する。そして左右からきた戦車に照準。ここで5つ照準している。最後は左右から再びきた戦車のうち右のザコにだけ照準しそのまま右に移動して滞空戦車に1つ照準して発射しよう。

次に先程の残っている左からきた戦車、そして新たに左右からきた戦車を照準し(計3つ)そのまま右へ移動して滞空戦車に4つ照準して発射。これで右の滞空戦車は破壊できる。

最後は右の滞空戦車が壊れるときに1台戦車を出すので、これを照準し、同時に左からも出てくるのでこれも照準する(計2つ)。そして、滞空戦車に4つ照準して待ち、最後に左から戦車がでたら照準して発射して終了。

ここはアイテムキャリアがどこにでくるかで若干変わるが、基本的にこのパターンを変える必要はない。だいたいここで180万~190万あればOK。



最後は右側からの1つ左側からの2つそして滞空戦車に4つ照準して発射。

1面ボス
コクベツ
「黒警」

〈第1段階〉
熱光留照射機ユニットは左右各1万点と高いので是非高倍率で破壊したい。

まず出現前に左上から飛来し一度画面外へ消えるが、この時に1度照準し発射しておく。そして下から定位置(画面中央)につくまでに照準して撃つ。

画面中央まできたら、自機

力所照準してから撃とう。最後はアイテムキャリアにかけて×5で10万点GET!!

〈第2段階〉
これも左右各5カ所の貫甲弾発射口(1万点)をすべて×5でGETしたい。もちろん本体(5万点)も×5である。まずは本体に7回程追尾レーザーを当てよう。照準し発射をす早くくり返すこと。

発射口が開いたらボスの右の方に行く。そして右側5カ所に追尾レーザーを当てよう。計3回当て、4回目を本体とつけて撃つようにする。この頃発射口は閉じてしまうので



5回目はこの感覚で左側のパーツに1つかける。

中央に戻りつつ本体に3~5回追尾レーザーを当てておく。さて再び発射口が開いたら、右側×5+本体+左側×1で右側のパーツを破壊しよう。ここで右側を破壊する時に一気にボスの上を横切るとよい。

そしてボスの上を通過するとよい。

まうとよい。

さて右側のパーツが0~2個残ると思う。ここで問題になってくるのが最終的に本体とパーツ、アイテムキャリアで7個になるかということ。

右側を壊す時に左側のパーツ1つが犠牲になっているので右側のパーツが0個になってしまった時のみ、左側のパーツにダメージを与える時に最初4つだけ照準しなくてはいけない。こうして5つのパ



フィナーレは真横から!!



右側にパーツがない場合、左側の1回目は4つで発射すること。

パーツに均等なダメージを入れるていくのだ。

パーツに4回ダメージを与え、いよいよ最後というとき、まずはボスをあと一撃で破壊できるように発射口が閉じている時にダメージを与えておく。目安はボスの点滅状態で、これは慣れるしかない。

そして最後の1撃は、残りパーツの多い側でボスの真横から撃つ。理論上320万ぐらいいくぞ。がんばれ!!



©CAPCOM CO.,LTD 1996
ALL RIGHT RESERVED

レベルアップがなかな 自己鍛錬の結果ナリ

※画面は開発中のものです。

発売もいよいよ迫った「WAR-ZARD」。今回は、敵側のキャラクターを紹介しよう。魅力あふれる6体のボスたち。多彩な攻撃に注目してみる。

基本システムを マスターする

さて、発売も間近に迫って、何をしようかと考えた結果、やはり基本は今のうちに押さえておきたいよね。ということになった。

すなわち、これから書いていくことは、ウオーザードをプレイする際の基本的な操作の仕方であり、最初に知るべきことが書いてある。

なので、めんどくさがらずに、ここに書くことを読んで、わかってからゲームプレイすることをオススメする。

ゲームが身近にされたら、まずはここを読み返してほしいぞ。

その1 基本操作

基本の操作は、カプコンの6ボタンゲームと同じく、パンチ系3つ、キック系3つの6ボタン仕様。レバーはジャンプ、ガード、前後移動に用いる。空中ガードなどもある。また、レバーを前か後ろ2回入力でダッシュや、下上とすばやく入力でスパージャンプ、またキャラによっては2回レバーを上に入力することで2段階ジャンプなどもできるようなっている。

この辺の一連の操作法は、



2段階ジャンプや空中ガードなど。もうお馴染みか。

いままでのカプコンゲームでも見られたモノなので、特に注意することはないだろう。

魔法&ミスティックプレイ

魔法とミスティックプレイは、アイテムの魔法の玉(ミスティックオブ)を手に入れないと使うことはできない。

魔法の玉一つにつき一回、魔法もしくはミスティックブレイクが使用でき、使用方法は、魔法がレバー(上) + パンチ3つ、ミスティックブレイクが、それぞれキャラクタ

ーごとのコマンド入力により出すことができる。

魔法の玉は、常に画面の上のほうに表示されていて、最大で3つまで溜めることができる。

この魔法の玉は、使う前に事前に色(魔法の属性)を変えておくことにより、使ったときの属性が変わる。色を変えるには、プレイ中にスタートボタンで行う。

要するに、魔法はマール



魔法攻撃は、スタートで属性を変えて使える。



ミスティックブレイクは、各キャラコマンドがあるのだ。

スパーヒーローズのジエム、ミスティックブレイクはスパーコンボと考えれば、これも今までのカプコン操作と同じだ。

その2 アルティメット ガード

他のカプコンゲームには見られなかったシステムで、敵の攻撃に対して万能な防御を誇る「アルティメットガード」が使える。

これは、いわゆる万能ガードで、敵のほとんどの攻撃をガードすることができる優れたモノである。出し方はP+K同時押しと、簡単なコマンドである。

敵の立ち、しゃがみ、空中、そのほかいろいろな攻撃をすべてガードし、しかも削られることはない。だが、出ている時間は一定であり、出し終わると同時に、しばらくスキがあるのが弱点といえる。

ただし、敵の連続ガードなどに対しても、途中からアルティメットガードを入力することができるので、やはり強力な防御手段であることには変わりない。このゲームで最も覚えておきたいことの1つ。



あらゆる攻撃を一定時間防げるアルティメットガード。

●ガードキャンセルからのカウンター攻撃

さらに、このアルティメットガードには、もう一つ特徴があつて、それがこのガードキャンセルからのカウンター攻撃である。

これは、前述のアルティメットガードの最中に、ゼロカウターコマンド(左、左下、下+パンチ)入力で、ガードをキャンセルして攻撃を仕掛けられるという何ともオシイ攻撃。

このガードキャンセル、有効に使えばこれほど有効な攻



アルティメットガード中にコマンド入力で…



ガードキャンセルができる！無敵じゃないので注意。

撃手段はないが、しかし、ガードをキャンセルするからと言って、キャンセルしつづやられることもある(攻撃が出るまで無敵)ので、その辺を考えて使っていきたい。また、キャラクターによってもガードキャンセルの強さが違い、リーチの短いキャラは、下手に使ってもやられるだけのので注意しよう。



浮かせたら、レバー上+Kで追い打ちだ!



全キャラの「浮かせ技」があるぞ。

その3 追い打ち攻撃について

●ガード弾きについて
このゲームの通常ガードは、一定量連続ガードなどとしてしまうと、ガードの途中でガードを弾かれるということがあ

このゲームには、追い打ち攻撃が存在する。

この追い打ちには大きく2種類あって、全キャラ共通のコマンドによって行う追い打ちと、いわゆる空中コンボの2種類がある。

●全キャラ共通の追い打ち
全キャラクター、敵が倒れたところに、レバー上+Kで、追い打ちができる。



空中コンボだ!



浮かせてから、空中多段技を出して...

ミングは、敵を必殺技などで転ばせたときや、全キャラにある特定の「浮かせ技」によって敵を浮かせた場合にのみ可能である。

「浮かせ技」は全キャラにあるもので、敵を浮かせるための通常技だ。このあとにいろいろな追い打ち攻撃が考えられるので、覚えておこう。

●魔法などによる空中コンボ
2つめの追い打ちは、いわゆる空中コンボで、敵が空中でのけぞっているところに空中多段判定のある攻撃で追い打ちをかけるモノだ。

また、このウォーザードでは、敵が完全にダウンするまでなら、追加で攻撃を仕掛けることが可能である。一応マール・スーパヒーローズを思い浮かべてもらえばわかりやすいだろうか?

よって、この空中コンボによる追い打ちは、普通の追い打ちよりもできるチャンスが

一番簡単なのは、魔法攻撃で追い打ちする方法で、敵が倒れているところに簡単に追い打ちがかかる。

魔法攻撃は、すべての魔法が空中多段判定を持っているので、これらで空中コンボにすることが可能。

追い打ち攻撃は、一応知らなくてもプレイに支障はないが、覚えておけば実戦で役に立つので、是非とも覚えておきたいことの1つ。



多段攻撃で、転んでるところへ追い打ちだ!



または、必殺技などで転ばせてから...



敵に連続攻撃を加えると...

この経験値は、普通に戦っていても手にはいるが、より効果的に手に入れるにはどうしたら良いモノか?

答えは、連続攻撃だ。連続技を敵に当てると、2HIT以上すること、プレイヤーの経験値となるコインが出て、取れば経験値になる。

その4 連続攻撃でコインを出して経験値稼ぎ



魔法攻撃は、空中多段判定を持っているぞ。

コインは、連続技の段数に応じて、ドンドン経験値の高いコインが出現するようになっていて、より多くのコインを出すには、より多くの連続

その5 宝箱を出現させるには?



追い打ちしまくって、経験値を稼げ!

技を入れなければならないのだ。なので、ここで前述の魔法による追い打ちが役に立つ。連続技+追い打ちで、たくさんコインを稼いでいこう。



与えた段数によって、コインが出てくる。

最後に、魔法やミスティックブレイクを使うためのアイテムである、魔法の玉を出してくれる「宝箱」を出すためのコツを教えよう。

宝箱は、魔法の玉のほか、体力回復の食べ物、コインなども出してくれる。宝箱が多く出現すれば、それだけ戦いも楽になるというモノだ。でもって、宝箱は、地面から出る。すなわち、地面を叩くこと。

なので、宝箱を出したから、なるべく敵を転ばせていくことを第一に戦っていくと良い。



宝箱は、敵が自分倒れたときに出やすいぞ。

このあとは、物語の前半に登場する敵キャラクター6体の紹介。攻撃パリエーションの豊富さや、登場シーンの演出など、描き込まれたグラフィックを重点的に見てもらいたいぞ。

OPENNING



見た目で判断できると思うがハウザーは頭が良くない。それはどうということかというところ、こちらの位置に反応した攻撃というのがあまりないのだ。例えば自分がジャンプをしていないのに空中投げを狙ってきたりする。というわけでこいつはあまり強敵とはいえないかもしれない。こいつの一番いいところは、その頭の悪さであり、裏をかえすと自分の思ったとおりにはまっすぐくれそうところである。動きもそれほど早くなく、まさに恐竜といった感じなのだ。手はちいさくてかわいが体はデカく画面いっぱいになるほどである。ただ、その巨体に気押しされなければただの鈍い恐竜である。しかもその巨体を投げることができると、体がデカイから判定もデカイので、こちらの様々な攻撃を受けてくれるいい奴なのだ。と、あまりハウザーのことをいじめてもかわいそうなので彼の恐ろしいところを見てみよう。一番怖い攻撃だけ見ると、それは突進である。ガードを崩される可能性があるのもこれだけは非常に怖い攻撃である。注意してほしい。

単純ではあるが一撃は痛い

グリーディア地方にはハウザーについて、古からこう語り継がれている。
ハウザーの持つ牙はすべてのものを砕き、その皮膚は鋼のように硬く、吐き出す炎はあらゆるものを焼き尽くし、大きな火柱となり天をも焦がしたという。
また、知能が長け、人間の脳波に直接話しかける能力を持ち、グリーディアの大地を犯すものが現れし時、その姿を現すとされている。
しかし、それは大昔から神話上で語り継がれてきた話であり、実際にその姿を見たものはおらず、その存在及び能力は定かなものではない。

HAUZER

ハウザー 弱点：氷 耐性：炎、雷

マグニチュードアサルト



ハウザーには金剛と同様にハイパーアーマー状態になることができる。マグニチュードアサルトはこちらの攻撃に対してダウンすることがないのだ。つまりハウザーがこっちに迫ってきた場合、スーパージャンプ等で飛び越すしかない。重戦車ばりの攻撃に耐えられるのか？

デリージュアサルト



これもハウザーのメイン攻撃。角を前に出しそのまま突進してくる。この時角がヒットするとそのまま投げられてしまうぞ。突進をガードしてしまった場合、何度もガードするため下手をするとガードをはじかれてしまうので注意。できればジャンプで避けよう。

ヴォルカノプレス



口からポツと火の玉を放物線状に出し、これが地面に当たるとそのまま垂直に1キャラ分ぐらいの幅の火柱が発生する。ハウザーのメインの攻撃で、火の玉を見てからうかつにジャンプしたりしていくとそのまま火柱の中に突っ込んでいくことになるぞ。

テンペストキャッチ



ハウザーが「びよーん」とおもむろにジャンプをしたら注意!!もし自分がジャンプをしていた時にハウザーの近くにいるとなんと空中投げをくらってしまう。このジャンプはマグニチュードアサルトの時だと3回くるので覚えておこう。まあめったにこらうことはないはず。

ガストフレイム



この攻撃は横一線にプレスを吐くものでくらってしまうと痛い。たとえレベルアップをしていて炎に対して耐性があったとしても、めったにこないこの攻撃はかなり痛いので一応頭の隅にこの攻撃の存在を覚えていなければいけないだろう。

乗りこなせ!爆発的加速!
突入!新作レッドゾーン!!

OPENNING



このスーパーモードは、プレイヤー側の攻撃を喰らっても、喰らいグラフィックにならず、喰らいを無効にして攻撃してくるというもので、正面からまともに戦うと、結構手に追えないぞ。マーブルなどの、スーパーアーマー似ている。

また、ヤツに攻撃しまくり、怒らせると「赤熱化」と呼ばれるモードになり、この間のヤツの攻撃はパワーアップしているのて注意したい。是非とも怒らせたくない人の一人だ。

金剛は、その巨体から繰り出す、金棒の攻撃がすさまじい。大きな体割には動きが素早く、うっかり金棒攻撃を喰らってしまうものなら、ごっそりと体力を奪われてしまうぞ!

また、パワー型キャラクターを現している点として、金剛は、俗に言うスーパーアーマーモードを持っている。

デモ画面では、何の変哲もない赤い人(?)の金剛だが、ひとたび彼の怒りに触れたとき、彼は屈強なる鬼へと変化する。

その大きさは、人間のゆうに倍はあるつかという。

怒らせたら手が付けられない!

東方の国・ジバングに巨大な鬼が出没しているという。

その鬼は毎夜毎晩、何かを誘うかのようにエドの城から見える所を徘徊し、町を荒らし回っているという。

その鬼の目はすべてを萎縮させるほど威圧感があり、巨大な手を一振りすれば屋根を吹き飛ばし、その手に持つ巨大な金棒は大地を揺るがし、笑い声は闇夜に響いているという。

KONGOU

金剛 弱点: 氷、雷
耐性: 炎

大仏臂(だいぶつでん)



これは、いわゆるジャンプヒップアタックだ。巨体を生かしつつ素早いジャンプで攻撃してくる。

この大仏臂は、ただのヒッププレスではなく、ちゃんとプレイヤーのいる位置に誘導して跳んでくるので、注意したいぞ。でもガードするとスキが大きいのはお約束。

跳ねこぶしちぎり



金剛がジャンプから攻撃してくる場合にやってくる攻撃で、前のこぶしちぎりの空中バージョン。

ジャンプから鋭角にナナメに飛ばしてくるので、意外とかわしづらいぞ。まったくとんでもない攻撃だ。しかも喰らうと結構痛い。

こぶしちぎり



金剛が遠距離で攻撃してくる、いわゆる飛び道具の一種。自分の腕をちぎって飛ばして攻撃してくるという、何とも信じがたい攻撃。モンスターらしいといえらしい。この攻撃は、2段技になっているので、1回が1回だからと言っても安心できないぞ。

赤熱化金棒振り(普通・高速)



金剛が赤熱化(スーパーモード)になっているときの力任せの金棒振り攻撃。このときの金棒は、普段とは違い、炎をまとっているのて威力が高いぞ。

金棒振りには、普通と高速の2種類がある。が、スピード以外には違いはないようである。

萬碎き(よろずくだき)



この技は投げ技。つかまれると金剛に抱きしめられてギューギューと締め付けられる嫌な技。

投げ技なので、近距離でないとなまらない。そして、この技はいわゆる打撃系の投げ技なので、プレイヤーがガードしておけば投げられることはないので安心しよう。

怒髪竜(どはつりゆう)



おもむろに頭を向けたかと思いきや、いきなり長い髪の毛を横に伸ばして攻撃してくる技。はっきり言って見切れないスピードでくるからキビシイぞ。

この攻撃は見切れない上、まともに当たると攻撃力がすさまじく、ゴッソリ体力を持っていかれる危険な技だ。

OPENNING



タオ：
「お前だな！みんなを返せ！」



「…ど、どうして…
…み、みんなはどこ？…。」



ルアン：
「…私の名はルアン」

魔法によって姿を変えられ、凶暴な性格を与えられたルアン。実際に非常に好戦的で、常に攻撃を仕掛け、こちらの行動にもよく反応してくる。攻撃は非常に多彩で、ほとんどの技は地上、飛行時共に使ってくる。完全無敵の避けや、空中を自在に飛び回る飛行といった、直接攻撃手段ではない技が多いのも特徴的だ。

常に空中に浮いているが、地上（低空）にいるときは地上扱い。投げることも可能。

もちろん、その翼によって長時間空中を飛行することも可能で、この間は投げはおろか、連続技も入りにくくなってしまふ。空中からの攻撃も、攻撃方法は変化するが、基本的にはしゃがみガード可能なのでその点では安心だ。

反応の良さも特徴的で、こちらのジャンプをことごとく昇龍拳で迎え撃ってくれる。空中にいるからといって空中戦を挑むとひどい目にあうぞ。

血に飢えた輝く翼

ゴラ大陸に神鳥として伝えられている不死鳥ルアン。

その力は死んだものを生き返らせる能力があり、見た者を幸福にする不思議な魅力を持っているといわれている。

しかし、ある時期を境にその姿は醜くなり、町や村を荒らすだけの怪鳥と化してしまったのである。

そして、今日もまた獲物となる国を探し広いゴラ大地に巨大な影を落としてさまようのであった。

LUAN

ルアン 弱点：雷、毒
耐性：風、炎

針翔獄羽



羽ばたき、大量の羽を飛ばして攻撃してくる。これも、地上、空中ともに使用可能で、地上のものは水平に、飛行時は斜め下に羽を飛ばしてくる。

まとめて当たると意外に大きなダメージを受けるので注意が必要。

獲烈墮降



飛行時のみに使ってくる攻撃で、光をまき散らしながら空中から突進を仕掛けてくる。この急降下攻撃には、ヒット後ダウンさせられるものと、カギ爪つかまれて持ち上げられ、空中からたたき落とされるものと2種類ある。今のところどちらもガード可能だ。

天昇偽鳳



両方の翼を広げ、回転しながら翼で斬りつつ上昇する、対空系の攻撃で飛行中も使ってくる。ほぼ確実に反応して使ってくる。非常に強力で、上空からの攻撃はほとんど反応されこれで返されてしまう。

翼裂呪爪



こちらがダウンしたところへ空中から急降下して、カギ爪で踏みつけに来る、いわゆるダウン攻撃。

忌炎天鳳



炎に包まれその場で回転した後、火の鳥に変じ突進してくる攻撃。多段ヒット技でガードしてしまうと確実にくずされてしまう。密着では即座に判定が発生する上、そのまま引きずられて凄まじいダメージを被る。地上、空中共に使用。

飛行



ふふふっと笑いながら光を纏い上昇すると飛行モードに突入。飛行中は技が空中のものに変化するほか投げることもできない。

避け



さっと身を翻し、攻撃をかわす。完全無敵であらゆる攻撃をかわしてしまう。この後の硬直など詳しいことはまだ不明だが、避けを使われやすい技、使われにくい技があるようだ。

乗りこなせ! 爆発的加速! 突入! 新作レッドゾーン!!

OPENNING



はたから見ると非常に気色の悪いやつだが、攻撃とか動きを観察してみると、割とかわいらしい一面があることに気付く。頭は巻き貝、足はイカ：そして持っている武器は三又の矛ときている。技もまた独得で、水と電気系のものを使ってくる。動きは、陸上生物ではないので、地上だと遅い。水中で闘ったら、どんな闘いになってしまふのだろうか…。一番個性的なのが子イカで、技の所でも説明しているが、イカの子供を5匹ぐらい出して攻撃するというもの。この子供がキャラに当たると(ガードしても)、天使の輪が付いて天へと昇っていくのである。その様がとても可愛らしい。また、このイカの子供たちは、ヌールがプレイキャラに勝利したときも現れ、ヌールを嬉しそうに胴上げしにくるのだ。これまたとても可愛らしいぞ。タバサでプレイすると、最初に出てくるのがこのヌール。女の子を触手でにぎにぎしているところへ助けに入るぞ。

おちやめなやつ

北の海域を支配しているモンスター。しかし、自分自身では世界中の海を支配していると思込んでいる。日課はお供の子分たちを引き連れて漁船にいたずらをして沈没させたり浜辺の人たちを脅かしたり、いじめたりすることである。今日も誰かにイタズラしてろうと岸壁で子分たちと待ち伏せしているのだった。

NOOL

ヌール 弱点：炎 耐性：氷、雷

ノーチラスアタック



赤くなって、頭から突っ込んでくる突進型の技だ。ただし、この技はアルティミットガードをしておかないと、こちらのガードを崩されてしまうという恐ろしい技なのである。いつくるかわからないので、非常に怖い技である。

ライトニングマスト



自分の身の周りを電気につつま、完全防御型の技だ。ジャンプから攻撃しようとする、だいたいこの技で迎撃される。見ためは電気で出来たジャンクルジムか、テントといったところだ。

ストラングルスパーク



ヌールの投げ技で、触手を水平に伸ばしてつかみにくる技だ。この技には2種類あり、つかんだあと逆側に放り投げるものと、電気でビリビリと痺れさせるものがある。投げ間合いは広いほうだが、意外とふところに入るとつかまれない。

アークティックストリーム



ヌールの出す、竜巻状の飛び道具。当たると一瞬凍ってしまうぞ。進んでくるスピード自体は非常に遅いのだが、ある程度進むと、ふわりと上に浮遊するのだ。プレイする上でこれを出されると、割と嫌な感じだ。

回転アタック



自分の身に水系の渦をまとい、ゆるやかに上昇する対空タイプの技だ。この技は色々浮遊の仕方があり、ほぼ垂直に上昇したり、ゆるやかに虹を描くように進んだりするのだ。これは、プレイキャラのいる位置によって変化するようだ。

タッドポールショット



下から垂直に「によさっ」と卵巣みtainなものを出し、その棒状の中からイカの子供がポコポコと5~6匹出現する。そして、角度をまめにかえながら進んで来る。その子供がプレイキャラに当たると子イカは死んでしまい、天使の輪をつけて空へ昇っていく。

テナクルドッパー



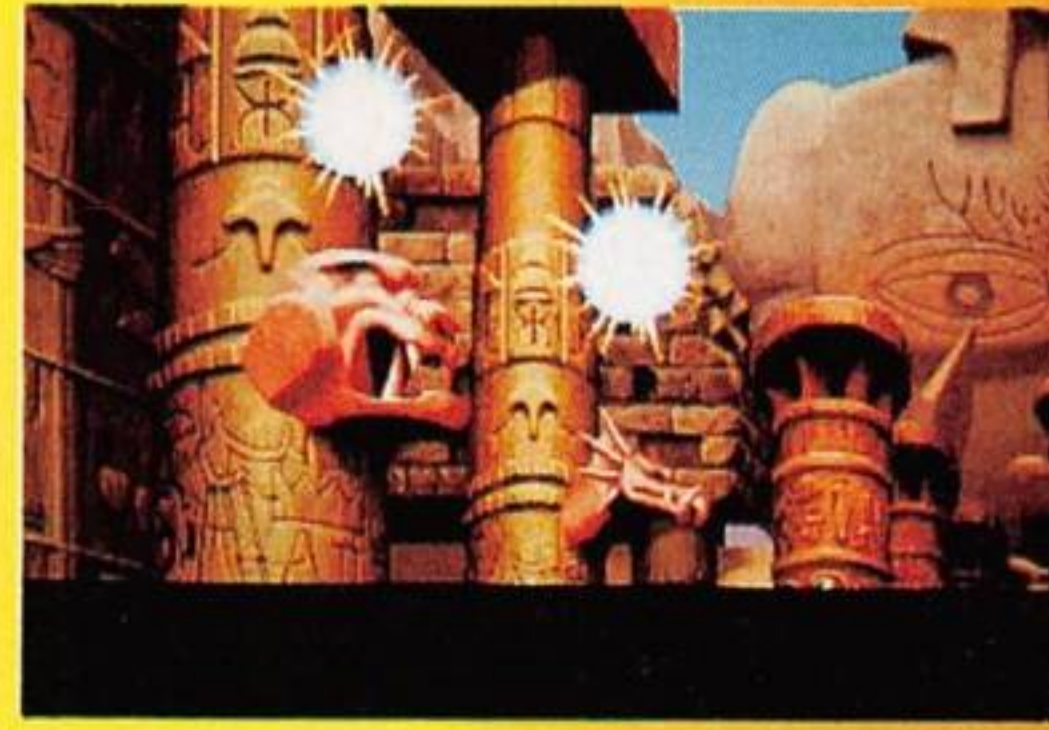
自分の触手を地面に突き刺し、プレイキャラのいる下からその触手を出してくる。必ずキャラのいる場所に出してくるぞ。が、地面に触手を入れたな…と思ったら、その場からすぐ移動してしまえば当たることはない。気の抜けない攻撃だ。

ベノムファネル



対空技は、何も竜巻や電気だけではない。斜め上に、「ブツ」とスミを吐かれるのだ。はっきり言って毒ガスだ。これをくらうと黒くなって、ダウンを奪われてしまう。ジャンプからも吐いてくるので要注意だ。

OPENNING



アルマーナIV世：
「来たな！愚かなねずみめ。」



太古の神々を崇めるために建設された幻想的な神殿跡。だがいまでは悪意ある者の手によって汚され、その威厳はついでに久しい。この地でウォーザードの勇者たちを待ち構えるのは、4体の神獣の力を得て「セクメト」と化した守護獣スフィンクス。竜の頭、山羊の頭、ヘビの尾、そしてライオンの頭からさまざまに攻撃を繰り出すことができ、その動きの多彩でプレイヤーを圧倒する。

竜の頭は、口から火炎を吐くことができ、ブレス状の炎と火球状の放物線を描く火炎弾とに撃ち分けられる。

山羊の頭は、毒を吐き出す。普段はなかなかお目にかかれないが、セクメトの背後をとると振り返りざまに放出してくるのだ。

ヘビの尾は、おもに司っている後ろ足を使った「砂かけ攻撃」を仕掛けてくる。これは「ヴァンパイアハンター」のフェリシアが使っていたサンドスプラッシュのような技だ。

ライオンの頭はおもに本体の動きを制御しているようだが、この頭部が無くなると……。

古代神が勇者を襲う

沙漠に広がる帝国・アランバードの王国を支配する女帝アルマーナIV世は、狡猾な手口とその美貌で男たちを手玉にとり広大な領地と世界中の宝物をその手中に収めてきた。

謎の帝国は女帝の悪なる部分を見込んで侵略の代わりに手を組むことでアルマーナIV世はさらに強力な力を手に入れた。その力とはアランバードに伝わる4つの神を司る動物（羊、鳥、ドラゴン、ライオン）の能力を併せ持った究極のモンスターセレクトへと変身する能力である。

アルマーナIV世はその力でさらにひどい侵略を行うようになる。

SECMETO

セクメト 弱点：風 耐性：火、毒



滅びの聖火



キの無い技だ。

竜の頭に、セクメトの攻撃の多くを司っており、そのなかでも斜め上方へ吐き出したあと放物線を描いて落下してくる火炎弾を使った攻撃は、代表的とさえいえるほど強力です。

悪魔の吐息



度だ。

山羊の頭が吐き出す毒の息は、触れると一定時間対象者を麻痺させる効果がある。この攻撃はあまり使われることはなく、戦闘中に背後をとられたときに止むなく使用される程度だ。

贄の罪人



うのだ。

両方の前足を地中に突き入ると、手前の土中から亡者たちが現れる。亡者たちはその後獲物へと接近し、捕らえると自分たちの仲間を増やそうとプレイヤーを柵に入れてしま

不浄の清め



後ろ足で地面を引っかき、プレイヤーへ向け砂塵流をぶつける攻撃、それが不浄の清め。あまり見かけない攻撃だが、素早いので見切るのは困難極まる。

死の聖火



竜の頭のもう1つの攻撃。それが、この死の聖火だ。前方へ向けて放射されるため、正面から闘おうとする場合に非常にやっかいになることだろう。

裁きの光



本体の制御を司っているライオンの頭部を破壊されたとき、セクメトの力は暴走をはじめ、力の奔流をその開いた穴から放射する。このエネルギーは極太の光線状で、対象者を石化させてしまうのだ。

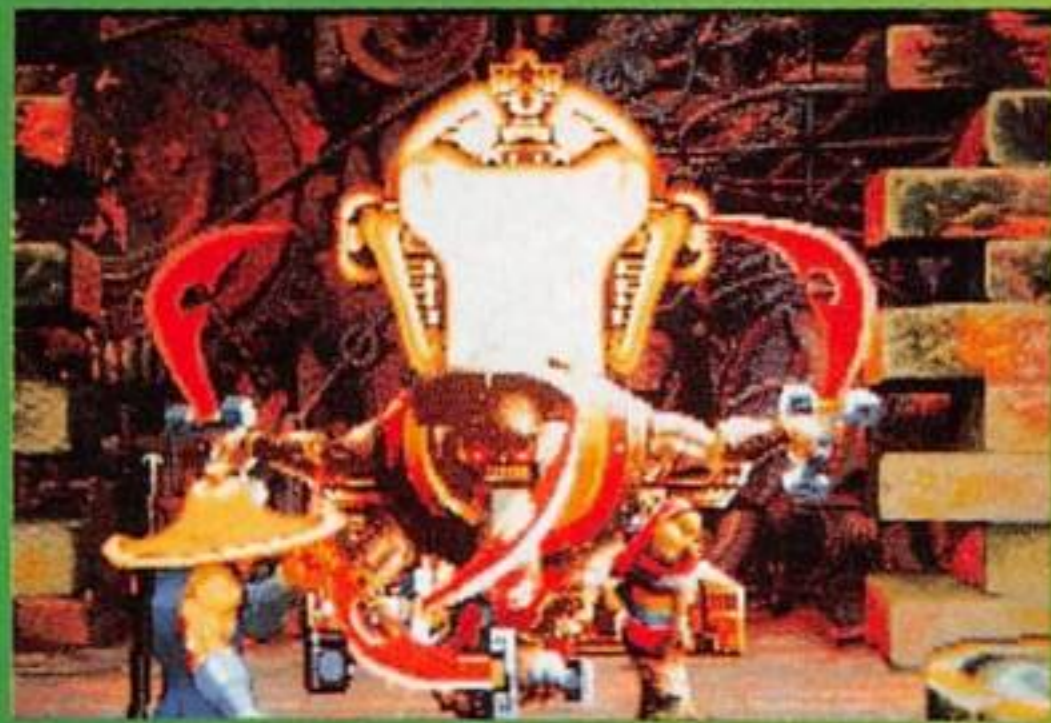
冥府の鉄槌



からだ全体を使った豪快なボディプレス攻撃は、セクメトの得意とするところだ。おもにプレイヤーが空中にいるときに対空技として使用される技で、上昇中にも攻撃力が存在する。

乗りこなせ! 爆発的加速! 突入! 新作レッドゾーン!!

OPENNING



さて、これ以外で非常に特徴的な点として挙げられるのはモードチェンジの存在で、攻撃やアルゴリズムといった部分に変化する。基本的にはキャラクターの体色が変わると同時にモードが切り変わり、それにもなると攻撃方法もきつくなってくる。また、赤色のモード時のみ行ってくる特殊ガード（技説明参照）もあるため、それぞれモード別に合わせた闘い方をしていく必要があるといえる。

クリプトにかつて栄えたとされる超古代文明によってこの世界へと産み出されてきた、守護者「ギギ」。

その姿は、東洋文化の阿修羅を連想させる表裏一体ふたつの顔と二対4本の腕を持ち、その腕に装備された巨大な剣による攻撃は、リーチが非常に長く素早いものが多い。これら多彩な攻撃の中には、プレイヤーキャラクターのガードを外しやすいといった性質を持っている多段ヒット系の攻撃もあるため、通常ガードだけではなくアルティメットガードのある程度は使いこなしていかなないとかなりつらい闘いを強いられることになる…。

門の守護者

クリプトには昔、高度な文明があったとされていた。しかし、その文明を証明するものは高台にいくつもそびえ立つ巨大なピラミッド群だけであった。

古くからの言い伝えによるとそのピラミッドの内部には天空にある神々の城と地上とを結ぶゲートがあるといわれている。

しかし、そのゲートには石でできたゲートの番人ギギが守っており、ゲートに近づく者はギギの持つ巨大な剣で切り刻まれてしまうという。

ギギはそのピラミッドのゲートのそばで眼を怪しく光らせ、静かに侵入者を監視し続けている。

GIGI ギギ

弱点：雷
耐性：毒



ピュチキツカン



岩落下攻撃、赤と黄は地中からそれぞれ柱とやりによる攻撃がプレイヤーの座標位置にくる。

4本の腕に持った剣を地面に突き刺し、魔方陣を呼び出して3種類の遠距離攻撃をしていく。攻撃の種類については魔方陣の色によって見分けることが可能で、青は空中からの

メリチャギチャク



ガードでガードしてしまった場合プレイヤー側のガードを外されてしまいやすいので注意。

腕に持った剣で攻撃してるところまでは旋風斬りと同じだが、こちらは高速で剣を振り回すようにして攻撃しながら前進してくる。多段攻撃系の攻撃については、ただの通常ガード

ルンリグザチャク



を回避することができるが、この後に連続して百裂斬りをしていくことが非常に多い。

左右に二組ある計4本の腕すべてを使い、身体を中心にして高速で回転。腕に持った剣で切り付けながら前進してくる多段攻撃技。基本的には、上段攻撃

モードチェンジ



身体の向きを変えることによって、通常青色のモードを表裏一体の赤色のモードへとチェンジする。赤モードに変化すると、特殊ガードを使用してくるほか、アルゴリズムなども変化するようだが、現在のところこれらのくわしいことについては不明な点が多い…。

ザキクツカン



しゃがみ込むようなモーションで、腕に持った4本の剣を頭上に突き出してくる対空用の攻撃技。いわゆるジャンプ系の対空攻撃。空中ガードすることは可能だが、ジャンプなどで攻撃しようと飛び込んだ場合、大体はこの攻撃で返されてしまう。

リシュバドリ



上半身と下半身が分離して、上半身が飛び上がるようにしてダウンしているプレイヤーキャラクターめがけ逆さまに落下。腕に持った剣でダメージを与える。基本的にはプレイヤーキャラクターと同じ追い打ち攻撃なので、回転起き上がりなどで回避することができる。

特殊ガード



身体の前面であるガード方向に緑色のゼリー状のバリアを展開して、プレイヤーキャラクターの飛び道具を跳ね返してくる。ラウンド開始時の青モードから赤モードへとモードチェンジを行うと使ってくる特殊ガードの一種で、通常の攻撃などに対しては反応しない

いろいろ発見!歩いてみるもんだ

'96AM SHOW レポート

担当：山下浩志



前号では各メーカーのブースを中心に構成した'96AM SHOW。今回は、ショー全体を通じて目立ったところをピックアップ。また新声社ブースで来場者をお願いした特派員のレポート、アンケート集計の最終結果、恒例のライター座談会など、盛りだくさんの内容でお送りします!

**大雨にもかかわらず
たくさんの方が!**

一般入場日となる最終日の9月14日(土)、その日は朝から荒れ模様の天気。この大雨では多くの来場は望めそうもないと思っていたのだが、まったく問題なし!朝8時前から長蛇の列が…。ゲーム好きの彼らにとっては、雨が降るうがやりが降ろうが関係ないってこと。これだけの新作ゲームが揃ってるわけだから行かすにはいられないよね。

**コナミの新型基板
「コブラ」登場**

今回のショーの中で、ひときわ目立っていたのが、コナミブースで行われていた、新型基板「コブラ」のビデオ発表会だ。

大勢の観客が見つめるなか、大きなスクリーンに映し出されたその映像は、まさに「凄い」の一言。格闘ゲームらしきデモ画面を放映していたんだけど、キャラクターのなめらかな動き、光源を帯びた美しいビジュアルなど、そのインパクトは絶大なものがあった。この「コブラ」からど



画面を見せられないのが残念だが、「コブラ」は本当に凄い!

んなゲームが生み出されるのか。今後のコナミの動きから目が離せません!

**「アタリ」の
あのアタリサウンド**

会場の隅っこを何気に歩いていると、どこかで見たことのあるロゴを発見。

「ん、もしやこれって、あのアタリでは?」

そう、25年前に業務用初のビデオゲーム「ボン」を発売。その後「ミサイルコマンド」「マーヴルマッドネス」など、アメリカナイズされた独特の世界観をウリに、数々の名作を輩出してきた、あのアタリが、突如として出現!しかもわざわざ現地アメリカから来日。数年ぶりに日本市場に発売する予定の、新作3タイトルを展示してきた。これには往年のプレイヤーをはじめとして我々ゲームメイトスタッフもびびっくりアタリのゲームが再びできるなんて、夢のような話みたい。

展示されていたのは「3D HOCKEY」(アイスホッケーのゲーム)、「GREENE」(パズル)、「RASH」(ドライブ)の3タイトル。オリジナルティあふれるグラフィック



ヒューマンのブースでは、素敵なお姉さまたちがスラリ!

はいまだに健在で、アメリカ人の広報の方が見守るなか、思わず熱中!できることなら、今後ゲームメイトでもぜひ紹介していきたいと思えます。

イベント盛況!

タイトーのブースでは、最新対戦格闘ゲーム「ファイターズインパクト」のミニ・ゲーム大会を開催。激戦 マクハリインパクト と題して、5人勝ち抜くと特製のキャップがもらえるというもの。初めてプレイした人が多かったにもかかわらず、試合は大いに白熱。いまのプレイヤーは本当にコツをのみこむのが早いんだなあとしみじみ実感した次第であります。

女の子に大変な人気を博していたのが、アトラスの「ネットゲーム部」コーナー。いまや女子高生の必需品ともなっ



見応えある試合展開に思わず興奮。



一人で何枚も名刺を作る人も…。

ているシール製造器「プリンター倶楽部」の続編で、キミだけのオリジナル名刺を作ってしまうおうというもの。

デザインや書体もいろんなパターンから選べる(しかもこれが本当にかわいいデザインなのだ)ので、開場と同時に長蛇の列ができるほどの人気ぶり。またまた話題を呼びそうな予感。

このほか、ゲームのほかにもブライズ用品に力を入れているメーカーも多く、これを目当てにショーに足を運ぶお客さんも多かったようだ。セガの「パーチャファイター3」も、ショーで初めてプレイしたというお客さんも多く、その人気の高さをうかがわせた。



アタリのゲームに再び会えるなんて…。

AMショー突発企画!? ゲームスト特派員 …て、なに、ナニ、何?

AMショーで密かに進行されていた計画があった…。 来場者を1日ライターとして勧誘し、AMショーレポートを無報酬でやっ てもらおうという図々しい企画。 それがゲームスト特派員計画だ!

犬。増刊告知でおなじみの人生末路だ犬。今回の作戦を説明しよう。

AMショーにて、新声社ブースに顔を出した読者ちゃんたちを片っ端から徴兵し、そのままAMショー特派員に仕立ててしまおうというシヨカ一勝負のエコノミカル戦略、それが今回の作戦である。作戦名は「暁の聖和女学院」。要は読者の皆に、ジャンル別にシヨカのポイントをレポートしてもらおうって腹だ犬。それでは、何とか生還した読者の中から、選りすぐりのレポートを閲覧していく犬。

ゲームスト特派員指令 其の壹 極東の催事場に 絶世の美女を見た!?! メッセ1ホットなコンパニオンを研究せよ!

さて、今回のキミの任務はこの豪華メッセ会場において、絶世の美女コンパニオンを捜すことにある。すべてのブースをまわり、コンパニオンを徹底的にチェックせよ。チェックする項目は、「ルックス」「演技力」「衣装のクオリティ」「お肌の露出度」「化粧のり」の5点である。これらの項目を考慮の上、第34回AMショーにおけるベストコンパニオンを選び、その詳細をレポートせよ。

ほんの出来心だったんです。許してください。
新声社ブースをのぞいた時に「特派員」という悩ましくも魅力的な響きに誘われた



オペレーター
アイドルコンパニオン
受付

けなんです。そ、それがよりよって「コンパニオンのお姉様方大チェック」という指令をくだされるとは。

行き着けのゲーセンでは根っからの硬派ゲーマーとして通し、「あの誤植大魔王の首を取らねば、ゲーマーとして失格だ」などと、ゲームストにも息巻いていた自分が、こんなコテコテの役回りを演じるハメに…。一生の不覚だ。と、言い訳はこの辺にしておいて、ちよこつとだけ取材結果の方を報告いたします。

した。あんまりドキドキしすぎて、アクアジェットの上に昇ることすらできなかった自分が、我ながらカワイイやつ、と思えてきました。

とはいえ、硬派ゲーマーを自称する手前、こんなチャラけた取材結果だけで終わるわけにはいきません。だがしかし、あのナムコのお姉様のスपोर्टィーな美しさ、ときメモの清川さんにも似て、何ともハッ、またたわ事を…。(三重県 NML 天才無限君)

☆毎度気になるコンパニオン部隊だが、今回はナムコ、コナミブースが特に好評を得ていた犬。

「コナミのお姉さんサイコーっす!! ぶおおーっ」と興奮荒く興奮していたのも今回のシヨカの甘く切ない思い出だ犬。

ゲームスト特派員指令 其の貳 君は見たか? 脅威の ギミック大集合!! キングオブエレメカの海にダイブせよ!

さて、今回のキミの任務はこの豪華メッセ会場において、究極のエレメカを捜すことにある。すべてのブースをまわり、あらゆるエレメカを徹底的にチェックした上、キミが責任を持ってお勧めできるマシンを1機挙げよ。その際は、必ず理由を明記するように。ちなみにここでいうエレメカとは、ビデオゲーム以外のゲームマシンのことである(例: 占い、モグラ叩きなど)。諸君の奮闘を期待する。

私が選んだエレメカナンバワンは、コナミの「プリプリステーション」です。

これは名刺作成マッスインなのですが、自分の名前、住所、電話番号が入る上に、なんと顔写真まで入れられるという優れたものなのです。似たような物はいくつか展示してありましたが、実用的という点では迷わずこの「プリプリステーション」が一番でしょう。

現在、自分の写真をシールにするマシンが流行っていますが、そのシールを自己紹介用として使うとき、一緒に自分の住所や携帯の番号を教えるのが普通でしたので、この

マシンはその点でも便利だと思えます。

名刺に顔写真が入るということで、それを受け取った方に顔を早く覚えていただけ、印象を深めてもらえることが、このマシンを押し決め手です。手頃な値段で便利な名刺を作れるということで大ヒットの可能性が伺える、オススメの一台です。

(茨城県 棚林明美さん)

☆今回のシヨの中が一番充実していたのが、実はエレメカ部門ではなかったのかと思わせるくらい、各メーカー気合のいりようだった犬。

特に多かったのはプリクラ系の、所謂写真モノ。女の子同士がやっているのは微笑ましいのだが、野郎が2人でやっている様はけっこう驚けな

い犬。

ゲームスト特派員指令 其の肆 走れ! 回せ! ナゾを 解け!! 幕張の宇宙(そら)に アクションゲームの金字塔を視た!!

さて、今回のキミの任務はこの豪華メッセ会場において、全てのアクションゲームを検証することにある。ここでいうアクションゲームには、パズル、クイズ、アクションゲームが含まれる。すべてのブースをまわり、あらゆるアクションゲームを徹底的にチェックせよ。チェックする項目は、「お客の付き具合」「プレイしてみた感想(見た目の印象でも可)」「期待度」などの3点である。これらの要素を加味し、総合的に判断した上で、第34回AMショーにおけるベストアクションゲームを1点選び、その理由も明記せよ。

今回のシヨに於いてのアクションは、似たような傾向が多かったと思う。

それはすなわち「誰にでも遊べる」ということを目指したものが多く、という印象を受けたということだ。

実際、アクションゲームはSTGや格闘ゲームに比べ、カップルや女性のペアで遊ぶ姿が目立った。

パズルでは続編モノ(パズルボブル3、とつかえだまなど)が目立ったが、つくりはしっかりしている。

クイズはデイトものなどストーリー性が強いモノがほとんどで、これも幅広い層に受けるゲームだと思う。

その他も、ダンシングアイやプリクラ大作戦も、インパクトは強いし、とつきやすくとゲームだと思えた。

このようなアクション群の中で今回のイチ押しは「ウォーザード」(カプコン)である。「ウォーザード」はアクションに格闘の要素を強く加えたものであり、一見すればただの2D格闘だが、ストーリー性が強いことも手伝って、先に同社から出たD&Dに近い印象を受ける。

パズワードがあるのも大きな特徴であり、フィクサーの復活など、昔のアクションゲーム以来のものだ。

これにより、個人個人の攻略が面白みを増すことと思われる。キャラも特徴的で味がある。

私がこのゲームを押すのは、万人向けのパズルやクイズもいいが、やはり昔ながらに攻略が楽しめるゲームがほしいからだ。

「ウォーザード」は、できるだけ多くの人にプレイしてもらいたい。

(東京都 あづまの甲斐次君)

☆今回のシヨに出たアクションゲームは、個性派が多かった犬。

旋破りのダンシングアイは、あのぜんじ編集長も毎日熱をあげているハマりぶりだ犬。

ウォーザードは様々な新機軸を盛り込んだ意欲作だが、これが全国のゲーマーにどのような受け止められかたをすれば楽しみたい犬。

ゲームスト特派員指令 其の六 体感せよ! 肉迫せよ!! レビューせよ!!! 魂を震わすテクノロジー! 感動筐体を探れ!!

さて、今回のキミの任務はこの豪華メッセ会場において、すべての筐体ものを検証することにある。ここでいう筐体ものには、ドライブゲームなども含まれる。すべてのブースをまわり、あらゆる筐体ものを徹底的にチェックせよ。チェックする項目は、「お客の付き具合」「プレイしてみた感想(見た目の印象でも可)」「期待度」などの3点である。これらの要素を加味し、総合的に判断した上で、第34回AMショーにおけるベスト筐体ものを1点選び、その理由も明記せよ。

ナムコの「トーキョーウォーザード」、見た目は同社のサイバースレッドのような感じだが、実際の操作方法はこちらのほうが圧倒的に簡単だ。

しかもスレッドとは違い、チームバトルというところが仲間うちでも盛り上がりがあるという点で、大きなウリになっている。

私個人としては、かなり爽快感を感じたゲームであり、期待大といったところだ。

コナミの「ソーラーアサルト」、グラディウスの続編らしい。最近のコナミはときメモや大好きっす方面のイメージがかなり強く、この手の雰囲気はすっかり忘れてしま

た。

早速プレイするためにコナミブースに行くが、親のカタキと言わんばかりにグリーンダリンと大回転している大型筐体で出迎えてくれた。

とりあえず2時間ほど待たせてプレイ。グラディウスの続編とは言っても、このゲームは3Dビューで、ゲーム的には別モノと言える。

まだ完成度が40%の調整段階らしいので、これから期待。

大型筐体はプレイヤーのハートをガッチリわし掴みなので、この筐体を生かすような色々なゲームを作ってもらいたいところ。

(埼玉県 ニヤース真尾君)

☆ソーラーアサルトはまだまだ未完成で、完成が待たれる犬。

トーキーウォーザードは一人で遊ぶと黄昏ロマンチックな気分になるので、チームを作って遊ぶと愉快犬。(もちろん、一匹狼を気取って、大人数を相手に一人楽しむもオケ)

指令其の参「撃ちものレポート」と其の伍「格闘ものレポート」は該当作が無かったため、今回の誌面では紹介していない犬。んじゃまたな犬。

- 今回突発的にこんな企画をおたてで、誰一人として参加してくれないのでは?と危惧したのだが、21名の勇者が集まりホッと一息。今回は残念ながら掲載出来なかったが、参加してくれた人たちのペンネームを紹介しておこう。協力ありがとう。
- 東京都 アミューズメントスペースジュピター-yuumiさん
 - 大阪府 東直樹君
 - 静岡県 米君
 - 大阪府 ぼてと君
 - 大阪府 岡田浩一君
 - 長野県 D-WING君
 - 東京都 ドラゴン君
 - 神奈川県 いしゆみ樹君
 - 千葉県 小島龍君
 - 千葉県 EXTEND-CoCo君
 - 埼玉県 ジャッキー狂君
 - 東京都 RAPHLES君
 - 東京都 えみの乱華さん
 - 東京都 柴田元義君
 - 埼玉県 高野恵介君
 - 埼玉県 吉田宏明君
 - 埼玉県 たかのたま君

真価を問う。

資本参加企業

株式会社アトラス
株式会社エニックス
株式会社カプコン
株式会社光荣
コナミ株式会社
株式会社コンパイル
株式会社スクウェア
株式会社タイトー
株式会社ハドソン
株式会社バンプレスト
株式会社マイクロキャビン
(五十音順)

エニックスゲームスクールが生まれ変わりました!!
大手ゲーム企業11社の資本参加を得て、真のクリエイター育成を目指します。
誕生、デジタルエンタテインメントアカデミー。

エニックスゲームスクールは、新たに大手ゲーム企業11社の資本参加を得て、
真に有能な人材の育成を目指し、デジタルエンタテインメントアカデミーへと生まれ変わりました。

権威主義でも形式主義でもなく、もちろん商業主義などではない。

将来を見据えて学ぶ側の立場に立ったより効果的な教育。

いまこそスクールの真価を問うときです。

■
従来からの二年制に加えて、三年制を新設

■
二部制によるマルチメディア科、新設予定

詳しくは資料をご請求ください。

ゲームソフト発売直前体験会開催

10月27日(日)「リグロードサーガ2」(サターン版)株式会社セガ・エンタープライゼス

【開催時間】第1回 10:00 第2回 13:00 第3回 15:00

申込方法:電話申込 ●体験会当日は学生証をお持ち下さい。

2年制

クリエイティブスペシャリスト養成科

- プログラムエキスパートコース
- グラフィックデザインコース
- ミュージックコンボーズコース

3年制

プロフェッショナルデザイナー養成科

- プログラム専攻
- グラフィック専攻

学校説明会実施!!

【東京会場】

平成8年 10月13日(日)

10月27日(日)

11月10日(日)

第1回 11:30 第2回 14:30

第3回 16:30

参加方法:電話申込

平成9年度生願書受付中

随時受付いたしております。

入学選考

東京会場

平成8年11月3日(日)

11月24日(日)

地区会場(札幌・名古屋・広島・福岡)

平成8年10月27日(日)

資料送付をご希望の方は、電話またはこの
広告の右下にある資料請求券を官製はが
きに貼って、①郵便番号②住所③氏名④年
令⑤学校・学年⑥電話番号をご記入の上、
本校までお申し込み下さい。

デジタルエンタテインメントアカデミー(旧エニックスアカデミー)
〒170 東京都豊島区北大塚3-32-4 OBCビル TEL.03-3940-7210

資料請求券
ゲームスト 10/15

●さて、10月14日をもちまして、新声社が移転をいたしました。すべてのコーナーの宛先は下記のようにになります。ご注意ください。なお、新ビルは1Fがゲームセンター、B1がマルゲ屋になっていますので、気軽に遊びにきてください。(各編集部への見学はできません。ご了承ください)



今月の
ムーちゃん
(東京都P.N.りよんベス虫さん)

掲載広告ご案内

アイノックスレコード	105
アミューズメントメディア総合学院	185
一休さん	141
エス・エヌ・ケイ	238~239
オーエスピー出版	72
カプコン	240~表3
キョーワインターナショナル	171
コミック虎の穴	142~143
コインジャーナル	155
コナミ	119~121
システムIII	83
タイトー	表2~1
TAMAYA	94
テクモ	106
哲信クリエイト	93
デジタルエンタテインメントアカデミー	56
東京アニメーター学院	144
東京ゲームデザイナー学院	161
東京ソフトバンク	92
トライ	160
ナムコ	表4
バンジーネット	87
PCB共和国	91
ピンゴ・ピンゴ	73
ヒューマンクリエイティブスクール	237
ファントム	167
プロコリ	162~165
プロトワン	182
ミルクウェイ	147
MEMレコード	236
ユーメックス	235

突入!新作レッドゾーン!!

- 2 スクープ・名作、新たな鼓動 **G-ダライアス**
- 4 決めろ!ヴァリアブル **X-MEN VS. STREET FIGHTER**
- 18 未公開コマンド&技活用法 **バーチャファイター3**
- 34 新旧18キャラ侍魂 **サムライスピリッツ天草降臨**
- 40 稼ぎのススメ、めざせ敵全破壊 **蒼穹紅蓮隊**
- 46 新情報、敵キャラ紹介 **ウォーザード**
- 107 おまたせ技表公開!! **DEAD OR ALIVE**
- 214 クイズ七色ドリームス **虹色町の奇跡**
- 218 **ステーキスウィナー2**
- 220 **ダンシングアイ**

激突!攻略コンビネーション!!

- 62 対戦重視! **ザ・キング・オブ・ファイターズ'96**
- 78 攻略大詰め! **プロップサイクル**
- 116 プロデューサー内田氏インタビュー **ダイナマイト刑事**
- 186 ポスCG公開 **レイストーム**
- 198 流派別連続技 **ファイターズインパクト**
- 74 **ラストブロンクス**
- 84 **バトルガレツガ**
- 88 **バーチャロン**
- 145 **サイドバイサイド**
- 148 **ダイナマイトベースボール**
- 152 **スーパーGT24h**
- 156 **ロックマン2 ザ パワーファイターズ**
- 194 **風雲SUPER TAG BATTLE**
- 204 **プリクラ大作戦**
- 206 **アルペンサーファー**
- 208 **セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ**
- 212 **ウェーブランナー**

ニューゲームジャングル

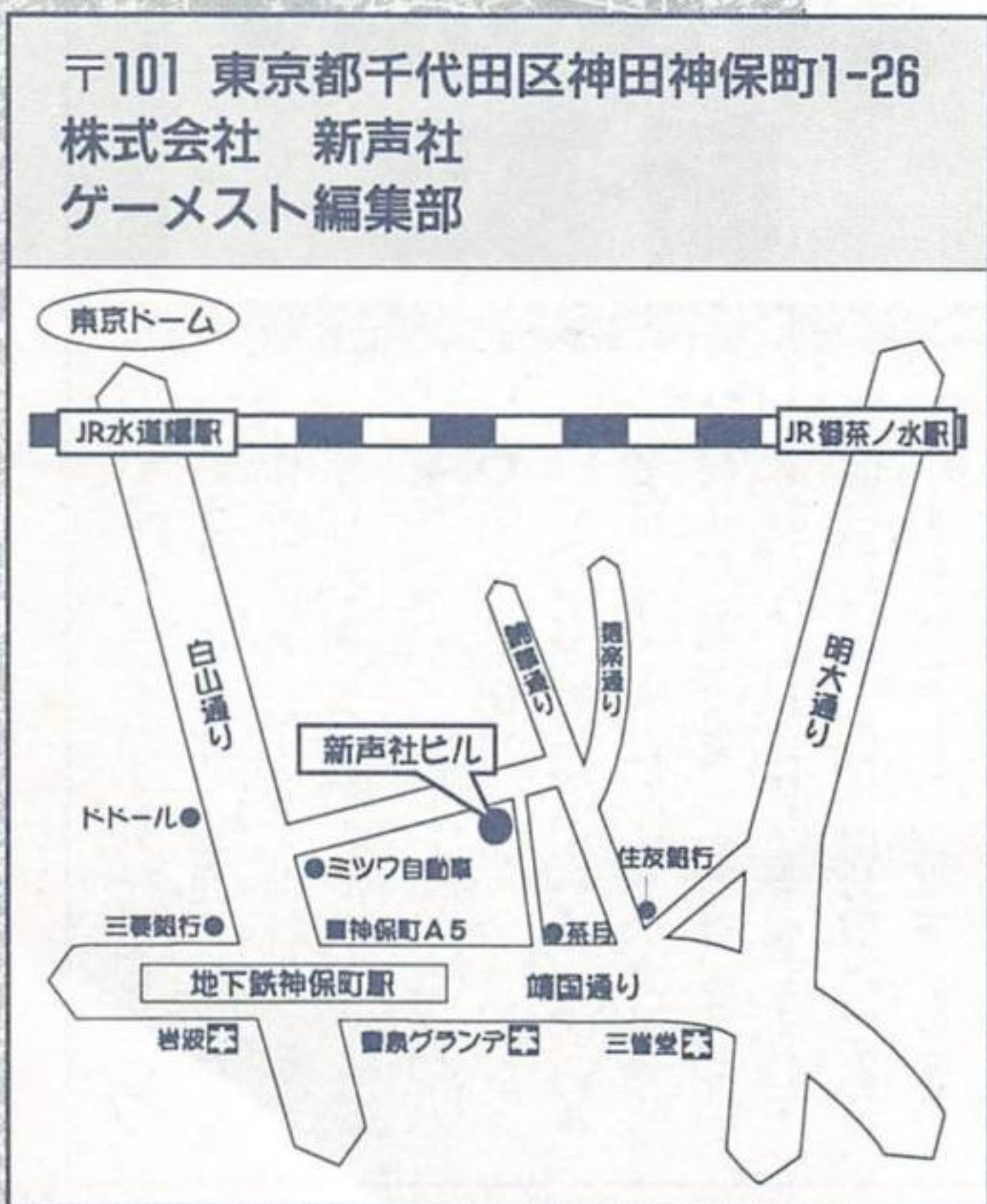
- 224 **対戦とつかえだま**
- 226 **セカンド アース グラティア**
- 227 **ネオ・ボンバーマン**

好評連載

95 天使万歳ふたたび	139 パズル	54 AMショー結果発表
96 ガリバー通信	140 DOHJINコーナー	122 ギャルゲー特集
97 ゲームストアイランド	166 インフォメーション	
130 コンスポ	168 バックナンバー常備店	
132 カラーアイランド	170 プレゼント	
137 ㊦屋瓦板	172 狙うそハイスコア2	
138 DISC BOX	180 ハイスコアラーの世界	

ゲームストからのお知らせ

32 KOF'96ムックのお知らせ	230 ゲームストムックラインナップ
137 マルゲ屋からのお知らせ	232 ゲームストビデオからのお知らせ
182 ゲームストワールドからのお知らせ	233 ゲームストEXからのお知らせ
228 コミックゲームストからのお知らせ	234 ゲームストEXムックからのお知らせ
229 バーチャファイター3 ムック発売のお知らせ	223 ガンブレードNY/テカスリート スコアキャンペーン結果発表



最強ゲームはどれだ!?

順位	オペレーター人気BEST20	投票数
1	バーチャファイター3 (セガ)	282
2	X-MEN VS ストリートファイター (カプコン)	106
3	ストリートファイターIII (カプコン) ※	54
4	ウォーザード (カプコン)	52
5	G-ダライアス (タイトー) ※	51
6	デッド オア アライブ (テクモ)	40
7	ストリートファイターEX (カプコン)	31
8	トーキョーウォーズ (ナムコ)	23
9	セガツーリングカーチャンピオンシップ (セガ)	22
9	サムライスピリッツ 天草降臨 (SNK)	22
11	プリクラ大作戦 (アトラス)	21
12	アルペンレーサー2	19
13	蒼穹紅蓮隊 (ライジング/エイティング)	18
14	GTI CLUB (コナミ)	15
14	わくわく7 (サン電子)	15
16	マジカル頭脳パワー (セガ)	14
17	ダンシングアイ (ナムコ)	13
18	パズルポブル3 (タイトー)	12
18	対戦とっかえだま (コナミ)	12
18	アクアジェット (ナムコ)	12

順位	基板出展BEST20	投票数
1	バーチャファイター3 (セガ)	547
2	X-MEN VS ストリートファイター (カプコン)	489
3	ウォーザード (カプコン)	277
4	デッド オア アライブ (テクモ)	185
5	サムライスピリッツ 天草降臨 (SNK)	176
6	ストリートファイターEX (カプコン)	167
7	蒼穹紅蓮隊 (ライジング/エイティング)	102
8	トーキョーウォーズ (ナムコ)	100
9	わくわく7 (サン電子)	98
9	対戦とっかえだま (コナミ)	75
11	ダンシングアイ (ナムコ)	69
12	ソーラーアサルト (コナミ)	62
13	アルペンレーサー2	56
14	プリクラ大作戦 (アトラス)	53
14	セガツーリングカーチャンピオンシップ (セガ)	53
16	アクアジェット (ナムコ)	52
17	ファイターズインパクト (タイトー)	50
18	パズルポブル3 (タイトー)	49
18	GTI CLUB (コナミ)	49
20	ウェーブランナー (セガ)	47

順位	総合BEST20	投票数
1	バーチャファイター3 (セガ)	608
2	X-MEN VS ストリートファイター (カプコン)	509
3	G-ダライアス (タイトー) ※	242
4	ウォーザード (カプコン)	211
5	デッド オア アライブ (テクモ)	166
6	サムライスピリッツ 天草降臨 (SNK)	148
7	ストリートファイターEX (カプコン)	135
8	ストリートファイターIII (カプコン) ※	111
9	わくわく7 (サン電子)	92
10	トーキョーウォーズ (ナムコ)	80
11	ダンシングアイ (ナムコ)	75
12	対戦とっかえだま (コナミ)	62
13	GTI CLUB (コナミ)	59
13	アルペンレーサー2	59
15	蒼穹紅蓮隊 (ライジング/エイティング)	58
16	ソーラーアサルト (コナミ)	57
16	セガツーリングカーチャンピオンシップ (セガ)	57
18	ファイターズインパクト (タイトー)	54
19	プリクラ大作戦 (アトラス)	48
20	アクアジェット (ナムコ)	46

※印のものはビデオ出展のゲームだ。

●オペレーター部門…オペレーターの立場で、価値を認めたもの。つまり買いたい、もしくは売れそうな作品

●基板出展部門…会場でゲームがプレイできる状態にあり、プレイした結果、価値を認めた作品

●総合部門…見た目のインパクトが強く、実際にプレイできたかどうかは別にして印象に残った作品

石井ぜんじ AM SHOWを斬る!!

今回のショーは、バーチャファイター3とX-MEN VS ストリートファイターという、3Dと2Dものの対戦格闘ゲームが人気を二分した。現状では、技術を生かしたポリゴン格闘と、ノウハウを蓄積した2D格闘がほぼ住み分けしている状況と言える。

今後は総じてゲームのポリゴン化が進むのは必然と思うが、ポリゴンゲームなら何でも良いというノリは陰を潜めてきた。それについて、対戦格闘以外ではいろんなジャンルへの模索が感じられる。

対戦格闘のジャンルでは、ハードの進化による大ヒットゲームは今の段階では考えにくくなってきた。今後、どんどんハードの進化は続くだろうが、技術による見目の演出の変化は期待しにくいからである。

この段階においては、ゲームのプレイヤーに与える満足感が、より重要になってくる。CPU戦の難易度、対戦のキャラクターバランスなど、細かい気配りこそがポイントである。このような気配りと、本当の面白さは何かという感覚がきちっと継承され、発展して

いるメーカーが人気を得ることだろう。一作一作、単発で進歩なく作っているメーカーは厳しくなってくると思う。継続して良いものを作っていく体制づくりとノウハウこそが大切だ。

ほかの対戦格闘以外のジャンルでは、まだまだハードの力を演出に生かしているとは言えない。それだけに、さまざまな工夫の可能性があり、面白い分野だと思える。ナムコのダンシングアイは囲むという古典的なゲーム性をポリゴンで表現することによって斬新に見せている。タイトーのG-ダライアスは、まだビデオ出展だったが、ポリゴンのな見せ方で、今までにないインパクトの強い映像作りに成功している。もっとも、いろいろなジャンルに応用していけば、誰の目をもひきつける作品が可能となってくると思う。

さて、このスペースでは語り切れないネタではあるが、気になる大きな流れがある。それは、アーケードゲームをコンシューマーに移植するとき、バージョンUPがなされていくというこの状況である。

このこと自体は、広くゲームマーの視点から見れば望ましいのかもしれない。しかし、アーケード版が未完成、未調整の実験バージョンということになると、アーケードファンとしてはあまりに悲しいことである。練りこむ時間を惜しめば、必ずいつか反発が来るのは必至。大変とは思いますが、この程度でいいだろうという考え方は捨ててほしいと思う。退化したものに對しての、プレイヤーの反発は予想以上に大きいのではないかと。

AMショー 座談会

格ゲーの目玉は VF3とX-MEN VS

河田:…とりあえずランキングを見てもらえるとわかるんですけど、バーチャファイター3、X-MEN VS ストリートファイターがすべてのランキングで上位をとって、二強という形になっています。これについて、どういう印象を持ちましたか。

ぜんじ:バーチャファイター3に関しては、そろそろゲームセンターに出回ってききましたから。期待も高いし、とりあえず順当な評価ではないでしょうか。

CHU:絵はきれいになったけど、ゲーム性はどこが変わったのかなあ。

NO:…Eボタンやキャラによる闘いの違いなど、結構変わっているはず。でも、まだバーチャ

2の闘い方しかしていないというのが、ちまたのゲームセンターや編集部現状です。

MVP:…ショーでは一般の人が並んで、今のうちからやりこんでおこうという雰囲気でした。ゲームセンターでは、対戦台にほとんどなっていないので、遠巻きに見たり、調べたりしているといった感じ。

X-MEN VS Fの出来は

河田:…X-MEN VS ストリートファイターは、バーチャ3に負けないぐらいの人気がありましたね。ハマー:…結構ウケてましたよ。いい意味でぶっ壊れているじゃないですか。こんなデカい波動拳撃つていいのとか。

J笹:簡単に凄い技がいっぱい出るからこのゲーム好きって人にはいいですね。一目見たとき、「うおー、このゲームすげえおもしろい、やるしか!」となると思っ

ただ、難しいんだけど決めたあとの爽快感がすごいからやる人にとっては、どうかかな。

DS:…X-MEN、マーヴルスーパーヒーローズとプレイしてきた人にとっては、リアルレイドが全然減らないということが気になりますね。

NO:…浮かせたからには、バシバシ入れたいよね。ハマー:…それはマーヴルをやっていたからリアルに固執しているんじゃない。

DS:…エリアルレイドが現時点で減らない、だけどハイパーコンボがすごく減るんですよ。こ

うがいい気がします。ギイ:特にストリートファイターのキャラはね。

ぜんじ:…やってて凄く面白いところがあるんだけど、何でこまで弱くしたのか?と思うキャラや強そうなキャラ、また待てたりやバイ攻撃があったり、わけがわからない感じ。あとはやりこんで確



いよいよ今年もやってまいりました。AMショー!



バーチャ3を初めて見たという人も少なくなかった。

めるしかないでしょう。基本的に「こんなだったら面白そうだな」という面白さの原点に立って作られるゲームだから、自分ゲームセンターでは大人気だと思います。

ポリゴンストII は賛否両論!

河田:ポリゴンのゲームで異色だったのは、ストリートファイターEXだと思えますがどうだったですか?

ギイ:めくりボデイシヤかみ小パンチ連打スクリーンが入ったかなと。RED:オレ、中ヒザファイナルアトミックくらっ

会場コメント

- バーチャファイター3 (セガ) VF3のデモが凄かった。X-MEN VS SFはにぎやかで良い。
- G-ドライアス (タイトー) やっぱタイトーはシューティングだね。(メーカー・男・22歳)
- ウォーザード (カプコン) VF3、X-MEN vs SF、マクロスプラスは期待ほどではなかった。逆にウォーザードが比較的斬新な印象を受けました。(オペレーター・男・25歳)
- X-MEN VS ストリートファイター (カプコン) 自分の期待が一番応えてくれたのがこのゲームだった。VF3はVFと言うよりはラスプロに近いゲームだと思う。(不明・男・20歳)
- ウォーザード (カプコン) 対戦格闘ゲームとしては物足りないものを感じたが、アクションやグラフィックはすばらしいと思う。(メーカー・男・23歳)
- G-ドライアス (タイトー) FX-1システムであればできるとは、凄いです。(オペ

- レーター・男・25歳)
- G-ドライアス (タイトー) 予想はしていましたが今回、出展しているとは思いませんでした。(オペレーター・男性)
- PF-573 (コナミ) コナミの新システムが面白そうだ。(オペレーター・男性・25歳)
- 風雲スーパータッグバトル(SNK) まだ動きがぎこちなかったが、それが少しでも良くなればOK(オペレーター・男性・21歳)
- G-ドライアス (タイトー) シューティングの演出にここまで力を入れたメーカーはタイトーだけ。期待します。(オペレーター・男性・23歳)
- GTI CLUB (コナミ) ただのレースゲームだけでなく鬼ごっこモードがあって楽しめる。(メーカー・男性・25歳)
- デッド オア アライブ (テクモ) ホールドボタンが新鮮。ただの受け(当て身)じゃない。(フリーター・男性・24歳)
- トキョウウォーズ (ナムコ) やっと大型筐体で協力対戦のできるゲームが出た。多人数で遊んですっきりできるゲームはよいと思う。もっとこういうのが増えるといい。SNKの大き

- いのが気になる。(オペレーター・男性・22歳)
- ストリートファイターIII (カプコン) 2Dにこだわるカプコンは凄と思う。あらゆる面で期待しています。(オペレーター・女・20歳)
- アクアジェット (ナムコ) 水しぶきの感じがほかより良い。(メーカー・男性・28歳)
- G-ドライアス (タイトー) これはすごいシューティングゲームになります。期待してください。(メーカー・男性・26歳)
- わくわく7 (サン電子) なかなか発売されないの、ヤキモキしてました。安心しました。(オペレーター・男性・24歳)
- X-MEN vs ストリートファイター (カプコン) 派手なのはいいが、見にくい。(オペレーター・男性・20歳)
- ダンシングアイ (ナムコ) 昔からあるタイプのゲームがうまく今ふうにアレンジされています。(学生・男性・23歳)
- G-ドライアス (タイトー)



かなり広いスペースを占めていたカプコンブース。



会場の中でもひととき目立った、SNKの「MFX2000」。

てほふられた。ストIIやってるみたい感覚です。

河田：2Dっぽいということ？避けみたいなきがあるわけじゃないですよ。ポリゴンゲームなりの特徴は感じられましたか？

MVP：まさにストIIという感じですよ。実際、ポリゴンにする意義があるのか？視覚的効果はあるけど、特にゲーム性にはかわってこないの。

ぜんじ：技の判定のつけ方の正確さとかは変わってくると思うけど。別に、ポリゴンにしたのがウリなのではなく、ストII的に面白ければいいのでは。

RED：ストII好きの人間としては、違和感なく入っていき面白いです。

DS：でも、「同じ感覚でできるよ、ワッハッハ」みたいな、そういうノリで楽しむならいい。

デッドオアライヴはシスの爽快感が

河田：次にデッドオアライヴについて意見を聞きたいんですけど。

ハマ：もう編集部の人材は取材やEXPOで見た人も多いと思う。ポリゴンゲームとして見た目は良

いけど、「よーしやるぜっ」と、これめくりで入ったぜ」とか、バリバリやりこもうという喜びはないですよ。

ジョッキー笹岡：ストIIだけじゃなくて、やっぱり何か新しいシステムが欲しいですね。そういう新しさがあれば、それだけでやってくれそうです。

く、キャラが立っていると思いません。

ぶちけん：コスプレイヤーには人気が出そうですね。

河田：ゲーム内容についてはどうですか？

ぶちけん：このゲームは打撃と投げ、そしてつかみの3つが組み合わさっているところがよくできていて、面白いんですよ。でも、知らない人から見てHボタンでつかみがわからないと最初はきついな。

MVP：わかってないと、「バババ」K.O.って。ある意味、凄く爽快感がありそうなゲームですよ。

ぶちけん：デンジャーゾーンでの受け身も重要。わかってくれば面白いんですが。2Dで言うとヴァンパイアハンターみたいな、激しいゲームです。

さらに練られた侍魂・天草降臨

河田：2Dゲームで、シヨウの隠し玉的存在だった「サムライスピリッツ 天草降臨」はどうでしたか？

珈琲：全体的に、前作で納得できなかった部分がなくなっただけで、プレイヤーへの受けはいいと思いますよ。

ハマ：斬紅郎のシステムを生かしてはいるんですが、ゲーム性はまったく別のゲームに大幅に変わったと思います。別の楽しさがあると思いますよ。

CHU：キャラクターが昔の柳生十平衛とか、タムタムとか出てきてかなり濃いつまみなので、今までのファンはそれだけでやってしまおうかな。

ぜんじ：デモで九州を進んでいるMAPが出たりと、演出面にも気が配られている気がした。

珈琲：キャラクター的にもゲーム的にも、僕としてはいい意味の集大成になりそうなので期待しています。

わくわくアワー・ウォーザードは

河田：そのほかの対戦格闘ゲーム、わくわくアワーとかどうですか？

珈琲：キャラクター性が強いんで、あのキャラクターが好きなのは熱烈にやってくれると思うんですけど、なじめない人もいるかもしれない。

ぶちけん：演出もいい。ダウンしたとき起き上がってレバー操作が画面に出たり、ガード不能技が出るときは画面全体でバツと出

ははっきり言ってFX基板であそこまでできるとは思わなかった。ポリゴンゲームはたくさん出ているけれども、迫力は今まで一番だと思う。さすが技術のタイトルだ。(男性・20歳)

■X-MEN VS ストリートファイター (カプコン)
カプコンには、こういうゲームを出してほしい。(オペレーター・男性・28歳)

■GTI CLUB (コナミ)
ゲーマーより一般に受ける可能性が高く、お客の層が変わるかも。(ライター・男性・31歳)

■ダンシングアイ (ナムコ)
これがナムコか？だが、アイデアは一本取られた感じ。(メーカー・男性・26歳)

■デッド オア アライヴ (テクモ)
イイ感じ。でもちょっと動きがとろいような気がする。(メンテナンススタッフ・男性・23歳)

■蒼穹紅蓮隊 (ライジング/エイティング)
すくはまってしまいそうです。シューティングは下手だけど...。(男性・26歳)

■パズルポブル3 (タイトー)
時間が来ると天井が下がってくるだけじゃなく、新たに消す玉も出てくるのは楽しみが増す、初心者にはどうか？(オペレーター・男性・21歳)

■雀々しましよ (ビスコ)
キャラクター、グラフィックともに良くできている。(男性・17歳)

■ウォーザード (カプコン)
対戦格闘ゲームに無理にしているように感じた。(学生・男性・22歳)

■デッド オア アライヴ (テクモ)
何も知らない状態でも結構、技とか出たし、その裏で実は、つかみボタンなど奥が深く、何度やってもあきない。VF2を最初にやったあのドキドキ感に似てる。(学生・男性・22歳)

■アルペンレーサー2 (ナムコ)
演出を抑えるという演出がほしいよね。(店員・男性・28歳)

■風雲スーパータッグバトル (SNK)
前に比べて、断然面白かった。(学生・男性・18歳)

■バーチャファイター3 (セガ)
VF1も2も、それほどやってないがこれはぜひやりこみたい。

(会社員・男性・24歳)

■バーチャファイター3 (セガ)
動きはリアルだが、思い通りに動かないのがやしい。(会社員・男性・24歳)

■X-MEN VS ストリートファイター (カプコン)
ハテさて、わけわからんけど、楽しい。(一般・男性・18歳)

■ウォーザード (カプコン)
パスワードを使っただけの対戦は面白そう。1人用もストーリーがよくできている。(大学生・男性・20歳)

■バーチャファイター3 (セガ)
もうちょいやりたかったが相手が強すぎた(30連勝中)。(ゲーマー・男性・22歳)

■サムライスピリッツ 天草降臨 (SNK)
もともと好きなゲームなので、楽しくできるようにしてほしい。(学生・女性・22歳)

■マジカル頭脳パワー (セガ)
正解しているのに、間違えるときが多すぎる。(ゲーセン店員・男性・21歳)

最強ゲームはどれだ!?

ハマー…サン電子のゲームって今までマニアックな印象だったんだけど、このゲームは気配りがきいていていい方向に向かっていると思います。

河田…格闘ゲームというわけじゃないですけど、ウォーザードはどうでしたか。

ギィ…見た目は色がきれいで、キャラも良くバッチグーって感じ。

ぜんじ…僕は好きだけど、キャラは好みが分かれるかな。

MVP…このゲームは、自分としては対戦ではなくアクションゲームとして攻略していきたいですね。

ACE…まだ開発途中なのでわからないですが、今の段階では対戦のバランスにやや不安がありましたね。もっと、拡大縮小を生かしたアクションをするなど、もっと求めたいところはいっぱいあります。

ぜんじ…今までなかったタイプだけに、期待したいところ。その分、いろんな点でのゲームバランスの調整が難しそうです。



「トーキョーウォーズ」は幅広い年齢層にウケていた。大勢でプレイすることの面白さを追求。

小粒だが斬新なゲームに収穫

河田…そのほかのゲームに関してはどうでしたか。

K-TAN…ダンシングアイは見た目は奇抜だけど非常にわかりやすいゲーム。格闘・シューティングが目立つ中ああいいうゲームは貴重だと思っんですよ。

MVP…ゲーム的にやって面白いですよね。

京城…まあ昔のゲームの焼き直しとも言えるんですけどね。グラフィックが良くなって見せ方が変わったという感じ。

ぜんじ…ゲームとしてやって面白いから、偏見を持たずにやってほしいね…って無理な話か(笑)

ハマー…僕がショーで一番やったゲームは対戦とつかえだまだね

J☆笹岡…ゲーム性がばする玉とは全然変わりましたね。

MVP…落ちゲーじゃなくて、尻上がりゲーム。何か異様な感じ。

J☆笹岡…面白いシステムなんだけど、あえて言えば一回解いちやうと、あとは見るだけになりかねない。そのへんふくらみがほしいです。

ハマー…ちょっとマニアックだけど、自分が連鎖している間、カーソルが動くんだからとつかえをしたかった。それがもどかしい。

河田…ADKの対戦シューティングも人気が高かったみたいなんですけど、どう?

RED…ティンクルスター・スプライツですね。おもしろかったです。シューティングで対戦、これすなわちシューターの夢ですね。

AMショー ライター一押し

ライター名	一押しゲーム	二押しゲーム	三押しゲーム
ギィ	X-MENvsストリートファイター	サムライスピリッツ天草降臨	わくわく7
N.O	サムライスピリッツ天草降臨		
立衆多	G-ダライアス	X-MENvsストリートファイター	
ハマー	わくわく7	対戦とつかえだま	
MVP	ティンクルスター スプライツ	蒼穹紅蓮隊	ウォーザード
J☆笹岡	ティンクルスター スプライツ	対戦とつかえだま	風雲スーパータッグバトル
珈琲ふりーく	サムライスピリッツ天草降臨	わくわく7	X-MENvsストリートファイター
DS-1	X-MENvsストリートファイター	G-ダライアス	
京城	ダンシングアイ	ブリクラ大作戦	
RED	蒼穹紅蓮隊		
田淵健康	ティンクルスター スプライツ	ストリートファイターIII	
CHU	サムライスピリッツ天草降臨	ティンクルスター スプライツ	G-ダライアス
Dr.ACE	まじかるでーと	クイズ美少女戦士セーラームーン	ティンクルスター スプライツ
石井ぜんじ	X-MENvsストリートファイター	ストリートファイターEX	ダンシングアイ
借金	ストリートファイターEX		
MoMo	ストリートファイターIII	トーキョーウォーズ	
C-LAN	バーチャファイター3	G-ダライアス	
きりり屋	G-ダライアス		
いなりん	マジカル頭脳パワー	クイズ美少女戦士セーラームーン	
ずるずる	セガツーリングカーチャンピオンシップ	GTI CLUB	ダンシングアイ

ぜんじ…純粋にお互いの撃った弾で攻撃しているわけではなく、画面が2つに分かれている。ぶよぶよ十首領蜂?グロブダー!?

立衆多…パズルの要素が強いですね。ヒットコンボで大きな弾とかザコ編隊が相手のほうに出たりして。

J☆笹岡…ちょっとパターン数が少ないような…これから開発が進むにつれて、敵の出現パターンが増

えたり、ある程度よけて何とか粘れるようになると思う。

全然知らなくても、何となくワッてできそうなところもい。

河田…ほかにもいろいろないゲームがあっただけれど、まだ出てないゲームは発売されたときに注目ですね。

■蒼穹紅蓮隊 (ライジング・エイティング)
サーチを使ってボス戦の攻略作戦を考えるだけで楽しい!(学生・男性・18歳)

■ブリクラ大作戦 (アトラス) 稼ぎが楽しそうだった。(男性・23歳)

■ウォーザード (カプコン)
カプコンの格ゲーは、相変わらずバランスがさりげなくうまい。(プログラマー・男性・27歳)

■トーキョーウォーズ (ナムコ) 自分は関西から来たので、「オサカウォーズ」なんてのもいいのでは?(オペレーター・男性・21歳)

■ウェーブランナー (セガ)
これまでのカーレースやスポーツ系とは一風変わっていて良い。(オペレーター・男性・21歳)

■アクアジェット (ナムコ)
今日初めてやったがすごく面白かった。波がうねる感じやジャンプの後のマリンタイプは最高。(男性・20歳)

■バーチャファイター3 (セガ)
EボタンになれるまではVF2.5的なイメージを感じました。Eボタンにはやく慣れないと本当の楽しさは分からないのかな?楽し

かったけど。(オペレーター・男性・22歳)

■ストリートファイターEX (カプコン) ポリゴンといえど、跳び込み攻撃くらいできなくては面白くない。(メーカー・男性・30歳)

■対戦とつかえだま (コナミ)
ばするだまのようだけど、SFCのパネルでほんのような要素があっただけ。(その他・男性・20歳)

■ウォーザード (カプコン)
動きがVTRで見たときよりも全然違う。良い意味で裏切られた。(オペレーター・男性・26歳)

■ストリートファイターEX (カプコン) ポリゴンのSFキャラも、なかなか味があって良い。(オペレーター・男性・26歳)

■X-MEN VS ストリートファイター (カプコン)
ポリゴンゲームが多い中、演出、音楽など2Dの中でも十分見劣りのしないゲームを作るカプコンはさすがとしか言いようがない!(オペレーター・男性・22歳)

■バーチャファイター3 (セガ)
VF3、見ているとスピード感がありそうだが、プレイしてみると、前作よりも動きが遅く感じられる。

ダウン後の立ち上がりも、かなり遅く感じる。(オペレーター・男性・23歳)

■サムライスピリッツ 天草降臨 (SNK)
前作よりも、バランスが取れているように見える。絵もとても綺麗。(オペレーター・男性)

■ダンシングアイ (ナムコ)
ポリゴンを使った楽しさをうまくだして、格闘だけがポリゴンではない。(オペレーター・男性・26歳)

■バーチャファイター3 (セガ)
AOUショーのときに多少あったSTGが今回は少ないので寂しい。それと、ビデオゲームよりも大型ショーものが多いのも少し寂しい気がする。VF3はすごい。デモを見て、ゲームを見て感動したのは久しぶりだった。(不明・男性・20歳)

■デット オア アライブ (テクモ)
胸の揺れを単なるタテ揺れだけにしてほしくなかった。(ディスプレイーター・男性・24歳)

やっと全キャラ登場です

THE KING OF Fighters '96

©SNK 1996

ひとまずキャラ別1周完了と細かな
実戦テクニックを集めてみたよ。

KOFチーム (Ver.96)

少し意識してみよう

'96年度版 超必殺技

ビミョーに違う超必殺技の小と大。
この機会にその差をまとめて再確認
しておこう。

担当：KFC-ぴぐ

大蛇薙型

まずはもっとも多いタイプ
のものから説明しよう。

- 超裂破弾
- 龍虎乱舞
- 飛燕鳳凰脚
- 馬乗りバルカンパンチ
- 超必殺忍蜂
- 八稚女
- ブラスターウェイブ

が、ここに属する。
性質としては、小(A&B)
だと技の出が早く、大(C&E)
だと移動距離が長い。大
蛇薙を除いたほかの技は大

超必殺
普段ならけなく出している
超必殺技だが、今回はその小
と大(AとC、BとE)の違
いを探ってみよう。

と画面の端へ端まで届くが、
小では届かないくらいに差が
ある。
個別に見ると、大蛇薙は小
のMAXだと、待機ポーズに
触れた瞬間にボタンを離すこ
とで2ヒットさせることがで
きる。

馬乗りバルカンパンチはガ



待機ポーズに触れると同時にボ
タンを離せば

バリバリ型

超必殺忍蜂は小のほうが出
が早いものの、大のほうが無
敵時間が長いので、それも利
用してみよう。

バリバリバルカンパンチ
シャイニングクラスタルビ
ット
超重ね当て
レイジングストーム
の4つは、出るまでは小のほ
うが早く、その他の性質(距
離など)は同じ。



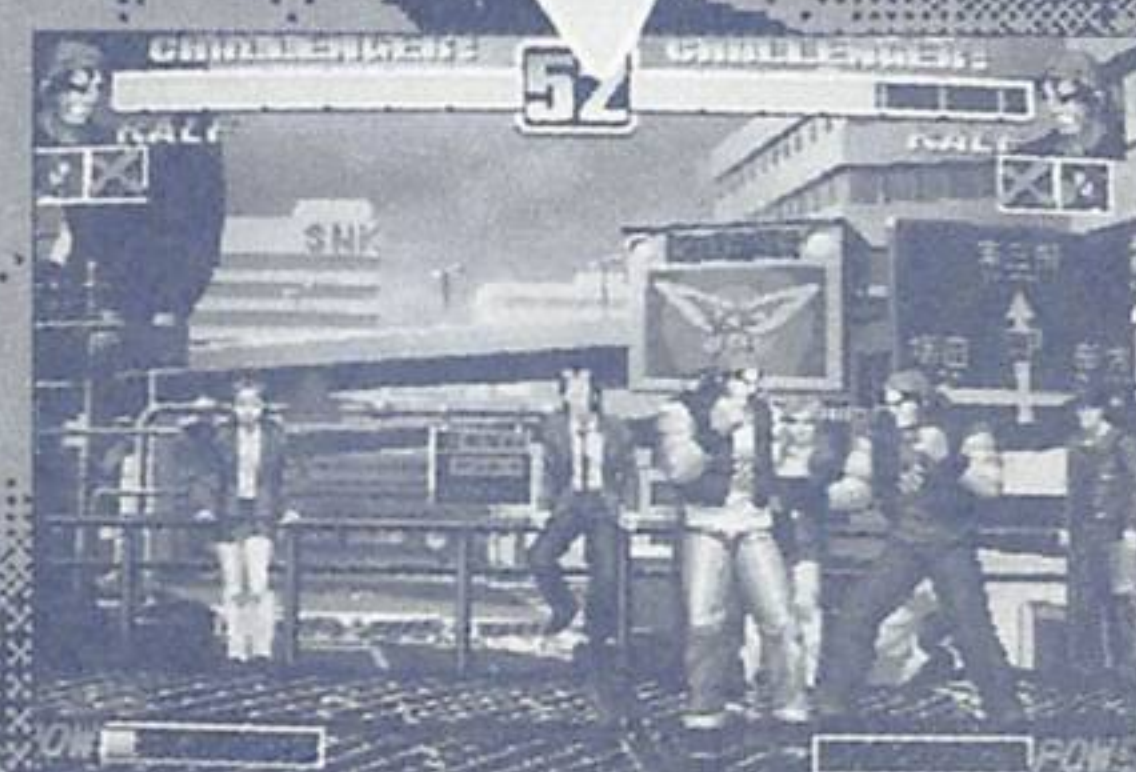
遠距離で小を出して

スクリー型

スクリーコーアッパ
鳳凰脚
真一超絶竜巻真空斬
ヘブンスゲイト
はバリバリ型とは逆に、出る
までは同じだが、出ている時
間(鳳凰脚とヘブンスゲイト
は移動距離)が長くなってい
る。使い分けは反撃を受け
にくくなる。



すかさずねりやっつー(状況
的にまずありえないけど)



目の前で止まって

同性能型

雷光拳

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

ロバートだとこれだけ差がある。

リョウの霸王はさほど違いはないが



霸王翔吼拳
カイザーウェイブ
は小よりも大のほうが発速が速い。
リョウ、ユリの霸王翔吼拳は出るまでの早さがほぼ同じだが、ロバートの霸王翔吼拳とカイザーウェイブは小のほうが出るのが早い。
一定スピートで撃つとダメージが簡単に抜けられてしまうが、小大混せて撃つと効果的だ。

飛び道具型

パワーゲイザー
鉄球大暴走
は小も大も同性能。コマンドミスで出してしまう技(雷光拳、パワーゲイザー)のことも考えると、大で出すほうがフロロがきく。



大は少し離れた位置から出すとちよつとい。

小は角度が鋭いので近距離で使

異軌道型

Vスラッシャー
クリスタルシュート
神龍天舞脚
轟欄炎炮
イリュージョンダンス
これらは小と大で軌道が異なる。Vスラッシャーは小だと角度が鋭く、大だと角度がゆるやか。
クリスタルシュートは小だと横、大だと斜め上に弾を打ち出す。
神龍天舞脚は小(神龍凄煌裂脚)のほうがかやや出が早く横方向へ、大のほうは斜め上方向に進退する。

超必殺技ダメージ表

		近距離	遠距離
大蛇薙		52	32
大蛇薙 MAX	溜め中	26(以後半数)	
大蛇薙 MAX	発射	57	40
雷光拳		26(以後半数)	
雷光拳 MAX		30(以後半数)	
地獄極楽落とし		11×6	
地獄極楽落とし MAX		7×10+18	
パワーゲイザー		50	
パワーゲイザー MAX		42	
超裂破弾		5(1HITにつき)	
超裂破弾 MAX		4(1HITにつき)	
スクルーアッパー	1HIT	18	
	2HIT	46	32
霸王翔吼拳(リョウ)		31	23
霸王翔吼拳(リョウ) MAX		38	28
霸王翔吼拳(ロバート)		30	25
霸王翔吼拳(ロバート) MAX		33	28
霸王翔吼拳(ユリ)		30	34
霸王翔吼拳(ユリ) MAX		34	14
龍虎乱舞		4(1HITにつき)	
龍虎乱舞 MAX	連打中	3(1HITにつき)	
	上昇中	10(以後半数)	
飛燕鳳凰脚		3(1HITにつき)	
飛燕鳳凰脚 MAX	連打中	2(1HITにつき)	
	フィニッシュ	22	
Vスラッシャー		27(×2)	
Vスラッシャー MAX		36(×2)	
バリバリバルカンパンチ	連打中	20(以後半数)	
	フィニッシュ	18	
バリバリバルカンパンチ MAX	連打中	20(以後半数)	
	フィニッシュ	15	
馬乗りバルカンパンチ	連打中	4(1HITにつき)	
	もういっちょ	16	
馬乗りバルカンパンチ MAX	連打中	3(1HITにつき)	
	もういっちょ	21	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー		15(×4)	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー MAX		18(×3)+12	
シャイニングクリスタルビット		32(以後半数)	
シャイニングクリスタルビット MAX		30(以後半数)	
クリスタルシュート		32	28
クリスタルシュート MAX		34	28
空中シャイニングクリスタルビット		36(以後半数)	
空中シャイニングクリスタルビット MAX		35(以後半数)	
空中クリスタルシュート		40	28
空中クリスタルシュート MAX		37	29
神龍天舞脚	上昇①	6(1HITにつき)	
	上昇②	17(以後半数)	
神龍天舞脚 MAX	上昇①	8(1HITにつき)	
	上昇②	19(以後半数)	



KOF超必殺技表

神龍凄煌裂脚	突進	7(1HITにつき)	
	上昇	17(以後半数)	
神龍凄煌裂脚 MAX	突進	12(1HITにつき)	
	上昇	19(以後半数)	
轟欄炎炮		40(以後半数)	
轟欄炎炮 MAX		44(以後半数)	
鳳凰脚(ノーマル/MAX)	連打中	4(1HITにつき)	
	上昇中	18(以後半数)	
鉄球大暴走(ノーマル/MAX)	連打中	4(1HITにつき)	
	フィニッシュ①	16	
	フィニッシュ②	16	
	フィニッシュ③	18	
真 超絶竜巻真空斬		43(以後半数)	
真 超絶竜巻真空斬 MAX		52(以後半数)	
超重ね当て		26	
超重ね当て MAX		29	
超必殺忍蜂		11(1HITにつき)	
超必殺忍蜂 MAX		7(1HITにつき)	
イリュージョンダンス	連打中	5(1HITにつき)	
	上昇中	6(1HITにつき)	
イリュージョンダンス MAX	連打中	5(1HITにつき)	
	上昇中	5(1HITにつき)	
	連打中	6(1HITにつき)	
八稚女	フィニッシュ	17	
八稚女 MAX		9(1HITにつき)	
ヘブンスゲイト		31(×2)	
ヘブンスゲイト MAX		36(×2)	
ネガティブゲイン		12(×3)	
ネガティブゲイン MAX		10(×5)	
レイジングストーム		48	
レイジングストーム MAX		61	
カイザーウェイブ		42	32
カイザーウェイブ MAX		46	34
ブラスターウェイブ		24(以後半数)	
ブラスターウェイブ MAX		28(以後半数)	

轟欄炎炮は小だと斜め上、大だと横に炎を吹く。ただ横に吹いても跳び越えることは無いので、横に吹いていれば安定というはなしもある。イリュージョンダンスは小だと出が早く低軌道、大だと出が遅く高軌道になるが、大はいったん後ろに跳ねてから跳んでいくので、相手の攻撃をかわしつつ反撃できる。

大はシャイニング攻撃を2回連続でアローなどをかわしつつ決められる。

P・鈴木の
もっとやり込もうシリーズ その1

覚えよう 空キャンセル

もう戦略も底がついたって? まだまだ。できるテクは使いこなさなくちゃね。

担当 P・鈴木

空キャンセルって なあに?

いきなり空キャンセル(以下、空キャン)について語る前に、まず空キャンとはどのような物か説明しよう。

普段、キャンセルというテクニックは相手に通常技を当てた(ガードさせた)場合に有効になるもののだが、相手に技を当てなくても空振りしても次の技がキャンセルし得るもの、これを空キャンセルと言つ(さらにキャンセルという言葉の意味も分からない人は、No.181の対戦アيرانドを読んでほしい)。この空キャンが96ではかなり有効なものとなっている。これからその利点を説明しよう。

なんで有効なの?

空キャンの重要性というものは一つの理由からではない。様々な要素がいくつもあり、



よっしゃ足払いすかたのうた、これで体力半分いたただきた。

えっなんで逆じゃあられてんのや、あんなバカア、あるべしユリ。

総合的に考えて、「使える」のだ。その要素を例を挙げつつ説明しよう。

まず、真つ先に考えられるのは、通常技を出した後のスキをなくすというものだ。通常技を空振りしてしまつたときのスキよりも、必殺技をガードさせた後のスキのほうが小さい場合などは、結果として安全になる。簡単に言えば、硬直をすり替えるというものになるうか。

庵の吹っ飛ばし攻撃は、出るまでが早いのだが、空振りした後のスキが多い。そこで取り敢えず葵花や闇払いをだせばスキが少なくてすむ。「反撃確定」が、「反撃されるかも」に変わるわけだ。

ほかにも利用法は考えられる。例えば、京の荒咬み対策として、下段攻撃を置いておくというものがある。しかし大足払いを空振りしてしまつたと噴え3段と毒咬みを安定して入れられてしまう。これでは守る側が圧倒的不利。足払いを出すことがバクチに等しくなってしまう。

そこで、空キャンを行い、足払いの硬直をなくす。逆に反撃しようとした京の技を出すタイムラグをずらすことができる。うまく行けばダメージも一緒に与えられるぞ。空キャンは守る側にも使えるテクニックなのだ。

もちろん、空キャンをしたあとの必殺技が出る前に攻撃を食らう可能性はある。だが通常技が空振るほど間合いが離れている場合は、相手にとつても割り込めるくらい出が早い技が多い。と言つことは通常技が空振りしたのを見てから反撃しようとしても遅いのだ。反撃が成功した場合は、ほぼ通常技のすきにも間に合った(空キャン

をかけたなかつた)場合、と考えられるだろう。となれば、カウンターを取られてしまつと言つデメリットを除けばかなり有効な手段となる、ということがわかり頂けるだろう。



空キャン龍運牙・地龍で足払いに反撃する相手に奇襲するか。



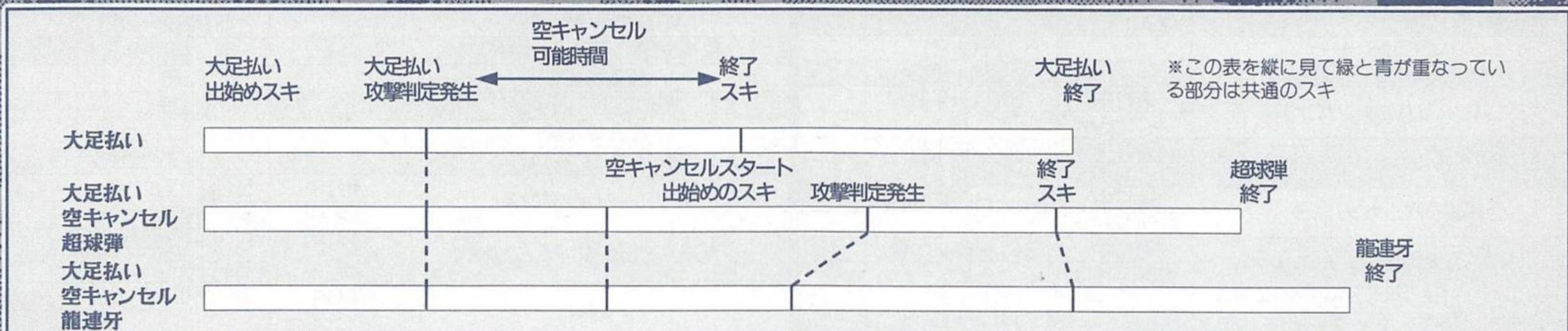
空キャン超球弾で相手の動きを一回止めるか



出しっぱなしで足元をすくい、つつこんでくるのを待つか...



何気なく放つた一発の大足払いに多様なガレ引きがある。



※この表を縦に見て緑と青が重なっている部分は共通のスキ

ケンスウの行動	特徴	成功例(相手の行動)	失敗例
大足払い	下段	●相手が足払いに突っ込んできた	●スキに攻撃される。不利(攻めターン移動)
大足払い 空キャンセル 超球弾	●ガードさせれば有利 ●出るまでに少し時間がかかる ●飛び道具	●出るまでのタイムラグに引っかかりくらう ●読み違えて垂直ジャンプ後、技を出してくらう ●ガードして固め続行	●読まれて大ジャンプで跳び込まれる ●ダッシュ前転後、攻められる。やや不利(攻めターン移動)
大足払い 空キャンセル 龍運牙	●出るまでが早い ●ケンスウが動く ●上方向にも強め	●足払いに反応しようとしてくらう ●跳ぼうとして昇りてくらう ●跳び込んだ後ぐられてしまう	●垂直ジャンプ攻撃でカウンターをとられる ●ガードされる。やや不利(攻めターン移動)

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

つか。
もし、ここで必殺技が出るまでに小技で割り込むことができたでしょう。その場合は空キャンじゃないという選択肢も生まれてくる。通常技の攻撃判定を残しておく、ということだ。こうすることで、相手側は反撃するタイミングを2か所から選ばなければならぬ。攻撃力の差から考えれば、攻め側有利になるはず。

相手は空キャンを警戒してガードを固める結果になる。そこに付け込んでラッシュをかけることができるはずだ。この戦法は、テリーやケンスウで特に有効だと思われる。2人ともしりちが長い下段攻撃があるので、うかつに相手は動けないだろう。

判定を生かした連携

通常技の判定を利用して空キャンセルが生きて、という論旨をつかんでもらえただろうが、さらに追求していく。

出が遅い必殺技もこのゲームの中では多数存在している。例えば、極限流全員が使う覇王翔吼拳がそれにあたります。近

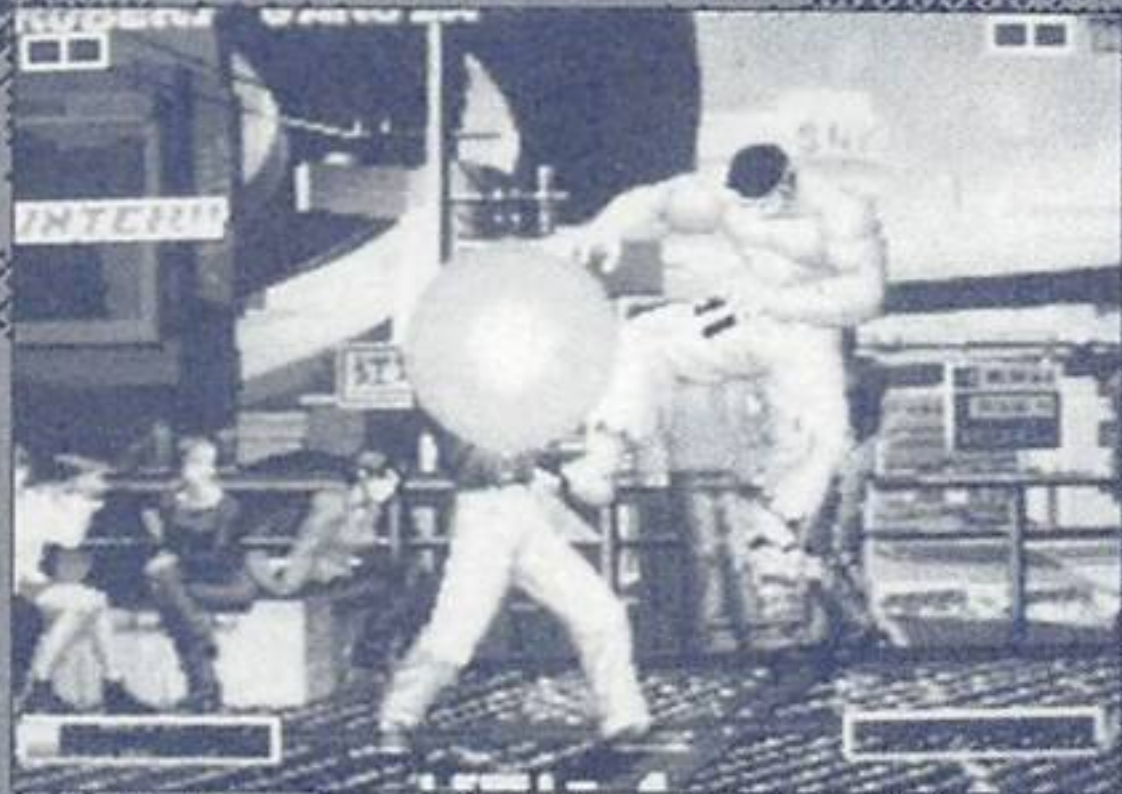
い間合いで出した場合、それ単体で出す危険度はかなりのものだ。

そこで、ぶっ飛ばし攻撃、もしくは大足払いに空キャンセルをかけたついでに覇王翔吼拳を出してみる。こうすることで出るまでのスキをこまかくとることができる。通常技が出てくる間は手が出せないほか、見た目にガードを誘いやすい、というのも空キャンの利点の一つ。この考え方は、先程述べた「通常技主体」に対して「必殺技主体」にあると言える。必殺技を出す保険として空キャンを使用するのだ。この使い方は、アテナのテレポルトなどにも使っている。話は戻るが、ロバートでぶっ飛ばし攻撃に相手が突っ込んできてカウンターヒットした場合は、霸王翔吼拳まで当たる。この偶然カウンターというのも十分な魅力だ。東やチャン、その他大勢がこの恩恵を受けられる。自分の持ちキャラも、どの必殺技がカウンター時につなげるのか調べておこう。カウンターヒットすることを前提として考えれば、ふっとばし攻撃と霸王翔吼拳の発生時間の違いから、必殺技が出るまでが短くなつたと考えることができるが、(取らぬ狸の皮算用)

まだまだあるぞ! 空キャン利用法

ここからは、少し変わった使用法について進めていく。使えるかどうかの取捨選択は読者さんにお任せしよう。

●ヒットアンドアウェイ
チャイロや舞などで、通常技空キャンセルムササビの舞などを何回か繰り返して、相手を混乱させる。素早い動きについてこれない相手はガード



これで2ヒッポ。いい感じのうらロバートでいい感じのや

下方を間違えるかも。攻めのバリエーションの中に加えるといい。スライムになる。反撃を食らわないように空キャンを使用する一例だ。

●奇襲
空キャンセルそのものが奇襲と言えなくもないが、ここで扱うものはまさに奇襲。スライムはバースとクラウドを撃つことは何と空キャンから投げ。バースは密着すると当たらない吹っ飛ばし攻撃をクラウドはしゃかまれると当たらない立ち強パンチを使う。空キャンから投げかばつちり入るぞ。固め投げに抵抗がある人にお勧めだ。バフオーマンスとしても成り立つと思っぞ。



いくせつぶつとばし攻撃。バカだな、当たらないって!



つてそこから投げろんかいな。そりゃ分らないよ。奇襲成功。

●フエイント
固めの最中、小から大に上げる際に、大攻撃をわざと空振りし、空キャンを行う。相手の反応が良ければ良いほど有効になるテクだ。大足払いが短いキャラで行おう。



小足、小足、大足を空振り。相手にとって反撃のチャンス。



でそこからバノム。超技なんかも有効な技。応用してみよう。

●出方を見る
やや高等テクニック。空キャンをかける通常技のモーションが長いテリー、クラーク、ケンスウを使う。ぶっ飛ばし攻撃のモーションが長いことを逆利用し、出した後の相手の出方を見る。ジャンプしてきたら対空を行い、ガードしていたら固め(投げ)に行く。ある程度山を張っておくと良いだろう。反応力かものをい

はい、次にやることは分かってるね。ナバームストレッチ!



うぞ。うまくできれば強い。取り敢えず今回はこんな所だ。読者の君もやり込んで、ともに可能性を探ろう。

空キャンできないよーつかあん

空キャンができない人のためにアドバースを少々。空キャンのタイミングは普通のキャンセルと同様なのだが、1つ言っておかなくてはならないことがある。それはヒット



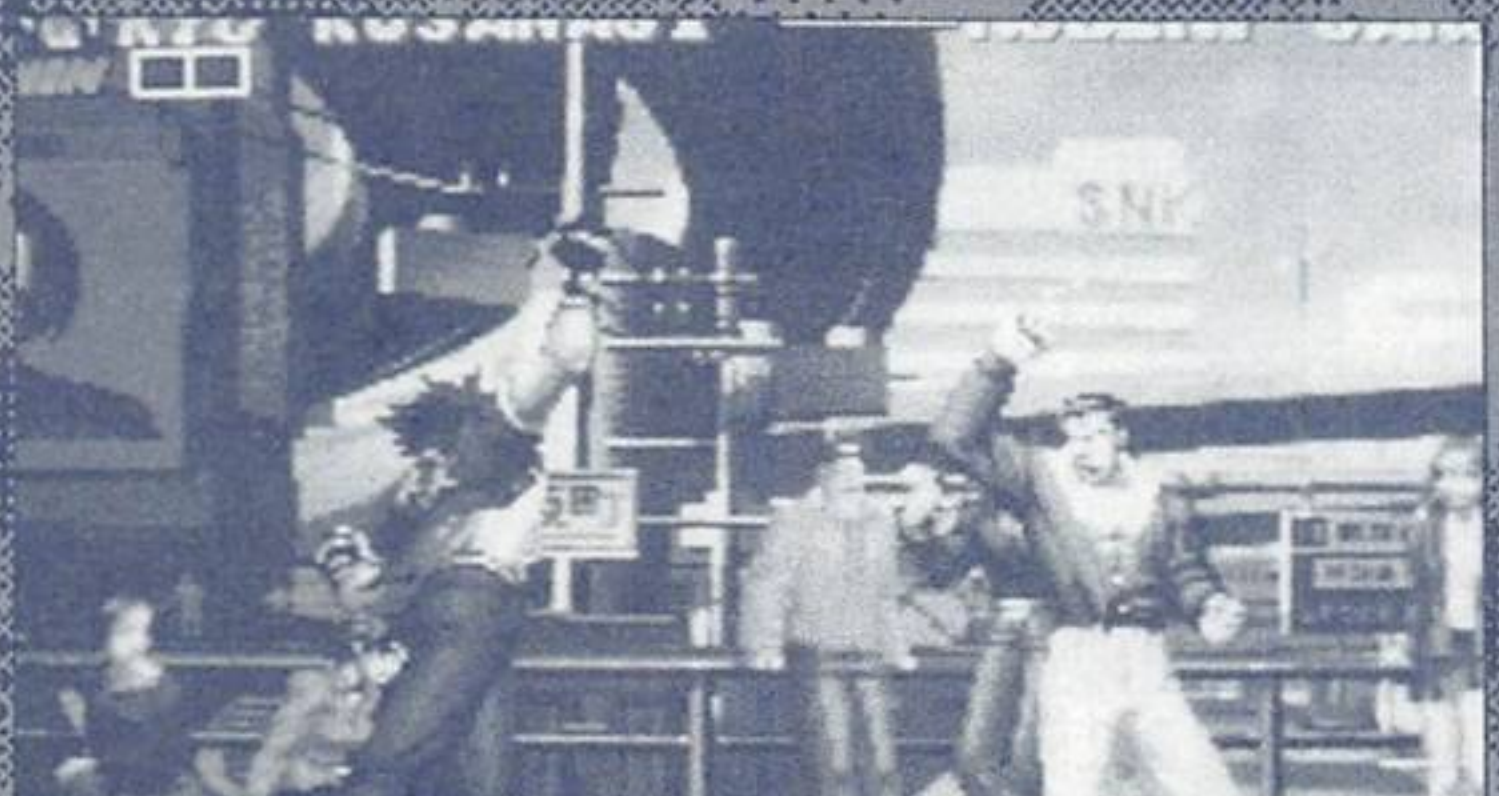
技を当てた時には一瞬キャラが止まってるって知ってる?

ストツブだ。ヒットストツブとは、攻撃をガード、もしくはヒットさせたときに一瞬止まる時間のこと。通常のキャンセルは、

ヒットストツブ中でもコマンドの受け付けを行っているため、若干必殺技が出やすい。ところが空キャンの場合、当然の事ながらヒットストツブはかからないため、入力時間を短くしなければならぬ。

ほんのわずか、ボタンを押すべき時間がずれているのだ。そのためにマチュアやアンチイのぶっ飛ばし攻撃(攻撃判定が出ていない時間が短い)に空キャンをかけることが難しくなっている。そのところを頭にいれながら入力してみよう。どうしてもできない人はボタン押しっぱなしを試してみよう(ボタンを押してから素早くレバールを入力)。

注意点をもう一つ。通常のキャンセルがかからないタイミングでは当然空キャンもできない。多くのキャラのしゃかみ大パンチがこれに当てはまる。伸びきったところではキャンセルは不能だ。気をつけると共に、キャンセルがかかるかどうか調べておこう。



このモーションはキャンセル不可能。よって空キャンも不可能。

小技接続相関早見表

必殺技キャンセルが可能な技に色を付けるとより使いやすくなるかも。

下の表は「小技がつながってイイ感じ表」です。
 '96では「連打の効く小技」ならば別の小技につなげることが可能(スペースの都合上、詳しいことはそのへんの格ゲー通にでも聞いてね)。で、具体的にどれがどれにつながるのかを調べてみました。
 記号の意味は、
 ◎…技をキャンセルしてつながる
 ○…キャンセルはしないが、目押しでつながる
 △…キャンセルはしているが、リーチやスピードの関係でつながらない
 ×…キャンセルもかからず技もつながらない
 ……理論的に出せない
 ……となっております。表の見方は、例えば横の近P行と上の下K列が◎の時は、「近小Pからキャンセルで下小Kが連続ヒットする」といった感じですね。ちなみに、遠近の区別がない技は近で統一(遠は-)。
 独自の連係や連続技を作ってみてはいかが？

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
紅丸	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	-	△	△	◎	◎	◎
TP	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	◎	◎	◎	◎	◎	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
京	◎	◎	◎	◎	△	◎
遠P	-	△	△	-	△	◎
TP	◎	◎	◎	◎	△	◎
近K	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠K	-	△	△	-	△	△
TK	◎	◎	◎	◎	△	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
リョウ	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	-	◎	△	-	◎	◎
TP	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	◎	◎	◎	◎	△	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
ヒガシ	△	△	△	△	-	△
遠P	-	◎	◎	△	-	◎
TP	◎	◎	◎	◎	-	◎
近K	×	×	×	×	-	×
遠K	-	-	-	-	-	-
TK	◎	◎	◎	◎	-	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
アンディ	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	-	×	×	-	×	×
TP	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	◎	◎	◎	◎	◎	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
テリー	◎	◎	◎	◎	-	◎
遠P	-	◎	◎	◎	◎	◎
TP	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	◎	◎	◎	◎	△	◎
遠K	-	△	△	-	△	△
TK	◎	◎	◎	◎	△	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
大門	◎	◎	◎	△	◎	◎
遠P	-	×	×	-	×	×
TP	×	×	×	×	×	×
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	×	×	×	×	×	×

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
クラーク	◎	-	◎	△	◎	◎
遠P	-	-	-	-	-	-
TP	×	-	×	-	×	×
近K	×	-	×	-	×	×
遠K	×	-	×	-	×	×
TK	◎	-	◎	△	◎	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
ラルフ	×	×	×	×	×	×
遠P	-	×	×	-	×	×
TP	×	×	×	×	×	×
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	×	×	×	×	×	×

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
レオナ	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	-	◎	◎	-	◎	◎
TP	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	◎	◎	◎	△	◎	△
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	◎	◎	◎	◎	◎	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
ユリ	◎	-	◎	◎	◎	◎
遠P	-	-	-	-	-	-
TP	◎	-	◎	◎	◎	◎
近K	×	-	×	×	×	×
遠K	×	-	×	×	×	×
TK	◎	-	◎	◎	◎	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
ロバート	◎	-	◎	△	△	◎
遠P	-	-	-	-	-	-
TP	◎	-	◎	◎	◎	◎
近K	×	-	×	×	×	×
遠K	-	-	×	-	×	×
TK	◎	-	◎	◎	◎	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
クラウザー	◎	◎	◎	◎	-	◎
遠P	-	×	×	-	×	×
TP	×	×	×	×	×	×
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	×	×	×	×	×	×

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
ギース	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	-	×	×	-	×	×
TP	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	×	×	×	×	×	×

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
チン	◎	◎	△	◎	◎	◎
遠P	-	◎	△	-	◎	◎
TP	◎	◎	△	◎	◎	◎
近K	◎	◎	△	◎	◎	◎
遠K	-	◎	△	-	◎	◎
TK	◎	◎	△	◎	◎	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
ケンズウ	◎	-	◎	◎	◎	△
遠P	-	-	-	-	-	-
TP	◎	-	◎	◎	◎	△
近K	◎	-	◎	◎	◎	△
遠K	×	-	×	-	×	×
TK	◎	-	◎	◎	△	△

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
アテナ	◎	△	◎	◎	△	◎
遠P	-	△	◎	-	△	◎
TP	◎	△	◎	◎	◎	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	◎	△	◎	◎	△	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
香澄	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	-	◎	◎	-	◎	◎
TP	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	◎	◎	◎	◎	△	◎
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	◎	◎	◎	◎	△	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
チョイ	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	-	◎	◎	-	◎	△
TP	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	◎	◎	◎	◎	◎	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
チャン	×	×	×	×	-	×
遠P	-	×	×	-	-	×
TP	×	×	×	×	-	×
近K	-	×	×	×	-	×
遠K	-	-	-	-	-	-
TK	×	×	×	×	-	×

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
キム	×	×	×	×	×	×
遠P	-	×	×	-	×	×
TP	×	×	×	×	×	×
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	◎	◎	◎	◎	◎	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
ビッグ	◎	-	◎	◎	◎	◎
遠P	-	-	-	-	-	-
TP	◎	-	◎	◎	◎	◎
近K	×	-	×	×	×	×
遠K	×	-	×	×	×	×
TK	×	-	×	-	×	×

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
バイス	◎	-	◎	◎	△	△
遠P	-	-	-	-	-	-
TP	◎	-	◎	◎	△	△
近K	◎	-	◎	-	×	×
遠K	-	-	×	-	×	×
TK	×	-	×	×	×	×

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
マチュア	◎	-	◎	◎	△	△
遠P	-	-	-	-	-	-
TP	◎	-	◎	◎	△	△
近K	◎	-	◎	-	×	×
遠K	-	-	×	-	×	×
TK	×	-	×	×	×	×

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
庵	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	-	◎	◎	-	◎	◎
TP	◎	△	◎	◎	△	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	◎	◎	◎	◎	◎	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
キング	◎	◎	◎	◎	-	◎
遠P	-	◎	◎	◎	◎	◎
TP	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	◎	◎	◎	◎	◎	◎

	近P	遠P	TP	近K	遠K	TK
舞	×	×	×	×	×	×
遠P	-	×	×	-	×	×
TP	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	-	×	×	-	×	×
TK	◎	◎	△	◎	◎	◎

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!



G DAIMON

殴れ、ドツけ。そして
投げろ(ドカーンッ!)

対戦攻略 大門五郎

打撃と投げの両方を極めてこそ一流。
まずは、その足がかりから。

担当: KFC-二流びぐ

おどろけ!!

ゴローちゃん投げキャラのイメージが強いが、もちろん投げだけで世の中を渡っていけるはずがない。与えるダメージをトータルで見れば、確かに他キャラよりも投げのダメージの比率は大きいものの、それでも量的には打撃のほうが上。というわけだ。

ゴローちゃんの通常技の中で頼りになるのが小パンチ。遠立ち小キック、遠立ち大パンチ、ぶっ飛ばし。小パンチは牽制とともに後述する小パンチ天地への布石となる。立ち小キックは立ちカイトでできないので、特に最後の最後で相手の体力を削り取ったり、小キック連発やキャンセルして地雷震などでプレッシャーをかけよう。立ち大パンチはリーチの長さが魅力。キャンセルもかかると、超受け身を近付いた地雷震を狙うとおもしろい。



かなり使える立ち小キック。鳴呼、ゲッは偉大だ!!

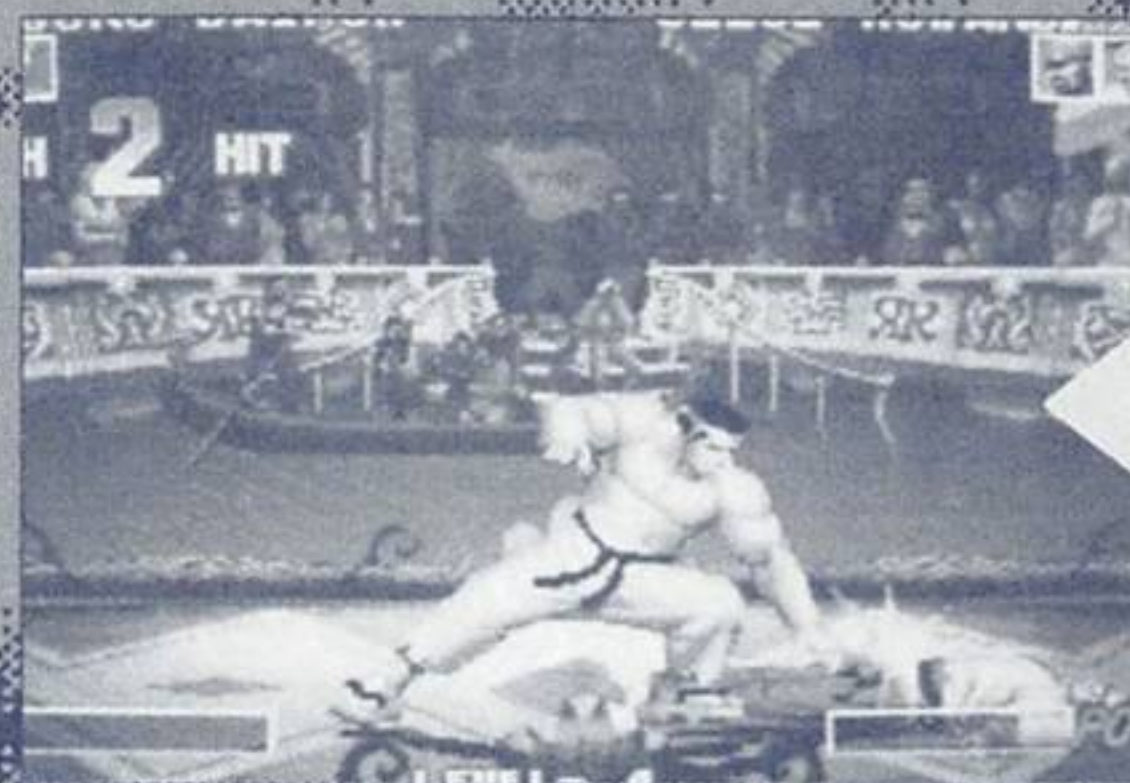
そしてぶっ飛ばし。リーチは短いが、出の早さと判定の強さは一流。近距離で小パンチや小キックで牽制して、イタいぶっ飛ばしをパチンと当ててやる。

ぶっ飛ばしは単発で終わらせず、キャンセルをかけて超受け身がなにかと効果的。もしカイトされても天地返しの間合いの中だし、ヒットすれば倒れた相手を切り株返してつかめる。

さてジャンプ攻撃が強いとされるKOF 96だが、もちろん



ぶっ飛ばしがかかると



切り株でアホー!。ダメージもデカイ。

ゴローちゃんとして例外ではない。特に下方向に強いジャンプ大キックやぶっ飛ばし、低い打点で当てやすい大パンチ



飛距離ジャンプの威力をジャンプでカバー。

そして投げる!!

子、出ている時間が長い小攻撃と、それを見ても使い勝手がいい。ゴローちゃんはジャンプが低いので、中ジャンプなどを絡めて地上と空中の双方から攻めたい。

さてコマンド投げが強いとされるKOF 96だが、もちろんゴローちゃんとして例外なわけがない。

もちろん攻撃避け、天地返しの黄金パターンは健在。目〇同時押しのため、避けにくいので、ボーズが露骨な形で反応されがち、という点を除けばかなりの脅威。

しかし今回は、もうひとつ小パンチ天地を身に付けてもらいたい。天地返しのコマンドは「A+B+C」だが、この最中に小パンチを入れる。レバニはグリと回しつつ、ボタンはA、Cと素早く押す(このときCボタンは押しっぱなしにする)と出しやすい。感じた。Aボタンは「か」で押すとやりやすいだろう。この小パンチ天地、どんなメリットがあるかというと、立ちたるうがしゃかみたるう



小パンチが当たれば、

が、小パンチが当たればキャンセル天地返しまでが連続技になってしまうところ。小パンチなみの出の早さで天地返し級のダメージを与えられるのだから身に付けない手はない。

さらに派生テクニクとして、キャンセルがかからないように早めに小パンチを出して天地も有効。もし小パンチがヒットすれば、さくさくから回復するあたりに、ガードされたときはカイトが解けるあたりで天地返し成立するので脱出は困難だ。

※理論(理屈)上の話をした場合、60分の一秒単位で操作できれば脱出は不可能。しかし実際には人の手によるものなので、当然アナは存在することを踏まえておきたい。できれば小パンチを出すとき(牽制や相手の起き上がりにも重なる)は、常に天地返しもセットで入力しておきたい。操作は忙しく複雑になるが、それだけの見返りはある。



天地でボーズ。頑張って身に付

ゴローちゃんの泣きごころ

投げよし、打撃よし、地上戦よし、跳び込みよし、のゴローちゃんだが、唯一相手に抑え込まれたときがツライ。地上で力尽めてくる相手なら連係の継ぎめに、しゃかみ大パンチ(頭突き)や気合の天地返して割って入る。ジャンプから攻められたら空中カイトから着地で天地返しや、逃げジャンプ攻撃で返していこう。

攻め込まれたらいったんはガマンが必要なキャラだぞ。



くざよっ。ムリして反撃しようするとヒドイ目に...

切り株補足

大足払い、ぶっ飛ばし(空中含む)を飛ばしたら、倒れているところを切り株返してつかんでダメージを与えられる。このとき歩き・ダッシュ・超受け身を距離を調節しよう。ただし飛ばせたときにダウン回避されるとダメ。逆に切り株返しのモーション中に攻撃されてしまう。ダウン回避を確実にしてやるプレイヤーに対しては出さないように。コマンドの都合上、地雷震に化けやすいのでコレも要注意。



CHANG KOEHAN

「先生!お願いします!!」

チャン・コーハン

あまりにも理不尽な攻撃力。適当にやっけて勝てるキャラNo.1。それが彼の先生たる理由だ

担当：MVP

死ぬほど叩くべからず

「当たれば勝ち」という何とも適当感あふれる言葉。その言葉が最も良く似合う奴。それがチャン・コーハンだ。ポタン連打で出る鉄球大回転を主軸に、今日も先生の連勝は続くであろう。

チャンのメインは鉄球大回転であるが、この技は超連打すると実は出ない。適度な連射を心がけるようにしよう。



鉄球大回転は超連打で出ない。適度な連射を心がけるようにしよう。

猿のように跳ぎ込め

さてこの鉄球をどこで使うのか?それは相手が跳んできそうなき、もしくは地上で攻めてきそうなき、このどちらにでも対応できる。まずはおもむくに回転させ、相手を威圧する。この時に立ち小パンチや立ち大キックを出しつつ回すとい感じだ。こうすることで相手はうかつにチャンに近づけなくなる。

チャンは体が重いせいかわジャンプが低い。これを使ってジャンプ大Kや大P、ぶっ飛ばしを出して押さえこんでいく。メインはジャンプぶっ飛ばしだが、あまりに相手が近くにいるときは大Pや大Kに切り変えよう。ジャンプぶっ飛ばしで入って、再びジャンプでいってもいいし、そこからしゃかみ小P、鉄球大回転につなげてもいい。この時の鉄球大回転はすぐにABD同時押しで止めていくとよい。

端に追い込め



とひあえず跳び込め。

チャンの真の姿は、相手を画面端に追い詰めたときである。鉄球大回転をやると、相手の選択肢はもう止まるのを待つしかないのだ。もし前転しようものなら、鉄球がヒットするのである。ゲージMAXの前転でも、鉄球を回している間にコマンド投げを入れておくと、何故か相手が前転をした時に投げが成立するのだ。鉄球の切れ目さえ注意すれば、ほぼ完全に固めることができる。

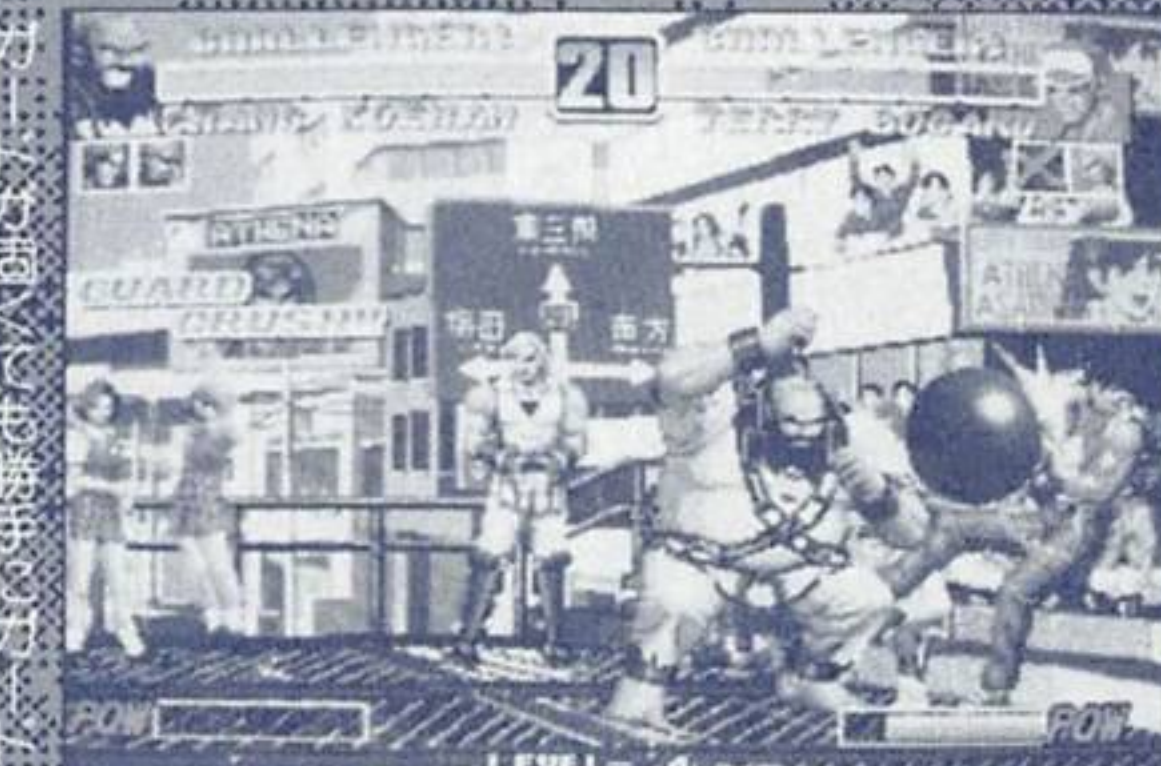


端に追い込んで回す。

ジャンプぶっ飛ばし

出さないようにしてもいい。また、鉄球を止めてコマンド投げという選択肢も間に入れよう。

チャンの対空要素は皆無といってもいいくらいであるが、相手が自分の横から上にかけくるような場合、(中ジャンプや通常ジャンプ)は、逃げジャンプぶっ飛ばしがかかり信頼のおける対空兵器となる。反応して返せるときはすぐに出していい。また、自分がジャンプで攻



ガードが固くても勝手にガード崩しとなり次の鉄球がヒット。

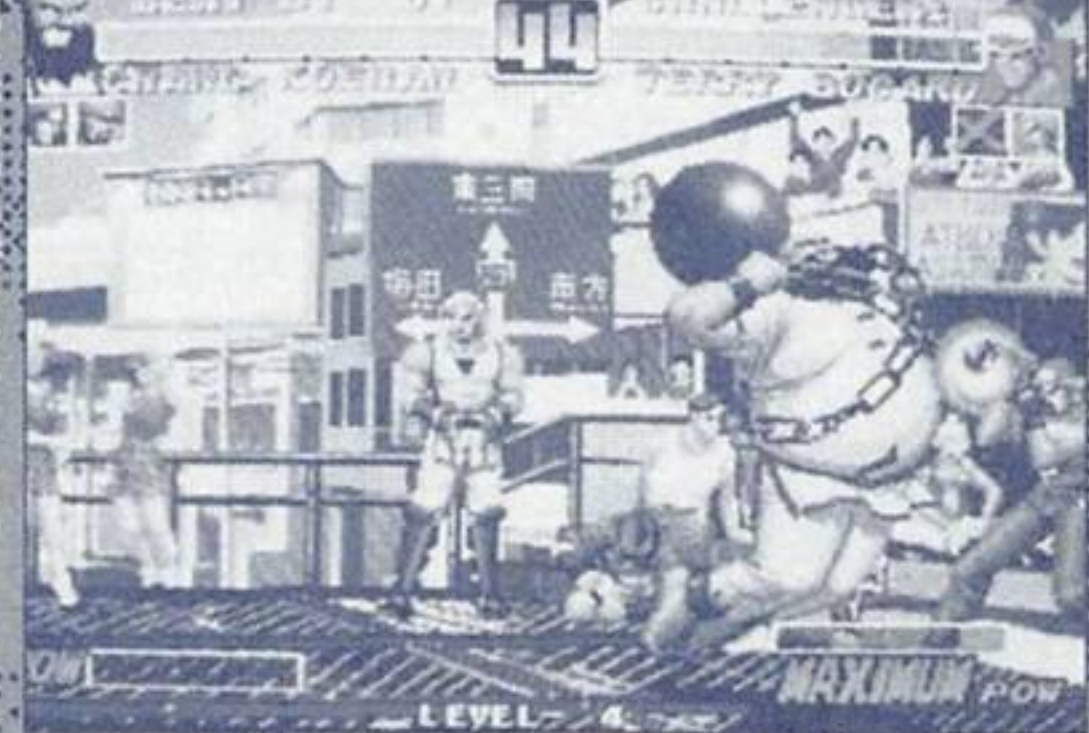
のはもちろん、なるべく反撃を受けないように、きりぎりりの間合いまで離れて回すようにしよう。



注意点は少し離れるということ

地上ぶっ飛ばし

地上ぶっ飛ばしは出は遅いものの判定は強いので、自分が押している時に使い勝手がいい。もちろんここから鉄球大回転につなぐわけだが、ぶっ飛ばしの時に超必コマンドを入れて、Cボタンを押すとヒット数が増える。チャンの場合にはぶっ飛ばし↓→↓↑↑と入力すればよいので非常に簡単に使い勝手がよい。しかもその後Cボタン連打でOKだ。ジャンプぶっ飛ばしから



対空にジャンプぶっ飛ばし。

地上ぶっ飛ばしを2ヒットさせるとガードをさらに崩しやすくなる。地上ぶっ飛ばしを2ヒットさせているときに相手がカウンタでジャンプぶっ飛ばしを食らったら、すぐにジャンプぶっ飛ばしを出すと続けてヒットさせることができるぞ。

小技をきかす

しゃかみ小Pから鉄球大回転と見せかけてコマンド投げしゃかみ大Kキャンセル鉄球大回転も組み入れ、いざとなったら超必をガードさせてコマンド投げ等、一応チャンでも少しは考えたプレイは可能ではある。

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!



KENSU

今回もまかとき!

対戦攻略 椎拳崇

毎回、安定した強さを保ってきたケンスウ。
いつもどおりにやってみよう。

担当：凡人ももやん

長い足を有効に 使いましょう

ケンスウの闘い方の基本は、ほぼ前作と同じ感じである。つかず離れずの距離で、通常技と超球弾で攻め立てていくのだ。

ではどういった通常技を使っているかと言うと、やはり遠距離立ち強キックと強足払いだろう。この2つは前作同様、リーチがあるので、使い勝手がいいのだ。

使い方としては、強足払いの先端部分を当てるようにして、キャンセル超球弾が基本だろう。遠距離立ち強キックはキャンセルがかららないが、続けて超球弾を出しても、さほど問題はない。(強キックガード後)動きだすタイミングはほぼ同時なので、先読みされていないければ、動きを封じることは可能だからだ。強キック、強足払いは単発で使っていてもいいが、しゃがみ弱パンチなどからの連係としてが安全だ。しゃがみ弱パ



意外と長い強キックのや

見を自とありのリーチを持つ強足払いのあとに

決定打はないのか?

ンチ、強キック、超球弾とつなげて、続け様に強足払いなどを出して、相手を徹底的に固めるように攻めていこう。

通常技と超球弾で攻め立てるのが基本だが、これだけでは決定打に欠ける。まとまったダメージを与える攻撃を当てていく戦法を考えてみよう。

まとまったダメージを与える攻撃としては、龍連牙・地龍がある。一部の小型キャラ以外には、密着から出せば3段全部当たるので、ダメージとしては文句ないだろう。

ではどうやって当てにいくか? 戦法の一つとして、前転後転から出していくのがある。まず、後転の直後に出す戦法だが、これは後転を追ってくる相手に使ってみよう。攻めるのが好きな相手には、よく



超球弾を出して、相手を固めていこう。

決まる戦法だ。

前転から出す場合は、密着状態から、相手の背後に回って使ってみよう。ガード方向を迷わせて、当てにいくのだ。また、足払いなどで反撃しようとしても、反応が遅ければ



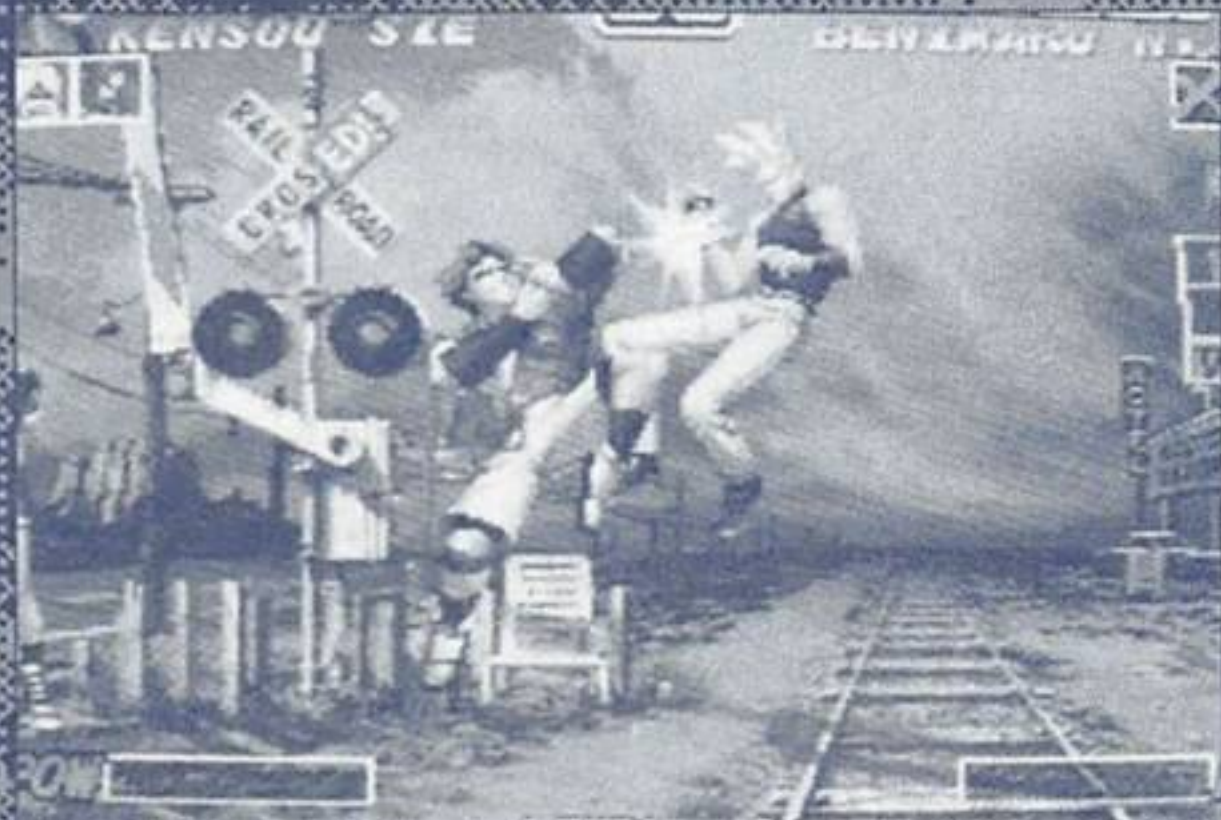
前転で相手の背後に回ってから...



龍連牙で突っこめ!

打ち勝つことができるので、狙ってみてはどうだろう。だが、前転は無防備なので、そこをやられないように注意しよう。

大ダメージを与える技としては、ほかに超必殺技がある。が、外したとき、ガードされるときの際が非常に大きいので、大博打といえるだろう。



天龍は、先読みであれば対空として使うこともできるぞ。

先読み対空重要!

それでも狙ってみたいと言う人は、龍連牙と同じように前転、後転から使ってみてはどうだろうか。性質的には同じなので、引っ掛かる人には当たるはずだ。別の戦法では、龍連牙・地龍をガードさせてから出してみるのも手だ。龍連牙の隙を反撃しようとするのは、超必殺に当たるという寸法だ。使いすぎるといつかはれるので、時々使う程度にしておこう。

いままでは、対空技として龍連牙があったが、無敵時間がなくなってしまうので、頼れる対空技ではなくなりました。

そこで今回使えそうなのが龍連牙・天龍だ。地上の敵に對してはなんの効果も持たないが、空中の相手には滅法強い。が、やはり無敵ではないので、引き付けて使ってはダメ。相手が跳ぶのを先読みして、先に天龍を出しておく必要があるのだ。

予想が当たればラッキーだが、外したときが悲惨なので、使うのはほどほどにしておこう。



TERRY

俺のスニーカーは痛えぞ

対戦攻略

テリー・ボガード

個人的にはバックナックルがなくなってしまったのが残念だったりします
(あんま使わなかったけど)

担当：今イチはまー

狼のステップは誰よりも軽く?

96のテリーは一見前作とほとんど変わっていないように見えるが、攻めの中心であったクラックシュートの隙が大きくなってしまった。
「これがテリーだ」と的な主導権を握ってゴリゴリ押す得意のラッシュが使えなくなってしまうが、「落ち着いて長所を積み重ねること」でまた違った強さを見せてくれるはず。

クラックが攻めに使えないという点で、ラッシュ中に相手の体力を削りたい時は小バックナックルで代用することになる。ただ、うまく先端を当てるようにすれば反撃は受けないが、その間合いたとこちらの通常技もギリギリ届くかどうかといった感じなので、安定してプレッシュアートをかけることは難しい。
そのため、今回は削りをあまり考えず、「跳び込みまくる」の精神でいこう。



ウェイブを抜ける行動(A+Bやジャンプ)を繰り返すという意味では使える。

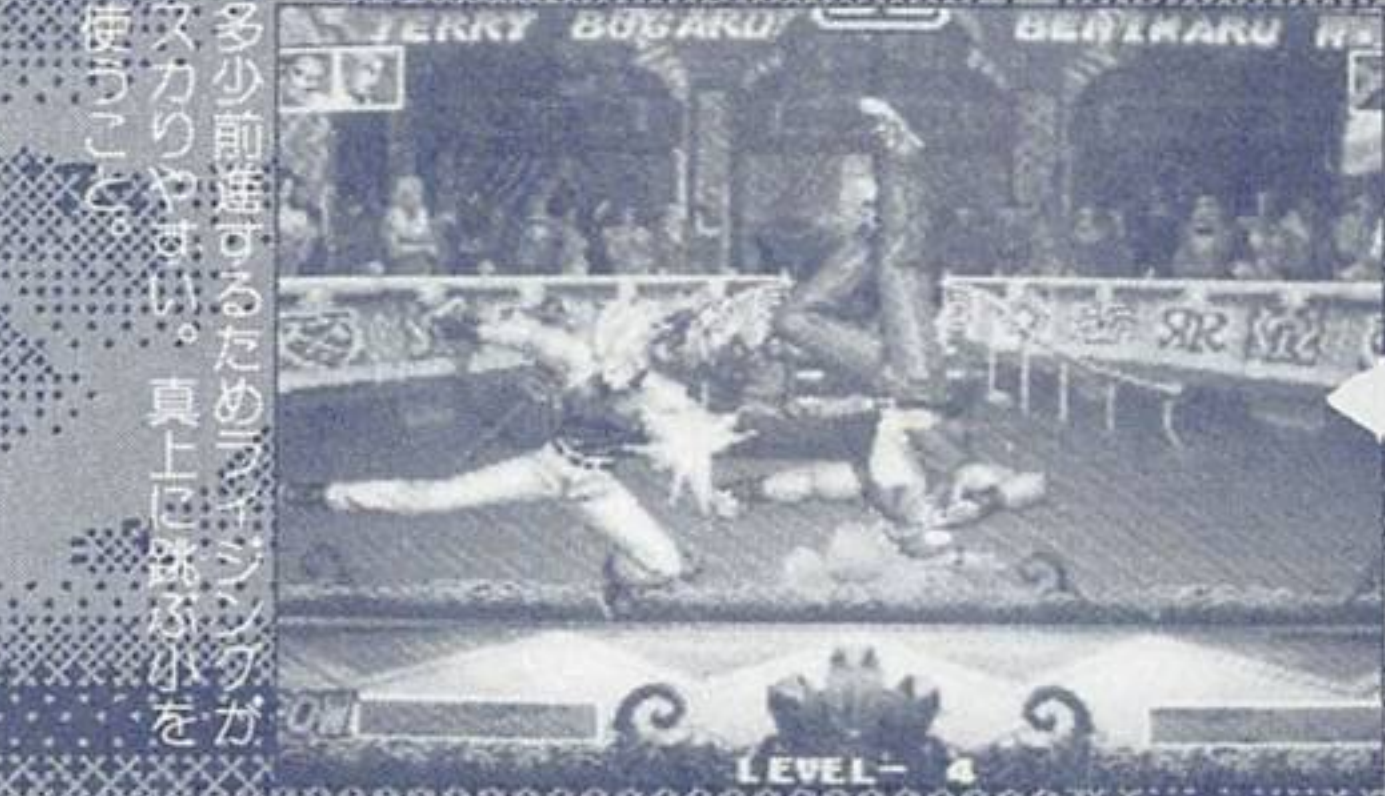
ジャンプ攻撃を当てたらその硬直中にまた小ジャンプしとんとん端まで押していく。追いつめたら今度はハワフウェイブ連射でプレッシュアートをかけよう。ウェイブは飛はなくなってしまうが、波動の判定が上に大きいため、ジャンプされても比較的引っこかりやすい。
大小と大足払いキャンセル(空キャンセル)を使い分け常に先端付近を当てられれば



大は出が違いのので、基本的に小の割合を減らしていく。



足払いもつかえるが、出始めはダメ。



多少前進するためプレッシュアートの威力が大きい。真上に蹴る小を使うこと。

ついで念願の中段技を会得!

立ち大キック…ぶつ飛ばしなどで牽制しよう。立ち大キックは最後に一伸びする(意外と届く)ので、射程を見誤って食らってくれやすい。ぶつ飛ばしは出るまでが遅いがキャンセルがかかる。オーソドックスにウェイブへつないでもいいし、頭上に意識を向けつつ跳んでこれたら空キャンセルライジングで迎撃、といった戦法もいろいろ。

テリーは空中戦には比較的強い。ぶつ飛ばし・大キックは出が早く横に長いので、相手と同じかそれ以上の高さになればまず勝てる。
小キックはさらに上を向いているが、もともとテリーのジャンプが早く高いので、特に意識する必要はないだろう。

立ち大キックを出すとしやがみ方下で当てることのできるの、大足払いと交せてかわせよう。大攻撃なので、威力が高いのももちろんのこと、気絶も狙っていい。

相手の横に跳び込んだあとには前述のとおり押していくことになるが、背丈が平均以上のキャラに対してはここで二択を迫ることが出来る。
昇り小ジャンプからすぐに

一発逆転には間欠泉を忘れずに

ジャンプの距離がメインだとどうしても攻めが粗く余計なダメージを食らいがち。もし体力が点滅してしまったり、パワーゲイザーで一発を狙うといい。

普通に中距離でウェイブの代わりに使うほか、跳び込みの後や相手のラッシュの切れ目などにぶつ飛ばしキャンセルで出すのもおもしろい。もしぶつ飛ばしがカワウソアヒトすれば、よほど離れていない限り空中でゲイザーが連続ヒットする。
相手の気力ゲージがマック



決め技は垂直ジャンプで様子を見よう。心理的に跳んでくる人が多い(また落ちる人の多い)。

連続技はこれだ!

トリプルゲイザーが使える時でも特に意識する必要はない。ゲージがマックスたどぶつ飛ばしにカウソアをどられやすいので、むしろサッサと出してしまったほうがいいだろう。

バースの出とスピードが若干遅くなってしまったので、相手の隙に入れる連続技には近大P(A+B)・大ライジングは2発目がヒットしないと相手は倒れないので、思い切って大で出すこと。逆に、対空には小のほうが向いているので混乱しないように。



対レオ大戦では機会が少め。

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

よく見かけるメンバーだね。



強いから使っている人は別として、筆者のように好きだから使っているプレイヤーにあって「キャラが強いから」と言われるのは気持ちいいものではない。しかし、事実庵は強い。か、だからといって遠慮することなどないのだ。この際だから、相手3人をパートナーで倒すくらい強くなるのではないか。

巷では庵使用率が多く、一見人気キャラか?と思う一方対戦相手からは「庵強すぎてムカつく」と嫌われている。人気あんのかわからない庵。



IORI

俺が怖いのか?
対戦攻略

八神 庵

「庵強すぎ」そう思わせれば庵の勝ちだ。

担当: CHU

さあ、庵最強への道スタートだ。

技の強さに泣け!

漠然と強いといっても、その強さにはちゃんと理由がある。ここではその強さの秘密を紹介しよう。

- ジャンプぶつこはし(以下JCD)
 - この技は横と下(モチロン斜めも)に判定がめっぽう強く、ガードクラッシュもさせ



その気になれば5段も可。もう1セットでぶつこび確定。



写真は小葵花をガードさせた後、もう動けるのだ。



白葵花だけでこの廻り。しつかりマスターしよう。

やすい。

- ぶつこはし(以下CD)
 - 出も早く、判定も強い。さらに特殊入力(前号参照)により多段ガードさせることもできる。
- しゃがみ小キック(以下B)
 - この技自体が強いわけではないが、キャンセルで葵花につなげることができる。
 - これにより牽制のつもりで出した小足から一気に体力を奪うことができる。お手軽。

圧倒的な攻めに叫べ!

基本的な庵の攻めはジャンプから始まる。ジャンプの大小は、間合いによって使い分けるのは当然として、そこからの攻めは図にまとめたので参考にしてくれ。

対空が強いキャラや、跳び込みたくないor跳び込めない時には、いきなり葵花を出すのも効果的。近距離では、白かCDを出し、その後下の図の通りに攻めるのがいいぞ。起き上がりの攻めは図の最初のジャンプを垂直にすればOKだ。

強烈な連続技を食らえ...そして死ぬ!

まず、最低これだけは出来てほしい連続技を先に。

- Bキャンセル葵花
 - これが出来なければ話にならない、と言いたい所だが、意外と葵花が最後までしっかり出せない人が多いのが現状だ。出せない人の手元を見ると、画面の動きや音にタイミングを崩されて、コマンド入力のタイミングが不安定な人が多いようだ。

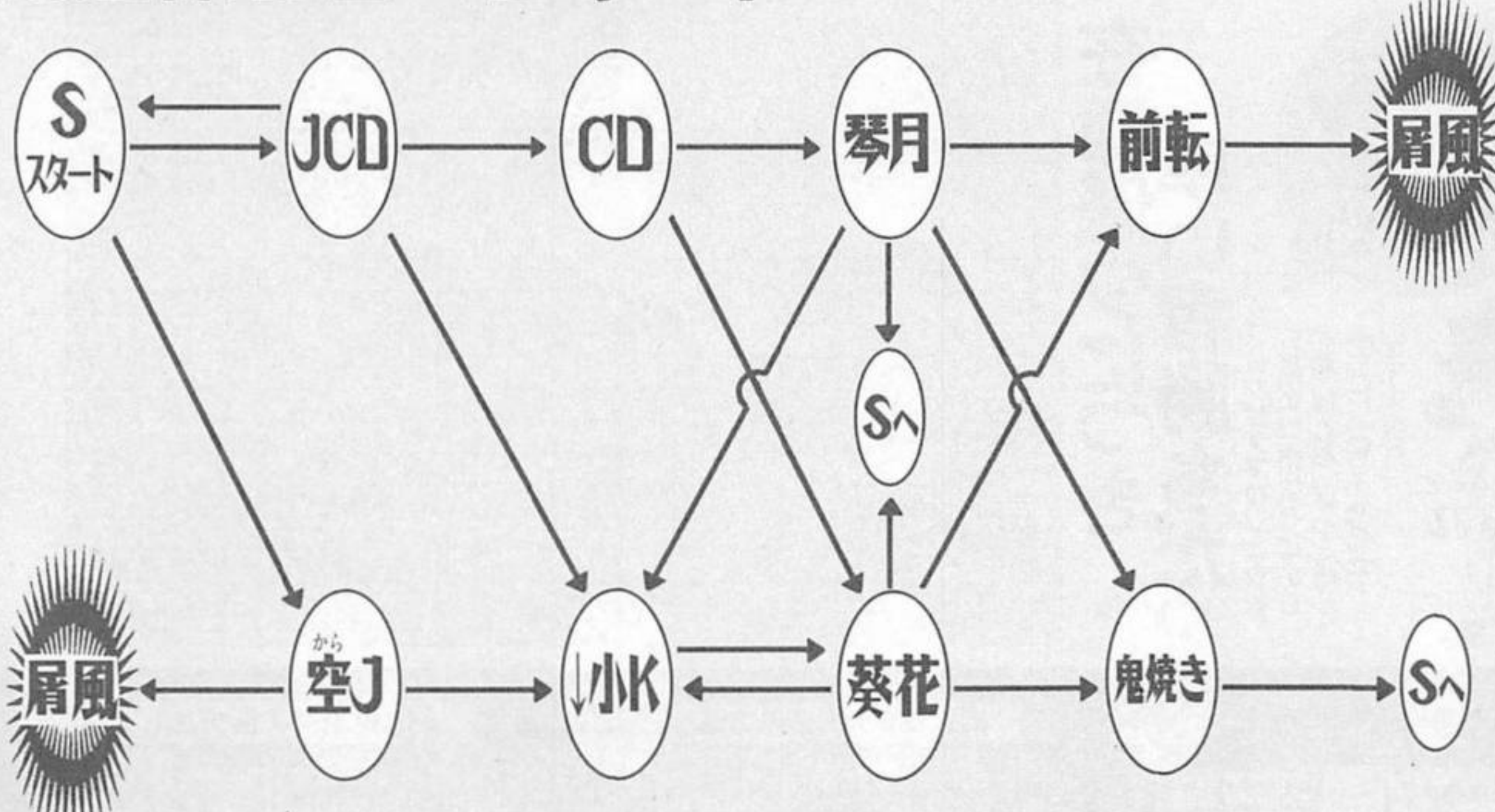
慣れないうちは画面を見ながら、手元を見ながらタイミングを体に叩き込もう。

- 立ち大パンチキャンセル葵花or琴月
 - 肩風の後に最低入れておきたい連続技だ。ちなみに大パンチは遠と近どちらでもいい

が、遠のほうが攻撃力は高く、琴月より葵花のほうが攻撃力は高い。ここからだんだんレベルが上がってくるぞ。

- Bx2大パンチキャンセル葵花or琴月or肩風
 - 最初のBx2は、超必殺技が出せない状態の時に、Bキャンセル超必殺コマンドを入力すると、白か2段攻撃になるという特殊入力法によるものだ。詳しくは9月30日号を参照のこと。
- 琴月(ダッシュ)大パンチキャンセル琴月
 - 連続技の最初と最後が「しよ」ということは、ああ恐ろしい...大パンチの代わりに小キックでも可。はっ、いつのまにかページがたりない。ではこのへんで...

庵関係フローチャート



この後立ち大パンチだ。これができればまったくバグらせ

HB倶楽部は 新しく変わります!

NOW ON
**最新同人誌
誌上通販!**

より機能的な通販システムを構築します!

※今回掲載した商品のお申し込みは、各掲載紙の翌月号発売をもって締め切らせていただきます。18歳以下禁止!



「樹雷娘」
エフェクター ¥1,200
エフェクターが送る天
地本第二弾!



「HUMAN HIGH-LIGHT FILM .V.」
ヒューマン・ハイライトフィルム ¥1,100
ドロシーVSシーマの
女の確執戦マンガあり。



「GENITALS 01.5」
河童堂 ¥1,100
猫耳娘が大活躍/猫耳マ
ニアの方におススメです。



「みんな、走れ」
スタジオ夢魂 ¥1,000
ZORO 2のさくら本、
激しい人HがGood!

志書計画 1

**同人誌
出血値下げ!**

日頃の感謝とまんがキッズ開店
を記念して、同人誌を出血値
下げ/ マニアあってのこ
の業界。これからもH
日をよろしく。

志書計画 2

**合理的
システム処理**

欲しいと思ったらすぐにでも
手にしたい/ そんな君た
ちの為に合理的で迅速な
処理を心がけます。
すぐ通販だっ!



「MOUSOU THEATER 7」
スタジオBIG-X ¥1,000
ラムネ炎・ときメモ・
ガンダムXの盛り合わせ。



「E-sacrifice」
ロバ族 ¥1,200
女の子っぽいレイと、
お姉様なアスカが新鮮。



「MDMA REEF .V. 炎」
STUDIO HONEYBLADE ¥1,200
Hたっぶりのマンガで
いきなり魅せてくれます。



「Fantastic 1996」
南極グループ ¥700
絵のレベルはかなり高
めの桂正和本。



「ERV MAGAZINE」
STUDIO: CROSS POINT ¥900
超オイシイネタの後に、
君を待っているのは!?

志書計画 3

**同人ア
イテム倍増!**

同人誌のみならずマニアのた
めのアイテムやイベントが
目白押し! 詳しくは、
まんがキッズで問い
合わせだっ!



「A10 SYNCRO」
ORBIT ¥900
EVAに翻弄される女達
を、連作形式で...



「虫 IV」
浅野屋 ¥800
責め役が美奈子なので、
麗しのズーレー一本です。



「ANGEL II」
浅野屋 ¥900
美少女凌辱/輪姦/テ
ンション高いです。



「恋」
アリスシンドローム ¥1,500
日本というボリューム、
読みで充分のときめき本。



「愛」
アリスシンドローム ¥1,500
「同級生2」本。5人娘の
イキまくり三昧!



「猿2」
アリスシンドローム ¥1,500
「愛」の続編、マンガ4
本のボリュームで。



「ELO-HAZARD」
アリスシンドローム ¥1,500
変わらないマンガ大攻
勢が嬉しいエルハ本。



「KINPEIBAI 4」
INKPOT ¥1,200
サムスピ本、シャルロ
ットが、犯られまくリ。



「KEEP OUT」
INKPOT ¥1,000
可憐なレイちゃんか寝
指令に犯られまくります。

まんがキッズ ☎03-3350-6551

まんがキッズ 大好評盛業中!

マニアのための究極の同人アイテム専門店

6月中旬、ついに当倶楽部のアンテナショップ「マンガKIDS」が開店の運びとなりました。開店当日は多くのまんがファンの皆様にお越しいただき、スタッフ一同感激しております。さて、今回は夏の一大イベント・コミケットがありました。「まんがキッズ」ではそれにあわせ大量に新規アイテムを導入し、プレミアム同人誌、サイン本、有名アニメーターのセル画等を放出。イベント価格に近づこう努力していきます。



「まんがの森」から約3分。丸井メンズ館となり「約りの上州屋」の上3階。新宿区新宿3-17山本ビル3階

まだまだあるよ♥
通販可能サークル!



フランクフルトプロジェクト
JANES THE SIANのら
ま屋/あやね・あゆみ/お
をCOLTD/BANANA
CHIPS etc.

在庫僅少につき
早い者勝ちだっ

お申し込み・お問い合わせは以下まで 同人アイテムのネットワーク HB倶楽部

〒162 東京都新宿区富久町1-5
ナイトスピリッツビル2F HB倶楽部事務局
TEL.03-5379-0967 (AM12時~PM4時)

同人誌の申し込み方法

お申し込みは、無記名宛替とタイトル、冊数、宛名を明記したメモを同封し、「HB倶楽部事務局」宛に送ってください。送料は一律600円です。尚、お申し込みの方には、会員用通販誌HBプレス最新号をさしあげます。もちろん、これを利用しての通販も可能です。

HB倶楽部入会方法

入会金不要。年会費3800円分(会報[HBプレス]年12回分の代金が含まれております)の無記名郵便小為替と、80円切手を貼った宛名記入済み返信用封筒、そして住所・氏名・電話番号等を記載したメモを同封して左記の住所までお送り下さい。

タイトル	サークル名	価格
OUR WAY TO LOVE	REN	¥ 700
バカトピア4	ロバ族	¥1100
REMEX	TRAP	¥ 700
天地娘娘通	エフェクター	¥1100
密林果汁6	Y. M. 戦車	¥1000
サディスティックマガジン2	グローバルワン	¥1400
サディスティックマガジン3	グローバルワン	¥1200
SecretRose	ばびろのいず	¥ 750
雷永 RAIKOU	伏魔殿	¥1150
臨界	伏魔殿	¥1150
妖絶	伏魔殿	¥1150
成年スペシャルローリングサンデー	うなぎのぼり	¥1100
PLANETBOOM	WIRED	¥1200
informed concert	WIRED	¥1100
MIND BEET	PINK VISION	¥1300
WATER HEAVEN	PINK VISION	¥1300
NOENOPEU	阿修羅屋	¥1100
ときめき白書	電拝堂/スタジオ夢魂	¥ 800
CATALOGUE 1988-1995	士貴智士	¥1300
電子戦隊Nandemo 9	釣りキチ同盟	¥ 750

ビンゴビンゴ VINGO²



ゲーム(アーケード&家庭用)のことなら
ビンゴ²におまかせ!!

業務用

家庭用

バーチャファイター2.1(アストロ付) 特価
ストリートファイターZERO2 58,000
ソウルエッジVerβ 29,800
鉄拳2Verβ 78,000
キングオブファイターズ96' 特価
リアルバウト餓狼伝説 12,800

ときメモ対戦ぱずるだま(サターン) 特価
ときメモ対戦ぱずるだま(プレステ) 5,800
ニンテンドー64本体 特価
ウェーブレース64 9,500
Cu-On-Pa 9,500

バーチャファイター3 各ビンゴアーケードにて稼動開始!

VINGO² INFORMATION

- ★全国通信販売致します。
- ★豊富な品揃え!!ソフト、雑誌、グッズ類等を品数多く取り扱っています。
- ★随時入荷する新作アーケードゲームがALL 50円!!
- ★アーケード基板、中古商品、全て現金買取致します(PS除く)。
- ★中古基板、家庭用ゲームソフト販売します!

- ★在庫確認はTELにてお願い致します。
- ★その他アーケード基板、家庭用ソフト常時在庫2000枚!!
- ★注文方法
①現金書留、②銀行振込、③ヤマトによる代引きサービスのいずれかの方法でお願いします。
振込先:中国銀行国分寺支店(普)1052304
ビンゴ・ビンゴ

ハイパーゲームランド
ビンゴビンゴ

高知県高知市城山町197-1
レジデンス層1F
TEL.0888-31-2131
担当:坂口・竹内

ビンゴビンゴ

香川県綾歌郡国分寺町新居378-2
TEL.0877-49-5294
担当:坂口・貝原

サンゲーム大津

熊本県菊池郡大津町引字西鶴58-3
TEL.096-293-1795
担当:楠本・坂口

サンゲーム岡山

岡山県岡山市中央町3-8
有本ビル1F
TEL.086-231-4051
担当:下白石・坂口

▼ビンゴチケット
1000円
▼ビンゴチケット
1000円

※ビンゴチケットは各本体・ソフト1台(1本)につき1枚使用できます。

究極攻略、まさに白熱す!!

LAST BROWN 東京番外地



今のアクション
どうかしら?
リサ

対応型と迷いなしの相手には要注意! あなどるなよ。

S 攻略

担当: ワイルダーKEI

都市部では熱狂的なプレイヤーがいるという、このラストブロックス。もっと盛り上がるために…。

©SEGA 1996



割り込めると思ったら積極的に狙おう。

クロサワの連携に 割り込め!

リサのやっていることは、例え相手がクロサワでもあまり基本戦法は変わらない。しかし、このリサの闘い方に対応されると、なかなか辛いものがある。リサの技に過信しすぎると危ないぞ。

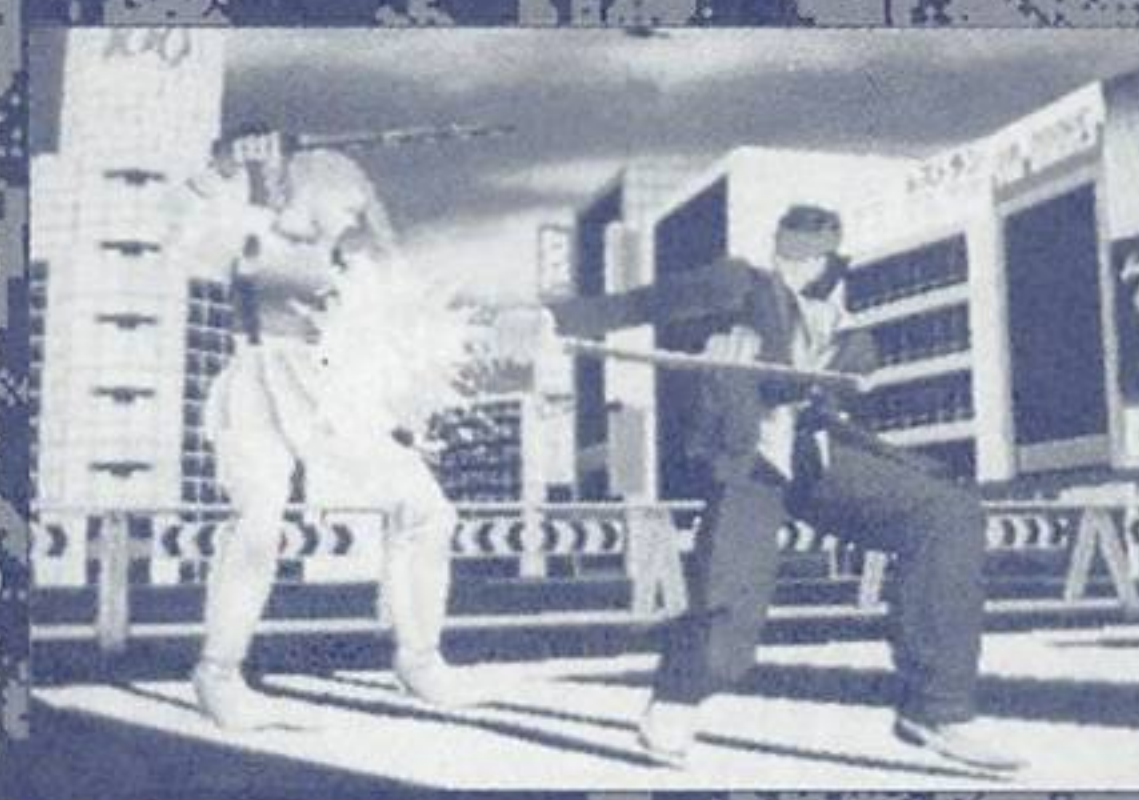
クロサワの主な連携攻撃は立ち③とぶんまわしスタートから始まり、そのあと固有技へとつなぐ。その間をリサの持つ固有技で割り込もうというわけだ。相手の連携を止めるのに使う技は立ち③が主流だが、大技で割り込めるなら大技で割り込めたいよね。ということで、立ち③と投げ以外のものをピックアップしたい。その大技とは、①アップバースワン、②バックビートダブルロー、③ミドルキック、④ツ



立ち③をくらってからも反撃可能な技がある。

ニックウェーブの4つだ。アップバースワンが入るなら空中コンボを狙うことができ、それが叶わないならダウンを奪いたい。…と思うところからきている。では、そのクロサワの連携の数々を見ていこう。立ち③からの連携は、そのまま③発とぶんまわし…そ

れど、スラントと根性入れの4つだ。③発の間は割り込むことができないので、この場合は3発目をガードしたあとに反撃するしかない。反撃できる技は、投げのほかには②と③と④だ。②はカウンターで入るので、よるけからの二択攻撃が可能だ。ぶんまわしは、立ち③をくらったあとでも、①③④で空中コンボやダウンをさせることができる。②は、立ち③をガードしてからでないといけない。根性入れの場合、立ち③をガードしてからでない③④で割り込むことはできない。一方スラントに対しては、①③④まで何でもござれだ。



これを止めるには立ち③しかない。

理由がある。スラントに対しては、①③④の技が入る。それはクロサワ側も知っているの、ぶんまわしからスラントは出さずに③へとつなげ



これは読み負け。

出す…このように、ぶんまわし③orスラントというのは密接な関係で、お互いの読み合いが熱い部分だ。ぶんまわしからの③キャンセル立ち③は、そのまま③。根性入れは立ち③でしか止めることはできない。ぶんまわし③ぶんまわしに関しては、③と④でOKだ。①だと相打ちになってしまうぞ。そのほかのキツイ連携は、ヤクザキックからの



このあと、即ソニックコマンドを入力。

根性入れ。これはヤクザキックをガードしてからなら、④が入る。それから豆知識として、しゃがみ③をくらったあとでも、①③④を余裕で決めることができるぞ。

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!



そのアクション... 見たくねえ! クロサワ

クロサワを使う者にとって、リサのあの格好は我慢できない? よろしい! 倒し方を教えよう!

究極 V

担当: アディトシ
協力: ビッグマグナム黒澤

ぐたばれい! 重視

対リサに限らず、何か技をガードした後、入るなら必ず返し技(投げ技)をきっちり入れなければならぬ。そしてクロサワには、それ用と書いても過言ではないコマンド投げ「首斬り」がある。入力が難しいという印象が強い人もいるかもしれないが、このコマンドの入力でQFを代用してくれるので、実際はこの上なく実戦的な投げ技。↓の入力だけ注意(必ず真下)して



ミドルキックをガード後どんなに離れていても...

リサS連係を潰す!

リサの立ち回からの連係技は、バックビート・ダブルロウ、アッパースワンキックの◎キャンセル、ダウンクラッシュ



「ぐたばれい!」なら、余裕。クロサワ最強の特典。

リサの立ち回からの連係技を潰す!

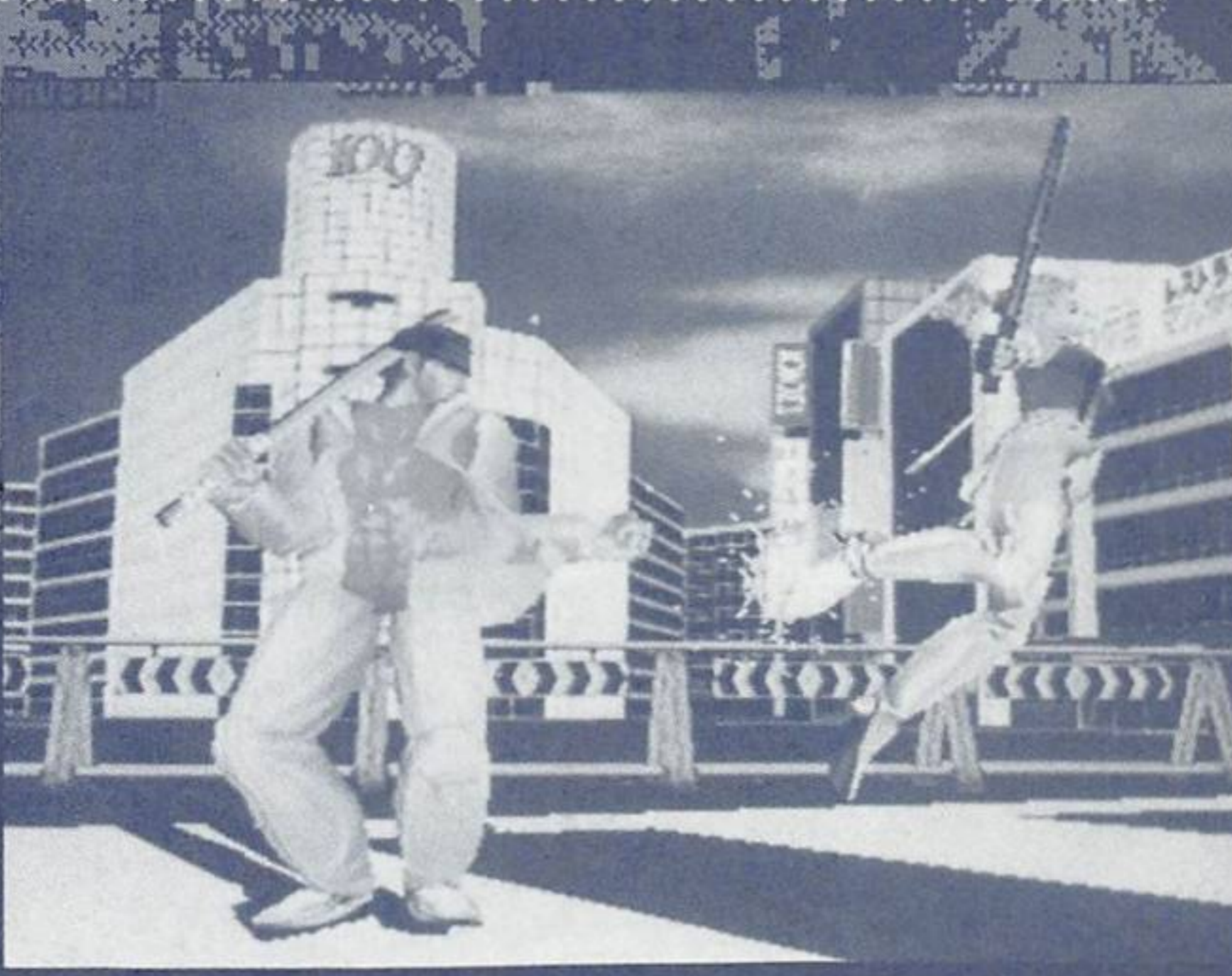
リサの立ち回からの連係技は、バックビート・ダブルロウ、アッパースワンキックの◎キャンセル、ダウンクラッシュ



「ぐたばれい!」なら、余裕。クロサワ最強の特典。

プといったところが。これらの連係は、すべて根性入れて割り込むことができ、立ち回しやがみみとこない限りは、何とぶんまわし(◎◎◎)でもOK。カウンタで浮かせられるはずだから◎◎X2で打ちつけ(大ダウン◎◎)を叩き込んで、大ダメージ(満タンから8割)を与えてやろう。また、バックビート・ダブルロウを根性入れて潰すと、リサはまず俯せに吹っ飛ばす。その際は、ぶったたきではなく(入らない)走り喧嘩キックとどめ(小ダウン◎◎)を確実に入れてほしい。唸るような威力があるぞ。次にリサが多用する連携は、

バックビート・ダブルロウ発止めだ。こ存じのようにダブルロウは2発目をくらってしまおうとよるけ、回復が間に合わない◎大ダメージを被る。よって、しゃがみガードを固めたいのが人情で、そこを突いて、リサ側はダブルロウを1発で止めてミドルキックを出すか、ディレイで2発目を潰してやるケースが多い。しかし、素直に2発目を出さず、そのように1発で止めてくることか分かっていれば、やはり根性入れ。ミドルキックもそれで潰すと俯せになるので、前述のコンボを狙おう。ミドルキックをアタックキャンセルされても大丈夫。リサ側はガードできないはずだ。そしてもう一つ、考えられるリサ側の連係はアッパースワン(◎◎◎)スタートのもの。単純に、これを繰り返されるだけでも、シヨリの肘連打並みにクロサワにとってはキツイ。うまく根性入れを合わせても、なぜか相打ちになってばかりで、前転が無難と言えは無難。アッパースワン・ダブルロウとくれば、◎から連携させてきた際と同様に潰そう。とまあ、リサの連係はほとんど強くない。なのに、どうして強いと思われるのか? 答えは立ち回が早いからで、何かをガードさせられて、次にそれを連係させてくると、立ち回ももちろん根性入れさえも割り込めないのだ。そこで最終手段、KURO S.A.W.Aスラントの出番。大技ゆえに気軽には出せないがこの技を的確な場所を出し、攻守共に立ち回しを出しづらく

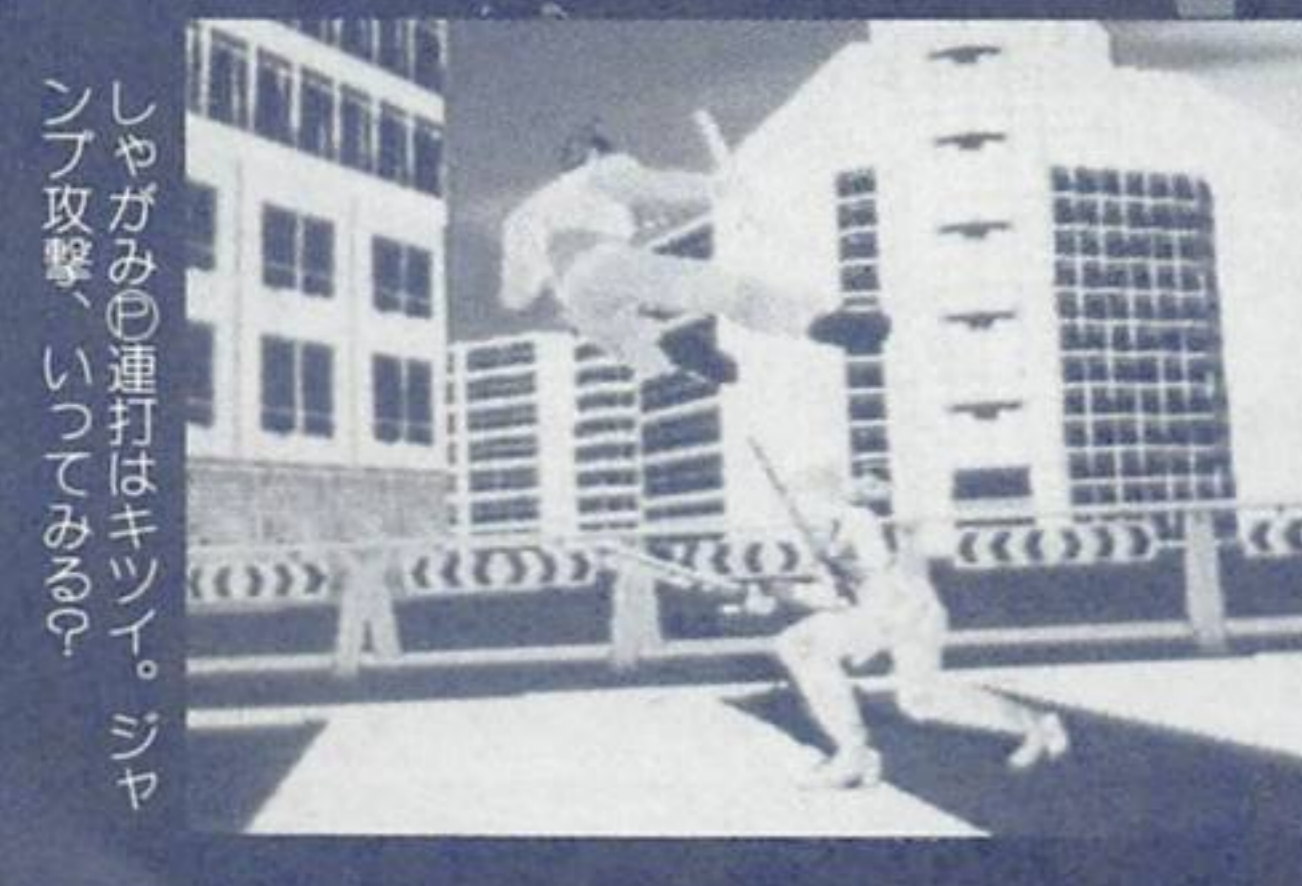


◎に対してはスラント。カウンターをとって、⇒⇒◎→とどめ。

なめとんのか? ローキックとしゃがみ◎

リサ側が投げ技を狙うとき、もっとも威力の高いリサ・ウラカンナを入力していることが、当然のことながら多い。が、コマンドが◎+◎という難しいもののため、割とローキックに化ける。リサだけでなく、このゲームのローキックはすべて反撃可能。クロサワの場合、これを立ててくらってしまったらぶんまわし。ガードしたら投げた。ローキックはこれでいい。

問題はしゃがみ◎。はっきりいって、リサ側のしゃがみ◎多用に完全な対処法はないと考えていいだろう。できれば、その戻りにぶんなまわし、投げ技を入れるのがベストだが、タイミングはシビアというか運。ジャンプ攻撃、なんていうのも悪くないが、バカみたいに連射してくれていれば、離れて腹突き刺しを出すか。これははっきりと多用してくれないよう祈るしかないね。



しゃがみ◎連打はキツイ。ジャンプ攻撃、いつてみる?

突き進め！不屈の闘志をたぎらせる！ 激突！攻略コンビネーション！！



肘を繰り出す 勇気がポイント！ ジヨー

P後の攻防がポイント
の対優作戦。アツい駆け引きをモノにしよう。

究極

担当：GYU

優作に対する 基本戦術

エルボーの使いどころが勝利のポイントとなる対優作戦。まずは基本戦術から解説していこう。

対優作戦ではどちらかという相手からの攻撃をガードしてから反撃を狙うといった、いわゆる受けの闘いが基本といえる。

なぜならジヨーで相手に対して攻め込む場合、PPKGを起点とした連係が基本となるが、優作は一段めのPをガードした後、ロースピンキック（LK+G）で容易に2段めのPを潰すことができるからだ。ロースピンキックをくれば小ダウン攻撃も確定してしまう。これだけのことでは体力を3分の1も失ってしまふのは、余りにももったいないと言えるだろう。あえてこちらから攻めるというならば、ダブルハリケンシヨットやロングミドルキックを起点とした攻撃が薦められた。以上の理由から、攻めさせてから反撃」といった戦法が



ジヨーのPPはロースピンで簡単に止められてしまう。

生きてくるわけだが、反撃するためにはやはり相手の攻撃パターンを熟知する必要がでてくる。次の章で優作の攻撃パターンの代表例とその対策を解説していこう。

エルボーによるバクチと ↓Pによる安定

優作の決め手となる攻撃は主に3つ。ソニックエルボーとロースピンキック、そしてシヨルタータックルフルチューン（以下フルチューン）である。

しかしこれらの技はあくまで決め手であり、優作はPPGやPPKG後にこれらを用いて攻めてくる場合が多い。ジヨーとしてはこの連係を潰すことが狙い。さっそくPPGとPPKGの対策を説明しよう。

優作はPPG後、ロースピンキックにつなげてくることが多い。しかしこれは最速のタイミングでエルボー（P+K）を出せば、カウンタで潰すことが可能。もちろんそのままコンボを決めて一気に勝負をつけたいところだ。

しかしこの最速のエルボーも、PPKGだった場合はカウンタで逆に止められ、その

のままフルチューンを狙われてしまう。そう、PPG後にエルボーを出すことは、ハイリスクハイリターンのバクチなのだ。

このバクチに対して、PPG→ロースピンキックやPPKGによる攻撃、どちらも止める安定した技が一応存在する。↓Pである。PPGをガードした直後に、これで割り込むのだ。もしこの↓Pがカウンタでヒットしたならば、そのまま手刀に連係させる。優作にはこの連係を止めることはできないので（↓Pが通常ヒットならPで止められてしまう）、手刀G→コマンド投げなどで揺さぶってやろう。



PPG→ロースピンと読んだならば最速のエルボー。



PPKGにエルボーを出すこと



エルボーを少しでも躊躇するとロースピンに負ける。



カウンタで止められてフルチューンの餌食となる。



相手の攻撃をカウンタ↓Pで止める。この後は手刀だ。

ただし、この↓Pも優作がPPG→ソニックエルボーとつないできたならば負けてしまう。これにはこちらでもエルボーで対抗すれば良いのだが、もちろんPPKGだった場合には負けてしまう。つまりこれらの近距離戦は常に五分の読み合いということだ。もちろん相手のクセを見切った対策を立てられるならば、それに従うべきなのだろうが、どうせなら一発勝負のエルボーを繰り出していったほうが、効率がよいだろう。

ソニックエルボー後の 注意点

ところで前出の連係に代表されるように、優作は決め手であるソニックエルボーを多用する傾向にある。

このソニックエルボーをガードした後、ついエルボーで反撃したくなるが、これは厳禁。ソニックエルボーはガード後にほぼ反撃不可能なうえ、エルボーやPなどリーチの短い技を下手に出してしまつとレッドトルネードでカウンタを取られてしまうからだ。つまりガード後に攻めるとしても、ステルススワローな



ソニックエルボーをガードした後に...



下手に手を出すとカウンタを取られるぞ！

上級モードを少しでもやさしく!
このルートで「ソリター」に行くぞ!

PROP CYCLE

TM
©ナムコ

上級モードを選んで「ソリター」に行こうとすると、3つあるステージを任意に選びながら進められる。このとき、選べるルートは6通りもある!どのルートが先へ進みやすいかを今回確認してみました!

担当: 元チャリシヨ暴走族 するする

● 楽に進めるルートは、これさえわかれば...

さて上級モード(ストーリーモード)では、3つあるコースを任意に選ぶことにより、なんと6通りの楽しみ方が存在する。

6通りもあると、どれが楽でどれが難しいかというのを調べるだけでも大変!というわけで、今回は私がその6通りをチェックし、一番楽に進めるものをチョイスしてみた。それに今回、トライする!



そのルートは、1日目を「ウインズウッズ」、2日目を「インダスターン」、3日目を「クリフロック」と選んでいくものだ!



「楽に進める」という点でこのルートを選択したが、さらにオールパーフェクトも狙えることも付け加えておこう!

DAY 1 「ウインズウッズ」

このステージ、1番目に選んだほうが楽。なのでここから始めることにしましょう!

1日目はこの「ウインズウッズ」。前半は洞窟、後半が広い空間というもの。パーフェクトへの近道は、前半の取り方だぞ!



スタートしたらまず漕ぐ!漕いでトンネルに入る前のバルーンを、左、右、左と割っていく。ここまではOK?



洞窟に入るまでは全力で漕いても問題はない。

洞窟に入るとすぐ右へ。この右はかなりきついので、あまり漕がない(全力で)ほうがいいだろう。右に曲がったらすぐ目前にバルーン!その左下にタイムがある。直接進むように!



右へ曲がったら少し外へ。すると降下しながら2個が割れる。降下しつつタイムを割ったら少し外へ。

外へ出る理由は、次の右のイン寄りにバルーンがあるため、アウトラインインのラインで入り、割りにいく。これを割ったあと、右へ行きすぎないように気をつけ、左のバルーンへ。これを割った



少し上昇しつつ右へ。すると右上に1個。すぐ左下に1個。ら右のバルーンへ。

ここは流れるように飛ぶ。それでいて速く感じる。正面に岩柱が見えてくる。その後ろやや下にバルーンがあるので、右寄りから斜め



岩柱を右から抜け、斜め下へ飛ぶ感で進むといい。左下へ入るようにしていく。

左端の羽根でバルーンを割ったら左に行きすぎないようにし、その先の2個の50点を



右寄りから一気に2個の50点を割って進む。

外側から回りつつ割る。できるだけインを通りつつ左へ曲がり、広い空間へ。この空間にバルーンが3個。



中央に1個。2個目はやや左前、3個目はけっこう左だ。

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

左寄りにあるぞ!
シャyantイルにぶつからないように飛ぶ、タイムを割って右へ。やや高いところを飛び、50点を割ったら出



右寄りから一気に左へ。早めに曲がり始めるのがコツだ!

口へつながらる左へ。

洞窟最後のカーブはかなりきつい。ここはできるだけ外側から入るようにし、そして早めに左へ曲がり始め、少し左壁が凹になっているところを通って左へ曲がる。できるだけ高いスピードを維持!

あまりふくらんでしまうと、洞窟から出てすぐのバルーンを左から割りに行けなくなるので注意。ここで振らされると、その先にあるいくつかの



とにかく全力で漕ぐところ。障害物に反応して飛べるように!

バルーンでミスすることによって外に出たらかなり強く漕いでいだろう。しかしその途中には次の写真にあるような

狭いところもあるので注意。パイロットが橋にぶつかっても機体が当たらないやOK(つてかわいそいな!)。そのままガン漕いで滝の前へ。そこにタイムがある。これを割って左へ旋回していく。

少し上昇しつつ次のバルーンを割りにいく。これを割ったら下降するが、あまり左へ



降下しつつ、右から入ると割りやすい。すぐ上昇へ!

曲がりすぎないこと。

左へ曲がりすぎると、下降した先のバルーンが割りにくくなる。1つ目はいいのだが、2つ目がすぐ後ろにあることと、すぐ左に橋脚があるため、ここは少し外側から入ること。確実に2コのバルーンを割れるようにする。

2つ目を割ったときには上昇に入ること。すると目前に



バルーンを割ったら穴の中央へ。風で上昇する! 左へ旋回だ!

50点のバルーンが見えるはず。50点のバルーンを割ったら少し左へ飛び、風穴へ。その風穴のところになんと10点のバルーンがある。これを割り



上昇を抑えようとするミスすることがあるので注意。

風穴からの風に乗って上昇!

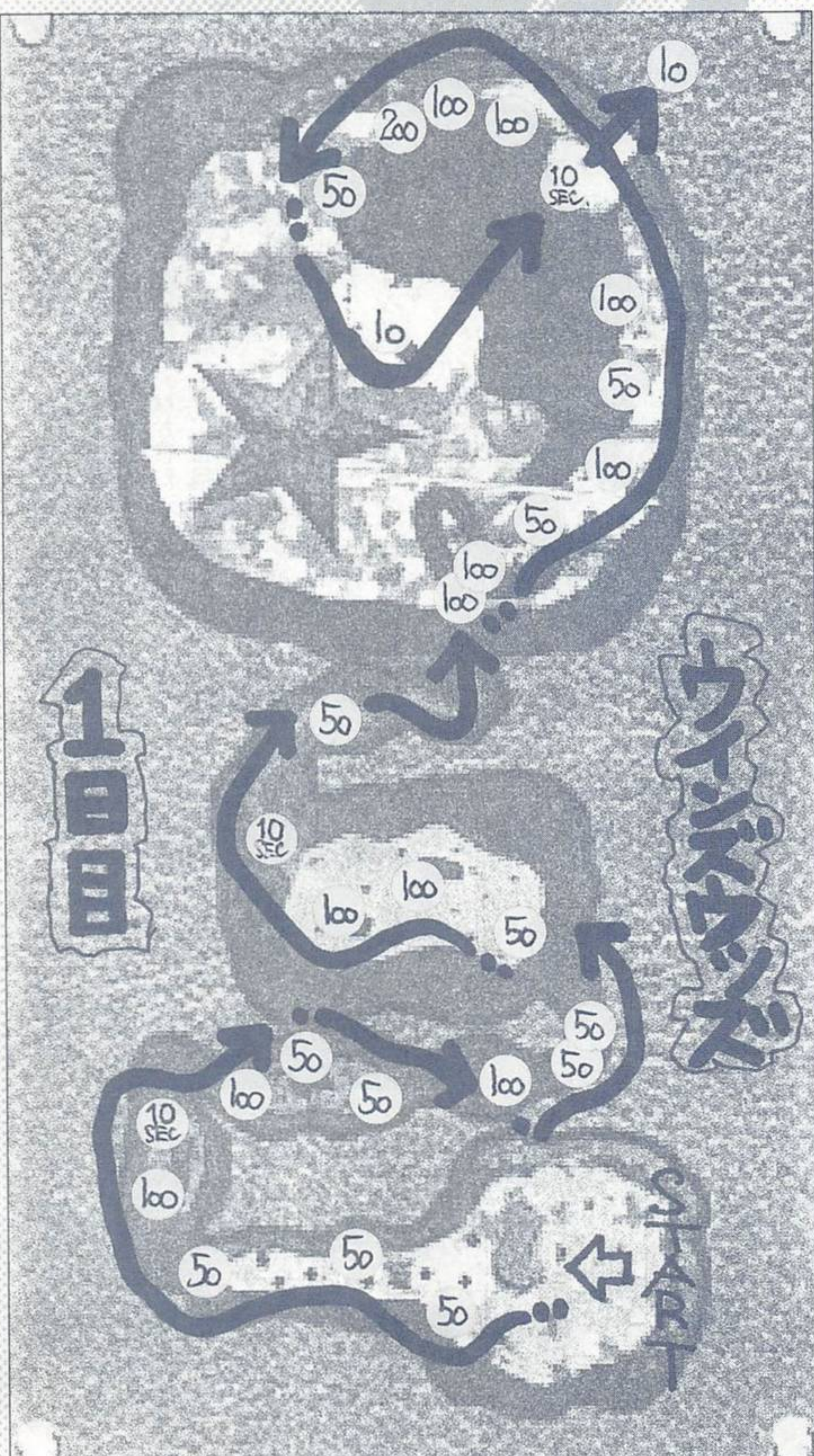
上昇しつつ左へ。上昇しきったときに正面に滝が見えればOK。そうしたら、その滝に向けて全力で漕ぐ! ひたすら漕いで滝の中央付近へ!

中央付近へそのまま突っ込むと...なんと滝の内側の洞窟



残る1コは滝の裏側にある。高さを間違えると墜落するぞ!

入れることができる! その奥に残る1コがこれ



とにかく速く飛び、そしてミスがなければ楽にパーフェクトが完成。

を割って...パーフェクトだ! 1日目のこの「ウインズポイント」。漕ぎすぎに気をつけ、コントロール重視で飛ばせばパーフェクトが取れるはずだ。全力で漕がなくても十分にタイムは残るはずだ。そうねえ、20秒は残せるかな。

DAY 3 「インダスターン」

確実にかつパーフェクトを取れることがポイント!あとはランダムのパターンのみ!

200目はインダスターンに飛ぶ。こんな難しいところは1日目か...と思うが、どうも200目がいいみたい。



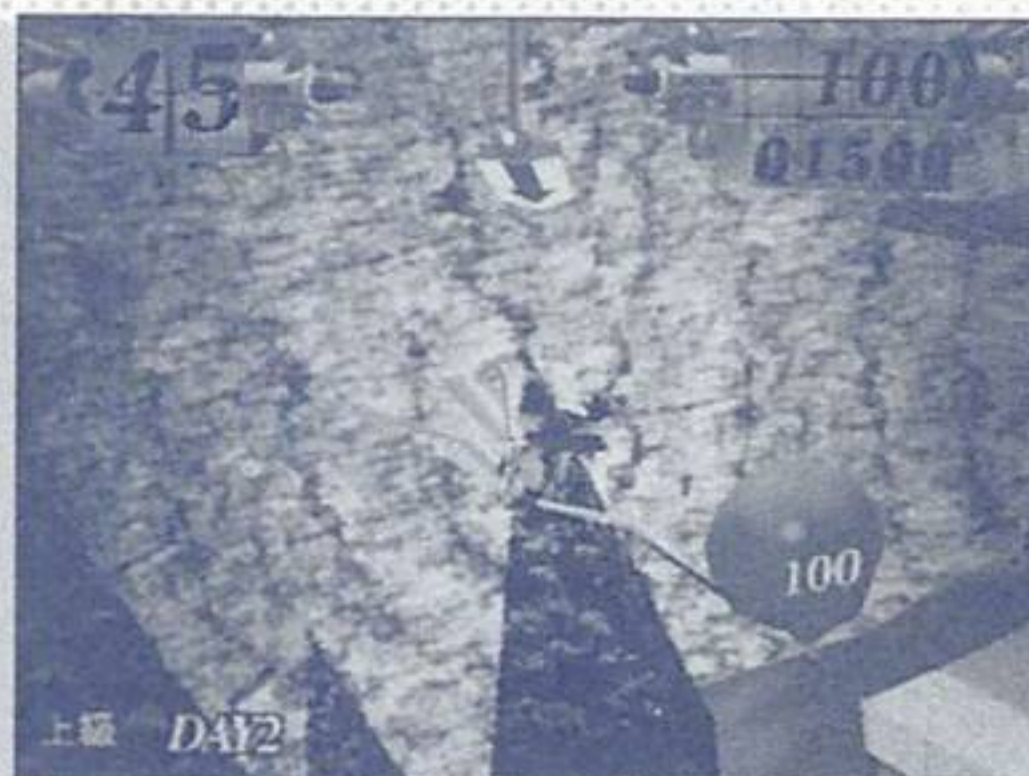
スタートしたら目の前の左のバルーンへ。

スタートしたら見えるバルーンへ。これを割ってその先へ。谷のところに100ある。



100目を割ったら見えないが少し左に寄りつつ谷へ。

やや左から降下しつつ200目を割りに行く。これを割ったら急上昇をし、300目へ。



横から200目を割り、上昇し左へ旋回しつつ割っていく。

上昇して右へ。そこに300目のバルーンがある。ここまでは、全力ではないが、それなりに漕いで来る。

300目を割ったあと、左へ。すると目前に遺跡が見える。その中央にバルーンが上下しているのが見えるはずだ。これを割りに行くのだが、いつもなら上昇して失速ワザを使うところだが、ここはその下側を通ることで割る!



バルーンが下がるようにタイミンクを合わせて下を通る!

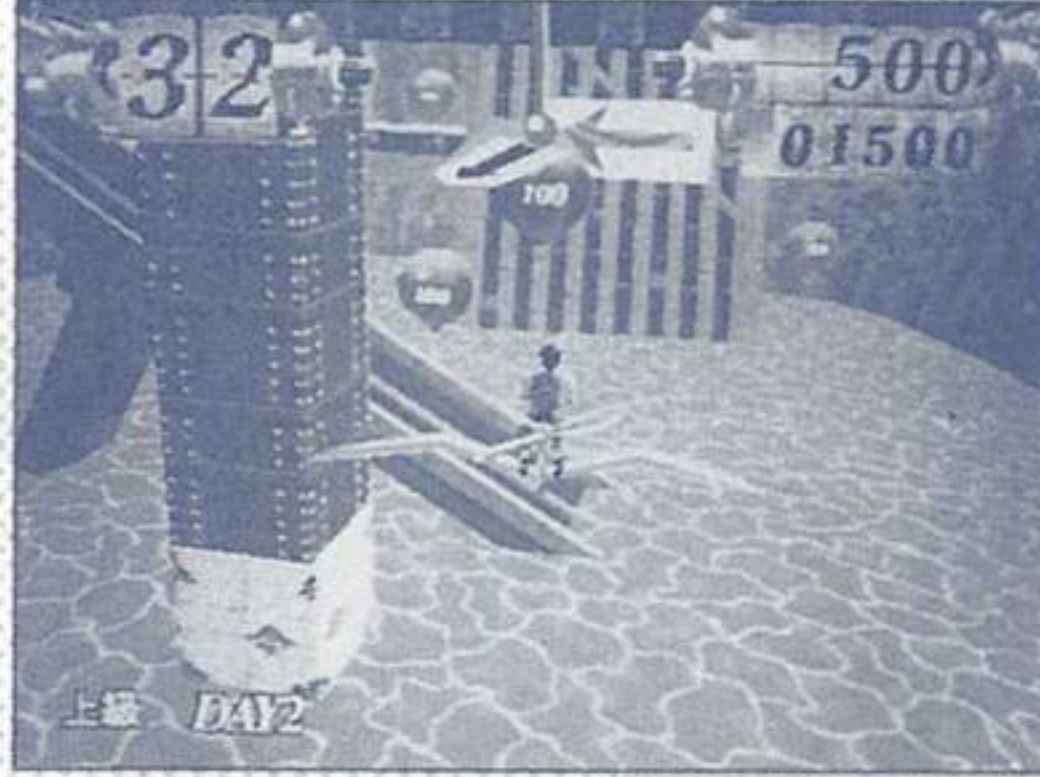
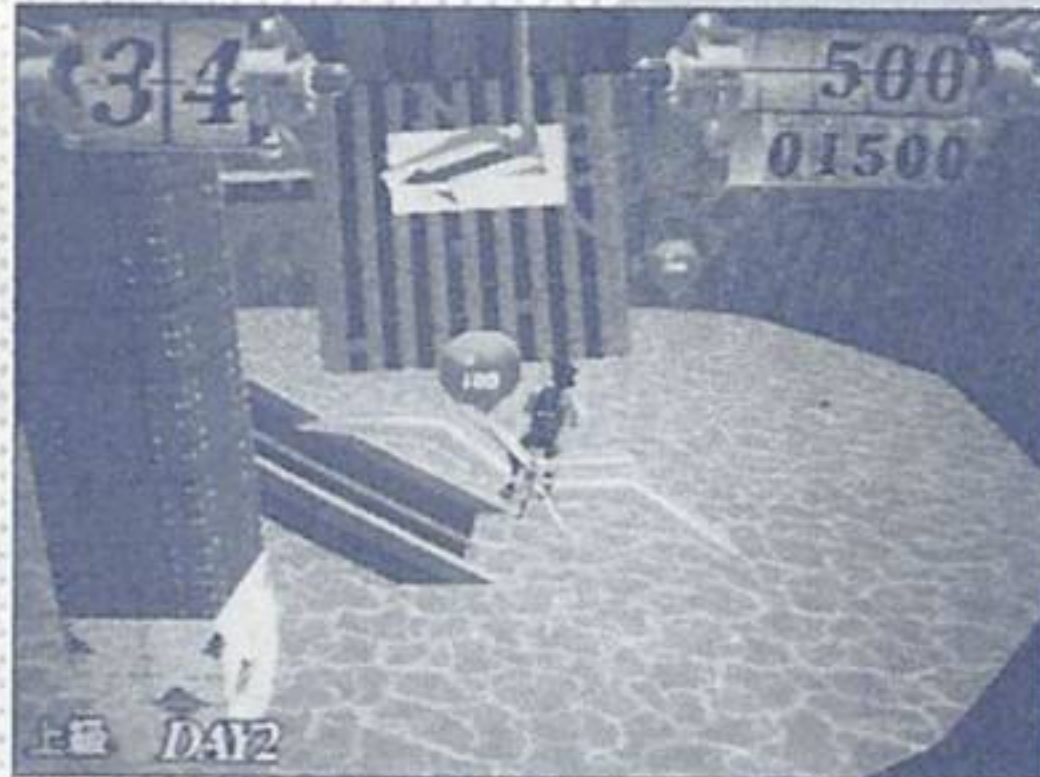
テーブルのような台の下側を高速で通過しちょうどバルーンが降りるのに合わせ、右へ旋回しつつバルーンの下側に触れて割るのだ!そのまま右へ旋回し、トンネルへ。下へ下降しつつ...

ランダムで変わる! 割り方が変わるぞ!

降下しながらくぐったトンネルの先の空間へ。

ここへ出ると壊れた建物が見える。

さてここだが、何回かプレイしてみると、バルーン的位置が変わることに気付く。そう、ここはランダムでバルーンが変わるのだ!



そのパターンは3つ。

そのバルーン配置は上の3つの写真がそれで、どれも割り方を考えさせられるものばかりだ。

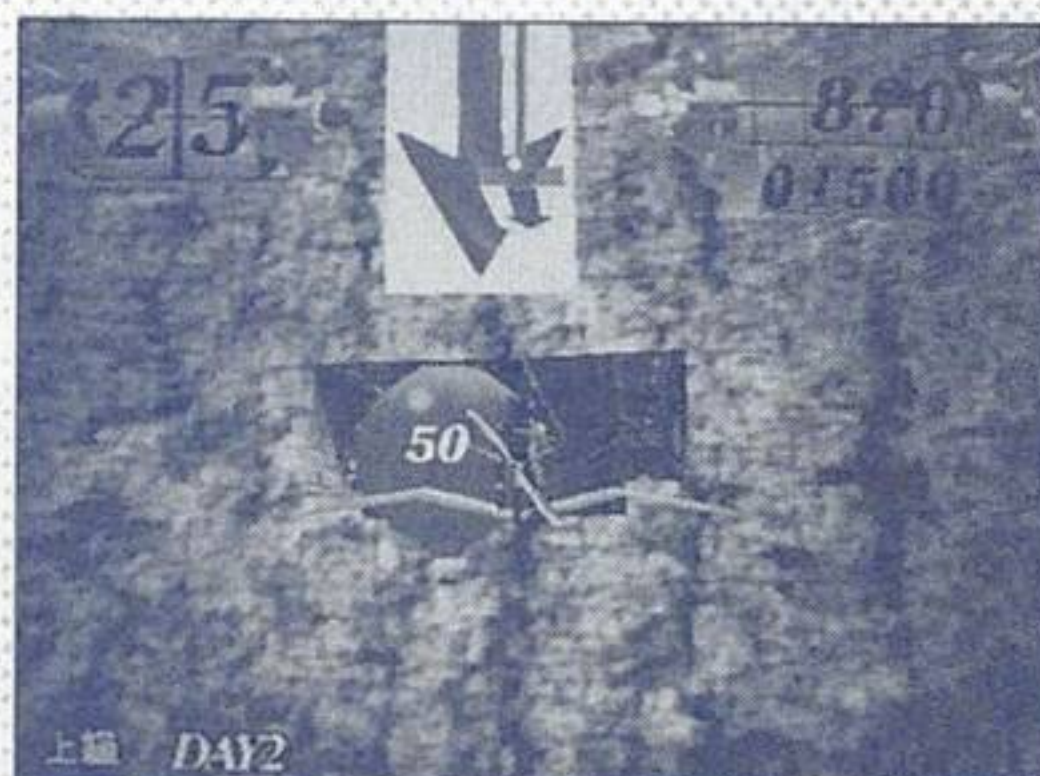
1つ目にある写真は、一番割り方がやさしいもの。ひと筆書きで割れるというルートのだが、それでも失速寸前のスピードで旋回したりするため、決して楽とはいえない。



2つ目にある写真は、1つ目を少し高度にしたものだ。一度バルーンの前方まで行って1個を割ったあと、少し戻り、ビルの右から回り、割りつつ地下鉄跡へ抜けていく。



3つ目にある写真は、まったく逆のルートで飛ぶものだ。これは単にそう飛んだほうが楽になるのだが、これら3つのパターンをトンネルから出た直後に判断して行動に移らなければならない。よく見て飛ぶように!



全力で漕いでもぶつからないコンロール力を身に付けること。

しっかり割ったら地下鉄跡へ入っていく。この中は、もちろん全力で漕いでいくぞ! 地下鉄跡内は、左側を選んで通るほうがいだろう。



全速力で抜けられると、本っつ当に気持ちいいっすよ!

微妙にコントロールしながら左へ。多少羽根がスレても関係なし! 思いきりこう!

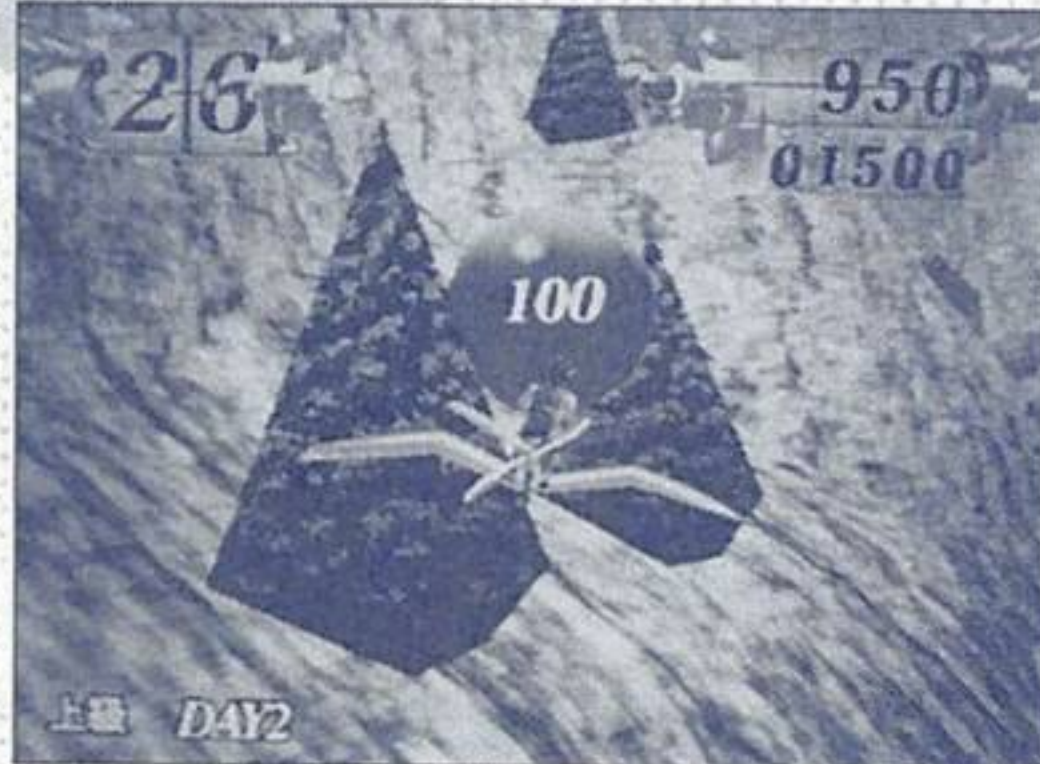


出たところにすぐバルーン。これを割り、左へ。

地下鉄跡を出たら巨大シエルトのある広場へ!

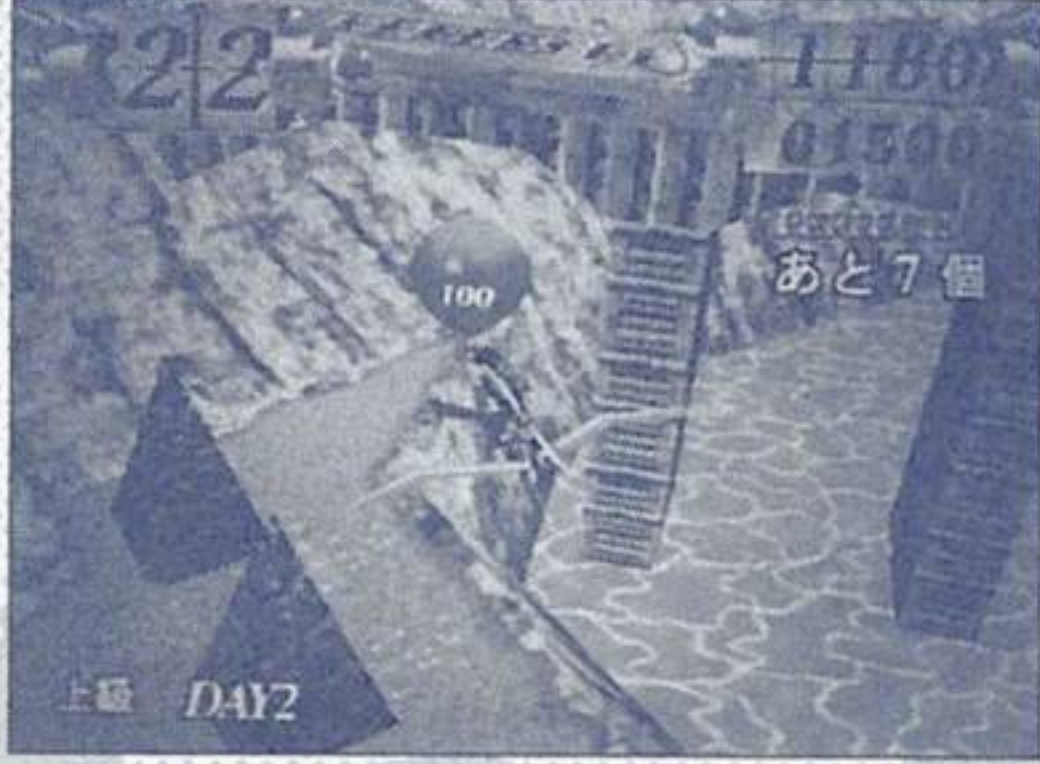
この周りを回るわけだが、出た直後にすぐ見えるバルーンは左にある。んじゃ左でこと左へ進んでいく。

ここからはできるだけ速く漕いでいくが、割っていくバルーンは目前にあるものでOK! 上下左右へ動くぞ!



上昇した先にバルーン。このまま進むと急下降できなくなるぞ。

100目を割ると2000点が左上に1上昇し、これを割るが、このあとすぐ急降下して橋の下の100点を割らなくてはならない。漕ぎすぎると下降しきれないので、最初は上昇中はあまり漕がないほうがいい。

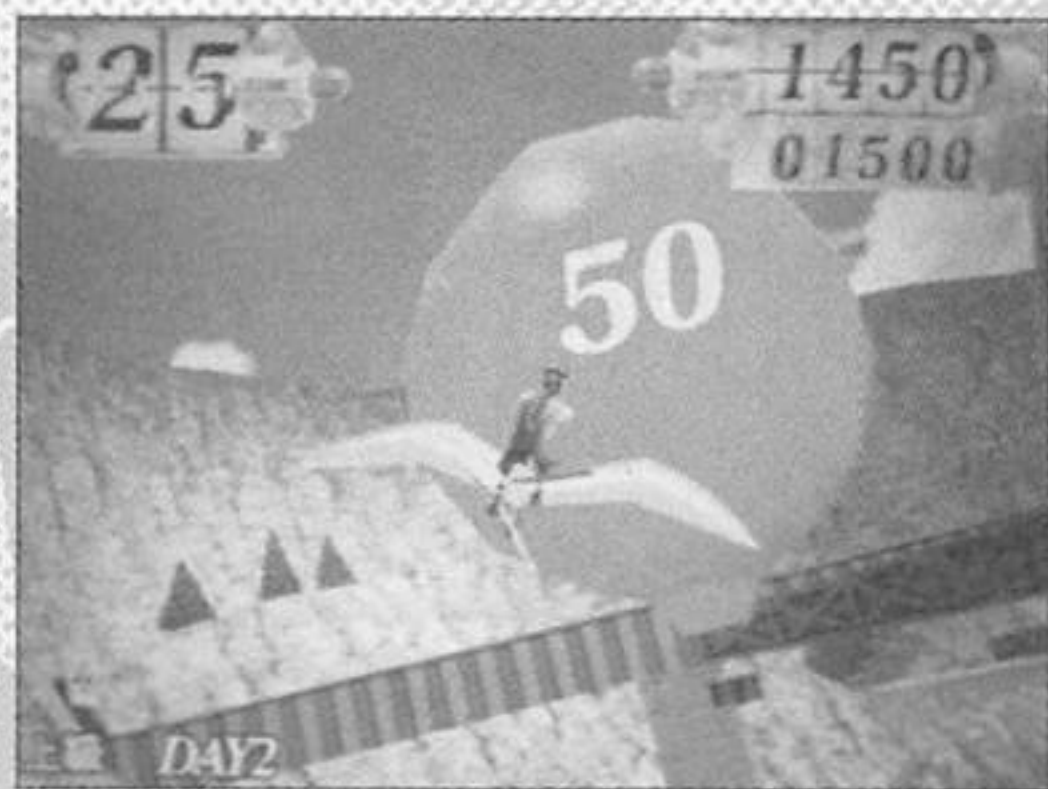


降下したところに橋。その橋の下にバルーンがある。

降下に入ったら橋脚にぶつからないように抜けタイムを割りにいく。残りタイムを気にしつつ先へ。

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

シエルターの周りのバルーンを割った急上昇し、上へ!



木の先端に要注意。これでもしつかり当たり判定があるので、無事通過し、その先のバルーンを割ったら(ここで残るバルーンが3個になっているはず!) 巨大シエルターの中央上に出るべく、急上昇し、右旋回をすれば上に出られる。するとこの上空に200点と1000点の2コのバルーンが旋回しているの、これを割りにいく。深追いをしないよう、迎え撃つ感じで追う。



2本目、3本目の橋を抜けると重なるようにバルーンが見えてくる。その2個は真っすぐに並んでいるのでそのままののだが、これをマジに信じて真つすぐ飛ぶとなんと木の先端に当たることがある! これで墜落! ということは残る時間を考えると許されないことなので、この先端を少し右によけつつ飛ぶこと!

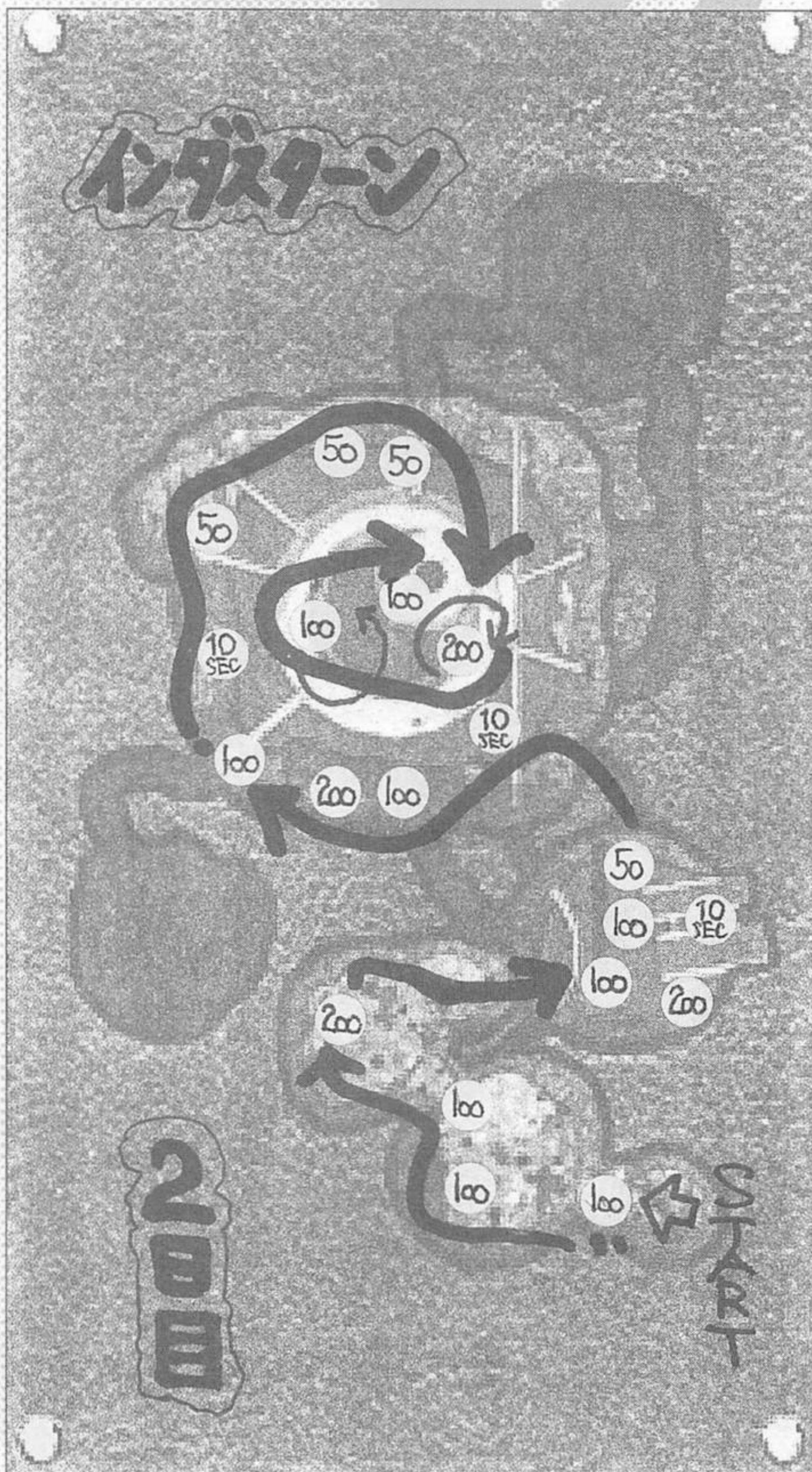
1個を割ったらすぐにもつ1個を追わず、少し離れてから中央へ向き直り、もう1個の所在をはっきり確認すること。どこにいるかがわかれば動きを余地して割りにいく。



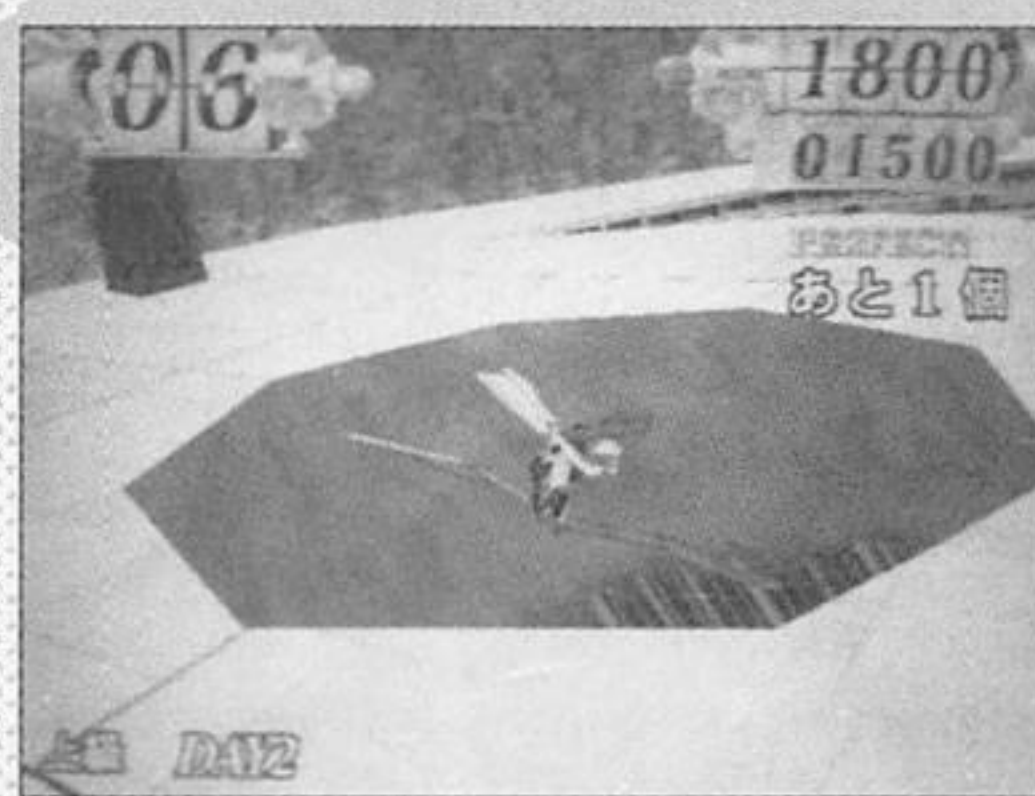
このときも後ろから追うようなことはしないこと。できれば正面から、もしくは横から割りにいけるようにする。追う形だと、どうしても追いつくまでに時間がかかるし、回りながらでは視界から消える(近くなると消える)ことになるからだ。バルーンの動きをよく見て、見極めていくこと。



上へ出たら、とにかくバルーンを探す!



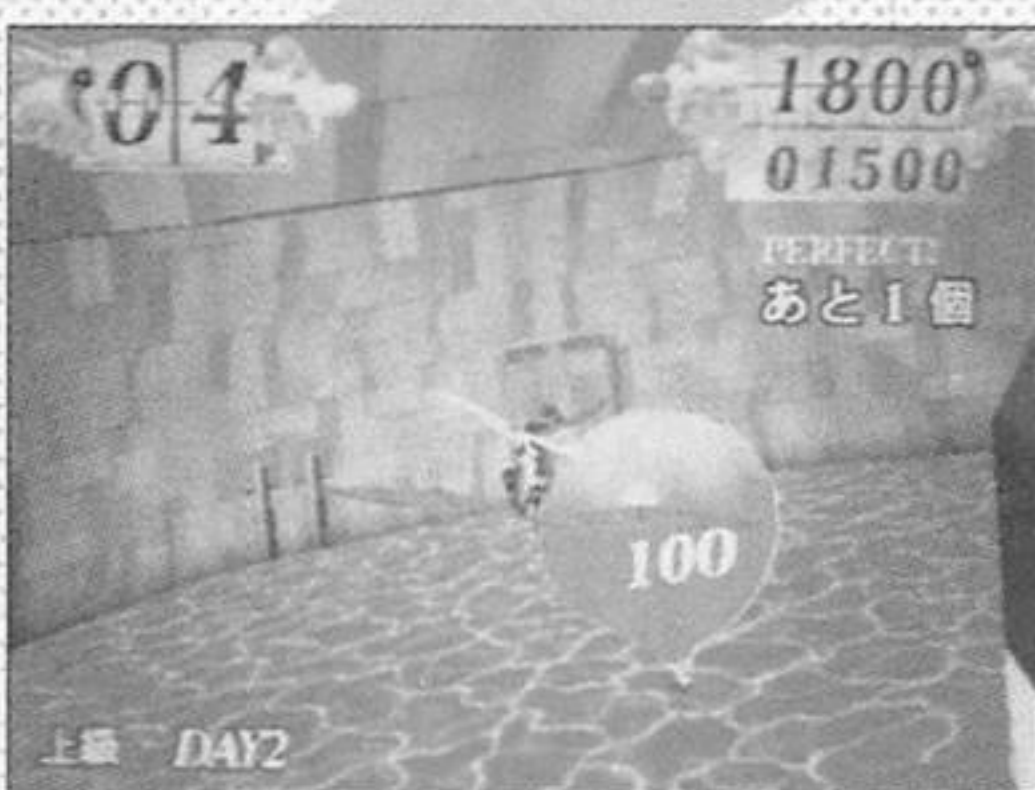
2個割ったら穴へ。穴の壁にぶつかり、急降下して中へ。落下しつつ体勢を整えるわけだが、そのとき、旋回しながら落ちると、バルーンが目に入ってくることもある。そうしたらしめたもの! その位置へ飛ぶのみ!



幸いなことにシエルターの上にいると、中央部に穴が空いているので、そこから中に入る事ができる。さっそくそこから入るわけだが、ゆっくりでは間に合わない! わざと穴の壁に当たって落下し、中へ入る!



残る1個はこのシエルターの中にある。あせらないように! あとは時間が残ってる中で残る1個を割る!



ここをパーフェクトで抜けるには、最後のシエルターでの「漕ぎ」にかかっている。いかに早く割るか!

問題は残る1個だが、これも少し中央から離れると(迷ったとき)確認しやすいのであせらないようにしたい。



あせらずにしっかり確認。漕ぐところ漕いでパーフェクトへ!

DAY 2 「クリフロック」

ほかの2つのステージを処理していくと、ここが最後になった。ここをクリアし「ソリター」へ!

3日目のステージは残るステージ「クリフロック」だ。ここを最後にするとオールパーフェクトを楽になるぞー



さあ3日目。気合を入れて漕ぎよー

スタートしたら見えるバルーンを指して漕ぐー漕いでいくと右下の集落へ。



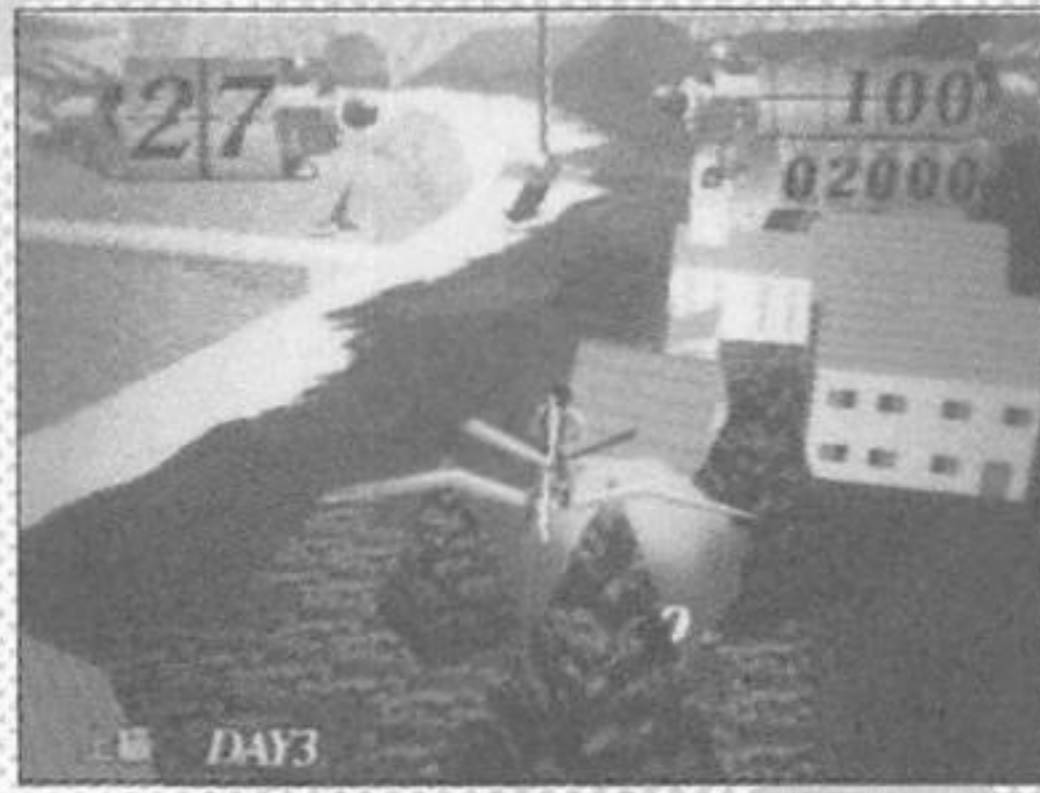
最初の1個目は全力で漕いで割る(笑)

この集落の中にバルーンが3個ある。1個はそのまま割りにいくが、漕ぐのをやめる。その理由は、それを割ったあとワザと壁に当たって急旋



2個目を割ったなら壁ターン！超小回りをして3個目へー

回をするため。速すぎると墜落するからだ。これにより180度方向を変え、2個目を割りにいく。



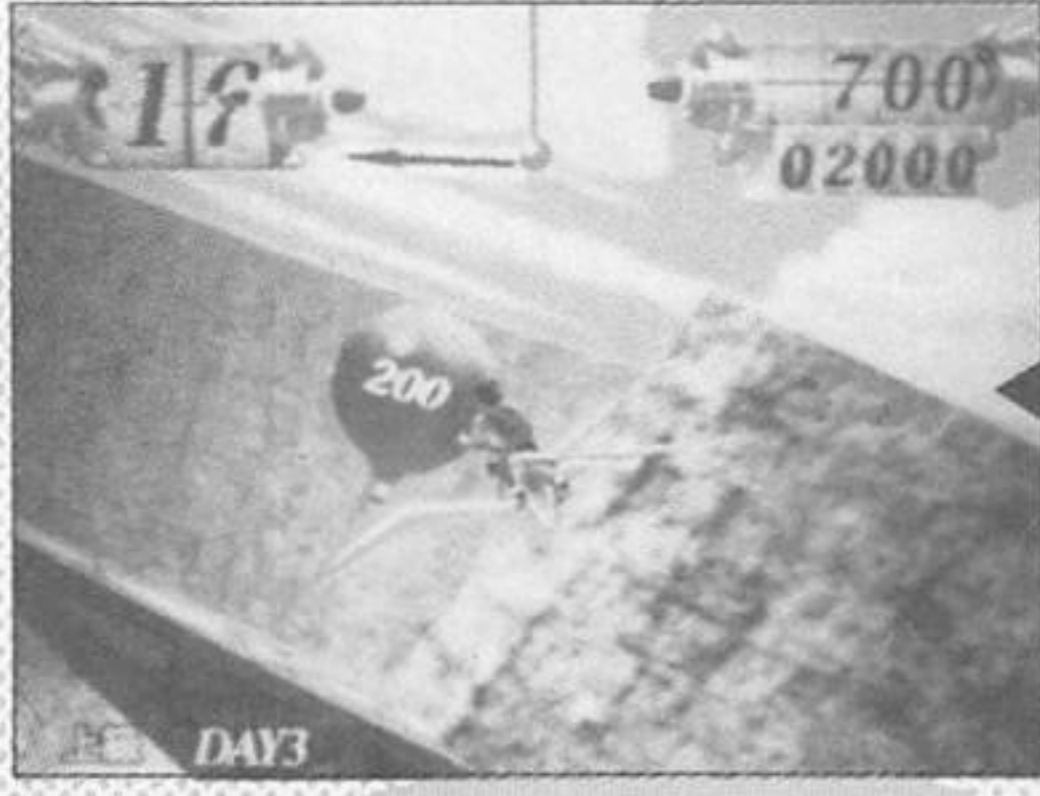
下に降りすぎないように気を付けて4個目を指すー

2個目を割るとき、バルーンの上部に触れるくらいでー触れてすぐ上昇すれば建物よりも高いところを飛べるからだ。そのまま建物の上を飛び、右にある3個目へー



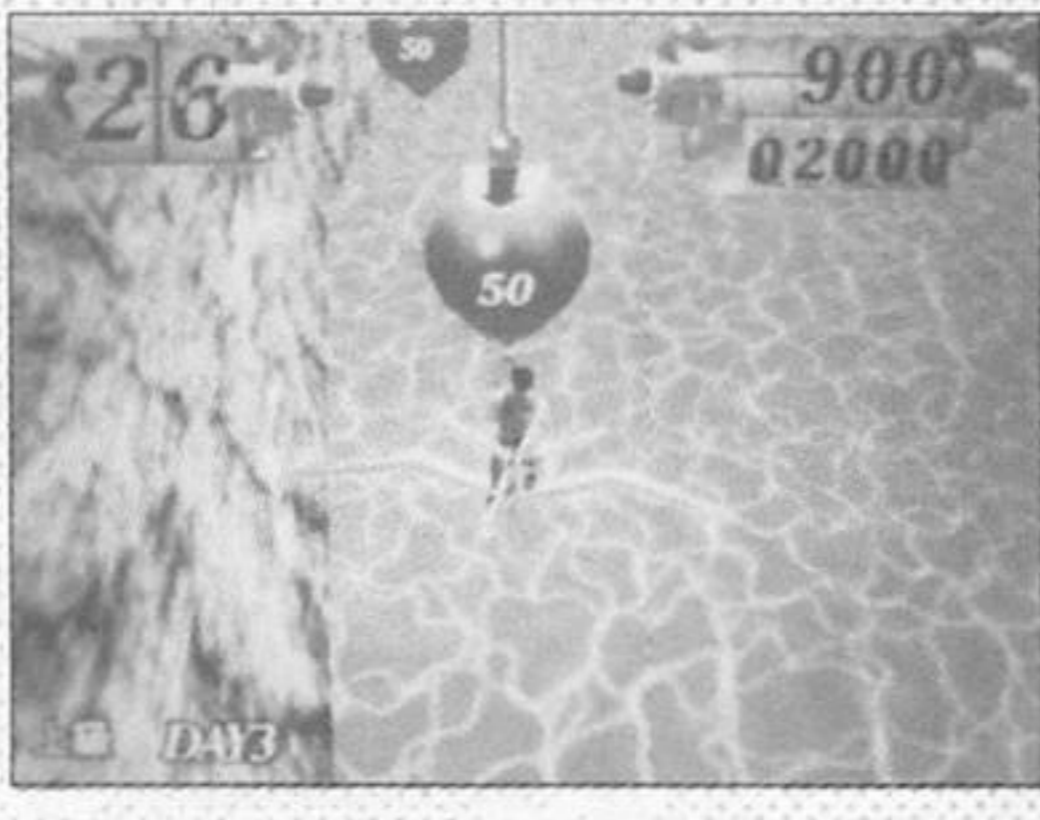
下から上へ。水平に近いと角にぶつかるので注意。

3個目を割ったら全力で次のバルーンへ。右上方にある2個を指す。



右から回るようにして1000点を割り、さら右から回り2000点へ。割ったら急降下だー

上昇しつつ2個を割ったらそのまま直進しつつ上昇する。すると正面に1000点が見える。これを右から回りつつ割り、左にある2000点へ。2000点も右から割りにいくが、割る直前から急降下へ。割ったら川の左下へー



急降下のスピードも利用しつつ下のバルーンを割っていく。

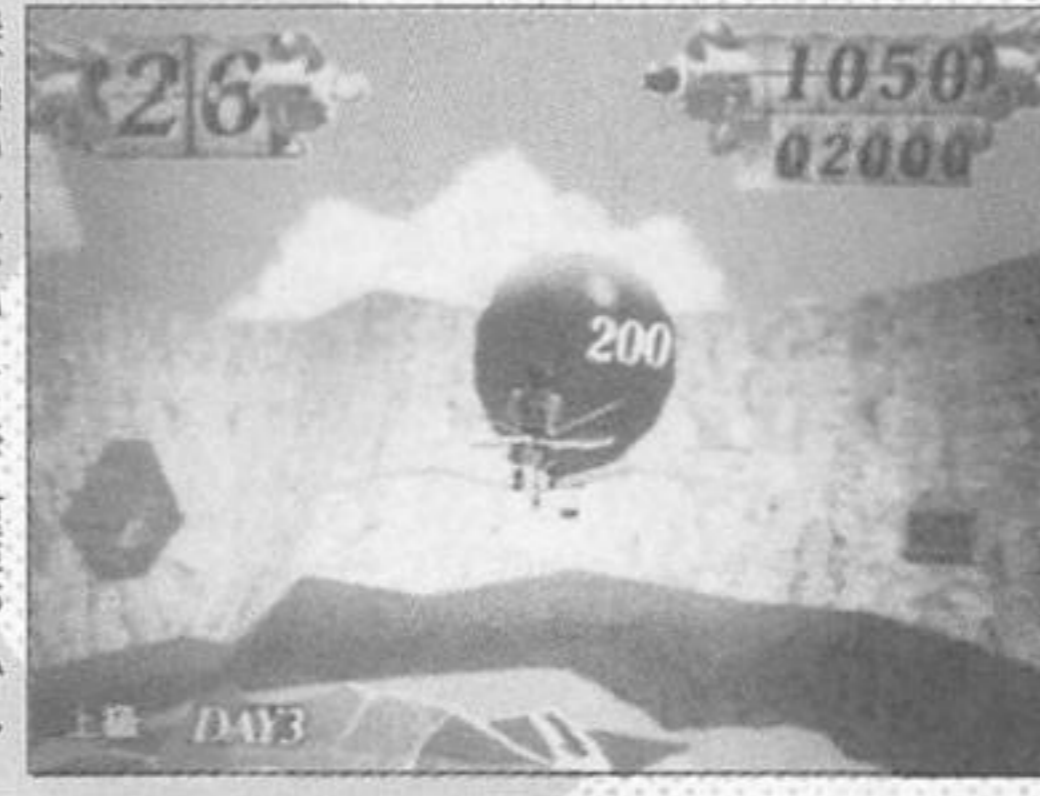
水面近くまで一気に降下すると川の左側に点々とバルーンがあるので、これを全力で漕ぎながら割っていく。川は右へ曲がっていくのでこれに合わせて飛ぶ。タイムを割ったらやや右へ寄り、一気に左へ旋回！



一気に左へ曲がったら広場へ。上空のバルーンを即、確認だー

岩壁をギリギリに左に曲がると広場へ。広場に出たら中央よりも右寄りの上空へ。すると上空をバルーンが3個ほど回っているのが見える。まずこれから割りにいく！

けっこう広い範囲で動き回っている。これを「インダスタイン」でも書いたが、迎え撃つ形で割りにいく。上空の3コを割ったら渾身のほうへ移動し、湖上を飛び回るタイムバルーンへ。このバルーンは、できる限り早いうちに位置を把握しておくこと。



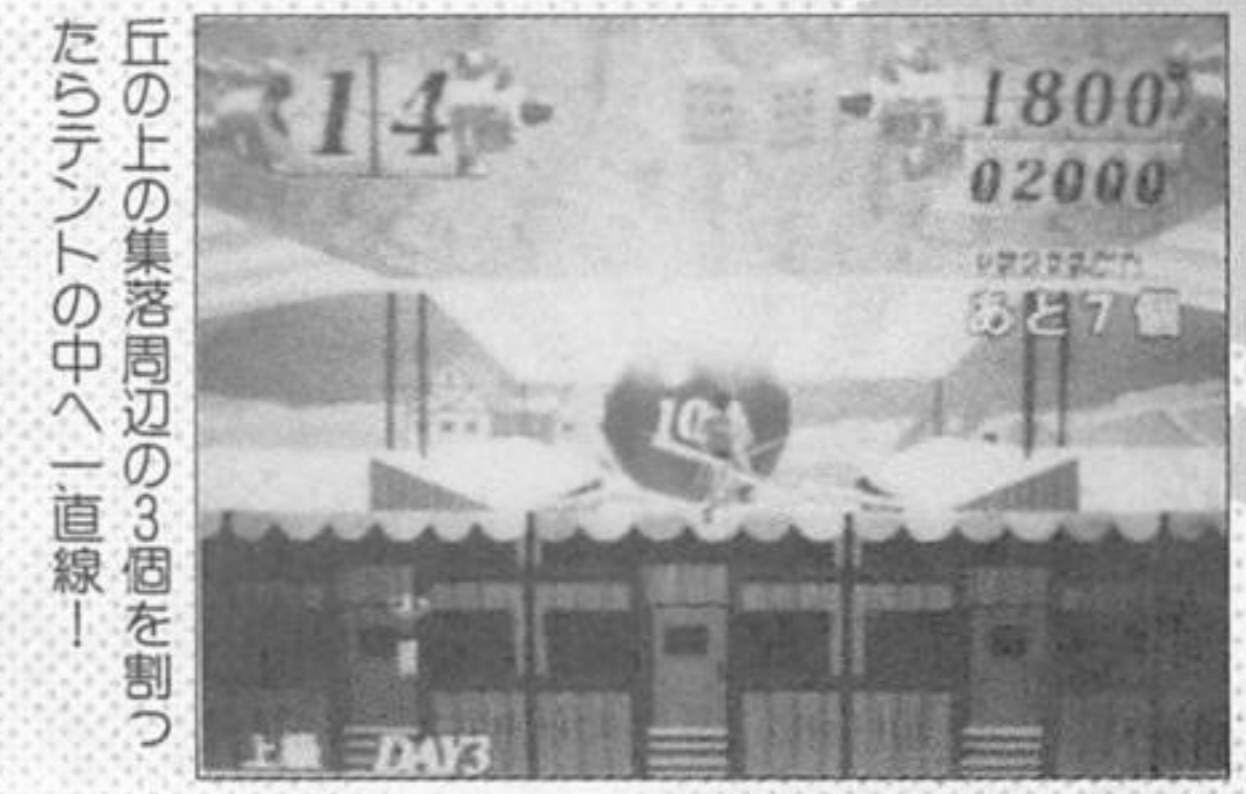
深追いしないことが重要。少し離れていても正面なら行けー

深追いしないように気をつけつつ割る。でも決して急がないこと。迎え撃つ形で割るぞ。大丈夫かな。この回っているバルーン。できれば、右から回ってくるときに割れるのがベスト。



滝の上を抜けてタイムを割る。そのまま進んでいー

そのまま右寄りを飛び、1000点、1000点、500点と割っていく。このとき、あまり強く漕ぐと曲がりきれないことを頭に入れておくこと。



丘の上の集落周辺の3個を割ったらテントの中へー直線！



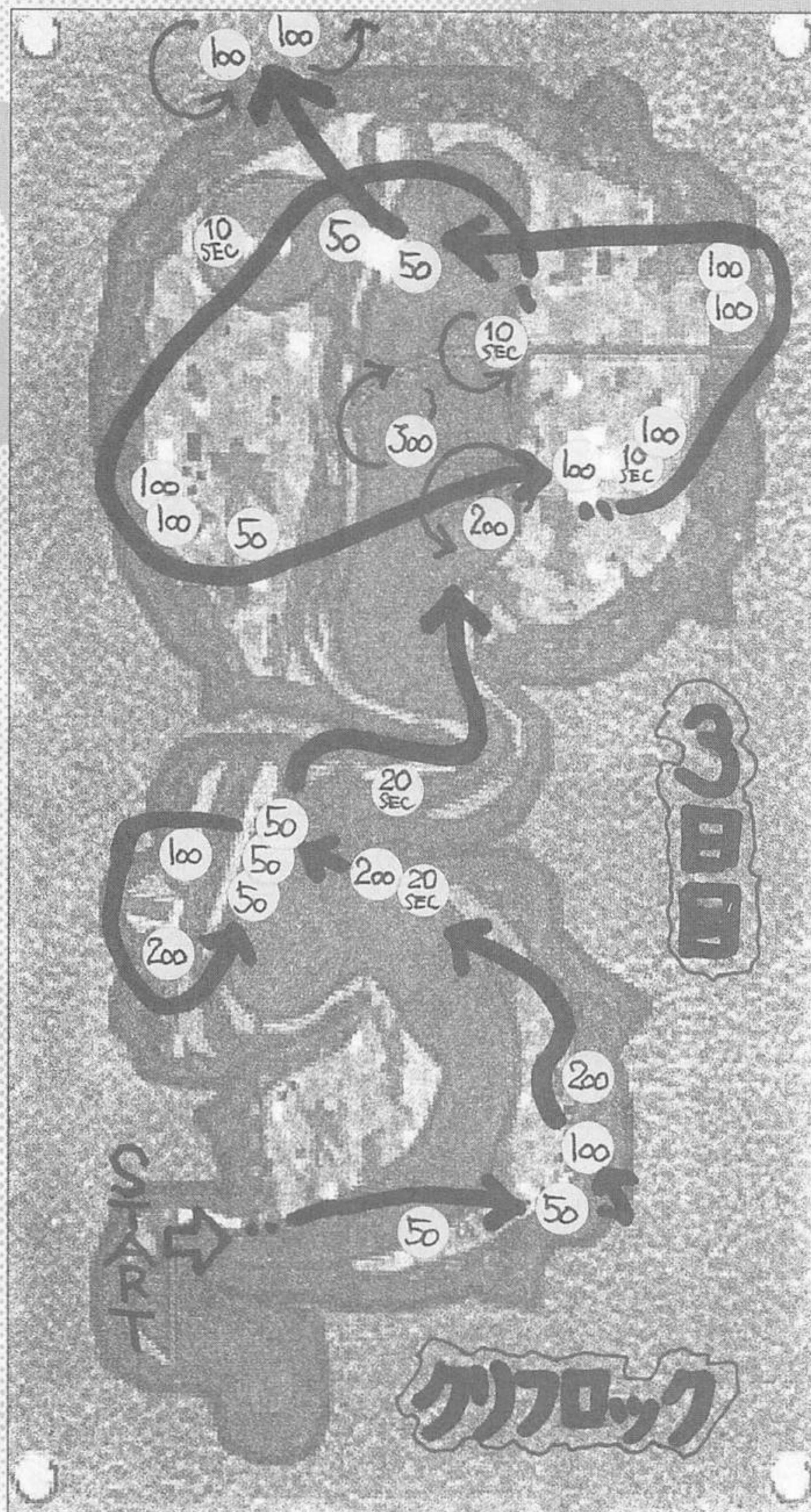
テントから出てすぐ左へ。そして岩壁に沿って上昇していー

昇し、2個を割りにいく。いっぱいまで上がってから降下しつつ2個を割る。



岩壁の2個を割ったら滝の前のバルーンへ。このまま中へ突入。

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!



洞窟は右へ。それを忘れずに奥へ進んで残る2個へ。
岩柱の周りを2個は回っている。まず1個は楽に割れると思う。問題はもう1個。時間が少ないので、かなりあわてると思うが、こういうときこそ落ちつくこと。離れば発見しやすくなることを

1個割ったら少し離れてもう1個を確認するといふ。ここで思い出すこと。確認できれば...パーフェクト。



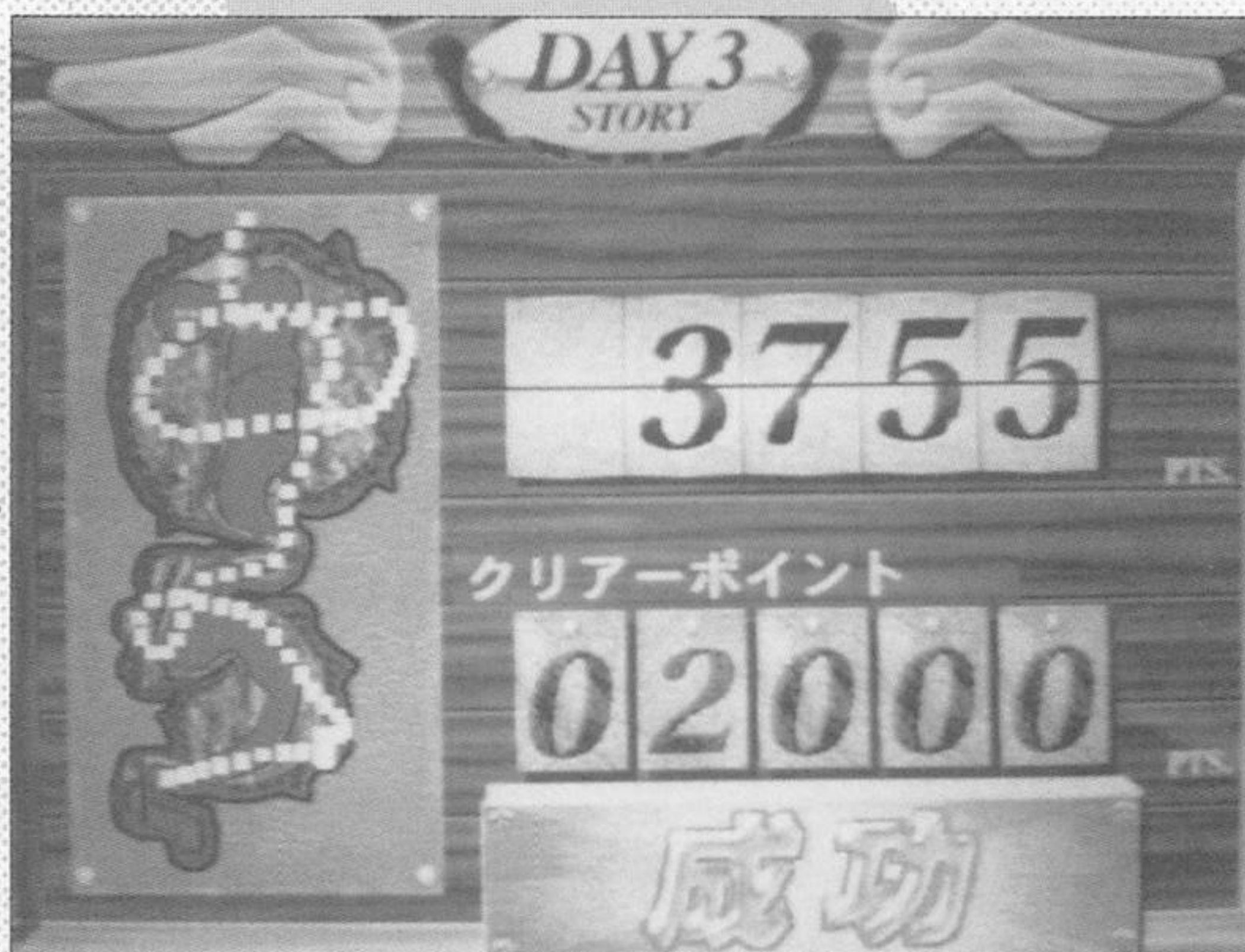
降下して滝の前へ。50点を割りそのまま滝の中へ突入! すぐ右へ曲がっていく洞窟に合せて右へ飛ぶぞ!
中に入ったらひたすら漕ぎ、残る2個を目指す! 回っている2個が見えてくるはず!



1個割ったら少し離れてもう1個を確認するといふ。ここで思い出すこと。確認できれば...パーフェクト。



このステージでつらいのは湖上を飛び回る3個のバルーンだろう。パッと見て、短い距離で追うルートを見極めるの



最後の最後に難しい2個。タイムがあればオールパーフェクト!

リニューアルOPEN! 新 システムⅢ!!

☆ついにシステムⅢも新装開店

・お待たせしました! 基板の在庫が大量入荷 & 大バーゲンセール!

☆周辺機器・関連商品の販売も充実

・業務用モニター・各種筐体の展示強化! ぜひ直接ご覧ください(通販も致します)
・プライズ関連、非売品グッズ・ポスター類いろいろ取りあついています。

☆通信販売がお求めやすくなりました

・お電話いただければすぐに代金引き換え便でお送りいたします
・従来通り銀行振込や現金書留でもOKです



◎とりあえず在庫リストをご覧になりたい方はお電話かおハガキでご請求ください

東海銀行浄心支店 ▷ 普通1088974 システムスリー

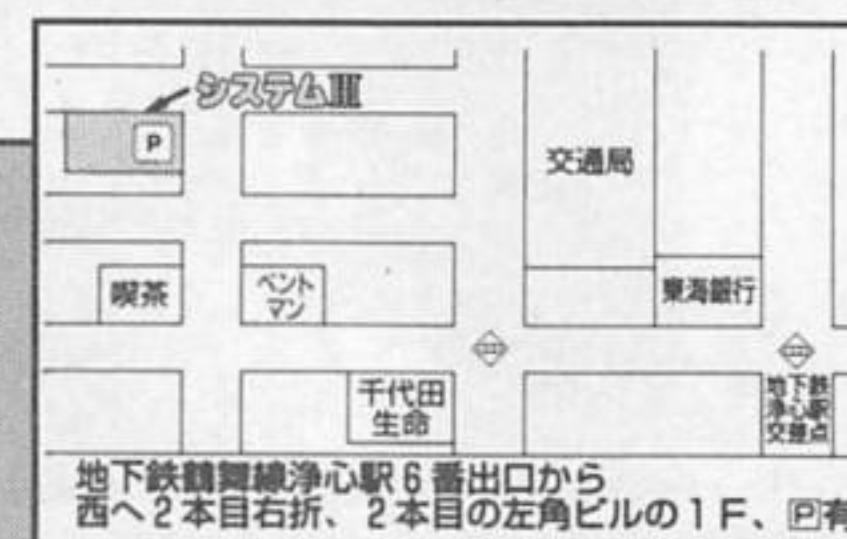


システムⅢ

〒451 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F

TEL/FAX (052)523-4432

10:00a.m.~20:00p.m.年中無休です。



ここから勝負だ!

バトルガレック

©EIGHTING
©1996 RAIZING

BATTLE GARRETT

敵出現が多い6面。勲章を落とさず、なおかつ稼ぐには…。

担当: キャサ夫

「BASE」 早め早め重視の6面

前号紹介した5面の戦艦稼
ぎ、中ボス1、2、3でできる
ようになったかな?
すべて順調にことをこなし
ていけば、5面クリア時の点
数は1000万を超えるはず
この時点で1400万の壁は
見えているのだ。
今回は6面の攻略を紹介し
ていくが、この面は恐らく一
番難度が高く、敵出現も多い
よって、勲章も落とす確率が
上がるステージなのだ。

まず、6面BASEの基本
的な面構成を説明していこう。
6面は、スタートしてから
最後までザコがまんべんなく
出現する。その間、一度中ボ
ス地帯にたどり着き、スクロ
ールが一旦停止。それを越え
ると再びザコが出現し、画面
端のほうには戦車が出てくる
ハッチが無数左右に現れる。
で、途中には大型レーザー砲
台が計4基設置されているの
だ。

これが簡単な紹介だが、や
ってみるとかなりきつい面だ
というのが分かるはずだ。
では、具体的に6面頭から
説明していこう。
5ボスを破壊すると6面に
なり、夜景へと場面が変わる。
はじめザコが無数に出現し
て、少し経つと2面後半で現
れた中型戦闘機(羽を破壊す
ると勲章を出す)が3機出現
する。

ザコを破壊しつつ中型戦闘
機の破壊も狙ってしまつと、
勲章が出たときに中型戦闘機
の直線的な針弾で邪魔をされ
て、回収できない場合が多い。
ここは、ザコを破壊しない
ためにも弾を撃たずに、まず

中型戦闘機の砲台を左(右で
もOK)に誘導する。で、誘
導後は中型戦闘機がいるうち
の2機(真ん中を除いた右と
左にいる下のヤツ)の砲台4
つを丁寧に1つずつ破壊して
逆の画面端に移動していくの
だ。これで、ザコを破壊した
ときに出現した勲章も問題なく回
収できる。

次に中型戦闘機の始末の仕
方だが、勲章をすべて回収し
ようとすると時間的に押され
てしまい、次の場面が苦しく
なる。

中型戦闘機で勲章をうまく
回収するには、真ん中の中型
戦闘機の残った砲台の弾をま
ず右に撃たせておいて、右に
いる中型戦闘機の右の羽を破
壊し、勲章を出す。ここが注
意点なのだが、羽を破壊して
勲章を出したとき、その位置
で針弾を引き付けて徐々に下
へ下がるのがポイントだ。

で、勲章を回収したら一気
に真ん中の中型戦闘機の正面
まで移動して、針弾砲台を破
壊する。ここでは、右の中型
戦闘機の左の羽にも撃ち込み
羽も破壊しておくのが理想に
なる。

真ん中の砲台を破壊したら
あとは右の勲章を回収してか
ら真ん中の中型戦闘機を破壊
して、勲章を回収すれば問題
ないだろう。

つまり、ここでは3機いる
中型戦闘機のうち1機を無視
して勲章の回収に専念するの
だ。

中型戦闘機地帯を過ぎると
再びザコが数機出現して、今
度は2面頭に現れた中型機
(飛行船のようなもの)がは
じめの中型戦闘機3機と同じ
配置で3機出現する。

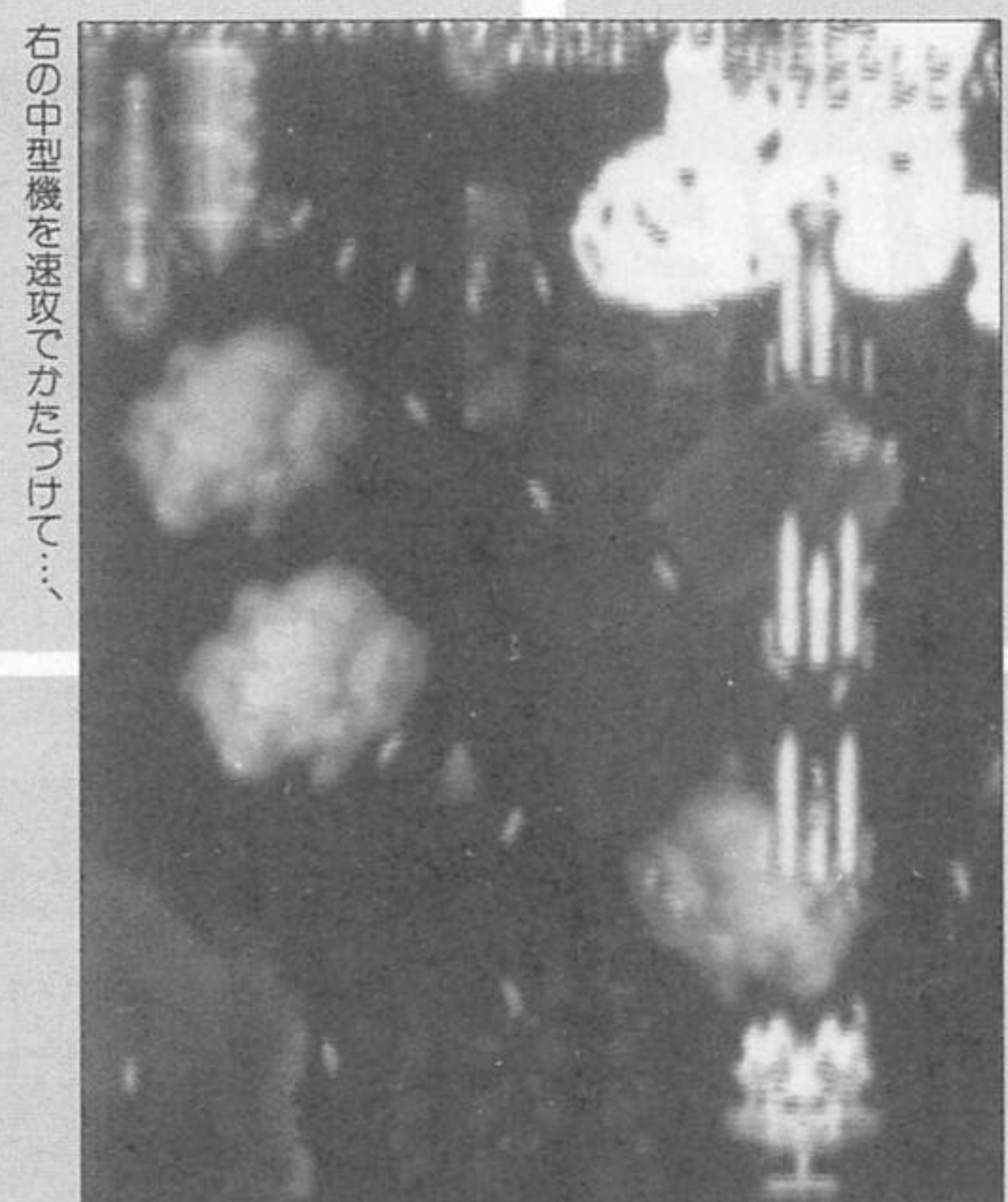
はじめにこの中型機につい
て説明させてもらつと、中型
機は5WAYの針弾で攻撃し

てくるほか、単発の針弾も撃
つてくる。この単発の針弾砲
台を破壊することができると
だ。しかも、この砲台は1機
につき左右4個ずつ配置され
ていて、すべてを破壊すると
勲章を出すのだ。つまり、1
機につき、勲章だけで8万点
を獲得することが可能とい
うわけだ。

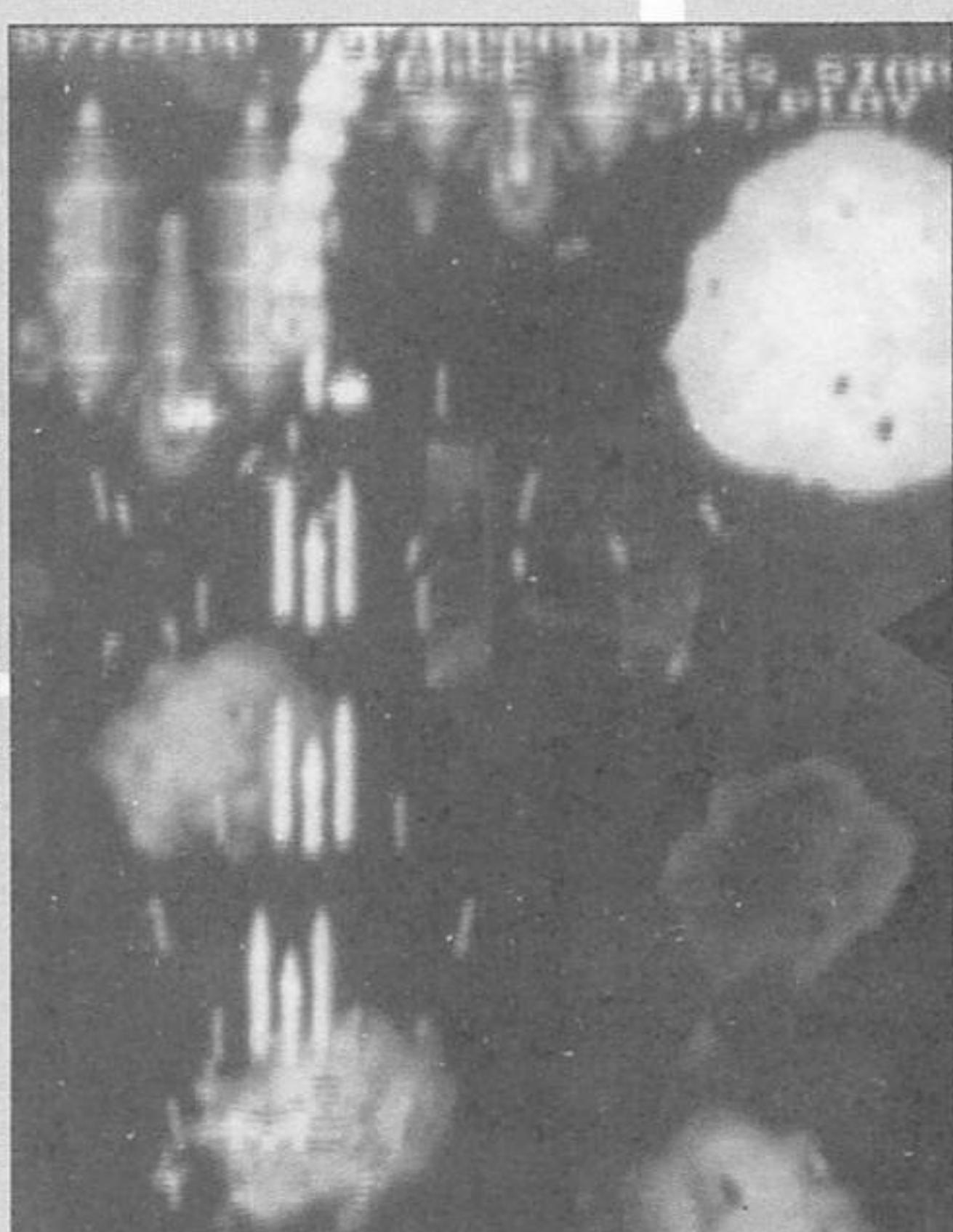
ここ中型機3機地帯は、前
方集中オブションに切り換え
て、はじめ右にいるヤツを破
壊する。はじめの1機は勲章
を出さずに、とにかく早く破
壊するようにするのがポイン

トだ。で、右の中型機を破壊
したら、針弾を避けつつ左の
中型機の正面まで一気に移動
する。ここからが勲章を回収
するポイントになる。
左の中型機を破壊するとき
前方集中オブションで右の小
砲台×4をまず破壊するのだ。
ここは、中型機本体にダメー
ジを与えてしまつとすぐに壊
れてしまうので、自機の貫通
弾がギリギリ小砲台に当たる
ようにショットを撃ち、破壊
する。

右の勲章を出したら弾を撃
ち止めて勲章を回収せず、す



右の中型機を速攻でかたづけ…



左の中で勲章をたくさんゲット。重要でしょ。

突き進め！不屈の闘志をたぎらせる！ 激突！攻略コンビネーション！！

ぐに左に移動。で、右と同じように左の小砲台も破壊するのだ。

これで、勳章が計8個出現しているはず。あとは右の落ちてくる勳章を回収して、左のも回収すればOK。

左の勳章回収のときは大抵針弾が飛んできていて、勳章を全部回収できない場合が多い。左の勳章は、5つあったら無理をしないで、最後の2つだけを取れるようにすること。そうすれば、勳章を落としても最後の2つさえ取れていれば100点になることは絶対でない。注意点の1つとして覚えておきたいだろう。

右の中型機を破壊すると、あとは中央の中型機を残すのみ。最後の中型機も左にいた中型機と同じように左の小砲台を破壊し、勳章が出たら右の小砲台に移れば問題ない。

これで、中型機で勳章を少なくても15個は回収することができる。全体的な注意点として、ムダなショットを撃つてしまつと中型機が壊れてしまつので、必要なところ以外はショットを撃たない。だが、勳章をすべて出したときは、回収するときに本体の針弾が邪魔になる場合が生じるので、しっかりと中型機を破壊しよう。

さて、中型機地帯を過ぎると4面後半に出現した中型機、1面に出現した中型機が現れ、それとともにザコが無数に出現する。ここはショットを撃ちっぱなしで進み、勳章を落とさないようにしておけば問題は無い。場面的にも比較的難しくはない。

背景が夜景から敵基地へと移ると、6面の中ボス地帯となる。緑色のミサイルを撃ってくる砲台が4つに、黄色い弾を5WAY×2で撃つてく

る砲台が2つ。中央には黄色い弾を扇状に撃ってくる弱点がある。

基本的にこの中ボスは、弾の撃ち方がランダムで、ちゃんとした避けパターンは作れなく、各プレイヤー独自でアドリブ避けをしている場所なのだ。つまり、ちゃんとした攻略もできないということになる。ただ、簡単に弾を避けるパターン的なものもあるので一応紹介しておこう。

中ボス地帯に着くとはいじめにミサイルの攻撃がある。このミサイル攻撃が時間差でくるか、こないかがはじめの問題となるのだ。基本的にミサイルの周期をあわせることはできず、時間差で飛んでくるしまつと割と最悪な場面になってしまう。

ミサイル攻撃の次は、左右にある砲台から5WAY×2の黄色い弾が飛んでくる。この砲台の弾は必ず一定の周期で飛んでくるようになってる。

このミサイル攻撃と5WAY×2の弾を避けるのだが、基本的には弾を中央に誘導して左か右に大きく避けるのがコツとなる。だが、先程説明した通り、敵の弾の周期が一定していないとかなり苦しい場面になるのだ。6面中ボスは、上にある緑色の砲台のミサイル砲塔をまず破壊するのに専念し、左右の5WAY×2砲台を破壊するようにしよう。そうすれば、あとは本体が吐き出す扇状の弾を避けるだけになるので、楽になるはずだ。

サーチオブションで 楽勝！楽勝！

ここからは、6面BASE敵基地内に入ってからボス前まで一気に説明していこう。

中ボスを倒すとスクロールし始めて、画面右上から中型戦車が、中央には戦車が6台出現する。で、その後すぐに中央に中型戦車が1台、その両脇に茶色の中型戦車が1台ずつ現れる。この場面では戦車が出すウエボンアイテムを5つ逃して、サーチオブションを仕込んでおくのがポイントになる。では、具体的なやり

方を説明していこう。はじめ、画面一番右端まで自機を移動させて、緑色の中型戦車にある程度撃ち込む。撃ち込み具合は中型戦車の大型砲塔が破壊できるくらいが目安で、破壊できればなおさらよい。ここは上部からザコが出現するので、破壊しつつ中央へ移動すれば問題ないだろう。



で、オプションを取るとサーチの出来上がり。左に移動しつつBウエボン小を1つ回収。右の中型戦車に重なってウエボン大を回収して

中央のほうへ移動したところ、戦車が2台ずつ縦に計6台出現する。この戦車すべてを破壊したら再び右の中型戦車の上に移動する。このとき中型戦車は小、砲台が幾つかにキヤタピラが上に2つ残っている状態になっているはずだ。で、中型戦車の上に移動したらオプションをワイドにして、キヤタピラを破壊するのだ。

これでウエボンアイテム大を回収できる。

この次から重要な場面へと移る。ウエボンアイテム大を回収したら、速攻でウエボンを使い、画面左にいる茶色の中型戦車の前まで移動する。この移動中、中央に6つあるウエボンアイテムのうち1つを回収しておくのだ。ウエボンを使いながら移動するので、簡単に回収することができよう。

左の中型戦車および中央の中型戦車を破壊したら、右の中型戦車（茶色）が移動し終わるのを待つ。で、動きが止まったら破壊してオプションを回収するのだ。これでサーチオブションの完成だ。

この場面の一通りの注意点は、サーチオブションの仕込み方とウエボンアイテム大の回収の仕方だ。

まず、サーチオブションだが、これはウエボンアイテムを5つ画面外へ消せばよい。つまり、5つを取らずにそのままスクロールで画面内から消せばいいのだ。で、5つ逃してからオプションを取るとサーチオブションになる。

中ボスが過ぎたところでは、縦に6つウエボンアイテムが並んでいるため、消える前に1つ回収しないことを忘れずに…。

2つ目は中型戦車（茶色）のオプションアイテムだが、

この中型戦車は緑色と同じように本体に幾つかの砲台、8つのタイヤがついている。で、移動中にタイヤを破壊し、動きを止めてから本体を破壊するとウエボンアイテムが4つ出てしまうのだ。オプションを出すには、中型戦車が移動し終わるか、移動する前に破壊しなくてはならない。

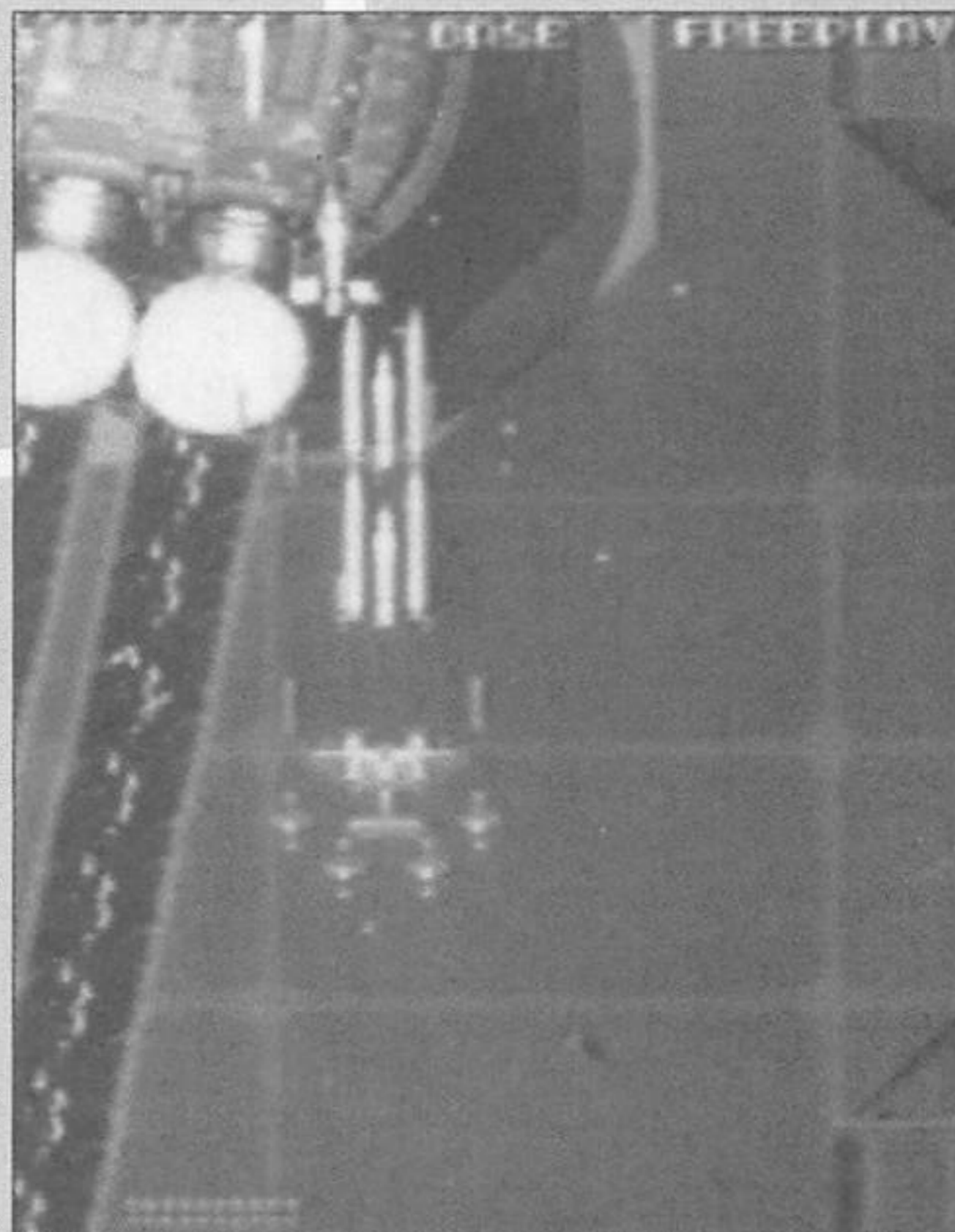
ビーム砲直前の戦車でウエボンアイテムを1つだけのがし、ビーム砲前の砲台を4つともこわし（ウエボンアイテムは落ちて行く）、5個のがしてビーム砲のオプションをとると楽になれる。

さて、戦車がたくさん出てくるハッチ地帯に移り、巨大レーザーや中型戦車のラッシュになる。基本的にここからはウエボンを使いまくり、ハッチをすべて破壊し勳章で稼ぐことになる。ハッチを破壊すると各2つずつ勳章を出すので、かなり重要な稼ぎポイントとなるぞ。

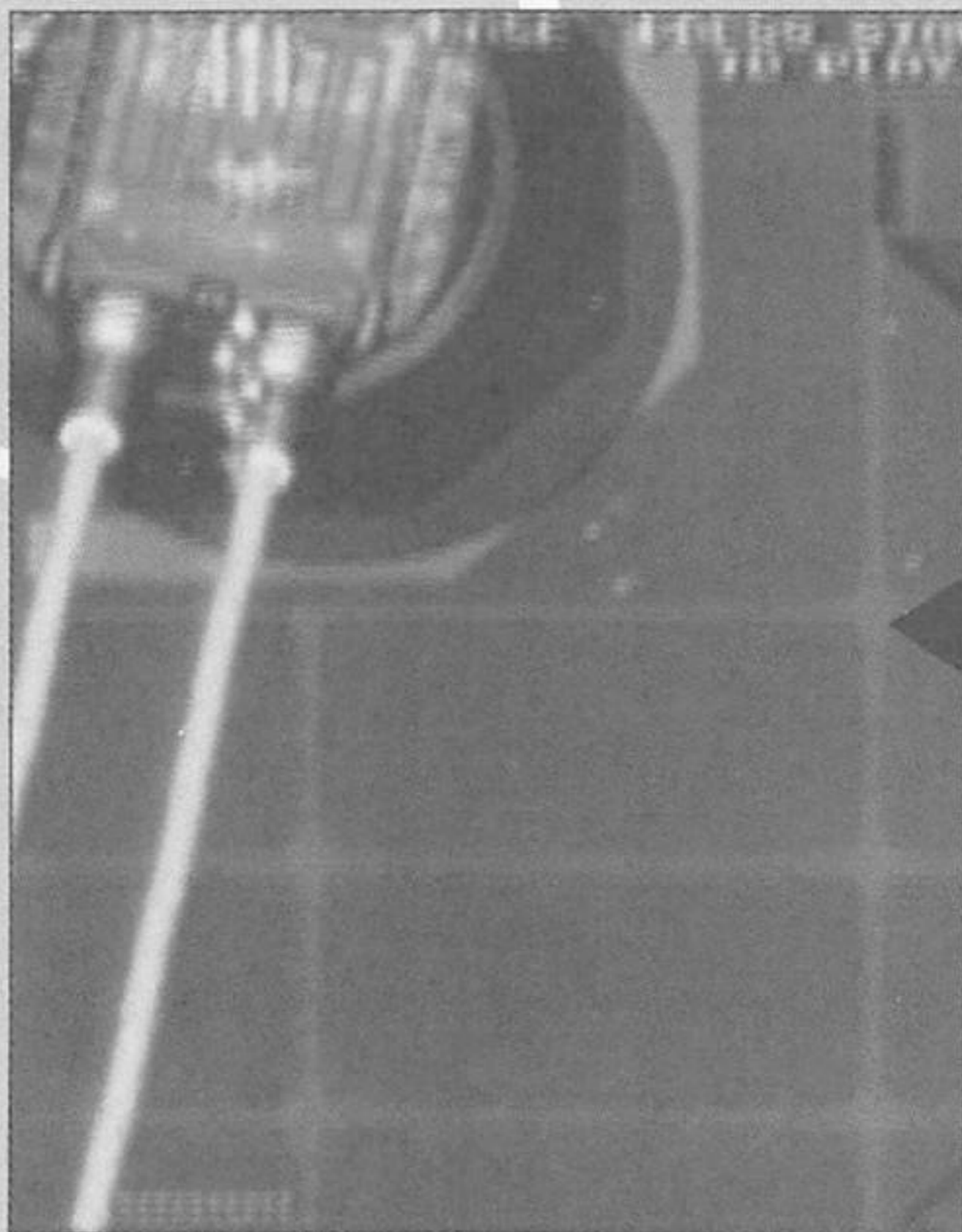
はじめ、左右にハッチが2つずつ縦に計4つ出現するが、ここは左2つをウエボンで破壊して勳章を回収し、右も同じように2つ破壊して回収する。基本的に4号機のウエボンなら、ハッチはウエボンアイテム1つで破壊することができるので、「ない」と思ったら近くにいる戦車を破壊して回収するといいたいだろう。

ハッチを4つ破壊すると、再び左右にハッチが2つ現れ、右のハッチの隣には（右）ザコが5機置いてある。

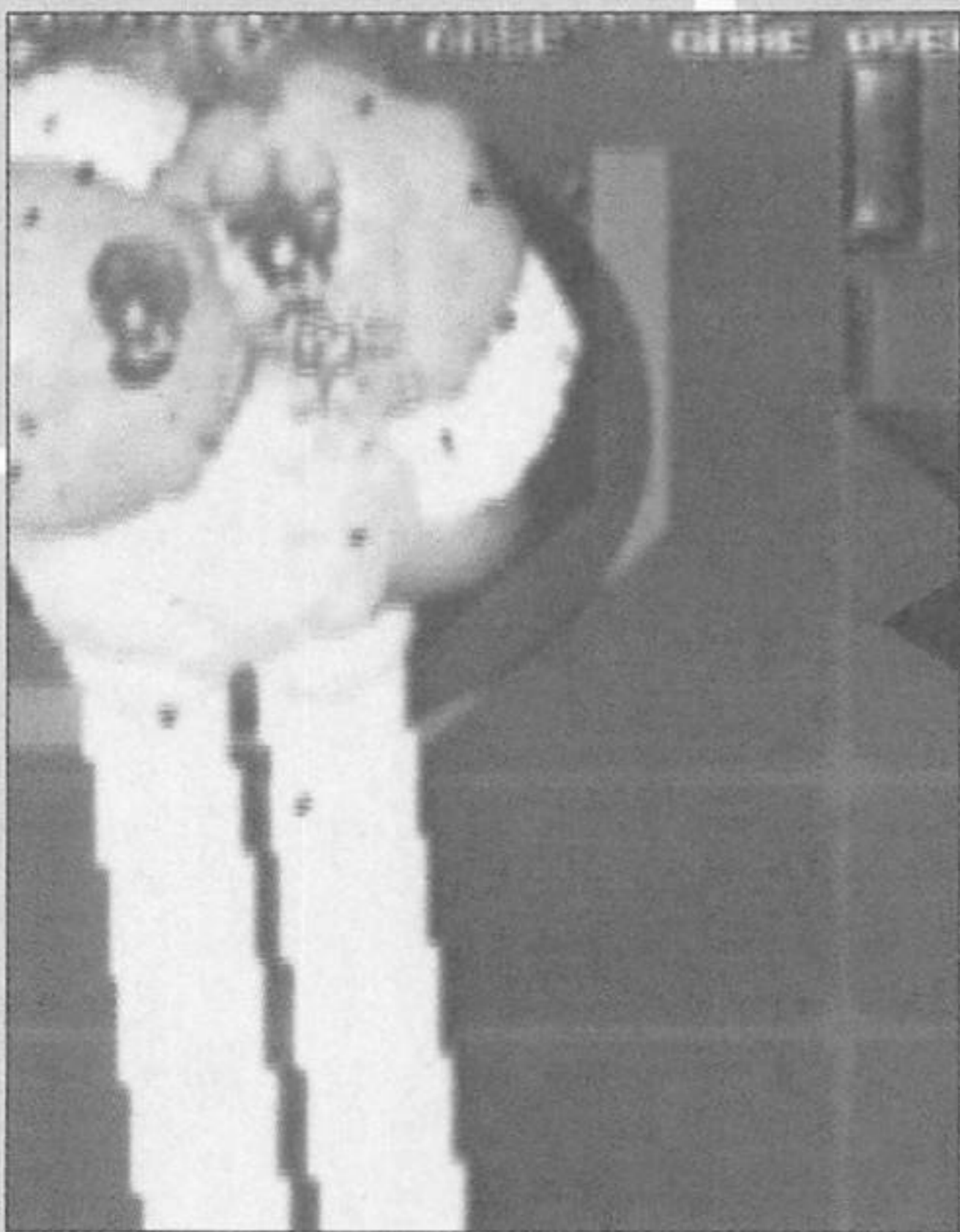
ここは、空中にザコが出現し、勳章を落としやすいので、あらかじめ右のハッチの隣にいるザコを破壊してアイテムを出現させておいて保険を作り、左のハッチから破壊して勳章を回収していこう。これ



巨大レーザーを誘導して、ザコを確実に破壊する。



で、レーザー砲台に重なって、ショットを撃ち込み…



ウエポンで5万点だ!!

で、ハッチを破壊しているときにザコが勳章を出し、それを落としても右に保険で勳章が残っているので1000点になる心配はいらない。

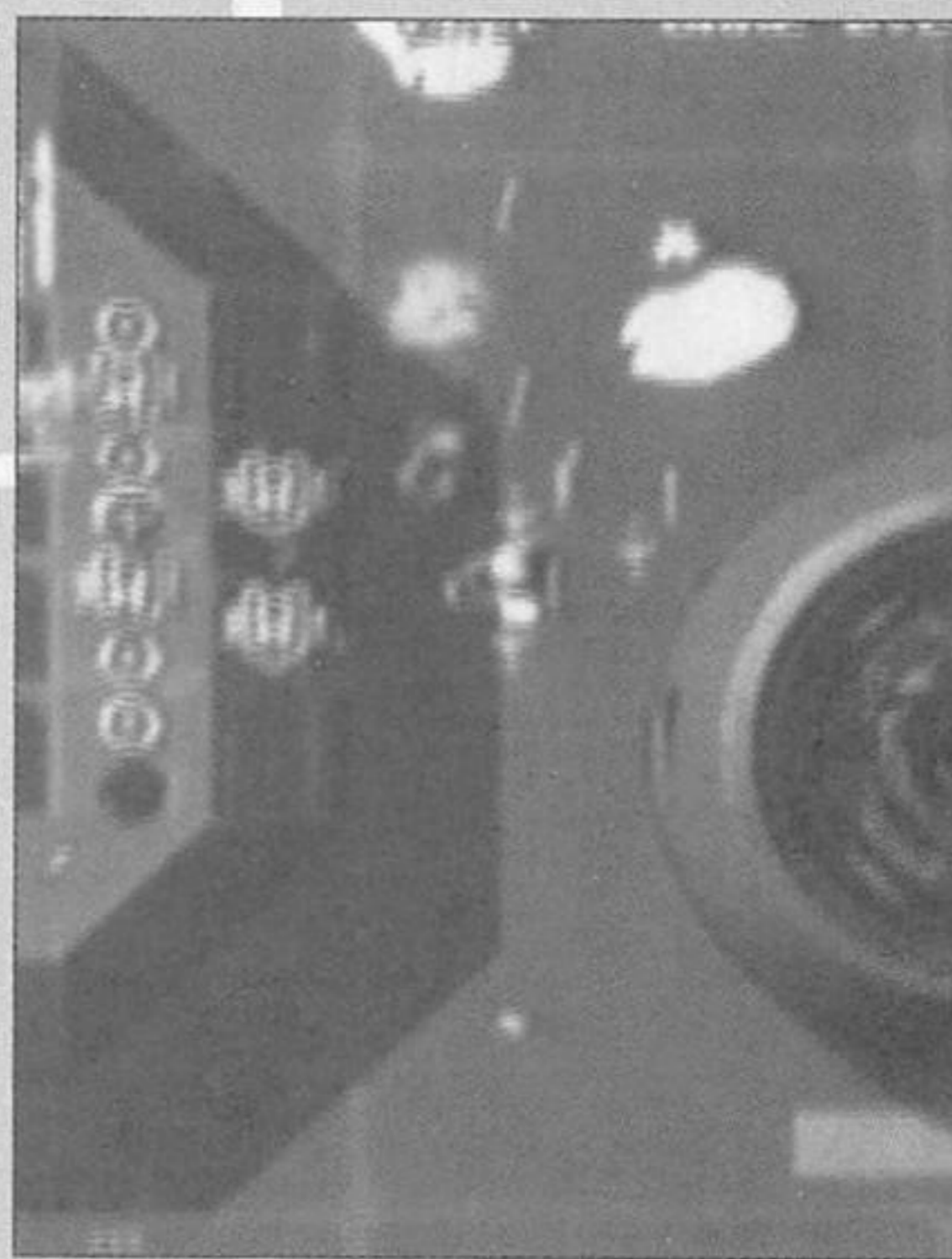
で、このあとにもう一度左右とハッチが出現するので破壊する。この場面では戦車がたくさん出現するが、避けることができないほどの弾数ではないので心配なし。

この位置を過ぎると、左前方から大型レーザー砲台と右にハッチが1つ出現する。この大型レーザー砲台はウエポンで破壊すると5万点が入る重要なポイント。よって、この前の場面ではできるだけウエポンアイテムを回収しておくようにしよう。

さて、大型レーザー砲台地帯だが、ここではレーザーを撃つてからちよつと経つまでザコが出現し続ける。つまり、へたにレーザーを誘導してしまつと、サーチオブションでザコを破壊し、勳章が出ると回収できなくなる場合がある。ここは、レーザー砲台を左に透導してレーザーを撃たせ、ザコが出現しなくなつたらレーザー砲台に重なる。

レーザー砲台は、ある程度ショットで撃ち込んでからでないとウエポンで破壊できない。レーザーを誘導し、砲台に重なつたらショットを約3秒間撃ち込み、ショットを撃ち止めてウエポンを使う。これで5万点を獲得することができる。

レーザー砲台を破壊すると、ハッチから戦車が次から次へと出現するが、ここは速攻で戦車を壊し、ウエポンアイテムを1つ回収してハッチを壊す。ここはハッチの右側に針弾砲台が4つ縦に並んでいるので、ハッチの勳章を回収する前に確実に砲台を破壊して



ザコを破壊して出現したアイテム。OPは取るなよ!

から勳章を回収しにいこう。で、そのまま戦車が出したウエポンアイテムを全部回収していると、今度は右上から大型レーザー砲台、左にハッチが再度現れる。

ここは、レーザーを左に誘導して右からレーザー砲台に重なりに行く。で、1つ目の砲台と同じように撃ち込み、ウエポンで破壊し左に移動するのだ。

左のハッチ周りだが、ここは1回目の大型レーザー砲台のハッチとは違い、砲台ではなくザコが縦に並んでいる。もちろん破壊すればアイテムを出す。ここが問題だ。

基本的には勳章だけを回収したいのだが、ショットとオブションの間に勳章が出てしまった場合、オブションを取るとワイドになるときがある。この出現したアイテムはオブション以外のショット(大小)を取るようになること。

ショットパワーに関しては、ここからパワーアップしていても問題ないので、気にせず取っていい。要は勳章を逃さないことだ。

この場面では右から中型戦車(茶色)が2台出現するので、早目にアイテム回収をして破壊しよう。

2台の大型レーザー砲台を過ぎると6面も中盤になり、

戦車地帯のラッシュになる。ここは画面端左右にハッチが1つずつと、ちよつと間を開けてさらに1つずつ計4つ出現する。

ハッチが出現したら、まず左側のを破壊して勳章を回収し、そのハッチから出現した戦車のウエポンアイテムを取る。で、すぐに右側へ移動してハッチの勳章を回収するのだ。この次の場面が割と難しくなる。

右の勳章を回収後、すぐに左へと移動し、それと同時にウエポンアイテムを幾つか拾う。で、左のハッチを速攻破壊する。

ここがポイントとなるのだが、左のハッチを壊したら勳章を取らずに残し、すぐに右へ移動して同じようにハッチを破壊し、勳章を回収する。で、再び左に移動して勳章を取るのだ。

この動きの理由は、勳章を回収するときの戦車の攻撃の厳しさ、空中ザコの出現による(勳章を出す場合がある)。

ここは戦車の弾がかなり多く、ハッチの勳章を回収しているときに空中ザコが勳章を出す、まず回収することができない。だから、左の勳章を保険として残すのだ。もし、残しておいた勳章を取りにい

ったとき、右に勳章が出たら諦めてわざと落としてから勳章を取るようにしよう。

さて、左に残しておいた勳章を回収すると、丁度左上から大型レーザー砲台が姿を現す。

このレーザー誘導は、勳章を回収するとき右からミサイル戦車が数台出現するので、そのウエポンを回収しにいけば自動的にレーザーを右に誘導できる。で、あとは前に出現した大型レーザー砲台と同じように破壊し、ハッチの勳章も回収すればいいだろう。

この大型レーザー砲台を破壊すると、もう1つレーザー砲台が右に現れるが、基本的にこの大型レーザー砲台全部で4つは、すべて同じように始末すれば問題はない。

4つ目の大型レーザー砲台を破壊し、ハッチの勳章を回収すると左から2面中盤で出現した中型ミサイル戦車が3台つながつて出現する。6面の最終難関といつてもいい場所だろう。

ここは安全策と冒険策の2通りのパターンが存在するが、一応、両方共説明しよう。

●安全策

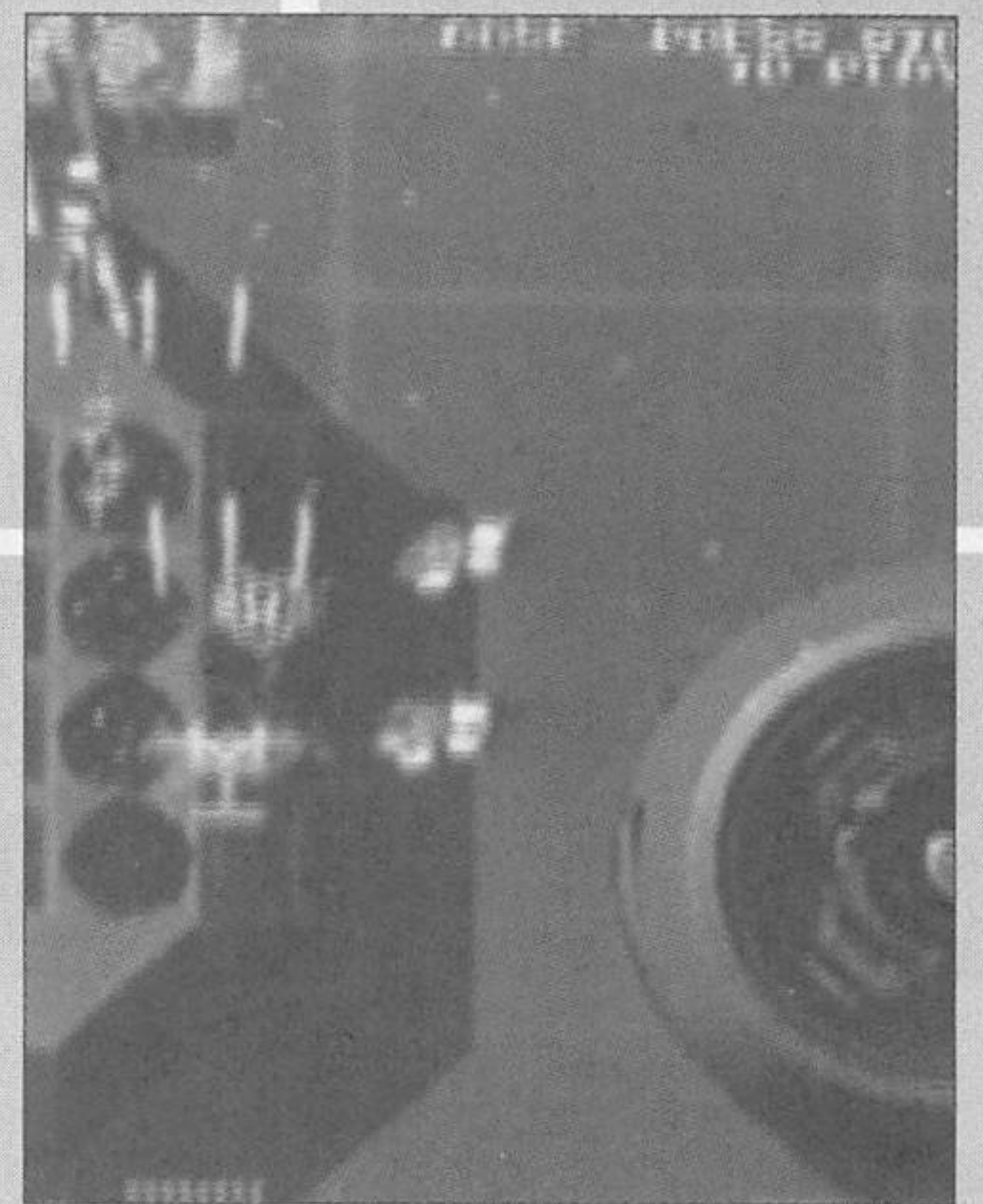
4つ目の5万点大型レーザー砲台を破壊後、左にあるハッチを破壊せず、右上まで移動し、ハッチから出現した戦車の弾を誘導して徐々に下へ移動する。

で、2台の中型ミサイル戦車が出現したら左上へ移動して、弾の間を切り返す。

つまり、このパターンは戦車をたくさん出してキャラクターパー(画面内に一定数以上のキャラを出すこと)によって、本来出現するキャラを消すことができる。をかけた、3台いるはずの中型ミサイル戦車を2台にして攻撃を

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる!
激突! 攻略コンビネーション!!

少なくとも進むのだ。かなり安全なパターン。
●冒険策
 通常通りにレーザー砲台を破壊して、ハッチも壊す。で、安全策と同じように右上へ移動して中型ミサイル戦車の攻撃を極力引き付けて誘導する。で、中型ミサイル戦車が3台出現したら左上へ一気に移動してウエポンを使い、ハッチを破壊して下に切り返す。手持ちのウエポンアイテム数が少ないと切り返すタイミングを取るのが難しい、割と冒険のはいったパターンだ。



で、すぐに右上へ移動してミサイルを引き付けつつ誘導する。

レーザー砲台を壊して、ハッチも破壊しアイテムを回収。

ターンを2通り紹介したが、稼ぐなら冒険策がお薦めだ。
●中型ミサイル戦車地帯のあと
 とはどちらのパターンも同じ動きになる。ここを過ぎたら右へ移動して、ハッチを破壊して勲章を回収する。ここが一番6面で勲章を落とすしやすい場面になるのだ。
 この場面では、右のハッチの隣(右側)にザコが3機置いてある。このザコを知らない間にサーチオブションで破壊して、勲章を逃す場合が多い。
 ここはハッチの勲章を回収したら、ザコを自ら破壊しにいき、アイテムの確認をしない



中型ミサイル戦車が3台出現したら一気に左上へ移動だ。

いで全部取ってしまったてよい。もし、ここでオブションがワイドなどになっても、ここまですればあとはハッチを2つ残すのみの状態になるので、問題ないだろう。
 とにかく、この最後の場面は空中ザコと戦車の猛ラッシュで、かなり激しい攻撃になる。勲章にできるだけ気を使い、出現したアイテムはすべて取る意気込みでプレイするといいたいだろう。
 これで、6面道中は終わり。あとはボスを残すのみだ。が、これまた今回も都合によって

道中までの紹介となり、ボスのほうは次号で攻略していきたいと思う。
 最後に重要な大型レーザー砲台の撃ち込み具合についてだが、基本的にプレイヤーのランクによって堅さも異なり、撃ち込み具合も変わってくる。これだけは、何回か回数をこなして身につけるしかないぞ。



で、ウエポンを使って切り返せば問題なし!

GAMER'S NETWORK

バンジーネット

24時間無料で受付中!! (※ただし通話料はかかります。)

ゲーマーとコスプレイヤーの方はこちら
03-5668-7676
 無料伝言板録音専用電話番号03-5668-7666

アニメ・マンガ・同人誌フリークの方はこちら
03-5668-0120
 無料伝言板録音専用電話番号03-5668-7677

365日フル稼働(無人です)。※ダイヤルQ²、ツーショットとは関係ありません。

バンジーネット事務局 発信地/東京 TEL.03-5668-7777(代) 〒133 東京都小岩郵便局私書箱26号 バンジーネット事務局

今から始めるバーチャロン・後編

電 脳 戦 機

VIRTUALLY CYBER TROOPERS

TM

©SEGA 1995

今回はキャンセルと回り込みについて復習。あいつのアノ攻撃が避けられなくて困っている人も必見だ。

©SEGA 1995

担当 バーチャロンチーム
文責 キー・SHO

一カ月のご無沙汰、今から始めるバーチャロン・後編をお届けするぞ。今回はバーチャロンで対戦をする上で必要な細かいテクニックを紹介。回り込みとは？キャンセルってなに？そんな疑問にお答えするぞ。

キャンセル

バーチャロンにおけるキャンセルには大きく2つのタイプが存在する。一つは純粋にある行動を途中でやめる（キャンセルする）というもの。ブレイキ、または逆噴射といったところだ。

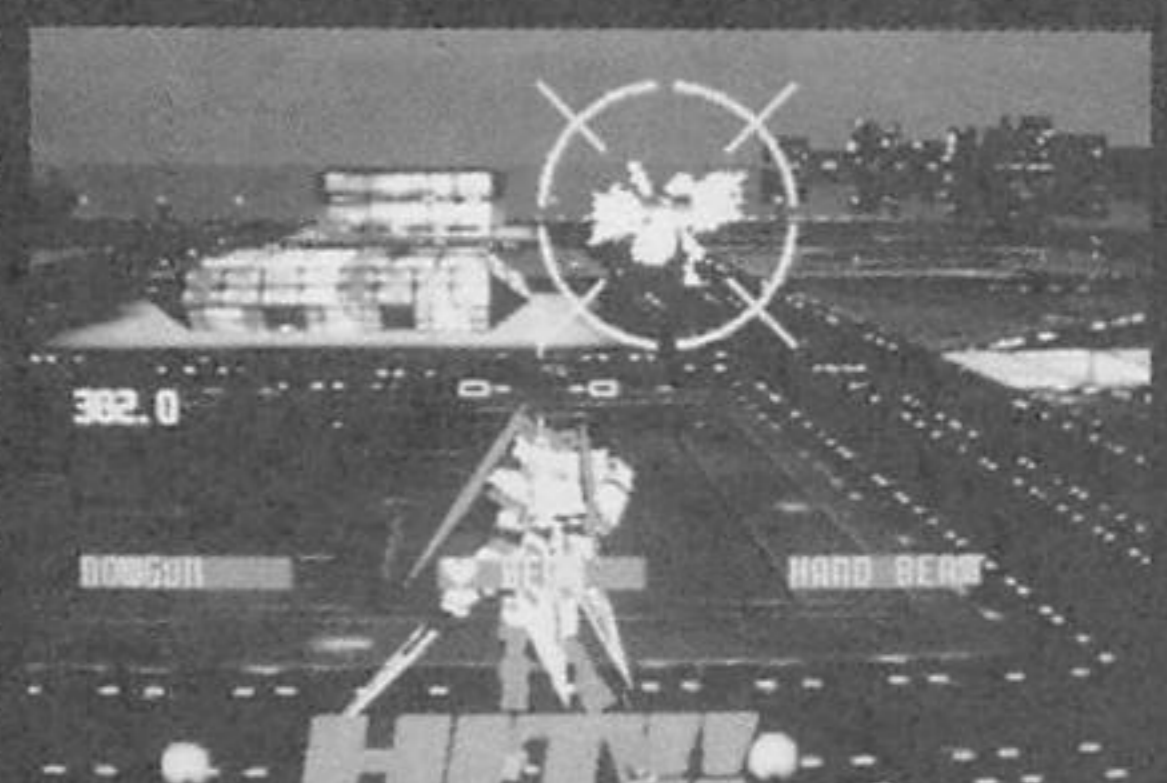
そしてもう一つが、ある行動から素早く別の行動へ移行するもの。素早い連係攻撃を可能にしたり、攻撃後の隙をフォローしたりすることを可能にする。キャンセルの可能な行動（以下、被キャンセル行動）と、被キャンセル行動にキャンセルをかけて出すことのできる行動（以下、キャンセル行動）の組み合わせは決まっている。その組み合わせを紹介していこう。

●武器攻撃

- 被キャンセル行動
- ・立ち武器攻撃（例外あり）
 - ・近接武器攻撃
 - ・キャンセル行動
 - ・ジャンプ
 - ・ダッシュ
 - ・（側進）しゃがみ攻撃
 - ・ガード
 - ・特殊入力攻撃

ほぼ全ての立ち状態で武器攻撃はキャンセル可能。フエイ・イエンのハンドビーム、パイパーIIのバルカンのリロードモーションもこれに含まれる。例外はライデンのレー

おなじみのこいつもキャンセル可能だ。



ザーで、これにのみ一切キャンセルはかからない。

また、被キャンセル行動が移動しながら使用できるものであれば、側進しゃがみ攻撃によるキャンセルも可能だ。

近接武器攻撃は起き上がりものもキャンセル可能だ。キャンセルのタイミングは攻撃前、攻撃後、いつでもOK。フエイント、とっさの回避、連係の組み立てなどさまざまなに利用できる。

テムジンのライフル、キャンセルしゃがみライフルや、ドルカスのファランクス、キャンセルダッシュファイヤーボール、パイパーIIのホームイングビーム、キャンセルジャンプ、アフアームドのトンフ



速度、軌道の違う3発の弾を同時発射するライフル+しゃがみライフル。使える。

アー、キャンセルダッシュなどが代表的な連係の例だ。

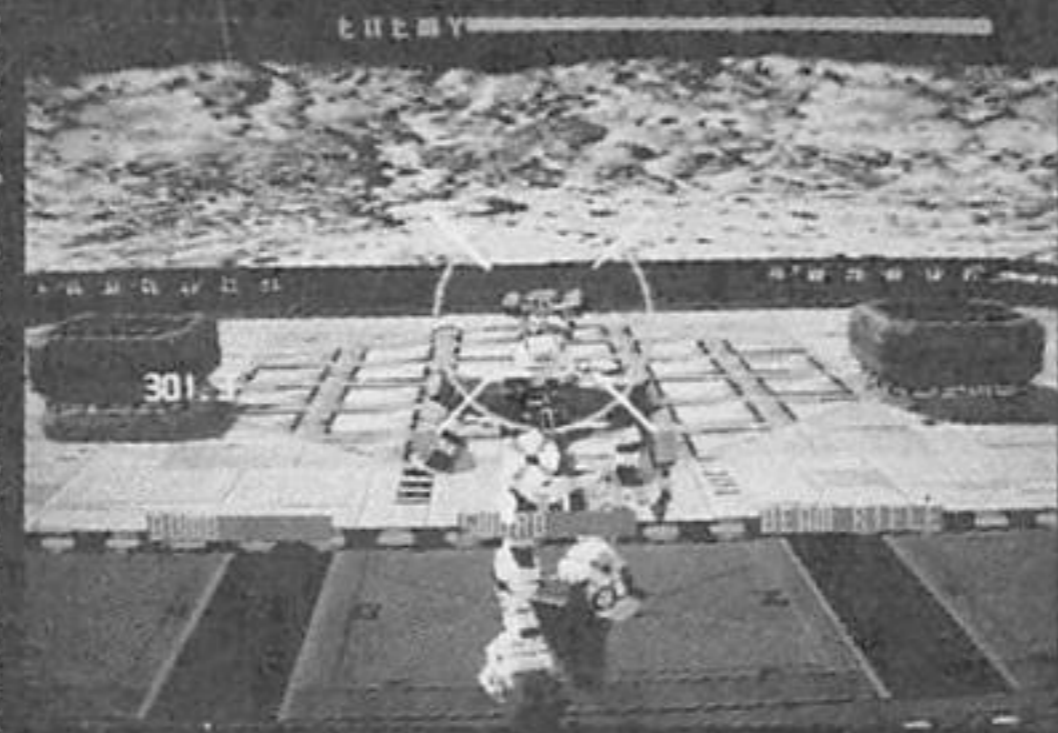
ダッシュでキャンセルするときは、レバーを一瞬ニュートラルに戻し、再度レバーを入れ直すと同時にダッシュボタン、とやらなければならぬことに注意。

特殊攻撃によるキャンセルが可能なのはドルカスのみで、メガスピハンマーによるキャンセルが可能だ。ただし武器ゲージがすべて満タンという条件があるため、被キャンセル技は近接攻撃に限られる。

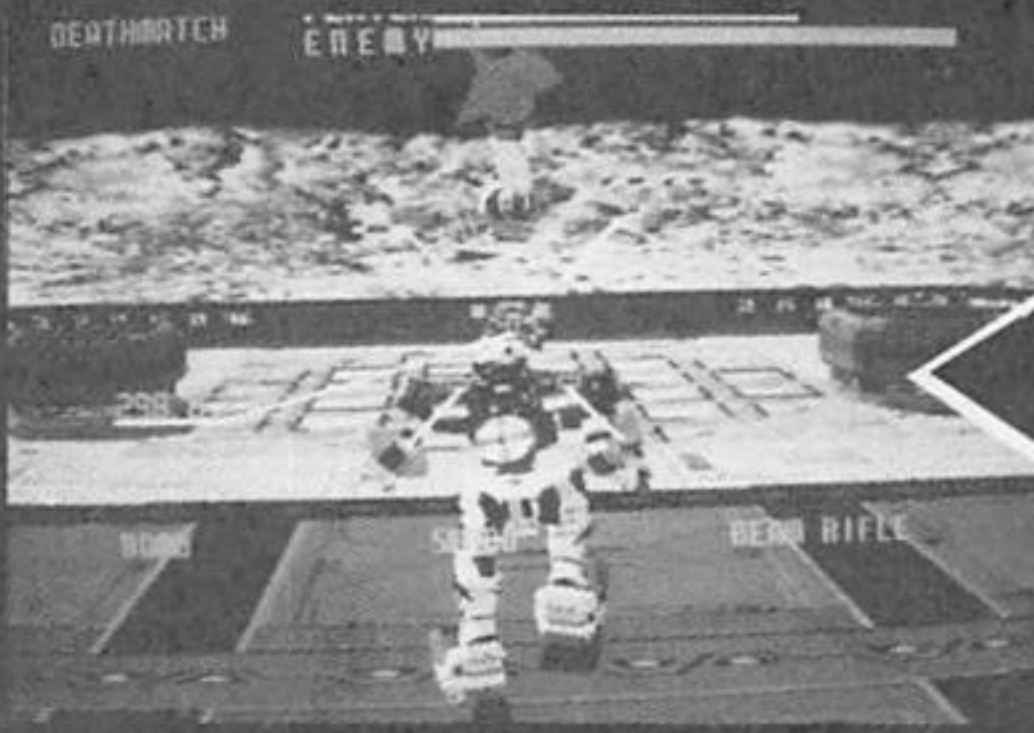
●ジャンプ

- キャンセル行動
- ・ジャンプキャンセル入力（上昇中に両レバー内側）

ジャンプをキャンセルでき



ジャンプキャンセルによる回避は、上に引きつけ、



キャンセルでやり過ぎず。体に覚えさせろ。

る行動はこれだけ。ジャンプの上昇中であればいつでもジャンプキャンセルを入力することで、上昇を中止、急降下することができ。ジャンプを旋回手段として用いるとしても、常にすぐにキャンセルしてしまうのではなく、状況に応じて使い分けるようにしていこう。

●ダッシュ

- キャンセル行動
- ・ダッシュキャンセル入力（レバー逆方向+ダッシュボタン）
 - ・ジャンプ

基本的にどちらも、ダッシュし続けることによって相手を視界から逃すのを防ぐのに使う。もちろん回避手段として用いることも多い。

ダッシュキャンセルの目的としてはダッシュ&ダッシュキャンセルで最小限の動きで攻撃を回避することで銃口を相手に向け続けることを可能にする。

一方のダッシュキャンセルジャンプの利点は、ジャンプによって相手方向を向くことができるということ、誘い+回避に利用できる点。多少使用頻度の差はあれど全機体必須の操作。

ただし、ダッシュキャンセル、キャンセルジャンプ自体に隙はないものの、フィールド上から見れば止まっているも同然。ここに攻撃を合わせられる危険性もあることを理解しておこう。

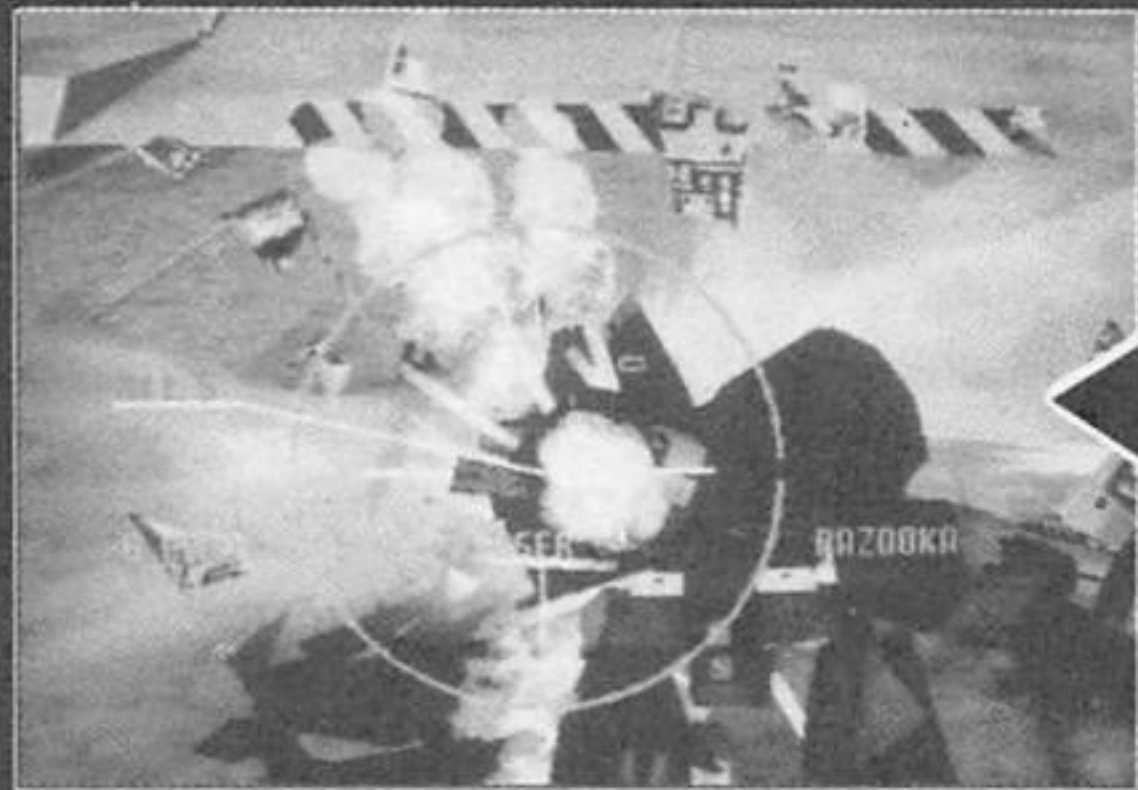
ダッシュキャンセルのジャンプからは、グライディングラム、S.L.C.ダイブは出すことはできないので両機を使っている人は覚えておこう。

●特殊なキャンセル

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

ほぼどんな連携にも割り込める。フェイントに注意。

この瞬間にトリガーを引けば、



ガード自体はいつでも、隙

・ダッシュ攻撃キャンセル

ダッシュ攻撃後は一定距離慣性移動し、その直後に一瞬の硬直時間が存在する。ダッシュ攻撃キャンセルとは、この最後の硬直のみをキャンセルできるというもので、俗に「センターウェポンキャンセル」とも呼ばれる。

基本的にキャンセルして使う武器は何でも良く、素早く武器攻撃、または近接武器攻撃につなぐことができる。

さらにそのセンターウェポンをキャンセルしてダッシュやジャンプにつなぐことでとぎれなく動き続けることも可能だ。

なく別の行動に移行することができるが、相手の近接攻撃をガードした直後には一定のガード硬直が存在する。

この場合、相手の攻撃をガードした瞬間に武器トリガーを引くことで瞬時に近接武器による反撃が可能。フェイ・イエンの左斬りキャンセルガード→左斬りなど、通常は良くて相打ち、ダッシュによる回避もできない連係に対して割り込むことができる。もちろん相手がキャンセルガード、またはジャンプしていた場合、反撃技にはならない。

攻撃発生が早い、ライデン、ベルグドルのシヨルダー（左武器）などは、この用途に最適だ。

回り込み

キャンセルはいずれもかければいいものではない、その辺の判断は最終的には経験によるしかない。機体の操作にのみ神経を配るのではなく、相手がどこにいて、なにをして（狙って）いるのかに神経を研ぎ澄ますのだ。

近接攻撃はV.R.戦の華。

そしてその中でも踏み込み、相手の背後に回り込みつつ斬りつける「回り込み」は最も派手で、効果的なテクニクの一つ。ただし回り込みは特定の「操作」によって出すものではなく、特定の「条件」によって発生する。慣れていると使いこなすことは難しいが、意外な局面で役に立ちたりする。

回り込みを理解するにはまず「ホバー」を理解しておく必要がある。まず、ダブルロックオンした状態で、近接武器攻撃を使用すると、相手と

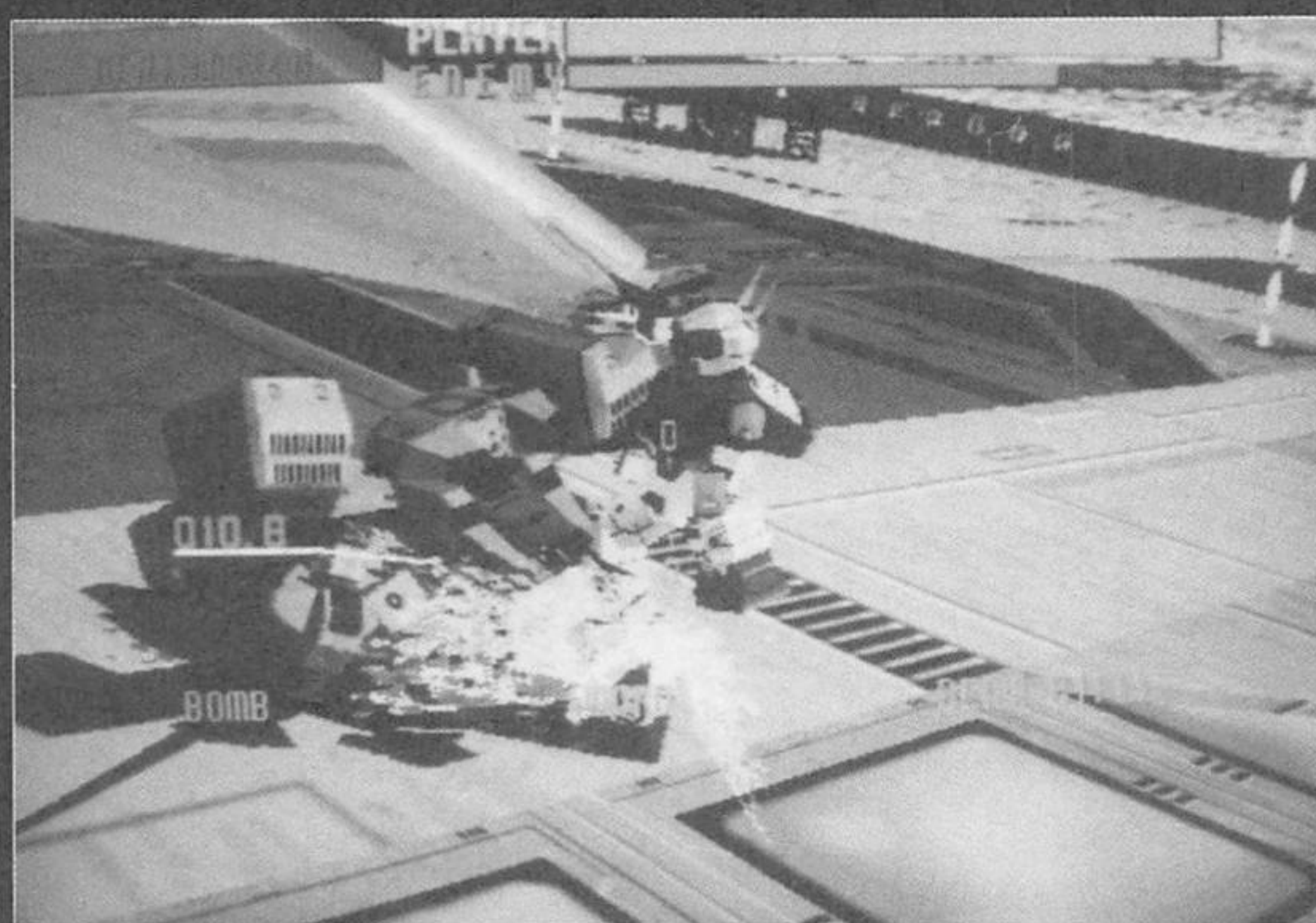
の距離が多少あいていても一気に踏み込み、攻撃する。これが通称「ホバー」と呼ばれる行動だ。

このホバーは通常、直進しかしないが、相手の横移動と近接攻撃入力時のタイムリングがほぼ同時であった場合、ホバー性能を持つようになる。結論からいえば、このホバーミングホバーこそが回り込みの正体だ。

当然、このホバーミングホバーは自発的に行うことも可能で、ダブルロックオン時に近接武器攻撃を入力。直前に旋回または側進で相手を正面から外すことで可能になる。

角度的にこのホバーミングホバーで追尾しきれない位置関係にあったときはじめて、回り込みが発生する。

具体的には、以下の操作、状況での回り込みがほとんど。
●密着から



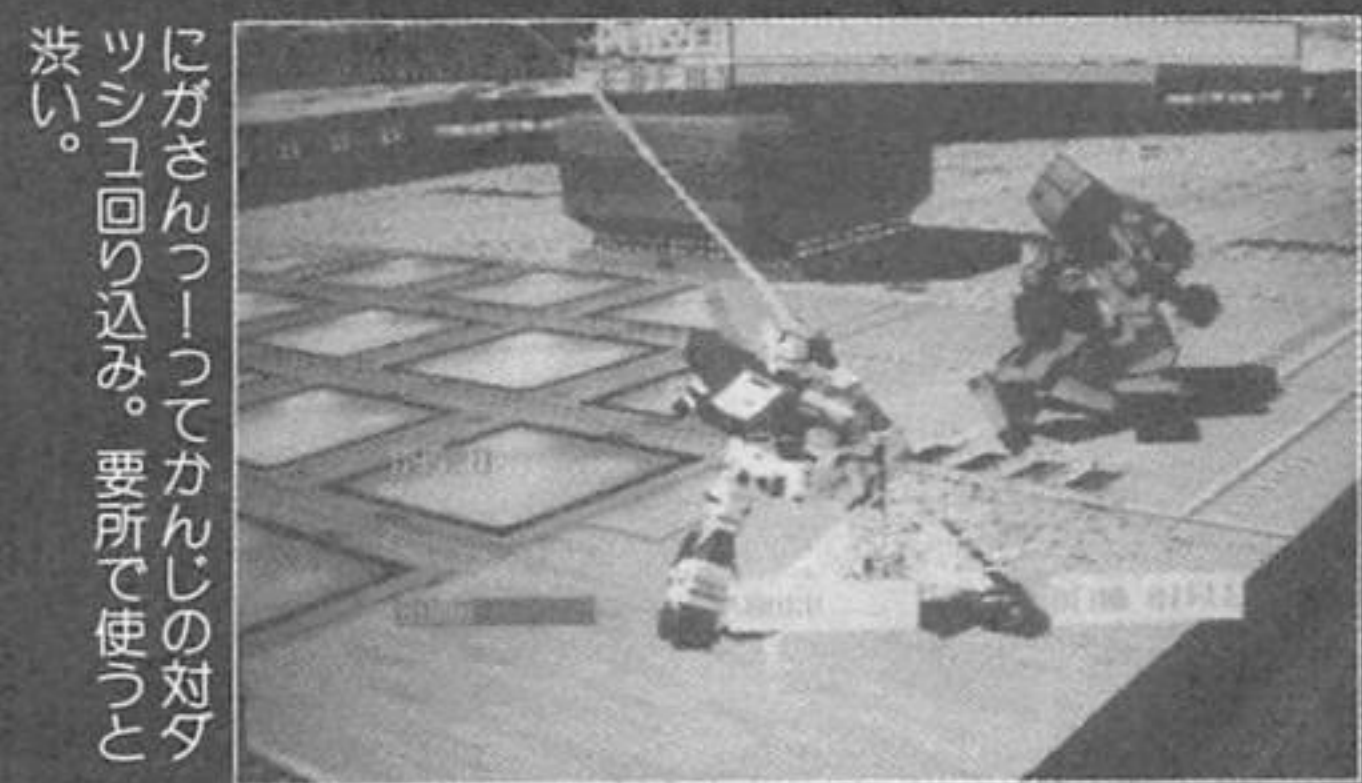
起き上がりに狙うのが基本かつ最も実用的。フェイントも交えていこう。

起き上がりなどに狙うのがほとんど。この場合、全機体

「一方のレバーを外側斜め前に入れると同時にトリガーを引く」ことで、回り込みが可能。回り込みの最も基本的な使い方は、ノーマルホバーキャンセルガード→回り込みといったことも可能だが忙しいわりには報われない。

●回避に対して

相手がダッシュ等による回避をするのを見越して行う回り込み。アフアームド、テムジンならステージによっては開幕から仕掛けることも可能。斜め移動で接近しつつ、軸がずれた瞬間に近接攻撃。ダッシュで回避しようとする回り込み、背後から斬りつけられる。テムジンのソードキャンセルしゃがみソードやパイパーIIの右斬り→左斬り、フェイ・イエンの左斬りキャ



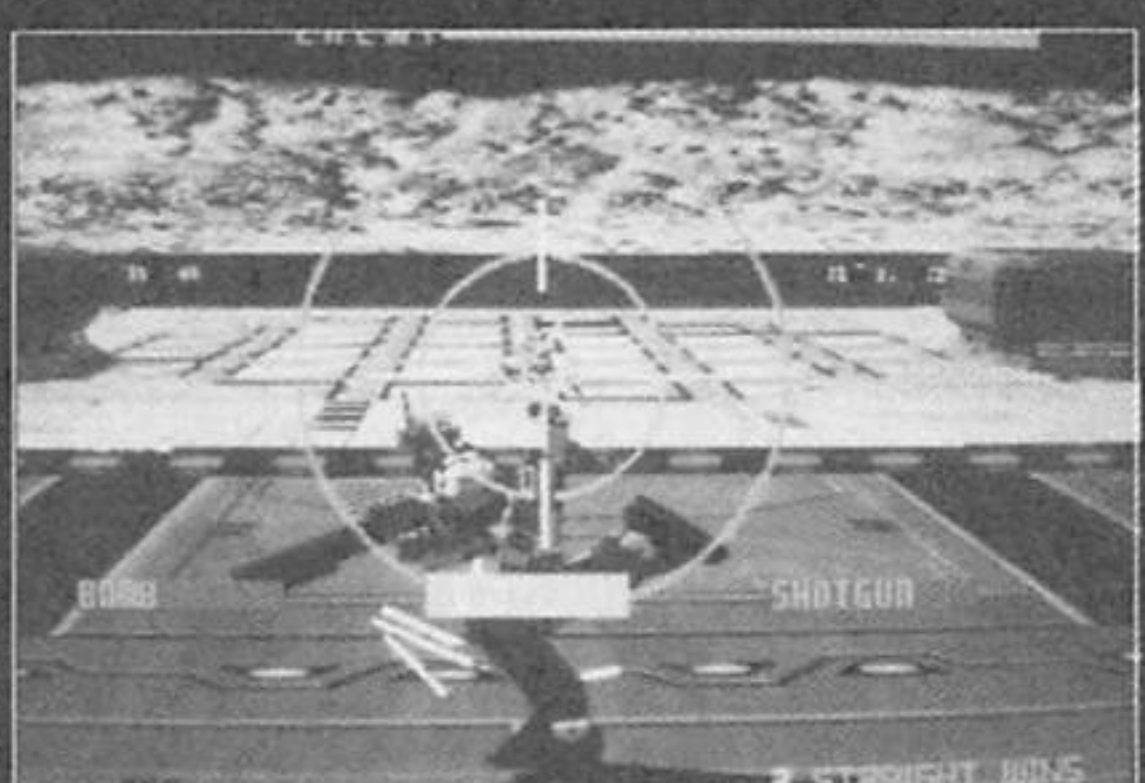
にがさんつってかんじの対ダッシュ回り込み。要所で使うと

ンセルガード→左斬りなどをガード後、ダッシュなどによる回避をしようとする回り込みに回り込まれ、背後から斬りつけられることになる。

●前ダッシュに対して

可能なのはほぼ、テムジンのソード、アフアームドのトンファア、フェイ・イエンの左斬りに限られる。

交差法などを狙ってこちらに前ダッシュしてきた相手に対し、側進して軸をずらし近接攻撃を行うと回り込むように相手のダッシュを追いかけて背後から斬りつけることができる。テムジン、アフアームドにとってはかなりの戦力に



前ダッシュ等に対し、ほんの少しだけ軸をずらすと同時に、

なるぞ。

回り込みに対する防御通常の手法ではガードはもちろん、ダッシュによる回避もできない回り込み斬り。まず基本となる回避法はジャンプ。パイパーIIやバル・パス・パウならこれだけでも十分だが、ほかの機体の場合、即ジャンプキャンセル、着地ガードとやったほうがよい。キャンセルまたはジャンプが遅かった場合、空中にいる間に斬られてしまうので注意。

起き上がりに重ねてきた場合、ガード起き上がり（後退しながらガードしつつ起き上がる）が手堅い。また、なんにもせず無敵時間を延長するののも一つの手だ。

とゆうわけで2回にわたってお届けした「今からロン」いかがでしたでしょうか。

いやいや、よく考えてみると未だ誌上で紹介していないネタっていっぱいあるんですよ。とりあえず疑問、質問等がございましたら「パーチャロンチーム」宛にどんどんお手紙ください。ではでは。

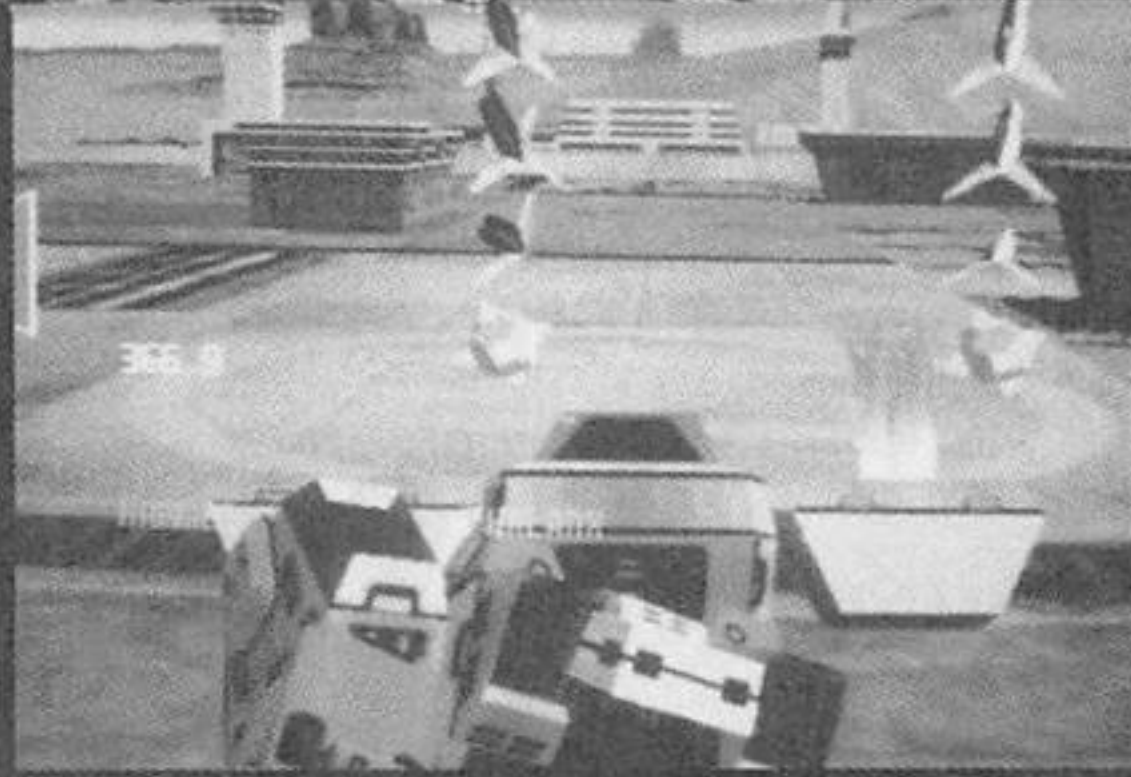


近接攻撃でこの通り「ホム」にだけは注意だ。

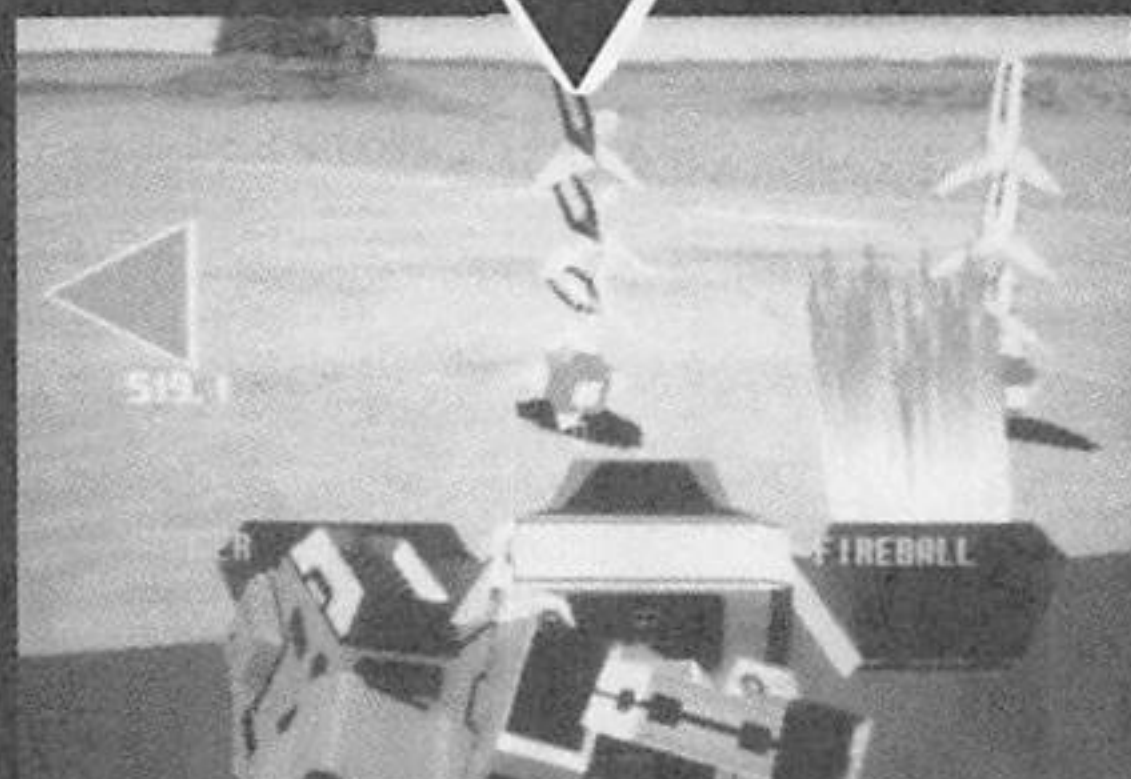
まずは避けてから… ファランクス対策

ドルカスの強力な武器であるファランクス。
まずは知識から覚えて避けるようにしよう。

担当: SHO



このボム状のものと、



ミサイルでファランクスはできている。

ドルカスの切り札であるファランクスは、非常に攻撃範囲が広く避けづらい攻撃である。しかも、攻撃力がかなり高くばやばやしていると、あつと言つ間にやられてしまうほどだ。

ファランクスの形状は一つではなく、通常、前ダッシュ、横ダッシュ、バックダッシュ、しゃがみと、五つの異なる形のファランクスがある。ちな

ファランクスとは…



ファランクスキャンセルをどうにかしなければ…

ドルカスの強さ

ドルカスの攻撃は、ファランクスだけが強い訳ではなく、ファランクスと他の攻撃を組み合わせてのことによって、強さを発揮する。

ドルカスの基本戦法であるファランクスキャンセルを使

みに、ジャンプからのファランクスは、前ダッシュファランクスと形状はほぼ同じ。

ファランクスはボム型のもので、ミサイル型のもを同時に発射し、ボム型の物はベルグドルのナバームのように、8つの火柱を立てる。ミサイル型のは、1つの火柱を立てるようになっていて、この組み合わせによってファランクスは構成されているのだ。

ファランクスの形状

つた攻撃は非常に強く、避けるのも難しい。

止まっていれば避けられるファランクスも、そのあとのダッシュファイヤーボールは避けることができないというように、ファランクス後の攻撃も考えなければならぬ。

そこで、ファランクスの形状と、次の攻撃も考えつつ避け方を攻略していこう。

●通常ファランクス

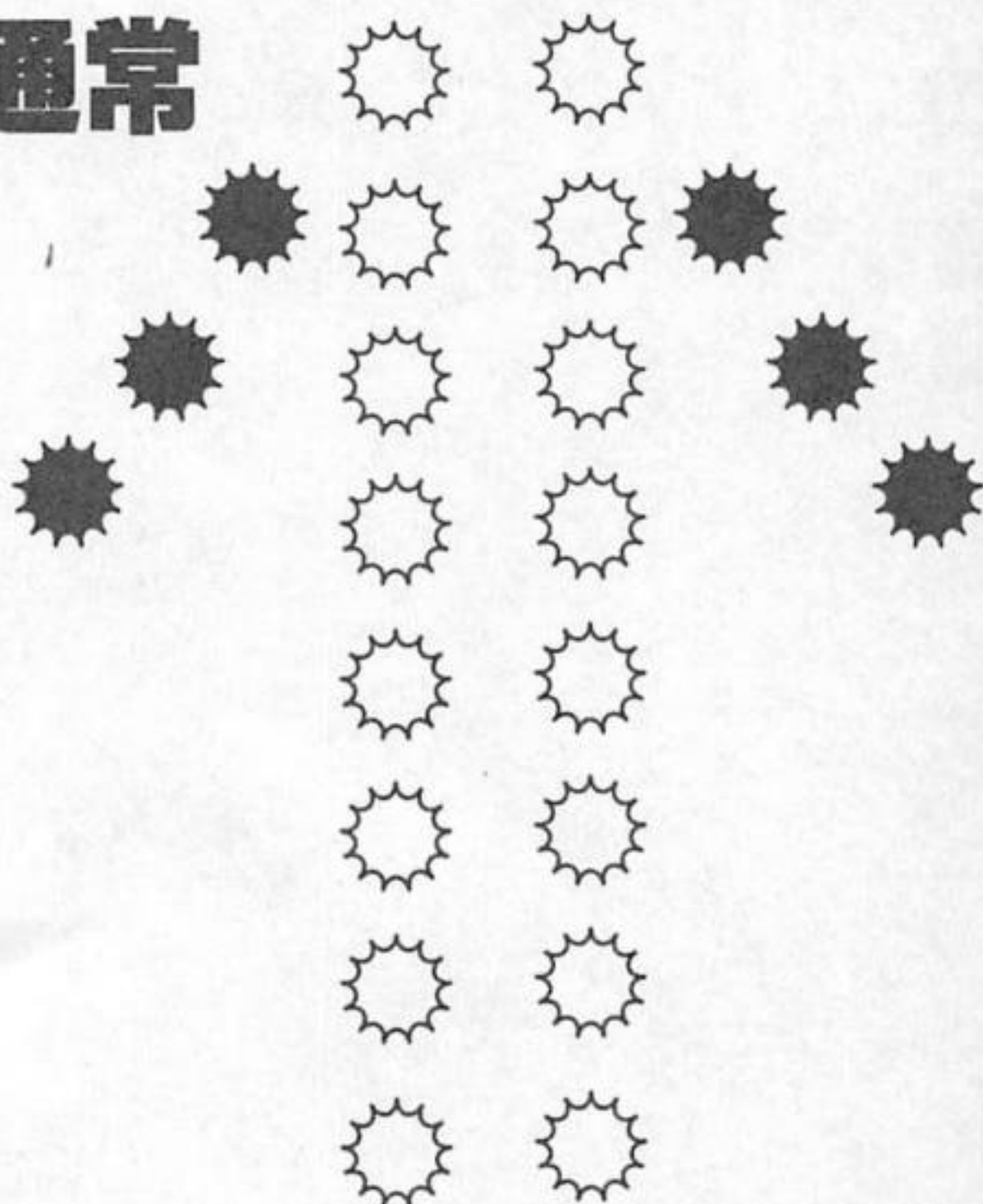
まずは、通常ファランクスから考えていこうと思う。図を見てもらえばわかるが、左右に3つミサイルが広がり、縦にボムの火柱がまっすぐ進むようになっていて、

この形状は、ドルカスがファランクスを撃ったあと、すぐに行動できるため速めの回避が重要になってくる。

このあとにドルカスが前ダッシュファイヤーボールか、ハンマーを撃つて来た場合、止まって避けることはできない。

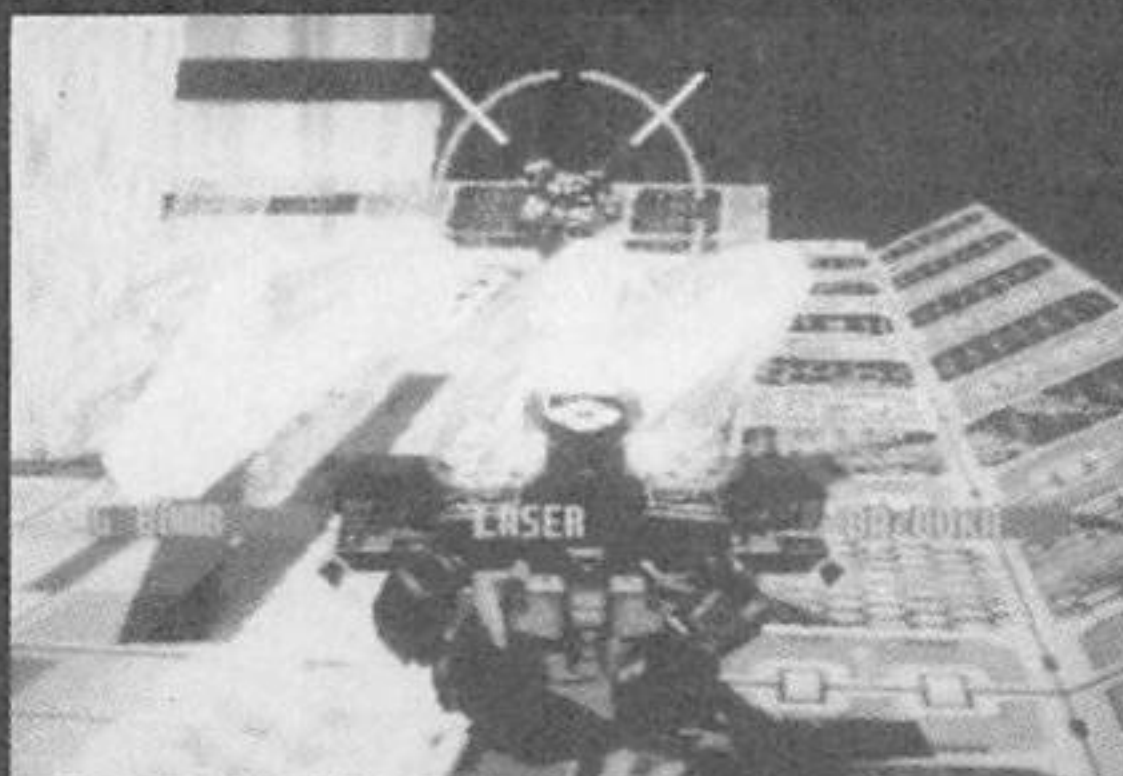
そこで、避けるには速めにナナメ前ダッシュで反応するのが良い。キャラのタイプ別に攻略すると、ダッシュスピードの速いキャラはナナメ前

通常



バイパーIIなどはジャンプしてからで、

重量級はナナメダッシュ攻撃

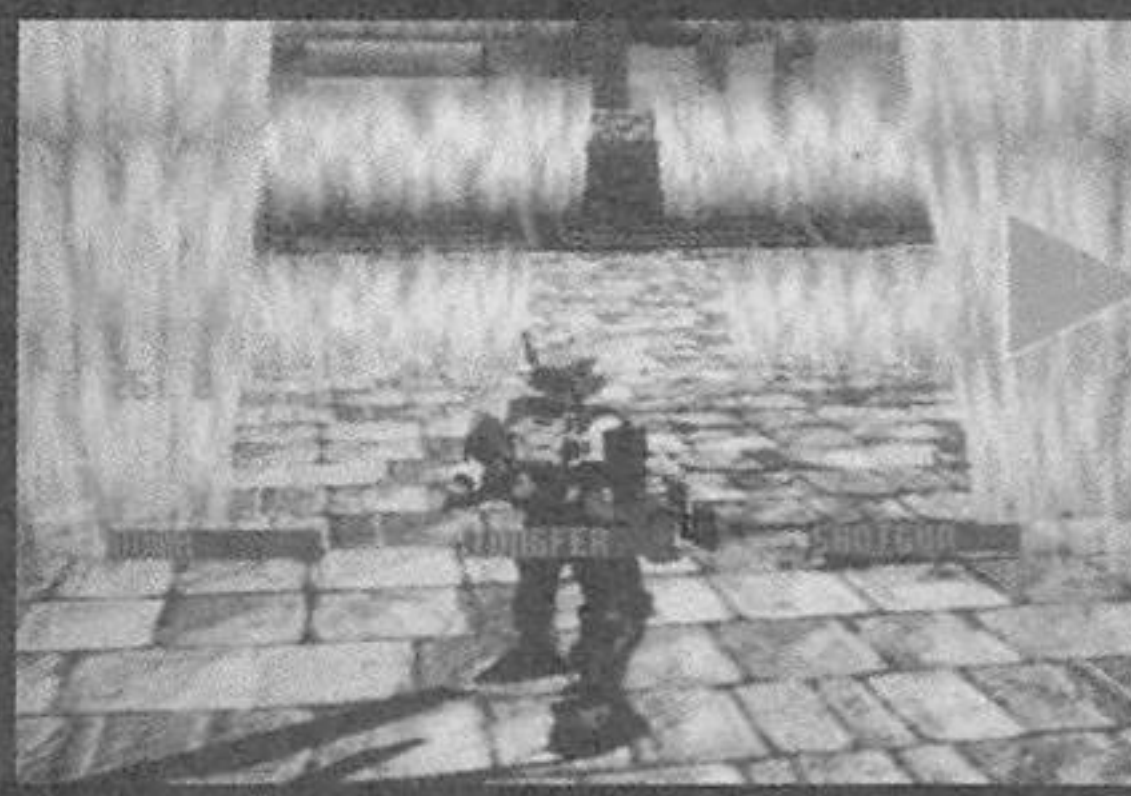


ダッシュでいいが、バイパーII、バル・バス・パウは、ジャンプしたあとに横に移動すれば、上から相手を回り込むようになるのでこちらのほう

が回避しやすい。ライデン、ドルカス、ベルグドルなどはやはりナナメ前ダッシュをするが、そこでダッシュ攻撃をして、相手の攻撃を打ち消すようにするのがいい。

これは中間距離で戦った場合の対応で、遠距離のときは、中央の火柱だけ避けて、障害物などを使って次の攻撃をよけるのがベストだ。

●前ダッシュファランクス
横ダッシュファランクス
この2つのダッシュファランクスは、ファランクスが発射するまでに自分が動かなければファランクスが当たることはないのだ。しかもダッシュからの攻撃なので、すぐに次の攻撃がくることはない。また、相手のダッシュ攻撃の硬直を狙い撃ちできるため有利な展開となる。

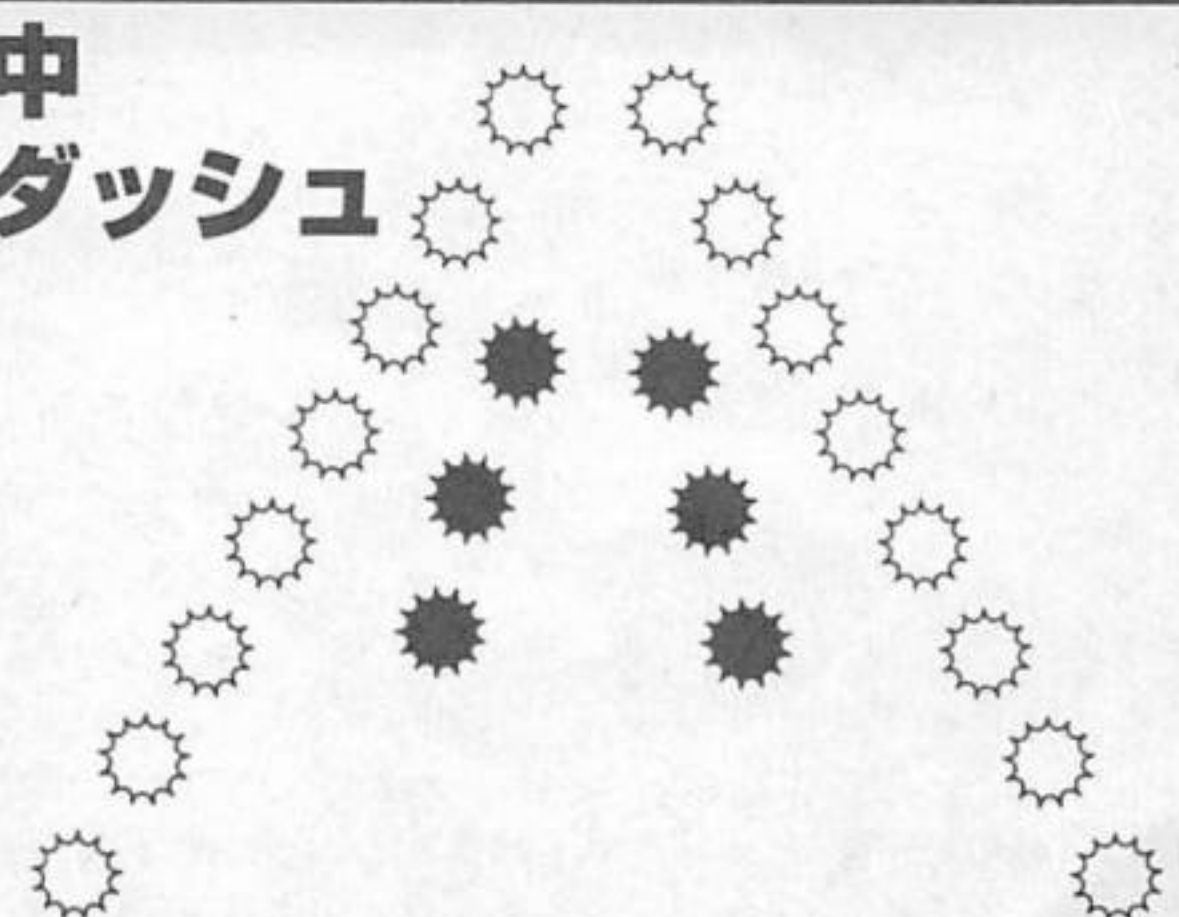


止まっていればかわらないのだ

これは前ダッシュと横ダッシュに対応しているが、横ダッシュのファランクスは少し速めに対応しないとくらってしまふときもある。また、横ダッシュファランクスに対しては、間違っても横ダッシュで避けようとしてはいけない。横ダッシュしたら、必ず横に火柱があるからだ。

このダッシュからのファラ

空中前ダッシュ



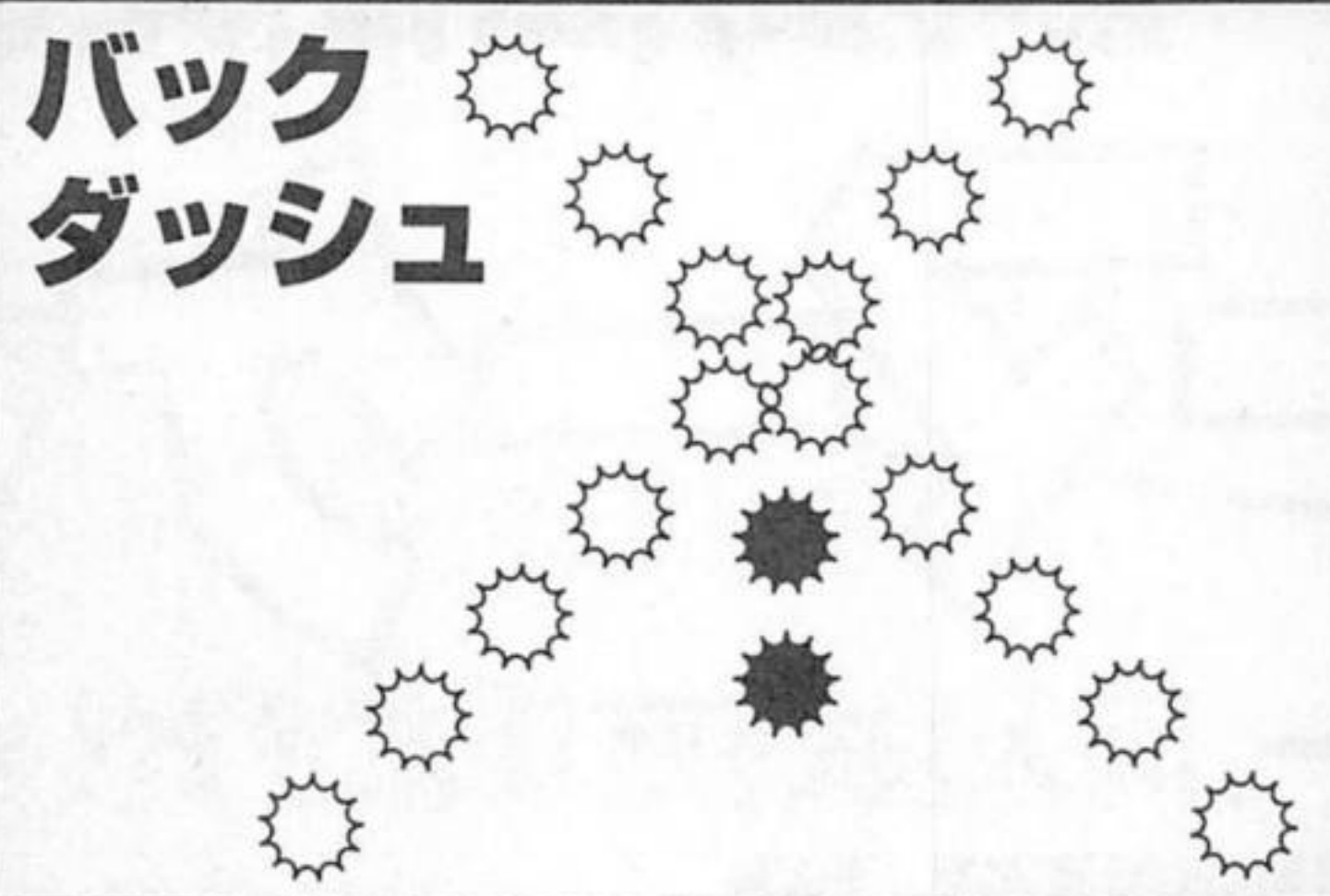
横ダッシュ



●後ろダッシュファランクス
まず、図を見てもらえばわかるが、火柱がクロスしているのだ。画面上では、中央に集中して飛んでくるようにも見えるが、実はクロスしているのだ。また、中央にも2つの火柱が立つので、注意が必要。

このファランクスの避け方は、状況によって変わってくるが、横ダッシュでかわすことが多い。相手との離れているときは、止まって様子を見るのもいい。

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

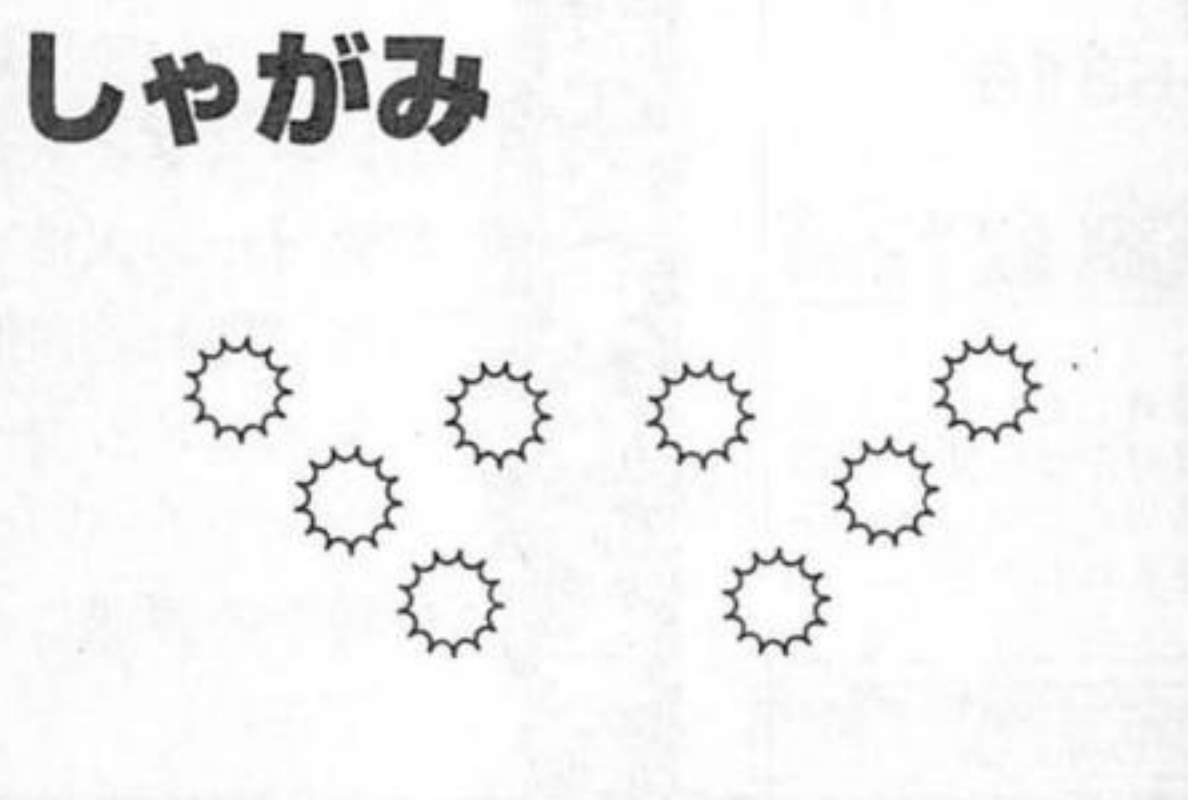


●しゃがみフランクスの
これは、対空フランクスの
なので離れていれはまず当た
ることはないが、このフラン
クスの強さは接近戦にある。
回り込みでドルカスを攻撃
したときに、ドルカスがしゃ

中央に集中して見えるが、実際はクロスしているのだ。



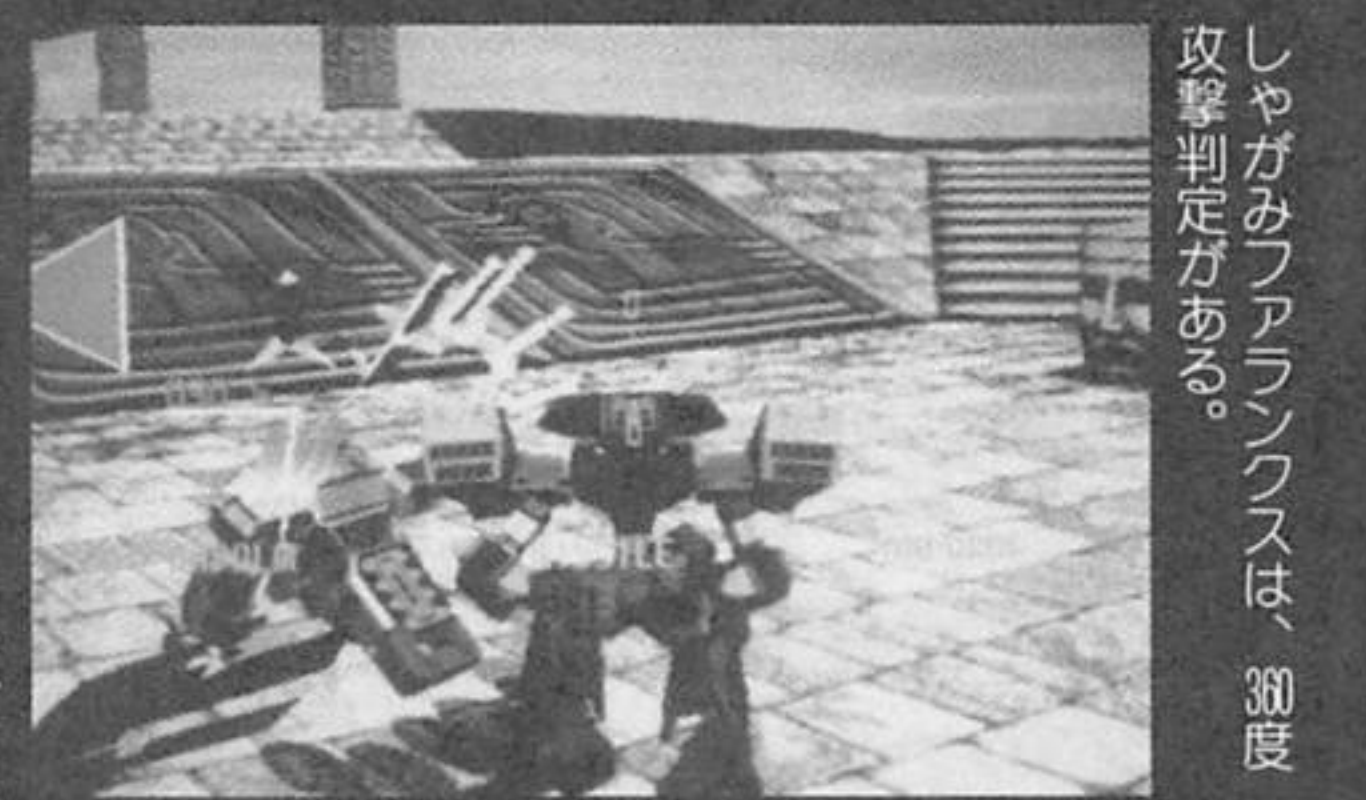
また、バイパーII、バル・バス・バウなどは、ジャンプの着地に合わされやすい攻撃だが、空中で相手のナナメ前に進むように追いかけて着地すれば、避けやすい。
バックダッシュフランクスは中央に火柱が集中するので左右に避けたいところだが、不用意によけるのではなく、相手との距離を把握すれば避けられる率は上がるだろう。



避けるには……

結果的に、ダッシュフランクスの対しては、動かすに
いれはほとんど攻撃が当たる
ことはない。
追い込まれてしまうと避け
ることは厳しくなるので、早

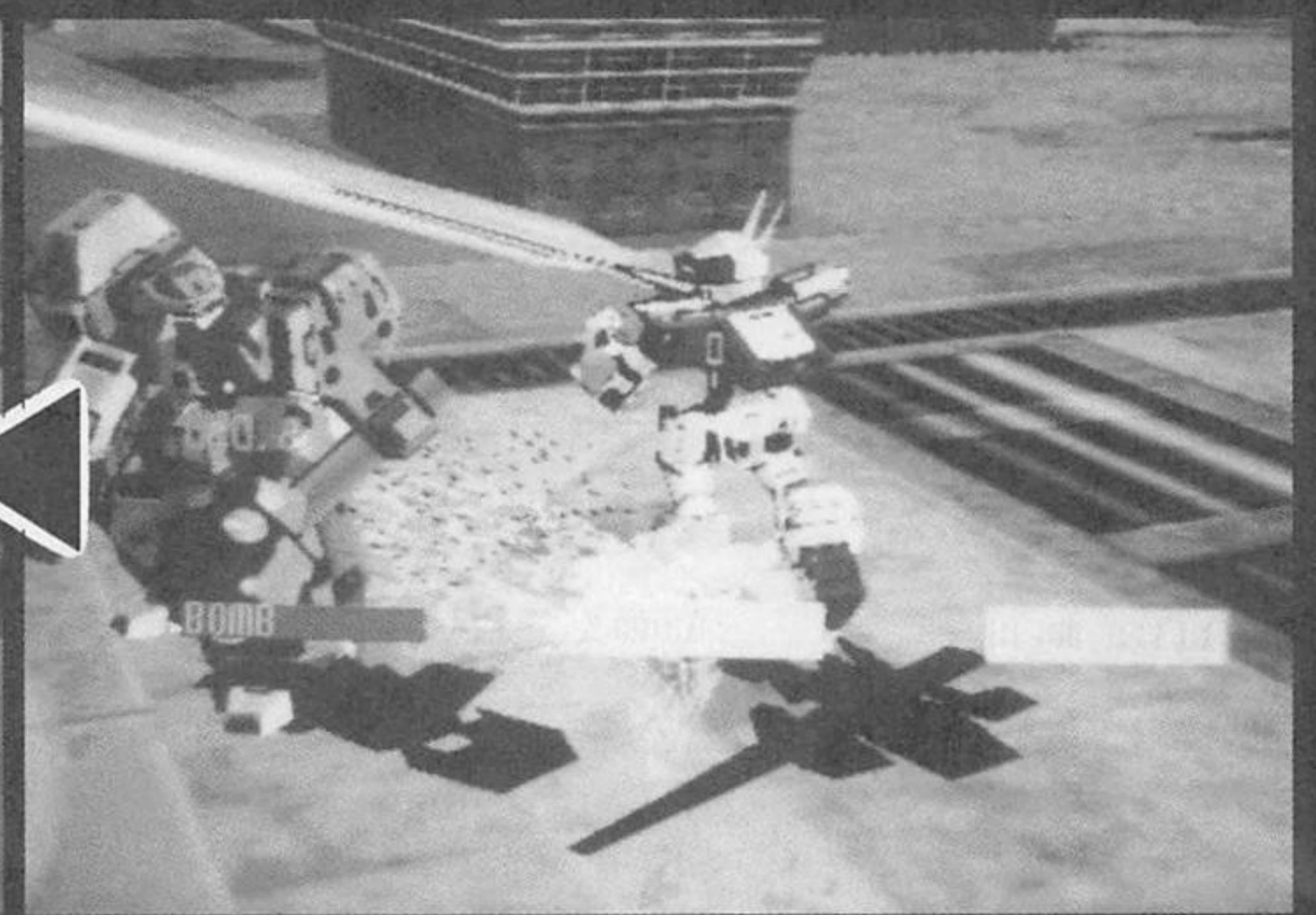
しゃがみフランクスの出せば負けてしまうのだ。このフランクスの360度攻撃判定が存在するので、非常に厳しい。しかし、接近戦ではこれを逆にとり、回り込みキャンセルダッシュ攻撃などをすればしゃがみフランクスの間に攻撃が当たるので試してほしい。



めの行動が重要になってくるが、知識を持って動くことも重要になる。また、ジャンプフランクスの関係では、形状は前ダッシュフランクスのとほぼ同じだが、相手がジャ



キャンセルダッシュ攻撃が有効



回り込んでから、

ンブするので接近してもぐりこめば問題はない。
とにかくドルカスがダッシュしたときのフランクスのだけはなるべくくわらないようにしよう。

一期一会のおつきあい

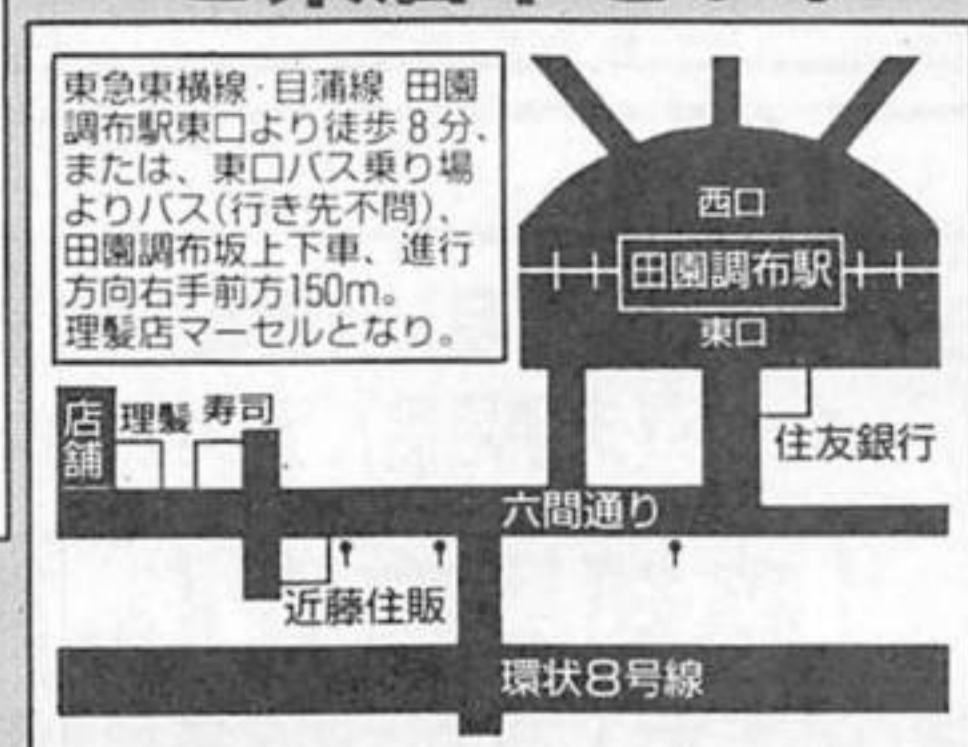
PCB 共和国

有限会社 クリーンハート 日本娯楽機械オペレーター協同組合加盟

☎ 03-3721-1933

営業時間 ▶ 13:00 ~ 20:00
定休日 ▶ 火曜日

■新品・中古基板
■各種筐体・モニター
■コントロールBOX
■「分吉くん」総発売元
かならずTELの上
ご来店下さい。



店舗 ▶ 〒145 東京都大田区田園調布1-47-2

2本差基板「分吉君」は1台の筐体が2倍に使える
シングルロケや台数の少ないゲームコーナーに最適!

「分吉君強力DX型Ver.3.0」 OP価格¥25,000
Ver.3.0用パワーサプライキット OP価格 ¥9,000
「分吉君ST型 Ver.3.1」 OP価格¥22,000

◆当店の商品は原則として全てメーカー純正インスト付です◆
◆宣伝経費をかけない分だけより安く売れます◆

ファイティングバイパスPCB	95,000	サラマンダ2(GXマザー付)	30,000
ブライムゴールEX	15,000	ボンバーマンワールド	18,000
バトルガレック	39,000	ガンダーラ	30,000
マーヴルスーパーヒーローズ(ROM)	22,000	上海Ⅲ	22,000
パワードギア(ROM)	20,000	逆転パズル番長	25,000
戦国ブレード	58,000	ダンクマニア	28,000

リスト中の価格はすべて消費税抜きの価格です。在庫リスト
ご希望の方は、80円切手3枚を同封の上、ご請求ください。

■来店できない方は、銀行振込をご利用下さい。
第一勧業銀行 蒲田支店 普通1869777
有限会社 クリーンハート
■運賃は手軽な着払いです。

激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!

電話でフリーマーケット

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等売ります買います。

家の電話から使えます

嵐のような大人気!

ルールを守って楽しく使ってください。

今月の強化募集 **全部!!**
メッセージ

利用方法

利用者

☎03-5680-6816

サービスモード

3#を押す

メッセージを
聞く時は

メッセージを
録音する時は

メッセージを聞きたいBOXの番号と#を押す。
※それからもう一度BOX IDの番号と#を押す。

録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。

メッセージを聞く時は7#と押す

メッセージを録音する時は3#と押す

お約束4ヶ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説付が詳しく入れて下さいね(タイトル名もね)。
- 売りたい人は商品と連絡先(電話番号と電話が取れる時間を必ず入れてください。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです)。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

☎03-5680-6816

※ピポパの音の出る
プッシュホンで
かけて下さいね。

24時間リアルタイム

使えます



**メッセージ
大募集!!**

24時間フル稼働リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね。
友達もたくさんできるよ!

登録24時間OK!
03-5680-6816
無料

0019 # 家庭用ゲームソフト売ります、買います。
(関東、東京、千葉、神奈川、埼玉、他エリア)

0020 # 家庭用ゲームソフト売ります、買います。
(関西近辺OK!大阪、名古屋、他OKです)

0021 # ネオジオ、サターン、プレイステーション、
3DO、売ります、買います。

0023 # スーパーファミコン全般、売ります買います。
ソフト含む(関東エリア、周辺OKです)

0024 # スーパーファミコン全般、売ります買います。
ソフト含む(関西エリア、周辺OKです)

0025 # 裏技・裏コマンド・隠し技、
教えてください、教えます。

0026 # メガドライブ、PCエンジン、PCFX、
アーケード基板、売ります買います。

0027 # ゲーセン友達募集、文通友達もOK!
(関東エリア、周辺OKです)

0028 # ゲーセン友達募集、文通友達もOK!
(関西エリア、周辺もOKです)

0029 # 同人誌友達募集、他売ります、
買います。

0030 # ゲームチーム、コスプレチーム、
アニメ・マンガサークルを作りたい人へ、チーム募集。

0031 # 言いたい放題のコーナーです。

東京ソフトバンクって



この人は中古ソフトや
基板を安く買いたい人

買いたい人

東京イッシュバンクに電話をしてメニューを選び
相手に連絡して個人売買をする
しごくかんたん!!

いったい何なの?



売りたい人

中古ソフトや基板、
コントローラー、同人誌等他、
何でもOKです。

自動的に東京ソフトバンクのコンピュータに登録されます。
全国の情報が1万件近く登録されています。
中古ソフトや基板売りたいし。

一般第二種通信事業者届出番号 A-07-1160

上記広告のお問い合わせ TEL.03-3657-5533 バンクネットサービス

高く買います。

切手(未使用品)、首都高速券(普通車のみ)、図書券、商品券、ハイウェイカード、オレンジ
カード(未使用品)、テレホンカード(未使用品)、コミック、マンガ本、CD、ビデオ。

売却品を安心、誠実な当社へご送付ください。

**創業23年
秘密厳守**

宅配便かゆうパックで当社にお送りください。送金は現金書留か銀行振り込みで行います。口座番号を記入してください。
※ 買い入れ値に不満の場合は、2日以内なら解約できます。

〒125 東京都葛飾区青戸5-31-7-101A 日本ソフトチケットA係 TEL.03-3650-0777

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウィンディ29
(筐体12ボタンパネル使用)



限定50台
特別価格 (送料・消費税含む)
初回 ¥17,780 ¥17,600×11回
初回 ¥11,560 ¥9,400×23回
初回 ¥9,640 ¥6,700×35回

SEGA ニューアストロシティ
(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格 ¥235,000(税込)
初回 ¥21,540 ¥21,200×11回
初回 ¥12,280 ¥11,400×23回
初回 ¥10,720 ¥8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+バーチャファイター-2,1
組込
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格 ¥420,000(税込)
初回 ¥38,380 ¥37,900×11回
初回 ¥21,360 ¥20,400×23回
初回 ¥14,840 ¥14,600×35回

SEGA ニューアストロシティ
SNK キングオブファイター-96' 組込



通販価格 ¥402,000(税込)
初回 ¥36,468 ¥36,300×11回
初回 ¥21,036 ¥19,500×23回
初回 ¥16,804 ¥13,900×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様)
CAPCOM CPⅡシステム セット 通販価格 ¥498,000(税込)



初回 ¥45,932 ¥44,900×11回
初回 ¥25,064 ¥24,200×23回
初回 ¥17,996 ¥17,300×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様)
CAPCOM ストZERO 2アルファセット
通販価格 ¥379,000(税込)



初回 ¥34,636 ¥34,200×11回
初回 ¥19,472 ¥18,400×23回
初回 ¥16,008 ¥13,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+TAITO F3 セット
(筐体12ボタンパネル仕様) 通販価格 ¥448,000(税込)



初回 ¥41,232 ¥40,400×11回
初回 ¥21,864 ¥21,800×23回
初回 ¥18,396 ¥15,500×35回

SEGA ニューアストロシティ
NAMCO ソウルエッジ NEW Ver セット
(筐体12ボタンパネル仕様)



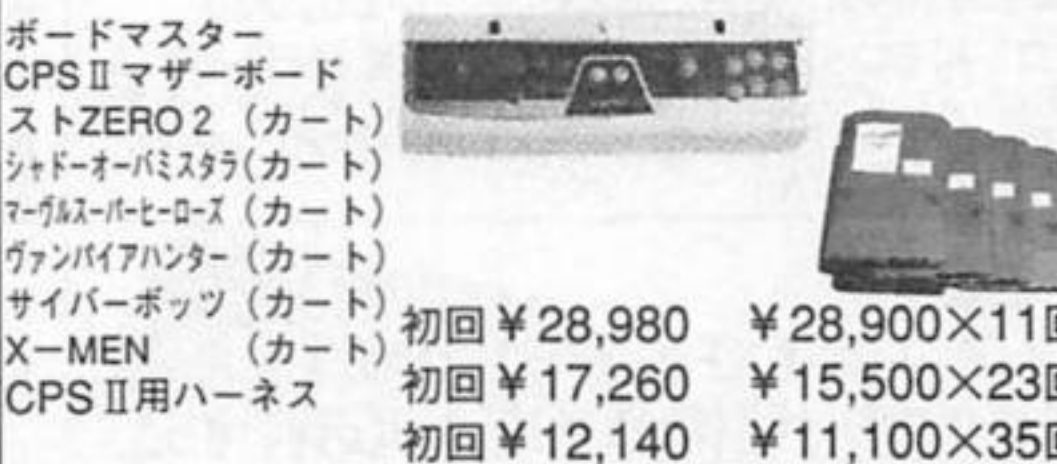
通販価格 ¥338,000(税込)
初回 ¥30,892 ¥30,500×11回
初回 ¥17,582 ¥16,400×23回
初回 ¥13,676 ¥11,700×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様)
KONAMI GXセット 通販価格 ¥440,000(税込)



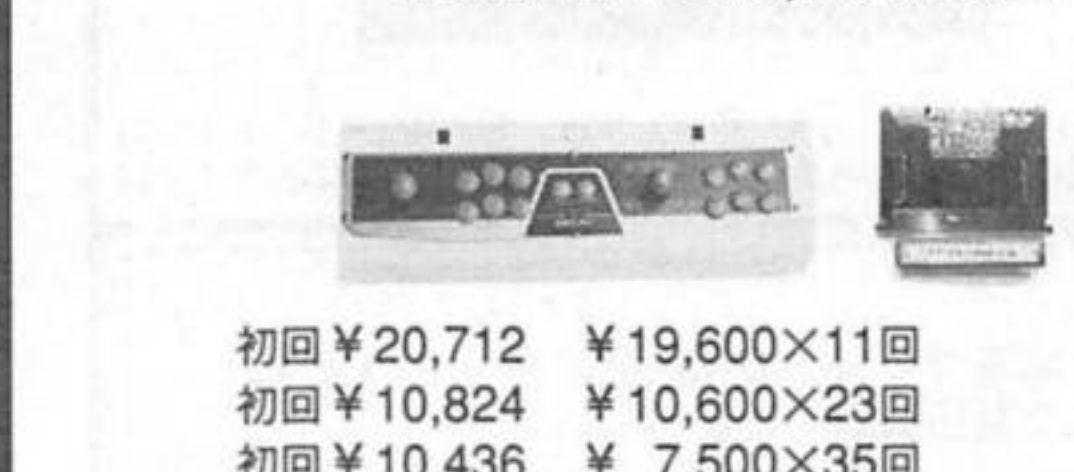
初回 ¥40,260 ¥39,700×11回
初回 ¥21,720 ¥21,400×23回
初回 ¥15,380 ¥15,300×35回

CAPCOM CPSⅡ ボードマスターセット
通販価格 ¥320,000(税込)



初回 ¥28,980 ¥28,900×11回
初回 ¥17,260 ¥15,500×23回
初回 ¥12,140 ¥11,100×35回

SNK キングオブファイター-96' ボードマスター セット
通販価格 ¥218,000(税込)



初回 ¥20,712 ¥19,600×11回
初回 ¥10,824 ¥10,600×23回
初回 ¥10,436 ¥7,500×35回

CAPCOM X-MEN VS ストリートファイター
ボードマスター セット
通販価格 ¥266,000(税込)



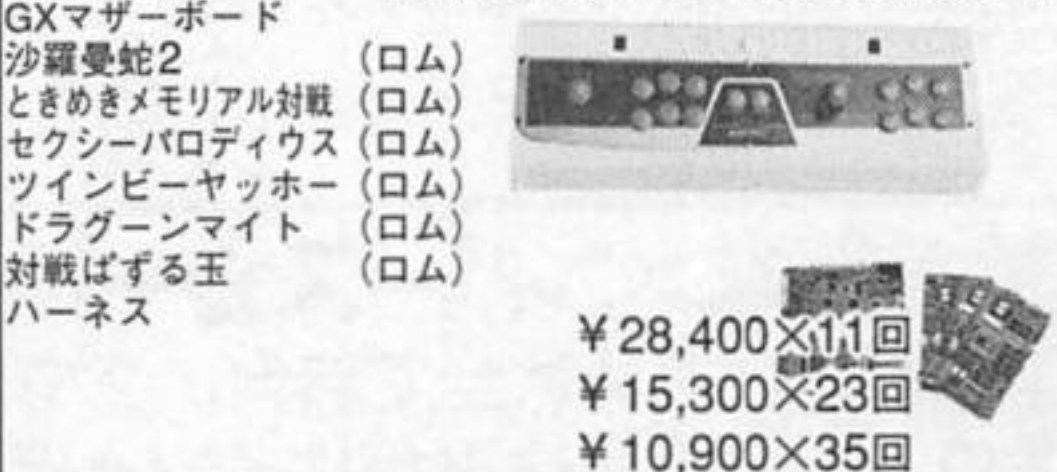
初回 ¥24,344 ¥24,000×11回
初回 ¥13,988 ¥12,900×23回
初回 ¥11,032 ¥9,200×35回

TAITO F3, ボードマスター セット
通販価格 ¥278,000(税込)



初回 ¥25,252 ¥25,100×11回
初回 ¥14,204 ¥13,500×23回
初回 ¥12,056 ¥9,600×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット
通販価格 ¥315,000(税込)



初回 ¥28,400 ¥28,400×11回
初回 ¥15,300 ¥15,300×23回
初回 ¥10,900 ¥10,900×35回

SEGA
バーチャファイター-3

☆いよいよ発売間近!!
予約受付中。もちろんローンの取扱もOK。

KONAMI新型筐体ウィンディ29先行予約受付中!!

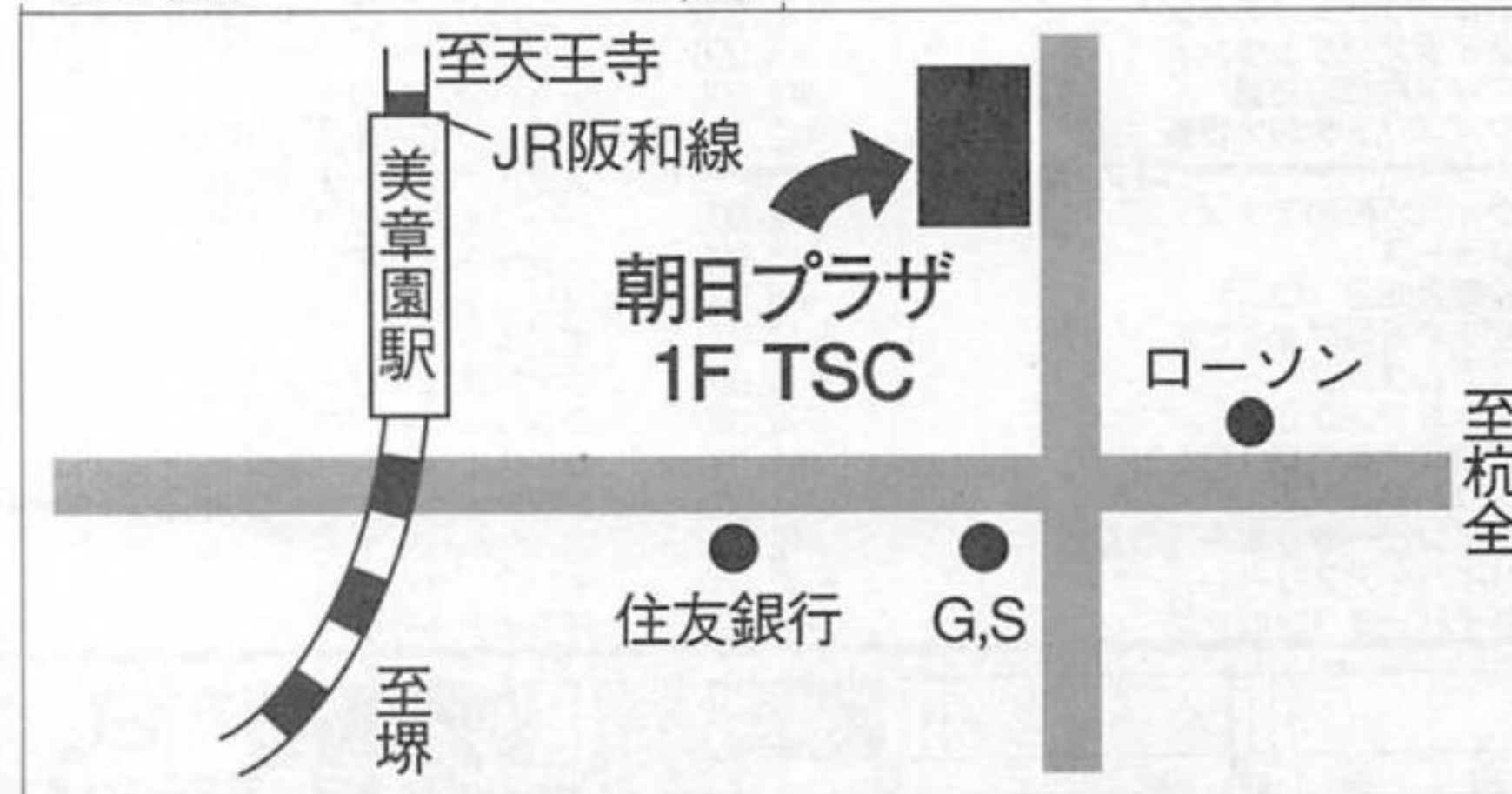
限定50台特別価格 ¥195,000(送料・税含む) W750 H1,445 D905 モニター24に対応

CAPCOM		NAMCO		KONAMI	
ストZERO 2 アルファ (新品・カート)	値引き有り	プレミアサッカー	12,000	ときめきメモリアル対戦ばざる玉	148,000
X-MEN VS ストリートファイター (新品・カート)	値引き有り	ビットファイター	12,000	沙羅曼蛇 2	50,000
ウォーザード (新品)	予約受付中	ファイナライザー	12,000	スラムダンク 2	95,000
スターグラディエーター (新品)	値引き有り	サブライズアタック	5,000	スラムダンク	25,000
ロックマン 2 (新品・カート)	値引き有り			究極戦隊ダダンダーン	48,000
ストZERO 2 (カート)	25,000			グラディウス II	40,000
ロックマン (新品)	50,000			ゼクセス	36,000
闘神伝 2	45,000			クライムファイター	15,000
D&D シャドー (カート)	80,000			ターゲット スーパー電忍者	8,000
19XX (カート)	50,000			GX マザーボード	40,000
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)	28,000			セクシーパロディウス	50,000
ストZERO (カート)	10,000			対戦ばざる玉	43,000
ヴァンパイアハンター (カート)	15,000			極上パロディウス	45,000
X-MEN (カート)	20,000			出たな ツインビー	18,000
パワードギア (カート)	30,000			タイムパイロット 84'	20,000
トップシューレット	42,000			サンダークロス	25,000
ブラックドラゴン	25,000				
1943	12,000				
戦場の狼	10,000				
戦場の狼 II	25,000				
ラストデュエル	18,000				
殿様の野望 2	10,000				
殿様の野望	4,000				
天地を喰らう II	25,000				

SEGA		TAITO	
レイフォース	12,000	ファイターズインパクト (新品)	190,000
ルナレスキュー (白黒)	55,000	まじかるでーと (新品)	190,000
アルペンスキー	50,000	レイストーム (新品)	120,000
インベーダー (カラー)	50,000	サイキックフォース	120,000
カブキ	15,000	ゲキリンダン (新品・ロム)	10,000
パズルポブル	15,000	パズルポブル 2 (ロム)	23,000
パズルポブル	32,000	ドライアス外伝 (ロム)	28,000
ハーレーズコメット	15,000	エレベーターアクションリターンズ (ロム)	30,000
フロントライン	30,000	あっかんべえだー (ロム)	15,000
サイレントドラゴン	15,000	パブルシンフォニー (ロム)	10,000
ニンジャキッズ	12,000	カイザーナックル (ロム)	3,000
中華大仙	8,000		
地獄めぐり	10,000		
究極タイガー	10,000		

IREM		BANPRESTO		SNK	
アールタイプ レオ	28,000	セーラムーン	50,000	ステークスウィナー-2 (新品)	値引き有り
フック	25,000	スーパースラムズ	42,000	キングオブファイター-96' (新品)	値引き有り
四国番2	10,000	ウルトラ警備隊	25,000	MV-1A (新品)	48,000
ボンバーマン	10,000	アルチメイトテニス	12,000		
ぐっすりおよよ	10,000	S D ガンダム サイコサラマダー	4,000		
迷宮島	10,000	マクロス	15,000		
サンダーブラスター	12,000				
大工の源さん	6,000				

ATLUS		その他	
ブレインズ	10,000	デッド・オア・ライブ (新品)	予約受付中
豪血寺外伝 最強伝説	43,000	戦国ブレード	80,000
豪血寺一族	10,000	ストライカーズ 1945	75,000
		ジャッキーチェーン	45,000
		パイパーフェイズワンNEW.ver.	45,000
		パンク 3	25,000
		ライデン	20,000
		上海 III	35,000
		ワールドラリー	28,000
		レモンエンジェル	20,000



有限会社 哲信クリエイト

〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●

- 銀行振込.....入金確認即商品発送
- コレクトサービス.....商品代引サービス
- 振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
- 相互信用金庫本店(普)0030322

TAMAYA特選おすすめセット!

X-MEN vs ストリートファイターが新登場

X-MEN vs ストリートファイター スーパーベガセット

X-MEN vs ストリートファイター(新品)
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンドボード(ケーブル付)

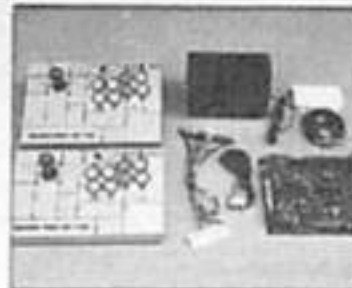


通販特価(送料・税込)
¥278,000

初回¥26,496 初回¥16,452 初回¥12,348
¥26,200×11回 ¥14,200×23回 ¥10,100×35回

X-MEN vs ストリートファイター シグマセット

X-MEN vs ストリートファイター(新品)
シグマAV5000
28000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンドボード(ケーブル付)

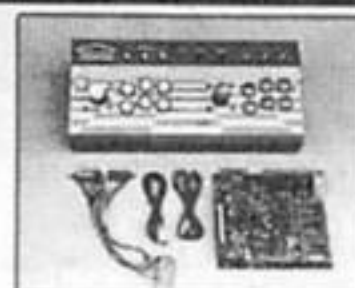


通販特価(送料・税込)
¥273,000

初回¥26,336 初回¥14,882 初回¥12,768
¥25,700×11回 ¥14,000×23回 ¥9,700×35回

X-MEN vs ストリートファイター パナカスタムセット

X-MEN vs ストリートファイター(新品)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンドボード(ケーブル付)

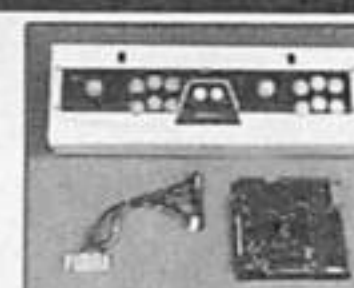


通販特価(送料・税込)
¥247,000

初回¥23,304 初回¥12,098 初回¥10,052
¥23,300×11回 ¥12,700×23回 ¥9,000×35回

X-MEN vs ストリートファイター ボードマスターセット

X-MEN vs ストリートファイター(新品)
ボードマスター
ハーネス
Qサウンドボード(ケーブル付)



通販特価(送料・税込)
¥263,000

初回¥24,916 初回¥14,042 初回¥10,108
¥24,800×11回 ¥13,500×23回 ¥9,600×35回

ザ・キングオブファイターズ'96(中古) スーパーベガセット

ザ・キングオブファイターズ'96(中古)
MV1FZ(中古)
スーパーベガ21
特製ハーネス

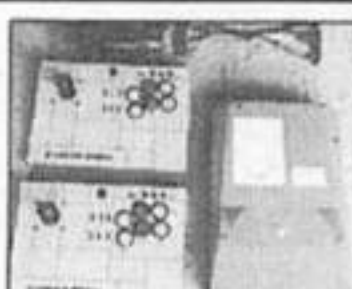


通販特価(送料・税込)
¥195,000

初回¥19,440 初回¥10,630 初回¥8,120
¥18,300×11回 ¥10,000×23回 ¥7,100×35回

ザ・キングオブファイターズ'96(中古) シグマセット

ザ・キングオブファイターズ'96(中古)
MV1FZ(中古)
シグマAV5000
28000ターボ×2
ハーネス、ASコード

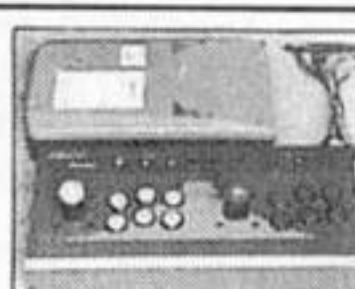


通販特価(送料・税込)
¥190,000

初回¥18,180 初回¥11,360 初回¥8,540
¥17,900×11回 ¥9,700×23回 ¥9,900×35回

ザ・キングオブファイターズ'96(中古) パナカスタムセット

ザ・キングオブファイターズ'96(中古)
MV1FZ(中古)
パナカスタム
ハーネス

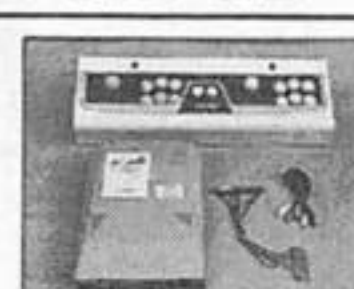


通販特価(送料・税込)
¥165,000

初回¥16,280 初回¥10,410 初回¥7,140
¥15,500×11回 ¥8,400×23回 ¥6,000×35回

ザ・キングオブファイターズ'96(中古) ボードマスターセット

ザ・キングオブファイターズ'96(中古)
MV1FZ(中古)
ボードマスター
ハーネス



通販特価(送料・税込)
¥185,000

初回¥18,020 初回¥9,790 初回¥8,960
¥17,400×11回 ¥9,500×23回 ¥6,700×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800

3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価(代引、送料・税込) ¥26,000

パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24kHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD ¥14,500

(PS、SSアダプター付)
MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000



SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15kHz対応モニターに21Pを増設。対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X、FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15kHzモニター。

SUPER VEGA 21 特価



サターン用コード ¥8,000
プレイステーション用コード ¥8,000

シグマセット AV-5000



28000ターボ(メス×2) 特価
サターン用コード ¥4,000 メガドライブ用コード ¥2,000
スーパーファミコン用コード ¥4,000 PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

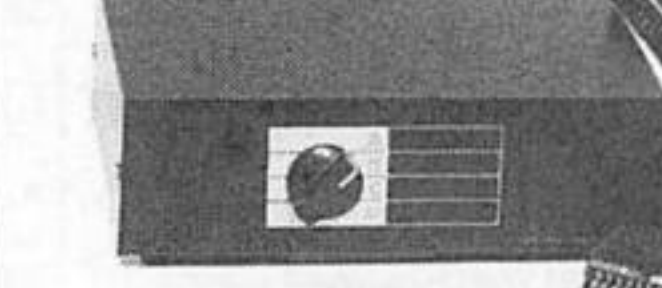
新発売 ディスプレイ(XRGB-1の姉妹品)

定価¥19,800 代引特価¥18,800(送料、税込)

アストロ用底ケース ¥7,500

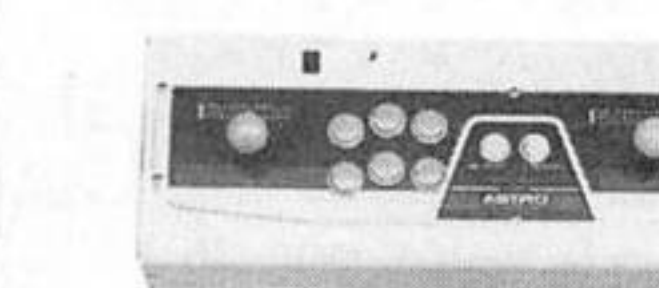
お買い得セット ¥13,000
(2L168アルミパネル、レバー×2、SWボタン×18個付)
・アストロ2L6Bパネル ¥5,000
・アストロ2L12Bパネルセイフミ製 ¥13,500
バーチャファイターパネル ¥15,000
バーチャロンパネル(純正) ¥65,000

21P用 4chセレクター ¥5,000



21P接続コード ¥4,000

ボードマスター 特価



KIC PANACUSTOM 特価



RGBケーブル21P、15P 各¥3,000 SF用コード ¥8,000
ストII対応JAMMAハーネス ¥3,000 麻雀ハーネス ¥3,000

超お得なメンバーカード会員募集中!

- ①入会金、会費は全て無料。
 - ②お買い上げ金額の5%をポイントとして還元。
 - ③ローンの申し込みがサインと捺印だけでOK!
 - ④キャッシング機能が付いているので、いつでも現金が引き出せます。
- ※他にもたくさんの特典が付いています。すぐに申し込み用紙を送ります。詳しくはTEL又は店頭にてお問い合わせください。

お得なTAMAYA通信販売

- ・ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
- ・ヤマトのコレクトサービスで翌日配達できます。
- ・分割払いが利用できます。
- ・大型筐体の販売を行っています。
- ・電話での相談、説明。
- ・ハード、ソフトの買い取り。
- ・特殊ハーネス等の製作を行っています。
- ・FAXで24時間注文・相談受け付けています。

今月の目玉	
ストZERO2 (ロム)	¥18,000
バーチャファイター2	¥98,000
ゼビウス3D/G	¥38,000
アウトフォクシーズ	¥25,000
セクシーパロディウス	¥38,000
闘姫伝承	¥45,000
ゲーム天国	¥28,000
ヴァンパイアハンター (ロム)	¥12,000
登龍門	¥3,000
メジャータイトルII	¥8,000
ラストブロンクスPCB (ハーネス付)	¥特価
ファイティングバイパーズ (ハーネス付)	¥88,000
ソニックザファイターズ (ハーネス付)	¥98,000
ドローミ(25インチ) (早いもの勝ち)	¥28,000
ソニックザファイターズ (ロム)	¥10,000
カプコン	
ストZERO (ロム)	¥5,000
19XX (ロム)	¥45,000
ヴァンパイア (ロム)	¥5,000
ロックマン2ザ・パワーバトル	¥38,000
スターグラディエーター	¥98,000
ナイツオブザラウンド	¥8,000
クイズ殿様の野望	¥1,000
クイズハテナの大冒険	¥2,000
コナミ	
クイズ学問のススめ	¥2,000
クオース	¥3,000
沙羅曼蛇2 (ロム)	¥5,000
すずめ対戦ばするだま	¥48,000
スラムダンク	¥18,000
スラムダンクII	¥98,000
対戦ばするだま (ロム)	¥1,000
ダブルドリブル	¥5,000
ツインビーヤッピー (ロム)	¥2,000
ハイパーアスリート	¥88,000
ハイパーオリンピック	¥5,000

ビットファイター	¥5,000
リングの王者	¥5,000
マーシャルチャンピオン	¥12,000
エスケープキッズ	¥18,000
ジャレコ	
エクセライザー	¥5,000
エクセリオン	¥5,000
ゲーム天国 (ロム)	¥3,000
ソルダム	¥5,000
P47 (ロム)	¥3,000
P47 ACES (ロム)	¥5,000
湾岸戦争 (ロム)	¥3,000
セガ	
アッポー	¥12,000
MVP (野球)	¥3,000
エジソン探偵事務所	¥15,000
クイズゴーストハンター	¥3,000
クラックダウン (ロム)	¥3,000
コラムスII	¥3,000
Jリーグ1994	¥18,000
スタックコラムス	¥1,000
ソニックザファイターズPCB (ハーネス付)	¥128,000
タントアール	¥3,000
チョップリフター	¥8,000
ドラゴンボールZ VRVS	¥18,000
ファイナルアーチ (ロム)	¥18,000
パーフェクトビリヤード	¥3,000
フラッシュポイント	¥2,000
フリーキック	¥2,000
ポトポト	¥2,000
ポナンザブラザーズ (ロム)	¥3,000
ラフレザー (ロム)	¥3,000
レッスルウォー	¥2,000
タイトー	
あっかんべーだー (ロム)	¥5,000
インペーターDX	¥12,000
ダイアス外伝	¥58,000

スラップショット	¥5,000
パズルポブル2	¥78,000
忍者キッズ	¥5,000
究極タイガー	¥8,000
シーファイターボセイドン	¥18,000
地獄めぐり	¥5,000
ナムコ	
アサルト (パネル付)	¥45,000
ギャプラス	¥12,000
クラックス	¥2,000
グレートスラガーズ	¥1,000
スーパーワールドコート	¥5,000
ゼビウス (ハーネス付)	¥12,000
ダンクマニア	¥28,000
鉄拳2 (VerB)	¥8,000
ドラゴンバスター	¥28,000
ドルアーガの塔	¥78,000
ニューマンアスレチック	¥8,000
バーニングフォース	¥18,000
バックマニア	¥25,000
バックランド	¥32,000
ファイナルラップ2 (ロム)	¥1,000
マーベルランド	¥25,000
マッシュレーカーズ	¥35,000
スーパーワースタ93	¥3,000
ワールドスタジアム'90 (ロム)	¥1,000
データイースト	
アクトフェンサー	¥5,000
空手道	¥5,000
コブラコマンド	¥5,000
スカルファンク	¥58,000
ワンダープラネット (ロム)	¥2,000
バンプレスト	
ウルトラマン	¥3,000
戦国エース	¥18,000
戦国ブレード	¥68,000
ぶるるん	¥28,000

ネオジオソフト	
龍虎の拳外伝	¥5,000
あしたのジョー伝説	¥3,000
アントロデュノス	¥5,000
エイトマン	¥3,000
銀狼伝説 (1+2+3+S)	¥3,000
ギャラクシーファイト	¥3,000
クロスソード	¥3,000
ゴウカイザー	¥3,000
ゴーストパイロット	¥4,000
ザ・キングオブファイターズ'94	¥3,000
ザ・キングオブファイターズ'95	¥10,000
ザ・キングオブファイターズ'96	特価
神鷹拳	¥5,000
風雲黙示録	¥5,000
天外魔境真伝	¥8,000
パルスター	¥5,000
ラストリゾート	¥4,000
その他	
エキサイティングサッカー	¥1,000
大江戸ファイト	¥8,000
ガルメディス	¥5,000
がんばれギンくん	¥5,000
剣豪	¥12,000
コンバットライブス	2,000
四川省II	¥5,000
スパイナルプレーカー	¥3,000
ツインイーグルII	¥8,000
新製品(予約受付中)	
バーチャファイター3	特価
ウォーザード	未定
鉄拳3	未定
X-MEN vs ストリートファイター(ロム10/17発売)	¥129,000
ストリートファイターIII	未定
デッドオアライヴ	¥未定

TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512

〒104東京都品川区東品川1-5-10

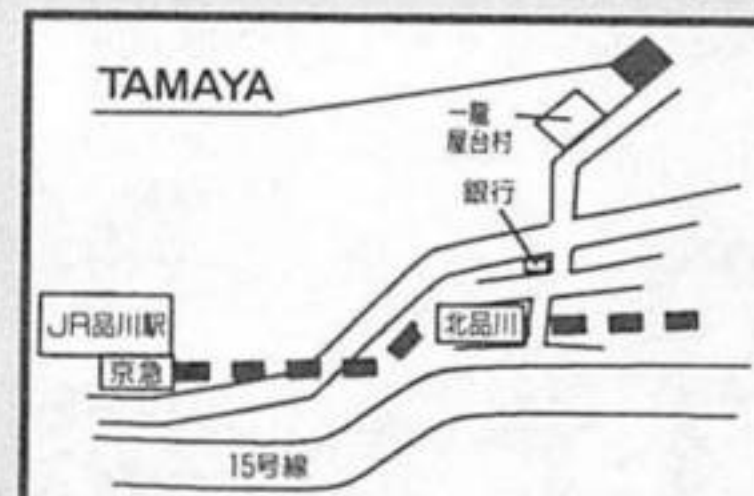
営業時間:平日AM9:30~PM6:30/日祝AM10:00~PM5:00

年中無休(夏期、年末年始は休暇あり)



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

(株)TAMAYA



天使万歳

ふたたび

第55回

文・四コマ
佐竹雅昭

秋深し。秋の夜長はゲーム三昧ってのが定番だよね。もちろん我が怪獣王子も新次世代機でホクホク、と思ったら…。

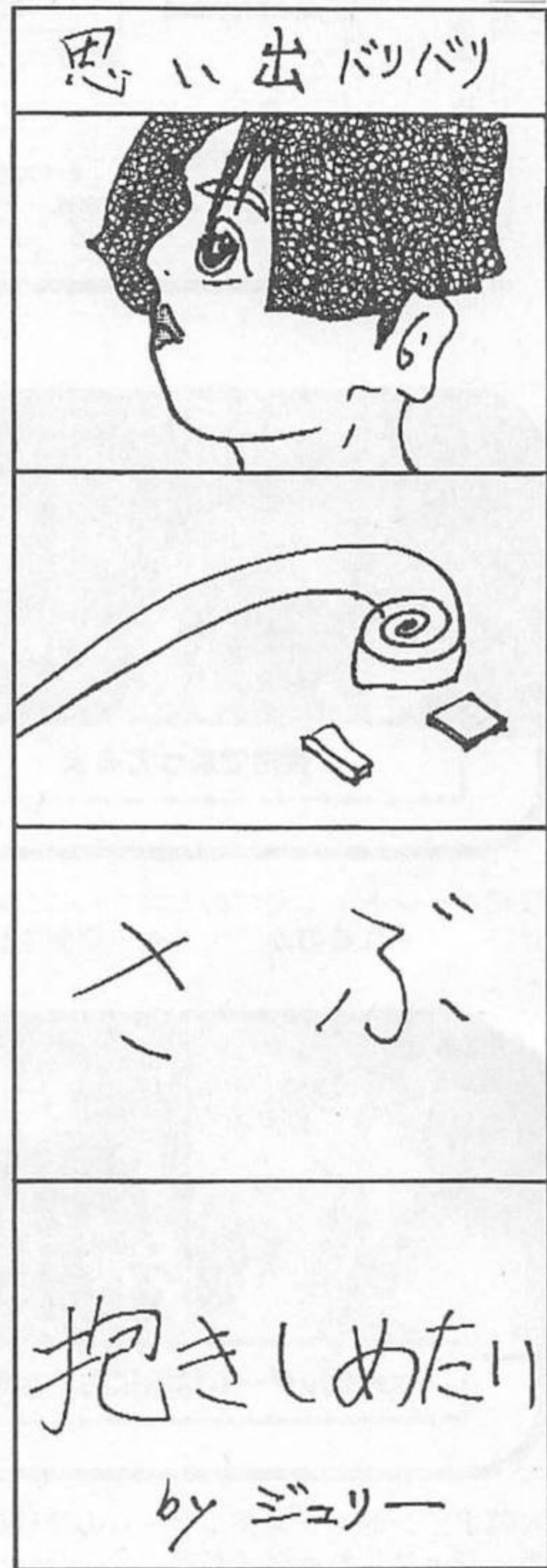
おもちゃ券探検記

先日、某番組に出演した際に誕生日プレゼントとして、『おもちゃ券』1万5千円分をもらった。

「ラッキー！」
思わず私は大声を上げ、全体で喜びを表現してしまっ



(大阪府 ばんち君)



やはり物をももらう瞬間って、とても嬉しいものだ。
私はおもちゃ券で何を買い何を考えた。
(うーん、1万5千円か。こりや中途半端な値段だな。ミニ四駆でも買ってみるかな。ミニ四駆だったらたくさんのお数が買えるな…。いや、それともロクヨンを買うか。やっぱり、ここはロクヨンで勝負だ!!)
気合いが充分に溜まった状態で私は表に出た。
(よし!!今からロクヨンを買いよぞ!!こんな時は一人でおもちゃ屋に行くのは寂しいから事務所の使用人イイジマを呼びつけてやる!!)
「もしもし、お疲れさん。私だ。イイジマよ、今からすぐ

怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 大阪府出身 A型
空手家 国内での試合復帰戦をめざして
只今猛トレーニング中。激励のハガキは
ゲームストまで!先日、趣味と実益をかねて「甚兵衛Tシャツ」を作成した♡

に私の元に来なさい」
有無も言わせない強引な電話だった。
イイジマはかなり動揺していた。
「わっわかりました。でも何をしに行くのですか?」
「ロクヨンだよ」
私はきっぱり言った。
「ロクヨンですか?」
イイジマはアゴをガクガクと震わせながら尋ねた。
「おもちゃ券をもらったんでね、今からロクヨンを買に行こうと思ってるんだ」
私は全ての真相を話した。
数十分後、私とイイジマは1万5千円分のおもちゃ券を握り占めて、新宿の某百貨店に立っていた。
「あったーロクヨンだーロクヨンだぜ!!」

私はショーウィンドウに飾っていたロクヨンを見つめた。心の中はロクヨンに出会えた幸福感でいっぱいだった。しかし、それも束の間、ロクヨンの値段は2万5千円。(うわー!どう言うことだ。1万円も足りないぞ!!)
私は無念の思いで、ロクヨンにさよならを告げた。
私の後を追ってきたイイジマが言った。
「いや、よそう。もう少ししたらロクヨンも安くなるだろう。こうなったら今からバッキングセンターで特打ちでもやるか!」
私とイイジマは流れる涙をこらえて、ひたすらバッキングセンターに走って行ったのだ。

古い
遅い
何も機能が無い
それでもまだ使っている
憂いに満ちた愛だけが
きつと君を
変えるだろう
by さたやん

「レジャー」

ポエム

お便り募集中!!

天使万歳では我が王子を応援するお便りを募集。宛先は新声社 天 係。

東京ガリバー通信

第40号

な、なんと今回は足を伸ばして東京ガリバー東大宮店におじゃまさせてもらったぞ。

JR東北本線 東大宮駅東口よりバス5分 丸ヶ崎火の見下より徒歩8分



「みんなー現実にときめけーあんどときが止まらない胸の昂揚を取り戻すのじゃ。下に紹介した女子っ娘は全員、東京ガリバー東大宮店のスタッフなのだ。これはもういくしかないよね。」

「今の中若者とはときめきに飢えているらしく、ゲームの世界はときめきだらけという。それがお店なのだ。」

「今回も松戸店のほうを離れて北の雄「東京ガリバー東大宮店」におじゃまさせてもらった。二階建てのそのビルはとも大きくばっちり目立っていたぞ。大きなパイパス沿いにあるこのお店、車じゃないとちよいとつらい感じもするが、歩いてでもこの店に行く価値はある。なぜか？」

東大宮店はどんな感じ？



受付でまってるよ

攻略ポイント1：受付のお姉さんははたして優しく対応してくれるのか？大丈夫！勇気を出して！！



ゲーム大好き

攻略ポイント2：メダルが詰まったりしたらすぐに声をかけよう。チャンスは逃すな！！



裏方さんも楽じゃないのよ！

攻略ポイント3：目に見えるところだけで判断してはダメ！真実は意外と見えないもの。



メダルゲームは私におまかせ！

攻略ポイント4：メダルゲームの管理は大切なお仕事。ジャマしちゃダメぞ。



ピース！ピース！

攻略ポイント5：いつでも明るく対応してくれるといっても、それが真実とは限らないぞ。



ポッ。ピ、ピースです…

攻略ポイント6：恥ずかしがり屋のスタッフさん。常連になるくらいの心づもりで通え！



あっ……

攻略ポイント7：あっ……っとかいわれても困ってしまう。ムズキャラだ。



えっ呼んだ？

攻略ポイント8：あせりは禁物だ。だが時間は無限ではないのだ。



チワース！！

攻略ポイント9：初の男性キャラ。が、特に気にしなくていいだろう。

格闘家



アイランドの趣旨の一つとして、「全国のゲーマーが今、何を考えてるのか」的なことを、ライブ感覚で伝えていきたい、てなモノがある。色んな人の色んな意見を広く深くとり上げていきたい。それが私のササヤカナ夢…。うげ。
(激走合体・けそ丸)

ひみつ劇場 彼女の気力が萎えたワケ

★SNK公式ストーリーによれば、KOF'96大会前、草薙京は鬱蒼と茂った雑木林の中で、謎の男と闘ったそうである。

しかし、時を同じくして、今大会の出場者の多くが、別の謎の男に襲われていたことをご存じだろうか？

テリー・ボガードはサウスタウンのメインストリートで一人闊歩していた。パオパオカフェ2号店からの帰り道である。その時、突然物陰から、一人の格闘家が飛び出した。「オラオラアッ！何が伝説の狼だア!? 楽勝オツ！」

どこの誰かは知らないけれど、誰もがみんな知っている謎の挑戦者は遮二無二襲いかかって来た！

「アンディが昨日ボロボロにしたヘッポコ格闘家ってのはアンタかよ！」

そう言うや否やテリーの鬼神の攻めが爆裂。件の挑戦者は瞬時にスタボロとなった。暫く後、場所は極限流道場。勿論、道場と言えば道場破りとシユラ紀から相場が決まっ

ている。

「ナメンじゃねエゾオ！3人束になってかかってきな！」

昔から極限流の皆さんといえ、親子の間柄でも手加減しないオチャメなポリシーで有名だ。先刻現れた道場破りも多分に漏れず一片の肉塊と化していた。

さて一方、静けさを取り戻したかに見えたサウスタウン。やめておけばいいのに、例の格闘家は走りだしたらもう止まらない。今度のターゲットは闇の組織だ。

「貴様がこの街の三流マフィアのボスカア!? オラオラア！どオしたどしたア！」

次の瞬間、挑戦者の体は絵にかいたような電撃熱傷にまつまれたのだった。

だがしかし、後先を考えないのが信条の挑発男。こうなりや行く所まで行ってもらいましよう。ココはある建物の



★(東京都 佐藤浩範君①)
☆むおつ、るそにビビリ入ってるってか。

最上階…。

「なにが、ザコはおとなしくしている」だアッ!? テメエなんざア、余裕っス！」

アッと言う間もなく地上へ叩き落とされる挑戦者だった。この執念の男にも、最後の刻が近づいていた。が：最強流の名にかけて、ここで立ち止まる訳にはいかないのだ！

「ヒヤッホーッ！ やい貴様！ 草薙ナントカなんてへボい奴追っかけてんじゃねエゼエ！ 今日から俺様が宿命のライバルになってやる！」

闇の炎によって泣いて叫んでそして散った挑戦者。宿命どころか短命で終わってしまったようだ。

この一連の事件が、今回のKOFに暗い影を落とすとは誰が想像したであろうか？

「バ：馬鹿な！ 虎煌拳が飛ばない!？」

戸惑いを隠せないリョウ。気力を極限まで高めても、霸王翔吼拳しか飛ばない(しかも以前のように通常必殺技としては出ない)のである。それはほかの極限流メンバーも同じであった。

「そ…そんな…修業を怠った

つもりはないが…」

こちらはアンディ。やはり飛翔拳が飛ばないので困惑しているようだ。

結局、あのへっぽこ格闘家に襲われた格闘家のほぼ全員が、飛び道具が飛ばなくなるという奇病に侵されたのである。

この原因は、あのやったぜオヤジ男が持っていた、特殊なウィルスにある。それは、ヒビキルウィルスと呼ばれるもので、コレに侵されるとすべての飛び道具が飛ばなくなってしまうのである。いやはやどうにもバイオハザード状態なのである。

え？何？どうして八神庵の闇払いは今まで通り普通に飛んでいくの？そりゃア

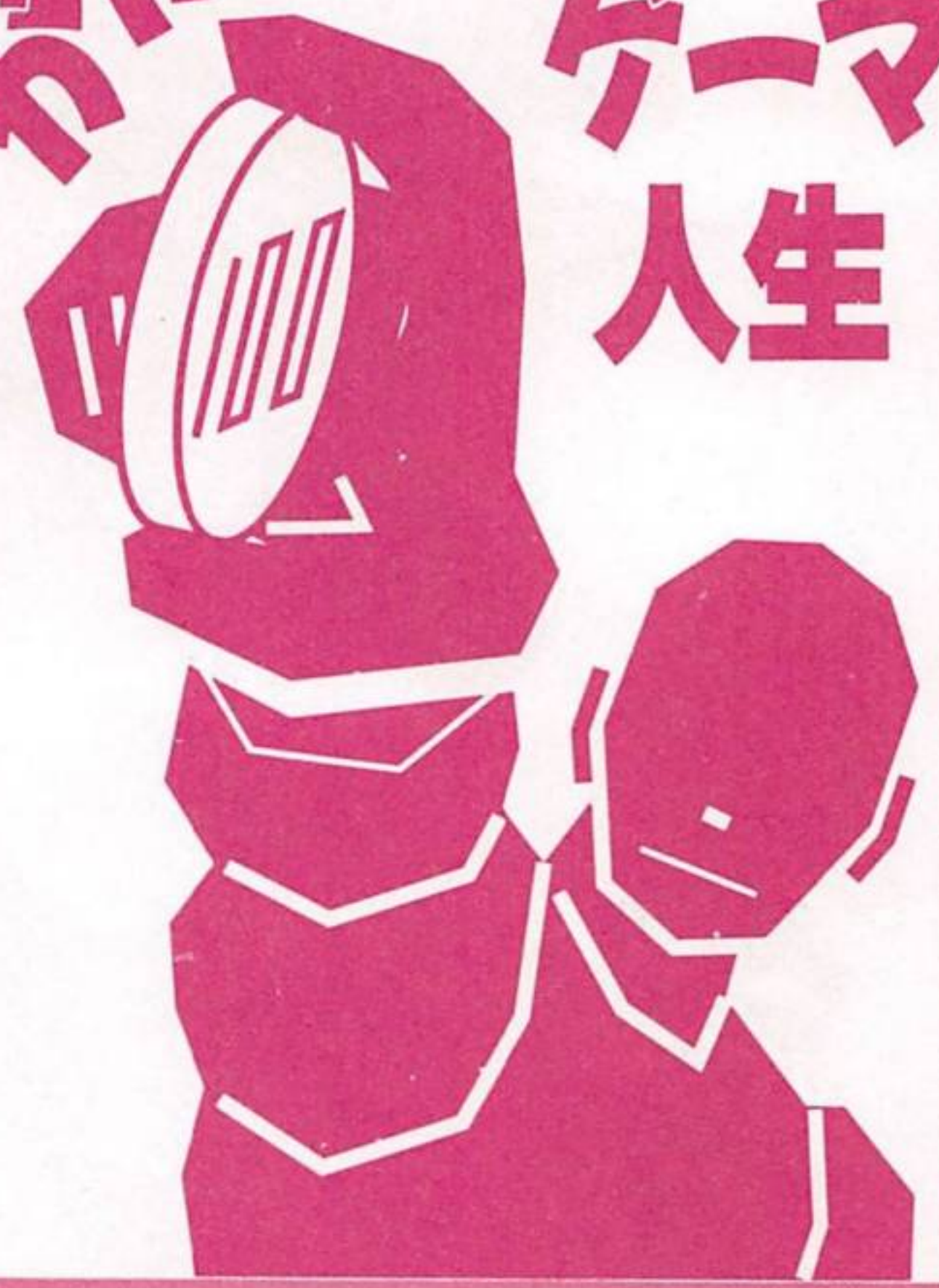
ータ、アレですよ、俺はキチンと獲物を加熱したからですよ。アッチッチ。オウイ山田君、座布団全部持って行きなさい！

(愛知県 ガイアネット君②)

☆なるほど。実に納得。なんかちよ〜ガテンいくみたいな。…って納得していいのか!?

今月のいっぱう

ガブリよら ゲーム 人生



やって来ました VF3

★田舎に帰省中の9月8日、街のセガにVF3が入荷したという情報を友人から聞く。2日後、ヒマだったので、開店時間の5分前にそのセガに行く。まだ自動ドアは半開きだったが、筐体の電源は入っているようだったので、ずうずうしくも入店する。あった。それはあっけなく私の前に現れた。VF2の時もそうだったが、発売当初はデモが見られないだろうからまずはデモに見入る。静かな喜びが込み上げてくる。さて、コイン投入。おや？ カウントされない。結局4枚投入で1クレジットカウンタされた。いきなりのハプニングに少々怖じけついていたが、ここは店員を呼ぶよりもプレイだ。使い慣れたリオンを選択。一面はラウ？アキラじゃないの面にちょっと驚いた。ラウンド1はとりあえずインスト技を入れまくり勝利。ラウンド2は勝負そっちのけ

でコマンド探しに没頭する。出た！相手の後頭部を蹴る新投げだ！しかし、次の瞬間リオンは城壁からダイビングしていた。ダ、ダサイ！笑い声に振り返ると、背後にはもう多数のギャラリイがいた。平日の昼間からみんな暇だなあと思いつつ、とにかくプレイ続行。数分後：なんと、デュラルを倒してしまった!?あまりのあっけなさにしばしボー然。イージーランクなのだろうか？それに12人いなかったよな。しかし、ギャラリイの視線がいい感じだ。ゆっくりと席を立つが早いか、画面には「5段」の文字が！自動で段位認定とは気が利いている。もしかして俺が初プレイのわりにスゴイ？席を離れると、後の人がコイン投入。やっぱりカウントされないの？店員を呼ぶ。なんと2コインで1クレジットなのに、2クレジットで1プレイの設定になっていたことが分かる。つまり、400円で1プレイとなっていたのだ。でもおかげで、俺の後の人の次にまたプレイすることができた。並ばずプレイできて

X-MENvsストリートファイターに続き、「マッスルボマーVSエイリアンvsプレデター！」発売！

内容もめちゃくちゃだろーし、題名がなんかおかしいよね。

(愛知県 F・O・D36君◎)
☆おかしいよね、ってアンタ…。

ちよっとラッキーだったかな。以後、順番に1人プレイが続くが、11時頃から対戦ONLYになってしまふ。2本制じゃ入る気にならないので、以後ギャラリイに徹する。超強いサラリーマン風のウルフ使いがいた。新技も使いこなしているようだ。一体どこで覚えたんだろう。金のある人はいいなあ。ひとしきり対戦を見た後、周りの人と情報交換をして、昼に帰宅する。なかなか楽しかった。ところで、9月10日現在、松山には3台しかVF3がないのだそう。いかに四国の片隅とは言え、40万人からの都市に3台とは。道理で平日の朝から混むはずだ。休みが明けて東京に戻ったら、少しはすいているだろうか。 (愛媛県 中矢誠君◎)

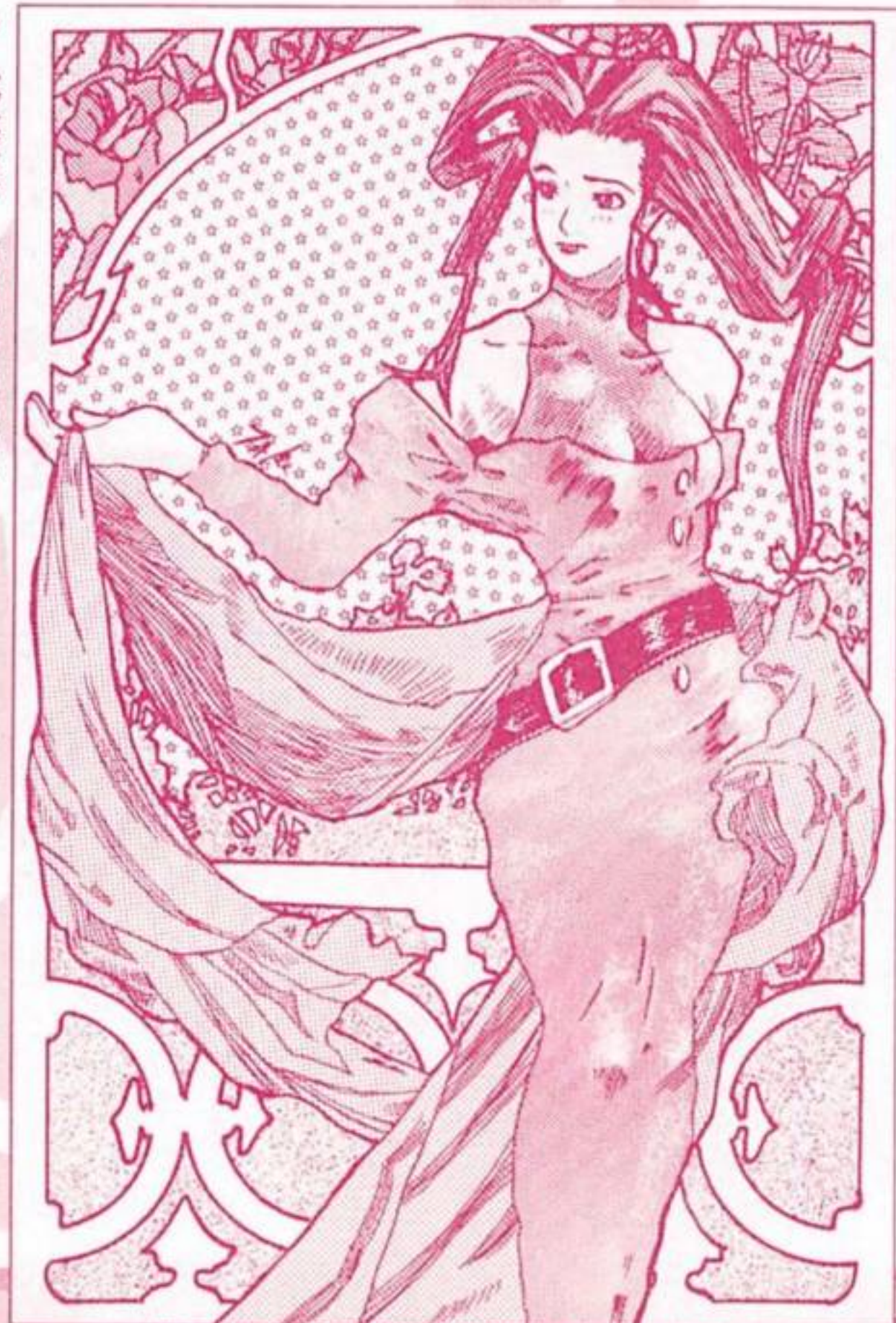


◆(千葉県 姉さん◎) ☆盛り上がるぜー、オレとサシで、よ!!

まだまだ序盤も始まってないってな感のVF3だが、前作やってなかった君も、いちよプレイしてみてもどかね？とりあえずやらないうちから敬遠しないで、一からコツコツマイペースでやるのも面白いですよ。

タイムリミットは近い

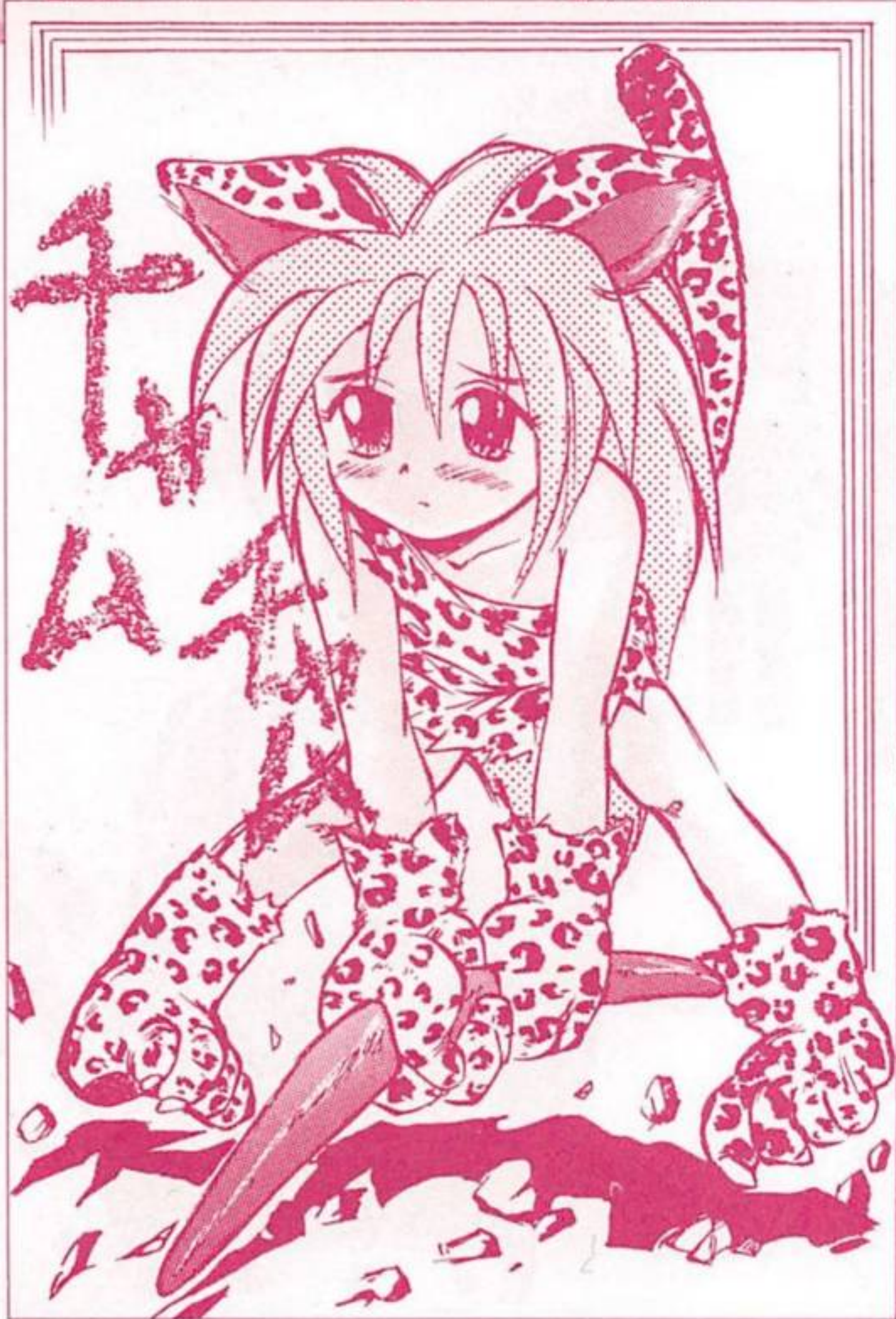
★そうか、もう「あれ」から一年と半年以上がたっているのか、早いものだ。「あれ」…とはゲームストNo.141のP106、一つの投稿に付けられた一つのキャプション。そこには、こうあった。「実はこのポリ吉君(今、命名)とはもうすぐお別れなのだ」



◆(愛媛県 高田武雄君◎) ☆私もミュシャ展でパンフ手に入れてホクホクです。

そして、ゲームストNo.151のP.106、一つの投稿作品に付けられた一つのキャプション、そこには「マジでお別れだ！多分。実は忙しくてデザイン変更やるヒマないよ」この発言よりとくに10カ月以上未来の現在、相も変わらずポリ吉君は健在である。いつどこで新キャラにとって代わられるか、という恐怖に

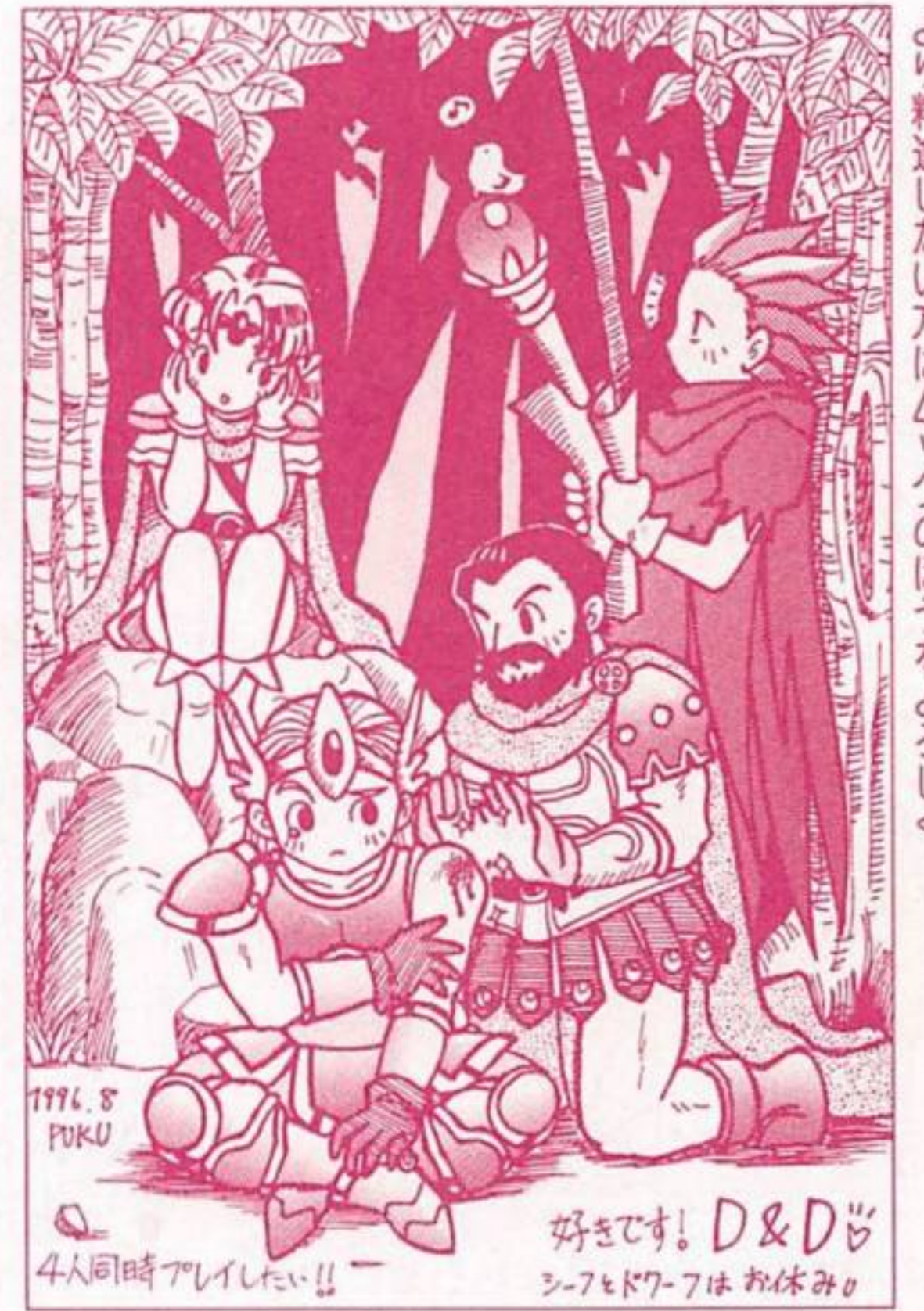
おびえながら。いや、もしかしたら、ポリ吉君自身もデザイン変更のこなど忘れていられるかもしれない。それとも、必死に忘れようとしているのか。忘れようとして、夜な夜なガードレール下の屋台のおでん屋で酒を飲み、「オヤジ、もう一杯」「ダンナ、飲み過ぎですよ」



◆(東京都 有賀五月君◎) ☆困り顔の女の子を描かせたらピカイチの彼。な〜に〜ゆ〜え〜に〜。



◆(大阪府 AUTAMUNさん◎) ☆タバサつつたらネコキックか。すつ〜とつても気になるのねん。



◆(徳島県 ぶくさん◎) ☆本誌の攻略は終わっちゃったけど、より精進したい方はムツツのほうをよろしく。

好きです! D&D
シフト7-7はお休み
4人同時プレイしたい!!

「オレは客だぞ! チツ、ホラ代金だ、アバヨ」
ふらつく足取りで街を歩きつつ、愚痴っていたらヤクザにからまれ、
「おう、あんちゃん、オレらに文句つけとんのかコラ」
タコ殴り。ムシヤクシヤしたまま家に帰ると食事の用意が。しかし、誰かの父ちゃんみたいに一撃必殺ちゃぶ台返し。そして一言。
「こんなマズイめしが食えるかあつ!」
よよ、と泣く妻を無視して一升ビン片手に酒! 酒! 酒! 酒! 結果、卒倒、入院、再起不能。そこへタイミング良くファンファーレと共に新キャラ華々しくデビュー。ポリ吉君の哀れな末路…。
田淵サン、酷い、酷すぎるウ! あんたはポリ吉君を過労死させるつもりなのか!? 過労伝説??
ポリ吉君が不動のものとなつて理由は何が、宇宙から浏健に「ポリ吉くん消しちゃイヤン」電波が送られてくるのか? はたまた単なる職務怠慢か、それは誰も知らない知られちゃいけないのだから、きつと。大人の世界は難しい。
田淵サン、変えるなら変える、変えないなら変えない、のどつちかさバツと決めませんか。
とりあえず、いずれに落ち着けば、少しは心の重荷が取れると思うんですが、いかがなもので。
公言したからには変えるべきなのでしょけど、このまま放っておいたら、某小○事件と双壁を成す大事件になるよーな…。
(神奈川県 石井啓君◎)

オレたちの店長日記

☆うおつ、もうそんなにたつたのね…。が、安心めされい。着々とポリ吉君淘汰作戦は進行してある。ちゃんとポリ吉君のアフターケアも考えてあるのでお楽しみ(´▽´)に。

★第1話★

『UFOキャッチャー嵐(仮)』を夢見る店長、自らセットした景品を取りたくてたまらず「アームの調子を調べて」という理由を尻目に、店員一同顔面蒼白。
第2話★

バーチャファイター3が入荷され、笑み満面の店長。ギャラリ用のライブモニターを設置するほどの凝りようだが、モニター前についたギャラリ―は佃煮にするほど多く、まるで病院の待合室のよう。今さら外すこともできず、頭を抱える店長31歳。

第3話★

バーチャロンに自信があり気な撲殺愛好ユニークグループ会長(結成数一名)の店長。自ら開いたバーチャロン大会で優勝を狙うが、上司から「大会開いてもいいけど参加しちゃダメ」と言われ意気消沈。

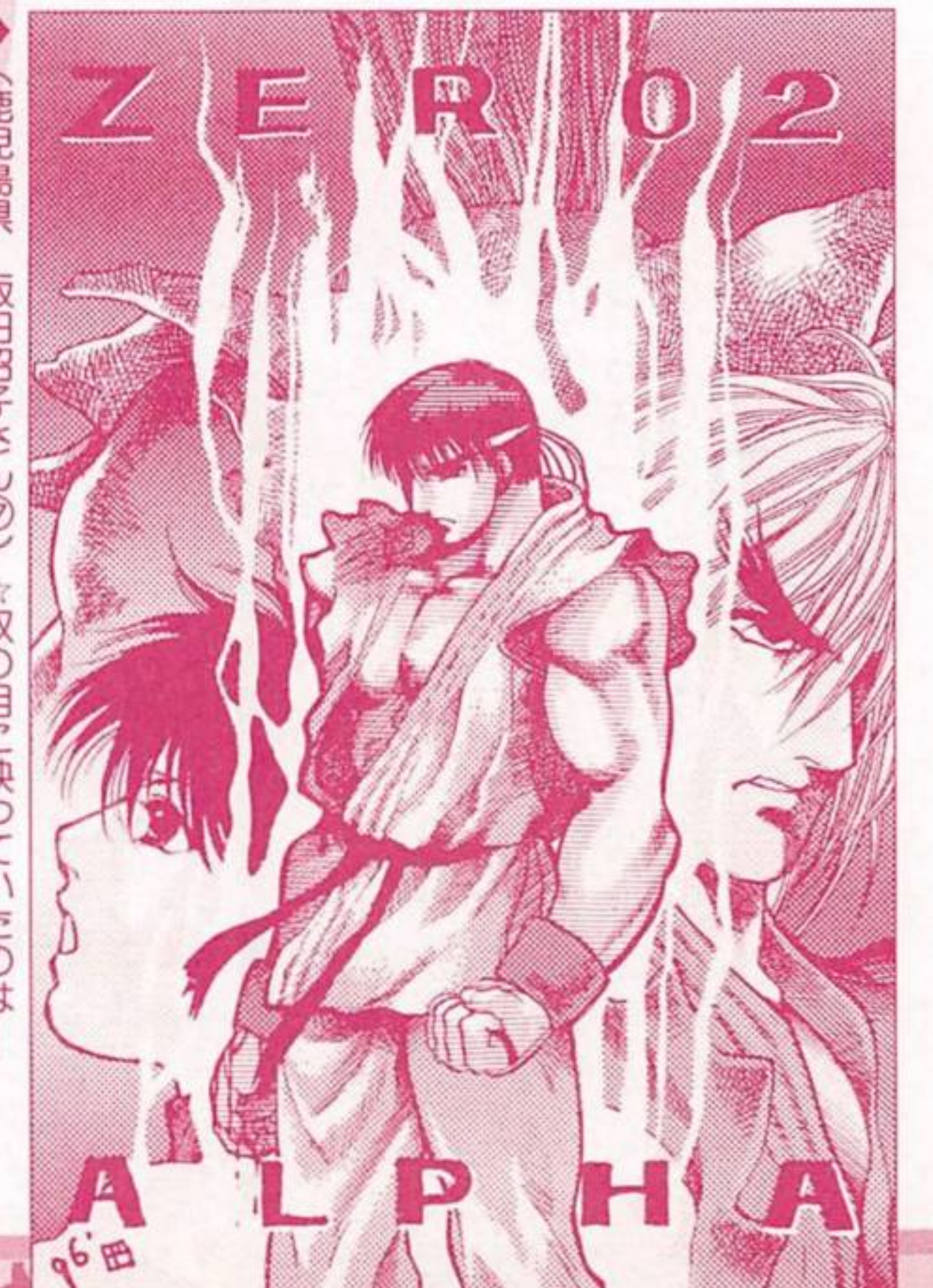
大会当日司会を務めるも、マイクを持つ手に力入らず。(一日に米1t坂井君やーい君◎)
☆: 凄えいい感じの店長だ! これからもこの牧歌的で勇み足で疾走感溢れるノリを大切に頑張って戴きたい。



◆(岐阜県 笑さん◎) ☆パンタに知り合い、いたっけ。



◆(新潟県 番ムウシ盛子丸◎) ☆ゲーム中のロゴはやたらと体格良いと思わんかね。



◆(鹿児島県 飯田昭子さん◎) ☆奴の目に映っていたのは、封じ込めていたもう一人のオレだった!

こちらり派 こだわり派



「ボディーがお留守だぜ」が「男ならモルツだぜ」と聞こえるのは、俺以外に全国でもう5人くらいはいるはずだ。
(長野県 実験次郎君^⑧)



★(埼玉県 ねこやなぎゆずさん^⑩)
☆突如復活したSSV基板！
キース&ルーシーとカ遊べてヒソカにお徳。

セイブ、 その心意気

☆「お約束」
特定のものに必ず見られる事項とでも言おうか。ここではセイブ開発のシューティングに見られるお約束をみてみよう。
セイブには雷電シリーズと



★(沖縄県 Ut君^⑬)
☆この二人でタッグを組むと、最後にウレシイ幕が…。



★(東京都 しろくろさん^⑭)
☆いやまったく。

フェイス1がある。やりこんでいる人なら気づいたかもしれないが、これらのセイブシューは全て、全ステージを通じて敵の攻撃は「弾だけ」なのである。

とにかく敵が発射するものは弾だけ。雷電はもちろん、スペースシューティングのフェイス1まで、敵の攻撃手段は「弾」以外存在せず、レ

ザーやホーミングミサイルなど、ジャドローバーミスタラな(→一方的)攻撃は全く無い。雷電IIの5ボスのバーナー炎を避けていたのは私だけではない。

間違っても、○○プラン(故)のようにわけわからん腕殴りやブーメランその他のような異端な(↑超一方的)攻撃は無い。弾、とにかく弾である。

特に雷電IIは、ほかの会社の作品ならレーザーを出すような：普通の発想ならレーザーを出すのが当然な宇宙戦闘艦の砲台まで、撃つのは弾。

しかもその弾がレーザーより軽く数個連なって飛んでくる！(笑)素直にレーザーにしても同じなのに、というかつツツそうする。自機はレーザー撃ちまくりにの。

でも、私はこの「こだわりが大好きだ」というか、この「弾」こそが雷電を初めとするセイブシューを色づけている一番のポイントになっていると思う。

シューティング純粋な弾よけであり、突然くるレーザーや妙な形状の弾、小賢しい

誘導や安置を必要とする腕殴りやホーミング兵器など必要ないのである！(↑もはや過激派)

この「弾」にかける意気込みこそがセイブの特徴であり色であり魅力なのだ。

「レーザー連なる弾」を筆頭に、この「こだわり」と「色」をいつまでも保ってほしい…。

ではほかの作品(私が支持するゲーム)と本家の違いを見ていこう。

「ソニックウイングス」
実に良い。変な攻撃はほとんど無く、それが純粋なおもしろさのポイントとなっているが、日本ボスのレーザーは悪名高い。

「ガンフロ」
実に実に良いが、火炎放射攻撃をしてくるボスがいる。残念。

「ガレック」
やはりバーナー炎やレーザーがある。弾の打ち方もバラまくだけでなく、もっと個性があっても良かったのでは。

：究極タイガーから数年、世間のシューティングの敵のほとんどが「多種・多様」な

攻撃を見せる現在においても、ひたすら「弾」にこだわり続け、レーザーなどの外見重視の攻撃に頼らず、弾の打ち方にこだわりと芸術性を見せる作品を出すのはセイブだけのよう気がする。

「知らないダメ」な奇怪な攻撃が氾濫する今、シューティングの原点というものを一度振り返ってみてはどうだろうか。

その上で、弾以外の多彩な攻撃がバリエーションとして組み込まれれば、非常に良いと思う。(東京都 ツインビーのぬいぐるみほしー毎日なでたる君^⑯)

☆年々演出過剰になっていく敵ボスの攻撃だが、実際に熱い弾よけを楽しめたり、パターンの作りがいろいろあるボスは意外と少なかったりする。

視覚効果などに凝るものもいけど、やっぱり基本はプレイヤーにスリルと攻略意欲を与えてくれる攻撃、でしょ！

**曲を楽しむのも
1コインのうち**

☆最近、ゲーセンの環境状態が年々悪くなりつつある。特に、「音」に関する環境が悪くなっています。

大音量に近い、数多くのゲームの音が混じり合いすぎて、曲が流れているかどうかを確かめるのも不明な状態。(聞こえるのは、格闘もののHIT音とキャラクターの声だけ…)

その上に、店内に有線か何かで必要以上に大きく流すBGM！それもヘビメタもどきか、ハウス・ミュージック…さらに、それにかき消されないように流す案内放送…これじゃ悪循環ですよ。

このような店が、最近増えつつあります。ゲームを快適に落ち着いてプレイできる環境の店って作れないのでしょうか？あえて、皆様の意見を聞きたい！

(神奈川県 はいばーあんくーShinnoisan君^⑰)
☆中には隣の人と会話すらできないほどうるさいゲーセンもあるよね。ひじょーに困る。

ゲームセンターを運営されている(または関わっている)方で、音響関連にご意見があれば、アイランドまで。

チャバイゼ 超芸魂



◆ (東京都 今宵君当⑩)

さらば内神田記念!! 内容2.56倍増し!!

を放つちび子。テーカン学園 大炎上。
「わかりやすいわアンターや

っばりべがね!」
「やーんちび子だつてば! その証拠に...ちび子最高!」
叫びながらサイコシヨットが光放ち(以下略)。
「ククク...誰かべが、ゲフツゲフン!ちび子より強い子はいないのかなアー!フツ、おしりが汚れおつたわ!もう移動要塞に帰る!」
べがはPHSでバルログにコールした。
「私だ!帝王べ:ゲフーゲフン!いやさ、ちび子だ。バルログか?テーカン学園上空に移動要塞をやってくれ。サイコパワー薄き者たちにインパクトを与えるのだ!」
新宿上空
人々の双眼は要塞からフツクでグルングルン回されていく体操着の男に釘付けになった。
「鳥?」

いなせ劇場 「闘姫伝承・キャラクターを 選んでね♥の巻」

★「闘姫伝承 一章 第八節
より」

1999年第五の月、神は8人の天使たちに告げた。
「天使どもよ!下界にて、選ばれし乙女たちにより移り、戦を起せよ!勝ち残りし者すなわち次の大天使とならん!」

...天使たちはさぞや混乱することだろう。なんせ下界には「なぜ?!なぜ君は女じゃないのだ?!」てな野郎が結構いる。

ロキシー、エミリオ、ブラックウィンド(これは逆)、ダニー&デミのシヨートカットのほう(どっちがダニー?平泳ぎは可愛い)...
果たして天使様は乙女をゲットできるのでしょうか?

聖・テーカン学園の中等部に、今日もちび子が元気に登校する。
「みんなおはよー」
次の瞬間、クラスメイトは100ドットほどのけぞった。ちび子なのにデカイのだ。
「どうした?私はちび子だよ、ムハア」
マントの下に体操着こそ着ているものの、筋肉が、みなぎるサイコパワーが、頭にきらめくドロクロ印のシャドルー帽章がちび子であることを否定していた。
「あ、あんたバイソン將軍...日本名べがでしょ!映画で見たことあるわ!」
「私ちび子よ!その証拠に...ちび子最高!!」
同時にサイコクラッシャー



◆ (東京都 魚屋のシゲル君⑪)
☆カイザーキックで3人目が屠られた時のシヨックつつつたらも~オ。



◆ (東京都 変幻自在モーブ君⑫)
☆ごもつとも。



◆ (京都府 村田真吾君⑬)
☆輝く刻よヒョーエバ。



◆ (東京都 はお吉⑭)



◆ (千葉県 SINSLI君⑮)
☆いつでもどこでもダイナマイトな奴。



◆ (石川県 粉ふきイモさん⑯)
☆途中で千尋の谷捨てイベントがあるのか?

老いも若きも男も女も つっこみ三昧



◆いっそ殺してってカンジー。②



◆ダークなわりに口数多いの。③



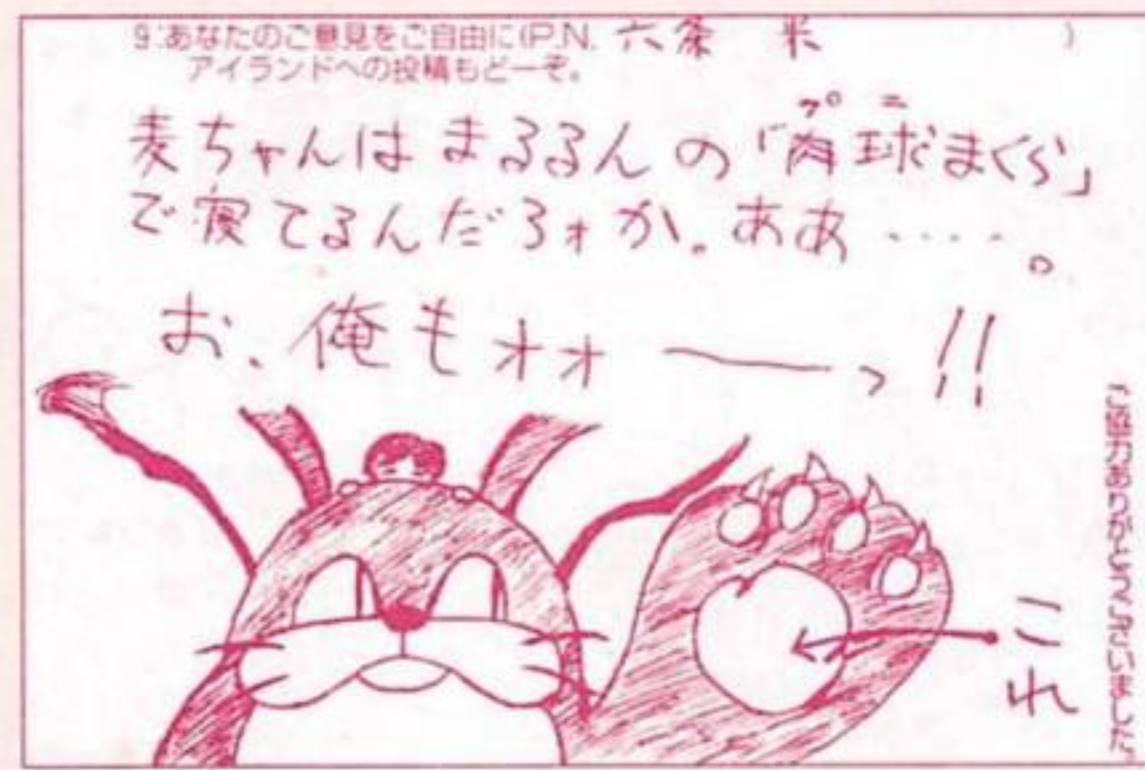
◆マメだよねえ。④



◆ついに大会に犠牲者が。⑤



◆サルものは追わないでほしいことを希望。⑦



◆むおおつ俺も森でまるそを狩りてえ。⑨

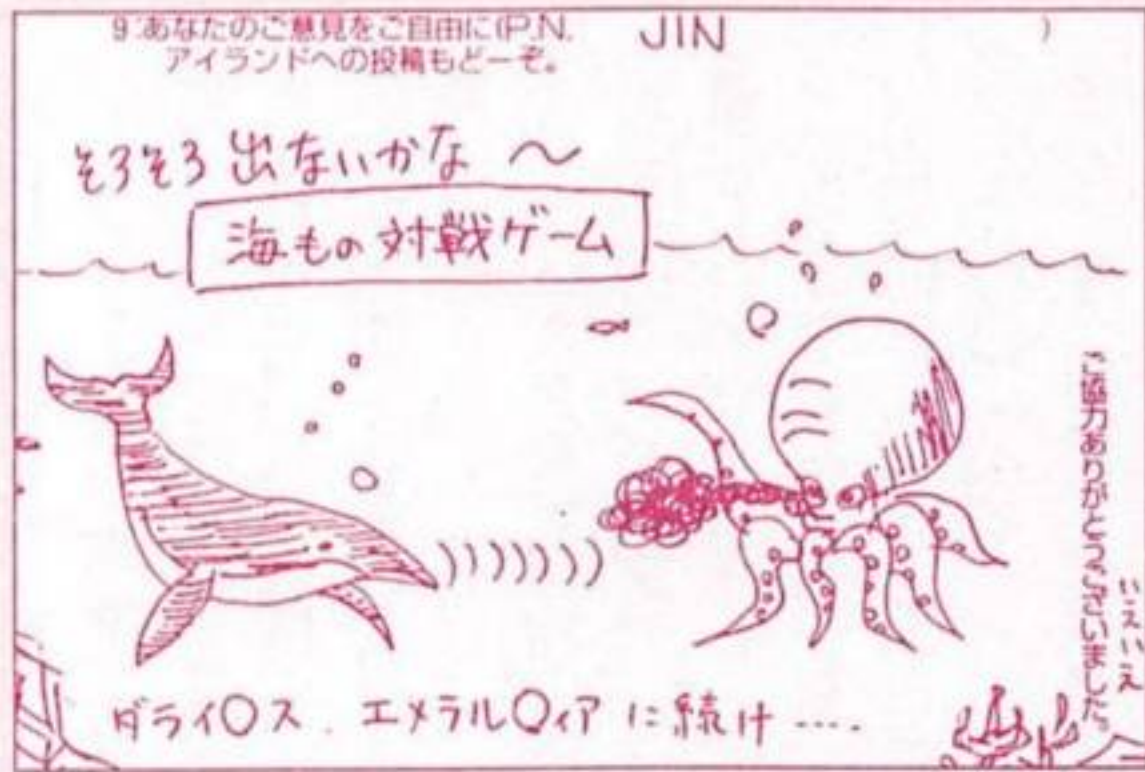
⇒会社の昼休み時間は昼メシも食わずレストームだぜ！ハラへるぜ！（昼メシちゃんと食えよ）
（千葉県 ムエマン君®）
◆明日は同僚の弁当箱にロックオンだ。

⇒実は半分しか読んでません。
（福島県 河野泰典君®）
◆全部読めーい。

⇒子育てクイズマイエンジェルを友達とやっていたら、モーホーの噂がたってしまった。どうしましょう、ブチケンさん！
（福岡県 TMN君®）
◆ククク、そいつあー無理ねえな。うむ失礼。とりえず、まっとうなお母さんを募集して、名誉を回復するこった。まちがっても新しいお父さんを連れてくるんじゃなくてよ。

⇒味方にランチャーで吹っ飛ばされるのは、なんか悲しいよな、兄弟！
～ダイナマイト刑事より～
（大分県 らりぱっば中西君®）
◆全くよ。聞いているか、1プレイ中に2回も俺を吹っ飛ばした編集のアナーキヤー松井。

⇒暑も過ぎた9月半ばごろ、池袋で「X-MENVS ストリートファイター」のロケテストをやっているのとこので、友と二人で出掛けた。平日ということもあってか、人も少なくすぐにPLAYできた。



◆僕はジユゴンがいいな。⑥



◆テキ屋の鉄板代わりに使えそうだ。⑧



◆変わり行く餓狼チームの明日はどっちだ。⑩

「ベガ様か!?」
「いやちび子だ！そーなのか!?」
「スーパーベガ夫玉ー!」
ボールが街に降り注ぐ。玉いっぱいベガスマイルがプリントされているの言うまでもないだろう。
ちなみにマリー&キングにゆくはずだった天使はばくさん&かばんに付いた。超感情技はオールオーバービーパー、流派セレクトでノッポ&ゴンタも可。無類の工作マニア。
（東京空間 福田雄一ROW君®）
☆想像しながら読むと楽しめます。ムハア。…くわ…。

ゲームよ今夜もありがとう お手軽 クリティカル

もうプレイできないと諦めていたキャンダンサーが入荷され、KOF'96にも目をくれずにやりこんでいます。もう少しゲーセンに行く時間がほしい…。

メストで攻略されたものはバージョンが違おうとミ体力ゲーが○発くらうとミス、のブロック制に変更されてたり、パワーアップアイテムがあったり、星祭りがシューティングのボンバーみたいになってストックされていたりと、かなり違います。
でもやってる人があまり（と言うか全然）いない。クリアするまで残ってほしい。
（岡山県 高井直也君®）
☆発売されたら実は全然別のゲームになっちゃってたんですよ。おまけに数も超少ない。

以前、池袋で発売バージョンを発見したが速攻で消えてガクシーってな感じだった。先日新宿の辺境ゲーセンで再発見してラッキーです。でもいつ消えるかハラハラ。

を補うハデさとソーカイ感があり、さすがではある。まだロケテスト中で、投げが異常に減ったりと多少のアラは目立ったが（ベガのエリアルなんかはつながらないし）楽しくプレイできた。
それよりも不満だったのは、対戦相手の戦法。選ぶキャラはリュウやケンばかり。それもダッシュもスーパージャンプもしない、エリアルなんてみたことない、闘い方もまますトIIで、遠くで波動拳連打、とびこむと昇龍拳。もちろんこっちは空中ガードして反撃。しかも、それを

何度でも繰り返す。ふう。こんなんじゃないか（？）スタれるのも早そうだ…。
（千葉県 のりしを君®）
☆ゲームの楽しみ方は個人によって千差万別だとは思いますが、ゲームにも合わせて、自分のプレイスタンスを変えていくのも「楽しめる」秘訣だと思わんですけど。
X-M（中略）イターは、やっぱり土俵がマールなんだから、エリアル覚えてガンガン行ったほうが楽しいよんPS皆、X-MENキャラも使ってね。余計なお世話か。

LAST BRONX / 東京番外地 をクラブミュージックで再現!

LAST BRONX
東京番外地
© SEGA 1996

1996年6月株式会社セガ・エンタープライゼスより発表以来、業界No.1を誇るLAST BRONX / 東京番外地。この大ヒットゲームのサウンドトラックをオリジナル音源とともに、富樫明生、PATRICKなど現在の東京を代表するDJ、ミュージシャンが、ハウス、テクノ、ハードハウス、ヒップホップなどのクラブミュージックとしてリメイクしてあわせて収録!

オリジナルサウンドとクラブミュージックの戦いがいま始まる。

豪華3大特典!

- ①豪華24ページオールカラーオリジナルブックレット付。
巻末には、天才ゲーマー“ブンブン丸”と“新宿ジャッキー”2人の本音トークが満載!
- ②初回特典として、ボスキャラチームロゴオリジナル特製シール付!
- ③応募券を送れば、全チームのロゴステッカーを抽選で1,000名様にプレゼント!

まさに超!超!お買い得の一枚!買わなきゃ損!

オリジナルサウンドコンポーザー 河村知之 (SEGA)
参加DJ & ミュージシャン TOGASHI AKIO, PATRICK, P.M.X., MAZZ
SHOKO.F, MoZna, E.T.TWEETY, GUTCH.G,
YOSHI, SAT φ SYX, ZTES, GOH, LISA LIP



CD

LAST BRONX
TOKYO-BANGAICHI
~SOUND TRACKS VS CLUB REMIX~

'96.10.18発売 PCCG-95001 定価:3,000円(税込) 発売元:(株)ポニーキャニオン
お問い合わせ:アイノックスレコード宣伝部 TEL03-3475-7700

NOKS
Records inc.



Cut

Cut

T
G
L
'

TECMO
ame
ive
96

Cut

テクモゲームライブ'96

とにかく、すげえー!!!

渋谷BEAMホール

10月18日(金)
16:00~19:00

入場無料

尚、混雑の場合はやむなく入場制限を
させていただく場合がございます。
その際は御了承ください。

っつーわけで、新作3D格闘ゲーム
"DEAD or ALIVE"バトルトーナメントに、
"ギャロップ・レーサー"等々、テクモのゲームがやり放題!
スペシャルゲストのミニライブに、ミス霞も決まる!!
とにかく来れば、何かすごいことあるかも知れない!
"TECMO GAME LIVE '96"ただゲーしたけりゃ来るべし!



出展ゲーム ●DEAD or ALIVE ●ギャロップ・レーサー
●テクモスーパーボール ●刻命館

EVENT

- PART01 新作3D格闘ゲーム"DEADorALIVE"バトルトーナメント
- PART02 DEADorALIVE"ミス霞"コンテスト
- PART03 ギャロップレーサー・スペシャルレース
- PART04 スペシャルゲスト・ミニステージ

©TECMO, LTD. 1996

Cut

TECMO
テクモ株式会社

お問い合わせ先 テクモ株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7620
ホームページアドレス: <http://www.tecmo.co.jp>



顔はカワイイが...鬼強!

かすみ



担当：アディトシ

PKスタートとKスタート

かすみの技を覚えるII連係技を覚える、と言ってしまうても過言ではない。それほどこのキャラは連係技が豊富で重要。ゆえに今回は、それを中心とした固有技解説を進めていこう。

- ・閃連襲 (PK)
- ・連・旋 (PPP◇P)
- ・連天襲 (PPP◇K)
- ・連月碎 (PP◇K)
- ・連・疾 (PPK)
- ・連・疾風脚 (PPKK)

まず閃連襲は、固有技と言っても既に基本技に近い扱いのPK。連続技だから、安定した返し技として重宝される。また、このゲームの全PKはダウンを奪えないので、次に攻め立てる準備をしておこう。連・旋は性質(上段)、威力などから考えて特に重要な技ではないが、ガードされても

さほど硬化時間が長くないので、割と気軽に出来る多段技だ。

対して連天襲はP3発後に、中段技で締められるのが強み。多用していても良さそうだが、いまのところ実戦ではあまり多用されない。なぜなら連月碎と連疾風脚があるからである。

連月碎は、つまりPPPサマ。ガードされた後の膨大な隙は仕方ないとして、この技の最大の利点は、空中で拾いやすいこと。とりあえず空中



連月碎は、ほとんど空中コンボ専用技。地上でも強いけど...

コンボ専用技と考えると、まあいいだろう。

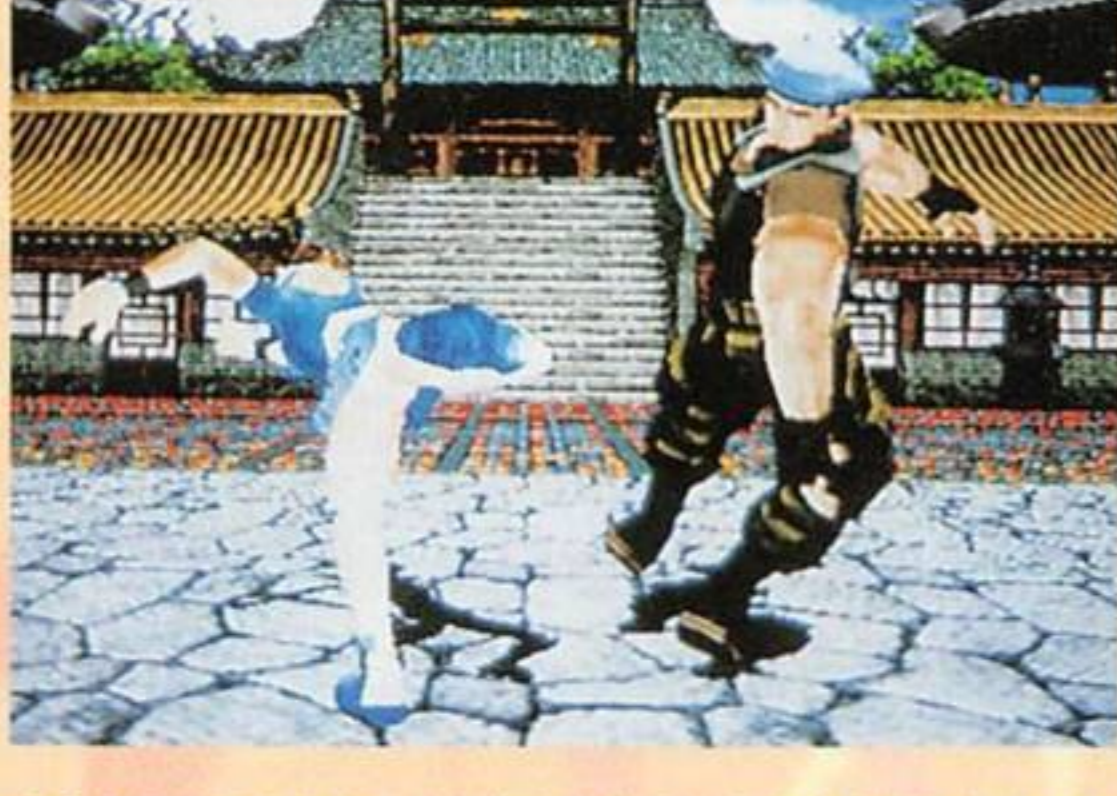
そして連・疾風脚。PPPKの後もう一発Kが出せ、しかもそれが中段とくれば、引っかけから中段とくれば、引っかけに等しい。なまじ慣れられてしまっても、ディレイをうまく活用していけば、そう易々とガードされないはず。もちろん、それでもガードされてしまったら...手痛い反撃を覚悟するしかないね。



PPKをガード、もしくはすかした一反撃を...

この3つのKスタート連係技のうち重要なのは、言うまでもなく連人脚と連地脚の中段と下段の2択。

だが、大振りの生蹴り(ただのK) 始動のため、普段の立ち回りではなかなか出しにくいのが欠点。つかんだ後とか、ひるませる間に使用するのでもいい。1発目はすかるが2発目は届く。そんな距離でおもむろに出していくのも有効。

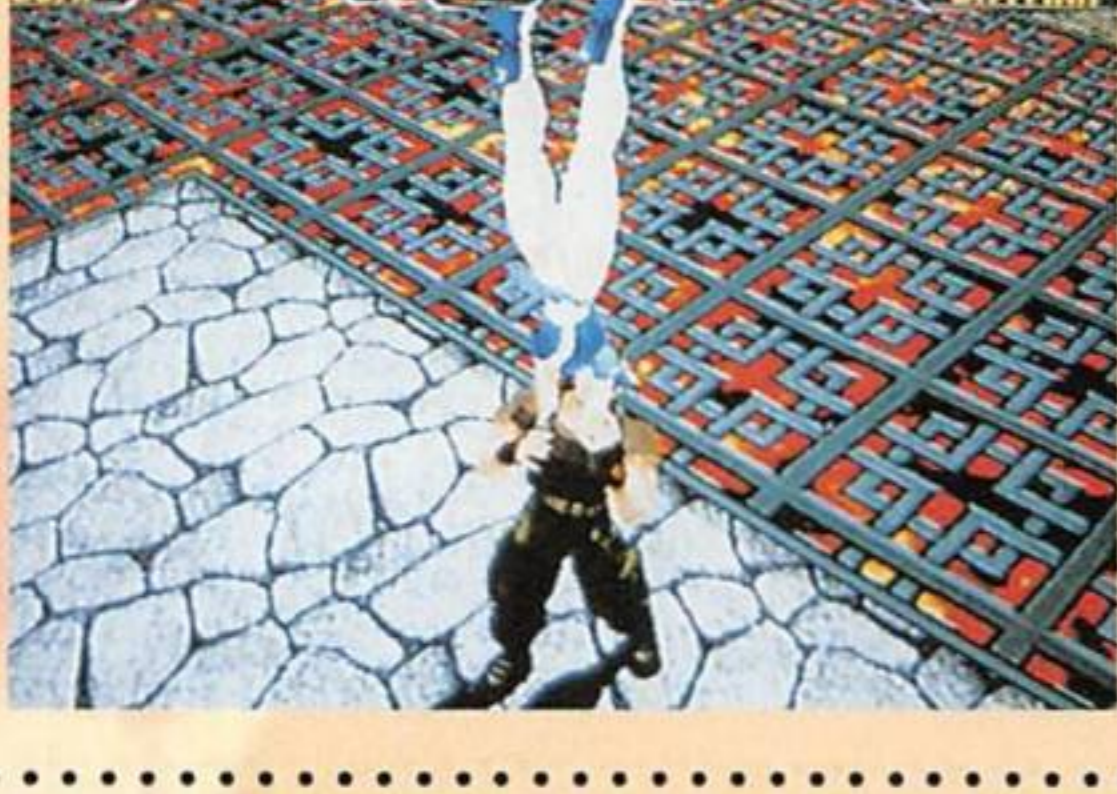


と思いきや、もう1発中段の回し蹴り、1度はハマル。

主な連係技はこんなところで、その他の技も紹介していこう。

・迅槍脚
相手の足元を蹴り上げるが中段技。姿勢がかなり低くなるので、相手のPP等の連係に割り込ませるのが有効。

・霧刀
かすみの浮かせ技。他キャラ同様、カウンターでヒットしないとコンボを狙えない。



このまま背後に降りて、2択を迫ってもいいが...

うと、そのままコンボになっても構わないので、ガードされそうな場面だけ出している。

・陽炎
相手の頭上で逆立ち、背後をとれる関節技。ダメージはまったく与えられないが、次に有利に攻め立てることができ。

・茨落とし
陽炎からの派生。相手の背後からの攻撃を考えない場合の安定技。ダメージはたいして高くない。



即ダメージを求めるなら、茨落としを入力。

技名	コマンド
閃光弾	◇P
迅槍脚	◇◇◇K
飛燕昇脚	◇◇P+K
烈風脚	◇◇K
昇斬斧	◇P
天襲脚	◇K
飛龍脚	◇K
月輪脚	◇K
浮天刃	◇P
避天刃	◇P
閃連襲	PK
二連突き	PP
三連突き	PPP
連・旋	PPP◇P
連天襲	PPP◇K
連月碎	PP◇K
連・疾	PPK
連・疾風脚	PPKK
連天脚	KK
連人脚	K◇K
連地脚	K◇K
狼牙	◇◇K
旋	P+K
疾	H+K
疾風脚	H+K H+K

技名	コマンド
旋・霞蹴り	H+P+K
裏影狩旋脚	◇◇K
白霧	◇PP
虹掛け	H+P
冥土御輿	◇P
狼顎蹴	◇◇◇H+K
朧	◇◇P+K
華嚴円舞	◇◇◇P
裏燕	☆◇H+P+K
翼刈	★H+P
木霊・壺式	(敵上中Pに)H
木霊・式式	(敵上中Kに)H
爪払い	(敵下Pに)◇H
流刃	(敵下Kに)◇H
飛燕	◇◇H+K
※飛燕逆落	(飛燕中に)◇H
陽炎	◇◇H
※茨落とし	(陽炎中)◇K
夢誘	★◇H
	★◇◇H
裏飛燕	★◇◇H+K
裏駆け	◇P

略記号
※：上の技からの派生
★：敵背後で
☆：敵のしゃがみ時
夢誘はどのコマンドでも出ます。

突き進め!不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

最強威力の打撃を持つ男

ジャン・リー



担当: アデイトシ

全キャラ中 最強の打撃

ジャン・リーは、一見ドラゴンキックやドラゴンナックルといった一撃必殺技が目立つキャラだが、実際はかすみと同じく、もしくはそれ以上の連係屋。よって、前ページのかすみと同じような感覚で固有技を紹介していこう。

- ・ドラゴンキャノン (PPP)
- ・コンボハイキック (PPK)

しかし唯一、説明が必要な技と言えはドラゴンキャノン。P3発からドラゴンナックルが出るという、ジャン・リーを象徴するかのような連係技で、当たれば、威力は当然のことながら、とにかく距離を稼ぐ。

テクモゲームムライブ'96 デドラアラ対戦トーナメントあり。フリープレイ台も多数設置。

また他の連係技と比べると多少出が遅いので、それに合わせて「つかみ」を入力している相手に叩き込みやすい。ガードされると、とんでもない隙が残るが...

- ・ソニックフック (P◇P)
- ・ソニックスピンキック (P◇PK)
- ・ソニックロースピンキック (P◇P◇K)

連係はそれをPから始め組み込んだもの。先に紹介した連係群は、どちらかと言うと押ししたり空中コンボに使用したりするもので、2択を迫るという点にかけては、こちらのほうが優秀。相手に回した場合も、フックが見えたら下段が中段がくる、と覚えておこう。



PPPときて、いいタイミングで「つかみ」を入力すると...

ジャン・リー特有のローキックスタートの連係。はつきり言って、最初のうちはこれだけでヘタしたら勝てる。それぐらいガードしづらい連係だが、見切られてきたらスラストキック・投げ技などとしていくと良い。

- ・スラストキック (◇K)
- ・スラストミドルキック (◇K◇K)
- ・スラストスピンキック (◇K◇K)

では連係以外の技も紹介していこう。
・キックアップパー
小ジャンプキック。相手を浮かすことができるが、その



結構ひどい目にあうぜ。

ジャン・リーは、一見ドラゴンキックやドラゴンナックルといった一撃必殺技が目立つキャラだが、実際はかすみと同じく、もしくはそれ以上の連係屋。よって、前ページのかすみと同じような感覚で固有技を紹介していこう。

- ・ドラゴンエルボー

ドラゴンナックルなどに続いて、威力が高い。その割に出るのは早く、空中コンボにも組み込める。入力も簡単だしデンジャーゾーンでのパウンドのタイミングが分からないうちは多用していくといいだろう。



これはこれで、割とやらしいのに...

ために使用することは少ない。
・二起脚
キックアップパーからの派生キックアップパーがヒットしても、スルることが多いのが欠点。

- ・ドラゴンエルボー

ドラゴンナックルなどに続いて、威力が高い。その割に出るのは早く、空中コンボにも組み込める。入力も簡単だしデンジャーゾーンでのパウンドのタイミングが分からないうちは多用していくといいだろう。



さらに下段OR中段に連係。こりゃ強い!

もちろん入力は簡単。最初のうちは、これに頼ろう。



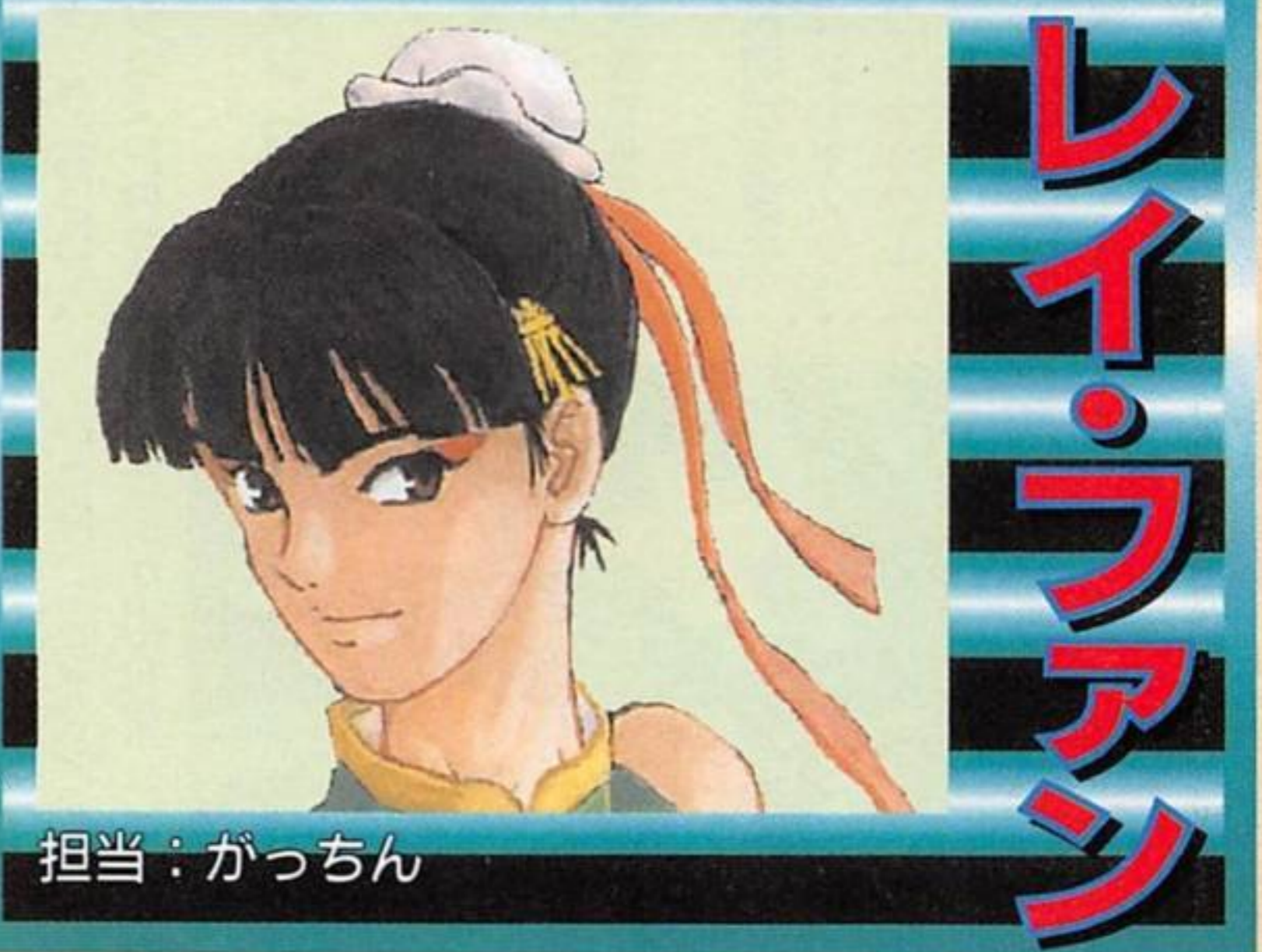
2発目は、すかること多い。

技名	コマンド
ドラゴンブロー	◇◇◇P
折檻チョップ	◇P
フラッシュフック	◇◇P
フラッシュスピンキック	◇◇PK
フラッシュロースピンキック	◇◇P◇K
ナックルアップパー	◇P
リアハイキック	◇K
ハイシンニーキック	◇K
スウェイジャブ	◇P
ジャブ・ハイキック	PK
ソニックフック	P◇P
ソニックスピンキック	P◇PK
ソニックロースピンキック	P◇P◇K
リードフック	PP
バックナックル	PPP
ドラゴンラッシュ	PPPK
ドラゴンキャノン	PPP◇P
コンボハイキック	PPK
ボディブロー	◇P
ボディアップパー	◇PP
シンニーキック	H+K
ミドルフックキック	◇K
ダブルフックキック	◇KK
スラストキック	◇K
スラストミドルキック	◇K◇K

技名	コマンド
スラストスピンキック	◇K◇K
ミドルスピンキック	◇K◇K
ドラゴンキック	◇◇◇K
キックアップパー	◇K
二起脚	◇KK
スナップキック	◇K
スナップスピンキック	◇K◇K
ロースピンキック	◇H+K
ドラゴンエルボー	P+K
ドラゴンナックル	↓◇◇P
フラッシュターン	◇◇P
ヘルドライブ	H+P
肩車投げ	◇◇◇P
カウンターリアパンチ	(敵上中Pに)H
カウンターストンブ	(敵上中Kに)H
ラブサオ	(敵下Pに)◇H
カオサオ	(敵下Kに)◇H
フロントフェイスロック	◇H
ヘッドロック	◇◇◇H
※ブルドッキングヘッドロック	◇◇H
折檻パンチ	★◇H
	★◇◇◇H

略記号
※: 上の技からの派生
★: 敵背後で
☆: 敵のしゃがみ時
折檻パンチはどのコマンドでも出ます。

とりあえず
固有打撃技を覚えていこう



担当：がっちゃん

※上歩靠はどのコマンドでも出ます。

技名	コマンド	技名	コマンド
双按	◇◇P	青竜出水	P◇P
双風貫耳	◇◇P	倒擲猴	H+P
七寸靠	◇◇P	野馬分鬃	◇H+P+K
金鶏独立	P+K	裡擲臂摔	◇◇◇P
当頭砲	↓◇P	撤身捶	◇◇P
跌叉	◇◇K	托肘背摔	★H+P
轉身擺蓮脚	◇K	採捌	(敵P上中に)H
端脚	◇(or◇)K	棚勢	(敵K上中に)H
二起脚	◇(or◇)KK	擺勢	(敵P下に)◇H
抱虎帰山	H+P+K	化推	(敵K下に)◇H
肘撃	◇P	鑽擲臂摔	◇H
抱頭推山	◇P	挑手打胸	◇◇◇H
前招	◇PP	※太公釣魚	◇◇◇◇H+P
揪地竜	◇P	撻膝拗歩	◇◇H
上歩七星	◇PP	金鶏独立	☆◇H
掛面脚	◇K	上歩靠	★◇H
穿宮腿	◇KK		★◇◇◇H
穿宮連腿	◇KK◇K		★◇◇H
高探馬	PP	提手上勢	★☆◇H
玉女穿梭	PP◇P		

略記号

※：上の技からの派生

★：敵背後で

☆：敵のしゃがみ時

打撃技 (pink box) つかみ・受け技 (yellow box)
投げ技 (blue box) 特殊移動 (orange box)

工夫して使っていきたい。
●穿宮連腿

上中下段のコンビネーション。1発目の出は遅いがそのあとに中段、そして下段と来る強い連係である。

●玉女穿梭

3段目の中段攻撃をヒットさせると相手をよろめかせることができる。ただし、スカリやすいので多用するのは良くない。



大きく前に伸びる、つかみ関節技も使っていこう。

有効打を
送り込め

今回公開できる固有打撃技は、ほぼ全部なので、これらを覚えるだけで十分に闘うことはできる。

彼女の固有打撃技の特徴は、どれも一撃必殺の打撃技となっている。いかに有効となる打撃を送り込むかが重要だ。その半面、多彩な連係には乏しく、相手を完全に抑え込もうとするのは難しいだろう。

まあ、最初から欠点となりそうなのを心配してもしようがないので、とりあえずレイ・ファン固有打撃技を解説しておこう。

●双按

両方の掌を前に突き出す中段攻撃。コマンドの関係上、前ダッシュしてからの入力の方がやりやすいので、よろめいている相手や受け流した後にプレッシャーをかけると効果的である。

●双風貫耳

七寸靠をカウンターで当てられるようになればイイ感じ。



コマンドが投げ技の撤身捶とまったく同じなので、投げ不成立でよく出してしまおう。なお、双風貫耳の攻撃判定は上段攻撃なので、投げとの自動選択には使えない。

●七寸靠

体を半身にして相手に体当たりする攻撃。レイ・ファンの主力に成り得る技である。とくに、相手をよろめかせるからの七寸靠は効果絶大。レバーでガードをしなければならぬこのゲームで、回復しつつガードという行動は至難

上歩七星で相手の技をかわすように攻撃しよう。



の業。積極的に狙っていこう。
●当頭砲
しゃがみ状態から出す中段攻撃。ヒットすれば相手はひるみ、こちらの主導権は続いたままとなる。

●跌叉

数少ない下段攻撃。片足を前に出しつつ攻撃する開脚蹴り。この蹴りはヒットすれば必ずダウンするわけではないので使いどころが難しい。カウンターヒットが取ればベストだ。

●端脚

単発ではあるが、信頼でき

玉女穿梭の3段目がヒットすればチャンスが広がる。



●抱虎帰山
この技も双風貫耳と同じく、投げ技の不成立で出てしまう。野馬分鬃を狙うと、投げを狙うときはしっかりと決めておきたい。

●肘撃

単発ではあるが、信頼でき

投げはどれでも基本的には良い。



●揪地竜
2発出し切ると上歩七星となる。この技は1段目が潜り込むように繰り出されるので

やはり魅力は関節技。続報を楽しみに。



突き進め!不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!



● 関節技が目立つが
打撃も一流

● ショルダータックル
名称そのまま。威力が高く、ダウンが奪えるのが魅力的。

● スマッシュ
バイマンの浮かせ技(カウンター時のみ)。一応、しゃがみ状態からしか出せないが、それに必要な時間は短いから、△◇Pという入力で、ほとんど立ち状態で出せる。

● スライディング
下段技の割には隙が少なく、かなり使える技。カウンターでないときダウンは奪えないが、その後は俯せに相手が倒れるため、必ずストンピング(◇Kダウン攻撃)が入るぞ。

● ヒールハンマー
踵落とし。実はミドルキックよりも使いやすい中段足技で、ヒットすれば必ずダウンが奪える優れたものだ。
スライディングと同様に、相手を俯せ状態にもっていか

テクモゲームスライブ'96 10月18日(金)渋谷BEEAMにて開催。詳しくはテクモ広告部へ。

るが、近距離でないときストンピングが入らない。

● ボディブロー
最も小振りな中段技。しゃがみ状態の相手にヒットさせると、ひるませることができ。

● ストマッククラッシュ
ボディブローからの派生。ひるみ中に入ると連続技で、回復は不可能。ディレイも活用しよう。

● ジャブハイキック
PKだから連続技。ヒット後ダウンは奪えず、ひるませるだけ。距離も離れてしまう



しゃがみPから出すとバレーやす。立ちで出そう。

ので、2択を迫ることはほぼ無理。

● ストームバームスタンプ
P2発後、掌底打が出る。連携技で、3発目がカウンタ―ヒットすれば空中コンボが狙えるが、高度は低い。

● ストームバックナックル
こちらはP2発後、バックナックル。バームスタンプと違い、ダウンは奪えないが連続技。

● リバースダブルハンマー
ダブルハンマーで降ろした腕を、今度は振り上げる。2



今このところカウンタースマッシュ(浮く)の後、このストームバックナックルを叩

き込むのが安定。威力もそれなりにある。

● ストームローリングソバット
PPK。最後のソバットは連続技にはならないが、ディレイを活用していけば地上でも使用価値アリ。ちなみに、空中で出しても、ソバットはスカってしまふぞ。

● ダブルハンマー
両手を握り締め振り降ろす大技。

● リバースダブルハンマー
ダブルハンマーで降ろした腕を、今度は振り上げる。2



地上でも空中でも安定したコンボ技。Sバックナックル。

発とも当たれば確かに高いダメージを与えられるが、いかにせん隙が大きい。

● ピクトル膝十字固め
風車式バックブリーカーの次に威力の高いコマンド投げ。失敗した際にソバットが出てしまうのだけ注意しよう。

● スタンディングアームロック
DDTまで入ると、ゲージ満タンから半分以上減らす程



DDTまで入ると、この威力。逆にやられたら必ず抜きたい。

の、最強関節技。腕の入れが多少シビア。

● 軸足払い! 立ちアキレス腱固め
DDTと並んで高威力な関節技。またこの後派生するのだが、今回は秘密。そんな難しくないので、自分で捜してみよう。

● 脇固め
対しゃがみの関節技。前に競り出すので、ダッシュ不要で便利。しかし、その分威力は低い。



対しゃがみの脇固め。カッコイイけど、狙う必要は...

技名	コマンド	技名	コマンド
フロントキック	◇K	ピクトル膝十字固め	◇◇◇H+K
ショルダータックル	◇◇P	腕ひしぎ逆十字固め	★H+P
スピニングバックナックル	◇P	カウンタースタンドアームロック	(敵上中Pに)H
スマッシュ	◆P	カウンターアッパー	(敵上中Kに)H
スライディング	◇H+K	カウンターアームロック	(敵下Pに)◇H
ローリングソバット	H+K	カウンターローアッパー	(敵下Kに)◇H
ヒールハンマー	◇K	飛びつき膝十字固め	(敵中Kに)◇◇◇H
バームアッパー	◇(or◇)P	腕固め	◇◇◇H
ドロップキック	◇K	スタンディングアームロック	◇◇H
ジャベリンキック	◇K	※首極め腕卍	◇◇◇◇◇H
バームアーム	◇P	※DDT	◇◇◇P
ボディブロー	◇P	軸足払い	◇◇◇H
ストマッククラッシュ	◇PP	※立ちアキレス腱固め	◇◇◇◇◇H
ジャブ・ボディブロー	P◇P	スリーパーホールド	★◇H
ジャブ・ハイキック	PK		★◇◇◇H
ジャブ・ストレート	PP		★◇◇◇H
ストームバームスタンプ	PP◇P		★◇◇H
ストームバックナックル	PP◇P	※スイングスリーパー	◇◇◇◇◇H
ストームローリングソバット	PPK	チョークスラム	◇H
ヘッドバット	P+K	後ろ脇固め	☆◇H
ダブルハンマー	◇◇P		
リバースダブルハンマー	◇◇PP		
フロントスープレックス	H+P		
ネックハンギングツリー	◇H+P		
風車式バックブリーカー	◇◇◇◇◇P		

略記号
※: 上の技からの派生
★: 敵背後で
☆: 敵のしゃがみ時
スリーパーホールドはどのコマンドでも出ます。

ルックスに似合わぬ
マニアックな固有技を紹介!



ティナ

担当：牛

ピックアップ!
固有技紹介

●ロースピンナックル

回転しながらしゃがみ込みつつ、相手の足元に向かって裏拳を放つ。攻撃判定は下段。さてこのロースピンナックル。下段攻撃ということもあって相手にヒットさせやすいのだが、カウンターの有無にかかわらずダウンを奪うことができないので、決定打にはなり得ない。連係の要として用いることが無難だろう。

●ジャンピングニーパッド

その名の通り、いわゆる跳び膝蹴り。攻撃判定は中段。この技はヒットさせることで多少相手を浮かせることができるが、その後に空中コンボにつなげることは現段階では少し無理がある。そこで相手にヒットさせたのなら、すかさずPのニーハンマーに派生させて攻撃したほうが、より大きなダメージを与えることができるだろう。

●エルボー

中段の肘うちを繰り返す。リーチこそ短いが出かかりのスピードに優れ、硬化時間も短いといった特長をもつこの技、近距離戦におけるティナのメイン武器となりそうだ。

さてこのエルボーは入力後さらにPを入力することでバックナックルに、バックナックル入力後Kで、ジャンピングニーパッドに派生することができる。ちなみにエルボーはバックナックルという連係はかなり隙が小さいので、多用しても問題ないだろう。

●ケンカキック

大きく踏み込みつつ前方に向かって、中段判定の前蹴りを繰り返す。ちなみにダウンを確実に奪うことができる。この技は出かかりのスピードこそ遅いがリーチがかなり長く、遠距離戦ではかなり有効な攻撃といえよう。相手の攻撃をストライクエルボースマッシュ(H)で返した後になどに用いてもいいだろう。

●ショルダータックル

相手に強烈な体当たりを決

●ストライクエルボースマッシュ

この技は相手の腕を片腕で掴み、逆側の腕によるエルボーでダメージを与えるというもの。この後に打撃と投げの

●フィッシャーマンズバスター

Hボタンで相手の立ちP系の攻撃を受けた場合の受け関節技。この技は相手の腕を片腕で掴み、逆側の腕によるエルボーでダメージを与えるというもの。この後に打撃と投げの

●ストライクエルボースマッシュ

Hボタンで相手の立ちP系の攻撃を受けた場合の受け関節技。この技は相手の腕を片腕で掴み、逆側の腕によるエルボーでダメージを与えるというもの。この後に打撃と投げの

●タックル

コマンドを入力するとおもむろに前方にクイックダッシュユして、相手を掴む。ただししゃがみ状態の相手を掴むことはできない。さて相手をタックルで掴んだ直後にコマンドを入力することでジャイアントスイングに派生させることができる。ぜひ狙ってみてほしい。



下段攻撃のロースピンナックル。攻撃のアクセントに...



中段のエルボー。この後さらにバックナックルに連係可能!



リーチが長いケンカキック。



攻撃力が高いコマンド投げ、フィッシャーマンズバスター。



H攻撃のストライクエルボースマッシュ。

技名	コマンド
ロースピンナックル	◇P
パーティカルバックチョップ	◆P
パーティカルハンマー	◆P◇P
ダブルハンマー	◇P
エルボースマッシュ	◇P
ナックルアロー	◇P
バックチョップ	◇P
バックチョップハンマー	◇P◇P
ケンカキック	◇◇K
ロースピンキック	◇H+K
ショルダータックル	◇◇P
ショートレンジリアット	◇H+P
ローリングソバット	H+K
ジャンピングニーパッド	◇K
ニーハンマー	◇K◇P
ジャブ・ハイキック	PK
ジャブ・ストレート	PP
エルボー	◇P
エルボー・バックナックル	◇PP
アルティメットコンボ	◇PPK
デスバレーボム	H+P
フランケンシュタイナー	◇◇◇H+K
フィッシャーマンズバスター	◇◇◇◇◇P

技名	コマンド
フライングメイヤー	◇◇◇P+K
※サーフボードスタイルロック	◇◇H+P
※J.O.S	◇◇H+P
ボディスラム	H+P+K
バースボム	☆◇H+P
ジャパニーズオーシャンボム	☆◇◇H+P+K
ジャーマンスープレックス	★H+P
投げっぱなしジャーマンスープレックス	★H+P+K
ストライクエルボースマッシュ	(敵上中Pに)H
ストライクエルボーパッド	(敵上中Kに)H
ダブルスラップ	(敵下Pに)◇H
ベアーズスラップ	(敵下Kに)◇H
ハンマースルー	◇H
逆羽固め	◇◇◇H
※ロデオホールド	レバー1回転H
タックル	◇◇◇H
※ジャイアントスイング	◇◇◇◇◇H
	★◇H
フルネルソン	★◇◇◇H
	★◇◇◇H
※ドラゴンスーパーレックス	◇◇◇◇◇H+P

略記号
※：上の技からの派生
★：敵背後で
☆：敵のしゃがみ時
フルネルソンはどのコマンドでも出ます。

2択で攻めるといった戦術が考えられる。
●タックル
コマンドを入力するとおもむろに前方にクイックダッシュユして、相手を掴む。ただししゃがみ状態の相手を掴むことはできない。

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

テクモゲームスライプ96 10月18日(金)渋谷BEFAMにて開催。詳しくはテクモ広告にて。

●**首切り投げ**
リュウ・ハヤブサの代名詞といえるこの投げは、かつて「忍者龍剣伝」というアクションゲーム中で使用していた大技。
相手を遠方まで放り投げるので、フィールド中央付近からデンジャーゾーンまで一気に運ぶことができ、さらに投げたあとのスキも少ないので、首切り投げ→ダッシュ→空中コンボ、等が簡単にできる。

●**四方投げ**
コマンドを見てもええわかるように、前ダッシュから直接投げることが可能だ。少し離れたところから突然投げ



この技は、いわゆる水平手

●**空斬刀**
そろそろ投げ以外の技の解説に入ろう。

刀だ。出が早く中段技で、しやがんでいるところへ当てればよめかすことができる。よめかすことができればそこから浮かし技→空中コンボとつなげられるので、攻撃時の第一手、第二手あたりで多用しそうだ。
なお、ハヤブサには「肘」がない。この手刀が他キャラでいうところの肘にあたる。

●**雷震撃**
水平手刀や回転足払いなど、くるくる回る打撃技の多いハヤブサだが、この技は前方へ



力強く一歩踏み出し、掌底を突き出す数少ない直線的な打撃技だ。

●**月輪脚**
サマーソルトキックだ。この手の技にしては出は早いとはいえないが、相手が次にいしてくる技を先読みできているら、強力な迎撃技として頼



●**破魔槍蹴り**
中段蹴りから下段足払いへ

●**斬首閃**
さすが投げキャラ、ハヤブサにはしやがみ投げもある。「つかみ」の存在が大きいこのゲームにおいては、しやがんでいる相手を投げられることは非常に優位である。攻撃時の選択肢の幅がグリーンとひろがるのだ。

●**幻影**
特殊なつかみ技で、頭上を跳び越え背後へ回る。おもしろいが研究の必要な技だ。



●**破妖薙ぎ蹴り**
空斬刀とは逆回転の回転手刀である空旋刀からの連係技。こちらは中段→中段。破魔槍蹴りと合わせて使うことで効果倍増だ。



●**破邪膝蹴り**
ハヤブサの命綱。当たれば相手を浮かすことができる。

素早い動きと多彩な投げ技が武器

ハリユウ、ハヤブサ

担当: KAL

技名	コマンド
空斬刀	◇P
雷震撃	◇◇P
天突	◇P
日輪脚	◇K
破幻蹴	◇K
月輪脚	◇K
神突	◇P
連弾	PP
昇連弾	PPK
正拳・上段蹴り	PK
破魔槍蹴り	◇K◇K
空旋刀	◇P
破妖薙ぎ蹴り	◇PK
地旋刀	◇P
破邪膝蹴り	◇K
地滑り	◇◇K
裏影狩旋脚	◇◇K

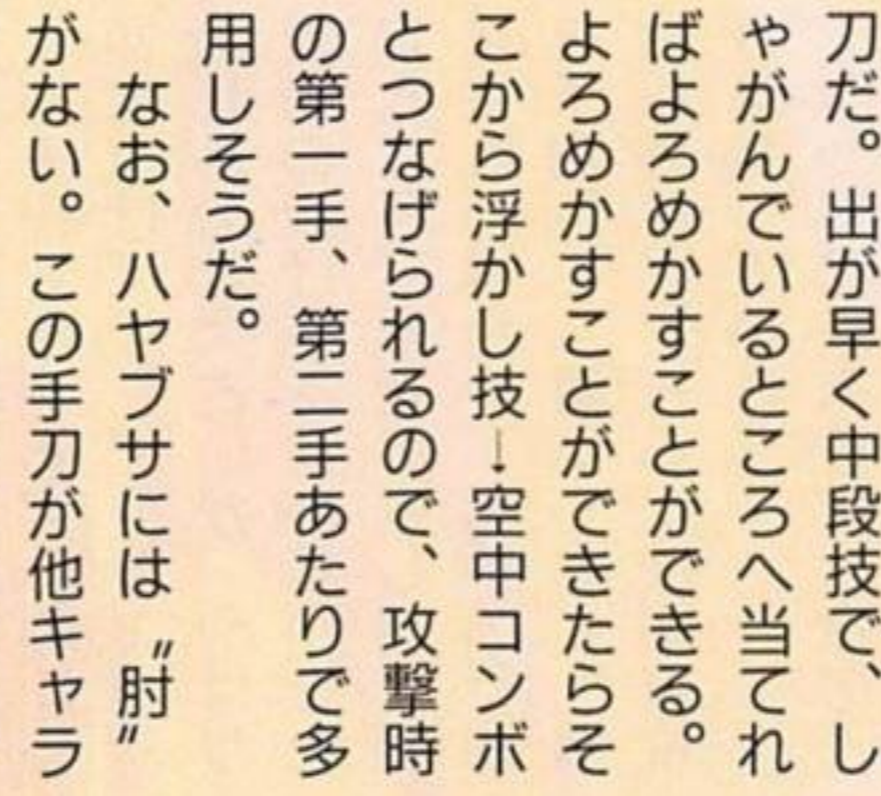
技名	コマンド
十字絡み	H+P
四方投げ	◇◇◇P+K
極光抱反落	◇H+P+K
落雷衝	◇◇◇P+K
首切り投げ	◇◇◇P
斬首閃	☆◇H+P
裏投げ	★H+P
落龍衝	★H+P+K
柳閃掌	(敵上中Pに)H
柳閃刀	(敵上中Kに)H
地柳拳舞	(敵下Pに)◇H
地柳脚舞	(敵下Kに)◇H
槍影狩	◇H
幻影	◇◇H
裏雷薙ぎ	★◇H ★◇◇H

略記号
※: 上の技からの派生
★: 敵背後で
☆: 敵のしやがみ時
裏雷薙ぎはどのコマンドでも出ます。

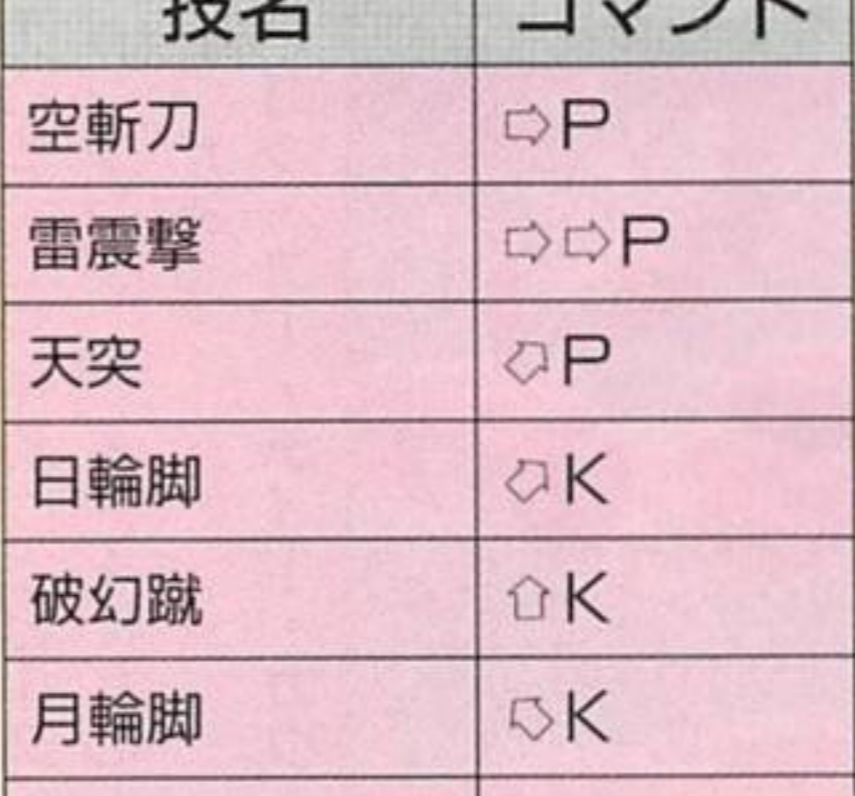


●**神突**
アップ系の技で、浮かし技。しかし単体で当てたのではダメで、よめいいているところへヒットさせる必要がある。同系統の技なら、技後の硬直が少ない天突のほうが、より空中コンボ向き。

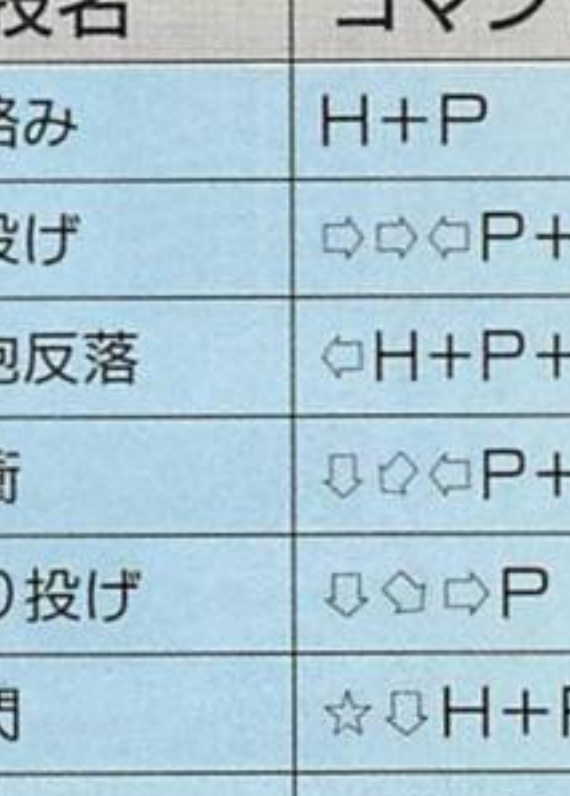
●**破魔槍蹴り**
中段蹴りから下段足払いへ



●**破妖薙ぎ蹴り**
空斬刀とは逆回転の回転手刀である空旋刀からの連係技。こちらは中段→中段。破魔槍蹴りと合わせて使うことで効果倍増だ。

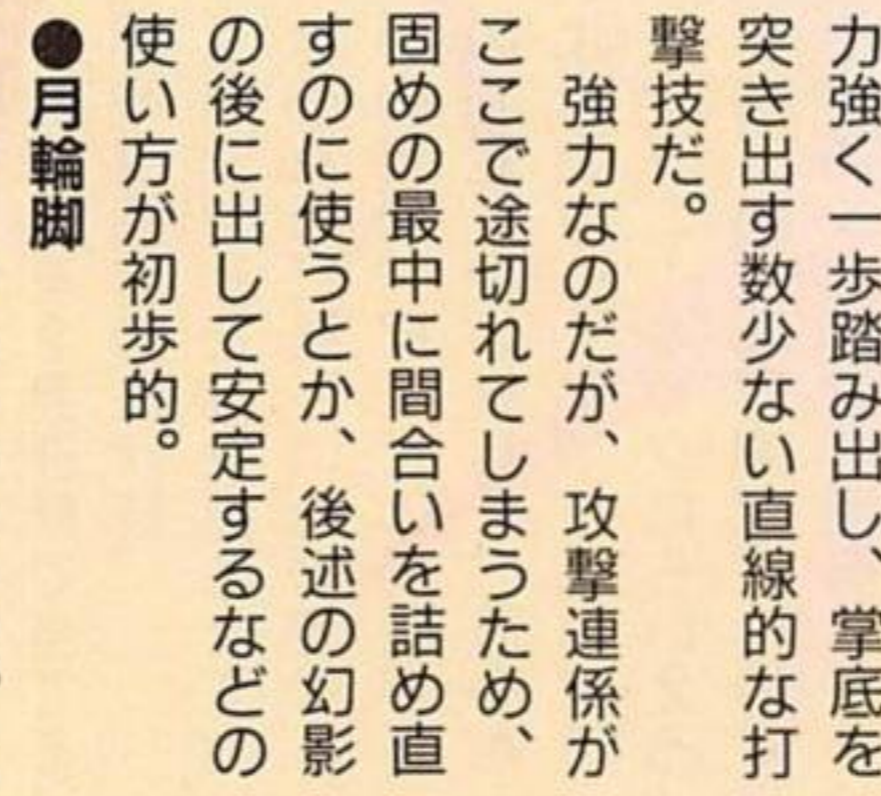


●**破邪膝蹴り**
ハヤブサの命綱。当たれば相手を浮かすことができる。

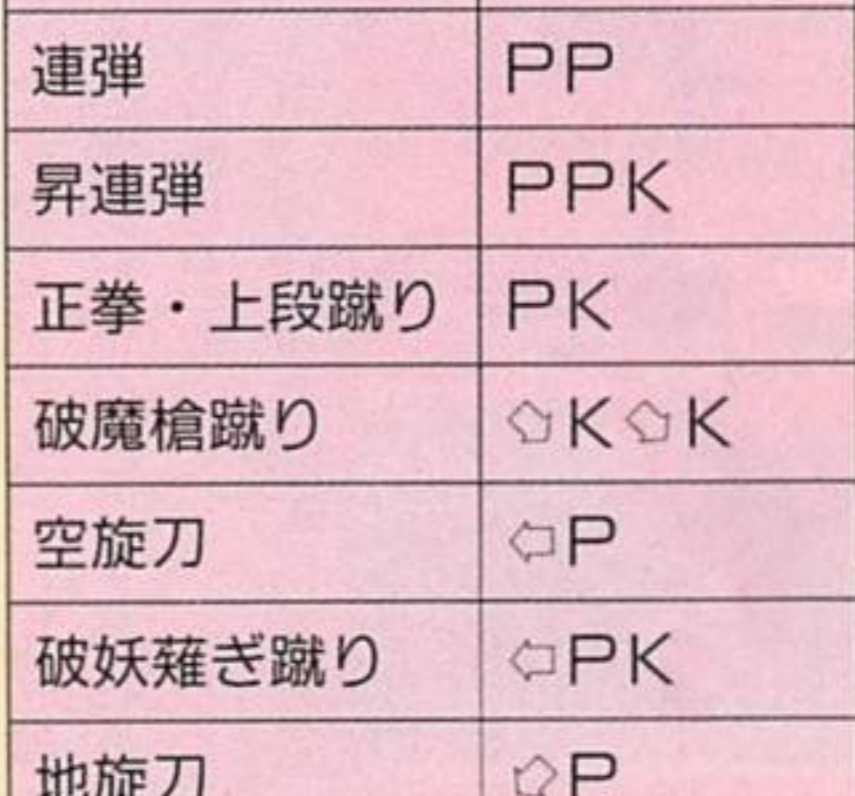


●**破妖薙ぎ蹴り**
空斬刀とは逆回転の回転手刀である空旋刀からの連係技。こちらは中段→中段。破魔槍蹴りと合わせて使うことで効果倍増だ。

●**破邪膝蹴り**
ハヤブサの命綱。当たれば相手を浮かすことができる。



●**幻影**
特殊なつかみ技で、頭上を跳び越え背後へ回る。おもしろいが研究の必要な技だ。

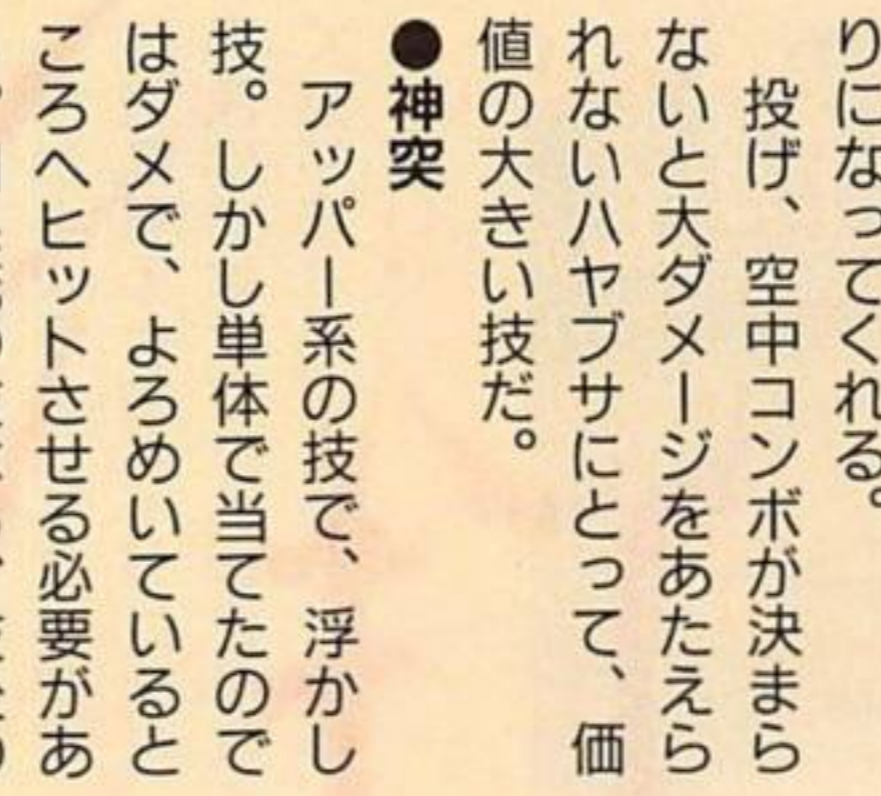


●**破妖薙ぎ蹴り**
空斬刀とは逆回転の回転手刀である空旋刀からの連係技。こちらは中段→中段。破魔槍蹴りと合わせて使うことで効果倍増だ。

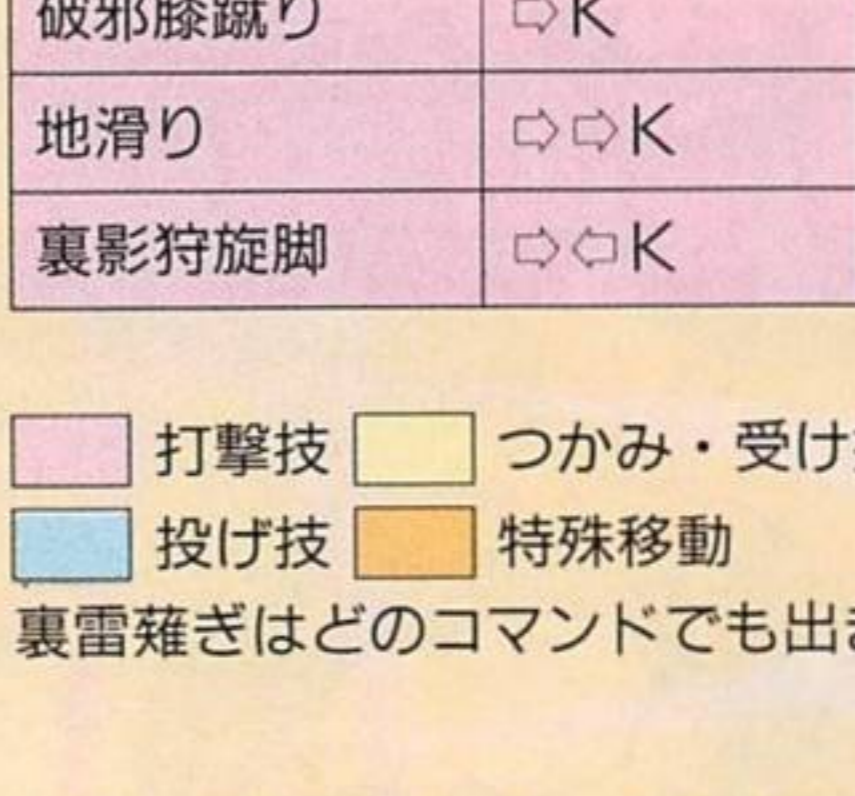


●**破妖薙ぎ蹴り**
空斬刀とは逆回転の回転手刀である空旋刀からの連係技。こちらは中段→中段。破魔槍蹴りと合わせて使うことで効果倍増だ。

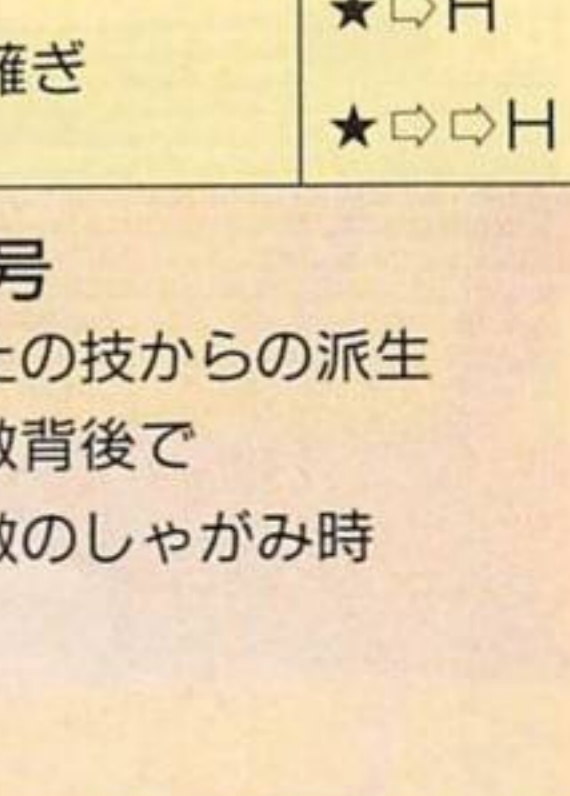
●**破邪膝蹴り**
ハヤブサの命綱。当たれば相手を浮かすことができる。



●**幻影**
特殊なつかみ技で、頭上を跳び越え背後へ回る。おもしろいが研究の必要な技だ。

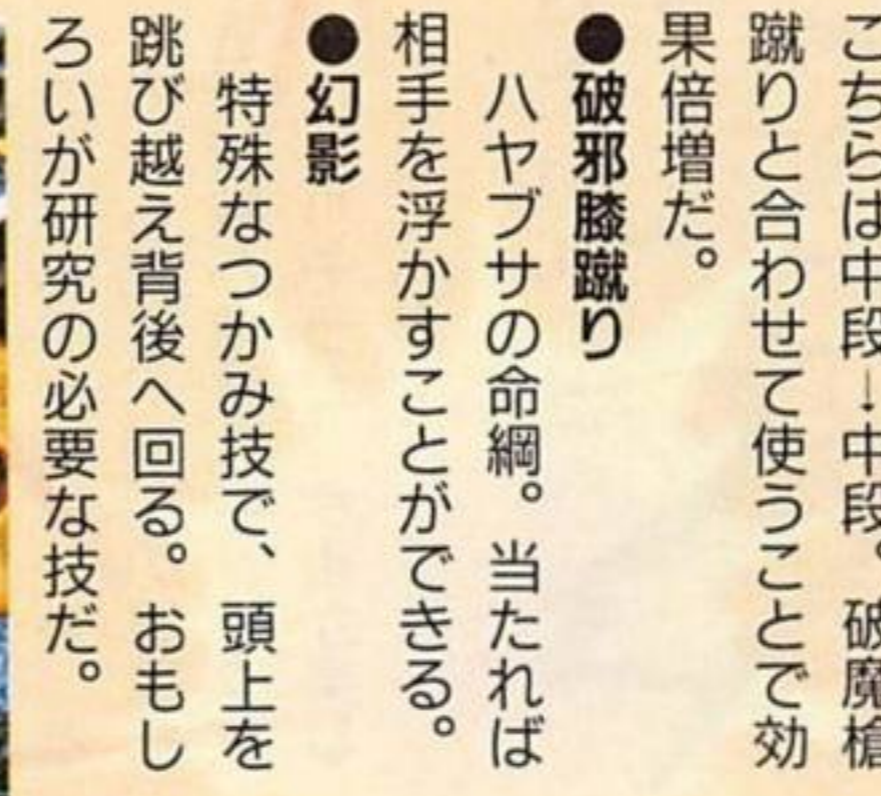


●**破妖薙ぎ蹴り**
空斬刀とは逆回転の回転手刀である空旋刀からの連係技。こちらは中段→中段。破魔槍蹴りと合わせて使うことで効果倍増だ。



●**破妖薙ぎ蹴り**
空斬刀とは逆回転の回転手刀である空旋刀からの連係技。こちらは中段→中段。破魔槍蹴りと合わせて使うことで効果倍増だ。

●**破邪膝蹴り**
ハヤブサの命綱。当たれば相手を浮かすことができる。



●**幻影**
特殊なつかみ技で、頭上を跳び越え背後へ回る。おもしろいが研究の必要な技だ。



●**破妖薙ぎ蹴り**
空斬刀とは逆回転の回転手刀である空旋刀からの連係技。こちらは中段→中段。破魔槍蹴りと合わせて使うことで効果倍増だ。



ムエタイ使い、ザックの固有技遂に公開!



ザック

担当: C・LAN

固有技
ピックアップ

●ソーク・クラブ

上方に肘を高く突き上げる上段判定の打撃技で、ヒットすればダウンを奪うことができる。2口格闘でいうところの「対空技」になりそうだが、このゲームにおいては中段攻撃であるティー・ソーク・トロン(◇P)のほうが重要かも知れない。

●ダブルソーク

中段肘打ち、ティー・ソーク・トロンからの派生技で、肘打ちを2連続で繰り出す。これがダブル・ソークだ。2発目の肘打ちも中段攻撃になっている。

連続にはならないものの、スキが小さいので使い勝手は上々。必ずしもダブルソークにつながるなくてももちろんいいわけだし、ティー・ソーク・トロンで止めるなどの選択も組み込み、接近戦を展開しよう。

●ダンシングラッシュ

上段パンチ2発!膝!中段蹴りというコンビネーション「PP」、そして「KK」の部分は連続でつながるが、2発目のパンチと膝の間が基本的には連続にならない。基本的に、というのは、ごくまれに連続で4発つながることがあるためだ。詳しい条件は今のところ、まだわかっていない。バージョンも日々変わっていくので続報を待ってほしい。

●ワイルドスロー



肘を突き上げるソーク・クラブ。上段攻撃だ。

●ゴツ・コー・ティー・カウ

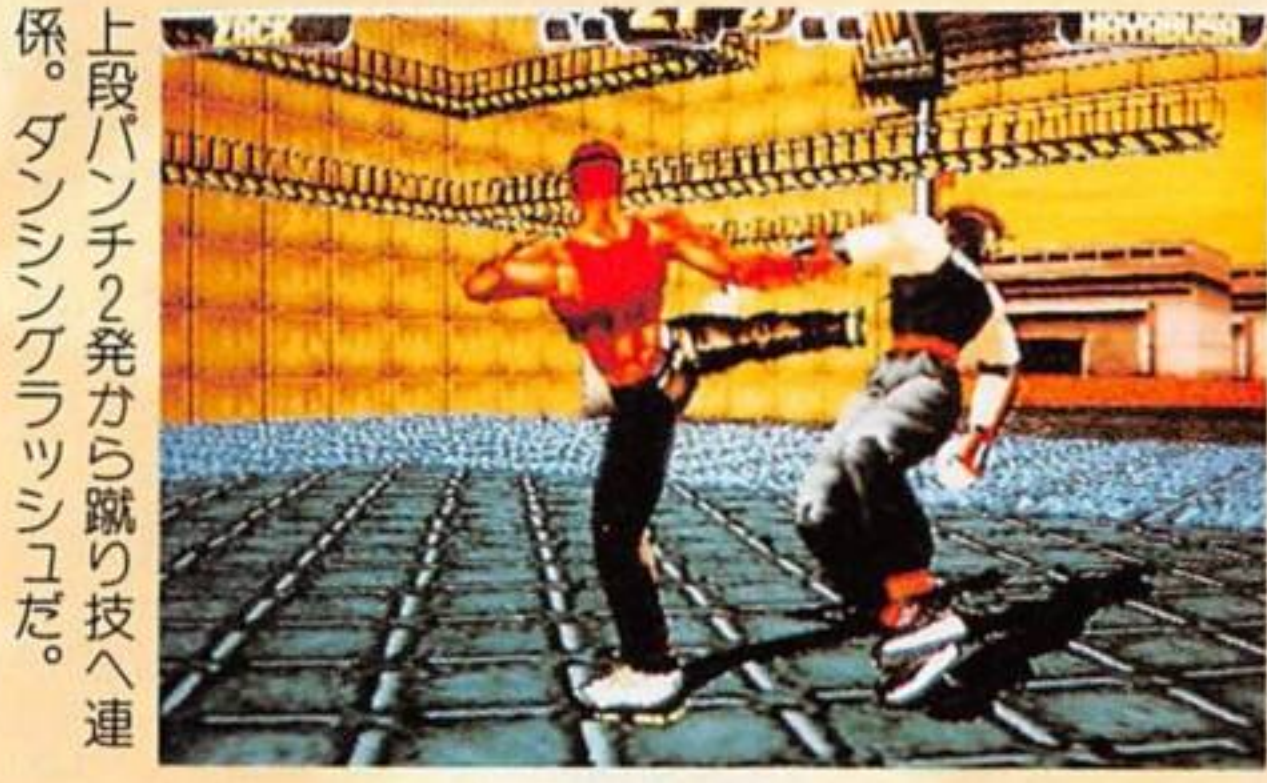
H+Pで出せる、いわゆる通常投げ。ワンアクションで出せるのは大きい。やはり固有の投げ技を使っていきたいところ。最速の返し技が要求される場合や、相手の行動を予測して「置いておく」場合以外は、できるだけ固有投げを狙ってほしい。



中段肘打ち2連続のダブルソーク。連続にはならない。

●膝蹴りを3発連続で当てる

ザック固有の投げ技。コマンドだけを見ると入力はそのほど難しいものではないのだが、P+Kの同時押し判定が少し厳しく、思ったより出しにくい。これはフライングニーキックにもいえる。まあ、あくまで開発段階のバージョンなので、実際にどうなるのかはわからないのだが、この技を決めると、相手はその場にだらりとくずおれる。もしかしたら...



上段パンチ2発から蹴り技へ連係。ダンシングラッシュだ。

技名	コマンド	技名	コマンド
ソーク・クラブ	◇◇◇P	バルカンニーキック	PP◇K
ティー・ソーク・トロン	◇P	ダンシングラッシュ	PP◇KK
ダブルソーク	◇P◇P	バルカンエッジ	PP◇P
ティー・ソーク・ローン	◇◇P	デビルズラッシュ	PP◇P◇P
ティー・ソーク・ボン	◇P	ワイルドスロー	H+P
ティー・カウ・トロン	◇K	ゴツ・コー・ティー・カウ	◇◇P+K
ニーピンキック	◇KK	ビーストファンク	◇◆P+K
テツ・ローン	◇K	エルボーカウンター	(敵上中Pに)H
カウ・ロイ	◇◇K	ニーカウンター	(敵上中Kに)H
ジャブ・ハイキック	PK	ティー・カウ・コーン	◇H
ジャブ・ストレート	PP		

略記号
※: 上の技からの派生
★: 敵背後で
☆: 敵のしゃがみ時

打撃技 つかみ・受け技
投げ技 特殊移動



H+P投げのワイルドスロー。もちろん上段の投げ技だ。



膝を3発叩き込むゴツ・コー・ティー・カウ。痛そう。

いないキャラということ、技表を見ると他キャラに比べ、現段階ではかなり技数が少なく感じられる、というか実際に少ない。

コンビネーションが多いところから見て、連係の豊富な近距離戦が得意なキャラクターになりそうだ。今後が楽しみなところだ。

突き進め!不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

いかに達人と言った風貌のゲン・フーは、落ち着いた動きで一発一発を確実にたたき込んでいくタイプのキャラだ。一つの技からの派生といったものが非常に少なく、出が早い固有技も他のキャラに比べると少なめだ。

しかし、必要最低限の技は揃っているし、特殊な使い方が期待できる技も存在する。基本となる下Pやつかみを巧みに使って攻めればテクニカルキャラの楽しさが分かってくることだろう。

とりあえず今回は特に有効になるであろう技から説明してこう。

●盤肘
出が早い中段の肘を繰り出す。出の速さを利用して、取り敢えず相手の技をガードした後に出す、Pで相手の動きを止めてこの技から攻め込むなどの使用方法が考えられる。

思ったより遅くない技で威圧しよう

見た目どおりの動きにイメージにあうボイス



ゲン・フー

担当：特殊キャラ好きP鈴木



少しくらい遠い所からでも届く。どんどん押ししていこう。

しかしこの技はなんともリーチが短い。そのフォローができるように別コマンドで似たような技が出る。

●懐抱頑石
それがこの技だ。盤肘に比べて少し技の出が遅くなるが、体をやや前に出す分リーチがのびる。肘を出す時の足が右なのか左なのかでこの2つの技を見分けよう。

●桃領
この技はしゃがんだ状態から出すもので、アップバーのように手を突き上げる中段技。



ダウンさせられる点は大きい。ばれない程度に多用しよう。

下Pなどからすかさず出せば良い連係になりそう。

●単把
勢い良く掌を突き出しながら前へ進んでいく。中段でカウンターの当てればダウンを奪え、出るまでもそこそこ早く、リーチがあるのでゲンフーの主戦力になりそうな技だ。相手を浮かせた後に出す技としても安定している。

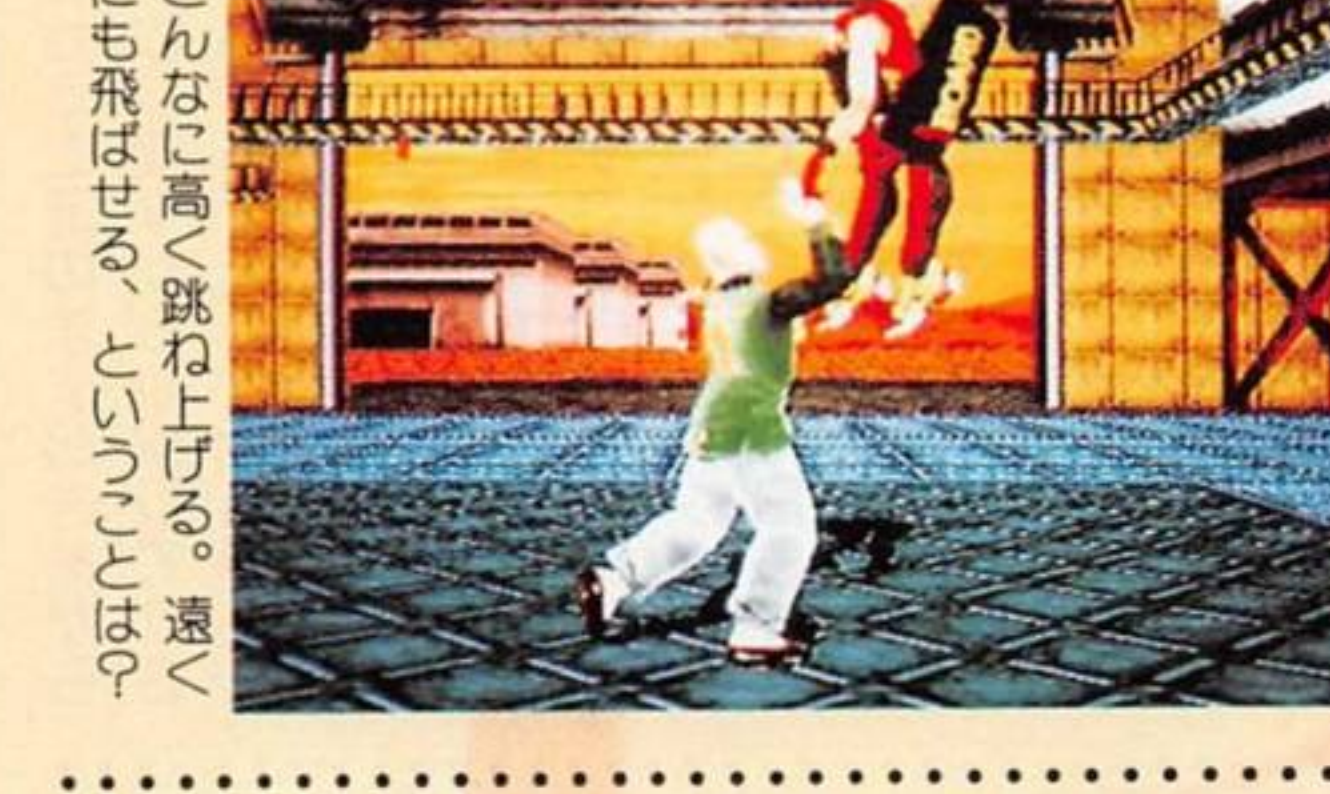
●前掃腿
ゲンフー唯一のダウンを奪える下段技。下段には出るまでも早く、リーチもある。



見よ、この威力。この技を決められれば勝ったも同然。

投げを入れさせてくれないほど暴れる相手に対してうまく使っていこう。攻める時にガードを揺さぶっていくためにも必要不可欠な技だ。

●烏牛擺頭
打撃技の中で、最も決めていきたい技がこれ。威力は抜群で、とくにカウンターの決まったときの減りは気を失ってしまいそうなのである。出るまでが遅いものの、是非とも狙っていききたい技だ。カウンターの追い打ちに、投げの後に追い打ちに、どんどん



こんなに高く跳ね上げる。遠くにも飛ばせる、ということはや

んチャレンジしていこう。

●雲閉日月把
これも今回は非使えるようになってほしい技。投げ技なのだが、この技が成功すると相手を空高くはねあげ、追い打ち可能な状態になる。すかさず近づいて近づいて追加ダメージを狙おう。距離も稼げるぞ。

使える投げ技なのだが、入力が難しいのがネック。しゃがみ状態からではでないことに注意して、練習を重ねよう。これより以下の技は、少し



しゃがんでいる状態からスキなくつなげる際に有効。

●掲把
この技も上段。体を後ろに反らしながらパンチを出す。うまく当てられれば追い打ちも可能なので、狙ってみよう。

●双飛脚
小さくジャンプするような形で両足を上げる。足元の判定がなくなるのを利用して、足払いやローキックをすかさず攻められそうなのだが、判定は上段。

技名	コマンド	技名	コマンド
連捶	PP	鶏子裁肩	◇P+K◇◇P
盤肘	◇P	扇把	H+P+K
懐抱頑石	◇P	十字裏横	H+P
桃領	◆P	雲閉日月把	◇◇H+P+K
撐掌	◇P	心意把	◇H+P
半旋風	◇K	虎擺尾	★H+P
旋風脚	◇K	硬開三皇鎖	◇◇◇P
単把	◇◇P	採手	(敵上中Pに)H
虎蹲山	◇◇P	接手	(敵上中Kに)H
双飛脚	H+K	掛手	(敵下Pに)◇H
前掃腿	◇H+K	勾掛	(敵下Kに)◇H
蛇出洞	◇KP	圧手	◇H
虎撲把	P+K	揪腿	◇◇H
鷹捉把	◇◇P	圧手	★◇H
烏牛擺頭	◇◇P		★◇◇H
双把	◇◇P+K	箭歩	◇◇H
斬捶	◇P+K	側転	◇P

略記号
 打撃技 (pink) つかみ・受け技 (yellow) ※：上の技からの派生
 投げ技 (blue) 特殊移動 (orange) ★：敵背後で
 圧手はどのコマンドでも出ます。 ☆：敵のしゃがみ時



避けてからのパンチ。当たれば浮くので、狙うのもまた楽しい。

ダイナマイト刑事 攻略編最終回"殉職"

長助死す...



タイトルとは無関係の内容でお送りしたデカ攻略編も遂にラスト！
担当：デカ山長助

©SEGA 1996

一部の間で好評のダイナマイト刑事攻略編も今回で最後。まあ、最後までいつもの調子でスタート！



俺の名はブルーノ・デリンジャー。自称抱かれない男No.1のダイナマイト刑事だ。エレベーター通路でなぜか上から落ちてくるライフカプセルをゲットして、体力を十分に回復することができた俺は、そのまま最上階に降り立った。

「おそらくこのフロアにテロリストどもの親玉が潜んでいるハズだ」

根拠はないが、俺の野生の勘が疼く。そう、俺はダイナマイト刑事。そんなアバウトさが俺の魅力のひとつだ。

さて、最上階のフロアは、さすがに豪華に飾られている。ということはこのVIP用のフロア。つまりこのフロアの構造は階下のそれと比べ、シンプルに造られているはずだ。

そこで俺は小細工を用いずに、眼前に広がる長い廊下を正面突破することに決めた。

●ステージ5 シーン1
ステージ5の最初は廊下のシーン。このシーンの開幕は敵3体との戦闘となる。さてマイキャラが画面左側から出現するのに対して、敵2体は画面右側に、そして1体が左側に出現する。ちなみに画面右側にミサイルランチャーが落ちてくるが、これを敵に奪われてしまうことだけは、なんとしても避けたい。というのも廊下というだけに、縦幅が狭く移動範囲が制限されるこのシーン、ロケット弾

の爆風をかわすことが難しいからだ。

そこで戦闘が始まったら真っ先に画面左に向かい、まずはPPPPKで敵2体をまとめてダウンさせよう。

さて敵をダウンさせたのならすぐにロケットランチャーをゲットして、敵を左側に追いやるようにする。このシーンの敵の中には、一度ダウン



開幕は右に移動して...



ランチャーを奪い...



弾が切れたら肉弾戦で片をつけよう。左に敵をまとめつつ発射。

させるとそのまま起きあがらずに、寝ながら攻撃してくる奴もいるが、ロケット弾ならそいつもまとめて吹き飛ばすことができるからだ。

敵3体のうち、どちらか一方を倒すと敵の増援が現れる。残ったロケット弾でダメージを与えてから、PPPPKなどの肉弾戦やナイフなどをゲットして攻撃をくらわさないように慎重に攻めよう。

最上階で待ち受けていたテロリストどもを撃破した俺は、そのまま廊下を突っ走ることになった。そう、何人たりとも俺を止めるところはできない！

●ステージ5 デモシーン1
廊下を走りだすとさっそくデモシーンに入る。

ここでは突然、西部のガンマン風の男が登場するが、選択肢はPとKのふたつ。無駄な戦闘でダメージを受ける訳にはいかない。慎重に指示に従おう。



走り出したらさっそくデモシーン。

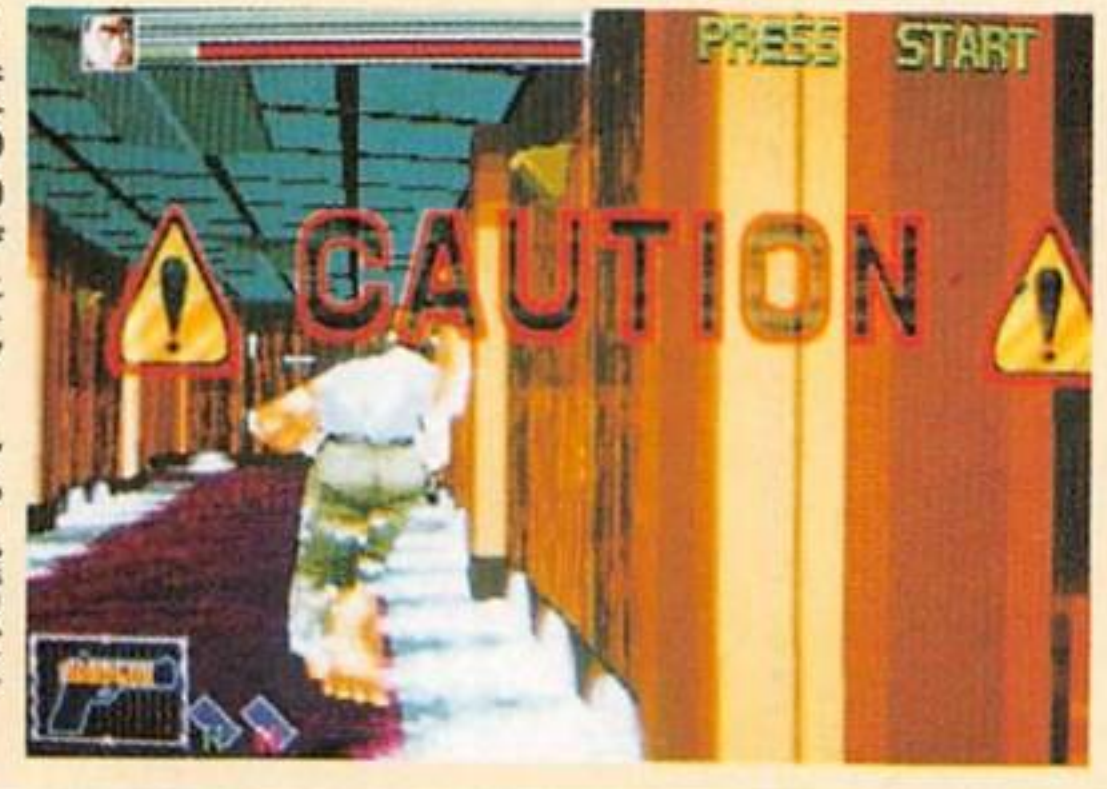


選択はPかK。ミスは厳禁だ。

廊下を走っている最中に、突然現れた敵をそのまま殴り倒す。こんなところで油を売っている訳にはいかないのだ。また敵が現れたとしても、この勢いで少しでも前進しよう。俺は決心した。

●ステージ5 デモシーン2
一度めのデモシーンを終わるとすぐさま二度めのデモシーンに入る。ドアを蹴破り3体の敵をまとめて蹴散らすというもの。このシーンの選択肢もPとKだ。

ただしこのシーンは成功もしくは失敗、どちらにしてもその3体を含む戦闘シーン2に突入する。この後の戦闘が本番、覚悟して臨もう。



2度めのデモシーン。選択は1度めと同じPとK。



デモ後そのままシーン2になれ込む。

突き進め!不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

ドアごと勢い良く3人のテロリストを蹴散らした俺。しかしさすがに敵もこれぐらいのことで参るはずもなく、そのまま戦闘へなだれ込んだ...

●ステージ5 シーン2

直前に起こったデモシーンから継続されるこのシーン。3人の敵をなぎ倒した勢いで画面奥でいきなり戦闘が始まる。状況としては自分を挟んで左に敵1体、右に敵2体といった形。GUNをもっているのならすぐさま左側の敵を逮捕してしまおう。そして右側に残った敵2体に対してはそのまま攻撃を加えよう。またマシンガンをすかさずゲッ



シーン2の開幕は雑魚を倒して...



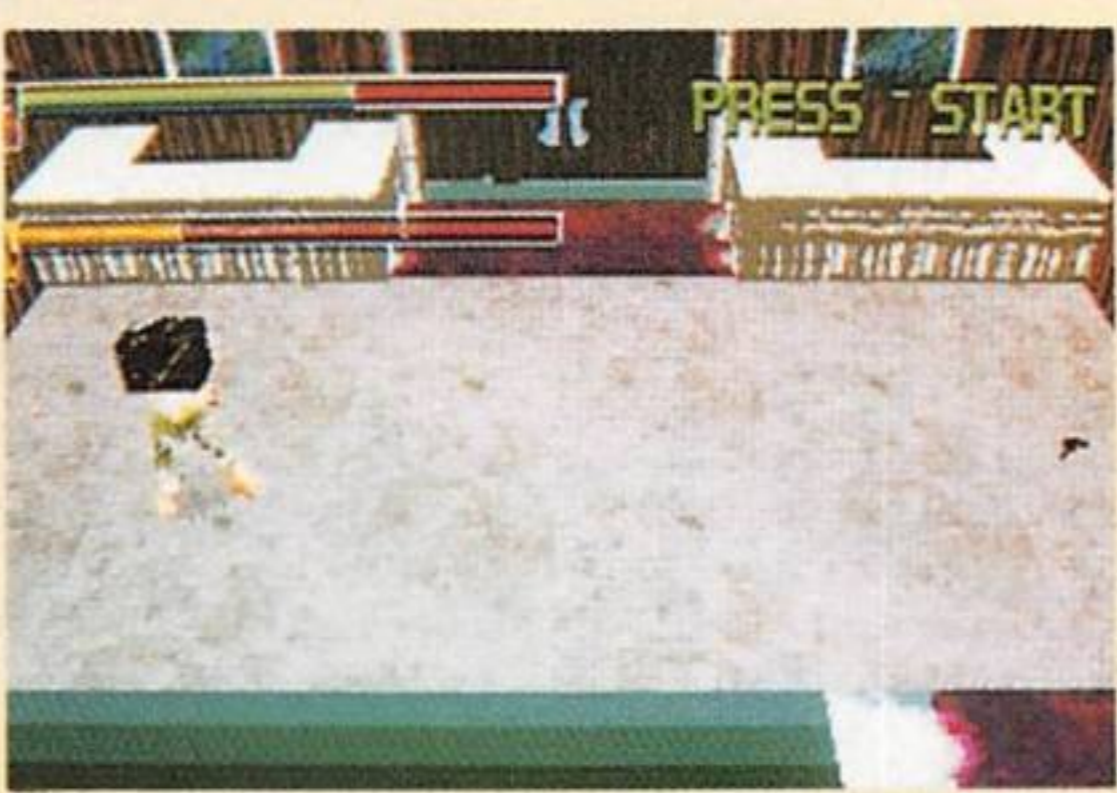
マシンガンを得た。

トして、攻撃してもいいだろう。

さてこのシーンではロケットランチャーをもった敵が出現するが、ひとまずこの敵に攻撃してランチャーを落とさせる。そしてこれを拾わずに雑魚どもを急いで掃除してしまおう。あまり時間をかけるとランチャーが消えてしまうので注意が必要だ。



ランチャーをもった敵に攻撃を与えて...



雑魚を倒した後にこれを拾って中ボス戦に挑む。

ランチャーを残したまま雑魚をすべて倒したなら、ランチャーを拾い、画面左側で待機して中ボス、画面右下から登場する消防服を着た大男に備えよう。

中ボスが出現したらまずはランチャーを6発撃って先に



中ボスが登場したらランチャーをすべて撃ち込む。

ダメージを与えよう。

ランチャーがない場合、もしくは撃ちきった後はもちろん肉弾戦となる。このボスのアルゴリズムはほぼステージ3のボスと同じものなので、攻略法も当然、ステージ3と同じようにサマーソルト(Kボタン+タメ)をラインすらしでヒットさせるといったことになる。しかし時たま手榴弾を投げてくるので、この場合はP+K+Jの無敵技でいったん回避しよう。



縦軸をずらして...



サマー!これがボス戦の基本。

消防服の男を倒した俺は目の前にそびえる巨大な扉と対峙した。そう、この部屋こそ、エターナルタワーのプレジデントルーム、すなわち社長室なのだ。遂にここまでたどり着いた。間違いなくこの部屋に、テロリストどものボスと大統領の娘が居るはずだ。俺は意を決して正面から扉を開けることにした...

●ステージ5 シーン3

遂にラスボスとの対決。1対1のサシの勝負で、部屋の右側奥には大統領の娘と、なぜかゴルフセットが置いてある。

さて戦闘が始まったのなら、



ラスボスには縦軸をずらして接近して...



投げ技を決める。これを計4回決める。

まずはボスの縦軸をずらしながら接近しよう。そしてボスを掴んで投げ技で攻撃して、さらに起きあがる前にまた縦軸をずらして接近して起きあがり投げ技を投げる。これを2セットほど繰り返す。これが開幕直後にとるべき行動だ。



ラスボス戦後半はサマーで攻める。

ただ、まれにボスが奇妙な行動、例えばしゃがみガードでこちらの攻撃を防いだり、リモコンを手にしたといったことがあるが、この場合は注意が必要。前者の場合は直後に無敵技を繰り出してくるので、軸を縦にずらしてかわすこと。後者の場合は部屋に仕掛けられたトラップが飛び出してくるので、無敵技やダッシュで回避しよう。

ボスらしき男を追いつめたにもかかわらず、あと一歩というところで娘とともに逃げられてしまった。「シイイット」。MRダイナマイトをここまで怒らせた野郎はおまえが初めてだ。こうなったら地球の果てまで追いかけてやるぜ...

逃げたボスを追いかけるとエターナルタワーの屋上に到達する。この場所こそが本編のラストシーンで、追いつめたボスとの対決が待っている。さてボスは2回目の闘いということもありナイフを装備しているが、基本的な攻略法はシーン3と同じでいい。しかしナイフを投げてきた場合はP+K+Jで回避すること。

●ステージ5 シーン4



ラストシーンもサマーで勝負!



ナイフを投げてきたらP+K+Jで回避。

以上でデカ本編の攻略は終了。雑魚の捌き方をマスターして、サマーソルトでボスをノードメージで倒すことができるようになるれば、コインクリアは見えるはず。あきらめずにかんばってほしい。

ダイナマイト刑事開発者
インタビュー

私が刑事長・内田です!

あの「濃さ」の秘密に迫る…。
帰国中のデカ開発者AM1研内田さんに直撃!
文責:GYU



ダイナマイト刑事
チームリーダー

内田誠
うちだまこと

「獣王記」、「ゴールデンアックス」などセガAM1研のアクションゲームを世に送り出してきた開発者。当人が製作意欲をのぞかせた「ウイングウォー2」の早期ゲーム化に超期待!

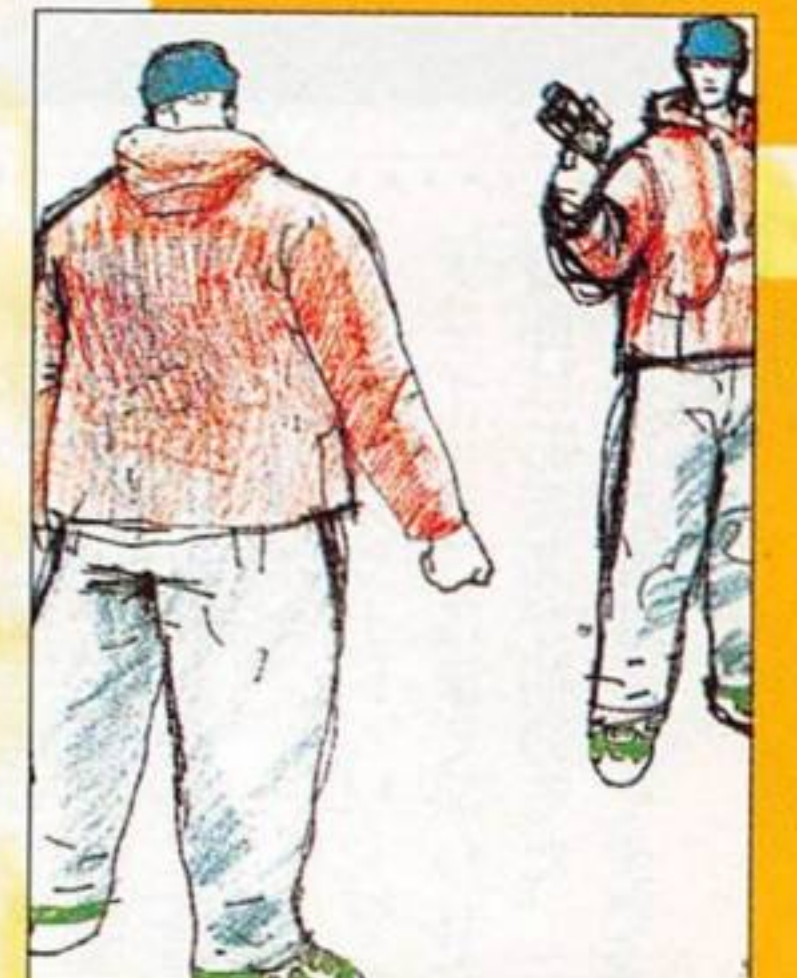
ゲームスト…まずは内田さんご自身のプロフィールについてお伺いしたいのですが。
内田:「獣王記」を最初に手掛けました。次に「ゴールデンアックス」、そして「エイリアンストーム」を。その後「ゴールデンアックス デスアターの復讐」、「ウイングウォー」、「ダイナマイト刑事」とつながります。まあ、ほとんどアクションものですね。

ゲームスト…なるほど…。やっぱりアクションものをご自身のフィールドとして捉えている部分があるのかなですね。

内田:いや、「見せたい」ということが基本ですね、やっぱり。見せたいものがあって結局ゲームを創ってきた訳ですけども、自分がやりたいという以前に、こういうのを見せたらきつとみんな喜ぶのだからってというのが念頭にあるんですよ。僕は面白いアクション映画に一番触発されるんです。で、そういった派手で面白いアクションシーンをより派手に面白くビデオゲームで見せてあげたいなあと思うんですよ。私自身、娯楽の少ない田舎で育って、その中で百円玉握りしめてゲームセンターと行ってたクチでしたから。やっぱりすごくゲームが好きで、そこから夢を感じていたんです。ゲームってインタラクティブ性が高いですよ。ゲーム開発側から仮に用意されたものだけとしても自分で夢を広げていけるじゃないですか。それがすごく嬉しくて、だったら僕も同じように、百円払って遊んでくれている子供達に恩返しし、喜びを感じてもらえるものを作りたいこう、と考えてゲーム製作に

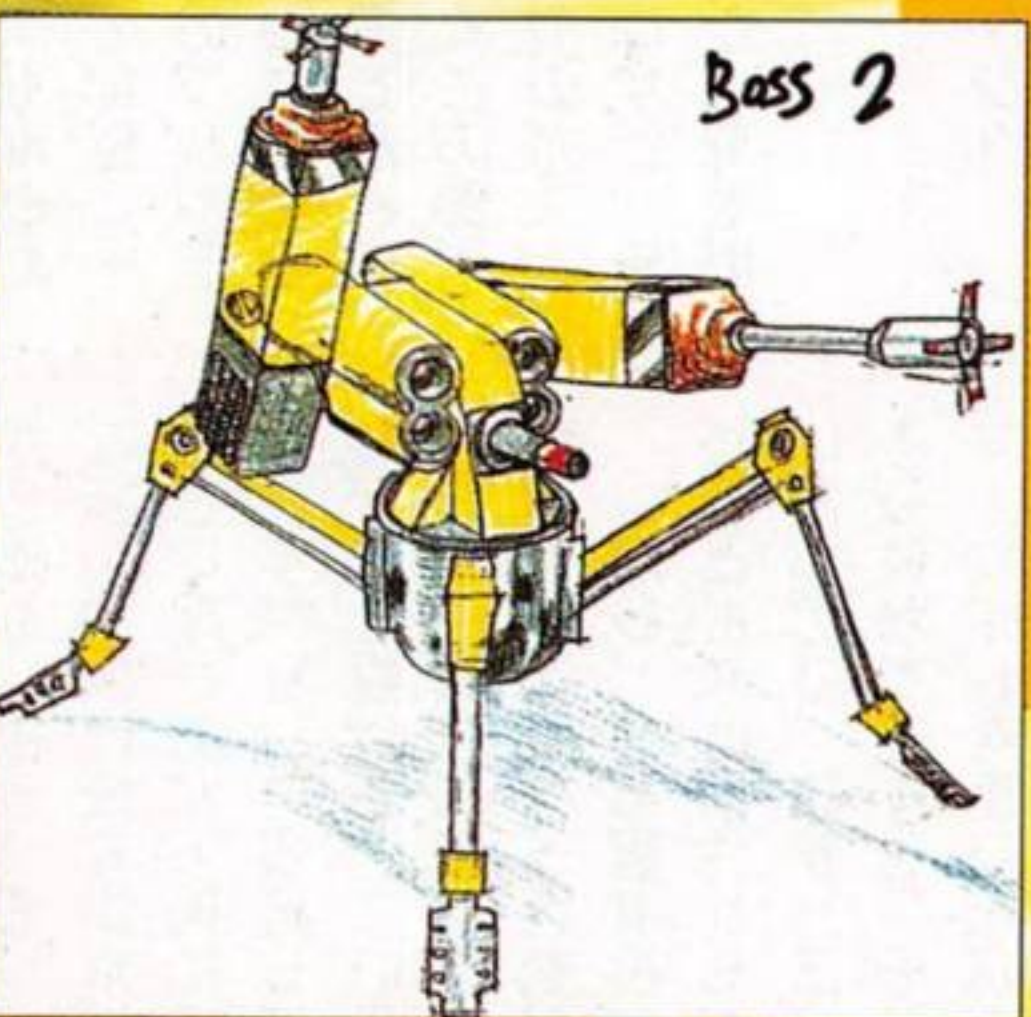
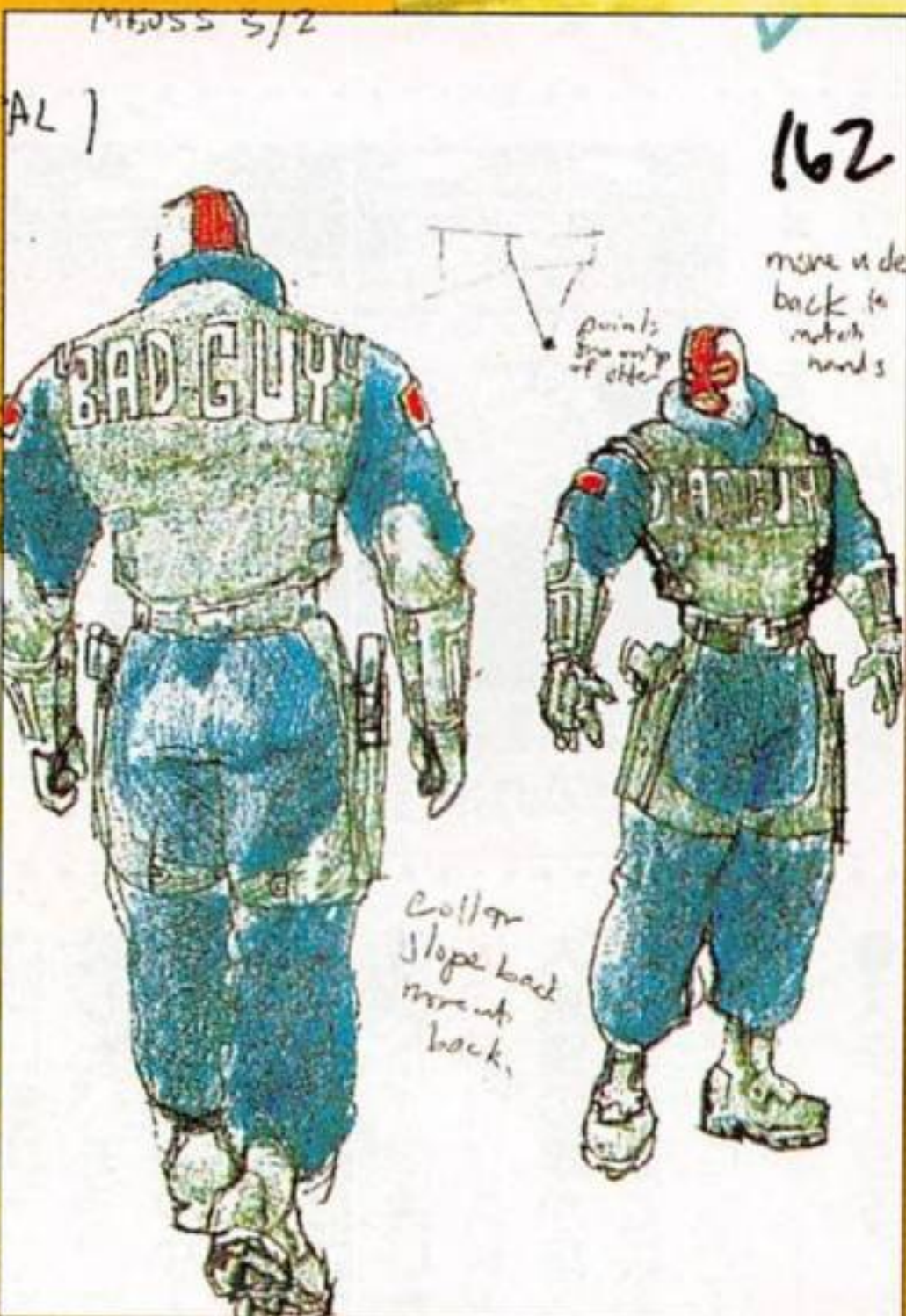
取り組んでいます。
ゲームスト…お話を聞いた感じではやっぱり、「ダイナマイト刑事」製作のきっかけは…。

内田:ダイハードですよ、もー。あの映画を観て、こりゃー、面白いと感動しまして…。それ以来ずーっと映画を研究しましたね。何分ごとにアクションシーンがあるのかとか、爆発シーンや射撃シーンなど全部調べましてね。あとレーザーディスクを会社を買ってもらったり(笑)。それをゲームを創るお手本としていた訳ですよ。まあ、自分がアメリカに行くということも決まっていたし、これにしようかなと…。
ゲームスト:ダイハードのアーケード版ということ(注、米国版のタイトルは「ダイハードアーケード」で、アメリカからの情報が先に入ってきたのですが、当初は日本国内での販売は考えられていなかったのでしょうか?
内田:いえ、もちろんワールドワイドで売ろうと思っていました。ダイハードっていうタイトルは後からついたんですよ。設定ではテロリストグループのボスが映画のダイハードのファンで、それである計画を思いついたというものな



ので、あくまでダイハードを真似たもので構わなかったんです。
ゲームスト:内田さんがご出向された形で、実際の作業はほとんどアメリカのスタッフが?

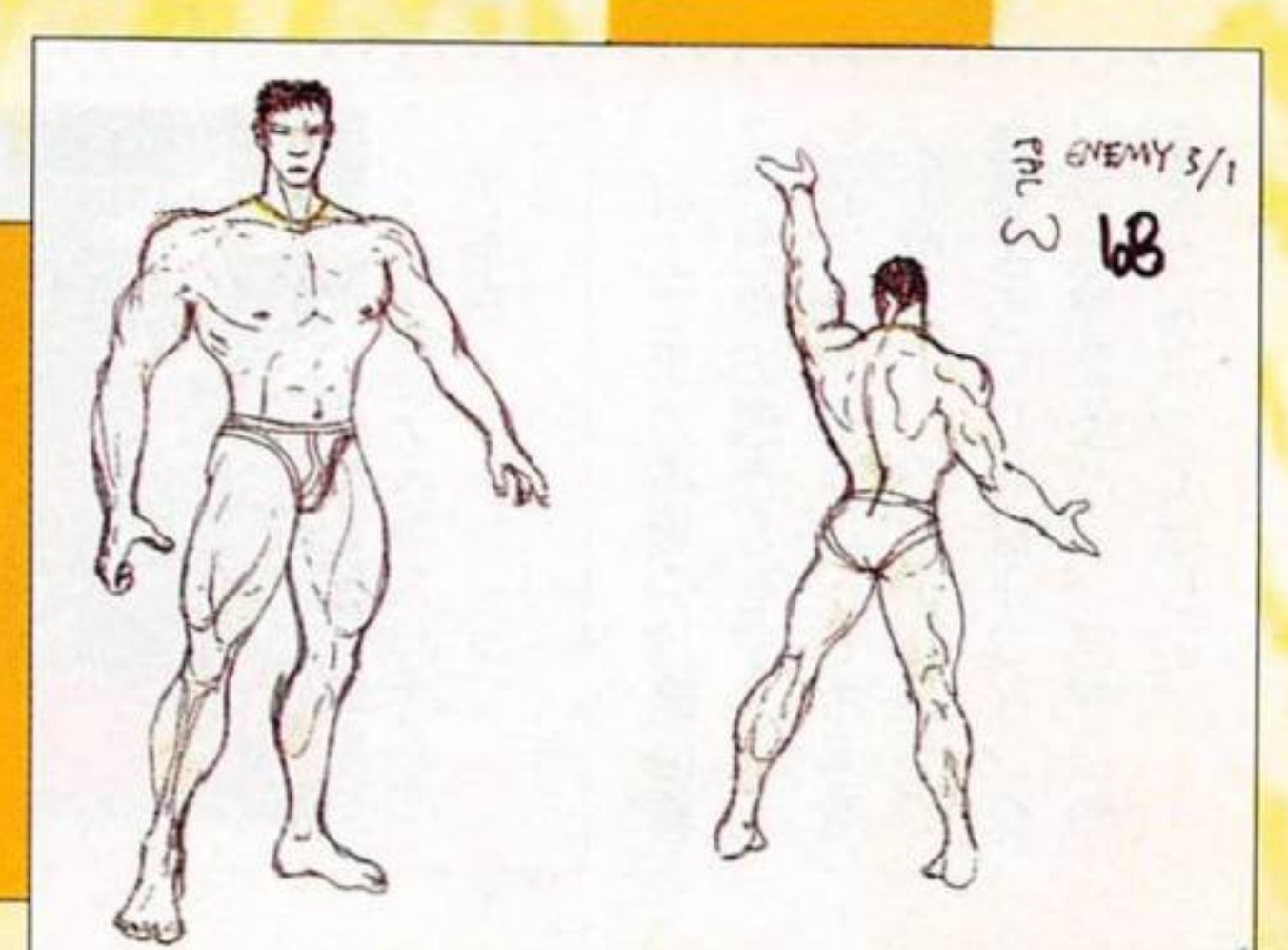
内田:いえ、メインはやっぱり日本人なんです。プログラマーは全員日本人。そしてグラフィッカーは10人中2人、のこり8人がアメリカ人でした。で、グラフィッカーのほうがアメモミのカラーを意識して、あんなだったっていう感じですね。
ゲームスト:なるほど。あのセンスはアメリカン・グラフィッカーのおかげなんです(笑)。では最後に「ダイナマイト刑事」という名前の由来と、点数システムを設けなかった理由を伺いたいですか?。
内田:あれはAM1研のほうにいろいろと考えてもらって、その中



今回のインタビューにご協力いただいた内田さんとAM1研さんから、ハイパーな読者プレゼントがあるぞーダイナマイト刑事の店頭用ポップに内田さんがサインを入れてくれた、この世に2つとないシロモノを1名様にごプレゼント。千両千代田区神田神保町1-26ゲイムスト内刑事ポップ係に30迄。

刑事長サイン入り
ポップ・プレゼント

からこちらで選びました。「人質は摩天楼に」とかいろいろあったんですよ(笑)。点数については、まあ、失敗したかなということ。ゲームスト:うーん、摩天楼ですか…。本日はお忙しいところ、ありがとうございました。





とっかえだまで大連鎖!!

NEWシステム「たまチェンジ」がパズルゲームを変えた!

林原めぐみ、子安武人など豪華声優陣を起用。
超個性的キャラがプレイをさらに白熱させるぞ!!

あの「対戦ばずるだま」をさらにエキサイティングにした
まったく新しいタイプのパズルゲームだ!

フィールドの「たま」を自由に取りかえて、色を揃えて、消していこう。
取りかえ方しだいで一発逆転の大連鎖も可能だ!
10連鎖くらいは当たり前なのだ!!



対戦

とっかえだま

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI

対戦とっかえだま™ and KONAMI® are trademarks of KONAMI Co.,Ltd.

コナミ株式会社

本社 / 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

3D REAL SHOOTING GAME

KONAMI

ソーラーアサルト

SOLAR ASSAULT

— GRADIUS —

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

グラディウス、新章突入。

MISSION SOLAR ASSAULT — 敵恒星型機動要塞を撃破せよ。

バクテリアン戦役の終焉、誰もが全宇宙に平和が訪れると信じた
しかし突如出現した恒星型の巨大な機動要塞が
周辺惑星群への侵略を開始、再び全宇宙は戦火に包まれた
惑星グラディウスとラティスは合同作戦〈mission solar assault〉を展開
ビックパイパーとロードブリディッシュ
そして最新鋭機アルピニアに出撃命令が下された —
あのグラディウスが3Dポリゴンを駆使した、かつてないSTGとして復活
全宇宙の命運をかけた新たな戦いが、いま始まろうとしている



**体感
可動筐体で
新登場!**



SOLAR ASSAULT™ is an original product developed by KONAMI CO.,LTD.KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
画面は開発中のものです。 ※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更される場合がございます。ご了承ください。

- | | | | | | | | | |
|------------|------------------|------------------|------------|----------------|------------------|-------------|----------------------|------------------|
| 東京支店 ¥101 | 東京都千代田区神田神保町3-25 | TEL 03 3264 5578 | 金沢営業所 ¥920 | 石川県金沢市尾山町2-17 | TEL 0762 35 2346 | 千葉営業所 ¥273 | 千葉県船橋市本町6-18-5 | TEL 0474 25 7890 |
| 大阪支店 ¥930 | 大阪市北区梅田1-11-4 | TEL 09 347 5597 | 広島営業所 ¥730 | 広島市中区大手町2-7-10 | TEL 082 245 5456 | 宇都宮出張所 ¥321 | 栃木県宇都宮市中央2-5-12 | TEL 028 649 7890 |
| 名古屋支店 ¥450 | 名古屋市中村区名駅4-27-23 | TEL 052 562 4567 | 神戸営業所 ¥650 | 神戸市中央区京町75-2 | TEL 078 334 3456 | 静岡出張所 ¥420 | 静岡県静岡市吉野町2-12 | TEL 054 221 1234 |
| 札幌営業所 ¥060 | 札幌市中央区北一条西5-2-9 | TEL 011 232 3778 | 高松営業所 ¥760 | 香川県高松市雷町1-1-5 | TEL 0878 22 8801 | 京都出張所 ¥602 | 京都市上京区堀川通上立売上小竹屋町696 | TEL 075 431 7890 |
| 仙台営業所 ¥980 | 仙台市青葉区本町2-17-27 | TEL 022 264 1345 | 福岡営業所 ¥810 | 福岡市中央区天神2-8-30 | TEL 092 715 2367 | 宮崎出張所 ¥880 | 宮崎県宮崎市老松1-4-35 | TEL 0985 26 4567 |



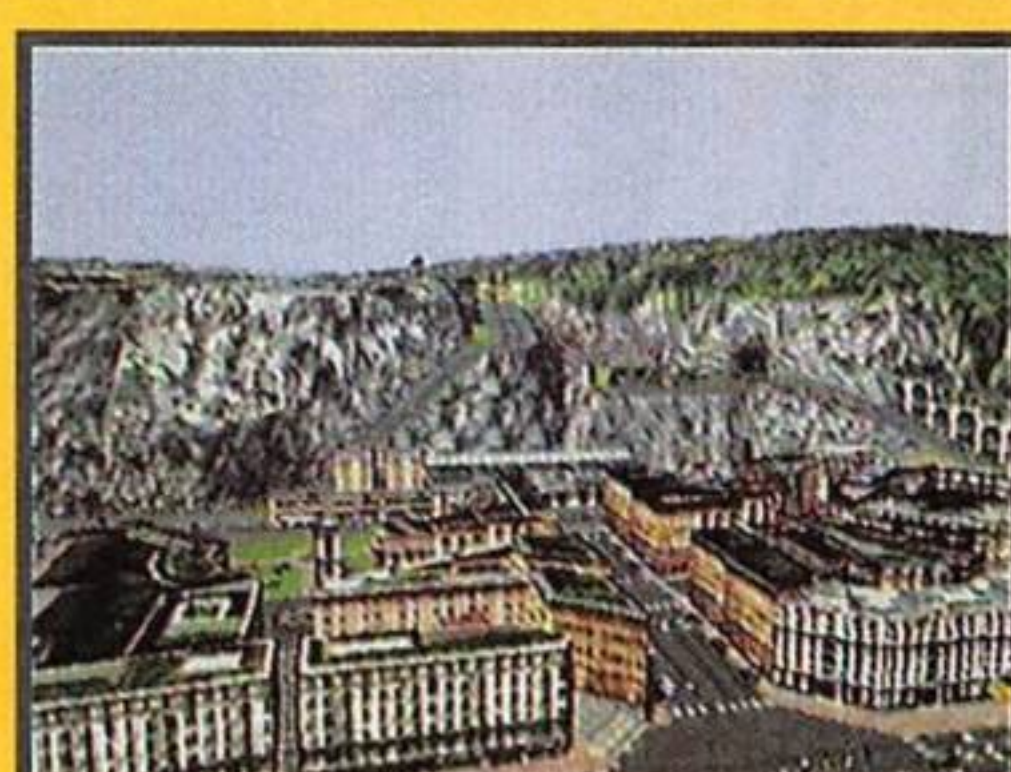
ジーティーアイクラブ

G.T.I. CLUB

RALLY COTE D'AZUR

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

サイドブレーキターンシ.O.K.!



- ・南仏の美しいリゾート都市を舞台に繰り広げられる超リアルでお洒落なレースゲーム。
- ・業界初!! “サイドブレーキ”操作によるクイックターンや、ドリフト走行を実現。
- ・本格的なFF小型スポーティー車のリアルな操作を体感。
- ・近道、抜け道、何でもありの迷走レースモード。



PORTIONS OF THIS PRODUCT MANUFACTURED UNDER A LICENSE FROM DESPER PRODUCTS, INC. SPATIALIZER AND THE CIRCLE-IN-SQUARE DEVICE ARE TRADEMARKS OWNED BY DESPER PRODUCTS, INC. US Patent No. 5412731



※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更する場合がございます。御了承ください。

“G.T.I. CLUB™” is an original product developed by KONAMI CO.,LTD.KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.

コナミ株式会社

本社 / 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787



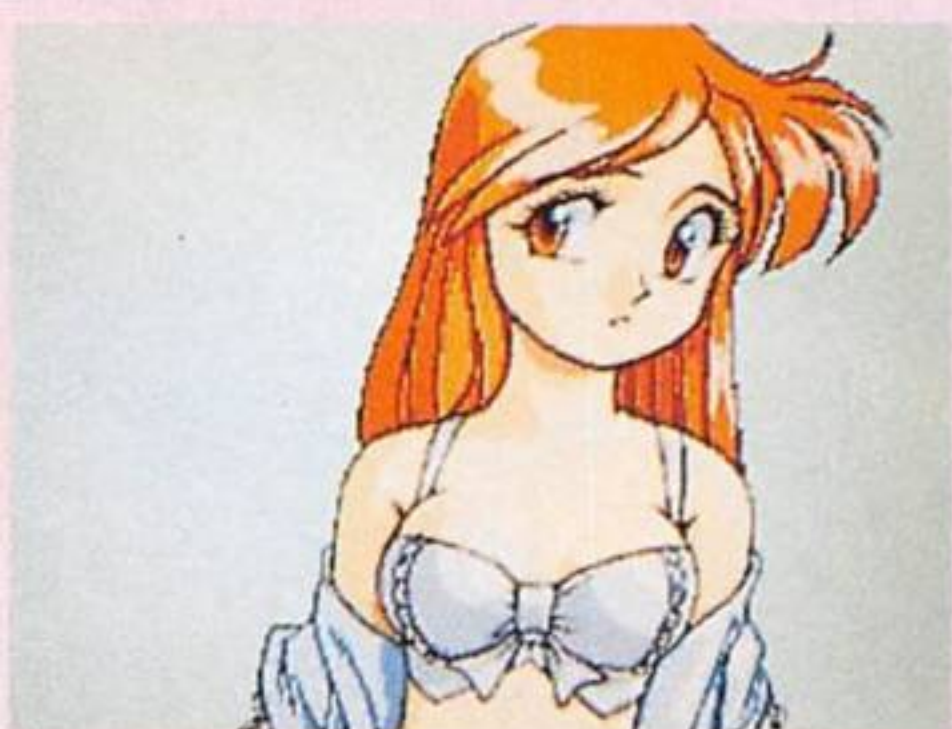
ギャルゲー
feature
article

Gal GAME 特集



ATHENA
SUPER REAL MAHJANG PII
MELHEN MAZE
FINAL ROMANCE R
COTTON
SU-CHI-PAI
MOMOKO120%

DESIRE



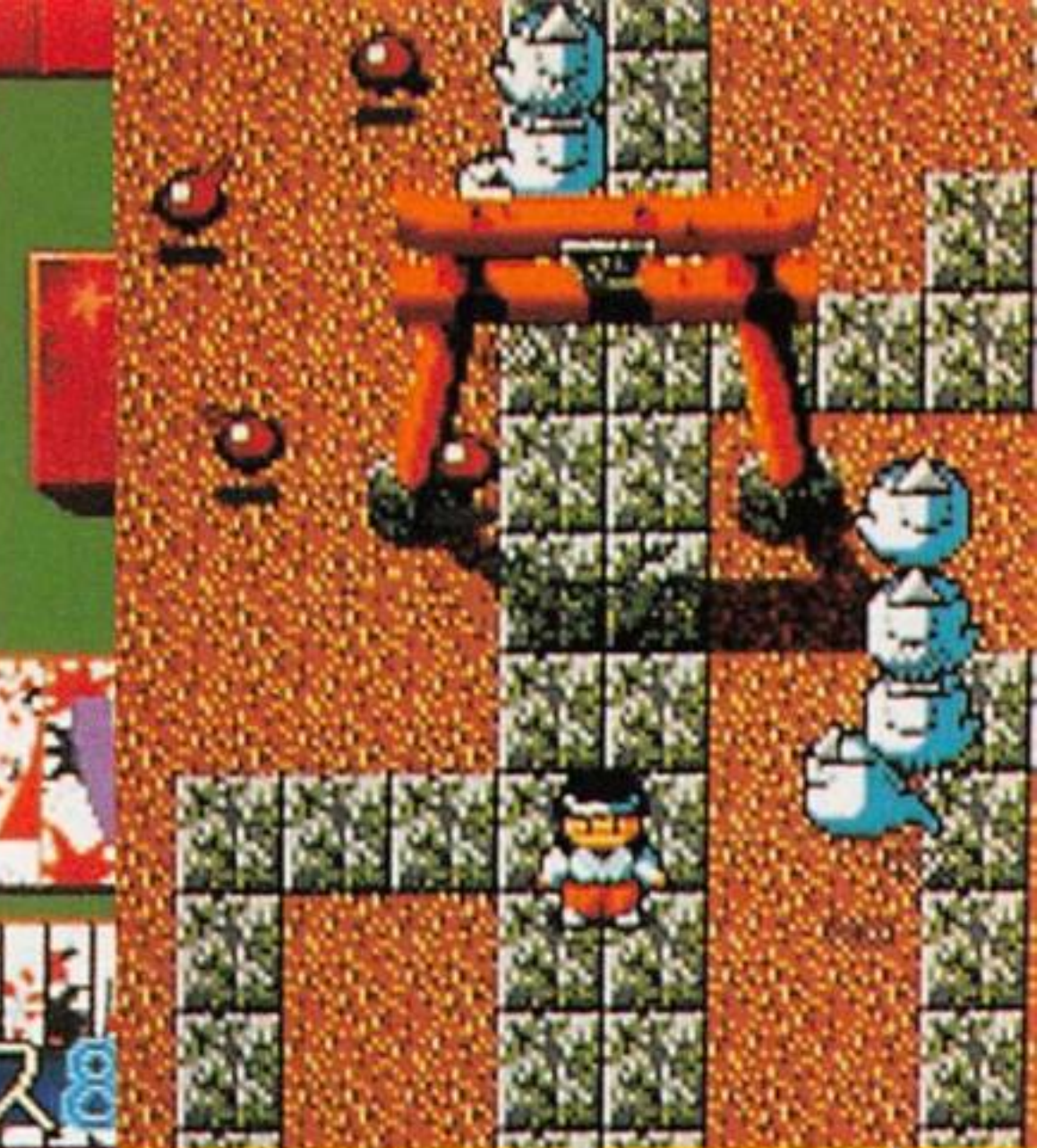
愛



少女



- © SNK
- © SETA CO.,LTD.
- © NAMCO ALL RIGHTS RESERVED.
- © JALECO LTD.
- © TECMO LTD.
- © TAITO CORP.
- © SEGA/ SUCCESS
- © KONAMI
- © VISCO CORPORATION
- © VIDEO SYSTEM



恋



Girl & Lady

- KIKI-KAIKAI
- TOKI-MEKI
- TAISEN
- PUZZLE-DAMA
- SUPER REAL MAHJANG PV
- JANJANSIMASHO
- FERIOUS
- TOUKI-DENSHO
- WONDER-MOMO



愛って何?恋って何?これを読めばそれがわかる、わけないが、ギャルゲーへの想いを少なからず感じて頂けるでしょう。伝説の木の下でときめくもよし、「水平さん・お月さま」(英訳してね)に慕情をいなくもよしですが、思い出せばあんな子もいました、こんな子もいました。古今東西のギャルゲーを集めたギャルゲー特集、堪能して下さい。



ギャルゲー道

江崎久美子

17歳。町でも有名な水泳少女。良家のお嬢様で、英才教育の一環として水泳を始めたが、それに固執するあまり人とのつき合いに支障をきたしている。

T:167 B:83 W:58 H:86



真由美「いらっやいませ！」



サギ「わんさん プラネタリウムって好きですか？」



久美子「あ、ごめんなさい 水泳の事言われるとムキになっちゃって」

カプコンクイズも ギャルゲー化!!



©CAPCOM

T:160 B:82 W:57 H:85

17歳。魔王を封印する力を持つクリスタルの力を授かった1人。年齢は高校生であるが学校に通っているかどうかは不明。趣味は昼寝、読書、犬の散歩。ちなみに愛犬の名前は「テル」

森永めぐみ



桃子「いったあ——！」



16歳。神出鬼没のセーラー服娘で、プレイヤーに思いを寄せているが、その本意は？

T:153 B:88 W:59 H:88



妖精「よろしい！で、わんの気になるのは誰？」

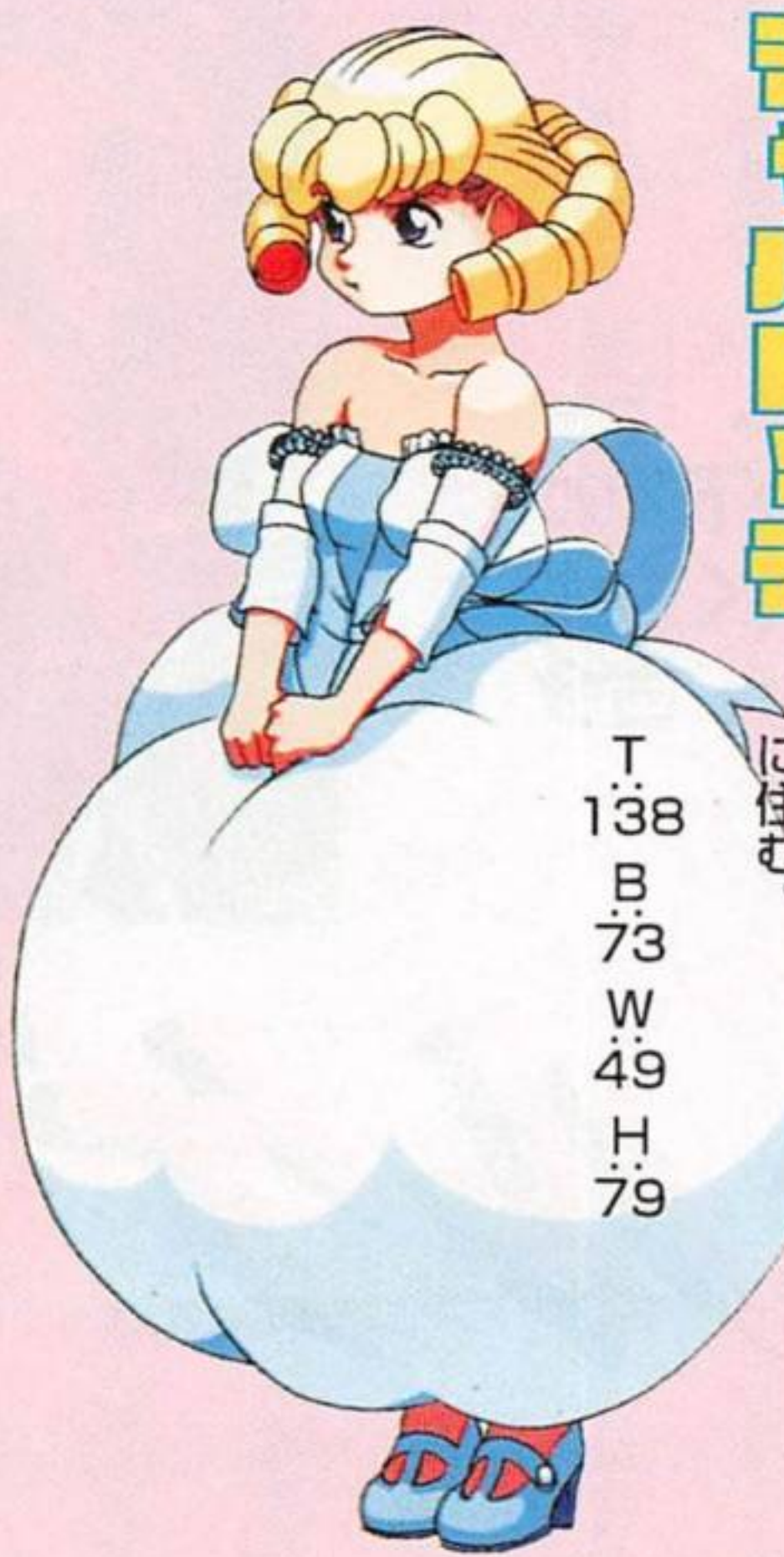
89年の「アドベンチャークイズ カプコンワールド」発売から7年。遂にカプコンクイズシリーズにも、ギャルゲーと呼ぶにやぶさかでない作品が登場した。タイトルは御存知「クイズなないろドリムス虹色町の奇跡」だ。9月に開催されたAMショーで多くの若人の心を揺さぶったこのゲームも正式リリースされ、巷のゲームセンターを席巻していることだろう。そのギャルゲー度合いはページに網羅されたキラキラタ達を見れば一目瞭然。このビューティホーな女キャラに何かを感じたら、今すぐPLAYしてみよう！

鐘紡サキ



16歳。地球防衛軍(本部バリ)極東支部虹色方面軍特課連隊所属第三機動遊撃班最年少隊員。平和を愛する心優しい少女。

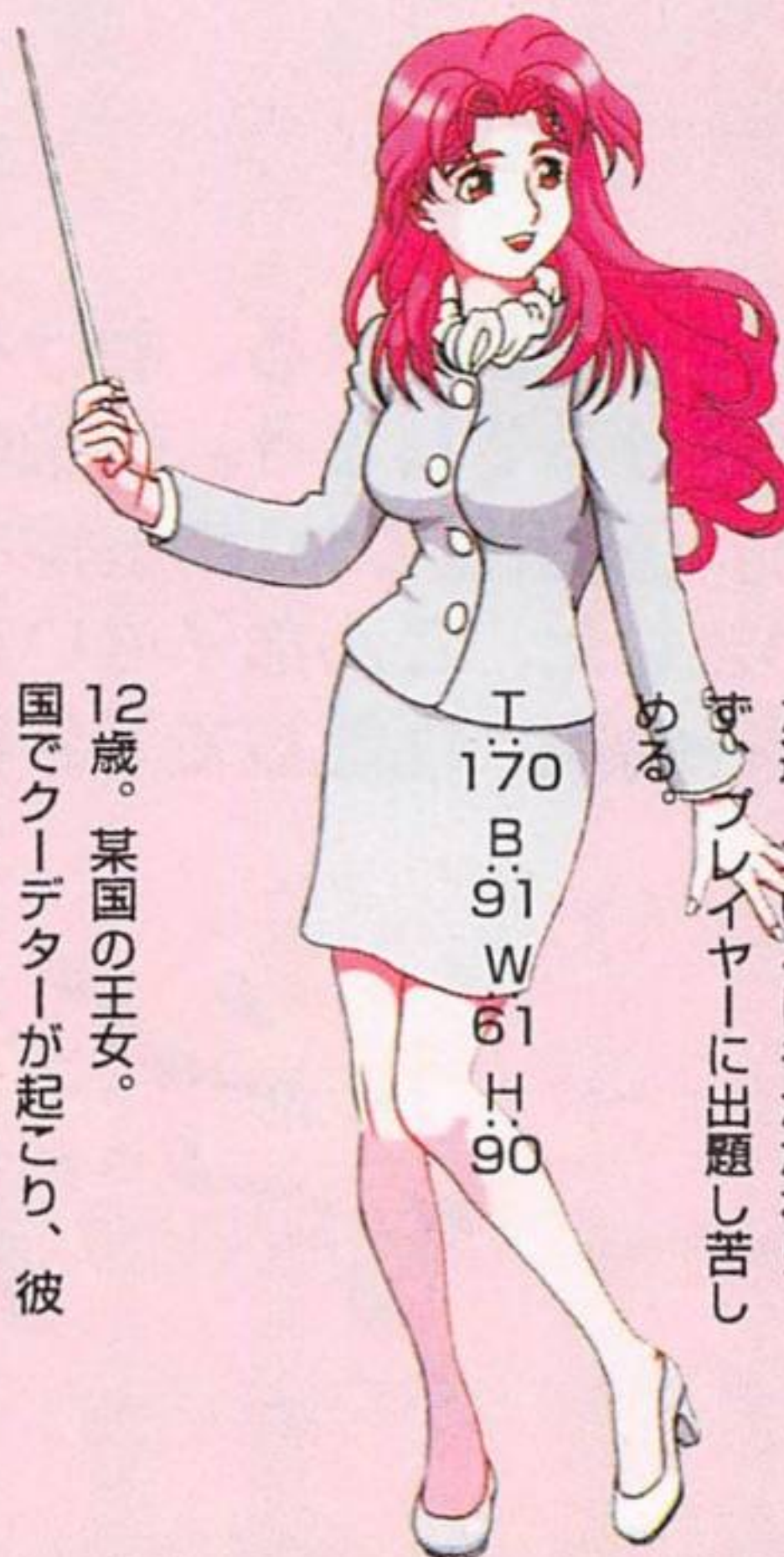
T:162 B:84 W:57 H:86



シャルロット

12歳。某国の王女。国でクーデターが起こり、彼女は執事とともに亡命。町には大変不釣り合いの邸宅に住む。

T:138 B:73 W:49 H:79



東鳩真由美

25歳。高校で教鞭をとるノーテンキ先生。魔王の封印がとけ世界の危機が迫っているにもかかわらず、プレイヤーに出席し苦しめる。

T:170 B:91 W:61 H:90



佐久間絵美

23歳。フリーのカメラマン。町で見かけた恵を雑誌社に売り込もうと画策。プレイヤーに情報を求めることも…。明るく包容力のある頼もしいお姉さんの存在。

T:173 B:87 W:59 H:90

ギャルゲ 脱衣



©株式会社ナムコ



脱衣？パズルゲームのこの「ダンシングアイ」、もうプレイしてみただろうか。ここに登場しているギャルたちはそのシーンに現れるギャルたち！このギャルたちの服があ〜れ〜はがれて（はがして〜いく）その下の〜く〜！ここから先は実際にプレイをして見てもうしかなないでしょう！全部はがせればな〜んとご褒美でギャルたちが踊ってくれるのだ！

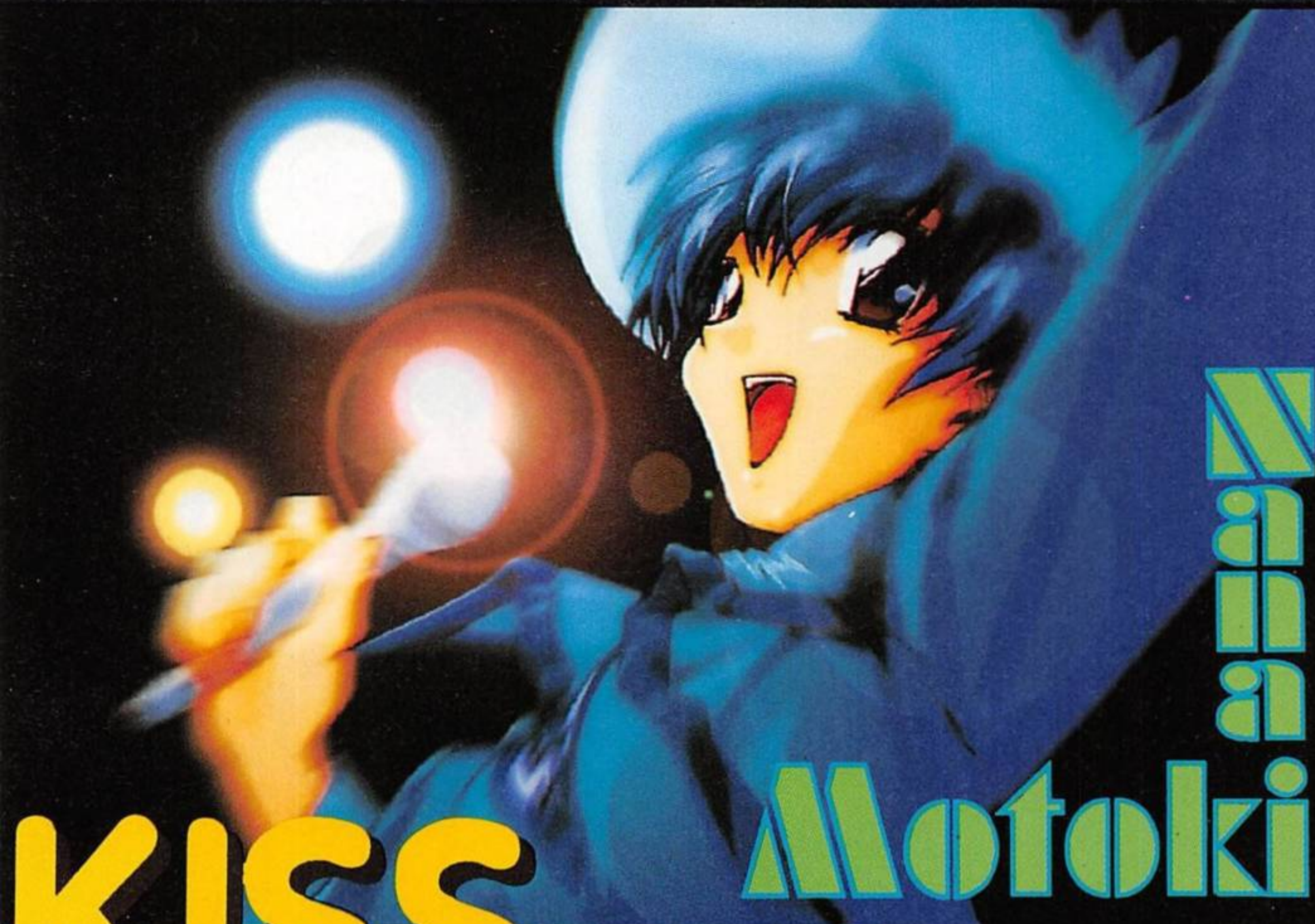
そのシーン、な〜んとズームボタンでアップにしたり（ズーム）レバーでカメラの位置を上下左右に動かせるのだ！な〜んてGOODな設定なのかしら！君の性格がバレちゃうかも！ムフフ♡



~ヴァイス♡キス
ファーストコンサート~

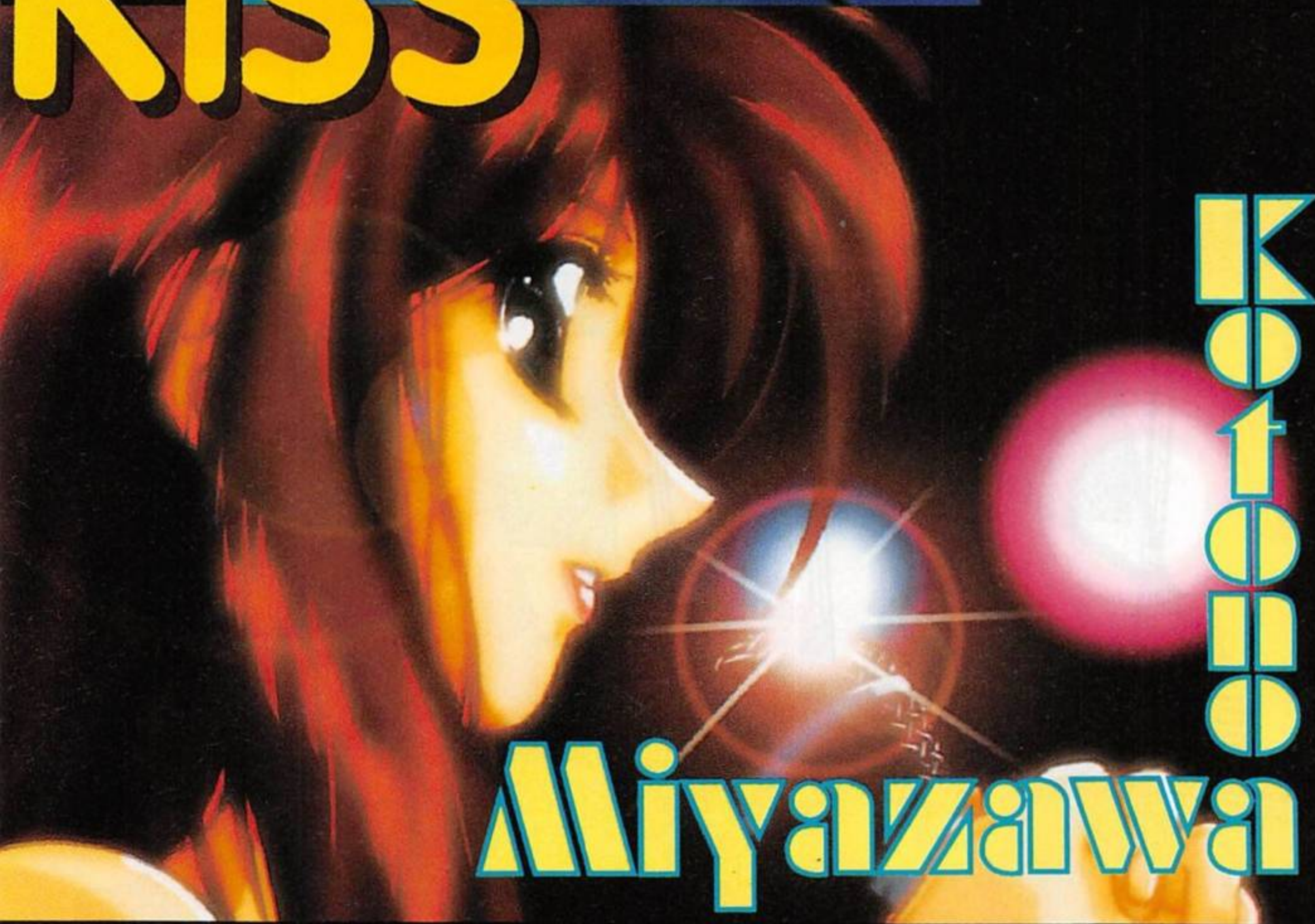
只今もっとも注目されているアイドルグループ、それがヴァイス♡キス。本誌では、この注目の4人に大接近！先日おこなわれた、ファーストコンサートのもようを、みんなにいち早くお届けしよう。
解散が心配されていたけど、やっぱり4人は一緒に一番冴えている！ファンレター待ってるよ！

©1996 VISCO CORPORATION



Motoki

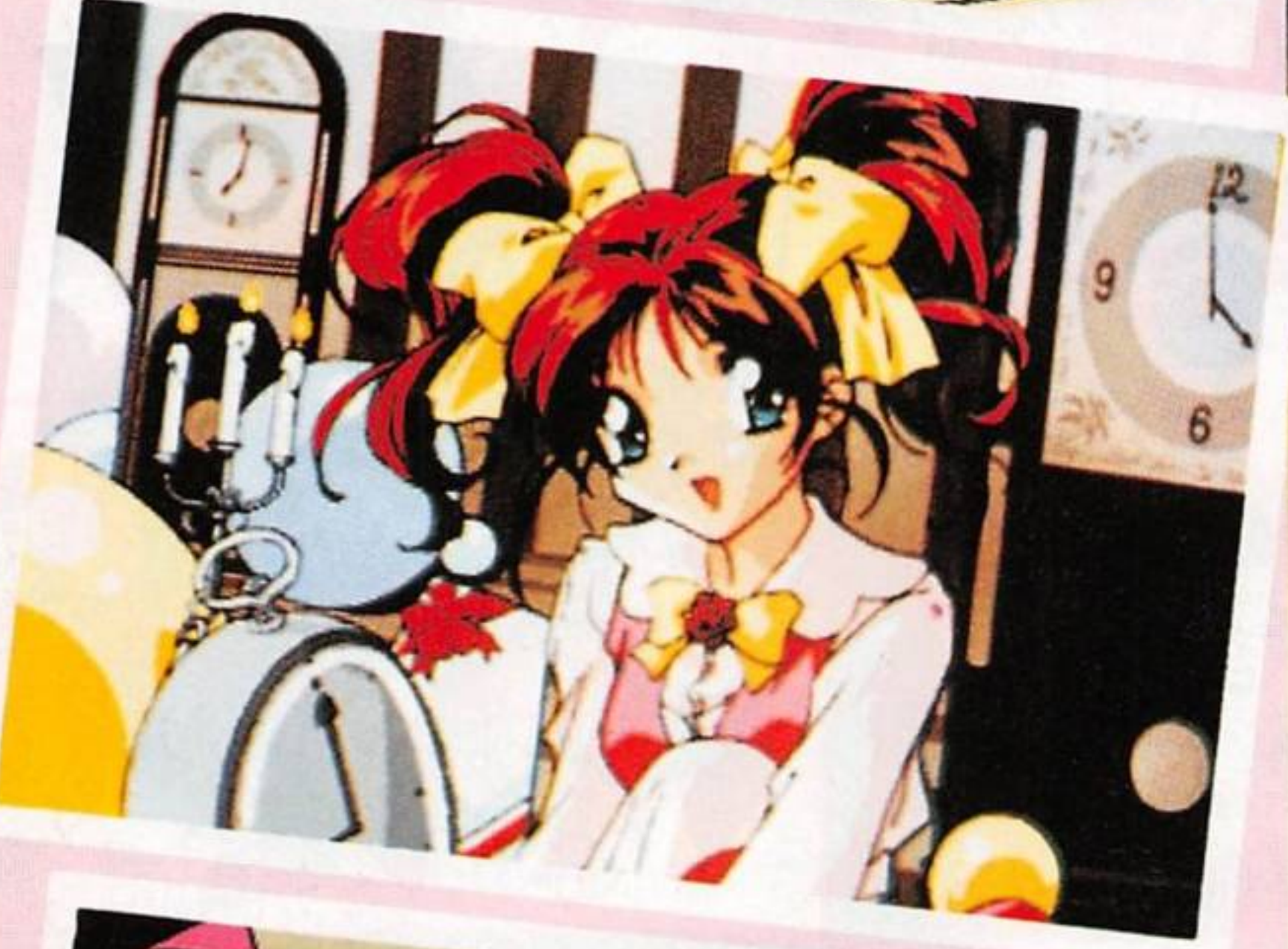
KISS



Miyazawa



#ナルゲ 特製



kokoro Simada



VIS ♡

特製テレホンカード
プレゼント!

ビスコさんでは、雀々しましょをプレイした人を対象に、
プレゼントクイズを実施中だ。プレゼント告知、送り先は、
ゲームセンターで。先着1000名に特製テレカが当たるぞ!

送ってね♡



Hina Kawahara



GALS PANIC 4 遊 for you

はじめまして
田嶋理都
です

十六才。
O型、プロレス
大好きな
女の子です

お待たせしました
今度のギャルズパニックは
対戦だ！

乱入
OK!

個性爆発7人のGAL



困んで困んでお楽しみ

- ボタンとレバーでシルエットの80%以上を囲めばラウンドクリアスクロールでワイドに面白い!
- 広範囲なゲームフィールドは迫力満点興奮倍増の新システム「パニックアタック」! 囲んだ敵は、いつでも発射可能な武器になる

対戦PLAYで盛り上がり

- 1人プレイではボス敵を、2人プレイでは対戦相手をガンガン攻撃だ!
- 対戦相手のパニックアタックをかくぐって勝利をつかもう!

今度のギャルパニは
アニメ絵で登場でイイね

ギャルズ パニック4遊

©KANEKO

あのギャルズパニック4が、今までとはまったく装いを新たにして再登場だ! 今度のギャルズは、今までの実写系と違い、アニメ絵路線になっている。でも、脱ぎはないのでご注意を!



タイトル画面。何かいままでと路線が...

まったく唐突に
ギャルズパニック
最新作登場!!

実は、このギャルズパニック4遊は、もうゲームセンターに登場しているの、もうプレイしてみた人も多いことだろう。

ゲームの内容は、今までに

このギャルズパニックシリーズをプレイしたことのある人ならすぐにわかる、陣取りアクションゲームである。

基本的には、前作までのギャルズパニックシリーズとルールは同じなので、そのへんについては心配ご無用なのだ。でもって、今回の特徴は、このギャルゲーム特集で取り上げているのもわかるとおり、登場するギャルが、前作までの実写系のビジュアルから一新した、アニメ路線のグラフィックである。

残念ながら、売りの一つであった「脱ぎ」要素は無いのだが、そのぶんサービスシー



キャラクターセレクト。まずは女の子を選びよう。

ンが豪華なものになっていて盛り上がることを請け合いなものになっているぞ。

ゲームを始めると、プレイヤーは7人いる女の子の中から1人を選んでゲームスタート。各面は3面で1ステージの構成となっていて、3面クリアで女の子1人クリアとなるのだ。

この辺のゲーム進行は、ギャルズパニックをプレイしたことのある人なら、もうお馴染みの構成だね。

しかし、このギャルズパニック4遊の新しい所は、何と、プレイヤー2人による、対戦



女の子のシルエットを80%以上囲めば面クリア。

プレイができるというところにあるのだ!

対戦プレイでは、画面を2つに分けて、自分の陣地を囲んでいって、相手の陣地に敵キャラクターを送り込んで攻撃して対戦する、というもの



面クリアすると、こ褒美グラフィックが出るぞ!

で、これは友達同士などでプレイすると、盛り上がりそうなカンジである。

文字どおりのギャルゲーだが、安心して遊べるアクションゲームだ。

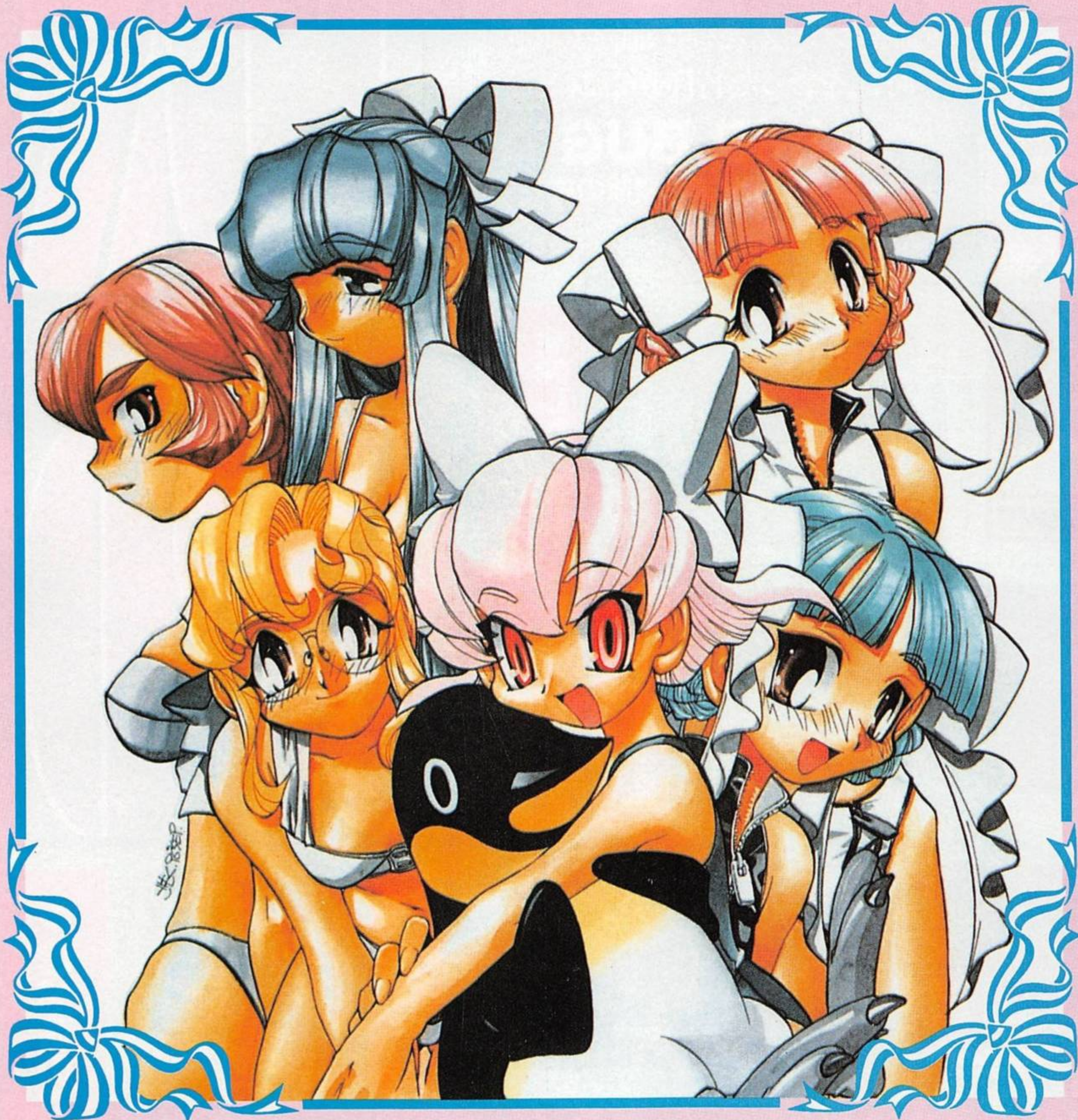


これがうわさの2人対戦! 相手にザコを送り込め!!

「本誌独占
スクープ!!」

©V-OEKO SYSTEM

ファイナルロマンス4



ファイナルロマンス
最新作いよいよ
開発スタート!

前作の「ファイナルロマンスR」で、業界初の乱入対戦方式の麻雀ゲームという、新しい方向性を打ち出した、ビデオシステムが、このたび、ファイナルロマンスの続編、その名も「ファイナルロマンス4」の開発をスタートしたという情報を、本誌取材班のギャルゲー班所属のジョッキーがキャッチした!

ファイナルロマンスRは、今現在をもってもまだまだ高インカムを誇る人気機種だ。その人気の麻雀ゲームの最新作が登場するとなれば、期待しないほうが難しい。

しかし、まだ現在は、開発がスタートしたばかり。今回は、どうにか上のビジュアルを手に入れるのが精いっぱいだった。

「ゲームセンターに登場するのは、まだまだ先になりそうですが、まだファイナルロマンスRも人気ですし、プレイス物の景品なども豊富にそろえてますので、みなさん期待してお待ち下さい」とビデオシステムの広報、前田さんは語る。

今回のキャラクターデザインは、その手の人には結構有名な「あかつきさもく」さんを起用している。前作までとは、またちょっと違ったキャラクターの魅力がある。

これについて、本誌編集チーフ、かわでんは「ロリ系はちよっと…」と語っている。対して、ジョッキーは「ナイベタ系最高!」などと、また訳のわからないことを述べているという。

続報は11月中旬予定。期待を胸に秘め、続報を待て!

ギャルゲー特集記念
レアグッズ
プレゼント

今回の特集に新作ゲームの最新素材をご提供くださったゲームメーカーさんから、紹介ゲームに関わりの深いグッズを読者プレゼント用にゲットーラボール!!商品は以下の通りです。

- ビデオシステム提供
- ①「ファイナルロマンスR」等身大ポスター 5名様
- ②「ファイナルロマンスR」ジグソーパズル 5名様
- カプコン提供
- ③「クイズ虹色町の奇跡」シークレットファイル 5名様
- ジャレコ提供
- ④「アイドル雀士スーチーパイII」5枚組ポスター 1名様

右記の景品を応募者から、抽選の上プレゼントします。希望商品ナンバーを明記して〒100 東京都千代田区神田神保町1-26 ゲームスト編集部「ギャルゲー特集プレゼント」係まで応募ください。締め切りは10月30日。商品の発送をもって、当選者発表に代えさせていただきます。



対応機種

PC9801シリーズ(386以降)

メディアは3.5インチ版のみ。快適に遊ぶには、CPUが386の20メガヘルツ以上が最低条件だ。DAなら大丈夫だが、RAだとちょっとツライのだ。486以上なら問題なしだ。

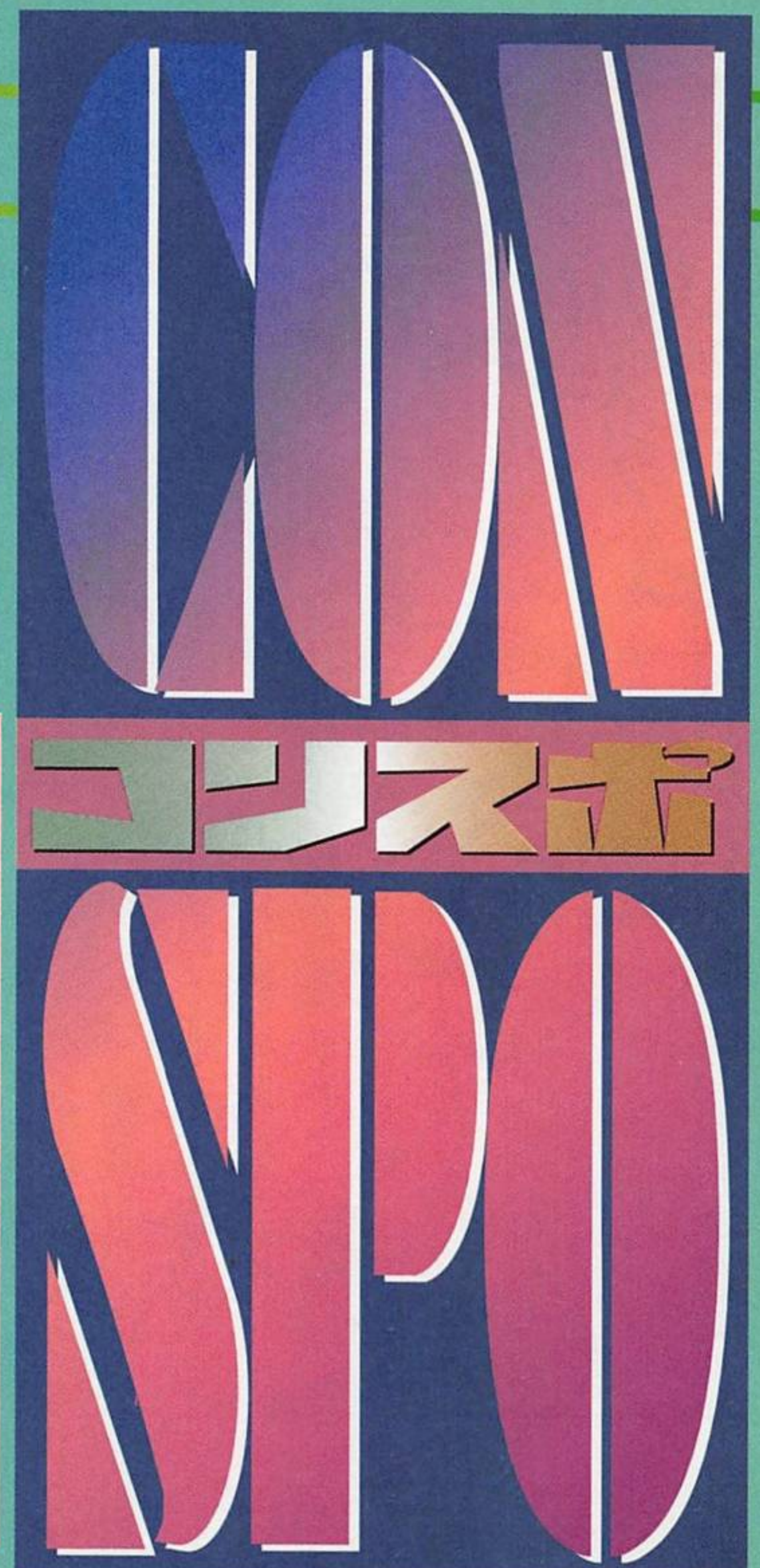
PC9801シリーズ 発売中 5800円(税別)

時代を彩った名作がここに!

JUMP BUG

~ワーゲンの不思議な冒険の旅~

Arcade Version ©1981 SEGA
PC9801 Version Produced by MINDWARE © 1996



タイトル画面で細かい設定ができる。画面モードもここで変えられるぞ!



コンスボ初のパソコンソフト紹介になる『ジャンプバグ』。なんとオリジナルのアーケード版は、今から15年も昔に登場したゲームである。PSの『ナムコムユーザー』、SFCの『セガエイジズ』など、過去の名作を移植するのが最近のハヤリ。そんな中で『ジャンプバグ』は、意外にも今まで移植されそうではなかった『隠れた名作』とも呼ばれる作品だろう。もちろん移植度もカンペキだぞ!!

オリジナルのロムデータを解析して開発した『完璧』な移植!!

ピラミッド内部は仕掛けがいっぱい。問答に乗って一気に上昇しよう!



ビルからビルへ、山から山へとジャンプしながら、ワーゲンを操ってどこまでも先へ進んでいこう。画面スクロールは基本的には右方向のみだが、巨大なピラミッドステージなどでは上下のスクロールもある。敵キャラは弾を撃てば倒せるが、もちろん避けてもかまわないぞ。ただし、接触すれば一発でミスになるのだ。

ワーゲンに乗って不思議な世界を冒険

モニターを縦に置いて遊ぶモード。根性のある人はこれでプレイ!!



スコア等を画面右に配置したモード。基本は業務用とドット比が同じモード。小さいモニターでは見にくいかも?

PSの画面モード

自分の好みに応じて、画面モードを3種類から選べるぞ。遊びやすい画面で挑戦しよう。

PC98版のITLをチェック!!

MW岩井が語る JUMP BUGの魅力

岩井 このゲームの魅力は、重力の法則で自機の動きが制限されているながら、実はジャンプ中にある程度まで自機を操作できることですね。このおかげで、細かいテクニクがいくつも存在したんですよ。決して『凄いゲーム』ではないけれど、今プレイしても『面白いゲーム』だと思えますわ。(MW岩井&さかかー)

サウンド監修及び効果音作成は 古代枯三氏が担当



古代 P.S.G.+PCMサンプリングとP.S.G.+FM音源の2種類作りしました。影でいろいろやっているんです(笑)。

JUMP BUGモニター大募集!

今回紹介したPC98版『ジャンプバグ』のモニターを大募集するぞ! モニターの条件は、ソフトが届いたら必ずプレイして、なおかつ感想を書いて編集部まで送ってくれる人だ。希望者は自分の住所、氏名、年齢、電話番号、使用機種をハガキに書いて下のあて先まで送ってくれ!! 応募の締め切りは10月30日まで(当日消印有効)。

あて先
〒100-1
東京都千代田区神田
神保町1-26
ゲームスト編集部
「ジャンプバグ」モニター係



モニターを縦置きにすれば、気分だけは1981年になるかも(笑)。



輝く昼下がり、こんなシチュエーション、どこかで…

PC-FX 光栄/NEC HE10月11日 6800円

ぐるぐる歩いて目指せお茶会! ふしぎの国のアンジェリーク

©1994、1995、1996 KOEI CO.,LTD.
©NEC Home Electronics,Ltd.1996

『アンジェリーク』がボードゲームになったよ。

歴史シミュレーションで名高い光栄の手がけた惑星育成シミュレーションゲーム『アンジェリーク』。美形の守護聖様9人に見守られ女王として育っていくアンジェリーク、時には恋が芽生えることも：という内容なのでやはり女性に大人気。今回は分かりやすくしてお手軽なボードゲームになってのご登場です！

いつもと違う 飛空都市

ある晴れた昼下がり、木陰で休むアンジェリークの側を、同じ女王候補のロザリアが慌てた様子で横切っていく。
「あらー大変、急がないと守護聖様がたのお茶会に遅れてしまっわー！」

「守護聖様のお茶会？ なんだかステキみたい、私も行きたいなー、あつ待ってロザリア」
ロザリアを追うアンジェリークはなぜか深いふか〜い穴の中へ…。

アンジェリークがたどりついたのはなんと自分がかもたらした場所、飛空都市だった。が、なにかいつもと様子が違う。
「天使様、お茶会は4時から、時間厳守ださうですよ」
いつもアンジェリークを助けている大神官、今度もいろいろ手助けしてくれるらしい。そう、迷っている暇はない。守護聖様の集まる場所へ急がなければ！



見慣れた景色。でもなにか違うような。

お茶会に 行きたいのっ

お茶会に行くにはまず、サイコロを振らなければならぬ。1〜4の数字の目だけコマを進めることができる。プレセントの目がでたら「銀のかけら」がもらえる。いくつか集めるとある変化が起きる。あとで必要になるので簡単に守護聖様にプレセントしないほうが得策。あとで苦労しちゃうぞ。銀のかけらはサイコロ以外でもあちこちで手に入る。もうひとつ、クローバーマークの目が出ると、その場で守護聖様にお会いできる。なにかプレセントするもよし、お話するもよし。好きな守護聖様だとハッピー♥

行く手をはばむ ミニゲーム

お茶会までの道のりはそうアマくない。いくつかの関門、



どこかで見たような猫！どうして私の部屋に…



解けた！ ああ、オスカー様の勇姿が…。



目標1000点。目指せハイスコア。



カルトです。ムスカしいです。

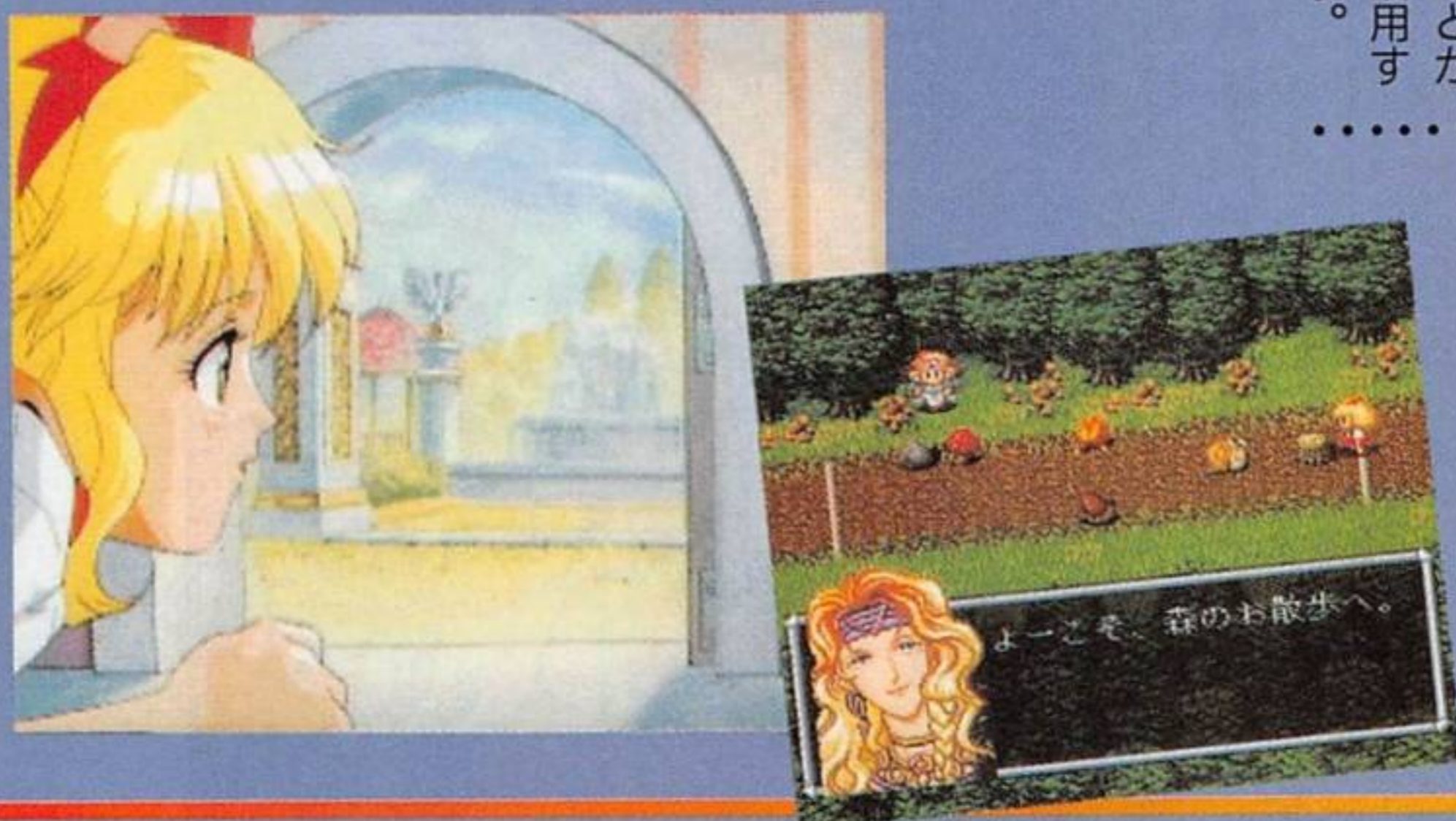
というかミニゲームが用意されているのだ。まず最初にぶつかるとあるう関門は火竜族サラの出すクイズ。一般常識から「アンジェリーク」に関するカルトクイズまで、さまざまな問題がある。これになんと10問中8問正解しないと先に進ませてもらえないのだ。厳しい。でもいい成績だと素敵なごほうびがもらえる。このほかに絵合わせパズルや落ちものパズルもあるぞ。

絵合わせに関しては守護聖様全員分のグラフィックが用意されている。これは全部見るまでやるしか。
クリアできなくて先にいけない。4時のお茶会なんて到底間に合わないじゃない！とお考えのあなた。正しいです。確かに4時以降にゴールしてもお茶会には出られない。これ当然。ここだけの話、飛空都市のどこかに女王候補のお目付け役、ディア様に会える場所があるらしく、そこでディア様から時の精霊をお願いしてもらって時間をもとすことができるのです。これを活用すればきつと間に合っはす。

こんな サービスも…

普段は見られない守護聖様の日常のお姿、マップ上のどこかにある写真館で拝見することができます。いつもは見られない守護聖様のあんな姿こんな表情。これもまた守護聖様全員分のグラフィックがあるのだろうか…と、おっと、これ以上はここではお見せできません。写真館だけじゃなく、きつとプレイするうちに今までの守護聖様とはまたひと味違う面を見せてくれるはず♥

『ふしぎの国のアンジェリーク』には待望の次回作、『アンジェリークSpecial』の予告も入っているのだ。発売が待ちきれなくてはやる気持ちをおこのゲームで抑えつつ、守護聖様とティータイムでのんびり、なんてしてみたいかがでしょうか？（黒猫は魔法の使い！）



カラーアイランド 国民の税金で買った熱い弾丸をくらえ

バーチャ3とアルペンサーファーで、一瞬にして7000円スッてしまいました。これが学生時代だったら首吊りモンだと青くなる私（今も学生だってば）。

まだこれからも秋の新作群でバゴスと散財すると思うともう俺は俺はって感じですが、とりあえず今日は家に帰ってルナドンⅢをやるのであった。ふしゅー。

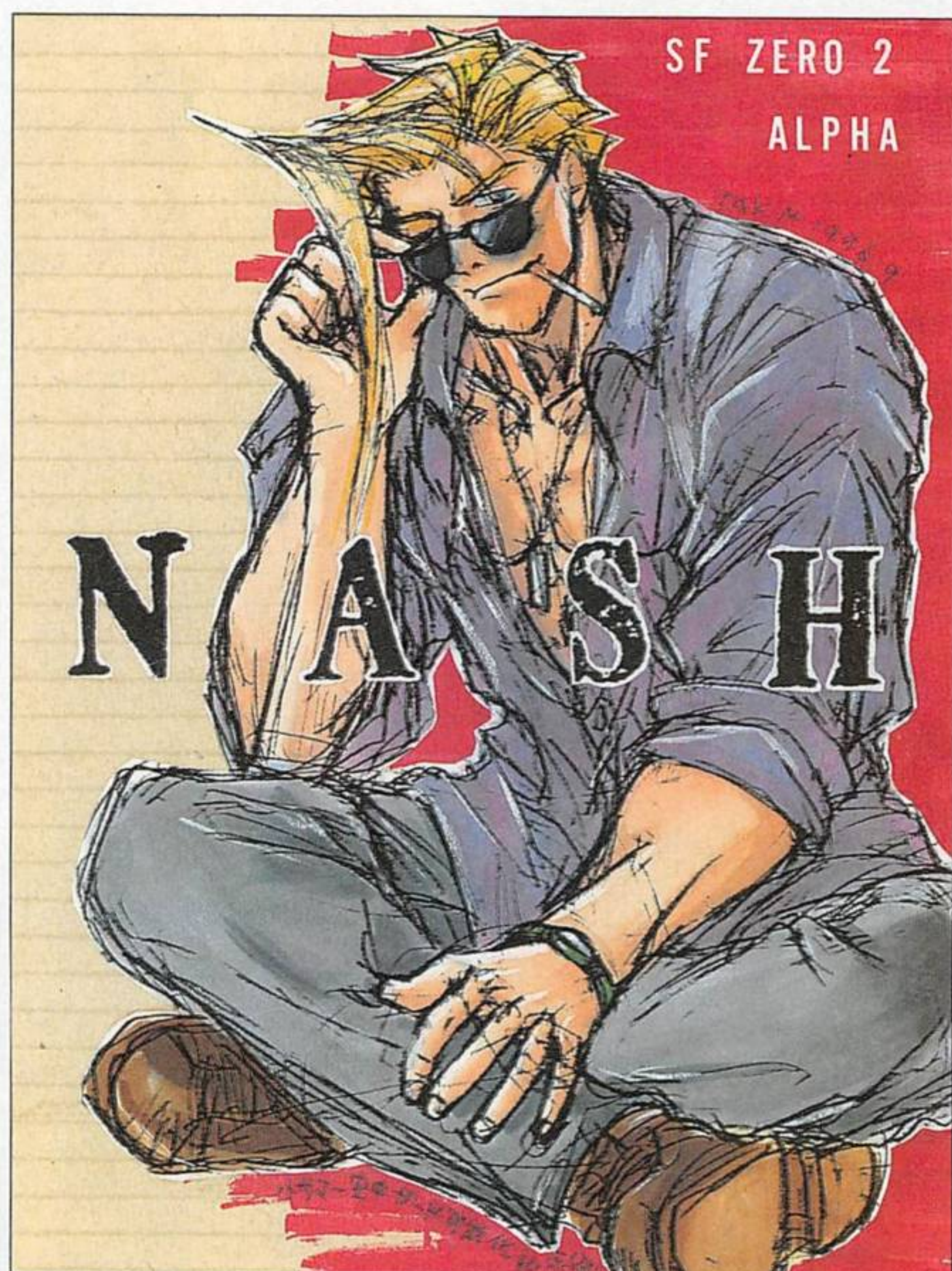


↑（愛知県 ニヒルに決める君）

☆これは限界まで熱くなれるチャンス！



↑（兵庫県 ひろりん君）
☆奥様は！違つて。



↑（北海道 真蒼毅さん）
☆次の敵はミュータントかあ？ イージーオペレーション…とはいかないよな。

☆もつ、次の冒険への秒読みは始まっているかね。



↑（大坂府 AUTUMNさん）



↑（栃木県 Mieさん）



一部で猛烈な盛り上がりを見せているサイキックフォースだが、基礎から始めたいアナタにはムックをお勧め。担当が無駄に苦労したキース様・今日の格言もついてお徳。
一歩先に行きたいアナタには、サイキックビデオをば！不肖・田淵健康による脚本・演出（失笑）と、本誌攻略チームにより構成された、いつもの新声社ノリとは一味違う超攻略ビデオをお勧め。こつてや。

**超能力お知らせ
サイキックフォース
ムック・ビデオ絶賛発売中！**

☆とりあえずマジカルシリーズ。斜に構えたゲームだったぜ。



★開店記念福袋★

- NEWメルティテレカ
- ゲームストオリジナルTシャツ(長袖)が、もれなく入ってるよ！
(価格：3000円)

“楽しい店”が合い言葉！

みなさんのお越しを待ってま〜す♡



★東京店ゲームセンター
社員・アルバイト募集
★福岡店アルバイト募集

ゲゲ屋東京神保町本店

10月26日オープン!!!

★オープニングイベント ※イベント開始は午後2時を予定しております。

- 10月26日(土) 今野紅子先生サイン会
- 10月27日(日) MTGミラーージュ大会
- 11月2日(土) のんのん先生サイン会

※11月近日、キャサ夫によるVF3組手も企画中

★オープン記念フェアパート1 10月26日〜11月4日

- コンシューマー特価セール
- 麻盤ゲームCDフェア
- ゲームストワールド原画展
- オリジナルテレカもプレゼント

★オープン記念フェアパート2 11月9日〜11月24日

●メルティポストカードプレゼント

※マルゲ屋内神田店は神田神保町本店に移転します。

住所：東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1
TEL：03-3293-9325

福岡店11月オープン予定！着々と進行中！！

応募要項

- 【勤務地】 マルゲ屋東京神保町本店
マルゲ屋福岡店(天神市内)
- 【応募】 履歴書(写貼)と詳しい職歴書をお送り下さい。選考のうえ、面接日をご連絡します。 ※面接は、現地で行います。 ※面接時の交通費は全額支給。
- 【送付先】 株式会社マルゲ屋
〒101東京都千代田区神田神保町1-26
TEL 03-3293-9069 担当/都築(つづき)まで



GAMEST

DOKUSHA-SAHBISU-BU

読者サービス部



ときめきピンス 全員セット



ときめきメモリアル ピンス全員セット
 価格7910円 送料：E
 通販番号：KAI-18

(コスパ)もの

コスプレ (エヴァ、卒業、さくら) の出来がイイ感じ。これならコスプレはやってみたいけど、やったコトないから…なんて人も安心だよ♡

※ときメモカレンダーは代引きではありません。通常通り郵便振込でお申し込み下さい。

一年の計はカレンダーにアリ



97ときメモカレンダー
 価格2260円 送料：E
 通販番号：NT-01



97カブコンギャルズカレンダー
 価格1854円 送料：E
 通販番号：C-122



97ネオジオギャルズカレンダー
 価格1854円 送料：E
 通販番号：SS-162

NOW PRINTING

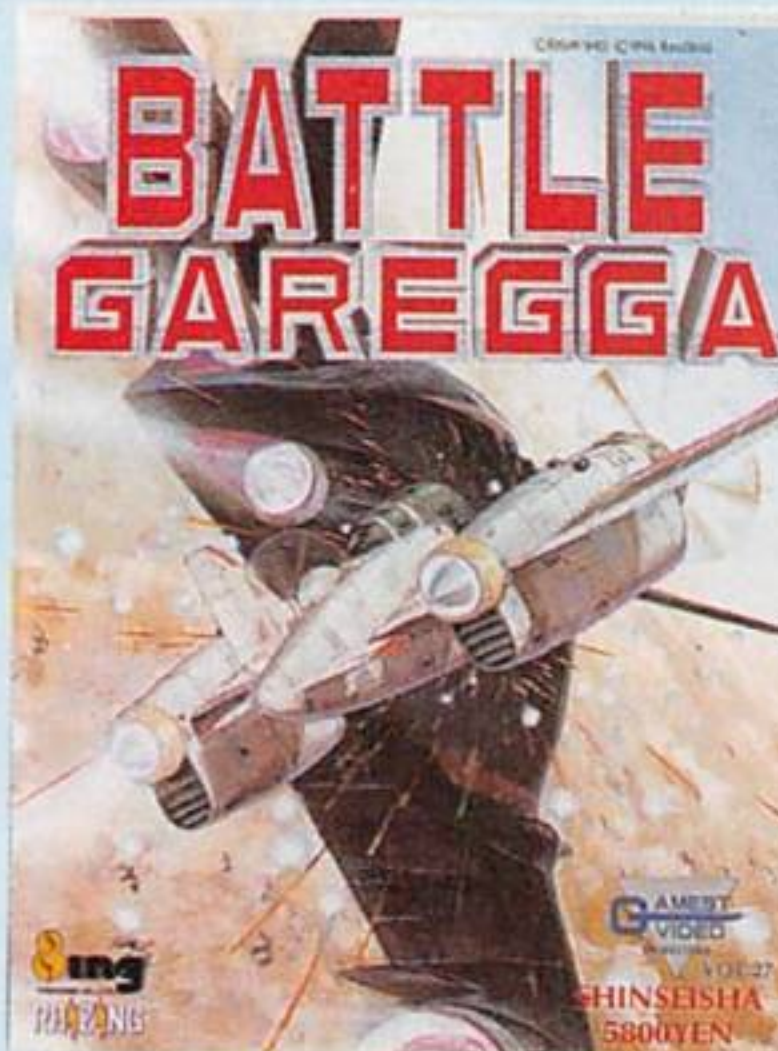
オッケー!キンファイ'96ビデオ!!



ZERO2大会ビデオ
 価格5800円 送料：H
 通販番号：GV-26



サイキックフォースビデオ
 価格5800円 送料：H
 通販番号：GV-28



バトルガレガビデオ
 価格4500円 送料：H
 通販番号：GV-27



ザ・キング・オブ・ファイターズ'96ビデオ
 価格4800円 送料：H
 通販番号：GV-29



GAMEST通信販売読者サービス部

吉崎観音の ゲーム大辞典

ネオ・ポセイドン
壊滅作戦



そろそろ後楽園の季節！今回はカーレンジャーだ！うーん楽しみ。



(兵庫県 とくさん君)
☆落ち葉とくれば焼き芋だな。



(鳥取県 福永しゃとるさん) ☆ちやんと印刷に出るかな？灰はもつと濃いめに描いてね。

今月のむーちゃん&ゲー太郎

RAYSTORMムックが14日に発売！もう見てくれた？感想ちょうだいね。



格闘キャラクター用 手甲
価格3069円 送料：E
通販番号：COS-C1063

さくらコスチュームS
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1065S
さくらコスチュームM
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1065M
さくらコスチュームL
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1065L

さくらコスチューム

私立清華女子高等学校制服S (卒業)
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1067S
私立清華女子高等学校制服M (卒業)
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1067M
私立清華女子高等学校制服L (卒業)
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1067L
私立清華女子高等学校制服XL (卒業)
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1067XL

私立清華女子 高等学校制服

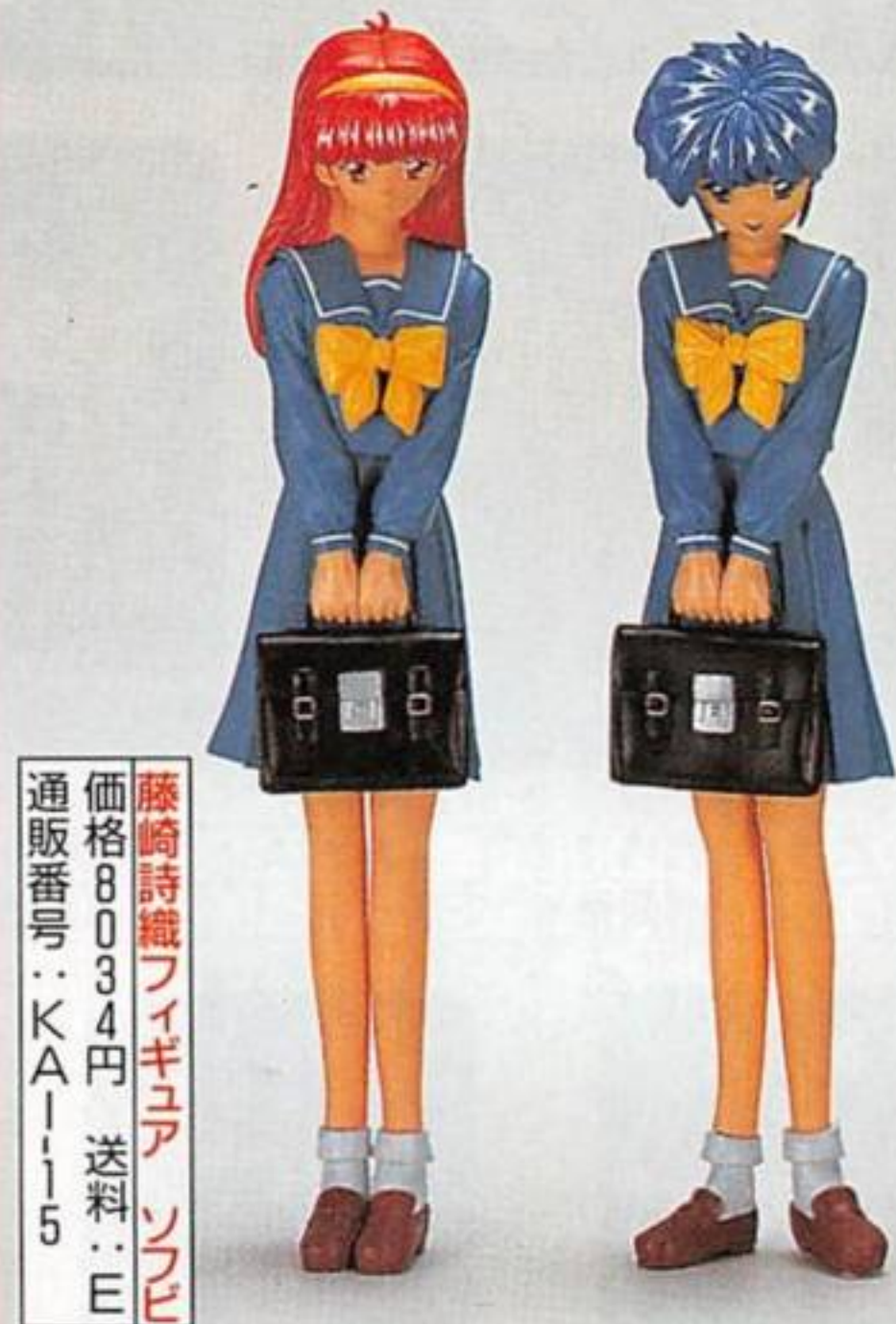
第二新東京市立 第三中学校女子制服



先着100名!!

沙希ちゃんソフビをお買い上げの先着100名様には沙希ちゃんピンズをプレゼント!!

第二新東京市立第三中学校女子制服S (卒業)
価格35844円 送料：E
通販番号：COS-C1066S
第二新東京市立第三中学校女子制服M (卒業)
価格35844円 送料：E
通販番号：COS-C1066M
第二新東京市立第三中学校女子制服L (卒業)
価格35844円 送料：E
通販番号：COS-C1066L
第二新東京市立第三中学校女子制服XL (卒業)
価格35844円 送料：E
通販番号：COS-C1066XL



藤崎詩織フィギュアソフビ
価格8034円 送料：E
通販番号：KAI-115

虹野沙希フィギュアソフビ
価格8034円 送料：E
通販番号：KAI-120



キャスト (組み立て式)

藤崎詩織 キャスト
価格4944円 送料：E
通販番号：KAI-01



1/5scaleフィギュアソフビ ○藤崎詩織 ○虹野沙希

ときメモ ジグソーパズル



ときメモジグソーパズル 藤崎詩織と虹野沙希
価格2060円 送料：E
通販番号：BE007



ときメモジグソーパズル 虹野沙希
価格2060円 送料：E
通販番号：BE008



ときめきメモリアル 鏡魅羅 108ピース
価格1030円 送料：E
通販番号：BP640



ときめきメモリアル 紺緒結奈 108ピース
価格1030円 送料：E
通販番号：BP638

ときめきメモリアル 清川望 108ピース
価格1030円 送料：E
通販番号：BP639

商品名	価格	送料	通販番号
虹野沙希 キャスト	4944円	E	KAI-02
片桐彩子 キャスト	4944円	E	KAI-03
如月未緒 キャスト	4944円	E	KAI-04
朝日奈夕子 キャスト	4944円	E	KAI-05
美樹原愛 キャスト	4944円	E	KAI-06
紐緒結奈 キャスト	4944円	E	KAI-07
古式ゆかり キャスト	4944円	E	KAI-12
館林見晴 キャスト	4944円	E	KAI-13
鏡魅羅 キャスト	4944円	E	KAI-14
清川望 キャスト	4944円	E	KAI-10
早乙女優美 キャスト	4944円	E	KAI-11
藤崎詩織キャスト[パーティドレス]	4944円	E	KAI-16
虹野沙希キャスト [エプロン]	4944円	E	KAI-17
如月未緒キャスト [浴衣]	4944円	E	KAI-19
朝日奈夕子キャスト[パーティドレス]	4944円	E	KAI-19

※上記の商品は一時的な品切れや入荷の遅れにより発送に1ヶ月以上かかる場合がございます。御了承ください。

マウスを転がすなら コレにしな



鷹ハイスクールテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:MS-01



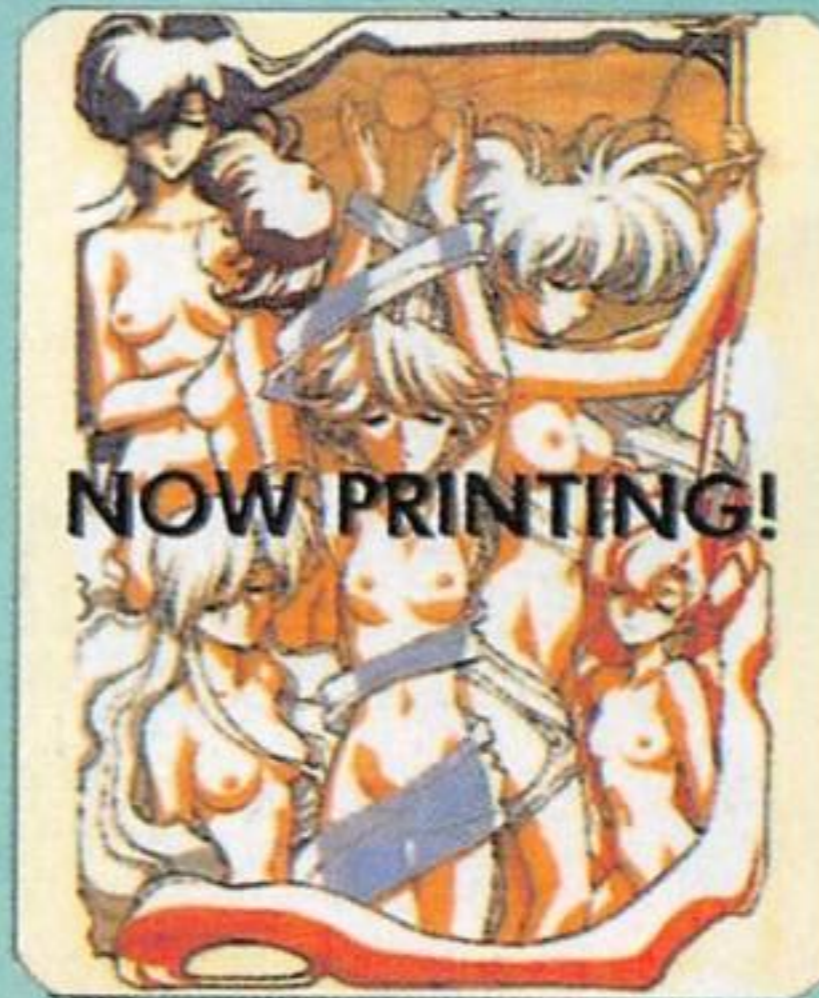
ラングリッサー パッケージテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:MS-01



ラングリッサー ポスターテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:MS-02



ラングリッサーIII デモテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:MS-03



ラングリッサーIII マウスパッド
価格1800円 送料:D
通販番号:MS-04



~~さくら マウスパッド
価格1800円 送料:E
通販番号:C-121~~

※ラングリッサーIIIマウスパッドは18歳未満の方はお申し込み出来ません。

諸事情により「さくらマウスパッド」は発売中止となりました。関係諸氏ならびに読者の皆様に深くお詫び申し上げます。

持っててうれしい

てれふおんカード



96主人公チームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-153



96八神チームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-160



96キムチームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-157



96サイコソルジャーチームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-156



96龍虎チームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-155



96餓狼伝説チームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-154



96ボスチームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-161



96新・女性格闘家チームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-159



96新・怒チームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-158



プリクラテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:AT-14



スーパープリクラテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:AT-15

プリクラ、スーパープリクラテレカ及びキンファイターは現在制作中のため実際の商品と写真が若干異なる場合がございます。

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- 読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
- ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ご入金後から商品のお届けまで20~30日ほどかかります。1ヵ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- 返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- 価格はすべて税込みです。
- ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料	
何個でも	D 3個まで.....200円
2個まで	E 4個以上.....400円
3個以上	F 何個でも.....500円
1個なら	G 何個でも.....800円
2個以上	H 単品発送.....800円
	I 何個でも.....(サービス)無料

たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください(単品発送の商品は別扱いになります)。

例: デビロット様テレカ1枚.....100円(A)
 龍虎2おとめ~すポスター1組(単品発送品).....800円(F)
 ジャッキー革ジャン1着.....500円(E)
 極バロレボ2冊.....400円(C)

上の商品を、一括注文された場合の送料はF+E=1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。

①コインホルダー :10点	②grenジャー テレカ:20点	③吉崎観音 テレカ:20点	④システム手帳 :30点	⑤ゲームストレス Tシャツ:40点

(特殊工兵 みよき松と號)
 ☆一ほほう、そいう手でききましたか?
 なんてセリフを日に5回はいつてる彼、ミ
 キ松氏。これ以上ないダジャレを連発する。



毒鉄戦闘員の叫び

生まれて初めて(多分)松茸なるものを食べた。コンビニのおにぎりで...。入ってんだか入ってねーんだか味も香りもしねーよ(哀)！
 今回はそろそろ'97のカレンダーなんか手をつけちゃったらいいでないでしょうか。サイクのビデオもいいゾ。

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
 お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月~金:AM10:00~PM5:00)

ゲ屋東京店、札幌店にVF3入荷!! プレイ100円で遊べるぞ!!

吉 MINE 崎 1996. NO.15 観 YOSHIKAZI 音



さらば千代田区内神田

神保町本店 10/26 オープン



1996. 11. 15
瓦版第88号



G-ドク 3
¥400 発売中

ハイ☆メルティです。みんな、いつも電腦空間に100円振り込んでくれてありがと。さて、なつかしいキメ台詞も決まったところで、皆さまお待ちかね、今回はリニューアル東京店のことを全て教えませう。OK? それじゃインフォメGO!

東京店の新天地は神保町!

移転地は神保町に決定。古書街がある靖国通り沿いから徒歩1分。迷うことはない。オープン日は10月26日(土)。旧店舗の営業は24日まで。25日はお休みします。詳しくは下図を見てね♡

オープニングイベントー今野紅子先生サイン会

知る人ぞ知る、ときメモ系健全パロディ同人作家、今野紅子先生のサイン会を26日に行います。当日お店で先生の新刊本が新作グッズをお買い

あげてください。詳しくはお店に問い合わせてください。11月2日にはのんのんさんのサイン会も決定! こちらもよろしく。

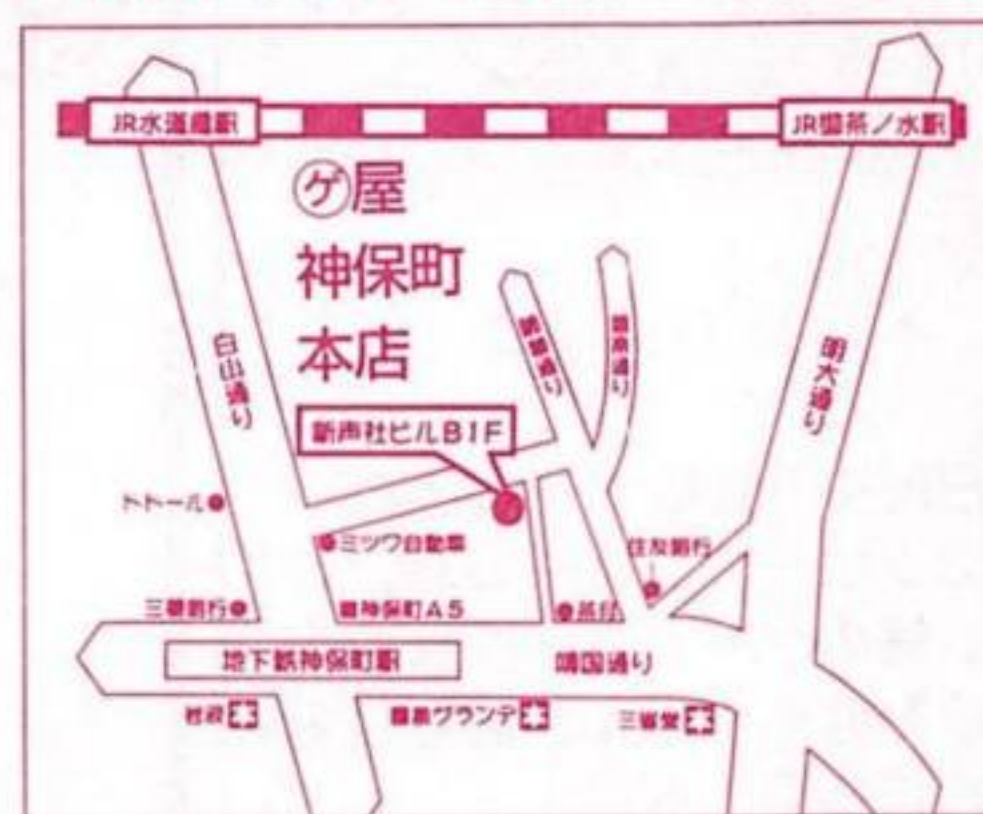
オープニングイベント2 MTGトーナメント

10月には新しい独立型のエクスパンジョン「ミラージュ」が発売されるMTG。東京店では定期的に大会を行っています。今回はミラージュ(英語版)を使用しての初のシールド戦を開催! 日本語版のプレイヤーもご安心。4thシールド戦やタイプIIも企画中です。またホビージャパン社よりエンペラー飯岡氏を迎えてのデュエル、QR&Aもあり。こちらも詳しくはお店にお問い合わせください。

オープニングフェアー恒例福袋販売

10月26日から11月4日までを販売期間とし、やはりゲ屋

ならこれでしよう。限定オリジナルグッズ入りのリニューアルオープン記念福袋を販売します。価格は3000円。限定300個。中にはテレカ(限定)長袖Tシャツ(限定)が必ず入っています。そのほかのメーカーノベルティグッズにゲームストオリジナルグッズ、そしてこれも恒例のWチャンスもあります! こいつは買いね。



ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるように、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

なお、全店イベントは2時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

ゲームイベント優先券

11/15号

10月下半期のイベントスケジュール

東京・札幌...VF3 10人抜き
月間イベント 名古屋・大阪...X-MEN~5人抜き

19日 (土)	東京 大阪 名古屋 札幌	'96ビデオ解説&大会 餓狼SP大会 ときたま大会 マジドロ?大会
20日 (日)	東京 大阪 名古屋 札幌	月間イベント決勝 天外魔境真伝大会 X-MEN VS SF大会 ポッツ大会
26日 (土)	東京 大阪 名古屋 札幌	今野紅子サイン会 X-MEN VS SF大会 D OR A大会 VF3大会
27日 (日)	東京 大阪 名古屋 札幌	移転記念MTG大会 月間イベント決勝 月間イベント決勝 月間イベント決勝

新商品ラインナップ

(10/15~11/1
価格は全て税込み)

CD	
10月18日	ラストブロンクス/東京番外地 REMIX ▶ポニー ¥3000 ★★ プリクラ大作戦 ▶ポニー ¥1500 ★★ DEAD OR ALIVE ▶ポニー 11月21日に発売延期
10月23日	バーチャファイター3 ▶東芝EMI ¥2000 ★★★★★ ストリートファイターZERO2 外伝2 ▶ピクチャー ¥2800 ★★ ツインビーパラダイス3 Vol.5 ▶キング ¥3000 ★★ ヴァンダルハーツサントラ(仮) ▶キング ¥2200 ★ 予感/悲しみを燃やして ▶キング ¥1000 ★

	國府田マリ子ニューシングル(仮) ▶キング ¥1000 ★★ セイバーマリオネットJ/林原めぐみ ▶キング ¥1000 ★★ 機動戦艦ナデシコ ▶キング ¥1000 ★★ 11月1日 林原めぐみ7thアルバム(仮) ▶キング ¥3000 ☆★ POLICENAULTS F/N ▶キング ¥3000 ★ 月刊ときめきメモリアル Vol.4 ▶キング ¥2200 ★★
VIDEO	
10月18日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ▶新声社 ¥4800 ☆☆ ▶ポニー ¥4800 ★★

3本設定だ



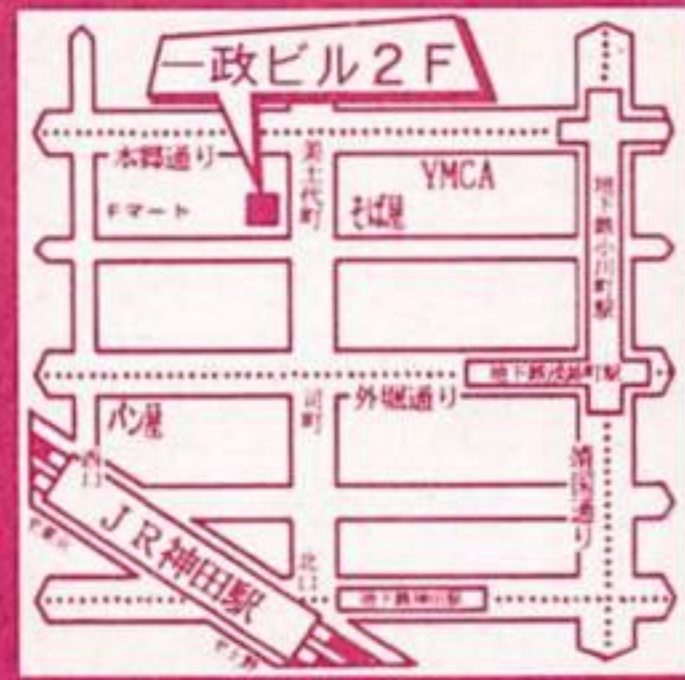
ゲ屋札幌店
11月の定休日11日



ゲ屋名古屋店
11月の定休日11日



ゲ屋大阪店
11月の定休日11日



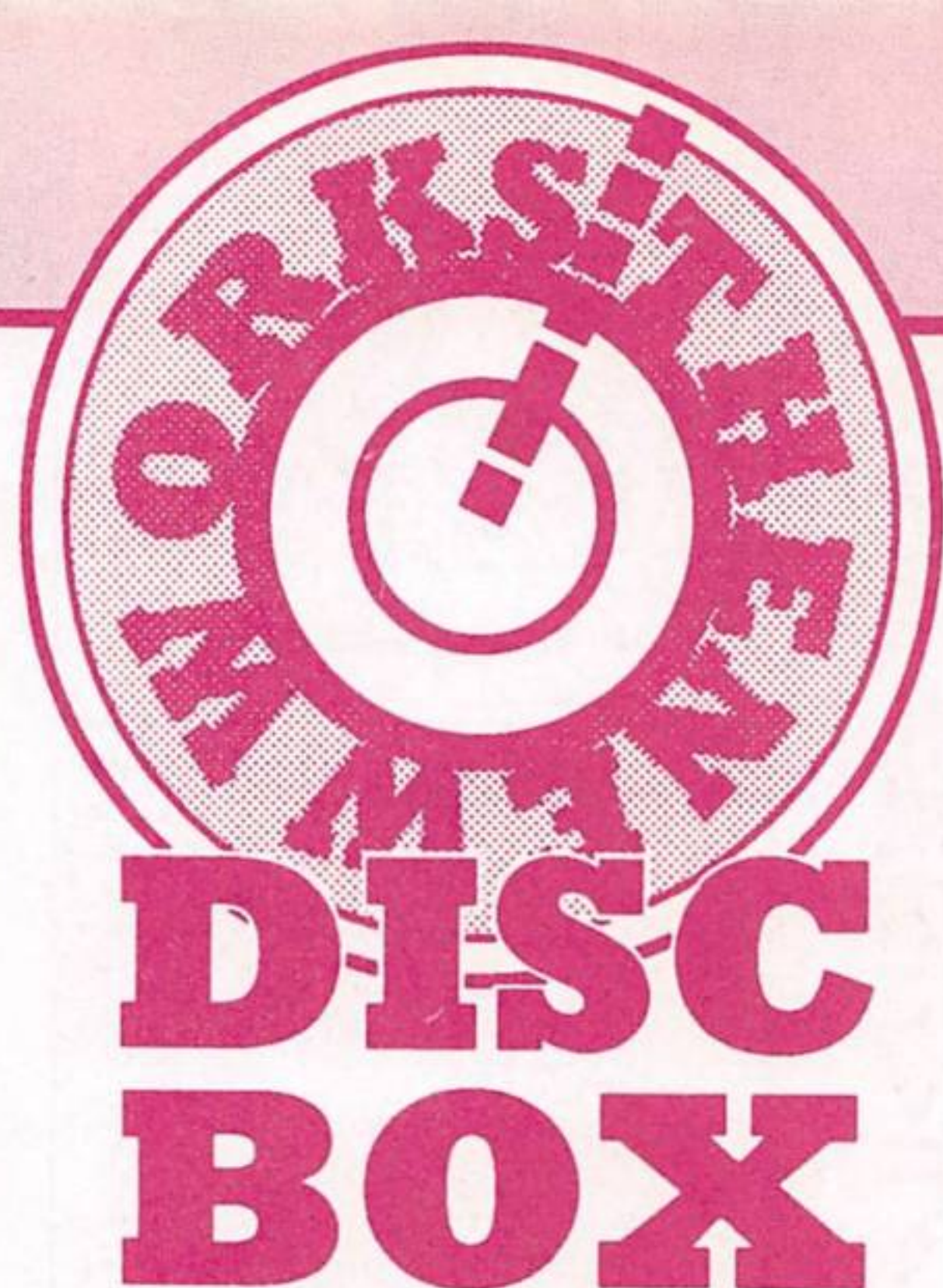
ゲ屋東京店
11月の定休日11日

〒450 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL 052-583-2970
営業時間 11:00~19:00

〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-9348
営業時間 11:00~19:00

〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F
TEL 03-3293-9325
営業時間 11:00~19:00

「G-ダライアス」期待度大!



DISC BOX



ずるずる

ニューゼーランド (N.Z. スキー報告 その2)
8日間の日程のうち実際に滑ったのは4日。前半の2日間は雪で、後半の2日間は晴れだった。おかげで新雪を滑れることができたが、なんとといっても、平らじゃないバーンをぶっとばす練習! いや~自分のヘタさがよ~わかりました! 冬までの間、より厳しく練習せな、と思った。次号へつづく

今号の新作情報

ゲームストビデオ Vol.29
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96



1996年10月18日発売
新声社
VHS:GV-29
価格:¥4800(税込み)

今やSNKの看板ゲームとなったこのシリーズ。チーム戦、タイマン等のゲームシーンをキッチリ収録はもちろん、おなじみの連続技特集も収録!

月刊ときめきメモリアル
No.3



1996年10月2日発売
キングレコード
CD:KICA-7713
価格:¥2200(税込み)

10月号となるこのCD、第3弾になるわけだが、このシリーズ、なかなか好調で、ベスト10でも上位にランクされている。今回のこのCDも同じような感じになること間違いなし! 今回のものには、丹下桜さんのトークを中心に、豪華な声優陣がドラマを盛り上げてくれています。その声優陣はもちろん、ときメモキャラ! 総勢14名が総出演しているのだ! 片桐彩子、鏡魅羅のイメージソングも入っている!

カプコンゲームサウンドトラック
スターグラディエーター



ビクターエンタテインメント
1996年9月21日発売
CD:VICL-2173
価格:¥2000(税込み)

カプコンから発売された3D対戦格闘ゲーム「スターグラディエーター」のオリジナルサウンドトラックが発売された。このゲームのバックに流れるVGMは、バリバリ、ノリノリのサウンドではなく、何かこう、このゲームの世界観を感じるようなゆったりしたものが多い。そのため「うお~盛り上がってきた~!」感がない。でもそこがまたいいんだよね。なんとってカプコンサウンドですもの!

TOP10 9/1~9/15 屋内神田店集計分

順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
1位	1	145	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	PC	PCCB-223	1500円
2位	-	120	月刊ときめきメモリアル No.2	KR	KICA-7712	2200円
3位	2	76	ときめきメモリアル ポーカルコレクション2	KR	KICA-7722~3	3500円
4位	7	57	わくわく7	PC	PCCB-215	1500円
5位	3	31	月刊ときめきメモリアル No.1	KR	KICA-7711	2200円
6位	-	19	ツインビーパラダイス3 Vol.3	KR	KICA-7705	3000円
6位	-	19	バイオハザード サウンドトラック	TE	TYCY-5511	2800円
8位	-	13	Neo-Geoギャルズポーカルコレクション	PC	PCCB-219	2500円
8位	-	13	ときめきメモリアル 対戦ぱする玉	KR	KICA-7699	2200円
8位	5	13	バーチャロン オフィシャルサウンドデータ	TE	TYCY-5486	2000円
1位	3	330	バーチャファイター3 速報版	CR	COVC-4790	2000円
2位	1	197	バトルガレック	SS	GV-27	5800円
3位	5	101	ストリートファイターZERO2	SS	GV-25	4800円
4位	2	63	ラストブロンクス	CR	COVC-4726	4800円
5位	4	44	ストリートファイターZERO2 ライブ	SS	GV-26	4800円
6位	10	25	ファイティングバイパーズ	CR	COVC-4724	4800円
6位	6	25	バーチャロン	CR	COVC-4726	4800円
8位	-	19	ダライアス外伝	PC	PCVP-11702	4800円
9位	-	13	REALBOUT 餓狼伝説	SS	GV-24	4800円
9位	-	13	ヴァンパイアハンター リベンジ	SS	GV-17	4800円

TE:東芝EMI VE:ビクターミュージックエンタテインメント PC:ポニーキャニオン
KR:キングレコード CR:コロムビアレコード SS:新声社

CD&ビデオ トップ10

安定した強さでKOF'96がトップをキープ。ときメモが追うが、ややパワーがなかったようだ。次作で抜くか? わくわく7が少しずつ上へ。でもここからは、ややきつそう。維持できるかどうか。ニュータイトルも入るが、やや力不足のようだ。

ビデオ編

やはりというか当然というが、この1位はその期待度の結果だということ。この期待を裏切らなさいいけど。2位に落ちたバトルガレック。だがその強さは本物のようだ。でも売り切れが...。下位は人気のあるものが復活。続編が待ち遠しい...

今号のオススメタイトル



短形波倶楽部 (KR)

車にCDチェンジャーが付いているんだけど、その中身はほとんどVGMもの。その中で一番再生回数が多いのが、

今注目のゲームといえば、やっぱり「バーチャファイター3」でしょう! 早く出ないかなあと思ってる人も多いと思うんだけど、皆さん、バーチャのりハビリ、やってますか? すつとやってる人は問題ないけど、少し間の空いちゃった方、とりあえずイメージトレーニングから始めるというと思うぞ!

その役に立つのが「バーチャファイター2」のビデオ。これで目も慣れるはず!



バーチャファイター2 (SS)

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのかわからない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社ゲームスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を 買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！



表紙以外の掲載は、賛成者圧倒的多数により、必要なときには躊躇せず実行します。気にかかるのはイベントでの集客効果減みだけだけれど、そのためのコーナーではないから、と一応結論付けます。イベントでは掲載されたページの展示とか、方法は有りそなうな気がするけどどうかな？

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、11月30日発売号締め切りは10月18日、12月14日発売号締め切りは11月5日必着です。☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

- ①本のタイトル、判型、頁数。
 - ②発行団体名と通販申込先。
 - ③通販での値段（本の代金と送料）および送金方法。
 - ④どの号に掲載を希望するか。（例「2月15日発売号まで」）
 - ⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
 - ⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ（37文字以内）。
- ☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで、〇月△日発売号までに掲載希望」と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

光狩る翼

うっちゃり將軍発行B6判コピー28頁。300円の無記名小為替にて。

「知らない人にも楽しめる八ズの蒼穹紅蓮隊小説です」

八指多羅を主人公に、訓練中の新入社員・融良太の初出撃までを描く。蒼穹つてよさそう、という人は、読んでおくとプレイに熱が入りそう。

（〒583 大阪府羽曳野市学園前1-342-413 BU明和寮322号室 井原由紀）

NEVER GIVEUP



米国猿軍団発行A5変形判コピー20頁表紙特殊紙。百円の無記名小為替+90円切手で、「ファイター多めのD&D4コマ本です」

表紙の感じそのままのキャラたちの4コマ13・5本で作

ったD&D本。くすつと笑えてお手軽価格はお買い得。（〒174 東京都板橋区中台1-46-15-103 小久保明子）

十二月の午後河原で僕は夏の風景を思い出していた



MONADO発行B5判オフ48頁表紙カラー。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「Mユーザーファンに見てもらいたいです。ファイターやエルフも出張ってますけど……」

ギャグもあるけどシリアスマイン。仲間の心に触れて、パーティとは何なのかを改めて認識するMユーザーの話。

（〒545 大阪府大阪市阿倍野区西田辺2-6-2 西田辺ハイツ1-507 九条志嶺）

Let's ミハロフ。



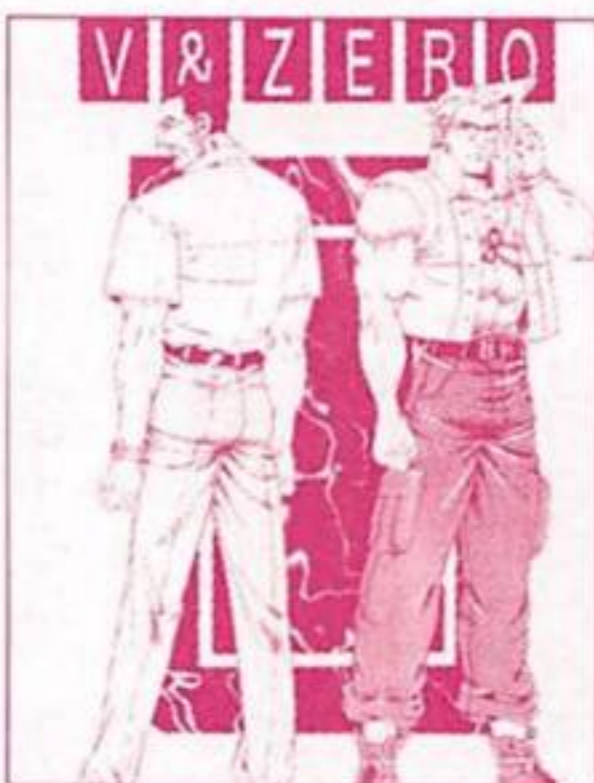
光のコサックタンサーズ発行B5判オフ36頁表紙3色。400円の無記名小為替+270円切手にて。

「光・炎・氷・時使いが主に登場。マサルさんネタ多し」

性格破綻ギャグが好きなら向き。IP対PPネタではない。5頁シリアスは、シリアス本に載せたかと考えると、練りと工夫のなさが露呈してしまう

ぞ。が、全体にレベルは高め。（〒592 大阪府高石市加茂1-12-32 村田牧子）

MADE IN HEAVEN



（◆内表紙掲載）南町7丁目劇場発行B5判オフ32頁表紙2色。500円の無記名小為替+270円切手にて。

「ゲップが出るくらいナッシュばつかりの本です」

Vとゼロ、どっちのナッシュもそれぞれ好きという人向き。同時登場はない。ガイルがらみ。ギャグ&シリアス。

（〒211 神奈川県川崎市中原区井田杉山町602 安倍直子）

地獄門



グラフィウス発行B5判オフ36頁表紙2色。400円の無記名小為替+270円切手にて。

「闘神伝のエイジ・カイン・シヨウ中心です」

OVAネタが多め。作品単独、また本全体で見ても構成力の甘さがある。絵、ネタともに使えるレベルなので、その部分の修業を積もう。

（〒176 東京都練馬区練馬3-4-8 レジデンス西村207 石井香織）

STALE MATE



くらいむくえすと発行B5判オフ44頁表紙カラー。900円の無記名小為替にて。

「まつやま登個人誌です。聖戦の系譜にハマった方に」

シヨートギャグあり19頁シリアスあり。絵も話も、安心して薦められるレベル。

（〒198-01 東京都青梅市二俣尾4-1048-1 岡部方 まつやま登）

Ti amo

MYCS発行B6判オフ100頁。500円の無記名小為替+240円切手にて。

「小説中心ですが、一人でも多くのロバ×リョウファンに読んでいただきたいです」

ロバ×リョウとはいえ、作品内では落ちついた取り扱いができていて、関係はAまで1頁に1カットも高レベル。

（〒774 徳島県阿南市畷町新はる（Cafe）四宮千夏）

THE DIE IS CAST

家出つさぎ発行A5判コピー72頁表紙特殊紙。400円の無記名小為替+190円切手にて。

「2Pガイ×1Pガイの小説ですが、両者全くの他人なのでかなりオリジナル設定です」

ガイ2人の小説。リュウ、ケンも友情出演。タイプの違う2人のガイそれぞれの成長を描いているのがいい。18禁。

（〒382 長野県須坂市本郷町2896-3 中村方「G」係）

アイノ「タマ



D.E. JUNK発行B5判オフ44頁表紙3色。600円の無記名小為替+240円切手にて。

「夏がテーマの京×庵ヤオイ本です。犯罪者の京様OKな方に」

京×庵で馴れ合い強姦と屍姦ネタ……の2本がメイン。雑さと無駄頁がやや気にかかるが、下手ではない。18禁。

（〒243-04 神奈川県海老名市今里182-4 中田敬子「G」係）

O(URABONG)



ばくは（URBS）発行、B5判オフ100頁表紙カラー。1000円の無記名小為替+270円切手にて。

「コンシューマー中心です。主な内容は、ソニック、あすか、ツインビー、ガヒー、KOFF95となっております」

話とHが分離せず、うまく融合しているのが特長。18禁。

（〒152 東京都目黒区八雲4-10-17-102 山本方「O」係）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

伝言板

会員様募集

ゲーム、オリジナル中心のサークルです。2ヵ月毎に会員誌発行。イベントや大会の開催も予定しています。お気軽に情報をお寄せください。募集は、80円の手紙同封の上、2枚の原稿用紙に、〒998-002 神奈川県三浦市向ヶ崎町4-13 下里さとみ

ゲームONLYコミケ いせっと!

●日時：1996年12月8日 10:30~15:00
●会場：サンライフ名古屋 (地下鉄浄心駅より徒歩10分)
問い合わせは、80円切手貼付の返信用封筒同封で。
〒481 愛知県西春日井郡師崎町能田蓮池58 中園 完

会員募集

ゲーム雑誌「月刊コロコロ」の編集者募集。毎月1回のペースで発行中。現在50名で楽しく活動中。興味を持ってください。応募は、80円切手2枚と原稿用紙2枚に下記住所までお問合わせください。定例手紙でお送り致します。

〒690-02 島根県松江市大垣町519 兼折実希子

鉄拳1&2レターセット

…を制作して、無料でお分けします。(送料のみ負担して下さい。)
|セット内容は 便せんB5・5種×3枚 シールB5×2枚、ポストカード1枚 封筒3枚 です。
送料(切手にて)2セットまで270円、4セットまで390円 (送料お一人様ごと、最高4セットまでとさせていただきます。)

〒963-007 福島県郡山市田村町上行合守 西川原5-7 レオパレス6-202 森田真琴

JOR

FIRE EMBLEMメイン GAMEサークル
GAMEサークル「JOR」では会員様を募集して、毎月FEの最新情報や、他ゲームや雑誌の最新情報をお届けします。16歳以上のゲーム好きな方なら男女問わず。80円切手+7名宛封筒2枚、お肉い合わせ下さい。案内書までお寄せください。
〒890 鹿児島市赤松町2109-19 西原 京子

ゲーム便利有ります。

送料は 1セット=190円、2~5セット=270円、6~10セット=390円です。

①365通 ②スズエロ ③ナルルA ④ナルルB ⑤リムルル ⑥開札 ⑦V.F.2 **すべて各セット¥100**

①~③はB6×20枚、クワトロに印刷。④、⑤はB5×10枚、ニュートに印刷。⑥、⑦はB5×7枚、カラーあじさいに印刷。代金はカワセ。送料切手2枚。アネカードと非常連絡用80円切手も同封して下さい。〒44404 愛知県蒲田郡一色町赤羽上郷中144の8 柿崎 幸恵

使用者切手レター

福祉に活用する為、上記の切手を集めて、送って下さる際、返信用の90円切手を同封して下さい。下の絵を描くだけで、お礼状として送らせていただきます。「えんせいのりめわし」という方は、返信用切手を同封しないでも、この切手を、お礼状として、リターンアドレスだけは書いてお下さい。宛名カードは、以前に、御協力くださいました方は、その旨を書いて下さい。

〒241 横浜市中区左近山 2-18-103 小川 景
風刺封筒・千封同封OKです。

KOF'95 GIRLS 便せん

幸々おくりの星美純奈の合作便せんです。B5サイズ、かいてあるイラストは、無条件で、テラ、ユリ、の4人、20枚入り、なんと150円です！代金の小振替、送料分の切手、お肉い合わせ下さい。下記までお寄せください。
〒263 千葉県浦安市国分町(幸3区) 1351-D-504 東海林 佐和恵
送料 1~2部 ¥190 3~5部 ¥290

コスプレサークルメンバー募集!

●コスプレヤーのコスプレヤーによるコスプレヤーのためのサークルを結成します！活動開始は1998年5月！
●主な活動内容は、年3回の会報発行と年1回の会誌発行です。
●詳しくは80円切手と宛名シールを同封の上、お肉い合わせ下さい。PRやPNを書いてくださると嬉しいです。

〒892 鹿児島県鹿児島市川上町1123 川畑加奈 (PN、ごうが泉月)

便せんつめ合わせ

ゲーム便せん20枚1セット100円です。今までの便せんは、FF、V、H、K.O.F'95、が主です。送料 ¥1SET/190円、2SET/270円、4SET/390円。代金はカワセ。送料は切手2枚とアネカード同封して下さい。30日以内にお肉い合わせ下さい。

505 山形県美郷市加茂市太田町1972-5 山口 ゆき まで。

使用済切手レター

福祉に活用する為、上記の切手を集めて、送って下さる際、返信用の90円切手を同封して下さい。下の絵を描くだけで、お礼状として送らせていただきます。「えんせいのりめわし」という方は、返信用切手を同封しないでも、この切手を、お礼状として、リターンアドレスだけは書いてお下さい。宛名カードは、以前に、御協力くださいました方は、その旨を書いて下さい。

〒241 横浜市中区左近山 2-18-103 小川 景
風刺封筒・千封同封OKです。

KOF'95 GIRLS 便せん

幸々おくりの星美純奈の合作便せんです。B5サイズ、かいてあるイラストは、無条件で、テラ、ユリ、の4人、20枚入り、なんと150円です！代金の小振替、送料分の切手、お肉い合わせ下さい。下記までお寄せください。
〒263 千葉県浦安市国分町(幸3区) 1351-D-504 東海林 佐和恵
送料 1~2部 ¥190 3~5部 ¥290

SNK 正規代理店

TVゲーム専門店

一休さん

通信販売 オール新品

中古ソフトも高価買取致します

通販専用ダイヤル **052-482-3093**

〒453 名古屋市市中村区新富町2-4-20 受付時間 11:00~21:00

特価ソフトコーナー(各20枚限り)

SS	
●同級生 if	¥4,980
●ときめきメモリアルSP版	¥5,980
FX	
●銀河お嬢様伝説ユナ	¥3,980
●アニメフリークFX Vol.3	¥2,980
●ボイスパラダイス	¥4,980

ネオジオ

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 → TEL 特価 好評発売中

- ネオジオ本体 ¥14,800
- 風雲スーパータッグバトル 予約受付中
- マジカルドロップ2 ¥14,800
- 龍虎の拳外伝 ¥19,800
- ニンジャマスターズ ¥28,800
- オーバートップ ¥19,800
- リアルバウト餓狼伝説 ¥19,800
- ビッグトーナメントゴルフ ¥9,800
- メタルスラッグ ¥24,800

ネオジオCD

- ネオジオCDZ ¥37,800
- ネオジオCD ¥17,800
- ニンジャマスターズ ¥6,480
- 龍虎の拳外伝 (限定版) ¥3,980
- 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 ¥7,480
- 超鉄ブリキンガー ¥5,780
- 神風拳 ¥6,480
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 予約受付中

パーツ(ネオジオ・ネオジオCD共通)

- X NEO-1 ¥6,980
- ディスプレイ(SF・PS・SSにも使えます) ¥17,800

新作ソフト予約受付中!!

SS	
●ルナシルバースターストーリー	¥6,120
●リグロードサーガ2	¥5,220
●怪盗セイント・テール	¥6,120
●サンダーフォース ゴールドバック2	¥4,320
●マスターオブモンスターズ	¥6,120
●バツガン	¥5,220
●セクシーパロディウス	¥4,320
N64	
●ウェーブレス64	TEL
●スーパーマリオ64	TEL
●パイロットウイングス64	TEL

PS

- サイキックフォース ¥5,631
- スターグラディエーター ¥5,631
- ヴァンダルハーツ ¥5,631
- ファイナリスト ¥5,631
- フィッシュアイズ ¥5,631
- 童夢の野望 ¥6,602
- アークザラッドII ¥5,631
- オウバードフォース ¥6,602

PC-FX

- 不思議の国のアンジェリーク ¥5,980
- ファラードストーリーFX ¥6,630
- 赤ずきんチャチャ ¥6,630
- きんぎょパニックエクストラDX ¥7,480
- ブルーレイカー ¥6,630

ハード

- ニンテンドウ64 TEL
- NECレザークエスト ¥36,800
- NECレザークエスト+Wパック ¥49,800
- セガサターン ¥19,800
- プレイステーション ¥19,800
- PC-FX ¥29,800
- DUO-R ¥11,800
- 3DO リアルFZ-10 ¥9,800

セガサターン用(20本限り)20%OFF
●バーチャスティックプロ ¥24,800 → ¥18,800

ネオジオカセット大激安 / オール新品

オール ¥980	●ロボアミー ●ワールドヒーローズ ●ザ・スーパースパイ ●ライディングヒーロー
オール ¥1,980	●麻雀狂列伝 ●ラギ ●サイバーリップ ●餓狼伝説スペシャル ●ニンジャコンバット ●ミュージションネーション ●キング・オブ・ザ・モンスターズ ●キング・オブ・ザ・モンスターズ2 ●サムライスピリッツ
オール ¥3,980	●餓狼伝説 ●龍虎の拳 ●龍虎の拳2 ●みなさんのおかげさまで ●ジョイジョイキッド
オール ¥980	●ギャラクシーファイト ●リーグボウリング

ネオジオCDソフト大激安 / オール新品

オール ¥1,480	●ジョイジョイキッド ●リーグボウリング ●ASOII ●餓狼伝説 ●ラストリゾート ●龍虎の拳 ●龍虎の拳2 ●餓狼伝説2 ●餓狼伝説スペシャル ●真サムライスピリッツ ●フライングパワーディスク ●得点王2 ●ビューポイント ●ゴーストパイロット ●戦国伝承2 ●トップハンター
オール ¥1,980	●痛快ガンガン行進曲 ●ダブルドラゴン
オール ¥2,980	●ギャラクシーファイト ●ADKワールド ●クイズ・キング・オブ・ファイターズ

セガサターン・モデム登場

SSネットワークでマルチプレイしてませんか。
①専用ソフトで通信対戦可能。
②インターネットに思いのままアクセス。
③「ニフティサーブ」等パソコン通信も、基本システム一式 ¥14,800

専用FDドライブ	¥9,800
専用キーボード	¥7,800
専用メディアカード	¥2,000
(通信対戦用ソフト)	
●セガラリーチャンピオンズ・プラス	¥5,220
●サターンボンバーマン	¥2,718

お近くの方は 一休さん直営店へ

●名古屋市北区/大曾根店 ☎052-915-8842	●大阪府高槻市/南高槻サティ内 ビルフェロー ☎0726-71-5060
●名古屋市昭和区/御器所店 ☎052-841-6286	●愛知県豊田市/豊田サティ内3F ビルフェロー ☎0565-33-3061
●名古屋市南区/南区店 ☎052-824-0054	●京都府亀岡市/亀岡サティ内2F ビルフェロー ☎0771-22-8173
●三重県桑名市/桑名サティ内3F ビルフェロー ☎0594-24-5574	●長野県豊科町/豊科サティ内3F ビルフェロー ☎0263-72-6226
●富山県高岡市/高岡サティ内1F ビルフェロー ☎0766-21-6900	●兵庫県神戸市/東神戸サティ内3F ビルフェロー

●販売価格は変更する場合がありますのでTELにてご確認ください。
●商品発送後のキャンセルは往復の料金をいただきます。
●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。
●送料・代引手数料及び消費税は別途お申し受けいたします。
●通販価格と店頭価格は異なる場合があります。

注意：記商品の18才未満の方(高校生を含む)の御購入はできません。△1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ

①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ

1 電話/FAXにて注文

商品が届く
(注文後5~7日前後で)

配達員に代金を払う
(商品代金+手数料¥800~¥1000)
※電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い(代金引換え)となります。

2 郵便小為替+手紙

①番~⑦番までを記入した用紙と商品代金+600(送料)の為替を同封の下記通版部迄郵送ください
為替は全国¥600均一です(離島をのぞく)

商品が届く(注文書到着後10前後で)
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返送する場合があります。

通版部：〒101 千代田区外神田3-10-3-3F



●FIRE!!CRACKER・4
No671 価格¥1100
★HEAVEN'S UNIT
冒頭に、サクラ漫画が1その他NGギャルも盛沢!!



●淫諦暴戻
No925 価格¥1000
★のび太自滅システム
サクラがメインの18禁本、しかし頭を入れてしまうと



●ヒューマン・ハイライト・フィルム5
No972 価格¥1100
★ヒューマン・ハイライト・フィルム
格闘ゲームキャラ&ガンムキャラのH本です。



●みんな走れ!
No923 価格¥1000
★スタジオ夢魂
美しい表紙とは裏腹のハードな内容がグッド。



●コミケで聖戦 VOL.6
No998 価格¥800
★こめかみ騎士団
聖なる戦いが今!サクラがナコルルが、今走る。



●けつMegaton X
No619 価格¥1300
★トルエン一斗伍
格闘ゲーム主体のH本。とにかく濃い内容ッス。



●クローズアップ現代
No620 価格¥1300
★N・K
NewMenさん中心の本
濃い内容で買って損はない!



●決戦同人誌G
No927 価格¥1200
★東京部分肉センター
すさまじい作家陣。まあ、まずは読んでみて下さい。



●裂空
No1333 価格¥1200
★伏魔殿
レベルの高いこの一冊。魔機神の女性キャラクター杯。



●瑠璃堂画報式
No734 価格¥1300
★剣聖覇皇商会
魔・鬼神の女の子達って可愛いですね。良作です。



●春・SIDE.B
No971 価格¥1300
★すたじお☆たばたば
ムテムチプリプリ戦国くん春、ついに完結。



●NIGHT HEAD
No245 価格¥1200
★サークル太平洋
格闘美女達のハードなHは必見です。私も買います。



●UB 8
No933 価格¥800
★UB
ナコルルとナコルルの愛が光る!ハートフルな1冊。



●NAKED COLOR
No489 価格¥700
★犯罪天国
レイレイメザベルとリムルルメガルのH本超お買得



●INSTINCT
No490 価格¥700
★犯罪天国
シャルメ霸王丸のH本。シャル好きなら絶対に買い!



●桜花綺譚
No754 価格¥700
★犯罪天国
牙神メナコルル。Hなナコルルに興奮です。



●女神っくすMINUS
No678 価格¥1100
★夢幻画廊
青木零夢さんのギャルゲー中心18禁本。もーたまらんぜ!



●少女フレンチ3
No642 価格¥700
★ユナイテッド双児舎
美しく、表情のある絵で定評のユナイテッド双児本です。



●ういざ〜ず・は〜もみゃ〜
No731 価格¥1500
★剣聖覇皇商会
彩霞&真琴のエロパロ本。2人の姿にドキドキ!



●もも
No962 価格¥700
★名作ネットワーク
人気の恋愛シュミレーションH本。オススメです。



●渡せないエンジェル
No1271 価格¥1200
★極楽天国
人気の西又葵氏のときメモ本。なかなか胸キュンです



●詩織 第4章
No743 価格¥1000
★HIGH RISK REVOLUTION
今回さらにエスカレートしたあいざわ先生ときめき本



●ORGEL
No681 価格¥600
★致命傷
館林中心本になっています。館林マニアへの一冊♥



●オルゴール2
No854 価格¥600
★致命傷
ときメモファン大人気のこの一冊。超売れています。



●STARSHIP ANGELS
No704 価格¥800
★HIGHWAY MAGICIAN
読み応え満点のマク●ス7本、絶対買います。



●TRAD7
No705 価格¥900
★HIGHWAY MAGICIAN
夏コミ新刊の見たまの本です。買わねば損です。



●パープルユニット
No1048 価格¥1300
★SYSTEM GZZY
某誌に載ってた影夢氏のロリ2アンドロイドマンガ



●天使のためいき
No1049 価格¥1300
★SYSTEM GZZY
ロリ、スプラッタ、ノーマル等楽しめる逸品です。



●高高度爆撃
No812 価格¥1800
★アリス書店
幼女愛と鬼畜あふれる本に、貴方も興奮気味ですか。



●体温3
No779 価格¥900
★Studio 309
スクール水着にセーラ服、べたべた少女のHマンガ!



●DYNAMIC LOLITA LIBRARY NT
No778 価格¥900
★Studio 309
幼女への愛には、破壊願望も有るみたいです。



●A LITTLE BUNNY
No1275 価格¥700
★スタジオホフーナ解放戦線
つるべたパニーの蘭未ちゃんべたべたHな同人誌!

営業時間
平日 PM12:00~PM8:00
土、日、祝日 AM10:00~PM8:00
※年中無休

1号店 1Fはソフマップ
※特価本、古同人誌専門店
〒101 千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F
☎03-5256-2102
(特価本、古同人誌買取はこちらへ)

2号店 1Fは牛丼「どんどん」
※3F、4Fは新刊書籍コーナー
〒101 千代田区外神田1-9-8 木村ビル3、4F
☎03-5256-2055

3号店 1Fはソフマップ4号店
※新刊同人誌コーナー
〒101 千代田区外神田4-4-2 共益外神田ビル7F
☎03-5256-2838

当然のことですが... 直接お店でも買えます!

美少女コミック、同人誌、同人ソフト、各種イベントカタログ

1号店 売り、買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本
2号店3F.4F 新書フロア/最新のHコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店 同人誌フロア/H同人誌・同人ソフト・同人アイテム

全国のHコミック、同人誌求む! お気軽にどうぞ!

50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2102)

まず! TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトも御送りください

同人誌大募集!!

何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください! 初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店で海賊版同人誌の取り扱いを致しておりません

これ以外のアイテム満載の **全国通販**
虎カタログ2号発売中!
価格300円 くわしくは5256-2889まで

新作^{続々}入荷!! 虎の穴通販 Vol.7

今すぐTEL・FAXにて注文できます

TEL 03-5256-2889

18禁

→営業時間12:00~21:00・FAX24H

FAX 03-5256-2898 (24H)



●琴吹かつき作品集 1
No.999 価格 ¥1400
★H&K
琴吹かつきさんの作品集。クオリティーはピカイチ。



●富樫単行本未収録作品集
No1001 価格 ¥1400
★H&K
単行本未収録の作品集。Hも含めファン感動の一冊。



●内野文吾短編集ver.3
No967 価格 ¥1100
★ぶたゴリラ
人気の短編集第三弾。修正も加わりファン必見の一冊。



●皆殺し
No966 価格 ¥1100
★ぶたゴリラ
くぬぎ俊一さんの本。話も良いし、実用性も高いぞ。



●士貴智志 CATALOGU
No134 価格 ¥1200
★ハイテクJAPAN
士貴さんの過去7年分のマンガ。買ってソク無し。



●KARMA III
No876 価格 ¥700
★かるま屋
EVA本の中でも最高級作品です。ぜひ手元に一冊!



●Eva-Plus C
No605 価格 ¥1200
★Re-AXIS
士貴智志その他入魂の、豪華絢爛なEVA本です。



●Let's Begin! 3
No588 価格 ¥1300
★Studio YESS
お馴染みのシリーズ第3弾! シンジ達3人の行方は?



●E-sacrifice
No713 価格 ¥1300
★ロバ族
シンジ、綾波、アスカとオーソドックスながらも新鮮



●介錯4078
No926 価格 ¥1200
★介錯
介錯さんの新作。とりあえず、コレは買いでしょ。



●命令電波・心臓停止
No959 価格 ¥800
★H.P.C.命令電波
超ハード18禁エパ本。リッツコ&ミサトファンオススメ



●綾波最高
No1357 価格 ¥900
★ツチノコ協会
超キツキツ、ボンテージの綾波たまりません(買)



●S.D.I
No1050 価格 ¥1300
★ハイテクJAPAN
士貴智志さんの綾波凌辱モノ。これはイケます。



●地・先生・〜べ〜
No696 価格 ¥1000
★少年ゆういちろう
〜べ〜の鬼の手がゆきめのアソコを愛撫して昇天だ



●綾波零式
No695 価格 ¥1000
★少年ゆういちろう
綾波中心のギャグあり、Hありの最強の本、ここに始動!



●BANDAGE-00-2
No652 価格 ¥700
★ロケット兄弟
EVAのH本!! ともくオリエーターが高い一冊♥



●SYMPHONY
No613 価格 ¥1100
★ESSENTIA
やや美樹本ライクなアス。力が魅力的な、逸品です。



●X3 (カケルサン)
No628 価格 ¥1000
★アンガスーパー
綾波のスーツ、リッツの白衣。コスチューム好きに。



●エヴァゲリラ2
No700 価格 ¥800
★TRAP
アスカのその後のお話。ちょっとHでちょっと感動。



●影のNanDemoR
No699 価格 ¥2300
★釣リキチ同盟
総P数272Pの官能巨編! 桜に綾波なんでもあり。



●大江戸NanDemo-R走る
No873 価格 ¥2300
★釣リキチ同盟
このボリュームはあなたを裏切らない。必見の一冊。



●DYNAMITE SAMY 3
No799 価格 ¥700
★PSYCODELICIOUS
人気急上昇中のササミちゃん♥今回で第3作目です。



●螢4
No920 価格 ¥500
★浅野屋
まだまだ人気の螢ちゃん。今度は美奈子と♥



●わんぱくアニメ大爆発VOL.4
No930 価格 ¥1300
★STUDIO PAL
ラムネ、エス●フロネなど人気アニメが大集合。



●凶悪的指導 第一条第五項
No651 価格 ¥600
★ばいぶる
ココアの凌辱モノ。内容はかなりエマージェンシー。



●GENITALS 01.5
No968 価格 ¥1100
★河童堂
とてつもなくハードなエス●フロネ男性向け本。



●BREW 1
No805 価格 ¥700
★岩崎製本所
ひとみもメルルもズスタズに。一寸鬼畜好きの人に。



●コミック電撃犬王 vol.3
No1089 価格 ¥1200
★こあ
魅せる、燃える一冊。これで貴男も燃えつきる!!



●オマージュ
No570 価格 ¥1200
★APPLE CORE
湯河原あたま先生の個人誌シスターの○○は燃えるぜ



●ああん女王さまっ2
No883 価格 ¥1100
★スタジオ落椿舎中
女神さまの超Hな本! 続きものですがこれだけでも○



●女神魂
No942 価格 ¥1500
★男魂
ハードな女神様本です。言う事なしの一冊買いです。



●Nightmare of my Goddess
No1353 価格 ¥800
★天山工房
美しいベルダンディが、田宮&青島と4Pを…



●ティファ・ティファ
No878 価格 ¥1200
★コミック・キングダム
頭〜しっぽまでティファ満載の愛にあふれた1冊です。



●病院へ行こう
No984 価格 ¥600
★スライム亭
サターンで好評を博した、野々村のレス本です。



●DARKSIDE96S
No719 価格 ¥1300
★STUDIO VANGUARD
TWILIGHT氏お得意の調教モノです。



●ZONE 9
No810 価格 ¥700
★サークル太平洋天国
問合来人お得意の禁断のH物です。アブノーマル物!



●似非 (エセ)
No688 価格 ¥1400
★あかひら麒麟
あかひら先生の作品集、アニメに創作、盛沢山!!

全国のサークルさんへ
お店や通販で
あなたの作品を置
きませんか?

11月17日池袋で開催の
レヴォオカタログ発売中! 通販OK
¥700

平成9年4月 完璧な就職指導! 絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校

開校

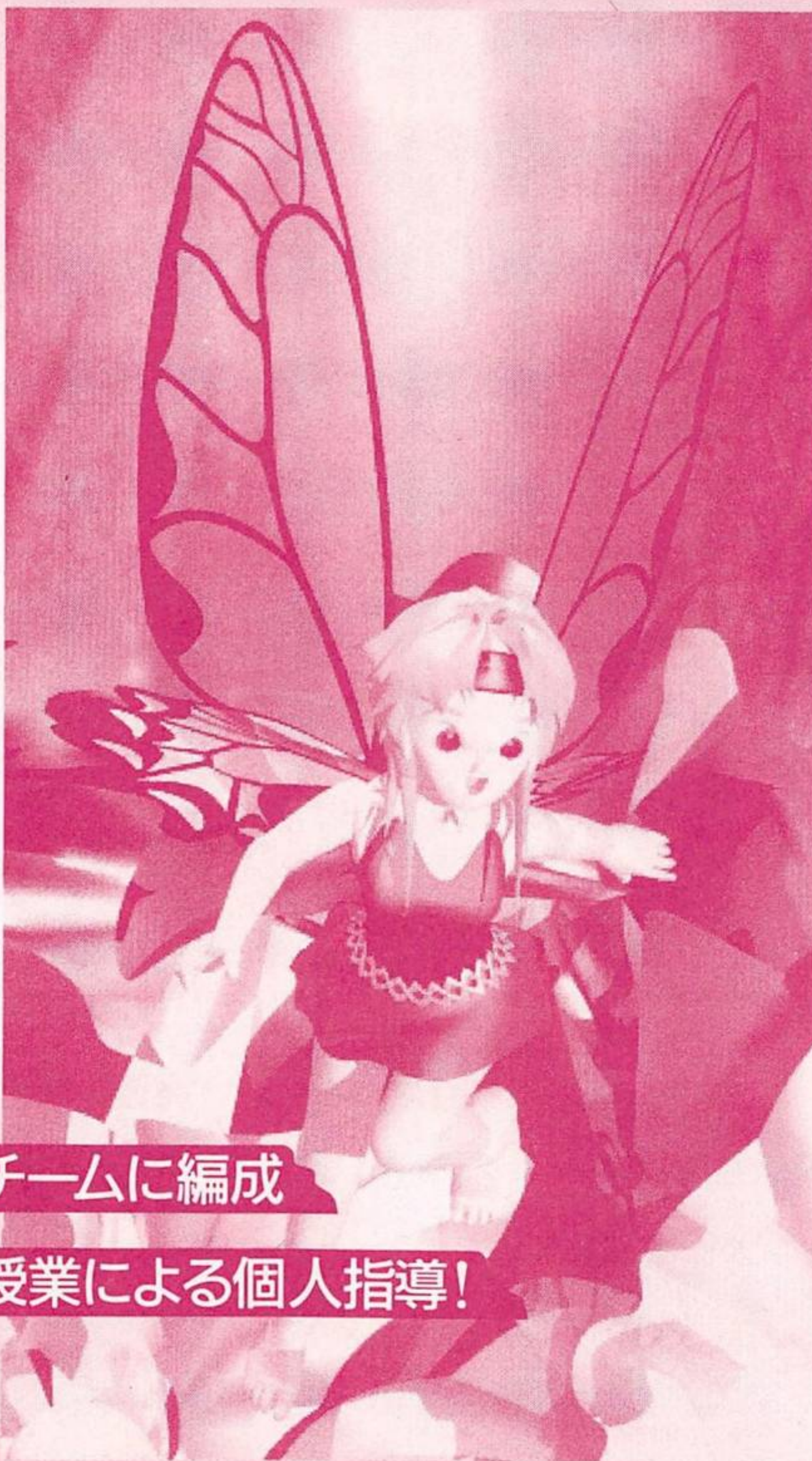
日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-3261-8211

入学案内書はハガキか電話でお申し込みください。
学院見学毎日実施中(希望日時を電話で予約)。
学生寮、各社新聞奨学制度有。

STARTING UP YOUR DREAMS! その準備はすべて整っている!!

①授業内容 ②修得技術 ③就職指導 ④適正学費 ⑤設備と環境



平成9年度4月生
願書受付中

ゲームデザイナー学部
定員300名

■プランニング科 (2年)

ゲームの企画立案について学びます。プレゼンテーションやゲーム制作実習を重点的に行い、就職にそなえます。

■グラフィック科 (2年)

ゲームのグラフィックを描くのに必要なツールの使い方などを学び、3DCGや映像作品の制作に取り組みます。

■プログラム科 (2年)

プログラムについて基礎から学び、MS-DOSやWindows、コンシューマーなどのゲーム制作に取り組みます。

■ゲーム開発研究科 (1年)

上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めて応用力を身につけ、就職活動を有利にします。

マシン環境

- ・Power Machintosh 9500
 - ・Power Machintosh 8500
 - ・GATE WAY 2000 P5-200
 - ・GATE WAY 2000 P5-166
 - ・GATE WAY 2000 P5-133
 - ・GATE WAY 2000 P5-120
 - ・PC-9821 V12
 - ・PC-9821 V 7
 - ・PC-9821 Xe10
 - ・PC-9821 Xa 9
 - ・PC-9801 BX2
- ※このほか
周辺機器
多数設置

1クラスをさらに5~6人のチームに編成

ソフトハウスの実践授業による個人指導!



↑ゲーム開発に必要な最新マシンと、ゲーム制作に詳しいベテラン講師がキミを待ちかまえているぞ

●日本ゲームデザイナー学院は、東京アニメーター学院の姉妹校です。

いよいよ本番?
さらに難しい「秋」コースを走る!

SIDE BY SIDE

サイドバイサイド

©1996 TAITO CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED

前半は何?と思う後半の展開! スピードコントロール命でしっかり切り返してクリアを目指す!

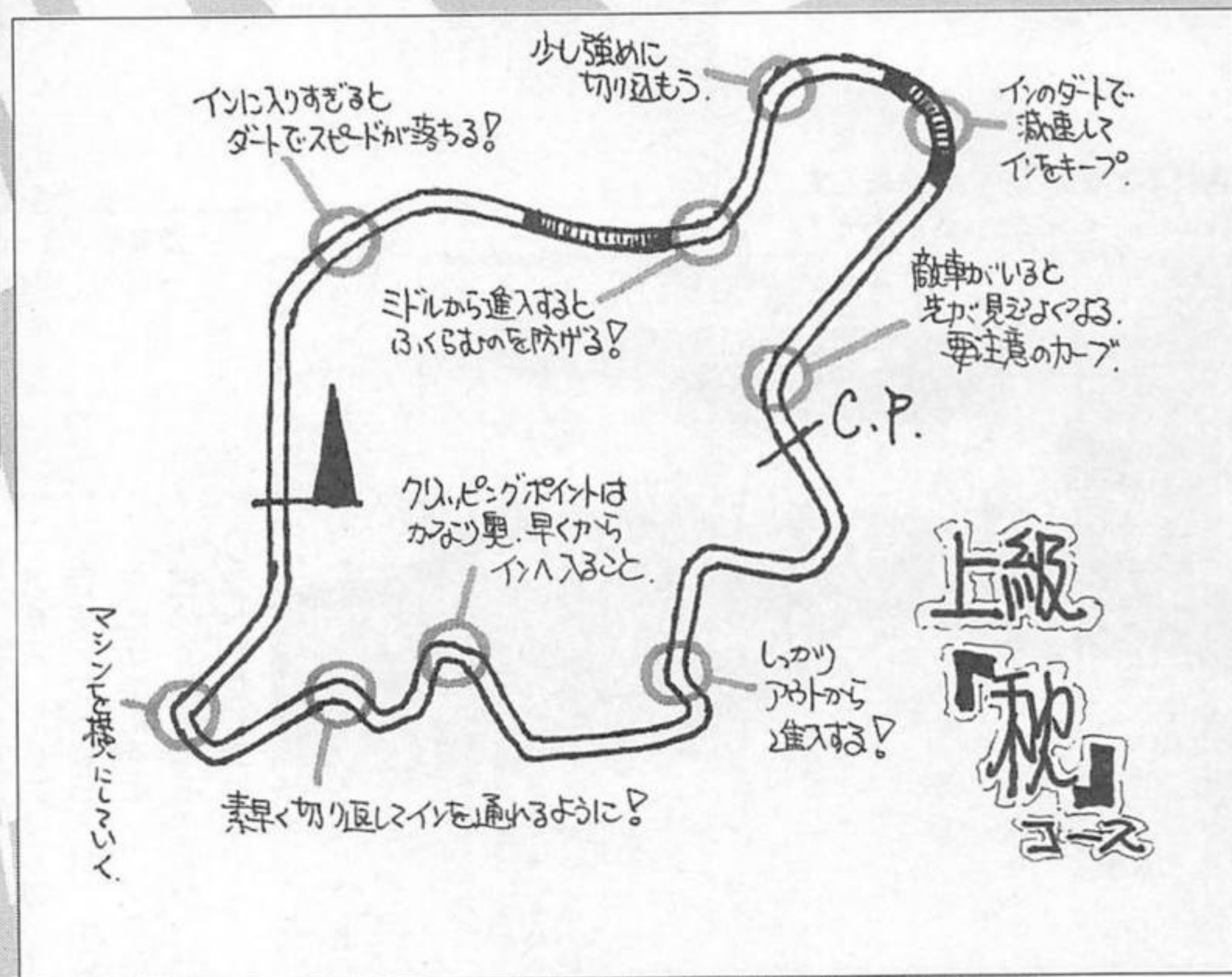
担当: するする

上級コース「秋」

上級コースの特徴は、道幅が狭いということ。これに道の両端がダートになっているため、入りすぎるとスピードが落ちてしまうということ。オンロードをしっかりと走るといことがこのコースでは基本となる。順位は: 最初は気にしないほうがいいだろう。



この写真で見ると道幅が広く見えるけど...やればわかります!



コース幅が狭いこともあるので、コースに慣れるまではコンパクトなマシンで走るのもいいだろう。慣れてきたら当然速いマシンにする。

それではスタート! シグナルが青になるまで、



マシンは: スーパースーだつてトルクもあるし、速いし!

レッドゾーンより10000回転低いところに合わせ、スタートで全開へ。インに入りすぎないように気をつけるぞ!

前半は流す...後半は集中だ!

スタートで失敗すると、あつという間に後続車にぶち抜かれる。

スタートしたらまず急なハンドル操作をしないようにし、加速をさせる。

少しずつハンドルを右へ切っていく、その先の緩い右カーブのインへ。

インに入るときは注意だが、



青になったらアクセル全開! この位置からシフトを上げ!

ダートがあるのがわかると思うので、ここに入らないようにコントロールしてマシンを走らせるようにする。

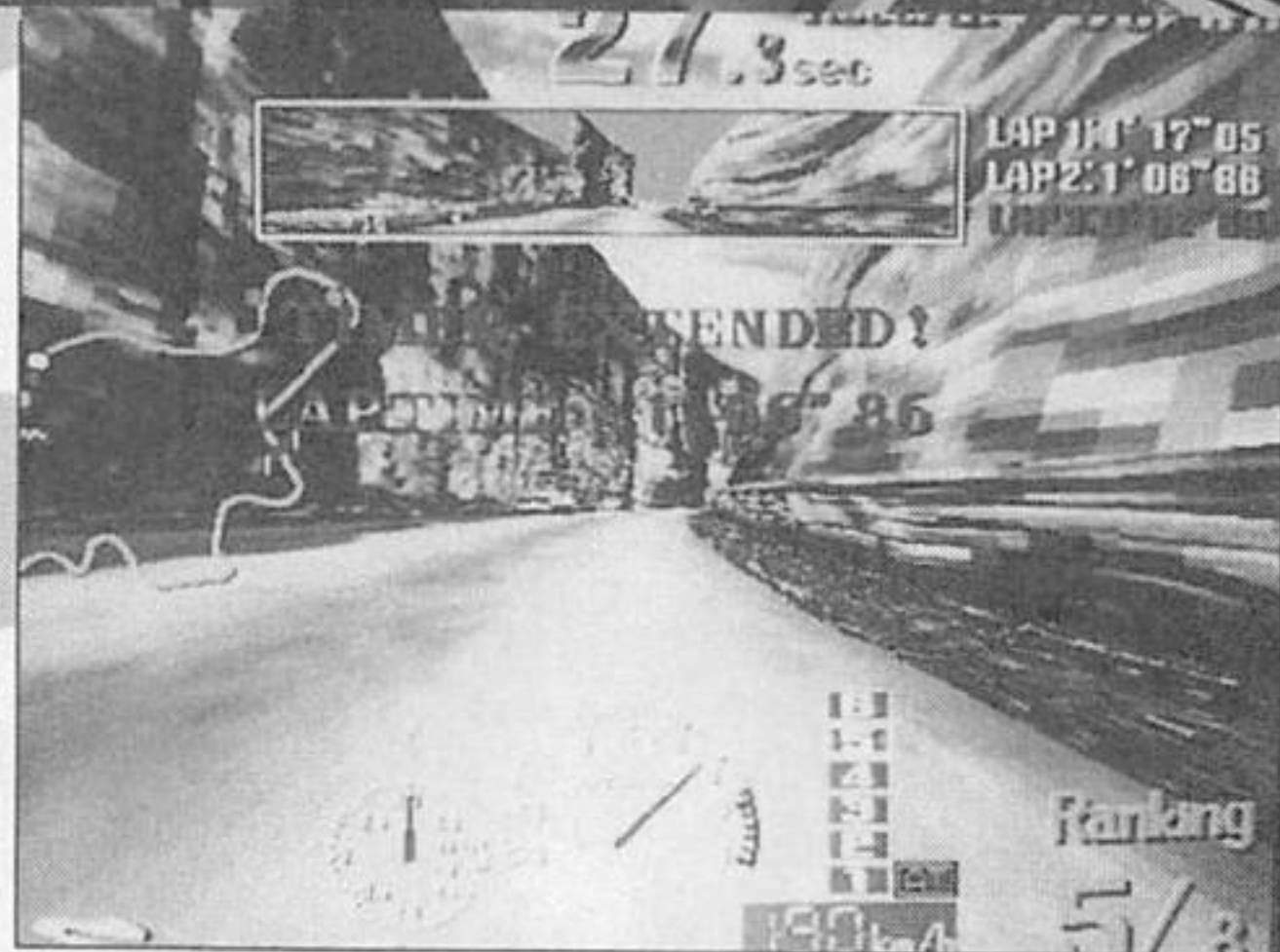
ダートに入るのをもちろん戦略として減速をさせたいところを使うのはいいだろう。

またふくらんでいくことを抑えるのに使う、リカバリーのテクニックにもなるので、覚えておくといいだろう。

そんなことを考えつつ、緩いカーブを走る。

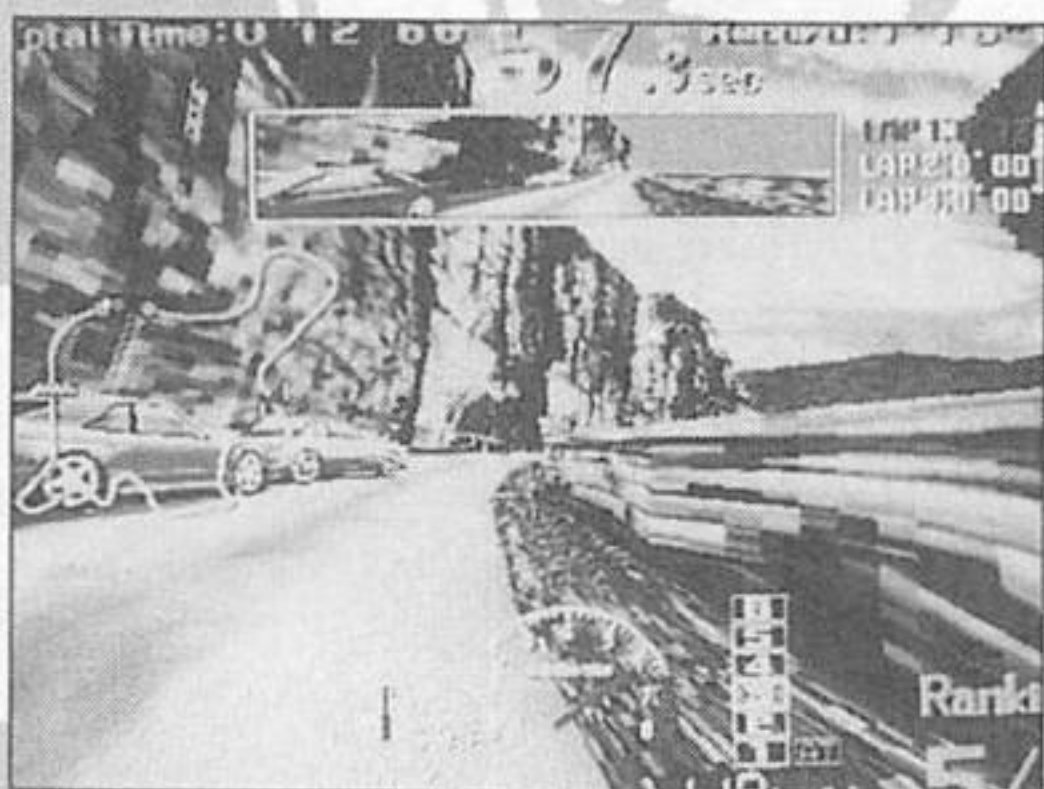
さらに進むと少しきつい右カーブへ。

ここをしっかりとインキープで走るため、ややインから離れたところから進入する。



インのターに気をつけてインへ入っていく。少しずつだぞー！

ただこのとき、ギョッとハンドルを切り込むのではなく、小刻みに切り込みながらインへ進入していく。これを行うことで、微妙なコントロールを可能にし、リカバリーもしやすくなる。もちろんミスを未然に防ぐことにも役に立っているぞー！



2つ目の右カーブ。インをキープ！敵車のインから抜け！

しっかりインをキープしてトンネルへ。

トンネル内の左カーブは緩いので、インをキープしやす。でも油断はしないこと。

このトンネルを出るとすぐ左カーブがある。これが意外にきつい。そのため、トンネルを出る直前、少しふくらんで、角度をつけて入れるように



アウトからしっかり切り込んでインへ飛び込もう！

にする。これでふくらむのを抑える。最初は難しいぞー！

根性でインをキープしたら次のきつめの右カーブへ。



早めから切り込み、インヘードー！トを使ってインをキープ。

ここは多少インに入ってもインをキープ。強めに切り込んでいい。するとまたトンネルへ。



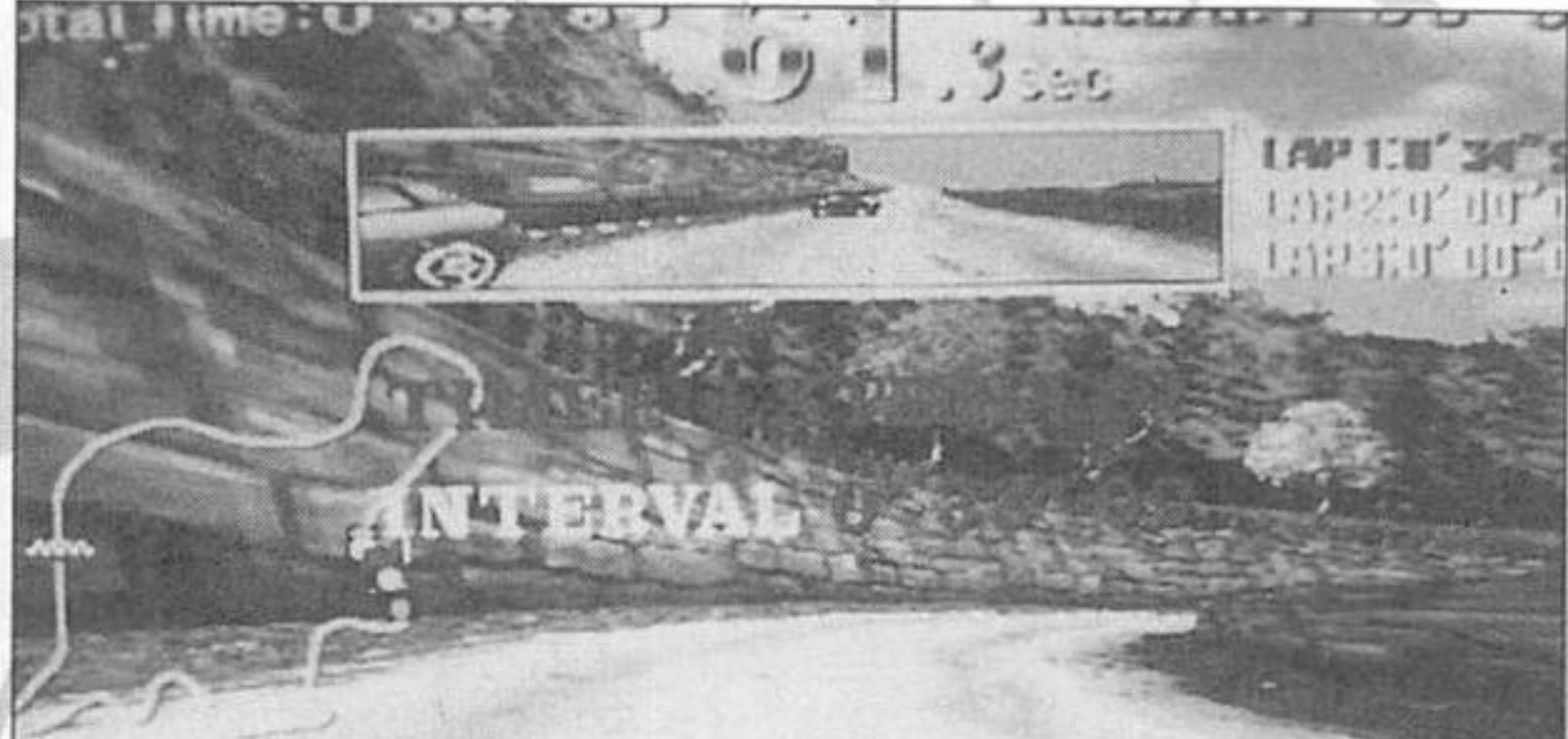
ここもふくらむのを抑えるのにインのタートを使う。



トンネルに入るとすぐきつめの右カーブがある。ここもインにめり込むことで調整してふくらむのを抑え込む。

アウトから落ちついてインへ切り込むぞー！そしてO.P.へ

細いストレートで加速。その先に左カーブがあるが、敵車がいるとわからなくなるの



で注意したい。

ここで失敗しないために、ストレートでは右側を走るようにし、左カーブに来るところで一気に左へ切り込むようにしたい。でもこれ、遅れたら終わり！もう必死！

さて後半へ。

後半はきついカーブの連続となる。

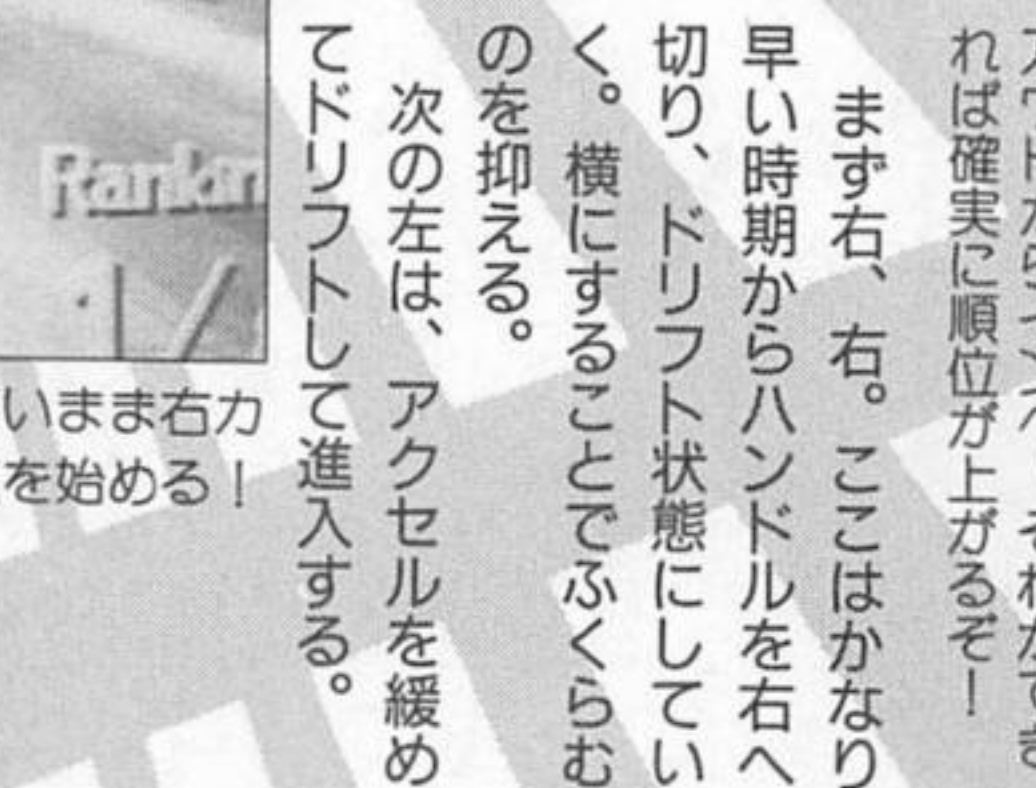


アウトからインへ。それができれば確実に順位が上がるぞー！

まず右、右。ここはかなり早い時期からハンドルを右へ切り、ドリフト状態にしていく。横にすることでふくらむのを抑える。

次の左は、アクセルを緩めてドリフトして進入する。

かなりスピードが高いまま右カーブへ！早めに減速を始める！



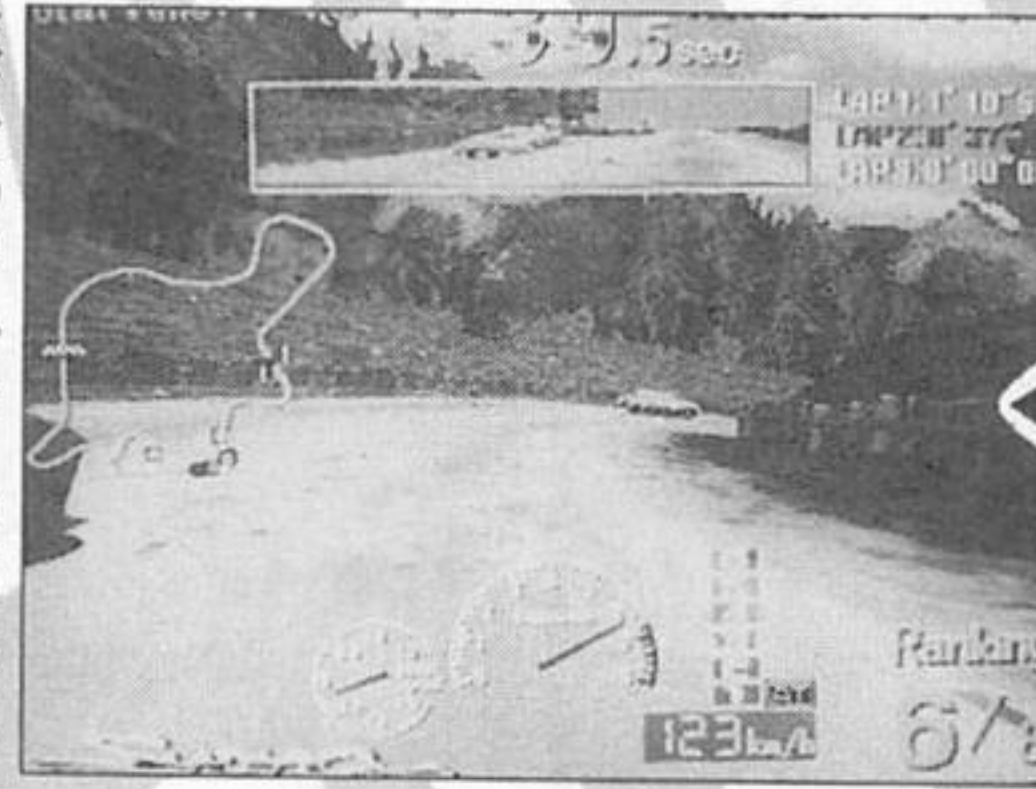
左、右のカーブ。1つ目を少し抑えていくと楽になる！

次の左、右のカーブは、1つ目をアウトから入り、小さく左へ切ったあと、アクセルを緩めて一気に右へ切り、ドリフトさせて抜けていく。

遅れるとやはりインから離れてしまう。インから抜かれるぞー！



0' 26" 76



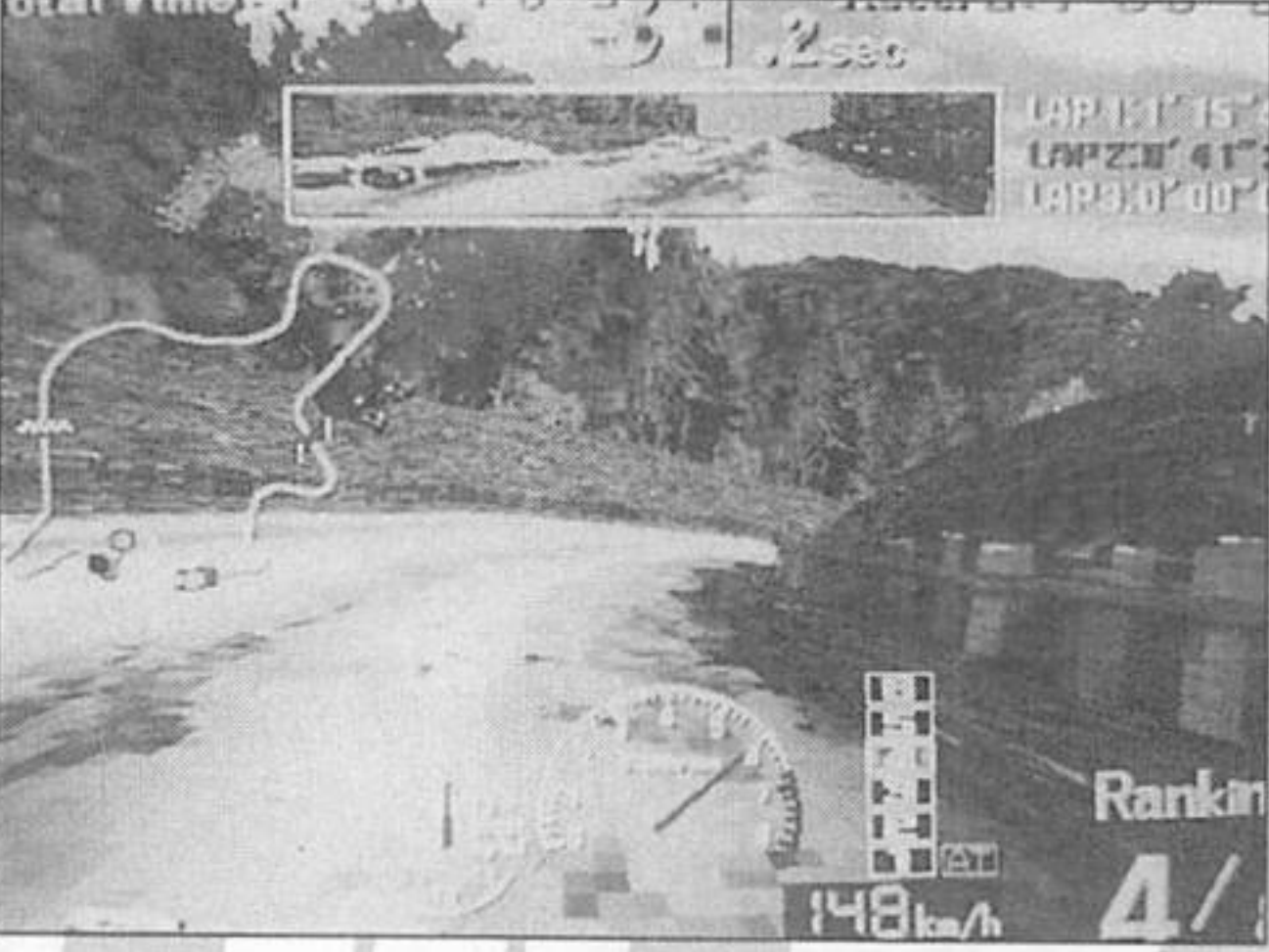
いかに早く横にさせるかがポイントー遅れば当然アウトへふくらんでいくぞー！

軽い右カーブのあときつい左カーブへ。アクセルを緩め



緩い右のあときつい左カーブ。ここはかなり減速が必要だ！

しっかりとドリフトをさせインをキープする。するとすぐ右カーブへ。早くから切り返すことでマシンをインに入れるようにする。ここでアクセルを踏みすぎないように！



スピードを確実に落とし、切り込んでいけば、大丈夫だー！

ドリフトさせるのはいいが、あまり横にしすぎるとインの壁に突っ込むので注意。

抜けると左カーブ。カウスターをあてて抜けるぞー！

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

次の右カーブ、マップ上では、右、右となっているが、実際に走ると...まっすぐわからない。なので、ここは一つの右カーブと考えて走る。
ここもほかのカーブ(きついついところ)と同じように早めからアクセルを緩めることと、切り込むことでドリフト走行に入り、インをキープする。



ちょっとしたストレートがあるので、ここで加速! フラついてる人もいるだろう。そういう人は、ここで体勢を立て直し、次のきつい右カーブへの心の準備をしよう。



出口に近くなってきたらマシンを元の方向に直していく。



最後のきつい部分へ。ここは長いので、早めにインへ向ける!

このカーブのドリフト走行はかなり長い(時間的に)ものになる。そのため、かなりマシンを横にしないとふくらんでしまう。
早めにマシンを横にできればいいが、問題はそこから横になった状態をキープさせるべく、カウンターのあてる(左へハンドルを切る!)。これによりマシンを安定させる。ただ左に切りすぎるとマシンが元の進行方向へ戻ってしまうので、その調整が必要になる。
インの壁にぶつからないように、そしてふくらむのを抑えるためにハンドルをコントロールして走る!
カーブの終わりに近づいたら左へ切って元の状態へ!

とにかく抜くのが大変! でも早めに切り込んでインを取っちゃえれば勝ち! 押し出すような形でどんどん順位を上げていきたい。
「スローインファストアウト」を実践するのだ!
今回は「冬」にトライだ!

インを減速ポイント...

残るは軽い左カーブのみ。でもここをあまく見ないように。気を抜くとすぐアウトにふくらむぞ!
さあ、順位を上げるぞ!



アーケードゲームショップ ミルキーウェイ

カスコンCP-III、ストIII etc、新作なんでも予約OK! 基板の在庫はいつもいっぱいあります(いっぱいってどれくらいや~!) お電話待ってます。ウ~~アッ!(ガンバのリズムだ!)

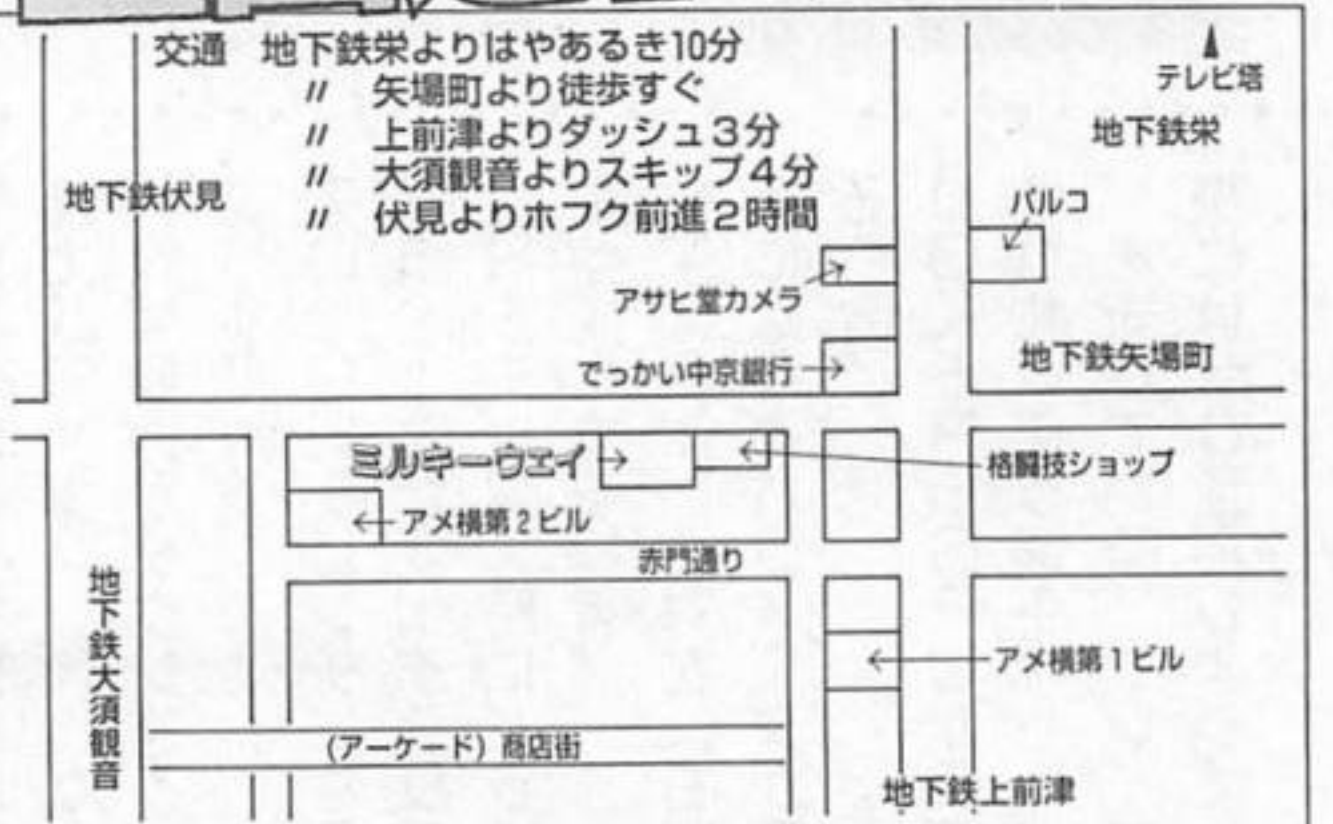
TEL.052-262-3295 FAX.052-262-2373

住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
営業時間 お店●11:00AM~7:30PM
通販TEL●10:00AM~10:00PM
毎週水曜日は定休日です

中古基板リストをぜひ請求してください。FAX・郵便いたします。

君のほしい基板をゲッターロボ!? 全国通信販売!!

- お支払いは便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)か現金書留です。
- コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc、各種取り扱っています(自宅でアーケードゲームをスレイするにあたっての細かい質問などにもがんばって応えていきたいと思います)。
- 初心者、大・歓迎!! (これから始めようと思っている人、気軽にTELください)
- ハーネスだけの注文もOK! (できるかぎりなんでもがんばって作ろうと思います)
- 新作ゲーム、なんでも予約OK!



基板・コントロールBOX買取もガンガンやっています。まずお電話ください。

ビギナーさんも大歓迎!

Dynamite BASEBALL

今回はセ・リーグの全データと初心者向け講座だ

©SEGA 1996 球団および選手データは
(株)日本野球機構、プロ野球12球団の許諾を得ています。

担当：秋はスポーツ立衆多

初心者向け講座自由 自在にカーソルを操れ

①カーソルを覗いて追え！
相手ピッチャーのカーソルを、投手モーションに入る前にバットカーソルをあらかじめ合わせておくと、攻撃側は断然有利になる。

これができるないと、豪速球や大きく曲がる変化球はまず打てない。画面右側を覗いてカーソルを追いかけるクセをつけよう。このゲームにおける基本中の基本テクニックだ。逆に守備側は、打球モーションに入る（画面が切り替わる）直前にコースを大きく変えるなどして、なるべくカーソルを合わされないようにすることが重要だ。



カーソルをあらかじめ追いかけて合わせとくと...



切り替わった瞬間にこの通り。変化球も恐れるに足らず。

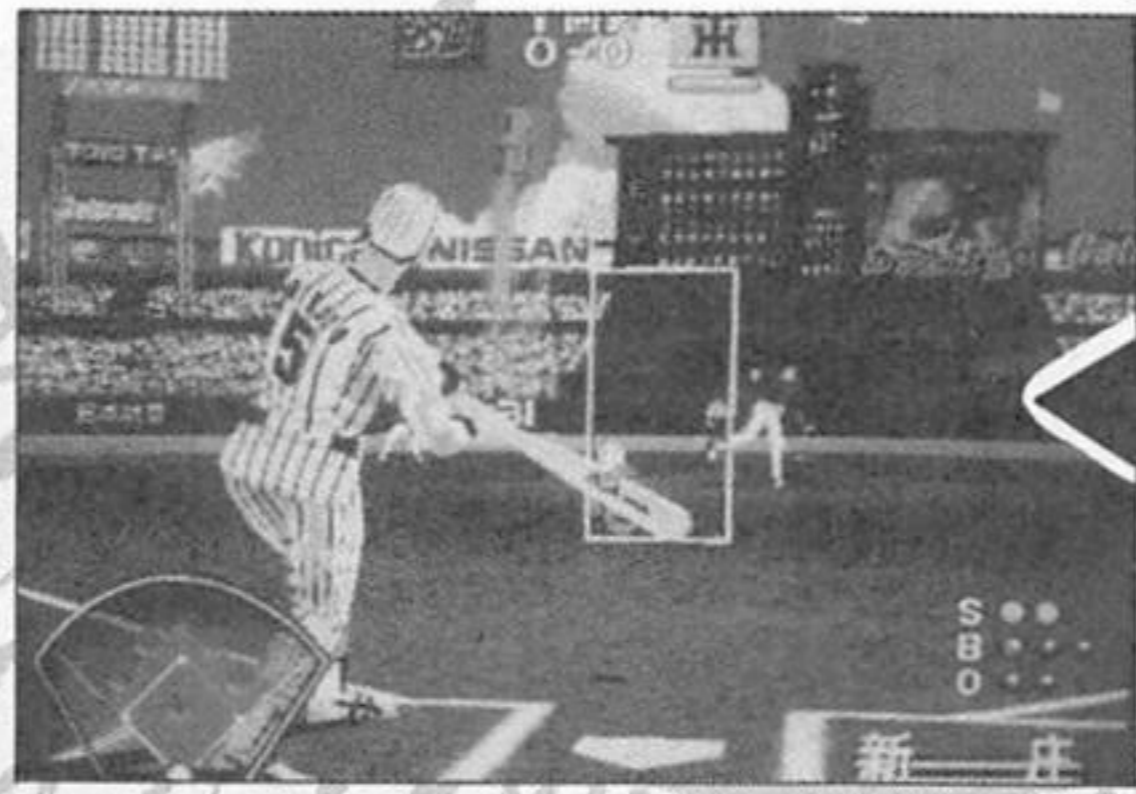
②変化球の打ち方

ピッチャーがボールを投げた直後に、カーソルがどの方向へ変化したかを見極めなくてはならない。バットカーソルをあらかじめ

め合わせておけば、ボールの変化した方向にカーソルを動かすだけで対応することができると。あとはストリートか変化球かのどちらか一方にバットを絞って待つべし。



こんなボールの位置にカーソルがきたら...



カーブスライダーを待つて打つのだ。トンビシヤリ!

③緩急をつけて投げろ!

ピッチャーは投げることに変化球のキレが悪くなる。打球モーション時に表示される矢印の長さが変化球のキレに比例しているの、それを参考にしながらピッチングを組み立てていくのだが...

チェンジアップとは、単なる山なりのスローボール。これを速球と組み合わせること、相手のタイミングを狂わせることができるのだ。ただし、あまり多投すると逆に相手にとっては絶好球になってしまうから注意。これは曲がりの少ない変化球も同様だ。ちなみにチェンジアップの投げ方は、バットスイッチを半分ぐらいまで引いて放すだけだ。レバーをどこかに入れておけばスローカーブなどの変化球になるのも忘れずに。



伝家の宝刀(??)チェンジアップ。対戦では使えますよ!

④その他の注意点

- ・ピッチャーがボールを投げたらランナーを見よう。キャッチャーが取ってからの盗塁に気付いたのではもう遅い。
- ・ランナーのオーバーランに注意。オーバーしたら帰塁のボタンをすぐに押せ。
- ・カウントが有利になったらボール球で空振りを誘ってみよう。カーソルを半分ぐらいストライクゾーンに合わせておいて、相手にストライクかボールかを迷わせるのも有効。

データ表の見かた

・ミート(0~6)

カーソルの合わせやすさを表す。6の選手は、レバー入力後に素早くカーソルを合わせられる。

・パワー(0~6)

打撃パワーのこと。数値が高いほど飛ばす力が大きい。

・足(E~A)

足の速さを表す。Aが最高。

・肩(C~A)

肩の強さを表す。

・守(C~A)

守備力のこと。打球への反応に影響する。

・耐久

投手のスタミナ。

・球種(0~5)

それぞれ、

SH:シユート

SI:シンカー

FO:フォーク

CU:カーブ

SL:スライダー

の意味である。数値がゼロでも一応投げることはできる

が、あまり変化しないので対戦では打たれやすいから注意

それよりもゼロの変化球は、CPU戦においてコンピューターが絶対に投げてこない、という方が重要なのだ。変化球にバットを絞って打つ練習をするときの参考にしよう。

●備考

語尾の添え字にPとあれば能力がアップし、Nとなっていれば能力がダウンすることを示す。以下、

TOUGH:ピンチになるとパラメータが変化する投手

CH:チャンス時にパラメータが変化する打者。

LT(RT):対左(右)投手になるとパラメータが変化する打者。

OKER:CPUが代打の切り札に使う選手。

を表している。プレイする際にはぜひ活用しよう。

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる!
激突! 攻略コンビネーション!!

	背番	投打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	投法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL		
0	プロス	29		投	.091	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.33	121	148	2	0	0	3	4	
1	石井(一)	16	左	左	投	.102	1	0	0	D	B	B		オーバー	2.76	146	144	3	0	3	3	4
2	吉井	21		投	.042	0	0	0	D	B	B	TOUGH-P	オーバー	3.12	141	144	3	0	5	3	0	
3	山部	19	左	左	投	.211	0	0	1	D	B	B		オーバー	3.83	131	144	0	0	0	4	4
4	伊東	18		投	.154	0	0	0	D	B	B		オーバー	4.38	76	143	2	0	2	4	3	
5	伊藤	20		投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	0.91	40	150	2	0	0	2	5	
6	高津	22		投	.333	0	0	0	D	B	B		サイド	2.61	30	137	0	5	0	0	2	
7	古田	27		捕	.294	21	4	5	C	A	A											
8	野口	38		捕	.222	1	3	2	C	B	B											
9	池山	1		内	.263	19	1	5	C	B	B											
10	オマリー	3		左	内	.302	31	6	6	D	B	B	CH-P									
11	土橋	5		両	.281	9	4	4	C	A	B	CH-P										
12	ミュールン	9		内	.244	29	1	5	C	B	C											
13	辻	8		内	.238	2	6	3	B	B	A	CH-P										
14	苦篠	4		両	.267	1	3	2	C	B	B											
15	飯田	2		外	.253	7	5	3	A	A	A											
16	真中	31	左	左	外	.214	1	3	3	C	B	B										
17	稲葉	41	左	左	外	.307	8	3	4	C	B	B										
18	秦	26		左	外	.286	9	3	4	C	B	B	JOKER,CH-P									
19	城	0		外	.243	1	3	2	B	B	B											

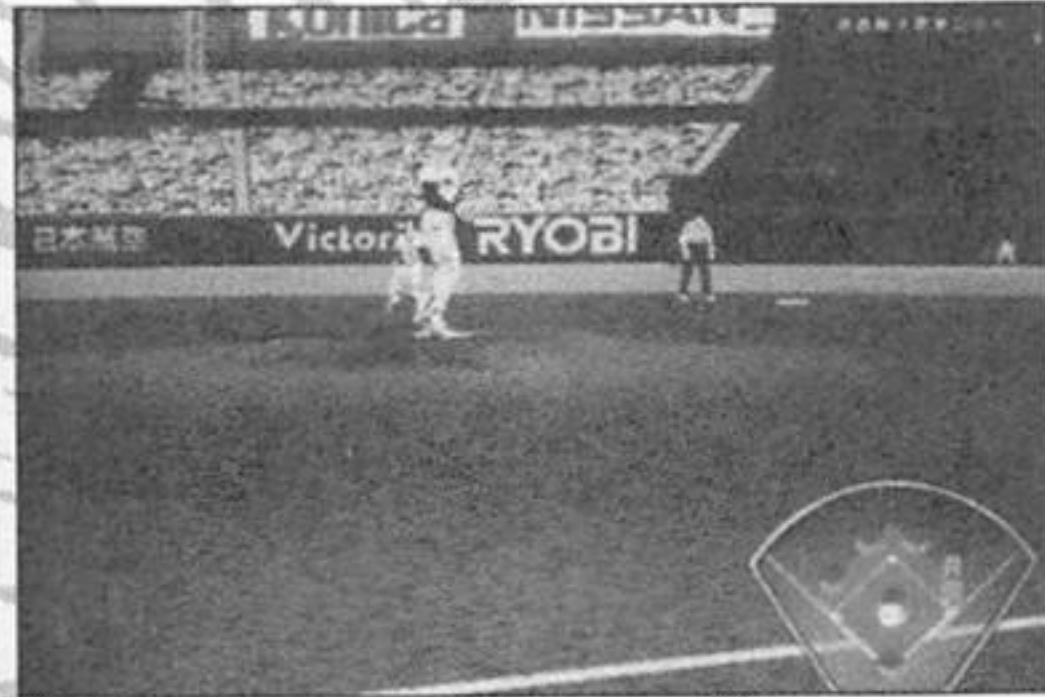
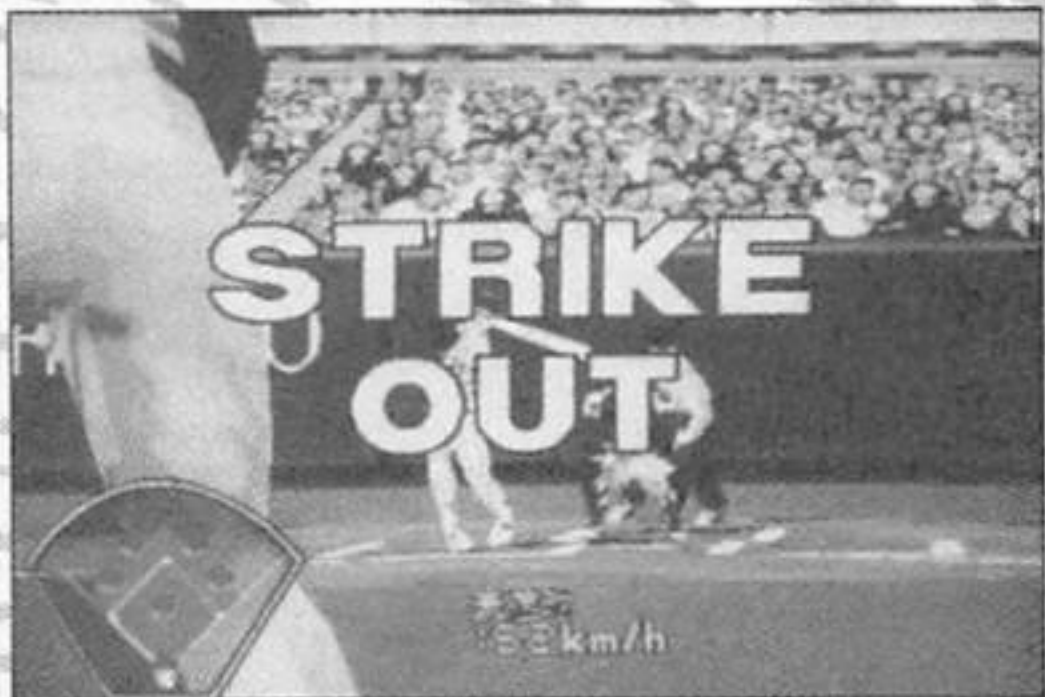
ヤクルト ADVICE

速球派のプロスに石井、山部の両サウスポー、さらに抑えのエース高津が控える豪華投手陣。中継ぎとしてもフォークのキレる吉井と、多彩な変化球を持つ伊東、そして超スライダの伊藤がいるからスキがない。

ピンチになったら吉井を継ぎ込んで、抑えの伊藤、高津に回せれば勝ちパターン completionとなるだろう。

バッティングでは飯田と辻を1、2番に組むとよい。前者は足が速く、後者はミートが最高の6になっているからだ。

クリーンアップの破壊力も十分あるし、下位にもチャンスに強い土橋と、一発のあるミュールンがいるのは強みだ。さすがに昨年度日本一のチームだけあって投打のバランスがとれている。



豪速球で三振! プロス、伊藤ならまさに必殺技だ。

牽制球の瞬間。アングルの変化に反応する練習をしよう。

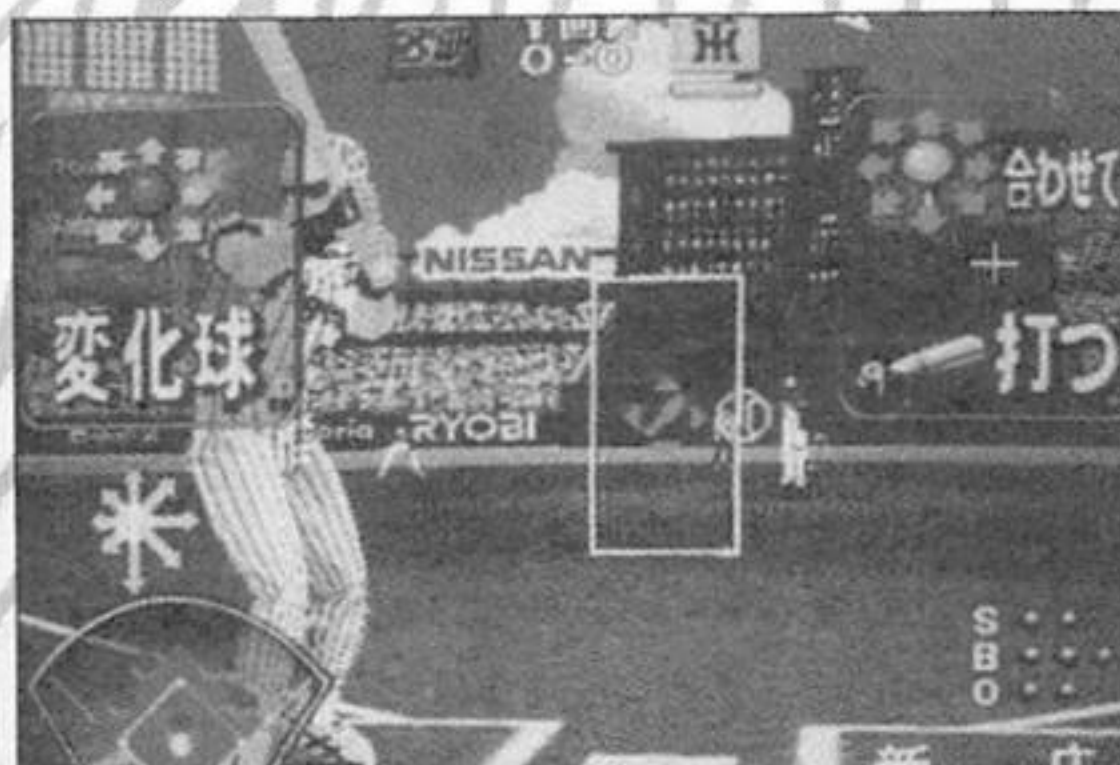
	背番	投打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	投法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL		
0	チェコ	50		両	投	.076	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.74	173	150	2	0	0	3	4
1	山内	16		投	.070	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.03	118	150	3	0	0	2	4	
2	紀藤	11		投	.208	1	0	1	D	B	B		オーバー	3.87	155	147	0	0	3	4	0	
3	大野	24	左	左	投	.086	0	0	0	C	B	B	TOUGH-P	オーバー	3.07	112	148	3	0	3	0	4
4	井上	27		投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.68	36	144	2	0	2	3	2	
5	高橋	22	左	左	投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.90	60	144	2	0	0	3	2
6	佐々岡	18		投	.200	0	0	1	D	B	B		オーバー	3.05	71	150	0	0	2	4	3	
7	瀬戸	28		捕	.256	2	3	3	C	B	B											
8	西山	32		捕	.211	5	3	4	B	B	B											
9	野村	7		左	内	.315	32	6	5	A	A	B	CH-P									
10	江藤	33		内	.286	39	5	6	B	B	B											
11	正田	4		両	.274	3	5	2	B	B	A											
12	小早川(毅)	6		左	内	.239	2	2	4	C	B	B	JOKER									
13	口ペス	2		内	.205	0	3	4	C	B	B	LT-P										
14	高	0		左	内	.378	0	3	3	C	B	A	LT-P									
15	緒方	9		外	.316	10	3	4	A	B	B	CH-N										
16	金本	10		左	外	.274	24	3	5	B	B	B										
17	前田	1		左	外	.256	4	5	5	B	A	B	CH-P									
18	町田	5		外	.261	8	3	5	C	B	B											
19	浅井	36	左	左	外	.303	6	3	5	C	B	B	JOKER									

広島 ADVICE

球速140キロを超えるピッチャーがズラリと揃っている。変化球に頼らなくても、緩急をつけることで相手はかなり打ちにくくなるハズだ。

バッターは上位から下位までコマが揃っていて、どこからでも得点できるのが特徴。代打にも打率3割の浅井がいるから頼もしい。ミート、パワーともに最高ランクに位置する野村、江藤が爆発すれば、あっとい間に大量得点を挙げてしまうことだろう。

たとえ相手が左投手であっても、左に強い口ペスと高、さらに正田、緒方の両スィッチヒッターがいて死角ゼロ。広島を敵に回したならば、右投手がどれだけ抑えられるかがカギになると言っているだろう。



写真でアドバイスその1。右はボールで、左はストライク。この違い、分かるかな?

	背番	投打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	投法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL		
0	斎藤	11		投	.114	1	0	1	D	B	B	TOUGH-P	サイド	2.70	179	144	3	0	0	3	4	
1	榎原	17		投	.067	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.88	177	145	2	0	3	3	4	
2	川口	25	左	両	投	.111	0	0	0	D	B	B		オーバー	4.42	140	137	0	3	3	4	0
3	河原	15		投	.111	0	0	0	D	B	B	TOUGH-N	オーバー	3.31	143	144	0	0	3	3	2	
4	ガルベス	59		投	.111	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.92	80	150	3	3	0	0	4	
5	西山	47		投	.000	0	0	0	D	B	B	TOUGH-N	オーバー	0.55	39	150	0	0	4	2	2	
6	マリオ	49		投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	4.07	33	145	0	4	5	2	2	
7	村田(真)	9		捕	.265	13	3	4	C	C	B											
8	杉山	22		捕	.297	0	3	2	C	B	B											
9	仁志	8		内	.297	0	3	3	A	A	B											
10	落合	6		内	.311	17	5	4	E	B	B											
11	岡崎	5	左	内	.206	3	3	3	C	B	B	JOKER,RT-P										
12	川相	0		内	.261	2	5	2	B	B	B											
13	元木	2		内	.244	3	3	3	C	B	B											
14	高村	00	両	内	.358	0	4	2	A	B	B											
15	出口	66	両	外	.263	1	3	2	A	A	B											
16	広沢	80		外	.240	20	2	5	E	B	B											
17	マック	12		外	.275	20	6	5	B	B	B	CH-P										
18	松井	55	左	外	.283	22	5	5	C	B	C	CH-N										
19	後藤	50	左	外	.343	4	3	4	C	B	B											

巨人 ADVICE

スタミナ十分、かつ打ちにくい斎藤、榎原の2本柱は強力。ガルベスはスタミナが低いので中継ぎ用として使うとよい。

抑えには西山、マリオというこれまた2本柱が控えている。ガルベスを含めれば実質的には3枚ストッパーとなり早いイニングで先発が崩れても立て直しがしやすいのだ。

打線ではクリーンアップが充実しているものの、松井がチャンスに弱いのが玉にキズ。広沢はミート能力が低くて打ちにくい、という人は出口に交代させるとよい。足力、肩ともにAランクなので、出塁すれば盗塁が狙えるし、守備固めにはもってこいなのだ。

対CPU戦でも、うまくやればカーソルをスラせるのだ。



写真アドバイスその2。守備固め、特に外野は重要。打球に追いつく速さが違うのだ。

	背番	投打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	投法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL		
0	三浦	46		投	.130	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.90	148	144	2	0	0	3	3	
1	斎藤	11	左	投	.096	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.94	157	144	0	0	4	0	4	
2	野村	21	左	左	投	.250	0	0	0	D	B	B		オーバー	4.45	100	140	0	3	3	3	0
3	盛田	17		投	.143	0	0	0	D	B	A		オーバー	1.97	90	145	4	0	2	4	3	
4	荒木	47		投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.24	60	144	2	0	0	3	2	
5	島田	48		投	.125	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.57	42	140	0	0	0	3	3	
6	佐々木	22		投	.125	0	0	0	D	B	B	TOUGH-P	オーバー	1.75	30	150	0	0	5	2	0	
7	秋元	39		捕	.200	5	2	3	D	C	B	CH-N,LT-N										
8	谷繁	8		捕	.249	6	3	3	C	B	B											
9	駒田	10	左	左	内	.289	6	2	5	C	B	B										
10	万永	0		内	.163	1	3	3	C	B	A											
11	石井	5	左	内	.309	2	5	3	A	A	A											
12	進藤	1		内	.217	11	4	4	B	B	A											
13	高橋	6		内	.262	1	2	4	C	B	B	JOKER										
14	佐伯	26	左	左	外	.264	7	4	5	C	B	B	LT-N									
15	鈴木	51	左	外	.283	14	3	5	C	B	B											
16	畠山	25		外	.220	7	3	5	C	A	B											
17	波留	2		外	.310	5	5	3	A	A	A	LT-P										
18	川端	38		外	.143	0	3	3	C	B	B											
19	宮里	7	左	外	.261	0	3	3	C	B	B	JOKER										

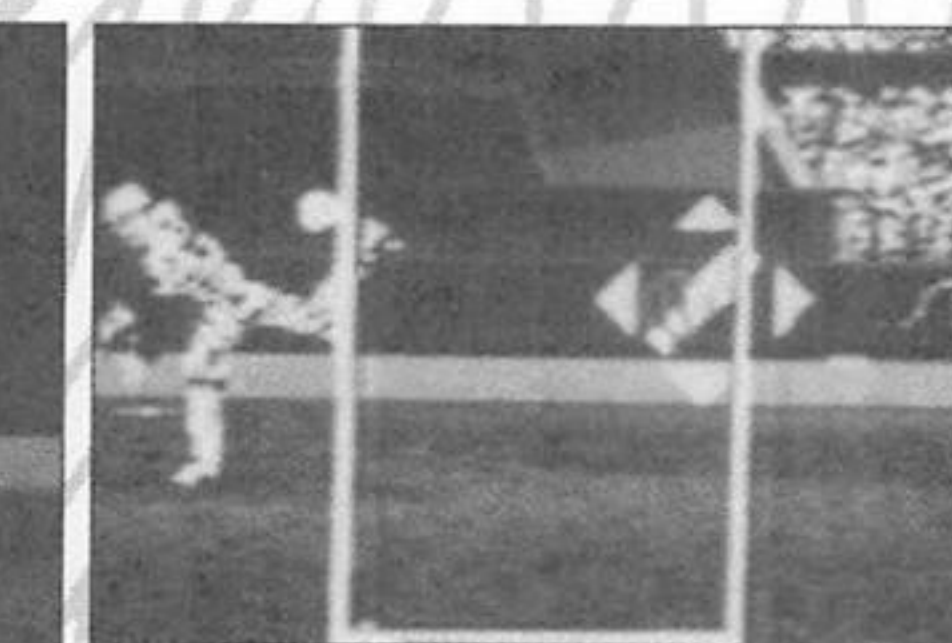
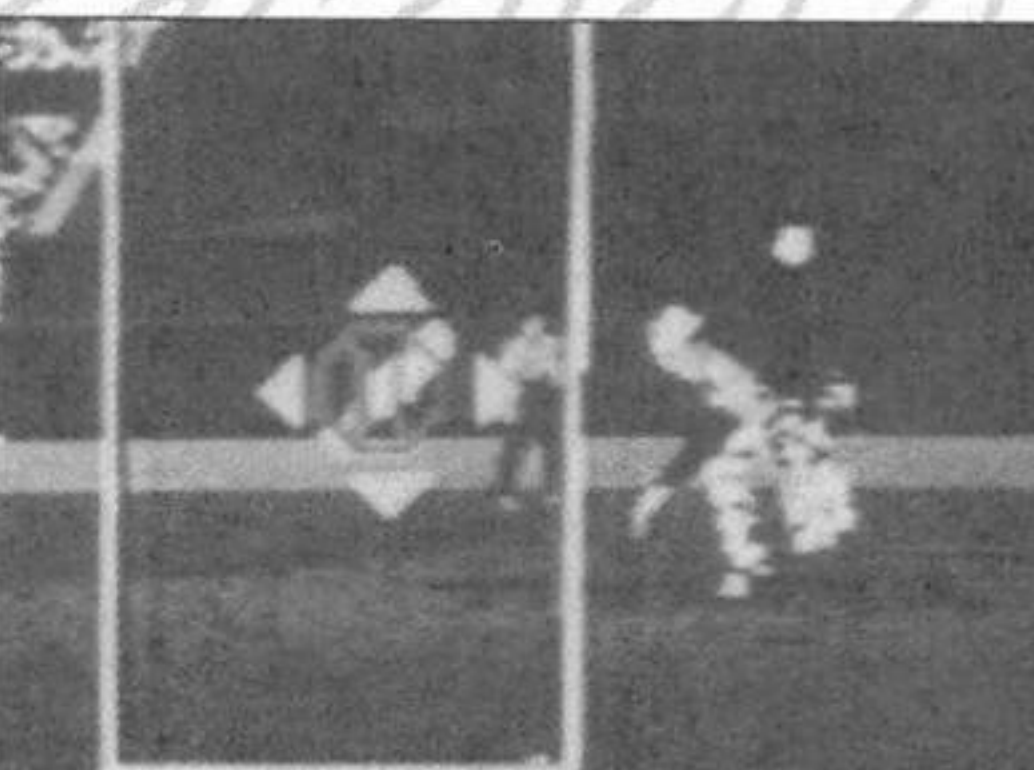
横浜 ADVICE

この投手陣は速球派がズラリと並ぶ。おススメしたい起用法は、先発に斎藤、中継ぎに盛田、抑えに佐々木というパターンだ。彼らは変化球にも冴えを見せるので、打ちにくいことこのうえなしだ。

打線を見ると、外国人のいない純国産ながらパワーのあるバッターが揃っている。しかしミートの能力が低いため、前述したようにカーソルをあらかじめ合わせておかないと苦労するだろう。石井、波留の俊足、2番コンビでなんとか出塁し、足で相手をかき回すなどして攻めていくとよい。

また、守備面では守備力、肩ともにCランクが1人もいないという堅さを誇る。打撃とは反対にこちらは万全だ。

もちろんこれはストレートかチンジアップだ。

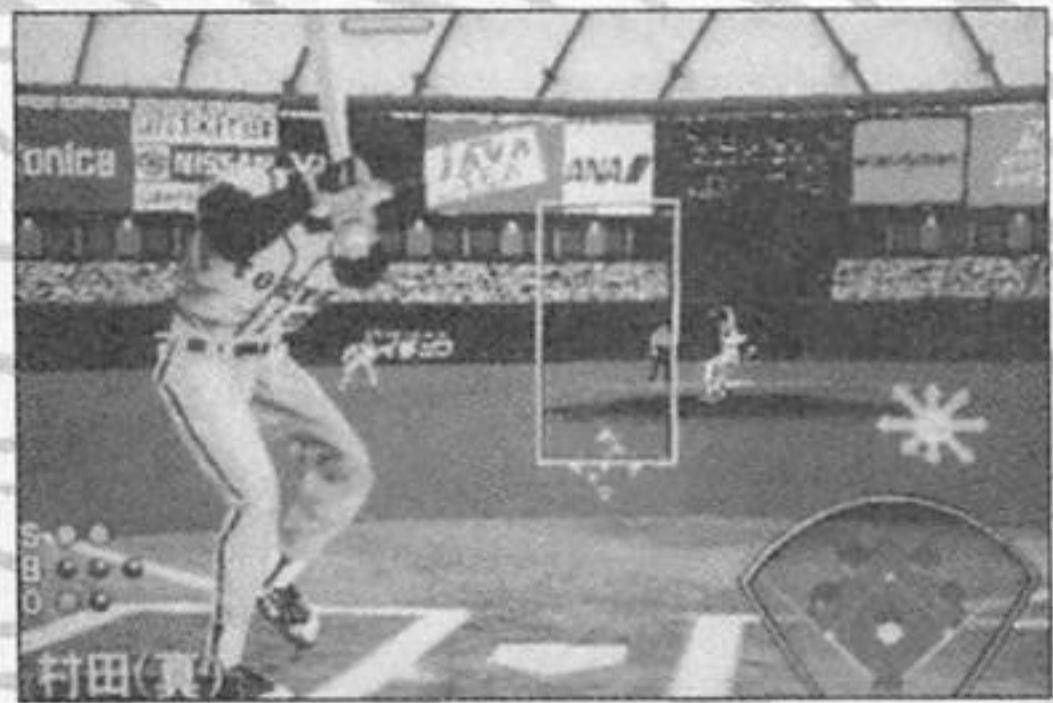


写真でアドバイスその3。この瞬間に変化球を見切るのだ(写真はカーブの瞬間)。

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせろ!
激突! 攻略コンビネーション!!

	背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	投法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	今中	14	左	左	投	.127	0	0	D	B	B		オーバー	3.29	180	150	0	2	4	5	0
1	山本(昌)	34	左	左	投	.227	0	0	D	B	B		オーバー	4.82	151	140	5	2	0	0	4
2	郭	33			投	.100	0	0	D	B	B		オーバー	4.02	120	148	0	0	2	4	3
3	前田	31	左	左	投	.000	0	0	D	B	B		オーバー	5.10	103	140	0	3	0	3	3
4	村田	21			投	.000	0	0	D	B	B	TOUGH-N	オーバー	6.11	60	144	2	0	0	3	3
5	古池	46			投	.083	0	0	D	B	B	TOUGH-N	サイド	4.17	65	144	0	3	2	0	3
6	宣	20			投	.000	0	0	D	B	B		オーバー	1.20	40	160	0	0	0	3	5
7	中村	39			捕	.256	8	3	C	A	A										
8	矢野	38			捕	.243	1	2	C	B	B	CH-N									
9	コールズ	4			内	.245	6	5	C	B	B	CH-P									
10	大豊	55	左	左	内	.244	24	2	D	B	B										
11	立浪	3		左	内	.301	11	4	B	B	A	CH-P									
12	種田	1			内	.225	8	3	C	B	B										
13	金村	6			内	.177	1	3	C	B	C										
14	愛甲	9	左	左	内	.181	2	2	C	B	B	JOKER,RT-P									
15	川又	23	左	左	外	.232	2	3	D	B	C	JOKER,CH-N									
16	パウエル	30			外	.355	19	6	E	A	B	CH-N									
17	彦野	8			外	.215	1	2	C	B	B	JOKER,CH-P									
18	山崎	22			外	.291	16	2	D	B	B	LT-P									
19	音	50	左	左	外	.267	9	4	D	B	B										

中日 ADVICE



このように臭いコースを突いて打たせるのもいい。



写真でアドバイスその4。高めめの釣り球、特に速球は有効。慌てて振ってくれることが多いのだ。

驚異のスタミナを持つ今中、山本両腕のエースは魅力的。ほかのピッチャーも球は速いが、変化球はもうひとつか。しかし、リリーフには最高なんと脚キ口も出る豪速球男の宣がいる。彼はスライダーも大きく曲がるので、打ち崩すのは至難の業だ。

打線の迫力はマイチ迫力に欠ける。パワーのある大豊山崎と、リーグ首位打者のパウエルまでにどれだけチャンスを与えるかがポイントだが足力Aの選手がまったくないのはマイナス。コールズ、立浪といった上位打線からガンガン打ちまくってほしい。

また、代打の切り札となる愛甲、彦野両選手の使い方は腕の見せどころだ。守備力は高いので、少しチャンスはいかにモノにするかが勝負を分けるだろう。

	背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	投法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	藪	18			投	.085	0	0	D	B	B	TOUGH-N	オーバー	2.98	100	145	0	0	4	4	3
1	湯舟	15	左	左	投	.057	0	0	D	B	C		オーバー	3.96	137	137	0	0	3	4	3
2	山崎	16			投	.227	0	0	D	B	B		オーバー	3.79	147	138	0	3	3	0	3
3	船木	35			投	.000	0	0	D	B	B	TOUGH-P	オーバー	2.10	160	148	0	0	0	3	5
4	川尻	41			投	.100	0	0	D	B	B		サイド	3.10	76	144	2	0	0	3	3
5	郭李	20			投	.091	0	0	D	B	B		オーバー	3.37	80	150	0	0	4	2	3
6	古溝	50	左	左	投	.000	0	0	D	B	B		オーバー	3.29	38	142	2	0	0	3	2
7	関川	21		左	捕	.295	2	3	B	B	B										
8	木戸	22			捕	.176	0	2	E	B	B										
9	マース	32		左	内	.267	0	5	C	B	C										
10	クレイグ	28			内	.214	0	4	C	B	B										
11	和田	6			内	.267	1	6	B	A	A										
12	久慈	8		左	内	.266	1	5	B	B	A	CH-P									
13	星野	68		左	内	.339	2	2	C	B	B	RT-P									
14	八木	3			内	.267	5	4	C	A	B										
15	石嶺	29			外	.240	9	2	E	A	B	JOKER,CH-P									
16	平塚	54			外	.226	0	3	C	B	B										
17	新庄	5			外	.225	7	1	B	B	B										
18	誠	31			外	.197	4	3	C	B	B										
19	桧山	24	左	外	.249	8	3	4	C	B	A										

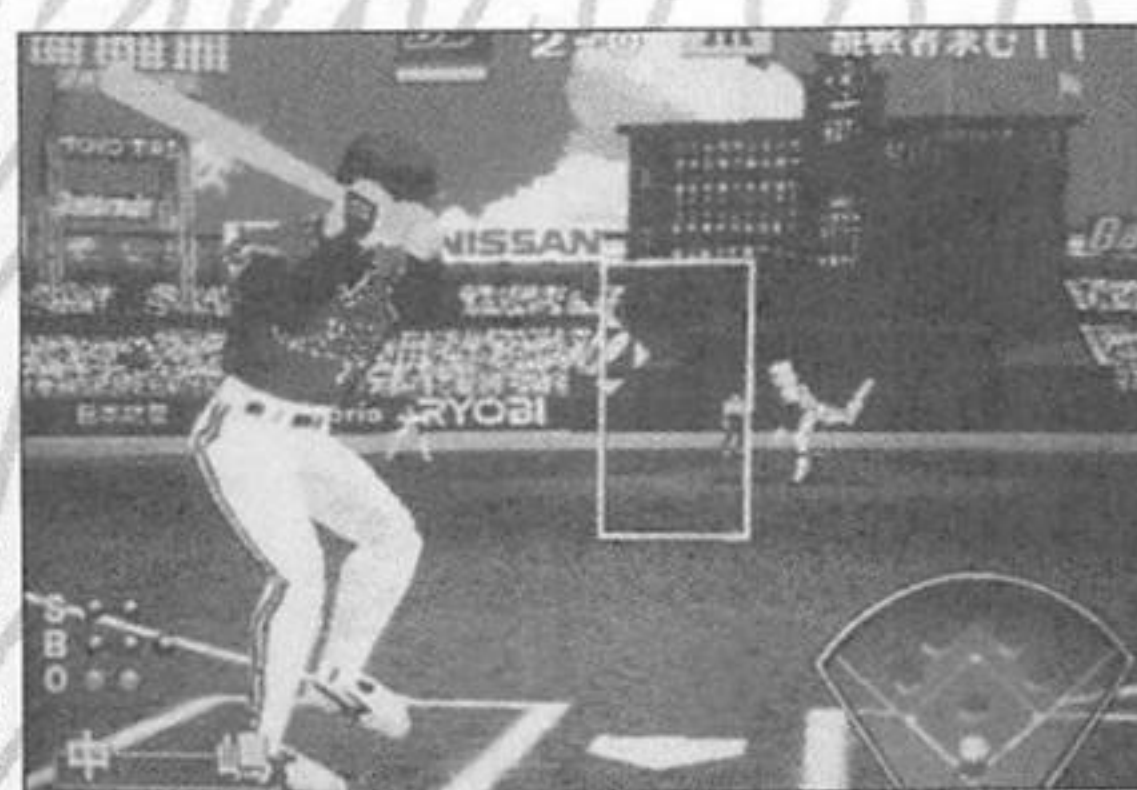
阪神 ADVICE

先発は藪か船木で決まり。湯舟は、球速がないので、変化球のキレが落ちると苦しい。リードしたらなんとしてでも守り抜き、リリーフエースの郭李につなぎたいところだ。

打線はハッキリ言ってパワー不足。マースはバランスのよい好打者だが、ほかはパワー、ミートどちらかが偏っているため、実戦では扱いにくい。

阪神を使うならば、打線をミート値の高い選手を優先的に起用するのが実戦的と言えらるだろう。ミート6の和田を切り込み隊長として一番に使ってみるのも面白い。

足力Aの選手がいらないし、パワーがあってもミート値が低い選手がほとんど。カーソル合わせをマスターしないと苦戦は必至だ。せめてもの救いは守備力と肩の力がしっかりしていることだが...



ストライクからボールになる球はカーソル合わせて見切れ。

次号予告

今回はパ・リーグの全チームを公開。そのほかにも、攻略上重要な事実やテクニクなどがあればできるだけ紹介していきます。

いよいよ最終回!「上級」に挑む!

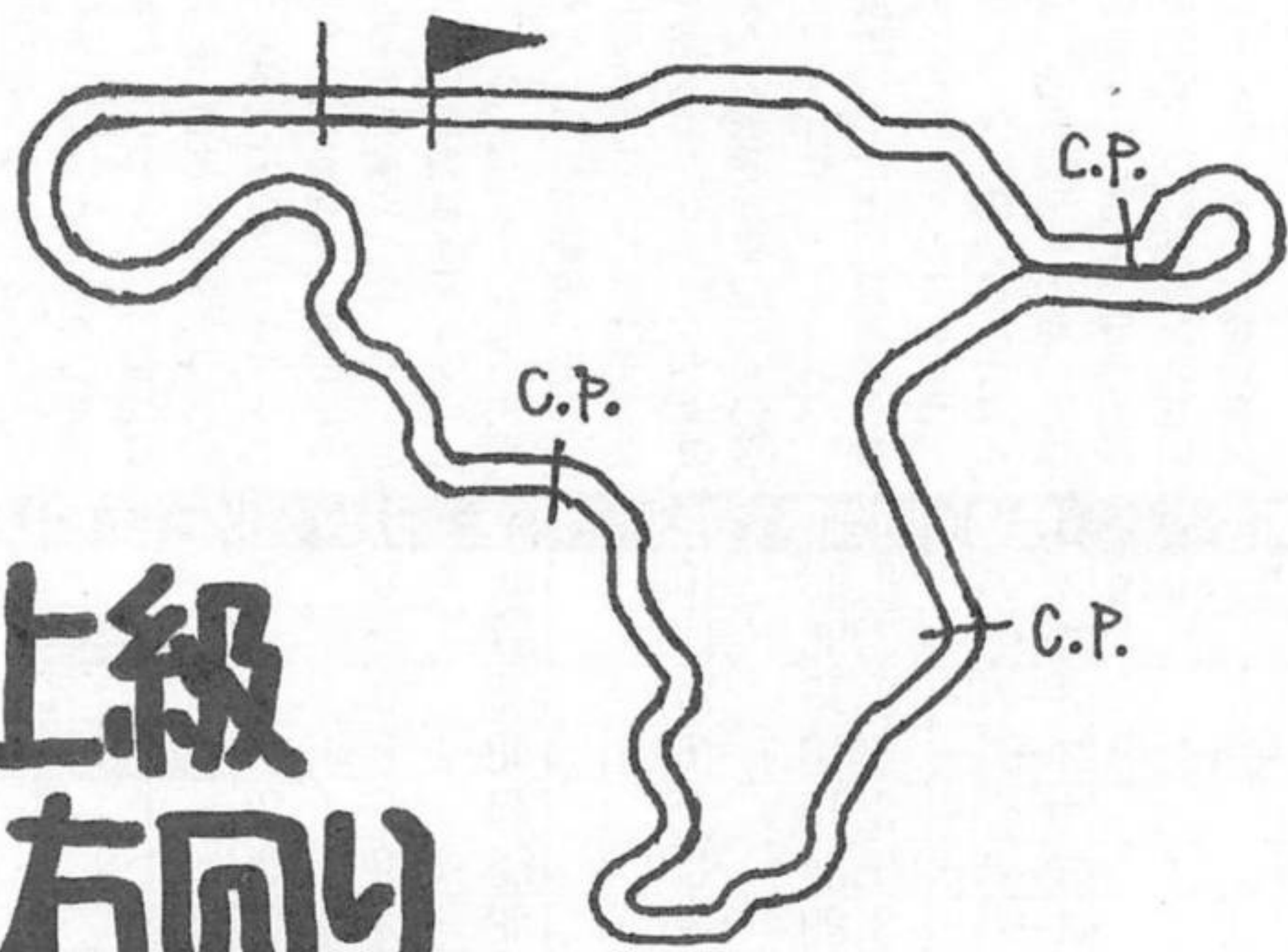
Super GT 24h

©JALECO 1996

中級ロングコースの逆走が上級。ただ逆走するだけなのになぜか難しい。なんで?

担当: するする

上級 右回り



最終回となる今回は、最後のコース、ロングコースの逆走、「上級、右回り」を走る。
前回の「中級、左回り」の逆走になるが、もうここまで走れるプレイヤーならそれほど難しいことはないと思う。今までに身につけたテクを最大限に生かして走るぞ!

上級コース 右回り

最高のテクニックで走りたい!

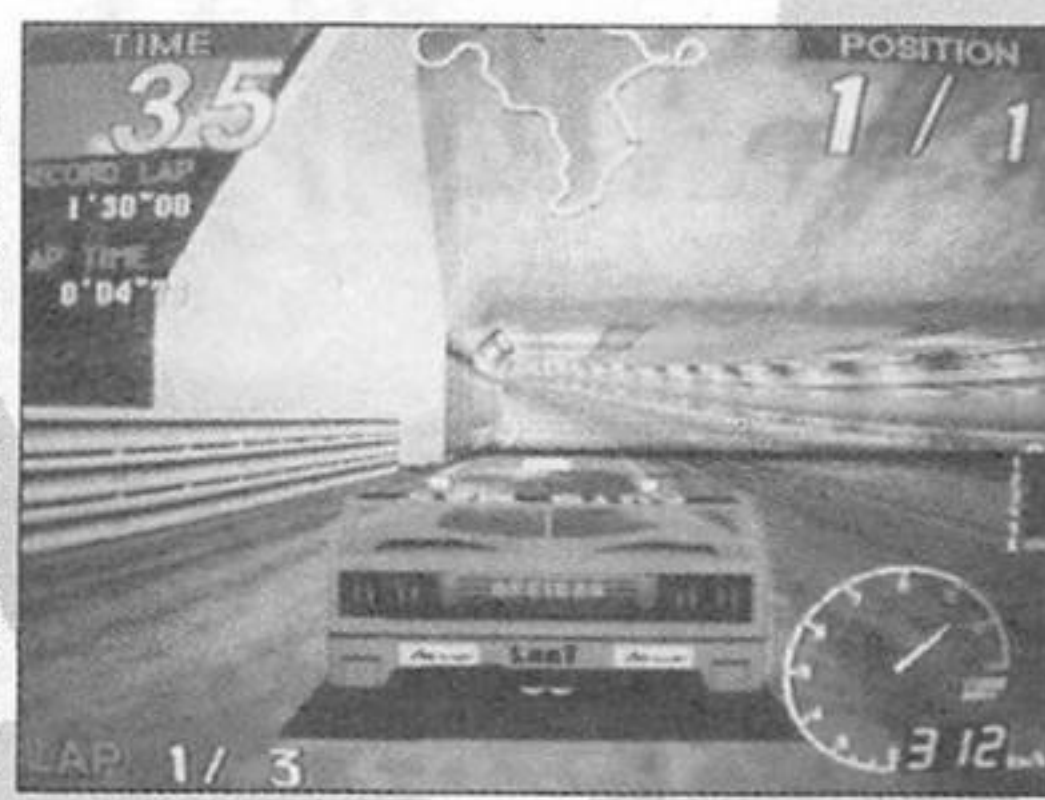
スタートは簡単! アクセル全開のままで大丈夫だ! 行くぞ!



この上級のスタートは、前回のスタートと同じく、ローキングスタートとなる。
となればアクセルはベタ踏みでOK! しっかりハンドルを真つすぐにシグリーニングナルを待とう!

いよいよ最後の「上級」を走る!

1周目はいいけど、問題は2周目。かなりのスピードが高いぞ。
ホテル街に抜けるこのトンネル内のカーブの構成は、図に描いた通り。
坂を駆け上がりつつ軽く左へ。すぐそのカーブも終わり水平になりつつ右へ。ちよつと真つすぐ走ると軽く右へ。
この右カーブを抜けるとトンネルの外へ。
トンネルを出るとすぐ左へ。右へ切りすぎないように。



2周目以降のライン

1周目のライン

スタートしたらトンネルへ向け加速。
1周目は右寄りから斜めに進入していく。2周目以降は左寄りから駆け上がっていく。

この右カーブの出口が見えない。その先が下がっているせいだからだが、ここはいっぱいに切り込んで問題はない。注意するのは切り込むタイミング。早すぎればインの壁にぶつかると、遅ければふくらむからだ。慣れてきたらその切る量を少なくしていき、スピードを上げるぞ。

トンネルを出る前から既に左へ軽くハンドルを切り、しっかりインへ。すぐ直進状態にし、少し下がったところにある右カーブのインへマシンを走らせる。



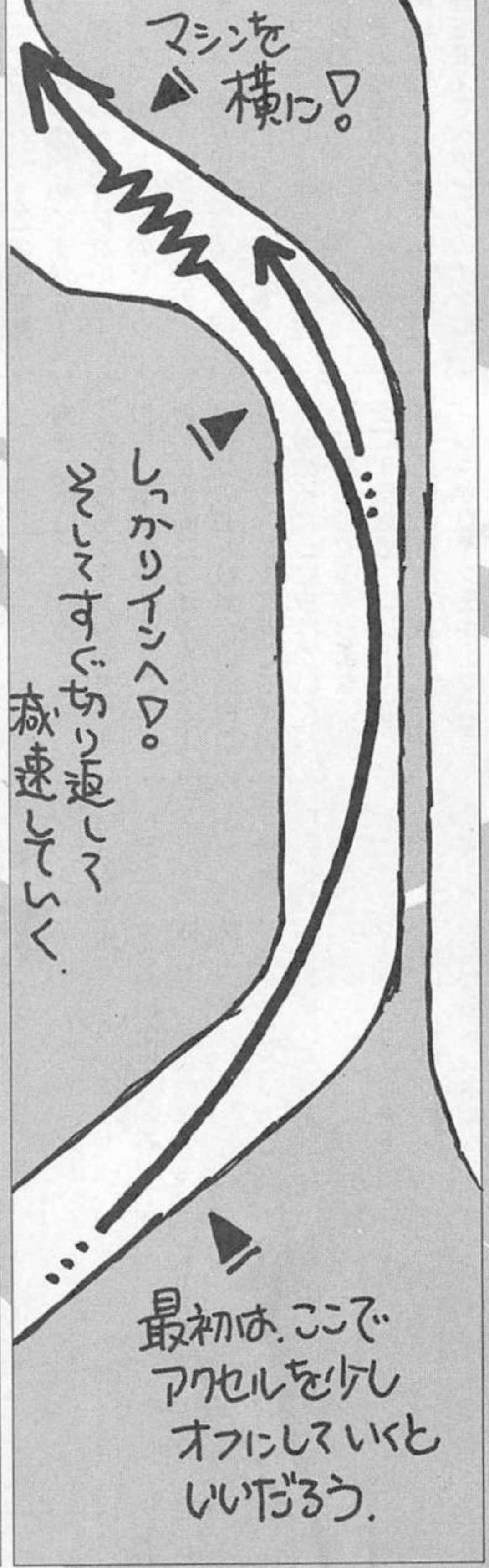
突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

ヘタに減速すると滑り出し、インへは入れない! 一つの流れでクリアする! 重要になるのは、2つ目の左カーブの入り方。ここをできるだけ外から入り、次の右

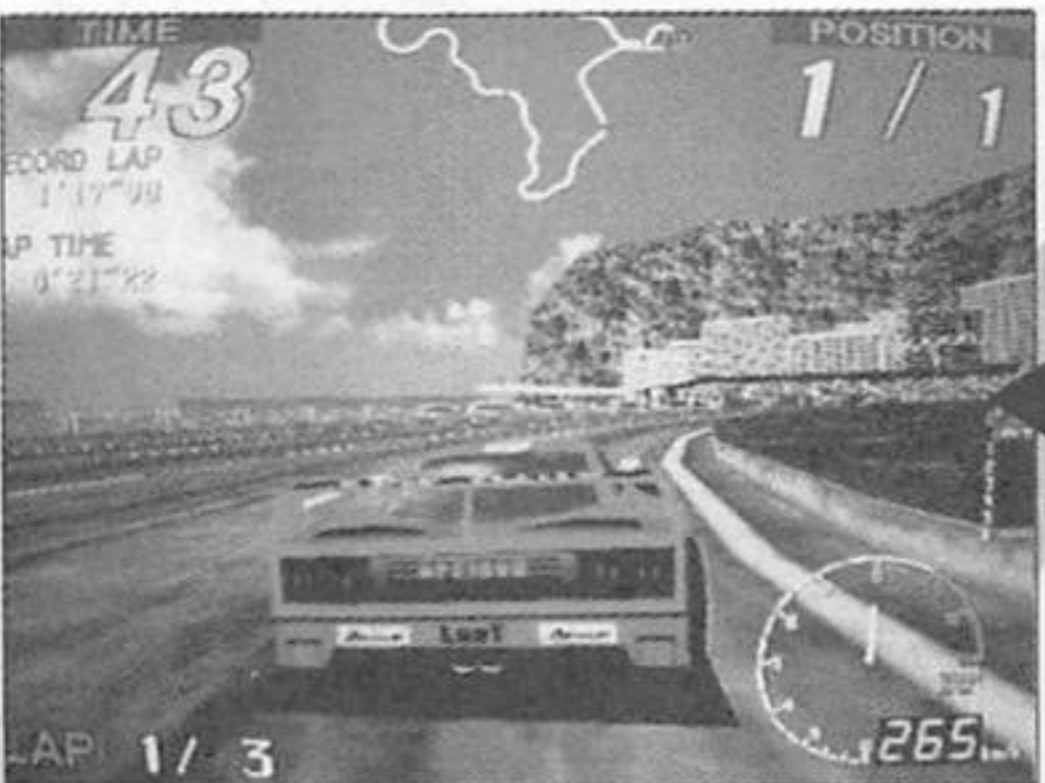


このコースの要のポイントへ。下がったところの左カーブ、その先の左カーブ、そしてきつく長い右カーブの3つを

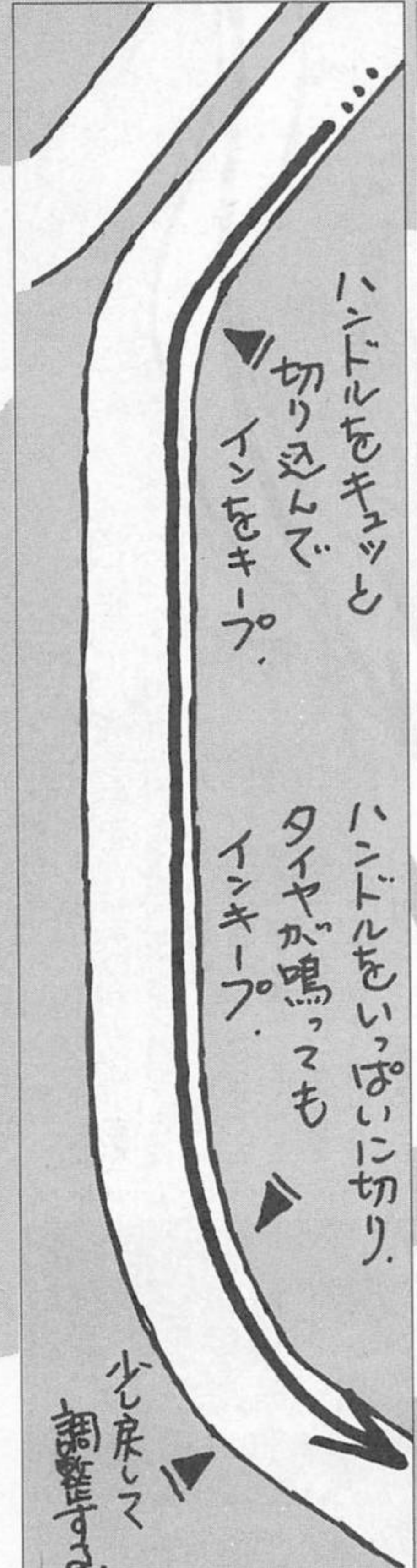
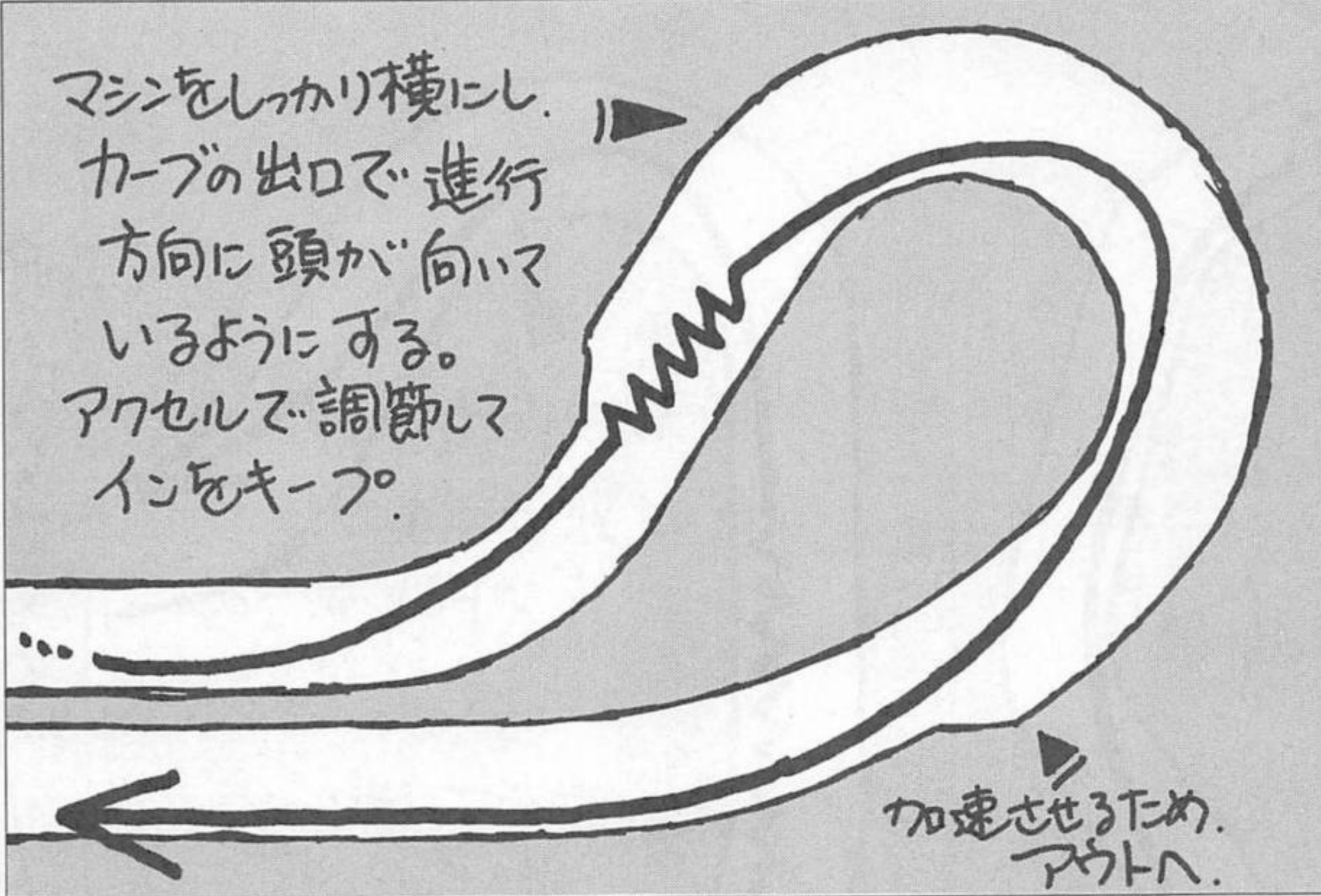
インを突くことよりも、アウトへふらむことが優先!



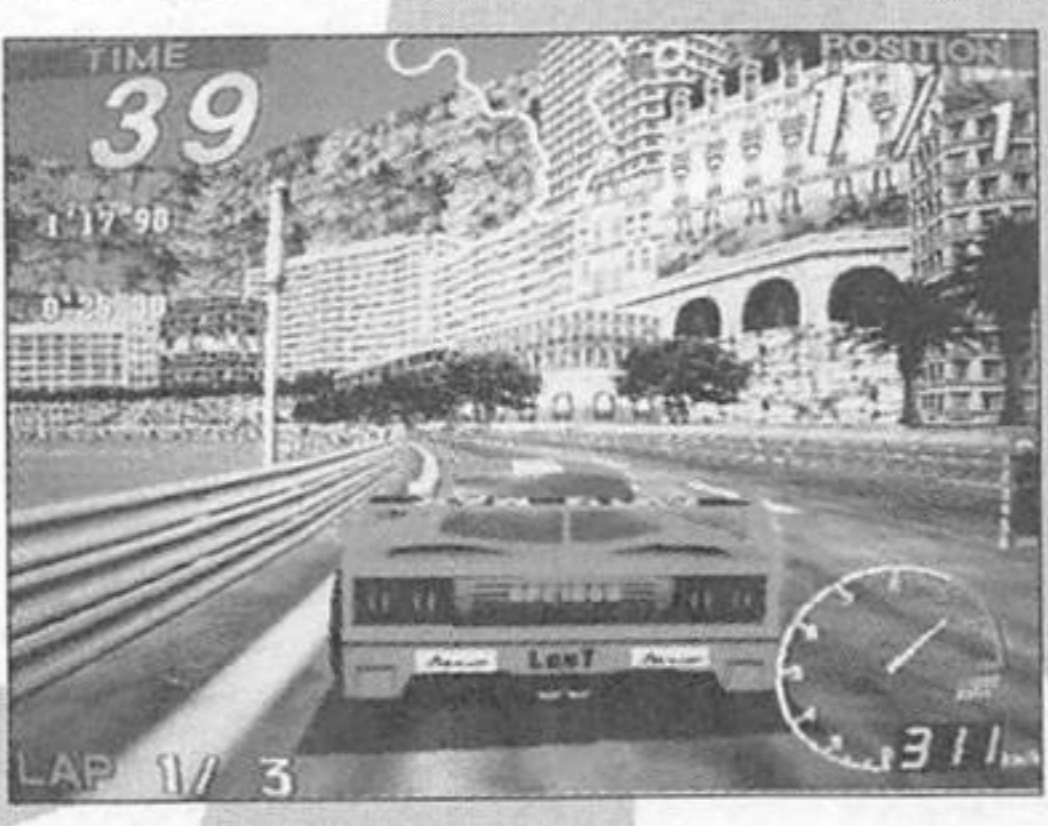
切り返してから減速をする。思いきって減速するほうがむしろむ心配はない。最初はね!



カーブ手前で減速をする。その入り方が甘い(インを突けない)とふくらみすぎて、右カーブのインに入り込みすぎて減速どころではなくなってしまう。ここを成功させるためには、1つ目の左カーブであまりインを突かずに、早めアウトにふくらめるラインを取る。減速して弧を調節してもい



インインインで抜ける。1つ目は楽勝だね。いいだろう。軽い左カーブが2つ。1つ目は軽く、2つ目は、いっばいに切つてインへ。タイヤが



し、インをキープしていく。ふくらみすぎるのを嫌い、マシンをインに向けすぎても



いが、滑るのが問題になる。2つ目の左カーブをクリアし、ハンドルを切り返してからアクセルオフのブレーキでドリフト走行へ。アクセルを調整

アウトから一気に少し遅れると...ぶつかると!



2つ目の軽い左カーブをインのまま抜けたら一番左側を走りつつストレートを走る。進むと次は右カーブへ。ここから先は山岳地帯だ。その右カーブだが、アウトから一気にインへ。しっかりインを突いて曲がる。もしこれができないと...ふくらんでしまい、次の軽い左カーブのインの壁にぶち当たるので注



意したい。

坂道を道なり、インをキープしながら駆け上がっていく。駆け上がった先に右カーブがある。このカーブをしっかりとインを突いて曲がる。少しアウト寄りから入るといい。でないといくらんだアウト側



先の具合いかわかりにくいが見えるインが目標だ！

の壁にぶつかると！

無事ぶつからずに登りきったら、道路が水平になる前に減速を開始！えっ？何のためにって？そりゃーこの先にあるヘアピンのためですが！

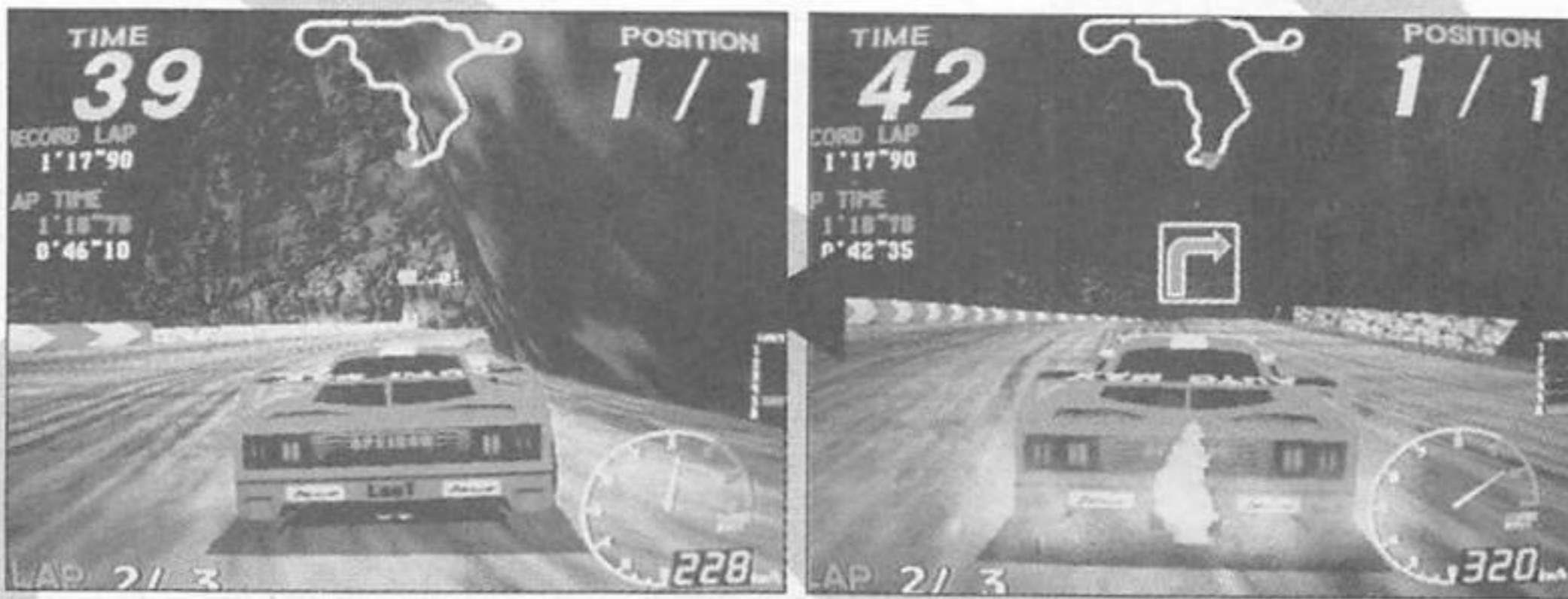
登りきったときに次のカーブ、右へのヘアピンのマーク（赤のヤツ）が出るのだが、そのマークが出る直前（一回目の点滅）にはアクセルをハーフに、ブレーキオンで減速を始める。

この切り込みは、タイミング命！

遅れるとぶっかる！

先が見えない、タイミングを覚えよう！

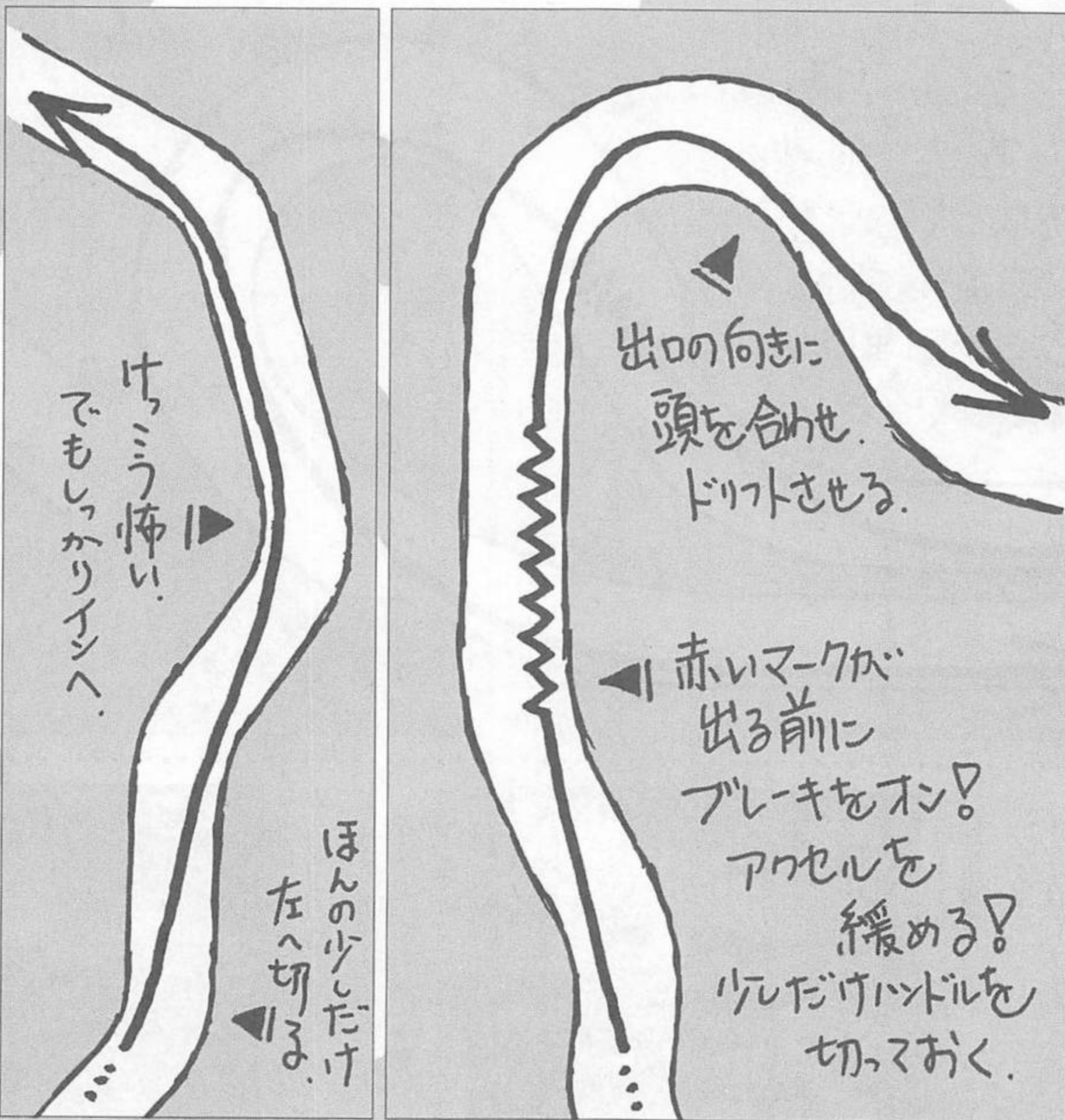
ここに注意！



右カーブのマークが出る前から減速を始める。ハンドルを少し切って向きを変える。

向き（出口）に合わせる。

だんだんマシンの向きが変わり、横になりそうなるころ、カーブの向こう側が見える！インの曲がり具合に合わせてインを滑めるように抜けていく。なおここでふくらまないようにするため、ブレーキはかき長目に踏んでおく。しっかりインをキープでき



向かう。トンネルの入口のカーブは左。だがそのカーブは小さく、すぐ右へ切り換えることを忘れないこと。トンネルに入ったらすぐ右へ切り、少し進んで左へ。この左のきつちりインを走りミドルまでふくらみ、出口へ。いっぱい切った曲がるときは、その進入で少しインを空けておこう。調節できる人は

たらその先の左カーブヘアピンをきれいに抜かれるスピードは250km/h弱くらいでOK。横滑りが止まったところで次の左カーブのインへ直進していく。ここからはガンガン加速！コースなりに、そしてインをキープしながらトンネルへ



少しアウト寄りから入る。そうすれば次の左カーブが楽になる。

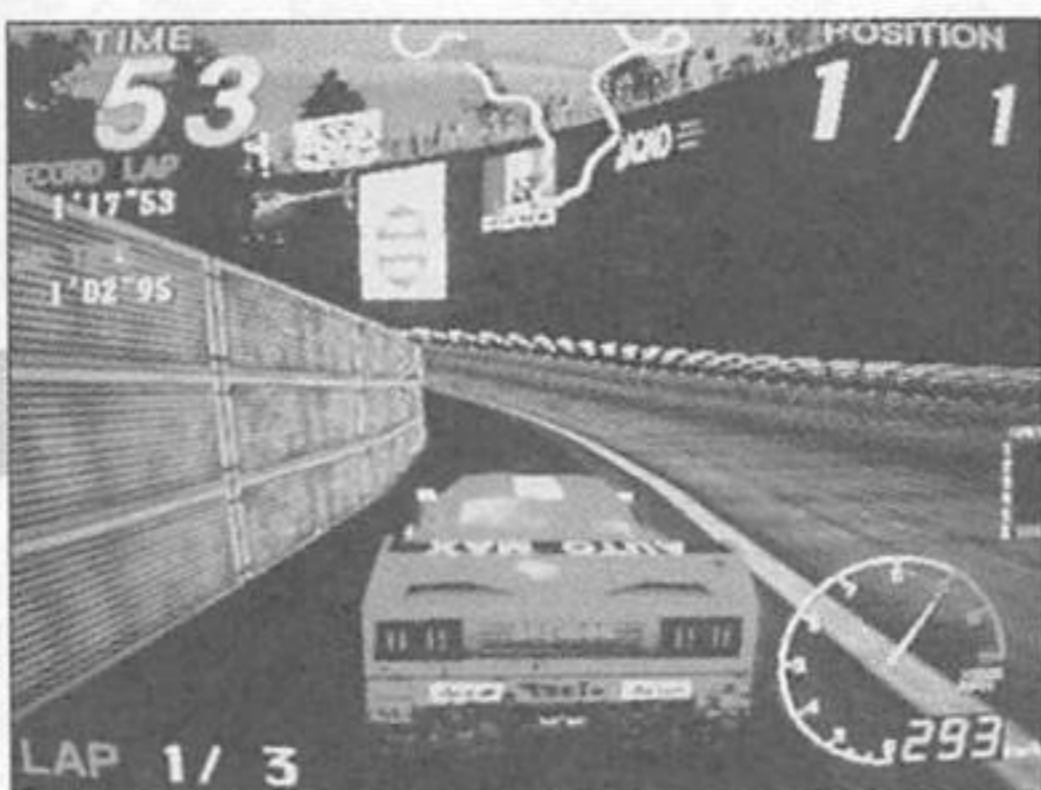
ささらにはずれることになる。ふくらんだ先が芝生になるからだ。またそれが少し良くなったとしても、切り返すときに既に次の左カーブのインに、そのため、理想のラインから



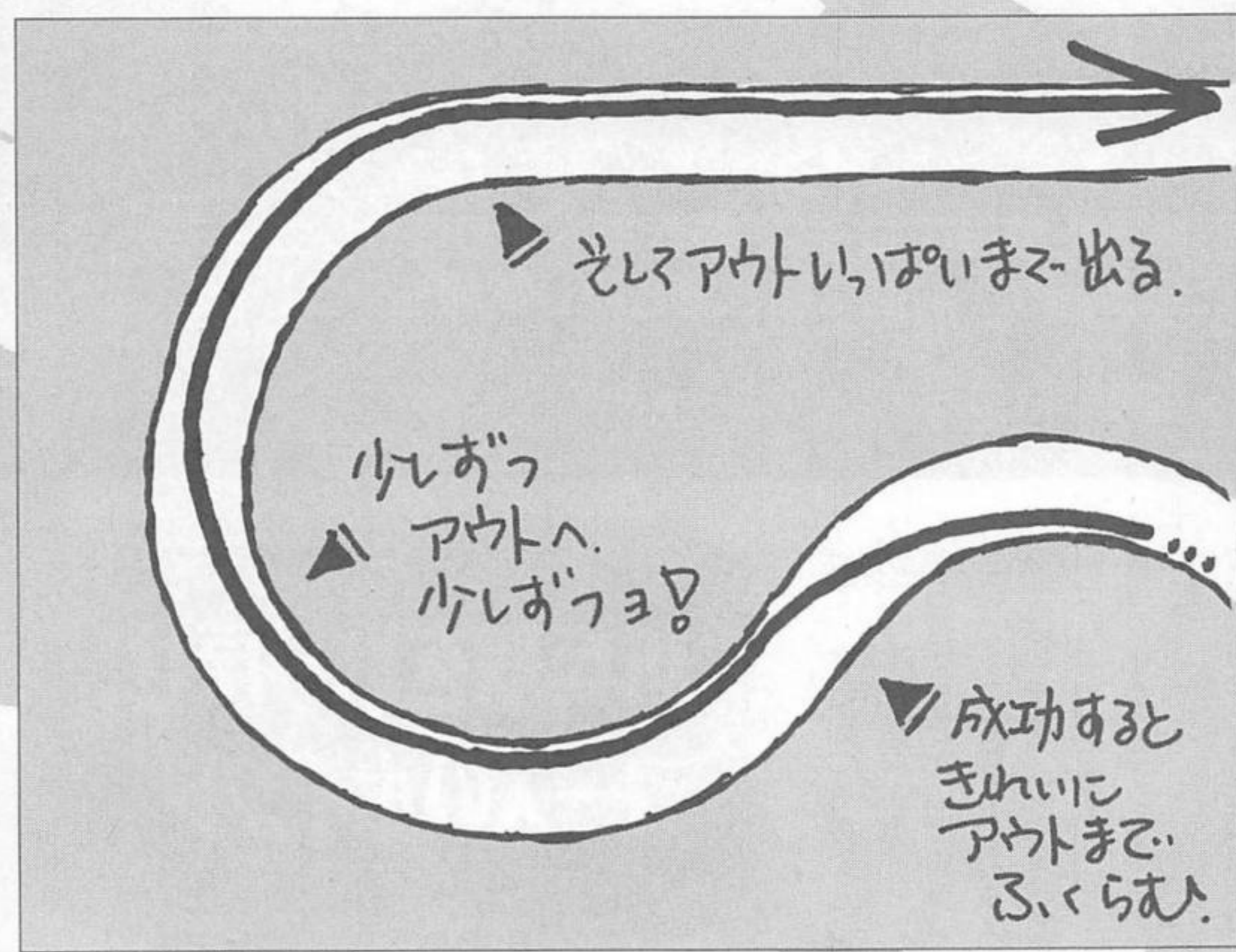
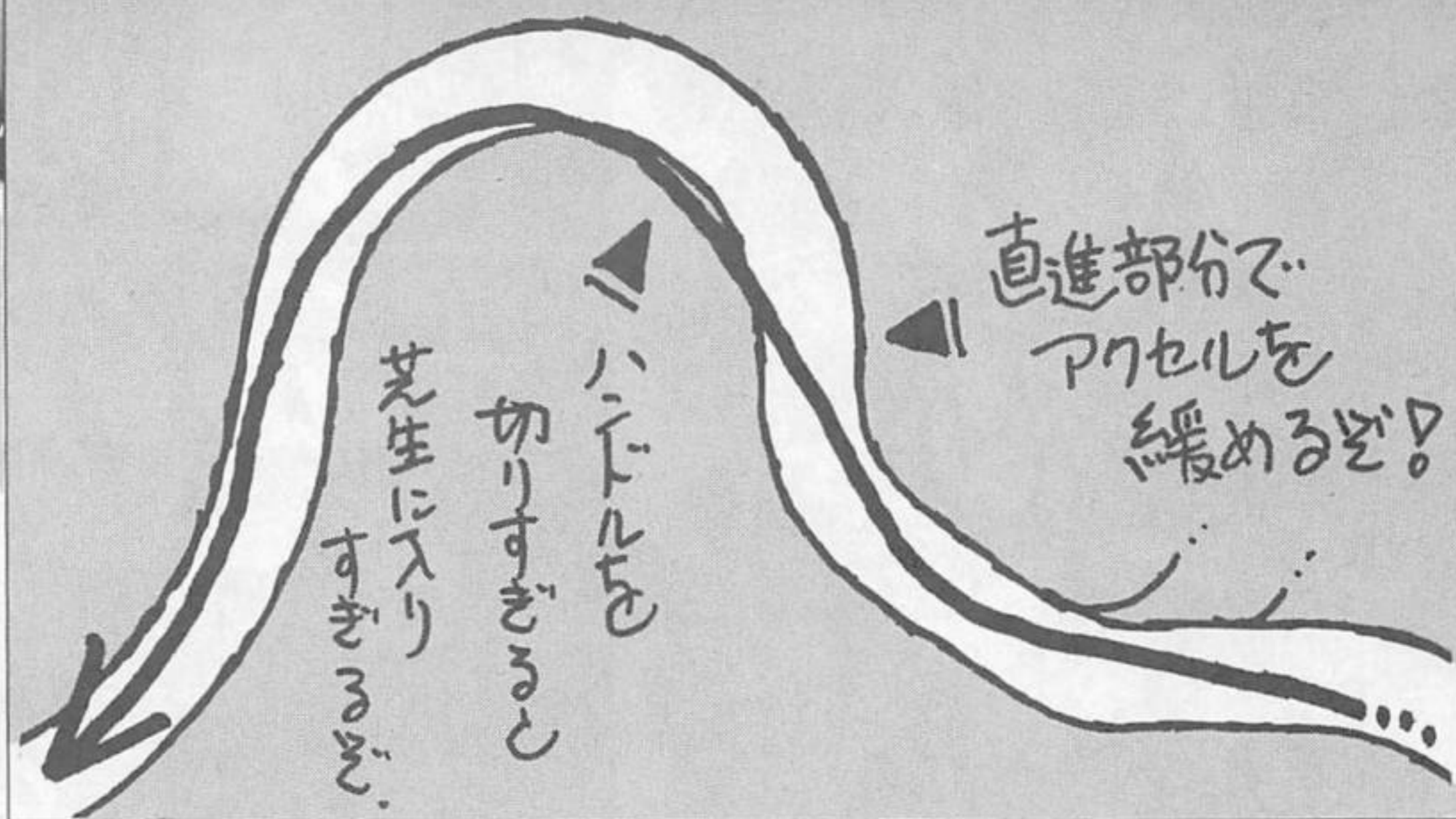
カーブの具合を覚える。カーブのインからインへと走る。きつちりやりたいところ。トンネルから出たら、あまりラインを右へ移さない。その理由は、次の右カーブを抜けた先の左カーブが近いから、イン寄りから進入すると、

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!

減速(アクセルオフ)を直進状態にするのがベスト。
サーキットコースに戻り、先の見えない右カーブへ。ここをアウト寄りから入り、早めに次の左カーブの調整をできるようにしよう。



早めに、そしてアウト寄りから進入することで理想ラインをトレースしていく。
その辺のイメージは、図で把握するといいたろう。そしてコースはサーキットへ!



ここでの調整は、右カーブを抜けたとき、少しでも直進をして、そこで安定した減速(アクセルオフ)をし、そして芝生に入れるからだ。
インから少しずつアウトへ。この調節もまた難しい。
直進状態で芝生へ! これならマシンが滑り出すことはない。そしてアウトへ。
いっばいまでふくらんだ先は最後のバンクカーブ。そこからバンクカーブへ進入だ!



2周目以降のメインスタンド前は、スピードがのびるのびる! バンクカーブをインから進入し、しばらくインを走ったあと、少しずつアウトへふくらんでいく。
少しではあるが、このほうが加速するのだ! 少しずつアウトへ出て、カーブが終わるころ、一番左へ。そして2周目へ。
2周目以降は、ここから350km/hまで加速するぞ!



最新ゲーム情報が満載の

月刊 コインジャーナルは おいらの強~い味方。

たとえば

- 基板、筐体が欲しいキミは...
「中古機情報」で、お買い得機を見つけよう!
- 新製品やインカム情報が気になるキミは...
「ニューマシンインフォメーション」や、「ロケーション別業況」を読もう。

ほしい人は、現金書留に¥1,650(送料込)を入れて送ってネ!

株式会社コインジャーナル

〒530 大阪市北区東天満2-10-19 マークベストビル4F TEL 06-354-9891



コインくん

最後は新兵器を取り戻そう!

ROCKMAN 2 THE POWER FIGHTERS

©CAPCOM

さて、いよいよ今回、残った最後のコース「新兵器を取り戻せ!」コースを攻略したいと思う。また、前回に引き続き隠し情報もアリ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡



新兵器を取り戻せ! コースのポイント

さて、ではいつものごとく、このコースの全体的なポイントから行ってみようと思う。このコースで強そうなおボスといえば、まず、ブーメランを飛ばしてくる攻撃がとても嫌な、クイックマンが第一に厄介だ。

クイックマンの攻撃は、ブーメランで、ショットを撃てば破壊することは可能なのだが、一度に2発出してきたりするうえに、自キャラをホーミングして飛んでくるので、非常に破壊しづらい。

しかも、このブーメラン攻撃は、放っておくとブーメランが画面に長い時間残っている、クイックマンのそのほか



クイックブーメランがクイックマンの

の攻撃(体当たりなど)と混雑で攻撃され、非常に具合が悪い。

これらのため、やはりここは、クイックマンを最初に撃破して、そのあと順番に、弱点のボス順に倒していくのが妥当と思われるぞ。

クイックマン以外のボスは、弱点武器で攻撃していくことを前提にして順番を決めていけばいいだろう。

新兵器を取り戻せ! コースのボス達の弱点

ではでは、ここで、このコースのボス達の弱点について説明していこう。

まずはいつものように、この表を見てもらいたい。

ボス	もらえる武器	弱点となる武器
ガッツマン	スーパーアーム	ナパームボム
ファラオマン	ファラオウェーブ	クイックブーメラン
エアーマン	エアーシューター	スーパーアーム
クイックマン	クイックブーメラン	エアーシューター
ジェミニマン	ジェミニレーザー	ファラオウェーブ
ナパームマン	ナパームボム	ジェミニレーザー
メカドラゴン	——	クイックブーメラン
ワイリーマシーン	——	スーパーアーム
ワイリー	——	エアーシューター

この表をよく見て、クイックマンスタートでの、ボスを倒していく順番を暗記していこう。

それで、クイックマンスタートにして行った場合、注意

したいボスは、ジェミニマンだ。

ジェミニマンは、ザコを出してくると、かなり嫌なやつになるの、ちゃんとボスを八められるように、弱点を手に入れた順番どおりにボスを倒していくように、順番を覚えていくこと。

そうすると、次のような順番になる。

- ① クイックマン
- ② ファラオマン
- ③ ジェミニマン
- ④ ナパームマン
- ⑤ ガッツマン
- ⑥ エアーマン

この順番で、ボスを倒していくのがこのコースの一番ベストと思われる倒しかただ。

この順番で倒していく場合に、まず最初に注意してもらいたいことを言っておこう。

基本的には、倒したボスから順番に、弱点の武器で攻撃していくのが基本なのだが、そのうちのファラオマンとナパームマンの2人は、弱点となる武器よりも有効な攻撃があるの、それらのボスには、それぞれの有効な攻撃手段を取るのがよい。

細かいことは、このあとの対ボス攻略のほうを見てもらおう。

また、ジェミニマンや、ナパームマンなどのボスについては、そのボスの基本的な攻撃パターンを覚えておかないと、攻略するのが難しい。

基本的なボスの行動パターンなどは、事前に各自で把握しておくことをオススメするぞ。



それでは、最初のボス、クイックマンから順番に見ていくとしよう。

ジェミニマンなどは、基本の動きを覚えよう。

各ボスキャラ攻略

さて、最初はクイックマンだ。クイックマンは最初でもなめてかかると、ブーメランなどをたくさん撃ってきて嫌なので、気を引き締めてかか

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

るようによろしく。
また、前にも言ったが、ボスキャラを選択するとき、ボタンを連打していると、選びたくないボスになってしまいう失敗が多いので気を付けよう。

慣れてきた頃に犯しやすい、初歩的なミス。
このミスをする、せつかくの計画が台無しになってしまいうので注意しようね。

さらに、基本的なことでは、ボスキャラから奪った武器をチェンジできる順番は、有効度が高いと思われる武器順になっていることを覚えておこう。

具体的には、このコースでは、ガッツマンのバーストーン、ファラオマンのファラオウェーブ、エアーマンのエアシューター、というような順番で並ぶのだ。手に入れた順番ではないぞ。



アイテムのチェンジ順は、ボスの並んでいる順だ。

VS クイックマン

初めは、いつものようにアイテムが何もないので、ため撃ちオンリーで戦うぞ。
クイックマンは、普段はた

だジャンプしているだけなので、このときに出来るだけため撃ちを当てていく。なるべく離れて戦うのが良い。

ジャンプしてこちらに近づいてきたときは、なるべく引きつけてから三角飛びで逃げる。引きつけていかないと、ヤツが途中で方向転換してきて、振り向きざまに一発もらう場合があるぞ。

また、ブーメランを飛ばしてきた場合には、チャージショットで破壊するか、引きつけてジャンプなどで逃げるようにしよう。

このブーメランは自機を誘導してくるから、ちゃんと引きつけてから逃げないとくらうぞ。
ブーメラン攻撃にさえ気を付ければ、あとは問題なく倒せるので、溜め撃ちで一気に入トドメを刺せるように心がけよう。



ブーメランは引きつけて避けるか、ため撃ちで破壊。

VS ファラオマン

初めは少々くらくらしてもOK。豪気にいっしょ。

ファラオマンの弱点は、クイックマンから手に入れたクイックブーメランなのだ。この武器は使いにくいので、

あえて必殺技を使って、ボスを倒していくようにしよう。
始まったら、いきなりブルーストライクで転ばせる。なんとかして一回転ばせた



始まったら転ばせて...



ヤツがワープしている間に溜めておいて...



出てきたところに、またブルーラストライクだ。

ら、あとは、ファラオマンを画面端に追い込んで、起き上がりやブルーストライクで八メてしまおう。

ファラオマンの場合、ヤツは必ず、起きあがる時に一回姿を消す性質を持っているので、ここにスキが生じるのである。

普通のボスにやった場合には、ブルーストライクの溜めが間に合わないのだが、このファラオマンの場合は、この姿を消すスキのおかげで、余裕を持って溜め時間を作ることが出来るのだ。

なので、あとは同じように、ファラオマンの起き上がりをブルーストライクで八メるだけでOK。
ヤツがワープして出てくる場所に、ちょっと早めにブルーストライクを重ねておくのがポイントだ。

VS ジェミニマン

次は双子のジェミニマン。こいつらの2対1での攻撃は、慣れていないとちょっとキビシイぞ。

ジェミニマンの攻撃は、初めのモードは、2人で画面の周りを大ジャンプして走ってきても体当たりの攻撃を、2人で



画面の真ん中でジャンプして避ける。

繰り返してくるのだ。

この攻撃は、常に一定のリズムで反時計回りに回っているだけなので、画面の真ん中で構えて、ジェミニマンの体当たりのみを、ジャンプでタイミング良くかわす練習をすれば問題ないハズだ。

あとは、武器を、ヤツの弱点のファラオウェーブに変えて、ジェミニマンの体当たりを避けたいと、タイミング良くファラオウェーブを当ててやるだけだ。

ただし、ジェミニマンは、こちらが攻撃を仕掛けると、地面にいるほうのヤツが、振



奴らの体当たりをジャンプでかわしたら...



着地と同時にファラオウェーブ。



そして、右のヤツの振り向き弾を、小ジャンプだ。

り向きざまに弾を一発撃ってくるので注意しよう。
この弾は、小ジャンプで避けるのだが、ファラオウェーブを撃ったら、すぐに弾を予測して小ジャンプしておくようにするといいたいタイミングだぞ。

あとはこのタイミングを身につけて、繰り返していれば、このモードは終わり。

モードが変わったら、今度は一人になって攻撃してくる。このときの攻撃は、ヤツの反射レーザー。これに気を付けながら、アイテムのファラオウェーブを当ててやる。

このモードになってしまえば、もうほとんど勝ったも同然なのだが、たまーに、ヤツがザコを出してくることがあるので注意。

このザコは、一度に6匹出てきてうざったいので、出てきたら、ファラオウェーブでやっつけよう。ファラオウェーブなら、一撃で倒せる上、攻撃範囲も広いので有効だ。



ザコが出たら、ファラオウェーブで一掃だ。

VS ナパームマン

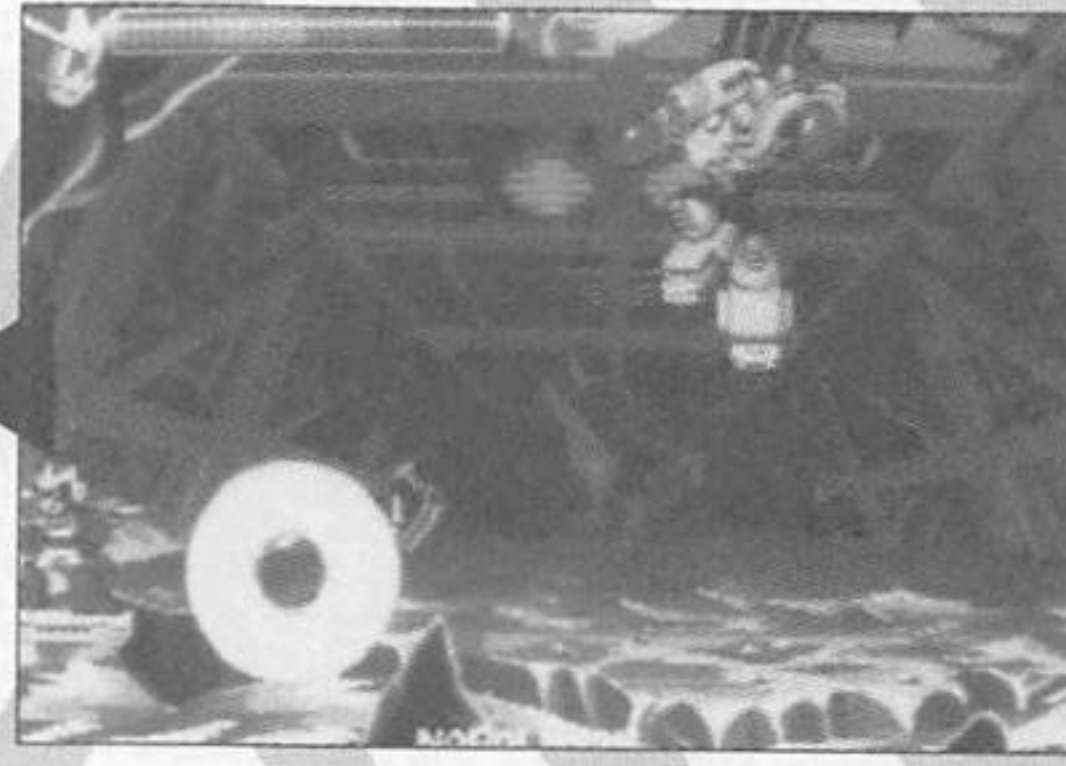
さて、コイツの、弱点はジェミニレーザーなのだが、ジェミニレーザーは当てるのが難しく、しかも時間がかかるので、最初のモードは普通の

チャージショットを使って倒していくようにする。

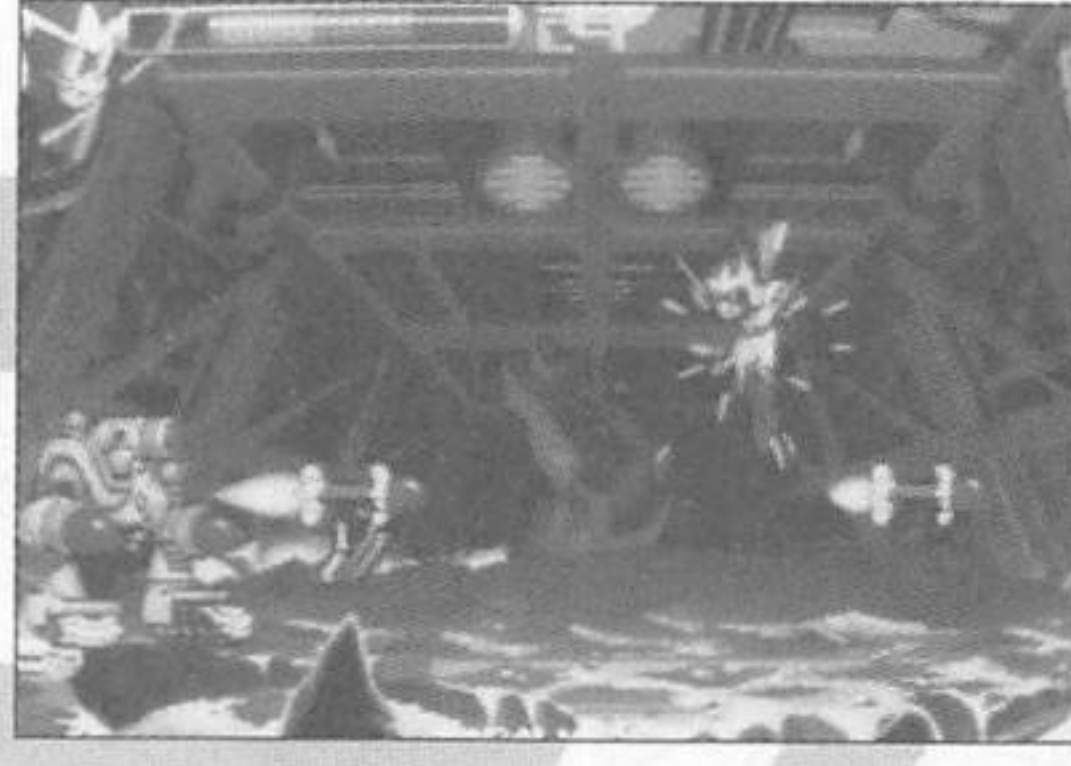
チャージショットを当てていく場合、ヤツとの距離には十分注意したい。常にヤツと離れて戦うようにしないと、ヤツがナバームボムを出してきた場合に、避けるスペースがなくなるからだ。

逆に、画面の端対端に離れて戦えば、ナバームボムを撃たれても、ヤツのナバームが端まで届くことはないのだから安心して戦える。

画面端対端なら、ナバームボムは届かない。



ミサイルは小ジャンプでかわそう。



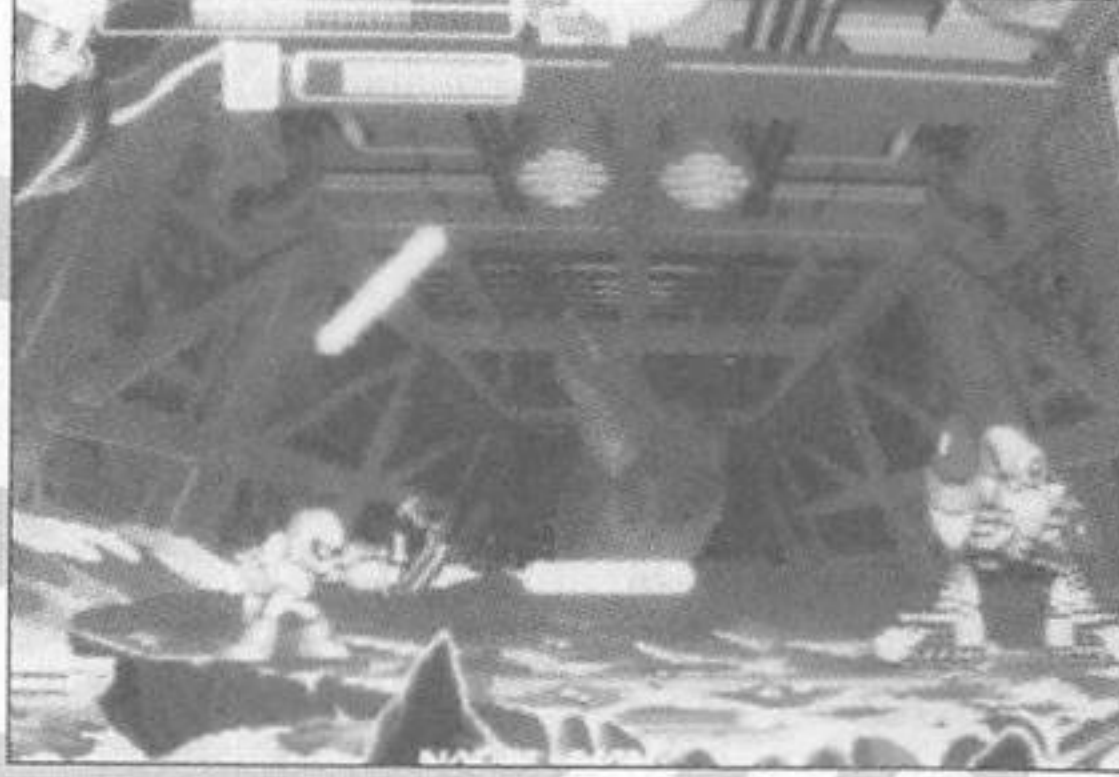
ヤツのミサイル攻撃は、すべて小ジャンプで避けるようにしたい。リズミカルに跳ぼう。
ヤツが近づいてきたら、こちらは三角飛びで逃げるか、もしくはチャージショットを当てて吹っ飛ばして、ヤツとの間合いを取り直すようにする。ヤツは基本的にチャージショット(最大)2発ごとに

1回吹っ飛ばすので、それを頭に入れながら戦うといいぞ。

ヤツのモードが変わったらアイテムをジェミニレーザーに変えていこう。

レーザーは、出すと反射していくので、画面から消えるまでに時間がかかる。レーザーは画面内に2発までしか出せないから、レーザーを撃つタイミングを考えて、1発1発感覚を空けて撃っていくようにしよう。

ボスはレーザー2発で1回転ぶので、それを覚えておき、近づいてきたら転ばせるように戦う。
このモードでは、ボスはレーザー6発当てれば死ぬから落ちついてゆっくり、狙ってレーザーを当てていくようにしたい。



レーザーは間隔を置いて出すようにしよう。

VSガッツマン

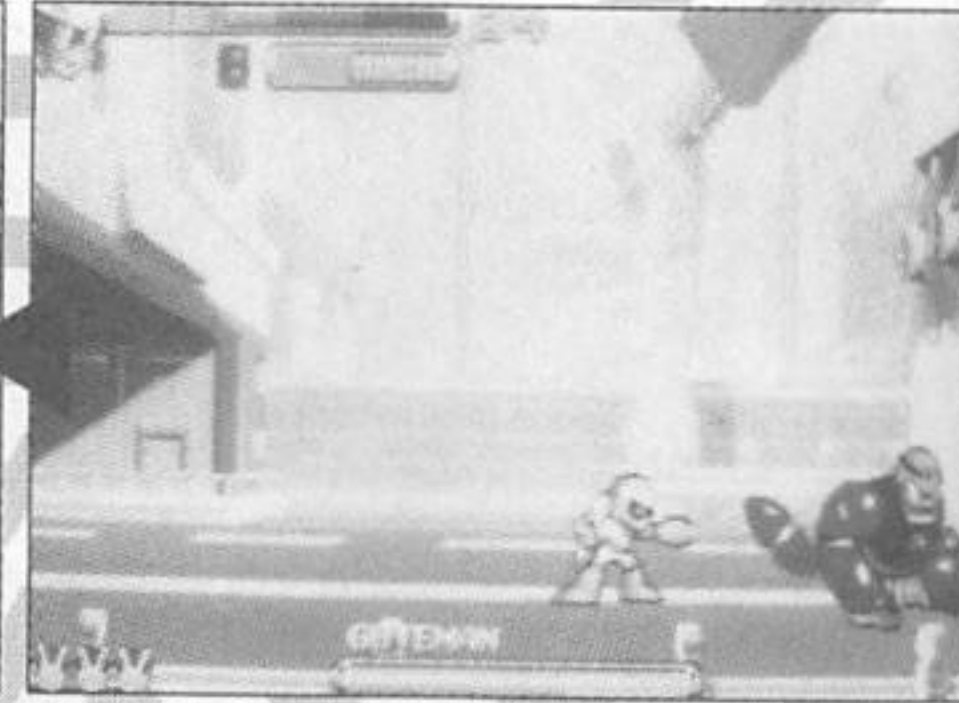
このボスは、弱点である武器、ナバームボムを使っていけば、案外楽勝だ。

まず、始まる前からナバームボムをスタンバットておき、始まったらすぐに、ガッツマンにナバームを1発だけ、お見舞いしてやる。

するとガッツマンは転ぶので、今度はガッツマンの起き

上がり、近づいていって、起き上がり、ナバームを2

発、連続で撃つて重ねておく。こうすると、起きあがるところにちよつとナバームが爆発して、再び転ぶ。



転ばしたら、ナバームを2発置いておく。



爆風でヤツは転ぶ。この繰り返し。

ば、このボスは倒すことが出来るぞ。

ただし、たまにヤツが、起き上がりガードポーズを取って来て、上から岩が出てきてしまう場合がある。

このときは、ナバームによって破壊された岩の破片が飛んでくるので要注意。これだけ注意していれば、このボスは楽勝。最悪ナバームボムが無くなっても、チャージショット1と2発でトドメを刺せるはずだ。

VSエアーマン

エアーマンの攻略にも、アイテムを使っていく方法が有効。コイツの弱点は、さきほ

ど入手したスーパーアームだぞ。

面が始まる前からスーパーアームをスタンバットておいて始まったらすぐにスーパーアームを当てて転ばせてやる。でもって、1回転させたら、あとはいつものように、ヤツの起き上がりをアイテム攻撃で攻めるのだが、このとき2つのことに注意したい。

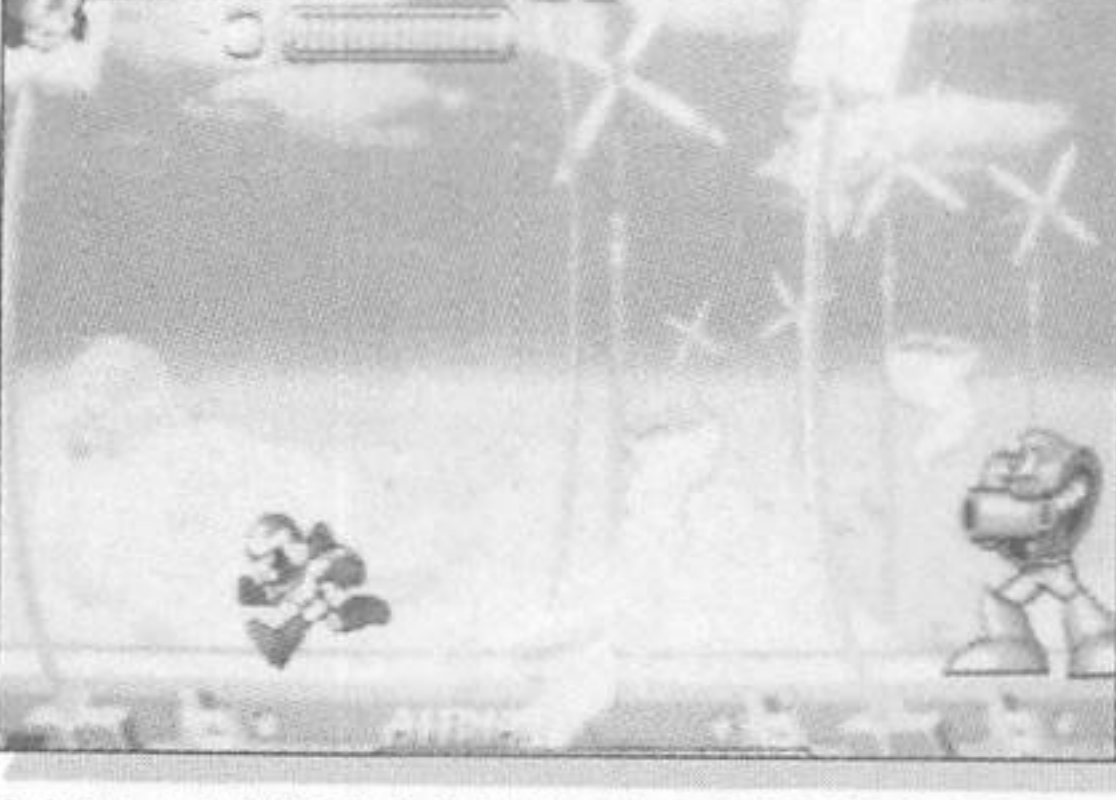
1つは、ヤツが起き上がりにガード姿勢を取ることがあるということ。

もう1つは、ヤツが起きあがって、竜巻を出して攻撃してくる場合があること。

この2つの攻撃は、どちらもこちらのスーパーアームを防ぐ効果があるので、ガードされてもいいように、起き上がり少しタイミングを遅らせて、スーパーアームを重ねるようにして攻撃していくと良い。

また、竜巻が来た場合には、スーパーアームを無駄遣いしないで撃たないようにして、竜巻をすべてかわしてから撃ち込むようにしよう。

さらに、ヤツが竜巻を出してくる場合、ヤツが自機を吸い寄せてくるので、ヤツの起き上がりにヤツの近くにいないのはヤバい。



竜巻が来たら、撃たずに避けるぞ。

ちよつと離れて、ジャンプからスーパーアームを当てよう。



なので、竜巻対策として、ヤツの起き上がりには、ヤツとちよつと離れた場所から、ヤツの起きあがってくるころに、小ジャンプからスーパーアームを当てていくようにすると良い。

なるべくガードされないように、タイミングを図りながらちゃんとスーパーアームを当てていけば、アイテム攻撃だけで、ヤツにトドメを刺すことが出来るはずだ。がんばろう。

VSメカドラゴン

このメカドラゴン、まともに戦うと、攻撃が当たりにくい上に、攻撃がきつくと、ザコも非常に手強いので、相当に苦戦する相手だと思つ。

しかし、あるアイテムを使って攻略すれば、非常に楽に倒すことが出来る。

メカドラゴンの弱点となるアイテムは、一応クイックブーメランのだが、このアイテムは、メカドラゴン当てにくいことこのうえない。

しかも、1発当てたところでメカドラゴン転んでくれないので、連続で2発当てるとなると、かなりキツイのだ。そこで登場するのが、アイ

テムのナバームボムだ。このアイテムでこのメカドラゴンを攻略するぞ。

まず、基本的にヤツは、頭の部分に攻撃してやらないといけない。なので、必然的にジャンプ攻撃で攻撃してやらないといけない。

このとき、ここまでの戦いで入手している「スーパージャンプ」のアイテムを使ったジャンプで攻撃していく。スーパージャンプのやり方は、レバーを上に入れながらジャンプすればよい。

そして、メカドラゴンの頭をめがけて、ナバームボムを2連射しよう。上手く当たって爆発すれば、転んでくれるはずだ。



頭を狙ってスーパージャンプ!

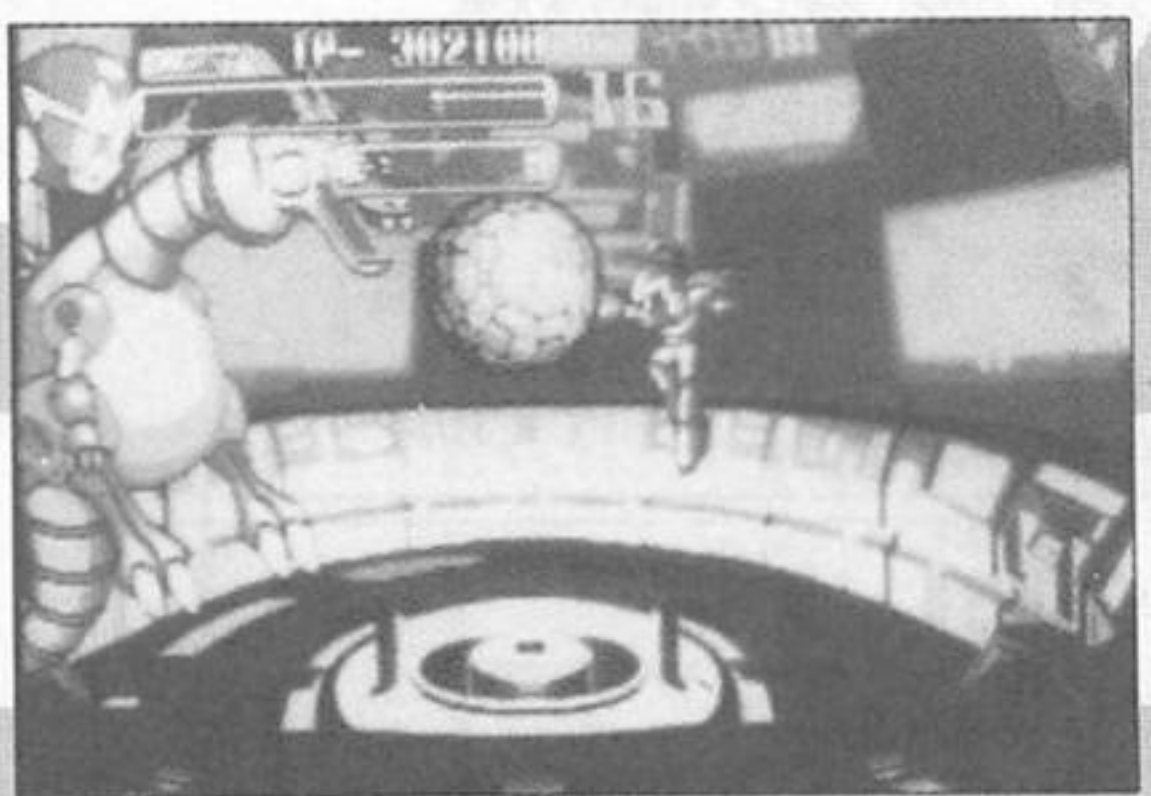


頭にナバームボムを2連射!この繰り返しだ。

あとは、これと同じ要領で、起きあがってくるころに、スーパージャンプからナバームボム2連射を繰り返す。注

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

ナバームがなくなったら、スーパーアームでいこう。

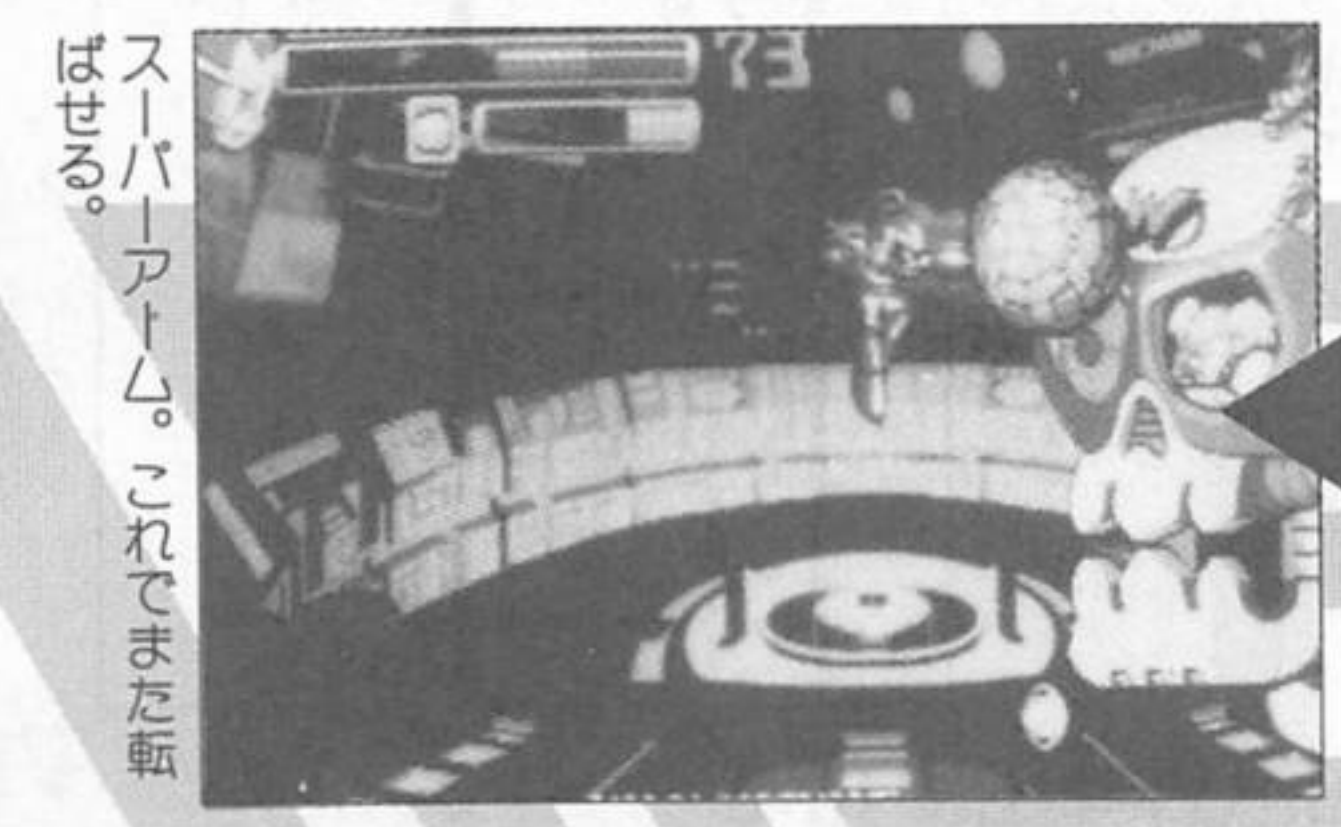


もしもアイテム回復が出なくて、ナバームボムが切れてしまったときには、しょうがないので、今度はアイテムのスーパーアームを使って、トドメを刺すようにしよう。このときの要領は、ナバームとほぼ同じだが、スーパーアームなら、普通のジャンプで撃つてもヤツの頭に届く分

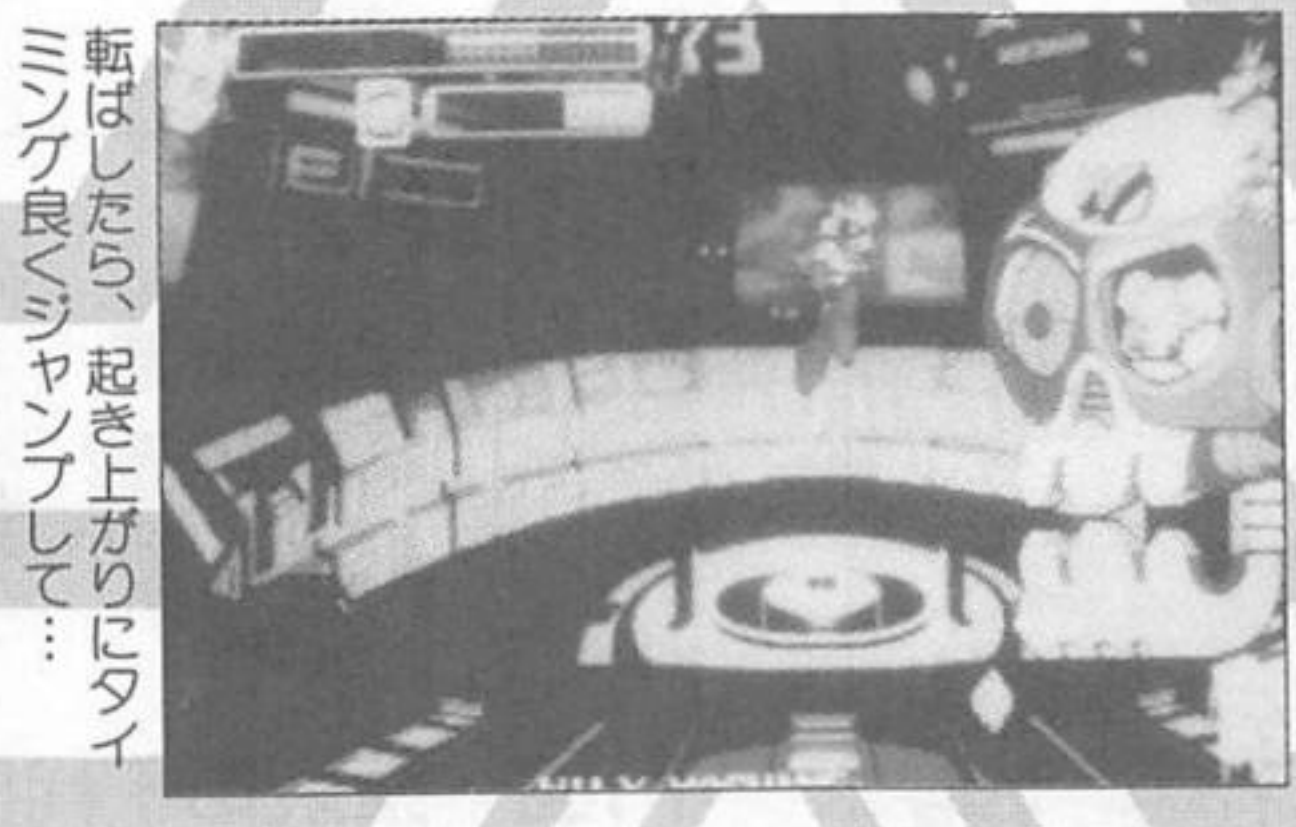
外すと痛いので、よく狙っていこう。



意するのは、ジャンプするタイミング。ナバームボムは外してしまつと痛いので、確実に当てていくようにしたい。メカドラゴンが転んだとき



スーパーアーム。これでまた転ばせる。

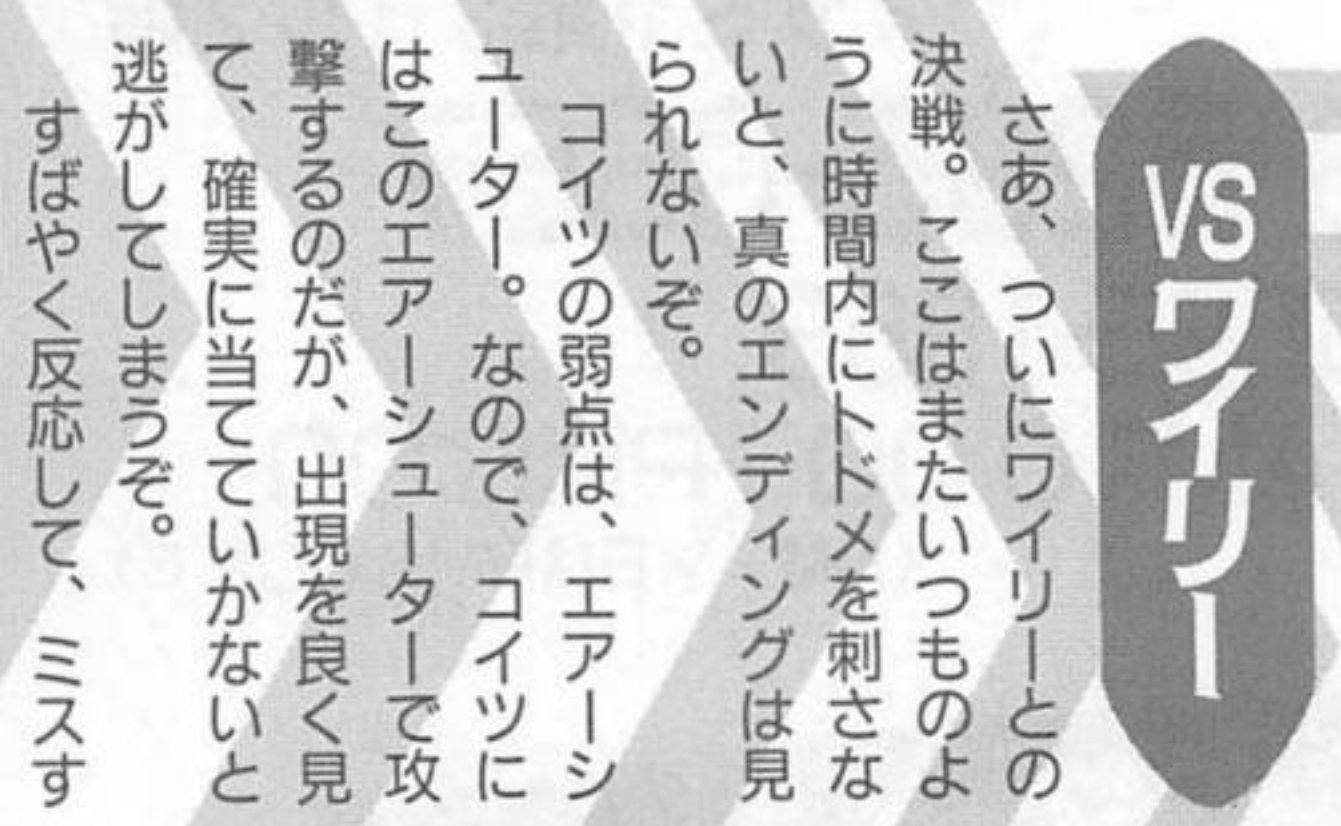


転ばしたら、起き上がりにタイミング良くジャンプして...

ワイリーマシンを一回転ばしたら、あとは復活してく

VSワイリーマシン

さあ、3度登場のワイリーマシン。だが、ワイリーマシンは実は、ただのザコキャラ。アイテム使ってサクッと倒そう。まず、始まったら、すぐにジャンプして、ヤツの目玉にアイテムのスーパーアームを当ててやる。



逃がしてしまうぞ。



ボスがダウンしているスキを見て、

ワイリーマシンを一回転ばしたら、あとは復活してく

VSワイリー

さあ、ついにワイリーとの決戦。ここはまたいつものように時間内にトドメを刺さないと、真のエンディングは見られないぞ。ワイリーの弱点は、エアシューター。なので、ワイリーはこのエアシューターで攻撃するのだが、出現を良く見て、確実に当てていかないと逃がしてしまうぞ。

さあ、ついにワイリーとの決戦。ここはまたいつものように時間内にトドメを刺さないと、真のエンディングは見られないぞ。ワイリーの弱点は、エアシューター。なので、ワイリーはこのエアシューターで攻撃するのだが、出現を良く見て、確実に当てていかないと逃がしてしまうぞ。



ボスがダウンしているスキを見て、

ワイリーマシンを一回転ばしたら、あとは復活してく

隠し情報 その2

さあ、ついにワイリーとの決戦。ここはまたいつものように時間内にトドメを刺さないと、真のエンディングは見られないぞ。ワイリーの弱点は、エアシューター。なので、ワイリーはこのエアシューターで攻撃するのだが、出現を良く見て、確実に当てていかないと逃がしてしまうぞ。

さあ、ついにワイリーとの決戦。ここはまたいつものように時間内にトドメを刺さないと、真のエンディングは見られないぞ。ワイリーの弱点は、エアシューター。なので、ワイリーはこのエアシューターで攻撃するのだが、出現を良く見て、確実に当てていかないと逃がしてしまうぞ。



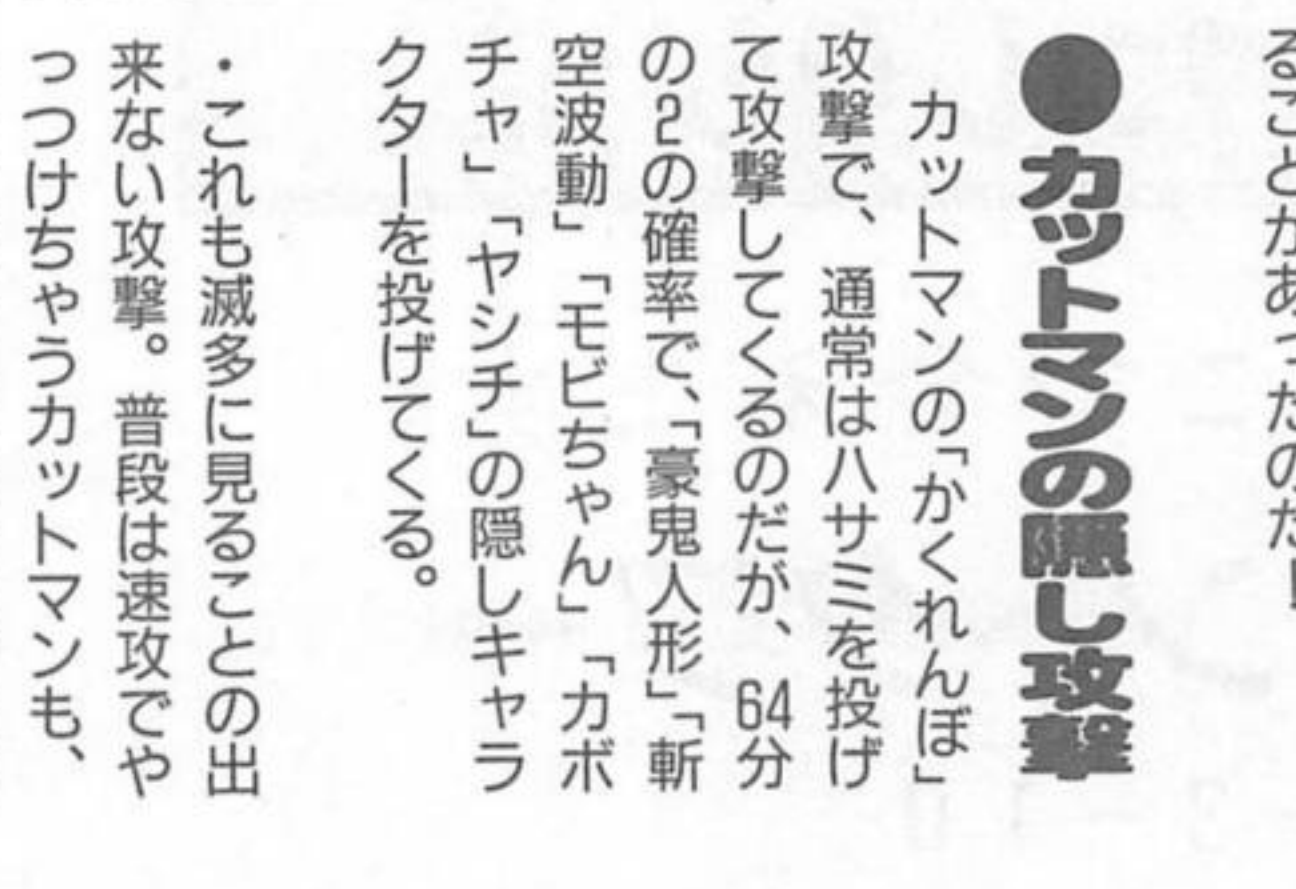
ボスがダウンしているスキを見て、

ワイリーマシンを一回転ばしたら、あとは復活してく

隠しスタッフロール

さあ、ついにワイリーとの決戦。ここはまたいつものように時間内にトドメを刺さないと、真のエンディングは見られないぞ。ワイリーの弱点は、エアシューター。なので、ワイリーはこのエアシューターで攻撃するのだが、出現を良く見て、確実に当てていかないと逃がしてしまうぞ。

さあ、ついにワイリーとの決戦。ここはまたいつものように時間内にトドメを刺さないと、真のエンディングは見られないぞ。ワイリーの弱点は、エアシューター。なので、ワイリーはこのエアシューターで攻撃するのだが、出現を良く見て、確実に当てていかないと逃がしてしまうぞ。



ボスがダウンしているスキを見て、

ワイリーマシンを一回転ばしたら、あとは復活してく

隠し音楽

さあ、ついにワイリーとの決戦。ここはまたいつものように時間内にトドメを刺さないと、真のエンディングは見られないぞ。ワイリーの弱点は、エアシューター。なので、ワイリーはこのエアシューターで攻撃するのだが、出現を良く見て、確実に当てていかないと逃がしてしまうぞ。

マニアにうれしい・初心者によさしいARCADE SHOP

新作情報

CP III

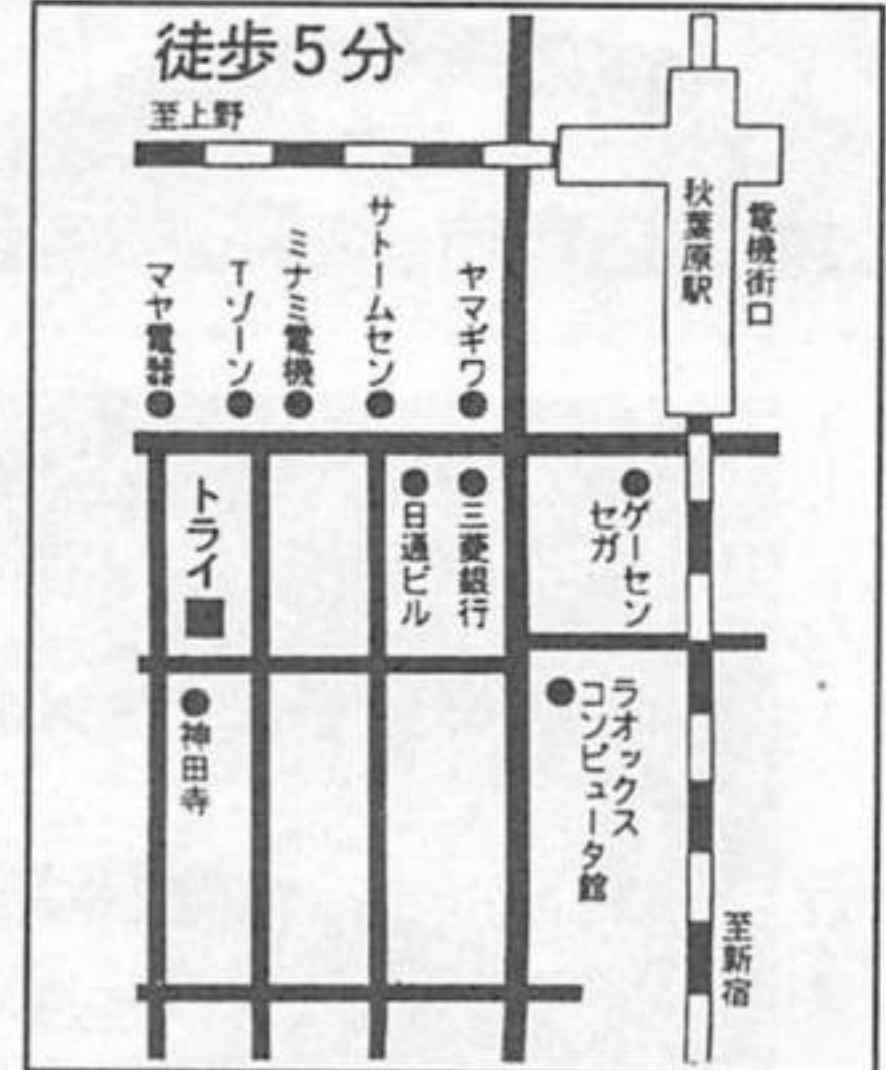
ウォーザード
ストリートファイターⅢ

CP II

X-MEN vs ストリートファイター
(ソフト)
ストリートファイターEX
予約受付中

今月のおすすめ基板
ナムコクラシックVol.1
バーチャファイター2
ラストブロンクス

基板の買い取りもやってます。売りたい基板がありましたら、電話かFAXでご連絡ください。



株式会社

トライ

〒100 東京都千代田区外神田3-10-5

イサミヤ第3ビル2階

TEL.03-5295-0667

FAX.03-5295-1958

営業時間：AM10:00~PM8:00

(日曜・祭日はPM6:00まで)

コントロールBOX

シグマ電子 AV-5000 ¥26,000	KIC パナカスタムロング ¥34,000	ハッピー商会 SUPER VEGA21 ¥特価
シグマ電子 Σ-8000TB ¥15,800	KIC パナツインロング ¥38,000	麻雀パネル どのコントロールBOXにも取付可。¥7,000

コントロールBOXとゲーム基板をいっしょにお買いあげの方には、値引きいたします。

10月下旬...

X-MEN vs ストリートファイター ゲーム大会開催決定

ときめきプライズコレクション新入荷情報

ときめきフリーカップ
ときめきピンズ
ときめきボックスティッシュ
ときめきウォールクロック
ときめき写真ホルダー

冬眠Ver. キーホルダー・プレート2ビッグバッチ2などなど、プライズコレクション第5弾は11月入荷予定。期待して待つべし。

もちろん第1弾から第3弾まで在庫あります。ちょこちょこ出しているので取り逃がしている人は要チェックだ!

入荷決定!ときメモ非売品CDプライズ機 ときめきメモリアル ディスクコレクション

昔やったあのゲーム、ここで会えます。

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10

TEL. 03-5295-2345

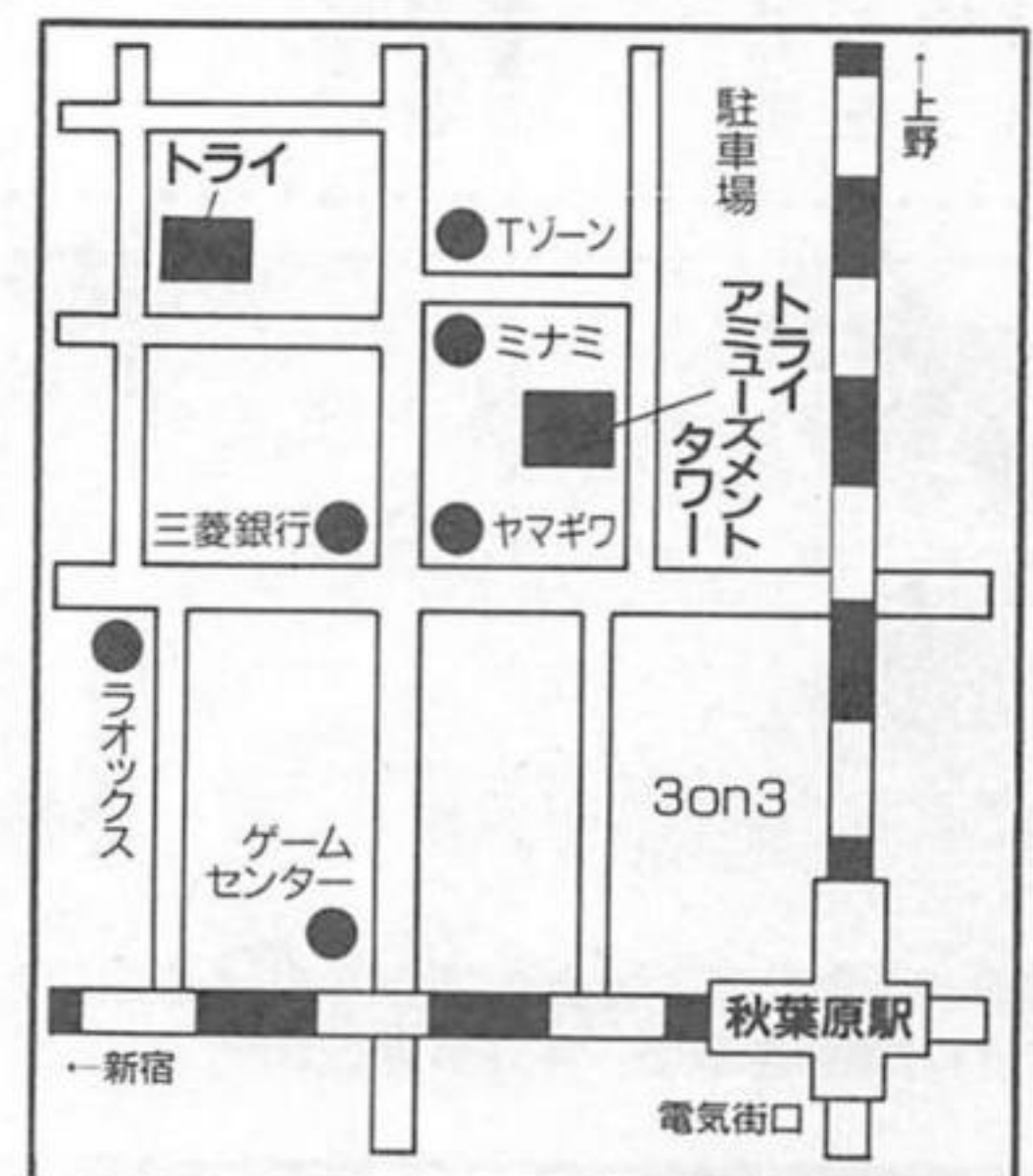
詳しくは店内の告知ボードで

バーチャファイター3

バリバリ稼働中
新作ゲームも続々入荷!

レゲーフロア情報

ガントレット筐体入荷!
ジービー近日入荷予定!
(もちろん純正筐体です)



ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)
-----	------------------------------	--

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)
-----	------------------------------	--

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。
-----	------------------------------	---	----	-------------------------------------	--

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。
-----	------------------------------	--

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)
-----	------------------------------	---

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)
-----	------------------------------	--

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- BASICゲームプログラミングコース
- C言語ゲームプログラミングコース
- アセンブラゲームプログラミングコース
- ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト養成講座
- ゲーム企画・シナリオライター養成講座
(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

おめでとう!



サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根 尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザーとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきましますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26~32万円で下宿先紹介できます。



1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田 周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池 宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張ってください。

<姉妹校> '97年4月開講!!

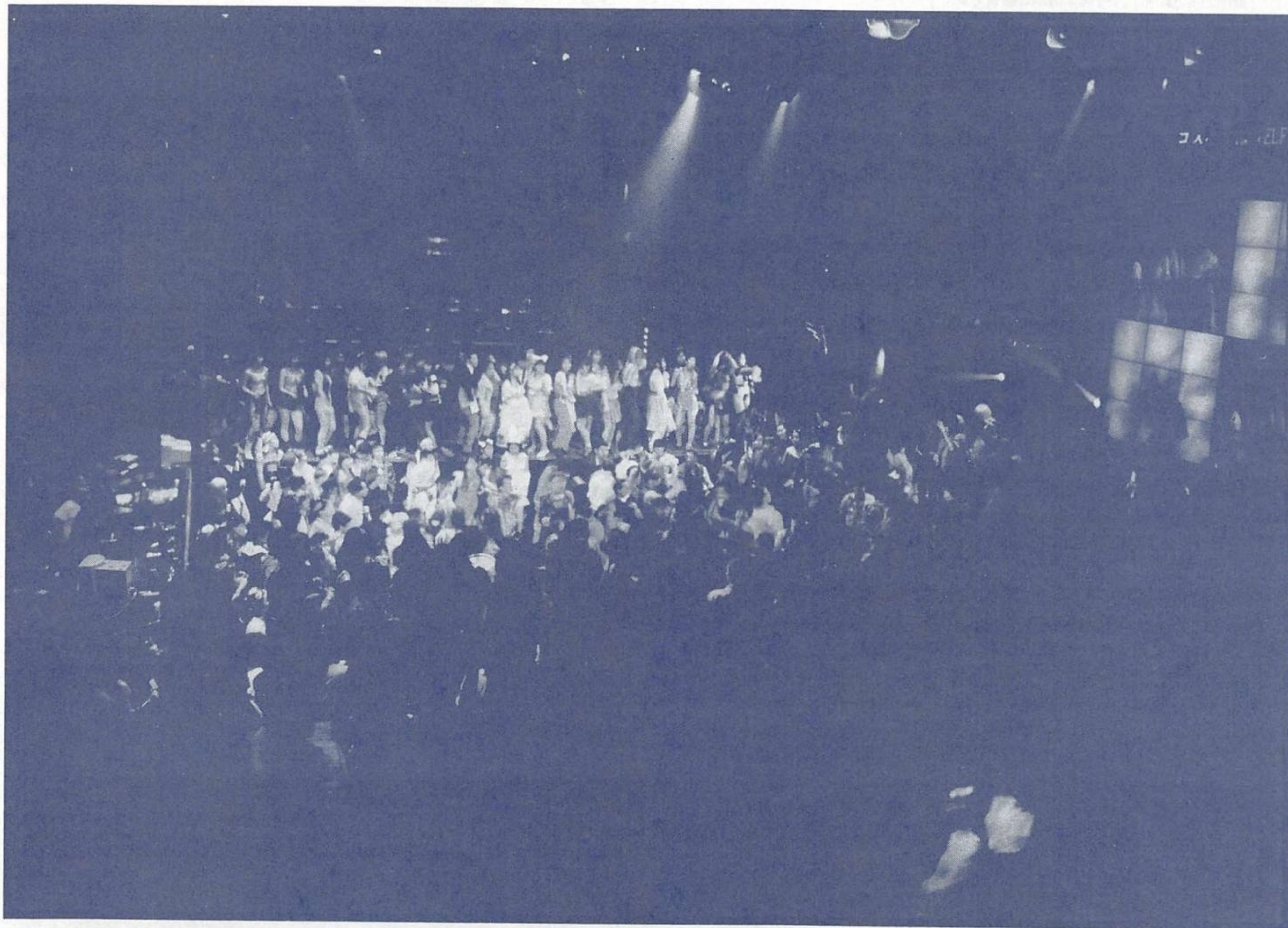
大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋 1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ヴェルファールIII



前売券は

チケットぴあ (☎03-5237-9999)

ゲーマーズ (池袋☎03-3985-3232)

コスパショップ (渋谷☎03-3770-3383)

コスパ

コスパ

にて好評発売中

お問い合わせ 株式会社ブロッコリー、コスパ実行委員会
☎03-5387-6781 (月～金 10:00～17:00)

11月4日超開催

コスパ in

2周年そして3度目の

ヴェルファール開催決定！！

1996年11月4日 (休) 12:00~17:00

(開場12:00開演13:00)

会場：六本木ヴェルファール 東京都港区六本木7-14-22

参加料金：前売券／3500円 (当日券／4500円)

内容：オールジャンル曲のコスプレダンスパーティー。

ノンアルコール・フリードリンク制

参加資格：18才以上の男女

イベント：コスプレコンテスト、その他ゲームコーナー等有り。

ゲスト：秋山久美

*会場の都合によりカメラの持ち込みは禁止とさせていただきます。

主催：株式会社ブロッコリー

共催：株式会社コスチュームパラダイス

後援：パイオニアLDC株式会社

株式会社小学館プロダクション

株式会社タイトー

株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント



ブロッコリーのイベント&コミックインフォメーション

ブロッコリー3

サークル参加の
方のみ
コスプレOK!

日時：1996年11月3日（祝）
11：00～15：00

内容：ゲーム系の同人誌即売会

会場：池袋サンシャイン

・文化会館2F・Dホール

サークルの募集受付は終了いたしました

10月26日より池袋ゲーマーズにて
カタログ先行発売開始予定

お問い合わせ

コミックゲーマーズ準備会 ☎03-3921-3340まで

闘神伝 & 闘神伝2

コミックアンソロジー

カバーイラスト/ことぶきつかさ

執筆陣/内村かなめ 山波ゆうま 石井項羽

宮城とおこ 珠梨やすゆき

©TAKARA Co.,Ltd.

10月下旬発売予定

お問い合わせ

通信販売御希望の方は、商品の合計金額+送料

(1冊につき300円)の郵便局の定額小為替、

宛名カード、御希望商品名を明記した紙を同封の上、

〒178

東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリーP係まで

(☎03-5387-6781)

新作アミューズメントソフト展示会

Japan Amusement Computer Software Market

JACOM II

ジャコム

会場内コスプレOK!

日時：1996年11月10日（日）10：00～16：00

会場：池袋サンシャイン 文化会館4F・Bホール、2F・Dホール

入場料：1000円（当日券のみ）

主催：株式会社ブロッコリー「JACOM実行委員会」（☎03-5387-6781）

後援：ソフトバンク株式会社「On Hand事業室」株式会社ソフマップ

協賛：出展各社

開催内容：アミューズメントソフトの新作発表展示会

記念テレカ、ポスターなどのノベルティグッズを含め即売も有

ゲスト・イベント：ゲームソフト「Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX」テーマ曲&CM曲の秋山久美ステージ、

「闘神伝」、「JACOM II」ポスターのことぶきつかさ氏サイン会、

「卒業〜クロスワールド〜」四季童子氏サイン会

「あすか120%」超絶メガファイト・トーナメントなど

出展メーカー例（順不同、敬称略）

コンパイル セガ・エンタープライゼス ゲームバンク

イメージライブラリー サイレンス サン電子

Sadasoft 小学館プロダクション 情報企画 日本アドバンステクノロジー

パイオニアLDC バンダイ・デジタル・エンタテインメント ファミリーソフト

メディアカイト カクテルソフト 他20社

画：ことぶきつかさ

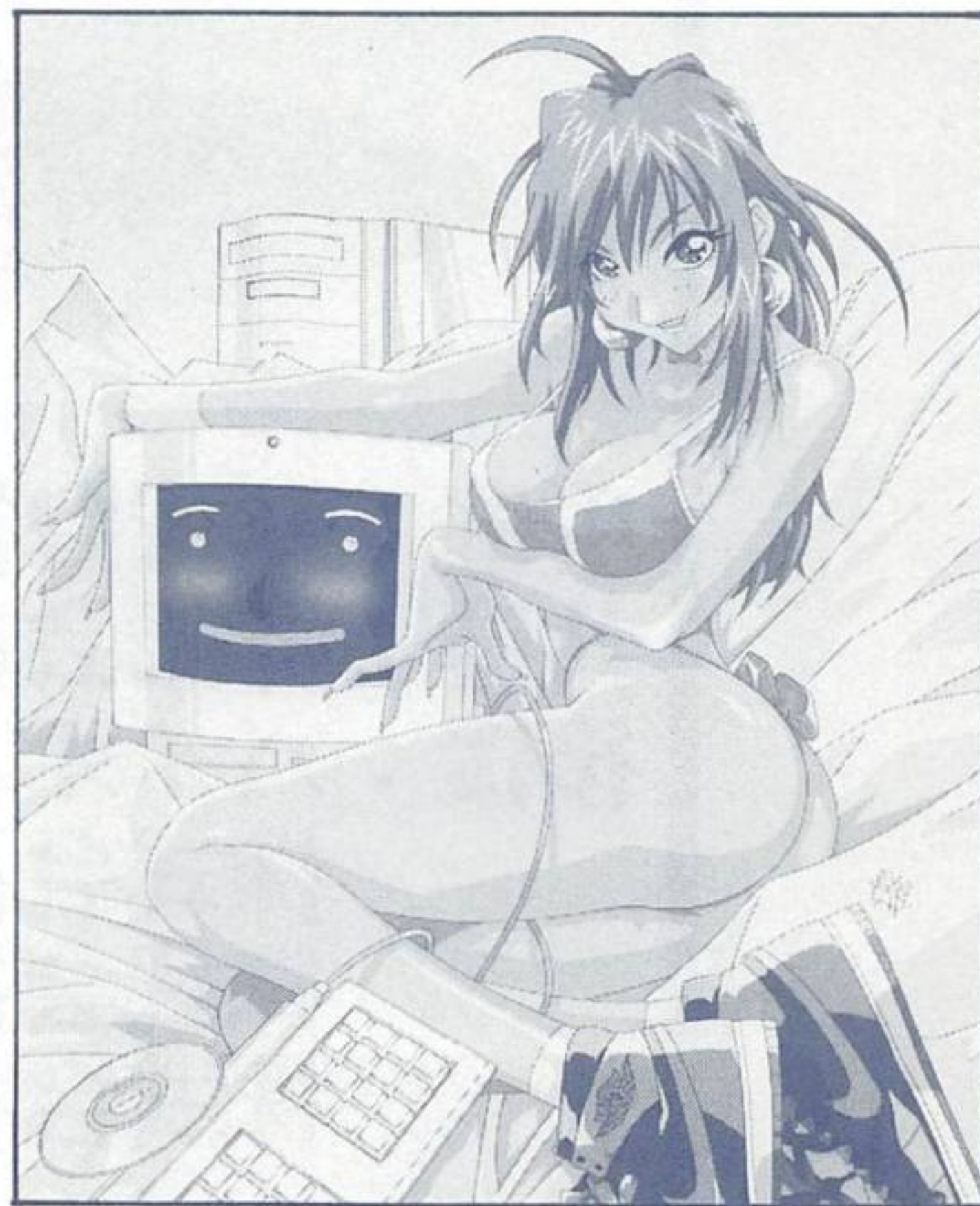
○池袋に50を超える

ソフトメーカーが大集合○ゲームストでもおなじみの

メーカーも多数出展○各社ブースでは、ゲスト、イベントなど趣向をこらして多数のソフトをご紹介○初心者も上級者も大満足のすこ

いソフトが盛りだくさん○普段手に入りにくいものももらえる!

買える!○会場で本物に会えるかも...





OPEN / 11:00 ~ 21:00 (年中無休)

AT / 豊島区東池袋1-28-7 蛇の目ビル3F

(新宿書店池袋店の上階)

PHONE / 03-3985-3232

DIGITAL

CHARACTERS

TOTAL

SHOP

当店では、ブロッコリー主催の
イベントのサークル参加申込受付ができます

取扱商品

ーマニア・ファン必見アイテム多数ありー

- ゲーム系書籍・コミック
 - ゲーム系同人誌
 - ゲーム系CD・ビデオ
 - コスパシヨップ特製コスチューム
 - ゲームグッズ
 - ・ゲームストグッズ
 - ・ソニークリエイティブ
 - ・メーカー直卸！プレミアムグッズ
 - ・ゲーマーズ特製グッズ、オリジナルテレカ
- ブロッコリー主催のイベントのカタログ、
チケットの前売り e.t.c.

オープニング特別フェア延長決定

1. オープニングフェア 11月31日まで

お買い上げスタンプ1万円分(10枚)で、
11月10日開催JACOM II 記念テレカ
(ことぶきつかさ先生描き下ろし)
またはJACOM II 入場券を進呈!

2. 大評判! 制服フェア 10月31日まで

ときめき、卒業、レイアース、エヴァの制服
(コスパシヨップ特製)を一挙販売。
関連グッズもあるぞ!

3. ゲーム同人誌フェア 10月31日まで

コミケの新刊がズラリ!の取り揃え
サークルさんの委託大募集

4. テレカフェア 11月10日まで

各種テレカがズラリ!の取り揃え
ゲーマーズオリジナルテレカも出現か!

5. コスパグッズフェア 11月4日まで

コスパ関連グッズが大集合!

「卒業」フェア (10/17~11/10) 開催決定!

あの「卒業」関連グッズが大集合!

しかも当店で

「卒業~クロスワールド」発行:ブロッコリー
コミックアンソロジーを

お買い上げの方には

11月10日JACOM II 内にて

開催される

四季童子先生(キャラクターデザイン担当)

サイン会の

整理券をお渡しします。

★各種イベント及び商品の、
チラシ・ポスターなどを
配布させて頂きますので、
お問い合わせ下さい。

コミックゲーマーズ直営ゲームフリークの店

GAMERS



●追加情報 10/30(水)~11/4(月)の5日間、新宿スペース107において、劇団シアトリカル・ベース・ワンスモア公演「ALONE AGAIN」が行われる。出演者は難波圭一、井上和彦、金月真美ら豪華声優陣が勢揃い！料金は全席指定で3500円(前売・両日共)でチケットぴあで絶賛発売中！詳細は次号にて。



この秋じっくり聴いてみたい 「ゲームサウンドコレクション」

アーケード、コンシューマを問わず厳選してゲーム音楽CDを発売している「ゲームサウンドコレクション」の新作がMEMレコードからリリースされたので紹介しよう。まずは、プレイステーションソフト「メガチュード2096」(パンプレスト)のサウンド盤だ。

このゲームは、近未来を舞台にした独特の世界観を持ったロボット格闘ゲームとして大ヒットしている作品。当然このサウンド盤でも、その世界観を構築するBGMを忠実に再現し、実にスピード感にあふれた、爽快感のある仕上がりになっている。ゲームと併せて、ぜひ手に入れておきたいアイテムだ。

オリジナルのほかにも、2曲のオリジナル曲を収録。



お次は、全国のゲームセンターで、麻雀ゲームに興じるオジサマたちをキュートに魅了する5人組——といえばおなじみの「アイドル麻雀 ファイナルロマンスR」(ビデオシステム)のサウンド盤だ。もちろん各キャラクターの声を務める、声優さんのかわいいボイスも完全収録。さら

にボーナストラックとして、未発表のボイスも追加収録されているのだ。予約特典には、キャラクターデザインを手掛けるすぎやま現象氏の描き下ろしB2ポスターがついてくるぞ。両作品とも、10月23日(水)の発売予定だ。今すぐ予約を。



あのかわいい女の子たちのボイスを独り占めできるなんて…



リクエストキャラ大集合！ ライムCDドラマ発売

10月25日にOVAが発売されることは以前このコーナーで紹介した。今回は11月27日東芝EMIから発売される「スペシャルドラマ 宝魔ハンターライム」CDのお知らせだ。中身は11月に放送されたラジオドラマに、フギがメインのおまけドラマを加えたもの。ちなみに価格は3000円。登場キャラクターはリクエストの高かったココナ(声…かないみか)と、おまちなみ(声…みづきちゃん(声…白鳥由里を含む)、PS版、SS版ゲームと同様の豪華キャスト。

「ゲームからの作品が育つてこまできましたが、最初のライムのイメージを壊さないようにしています。何かご意見があったら聞かせてください(ライム役玉川紗子)」「ゲームキャラで長く深いつきあいの少ないので、貴重なキャラです。皆さんが支持してくれるのは嬉しいですね(パース役山口勝平)」と主役のコメントからもその出来のよさがうかがえるぞ。



ここでアスミックより、かないみかサイン入りポスターを3名様、サイン入りブック

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CH



ビデオシステムからニュー プライズアイテムの紹介だ！

人気麻雀ゲーム「ファイナルロマンス」のプライズアイテムが大好評中のビデオシステムから、新製品が発売されたので紹介しよう。

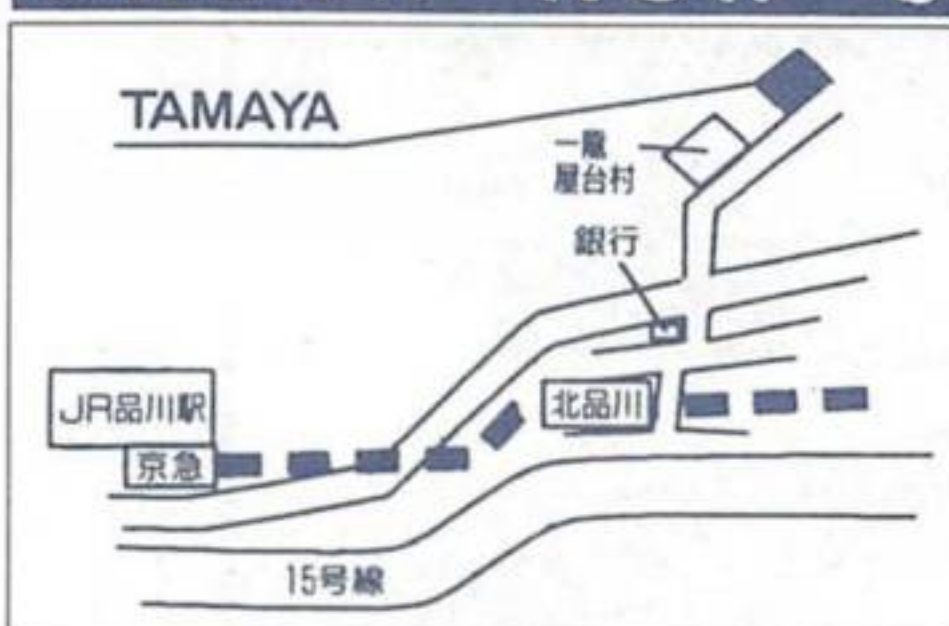
ひとつめは「舞妓ちゃん」シリーズ。舞妓ちゃんとはもちろん京都の舞妓さんのこと。この舞妓さんのアイテムをモチーフに、あぶらとり紙、にほひ袋(いろんな香りが閉じ込めてある)、そしてお香と、プライズアイテムとしてはちょっと一風変わった品揃え。ビデオシステムの本社が京都ということもあってか、すべてのアイテムを京都で生産。その品質とクオリティの高さは折り紙つきだ！

もうひとつは「タレントキホルダー」。テレビや雑誌で人気活躍中の雛形あきこ、かとうれいこ、細川ふみえ、松田千奈の4人をおかわいらしくディフォルメ化したキーホルダーで、各タレント2種類ずつ計8種類が発売。びっくりするのそのきめ細かさで、髪型から顔の輪郭、胸のライン(つつい目がいってしま…)まで本当にリアルに作られているのだ。さらになんと、ビデオシステムではこの10月からラジオ番組の提供を開始。タイトルは「ビデオシステム・プレゼンツ CYBER MUSIC NETWORK」というもので、毎週金曜日夜10時からの約1時間、Bay-FMにて絶賛オンエア中だ。



どれも実用的な品物ばかり。女の子にプレゼントすると喜ばれるかもしれないぞ。それにしても、にほひ袋ってどんなにおいがるのか非常に気になるなあ…。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CH



気になったらまずTELを。

先日、ファンサービスを重視したメンバーズカードを発行するなど、常にユーザーの味方であり続ける基板屋、TAMAYAさんが、長年親しまれていた代田橋を離れ、このたび事務所を品川に移転することになった。これに伴い、連絡先も変更になった。

〈住所〉
東京都品川区東品川 1-5-10

〈TEL〉
03(3472)8511

〈FAX〉
03(3472)8512

最寄り駅は、京浜急行線の北品川駅で、徒歩2分。早速連絡してみよう！



基板屋の老舗・
TAMAYA事務所が

品川に移転！



10月18日(金)の開催まであとわずかに迫った「K-1 STARRARS'96」(主催・フジテレビジョン/正道会館)。本誌でも既報のとおり、メインイベントに佐竹雅昭VSアンディ・フグの一戦が組まれたほか、再リベンジ戦となるピーター・アーツVSマイク・ペルナルド、アーネスト・ホーストVSジェロム・レ・パンナなど豪華な対戦ラインナップとなった今大会。

なんとといっても注目なのはいうまでもなく、佐竹選手の復帰戦。1年5カ月ものブランクは勝利を願ってやまない我らファンにとっては不安な材料ではあるが、はたして…。

そんな佐竹選手と対戦相手のアンディ選手、この大会に向けてのコンディション具合を計るべく、さる9月18日フジテレビ第4スタジオにて両者の公開スパarringが行われた。

これはフジテレビの格闘技情報番組「SRSS」の公開収録をかねてのものであったのだが、まるで実際に試合をしているかのような迫力のスパarringに記者も大興奮!

それぞれパートナーを相手に3分2ラウンドの熱闘を繰り広げたのだが、両者の闘いはもうすでに始まっているといった印象を受けた。

心配していた佐竹選手のコンディション具合も全然問題なし。以前よりも体がひと回り大きく感じ、筋肉の張りも上々。得意の右ハイキックから左ストレートのコンビネーションも健在で「ああ、いよいよリングに帰ってきたんだなあ」としみじみ実感。時折繰り出すミドルキックの衝撃音に客席からはどよめきの声があふれた。期せずして「佐竹コール」が起きるなど、佐竹選手もご満悦の様子。

只今、10代の若者を中心に大人気の女優・広末涼子ちゃんをイメージキャラクターに起用した、ドコモの新製品「ポケットベル」がちょっとした話題になっている。



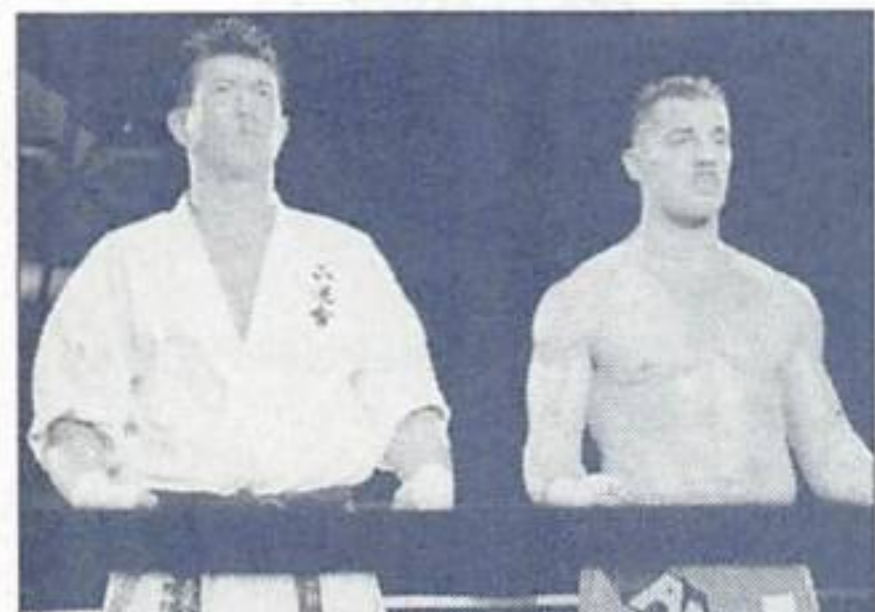
K-1 STARRARS'96
直前情報! 佐竹とアンディが公開スパarringを行ったぞ!



いまや若者の必需品
ドコモからポケベルプレゼント!

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK N

もちろん、対するアンディ選手も素晴らしい動きでパートナーを翻弄。K-1グランプリ王者としての実力を惜しげもなく披露した。佐竹選手もリング下から厳しい視線でアンディの動きを見つめており、自らの闘志を高めていた。



佐竹選手の胸中やいかに!?

(10月18日金曜日、夜7時〜9時)される。会場に行けないファンのみならず、要チェックだ!

さらに、ポケベル内の電話番号で登録しておいた番号はもちろん、受信した電話番号もワンタッチでコールバックできる「オートダイヤル」機能も見逃せない。電話番号同様メッセージだってワンタッチで一気に送信。カナ32文字、漢字・ひらがな16文字を一度に表示できるワイドなディスプレイも魅力のひとつ。この



メッセージが読みやすいのが魅力。

この「電話帳」機能はセンターネクストF11の最大の特長だ。

ほかにもたくさんのお楽しみが利用できるので、これからポケベルを購入しようという方にはぜひオススメしたい。

今回はドコモさんのお厚意により、このポケベルを2名様にプレゼント。宛て先は、
〒1001
東京都神田郵便局止
「センターネクストF11」
ゲームスト係
まで、官製ハガキにてお送りください。締め切りは96年12月末日。ドシドシ応募してくださいね!

本格的基板屋 Funtom

初心者から業者迄
まずはご来店を!!

- 今月の特価基板**
- マーヴルスーパーヒーローズ(サブ) 特価
 - ストZERO2(サブ) 特価
 - ストZERO(サブ) 特価
 - ヴァンパイアハンター(サブ) 特価
 - サイバーボッツ(サブ) 特価

- | | | | |
|---------------|---------|---------------------|---------|
| CPS IIソフト各種 | 特価 | マジカルドロップ | ¥5,000 |
| F3ソフト各種 | 特価 | ドラゴンボールZ (V.R.V.S.) | ¥6,000 |
| メガシステム32ソフト各種 | 特価 | コラムス | ¥2,000 |
| ゼビウス3D/G | ¥40,000 | ザ・Jリーグ1994 | ¥1,500 |
| スターグラディエイター | ¥45,000 | パーチャファイター(キット) | ¥18,000 |
| 美少女戦士セーラームーン | ¥33,000 | メタルブラック | ¥25,000 |
| ゴールデンアックス2 | ¥30,000 | グリッドシーカー | ¥18,000 |
| キャノンダンサー | ¥28,000 | セーラーウォーズ | ¥8,000 |
| 隠忍 (ONI) | ¥23,000 | パニラシンドローム | ¥10,000 |
| ダークエッジ | ¥13,000 | スーパーリアル花札恋こいしましよ | ¥18,000 |

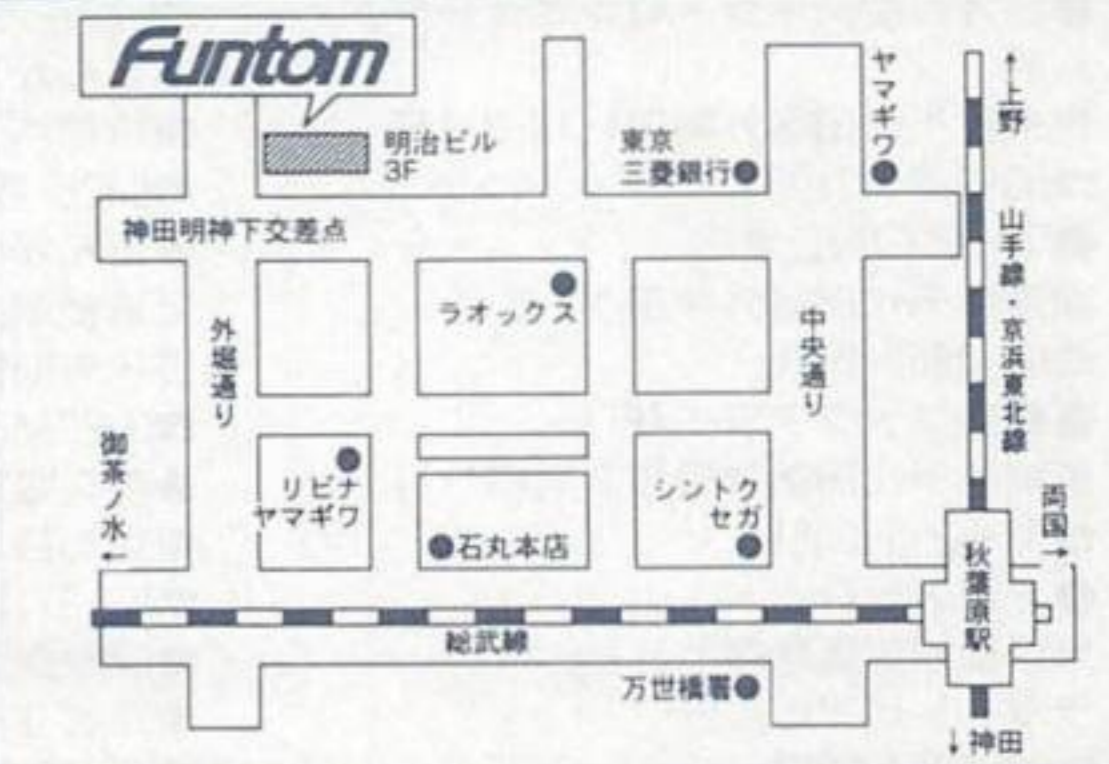
この他の基板も超特価放出中!

遊ばなくなった中古基板、高価買取致します! 価格はお電話にてご確認下さい。

〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F 有限会社ファントム TEL(03)3257-1126 (営業時間) AM10:30~PM7:00

☆在庫は常に変動してしますのでお電話にてご確認下さい。
☆在庫リストご希望の方は現金書留にて2000円(1年分)をお送り下さい。

《お支払い方法》
①現金書留 または ②銀行振込
住友銀行御茶ノ水支店
普通預金 口座番号713626



すばらしい本屋さん124軒

北海道地方

- 旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100
- リーブルないわ
北海道札幌市中央区南一条西四丁目 日之出ビル
☎011-221-3800

東北地方

- ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
- 本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1丁目10-1
☎022-264-0718
- BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908
- ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
- メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌倉町164
☎0173-35-4666

関東地方

- 好文堂芸夢コミュニケーション
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
- A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
- アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
- ブックスナカサト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
- コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクエアにちば1F
☎043-255-6281
- ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
- 文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
- Bee-One 三省堂書店
千葉県千葉市富士見2丁目3番1号
☎043-224-1881
- ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
- 書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
- 三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
- 明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
- ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
- ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
- T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
- 書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
- アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
レポートピアビル2F
☎03-3354-2261
- 紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131

- まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
- まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
- 未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
- 博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
- ヤマギワソフト館 6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111
- 明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
- あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289
- まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
- アニメイト 渋谷店
東京都渋谷区桜丘町2-4
東武ビル1F
☎03-5458-2454
- 三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
- えるばれショップ渋谷店
〒150東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
☎03-3462-2704/FAX:03-3462-2904
- まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
- まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
- 新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメシンビル2F-B
☎03-5391-6231
- アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
- まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
- 田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
- 宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
- 福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
- まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
- まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
- まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
- 恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
- ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
- まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜工ムエスII1F
☎045-311-8761

- 杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
- 湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
- 井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
- 内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
- 鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
☎0467-46-2619
- スーパーキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
- アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
- まんがの森川越店
埼玉県川越市藤田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
- マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

- ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
- ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
- MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
- Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
- とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236
- とのさまーとR
新潟県新潟市天神尾2-9-14 ライフビル2F
☎025-245-4141

東海地方

- 明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
- ゲームインプリンス (ゲームセンター)
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
- やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭陽2-24-1
☎054-271-0888
- アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
- アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
- 三洋堂本店
愛知県名古屋市中区東区準人町7-7
☎052-832-8202
- 三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
- 地下三洋堂
愛知県名古屋市中区千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
- 正文館ターミナル店
愛知県名古屋市中区千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
- 白樺書房
愛知県名古屋市中東区藤ヶ丘164
☎052-771-5208
- ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市中区白区植田西1-515
☎052-805-2535
- 精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345

- イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
- サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
- ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
- ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
- ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
- ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
- ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
- ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
- 長谷川書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方

- オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四上条上ル
☎075-221-0280
- 寝々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
- ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
- 甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
- ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
- ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
- 福家書店 阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
- 寝々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
- 寝々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
- わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
- えるはれショップ大阪店
〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
てんき会館6F
☎06-636-3401/FAX:06-636-3402
- 高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
- スタディ書房
大阪府堺市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
- 高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
- BOOKSトールバイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
- ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
- 田村書店 茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999

- 旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
- BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
- ブックプラネット柏原店
兵庫県水上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
- ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
- 寝々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

中国・四国地方

- サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
- コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
- ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
- 南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0896-53-5014
- 福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0898-25-3523
- ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0898-25-3523
- ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

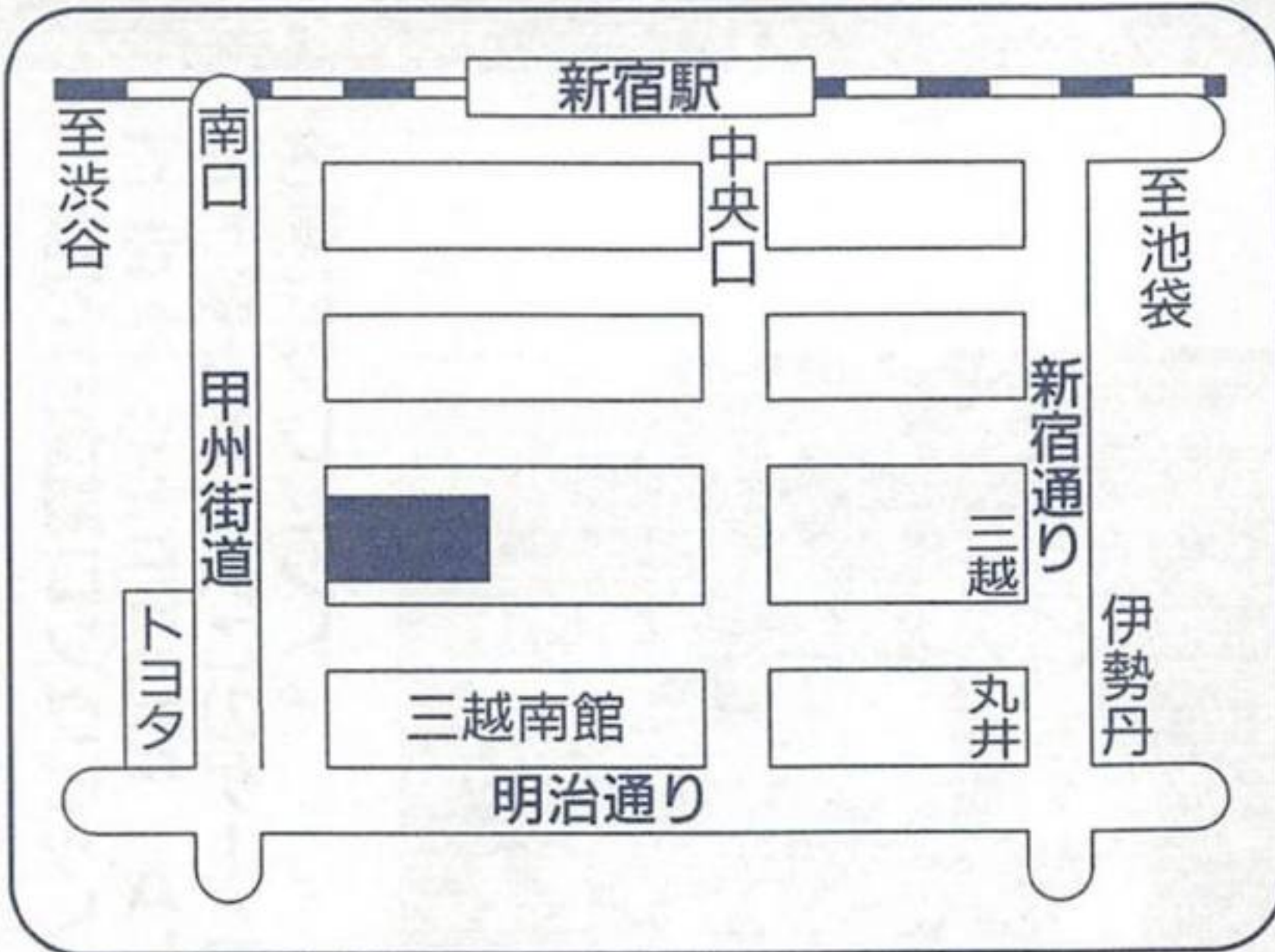
九州地方

- 福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
- 黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
- ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
- ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
- 遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
- アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
- 福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040
- 大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366
- いのまた書店
鹿児島県鹿児島市寿5丁目18-4
☎0994-41-3395

今月の本屋さん: まんがの森 新宿店

「まんがの森」の中で、一番最初に出来た店で、開店十周年を今年むかえました。ゲームスト増刊の攻略シリーズは、一番最初の「ストII」から扱っており、かなりの実績を挙げてまいりました。本誌のほうも、他誌に比べてダントツ

の売上冊数で、売上に貢献してもらっています。
10月4日、「高島屋」開店と共に、新宿へお越しの際は、ぜひ当店にもお立ち寄り下さい。



営業時間 10:00~22:00
年中無休

ゲームストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業 小林直文 真下直幸 まで
TEL 03 (03) 0300 0300

ゲームスト本誌

No.136 ('95年1月30日2月15日合併号)	550円
付録: '95年ゲームストカレンダー	
No.138 ('95年3月15日号)	550円
付録: '95 AOU ショー最強ゲームはどれだ!!	
No.139 ('95年3月30日号)	500円
No.140 ('95年4月15日号)	500円
No.141 ('95年4月30日号)	530円
No.142 ('95年5月15日号)	500円
No.144 ('95年5月30日6月15日合併号)	550円
付録: 餓狼伝説3ガイドブック	
No.145 ('95年6月30日号)	550円
付録: PERFECT II	
No.146 ('95年7月15日号)	550円
付録: '96ゲームメーカー就職情報最前線	
No.150 ('95年8月30日9月15日合併号)	550円
付録: KOFポスター ゲーセンMAP	
No.151 ('95年9月30日号)	530円
No.152 ('95年10月15日号)	550円
No.154 ('95年10月30日号)	530円
とじ込み付録: ゲーム用語辞典	
No.155 ('95年11月15日号)	500円
No.156 ('95年11月30日号)	530円
No.157 ('95年12月15日号)	500円
No.159 ('95年12月30日号)	530円
No.162 ('96年1月30日2月15日合併号)	550円

No.165 ('96年3月15日号)	550円
No.166 ('96年3月30日号)	530円
No.167 ('96年4月15日号)	530円

ゲームスト増刊

ストリートファイターII ダッシュ	1200円
付録: ストII ダッシュポスター	
スーパーストリートファイターII	1280円
付録: スーパーストII 特大ポスター	
スーパーストリートファイターII X	1280円
付録: スーパーストII ポスター	
ヴァンパイア	1380円
付録: ヴァンパイア スペシャルポスター	
No.161 ('96年1月15日号増刊)	780円
サムライスピリッツ斬紅郎 奥義絵巻	
No.163 ('96年2月15日号増刊)	540円
ゲームストWORLD VOL.5	

ゲームストムック

No.1 サウンドコンプリートストリートファイターII X	3500円
付録: Macintosh対応CD-ROM	
No.2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1280円
付録: 巨大ポスター	
No.3 豪血寺一族2	1680円
付録: スーパーアレンジCD	
No.4 真サムライスピリッツ完全版	1380円

付録: 真サムライスピリッツポスター	
No.5 バーチャファイター2 Act.1	780円
No.6 ダライアス外伝	980円
No.7 スーパーリアル麻雀PV	1980円
No.8 鉄拳	980円
No.9 ギャラクシーファイト	980円
No.10 バーチャファイター2 Act.2	1380円
No.11 ヴァンパイア ハンター	1380円
付録: 描き下ろしB2ポスター	
No.12 餓狼伝説3	1280円
付録: テリーVSバッシュ激闘B2ポスター	
No.13 天外魔境真伝	1280円
付録: B2サイズポスター	
No.14 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	780円
グラフィカルマニュアル	780円
No.15 鉄拳2 Act.1	780円
No.16 ストリートファイターZERO	1380円
付録: B2描き下ろしイラストポスター	
No.17 カプコンイラストレーションズ	2000円
No.18 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	1480円
コンプリートマニュアル	1480円
No.19 バーチャファイター2 Act.3	980円
No.20 サイバーボッツ設定資料集	1800円
No.21 アークアーダー	880円
No.23 鉄拳2 Act.2	1280円
No.25 闘神伝2	980円
No.26 ファイティングバイパーズ	980円

No.27 マーヴル・スーパー・ヒーローズ	1380円
No.30 ソウルエッジ	1200円
No.32 バーチャロン	2000円
付録: B2サイズポスター	
No.34 ダンジョンズ&ドラゴンズ 白シャドー	1480円
オーバーミスタラ	1480円
No.35 ストリートファイターZERO2	1380円
付録: B2サイズポスター	
No.36 スーパーリアル麻雀PV	1800円
付録: B2サイズポスター	
No.38 サイキックフォース	1800円
No.39 SNKイラストレーションズ	2000円
No.40 SNKコレクション設定原画	1200円
No.41 野郎島 ゲームヒーローズコレクション	1280円
No.42 EXシリーズVol.8 サイバードールPERFECT GUIDE BOOK	980円
No.43 EXシリーズVol.9 Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX PERFECT GUIDE BOOK	980円
No.44 EXシリーズVol.10 ストリートファイターZERO2 PERFECT GUIDE BOOK	980円
No.45 SEGAPOLIS	500円
No.46 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	780円
ROUND1 グラフィカル マニュアル	780円
No.47 ギャルズアイランド スイートメモリー	1280円
No.48 バーチャファイター3 Act.0.5	580円

※お求めは、書店様か、ゲームスト読者サービス部へ注文して下さい。

「グッズ取扱店」になりたいお客様は左記担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

担当 営業部 岩永明紀 TEL 03 (03) 0300 0300

- スーパーキドキ 浦和店 埼玉県浦和市沼影1-13-15 ☎048-866-0200
- クウム 太田本店 群馬県太田市本町20-19 ☎0276-25-4585
- チルコボルト上尾店 埼玉県上尾市谷津2-1-50 ☎048-777-2277
- イエローサブマリン渋谷店 東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F ☎03-3462-7466
- アニメック 東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F ☎03-3354-2264
- ペーパームーン イリナカ店 愛知県名古屋市昭和区滝川33イリナスクエアビルF ☎052-833-5016
- ペーパームーン 岐阜店 岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1 ☎058-266-8481
- SRGタカミヤ株 大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3 ☎06-641-5590
- 株アルケミックス・コスモタワー 大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16 ☎06-615-6134
- アルファスポット 群馬県太田市石原473-1

- ☎0276-46-8836
- TOYO ANIMATION 愛知県名古屋市中央区栄3-7-5 ☎052-251-6660
- 蔵王書店 山形県山形市香澄町2丁目3-35ヤマザキビル内 ☎0236-41-8355
- 福家書店アベノベルタ 大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10B2F-4 ☎06-633-0298
- アミューズメントジャングル 福岡県大野城市下大利1丁目1-1F ☎092-592-7871
- ブックスオトリ仙台店 宮城県仙台市青葉区中央1丁目7-1 ☎022-261-2461
- ジュンク堂書店 兵庫県神戸市中央区三宮2-11-1-215西館2F ☎078-392-0293
- コスパショップ 東京都渋谷区道玄坂2-11-1泉屋ビル ☎03-3770-3383
- SRGスタンバイVer.7 大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-7 ☎06-641-7650
- ファミコンショップマリオ 東京都新宿区高田馬場2-13-2 ☎03-3204-7350
- ハイパーゲームランドピンゴビンゴ 高知県高知市城山197-1レジテンス扇

- ☎0888-31-2131
- タイムトンネル国府宮店 愛知県稲沢市松下2丁目1-26 ☎0587-24-6660
- ファミコンランド若松店 福岡県北九州市若松区本町2丁目13-22-2F ☎093-751-8437
- ブルート春日原店 福岡県春日市春日原北町1-13 ☎092-592-0958
- ブックランドアレックス伝馬店 栃木県宇都宮市伝馬町2-22 ☎0286-37-3430
- 遊コン姫路駅前店 兵庫県姫路市駅前町322 ☎0792-84-4758
- 遊コン姫路キャスバ店 兵庫県姫路市西駅前町88
- 遊コン倉敷駅前店 岡山県倉敷市阿知2-3-10 ☎086-427-5415
- ファミコンスーパーZ 愛知県今治市波止浜11-151 ☎0898-43-0112
- 遊コン伊丹店 兵庫県伊丹市西台3-1-4 ☎0727-73-106

ハイブリッドグッズ取扱店

ゲームスト提供

①「ストリートファイター ZERORO2 ALPHA」基板

巷では長期ロングヒットの様相を呈してきた「ZERORO2 ALPHA」。対戦も協力も熱いこのゲームの基板を、1名様にプレゼント。



1名様

読者サービス部提供

②ゲームストビデオ

ストリートファイター ZERORO2 ALPHA 宮村優子サイン

キャラ紹介、システム解説から連続技、対戦攻略、エンディング全収録まで「ZERORO2」の世界を奥深く探究しました。ナレーション宮村優子さんのサインも。



2名様

セガ提供

③ナイツTシャツ用 プライス (UFOキャッチャー)

9名様

あのはりねずみさん開発チームが作った、飛んでるサターンソフト「ナイツ」。飛んでるライター・借金が着ているこのTシャツを9名にプレゼントします。



モデル・借金ヒロシ

注目情報 セガファックスクラブ

右のナイツTシャツはセガのプライス商品。より詳しい情報を知りたい方は、セガファックスクラブが便利。情報をGETするにはー東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606
 ①FAXの受話器でコール@ブロックNo.8をプッシュ②ボックスNo.4をプッシュ③つながります。パソコンユーザーはインターネットhttp://www.sega.co.jp/sega/arcade/prize/collect/アクセスして下さい。これで、UFOキャッチャーの景品が気になって、夜眠れない人も安心だね。

よゆうッス!
 ムッたぜ オヤジ!
 サイキョー流!

細井 三郎

96.7.6.

3名様

④ダン声優・細井治サイン色紙
 ゲームスト提供

サン電子提供

⑤わくわくフライラスト色紙

皆が首を長くして待ち、AMショーでは強豪に囲まれながらも人気投票上位にランキングの「わくわく」。その描き下ろしイラストをプレゼントします。



1名様

コナミ提供

⑥藤崎詩織ポスター

あの詩織がアイドルとしてデビューが決定!!世紀末のこの世で彼女は一筋の光明たりえるのだろうか!それはともかく、ポスターを6名様にプレゼント。



藤崎詩織 今秋デビュー決定!

6名様

ゲームキング

北海道苫小牧市大成町1-2-2 ☎(0144) 75-7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96 (クラク、ラルス)	604,500	NSA	1C ALL
2	ザキングオブファイターズ96 (テリ、ラルス、クラク)	583,100	K.T	1C ALL
3	ザキングオブファイターズ96 (キムチーム)	552,000	M.X	1C ALL
4	ザキングオブファイターズ96 (主人公チーム)	255,400	H.H 当店で女性の初クリアです。	1C ALL
5	ストリートファイター-ZERO2 アルファ(スト1対決)	1,306,200	K.J	1C ALL サバイバルモード
6	スターグラディエーター (ガモ)	4'21"75	A♡Y	1C ALL
7	スターグラディエーター (ゲレルト)	5'53"47	BE♡	1C ALL
8	ニンジャマスターズ (鳳凰)	7'00"26	T.M	1C ALLクレムアタックモード

●ストZERO2アルファ、KOF96共に対戦台盛り上がっています。8月25日KOF96大会優勝は、長尾君(八神チーム)おめでとう!店長(女性ゲーマーさん大歓迎!貴女の記録も記念にのせてもらえるかも!今回のせていただいた、H、Hより)

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市市場町1-10-13 ☎(0144) 35-5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	2,754,300	J・F・KILL マグニー	1C ALL
2	ソウルエッジVer. II (ソフィーティア)	3'19"16	D・D	1C ALL
3	ラストブロンクス (クロサフ)	3'44"03	REI.S	1C ALL
4	ラストブロンクス (ナギ)	3'58"03	AST	1C ALL
5	ラストブロンクス (ジョー)	3'58"63	REI.S	1C ALL
6	ラストブロンクス (リサ)	4'03"36	AM3	1C ALL
7	ラストブロンクス (優作)	4'17"40	REI.S	1C ALL
8				

●苫小牧駅北口より徒歩1分?バンデット苫小牧駅前店は50円ゲーセンだ!パーチャファイター3は?へへへん100円だよ〜ん。9月8日VF2優勝は秋山弟、準優勝は柳智大。さあ、次の大会はZENちゃん何ですか?オレはオメガSIN、勿論どきどきメモメモさ。

狙うぞ

ハイスコア!!2

9月8日現在

スコアを出しにゲーセンへいこう!

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目14番オークビル2F ☎(0166) 53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター-ZERO2 (8巻)	2,737,800	CECコーヒー	ALL P×15 20R 0×16
2	ラストブロンクス (ジョー)	4'12"23	RYUNE (若准)	ALL 3本設定
3	ソウルエッジ(II Ver) (ソウ・ミナ)	2'37"60	C・N・SHADOW 新パターン作成中	ALL ①1'59"
4	ザキングオブファイターズ96	768,500	ロードスの騎士	ALL テリー舞・クラーク
5	ザキングオブファイターズ96	609,500	ロードスの騎士	ALL キング・香澄・舞
6	ソウルエッジ(II Ver) (ファン)	3'20"00	強化人間 1回やっただけスコア	ALL ②2'49"
7	鉄拳2 Ver.B (リー)	1'24"28	ZZZ	ALL
8	鉄拳2 Ver.B (アンナ)	1'10"56	ZZZ	ALL

通信欄

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目 ☎(011) 663-5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター-ZERO2 アルファ(豪鬼)	2,384,500	CAP君	ALL
2	スーパーバトルファイターIX (豪鬼)	497,800	ELF	ALL ノーマル 連5 PG20
3	スターグラディエーター (リムガル)	3'07"20	ZST	ALL
4	クイズなまいるドリームズ 虹色の奇蹟	350,600	はがあ	5月中まで
5	ハイパーアスリート (植松)	109m44	MFJ	ALL 日本
6	ザキングオブファイターズ96 (マチュア・クラーク)	669,500	BRO	ALL
7	ラストブロンクス (豪鬼)	2'42"23	AGI	ALL
8	ラストブロンクス (豪鬼)	3,169,047	ZST	ALL サバイバル

●店の自販機もHOTに切り替わり、VF3も入荷して(る善だ、たぶん)、外の寒さにも負けずにZESTは今日も対戦に、スコアアタックに熱い!!(善だ、たぶん)君も、思ったよりも狭いこの店で共に熱くなるう!さあ今日も超混みだ(の善だ、たぶん)

「狙うぞ ハイスコア!!2

の掲載店募集のお知らせ!

今年の年末に、このコーナー「狙うぞ!ハイスコア!!2」の掲載店を10店ほど増やすべく掲載店募集をすることになりました。以前「掲載希望意識調査」をお行いましたが、基本的にはそこに応募されたお店からの掲載となりますが、(すでにいくつかのお店は掲載開始しています)その数もかなり少なくなってきたため、改めて募集をすることになりました。もし掲載を希望するお店がありましたら下記のところまで、店名、郵便番号、住所、電話番号(FAXがありましたらその番号も)、店長さんのお名前、スコア集計を担当される方のお名前、連絡できる時間帯、そ

して、今現在、お店で出ているスコアを8機種ほど記入してお送りください。

掲載される基準ですが、毎回スコアを送れること、締め切りに遅れないこと、そして店長さんの承諾を得ていることがクリアできればOKです。なお応募が多数になった場合は、スコアのレベル、掲載店の少ない地域等で決定する予定です。もしそこで不掲載になっても、掲載準備店としてストックされ、空きが出次第、掲載を開始していきます。

気合いの入ったお店!

待っています!

応募の締め切りは、10月31日、必着です!

〒101 東京都千代田区

神田神保町1-26 新声社ビル

「ゲームスト編集部

ハイスコア!!2 掲載店募集」係まで

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4-13-6 ☎ (0272) 32-5555

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ96	760,900	MM.OT.T. テリー&リョウ&チャン	1C ALL
2 ザキングオブファイターズ96	836,200	OT 餓狼チーム	1C ALL
3 ストリートファイターZERO2 アルファ	2,318,218	MM 元祖ケン	1C ALL
4 デカスリート	9'33	・Z・ 100m走	リック
5 バーチャロン	4'49"28	EO テムジン	1C ALL 1SET
6 ラストブロンクス	4'11"51	XXX JOE	1C ALL
7 ラストブロンクス	1'154"234	XXX JOE	サバイバル
8 リアルバウト餓狼伝説	1,986,000	OT テリー	1C ALL

●10月27日、リアルバウト5時よりストZERO2アルファのゲーム大会を行います。夜9時以降は対戦が熱い！アルファやVO上手な方、お待ちしております。

トミームナコ

群馬県高崎市本町3-69 ☎ (0273) 25-2906

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ96	951,900	SnRun-y	ALL
2 バトルガレック (ノーマルキャラ)	13,821,540	ATF-KEN	ALL
3 バトルガレック (ボンナム)	14,689,830	最近かなり少女	ALL ④
4 鉄拳2 Ver.B	1'18"68	ATF-④	ALL・④ レイウーロン
5 豪血寺一族	2,076,000	ATF-④	ALL キース ④
6 豪血寺一族	1,562,600	ATF-④	ALL 才蔵 ④
7 パズルボブル	59,568,110	SoLiD-S.S	ALL
8 19XX	14,644,800	NEGI	ALL ④

●夏休み中、遠征して下さったスコアラーの皆様、御来店ありがとうございます。また、NASA、フジの皆様には、大阪遠征中たいへんお世話になりました。
by SnABN-ゴリ中崎

キャッツアイ恵庭店

北海道恵庭市住吉町224-1 ☎ (0123) 32-1500

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バーチャファイター3	スコア募集中	迫力のライブモニターも設置しております。	
2 ワイティングヒート	1'54"275	T.K	ノーマルモード 中級コース
3 デカスリート	12,355	AGO	RUS使用 トータルポイント
4 デカスリート (100m走)	9'54	M.T	GER使用
5 デカスリート (走り幅跳び)	9m40	NOR	GER使用
6 デカスリート (砲丸投げ)	25m83	AGO	RUS使用
7 デカスリート (走り高跳び)	2m55	H.Y	GER使用
8 ダイナマイトベースボール	対戦者募集中	対戦台で強者をおまちしております。	

●キャッツアイのソフトクリームが新しくなりました。青リンゴとラベンダーと牛乳とモカが仲間入りです。よろしくネ！スコアの方はあまり更新見られません。次回から幅広く集計する予定です。お楽しみに!!
Mas

ファンタジーワールド 若松原店

栃木県宇都宮市若松原1-3-25 ☎ (028) 655-6150

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ラストブロンクス	2'10"40	"けんちゃん"こと 赤羽 健一様	1コイン ALL NAGI使用
2 ラストブロンクス	2'31"68	スコアラ-けんいち こと 赤羽 健一様	1コイン ALL YOKO使用
3 ストリートファイターZERO2 アルファ	2,703,000	T・Aこと金敷 翼君	1コイン ALL 豪鬼使用
4 ザキングオブファイターズ96 (クラゲ、マチュア)	532,300	BUNこと根本 裕文 とそのお友達	1コイン ALL
5 鉄拳2 Ver.B	1'40"98	ここにも登場! けんちゃん	1コイン ALL JACK-2使用
6 鉄拳2 Ver.B	1'54"10	スコア申請? 回目! 久須美 圭介様	1コイン ALL PAUL使用
7 プロップサイクル	9,415	ナゾのごき王 T.Y様	1コイン ALL ストーリーモード
8 バーチャファイター3	ハイスコア募集中!	大会が近いので エントリーはお早目に	

●VF3の大会も目前にひかえ対戦がヒートアップしてます。スタッフの赤羽・久須美も対戦でエキサイトしてます。とくに赤羽に常連・スタッフ一同かなり苦しめられています。かなりマジで(涙)対戦に強い奴・タイム出せる奴、誰でも来て!~新人スタッフ④

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22-53 ☎ (022) 367-3051

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ96 (真、アテナ、マチュア)	740,000	渡辺	1コイン ALL
2 ザキングオブファイターズ96 (真、アテナ、マチュア)	643,100	誠	1コイン ALL
3 ザキングオブファイターズ96 (真、マチュア、ハサ)	562,100	馬場	1コイン ALL
4 ザキングオブファイターズ96 (クラゲ、真、ハサ)	511,800	田口	1コイン ALL
5 ザキングオブファイターズ96 (アテナ、リョウ、マチュア)	435,000	正和	1コイン ALL
6 サイクックフォースEX (エミリオ)	5'55"86	TEA	1コイン ALL
7 サイクックフォースEX (ソニア)	7'47"06	ZZJ	1コイン ALL
8 ストリートファイターZERO2 アルファ(ケン)	1,123,300	K	18人目

●KOF'96は女性キャラが人気のようです。好きなキャラだけでなく、面白いチームを作るのも楽しいと思います。今月もNEWゲームが入荷しますので、どんどん遊んでスコアを出しましょう。

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8-5 ☎ (0188) 37-0005

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 レイストーム (R-GRAI-1)	5,160,000	ぶっとばし強いよ HappyDog	6面 それじゃダメ
2 レイストーム (R-GRAI-2)	5,340,100	ぶっとばしやめてよ HappyDog	6面
3 ザキングオブファイターズ96	909,500	R.H(テリー・マチュア・アンディ)	1C ALL
4 スーパーバトルファイターIX (ノーマル)	451,620	ひで	ALL デビッド使用
5 スーパーバトルファイターIX (ハード)	301,810	犬	ALL 春麗使用
6 スターグラディエーター (カッパ)	4'09"88	NHK(キャラット)	ALL
7 D&DBS.O.M (エルフ)	3,762,248	KOFやめませ HappyDog	ALL バグ技未使用
8 ストリートファイターZERO2 アルファ	稼働中	サバイバルモード等申請求ム。	

●J&B山大前の帝皇様、URD様、FJK様、ZZL様、来店ありがとうございます。また、何れかのゲームで対戦しましょう。
●今後何を入荷するかは未定ですが、蒼穹紅蓮隊やウォーザードなどは期待大。① (いやいや、カプコンのクイズゲームも…④)

プレイランドドリーム

福島県いわき市湯本町天王崎1-130 ☎ (0246) 43-7222

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スターグラディエーター (ガモフ)	4'19"99	K・E	1コインALL
2 D&DBS.O.M (エルフ)	3,118,556	Y・H	1コインALL
3 D&DBS.O.M (エルフ、シー)	4,296,343	Y・H&T・D	1コインALL
4 D&DBS.O.M(シー、ファイター、M、ユーザー、ファイター)	5,442,633	Y・H&K・Eとスバ玉とT・Tです。	1コインALL
5 ストリートファイターZERO2 アルファ(豪鬼)	1,924,700	C.C.B	1コインALL
6 ストリートファイターZERO2 アルファ(リュウ)	2,321,100	M・H	1コインALL
7 ガンブレッドNY (スコアアタック)	66,074	PLD	1コインALL
8 ソニック・ザ・ファイターズ (スーパーソニック)	7'02"07	PLD	1コインALL 5本勝負

●この号が出る頃には、バーチャ3が入荷していますので、みなさん遊びに来て下さい。ねえ?斎藤さん!
●10月頃には、バーチャ3のサウンドトラックが入荷しますので、買いに来てね。CDショップピュア
by PLD
by MIYUKI

サターンステーション バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439 ☎ (0240) 32-6195

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 D&DBS.O.M (M-ユーザー)	3,036,254	OBA	LV2 ALL
2 D&DBS.O.M (エルフ、M-ユーザー、シー)	4,420,693	(サンローズ、OBA、YAS-OP)	LV2 ALL
3 ザキングオブファイターズ96	646,800	KEN	リュウ、アテナ、ラルフ ALL
4 ザキングオブファイターズ96	対戦29人ぬき	W	ロバート、ラルフ、テン
5 レイストーム	4,756,850	T.H	R-GRAY2 5面 死亡
6 ストリートファイターZERO2 アルファ(サバイバルモード)	1,569,200	KEN	15人目死亡豪鬼
7 ラストブロンクス (YOKO)	4'04"43	YAS-OP	イージー ALL 最後、ミスった。
8 ラストブロンクス (KUROSAWA)	6'52"11	YAS-OP	イージー ALL 聞かないで(笑)

●今日は、④です。今月はX-MENvsストリートファイターが新作で稼働していると思います!対戦プレイで熱くなってください。ではまた来月にお会いいたしましょう!!

ピース&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6-1-1 ☎ (011) 584-4060

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ96 (レオ、ラルフ、クラゲ)	701,800	3人目出番なかった BIG	ALL
2 ザキングオブファイターズ96 (真、リュウ、リュウ)	641,800	RAY	ALL
3 ストリートファイターZERO2 アルファ(サカ)	2,585,100	トキメキAPL	ALL サバイバルモード
4 ストリートファイターZERO2 アルファ(豪鬼)	3,156,900	頭上のチューリップに水をやれBAB	ALL サバイバルモード
5 ストリートファイターZERO2 アルファ(ローズ)	2,516,600	御苦勞様でした APL	ALL サバイバルモード
6 ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,812,500	ADK	ALL
7 ストリートファイターZERO2 (サカ)	2,185,400	A.B	ALL
8 ストリートファイターZERO2 (豪鬼)	2,750,800	兄に挑発コンボ BAB	ALL

●お客様のバーチャ3に対する関心の高さに改めて驚いています。これが載る頃には、きっと対戦で盛り上がっていることでしょう。リオンが強くくなっているといいな…♡ by ギャザ貧乏FEI (この文を悪夢のカード地獄に引きこんだ友人中村某に捧ぐ…)

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松2-3-18 ☎ (0196) 62-8932

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ガンフロンティア	836,680	YOU	5機設定 残x4 1C ALL ④
2 1943	2,767,120	梅へ 伝説の木の下で待ってます SAK	1C ALL ④ モビx1
3 パース	3,321,900	本日本回せ回せ党公認 シューティングBLT	4機設定 17面まで
4 スカイマッシャー	2,503,580	K.T	3-3
5 レイストーム	10,976,000	T.K	7ボス死亡 R-GRAY2
6 D&DBS.O.M	3,625,765	GIOVANAには夢がある	ファイター 1C ALL
7 天地を喰らうII	2,701,600	暴発昇龍バビ ZED	趙雲 残x0 1C ALL
8 スーパーマッスルボマー (もう、ありません)	3,116,200	MJ	SABER 1C ALL

●これが載る頃には、当店のビデオ録りサービスが開始されているはず。ぜひ、最上級のプレーを収めて来て下さい。某イベントも絶好調。イラストノートもすでに4冊目。キパン…いまだに何も来ず。全国のタイトーのお店も同じなのでしょう。か? 店員 BLT

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市駅前通り7-12 ☎ (0196) 51-6231

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターZERO2 (サカ)	1,405,800	法人で〜す(仮名)	真豪鬼で死亡
2 ストリートファイターZERO2 (サカ)	1,546,300	法人で〜す(仮名)	真豪鬼で死亡
3 ストリートファイターZERO2 (サカ)	1,676,700	J・A	真豪鬼まで
4 ヴァンパイアハンター (モリガン)	1,203,300	LEK	1C ALL
5 首領蜂 (TYPE-C)	29,194,630	Y・C	2-5 Cx6
6 ネビュラスレイ	652,970	Bug	R-3 連付き ハマリ状態
7 バツガン(TYPE-A)	25,320,030	Y・C	1C ALL 連付き
8 ぶよぶよ	1,057,608	T・M(みくりや)	1C ALL 101ぶよ

●先日、ロケテストでVF3やってきました。一応初プレイでクリアできましたが、④ボタンは全々使いこなせませんでした。対戦を楽しくするのも、つまらなくするのも、このボタン次第だと思いますが、みなさん逃げるのだけは、やめましょう。

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12-14 ☎ (022) 273-4431

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 D&DBS.O.M	1,160,320	コスモバズルようやくカンスト 和泉	ALLx4 ファイター
2 ザキングオブファイターズ96	546,600	AKI	ALL
3 ストリートファイターZERO2 (サカ)	2,184,500	T・B	ALL
4 ストリートファイターZERO2 (豪鬼)	2,031,600	VF3 背景きれい 和泉	ALL
5 ストリートファイターZERO2 (リュウ)	1,973,900	しん太	ALL
6 餓狼伝説スペシャル (タック)	2,053,100	T・B	ALL ④
7 餓狼伝説スペシャル (ジョー東)	1,980,700	AKI	ALL ④ Px25
8 餓狼伝説スペシャル (テリー)	1,882,800	しん太	ALL ④

●D&D (初代) ドワーフ (T・B氏保有) について、ファイターでも全国1位獲得!残るは2キャラ。全キャラ征服なるか?
●VF3については、入荷するそうですが、いつでしょうか?プレイ料金は伝統の50円を守るのか。真相は2月頃明らかになるのか

ゲームセンター エフワン

神奈川県秦野市今川町1-7 明王ビル1F ☎ (0463) 84-5114

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バトルガレック (4-2号機)	11,523,920	ソフトSM講座	ALL
2 バトルガレック (2-2号機)	8,449,510	コーヒー牛乳定食	ALL
3 レイストーム (Bタイプ)	11,112,300	PG=SHM	6ボス
4 燃えよゴング	178,600	穴うめ (もうないです)	3人目
5 得点王2	2点	穴うめ (もうないです)	2試合目
6 美少女戦士セーラームーン (まごちゃん)	790,000	穴うめ (もうないです)	6面
7			
8			

●これがのるころにはパーチャ3が入荷していると思います。みなさんやりに来て下さい。

AMランド ケンタゴン

東京都新宿区百人町1-10-7一番街ビル1F ☎ (03) 5386-2460

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 レイストーム(R62)	12,713,750	CBA-CCB 北海道は、ええ所やろ	7ボス 連付キ
2 首領蜂(タイプB)	12,984,850	T.M	2-4 連付キ
3 ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,475,500	CBA-CCB まぐれの全一アイン	ALL ノーミス P×11
4 ストリートファイターZERO2 (ケン)	1,902,900	KTO	ALL
5 ラストブロンクス (ユウサク)	3'46"75	ケンタゴン最強T	ALL
6 ラストブロンクス (ナギ)	4'25"48	翔	ALL
7 パズルポブル2	88,882,050	岡 知穂	ラウンド16
8 D&DS.O.M (ファイター)	3,600,655	CBA-K.T	L-21 ALL

●遂にケンタゴンから全一プレイヤーが出ました。CCBくんとRCA-NSTくんおめでとう。これからもがんばってよ。

GAME DEL RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1-4-3外山ビル1F&2F ☎ (0424) 24-4622

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ96 (アテナ・チン・ケンズ)	576,800	ミン・タイツwith 141	ALL
2 ザキングオブファイターズ96 (イオリ・チヨイ・アンティ)	567,800	ひばりが丘駅南口徒歩5分テイルレイの王様	ALL
3 デカスリート (走り幅跳び)	9m493	田ノ上先生	(U3A)
4 デカスリート (砲丸投げ)	26m028	関西人	(GBR)
5 デカスリート (円盤投げ)	82m140	J-スタークス命	(GBR)
6 デカスリート (槍投げ)	97m457	田ノ上先生	(RU3)
7 デカスリート (TOTAL RANKING)	12,872	田ノ上先生	(RU3)
8 ザキングオブファイターズ96 最強位決定戦	優勝	3冠王者しのぶ	テリー対戦 45連勝

●当店でパーチャ3の大会を毎月行う予定です。第1回は10月下旬の予定です。年末には96年統一戦を行います。ひばりが丘最強メンバーと戦いたい方、ぜひ御参加ください。詳しくはお電話または店頭で。DAJ・若林君も来てね

アミューズメント ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原571-1 ☎ (0552) 43-7967 (本店)

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ96	519,300	JAM	ALL 怒チーム
2 ラストブロンクス	5'07"82	ZGF-NCH-OLE 村上(仮名)	リサ夫 ALL
3 ラストブロンクス	5'24"91	NCH-OLE様	なぎ ALL
4 タイムクライシス	2'45"83	ムナコ行ってきた人 村上(仮名)	T.A 初級 ALL ヘボ
5 タイムクライシス	3'48"63	ZGF-NCH-OLE様	T.A 中級 ALL
6 ソウルエッジVer. II	5'15"26	ZGF-PAX	ALL ソフィーティア
7 ソウルエッジVer. II	5'29"86	ZGF-PAX	ALL アルバンテス
8 ソウルエッジVer. II	5'38"09	H.K	ALL ロック

駒込ロケ トライサム店

東京都豊島区駒込6-34-7清水ビル1F ☎ (03) 3915-3245

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ96 (クラウ、麗シオナ)	597,900	AAA	1コインALL
2 ザキングオブファイターズ96 (怒チーム)	516,800	UAA	1コインALL
3 ザキングオブファイターズ96 (怒チーム)	485,400	AAA	1コインALL
4 ストリートファイターZERO2 (ボム)	1,995,700	ITQ	1コインALL
5 ストリートファイターZERO2 (アルファ)	1,104,300	ABC	1コインALL
6 ソウルエッジVer. II (ジークフリード)	6'59"49	M.K	1コインALL
7 ソウルエッジVer. II (平四郎)	7'26"19	888	1コインALL
8 スターグラディエーター (ガモフ)	5'07"68	M.K	1コインALL

●今月はアーケードゲームの目押しです。当店で蒼穹紅蓮隊、XMENvsSTREETFIGHTER、パーチャ3が入ります。中でも蒼穹紅蓮隊には内輪でかなり期待が掛かっています。カッコイイゾ！蒼穹紅蓮隊！

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市伊勢佐木町3-95 ☎ (045) 252-1164

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 レイブレーサー	1'51"478	FANCY-KETOSE	中級
2 レイストーム	8,797,150	ARK	R-GRAY 2 6面
3 レイストーム	5,853,050	DIE	R-GRAY 1 6面
4 ヴァンパイアハンター	1,181,100	葵 宏稀	サスカッチ ALL
5 ストリートファイターZERO2	1,880,000	SNK	ガイ ALL
6 ストリートファイターZERO2	1,778,500	TM	春麗 ALL
7 デカスリート	12,504	JUN	総合 GER
8 デカスリート	97m43	OYZ	槍投げ RUS

●好評につき伝言板を増設しました。個人の伝言、サークル等の宣伝、イラスト等々、自由にご利用ください。尚、当店でアルバイトを募集です。興味のある方は045-252-1164担当のオйкаワまで。詳細については伝言板のチラシをご覧ください。

ゲーム コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り1-1-33 ☎ (054) 253-0161

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 レイストーム (R-1)	5,609,750	空牙 平じつと俺と寝てくれbyS-G	5面 同付
2 レイストーム (R-2)	5,127,200	アルテミス恋人募集中♡俺超こいしげ♡	5面 同付
3 デカスリート (GBR)	12,693	ラオウ	1C ALL
4 ザキングオブファイターズ96 (中国チーム)	451,900	KP この店ドクターベッパがった。	1C ALL 同付
5 D&DS.O.M (クレリック)	3,539,450	ラオウ	1C ALL
6 ストリートファイターZERO2 (PKBN)	1,949,100	あきら	1C ALL ダンあり真豪なし
7 ガルティア	475,800	づか イクヒデ君ちのアイスはコンドルで!	4面 連付
8 ザキングオブファイターズ96 夏休み大会	!	優勝 YAS様	おめでとうございます。

●AMショーも終り新作ラッシュの時期がきました！駒形本店でもただ今新作ラッシュ！基板リクエスト箱を設置しました。多数のリクエストがある基板は入荷するかも！御利用ください。VF3の他店強物対戦者募集中！1プレイ50円 by サーファー秋山

AMファクトリー タイムマシン

東京都豊島区南大塚3-44-11フサカビル1F ☎ (03) 5951-6024

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 デカスリート (TOTAL)	13,158	RGF-BXZ	ALL イギリス
2 ととききメモリアル 対戦ばすだま	1,868,200	GAMさんのおかげ T.T	早2目使用 ALL
3 ラストブロンクス (EASY)	2'20"68	HEX	JOE使用 ALL
4 マジカルドロップ2	9,999,999	T.D (カンス) おめでとう	ひたすらモード レベル55
5 スーパーバトルファイターIX	481,670	全国レベル EGO	ノーマルモード ALLデビロット
6 レイストーム	13,345,750	CRM	ステージ6 R-GRAY 2
7 沙羅曼蛇2	1,629,300	Yuu	2-6 2P使用
8 ソウルエッジVer. II	3'36"93	Yuu	ALL TAKI使用

●X-MENvsST&VF3が50円で絶賛稼働中？のTMです。VF3が50円なんてなんとっても腹なゲーセンだ(笑)←予定で当店は新宿渋谷、池袋のゲーマーたちに「幻の聖地」と呼ばれている。その理由とはいいたい… 次号につづく (パーチャ店長)

ICサービス狛江店

東京都狛江市和泉3-12-20 ☎ (03) 5497-6971

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ96	556,400	K.D	アンディー、八神テリー使用
2 ストリートファイターZERO2	1,962,000	CJD	春麗 ALL P×9
3 ストリートファイターZERO2	2,408,800	OMI	ケン ALL P×10
4 ストリートファイターZERO2	2,168,100	OMI	さくら ALL P×8
5 ストリートファイターZERO2	2,361,700	OMI	サガット ALL P×10
6 レイストーム	6,753,400	emu	5面ボスまで R-GRAY 2
7 すずめ対戦ばすだま	125,530	W-1 (日奈)ヌルイスコアですまた。	あたぼう ALL
8 エレベーターアクション リターンズ	401,300	W-1 (日奈)改め、青アナ	イーディ、4面 連射付

●この号が出る頃には、VF3も入荷されると思います。しかしタイムラグがあるため(これ書いてるのは、9月9日です)確かなことが言えません…。一応1プレイ100円で対戦3本先取の予定です。皆様の努力次第で4本になるかも？ VF2.1は5本です。by 日奈

1FはUFOキャッチャー B1Fは対戦ゲーム。100円でプレイ可能! 是非遊びに来てください!

ICチェーン千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋1-14-2 ☎ (03) 3426-8528

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターZERO2 (ケン)	1,698,800	FCF	ALL 船橋店
2 ストリートファイターZERO2 (フェンリ)	1,695,300	BOM	ALL 船橋店
3 雷 電DX	2,596,390	ゴウテツ	練習コース 同付 経堂店
4 レイストーム (R-GRAY 1)	3,556,400	いつまでたってもヌルイ君	5面まで 船橋店
5 レイストーム (R-GRAY 2)	5,468,400	T-nac	6面まで 船橋店
6 ザキングオブファイターズ96	413,100	FD	ALL アテナ・拳崇・鎮 経堂店
7 バイパーフェイス New Ver.	1,524,222	PAM?	3面ボスまで 同付 船橋店
8 デカスリート (槍投げ)	97m56	ABA	アレクセイ 船橋店

●お客様ノートを目立たない所に置いてあるせいか、1ヶ月で2ページほどしか進みません。ノート好きな方、是非ノートを書きに御来店ください。(笑)

GAME IN What's

東京都東村山市栄町2-22-21南ビル2F&B1F ☎ (0423) 91-0095

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターZERO2アルファ	2,333,400	ヘチヨ山中	サクラ 1C ALL
2 ストリートファイターZERO2アルファ	1,997,000	ヘチヨ山中	リュウ 1C ALL
3 ストリートファイターZERO2アルファ	2,771,200	ヘチヨ山中	ケン 1C ALL サバイバルモード
4 ストリートファイターZERO2アルファ	2,700,100	シャミSRU	ソム 1C ALL サバイバルモード
5 ザキングオブファイターズ96	698,200	PIL	イオリ クラーク ラルフ 1C ALL
6 ザキングオブファイターズ96	592,200	NIX	ボスチーム 1C ALL
7 ザキングオブファイターズ96	530,700	シャミSRU	イオリ クラーク 舞 1C ALL
8 パズルポブル2X	103,863,200	KKK アーマーキング吉村	ふうろモード

●現地点では、ストゼロアルファ、KOF96が絶好調です。ほかには、鉄拳2、VF2も、まだまだ好調です。しかし、この号が出る頃には、VF3で、当店はギンギンに盛り上がっていることでしょう。VF3をプレイするなら、是非、当店へ御来店ください。by 店長

ゲーム ブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43第1ビル1F ☎ (0584) 82-6196

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ'96	614,300	Y. 2	エディットチーム ALL
2 ザキングオブファイターズ'96	541,700	KAZ	エディットチーム ALL
3 レイストーム	6,018,550	T.INAGE	R-GRAY1 6面ボスまで
4 スーパーバズルファイターII X	313,750	アフロ♫	モリガン ALL
5 メタルスラッグ	2,043,240	肉球ついでます CAT	
6 とぎめきメモリアル対戦ばするだま	1,841,300	通りすがりの巻	虹野沙希 ALL
7 X-DAY?	120歳	自転車もらってください エスカローネKIO	地球生物 8位
8			

●とうとうポスターが店内には貼れきれずに表に貼るようになってしまったのです。通行人からみて何て思われているのでしょうか？

通信欄

プレイステーション プラスワン

新潟県白根市小坂148-1 ☎ (025) 373-6634

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ジェットウェーブ	1'34"053	ELF	初級 29'955
2 ジェットウェーブ	2'04"415	ELF	中級 39'801
3 ロジックプロ	29,425	CAT	ALL
4 ストリートファイターZERO?	1,913,000	BAR	ALL チュンリー
5 デカスリート (トータルポイント)	12,564	CAP-AB.	ALL ロビン
6			
7			
8			

●ストリートファイターZERO?アルファ、ダイナマイトベースボール、ロジックプロ、入荷しました。ストZERO?アルファの対戦もさることながら、ダイナマイトベースボールの対戦も熱いです。対戦の息抜きにどうぞ。

通信欄

アミューズメントパーク タカラ島金沢社の里店

石川県金沢市若松町103街区11 ☎ (0762) 34-8733

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターZERO?	2,191,700	R	ソドム ALL 真ゴウキ有り
2 ストリートファイターZERO?	2,227,600	R	春麗(旧)ALL
3 ストリートファイターZERO?	2,078,900	K.S	ソドム ALL
4 ストリートファイターZERO?	1,202,700	M.S	春麗(旧)ラス負け ミキちゃんデース
5 リアルバウト狼狼伝説	1,745,200	K.S	キム ALL
6 リアルバウト狼狼伝説	1,652,000	K.S	キム ALL
7 マーヴルスーパーヒーローズ	933,000	END	ウルヴァリン ハルクまで
8			

●タカラ島では全店基本的に禁煙です。完全禁煙もしくはコーナーでのみOK!ゲームをしながらのタバコは厳禁であります。神奈川県の全失有吾君、北海道の鈴木奈沙さん、タカラ島へいけば禁煙です。(対戦アイランドおたより1,2より)

通信欄

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38-1 ☎ (0762) 75-0523

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ'96 (クラーク・マチュア・チャン)	621,900	KOC	ALL連・必なし 1クレジット
2 ザキングオブファイターズ'96 (クラーク・マチュア・チャン)	549,900	KOC	ALL連・必なし 1クレジット
3 ストリートファイターZERO? (バム)	2,217,800	SWE	ALL連・必なし 1クレジット
4 ハイパーフェイズワン	3,620,100	T.O	ALL連・必なし 1クレジット
5 ゲーム天国(ブーベラ) (タイムアタックモード)	7,308,330	OJAPAMAN	ALL連・必なし 1クレジット
6 ゲーム天国(ファイター) (タイムアタックモード)	6,435,210	OJAPAMAN	ALL連・必なし 1クレジット
7 ヴァンパイアハンター (フェリシア)	2,360,500	HSK	ALL連・必なし 1クレジット
8 名作!続々入荷中!	ハイスコア集集中!		

●ファイナルでは、となりのボニーで「ゲームスト」を販売しております。ちょっとおトク?です。ぜひご利用ください。店内のゲームポスターの無料配布を計画しています。日時など決まり次第店内告知します。今のうちにえらんでおいてね! by 店長

通信欄

アミューズメントJ 大垣店

岐阜県大垣市築捨町3-119 ☎ (0584) 88-0862

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ'96 (テリー・アテナ・舞チーム)	531,500	M.S	1 COIN ALL
2 ラストブロンクス (YOKO)	3'01"33	Y.Y	1 COIN ALL
3 パーチャファイター2.1 (JACKY)	1'45"11	TAM	1 COIN ALL
4 鉄拳? Ver. B (Heihachi)	2'03"66	YAS	1 COIN ALL
5 ソニックサファイアーズ (FANG)	5'12"01	IT	1 COIN ALL
6 ファンティングバイパーズ (BAHN)	2'18"66	SKT	1 COIN ALL
7 ソウルエッジVer. II (ソノミナ)	5'47"73	M.S	1 COIN ALL
8 ストリートファイターZERO? アルファ	710,300	ACE	1 COIN ALL

●いよいよ、9月13日より、パーチャファイター3入荷! 対戦台8台の、岐阜県下最大規模の店! 御来店ください。

通信欄

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3-121 ☎ (0584) 89-6390

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターZERO? アルファ	2,243,900	UPG	サバイバルモード ALL リュウ
2 ザキングオブファイターズ'96	605,600	Y.Y	ALL チン・アテナ・ケンズウ
3 ザキングオブファイターズ'96	470,400	Y.Y	ALL 大門・ユリ・チン
4 デカスリート (100m走)	9"44	MSA	アメリカ
5 デカスリート (走り幅跳び)	9 m43	TNS	ドイツ
6 デカスリート (砲丸投げ)	25 m82	MSA	イギリス
7 デカスリート (走り高跳び)	2 m60	MSA	ドイツ
8 デカスリート (400m走)	42"88	HIR	フランス

●KOF'96が相変わらずの人気で、その他にZERO?アルファのサバイバルモードやドラマチックモードでのプレイも人気です。当店は、人気ゲームはトーゼンのことですが、マニアックなゲームも入荷しますのでのぞいてみてください。ひそかな人気なんです。

通信欄

プレイシティキャロット静岡店&アピア店

静岡県静岡市中吉田15-8 ブラザアピア1F ☎ (054) 263-8604

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 戦国ブレード (ハガネ)	1,738,400	善之字元帥	2-7 連付き
2 レイストーム (RG-2)	13,317,350	ASD-TMY	7面
3 レイストーム (RG-1)	7,193,400	参考君	6面
4 ねらってチュー	270,930	あいだでチュー♡	1 COIN ALL
5 セクシーパロディウス (マンボウ)	1,305,100	もりのいち	スペシャルボス オート 連付
6 ストリートファイターZERO? アルファ	1,846,300	善之字元帥	元、サバイバル ALL
7 ストリートファイターZERO? アルファ	2,554,800	Y*♫	ナッシュ サバイバル ALL
8 ストリートファイターZERO? アルファ	2,861,400	TOY	ケン サバイバル ALL

●当店では対戦、スコア、ともに盛り上がっています。蒼穹紅蓮隊、レイストーム、戦国ブレード、などのシューティングや、KOF、パーチャ3(?)アルファなどの対戦モノ等、幅広く楽しめますので一度は遊びに来てね。

通信欄

アップル (ママトップ)

静岡県静岡市竜南1-1-54 ☎ (054) 248-7700

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターZERO?	1,761,900	SC	ソドム
2 ニジヤマスターズ	8'37"32	SFN	1 COIN ALL らん丸
3 ラストブロンクス	2'23"38	AKI	NAGI
4 ザキングオブファイターズ'96	501,700	YOJ	テリー マイ ケンズウ
5 ウィディングヒート (2周設定)	2'39"743	ZZZ	シビック(加速) 上級 T・A
6 サイドバイサイド	3'40"93	MRJ	警報 NSX (MT)
7 デカスリート	9"37	SIN-T	100m走 リー・ホアン
8 パーチャロン	2'29"39	DIO	ライデン

通信欄

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3-7-5 ☎ (058) 274-3295

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 レイストーム	13,039,600	H・Y	R-GRAY 2
2 蒼穹紅蓮隊	6,154,830	D・D	1-5
3 デカスリート	26m00941	ABC	砲丸投げ 連付 ドイツ
4 デカスリート	97m58642	EVA	槍投げ 連付 ロシア
5 デカスリート	42"26255	ZE.	400m 連付 イギリス
6 デカスリート	82m47913	H・K	円盤投げ 連付 イギリス
7 デカスリート	9 m52124	M・K	幅跳び 連付 ドイツ
8 デカスリート	13,176	ABC	TOTAL 連付

●パーチャ3やるならやっぱりだいおう!! 強者?の常連がお相手します。(さむい人にあたらしたら、ごめんなさい。笑) 店員一同 ●大門君、紙谷君、来店ありがとうございます。1-MA-Jは、3ではぜったいにいわず。 英京ラウ改めマラウより。

通信欄

アミューズメントJ 岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2-1-29 ☎ (058) 247-7980

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 パーチャファイター2	1'51"35	T・M (AKIRA)	1 COIN ALL
2 パーチャファイター2	2'51"84	IND (JEFERY)	1 COIN ALL
3 鉄拳? Ver. B	1'44"15	KAZ (LAW)	1 COIN ALL
4 ソウルエッジVer. II	6'45"89	Y.K (セルバンテス)	1 COIN ALL
5 ザキングオブファイターズ'96	621,500	T. (ブラシルチーム)	1 COIN ALL
6 ラストブロンクス	5'42"76	GTR (JOE)	1 COIN ALL
7 ファンティングバイパーズ	3'37"07	K.N (JANE)	1 COIN ALL
8 デカスリート	12,525	KNI (USA)	1 COIN ALL

●9月14日より、パーチャファイター3が全国に先がけ多数入荷致しました。ぜひ、当店にて、腕試しをしてください。

通信欄

ジョイランドタイトー 天六店

大阪府大阪市北区天神橋6-4-9 ☎(06)351-1530

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サイキックフォースEX (ソニア)	2'57"10	JFK	1C ALL
2 サイキックフォースEX (ウェンディー)	3'41"80	本当はウレ使い会長 黄泉人知らず	1C ALL
3 レイストーム (R-GRAY?)	8,308,300	M.K(川田)	1C 6面
4 ランディングギア (エキスパート)	346	SOO	1C ALL
5 バトルガレック (カイン)	13,050,970	I.H	1C ALL
6 バトルガレック (ゴールデンバット)	10,537,000	M.K(川田)	1C ALL
7 19XX (震電)	13,948,700	I.H	1C ALL
8 連珠貴族 (上級)	1,234,800	みなもととかりん 一猫系種	1C ALL 余り納得してね

●最近なんだかサイキックフォースが元気で。対戦大会もこれが載るころには第3回ができそうです。イベントも行なっているハズなので、サイキッカーのみならずぜひ遊びに来てください。もちろん普通のゲーマーの皆さんもどろんどろん遊びに来てね。
by SGN

アミューズメントワールド モモ

大阪府寝屋川市萱島本町4-13 ☎(0720)23-6995

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ'96 (京・竜・クラーク)	670,400	しのぶとへきるとネ コセット	ALL
2 ストリートファイターZERO? (アルファ)	1,502,010	シユバレル ブルーター	ALL
3 D&DBS.O.M (シーフ)	4,000,334	さとし	ALL L22
4 アクウギャレット (F-15XX)	6,708,710	AGF	ALL 連付
5 バトルガレック (ボンナム)	12,119,400	次クリアします (by YUR)	7面中ボス
6 バトルガレック (チッタ)	9,341,670	ラスボスのばか (by YUR)	ラスボス
7 ストリートファイターZERO? (リュウ)	2,374,700	DAN	ALL
8 スターグラディエーター (ベクター)	6'16"85	ヨガさん	ALL

●今回も「新世紀エヴァンゲリオン」を押していきます♡当店で、ポスターヒーローズが仲間入りしました。ポスターはもちろん「EVA」です♡しかも今回は、綾波レイの等身大スタンドポップが当たる♡限定ポップだから早いもん勝ち!

プレイシティ チャレンジャー土居店

大阪府守口市土居町8-11 ☎(06)994-7476

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ロジックプロ	23,780	スーちゃん	F-4面まで
2 レイストーム	6,331,050	F.T	G-1使用 6面まで
3 レイストーム	5,796,000	NOY	G-2使用 5面まで
4 ラストブロンクス	1,185,905	自主製作特撮作品作り たい 滝沢キック山田	クロサワ使用 9面まで
5 ザキングオブファイターズ'96	789,300	H.K	ALL レオナ クラーク・ラルフ
6 ザキングオブファイターズ'96	722,800	T.E	ALL クラーク 庵・マイ
7 ロックマン?	449,000	ヤスカJr. S.W	ブルース使用ALL ストーリー?
8 とときめきメモリアル 対戦ばすだま	1,759,500	前田有奈紀	虹野使用 ALL 根性モード

●当店はほとんど1ゲーム50円☆京阪土居駅下車すぐです☆駅の後ろにまわれば見えるよ! (解らないときは電話で聞いてOK) ちょっと「アレ」だけどいい人(笑)な店員一同、あなたのご来店を心よりお待ちしております!!! 担当:氷室と店員B代

タイトーイン和歌山店

和歌山県和歌山市美園町5-1-8 ☎(0734)26-1191

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サイキックフォースEX	3'50"60	J	バーン使用 1C ALL
2 マジカルドロップ?	120,052	RAI	チャリオット 1C ALL
3 とときめきメモリアル 対戦ばすだま	1,733,100	めかね〜こ 今日は眠い	優美 根性モード 1C ALL
4 ストリートファイターZERO?	2,224,000	ししまる	さくら ターボ 1C 真実鬼まで
5			
6			
7			
8			

●名古屋のFTH-AMCさん、東京のT・Tさん、帰省中のご来店有難うございました。当店をおほめ頂き大変嬉しかったです。ナイトストライカー、スラップファイト等なつかしい機種も取り揃えておりますので、みなさまも是非一度のぞいてみてください。

パートナー六地藏

京都府京都市伏見区桃山町西尾10-1 ☎(075)611-2901

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 レイストーム (R-GRAY?)	5,970,100	Nin	5面、マニュアル
2 ザキングオブファイターズ'96 (テリー・アンディ・ジョー)	519,500	これ以上はムリア イトウwith秀明	ALL
3 ラストブロンクス (クロサワ)	3'37"55	ムシフシユホノ刀 アッパー	ALL
4 ラストブロンクス (ジョー)	3'46"83	SRK	ALL
5 デカスリート (トータルスコア)	12,692	JMC(聞けわだ みつおの声)	USA
6 デカスリート (トータルスコア)	12,633	JMC(アレクセイ パンパンザイの人)	イギリス
7 デカスリート (1500m走)	3'21"81	JMC(オーディー パバコの人)	ドイツ
8			

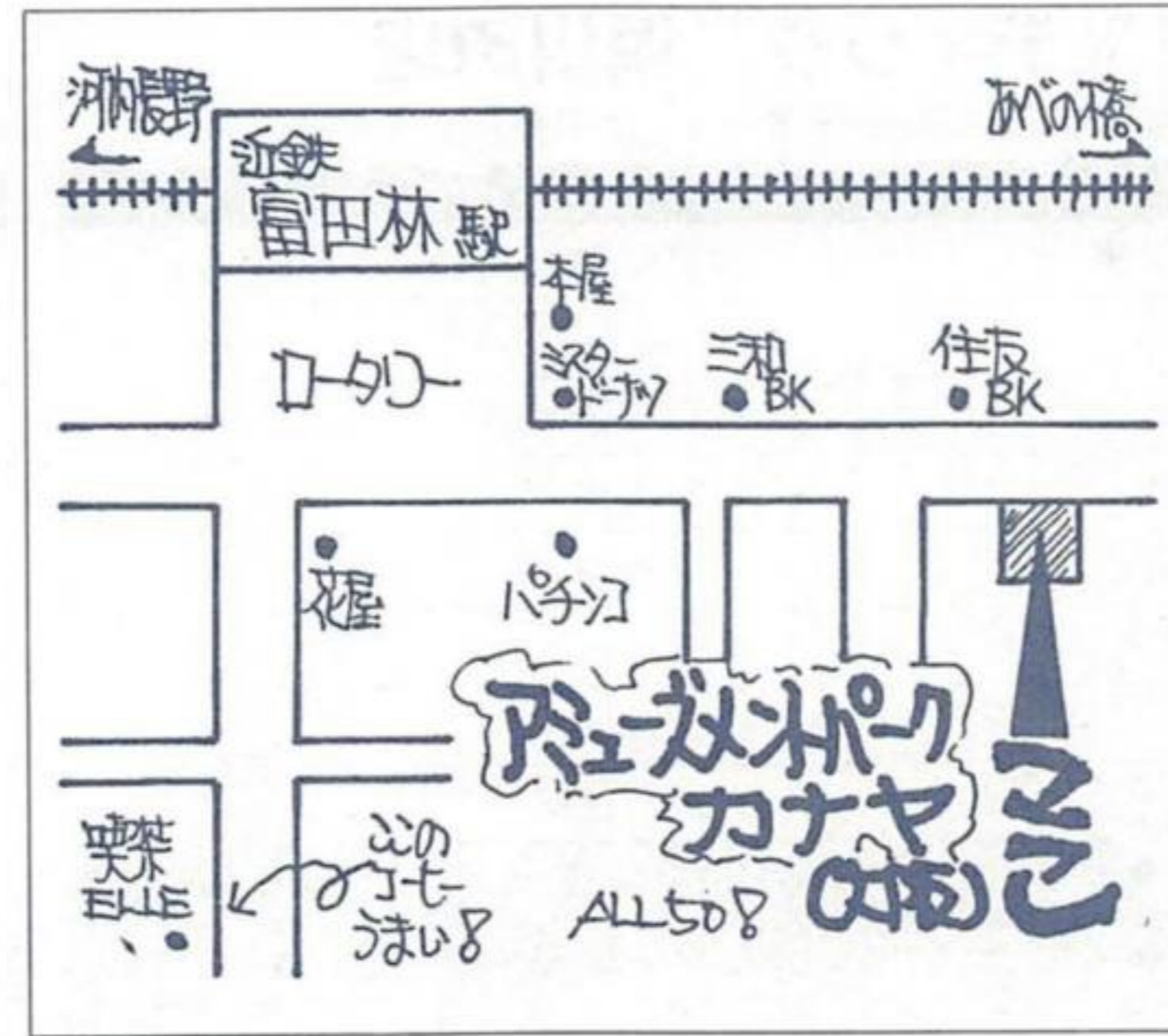
●これが掲載されている頃には、当店にもバーチャファイター3が入荷されている予定ですので、ぜひプレーしに来てください。

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎(0774)44-5770

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 レイストーム (R-?)	12,813,150	R・	7面ボス
2 バトルガレック (ミヤモト)	12,787,060	GSK	ALL
3 ラストブロンクス	2,48"90	ASH	クロサワ
4 バーチャロン	2'42"16	END	ライデン
5 バルクューブ	1,506,080	TNF	レベル36
6 デカスリート (走り幅跳び)	9m52	S・K	ロビン
7 デカスリート (1500m走)	3'15"30	UAG	カール
8 ザキングオブファイターズ'96	591,000	AIB	いおり、クラーク チンゲンサイ

●バーチャロン・ZERO?・KOF'96などの勝ち抜き大会を毎月開催しています。またシューティング大会も毎月の恒例となり、盛り上がりつつあります是非腕に覚えのある方の参加をお待ちしています。機関紙の発行は毎月15日です。投稿を募集しています。



ゲーマーズハウス ガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10ステーションプラザ3F ☎(0727)62-6780

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 デカスリート (ロビン・パンクス)	12,945	OS-KSR-YUS 半月遅れた	ALL
2 バトルガレック (ゴールデンバット)	11,191,020	OS-KSR-FIA クリアがむずいし	ALL
3 レイストーム (R-GRAY?)	10,829,950	OS-KSR-MOO ?周クリアとは(泣)	ALL
4 レイストーム (R-GRAY?)	15,823,100	OS-P.①	ALL
5 スペースハリアー	35,217,500	うなしを隠す冬着が憎い。 越中白一さん	ALL
6 源平討魔伝	58,100	超MM?めざせ朝日奈 語マスター-T.H.びに	ALL
7 R-GRAY II	999,400	OS-H.G さようなら達人王	2-6
8 プラッドブラザーズ	1,158,370	今さらながら ミドル	5-3

●この号が出る頃には少々肌寒くなっているでしょうけどバーチャ3が入荷していればちがう意味で熱くなっているのかも。どうしてもゲーセン内は空気が悪くなりがちなのでみなさまもカゼなどひかれぬように御用心を。
by アースライターで胸望人の担当 津川

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458-1 ☎(0767)72-4218

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ファイヤーバレル	6,828,800	ノモモ02- みんと12歳♡	ALL 連付
2 D&DBS.O.M (エルフ)	3,345,510	ノモモの弟子02	ALL 連付
3 D&DBS.O.M (ファイター)	3,285,380	ノモモの弟子03	ALL 連付
4 D&DBS.O.M (クレリック)	3,155,040	愛の戦士	ALL 連付
5 ラストブロンクス (リサ)	4'16"71	ノモモの弟子02	ALL
6 ストリートファイターZERO? (タ)	2,528,300	T.BALANCE	ALL 連必
7 デカスリート (中国)	8"54	MADさん正月まで きてくださいMINT	特別連射付 入A:100M走
8 蒼穹紅蓮隊		これが載るころには入 っているでしょうか?	IRさん!!

●みんな、バーチャ3は遊んだかな?熱いバトルがまた始まるぜ!ここ「あそび天国」にはバーチャ3を始め数々の新作ゲームが入荷しているかも知れません。それをたしかめるのは君だ!!君の来店を心から待ってるぜ!!それじゃあまたな、シーユー by SRT

ゲームプラザ トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第1Uコーポ1F ☎(052)452-0304

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スターグラディエーター	10'34"34	極悪人 魅術覇嬢	ゼルキン使用
2 ストリートファイターZERO?	2,578,000	滅殺大将 T(?Nどうだ!!	Px13 ゴウキ 1C ALL
3 ストリートファイターZERO?アルファ	2,320,800	滅殺大将 T.N これでもか!!	Px10 ゴウキ 1C ALL
4 ストリートファイターZERO?アルファ	ドラマチックバトル 99HITオーバー(笑)	cavの兄アーンG やっちゃったよ(笑)	ザンギ?匹。 回るだけ。
5 ザキングオブファイターズ'96	582,500	生涯現役+切り裂き通 り魔+元秘書=極悪♡	チン・チョイ・マ チュアbyHG
6 レイストーム	4,395,600	めっちゃキツイッ T(!!)N	5面まで 16ロックオン型
7 レイストーム	17,715,100	参考記録 店員立会ス コアア不明	7面ボス 2号機使用
8 スーパーバトルファイターIX	413,830	水中バカウレれ死CHYK -変態聖	ゴウキチガイ使用 4万落とす。

●ときメモや同級生関係の景品が充実してるヨ!ゲーム大会もいろいろ楽しく熱くやってます!毎月第2土曜日午後3時に期待して名古屋駅から歩いてすぐだよ!みな、遊びに来てね♡イラストコーナーとかあります♡TELでの質問OK!待ってるヨ
但うさぎやま

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1-2-6名宝会館B1F ☎(052)204-0237

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 レイストーム	7,196,250	バイト引退記念 SOLID-S.S	R-GRAY I 6面
2 戦国ブレード	1,477,100	JR.	ユース 2-5
3 アルペンレーサー	1'40"736	マジカル頭脳パワ ー3バサ娘	上級 T.T パーフェクト
4 フロープサイクル	14,765	ZIP	ALL
5 コズモギャング ザ・ビデオ	8,305,420	沢田まゆ命!! DO!	R-29
6 エメラルディア	4,884,371	Macco	Lv125 上級スタート
7 ソウルエッジVer. I	4'24"83	UTU	T.A ソフィ
8 ソウルエッジVer. II	4'36"93	自己ベスト1分近 く更新 かくだん	T.A タキ

●当店は、8月25日をもって開店一周年を迎えました。そのときに行った対戦台1日フリープレイのイベントはとても好評でした。これからも様々なイベントを行っていくので、ぜひ1度お店に遊びに来て下さい。STAFF一同お待ちしております。

ゲームセンター ニュースター

三重県津市江戸橋1-130-7 ☎(0592)32-0233

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 D&DBS.O.M (シーフ)	4,347,220	YOK	ALL 4分x13
2 レイストーム (R-GRAY?)	11,111,250	CAT	7面ボス
3 ロジックプロ	35,372	SKM-地上絵	ALL
4 バトルガレック (ゴールデンバット)	9,092,190	参考からあげ松井君	ALL
5 デカスリート (走り幅跳び)	9m50	SKM-地上絵	ドイツ使用
6 デカスリート (走り高跳び)	2m60	SKM-地上絵	ドイツ使用
7 デカスリート (棒高跳び)	6m30	SKM-地上絵	イギリス使用
8 キャプテンコマンドー (4人同時、合計)	347,590	①ナスカ ②長瀬 ③SS. ④DAN	ALL

●つ、ついに、クリアしました。キャプコマ4人同時、とっても長かった。とある期間しかプレイできなかったため、時間がかかってしまった。おもしろかった。でもまたプレイするでしょ!とうぜん!! P.S. デカスリート店内から消えて+スカ号泣!!

AM ZIZZ 大竹駅前店

広島県大竹市新町1-2-3大竹ニチエビル1F ☎(08275) 3-5994

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 レイストーム (R-GRAY?)	12,801,150	CRS-サンモール	7面ボス
2 バトルガレガ (ミヤモト)	11,863,370	XR-X-いしはらくん	ALL 残×1
3 バトルガレガ (ワイルドスネイル)	9,559,870	FBI	ALL 残×0
4 バトルガレガ (グラスホッパー)	6,362,300	KEI	7面中ボス
5 マジカルドロップ? (ひたすらモード)	5,232,536	Y.I	L50 かんたんスタート
6 マジカルドロップ? (ストリートモード)	826,754	ボテ吉FC-YUN	マジジャン使用 エンプレス面
7 D&D&S.O.M (マジックユーザー)	2,825,020	ドライモン	ALL 宝44 隠7
8 パズルポブル? (ひとりポブル)	104,643,370	YUN	よやく1億 27面

●バトルガレガが人気上昇! 高得点連発も、もちろん入荷しますので、みなさまの御来店お待ちしております。
●ストZERO? アルファ、X-MENvsストリートファイターの対戦も盛り上がりしております。

アミューズメントKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111-B ☎(0875) 21-3877

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターZERO?	2,195,700	ダンキ4-サンタマリア	ALL P×9 DAN先生使用
2 とときめきメモリアル対戦はするだま	1,774,800	SEJ-177	ALL 19連鎖 古式ゆかり
3 ニンジャマスターズ	6'58"60	SR	ALL サステ
4 バトルガレガ	9,970,600	SEJ-SR	1コイン7面 みやもー使用
5 レイストーム	4,925,350	小虎燕	1コイン6面 R-GRAY!
6 雷電	3,690,300	穴野(飯)	1-8のボスまで
7 上海 万里の長城	716,380	穴野(飯)	1コイン30面 クリアできます
8 ストリートファイターZERO? アルファ		スコア募集中	

●8月31日にVIRTUAL-ONの3on3大会を行いました合計14チームのエントリーで、なかなか盛況でした。
第2回目は9月29日に予定していますがどうなることやら...

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100-2皆春プラザ内 ☎(0975) 23-5060

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターZERO? (サガット)	1,727,000	やぶらこうじにささく B-rogくん	
2 ストリートファイターZERO? (ケ)	2,066,600	EMI娘にささく B-rogくん	
3 ストリートファイターZERO? (ケン)	2,475,800	セニョールにささく B-rogくん	
4 ストリートファイターZERO? (チェン)	1,688,800	セイバーにささく B-rogくん	
5 パーチャストライカー	+20	大城 猛	オランダ使用
6 ガンブレッドNY (スコアアタックRemix)	58,464	TNK改めTNK	
7			
8			

●パーチャファイター3大会開催決定/でも日時は未定。参加希望者は係員まで。なお賞品はあのicon000ほかに盛り沢山(実はicon000が一豪華華だったりする)

ファミコンキッド出雲店

鳥取県出雲市今市町236-1 ☎(0853) 23-8807

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ96 (新・ブラジルチーム)	763,400	OZI	かんたんです。
2 ストリートファイターZERO? (ケン・ALL)	1,153,600	瀬村サターン	やったね
3 ストリートファイターZERO? (ケン・ALL)	1,150,100	JOUKAI★ TUTOMU	P×3 O・C×5
4 ストリートファイターZERO? (こうき・ALL)	1,673,600	ペニ夫	山田っぺ
5 エジソン探偵事務所 (メル子・ALL)	193	セルゲー	ノーコメント
6 ザキングオブファイターズ96 (チャン・チン・チョイ・ALL)	521,100	上原勉造(馬&虎)	上原流道場師範
7 ザキングオブファイターズ96 (アテナ・真・ユリ・ALL)	350,000	マサル改め「マサ夫」	女子高生チーム (一部巨乳)
8 ストリートファイターZERO? (サイキョー・高橋龍介・ALL)	2,593,100	Mr.タコツ	セーヌのぬし? (ヒヤッホウ)

●先日、ザ・キング・オブ・ファイターズ96大会があり、謎の高校生ファイター「ILV」君が優勝されました。また、多くの参加者のみなさん、ごころうさまでした。当店は、大人気のカードゲーム「MAGIC 日本語版」があります。どんどん遊んでください。

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1-11-8FANIQ地下1F ☎(086) 227-7888

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サイキックフォースEX	2'28"33	如月光流 神の背中が見えた(マジア)	1C ALL キース
2 サイキックフォースEX	2'54"90	如月光流 戦うバニーには神がついている!	1C ALL ソニア
3 スーパーバトルファイターIX	555,310	☆ おなかすいた。	1C ALL モリガン
4 スターグラティエイター	4'00"64	M.O.S どうみてもソウルエッジ	1C ALL ゲレルト
5 テトリスプラス	159,500	青木光男 やっぱり オッサンはアホじゃ	11面まで
6 マジカルドロップ?	4,920,318	NIO(M)ニオン軍団 参上From徳島	LV39まで
7 レイストーム	6,084,750	M.O.S 涙の7面+ 一安心そーだったの	7面まで
8 パーチャストライカー	+39	TTT	1C ALL DENMARK

●サイキックフォースEX対戦者求む!! 最強のサイキッカー四天王が挑戦者を待っています。同時にキャラ別LAPタイム挑戦中!! バトルガレガ、レイストームクリアできる人お待ちしております。月に1回イラストコンテスト開催中!! プリント倶楽部も有ります。

アミューズメント H.I.S

岡山県岡山市神下185-1 ☎(086) 279-8930

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ96 (キムチーム)	579,000	HVR	ALL
2 ザキングオブファイターズ96 (キムチーム)	554,200	K2	ALL
3 ザキングオブファイターズ96 (ハネチーム)	520,200	K2	ALL
4 ザキングオブファイターズ96 (サイコルジャチーム)	475,100	TMN	ALL
5 ザキングオブファイターズ96 (熊鷹伝説チーム)	474,300	BAD	ALL
6 鉄拳2 Ver.B (王)	2'59"06	AMR	ALL
7 鉄拳2 Ver.B (ボール)	3'07"55	BAD	ALL
8 メタルスラッグ	838,110	H・V	ALL

ミスティング 堀川町店

広島県広島市中区堀川町6-4 ☎(082) 247-2335

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターZERO? (リュウ)	2,949,800	享	1C ALL
2 ストリートファイターZERO? (ケン)	2,424,400	殺意のケン	1C ALL
3 ソウルエッジVer. II (ファン)	3'07"16	MYS	1C ALL
4 ソウルエッジVer. II (ソウ・ミナ)	4'15"06	KYO	1C ALL
5 パーチャロン (テムジン)	5'40"88	I-Y	1C ALL
6 パーチャロン (ライデン)	7'34"02	IOB	1C ALL
7 パーチャファイター2.1 (アキラ)	2'47"29	BAZ	1C ALL 3本先取
8 ファइटングバイバース (トキオ)	3'28"35	EIE	1C ALL 3本先取

●8月の4週連続ゲーム大会! いかがでしたでしょうか。各大会で入賞された方々、おめでとうございます。
●当店は、毎月第4土曜日にゲーム大会を行います。みんなで参加して、大会で盛り上がりませうぜ。

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4-22 ☎(0829) 32-9530

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ウってチュー	224,350	RNA	ALL
2 ストリートファイターZERO?	2,190,200	Dee	3本先取 ALL ダン使用
3 ラストブロンクス	10,409	NON	クロサフ使用
4 ラストブロンクス	9'46"18	NON	3本先取 ALL クロサフ使用
5 リアルバウト 獣狼伝説	1,677,400	J.M	ALL ポブ使用
6 パーチャロン	15'12"83	PEE	3本先取 ALL バイパーI使用
7 パーチャロン	51'18"61	Dee	テムジン使用
8 パーチャファイター3		絶賛稼働中 たぶんね。	

●秋一秋といえはば一ら思いつくのはセガ。セガといえはハイテクセガ廿日市。只今VF3対戦が熱い! かもしれぬ。はやってんの〜? みたいな。廿日市のVF3のてつごん「LOざき」が、出張大出血大放中! おめでとーございます。ラッキースタートです。

ゲームプラザ アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7-5竹林ビル2F ☎(0798) 52-8361

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストライカーズ1945 (震電)	2,083,300	EL2	ALL ①付
2 ストリートファイターZERO? (ザギエ)	2,027,600	JRA	ALL
3 ストリートファイターZERO? (ケン)	2,557,800	J.A	ALL
4 D&D&S.O.M (ファイター)	3,787,594	ウゲル	ALL
5 戦国ブレード (ハガネ)	1,515,400	ドラクソス	2-5
6 戦国ブレード (ユニス)	1,353,900	K.K	2-4
7 戦国ブレード (天外)	1,208,100	ドラクソス	2-2
8 戦国ブレード (ごより)	1,085,200	ドラクソス	2-2

●ハイスコアラー大歓迎!! おまちしております!! アミューは、ALL50円です。

ナベル (大阪)
江坂駅
新御道駅
大塚
1号館

●ハイスコアラー大歓迎!! おまちしております!! アミューは、ALL50円です。

プレイスポット ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971-1 ☎(086) 427-1588

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ソウルエッジ (ソフィーティア)	5'09"87	OUK	ALL 5ROUND制
2 ストリートファイターZERO? (ケン)	2,752,900	BAN	ALL
3 レイプラー (初級T.T.)	1'52"406	MRN	MT完走
4 スターフォース	1,727,600	懐しいやネII DEB	12面 GAMEOVER
5 ツインコブラ	4,430,240	海外版究タイもあるでよ!! なんてネII DEB	AREA57? GAMEOVER
6 ザキングオブファイターズ96	NOW PRINTING	シングル台用意してるからスコア出しに来て	
7 ザキングオブファイターズ96	NOW PRINTING	ネII頼んだよ!! 絶対だよ!! (笑) 誰に? 皆に!!	
8			

●せつかくレゲーも用意してるのに!! 遊びに来てくれてもいいのに!! スコアがネ...書けないのヨ。頼む!! 誰でもいい!! スコアがほしいのだよ!! これをみて来ないんじゃ困るのよ(泣) その前にもっとNEWゲーム入れる!! っって!!ゴメン!! もう少し待って!! by 店長

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468-9 ☎(086) 274-4384

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 19XX	14,225,500	SPN-PDT-KEI	ライトニング ALL
2 バトルガレガ	9,672,350	KK	1C ALL
3 ザキングオブファイターズ96	643,900	SPN-VPT-YSK	ALL
4 スターグラティエイター	6'38"74	SPN-SPW-NOD	ゼルキン ALL
5 パズルポブル2X	455,944,220	SPN-PDT-KEI	ライトニング ALL
6 ストリートファイターZERO?	2,913,100	SPN-PDT-KEI	ALL
7 ニンジャマスターズ	6'01"14	カマイタチ	ALL
8 サイキックフォース	6'02"41	カマイタチ	ALL

アミューズメント ラージ

福岡県山門郡三橋町大字下百町6-6栄和第1ビル1F ☎(0944) 73-9408

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サイドバイサイド (初級)	2'08"96	JAMA	スーブラ AT
2 サイドバイサイド (中級)	2'30"70	RYO	スーブラ AT
3 サイドバイサイド (上級)	3'05"13	RYO	Px-7 FD AT
4 サイドバイサイド (最上級)	2'41"56	MUGEN	スーブラ AT
5 サイドバイサイド (究級)	3'33"63	MUGEN	スーブラ AT
6 アクウギャレット	7,914,280	NBA	ALL 残x1 Px4
7 ストリートファイターZERO? (裏鬼)	3,158,300	MUGEN	ALL Px1'5 00x19
8 ザキングオブファイターズ96	大会やるっす	この本の出てる頃にや終ってるっす	

●SIDEbySIDEが1プレイ100円になりました。

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16-9 ☎(0944) 43-4963

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターZERO? アルファ(レアルモード)	2,120,700	ぶよマスター	1C ALL ⑨ リュウ使用
2 ストリートファイターZERO? アルファ(サバイバルモード)	2,255,300	ぶよマスター	1C ALL ⑧ リュウ使用
3 サイクワフォースEX	2'57"10	ウェンディー AOI私	1C ALL ウェンディー使用
4 サイクワフォースEX	2'57"36	ウェンディー AOIほ	1C ALL ソニア使用
5 スーパーバトルファイターIX (レアルモード)	559,460	ぶよマスター	1C ALL デビロット使用
6 レイストーム	R-GRAY1,2 共に募集中	クリアだけでもしてくれ!!	
7 ザキングオブファイターズ96	募集中		

●近ごろ、ハイスコアの出が少ないようです。スコアラーのみならず、スコアを出してください。むずかしいゲームなんかは、クリアだけでもいいです。それからスコアを出してください。

by MTL

ゲームスポット フォーカス

大分県大分市末広町1-1-5 ☎(0975) 32-4355

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザキングオブファイターズ96 (デューククワサー・クワサー)	756,600	ABC-K君	ALL
2 ストリートファイターZERO? アルファ(ケン)	2,692,800	CHA	ALL Px12
3 ストリートファイターZERO? アルファ(リュウ・サバイバルモード)	2,322,100	K.O	ALL Px10
4 スターグラディエイター (ビルシユタイン)	3'46"20	KTD	真ALL
5 スターグラディエイター (ゼルキ)	4'35"27	HAM	ALL
6 ストリートファイターZERO? (リュウ)	2,630,300	???	ALL Px12 真豪鬼アリ
7 レイストーム (R-GRAY-2)	9,362,150	K君 ネーム入れめん	6面
8 首領峰 (TYPE-B)	35,090,940	H.K ほとんどアドリブ	2-5

●いやあ〜バグリそうだと思ってたらバグりましたねーアルファのドラバトモード、CHA&K、Oさん。ドラバトモードとNEWさくらの白パン人気上昇中?

by M.A

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092) 682-0555

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バトルガレック	12,256,980	N'SA	ゴールデンバット 1C ALL
2 レイストーム	7,031,000	ALP	R-GRAY 6面
3 とときめきメモリアル 対戦ばするだま	1,571,500	K.S-W	美樹原 1C ALL
4 ストリートファイターZERO?	2,070,500	OPT	さくら 1C ALL
5 ソウルエッジVer. II	3'44"06	CIS	ソフィーティア 1C ALL

●ときメモグッズ人気爆発さすがです。残りわずかですが、第2、第3弾も入荷決定!ときメモファンのみならず、ぜひ御来店ください。ハイスコアは新たな挑戦者が集まりつつあります。常連の方もガンバって、どんどん申請してください。

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1-6-11 ☎(092) 524-6557

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スターグラディエイター (ゲルルト)	3'23"13	MOG-巻	1C ALL
2 スターグラディエイター (ガモフ)	5'17"51	HON	1C ALL
3 ラストブロンクス (クロサワ)	1'49"58	今夜のKAZ	1C ALL
4 ストリートファイターZERO? アルファ(バーティ)	55,500	バイソナー	1C ALL 青豪鬼のみモード
5 蒼穹紅蓮隊 (屠竜&紫電)	ALLクリア	バイソナー & CBN	15COIN ALL えび♡
6 サイクワフォースEX (ソニア)	3'05"00	バイソナー...	1C ALL じゃなくて、ソニヤ
7 サイクワフォースEX (キース)	3'56"73	アラジン様-MOC-	1C ALL

●アドバイスありがとう、ちんたつさん。あと5年間、がまんしてみます。あわれみに変わるまで・・・。

by リナー&CBN

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2-2-16 ☎(093) 551-5193

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 戦国ブレード (アイン)連付き	1,444,800	N-E	(2-4)
2 戦国ブレード (ユニス)連付き	1,325,300	ユニス大好っ娘 文介	(2-4)
3 レイストーム (R-GRAY?)⑨無し	10,869,500	一刀両断之介	STAGE 6
4 天地を喰らうII	33,020,600	闇忍者・(忍) α	1C ALL 魏延使用
5 魔獣の王国	808,800	闇忍者・(忍) β	1C ALL

●よく聞かれることですが、古いゲームで出したいハイスコアもOK!ですので、ゲームの新旧を問わず、ハイスコアが出たら、係員まで申請してください。待ってま〜す!

ゲーム えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎(0883) 25-3999

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 レイストーム	7,134,400	クリアしただけ LAOS-長田仙人	R-GRAY 1C ALL
2 バーチャロン	2'51"35	JUN	ライデン
3 戦国ブレード	960,200	アルバイター..... (いかに判読不能)	2-1 ユーニス
4 ストリートファイターZERO? アルファ	2,481,000	えの木大好き	ゴウキ使用 真・ゴウキまで
5 戦球	9,295,960	LAOS-長田仙人	腕前判定モード

ビデオ&ゲームサークル デューク

愛媛県宇和島市丸の内4-4-20 ☎(0895) 25-5726

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターZERO? アルファ(サバイバルモード・ケン)	2,601,400	宮崎重明	18人オール! G掲載120回
2 ストリートファイターZERO? アルファ(サバイバルモード・リュウ)	2,001,600	宮崎重明	18人オール! G掲載121回
3 スターグラディエイター (サターン)	5'39"44	ガイル3世	ALL G掲載116回
4 ザキングオブファイターズ96 (裏クワサー・マチュア)	546,400	フランケンシュタイン	ALL(チーム) G掲載128回
5 ザキングオブファイターズ96 (真)	511,100	コルテス	ALL(シングル) G掲載19回
6 ストリートファイターZERO? (真)	2,159,000	宮崎重明	ALL G掲載122回
7 ストリートファイターZERO? (ローズ)	2,111,600	お桐ちゃん	ALL G掲載12回
8 ストリートファイターZERO? (サクラ)	2,035,400	宮崎重明	ALL G掲載123回

●夏休み特別企画 "KOF96大会" 優勝はSLE清水チーム (F・シユタイン、宮崎重明、SLE II世) 2位は木熊建設チーム、3位はGFオースチームでした。オメデトウ!暑い夏も終わり、10月はデュークオープン11周年!KOF "チーム&シングル" 大会開催!

ゲーム ストリート

愛媛県西条市大町1699-4 ☎(0897) 53-5783

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 レイストーム	8,295,950	金八刑事こと 借金大魔王	R-GRAY 2 6面
2 レイストーム	5,715,250	金八刑事さん ありがとう S.H	R-GRAY 1 5面ボス
3 バトルガレック	8,555,530	SoDoM改	Gバット 7面中ボス
4 スーパーバトルファイターIX	356,080	K.O	ドンファン 1C ALL
5 とときめきメモリアル 対戦ばするだま	3,752,000	こうたろ〜	美樹原 愛 1C ALL
6 バーチャロン	2'54"14	GT	ライデン 1C ALL
7 ハイスコア募集中→	スターグラディエイター	SFZ? アルファ	蒼穹紅蓮隊
8 対戦者求む→	テックアライブ	X-MENvsSF	VF 3

●この秋、対戦が盛り上がりそうな予感。各メーカーから、強力な対戦ゲームがめじろおし、当店では最新作が続々入荷中、乞うご期待!

狙うぞハイスコア!!2の次回のめ切日は、

11月10日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンのマップも募集中です。こんなお店がある!とか、こんなゲームが置いてあるよ!等、簡単な紹介もOK!地図を付けて下記までお送りください。

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ビルゲームスト編集部 「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

ハイスコアラーの世界

今回は、レイストームムック締切直前
逃亡者を含む6名で行って来ました！

第6回 レジャーセンター 扇ヶ丘

石川県石川郡野々市町高橋町86-2

☎(0762)46-6406

営業時間/9:30~1:00

定休日/年中無休

筐体数/1号店75台、2号店73台

スコア常連/20~26歳。いろんなゲームをするが全一とるのは格ゲー。夜8時~10時に集まり始める。

担当=INジ-きりり屋

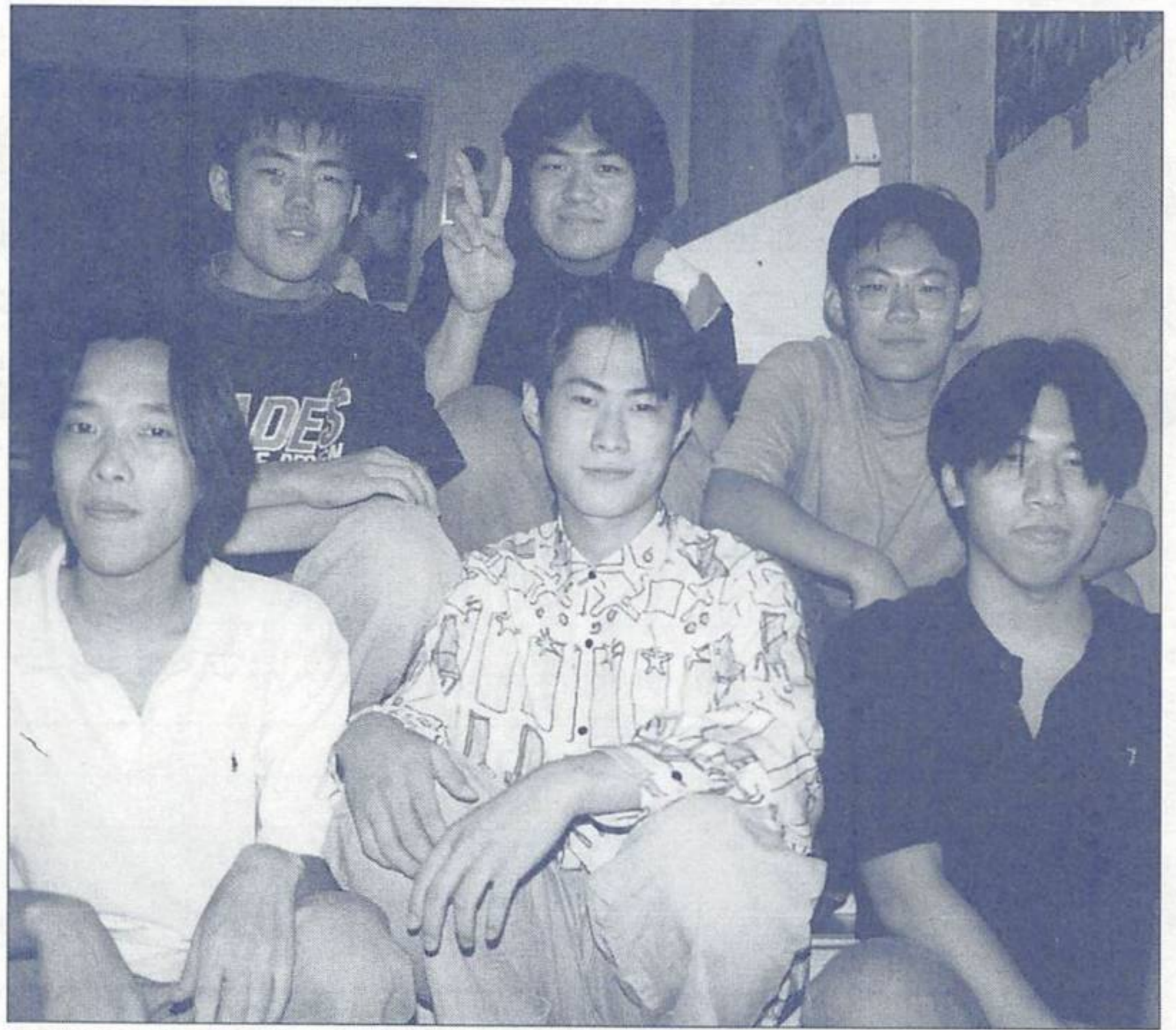


とりあえず 中に入らなびくわ

今回訪れた扇ヶ丘レジャーセンターは、その外見からして独特の雰囲気漂うお店です。とりあえず中に一歩足を踏み入れて、まずびつくり。店内1階を見渡せば、縦横無尽に走るピンク色に塗られた鉄骨が、不思議な空間を造り出しています。

2階への階段を上がっていくと正面に広がるオールドゲー&シューティングの小部屋。ここでは画面の映り込みを考慮してかなり控え目に設定された照明が、これまたアメーzingなワールドを形成しています。

さあ、この扇ヶ丘へ向かったのは6名の取材陣(うち締切直前逃亡者3名含む)。我々をここで待ち受けているのは果たして!



常連の皆さん。前列左から、T・Clue-KOS氏、すさまG-カモネ氏、T・Clue-ISD氏。そして後列左から、RIK氏、T・Clue-じよ~じ氏、GOR-TRN氏。

スコアボードと共に重要 なものがひとつのボード

取材で訪れた時刻は、昼の2時でした。この時カウンターの座っていたのは、常連の間で「おやじ」の愛称で親しまれている、扇ヶ丘の名物店長前田さんです。

扇ヶ丘は店舗が2つあって、2階建ての広いほう、1号店でスコアボードにカメラを向けて撮影しようとしていると、突然背後から野太い声に呼び止められました。振り向くと前田店長が立っていて、取材に来た旨を説明すると朗かに理解を示し、店の説明をして下さいました。

扇ヶ丘の店ができてから今に至るまでのことやハイスコアラーの変遷など、昔の話を教えてもらうことができました。

「おやじ」の人気のひとつは、手

GAME	SCORE	NAME	DATA
リゼロ2	3,648,600	TClue-ISD	ALL 7/10 2/2
4x4x	3,606,700	TClue-ISD	ALL Px19 2/2
タイ	3,604,200	TClue-RIK	ALL Px19 2/4
ケン	3,504,200	TClue-ISD	ALL Px18 2/1
ロスト	3,081,800	DDT-チャン	ALL Px17 2/9
レディ	2,793,400	DDT-チャン	ALL Px12 2/20
スゴイゲーム	3'10"37	AAC	ALL 1/1

扇ヶ丘レジャーセンター1号館に掲げられたスコアボード。

NEWゲーム情報

- ◎ ダイナミック バスボール 文戦
- ◎ ザキングオブファイター-96
- ◎ クイズ.my エンゼル
- ◎ ロックマンザバドルロード
- ◎ キャブラス

(自称バ-チャス最強のあなごい4おないヒトだぜ)

おやじのボードは
なんとかなる。

書きのホワイトボードにあると常連は言います。1号店に入ってくる段階のある壁に貼られているスコアボードの隣に、新作入荷予定やオールドゲーム状況、そのほかいろいろを告知するためのホワイトボードがあります。これは店長の手によって書き換えられ、常連一同が手を加える度に楽しみに見ているとのこと。皆さんも扇ヶ丘に行った際には、必ず細部までチェックしましょう。
そういえば取材に行く前、扇ヶ丘にFAXを送りたくて何度もト

首領が語る

常連移住の壁を乗り越え…



バックの盾がマブシイ！
店員T・Clue-1SD氏。

「扇ヶ丘の常連の皆さんは、結構昔からこの店に通ってるんですか。」「いいえ、そんなに昔じゃないですよ。'94年から人が集まり出したんです。」

「それじゃ皆さん扇ヶ丘に集まり始めてから、まだ3年足らずなんです。」「でも今居る常連の殆どは、'93年に閉店したハイテクセガ金沢という店から扇ヶ丘に移住してきたんです。」

「ハイテクセガ金沢ですか。その頃のことから教えて下さい。」

「7年くらい前にハイテクセガが金沢にオープンして、その頃周りにあったいくつかのゲーセンから徐々に人が集まり始めたんです。その頃はまだ全一を獲るぜーというふうなやり込みをする人は、あまりいなかったですね。」

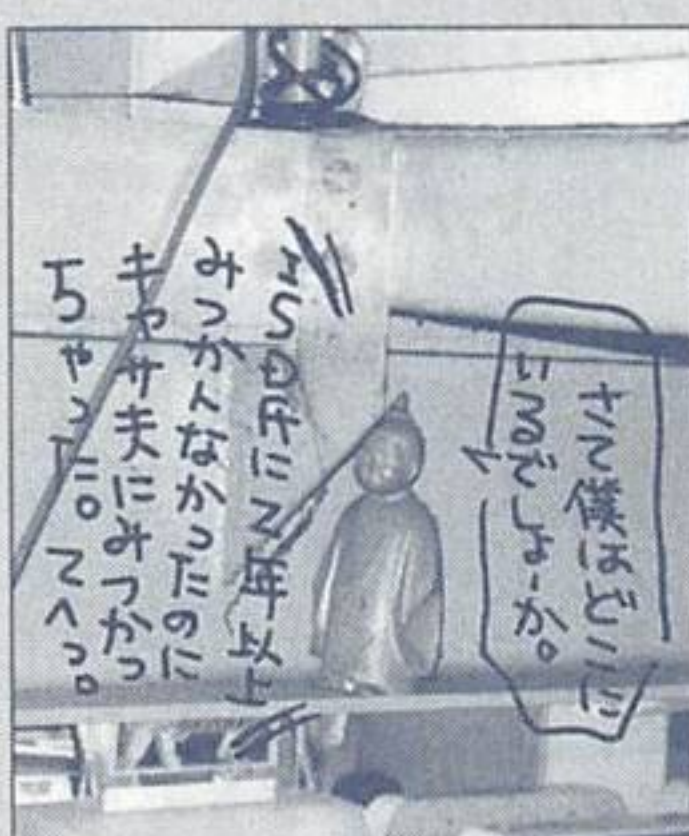
「地道に力をたくわえつつ、長期に渡る潜ブク期間を過ごしていたとかそんなカンジですね。」「それがちょうど、餓狼伝説スペシャルの頃EXPO氏らと、気合

を入れよう!!と言っていた矢先に、店がなくなるということになってしまったんです。このペースでいけば、来年は全一が…という'93年の年末でした。」

12月にハイテクセガ金沢が閉店になって、'94年から扇ヶ丘に人が集まり出したんです。1月頃にパラパラと来はじめて、2月頃からスコアをやり出して。B・J氏のレイフォースなどで、獲り始めました。」

そしてこの頃から、WILL(京都)にマメに遠征に行くようになり、店同士の関係ができたんです。情報が少なかったたので、WILLの人たちの存在は、かなり重要でした。」

ちなみにKOS氏が『五月陣戦』で全一を獲ったのはUYK氏のおかげによるところが大きいし、自分もズガ夫氏の勧めでファイターズヒストリーダイナマイトをやり出して、お陰で全一を獲れました。」



店内のドコかに秘密の木彫りが隠されている。

ライしたのですが、年輩の店員さんが受話器を取ってしまつて送信できず途方に暮れた日がありました。恐るべし、前田店長！

プレビリアン？ 知らないっす！

当日は、現役の人、そうでない人など大勢のスコアラが集まってくれました。」

なげに15年以上も前からハイスコア業界でスタートを切っている、ずんたたばあち氏(プレビリアン、ファイアトラップ、ゲイングランド2P、エアバイクコップ等で全一)が来ていたりする

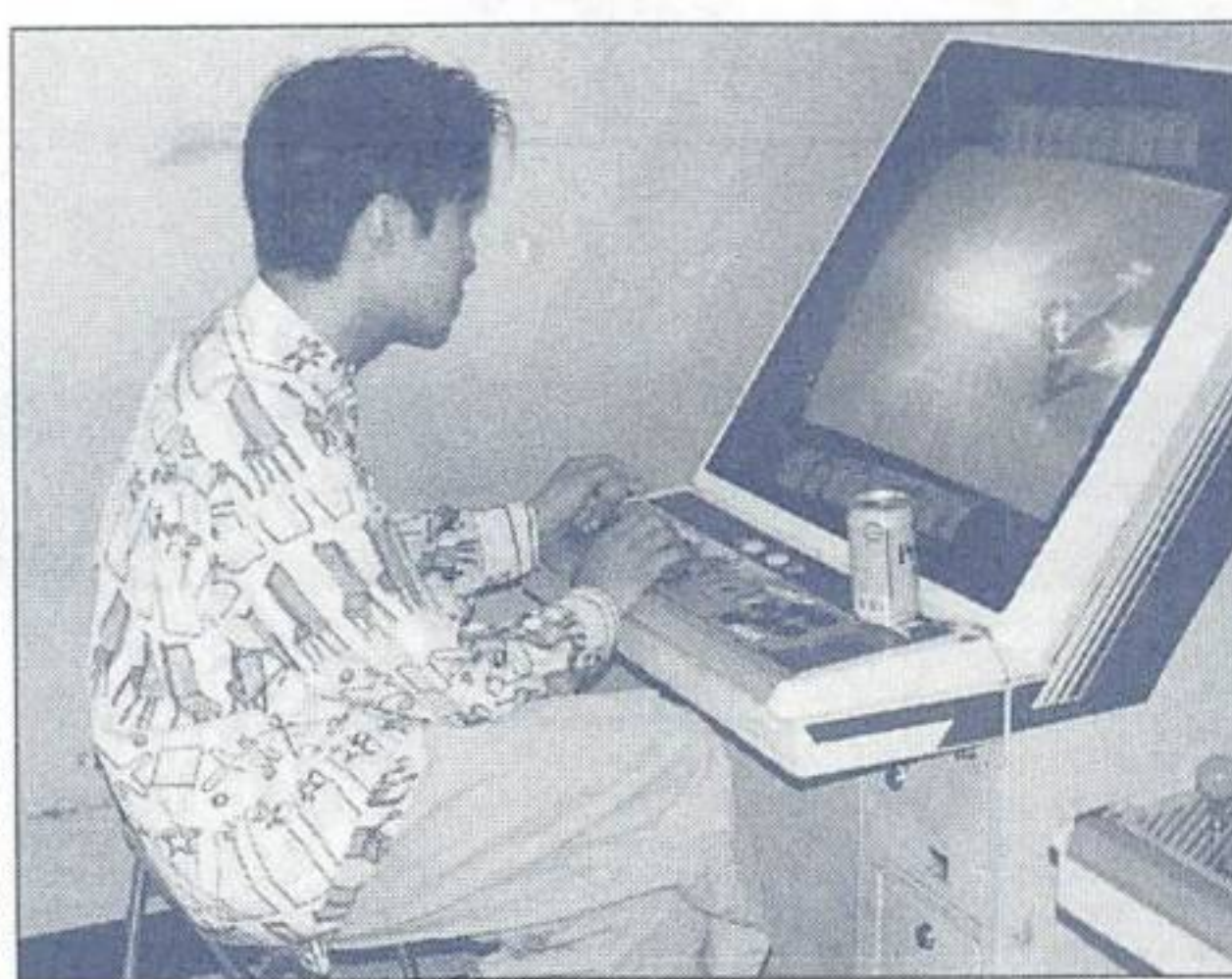


1SD氏が、ストゼロ2のソドムを見せられました。ありがとー！

ので、昔からハイスコアラの育ってきた地域なのだなぁーと実感してしまいました。」

ストゼロ2の時期に一児の父親になった「カモネ氏は、帰宅時間を気にしつつ、遅くまで取材に付き合ってくれました。」

1SD氏には取材に関して全般の面倒を見てもらい、ソドムのパートナーまで見せてもらいました。TRN氏は当日来られなかった、FGK・VIRGO氏(アフターバーナーIIでHitee621のすごいひと)のことも交えて話してくれて、じょじ氏はアンケートの「思い出に残るあの人のあのプ



カモネ氏が春麗をやっていたので、思わず撮ってしまいました。奥さんと花恋ちゃんを大切にしながらダメませ。

ハイスコアラーへのみごと

ゲームスタート月30日
191頁のハイスコア欄を
見てみよう。

「カモネ氏の身ごもった
奥さんが順調に予定日を
むかえた日のこと。」
予定では、今日の
夜から明日の
朝にかけて
です。

「扇ヶ丘」
あいつ、何か最近
あんまり調子よ
さか来てるよな
あいつ、調子よ
さか来てるよな
ちぎしー調子
ワライ！、そろそろ
病院受るか…

遅かった
べん行って
らしたまで
すさっ。
すべに生まれてこ
調子良かったらヤバかった
「スライターの鏡」
本人談(本人談)

レイ」に、某AN2研の●●さんがパワードリフトDX筐体から降りるのに苦労していたこと、なんて書いていました(●●さんって扇ヶ丘の常連だったんだそうな。1KD・GON氏とは、全国を巡る旅のゲーマー雲雀豊(またの名をボワラ)氏の話で盛り上がり(石川県の人だったなんて意外です、私は滋賀県で逢ったから)、町田市に暫く居たEXPO氏には、その頃の話も含めて(アテナ店長山岸さんのこと等)聞かせてもらいました。KOS氏は入院中の京都のツガ夫氏の体のことを心配してましたよ。」

取材時間と頁数があればもっと紹介したい話や人がいるのに！
最近では、ゼロ2もそろそろ賞味期限が切れつつあるらしく、2階ではスターグレイエイターが盛り上がりを見せ、ロジックプロの攻略の真っ最中でした。
ほちほち佳境を迎えるハイスコア☆争いでは注目の扇ヶ丘ですが、スターグレイエイターでさらに上位に浮上するのは？との問いに「キャラによっては、頑張りたいです。」
ワクワクしながら、年末の闘いの行く末を見守りましょう！

K.O.F.'96大特集第2弾

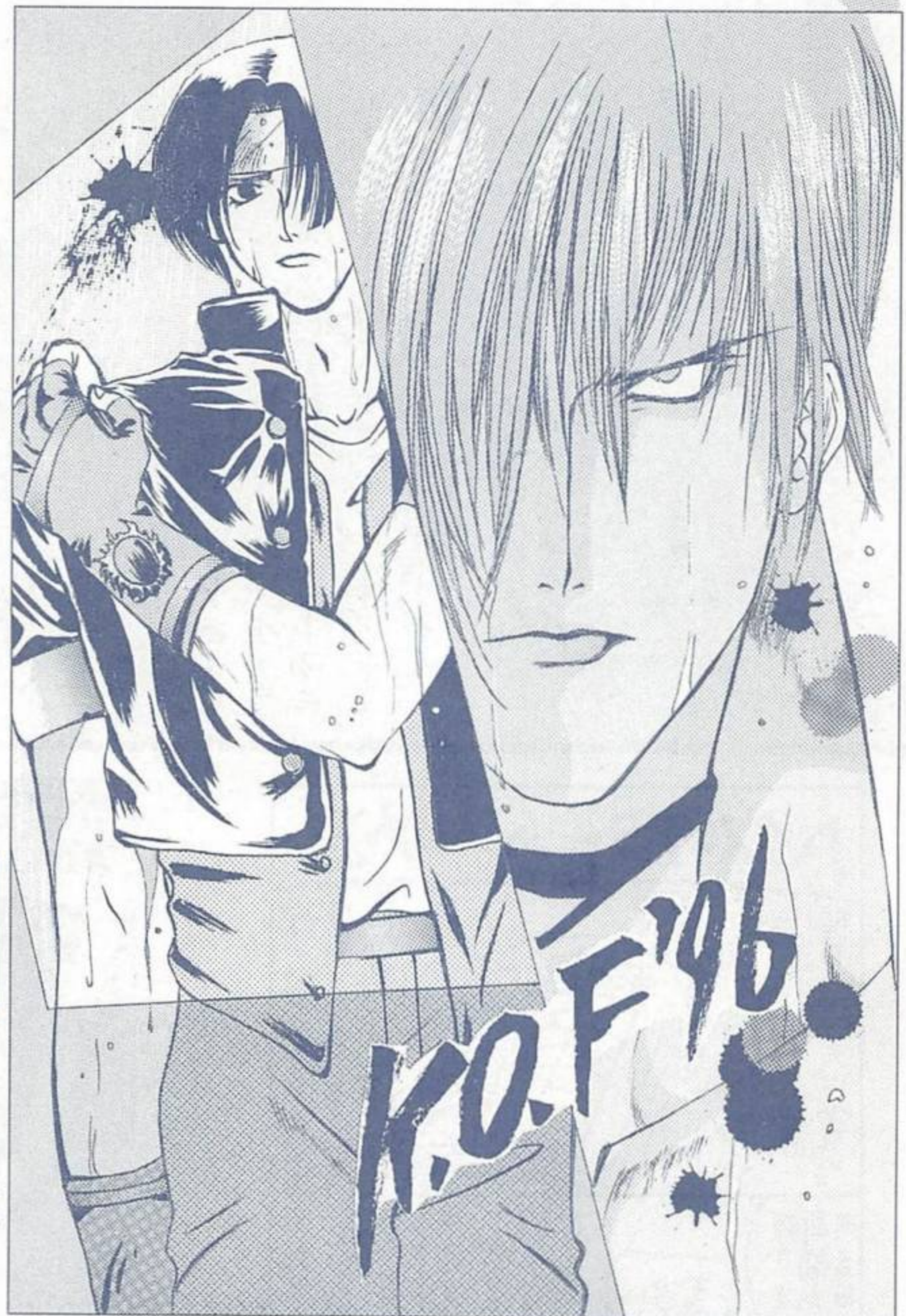
●今回のゲームストワールドは、イラストありコスプレありの“読者投稿目白押し”のKOFだ！前号の特集で投稿ページが少なかった分、読者にサービスしちゃいます！

常時投稿募集中！

■イラスト、文章、ゲームサイドストーリー、4コマ、ショートコミック、同人誌、コスプレPhotoなどを常時大募集！
詳しくはゲームストワールドを見てね。

あて先

〒101 東京都千代田区神保町1-26(株)新声社
ゲームストワールド「○○○」係
※○○○はコーナー名を書いてね
※詳しくはゲームストワールドを見てね



(東京都 中島 ユキさん)

キミたち
ワールドは投稿者が創る!!

ゲームスト
WORLD

VOL.12
10月25日発売!
AB判 540円

今月の激安おすすめ基板!!

— その他たくさんの基板があります!!
お探しの基板があればTEL下さい!! —

(全て消費税込み!)

マジックザギャザリング	1943(C)	¥10K
BOX単位・おまけ付		
4th ST日本版	V13907	¥8K
4th BT日本版	V16908	¥98K
クロニクル日本版	V17566	¥10K
ホームランズ	V11124	¥50K
アイスエイジ STV1	3905	¥3K
アイスエイジ BTV1	6686	¥43K
アライアンス	V17813	¥15K
ミラージュ ST	V16686	¥8K
ミラージュ BT	V16686	¥30K
--- 下記価格単位1K=1000円 ---		
--- 新品基板 (税別) ---		
ウォーザード	V1EL	¥33K
ストリートファイター-外伝	V1EL	¥30K
I-MENVS11-11(11-11)	V124K	¥8K
I-MEN VS 11(11-11)	V198K	¥10K
紅色町の奇跡 ソフト	V124K	¥10K
ソニックファイターズ	V198K	¥10K
スーパーリアル麻雀P	V138K	¥10K
キングオブファイターズ	96	¥8K
ゲムZERO 2 SOFT	¥38K	
ゲーム天国 SOFT	¥25K	
サラマング 2 SOFT	¥15K	
MV-1A	¥47K	
V-F 2 筐体の基板	¥5K	
ティンクルピット	¥10K	
--- 中古基板 (税別) ---		
アッポ	¥15K	
アルゴスの戦士	¥18K	
アウトボックス	¥35K	
アークエリア	¥20K	
アサルト (パネル付)	¥65K	
インスターの復讐	¥150K	
アウトボックス	¥15K	
イメールカンフー	¥10K	
1942	¥15K	

グレートスラッガー	¥30K
グレートスラッガー-94	¥5K
グロブダー	¥60K
ぐっすんおよよ	¥10K
ゲキリダン ソフト	¥10K
ゲキリダン	¥70K
ゴットン	¥18K
ゴッラ	¥8K
極上パロディウス(SUB)	¥3K
極上パロディウス	¥28K
ゴルデンアックス	¥15K
恋のホットロック	¥68K
ゴズモギヤザビデ	¥15K
轟血寺一彦 2	¥25K
サンダークロス 2	¥28K
サイキックフォース	¥68K
サイキックフォースEX	¥88K
サイドアーム	¥10K
サラマング 2 SUB	¥10K
サラマング 2	¥35K
上馬	¥10K
スターグラディエーター	¥48K
スーパーワースタ	¥95K
スーパーQ1	¥12K
S-R-D	¥8K
スペースインベーダーDX	¥10K
ストZERO 2	¥55K
ストZERO 2 ソフト	¥35K
スラッシュショット	¥10K
ゼクゼク	¥30K
セクスーパーパロディウス	¥48K
戦国エース	¥18K
ゼビウス 3D/G	¥48K
ゼビウス	¥12K
ソウルエッジ	¥58K
ソウルエッジ Ver. 2	¥68K
ダンクドリーム 95	¥38K

ダークシール 2	¥25K
ダブルドラゴン 3	¥3K
タンクフォース	¥8K
タントアール	¥3K
グライアス外伝	¥72K
グライアス外伝 ソフト	¥12K
ツイーンビー	¥35K
ツイーンビー	¥30K
ツイーンビー-Ver. B	¥98K
電神機	¥38K
テトリス	¥6K
天地位を争う 2	¥20K
デスブレイド	¥12K
出たなツイーンビー	¥10K
テイクモゴールサッカー	¥8K
ディグダグ 2	¥48K
闘神伝 2	¥38K
ときまめ対戦する	¥128K
ドラゴンバスター	¥38K
ドラゴンバスター	¥15K
ドラゴンボール 2	¥12K
ドリフトアウト	¥5K
タイムボップ	¥55K
ナムコクラッシュ	¥45K
ナイトオブザラウンド	¥15K
ナイトオブザラウンド	¥88K
ニューマウスレック	¥10K
ニューマウスレック	¥65K
忍者くん 料理屋の巻	¥20K
忍者くん 料理屋の巻	¥18K
パルクマニア	¥45K
パルクマニア	¥35K
ぱくぱくあにまる	¥3K
ぱくぱくあにまる	¥43K

バース	¥20K
バラデューク	¥30K
バズルボウル 2 ソフト	¥5K
バズルボウル 2	¥65K
バブルメモリーズ	¥18K
バブルメモリーズ	¥78K
バブルシンフォニー	¥70K
バックファイアー	¥15K
パニックロード	¥10K
パンダイク	¥5K
パンダイク	¥55K
ビットファイター	¥15K
B-WING	¥35K
ピストル大砲の冒険	¥20K
ファイナルファンタジー	¥18K
ファイナルファイト	¥25K
フェニックス	¥20K
ブロックカーニバル	¥8K
富士山バスター	¥10K
H-O-K	¥12K
ファイティングバイ	¥168K
ぶぶぶ	¥15K
ファンタズム	¥10K
ペブルビッチ	¥50K
ペブルビッチ	¥10K
ペンパーマン	¥5K
ペンパーマン	¥12K
魔界村	¥25K
マジックソード (US)	¥25K
マジックソード	¥38K
魔法警察ガンホー	¥10K
マクロス	¥15K
ミスティックウォリアー	¥45K
メタルブラック	¥45K
メトロクロス	¥55K
モトス	¥68K

ゲームの ことなら!! プロトワン

〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL・FAX06-649-4080 (FAXは24時間)
営業時間AM11:00~PM20:00 年中無休
☎06-649-4080

★電話かFAXで在庫をお問い合わせ下さい!!
★御注文の場合は代金引換にて基板をお送り致しますので、商品と引換に代金をお支払い下さい。
(送料 1回 1500円)

★広告の価格は全て、約1ヶ月前の在庫価格です。現在さらに安くなっている基板もありますのでどどんお電話下さい!!

★ゲーム基板超高額にて買取中!! 特にプロトワンの最新情報はホームページでどうぞ!!
http://www.nst.co.jp/~prot1

パナシンドローム	¥20K	
スーパーリアル麻雀P	¥20K	
スーパーリアル麻雀P	¥15K	
スーパーリアル麻雀P	¥25K	
ファイナルロマンス	¥10K	
--- 新品コントロールBOX ---		
SUPER VEGA	¥65K	
ベガ 9000 DX	¥48K	
レディバグ	¥20K	
レインボアランドE	¥20K	
レイフォース	¥30K	
ローリングサンダー	¥42K	
ワースト93 激闘	¥10K	
ワールドスタジアム	¥512K	
ワンダモ	¥88K	
ワンダモ	¥48K	
--- MV S システム ---		
MVS マザー(1枚用)	¥25K	
MVS マザー(2枚用)	¥25K	
MVS マザー(4枚用)	¥30K	
ニンジャマスター	¥20K	
キングオブファイターズ	96	¥8K
バズルボウル	¥15K	
龍狼伝説 3	¥5K	
ソニックウイングス	3	¥10K
将棋の達人	¥25K	
龍虎の拳外伝	¥15K	
ぱにっくボンバー	¥6K	
その地はTELください!!		
--- 廃棄基板 ---		
スーパーリアル麻雀	¥15K	
エンジェルキッス	¥8K	
スーパードラゴン	¥2K	
プリンセスリーグ	¥10K	
セラーウネーズ	¥15K	
麻雀クリニック	¥10K	
麻雀クエスト	¥10K	
ハンドメイドモニター	¥45K	
ナオ DUAL B 使用 縦横OK		
木製ケース RGB21端子付		

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

一押しはコレ!

(セガ)

いよいよ全コマンド公開だ!

バーチャファイター3

©SNK 1996



全キャラの性能をじっくり紹介! (SNK)

サムライスピリッツ天草降臨

©TECMO, LTD. 1996



いよいよ発売! 準備はいいかい?

(テクモ)

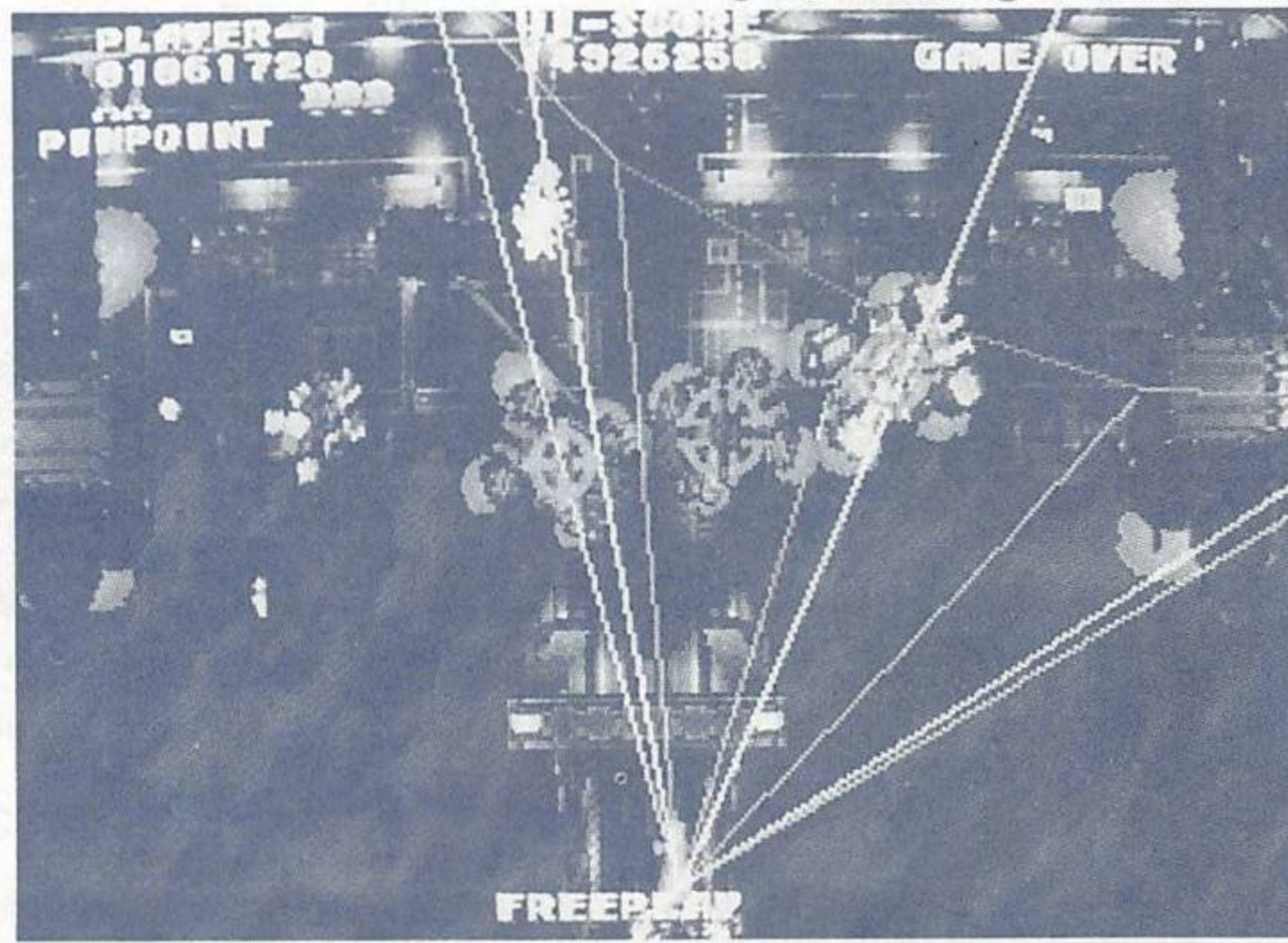
レッドオアアライブ

本格攻略開始!

(カプコン)

X-MEN vs. STREET FIGHTER

©EIGHTING ©RAIZING 1996



敵別にじっくり攻略!

大 ウォーガード

 (カプコン)

3面攻略! 呑竜もこれで倒せるぞ!

攻 蒼穹紅蓮隊

 (エイティング/ライジング)

さらに濃い攻略をお届けしよう!

略 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

 (SNK)

※内容は変更する場合があります。ご了承ください。

レイストーム (タイトー) / ダンシングアイ (ナムコ) / ファイターズインパクト (タイトー) / セガツーリングカーチャンピオンシップ (セガ) / プリクラ大作戦 (アトラス) / バトルガレッガ (エイティング/ライジング) ほか

ゲームスト次号(No.184)は

特別定価550円(税込み)

10月30日(水)発売!!

論

AMショーから
近未来の方向性を探る

石井ぜんじ

ゲームのヒットする重要な要素は、グラフィックとゲーム性である。この両面で優れた人たちが、歯車をかみ合わせて仕事ができているメーカーは幸運である。

だが、グラフィックといっても、重要なのは見た目のインパクトであって、純粋な絵の美しさではない。広い目で見た演出が必要なのだ。それは見せ方の工夫であって、新しい表現手法である。新しい表現をするには、技術の裏付けがないとできない場合が多い。

ストリートファイターIIは、実に見事なグラフィックで大きなインパクトを当時のプレイヤーに与えた。だが、それを可能にしたのは、キャラクターのパターン数の多さである。1キャラにたくさんキャラパターンを使うという発想と技術があって、初めて可能になったのだと思う。

だがこれまで進んでくると、1対1の対戦格闘ゲームの表現方法は、そろそろ限界に近づいてきたと感じる。むしろ限りなく高みには近づきだろが、画期的な変化は予想しにくい。

さらに考えるなら、ポリゴンのアクションゲームがこれからの大きな目玉になっていきそうだ。視点を変えられるアクションゲームは、ダイナミックな発展途上。いくらでもびっくりさせるような見せ方が可能はずだ。

を与えることになった。もちろん技術だけではダメで、いかに活用するかがポイントなのだ。

ポリゴンは進歩しているのだから、いろいろ見せ方ができる可能性があると思う。囲むゲームにポリゴンを応用したのがダンシングアイだし、レイストーム・G・ドライブは、今までになかった斬新なシューティングの表現に挑戦している。

●さんざん稼ぎゲームをやり続けてきた私が言うのもなんだけど、最近、シューティングに稼ぎ要素のありすぎるものが多いと思う。それよりも先に、その面を、またその敵を、クリアするのが難しく、それが面白いのがほしい。最初の1ヵ月に、マニアがクリアできないくらいの難しさのものが燃えるんだけどなあ。あまり稼ぎによって、プレイスタイルが変わってくると、せっかく先に進んでも虚しい感じがして…。(石井ぜんじ)



●担当しているゲーム以外では、最近はおっぱら蒼穹紅蓮隊。2号機(紫電)でプレイしているが、6面が見えねえぜりゃこりゃってな感じ。ロックするために近づく…これがなければ威力の低さも目をつむれるんだけどねえ(動きも速い)。このところ少しダウン気味だったが、沖縄、イギリスと2回のリフレッシュ休暇を経て(Ⓢは仕事だけ)今ここに完全復活!! なるか?(C・LAN)



●今年の夏はレイストームに燃え、遊びに行った記憶がほとんどない。そのぶん秋は旅行しまくる予定。すでに9月の頭には扇ヶ丘の取材におミソ(ISDさん、どうもありがとう)、中旬には軽井沢→松本→上高地に2泊3日で行ってきました。10月には昨年からの願ひかなって、紅葉を見に黒部に行く予定。宿も確保できたしあとは…仕事をいっぱいしてお金貯めよっと。(免許復活の日まで…あと168日の予定、KKYーいなりん)



●深夜の多摩川サイクリングコース数十km走が日課となった今日この頃。夏まで仕事を抑えた分だけ、体調はすこぶるイイ感じ。新社屋に移転して気分も一新、体力の許す限りジャンジャン仕事をこなす予定です。まずはスポーツかクイズ物から攻めますかね。追伸：宇都宮シーサイドリゾートの皆様、遠征の際はいろいろとお世話になりました。機会があればまた遊びに行きますのでどうぞよろしく。(置き土産にディグダグのスコアを残した立衆多)



●この間編集部でプリンプリン物語の話題を出したら全く通じなかった。プリンプリンもボンボンも、オサゲも、火星人も、ランカーも、ヘドロも、花のアナウンサーも、わかってもらえないのだ。そんなわけだから当然600こちら情報部のロクジローも、名前投票で惜しくも敗れたナポレオンも通じない。全員に聞いたわけじゃないけど少し寂しい思いをした。(プリンプリン物語を全編通してビデオで見たい珈琲 ふりーく。誰か持ってない?)



●最近、自分の人格などを顧みる機会があった。今まで他人に何をいわれようとも自分は自分と気にもとめなかったが、もしかしたら自分が気付かないうちに、人を傷つけたり傲慢に振る舞うことがあったのかなと考えたが、自分の欠点を見出すことはやはり難しいようだ。今後、気を付けます。とか人に言っても仕方ないが、今まで迷惑をかけてしまった人にはすまなかったと思う。自分の思いがすべて伝わることはないとしてもだ。GYU



●ごぶさた! SHOです。夏も終わり、秋に変わりつつある今日このごろ。秋といえばスポーツの秋! 今、草野球をやりだして、超盛り上がっているが、体がイマイチいうことをきいてくれないのでこまっている。グローブやスパイクを買い、ユニフォームを作り、気合は入りまくり! いつもは体を動かしていないので、運動して汗を流すのは気持ちがいいね! みんなもゲームばかりしていないで運動してはいかが?(背番号99のSHO)



●「ブーメラン、キャサ夫と行く沖縄ツアー'96」に今年も行って来ました! 今回はまさ兄、MVP、SHO、フニヤ夫、きりり屋、チャッキー(EX)とライター勢8名+アテナ常連と主催者の体操カゲ氏(お世話になりました…)総勢14名と、ほとんど慰安旅行のノリで島内観光や無人島ツアーといった内容。中でも今回の当りはミンナ島でのシュノーケリング! コバルトブルーの海に熱帯魚群は最高!! 来年もまた行くんでしょ?(伊勢猫)



●なんか最近ゲームの画面を見るとマブタがスゲー重くなる…。そーいや最近家の布団で寝てないな。うー帰って寝たい…はっ仕事仕事…。さて話は変わってVF3。今までVF1や2はももちろん、ポリゴン格闘ゲームをやっていた私だが、なぜか3はやってみようって気になった。うーんなぜだろう、私がミーハーなだけか? この号が出る頃に自分がどれだけ上達してるのが楽しみだ。(CHU)



表紙の裏をとれ
待です。タムタムです。大斬りです。ひさしぶりです。でも個人的に王虎がいなくてとは言い難いのだ。うん。今日はどうも力が入らん。食うもの食って来たはずなんだがなあ。日ごろのグータラのしわよせかあ? なんだかねえ、みなさんも健康には気をつけてね。何をやるにしても元気な精神と身体が必要だからさ。ああストレッチャーマン 藤原ひさし

お詫びと訂正
●お知らせ
●目次でお知らせした通り、新声社の住所が変わります。これからゲームスト大賞やプレゼント関係などの郵便を送られる方が多くなるとは思いますが、前の住所に送られると、転送の手間などによって最悪の場合、締め切りに間に合わないなどの事故が起こりえますので、新声社に郵便物を出される方は、間違えないよう、よろしくお願い致します。

GAMEST 11月15日号

■平成8年11月15日発行 第11巻24号通巻183号
◆編集 石井ぜんじ APAPA ずるずる FRS-N.O C・LAN KAL MOMO ジョッキー★笹岡 いなりん びぐ
■発行人 加藤 博
■編集人 高橋己代子
■発行元 株式会社新声社 千101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ビル
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
■印刷 凸版印刷
©1996 新声社 雑誌22443-11/15
本誌からの無断転載を禁じます。

96年度体験説明会

開催日
11月9日(土)
12月14日(土)
1月18日(土)
時間
PM2:00 ~ PM5:00
場所
本学院

96年度地区説明会

開催日
10月19日(土)
10月20日(日)
時間
PM2:00 ~ PM4:30
開催都市
10月19日(土)
新潟・宇都宮・名古屋・広島
10月20日(日)
仙台・長野・福岡

特別フォーラム

開催日
10月26日(土)
時間
PM2:00 ~ PM5:00
場所
本学院



ぼくには、やりたい夢がある。

本科 現場直結主義で
[全日制] クリエイターを養成

97年度生願書受付中

- ゲームクリエイター科 (2年制)
- ゲームクリエイター研究科 (3年制)
●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●ゲームシナリオ●ゲームプランナー
- ゲーム企画シナリオライター科 (2年制) **新設**
●ゲーム企画●ゲームシナリオ
- マルチメディアクリエイター科 (2年制)
●CD-ROMソフト制作●パソコン通信/インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定対策
- CGアニメクリエイター科 (2年制)
●CGアニメ●CGデザイン●CGアート●CG検定対策●3Dアニメ●ゲームグラフィックス●CGキャラクターデザイン
- アニメーター科 (2年制) **新設**
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督
- 声優タレント科 (2年制)
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター
- コミック科 (2年制)
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●コミック編集者
- ノベルス・ライター科 (2年制) **新設**
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●音楽ライター●シナリオライター●ゲームライター

実践 19:00から学べる
夜間専科 プロへの近道 授業時間 (19:00~21:30)

96年度10月生募集中

- ゲームクリエイター専科
ゲームクリエイター基礎コース (週1回/6ヶ月)
●ゲームクリエイター(プロ)への入口
ゲームプログラムコース (週2回/1年制)
●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー
- CGクリエイター専科 (週1回/1年制) **新設**
●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●CG検定対策
- マルチメディアクリエイター専科 (週1回/6ヶ月)
●CD-ROMソフト制作●通信ネットワーク/インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定対策
- 声優専科 (週1回/1年制)
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター
- アニメーター専科 (週1回/1年制) **新設**
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督
- コミック専科 (週1回/1年制)
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●青年マンガ家
- ノベルス専科 (週1回/1年制)
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●ジュニアノベルス●シナリオライター●ゲームライター

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校



アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分

資料・説明会のお問い合わせ フリーダイヤル 0120-41-4600

入学案内書
無料進呈

【申込方法】

官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、
5.電話番号、6.志望学科

〒150 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院 ゲームスト®係
TEL.03-3406-5050
FAX.03-3406-5070

いよいよ攻略本番へ!!でもその前に...

レイストーム

今回は3面攻略!!
8ロック16ロックともバッチリだっ!!

これだけは知っておきたい

レイストーム 基礎知識

地球

21世紀の全てを費やし、人類は恒星間航行技術を手に入れた。
そして次の一世紀に渡って、次々と植民惑星を開拓していった。

その勢力はオリオン腕全域に渡り、地球は人類の中心世界として発展した。

次第に増えていく植民惑星を統治するために地球政府は地球/太陽系連合軍を設立。駐留軍をすべての星系に派遣した植民惑星を軍政下に置いた。

植民惑星諸国には、基本的な権利は認められていたが、自治権は著しく制限されており、あくまでも地球中心の社会形態を崩さなかった。

GRAVITY CATAPULT

恒星間航行に必要な特殊重力場発生システムの通称。21世紀の全てを費やして人類が手にした恒星間航行技術は、宇宙船に搭載されるシステムではなく、宇宙に浮かぶ巨大

な重力ゲートであった。

ゲートを通らずに他の恒星系へ行くことはできず、ゲートを支配するものが、人類による恒星間国家を支配した。

PAXEARTHICA パックスアースイカ 「地球支配による平和」 を意味する言葉

あるものは誇らしげにこの言葉を口に、あるものは憎しみを込めて「奴隷の平和」と呼んだ。

セシリア連合

植民惑星諸国の独立を目的として、急進的植民惑星が地球政府に反旗を翻して形成された組織。

地球/太陽系連合艦隊の戦力を強奪する形で行動を開始し、セシリア駐留艦隊の全てを奪取する。

セシリア星系が武器蜂起し独立を宣言したとき、他の植民惑星諸国は地球の報復を恐れてこれを静観したが、セシリア軍が奪取した戦力を用いて地球を無条件降伏させるに至ってセシリア連合に同調、地球は孤立する。

SECIILIA

セシリア星系第2惑星セリフィムの第2衛星。質量は地球の67%、表面重力は0.875G、地表の30%が海、地球よりも濃厚な大気、豊かな鉱物資源を持つ。人口78億6000万。

AD2103以来、四次に渡る植民が行われ、最も重要な植民地として最大規模の艦隊が駐留する。

セシリア星系の主星、太陽の2.3倍の質量を持ち、伴星セレスタルを伴う連星。

始まりは外宇宙開発初期に、観測された異常重力波である。その調査時、居住可能衛星セシリアが発見された。その後、異常重力波の調査は続けられたが、二度と観測されることは無かった。

ATLANTIC DU

大西洋に浮かぶ人工都市。地球の連邦議会が存在する連合特別区。海上ブロックと、軌道ブロックからなる。パシフィック連合特別区を含む8都市の消滅後、セシリア連合に無条件降伏する。

PACIFIC DU

太平洋に浮かぶ人工都市。連邦政府が置かれている連合特別区。セシリア艦隊の地球軌道到達直後に、見せしめとして軌道上から砲撃をうけ消滅。

BATTLE OF LAGRANGE 4

ラグランジュ4の会戦/地球圏に侵入したセシリア艦隊は、地球艦隊を無視するよう軌道上に展開、地球政府に対し降伏を求め、不意を衝かれた地球艦隊は、ラグランジュ4で艦隊戦をしかけるがセシリア艦隊は無情にも8都市を砲撃、消滅させた上で、再度降伏を求める。

連邦議会は、セシリアに無条件降伏し、地球艦隊に即時戦闘中止を命令。こうして地球艦隊は、セシリア艦隊の10倍の兵力を持ちながら降伏、武器解除された。

A DAY WAR

24時間戦争/セシリアの武

器蜂起から、地球政府降伏までの戦い。

地球政府降伏後、セシリア連合は、地球上に居住する人々の退去を命令、さらに、地球の破壊を宣言する。

地球に与えられた時間は6日間、セシリア連合軍は治安維持及び人々の輸送の為に称し地球に地上軍を降下させる。この時の人口は、36億人。6日間輸送しきれぬ数では無く、これだけの人を乗せる輸送船もなかった。

セシリア連合のこの欺瞞に対し、各地で暴動が発生し流血の惨事が続発する...

BARCASSATION

AD2199セシリア植民地議会によって秘密裏に設立された研究機関。その後セシリア駐留軍によって接収され、地球のアルビオン連合特別区へ移設される。

研究内容は極秘とされ、その存在すら政府は公式に認めない。

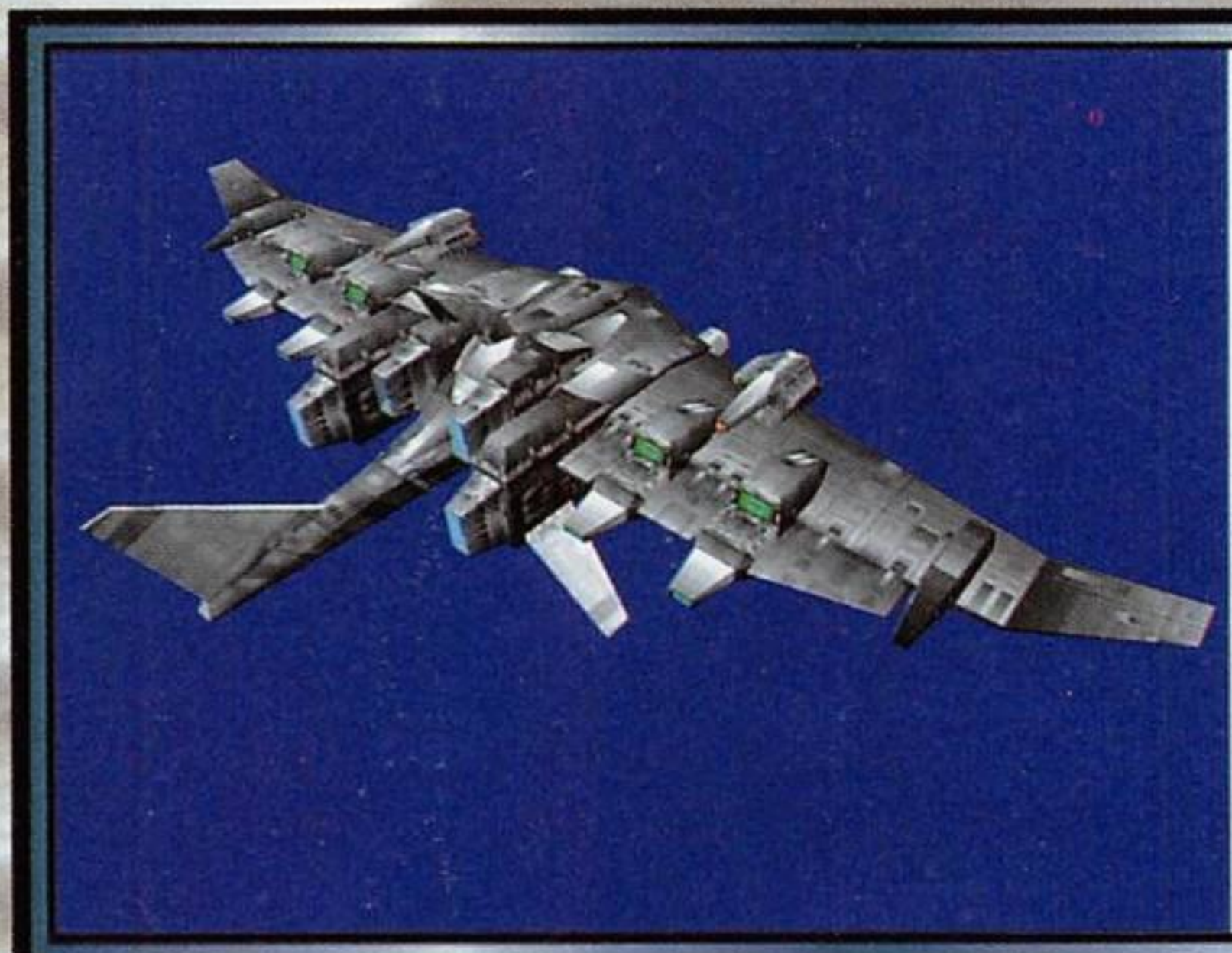
以下非公認データ

バルカ機関は、セシリア星系にて発見されたオーバートクノロジー「LAY」研究を目的に、セシリア植民地議会によって設立された機関である。基礎研究が終了し、完成した技術が実用化する直前、技術者、研究者全員の意志で研究成果と共に地球へ亡命する理由は誰一人として語らなかつたという。

その後アルビオン連合特別区にて「RIGRAY」シリーズ及びその搭載システムの開発を行う。開戦時までに完成したRIGRAYは僅か13機、これが地球最後の希望となった。

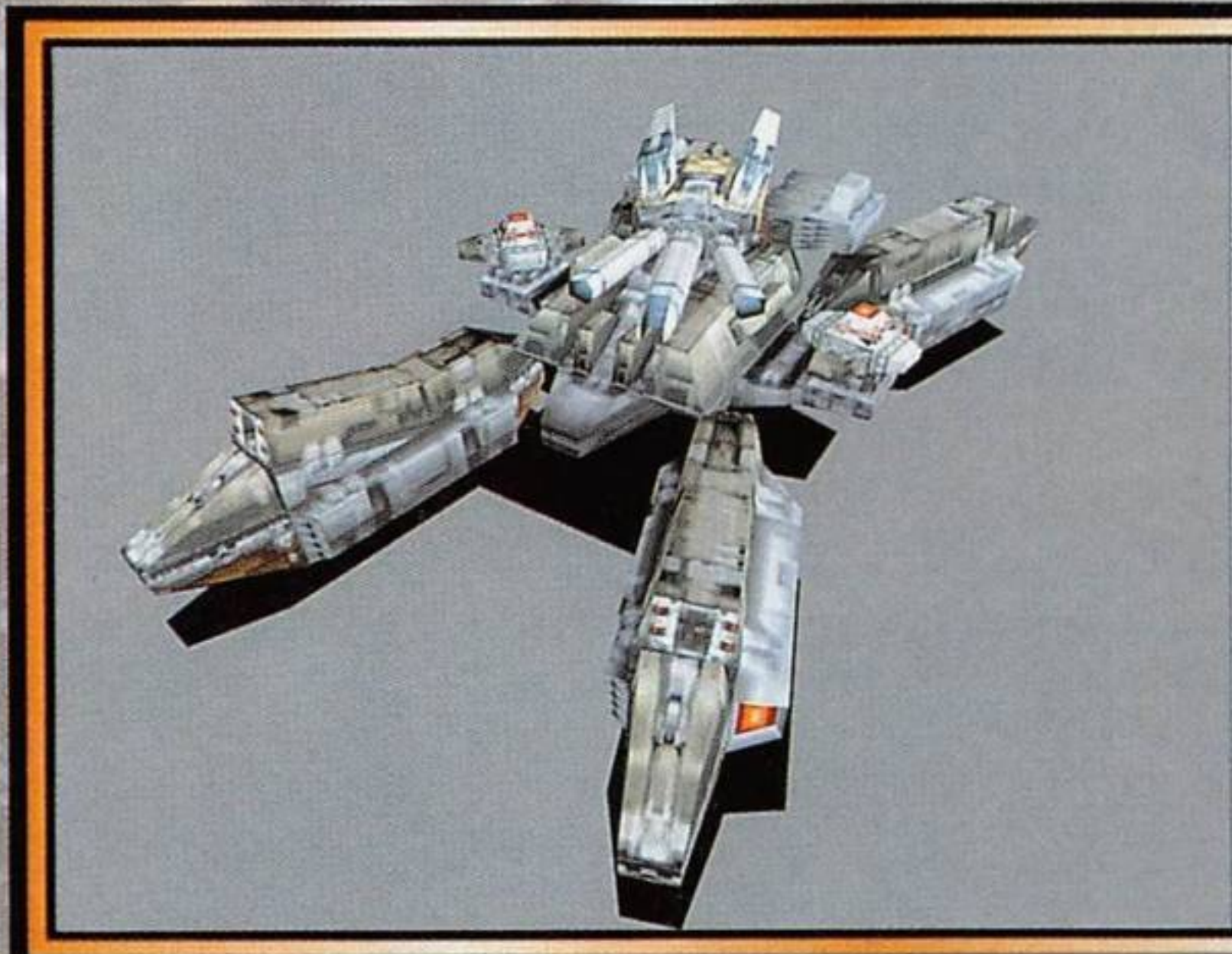
訂正...前回の敵キャラ紹介で、戦車「ヴェルザンディ」のスコアが3000点となっていました。これは200点の間違いです。

ALL CG OF BOSS CHARACTER



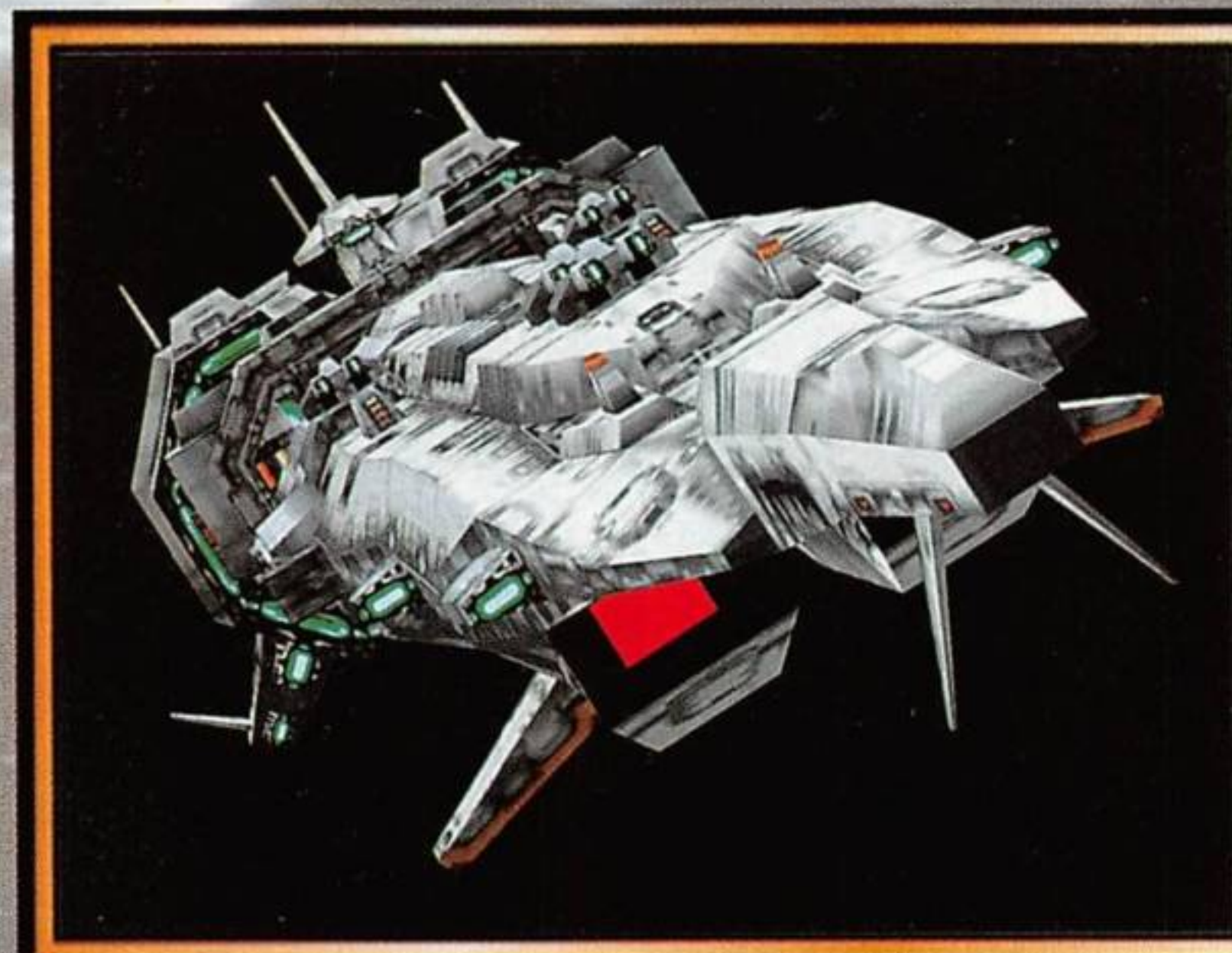
ROZDA

V
E
R
C
O
R
-
G
O
T
H
O
R
I
X



ROZDA

L
U
N
Z
R
A
G
O
N



ROZDA

H
A
N
N
-
B
A
L



ROZDA

N
U
Z
N
O
B
I
A



ROZDA

A
L
A
R
I
C



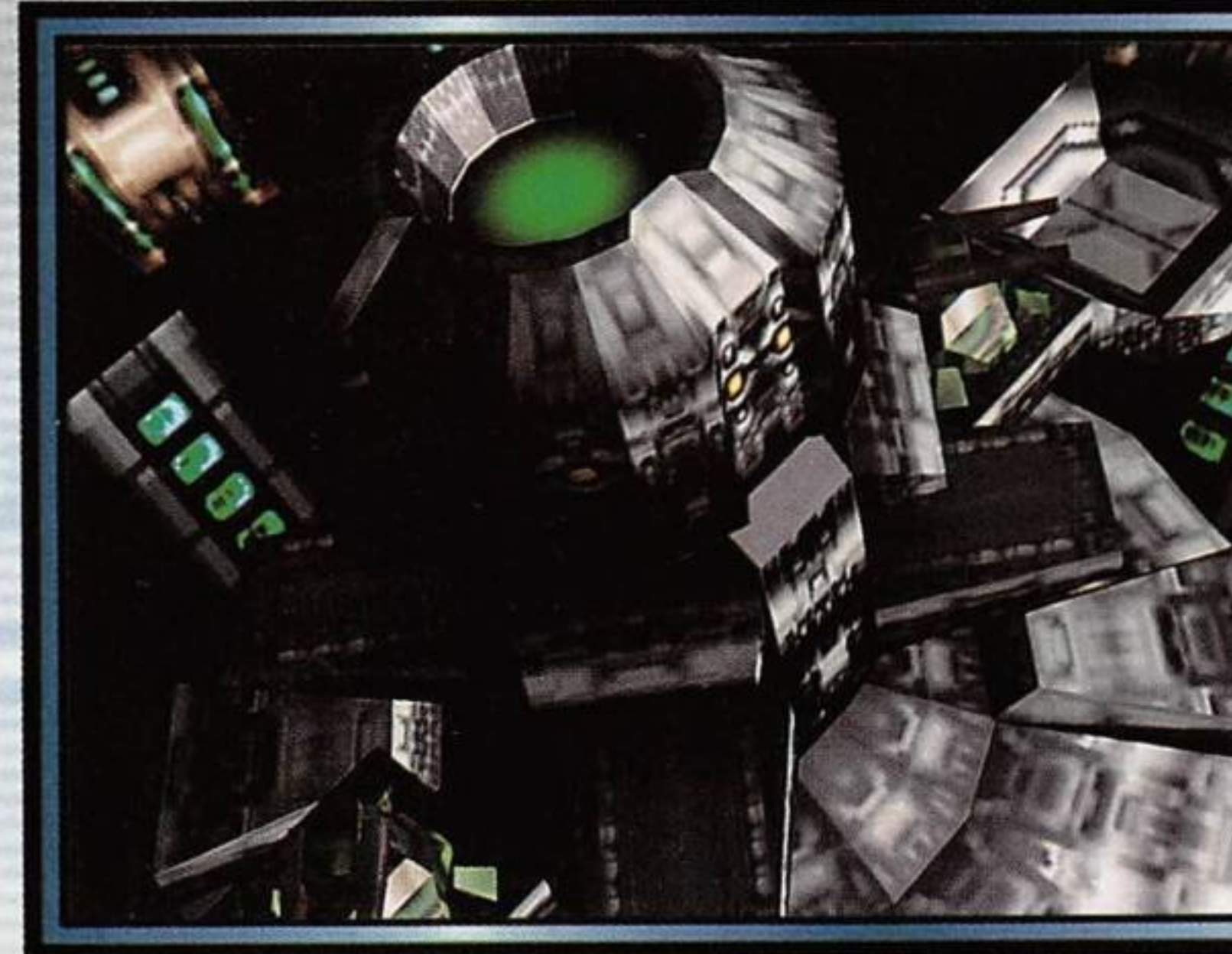
ROZDA

Q
U
Z
M
E
R
-
C



ROZDA

G
O
G
R
A
S
-
L



ROZDA

S
Q
U
A
R
T
R
A
C
O
S

R-GRAY1 8ロックオン ステージ3攻略

水上を高速でバトルする、ステージ3。
初の大量ボーナス、「512,000pts」を君は見たか!?
担当：「一日千本ロック」N.O

覚えてしまえば
難度は低い

1号機の3面は自機の動きによって、敵の出現パターンが左右されることがないため、比較的楽にパターン化できる。その半面、このステージは高速スクロールして敵の数も少ない目のため、しっかり覚える必要がある。まずは、水上艇の出現順を覚えてしまおう。高いスコアを出す秘訣は、途中で何機か出てくるロボットをいかに利用できるかにかかっているぞ。

なお、このステージでは敵をすべてロックオンレーザーで破壊する。よって、「ロックオンレーザー破壊率」は当然100%が目標となる。

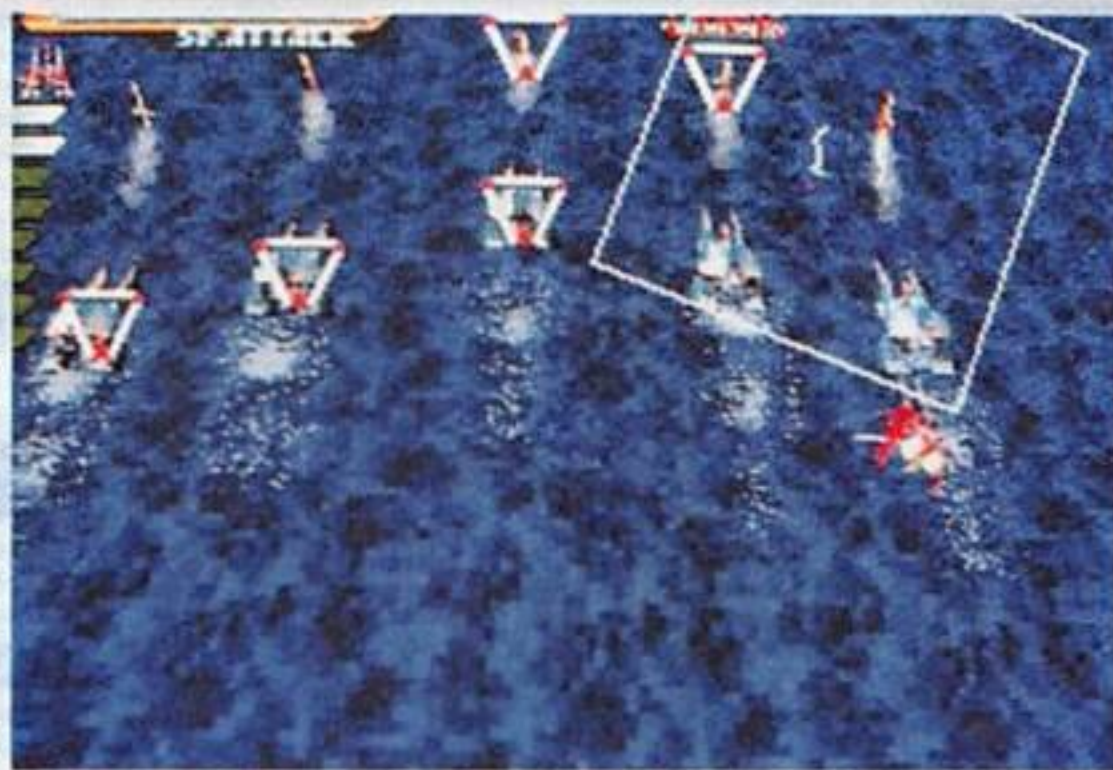
ポイント エリアA

最初のロボットが出現してくる所までをポイントとする。

まず、開幕で画面下から水上艇が5隻出現。ここは左から3隻までを一気にロックしよう。次に3隻めの少し上で待つと、水上艇がミサイルを撃ってくる。ここで3、4、5隻めが放ったミサイルにロックオンレーザーの4、5、6個めをかける。最後に逃げつつある4、5隻めをロックすればちょうど8ロックになる。



左から3隻までを一気にロックして、



3隻めの上で待つと、ミサイル3発にかけて、

次に、後方から水上艇と黄色い戦闘機がやってくるが、水上艇はひとまず無視して戦闘機5機をロックしてさっさと破壊してしまおう。すると戦闘機の第2陣がすぐ飛んでくるので、これを出てきたぶんだけロックする。余ったロックは先ほどから泳がせておいた、水上艇にロックする。この水上艇に7、8ロックめをかけるようにするのだが、戦闘機の出現数自体がランダムなため、毎回寸分違わず同じようにパターン化することはできない。多少のアドリブは必要なので覚えておこう。それでも一回めの戦闘機はすぐ破壊するということと、



まず速攻でこの5機を出現と同時に破壊するのが、敵機を多く出すコツ。



残りの2隻にかければ8ロック。

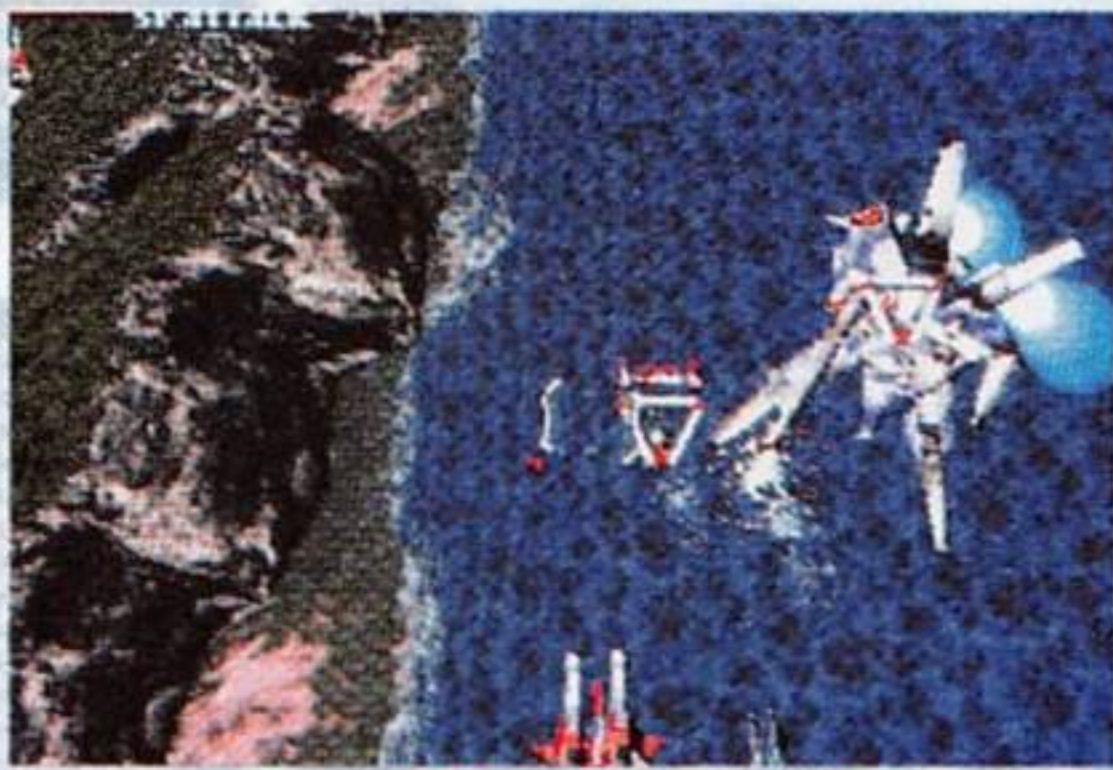
最後に水上艇にロックするというところに気をつけていけば、そんなに点効率は落ちないはずだ。

1~2機めの ロボット出現まで エリアB

この地点はすぐに左上からロボットが出現する。まず、シヨットを撃ち込みながらロボットにロックを6個かける。6個かけたら、シヨットを撃ち止めて右下に移動。ちょうど右下から出てきた水上艇に7ロックめをかける。すぐにロボットが追ってくるので、急いで左へ避ける。こうしないでいつまでも右下



シヨットを撃ちながら6個ロックして、



右下に降りて水上艇に7ロックめ。



ロボットに6個ロックして、



ロボットの影に隠れていた水上艇に8個めのロックをかける。にいると、ロックの8個めを降りてきたロボットに食われてしまうので注意しよう。左に避けたら下から水上艇



このあとすぐ左に寄って、ロボットにロックを食われないようにend。

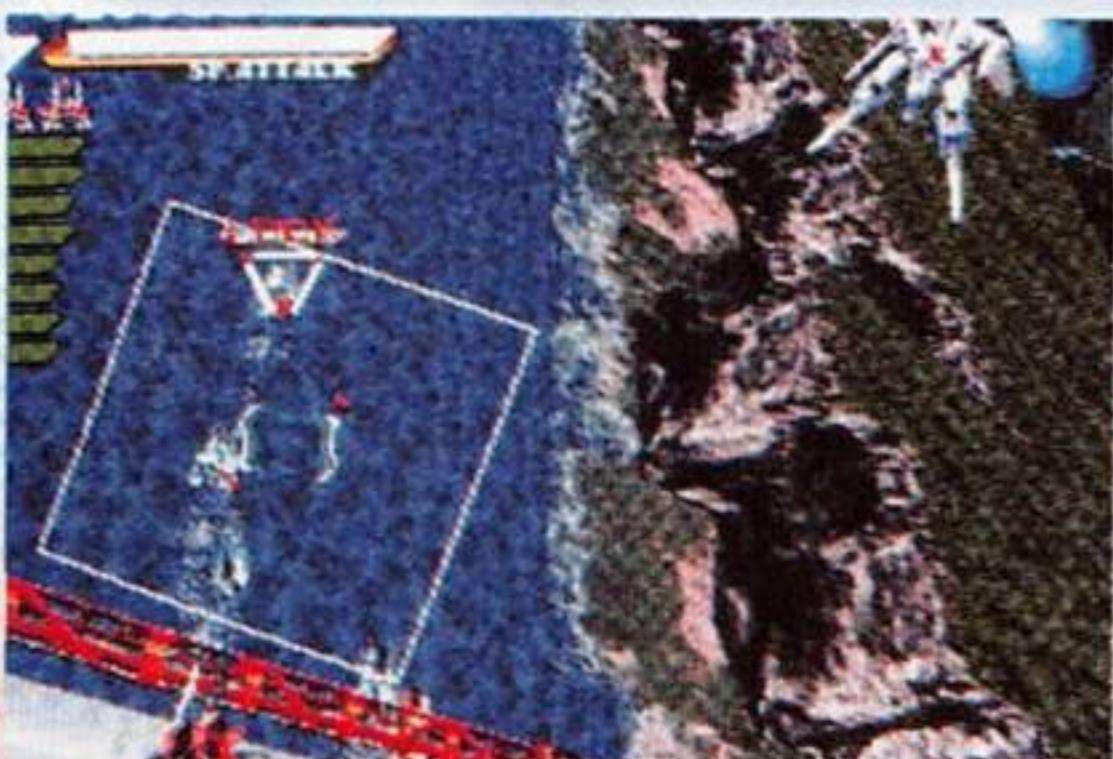
51万2000pts 地帯エリアC

ここでも左上から、この面2機めのロボットが登場。1機めと同じように最初はシヨットを撃ちつつ、6個ロックをかける。6個ロックをかけたなら左下

が出てくるので、これに8個めのロックをかけよう。これで2万5600pts取れる。この直後、すぐロボットにロックを再開。7個かけたらすぐ抜いて、ロボットの影に隠れている水上艇に8ロックめをかける。ここでも2万5600pts取れるぞ。

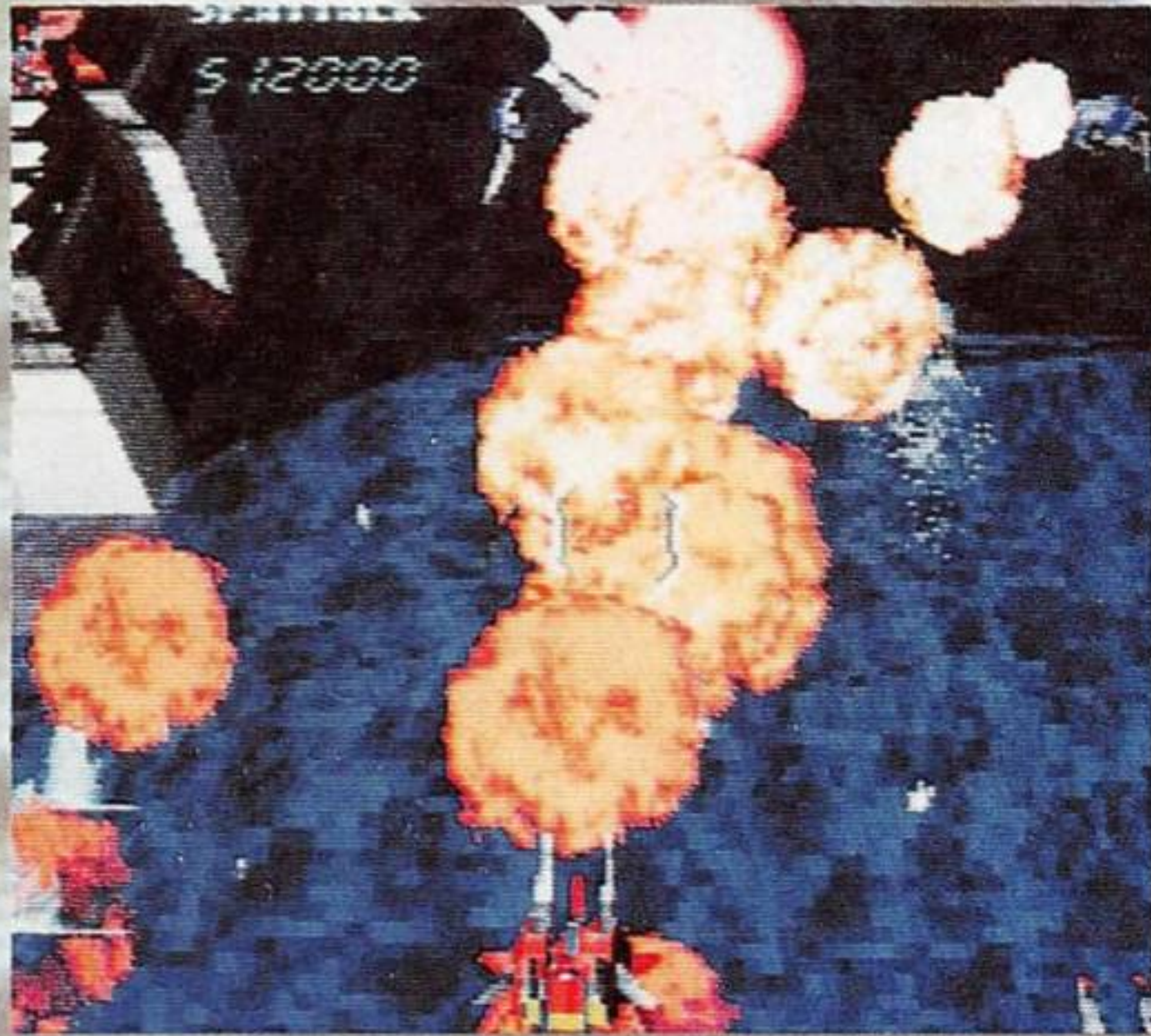


右上から来るロボットにシヨットを撃ちつつ6個ロックして、



左下の2隻にかけて8ロック。

突き進め!不屈の闘志をたぎらせる!
激突! 攻略コンビネーション!!



この左下から来る赤い水上艇に8個めのロック。これで512,000pts!



4ロックめで一度抜いて、隣の水上艇にかける。そのあとロボットに2個分ロックして、

に移動して、3隻見えるうちの
 の前2隻にロック。7隻めで
 1万2800pts、8隻め
 で2万5600ptsを取っ
 たら、再びロボットにロック
 開始。ロボットに4回ロック
 したら一度抜いて、ロボット
 の右横にいる水上艇に5個め
 をロック。6、7個めのロッ
 クをロボットに捨てて、左下
 から来る赤い水上艇に8ロッ
 クめをかけよう。この水上艇
 は素点が4000ptsなの
 で、128倍の51万2000
 pts入る。

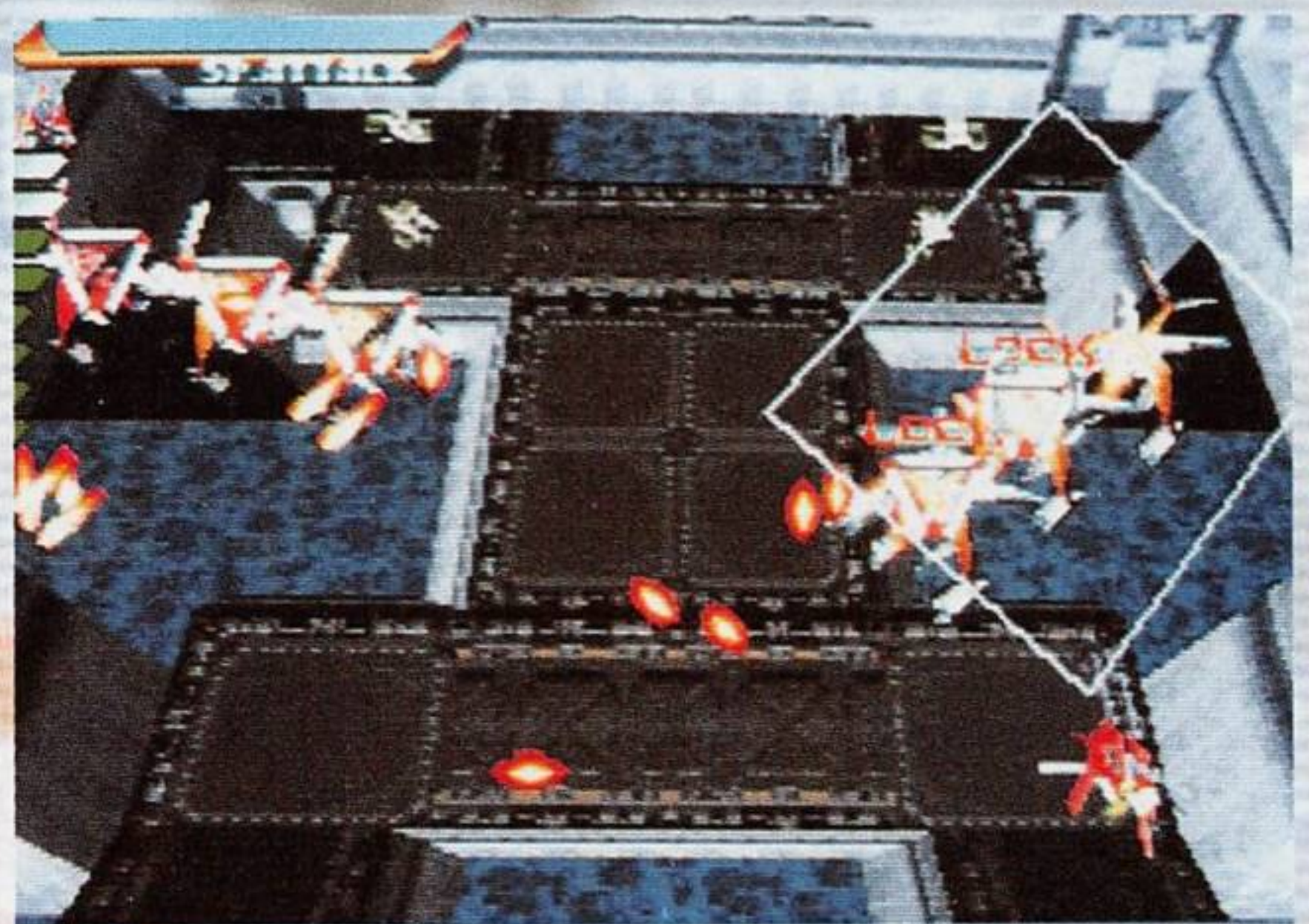
ダム型基地まで

51万2000pts地点を
 抜いたら、画面下からのス
 テージ開幕で出てきたような
 隊列で水上艇が出現。
 出現と同時に、中央から右
 を全部ロックして左へ。左2
 隻いるうちの1隻を残して、
 あとは発射されるミサイルを
 ロック。7ロックめをさつき
 残した水上艇にかけて、1万2
 800pts取るつ。

**基地内部
 エリア①**

ダム型基地の入り口につく
 と、右上からロボットが出現。
 今度はショットは撃たずにロ
 ボットにロックを始めて、6
 個かける。次にロボットの奥
 に3台見える戦車のうち、縦
 2台に7、8ロックめをかけ
 る。そのあとすぐロボットに
 ロックを再開して6個めまで
 かけたら、ロボットの奥の左
 右からくる戦車2台にロック
 して8ロック。

再び右上に移動したロボッ
 トを追いロックをしはじめて、
 右奥の砲台に7ロックめを、
 さらにその奥の赤白に塗られ
 た戦車は400ptsと素点
 が高く、8個めにロックすれ
 ば128倍で5万1200
 ptsも入るのでミスると手痛
 い。
 ロボットの直後、低空の下
 方より3機編隊の戦闘機が飛
 んでくる。これに速攻で3機



左3機、右3機の順にロックして中央突破!!

ともロックして、左の砲台
 に4個めのロックをかける。
 そこからその奥の戦車2台を
 ロックして、右に残っている
 鉄柱に7ロックめをかけて、
 最後に先ほど破壊した砲台の

台座部分に8ロックめをかけ
 る。ここは比較的迅速な動き
 を要求されるぞ。「3機ロック
 したら、時計回りにロック」
 と記憶すれば覚えやすいだろ
 う。



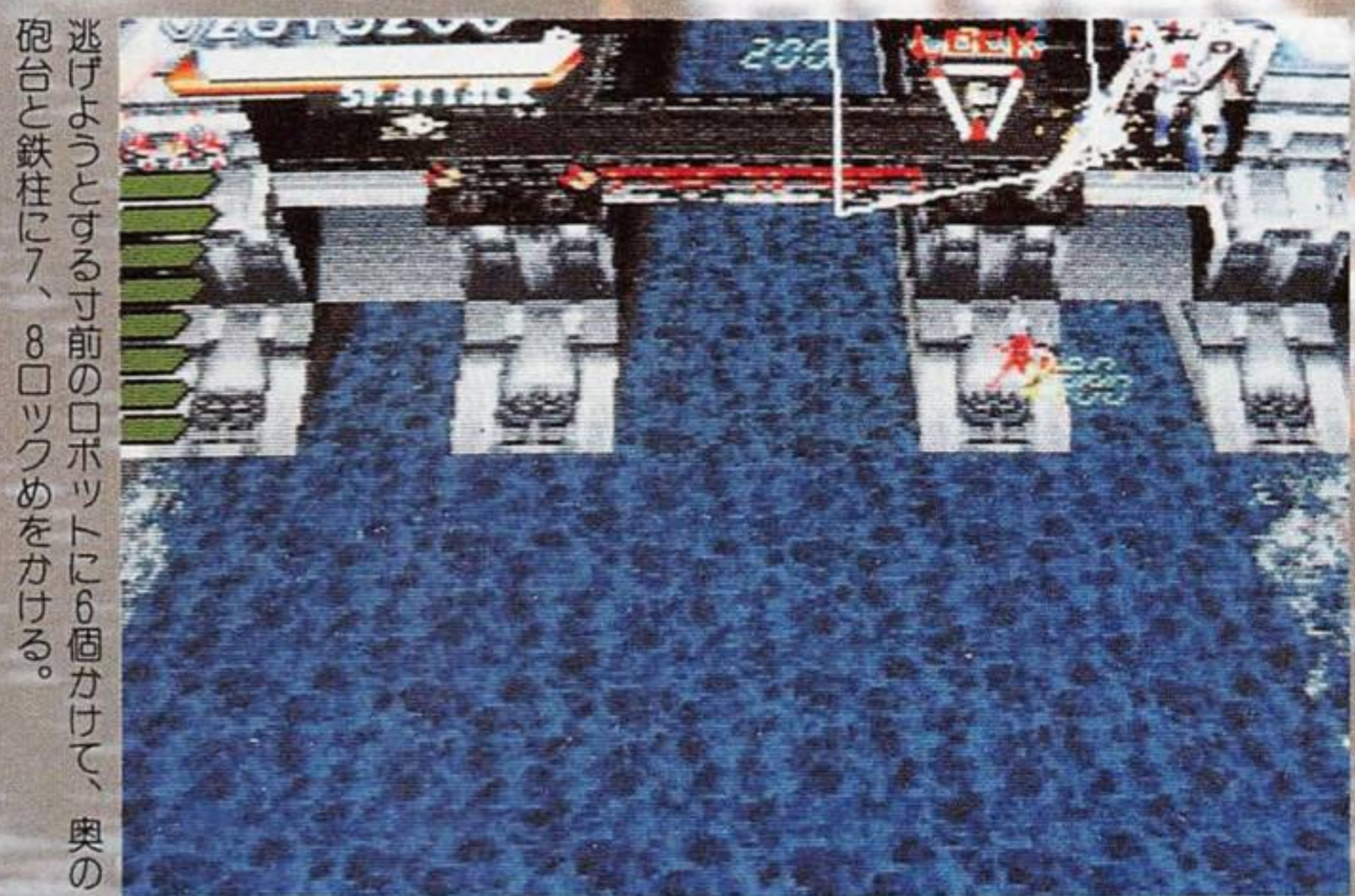
すぐ奥の砲台2基に7、8ロックめをかける。

次に、同じように画面下の
 低空から3機編隊が飛来する
 ので、これに3ロックして奥
 の戦車、左の鉄柱の順にロッ
 ク。
 次に基地内部の最難関、ヘ
 リ地帯。

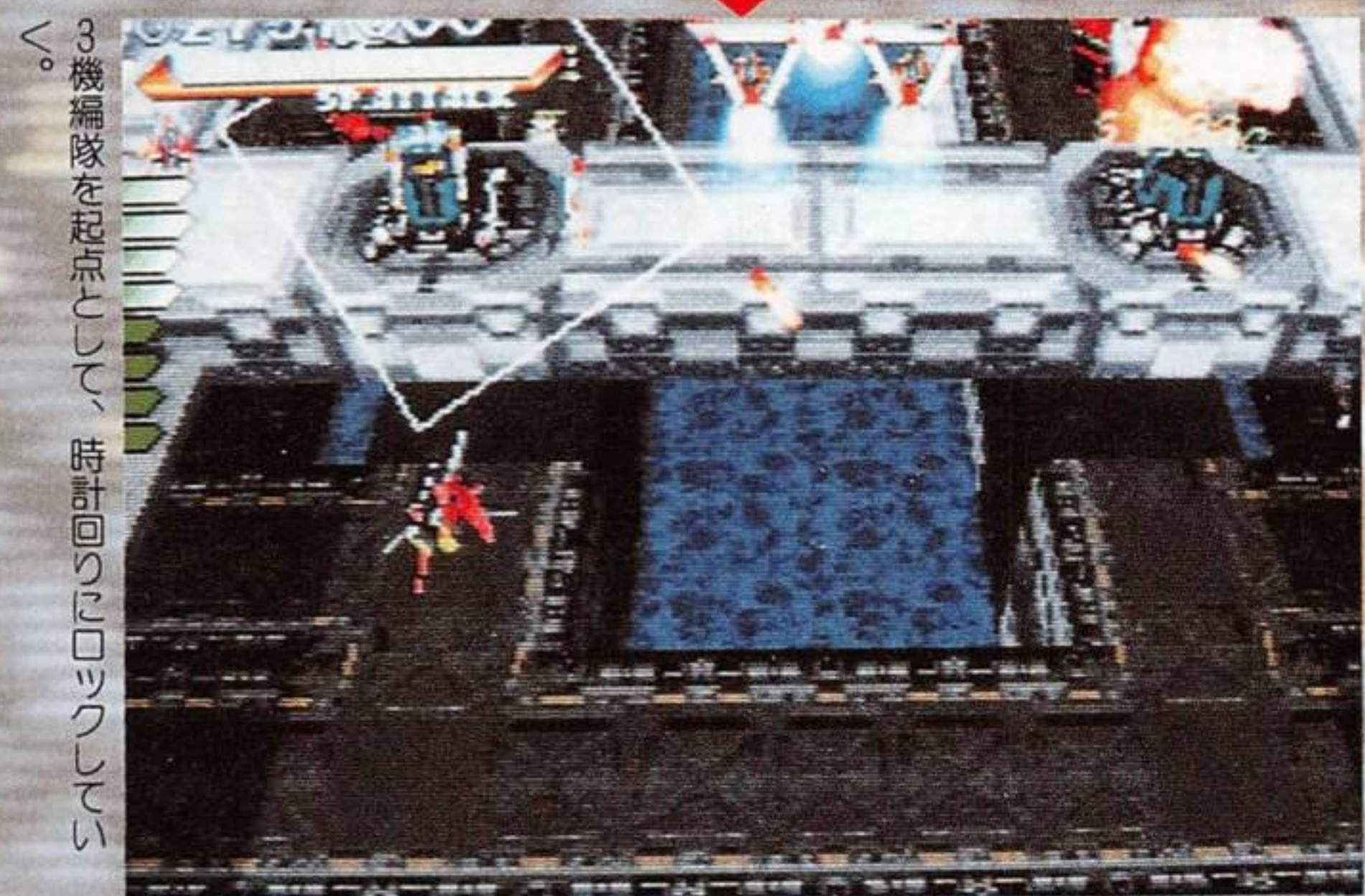
まず、画面左右の低空から
 ヘリが3機ずつ浮上してくる。
 このヘリはよく見ると、左
 右の順番に出てくる。最初に
 左3機をロックして、右に行
 って3機をロック。このあと
 間髪いれずに3機、右3機の
 間を強引に中央突破。その奥
 に控えている砲台に7、8ロ
 ックめをかける。この直後に
 ヘリから弾を撃たれるので、
 右に抜けながら避ける。

ヘリからの弾を避けたら、
 下に戦車が4台並んでいるの
 が見えるだろう。スクロール
 アウトしてしまっ前に、急い
 でこの4台にロックをかけよ
 う。

戦車4台にロックをかけた
 ら、その上にある一番奥の砲
 台2基に5、6ロックめをか



逃げようとする寸前のロボットに6個かけて、奥の砲台と鉄柱に7、8ロックめをかける。



3機編隊を起点として、時計回りにロックしてい



奥の2基の砲台を5、6ロックめにかけて、まんなかの台座に7、8ロックめをかける。



下4台の戦車をロックして、

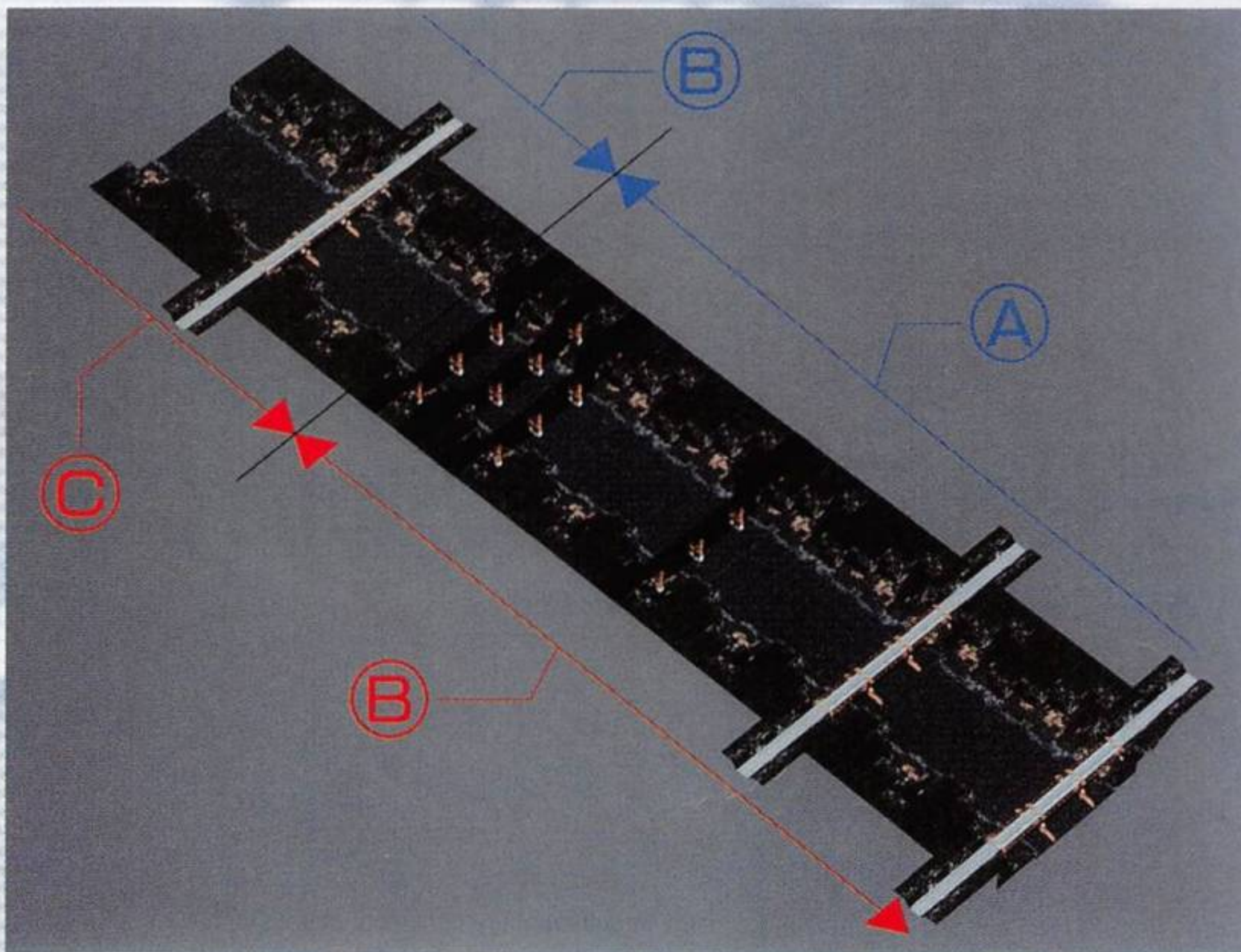
ダム型基地を抜けると、ザコ戦闘機がこちらに次々と飛来してくる。この中には弾をなかなか撃たないタイプもいるが、RIGRAYが視界に入ると急に接近してくるので接近戦は避けたい。

**ボス前地点
エリアE**

けて、ヘリと一緒に破壊したために砲台を失った台座に7、8ロックめをかける。砲台よりも台座のほうが素点が高いので、くれぐれも逆にロックしないようにしよう。

ところでこのステージ、ここまで書いてきたパターン通りにプレイしていれば、実はまだ一度もショットで敵を破壊していないことに気がついただろうか。もちろん、ここまできれば狙うはレーザー破壊率100%。そのため、このシーンもショットは撃たないようにしよう。確かに戦闘機を数機逃してしまうが、ここで逃した点数よりも100%を取ったほうが結果的に点は高い。

ここは戦闘機に混じって、3面最後のロボットが出現する。ロボットが出現する前に



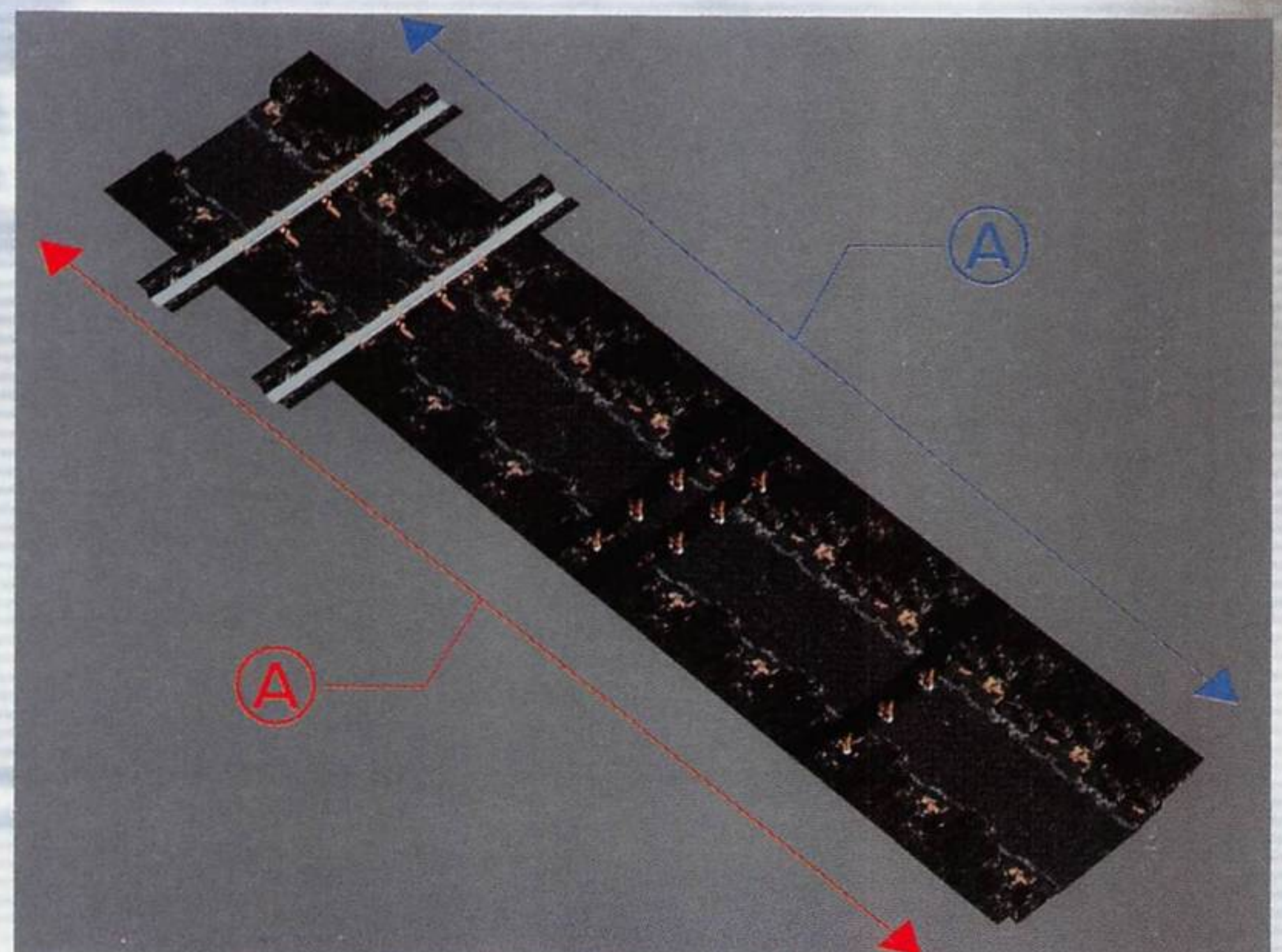
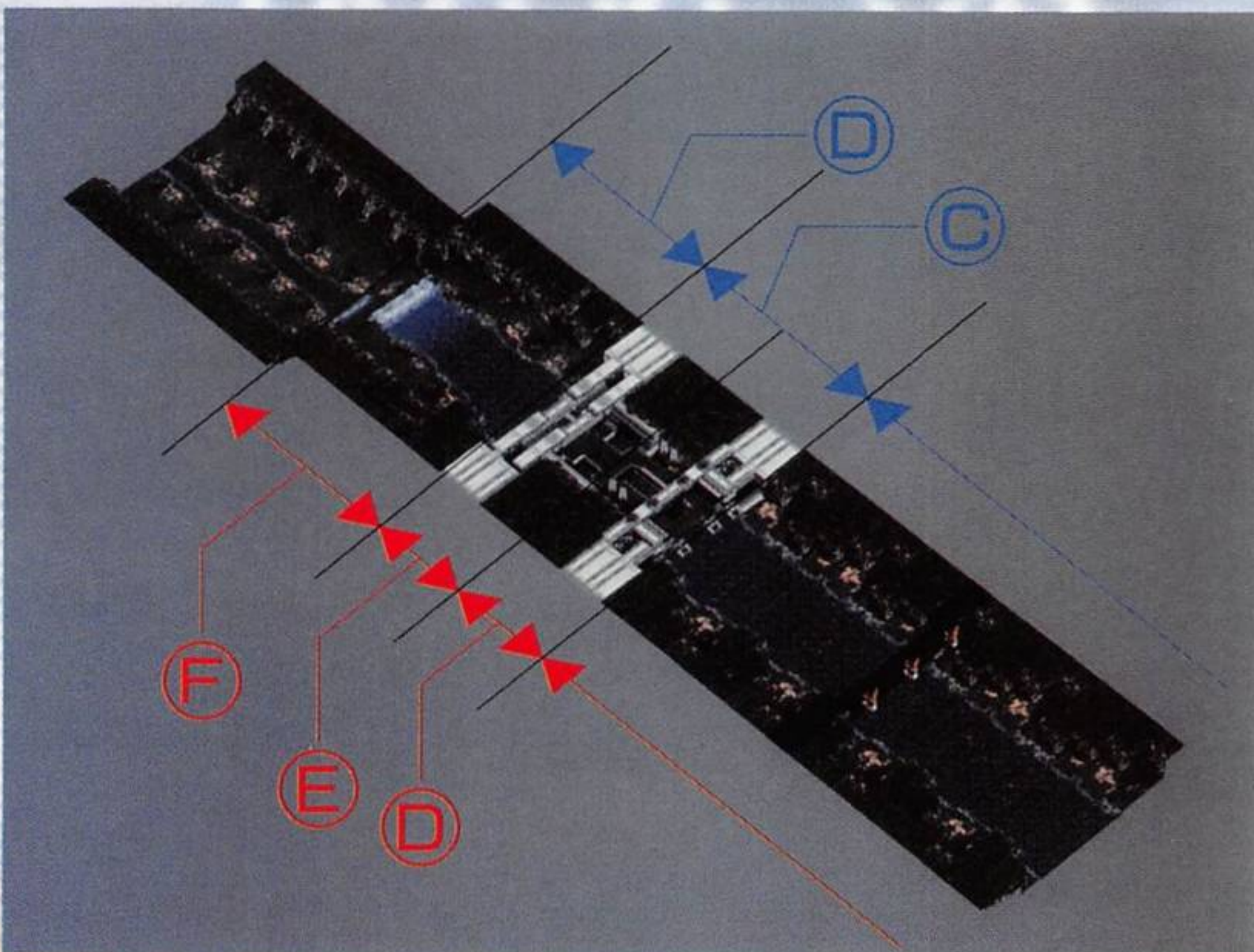
集中ロックオンで敵機を巻き込め!!

赤い戦闘機が出てくるので、早めに前に出てレーザーで倒す。次にロボットが出現するので、ロボットに集中ロックオンをかける。8個全部ロックしたらレーザーを発射して、爆風で周囲の戦闘機を巻き込もう。こうすることで、巻き込んだ戦闘機1機につき6400pts入るぞ。ロボットに集中ロックオンしていると

3面マップ

青は8ロック
赤は16ロックです

ることも覚えておこう。このシーンは何機逃がしても赤い戦闘機2機をしっかりと破壊して、あとは集中ロックオンで巻き込めば元は取れる。無理せずに、高い効率のいいパターンを作ろう。



突き進め!不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

このステージでは自分と同等高度に出てくる敵が少ないので、意識していけば割と簡単にステージクリア時のLOCKONボーナス100%を取ることができる。ショットを撃つよりもENEMYD ESTROYEDボーナスは若干低くなるが、それでもLOCKONボーナスで100%を取ったほうがトータルでステージクリアボーナスは高くなるのである。

基本的にこのステージはショットを撃たないで進んでいくのだが、1カ所だけショットを撃つ場所がある。これについては後ほど触れることに

狙ったロックオン100%

999,900PTSをGETしよう!

R-GAY2

ステージ3稼ぎパターン

このステージは短くて敵もあまり出てこないが、道中にBIGボーナスが隠されて(?)いるぞ。

担当:レイ研...以下略 KKY-いなりん

攻略の見出しについて

ここからステージ3の細かな攻略に入っていくが、その前に見出しの意味について少し説明していこう。

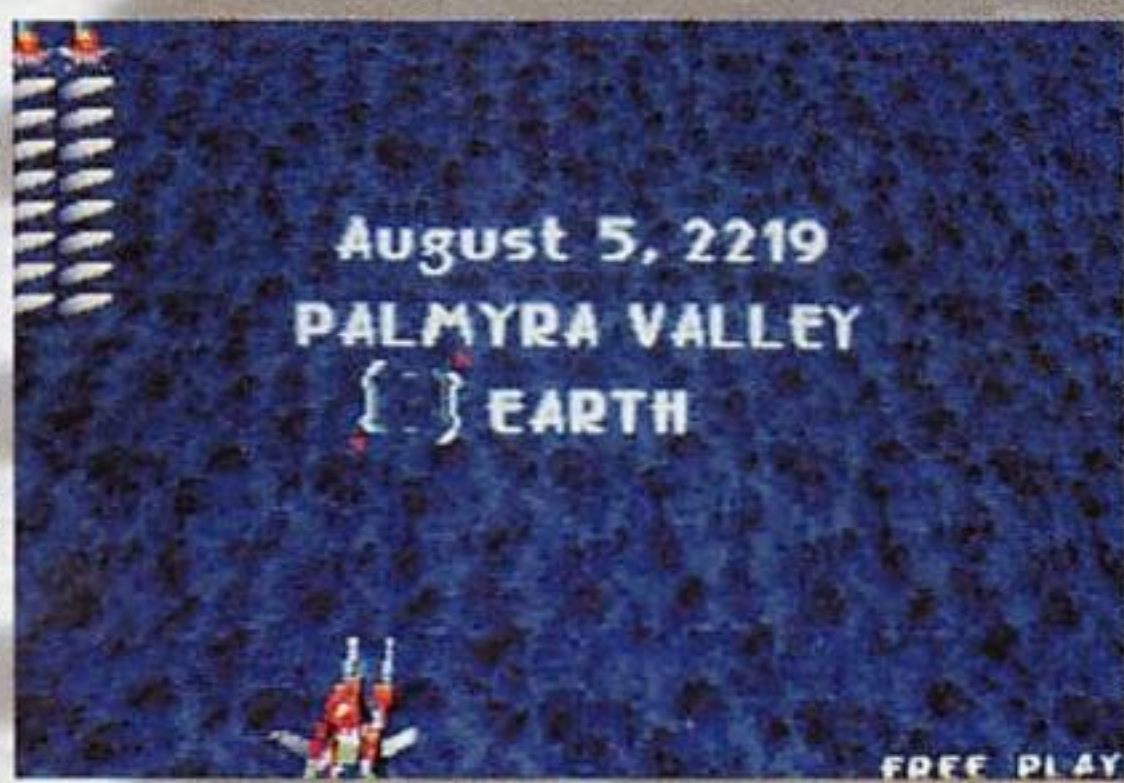
まずOXエリアと書いてあるのは190ページのMAPのところを区切ってある場所に対応している。

次のPoint1と書いてあるのは、そのエリアの中で何発ロックオンレーザー(以後レーザー)を撃つかということを表している。例えばPoint1:3とあれば、そのエリアではレーザーをPoint1:3でそれぞれ1発ずつ計3発撃つということである。

それでは見出しの意味が分かったところで、攻略のほうに入っていこう。

Aエリア Point1:2

●Point1
ステージが始まったら写真①のように、画面の一番下でステージ名「PALMYRA」



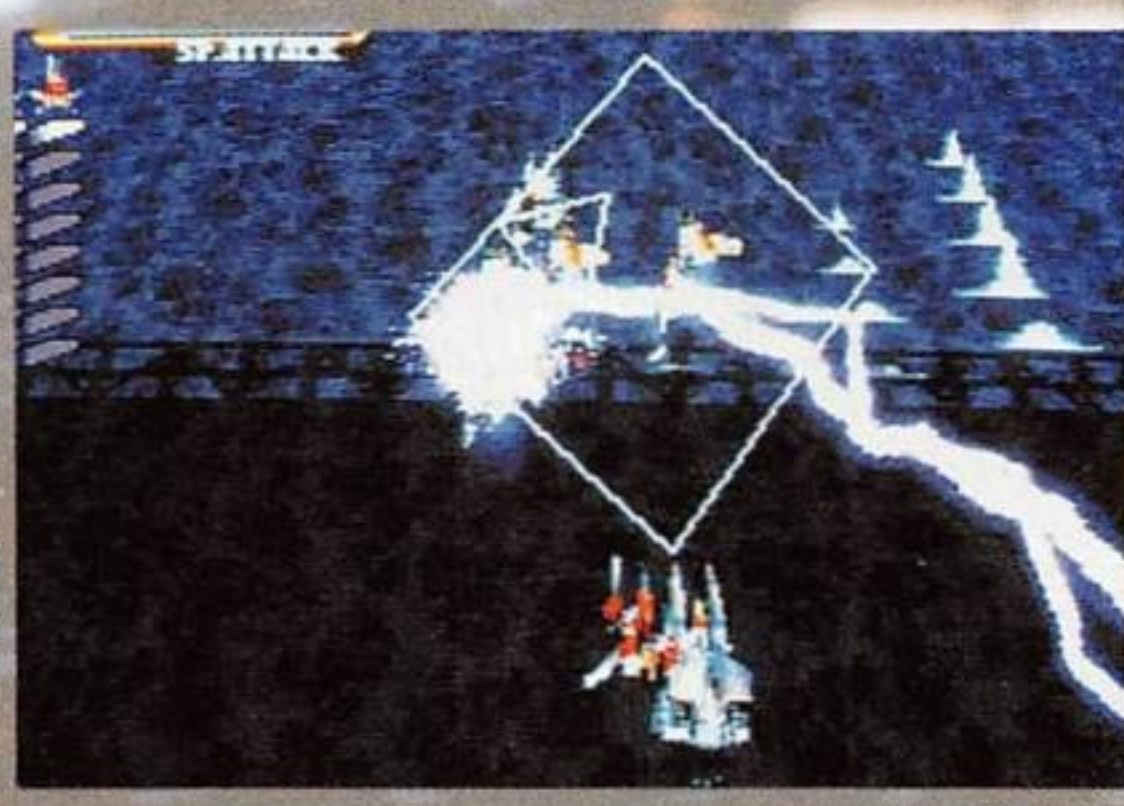
写真①、LとMの文字にサイトのラインを合わせる。

のLとMのあたりにサイトのラインを合わせて待つ。この位置で、最初に下から出てくる青いザコ5機が一番左のやつにロックすることができる。

このあと青いザコにロックしながら右に動いていき、一番右の青いザコにロックをかけたその場で少し待つ。すると青いザコからミサイルが発射されるので、今度は右から左へミサイルをロックしながら動いていく。

4発目のミサイルをロックしたあたりでレーザーを撃つてしまい、さらに左に動き続けて5発目のミサイルもロックするのだが、ここではできるだけ5発目のミサイルにロックをかけるのを遅らせる。このあと右に動いていって、画面下から出てきている茶色のザコと青いザコにロックをかける。

ここは茶色のザコが1機100点で青いザコが1機200点なので、先に茶色いザコにロックしてから青いザコにロックするほうが点数が高い。ちょうど画面内には茶色いザコが5機と青いザコが2機いるが、左の青いザコを避けて茶色のザコ5機にロックしてから、最後の1個を画面真ん中下から出てくる青いザコに



青いザコを避けて茶色いザコにロックするのは結構難しい。

つなげていく。
ここで余った左の青いザコ1機は、次のPoint1まで残しておく。

Point2

このエリアで出てくる茶色いザコは、破壊すればするほど補充されていくので、先ほどのPoint1で16個目に青いザコを破壊して2万5800点を取ったときには、次の編隊が出てきている。

このPoint1も茶色いザコからロックしていくのだが、茶色いザコをなるべく多く出現させるためにレーザーを早めに撃つてしまう。途中で茶色いザコの編隊だけではロックをかけ続けることができないので、このときは先ほどのPoint1で1機残した青いザコが、さらにこのあとに出てきた2機の青いザコにロックをかけてつなげていく。

できればこのPoint1も最後のロックを青いザコにかけたいのだが、茶色のザコの出かたはパターンになりづらいので、なるべくロックをつなげていくことを第一に考えていくほうがよい。

Bエリア Point1:2

Point1

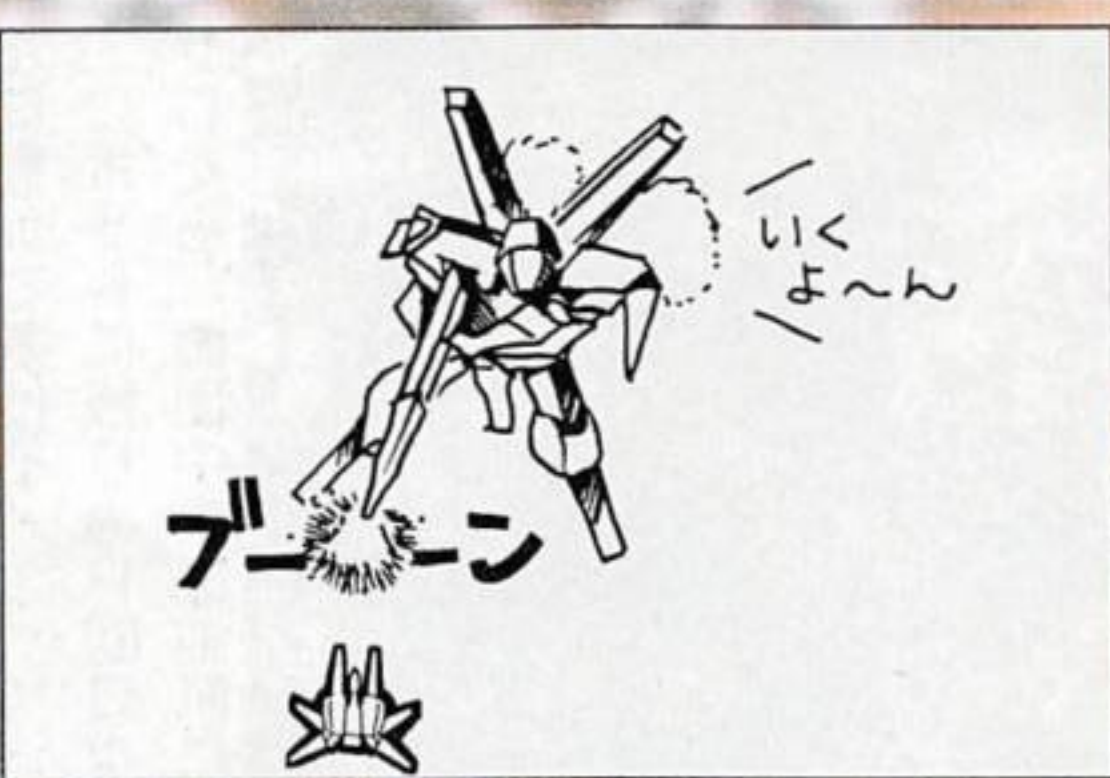
Aエリアの茶色いザコの補充が無くなると、写真②のあたりで画面左上からロボットが出てくる。画面内の真ん中より上にいるザコをすべて破壊してから、急いでロボットにロックをかける。ここで茶色いザコを残してしまうと、しばらく画面内に漂って通常弾を何発も撃たれて非常に邪魔になる。

ロボットに9~10回ロックをかけたあたりでロボットがレーザーを撃ってくるので、

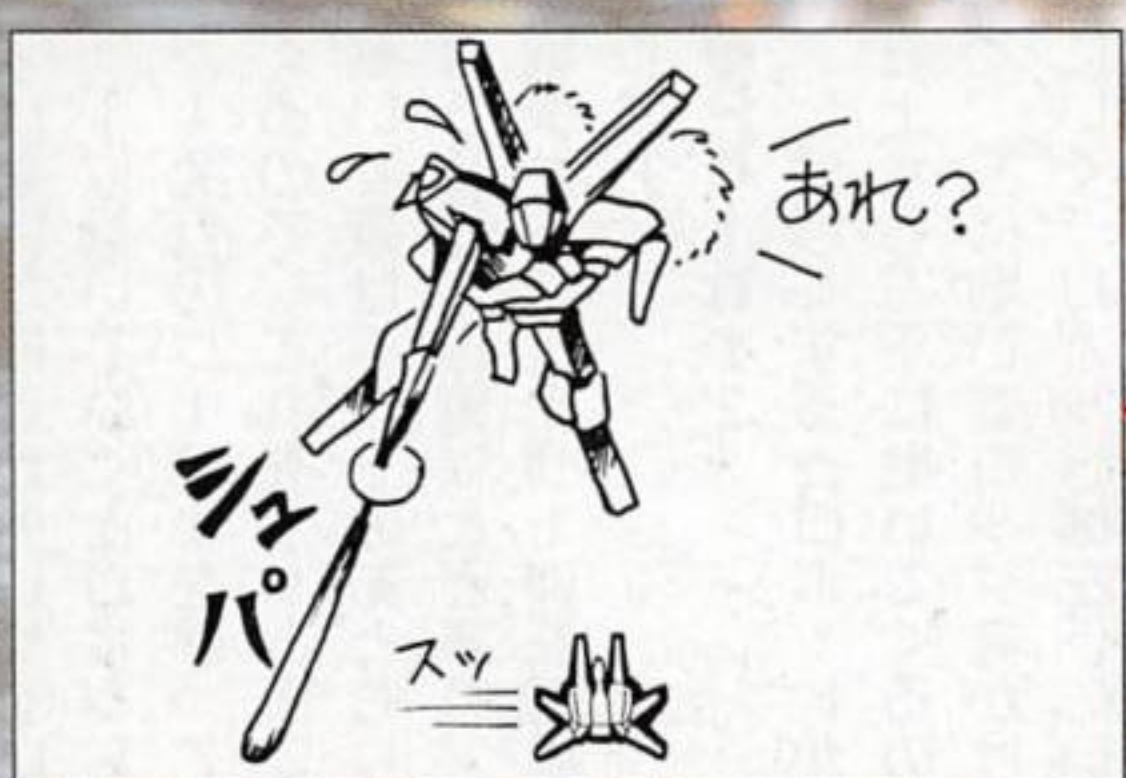


写真②、このあたりで左からロボットが出てくる。

タイミングを見計らってスツと横に動いて避ける。これはロボットのレーザーを避ける基本となるので、ぜひ練習してほしい。

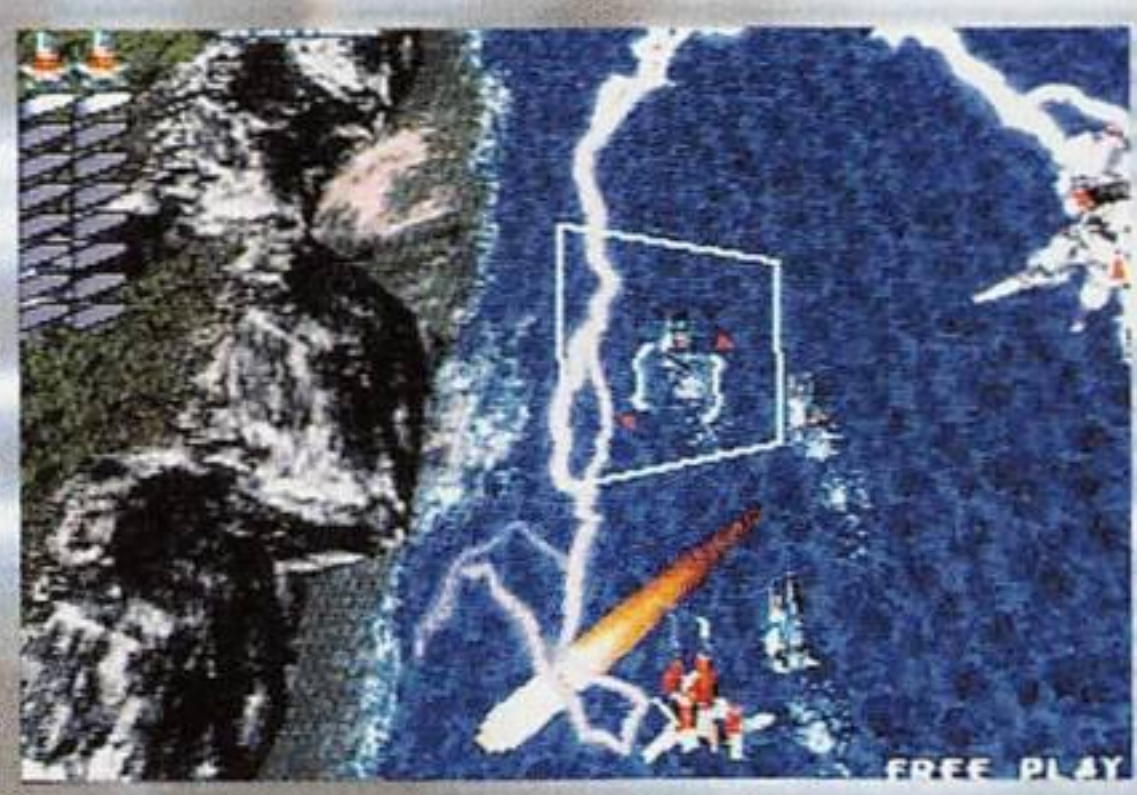


ロボットが「ブーン」とレーザーを溜めたら、



スツと横に動いて避ける。

ロボットのレーザーを避けてから、再びロックをかける。ここではロボットに合計13回ロックをかけるのだが、ロボットに狙った回数だけロックをかけるコツは、その回数になったら大きく動いてサイトをロボットから外すのである。ロボットは動いていることが多いので、少しだけ動いてサイトを外そうとしてもロボットがついてきて多めにロックしてしまうことがある。



画面の一番下で2発目のレーザーを避ける。

きている青いザコ3機にロックをかける。1機目の青いザコにロックをかける前あたりでレーザーを撃つてしまう。

Point2

Point1で青いザコ3機を破壊したら、またロボットにロックをかける。このステージに出てくるロボットの耐久力はロックオンレーザー18発分で、先ほどPoint1で13発撃ち込んでいるので、あと5回ロックをかけることができる。

このときロボットが3発目のレーザーを撃ってくるのでこれをかわしてから左下から出てきた青いザコにロックをかける。ロボットは3発目のレーザーを撃ったあと画面下に逃げていくので、画面から消える前にレーザーを撃っておく。

POINTIA
pointis2

●Point1

画面の右上からロボットが出てくるので、あらかじめ右のほうで待っていてロボットに出現即ロックをかける。これも9~10回ロックをかけたあたりでロボットがレーザーを撃ってくるので、これをスツと横に動いて避ける。

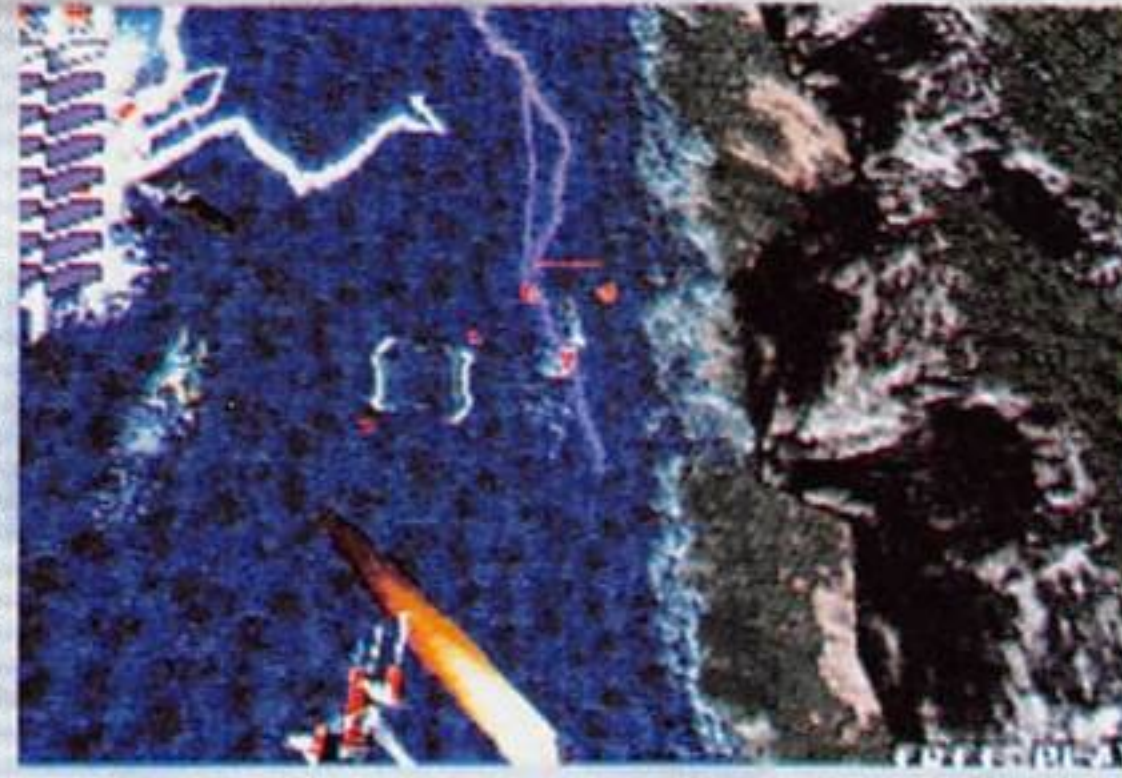
このロボットにも13回ロックをかけて、画面下から出てきている青いザコにロックをかけるために下にさがっていく。写真③の青いザコに14個目のロックをかけたとき、このあたりでレーザーを撃ってしまう。そのままレバーを左下に入れっぱなししておく。自動でその隣の青いザコに15個目のロックをかけることができる。このあと左下から出てくる赤いザコにも16個目のロックをかけることができる。しかもこの動きで、ロボットの撃ってくる2発目のレーザーを避けることもできる。ここで16個目にロックをかけたザコは1機40000点なので、16個目の倍率256倍をかけると102万4000点になるはずだが、画面に表示される点数は99万9900点でカントしてしまい、実際にこの点数しか加算されていない。それにしてもザコ1機で約100万点稼げるので、ここは確実に取れるようにし

たい。

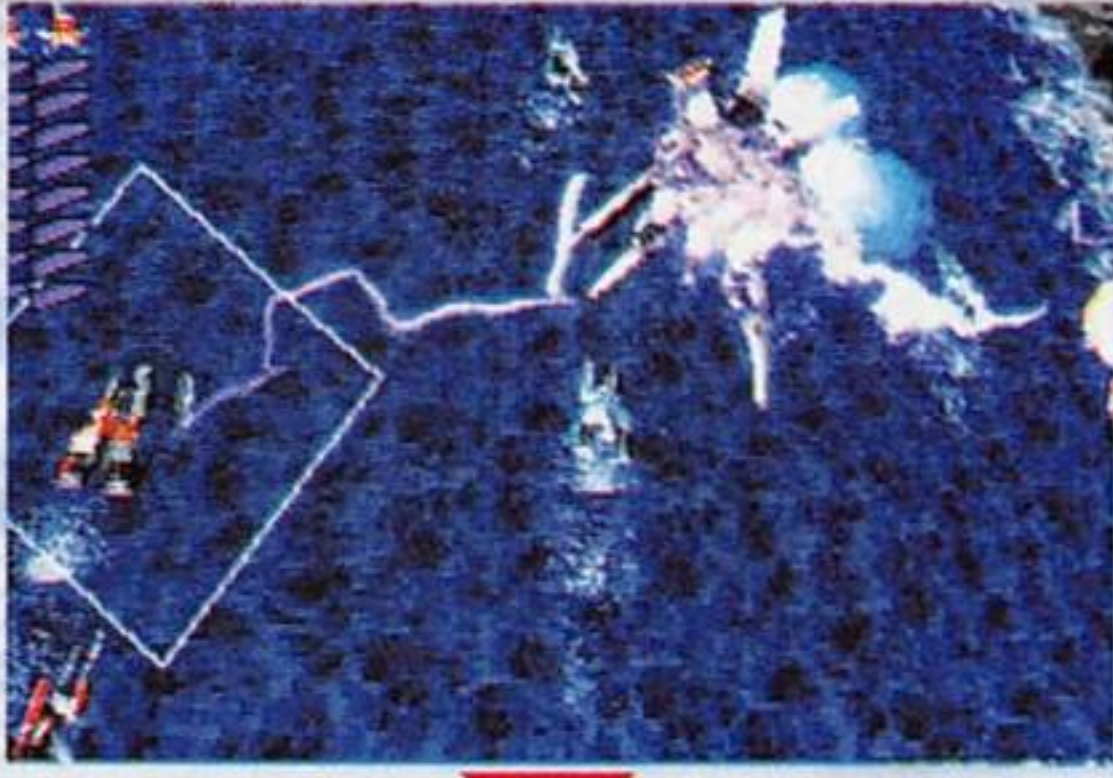
この赤いザコは画面下から出てきてしばらくすると、橋



写真③、この青いザコにロックするあたりでレーザーを撃ち、



レバーを左下に入れっぱなしでレーザーを避けることができる。



さらに16個目に赤いザコをロックすることができる。

の柱にぶつかって自爆してしまふ。たとえロックしていても、自爆する前にレーザーが届いてきちんと破壊しないと点数が入らないので、14個目に青いザコをロックしたあたりでレーザーを撃つのである。

ただ、このタイミングだと14個目にロックした青いザコはレーザーが届く前に崖にぶつかって自爆してしまう。これは16個目に赤いザコをロックするためのロック数稼ぎと考えるのがいい。

●Point2

99万9900点を取ったらしばらくその場にとどまってロボットの3発目のレーザーを左に誘導してからロボット



ミサイルにロックしてから青いザコにロックする。



これで99万9900点は君のもの。

にロックをかけに行く。

ロボットに残り5回のロックをかけてから、その横にいる青いザコの出したミサイルにロックをかける。これもロボットが画面外に逃げていく前にレーザーを撃っておく。あとは画面下から出てくる青いザコ5機にロックをつなげていけばいい。

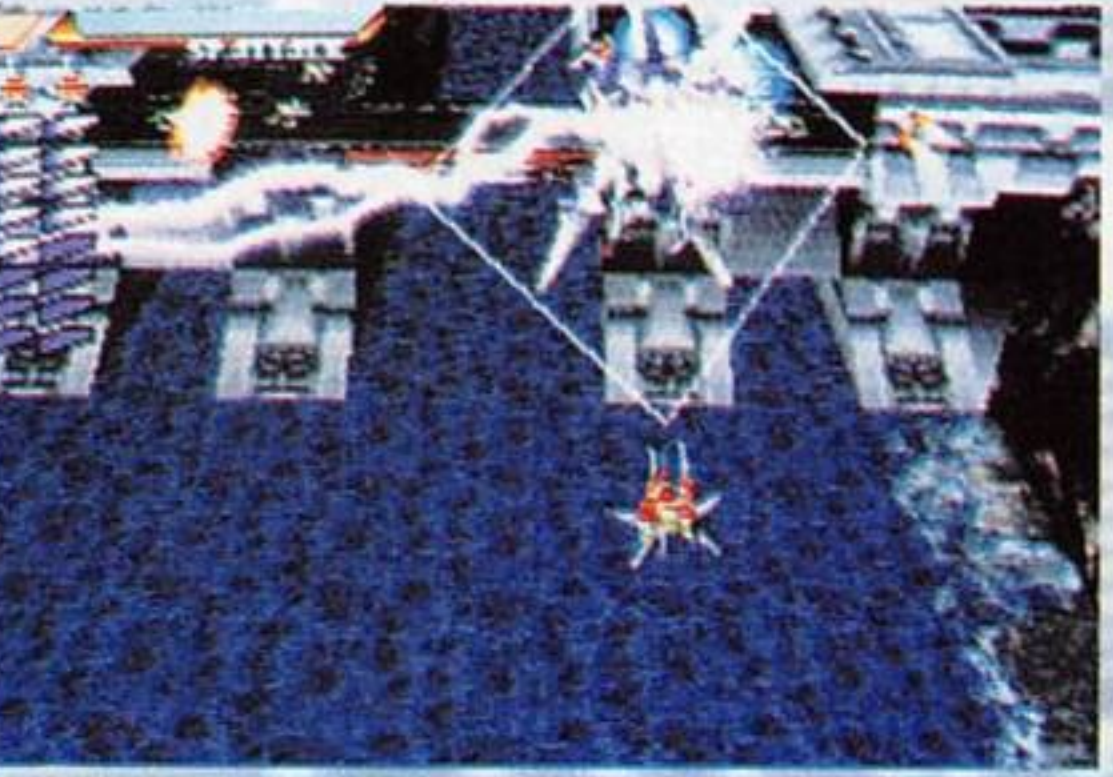
POINTIA
pointis3

●Point1

画面右上からこのステージ3機目のロボットが出てくるので、あらかじめ右上にいて待ち出現即ロックしてレーザーを撃ってしまう。

ロボットは左に動いていくので、これについていきながら7回ロックをかける。このあとロボットは少し上にあがっていくが、これについて上にあがっていくと道路にいる戦車にもロックをかけてしまう。ロボットに出現即ロックして横に動いていけば、上にあがらずに7回ロックをかけることができる。

ロボットに7回ロックをかけたなら、下に動いてサイトを外す。先ほども書いたようにこのあとロボットは上に動い



上にいる戦車にロックしないように7回ロックする。

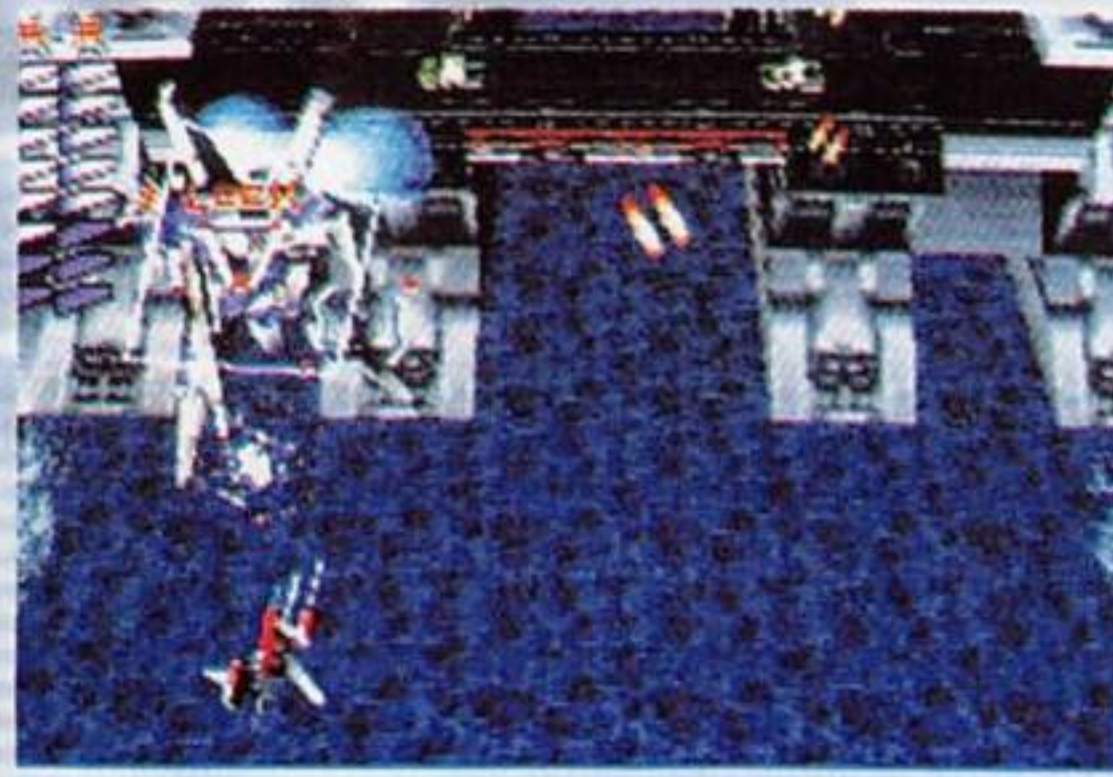
ていくので、横に動くよりも下に動いたほうが外しやすい。

下に動いていくとロボットが1発目のレーザーを撃ってくるので、これをスツと横に動いて避ける。そのあともしばらくこの位置にとどまり、戦車からのレーザー弾を誘導しておく。

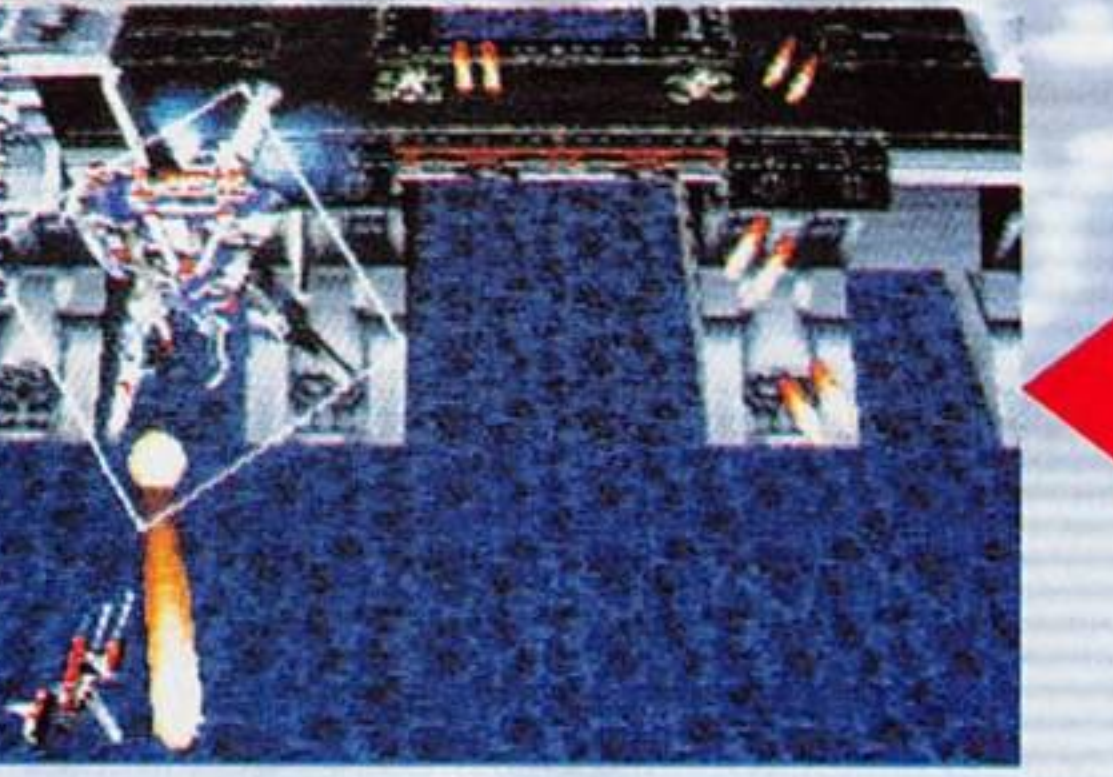
●Point2

しばらくするとロボットが右上から左下に動いてくるので、左に動いてロックをかける。ロボットは左下に行くので2発目のレーザー弾を撃ってくるので、これを真下に撃たせるようにして、スツと左に動いて避ける。

ロボットに残りの11回ロックしたら、画面中央の道路に



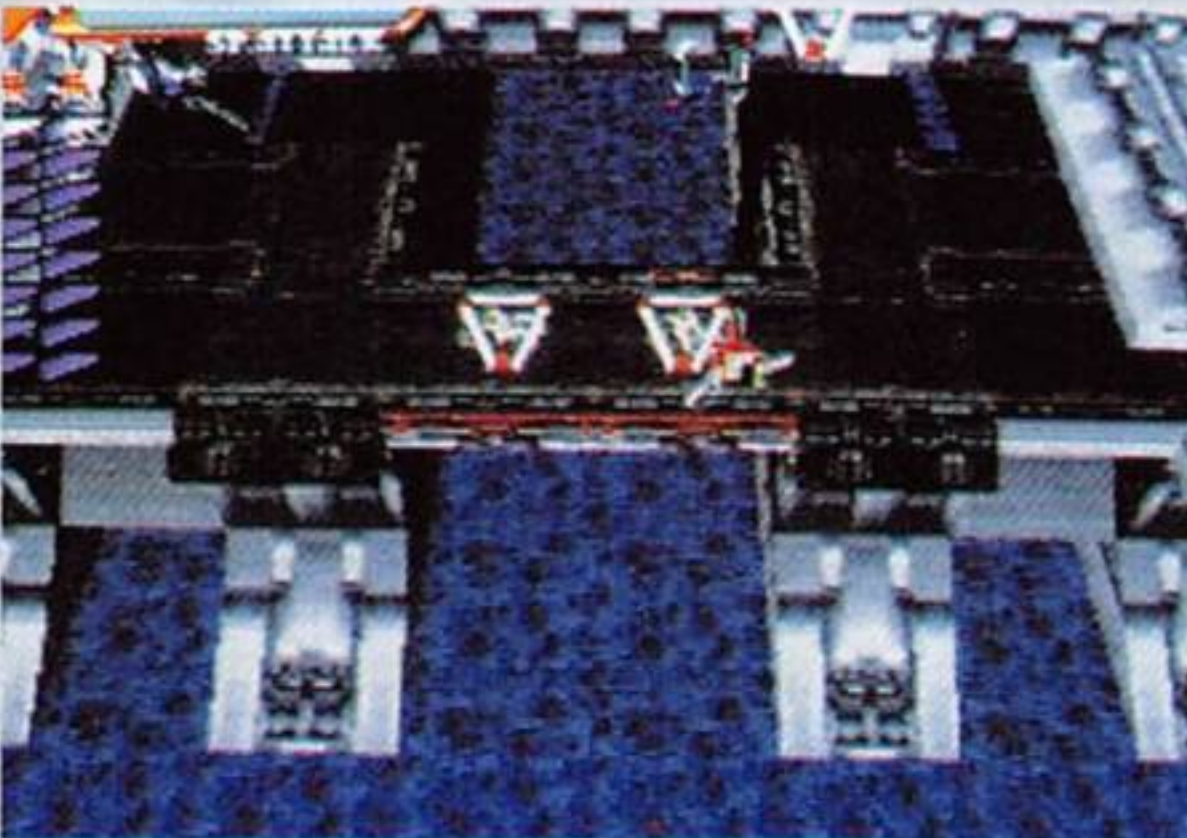
真下にレーザーを撃たせるため少し止まって、



スツと左に避ける。

いる戦車2台にロックをかける。このあと右上に動いていって、今にも建物の下に隠れそうなお戦車にロックをかける。このあたりでロボットが3発目のレーザーを撃ってくるので、これを上下の動きの中で避ける。

このあと右上のレーザー砲台にロックをかけるのだが、このレーザー砲台は完全に画面に入りきらないとロックすることができない。よって14個目の戦車をロックしたあと少し待たなくてはならないのだが、このときは写真④のあたりで中央の戦車の弾を封じておくといい。そしてロボットが画面外に消えていこうと



写真④、この位置で中央の戦車2台の弾を封じておく。

して頭を下に向けたあたりでレーザーを撃っておき、レーザー砲台→砲台の台座とロックする。

●Point3

このPointはロックしていく順番をイラストにしてあるので、これを見ながら読んでもらいたい。

右の砲台と台座を破壊したら左に動いていって、画面下から出てきたザコ3機のうち真ん中の赤いザコ1機だけにロックをかける。この赤いザコが画面の一番上からさがっ

突き進め!不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

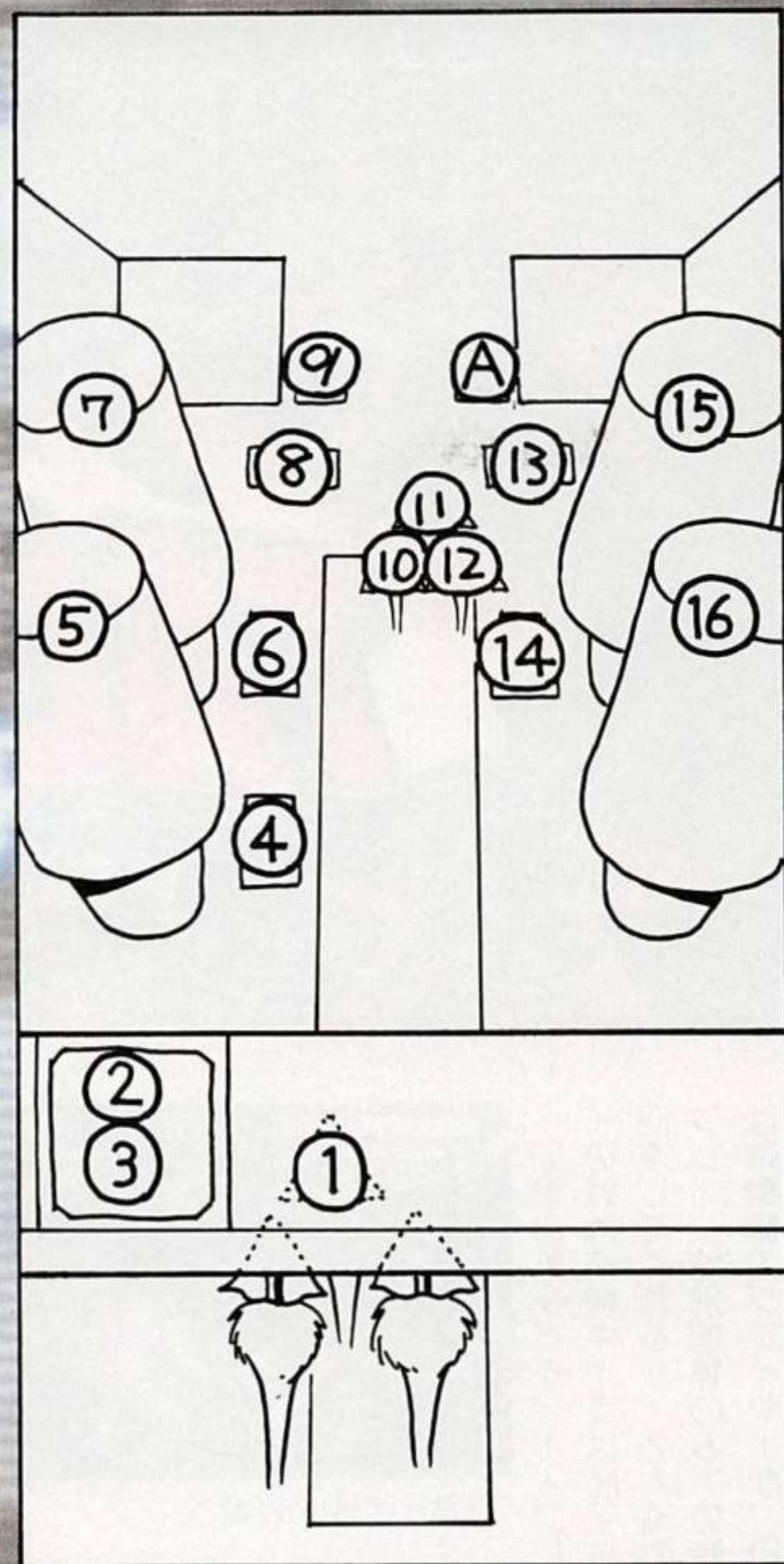
赤いザコが下に降りてきたところをロックする。

レーザー砲台にロックをかける少し前にレーザーを撃つてしまい、その場にサイトを重ねておいて台座にもロックする。このレーザーを撃つタイミングはかなりシビアで、少しでも遅いと画面外に逃げていった赤いザコからロックが外れてしまい、逆に少しでも早いと赤いザコを破壊しにいったレーザーがすぐに消えてしまう。

ここから上にあがっていき戦車④→TANK⑤→戦車⑥→TANK⑦の順にロックしていく。ここはまわりからの



てきて、画面の真ん中より少し下ぐらいにきたあたりでロックをかけるようにする。急いで左に動いていき、レ



弾に囲まれて少しきびしいところだが、できるだけ遅れないように「ピッピッピッピッ」とロックをつなげていきたい。このあと戦車⑧→戦車⑨とロックをかけてから、画面下から出てきたザコ⑩→⑫にロックをかけるのだが、このとき戦車Aにはロックをかけないで残しておく。ここで、ザコ⑩→⑫が戦車Aと重なってしまふという人は、このPoint 1のレーザーを撃つタイミングが遅いか、戦車④→TANK⑦までのロックが遅いかのどちらかである。最後は、戦車⑬→戦車⑭

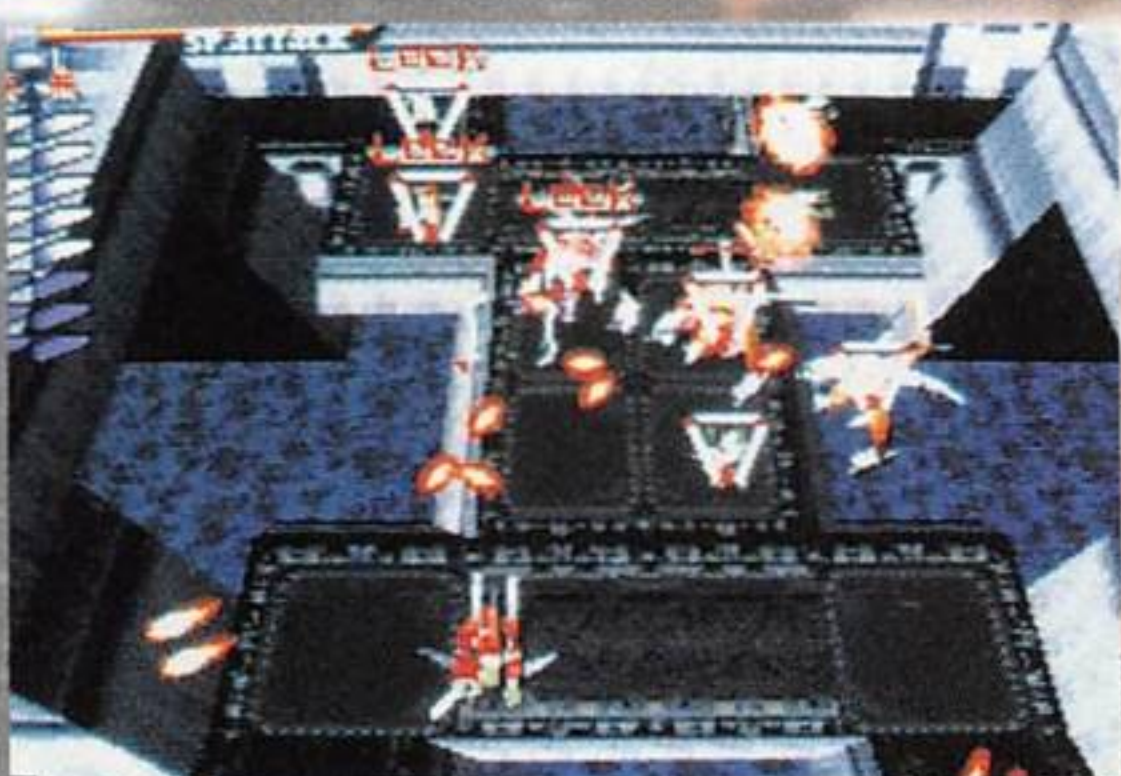


ザコ3機にロックしながら右側に横断していく。TANK⑩→TANK⑪とロックしていけばよい。

エリア Point 1 2

Point 1
ここは右側の建物の下から出てくるザコ3機を、出現即破壊するだけである。ザコの出現位置にサイトを重ねておき、1機目のザコにロックしたらすぐにレーザーを撃つ。

先ほどPoint 1で撃つたレーザーが画面外に消えてロック数が復活したら、DエリアのPoint 3のところから残しておいた戦車Aにロックをかける。すぐに左に動いていき、左側の建物の下から出てきたザ



飛んでくる弾を少しずつ動いて避ける。

コ3機にロックをかけてからその上にいる戦車2台にロックをかける。このあとはすぐにロックをかけないで、戦車とザコから飛んでくる弾を少しずつ動きながら避ける。すぐにザコが画面外に逃げてしまふので、ザコからの通常弾を避けたらレーザーを撃つ。このレーザーが、戦車→ザコ3機→戦車2台と破壊してから画面外に消えていきそうになったら、画面内に残っている戦車2台のうち左側の戦車にロックをする。この隣の戦車にもすぐにロックをかける。レーザーが画面外に消えそうになるまで待ってからロックする。

このあと上にあがっていったレーザー砲台4個にロックをかける。レーザー砲台は砲台部分が300点でその下の台座部分が500点なので、まずは4個のレーザー砲台の砲台部分だけ先にロックして破壊していく。ここは右下の砲台→左下の砲台→左上の砲台→右上の砲台の順番でロックしていくのがよいが、左上の砲台→右上の砲台とロックするところはすぐにロックをかけずに、少しだけ待ってからロックしていく。



ここは少し待ってからロックをつなげる。

エリア Point 1 2

Point 1
このPointはザコが上から6機出てくるので、ロックオンレーザーだけでなるべく多く破壊する。

Point 2
ここはこのステージ唯一のショットを撃つPointである。画面左からこのステージ4機目のロボットが出てくるので、ショットも撃ち込みつつ出現即ロックをかける。



このステージでショットを撃つのは約2秒のみ。

ロボットに6~7回ロックしたあたりで画面上からザコが出てくるので、この前にショットを撃ち止めておく。上から出てくるザコの1機目はロボットに重なるようなラインに出てくるので、これにロックしたあたりでレーザーを撃つ。

次は2機目のザコが右のほうに出てくるので、右に動いていってこれにロックするのだが、この動きでロボットの1発目のレーザーを避ける。ロボットはレーザーを撃つた

あとは右側に動いてくるので、2機目のザコにロックをかけたらずに左に動いてロボットにロックをつなげる。



ロボットに3~4回ロックをかけたぐらいで左に動いて5機目のザコにロックしていく。あとは画面の左のほうに出てくる7機目と9機目のザコ2機にロックをつなげていくのだが、このあたりでロボットが2発目のレーザーを撃ってくるので、これを上下の動きで避ける。



この2万5600点は多少運が絡んでくる。

これがこのPointの基本的なパターンであるが、ザコの出現位置が若干変わったりにしてうまくロックがつかない場合もある。

コンビネーションが
熱いぜ!

風雲 SUPER TAG BATTLE

TM

いろんなシステム盛りだくさんのこのゲーム。しっかり覚えた?

担当：CHU

回復の方法だが、1人プレイの時は待機キャラは勝手に回復してくれるが、2人協力プレイ(特別筐体のみ)の時は待機側のプレイヤーが、□



これだけ回復力が違う。



右が1回チェンジ、左がノーチェンジ、この後待機して…

相手がキャラチェンジするとつられてチェンジする人、多いんじゃないかな?
このゲームは待機中のキャラは少しずつ回復できるということは前に紹介したが、何度もチェンジしてしまうと回復のスピードがどんどん遅くなってしまふので、なるべくチェンジはひかえよう。
といっても待機キャラ体力満タンで負けてしまつて人もよく見るので、あまり粘るのも考えものだ。

キャラチェンジは
ほどほど!

さて今回は、今まであまりふれてなかったシステムを紹介していきたいと思う。みんな! ついてこい!



立ちABCだとキャンセルがわからないので…



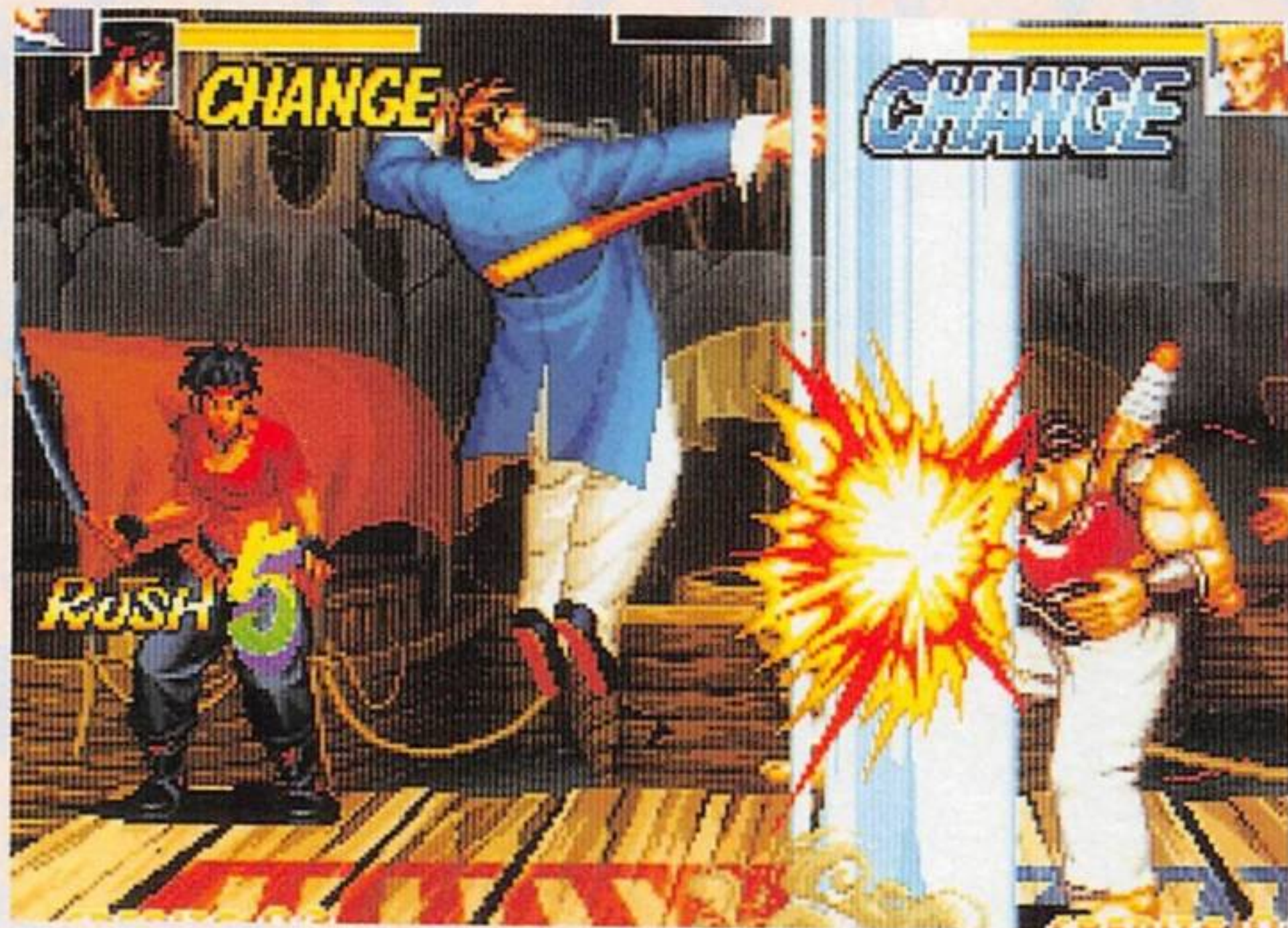
こんな感じで3ヒット。

その違いとは、空中でもできるということだ。
相手が空中かデカキャラだ

前にラッシングングコンビネーション(以下RC)はリアルバウト餓狼伝説のコンビネーションアタックのようなものと書いたが、少し違いがあるので書いておこう。

ラッシングング
コンビネーション
を楽しもう

以外のボタンを連打することにより回復できる。
何もしないで待ってるだけでは全然回復しないぞ。



飛閃斬ってか?うん、いい感じた。

とたくさん入り、地上のノーマルサイズの相手だと2発しか当たらなかったり、キャラによっては1発しか当たらない場合もある。
各キャラのオススメRCについては後のページで紹介するのでそちらを見てね。



しゃがみに代えてみると…

突き進め!不屈の闘志をたぎらせる!
激突! 攻略コンビネーション!!



ストレート!でKOってわけだ。



相手はデクになり、キーング...



最後?の一撃を小攻撃にすると...

相手を倒す最後の一撃が小パンチ...そんな情けないフィニッシュはこのゲームには存在しない(こともない)のだ。

トドメはカッパンで決めた!いね!



サプライズアタックでフィニッシュすることも可能だ。

前記のように小攻撃を当て倒した場合にはフィニッシュシヨータイム(仮名、以下FST)に突入するのだ。

FST中は相手は動くことができずに完全にデクになるので好きな技でトドメを刺してやれ。

入れる攻撃は別に単発じゃなくてもOKで、ジャンプからの連続攻撃を入れることもできる。連続技の練習をするもよし、普段決められない技を決めるもよし、好きなようにトドメを刺そう。

ガードキャンセルでバトる

前号で一応紹介したが、ガードキャンセルの出し方は全キャラ共通で、→Aだ。今回はキャラ別に紹介するぞ。と、その前に一つ。ガードキャンセルには無敵があるわけではないので過信しすぎないように。ではキャラ別にオススメRCとガードキャンセルを紹介していこう。

- ジャンプB・A着地!A・B・Cキャンセルメテオ
- キムと同じくジャンプ後レバー下入れっぱなしできてしまおう手軽連続技。メテオールの追加攻撃も入るので忘れないで入れよう。
- (相手空中)ジャンプB・A・B・Cキャンセルサ
- 空中RCを使った連続技。意外にきめるチャンスは多いので逃さないようにきめよう。
- ジャンプB・A着地A・B・Cキャンセル
- A・B・C・Cキャンセルメテオ



ガードキャンセルメテオール・アングラ

○ガードキャンセル
 :ロサのガードキャンセルはメテオール・アングラだ。ガードキャンセルの時は追加攻撃はできないぞ。



ロサ



一度ニュートラルに戻るのがちょっとムズイかも。空中コンボだ!



- ジャンプA・B着地!A・B・Cキャンセル飛閃斬
- ジャンプしたらレバー下入れっぱなしでボタンを押すだけのお手軽連続技。
- ジャンプA・C着地A・B・Cキャンセル飛
- A・B・Cキャンセル飛閃斬・断月斬
- AとBがそれぞれ2段攻撃になっているので少しタイミングがずれる点に注意。これも飛閃斬に追い打ちをお忘れなく。その後断月斬。
- ジャンプA・B着地A・B・Cキャンセル
- A・B・Cキャンセル
- 一つ前の連続技の発展バージョンだ。これが決まると気持ちいいぞ。要練習。



キム



ガードキャンセル断月斬

○ガードキャンセル
 :キムのガードキャンセルは断月斬だ。横に伸びるので飛び道具や遠距離攻撃にも使っていけるぞ。



キム・カッパンを超える!



お手軽お手軽!



ハヤテ

●ジャンプC着地A・B・C
キャンセル強烈斬
：ジャンプ後レバーを後ろに
入れっぱなしで、最後にキャ
ンセル強烈斬を入れるだけ。
もちろん追加も入れる。
●A・B・Cキャンセル
強烈斬
：地上スタートの連続技。
最後の、Cは2段攻撃なの
でタイミングに注意。
●ジャンプB着地A・B・C
、Cキャンセル無双乱舞
：ジャンプ攻撃から乱舞を入
れるための連続技。
地上からならA・B・C
、CキャンセルでもOK。
意外と簡単なので確実にき
めよう。

○ガードキャンセル
：ハヤテのガードキャンセル
は飛天昇王脚だ。
この技も追加攻撃はできな
い。スカルと大変なので確実
に当てたい。



ガードキャンセル 飛天昇王脚



地上から簡単カンタン！



慣れれば一番やり易いかも？



イーグル

●ジャンプC着地A・B・C
キャンセルフロントスープレ
ックス
：ジャンプ後レバー後ろ入れ
っぱなしで出していき、最後
にレバーをグリッと回せば出
来上がり。
追加攻撃もしっかり入れよ
うね。
●ジャンプB着地A・B・C
A・Cキャンセルフロント
スープレックス
：Cは二段技だが一発目を
キャンセルすること。
●ジャンプB着地A・B・C
→Cキャンセルイーグルスぺ
シャル
：この連続技もCは一発目
をキャンセルする。

○ガードキャンセル
：イーグルのガードキャンセ
ルはフラッシュウイングだ。
これも追加攻撃はなし。
スカルと大変なのもハヤテ
と一緒に。

ガードキャンセル フラッシュウイング



Cは一発目キャンセルじゃないと駄目だぞ。うーん、安定。



ジョーカー

●ジャンプB着地A・B・C
→Cキャンセルローラーダッ
シュ
：最後のCは2段技なので
慣れれば落ち着いて入力でき
る。簡単だから覚えよう。
●ジャンプB着地A・B・C・
→Cキャンセルローラーダッ
シュ
：少し難しいが一番目の連続
技とあまり威力に差がないの
であまり意味ないかも。
●ジャンプA・Bキャンセル
ブラットパラソル
：一応こんなこともできる、
というだけの連続技。最後の
パラソルが当たらないことが
多いので注意。
○ガードキャンセル

：ジョーカーのガードキャン
セルはローラーダッシュだ。
またまた同じく追加攻撃は
なしだ。
出が速いので決まりやすく
いい感じだ。

ガードキャンセル ローラーダッシュ



ほんとに一応入るってだけ…。



ジョーカーはあまりいいRCが無い…涙。



ゴズウ

●ジャンプA・B着地A
キャンセル陽炎拳
：ほとんどボタン連打で出せ
る連続技。お手軽。
追加攻撃もキッチリ入れよ
う。
●ジャンプA・B着地A・B・
→A・Cキャンセル轟天
：Aと、Cは2段攻撃なの
でタイミング注意。
最後の技を陽炎拳や三日月
に代えてもいいぞ。
●ジャンプA・B着地A・B・
→A・Cキャンセル乱撃掌
：さっきの連続技の最後を超
必殺にしたものだ。ついでに
覚えておこう。
○ガードキャンセル
：ゴズウのガードキャンセル

は陽炎拳だ。
追加攻撃はなし。
リーチがないので使い勝手
はあまりよくない。

ガードキャンセル 陽炎拳



あ～たたたたたた…。



慣れてきたら地上→Aの2段目にキ
ャンセルをかけよう。

突き進め!不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!



メズウ

●ジャンプA・B着地Bキャンセル陽炎脚
 ……やっけることはゴズウと同じだが、こっちは少しだけ難しい。少しだけね。
 ●ジャンプA・B着地↓B・→A・↘Cキャンセル水流波
 ……ゴズウと同じく2段技に注意しよう。
 最後の攻撃を陽炎脚や三日月、轟天に代えてもOK。
 ●ジャンプA・B着地↓B・→A・↘Cキャンセル乱撃脚
 ……兄のゴズウのそれとまったく同じだ。
 この2人を組み合わせれば操作は楽か?
 ○ガードキャンセル
 ……メズウのガードキャンセル

は陽炎脚だ。兄のゴズウと同じ性能。つまりあまり使い勝手がよくない。



ガードキャンセル 陽炎脚



兄さんには負けないぜ!



とんでけ〜っ!



チュン

●ジャンプA・B着地↓A・↓B・↘Cキャンセル気伝玉
 ……口サと同じような簡単なお手軽連続技。
 追加攻撃も入るので、キチンと入れておこう。
 ●↓B・→A・↘Cキャンセル白虎弾
 ……Cが2段技なので引き付けよう。
 一発目キャンセルでもいいけどね。
 ●ジャンプ→A・→B・→Cキャンセル旋風炎舞
 ……空中RCだ。
 最後の技は、怒り状態じゃないと使えないのであしからず。
 ○ガードキャンセル

…チュンのガードキャンセルは気伝玉だ。この攻撃も追加攻撃はないが、思ったよりリーチがあるので意外と使える。



ガードキャンセル 気伝玉



ワジを怒らせよつたな〜!



リズムカルにきめていこう。



ゴードン

●ジャンプA・B着地A・B・Cキャンセルラウンチアップ
 ……Cが2段攻撃なので余裕をもってキャンセルができる。
 ●ジャンプB・C着地フリクションヒート
 ……フリクションヒートを追い討ちでできる連続技。
 屈辱度高し。狙おう。
 ●A・B・↘A・↘B・ジャンプヒップボマー
 ……コンビネーションの最後に無理矢理追い打ちを入れた連続技だ。
 これまた屈辱度高し。
 ○ガードキャンセル
 ……ゴードンのガードキャンセル

ルはフリクションヒートだ。出の速さ、リーチ共になかなかのもので割と使える。屈辱度も高し。



ガードキャンセル フリクションヒート



くつ、くらいたくない…。



スザー! どーだ? やしいかい?



影獅子王

●ジャンプB・C着地↓A・↓B・↘Cビーストブロー
 ……手軽に多段ヒットが楽しめる連続技。
 最後の↘Cを↓CにしてもOKだ。
 ●ジャンプA・B着地↓B・↘Cキャンセルアースチョッパー
 ……ごく普通の連続技だ。気分によって技を代えてもいいぞ。
 ●ジャンプC・→C着地Cキャンセルキングストレート
 ……最後に超必殺につながる豪快な連続技だ。
 ○ガードキャンセル
 ……影獅子王のガードキャンセルはミニマムアップだ。

あまりリーチがないので使いにくい。対空として使うか?



ガードキャンセル ミニマムアップ



キングラ ストレートおー!



手数割にこのヒット数。得したな。

拳を極める!

FIGHTERS' IMPACT

©TAITO CORP. 1996

今回は、対戦に役立つ情報ばかりを集めてみた。対戦野郎は要チェック!

担当：ももやん

対戦心得

最近では、どこのゲームセンターでも見かけるようになってきた、ファイターズインパクト。対戦を始めている人もいると思うが、いまいち対戦のコツが理解されていない様子。

そこで今回は、ファイターズインパクトで対戦するときのコツ、より楽しい対戦のしかたをレクチャーしてみよう。

心得その1 自分コンボを作っておけ

このゲームのウリとも言えるシステムに、連続技を自分で作れる、というものがある。連続技がウリになっているだけあって、対戦でも連続技が占める比重は非常に大きい。これについては何度も書いてきたのだが、実際には連続技の重要性に気がつかず、対戦を始めてしまっ輩をよく見かける。

それではいけない。このゲームの対戦を楽しむならば、まずは自分オリジナルの「自分コンボ」を作ることから始めるのだ!

では、どの程度の連続技を作ればいいのか? 最初に作るべき連続技は、だいたい4~7ヒットのもので十分。威力や実用性などは後回しで、まずは簡単コンボ、単純なコンボから作ってみよう。

慣れてきたら、確実に決まるもの、威力の高いコンボを



簡単な連続技では、PP→P→K→Kなどがある。最後は、ダウンする技につなげるのが効果的。



目指せ10ヒット!

2、3作っておくと、闘い方に幅が出るので考えてみよう。今回、各流派(劈掛拳、マシーナルアーツ、合気柔術、テコンドー)の連続技を掲載しているの、参考にしてください。とありがたい(残りの流派に関しては、次号掲載予定)。

これら連続技ができたなら、実戦で使ってみよう。最初は、連続技を繰り返して出しているだけで十分闘える。途中で止めたり、途中から連続技を変化させたりするのは、慣れたからでいいだろう。

このゲームでの連続技はい

心得その2 戦場選びは慎重に

わばステイタスなので、対戦などで10ヒットを決めようものなら「ブラボー!」と両手をあげて誉められること間違いなし。そんなわけで、まずは連続技を十分に練習しよう。

対戦を楽しむうえで、意外と重要なのが、ステージセレクトである。テキトーな気持ちで対戦する人は「ランダム」を選びがちだが、あまりよろしくない。ちゃんと遊びたいのなら、「フリーワールド」が「ルームボックス」のどちらかを選ぶのが無難だろう。

リングアウトのある「トッポフステージ」でも十分に遊べるのだが、リング際でダウンすれば、まずリングアウトは確定。リングの外に吸い込まれるように落ちていくので、簡単にリングアウトしてしまうのだ。あまりオススメ

突き進め!不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!



攻撃に合わせて軸ずらしを出す
と…

インパクトで遊んでいる人によく聞かれるのが、「Sボタンの使いかた。特に、「Sホルド+レバー上下」の「軸ずらし」の使い方だ。この手の移動操作はとっさ

心得その3 操作方法を しっかり覚える

はできないぞ。特に初心者の場合、端にすぐ追い込まれ、あつという間に落ちてしまうことがよくあるので、よく考えてからステージを選ぶようにしよう(一発逆転の可能性もあるので、そこに賭けてみるのも一つの手法も)。



相手の背後を自動的に取ることが
できる。これが本来の使い方
だ。

の回避や、意表をついた攻めなどに使われがちだが、このゲームでは使い方がまったく違う。この軸ずらしが相手の攻撃にタイミングよく合うと、攻撃を受け流して背後を取ることができるので、それを狙うために使うのだ。前々号では「回避のため」などと書いていたが、忘れてほしい。「相手の背後を取るため」と新しく脳に刻んでくれ。これらを覚えたら、後は対戦するのみ。実戦の中で鍛え上げて、最強を目指してくれ!



この距離でも、ダウンすれば落ちる可能性がある。恐ろしいステージだ。

赤の攻防

連続技、連携攻撃は非常に強力なのだが、失敗したときに、最大のリスクを背負う恐れがある。それは気絶の可能性だ。気絶中は完全な無防備状態なので、連続技やコマンド投げの絶好の餌食となってしまふ。



同じ技を2度使ってしまうと、ゲージが赤く点滅…

では、こういった状態が危険なのか? 体力ゲージの下に



そこにダウン技を決めると…



気絶してしまうのだ。これは大ピンチ!

守る側の選択

守る側が取れる行動は、攻撃以外のほとんどの行動だ。

ここで気絶をめぐった攻防が始まる。攻める側(相手が赤く点滅している)、守る側(自分が赤く点滅している)、両方の立場から考えてみよう。

ある、コンボゲージに注目してほしい。このゲージは連続技、連携攻撃を続けていると増えていくものだ。このゲージが点灯している連続技の最中に同じ技が2回使われたとき、ゲージが赤く点滅し、なにも攻撃ができない状況が生まれる。これが、気絶する可能性がある状態だ。この状態でダウン、倒れてしまうと気絶してしまうのだ(通常の攻撃を当てると、この状態が解除される)。

ガードもできるし、ジャンプ、バックダッシュもできる。また、Sボタンを使った「軸ずらし」も行える(ただし、Sを使ったバックステップ、シヨートジャンプは行えないので注意)。

この制限されたなかから、行動を選択しなければならぬのだが、ジャンプとバックダッシュは絶対にしてはならない。なぜかと言うと、ジャンプ中、バックダッシュ中は点滅状態が解除されないからなのだ。また、ジャンプ中、ダッシュ中はパンチがかすつただけでダウンしてしまうので、最悪の状況と言えるだろう。



ジャンプしている限り、点滅は消えない。危険なのでやめましょう。

ではどうするか? 地道に後退するか、軸ずらしに賭けるしかないだろう。ベストな選択は存在しないので、相手のミスを待つしかないのだ。

攻める側の選択

攻める側はどうするか? 攻める側は、とにかくダウンさせることを最優先に考えていく。無駄な攻撃(ダウンしない攻撃)を当ててしまうと気絶状態が解除されてしまうので、一発でダウンする攻撃を選んでいこう。

相手が一撃でダウンする技といえば、投げが一番簡単で確実だろう。幸いなことに相手は攻撃ができないので、投げが防がれる心配は皆無に等しい。躊躇なく、投げを狙っていいだろう。



点滅したら、投げが確実。強力なやつを決めてやれ!

次号予告

よう、ホーネット様だよみんな、オレのあまりの強さにビビっているようだが、まあしかたがねえ。なんてったって、世界最強だからな。

次号は、残された3流派とユキヲとかいう奴の連続技をドーンと紹介するぜ。腰が抜けるほど強力なんで、期待してくれや。うお。

なんだかんだで また次号



突き進め!不屈の闘志をたぎらせる!
激突! 攻略コンビネーション!!

蹴り攻撃主体のアタック



担当..がっちゃん

スピードかパワーか
 バランスか

テコンドローの使い手であるキャラは、サンソン、楓、ホーネットの3人。基本的には同じように扱えるのだが、それぞれに特徴があり、味がある。

テコンドローと言えばとうぜん蹴り攻撃がメインの武器となる。

単純にKKとボタンを入力するだけ出が早くスキのない攻撃が繰り出される。

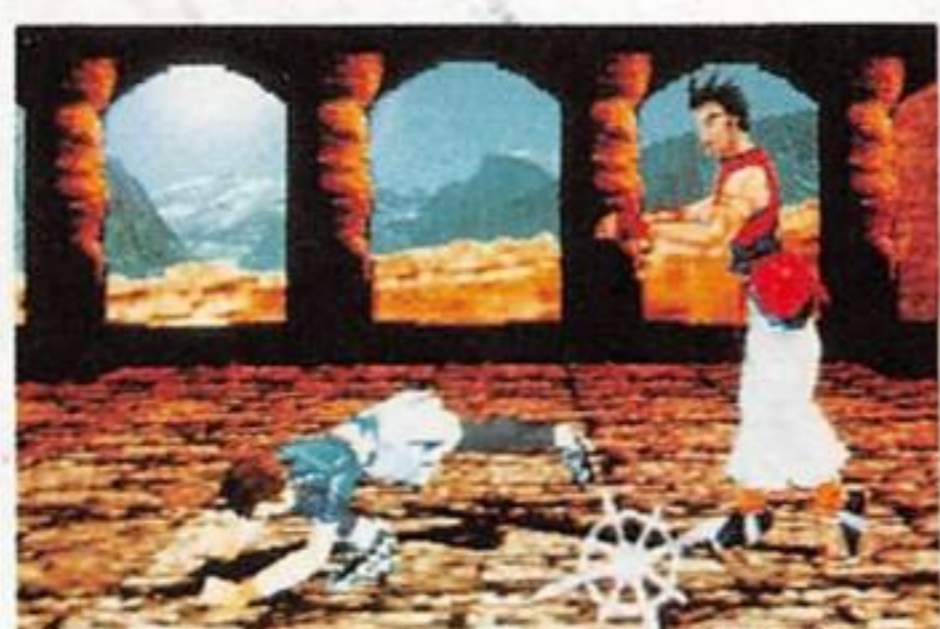
よって、しゃがみパンチ!しゃがみキックから蹴り2発そして立ちパンチへとつなげることが出来る。

まあ、そのあたりは連続技のコーナーを詳しく見てくれたりあえずは、テコンドローを使う3人のキャラの特徴を紹介しよう。

まずサンソンは本人のメイ



テコンドローをメインとするサンソン。



楓はダウンを奪えるゼロヒットキック(◇K)が有効。



パワーでいくならホーネット。投げの威力も高い。

テコンドロー

ン流派だけあって一番バランスが取れている。スピードもあり、攻撃力もそこそこ高い。キャラの魅力で選ぶのなら別だが、テコンドローに興味のあるプレイヤーならこのキャラから始めてみよう。

楓はスピード重視。技のスピードはキャラ自体も軽く感じるので扱いやすいのは確か。ただ、あまりにも攻撃力が低いので上手に技をつなげていきたい。コスチュームは、なぜか楓だけ道着を着ておらずコギヤルっぽい。

最後のホーネットは見た目通りのパワータイプでテコンドロー。体の重さは多少なりとも気になるが、その攻撃力は非常に頼もしい。ほかにリーチもあるので、PPと技をつなげるにしても、このホーネットなら当たりやすい。ほかのキャラではス力ることが多く

なるぞ。

まあ結局は、このあとのコーナーにある連続技をつなげられれば、パワーがあるほうが有利。連続技の難易度としては、どのキャラも大差はないしね。ひとりのテコンドローキャラを使えれば、3キャラ使えるようになるぞ。

テコンドロー 代表連続技

とりあえず、テコンドローキヤラ共通のお手軽コンボは、
 ●S◇、◇P、◇K、KK、
 P、◇K、◇K、追い打ち
 ●ホーネット
 S◇、◇P、◇K、KK、P
 P、◇K、◇K、追い打ち
 がいいだろう。それぞれのキャラで違うのは、◇◇Kや◇Kの性能が異なるためだ。どのコンボもダウンを奪えるぞ。また、攻防の流れを大事にするなら、最後をコロ・スピニングキック(◇P+K)にしよう。ヒット数も増えるぞ。

なお、実戦では簡単にS◇スタートは狙えないので、Pや◇Pスタートが主軸となる。



このあと普通の立ちKが簡単につながる。



そして◇Kへ。技のつなぎは意外にスムーズ。



実戦ではこの◇Pから始まるのを狙うといい。



小ジャンプ攻撃のS◇からスタート。2 HITするぞ。



2段目の立ちKまでは連打でも構わない。



次に立ちP。ここは目押しでしっかりとつなぎたい。



ここの◇Kはタイミングがシビア。スカるとスキだらけだぞ。



決めポーズを見てもいいが、前ダッシュして追い打ちを入れる。

連続技はカツコよく
決めようぜ!



担当: ももやん

目指せ
最多段コンボ!

マーシャルアーツには一撃必殺とか超強力といった技はない。だが、技の強さと連携のつなげやすさはトップクラスと言えらる。5ヒット、6ヒットの連続技は簡単に作れてしまうぞ。対戦においても小細工などは一切せず、正面から連続技でガンガン攻める闘い方になるはずだ。

マーシャルアーツを流派に持っているのは、シレーヌ、サンソン、マークの3人。同じ流派だがそれぞれに違いがあるので、少し説明してみよう。

威力が小さいので、連続技で稼ぐし手はないのだ!



スピード、パワー共に安定しているサンソン。



シレーヌはマーシャルアーツをメインスタイルにしているだけあって、3人のなかでは一番使い勝手がいい。技の出が他の2人に比べて速いので、連続技がとにかく作りやすいのだ。
シレーヌの劣る点としては、ダメージの少なさだろう。女性キャラだけあって、ダメージ量は少なくされているが、その分連続技がつながるので、差し引きゼロと言ったところだ。

シレーヌの攻撃力は高いので、これも差し引きゼロなのである。
マークは、シレーヌの逆位置にあると言える。パワーはあるが、技が極端に遅いため、とにかくつながらないのだ。だが、少ない段数で大きなダメージが期待できるぞ。

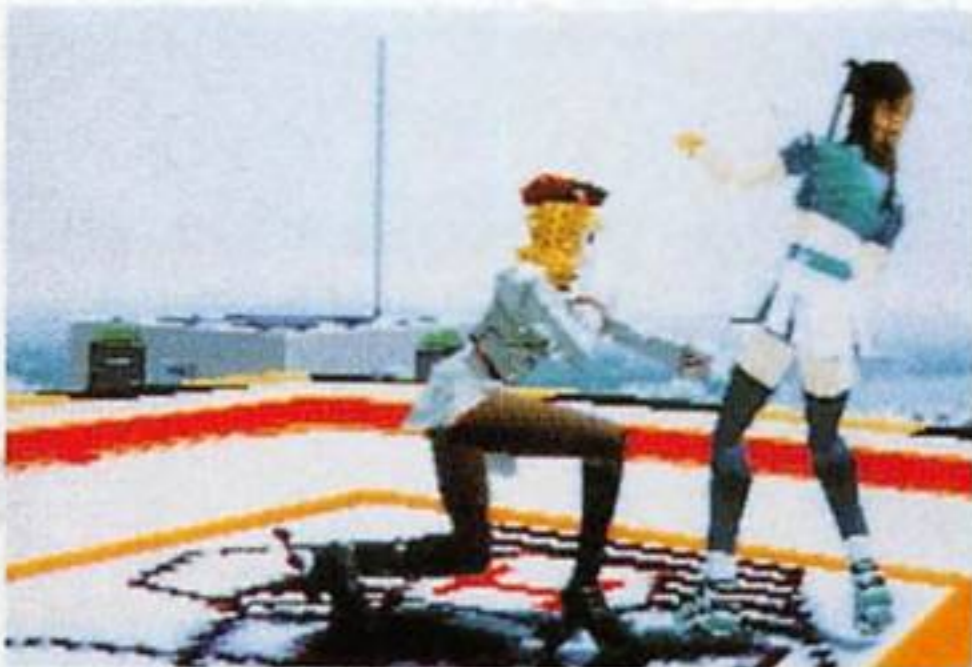
パワーだけはあるマーク。4ヒットで、この威力だ!



マーシャルアーツ

マーシャルアーツ 代表連続技

●エアロ・スラストキック(Sホールド+K) → コンビネーションアッパー(PPP) → スクアトパンチ(●+P) → ロー・スラストキック(●+K) → ウィップキック(K) → レインボーキック(●+K) → ヒールステインガー(相手ダウン中に●+K)
マーシャルアーツ(シレーヌ)の基本連続技がこれだ。全部決まれば、12ヒットになる。ダメージを優先させるならば、最後はフットスタンプ(相手ダウン中に●+K)のほうが減るぞ。PPPの後にナックルウィップ(●+P) → エルボーニードル(●+P)を入れてもいいが、難度が増すだけなので無理に使うことはないだろう。
サンソンとマークはエアロからつながらないので、地上技から始めるようにする。また、後半もスクアトパンチ! ロー・スラストキック(●+K) → チェリーブロッサムキック(P+K) → ウィップキック → レインボーキックとつなげると強力だぞ。



ここからは、あわてずに確実に入力しよう。



このパンチの後に●P、●Pを加えてもいいが、難しいぞ。



サンソン、マークはここからスタートだ。



エアロから始まるのはシレーヌのみ。注意しよう。



この●Kを飛ばしてしまうことが多いので、注意しよう。



このKがないと次につながらないので、確実にしよう。



Kからレインボーキックは、早めの入力だ。練習しよう。



最後は、この踏み付けで決める。気持ちいいぞ。

突き進め!不屈の闘志をたぎらせる!
激突! 攻略コンビネーション!!



立て猿臂!しゃがみガードを崩し、掃脚からの連続技を決める。

打撃技メインでいっても十分にけるが、強力なコマンド投げ、楓の一本捕裏三ヶ条固からの3段または、角落とし、サンソンの角落とし、ベルンハルトの面殺、をうまく組み込んでいこう。下穿(▼+P)

やっぱり
楓が一番

打・投・極、すべてがバランス良くそろった大東流合気柔術。



一本捕裏三ヶ条固の追加入力、ヒットマークに合わせて入力だ。

中ではやはり強力な投げとダウンを奪える下段の脛払い、ひるませ技の立て猿臂、どこからでも連続技になる双掌打を持つ楓が最も使いやすい、強い。



揚げ猿臂から猿臂!膝砕きが空中コンボに。

遠い距離を一気につめ、ヒットすればダウンするが、特筆すべきはしゃがみガードした相手をよろけさせることができる点。ここに掃脚からのコンボを決めることが可能だ。ベルンハルトは立て猿臂がないため、攻めづらさはあるが鼓膜破りや揚げ猿臂が入ればこっちのもの、空中コンボで一気到大ダメージだ。



赤いリボンとスニーカー!
実力はホントに秀

担当:ギイ

大東流合気柔術

大東流合気柔術 代表連続技

連続技の代表はやっぱり豊富な技を持つ楓。
 ●八双飛び(Sホールド+▼) ↓縦拳掌打(P+P) ↓掌打(▼+P) ↓逆手刀斬り(▼+P) ↓下穿(▼+P) ↓掃脚(▼+K) ↓猿臂(P+K) ↓前蹴り(▼+K) ↓脛払い(▼+P+K) ↓双掌打(▼+▼+P)

これで11ヒットの完成、双掌打後に一瞬ダッシュして朽ち木踏み(▼+K)を決めることで、12ヒットにすることもできる。また、手刀斬りを組み込んで13ヒットまで増やすことも可能だが、そこでリズムが大きく変わってしまうのでおすすめはできない。

サンソンの場合、前蹴りから水月貫(▼+▼+K) ↓朽ち木踏み(▼+K)で11ヒットになり、ベルンハルトの場合も前蹴りから膝砕き(▼+K) ↓朽ち木踏み(▼+K)で10ヒットが可能だ。

実戦で決める場合、前半のペチペチはかなり無駄。掃脚以降のみを決めたほうが攻撃力は高いぞ。



掃脚。ここからタイミングはすべて一定。あわてるな。



下穿。ここから始めたほうが実践のかつ威力も大きい。



目押しで掌打→逆手刀。空キャンセルに注意。



八双飛び、または手刀斬りから縦拳掌打につなぎ、



そして猿臂。レバー前で出せば次につなぎやすい。



前蹴り。ここもあわてると失敗するので落ちていて。



脛払いで転ばせて空中に浮いた相手に、



双掌打!脛払いからのつなぎは早くても遅くてもダメ、要練習だ。

プリクラをやってキャンペーンに応募しよう!

プリクラ プリンセスクララ

大作戦

今回は、プリクラ大作戦と、プリントクラブ・オータムバージョンの発売に伴った、トレジャーハンティングキャンペーンの告知入り。さあキミも、恥ずかしがらずにプリントクラブで行列を作れ(笑)!

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

©ATLUS



プリントクラブ トレジャー ハンティング キャンペーン開始!

プリクラ大作戦に
プリントクラブの
隠しコマンドが
隠れている!

この「トレジャーハンティング」キャンペーンは、この秋からゲームセンターに登場の「プリクラ大作戦」と、「プリントクラブ」の2つのプリクラのミックス企画なのだ。このキャンペーンに応募するには、まずはプリクラ大作戦をやらなければならないし、なおかつ、プリントクラブでシールを作らなければならない。文字どおりの大作戦となっているのだ(??)。

具体的な手順については、下の図を見てもらおう。

プリントクラブ大作戦で、各面クリアのデモ画面のときに、各面ごとに1つずつ、プリントクラブで隠し背景(トレジャーシールを作る背景)を出すコマンドを、音声で教えてくれるのだ。コマンドは音声のみなので気を付けてね。

コマンドは、各面につき1つずつなので、1面4面クリアまでの、計4つのコマンドが聞けるわけだ。

コマンドの種類によって、出てくる背景が違って、それによってもらえるプレゼント

応募の手順



1・ゲームする
(プリクラ大作戦。ゲームセンターで10月中旬登場予定)



2・パスワードを聞く
(各面クリアごとに、声でおしえてくれるぞ!)



3・プリントクラブやる
(プリントクラブオータムバージョンに、聞いたパスワードを入力してやるのだ)



5・送る

(プリントクラブ付属の応募ハガキ、もしくは下の住所にこのシールとアンケートの答えを書いて送る)

6・もらえる

(抽選により、合計4000名に、豪華なプレゼントがもらえるぞ!)

4・シールが出る
(すると、隠し背景のシールが出来上がる!)

裏面には、住所、氏名、年齢、職業、希望のコースと、シールを作ったお店の名前、それと、各コースに見合ったシールを貼って、次の質問に答えて応募してね。

- 1) 今までに何回くらいプリントクラブを利用しましたか?
 - 2) 何種類くらいのシールを持っていますか?
 - 3) プリントクラブに一言
 - 4) こんなシールがあったらいいなというデザイン
- 上記の質問を答えた上でふるってご応募ください。

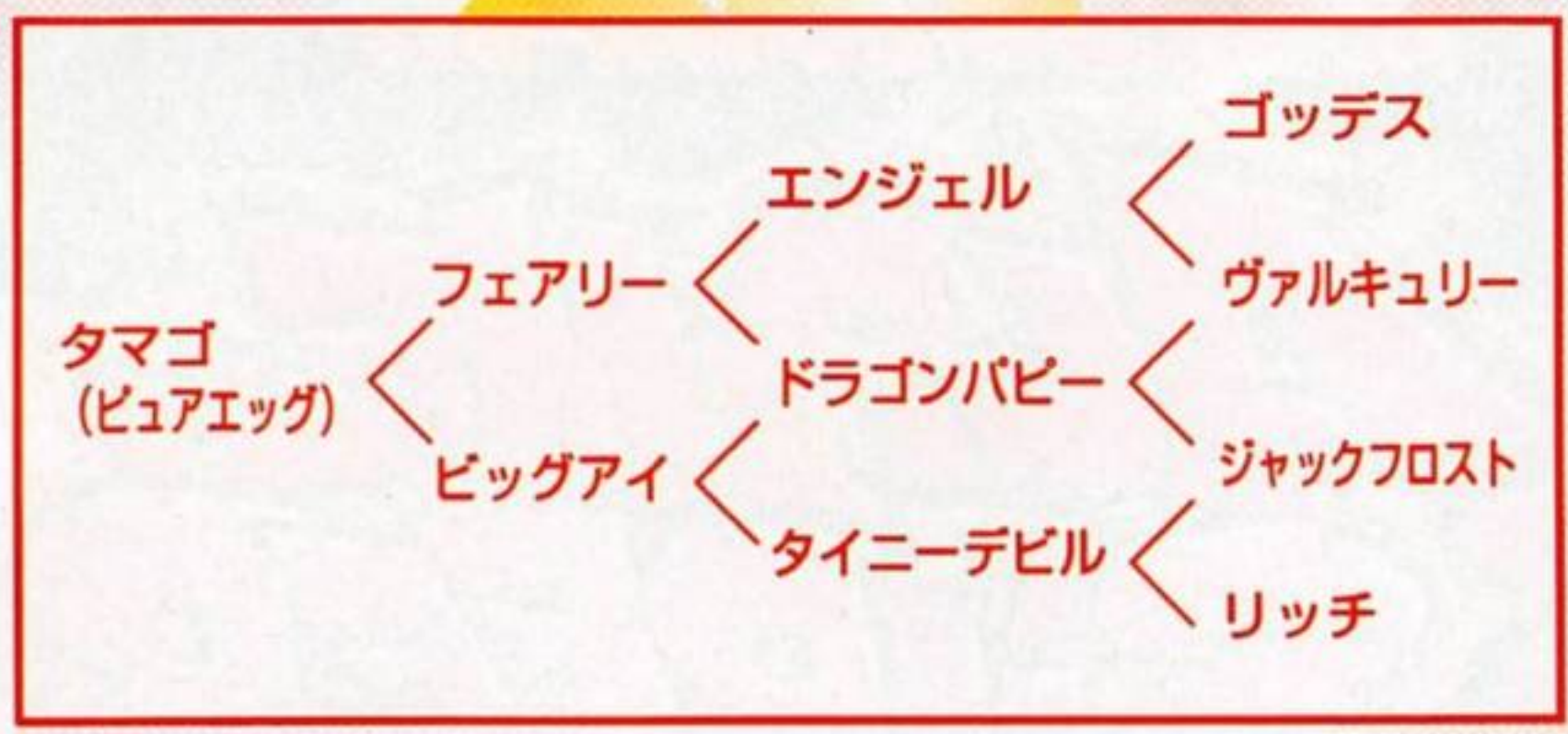
- 応募の宛先
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
神楽坂プラザビル 株式会社アトラス
プリクラ大作戦「トレジャーハンティング」係
- プレゼント内容
A賞(1ステージクリアのシール) 1000名
・ジャックフロスト「プリクラ専用キーホルダー」
B賞(2ステージクリアのシール) 150名
・オリジナル・ミニトートバッグ
C賞(3ステージクリアのシール) 800名
・PHS(加入料・基本料金・通話料は別料金)
D賞(1~4ステージまでクリアのシール) 50名
・CASIO「BABY-G」(腕時計)

も変わってくるらしいので、どのプレゼントに応募したいかによって、作るトレジャーシールも変わってくるぞ。

コマンドは、上下左右の4方向にて教えてくれるので、今度はそのとおりに、プリントクラブでコマンドを入力する。

そして、出来上がったシールを、付属の応募ハガキに貼って応募すれば、抽選により、総計2000名に、ステキなプレゼントが贈られるというわけだ。プレゼントの内容や、応募の住所などは、左のほうを見てもらいたい。

**ピュアエッグの
 各攻撃&ボム性能を
 見る**



さて、今回は、前にもちよ
 つと紹介したが、ここでもう
 1回、プレイヤーのオブショ
 ンとなるピュアエッグの成長
 について説明したいと思う。
 成長は、左の図のようにな
 ることは、前にも説明したと
 うりだ。プレイヤーが各面
 で、動物をたくさん取るか、ジ
 エルを取るかで成長に変化が
 あるのだ。
 そして、今回は、各成長し
 たピュアエッグの攻撃性能に
 ついて、ちよこつとだけ見て
 いると思う。

●フェアリー

2段階目のフェアリーは、
 攻撃が誘導弾のハートになる
 ので、タマゴよりは使える。
 だが、弾の速度が遅い。ボム
 もちよつと弱い。



・ボム
ハート・フル・ストーム



・ショット
チャーミー・キス

●ピュアエッグ(タマゴ)

初めから付いている。タタ
 のタマゴ。こいつ自体はなに
 も攻撃してはくれない。
 でも、実はボムをつかうと、
 一応攻撃するのだ。



・ボム
スピリット・ボム



・ショット
ナシ

●エンジェル

3段階目。エンジェルのシ
 ョットは、フェアリーのモノ
 と同じように誘導するモノだ。
 ボムが全体攻撃になっていて
 強い。が、ボスには弱い。



・ボム
シャイニング・フラッシュ



・ショット
ライトスパーク

●ビッグアイ

ビッグアイの攻撃は、目か
 らビームを発して攻撃だ。こ
 のビームは、画面端まで届い
 てくれるので重宝する。また、
 ボムも直線だが強いぞ。



・ボム
エビル・ブラスト



・ショット
エビル・レーザー

●タイニーデビル

ショットが直線的で、連射
 も遅いが、そこそこ威力があ
 る。ボムはたくさんの花を咲
 かせるのだが、当たりハズレ
 があるので注意だ。



・ボム
ポコポコフラワー



・ショット
カオス・アロー

●ドラゴンバビー

ショットは直線的に飛んで
 いくタイプで、当たるとシビ
 レル(しばらくダメージを与
 えている)効果がある。ボム
 は全体攻撃でザコに強いぞ。



・ボム
サンダー・ストライク



・ショット
サンダー・ショット

●ヴァルキュリー

ショットは、敵にある程度
 誘導し、なおかつショットス
 ピードも速く、使える。
 ボムは全体攻撃系なので、
 ボス系にはちよつと弱いかな?



・ボム
ドラゴニックストーム



・ショット
フレイム・スピア

●ゴッデス

最終形態。敵を貫通してい
 く誘導ショットは、ときどき
 バカになるのが困り者だ。ボ
 ムはなかなか威力もあって良
 いのだが、ショットが難点。




・ボム
メテオ・ストーム




・ショット
ホーリーサークル

●リッチ

ショットは直線的で威力の
 あるタイプ。射程があるので
 使えるぞ。
 ボムは全体攻撃でも威力の
 あるほうなので使える!



・ボム
デビルバスター



・ショット
ファントム・ブロー

●ジャックフロスト

ショットは直線敵だが、射
 程があり使えるほう。
 ボムが全体攻撃系で、当た
 りハズレがあるタイプ。ボス
 戦などに不利。



・ボム
マハブフ



・ショット
ブフ



8月に行われた「ミス・アルペンサーファ―」コンテスト（応募総数は約690名）でグランプリと準グランプリ2名の計3名が決定した！
決定したこの3名は、今後ナムコのイベント等に「ナム

「ナムコ三人娘」誕生！

「コ三人娘」として活躍する。先日行われた、第34回アメリカズメントマシショでさっそく活躍！チェックを入れた人、もういたりして！さて気になるこの3名のお名前だが、真ん中の方がグランプリの蒲山智子さん、左側が吉田真弓さん、右側が山崎美和さんだ！



旗門ありモード！
「初級」は30旗門！！

ALPINE SURFER™

©ナムコ

30ターンすればいい？いやいや、旗門のほかにもカーブがあるからそれ以上あるぞ！まずは覚えることから！

担当：するする（一応ボード持ってるよ〜ん！）

コースの構成とは違ったルートで滑る「旗門あり」のモードだが、まずそのルールを身体で覚えるために、初級モードで滑ることにしよう。もうすでに「旗門なし」モードでプレイをされたことがある方ならわかると思うが、コースそのものはそれほど難しいものではない。途中にあるイベントをいかにクリアするかポイントになるのだが、「旗門あり」モードでは、そのイベントがおまけ！メインは旗門になる。30旗門あるけど、全部クリアできるかな？



今回のアルペンサーファ―は、旗門ありのモードを選ぶ。旗門とは、滑るコースの中に設定されているもので、プレイヤーは、その旗門に指定された側（矢印による指定）を通過していく。
もし指定された通りにいかなかった場合、ゴールをしても不通過扱いとなるぞ！



3 まだ左へのカーブが続くが、第3旗門をクリアすべく右側へ。



2 緩い左カーブを降りつつ青の旗門の左へ。



1 コースは緩いカーブで左へ。第1旗門は右を通る。

スタートは自動。滑り出したら、一番最初の旗門へ向けて進む。1つ目の旗門は赤。赤は、その旗門の右側を通る。



さあ「旗門あり」の「初級」コースへ！まずは真つすぐそのまま！

初級とはいえ
気は抜けないぞ！



8 第7、8旗門の距離は、比較的近いので素早くターンするように。



7 第6旗門を抜けるとコースは右へ。それに合わせ、次の旗門へ。



6 深回りをして第6旗門へ。浅く回るとこの旗門の上に出られないぞ。



5 第5旗門へ。その先を見ると、かなり左に寄っている。要注意。



4 第4旗門にくると真つすぐになる。だが旗門に合わせて滑るぞ。



11 第11旗門の右を抜ける。この先はジャンプ台があるぞ！



このチェックポイントは、どこを通ってもかまわないので心配しなくても大丈夫！



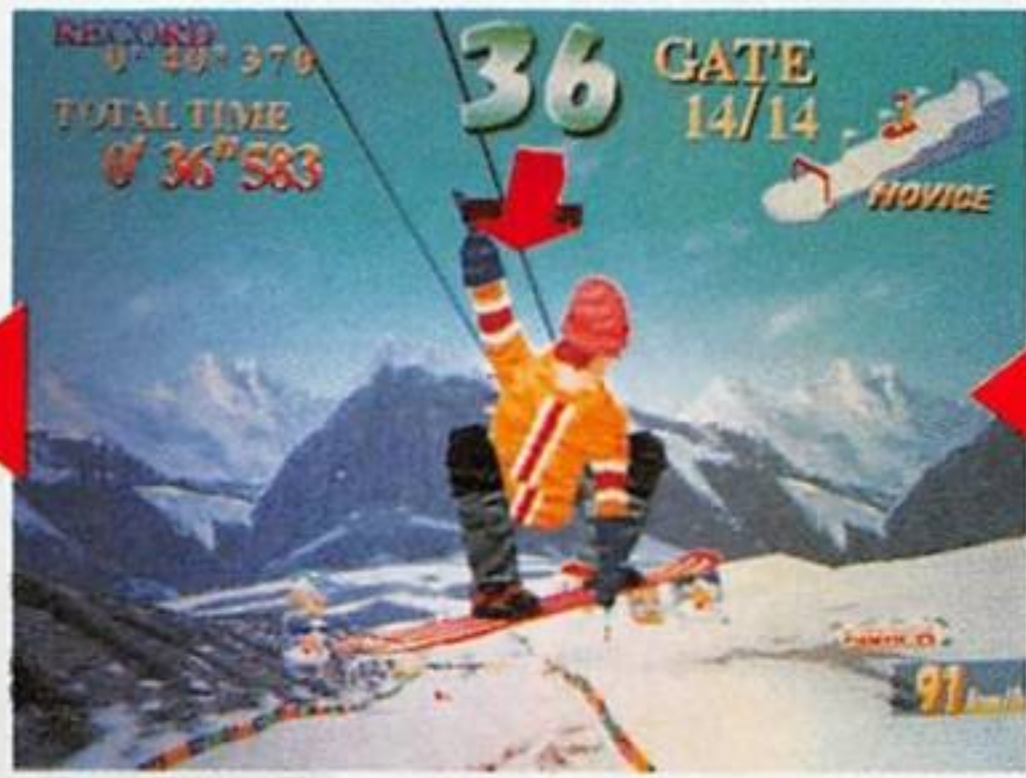
10 第10旗門のところで右へ。傾きに気をつけ、旗門の左側へ。



9 第9旗門へ。それほど左右に振られないところだ。

突き進め!不屈の闘志をたぎらせる! 激突! 攻略コンビネーション!!

ジャンプでアクション? そんなヒマないかもね!



またジャンプ台へ。次の旗門は右にセットされているので、右寄りを飛ぶ。



第13旗門でしっかり左へターンしてこの第14旗門へ。



第13旗門は...こーんな右に! それもかなり傾いている! 壁に注意!



ジャンプ台を左寄りから飛べばこの第12旗門、左から入りやすくなる。



左ターンした先に第18旗門がある。できるだけ上から入りたいところ。



第17旗門の先に注目。旗門が見えない上、左へ。通過後、左へ。



第16旗門へ。すぐその先に次の旗門が見える。やや左から入る。

第15旗門を通過すると2回目のチェックポイントを通る。ちょうどここで半分。残り半、しっかりターンしてクリアしていきなさい。後半も同じような展開で進む。完璧に覚えらるるまではしっかり先を確認して滑るぞ。



ジャンプしたあと、そのまま右寄りを滑ると...この第15旗門へ。

第21旗門の前にジャンプ、そしてパイプがある。ジャンプを右寄りから飛ぶと次のパイプに乗りやすくなる。無理に乗ると転ぶことが多いので要注意。乗らないときはその右側を滑るようにする。



ジャンプ後、右寄りを滑るとパイプへ。その上に乗って第21旗門へ。



この第20旗門まで(3旗門)左右に振ってある。遅れないように!



第18旗門を確実に通過したらすぐ右の第19旗門へ。ちょっとつらい。



3回目のチェックポイント通過。その先は、右に岩壁があるコースへ。ジャンプ台がある中でのターンとなるのでよく先を見て滑るように!

第25旗門を通過するとまたジャンプ台へ。これにより次



ジャンプ台を右寄りから飛ぶ。すると第25旗門が楽になる。



第24旗門の先にジャンプ台が見える。通過後、右寄りへ。

第26旗門からの4旗門は、間隔が狭いうえにけっこうな斜度! クイックなコントロールが必要。あまりエッジングを強くしないほうがいい。



右へカーブしながら第23旗門を通過し、チェックポイントへ。



パイプを降りたらすぐに左へターン。そして第22旗門の左から通過へ。



第29旗門を抜けたらコースなりに左へ。



第28旗門と壁の間に注目! 狭い! 微妙にコントロールして次へ。

第26旗門からの4旗門は、間隔が狭いうえにけっこうな斜度! クイックなコントロールが必要。あまりエッジングを強くしないほうがいい。



コース幅があるところだが、第27旗門は左に。曲がりすぎないこと。



ジャンプがまたある。これを左寄りから飛び、第26旗門へ。

からの展開を楽しませてやる。

第30旗門を通過すればあとはゴールを目指すのみ! ジャンプ台もカッコよく決めてゴールへ! 30旗門をキッチリ通過できるように上級コースへ!



ジャンプ台を右寄りから飛んで(コースが右に曲がるので)ゴールへ。



ジャンプ台を右寄りから飛び、第30旗門の左に倒木がある。乗ればいいが、意外に難しいぞ!



第30旗門を通過すればあとはゴールを目指すのみ! ジャンプ台もカッコよく決めてゴールへ! 30旗門をキッチリ通過できるように上級コースへ!



第30旗門を通過すればあとはゴールを目指すのみ! ジャンプ台もカッコよく決めてゴールへ! 30旗門をキッチリ通過できるように上級コースへ!

なにはともあれまずは遊び方を把握するぞ!

SEGA Touring Car Championship

CSEGA 1996

3つのコースを走り切ることが目標となる。最終戦をしっかり練習できるようになるには...

担当：するする

通信対戦可能だが
そのシステムは?

まず最初に書いておかねばならないのが、一人でのプレイの方法について。

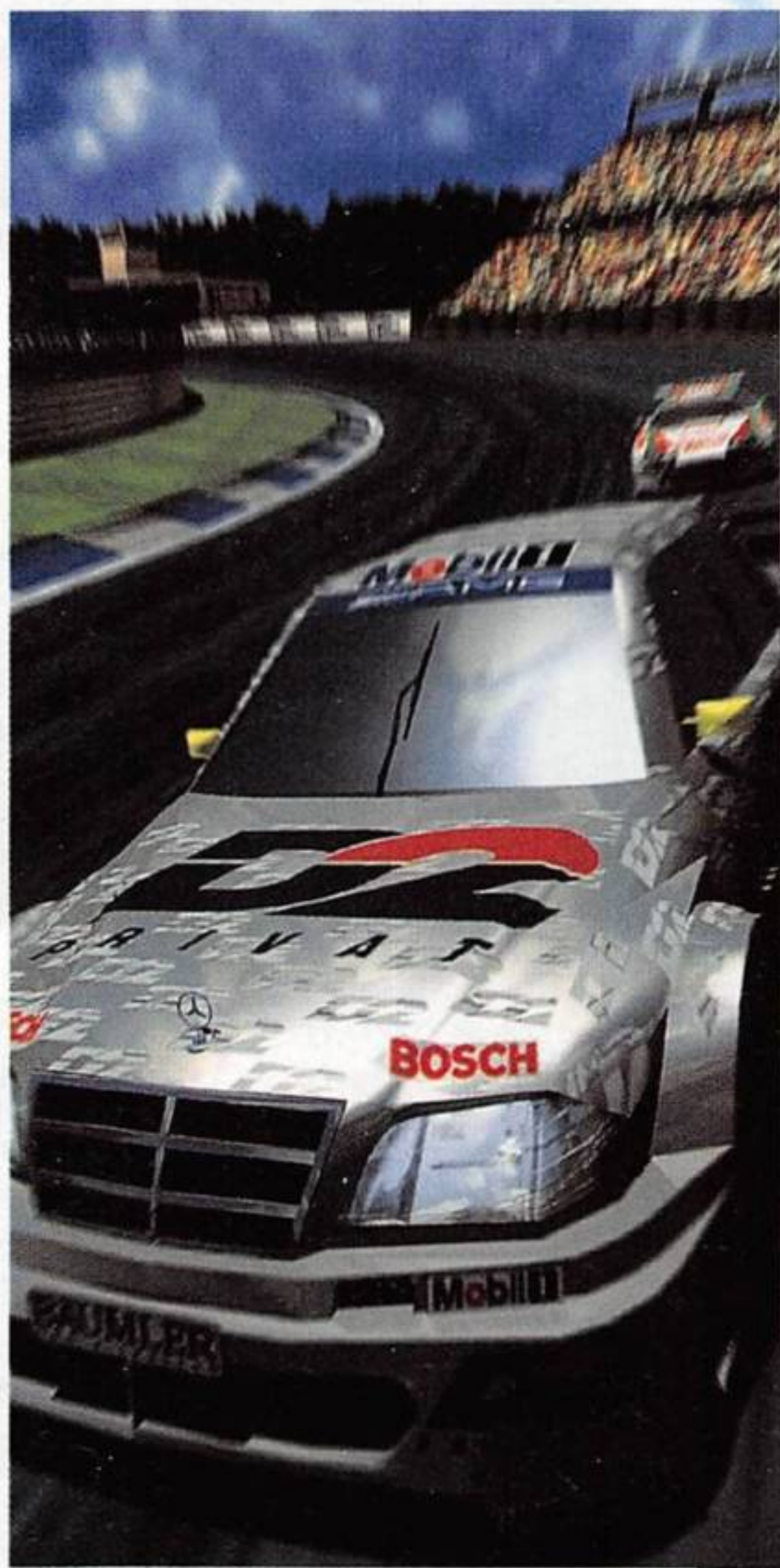
過去の例からすると、何かの操作をすることにより、一人用、もしくはタイムアタックになるのだが、この「セガツーリングカーチャンピオンシップ」にはないのだ！
もし一人でタイムを狙うなら、単独でやるしかない！



第1戦の前に一緒に投入しないと対戦はできないぞ！

それを理解しつつ、コインを投入してからプレイするまでをひと通り見ていこう。

コインを投入するとまず4つあるマシンの中から好みのマシンを1台選ぶ。ハンドルで選択し、アクセルを踏むか、



スタートボタンを押すかで決定する。
ミッションだが、マシン決定時にブレーキを踏んでおくと6速マニュアルにすることが出来る。その他の場合は自動的にオートマになる。
乗るマシンが決まったら予選がスタートする。
これでゲームスタートだ。

突き進め!不屈の闘志をたぎらせる!
激突! 攻略コンビネーション!!



対戦は最高8人までOK。
 ここで参加したプレイヤー
 がすべて予選走行を終えるま
 で第1戦は始まらない。終え
 た時点でようやく第1戦のス
 ターティンググリッドが決定
 する。



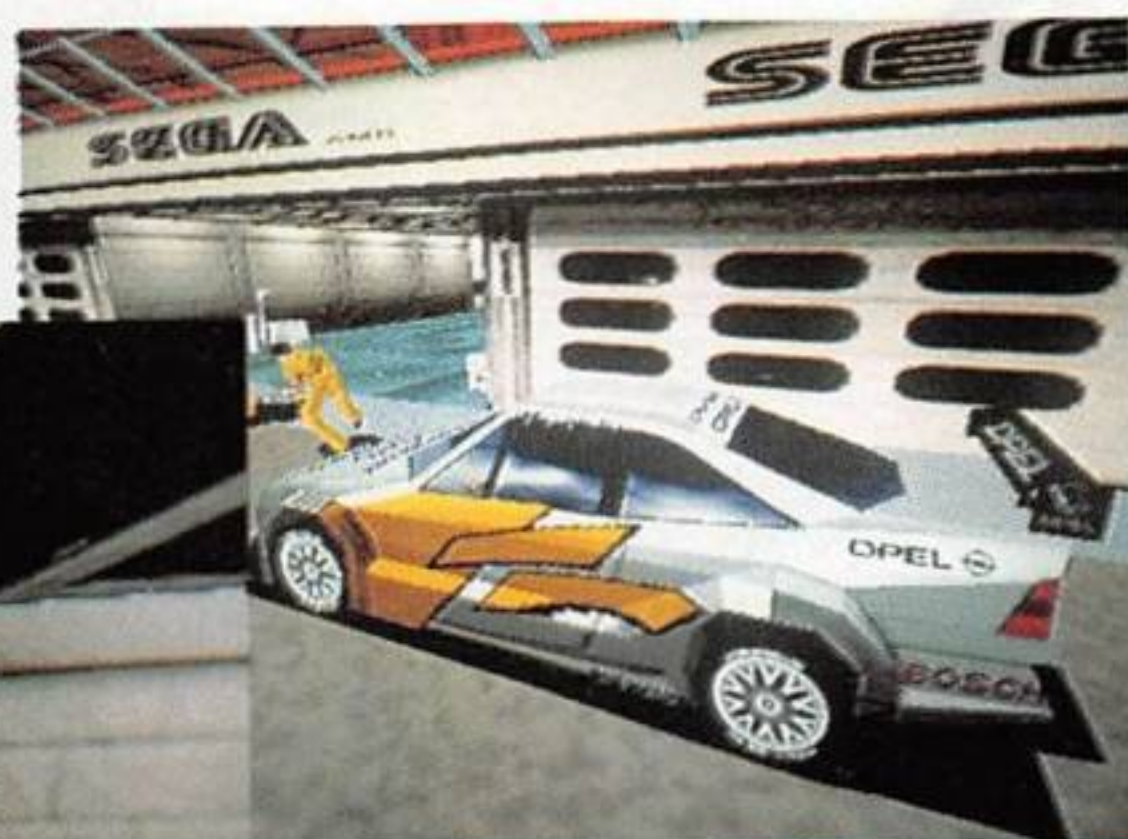
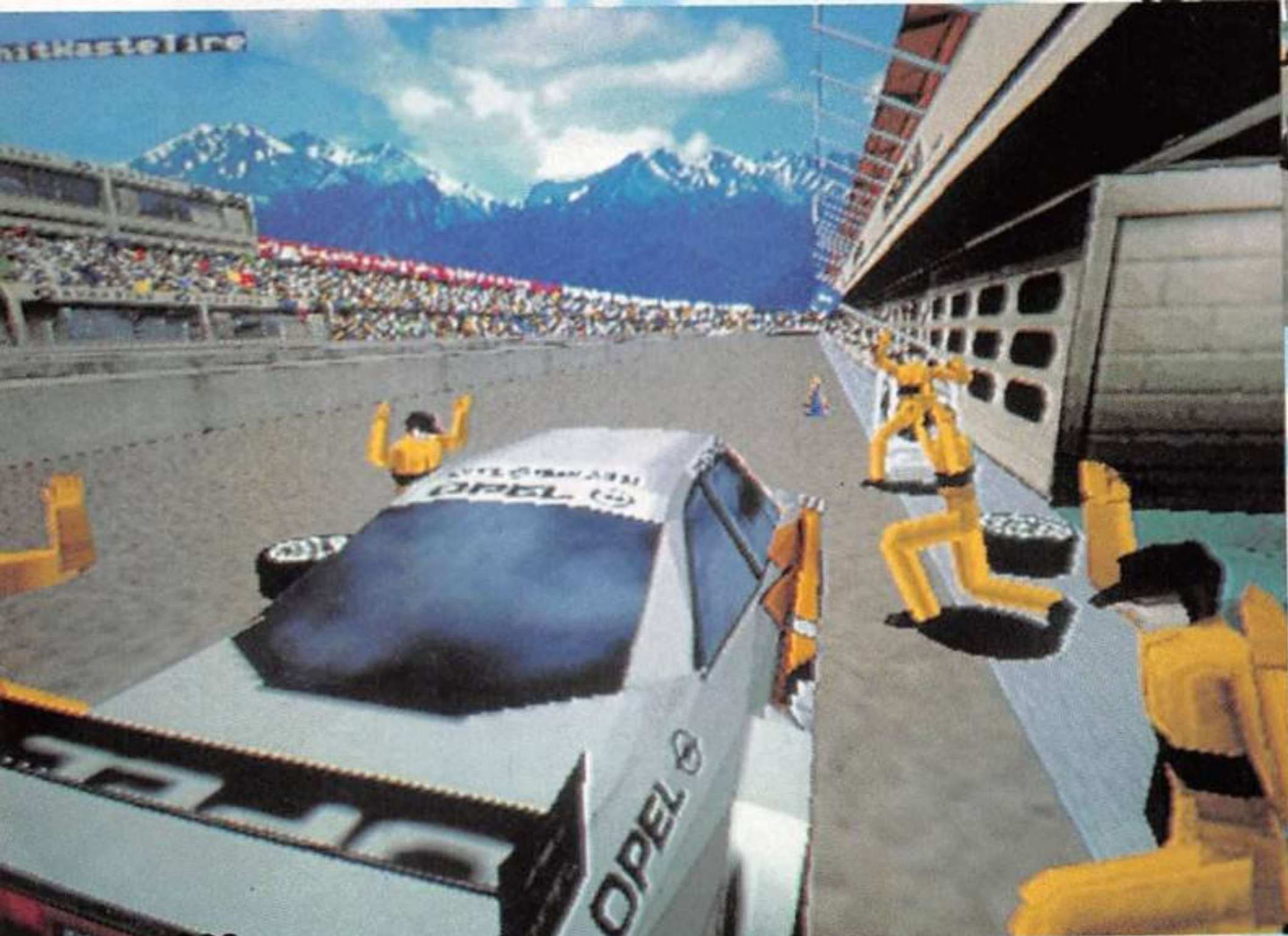
さて対戦をしようとしたと
 き、どうすればいいかという
 と、一番最初にコインを投入
 した人が、予選の走行に入っ
 た数秒後まで対戦の参加を受
 け付けているので、それまで
 にコインを投入、エントリー
 をすればOKだ。

ハンドル握って
 アクセル踏めば走る!
 ピットにも入れるぞ!



そのスターティンググリッ
 ドだが、その順位は予選走行
 でのタイムの良いものから順
 に前からのスタートとなる。
 なお予選走行で万一ゴール
 ができなくても大丈夫。そこ
 でゲームは終わらず、第1戦
 に参加することができる。で
 もスタートが一番後ろからと
 いうことになる。

ピット作業はオート。入ると確実に順位を落
 とすことになるので注意したい。



あとはシグナルを待つのみ。
 スタートをしたら走る!
 コースにはチェックポイン
 トが存在する。そこを通過す
 ることで残り時間が延長(加
 算)され、先へ進むことができ
 る。

今までの例だと、トップで
 走っている人がチェックポイ
 ントを通過すれば、そこに参
 加しているすべてのプレイヤ
 ーのタイムが増えていたと思
 うが、このゲームでは、それ
 が、ない! 実力でチェックポ
 イントへ到達しないと延長さ
 れないのだ! だから上手な人
 といっしょに走っても、先へ
 は進めません。要注意です。
 延長を繰り返してゴールす
 れば次の第2戦へ進める。

タイムが無くなり、完走で
 きなかったプレイヤーはそこ
 でゲームオーバーとなる。
 ゴールしたプレイヤーのみ
 次へ進めるのだ。

なお次のレースに進むのに
 合わせてコンティニュー(途
 中参加)しようとしてもでき
 ないのであしからず!
 過酷なサバイバルレースな
 のです! このゲームは!
 さらに進み、最終戦をクリ
 アし、過去のトータルタイム
 より速かった場合、ネームエ
 ントリーができるぞ! (ネー
 ムは予選前に入力する)

レースにはいろいろな演出も。
 お?この車は!



全部で3戦!
こんなコースだぞ!

このゲームは「セガラリー」のように各コースを別々に走るモードが通常設定ではない。常に第1戦から始まり、第2戦、最終戦へと進む形となるのだ。そのためコース名なんだしね。

第1戦

最終戦のコースを練習した人、第1戦、第2戦をクリアしないと…ダメっ!とこと。



高速のコースだが、決して手は抜けない第1戦!

して気を抜いては走れない。だつて第2戦、最終戦へ進むなら、ここで終わるわけにはいかないのだからね!



でもコースレイアウトを見てもわかる通り、極端にきついカーブはない。マシンに慣れてくれば完走も近いはず。既にこのコースからライン取りを練習していくのがいいだろう。ここで予習をおさしましょう!

第2戦

第2戦ともなると、それなりに(つてオィーやさしくないぞこー)難しくなっている。

完走して先に進みたいのはよくわかるけど、1回のプレイを大事にしていかなないと。



ラインの奪い合いが見ものになりそうな第2戦!

10回プレイしても何の役に立たない!なんてことにもなるので、あせらず最初は安全に走るように心掛けよう。少しずつアタックするほうが上達が早いしね!

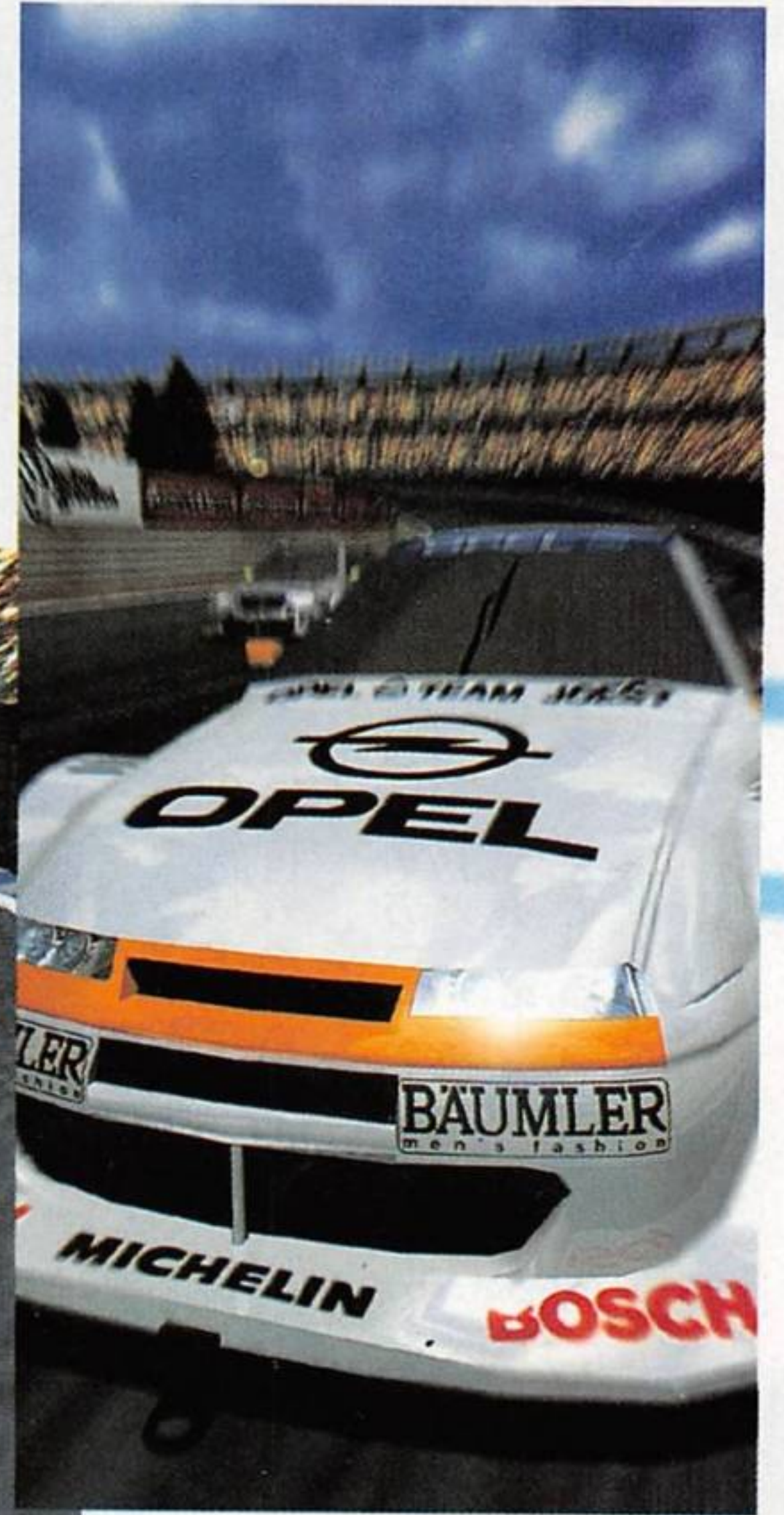


最終戦

何度第2戦でハマったことか!というプレイヤーもいると思う。ここに来るには、それなりの腕が必要ということ。上手な人は、過去の経験を生かしているいろんなテクニック、感覚を駆使してアタックするので、ここへ来るのは比較的早いかも。

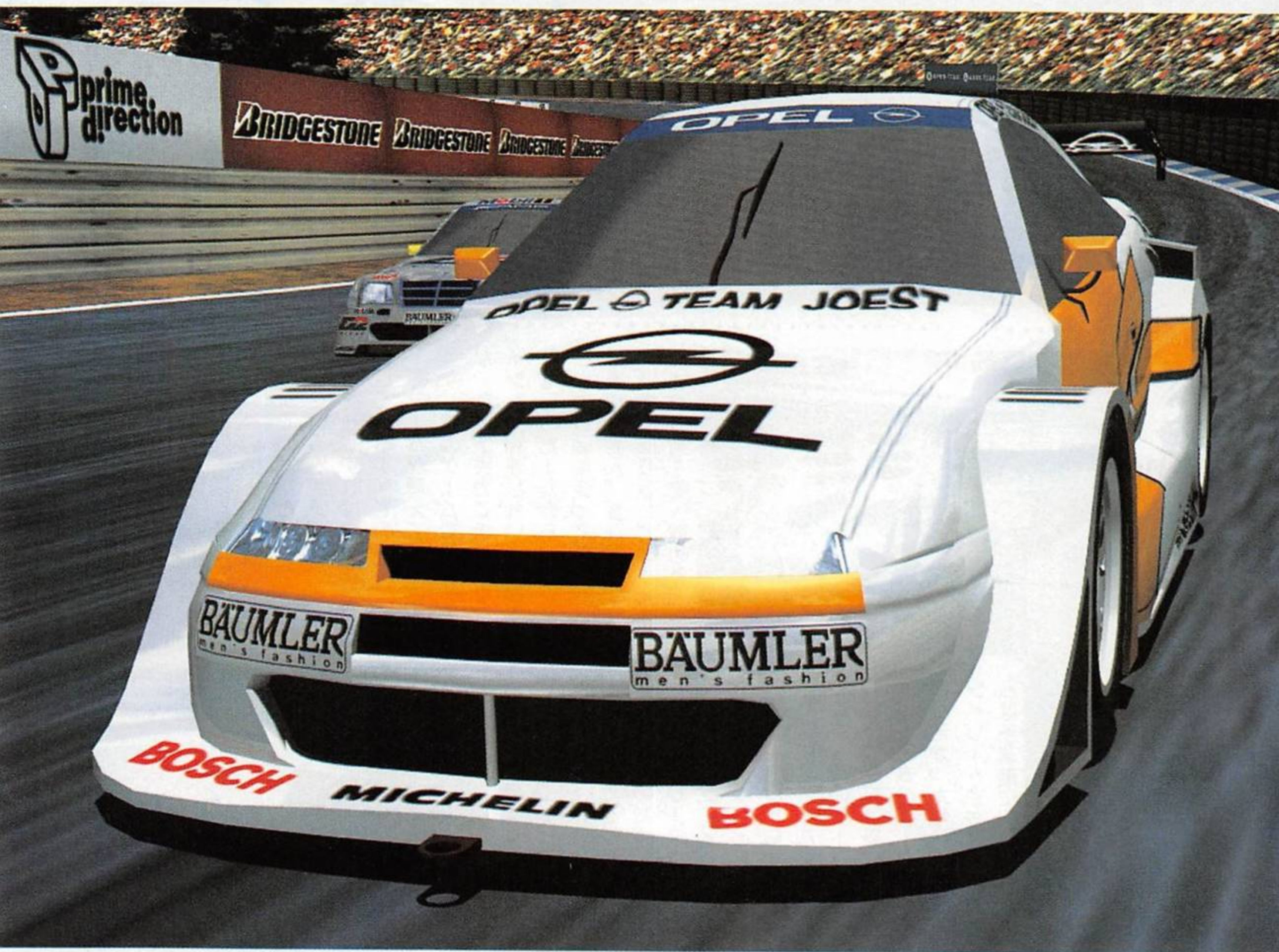


無事にぶつからずに走れるようになるには…大変な最終戦!



でも一般プレイヤーはそんなものはないので、やはり努力を重ねるしかないだろう。「好きなら何でも乗り越えられはす!」で第2戦を突破して欲しい(これから攻略も始まるので参考にしていただければ幸いです!)

第2戦を抜けられれば…相当上手になっているはず!



突き進め!不屈の闘志をたぎらせる!
激突! 攻略コンビネーション!!



BRIDGESTONE
 MOTORSPORT
 ブリヂストン ステッカー 5名様

Mercedes-Benz
 メルセデス・ベンツ E320のテレカ 10名様
 (メルセデス・ベンツ日本株式会社提供)

30名の方にプレゼント!
すごいです!!
 読者様プレゼント 第1弾!

このゲームに関わっている関係各社より、豪華なプレゼントがあります!
 今回(第一弾)は、このゲームの主役でもある、マシンのメーカーである「メルセデス社」より、な、なんと「ベンツ」のテレカを「マシン」の参加ではないが、レースには欠くことのできないモノを作っている「ブリヂストン社」より4種のステッカーを1頂きました。

このゲームに対する感想等(イラストも可よ!)を書くことが条件です!
 一応希望の商品がありません。イラストも可よ!)を書いてください。多い場合は感動したものを選ばせていただきます。
 なお締め切りは10月31日必着でお願いします!
 応募先は次の通りです。
 〒101 東京都千代田区
 神田神保町1-26
 株新声社
 ゲームスト編集部
 「セガ・ツーリングカー
 チャンピオンシップ
 プレゼントが欲しいので、
 感想を書きました!」係
 (ちよつと長いなあ...)まで。
 熱いハガキを待ってるよーん!(何も書かないと当たりません。全部私が見るので!)

POTENZA^M
 ポテンザ ステッカー(白文字) 5名様

POTENZA^M
 ポテンザ ステッカー(黒文字) 5名様

BRIDGESTONE
 MOTORSPORT
 ブリヂストン(マーク)ステッカー 5名様
 (株式会社ブリヂストン提供)

波を捉えてターンせよ!

WaveRunner

©SEGA 1996

レースではライバルがいる! そのライバルが立てた波でカーブが曲がれないことも! 簡単ではないぞ! このゲーム!

担当: するする

常に緊張して
コントロールせよ!

車のゲームとは違い、水上の乗り物は、波打つ水面を走る! そう、常に一定でない水面を走るのだから、コントロールは決して簡単とは言えない。

自分の前にライバルが走っていないければ、波も起こらず水面は静かな状態にある。そういう状況であれば、走るのは楽。水面に接しているの、ハンドルを左右に切れば曲がってくれるし、船体を傾ければさらに曲がる(小さく)ことができる。

ライバルがいたら...。そりゃあもう、波が立つのは当たり前! その上を走るのだから波の上でしかグリップしないのだから...

まずは
動かし方を覚えねば!

このゲームの主役となる乗り物は、今、海の上のモータースポーツで大人気の「マリンジェット」だ。

この乗り物を動かすには、アクセルレバーとハンドルが必要。ゲームにおいてもそれは同じ。

普通のバイクで考えると、レバーはブレーキ。

でも水上の乗り物にブレーキは...ない! ブレーキは水面

操作説明

右側にあるレバーがアクセルレバーです。



この摩擦によって起きるのだ。アクセルレバーを引いて加速し、離してブレーキとなる。曲がるのは、ハンドルと体重移動で行う。

ハンドルの右側にあるレバーがアクセルだ。にぎると加速、はなすと減速する。



ができる。それに体重移動を加えると、さらに小さく、鋭く、クイックに曲がることのできるのだ。ただこれには慣れが必要だ。

さてゲームの進行だが、このゲームを始めるにはまずコ

ハンドルを切って、左右に曲がろう。操作になれるまでは、ハンドルだけで曲がるのがポイントだ。



インの投入から始める。

コインを投入したら、マリンジェットのライディング部分にまたがり(女の子はちょっと大変かなあ)画面に映し出される操作説明を見て、それに従い、操作を進行する。

なおこの操作説明画面は、スタートボタンを押すことでスキップさせられる。

ゲームの遊び方がわかったら、次はコースのセレクトに

操作になれたら、体重移動を併用してみよう。ハンドルを切りながら傾ければ、クイックに曲がることのできる。



入る。

コースは3つあり「初級」「中級」「上級」とあり、ハンドルを左右に切るにより、任意をセレクトできる。希望のコースが決まったらアクセルレバーを引いて決定しよう。コースが決まるとそのコースのCG(立体!)が現れ、レースが始まる。

レースが始まると、プレイヤーはマリンジェットを操作し、コースを走り出す。

リアルに動く筐体



Viewボタンで、視点が変わるぞ。



コース内にはいくつかのチェックポイントがあり、その地点までに制限時間内で到達すればタイムが加算され、先へ進むことができる。これをくり返していき、ゴールを指していく。

2周するとゴールとなる。なお1位ゴールをすると、エンディングがあるぞ!

突き進め! 不屈の闘志をたぎらせる!
激突! 攻略コンビネーション!!



曲がるコツをここで習得!

初級コース

慣れるならここから。操作をしっかりとここで覚えること! 身体でね!

「初級」コースは、コースマップを見てわかるようにきついカーブはほとんどなく、走りやすいものとなっている。だがそれは周りにライバルがいなければの話。いれば、そいつが起こした波の上をビヨんびヨンと弾ねながら走らなきゃならない。そこにカーブなんぞが来たら、グリップがほとんどない中で曲がらなきゃならない。プレッシャー! これがいいんだ



よね! ここでのマリジェットのライディングのうまさが出るのだからね。コースを把握するだけではなくて、コースの状況も常に把握していないとダメなのだ。

ただ走るだけならこの「初級」コースも楽だろう。ジャンプも楽しめるいいんだしね。でも速く走るとなると、積極的にインに入る努力をしないといけない。上には上がれないぞ! まるでここでもテクニクを磨きたい。

「中級」コースになると、それなりに難しくなってくる。でもそれはコースのレイアウトだけでの話。実際にプレイしてもらえばわかると思うが、敵は、他のライバルと、波なのだ! ジャンプ台の数も多くなり、ラインの取り方もそろそろ勉強を始めないとね。きちんとジャンプができればいいけど。

インの突き方を覚えよう!

中級コース

一歩進んで速く走れることをここで学ぶ。微妙な操作に慣れよう!



コース幅の広いところでは、できるだけ最短コースを走るようにしたい。それが順位を上げるのに重要だからね。

コース幅が狭くなったところは、ぶつからないように最大の努力をする。どんな努力かという点、波の上を走りつつ、いつでもカウターをあてられるような反応をできること。真っすぐ走る難しさを覚えてほしい。

ラインを描いて走れるように!

上級コース

きついカーブがいっぱい! ラインを考えないと... つらいぞ!

「上級」コースともなると、まあカーブ、それもきついカーブが多くなること! ここまでは対応できない! 対応するには、かなりのテクニクを身に付けたいのだ。そしてそのテクニクを発揮させるライン取り。速く走るために考えなければならぬ。

ENTER YOUR NAME



重要なポイントだ。きついカーブをどこから進入し、どの位置に抜けていくのか。ジャンプ(小さいものは使っていないのかどうなのか。波が立っていたらどこのラインに変えていくのか。常にそれを考えて走る。

上位になるとネームエントリーができる。音がいいよ! みることにしますか!



必要なのは愛情か？
知性か？

QUIZ

たのしい DREAMS

虹色町の奇跡

にじ いろ ちょう き せき

クイズゲームにおける基本から、「虹色町」独自の要素まですべてを解説。クイズをやるなら今しかない!!

©CAPCOM CO.,LTD 1996
ALL RIGHTS RESERVED.

ヴァリアブルな感じで担当交代。
担当：DS1 協力：Ace



一度見た問題は間違えない。クイズゲーム究極の攻略法だ。

新感覚クイズゲーム

1989年に「アドベンチャークイズ カブコンワールド」を発表して以来、カブコンからは数々のクイズが送り出されてきた。

最近では、「クイズ&ドラゴンズ」や「殿様の野望2」などが記憶に新しく、現在でも稼働しているゲームセンターも少なくない。

その歴代のカブコンクイズの中で、この「虹色町の奇跡」

は問題が一番簡単であることを最初に伝えておきたい。

従来のカブコンクイズと比べると、各ジャンルの専門化・細分化が緩和され、一般常識で答えられる部分が拡大している。ライフ回復も簡単に行えるので、まさに初心者フレンドリーなクイズゲームに仕上がっているのだ。

記憶・すべて

クイズゲームで重要なのは、とにかく記憶力。一度出題さ

れた問題は、2度目は絶対に間違えてはいけない。

「虹色町の奇跡」を少しでもやり込めば気がつくと思うが、同じ問題を頻繁に目にする。これこそ、虹色町の難易度を低くしている要素であると同時に、学習効果を重視したクイズゲームであることがわかるだろう。

特に前半面(4月・5月)は問題が簡単で、「覚えておけ」と言わねばかりである。無理に早く答えようとせず、問題をじっくり見て記憶していくことが、後々のためになるの

だ。他人のプレイを見るだけでも参考になるぞ。

目押し的重要性

それでは虹色町のシステムについてこまかく説明していこう。

ルーレットを止めて、出た数だけマップを進んでいく。双六タイプの進行なのは前回までの紹介の通り。

このルーレットを、狙った数で止める「目押し」が非常に重要になってくる。目押しができないと、特定のキャラを狙ってイベントを進めていくことが困難になるからだ(イベントの進行については後述)。

ルーレットには1~6の数字のほかに、おじゃまキャラリンツのマークがある。これはルーレットを回すたびに位置を変え、目押しのジャマをする。リンツのマークにも注意して目押しをしよう。



6と1の間だったかと思えば、今度は3と4の間…。リンツに気をつける!!

ルーレットだけを見て目押しをするのが難しいと感じる人は、下のカーソル移動を見ながら目押しするとい。分岐点の先のノルマは表示されないの、このカーソル目押しは使いにくい、慣れるまでは十分に役立つはずだ。目的のマスの手前が光った瞬間に押しすとい。

現在効果を発揮しているカードを表示

自キャラが表示されている時は、効果はなし。

ライフ兼アイテムカード

お手つきをするごとにカードがめくられていく(一番右のカードから失われていく)。カードが全部無くなるとゲームオーバー。



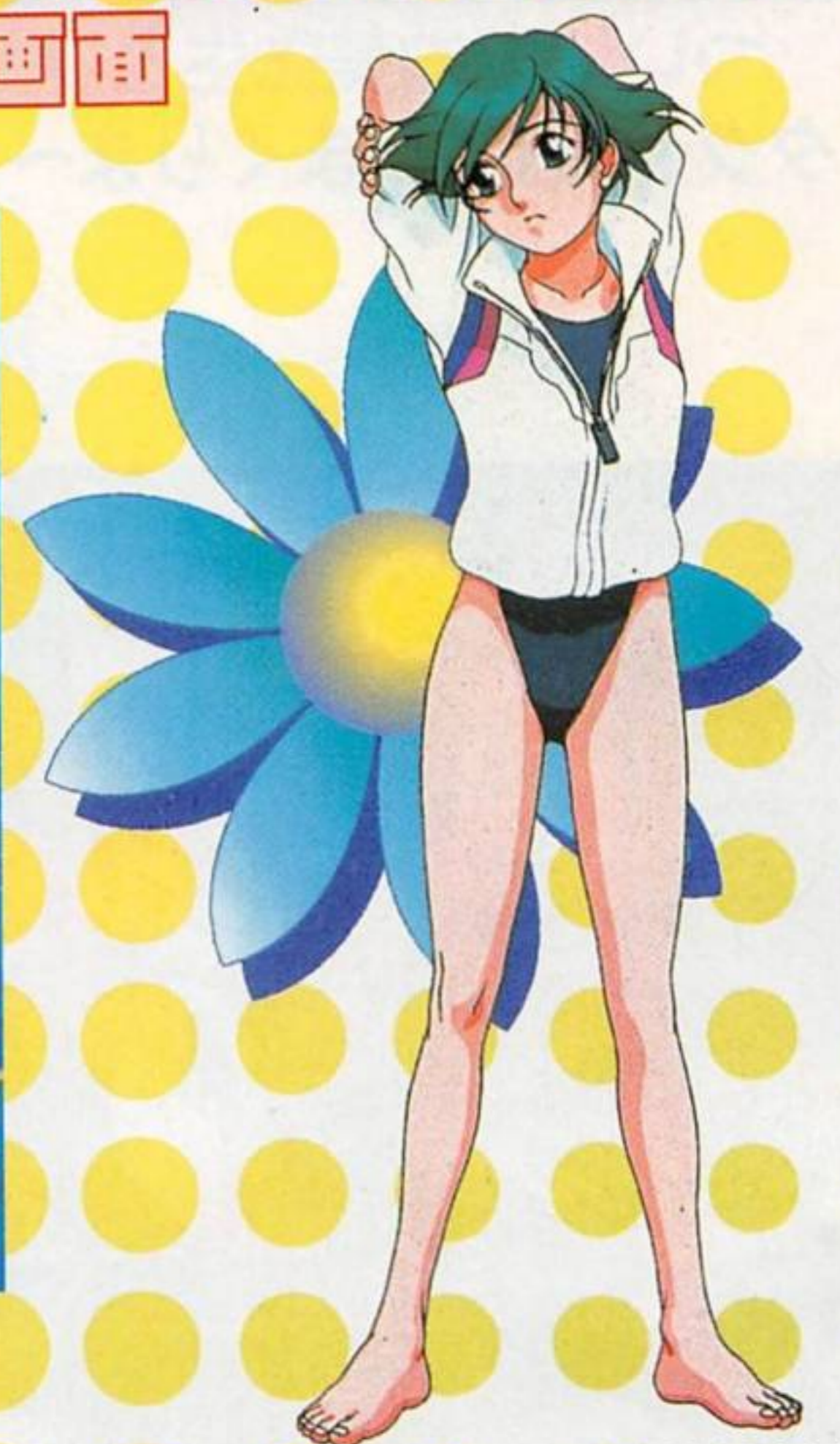
ジャンル
セレクト一覧

- 系系語会
- 系系語会
- 一般常識
- 入試問題
- 雑学
- 映画
- アニメ
- マンガ
- ゲーム
- ホビー
- 特撮
- 芸能・音楽
- 自転車・バイク

ワイズ画面



MAP画面



イベントの進行

マイキャラの止まったマスにより、さまざまなイベントが発生する(まあこれもクイズに答えることが大前提なのだ)。
・7人のいずれかのキャラがいるマスは...
各キャラクター固有のイベントが発生。ストーリーが展開していく。



キャラの描かれているマスに止まらなければストーリーは展開しない。



どのキャラが出現するかわからない時は、とりあえず寄ってみよう。

・場所の描かれているマスは...
キャラクターが固定で出現。ただし、同じ学校などの表示でも、位置が違えば出現キャラクターも異なる。



なるべく無駄なロスのないように。

・何もないマスでは...
キャラクターがランダムで出現。これにはリンツも含まれる。
ここでのクイズに答えても好感度がアップするだけでストーリーは進展しない。

妖精が出現。アイテムカード、もしくは得点をプレゼントしてもらえ。
それと同時に各キャラの好感度を大まかにチェックできる。ノルマは必ず1問なので楽。



ライフが1なら迷わず妖精に会おう。

ターゲットを絞る

最初に漠然とプレイしていると、いろいろなキャラクターと接触を持ちたくなるものだが、1キャラもしくは2キャラに絞ったほうが無難だろう。それ以上のキャラクターとイベントを進めたとしても最後まで消化する前に6カ月経過してしまう。
選択したルートによっても登場キャラが変化するので、安全に最後のイベントまで見たいのなら、1キャラ狙いで進めていくこと。
佐久間絵美、シャルロットは、最初の出現が遅いため、やや難易度の高いキャラクターだ。半面、森永めぐみ、不二家桃子は登場が早く、攻略しやすい。どちらにせよ、目指してきちんと目的のキャラに合わせられなければ苦労することになるだろう。結局目指す重要なのである。
クリアを目指す場合、こまめな回復も必要になってくる。ライフが2ないし1になった時には、すぐに日曜日に止まり回復を図ろう。7日ごとに日曜日が設定されているのでいつでも回復可能だ。

キャラクター重視

ここでは、キャラクターを東鳩真由美先生に絞って、ダイジェスト的に見ていくことにしよう。
スタート直後、森永めぐみと出会うが今回は先生が目当てなので、気にせず進む。



サクッと2問答えて、いざ出発。

めぐみ「大丈夫ですか？」



真由美「ちゃんとお勉強してね」

ついに真由美先生とファーストコンタクト。勉強しまくりま〜す。(写真①)



各キャラとの進展具合がチェックできる。



問題に答えれば得点のほかに…

最初に6を出すすと丁度日曜日。妖精の問題に答えてボーナス得点ももらう。



5で止めて木曜日のマス(右)へ。先は長い。

最初の分岐は右へ進む。まだ真由美先生には出会えない。

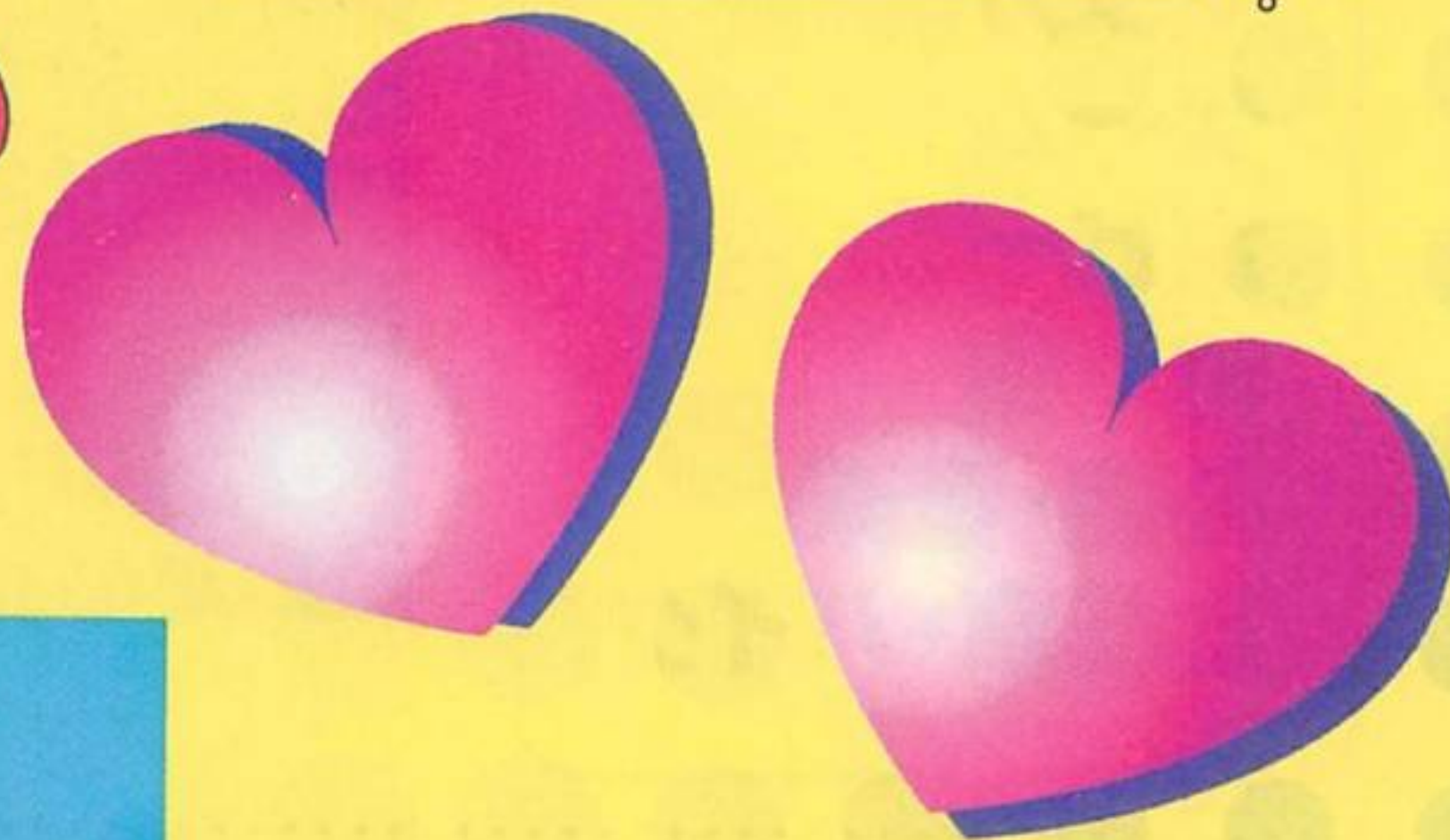


真由美「わんくん、復習はやってるかしら」

真由美先生と図書館でお勉強。予習も復習もこれでバッチリ。(写真②)



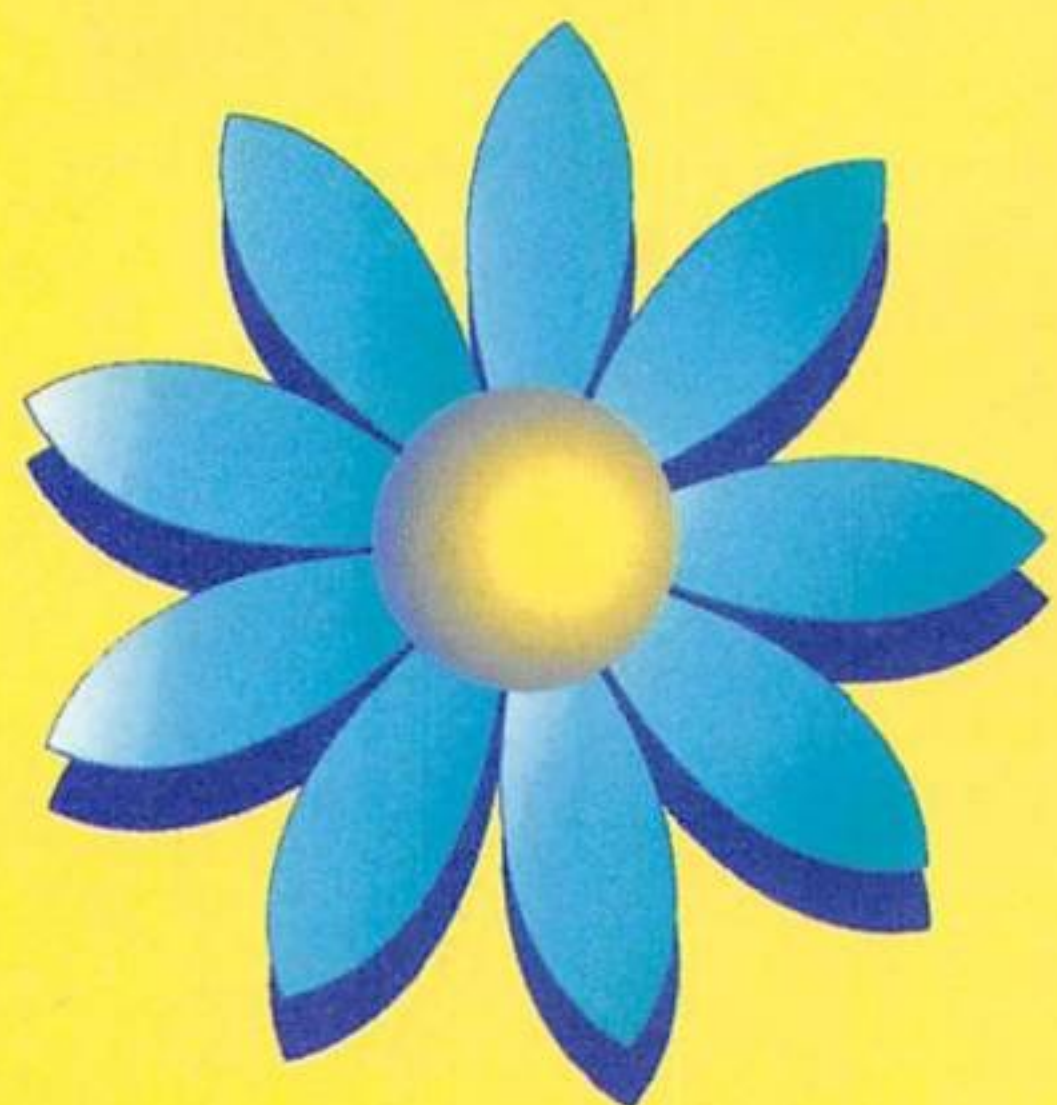
真由美先生は理数系が大得意。「簡単です、先生」(写真③)



今日は勉強のご褒美として一緒に遊園地へ。先生も楽しんだみたいだし、よかった、よかった。(写真④)



真由美「楽しかったねー」

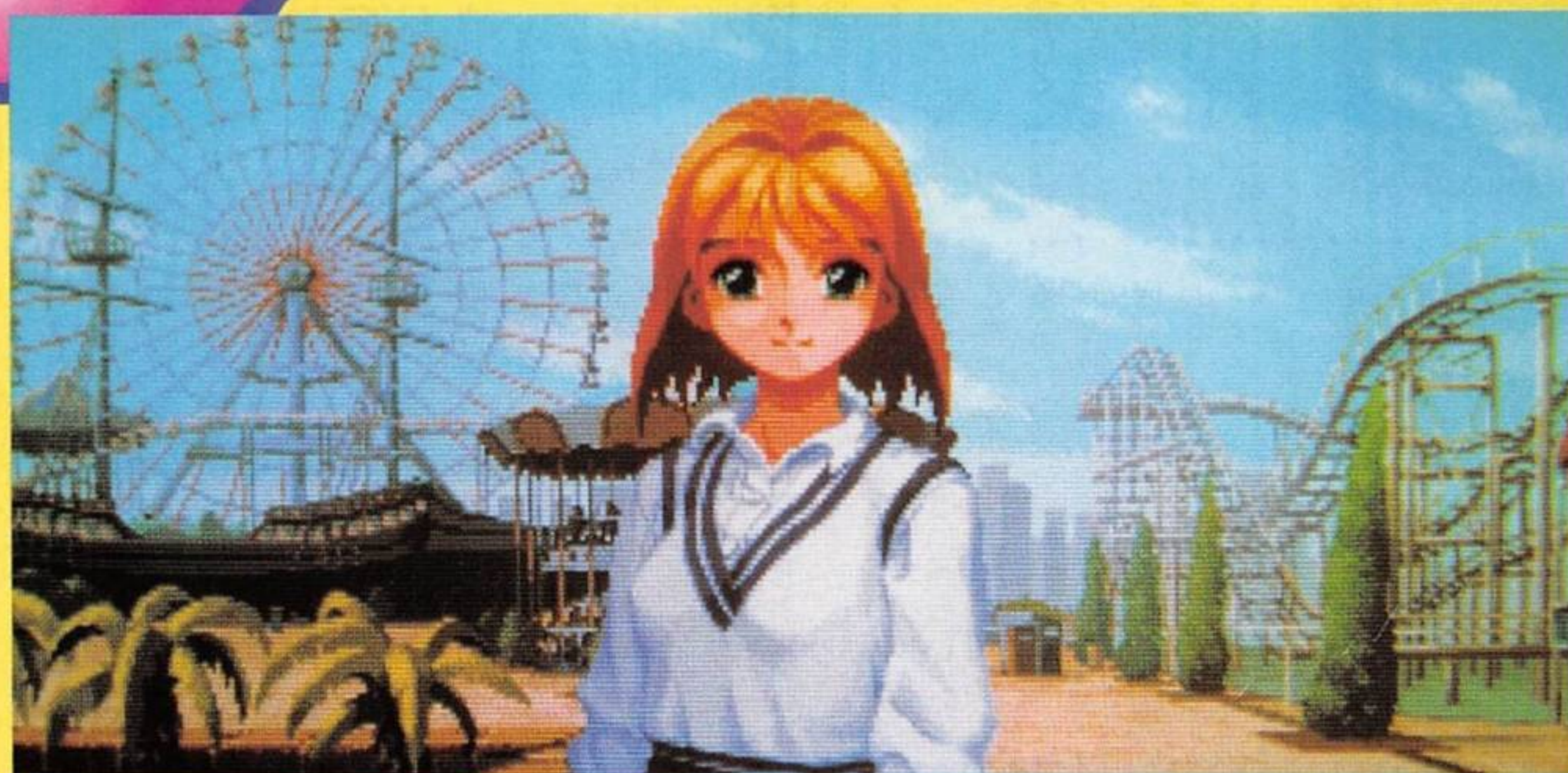


中華街で真由美先生そっくりの人を発見。先生なにやってるんですか? (写真⑤)



真由美「いらっしゃいませ!

礼儀正しいサキちゃん。私服姿も似合っています。(写真⑥)



サキ「こんにちは

突然ですがここで「鐘紡サキちゃんも載せろ」という意見があったので、急遽載せることになりました。ご覧下さい。

マナブ君の前ではサキちゃんも、やさしいお姉さんだ。(写真⑧)

「鐘紡サキ、任務を果たすためがんばります」(写真⑦)



サキ「マナブくん!! ふざけてると大怪我するから



サキ「私、鐘紡サキです

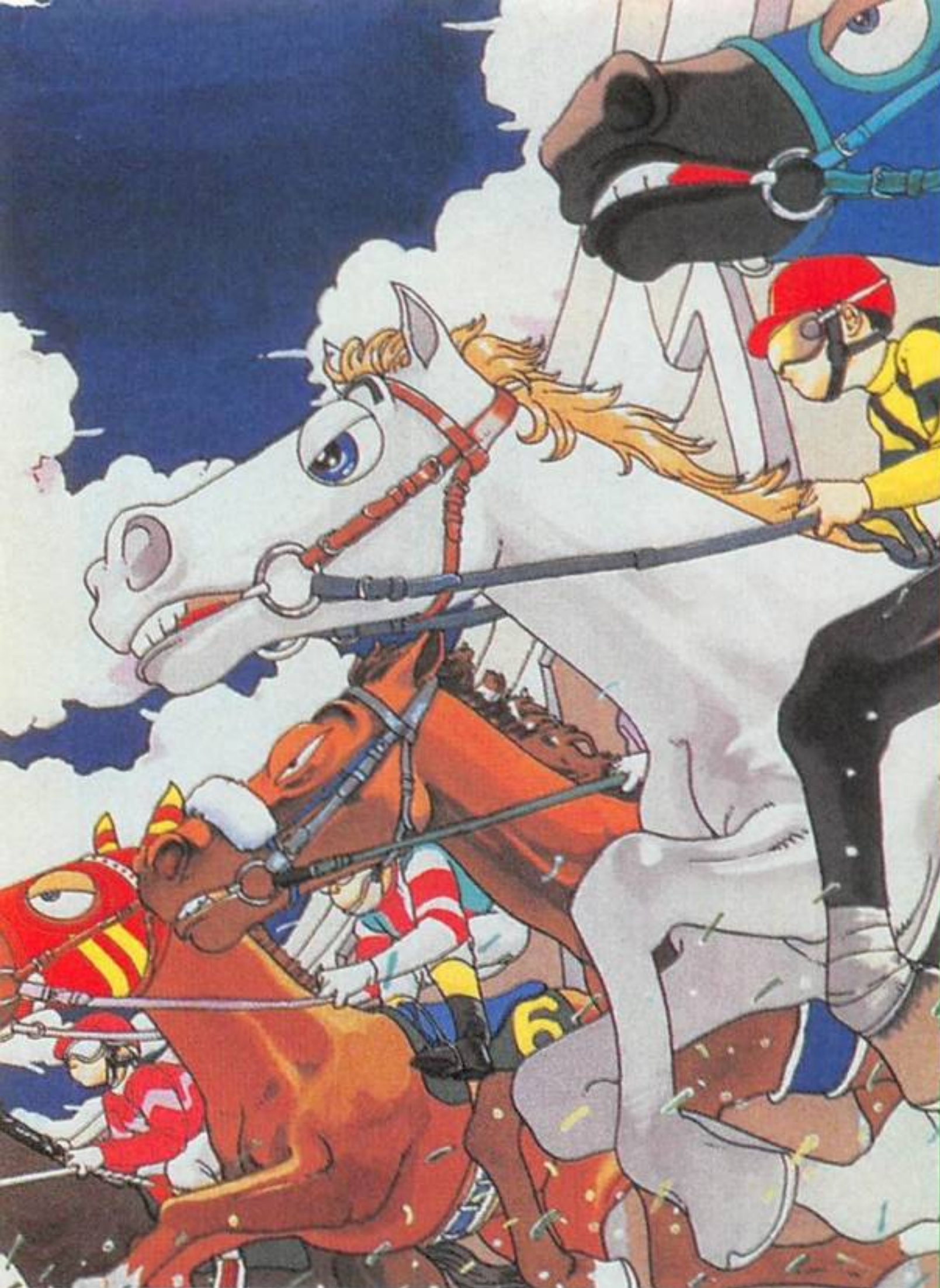
まずはポイントを押さえて



©1995/1996 SAURUS

モグラ穴、しびれ薬が最大の強敵だ。

担当：Dr.Ace



2 になって何が一番変わったかといえば、結局のところゲーム全体のスピードアップだ。

どうしてスピードアップが重要なのかといえば、それはアイテムのこと。今までは画面に見えてから、羽かもぐらか、悠々と判断できたのだが今回はそうはいかない。

確実にアイテムの出現位置を覚えて、出現前には完璧なライン合わせをしておかなくてはならない。さらになおかつ、画面に出現した瞬間に判断して取るか避けるかしないかと間に合わないほどなので、結構な反射神経を要求されることになる。

今回、この感覚がもっともブレいに影響を及ぼしているので、アイテムに関することだけでも早くゲームに慣れるようにしよう。

あとは前作と同じく、「最終コーナーでトップを守っていること」といったセオリーは基本的に変わっていないので、アイテムとの絡みも考えて第



レースでも何でも自分で選ぶのだ。



3 コーナーでは既にトップにしていることを心掛けよう。

基本的には、新馬戦、ステツプレス、朝日3歳、と3段階で進んでいくが、今回はレースをプレイヤーがある程度選ぶことができるので、札幌デビューか小倉デビューかなども当然のこと、重賞も自分で選ぶことができるようになってきている。自分の好みに合わせてゲームを進めていこう。そして今回も、というか今回はさらに海外レースが増えたので、イベントも多々起る。

調子良く3歳戦を終え、最優秀3歳牡(牝)馬に選ばれると、まずは最初の大きな選択だ。海外に挑むもよし、国内で3冠を目指すもよし、自分の好みに合わせて決めよう(設定上、馬主はいろいろがこのちらの意向は絶対にとおる)。

次のページは馬の紹介だ。自分の騎乗したい馬を見極めよう。



アイテムと仕掛け位置に注意を配ろう。

3連勝でクラシックへ



アースエイクが3歳王者に

ステークスウィナーPS.SS 96年11月 登場。

最優秀3歳牡馬



これで来年のクラシックが楽しみになったな!!

何か起これば新聞の1面も。

これだけ太つ腹な馬主と調教師に恵まれれば、それだけのことはなくては。

●ローカルホープ
父オグリキャップ
母ロジータ

地方競馬を沸かせた名優同士の異色の組み合わせで生まれた牡馬だ。中央入厩後に見せた父の切れ味のいい脚は引き継いでいるが、気性のほづがかなり激しく、レースに集中させるのに苦労しそうだ。経路からも父を超えるアイドルホースになる資格を持っているし、父の出られなかったクラシックを制する力は十分にある。



●ウインチェスター
父メジロマックウイン
母シスタートウシヨウ

父、父の父、父父父とも天皇賞(春)を制しており、4代連続制覇を期待されている牡馬だ。体力、スタミナに関しては全く不安はないが、欲を言えば母が桜花賞で見せたスピードや瞬発力も受け継ぎたかったのだが... この馬は調教を積んで古馬になってから真価を発揮するタイプだろう。

●アースクエイク
父ミホノブルボン
母タケノベルベット

父からスピード、母からスタミナを受け継いだ優駿だ。しかも、欧州の名馬ミルリーの近親配合で底力も高く文句の付けようがないが、少しうるさいところを見せるところが気になる。気持ち良くハナに立つことができればそのまま逃げきってしまうだけの能力は持っているはずだ。



●フローラルディ
父ノーサンテースト
母アグネスフローラ

11年連続リーディングサイヤの偉大な父と桜花賞馬の母から瞬発力とスピードを受け継いだ。牝馬特有の一時に爆発する末脚はこの馬の大きな武器で、2000m以下のレースでは安心してみていられる馬だ。体力のロスを防げばもう少し距離は持たせられるだろう。

●シャイニングダンサー
父サンシャインフォーエバー
母パシフィカス

ステークスウイナーで活躍したピーサイレントの半弟だ。父は代わっているが、ナリタブライアンの子の3/4兄弟になる。ブライアンよりはスタミナに不安があり、3000mを超えるレースに適性があるとはいえないが、兄同様に長い脚をうまく使えば十分な能力を持っている。



●ブルーエンジェル
父ジェネラス
母アルブミアブリーズ

4歳秋の上がり馬で、菊花賞制覇の勢いに乗って、4歳で有馬記念をも制したマヤノトップガンの半弟。父が長距離得意から中距離の瞬発力勝負型に変わっているが、この馬自身はどちらかというとステイヤータイプに出たようだ。瞬発力もスピードも持ち合わせており、まさに距離不問の万能馬だろう。

●オープンハート
父ビワハヤヒテ
母ティファニーラス

屈腱炎でターフを去るまで連を外さなかった名馬ビワハヤヒテの子が早くもターフに登場だ。父譲りの距離を問わない堅実性は評価できるが、今一つ切れ味の悪いところまで受け継いでしまったようだ。とは言え、気性も素直で扱いやすい馬には違いない。



●ブラックバード
父サンデーサイレンス
母ノースフライト

ステークスウイナーで活躍したノーサンライトの半弟で、父がサンデーサイレンスに代わり、瞬発力がアップしている。ただし、スタミナ面に若干の不安があり長距離向きの馬とは言えないが、末脚を信じて一気に勝負できれば戦えないことはない。

●モンタナマジック
父フォーティナイナー
母ベガ

2冠牝馬ベガからスピードと根性、新鋭種牡馬フォーティナイナーからは瞬発力を受け継いだ優駿だ。ただ、長距離に関しては体力に不安がないとはいえないが、その分他の能力の高さで十分にフォローできるだろう。



●スーパーモデル
父サクラバクシンオー
母ステージチャンプ

父は天皇賞(秋)をレコード勝ち、母は京王杯AHをレコード勝ちした超絶スピードを誇るが、スタミナが少なく短距離向きだろう。また、瞬発力も乏しく、上りの勝負になると不安が残る。しかし、持ち前のテンの速さを生かせばレコードラッシュも可能な快速の優駿であることは疑いのない事実だ!!

●トリプルクラウン
父トウカイテイオー
母スイートミトゥーナ

両親の父親が3冠馬という父内産の期待の星の登場だ。馬体は黒鹿毛でミスターシービーが強く出ているようだが、能力的には遺伝されていないように見える。ただ、母の祖父のトウシヨウボーイからはスピードを、父の父のシンボリルドルフからはスタミナを受け継いでおり、名のおり3冠馬になる可能性は十分にある。



●ダンスステップ
父ダンシングブレーブ
母マックスビューティ

ステークスウイナーのデイスコダンサーの全妹の登場だ。牡馬相手に渡り合った姉と比較しても遜色ない能力は持っている。いかんせん、気性の激しいところも似てしまっただが... この馬なら、最近はおなくなった牝馬による古馬長距離GI制覇も夢ではないだろう。

ご褒美のために、命をかける気ある？

ダンジョンアイ

TM
 囲めばいいだけなはずなのに、ただ囲むだけじゃあダメってこと！んじゃどうする？

担当：するする

©株ナムコ

厳しい設定に負けるな！

このダンジョンアイだが、すでに発売されてから1カ月が経つが、未だに先に進めなくて困っている人も多いのではないだろうか。

その原因は、通常の設定のとき、1クレジットで2機設定の上、タイムが短い点だ。このゲームの遊び方の基本は、パネルを囲んで消していく、すべてのパネルを消し、全部消すこと。必死に消すことばかりを考え、囲むことに集中すると…タイムがなくなるんだよね。まず、それを解消しなくては！

「褒美のために命をかけて…」

クリアをするためには、確かに囲むことが重要なのだが、それではタイムが足りない。そこで助けになるのが、いろいろあるアイテムだ。

アイテムは全部で10個。いろいろな効力を持つのだが、それらが入っているパネルを消すことで初めて登場し、これを取ることで効力が得られる。その効力の中で重要視したのが攻撃アイテム。これを有効に使い、どんどんパネルを消して、クリアを目指していく！

アイテムに頼ることで有利にしよう！

さてそのアイテムの出し方、使い方が、まずそのステップが始まったら真っ先に光るパネルを囲みにいく。なぜなら、さっさとアイテムを出すことで有利な展開を作るため、その目的のために光るパネルへそのパネルを囲むと…ポーンとアイテムが



ボタンを押せば囲みが始まる。始めどころがポイント！

出現してくれる。

そこで出たアイテムを確認する。出て欲しいアイテムは、⑧(横攻撃)、⑨(縦攻撃)⑩(ワイド攻撃)など。これが取れば、1つのパネルを囲むことで、各効力に応じた力で他のパネルを消すことができるからだ。

もちろんこれら以外のアイ



光るパネルを囲む。消すとアイテムが出る。攻撃アイテムだ！

テムも出る。

①(タイムストップ)や②(タイム延長)のように制限時間等に関係するものでも不利を有利にすることができる。

③(敵全滅)なんかが出たときはもう最高！敵が死んでくれるのに加えて、かなりの数のパネルが消えてくれるからだ。

攻撃系でなくても⑤(スピードアップ)や⑥(バラライズ)でも有効にすることができる。



敵を消すパネルにのせて消してやれば展開も楽になるぞ！

⑦(パネル反転)はあまり出ないものだが、これを取ると、今、パネルがあるところが消え、無いた所にパネルが現れる。ほとんど消していなければこの効力は最強のアイテムとなる。もしその逆だったら、大変だーっ！

④(無敵)は、体当たり命！

アイテムの使い方、ちやんと把握してて！

攻撃アイテムが使えるということはおわかっていただけたと思うので、それらの使い方について少し触れよう。

出てうれしいアイテム、⑧、⑨、⑩から。

これらは、1つ囲むと、その効力に従って他のパネルが消える。⑧を有効に使うなら縦に長く囲むことで、その両サイドのパネルが一気に消えてくれるし、⑨ならその消える方向が上下方向になる。

コンスタントにこの2つが出てくれると大変うれしい！⑩は、1つを囲めば、それに触れているパネルが消える。敵に囲まれそうなときに急いで囲めば、大逆転となる！



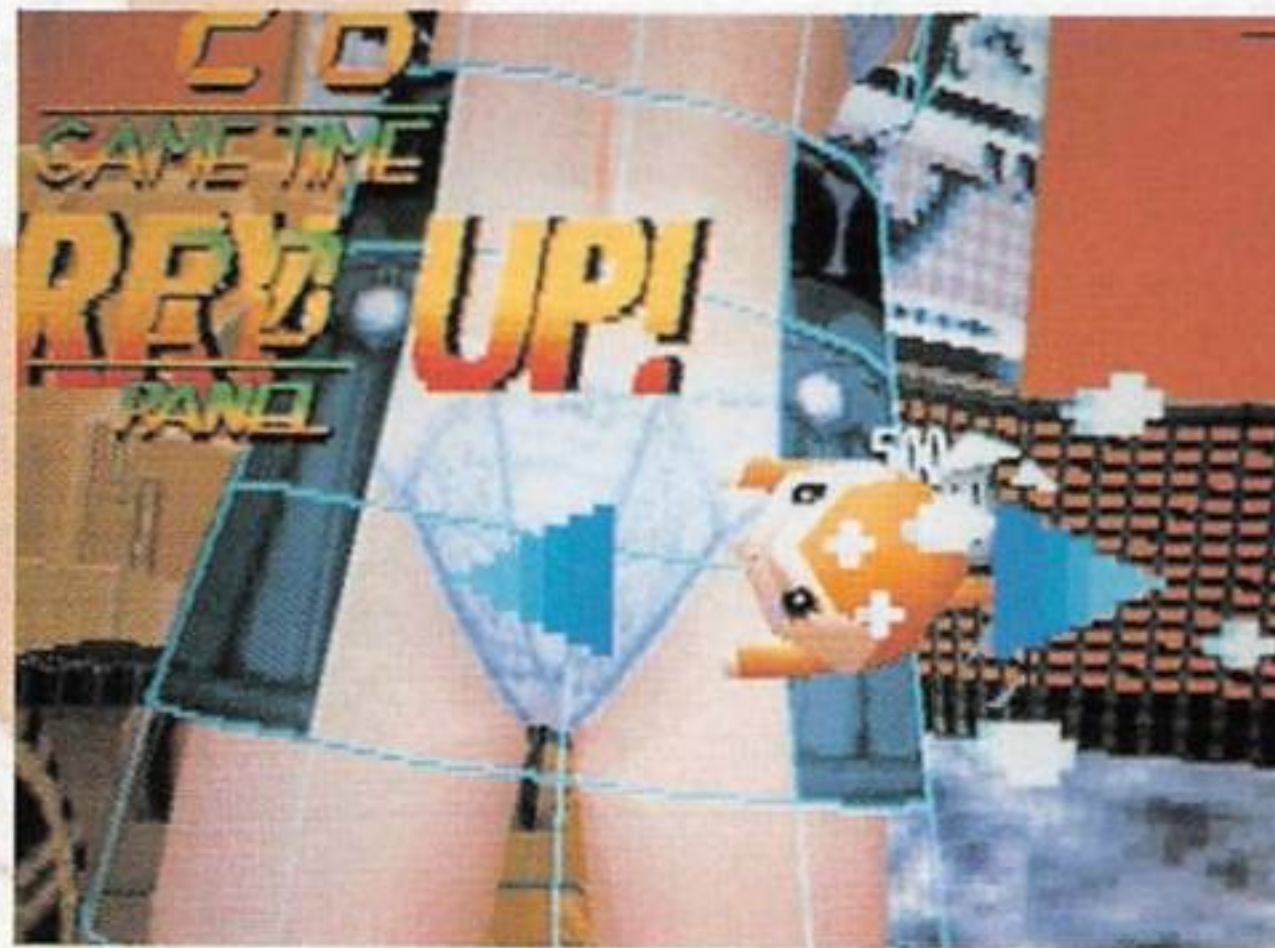
④は無敵なので、体当たりをして敵を消していく方向を考えると、このときの足が意外に速いので、その速力を使って囲むことに徹してもいいだろう。

他のアイテムで使えるのは⑤だ。これを持ち、他の光るパネルを消して⑧、⑨、⑩を持てればかなり速い展開でパネルを消していける。また逃げ足も速いので、かなり使えるといっているだろう。



効率よく消すのに随くーでも考えながらやらないと無駄も多い。

アイテムの使い方がわかってきたら、あとは実践あるのみ。とにかく回数を多くやることで、いろいろな対応を覚えていく必要がある(経験がとも重要なゲームなため)。光るパネルも先に消し、アイテムを出し、それに頼って展開する。無茶っばいけど、これがこのゲームの基本だ！



④でアタック！大きくなるわ。速くなるわでどんどん消そう！

これによりタイムの少なさに対応。攻撃アイテムさえ手に入ればこっちのもの！あとは敵の動きに気をつけ、パネルをどんどん消していく！運の良さが勝負かもね！

乗りこなせ! 爆発的加速!
突入! 新作レッドゾーン!!

ステージ1

さてステージを1つずつ見ていくことにしよう。
1ステージには、3つのパネルがあり、好きなものを(キヤクター選び?) 中から選択し、スタートする。



1ステージでは、ねこのコスプレの女の子、セーラー服の女の子、そして軍服の女の子の3人がいる。君のお好みで選んでOK!
私はこの中から軍服の女の子をいつも選択している。
理由は...まあそれは見ればわかるかな? (うーむ、私もつくづく男だと思っ!)

選択したらゲームスタート。スタートしたら、先ほど説明した通り、光るパネルを消しにいき、アイテムを出す。その出たアイテムを確認後取る。よく出るのは①。右下にある光るパネルへ行こう!



とにかく光るパネルを消し、アイテムを出す。これ優先!

もう1枚消してアイテムを出すと、かなりの確率で攻撃アイテムが出るはず。
②ならドカーン!と消えてくれるのだが。



これのためにやってる? ちなみに下着の色、もう1色あるぞ!

もちろん④や⑤、⑥でもいいんだよね。これが④や⑥だったりするとちよっとガツクリ。女の子の...が見られるのが遅くなっちゃう!
まだこの他にも光るパネルが残っているので、敵に注意しつつ裏側へ回っていき、消していくといいだろう。
さすがに5つも消せばかなり効力のある状態になるはず。アイテムを無視して1発で全消しを狙ってもいいかな。



攻撃アイテムは効力が続くものが有効。時間短縮のために!

いかが?



ステージ2

2ステージも3つの中から1つを選択し、ゲームへ。どれを選ぶかちよっと悩んでしまつところだが、私は(好みで!) ソウルエッジ姉ちゃんを選びます!



さてこのソウルエッジ姉ちゃんだが、服を着ている点については1ステージと同じだが、違つのはより身体の線の出る「Tシャツ」姿であるという点だ。これといって違いは...と思うかもしれないが、やってみればわかります! ではスタートしましょう。とりあえず、定石通り、光るパネルから消しに。アイテムを確認し、行動に出る。この女の子のパネルは、1ステージのものとは比べると形、大きさがよりバラバラに。けっこつ大きいものもある。

パネルが大きくなると...そう、囲むのに時間がかかる。それをつい忘れて囲みに入ると...あゝれ〜! 敵がいつの間になつてこと!



ここも速攻で光るパネルを消し、アイテムを出すことから。

そういうことに注意しつつ、動き、囲み、消していく。
1ステージほど光るパネルがないので、動きつつも囲んでいかないと(移動しつつ)タイムが足らなくなる(かなりこのことに注意していないと終わるぞ!)



この胸の谷間! サ、サルになりたいの君だけ? (私も〜!)

そつそつ、1ステージの女の子との違いだが、動き回つてみて、どうやら、胸のところー山あり谷ありになっていて、しょうこつこつ凸凹でミスが出やすいのだ!

ダンシングPT

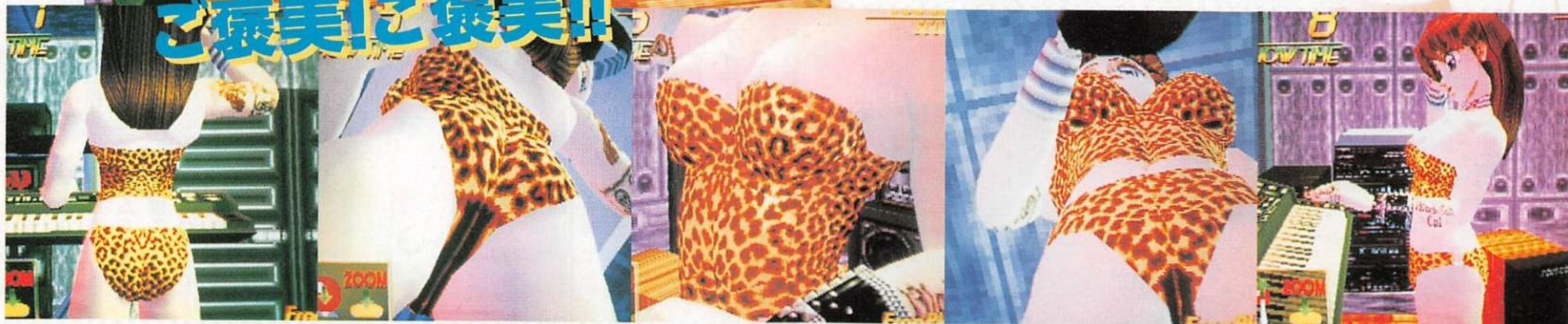
ズームボタンを使わないとこんなに遠くから見る。健康的?



写真ではわからないが、画面はギタタンボタン状態になるーそうなると思いが今どこにいるかなんていう確認作業が難しくなるので、好きだろうけど、ここはガマンして胸のところはサクッと消していくようにし、他のパネルに集中してほしい(で、でも...)。

このレコウ柄がいよいよーこの視点からごめんなさいねー

ご褒美!ご褒美!!



ステージ30

3ステージへ。ここらあたりがハマリどころといっているだろう。パネルの配置も妙になってくるし、数も多くなるからね。死なないけどタイムが足らなくて死ぬんだよね。

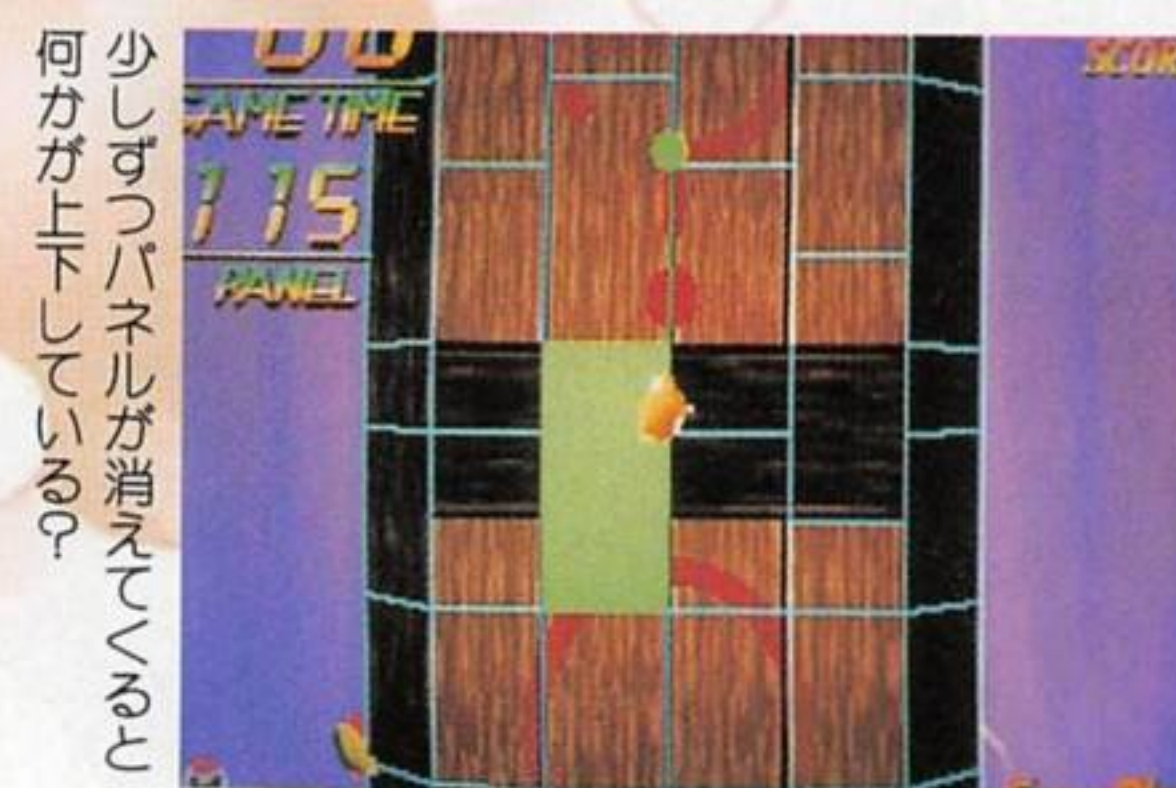


さてここで選択するのは...非常に悩むところだが、ちょっとここは難しいのにトライしてみることにしよう。

3つある中の木の箱。これを選択。えっ?女の子じゃない?まあまあ、女の子もいるけど、この娘の足がね、ちょっと気になるので、こっちに(中身は...もちろん!)してみます。

ではいきましょう。

この木の箱、何が難しいって、パネルの数もそうだけど4つの角を持つその形。その面上にいると、他面が見えないのだ!これってどこに光るパネルがあるのか探すのが大変なのだ!でも目的のためやるのだ。



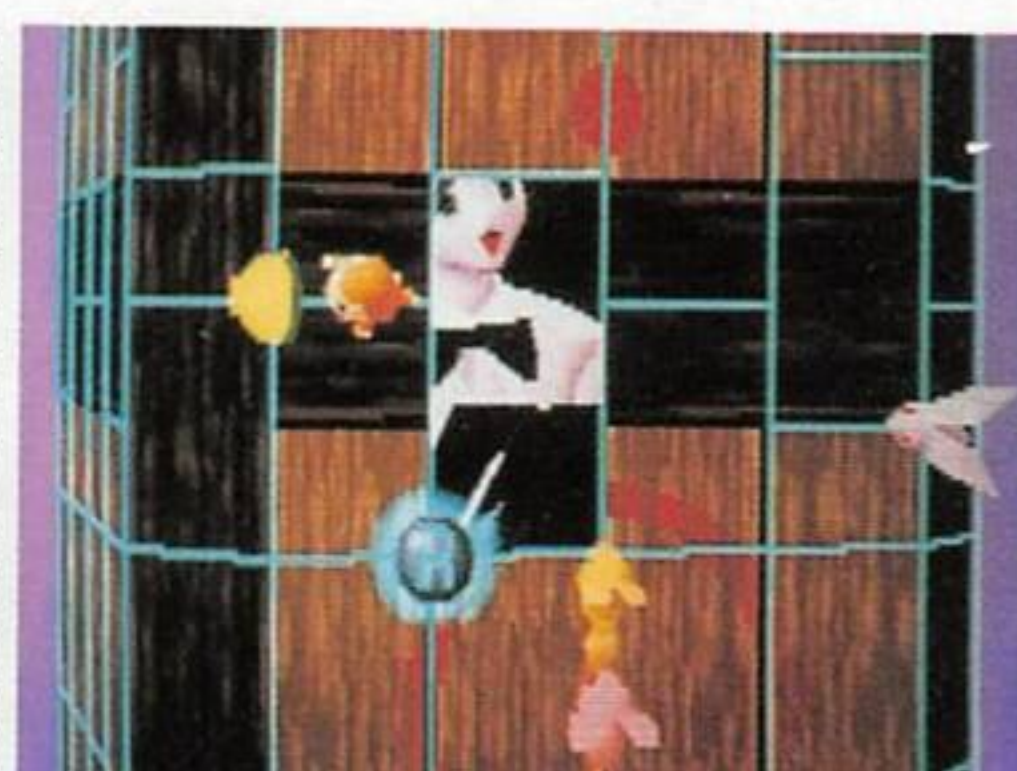
少しずつパネルが消えてくると何が上下している?

小さいパネルが多いので、適度に囲みつつ、敵を消せる状態を作りつつ展開する。

もちろん光るパネルを先に消す。がーつ目以降は消しつこの展開になる。

タイムが少ないのでとにかく消していく。敵を消しながらいけば、アイテムも回収できるぞーうまく攻撃アイテムが出れば...クリアすると...

四角なので、となりの面の状況がわからない。怖い展開。



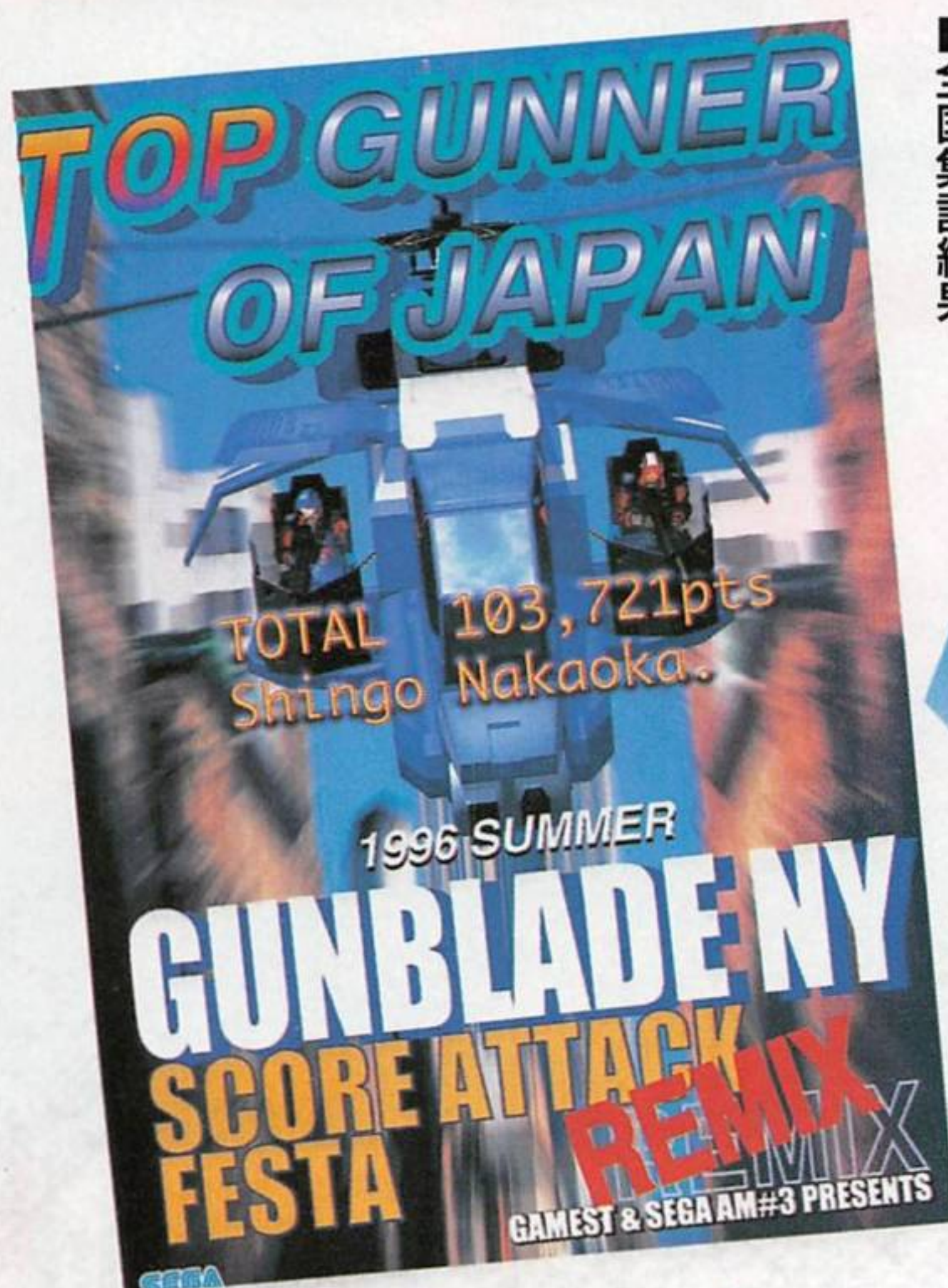
箱入り娘?手品?ってわけね。それとアップしてやれ〜っ!

まだまだ!



これからが本番よ!

「KING of Dec Athlete! GAMEST CUP」全国集計結果リスト



■全国集計結果

順位	名前	エントリーネーム	スコア	店舗名
優勝	塚本高広様	T.T	13,298点	池袋GIGO店
準優勝	狩野淳一様	NHK	13,272点	ハイテクセガ渋谷店
3位	松井愛二様	IBA	13,190点	上野パセラ店
4位	川喜多威様	T.K		
5位	高橋猛様	T.T		
5位	木原修司様	S.K		
7位	木村武史様	KIM		
8位	井久保博樹様	NJR		
9位	竹本昌史様	AKE		
10位	島袋和広様	D.K		

■今大会ご協力のお礼

「KING of DecAthlete」に出場していただきましてありがとうございました。想像を超えた好記録の上に、大接戦で開発者一同驚嘆しています。

■賞状について

今大会、全国優勝・準優勝・3位までの入賞者の方には賞状を用意しております。

尚、賞状は弊社より直接ご本人に発送させていただきます(発送は10月中を予定しております)。

■店舗優勝者について

各店舗にて最も高いスコアを記録された方を「店舗優勝」とします。店舗優勝者にも賞状を用意しており、弊社より直接ご本人に発送させていただきます。

(発送は10月中を予定しております。)

※同一プレイヤーの複数記録申請の場合は、最も記録の高いものを採用しています。

「ガンブレードNY」と「デカスリート」

誌上スコアアタックキャンペーン結果発表!

ゲームスト誌上で告知しました「GUNBLADE NYスコアアタックフェスタREMIX」と「KING of DecAthlete!GAMEST CUP」の集計結果が出ました。ベスト10入りした参加者の方をそれぞれ以下にお知らせします。セガAM3研さんからのコメントと同様、ゲームスト編集部からも参加者の方、協力いただいたゲームセンターの方々にお礼申し上げます。

順位	名前	エントリーネーム	スコア	店舗名
優勝	中岡慎吾様	A.Z	103,721点	ハイテクセガ渋谷店
準優勝	上田英貴様	MGA	91,132点	天神GIGO店
3位	小柳貴稔様	T.K	86,560点	セガワールド静岡店
4位	高松直也様	nao		
5位	鈴木孝行様	SZU		
6位	南出大介様	DAM		
7位	杉本 理様	KID		
8位	永見哲也様	J		
9位	安藤直輝様	UKI		
10位	荻須由紀様	YAG		

■全国集計結果

■今大会ご協力のお礼

多数のご参加誠に有り難うございました。思っていた以上の参加数と好記録に驚きと喜びを隠せません。これからも「ガンブレード」を始め、セガアーケードゲームを応援して下さい。

(「GUNBLADE NY」ディレクター 山本 信)

■賞状について

今大会、全国優勝・準優勝・3位までの入賞者の方には賞状を用意しております。

尚、賞状は弊社より直接ご本人に発送させていただきます。(発送は10月中を予定しております)。

■店舗優勝者について

各店舗にて最も高いスコアを記録された方を「店舗優勝」とします。店舗優勝者にも賞状を用意しており、弊社より直接ご本人に発送させていただきます。(発送は10月中を予定しております)。

※同一プレイヤーの複数記録申請の場合は、最も記録の高いものを採用しています。



「GUNBLADE NYスコアアタックフェスタREMIX」全国集計結果リスト

とっかえて並べて大連鎖

対戦

とっかえだま

©1996KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

従来の“落ち物”パズルではなく、玉をとっかえるパズル、
これがこの“対戦とっかえだま”なのだ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡



ばするだまからの正統進化！
新とっかえだまパズル登場！

アーケードに登場して以来、
コンシューマーに移植されたり、
続編が発売されたりと、
大ヒットのばするだまシリーズだ
が、このたび、新たに、
「対戦とっかえだま」として生
まれ変わって登場だ！

このとっかえだまは、今ま
でのパズルだまシリーズとは
ルールが異なり、パズル性が
まったく違った物になってい
るのが特徴。

しかし、ばするだまの長所
である、大連鎖の気持ちよさ
やキャラクターのハデハデな
リアクションなどはそのまま
つまり、ばするだまの良いと
ころは残して、新しいパズル
の要素を取り込んだ、といっ
た感じ。

いままでばするだまシリ
ーズをやり込んだ人はもちろん
ばするだまは難しく出来ない
い、といった人にもオススメ
できる、新感覚とっかえパズ
ルゲームだ！

こいつは新しい“とっかえ”パ
ズルゲームだ。



ばするだまとの 違い

従来のばするだまでは、プ



自分で好きなように連鎖が組める！キレイに並べよう。

レイヤーは、画面の上から落
ちてくる“たま”を、キレイ
に並べて消していくという、
いわゆる“落ち物”パズルゲ
ームだった。

だが、今度のこの“とっか
えだま”では、レイヤーは
落ちてくるたまを並べるので
はなく、画面の下から競り
上がってくる“たま”を、キ
レイに並べ替えていく、つま
り“とっかえ”ていくパズル
ゲームになっているのだ。
たまはプレイヤーの好きな
ように並べ替えることができ
るので、自分の思ったとおり
の大連鎖を組むことも可能！
ますます連鎖の醍醐味がアッ
プしたのだ。

しかし、たまを“落とす”
と“とっかえる”の違いはあ
っても、いままでどおり、大
玉を3つ並べると消えて、小
玉はとなりでたまが消えると
大玉に変化する、といった基
本のルール自体には変更がな

いので安心しよう。いままで
ばするだまをプレイしたこと
のある人なら、すんなりとゲ
ームの中に入っていけると思
うぞ。

小玉から大玉に変わる基本シス
テムは変わらない。



操作方法は、4方向レバ
ーで自分のカーソルの移動、ボ
タン2つで、1つは自分のカ
ーソルがあるところのたまと
自分の持っているたまをとっ
かえる“とっかえ”ボタンで、

もうひとつは、下からせり上
がってくるたまの速度を上げ
る“せり上げ”ボタンの2つ
となっている。

操作系はこのように非常に
シンプルなものになっているか
ら、誰でもすぐに、自分のお
もったとおりの連鎖が組める
ようになるはずだ。

基本の連鎖は ばするだまと一緒に

このとっかえだまの連鎖の
組み方は、基本的には、いま
までのばするだまシリーズと
同じと考えていい。

しかし、とっかえだまは、
画面の下からデタラメに並ん
だまが出てくるたまを、プレ
イヤーが自分で順序よく並べ
替えて、自分の理想とする連
鎖を組んでいくのが基本なの
だ。

自分の頭の中で、基本とな
る連鎖のカタチを考えておい
て、デタラメにせり上がって
くるたまを、すばやく、効率
的に並べ替えていくのだ。こ
の作業が上手く出来るか出来
ないかで、テクニクが要さ
れるところなのだ。これこそ
がすべてとも言える。

ただし、この基本はあくま
でも理想なので、いつもこう
でなくちゃいけない、という
ことはない。偶然による連鎖
も、たまが下からせり上がっ
てくることによって、パズル
だまよりも起こりやすくなっ
ているぞ。

また、ばするだまの面白さ
の一つである“相手が送って
きた攻撃たまを、そのまま連
鎖にして相手に送り返す”と
いった行為も、プレイヤーが
任意でたまを取り替えていけ
るため、やりやすくなってい
る。

ばするだまとはまたひと味

ニューゲームジャングル



バラバラに並んでいるたまを...



すばやくハキリに並べ替えて...



連鎖するーこれが基本だ。

違った、大連鎖の送り合いが楽しめるだろう。

画面いっぱいたまが埋まるとゲームオーバー

はするたまの場合、画面の

一番上のたまが出てくるラインが埋まると、その時点でゲームオーバーになってしまうが、この対戦とつかえだまの場合、画面内のどれか一つのラインでも残ってれば、ゲームオーバーにはならない。つまり、一番端のラインでも、空いていれば、まだまだチャンスはある、ということ。というのも、ばするだまの場合、画面上のほうまで埋まってしまうと、そこから下に掘り下げていくしか方法がなかった。

しかし、このとつかえだまの場合、画面内のたまであれば、上のほうにあるたまだろうが下のほうに埋まっているたまだろうが、どこでもとつかえることが出来るのだ！なので、いつでも復活のチャンスはあると考えていいのだ。これはとても重要である。復活の際に必要なたまを、下のほうから持ってこれると



埋まってしまうてもまだあきらめるなーチャンスはある。

いうのも心強い。「赤が来なかったから死んだ」なんていうことも少なくなるだろう。

個性豊かなプレイヤーキャラクターたち

このとつかえだまにも、ばするだまに負けなくらいに個性的なキャラクター達が出そろっていて、またまたプレイを盛り上げてくれる。



下のほうに埋まっているたまでも取れる。



各キャラクターの声を聞いているだけでも楽しい。

各キャラクター達は、林原めぐみさんや子安武人さんなど、有名声優さんが演じており、声を聞くだけでも楽しい。お気に入りのキャラで、友達と対戦しよう。

もちろん、各キャラクターによる攻撃だまの落ちパターン(せり上がりパターン?)



魔法のアイドル、ドキドキ・ハニラちゃん。



このオヤジは何者!? どう見ても変態。



連鎖をすると、魔法で変身よー!

があつて、どのキャラクターを選択するかも、ゲームの大きなポイントだ。どのキャラクターを選ぶにしろ、連鎖の組み方は基本的に変わらないので、まずはプレイしてみることをオススメする。テクニックを磨いて、キミも大連鎖を目指すのだ!

分かりやすい
ルールでしょ。
Second Earth
GRATIA
セカンドアース グラティア

©1996 JALECO LTD.

クォータービュー(斜め見おろし)シューティングなんだけど、横シュー感覚で遊べるのは魅力だね。

担当：P・鈴木

戦争は俺が
終わらせる!

第2の地球「グラティア」内の2国間での戦争。人々は疲弊しきっている。そこへ2人の人間が戦争のカタを一気につけようとするが…。

横画面横スクロールシューティングゲームのグラティア。全7ステージを、対空ショット、対地ボム、ハイパー(画面内の敵を一掃する)の3つの兵器を使ってクリアしていく。わかりやすいおなじみのシステムだから、インストカードを見てコマンドを覚えて学習して…という面倒なことをしなくても済むぞ。軽い気持ちでプレイできるのだ。

まずは、3種類あるショットの説明から入ろう。ショットのパワーアップアイテムを取ると、その種類(色)に応じて自機が変形し、それぞれスピードが変わる。同じ色のアイテムを取るとパワーアップする。最高6段階になるぞ。違う色のアイテ

ムを取ってもパワーアップしない点に注意。3種類の変型パターンの特徴は次の通りだ。赤・リンクス

3WAYの弾を広範囲に発射する。角度が広いので、サコ地帯ではとても役に立つ。オールマイティに使える武器だろう。ボス戦でもはりついで(思いきり近づいて)撃ちこめばそこそこ威力があるぞ。青・エウクス

一直線にレーザー状のビームを発射する。攻撃判定も小



このような会話各所に入りながら物語は展開する。



この3WAYはザコ戦に対して使える。スピードは中。

さく、威力も高くない。この変形の最大の利点はスピードにある。かなり速いので、弾と弾の間を避けるのが苦手な人は使っても良いだろう。大きく弾をよけられる点が長所だ。

黄・ティグリス

ウェーブ状の弾を広範囲に撃つ。青のものより範囲が広



黄はワイド。威力も最高なのでボス戦向き。P鈴木おススメ。

く、攻撃力も最強。対ボス戦で特に効果がありそう。その代わりといったらはないが、スピードは最も遅い。弾と弾の間を抜かれる程の実力を持った人ならば一番使いやすいはずだが、慣れないうちは赤で進んでおこう。

これらの対空ショットに加え、対地ボムで建物を破壊し



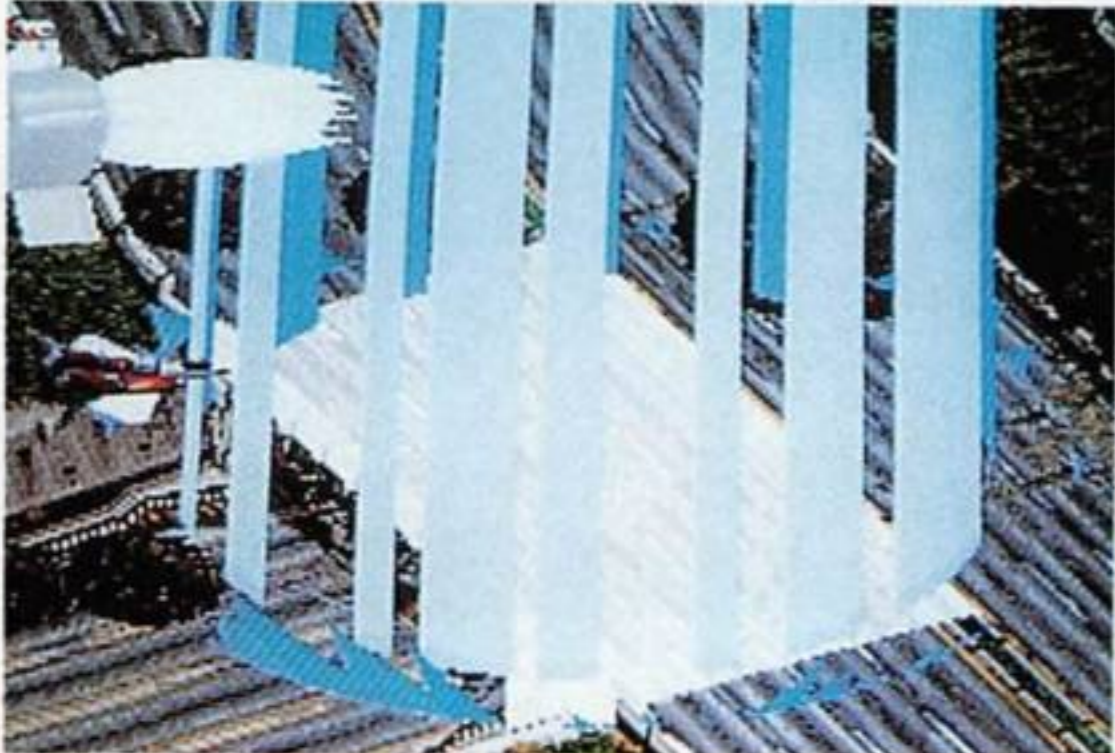
青は攻撃判定、威力ともに小さめだが、スピードは最速。



対地ボムは地上物や建物はもちろん、空中物にも当たる。

ていく。このボムは対空物にもダメージを与えられるので、どんどん連射していったらいいだろう。威力も高めだ。対地ボムを何もないとこでうちこんだときに、いきなり建物が出てくることもある。この建物を壊せば各種ボーナスが入るので、ハイスコアを

狙っている人はここが重要ポイントになることだろう。そのほか、アイテムが隠されていたり、特殊効果ありといるいるなとこで楽しめるぞ。ストーリー展開も楽しみながら遊べるグラティア。感情移入しながら遊べて楽しいぞ。



敵の攻撃に耐えられなくなったら、ハイパーで脱出。強え。



隠されたアイテムを見つけたら、面白さのひとつ。

ニューゲームジャングル

対戦モードはこれらのキャラから選ぶ。ノーマルな奴もいるよ。



ただ爆弾を爆発させて敵キャラを倒していくだけの単純なルールなのに、なぜかめり込んでしまうゲーム。それがこのネオボンバーマン。操作のほうも簡単だ。
4方向レバーで自キャラを動かし、Aボタンで爆弾を置く。この爆弾は一定時間後に爆発し、その爆風で敵にダメージを与える。この操作の繰り返しでゲームが遊べてしまう。なんてやさしいだろう。もちろん、ほかのBボタンやCボタンもアイテムや必殺技を与える。この操作の繰り返しでゲームが遊べてしまう。なんてやさしいだろう。もちろん、ほかのBボタンやCボタンもアイテムや必殺技

キャラ別必殺技・乗り物をつまぐ使い!

対戦で心置きなく
君もボバーン

ネオボンバーマン

©1996 HUDSON SOFT

家庭用でもおなじみ、あの対戦ボンバーマンが新要素をひきさげて登場。

担当：B・鈴木再び



ブロックに化けているキャラがどこにいるのか分かる?

もちろん、ほかのBボタンやCボタンもアイテムや必殺

技を使っていくためには必要になってくるぞ。でも、徐々に慣れていく人のために一つのボタンだけで遊べてしまうなんて親切だよな。
さて、今回私がお薦めするのはバトルモード、すなわち対戦プレイだ。一人用ならCPUが相手になってくれる。当然複数の人間の参加も可能



こんなゲームにも、でも君、その爆弾は二七爆弾だよ。だまされたね。



タイムアップ前には周囲の壁が埋まっていく。危うし。

また、アイテムとは少し形が異なる物がある。これが今回の目玉、卵だ。この卵には機械系と生物系の2種類が存在して、外見では何が生まれるか分からないようになってる。ために乗ってみよう。さまざまな特性を持ったキャラクター、例えばブロックの上を歩いたり、ダッシュができたりするキャラが君を助け



こいつは凄いで。この乗り物は寿命と引き換えに、なんと...

てくれることだろう。でも中には動きが遅くなるマイナスキャラもいるので、乗ればいいというものでもないのだ。この卵の存在をうまく利用できれば上達が早くなるだろう。またアイテムとは別に、初めから備わっている能力が各キャラごとに存在する。いわゆる必殺技で、これもまた楽しいものばかり。ランダムに動くボムをおくことができるキャラ、ブロックに変身することができるキャラ、にせ爆弾を置くことができるキャラなどバリエーションも豊富。その中でも私がお薦め!と思ったのは、追い詰められたときにワープすることができる侍のコテツ。まずはこのキャラでゲームに慣れておこう。もちろん多数の敵をすべて倒し、一面すっクリアしていくノーマルモードも長くじっくり遊べるので、ゆっくり攻



すべてのブロックを破壊することができる。アイテムをかき集めろ!

略していくほうが好きだ、という人にぴったりだろう。アクションゲームとしても対戦ゲームとしても面白そうなネオボンバーマン。初心者の方も友達と一緒に両モード極めてみてはいかが?



ノーマルモードにしか出てこないアイテム、リモコンだ。

キミを、はなさない!!

本日の
格闘の
スゴい
タゲよ
ノース
! 読
切り

超弩級連載

[速攻生徒会]

小川雅史

[わくわく7]

松原あきら

[さくらがんばる!]

中平正彦

[鉄拳distruction]

式田典史

[カーマンに指令を]

天獅子悦也

[Burning Flappers!]

鷹岬諒

[闘姫伝承～私が一番!]

るりあ046

[コンティニュー?]

ひさの瑠珈

[アースブレイカー]

藤田丈士

[みんなはどう?]

G=ヒコロウ

[ダブルハピネス]

新名あき

[ゲーパロ4コマ

グランプリ]

ナイトメア D.D

待望オリジナル

克・亜樹

強力連載 イラストエッセイ・よみもの

- She... (いのうえたくや) ■ 同人鹿鳴館
- もりおかしんいちエッセイ ■ Gun Blue (司淳)
- 川菜翠のなんたら世界征服
- taste ■ コミゲランド 他

付録：超豪華Wポスター

COMIC GAMES

目刊
コミック
ゲスト

次号
12月号は
10月30日(水)

定価
490円

発売

バーチャファイター3

ACT.0.5

絶賛発売中!!
定価580円

ここから始めよう!ビギナーからマニアまで!!

- 新システム完全解説
- 連続写真
- 切り離して持ち運べる
コマンドブック!
- 新技を中心に、すべての
キャラの主要技を連続写
真で紹介。

NEXT MOOK

次回作「バーチャファイター3 ACT.1」ではデータの追求と資料性を追求し、完全な技表や数値などを公開し、11月頃に発売する予定だ。

超えよ!口を



NEXT GAMEST MOOK

熱いゲームを攻略し続けるゲームストムック。
その挑戦は果てしなく続いていく!!

11月発売

DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブ

©TECMO, LTD. 1996

汝、邂逅を知れ!

テクモが放つ新機軸の対戦格闘ゲーム「デッドオアアライブ」。
その意欲作が早くもムック化に決定! 続報を待て!!



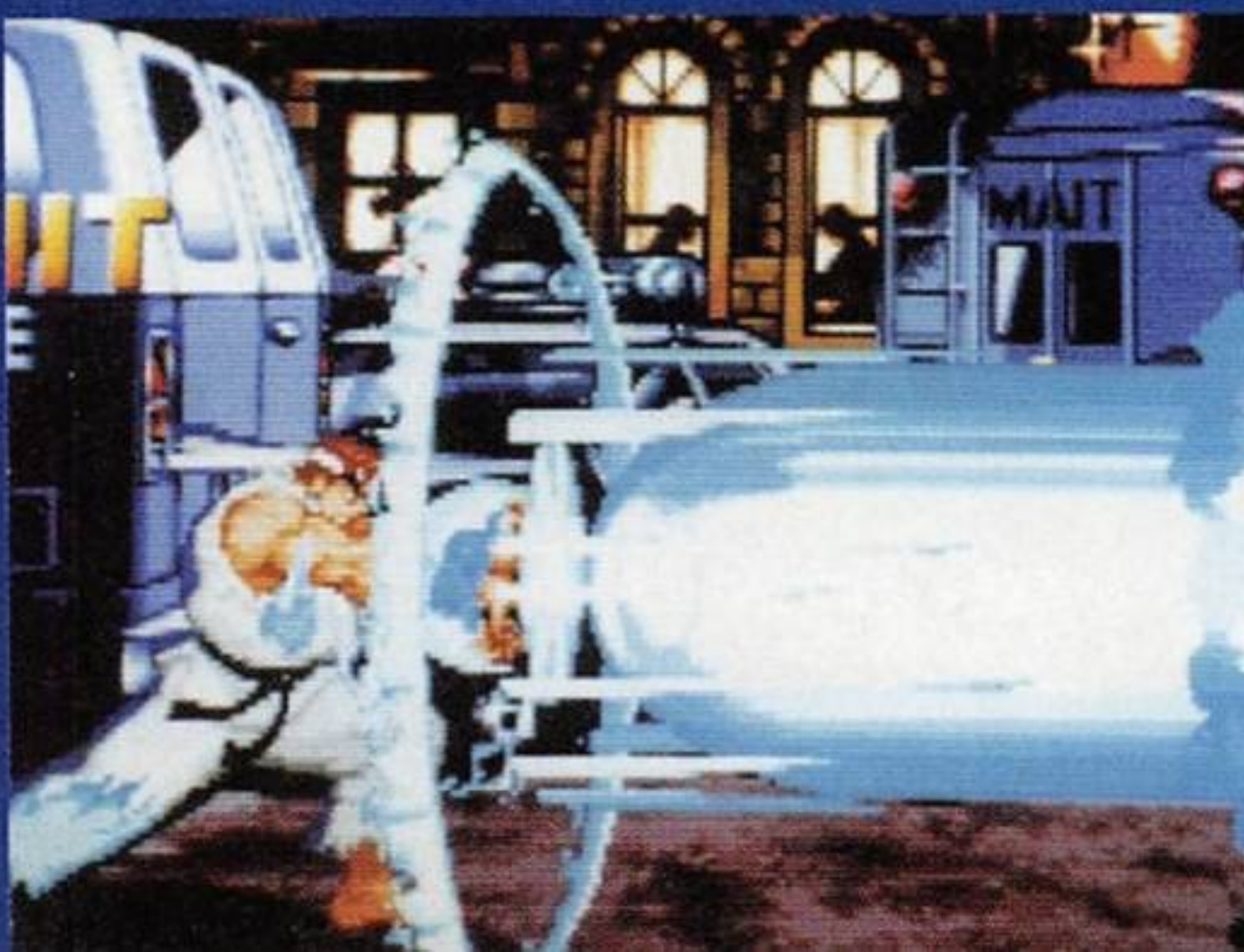
12月発売

X-MENTM vs. STREET FIGHTER

MARVEL COMICS X-MENTM &
©1996 MARVEL CHARACTERS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO., LTD. 1996
ALL RIGHTS RESERVED.

闘志、交錯!!

カプコンが実現した日米のヒーロー夢の対決! システムも
タッグマッチと対戦がさらなる進化を遂げた。ゲームスト
では君たちを熱いバトルへと導くぞ!



平成8年11月14日発行第3巻第34号通巻53号
ゲームストムックVol.53 レイストーム
©TAITO CORP.1996

RAYSTORM

VIDEO GAME MAZINE "GAMEST" MOOK
Vol.53 "RAYSTORM"

1,480YEN

レイストーム RAYSTORM™

STORY It is the year 2219 and space travel to stars has been a reality for the past 100 years. Humans moved steadily out into space and Earth eventually controlled a Star Federation of 20 space colonies, stretching all the way to Orion. In order to maintain control of its ever-expanding territories, it put all the space colonies under strict martial law. However, the space colonies maintained against Earth's iron control. They gathered on the planet Sesslia, the most important of the colonies, established the Sesslia Federation, and began their fight for freedom. They won sweeping victories, and finally defeated Earth. Three weeks after Earth's defeat, immediately after it finished transferring all Earth inhabitants to the colonies, the Sesslia Federation announced its intention to destroy the Earth. It ferociously suppressed all opposition from the colonies and then dispatched a special force to wipe out the home planet. However, the Raikae organization had foreseen this possibility and had developed the R-GRAY, a craft based on over-technology salvaged from the Sesslia star system. Made up of parts from 13 different Sesslia ships, the R-GRAY is the only craft able to carry out the desperate mission to combat the Sesslia Federation - Operation RAYSTORM.



嵐、襲来!!!

ゲームストムック「レイストーム」
絶賛発売中!! 定価1480円

- 8 LOCK、16 LOCK 別に攻略を展開、ビギナーからエキスパートまでそれぞれの期待に応えてくれるはずだ。
- ボスも含む全敵機のデータを掲載。軌道から攻撃パターンまで一目瞭然!
- 各ステージMAPで敵機の出現位置がわかる! 世界観からストーリー、各機の設定まで読み物としても十分の手応えCGイラストも豊富。

好評発売中!

価格: 5800円 (税込み) 5631円 (本体)
商品番号: GV-28
収録時間: 70分

サイキックフォース PSYCHIC FORCE

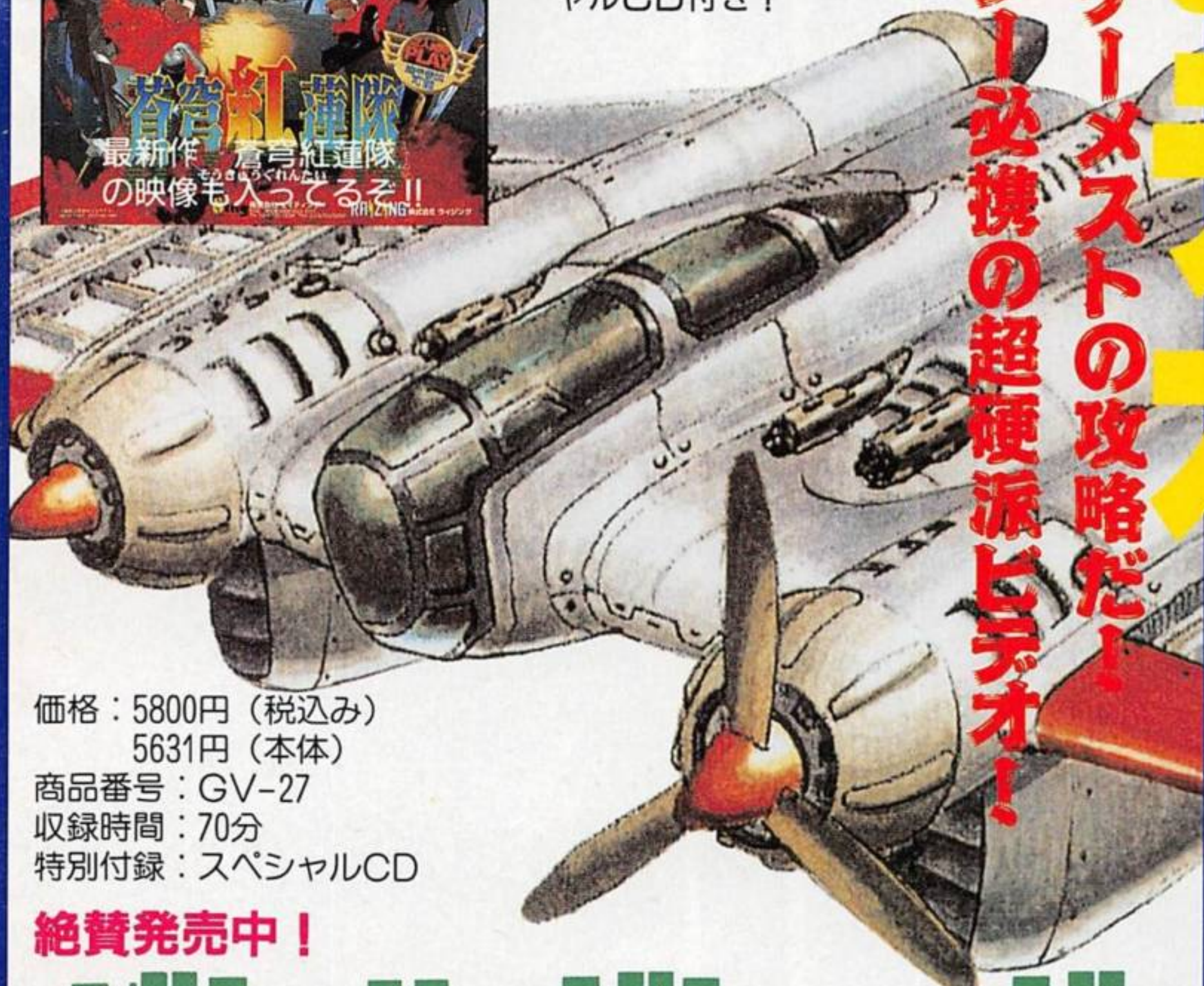
本気で魅せるぜ!
攻略ファン、キャラクターファンに
うってつけのバラエティービデオ!

- 【内容】
- ◎特別収録!「PS版オープニング」
 - ◎サイキックモードに酔え!「キャラクター紹介」
 - ◎ほとんど大道芸?!「連続技コーナー」
 - ◎およそ幻○大戦?!「対戦コーナー」
 - ◎シュール!ジューシー!多数の「ミニコーナー」



- 【内容】
- ◎4号機のスコアアタック!
 - ◎各機体での稼ぎポイントをダイジェスト攻略!
 - ◎蒼穹紅蓮隊などのライジングヒストリー!
 - ◎全VGMを収録したスペシャルCD付き!

これがゲームストの攻略だ!
シューター必携の超硬派ビデオ!



価格: 5800円 (税込み)
5631円 (本体)
商品番号: GV-27
収録時間: 70分
特別付録: スペシャルCD

絶賛発売中!

バトルガレツガ

価格: 4800円 (税込み)
4660円 (本体)
商品番号: GV-29
予定収録時間: 100分

ザ・キング・オブ・ファイターズ '96

10月18日発売!

闘争という、最も野蛮な行為のエキスパートたち
対戦グレートアツプビデオ、ここにも出現。



- 【内容】
- ◎CPU戦
難関、ちするとゲーニッツを全キャラでパターン攻略!
 - ◎連続技
すこぶる簡単なものから、一生に一度しかできないような超難度のものまで収録。まずは見とけ!
 - ◎対戦
様々なチームによるバトルを多数収録。キャラごとの得意な戦略、有効な攻撃法を学び取り、実践せよ!
 - ◎エンディング
クリアした人しか見られないエンディングだが、特別にビデオを買ってくれたチミだけに見せてあげよう!

このほかにも、まだまだ企画コーナーが満載!とにかく「すりりんぐ」な構成だぞ!

特別企画

天高くゲーム燃ゆる秋はレースゲームで決め!

デイトナUSA~Circuit Edition~(SS)

ウェーブレース64(NINTENDO64)

モータートゥーングランプリ2(PS)

マッハGo Go Go(PS)

スピードキング(PS)ほか

ハンパじゃないぜ!徹底大攻略!!

キャラ別対CPU攻略

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(NEO・GEO CD)

パラレルワールドで主人公たちは...

女神異聞録~ペルソナ~(PS)

システム大公開!!

伝説のオウガバトル(SS)

対戦攻略の極意をあなたに

サイキックフォース(PS)

物語は再び始まった...

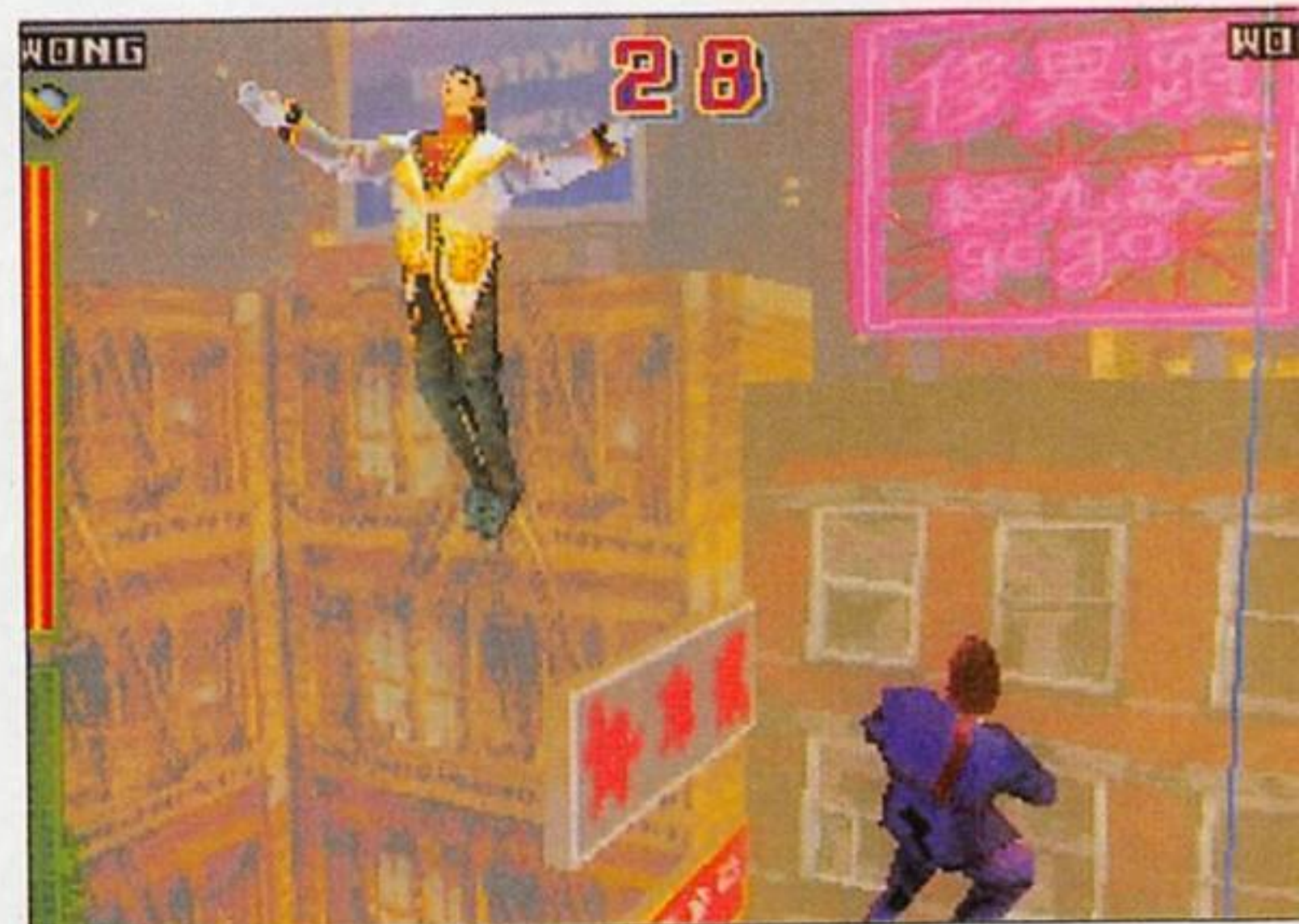
アークザラッドII(PS)

発売日近し! 必見情報満載!!

リグロードサーガ2(SS)



▲伝説のオウガバトル ©QUEST ©1996 Riverhillsoft Inc.



▲サイキックフォース ©TAITO CORP. 1996



▲女神異聞録~ペルソナ~ ©1996 ATLUS

発売が待ち遠しいぜ!新作速報!!

ルナ シルバー スター ストーリー (SS)

ソウルエッジ (PS)

タクティクスオウガ (SS)

AIRGRAVE (PS)

同級生2 (SS)

バウンティソード (PS)

メルティランサー (SS) ほか

※内容等は変更になる場合があります。

毎週第2・4金曜日発売

GAMEST EX

Vol.24 定価: 480円

10月25日(金)発売

GAMEST MOOK EX SERIES

ラングリッサーIII

サターン版

ソフトと同時発売！ 予価980円（税込）

○人気シミュレーションが新バトルシステムを搭載してサターンに登場！各シナリオ攻略はもちろんのこと、詳細なデータを完全掲載！究極の1冊です。

©NCS



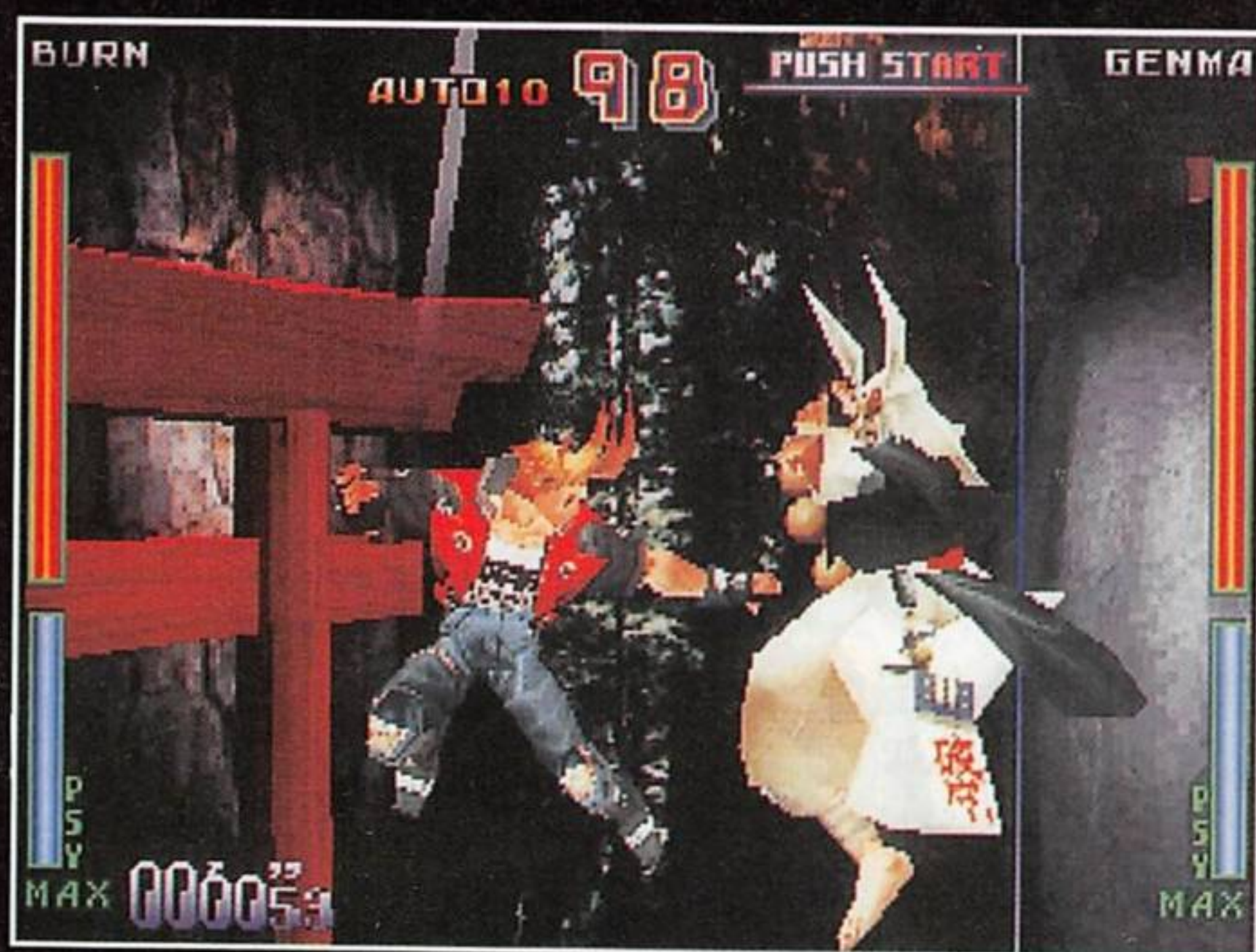
サイキックフォース

プレイステーション版

好評発売中 定価980円（税込）

○アーケードで人気の3D格闘がプレイステーション版で登場！EX編集部ならではの熱い攻略で君のハートを熱くする。この1冊でOK!!

©TAITO CORP.1996



SPECTRAL TOWER

プレイステーション版

好評発売中 定価1180円（税込）

○やればやるほど熱くなる、ダンジョン型RPG。登場キャラクターデータ表を始め、敵キャラ、アイテムなどを完全網羅。描き下ろしコミックもついて堂々発売！

©IDEA FACTORY CO.,LTD.



NEO LABEL LINE UP

GAME SOUND COLLECTION

ゲームファン必聴! 話題のゲームサウンドをCD化!!

VOL 1

時空探偵 DRACULA DETECTIVE

～幻のローレライ～

アスキーが放つ超大作シネマティックアドベンチャー。

「時空探偵DD～幻のローレライ～」総賛発売中
 定価2,000yen (tax in) VOCR-5013

- エンディングテーマ「過ぎ行く季節」インストバージョン収録
- 6曲のリアレンジ曲を収録
- ボーナストラック(ゲーム未使用曲)収録

初回封入特典: 特製ステッカー

©1996 ASCII / SYSTEM SACOM / Hideki Sonoda

VOL 2

MEGATUDO 2096

未来型パワーバトル炸裂!!
 バンプレストの超話題格闘ゲーム

「MEGATUDO2096」1996.10.23 ON SALE
 定価2,000yen (tax in) VOCR-5014

- ボーナストラック(リミックスヴァージョン)収録

初回封入特典: 特製ワークスエンブレムステッカー

© General Support © BANPRESTO 1996

VOL 3

アーケードやコンシューマで大人気のアイドル麻雀ゲーム

アイドル麻雀 ファイナルロマンスR

アイドル麻雀
 「ファイナルロマンスR」
 1996.10.23 ON SALE
 定価2,000yen (tax in) VOCR-5015

- すぎやま現象描き下ろしジャケット
- 未発表、新録音の、りな・美夏・ケイト・涼子・明日香のキャラクターボイス収録
- アーケード版にのみ収録されているボイスを含む、全キャラクターボイス収録
- ボーナストラック(サターン版未収録「通信対局のテーマ」)収録

予約特典: すぎやま現象描き下ろしポスター
 封入特典: 特製ステッカー

© VIDEO SYSTEM / すぎやま現象 1996

DANCE REVOLUTION TEAM

アーケードやコンシューマで大人気のゲームサウンドがダンスリミックスで続々登場!!

©CAPCOM 1994, 1995, ALL RIGHTS RESERVED.

DANCE REVOLUTION VOL.1
VAMPIRE HUNTER
 Darkstalkers' Revenge
 TEAM

VOL.1 「VAMPIRE HUNTER」
 好評発売中
 定価2,800yen (tax in)
 VOCR-5011

- ファン必聴!! キャラクターボイス/SEを曲中にインストール
- メドレーボーナスミックス収録
- レイレイステージバラードアレンジ収録

初回封入特典: 特製ステッカー
 応募特典: 抽選で「キャラクターフィギュア」プレゼント

CAPCOM

© TAKARA 1996 PROGRAMMED © TAMSOFT 1996

DANCE REVOLUTION VOL.2
闘神伝2
 TEAM

VOL.2 「闘神伝2」
 好評発売中
 定価2,800yen (tax in)
 VOCR-5012

- 人気キャラのステージを中心に曲を構成
- ファン必聴!! エイジ、エリス、ソフィア等のキャラクターボイスを曲中にインストール
- ガイアステージバラードアレンジ収録

初回封入特典: 特製ステッカー

イラスト/ことぶきつかさ TAKARA

OVA闘神伝VOL.1/OVA闘神伝VOL.2総賛発売中 ●各¥5,800(tax in) 発売元: BMGビクター

ゲームのプロになりたいたら、まず調べなさい。

ゲームスクール

ゲ

カリキュラム [CURRICULUM] 学生のレベルに応じ、系統だった教育計画。

【解説】ゲームが作れるようになるか？

自分のレベルや目的に合ったカリキュラムが選択できるか？実際にゲーム開発を経験した常勤講師が中心か？授業内容・講師の実力を逆チェックしよう。

即戦力 [PROFESSIONAL] 訓練を受けなくてもすぐ戦える能力。

【解説】即戦力は本当か？

ゲーム制作の技術の進歩はすさまじいが、徹底した基礎技術の習得とその上に積み上げられる応用技術によって、即戦力となりえるのだ。

最新設備 [LATEST EQUIPMENT] ある目的に必要なもので、最も新しいものを備え付けること。また備え付けられたもの。

【解説】最新設備の実体は？

最新設備であっても、学生が自由に使える開発環境でなければ意味がない。この点も要チェック。

発表 [PRESENTATION] 世の中へおもてむきに知らせること。大勢の人々に示すこと。

【解説】発表のチャンスはあるか？

作品を作っても発表の機会がなければ、多くの人に自分の実力を知ってもらえない。発表のチャンスがあるかどうかも重要なチェック項目だ。

支援制度 [SUPPORT SYSTEM] 支え助ける(援助する)ための制度またはシステム。

【解説】学生支援制度はあるか？

国際的活躍を目指すための留学制度や作品を世に出すための学生作品商品化制度や独立支援制度などやる気と独立心をサポートするシステムがあるかどうかも重要だ。もちろんゲーム会社への就職実績は重要チェック項目だ。

ハート [HEART] 心臓。心。

【解説】ハートは確かか？

ゲーム創作に一番大切なのは熱いハートだ。モノづくりの伝統や校風が生きているかどうかも大切なポイントだ。

学校説明会 [SCHOOL GUIDANCE] 学校の教育方針、教育内容について

入学希望者に説明する集まり。

【解説】学校説明会や体験入学

学校説明会や体験入学に積極的に参加し、自分の目標に合ったスクールかどうか、自分の目で確かめることが、最も重要だ。

ゲームスクール

ゲ

校案内無料送付
願書
受付中



HUMAN CREATIVE SCHOOL

本校は開校して7年になる世界初のゲームクリエイター養成校です。ヒューマン(株)が設立・運営しています。本校より数多くの卒業生がすでにゲーム・マルチメディアクリエイターとして活躍しています。

設置課程

マルチメディア エンタテインメント課程 2年制 ●募集定員 250名

ゲーム実習 C言語初級・上級 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他

マルチメディア 3Dグラフィックス課程 2年制 ●募集定員 100名

3D実習I&II アニメーション理論 コンピュータゲーム概論 デッサン 卒業制作 他



学校説明会&体験入学

10/20(日) 11/17(日)

当日、こんなことができる!

ゲームプログラミング(Dos/V)

&

3Dグラフィックス(Mac)体験

学校見学 随時受付中

ヒューマンクリエイティブスクール

資料請求・お問い合わせ
専用フリーダイヤル

0120-37-9898

ホームページアドレス <http://www.human.co.jp>
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 TEL 0422-23-1111

初体験。

対戦システム拡張ボードで、
最大4人まで参加できる
マルチプレイヤーバトル
が可能になる！

餓狼伝説 SUPER BATTLE

システムの融合と進化。これがハイブリッド格闘アクションだ。

※対戦システム拡張ボードはMV-1B(日本国内仕様)基板にのみ対応



©SNK 1996

株式会社エスエヌケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNK テレフォンサービス 東京 ☎03(5275)6200 大阪 ☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。

◆インターネットでネオジオ最新情報 SNK ホームページ <http://www.neogeo.co.jp>

■NEOGEOはSNKの商標です。



The Future Is Now
SNIK

新製品



ピンチをチャンスにキチン活用!!
タイムの掟はあま〜がい!

偽いつわりのなき幻想ファンタジイ



ここは異世界、

魔獣の地。

剣をとれ、

拳こぶしをふるえ。

君の神秘を

解き放て。

株式会社 **カプコン**

<AM販売事業部>

●本社 / 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

●東京支店 / 〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

<カプコンソフト情報>

大阪 / (06)946-6659 東京 / (03)3340-0718 札幌 / (011)281-8834

仙台 / (022)214-6040 名古屋 / (052)571-0493 広島 / (082)223-3339

松山 / (0899)34-8786 福岡 / (092)441-1991

*電話番号は、よく確かめておかけ
間違いのない様にして下さい。



ウォーザード

© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.



- ◆ モンスターと闘う《シナリオモード》+《対戦格闘アクションモード》。2つのモードが楽しめる!!
- ◆ 《シナリオモード》でパスワード入力、キャラの経験値でレベルUP。キャラがどんどん強くなる!!
- ◆ 最新鋭CP SYSTEMⅢが可能にした超美麗グラフィックが観るものを圧倒する!!



画面は開発中のものです。

◆ ◆ ◆ ゲーム開発経験者募集 ◆ ◆ ◆

《募集職種》
 ● ゲーム企画
 ● グラフィックデザイン
 ● プログラム
 ● サウンド制作
 (SE・サウンドドライバー・作曲)
 《資格》
 ● 20歳～30歳位まで。

《待遇》
 ● 勤務時間 : 午前9:00～午後17:30
 ● 給与 : 経験、能力などを考慮の上、当社規程により優遇。
 ● 交通費 : 全額支給。
 ● 給与改定 : 年1回。

● 賞与 : 年2回、収益リンクボーナス制度
 ● 福利厚生 : 各種社会保険完備、研修所、保養所。
 ● 勤務地 : 大阪市中央区。
 《応募方法》
 履歴書、職務経歴書を右記の担当宛まで郵送、後日選考日を連絡。

〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
 株式会社カプコン
 採用担当B係まで
 《締切日》
 平成8年11月15日(火)。当日消印有効。



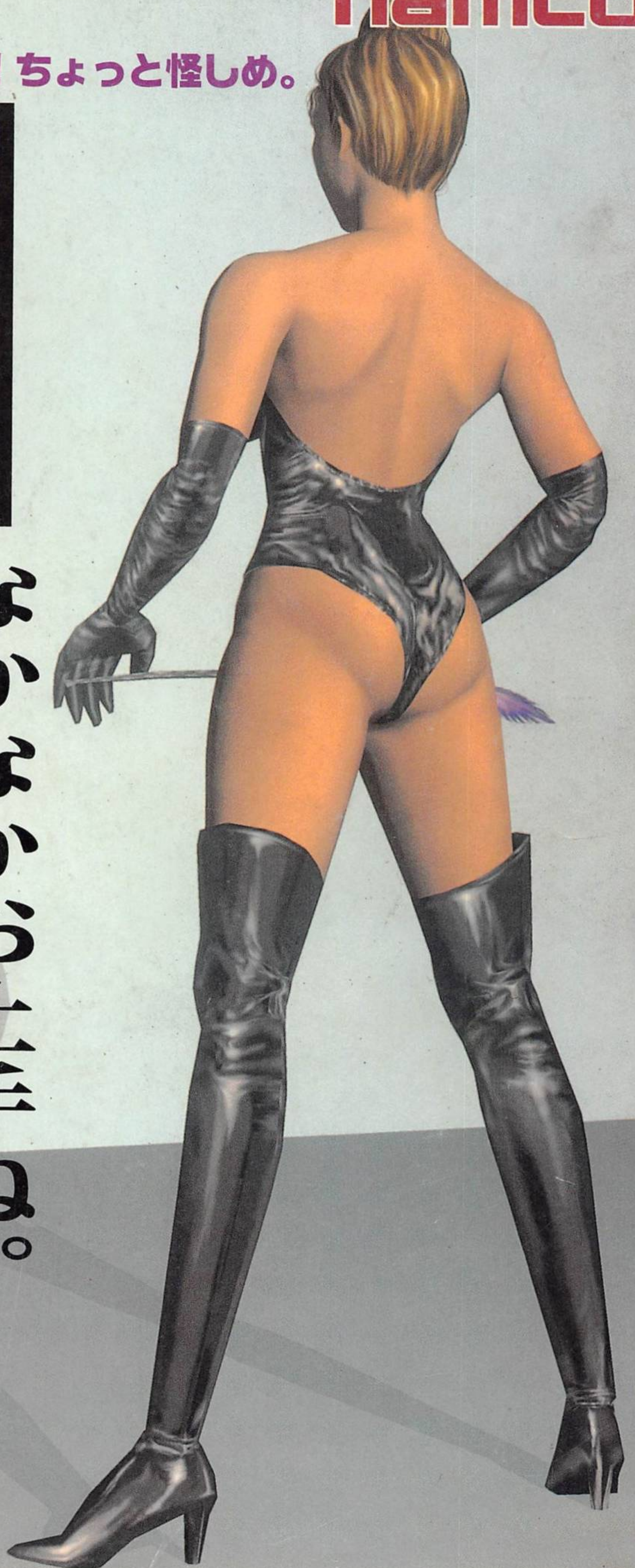
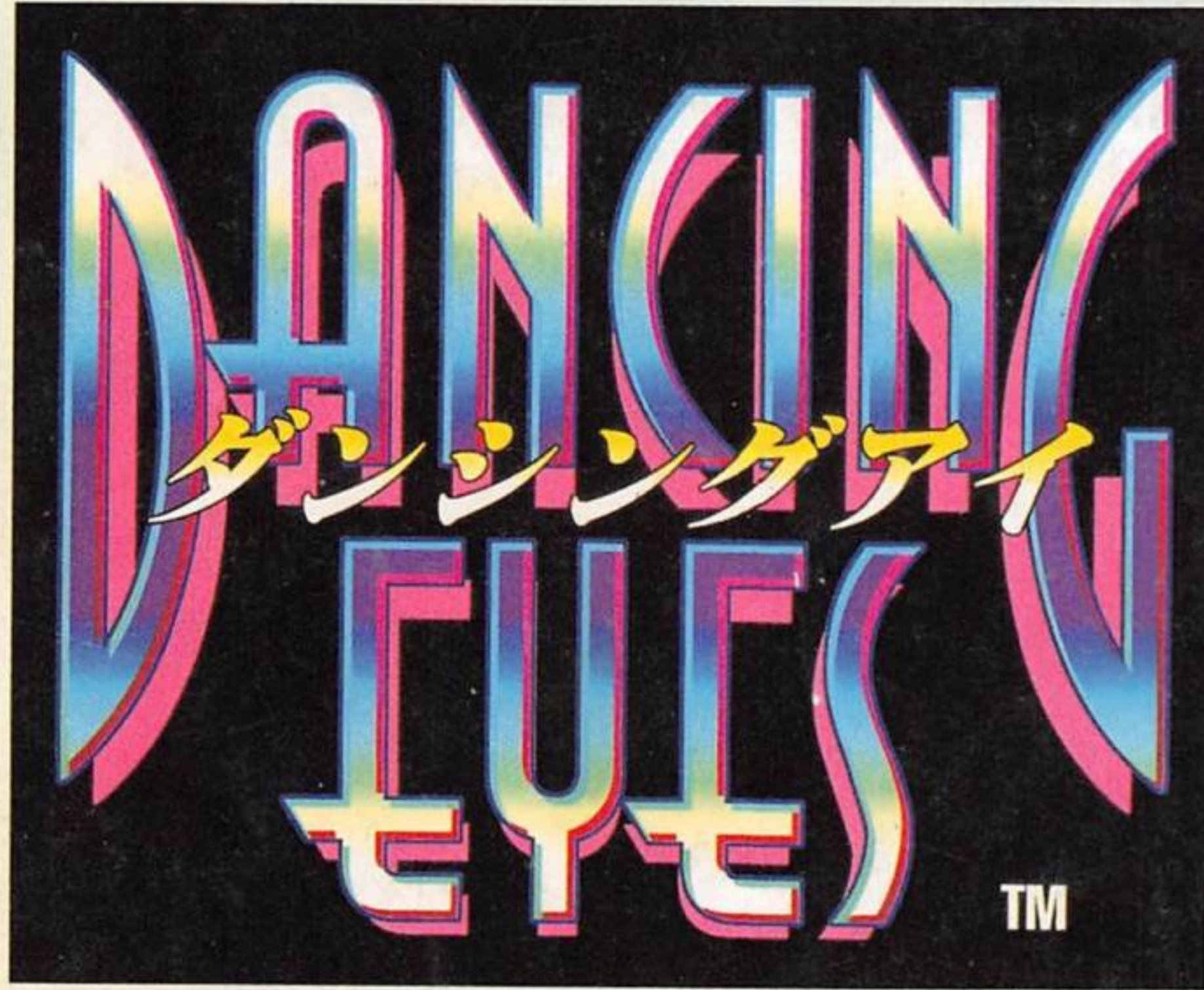
シークレットファイルNEWS

発刊以来、大好評をいただいているシークレットファイル。只今《ウォーザード》を準備中です!!

● 好評稼働中!! ● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。
 <カプコンホームページ(インターネット)> <http://www.capcom.co.jp/>

namco[®]

大人気！これが全く新しい
パズルアクションゲームだ！ちょっと怪しめ。



なかなかお上手ね。

秘モードもあるよ...



©1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

ゲームスト

November
11.15
1996

No.183

平成8年11月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第11巻第24号通巻第183号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人 ● 加藤 博 編集人 ● 高橋己代子
発行 ● 株式会社新声社 〒1101 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL: (3293) 9321

特別定価 530円(本体515円)送料148円

※この雑誌の時に、レバーやボタンを動かして遊ぶゲームの動きがしなやかになります!!

