



実現するか? ドリマガファン!! セガファンの情熱をぶつける!

ドリマガファン

夏休み!
特別企画が
満載だよ~!



SOFT
BANK
Publishing

2001 / Vol.7
8/24
定価
550円

バーチャファイター4 鉄拳4

夏の格闘
ゲーム指南!

最新注目作特報!

電撃
雑誌 **バーチャロン フォース**
デッド オア アライブ3

やっぴりキャストが一番熱いぜ! ドリマガ特報
発売翌日最速攻略! システムから
キャラ別まで指南!

こみっくパーティー
スーパーロボット大戦α
for Dreamcast
シェンムーII
Memories Off 2nd

特別企画①
ドリマガファンは実現するか!?
今こそ試されるセガファンの情熱!

特別企画②
ドリマガ取材班未踏の地に立った!
ドリマガ、スクウェアに行く!
噂のPlay Onlineの実力やいかに!?

特別企画③
移植の美学

今こそやる! ドリマガだからやる! 5号連続リレー企画
もう一度 **「サクラ大戦3」**
巴里花組声優陣が語る(秘)エピソード
第4回・ロベリア・カルリーニと井上喜久子
「蒸気工場」F2の謎に迫る!
光武F2 グリシーヌ・ブルーメール機

もっと! なぜなに探検隊
みんなの疑問に突撃取材!
DCネットゲームの今
~何が遊べて何が終了? DCネットゲームの今後~
ドリマガ読者レース
ソフト購入に超お役立ち!
全ドリームキャストタイトル
読者ランキング

発売記念 **「ラズベリー」**
連動4号連続特別企画
応募者全員サービスレカ!
夏だ! ギャルだ!! ドリマガだ!!!
夏本番! 限定サービスレアテレカは
もうすぐ締め切り!

少女たちとのひとときを
カネリリア



夏の話作まることドリマガが大攻略! ● 火焰聖母~The Virgin on Megiddo~/エルドラドゲート 第6巻/カドセプト セカンド/アウトトリガー
ぐるぐる温泉2/ダビつく2/夢のつばさ Fate of Heart/ソニックアドベンチャー2/ファンタースター オンラインVer.2

Dreamcast Soft



©CRI 1999,2001 Presented by AM2 of CRI <http://www.shenmue.com/>



シェンムーII

9.6 ON SALE!

7,800円(税別)

- ジャンル:FREE (Full Reactive Eyes Entertainment)
- プレイ人数:1人
- 対応周辺機器:VGAボックス

初回特典として
「パーチャコアイター4」
「特製プレミアムディスク」付き



新キャラクターの登場や新システムの導入などをはじめ、
全てにおいて前作を遙かに凌ぐスケール!!



突然の父の死、鏡の謎、見知らぬ男…。
舞台を中国に移し、様々な人との出会いや
次々と起こる事件が展開。
果たして謎を解き明かすことはできるのか?



予約者
限定!!

シェンムーII 完成記念
AM2 SUMMER FESTIVAL開催!

お店で「シェンムー2」を予約すると、プレミアムイベント参加券がもらえる!!

8/26(日) 名古屋 ダイヤモンドホール	8/31(金) 札幌 サッポロファクトリーホール
8/28(火) 福岡 スカラエスパシオ	9/2(日) 東京 ニューピアホール
8/29(水) 大阪 MIDシアター	

※誠に恐れ入りますが、参加者多数の場合は、入場制限をさせて頂く場合があります。



© SEGA-AM2 1999,2001
<http://www.shenmue.com>



株式会社 **en**
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
受付時間:月~金 10:00~18:00 (祝日及び弊社指定休日を除く)
ナビダイヤル 0570-057-060 ※0570より通話料がかかります。 ※通話料がかかります。
セガエンターテインメントユニバース <http://www.sega.co.jp/>



ゲーム買うならドリームキャスト ダイレクト
<http://www.d-direct.ne.jp>

「SEGA」及び「Dreamcast」は株式会社セガの商標です。 ※写真は開発中のものです。 ※表示価格は消費税別です。 ※TRPGは株式会社バンダイの登録商標です。

Line-up

2001.SUMMER



Get Bass 2™ SEGA BASS FISHING



Original Game © SEGA
© WOW ENTERTAINMENT/SEGA, 2001



ゲットバス2
8.30
ON SALE!
5,800円(税別)

季節や朝、昼などの時間により、魚の動きが変わるなど、実際のバスの生態をリアルにシミュレート。まさに釣りゲームの決定版!!

- ジャンル:フィッシング
- プレイ人数:1人
- 対応周辺機器:VGAボックス、ぶるぶるぱっく、つりコントローラ



GIANTS DRAGONS BAYSTARS SWALLOWS CARP TIGERS
HAWKS LIONS FIGHTERS BLUEWAVE MARINES BUFFALOES

プロ野球チームをつくろう!&あそぼう!
8.30 ON SALE! 3,800円(税別)

「やきゆつく」「やきゆあそ」が1つになって驚きの3,800円で登場! 2001年の最新版に対応し、今年活躍のあの選手やこの選手も、もちろん登場!

- ジャンル:野球ゲーム ●プレイ人数:1~2人
- 対応周辺機器:VGAボックス、ぶるぶるぱっく
- ネットワーク対応:データ通信

Smilebit Original Game © SEGA
© Smilebit / SEGA, 2001



(社)日本野球機構 プロ野球12球団公認/11球場公認 ABF/JPBOC



セガ エクストリームスポーツ
9.6 ON SALE! 5,800円(税別)

海外で人気急上昇中のEXTREME SPORTSがゲームになって日本上陸!! スノーボードなど計6種類がプレイ可能!

- ジャンル:スポーツ ●プレイ人数:1~2人
- 対応周辺機器:VGAボックス

© SEGA CORPORATION, 2001 Developed by Innerloop Studios



Candy Stripe ~みならい天使~

9.27 ON SALE! 限定版 9,800円(税別)
通常版 6,800円(税別)



SEGA初の恋愛アドベンチャーゲーム! ストーリー、ビジュアル、サウンドともに既存の恋愛アドベンチャーを凌駕するクオリティ!!

- ジャンル:恋愛アドベンチャー ●プレイ人数:1人

© みならい天使プロジェクト2001 © WOW ENTERTAINMENT/SEGA, 2001



COSMIC SMASH

コスミックスマッシュ
9.13 ON SALE!
2,800円(税別)

“スカッシュ”と“ブロック崩し”を融合させた新感覚スポーツゲーム!! トリックキーな技でブロックを崩せ!!

- ジャンル:新感覚スポーツ
- プレイ人数:1人
- 対応周辺機器:VGAボックス、アーケードスティック

© SEGA/SEGA ROSSO, 2001



アウトトリガー
NOW ON SALE! 5,800円(税別)

アーケードで大ヒットした3Dアクションシューティングが多人数対戦の面白さを追求してドリームキャストに登場!

- ジャンル:3D対戦アクションシューティング
- プレイ人数:1~4人(オンライン時:1~6人)
- 対応周辺機器:VGAボックス、ぶるぶるぱっく、ドリームキャスト・キーボード、ドリームキャスト・マウス
- ネットワーク対応:通信対戦



Original Game © SEGA,1999 © SEGA / CRI ,2001



ダビつく2
NOW ON SALE! 6,800円(税別)

2000年夏、競馬ゲームに旋風を巻き起こした、あの超リアル育成シミュレーションが帰ってくる!!他の追随を許さぬ驚異のグラフィックはそのままにボリュームアップと様々な改良がほどこされた「ダビつく2」がいよいよ登場!!

- ジャンル:競馬育成シミュレーション
- プレイ人数:1人対応周辺機器:VGAボックス
- ネットワーク対応:データ通信

© SEGA CORPORATION, 2000, 2001



ぐるぐる温泉2
NOW ON SALE!
5,800円(税別)

「ぐるぐる温泉」最新作ががついに登場!新機能「アクションチャット」「イベントチャット」で会話をもっと楽しめた!

- ジャンル:オンラインテーマパーク
- プレイ人数:1人 ●対応周辺機器:VGAボックス、ドリームキャスト・キーボード、ブロードバンドアダプタ
- ネットワーク対応:通信対戦

収録ゲーム:「UNO」「麻雀」「ポーカー」「温泉捜査課」

UNO and associated trademarks are owned by and used under license from Mattel, Inc. ©2001 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

© OVERWORKS / SEGA, 2001

特別企画

P34 特別企画
ドリマガ スクウェアに行く 噂のPlayOnlineの
 実力やいかに!?

P172 特別企画
移植の美学

P32 『ラズベリー』連動企画! 第3回
夏だ! ギャルだ!! 応募者全員サービスだ!!! 全部で18種類!
 連載作家陣の描き下ろし
 水着テレカは見逃せないぞ!

P114 特別企画 **もう一度「サクラ大戦3～巴里は燃えているか～」**
 第4回 ロベリア・カルリーニと井上喜久子

P120 (連載) 蒸気工場 光武F2 グリシーヌ・ブルメール機

P102 スペシャル特報
カナリア～この想いを歌に乗せて～

P62 アーケード最前線 夏の格闘指南!
バーチャファイター4

P78 **鉄拳4**

P38 **電腦戦機バーチャロン フォース**

新作情報

ドリマガ特報! ドリームキャストはまだまだ熱いぜ!! 期待作&新作一挙掲載!!

P40 **こみつくパーティー**
 P52 **シエンムーII**

P55 **スーパーロボット大戦α**
 for Dreamcast
 P110 **メモリーズオブ 2nd**

発売前のDC新作タイトルを大紹介! ドリマガ新着情報!

P123 **NEW! ボンバーヘッヘ**

P124 **てんたま** 1st Sunny Side

P128 **デ・ジ・キャラット ファンタジー**

P130 **ランディム アズ ブラックソウル**

P132 **プロ野球チームをつくろう! & あそぼう!**

P134 **エアロダンシングII** 次回作まで待てませ〜ん

P136 **Candy Stripe** ~みならい天使~

P137 **ゲットバス2**

P138 **SEGA EXTREME SPORTS**

P139 **新世紀エヴァンゲリオン**
 タイピング補完計画

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE

P140	火焰聖母~The Virgin on Megiddo~	P152	ダビつく2
P144	エルドラドゲート 第6巻	P154	カルドセプト セカンド
P148	アウトトリガー	P156	プリンセスメーカーコレクション
P150	ぐるぐる温泉2	P160	夢のつばさ Fate of Heart

連載企画

P122	月イチ連載企画 CR必殺仕事人 パチってちょんまげ@VPACHIを斬る!!
P166	短期集中企画 ソニックアドベンチャー2@

まだまだみんなの疑問に突撃取材!!

ドリマガ もっと! なぜなに!? 探検隊 第86探査

P30	DCネットゲームの今 ~何が遊べて何が終了!? DCネットゲームの今後~
-----	--------------------------------------

P5 ドリマガTOPICS

セガも本気だ! / ドリマガファンドはできるか?
任天堂「ティアリングサーガ」を提訴 / 今どきのネット通販
えっ、サクラに新キャラ!? / ハドソン、コナミの傘下へ / 新社名決定
豪華特典バーチャロンペーパークラブ / ヒエヒエペン太

ニュース・データ

P12	史上最速! ドリマガニュース
P17	BI-Weekly ドリマガデータステーション
P20	ソフト発売スケジュール
P21	ドリームキャスト読者レース
P28	ドリームキャストソフトレビュー
P94	(アニメ情報ページ) アニモニ。
P178	赤坂ガレキ堂
P183	赤坂にきたままのドリマママ占い
P184	ドリマガ 読者プレゼント

ファンページ

P82	ドリマガ画人カラー別館 ドリマガ展覧会
P85	読者投稿コーナー「ドリマガ人」
P119	あなたとつくるサクラ大戦ファンページ ハナマガ!
P147	ガブコン!
P164	(連載) ファンタシースター オンラインファンページ ラグオル研究所 Ver.2
P169	テクモオフィシャルページ/DANGER ZONE

コミック・コラム

P84	(マンガ) デジ×ログチャンネル / おおつきべるの
P86	(コラム) 外神田ゲームあんそろじい / 島川言成
P88	(コラム) プライヴェクス・アクレス / nanoRayspex (黒柳陽子)
P92	(コラム) 今日の風...明日の風... / 櫻井智
P93	(コラム) 黒川文雄のCOLUMN / まだまだBLACK or...
P96	(マンガ) サムシング吉松劇場 / サムシング吉松
P97	(マンガ) コミック・ワンダーランド / 徳光康之・門井亜矢
P98	(インタビュー) ラジカル コミュニケーション / 小池栄子
P101	(マンガ) 竹本泉の色々ですくすくす / 竹本泉
P180	(マンガ) ぐるぐるクリーチャー / ウエクサユミコ



表紙イラスト:「カナリア~この想いを歌に乗せて~」
 © FrontWing / NECインターチャネル / HuneX
 デザイン: 村田雅英 (Stone Age)

GAME INDEX

あ

アウトトリガー	P148
エアロダンシングi	
次回作まで待てませ~ん	P134
エルドラドゲート 第6巻	P144

か

火焰聖母	
~The Virgin on Megiddo~	P140
カナリア~この想いを歌に乗せて~	P102
カルドセプト セカンド	P154
Candy Stripe ~みならい天使~	P136
ぐるぐる温泉2	P150
ゲットバス2	P137
こみっくパーティー	P40

さ

サクラ大戦3~巴里は燃えているか~	P114
CR必殺仕事人	
パチってちょんまげ@VPACHI	P122
シェンムーII	P52
新世紀エヴァンゲリオン	
タイピング補完計画	P139
スーパーロボット大戦α	
for Dreamcast	P55
SEGA EXTREME SPORTS	P138
ソニックアドベンチャー2	P166

た

ダビつく2	P152
デ・ジ・キャラット ファンタジー	P128
てんたま 1st Sunny Side	P124

は

パチってちょんまげ	P122
ファンタシースターオンライン	P164
プリンセスメーカーコレクション	P156
プロ野球チームをつくろう! &あそぼう!	P132
ボンバーヘッヘ	P123

ま

メモリーズオブ 2nd	P110
-------------	------

や

夢のつばさ Fate of Heart	P160
ランディム アズ ブラックソウル	P130

他機種&アーケード

サクラ大戦GB2	
サンダーボルト作戦	P119
鉄拳4	P78
デッド オア アライブ3	P169
バーチャファイター4	P62
電腦戦機バーチャロン フォース	P38

アイコンの説明

本誌で掲載されているアイコンは、次のような意味で使用しています。

VGAボックス対応。PC用モニターで画面が見られる。	データダウンロードやミニゲームなどにも対応。	エントローラを振動させる遊び方ができる。	通信でデータのアップやダウンロードが可能。	ネットワークに接続して対戦・協力プレイが可能。	ゲーム以外にHP接続やメール機能などがある。	ドリームキャスト・キーボードに対応している。	DC同士をつないで対戦ができるケーブルに対応。	マイクデバイス対応。音声入力機能で遊べる。
ネオジオポケットとの連動機能がある。	ワンダースワンに対応。連動のゲームが遊べる。	ゲームボーイに対応。連動したゲームが遊べる。	アーケードスティックに対応している。	アスキーミッシェンスティックに対応している。	ツインスティックに対応している。	レーシングエントローラに対応している。	ドリームキャストトガンに対応している。	つりエントローラに対応している。
ポップンコントローラに対応している。	DC 電車でGO! コントローラに対応している。	MIDI対応の機器を接続するインターフェイスに対応。	DDR コントローラに対応している。	マラカスコントローラに対応している。	マウスに対応している。	@barai版ソフトもあり。	ブロードバンドアダプタに対応している。	

ネットワーク機能 (なにかしらのネットワーク機能があるもの) ●通信先プレイヤーとゲームを購う●データ通信やゲームデータをアップ、またはダウンロードできる●通信アプリを持つ



SONIC™ ADVENTURE 2

ソニックアドベンチャー2

ヒーロー&ダーク マニュアル

A5判 / 160ページ / 本体価格1,400円

- ヒーロー&ダークサイド
全30ステージをわかりやすく解説!
- 全ステージに隠されている
レベルアップアイテムの入手方法を完全公開!
- ランクAクリアのための条件を掲載!
- 各ステージで入手できる小動物を特別公開!
- エンブレム全180個の入手条件を解説!
- チャオの上手な育てかた&チャオのひみつも教えマス!

好評発売中!

Original Game ©SEGA
©SONICTEAM / SEGA, 2001

ダビつく2 パーフェクトガイド

A5判 / 384ページ / 本体予価2,400円

「2」から始めるプレイヤーも安心の
攻略ガイド! 馬データを完全収録!

システム解説 / 種牡馬・牝馬データ完全掲載 / レースガイド / 逆引きリスト 他

8月上旬発売予定!

ダビつく2 攻略×ファンブック ~最強馬育成のすべて~(仮)

A5判 / ページ数・本体価格未定

本誌「ドリ馬」スタッフが魂を込めて
構成、執筆、攻略する究極の「ダビつく2」本!

配合サンプル解説 / 開発者コメント / ネットワーク大会のスヌメ 他

9月上旬発売予定!

©SEGA CORPORATION, 2000, 2001



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

●左記のホームページからご購入できます。 **送料無料キャンペーン実施中!(8/31)まで**
 ●ご不明な点は、SOFTBANK BOOKSサポートまでお問い合わせください。 ※土・日・祝日を除く10:00~12:00 13:00~17:00
 Eメール: sbp-support@softbank.co.jp 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 TEL: 03-5549-1201 FAX: 03-5549-1212

TOPICS

● 回ゲーム業界関連の気になる情報を追跡取材でお届けする「ドリマガトピックス」。今回もネタはたくさんあるけれど、なんといっても「ドリマガファン」の話が注目株。この他、任天堂スペースワールドに賭けるセガの新作と業界の最新事情。話題に事欠かない夏休みだ！

ドリマガ
TOPICS
トピックス

1

トピックスキーワード

セガも本気だ

ニンテンドースペースワールドとは？

ドリマガ読者にとってはあまり聞き覚えのない「ニンテンドースペースワールド」。これは任天堂ハード用に発売されるゲームだけを集めた見本市で、毎年8月に定期的に

開催されているイベント（業界用語では“初心会”などと呼ばれたりする）。今年はこのイベントに「スーパーモンキーボール」などのセガ開発タイトルが展覧される。

50万台——。この数字は9月14日に発売を予定しているニンテンドーゲームキューブ（以下NGC）の初回出荷数である。これまで歴代の代表ハードの初回出荷台数は、セガサターンが17万台、PSが10万台、DCが25万台、そしてPS2が100万台といわれており、その数はPS2にはおよばないものの、NGCの50万台という数字はかなりのものには違いない。そんな気合い十分のNGCに、

アミューズメントヴィジョンが「スーパーモンキーボール」をローンチ（本体と同時に9月14日）に発売する。よく間に合ったなと感心してしまうが、「われわれは昔から業務用を手掛けていますから、ボード（ハード）が変わることに関してはそれほど問題意識はないんですよ。ハードの立ち上げには慣れたスタッフばかりですし、すべて想定内の問題発生で済みました」と、名越社長はサラリと言っている。

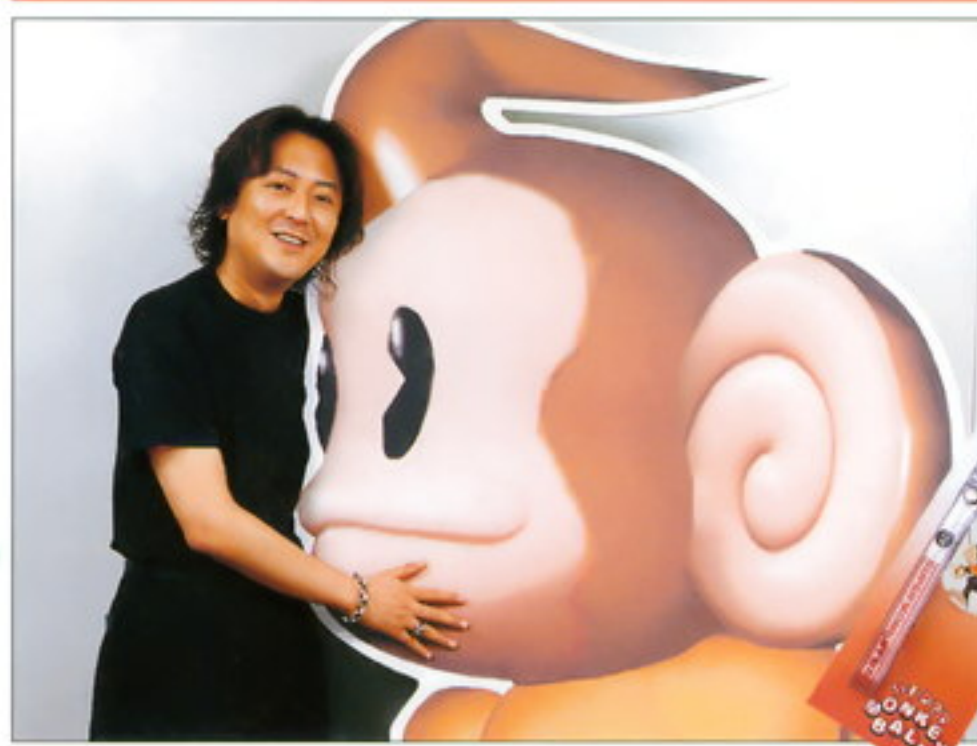
「スーパーモンキーボール」は、モードが盛りだくさん！

スペースワールドに出展が予定されている「スーパーモンキーボール」は、オリジナルモードが非常に充実している。最大4人までが楽しく遊べるレースモードやみんなで落とし合いをする対戦モードなどなど、アーケード版にはなかった新要素がたくさん追加されているのだ。これだけ遊べるのなら、かなりお買い得？



グラフィックモードは最大4人でプレイ可能。レースゲームっぽく楽しめるぞ。

ニンテンドースペースワールド開催！セガも「スーパーモンキーボール」などを出展！



本作のメインキャラクター・アイアイの等身大POPと仲よくツーショットの名越社長。表情からも本作への自信のほどがうかがえる？この秋は「スーパーモンキーボール」に注目！

「セガモバ」版グッズのひとつ、携帯ストラップに採用されている主人公キャラクターのアイアイ。今後はソニックとともにセガを代表するキャラクターに？ムベージも大充実！

「でも任天堂さんのサポートは、予想以上によかったですよ。レスポンスも早かったし、悩みを長期に抱えるなんてことはなかったですね。『この仕様はマズイですよ』『じゃあセガならどうするの？』って、お互いに検証し合っていて、僕の中では共同開発のようなつもり。それにに応じてくれたから間に合ったんでしょね」。もちろん突貫で間に合わせたのではなく、オリジナルモードも満載でかなりのボリュームに仕上がっているからさらに驚きだ。「三つ巴の戦い」などと形容される昨今のハード戦争だが、現在の3大ハードの中で一番早く発売されるセガタイトルとなる本作。8月24、25日に開催されるスペースワールドに出展されるので、これは絶対に要チェックだ。

ホームページも大充実！

この夏、「スーパーモンキーボール」オフィシャルサイトがオープン。通常のゲーム紹介はもちろん、なぜかバナナのおいしい食べ方、バナナのたたき売りの話など、バナナにまつわる豆知識も充実している。こちらマメにチェックしよう。



URL <http://www.supermonkeyball.com>

GBアドバンス版「鉄拳」が出展される！当日はキューブと合わせて70以上ものタイトルが！！

先日、任天堂よりスペースワールド出展タイトルが発表になった。なかなか魅力的なタイトルが名を連ねるが、中にはGBA版「鉄拳（仮）」なんていう思わず目が疑う名前も……！？



当日は、NGCとGBAともにほとんどがプレイアブルで出展される。E3取材班によると、NGCはセガの3本に「ルイージマンション」「ピクミン」「スターフォックス」あたりがオススメだとか。GBAは「鉄拳（仮）」「スノロボ」あたりが気になる。左の写真は、フロムソフトウェアの「RUNE（仮）」だ。

ニンテンドーゲームキューブ 出展タイトル一覧		ゲームボーイアドバンス 出展タイトル一覧	
メーカー	タイトル名	メーカー	タイトル名
エレクトロニック・アーツ・スクウェア	FIFA2002 Road to FIFA WORLD CUP	カプコン	ストリートファイター-ZERO3↑（アップバー）
エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SSX TRICKY（仮称）	カプコン	ブレスオブファイアⅡ～使命の子～
セガ	VIRTUA STRIKER 3 Ver.2002（仮称）	コナミ	グラディウスジェネレーション
セガ	PHANTASY STAR ONLINE（仮称）	コナミ	ゴエモン～ニューエイジ出動！（仮称）
セガ	SUPER MONKEY BALL	セガ	みんなでぶよぶよ
任天堂	大乱闘スマッシュブラザーズDX	セガ	ソニック アドバンス（仮称）
任天堂	ルイージマンション	セガ	コラムスクラウン
任天堂	ピクミン	テクモ	モンスターファームアドバンス
任天堂	ウェーブレース ブルーストーム	ナムコ	鉄拳（仮称）
任天堂	どうぶつ森+（プラス）	任天堂	ゲームボーイウォーズ アドバンス
任天堂	スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット	任天堂	ファイアーエムブレム 封印の剣（仮称）
任天堂	動物番長	任天堂	スーパーマリオアドバンス2
任天堂	エターナルダークネス 招かれた13人（仮称）	バンプレスト	スーパーロボット大戦A
ハドソン	ボンバーマンジェネレーション	マーベラスエンターテイメント	ラブひなアドバンス 祝福の鐘はなるかな
フロム・ソフトウェア	RUNE（仮称）	マーベラスエンターテイメント	ザ・キング・オブ・ファイターズ GBA版（仮称）
			他40本

ドリマガファンはできるか!?

みんなの情熱さえあれば、もしかしたらまだドリームキャストでソフトを作ってもらえるかもしれない——そんな夢のような企画。それが“ドリマガファン”だ。この夏〜秋、DCのソフトは最高に熱いラインナップが揃っている。だがしかし、そう遠くない日に、DCに新作ソフトが出ない日が来る……という事実も確実に近づいてきている。そんな中、突如香山氏の提言で浮上してきたこのチャンス。もしもドリマガ読者のみ

んなの熱意とちょっとした寄付があれば、みんなの望むソフトをDCで（※別にメガドライブとかでもいいのだが（笑））作ってもらうことも夢ではない！ のだ。そこで、まずはハガキでの応募によって、みんなからの手応えを確認したい。このハガキの段階で何万通も集まるようなら、まずはセガと香山さんを動かす第一段階にもっていきけるはずだ。興味のある人は、下の説明を見て今すぐハガキを送ってほしい。今回は、ネットでの投票も同様に受け付けているから、そちらを使ってもOKだ。セガファンの意地と情熱を見せてくれ！

「サクラ大戦4」に続け!?! 夢の企画は実現するか? キミの情熱と熱い一票がセガを動かす原動力に!!

今からだってDCソフトが作れる……かも!?

事の発端は、「サクラ大戦4」がDCで出る！という発表を受けて行った香山哲セガ代表取締役へのインタビュー。なんと「ドリマガさんがDCユーザーに呼びかけて、「このお金でDCソフトを作ってほしい」という寄付が集まるなら、セガもソフトを作ってもいいよ」という。この夢の企画は実現するか？ キミの熱い思いがあれば、今からDCソフトを作れるかもしれないのだ！ さあ、今すぐ応募しよう！

「アメリカにはマッチングギフトプログラムというのがあって、個人が提供した額と同じ金額を企業が出しますよ、というシステムがあるんですね。もしもみなさんが1億円出したら、セガも1億出して皆さんの望むソフトをDCで出してもいい」と香山氏。こんな素敵な提案、試しにやってみる価値は十分！ ドリマガ読者の情熱をぶつけるチャンスだ!!



ドリマガが集めた金額と同額をセガが出してソフトを作ってもいいですよ

「アメリカにはマッチングギフトプログラムというのがあって、個人が提供した額と同じ金額を企業が出しますよ、というシステムがあるんですね。もしもみなさんが1億円出したら、セガも1億出して皆さんの望むソフトをDCで出してもいい」と香山氏。こんな素敵な提案、試しにやってみる価値は十分！ ドリマガ読者の情熱をぶつけるチャンスだ!!

「サクラ4」に続く奇跡は起きるか!?



「ドリームキャストファイナル」と言われている「サクラ大戦4」。ドリマガファンの企画が実現すれば、「サクラ4」の先にDCの新作が!?

マジすか!?! 本当ですね? 香山さん!!

もしも実現すればこんな特典が!!

- (ファン提供) 全員の名前がエンディングに入る!!
ドリマガファンに参加すれば、それによって実現したソフトの「エンディングロールに全員の名前を入れてもいい」と言ってくれた香山氏。本当に実現すれば、まさに永遠の記念となるぞ!
- ドリームキャストで希望するソフトができるかも!!
もはやDCの新作はもう出ない……という中、ドリマガファンが実現すれば、まだドリームキャストで作ってほしいタイトルをセガに作ってもらえるかもしれないのだ。もしかしてもう諦めていたあんなタイトルやこんなタイトルも、みんなの情熱次第では夢ではなくなってきたぞ!

ドリマガ読者の情熱をハガキに込める!!

「僕もセガファンの情熱がどれほどあるのか見てみたいんだよね」とは香山氏の言葉。やや挑発的とも取れるこ

の言葉はセガファンへの挑戦でもあるかのようだ。見せろ! みんなの情熱を! 1枚のハガキが銃弾となるのだ!!

目指せ! 10万通!?

まずは小手調べ! 2カ月の募集で何通ハガキが来る!?

とはいえ、ドリマガファンは参加者がいなければ始まらない。一挙に何万通も集まるか? それとも全然集まらずに立ち消えになるか……。それはもう、みんなの情熱次第。それにすべてがかかっているのだ。まずはその

第一段階。2カ月の募集期間でどれだけハガキが集まるか? ネット応募も含め、目標は10万通だ。これだけ集まればセガを動かすことも夢ではない! その模様は随時ドリマガ誌上とゲームスポットで公開するぞ!

以下の項目を記入して送ろう!!

応募は下の項目(コピー可)を記入し、ハガキで下記の宛先まで。途中経過は随時お届けするぞ!

質問項目	あなたの回答			
① “ドリマガファン”に申し込んでみたい	はい	いいえ		
② 申し込むならいくら申し込みたい?	1,000円	2,000円	5,000円	1万円
※上記以外の場合は金額を記入 円				
③ どのゲームハードのソフトを希望するか?	DC	PS2	ゲームキューブ	Xbox
※その他の場合ハード名を記入				
④ 希望するタイトル	作品名			
⑤ セガとドリマガにメッセージを				

- ①の解説: まずは“ドリマガファン”に参加してみたいと思うかどうか。ハガキを送る人は当然「はい」にマルをつけよう。そんなお小遣いはないよ……という人も、その意気込みを送ってしてくれるのも、アリと言えはアリだ。その場合は熱いメッセージを書き添えてくれ!
- ②の解説: なんだかんだと“ドリマガファン”の一番重要な部分となる寄付金の部分。一口いくら設定にするか、どんな形式での募集にするかはまだ決めていないが、とりあえずいくらぐらいなら出していいかな、という金額を記入してほしい。ここで感触も確認したい。
- ③の解説: 意外と肝心な話だが、“ドリマガファン”が実現したら、みんなはどのハードにそのソフトを作ってほしいか?も確認しておく。DCが当然希望が強いだろうが、その場合、今から作っても、早くて1年以上先の話になる。みんなの希望するハード名を記入してくれ!
- ④の解説: そして最後。みんなが希望するタイトルは何か? まだすぐにタイトルを決めるわけではないが、まずはみんなの希望を聞かせてもらおう。移植希望のデータでは、常に「ナイツ」が1位にいるが、果たして……。みんなの熱い思いと夢を今こそぶつけるチャンスだ!
- ⑤の解説: “ドリマガファン”への要望、セガに対する意見などなど、今回の応募に当たり、みんなの生の声も書いてきてほしい。また、上記アンケート回答についての補足的な解説を書き加えてくれてもOKだ。みんなからの熱い応募をドリマガとセガは待っているぞ!!

ネットでも大募集中!! 途中経過はドリマガ&ゲームスポットで随時公開!!

【ドリマガファンあて先】ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング(株)「ドリマガ」編集部「ドリマガファン」係まで。上の記入項目を書いて送ってね! (※コピーして貼っても可。上記ゲームスポットアドレスからも投票可能だぞ)

任天堂「ティアリングサーガ」を提訴



「ファイアーエムブレム」シリーズの新作を予定しているらしく、提訴の行方が注目される。



「ファイアーエムブレム」は1990年4月20日に発売され、シミュレーションRPGの代名詞的存在と言われるまでの人気シリーズであり、ファンも多い。

模倣ゲームの提訴はこの業界よくある話だが、今回の提訴はあの任天堂が大手ゲーム誌『週刊ファミ通』の発行元でもあるエンターブレインを相手取ったという点が興味深い。この両社は情報誌とメーカーというお互いが微妙なバランスにあるのだが、「これは著作権の問題にのっとったうえでの提訴です。情報誌とメーカーの関係が云々という問題はまた別で、『週刊ファミ通』とはこれまでどおり関係を続けます」(任天堂広報)とのこと。また「ファイアーエムブレム」は、

任天堂が管理する法人著作物。任天堂と縁を切った加賀氏に権利はない」と任天堂・今西広報室長も夕刊フジの取材に対してのコメントを某WEBサイトに掲載している。一方のエンターブレインは「まだ訴状を読んでいないので、コメントできない」とダンマリ。優秀なスタッフが独立したり他企業に引き抜かれたりして、似たようなタイトルが他社から出ることが結構多い昨今のゲーム業界。はたして今回の任天堂の主張はどのような結果を迎えるのか非常に興味深いところである。

30万本売れたソフトは著作権を侵害していた!? 著作権侵害で訴えられた「ティアリングサーガ」とは?

人気シリーズの続編と思われていた作品

7月25日、任天堂とインテリジェントシステムズは、エンターブレインとティルナノグが共同開発したタイトルが任天堂の著作権を侵害しているなどとして、両社を

相手取り、このゲームの製造・販売・頒布の差し止めと2億5,830万円の損害賠償を東京地裁に提訴した。一見ただの著作権法違反と思われる、その背景にあるものとは?

「ファイアーエムブレム」と「ティアリングサーガ」の相似点



「キャラクターの関連性も似ている」と任天堂に指摘されている両作品を比べると、髪の色以外はほぼ一緒に見える気がする。キャラの多さもFEシリーズ同様似ている感がある。



「戦闘マップの切り替え、および表示の関連性」を指摘された戦闘シーン。画面構成はほぼ一緒で、死んだら生き返らないシステムなどもFEシリーズと酷似している。

今どきのネット通販



「HIPS」で販売されるアイテムのデザインを担当する山田氏(左)は、「通販で、しかも受注生産ですから、実験的なアイテムを少量で作るといことも考えています」と抱負を語る。運営スタッフの笹原氏(右)も、「いろいろやっていきたい」と意欲的だ。

第一弾はセガガガTシャツ!



これが第一弾の「セガガガ」大鳥居Tシャツ。背面にはセガが所在する東京都大田区と京急羽田空港線の路線図がデザイン化された図版、前面には「僕たちはここで生まれ、ここに帰ってくるだろう」という英語のテキストが、セガ本社の緯度、経度、京急線の終電時間も入っている(笑)。値段は2,900円。

URL <http://www.hitmaker.co.jp>

ヒットメーカーがネット通販を開始 今後、続々とレアなオリジナルグッズを提供

セガ分社初のネット通販がスタート!

セガのネット通販サイト「ドリームキャストダイレクト(以下Dダイレクト)」の売上高は、'99年度が7億円、2000年度は21億円と、非常にいい業績結果を残している。ビジネスと

して成立しにくいネット通販でこれだけの成績を残せるのは大したものだが、それを受けてか、あのヒットメーカーもDダイレクトの協力を得てネット通販をスタートするという。

売上好調な「ドリームキャストダイレクト」に続けとばかりに、あのヒットメーカーもネット上でオリジナルグッズを販売するサービス「HIPS」を開始した。基本的には、ヒットメーカーのリリースするタイトルの関連グッズを販売するサイトだ。こういった通販系サイトは、いかに魅力的な商品をそろえられるかにかかっているが、今回サンプルで見せてもらったTシャツのデザインを

見ると、なかなかのもの。「普通、こういったグッズってコレクターズアイテムとして眠ってしまう場合が多いんですが、「HIPS」では本当に使えるものを提供していきたいです」と語るのは、運営を行うヒットメーカー広報笹原氏。「HIPS」で扱うアイテムは完全受注生産・1回かぎりの販売で、買い逃したらもうそれまでだとか。さすがマニア心をわかっているようで、つつい買ってしまいそうだ。

「セガガガ」サントラもネット販売!

さらに「セガガガ」のサントラCDも近日発売予定。これは2パターンあり、「青セガガガ」は戦闘シーンなどのBGMを集めたもので、「赤セガガガ」はムービーを中心に集めたもの。サウンドを担当した金子氏が、頼まれてもないのに勝手に制作した(笑)というリミックス曲が追加されているぞ。こちらは各2,500円だ。



※ジャケットデザインは変更になる可能性があります。

トピックスキーワード
えっ、サクラに新キャラ!?



このロングの金髪は……グリシーヌ? 正解は、「活動写真」の新キャラクター、ラチエットだ。東京キャラクターショーで見た人も多いはず?

華 撃団の戦闘服に身を包み、霊子甲冑を操る金髪の女性。実はこの女性、年末に上映される劇場版「サクラ大戦活動写真」の新キャラ“ラチエット・アルタイル”なのだ。彼女は、織姫やレニが所属していた“星組”の元隊長。バリ留学中で大神が不在の花組に配属される。合理主義で個人主義の彼女は、花組を無視し個人プレーに走ってしまい、互

いの溝は深まるばかり。大神がいないなか、果たして彼女たちは帝都を無事に守れるのか? ……と、こんなふうになる劇場版。その予告編上映と、前売券(1,300円)の発売が、7月20日から全国の上映予定劇場でスタート。松原秀典氏描き下ろしの、限定ポスター付き前売券(1,600円)は、数に限りがあるので売り切れる前に急いで入手しよう!!

2001年6月25日 東京帝国ホテル「桜の間」
「サクラ大戦活動写真」製作発表会



数百を超える報道陣が詰めかけ注目度の高さをうかがわせた製作発表会。「4」や歌謡ショーに関する発表も

2001年7月8日 すみだトリフォニーホール
活動写真BGM公開録音



実際に映画に使われる音楽の公開録音。「おそろく世界初(田中氏)」の試みだとか。観客による拍手も録音した

早くも見えてきた劇場版「サクラ大戦活動写真」
好評前売り中! 帝国華撃団夢の銀幕デビューに向け着々製作進行中!!

チラリと見せます! 劇場版「サクラ」の見どころを

年末からの公開に向け、着々と製作も進んでいる劇場版「サクラ大戦活動写真」。帝国ホテル「桜の間」での製作発表会、1000人のファンを集めてのBGM公開録音、2Dと3Dを

融合させた「ネオCG」の映像、5億円という劇場アニメとしては異例の製作費……と、公開を待たずして話題騒然の本作。その特別鑑賞券の前売り、予告編の上映が始まっているぞ。



帝都花組が憧れの銀幕で

吠える!!

見よ! 帝都花組が吠えるこの勇姿を!! 7月21~22日に行われた「東京キャラクターショー2001」でも上映されたこの予告編、今なら上映予定の東映系劇場で見られる。予定館の確認は東映HP (<http://www.toei.co.jp/>) で。

トピックスキーワード
ハドソン、コナミの傘下へ



ハドソンの持っているブランド力、技術力、そしてコナミが持っている国内最強と言われる流通網が、今後どういった形で活用されるのか? 古き時代から国内でのゲーム業界を先導してきた双方、コナミの上月社長(左)とハドソンの工藤社長(右)が手を組んだ瞬間だ。

今度はハドソンがコナミグループに?。そんな驚きのニュースはもう知っている人も多いだろう。近年、コナミはエンターテインメント分野の裾野を広げる意味で、さまざまな業種や企業と提携・吸収合併をして事業拡大をしているが、今回傘下に収めたのは、なんとゲーム業界の北の老舗・ハドソンだった。ハドソンはメインバンクである北海道拓殖銀行が'97年に破綻したこ

とで、ゲーム開発の資金繰りが悪化していた。コナミ上月社長は「ハドソンが持っているオンラインのコンテンツのノウハウは大きい」と注目しており、コナミは開発資金の調達を約束したことで、ハドソンを事実上の傘下に置いた。ハドソン工藤社長も「単独での生き残りは限界」と判断、提携を受け入れる形となる。はたしてこの生き残り策は成功するか? 明日は我が身のゲーム業界の注目度は高い。

コナミとハドソンの戦略的業務提携
ゲーム業界で生き残るすべを探る大手ゲーム企業

北の老舗、復活なるか?

今や単独での生き残りは厳しいのか? 7月26日、コナミとハドソンは資本提携を伴う業務提携を発表した。これにより両者は互いの財産を共有

し、オンライン事業を始めとした豊富なコンテンツを提供、会社の拡大を目指すという。事実上コナミグループとなったハドソンの足取りを追う。

最近のゲーム業界の事業提携、および動向

近頃ゲーム業界でも吸収や合併、共同出資によるゲーム開発などが続々と行われている中、下記に一部ではあるが、最近話題となったゲームメーカーによる共同開発、および業務提携のでき

ごとを挙げてみた。「パートナーシッププロジェクト」を掲げたカプコンの動きは「すごい」のひとつに尽きるが、他の企業も着々と事業提携などの動きを見せており、目まぐるしい合従連衡が続く。

メーカー	事業提携、共同開発によるゲームタイトルおよび動向
カプコン・SNK	2D対戦格闘ゲーム界のキング、カプコンが一部SNKの許諾を受けて製造・販売した対戦格闘ゲーム「CAPCOM VS. SNK」。2000年8月にNAOMI基板でまずはアーケードに投入、後にDCへと移植され、今現在人気のシリーズとなっている。
カプコン・ナムコ	ナムコの共同プロジェクトでガンシューティングゲーム「ガンサバイザー2 バイオハザードコード ベロニカ」を今夏アーケードに投入。「フリームシステム」を導入し、話題を呼んでいる。
カプコン・バンプレスト	発売元はバンプレスト。開発、販売元はカプコンが行った「機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン」。NAOMI基板を利用し、業務用で2001年3月に投入。世代を越えたゲーマーがアーケードに集結し、今も大好評稼働中。
ナムコ・セガ・ワウ・エンターテインメント	セガの開発子会社、ワウ・エンターテインメントがナムコとの共同プロジェクトで、PS2と互換のあるシステム246基板を使用したアーケードゲーム「ヴァンパイアナイト」を開発。ナムコから2001年3月にリリースされた。
ナムコ、エニックス・スクウェア	2001年4月、ナムコ、エニックス、スクウェアの3社は、相互に保有する株式の一部を持ち合うことで合意。企業の枠を超えた協力を推進していく方針で、まずは2001年7月に、3社提携で携帯電話の待ち受け画面を発表した。

今や花組の象徴ともいえる大階段。バックには公開録音曲が?



踊る!

きらびやかな衣装に身を包み、舞台の上に造られた大階段を降りてくる帝都花組。大胆、かつ緻密に舞台を写すカメラワークにも注目!!

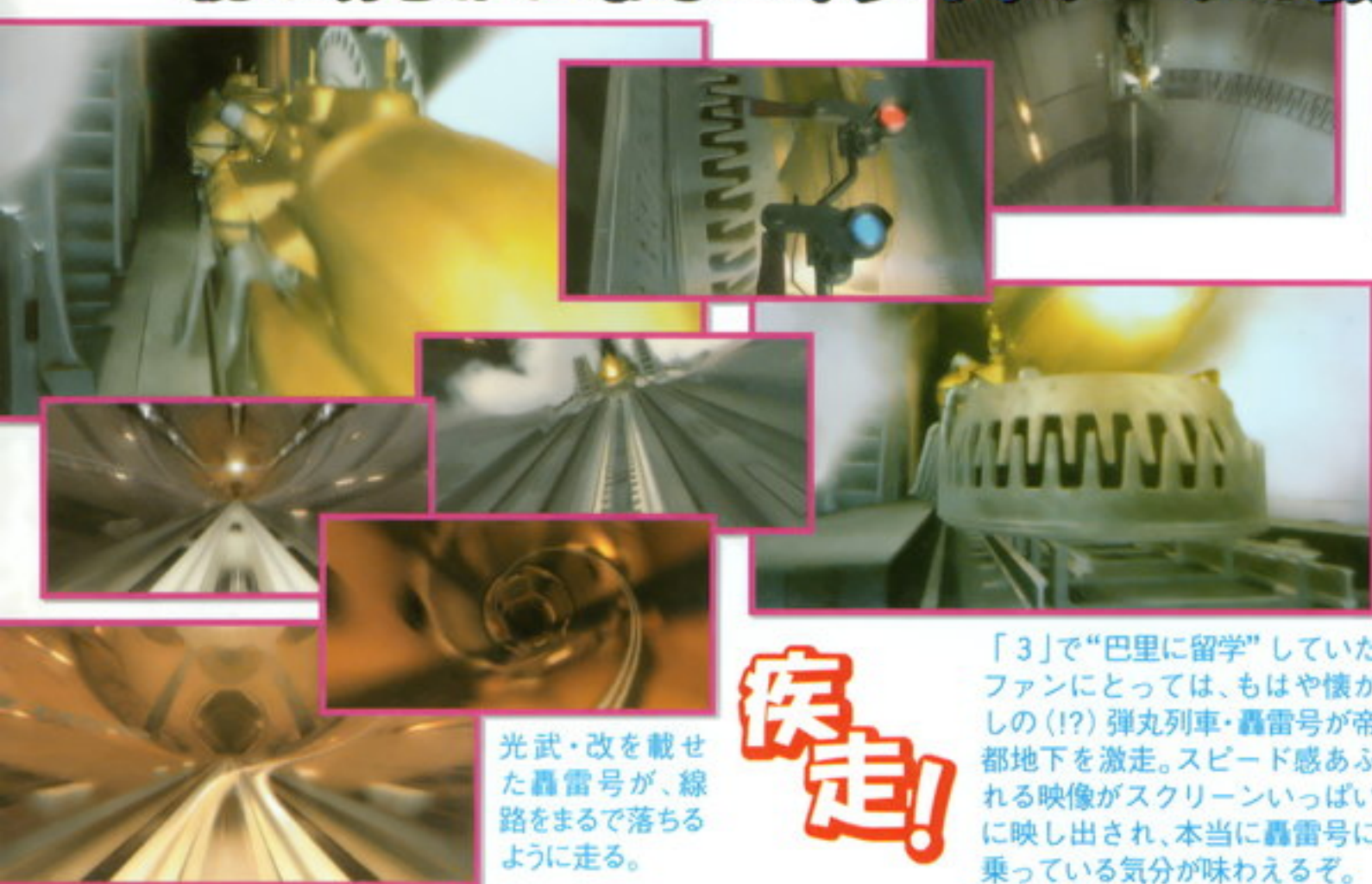


歌謡ショウを思い出す場面。劇中公演の演目は、ショウと同じ「海神別荘」。



8人フルメンバーそろってレジェンダー

続々明らかになるハイライトシーンの数々!



光武・改を載せた轟雷号が、線路をまるで落ちるように走る。

疾走!

「3」で「巴里に留学」していたファンにとっては、もはや懐かし(?)の弾丸列車・轟雷号が帝都地下を激走。スピード感あふれる映像がスクリーンいっぱいに映し出され、本当に轟雷号に乗っている気分が味わえるぞ。



激突する光武・改と降魔。勝つのはどっち?!



戦う!

帝都を破壊せんと現われる降魔を帝国華撃団の誇る電子甲冑・光武・改が迎え撃つ!! 白熱の戦闘シーンも見応えたっぷり。今作ではどんな敵が現れる?

**発表会プレスシート
クリアファイルプレゼント!**

これぞまさに激レア! 「活動写真」のロゴがあしらわれたこのクリアファイルは、6月の制作発表会でメディア関係者に配られた報道用資料を収めていたモノ。ドリマガ読者10名にプレゼントするぞ!! 即応募だ!!

10名様に!!



A4サイズのクリアファイル。何を入れるかはもちろんキミ次第!!

〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
「ドリマガ」編集部
「劇場版サクラクリアファイル」プレゼント 係
(※締切は8月24日当日消印有効)

**CSK総会研究所が社名変更
新社名は株式会社SEGA-AM2**

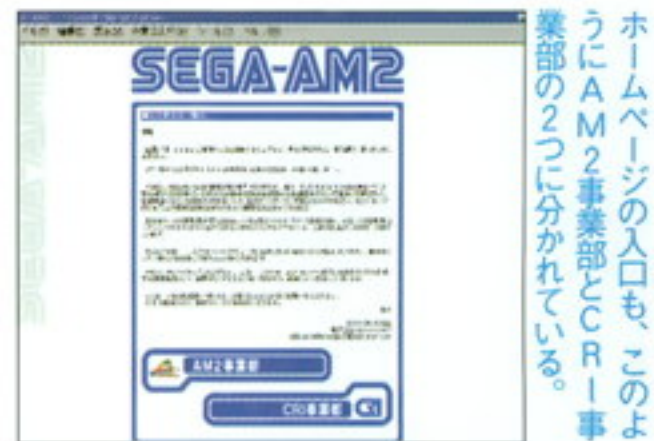
じつは正式に分社していなかったAM2研

セガの各研究開発部門が分社して1年経ったが、じつはその中で旧AM2研だけは正式に分社しておらず、セガ・CSKグループに所属する株式会社CSK総合研究所(略称

CRI)と組織統合する形で活動していた。それがこの8月から、CRIは社名を「株式会社SEGA-AM2」とし、新たに再スタートを切ることになり、新社名ロゴなどが公開された。

新社名は、株式会社SEGA-AM2——。8月1日、こんなプレスリリースがマスコミ各社に配布された。CRIと旧セガAM2研が組織統合されて今日まで活動していたのだが、この8月に新社名をSEGA-AM2として再出発する。AM2を代表して片岡氏に感想を求めたところ、「特に何も変わりませんが、今まではCRIのAM2事業部だったのが、今度は社名がSEGA-AM2でしょ? われわれが看板になっちゃったから、ちょっと責任を感じますよね」と照れくさそうに語って

れた。ちなみにDC版「エアロダンシング」などを作っているのもCRIなので、今後のメーカー名表記はもちろんSEGA-AM2となる。CRIの名前がなくなるのは、ちょっとさびしい?



ホームページの入口も、このようにAM2事業部とCRI事業部の2つに分かれている。

ドリマガ TOPICS

7

トピックスキーワード

新社名決定



代表取締役社長(COO)	鈴木久司 (SEGA 取締役)	旧AM2研は、株式会社SEGA-AM2・AM2事業部となり、元々の母体となっていたCRIは、株式会社SEGA-AM2・CRI事業部となる。おなじみの椰子の木マークは、今後もAM2事業部からリリースされたソフトに冠されるわけだ。ファンは一安心?
代表取締役(最高開発責任者、CTO)	鈴木裕 (SEGA 執行役員)	
AM2事業部長	千綿桂介	
取締役 CRI事業部長	野沢隆	
取締役 ミドルウェア担当	大崎誠	
取締役 AM2副事業部長	古川憲司	
取締役 総務・経理担当	香山哲 (SEGA 代表取締役COO)	
取締役(非常勤)	菅野暁 (SEGA 執行役員)	
監査役		

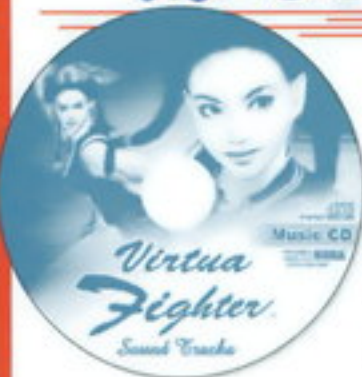


片岡氏よりひとこと
セガというブランド力は大きいですし、AM2という名前にも思い出深いところがありますから、社内でも静かに受け入れられました。CRIという名前にもなじんでいたところだったんですけど、今度は我々の名前が看板になってしまうわけですから、今まで以上にがんばらないという気持ちはありますね。

「シェンムーII」
9月6日発売!

殺された父の仇を討ちに、香港に旅立った涼。そこからどんな試練が待ちうけるのか? 前作から1年半、全DCユーザー待望の続編が、ついに9月6日に発売となる。今回のCDは「シェンムーI」&「バーチャファイター」ファンの皆様に喜んでもらえたらうれしいですね」とデジキューブ笠原の氏。

気になるCDの中身は?



この「Virtua Fighter Sound Tracks」には全部で18曲もの楽曲が収録されている。気になるその中身は、以下のとおり (P53参照)。

VF4	アドバタイズ、デュラル、ビルステージ
VF3	葵、ジャッキー、洞窟、パイ、エンディング
VF2	リオン、サラ、ジャッキー、アキラ
キッズ	アドバタイズ、ジェフリー、ジャッキー
VF1	アキラ、サラ、ジャッキー



光吉氏より
ひとこと

「VF」シリーズに関しては、ゲームのBGMというだけでなく、それを元にしたボーカルアルバムやアニメの主題歌など、非常に幅広い派生を見せたという意味で、特に思い出深いですね。このCD、最後に「VF3」のED曲を入れているところが、何ともニクいですね。「アーケードでもバラードがあってもいいじゃないか」との思いで書いたこの曲は、私のささやかな挑戦でもありましたので、是非ともじっくり聴いてください。

「シェンムーII」をコンビニで購入するとこんなにオトク!
予約特典で「Virtua Fighter Sound Tracks」がついてくる!

最近の予約特典事情

ここ最近、ゲームソフトの予約特典がどんどん豪華になっていく傾向にある。秋葉原の有名ショップでは人気ゲームにオリジナルグッズがつくのは日常茶飯事だし、音楽

CDを扱うTSUTAYAなどでも、一般J-POPのアルバムにオリジナルグッズが無料でついてくることが多い。そのうち、本体以上に価値のあるオマケがつくようになるかも?

デジキューブ提携のコンビニでFFシリーズなどの有名ゲームソフトを予約すると同社特製の携帯ストラップやフィギュアなどの特典がついてくることが多く、今やコンビニで予約＝特典という公式はお約束の感もある。9月6日に発売される「シェンムーII」は最近のDCソフトにしては久しぶりにコンビニで扱われるのだが、なんとその予約特典として、「Virtua Fighter Sound Tracks」という特製の音楽CDがついてくる。これは「バーチャファイター」「2」「キッズ」「3」「4」といった歴代のシリ

ーズからチョイスされた18曲が詰めこまれたCDで、コンビニで予約しないと入手できないスペシャルアイテムなのだ。特に「VF4」からも3曲が収録されており、アーケードで稼働を始めたばかりの同作のBGMが早くも家庭で楽しめてしまうわけである。「今回の予約特典CDは、いくつかの案をセガさんにご提案させていただいたところ、最終的にこのような形に決定いたしました。もちろん、制作費用は弊社持ちです(笑)」とデジキューブ宣伝企画部の笠原氏も語るこの一品、ファンならぜひともゲットしたい。

「VF4」サウンド担当よりひとこと

「今回はハードな雰囲気での指示がありましたので、それっぽく仕上げました。気に入っているのはパイのアクアリウムステージです。今回のCDで「VF4」のBGMをたくさんの人に聴いてもらいたいですね」と語るのはサウンドを担当したAM2の小河氏。「VF4」の曲はどれもカッコいいぞ!



ベースが得意な小河氏。実際に何曲か演奏しているとか。

ヒットメーカー描き下ろし!

今回発売される商品のパッケージもついに決定。このパッケージは、下敷き状のパネルになっていて、裏面は完成モデルをディスプレイさせる台紙になるスケレム。中でも「フェーイエン・ザ・ナイト」のパッケージCGはヒットメーカーの豪華描き下ろしだ。



ハイクオリティ・ペーパーモデルシリーズ
リアルノッポサンスイッチオシの目玉商品

以前本誌(2001年6月22日号)で試作品を紹介したハイクオリティ・ペーパーモデルシリーズであるバーチャロンペーパークラフト。その第一弾である「テムジン(DNAカラー)」と「フェーイエン・ザ・ナイト(ハイパーモードカラー)」の発売が正式に決定したので詳細をお伝えしよう。

製作は「リアルノッポサンス」というペーパークラフトクリエイター集団で、主にワンダーフェスティバルやJAF-CONなどのホビー系イベントでペーパークラフトを販売しているグループ。紙とは思えないハイク

オリティな商品設計、そして作りやすさにこだわった彼らの作品は評価が高く、多くのファンから支持を得ているのだ。

彼らの手によって8月1日から予約が開始されたこれらの商品は、約1/60スケールで、完成すれば25~30センチのサイズになるのは以前お伝えしたとおり。また、今回新たに明らかになったのは「テムジン」「フェーイエン・ザ・ナイト」のそれぞれに特別付録がついてくること。「テムジン」には「ラジカルザッパー」、「フェーイエン・ザ・ナイト」には「ミニ・ドルドレイ」がつくのだが、どちらもメインのペーパークラフトに負けず劣らずのクオリティを誇っており、作りごたえも十分だ。「工作は得意じゃないけど、でも作ってみたい」というちょっと自信がない人は、比較的作りやすい特別付録のモデルから先にとりかかるといった手順がオススメ。紙が持っている独特の工作の楽しさをぜひ本製品で堪能しよう。

「テムジン」、「フェーイエン・ザ・ナイト」にはそれぞれ付録がついてくる!

今回が初お披露目となる「ミニ・ドルドレイ」と「ラジカルザッパー」。こちらもよくできているが、何とこれらはどちらも特別付録。「テムジン」を買うと「ラジカルザッパー」が、「フェーイエン・ザ・ナイト」を買うと「ミニ・ドルドレイ」がついてくる。サイズもオマケとは思えないほどの大きさで作りごたえアリだ。

ミニ・ドルドレイ

「ミニ・ドルドレイ」は平面が多いので、比較的作りやすいかも。



ラジカルザッパー

「ラジカルザッパー」はテムジンに装備させることができる大きさだ。





操作はいたって簡単!

カップルに大人気!

簡単操作が人気の秘訣
電圧広い電圧に受け
入れられている。

回る中央タワーに設置
された3箇所の穴に
景品を落とすことで
アイスを獲得できる。



ヒエヒエペン太

ユーザーの
声

普段はクレーンゲームとかやらないのに簡単に取れてしまって、難しいのか簡単なのかは今のところ判断できないですね(笑)。(会社員・男性) やっとアイスが景

品で出てきてくれましたね。できればジュースなんかもあったらいいんじゃないの?(大学生・女性) くやしいけど景品取りに夢中になっちゃうね。(専門学校・男性)

業界初の冷凍機能つきプライズマシン
扱う商品はアイス、暑い夏にはぜひともプレイ!

シーズンゲーム機の到来!?

ついにプライズマシンにアイスが!? アーケードでは音ゲーなどで人気のコナミが、業界初となる冷凍機能つきプライズマシン「ヒエヒエペン太」をこの夏投入した。本製品は従来のプライズ機に冷凍機能を搭載し、景品ケース内を氷点下に保

つことで、景品としてアイスを入れることが可能になったプライズマシンだ。第一弾の景品はアイスとなるが、この冷凍ケースを利用して、従来では扱いにくかったチョコレートなどのプライズ展開も考えているという。

業界初の、なんとアイスが景品というプライズマシン、その名も「ヒエヒエペン太」がこの夏アーケードに登場。アイスという扱いが難しいものを景品に採用した、その理由は何なのか? 「プライズでアイス扱うことは、ずっと以前からトライしたかったんです。強力な冷凍機能装置と緻密に計算したケース内構造によって、氷点下25度前後の空間が保てるようにできました」と、コナミマーケティング・AC営業部田中宏明氏は語る。特に冷凍ショーケースに発生しがちな霜などは、エアカーテンとアクリル遮蔽版の作用によって下層部に冷気面を固定させて極力抑えるなど、開発は相当苦労したとか。この「ヒエヒエペン太」、操作パネルはボタンひとつという単純設計で、

プライズゲームが苦手な人でも手軽にプレイしやすい。「冷えたアイスを気軽に取ってその場で食べていただけるように、簡単操作で取っつきやすくしています。夏だけの設置にとどまらず、年中設置していく予定です」。(同氏) 今年、コナミが自信も持ってオススメする「ヒエヒエペン太」でアイスを取り、ゲームセンターで涼むのも悪くはないかも。

好評です!

「アイスということで目を引かれる方が多いようです。みんなでワイワイやってほしいですね。今後もこういった設計のアイデアをどんどん出していきますよ。(田中氏)」



AC営業部プロモーショングループ
田中宏明氏

8月1日予約開始! 各1000キット限定生産

充実した内容のペーパークラフト

リアルノッポサンスの「ペーパーモデルシリーズ」の魅力は何と言ってもフォルムの美しさ。さらに同シリーズの最大の特徴は「関節が可動する」ことにある。もちろん全関節ではないが肩やひじといった部分の関節可動により、その表情のバリエーションは大きく広がる。



下敷きがスタンドになる!

パッケージの下敷きを裏返せばスタンドとして飾ることができる。こういった細かい配慮もうれしいところ。



「フェイ」(DNAカラー)

リアルノッポサンス
イチオシはコレ!!

リアルノッポサンスが太鼓判を押すイチオシ商品は、この「フェイイエン・ザ・ナイト」。「ペーパークラフトとしては難しい曲面を多用した構造で、われわれの作品としても新たな挑戦だったという点で必見です」とリアルノッポサンス側も自信のほどを覗かせる。特に「モデル立ちポーズ」を実現させるために、2回も足のポーズを修正するなどかなりの試行錯誤を繰り返し、商品化までに相当苦労した」とも。「テムジン」はベースとなった過去の作品から構造やバランスに調整が加えられ、さらにかっこよくなっているぞ。

細部に渡るこだわり

きゃしゃなペーパークラフトと思いきや、しっかりとモデル立ちする「フェイイエン・ザ・ナイト」。絶妙なモデルバランスには驚きのひとこと。



「フェイイエン・ザ・ナイト」ハイパーモードカラー!

1/60サイズの「フェイイエン・ザ・ナイト」。数回に渡るモデルチェンジの末に決定したのが写真のスタイル。カラーリングもより綺麗に。

パーチャロンペーパークラフトをもっと詳しく知りたい人へ

パーチャロンのペーパークラフトの詳細を確認したい人は、下記のアドレスへアクセスしよう。ここでは、いつでも無料で「テムジン」のヘッドがダウンロードできるぞ。



パーチャロン以外に多方面で活躍しているリアルノッポサンスを知ること、もっとペーパークラフトが楽しくなる。

製品情報

制作/リアルノッポサンス
発売日/予約受付中 8月17日発送開始予定
第一弾/2キット同時発売中
各1000キット限定生産
本体価格:3,000円(税別、送料別)

※8月中は送料無料キャンペーン中

詳細や最新情報はGAMESPOTでも。
予約や購入もOK。
<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/etbook/vr/index.html>

お客様用問い合わせ先
ソフトバンクパブリッシング
TEL/03-5549-1200

URL <http://www3.omn.ne.jp/~realnop/index.html>



今号の注目記事!
 発売日まで1か月を切った「シェンムーII」。初回特典の「VF4歴史ディスク」はかなりスゴイ内容と判明!

史上ドoramaニュース

今号のトーク

「たいっちょー!! ニンテンドーゲームキューブは9月14日の発売日に50万台出荷後、年末までに90万台を追加出荷。北米では、11月に110万台を出荷し、2002年3月までに全世界で400万台を出荷するそうですよ!」 「スゴイの!」



8/5 (日)開催 全国のホビーファンが大集結!! ワンダーフェスティバル「リスタート2001」開催!

去る8月5日、東京ビッグサイトにて“ワンダーフェスティバル「リスタート2001」”が開催された。さまざまなガレキキットの展示や販売が行われるこのイベントに、全国からホビーファンが詰めかけた。場内ではガレキの販売以外にも“マクファーレンフィギュアショー”や、ステージイベントが催されるなど、買い物以外にも見どころの多いイベントとなり来場者を楽しませていた。



会場に詰めかけた人々、人気ブースには長蛇の列も...



ガレキ堂ページ(P178)でも紹介のペーパーのテムジン。



「セガガガ」のヒロイン羽根野生「エターナルアルカディア」のアイカなどDCのキャラも。

8/4-5 (土・日)開催 久々の「デ・ジ・キャラットコンサート」でじこの野望は世界へと広がるにょ!

「でじこ」の声優たちによる5か月ぶりのライブ「デ・ジ・キャラットコンサートクライマックス」が、8月4日・5日に東京六本木ヴェルファーレで行われた。4日にはブラックゲマゲマ団の声優「P・K・O」(鳥海浩輔、鈴木千尋、サエキトモ)が、5日はでじこ役の真田アサミのほか、氷上恭子、沢城みゆき、亀井芳子が登場。5日には台湾のイベント会場からの生中継もあり、台湾のでじこファンも大熱狂。でじこの人気はもはや世界的!



5日のゲスト・新谷良子とともに記念撮影。4日にはフキミコンビ(内藤玲、森訓久)もゲストで登場した。



こちらは5日のでじこ組のステージ。女性ファンが多かった前日の「P・K・O」に負けない盛り上がりだ。

8/6 (月)発行 「シェンムーII」初回限定版「VF4歴史ディスク」の豪華な全貌が明らかに!!

「シェンムーII」の初回特典に「Virtua Fighter4 Passport VF.NET(仮)」と「Virtua Fighter History/VF4」の2枚の特製プレミアディスクが付くのは前号でもお知らせしたが、歴史ディスクの内容が明らかにされた。豪華な内容で充実度満点だぞ!



「VF1」~「VF3」の映像とサウンドを堪能できるのだ。曲はなんと70曲以上収録!



「VF1」以前のプロトタイプや「バーチャレーシング」モードの映像も公開。

「The making of VF4」では未公開の開発段階の各キャラのコスチュームイラストを多数収録。



デュラルの姿も!

まだどこにも公開されていない「VF4」のデュラルの秘密も収録されている。「シェンムーII」はもう初回限定版を買うしかないよね!

8/4 (土)開催 「CRACKIN'DJ PART2」イベント 東京ジョイポリスでトーク&ライブが!

8月4日、東京ジョイポリスにて「CRACKIN'DJ PART2スーパーライブ」が開催された。「CRACKIN'DJ」サウンド担当のHiro師匠、光吉猛修氏、ふっく福山氏によるトーク、ライブ、DJバトルが行われ、大いに盛り上がっていたぞ。



秘蔵の音源を惜しみなく公開しながらのトークに、客席からは終始笑いが絶えなかった。

「CRACKIN'DJ PART2」を使ってのバトルに敗れた光吉氏。スペシャルライブでは急きょ「Dancing shadow」のこの衣装で熱唱するハメに。

8月14日から北米のDCは\$79.99(約9900円)に値下げするとか。さらに在庫の状況次第ではクリスマスか来年頭に\$49.99(約6100円)に値下げするとも。スゴイねえ。

今週月曜(8/6)までにこんなこともあったぞ!

8月3日(金)

北米でXbox本体とソフトの予約受付開始!
 アメリカのオンラインショッピングサイトGameStop(<http://www.gamestop.com/>)は、現地時間8月2日(木)、Microsoftの次世代ゲーム機Xbox本体ならびにソフトの予約受付を開始した。発売が決定しているほとんどのソフトを含む47タイトルのほか、コントローラやメモリーユニットDVDリモコンといった周辺機器の予約が可能で、「アルティメット」「プラチナ」「ゴールド」「シルバー」「ブロンズ」といった5種類

のセット販売も用意されている。ちなみに、「アルティメット」パックは、Xbox本体のほか「DEAD OR ALIVE 3」「Halo」などソフト14本と、DVDリモコンやコントローラなどの周辺機器をセットにしたもので、価格は1199ドル78セント(約14万9000円)。

GBA液晶、松下からも受注へ

松下電器産業は任天堂からゲームボーイアドバンス(GBA)に搭載する反射型液晶パネルを受注した。これは松下電産のディスプレイデバイス社液晶事業グループの広報担当者が8月3日、ブルームバーグ・ニュースに明らかにした。これまでゲームボーイシリーズの反射型液晶はシャープが独占供給してきたが、それが崩れたことにな

る。すでにサンプル出荷も始められており、2002年3月期中に出荷が予定されているGBA2400万~2500万台のうち、5%程度を松下電産が供給することになるという。(LYCOS 8/3)

8月4日(土)

カプセル玩具が高額化へ

古くからおなじみのカプセル自動販売機に、今秋から300~400円の高単価商品が本格的に登場、かつては10円という値段で人気だったガチャガチャも高額化が進みそうだ。現行の商品は100~200円。最大手のバンダイは「仮面ライダーアギト」のデジタル腕時計を、同社初の300円商品として9月から売り出す。トミーの子会社で市場シェア2位のユージンも、7月からゼンマイで動く

300円の人形の試験販売を開始し、最近新規参入したエポックは、500円まで代金を受け付けられる自販機を投入する予定。(YAHOO! 8/4)

8月6日(月)

コナミ、米カジノ進出へ足固め

コナミは米子会社を通じ、カジノ向けの管理システムを手掛ける米パラダイム・ゲーミング・システムズ(PGS)を買収した。スロットマシンやポーカー機などの自社製品にPGSの技術を組み合わせ、カジノ大手各社に機器とシステムを一括して売り込むため。2003年度には当初目標より30億円多い180億円の売り上げを目指すという。買収額は1200万ドル(約14億8000万円)。

(NIKKEI NET 8/6)



DC

「シェンムーII」の完成を記念して鈴木裕氏らが日本を縦断 AM2 SUMMER FESTIVALに行こう!

このたびDC用ソフト「シェンムーII」(9月6日発売予定)の完成を記念し、全国を縦断するプレミアムイベント「シェンムーII完成記念 AM2 SUMMER FESTIVAL」が開催されることになった。会場



いよいよ涼が広大な中国の地を踏み日が近づいてきた。せっかくのお祭り、参加しなごや損!

は名古屋、福岡、大阪、札幌、東京の5箇所(右表参照)。鈴木裕氏や「シェンムーII」の出演者らによるステージ、未発売作品も遊べるタッチ&トライコーナー、ゲーム大会、プレゼント抽選会などを楽しんじゃおう。参加希望者は、8月26日までの期間中に全国のドリームキャストパートナーズショップおよびドリームキャストダイレクトにて「シェンムーII」を予約すれば「イベント参加券」が配布される。すでに予約済みの方も、予約したお店に行けば参加券はちゃんともらえるので安心だ。

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

全国5都市で開催!

8月26日(日) クラブダイヤモンドホール(名古屋市中区新栄2-1-9雲電FLEXビル西館5F) 16:30開演

8月28日(火) スカラエスパシオ(福岡市中央区渡辺通4-8-28F.TビルB2) 18:30開演

8月29日(水) MIDシアター(大阪府中央区城見2-1-61 MIDタワー8F) 18:30開演

8月31日(金) サッポロファクトリーホール(札幌市中央区北2条東4丁目サッポロファクトリー) 18:30開演

9月1日(日) ニューピアホール(東京都港区海岸1-11-1) 15:30開演

開演は開演の30分前になります。
問い合わせ先: Dreamcastサポートセンター/0570-057-060
※通話料がかかります。0570より省略せずにおかけください。

「シェンムー The Movie」 この秋、全国公開

あの「シェンムー The Movie」が装いも新たに全国ロードショー! 東京は新宿東映バラス3、銀座シネパトス、大阪はシネフェスタ4(いずれも9月8日~9月21日)を皮切りに、全国で順次公開予定だ。

「シェンムー The Movie」

■制作: SEGA-AM2
■配給: アートポート (<http://www.artport.co.jp/>) / アースライズ
■製作総指揮: 鈴木裕
英語版・日本語字幕付



©SEGA-AM2 2000,2001

イベント告知 ニンテンドースペースワールド2001 来場者全員に「セレビィ」カードをプレゼント!

ゲーム業界この夏一番の注目イベント「ニンテンドースペースワールド2001」。いよいよ発売が近づいてきたゲームキューブをはじめ、ゲームボーイカラー、ゲームボーイアドバンス(以下GBA)の最新タイトルが多数出展される。充実した物販やステージイベントもあって、子供から大人まで楽しめるイベントになりそうだ。そして今回来場者全員にポケモンカードe「セレビィ」がプレゼントされることが明らかになったぞ。この「ポケモンカードe」とは、秋に

発売されるGBAの周辺機器「カードリーダー」対応予定の最新カードゲーム。カードに特殊なコードを読み込ませることでGBA上に映像や音を展開させることができるという。ぜひゲットしたいよね。
<http://www.nintendo.co.jp/n10/sw2001/index.html>



ポケモンカードの最新シリーズとなる「ポケモンカードe」。なお、ニンテンドースペースワールド2001の出展社&タイトルについてはP5の「ドラマガトビックス」を参照のこと。

ニンテンドースペースワールド2001
主催: 任天堂株式会社
会場: 幕張メッセ新館展示場
日時: 8月25日(土) 9:00~16:00
8月26日(日) 9:00~16:00
入場料: 無料

イベント告知 「サクラ大戦」帝都花組&巴里花組も出演! avexのアニメ1万人コンサートをチェック!

avex modeが開催するアニメの祭典「ANIME RAVE 2001」に、我々が帝国華撃団&巴里華撃団の声優陣が総登場! 歌謡ショーの真最中である8月17日に開催される「ANIME RAVE」(詳細は下段参照)だが、昨年の「Summer Paradise」に引き続き花組メンバーが出演することが決定したのだ。チケットは全国のローソン設置の「Loppi」、アニメイト、さらに太正浪

漫堂でも取り扱っているぞ。また、来場者プレゼントとして、全員に当日限定avex modeキャラクタープロモーションカードセット(当然「サクラ大戦」もあり)がプレゼントされる! 出演予定者はおなじみ帝都花組&巴里花組の面々に加え、榎本温子、國府田マリ子、山口勝平、雪乃五月、川澄綾子、山本麻里安、水野愛日、鈴木千尋、関智一ほか豪華ゲスト多数だ。



昨年のavex summer paradise でも花組は大人気だったぞ!

去る2000年8月30日~31日の2日間にわたって行われたavex group主催の「avex summer paradise 2000」においても帝都花組の面々が登場、「サクラ」ファンを熱狂させた(左写真)。今年のイベントにはこれに巴里花組のメンバーも加わるとあって、ますます「サクラ」ファンには見逃せないイベントとなること間違いなしだ。歌謡ショーもあわせて、今年の夏もサクラ色に染まれ!

Copyright 2000 avex mode, All rights reserved. ©SEGA ©RED ※満員時は入場制限あり

8/10金~8/23土 ドラマガ イベント フェア!

まだまだ続く夏休み、なんといっても一番大きいのは10日からのコミックマーケット? あとはやっぱり「サクラ」関係のイベントの充実ぶりが目立つよね。まとめてチェック!

8月9日(木)~8月21日(火)

サクラ大戦松原秀典原画展~彩の歌・愛の歌~

主催: アートコレクションハウス
会場: ギャレリア・アーチ
時間: 12:00~20:00
入場料: 無料

<http://arch-club.net/sakura/index.html>

8月10日(金)~8月12日(日)

コミックマーケット60

会場: 東京ビッグサイト
時間: 10:00~16:00
入場料: 無料(ただしカタログが必要)

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

8月10日(金)~8月18日(土)

サクラ大戦歌謡ショー 5周年記念公演「海神別荘」

主催: セガ
会場: 東京厚生年金会館

<http://sakura-taisen.com/>

8月17日(金)

ANIME RAVE 2001

主催: avex mode
会場: 東京ビッグサイト
時間: 15:30~
入場料: 1,000円(中学生以下無料)

中学生以下の方は学生証など身分を証明できるものを持参してください。なお、満員の際は入場をお断りすることがあります。

<http://www.avexnet.or.jp/avexmode/special/2001/animerave/index.html>

8月18日(土)~8月19日(日)

第40回日本SF大会

主催: 第40回日本SF大会実行委員会
会場: 幕張メッセ
時間: 18日9:00~
入場料: 当日参加費18歳以上19,000円、18歳未満10,000円、12歳未満無料

<http://www.sf2001.com/>

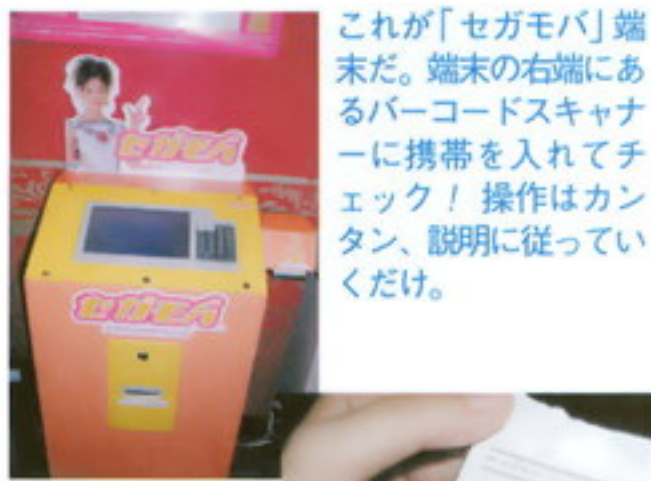
アミューズメント 遊べば遊ぶほどお得なシステム! セガモバイルフレンズがスタート!

8月1日より、セガのアミューズメント施設で、携帯電話を使った会員制サービス「セガモバ」がスタートした。これは携帯電話(i-MODE、J-SKY、EZwebに対応)がそのままキミの会員証となるシステムなのだ。端末設置店に遊びに行き、ポイントをどんどんためちゃおう。ステキな商品が抽選で当たったり、各種サービスが受けられたりするぞ。入会は無料なので今すぐアクセスして入会しよう!

<http://segamoba.jp>

<入会キャンペーン実施中!!>

●11月30日までの間に入会すると、期間中毎週金曜日に抽選でプレゼント。(当選者には当選メールを送信) ●応募方法/3ポイント1口(何口でも応募可) ●賞品/QUOカード500円分(総計3,000名) またハズれた人の中からも抽選でセガ・オリジナル携帯ストラップが総計30,000名に当たるのだ!



これが「セガモバ」端末だ。端末の右端にあるバーコードスキャナーに携帯を入れてチェック! 操作はカンタン、説明に従っていただくだけ。

これが出力したポイント券。たくさんためておくといふコトが?



プレス向けに行われた発表会には、イメージガールの森下ちさとさんが登場し、使用方を披露してくれた。

キャンペーン DC版「AIR」の発売を待つ人に朗報 予約をして、オリジナル特典をゲットしよう!!

9月12日に発売が予定されているDC版「AIR」。この発売を心待ちにしている人に朗報だぞ。いま全国のソフマップ各店、またはインターネット上で同ソフトを予約すれば豪華3大特典がもらえちゃうのだ。目玉は大きなポスターがば

っちり収納できる“オリジナル特製B2ポスターギャラリー”。そしてこの特製ポスターギャラリーがピッタリと収まるビニールバッグ、それにポスターだ。これはもう、ファンは見逃せないよね。予約をまだしていない人はチャンスだぞ!

ソフマップ 予約受付対象店舗

秋葉原本店、秋葉原3号店、新宿1号店、大阪4号店、大阪なんば店、GIGA STORE大宮店、GIGA STORE横浜店、GIGA STORE町田店、GIGA STORE厚木店、GIGA STORE新潟店、GIGA STORE京都店、GIGA STORE梅田店、GIGA STORE神戸店、GIGA STORE広島店



高さ73cm×横幅52cmの特大のファイル。景品がなくなりしだいこの予約キャンペーンは終了する。欲しい人は早めに予約を! ※写真はイメージです。実際の特典とは異なる場合があります。



イベント 「バーチャファイター4」お手並み拝見! いよいよ全国で開催開始!

去る8月1日、東京・池袋GIGOにおいて「バーチャファイター4」発売記念ゲーム大会&トークショー「お手並み拝見」の記念すべき1回目が開催された。これは「バーチャファイター4」の発売を記念し、全国の主要セガ・アミューズメント施設29店舗にて実

施されているイベントだ。この日のゲーム大会では、32名のエントリー選手によるトーナメント戦が行われた。激戦の中、みごと優勝を勝ち取ったのは、新キャラクターの“レイ・フェイ”を使用したへるる氏。優勝者には、豪華賞品が送られたのだ。



熱気に包まれる、池袋GIGO会場内。みな熱心にプレイを観戦していた。

■実施/～9月9日(日)
■実施店舗/全国セガ系列店舗29店
<http://www.sega-rd2.com/vf4/index.html>
■問い合わせ先/「バーチャファイター4」イベント事務局 TEL: 03-5737-7598

トーク大会にはSEGA-AM2の木原氏と片桐氏が登場。開発秘話や苦労した点などを語った。気になるDC版は「要望が高ければ……」などとコメントも。また両氏とも大会を熱く観戦していた。

WEB ISAOネットに次々と新サービスが登場 かしこく使って、得しちゃおう!!

ISAOは同社の運営するisao.netのさらなるブロードバンドサービスとして「Bフレッツコース」を開始した。これはNTT東日本の提供する光ファイバーを利用したシステム「Bフレッツ」に対応したサービスで、8月2日より申し込み受

付は始まっている。サービスは8月20日開始予定で、現在の対応は東京の一部地域のみだが、今後はNTT東日本の対応地域に順次対応していくという。

■申し込み/<http://www.isao.net/bflets/>
■料金/月額3,580円・初期費用無料

ISAOカードに入会して、接続料を半額に!? (3万円? 接続料半額! キャンペーン) 実施!

現在(～8月31日まで) ISAOカードに新規入会すると、なんと接続料金が半額になるというキャンペーンを実施中だ。これはISAOカードに入会し、契約が成立した全員が対象となる。(isao.netの月額コース月額1,980円が半年にわたり990円に) 新しくプロバイダを探している人はいいかもね!
<http://www.isao.net/>



このカードは、通常のクレジットカード機能はもちろん、ポイントサービスがダブルカウントされisao.netでつかえる「ドリム」(電子マネー)に還元できたりできるぞ。

キャンペーン期間中の入会者には、抽選で10名に3万円分のギフトカード、50名にブロードバンドスタートキットがあたるプレゼントも実施中。

最新のGAME NEWSを紹介! GAMESPOT JAPAN 業界先取り情報局 今週の業界動向は?

事実上ハドソンはコナミのグループ会社となった。両社の業務提携発表会において、コナミの上月氏は盛んに「業界再編」を訴えてはいたが、日本のゲーム業界を支えてきた老舗メーカー同士の握手には新時代を感じずにいられない。“GAMECUBE”や“Xbox”の登場で、さらにこの「再編」が進むことになりそう。ゲーム業界から目を離すな!



コナミとハドソンの握手はゲーム業界再編の序章にすぎない。

GAME SPOT副編集長・原 ゲーム企業の提携などの発表会が相次ぐ。発表会会場でビジネス誌時代の同僚に逆取材されるハメに。

ドリマガより速く! ゲーム業界一詳しい ネット最速情報は

ゲーム スポットへ

<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/> で今すぐチェックせよ!

最も関心を集めたニュースはコレだ! 先週 Webニュース までのアクセスランキング

ここではGAMESPOTで注目を集めたニュースのランキングを毎週紹介。2号連続でCUBE情報が1番人気に。考えてみれば発売まであと1カ月!

- | | |
|---------------------------|------------------------------------|
| 1 任天堂、GAMECUBE発売日に50万台を出荷 | 7/30 初回出荷カラーは“バイオレット”のみになる。 |
| 2 「DOA3」新着画像&新キャラ情報 | 7/31 新キャラクターのプロフィールにはユニークなものも。 |
| 3 任天堂がエンターブレインらを訴える | 7/25 「ティアリングサーガ」が任天堂ゲームの著作権を侵害と主張。 |
| 4 10月に「サクラ3」PC用アクセサリ集発売 | 7/27 新たにアフレコを行うなど気合いの入った1本となりそう。 |
| 5 「鉄拳4」発売! 9月には全国大会も | 7/31 新基板「システム246」や最先端のCG技術を採用! |

「ファンタシースターオンライン」が作品賞ネットワーク部門を受賞■現在開催中(～9月22日まで)の「第6回アニメーション神戸」の審査委員会において、「ファンタシースターオンライン」が作品賞ネットワーク部門を受賞した。このイベントは日本の商用アニメーションの文化とデジタル技術の融合を通じ、マルチメディアクリエイターの発掘、育成、そしてデジタル映像産業の振興、集積をはかるために開催されている。なおこの受賞式は来る9月16日に神戸国際会議場メインホールにて行われる予定だ。

プライズ 2002年新春新作プライズがそろいぶみ!! 全社、イチオシの商品は!?

セガ 人気のディズニーやキティちゃんがズラリ!

セガ・システムソフト・エイコーの3社は今回も共同でプライズ内覧会を実施した。セガは人気のゲームやアニメキャラグッズに加え、来春公開予定のディズニー新作映画「モンスターズ・インク」のグッズなども展示。システムサービスでは、小泉純一郎首相の“シシロー”グッズからたればんだまでユニークな品ぞろえに。そしてエイコーは来年のワールドカップキャラクターマスコットアイテムなど。3社の豊富なラインナップに来場者も大満足の様子だった。



こんなかわいい「ぶちこ」のヌイグルミも登場するぞ。もちろん「でじ」や「うさだ」もいじりたかった。

会場で「モンキーボール」のアップアイくんを発見! なんとゲームキューブ版の「モンキーボール」も体験できたのだ。

バンプレスト テレビの人気キャラクター勢ぞろい!



カプコンの格闘ゲームより、魅力的な女の子達がいっぱい。

ガンダムなど人気ロボットアニメやポケットモンスターなど、テレビの人気キャラクターの著作権を多く持つバンプレスト。今回発表された新作も、多くの魅力的なキャラクターが勢ぞろいした。中でも目を引いたのが“ビッグサイズソフビフィギュア”シリーズ。どれもプライズ品とは思えない緻密で重厚な仕上がりになっていた。

アルゼ ファン必見!! 「イナズマアザラシ」がプライズに登場!!

「奥様は魔女」や「ドンちゃん」などと並んで、来春の目玉はなんといってもこの「イナズマアザラシ」グッズかな? これは人気バンド“PENICILLIN”のボーカルHAKU EI氏が、“すしあざらし”の作者えだいずみさんと共作したキャラクター。バンドのメンバーが、カワイらしいアザラシに! ファンでなくても欲しくなっちゃうよね。



この日、メンバー全員が来場し、グッズの紹介が行われた。

イベント 夏休み、親子でアミューズメントを満喫! “キスゴン”にも会えちゃうぞ

この夏、セガとキッズステーションは共同で「セガ・夏祭りキッズ祭り」を開催中だ。会場ではキッズステーションの人気キャラクター“ポピーザバフォーマー”の限定プライズ品をはじめ、同番組イメージキャラクターの“キスゴン”がやってくるイベントなども開催されるぞ。会場など詳しくはHPでチェックしてね!

http://www.sega.co.jp/gcp/evt/kids_st_evt.htm

<実施店舗名/実施日>

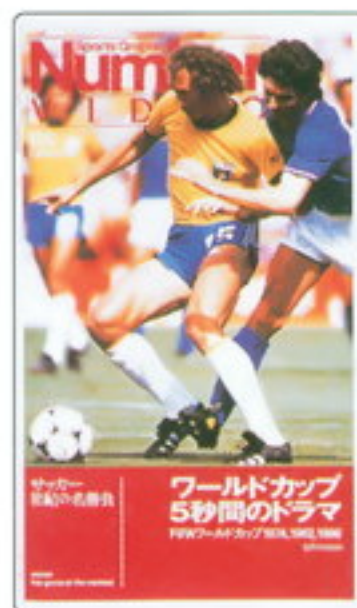
- 岡山ジョイポリス/8月11~12日
- セガワールド草津/8月13日
- アミューズメントデプト/8月14日
- セガワールド今福/8月15日
- セガワールド古賀/8月18日
- 福岡ジョイポリス/8月19日
- セガワールドフジグラン/8月22日
- セガ・チャーリーワン/8月24日
- 四日市ガルボ/8月25日
- セガアリーナ豊橋/8月26日
- セガワールドアルパーク/9月2日
- セガワールドくまなん/9月9日
- セガワールド金沢/9月15日



ビデオ ナンバービデオ「ワールドカップ 5秒間のドラマ」にスマイルビットが協力!

現在発売中のナンバービデオ「ワールドカップ 5秒間のドラマ」の中で、それぞれのプレイを徹底解説するために使用されたCG映像は全面的にスマイルビットが協力し制作したものだ。「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!」で培った技術を駆使し制作されたこのビデオ、サッカーファンならずとも見てみたい!

<http://www.number.ne.jp/index.html>



「ワールドカップ 5秒間のドラマ」FAワールドカップ1974,1982,1986/販売元:文藝春秋/VHSカラー65分/価格:3,200円

DC まだまだ続く「PSO」! 今度は新バトルモード開始!!

レアアイテム探しやチャレンジモードが熱い「PSO Ver.2」に、8月20日からは新しいバトルモードが仲間入り! 今回増えるバトルは、プレイヤーレベルそのまま戦える「メセタ争奪戦」と、レベル20で戦う「多く倒せば勝ち」の2本だ。夜な夜なラグオルに集う仲間たちよ、新バトルモードの登場で、さらにヒートアップしようぜ!



宇宙船ステージで戦う「多く倒せば勝ち」は、レベル20での挑戦だ! 壁際の攻防が重要!

「メセタ争奪戦」は神殿ステージで育てたキャラでの戦いだ。4人プレイ時のみ、チーム戦が可能。

最新のGAME NEWSを紹介!

GAME SPOT JAPAN
www.zdnet.co.jp/gamespot/

Webニュースヘッドライン
先週末までのニュースチェック

ゲーム業界ひとまとめ
任天堂がエンターブレインらを訴えたと思えば、コナミがハドソンをグループ企業に! 業界再編は進む。ビジネスゲームはTVゲームより面白い? P.14のランキングもチェック!

※赤字はゲームスポット内でアクセスランキングの高かったものです

7月24日 (火)

- 「FFX」約9割を既に販売。追加生産も決定
- 交通博物館で「THE 山手線」発表会
- HORIが「AC 04」用アナログスティック発表
- コナミ、玩具菓子市場への参入を発表

7月25日 (水)

- ③任天堂がエンターブレインらを訴える!
- ワンダーゲート対応ライブラリ発売

7月26日 (木)

- ハドソンがコナミのグループ企業に
- 13年第1四半期でPS2を434万台出荷
- NECが「PlayOnline」推奨TAを計画中
- ナムコが達人ゲーム最新作を発表

7月27日 (金)

- ④10月に「サクラ3」アクセサリ集
- PS2版「カプエス2」モデム同梱版発表
- 地図など実用的なソフト群がPS2で
- コーエーがJ-SKY向けに「信長」を配信

7月28日 (土)

- 米国海軍厚木基地・基地祭で「AC 04」が登場
- 原宿でコーエーゲームイベント開催

7月29日 (日)

- 総合ホビーイベント「JAF・CON10」大盛況

7月30日 (月)

- ①任天堂CUBE発売日に50万台出荷を発表

- JAF・CONが次回からイベント名称を変更

7月31日 (火)

- ②「DOA3」新着画像&新キャラ発表
- ⑤「鉄拳4」8月発売! 9月には全国大会も

8月1日 (水)

- Win用名作SLG「太平洋の嵐」最新作発表

8月2日 (木)

- スクウェア、業績予想を上方修正
- 公正取引委員会がSCEに独禁法違反を審決
- 「ウイニングイレブン5」が50万本突破

8月3日 (金)

- エニックスが「FFX」の着信メロを配信

グッズ コミケでの物販はほとんどが新作! アルケミストのグッズ情報

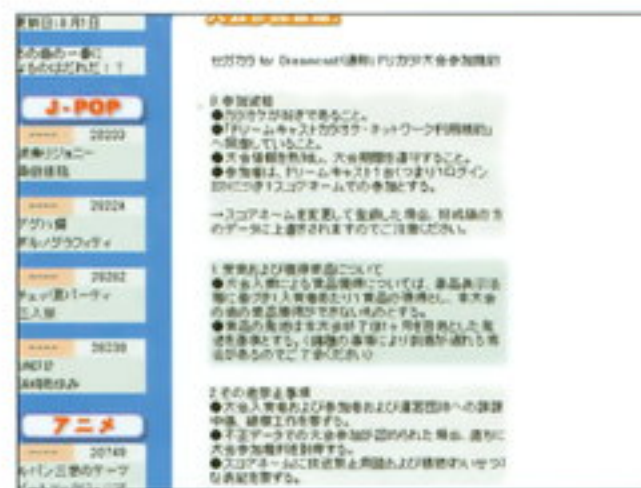
いよいよ本日よりスタートのコミックマーケット60 (P.13下段の「ドリマガイベントチェック!」参照)にて、アルケミストの新作グッズが大量に登場! ドリマガ読者のにも見逃せないラインナップだぞ。また「Kanon」「AIR」のガンガン玉を1,000円以上購入すると特製プロモカンパッチがプレゼントされる特典もあり(1人1個まで)。



写真の「水夏 テレカ」(2枚組3,000円)、「カナリア テレカ」(1,200円)のほかにも「AIR」「Kanon」「ミッシングブルー」「メビウスリンクリアル」「君が望む永遠」などの人気グッズが目白押し。詳細はアルケミストのホームページへ。
<http://www.alchemist-net.co.jp/>

イベント告知 J-POPとアニソンで全国の猛者と競え 第2回「ドリカラ・のど自慢大会」

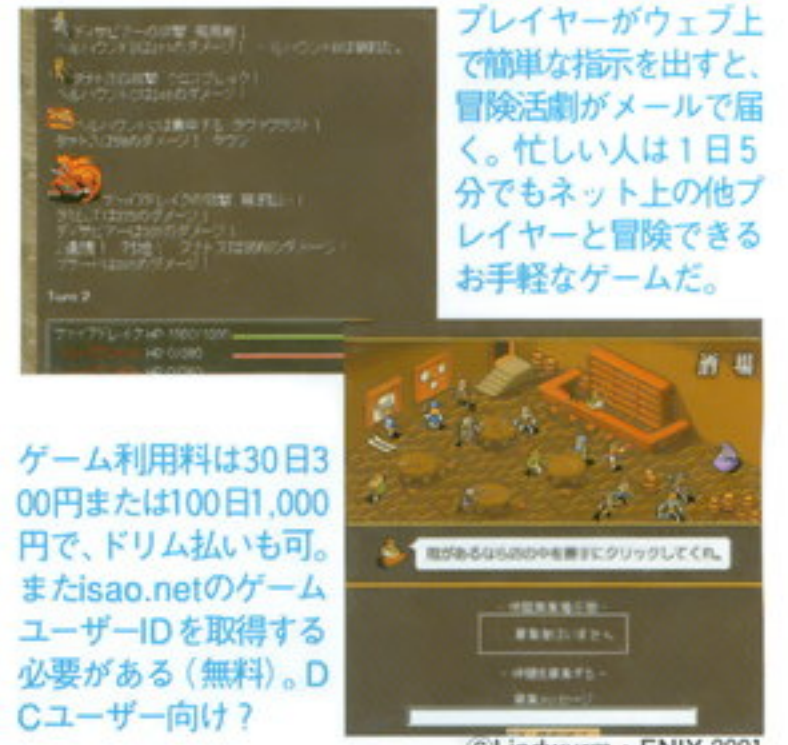
8月15日(水)~9月2日(日)に行われる第2回「ドリカラ・のど自慢大会」のおしらせ! 今回の課題曲はJ-POPとアニメソング計8曲。好きな曲を選んで歌い、出た点数(全国超採点2モード)をアップロードしよう。各課題曲の上位10名(計80名)と、ジャスト賞(各課題曲の最終ランキングがぴったり100位)の人に業務用セガカラマイクがプレゼントされちゃうぞ。今から練習しとく?



課題曲は「波乗りジョニー」「チュッ! 夏パーティー」「御旗のもとに」など8曲。まずは<http://segakara.isao.net/touroku.html>で参加登録を。受付開始は15日午前10時から。

ネットワーク メールで遊べる多人数参加型RPG エニックスの「MaildeQuest」登場!

エニックスは7月23日、ウェブブラウザとメールソフトだけで遊べるゲーム、その名も「MaildeQuest (メールデクエスト)」の正式運営を開始した。このゲームは専用のアプリケーションは一切必要なく、ブラウザとメールソフトが使える環境であればWindows、Macintosh、そしてドリームキャストでお手軽に楽しむことができるのだ。
<http://mdq.enix.co.jp/index.html>



ゲーム利用料は30日300円または100日1,000円で、ドリム払いも可。またisao.netのゲームユーザーIDを取得する必要がある(無料)。DCユーザー向け?

プレイヤーがウェブ上で簡単な指示を出すと、冒険活動がメールで届く。忙しい人は1日5分でもネット上の他プレイヤーと冒険できるお手軽なゲームだ。

©Lindwurm・ENIX 2001

イベント告知 「サクラ大戦」松原秀典氏、初の原画展 渋谷にて「~彩の歌・愛の歌~」開催

「サクラ大戦」シリーズなどでおなじみ、松原秀典氏の初の原画展が開催されているぞ。この展示会「サクラ大戦 松原秀典原画展~彩の歌・愛の歌~」では、松原氏による初公開作品を含むカラー原稿の展示、新たに描き下ろされた最新版画作品の先行予約販売会、さらに松原氏を迎えてのサイン会も開催されるのだ。イベント詳細はP.13下段を参照。
<http://arch-club.net/sakura/index.html>



会場では「サクラ」関係者からの応援メッセージや、今まで発表された版画作品およびイラストが掲載されたスペシャルパンフレットが販売されている。写真は新作版画「疾風」。

Goods & Present



1 あのゲームたちが文庫本に ファミ通文庫を各1名合計3名に!

おなじみの美少女アドベンチャー&恋愛シミュレーションゲームたちが小説になった! 「Canvas~セピア色のモチーフ~」「Pia♡キャロットへようこそ!!2.3 告白の季節」「同窓会 again」の3作品(ファミ通文庫/7月19日発売/640円)は、どれもPCとコンシューマで発売され、人気を博したゲームをモチーフとした小説だ。この発売を記念して、ドリマガ読者に各1名、合計3名にプレゼントしちゃうぞ。ゲームで堪能した世界を小説で読むと、また違った味わいや感動があるぞ。

提供: エンターブレイン
©2000 COCKTAIL SOFT/F&C co.,ltd.
©1997 COCKTAIL SOFT/F&C co.,ltd.
©2001 F&C・FC01/F6C co.,ltd.

2 @nifty特製パソコンバッグ を3名にプレゼント

いろいろなコンテンツを提供している@niftyに好評公開中のネットワークコゲーム「ワールドフィッシング」(<http://www.nifty.com/worldfishing/> 制作/アキ)で遊んだことはあるかな? いろいろなイベントなども催されるので、興味のある人は入会してみたいかな? 今回は特別に3名のドリマガ読者にノートパソコンを運ぶのに便利な特製パソコンバッグをプレゼントしちゃうぞ! パソコンをモバイルして、戸外でゲームなどを楽しんでみたいかな? 提供: アキ



プレゼントの応募

このコーナーで紹介したプレゼント品の応募は官製ハガキに①欲しいプレゼント番号と商品名をひとつ②氏名(フリガナ)③電話番号④郵便番号⑤住所⑥年齢⑦職業⑧当コーナーへのご意見などを明記して下記住所まで送ってください。
〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部「ドリマガニュース8/24号プレゼント」係まで。

記事中に締め切りのもうけていない場合の応募は8月23日(木曜日)の消印有効です。

当選者の発表は、すべて発送をもってかえさせていただきます。当選に関するお問い合わせにはお答えできませんので、予めご了承ください。

こんなキャンペーンやってるよ! 得ゲーム購入術

Dreamcast DIRECT のお得なキャンペーンを大紹介!

知らないと損しちゃう!? Dダイレクトのキャンペーン情報を大紹介。ゲームキューブなど他機種タイトル扱いも始まっているぞ。

いよいよ品薄! Dダイレクトで 「ドリームキャスト本体」毎週入荷中

そろそろ品薄ムードが本格的になってきたDC本体。ショップを探し歩くより確実に手に入るけど、1人につき1台までという制限があるので気をつけよう。今後もほぼ毎週入荷は行われるそうぞ。9,900円。



DC「Candy Stripe~みならい天使~」 オリジナルセル画を 限定販売!



DCソフト「Candy Stripe」の発売を記念し、Dダイレクトではオリジナルセル画を販売するぞ。写真の森崎鏡乃をはじめとする6人のヒロインのセル画が限定100枚ずつ。発売日はソフトと同様9月27日となっているけど、ほしい人はお早めに。各5,000円
もちろんセル画だけじゃなく「Candy Stripe」のソフト自体もキャンペーン中。受付期間中(9月20日まで)に予約すれば、もれなく特製ポスターがもらえちゃうのだ。
通常版6,120円 限定版8,820円

各種キャンペーン、毎週更新中

©みならい天使プロジェクト 2001 ©WOW ENTERTAINMENT/SEGA, 2001

その他 お得なキャンペーン

ほかにもいろんなキャンペーンを常時実施中のDダイレクト。2つほどピックアップ! グッズ「サクラ大戦 ドラマチックカードゲーム~第二幕~帝国歌劇団・グランドレビュー!」
キャンペーン対象商品を予約するともれなく特製PRカード(全2種)がもらえる。対象商品は「特製スターアソート 1BOX」1,200円と「拡張パック 1BOX」6,000円。
DC「メモリーズオフ2nd(初回限定版)」
9月20日までに予約するとオリジナルポスターがもらえるぞ!
6,120円

今度は「ベンゴ」がiアプリで登場! 古きよき時代の名作ゲームが次々と登場して好評を呼んでいる「ソニックカフェ」に、またしても往年の名作パズルアクション「ベンゴ」が登場することになった。このゲームは可愛いペンギンを操作して「スノービー」と呼ばれる敵をやっつけていくもので、ステージ数もかなりの大ボリュームが予定されている。サービス開始予定日は8月27日。
アクセス方法はメニューリスト→ゲーム占い→ゲーム→セガ・モード→ソニックカフェ→Pengo。
©SEGA©SONICTEAM,2001

まだまだ気になるドリームキャストの最新データを総チェック!!

ドリームキャスト Data Station

BI-WEEKLY

BI-WEEKLY
Data Station

ドリームキャストタイトルの売上げランキング ソフト売上げ

TOP 10

この夏～秋は、DCタイトルの話題作もいろいろと出てくるよね。買いたいソフトは、早めにチェック！10万本クラスの売れ行きが久しぶりに続けて見られそうだよ。

1位 カルドセプト セカンド

前回1位

メディアファクトリー・大宮ソフト/2001年7月12日発売/6,800円/TAB (VM、振動、通信、キーボード対応)
<http://www.culdcept.com/>



推定期間
販売本数 **1万5809**本
推定累計
販売本数 **6万1367**本

2対2のチームで戦う「同盟」ルールはもう遊んだ？協力の要素が加わるから、またひと味違う楽しさを味わえるのだ。ネット対戦で試してみてね。

5位 ガンダムバトルオンライン

前回2位

バンダイ/2001年6月28日発売/6,800円/SLG (VGA、通信、キーボード対応)
<http://www.bandai.games.channel.or.jp/>



推定期間
販売本数 **3414**本
推定累計
販売本数 **3万3756**本

ネット対戦への対応は、「ガンダムゲーム」としては今回が初めて。今後もこうした作品を出して欲しいね。

6位 CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

前回4位

カプコン/2001年6月14日発売/3,800円/対戦格闘 (VGA、VM、振動、通信、キーボード、スティック対応)
<http://www.capcom.co.jp/>



推定期間
販売本数 **2769**本
推定累計
販売本数 **4万4584**本

ゲームセンターでは「PRO」に続いて待望の「2」が稼働を始めている。近くのスポットに足を運んでみてね。

2位 夢のつばさ Fate of Heart

NEW SOFT

キッド/2001年7月26日発売/6,800円/ADV (VGA、振動、通信対応)
<http://www.yumetsuba.dricas.ne.jp/>



推定期間
販売本数 **6086**本
推定累計
販売本数 **6086**本

少年少女3人の織りなす恋模様を描くシナリオは、本誌のレビューでも評価されている。恋愛アドベンチャーを好むユーザーは、要注目のソフトかな。

7位 フレグランスティール

NEW SOFT

TAKUYO/2001年7月26日発売/5,800円/ADV (VGA対応)
<http://www.takuyo.co.jp/>



推定期間
販売本数 **2441**本
推定累計
販売本数 **2441**本

最近ひそかに話題の「BOYS LOVE」系ソフト。天使や悪魔の会話にハマる女性多数とか。意外とねらい目!

3位 ファンタースターオンライン Ver.2

前回3位

セガ/2001年6月7日発売/4,800円/RPG (VGA、振動、通信、キーボード、BbA対応)
<http://www.sonicteam.com/ps0/>



推定期間
販売本数 **5793**本
推定累計
販売本数 **14万0980**本

ソニックチームHPIにある「creator's interview!」のコーナーには「Ver.2」の開発者も多数出ている。裏話に制作過程の紹介など、充実の内容だ。

8位 Pia♥キャロットへようこそ!! 2.5

前回6位

NECインターチャネル/2001年6月21日発売/7,200円 (2枚組) /SLG
<http://www.neic.co.jp/>



推定期間
販売本数 **2116**本
推定累計
販売本数 **3万2896**本

今夏のコメケF&Cブースでは「Pia Carrot Art Works」が販売。シリーズ秘蔵の設定資料が集められているそう。

9位 クレイジータクシー2

前回10位

セガ/2001年5月31日発売/5,800円/RAC (VGA、振動、通信、ハンドル対応)
<http://www.hitmaker.co.jp/>



推定期間
販売本数 **1980**本
推定累計
販売本数 **6万8199**本

「名誉名馬を狙え！」(P24)では担当ライターが「2」の魅力語っている。まだ遊んでいない人も、ご一読を。

4位 ソニックアドベンチャー2

前回5位

セガ/2001年6月23日発売/5,800円/ACT (VGA、VM、振動、通信対応)
<http://www.sonicteam.com/>



推定期間
販売本数 **3579**本
推定累計
販売本数 **10万5579**本

本編をひととおりクリアしても、まだまだ遊べる要素はいっぱい。本誌「ソニアド2@」を参考に遊びつくそう!

10位 マジック：ザ・ギャザリング

前回8位

セガ/2001年6月28日発売/6,800円/TAB (VGA対応)
<http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/mtg>



推定期間
販売本数 **1643**本
推定累計
販売本数 **1万3983**本

世界大会が開かれるほどさかんなトレカ版「M: TG」。賞金もけっこうな額が出るそう。思わず目がくらむ?

読者が選ぶ 発売前タイトル期待のランキング
期待のタイトル



いよいよ最後のピークを迎えようかというドリームキャスト。今月末からの「スパロボα」「シェンムーII」など、期待のランキング上位のソフトが目白押し。話題作ラッシュだ!

1位 サクラ大戦4 ~恋せよ乙女~

前回1位 セガ/2002年春発売予定/価格未定/ADV
<http://www.sega.co.jp/>



707
POINTS

完成度 ?%

劇場版も見逃せない!
12月公開予定の劇場版では、「3」の時間における帝都の物語が展開、そして「4」の話を続いていく。劇場版を見ておけば、「4」をいっそう楽しめるはず。劇場版の情報はP8へ!

2位 スーパーロボット大戦α for Dreamcast

前回3位 バンプレスト/8月30日発売予定/7,800円/S・RPG
<http://www.banpresto.co.jp/>



351
POINTS

完成度 100%

究極の「α」に、究極の攻略を
合体攻撃や新ユニット、新エンディングルートなどが追加されて、充実のDC版「α」。次号からは、この大ボリュームを遊び尽くすための大攻略をお届けしていくぞ。必見!

3位 AIR

前回2位 NECインターチャネル/9月13日発売予定/6,800円/ADV (VGA対応)
<http://www.neic.co.jp/>



347
POINTS

完成度 99%

禁断の領域へ
すでに移植元のパソコン版をプレイしている人はご存じ、あの人とあの人が、次号誌面初登場。同時に、キャストイングもお伝えする。未プレイの人は、読まないこと推奨?

pick up 今号の注目タイトル!

18位 てんたま 1st Sunny Side

前回18位 キッド/10月25日発売予定/6,800円/恋愛ADV (通信対応)
<http://www.kid-game.co.jp/>



107
POINTS

完成度 60%

優しい恋の物語がつづられます
PS版は姉妹誌「ザブレ」でもなかなかの高評価。しかもDC版では+αが多数あるから期待大だね。記事では、新着ビジュアルとともにプロローグなどを紹介しているぞ。

55位 SEGA EXTREME SPORTS

前回69位 セガ/9月6日発売予定/5,800円/SPT (VGA対応)
<http://www.sega.co.jp/>



6
POINTS

完成度 100%

スリルと興奮をキミに!
発売日未定になるアクシデントから一転、来月に発売をむかえる。スノーボードに四輪バギー、ハンジージャンプなどなどエキサイティングな6競技を思いっきり楽しもう。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
4	4	シェンムーII	セガ 9月6日	315
5	6	サクラ大戦オンライン(仮)	セガ 12月予定	257
6	8	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	発売元・バンダイ 開発元・カプコン/発売日未定	252
7	7	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	カプコン 9月13日	250
8	9	カナリア~この想いを歌に乗せて~	NECインターチャネル/8月23日	205
9	10	Memories Off 2nd	キッド 9月27日	197
10	10	同窓会 again	NECインターチャネル/2001年内	171
11	13	ミステリート~不可逆世界の探偵紳士~	アーベル 2001年内	169
12	12	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK 9月27日	162
13	14	デ・ジ・キャラットファンタジー	ブロッコリー 9月6日	148
14	17	マリ&エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士1・2~	クールキッズ 10月予定	136
15	15	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3	セガ 発売日未定	130
16	22	プリズム・ハート	キッド 今秋予定	113
17	21	Rez	セガ 今秋予定	108
18	16	Candy Stripe ~みならい天使~	セガ 9月27日	107
18	18	てんたま 1st Sunny Side	キッド 10月25日	107
20	19	新スペースチャンネル5(仮)	セガ 発売日未定	94
21	25	イノセントティアーズ	グローバル・A・エンタテインメント・広美/発売日未定	89
22	20	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル/発売日未定	86
23	26	エルドラドゲート	カプコン/10月10日(第7巻)	84
24	23	さかつく特大号2~Jリーグプロサッカークラブをつくろう!~	セガ 発売日未定	75
25	24	パワースマッシュ2	セガ 2001年内	74
26	23	プロ野球チームをつくろう!&あそぼう!	セガ 8月30日	63
27	30	ゼロガンナー2	彩京 9月6日	53
28	28	新世紀エヴァンゲリオン タイピング補完計画	セガ 8月30日	47
29	29	ダービーオーナーズクラブ オンライン	セガ 2001年内	45
30	33	エアロダンシング! 次回作まで待てませ~ん	SEGA-AM2 8月23日	43

*データのポイントは7月27日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

25位 パワースマッシュ2

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



*写真は前作の画面です。

36位 ゲットバス2

<http://www.wow-ent.co.jp/>



この暑い季節にピッタリ? 近頃はつりコンも安くなっているようだから、前作を未体験の人も要チェック!

どのハードに何を移植してほしいのか!?

移植希望



今号P6で、いきなり募集の始まった「ドリマガファンD」。みんなの熱意が集まれば、長年移植希望タイトルにいる作品も、実現可能になるかも!? みんなでぜひ参加を!

移植希望タイトルTOP10 for ドリームキャスト
 ●読者のハード所有率.....96.5%
 ●読者のハード購入予定率6.5%

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	1	NiGHTS (ナイツ) ●セガ●セガサターン	380
2	2	シスタープリンセス ●メディアワークス●プレイステーション	342
3	3	To Heart ●リーフ●パソコンほか	320
4	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 ●SNK●ビデオゲーム	251
5	9	ときめきメモリアル2 ●コナミ●プレイステーション	192

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
6	5	バーチャファイター4 ●セガ●ビデオゲームほか	176
7	10	グランディア ●ゲームアーツ●セガサターンほか	145
8	8	バーニングレンジャー ●セガ●セガサターン	141
9	7	シャイニング・フォースシリーズ ●アトラス●セガサターンほか	113
10	12	プリンセスクラウン ●アトラス●セガサターン	97

移植希望タイトルTOP5 for ゲームキューブ
 ●読者のハード所有率%
 ●読者のハード購入予定率 ...29.2%

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	1	サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか	223
1	2	ゾニクアドベンチャーシリーズ ●セガ●ドリームキャスト	223
3	3	NiGHTS (ナイツ) ●セガ●セガサターン	116
4	4	エターナルアルカディア ●セガ●ドリームキャスト	110
5	5	シェンムー ●セガ●ドリームキャスト	66

移植希望タイトルTOP5 for 携帯ゲーム機
 ●読者のハード所有率 GB ---32.9%
 GBA ---13.5% WS ---17.7%
 ●読者のハード購入予定率 GB ---1.4%
 GBA ---29.6% WS ---10.8%

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	1	ドラゴンクエストIV ●エニックス●ファミコン	179
2	3	サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか	163
3	2	シャイニング・フォースシリーズ ●セガ●セガサターンほか	104
4	-	エルドラドゲート ●カプコン●ドリームキャスト	69
5	5	ファンタシースターオンライン ●セガ●ドリームキャスト	60

移植希望タイトルTOP5 for プレイステーション2
 ●読者のハード所有率39.2%
 ●読者のハード購入予定率 ...31.2%

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	1	サクラ大戦 1~3 ●セガ●ドリームキャストほか	408
2	2	シェンムー ●セガ●ドリームキャスト	170
3	4	エターナルアルカディア ●セガ●ドリームキャスト	157
4	3	ファンタシースターオンライン (Ver.2含む) ●セガ●ドリームキャスト	145
5	5	クレイジータクシーシリーズ ●セガ●ビデオゲームほか	44

移植希望タイトルTOP5 for X box
 ●読者のハード所有率%
 ●読者のハード購入予定率 ...29.3%

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	2	サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか	245
2	1	ファンタシースターオンライン (Ver.2含む) ●セガ●ドリームキャスト	232
3	3	シェンムー ●セガ●ドリームキャスト	167
4	4	バーチャファイター4 ●セガ●ビデオゲームほか	135
5	5	電腦戦機バーチャロン・フォース ●セガ●ビデオゲーム	63

祝GBA 鉄拳(仮)
<http://www.namco.co.jp/>



完成度? %
 「4」の稼働もまもなく、GBA版が登場。スペースワールドで動いているところが見られるぞ!

DC NiGHTS
<http://www.sonicteam.com/>



実現度? %
 話題の「ドリマガファンD」がついに動き出す! (P6) 展開しただけでは移植の実現も夢じゃない!

※GBはゲームボーイ、GBAはゲームボーイアドバンス、WSはワンダースワンの略です。/ ※上のポイントは、本誌7月27日号のアンケートハガキの集計を元に独自に算出したものです。

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム



くしくも8月1日という同じに稼働を開始した「バーチャファイター4」と「鉄拳4」。好評稼働中のこの新作に近日とんでもない発表が!? 次号のドリマガは見逃せない!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	発売元・バンプレスト 開発・販売元・カプコン	19304
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	14486
3	5	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ	12071
4	3	ダービーオーナーズクラブ2000	セガ	11782
5	4	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	カプコン	11669
6	6	ギルティギア ゼクス	サミー/アーケシステムワークス	7332
7	-	バーチャストライカー3	セガ	6492
8	7	ストリートファイターZERO3 UPPER	カプコン	6024
9	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	SNK	5667
10	9	電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66	セガ	3744
11	11	シャカッとタンバリン! 2	セガ	3714
12	10	ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン	3650
13	13	ヴァンパイアナイト	ナムコ	3492
14	12	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	セガ	2854
15	16	ミスタードリラー グレート	ナムコ	1707

pick up 今号の注目タイトル!

Coming Soon 電腦戦機バーチャロン フォース (紹介ページ P38)

セガ/稼働時期未定/対戦アクション/カスタム基板 (Hikaru)



新機体、続々登場!
 完成度は着実にアップ、さらなる新機体も披露されている。友達とどんなチームを組むか、今から考えるのも楽しくなる。近日、再び都内某所でロケテストがスタートとの噂。本稼働もそう遠くない?



Coming Soon ホンネ発見キ

ナムコ/稼働中/コミュニケーションツール

<http://www.namco.co.jp/>
 ホンネを暴きたい人、周囲にいませんか?
 質疑応答を繰り返すことで相手の音声から心理状況を分析する、といったユニークな作品。結果は細かく報告書として印刷されるから、「あーだこーだ」と追及するのもまた楽しい? 友達同士のコミュニケーションに!

発売日予定表 最新ソフトから、周辺機器、関連製品まで

表の見方

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

[対応等]
 アナログ...アスキーミッションスティック
 銃...ドリームキャスト・ガン
 スティック...アーケードスティック
 ツイン...ツインスティック
 つりコン...つりコントローラ
 ハンドル...レーシングコントローラ
 マイク...マイクデバイス

ケーブル...ドリームキャスト・対戦ケーブル
 VM...ビジュアルメモリ 振動...ぶるぶるばっく
 BBA...ブロードバンドアダプタ
 DD...ドリームキャストダイレクト(セガのネット通販)取扱
 タイトル(<http://www.d-direct.ne.jp>)
[VGA] ○...VGA対応 ×...VGA非対応 -...VGA対応未定
[その他] ■色のタイトルは初登場ソフト、■や■色の部分は、その項目に変更があったものです。

ドリームキャスト

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など	VGA
8月						
23日	カナリア〜この想いを歌に乗せて〜	NECインターチャネル	6,800円	恋愛ADV		○
23日	エアロダンシング 次回作まで待てませ〜ん	SEGA-AM2	3,800円	フライトSLG	振動 アナログ通信	○
30日	ゲットパス2	セガ	5,800円	釣り	振動 釣りコン	○
30日	新世紀エヴァンゲリオン タイピング補完計画	セガ	6,800円	ETC	キーボード必須	○
30日	プロ野球チームをつくらう! & あそぼう!	セガ	3,800円	SLG	振動	○
30日	スーパーロボット大戦α for Dreamcast	バンプレスト	7,800円	S・RPG		×
9月						
6日	ランディム アズ ブラックソウル	アイデアファクトリー	5,800円	SLG		○
6日	ゼロガンナー2	彩京	5,800円	SHT	振動 スティック	○
6日	シェンム-II	セガ	7,800円	FREE(※1)	(4)	○
6日	シェンム-II (初回限定版)	セガ	7,800円	FREE(※1)	(6) ※2	○
6日	SEGA EXTREME SPORTS	セガ	5,800円	SPT		○
6日	デ・ジ・キャラットファンタジー (限定版)	ブロッコリー	7,800円	ADV		○
6日	デ・ジ・キャラットファンタジー (通常版)	ブロッコリー	5,800円	ADV		○
13日	AIR	NECインターチャネル	6,800円	ADV		○
13日	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	カプコン	6,800円	対戦ACT	音ゲー/対戦対応	○
13日	COSMIC SMASH	セガ	2,800円	SPT+ACT	振動 スティック	○
20日	ぼくのテニス人生	びんぼうソフト	5,800円	SPT	振動	○
27日	SNK BEST BUY ザ・キング・オブ・ファイトス 99 EVOLUTION	SNK	2,800円	対戦格闘	振動 スティック	×
27日	狼狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	5,800円	対戦格闘	振動 スティック	○
27日	Memories Off 2nd	キッド	6,800円	恋愛ADV	振動 通信	○
27日	Memories Off 2nd (初回版)	キッド	6,800円	恋愛ADV	振動 通信 (2)	○
27日	Candy Stripe 〜みならい天使〜 (通常版)	セガ	6,800円	恋愛ADV		○
27日	Candy Stripe 〜みならい天使〜 (初回限定版)	セガ	9,800円	恋愛ADV	※3	○
27日	タイピング OF THE デート	ハドソン	4,800円	ETC	キーボード必須	○
27日	パチスロ帝王ドリームスロット〜OLYMPIA2 SP〜	メディアエンターテイン	5,800円	パチスロ	通信	○
10月						
4日	プロペラアリーナ	セガ	5,800円	SHT	音ゲー/対戦対応	○
10日	エルドラドゲート (第7巻)	カプコン	2,800円	RPG	通信 キーボード	○
18日	ボンバーヘッヘ	アジムワークスレーディング	5,800円	SLG	振動	○
25日	てんたま 1st Sunny Side	キッド	6,800円	恋愛ADV	通信	○
未定	マリ&エリのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士1・2〜	クールキッズ	7,800円	RPG	(2)	○
未定	D+VINE(LUV) (ディヴァインラヴ)	プリンセスソフト	6,800円	A・RPG		○
11月						
未定	井上涼子〜ラストシーン〜	データム・ポリスター	4,800円	ファンディスク	5000枚限定生産	○
未定	IF IT HAPPENS...	アジムワークスレーディング	未定	ETC		○
12月						
未定	サクラ大戦オンライン (仮) 帝都バージョン	セガ	未定	ETC	通信 キーボード	○
未定	サクラ大戦オンライン (仮) 巴里バージョン	セガ	未定	ETC	通信 キーボード	○
未定	ボコ夢の達人	アジムワークスレーディング	未定	バラエティ		○
今夏						
未定	Lilith〜リルハーブ〜	TAKUYO	未定	PUZ		○
未定	Ring Age (リングエイジ)	TAKUYO	6,800円	A・RPG	通信	○
今秋						
未定	プリズム・ハート	キッド	未定	恋愛SLG		○
未定	ピクトリーゴール2001 (仮)	セガ	未定	SPT		○
未定	Rez	セガ	未定	SHT		○
2001年内						
未定	ミステリート〜不可逆世界の探偵紳士〜	アーベル	未定	ADV		○
未定	同窓会 again	NECインターチャネル	未定	恋愛SLG		○
未定	SD飛龍の拳伝伝EX (仮)	カルチャーブレーン	4,800円	格闘ACT		○
未定	恋愛麻雀「メルティースクール」 (仮)	カルチャーブレーン	未定	麻雀		○
未定	バトルビースター2	スタジオワンダーエフェ	未定	SLG	通信 マイク	○
未定	[NHL2K] シリーズ	セガ	未定	SPT		○
未定	[NFL2K] シリーズ	セガ	未定	SPT		○
未定	[NBA2K] シリーズ	セガ	未定	SPT		○
未定	ダービーオーナーズクラブ オンライン	セガ	未定	SLG	通信	○
未定	ToeJam & Earl	セガ	未定	ACT		○
未定	パワースマッシュ2	セガ	未定	テニス		○
未定	Froilan Brothers	セガ	未定	ACT		○
未定	モンスターをつくらう!	セガ	未定	育成SLG		○
未定	[WORLD SERIES BASEBALL 2K] シリーズ	セガ	未定	SPT		○
未定	NBA HOOP2	ミッドウェイ	未定	SPT		○
未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2	ミッドウェイ	未定	SPT		○
未定	ALEXANDER The road to Percia	メディアファクトリー	未定	SLG		○
2002年春						
未定	サクラ大戦4〜恋せよ乙女〜	セガ	未定	ADV		○
発売日未定						
未定	ジャーマン2	ウイジット	未定	麻雀		○
未定	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル	未定	ADV		○
未定	モンスターブリード	NECインターチャネル	未定	育成SLG	VM	○
未定	飛龍の拳伝伝 (仮)	カルチャーブレーン	未定	格闘ACT		○
未定	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	4,800円	麻雀		○
未定	イノセントティアーズ	丸ノ内エンターテイン	未定	SLG		○
未定	虹色天使	ジャパコポレーション	未定	育成SLG	VM	○
未定	MSR-METROPOLIS STREET RACER-	セガ	5,800円	RAC	振動 ハンドル	○
未定	さかつく特大号2〜リーグプロサッカークラブをつくらう〜	セガ	未定	SLG		○

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など	VGA
発売日未定						
未定	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3	セガ	未定	ガンSHT	銃	○
未定	新スペースチャンネル5 (仮)	セガ	未定	ACT		○
未定	ネッパチ2001@VPACHI (仮)	タイコク電機	未定	パチンコ	通信	○
未定	ロードスター	タイトス	未定	RAC		○
未定	Dark Eyes (仮)	ネクステック	未定	RPG	通信	○
未定	ちQのトモダチ	ネクステック	3,800円	ETC	通信	○
未定	www.サッカー〜参加者募集〜	Happy?	5,800円	SLG		○
未定	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	バンプレスト/バンダイ	未定	ACT		○
未定	はるかぜ戦隊Vフォース -翼の向こうに-	バンプレスト	未定	S・RPG		○
未定	タコのマリネ	マイクロキャビン	未定	PUZ		○

※1 「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です
 ※2 「VirusFighter4」特製プレミアムディスク同梱
 ※3 救急セット、カルテ型メモ、ライト付きペン、カプセル型スタンプ同梱

セガが他社ハードに供給するタイトル

プレイステーション2

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
今秋					
未定	Rez	セガ	未定	SHT	
2002年春					
未定	ROOMANIA#203	セガ	未定	SLG	
発売日未定					
未定	サクラ大戦シリーズ (仮)	セガ	未定	ADV	
未定	「スペースチャンネル5」シリーズ	セガ	未定	ACT	
未定	Sega Sports™ NFL2K2	セガ	未定	SPT	※国内発売検討中
未定	Sega Sports™ NBA2K2	セガ	未定	SPT	※国内発売検討中
未定	サカつく2002 (仮)	セガ	未定	SPT	
未定	やきゅうつく2002 (仮)	セガ	未定	SPT	
未定	バーチャファイター4	セガ	未定	F・ACT	

ニンテンドーゲームキューブ

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
9月					
14日	スーパーモンキーボール	セガ	5,800円	PUZ	
2002年早春					
未定	バーチャスライカー3 Ver.2002 (仮)	セガ	未定	SPT	
発売日未定					
未定	ファンタシースターオンライン (仮)	セガ	未定	RPG	

Xbox

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
発売日未定					
未定	ガンヴァルキリー	セガ	未定	A・SHT	
未定	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3	セガ	未定	SHT	※国内発売検討中
未定	ジェット セット ラジオ フューチャー (仮)	セガ	未定	ACT	
未定	Sega Sports™ NFL2K2	セガ	未定	SPT	※国内発売検討中
未定	Sega Sports™ NBA2K2	セガ	未定	SPT	※国内発売検討中
未定	パンツァードラグーン最新作	セガ	未定	SHT	
未定	SegaGT2002 (仮)	セガ	未定	RAC	

ゲームボーイアドバンス

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
10月					
18日	みんなでぶよぶよ	セガ	4,800円	PUZ	
12月					
18日	サクラ大戦GB2 サンダーボルト作戦	セガ	4,800円	RPG	
今冬					
未定	ソニック・ザ・ヘッジホッグ アドバンス (仮)	セガ	未定	ACT	
2001年内					
未定	コラムスクラウン	セガ	未定	PUZ	

ソフト購入に超お役立ち! 全ドリームキャストタイトル 読者ランキング

ドリマガ

Dreamcast.

読者の読者による読者のためのレビュー!

すべてのドリームキャストソフトを読者のみんなの投票で評価するおなじみドリームキャスト読者レースのコーナー。夏休みも中盤に突入。お盆で夏休みという社会人の人も、今が一番アツイDCを一挙に楽しもう。ランキングも熱いぞ!

このコーナーの見方

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

読者◎本命
9点10回以上
名誉名馬

読者のみんなの投票で、オッズ(全投票平均点)9点以上を連続で取った回数【読者本命】に認定。その後、20回、30回……と続け、50回以上を続けて獲得したら、ドリームキャスト不朽の名作【名誉名馬】として認定するのだ。

オッズ表全ドリームキャストソフトA

8月10日現在発売済みドリームキャスト対応ソフト総本数376本

ドリームキャストを代表する粒ぞろいなラインナップ。上位からチェックを!

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	通販	全投票平均点
1	1	サクラ大戦3~巴里は燃えているか~(通常版/初回限定版) ●セガ●2001年3月22日発売●7,800円/9,800円(3枚組、VM、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(11~)	ADV	○	9.6301
2	15	カルドセプト セカンド ●メディアファクトリー/大宮ソフト●2001年7月12日発売●6,800円(VM、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(50~)	TAB	○	9.6
3	2	ソウルキャリバー ●ナムコ●1998年5月19日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック、パッド、キーボード、通信対応)●VM使用ブロック数(12~)	ACT	○	9.5732
4	3	久遠の絆 再臨詔 ●フグ●2000年5月18日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(30)	ADV	○	9.492
5	5	ファンタシースターオンラインVer.2 ●セガ●2001年6月7日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、ブロードバンドアダプタ対応)●VM使用ブロック数(45~)	RPG	○	9.4153
6	4	デ・ラ・ジェットセットラジオ ●セガ●2001年1月11日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(4~)	ACT	○	9.4093
7	6	Kanon ●NECインターチャネル●2000年9月14日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(4~)	ADV	○	9.3883
8	7	BIOHAZARD CODE:Veronica ●カプコン●2000年2月3日発売●6,800円(2枚組、VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(11~)	A・ADV	-	9.3662
9	9	ファンタシースターオンライン ●セガ●2000年12月21日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、ブロードバンドアダプタ対応)●VM使用ブロック数(45)	RPG	○	9.3406
10	11	ストリートファイターZERO3 サイキョー魂魂魂 for Matching Service ●カプコン●2001年2月15日発売●3,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(37~)	ACT	○	9.3333
11	16	RECORD OF LODOSS WAR ロードス島戦記 邪神降臨 ●角川書店●2000年6月29日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(61~)	RPG	-	9.3333
12	13	クレイジータクシー ●セガ●2000年1月27日発売●5,800円(VGA、ハンドル、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(23)	RAC	○	9.3308
13	18	ポップンミュージック4 アペンドディスク ●コナミ●2000年10月12日発売●オープン価格(VM、ぶるぶるばっく、スティック、ポップンコントローラ対応)●VM使用ブロック数(7~)	SLG	-	9.3227
14	14	エターナル アルカディア ●セガ●2000年10月19日発売●6,800円(2枚組、VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信対応)、9,800円(LIMITED BOX、1,000円@banas)●VM使用ブロック数(27~)	RPG	○	9.3163
15	19	ゴルフしようよ2 新たなる挑戦 ●ソフトマックス●2001年1月25日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(29~)	SPT	○	9.3136
16	17	Never7~the end of infinity~ ●キッド●2000年12月21日発売●6,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(20)	ADV	○	9.3109
17	12	アドバンスド大戦略 2001 ●セガ●2001年4月26日発売●7,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(194~)	SLG	○	9.3076
18	20	エアロダンシングF 轟つばさの初飛行 ●CR●2000年11月16日発売●3,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、アスキー・ミュージックスティック、キーボード対応)●VM使用ブロック数(9~)	SLG	○	9.28
19	22	ESPION-AGE-NTS(エスピオネージュ) ●NECホームエレクトロニクス●1999年9月23日発売●5,800円(VGA、アーケードスティック、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(7)	SLG	-	9.2708
20	21	ゴルフしようよ ●ボトムアップ(現版ソフトマックス)●1999年12月9日発売●3,980円(ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(12)	SPT	○	9.2646
21	8	ソニックアドベンチャー2 ●セガ●2001年6月23日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(4~)	ACT	○	9.2644
22	10	青の6号 歳月不待人-TIME AND TIDE- ●セガ●2000年12月7日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(41~)	ADV	○	9.2604
23	25	戦国TURB Fanfan I♡me Duncе-doubtentendre ●NECホームエレクトロニクス●1999年12月23日発売●4,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(2~150)	ETC	-	9.2459
24	23	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! ●セガ●1999年9月30日発売●6,800円(VGA、VM、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(132~)	SLG	-	9.2449
25	24	ポップンミュージック2 ●コナミ●1999年9月14日発売●4,800円(VM、ぶるぶるばっく、スティック、ポップンコントローラ対応)●VM使用ブロック数(6~)	SLG	-	9.2376
26	26	白へ。White Illumination PURE SONG and PICTURES ●メディアファクトリー●1999年6月25日発売●3,200円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	-	9.234
27	27	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド(ソフト単品/キーボード同梱版) ●セガ●2000年3月30日発売●4,800円/8,800円(キーボード同梱版)(VGA対応、キーボード必須)●VM使用ブロック数(22)	ETC	○	9.2244
28	28	グランディアII(通常版/初回限定版) ●ゲームアーツ●2000年8月3日発売●6,800円、7,800円(初回限定版)●VM使用ブロック数(9~)	RPG	○	9.2151
29	31	リポルト ●アクレインジャパン/タイトー●2000年7月13日発売●3,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(36~)	RAC	-	9.2025
30	29	ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編 ●ソフトマックス●2000年8月3日発売●1,900円(ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(12~)	SPT	○	9.2016

●新着単穴馬紹介1 ようやくランクインしてきた新作3本。デキももうちょい?

232着 NEW SOFT

ネッパチVI@VPACHI ~CRお宝探検隊~



ダイコク電機/2001・2・15/4,800円(VGA、通信対応)/SLG

全投票平均点 **7.6363**
本誌の平均点 **5.66**

ゲームで楽しんで、あわよくば景品まで手に入れちゃおうというこのシリーズ。ゲームといっても、何の変哲もないパチンコだし、収録されている「お宝

探検隊」は最近ではもう古い機種に入ると思う。でも、パチンコシミュレーターではなく、ゲームとしてのパチンコを純粋に楽しむことができるので問題ないかな。やっぱり、パチンコの醍醐味は景品ゲットにあるでしょう! ネットワークにも必要な時だけしかつなげる必要はないので、ありがたいな電話代の心配もなくてすむ。できることなら、景品を豪華にするなどして、もっと雰囲気盛り上げてほしい。まだ、豪華景品どころか、3連チャンさえできたことないし。あまり反応がないと、本当に自分が大会に参加しているのか、不安になってしまう。(静岡県・村越照一・23歳)

234着 NEW SOFT

クレオパトラフォーチュン



アルトロン/2001・6・21/5,800円(VGA対応)/PUZ

全投票平均点 **7.6**
本誌の平均点 **5.33**

空間を広げつつ空間を消していく、という矛盾したルールが新鮮な落ちゲーです。思わぬところで大連鎖になることも多く、先が読みづらいだけに飽きのこ

ないデキになっています。ただ、移植するにあたって、少し演出の強化が必要だったのではないのでしょうか。ミステリーモードはありますが、えんえんと問題を解いていだけだし、パトラとスフィンクスというキャラクターを、もっと生かせればよかったと思います。あと、ピースの逆回転ができないのも残念です。(愛知県・飯田哲也・34歳)いわゆるひとつの落ちゲーなんですが、これに囲みという要素を加えたことにより、他のパズルゲームと差別化できていると思います。ほんと、5年前に出たものとは思えない、今でも十分遊べるデキですよ。(長崎県・高石昌欣・27歳)

247着 NEW SOFT

ガンダムバトルオンライン



バンダイ/2001・6・28/6,800円(VGA、通信、キーボード対応)/SLG

全投票平均点 **7.4445**
本誌の平均点 **7.66**

本格的なシミュレーションが好きで、なおかつ「ガンダム」好きなら迷わずゲットしましょう。難しかったり、とにかくやる事が多くて忙しかったり、シミュレーションに慣れた人でないといけいけいかもしれない(そこが面白いところでもあるんですが)。でも、そこさえ乗り越えてしまえば、めくるめく「ガンダム」の世界が待っています(笑)。これ、数ある「ガンダム」ゲームの中で、一番「ガンダム」っぽさが出ているんじゃないかな。とにかくカッコイイ! 戦艦に挑むMSや、ビームや弾が飛び交う様子を、指揮官気分

で鑑賞できます。さて、次はネット対戦に挑戦だ! (神奈川県・佐々木茂祥・32歳)システムが複雑で、初めはチームの編成やスキル、パイロット能力の特徴などがよくできなかった。でも、慣れてくると、いろいろ考えながらプレイできるようになる。自軍の損害を最小限に押さえて勝利した時は爽快。(千葉県・角田佳範・22歳)最高の一言。時間がかかるので、ゆっくり時間をかけてやりたい一作。(京都府・本郷篤史・27歳)かなり渋いゲームです。特に、自分が指揮官となって指示を出すというシステムは、好き嫌いが出そう。自分は、やっぱり「ガンダム」はアクション性の強いゲームのほうが好みかもしれません。(大阪府・荻原真一・18歳)この手のゲームにはプレイし慣れていることもあって、逆にいまいち入り込めませんでした。なんか画面構成も、他と同じままの印象があるし(笑)。もうちょっとやってみないと評価できないかもしれませんが、初心者を一気に引き込む魅力には欠けている気も……。 (島根県・田島弘之・33歳)


オッズ表ドリームキャスト上位5位

「カルドセプトセカンド」2位に急浮上!

最近、新作が入ってくるたびに上位のランキングが大きく変動する傾向があるけれど、今回は前号でランクインしてきた「カルドセプトセカンド」がいきなり2位に急浮上! 1位の「サクラ大戦3」に肉迫する勢いだ。今後さらに話題作が集中して発売されるドリームキャスト。当分の間は、目が離せそうにないぞ。他では「ソニックアドベンチャー2」が21位まで後退。こちらも要注意だ。

※このオッズ表は、各ゲームごとに読者のみなさん全員の投票の累計平均点を小数点第4位まで(5位以下切り捨て)表示してあります。オッズ(読者平均点)が同点の場合は、過去の誌面に掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位とします。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2~3カ月経ったほうが、オッズはリアルタイムに、より正確になっていきます。*ジャンルの横の項目「通販」は「ドリームキャストダイレクト」の通販取扱ソフトを表しています。

高い評価で2位に躍進! 「カルドセプト」



「カルドセプトセカンド」が上位に急浮上し、2位に躍進している。本作は、カードバトルを軸としたRPGで、キャラクター育成や戦略的なバトルが特徴的だ。前作に比べてグラフィックや演出が大幅に向上しており、ファンから高い評価を受けている。今後の展開が注目される。

オッズ表全ドリームキャストソフトB

Table listing Dreamcast software with columns for rank, previous rank, title, genre, publisher, and price. Includes titles like GigaWing 2, Air Dodge, and Sonic Adventure.

新着単穴馬紹介2 こちらもようやく入ってきた3本。デキは……?

252着 NEW SOFT FISH EYES | Wild



ビクターインタラクティブソフトウエア/2001・2・22/5,800円(ぶるぶるぶるぶる、通信、キーボード対応)/SLG
全投票平均点 7.3636
本誌の平均点 6.0

魚の動きやグラフィックは、今までのゲームの中でも一番リアルで美麗。ただ本物志向を目指したのかキャストまでリアルなので(ラインゲージなどもない)、初心者には少々ツインじゃないかな。(徳島県・武田一美・32歳)とにかく魚がリアル!釣りができないときにプレイしています。でも、釣り好き以外には受けなさそう。(大分県・満安龍城・15歳)

270着 NEW SOFT 対戦ネットギミック カブコン&彩京オールスターズ

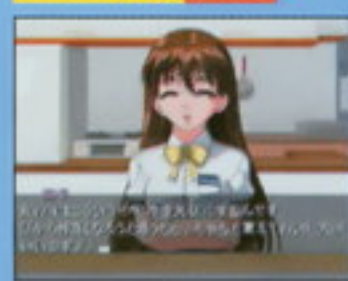


カブコン/彩京/2001・6・28/5,800円(VGA、ぶるぶるぶるぶる、通信、キーボード対応)/TAB
全投票平均点 6.8
本誌の平均点 6.0

(香川県・沼田徹)収録されたキャラクター数は多いが、そのキャラクターがしゃべるわけでもなく、打ち方もそう違うわけでもない。同じことの繰り返しで、飽きるの早い。グラフィックの内容を見ても、カブコン側のやる気のなさが気になる。(東京都・植松茂・33歳)ただただ、麻雀を30人連続で相手するのは、正直退屈。ご褒美グラフィックも、カブコン側は過去の使い回しばかりでうれしさ半減。うーん……。(奈良県・柴田隆志・20歳)もっとガンガンしゃべりまくって、動きまくるのかがと思ってました。いまいち。せめて、4人打ちもできたらよかったです。(神奈川県・常盤岳史・25歳)彩京キャラクターはしゃべるし表情も変わるのに、カブコンキャラクターは無言&無表情。これは何事か! (東京都・高野浩明・29歳)

人気キャラクター総出演で、ファンの人にはたまらないものに仕上がってます。しかし、個人的にはアーケード版で結構プレイしていただけに、シリーズ独特の妖しさや哀愁漂うバカゲーテイストがあまり感じられなかったのに不満が残りました。もっと、キャラクターの会話のやりとりで楽しませてもらいたかった。

305着 NEW SOFT 井上涼子~ルームメイト~



データム・ポリスター/2001・7・5/6,800円(VGA対応)/ADV
全投票平均点 5.7142
本誌の平均点 6.0

が薄くて、クリアしがいないのも寂しい。(滋賀県・続・オレ・26歳)一日が終わるたびにタイトル画面に戻ったり、一括表示や表示速度の変更、スキップなどができないシステムについては、不自由は感じるのですが、データム・ポリスターさんらしい「ルームメイト」との会話を大切にするためのこだわりだと考えれば、これはこれでアリかと思います(2週目以降はスキップできます)。ただ、会話の臨場感を出すという意味で、オートプレイ機能くらいはあってもよかったです。無理やり毎日を追わずに、適当に日にちを飛ばしているのも、テンポが良くなっており、好判断だったと思います。リファインされたグラフィックは大変美しく、改めてドリームキャストの2Dグラフィックでも質の高いということを認識させられたのですが、それを鑑賞するモードがないというのは非常に残念だと思います(何かの条件で追加されるのでしょうか?)。(愛知県・飯田哲也・34歳)

サターン時代からの愛着あるシリーズが、ドリームキャストでプレイできるのは素直にうれしい。ウंचクを語る会話は少し疲れるが、「ルームメイト」の個性として考えればコレでいいと思う。少しだけ頭もよくなる。ただ、会話がメインのゲームなのに、口パクがないのはX。また、言動に共感の持てない主人公も問題。もっと選択肢に幅を持たせるか、性格設定を変えたらよかったです。せめて、一人称は「ボク」と「オレ」から選ばせてほしい。あと、クリア後のおまけ要素

★DC注目馬紹介1 2位に急進した注目作。プレイヤーの興奮が伝わります

2着 前15着 カルドセプト セカンド



メディアファクトリー/大宮ソフト/2001・7・12/6,800円(VM、ぶるぶるぶるぶる、通信、キーボード対応)/TAB
全投票平均点 9.6
本誌の平均点 8.66

時のチャット文字が見づらいことくらいかな?(島根県・田島弘之・33歳)迷うし悩むし面白い。くそー、どうして1枚のカードを生かすために頭を悩ませるのが、こんなに面白いんだ。対戦は、コンピュータより人間相手のほうがやはり面白く、今回はネット対戦があるので対戦相手を探す問題もない。ますます深くハマりそう。考えたくもないのに、勝手にカードのことが頭を駆けめぐっている。(和歌山県・池上利剣・28歳)麻薬的までのハマリ具合は健在……いや、前作よりも深くなっている。そのため、ネット対戦にいまひとつ踏み込めません。いや、仕事ある身ですし(笑)。でも、ストーリーモードだけでも、かなり楽しいことは確か。思考ルーチンも良くなっているし(といっても、バカだな、と思うところもやっぱりありますが)、ストーリーが長い! とはいえ、ストーリーモードが終わったら、ネットにつなげようと思っています。楽しさが何倍にもなるだろうし、何より1人でカード全種類コンプリートできるわけないという。(静岡県・大島俊光・27歳)友達と「カルドセプト」の話で盛り上がり、いざ対戦しようとする私はサターン、彼はプレイステーション……ネット対戦で、こんな悲劇とはおさらば! でも、しばらくはオフラインで特訓かも。カード収集が楽しくて、ストーリーが全然先に進まない……ドツボである。(千葉県・小野聖志・28歳)

前作の完成度の高さを生かしたうたで改良が加えられた、ファンならずとも楽しめる渾身の一作。まず、きれいなビジュアルと種類が大幅に増えたことにより、カード集めが楽しくなっています。次はどんなカードが出てくるんだろうという期待感もあるし。そして、それらのカードのブック編集に頭を悩ませ、さらに、うまく組めた時の喜びはたまらないものがあります。ゲームシステムも戦略性がすごく高く、BGMも良い。派手さはないが、多くの人に遊んでもらいたいゲームです。(東京都・金中茂雄・29歳)文句なし! 前作のいいところはそのまま残し、プラスアルファの部分もマイナス面は見あたらぬ。ネット対戦も快適そのもの。ターン数を設定するなど、難点だったプレイ時間の短縮もできるし、攻撃側が前作よりややパワーアップしたのも、先のわからぬ緊張感を生んでいいと思う。唯一、苦言を呈するとしたら、ネット対戦

「たいちょう! たいっちょー!! たいっちょー!!!」「むむ? ナニよ、ハチよ?」「いやあ、今回のスクウェア取材、なんか楽しかったみたいデスねえ?」「むむ。なんとドリマガ取材班の誰もスクウェアに行かなかったというから、あらビックリ。ドリマガにもついに聖域がなくなってきたのぉ……」「なんか、この夏は他のハードの動向も兼ねて、またもや行ったことのないところに行くとか行かないか?」「むむ、それはまさにあそこか……」「はー、時代も変わりましたねえ(笑)」「むむ。なんでもアリのドリマガ。そろそろ脱皮の準備じゃの」「ん……サナギマンですね、なんか」「……カッチョ悪」「……ちえ」

★DC注目馬紹介2 ここ最近の話題作をピックアップ！どれもいい感じ？

5着 前回5着 ファンタシースターオンラインVer.2



セガ/2001・6・7/4,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、ブロードバンドアダプタ対応)/RPG

全投票平均点 **9.4153**

本誌の平均点 **9.66**

新モードの追加、システム改善とこれだけ手が加えてあるにもかかわらず、アペンドディスク並みの4,800円は新規ユーザーにも魅力的でしょう。しかし、ネットワーク接続のできない環境の者にとっては、あまり魅力的とはいえないのではないのでしょうか。新モー

ドはどれも楽しそうなのに、オンラインのみのモードです。仮に数カ月ほどあとに接続環境が整ったとしても、その頃には「PSO」ユーザーは減少してしまっているかもしれない。タイトルどおり、オンラインでのみ本当の楽しさを味わえるなんて……。(愛知県・沢田篤・18歳)どんな状況においても時間が経過するシステムだけに、操作性は重要。コントローラのすべてのボタンに役割があるのに、複雑さを感じさせない「PSO」の操作性の良さは、本当にすごい。(群馬県・磯邊直樹・20歳)さすが、オンラインゲームらしき感じがされるバージョンアップがされている。さまざまな遊びを提供してくれるのはうれしいのですが、またこれで睡眠不足確定……。(茨城県・伊沢潔人・29歳)

15着 前回19着 ゴルフしようよ2 新たな挑戦



ソフトマックス/2001・1・25/5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)/SPT

全投票平均点 **9.3136**

本誌の平均点 **8.33**

発売からだいぶ経ったけど、まだ飽きがない。特に、ワールドツアーモードでのキャラクター間の関わり

りがいい。「1」では不十分だったそういった点を補って、とてもいい感じ。(福岡県・雪丸慎介・16歳)見事に前作を上まわるデキ。やはり対人戦が面白い。(佐賀県・中島勝貴・27歳)7月31日で終了予定だったネット対戦が、8月20日まで延長(しかも無料)他のネットゲームでは不正行為や相手の邪魔をするケースが増えているなか、互いに励まし慰め合うこのタイプのゲームは、心のオアシスとして残してほしいのですが(笑)。セガのネット構想の中心に、加えてくれないかな。(島根県・田島弘之・33歳)

21着 前回8着 ソニックアドベンチャー2



セガ/2001・6・23/5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信対応)/ACT

全投票平均点 **9.2644**

本誌の平均点 **9.33**

スピード感、操作性、ビジュアル、どれをとっても最高！世界を疾走していく感覚は、気持ちいいの一言。カメラワークの不備とか、全滅するといきなりオープニングに戻るとかの不満はあるけど、まあ、

些細なことと割り切れるだけの良さがあります。強い欠点をあげると、ソニックだけでゲームを進められないこと。個人的にはソニックでひたすら走っていたかったんですけどねえ。(愛知県・古橋健二・24歳)やっぱり「ソニック」は良いです！このスピード感はすっきりするし、難易度も前作に比べて下がっているし、買ってないならマジで買わなアカマセンよ！今、エンブレム集めの真っ最中です！何かお楽しみがあるらしいし。それと、2P対戦が燃える！弟と勝負するのですが、ひとつミスったほうが負けるとい緊張感(これはレースだけですね)がたまりません！あと、最後にチャオカワイー！(奈良県・本田聡・15歳)

37着 前回110着 US Shenmue



セガ/2001・7・5/3,000円(4枚組、VGA、VM、通信対応)/FREE

全投票平均点 **9.1666**

本誌の平均点 **—**

「II」も発売されることだし、この機会に「シェンムー」をプレイしてみよう？という1本。もちろん、「シェンムー」未体験の人が対象です。英語に吹き替えられているところ以外は、まったく同じ内容ですから(あ、英語版マニュアルもありましたね)。でも、名作を3,000円という安価で楽しめるうえ、生の英語に触れることまでできます。もちろん、英語と日本語は切

り替えられるので、英語版だけでなく純粋に「シェンムー」を楽しむこともできますし。これはお買い得！また、一度プレイした人はストーリーを知っているだけに、また違った雰囲気「シェンムー」を発見できるかも。(東京都・橋本貴都・23歳)「英語を学ぶ」というより「英語を楽しむ」といったところ。とにかくプレイヤーにやりやすいように、日本語と英語の設定ができるのが何よりうれしかった。日本語で話しているのとイメージが違うからプレイヤーによって好みが変われると思うが、3,000円という値段は買って損はないと思う。(東京都・幸山裕之・17歳)英語で、しかもフルボイスなので、もう最高です。あと、ロード時間が若干、短くなったかなと思いました。残念なのは、キャラクターの動作と言葉が合っていないところがあることです。(埼玉県・前野英紀・17歳)

206着 前回221着 CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO



カプコン/2001・6・14/3,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応)/ACT

全投票平均点 **7.9629**

本誌の平均点 **7.0**

前作よりバランスがよく、対戦で負けても納得ができる。ただ前作との違いは、ジョーとダンの2人と、バランスがよくなったということくらい。なので前作を持っている人の場合、それでもよい、というならオ

ススメ。あと、ナコルル、モリガン、ジョー、ダンなどのキャラクターにEXを増やしてほしかったです。(富山県・よいち・23歳)トレーニングモードの設定を毎回やらないといけないのが面倒。あと、CPUが同じ攻撃を繰り返してくるのはちょっと……。(広島県・新山慎二・20歳)前作を持っていないので、初めから全キャラクターが使える環境は、3,800円という手頃な価格もありうれしい。(愛知県・久野利文・25歳)ゲームの完成度の高さは言うまでもない。だが、それならそれで、最初から、こっちを出さんかい！と言いたい。続編と呼ぶには、新キャラクターがジョーとダンだけでは不満。(東京都・高野浩明・29歳)

オッズ表全ドリームキャストソフトC

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	通販	全投票平均点
89	89	dancing blade かつては破天荒II~Tears of Eden~完全版	ADV	—	8.826
90	90	マリオネットハンドラー	ETC	☑	8.8235
91	97	もっとプロ野球チームをつくらう!	SLG	☑	8.8205
92	91	ドクウ戦記 覇王	SLG	☑	8.8064
93	92	探偵紳士DASH!	ADV	☑	8.8052
94	93	NBA 2K1	SPT	☑	8.8
95	94	アイドル雀士を叩きつちやおう	TAB	☑	8.8
96	71	ぼくドラえもん	ADV	—	8.7959
97	96	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	A・RPG	—	8.7921
98	98	東京バス案内(ガイド)	SLG	—	8.781
99	95	ポップンミュージック3 アペンドディスク	SLG	—	8.7808
100	99	トゥームレイダー4:ラストレベリオン	ACT	☑	8.7777
101	101	ストリートファイターZERO3 サイキョー道場	ACT	—	8.7523
102	100	プロ野球チームをつくらう!	SPT	—	8.751
103	110	Close to~祈りの丘~	ADV	☑	8.7468
104	102	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	ACT	—	8.7464
105	104	タビつく~ダービー馬をつくらう!~	SLG	☑	8.7421
106	107	MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes	ACT	—	8.7354
107	106	ギルティギア セクス	ACT	—	8.7353
108	103	REVIVE...~蘇生~	ADV	—	8.7328
109	105	スピード・デビル	RAC	—	8.7303
110	108	エルドラドゲート(第5巻)	RPG	—	8.7222
111	111	エルドラドゲート(第4巻)	RPG	—	8.7187
112	109	ヴァンパイアクロニクル for Matching Service	ACT	☑	8.7102
113	112	クライマックスランナーズ	RPG	☑	8.6784
114	114	メルクリウスプリティ end of the century	SLG	☑	8.6756
115	113	エルドラドゲート(第2巻)	RPG	☑	8.6718
116	116	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
117	118	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
118	115	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
119	119	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
120	121	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
121	117	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
122	122	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
123	120	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
124	123	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
125	128	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
126	124	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
127	126	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
128	145	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
129	125	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
130	127	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
131	130	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
132	131	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
133	132	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
134	133	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
135	129	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
136	147	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
137	135	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
138	136	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
139	137	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
140	138	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
141	142	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
142	141	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
143	134	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
144	143	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
145	144	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367
146	139	燃える! ジャスティス学園	ACT	☑	8.6367

「たいちよー! スクウェアさんに行ってきたのもいいですけど、僕としゃあ、「ドリマガファン」のほうが気になるんですけど」 「むむ。まさにありそうでなかなかありえない今回のチャンス。この企画が実現すれば、セガに好きなソフトを作ってもらえるわけじゃから。まさに10年に一度あるかないか、千載一遇の大チャンス! ここはひとつみんなの応募をドダウンと待ちたいの! 「香山さんをビビらせるだけの応募を突きつけて、ひっくり返してみたいですねえ(笑)」 「うむ。でも、応募がこななかったら、それはそれで寂しいのが……」 「セガファンに叩き付けられた挑戦状! これは受けて立とうはないですか!!」 「おっー」

マガ 読者レース (第115レース)

オッズ表全ドリームキャストソフトD

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	対応	全投票平均点
147	148	スーパースピードレーシング ●セガ●99年3月25日発売●5,800円(VGA、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(12~)	RAC	4	8.4731
148	150	ドイツUSA 2001 ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(24~)	RAC	4	8.4523
149	149	インペリアル 闘 FIGHTER OF ZERO ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(18~)	SHT	—	8.4444
150	146	LE MANS 24 HOURS (ル・マン 24 アワーズ) ●セガ●2001年3月15日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(32)	RAC	4	8.4333
151	151	シーマン〜旗断のベット〜 ●セガ●99年7月29日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(64)	SLG	—	8.4312
152	153	サイキックフォース2012 ●セガ●99年3月4日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9~)	ACT	—	8.4152
153	154	ぶぶぶよ〜ん ●セガ●99年3月4日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(6)	PUZ	4	8.4114
154	155	レイマン 海賊船からの脱出! ●セガ●99年3月4日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(6)	A+ADV	4	8.4
155	156	ゴレムのまいご ●セガ●99年3月4日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(6)	PUZ	4	8.4
156	159	ILLBLEED (イルブリード) ●セガ●99年3月4日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(6)	ACT	4	8.4
157	157	チェキッ娘の見るCD/チェキッ娘 ●セガ●99年3月4日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(6)	MIL CD	—	8.3942
158	158	ダンスダンスレボリューション 2nd MIX Dreamcast Edition ●セガ●2000年2月17日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、DDRコントローラ対応)●VM使用ブロック数(9~17)	SLG	—	8.3887
159	167	エクスタシスギルティ ネオス ●セガ●2001年5月31日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(9~)	RPG+ADV	4	8.3859
160	160	ワールド・ネパランド2プラス〜パルト共和国物語〜 ●セガ●99年7月29日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(14~)	SLG	4	8.375
161	163	EVE ZERO 完全版 ark of the matter (通常版/初回版) ●セガ●99年7月29日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(15~)	ADV	4	8.3611
162	172	聖闘者ライブレッド ●セガ●99年7月29日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(8~)	S+RPG	4	8.3541
163	161	ダイナマイト刑事2 ●セガ●99年5月27日発売●5,800円(VGA、VM、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(5)	ACT	—	8.3535
164	162	アキハバラ電脳組 バタPles! ●セガ●99年7月29日発売●5,800円(VGA、VM対応)●VM使用ブロック数(8~)	SLG	4	8.3372
165	164	エフォーメスタータ(ドリコレあり) ●セガ●99年7月29日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(14~)	SHT	—	8.3352
166	165	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP ●カプコン●2001年1月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、スティック対応)●VM使用ブロック数(4~)	ACT	4	8.3333
167	166	Canvas〜セピア色のモチーフ〜 ●セガ●99年7月29日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(4~)	ADV	4	8.3307
168	169	Dの食卓2 ●セガ●99年12月23日発売●6,800円(4枚組、VGA、VM、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(9~)	A+ADV	—	8.3031
169	168	ブルー スティンガー ●セガ●99年3月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(4)	ADV+ACT	4	8.3014
170	170	FRAME GRIDE (フレーム グライド) ●セガ●99年3月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(2~)	ACT	—	8.2971
171	171	首都高バトル ●セガ●99年3月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(2~)	RAC	4	8.2916
172	174	Prismaticallization (プリズマティカリゼーション) ●セガ●99年3月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(15~)	ADV	4	8.2903
173	173	CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000 ●セガ●99年3月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、ネオジオボタン対応、スティック対応)●VM使用ブロック数(15~)	ACT	4	8.2869
174	175	F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast ●セガ●99年3月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(20~)	RAC	4	8.2727
175	176	ゲットバス(ソフト単品/フリコンセット) ●セガ●99年4月1日発売●5,800円(9,800円(フリコン同梱))●VGA、フリコン、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(50)	SLG	4	8.2607
176	177	ドリームスタジオ ●セガ●99年4月1日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(50)	ETC	4	8.24
177	178	ザクザク・キネマトロン 花組メール ●セガ●2000年12月28日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(4)	ETC	4	8.2352
178	179	エルドラドゲート(第1巻) ●セガ●2000年10月10日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(16~)	RPG	4	8.2173
179	180	パワーストーン2 ●カプコン●2000年4月27日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(15~)	ACT	—	8.2074
180	181	バギービート ●セガ●99年7月8日発売●5,800円(VGA、ハンドル、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(65~)	RAC	4	8.2061
181	182	バーチャファイター3tb ●セガ●98年11月27日発売●5,800円(VGA、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(12)	ACT	4	8.1915
182	183	アドバンス大戦略〜ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦〜 ●セガ●2000年6月22日発売●6,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(190)	SLG	4	8.1878
183	184	幕末浪遊記 二幕 月華の剣士 Final edition ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円(ぶるぶるばっく、スティック対応)●VM使用ブロック数(3~)	ACT	4	8.1739
184	152	コンフィデンシャルミッション ●セガ/ヒットメーカー●2001年6月14日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック、鍵対応)●VM使用ブロック数(13)	SHT	—	8.1578
185	185	バスラッシュドリーム〜エコーパワーフォームチャンピオンシップ〜 ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、フリコン対応)●VM使用ブロック数(11~)	SLG	4	8.1538
186	186	プロ野球チームであそぼう! ●セガ●99年12月23日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(50~)	SPT	4	8.1445
187	188	Vermilion Desert (バーミリアン・デザート) ●セガ●99年12月23日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(40)	SLG/RPG	4	8.1194
188	190	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 for Matching Service ●カプコン●2000年10月26日発売●3,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(4)	ACT	4	8.1111
189	187	サンライズ英雄譚 ●セガ●99年12月2日発売●6,800円(ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(29)	RPG	4	8.0952
190	191	首都高バトル2 ●セガ●2000年6月22日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(40~)	RAC	4	8.0754
191	196	ガンズバイク ●カプコン●2000年12月21日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(8~)	SHT	4	8.0625
192	192	パワージェットレーシング ●セガ●2001年3月22日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(8)	RAC	4	8.0588
193	193	READY 2 RUMBLE BOXING〜打ち込み対決のメイトンパンチ!!〜 ●セガ●2000年1月13日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(8~)	ACT	4	8.0588
194	195	ジェットコースタードリーム2 ●セガ●2000年11月2日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(28~)	SLG	4	8.0555
195	189	シーマン〜旗断のベット〜 (2001年対応版)(マイク同梱) ●セガ●99年12月23日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、マイク必須)●VM使用ブロック数(64)	SLG	4	8.0444
196	197	ペンペンライアイズロン ●セガ●99年12月23日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(5)	RAC	4	8.0419
197	198	バーチャコップ2 ●セガ●2000年3月2日発売●2,800円(VGA、ぶるぶるばっく、キーボード、アーケードスティック、ワイスティック、ハンドル、フリコン対応)●VM使用ブロック数(2)	SHT	4	8.0322
198	199	クリスマスシーマン〜想いを伝えるもうひとつの方法〜 ●セガ●99年12月16日発売●2,800円(受信ディスク)(通信、マイク対応)●VM使用ブロック数(32)	ETC	—	8.0277
199	200	SUPER RUNABOUT ●セガ●2000年5月25日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、レシコンコントローラ対応)●VM使用ブロック数(12~)	RAC	4	8.0102
200	194	ネパッチャ@VPACHI-CRと根性ガエル2-CRと根性ガエル1〜 ●カプコン●2000年9月28日発売●4,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(10)	SLG	4	8.0
201	202	通信対戦口撃パトル 大戦略 ●セガ●99年12月23日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(3~)	PUZ	4	8.0
202	203	レンタヒーローNo.1 ●セガ●2000年5月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(20~)	A+RPG	4	7.9752
203	201	エイティーン・ホイラー ●セガ●2000年10月12日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(2~5)	RAC	4	7.9743
204	204	ecco THE DOLPHIN〜DEFENDER OF THE FUTURE〜 ●セガ●2001年1月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(8)	ACT	4	7.9743

ドリームキャストソフトこれを買えばハズレなし!? クレイジータクシー2

Dreamcast Vol.73 名譽名馬を相え!

めざせ9点50回! 推定販売総数 6万8199本 VM使用ブロック数 20~ブロック

●セガ/ヒットメーカー ●2001年5月31日発売 ●5,800円 ●RAC(ドライビングアクション) ●1人

全投票平均点 9.047 本誌の平均点 8.66

「クレイジーホップ」で世界が変わった!

「クレイジータクシー」としてのコンテンツはそのままに、内容を完全にリニューアル。新たにジャンプ技「クレイジーホップ」が追加され、ビルの上を飛び越えるなど3次元的な楽しみ方が可能になった。マップはニューヨークをモチーフとしたものを2つ収録。また、新たにリプレイモードも追加され、リプレイデータは、公式ホームページ上でアップロード&ダウンロードができる。同時にネットランキングも実施中だ。

新技「クレイジーホップ」をいかに有効に使えるかがカギ。飛びまくれ!

メーカーさんからひとこと

「CRAZY TAXI」の続編! といっても単にコースを替えてバージョンアップしたものではないのです! 今回は「街中に団体客!」「ジャンプ機能が追加!」の2大要素が追加され、進化した「CRAZY TAXI」を満喫できます! 前作で強い要望があったリプレイ機能も追加しましたので、ぜひ楽しんでください!(菅野顕二)

「クレイジータクシー」に何を求めるかで評価が変わる?

たまに「最近なんかゲームやってる?」という質問を受けることがあるのだが、そんなときに「そうだねえ、「クレイジータクシー」とかやってるね」なんて答えると「へええ、そんなものやるんだ」と意外な顔をされるがよくある。どうも、オレはバリバリのレースゲームしかやらない男という認識が蔓延しているためと思われるが、そうじゃありません。まあ、確かにモータースポーツ大好きなので、必然的にスティックなレースものに関心がいつまでも消えないが、好みは両極端。つまり、極めてシミュレータ色の強いマニアックなものか、完全にゲームにふってしまっただけのどちらかしか好んでやらない。だから「GT」も好きだし「マリオカート」も好き。同様の理由で「クレイジータクシー」もオレ的にはストライクゾーンど真中だったりする。

良い意味で、今まであんなムチャクチャなゲームなかった。プレイ中に、思わずいっしょに背筋が伸びてしまうような超大ジャンプ、これはピリヤードか?と思わせる程のクラッシュ判定、そして木の葉のように舞う一般車、そんな運動で喜ぶ客、マジメな話をすると、やればやるほどに奥深いゲーム性、中毒性、シ

ンプルなルール、バツグンにマッチした「オフスプリング」&「パッドレリジョン」のBGM、すべてが新鮮だった。前作の「クレイジータクシー」は、トゲがあるけど付き合ってみるとごくイヤツミたいな、そんなゲームだったのだが、「2」は、オレの予想とは裏腹に、トゲの部分が無くなって丸くなったヤツミたいで、見た目じゃなく、中味で前作ほどのインパクトがなかったのも事実だったりする。そりゃゲーム的な完成度の高さでいえば明らかに「2」だろう。「クレイジーホップ」を使った密なプレイは前作では考えられないものだし(「2」を遊んだあとに「1」をやると無意識のうちにYボタンを押してしまうのにはマイった)、マップを覚えてルートを研究することも前作以上に楽しい。

だからゲームに何を求めるかだね。「キモチよさ」なら前作、ゲーム性なら「2」といった具合か。オレの場合、「クレイジータクシー」は気持ち良さ重視だったので、「2」のレビューは9点だったのだが、人によっては当然10点だろう。だから購入を躊躇している人がいたら、以上の点を参考にしてもらいたいかもしれない。そうそう、「タクシーフリーク」として気になるのが「Xbox」版。ネットワーク対応で、客の取り合いとかできると楽しそうなんだけど、どうなんでしょう? とにかく、かなり期待してますのでヨロシク。

「クレイジータクシー2」耳より情報

なんと前作のキャラクターが「2」にも登場する。やり方は「クレイジーピラミッド」をすべてクリアすればOK。ちなみにミニゲームをクリアしていくと変わりダネ「自転車」と「乳母車」も登場する。またポートCにコントローラをつなぎ、イロイロとボタンを押しているといいことがあるかも。ここでは書き切れないのでヒットメーカーHPを見てほしい。

ちなみに前作のキャラクターを使用しても走行性能は「2」のキャラと同じだ。

読者コメント

コースを無視して爆走する前作からジャンプが加わり、ますますアヤシクなった。ゲーム自体は、いかに客を早く送り届けるか、ショートカットや団体客をいかに利用するかなど、完成度はより高くなっている。つついハマってしまう素晴らしいデキ。(岡山県・ナナガオ・27歳)前作と比べても、かなり面白い! 団体客はノリがいい人ばっかりだし、ネットランキングにも対応しているので全国のライバルたちと張り合えるところもよい。(鹿児島県・西佳貴・14歳)クレイジーピラミッドがいいですね。失敗して落ちて、笑ってしまう。(岡山県・佐藤正憲・21歳)爽快感が最高! 高さを感じられるレースゲームってスゴイ! これは、もう黄色いソニック!?(長野県・塚田利佳・27歳)毎日、必ずやっています。夢中になってしまうわりに、プレイ時間をあまり必要としないところがすごいです。(鹿児島県・中野悠介・17歳)非常に面白かったけれど、前作ほどのインパクトがなかったのは残念。コースがより立体的になって、また違った楽しみ方ができるのはよかったです。(神奈川県・中村亮介・21歳)

ドリームキャストの名作

第7回



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

推定販売総数 27万7351本
VM使用ブロック数 7~ブロック

- セガ
- 1999年3月25日発売
- 5,800円/7,800円(ガン同梱)
- SHT(ガンシューティング)
- 1~2人

全投票平均点 **9.0468**

本誌の平均点 **7.66**

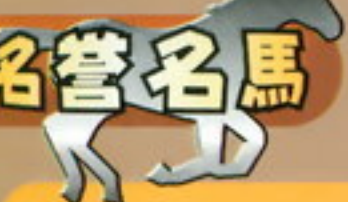
「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」の1作目から参加していた三本木氏、DC初期を語る。



衝撃の映像と爽快感が人気の秘密

業務用NAOMI基板最初の作品として登場し、映像表現のクオリティの高さで衝撃を与えたアーケード版の移植。前作(MODEL2版・サターン版)の経験を生かし、ストーリー性、爽快感を強化した。ユーザーからの評価も高く、読者レースでは1999年4月23・30日号で初登場3位。今現在までに9点台を100回獲得中だ。

「NAOMI=DCのシナジー効果」によって業務用→家庭用への移植をたった2カ月ほどで実現した本作。



NAOMIとDCの初期時代を引っ張った立役者

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」と言うと、NAOMI基板ができて初めての作品というイメージがあるんですが、DCへの移植も当初からある程度イメージされていたんですか？
三本木 ■ 当時は、「アーケードと家庭用同時に出せ」って社長(中川力也氏)に言われたのですが、それはさすがに、ちょっと勘弁してくださいという事で(笑)。でも、DCの開発ライブラリがよくできていたので、すんなりとDCへのプログラム移行はすることができたんですね。それで、そのまま家庭用に移植をしたんです。

アーケード版もNAOMI作品として非常にインパクトが大きかったのですが、流れとしては「1」を作って、終わったらすぐに「2」の制作に入ったという感じだったんですか？
三本木 ■ 「1」を終えたあとに、実験的なことをやってはいましたが、基本は「1」が終わって、すぐに「2」を作り出したという感じでしたね。

制作スタッフとしては、前作と同じスタッフ構成だったんですか？
三本木 ■ プログラマーや企画はほぼ一緒ですけど、「2」になってデザイナーは大幅に変わりました。アーケードからDCへ移植する際は、若干人が減ってしまって苦労しましたね。

制作期間は短かったように感じますが？
三本木 ■ 「1」から「2」へは、実験準備期間も合わせて、だいたい1年ぐらいです。だけど、アーケードからDCへの移植期間というのは、たった2カ月ぐらいなんです。あれは時間が短くてキツかったなという思い出がありますね。

本作は、NAOMIの初期にして、DCの初期作品でもあったわけですが、作る上で特に気を配った点は、どのへんにあるのでしょうか？
三本木 ■ まずはリアルなグラフィックです。リアルな絵、リアルな表現は、どれだけできるか？という部分を目指して作ってました。それとシューティングとしての「爽快感」というのをとにかく出すというのがありましたね。「怖い」というのもあるのですが、「ガンシュー」というのはやっぱり「撃って楽しい」というものじゃないですか。そのへんの「爽快感」は特に重視して作りました。撃つ快

感と、やられた時の「やられた感」というのが大事な。でも、映像の表現の部分ではかなり悩みましたよ。どこまで表現していいのかっていう部分で。そこは爽快感との兼ね合いのバランス取りが難しいですからね。撃つ爽快感っていうのも大事ですけど、でもそういうのって規制が厳しいので、やりすぎもいけないな、と。

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」と言えば、「分岐」という要素が今回もありますが、このへんで苦労した部分はいかがでしたか？
三本木 ■ これは実は毎回大変なんです(笑)。ストーリーのつじつまを合わせる部分で頭を悩まされて、なにげにできているように、違和感なく進めるようにするっていう部分がある。あとは、プログラムの、絵の入る容量っていう部分で困らないようにも注意しないとならなくて。

短い期間で作られた家庭用オリジナル要素に関しては、いかがでしたか？
三本木 ■ オリジナルモードに関しては、プレイした人がホームページとかで「こんなアイテムが出ましたよ」なんていうのがあったりして、そのへんは見て楽しかったです。

今振り返ってみて、全体的なゲームの仕上がりについてどのような自己評価ができますか？
三本木 ■ ゲームの内容と表現力っていうのはちょっと違うんですが、内容的には良いものができたんじゃないかなって思ってますよね。

ファンにメッセージなどがあれば。
三本木 ■ 長い間遊んでいただいて、とても感謝しています。やっぱりものを作れば長く遊んでくれるんだなって思いました。良かったところ、反省するべきところっていうような声も聞こえてきますから、その部分はいろいろ参考にして今後につなげていこうと頑張っていきます。



難易度調整や「レインボー」モードの充実など、幅広いプレイヤーが楽しめる内容になってほしい。

オッズ表全ドリームキャストソフトE

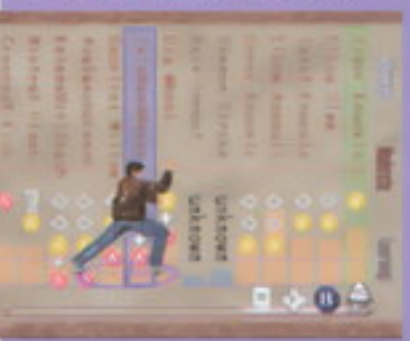
順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	通販	全投票平均点
205	206	KONOHANA:TrueReport ●サクセス ●2001年4月26日発売 ●2,800円(ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(7)	ADV	📺	7.9687
206	221	CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO ●カプコン ●2001年6月14日発売 ●3,800円(VGA, VM, ぶるぶるばっく, 通信, キーボード, アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(9~)	ACT	📺	7.9629
207	205	Dream Flyer(ドリームフライヤー) ●セガ ●1999年12月9日発売 ●2,800円(VGA, 通信, キーボード対応) ●VM使用ブロック数(2~)	ETC	📺	7.9411
208	210	でじこのまひばら ●isao ●2000年12月14日発売 ●2,480円(VGA, 通信, キーボード, マウス対応) ●VM使用ブロック数(6)	ETC	📺	7.9393
209	207	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 ●カプコン ●1999年11月25日発売 ●5,800円(ぶるぶるばっく, アーケードスティック, 通信対応) ●VM使用ブロック数(4)	ACT	📺	7.9335
210	208	ダンスダンスレボリューション CLUB VERSION Dreamcast Edition ●コナミ ●2000年4月27日発売 ●5,800円(ぶるぶるばっく, DDRコントローラ対応) ●VM使用ブロック数(9)	SLG	📺	7.9285
211	209	グイランテ8~セカンドバトル~ ●シズコン エンタテイメント ●2000年3月23日発売 ●5,800円(ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(4~)	ACT	📺	7.9117
212	228	スーパーランナバウト-San Francisco EDITION- ●クラリックス ●2001年6月21日発売 ●3,800円(VGA, VM, ぶるぶるばっく, ハンドル対応) ●VM使用ブロック数(12~)	RAC	📺	7.9
213	211	新日本プロレスリング闘魂烈伝4 ●トミー ●1999年9月2日発売 ●6,800円(VGA, ぶるぶるばっく, 通信対応) ●VM使用ブロック数(91~)	SPT	📺	7.8933
214	212	ネッパチ〜10連チャンでラスベガス旅行〜 ●ダイコク電気 ●1999年11月25日発売 ●5,800円(VGA, 通信対応) ●VM使用ブロック数(10~)	TAB	📺	7.8918
215	213	アニマスター ●アキ ●2000年6月15日発売 ●5,800円(VGA, VM, 通信対応) ●VM使用ブロック数(33~)	RPG-SLG	📺	7.8823
216	214	SEVENTH CROSS(セブンスクロス) ●NECホームエレクトロニクス ●1998年12月23日発売 ●5,800円(VGA対応) ●VM使用ブロック数(172)	SLG-RPG	📺	7.8805
217	215	バーチャストライカー2 Ver.2000.1 ●セガ ●1999年12月2日発売 ●5,800円(VGA, VM, アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(12~)	SPT	📺	7.8704
218	216	三國志VI ●コーエー ●1999年3月25日発売 ●9,800円 ●VM使用ブロック数(100)	SLG	📺	7.8648
219	217	超網戦記 キカイオー for Matching Service ●カプコン ●2001年1月18日発売 ●3,800円(VGA, VM, ぶるぶるばっく, 通信, スティック, キーボード対応) ●VM使用ブロック数(3~)	ACT	📺	7.8571
220	218	さくらももこ劇場コジコジ ●マーベラス エンタテイメント ●2000年4月20日発売 ●6,800円(VGA, VM対応, マイク必須) ●VM使用ブロック数(17~)	ETC	📺	7.8333
221	219	dancing blade かつてに桃天使! 完全版 ●コナミ ●1999年9月2日発売 ●5,800円(2枚組) ●VM使用ブロック数(2~)	ADV	📺	7.8196
222	220	WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫 ●メビウス/セガ ●1999年4月22日発売 ●6,800円(2枚組) (VGA対応) ●VM使用ブロック数(12~)	ADV	📺	7.8181
223	222	ディノクライシス ●カプコン ●2000年9月6日発売 ●5,800円(ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(8~)	A-ADV	📺	7.8
224	224	ソニックリベンジ ●セガ ●1999年11月25日発売 ●5,800円(VGA, VM, ぶるぶるばっく, 通信, アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(4~)	ACT	📺	7.6958
225	223	熱闘ゴルフ ●セガ ●2000年10月19日発売 ●5,800円(VGA, ぶるぶるばっく, 通信, キーボード対応) ●VM使用ブロック数(27~)	SPT	📺	7.68
226	225	春雨曜日 ●NECインターチャネル ●2001年3月22日発売 ●6,800円(VGA, VM, ぶるぶるばっく, 通信対応) ●VM使用ブロック数(15~)	ADV	📺	7.68
227	226	デスクリムソノX ●エコーソフトウエア ●2001年5月10日発売 ●5,800円(VGA, 銃対応) ●VM使用ブロック数(8~)	SHT	📺	7.6666
228	227	エンジェルプレゼント ●NECインターチャネル ●2001年4月12日発売 ●6,800円(VGA対応) ●VM使用ブロック数(11~)	ADV	📺	7.6666
229	229	ストリートファイターIII ダブルインパクト ●カプコン ●1999年12月16日発売 ●6,800円(VGA, ぶるぶるばっく, 通信, アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(4~)	ACT	📺	7.6568
230	233	ラブひな 突然のエンゲージ・ハブニング ●セガ ●2000年9月28日発売 ●5,800円/7,800円(初回限定版) (VGA, ぶるぶるばっく, キーボード対応) ●VM使用ブロック数(5~)	ADV	📺	7.6428
231	231	大神一歩留まり〜サクラ大戦歌謡ショー「紅蓮華」より〜 ●セガ ●2000年2月24日発売 ●5,800円(2枚組) ●VM使用ブロック数(36)	ETC	📺	7.6407
232	新	ネッパチVI@VPACHI~CRお宝探検隊~ ●ダイコク電気 ●2001年2月15日発売 ●4,800円(VGA, 通信対応) ●VM使用ブロック数(10~)	SLG	📺	7.6363
233	232	ディノクライシス スプラッシュ ●SNK ●2000年3月23日発売 ●2,800円(VGA, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(4~)	SHT	📺	7.6304
234	新	クロオパトラフォーチュン ●アルトロン ●2001年6月21日発売 ●5,800円(VGA対応) ●VM使用ブロック数(5)	PUZ	📺	7.6
235	234	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2 ●Ubisoft ●1999年3月11日発売 ●5,800円(VGA, ハンドル, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(25~)	RAC	📺	7.5921
236	235	森田の最強Reversi ●ランダムハウス ●1999年4月15日発売 ●2,800円(VGA対応) ●VM使用ブロック数(66~)	TAB	📺	7.5903
237	230	マクロスM3 ●楢塚社 ●2001年2月22日発売 ●6,800円(VGA, ぶるぶるばっく, 通信対応) ●VM使用ブロック数(4~)	ACT	📺	7.5818
238	236	真本格花札 ●アルトロン ●1999年7月22日発売 ●4,800円(ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(2~)	TAB	📺	7.5714
239	237	ねっとdeテニス ●カプコン ●2000年10月9日発売 ●1,980円(ぶるぶるばっく, 通信, キーボード, スティック対応) ●VM使用ブロック数(2~)	SPT	📺	7.5714
240	238	デジタル競馬新聞 マイトラックマン ●ジョウエイシステム ●1999年4月8日発売 ●6,800円(VGA, 通信対応) ●VM使用ブロック数(200)	SLG	📺	7.5384
241	239	ソーサリーワン〜七星魔法の使徒〜(通常版/限定版) ●ビクターエンタテイメント ●2000年4月27日発売 ●5,800円/6,800円(VGA, 通信対応) ●VM使用ブロック数(10~)	RPG	📺	7.5322
242	240	ミス・ムーンライト ●加賀テック ●2001年6月21日発売 ●6,800円(VGA対応) ●VM使用ブロック数(35)	ADV	📺	7.5
243	241	WORLD SERIES BASEBALL 2K1 ●セガ ●2001年3月22日発売 ●6,800円(VGA対応) ●VM使用ブロック数(20)	SPT	📺	7.4666
244	242	ウイングポスト4 プログラム2000 ●コーエー ●2000年3月30日発売 ●6,800円 ●VM使用ブロック数(200)	SLG	📺	7.4666
245	243	SegaGT Homologation Special ●セガ ●2000年2月17日発売 ●5,800円(VGA, VM, ぶるぶるばっく, 通信, レーシングコントローラ対応) ●VM使用ブロック数(42~)	RAC	📺	7.4593
246	244	マリオネットハンドラー2 ●マイクロネット ●2000年11月9日発売 ●5,800円(VGA, マイク, 通信対応) ●VM使用ブロック数(46)	SLG	📺	7.45
247	新	ガンダムバトルオンライン バンダイ ●2001年6月28日発売 ●6,800円(VGA, 通信, キーボード対応) ●VM使用ブロック数(41~)	SLG	📺	7.4445
248	245	ぶぶぶぶDA!〜featuring ELLENA System〜 ●コンパイル ●1999年12月16日発売 ●5,800円(VGA, アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(6~)	ACT	📺	7.4475
249	246	信長の野望 将星録 with パワーアップキット ●コーエー ●1999年3月25日発売 ●9,800円 ●VM使用ブロック数(200)	SLG	📺	7.4189
250	247	スターグラディエーター2 ナイトメア オブ ビルシュタイン ●カプコン ●1999年12月9日発売 ●5,800円(ぶるぶるばっく, アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(6)	ACT	📺	7.4153
251	248	ラングリッサー ミレニアム ●メサイヤ ●1999年11月3日発売 ●5,800円(通信対応) ●VM使用ブロック数(36)	SLG-RPG	📺	7.3731
252	新	FISH EYES Wild ●ビクターエンタテイメント ●2001年2月22日発売 ●5,800円(ぶるぶるばっく, 通信, ツリコン対応) ●VM使用ブロック数(7~)	SLG	📺	7.3636
253	249	悠久幻想曲3 Perpetual Blue ●メディアワークス ●1999年12月22日発売 ●6,800円 ●VM使用ブロック数(13)	SLG	📺	7.3396
254	250	西風の狂詩曲(ラプソディ) ●ソフトマックス ●2001年2月22日発売 ●5,800円(VGA, 通信, キーボード対応) ●VM使用ブロック数(40~)	RPG	📺	7.3333
255	251	お・い・れ ドリームキャストシーケンサー ●ツカ製作所 ●1999年12月9日発売 ●7,800円(VGA, 通信, マイク, MIDIケーブル対応) ●VM使用ブロック数(2~200)	ETC	📺	7.3103
256	252	スーパーマゲネチック ニュウニュウ ●元氣 ●2000年2月3日発売 ●5,800円(VGA, VM, ぶるぶるばっく, 通信対応) ●VM使用ブロック数(2~22)	ACT	📺	7.2941
257	253	HEART BREAK DIARY/dps(ディーブス) ●バイオニアLDC ●1999年7月22日発売 ●1,260円(通信対応) ●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	📺	7.2857
258	254	SPORTS JAM ●セガ ●2001年4月12日発売 ●5,800円(ぶるぶるばっく, スティック対応) ●VM使用ブロック数(7)	SPT	📺	7.2727
259	255	マリオネットカンパニー2 Chu! ●マイクロキャビン ●2000年5月18日発売 ●6,800円(VGA, 通信対応) ●VM使用ブロック数(7~)	ADV	📺	7.2711
260	256	上海ダイナスティ ●サクセス ●2000年3月16日発売 ●3,800円(VGA, ぶるぶるばっく, 通信対応) ●VM使用ブロック数(17~)	PUZ	📺	7.25
261	257	セガテリス ●セガ ●2000年11月23日発売 ●2,800円(ぶるぶるばっく, 通信, キーボード, ケーブル, スティック対応) ●VM使用ブロック数(15~)	PUZ	📺	7.2258
262	258	森田の最強将棋 ●ランダムハウス ●1999年4月15日発売 ●5,800円(VGA対応) ●VM使用ブロック数(66~)	TAB	📺	7.2244

オッズ表全ドリームキャストソフトF

Table with columns: 順位, 前回, ソフト名/データ, ジャンル, 通販, 全版発売, 価格. Contains software listings for Dreamcast platform.

オッズ表ドリームキャストB-F寸評

「USシェンムー」大躍上昇! 新作まわりでランキングの変動が大きい最近の読者レース...



37位まで急上昇した「USシェンムー」。注目度は高い?

オッズ表ドリームキャストG寸評

持久戦法でヤマザキ最下位帝王に復讐!? そろそろドリームキャストのランキングも最終コーナーに向かうかというさなか...



ようやく最下位の座に戻ってきた(笑)帝王「ヤマザキ」。

今後出走予定のソフト

「火焰聖母」に「アウトリガー」 「こみっくパーティー」など、話題のソフトがこれからの注目株...



「こみっくパーティー」はようやく発売へ。テキも良好!

オッズ表全ドリームキャストソフトG

Table with columns: 順位, 前回, ソフト名/データ, ジャンル, 通販, 全版発売, 価格. Contains software listings for Dreamcast platform.

発売中! 近日ランクイン予定のソフト!

Table with columns: 順位, ソフト名/データ, ジャンル, 通販, 全版発売, 価格. Lists upcoming software releases.

最速DC注目ソフト速報!!

せつかくの夏休み、そしてドリームキャストにとって最後の夏休み。お盆の時にDCを偲んでゲーム三昧……なんていう気分になったりも。最後にアツイ夏を迎えるドリームキャストを満喫しよう!

? 着 秘密～唯がいた夏～



スターフィッシュ/2001・7・26/5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)/ADV

全投票平均点 ?
本誌の平均点 6.0

雑誌などの紹介記事でキャラクターデザインが気に入らなかったものの、ストーリー設定に惹かれて購入。実際にプレイしてみたら気にならなかった。まだ全キャラクタークリアしていないが、分岐が多く繰り返しプレイしたくなる。でもやはりDCのソフトにしては絵のデキは低いほうで、DCの解像度の高さに助けられているという感じ。(鳥根泉・RED・27歳)

? 着 夢のつばさ Fate of Heart



キッド/2001・7・26/6,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)/ADV

全投票平均点 ?
本誌の平均点 7.0

少女漫画のように細かく自然に描かれた主人公の心情が、実に面白かったです。ほかの作品なら間を持たせてる感じの前半イベントでも、場面場面で主人公がいろいろなことを思い、感じていて、全然退屈しませんでした。物語的には消化しきれていない点もありましたが、そこを指摘するのはナンセンスかな。(静岡県・佐藤佑一・17歳)

? 着 フレグランスティル



TAKUYO/2001・7・26/5,800円(VGA対応)/ADV

全投票平均点 ?
本誌の平均点 6.0

読み込みの長さ、見づらい画面、単調な作業の繰り返し、とプレイ中はだらけ気味に。何度もプレイするのが前提だけにツライものがあります。ですが、キャラクターとの会話はバリエーションが豊かで楽しいし、イベントも多くて気が付くと何時間も遊べてしまいました。何より女性向けのソフトというのがうれしいですね。(徳島県・佐坂由紀・25歳)

? 着 ヘビーメタル ジオマトリックス



カブコン/2001・7・12/5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応)/ACT

全投票平均点 ?
本誌の平均点 7.33

アメコミ独特の艶やかさがイマイチ表現しきれていないとはいえ、キャラクターデザインはイケてるし、音楽はメタルファンでなくとも十分にイカしていると思えるレベルです。ただ、プレイしてみると、武器と地形はかなりバラエティ豊富なのですが、肝心のキャラクターに、外見ほどの個性が感じられないのが残念。(愛知県・飯田哲也・34歳)

順位	前回	周辺機器名/データ	差	総得点
1	1	ぶるぶるばっく ●セガ●99年3月4日発売●1,800円 超究極BOYカニパン あそんでキッドDCDC(デジデジ) ●セガ●99年4月22日発売●2,980円(●ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	↑	9,0785
2	2	ツインスティック ●セガ●99年12月9日発売●5,800円 アーケードスティック ●セガ●99年11月27日発売●5,800円	↓	8,9218
3	3	メモリーカード4X ●セガ●2000年12月14日発売●4,800円 マラカスコントローラ ●セガ●2000年4月27日発売●7,800円	↓	8,8149
4	4	ドリームキャスト・VGAボックス ●セガ●99年11月14日発売●7,000円 アスキー・ミッションスティック ●アスキー●99年4月22日発売●7,800円	↓	8,3494
5	5	ドリームキャスト・カン ●セガ●99年3月29日発売●3,000円 ドリームキャストキーボード ●セガ●98年11月27日発売●4,500円	↓	8,3009
6	6	アスキー・ミッションスティック ●アスキー●99年11月25日発売●5,980円 ジャイアントチャンネル ●セガ●99年5月20日発売●2,980円(●ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	↓	8,2774
7	7	レーシングコントローラ ●セガ●99年11月25日発売●2,500円 マイクデバイス ●セガ●99年11月25日発売●2,500円	↓	8,1034
8	8	フリコン ●セガ●2000年3月23日発売●5,800円 ドリームキャストコントローラ ●セガ●98年11月27日発売●2,500円	↓	8,0447
9	9	アスキー・パッドFT ●アスキー●99年11月25日発売●2,980円 ポップンコントローラ ●コナミ●99年2月25日発売●4,990円	↓	7,9088
10	10	ドリームバスポート3 ●セガ●98年7月11日発売●2,500円(●ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	↓	7,8442
11	11	ドリームバスポート2 ●セガ●99年8月5日、11月25日発売●2,500円(●本体同梱等(●非売品))	↓	7,8212
12	12	ドリームバスポート ●セガ●99年3月25日発売●2,980円(●ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	↓	7,7465
13	13	ドリームキャスト・マウス ●セガ●2000年8月17日発売●4,500円 ビジュアルメモリ ●セガ●98年11月27日発売●2,500円	↓	7,7342
14	14	DDRコントローラ ●コナミ●2000年2月17日発売●5,800円 ドリームバスポート2 ●セガ●99年8月5日、11月25日発売●2,500円(●本体同梱等(●非売品))	↓	7,5595
15	15	ドリームバスポート ●セガ●99年3月25日発売●2,980円(●ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	↓	7,5574
16	16	モスドリームバトル ●セガ●98年12月23日発売●2,980円(●ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	↓	7,4307
17	17	あつめてコジラ～怪獣大集合～ ●セガ●98年7月11日発売●2,500円(●ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	↓	7,3462
18	18	新装ドリームキャスト・キーボード ●セガ●2000年8月17日発売●4,500円 ビジュアルメモリ ●セガ●98年11月27日発売●2,500円	↓	7,0561
19	19	DDRコントローラ ●コナミ●2000年2月17日発売●5,800円 ドリームバスポート2 ●セガ●99年8月5日、11月25日発売●2,500円(●本体同梱等(●非売品))	↓	6,9624
20	20	ドリームバスポート ●セガ●99年3月25日発売●2,980円(●ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	↓	6,8205
21	21	ドリームバスポート ●セガ●99年3月25日発売●2,980円(●ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	↓	6,47
22	22	ドリームバスポート ●セガ●99年3月25日発売●2,980円(●ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	↓	6,2962
23	23	ドリームバスポート ●セガ●99年3月25日発売●2,980円(●ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	↓	6,24
24	24	モスドリームバトル ●セガ●98年12月23日発売●2,980円(●ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	↓	6,096
25	25	あつめてコジラ～怪獣大集合～ ●セガ●98年7月11日発売●2,500円(●ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	↓	6,0155
26	26			
27	27			

オッズ表ドリームキャスト周辺機器&その他

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

海外馬場 夢馬主の巻

●今思えば、サタンのソフトに通信対戦できたらいいなあ、と思うゲームがたくさんある。なんとかしてほしい。(青森県・石澤和・27歳)

●プレステがマクドナルドなら、セガはロトリーアでどうだ?(静岡県・平野晋也・15歳)

●コナミがハドソンを参下にしましたが、コナミは「天外魔境Ⅲ」を作る気はありませんかねえ。「みつめてナイト」というのはあったけど……。 (静岡県・永井辰彦・25歳)

●タイトルがヤバイから予約しようかと思う「Rez(レズ)」(店員が困りそうだよ)。(福島県・菊地伸昭・21歳)

●ドリームキャストバンザイ! ひたすらバンザイ!! たたただバンザイ!(熊本県・山下健作・22歳)

●「街2」はどうなった?(大阪府・小森一弥・24歳)

●今ならガンコン同梱のゲームが安い!!「やらず嫌い」だったけど、オモシロ Катタ〜☆夏は、スカッとゲームがいいね。(愛知県・西田一道)

総評 夏の決戦間近! オアラスの栄冠は?

最近ではDCソフトのクオリティが、すごく高くうれしいよね。次号では、まずは夏の第一陣「こみっくパーティー」や「ぐるぐる温泉2」「アウトリガー」「ダビつく2」など注目作品が目白押し! そのあとに続く「スパロボα」や「シェンムーII」でいよいよクライマックスへ!! この最終決戦は見逃さないぞ!!

着順予想

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名様に(※正解者多数の場合は抽選で)、希望ソフト1本をあげちゃおうぞ。今回は、この夏の秀作「カナリア」の予想をしてもらおう。NECインターチャネルのドリームキャスト最新作は、ドリマガ読者レースの初登場時に、何着で登場するか? 右の例のように書いて送ってね。

今週の着順予想

「カナリア ~この想いを歌にのせて~」は何着だ?
【隊長さんの予想】うーむ。これはいいんじゃないかね。23着でいっとくで、ハチ。
【ハチの予想】えーと、ほかあと下の46着でいくス。

7月27日号当選者発表
7/27号着順予想「こみっくパーティー」は、今回まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は、次号以降とさせていただきます。ランクインしただい発表いたしますので、今しばらくお待ちください。

オッズ予想

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「ドリマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)をあげるぞ。今回は、夏にピッタリ、フリコンをうならせたい「ゲットバス2」がお題だ。この最新作は、ドリームキャスト読者レースの初登場時に何点のオッズで入ってくるかな? 右上の例のように書いてね。

今週のオッズ予想
「ゲットバス2」は何点だ?
【隊長さんの予想】うむむむ、とりあえず、ワシは8.1573でいっとくかの。
【ハチの予想】えーと。ほかあちよいと下7.8095で。

7月27日号当選者発表
7/27号オッズ予想「カルドセプトセカンド」は、前号の読者レースでランクインしてきております。当選者の発表は、前号にてしておりますので、当選者の確認は、そちらにてお願いいたします。

参加者大募集中!

ハガキの書き方

切手

記入例
発売前ソフトの番号をいじらぬように注意!
ドリームキャストソフト(5本まで) 周辺機器は3まで
・ファンタジーオンライン ... 10点
・ファイアーフォレスリング ... 9点
・ラブのなすマイル・アゲイン ... 7点
・平成麻雀 ... 3点
・シドニー 2000 ... 6点
・マラカスコントローラ ... 9点
・メモリーカード4X ... 8点
・ドリームキャスト・マウス ... 6点
他コメント・欲しいソフト名
カブコンへ応募したいソフト名 ... 7点
7/4/23 日祝日? ... 3,424
応募者が多いと即断です!

東京都港区赤坂 4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部
「ドリマガ読者レース」係
(住所)(氏名)
(年齢)(TEL)

ドリマガ読者レースのコーナーでは、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用ソフト(※発売中のもの)と、ビジュアルメモリのセット+ドリマガ特製テレカをセットでプレゼントしちゃうのだ。このコーナーへ応募をする人は、①ハガキに応募券(このページの左下のモノを使用のこと)を貼って、②ドリームキャストのやったことのあるソフトに評点をつけ(発売前ソフトの評点をしたらボツ!だぞ。なお、DCの周辺機器への投票も随時募集中だ)、③ソフトに関するコメント、一言コメントなど、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名を上記の記入例のように書いて送ってね。各当選者の発表は順次、コーナー内です。今号の締切は8月23日(当日消印有効)だ。

今月の特別プレゼント!

DC対応ソフト&VM (ビジュアルメモリ)

お好きなDC対応ソフトとVMのセット。これにドリマガ特製テレカを添えてプレゼント。こちらは、第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった全応募者の中から抽選で5名様に与えられるラストチャンスだ。ドンドン送ろう!

当7月27日発表
最後は、7/27号応募者プレゼントの発表だ。今回は、東京都・大滝裕子さん、大阪府・笠原慎也君、新潟県・三田充君、兵庫県・土谷哲哉君、埼玉県・田島健二君の5名に決定したぞ。おめでとう! プレゼントが届くのを待っててね!

「たいっちゃん!」「むお?」「最後は恒例の、たまってる当選者の発表、やりますよー!」「おっ!」「えーと、とりあえず最初は6/22号オッズ予想「ガンダムバトルオンライン」の予想ですが「うむ」「僕らの予想はさっぱり(笑)。今回は7,4445でランクインしてきましたが、愛知県・森山弘君が7,4444で最近似予想をマーク。まずは森山君にソフト1本送るデスよー!」「うむ」で、お次です。7/13号オッズ予想の「井上涼子〜ルームメイト〜」の予想ですが「うむ」「これまた僕らはさっぱり(笑)の5,7142でのランクイン。この結果に対しては、なんと三重県・市川真介君と佐賀県・小野寺隆君の2人が見事ピタリ賞をマーク!」「むむ。やるの!」「この2人にはお見事ソフト2本を送るんだ!」「うむ」次号は話題作もザクザクとランクイン予定「発売日は8月24日(金)。またまた見逃さないの!」「はいっ!」

Dreamcast SOFT ドリマガ REVIEW

発売直前の
ドリームキャストソフトは
これで完全チェック!!



レビュアー紹介

美緒

今さらですが「PSO」にハマってます。こういうネットゲーがもっと出ないかな、と期待している今日この頃。

出口かおり

赤坂のエ○パ○で新台三日目の「必殺仕事人」を打った。が、見事に負けた。まあボーナス&お盆前じゃねえ……。

酒井裕晶

昨年もこの時期に書いたが、H社の賞品がこない。K社の傘下になったし、永遠にうやむやになりそう……。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定2週間以内のドリームキャスト新作ソフトを基本対象に「お試しプレイ」を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは、完成度100%、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の「参考意見」としてご覧ください。

点数について ドリマガソフトレビュー

各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。

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

発売予定ソフト

8月10日~8月23日

女性ユーザーズ

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

●美緒
今回のメンバー

担当ライターズ

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

●本澤 徹
●出口かおり
今回のメンバー

ゲストライターズ

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

●酒井裕晶
今回のメンバー

カナリア

~この想いを歌に乗せて~

8月23日発売



●NECインターチャネル	1 PLAYER
●6,800円(360ポイント)	
ジャンル ADV (恋愛アドベンチャー)	VM使用ブロック数 7
ディスク枚数 1枚	
対応機種 VGM	甲冑店 7.66



バンドに恋にはじける一夏! 四国の田舎町を舞台に展開する恋愛アドベンチャー。軽音部に所属する主人公と、部員をはじめとする少女たちの交流が描かれる。元はパソコンソフトで、DC版ではシナリオなどをプラス。

Vol.7 106Pへ

キャラが気に入れば……

全体的にはいい感じなんだけど、少々不自然すぎる部分が目立って、キャラの行動に違和感を覚える箇所が。あと、立ち絵は可愛いのにイベント絵がなあ……。エンディングも結構唐突で「え?」って感じのものもあったり。二度目以後のプレイでシナリオスキップ機能がないのも残念です。主人公の名前をカットするボイスの不自然さも気になるなあ。ただ、ねらいすぎの感はあるけどキャラの個性がすごく立っていて、一度プレイすると全員の話を見たくなるのも事実。あとBGMが綺麗でイベントも多いので、キャラが気に入れば買ってもいいかも。(美緒)

7

通常会話シーンは満点

難度は低く、シナリオを読ませる作品。「日常」を魅力的に描写し、そこからキャラの個性を自然に浮き彫りにしていくのは、大事件などで盛り上がる話を作るよりも難しいと思うが、本作は、それに成功している。セリフのデキがよく、「普通の会話」がじつに楽しい。キャラに妙なケレン味がない点も評価。ただ、一部シナリオのクライマックスで「盛り上げよう」的な作為が変に強く感じられたのが、ほかのシーンがナチュラルな魅力にあふれているだけに気になった。あと、イベントシーンの作画水準に多少ばらつきあり。でも秀作。Win版からの追加要素も多い。(本澤)

9

気恥ずかしいほどさわやかです

1プレイあたり4時間程度かかるが、進行のテンポがよく、登場人物のセリフが个性的かつさわやかで(一部アクが強すぎ)サクサク読める。何よりHがなくなった(と思われる)シーンのアレンジが自然なのは好印象。だが、恋愛ゲーに不可欠と思われる「しだいに強まるヒロインの感情表現」については、キャラの格差が大きい。たとえばクラスメイトはバッチリだが、楽器屋の女性は唐突気味で、その変化がつかめなかった。イベント画面のデッサンが崩れ気味など、今一步の部分も。あと細かい突っ込みだが、文字がぼやけ気味で読みにくい。(酒井)

7

新着ソフト&周辺機器チェック!

パチスロ、パチンコの両作品をチェック。いずれのソフトも、ネットにつなぐことで、自宅にいながらホールと同様に豪華景品を獲得できるぞ。

パチスロ帝王ドリームスロット ~HEIWA SP~

発売中(7月26日発売)



平和が誇る 人気3機種を収録

「大江戸桜吹雪2」「ルパン三世」「エキゾースト」の3機種を収録。また、各機種の攻略を支援する2つのモードが用意されている。

3機種収録、しかもAとB、2タイプが用意されているため飽きがなくてうれしい。パチスロの腕を判定してくれるチャレンジモードもミニゲーム感覚で楽しめてグッド。基本的な攻略要素はもちろん、昨今の主流、リプレイハズシの手順もていねいに解説してくれる。これで大当たり1回の払い出し枚数が100枚近く違ってくるから大きい。また、今回は連チャン回数ではなくコイン枚数で景品を選ぶシステム。リプレイハズシの結果も十分に生かせるぞ! (かおり)



- メディアエンターテイメント
- 5,800円(300ポイント)
- ETC(景品ネットワークパチスロ)
- 1人プレイ
- ぶるぶるばっく、データ通信対応

サンプルの完成度
100%

Vol.6 183Pへ

CR必殺仕事人

パチってちょんまげ@VPACHI

発売中(8月2日発売)



@VPACHIシリーズ 最新作!

7月にホールへ登場して間もない「CR必殺仕事人」を収録。攻略に役立つ各種機能や、全リーチアクションを見られるモードなども入っている。



- ハックベリー
- 5,800円(300ポイント)
- ETC(景品ネットワークパチンコ)
- 1人プレイ
- VGA、ぶるぶるばっく、データ通信対応

サンプルの完成度
100%

Vol.7 122Pへ

ソフト本来の「稼ぐ」という目的を抜きにしても十分楽しめる。これは「必殺仕事人」という実機そのもののクオリティの高さのおかげもある。ゲーム中でも、通な人向けに、プレイ中のリーチ出現率や大当たり一覧表、この機種のウリである予告告知の有無/リーチ名が明記されていたりと、攻略機能面でも機種の特性がよく考慮した作りになっていて◎。また、実戦では滅多に見られないプレミアムリーチがムービーで手軽におがめるのもうれしい限り。(かおり)

すべてのユーザーが
求める貴重な情報を

大集結!!

「PSOパーフェクトガイド」を大幅に加筆修正
大ボリュームの6大特集で「Ver.2」を徹底攻略!!



ファンタジースターオンラインVer.2
パーフェクトガイド

大好評発売中 A5判/全384ページ 本体価格1,900円

©SEGA CORPORATION/SONICTEAM,LTD.,2000,2001
"Dreamcast" は株式会社セガの商標です。

エリアMAP



さらに見やすく、実
用的に!! 最短ル
ート、要注意ポイントも
完全フォロー

エネミーデータ



レアエネミー、アルテ
ィメット限定エネミーを
公開。行動パターン・
攻撃方法・難易度別の
詳細データも掲載!!

ボス戦攻略



ボスエネミーの詳細
なパラメータを紹介。
攻撃パターンやアル
ティメットでの相違
点も対処法も解説!!

レアアイテム



新旧レアアイテムを
多数掲載。入手方法
のヒントから詳細ス
テックまで特別公開!!

マグ進化の秘密



マグの分岐の秘密を
完全解明!! 全マグ
の能力値とアイテム
によるゲージ変化も
わかる

セクションID



全エリア・難易度別の
アイテム出現率を掲
載。セクションIDの選
択法からIDとレアア
イテムの関係も紹介!!

ルールに決める!! CRAZY DRIVING

クレイジータクシー2 ドライバーズマニュアル

- イラスト入り解説で、クレイジーテクニックを簡単マスター
- エリアごとに分けたMAP攻略で、重要ポイントもバッチリ!!
- 簡単クリアから記録に挑戦!!まで、クレイジーピラミッドを完全攻略
- 隠し要素やインターネットサービスなど、その他の情報も完全公開

Original Game ©SEGA ©Hitmaker/SEGA,2001
"Dreamcast" は株式会社セガの商標です。



CRAZY TAXI 2
DRIVER'S MANUAL
クレイジータクシー2 ドライバーズ マニュアル

好評発売中!

A5判/全128ページ
本体価格1,400円

SOFT
BANK
Publishing

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

●左記のホームページからご購入できます。

送料無料キャンペーン実施中!(8/31)まで

●ご不明な点は、SOFTBANK BOOKSサポートまでお問い合わせください。※土・日・祝日を除く10:00~12:00 13:00~17:00
Eメール: sbp-support@softbank.co.jp 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 TEL: 03-5549-1201 FAX: 03-5549-1212

さらに突撃取材!

ドリームキャストがなぜなに!? 探検隊

今回の調査テーマ

第86 探査 DCネットゲームの今

～何が遊べて何が終了!? DCネットゲームの今後～



「たいちよー! たいちよー!! たいちよーっ!!!」「むむ? ナニよ? ハチよ!」「いやあ、たいちよ。スクウェアへのPlayOnlineの取材面白かったですよええ」「む。とはいえ、ネットワーク事業の大変さは、ドリームキャストで実証済みという部分もあり……」「そーなんですよ、せっかく楽しいネットゲームもあったりするのに、最近はポコポコポコとサービスの終了話が出てきたり、どうなっちゃうんですかねえ、まったくもー」「うむ。というわけで、ここでひとつDCネットゲームの今をまとめてみるかの」「あ、賛成さんせー!」「うお」

たいちよー! ネットワークゲームの状況が大きく変わりつつありますよー!!

「たいちよー! 最近多い、DCネットゲームのサービス終了なんですけど、一体全体、今はどんな状況にあるんですかね?」「うむ。最近のサービス終了の動きは、当然ドリームキャストの製造中止による余波も大きな要因なのじゃろうが、それ以外にもネットのシステムを新たなオープンデバイスの時代へと移行していこうという部分も関係しているよじゃの」「はー、とはいえ以前の「なぜなに」で扱ったこともあるように、ネットゲームのサービスは永遠というわけじゃなかったんですねえ……」「うむ。ユーザーがいればずっと続く

し、そうじゃなければ……じゃな」「はーん、僕の好きなゲームはいつまで遊べるんでしょう?」「さあ……」



8月31日には、ダウンゴを使ったネットサービスが終了。関連するソフトが一気に終了へ。



ネットサービスが終了するには、いろんなパターンがある。「ぐるぐる温泉2」の発売にあたり、前作「あつまれ! ぐるぐる温泉」のサービスが移行期を経て終了するという場合もある。たとえ人気があっても、このようなサービス終了の形もありえたりするわけだ。



ドリームキャストのネットゲームの中には、名作も多い。「ファンタシースターオンライン」のように、「Ver.2」が出て、前作のユーザーがそのまま同じフィールドで遊べたりする場合もある。願わくば、ネットサービスはずっと続いてほしいものだが、果たして……?

というわけで、たいちよう! 今のDCネットゲームの状況をまとめてみましたよー!

「というわけで、たいちよう。DCのネットゲームは現在いったいどうなっているのか? ちょっと右の表にまとめてみましたよ」「ほほう」「とりあえず、今回まとめたのは、DCでリアルタイムネットワーク対戦ができるゲ

ームについてです。人気ゲームのサービスが結構終了しちゃっているのは、悲しいところですよえ」「むむ。ネット対応しているゲームも実は意外と少なかったとも言えるの」「今後どうなるのか気になりますねえ」「うむ」

すでにサービス終了!

DCで一番最初に4人同時のネット対戦を実現した「セガラリー2」は今年1月にサービス終了。

近日終了するものも……

残念なことになりサービスが終了するものも。「ゴルフしようよ2」は現在無料でサービス中。

カプコンマッチングサービスは?

カプコンマッチングサービス対応ソフトはとりあえず健在。「カブエス2」はPS2との対戦も。

まだまだサービス健在!

「ガンダムバトルオンライン」は200日2000ドルムという設定も。今から200日は確実に大丈夫?

タイトル	発売日	現在の状況	インフラ、内容	料金	ブロードバンドアダプタ対応
すでにサービス終了しているタイトル					
通信対戦ロジックバトル 大雪戦	2000.5.11	2000年5月10日サービス終了	インターネット回線	無料	公式対応なし
新日本プロレスリング 闘魂列伝4	1999.9.2	2000年12月15日サービス終了	インターネット回線	無料	公式対応なし
セガラリー2	1999.1.28	2001年1月28日サービス終了	KDDI回線	無料	公式対応なし
FRAME GRIDE (フレームグライド)	1999.7.15	2001年1月31日サービス終了	KDDI回線	無料	公式対応なし
熱闘ゴルフ	2000.10.19	2001年6月30日サービス終了	インターネット回線	30日100円	公式対応なし
近日サービス終了するタイトル					
ゴルフしようよ2 新たな挑戦	2001.1.25	2001年8月20日サービス終了予定	インターネット回線	30日300ドルム (現在無料)	公式対応なし
電脳麻雀バーチャロン オラドリオンタングラム	1999.12.9	2001年8月31日サービス終了予定	KDDI回線	30日400ドルム	公式対応なし
花相対戦コラムス2	2000.1.6	2001年8月31日サービス終了予定	KDDI回線	30日300ドルム	公式対応なし
プロ野球チームであそぼうネット!	2000.8.10	2001年8月31日サービス終了予定	KDDI回線	30日100ドルム	公式対応なし
パワースマッシュ	2000.11.23	2001年8月31日サービス終了予定	KDDI回線	30日400ドルム	公式対応なし
ルーンジェイド	2000.8.24	2001年8月30日サービス終了予定	インターネット回線	30日300ドルム	公式対応なし
あつまれ! ぐるぐる温泉	1999.9.23	2001年8月23日サービス終了予定	インターネット回線	30日300ドルム (現在無料)	公式対応なし
あつまれ! ぐるぐる温泉BB	2000.10.31	2001年8月23日サービス終了予定	インターネット回線	30日300ドルム (現在無料)	公式対応なし
またサービスを継続しているタイトル					
チューチューロケット!	1999.11.11	○	インターネット回線	無料	公式対応なし
田中真澄のフルフル競馬 闘魂列伝編	1999.11.11	○	インターネット回線	無料	公式対応なし
棋太平 GOLD	1999.11.18	○	インターネット回線	無料	公式対応なし
トージャーストライク	2000.2.17	○	インターネット回線	30日300ドルム	公式対応なし
MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes	2000.3.30	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
プロレスストーリー2	2000.4.27	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the Future	2000.6.29	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
ねっとDEばら	2000.7.27	○	インターネット回線	無料	公式対応なし
ファンタシースターオンライン for Matching Service	2000.8.10	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
SPAWN In The Demon's Hand	2000.8.10	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
CAPCOM VS. SNK3 レニアムファイト2000	2000.9.6	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
ねっとdeデニス	2000.10.9	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
ソニック対戦 闘魂列伝 for Matching Service	2000.10.26	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
平成麻雀 狂	2000.10.26	○	インターネット回線	30日300ドルム (現在無料)	公式対応なし
エアロダンシングF〜響つばさの初飛行〜	2000.11.16	○	インターネット回線	無料	公式対応なし
セガドリフト	2000.11.23	○	インターネット回線	無料	公式対応なし
幽える! ジャスティス学園	2000.12.7	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
デイトナUSA 2001	2000.12.21	○	インターネット回線	無料	公式対応なし
ファンタシースターオンライン	2000.12.21	○	インターネット回線	30日300ドルム (現在無料)	対応 (PPPoe環境において一部不具合あり)
スーパーストリートファイターIII for Matching Service	2000.12.22	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
超闘戦紀キカイオー for Matching Service	2001.1.18	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
ハンドレッドソード	2001.2.15	○	インターネット回線	無料	公式対応なし
ストリートファイターIII for Matching Service	2001.2.15	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
エアロダンシング!	2001.2.15	○	インターネット回線	無料	対応 (PPPoE環境において一部不具合あり)
ファンタシースターオンライン Ver.2	2001.6.7	○	インターネット回線	30日300ドルム (現在無料)	対応 (PPPoe環境において一部不具合あり)
CAPCOM VS. SNK3 レニアムファイト2000 PRO	2001.6.14	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
NFL2K1	2001.3.29	○	インターネット回線	無料	公式対応なし
NBA2K1	2001.3.29	○	インターネット回線	無料	公式対応なし
NET (VS) ストリートファイターIII for Matching Service	2001.5.24	○	インターネット回線	30日300ドルム	公式対応なし
対戦ネットキック カプコンVS.セガオールスターズ	2001.6.28	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
ガンダムバトルオンライン	2001.6.28	○	インターネット回線	30日300ドルム (現在無料)	公式対応なし
スーパーストリートファイターIII for Matching Service	2001.7.5	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
ヘビーメタル ジョマドリックス	2001.7.12	○	KDDI回線	1分13円	公式対応なし
カールドセフトセカンド	2001.7.12	○	インターネット回線	30日300ドルム	公式対応なし
アウトリガー	2001.8.2	○	インターネット回線	30日300ドルム	対応 (公式対応なし)
ぐるぐる温泉2	2001.8.9	○	インターネット回線	30日500ドルム1キャラ	対応

8月31日でネットサービスの終了する「オラタン」について聞いてきましたよおー!



山田 信行
 (株)ヒットメーカー
 ディレクター

というわけで、惜しまれつつも、8月31日でネットサービスの終了する「オラタン」について、長年担当してきた山田氏が語る。

残念ですけど満足もしましたね

—なんと1999年の12月9日という時期に、1/60フレームでのネット対戦をドリムキャストで実現してみせた「電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム」アーケード版にも見劣りしない移植度はもとより、家庭で「バーチャルゲームセンター」を作り出そうとした構想は、ゲーム業界でも大きな注目を集めた。だがしかし、このたびのドワンゴサービスの終了にともない、ついにそのネット対戦も終了してしまう。そんな中、当の制作者はどんな心境でいるの



DCネット対戦の象徴だった「オラタン」
 2年以上前に1/60フレームのネット対戦を披露し、業界関係者を驚かせたDC版「オラタン」。DCネットゲームの1つの象徴でもあった。

か? 最近の状況を変えながら、いろいろと語ってもらった。

山下■やはり発売から1年9カ月も経っているソフトですからね。発売当初の接続数に比べると、最近プレイヤーの数も減っていたのは確かですね。ただ、サタンの時の「XBAND」のように、今回のDC版「オラタン」も、続けてやっている人は、本当に土日の23時頃には、必ず入ってプレイしている方が多いですね。

—最大でどれくらいのユーザーさんがネット対戦をプレイしていましたか?

山下■当初予想していたユーザー数が、だいたい購入者の10%と想定していたんですが、ほぼそれに近い1万5000人程度の方がやってくれていましたね。これは多いか少ないかと言われると、ゲーム性によることも多いのかもしれませんが、もともと「オラタン」は1人で遊べるように、モードも充実していましたから。1分10円(※23時以降は1分9円)というやや高い回線料金を考えれば、まだ1000~1300人くらいのプレイヤーの方がやってくれているというのは上出来だと思います。

—この2年でネット環境もADSLだブロードバンドだと、大きく様変わりをしてきていますが、2年前の段階で、この3回開催されたネット大会では、レアなゴールドパーツが提供され、話題に。大会のプレイは今でもHPでダウンロード可能だ。



ネット大会でも話題を集めました

こまでのモノを作り出せたのを振り返ってみていかがですか?

山下■今思うと、よくも2年も前にあんなゲームが作れたなと思いますね。ネット対戦の基本部分にしてもそうですが、その他にも他の人の対戦プレイを観戦できる観戦モードやエンブレムやクイックメッセージなど、いろんな要素が詰め込まれてましたよね。あと、いかにブロードバンドの時代だと言っても、現時点の技術でもインターネットベースでは、「バーチャロン」の1/60フレームの再現はまだ不可能だと思います。結局道幅がブロードバンドで広くなっても、速度が遅いのでは意味がないですからね。そういう意味で言うと、当時のKDDI回線を選んだという選択は間違っていなかったと思いますし、今でもそうじゃないと、格闘ゲームも含めてアクションゲームの再現は、ネット上では難しいと思います。

—ネットへの入り口の手続きは、なんだかんだと面倒に感じる部分もありますが、今だともう少しわかりやすくすることは可能ですか?

山下■そうですね。例えば「エアロダンシング」のように、サーバー料金を無料にして、逆にその分ソフト代金をちょっとだけ高くする……という形である意味「前払的」な感じにすれば、入り口の手続きは少し簡略化できますね。ソフトによって、そういう方法もありだと思います。

—なるほど、ところで、今年PS2をはじめ、Xboxやゲームキューブなど、いろんな新世代ハードでもネットワークが注目されていますが、そのへんはDCで先行してネットゲームを実現してきた立場からどう感じていますか?

山下■正直言ってまだ様子見ですね(笑)。DCがすごかったのは、3年前前にモデムを標準装備していたことです。



カトキハジメバージョンなど限定デザインのダウンロードなども話題となった。

その点他の新世代ハードは、どれもネット環境を用意するのに、オプションでの追加購入の部分が多すぎますから。僕らがやってきたDCでのネットサービスが終了することは、ものすごく残念ですが、やったこと自体に対してはものすごく自信はあります。また機会があればやってみたいですね。



さらば……そしてありがとう!

ネットワークゲームは今後もまだまだ続く……のかな?

ネットワークゲームを家庭用ゲーム機に導入したドリムキャスト。その魅力と可能性は、通信環境の整備とともに、ようやくこれか

セガもオープンデバイスへ!



セガはハードの垣根を越えた「オープンデバイス」戦略を開始。ぐるぐる温泉2が第一弾。

PlayOnlineも始動!



スクウェアはPS2までの「プレイオンライン」を推進中。「FFXI」もネットRPGに。

各社も続くようです



「CAPCOM V.S. SNK2」はDCとPS2との通信対戦を実現。各社マルチ通信時代へ。

ドリマガなぜなに!? 探検隊
 ネット大募集!

「もっと! ドリマガなぜなに!? 探検隊」では、みなさんからの情報や、知りたいネタを募集しています。調査依頼や要望など、知りたいことがあれば、どんどん送ってきてね。あて先は、〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング 株式会社「ドリマガ」編集部「もっと! ドリマガなぜなに!? 探検隊」係まで。採用者には(同ネタ多数の場合は抽選で)ゲームソフト1本とドリマガ特製テレカをお送りします。

次回は……

ゲームの開発費はどれくらいかかるの? 今号でいきなり募集を開始した「ドリマガファン」ド。みんなの熱意次第では、夢のようなDCソフトの企画が実現するかもしれないのだが、実際にゲームソフトの開発費はどれくらいかかるのだろうか? 開発現場の声を元に、その現実を調べてみる!

夏だ! 夏休み

応募者

夏です。ドリマガもサービスカット(!?)
 満載の応募者全員サービスを実施中で~す!!
 欲しい人はすぐに申し込もう!

ギャルだ!! 全員サービスだ!!!

発売記念「ラズベリー」連動企画!!

この応募者全員サービスもいよいよ3回目。大好評で、多数のご応募をいただいております。描き下ろしや、ドリマガの表紙を飾ったイラストなど色々と取りそろえました。もう応募しめ切り間近です。

弊社より発売中の新雑誌、美少女キャラクターマガジン「ラズベリー」。この発行を記念して「ドリマガ」でも連動企画として全員サービスを行っちゃいます。これを機会に、「ドリマガ」ともども「ラズベリー」もよろしくね! (※①番~④番はラズベリー本誌と同じサービス品となります。応募はどちらの雑誌でされても同じものがお手元に届きます)

1 MissingBlue

「ラズベリー」の表紙を飾ったマリィとエリスのデレカです。なかなか貴重な組み合わせなのだ。



2 グリーン・グリーン

PCソフト「グリーン・グリーン」より、描き下ろしの朽木双葉のイラストだよ。



5 ぐるぐるくクリーチャー ウエクサユミコ

暑い夏は、ウオータースポーツですっきりと汗を流しちやえ!! メイシーさんたちの水着がまぶしいね。



3 [Natural2 DUO] DVD EDITION

同じく「ラズベリー」の付録ポスターとなったイラスト。双子のヒロイン千紗都と空のステキな描き下ろし。



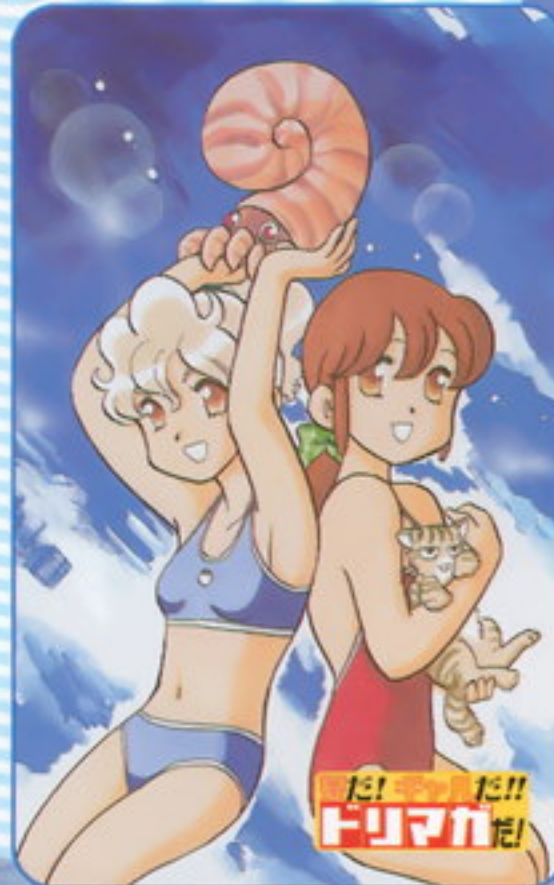
4 [MissingBlue] デスクトップアクセサリ集

「MissingBlue」登場のキャラのボイスデータ & オリジナルの壁紙を収録したお得なデスクトップアクセサリ集です。もちろん「ラズベリー」オリジナルの商品だ。キミのデスクトップを「MissingBlue」で埋めつくしちゃおう! なお、本品はWindows版です。



6 色々ですくすくす 竹本泉

暑くてこきげんナナメなふゆん奈の表情がなんともカワイイ。でもみかたち二人は夏満喫!?



※ 応募してくださった方全員に、ご希望商品を1つお送りいたします(本誌に貼り込まれている専用の払込用紙を使用しなかった場合は無効です)。

*** 応募の決まり ***

応募方法

- ① 綴じ込みの専用応募券つき払込用紙をミシン目にそって、ていねいに切り取り、必要事項(あなたの住所・郵便番号・氏名(ふりがな)・電話番号など)を所定の場所にていねいに記入してください。※かならず本誌綴じ込みの払込用紙を使用してください。
- ② あなたの希望する商品の番号と名前をそれぞれ1つだけ希望する商品「番号」「名前」の欄に記入してください。
- ③ すべての記入がすみましたら、お近くの郵便局の窓口で代金を振り込んでください(応募のための料金800円のほかに、別途振り込み料金がかかります。ご了承ください)。
- ④ 郵便局では右側の「払込票兼受領書」を受け取り、商品がお手元に届くまで大切に保存してください(この半券があなたが入金をしたという証拠になります。なくされると発送ができない場合もありますご注意ください)。

注意かならずお読みください

- ※ 商品の応募には、かならず付属の専用払込用紙を使ってください。(専用払込用紙は応募券もかねています)専用払込用紙以外での応募(為替、現金書留、FAX、ハガキ、封書など)は無効になりますのでご注意ください。
- ※ 郵便番号・住所・電話番号は略さずていねいに記入してください。省略、略字、くずし字は賞品未着の原因になります。
- ※ 1枚の応募券で、商品は1種・1つのみ応募できます。複数枚を希望するかたは、必要枚数の応募券つき払い込み用紙を用意してください。
- ※ 郵便局では通常、料金の払い込みは、月~金の朝9時から夕方4時までの受付となっています。時間外だと振り込めませんので注意してください。
- ※ 応募が無効になった場合以外での、応募後のキャンセルはできませんので、あらかじめご了承ください。
- ※ 商品の発送、および応募は日本国内のみとさせていただきます。日本国外からの応募、また日本国外への発送はできませんのでご了承ください。

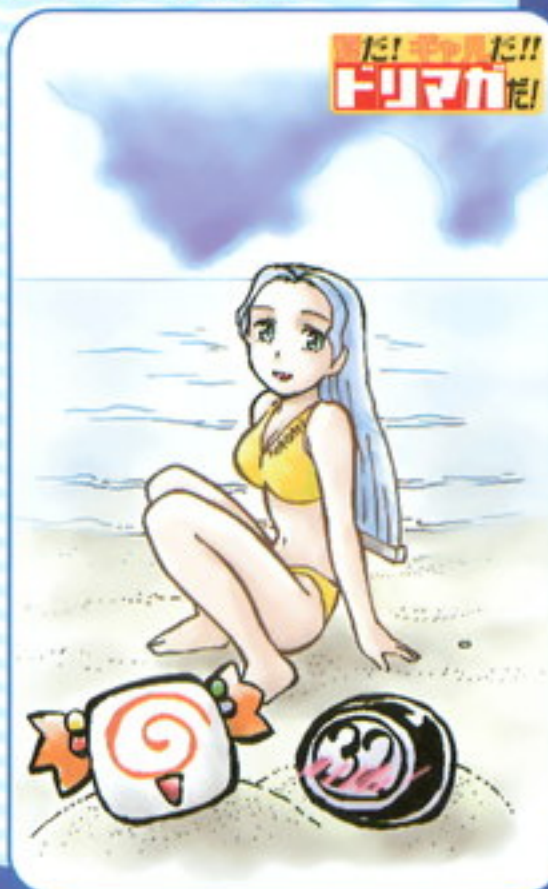
7 ドリちゃんのゲームレビュー
たつねこ

ドリちゃん、スクール水着(もろろん?) 紺色で登場です。これもコスプレなんでしょうか?



8 サムシング吉松劇場
サムシング吉松

ナオミ姉さんの水着姿が見られるのは「ドリマガ」だけ!? ファン必携の1枚でしょう!



9 DCゲーム虎の穴
神村幸子

海辺で微笑む蘭花。ナイスバディーにちょっとドキドキ一枚です。白い水着が似合っているよね。



10 デジ×ログチャンネル
おおつきべるの

元氣いっぱいのウズちゃん。まさにサマーバケーション。小麦色に焼けた肌が健康的でいいよね♡



11 門井亜矢ワールド
門井亜矢

ドリマガの全サでは初登場の門井先生です。いつものコミックとは一味違うメガネっ娘がカワイイね。



12 もきゅもきゅ暗闇天国記(仮)
巻田佳春

巻田先生もドリマガ全サは初登場!! なんとネコミミの女の子だぞ。キュートな水着姿がステキ。



13 US Shenmue
US Shenmue

USA版のパッケージに使用されたイラスト。淡い色使いが莎花の愛らしさを表しているようだね。



14 Candy Stripe
~みならい天使~

見習い天使が大集合。こんな愛らしいコに看護されれば、病気なんてどこかへいっっちゃうよね。



15 井上涼子
~ルームメイト~

7月27日号表紙より。花嫁姿は女の子の永遠の憧れ。ステキなウエディングドレス姿はキミのために!



16 Pia♥キャロットへ
ようこそ!! 2.5

6月22日号表紙より。サターン版「2」で登場した仲良し中学生3人組も、すっかり欠かせない存在に!



17 こみっくパーティー

6月8日号表紙より。由宇&詠美というちょっと珍しい組み合わせだった。そんな意味でも貴重な。



18 Canvas
~セピア色のモチーフ~

4月20日号表紙より。ゲーム中では見られなさそうな、描き下ろしならではの天音&彩のワンカット。



商品の発送は
2001年10月上旬からになります

テレホンカードは8月31日のしめ切り後に製作を開始します。したがって発送は10月上旬から11月中旬になります。万一、12月になっても商品が届かない場合は、事故の可能性があるので、右記の問い合わせ先(03-5549-1200)までご連絡ください。それ以前の未着の問い合わせにはお答えできません。

応募者全員サービスの応募方法に関するお問合せは

03-5549-1162

(受付時間: 月曜~金曜日(祝日を除く)の午後4時から6時まで)

テレカの未着などに関する問い合わせは

03-5549-1200

(受付時間: 月曜~金曜日(祝日を除く)の午前10時から午後5時まで)までお願いします。

4号連続 第3回

応募のしめ切りは
2001年8月31日(金)

の当日消印まで有効。
※テレカのデザインは予告なく変更になる場合がございます。予めご了承ください。

特別企画

ドリマガ取材班



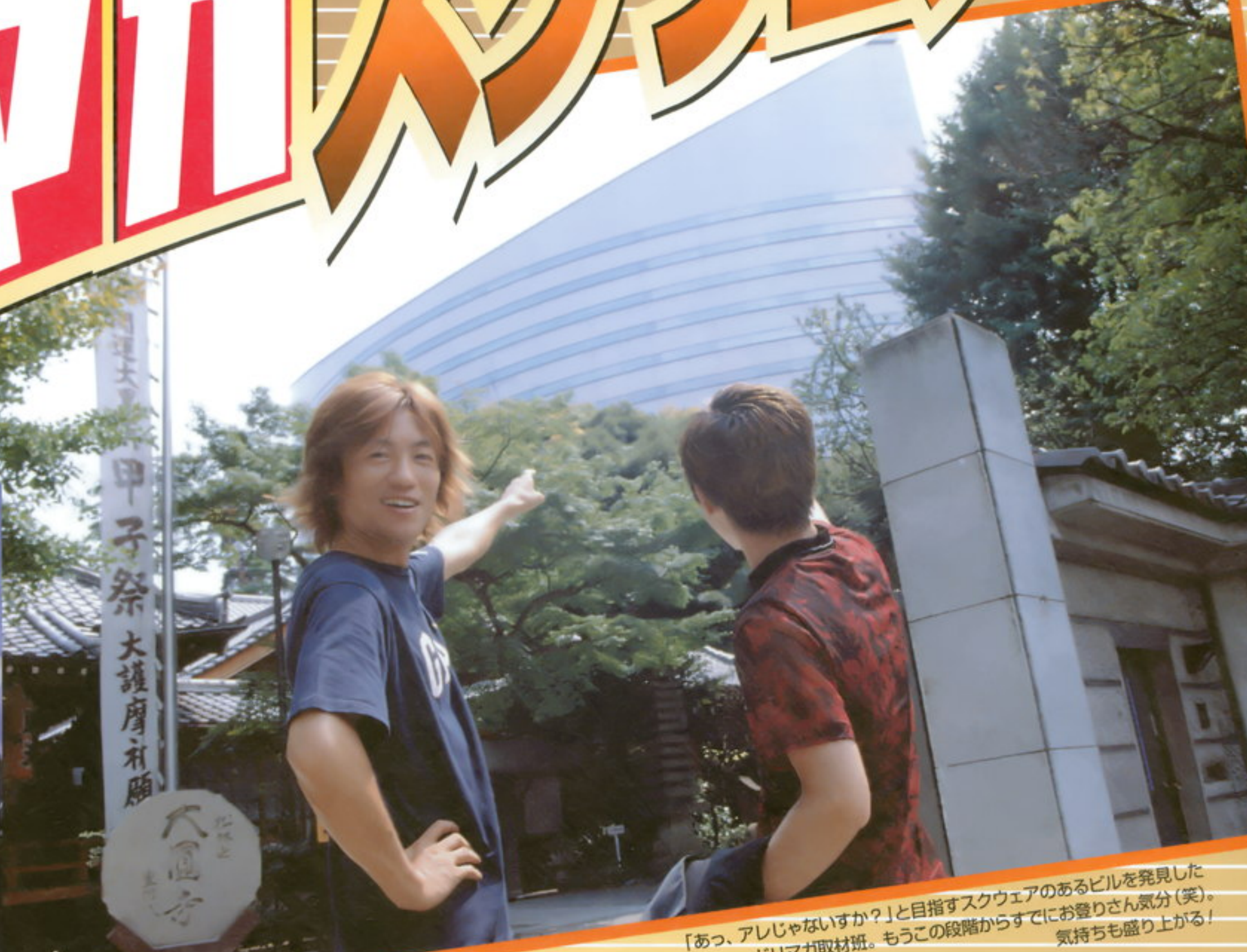
FFの今後と



PlayOnlineで



切り拓く未来とは



「あっ、アレじゃないですか？」と目指すスクウェアのあるビルを発見したドリマガ取材班。もうこの段階からすでにお祭りさん気分(笑)。気持ちも盛り上がる!

「FF XIII」の発売フィーバー冷めやらぬ8月1日(水)。あのスクウェアでは、来期の事業の大きな柱となるPlayOnlineの第一期モニターの一般公募がスタートし、新世代のネットワーク事業への始動を始めた。来年春に発売される予定の「FF XI」は、オンラインRPG。「PSO」やセガのここ数年の事業展開で、ネットワークゲームの最前線を見てきたドリマガとしては、当然「FF XI」とPlayOnlineの動向は気になるどころ……。果たしてPlayOnlineの実力やいかに!? 徐々に総合誌化も進みつつあるドリマガ取材班は、その足がかりとして、ついに未踏の地スクウェアへと足を踏み入れた! そこで取材班が見たモノとは!?

ドリマガ取材陣、未踏の地で肉迫!?



「ちわーす」と、まるでどこかに遊びに行くかのような格好でやってきたドリマガ・ウメ(手前)。家が近いのと、寝坊したので、着の身着のままやってきた模様。

「おいおい、マジかよ。サンダル履きで来やがったよ」と舌々しい顔をする先着隊のドリマガ西村編集長と副編の三ちゃん。業界が長いくせに、全員がスクウェアには初めてやってきたという珍しいセガ人っぷり(笑)。受付の豪華さにも圧倒されっぱなしの状態、幸先が危ぶまれる……。



行く

Dorimaga Goes to SQUARE

ちなみに本日の取材の目的は、噂のPlayOnline。この日(8月1日)は、ちょうど第一期SRモニターの募集がスタートした日と都合もよい。西村編集長と副編の三ちゃんは机の資料を見ながら、真面目に時を待つ。一方でのんきなウメと池ちゃんはどうと……。



「おおっ、あったあった、こんなソフト」と入口にある歴代スクウェア作品をひょいひょい手に取って眺め始めるウメ。さうさうしさは、日本一のドリマガ取材班だ(笑)。



「おお……、なんか天下を獲った気分になるよな」と、さっき外から見ていたビルの中に入って興奮気味のウメちゃん。あげく「オレの地元の岐阜城はだ……」と地元自慢を始める始末。「へへ、そうなんすか」と聞き入る見習い・池ちゃん。

ドリマガ またもや

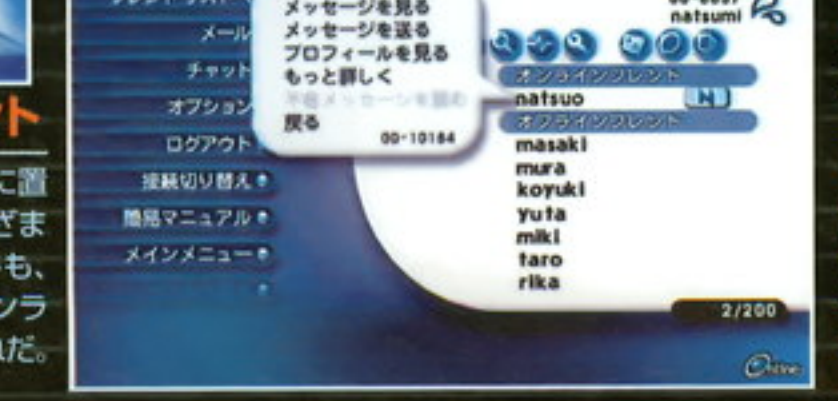
殴り込み対談!?

そもそもPlayOnlineって何? プレイオンライン

PS2上(将来はPCでも検討中)で展開されるネットワークサービス。大きく分けて3つのコンテンツがあり、さまざまなメディアと結びつきつつ進化をしていく——それがPlayOnlineの目指すところだ。まずはその3つを見ていこう。



ネットワークの“統合環境”を作り出す



オンラインエンタテインメント
人気漫画や最新の情報——まるで机のスマに置いてあるお気に入りの雑誌のように、さまざまなメディアとリンクしたエンタテインメントも、このPlayOnline上に用意されている。オンラインの隙間を埋めるためのコンテンツがこれだ。

そしていきなり事業部長が



ようこそスクウェアへ

はじめましてドリマガです

そんなのんきな雰囲気できつろいでいた(くつろぐな!)ドリマガ取材班の前に現れたのは、スクウェア執行役員にして、プレイオンライン事業部事業部長の森下英昭氏。素早く対応するドリマガ西村編集長。いきなりのウェルカムの雰囲気、好感を得る取材陣。幸しい感じに——。

——PlayOnline β版の第一期SR(セレクトッド・レポート)モニター的一般公募が、8月1日~8月31日まで行われているのだが、この日はその初日というだけあって、朝からのものすごい数の問い合わせに手応えを十分に感じていますと語る森下事業部長。PS2上で展開されるネットワークサービスであるPlayOnline事業には、すでにながりの規模のスタッフが配されていると言われ、スクウェアの本気度がうかがえる。また、PlayOnline最初のソフトが「FF XI」というだけに、その意気込みはまさに本物。「ネットのコンテンツは、どこにでもあるようなものを集めてきても、

意味がないですからね。スクウェアの特徴とは何か?を突き詰めていった形がPlayOnlineなんです。当然PCでの展開も視野には入れていますが、まずは“ゲーム屋”であるがゆえのコンテンツを強調していきたいですね」と森下氏。「ゲーム屋であることを忘れない」という姿勢に、共感と安心を得たドリマガ取材班。果たして今後、PlayOnlineではどんなサービスが展開されていくのか?

ドリマガ取材班がスクウェア首脳に鋭く突っ込みを入れる!(大丈夫か?)

スクウェアの事業部長は何を語る!?

とはいえネットワーク事業が“水もの”“くせ者”なのは、ここ数年のセガの動向から見ても明らか。スクウェアのしているネットワーク事業とはどんな姿なのか?興味津々のドリマガ取材班の突っ込みが始まる——。



オンラインゲーム

PlayOnlineの中核となるオンラインゲーム。その最初のソフトが「ファイナルファンタジーXI」なのだから、スクウェアの本気度も並大抵のものではないのがわかる。今回のβ版テストでは「FFIX」の時に好評だったミニゲーム「クアッドミスト」をベースに、今流行のカードゲームへと進化させた「テトラマスター」を標準装備。世界中の人と対戦やカード交換、オークションなどが楽しめる。

そして「FF XI」の姿とは?



画面写真も公開され始めた「FF XI」。シリーズ初のオンラインゲームということで注目を集め、PlayOnlineのβ版モニターへの募集も殺到中。12月には「FF XI」のβテストを開始、来年3月には製品版も発売されると言うが……。

スクウェアとしてもトライしていなかった 初めての事業——それが PlayOnline™

——2000年1月29日、バシフィコ横浜で開催された「スクウェア・ミレニアム」において発表された“PlayOnline”構想。この始まりは、1999年秋。21世紀のエンターテインメントを作っていくにあたり、将来はやはりオンラインゲームへの挑戦が必要だろうと考えたスクウェアは、その代表作である「FF」のオンラインゲーム化という大きな挑戦を始めた。オンラインゲームの魅力とは、言うまでもなく“コミュニケーション”の部分にある。だが、スクウェアは、そこにただ1本だけ「FF XI」のようなオンラインゲームを投入して終わるのではなく、“オンラインによって生まれるコミュニケーション”と、それをより強化する総合エンターテインメントの創出を目指した。それがPlayOnlineであり、オンラインを楽しむための“統合環

境”の提供が、大きな目標としてあるのだ。だが、現状ではPS2のオンライン環境は標準装備されたものではなく、モデムなどのスペック的にも不安な部分があるように見える……。スクウェアは、そんなPS2において、どのようなオンラインコミュニケーションの創出を目指しているのか？ ドリマガが感じるさまざまな指摘について回答をもらった。

森下 ■なぜPS2で？という部分につきましては、すごくストレートなんです。我々スクウェアは「FF」をPSで作ってきたし、最新作の「X」もPS2で出しましたよね。当然のことなんです。次の主カソフトもPS2の延長線上で——と考えたことがまずは1つ。それと今回は、スクウェアとしても初めてのことなんです。PC版の開発も同時並行してやっているんですよ。もちろん、マーケティング的な事情や、事業展開の流れから言っても、PlayOnlineの展開は、家庭用コンソールであるPS2から推進していくわけですが、PCでの開発も並行しながら進めてはいるんです。

——PS2のネット環境というのは、まだまだ未開拓な状態と言えるわけですが、位置づけ的に言うなら、スクウェアさんがそれ

PlayOnline事業部の部長である森下氏は、PlayOnlineの第一期モニター募集開始の始まった記念すべき日にスクウェアを初めて訪れたドリマガ取材班へ丁寧な回答をしてくれた。気になる発言もチラホラと？



を開拓していこうというイメージでいるんでしょうか？

森下 ■確かに、私たちの挑戦が先陣を切るような形になりますね。ただ私達はプラットフォーム（ハードメーカー）ではないですからね。今回のPlayOnlineが、PS2のネット環境を構築するのに、寄与できると思います。それはあくまでも結果論です。もちろん、いろんな形でいろんな方面とコラボレートしていく部分はあると思います。私達としましては、ここ数年セガさんがネットワークに関して進めてきたアプローチに関しては、リスペクト（尊敬）する部分も大きいですから、私達としてもどのような形で快適なエンタテインメント環境を提供してゆくのかわかるとい部分は、今期及び来期最大のプロジェクトだと思っています。途中で走り切れなくなるようなマラソンはしたくないですし、（エンターテインメントがオンラインコミュニケーションに育っていくという）未来そのものは絶対正しい姿だと思いますので。まずは、未来に対して、ちゃんと走り切るために、ビジ

ネスとして必要なコンポーネントをしっかりと準備していく——例えば、インフラの部分などは、NTTコミュニケーションズさんをはじめ、さまざまな関連するパートナー企業の皆様に協力をいただいていますし、オンラインサービスは、直接お客様と接点を持つことになりまますから、特にカスタマーサポートに関しては、うちの部署で専属のスタッフを配して対応しています。当然そこはトライ・アンド・エラーを何度も繰り返しつつ、今の形になってきているわけですけどね。

——そのエンターテインメントの核となる「FF XI」ですが、来年春という非常に早いリリースが予定されていますよね。僕らのイメージだと、「PSO（ファンタジースターオンライン）」のような、同じマップ内でクエストをトライしていくようなゲームなのかな？とも想像していますが、そのへんは開発状況も含めていかがですか？

森下 ■制作のほうは順調ですよ。実際「X」の直後に発表したために、「XI」は最近作り始めたものだと思われてしまいがち

「FF」の今後ってどうなんですか？

「FF」とPlayOnlineの関係は？

今後すべてがPlayOnline対応というわけではない？

すでにシリーズ11作目にもなろうという「FF」こと「ファイナルファンタジー」。面白いことに、今までのシリーズは、3作ごとにハードが変わり、ハードが変わることで新たな次元を極めてきたとも言える。「I」～「III」がファミコン、「IV」～

「VI」がスーパーファミ、「VII」～「IX」がPS、そしてPS2になって、「X」に続き「XI」が出されようとしているわけだ。ところで、今後の「FF」やスクウェア作品は、すべてネット対応、PlayOnline対応なのか？という疑問が出てくるが、そういうわけではないとのこと。「これからのエンタテインメントの姿を考えれば、もはやオンラインを抜きには語れないのは確かですよ。その起爆剤として、今回の「FF XI」があり、この方向はPlayOnlineによって強力に推進していくわけです。もちろん、その一方で従来のようなスタンドアロンな遊び方をするソフトも出ていきます。非常に大ざっぱに言えば1対1。オンラインも単体のソフトも、それぞれまったくやめてしまうということはないです。「FF」シリーズは今後まだまだいろんな形で展開されていきそうなのだ。

PC版も並行して作られている？

実は「昨日今日開発が始まったわけではなく、すでに1年半近く開発をしてきている」という「FF XI」。当然PS2での発売なのだが、「FF XI」はスクウェア史上初めてPC版の開発も同時並行して進められているという。PC版「FF XI」の投入は、まだ先のことだそうだが、将来的にはPCユーザーも含めた、世界中のユーザーが混在するゲームとなるのだろうか？



「PSO」とは違うタイプのゲームに!?

「FF XI」は「ファンタジースターオンライン」のようなクエスト型のネットRPGに近いのでしょうか？の質問に「PSO」の挑戦は僕らもすごく尊敬しています。「PSO」とはまた違った形のゲームになると思いますが、「FF XI」について詳しいことはまだお話しできません」とも。詳細が語られるのはもう少し先？



スタッフ300名以上、約2年もの歳月をかけて完成したと言われる「FFX」。すぐにすべてがオンライン化されるわけではなく、従来のような「FF」の姿は、今後もちゃんと追求されていくようだ。



「PlayOnlineは、コミュニケーションの部分も非常に重視して作られています」とも。自分の顔には過去の「FF」に出てきたキャラの絵が使えたりする。こんなところもファンには嬉しいところだ。

なんです、制作に入ってから1年半ぐらいは経っているんですよ。「スクウェア・ミレニアム」で何枚か絵を発表しましたよね。あそこからすでに制作には入っていましたし、現在公開している画面は、その一例としてお見せしているものでして。あと、「PSO」に似たタイプか?というご指摘ですが、「PSO」とはまったく違うタイプだと思っていただいいていいと思います。ゲームシステムの詳細は、まだお話できませんが、楽しみに待っていてください。ただ1つ言えるのが、PlayOnlineの場合、コミュニケーション部分の作り込みに関して、すべてがマックスかつ、フルな状態をPlayOnline上で持っているというところがミソなんです。いちいちそれぞれのソフトに詰め込むという形ではなく、すべてがPlayOnline上に乗っている形なんです。ですから、今後投入されるであろう「FFXI」以外のPlayOnline対応ゲームにも、「FFXI」でのコミュニケーションやユーザーの資産はそのまま引き継がれていくんですよ。——へー。ところで、スペック的に言うと、現状でPlayOnlineの「推奨モデム」と

されている1/0データさんのモデムは、56kのアナログですよ(※ちなみに、ドリームキャストのモデムは33.6kのアナログ回線モデム、海外DCは56kのアナログモデムだった)。スペック的に言うと、そんなにまだスゴイものではないわけですが、そのへんは将来的には問題なく?

森下■当然そのへんは、みなさんからお問い合わせがたくさん来ていますよ。「ブロードバンドはどうしたんだ?」って(笑)。そこはまだ発表をしていないだけでして、まずは一番手軽なアナログモデムでも遊べるのが基本です。当然ISDNやADSL、ケーブルテレビに至るまで、きっちりと対応はしていますし、各方面と調整をしているところです。そのへんは、それぞれ各方面と話が固まり次第、発表していくことになると思いますよ。

——オンライン事業というのは、ドリームキャストの事業を見ても、当たり前のことながら、「コンテンツありき」ですよね。ここ数年のセガとドリームキャストの事業周辺を見てきた感想から言うと、実はそこが一番大変な部分であり、なかなか定着するオンラインコンテンツというのも、見出しづらい部分だと思いますが、PlayOnlineではそのへん今後の予定としては、どのようなコンテンツを?

森下■それはその通りですね。PlayOnlineのコンテンツの提供は、1つは「FFXI」のようなソフトタイトルによる提供があるでしょうし、もう1つはオンラインで配信・提供されていくものもあると思いま

手応えは十分です!



「朝から電話が鳴りつばなしなんですとプレイオンラインβ事務局の担当者・稲津さん。女性性を問わず、初心者の方まで広く関心を示されているのがわかります」と手応えは十分な模様。

す。これに関しては、現在いろんな業種の方々からお話をいただいていますし、βテスト版の時点でも、その時にしか見られないコンテンツというのも、実は予定されているんですよ。コンテンツに関しては、「FFXI」がその目玉であることは確かですが、今後いろんな形のを提供していく予定です。

——ちなみに気になる課金の方法はどのようになりますか? 株主への話の中では月1,200円というような話もあったみたいですが? DCユーザーが今までにプレイしてきた値段から言うと、やや高い気もしますが?

森下■月1,200円という額は、たまたま事業シミュレーションの例として、その額が出ただけでして、まだ正式な発表も、金額の決定もしていないんですよ。ちなみに、アメリカで有力なオンラインゲームのいくつかは、およそ月10ドル(約1,200円)なんですよ。課金やその管理は現在スクウェア内部にユーザーサポートの部署も含めて、柔軟に対応できるように組織を作っているところでして、スクウェアとしても、今までにやってきたノウハウとはまったく違うすごく新しいチャレンジがたくさんあって、いろいろ大変ではありますが、今回のβテストで最初は500名、10月には数千人、そして年内には数万人と段階的に増やしていく予定でして、それらを実際に運営しながら、私どものオペレーション運営から本事業部の組織・機能ともに、段階的に進めていければと思っています。

——第一期のモニター募集は、8月31日まで行われるということですが、オン



最初のβ版テストから遊べる「テトラマスター」。カードゲームとしての楽しみだけでなく、週間ランキングや平均順位などオンラインならではの楽しみも用意されている。

ラインに関して慣れ親しんだユーザーの多いドリマガ読者、ひいてはDCユーザーも、ユーザー的にはクロスする部分が多いと思います。そのへん、ドリマガ読者にぜひメッセージをいただけますか?

森下■今回募集している第一期のモニターさんは、SR(セレクトッド・レポート)モニターと言って、みなさんと一緒にPlayOnlineを作っていくような感覚でいるんですよ。ですから、スクウェアとのコミュニケーションも密に取っていくことになりまして、みなさんの力を借りながらPlayOnlineを完成していくことになりまして、それゆえ、今回はやや厳しいモニター条件となっているのですが、目の肥えたセガファン、DCユーザーの方々にも、ぜひPlayOnlineに結集していただくだけの価値はあると思っています。オンラインゲームの1つの到達点を「FFXI」の挑戦とともに見ていただくために、ぜひみなさんにも参加してほしいと思いますね。

「ネットワーク事業をスクウェアの得意分野で集結した到達点なんです」

「第一期モニターは、8月末日に集計・抽選する予定です。先着順ということもないのですが、第一期のSRモニターの方は我々も非常に特別なモニターとして見ていますから、ぜひ皆さんの参加をお待ちしています」とも。みんな集結せよ!



PlayOnline 今後の展開スケジュール

- 2001年9月中旬... PlayOnline β テスト開始 (第一期 β テスト稼働開始)
- 2001年10月... PlayOnline β テスト規模拡大 (第二期 β テスト稼働開始)
- 2001年12月... FINAL FANTASY XI β テスト開始 (予定)
- 2001年3月... PlayOnline本格オープン/製品版リリース (予定)
- FINAL FANTASY XI 製品版リリース (予定)
- 2002年4月... 課金開始 (予定)

応募に必要なモノは?
モニターに参加するためには、「PS2本体」[PS2モデム]「PS2ハードディスク」の他に自前のPCとメールアドレスが必要と、やや敷居の高い部分もあるが、DCでネットワークゲームの魅力に魅了された人は、オンラインゲームの最高峰を目指そうというスクウェアの挑戦は気になるところでは? 以下の要項を見てhttp://www.playonline.comから応募しよう!

第一期SRモニター条件
日本国内に在住で、テスト開始までに次の機材と環境をご用意いただける方を募集します。
1 Internet Explorer5.0以降でインターネット接続できるWindowsPCまたはMacintosh (テスト中に起こった障害や、発見した不具合

- を報告していただくために必要となります。)
- フリーメール、携帯電話のメール以外のメールアドレス
- 下記の必要環境を満たす「PlayStation2」および周辺機器
 - ・「PlayStation2」本体並びに付属のアナログコントローラ【DUALSHOCK2】
 - ・「PlayStation2」専用メモリーカード(8MB)
 - ・「PlayStation2」専用ハードディスクドライブユニット
 - ・各社より発売の「PlayStation2」対応通信機器

<対応オプション>
USB規格に準拠しているキーボード、マウス、HUBをお使いいただけます。

- ※上記必要環境なりはいに対応オプションの内容は予告なしに変更されることがあります。(最新情報についてはhttp://www.playonline.comでご確認ください)
- 4 上記の機器を利用して、ご自宅でインターネット接続ができる環境の方。(回線、プロバイダ使用料金はモニターの負担となります。)

今後のコンテツは未発表のモノもたくさん。画面に見れるマガジンスタンドもその一つ?



取材後記

意外と面白いメーカーじゃん、スクウェアって

ドリマガ初のスクウェア探訪。まあ、この10年、一度の接触もスクウェアとなかったゲーム誌というのも、実はドリマガくらいなのかもしれないが(笑)、なんかお高く止まっている……なんて勝手なイメージはまったくなく、意外と気さくで面白いメーカーというイメージが残った取材だった。セガファンって、実はDCの製造中止によって、ネ

ットワークゲームへの欲求が今後彷徨いそうな気がするんだけど、この時期にPlayOnlineを大々的にぶち上げるスクウェアは、意外とセガに負けず劣らないチャレンジャーなのでは?とも思った。もしかしてセガファンの気持ちをPlayOnlineは救ってくれるのでは? まずはモノは試し。今後のスクウェアの動向は、要注目かもしれない。



新型機体&最新画面大公開!!

天使と悪魔の共演!!

カードに新たな機能が!?

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON



"FORCE"

電 脳 戦 機
バーチャロン
フ ォ ー ス

- セガ/ヒットメーカー●稼働時期未定
- 対戦アクションゲーム(1~4人)●カスタム基板(Hikaru)

完成度——70%

真夏の暑さに負けない熱さのアーケード業界だが、その真打ちとなる「電脳戦機バーチャロン フォース」の開発は絶好調! 順調に進む開発状況を直撃しつつ最新画面&情報をお届けする!

Original Game ©SEGA CORPORATION, 1995 ©SEGA CORPORATION/Hitmaker, 2000
CHARACTERS ©SEGA CORPORATION/AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

バル・ディ・メオラ



「バーチャロン」シリーズで独特のテイストをかもし出していたバルシリーズが、「フォース」にも登場するぞ。今度のバルシリーズの基本型がバル・ディ・メオラだ!

「オラタン」での新型機体は、「フォース」にも参戦決定だ。こちらはエンジェラン。右手のロッドからはどんな魔法が放出されるのか?



エンジェラン



そして以前も紹介したスペシネフ。ただし、名称や型番は変更され、スペシネフ13となった。この「13」という数字が意味するのは?

スペシネフ13

都内某所に近日ロケテスト敢行!

開発状況 & 最新情報を山下氏に直撃!!

3回目のロケテストは見どころも多いですよ!

——タイトル発表以降、今回で3回目のロケテストを迎える「バーチャロンフォース」。「バーチャファイター4」が順調に稼働を開始するなか、その開発状況も気になるところ。今回のロケテストの目的と完成度について聞いてきた。山下■現在の完成度は70数%というところですね。作業的には、今回のロケテスト後に追加する予定の新しい機種種の調整や、カード関係で追加する要素がかなり多いので、そのへんの練り込みをしているところです。特にカードシステムについては、前回のロケ

テストで初めてみなさんにカードを使って実際に試していただいたわけですが、今回はこの磁気カードを「外部記憶装置」として使えば、もっといろいろなことができるんじゃないか?ということをお見せしようとしています。ですから、内容的には前回のロケテストに、さらにいろいろカードを使った要素を盛り込んでいます。

——ほかにロケテストでのゲーム的な見どころは?

山下■今回のロケテストでは、一番最初に選べる機体として、バルシリーズと、エンジェランシリー

ズの2機体に加わっています。あとは前回CPUでしか登場しなかった、スペシネフも使えるようになっています。以前のロケテストの段階で出していた機体はまだ半分以下ですから、今後調整が完了次第、それぞれの機体もお見せできるようになると思います。また、カード関係にしても、毎回見どころがあります。今回は階級と機体授与に追加して、勳章集めの楽しみが入っていたり、カードを持っている人だけが特別にプレイできる1人用モードも入っています。それから、一緒に出撃する僚



「家庭用への移植ですか? 今はアーケードで早くリリースしたいですからね。カードも含め、ならではの遊びに注目を」と山下氏。

「電腦戦機バーチャロンフォース」ディレクター

山下 信行

機の機体AIを育てられる要素も入りました。ロケテストは近いうちに開始の予定です。見かけたらぜひ遊んでください。

【バルシシリーズ】

バルシシリーズは両腕と両脚に装着されたE.R.L. (イジェクタブル・リモート・ランチャー) を切り離して攻撃できるバーチャロイドだ。この機体は、「XBV-821m-A バル・パ・チスタ」という「オラタン」のバル・パドスに近い形状だ。



E.R.L. 切り離し!

バルシシリーズゆえに当然の行動として、E.R.L. をステージ上に切り離して設置することができる。このE.R.L. からどんな攻撃が出てくるかは……まだ謎のまま。

【チームクロー展開!!】



近接時は、腕のE.R.L. からチームクローヤソードを形成して攻撃する。

E.R.L. を使った攻撃は、今回も多彩で奇抜になっている。ちなみに、写真の機体はバルシシリーズの新型機体「XBV-821m-N バル・ディ・メオラ」だ。脚は?



複数のE.R.L. を設置して特定の入力をすれば、リフレクターも可能だ。2on2での活躍が期待できる攻撃手段だろう。

リフレクター!!

【エンジェラン】

右手に持ったロッドから冰雪魔法を繰り出すエンジェラン。「フォース」でのエンジェランがどんなタイプになるかはわからないが、画面から推測すると、「オラタン」のエンジェランに近い機体が登場するのは間違いなさそうだ。



両トリガー同時押し攻撃は氷竜召喚だ。「オラタン」と同じようなプレス攻撃をするのか?

【スペシネフ13】

「悪魔」としてのイメージがかなり強調されているスペシネフ13。前回のロケテストではCPU戦のみの登場だ

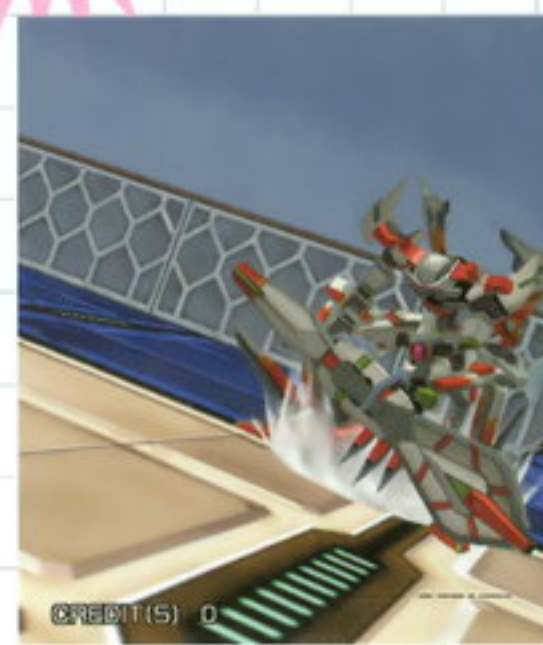
ったが、完成度が高まった現在は、プレイヤーが選べる機体になっている。新型機体にも注目だぞ!

YZR-XIII war. スペシネフ13「戦」

YZR-XIII sin. スペシネフ13「罪」



基本タイプの機体。主戦力となるのは右手に持つライフルだ。このライフルは操縦にも変わり、近接時などに威力を発揮する。



スペシネフ13の新型機体も完成しているぞ。基本タイプとは、背中のブースターや手にしているライフルの形状などがまったく違っている。どんな攻撃を使えるようになるのか想像しにくいけど、完成時が楽しみだね。

特集

夏のモテ²大作戦!

4カ月でこみぱの似合う男になる!!



夏の大きな即売会を前にして、一人身はちょっと...
...なんてアナタに贈る、この夏のモテモテ大作戦!!
4カ月で、みるみるうちに強く(何に?)なる!
——といったノリでお送りします、攻略特集第一回。
君もこの特集で強く(だから何に?)なれ!

GAME DATA		
●アクアプラス●発売中(8月9日発売)		
●6,800円(通常版・360ポイント)/7,800円(限定版・420ポイント)		
ボリューム	プレイ人数	プレイ時間
2	1	10~
ADV+SLG (シミュレーションアドベンチャー)		
ホームページアドレス http://www.aquaplus.co.jp		
対応機		
初回限定版はスペシャルパッケージ、テレカ、設定資料本、フィギュアつき。		

全国から (どこですか?) 喜びの声、ゾクゾク!

「同人活動をはじめてから というものの身体の休まる 時間がありません」

友人にすすめられるまま始めた同人活動。はじめは半信半疑だったのですが、今では毎日が原稿漬けでとても充実した日々を過ごしています。本当に、「同人さまさま」です。



マンガで破産→学費払えない→退学
→仕事する→過労(病気)→餓死
→わーん、わたるが死んじょう!
(誰ですか?).....そんな感じ!

「気になるあの子が原稿の お手伝いに来てくれた!」

私もまさかと思ったんです。原稿を描くだけでカノジョが家に来てくれるなんて! ウソみたいな話ですが、本当です。.....みんなにはナイショですよ?



ドリマガ C特報

ドリム
キャスト
完成度: 100%

「マンガばかりの あいつがグレたり しないか心配で.....」

おかしいと思ったんだ。最近、部屋にこもってばかりいるし...。同人活動って、みんなこんな感じなのかな? だから、心配になって.....。こんなの、悪用(?) 禁止!!



こみぱパーティー COMIC PARTY



祭りでは貴重なゆかた姿が見られる女の子も。花火に射的に、イベントも盛りだくさん!

同人活動と「モテ」を両立するために まずは夏こみまでにベテラン同人作家の称号 を手に入れろ!

条件達成のカベは601冊!

さあ作れ!

本誌では、すべてのヒロインのクリア条件に対応できるよう、目標を「夏こみまでにベテラン」と設定した。じつは「中堅」でもOKなんだけど、目指せベテラン!



合格圏は「中堅」。けど、条件の厳しい子だと、後半キツイかも。

販売実績	0冊	かけ出し同人作家
	21~200冊	新進同人作家
	201~600冊	中堅同人作家
	601~1400冊	ベテラン同人作家
	∴	∴



夏こみ前のお祭りイベントもお見逃しなく!

水着で海もいいけれど。夏の風物詩といえば、忘れちゃいけない夏祭り! こちらも海と同様誘えない女の子がいるけれど、楽しいイベントの一つ。開催は8月11日です。

主人公の作家としての人気のバロメータ、同人の称号。じつはこれ、お目当ての女の子の好感度を上げることと同じくらい重要な項目であり、これが低いと攻略が不可能なヒロインも少なくない。そこで本誌では夏以降の展開を見すえ、夏こみまでにベテランの称号を獲得するプレイを推奨する。すべては明日の「モテ」のため!?



勝負は夏こみ終了までの4カ月! ここでがんばれば、後半悩まずにすむハズ!

まめちしき

ジャンルには「はやりすたり」がある!

同人の世界ではジャンルの持つ人気、それ自体が本の売れ行きを左右することが少なくない。それは本作も同様で、ジャンルは売り上げに大なり小なり影響を与えてくる。どのジャンルが次に流行るか、落ち目になるか……こればかりはランダムなので、カンに頼るしかないですが。

同人誌製作にあたっての注意点



原稿作成のコマンドは、すべて「ある場所を基点にぐるっと回す」回転系。能力が低いうちはむりせず、1回あたり

3~4枚を目安にするといい。コマンドは失敗しないほうが、能力がアップする確率も高いぞ。

色ちがいのパネルが出たら逆回転入力

コマンドの途中でパネルの色が青に変わっていたら、そこが「切り返し点」。慣れないうちは青パネルの手前で入力

をゆっくりにして、できるだけ成功の数を増やして能力アップに努めよう。能力が上がれば、パネルの枚数も減るからね(基準は能力+10ごとに-1パネル)。

検証 コマンドミスしてページ数を稼ぐのは損か得か?

原稿は入力に失敗しても1ページ進む。それを利用して、デタラメにコマンドを入れることで1日に5~6ページ仕上げの技が、あるにはある。しか

しこれは、クオリティが大幅ダウンする危険な荒技。最終的にGOOD付近までゲージを戻せる自信があれば使うのもアリだけど……多用は禁物!



ただし、あくまで緊急手段。可能なうちクオリティ最優先で!

結論 序盤は△、中盤以降は×。ただし、同人誌クオリティを下げすぎないように

ジャンル選択

アニメ	ゲーム	創作
ロボット	ローレシヤ	ファンタジー
ヒーロー	異世界	SF
魔法	キルナー	SF
魔法	アパルチナ	SF
魔法	魔法	魔法

いかにも人気のありそうなものがウケるとは限らないのが世の常で。当たればラッキーくらいの考えでいこう。



まったく、カンタンだ!

ひ弱なボウヤもみるみるうちに強く **なる** サンプルプレイで ライバルたちに差をつける!

(原稿に?
女の子に?)

POINT 1

女の子へのアプローチは 週一回ペースが基本!

それ以上のひん度で会おうとすると、留守だったりして行動をムダにしまうこともある。原稿で手一杯で会えないときは、次週以降多めに会うことでカバーしよう。



好感度が十分だと会えるかは運次第。電話も同様。

入稿後のアプローチは とくに重要!

というのは、ほとんどのヒロインの重要イベントが、こみパ前後に起こるため。これをおこたると、必須イベントを見逃して攻略不可能になることも。肝に命じるべし。

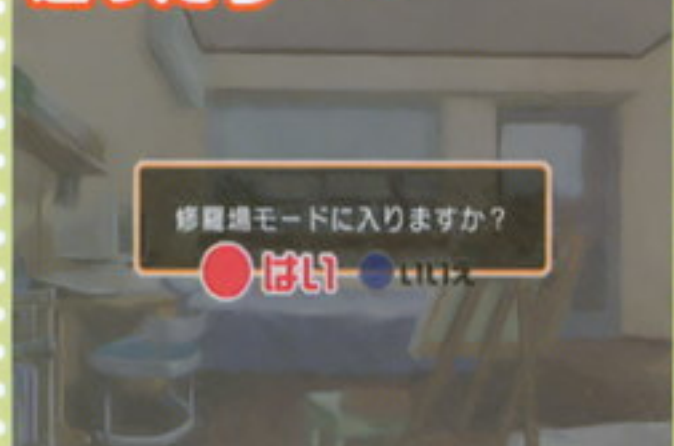


進める原稿はないし、会うのに何の弊害があるのか。

修羅場モードの 効果とリスク

ゲージ減少が半分の速度になるかわりに、体力消耗が通常の5倍! これが当モードの実態である。しかも入力に成功してもクオリティはアップせず。トーンを使えば一応、上がるけど……。

修羅場モードに入るか 迷ったら……



一度いいえを選んですぐにセーブすれば、ロードのときに再選択できる。便利。

START~5月こみパ

(4月20日) (5月6日)

平日は基本的にずっと原稿。休日は女の子と会う・CD購入・原稿×2といった感じで進め、めんどろな表紙は2週目にノリノリCDを使って完成。精神的な余裕を得る。原稿を仕上げたあまった時間はバイトで通し、資金を調達。本は「薄利多売」をモットーに250円販売で。

表紙: 単色刷り/24ページ
100部/250円販売

売り上げ部数 90部

5月こみパ~6月こみパ

(5月6日) (6月3日)

カラー技術の向上を目指し、つぎの表紙は多色に設定(慣れてくれば初回から多色表紙も可能だが、今回は見送った)。表紙製作はもちろんノリノリCDを使用。通常原稿時もCDを使い、作業効率の高速化をはかった。本の価格は原価ギリギリの200円。結果は……?

表紙: 多色刷り/24ページ
300部/200円販売

売り上げ部数 176部

6月こみパ~7月こみパ

(6月3日) (7月8日)

この頃にもなれば、平均して5枚は進むペースになっているはず。そこで、今度は36ページものに挑戦。女の子に会いに行っても不在がちで不安になるが、それは好感度が十分という証と受け止め臨んだ7月こみパ。クオリティはパーフェクトに近い。300円でどう?

表紙: 多色刷り/36ページ
300部/300円販売

売り上げ部数 266部

7月こみパ~8月こみパ

(7月8日) (8月12日)

パラメータも50の大台を突破し、いよいよベテランの称号目指して500部勝負! じつのところ、ジャンルさえ当たれば完売できる価格設定なんだけど……結果はまずまずといったところ。フルカラー(表紙)なら売り上げも変わったかも? とにかく、これで称号ゲット!

表紙: 多色刷り/36ページ
500部/300円販売

売り上げ部数 428部

POINT 2

アプローチの時間以外はとにかく原稿最優先! ……じゃあ、運動・テレビ・バイトはいつするの?

結論から言えば、これらのコマンドはむりしてやらなくても、展開に大きな影響はない。ただ、バイトは出店センス&資金調達に役立つので、ヒマを見てやっておきたい。理想は早めに原稿を仕上げ、空いた時間にバイトを投入! ……そう、うまくいけばいいけれど。



金額に比例して効果がアップ。体力消費もアップ。

POINT 3

アプローチの合い間にアイテム購入

買いだめしといて損はない!

	ドリンク剤 3,000円 体力ゲージが9メモリ分回復する		伝説のGペン 10,000円 (原稿のみ)1度のコマンドで2ページ分作業が進む(2ターン分有効)		ほかにも… 運動系のグッズは持っているだけで効果あり。一つ購入すると新たなグッズが入荷するけど、金額に見合うかどうかは微妙なところ。体力を多く消費するのも厳しいし、使っているところを見るのは楽しいけどね。
	スーパードリンク剤 10,000円 体力ゲージが完全回復		幻の絵筆 10,000円 (表紙のみ)1度のコマンドで2ページ分作業が進む(2ターン分有効)		(CD2種とGペン・帽子は併用できない。あとから使ったほうが優先される)
	ノリノリCD 5,000円 原稿・表紙作成時のコマンド/メモリ数が半分になる(4ターン分有効)		神様の帽子 50,000円 (原稿のみ)1度のコマンドで5ページ分作業が進む(2ターン分有効)		
	癒し系CD 5,000円 原稿・表紙作成時の体力ゲージ減少速度が通常の9分の2になる(4ターン分有効)				

効果てきめん! アイテムを併用すれば表紙製作もラックラック!

購入にさく時間を差し引いても、能率アップがはかれるCD&ペン・絵筆は常備して損はない。表紙製作のお供にはノリノリCDを!



本の売れ行きは どんな要素が からんでくる?

販売部数を左右するおもな要素は右のとおり。なお、本のクオリティはメモリがMAX以上の数値にはならないので、一度もミスせず……なんて気負う必要はなし。OKかな?

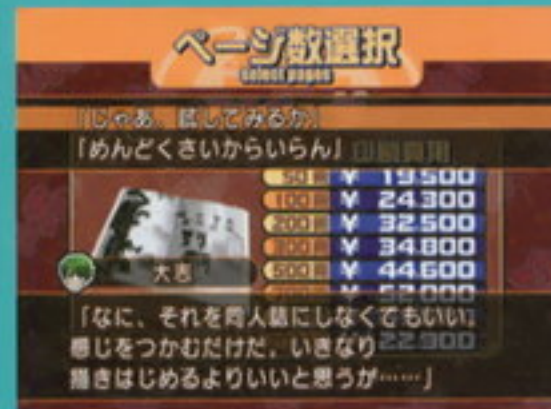
主人公の総合的なパラメータ
同人誌(原稿)のクオリティ
主人公の知名度(=同人レベル)
表紙の種類(多色・フルカラー)・総ページ数
価格設定・出店センス etc……



大志の10の問いかけで、理想の自分をゲットせよ!



プロログ終了後の大志の問いに答えることで、初期のパラメータが変化するのはご存じのとおり。これはその質問を利用して、目指す「理想の自分」に少しでも近い状態からプレイするための「回答集」とでいったところでしょうか。参考にしな。



アナログ方向キーの操作に慣れないうちは、ここでコマンドの練習もできますよ。

1 想像力にあふれたコンテの達人を目指すあなたは……

- A1** 目指すは世界! ハリウッド映画をハシゴ!
- A2** いままでの話から今回の話を想像し補完。
- A3** いや、備え付けの交流ノートしか興味ない。
- A4** やつは将来倒すべき者と心に誓ってやる!
- A5** 売れなきゃ意味がねえ。広報しかあるまい。
- A6** かわいいウエイテレスのいるファミレス。
- A7** 男らしく、すばっと告白する!
- A8** なんとか銃撃戦を描かずにすまず。
- A9** やっぱ、男のロマン。ネコ耳メイドだ!
- A10** 力こそ正義。一個師団もけ散らす最終兵器妹。

マンガの命はコンテにあり! と思うなら、大志にこんな返答を。A4の「倒すべき敵!」は想像力の大幅アップに貢献します。



仕上げに不安が残るけど、創造力の数値はねらいどおり。傾向もなかなか。

3 ていねいに仕上げてくださいその作品よ! と思うあなたは……

- A1** まずは資料集め! マンガを買いまくる!
- A2** ダッシュして予約しに戻るぜ!
- A3** プレイ前にボタンとレバーチェックは常識!
- A4** 己を磨くべく、弟子入りを申し出る!
- A5** ゲームは動いてナンボ。プログラマーだ。
- A6** かわいいウエイテレスのいるファミレス。
- A7** 彼女のフィギュアを自作して毎日愛でる!
- A8** 本や映画で銃撃戦を研究する!
- A9** 質より量。雑魚戦闘員を山盛りいっぱい。
- A10** 外見より中身。毎朝起こしてくれる気配り妹。

構成力も絵の魅力も、最終的にペンが入って完成して初めて評価されるもの。仕上げ重要! そんなアナタはこんな感じで。



創造力重視とちょうど逆。最初はコンテに苦勞するけど、仕上げはラク。

5 いや、自分はブースのレイアウトに凝ってみたい! という人は……

- A1** とりあえず、飯を食う。
- A2** 電気屋さんのビデオで予約してやる!
- A3** プレイ前にボタンとレバーチェックは常識!
- A4** おたくとしてはサインをもらうしか!
- A5** 売れなきゃ意味がねえ。広報しかあるまい。
- A6** かわいいウエイテレスのいるファミレス。
- A7** 男らしく、すばっと告白する!
- A8** 本や映画で銃撃戦を研究する!
- A9** やっぱ、男のロマン。ネコ耳メイドだ!
- A10** 外見より中身。毎朝起こしてくれる気配り妹。

同人誌を作るというよりは、お祭りの雰囲気が好きなんです。出展物はグッズ中心!? というわけで、出店センス強化でGO!



余談ですが。担当が素で選んだところ、これに近くなりました。あら?

2 画力至上主義! 萌え萌え絵描きを目指すあなたは……

- A1** まずは資料集め! マンガを買いまくる!
- A2** いままでの話から今回の話を想像し補完。
- A3** いや、備え付けの交流ノートしか興味ない。
- A4** おたくとしてはサインをもらうしか!
- A5** 絵こそ重要。原画、グラフィッカーだ。
- A6** とりあえず、本屋が無難かな?
- A7** その想いを詩にしてみよう!
- A8** 本や映画で銃撃戦を研究する!
- A9** やっぱ、男のロマン。ネコ耳メイドだ!
- A10** 兄貴のロマン。フリルが似合う美人妹。

画力こそ絶対正義! デッサン力こそすべて! 反面、完成絵よりラフ画のほうが味がある……なんて言われぬように!?



画力が30だとパネルの数も7個スタート。カラー技術も密かに高め。

4 やっぱり表紙でしょ。作品は手にとってもらってナンボ、と思うあなたは……

- A1** とりあえず、飯を食う。
- A2** いままでの話から今回の話を想像し補完。
- A3** いや、備え付けの交流ノートしか興味ない。
- A4** おたくとしてはサインをもらうしか!
- A5** 絵こそ重要。原画、グラフィッカーだ。
- A6** とりあえず、本屋が無難かな?
- A7** 彼女のフィギュアを自作して毎日愛でる!
- A8** とりあえず、戦場に赴き体験してみる。
- A9** やっぱ、男のロマン。ネコ耳メイドだ!
- A10** 兄貴のロマン。フリルが似合う美人妹。

見た目がすべてとは言わないけれど、第一印象って大事でしょ。カラー技術と同時に、傾向・マニアクも特化しました。



カラーを重視したところ、どうも25が限界値。あとは実戦で鍛えるしか。

NEWS! 人気絶頂! 声優アイドル 桜井あさひ 夏こみにてミニコンサート開催される!

普段より規模の大きな8月こみバでは、人気声優のコンサートも開かれる模様です。そして、彼女が噂のあさひ嬢。人気が出るのも納得、かな。



あさひ

「はい、お待たせしました。次の方、どうぞ」



あれ、ごっちゃんのほうに、ちょっと微笑みだのように見えたけど……

声優としての実力はアニメ「カードマスター」の「ピーチ」で実証済み。才色兼備な彼女です。

「モテ」に通じる道はここにあり! TOPIC

小社より攻略ファンブックもただいま好評発売中!

ここでCMです☆ 攻略アドバイス盛りだくさん、イベント紹介いっぱいの攻略ファンブック、全国の本屋さんで絶賛発売中! 声優さんへのインタビューもあり、の充実の内容でこのお値段。いかがですか?



●ソフトバンクパブリッシング刊 ●1,300円(税別) ●A5判●144P

つかず離れず微妙な関係 友達以上、恋人未満？



高瀬 瑞希

MIZUKI Profile

MIZUKI TAKASE

主人公がマンガを描き始めて以来、なんとなくぎくしゃくしだした彼女との関係。「高校からの腐れ縁」とはいうものの、その態度には主人公への好意が見え隠れ。それはあくまで親友として？ それとも……？

誕生日 ……5月12日
身長 ……160cm
スリーサイズ ……91/60/88
血液型 ……A型
好きなもの ……スポーツいろいろ、お茶いろいろ
嫌いなもの ……ヘンなおたく
好きな男性のタイプ ……なにごとにも真撃で一生懸命な人
好きな同人誌のジャンル※ ……あ、あるわけないでしょ！
特技 ……スポーツ、料理

攻略のポイント

彼女がなんと言おうとも、「自分の意志」を貫くこと！

サークル名 なし

おもな登場場所 瑞希の家、駅前、公園、大学



MIZUKI TAKASE

同人活動に反対な彼女を、いかに「こちら側」に引き込……もとい、活動を認めてもらうかが中心命題な序盤の瑞希。それには、自分がいかに真剣に同人に取り組んでいるかを、知ってもらう必要がある。身近な存在だけに、好感度さえ十分なら、自動発生イベントの多い彼女です。

週一ペースで彼女の部屋に通えば好感度も急上昇、通え。



海イベントも自動で発生。7月20日です。

EVENT 1

4月中

自宅

条件 休日に原稿を描くとランダムで発生

少し強引な瑞希の誘い

そんなもの（原稿）なんてテキトーにすませちゃって……なんて言う瑞希には、「そうもいかないの、これは」とはっきり意思表示。どこかに出かけたい気持ちもわかるけど、同じくらい原稿も大事。実際、もし落としたらゲームオーバーになりますし。



EVENT 2

5月5日

大学

条件 自動で発生

テニスウェアでいざ勝負！

瑞希の家に足しげく通って好感度アップに努めれば、こみ前にはミニスカ姿の瑞希と楽しくテニス！ ……テニスウェア、いいですな……なんてちょっぴりでも思ったアナタは、大志のお仲間かも知れません。——まあ、責めはしません。



EVENT 3

5月6日

5月こみパ

条件 廊下へ移動

なぜ彼女が会場へ？

最初のコミパで廊下に行くと、主人公の様子を見に来た瑞希とバッタリ。「どれくらい売れ残ったかと思って」なんて憎まれ口をたたく彼女だけ……。なお、ジャンルを「アニメ」にしていると、別の展開が。どちらか一方しか見られないのが残念かな。



EVENT 4

6月3日

瑞希の家

条件 自動で発生

パジャマな瑞希とおじゃまな心

1日に自動で発生する雨宿りイベントを受け継ぐかたちで起こる寝込みイベント。彼女がウソをついているのは誰の目にも明らかですが、彼女の話につき合うかたちで様子を見ましょう。1日の選択では、突き放した言い方でない「行くよ」がベター。



EVENT 5

7月8日

7月こみパ

条件 自動で発生

これが私のけじめです？

先月の騒動で彼女なりに思うことがあったのか、ブースで売り子をしてくれることに。同人活動についてはまだ完全に認めてくれたわけではないようだけど……。今後も手伝ってあげようか？という彼女の言葉には、素直に頼ってしまいましょう。



EVENT 6

8月11日

夏祭り

条件 自動で発生

祭りと瑞希のあで姿

先月20日の水着で海、ゆかたで夏祭りサービス連発の夏こみ前。このイベントは夜に自動で発生するけれど、前フリ話も込みで見たいなら、日中、瑞希の家に向かうか電話をすればOKだ。ゆかた姿が似合うと思ったら、きちんと言葉で伝えること。



(※ジャンルの好みはどんな本を読むかを示すもので、必ずしも攻略にかかわるものではない)

ふんわり、おとぼけお姉さん“ずれメガネ”もひそかなポイントです

牧村 南

MINAMI Profile

誕生日 5月7日
 身長 161cm
 3サイズ 86/58/86
 血液型 O型
 好きなもの 家事、編み物、紅茶
 嫌いなもの 毛虫
 好きな男性のタイプ 好きになった人が好きなタイプ
 好きな同人誌のジャンル どんなマンガも好きですよ☆
 特技 家事全般

MINAMI MAKIMURA

警戒心、あるのかないのか。いつもマイペースで周囲の雰囲気なごませる、かなり「天然」っぽいお姉さん。人一倍忙しいはずの彼女ですが、それを感じさせないのは彼女の人の柄かも。おちゃめなところも魅力です。



攻略のポイント

事務所通いと前日設営への参加
 細かいイベントもお見逃しなく

サークル名 なし
 (こみパ準備会スタッフ)

おもな登場場所 準備会事務所、ショッピングモール



休日でも、こみパの準備会事務所にいることが多い彼女。そんなわけで彼女と親しい関係になりたいなら、迷わず事務所へ向かいましょう。ショッピングモール関連のイベントはアイテムを買いに行く際に起こるので、見逃すことも少ないはず。こみパ前の「電話」も欠かさずに！

事務所では彼女の仕事に
 対する真しな姿勢とうっ
 かりぶりがうかがえます。



「好きで選んだ仕事ですし、私ひとりだけが、
 がんばってるわけじゃありませんから」



「あ、ごめんなさい、なにがトラブルが発生
 したみたいなので、これで失礼しますね」

こみパ当日はいつも忙
 しそうな南さん。準備
 会のスタッフつて、大
 変です。

EVENT

3

6月2日

こみパ会場

条件 南さんに電話

猫の手、お貸しいたします

設営参加の第二回。南さんのお手伝いをするときは、選択肢の項目をよく見てみて考えて。……舌切りスズメの話ってありますよね？ 大きなつづらと小さなつづら、中身が詰まっていたのはどっち？ 詰まっている(=重い)ほうを持つのが正解です。



「そうですか、すみません、それではお預
 します」

EVENT

4

6月9日~ 7月29日

駅前

条件 休日に駅前へ移動

夕立に感謝のあいあいガサ

梅雨どき(というにはやや発生期間に幅がありますが)。駅前に移動すると、好感度さえ十分ならこんなイベントが発生します。カサを持つことになった際は、彼女が濡れないよう心がけるといいでしょう。もともとはコレ、彼女のカサなんだし……ね。



EVENT

5

7月22日 ~8月5日

海

条件 7月21日~8月4日の土曜日、
ショッピングモールに移動

水着と眼鏡と夏の海

土曜日にショッピングモールで水着を購入する南さんを見かけたら、ダメもとで海に誘ってみましょう。すると、翌日は二人っきりで海水浴！ ところであなたは眼鏡がお好き？ それともないほうが好き？ この選択が、のちのイベントを左右する!?



「はあ、はあ、ごめんなさい、お待たせて
 しまつて」

EVENT

1

4月6日

-

条件 自動で発生

喫茶店でドキドキデート?

ゲーム開始直後、自動で起こる南さんとの初デート(?)。喫茶店では何を注文してもいいけれど、おすすめは南さんの照れ顔が見られる「田舎雑炊」。好感度はとくに変化しませんが……。当然、街で会ったとき、名前を間違えたりしないよう。



「お雑炊、好きなんですか？」

EVENT

2

5月5日

こみパ会場

条件 南さんに電話

初めての設営参加

こみパの前日は、スタッフ&有志による会場設営の日。この日、彼女に電話をかけるとそのことが判明するので、もちろん参加を希望する。広い会場をセッティングするとあって骨は折れるけど、南さんからささやかなごほうびだってもらえます。



「では、あそこにも積んである
 れやイスを、皆さんと一緒に並べて
 もらえますか？」

EVENT

6

8月12日

夏こみ

条件 準備会スペースに移動

クラクラふらふら南さん

前日の設営ではどうも様子がヘンだった南さん。体調がすぐれないようなので、大事を取って夏祭りへの参加は見送ったものの……。お祭りを楽しみにしていた彼女を止めるのは忍びないけど、当日のこの様子を見たら……。祭りに行くのはNGです！



「え、ええ……さすがにうちは少し慣れて
 しまつて、でも、少しだけ休めばすぐに
 よくなりますから」

熱血! ナニワの最強(同人)娘(だけど実家は神戸です)

猪名川 由宇

YU
Profile

YU INAGAWA

同人にかける情熱と、相手を自分のペースに巻き込む強引さでは他の追随を許さないヒロイン、由宇。とにかく彼女の「はちゃめちゃな行動力」には驚かされることうけあい。同人活動の何たるかも教えてもらえます。

誕生日 12月7日
身長 155cm
スリーサイズ 79/55/80
血液型 B型
好きなもの・熱いマンガ、燃えるアニメ、萌えなゲーム
嫌いなもの 同人をなめとるヤツ
好きな男性のタイプ 熱くて根性のあるヤツ
好きな同人誌のジャンル・熱く燃える(萌える)ジャンル
特技 サバイバル、射的他の緑日技能

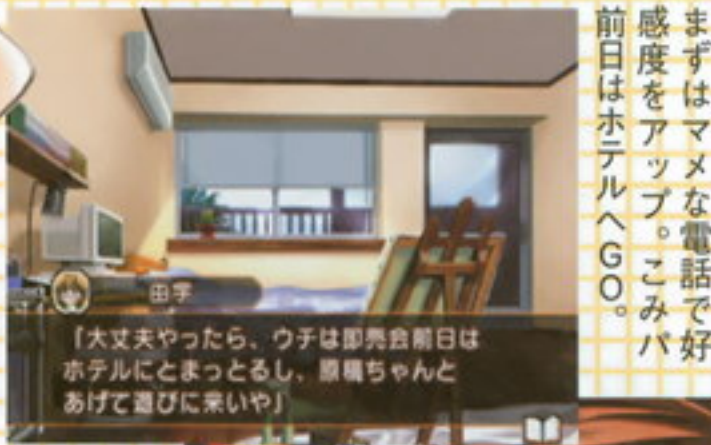
攻略のポイント 逆らうな、受け入れよ! さすれば道は開かれん

サークル名 辛味亭

おもな登場場所 ホテル(こみパの前日のみ)

平時は東京にいないため、アプローチは必然的に電話がメイン。ほかのヒロインより早くユニットが組めることもあり、由宇ならいの意志さえあれば、あとはトントン拍子に物語が進むはず。なお、イベントで彼女が「暴走」したときは、止めるだけムダなのであしからず。少々、良心がとがめますが。

まずはママな電話で好感度をアップ。こみパ前日はホテルへGO。



EVENT 3 7月7日 遊園地 条件: ホテルに移動

ムチャも彼女のトレードマーク

人をぼんぼん殴ったり、やや乱暴な印象も否めない彼女。とはいえ、それはあくまで彼女なりのコミュニケーションの手段。小さな子供にむちゃを強いるほど、人間できてない子ではありません。なお、遊園地では6,000円ほどお金を使うので、覚悟して。



EVENT 4 7月8日 夏こみ 条件: 由宇とユニットを組んでいる

暴走、暴走、大暴走!!

同人作家としてのモラルからするとかなり「アレ」ですが、ここは由宇の要求に従ったほうが彼女との関係はうまくいく。夏こみでも似たような事件が起こるので、こちらもやはり同様に。南さんや瑞希には悪いけど……少々犠牲はやむなし……か?



EVENT 1 5月5日 ホテル 条件: ホテルに移動

東京のいいところってなんでしょね?

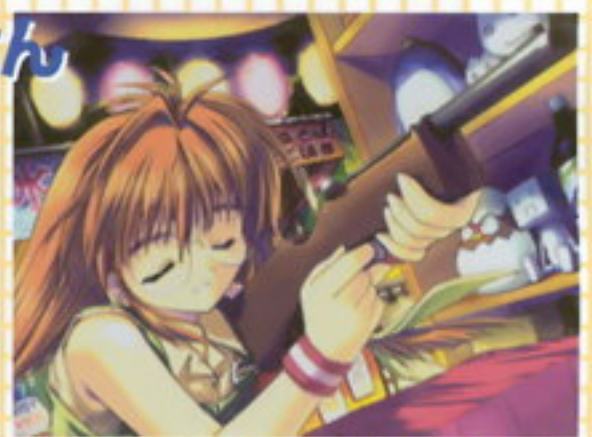
いつもは東京にいない彼女も、こみパの前日だけはホテルにいる。由宇にせがまれ東京案内となるも、向かった先はグッズショップ? そこへバイト中の大志まで現れて、主人公は「人前で少女マンガ誌を渡されても平気なカラダ」になるのでは!?



EVENT 5 8月11日 夏祭り 条件: ホテルに移動

ねらったエモノは逃しません

関西発、お祭り娘・本領を発揮。こみパヒロイン中もっとも祭りが似合いそうな彼女が、東京の祭りにやって来た! ちなみに遊園地イベント同様、このイベントも由宇にたかられるかたちとなるので、少々手持ち金が必要になる。不安ならバイトせよ。



EVENT 2 6月3日 6月こみパ 条件: 6月2日にホテルへ移動から自動で発生

遅刻寸前、タクシージャック

5月こみパの由宇ブースでユニット参加を承諾すると、6月は結成後の初こみパ。そこで急ぎよ突発本を作ることになるのだが、おかげで寝過ごし大ピンチ! 続くこみパで由宇と詠美のいざこざを目にしても、興味本位で過去の話の聞いたりしないよう。



EVENT 6 8月19日 ドーム球場 条件: 同人ランクが中堅同人作家以上

ロハで野球を観る方法

好感度だけでなく、同人レベルも高くないと起こらないイベントの一つがコレ。以後もそうした条件のイベントは起こるので、同人作家としての精進はおこたられぬこと。でも、観戦に夢中になって仕事を手につかなくなるのは、さすがというか何というか。



彼女がウワサのこみパの女帝 少しく「おポンチ」なところもご愛きょう?

EIMI Profile

誕生日3月20日
身長158cm
スリーサイズ82/56/84
血液型B型
好きなものお魚 (=海洋生物)
嫌いなもの黒くて6本足のゴのつく人類の敵
好きな男性のタイプ自分を引き立ててくれるカッコいい人
好きな同人誌のジャンルいま一番旬なジャンル
特技マンガを描くこと

大庭 詠美

EIMI OHBA

こみパでトップクラスの販売実績を誇る「ちょお有名」サークルの主催。しかしてその実態は！ヘンテコな日本語を操る・マンガ以外はからっきしな女子高生なのであります。見てて飽きない子ではありますが。



攻略のポイント

向こうからアプローチがあるまでは実力アップに励みましょう

サークル名 CAT OR FISH!?

おもな登場場所 詠美の家、駅前、バイト先、ゲーセン

まずは彼女に認められる実力がないと、お話しにもならない詠美のストーリー。実力もないうちに彼女に接触を試みようとすると、ロクなことにならない(好感度も下がる)ので要注意。なお、初回の本作りでは「アニメ」を選択しておく、のちのちいいことがある。覚えておこう。



5月こみパで会いに行くのは得策ではない。皆さんの結果に終わります。

「ごめんですわめないでしょ！ひょっとして、あんた、ゼーむしよのまわしものっ！」

ユニット結成後は詠美の言うまま本作り。たしかに売れる本はできるけど……。



「じゃ、ちゃちゃっと申し込んじゃうわよ、ん？自分で応募したい？あのね、あんたはあたしの言うとおり返せばいいの！」

EVENT 3

7月8日 7月こみパ

条件 同人ランクが「新進同人作家」以上で誰ともユニットを組んでいない

女帝、しもじもに声をかけるの巻

本作では誰かとユニットを組んでしまうと、別の人とはユニットを組めないようになっている。もっとも、ねらいの女の子以外とは組まないはずなので、問題ないとは思いますが……。ここで詠美とユニットを組めば、ようやくアプローチが可能となる。



「でもさ、ごーんな低くず作って書んでるなんて、ちょっと期待はずれだったかしら？」

EVENT 4

8月5日 自宅

条件 7月28日～8月4日までに駅前で制服姿の詠美と勉強を見る約束をする

ダメ生徒 in マイルーム

こみパの女帝、詠美ちゃんサマの意外じゃない弱点。それは勉強が、すこぶる苦手なこと。駅前で勉強会の約束をすると、5日はこんなお姿が見られます。なお、彼女が補習づけの関係上、夏休み中の訪問は控えたほうが無難。とくに電話はNGです。



「円のめんせき、たてかけるはこかける3、14で、い、いいんだよね？」

EIMI OHBA

EVENT 1

5月中～6月中

駅前

条件 ランダムで発生

街で発見、詠美っち

これは特別な条件がいらないかわりに、うっかり見逃す可能性のあるランダムイベント。また、序盤にバイト先へ行くことで、大志から詠美についての補足的な話も聞かれます。これも好感度アップには無関係なので、余裕があればいいでしょう。



あれは、詠美じゃないのか？ そうだ、間違いなく詠美だ。CAT OR FISH! の大目録詠美だ！

EVENT 5

8月11日

夏祭り

条件 自動で発生

バケツ一杯分の残念賞

馬子にも衣装。詠美にゆかた。しもべをいろーするために、彼女はしたぼく(下僕?)を祭りに連れてきたのであります。夜にかかってくる電話の主は、もちろん彼女。ところで、彼女が持ちかえった大量の「残念賞」のその後、気になりませんか？



「あたしはいつもあたしを引き立てる努力してる、しもべをいろーしてあげるつもりで……」

EVENT 2

6月3日 6月こみパ

条件 同人ランクが「新進同人作家」以上&詠美のブースに移動

虎穴にいらすんばナントヤラ

同人レベルが新進以上あるならば、自動で詠美がブースの偵察にやってくる。そのあと、詠美のブースに移動すると詠美と由宇の言い争いが聞こえてくるので、ここは仲裁に入るがよし。理由は、詠美が逆ギレを起こすとやばいので……。としておこう。



「泣かず！ 泣かず！ うろこもゼーったいに泣かずっ！」

EVENT 6

8月12日

夏こみ

条件 同人ランクが「中堅同人作家」以上

あいさつ回りで回って回る

主人公というしもべを得て、意気上がる詠美ちゃんサマはここでひとつ、しもじもにあいさつでもしようと思ひみる。実質的にはしもべ扱いかもしれないけれど、あくまで彼女はパートナー。下僕に成り下がった覚えはない……はず。なんだけど？



「ほらほら！ 遅いわ！ まだ半分もまわっていないからな！」

黒髪、控えめ、物静か。そんなあの子が気になって……

長谷部 彩

AYA Profile

AYA HASEBE

実力はあれど、なかなかブレイクしない……というよりは、うまくアピールするすべを知らない、創作畑の女の子。そんな彼女の本に足りないものは？ ……萌え？ いやその、合っているような、間違いなような。

誕生日 ……6月12日
身長 ……162cm
スリーサイズ ……88/58/87
血液型 ……AB型
好きなもの ……イラスト投稿
嫌いなもの ……恐い犬
好きな男性のタイプ ……お父さんみたいな人
好きな同人誌のジャンル ……創作系全般
特技 ……デッサン

攻略の
ポイント

ユニットが組めるのは夏こみ以降
ジャンルはとにかく「創作」で

サークル名 Jamming Book Store

おもな
登場場所

画材屋、ショッピングモール、駅前

彼女の作品ジャンルは創作系。そんな彼女との最初の出会いは、やはり創作系のブースにて。親しくなればやがて彼女の電話番号も教えてもらえるので、電話も活用しつつ画材屋へ。好感度が上がれば画材屋での反応もちょっぴり変わるので、一つの目安にするといいでしょ。



そこはかとなく「まっしうす、無口・ひかえめ系な女の子。ジャンルは創作で通じていいからね。」



こみ前日のアプローチは、彼女へ電話。設定参加もその一環。

EVENT
3

6月9日
以降

画材屋

条件 画材屋に移動

彩の画材解説講座

画材屋に通い詰め、好感度が上がると発生するこのイベント。各種画材の長所と短所、彼女愛用の画材など、熱のこもったトークが聞けちゃいます。その内容が大部分理解できたり、画材メーカーの元ネタがわかるようなら、あなたも立派なものです。



「わたしが使ってるのはこのクイメイのドローイングインクで…インクの癖のよさと乾燥のスピードもちょうどいいです」

EVENT
4

7月7日

こみパ会場

条件 自動で発生

彩と一緒に設営参加

主人公の家に電話したときは、すでに会場入りしていた感のある、設営へのお誘い。初めての彩からのアプローチ、受けないわけにはいかないでしょう。翌日のこみパでは彼女をユニットに誘うも、結果は轟沈。けど、次への布石になるのでこれでよし。



「へえ、指先カットなんて、慣れしてて「通」な感じだよ、ありがとな…さっそく使わせてもらうから」

EVENT
1

5月6日

5月こみパ

条件 ジャンル選択で「創作系」の本を作る

隣のブースの気になる女の子

創作系のブロックでお隣さんになった彼女。あいさつ代わりに本交換でもらったその本は、ややマニアックながら読ませる作りの本だった。なお、彩以外をねらう際は、ジャンルは「創作系」にしないほうが無難。イベントがかぶる可能性があるからね。



まわりはそこそこざわってるのに、なんかあのコのどこか、ホッソリと写ってる…というより、読んでる。

EVENT
2

6月3日

6月こみパ

条件 彩のブースに移動

ポツリと一人で売り子の彩

先月のこみパで彩と知り合いになっていると、この日、彩が新刊を見せに現れる。売れ行きはどうかと彼女のブースを訪ねてみると、悲しいくらい閑古鳥。このままでは、彼女のせつかくの高い技術も持ち腐れ。なんとかしたいとこだけど……。



「あ……」

EVENT
5

7月14日
以降

遊園地

条件 彩に電話

一応、楽しんでくれてる……らしい

好感度が高い状態で彩に電話をかけると、遊園地に誘い出すチャンスが訪れる。電話の向こうでコクリとうなづいてくれた……かどうかはさておき、OKしてくれます。そういや彼女、取り乱したりはしゃいだりする姿を見ないけど、遊園地ではいかに？



「ジェットコースター…好きですから……」

EVENT
6

8月12日

夏こみ

条件 ジャンルが「創作」系

チラリチラリと重なる視線

引き続き、彼女と同じ創作系でプレイを進めると、夏こみで主人公をチラチラとうかがう彩の姿が見られます。ユニットを組もうとやって来る詠美の誘いはもちろん蹴り、彩と組みたい意志をはっきり伝えると、以後は彼女とユニット参加が可能！



「あ……」

どこまでも良い子、良い子な女の子—けど、ドジ

CHISA
Profile

誕生日2月22日
身長152cm
スリーサイズ79/55/80
血液型A型
好きなもの昼寝、お父さんとお母さん
嫌いなもの熱々な食べ物
好きな男性のタイプお父さん
好きな同人誌のジャンル魔女っ子、ラブコメ
特技学校の勉強

塚本 千紗

CHISA TSUKAMOTO

大志おすすめ・穴場な印刷所でお手伝いをする、親孝行な娘さん。彼女はいつも「にゃあにゃあ」言っているの、前世は猫に違いありません。それはさて置き。年下の女の子に「お兄さん」と呼ばれたいアナタに!?

攻略の
ポイント

1.原稿は早め早めに仕上げること
2.同人誌より大切なものだってあるはず……

サークル名 なし

おもな
登場場所 塚本印刷、駅前、公園CHISA
TSUKAMOTO

ここだけの話、彼女の物語を堪能するのに、同人レベルは低いままでも大丈夫。問題となるのは千紗の好感度で、これは土曜日ごとに会いに行くことで解決できるだろう(日曜日は定休日)。原稿は、なるべくなら修羅場モードを使わずいこう(中盤以降は特に注意)。



おそろく全国のお兄さんもお兄さん、そう思っているはず。……全国のお兄さん?



夏こみ前のイベントができれば、合格です。彼女の力になることができます。

EVENT 1 5月12日~5月27日 駅前 条件 ランダムで発生

餌付け(?) 記念日

駅前で、喫茶店のショーウィンドウを眺める千紗を発見。声をかけるとなんともぶびんな話が聞けるので、印刷代のほんの一部を彼女のシアワセに変えましょう。主人公いわく、女の子は甘いものでできているようですし……。喜んでもらえてなにより。



EVENT 2 5月以降 公園 条件 土曜以外の休日に公園に移動

お兄さんはやっぱりお兄さん?

土曜日でない休日に公園へ行くとランダムで発生する会話イベント。彼女がなぜ主人公を「お兄さん」と呼ぶのか? その秘密がいま明らかに……なりません……。まあ、たしかにこそばゆいような気もしますが、こういうのはお嫌いですか? それとも?



EVENT 3 7月7日 塚本印刷 条件 塚本印刷に移動

短冊に願いを込めて…

今日の彼女はどこか、うきうきそわそわ。というのは、今日は七夕の日。千紗を手伝い早めに仕事が終わったら、つぎは短冊の取り付けのお手伝い。笹を立てる前に取り付ければ高いところ飾れるのに……なんてヤボなことは言わないでね。



EVENT 4 7月8日 7月こみパ 条件 誰ともユニットを組んでいない

ごめんなさいです、お兄さん

千紗の好感度が低くなく、誰ともユニットを組んでいない場合……千紗の搬入ミスが原因で、詠美ちゃんサマがくどくどとグチをこぼして去っていきます。誰しも失敗はあるわけだし、本もきちんとあるから問題ないけど、千紗は恐縮するばかり。



EVENT 5 7月15日 遊園地 条件 前日の選択によって発生

遊園地でほのぼのデート

先の即売会のお詫びにと、千紗が持ってきた遊園地の招待券。一計を案じた主人公、反省する千紗をだまして(?)デートに連れ出すことに成功。遊園地では、アトラクションで遊ぶうち、最終的に右のようなことになっちゃいます。これはいったい!?



EVENT 6 8月12日 夏こみ 条件 前日の選択によって発生

夕焼けのエール

彼女がよかれと思ってしたこと、夏こみの前日、大きなトラブルが起こります。これを助け、その結果、彼女のこんな姿が見られれば、二人の関係は大きく進展します。周囲が何と言おうとも、あなたが正しいと思うなら……それでいいのでは?





芳賀 玲子

REIKO Profile

REIKO HAGA

即売会の華・コスプレに命をかける彼女は同じ大学に通う女子大生。とはいえ、ノリは女子校時代と変わるところがないらしく、主人公に対しても女友達と同格な感じで接します。まあ、悪い気持ちはしません。

誕生日 10月31日
身長 165cm
スリーサイズ 82/58/82
血液型 A型
好きなもの コスプレ、男×男なマンガ
嫌いなもの 試験と勉強
好きな男性のタイプ ガッシュ様と翔様(？好きなカップリングの感じがよい?)
好きな同人誌のジャンル 格ゲー (男性キャラオンリー)
特技 裁縫

攻略の
ポイント

ジャンルは「ゲーム」の対戦格闘、たまには大学にも行きましょう

サークル名 チーム一喝

おもな
登場場所

ゲームセンター、大学

対戦格闘が好きな彼女のバイト先は近所のゲームセンター。とはいえ、最初の即売会で出会うまではアプローチもできないので、実質的な攻略は5月のこみパ以降から。なお、彼女も千紗と同様、同人レベルは低くてもかまわない。修羅場モードの使用も(とくに後半)控えめに!



ゲームセンターで何度か会うと、電話番号を覚えてもらえます。これでもうやく電話でのアプローチも可能です。



先々のイベントには大学のイベントにはいものも……?

EVENT

3

6月3日

6月こみパ

条件 玲子のブースに移動

玲子のゆかいなお友達

出会うのシーンでも見かけた玲子のお友達三人組。彼女たちは玲子のサークルのメンバーで、これからはちょくちょく会う機会があるはず。ちなみに三人の衣装の元ネタ。すべてDCでも発表された作品に登場のキャラだったりするのです。わかります?



EVENT

4

7月8日

7月こみパ

条件 玲子のブースに移動

玲子のゆかいなお友達パート2

前回・前々回と続けて会っているせい、すっかり顔も覚えられてしまった主人公。「うわさの……」の続きが気になるところだけど、彼女らの憶測からあまり外れてないところが微妙な立場。やってきた理由は、言葉にして伝えてみるとよいでしょう。



EVENT

1

5月6日

5月こみパ

条件 コスプレスペースに移動

カメラと小僧とイエローカード

初めてのこみパ参加。初めて目にするコスプレスペース。そこでひととき目立っていた彼女は、格闘ゲームのガッシュ様LOVE! な女の子。思わず(大志に預かった)カメラを向けた主人公、彼女に注意を受けてしまいます。さて、何が悪かったのやら。



「どうやら、初めはクンミだねえ。じゃ、あたしが教えてあげよう。コスプレ撮影のルール」

EVENT

2

5月12日以降

ゲームセンター

条件 午後にゲームセンターに移動

コスプレに賭ける彼女の情熱

出会うのあと、ゲームセンターに二度ほど移動すると、彼女と再会することができます。なおも通うと休日の午後、バイト上りの彼女と一緒に帰ることができるはず。そこでは、彼女がなぜコスプレをするのか? という話なども聞けちゃいます。



結局は最初に思った「驚」ってヤツ。好きだからやってるってことね

EVENT

5

7月14日~
8月26日

ゲームセンター

条件 ゲームセンターに移動

水もしたたるいい男……?

DC版ではイベントもかなりの数増えました。彼女の新しいイベントその1がこちら。特別な条件は好感度以外必要ないので、期間中に見ることは可能でしょう。びしょぬれの服のかわりに着ていいよ、と言われた服は……。いや、「そだよ~」じゃなくて。



「それぞれそれよっ!」

EVENT

6

8月12日

夏こみ

条件 ジャンル選択が「ゲーム」で「対戦格闘」である

コスプレ姿で売り子のサービス

彼女との関係が順当に進み、夏こみの新刊を「対戦格闘」にしていた場合、感激した彼女がコスプレ姿で売り子をしてくれるイベントが発生します。ファンの心はファンが知るといっか、乙女のハートに直撃! らしいです。そういう内容なんですか!?



「乙女のハートに直撃! ガッシュさまが好きだったら、オススメの1冊っ!」

「ですの」で「ぱきゅー」な新ヒロイン。強いぞ!いろいろと。

SUBARU Profile

誕生日 11月11日
 身長 154cm
 スリーサイズ 80/56/80
 血液型 O型
 好きなもの .. 勇気と友情のアニメ、食べ物 (特にお菓子)
 嫌いなもの 世界の平和を乱す悪い人
 好きな男性のタイプ 志が高いがんばり屋さん
 好きな同人誌のジャンル ヒーローもの
 特技 格技 (特に投げ技と関節技)

御影 すばる

SUBARU MIKAGE

DC版こみパが誇る、ある意味で最終兵器(?)かもしれないヒロイン、すばる。性格は明るく元気! めげない負けなへこたれない! 彼女が戦線(こみパ?)に投入された暁には、それはもう大変なことに……。



攻略のポイント

同人レベルは高めにキープ
 あとは彼女を信じて進め!

サークル名 新住所確定

お主な登場場所 すばるの家、駅前、公園

最初の即売会で本を買いに行き、再会した彼女とユニットを組むことで、そう悩むことなく進んでいく彼女との関係。あとは本誌推奨のペースで同人レベルを上げていけば、夏こみ以降のイベントだってきちんと発生するはずである。ユニットの結成後は、週一回の「お部屋訪問」は欠かさぬよう。



ときおり部屋でなく公園に足を運ぶと、道着姿の彼女と出会えます。いつもの服もよいですが、これもよし。

好きなもの・食べ物な彼女と夏祭り。……飼慣らしている気、しますか?

SUBARU MIKAGE

EVENT 1 5月6日 5月こみパ 条件: 自動で発生

空から降ってきた少女

それはサークル初参加を前にして、あえなく人生の幕を閉じていたときのこと。妙にエレガントな曲とともに現れた、謎の少女の正体は? これは何を選んでもよいけれど、おすすめは右の選択肢。会場では「同人誌を買いに行く」のを忘れずに。



EVENT 2 5月13日 すばるの家 条件: すばるとユニットを組んでいる

えんぴつ片手にぐーりぐり

5月のこみパでお客様にさんざんな評価をされた彼女のフォローに徹すると、ユニットを組むことができるはず。以後は彼女の様子を週一ペースで見ながら自分の原稿を仕上げていこう。できる限りクオリティを上げ、同人レベルの向上を目指しましょう。



EVENT 3 6月9日~8月5日 すばるの家 条件: すばるの家に移動

ヒーローごっこすばるの夢

好感度がそれなりに高い状態ですばるの家を訪ねると、彼女の原稿のお手伝い後に公園を散歩することに。彼女がどうしてマンガを描くのか……そうした話も見れますが、ごっこのおかげで予期せぬものまで見れちゃいます。……事故です、事故。



EVENT 4 7月8日 7月こみパ 条件: 自動で発生

夏こみ犯行計画予告!?

すばると一緒に即売会に行くのも、これで二度目。終了後、ドーンという爆発音とともに、ほかのヒロイン攻略時とは少々異なる展開が。夏こみ開催の危機? 立ち上がれ、平和の使者たちよ!? それはまあ、それとして、原稿もきちんと描かなきゃね。



EVENT 5 7月20日 海 条件: 7月14か15日にすばるの家に移動して、海へ行く約束をする

カナヅチのすばるに泳ぎのレッスン

いつもはボリュームのある服装にはばまれて、よくわからない彼女のスタイル。水着ですと、なるほど納得(何がです?)。ともあれ、海では次回こみパの犯行予告も原稿も忘れ、楽しいひとときが過ごせます。1日くらい、こんな日があっても良いのでは。



EVENT 6 8月12日 夏こみ 条件: 前日の選択によって発生

ザ・対決!

入稿後にかかってくるすばるの電話から、見回り・夏祭り・泊まり込みのイベントを経て、ついにやってきた直接対決! 詳細はあえて話しませんが、とにかくすごいイベントです。すばるがピンチに陥ったら……もちろん、「死んでも助ける」こと!





発売日まであと27日!

DC特報
完成度 99%

香港が
キミを待っている!!



看板直し ワンチャイの菜珍街では、看板を取り付けている男に出会うことがある。この男を涼が手伝うイベントもあるぞ!



光武館 光武館という道場へ立ち入ると、いきなり剣を突きつけられてしまう。ピンチ?



郭と周 菜珍街の肉屋が隣り合っていて並ぶ場所では、双方の主人の話聞いてみるとおもしろい。

GAME DATA

●セガ ●9月6日発売予定
●7,800円(420ポイント)

プレイ人数 4人
プレイ時間 1人 22~

FREE (フル・リアクティブ・アイズ・エンターテインメント)

ホームページアドレス
<http://www.shenmue.com/>

対応等
VGA VM

※初回限定特典として「パーチャファイター4」特製プレミアムディスクが同梱。

発売日が近づくにつれて、着実にプレイヤーの期待が高まっていく「シェンムーII」。発売1カ月前となる今回の記事では、前号から引き続いて序盤のストーリー展開をチェックしつつ、ポイントとなるイベントを重点的に紹介していく。もちろん、気になるシステム部分や登場キャラクターについてもフォローしていくぞ。香港のアバディーンとワンチャイという広いエリアを歩き来しながら、「シェンムーII」の核心に迫っていこう!

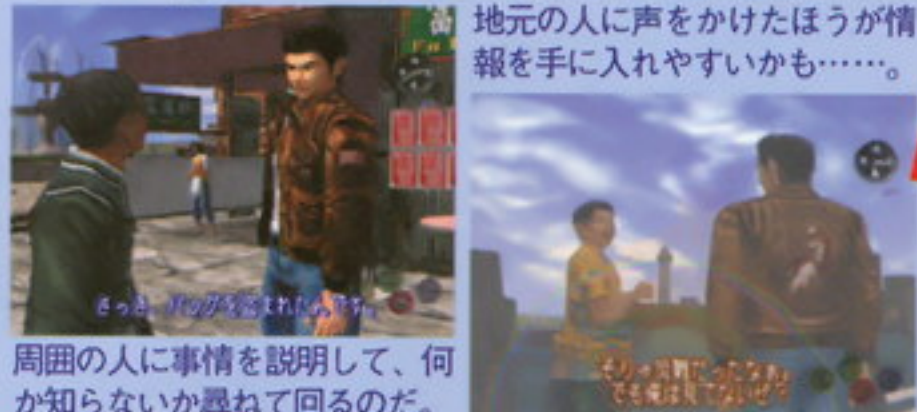
香港到着直後に発生するアクシデントを徹底追跡!

香港に渡った父の仇を追って、香港各地を駆け回る芭月涼。しかし、仇として追っている藍帝の情報を得るところか、その手がかり

となる鳳凰鏡の入ったバッグを盗まれてしまう。ゲーム開始直後に発生するこのアクシデントに、涼はどのように対応していくのか?

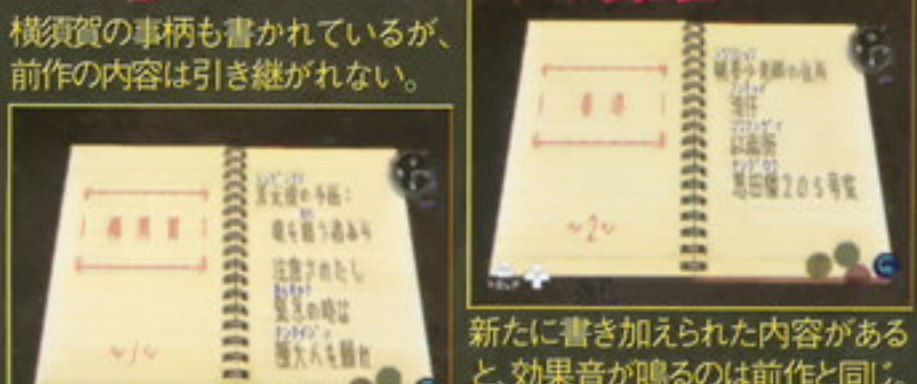
① バッグを奪った犯人は何処に?

SCENE
3人組に追われて助けを求めてきたウォンによって、バッグを盗まれてしまった涼。立ちつくしているヒマはない。バッグを盗んだ犯人を探すため、現場付近で聞き込みを始めよう。



Check! Point 「シェンムーII」でもメモは大活躍!!

前作でもお世話になった涼のメモ帳。「シェンムーII」でも、涼が見聞きした事柄が次々に書き加えられていく。アイコンセクターが採用されたことで、チェックしやすくなっている。



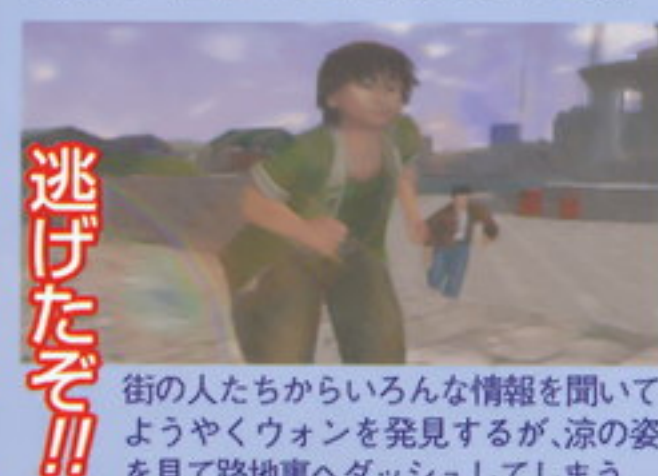
② 聞き込みには危険が伴う?

SCENE
もし犯人が常習犯だったら、街で評判の悪いヤツを突き止めるのも1つの手だぞ。



③ ウォンを発見! だがしかし……

SCENE
やっと見つけたウォンだが、追ってくる涼を見て逃げ出してしまう。ウォン追跡時はQTEが発生するぞ。



QTEが発生!!

ウォンは涼の追跡を逃れるため、妨害工作を仕掛けてくる。QTEが! ウォンを逃れるため、妨害工作を仕掛けてくる。QTEが! ウォンは涼の追跡を逃れるため、妨害工作を仕掛けてくる。QTEが!

聞き込みからバトルへ!!アバディーンでの展開はスピーディ!!

SCENE ④ 犯人たちとのバトルは1対2のフリーバトルだ!

ウォンを追いかけて行く
と、バッグを奪った仲間の3人組の元へ
行き着く。ここからはフリーバトルへ突
入だ。それも、いきなり2人を相手にする
ことになる。フリーバトル時の操作方法
は前作と同じに、Xボタンでパンチ(手

技)、Aボタンでキック(足技)、Bボタンで
つかみ(投げ技)、Yボタンで避け行動やさ
ばき(防御)、Lトリガーで走る、という割

り当てになっている。前作にあった「Rト
リガーによる登録技」は削除されたよう
だ(入力すると走り行動になる)。



QTE成功の
余韻もなく……

連続するいくつかのQTEを成功さ
せると、そのままフリーバトルへと
移行する。引き続き気を抜くな!



凶器アリ?
フリーバトルの相手は、サムとラ
リーの2人だ。ラジカセを担いだ
クールJとは戦わずにすみそう?

画面の左下が涼の体力ゲージ、右下が敵側
(この写真ではラリー)の体力ゲージだ。



ちなみにQTEに失敗すると……



金網を飛び越すQTEに失敗すると……



選がしたが……
ウォンを見失う。リトライにならないぞ。

SCENE ⑤ バッグの隠されている場所までチェイスシステムでナビゲート!

フリーバトルに勝利する
と、ウォンがバッグの隠し場所まで案内
してくれる。ここで使われるのがチェイ

スシステムだ。ウォンをロックオンして
おけば、あとは何も入力をしなくても目
的地まで連れて行ってもらえるぞ。



バトルに勝利!

フリーバトルに勝った涼へウォンが……



ついてきて、こっち。

反省したのかバッグを隠した場
所への案内を申し出てくる。



チェイスシステム発動中は、相手をロックオ
ンしているだけで目的地へ誘導してくれる。

ロックオンしていればOK!

誘導中でも会話は可能。ただし相手が
立ち止まってしまうので注意。



物を盗んで
なんとも思わないのか?

会話も可能!!

バッグが戻って きたものの……



奪われたバッグがようやく涼の手元に戻っ
てきた。早速、バッグの中身を確認しよう。

ワンチャイに詳し
い人がいる場所を
ウォンが書いてく
れるぞ。



紹介状を見せると、そ
の場所がわかりそうな
人物を教えてください。

ウオンから
新情報
入手!!

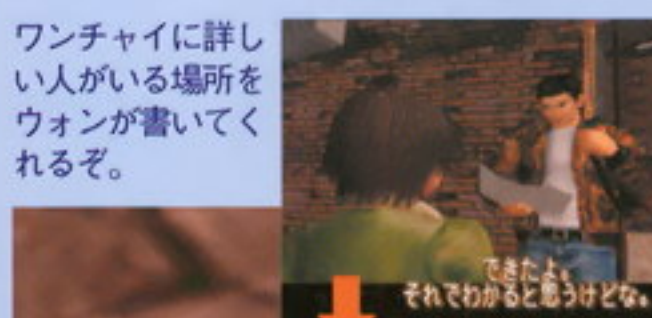
予約情報! 「シェンムーII」はコンビニでも予約可能! コンビニ専用予約特典は非売品CDだ!!

「シェンムーII」の予約キャンペーンに
は、コンビニのみで行われるキャンペー
ンもある。コンビニで予約すれば、「バー

チャファイター」シリーズの名曲が詰め
込まれたCDが付いてくるぞ。非売品CD
なので、ちょっと迷っちゃうよね。

<Virtua Fighter Sound Tracks>

- | | |
|-----------------------------------|-----------------|
| 1... IGNITE YOUR HEART | 「VF4」アドバタイズ |
| 2... MELTING POT | 「VF1」デュラル |
| 3... WATCH OUT | 「VF1」ビルステージ |
| 4... Whisper Dance | 「VF3」アオイ |
| 5... Keen Head | 「VF3」ジャッキー |
| 6... BATTLE IN THE CAVE | 「VF3」洞窟 |
| 7... Open The Deadgate | 「VF3」パイ |
| 8... YOUNG KNIGHT | 「VF2」リオン |
| 9... BLACK CAT MOON | 「VF2」サラ |
| 10... ESCAPE | 「VF2」ジャッキー |
| 11... Ride The Tiger | 「VF2」アキラ |
| 12... We are Virtua Fighter KIDS. | 「VF KIDS」アドバタイズ |
| 13... Ruler of the Seven Seas | 「VF KIDS」ジェフリー |
| 14... ESCAPE | 「VF KIDS」ジャッキー |
| 15... AKIRA | 「VF」アキラ |
| 16... SARAH | 「VF」サラ |
| 17... JACKY | 「VF」ジャッキー |
| 18... After image2 | 「VF3」エンディング |



それでおかしく思うけどな。



まずは、方来旅社に行ってみるか……

ワンチャイの 方来旅社へ!

ワンチャイの葉珍街にある
方来旅社が次の目的地
になる。紹介状にある紅
南街はその近くののたろ
うか? とにかくワンチ
ャイに行ってみよう!

ワンチャイで一気に広がる行動範囲!! 目的を見失うな!!

SCENE ⑥ワンチャイの菜珍街を進め!

ウォンからもらった地図を頼りに、ワンチャイの菜珍街にある方来旅社をめざす。菜珍街は、アバディーン

アバディーンのカイーンズストリート抜けて



今後アバディーンとワンチャイとの行き来が増える。

この先に!!



歩道橋を渡ると、アバディーンからワンチャイへエリアが切り替わる。位置関係を覚えたい。

ワンチャイ側から見たアバディーン(香港仔)方面。この場所はすでにワンチャイの菜珍街だ。

目的地発見!!



ウォンの地図どおりに歩いていくと、右側に方来旅社の看板が目に入ってくる。

Check! Point 質屋を利用してお金を稼ごう!

ガチャガチャなどで入手したコレクションアイテムは、質屋で引き取ってもらえるぞ(涼側が買い取ることは不可)。引き取る際の価格は、質屋によって変わってくる。どの質屋で高く買い取ってくれるか、調べることも大切だろう。



このマークが質屋だ!!



お店の壁に貼られた金魚のマーク。この印がある店は質屋なのだ。まずは入ってみよう。



初利用時は、買い取り額を書かれたパンフを渡される。



パンフに書かれているのはセットの値段だけ。比較重要!



店主のセリフは気にする必要はない。気軽に利用したい。

これだけ出してあげられんのはワチぐらいだよ。

SCENE ⑦方来旅社が宿泊場所に!

ウォンの言っていた方来旅社はホテルなので、情報を入力するだけでなく、宿泊場所としても利用できるぞ。でも、宿泊費はタダじゃないよね?

マネー会話を使え!



所持金が不安なら、カウンターの男に尋ねてみよう。



マネー会話で聞いていくと、いろいろな情報を入手できる。

やっぱり宿代は請求されそう。ここではお金を稼がないとやっていけない?

質屋ならここを出て右だ。右に行けばすぐ目的地だよ。

Check! Point ワンチャイの注目スポット!

●占い屋



ワンチャイでは、占い屋を見かけやすい。有料だが、それなりの情報は得られるぞ。



アバディーンの方角碼頭にいた占い師の女の子。ワンチャイから出張してきたのかな?

●トマトマート



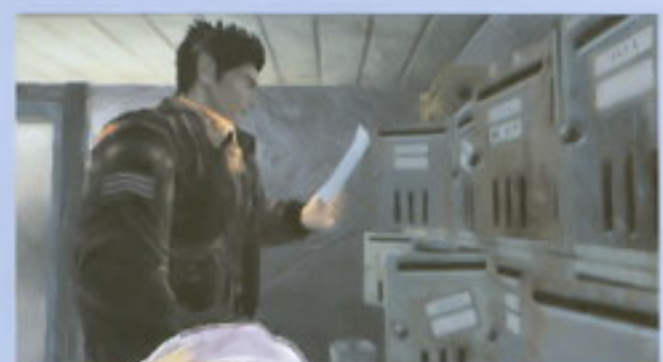
横須賀のドブ板通りにもあったトマトマートだが、香港にも姉妹店を持っているようだ。



レジ係は日本からの留学生だ。涼とは同年ぐらいだろうか。話も合いそうだが……。

SCENE ⑧いよいよ当初の目的地「恩田楼」へ!

ワンチャイに到着しているのだから、紹介状に書かれた紅南街の恩田楼に向かってみよう。紅南街の場所は、方来旅社や菜珍街で聞けばわかるはずだ。紅南街に入れば、恩田楼の場所は自然とわかるだろう。街の案内板や聞き込みなどで情報を集めたい。



紹介状に書かれた住所を集合ポストでチェックすると……。



紅南街は菜珍街と違い、古くからの民家が多い地域だ。恩田楼の建物もかなり古い。



紹介状どおり、205号室に住んでいる人が桃李らしい。早速、部屋を訪ねてみよう。



彼女の正体は?

第28話から第35話まで
中盤の見どころを総チェック!!

マクロス緊急発進!
戦いは急展開を迎える!

スパロボ大戦α

for Dreamcast

話題のDC版「スパロボα」の発売まで残すところあとわずか。というわけで今回は「超時空要塞マクロス」の面々が登場してくる28話～35話の展開を紹介していくぞ。巨大戦艦マクロスの浮上シーンと強攻型へと変形するトランスフォーメーションのデモムービーが新たに加わり、さらに見応えを増した中盤戦のハイライトシーンをとくにご覧あれ!

注目! 予約特典として
R-1のストラップが

DC版「スパロボα」を予約すると、特典として特製R-1メタル携帯ストラップがプレゼントされるぞ。数に限りがあるので、まだ予約していない人は今すぐお店へGOだ! またDダイレクトだと確実にだぞ(8/23まで)。

精巧なR-1のマスコットが付いている、ファン必携のアイテムだ。



Playback - これまでのあらすじ -

DC特報
完成度: 100%

GAME DATA

●バンプレスト●8月30日発売予定
●7,800円(420ポイント)

1人 1人 99~

SLG+RPG (シミュレーションロープレ)

ホームページアドレス
<http://www.hotline-web.com>

対応等

メモリーカード4X

深刻化する事態に対応するため、 Rond=ベルは3部隊に分かれての活動を開始する。しかし、新たな敵ミケーネ帝国の出現、ガトーのソロモンへの核攻撃、バイストン・ウェルからドレイク軍浮上と、戦いはさらに激化していくのだった。再合流した Rond=ベルはSDFの協力を得るため南アタリア島を目指すが……。

ボルテスV、エヴァンゲリオン式号機など新戦力が続々加入。



ビショット「ガア・ガリンクの完成披露にお招きしたあなたとリムル殿をこのような事態に巻き込んでしまつて……」

HP 3700/3700 EN 85/90



新規参戦ユニット、Gブレイカーがついに登場。だが、彼らは戦いのあと姿を消してしまう。

バイストン・ウェルからドレイク軍が浮上。混乱を巻き起こす。

EOTの中樞・南アタリア島で
Rond=ベルが目にしたのは!?

巨大戦艦マクロスがたたずむ島で、

マクロスとバルキリー隊が満を持してついに登場。第1話以来行方不明になっていた主人公の恋人も謎の男とともに姿を現す。さらに新たな敵、ゼントラーディ軍も出現し、物語はさらにヒートアップしていくのだ。

第28話 「EOTの島」

エヴァを追って、使徒来訪!

ついに南アタリア島にたどり着いたロンド=ベルの面々は超巨大戦艦マクロスの姿を目撃する。ブライトたちはマクロスの艦長グローバルとの会見を果たすが、そのとき南アタリア島に新たな使徒が出現する。ミサトは3機のエヴァで使徒の撃退をはかる。だが、倒したと思った使徒が今度は2体に分裂・再生して襲いかかってきた!



グローバル「それだけではない。マクロスは地球脱出計画に基づいて、大型移民船としても造られている」

このシナリオからいよいよマクロスが登場。同時にロンド=ベルの戦いは新たな局面に立ち向かうことになる。



3機のエヴァンゲリオンで倒れた第7使徒イスラフェルは、なんと2体に分裂して復活する。突然のできごとにシンジとアスカが危機におちいる!



アムロ「完全に再生し、再び活動を開始するのはいつだ?」

イスラフェルの撃破に失敗したロンド=ベルは戦術の練り直しを迫られる。

エヴァ敗北!?



アスカ「や、やられてたまるもんかっ!!」

2体の使徒の攻撃で大ダメージを受けたエヴァ初号機と弐号機は行動不能に。撤退を余儀なくされた2機に代わってロンド=ベル隊が使徒に挑むが……。

第29話 「心に念じる、見えない刃」(スーパー系) 「黒い超闘士」(リアル系)

再会した恋人は敵になっていた

主人公、リュウセイ、ライの搭乗機に新武器が追加された。3人はイングラムの命令を受け、機体のテストを兼ねた周辺海域の偵察に向かう。順調に偵察を続ける3人。ところがそこに関東支部から奪われた2体のSRX計画の機体が現れる。敵の正体はイングラムの元部下のイルム。そして行方不明になっていた主人公の恋人だった。彼らはSRX計画を阻止すべく、南アタリア島へやって来たのだ。なぜ、恋人がSRX計画の機体に乗っているのか。なぜ、自分を倒そうとするのか。何もわからないまま、戦いは始まってしまった。



スーパー系、リアル系で登場する敵の機体が異なる。ただ、マップとストーリーの展開はまったく同じだ。

黒き超闘士グルンガスト改



リアル系ではイルムの搭乗機はグルンガスト改になる。見た目はグルンガスト式とほぼ同じだが、HP、攻撃力はケタ違いだ。

TOPICS 初号機と弐号機の合体攻撃は「ユニゾン攻撃」

第30話からエヴァンゲリオン初号機と弐号機による「ユニゾン攻撃」が使用可能になるぞ。2体のエヴァがまったく同じフォームでキックを放つ、原作アニメをほぼ忠実に再現した戦闘シーンは一見の価値あり。ただし、第30話で「精霊憑依」のほうに進んだ場合は、この合体攻撃は使用できない。「エヴァ」ファンの方は覚えておこう。



アスカ「いくわよっ! バカシンジ!!」

同時にジャンプして、敵に向かって猛烈な勢いでキック! 完全にシンクロした2体のアクションは必見だ。

アスカのかけ声でダッシュ開始。今こそ特訓の成果を見せるとき!



アスカ「いつけえええっ!!」

シンジとアスカがココロを

シンジ「……行くよ!!」

ロンド=ベルの新たな戦いが始まる



紅きPT
ヒュッケバインEX

スーパー系シナリオのイルムの搭乗機はヒュッケバインEX。回避能力にすぐれ、強力な遠距離兵器を搭載した強敵だ。

ココに注目! 追加武器の映像を見よ

このシナリオから主人公機に追加される新武器の映像は見応えたっぷり。とくにグルンガスト式式の「計都瞬獄剣」の迫力には目をみはること間違いなしだ!



虚空から呼び出した剣で敵をぶった斬る計都瞬獄剣。破壊力満点の攻撃だ。



EVA2体で倒す

重ねて突撃する!!

第30話「瞬間、心、重ねて」

シンジとアスカのリターンマッチ!

分裂した第7使徒イスラフェルを完全に倒すには、2体のコアを同時に破壊しなければならない。ロンド=ベルはエヴァンゲリオン初号機と弐号機の同時攻撃で使徒を撃破する作戦を採用。シンジとアスカの攻撃のタイミングを合わせるための訓練が行われる。猛特訓の末、完璧なユニゾン攻撃を修得したシンジとアスカは再度イスラフェルに挑む。

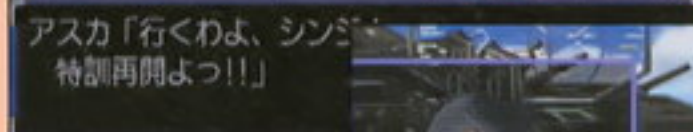


特訓の成果を見せる!

2体のイスラフェルを同じターンで撃破しなければならない。初号機と弐号機のコンビネーションが勝敗を分けるのだ。果たして2人のリベンジはなるか。



シンジとアスカがベアルックで猛特訓! 原作アニメの同名エピソードを再現したシナリオだ。



ネオ・ジオンの総帥ギレン=ザビがマス・ドライバーでの南アタリア島攻撃を宣言。マクロスは新たな危機に直面する。



ギレン「我が方のマス・ドライバーで南アタリア島を攻撃する」

選択によってルート分岐



>「弾丸を撃ち落とす」
「弾丸をEVAで受け止める」

ここからシナリオが2つに分かれる。この分岐は長く、次の共通シナリオまでいくつものシナリオをクリアしていくことになる。

第30話「精霊憑依」

精鋭部隊で使徒を倒せ!

ロンド=ベルは高い攻撃力と機動力を併せ持つメンバーで2体の使徒を撃破する作戦を決行。ところがメンバーの1人、マサキが行動不能になってしまう。さらに孤立するマサキの前にエアロゲイターが出現。絶体絶命のそのとき、サイバスターに異変が起きる!



単人「このメンバーから判断して…どうやら使徒を力押しで…しかも速攻で倒す作戦を展開するつもりらしいな」



こちらのシナリオではGetterロボ、ビルバイン、ライディーンらで使徒に挑むことになる。



サイバスターがパワーアップ!

マサキの心に応え、サイバスターの精霊憑依(ホゼッション)が発動。サイフラッシュとコスモノヴァが使用可能になる。風の魔装機神が真価を発揮するのはここからだ。

ココに注目! ド迫力の「コスモノヴァ」

サイバスターの最強武器「コスモノヴァ」の戦闘シーンは必見! 閃光を発する4つの光弾の輝き、炸裂の瞬間のエフェクトともに超ド派手なのだ。



全身から発する閃光のすさまじさから威力の高さがうかがえる。

エヴァで受け止める

主砲で撃ち落とす

第31話「奇跡の価値は」 新たな敵、ゼントラーディ軍現る!

ロンド=ベルはマス・ドライバーの砲撃をエヴァで受け止める作戦が発動する。だが、そのとき突然マクロスの主砲が発射。新たな異星人部隊を呼び寄せてしまう。グローバルはスカル小隊の緊急発進を命じる。



ゼントラーディの接近を感知したマクロスは、自動的に主砲を発射してしまう。



マクロスをねらって巨人兵ゼントラーディ軍が出現。戦うことのみを目的とする戦闘種族だ。

ココに注目! テレビ版「マクロス」を元に物語が展開

ここからの分岐の最大の違いは「マクロス」関連イベント。こちらのルートはテレビ版をアレンジしたもので初登場時の輝は民間人。ミンメイもまだアイドルになっていないのだ。



フォッカーを訪ねてきた輝は成り行きでバルキリーに乗り込むことになる。



おなじみ可変戦闘機バルキリーがついに登場。圧倒的な回避能力と3段階の変型機能を生かして今回も大活躍するぞ。

第32話「スペース・フォールド」 敵の攻撃からマクロスを守れ

マクロスの存在を察知したゼントラーディ軍は南アタリア島へ本格的に侵攻開始。グローバル艦長は南アタリア島からの脱出を決意する。マクロスの発進が可能になるまで、次々に出現するゼントラーディの侵攻を食い止められるか!?



未沙「異星人部隊の第2波、多数接近します! 地上部隊と戦って下さい!」

四方八方からゼントラーディ軍の部隊がマクロスに向かって迫ってくるのだ。



ミンメイを助けるため、輝がバルキリーで突撃。このとき敵が巨人であることが判明する。

巨人の軍団ゼントラーディ軍出現!

第31話「ブービー・トラップ」 スカル小隊、発進せよ!

ロンド=ベルはマスドライバーの攻撃をR-GUNのHTBキャノンで防ごうとする。だが、突如マクロスが制御不能になり主砲が暴発。砲撃を受けたゼントラーディ軍の襲撃を招いてしまう。ゼントラーディに対抗するため、フォッカー率いるスカル小隊がスクランブルをかける。



バルキリーは一見すべて同じに見えるが、機体によってカラーリングのほかメカデザインや武装などが異なる。じつはバリエーション豊かなユニットなのだ。

ココに注目! こちらのルートは劇場版がベース

このルートは劇場版「愛・おぼえていますか」の設定がベース。輝はすでに軍人になっているし、ミンメイも初めからアイドルとして登場するのだ。また、敵がマクロスに侵入する第35話をはじめ、劇場版ならではのイベントも多いぞ。



テレビ版ルートとは異なり、このシナリオの輝は最初から軍に所属している。

第32話「カウント・ダウン」 マクロスついに発進、そのとき!?

グローバルはゼントラーディ軍の攻勢をかわすため、マクロスでの大気圏外脱出を決定する。再び現れたゼントラーディ軍を迎撃するべく出撃するスカル小隊。地球の危機と感じたカトル、トロワらもマクロスを守るために参戦する。彼らはマクロス発進まで敵の侵攻を防ぎ切れるか!?



増援が次から次へとマクロスに迫ってくる。「スペース・フォールド」とほぼ同じ内容のシナリオ。

戦いの混乱を利用して、ヒイロとデュオの2人はマクロス内部への侵入を試みる。



ヒイロ「この戦闘の隙を突いて、ASS-1に侵入する」



いきなりスペース・フォールドが発動。周囲の戦艦をも巻き込んで、マクロスは冥王星宙域へと転移してしまう。



ブリタイ「マイクロンの
棲む星には手を出すな、か…」

ゼントラーディ軍の司令官、ブリタイとエキセドルが登場。この後、2人は執拗にマクロスを追ってくる。

ココに注目! マクロス浮上シーンが
新規ムービーに!

このシナリオではマクロス浮上のデモが見られるぞ。巨大な船体がゆっくりと浮き上がるシーンは迫力満点。マクロスの重量感が漂ってくる圧巻の映像で、中盤最大の見せ場になっているのだ。



別ルート「カウント・ダウン」でも同じデモが流れる。見逃す心配なしだ。

第33話 「アームド・アタック」

マクロス、トランスフォーメーションを敢行

フォールドシステムが作動させたマクロスは、リーンホースやグラン・ガラン、ゴラオンら周囲の機体を巻き込んで、冥王星宙域まで飛ばされてしまった。しかも、ブリタイ率いるゼントラーディ軍がマクロスを追ってフォールドしてくる。圧倒的な数の敵を前に、徐々に追いつめられていく味方部隊を見て、グローバルはマクロスに強攻型に変形しての主砲発射を決意する。

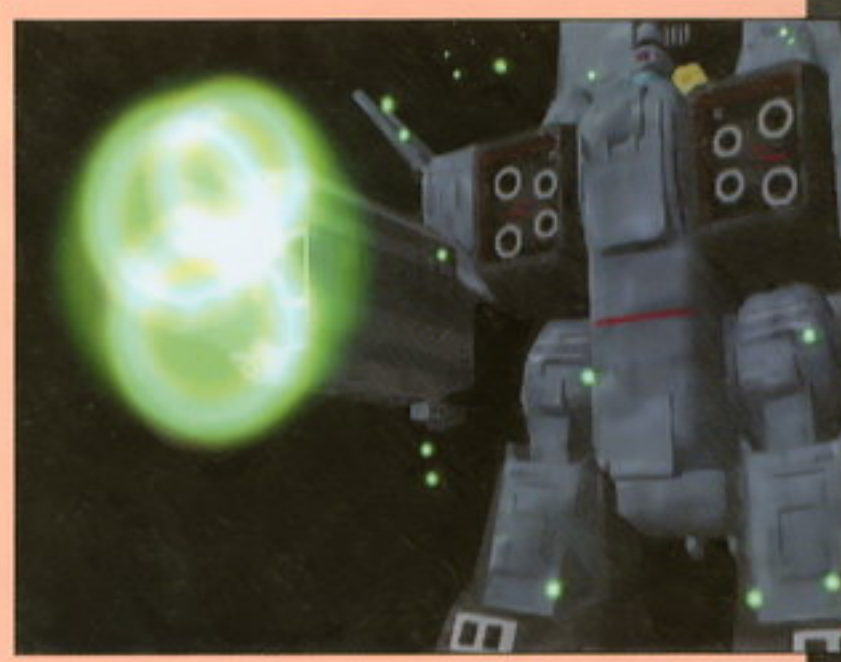


このシナリオでもゼントラーディ軍がマクロスめがけて攻撃してくる。

戦況が不利と感じたグローバル艦長はマクロスの主砲発射を決意する。



グローバル「本艦はこれよりトランスフォーメーションを執行する！」



変形したマクロスのアームド・アタックが炸裂! アーム部分にピンポイントバリアを集めて、敵の装甲を突き破る超豪快な必殺技である。

HP 1900/1800
EN 26/30



「ロイ=フォッカー
「なんだなんだ、その攻撃は!」」

VF-1Sで、スカル小隊を率いるのはロイ=フォッカー少佐。輝の兄貴分で頼れる隊長だ。



輝「…結婚式でも、やりますか?」

輝とミンメイはフォールドの衝撃でマクロスの内部に閉じこめられてしまう。原作でおなじみのエピソードを再現したイベントだ。

ロンド=ベルの戦いは激しさを増していく



ゼントラン兵
「やられた…脱出する!!」

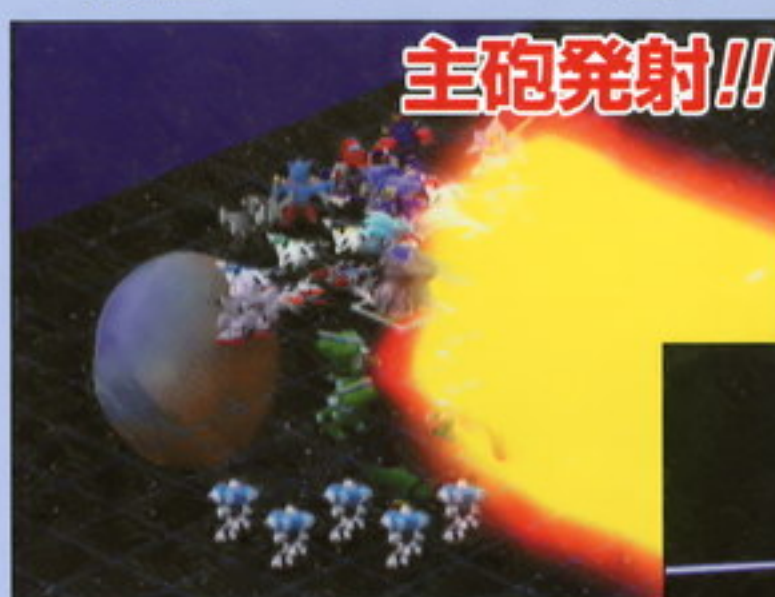
敵の巨大戦艦を撃て!

ゼントラーディ軍の戦艦スヴァール・サランが登場。4万近いHPを誇る超巨大ユニットで、攻撃力もかなり高い。この強敵を見事撃墜できるか?

第33話 「トランス・フォーメーション」

ゼントラーディの戦艦がマクロスに迫る!

冥王星宙域に転移したマクロスはフォールドに巻き込まれたほかの戦艦とともに地球を目指して長い旅を始める。そこに突然ブリタイのゼントラーディ艦隊が出現。マクロスを追ってフォールドしてきたのだ。グローバルは敵を撃退するため、主砲の発射を実行に移す。

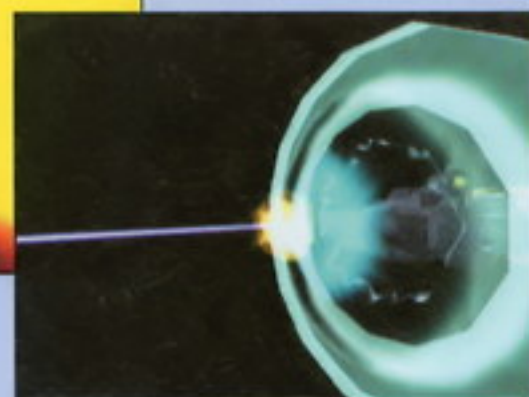


主砲発射!!!

マクロスの主砲は威力絶大。射程内にいたら、味方ユニットもただではすまないだろう。



「アームド・アタック」と同様、敵増援が続々出現する。この猛攻をしのぐのは容易ではない。



原作ではいまいち頼りなかつたマクロスのピンポイントバリアだが、本作ではかなり強力。

ココに注目! これがマクロスの変形シーンだ

マクロスが強攻型へと変形するシーンがデモムービーで完全再現されている。マクロス浮上シーンと並ぶもう1つの中盤のハイライトシーンだ。



このムービーは第33話で見ることができる。

強攻型へと変形する過程がバッチリ再現されている。



第34話「天敵との遭遇」

謎の敵、宇宙怪獣の脅威が迫る

宇宙怪獣との戦闘で行方不明になっていたエクセリオンは何とか地球に向けて航行を続けていた。しかし、彼らの前にまたしても宇宙怪獣が出現。ノリコ、カズミ、ユングに新型バルキリーYF-19に乗るイサムを加えた4人はエクセリオンを守るために出撃する。彼らは群れをなして押し寄せる宇宙怪獣の猛攻をしのげるのか?

新型バルキリーYF-19を操るのは、陽気なナイスガイのイサム=ダイソンだ。

YF-19は小型機ながら攻撃力バツゲン。特に接近してのピンポイントバリアバンチは破壊力満点だ。



イサム登場



ノリコが、カズミが宇宙怪獣に立ち向かう

カズミ「…悪く思わないで。あなたのためなのよ!」

「プロローグ以来、久々に面々が登場。」

HP 1400/1400 EN 72/80



ノリコ「イ・ナ・ス・マ・キイイック!!」

トップ部隊・RX-7ナウシカのパイロットはタカヤ=ノリコ。努力と根性で宇宙怪獣に立ち向かう熱血少女だ。

ココに注目!

宇宙怪獣の巨大さを実感できる

今回の戦闘シーンはユニットの大きさの違いも表現されている。特に宇宙怪獣・上陸艇のような超大型ユニットとそのほかの機体の差は歴然。大型ユニットの巨大さを改めて実感できるはずだ。

宇宙怪獣・上陸艇とYF-19の近接戦闘シーン。これを見れば、宇宙怪獣がいかに巨大かがわかるはずだ。

イングラムの離反、宇宙怪獣の出現……不測の

第34話「隠された殺意」

イングラムが明かす真実とは!?

合体訓練のために出撃したSRXチームの前にエアロゲイターのレビが現れた。リュウセイたちは合体して戦おうとするが失敗。さらに行動不能になったアヤが撃墜されてしまう。撃ったのはイングラム。彼はエアロゲイターだったのだ。

HP 4600/4600 EN 240/240



イングラム「ライフル、ダブルファイア!」

イングラム「苦しまずに殺してやる」

イングラムが自らの正体を明かす、中盤最大のヤマ場となるシナリオ。味方増援の数は少し異なるが、内容は「イングラムの真意」とまったく同じだ。

R-GUNの銃口がリュウセイたちをねらう



うなれ、怒りの鉄拳!

R-1のT-LINKナックルがイングラムに炸裂! リュウセイの怒りのパワーがR-GUNパワードに搭載された強力な念動フィールドを打ち破る。

HP 3000/3000 EN 68/90



レビ「あはははっ…くらえ!」

戦爵レビ登場!

ココに注目! バルキリーは形態によって武器の射程が変化する

バルキリーの「一斉射撃」がどの形態でも使用可能になっている。バトロイドに変形しないと使えなかったこれまでより、便利になっている。また、形態によって射程が変化するのも大きな変更点の1つだ。

武器名	攻撃力	射程	命中
ガンポッド	1800	1-4	+30
一斉射撃	3200	1	+20

ガウォーク

ファイター 武器選択 1/1

武器名	攻撃力	射程	命中
ガンポッド	1800	1-5	+30
ホーミングミサイル	2500	2-6	+20
一斉射撃	3200	1-8	+20

ファイターの「一斉射撃」の射程は8。ガウォークは射程1だが移動後でも使用できる特典付きだ。

第35話 「イングラムの真意」

イングラムの正体が明らかに

合体に挑戦するため出撃したSRXチームにエアロゲイターの戦爵レビとシャピロが攻撃を仕掛ける。リュウセイたちは合体に挑戦するが、あえなく失敗。やむなく分離したままレビたちに挑む。そのときイングラムがアヤに向かって発砲した。



イングラムのR-GUNパワードがアヤを狙撃。R-3はあえなく撃破されてしまう。アヤの安否はいかに。

リュウセイ「イングラム教官…いや、イングラム=プリズケン！俺はてめえを…絶対に許さねえっ!!」

イングラムを撃て!

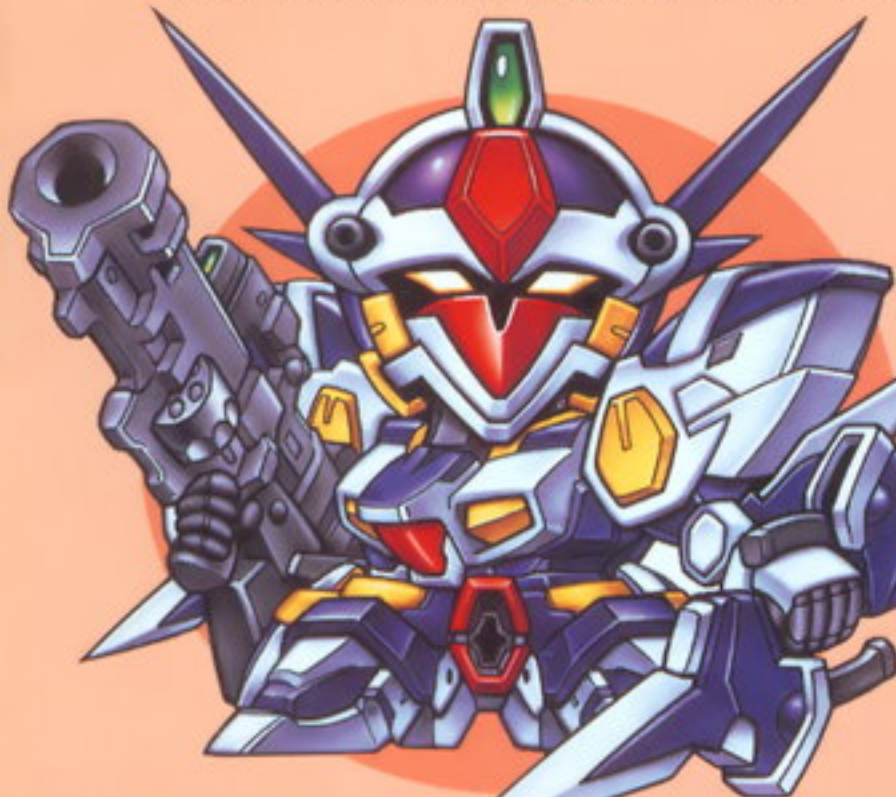
イングラムの正体はエアロゲイターの特殊工作員だった。その事実を知り怒りにふるえるリュウセイは、アヤのカタキを討つため、イングラムに戦いを挑む!

リュウセイたちの異変を感じて、後を追ってきたボルテスVの前に鎧獣士サイモンが立ちはだかる。



ボルテスVはVの字斬りを放つが、まったくダメージを与えられず返り討ちにされてしまう。

Vの字斬りが効かない!?



ココに注目! 戦闘シーンの中断が可能に!

本作では戦闘シーンをいつでも中断できる。自軍のユニットの戦闘シーンだけチェックして敵の攻撃はカット、なんてことができるのだ。時間短縮にかなり便利なので、大いに活用してもらいたい。

スタートボタンを押すと、戦闘シーンが中断されてマップ画面に戻る。これはDC版「α」ならではの機能だ。



戦闘で得た経験値、資金が表示される。ただし、ダメージは表示されない。

事態がマクロスに次々と襲いかかる

第35話 「サタン・ファイト」

マクロスに敵が侵入!

戦いの合間に Rond=Bel の面々はミンメイのコンサートに出かける。しかし、彼らに休息の時はない。コンサートの途中でゼントラーディ軍が襲ってきたのだ。土星宙域で戦いが始まる。そのとき、新たに現れた敵部隊がマクロス内部へ侵入してしまった。

HP 4900/4900 EN 174/180



フォッカー「これはお返した!」

スーパーバルキリーが登場。追加装甲を装着したことで、移動力、装甲などすべての能力がアップしている。

ゼントラーディ軍が迫る!



ヴァネッサ「敵がマクロス艦内に侵入しました!」

ゼントラーディ軍の増援部隊が接近。さらに2機のヌージャデル・ガーがマクロス内部へ侵入と緊急事態が続々発生していく。土星宙域を舞台に戦いは風雲急を告げる。

マクロスに侵入しようとする敵を撃破する輝のバルキリー。このあと、映画でおなじみの美砂との会話イベントが発生する。



輝選択
> 「マクロスに侵入した敵を退く」
「増援の敵部隊を迎撃する」

マクロスの内部に侵入した敵を追撃するか。それとも迫り来る敵増援部隊を先にたたか。輝は選択を迫られる。



映画版を元にしたこちらのルートでは、ミンメイの登場はこのシナリオからなくなる。



ミンメイ「でも、今夜は、そんな楽しいことを忘れて思いっきり楽しんで下さい!」

地球への帰還をめざすマクロスの旅は続く……

さまざまな事態を切り抜けながら地球を目指すマクロスの旅は続く。ジュピトリアンとの遭遇、ゼントラーディ軍の追撃、そして宇宙怪獣の脅威。迫り来る危機を感じたマクロスはひたすら地球へと急ぐ。



ユース「お前のおかげで、地球人の貴重なデータを得ることが出来た。ラオデキヤ士もお喜びになるだろう」

ユース、ラオデキヤ士、エアロゲイター側の重要人物たちが、いよいよ登場してくる。



輝「民間人!? 何やってんだ、あんな所で! シェルターへ逃げ遅れたのか!」

マクロス内部で敵と戦うシナリオもある。全長1キロのマクロスならではのステージだ。

次号より、いよいよ攻略開始! 大增ページでお届けだ!!

16ページ最強解説

パート1



バーチャファイター4

難解システム解説あり!



キャラ別解説も!!

ついに本格稼働を開始した「バーチャファイター4」(以下VF4)! 足早にゲーセンへ向かうキミたちのために、今回も全キャラクターの基本戦術を徹底解説! 2大システムもピンポイント解説だ!

●セガ●好評稼働中(アーケードゲーム)●対戦格闘ゲーム●NAOMI 2基板
●1プレイ100円 (VF4キャラクターアクセスカード: 1枚500円/※1キャラ1枚対応)

① 避け行動と避け攻撃

避け行動は、 \downarrow で手前に、 \uparrow で奥に移動するが、相手が攻撃していないとまるで効果がない。じつは、避け行動には成功と失敗の2種類があり、成功すると攻撃は絶対に当たらず、行動後のスキもない。逆に失敗時はスキだらけになる。その成否は、①避け行動時に相手が攻撃していたか、②その攻撃の方向と避け行動の

方向があっているか、の2つで判断される。性質から考えれば、攻撃を見てから出すべきだが、これはまず無理。自分が不利な状況なら、不利なぶんだけ自動的にいいタイミングを作ってくれるはずだ。ちなみに方向はそのキャラの主力技で判断する。移動方向は、攻撃に向かわないように動けば、まず成功するはずだ。

不利になったら…… 避け行動! 即座に反撃だ!



攻撃をガードされる不利な状況こそ、避け行動を使おう!



不利なぶんだけ相手の攻撃前にならないので、成功しやすい。



成功したら \uparrow + \square + \triangle の避け攻撃か、技を出して反撃だ!

避けられそうなら……

回転系を出すか

投げ技で対応しよう!



逆に避けに対してはどうするか。相手が避けそうなら……



回転系の攻撃を出す。パイの \downarrow + \square + \triangle 攻撃は避け不可!



投げ技も有効な選択肢。投げつかみも避けが成功しない。

POINT 避けにくいのは避け攻撃のせい?

避けが成功したのに攻撃が当たることはないか? じつはこれ、避け攻撃をすぐに出していることが原因だ。相手の攻撃が終わる前に避け行動を出してしまうと、成功時の攻撃を避ける能力がなくなり、攻撃を食らってしまう。避け攻撃時は気をつけよう。



避けても

つぶれる!

VF4で最重要とされる2大システムをチェック!

② ダウンを回避する受け身

受け身はダウン攻撃などの追い打ちを回避できる優れたアクションだ。受け身には、下の写真のとおりヘッドスプリング受け身と横転受け身がある。前者は立ち状態に、後者はしゃがみ状態になっており、しかも先行入力で攻撃が出せない。そのため、し

ゃがみ投げなどをねらわれると反撃できず、まともに食らうことになる。これを回避したいなら、レバーを \uparrow に入れておけばいい。ARMのおかげで、受け身後すぐに歩き状態を作ってくれるので、簡単にしゃがみ投げを回避することができるはずだ。

ダウンしたら……

受け身をとって

立ち上がり攻撃で反撃!



着地するくらいで \downarrow + \square + \triangle + \triangle を入力して横転受け身を。



受け身が成功したらすぐに攻撃の準備をすること!



しゃがみ状態であることを生かして反撃に転じてみよう。

\downarrow + \square + \triangle でヘッドスプリング受け身

\uparrow or \downarrow + \square + \triangle で横転受け身



ヘッドスプリングは遅くみえるが立ち状態になれる。



横転受け身はしゃがみ状態になる。この違いを把握しよう。

相手に見られた!

しゃがみ投げがきそうなら……

\uparrow を入力し続けて回避!



相手に受け身を確認されたら逆に攻められてしまう。



しゃがみ投げを重ねられて、何もしないと確実に入る……



\uparrow を入れ続ければ、回避可能。受け身後は即入力だ!



AKIRA

結城 晶



アキラはこういうキャラだ!

出が早く、前進力のある裡門頂肘や躍歩頂肘、そして猛虎硬爬山などの強力な打撃技で相手を圧倒し、ガードで固まる相手を投げ技で崩して、そこへ強力な一撃を叩き込む。反撃

に転じる相手には当て身と、開門八極拳の使い手らしい戦い方が展開できるアキラ。「VF4」では、新たな崩し技や、強力な打撃技が追加され、さらに攻めの選択技が増えた。

当て身で技を返す!



相手の反撃に対しても当て身技で対応できる。打撃で押し、反撃をつぶすこの流れは健在!

躍歩頂肘で押しまくる!



見た目の変化は少ないが、ガードされてもスキがなくなるなど、打撃も強力になった。

アキラの基本連係

① まずは裡門頂肘で攻め立てろ!

今回、アキラの軸となる技は⇒⇒Pの裡門頂肘だ。まずはこの技を使って攻めの流れを作る。とりあえず、裡門頂肘を相手に押しつける。このとき相手にヒットした場合は自分が有利なので、再度裡門頂肘などの出の速い中段攻撃と投げ技でガードを揺さぶろう。裡門頂肘がしゃがみにヒットした場合は相手がよろける。この場合は回復を待ってダメージの高い投げ技をねらうか、順身翻誇で崩し、後述する攻め方へ展開する。この投げに対し、相手がしゃがむ、または反撃してくるようなら、

思い切ってP+K+Gの崩拳を出して、崩撃雲身双虎掌で大ダメージをねらおう。もし裡門頂肘がガードされた場合は、自分が不利になるので、相手の反撃に当て身技で対応したり、避けて貼山靠で対応するのが有効だ。裡門頂肘からの攻めは強力だが、直線的な攻撃なので避けられやすい。そこで、相手が避け行動を多用してきたら、一瞬待ってから裡門頂肘を出したり、時折ダッシュしてからの躍歩頂肘や猛虎硬爬山を織り込んで、相手にタイミングを取らせないようにしたい。

⇒⇒Pで攻め込んで



裡門頂肘で攻め込み、まずは押しつけて攻めの流れを!

相手の反撃を避ける!



相手が反撃に転じてきたら、当て身が避けが有効だ。

避け攻撃をたたき込む!



避けの場合はひるまずに避け攻撃を出し、確実に当てろ!

相手がよろけたら...



しゃがみに当たり、相手がよろめいたら、大チャンス!

思い切ってP+K+G!



投げ技を意識させておけば、相手がしゃがみやすい……。

大ダメージを奪え!



崩撃雲身双虎掌をたたき込んで、一気に大ダメージを!

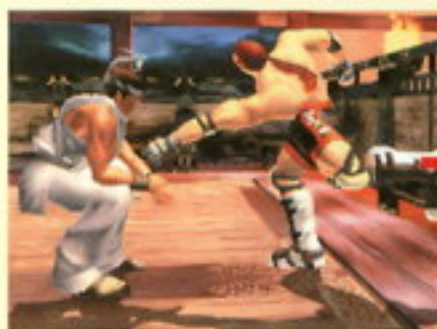
アキラの基本連係

② 順身翻誇から新たな攻めを展開!

相手の腕をつかみ、引き寄せる⇒⇐P+Gの順身翻誇。「VF4」からは追加入力することでいろいろと相手を崩せるようになっていく。まず、⇒⇐P+G後にすぐにP+Kで、心意把をたたき込み相手を吹き飛ばせる。壁際で使えば、相手を壁ヒットさせられ、そこからさらに攻めていけるぞ。⇒⇐P+Gに⇐か⇓を入力すると、相手の側面に回りこむ闊歩になり、このあとにP+Kを入力すれば、側面から背中から攻撃する靠山壁が出せる。靠山壁がヒットしたあとは、相手が背を向けたままよろめく。

素早く接近し⇒⇐KKの連環腿を入力すれば、確実に入り、結構なダメージを与えられる。このように強力な技に移行できる順身翻誇だが、どれも打撃技だけに、相手が正確なコマンドを入力すると、確実にガードされる。そこでガードしてくる相手には、闊歩で止めから攻める。これはまず、⇐の闊歩に対し相手が⇐Gと入力したら、⇒⇐P+Gの開誇や投げ技を仕掛けるのが有効。⇓の場合は相手が⇓Gと入力しているはずなので、裡門頂肘を出し、そこから攻めを展開するのが有効なパターンだ。

壁際で決まったら...



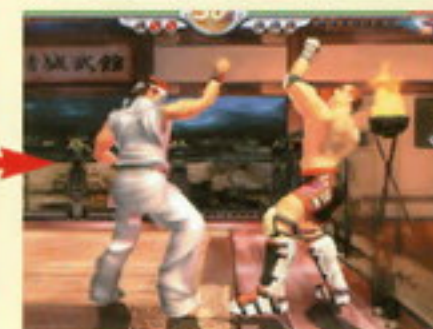
壁際で⇒⇐P+Gが決まったら、迷わず心意把を!

P+Gで心意把につなげる!



すると相手が壁にヒットするので、ここを攻める!

壁ヒット後に攻めろ!



たいい立ちガードされるので、開誇がオススメだ。

ガードできる相手なら...



順身翻誇からの攻めをガードする相手には闊歩でとめる。

ワザと止めて開誇!



そして、ガードで固まっていたところ開誇で崩す!

P+Kで追い打ちを決めろ!



最速でP+Kを出して、確実に追い打ちをねらうってこう!



スキルアップのための豆知識 追い打ちを見極めよう!

「VF4」のアキラは、崩したあとの追い打ちで固有技が入りにくい。崩したあとに何をすればいいかは確実に覚えておきたい。まず、順歩翻誇からは先行入力の猛虎硬爬山(崩したあと⇓⇒P)がオススメだ。新

しい崩し技の順歩翻誇～闊歩～靠山壁は連環腿がベスト。そして何も入りそうもない進歩里誇のあとはウルフやジェフリーなどの一部のキャラには連環腿を決められるので、覚えておこう。

⇐⇐P+Gのあとは……



⇐⇐P+Gの進歩里誇をウルフに決めたら……。

相手によっては⇒⇐KKが入る!



迷わず追い打ちで連環腿をたたき込んでやれ!



JACKY

ジャッキー・ブライアント



ジャッキーはこんなキャラだ!

「VF」シリーズの攻めの中核を担う、立ちパンチやしゃがみパンチ、肘、ミドルキックなどの基本攻撃。これらすべてが高性能なジャッキーは、ストレスを感じさせない、とても扱

いやしいキャラクターといえる。また、「VF4」からの追加技によって、フェイント系の動きが充実! そのため、相手の虚を突くような多彩な攻めもできるようになっているぞ。

基本性能の高さがウリ!



◆Pからの連続技・エルボースピンキック。この技ある限りジャッキーの強さは不変。

フェイント系の動きが充実!



攻撃をガードさせて一歩後退。そして、攻める! 今回のジャッキーはこんな動きも可能。

ジャッキーの基本連係

① 従来どおりの動きでOK!

出が速いPや↓Pで主導権を握り、中段攻撃と投げ技の二択を迫る。もはや「VF」シリーズの王道ともいえるべきこの基本戦法は、もちろん今作でも有効だ。中段攻撃はガードされても反撃を受けず、当てれば攻めのチャンスを作り出せる⇒Pが主力。しゃがみ状態の相手にヒットした場合はよろけを誘発するので、すかさず攻め立てていこう。よろけさせたあとの攻めの選択技は、見返りの大きいP+Kと投げ技の二択が有力だ。前号で紹介したP+KPKからの空中コンボ(振り向きPP⇨Pなどが

オススメ)で大ダメージを奪え! ただし重量級のウルフやジェフリーに対しては、P+Kがしゃがみヒットだと浮きが低いため、空中コンボを決められない。この2キャラに対しては、再度⇒Pと投げ技の二択を迫るのが無難だ。なお、⇒Pでよろけを誘発、またはカウンターヒットを確認した場合は、⇒PKにつなげてダウンを奪い、起き攻め、または受け身攻めを仕掛けてもいい。二択で見返りを求めるか、⇒PKによる確実なダメージを取るかは、戦局に応じて使い分けていくといいだろう。

Pや↓Pで主導権を握ろう



まずはPや↓Pを当てて主導権を握ろう。

エルボーで押さえつけろ!



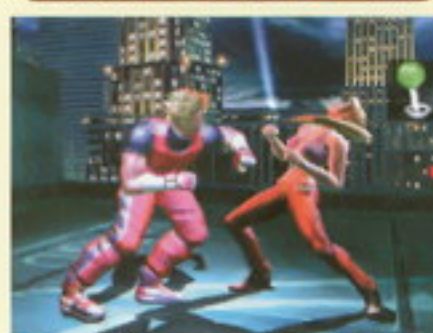
中段は⇒Pがメイン。連係もあるので強力だ。

ガードには投げだ!



投げ抜けの的を絞らせないように使い分けよう。

よろけさせたら二択



しゃがみヒットさせよろけを奪ったら二択のチャンス!

中段はP+KPPで決まり!



P+KPPからコンボをねらい、ダメージを奪おう。

ヒット後はコンボを決めろ!



ヒット後のオススメの追撃は振り向きPP⇨P。

ジャッキーの基本連係

② 背向けを使った新連係で攻めろ!

「VF4」でリニューアルされた技の1つに、背向け状態へ移行しつつ有利な状況を作るスピニングキックがある。P+KPKや⇨PK、PP⇨PKがそれに当たる。なかでもPP⇨PKを使った攻めは非常に強力だ。P+KPKと⇨PKがスピニングキックをしゃがみで回避されてしまうのに対し、PP⇨PKは⇨Pをガードさせた時点で次のKが強制ガード。つまり、⇨Pをしゃがまれない限り、スピニングキックをガードさせられる。もちろん、中段へ派生するPP⇨P or ⇨Kという連係もあるの

で、相手側もうかつにはしゃがめない。この2つの連係を使い分けて、PPからの上段と中段の二択、または避けに対する投げを絡めて攻め立てよう。PP⇨PKをガードさせたあとの選択技は、背向けP+Kと背向け↓P or ↓Kによる中段と下段の二択が基本。背向けP+Kヒット後は間合いが離れるので、ダッシュから攻め立て、背向け↓Pのあとは派生技の↓PKを意識させて連係を組み立てたい。また、振り向きPから再度連係を出し、プレッシャーをかけるのも非常に有効だ。

PP⇨PKで縦押し!



中段へ派生するPP⇨Pを意識させて使いたい。

中段はブラインドナックル!



ヒット後はダッシュで近づきさらに攻め立てるべし。

立ちガードには背向け↓P



上段攻撃をかわしながら攻撃可能。⇨Kも同様だ。

スラントヒット後は不利



⇨Pも同等の性能でヒットさせても不利な状況だ。

連係を意識させて……



派生派の⇨PKを使って相手の反撃をつぶそう。

ほかの技で揺さ振ろう!



⇨PKを意識させて別の選択技で攻め立てていこう。

ジャッキー

スキルアップのための豆知識 パクサオの性質を理解しよう

ノーガード状態で効果を発揮するパクサオは、上中段パンチ攻撃(肘は不可)を捌くことができ、成立後にPを入力すると裏拳で反撃できるという返し技の一種だ。追加入力裏拳がヒットしたあとは若干有利で、

攻めの流れを変えられる。もちろん、ノーガード状態なのでリスクは生じるが、パンチ系の攻撃を主体とするラウやシュン、レイ・フェイ戦では、多大な効果を発揮するはず。連係の割り込みなどに活用したい。

相手の攻撃を捌き……



パクサオナックルの入力受け付け時間は短い。読みと反応が要求されるぞ。

すかさず攻め立てろ!



パクサオナックル後はPや⇨Pなど、出の速い技を出して攻め込もう。



鋭い蹴り技で
相手を圧倒!

SARAH

サラ・ブライアント



サラはこういうキャラだ!

シリーズをとおり、最速の連係攻撃と、豊富な中段攻撃で相手を圧倒してきたサラ。コマンドも簡単なものが多いため初心者でも扱いやすく戦いやすいキャラだ。「VF4」では

特殊構えであるフラミンゴが追加され、足技と連係にさらに磨きがかかった。コマンド入力は多少複雑になったが、そのぶん新たな戦術が展開できるようになっている。

豊富な中段攻撃!



とにかく簡単なコマンドで非常に強力な技が出せる。これもサラの特長といえるだろう。

多彩な蹴り技!



今作では足技が強化された。なかでもフラミンゴ構えに移行する技はどれも強力だぞ!

サラの基本連係

① 中核をなすのはやはり⇒PK

出の速いエルボーから浮かせ技のニーキックをつなげる⇒PK。中段攻撃で、しかもある程度のディレイ(遅らせて出すこと)が利くので、⇒Pを出すだけで簡単に相手を攻め立てられる。この技で攻めの中核を作る戦略を組み立てよう。まずは⇒Pを最低でもガードさせる。このあとは、相手が立ちガードしている、または避け行動で2発目をかわそうとしているなら、すぐに投げ技をねらうか片方しか避けられない⇒PKで止める。確実につぶしたいなら、多少ガード時のリスクはあるが、⇒PK+Gを

出せばほぼ避け行動が止められる。⇒P後に反撃してくる相手には、ディレイで2発目を出すのが有効。2発目がカウンターヒットしたら、⇒K→フラミンゴ中⇒Kの空中コンボで確実にダメージを与えよう。⇒Pがしゃがみ状態にヒットした時は、相手がよろけ状態になる。すぐに2発目を出せば確実に決まるが、まず反応できないので、相手の回復を待って投げ技をねらったり、再度⇒Pを出して同じように攻めるのも有効。変化をつけたいなら、後述するフラミンゴへの移行技で攻めるのも有効だ。

ガードされたら



⇒Pは出が速く、反撃・牽制どちらにも有効な技だ。

ディレイで出して…



2発目をディレイで出すのは、割り込もうとする相手に有効。

空中コンボへ!



ヒット後は⇒K→フラミンゴ中⇒Kを決めたい。

相手が避けようとするなら…



相手が、2発目のニーキックを避けようとしたなら……。

投げ技か



投げ技をすぐにねらう。立ちガードにも有効な選択技だ。

⇒PKなどで対応!



片方しかカバーできないが、あとを考えれば⇒PKも有効。

サラの基本連係

② フラミンゴへのシフトを駆使せよ!

新たに追加された特殊構えであるフラミンゴ。この構えは、レイ・フェイやベネッサの特殊構えのようにいきなりは使えず、特定の技からしか移行できない。構えに移行する技には⇒K、P+K、⇒PK、⇒P+Kなどがある。それぞれの使いどころだが、まず⇒Kは出も速いので牽制攻撃として使え、当たり判定が下のほうにあるので、バウンドコンボや空中コンボにも活用できる。P+Kには相手の攻撃をはじく能力があり、中距離から構えたい時に使う。⇒PKは上段攻撃の連係だが、出が早く、

相手を容易に押さえつけられる。構えたあとの行動としては、基本的に技ヒット後に構えた場合は、構え中⇒Kと構え中P+Gで攻める。このとき相手が⇒Pなどの技で反撃してきた時は、構え中⇒Kか、⇒P系専用当て身の構え中P+Kを出して対応する。後者が成功すると相手がしりもちをつくので、構え中P+Gで投げをねらいたい。また、ガード後に構えた場合は、基本的には出の速い構え中Pや構え中⇒Kで潰すか、後述する回避能力を持った行動で反撃したり、一度距離をおくのが有効だ。

⇒PKで牽制!



中距離から⇒PKで攻め入りながらフラミンゴ構えへ。

⇒P系の攻撃がきたらコレ!



相手が⇒P系の攻撃で止めにきたら、すぐP+Kで対応!

よろけたところを投げた!



しりもちをついたところを、構えからの投げ技でねらえ。

⇒Kがヒットしたら…



⇒Kで牽制し、ヒットした場合はこちらが完全有利。

⇒Kでつぶすか



相手のしゃがみガードは⇒Kでつぶす。よろけたら再度攻め。

投げ技をねらえ!



立ちガードなら投げ技。⇒Kからの打撃投げも有効だ。



スキルアップのための豆知識 回避能力をもった技を活用しよう!

フラミンゴ構えをとった直後はガードできない。そのため構えに移行する技をガードされ、相手に素早く反撃されると、確実に攻撃を受ける状況が生まれる。そこで有効なのが、構え中⇒と⇒P+Kや⇒P+Kだ。

前者は攻撃能力がないが、行動の開始時に完全に技を回避できる時間ができる。後者は避け攻撃とほぼ同等の能力を持つので、相手の攻撃を引き付けてから出せば、同時に回避と反撃が可能だ。うまく使いこなそう。

バック転は回避能力あり!



バックロールエスケープには完全に技を回避できる時間があるぞ!

⇒P+Kなども活用しよう!



攻撃と回避能力を持っている⇒P+Kや⇒P+Kも意外と使える。



L A U

ラウ



ラウはこんなキャラだ!

斜上掌などから繰り出される連係を使った縦押しと、各種浮かせ技からの強力な空中コンボは健在。従来どおりの戦術に、性能が向上した燕子掌などを織り交ぜれば、相手に反

撃の余地を与えない怒濤のラッシュが仕掛けられる。斜上掌が上段判定になったという変更点は痛い、そんな弱体化をものともしない強さが今作のラウにはある。

縦押し能力がハンパじゃない



リングアウトをねらえるのはもちろん、壁ありステーションでは相手を壁際に追いつめやすい。

威力抜群の空中コンボ



斜上掌などの浮かせ技から強力な空中コンボをたたき込む。ラウの醍醐味といえる部分だ。

ラウの基本連係

① 鳳凰槍掌でゴリ押し!

「VF4」のラウの主力技は⇒P P。前作よりもヒット後の状況がよくなり、そのあとは強力な攻めを仕掛けられるようになった。立ちPや⇩Pを当てたあとや、相手の攻撃をガードして有利な状況に立った場合は、この⇒P Pと投げ技の二択をメインに攻め立てていくといいだろう。ただし、⇒P Pは2段目が上段なので、しゃがんで回避されて反撃を受ける危険性がある。固執せずに⇒P単発や⇩K、下段の⇩⇩Kなど、適度にほかの技も織り交ぜ、単調にならないようにしたい。⇒P Pヒット後の選

択技としては、基本的には再度⇒P Pか投げ技の二択でOK! ただし、避け攻撃を最速で出された場合は、どちらの選択技も負ける可能性がある。回避攻撃対策の用意は必要だ。回転系の攻撃を出すのもいいが、もっとも有効なのはしゃがみダッシュからの⇩P。しゃがみダッシュで相手の避け失敗を誘い、⇩Pを避けた相手の攻撃に合わせてカウンターを取るという寸法だ。カウンターを取れば空中コンボで大ダメージを奪えるので、見返りも大きい。避け攻撃を多用する相手には積極的に使いたい。

肘始動の連係が強力!



出の速い⇒Pから連続ヒットし、有利な状況を作り出せる。

しゃがみには注意!



2段目は上段。しゃがまれて反撃を受けるので注意しよう。

ほかの技も織り交ぜよう



的を絞らせないように、ほかの技も織り交ぜていこう。

鳳凰槍掌後の選択技はこの3つ



再度⇒Pを出せば、ヘタな暴れはすべてつぶせる。



立ちガードで固まる相手には、投げや下段で崩していこう。



避け攻撃にはしゃがみダッシュ斜上掌でカウンターだ。

ラウの基本連係

② 斜上掌からの攻め

上段になったとはいえ、主力技に変わりはない⇩P。カウンターヒットさせたあとの見返りが大きいことはもちろん、ガードさせたあとの攻めも非常に強力だ。立ち合いで⇩Pを出すときは、⇩P P (以下、斜上P)まで出すようにしておき、カウンターヒットだったら空中コンボ。ノーマルヒットやガード時の場合は、斜上Pからの連係で攻め立てていこう。ただし「VF4」の斜上Pは、今までよりも若干スキが大きくなっている。つまり、斜上Pから肘などを出しても簡単につぶされてしまうの

だ。よって、その後の選択技には少し変化が必要になる。有力なのは、カウンターヒット時には空中コンボが決められ、ガードされても攻め続けられる斜上P⇩Pだ。ディレイ(入力を遅らせて技を出すタイミングを変える)でも出せるので、斜上Pのあとに無闇やたらと手を出してくる相手には、この技でカウンターをとりに行くといいだろう。また、これを警戒してガードしてくる相手には、斜上Pからの投げや下段などで崩す。今回の斜上Pからの攻めは、この二択攻撃で決まりだ。

斜上Pで押す!



⇩Pからの連係や立ち斜上入力などを使っていこう。

⇩⇩Pでカウンターをねらえ!



斜上P後に手を出す相手には、⇩⇩Pでカウンターをねらえ。

浮いたらコンボだ!



浮いたあとは背向け⇩Pなどで拾い、空中コンボを決めろ!

背向け後は最速のKが有効



⇩⇩Pをガードされたあとは、背向けKを出す就非常強い。

しゃがみPには⇩K+G



空中判定になるので、下段攻撃をすかすことができるぞ。

さがって様子見もあり!



背向け中のバックステップなどで間合いを離すのも有効だ。



相手の反撃をすかす技をチェック!

冒頭でも軽く触れたが、燕子掌(⇩+K)の回避性能が前作よりも上がっている。身を引ながら技を出すようにモーションが変更されたので、上段攻撃ばかりか一部の中段攻撃さえもすかして攻撃可能だ。混戦時や

中距離でおもむろに出すと非常に強力だぞ。また、新技の⇩P+Kは⇩Pをすかすのに役立つ。こちらの⇩Pをガードされたあとなど、相手が⇩Pで連係を止めにくるときに使っていけば絶大な効果を発揮するだろう。

⇩+Kは上段と一部の中段に対して



回避能力が格段に上がった燕子掌。最大ためもよく使っていこう。

しゃがみPには⇩P+K



⇩P対策の翻身攻撃。⇩Pが主力となる本作ゆえ、使い次第では強力な技だ。



PAI-CHAN

パイ・チェン



パイはこういうキャラだ!

スピーディな連係攻撃で攻め、反撃に転じてきた相手の攻撃を当て身で返す。試合の流れを作りながら戦えるパイ。父親であるラウが剛の拳ならば、柔の拳というところか? 今

作ではさらに相手の攻撃を素早く回避し、攻めに転じられる迷蹤歩という行動と、攻撃を捌き、相手をよめさせる新当て身技が追加され、相手の反撃に対する選択肢が増えたぞ!

スピードは最速クラス!



パンチなどのスピードは全キャラ中、最速クラス。疾風のごとく、相手を攻め立てられる。

当て身技の種類も豊富!



相手の反撃を当て身で返すことも可能。連係で押し、当て身でとるのがパイの基本となる。

パイの基本連係 ①

細かい技で相手を押さえつけろ!

まず、攻めるにはPPPと⇒Pを相手に押しつけるところから始まる。PPPで攻める場合は、適度に連係を途中で止めたり、PPP⇐KとP⇐P⇐Kまで出してガードを揺さぶるといい。ただし最後まで出し切ると、ガードされたときに手痛い反撃を受ける。PP⇒Kなどで止めておいて、相手の反撃には当て身や避け行動などで対応するといいたろう。⇒Pは単発だが、出も速く意外とリーチがあるので、相手の動きを止めやすい。ガードされても大きなスキは生じないので、手軽に使える。こ

の技を基点にした攻め方としては、ヒットしたら再度⇒Pを出して、相手に立ちガードを意識させる。そして⇒Pから投げ技をねらうなどして、ガードを崩していけばいい。また、暴れる相手には⇒P後すぐに⇐Pで動きを牽制しつつ、しゃがみ状態を作り、そこから判定的に強い立ち途中PやKと投げ技で攻めるの有効だ。⇒Pをガードされた場合は、基本的に相手が出の速い攻撃で反撃してくることが多い。そのため避け行動で対応しやすいので、かわしてから攻め返してやろう!

⇒Pで相手の動きを止める!



まずは⇒Pで相手を押さえつけ、攻めをスタートさせる。

ヒットしていたら投げ技などをねらう



ヒット後、相手が立ちガードしているならすぐに投げろ!

ガードされたら⇐Pで反撃を止める



反撃に転じてきたら避け行動か⇐Pで止めて攻め返せ!

⇐P系の攻撃を⇒Pで避けつつ攻撃!



⇐P系の攻撃には⇒Kなどで対応するのが意外と有効。

反撃に対応して避けろ!



攻撃後、相手が反撃してくるなら避け行動をとろう。

⇒⇐PPで捌いて攻めろ!



⇒⇐PPなどの攻撃を無力化する技で攻め返すのも有効だ。

パイの基本連係 ②

迷蹤歩を活用するためには……

「VF4」から追加された迷蹤歩。相手に背を向けつつ一旦身を引く行動で、近距離戦から一時的に離脱したいときに使う。素早く身を引くので、基本的には自分が多少不利なときに、相手が肘のようなリーチのない技で反撃してきそうな局面ならどこで使っても機能するだろう。迷蹤歩で回避したあとは、基本的に迷蹤歩から繰り出せる技で反撃する。迷蹤歩で避けたあと、相手が接近していたらKの前掃腿で迎撃する。少し距離がある場合はK+Gからの連係を相手に押しつける。この連係は4発目が

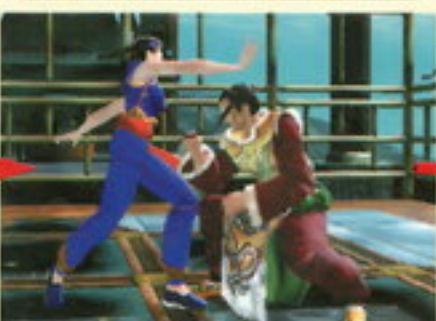
前掃腿なので、容易に避けることができず、途中止めにもスキが少ない。そこから⇒Pで攻めたり、前掃腿を気にしている相手にはしゃがみ投げを仕掛けたりと非常に攻めやすい。また、迷蹤歩後に素早く反撃したいなら、Pから派生する連係攻撃を使う。途中で止めると低い姿勢で伏せる仆腿になり、ここからは前掃腿などの下段攻撃や浮かせ技の金鶏が繰り出せ、相手のガードを揺さぶれる。通常技の連係と迷蹤歩～仆腿の連係を組み合わせ、流れるように攻めていこう!

相手の反撃を読んで⇐Q+Q+Q



⇐P系の技の反撃も迷蹤歩なら簡単に回避できるぞ。

迷蹤歩からPPPPの連係で反撃!



相手が反撃してきそうなら、迷蹤歩中PPPPでつぶしにかかる。

仆腿へと移行させ、さらに幻惑!



仆腿からの技を使って、相手のガードを揺さぶっていい。

距離が開いていた場合は



迷蹤歩後に距離が開いていた場合は、K+Gを使うといい。

迷蹤歩中Q+Qで反撃開始!



いきなり間合いを詰め、さらに連係を押しつけられる。

前掃腿を意識させつつ、攻め立てろ!



前掃腿を意識するようなら、中段攻撃としゃがみ投げだ!



スキルアップのための豆知識 ↓P+Kと⇐P+Kの使い方

ちまたではあまり使えないといわれている⇐P+Kと⇐P+K。じつはこの技は避け行動をつぶすための技で、相手が避けると思ったように足を出し、ヒットすると自動的に投げ技になる優れものなのだ。ちなみ

に、この技、横転受け身に対しても有効で、受け身をとったのを確認したらすぐにその方向に出しておく。このとき相手がしゃがみガードしなければ確実に決まるはずだ。結構使えるので、ぜひとも試してみてください。

相手の受け身を確認したら……



相手が受け身を取ったのを確認したら……

すかさず、トラップ発動!



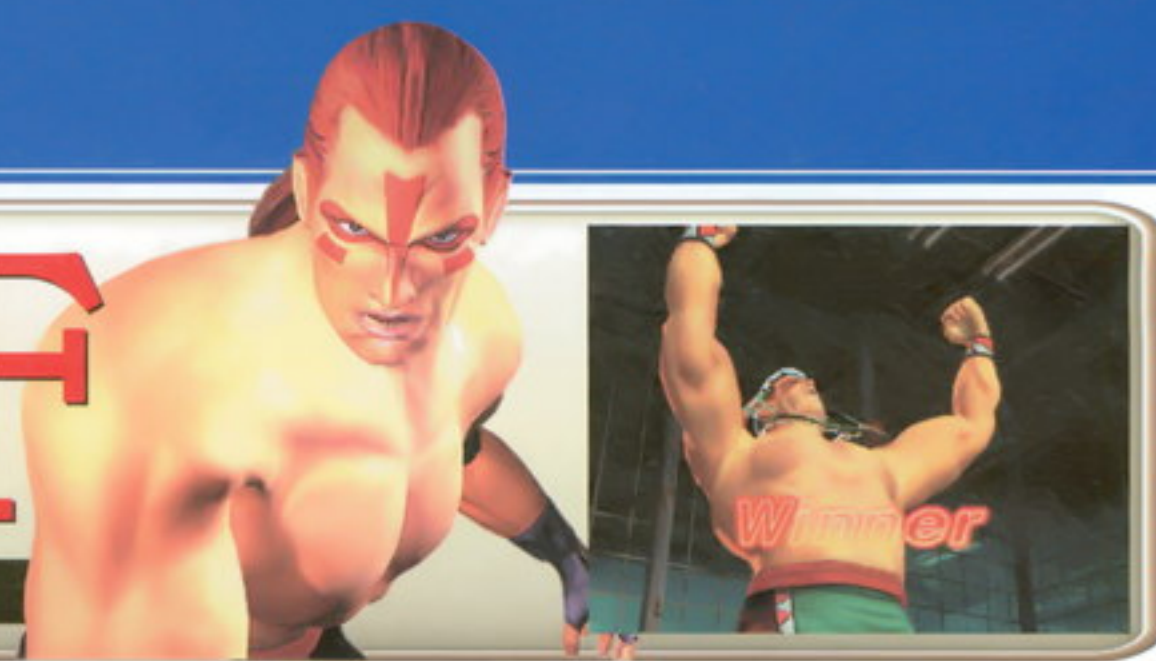
すかさず⇐P+K、足を引っ掛けるお茶目なトラップだ。



大胆に攻め込み
相手をブチ投げろ!

WOLF

ウルフ・ホークフィールド



ウルフはこういうキャラだ!

大ダメージを与えられる投げ技と、強力な打撃技の両方を持つウルフ。「VF4」では投げ技がより一層強化された。横に避けてから投げ技につなげたり、中距離からタックルして、

そこから背後をとるような技も追加されて、いろいろな距離から投げ技がねらえるのだ。また、ローパンチカットの追加で素早い技への対処もできるため、防御面でも強化された。

ヘビーでパワフルな打撃技!



ジャイアントスイングなどの強力な投げ技とパワフルな打撃技がウルフの魅力だ。

テクニシャンな一面も!



今作では、ローパンチカットの追加で相手の打撃に対する防御面も強化されたぞ。

ウルフの基本連係 ①

投げ技への布石をどう作る

ウルフ最大の武器は、やはり投げ技だ。相手の体力の半分以上を奪い去るジャイアントスイングなどをどうねらうか? それがお戦での課題となる。まず、中距離からはいきなりのP+Gや、相手の攻撃を誘い、それを避けてからの避け攻撃のサイドステップキャッチを利用していく。また、ガードを破壊できるショルダータックルの最大ため攻め込み、よろけさせたとこにKやP+Kと投げ技で攻め立てるのも有効。近距離での基本的な連係としては、相手の攻撃をPで止めて、そのあ

とにパーティカルアッパー(↓P)でカウンターをねらう。この攻撃がカウンターヒット後にすぐ投げ技をねらえば、確実に決まるぞ。このパーティカルアッパーを警戒して、相手が手を出してこなくなったらチャンス到来。立ちガードしているようならすぐに投げをねらう。これはパーティカルアッパーを避けようとする相手にも有効だが、↓Pがガードされたあとは、自分が不利になる。そのため相手の攻撃に対して避け行動をとり、サイドステップキャッチで投げをねらっていく。

Qで相手の攻撃を止めて



近距離では、相手の攻撃を止めるQから攻め始める。

アッパーでカウンターをとる!



すぐにパーティカルアッパーを出し、カウンターをねらう。

最速で投げ技を入れれば確実に入る!



すぐに投げ技をねらえば、確実に投げを決められる。

相手の攻撃を誘っておいで……



中距離では様子を見て、相手の攻撃を待つのもいい。

避け行動で回避!



避けが成功したらすぐにサイドステップキャッチへ!

そこから投げ技をねらえ!



相手のスキに入れば、確実に投げ技が決められる!

ウルフの基本連係 ②

ロードロップを基点にした攻め方

パーティカルアッパーを使った戦術だけでは、相手に読まれやすい。そこで、ほかの打撃からの攻めも織り交ぜていこう。意外と有効なのが、ロードロップキックからの攻めだ。この技はヒットしたときの相手の状況でやられ方が異なり、攻め方も変わる。まず、立ちガードにヒットした場合は相手がよろけ状態になる。そこで相手が回復してきたところにKと投げ技をねらっていく。最速で回復され、↓Pなどで反撃してきた場合は、後述するノーガードで攻撃をすかしてからのしゃがみ投げが有効

だ。カウンターヒット(またはノーガードでヒット)した場合は、相手がダウンする。ここにはダウン攻撃が決まるが、試合の流れるよっては↓P+Gのダウン投げで相手を起こして、中段と投げ技で攻めに転じるのが有効だ。ほかにもウルフにはしゃがみ投げがあるので、↓P+Kや↓PPのようなダウンさせる技を使って、相手に受け身を取らせて攻めるのも強力。ヘッドスプリングには投げ技と打撃で、横転受け身にはしゃがみ投げをねらいつつ、回避されたら立ち投げや打撃技を重ねて攻めよう。

ノーマルだと相手が崩れる



立ちガードに当てると相手がダウンせず、よろけ状態に。

⇒Kと投げ技で攻めろ!



回復が遅いようならすぐに⇒Kなどの強力な中段で攻めろ!

回復から↓Pにはしゃがみ投げ!



回復後、↓Pで反撃しそうならノーガードでしゃがみ投げ。

カウンターは相手がダウンする



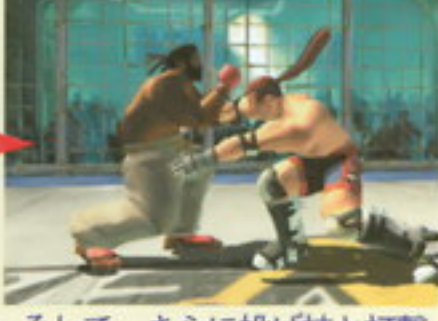
カウンターヒットすると、相手が確実にダウンする。

すかさず↓P+Gで起こして…



相手の体力があるなら、ダウン攻撃でなく起こしてやる。

投げと中段で攻め立てろ!



そして、さらに投げ技と打撃で攻め立ててやろう!



スキルアップのための豆知識 ↓P系統にはローパンチカットとノーガードで対応!

↓P対策の技、ローパンチカットは背後をとるのと膝を当てるの2つあるが、どちらも成功したあとに←Pで追撃してさらに↓P+Gで相手を起こして攻め続ける。ちなみにウルフは立ちガードだと↓Pが当たり

やすいが、通常構えだと簡単にすかすことができる。これを利用して、相手の↓P系が来るとしたらガードを解き、↓Pをすかしてからのしゃがみ投げをねらう。このノーガード戦法はウルフの新たな戦力となるぞ!

ローパンチカット後は←Pで追い打ち!



ローパンチカット後は←Pで追い打ちを決め、その後ダウン投げをねらう。

ノーガードだと↓Pはスカリやすいぞ!



ノーガードで↓Pをすかし、しゃがみ投げをねらう。この夏のトレンド?



大波の如く攻め、相手を封殺せよ!

JEFFREY

ジェフリー・マクワイルド



ジェフリーはこんなキャラだ!

強力な打撃で押さえ込み、萎縮した相手に威力抜群の投げ技を決めるといった、ダメージ効率重視の痛烈な二択攻撃は相変わらず。重量級とはいえ、出の速い技もしっかりと持

っている。要所での打撃の使い分けを心掛ければ、ほかのキャラと対等に渡り合っていけるだろう。これにアクセントとなる新技のスレットスタンスを加え、圧倒していこう。

とにかくパワーがある!



一度、膝がカウンタースヒットすれば、空中コンボで全体の4割近くを一気に奪える。

投げ技が多彩かつ強力!



投げ技が豊富かつダメージが高いものが多い。投打のバランスが取れたキャラだ。

ジェフリーの基本連係 ① ねらうはアッパー投げ

牽制技の立ちPか↓Pを当てて主導権を握り、⇒Kと投げ技による中段と投げ技の二択を迫る。非常に単純ではあるが、これがジェフリーの基本にして最大の戦法だ。また、ガードされたときのリスクがあまりなく、カウンターヒットしたときの見返りが大きい↓Pを使った戦術も覚えておきたい。↓Pはカウンターヒットしても浮かなくなってしまうが、このとき投げ技が確定するようになっている。↓Pから連係させる往年のテクはもちろん、立ちPからは、⇒↓P (いわゆる立ち斜上) という入力で

出し、カウンターヒットをねらっていこう。ただし注意してほしいのは、↓Pから連係させるときに、それがノーマルヒットだと、次の↓Pは出の速い↓Pなどで簡単に割り込まれてしまうということ(ガードされているときはもってのほかだ)。ヒット時の状況をしっかりと確認し、↓Pがカウンターヒットしたときのみ↓Pへつなぐようにしていきたい。また、これは⇒Kを使った二択を仕掛けるときにも同じことがいえる。状況に応じて、技の出が速い⇒KPを使っていくことも忘れずに!

↓Pで相手の動きを止める



カウンターを取り、確実に主導権を握ろう!

手を出す相手には↓P



手を出してくる相手には↓Pが効果的だ。

ガードには投げ技をねらえ!



ガードで固まる相手には投げ技をねらっていこう。

↓Pがカウンターヒット!



↓Pカウンターヒット時は投げ技が確定する。

確定の投げ技か……



投げ抜けされないように使い分けていこう。

裏の選択技には打撃を用意



投げ抜けがうまい相手には打撃を出すといい。

ジェフリーの基本連係 ② 受け身攻めで押さえ込み!

どのキャラにもいえることだが、受け身攻めは重要な戦術のひとつ。特にジェフリーは二択の見返りが大きく、確実に有利な状況で攻められる受け身後は大ダメージを奪う絶好のチャンスとなる。また、普段はあまり出せない⇒K+Gなども使える。⇒Kからの空中コンボを決めたあとや⇒KPでダウンを奪ったら積極的にねらっていこう。横転受け身を取る相手には、システムページで解説しているように下段投げが非常に有効だ。決まるタイミングをしっかりと覚えておけば、歩きや避けを使っ

て、すぐに立ち状態を作るというテクニックを知らない相手には高確率で決まるぞ。一方、そのテクニックを知っている相手には、下段投げと上段投げ、また、手を出してくる相手に対する打撃で三択を迫る必要がある。とはいっても、有利であることに変わりはない。相手のレベルに応じて攻めのパターンを変えていこう。なお、ヘッドスプリング受け身は立ち状態になっているので、普通に中段と投げの二択を仕掛けられる。また、横転受け身よりもスキが大きいので、攻め立てやすいぞ。

相手からダウンを奪ったら……



⇒KPは攻撃発生が速いうえ、ダウンを奪える優秀な技だ。

受け身の有無を確認



ダウンを奪ったらダッシュで近づき、相手の行動を見よう。

下段投げが超有効



横転受け身を取ったなら下段投げを積極的にねらおう。

見返りのある打撃を重ねろ!



暴れる相手には、⇒Kや⇒P+Kなどでカウンターを取るべし!

⇒K+Gでプレッシャーをかける



受け身攻めは出が遅い⇒K+Gなどを使うチャンスでもある。

避けにはもちろん上段投げ



避けや歩きで立ち状態を作る相手には上段投げをねらえ。

スキルアップのジェフリーのための豆知識 壁を有効に使おう

投げ技のバックスロー (⇒P+G)。残念ながら「VF4」では専用モーションの壁投げがなくなりましたが、壁際で決めると相手を壁に当てられ、よろけ状態を誘発できるようになった。このとき相手のよろけ回

復が遅ければ⇒KPなどのあらゆる攻撃が連続ヒットし、追加ダメージが望める。また、回復されても大きく有利な状況なので、投げをからめた二択はもちろん、⇒P+Gのように出が遅い攻撃も使える!

相手を壁際に投げる



リングアウトがなくても壁にヒットさせて、有利な状況を作り出せる。

⇒K+Gを出すのも一興



よろけ回復が早い相手には⇒K+Gなどを出し、再度よろけ誘発をねらえ。



KAGE

影丸 (カゲ)



カゲはこういうキャラだ!

カゲは基本技を軸にした手堅い攻めが主流だったが、今作から新たに追加された十文字構えを駆使することで、トリッキーな攻めを展開可能になった。また、従来どおり、投げ

技の種類が豊富な点も見逃せない。そのほとんどがワンコマンドで出せるという強みもある。なかでも弧延落は強力だ。投げ後に空中コンボを決められ、大ダメージを奪えるぞ。

基本技が命!!



比較的技の出が速い基本技を軸に攻め立てていけば、安定した強さを発揮できる。

弧延落で大ダメージ!



カゲの代名詞・弧延落。空中コンボのトータルダメージは前作より低い、それでも強い!

カゲの基本連係 ① 基本技を攻めの起点に

カゲの基本スタイルは、冒頭でも述べたとおり基本技を軸にした攻勢だ。Pや↓Pで主導権を握り、⇒Pや△K、↓K+Gといった中段と投げ技、もしくは下段の⇐⇐K+Gでガードを揺さぶっていくといい。また、⇒Pと△Kがしゃがみヒットし、よろけを誘発したあとも同様だ。中段と下段による上下の揺さ振りや投げ技で選択を迫ろう。ほかにも、背向け状態に移行する⇐K~を使った攻めが強い。カゲは背向け状態から出せる攻撃が豊富なので、多彩な攻めを展開できる。有力な選択技は、下

段の背向け⇐Kと中段の背向けP+K、投げ技のP+Gなど。背向けPKキャンセルからの投げやガード崩し技の背向けP+GPなどを織り交ぜてみてもいいだろう。また、⇐KKKを出し切るという選択技も忘れてはいけない。特に3段目はディレイが利くので、相手の反撃を誘って当てるような使い方が可能だ。出し切りと途中止めを使い分けて翻弄していこう。なお、⇐⇐K+Gと背向け⇐Kを当てたあとは、追い打ちを決められる。オススメは△K+G。⇐⇐K+Gからは一度振り向いて出せば決まる。

よろけを誘発したら……



モーションがリニューアルされた肘撃。今回も主力技だ。

打撃でガードを揺さ振れ!



出が速い下段攻撃。相手のガードを崩す際に使っていこう。

スキあらば投げろ!



的を絞らせないように数ある投げ技を使い分けていこう。

⇐Kで背向け状態に



⇐K、または⇐KKを出したあとは背向け状態に移行する。

連係を出し切る!



暴れる相手には⇐KKKまで出す。ディレイを活用せよ。

振り向き攻撃で翻弄!



出し切りを警戒する相手には、振り向き攻撃で攻め立てろ!

カゲの基本連係 ② 十文字構えで反撃に対応

カゲの⇒Pは単発攻撃なので、ガードされると主導権が相手に移ってしまっていたが、今作はPボタンを押しっぱなしにしておくことで、新要素である十文字構えへ移行可能。これによりガードされたあとでも多くの行動を取れるようになっている。なかでも、捌き属性を持つ十文字構え中P+Kが強力。⇒Pから連係させれば肘と投げの二択といった「VF」シリーズのセオリーを崩すことができるからだ(当然、主力中段が膝である重量級には有効ではない)。また、下段攻撃を回避しながら攻撃できる

K+Gでしゃがみパンチをつぶしたり、出の速い上段パンチ始動の連係PKKで押さえつけたりすることも可能。ほかにも、中段の⇒P or ⇒K、下段の↓K、キャッチ投げのP+Gなど、ひと通りの攻撃がそろっている。さらに、相手の側面へ前転で回り込む⇐ or ⇐という特殊行動もあり、出始めに相手の攻撃をかわす性質があるため、うまく使えば抜群の回避行動として効果を発揮するだろう。また、相手を翻弄するのにも役立つぞ。

⇒Pなどから十文字に移行



⇒P押しっぱなしで十文字へ。入力感覚は体で覚える。

肘などの反撃は……



構え中の主力技はP+K。相手が肘などを出せば……

P+Kで捌け!



捌いて反撃! ほかに上段パンチとキックを捌けるぞ。

ひるんだ相手には……



十文字構え中P+Kを警戒して、ひるんだ相手を攻めよう。

構え中の中段と下段で攻める!



十文字構え中⇒P、↓K、P+Gなどでガードを崩せ!

回り込みで翻弄するもよし!



特殊移動の⇐ or ⇐で反撃を回避。翻弄するのも強力だ。

カゲ スキルアップのための豆知識 相手の攻撃をすかさず技に注目!

前作同様、⇒Pは上段攻撃を確実に回避しながら攻撃できる。しかも、ヒット効果が変わり、相手が浮くようになったため、空中コンボを決められるようになり、見返りも大きくなったぞ。また、巷で話題の△Kは、どうや

ら成功時の避けと同様の効果を持った技のようだ。回転系の攻撃でなければ、確実にかわすことができ、その特性は技が終わるまで持続する。基本的には反撃も投げ技しか受けないので、最強の防御手段かも!?

上段攻撃をかわしながら攻撃



ヒット後はコンボを決められる。カゲにもやっと思返りの大きい攻撃が。

スキあれど凶悪!無敵の地走り



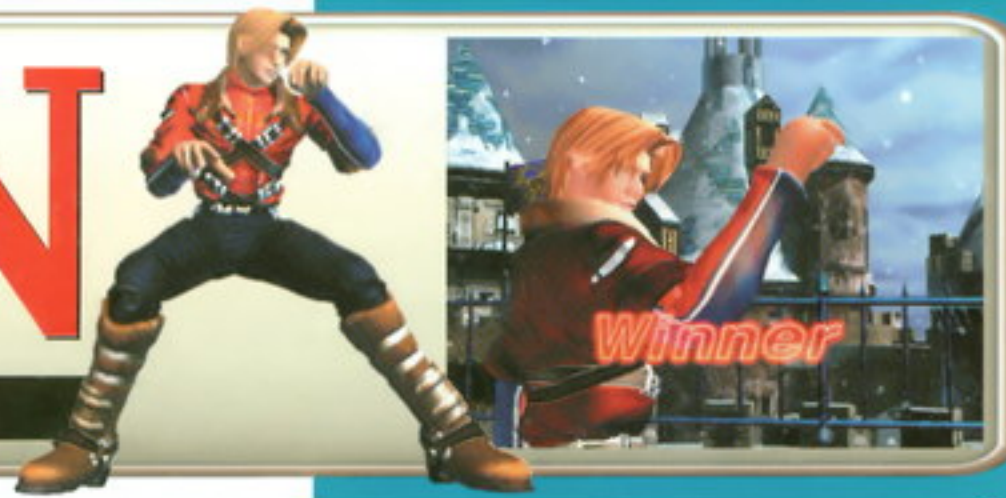
直線的な攻撃はすべて確実にかわす! 防御手段はこれだけでOK!?



鋭く切り込み
確実に仕留める!

LION

リオン・ラファール



リオンはこういうキャラだ!

最速クラスのスピードと鋭い突きでチクチクと確実に相手の体力を奪っていく。投げ技などで一気に体力を奪い去る重量級とはまったく正反対のキャラ・リオン。技も出が速い

だけでなく、姿勢が低かったり、左右に回避してから攻撃したりと特殊な性質を持ったものが多い。スピードと技固有の特性を生かし、相手を翻弄する。それがリオンというキャラだ。

チクチクと攻める!



突きによる下段攻撃も相手に見切られにくい。攻撃がたくさんある。チクチクと攻める!

状態変化が豊富だ!



「VF4」では攻撃後の状態を変化できる技が大量追加。うまく使って相手を幻惑しよう!

リオンの基本連係 ① スピードを生かし、鋭く攻め込め!

まず、中距離では $\triangle PP$ や $\triangle PP$ などの下段攻撃で牽制する。 $\triangle PP$ は攻撃がヒットすると不利になるが、距離があくので気にしなくてもいい。こうした牽制をつぶそうと、相手が攻撃を置いてくるならば、出の速い PPP などで反撃に転じるのも有効。この PPP ヒット後はダウンするので、相手が受け身をとったら、 $\triangle K$ や $\downarrow K+G$ などの下段攻撃と $\Rightarrow P$ で受け身を攻める。中距離から下段を意識させたら $\Rightarrow P$ や $\triangle K$ が有効になる。前者がヒットすると相手が崩れ落ちるので、 $\Rightarrow K$ などで追い

打ちを仕掛ける。 $\triangle K$ はしゃがみにヒットすると相手がよろけ状態となるので、素早く PPP や $\triangle PP$ で追撃をねらうか、回復する相手には $\Rightarrow P$ や $\triangle K$ 、そして投げなどでガードを揺さぶれ! 近距離では $\Rightarrow P$ と $\downarrow K+G$ 、 $\triangle K$ などでガードを揺さぶる。自分の攻撃がヒットした時、相手が反撃してきた時は $\Rightarrow K$ や $\downarrow P$ でカットしていく。こうしてチクチクと攻めていくなかで相手を壁際に追い詰められたら、ダウン攻撃をねらいたい。ダウン後に壁にヒットさせたら、再度ダウン攻撃が確実に入るぞ。

$\triangle PP$ などで相手を牽制!



中距離からの下段攻撃を使い、牽制し、揺さ振りをかける。

$\Rightarrow K$ で相手の攻撃をカット



反撃にきたところを素早い技でカット。うまく対応しよう。

避けには $\downarrow K+G$ で対応!



カット後、こちらの攻めを避けるようなら $\downarrow K+G$ で対応。

壁際に $\Rightarrow P$ がヒット



壁際に追い詰めることができれば、 $\Rightarrow P$ などをねらう。

そのまま $\Rightarrow PP$ を出して...



よろけたらそのまま $\Rightarrow PP$ をつなぎ、壁へヒットさせる。

壁ヒット後はダウン攻撃だ!



ヒット後はすぐにダウン攻撃。少しでもダメージを稼ごう!

リオンの基本連係 ② 相手に背を向ける攻撃を駆使せよ!

「VF4」のリオンは、攻撃後に自分から背を向ける行動が数多く追加されている。なかでも使い勝手がいいのは $\triangle K+G$ だ。滑り込むため、相手の攻撃を回避しながら中距離から攻撃できる。ただし通常ヒットでは相手がダウンせず、自分が多少不利な状況になる。そのため相手の反撃が遅かった時は即 $\downarrow K$ を入力して攻めるが、相手がすぐに反撃してくるなら、背を向けた状態で $\triangle P+K$ を入力して距離をおき、反撃をかわしたところで背後攻撃で攻め返す。毎回有効な戦法ではないが、 $\triangle K+G$

の通常ヒット時の不利さを埋め、相手との距離がとれて、得意の中距離戦に持ち込める。ほかにも、中段攻撃の $\Rightarrow P+K$ も同じように攻撃後は背を向けた状態になる。ただし $\Rightarrow P+K$ は追加入力で中段蹴りが出せたり、背を向けずに少し距離がおける。まずは連係の中段蹴りを意識させ、相手の反撃を鈍らせて背向けから $\downarrow K$ で攻める。もし背向けに対してしゃがみガードするなら追加で \triangle を入力しておき、背向けをキャンセルして $\triangle K$ などの中段攻撃でガードを崩す。背向け技をうまく使おう。

中距離から $\Rightarrow P+K$



中距離から出し、動きを止める。ここからは素早く動こう。

背向け状態から攻める



背向け状態からは最速で $\downarrow K$ を出していくのがもっとも有効。

時折振り向かないのも有効!



相手が様子を見ているなら背を向けず、中段攻撃が有効だ。

$\triangle K+G$ を出したあと



通常ヒット時はこちらが不利になってしまう。

$\triangle P+K$ で距離をとる



相手の反撃には $\triangle P+K$ を出し距離をとって回避すること。

そこから $\downarrow K$ で迎撃しよう!



$\triangle P+K$ 後も背を向けているので、すぐに $\downarrow K$ で反撃。



スキルアップのための豆知識 バウンドコンボを見逃すな!

チクチクと攻めるばかりで一気にダメージを奪う技がないリオンだが、さまざまな局面でバウンドコンボで $\Rightarrow K$ が入るので、じつは結構ダメージが奪えるのだ。特に有効なのが、投げ技の $\downarrow \Rightarrow P+G$ の登山翻車

脚や、避け攻撃になる磨盤手などだ。決まったあとに $\Rightarrow K$ を入力すれば確実に決まるぞ! ほかに捨てる場所があるので、いろいろと試してみよう。なお、バウンドコンボが苦手な人は、ダウン攻撃でもOKだぞ。

避け攻撃ヒット後



結構威力も高く、しかもバウンドコンボもねらえる。投げ技ならこれ!

一部の投げ技からも!



攻撃が当りにくいという評判のこの技だが、当たればバウンドコンボだ。



飲んで構えて
相手を幻惑!

SHUN-DI

舜帝 (シュンディ)



シュンはこういうキャラだ!

対戦中に仰飲酒と呼ばれる行動で酒を飲み、飲んだぶんだけ攻撃力が上がり、さらに使える技も増えていくシュン。「飲めば飲むほどに強くなる酔拳」を体現するキャラだ。突然

寝たり、逆立ちしたりと、奇抜な動きで相手を翻弄する様もおもしろい。直線的な強さはないが、その動きと攻め方のバリエーションは、ほかのキャラにはない味わいがあるぞ。

とにかく酒飲み!



酒を飲めば、戦術が変化するのは舜帝ならでは。スキあらば、ドン酒を飲め!

多彩な酔拳の構え!



奇抜な動きのなか、酔拳の構えも今作から追加され、戦術もより多彩に変化!

シュンの基本連係 ①

△Pと↓△⇒Pを基点に攻め立てろ!

攻めの中核となるのは△Pと↓△⇒Pだ。前者はコマンド入力簡単で、踏み込む距離も長いので、中距離から簡単に近距離戦に持ち込める。そして後者は、ヒットすれば相手が浮き、そのあとに△PKや△⇒P⇒△Pなどの空中コンボがねらえるなどの利点が多い。どちらの攻撃も酒を8杯飲んでいれば連係攻撃になるので、さらに攻めやすい。とりあえず、酒を8杯飲んでいないうちは△Pで踏み込み、すぐに↓Pや↓Kなどで反撃をカット。相手がガードしているなら投げで、反撃にくるなら△

または△P+K+Gの特殊動作で攻撃を避け、距離をおいたり△Kや避け攻撃で迎撃する。ちなみに△Kが当たったら△P+Kで追い打ちし、避け攻撃ヒット後は離れて仰飲酒で飲んでいこう。なお、△Kと△K+Gは見た目は一緒だが、△K+Gのほうが出が速い。しかしヒット後が壁際じゃないと空中コンボが入らないので、△Kを使い、少しでも飲みやダメージにつなげよう。うまく酒を8杯飲んだら△PPKや↓△⇒PPの連係を使い3発目を意識させ、途中止めから攻めも交ぜつつ戦っていこう。

△Qが当たる間合いから攻める



まずは距離を開け、相手の出鼻をくじくように△Pを出す。

相手の反撃をカット!



△Pで相手を押さえつける。相手の反撃は↓Pでカット!

Q+Q投げや△Qでさらに攻める!



ひるんだところに、すかさずP+G投げを決め、飲酒だ!

相手をダウンさせたら……



↓△⇒Pから空中コンボを決め、ダウンを奪ったら……

△Qで相手の立ちガードを崩し……



受け身を取るなら、△KKで再度ダウンを奪い距離をとる。

酒を飲んだら↓△⇒Qを活用せよ!



距離をとって酒を飲んだら、再度↓△⇒Pなどから攻める。

シュンの基本連係 ②

張果老構えの攻めを展開せよ!

シュンには、その場にしゃがみこむ座盤立。逆立ちした状態を維持する転倒立。寝そべった状態になる横寝。そして今作で追加になった片足立ちの張果老構えの特殊な4つの構えが存在する。このなかから張果老構えを使う戦い方を紹介していこう。まず、張果老構えはいきなり構えられない。そのため、移行できる技を出して構える。移行できる技には△KやK+G、△K+Gなどがある。なかでも牽制に使う△KやK+Gから構えるのが基本となる。主な攻め方は、攻撃をガードされてから構えた

場合はガードできないので、まず相手の反撃を対処する。PなどにはK+Gがオススメだ。中段攻撃には△や△を早めにいれ、横寝でやり過ぎすとい。逆に攻撃がヒットしてから構えた場合は、すぐにKで相手の出鼻をくじくか、構えからの投げをねらう。前者がヒットした場合は相手がガードで固まることが多いので、投げが決まりやすい。ちなみに投げが入ったあとは横寝となり、相手の起き上がり攻撃で反撃を受けるが、ここはすぐに起きず、横寝中P+K+Gで酒を飲んでおこう。

Q+Qなどから張果老に構える



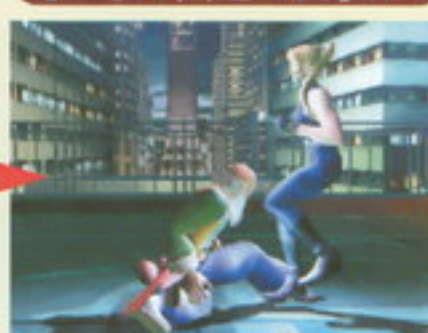
張果老の構えを取ったとき、相手にガードされたら……

相手の反撃がきたら……



すぐ対応できる反撃を! 上段攻撃ならK+Gがオススメ。

K+Gで回避&反撃だ!



つぶしたあとは、すぐに離れて仰飲酒で少しでも飲もう!

張果老構えから横寝へ



構えたあとは、つねに相手の反撃を予測して行動する。

相手との距離を確認



肘などには横寝へのシフトがかなり有効な戦法となる。

使う技を選択せよ!



あとは横寝からの攻撃で、相手を翻弄してやろう!



スキルアップのための豆知識 早い段階でいかに飲酒を行うかがキモ!

シュンはいかに早く酒を10杯近く飲めるかが勝敗の分かれ目だ。酒を飲むには△P+K+Gの仰飲酒か、P+Gの投げを決めるのが手っ取り早いだろう。このほかにも△P+Kがヒットしたあとにも飲めるので、

△Kがヒットしたらほかの空中コンボをねらわずに△P+K追い打ちをかけよう。ちなみに相手をK.O.したあとのほんの数秒間に飲んだ場合でも、ちゃんと有効となる。かならず飲もう!

ときにはダメージよりも飲酒をとろう!



受け身をとられると反撃確定だが、ここはあえて、最初は酒飲みを重視!

勝利したらすかさず飲みまくれ!



勝利したあとに飲んで有効。ただし、タイムオーバーの場合は×だ。



流麗な動きで舞い、
敵を翻弄せよ!

A O I

梅小路 葵



葵はこういうキャラだ!

激流を流れる木の葉のごとく、ひらりと相手の攻撃をいなしつつ、時には当て身で返し、そして大ダメージを奪う葵。打撃技でも寸止めによるフェイントが充実しており、容易

に相手を翻弄する。非力だが、相手を翻弄し、逆にコントロールして試合の流れを作っていく。葵はそういった「試合を支配すること」が好きな人にはオススメのキャラだ。

当て身で技を返す!



相手の攻撃をとり、当て身で返す! 両手・両足、全身以外なら、ほとんどの技を返せる。

天地陰陽でいなす!



今回追加された天地陰陽構え中は、なんと相手の攻撃を自動的にいなしてくれるぞ。

葵の基本連係 ① まずは寸止めから攻めの形を作れ!

攻撃寸前にGボタンを押すと、技を出さずにキャンセルがかかる。通常、KやPKくらいにしかない特性だが、葵はいろいろな固有技にキャンセルがかかるようになっていいる。このキャンセルを「寸止め」といい、これを利用し、相手を翻弄していくのが葵の基本戦術の1つとなる。特に使うのがPP⇒PPと⇒P+K Pからの寸止めだ。中段→中段となっているので、相手がガードで固まりやすい。そのため、2発目で寸止めをしたあとに相手の状況を見て、立ちガードで固まっているようなら投

げ技をねらう。寸止めに対して、反撃してくるようなら返し技で対応だ。反撃に使う技は出の速いPや↓Pくらいなので、予測もしやすいだろう。ほかには、↓K+Gの下段攻撃から寸止めし、相手がしゃがみガードするようならすぐにしゃがみ投げをねらうのも有効な戦術の1つ。相手が反撃してくるようなら、前述の戦術と同じように各種当て身技で対応するが、相手の反応が遅いようならしゃがみ状態であることを利用して無双破を出し、カウンターをとって打撃投げをねらうのも意外と有効だ。

⇒P+Kで攻め入り…



⇒P+Kで中距離から攻め込み、相手のガードを誘う。

寸止め



すぐに2発目で寸止めをして相手の状況を確認する。

相手の状況を見て攻めろ!



ガードで固まっているなら投げを、反撃には当て身で対応。

↓K+Gをキャンセルして…



出の速い下段攻撃の↓K+G。この技も寸止めが可能だ。

無双破を出す!



寸止めに反応して相手が反撃してきたら、無双破で対応。

カウンターなら袖車だ!



うまくカウンターがとれたら⇒P+Gで打撃投げをねらえ!

葵の基本連係 ② 天地陰陽で相手の動きを封じろ!

「VF4」から追加された、⇐P+K +G押しのみで出るのが天地陰陽構え。この構えを維持しているうちは、相手の攻撃を自動的にいなしてくれるという優れた構えだ。いなせる技は上中段だけだが、相手にとっては構えられるだけでかなりのプレッシャーになるだろう。前述の寸止めからの戦術のなかで、相手の反撃を当て身技で対応するパターンがあるが、相手の反撃が出の速い上段パンチか、それとも肘系の中段攻撃なのかが予想できない時に、当て身技の変わりとして天地陰陽を使うと、

どちらにも対応できる。いなし後は確実に入る技がほとんどないが、自分が不利にならないので、かなり有効だ。また、寸止めと同じように一部の技からP+K+Gの追加入力で攻撃後に、天地陰陽に移行させられる。特に相手のしゃがみガードを崩す際に使う⇐Kからの天地陰陽構えは、相手を惑わすのに有効だ。なお、天地陰陽は↓P系の攻撃をいなせず、かならずつぶされる。これに対しては天地陰陽中に⇐または⇓で出せる移動技の流水で回避し、流水後はすぐに攻め返していこう。

⇒P+Kを寸止めして…



寸止めに対する相手の反撃が読めなくなったら……

天地陰陽を構える



とりあえず天地陰陽構え。意外と高確率で反撃をいなせる!

相手の攻撃をいなして攻めよう!



いなしが成功したら自分が有利。即、攻めに転じること。

⇐Kを出して……



相手のしゃがみガードを崩す⇐K後は通常ヒットでは不利。

すぐに天地陰陽!



そこで相手の反撃に対して天地陰陽構えをとる!

⇓Pを流水でかわして攻撃だ!



反撃が⇓Pだった時は⇐か⇓を入れて流水で回避しよう!

葵 スキルアップのための豆知識 確実に入る追い打ちポイントを覚えよう!

非力な葵は、重量級のように一気にダメージは奪えない。そのため、確実に追い打ちが入る。ポイントでは、的確にねらえるようになりたいところ。特に相手の反撃を止めるのに有効な⇐⇓Pの両止がうまくカウ

ンターヒットすると、相手はその場に崩れ落ちる。この時すぐにしゃがみ投げをねらえば確実に入る。また、迎撃に使う⇐P+Kのヒット後は、⇐KKなどで追い打ちができるので忘れないように!

両止カウンターヒット時



出も速く、上段攻撃をすかさずこの技でカウンター! 後はしゃがみ投げだ。

上勢柳扇掌ヒット後



崩れ落ちるこの技からは⇐KKで追い打ちを仕掛けるのが非常に有効だ!



LEI-FEI

雷飛 (レイ・フェイ)



VF4 新キャラ徹底解説! レイ・フェイはこういうキャラだ!

少林拳の使い手というだけあって、レイ・フェイはさまざまな拳法を体得している。それが見てとれるのが、最大の特徴ともいべき4つの特殊構えだ。レイ・フェイはこの構えを

駆使して、打撃による上下の揺さ振りを掛けて相手を翻弄していく戦法が主力となる。もちろん、通常構えにも扱いやすい技が豊富にあるので、変幻自在な戦い方ができるぞ。

構えから構えへ



攻撃から構えに移行し、構え中の技からまた別の構えへ。いろいろな技を連続的に繰り出す。

流れるように攻め立てろ!



うまくつなげていけば流れるような攻めが展開可能。この流麗な攻めで相手を翻弄しよう。

計4つの特殊構え、そのつながりと特性を理解しよう!

独立式

↑ P+K+G



相手の上・中・下段すべてのパンチ攻撃を自動的に当て身できるのが最大の特徴。パンチ系の攻撃を主力とするキャラには脅威となるだろう。また、ここから繰り出す技は強力な中段と下段が多いため、上下の揺さ振りに長けた構えといえる。特筆すべきは、↓Kの伏身腿。よろけを誘発する強力な下段攻撃で、ここからの攻めはレイ・フェイの主力となる。

独立式中の技

- 穿心蹬掌 (独立式中) P
- 十字蹬脚 (独立式中) K
- 二起脚 (独立式中) K K
- 伏身腿 (独立式中) ↓K
- 進歩分脚 (独立式中) K+G
- 側進前(後)掃腿 (独立式中) ↑or↓K+G

独立式に移行する技

- 連拳 PPP
- 連撃衝撞 ⇒ PPP
- 蹬脚 ⇒⇒ K (押したまま)
- 側端脚 K+G
- 翔飛連脚 ⇐ K+G K
- 向側蹬脚 (⇐or⇨方向避け中) P+K+G
- 崩捶連撃 (敗式中)
- 高弾腿 (敗式中) PP
- 十字蹬脚 (独立式中) K
- 側襲脚 (涅槃式中) P K
- 下掃連旋脚 (跨虎式中) ↓K P

敗式

↓ P+K+G



独立式とは対照的に、この敗式には牽制的役割を持つ攻撃と出の速い回転系の攻撃が用意されている。独立式が二択を仕掛ける構えとするならば、この敗式は攻めの継続と避け対策の選択技を持つ構えといえる。箭疾歩のような突進力のある技も出せるので、中距離でも効果を発揮。姿勢上、相手の攻撃が当たりにくいというの見逃せないポイントだ。

敗式中の技

- 崩捶 (敗式中) P
- 崩捶連撃 (敗式中) PP
- 崩捶掌壁 (敗式中) PP+K
- 高弾腿 (敗式中) K
- 敗式前掃腿 (敗式中) ↓K
- 旋風脚 (敗式中) K+G
- 箭疾歩 (敗式中) P+K

敗式に移行する技

- 連拳蹬掌 PPPP
- 連撃双掌破 ⇒ PPPP
- 烏龍盤打 ⇐⇨ P
- 擺旋脚 K
- 轉身掃腿 ↑K ↓K
- 崩捶 (敗式中) P
- 旋風脚 (敗式中) K+G
- 穿心蹬掌 (独立式中) P
- 側進前(後)掃腿 (独立式中) ↑or↓K+G
- 背身下掃踵 (跨虎式中) ↓K

涅槃式

↙ P+K+G



羅漢拳の演舞などでよく見られる構えが、この涅槃式。低姿勢で構えているので、相手の上段攻撃がかわせる。また、構えチェンジのモーションが後方に身を引きながら構えるようになっているので、相手のリーチの短い攻撃(しゃがみパンチや肘など)をかわしつつ、攻勢に転じられる。少々扱いづらい構えではあるが、使い方次第では強力な武器とな

涅槃式中の技

- 轉身崩捶 (涅槃式中) P
- 側襲脚 (涅槃式中) P K
- 飛燕旋風脚 (涅槃式中) K
- 前掃腿 (涅槃式中) ↓K
- 翻車提拳 (涅槃式中) P+K
- 連環翻身上捶 (涅槃式中) P+K P
- 連環翻身馬歩捶 (涅槃式中) P+K PP

涅槃式に移行する技

- 双掌 ↓ P+K
- 後襲腿 (跨虎式中) K

るはずだ。なお、ここから出せる攻撃は連係がメイン。轉身崩捶からの側襲脚が使いやすくてオススメだ。また、出の速い下段攻撃の前掃腿と、ガードさせて有利になる上段攻撃の飛燕旋風脚を出せるので、状況に応じて、使い分けていこう。

跨虎式

特定の技から移行



跨虎式は、唯一構えチェンジのコマンドが存在しない、技からでない構えられない特殊な構えだ。相手に背を向けた状態で構えているため、一見スキだらけにも見えるが、相手の上中段攻撃(肩口による攻撃と回転系の攻撃は除く)を捌ける、連環挿捶が出せる。この技はヒット後の見返りも大きいため、相手はうかつに手を出すことができないだろう。

跨虎式中の技

- 連環挿捶 (跨虎式中) P
- 後襲腿 (跨虎式中) K
- 背身下掃踵 (跨虎式中) ↓K
- 下掃連旋撃 (跨虎式中) ↓K P
- 下掃連旋崩捶 (跨虎式中) ↓K PP

跨虎式に移行する技

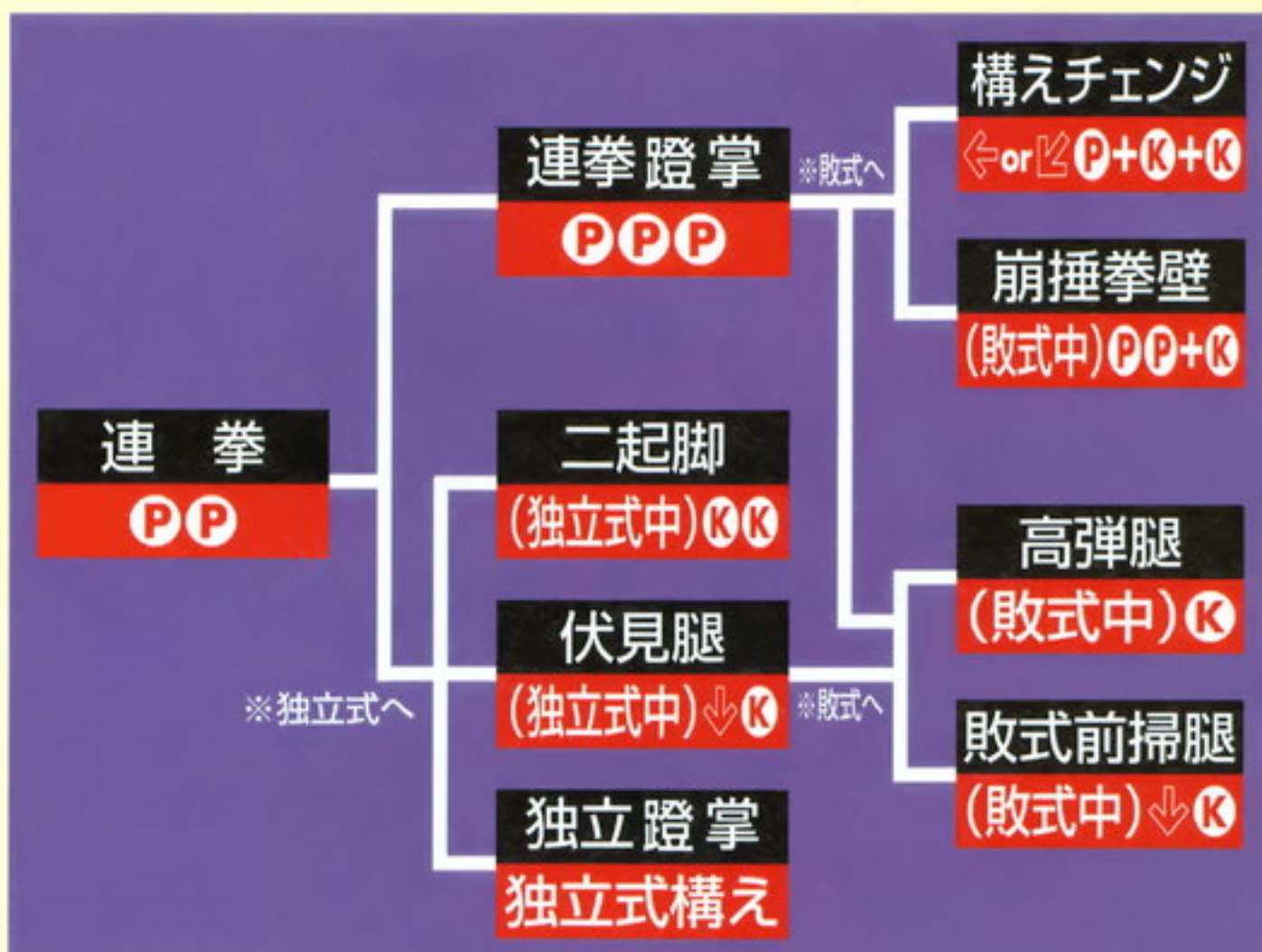
- 斜前轉身擺脚 ↑K
- 背身肘撃 ↓ P+K P
- 背折靠 ⇨or⇩ P+K P
- 旋風脚 ⇒⇒ K+G
- 飛燕旋風脚 (涅槃式中) K

そして、その技を意識させた上で生きてくる打撃技も用意されている。中段攻撃の後襲腿と下段攻撃始動の連係・下掃連旋崩捶がそれで、上下の揺さ振りも仕掛けられるようになっている。

レイ・フェイの基本連係 ① 中段と下段の揺さ振りで攻める!

構えを使った戦術で即戦力となる連係を、フローチャートと併せて解説していこう。まず、主導権を握るのに使う技は、立ちP始動の連拳。連拳後は独立式に移行するので、中段へ派生する連拳蹬掌、または二起脚を意識させて、2段止めから伏身腿をねらっていく。伏身腿ヒット時はよろけを誘発するので、すかさず高弾腿で浮かしをねらい、進歩分脚(独立式中K+G)などによる追い打ちをたたき込もう。伏身腿のよろけ回復が早い相手には、下段の敗式前掃腿でガードを揺さ振るか、崩捶拳壁で攻勢維持を試みていい。ただし、

これらの二択は避けに無力。避けに対しては、連拳後、ワンテンポ待ってから伏身腿を出すという選択肢を用意しておくこと。一方、連拳蹬掌まで出し切った場合だが、ここは崩捶拳壁による縦押しがオススメ。上段Pと上段すかし技以外には、まず割り込まれないので強力だ。この連係を避けや立ちPでつぶしにくる相手には、敗式前掃腿で対応。しゃがみPなどのリーチの短い攻撃を出すようなら、涅槃式に移行するP+K+Gか、後退しながら独立式に移行するP+K+Gで構えチェンジし、攻撃をかわしつつ反撃しよう。



レイ・フェイの基本連係 ② 通常構え時の立ち回りも忘れずに

特殊構えを使った連係ほど強力な攻めは展開できないが、レイ・フェイは通常構えでも十分に戦える。中段攻撃はPやKなどの出が速い技を始め、バウンドコンボをねらえるKorK+G。ディレイと途中止めによる攻めが可能なPPのような、扱いやすい技が豊富にそろっている。また、下段攻撃もダウンこそ奪えないが、素早く見切られにくいK+GやP+Kといった技があるので、不自由なく戦っていけるはずだ。有効な連係は、PからのPと投げ技による二択攻撃。

このほかにも先ほど軽く触れたが、Pからの投げ技とPPのディレイを使った二択攻撃が強力だ。Pは前号でも紹介したとおり、カウンターヒット時に特殊なやられを誘発し、いろいろな追撃を決められて見返りが大きい。一方、PPは連続ヒットするうえに、2段目で相手を浮かせられるので、空中コンボを決められる(P+G~独立式中K+Gなどがオススメ)。幅広い攻めを展開できる構えと堅実な通常構え時の攻め。この2つを使い分け、相手を翻弄しよう。

相手の攻撃を止める! | カウンターをねらえ! | 投げ技で崩せ!



牽制技として欠かせないP。これで主導権を握ろう。



Pはカウンターで真価を発揮。暴れる相手に使おう。



P+G後は追撃が可能。研究次第で重要なダメージ源に。

頼れる下段



ヒット後は不利だが、リーチが長く、すかし性能が高い。

出の速い中段



攻撃判定の強さなどにも優れたP。Pと併用したい。

強力な連係攻撃



PPは通常構え時の主力技。積極的に使おう。

Check! レイ・フェイのこの技に注目!

レイ・フェイが持つ攻撃のなかに、一部「VF」シリーズの主力技(立ちPやしゃがみP、肘などの基本技)に対して絶大な効果を発揮する技が存在する。それが蝴蝶壁(P)、弓歩双風拳(P+K)、挿捶撃(P+K)の3つ。まず蝴蝶壁だが、これは捌き属性を持った技になっている。捌ける技は肘を含む上中段パンチ攻撃。もちろん、打撃なので投げ技にも打ち勝てる。つまり、肘と投げの二択というセオリーを崩せる技になっているのだ。次に弓歩双風拳。これは上段判定の技をかわしながら攻撃でき、場合によっては肘などの中段もすかさず。また、ヒット後にコンボを決められるという特典付きの技だ。最後に挿捶撃。これは一度身を引いてから攻撃を繰り出す技で、相手のしゃがみPをかわしながら攻撃できる。



このPのあとなど、少し不利な状況下で非常に役立つ。

相手の投げ技を読んだ時に使っていくのも有効だ。

こちらのPをガードしてPをかわせる相手に有効。

レイ・フェイ スキルアップのための豆知識 構えチェンジの有効性を知ろう!

基本連係①で紹介した構えを使った戦術は、選択肢の少なさから意外と対応されやすい。そこで使っていきたいのが構えから構えに移行する構えチェンジだ。フローチャート内でも一部紹介したが、これを織り交ぜることによって、連係のバリエーションが大幅に増える。たとえば敗式に構えて攻め立てようとするとき、強力な下段がないからといって相手が立ちガードに徹している。こんなときは敗式中P+K+Gで独立式

に移行し、伏身腿(独立式中K)につなげるといい。このように相手が予期せぬ連係を組み立てて翻弄できるというのも構え連係の強みだ。連係パターンは無限大なので、いろいろと模索してみるといい。また、フローチャートで紹介した敗式中のP+K+GやP+K+Gなどは相手の攻撃をかわしながら構えチェンジすることもできる。相手の反撃を想定したうえでの構えチェンジからの連係を組み立てるのもいいだろう。

無限の選択肢!



相手の技をかわす!



身を引きながらの構えチェンジは研究のし甲斐があるぞ。

VF4
新キャラ徹底解説!
2つの戦闘スタイルを
持つ褐色の女戦士

VANESSA

ベネッサ・ルイス



ベネッサはこういうキャラだ!

「VF4」から登場した褐色の女戦士ベネッサ。彼女は当て身やホールドなど、防御主体の技が豊富なディフェンシブスタイルと、エルボーやニーキックなど、鋭い打撃技で相手を

圧倒するムエタイスタイルという、2つの戦闘スタイルを持っている。2キャラ分の能力を有する彼女は、相手と状況に応じて、スタイルを変化させて戦うことになる。

相手を拘束可能!



相手の攻撃を捌き、そのまま拘束して、打撃や投げ技をたたき込めるのもベネッサの特長だ。

打撃技も豊富だ!



意外と打撃技も充実している。ムエタイモードでは打撃のスピードもアップするぞ。

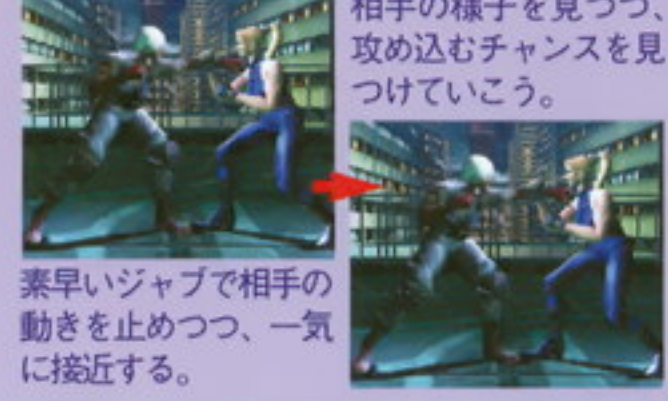
ディフェンシブスタイル

牽制と迎撃。うまく使い分けて相手を翻弄せよ!

技解説 牽制 シャドーコンビネーション PPP

ジャブ、ストレート、アッパーとつながる連係攻撃。1発目の出が速いので先手を取り、そのまま攻めたいときに使う。基本的には途中で止め、相手の反撃を誘ってインターセプトボディ（以降、IBと略）や、Kのレッグボマーなどでつぶしていくことになるが、相手の反撃が遅いようなら、ベネッサ最速の攻撃であるPなどで攻勢に転じてもいい。

技解説 牽制 ジャブで止め、そこから攻めろ!



素早いジャブで相手の動きを止めつつ、一気に接近する。

相手の様子を見つ、攻め込むチャンスを見つけていこう。

技解説 牽制 バックナックルストーム PPK

中段攻撃の裏拳からハイキック、ヘビーなミドルキックへとつながる強力な連係攻撃。ベネッサの主戦力となる技だ。基本的に2発目で止めて、そこから投げ技や、Kなどの中段攻撃で攻め立てるのが基本となる。なお、3発目がヒットすると相手との距離が開くので、P+KやP+Kなどの中距離から攻められる技で攻勢に転じよう。

技解説 牽制 動きを封じて… 距離を離せ!



1発目には片方しか避けられないので、避けに対して有効だ。

3発目が当れば、距離が開く。この距離をうまく使って攻めよう。

技解説 迎撃 インターセプトボディ K押ししたまま P

横に身をかわしつつ、ボディブローをたたき込む。ガード状態から出せる技で、出した瞬間に避け行動と同じように、攻撃を回避できる瞬間ができる。そのため相手の連係攻撃に割り込んだり、自分が不利な状況になったあとの相手の反撃に対して使う。カウンターヒットした場合、相手が崩れ落ちるのですぐにしゃがみ投げやKなどで追い打ちしよう。

技解説 迎撃 ガードしたあと 攻撃に割り込め!



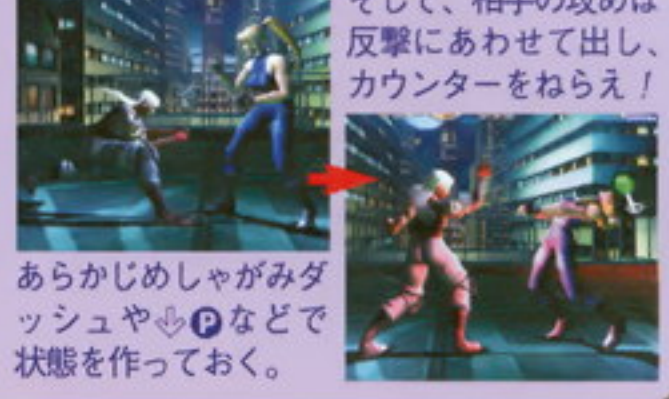
一瞬ではあるが、コマンド入力した瞬間に攻撃を回避できる。

ボディブローがカウンターヒットすれば、大ダメージを与えられる。

技解説 迎撃 クラッシュジョー 立ち途中 P

突き上げるような掌底攻撃を頭にたたき込む技で、主にPで相手の攻撃を止めたあとなどに出す。しゃがみ状態からしか出せないが、技の出が意外に速く、割り込みなどにも十分使える。なお、カウンターヒットすると相手がしりもちをつき、距離が開く。ここでは迷わずP+KとP+Kといった中距離から攻め込める技を使っていこう。

技解説 迎撃 姿勢を作り… 反撃をつぶせ!



あらかじめしゃがみダッシュやPなどで状態を作っておく。

そして、相手の攻めは反撃にあわせて出し、カウンターをねえ!

2つの戦闘スタイルの主要技を把握せよ!

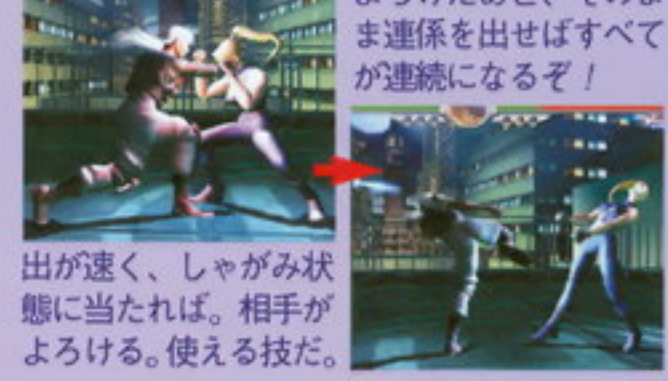
ムエタイスタイル

最速の攻撃と豊富な中段攻撃で押しまくれ!

技解説 牽制 エルボーストーム PPK

2発のエルボーからニーキックをたたき込む強力な連係攻撃。直線的な攻撃だけに、避け行動に対しては無効だが、出が速く、しかも1発目がしゃがみに当たると相手をよろけ状態にできるため単発でも十分使える。なお、よろけ状態にはP+Kをたたき込み、そこから後述するバウンドコンボをねえれば、大ダメージを与えていこう!

技解説 牽制 相手のガードを崩し… 膝をたたき込め!



出が速く、しゃがみ状態に当たれば、相手がよろける。使える技だ。

よろけたあと、そのまま連係を出せばすべてが連続になるぞ!

技解説 牽制 アサルトコンビネーション PPKK

1発目こそ遅くつぶされやすいが、出してしまえばすごいスピードで連係を繰り出せるので相手を圧倒できる。主な使いどころは、壁際での空中コンボに組み込んだり、相手を押さえつけたいとき。しかし実際には、出すことで相手の反撃や避け行動を誘い、途中止めから反撃にはIB、避け行動にはK+Gで迎撃することがメインとなってくるだろう。

技解説 牽制 素早い連係で避けを誘い… K+Gでつぶす!



連係攻撃を押し付けて、相手の反撃を避け行動を誘発する。

反撃ならIBでたたきつぶし、避けの場合は広範囲なK+Gで対応する。

技解説 迎撃 ライトニングエルボー P+K

身体を回転させつつ、電光石火のスピードで相手にエルボーをたたき込む技。ムエタイスタイル中、最速のスピードを誇り、相手の技をガードしたあとの反撃技や、連係に対する割り込み技としても大いに使える。ヒット後は相手が受け身をとれないダウン状態になるので、PPKやPKなどでバウンドコンボをねえ相手に大ダメージを与えよう。

技解説 迎撃 反撃に有効! そのあとに追い打ち!



スピードは最速クラス。しかもヒット後ダウンが非常に心強い!

この技のダウンは受け身ができないので、バウンドコンボが入る。

技解説 迎撃 ストッピングニーボマー PPK

踏み込みながらスネをねらった下段攻撃を繰り出し、ジャブからニーキックへつながる強力な連係攻撃だ。ディフェンシブスタイル時は上段攻撃しか出せなかったが、ムエタイスタイルには中段があるので、相手も容易に3発目をしゃがみで回避できない。立ちガードする相手にはガードされても大丈夫な3発目をPに変えたり、止めてから投げをねえ。

技解説 牽制 ガードを崩し… 連係を押しつける!



中段が多いムエタイスタイルでは下段攻撃がかなり有効だ。

あとは連係を押し付け3発目を意識させて、ドンドン攻めていけ!

ベネッサの基本連係 ① ディフェンシブでは迎撃主体で!

ディフェンシブスタイルでの攻めは⇒PKKが基本となる。まず、⇒PKで相手を止めて、相手の状況を見る。3発目を警戒して立ちガードしているようなら、投げにいき、反撃してくるようならばIBや避け攻撃で対応する。また、相手が3発目を避けようとしているなら、避け行動をつぶせる⇩K+Gを出していこう。ディフェンシブスタイルの⇩K+Gはヒットするとかならず相手がダウンする。このとき相手が横転受け身をとったら、容赦なくしゃがみ投げをねらう。このしゃがみ投げに対して

相手が歩きによる回避行動をとるようなら、⇩K⇩G⇩G⇩G⇒P+Gなどの強力な立ち投げを重ねて対応しよう。⇒PKからの連係は強力だが、相手が上級者になると2発目をちょっとディレイをただけ割り込んできたり、しゃがみで回避してくる。これに対しては⇒P⇩Kが有効。特に技を出してくる相手なら、2発目をカウンターで受けるので、打撃投げのスリーパーホールドへつなげて少しでもダメージを与えるのだ。これが成功すれば、上級者でも、おいそれと⇒PKをしゃがめなくなるはずだ。

⇒PKを出して	相手の避けを誘って	⇩K+Gで迎撃!
まずは⇒PKで相手の動きを止めて、攻めの準備をする。	相手が3発目を避けようとするなら、2発目で止めて……	避け攻撃をつぶす⇩K+Gで止める。ダウン後の攻めも。
⇩PPで連係をカット	相手の反撃を読んで……	ボディで仕留める!
出の速い⇩PPは⇒PKの後も有効。だがヒット後不利。	そういう状況では、有効な技といったら1つ! IBだ!	カウンターでIBがヒットしたらすぐしゃがみ投げをねらえ!

ベネッサの基本連係 ② ムエタイではバリバリ押していけ!

打撃技のスピードが著しく速くなるムエタイモード。このモードでは、最速の中段攻撃と思われる⇒Pを主軸に攻める。⇒Pで牽制し、相手にヒット、もしガードされた場合はそのまま連係につないで、相手の避け行動を誘う。このあとはディフェンシブと一緒に、避け行動には⇩K+Gで対応する。ただし、ムエタイスタイルの⇩K+Gは通常ヒットではダウンしない。しかもヒット後は自分が不利になるので、相手の反撃に対応すること。エルボーやミドルキックなら避け性能があるIBで対応し、

⇩P系なら⇩K+Gを出していこう。⇒Pがしゃがみ状態の相手にヒットしたときはチャンス。技紹介でも説明したとおり、すぐに⇒P+Kをたたき込んで、バウンドコンボを決める。バウンドコンボは⇩PKからダウン攻撃を決める。⇩PK中に受け身を取ることできるが、実際にはほとんど不可能なので、ダウン攻撃までねらっている。⇒Pからの攻めは強力だが、読まれやすく、当て身を持ったキャラには当て身で痛い目にあうこともある。そんなキャラにはディフェンシブに切り替えていこう。

⇒Pで牽制しつつ……	相手がよくけたら……	⇒P+Kをたたき込め!
出の速い⇒Pでの牽制はムエタイスタイルの基本となる。	しゃがんでいる相手に当たると相手がよくけるので……	すかさず⇒P+Kをたたき込みバウンドコンボをねらえ!
⇒P+Kがヒットしたら	⇩PKで追い打ち!	さらにダウン攻撃だ!
⇒P+Kヒット後は、いろいろなバウンドコンボが入る。	そのなかでも⇩PKがオススメ。この技を決めたあとは、	受け身をとられない限りは確実にダウン攻撃まで入るぞ!

ベネッサ スキルアップのための豆知識① ボディをねらってしゃがみ投げを狙え!

攻撃を回避する能力を持ち、相手の攻撃に割り込むことができるインターセプトボディとイントルードフック。この2つの技がカウンターヒットすると相手がうずくまりながらダウンする。このとき、素早くしゃがみ投げを入れれば、確実に決めることができ、一気に大ダメージを与えられる。ただし、しゃがみ投げは2種類しかないので抜けられやすい。もし相手の体力が残っていない場合は、ダウン攻撃に切り替えよう。

カウンターヒットしたら……

この技がカウンターヒットすると相手は回復不能なやられ状態になる。

すぐにしゃがみ投げをねらえ!

投げ抜けられるまではとにかくしゃがみ投げをドンドンねらい続けよう!

ベネッサ スキルアップのための豆知識② 不利な状況こそチャンスと思え!

ベネッサをプレイしていれば、すぐに気がつくと思うが、ベネッサの技はヒットしてもそれほど有利にならず、⇩PPのように当てても不利な状況になる技が多い。そのため、自分の攻撃後に暴れる相手に簡単に負けてしまいがちだ。では不利になったとき、ベネッサはガードしているべきか? 答えはノーだ。こういった状況こそ、回避能力を持ったイントルードフックとインターセプトボディの使いどころなのだ。この2つの技は避け行動と同様に、技が来

自分が不利になったら……

攻撃後、自分が不利な状況に陥ったら、すぐに反撃の準備をしよう!

ボディをねらえ!

すかさずボディに一発! 通常ヒットでも20以上のダメージと結構痛い。

相手が警戒したら……

相手が2つの技を警戒し、ガード後も一瞬待たせようならば……

強気で攻めろ!

不利でも強気に攻めていく。ただし、これは布石があつてこそだ。

TEKKEN 4

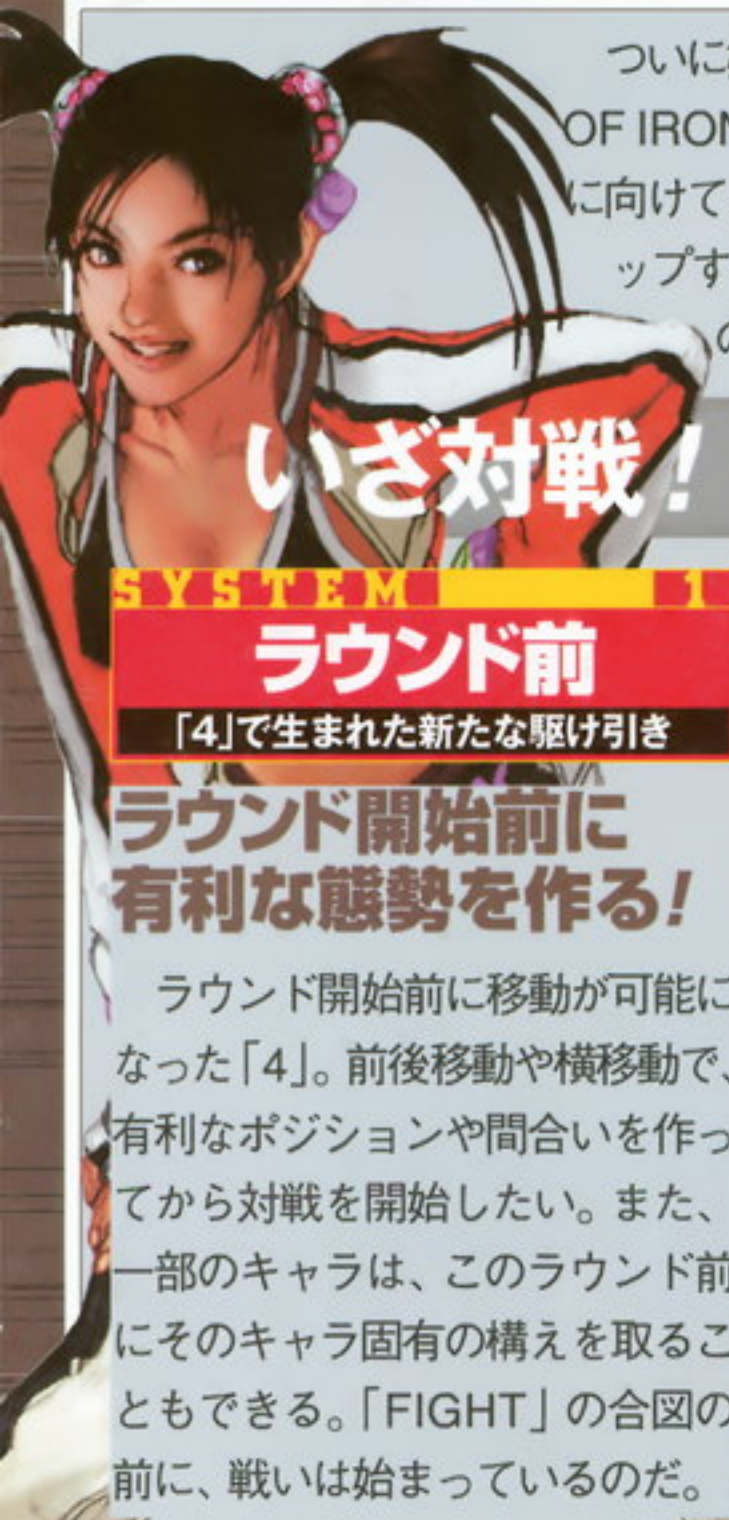


GAME DATA
 ●ナムコ
 ●好評稼働中
 ●対戦格闘(アーケードゲーム)
 ●システム246基板

絶好稼働中の「鉄拳4」。「ドリマガ」が「鉄拳」初心者にも贈るガイダンスの2回目は、各キャラの基本戦術。基本を覚えることが先決だ。

いよいよ稼働開始！ ドリマガの攻略でスタートダッシュだ！！

ついに始まった「鉄拳4」の最強を決める「THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT4」。9月2日の全国大会に向けて、この夏は各地のゲームセンターが熱くヒートアップすることだろう。トップを目指す人も、お祭り気分の人も、ぜひこの一大イベントに参加しよう！！



いざ対戦！…その前に知っておきたい「4」独自のシステム

SYSTEM 1 ラウンド前

「4」で生まれた新たな駆け引き
ラウンド開始前に有利な態勢を作る！
 ラウンド開始前に移動が可能になった「4」。前後移動や横移動で、有利なポジションや間合いを作ってから対戦を開始したい。また、一部のキャラは、このラウンド前にそのキャラ固有の構えを取ることできる。「FIGHT」の合図の前に、戦いは始まっているのだ。



SYSTEM 2 壁

「4」を象徴する要素
壁を利用して大ダメージをねらう！
 各ステージを囲む壁には、特定の手段で敵をたたきつけられる。たたきつけられた相手はダメージを受けるとともに壁に張りつく格好になるため、ここへ追撃がねらえる。うまく使えば大ダメージを与えられるぞ。



打撃での押し当て

打撃を当てて、相手を壁にたたきつける。技をヒットさせた状況によっていろいろな張りつき状態がある。



壁際だと性質の変わる技も存在する



キングのジャイアントスイング(△××××××××)など一部の投げ技は壁がからむとダメージアップ。

ステージは全10ステージが選択可能！！

キャラセレクト後に選択できるステージは全部で10ステージ。各ステージは、広さやアンジュレーションの具合がそれぞれ異なる。また、ステージによっては、開始する位置を選ぶことも可能だ。ヒットアンドアウェイを得意とするなら広いステージ、という感じに得意とする戦法に合わせて選んでみよう。

ステージ名	広さ	高低差
AIRPORT	大	小
BUILDING	中	大
MALL	大	中
JUNGLE	中	大
SHINJUKU	中	小
BEACH	大	小
LABORATORY	小	中
PARKING AREA	小	小
UNDERGROUND	狭	小
ARENA	狭	なし

©NAMCO LTD. ※コマンドはすべて、キャラクターが右を向いているときのものです。△=短くレバーを入れる →=レバーを入れ続ける ★=レバーニュートラル
 ステージの表組みにある「広さ」の項目はステージの広さを、「高低差」の項目は地形の高低差(アンジュレーション)がバトルにおよぼす影響の大きさを示します。



SYSTEM 3

アンジュレーション

地形の高低差が位置取りをアツクする!

見上げる者、見下す者、強いのはどっち!?

一部のステージには地形の高低差が存在する。この要素が対戦にもたらすものはズバリ、攻撃の当たり方の変化。平地ではヒットする攻撃がヒットしなかったり、その逆もまたしかりである。高低差の影響を検証する(カコミ参照)と、高所より、低所にいるほうがメリットは多い。位置取りではつねに低い側、と心がけよう。

アンジュレーションの影響をチェック!!

●アンジュレーション低→高だと攻撃が当たりやすい



通常はダウン状態の相手には当たらない下段攻撃や、一部中段攻撃までもがヒットする。

例えばロウのドラゴンテイル(△○)がヒットすれば、再びドラゴンテイルで追撃可能。

●アンジュレーション高→低だと攻撃が当たりにくい



普段は倒れている相手への追撃になるシットスピンキック(しゃがみ中○)も当たらず。

空中コンボへの影響は?

自分が低いところにいる場合は、相手の「浮き」が高くなり、通常は当たらない技が当たることも。一方、逆のときは相手の滞空時間が長くなるため、多めに技を当てられる。空中コンボについては甲乙つけがたい?



低→高だと、タイミングがシビアなコンボも多少決まりやすくなる。

デフォルト10キャラの基本戦術をレクチャー

基本的なシステムを理解したところで、次はデフォルト10キャラの戦術を伝授する。

自分が有利な状況を作り出せ!!

バトルの基本は、相手より先に動ける=有利な状況から攻撃を仕掛けることにある。なぜなら先に動ける状況であれば、当然技を繰り出せるタイミングも相手より早くなるため。例え相手と同じ技を繰り出しても確実に打ち勝てるので、相手が打撃を出すなら○○で、ガードなら……と、優位にことを運べるわけだ。全キャラクターが持つリードジャブ(○)を例に、実際のフローを解説しよう。



ヒットすれば先に動けるので……。

反撃してくる相手には…

速い技でカウンターをとる



反撃してくる相手には素早い技で押し切る。カウンターで特殊効果(よろけなど)を得られる技を使うと、よりいい。

ただし打撃をかわしつつ攻撃できる技(代表例は一部のキャラクターの○=上段攻撃をかわす)による反撃には注意を。

例外もあるので注意!

ガードを固める相手には中・下段攻撃を



ガードを固める相手に対しては中段攻撃か、投げ技や下段攻撃で立ち/しゃがみのガードを揺さぶる。



kazuya mishima

特殊ステップを使いこなせるか!?

カズヤは、単発技での攻めが強力なキャラクター。反面、連係技にとほしいため、中距離で闘うといい。中距離からは、一気に間合いを詰めつつ攻撃可能な、特殊ステップ(△★▽△)からの風神拳(△★▽△)をメインに切り込んでいこう。風神拳をしゃがみ相手には、特殊ステップの始めに△○の入力で魔神拳を繰り出すのが有効だ。

カズヤ

カズヤはこの技で闘え!



六腕凶鳴拳

1発目がカウンターであるいはしゃがんで相手は決まれば、続く2発目まで連続ヒット。



風神拳

強力な下段蹴り。ヒットすれば大幅に有利になる。この技を起点にカウンターをねらおう。

連係の一例

右踵落とし → 脚砕き → 忍忍拳
○ → △○ → △○



右踵落としは例えガードされてもカズヤが有利になる。そこから下段を攻めて、忍忍拳。相手が手を出してくればカウンターをとれる。

コンボの一例

魔神拳 → 忍忍拳 → 左前蹴り~リードジャブ → 六腕凶鳴拳
立ち上がり途中○ → △○ → △○ → △○



魔神拳のクリーンヒットで、相手をよろめかすことが前提条件だ。



paul phoenix

コンボで大ダメージをねらえ!

接近戦から中距離戦まで、そつなくこなすポール。接近戦では、素早くスキのないジャブ(○)からの攻めで主導権をにぎり、中距離戦では、豪快な各種突進技で押し込んでいこう。相手を壁際に追い込んでから、ポールの真骨頂。特に、崩拳などの相手を吹き飛ばす攻撃から決める壁コンボのダメージは絶大だ。一気に体力を奪いとれる。

ポール

ポールはこの技で闘え!



崩拳

大きく踏み込んで放つ中段の正拳突き。△○のステップ中は相手の上段攻撃をかいくぐる。



落壁

1発目の足払いがクリーンヒットすればダウンを奪える。接近戦で中段攻撃を使い分けよう。

連係の一例

鉞打ち → ハイキック → 富嶽
△○ → △○ → △○



鉞打ちは届きさえすれば相手を強制的にしゃがませる。へたに反撃する相手にはキックがカウンターヒット、さらに富嶽で追撃可能だ。

コンボの一例

霞月 → リードジャブ → リードジャブ → 疾風崩蹴
立ち途中○ → △○ → △○ → △○



相手を浮かせる技は、ライジングトキック(△○)なども代用できる。



marshall law

細かい攻撃で焦らしカウンターに斬って取れ

リードジャブ(☉)からの連係が豊富なロウ。ワンツニー(☉☉☉☉)などの技でラッシュをかけて、手数で相手を押さえ込める。ガードを固める相手には、技のあとに追い打ち可能なドラゴンニー(☉☉☉)をはじめとする投げ技をねらい、ヘタに反撃してくる相手にはシットストレートレフトサマー(☉☉☉☉)でカウンターをとる戦法が有効だ。

ロウ

ロウはこの技で闘え!



ワンツニー

接近戦の要。ガードされても相手とほぼ同時に動き出せる。相手が手を出してきたら上中段までは



ドラゴンテイル

ヒットすればダウンを奪える下段のスウィープ。相手より低い場所にいれば、ダウン攻撃にもなる。

関係の一例

ドラゴンサマー → ワンツニー

☉☉☉☉ → ☉☉☉☉



ドラゴンサマーはガードされてもロウが有利。ジャブを出せば、ほぼすべての反撃を絶てる。ただし、上段をくぐる技による反撃には注意。

コンボの一例

ドラゴンアッパー → クロスストレート → ドラゴンラッシュ

立ち途中☉☉ → ☉☉ → ☉☉☉☉☉☉



クロスストレートとドラゴンラッシュは、別の浮かせ技からでもねらいえる。



ling xiaoyu

数ある特殊動作を使いこなせ!!

シャオユウを特徴づけているのは、☉☉で出る鳳凰の構え。構え中は態勢が低いため、一部の中段攻撃すら避けられる。しかもこの構えからはボタンの入力で各種技を繰り出せるため、攻撃の起点として連係に組み込むと非常に強力だ。普段は素早いジャブで攻め立てておいて、反撃に合わせて不意に鳳凰の構えをとるなどの工夫を。

シャオユウ

シャオユウはこの技で闘え!



双掌拳

踏み込みながら放つ中段攻撃。一発目がヒットすれば2発目も連続ヒットする。中距離で使おう。



鳳凰双打 鳳凰の構え中

中段突きを続けて2発出す。鳳凰の構えから素早く攻撃したいならこの技。2発目はアレイも可能。

関係の一例

雀連手 → 雀連砲

☉☉☉☉ → ☉☉☉☉



シャオユウのパンチは打点が低いため、アッパーなどでくぐられにくい。よって、雀連手をガードさせたあとに雀連砲が有効となる。

コンボの一例

扇雨 → 背身拳(2発止め) → 雀連転身拳撃掌

立ち途中☉☉押しっぱなし → 背向け中☉☉☉☉ → ☉☉☉☉☉☉



浮かせ技のあとには背を向けていることが多い。背身拳などで追撃しよう。



steave fox

相手のディフェンスを崩せるかがカギ

スティーブは、他の追従を許さない豊富なパンチ連係で、圧倒的なラッシュを仕掛けられる。しかし、☉☉の投げの抜けがほかのキャラに比べ容易で、相手のガードを迷わせる手段に欠ける。この状況を打破するためには細かなインサイドワークが重要。相手をよるめかせる☉☉や、ガードさせれば相手が横を向く☉☉☉☉☉☉などを活用しよう。

スティーブ

スティーブはこの技で闘え!



ストーンピング

足を踏む下段技。ノーマルヒットすれば相手がひるむため、一方的に攻撃できる。リーチは短い。



ソニックファンク

中段の打ち下ろしパンチからの連続技。中距離戦や相手の技をガードしたときの反撃として重宝する。

関係の一例

フェイントレフトフックコンビネーション → ハートブレイクショット

☉☉☉☉☉☉ → ☉☉☉☉



フェイントレフトフックコンビネーションの2発目をガードさせれば、相手に横を向けられる。そこからハートブレイクショットをねらう。

コンボの一例

ハートブレイクショット(クリーンヒット) → ドラゴニックハンマー → フリック・スライ → チョッピングライト

☉☉☉☉ → ☉☉☉☉☉☉ → ☉☉☉☉☉☉ (☉☉中に☉☉)



ハートブレイクショットのけぞった相手へのコンボ。威力絶大。



christie monteiro

連係に頼らないで闘うべし

クリスティは、ボタン入力のタイミングで変化する多彩な足技と逆立ちや座りといった特殊な構え(?)が次々とシフトしていくのが特徴。連係は多彩だが、見切られやすいので単発技をメインに闘っていったほうが実は強い。豊富な下段技で相手の注意を下段に向けて、中段のピリバ(☉☉)で空中コンボをねらうのが強いスタイル。

クリスティ

クリスティはこの技で闘え!



ピリバ

中段の浮かせ技。技の最中に☉へ入れれば、技のあとしゃがみ格好になり、防衛されても距離が開く。



ガファンヨト~座り

中段の蹴りから座りに移行する技。☉☉☉☉と入力すれば、ジャブから素早くこの技に連係できる。

関係の一例

レフトジャブ~逆立ち → コンビナソ・サグレス

☉☉☉☉ → 座り中☉☉☉☉



ジャブからガファンヨトに連係して座りに移行。座りからは、下段パンチからガファンヨトが連続ヒットするコンビナソ・サグレスや他の中段技を。

コンボの一例

ピリバ(しゃがみ) → コンビナソ・フズリール → コンビナソ・サグレス

☉☉☉☉ → 立ち途中☉☉☉☉ → 座り中☉☉☉☉



ピリバからのコンボ。立ち途中のタイミングを若干遅らせるのがコツ。



マウントポジションなくして勝利もなし

外見から想像に難くないが、マードックはスピードに恵まれていない。むやみに接近戦を挑んでも、素早いキャラクターに押し負けてしまうだろう。マードックのねらいはひとつ、マウントからの攻め。クラウチングスタイル(☺)からのタックル(☺)以外にも☺☺☺☺、☺☺☺☺といった投げ技の着地際に☺を押せば、マウントに移行可能だ。

マードックはこの技で闘え!



両手で相手を打ち上げる中段攻撃。相手の上段攻撃をよけつつ当てられる。ジャブで押されたらコレ。



☺で出すと相手の上段攻撃を、☺たと中段攻撃をとれる。成功すると自動的にマウントへ移る。

関係の一例

ボディブロー → クラウチングスタイル → スピアアタックル
☺☺☺☺ → ☺☺☺☺中☺



クラウチングスタイル中は相手の中段攻撃をガード、上段をかわす効果がある。相手の上段をかわくぐって、スピアアタックルをねらえ。

コンボの一例

スウェイダブルハンマー → リードジャブ → アリゲーター
☺☺☺☺ → ☺☺☺☺



敵を浮かせた場合の基本的なコンボ。このあく、起き上がりや攻めよう。



すべては必殺の投げ技のために!!

キングのダメージ源はレスラーらしく、投げ技。勝つためには、投げ技へのプロセスを作り上げることが重要になる。掌底アッパー～投げ掴み(☺☺☺☺)などの技を使いつつ、攻撃をヒットさせたら積極的に投げと中段の二択を仕掛けよう。トゥースマッシュ(立ち途中☺)のヒット直後など、近距離で相手の動きが止まるところが好機だ。

キングはこの技で闘え!



中段のエルボーからの連続技。技のはじめで上段攻撃をかわせる。横移動から使っていくと効果的。



キングの投げ技のなかでも最大級の威力を誇る技。壁を背にして決めればさらにダメージアップする。

関係の一例

アローエルボー → シャイニングウィザード
☺☺☺☺ → ☺☺☺☺or走り中☺



アローエルボーをガードさせれば相手は横向きに。そこから各種投げ技や中段攻撃で攻める。投げコンボなどの大技をねらうもよし。

コンボの一例

ライジングトーキック → ブルータルサイクロン
☺☺☺☺ → ☺☺☺☺



ブルータルサイクロンの前には、ジャブなどを入れることもできる。



関係の組み立て方が重要

右構え、左構え、レフトフラミンゴ、ライトフラミンゴの4つの構えからの技で、相手を固め続ける戦法はファランの専売特許。ただし、なにも考えずに関係を出していたのでは、上段攻撃をしゃがまれて反撃を受ける。時折中段のミドルバックブロー(☺☺)などを織り交ぜて、関係の間をつないでいくことが肝要になる。

ファランはこの技で闘え!



基本の構えである左構えからの中段の浮かせ技。出が速く使いやすい。ダウン中の相手にも当たる。



レフトフラミンゴから出る技の中でも、最速の上段蹴り。しゃがまれないければ、反撃も受けない。

関係の一例

ライトジャブレフトフラミンゴ → クイックレフトキックコンボ
左構え中☺☺☺☺ → レフトフラミンゴ中☺☺☺☺



左構えからの関係。右パンチからフラミンゴに移行してすぐにキック2発へつなく。右パンチがカウンターなら、3発が連続ヒット。

コンボの一例

レフトプラスマブレード → エアファンク → カットロー&クイックラウンドキック
左構え中☺☺☺☺ → ☺☺☺☺ → ☺☺☺☺



エアファンクのタイミングさえつかめば簡単なコンボ。練習しよう。



相手の虚を突く行動が勝ちにつながる

接近戦、中距離戦どちらでも使える合掌(横移動中☺)を軸に、オールレンジで戦えるのがヨシミツ。接近戦では、出が速く、相手の技をつぶすのに重宝する吹雪(☺☺☺)とステップインアッパー(☺☺)を中心に闘おう。上段をかわせる毒溜めからの毒霧(☺☺中ボタンどれか)も上段攻撃ではあるが、ガード不能なので強力だ。

吉光はこの技で闘え!



ガード不能技。自らもダメージを受けるが、この技で相手をKOした場合、例外的にノーダメージに。



特殊技。相手の特定の技に出せばその技を覚え、剣が赤色に。以後、一度だけ☺でその技が出せる。

関係の一例

流雪 → 夢想 → 倒壁 → 振り向き攻撃
横移動中☺☺☺☺ → ☺☺☺☺ → 夢想中☺☺☺☺



流雪から背中を向ける夢想へ移行。そこからキックをガードさせる。この後はヨシミツ側が完全に有利。振り向き蹴りか、投げで攻撃だ。

コンボの一例

ステップインアッパー → 祀幕1発止め → バレリーナキックコンボ
☺☺☺☺ → ☺☺☺☺ → ☺☺☺☺



アッパーから簡単に入るコンボ。ダメージも大きめなのが魅力。

ゆったりたっぷりしっとりと残暑お見舞い申し上げます—

■☆トミー「今回から「ドリマガ展覧会」の投稿ルールその他に若干変更があります」
 ■YOH「少しずつですが、より良くしていこうと思うのでよろしくです」
 ■☆トミー「ルールに関する細かい説明はP.103のYOHのコーナーでやっていますので、そちらをご覧ください」
 ■YOH「え……自分でこでやるの!？」
 ■☆トミー「ご覧ください」



Kanon
Makoto Sawatari

香川県/ナナセ

友人にホームページ開設宣言をしては半年……。いまだコンテンツすら……。 (TT (ナナセ))
 びろがくわえているのは「あんまん」だという説が編集部にあります。ツクシが生えているってことは……。 (YOH)

CG



東京都/たいれる

<http://kuri.sakura.ne.jp/~katu/topusesyon.htm>
 前々回は採用して頂きありがとうございました。コメントの通り、ぶちこを描きました。(たいれる)
 書いてみるもんですね(笑)。かわいいのなんのつてもう、たまりませんってばっ! (YOH)

CG

愛知県/NAK

<http://www.sun-inet.or.jp/~naknak/>
 格ゲーは大の苦手なので手を出せません(涙)。(NAK)
 おお、めっちゃめっちゃかわいい! 口元の歪めっぷりがソルっぽくてとてもいいと思います。BGMは「ボヘミアンラブソディ」でひとつ。(☆トミー)

CG



真夏の「サクラ大戦」カライラほんのちょっとだけ特集♥

歌謡ショーも始まってまたまた盛り上がる「サクラ大戦」です。「サクラ大戦ファンページ ハナマガ!」もよろしくね。



エリカ

VS

さくら

大阪府/あまのじゃ君

「サクラ4」ではこんな場面があるんですかね? (あまのじゃ君)
 どっちが勝っても大神隊長は大変な目に遭わされるような……。 (笑)。さくら&エリカ「どっち!?」……逃げる以外の手段はあるのでしょうか? (YOH)

大阪府/いのP
<http://www1.kcn.ne.jp/~inopy>
 4コマですよ。大神さん! (いのP)
 基本的にイラストコーナーなのですが、ポーターレス時代というところでもうなんでもアリかと思いついた。このサイズのプリンを二口で食らうとなると、寄生獣ばりの大口が必要ですね。(☆トミー)

CG





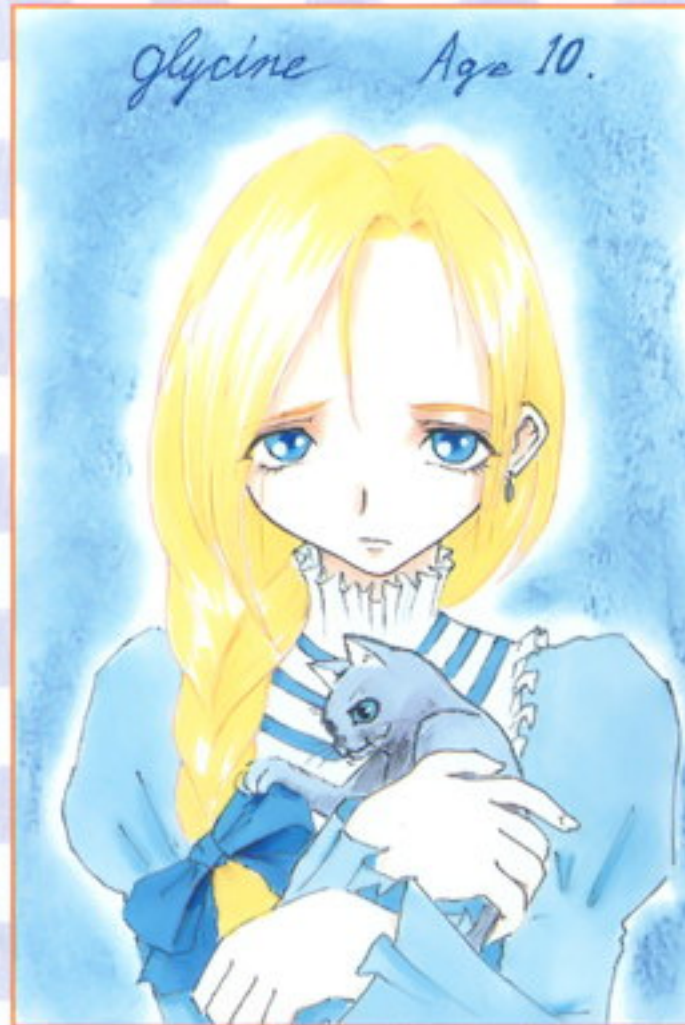
宮城県/KAZ丸 ティアラ王女(変身後)、人気ありますな。シンプルながら個性ある画風に10点。(☆トミー)

CG



北海道/きびきゃび 美風が持っているのはDCの形をした炊飯器。ハリネズミは「びこびこ」鳴くのです。(ケイ)

CG



東京都/NARUM 幼き日のグリシーヌ嬢だそう。上目遣いの眼差しがグッときますね(いつもこんなコメントばかりのような気が……)。(YOH)



神奈川県/菊蔵 今週はエミーの人物バージョンが。けっして猫耳少女ではないのでご注意ください。(☆トミー)

CG



埼玉県/おは乱舞 こんなキュートな仲居さんのいる温泉なら、毎日通い詰めても飽き足りませんよね。首の角度に10点差しあげる。(☆トミー)



長崎県/のに ベッドの上でこちらを見つめる潤んだ瞳……って相手は誰!? お父さんは許しませんよ!(笑)(YOH)

CG



沖縄県/ちから 「II」での大活躍が期待される松風&萩原コンビ=涼&レンコンビ、名づけてシェンムーズ。すごくモテそうです。(☆トミー)



三重県/さくみんたろう これかぶに萌えというものか(違う)。泣き顔が激ラブリーですよ。(☆トミー)

CG



京都府/ブルニック 夏だ~! 海だ~!……というわけで(?)、「Close to」4人娘がそろい踏み。最年少の麻衣が、一番大胆な水着なのね。(イサゴマン)



広島県/まるかん 普段のりりしいクレアもいいけど、たまにはこういう笑顔もいいですよ。(YOH)



東京都/森永みく 望まない戦いでも、けなげに立ち向かっていく。そんな悲しみを抱えた瞳がステキです。(YOH)



北海道/不二ヨーデル ドラの表情に友情を感じました。2人の関係を端的に表す名イラストだね。(☆トミー)

応募要項

■「ドリマガ展覧会」ではみなさんの投稿を募集しています。以下の決まりを守って投稿してください。
●ハガキ投稿の場合
・イラストの画材は自由。ただし、油絵などで立体にならないこと。

・サイズは最大A4まで、絵はハガキ比率かA版比率にしてください。縦横は自由です。
●メール投稿の場合
・ファイル形式はJPG、JPEG(できるだけ低圧縮、かつRGBで)に。
・ファイルサイズ300~500Kに。

・HTMLメールは禁止です。
●ハガキ1枚(メール1通)ごとに、住所、氏名(PN)、年齢(任意)、TEL・E-mail・ホームページアドレス(任意・ある人のみ)、イラストの題材(ゲームのタイトル)、描いた絵に対してのコメント(20字程度)を書いてください。

あて先

〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部「ドリマガ展覧会」係
E-mail dreamc@softbank.co.jp

ドリマガ展覧会

おおつきべるのの

DIGITAL デジログチャンネル ANALOG CHANNEL

ANALOG CHANNEL

第15回のお題

「流行をおいかける!!」(ファンタシースター
オンライン Ver.2)



省略。



ウズ&マキちゃん
絵描きと魔法使いの仲良しコンビ。



エディ王子

マキちゃんのおこがれる謎の外国人留学生。実は土星の王子様らしい。



久留里さん

ウズの担当編集者。トラキチ。

おおつきべるのホームページ
<http://www.people.or.jp/~lilyring/>

ドリーム画人



宮城県／青木凜

夏休みということは、ともみはお店に顔を出しているハズ。ある意味で季節感だね。



大阪府／蘇芳

祈る乙女、そこにいたのはエリカ。スタンドグラス調の背景、ヴェールの仕上げも綺麗だね。



山口県／そもそも

線香花火とでも言おうか、情緒あふれる日本の夏って感じ？



大阪府／D・B

かした首とその笑顔。とってもキュートなアテナだゾ。



沖縄県／ちから

濃厚な味わいのミレーニア。幾重にも慎重に着色している光景が見えてくるね。



佐賀県／T.48

弾力バツグンのお尻〜。ネズのお腹とイイ勝負かもしれん。え？ 比べるなって!?

シヨタコーナーからの刺客



東京都／るみやん

ムムッ！ またもやシヨタの刺客が！ まとめてかかってこい！……その前に、全部で何人？



栃木県／ひろじゅ

愛嬌たっぷりのダン。ユリの小悪魔的表情にもまいった。

ゲームショップの舞台裏 外神田ゲームあんそろじい

第59回

硬直化した時代は柔軟思考の技術者を求める

もしあなたがゲームクリエイターになりたいと考えているとするなら

4月から新宿にあるデジタル・エンターテインメント・アカデミーという学校で講師をはじめた。ここはエニックスをはじめとする日本の有名ゲームソフト会社、インターネット関連企業の出資で設立された場所だ。集まる生徒たちは、おそらくは普通の人々より何倍もゲームが好きで、可能ならば、ゲーム業界に一生関わりたいと思っているはずだ。

で、当方はなにを教えているのか？ C++、アセンブラ、アルゴリズム、CG、サウンドなどの制作技術は優秀な指導者がいる。こちらはゲームの市場規模、商品環境の現状をレクチャーする「マーケット論」なる講座を担当している。

ゲームに関わる仕事は多様にある。ゲームプログラマー、グラフィックデザイナー、サウンドクリエイター、ゲームプランナーのように直接的に制作に関わる仕事ばかりではない。最近はコンテンツとマーケティングがコラボレートできないタイトルは売れないといわれている。戦略が大切なのだ。

マーケティング関連の仕事にはどのようなものがあるだろうか？ 総合的な戦略を立案実行させる、全般的な管理監督する立場にある人がマーケティングスペシャリストだ。市場規模を計測し、売上を推計分析する人はビジネスアナリスト。販売代理店との渉外業務の担当者はリテールセールスと呼ばれる、各ゲームのセールスに関連した実務から、売りの現場の状況を制作サイドに反映させるのはプロ

ダクトマーケティングという仕事。総務的な役回りでも業務が円滑に遂行できるように立ち回る人はビジネスオペレーション。自分はプログラマーになる、CGデザイナーになるのだから、マーケティングに関する知識は必要ないと考えた人がいるだろう。そんな人はゲーム会社の社長たちの話に耳を貸さなくてはならない。ある交流会でヒットタイトルを出しているゲーム会社の社長から、こんなことを言われた。

「経済環境が厳しい現在、単なる技術バカじゃ困るんです。現実的な市場の動向を把握した上で、合理的な行動ができる開発者が必要になっていきますね」とのことだ。横から別の会社の社長が口を開いた。

「ゲーム会社のほとんどは少数精鋭主義です。一部の大企業を除けば、職域を越

えた仕事を求められます。プログラマーでも、流通会社と売買交渉したり、販売店に営業にも行くときもあります。つまり、コミュニケーション能力に長けた技術者が求められているんですよ」

硬直化する時代だからこそ、柔軟な思考と行動ができる技術者が求められている。そんな生徒を養成できればいいなあ。



島川言成
秋葉原有名店の元幹部。パソコン雑誌への寄稿、玩具研究、放送台本原稿の執筆など多方面にて活躍中。著書「秋葉原コネクション95/98」(アスペクト) など。

イラスト：花くまゆうさく ※「セガサターンマガジン」に掲載されていた「サターン人間」も収録されている「野良人リサイクル」(青林工藝舎/1300円) 絶賛発売中。

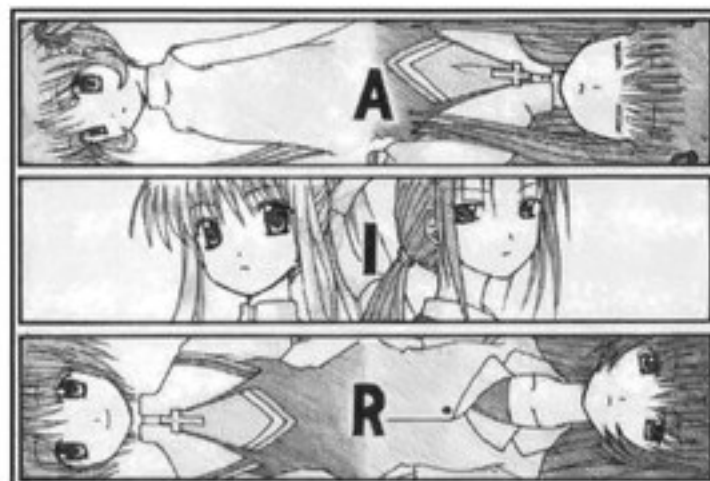


黒目がちなつづらな瞳、タレ具合も最高。シッターチャンスで言うならば絶妙の域!



岡山県／ぴよスタン

人に歴史アリだね。2人とも格闘家として円熟味を増し、これからも活躍し続けてくれるに違いない。



香川県／TON

料理に例えるなら懐石料理のような華とバランスがある作品。落ち着いたある雰囲気を感じるダヨ。



静岡県／TVA!
先に言っておくが、決して形の良い胸に目を奪われたわけではないゾ。ムッ! 誰だ? 今エロネスとか言いやがったのは!?

夏休みの宿題をする前に
ドリマ画人への投稿だゾ!!



徳島県／空龍あるふあ

おしゃまなガンダムだ。そういえば昔ドリネス様はよくガンダムハンマーに間違われたよ。



埼玉県／YUKIITO

見る者の目をとめるうまさもさることながら、光翼や影、画面全体のバランスも格好イゾ!



福岡県／赤アリ魔王

力強いペンタッチと王道的な仕上がりが素ン晴らしい〜。



神奈川県／如月こずえ

夏の抜けるような青空を、空賊たちと飛び回ってみたいゾ〜。



神奈川県／佐伯智久

さりげなく握られたシェンファの両の手。可愛いしぐさだね。

今週のオススメ本の紹介
攻略本から小説までチェック!

BOOK ME!

今年は猛暑。そんな暑さをふっ飛ばしてくれる元気な女の子絵本と寒さで涼める怪談を紹介するぞ!

絵本

THE POWERPUFF GIRLS Sticker Book



- Ruth N.Carey : 著
- Cartoon Network
- B5判
- 24P
- 1,252円

最近の元気でキュートな女の子といえばこれでしょう。テレビアニメが日本でも人気爆発中のパワーパフガールズだ。 Blossam、Bubbles、Buttercupの3人は、ユートニウム博士の実験から生まれたスーパー幼稚園児。そんな彼女たちの活躍を描いた絵本だ。キャラクターがすべてシールになっていて、それを背景に貼って話を完成させる形式。ほかにはタトゥーシール付きなどもあり、集めたいデキ。洋書の絵本は面白いのだ!

コミック

座敷女



- 望月幸太郎 : 著
- ヤンマガKCデラックス
- 新書判
- 212P
- 485円

「ドラゴンヘッド」で名を上げた奇才が贈る怪談コミック。これぞ、ホラーマンガの裏マスト! アパートで1人暮らしのヒロシは、隣の部屋をノックする妙な女と出会った。ロングヘアに紙袋を持ったその大女は、部屋に入れたのをきっかけにヒロシに付きまとうようになる。最初は、ただ気持ち悪がっていたヒロシだが、女の行動はどんどん不気味さを増していき……いかにも怖い話にありそうな出来事を満載した都市伝説マンガだ。

RANKING

今回	タイトル	価格	販売元
1	ファイナルファンタジーX 最速攻略本 FOR BEGINNERS<PS2>	1,050円	デジキューブ
2	ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 オフィシャルコンプリートガイド<PS>	1,365円	エンターブレイン
3	カルドセプト セカンド 公式ガイドブック<DC>	1,365円	メディアファクトリー
4	ファイナルファンタジーX<PS2>	1,000円	集英社
5	シャドウ ハーツ 公式ガイド<PS2>	1,260円	エンターブレイン
6	Sister Princess ~お兄ちゃん大好き~ オリジナルストーリーズ	1,575円	メディアワークス
7	ファンタジースターオンライン Ver.2 パーフェクトガイド<DC>	1,995円	ソフトバンクパブリッシング
8	マイフェアエンジェル プレリユード<PC>	800円	エンターブレイン
9	リリーのアトリエ〜ガーデンブルグの錬金術師3〜公式パーフェクトガイド<PS2>	1,365円	エンターブレイン
10	サクラ大戦3〜巴里は燃えているか〜 攻略ガイド 下巻<DC>	1,365円	ソフトバンクパブリッシング

ゲーム本ランキング2001年7月13日~29日書泉ブックタワー7F調べ (略称の読み方: <PS>=プレイステーション、<DC>=ドリームキャスト、<GB>=ゲームボーイ、<PC>=パソコン)

真・ドリマガ解放区宣言!!

今回の真・ドリマガ解放区宣言はスペシャル版。ついに届いた投稿ゲリラ「ホウエア」&おなじみの常連「ブンブンヘッズ」の両名の特集です!!

LOVE……SEAMAN? レスラーに追われています



前回の卓球編に引き続き、金魚すくい編。ン? 金魚?

きっ、きたろう?



こちらは雪合戦編。右手と右足が同時に出血しているくらい必死。

愛媛県/ブンブンヘッズ



うれしはずかし美人集合ですが、風呂好き妖怪が混ざってます。

高い画力のイラストの中に、必ずネタが仕込まれているのが氏の特徴。最近では週ごとにP.N.を変えてきます、いつもネズが直してるケド。

なにがなにやらさっぱりだ



編集部では『三国志』がブチ流行中。このシーンきのう読んだヨ!!

丸丸(C)「艦!男塾」もビックリ



こんな鈍器のような頭髪で首が飛ぶとは、あやめ? 恐るべし。

1R49秒V1アームロック



めっちゃタップしてるって。だめだ!! 目が据わっている。

東京都/ホウエア

ミート君、違うと思うぞ



ドブ川を浄化したりする超人の素顔は、どこかで見たアナタ様。

掲載かボツかが議論された問題作(大袈裟)。



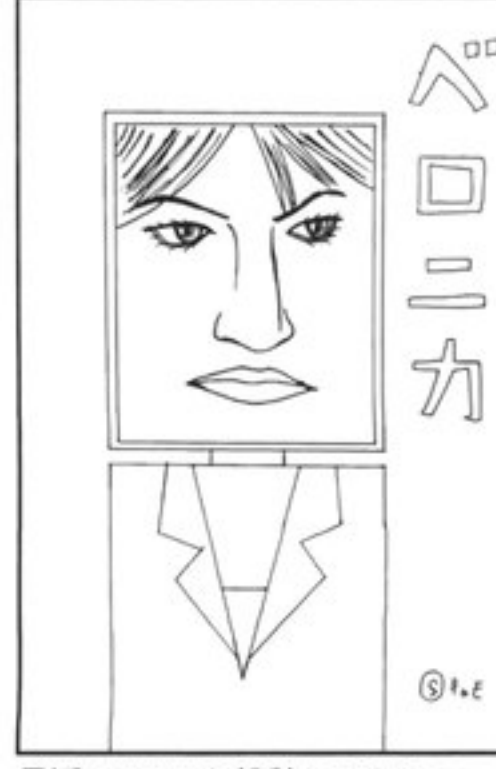
(`v´)ネコタンハハハ。このネタこれっきりだよ。

今回はこんな感じ



北海道/不二@ヨードル

なんだかとってもベロニカって感じ。



最近モリモリと投稿してくるニューカマー。この絵に天才を感じたゾ。

なんだ!! こりゃ!!



強い、強すぎるぜ! ミレーニア!! 3体に分離したり変形したり神谷明だったり大変だ!

広島県/Sキヤモ

岩手県/木の子

privexactress (ドリマガ篇) 30

大人の着せ替え人形。

またころんだー! ぶー! ころび死。
 どいつもこいつもみんごるです(みんゴル3) = 3
 ゴルフ野球サッカー方面のタイミング合わせゲーは
 憎しかったり悔しかったりする(おこるので)、
 避けているので。
 (敵のミスも奇跡のファインプレーもCPUの熱量が間違って屈辱的)
 さすがみんなと能打つだけあって、
 みんなやってる。。ちょっとやってみる?
 ちっぽはゴルフなんてやだね! やーだねー! (やりました)
 ちっぽ・いん! (チップイン) (オヤジ素養)
 記録更新ですヨ! けるちゃん!
 突っ込みイライラ語句: いけぼちゃ・平常心・どんまい
 キャラ突っ込み: シャークのぼうがレスラーでは?
 結局床で寝。。



ソフトレコメン

(買ったゲームを単純に並べているだけではありません)

FFX: これが出る頃にはみんなとくに終わってることとおもいますが、一応季節ものなので発売日からオートプレイ技でスタート。おいちとこだけ見たり、見なかったり。今まさに最終決戦(何回目かの)! 毛が! 光が! 水が! どうぶつが! 水が、くろきが、毛穴が。CGのキラつるぼやんエフェクトと雲(とにかくCGは雲! (意味不明) というくらい無類の愛好者)、プリンシリーズと召還獣のにゃんわんがおいしかったです。いろいろ仕方なさそうところは大作だからしょうがないよね。

ボクまお: 意外にあってさ味・シナリオは辛(辛口)しかしスタンとマルレン・ザコキャラ全員がかわいいのだったのがばりました。エンカウント多すぎ感。小物などがよかった。(布石)

OMIAIKOMANDOH: へんだけど、PSOのキャラメイクと、リアルタイムレンダリングのシナリオは魔法(株式会社)らしさっていうか。シルバープロレスっていうか。NPCや小物がよかった。

ドッチメチャ: あとちょっとなのに。。

ただいま感星開拓中: これだー! 好き! 最も危険な大地くんクライシス系!

魔女っ子大作戦: とにかくグラフィック、ミニゲー、戦闘、仕様、キャラ、シナリオ、モデリング、コレオグラフィ、2Dキャラアニメ、セルアニメ? 全てすごーい=3 だめなこともあったけど(?)、そんなちいせえ事など引いておつりが来てもつりはいらねえと言っちゃう程(おつりはもらいます)。オープニングだけでも買う価値ありとかどっかで言いましたが、オー

ブンゴ無しでも買う価値あり。

どうぶつ森: 床で寝る程のはまり期間もグッズを揃えたら終了。カセット2個で買易しなやっていたけど今はもう2村(カセット)とも雑草ごきぶりボーンです。宇宙銭湯やラブリ現場、枯山水王朝なんかをつくってみました。小物と箱庭好きにはたまりませんでした。

シムビーブルデラックス: 箱庭で世界に広がる小物。透明ベッドで遊ぼう(透明じゃない時ほどの激しさはありませんでした)。たいへんだー! もえるうー(にんげんが)。。

UO: 「なんで今頃」の周囲の声もゴーゴー。くまくまくんだんだ! ガー! どうぶつ王国! みんなあつまれー! 「ー!!! (どうぶつたちの声)」。。。小物小物(拾得一層等の)

nanorayspex (ちっぽ) AKA 里柳陽子 (qnep)

近況: とにかくなんでもかんでもゲームのシナリオにけちがつきまくり(映像文字作品にはゲームほどにはないです。薄まるって言うか)。まんがは、(もく)。その割には冷蔵庫の液晶の弱そうなキャラに吸われて買いつくってたり。だって液晶ディスプレイには電磁誘導方式で電源を供給し本体との双方向データ通信は赤外線を利用していらしいんで(キャラ無関係)すも! その他には心に残る名言が吹き替えて微妙に違うのになってたり、スタッフロールエンディングを楽しみに見てい

たら2秒くらいだったり、エリザベステイラーがキスのとき目を瞑ったと思ったらフレームアウトしながら目を開いたり(テレビひとくちぶはあファクト)、ハーパンタ的にはJUNEって確認見てね(ひじょうにひっそりとやっています)☆

このコーナーとは: とあるsexualoveroticな仮説のもと、生来名前を換え姿まで変えて慣れ親しんでおります「ちっぽ」というキャラを通じていろいろなことを考えたり、意識しなかったりして逝こうと思ったことから、やらしてもらってるアフェアーなのです。よろしくどうぞ!

にゃんのためのにゃん
 にゃんがにゃんである限り・・・
 男たちのにゃん歌

Vol. 0030

シヨタコーナーなのよん!!

力作2枚組でシヨタだじょ~



2枚の間に線を入れないでと書いていたケド、どうですか? アシユラ男爵はヤダモンネ!!

注目!! 注目!! 注目~!!

シヨタ委員会!



東京都/風華白羽
熊本県/シヨタスキーM&るみゃん
8月14日。18時と23時に16-9-7以降でシヨタ委員会開催とのこと。賃金引き上げ要求とかするのでしょうか?

もち、不許可だぞ☆

取りあえずドリ根津は降ろして、彼等を後釜に据える。このは どうでしょう? シヨタ委員会の為。



和歌山県/星野美夜
どうやらネズは、シヨタ好きには不評の様子。デベソとほっぺがラブリーなジャニーズ系だと自負(妄想)しているのに。

これも確かにオンライン

サクラ大戦 オンライン



コレだ!! いつもお風呂で体が勝手に動いていた人には朗報です。これがIT革命というヤツでしょうか?

千葉県/KABU

ぜびベルセルクの続編を作っていただきあい!!

断罪編 生誕祭の章



なんだか拳を極めてそうな、モズグス様。たしか聖書で人の頭をたたき割る、豪快僧侶だったと記憶しております。

愛媛県/ブンブンヘッズ

いいえ、彼はまだ病院デスヨ



ずいぶんと醤油顔(?)のイケメン涼君もさることながら、問題はこんな姿でもネクタイ着用の貴章。ダンディズム。

千葉県/松本甘栗@ムーキヤス団員#013

使い込まれた釘バット



人には知られたい過去があるもの。乙女の秘密とか、人知れず誌面に顔出ししたあの頃とか……。たとえ話ですよ。

北海道/不二ヨードル

CDリリース案内



ALBUM The Last Supper
電気グルーヴ

発売中 元メンバーも結集! 10周年記念のセルフトリビュートアルバム



●KI/oon Records
●3,059円(初回生産限定盤 3,990円)「ドルキョウ社2001」「元祖・カズヲ」「カフエド・鬼」「ガリガリ君」「B.B.E」「N.O. (Word Cast)」他、全13曲収録(限定盤のみ全19曲、二枚組)
時代を一步も二歩もリードしてきた電グルの名曲(と迷曲)を豪華アーティスト陣が再構築。限定盤はリアトラックを収めたボーナスCDとブックレット付き。

MAXI SINGLE I WILL GET YOUR KISS
中川晃教

発売中 男性R&Bシンガーの超新星が歌うゴマキ出演中のドラマ主題歌



●徳間ジャパン
●1,200円(税抜)
C/W 「Catch Fire」「フタツ、ヒトツFuta-tu, Hit o-tu」「I WILL GET YOUR KISS インストルメンタル」
とても18歳とは思えない成熟した歌唱力と自ら作詞・作曲したというハイレベルな楽曲。カップリングではアップテンボな曲も披露し、幅の広さを見せる。

MAXI SINGLE 8月のセレナーデ
スガシカオ



発売中
●KITTY MME
●1,260円
C/W 「ONLY YOU」「8月のセレナーデ (Backing Track)」

涼やかなアレンジなのに、じっくり聴くと深い味わいと感動がある。C/Wは超有名な名曲のカバーでこちらも○。

SINGLE Baby don't cry
COO (クー)



発売中
●Victor
●1,050円
C/W 「Paper doll」「Baby don't cry (music track)」

ブレイクに向け、ジワジワと人気上昇中のCOOが2ndシングルをリリース。ひたむきな気持ちを切なく歌い上げる。

MAXI SINGLE ラブソング
PENPALS



発売中
●東芝EMI
●1,200円
C/W 「BOYS & GIRL S」「SENTIMENTAL DE STROYER (covered D EATH SURF 2000)」

タイトル同様、ストレートなメロディーで、暑さもプツとぶ。花王「カラアピール」のCMイメージソング。

ALBUM the FEAR
オリジナルサウンドトラック



発売中
●TAITORUS RECORDS
●2,600円

ZUNTATAのTAMAYOが作曲を担当した、PS2用実写版ホラーアドベンチャーゲームの音楽集だ。

夏★トヨの「実写版セガガガ」

東京ゲームショウのポスターにソニック風の男が!?

毎週セガとソニック風の男を自主的に応援し続けるコーナーです。
 ■できることならば、今こそDCファンドを用いて「シャイニング・フォースJAM」を!! PSでもGC、XboxでもSSでも、とにかく携帯ゲーム機でなければ私は可! できること……ならば。(岡山県/MCO会長)
 DCファンドっていかドリマガファンド? そもそもDCファンドなのはあんまりではないかね(泣)。

盛り上げられセガ!



セガ豆知識

広島県の偽ボーケンさんによる豆知識 (Vol.5参照) に対し、全国のセガファンから新情報が届きました (1通)。みなさんこの調子でどんどん豆知識を送ってきてくださいね。
 ■「SG」は「Sega Game (Machine)」でしょう。SC-3000の「SC」は明らかに「Sega Computer」だから。
 ほかに「キーボード→SK-1100」「ジョイスティック→SJ-150、300M」「ハンドルコントローラ→SH-400」「プリンタ(!)→SP-400」「フロッピーディスクドライブ(!)→SF-7000」……でも、ハンドルコントローラは「HPD-200」。なぜ?
 (岡山県/四郎正満)
 そういえばサターンはSSだった。ともあれ2人とも感謝デス(照)。

セガってCoolだよね!

何がCoolって (以下自主規制)。とにかく「セガ盛り上げ策」「セガ思い出語り」「セガ豆知識」などなんでも募集中デス。有名人からのエールも待ってますよ。

担当 ホンゴのセガち! まんが道場

チャンプ 福珍 VS 挑戦者 にやおみ
 「まんが道場」がついに再開! リスタート第1回は、チャンプ「福珍」が、「にやおみ」の挑戦を退け、王者を死守したぞ!

WIN	チャンプの作品	LOSE	挑戦者の作品
	福珍 (岡山県)		にやおみ (熊本県)

キャスト風鈴、現在、鋭意製作中&販売方法決定!

販売は、①直接購入:「COSPA Shopアキバ店」(TEL&Fax03-3526-6877)「COSPA Shop渋谷店」(TEL&Fax03-3770-3383) ※8/10-12のコミケCOSPAブースでも販売 ②通信販売・その1:インターネットショッピングモール「GEESTO RE.COM」(http://www.geestore.com/) ③通信販売・その2:COSPA通販部 (TEL03-3770-3699/Fax03-3770-9505 http://www.cospa.com/) の3方法です。価格は1,500円(税別)。通信販売の場合、送料と手数料がかかります(②でクレジットカード決済すれば送料のみになるのでお得!)。このコーナーに「注文ハガキ」を送ってくれた方たちは、サムシング先生のサイン入りバージョンを用意しているの、来店して購入される場合には、事前にショップに電話連絡をして「名前」と「住所」を言って下さい。通販で購入される方は、申込の際、名前の後に、「(ドリマガ申込済)」と記入して下さい。また、この「キャスト風鈴プロジェクト」なのですが、通販で買わざるをえない方には、送料などを負担してもらうことになるので、「注文ハガキ」を出した人は、必ず買って下さい」というお願いはやることにしました。でも、できれば買ってね(♥) 発売は8/10。「注文ハガキ」送付者へのサイン入版販売は、8月いっぱいになります。

月刊ドリマガの輪

「読者とドリマガ編集者の触れ愛」がコンセプトの当コーナー。読者のみなさんのからのハガキで編集者たちを奮い立たせてください。右は次回掲載予定のコーナーです。投稿よろしく!

爆弾岩の「こんな夢を見た」
 みんなが見た夢(悪夢、予知夢、白昼夢、ネタなどなんでもOK)をご紹介。担当の爆弾岩が直感と靈感を働かせて勝手に夢判断したりします。(担当:爆弾岩)

語尾道

またまた、本道をハズして突っ走ってみました……
 お待たせしましたああ!!! 全国12億7千万(推測)の、のえりすとのみなさん。本道のゴビが薄くなりつつある昨今であります、いかがお過ごしでしょうか? 暑いんでだれてますよね(当然です)。さて、このクソ暑い中でも投稿をしてくれる(予想では北欧などに避暑に行っているブルジョワ階級)元気モノ……

新キャラ? クリスチーネちゃん

「お兄ちゃんと言わせた日本」

愛知県/徒然のドラ

前略おくは乱舞さま、勝手にのえりさんの髪型かえてすいません。もし良ければ下のペナ(?)の名前(もしくは他)を考慮してもらえたら嬉しいのですがどうでしょうか? ところで、(改題) 風華・もみじ・るみやん・あさみさんあたりが、このドラ

この耳、そして尻尾は国民的アイドルビチューンに對抗するアイテムか?

ライバルの名前募集中!!

前回、床屋郎伊組推薦の「のえり」ライバルキャラ。引き続き名前募集中だ!

続次は「来る」

俺的上半年大賞は出会い系殺人!
 ●今年の流行語はすばり「約束だよ (by「セガガガ」モゲタン)」コレが来る。ここは堅実に○らたい○に400ドリームポイント!
 (青森県/床屋郎伊組)
 —そういえばライターさんたちの間でも流行ってましたよ、これ。そろそろ今年の流行語大賞は何かくるか、みんなて予想してみる?
 ●「K-project」の正式名称が決定したが、そのねらいはそっち方面の婦女子を引き込むことだそうです。
 (新潟県/鉛筆小僧)
 —何気なく付けられたこういう名前って最初は読むのが恥ずかしいですね。バージョンレコードとか。
 ●「ちょびっつ」が方言なら、朋ちゃんがCMでギョーザを「ギョーダ」と言うのは和歌山弁です。ニセ関西弁が結構流行ってるので、それに乗ってみんなニセ和歌山人になってしまうのでは?
 (岐阜県/人間椅子)
 —たぶんちょっとイっちゃった当人は標準語だと思ってるんでしょうけど、あれも方言だったんですねえ。ほかにもいろいろありそうです。
 ●見えました。旧PS1の金型を流用した廉価版PS2が出ます(予価21,800円)。横置きで俗称PS2 PRO。
 (福島県/南斗ライバ)
 —価格破壊の時代です。使えるものはなんでも使わないと! ちなみに編集部にはマックキューブの中身を入れ換えてWindowsマシンとして使っている人がいますよ。
 ●もうすぐ白アリ退治の人がうちに来ます。
 (滋賀県/続・オレ)
 —そんな個人的なことを報告されても……。あとこういう適当なネタで微妙に余った行を埋めようとするな>俺。
 世代が俺についてくる
 あなたの身の回りの流行もの、これから流行ると思うものを教えてください。ただし誰もついていけないマイナーネタはボツになりますよ。

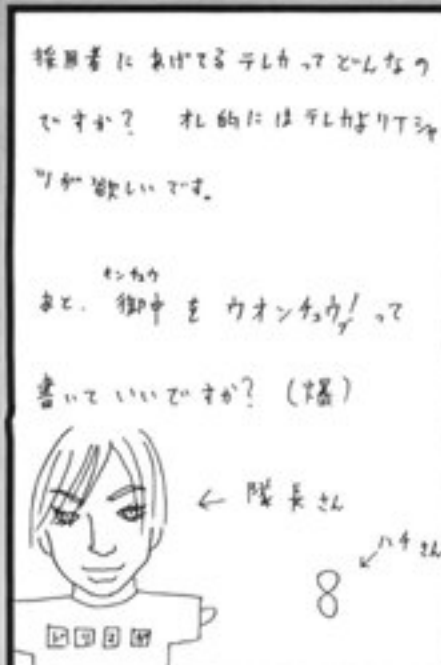
「たいちょう」ハチのなぜなに!?出張所

「たいちょうー! たいちょうー!! たいちょうー!!!」「むむむ……? 何よお、ハチよお? アツいんだってばよお……(ぐったり)」「んー? どーしたんだな? たいちょう」「熱中症で、頭がくらくら……、なんだか寒気もする始末……」「んー、なんか熱があるんだな。外は暑いけど、隊長も熱いんだな」「むむ……バ、バトンたっち……」「おりよ? 今回は僕が仕切っている? そりゃ、光栄なんだな(笑)。えー、それでは最初のハガキから。

東京都・長谷川慎一君から。「このあいだ、テレビを見ていたら、ウンナンホントコにあのシェンファ役の石垣はづきちゃんが出てましたよ! あれってどう見ても本人だった(名前もそのまま)んですけど、どーなんですか? そこんとこ!」——というおハガキですが、えーと同様のネタ多数。みんな結構見ているんですね。実際にカップル成立はならなかったようですが(当たり前なのか?)、これも「シェンムーII」のプロモーションだと思えばいいかと(ウソ)。あ、ちなみに、このあいだ隊長のところ、芭月涼役の松風雅也さんからメールが来て、なんでも「シェンムーII」のCF撮りで上海に行ってるそう。そのCFも見逃せないんだな。あ、次いかないと。えー、中略。東京都・増田慎吾君(13)の質問。サクラ大戦DCはどこにあるか?ですけど、東京秋葉原メッセサンオーにもありますよー! それじゃっ!

みんなのなぜなに!? 募集中!

このコーナーでは、みんなからの素朴な疑問をお待ちしているんだな。隊長・ハチがいると調べてくるんだな。もちろん本家「なぜなに」ネタも募集中なのだ。



「えー、採用者にあげているテレカというのは、そのときどきに隊長の机にあるレアなテレカが送られているんだな。ウオンチュウ! は一度やってみてください(笑)」

広島県・Sキヤモ

ドハマガ流!?

投稿ハガキ質問箱改 by YOH

~今回のお題~

カラーイラスト投稿について(☆トミーより命令)



こんにちわ、YOHです。えらく暑い日が続きますが、みなさんの体調はいかがでしょう? 自分は死にかけました(笑)。さて今回ですが、前回の予告では「細かい質問に答えて」なんていってたくせに、お題のとおりカラーイラストの投稿関係。中でも今回ルールが変わった「画像のサイズ」と「HTMLメール禁止」についてです。以前は500KBまでとしていた画像のサイズですが今回より300~500KBくらいになりました。理由としては300KBより低いと、ドットがぼけてしまい、大きく扱うのが難しいからです(つまり左側に掲載できない)。HTMLメール禁止というのは、言ってしまうとムダに重いからです。メール全体をネット上にアップされ

たホームページと同じように飾れるのはいいですが、重くなるだけでなく対応していないメーラーでは「タグ」という記述が伝えたい文章と一緒に表示されたりします。

ついでにもうひとつ。制作したCGを自分のホームページにアップして、そのアドレスをメールに添付して投稿、という形もOKです。これの利点はメールを送る際、容量が非常に軽く済むことなど。ただし、アップするのはできるだけほかとリンクしないページにしてください。こういう言い方はイヤですが盗作対策だと思ってください。

次回のお題は……

次回こそ溜まっている質問に答えていきます。それに代わって質問のある方の投稿もお待ちしております。

質問募集中

当コーナーでは投稿に関する質問を募集中です。内容はイラストや文字

ネタに関することならなんでもOK。質問は1枚のハガキにいくつ書いてもいいので、お気軽にどうぞ。

ハギーにおまかせ

カプコン宣伝チームの萩原氏とハギーが熱く語るコーナー! ハギーに聞きたいことがある人はこちらまで。採用者にはハギーから何か送ります。(担当: (三))

びあんのネットゲームでGO!

DCで遊べるネットゲームで出会ったイイ話、イヤだったこと、遊び方の提案まで、ネットゲームに関する投稿をよろしく。文字ネタ、イラストも歓迎。(担当: びあん)

あのゲームを探して!

「あのゲームのタイトルが思い出せない! そんなあなたの「懐ゲー」を読者のみなさんと一緒に調査します。ジャンル、ハード不問。手がかり求ム。(担当: スーパーJ)

ゲームキャラ無差別にらめっこ

イラストハガキでの一発勝負! 絵のうまさではなく、いかに笑わせるかがポイント。基本的になんでもありですがゲーム製作者をネタにするのはNG。(担当: ケイ)

ゲームでフュージョン

既存のゲームタイトルを組み合わせさせてオモシロワードを作ろう。2つ以上組み合わせてもOKだけど、原型を留めないものはつまらないので、ほどほどに。(担当: ウメ)

スキスキセガカラ

本格的な夏が到来、暑い時こそ涼しいカラオケルームで思いっきり歌おう! セガカラ公認のこのコーナーでは、カラオケで歌える歌を大募集。君のリクエストがカラオケに入るかも……。さて今回もその熱い叫びを紹介していこう!

夏休み真っ盛りのこの季節は、友達と遊ぶ機会も増えるはず。そんな時こそカラオケに行って熱唱しよう! さて、今月も熱いリクエストハガキが多数寄せられたゾ。

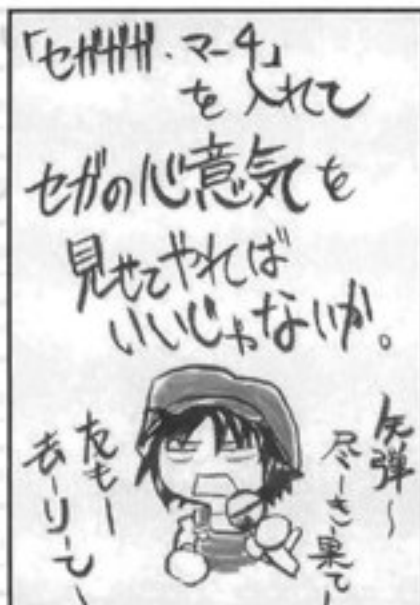
♪♪♪ ぜひ、ドリカラに「ポップンミュージック」の曲を! 約100曲近くあるのに、収録されているのは数曲(もっとあるかも……)。歌いたい曲がたくさんあるので、本当に収録してほしいです。

(静岡県/さばんだん)

★★★家で「ポップン」の練習をしようという訳だ。頭いい~! ドリカラなら、自宅でカラオケできるからね。アイデアもらった~!

♪♪♪ 「Gガンダム」のエンディング「君の中の永遠」がすっこ

くいいです。ドモンがレインちゃんを泣かしたときはキューンとききました。(徳島県/空龍あるふあ) ★★★Gガンは、残念ながら、最初のオープニングしか入っていない。この曲は2番目のエンディング。ファンはこういう渋いエンディングも好きなんだよね。ぜひ、エンディングも入れてほしい!



北海道/りんどう
セガ経営シミュレーション「セガガガ」のオープニング曲「セガガガマーチ」はアップテンポで熱唱するのもってこい。宴会向けだ。

あの読者リクエストはその後どうなったの?

前々号でちーちゃんラブさんから「そして、伝説へ……」(歌・鴻上尚史)のリクエストをもらった。さて、その結果は……。実はセガカラ社内の採用会議が伸びていてまだ決定しておらず、引き続き検討中とのこと。今後の展開に期待しよう!



着メロも担当しているセガカラの頼りになる兄貴。わからないことは何でも答えてくれる。今回もひとつ頼みます。

株セガ・ミュージック・ネットワークス 事業戦略部 高橋雄一さん

さて、新規のリクエストもガンガン募集中。今月のハガキは?

♪♪♪ サウンドノベル「街」のエンディング曲「One and Only」が歌いたい! イメージソングの「夜明けの歌」は入っているんですけど、やっぱり「街」ファンはみんな「One and Only」が心に染みてます。(群馬県/トッシュ) サターンの名作だね。エンディングとはまた渋い。さあ、その結果は?

果たして採用なるか? 今後の動向に注目!

プレゼントパワーアップのお知らせ

ドリカラ本体をプレゼント!

DC関連の中でもレアアイテムとなりつつあるドリカラ。これを使えば、自宅でも気軽にセガカラ楽しめるゾ。これをこのコーナーの全投稿者の中から抽選で毎月1名様にプレゼント。当選倍率はかなり高いけど、がんばって投稿しよう!!



愛知県/えのるちる
真宮寺さくらが歌う曲だね。もちろん、これはセガカラに入っている。曲番号13460だ。ぜひ、今度はカラオケで歌ってほしい。

泣ける話

●だいぶ昔の話ですが、私は兄からDCをもらい、ネットにつなごうとモジュラーケーブル(別売)を購入。つなぐところが私のとなりの部屋だったので延長コードも買いました。そしてさっそくつなごうとしたところ、その電話回線をつなぐ穴だと思っていた場所は、実は「テレビ回線(しかも使用不可)」でした。……ぐすつ。うえっ。

(宮崎県/新春シャンソニショー)

——無駄な買い物、嫌ダヨねー!! ネズが最近買った無駄なものは眼鏡。掛けてるとクラクラするのです。そして一番の買い物はサマージャンボ宝くじ(1万円相当)。これが札束に変わると思うだけで、つらいこともへいちゃらダイ!!

■ママンになったえむしさん



●泣ける話!!
 無事、6/9に女の子を出産し、退院後は祖母宅で養生させてもらいました。
 ……が!!
 体重が産前に戻ってしまいました。(妊娠前+7kg→+2kg)
 そして「PSO」の父親と「OM2」の母親を持つ我が子の行く末は…。(何となく、いざ?)
 11.11.17.18.19.

愛媛県/えむし
 お久しぶりッス!! めでたくママンになった、えむしさんですが、プリメはまだお預けのようすな。

ペンネームを変えるのはダメなの? という質問がありますが、ダメではないです。しかし、ペンネームを変えると、ポイントが別になってしまう可能性があります。こちらで気付けば対応しますが、できれば、一貫したペンネームを使っていただきたいところです。ポイントがたまったら、ポイント数に応じてプレゼントを差し上げます。

■10ポイント……図書券+ドリマガ特製オリジナルグッズのセットをお送りします。

■20ポイント……お好きなソフトを1本差し上げます。(注: 限定版や通販専売タイトルは除かせていただきます)

ポイントランキング

おめでとう! 20点	時代遅れの漢/横・オレ/TVA!
20点	大山正之/陽炎丸/るみやん
19点	各駅停車/愚劣夫21/中村る〜しあ
18点	人間椅子/みるぶ〜☆
17点	南斗ライオン/ハイエロファント/みどりあ
16点	DEB/YUKITO/瑞穂聖3世
15点	S・F最高/にせボーケン/ゆっち
14点	うるつきマクド/GUY神/鈴木はい/英
13点	季/星野美夜/ユニユニモレ
12点	カルメン大沢/空能あるふあ/ちから/TOM☆CAT/ハガキジョブ/花好きのオジサン/不ニヨードル/ブラック・スリー/ポケモン・すずき
11点	ちくばふみ/忍火満太郎/は〜ぶ/ゆみら丸
10点	木の子/こりんきかぜ/紫月花弥/帝王ソダン/ブンブンハッス
9点	アメニティー/アキ空/いまだ.com/大島俊光/牛鍋屋/ZABADAK2/ジュリ推2号/トロッコ/TON/もみじ/伊桜みさいる/小鈴
8点	宇奈月かりん/つき ゆうすけ/林淳一/バレン/守谷T教授
7点	カヌー部/神取ルキウ/神田史生/片山美里/如月こすえ/琴似/血みどろ山下/てるび〜/二歩/光里依夢/びよスタン/ミレニヤン/悠南海乙/スーパーストライク
6点	鈴豆/内海まりお/えむし/おつかレピン/からくり餃子/栗結華/柘榴すおう/新ばみっち/社流ろあ/蘇芳/太刀華/トチギ/TOGI/ドンホセ/夏目リョウ/猫屋敷/呑む刺/ブルニク/まるかん./山田ロダン/鉛筆小僧
5点	ab/くれじじ/髪/shy4/スケルツォ/創世/徒然のドラ/つきしま まりも/永沼ブー/バスキー/日野都門音/ひろじゅ/藤/三石業界裏情報/緑色ランタン/ムカ/30円

この集計は8月10日現在のものです。

各コーナーのご案内

●ドリネズと語る〜……日常のできごとや疑問など●ドリマ画人……イラスト、筆絵、ドット絵コーナー●月刊ドリマガの輪……ドリマガスタッフと触れ合おう●真・ドリマガ解放区宣言!!……ハガキネタなんでもアリ●こ・ん・な・のいやだあ〜……「こんな〇〇はイヤだ!!」ネタ系コーナー●ドリマンガ……コママンガのコーナー●ドリマガご意見箱……真面目なご意見●ショタコーナー……ショタ好きが集まるコーナー●新コーナー委員会……新コーナーをみんなで考えよ〜●勝手にうわさ話……嘘情報をホントっぽく書くコーナー●激LOVEカフェ……投稿者同士エールを交わそう●泣ける話……不幸自慢●いきなりコピーライター……あのゲームのキャッチコピーを考えよう●その他なんでも募集中!!

投稿のオキテ!!

●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒1色で書いてください。ハガキよりも薄い紙は無効となる場合があります。スクリーントーンを使用する場合には、はがれないように貼ってください。
 ●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆は使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。
 ●封筒によるまとめ送りがOKですが、その場合もかならずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号/住所/氏名/PN/電話番号を明記するにしてください。また、まとめ送りの際には、封筒の中身を明記してください。

「ドリマガ」の読者イラスト投稿が、メールでも受け付け可能になりました。以下の投稿規定を守って記事末のメールアドレスに送ってください。

■投稿規定■
 ●ファイル形式: JPEG (できるだけ低圧縮、かつRGBで)
 ●ファイルサイズ
 モノクロ: 200KB以下
 カラー: 500KB以下
 ●住所・氏名(PN)・年齢(任意)・TEL・E-mail・URL(任意、ある人のみ)・イラストの題材(ゲームのタイトル)・描いた絵に対してのコメント(20文字程度)を送信メールに明記のこと。送り先は dreamc@softbank.co.jpになります。

おハガキカマーン!!

〒107-0052
 東京都港区赤坂
 4-13-13
 ソフトバンクパブリッシング(株)
 ドリマガ編集部
 「ドリマガ人」各係 まで。

神奈川県/宇奈月かりん



Profile

さくらいとも 9月10日生まれ 千葉県出身
 デビュー以来、歌手、舞台女優、声優など幅広い活動を展開。現在、MARIVE MAGICAL PASSAGE(BAYFM 毎週木曜12:00~16:00)にレギュラー出演中。

櫻井智 最新情報はここでチェックだ!

エルスタッフプロモーション オフィシャルホームページ
<http://www.ellestaff.co.jp/>

今日の風... 明日の風... 櫻井智

Vol.24

占い……私は信じるほうだと思います。しかも悪いことほど。よいことばかり書いてあるものって、疑ってしまうんです。

いろいろな占いがあるけれど、なかでも姓名判断はけっこう気になりますね。数年前に、「桜井」から「櫻井」に改名しているし……(笑)。だって、名前って大切じゃない? でもね、本によって書いてあることが多少違うことがあるので、どちらを信じればいいのか迷ってしまうことがあります。でも、やはり悪いことのほうが気にな

ってしまう……。だったら見るなって感じだよね(笑)。私だったら、ネガティブ人間なのかしら?

そういえば、中学時代に友達とわざわざ電車に乗って、原宿のタロット占いに行ったものです。占ってもらった内容は、やっぱり恋愛のことが多かったかな。今思えば、なんだかありきたりな答えが返ってきていたような気がするけど。

夢占ってどうなのかな? 実は昔、こんなことがあったんです。寝ていて金縛りに遭っているとき、夢のようなそうじゃないような……。私がいつも怖

いと思っていた日本人形が目の前で宙づりになっていたんです。これは母の部屋に飾ってあった人形だったのですが、とても怖かった記憶があります。当時このことを母に話したら、いつも一緒だった人形だけど、引っ越しのときにおばあちゃんの家へ預けたままにしていたとのこと。しかも、すっかり忘れていたそうです。そのあとすぐにおばあちゃんの家に取りに行くと、今は母の部屋に飾ってあります。私が見た夢は、置き去りにされた人形のさびしい気持ちだったのでしょか……? それ以来、この人形が夢に出てくることはありません。ちょっと怖い、夢のお話でした。

INFORMATION 櫻井智ライブツアー NEW TOMO夏2001

8/11(土) 東京 渋谷クラブエッグサイト 18:00~ 8/12(日) 東京 渋谷クラブエッグサイト 15:00~ 18:00~ 8/21(火) 仙台 マカナ 18:00~ チケットは前売り3,500円(全席自由・当日ドリンク代500円が必要) 問い合わせは、エルスタッフプロモーション(03-5330-5331)までお願いします。

黒川文雄の COLUMN



またまだ Black or...

今週のお題

中国訪問記

1998年1月にSCEが公正取引委員会から独占禁止法違反で排除勧告を受けたことに関し、8月2日、「SCEが取引先にソフトを他の業者に横流しするのを禁じているのは価格拘束につながり違法」とする内容を改めて認定、同社の不服とする主張を退ける審決を出した。サターン、プレステ時代に何度か聞かれた古き悪習は、デフレの今はいまさらという気も？

【黒川文雄・プロフィール】

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガにて「バーチャファイター」シリーズを中心に宣伝プロデューサーに参画。その後独立し、ソフトウェアの宣伝プロデューサー会社マーベリックで活動。現在は主にコンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」で宣伝業務を担当。

【黒川文雄・近況?】

カートレースの興奮さめやらぬ...といったところだ。普段の(クルマの)走り方の悪い癖がすべて出ているようだ。基本はやっぱりドリフト走行で、ドリフトはバンバン決まるのだが、タイムロスになるだけで何のメリットもない。やっぱり基本が一番大事なようだ。(黒川)

6 月末に中華人民共和国に行った。7月19日に発売になった「ファイナルファンタジーX」の予約特典バンダナの製造現場視察のためだ。デジキューブとしては、「ファイナルファンタジー」の新作がリリースされるたびにコンビニエンスストア用のオリジナル予約特典を考えてきた。振り返れば「VII」のときは攻略ガイドブック、「VIII」のときはネック・ストラップ、「IX」のときはビビぬいぐるみ、とやってきた。実は毎回、予約特典に関してはアタマを悩ませている。そして予約数量の推移を見ては「喜」も「憂」しているというわけだ。「VII」のときの攻略ガイドブックは、後から発売される後期型攻略本「アルティマニア」が控えていたので、それらの販売促進も兼ねるため、という経緯で決まった。「VIII」では当時はまだトレンド(流行)になっていなかったネック・ストラップを特典として付けた。社員証や携帯電話などを下げてもらうつもりで特典として実施したわけだが、ちょっと(世の中

の流行より) タイミングが早かったのだが、おかげさまで好評だったようだ。「IX」ではゲームに登場するビビのぬいぐるみを制作。制作数量は160万個。このときはサンプルを制作して、それを監修してもらう時間がほとんどなく、「……このタイミングを逃したら、もう時間切れ、特典なし……」というところまでいってしまい、あと一步で時間切れ……というところで版權元からのOKが出た。今回の「X」の特典はバンダナ……。モノの善し悪しの判断はあるだろうが、バンダナにした経緯はというと……持ち運びが簡単で、持っていることでそれ自体が告知になって、他で入手することのできないデザインのものだし、話題性もある……というコンセプトに基づくモノだった。過去に韓国でネック・ストラップを製造したときも大変だったが、今回は中国という国に行くこと自体が大変だった。上海(ジャンハイ)から入国。昔の羽田空港を思わせる上海空港。いきなり大雨。目指すバンダナ製造工場は上海からさらにマイクロバスで3時間という「長い旅」。驚いたことに、中国にはほとんど信号機がなく、高速道

路を「東京→名古屋」間くらいの距離をひた走ることになった。製造工場は常州(じょうしゅう)という経済特別区にあって、完全な工業地帯街なのであるが、街の中心部には高層建築のビルやホテルがあり、そうかと思えば一本裏道に入ると、そこはスラム街のような様相である。「人の通る道には商店ができる」という街の進化過程が実感できるような場所であった。そう、街はずれになればなるほど、オープンスペース状の店が建ち並ぶ。つまり入り口(扉)はあってないような店ばかりで、それぞれ24時間開いてます……というような状態だ。日本に置き換えるならば、時代劇に出てくる、峠の茶屋をイメージしてもらおうとわかりやすいかもしれない。それと各地域ごとに名産品が決まっています。竹細工の町、煉瓦製造の町など、町それぞれの特色があってわかりやすかった。さて、そんな中国ではいろいろな経験をした。毎日中華料理……というのは当然だが(笑)、普段食べたことのない「蛇」料理、得体の知れない凶暴そうな「淡水魚」料理、必要以上にデカイ「貝」料理など、さまざまであった。だが、

どれもそれぞれに個性があっただけで、さすがは中国4000年の歴史である。四本足で歩行するものは全部食べるということが本当に実感できた。しかし、中国に行って一番大変だったのは、とにかく国土が広いことに尽きる。現地の人が「近いですよ」という距離は、だいたい300キロぐらいあり(笑)、日本人の感覚とは距離の感覚が大きく異なっていた。帰国の前日、上海への帰路。大雨の中、上海へ続く高速道路をひた走る。なんと、途中でクルマがオーバーヒート。距離にして東京から名古屋へ向かう途中で、アメ車「ビュイック」がオーバーヒートしてしまった。しかも、単なるオーバーヒートに留まらず自走が不可能な状態に……。レスキュー(と言っても、そんなに立派なものじゃないが)が来るまでの2時間、高速道路上で停まったまま。レッカーされてから迎えが来るまでに、さらにまた1時間。やっぱり中国って、のんびりと深い味わいのある国だとも言おうか。まあ、のんびりお茶でも……という感じである。それにしても「帰国日じゃなくてよかった……」と思った中国訪問であった。

ゲーム業界今号のニュースヘッドライン 7/21 → 8/3

バンダイは野生動物の親子の精巧なミニチュア人形がオマケに付いたラムネ菓子「世界自然動物」を9月上旬に発売する。チョコエッグに続くか？

<p>6 「トゥームレイダー」製作会社がキャラクター使用で謝罪</p> <p>世界的な人気ビデオゲーム「トゥームレイダー」の製作会社、エイトス・インタラクティブが、自分らに酷似したキャラクターがゲームに登場していることを訴えていたフランス人考古学者に対し、公式に謝罪した。同社はルモンド紙に掲載された声明で、「同ゲームのバージョン4に登場する考古学者ジャンイブと、前出の考古学者ジャンイブ・アンブール氏の類似は偶然によるもの」と説明した。アンブール氏は、エジプト・アレクサンドリア近郊のファロス灯台の遺跡発掘に携わった人物として有名。エジプトを舞台にした場面もある同ゲームに、自分の名前と、職業が同じキャラクターが使われていることに抗議していた。同社とフランス国内の配給元は、技術的な問題からバージョン4はこのままの形で販売を続けるが、今後、問題のキャラクターが登場することはない、としている。「トゥームレイダー」は1996年の発売以来、世界で2500万本もの売り上げを記録。昨年発売されたバージョン5は、アンジェリーナ・ジョリー主演のハリウッド映画にもなっている。ちなみにバージョン5では、同キャラクターは登場していない。(LYCOS 8/2)</p>	<p>5 今度のゴジラは白眼の悪党!</p> <p>12月15日に公開される「ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃」が、クランクアップを目前にして、もっか東京・砦の東宝スタジオで追い込みに入っている。今回も主役はいちおう日本でも唯一、世界に通用するゴジラが演じることにしている。が、特撮怪獣映画創成期の、人間の敵に立ち戻ってしまうのだ。それはなぜ? ここにひとつのデータがある。1954年のシリーズ第1作から、ゴジラ作品は24本製作された。その中で、最も観客を動員したのは「キングコング対ゴジラ」(1962年)の1255万人だ。ちなみに、1984年に復活した平成シリーズでの最高観客動員は「ゴジラ対モスラ」(1992年)の420万人。対照的に比較的話、ファンの中で評判のよかった「ゴジラ×メカゴジラ」(2000年)は、最低の観客動員(135万人)だった。数字が表すように、作品がヒットするに「ゴジラ」を演じていることが重要なファクターになる。ということから、今回のゴジラは「白眼」を演じていることが重要なファクターになる。と意図が伝わらないような白眼に「した」という。一方、ゴジラに代わって人間の味方となるのが、初の善を演じるキングギドラ。1964年に宇宙怪獣として登場以来、一貫して敵役。それが、平成ガメラシリーズで怪獣映画に革命をもたらした金子修介監督によって、正義の味方に変身する。さらに今回のキングギドラは操演ではなく、着ぐるみでスーツアクターの大幅な演技が演じた。「CG全盛の時代にアナログの良さを活かしてほしい。獣になることだけを考えると演技副産物をもたらした。平成のゴジラシリーズはこれまで、単独で上映されてきたが、今回は人気アニメ「とっとこハム太郎」と併映されるからだ。2本立てで家族そろって楽しめ、ハム太郎ファンも劇場に足を運ぶことで、前作の数字を上回るのには確実視されている。でも、ファンは心算は複雑。(タカフジ 8/2)</p>	<p>4 ソニー格下げの可能性</p> <p>米系格付け会社のムーディーズ・インベスターズ・サービス(ムーディーズ)は8月1日、ソニーの無担保長期債格付け「Aa3」の見直しを、安定的から「ネガティブ」に変更したと発表した。ムーディーズは今回の見直しの変更について、主要事業のゲーム部門が再び収益に貢献するまで、エレクトロニクス製品部門の収益水準の維持が不可能なためと説明した。エレクトロニクス製品部門の営業損失計上の要因には、①欠陥が見つかった携帯電話機の回収、②完全連通型子会社アイワの再編費用、③家電の成長鈍化や価格競争の激化、などが挙げられている。同部門の低迷が続けば、同社全体の業績にマイナスの影響があると予想しており、その場合には、格下げもあり得るという。(LYCOS 8/1)</p>	<p>3 韓国の人気コミックが国内で発売</p> <p>韓国の漫画を単行本の形で毎月、日本で出版する「タイガコミックス」が創刊される。韓国出版「大明洞(デミョンジョン)」の日本人「タイガコミックス」(代表取締役・吉成繁幸)が7月31日発表した。韓国漫画が定期的に日本で出版されるのは初めて。8月6日、第1弾の8冊が書店に並び、最初の8冊は、前巻の女性漫画家による韓国国内で物議を醸した「ヌードルヌード」大ヒットした少女漫画「フルハウス」や、サッカードルカップ共催にちなんだサッカー漫画「ウルトラファン」など人気作品を揃えている。1988年のソウルオリンピック以降、韓国のコミックスが日本で販売されたこととなるが、いずれも韓国の伝統的な漫画と前面に出した作品で、印刷、製本を韓国で行うことで価格を抑え、定価は600円、日本の文部科学省にある文化観光部の関連団体「韓国文化産業支援センター」が協賛するという。孫龍珠・大明洞出版局長は「日本の漫画は韓国で大変親しまれている。逆に韓国の漫画も日本の読者に新鮮なショックを与えられれば、映画「シジュリ」が日本でヒットしたように漫画も受け入れられていくものと期待している」と話している。(LYCOS 7/31)</p>	<p>2 今度はメニコ</p> <p>ベニコマを現代風にアレンジした「ベイブレード」が大当たりしたタカラが、今度は21世紀版のメニコ「BANG!」を7月28日から全国で売り出した。63ミリ四方のプラスチック製の新型メニコは、裏に4カ所、重りを装着してバランスを調節できる。980円のセット(6枚入り)と300円のパック(2枚入り)計10万個出荷した。ベイブレードは子供同士が技を競い合う音風の対決型の遊びが受けて、発売以来約1600万個が売れ、同社始まって以来のヒット商品になった。タカラでは増産態勢を取っているものの、品不足の状態が続いている。今回の「BANG!」も、タカラのおもちゃの復権を狙ったもので、いわば「2匹目のドジョウ」といったところ。タカラでは「親子で楽しめる息の長い商品」と期待するが、果たしてベイブレード同様のヒットとなるかどうか……。(タカフジ 7/28)</p>	<p>1 エニックスがゲームをアジアで展開</p> <p>ゲーム大手のエニックスは、韓国、台湾、中国でインターネットに接続して遊ぶオンラインゲーム事業を始めることを明らかにした。国内で7月26日に発売するオンラインゲームと同じ内容のものを、年内に韓国、台湾で地元企業と組んで発売。来年度内にも中国でも始めるという。エニックスが発売するのは数千人のユーザーがネット経由で同時参加し、中世の世界を冒険するパズルゲーム「ソングゲーム」(日本国内では26日からソフト)(基本価格8,800円)を販売。その後の利用料は30日1,000円。また5万人の会員獲得を目指すという。利用者から料金を徴収するオンラインゲームは、アジアで猛威を振るっているソフトの違法複製(海賊版)対策にもなるため、他のゲーム大手も追随する見込みだ。(LYCOS 7/25)</p>
--	---	---	---	--	---

新作アニメ情報

TV ジーンシャフト

01
8月25日発売予定

バンダイビジュアル
各3,800円(税別)

VC

セル&レンタル
BES-2785
27分収録

DVD-VIDEO

セルオンリー
BCBA-0930
30分収録

◎原作：サテライト・赤根和樹／監督・シリーズ構成：赤根和樹／脚本：時村尚・浅川美也／キャラクターデザイン：大島康弘／メインメカデザイン：竹谷隆之／メカデザイン：高倉武史／3DCGI：井野元英二／音響監督：明田川仁／音楽：高崎晃／アニメーション制作：サテライト・スタジオガゼル ほか
◎キャスト ミカ・セイドウ：比嘉久美子、ヒロト・アマギワ：櫻井孝宏、ミール・ロータス：かかずゆみ、セルゲイ・IV・スニーク：川田紳司、ベアトリーチェ・ラディオ：坂本真綾、ソフィア・ガルガリン：甲斐田裕子、チキ・ムジカノバ：桑島法子、マリオ・ムジカノバ：浜田賢二 ほか

© 2001サテライト/バンダイビジュアル・電通



春の話題のアニメとしてWOWOWのノンスランブル枠で6月まで放送されていたSFアニメ「ジーンシャフト」。その第1巻が、8月25日に早くもVC&DVD-VIDEOで発売される。

監督は「エスカフローネ」の赤根和樹。音楽に日本ハードロック界の頂点“ラウドネス”の高崎晃ほか、超豪華実力派スタッフが集結。生命までもがコントロ

ルされた未来世界を舞台に、突如、地球に現れた巨大な謎の存在“リング”と戦うこととなった若者たちの姿を描いていく。第1話のほか、映像特典として3分45秒のパイロット版フィルムを収録。DVD-VIDEO版のみの特典としてノンテロップ版OP&ED、静止画による設定資料集も収録。初回特典はトレカサイズのシャフト・クルーIDカード。



ヒロトを憎む理由をソフィアに語るミカ。果たしてその真実は……?

出現以来、沈黙が続いていたリングだが、突如発動し地球に攻撃を開始する……。



STORY

23世紀。環境の変化に耐えきれず、滅亡寸前まで追いつめられた人類は、自ら進化する方法として遺伝子操作を行い、性格や適性をコントロールした世界を築いていた。遺伝適性が

ら軍事訓練を受けていたミカは、“Sミッション”のための召集を受ける。集まった超エリートたちの中で戸惑うミカだが、そこで彼女が訓練時代の親友の仇と憎むヒロトを見かけ……。

周辺情報&公式サイト

日本ハードロック界の最高峰・ラウドネスの高崎晃が全楽曲を手掛けた「ジーンシャフト」のオリジナルサウンドトラックも好評発売中。高崎サウンド全18曲を収録。公式サイトは下記アドレスで公開中。

URL●<http://www.geneshaft.com/>



発売中(5月23日)/ランティス
LACA-5035/2,857円(税別)

CHARACTER



ミカ・セイドウ (声:比嘉久美子)

地球統合宇宙軍少尉でシャフト・ドライバ候補の少女。表面上は明るく社交的だが、喜怒哀楽が激しく入れ替わるタイプ。訓練時代の親友の死の原因がヒロトにあると思い、彼を激しく憎んでいる。



ヒロト・アマギワ (声:櫻井孝宏)

地球統合宇宙軍中佐で第一級戦列艦「ビルキス」のキャプテン。人類のリーダーとなるべく特殊な遺伝子を持つ少年。任務遂行時には素早かつ確かな判断を下すが、ときに非情な判断も……。



ミール・ロータス (声:かかずゆみ)

シャフト・ドライバ候補の1人。人類として理論上もっとも優秀な遺伝子を持つ。頭脳明晰で運動神経抜群の美人だが、プライドが高く、傲慢で自己主張が強いため、ミカとはしばしば衝突している。



ソフィア・ガルガリン (声:甲斐田裕子)

シャフト・ドライバ候補の1人で訓練時代からのミカの知り合い。気風がよく、勝ち気な男勝りの性格でミカにとってはよき相談相手。姉的存在。背が高く抜群のプロポーションを持つ。



セルゲイ・IV・スニーク (声:川田紳司)

元老院直属のエリート集団・イモータルの一員。ミールと同じく最優秀の遺伝子を持ち、エリート教育を受けたミールの良き理解者。地球の将来に漠然とした不安を抱いている。

GS・GATV Pick Up

お問い合わせ先

キッズステーション
☎03-5805-3611
(受付時間/平日10:00~18:00)

イー・ティー・エクス
☎03-5405-7766
(受付時間/平日10:00~18:00)

【映画 アキハバラ電脳組キッズステーション
~2011年の夏休み~ スカイパーフェクトTV!(276ch)・ケーブル局
1999年に公開された「映画 アキハバラ電脳組~2011年の夏休み~」がキッズステーションで放送される(テレビ初登場)。
1998年に放送されたテレビシリーズとはちょっと違う、映画版にふさわしいスケールとアクションに加え、胸にキュンとくるドラマが楽しめる。今月の18日と25日の2回放送。

●8月18日(土)
21:40~ほか

© KA・NON/講談社・TBS
© アキハバラ電脳組製作委員会



【OVA版 疾風!アイアンリーガー アニメシアターX(AT-X)
-銀光の旗の下に- スカイパーフェクトTV!(729ch)・ケーブル局
1994年に放送された熱血ロボットスポーツアニメ「疾風!アイアンリーガー」の続編にあたるOVA版「銀光の旗の下に」が9月3日よりアニメシアターXで放送される(全5話)。

志を新たに再出発をしようとするアイアンリーグ界。しかし、その裏ではある陰謀が動き出していた……。

●9月3日(月)
11:00~ほか

© 創通エージェンシー・サンライズ



ロゴイラスト/ウエクスユミコ

★ VC&DVD-VIDEO PickUp ★

OVA ONE～輝く季節へ～ 第1話「雨の章 茜・詩子」

発売中(8月10日発売)
ケイエスエス
2,800円(税別)
約30分収録

VC

DVD-VIDEO セルオンリー
KSXA24151



原作:タクティクス/監督・脚本・絵コンテ:杜野幼青/スーパーバイザー:Dr.POCHI/キャラクターデザイン:佐藤享◎同名PCゲームが原作のOVA。主人公の男の子と6人の女の子たちが織りなす切ないラブストーリー。晩秋、空き地に立つ柿の木の下で遠くを見つめる少女・里村茜。彼女は何を見ているのか……?

© 2001 ネクストン/ケイエスエス

TV ラブひな 春スペシャル～キミ サクラチルナカレ!!～

発売中(8月1日発売)
キングレコード
各5,500円(税別)
各約51分収録

VC

セル&レンタル
KIVA-620

DVD-VIDEO

セルオンリー
KIBA-620(通常版)
KIBA-9620(初回限定版)



原作:赤松健/シリーズ構成:葉月九朗ウ/キャラクターデザイン:うのまこと◎2001年4月にテレビ東京系で放送された特番がパッケージに。東大入試中に居眠りをした景太郎は不合格を確信し、傷心のまま南国のパララクス島へ。それを知ったなるたちは……。DVD-VIDEO初回限定版は32ページのブックレットを封入。

© 赤松健・講談社/ラブひな温泉組合・テレビ東京

OVA X-エックス- 予兆

8月25日発売予定
バンダイビジュアル
各4,200円(税別)
各37分収録

VC

セル&レンタル
BES-2768

DVD-VIDEO

セルオンリー
BCBA-0911



原作:CLAMP/脚本・監督:川尻善昭/キャラクターデザイン・総作画監督:兼森義則◎WOWOWにて今秋放送開始予定の新テレビシリーズ第零話が、オリジナルストーリーで発売。東京を舞台に地の龍や天の龍と呼ばれる異能力者たちの戦いを描く。本編ほか映像特典を収録。12ページのブックレット封入。

© CLAMP/角川書店・バンダイビジュアル

TV シスター・プリンセス -the Eve-

発売中(8月1日発売)
キングレコード
各2,500円(税別)
各約105分収録

VC

セル&レンタル
KIVA-619

DVD-VIDEO

セルオンリー
KIBA-619



原作:天広直人、公野櫻子/監督:大畑清隆/キャラクターデザイン:新田靖成/シリーズ構成:あみやまさはる◎2001年4月からテレビ東京系で放送中の美少女アニメの先行版パッケージ。2001年の2月11日に行われた「バレンタイン・コンサート」の模様と、2001年3月に放送された特番「前夜祭」も収録。

© 天広直人・公野櫻子・メディアワークス/シスプリ製作委員会

TV 逮捕しちゃうぞ SECOND SEASON 2

8月25日発売予定
バンダイビジュアル
各6,000円(税別)
各73分収録

VC

セル&レンタル
BES-2777

DVD-VIDEO

セルオンリー
BCBA-0922



原作:藤島康介(講談社刊「アフタヌーンKCDX」)/監督:河本昇悟/キャラクターデザイン:中嶋敦子◎2001年4月からTBS系で放送中の「逮捕しちゃうぞ」の第2シリーズ。新キャラクターを交え、原作にはないストーリーで展開する。第3話から第5話まで収録。ジャケットは中嶋敦子描き下ろし。

© 藤島康介/逮捕しちゃうぞ製作委員会

TV 学校の怪談 ⑤～⑦<最終巻>

発売中(8月1日発売)
SME・ビジュアルワークス
各約73分収録

VC

セル&レンタル
SVWV-1477～9
各7,000円(税別)

DVD-VIDEO

セルオンリー
SVWB-1477～9
5,300円(税別)



原案:「学校の怪談」/監督:阿部記之/アニメキャラクターデザイン:大西雅也◎2001年3月までフジテレビ系で放送されたホラーアニメ。お化けが引き起こす事件に子供たちが挑む。各巻3話収録。DVD-VIDEO版はピクチャーレーベル仕様のほか、登場したお化けを解説した「おばけ日記」も収録。

© 講談社・フジテレビ・SMEビジュアルワークス・スタジオぴえろ

OVA アッセンブル・インサート

8月25日発売予定
バンダイビジュアル
4,800円(税別)
76分収録

VC

DVD-VIDEO

セルオンリー
BCBA-0965



原作:ゆうきまさみ/企画:スタジオこあ・東北新社/監督:知吹愛弓/脚本:島田満/キャラデザイン:ゆうきまさみ◎1990年に発売されたOVAがDVD-VIDEO化。近未来の東京で一般公募の正義のヒロインに選ばれたのは南風まるん、14歳!? 映像特典はスペシャル対談。プレゼント・キャンペーン応募券付き。

© ゆうきまさみ/東北新社/スタジオこあ

TV 魔法の天使 クリミー・マミ コレクションBOX①

8月25日発売予定
バンダイビジュアル
30,000円(税別)
476分収録

VC

DVD-VIDEO

セルオンリー
BCBA-0966



原案・構成:伊藤和典/キャラクターデザイン:高田美美◎1984年に放送された魔法少女シリーズの名作が、ついにDVD-BOX化。大人になる魔法を手に入れた小学4年生の森沢優は、アイドル歌手クリミー・マミとしてデビューする。テレビシリーズ第1話から第18話までと、OVA「ロング・グッドバイ」を収録。

© スタジオぴえろ

★ CD PickUp ★

VOCAL ONE～輝く季節へ～ Music from The Animation



ケイエスエス
発売中(8月10日発売)
KSCA29139
2,000円(税別)
全6トラック
約45分収録

「ONE～輝く季節へ～」のOVA版と同時に発売されるファン必見のボーカル・ミニアルバム。OP曲「Eternity」ほか、各ヒロインたちが歌うキャラクターソング5曲を収録。

VOCAL 「魔法少女猫たると」OPテーマ 「今日の花」



ランティス
発売中(8月1日発売)
LACM-4024
1,143円(税別)
全5トラック
約20分収録

WOWOWで放送中の「魔法少女猫たると」のOPテーマ。「今日の花」(歌:伊藤真澄)ほか、ED「ハナウタノハレルヤ」の伊藤真澄バージョンと挿入歌「しずかの街」など収録。

INFORMATION

COMIC

「スパロボ」から生まれた スーパーロボットコミック誌発進!

かつて、「スパロボ」のアンソロジーとして発売されてきた双葉社の「スーパーロボット大戦コミック」シリーズ。それが、ついに雑誌となって発売された。その名も「スーパーロボットマガジン」! 石川賢が描く新たなゲッターロボサーガ「ゲッターロボアーク」をはじめ、「スパロボα外伝」のコミックなど全作品描き下ろし、鋼鉄魂に溢れる雑誌だ。vol.1は680円で発売中。vol.2は9月19日発売予定。



サムシング吉松劇場

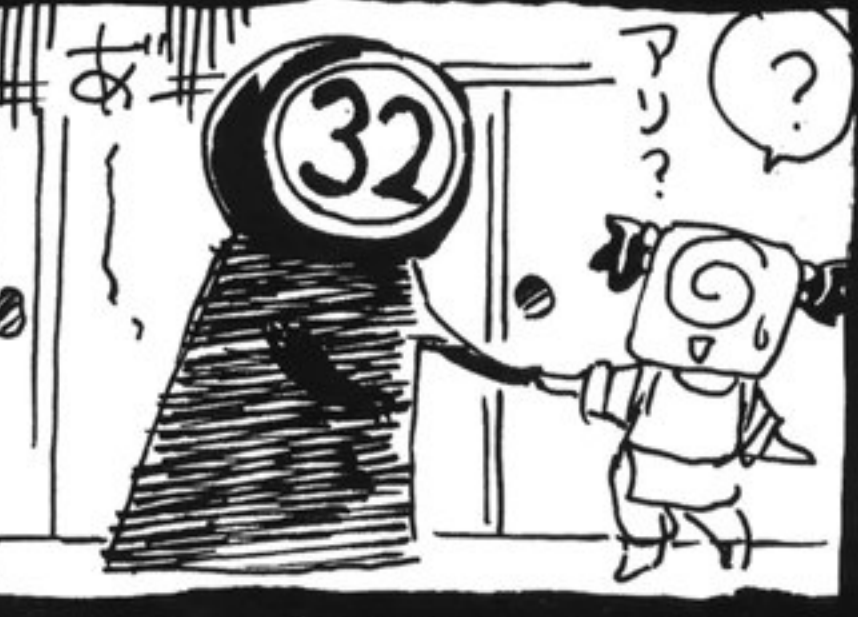
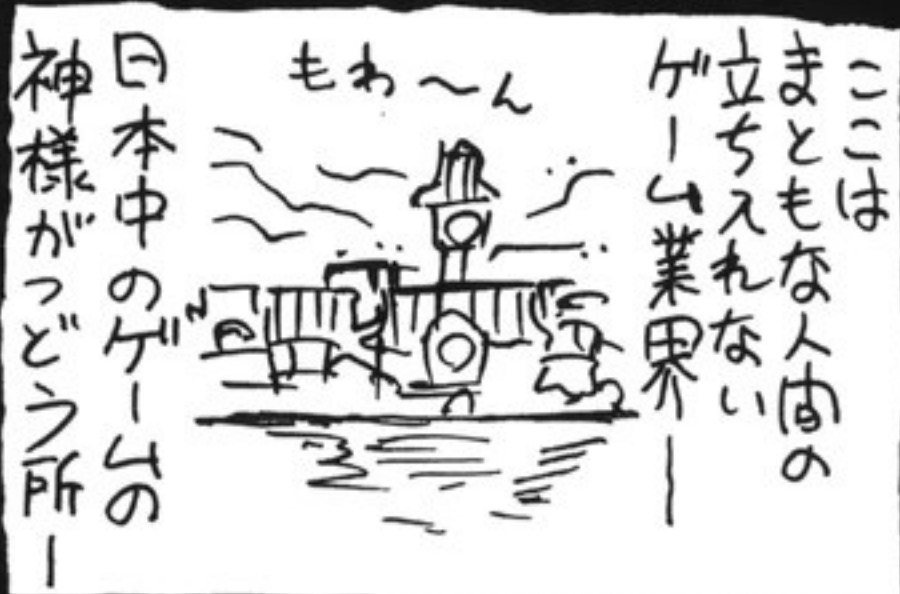
任天様〜!

セガとファミ子の神かくし

「漂流教師 (青木林堂) FFXはとんあせが買いましたか? はたしこクリアまでもつがどーかなんか怒こバキバキにしてすた人がいたりするもので... えっ、私? よく出来てるじゃない?」

「先回、現代美術家の川口キヨヲさんにマンガがいただきました。自分のインキキマンガがなせけなくなるほど面白かったのです。やっぱりマンガは表現するものですね。ミューズ味のある人は読んでみよう!!」

サムシング吉松

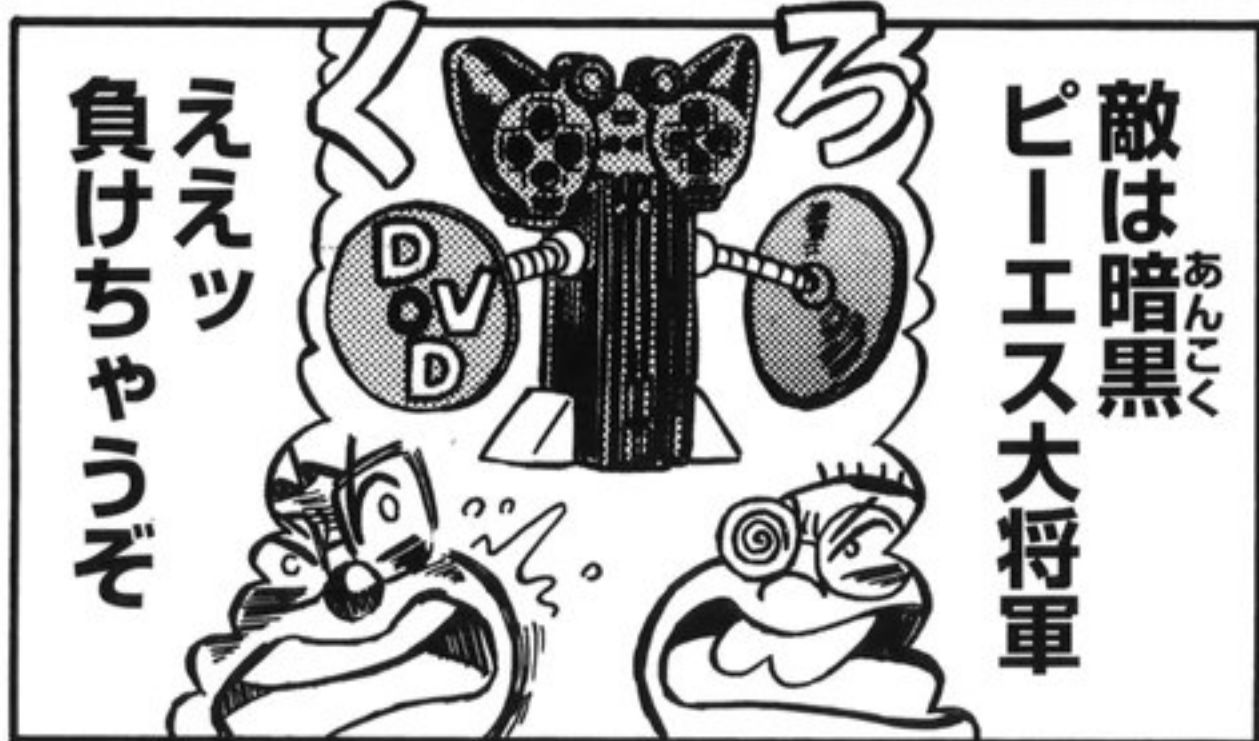
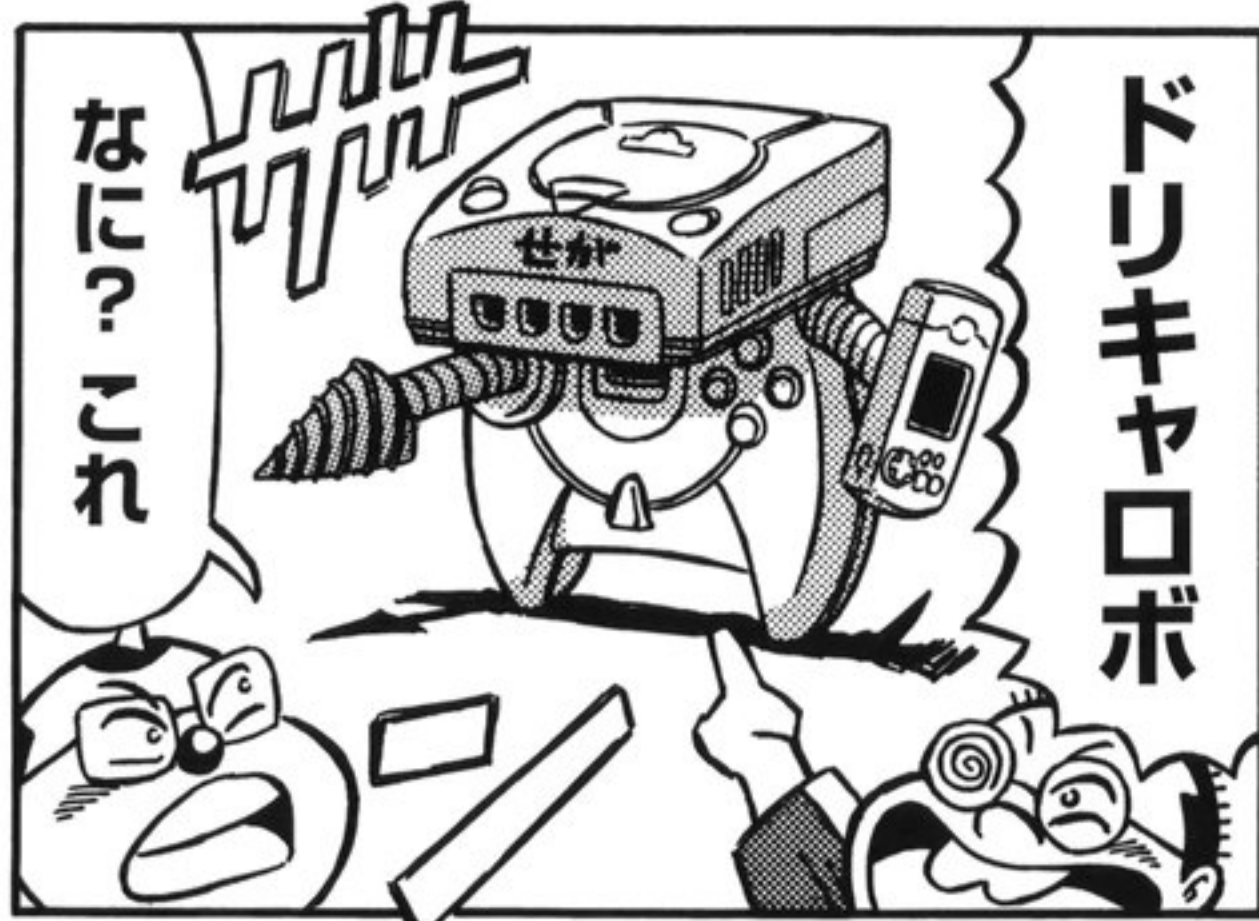


さむしんぐ よしまつ

1965年大阪生まれ。本業はアニメーター。現在、キャラクターデザインと総作画監督をつとめる「学園戦記ムリョウ」放映中(NHK-BS2で毎週火曜18:30~18:55)。本誌のほか、「週刊プレイボーイ」のゲームコーナー「ゲームのみぞおち」で、4コママンガ「ゲーム千夜一夜」を好評連載中。

コミック・ワンダーランド

DCファン機 その②③ 徳光康之



徳光康之 (とくみつ やすゆき)
 マンダラケ・リベンジ・コミックスの第一弾として伝説のマンガ『最狂超 (スーパー) プロレスファン烈伝』を復刻&完結させ、多くのプロレスファンの注目を集める。現在、『マガジンZ』に『濃爆オタク先生』を連載中。「サクラ大戦」マニアとしても有名。

初。 門井亜矢



門井亜矢 (かどい あや)
 6月18日生まれ/双子座/B型。「下級生」「リフレインブルー」で原画を担当する。また、キュートなキャラデザとは一味異なる、オフビートなギャグマンガにも定評がある。初の作品集となる『ハブズゲイト』(ワニブックス/1300円)も、大好評発売中!

ラジカル・コミュニケーション

小池栄子

(女優・タレント)

今をときめく大人気グラビア・アイドルが登場！
デビュー作『美少女H』や写真撮影舞台裏を語る

彼女なくして今や男性誌のグラビアは成り立たない。おなじみのルックス、スタイルに加え、サバサバした口調でテンポよく返ってくるトークは、小池栄子ちゃんの大きな魅力なのである。その一端を、今回の「ラジコミ」でご堪能あれ！

(取材・文／編集部 撮影／宇賀神善之)

—デビュー作品になったドラマ『美少女H』で、栄子ちゃんが主演をやった回の話なんて、今ごろの季節になると、思い出したりするんじゃないですか？

「あーっ、そう！『夏の百合』。あの撮影は確かに、夏一番の思い出ですね。」

—名作ですよな。

「せつない女の子の気持ちを、しっかりと描いた話。私も大好きです。でも、あれ以来、ああいう役は2度と来ないんですよ(笑)」

—小池栄子をはじめ、たくさんのアイドルを生んだ『美少女H』シリーズ。

「それを言うなら、『内山理名をはじめ』でしょう(笑)。あのとき理名ちゃんは、おかっぱの真っ黒髪で、目がクリクリして、やっぱり私も、すごいカワイイなあって思っていましたもん。」

—けっこう、他の女の子を、“カワイイ”みたいなこと、思ったりするんだ。

「するする。だから『美少女H』のときも理名ちゃん以外だと、『JJ』のモデルだった金子絵里ちゃんとか。いっしょに仕事する前は、モデルさんってけっこうイジワルっぽいんだろうな、なんて勝手に思っていたら、こんないい人、この世にいないっていうぐらい、面倒見がよくて、お姉さんっぽくて。それで、金子絵里、カワイー！」

「男の人のスネ・フェチなんですよ。だから、半パンの季節は楽しい(笑)」

いつ見ても、どの角度から見ても、カワイー！って(笑)。「美少女H」は、他にもカワイイ女の子がいっぱいたんで、私にとっては、すごくうれしい環境でした(笑)」

—ちなみに、というか、「ドリマガ」の読者には、こっちの方が気になると思うんですが、男の人を見るときは、フェチ系だとか。

「スネが好きなんです。スネっていうか、膝から下かな。形がよくて、程よいスネ毛の濃さ。だから、ちょっと、暖かくなると、男の人たち、早く半パンにならないかなあって(笑)」。

—今、テニス・ソックスが流行ってて、くるぶし出してる人、いっぱいいますよね。

「ああ、あれも、すごい好き(キッパリ)。なかなか、いないんですけどね、これだっていうスネの人は、きっと何億人に一人ぐらいじゃないのかな(笑)」。

—フェチといえば、『G-Taste』の八神ひろきさんに、ラジオの番組で、『グラビア・アイドル／小池栄子』っていうのを描いてほしいってお願いしたらしいですね。「そう」。

—エロいのをって。

「エロい？(笑) いや、そうは言わなかったと思うんですけど。あのね、グラビアの撮影って、私もやる前はそうだったんですけど、一般的に考えられてるよりも、す



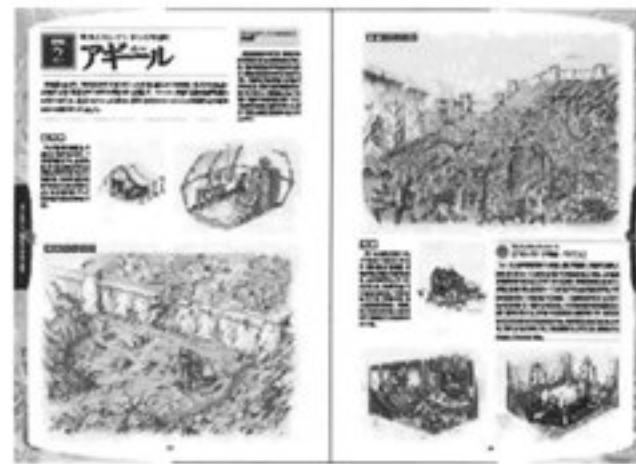
(プロフィール)

こいけ えいこ

1980年11月20日東京都生まれ。TVドラマ『美少女H』(フジテレビ系・1998年7月～1999年3月)でデビュー。トレカ本『GENICA／小池栄子』(東京ニュース通信社)好評発売中。8/11に東京・銀座「福家書店」で『GENICA』発売記念握手会あり。8/10にこのページを読んだ読者は急げ！また、DVD『Salty Dog』(アクアハウス)が、8/14にリリース予定。こちらも要チェック。その他写真集に『honeydew』(アクアハウス)など。



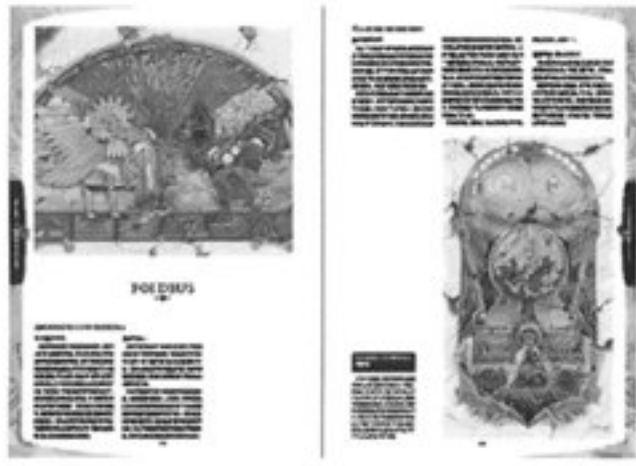
★Character Section



★World Section



★Monster Section



★World Section "Foi Deus"



★Music Staff Interview



好評
発売中!

秘蔵の制作資料も全公開!!
永遠の名作「グランディアII」の世界をこの1冊にすべて収録。

GRANDIA II World Guidance

【グランディアII 公式設定資料集】

ゲームアーツ制作スタッフ全面協力
A4判/176ページ/本体価格2,800円(税別) 編著:塩田信之&CB's project
描き下ろしカバーイラスト/かのえゆうし



★Grandia Illustration Gallery



★Animation Section



★Story Section



★Character Section "Sub Characters"



★Character Section "Elena"

© 2000 GAME ARTS キャラクターデザイン/かのえゆうし 世界設定デザイン/相崎勝美、みづの剣士



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

●左記のホームページからご購入できます。 **送料無料キャンペーン実施中!(8/31)まで**
●ご不明な点は、SOFTBANK BOOKSサポートまでお問い合わせください。※土・日・祝日を除く10:00~12:00 13:00~17:00
Eメール: sbp-support@softbank.co.jp 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 TEL: 03-5549-1201 FAX: 03-5549-1212

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、DC、PS2、ゲームキューブ、Xbox、携帯ゲームに移植を希望するゲーム名があればそれぞれ記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますので、ハガキはキリトリ部のおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意してご応募ください。

性別

- 男性 1
女性 2

年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

学校・職業

- | | |
|-------------|-----------|
| 01 小学生 | 09 専門・技術職 |
| 02 中学生 | 10 管理職 |
| 03 高校・高専生 | 11 自営業 |
| 04 大学・大学院生 | 12 公務員 |
| 05 短大・専門学校生 | 13 アルバイト |
| 06 予備校生 | 14 無職 |
| 07 事務職 | 15 主婦 |
| 08 営業・販売職 | 16 その他 |

よく読む雑誌は? (8冊まで)

- 01 ファミ通
02 Vジャンプ
03 電撃王
04 電撃PlayStation
05 ザ・プレイステーション2
06 ファミ通PS2
07 アルカディア
08 電撃G'sマガジン
09 ニュータイプ
10 ドリマガのみ

今号の本誌の表紙の絵についてどう思いますか。

- 01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他(具体的に要望を)

このアンケートハガキを出す頻度は?

- 01 毎号出す
02 プレゼントがほしいときは出す
03 ときどき出す
04 はじめて出す

ドリームキャストソフトを何本持っていますか? 本数をお答えください。

あなたが今後記事を読んで(なにか質問してみたい)ゲームメーカーはありますか? 会社名と聞いてみたいことをお書きください。

今号の記事で面白かった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つまで表1の中からあげてください。

表2から持っているハードをあげてください。(8つまで)

表2から購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

表3から、今後あなたが買いたいドリームキャストソフトを8本まで買いたい順に選んで1番から答えてください。

表1 今号の記事

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 01 ドリマガトピックス | 29 (月イチ連載企画) CR必殺技仕事人パチッてちゃんまげ@VPACHIを斬る!! |
| 02 史上最速!ドリマガニュース | 30 (ドリームキャスト新着情報) ボンバーヘッパ |
| 03 BI-Weekly ドリマガデータステーション | 31 (★) てんたま 1st Sunny Side |
| 04 ドリームキャスト読者レース | 32 (★) デ・ジ・キャラットファンタジー |
| 05 ドリームキャストソフトレビュー | 33 (★) ランディム アズ ブラックソウル |
| 06 (連載企画) ドリマガなぜなに!? 探検隊/DCネットゲームの今 | 34 (★) プロ野球チームをつくらう! & あそぼう! |
| 07 夏だ! ギャルだ! 応募者全員サービス | 35 (★) エアロダンシング i 次回作まで待てませ〜ん |
| 08 (巻頭特別企画) ドリマガスクウェアに行く! | 36 (★) Candy Stripe ~みならい天使~ |
| 09 アーケード最前線/電脳戦機バーチャロンフォース | 37 (★) ゲットバス2 |
| 10 (ドリームキャスト特報) こみっくパーティー | 38 (★) SEGA EXTREME SPORTS |
| 11 (★) シェンム-II | 39 (★) 新世紀エヴァンゲリオン タイピング補完計画 |
| 12 (★) スーパーロボット大戦α for Dreamcast | 40 (ドリームキャストCOMPLETE GUIDE) 火焰聖母~The Virgin on Megiddo~ |
| 13 アーケード最前線/バーチャファイター4 | 41 (★) エルドラドゲート 第6巻 |
| 14 (★) 鉄拳4 | 42 ガブコン! |
| 15 ドリマガ人カラー別館 ドリマガ展覧会 | 43 (ドリームキャストCOMPLETE GUIDE) アウトトリガー |
| 16 (連載) デジXログチャンネル 作/おつきべるの | 44 (★) ぐるぐる温泉2 |
| 17 読者投稿コーナー「ドリマガ人」 | 45 (★) ダビつく2 |
| 18 黒川文雄のCOLUMN/ まだまだBLACK or... | 46 (★) カルドセプト セカンド |
| 19 (アニメ情報ページ) アニモニ。 | 47 (★) プリンセスメーカーコレクション |
| 20 (連載) サムシング吉松劇場 | 48 (★) 夢のつばさ Fate of Heart |
| 21 コミック・ワンダーランド/ 徳光康之、門井亜矢 | 49 (連載) ファンタシースター オンラインファンページ ラグオル研究所 Ver. 2 |
| 22 (連載) ラジカル コミュニケーション | 50 (短期集中連載) ソニックアドベンチャー2 @ |
| 23 (連載) 竹本泉の色々ですくすく | 51 テクモオフィシャルページ/DANGER ZONE |
| 24 (ドリームキャスト特報) カナリア~この想いを歌に乗せて~ | 52 (特別企画) 移植の美学 |
| 25 (★) メモリーズオブ2nd | 53 赤坂ガレキ堂 |
| 26 もう一度「サクラ大戦3~巴里は燃えているか~」 | 54 (連載) ぐるぐるクリチャー 作/ウエクサユミコ |
| 27 ハナマガ! | 55 赤坂にきたままのドリマガ占い |
| 28 (連載) 蒸気工場 光武F2グリシーヌ・ブルームール機 | |

アンケート回答欄の記入例

(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例 <input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="2"/> <input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="1"/>
◆悪い例 <input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="23"/>	<input type="text" value="7"/>

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0	1	0	6	1	8						
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--

表2 ハードリスト

- | | |
|----------------------|-------------------|
| 01 ドリームキャスト | 20 プレイステーション |
| 02 ビジュアルメモリ | 21 プレイステーション2 |
| 03 (DC用) アーケードスティック | 22 ポケットステーション |
| 04 (DC用) レーシングコントローラ | 23 セガサターン(互換機を含む) |
| 05 ドリームキャストガン | 24 メガドライブ |
| 06 ドリームキャストキーボード | 25 PCエンジンシリーズ |
| 07 ドリームキャストマウス | 26 ワンダースワン |
| 08 VGAボックス | 27 ワンダースワンカラー |
| 09 ぶるぶるばっく | 28 ゲームボーイ(カラーを除く) |
| 10 アスキーミッションスティック | 29 ゲームボーイカラー |
| 11 つりコントローラ | 30 ゲームボーイアドバンス |
| 12 (DC用) ツインスティック | 31 NEO-GEOポケット |
| 13 (DC用) マイクデバイス | 32 NEO-GEOポケットカラー |
| 14 (DC用) Zipドライブ(仮称) | 33 デスクトップパソコン |
| 15 ドリームアイ | 34 ノートパソコン |
| 16 スーパーファミコン | 35 携帯電話・PHS |
| 17 ドリームキャストカラオケ | 36 DVD VIDEOプレイヤー |
| 18 NINTENDO64 | 37 Xbox |
| 19 ニンテンドーゲームキューブ | |

表3 ドリームキャストソフトリスト

- | | |
|--|------------------------------------|
| 001 ALEXANDER The road to Percia | 035 タコのマリネ |
| 002 井上涼子~ラストシーン~ | 036 ちQのトモダチ |
| 003 イノセントティアーズ | 037 D+VINE [LUV] (ディヴァインラヴ) |
| 004 IF IT HAPPENS... | 038 デ・ジ・キャラットファンタジー |
| 005 AIR (エア) | 039 てんたま 1st Sunny Side |
| 006 SNK BEST BUY ザ・キング・オブ・ファイターズ '99 EVOLUTION | 040 同窓会 again |
| 007 SD飛龍の拳列伝EX (仮) | 041 ToeJam & Earl |
| 008 「NHL2K」シリーズ | 042 虹色天使 |
| 009 「NFL2K」シリーズ | 043 ネットパチ2001@VPACHI (仮) |
| 010 「NBA2K」シリーズ | 044 パチスロ帝王ドリームスロット~OLYMPIA2 SP~ |
| 011 NBA HOOP2 | 045 バトルビースター2 |
| 012 MSR-METROPOLIS STREET RACER- | 046 はるかぜ戦隊Vフォース 一翼の向こうに~(仮) |
| 013 エルドラドゲート(第7巻) | 047 パワースマッシュ2 |
| 014 CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 | 048 ビクトリーゴール2001 (仮) |
| 015 餓狼 MARK OF THE WOLVES | 049 飛龍の拳列伝(仮) |
| 016 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン | 050 ブリズム・ハート |
| 017 Candy Stripe ~みならい天使~ | 051 Froigan Brothers |
| 018 ゲットバス2 | 052 プロペラアリーナ |
| 019 COSMIC SMASH | 053 プロ指南麻雀「兵」DX |
| 020 さかつく特大号2~Jリーグプロサッカークラブをつくらう!~ | 054 プロ野球チームをつくらう! & あそぼう! |
| 021 サクラ大戦4~恋せよ乙女~ | 055 ぼくのテニス人生 |
| 022 サクラ大戦オンライン(仮) | 056 ボコ夢の達人 |
| 023 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3 | 057 ボンバーヘッパ |
| 024 シェンム-II | 058 マリー&エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士1・2~ |
| 025 ジャーマン2 | 059 ミステリート~不可逆世界の探偵紳士~ |
| 026 新スペースチャンネル5 (仮) | 060 Memories Off 2nd |
| 027 新世紀エヴァンゲリオン タイピング補完計画 | 061 モンスターブリード |
| 028 スーパーロボット大戦α for Dreamcast | 062 モンスターをつくらう! |
| 029 SEGA EXTREME SPORTS | 063 ランディム アズ ブラックソウル |
| 030 ゼロガンナー2 | 064 Litherb~リルハーブ~ |
| 031 センチメンタルプレリュード | 065 Ring Age (リングエイジ) |
| 032 Dark Eyes (仮) | 066 Rez |
| 033 ダービーオーナーズクラブ オンライン | 067 READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2 |
| 034 タイピング OF THE デート | 068 恋愛麻雀「メルティスクール」(仮) |
| | 069 ロードスター |
| | 070 「WORLD SERIES BASEBALL 2K」シリーズ |
| | 071 www.サッカー~参加者募集~ |

以前紹介したチヨロQにしても、ラジコン界は今、ダウンサイジングが流行りなのか？

—というわけで今回は

色々ですくすくす



#6. ある日のラジコン よー♡



—というわけで TOMYのミニラジコン ビット・キラー⑤

こんち ミニカーの くせして ラジコンです

2980円のくせして ラジコンです

どーやって 買ったよ 日本の おもちゃ業界

雑誌で記事を見と すぐおもちゃ屋へ 行くと

わかりま せん

ないですね

何です？ せん

もしかして田舎には 売ってないの かー？

とが 思ったけど

面倒くさい のぞ インターネット で注文 する

ラジコン 好きなの？

子供心の 琴線に ふれると いうか……

とてもすごいなー 日本の科学は こーゆーものを 作るために 発展してきた のねー

HONDAや SONYの 二足歩行 Dボットの 技術も……

BAN@AI が ガンダム 作るために 使っちゃったのう なー

2980円で ラジコンのガクが 出たの ほしい……

それは ともかく

ビット・キラー・Gは うちの猫と遊ぶために 使っています

せんが 目的か

おまけ 某・びりり カメラで 2060円位 でしたー♡

いよな 観念は

竹本泉：まんが家：9月の頭までとまかるとまかまの家とらー

竹本先生へのお便りは、〒107-0052 赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング(株) ドリマガ編集部「竹本泉の色々ですくすくす」係まで送ってね。

夏の風に乗り流れ



DC ドリマガ
ドリーム
キャスト **特報**
完成度: 100%

GAME DATA			
●NECインターチャネル			
●8月23日発売予定●6,800円(360ポイント)			
プレイ 人数	1	プレイ 人数	7
ADV (恋愛アドベンチャー)			
ホームページアドレス http://www.neic.co.jp			
対応等			
VGA			
備考			

初夏から夏へと移りゆく季節のなかで織りなされる、バンドと恋のストーリー「カナリア」。発売が間近に迫った今回は、その魅力を確認してもらうため、6人のヒロインそれぞれの、エピソードの一端を紹介していこう。身近に感じられて、楽しくて、笑えて、そして少し、泣ける。そんな物語を、あなたに。



コミックマーケット60でドラマCDを限定販売!

今月の10日~12日に行われる「コミックマーケット60」のフロントウイングブース(スペース番号はB-6)で、「カナリア」DC版の発売を記念して制作されたイベント限定CD「カナリア茶」が販売されることが決定! これは、絵理を中心としたコメディドラマ&音楽CDで、さらにオマケとして、Windows

用のミニゲームなども収録されているという逸品なのだ。

今回、このCDを10名の読者にプレゼント! 希望者はハガキに住所、氏名、年齢、性別、電話番号を書いて、下のあて先まで送ろう。締め切りは8月24日(当日消印有効)、当選発表は、商品の発送をもって替えさせていただきます。

プレゼントのあて先は……

〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリマガ編集部「カナリア0810-0824」係



提供 ■FrontWing

くる愛の詩 「カナリア」よは開演

本作「カナリア」は、四国の田舎町、琴平町を舞台に、東京から引っ越してきたギター好きの主人公と琴平で暮らす人々との交流を、彼の学園生活とバンドの活動を軸に描く恋愛アドベンチャーゲーム。昨年、Windowsでリリースされ、多くのユーザーの支持を得た作品のDC移植版だ。登場人物たちの、ケレン味がなく自然体なキャラクター性と、彼らが交わす会話のセンスの良さ、そして、大筋ではコメディタッチでユーザーを楽しませつつ、要所要所でシリアスに締めてくるという絶妙なバランスのシナリオ展開などが、その特徴にして魅力。また移植に当たって、新ヒロインや新ビジュアルが追加されていたり、シナリオが大幅に加筆修正されていたり、システムが改良されていたりと、Windows版から随所がパワーアップしているというも見逃せないポイントだ。そのためWindows版をすでにやり込んでいるユーザーも、十分に楽しむことのできる内容に仕上がっている。

四国の田舎町を舞台に



舞台となる琴平町は「さかひの田舎町」の一角を占める。多くのプレイヤーに「身近な場所」として感じてもらえるような場所としたい。

描かれゆく“等身大の恋物語”

ヒロインのキャラクター像もシナリオ展開も、全体に「ふつうっぽく日常的」なのが魅力(例外もあるが)。若者らしい恋愛を、ごくナチュラルに楽しむことができる作品なのだ。



基本は“シンプル・アドベンチャー”

ゲームシステムは、会話中などに出る選択肢と、マップ移動画面での移動先選択によって物語が分岐していくという、オーソドックスなコマンド選択型アドベンチャーのそれ。システムに奇をてらったところがないぶん、ストレートに物語にのめり込めるのだ。マップ移動時に、重要イベントが起きる場所にはキャラのアイコンが表示されるという親切設計ぶりもポイント。



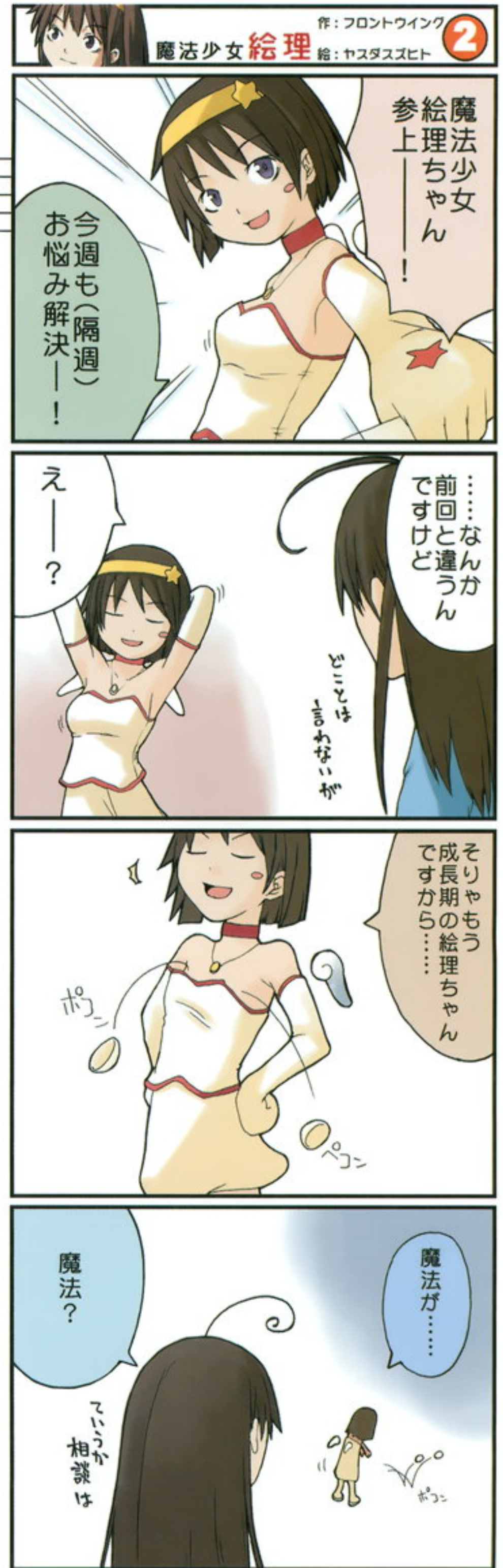
描かれるは“ごく普通の日常”

上でも軽く触れたが、「カナリア」は大事件などでユーザーを驚かせるタイプの作品ではない。基本的にシナリオで描かれていくのは、ごくふつうの高校生の日常と、そのなかでの心の動きだ。この等身大感覚は、本作の大きな魅力。プレイヤーが身近に感じられるような雰囲気の中で、魅力的なヒロインたちとの「地に足の着いた恋愛」を楽しむことができるのだ。

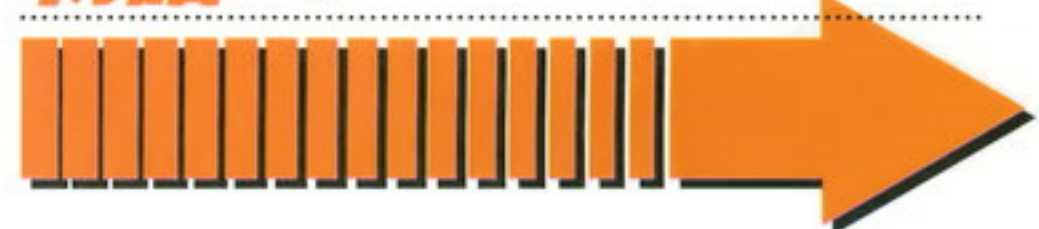


軽音部の仲間と共に学園祭を目指す

ゲーム期間は、主人公が琴平に引っ越してくる5月下旬から、高校の学園祭が行われる9月上旬まで。主人公が入部する軽音部は、学園祭でのライブの成功を目指しているのだが、ボーカルが決まっていないなど問題山積み状態で、これに向けての部の動きが、物語のタテ糸となっている。もちろん展開によって、ライブがうまくいかどうかは変わってくるのだ。



6人のヒロインたちが それぞれに織りなす 物語へ





「ねえねえ……えへへ、何でもいいよ」

佐伯 綾菜 AYANA SAEKI

本作のメインヒロイン。主人公とはクラスメイトで、同時に軽音部の仲間でもある。学業成績もよくギターを腕も立つという才女だが、そういうすごさをまるで感じさせない、ゆったりとした雰囲気と温厚な性格の持ち主。年のわりに、少し子供っぽいところもある。じつは彼女とは、早い段階から付き合い始めることも可能。しかしもちろん、それで話が終わるわけではない。綾菜のストーリーは、恋愛ゲームでは珍しい「告白から、真のドラマが始まる物語」なのである。

穏やかマイペース少女

優しく、マイペースでおっとりしている綾菜。劇中で語られてはいないが、たぶん男子生徒の人気は高いと思われる。



偶然から始まる関係



偶然、見かけた綾菜にドキドキ。ちなみに、ここには美香もいて、選択したいで彼女のほうに惚れ込むことに。

主人公が綾菜を初めて目にするのは、琴平学園への転入の前日。たまたまずれ違った彼女に、主人公は目を奪われてしまうのだ。翌日、自分のクラスに綾菜の姿を発見して驚喜した主人公は、彼女と仲良くなる作戦を練り始めるが、そんな手間をかけるまでもなく二人は、軽音部を通じて急速に親しくなっていく。

「しょうし」って?

頭がいいわりに、意外なことを知らなかったりする綾菜。この日も、美香が主人公に言った「笑止!」の意味がわからず、興味しんしんに質問。でも、おっとり気味な彼女は二人のハイテンションな言い合いに入り込めず、結局、答えてもらえずじまいだった。



言い合いを続ける美香と主人公のわきで、えんえん同じ質問をする綾菜だが、盛り上がっている二人には気付いてもらえず……。

結局、美香はそのまま去ってしまっし、この会話はおしまいに。ここで力強く質問しないのか彼女らしいところだが、さすがに少しばかり不満げだ。



深まる絆

軽音部にもすっかり溶け込んだある日、綾菜から「放課後、ふたりっきりになりたい」と言われた主人公。あれこれ想像する主人公を待っていたのは「一緒に秘密の練習をしたい」という綾菜の言葉だった。ひょうし抜けする主人公だったが、練習中に突然、綾菜が「私に呼び出されてドキドキした?」などと言い始め、二人は何となくいい雰囲気……。



綾菜の失くした「大切なもの」

珍しく、ヒステリックになった綾菜を発見した主人公。聞けば、大切な思い出のピックをなくしたという。必死の思いでそれを探し出すと、狂喜した彼女は、お礼として何でも頼みを聞くと約束してくれるのだ。



告白、そして……

ピック探しのお礼にかこつけ、主人公は綾菜への告白を決意。若さあふれる純情な(言い換えれば、見ているほうが恥ずかしくなるような)やり取りの末、めでたく二人は付き合うことになる。しかし、二人の物語はまだ終わらない。本当のドラマは、ここから始まるのだ……。



「なあ、やっぱり私って男っぽいかな?」

片桐 美香 MIKA KATAGIRI



綾菜と同じく、主人公の同級生にして部の仲間、バンドではドラムを担当。明るく、誰に対しても物怖じしない。言葉遣いが荒く手も早い「男っぽい」と評されることが多いのだが、じつは本人も、そのところを気にしている模様。どうやら彼女には、好きな男がいるらしいのだが……はたして主人公は、美香にとって、その「彼」以上の存在になれるだろうか?

うどん屋の パワフルガール

美香の美家は「田舎裏庵」といううどん屋。彼女もよく、ウエイティングルームでバイトしている。



アグレッシブ感情表現

琴平学園では、自転車通学の生徒はヘルメットをかぶるのが常識。それを「ダサい」と言ってしまった主人公は、自転車で思いっきり足を踏まれるはめになる。ちなみにこれ、転校2日目の出来事。こんなふうな、出会ってから間もない人とも遠慮のないコミュニケーションを取れるのが、美香なのだ。



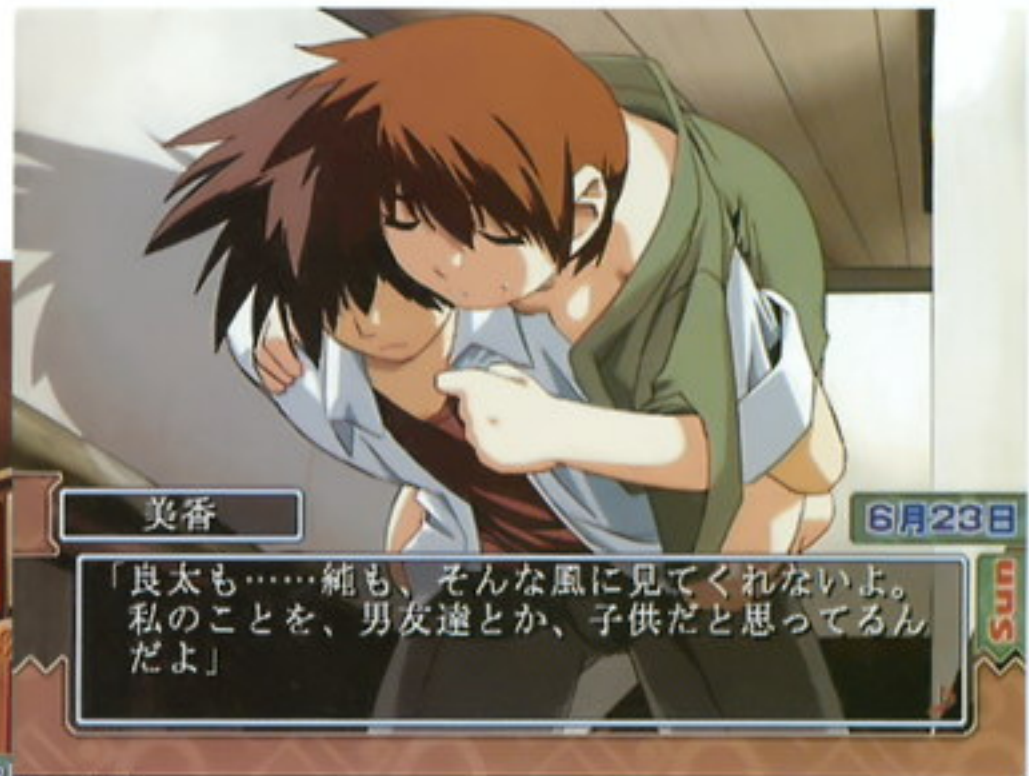
自転車の前輪を、主人公の足の上で力いっぱい前後させる。主人公の発言に問題ありとはいえず、ちよつと激しすぎ……。

美香、倒れる!

美香にうどん屋の手伝いを頼まれて顔を出した主人公だったが、その目の前で、彼女は高熱を出して倒れてしまう。フラフラになった美香の口からは、普段の態度からは考えられないような弱気な本音が……。



美香
「オフクロに風邪をうつしたの私なんだよ。だから、そのぶん私が仕事しなきゃ」



美香
「良太も……純も、そんな風に見てくれないよ。私のことを、男友達とか、子供だと思ってるんだよ」

軽音部の名物!?

美香と、軽音部ベース担当の良太は、顔を合わせるたびに派手な言い合いを始めるケンカ友達。この二人の口ゲンカは、何度となく目にするものだが、よくこれだけ考えつくものだと感心するほど悪口の内容が多彩で、見ていて飽きない。



良太は美香の男っぽさを、美香は良太のスキンヘッドをネタにすることが多い。なんだかんだでたいがい、美香のほうが優勢なようだ。



「バンドナマカンマダムオクトパス」など、美香が良太に付けた悪意のこもったラダ名は数知れず。

彼女の涙の理由

時が経つにつれ、美香の心は、想い続けてきた男と、優しく接してくれる主人公との間で揺れ動き始める。「自分の本当の気持ちが見えない、自分が本当に好きなのが誰なのかわからない」——思い悩む美香に対し、主人公は……。



美香
「それで祥平の所に来たんだけど、こんなのって逃げてるだけだよ」

Subcharacter Check 軽音部の男子メンバー

軽音部には、綾菜、美香と主人公のほかに、ノリの軽い三枚目で、寺の跡取り(であるがゆえにスキンヘッド)の杉山良太(ベース担当)と、まじめだが押し弱い部長、澤崎純(キーボード担当)という二人のメンバーがいる。彼らも、ヒロインたちに負けず劣らず印象的なキャラクターで、その存在を抜きにして「カナリア」を語ることはできない。



良太
「それじゃお疲れ〜」 純
「またな〜」

「いつでもいいから、お姉さんが相談に乗ってあげてから」

新城 千秋 CHIYAKI SHINJOH



軽音部が利用しているスタジオのマスターの娘。主人公の従姉で、同時に軽音部のOGでもあるため、主人公とも、ほかの軽音部員とも親しい。非常に面倒見がよく優しい女性だが、いわゆる「天然」タイプでもあり、ときに本人以外には理解不能なジョークを飛ばして、まわりを寒くさせる。主人公は、彼女にとって弟的な存在なので、男として見てもらうようになるのは、なかなか大変そうだ。

年上の従姉に頭上がらず

子供の頃によく遊んでもらった千秋と再会を果たした主人公。行動パターンを見透かされているのか、勉強していないのを見抜かれ、いろいろ諭されてしまう。あげく、彼女の心配どおりにテストで酷い点数を取ってしまい、彼女に家庭教師をしてもらうことに……。千秋には、まるで頭の上がない主人公であった。



さく裂する「千秋ギャグ」



本人は、ちゃんとした冗談になっていると思っているようなのだが……。千秋のジョークは、いつもこんな感じ。

ある日、主人公が家にいると、玄関から「夕刊です」という声が。夕刊は取っていないのに、と思いつつ出てみると、声の主は千秋。おすそ分けの料理を新聞紙で包んできたから「夕刊」、というジョークらしいのだが、つまらないというより理解不能で、反応に困ることこの上ない……。

幸せいっぱいの初夏の海！

千秋の誘いに乗って、海水浴に行くことになった主人公。しかし、スタイル抜群（ヒロイン中もっともグラマー）な彼女の大胆な水着姿は刺激が強すぎて、海を楽しむどころではなくなってしまう。もちろん本人に、主人公を悩殺しているなどという意識はゼロなのだ。



“超”天然系お姉さん

仕事や家事はしっかりこなすが、それ以外の場面では、どこかスレていることが多々。ぬいぐるみに名前を付けるなど、子供っぽい一面も。



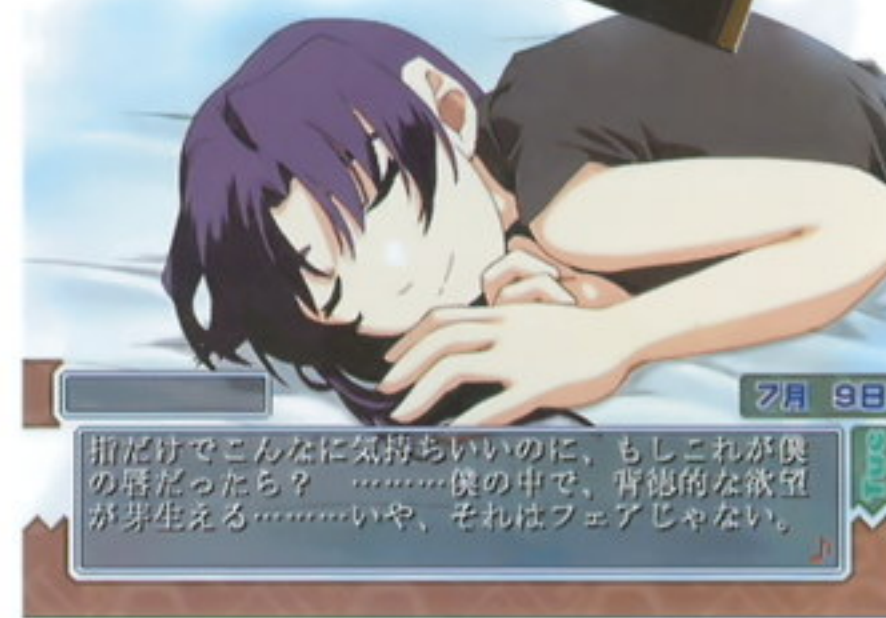
マンツーマンの個人授業

主人公の成績を心配して、毎週、勉強を教えてくれる千秋。彼女のレッスンは学業以外に、主人公の心にも影響を与えることになる。ひんぱんに二人きりになることで、主人公は千秋のことを強く意識するようになってしまうのだ。



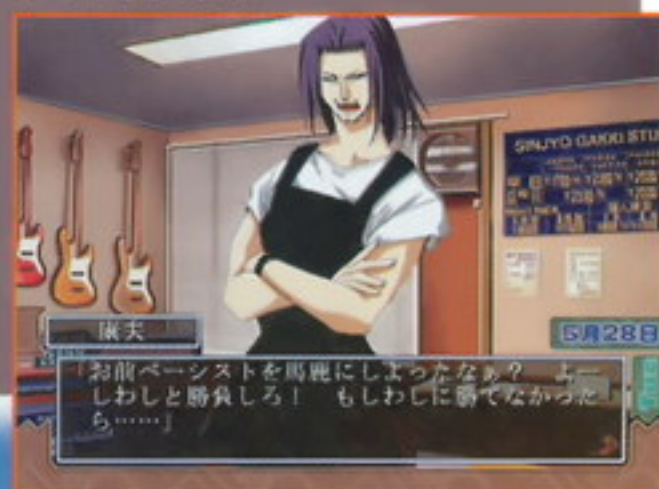
無防備な千秋に……

勉強を教えてもらいに千秋の部屋へ行ったところ、熟睡している彼女を発見してしまった主人公。その無防備な姿に、ついあれこれ思いを巡らせてしまう。そしてこのあと、ついに主人公は、彼女への告白を決意するのだが……。



Subcharacter Check スタジオの親父

千秋の父親で主人公の伯父の新城康夫も、存在感あふれるキャラ。基本的には気のいいおじさんなのだが、自分の得意楽器であるベースの話になると、とたんに見境がなくなってしまうのだ。いつも、ギタリストの主人公に、ベースの奏法を強制的に教えようとする。



「ちょっと言ってみただけだよ! 本気にすんなよか!」 茅ヶ崎めぐみ MEGUMI CHIGASAKI



琴平の商店街で弾き語りをして日銭を稼いでいる少女。じつは、仕事に嫌気がさして逃げている駆け出しのアイドルなのだが、その素顔は、ケンカっ早いうえに手加減知らず、さらに振る舞いは傍若無人と、およそ「アイドル」のイメージからはほど遠いもの。単にワガママというだけではなく、そもそも社会的な常識が欠落しているフシがある。そんな彼女とも、主人公は、ケンカを繰り返すうちに仲良くなっていくことに……。

逃亡中 バイオレンス アイドル

外見はキレイだが、言動、行動はめちゃくちゃというか非常識。極端に社会常識にうといのには、何かわけがありそうだ。



出会いは打撃音と共に

引っ越しのあと、商店街を訪れた主人公は、見知らぬ少女に因縁を付けられ、一方的になぐりまわられてしまう。あとから話を聞くと、彼女＝めぐみは、ギターを持っていた主人公を見て、自分の弾き語りのテリトリーを侵しに来た奴と勘違いしたらしい。にしても、いきなりなぐりかかってくるとは。



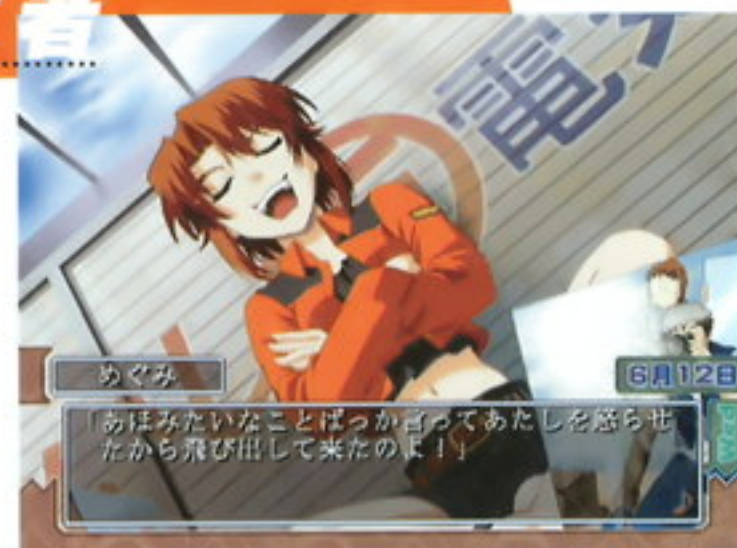
泥棒の正体

ある日、主人公宅に泥棒が侵入。変わっているのは、取られたのが金目のものではなく、冷蔵庫の中身であるということだった。そこで、主人公と妹の絵理は、独自に調査を開始。足跡をたどっていくと、そこには盗んだ食物を豪快に食べるめぐみの姿が……。



弾き語る逃亡者

商店街で弾き語りをする彼女のもとに足しげく通うと、彼女が逃亡中のアイドルであることが判明。手こぎボートで四国から東京へ逃げ帰るといふ無茶なプランに失敗して、琴平に漂着したらしい。が、めげる様子は、まるでなし。



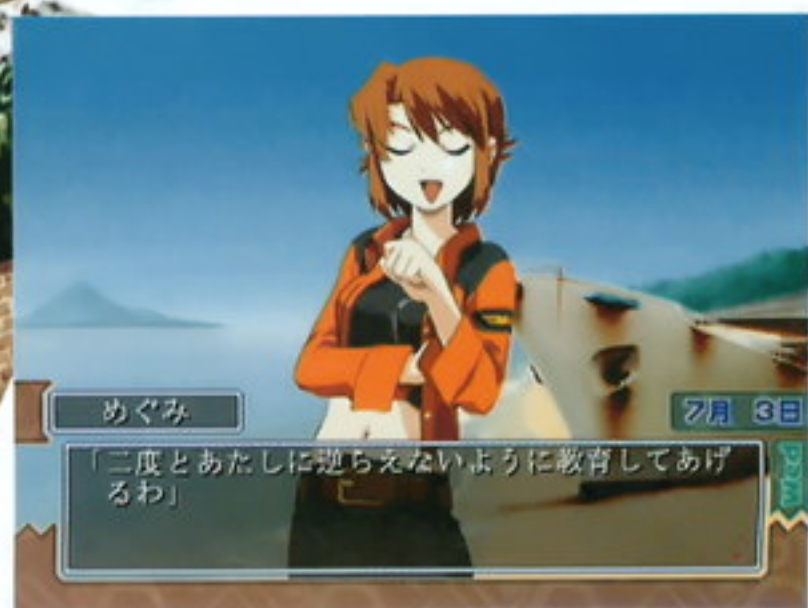
めぐみ、浜辺にて入浴中!?

いつものように商店街に行くと、なぜかめぐみがない。その足取りを追った主人公は、浜辺で身体を洗っているめぐみを見てしまう。当然、大ゲンカになるが、めぐみが突然「あたしきれいだった?」などと言い出し、妙な雰囲気……。



ウエイトレスめぐたん

弾き語りだけではお金が足りず、レストランでバイトも始めためぐみ。しかし態度は相変わらずで、主人公が女の子を連れて行くと、むやみに怒る。単に嫌がられているのか、あるいは嫉妬か?



「ちょっとでもから絵里にキスしてooooo」

八朔 絵里 ERI HOZUMI



主人公の妹。家にいない両親にかわって家事全般をこなし、ぐうたらな兄を毎朝起こしてくれるしっかり者だ。さらに性格も外向的で明るいという、よくできた娘なのだが、問題は兄である主人公への態度。絵理は重度のブラコンで、主人公に対し、かなりダイレクトな愛情表現をしてくるのだ。これには主人公も困っている様子なのだが、じつは彼女の行動と想いの裏には、ある秘密が……。

愛情表現過多な妹

兄にべったりなばかりでなく、ちょっと過剰なスキンシップまでしてくる困った妹。全話では変わった表現やフリーズを好んで使う。



兄の部屋への突入

日曜になると、絵理は主人公と一緒に過ごそうと、しつこく誘いをかけてくる。ゆっくり休みたい主人公は、部屋にカギをかけて、それに対抗するのだが、絵理はあやしげな道具で突破してしまう……。ちなみに回を重ねるにつれて、ドアを開ける手段は過激化。イスで壊したり、爆薬(!)を使ったりもしてくる。



兄のためのデート!?

同級生の男子に、しつこく求愛されていた絵理は、嫌々ながら彼とデートに行くことに。結局、途中で帰ってしまうのだが、よくよく話を聞くと、デートをOKしたのは、主人公が欲しかったレアCDを彼が持っていたから、とのこと。つまり絵理は、主人公のためにデートをしたのだ。うれしい心遣いと言えなくもないが、そこまでしなくても、という気もする。



風呂場への襲撃



風呂場で、主人公をおおるような言葉を吐きまくる絵理。ブラコンここに極まれり。

絵理の愛情アピールは日増しにエスカレート。ついに、入浴中にまでアプローチをかけてくる。「入れてくれなかったら、目の前でバスタオルを取って裸になっちゃう」という妙な脅迫に屈し、主人公は彼女と風呂に入ることになるが、その後も彼女は、兄に挑発の言葉をかけ続け……。



ぬいぐるみへの独り言

学校から帰ってきた主人公は、部屋で、ぬいぐるみに向かって何かをつぶやいている絵理を発見。その内容は、要約すると「好きな人が振り向いてくれない」というものなのだが、話の内容を総合すると、どう考えても「好きな人」は主人公以外ではあり得ない。それはさすがにまずいだろう、と思い悩む主人公だが……。

成長する妹

これも、主人公に対する過剰スキンシップのひとつ。絵理に対して、つい「胸が小さい」と言ってしまった主人公に、その大きさを、身をもって強制的に体感させてくるのだ。不覚にも、彼女にオンナを感じてしまった主人公は、もんもんと眠れぬ夜を過ごすはめに。



「先輩と一緒に頑張るって、克服できるよ………思ってます」

星野 麻衣 MAI HOSHINO



DC版で新たに加わったヒロイン。主人公たちの後輩の演劇部員だ。姉が軽音部のOGなため、軽音部員とも親しい。まっすぐな心を持った努力家ではあるのだが、極端にドジで、努力が空回りしてしまうこともしばしば。アガリ症でもあるため、あまり演劇には向かないのだが、ある理由から、演劇部でがんばっている。

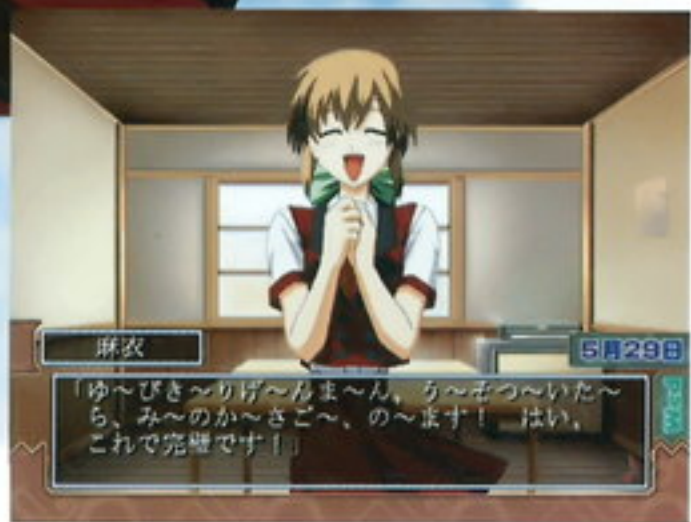
演劇部の超絶ドジ娘

麻衣のドジぶりはハンパではなく、周囲が被害をこうむることもしばしば。しかし、それにめげない前向きな性格ゆえ、皆に好かれている。



2人だけの秘密!?

部室に「秘密の歌詞アイデアノート」を置き忘れてた主人公は、初対面となる麻衣に、それを見られてしまう。主人公は彼女に、ノートのことを口外しないよう約束させ、逆に、楽器演奏にあこがれる彼女にギターを教えることを約束。かくしてノートの件は、二人だけの秘密となる。



演劇部のお手伝い

麻衣と親しい軽音部の面々は、演劇部の衣装作りを手伝うことに。いくつかのトラブルがあったものの作業は順調に進み、これを通じて麻衣と主人公は、さらに親しくなる。



Subcharacter Check ちょっと危ない親子

最後に紹介するサブキャラは、主人公たちの担任である矢萩先生と、その娘、せな。せなはオールひらがなで、妙に達観した、かつ毒のある物言いをするという強烈な4歳児。イベントグラフィックもいくつか用意されており、「カナリア」の裏ヒロインとでもいべきキャラクターだ。矢萩先生は熱血型の教師なのだが、娘のせなをでき愛していて、彼女を学校にまで連れてきてしまうという困った人でもある。

約束のギターレッスン

楽器店の前で、ギターを見つめる麻衣を見つけた主人公。結局、ギターを買うことはしなかったが、いい機会だからということで、約束していたギターレッスンをすることになる。密着して練習するうち、二人はいい雰囲気になる……。



発声練習中!

演劇の大敵、アガリ症を克服しようと、連日がんばる麻衣。しかしこのときも、主人公が見ていることを知ると、しどろもどろになってしまう。不向きであることを知りつつ演劇を続ける理由を語る麻衣に、主人公は何とか力になろうとするが……。





一緒にいたんだよね？
気持ちもひとつだよね？
音もなく いつか 穏やかなページに
ききわけのないノイズがあふれ出す

携帯電話が結んだ恋から始まる物語には、思いも寄らぬ結末が待つ——。「Memories Off Complete」の続編として、ユーザーの切なる願いに応えての登場となるこの作品。システムは、シリーズを踏襲するテキストアドベンチャー。その中に若者たちのドラマが演出され、散りばめられている。今回は、そんな物語の一部を各ヒロインの出会いとともに紹介していく。



どうしようか？

Game Style

テキストを読みつつ、ところどころに用意された二〜四択の選択肢で、物語を分岐させていくタイプの恋愛アドベンチャー。プレイ期間は夏休みの約1カ月間だ。

ほたるの健ちゃん自慢♥

まず、ほたるの大好きな彼氏、健ちゃんの紹介をしたいと思います。本名は伊波健(イナミケン)。信くんにはイナケンと呼ばれてるよ。それでね、すっごくサッカーが好きで、上手なの。ほたるは、サッカーしてる健ちゃんを見て、好きになっちゃったんだあ……。

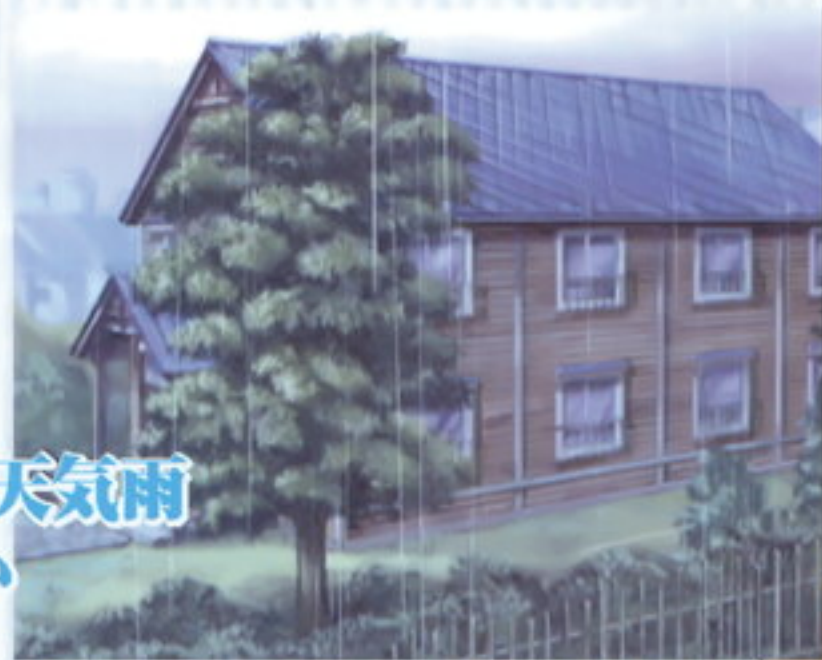
それに、いつもほたるのこと心配してくれるし、ほたるの弾くピアノが好きだって……魔法みたいだって言ってくれるの。きゃっ、なんかテレちゃうね。



健ちゃんの素直な気持ちが、ほたるには一番うれしいの。



ほたるはね、大好きな健ちゃんの考えてることが、ぜんぶわかっちゃうんだ！



目の前に降り注ぐ この雨は天気雨
あがるようにおまじない
願いは叶うのかな？

Memories Off 2nd
メモリーズオフ セカンド

ヒロインたちをもっと身近に

人の心を開放感で満たす季節——夏。それは当然のように、恋に波紋を投げかける。夏の日差しに負けにくいぐらいのまぶしさを放つ6人の少女たちは、1人の青年の心をつかもうとその輝きに磨きをかける。青年もまた、輝きを手にするために己を見つめ直す……。

ソフマップの予約特典に注目！



オリジナル
オルゴール

ソフマップ(ゲーム取扱全店)では、本作の予約キャンペーンを実施中。DC版では写真の特製オルゴール(木製宝石箱仕様・テレカホルダー付き・収録曲「Memories Off」)が、PS版では、ささきむつみ描き下ろしイラストのテレカがもらえるぞ！

DC ドリームキャスト
ドラマガ特報

完成度：99%

GAME DATA

●キッド●9月27日発売予定
●6,800円

1 1 28~

ADV (恋愛アドベンチャー)

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

対応等



PS版も発売予定・初回版は「Memories Off 2nd」メイキングディスク同梱。



南つばめについてのコト

「からかうことができるかどうかで、人間関係の親密度を推し量ることができるの」

深夜、隣の部屋から聞こえてきた窓を開ける音。いや、そんなはずはない。だって隣の204号室は空き部屋のはずだから……。恐る恐る204号室へ入ると、闇の中から「こんばんは」という声が。—えっ？ なんとそこには、窓辺に寄りかかるように立つ、1人の女性がじっと健を見つめていたのだ。月明かりに照らされた彼女の姿は、その輪郭を縁取るように白く輝いて見える。彼女は、南つばめ。たった今、この深夜に、手ぶらで引っ越してきたというのだ。いぶかしがる健に、「風を見てたの」と告げる彼女。後日わかることだが、つばめは健の学校に臨時講師として招かれた国語教師だった。

つばめとレモンパーム

メリッサ——レモンパームの中に身を投げたつばめを、レモンの香りがふわりと包む。「ただ、こうしているのがいい」。彼女の顔は穏やかだった。

なんとなく積極的



見た目の雰囲気とは裏腹に、朝風荘の廊下を掃除したり、庭の手入れを買ってでたり、健を誘ったりと行動派だ。



Check 「メモオフ2nd」予備知識？

前作のネタが随所に盛り込まれているのも興味深いけど、「Close to」 「夢のつばさ」ネタも多数。あらかじめ同社の作品をプレイしておくと、より楽しめるかも。



思わずニヤリ



知らないよりも、知っていれば確実に楽しさ倍増。

白河ほたるについてのコト

「バレなかったウソは、きっと真実なんだと思う」

ほたと健が付き合うことになったのは、去年のクリスマスイブのこと。今では、健にとって一番大切な女性だ。「健ちゃん、健ちゃん」と、彼女の甘えぶりは見ている周囲が引いてしまうほどだけど、それは彼女の想いが一途だから……。ある日、彼女は雨にうた

れてグラウンドの隅にたたずんでいた。視線の先には、一心不乱にボールを蹴る健の姿。「だってえ、一緒によかったんだもん……。健ちゃんが浴びてるのとおんなじ雨を、感じてみたかったんだ」——。こんな彼女との関係が、いつか壊れてしまう日がくるのだろうか。

ほたとトモヤ

健の家、朝風荘を訪れたほたるを出迎えたのは、トモヤという名前の白い子犬。「うわあ〜ん、会いたかったよお〜、トモヤア〜」。……それは信が付けた名前だった。

実は彼女、相当な天然ボケで、さらに「ほたる的ぎゃぐ」を連発するちよつと変わったコなのだ。その突飛なきゃぐには……。



ほたる的ぎゃぐ!?

さよなら思い出の目
出会いもあの場所も離れてゆくんだね
もっともっと
最後のその言葉を聞こえないふりして
失って気付いた
あなたの声大きくなるよ



ゆずれない想いがあるから……

気になるストーリー展開は?

ズラリと並ぶヒロインたちを見てもらえればわかるけれど、恋人のほたるを中心に、実はちょっぴりシリアスな恋物語に発展しそうな予感120%! 健の気持ちの傾く相手は、ほたるのお姉ちゃんだったり、親友だったり、先生だったり……。クライマックスには、かなりの緊張感をかもし出すシーンも用意されている。また、「夢のつばさ」の初回生産分に付属した本作のプロモーションディスクを見た人は、再録された声優さんの演技や、シーン構成の違いも比べてみるといいだろう。特に会話シーンには、信や翔太といった男性キャラの絡みも追加されているので、ずいぶんと展開が変わった印象を受けるはずだ。



「宇宙を自在に泳ぐ魚がいるらしいぞ。目撃証言が、ネットに続々寄せられている」

空に行く魚を見た!

朝風荘住人の稲穂信(通称:信くん)。しかし、こんな話を真顔で語るとは……。もしかして実話? この謎は本編で!



「俺が店長に話をつけてやる代わりに、イナクンは借金を帳消しにする、と……」

こうやって流されるままに、健の夏はどんどんと深みに……。

この日はバイト仲間と海水浴。「だって、私、胸ないし……」と、水着姿を恥ずかしながら希を誘い、ビーチボールで大熱戦!

希とビーチボール



「……健さんは、失敗したことを後悔しないんですか?」

守ってあげたくなるような……

おとなしくて控えめな彼女は、見た目も華奢で、力仕事とは縁がなさそう。多くの部分で、健の支えが必要なのかも。



「……健さんは、失敗したことを後悔しないんですか?」

相摩希についてのコト

「失敗しないように努力することは、間違っているんでしょうか?」

悪い話じゃないからと、信に斡旋されたファミレスでのアルバイト。そこで同じ日から働くことになったのが彼女、相摩希だった。あいさつのときに机に膝をぶついたりする彼女には、初めて会ったときからドジな印象があった……。自信がなさそうで、いつも後ろ向きな感じ。でも、たまにすごく行動的で、テキパキと仕事をこなす場面があったりするから驚かされる。バイト中、お皿を落として割っちゃうこともしばしば。それを慰める健に希は、「……健さんは、失敗したことを後悔しないんですか?」と問う。失敗は成功のもと。ありきたりでも、そんな言葉の優しさが彼女を救う――。



飛世巴についてのコト



「じゃあ、お礼つてわけじゃないですけど、傘、私持ちますね」



「空を飛ぶの『飛』に、世界の『世』で、飛世」

出会いは偶然に

巴との関係は偶然から始まる。二度目も偶然。そして三度目は必然に……。彼女がほたるの親友だとわかるのは、もう少し先のこと。そのときの彼女の反応は?

「私、周りの人に女の子扱いしてもらえないんです」

窓際の席に座る巴に、コーヒーのおかわりを勧めに行ったのが出会いのきっかけ。それは、店員とお客の関係でしかなかったけれど、その日のバイト帰りに店先で雨宿りする彼女を見かけたことが、2人の運命を大きく変えることになる。「あの……あそこで、よくバイトしてるんですか?」。歩きながらの他愛ない会話。ほどなく駅前のコンビニに着き、お互い名前を名乗らないまま別れる。しかし、なぜか健の足取りは軽かった。



Topic 「みずたまめもり〜ず」公開録音 & 「メモオフ2nd」ラッピングバス運行

8月11日に本番を迎える、ラジオ番組「みずたまめもり〜ず」の公開録音は、残念ながら「メモオフ2nd」ラッピングバス内での収録は中止となり、通常のバス車内で行われることに変更された。もちろん8月~10月までの都内運行には変更ないので、チャンスがあったら乗ってみてほしい。なお、8月10日~12日の3日間は、臨時便として東京ビッグサイト周辺を特別運行するかもしれないので、そちらも見逃さないように。



コレがラッピングバスだ!

【期間】2001年8月1日~10月31日。
【路線】都営バス(東京都交通局) 東22系統 錦糸町駅~東京駅北口。
……これは目立ちまくりで宣伝効果抜群!



巴とラジオレポート

海で、代打ラジオレポーターに抜擢された巴に遭遇。「無理にウケを取ろうとするとズベるから、普通でいいよ」だって。

寿々奈鷹乃についてのコト

男嫌いのフシギ



助けに入ったその場は冷たくあしらわれたけど、去り際に「ありがとう」と、鷹乃の声が小さく聞こえた気がした。

「あなたが勝手にしたことよ。それでどうだろうと、私が責任を問われる筋合いはないわ」

鷹乃との出会いは、健にとって最悪なできごとだったといっている。ナンバまがいの男連中からまれている少女を助けようとして、逆にみじめなところを彼女に見られてしまったのだ。しかも、このあとの彼女の態度——。「そうやって無計画に飛び込んで、勝手にケガをしてる……トンボ並みの知能だわ。……バカってコトよ」。そう言い放つ鷹乃に対し、さすがの健も腹を立てる。男性恐怖症の彼女は、健をクラスメイトとして認識していなかったようだ。



鷹乃とオーダー
鷹乃が健の誘いに応じたことも驚きだけでなく、注文の仕方でも驚く。「……ここから……ここまで。それとライス大盛り」。

静流とアイス

バイトを休んだ健の枕元には、ほたるではなく静流がいた。「ほら、あーん」。彼女は手作りのアイスクリームを健の口へと運ぶ。

白河静流についてのコト

「ずっと食べていたくなるような、お菓子を作りたいって思ったのよ」

静流は、ほたるの4つ年上のお姉さん。頼りがいがある、ほたるにも健にも優しいオトナの女性だ。でも頭をなでたり、抱きしめたりと、ちょっと甘やかし過ぎるところもあって、それが健に対しても……だったりするから、彼も困惑している様子。

ある日、公園で会った静流からほのかの香りが漂っていた。クチナシの香水——。それは、朝風荘の庭に生えている木と同じ香りだった。健は素直に「好きな香りです」と言ったけど、静流は「……ね、ほんとにいい匂い？」と上目づかいに問い返す。この香りが父親などに評判が悪く、へこんでいたようなのだ。そんな彼女の一面を知ったのは、もちろん初めてのことだった。

甘やかすのがクセ!?



人目をはばからない、静流の甘やかし。どうやら、考えるよりも先に動いてしまう性格らしい。

Topic 8月10日~8月12日 コミックマーケット60「メモオフ」グッズ関連情報

コミックマーケット60の会場にて、「メモオフ」関連グッズが販売されるとの情報をキャッチ！もちろん、「メモオフ」以外のキッド作品グッズもあるので、このチャンスにぜひ足を運んでみよう。
【開催日時】8月10日、11日は10時~17時。12日は10時~16時。
【会場】東京国際展示場(東京ビッグサイト)。キッドブースはB-24。



限定グッズをGETしよう!

限定グッズも盛りだくさん。早めにとり即ゲットだ。

商品名	定価	備考
[新作] Memories Off 2nd 白河姉妹浴衣テレカ	1,500円	コミックマーケット60・700枚限定
[新作] メモオフ&メモオフ2ndテレカ	1,500円	東京キャラクターショー&コミック60・700枚限定
Memories Off 2nd キャラクターテレカ 白河ほたる	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off 2nd キャラクターテレカ 南つばめ	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off 2nd キャラクターテレカ 飛世巴	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off 2nd キャラクターテレカ 寿々奈鷹乃	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off 2nd キャラクターテレカ 白河静流	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off 2nd キャラクターテレカ 相摩希	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off シーズン 春バージョンテレカ	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off シーズン 夏バージョンテレカ	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off シーズン 秋バージョンテレカ	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off シーズン 冬バージョンテレカ	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off 唯笑バージョンテレカ	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off 詩音図書館バージョンテレカ	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off 小夜美バージョンテレカ	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
[新作] Memories Off 携帯ストラップ	1,000円	数量限定
[新作] Memories Off ネックストラップ	1,200円	数量限定
[新作] メモオフ&メモオフ2nd ペーパーバック	500円	数量限定
Memories Off Tシャツ(Mサイズ・Lサイズ)	2,000円	数量限定
Memories Off カードCDROM(Aタイプ・Bタイプ)	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off メモリアルプレート(絵皿)	1,500円	キッドオンラインショップで発売中
Memories Off for Windows	5,040円	キッドオンラインショップで発売中イベント・通販専用販売品

Present「メモオフ2nd」出演声優6人のサイン色紙をプレゼント!

本作のヒロインを演じる声優さん(水樹奈々、池澤春菜、南里侑香、仲西環、菊池志穂、千葉紗子)のサイン色紙をプレゼント! ハガキに住所、氏名、電話番号、希望声優名を書いて下記のあて先まで。

あて先 〒170-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部「メモオフ2nd」サイン色紙係
※しめきりは8月24日(当日消印有効)



各2名様

5号連続リレー掲載!!

もう一度

サクラ大戦3

Sakura Wars 3
~巴里は燃えているか~



巴里花組隊員を
あらゆる角度から徹底攻略!!

拘束衣姿でロベリア初登場のシーン。「カット目を開いて、炎をバン!と出す、あの恐いまなざしがすごく印象的でしたね。格好いい女性には憧れます、ロベリア気分でダークな服を着てみたい」と井上さん。

巴里花組声優陣が語る 秘エピソード

キャラクター別ドリマガ流徹底攻略!!

第4回 ロベリア・カルリーニと 井上喜久子

キャラ別信頼度獲得
フローチャート付き!

大好評のリレー企画もいよいよ後半戦。今回はおそらく巴里花組5人の中で最大の難関と言われるロベリアを徹底攻略。もちろん、その声を演じている井上喜久子さんのインタビューもバッチリ掲載。ロベリアへの思いが明らかに!

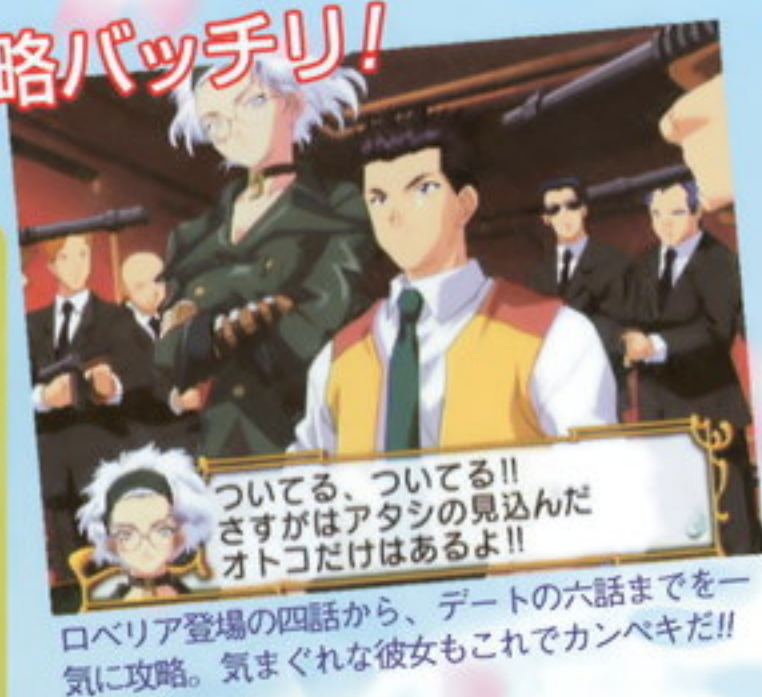


KIKUKO INOUE

LOBELIA CARLINI

井上喜久子 as ロベリア・カルリーニ

攻略バッチリ!



「ついてる、ついてる!! さすがはアタシの見込んだオトコだけはあるよ!!」
ロベリア登場の四話から、デートの六話までを一気に攻略。気まぐれな彼女もこれでカンペキだ!!

プレゼントもアリ!!



リレー企画恒例の直筆サイン入りテレカもバッチリゲットしてきたぞ。折り目なしの寄せ書きポスターの応募も今回を含めてあと2回! このチャンスを見逃さない!!



「人間的な温かさも持ってますよね?」の問いに広井氏は「ありません」と即答したとか(笑)。リレーの嵐の末にできた演技とは?

9月25日生まれ(天秤座)、O型。初めてロベリアのデザインを見たときは「怖い!と思いました」という井上さん。「ああっ女神さまっ」のベルダンディーや、「らんま1/2」の天道かすみ役など、お姉さん、お母さん役が多く、ファンからも「お姉ちゃん」と呼ばれ親しまれているだけに、ロベリアのようなダーティな役は珍しく、たまに悪役が決まると、実は「すごく“萌え”ちゃうんです(井上)」と密かな心情を語る。現在はアニメ「しましまとらのしまじろう」「真・女神転生デビルチルドレン」のほか、ラジオ「井上喜久子のおさかなラジオ」などレギュラー番組多数の合間を縫って、13日に迫ったミニライブの稽古中。活動予定など詳細は公式HP「@manbow (http://manbow.com/)」で公開中!!

憧れの「サクラ大戦」の役——そのキャラは……

——ロベリアについて語ろうとすれば、まず最初に出てくるのが「巴里中に名を轟かせる大悪党」「すべての罪を合わせると懲役1000年以上」という2つのキーワード。自らを“悪党”だと言うロベリアだが、エリカや大神とのやりとりを見るにつけ、実は冷徹なだけの悪人ではないようにも思えてくる。突き放すような言動の中に、彼女ならではの哲学が感じられるのだ。そんなロベリアを演じ、つい先日カリフォルニアで開催された「アニメ・エキスポ(AX)2001」から帰国したばかりという井上さん。10年の歴史を誇る、アメリカ最大の日本製アニメ

博覧会「AX」での、「サクラ」の人気の話から話は始まった——。井上■今回は、ゲストとして開会式とか、松原秀典さんとの「ああっ女神さまっ」トークショーなどがあったんですが、会場には、「サクラ大戦」の大神さんやさくらさんのコスプレをしたファンの方も多くて驚きましたね。残念ながらロベリアには会えなかったんですが、下敷きとか人形とかのロベリアグッズにサインを求められたり、サクラについて質問を受けたり、あちらでの人気も実感しました。——へー、海外でも「サクラ」は人気なんですね。さて、その最新作の「3」に



ズバリ! 井上さんにとってロベリアとは? エリカが光だとすれば、ロベリアは対極の影——。 その影が濃いほどに光が際立つ……私の分身ですね。

出演が決まった経緯というのはどんな感じ?

井上 ■最初は当時のマネージャーさんに「まだ確定じゃないんですけど、今“サクラ3”の候補に入っているみたいですよ」って、こっそり言われてたんですね。「サクラ大戦」という作品は、声優として私がすごく憧れていた作品でしたから、決まるといいなって、お祈りしてたんですよ(笑)。だけど、キャスティングはギリギリまで変更があったりしますからね。「決定ではないから喜ぶのはまだ」って釘を刺されて待ってたんです(笑)。

——歌謡ショウなども知っていた?
井上 ■もちろんですよ(笑)。なにより、同じ世界のお友達が舞台でがんばっているのは知ってましたから。ずーと見に行きたい見に行きたいと思っていたんですけど、なかなか行けなくて。

——そんな「サクラ大戦」の世界に呼ばれてみての感想はいかがでしたか?

井上 ■最初にスタジオに呼ばれたときは、オーディションという話だったんですが、ほかのみなさんと同じように、もうすでにロベリア役の候補は私だけしか来てなくて。私自身いつもは、お姉さん、お母さんみたいな役が多いですから。でもロベリアの絵を初めて見せてもらったときは「怖い! でも、カッコイイ!」って思いましたね。あと、たまに悪役がくるとすごく燃えちゃうんですよ(笑)。きっと難しい役なんだろうけど、ぜひ挑戦してみたいな、と感じましたね。

——(グリシーヌ役の)島津(冴子)さんが、井上さんのロベリアを見て「私は、こっちの役の間違いだわ」って思った、という話をされていましたが……

井上 ■そんなことないですよ(笑)。冴

子様は生まれながらにして本当に貴族のような方ですから。あ、私いつも(島津さんのことを)「冴子様」って愛を込めて呼ばせていただいているんですけど、グリシーヌは、本当に(島津さんに)ピッタリだと思ってましたよ。ただ、ロベリアについては、いろんな人に「え〜、喜久子ちゃんとイメージ違うんじゃない?」ってさんざん言われましたから、作品が出るまでは、私自身も不安が大きかったですね。

厳しい演技指導の嵐 まるでスポ根マンガ

——収録や役作りには苦労しましたか?

井上 ■オーディションの段階から、たくさんご指導をいただいて。「もっと若い感じに」とか「もっとクールに」とか、まずはイメージが固まるまで、その場で1時間くらいはかかりましたからね。いつもはもっと「ぼわ〜ん」とした役ばかりですから、あまり悩まず素のままいけるんですけど(笑)、今回はロベリアというキャラだけに、いろいろと悩みましたね。ですから、普段の生活でも、「このコーヒをロベリアが飲んだら、なんて言うんだろう」とか考え出して「う〜ん、うまい」とか、いや「こんな飲めるか」とか、いろいろ日常生活からロベリアのことばかり考え始めて。お風呂でシャンプーしているときも、もし、この(シャンプーの)注意書きをロベリアが読むとしたら……なんて感じで(笑)。あと、音響監督の佐藤さんの演出もとても厳しくて、もう「アタックNo.1」のこずえみたいに、ポコポコに連続でボールを投げつけられるようなリ

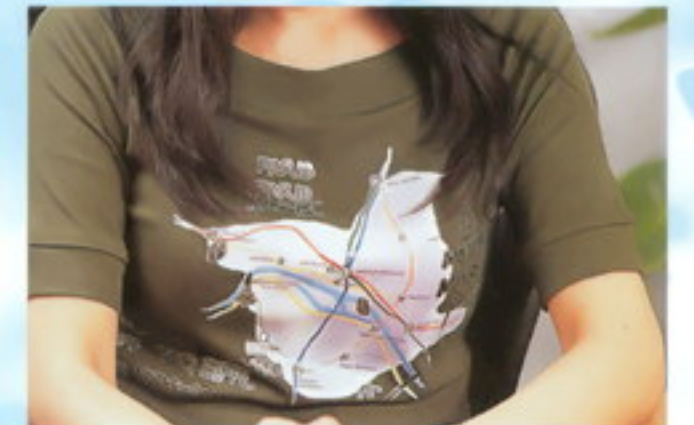
テイクをいただいて(笑)。でも今思えば、そのおかげでこんなに奥深い作品になったと思いますし、それはすごくうれしいことですね。

——そうして完成したロベリアは、今の井上さんから見ると、どんな存在ですか?

井上 ■私にとって、エリカが光だとすれば、ロベリアはその対極にある影ですね。だからこそ、その影が濃ければ濃いほど光が際立つという“影ならではの”素晴らしさがある。それに、ロベリアも最初から悪党だったわけじゃない、そうってしまった人生の哀しさがあり、それを乗り越えて生きてきた結果がそれだった。だからロベリアを好きになってくれる人というのは「こんなひどいやつ、愛してあげられるのは自分だけだ」みたいなね、複雑な思いがあると思うんです。私自身は、それとはまた別の、分身のような気持ち……100%の愛情でロベリアが好き。まだ彼女のエンディングを見ていない人は、ぜひ見てあげてほしいですね。あと、実を言うと、私コスプレすごく好きなんです(笑)。スチュワーデスとか、チャイナとか、ナース服は2着あるし、セーラー服もあるし、キャラクターの衣装もたくさん持って(笑)。だから、もうすぐロベリアの衣装が着られるという喜びでいっぱいなんです。実際にどんな衣装を着てどう見られるのか、すごくドキドキします。13日の巴里花組公演は私も楽しみです、みなさんも楽しみにしてほしいですね。



「(サクラ大戦は)綺麗なブローチみたいに、胸についているのを自慢できるような作品ですね」と井上さん。「(出演者全員が)みんなサクラが好きだっていう一体感もうれしいです」とも。



この日の取材のために着てきてくれたという、巴里の地図をあしらったロベリア色のシャツ。コスプレ大好きという井上さんの意外な面も。



井上さんから ドリマガ読者へ **スペシャルプレゼント!!**

毎号たくさんの応募がある直筆テレホンカードのプレゼント。当然のことながら今回も、ドリマガオリジナルの「サクラ大戦3」テレカに、井上喜久子さんの直筆サインをゲッ

トしてきたぞ。左のページにある応募券を忘れずに貼って、下のあて先まで今すぐ送ろう。井上さんサイン入りテレカは、今号の応募券しか使えないので要注意。折り目なし寄せ書きサイン入りポスターの応募機会もあと2回。キミはどちらがいい?



◀直筆サイン入り
テレカ
「お姉ちゃん」的な役で人気者の井上喜久子さんから直筆のサイン入りテレカを、3種類それぞれ1枚ずつ、3名様にプレゼントするぞ。どれも超レアなのだ。

あて先
〒107-0052 港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング(株)
「ドリマガ」編集部「もう一度サクラ大戦3 ロベリア&井上喜久子さんプレゼント係



攻略本の表紙にもなったドリマガオリジナルの折り目なしポスターに、巴里花組全員ぶんのサインを入れて。次回いよいよ最終回だ!!

第四話 泥棒は薔薇の香り

ロベリアの信頼度が変動するイベントは、彼女中心の話となるこの第四話の、1回目のフリー移動終了直後から発生し始める。しかし、彼女が登場するだけ(信頼度変化なし)のイベントならば、じつは第一話からほとんどのフリー移動に存在する。順にリストアップしていくと、第一話2回目・バー、第二話1回目・テルトル広場(14:00~14:20)・カフェ、2回目・バー、公園、第三話2回目・バー(18:00~18:25、18時前に行くとお出現しなくなるので注意)となる。時間の指定のないものは、いつ行っても大丈夫だ。信頼度に影響がないとはいえ、ロベリアの完全攻略を目指すならばすべて見ておきたい。そしてようやく、ロベリアが囚われているサンテ刑務所の特別牢獄へ。攻略もここからスタート!!



入隊を勧めにきた大神に対して、彼女の返答は当然こうだった。

Lips 3 Point 一階客席



巴里華撃団への入隊を承諾したロベリアは、なんと早速その日の夜からシャノワールのステージへ。素晴らしい踊りに誰もが感嘆のため息を漏らす。何より驚いたのはエビヤン警部だったが「ロベリアがなぜ」と騒ぐ彼に、本人は顔色ひとつ変えずに自己紹介。

やだぁ……あんまり見ないでえ、恥ずかしいですわぁ……

Lips 5 Point 会食モード

ロベリアとグリシーヌの意見が真っ向から対立したため、改めて論議することになった花組の面々。この会食モードではロベリアとエリカに多く話し、最後の結論でルール美術館を選べば、ロベリアの信頼度▲。



……もう一度確認したい。グリシーヌはオランジュリー、ロベリアはルールなんだな。

LIPSの種類	発声セリフ	信頼度	備考
ノーマルLIPS	どっちにするんだい?	○△▽	
ノーマルLIPS	ルール美術館	▲	
ノーマルLIPS	オランジュリー美術館		ルール優勢時ロベリア▼

井上さんが語るエピソードこぼれ話①

生まれつきの悪者ではない、どこかに彼女の正義がある

自他共に認める悪党、ロベリア。井上さんはそんな彼女を「すごく極悪人でありながら、どこかに正義がある。懲役1000年もあるのに、悪い金持ちからしか物は盗まず、弱いものいじめはしないのがロベリア。怪盗とか、ねずみ小僧みたいな、弱者に対する正義感が、彼女の根にあるんだと思ってます(井上)」と語る。



この時代、この場所に生まれて、このアタシと出会った……ちょっとした奇跡じゃないか。

なんとエリカの誕生日にと、ケーキを焼いているロベリア。こんな意外な一面も。

Lips 1 Point 特別監獄

LIPSの種類	発声セリフ	信頼度	備考
アナログLIPS	ジョークなんかじゃない!俺……	○△▽	
アナログLIPS	俺は本気だ。	▲	
ノーマルLIPS	ま、任せろって言われても……	○△▽	
ノーマルLIPS	エリカに任せる。	▲	
ノーマルLIPS	自分で助け出す。	▲	
ノーマルLIPS	自分で説得する。	▼▼	
ノーマルLIPS	タイムオーバー		
ノーマルLIPS	ロベリア……	○△▽	
ノーマルLIPS	もう一度、説得する。	▼	
ノーマルLIPS	説得をあきらめる。		
ノーマルLIPS	怒らせてみる。	▲	
ノーマルLIPS	タイムオーバー		

LIPSの種類	発声セリフ	信頼度	備考
ノーマルLIPS	どうなんだい?	○△▽	
ノーマルLIPS	すばらしかったよ!	▲	
ノーマルLIPS	ちょっと品がなかったかな。		
ノーマルLIPS	もう一度俺のために踊ってくれ。	▲▲	
ノーマルLIPS	タイムオーバー		

LIPSの種類	発声セリフ	信頼度	備考
ノーマルLIPS	そう思うよね、オオガミ?	○△▽	
ノーマルLIPS	はい、俺もちがうと思います。	▲	
ノーマルLIPS	いいえ、ロベリアの仕業ですよ。	▼	
ノーマルLIPS	本人に聞いてみましょうか?	▼▼	
ノーマルLIPS	タイムオーバー		

Lips 6 Point ルール美術館

オランジュリーを却下し、ルールに張り込むことに決めた花組一行。植え込みの陰で見張っていると、突然紫の霧が漂い始め、警備の警官たちがバタバタと倒れていってしまう。ここでのLIPSは、何も選ばず時間切れを待つのがベスト。慌てて動くとも犯人に感づかれ、張り込みが無駄になるというのがロベリアの理論なのだ。続くナードルとのやりとりでは、タイミングLIPSで途中出現の「ワナにはめたのか!」、続くアナログLIPSは一番強く入力するのがベター。これで信頼度が跳ね上がる。

LIPSの種類	発声セリフ	信頼度	備考
ノーマルLIPS	バタバタと倒れていきます!	○△▽	
ノーマルLIPS	警官たちを助けに行く。		
ノーマルLIPS	いったん出直す。		
ノーマルLIPS	怪人を探す。		
ノーマルLIPS	タイムオーバー	▲▲	

Lips 7 Point 作戦指令室

ナードルの出現を受けて、一度シャノワールに戻った巴里花組の面々。ここで戦闘を前に、ロベリアの減刑交渉が始まる。まず最初のLIPSで「そんなに多くはダメ」を選択することで、ダブルLIPSによる減刑オークションに移行する。信頼度をもっとも高まる選択は「時間切れ」▲→「時間切れ」▲→「30年」▲▲のようだが、「10年」→「10年」→「10年」▲▲というパターンもあるようだ。途中で「10年」以外を1回でも選んだ状態で最終的に「10年」を提示すると▼となってしまうことから、どうやら「10年」を3回選んだときの▲▲は特例なのかもしれない。どちらを選んでみる?



はっ……アタシには負けたよ……いいよ、10年で。

LIPSの種類	発声セリフ	信頼度	備考
ノーマルLIPS	100年でどうだい?	○△▽	
ノーマルLIPS	よし、100年でいいぞ。	▲	
ノーマルLIPS	そんなに多くはダメだけど……		ダブルLIPSへ
ノーマルLIPS	タイムオーバー		

Lips 2 Point 特別牢獄

地下の牢獄から消えたロベリア。フリー移動で彼女の仕掛けた爆弾を解体し、ついに追い詰めた大神一行は、グラン・マを交えて再び入隊の説得にあたる。重罪人のロベリアにとって、もっとも邪魔な重荷はズバリ、1000年を超える懲役。その減刑を条件に提示すれば信頼度激増。大事な金でもいいが、大神の信頼などという形のないものを提示すると呆れられてしまい、ロベリアの信頼度▼に。



ちっ……アタシが欲しいりゃもっと別なモノをよこしな。どこまで本気が見せてみなよ!!

LIPSの種類	発声セリフ	信頼度	備考
ノーマルLIPS	別なモノ	○△▽	
ノーマルLIPS	懲役を減らしてやる。	▲▲	
ノーマルLIPS	金を払ってやる。	▲	
ノーマルLIPS	俺の信頼をやる。	▼	
ノーマルLIPS	タイムオーバー		

Lips 4 Point 作戦指令室

美術館を襲っては高級絵画を傷つける事件が立て続けに起こり、その犯人が次にねらう場所について地下の作戦指令室で会議。グリシーヌがロベリアと対立するが加勢すると▼。注意。

LIPSの種類	発声セリフ	信頼度	備考
ノーマルLIPS	決着をつけないと納得しないだろう。	○△▽	
ノーマルLIPS	グリシーヌに加勢する。		
ノーマルLIPS	ロベリアに加勢する。	▼	
ノーマルLIPS	エリカに加勢する。		
ノーマルLIPS	タイムオーバー		

LIPSの種類	発声セリフ	信頼度	備考
タイミングLIPS	ロベリア……	○△▽	
タイミングLIPS	もしかして知り合いか?		
タイミングLIPS	さすがは有名人だな。	▲	
タイミングLIPS	もしかして知り合いか?	○△▽	
タイミングLIPS	さすがは有名人だな。	▲	
タイミングLIPS	俺たちをワナにはめたのか!	▲▲	
タイミングLIPS	タイムオーバー		

LIPSの種類	発声セリフ	信頼度	備考
アナログLIPS	ロベリア……	○△▽	
アナログLIPS	もしかして知り合いか?	▲▲	
アナログLIPS	さすがは有名人だな。	▲	
アナログLIPS	答える必要はない。	▲	
アナログLIPS	タイムオーバー		

LIPSの種類	発声セリフ	信頼度	備考
ダブルLIPS	80年でどうだ!?	○△▽	
ダブルLIPS	いや、10年だ。		
ダブルLIPS	20年でどうだ?		
ダブルLIPS	40年ならいいだろう?		
ダブルLIPS	タイムオーバー	▲	
ダブルLIPS	それじゃ50年でどうだい?	○△▽	
ダブルLIPS	やっぱり10年だ。		
ダブルLIPS	25年ならいいだろう?		
ダブルLIPS	わかった、50年だ。	▲▲	
ダブルLIPS	タイムオーバー	▲	
ダブルLIPS	大まけにまけて30年!!	○△▽	
ダブルLIPS	それでも10年だ!	▲▲	*80年、50年のLIPSで
ダブルLIPS	よし、30年で決まりだ!	▲▲	両方とも「10年だ」を
ダブルLIPS	思い切って8年でどうだ!	▼▼	選んでいるとき。
ダブルLIPS	大まけにまけて30年!!	○△▽	
ダブルLIPS	それなら10年だ!	▼	*80年、50年のLIPSで
ダブルLIPS	よし、30年で決まりだ!	▲▲	「10年だ」以外を
ダブルLIPS	思い切って8年でどうだ!	▼▼	1つでも選んだとき。
ダブルLIPS	タイムオーバー		共通

LIPSの種類	発声セリフ	信頼度	備考
ノーマルLIPS	出撃命令を頼むよ!!	○△▽	
ノーマルLIPS	巴里華撃団、出撃!!	▲	
ノーマルLIPS	ロベリア、殴り込みに行くぞ!	▲▲	
ノーマルLIPS	タイムオーバー		

LIPS
8
Point

戦闘中イベント

第四話の戦闘中イベントは、ロベリア中心の話だけあって4つと多い。ただしそのうち2つは大神との隣接ではなく、ザコ戦でエリカとロベリア隣接、ボス戦でコクリコとロベリア隣接という条件なので、うっかり見逃さないように注意したい。残る2つは、ひとつがボス戦開始時に自動発生、もうひとつがノク



テュルヌの耐久値をある程度減っている状態で、ロベリアの攻撃を与えたときに発生。どちらも選択肢を覚えておくだけで問題ないが、念をいれるならロベリアだけで攻撃もアリ。「かばう」を使い切るのを忘れずに。

ザコ戦 エリカ・ロベリア隣接

LIPSの種類	発声セリフ	備考
ノーマルLIPS	大神さんも何か言っておいてくださいよ!	備考
	照れるなよ、ロベリア!	▼
	本当にイヤそうだな……	▲
	エリカくんより頼りになるな。	▲
	タイムオーバー	▲

第五話

黒衣の花嫁

フリー移動① 15:00-15:55

花火が主人公の第五話だが、ロベリアがシャノワールの地下倉庫に住み込むという展開のため第四話の次にイベントが多い。特にロベリアの部屋で発生するミニゲームと連鎖イベントは忘れず見ておきたい。また、ここはロベリアのシャワーイベントもある。信頼度が上がることはないが、逆に選択しだいで下らないようにも。見る見ないはお好みで。



15:05-15:30 シャワー室

ロベリアの部屋の直後(15:15までに行かない場合15:25)から15分以内にシャワー室に行くと、シャワーを浴びるかどうかが選択できる。ここで入浴を選ぶと、あとからロベリアが入ってくるのだ。このシャワーシーンはほかの隊員と違い、見ないと怒られてしまうので、アナログLIPSは画面を下にずらしておくこと。そのあとのLIPSは右の表のとおり。



LIPSの種類	発声セリフ	備考
アナログLIPS	そ、それは……	備考
	ロベリアの全身を見る。	画面位置が中央より上だとロベリア怒

15:00-15:25 大神の部屋



大神の部屋でロベリアイベントが2つ。まず25分までに行ったらロベリアがエリカへ通信することでイベント発生。ロベリアへの引越し祝いを何にしたらいいかとエリカに聞かれるが、ここは時間切れが◎。

LIPSの種類	発声セリフ	備考
ノーマルLIPS	え? そ、そうだな……	備考
	聖母像	▼
	引越しそば	▼
	エリカのプロマイド	▼
	タイムオーバー	▲

ボス戦 自動発生

LIPSの種類	発声セリフ	備考
ノーマルLIPS	怪人を倒すのが何よりも重要なんだろ?	備考
	そ、その通りだが……	▼
	他にも重要なことはある!	▼
	君が怪人に見えるよ	▲
	タイムオーバー	▲

ボス戦 3ターン目以降ロベリア攻撃時

LIPSの種類	発声セリフ	備考
ノーマルLIPS	あんな女連れてきてズルいんじゃないの?	備考
	ロベリアも立派な仲間だ!	▼
	やっぱり、そうかな……	▼
	貴様! それでも怪人か!!	▲
	タイムオーバー	▲

ボス戦 コクリコ・ロベリア隣接

LIPSの種類	発声セリフ	備考
タイミングLIPS	おまえみたいなチビこそ、あっちいけ。	備考
	二人ともやめるんだ!	▼
	コクリコ、かまうな!	▼
	ロベリア、かまうな!	▼
	二人ともやめるんだ!	▼
	コクリコ、もっとやれ!	▼
	ロベリアの言うとおどら!	▲
	タイムオーバー	▲

15:30-15:55 ロベリアの部屋



地下倉庫に引っ越してきたロベリアの様子を見に行き、クリックモードで部屋を観察。宝箱を3回クリックすると▼になるので注意。画面外クリックで移動しようとするミニゲームに誘われる。

LIPSの種類	発声セリフ	備考
結果	ミニゲームの結果	備考
	7000点以上でクリア	▲▲
	7000点未満でクリア	▲
	ゲームオーバー	▲

LIPSの種類	発声セリフ	備考
セレクト	ひと汗流そうかな……?	備考
	シャワーを浴びる。	ロベリアシャワーシーンへ
	ほかの場所へ行く。	フリー移動へ戻る

ロベリアが怒っているとき

LIPSの種類	発声セリフ	備考
ノーマルLIPS	そ、それは……	備考
	ロベリアが魅力的すぎて……	▼▼
	男として、許されないから……	▼
	湯気が多くて……	▼
	タイムオーバー	▼

ロベリアが怒っていないとき

LIPSの種類	発声セリフ	備考
ノーマルLIPS	あ、ああ……	備考
	すごくキレイだったよ……	▼▼
	もうすこしスマートなほうが……	▼▼
	もっと見ていたかったよ……	▼▼
	タイムオーバー	▼▼

15:30-15:55 大神の部屋

30分以降に再び来ると、なぜか大神の部屋に忍び込んでいたロベリアをクリックモードで見るイベントが。彼女はキネマトロンに細工をしており、そのまま逃がすと爆発するので注意。クリックモード中、胸×2で▲、首のチャッカー2回クリックでLIPS→「似合ってる」▲、口×1でLIPS→時間切れで▲▲、最後に目×2で「俺の目を～」か時間切れで▲が最良の順序。
クリックモード ○髪2回クリック▼ ○胸2回クリック▲
○目3回クリック▲&クリックモード終了
○画面外を2回または計8回クリックでクリックモード終了



井上さんが語るエピソードこぼれ話②



「バカだからか?」 あれはひどい(笑)

呆れ顔で突き放してしまうロベリア。



お気に入りのセリフは? という問いに、井上さんは少し考えて「なんだろう、言葉のひとつ、っていうより、「バカだからか?」って言い放つ、そのクールさというか冷たく突き放した感じが印象的ですね。自分で言っておきつつ、あれはひどいですよね(笑)」とも。逆に苦労したのは、イメージ作りのために何度も何度も繰り返した、ロベリアが名乗るシーンだとか。「私にできる、怖さ、冷たさの限界に挑戦してみました。優しさを意識すると、それがどこかに出ちゃうので大変でしたね」。

LIPSの種類	発声セリフ	備考
セレクト	カギ開けか……おもしろそうだな……	備考
	カギ開けを手伝う。	ロベリアミニゲーム
	今日のところはやめておく。	フリー移動へ戻る

LIPSの種類	発声セリフ	備考
ノーマルLIPS	ベッドの固さ……?	備考
	ベッドを押してみる。	▼
	ベッドに横になる。	▲
	ロベリアに理由を聞く。	▲
	タイムオーバー	▲

LIPSの種類	発声セリフ	備考
ノーマルLIPS	……聞きたいのかわい。だったら当ててみな。	備考
	もしかしてバクダンか!?	▲
	ぬいぐるみかな?	▼
	まさか盗んだ物とか!?	▼
	タイムオーバー	▲

15:30-15:55 ロベリアの部屋

ロベリア連鎖①

なにやら床に地図を広げて考え込んでいるロベリア。これが彼女の連鎖イベントの始まり。だが、ここはどれを選んでも▼の厳しい選択。だが、のちにいい結果になるはず!



LIPSの種類	発声セリフ	備考
ノーマルLIPS	もしかして……その地図は……	備考
	引越してもするのかい?	▼
	巴里の観光でもするのかい?	▼
	盗みに入る計画なのか?	▼
	タイムオーバー	▼

LIPSの種類	発声セリフ	備考
ノーマルLIPS	そうだな……	備考
	部屋に何かしかけたのか?	▲
	俺を待っていたのか?	▼
	何かを盗みに来たのか?	▼
	タイムオーバー	▲▲

LIPSの種類	発声セリフ	備考
ノーマルLIPS	ロベリア……	備考
	俺の目をよく見る!!	▲
	目を見ればすべてわかるよ。	▼
	ずっと見つめていたいよ……	▼
	タイムオーバー	▲

LIPSの種類	発声セリフ	備考
ノーマルLIPS	言いたいことがあるならはっきりいいな!!	備考
	首がきつそうだなと思ってね。	▼
	よく似合ってるよ。	▲
	……俺もしたいな。	▼
	タイムオーバー	▲

Lips 2 Point フリー移動② 12:00-12:55

花火を連れて食事できる店を探すことになる第五話2回目のフリー移動ではロベリアのイベントは2つのみ。前半30分は公園で酔いつぶれているロベリアに抱きつかれるイベントを、後半30分はバーにて、大神と花火をダシに、バーのマスターと賭けをするという、なんとも大胆不敵なロベリアの素顔を見ることが出来る。



……アタシの言うことを聞け。この女と二人で……君から出たくないのか？

公園で酔いつぶれているロベリアに抱きつかれるイベントを、後半30分はバーにて、大神と花火をダシに、バーのマスターと賭けをするという、なんとも大胆不敵なロベリアの素顔を見ることが出来る。

公園 12:00-12:25

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
ノーマルLIPS	くっ……ロベリアもなんとかしないと!	▲	
ノーマルLIPS	ロベリアを完全に起こす。	▲	
ノーマルLIPS	花火を追いかける。	▲	
ノーマルLIPS	タイムオーバー	▼	

バー 12:30-12:55

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
ノーマルLIPS	な、なに……	▼	
ノーマルLIPS	そんな頼み、聞けるか!	▼	
ノーマルLIPS	言われなくてもそのつもりだ。	▼	
ノーマルLIPS	花火くんを落としてみせる!!	▲	
ノーマルLIPS	タイムオーバー	▼	

ここでの戦闘中イベントはザコ戦のみ。ザコ戦開始時及び2ターン目にそれぞれ自動発生するものと、3ターン目以降にロベリアと隣接することが条件のもの3つ。隣接イベントだけ気をつけていれば、あとは自動なので見逃すことはないはず。それより注意が必要なのは水没。ターンごとに水位が上がり、水に触れた機体は即撤退。撃破されたときと同様に信頼度が激減してしまう。ボス戦はイベントがないので早めに片付けてしまおう。



非常時は自分の身を守るのが何より大事だろうが、バカ言ってんじゃないよ!!

Lips 3 Point 作戦指令室

食事を終えた花火を、オペラ・ガルニエに連れ去ってしまったマスコ・ド・コロボー。大神はシャノワールに戻り、ロベリアたち巴里花組と共に花火のもとへ。ここは「出撃せよ!!」を選べば信頼度▲。



選ばれし者だけが、目撃者を誘ったオペラ館のステージに、まさに真実の扉を開きたい!!

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
ノーマルLIPS	ムッシュ、出撃命令を頼むよ!!	▲	
ノーマルLIPS	巴里華撃団、出撃せよ!!	▲	
ノーマルLIPS	花火くんを助けに行くぞ!!	▲	
ノーマルLIPS	タイムオーバー	▼	

Lips 4 Point 戦闘中イベント

ザコ戦 自動発生

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
ノーマルLIPS	みんなバラバラになっちゃいました!	▲	
タイミングLIPS	俺の言うことが聞けないのか!	▲	
タイミングLIPS	だったら、好きなようにしろ!	▲	
タイミングLIPS	エリカくんだけでも来てくれ!	▲	
タイミングLIPS	今は、俺の指示を聞いてくれ。	▲	
タイミングLIPS	エリカくん、説得してくれ。	▲	
タイミングLIPS	タイムオーバー	▼	

ザコ戦 大神2ターン目

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
ノーマルLIPS	なんだって……!?	▼	
ノーマルLIPS	いそいで上に向かえ!	▲	
ノーマルLIPS	いそいで外に逃げろ!	▲	
ノーマルLIPS	たぶん、気のせいだ。	▼	
ノーマルLIPS	タイムオーバー	▼	

ザコ戦 3ターン目以降大神・ロベリア隣接

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
ノーマルLIPS	……ロベリア!	▼	
ノーマルLIPS	契約には従ってもらう!	▼	
ノーマルLIPS	だったら、好きにしろ!	▼	
ノーマルLIPS	怖いか……ロベリア。	▲	
ノーマルLIPS	タイムオーバー	▼	

第六話 巴里の休日

Lips 1 Point フリー移動 12:00-12:55

いよいよデートイベントとなる第六話。ここでのフリー移動は、加山にモンマルトルを案内しながらの1回のみ。それが終わると、まず大神がキネマトロンで誰かをデートに誘い、これが翌日午前のデートになる。その直後、残った4人のうちもっとも累積信頼度の高い隊員から逆に誘いの通信が入る。この誘いを断ると、翌日午前のデート終了時に追加のLIPSが出現し、午後デートを続けるか選択でき、延長すれば信頼度▲。なお、キネマトロンで午後誘いを断る場合「ダメなんだ」選択で▼▼、時間切れを選択すると渋々ながら誘いを受けたことになる。



どうしたって、ごあいさつね。……だって、今日はあなたとのデートなんですもの。

テルトル広場 12:00-12:25

25分までにテルトル広場を通りかかると、ロベリアと加山がぶつかるイベントが自動発生し、加山と大神のサイフが彼女に盗まれる。直後に発生するアナログLIPSで最大入力するか、直後にブルーメール邸、あるいは市場前に移動すればサイフを取り返すことができ、ここでロベリア▲。なお、上記2つを実行せず、ロベリアを追わずに再度テルトル広場に戻れば盗まれたままになる。メリットはないが珍しいので、まだ見ていないなら試す価値はあるぞ。



なんだ、アンタの連れか……じゃ、コイツは遊ばせてやるよ。

Lips 2 Point はやく呼び止めるんだ!!

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
アナログLIPS	ロベリアを呼び止める。	▲	財布を盗まれる

バー 12:30-12:55

テルトル広場でロベリアとぶつかった10分後、ないし12:30を過ぎた時点で、彼女は裏通りのバーに。なお12:30以降、ここに来る前にグリシーヌの部屋に行き、彼女の香水をつけてから15分以内にバーに来ると、ロベリアがその香りに気づいて▲▲。香水の有無に関らず、彼女は再び加山のサイフをねらってくるので、タイミングLIPS変化後に腕を捕まえると信頼度▲▲▲だ。このフリー移動は、イベントが2つだけなのに意外と複雑。20分までにテルトル広場へ行き、財布を盗まれたままにするなら、アナログLIPS弱め→直後に再びテルトル広場→バーには行かない。そうでない場合は30分→グリシーヌ邸→バーが最良。

……(スった瞬間を取り押さえてやる) ▲▲▲

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
タイミングLIPS	ロベリアを捕まえる。	▲	
タイミングLIPS	加山に忠告する。	▲	
タイミングLIPS	ロベリアを捕まえる。	▲▲	
タイミングLIPS	加山に忠告する。	▲	
タイミングLIPS	タイムオーバー	▼	

Lips 2 Point 大神の部屋アパート～デート

もちろん目的はロベリア1人。キネマトロンでデートに誘おう。サイフを盗まれたままだとLIPSの下段が「サイフを返してくれよ」に変化、これを選べばデート前に返してくれる。ただし信頼度は変化しないので好きなほうを選ぼう。



よし……いいよ、隊長。二枚チェンジだ。

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
ノーマルLIPS	あ、あの……	▼	
ノーマルLIPS	あの……明日はヒマかい?	▲	
ノーマルLIPS	なにを急いでいるんだ?	▲	
ノーマルLIPS	おやすみを言いたくてね。	▼	
ノーマルLIPS	タイムオーバー	▼	

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
ノーマルLIPS	(うーん……明日は先約があるし……)	▼	
ノーマルLIPS	じゃあ 午後からでいいかい?	▲	午後デートイベント
ノーマルLIPS	ごめん、明日はダメなんだ。	▼▼	デートイベント発生しない
ノーマルLIPS	タイムオーバー	▼	

Lips 2 Point 右と左……好きなほうを選びな。

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
ノーマルLIPS	右のカードを引く。	▲▲	
ノーマルLIPS	左のカードを引く。	▲▲	
ノーマルLIPS	タイムオーバー	▼▼	

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
ノーマルLIPS	右と左……好きなほうを選びな。	▼	
ノーマルLIPS	右のカードを引く。	▲▲	
ノーマルLIPS	左のカードを引く。	▲▲	
ノーマルLIPS	タイムオーバー	▼	

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
ノーマルLIPS	アンタはどうするんだい?	▼	
ノーマルLIPS	しかたない、つきあうよ。	▲	
ノーマルLIPS	悪いけど、そろそろ	▼	ロベリアとのデートした場合は発生
ノーマルLIPS	タイムオーバー	▼	

Lips 3 Point 作戦指令室～戦闘

デート中に携帯キネマトロンで呼び出された大神。炎に包まれた凱旋門やシャンゼリゼ通りを解放しよう。この戦闘では、2ターン目に午前、4ターン目に午後デートした隊員のイベントが自動発生。



あー それにしても、カワラシ、最後のさいでるっていいことだよー

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
ノーマルLIPS	ムッシュ! 出撃命令を頼んだよ!!	▲	
ノーマルLIPS	巴里華撃団、出撃せよ!!	▲	
ノーマルLIPS	休日出勤、がんばろう!!	▲	
ノーマルLIPS	タイムオーバー	▼	

戦闘中 2または4ターン目

LIPSの種類	発動セリフ	ロベリア	備考
ノーマルLIPS	アタシをサポートしろよ!	▼	
ノーマルLIPS	ああ、まかせてくれ!	▲	
ノーマルLIPS	イカサマはなしだからな!	▼	ロベリアとデートした場合は発生
ノーマルLIPS	タイムオーバー	▼	

あなたとつくるサクラ大戦ファンページ

ハナマガ! Vol.05



THE HANA-MAGA!

◀今週の白金賞 東京都・月島咲耶さん

今回はアイリスお誕生日特集、の予定でしたが、GB版の新作情報が飛び込んできたのでお知らせしちゃうま〜す。「GB2」はRPGになって、セガからの発売とか……あ、ドウモ。がすけつです。そんなわけで、急きょコマまんが特集に変更!!

今回は予定を変更して……ゲームボーイ版サクラ大戦の新作情報を!

サクラ大戦GB2™ サンダーボルト作戦

●セガ●ドラマチックRPG●12月6日発売予定
●4,800円(税別)●ゲームボーイカラー専用

「サクラ大戦活動写真」の発表会でも触れられていた、ゲームボーイ版「サクラ大戦GB」の新作がついに目見えするぞ。今作は、光武・改でフィールドを移動するRPG仕立て。もちろん前作同様、主人公となるのはキミ自身だ。目前に立ちはだかる数々の難関を超えていこう!!

おなじみ花組は、戦闘に隊員の特性が影響する?

まずは ちょうさをしないと動けない、と状況を分析し花組を導くリアア。イザというとき頼りになる。

民間人を心配するアイリス。いったい帝都には、どんな被害が広がっているのだろうか?

おたしは けんをつかったごうげきが とくいです。

まずは ちょうさをしないと動けない、と状況を分析し花組を導くリアア。イザというとき頼りになる。

じゃあ まちのひとたちは?

フィールド移動中にも、おなじみLIPSで選択を迫られる。どのボタンを押す?



もちろんLIPSも!!

会話も当然LIPSで進行していくぞ。お風呂上がりのドリンクはどれを飲む?

SEGAさん やりましたねおつかれさまでした。



戦艦ミカサの内部を探索する。そこにはどんな謎が隠されている!?



では いまから このにんむはサンダーボルトさくせんにとよびます。

かえりによって命名された「サンダーボルト作戦」とは!? この任務を遂行するのは誰!?



今度はRPGだ!!
サイドビューの戦闘シーン。光武・改を改造したりできるのだろうか?

大帝国劇場へようこそ!

コマまんが、大放し!! 白金賞の月島さんも含め、9作品掲載は過去最多。いつも小(2枚)や中(7枚)が多い劇場の汚名返上、特大帝国劇場です。次の目標は12枚でどう?



↑兵庫県・明星八テナさん



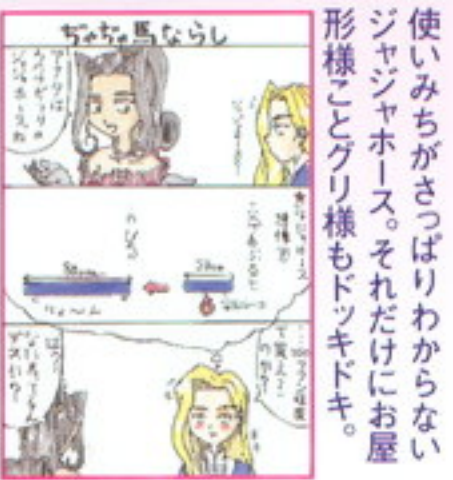
↑愛知県・TOGiさん



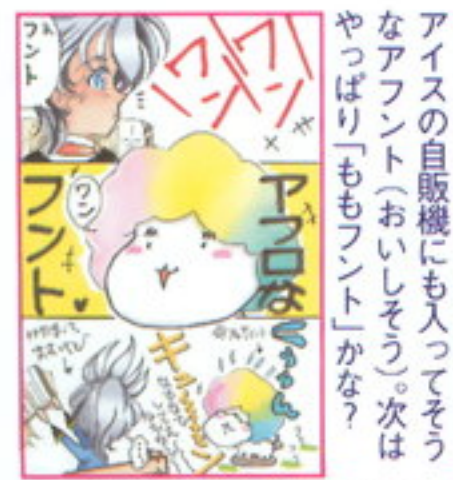
↑東京都・さうりちんさん



↑埼玉県・おくは乱舞さん



↑埼玉県・バスキーさん



↑北海道・胡蝶蘭さん



↑北海道・不二ヨーデルさん



↑福岡県・紅れんげさん

メル&シー&僕



イラスト・文章・写真・その他
いろいろなものあて先は……
というわけで内容を変更してお届けした今週の「ハナマガ!」いかがでした? 次回こそアイリス誕生日特集(たぶん)をお届けしますのでお楽しみに。ちなみに現在募集中の「連想バタイユ!」のお題は「メルとも、シーとも。」です。

あて先は「ドリマガ編集部・ハナマガ係」でヨロシクです。みんなのハガキ待ってます!!
茨城県・ごますけさん



蒸気工場

全機械絵画: 明貴美加 ◆ 主筆: 鈴木ドイツ ◆ 後援: レッド・エンタテインメント

セガ/オーバーワークス、ドリマガ

光武F2

グリシーヌ・ブルームール 搭乗機

敵のただ中へ飛び込むための重武装
大戦斧を振るう、重突撃機!!



SPEC 全高: 2592mm、乾燥重量: 1218kg、武装: アッソーアッシュ×1、搭乗者: 1名(グリシーヌ・ブルームール)、
発動機: 霊子力エンジン ^{オラージュ} Orage F11.bis (889hp)

光武F2 グリシーヌ・ブルーメール搭乗機 解説

光武F2グリシーヌ機のコンセプトは、Fと同様に前衛、突撃機である。敵の戦力アップにともなう、敵のまったく中へ飛び込む突撃機には、さらなる重装甲が求められた。そのため、F2グリシーヌ機では大型のアーマーを両肩と腰部に追加。これらは敵の第一撃を完全に防ぐことを目的とし、より結晶構造の精密なシルスウス合金を鍛造して作られており、従来の装甲よりも防御力は約2倍に高まっている。敵の第一撃に耐えることができれば、不意を突かれても反撃の余地がある、という発想である。このため、グリシーヌ機のエンジン出力は、より低速トルク重視にチューンされた。スピードはローラダッシュによって得ることが可能なため、ピークパワーはあえて捨てた調整が選択されたのである。なお、肩部アーマーのボルトはスパイクの役目を、また大型化された股間部のアーマーは、上半身のウェイト増加にともない、機体全体を安定させるためのバランサーが内蔵された。

グリシーヌ機の武装はアッソーアッシュと呼ばれる大型の戦斧だ。直訳すると”突撃斧”となるこの戦斧は、大型の両刃斧と頂部のスピア部分からなる。まず突く、そして敵の動きを止め、斧で風ぎ払うのである。完全に叩き斬る、ということは必殺攻撃によってパワーを解放する時以外はまずない。通常の戦闘においては敵の攻撃力を奪えばよいのである。アッソーアッシュは伸縮、折り畳みが可能で、移動時などには腰部背面の予備武装ラッチに装着が可能だ。また、光武Fグリシーヌ機においては、大型の盾を左手で保持する機構となっていたが、本機ではバックラーを左手肘部に装着する方法に変更された。これは、アッソーアッシュを両手で扱う必要性が生じたためである。また、肘部のアーマーは取り外されている。軽量化に加え、肩部アーマーとの干渉を避けるためである。

グリシーヌ機、ロベリア機、花火機に共通する装備に、増加パワーパックがある。これは背面部、エンジン両側面に装着するかたちで、光武Fの拡張チャンネルに接続する、一種の複合型量子力増幅器である。搭乗者に負担をかけず、蒸気併用量子機関の出力をアップするために開発されたもので、帝国華撃団の李紅蘭がオリジナルを開発したものをモチーフに、巴里華撃団のチーフメカニック、ジャンと共同で完成させたもの、と言われる。より純度の高い量子水晶を内蔵し、効率的な量子力の抽出を可能とする。いってみれば、今日のコンピュータにおけるコプロセッサ、オーバードライブプロセッサに当たるもの、と考えると理解が早いだろう。これは、コクピットの放熱フィンを塞ぐ形で装着されるため、別個放熱装置がそれぞれ上面に設けられている。また、さらに拡張武装を装着するための拡張チャンネルが左右各1基ずつ用意されている。なお、エリカ機の羽根型コンバーターにおいても原理は同じで、エリカ機の場合は羽根部分から量子力を放出する、という違いがあるだけであり、基部には同様の量子カプスターが設定されている。



あの大きな斧が
攻撃のニャン達の
アツもツも
大ヤン!



この斧をニャン部隊の武器にするニャン!



賛成ですニャン!
じゃあ決定ニャン!



ニヤーン!
隊長! 重すぎますニャン!

今更ですが「シヴィ○イゼー○オン」というゲームをやっています。国の名前は「ニャン帝国」、指導者は「ニャンニャン」で(笑)全世界の統一まであと少し!がんばりますニャン!

(刃の部分)



巨大な斧の両刃は一枚刃で、柄にボルト留めされている。先端のスピア部分の基部には、4対の小角があり、立体的なバルチザン(両棘矛)となつて敵へのダメージを大きくする。

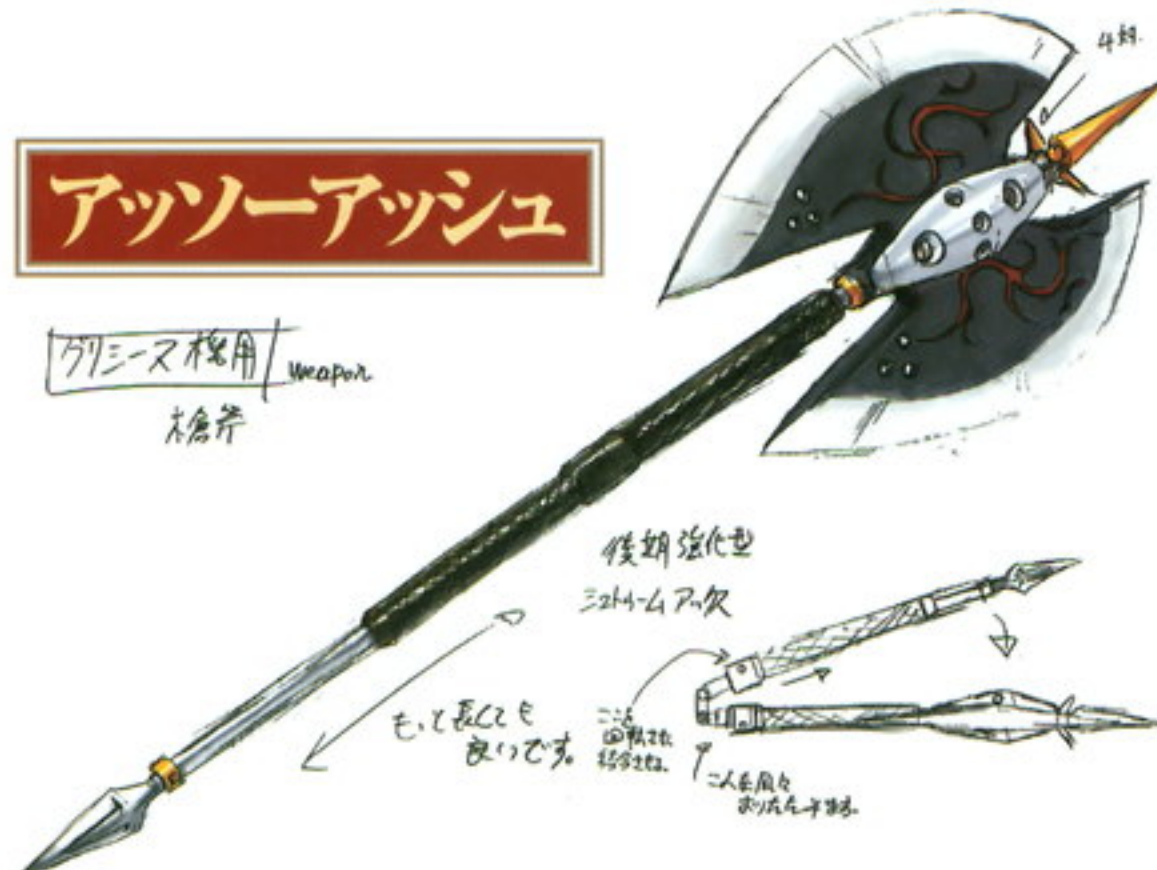
(柄の部分)



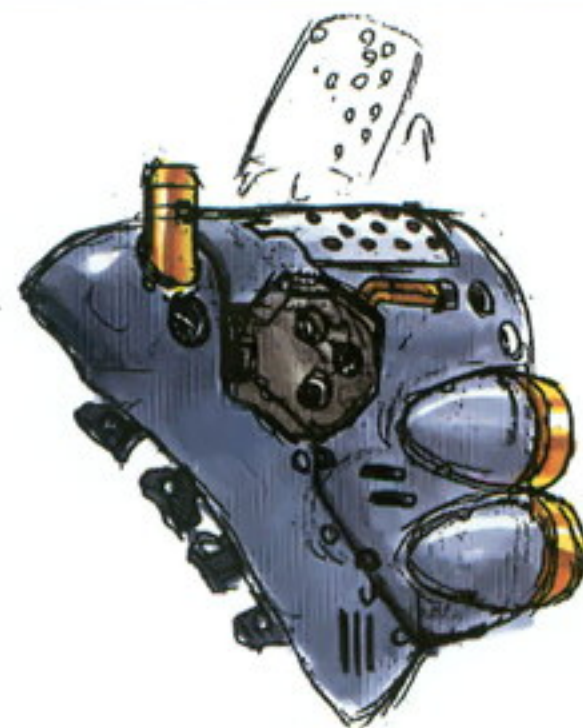
金属部中央内部にはジョイントが格納されていて、基部を回転させることでロックが外れ、伸ばして畳むことができる。それとは別に、下部は独立して伸縮する機構がついている。

アッソーアッシュ

グリシーヌ機用 Weapon
戦斧



増加パワーパック



蒸気併用量子機関の効率的出力アップ、安定化に寄与するレトロフィットパーツ。光武Fの拡張チャンネルすべてを使用する。コクピットの放熱フィンを塞ぐため、開閉式の熱排気口を設定。放熱時には上方へ開く。中央上部のヘックス状のパーツがマウントカバー。この部分を外すと、増加兵装をとりつける基部が内蔵されている。



必殺仕事人を斬る!!

第三の令

リーチを極めろ!!

集中連載第3弾の今回は、リーチパターンを網羅。リーチ自体短ければ5秒、長いと30秒以上もかかったりするだけに、かなり複雑な仕組み。しっかり覚えよう。

GAME DATA			
●ハックベリー●発売中(8月2日発売)			
●5,800円(300ポイント)			
ラインアップ	1	1	16~
ETC (原品ネットワークパチンコ)			
ホームページアドレス http://pachimage.dricas.ne.jp/			
対応等			
VGN			
データ通信			

複雑なリーチの仕組みを頭にたたき込め!

すでにホール導入10万台を超えた、実機の「必殺仕事人」。人気の秘密は、パイプ機能やフラッシュなどの斬新な予告機能をはじめ、複雑に仕組まれたリーチシステムにある。ということで今回は予告機能も含め、リーチ出現パターンを全網羅してみた。もちろん実戦にも活用できるので要チェックだ!

機種データ	大当たり確率1/315.5
	確変突入率1/2
	リミッターなし

チャンス目
気付かずで停止出目が「5・5・6」や「8・9・9」などチャンス目の場合、主水復活リーチに発展する場合も。



大当たりまでの流れ



リーチ発生



*大当たり期待度などは、編集部調べのものです。

発売前の新作をチェック!! ドリマガ新着情報

- P123ボンバーヘッヘ
- P124てんたま 1st Sunny Side
- P128デ・ジ・キャラットファンタジー
- P130ランディム アズ ブラックソウル
- P132プロ野球チームをつくろう! & あそぼう!
- P134エアロダンシング! 次回作まで待てませ〜ん
- P136Candy Stripe ~みならい天使~
- P137ゲットバス2
- P138SEGA EXTREME SPORTS
- P139新世紀エヴァンゲリオン タイピング補完計画

気にはみソコを遊ばつたために! ドリマガ流大攻略

- P140火焰聖母~The Virgin on Megiddo~
- P144エルドラドゲート 第6巻
- P148アウトリガー
- P150ぐるぐる温泉2
- P152ダビつく2
- P154カルドセプトセカンド
- P156プリンセスメーカーコレクション
- P160夢のつばさ Fate of Heart

爆破解体 **ボンバーヘッヘ**

●フジコムワークレーディング●10月18日発売予定●5,800円●SLG(爆破解体シミュレーション)●1人プレイ●VGA、ぶるぶるぱく対応●VM使用ブロック数:4~ブロック

NEW!

業界初!? 漫才つき? 爆破解体シミュレーション

著しく老朽化したビルや特殊な建築物に爆薬を仕掛け、スイッチひとつでドカンと爆破! そして、数秒後にはきれいさっぱり瓦礫と化している光景——いわゆる爆破解体——を、誰しもテレビなどで一度くらいは見たことがあると思う。この「ボンバーヘッヘ」は、その爆破解体を本格的にシミュレートした、近年のゲーム市場には目新しいアイデアのゲームなのだ。

基本的には、限られた量の火薬とタイマーを、オフィスビルや巨大な像など、さまざまな建造物に仕掛ける。そして、できるだけ周囲に迷惑をかけず、かつ完全に解体するのが目的だ。最初のうちは地味な建物だが、ステージが進むにつれて爆薬設置の計算が難しくなるうえ、意表をつく解体対象も登場! 解体の快感と芸術的崩壊の追究の両方が楽しめるぞ。

依頼とあらばなんでも爆破!! 爆破指令!

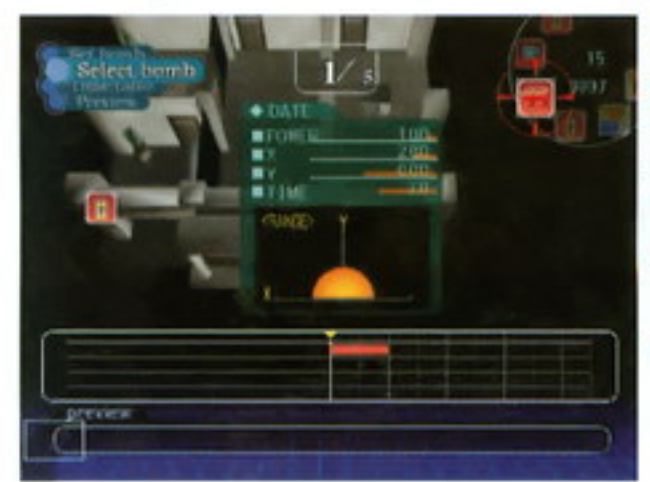


破壊目標	
マッドビエロ地下秘密基地	
・建築概要	
鉄筋	
地上3階建て	
高さ33メートル	

序盤こそ普通のビルだが、しだいにとんでもない対象が。この先の展開に比べれば、悪者の基地なんてのはまだまだおとなしいほう?

爆破手順 その1 火薬設置

まずは任意の場所に爆弾を設置。種類によって威力や破壊方向が異なるので、それぞれの距離をうまくとらなければならない。さらに、タイマー設定で点火の順番も考慮して、きれいな解体をねらおう。



本物の解体と同様に、瓦礫が内側に集まるようにしたい。

爆破手順 その2 一気に爆破

設置が終わったら成功を祈りつつ爆弾に点火! 解体率はもとより、周囲に被害を出さないこともクリア条件に影響する。もちろん、解体シーンはカメラ設定で好きなアングルから見られるぞ。



美しい解体は一定条件でリプレイも保存可能!

爆破手順 その3 一定破壊率で仕事完遂

クリアの成否は破壊率や野次馬の満足度(おいおい)、騒音に対する苦情など、さまざまな結果を総合して判定される。こんな調子で全9ステージ(ストーリーモード時)に挑戦していこう。



爆破終了時の速報は、ニュースキャスター(本物)の内藤聡子が担当。

ストーリーモードにはコンビ漫才師を起用

ストーリーモードは、解体会社「アフロカンパニーに仕事が依頼される」という形式で進行し、その合間には線画アニメのデモが挿入される。ちなみに、このデモに登場する2人の社員は、実際に活躍中の若手漫才コンビ「坂道コロコロ」が吹き替えをしている。アヤしげな建造物の解体を、いかなる経緯で引き受けることになったかが、軽妙なお笑い仕立てで語られるぞ。



ステージデモはアニメ動画の線画ふう処理されていて、なんかいい味出してます。

ありきたりの解体だけじゃ終わりません

爆破解体を楽しむストーリーモードのほかに、フリーモードやトークモード、スナイパーモードが用意されている。特にスナイパーモードは絶品!



スナイパーモードの解体は、ヘリからの攻撃、ダンプの体当たり、ハンマー投げの3種類。バカっばいノリがウリ。

てんたま
 1st Sunny Side

しあわせ
**天使の
 呼ぶ声、
 聞こえますか?**

天使になるための卒業試験は、地上の人間ひとりを幸せにすること。主人公・椎名の元にやってきた天使見習いの花梨は、彼のために地上の世界で「恋」という幸せを探すことになる。今回は、主人公の会うさまざまな恋、主人公だけでなく、少女たちの移り変わる繊細な想いを描いた、それぞれの物語を見ていこう。



この秋、天使界からDCに、翼の生えた幸せが降りてきます。椎名の元を訪れるのは、ドジで明るい天使見習いと、そこかしこにちりばめられた、せつない恋の物語——。

てんたま
 1st Sunny Side

最新続報	60%	●キッド●10月25日発売予定 ●予価6,800円	ジャンル ADV (恋愛アドベンチャー)
	プレイヤー 1	VMWare プラットフォーム 未定	ディスク: 1 枚
	ホームページアドレス: http://www.kid-game.co.jp/	備考:	
DC ドリームキャスト	メカ! から一歩!	DC版の新キャラ・紅絹&加絵は、とっても元気な双子の姉妹です。その絶妙なポケとツッコミで、きっとあなたを気持ちよく助けてくれるでしょう。ぜひかわいがってあげてくださいね。	



プロローグ

～天使たちの来る前に～

高校1年生の春。双葉は、以前愛犬を救ってくれた恩人、椎名と再会する。椎名の幼なじみの貴史や千夏とともに、彼の友達として側にいるだけで満足していた双葉。だが、やがて椎名へのほのかな想いを千夏に気づかれ……？

椎名の高校1年生のときのクラスメイト。内気なために友達もあまりいないが、一途で心優しく、親しい人には意外な表情を見せることも。愛犬を助けてくれた椎名の隣の席になり、密かに彼を想っている。千夏と仲よし。



渡瀬 双葉

15歳 148cm O型

天使見習いと後輩たち

来年受験予定の双子。いろいろな意味で才能があり、椎名に恋の進展状況を教えてくれる。紅絹のほうが姉。

生まれつき体の弱い見習い天使。いつもベッドで寝たきりの生活で、余命が少ないと知り、地上に現れる。



紅絹 Momi

絵理 Eri

加絵 Kae

14歳 146cm B型

15歳 161cm A型

天使見習いがやってきた!

高校2年の冬が訪れた。心に傷を抱えた椎名がある日家に戻ると、翼の生えた少女・花梨が落ちてきた! 天使見習いの花梨は、天使学校の卒業試験のためにやってきたという。その課題とは、椎名に幸せな恋を見つけてあげること。その日から椎名の家に泊まりこみ、花梨は彼の恋を探し始めるが……。

ドジでおっちょこちょいだが、優しく家事が得意な見習い天使。椎名の家に住み込んで世話をするうち彼に魅かれていくが、椎名は彼女を大事な家族のように思っている。また、天使は人に恋してはいけないため、自分の想いを隠しながら彼に幸せな恋を見つけようと、「幸せの青い鳥」アオイとともに奔走する。

花梨

15歳 143cm O型



葵

15歳 150cm AB型

見習い天使で、花梨、奈菜の大親友。椎名の親友・貴史を幸せにするため、幼なじみの千夏との恋を成就させようと頑張る。貴史のナンバも楽々かわす、お調子者の少女で、貴史の姉・早智子に妹のようにかわいがられている。

花梨や葵の親友で、見習い天使。椎名の幼なじみである千夏を幸せにするためやってきた。だが、頭はいいものかなりのアガリ性で、千夏を困惑させることも。葵と共同で、幼なじみの枠から出られない貴史と千夏の恋をあと押しするが……。

奈菜

15歳 157cm A型



キャラクターボイスインタビュー

DCへの移植にあたり、本作のシナリオは新たなシーンの追加にとどまらず、PS版から大幅に変更されている。それにともない、先日ボイスの追加収録が行われた。そこで、花梨役のおおろぎさとみさんにお話をうかがってみた。

今回の収録も、前回のPS版と同じようにベストをつくしました。苦労したところや気に入ったセリフは、いっぱいありましたが、忘れてしまいました……。収録のときには、エアコンのスイッチを入れたままでしゃべらないように、気をつけましたけど(笑)。花梨については、こんな妹がいたら、「嫁には出さんぞつ!!」っていう感じ。それにしても、ほんとに天使が来てくれたらいいね～♥ っていうか、私の幸せも、探して～、探して～、探して……。

CV おおろぎさとみ

天使見習いの運ぶ“恋”^{しあわせ}

地上とよく似た天使界からやってきた天使見習いたちにとって、担当となった地上の人間ひとりを「幸せ」にすることが天使学校の卒業試験。そんな彼女たちの運ぶ「幸せ」とは、幸せな恋のことだ。試験のためだけではないが、花梨も椎名のために、いろいろな場所で彼を幸せにする「恋」を探してくれる。



千夏と椎名——クレープ屋にて

椎名は、千夏に引っ張られてクレープ屋へ。テスト期間中で余裕がないのに、彼女につき合う自分を不思議に思う椎名だが……？



篠崎 千夏

17歳 158cm A型

椎名と貴史の幼なじみ。どこからともなく取り出したスリッパで、すぐ人をたたき。気丈なしっかり者だが恋には臆病。貴史のことが好きなのだが、恋の相手として見てもらえていないと思込んでおり、腐れ縁のまま。気心の知れた椎名には、本心を見せることもあるが……？



主人公、椎名には2人の幼なじみがいる。子どもの頃の思い出を語りあえる、大切な存在。だが、その絆の深さが、それまでの関係を崩すことへの「カベ」となり、3人の想いを押し留めている。

椎名の幼なじみたち

親衛隊のような存在に囲まれるほどモテるが、幼なじみの千夏には、つい本心とは逆の行動をとる。椎名の幸せを何より願い、自分を押し殺す面も。顔が似ている秀才の兄とは犬猿の仲。

相沢早智子

18歳 163cm AB型

貴史の姉で、犬猿の仲の兄弟をまとめるしっかり者。ズレたところがあるが意外に鋭く、葵を実の妹のようにかわいがる。昔、椎名が憧れた女性。



相沢貴史

17歳 178cm AB型

街で——

椎名が歩く街にも、恋の始まりは落ちている。椎名をムリヤリ誘った貴史がナンパしたのは、コスモスの花のような可憐な女性。彼女に好意を感じつつ、名前も聞かなかった椎名に代わり、街へ彼女を探しに出かける花梨だが？

花梨が「コスモスさん」と呼ぶ大学1年生。高校時代に貴史の兄に告白したが、ふられてしまった経験がある。そのため、容姿は兄とそっくりなのに性格は正反対の貴史にナンパされて驚くが、続く椎名と貴史のやり取りを見ているうちに彼らと打ち解ける。普段は街の喫茶店でバイトをしており、椎名のために面識のない結花を探していた花梨は、偶然その店に立ち寄って彼女の姿を見つけることになる。



榎 理香子

16歳 148cm O型

椎名と同じ高校に通う1年生で、靈感少女。そのため、普通の人には見えない花梨たち天使見習いの「羽」が見えてしまい、大嫌いなお化けだと思って彼女たちを怖がっている。思い立ったらまっしぐらで、何があっても椎名への想いを曲げることはない。家業が神社のため、巫女も務めている。



散歩中に逃げた犬を追った花梨と椎名は、神社の境内に入り込む。そこにいたのは巫女服姿の理香子。犬をなでる彼女は、いつもと違う雰囲気をもし出していた。

理香子と椎名 夕方の神社

学校で——

椎名が通う高校には、幼なじみの貴史や千夏のほかに、彼だけを一途に慕っている後輩もいる。購買やゲタ箱、教室などで出会う少女。だが、貴史のナンパ癖や椎名の鈍感さが、彼女の想いを届きにくくしている。

千夏の親友……というより悪友。校内のさまざまな情報＝噂を入手、広めるために日々奔走し、花梨たちの正体も探ろうとする。実際は不器用でかわいい女の子。

田中 悠里

17歳 155cm AB型



七瀬 結花

19歳 160cm O型

文化祭にて——

椎名がナンパ目当ての真史に連れて行かれた私立の名門・聖沙女子の文化祭では、2つの出会いがある。椎名をずっと慕っていた、元気で明るい中学時代の後輩・真央と、どこか双葉によく似た雰囲気を持つ内気な少女・初音。ここでも多くの思いが交錯する。

ラクロス部で、初音の後輩の1年生。椎名と同じ中学出身でずっと彼を慕っていたが、千夏がいつもそばにいたために告白できなかった。のちに、今度は椎名が大好きな先輩である初音を意識していることを感じ、苦悩する。

真央と椎名——初めてのデート

真央とデートすることになった椎名。だが、彼女が現れたのは約束の1時間後。買い物につき合っという彼女に、椎名は……?



小高 真央

15歳 149cm A型

初音と真央
真央とつき合うことになったという真央からの電話。前向きで何ごともあるが、めげない真央の姿に、初音は羨望を禁じえなかった。自分にはない、彼女の強さに……。

羨望



吉沢 初音

17歳 159cm B型

ミッション系の女子高、聖沙女子高等学校に通う2年生。ラクロス部のエースで、同じクラブの後輩の真央とは姉妹のように仲がよく、一緒に街へ出かけることもある。内気でおとなしく、自分に自信を持ってないが、真央の先輩としてしっかりしたところもある。椎名とは、真央を介して出会うことになる。

結花と椎名——雨上がりの再会

学校からの帰り道、ゲーセンにでも行こうかと街に立ち寄った椎名は、雨上がりの路上で結花と再会した。転んで泥だらけになった彼女を助け起こす椎名。そして結花としばらく話した彼は、年上なのにどこか微笑ましい仕草と、人をなごませるような不思議な笑顔を持つ彼女の中に、優しさと穏やかさを感じて……。



——青い鳥見つけて。



記憶を失ったデ・ジ・キャラットと異世界へ――



デ・ジ・キャラット ファンタジー

ちょっとせつない7つの物語

ファンタジーの世界を舞台に、いつもとはちょっと違う、はかなげな、でじこの素顔を見ることができるアドベンチャーゲーム。今回はキャラクター紹介のほか、ムービーや初回限定版の情報などをお届けするぞ。



いつものようにケンカをはじめるとどうさだ

目から
ビーム!

によ
によ

すると時空が裂け、
でじこたちは
異世界へと飛ばされて
しまいますー。



豊富なムービーが
楽しめる!

ここで紹介しているのはオープニングとキャラクター登場時のムービー。このほかにもいくつか重要な場面でムービーが出現することがあるぞ。また、これらのムービーは、一度見たあとにおまけモードで何度でも見返すことができる。オリジナルのPC版と遜色ないクオリティのムービーを堪能できるぞ。

冒険出発

完成度	99%	●ブロックリー●9月6日発売予定	ジャンル	ADV
プレイ人数	1人	●7,800円(初回限定版)/5,800円(通常版)	メディア	(ビジュアルアドベンチャー)
VM使用	未定	ディスク: 1枚	対応機種	PlayStation 2
ホームページアドレス	http://www.broccoli.co.jp/		備考	初回限定版は特製ビジュアルメモリ、フルアレンジサウンドトラックCD、2002年カレンダー付き。

プロローグ& キャラ登場ムービーを公開

あるときはドタバタのギャグを、またあるときにはちょっとホロリとくるせつない物語を味わえる「デ・ジ・キャラットファンタジー」。これまでは、そんな本作のストーリーを主に紹介してきたが、「でじこ」の生みの親であるコゲどんぼ氏が原画を担当した美しいグラフィックも本作の大きな魅力のひとつである。とくに、ムービーはオープニングだけでなく、キャラクター登場時など要所要所で用意されている。その一部を紹介するので、本作のムービーの力の入り具合を見てほしい。

これが初回限定版に 同梱されるグッズによ!

本作は初回限定版と通常版の2バージョンが発売される。限定版の特典は、オリジナルのビジュアルメモリとカレンダー、サウンドトラックの3点。限定版・通常版ともに9月6日発売なのでお間違えなく。



CD

ゲーム中で使用された音楽が収録されているサウンドトラックCD。

特製VM

でじこの顔が描かれたビジュアルメモリ。使うのがもったいないかも。



2002年カレンダー

本作のキャラクターが描かれた7枚組のカレンダー。これだけか手に入らないぞ。





「この人さらいめ、
覚悟しやがれ!」



Lune
ルーン

「実は僕……まだうまく
飛べないんです」

Luna
ルナ

まるで天使のような羽が生えている双子の兄弟。本人たちによると「そういう種族なだけで、ふつうの人間」だとか。興奮するとべらんめえ口調になる兄のルーンは羽で空を飛ぶことができるが、おとなしい弟のルナは身体が弱いため、まだ飛ぶことができません、それがコンプレックスになっているらしい。

保安官にシーフ、天使(?)まで—
ファンタジー世界の住人たち

そによ
2

異世界で出会うキャラクターはみんなかなり個性的。ファンタジーの世界だけあって、シーフ(盗賊)や天使(っぽい人間)なんかも登場する。また、ゲームを進めていくと、今回紹介したキャラクター以外にも新たなキャラクターが登場するかも……。

「ボクは今まで
嘘をついたことは一度もないんだ」



Wendy
ウェンディ

森の中で生活する誇り高きシーフ。幼い頃に森に捨てられた過去を持つが、明るい性格に育ち、たくましく生きている。シーフだから村に盗みに入ることもあるのだが、なぜか村人たちとは仲がよい。幼く見えるが、主人公と同年の15歳だという。



「あなたたちの身柄は
あたしが拘束します」

Erika
エリカ

保安官代理として数年前に村へ配属されてきた女性。冷酷そうに見えるが、本当は面倒見がよく、住むところのないでじこと主人公に宿と食事を提供してくれたりする。ただ、宿といっても留置所の冷たいベッドなのだが……。とにかく悪い人ではないようだ。

うさだやぶちこが大活躍のシナリオも

これまで紹介した本作オリジナルのキャラだけではなく、ぶちこやうさだが大活躍するシナリオもちろんあるぞ!
うさだ「だれがうさだじゃ!」
あう……。もとい、ぶちこや「ラ・ビ・アン・ローズ」が大活躍するシナリオもあり、選択肢の選び方によっては2人のエンディングも出現するぞ。
ぶちこ「ちょっとだけどにゅ」



死
神
た
ち
が
駆
け
抜
け
る

ア
フリ
カ
の
大
地
を



RUN=DIM

ランディム アズ ブラックソウル

as Black Soul

遊撃部隊

100%

●アイデアファクトリー●9月6日発売
●初回限定版5,800円(300ポイント)

SLG
(シミュレーション)

プレイ人数 1人
VMR 38~
ディスク 1枚

ホームページアドレス <http://www.ideaf.co.jp/>

備考:初回限定版にはトレカが同梱されます。

DC
ドリームキャスト

「RUN=DIM」もぶじマスターアップを終え、発売を待つばかりとなりました。初回限定版にはオリジナルトレーディングカードが同梱されますので、そちらもどうぞお楽しみに。

護衛、進行妨害、施設警備など、多様かつ奥深いミッションが数多く登場する本作。今回はそうした任務の1つである「破壊作戦」を例に紹介していく。作戦内容によってガラリーと性格を変えるゲーム性と、そのなかで展開するドラマに注目してほしい。

MISSION

敵地を強襲し、施設を破壊せよ

作戦内容

- 某企業の工場施設を破壊せよ。
- 護衛のR.B.2機を破壊できれば、その場合も作戦成功とする。

今回のヨーゼフからの依頼は某企業の工場施設の破壊。たかが辺境の工場に、なぜか護衛のR.B.が2機も張り付いているらしい。毎度のことだが、ヨーゼフからの依頼は一筋縄ではいかないものばかりだ。この2機をたたいてからゆっくり工場を攻撃するという手もあるが、それではこちらの部隊に必要以上の損害が出る可能性がある。やはりここは主任に従い、本隊で敵の気を引いているうちに別働隊で目標を攻撃するのが上策だろう。うまくいけば被害ゼロで作戦を遂行できるかもしれない。



攻撃目標

工場の詳細は不明だが施設自体には攻撃能力はない。つまり護衛さえかわせば、工場を容易に破壊できるといえる。

戦闘エリアマップ



護衛R.B.×2

護衛はスケルティアが2機。偵察部隊が撮影した写真からは、それぞれ高機動型と遠距離戦型とにチューニングされていることが確認できる。

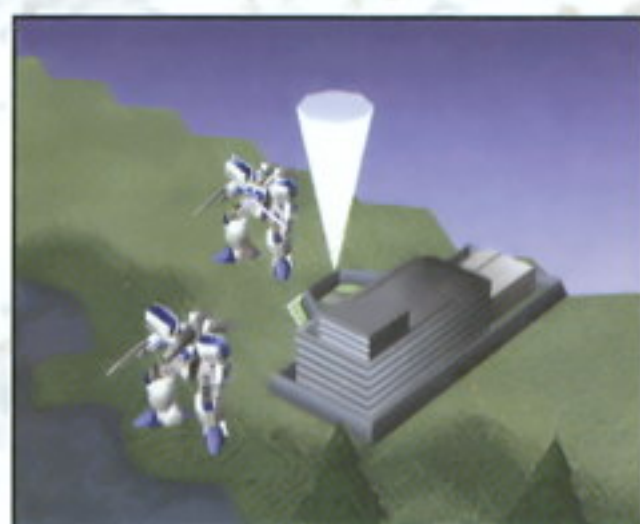
目標の施設には護衛が2機付いている。しかも、そのうちの1機は遠距離戦仕様の、少しばかりやっかいなタイプだ。戦闘予定ポイントで本隊がこいつの攻撃を引きつけているうちに、機動力の高い別働隊で施設をたたけ!

R.B.特殊訓練課主任
チャンドラー=ネルー



SCENE=01 『全機、戦闘予定ポイントへ向かえ』

我々の部隊は基地を発進し、途中で敵に発見されることもなく、ぶじ作戦エリアに到達した。生い茂る木々の陰に潜みながら、超望遠カメラで目標を確認すると、2機のスケルティアが施設に張り付いている。よく見ると、遠距離戦仕様のスケルティアには最新型の大口徑キャノン砲が搭載されていた。(まずいな。敵の射程が予想していたよりも長い……)。軽く片づけられる任務だったはずだが、早くも雲行きがあやしくなってきた。



2機のR.B.が近くにいるかぎり、目標である工場を攻撃するのはむずかしいだろう。

ユタカたちの部隊は戦闘予定ポイントに着くと、二手に分かれて行動を開始した。



騎士道を重んじる戦士

SCENE=02 『予定どおり、二手に分かれるぞ』



ねらいどおり高機動型がこちらを牽制してきた。キャノン砲の支援を受けないうちにたたければ……。

作戦開始時刻にユタカ、クリス、ジェームスの3機は目標の工場目指して突入を開始した。遠ざかっていく3機を確認したヒロコは、中央の沼を迂回するルートを決め始める。ユタカたちが敵の注意を引きつけているうちに、別働隊のヒロコが工場に奇襲



接近してきたところをクリスが一気に間合いを詰めて斬り倒す。これで敵は残り1機のみ!

をかけるのだ。この作戦は、敵をどれだけ工場から引き離せるか、そしてヒロコがどれだけ早く工場に到着できるかが決め手となる。すると、さっそく高機動型のスケルティアが本隊に向けて突進してきた。どうやら作戦の第1段階は成功のようだ。

SCENE=03 『ヒロ、まだか……、もう保たない……』

高機動型を撃破したクリスを激しい衝撃が襲う。遠距離型が放ったキャノン砲の直撃を受けたのだ。「なんて命中精度だ!」。左腕が大破したクリスが後方へ下がる。それにあわせるように、敵が前進しながらキャノン砲を乱射してくる。敵R.B.を工場から引き離すこと

はできたが、これだけ攻撃が激しいとあまり長くは保ちこたえられない。ユタカたちは防御態勢をとりながら後退を始めた。(ヒロ、まだか……)。そのとき、ヒロコから作戦成功との通信が入る。なんとか目的は達成したが、こちらの被害は想像以上となった……。



ユタカたちの苦戦を知ったヒロコは予定を変更。沼を迂回せず、そのまま突っ切り始めた。



敵の射程ギリギリの森で注意を引きつけるはずだったが、予想よりも敵の射程が長く、猛攻にさらされてしまう。



最新鋭のキャノン砲の攻撃力と命中精度はすさまじく、これだけ離れた位置の敵にも的確に被害を与えられるのだ。

うまく工場にたどり着いたヒロコは、ライフルの掃射で施設を破壊すると、全速力で離脱を開始。任務は成功したのだ。



ローマン・クライナー

戦いに美を求める変わり者のR.B.プレイヤー。敵と正面から対峙して、おたがいに全力を出し合っことを信条としている。そして、たとえ上官からの命令でも、相手をあざむくような作戦には絶対に参加しない。そんな彼は、仲間から「紳士」と呼ばれている。



野球三昧 完成度 **100%**

●セガ●8月30日発売
●3,800円(180ポイント)

プレイヤー **1-2** VM画面
対戦相手 **158** ディスク **1** 枚

SLG+SPT (野球ゲーム)

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

DC ドリームキャスト

自分でバットを振る! 思いっきり投げる! 野球の醍醐味がいっばんリアルに楽しめる「つくろう!」最新版が「あそぼう!」とセットになって登場! アナログ感覚が楽しいから一度は遊んでみてね。

DCの人気野球ゲーム「やきゅつく」と「あそぼう!」の2001年度版が1枚のGD-ROMに収録され、お買い得な3,800円で登場! 今回は「あそぼう!」の斬新な操作感覚を紹介。選手との一体感に誰もがハマることうけあい!?

打撃も守備もこれまでになく斬新な「あそぼう!」のプレイ感覚

今回は最新版のサンプルロムから「あそぼう!」をプレイ。前作をご存じない方のために、この斬新な操作感覚の面白さをお届けしよう。プレイヤーがグラウンドに立つ選手1人ひとりになれるアクション野球ゲームだということがわかるはずだ。さらに本作で初登場となる選手全87名のリストを大公開。今からベストナインをあれこれ想像してみるのもいいかも?



コミカルキャラだからといってナメてはいけない。野球をしている感覚では間違いなく過去最高の野球ゲームだ。プレイヤーは選手の1人になってグラウンドを駆け回るのだ。

“腰ダメ”のタイミングがすべて!!



Rトリガーを引いて腰に体重を乗せるタイミングが打球の飛び方を決定する。このアナログ感覚は今までなかった!

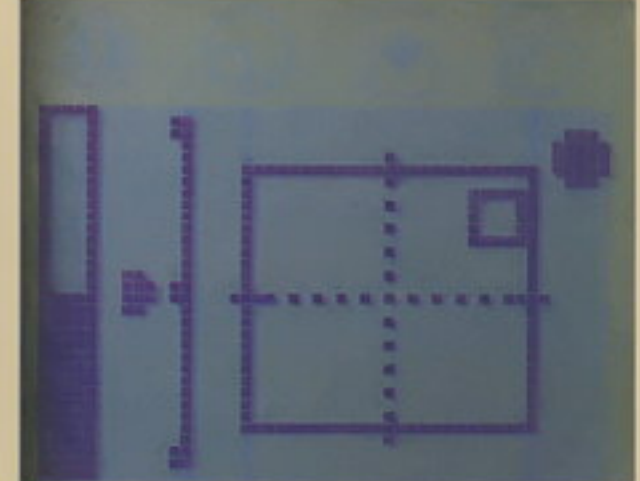
打撃操作

「あそぼう!」の打撃はアナログ方向キーとL・Rトリガーを用いた、これまでにない操作体系。この独特なシステムにより、今までのアクション野球ゲームでは感じられなかった“バットを振る感覚”

が味わえるのだ。しかも打球の飛び方は風向きやボールの回転といった要素までが加味された本格志向。プレイヤーは完全3Dで再現された世界でまさに“野球をしている”と錯覚することだろう。



フライが外野に切れるなどの打球の挙動は、実際の野球中継で見るとのま。



手元のVM画面では自分の打撃タイミングが確認できる。投手との駆け引きが熱い!

特大の一発をねらうか?

体重を十分腰に乗せてからスイングすれば当然長打がねらえる。基本はこれで。ただしパワーのない選手が長打ばかりねらっていても、フライで終わることが多い。そこで打ち分けが必要となる。

うまいヒッティングをねらうか?

逆に力をためずにカッと当てれば、ポテンヒットや低めに内野の守備をすり抜ける球も打てる。これをマスターすれば、イチローばりに左右への巧みな打ち分けが可能になるぞ。



守備操作

打撃と同様に「あそぼう!」の守備もまた斬新。守備時にはなんとそれぞれの守備位置に立つ選手の視点に切り替わる。プレイヤーは自分の目で打球を見つけ、追いかける。記号としての選手を動かしてボールにカーソルを合わせるのとは違い、選手との一体感があるのだ。従来の野球ゲームに多かった見下ろし視点でも遊べるけど、ここは絶対この野手視点でプレイしてほしいところだ。



外野手の肩の強さと走者のスピードのバランスなどもプロ野球として納得のいくものに調整されている。

華麗なファインプレイを決めろ!!

落下地点へ一直線、そしてダイビングキャッチ! これら一連の動作が、さりげなく60分の1フレームで滑らかに表示されるぞ。



選手の視点でボールを見上げてグラウンドを走り回る

野手の視点でボールを追いかけるので、プレイヤーはそれぞれの選手の足の速さ、肩の強さ、捕球力などを実感できる。少年だったあの

日、草野球でボールを追いかけた記憶が甦る!? (笑)「つくろう!」で手塩にかけて育てたチームで遊べば感慨もひとしおのハズ。



直感に訴える操作はハマること間違いなし!!

バッターが打ち上げてフライになった! プレイヤーはすぐに選手頭上の矢印に従い、ボールの落下予想地点へと走る。落下地点に入ればあとは自動的に捕球してくれる。この直感的なプレイはハマるぞ!



選手の頭上の矢印と落下地点はオプションでオフにもできる。風の影響も受けるので落下地点の予想は難しい。子供の頃にフライが捕れなくて悔しかった想いをもう一度どうぞ(笑)。

「つくろう!」&「あそぼう!」で新規登場する選手87人を一挙公開!!

「つく&あそ」で初登場となる選手を大公開! 今年注目の新人選手はほとんど網羅されているぞ。これをもとに今から最強のオーダーを予想してみよう。

球団名	選手名	主守備位置	球団名	選手名	主守備位置	球団名	選手名	主守備位置	球団名	選手名	主守備位置
横浜	パワーズ	P	巨人	福井 敬治	2B	西武	大沼 幸二	P	ダイエー	ヘイニー	P
横浜	中野渡 進	P	ヤクルト	ニューマン	P	西武	デルトロ	P	ダイエー	山村 路直	P
横浜	竹下 慎太郎	P	ヤクルト	ハースト	P	西武	後藤 光貴	P	ダイエー	山田 秋親	P
横浜	ホージマー	P	ヤクルト	本間 忠	P	西武	青木 勇人	P	ダイエー	誠	P
横浜	細見 和史	P	ヤクルト	平本 学	P	西武	三井 浩二	P	ダイエー	ミッチェル	O
横浜	吉見 祐治	P	ヤクルト	鎌田 祐哉	P	西武	カブレラ	1B	ダイエー	バルデス	O
横浜	鶴岡 一成	C	ヤクルト	ラミレス	O	西武	マクレーン	3B	近鉄	エルピラ	P
横浜	ズーパー	1B	ヤクルト	代田 建紀	O	西武	黒田 哲史	2B	近鉄	愛敬 尚史	P
横浜	ドスター	2B	広島	ラドウィック	P	日ハム	立石 尚行	P	近鉄	山本 省吾	P
横浜	宮内 洋	1B	広島	横松 寿一	P	日ハム	サンダース	P	近鉄	バーグマン	P
横浜	内川 聖一	SS	広島	佐竹 健太	P	日ハム	井場 友和	P	近鉄	阿部 真宏	SS
中日	井本 直樹	P	広島	倉 義和	C	日ハム	中村 隼人	P	近鉄	ギルバート	SS
中日	中里 篤史	P	広島	廣瀬 純	O	日ハム	佐々木 貴賀	P	近鉄	市原 圭	SS
中日	小笠原 孝	P	阪神	カーライル	P	日ハム	實松 一成	C	ロッテ	加藤 康介	P
中日	中野 栄一	C	阪神	藤田 太陽	P	オリックス	戎 信行	P	ロッテ	長崎 伸一	P
中日	荒木 雅博	2B	阪神	エバンス	3B	オリックス	今村 文昭	P	ロッテ	和田 孝志	P
中日	ティモンズ	O	阪神	沖原 佳典	SS	オリックス	具 臺晟	P	ロッテ	渡辺 俊介	P
中日	森野 将彦	2B	阪神	クルーズ	1B	オリックス	大久保 勝信	P	ロッテ	田中 良平	P
巨人	三浦 貴	P	阪神	赤星 憲広	O	オリックス	吉原 孝介	C	ロッテ	山崎 貴弘	P
巨人	條辺 剛	P	阪神	上坂 太郎	O	オリックス	ビティエロ	1B	ロッテ	里崎 智也	C
巨人	アルモンテ	P	阪神	藤本 敦士	SS	オリックス	五島 裕二	1B	ロッテ	メイ	O
巨人	阿部 慎之助	C	西武	帆足 和幸	P	ダイエー	渡辺 正和	P			

P=投手、C=捕手、1B=一塁手、2B=二塁手、3B=三塁手、SS=遊撃手、O=外野手



新カラーのハリヤーが登場!
メインイラストや本作のパッケージでも使われているこの色のハリヤーが、もちろんゲーム中にも登場。今までの機体を使っていた人も、新たな気分で垂直離陸だ!

DC最後の「エアロダンシング」 フライト開始まであと2週間!!

いつの間にかやら「i 待て」の発売日まであと2週間。DCでの最終フライト直前の今回は、今や「エアロ」の代名詞となったネットバトルの新ロビーと、ファンディスクならではのおまけ要素の数々について紹介。3,800円とは思えない本作のボリュームを、これであますことなく楽しみ尽くそう。

次回作まで

エアロダンシング i AERO DANCING

待てませ〜ん

CHECK 1 ネットバトルの新モード WWIIロビーで気分は第二次大戦!

レシプロ機だけの

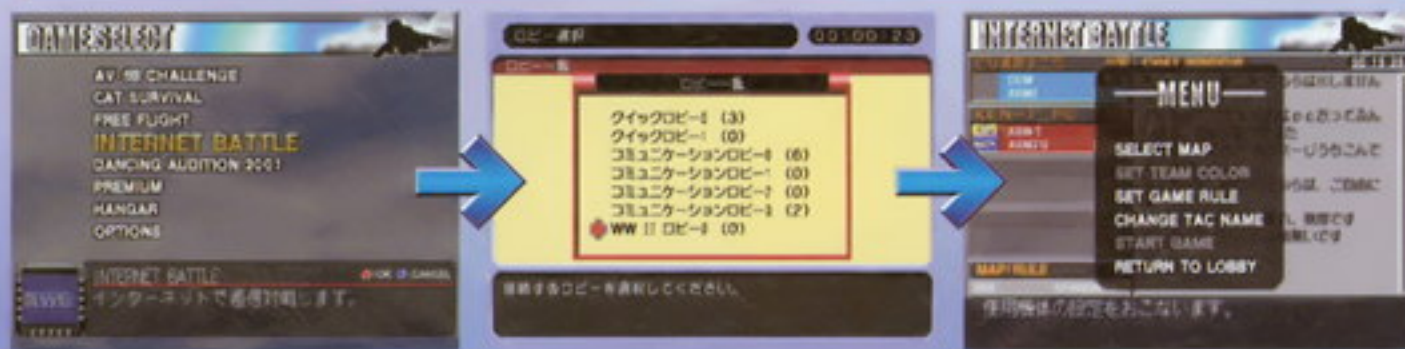


PC版「i」で採用されたこのモードは、レシプロ戦闘機の対戦専用ロビー。今までのロビーではレシプロとジェットが混在していたため、対戦時はルール確認などが大変だったが、このロビーを使えば問題は解消される。なお、ここはその名のおり二次大戦機だけの専用ロビーとなっている。

離陸直前	完成度 100%	●CRI●8月23日発売	ETC
	プレイヤー 1	●3,800円 (180ポイント)	(通信対戦対応スペシャルディスク)
DC	から一画	MAP/ルール 15	ディスク 1 枚
ドリームキャスト	メーカ	ホームページアドレス http://aerodancing.dricas.ne.jp/	備考

DC最後のファンディスクだけあって、過去最高にファン色の強い作品になりました! 応募作から選んだこのタイトルは、まゆの大のお気に入りです(笑)。一度聞いたら忘れないでしょ?(まゆ)

WWII 対戦の流れはこれだ!



ちゃんと PC版「i」とも 対戦可能!

本作もDCとPC版「i」と同じく、マルチプラットフォーム対戦が可能。しかもWWIIロビーでは、新登場のBE-109Eでも対戦できるぞ。



実際に通信対戦を行う操作は、基本的に通常ロビーと一緒に。だがよく見ると、ロビー選択画面の一番下にさん然と輝くWWIIのロビーが見える。あとは通常のコミュニケーションロビー同様に待合室を作り、機体やチームを選択して対戦開始だ!



「i 待て」同士はもちろん、同じくWWIIロビーを持つPC版「i」ともマルチプラットフォーム対戦が可能。

チャット画面を見ると、相手は漢字を使っていることからPC版とわかる。もちろん4人同時対戦もできるぞ。

ファンディスク恒例スペシャル要素も超充実!



「轟隊長のひみつディスク」以来、「エアロ」のファンディスクとくればそのおまけ要素の豊富さが1つのウリ。もちろん本作も、これがDC最後だからというわけではないが、内容の充実ぶりは今まで以上。ここでは、それらスペシャル要素を一挙紹介。これだけでも本作のボリュームが理解できるはずだ。

隠し機体もバッチリのスペシャルデータ

このスペシャルデータとは、初代「featuring Blue Impulse」から、前作「i」まで、シリーズ作品すべてのセーブデータを入手できる。その中身は、ゲームをクリアし、なおかつすべての機体を使用可能になっている状態。前作などで機体がそろわなかった人も、これでコンプリートできるぞ。



轟親子のお礼とは?

これらセーブデータ中、特に気になるのが、「轟親子からのお礼」。これは「つばさの初飛行」にリプレイを応募した人に向けて、何かが起こるらしい。その秘密は発売日までのお楽しみ!

データ選択画面では、轟親子たちが中身を解説。やはりこのデータは何かありそう?

メイキングルームで舞台裏を拝見!

「次回作まで待てませ〜ん」という、衝撃の本作サブタイトルが決定するまでの秘話を聞くことができる。全応募作品数や、最終選考まで残ったほかの9タイトルについても触れられているほか、意外な経緯も紹介されているぞ。

作品	作者名
NO.00 つばさの初飛行	ホーク
NO.01 轟の勇者達	SEEDKEN
NO.02 私をお空に連れてって♪	スヘランカー
NO.03 緊急発令! 司令官の特別任務	DRY EYE
NO.04 一課高機空母報告書	塚原 雄一
NO.05 いくつもの感動がここにある!	塚原 雄一
NO.06 轟ファミリー 対 じごくの軍団	はなぐみ
NO.07 みんなで作ったファンディスク!	AER.
NO.08 次回作まで待てませ〜ん	AER.
NO.09 お父だよ、全編集巻!	nikufuj

もちろんこれでも、いつものメンバーが全容形式で解説してくれる。

もちろんリプレイ集も多数収録



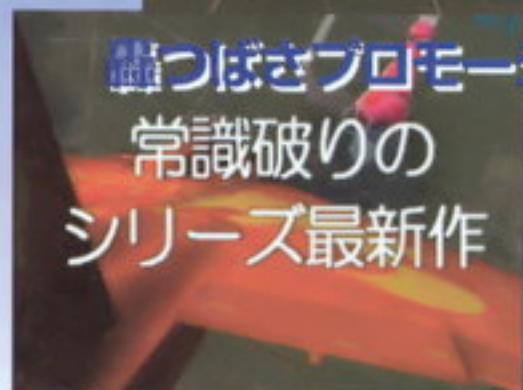
見ているだけでも飽きないぞ!

これらおまけのほかにも、ファンディスクには欠かせないリプレイ集も200作品収録。高等テクニックからお笑いまで、どの作品も見ごたえ抜群。これを見るためだけでも本作を買う価値あり!

特典映像満載のビデオクリップ

初代「エアロ」CM

担当ライターも初めて見たNOW ON SALE版を公開



轟つばさプロモーション 常識破りのシリーズ最新作

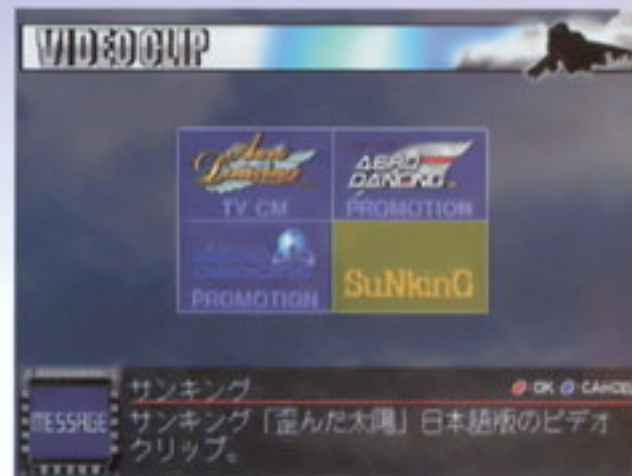
発売前のイベントだけで使われた映像、超レアもの?



同作の体験版に収録されたプロモーションビデオだ。

「i」プロモーション

これは、各作品のテレビCMやプロモーションビデオのムービーを見ることができる場所。特にここでしか見られない映像も用意されているなど、エアロダンサーにとってうれしいものばかり。もちろん初心者もこれらを見て感動したなら、今すぐ前作を買いに行こう。さらに、知る人ぞ知るスペシャルムービーはカッコ良さ抜群だ。



知っている人には懐かしく、知らない人には新たな感動のムービー集だ。

あの「サンキング」クリップも見られるぞ!

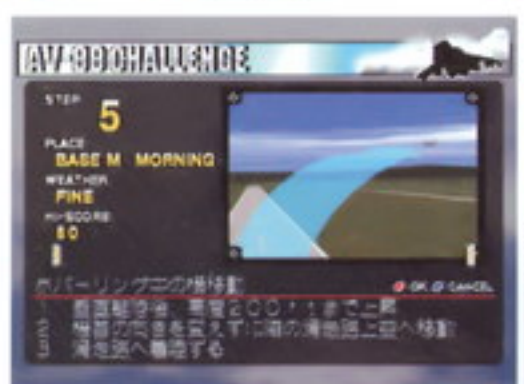


「i」や本作のオープニングでおなじみ「サンキング」の、「i」オープニング曲を特別収録!



目指すはホバリングマスター!

ハリヤーの操作方法から実戦テクニックまでをマスターできる本作の新モード「AV-8B CHALLENGE」だが、今回は中盤戦となるSTEP05から08までの任務内容を紹介します。本作には同機を使用したリプレイも多数収録されているが、初心者もここで練習すればそのように飛べることも間違いなし。ビルの谷間でホバリング目指し飛行開始!

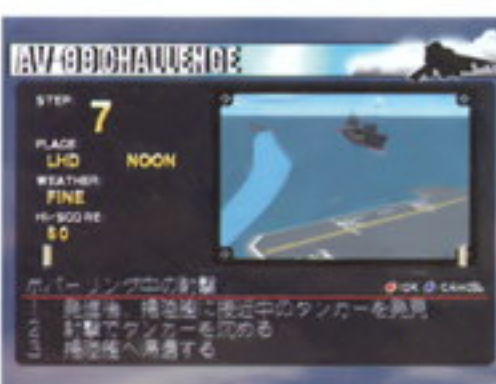


STEP 05

機首は前方に固定のまま、横方向にスライドして別の滑走路に着陸。これができるとう飛行に幅が出るぞ。

ホバリングをしながら気球をロックオンし、そのまま1回転。これができるとう対地攻撃に有利。

STEP 06



STEP 07

揚陸艦を離陸し、体当たりをしかけるタンカーを撃沈後再び揚陸艦。素早く行動しないと間に合わない。

谷間を低空飛行しながら敵に接近し破壊。ハリウッド映画真っ青の演出にパイロットも大興奮?

STEP 08



1 河に侵入、高度200ftを落ちつつ河へ
2 河、および隣のターゲットを破壊
3 河周辺の標的を破壊後、付近に着陸

キャンディ
ストライプ
**Candy
Stripe**
～みならい天使～

発売まであと2カ月足らずとなり、
本誌の登場ヒロインのクローズア
ップ紹介も後半に突入。今回は見
習い看護婦の園田栄美子にスポッ
トを当てるほか、見逃せない初回
限定版の最新情報もお届け!

**看護婦になる夢、
かなえさせてください**



子どもっぽい栄美子ちゃんは
まるでカワイイ妹みたい!?

2人目の見習い看護婦は「妹系キャラ
クターの王道」といった容姿の園田栄
美子。綾乃と同学年で聖アンジェルス
病院に看護実習生として勤めているが、仕事
はいつもドジばかり。主人公と彼女との出会
いは、彼女が廊下にバラまいてしま
った書類集めを手伝ったことがきっ
かけとなる。助けてあげた主人公
に対し、栄美子はいきなり嫌
いな態度をとってしまい、走
り去ってしまう。意外に
じゃじゃ馬な彼女を振り
向かせるのはむず
かしいかも!?

院内恋愛

完成度	80%	●セガ/ワウ エンターテイメント	ジャンル	ADV (恋愛アドベンチャー)
プレイ人数	1	●9月27日発売●通常版6,800円	ディスク	未定
DC	から一冊	メモリー	未定	未定
ホームページアドレス	http://www.wow-ent.co.jp/candystripe/			
備考	初回限定版(9,800円)あり。			

今年の夏は暑いですね……いや、ほんとに。自分、暑い夏は大嫌いなんですが……女の子とプール&海を心の支えにがんばってます。本作の完成ももうすぐですから、こちらも楽しみにね!

PERSONAL DATA

園田 栄美子
Emiko Sonoda

職業 看護学生 身長 154cm
3サイズ B79 W56 H80
誕生日 2月4日 血液型 AB型
(水瓶座)



CHARACTER VOICE
INTERVIEW

和田カヨ Kayo Wada

—栄美子役を演じてみての印象は?
和田 最初に彼女を見た時「おとなし
そうだなあ」と思ったんですけど、じ
つはすごく元気で、子どもっぽい(笑)。
私とは正反対な点が多い娘ですが、設

「キャンディストライプという
花が実在するんです」

定にうまく近づけて演じたつもりです。
—和田さんは看護婦さんにまつわる
思い出などはありますか?
和田 私が友人の出産に付き添った時、
看護婦さんは苦しそうな彼女を看なが
らも私のことまで気遣ってくださった
んです。そんなふうに周囲にも気を配
ることができるって素敵ですね。
—最後に読者へのメッセージを。
和田 キャンディストライプという花
が実際にあるんです。花言葉は「家族
を愛する」。作品と無関係かもしれませんが、おぼえておいてください。

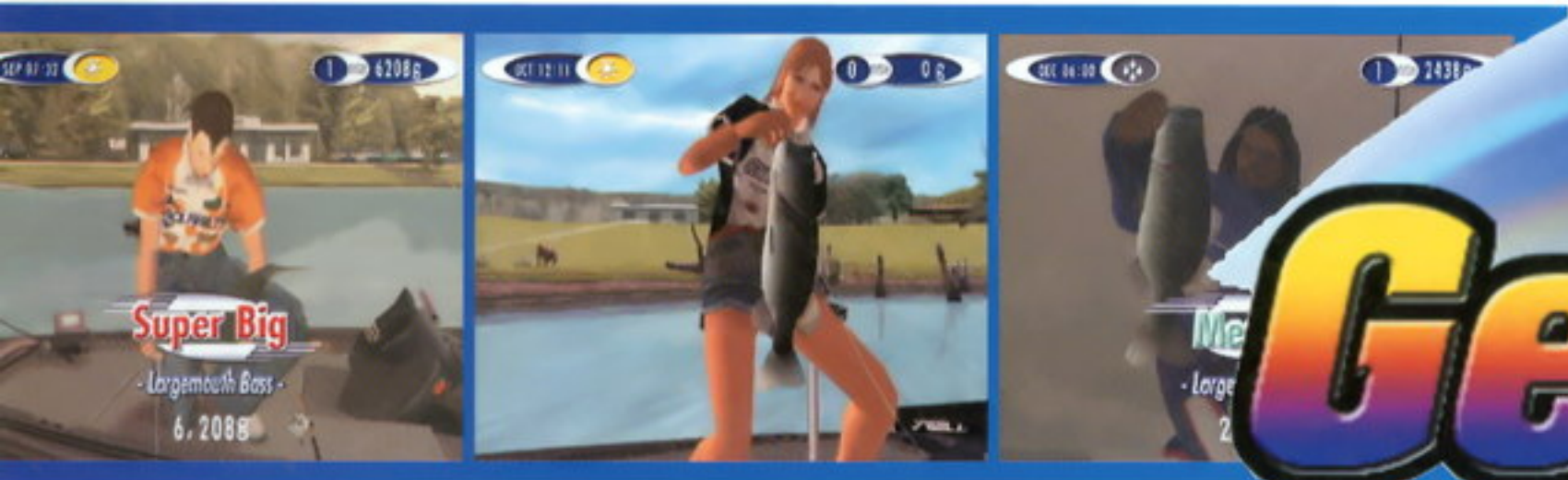
Profile ラジオ「歌謡ワンダーランド」の
ドリー役、「バーチャルオーディ
オステーション」「声優サウンド」
などにレギュラーとして出演中。



ご予約はお早めに
**限定版には
グッズがいっぱい!**

気になる初回限定版にはゲー
ムの設定を生かした特製グッズ
が満載。ビルケース(錠剤入れ)
と綿棒や、包帯が薬袋に入った
救急セット、カルテ型メモバ
インダー、ライト付きペン、カ
プセル薬型キーホルダー付き
ストラップと、豪華。欲しい人は買
い逃さないよう要予約だ!





Get Bass 2

SEGA BASS FISHING

これまでも紹介してきたように、今回のゲームのテーマはリアル系バスフィッシング。バスの生態をも忠実にシミュレートしているので、コンディションによって、釣り方も大きく変わってくる。このソフトでバスの生態を知ることできる!

完成目前 95%

●セガ/ワウ・エンターテイメント
●8月30日発売予定 ●5,800円(300ポイント)

SLG (フィッシングゲーム)

1人プレイ | 未定 | ディスク: 1枚

プラットフォーム: PS2, XBOX, PC

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

DC ドリームキャスト | メカニックから一言 | バスは生き物ですから暑い場所は嫌いだったりします。おなかがいっぱいなら小魚を食べたりするし……。そんなバスの生態をシミュレートした本作、釣りに興味があればぜひ!

バスの生態を完全シミュレート!

バスフィッシングの基礎知識として覚えておかななくてはならないのが、釣る対象である“バスの生態”だ。この「ゲットバス2」では、それが忠実に再現されているため、セオリーに沿った釣り方をしなければ、大物をねらうのは難しい。逆に、このソフトでバスの生態を研究し、実戦にのぞむのもいいかも?



朝は表層で活発に動き、昼は低層であまり動かない。時間によって攻め方も変わる。

フリーフィッシングモードでは季節、天候、時刻を自由に設定可能!

今回のフリーフィッシングモードでは、各シチュエーションを自由に変更できる。天候、時刻はもちろん、月ごとの季節を変更できるのが面白い。当然シーズンである初夏と初秋の季節はよく釣れるが、真冬や真夏は難しい。いろいろな状況で楽しもう。このモードで大会に備えるのもいい。



非常にコンディションのいい6月の朝。バスが活発に活動している。



真冬の雨という難しいコンディション。1匹釣るのも難しいかも?

POINT 1 コンディションによるルアーチョイスを!

ルアーも天気や時刻などのコンディションによって替えなければならない。同じルアーでも晴れの日には地味な色、雨の日には目立つ色といった、色のチョイスも必要だ。



ルアーは最初は数が少ないが、トーナメントに勝つともらえる。



あえて難しい季節を選んでみるのも面白いかも。どれだけ釣れるか?

バスのいるポイントを探せ!

今回のスポットはいくつかのポイントの中を、自由に動き回れるようになっている。そもそも実際の釣りでは、釣れそうなポイントをアングラーが探すことが最初の戦略なのだ。コンディションによって動き回るバスたちの生態を把握して、そのときのベストポイントを見つけ出そう。



ポイントには広い。足元を探りながら、じつくり移動しよう。反応があったらすぐキャスト。

POINT 2 魚探を見ながらボートをコントロールせよ!

魚群探知機は、ボートの真下にレーダー波を照射し、魚や湖底に反応する。魚影らしきものがレーダーに写ったら少しボートを戻して、その場所にキャストしてみよう。



これまでになかった、**EXTREME** 極限のスポーツゲーム!!

海外より、これまでのゲームではあまり見られなかった、極限のスポーツをテーマとしたマルチスポーツアクションが登場する。その名は「セガエクストリームスポーツ」! とにかくハードでデンジャラスな6種の競技にチャレンジし、実際にはなかなか体験できないスリルと興奮を味わおう。どの競技も熱くなれるものばかりだ!



一見は危険と隣り合わせのスポーツばかりだが、地球と一体化するような、普通のスポーツでは味わえない興奮が体験できる。右の4人のエクストリーマーが君の分身だ!



NINA
 国籍: スウェーデン
 年齢: 18歳
 身長: 170cm
 体重: 58Kg

SEGA **EXTREME SPORTS** WITH 550SL

セガエクストリームスポーツ



RAGA
 国籍: ジャマイカ
 年齢: 22歳
 身長: 180cm
 体重: 80Kg

見事復活 完成度 **90%**

●セガ●9月6日発売予定
 ●5,800円 (300ポイント)

1~2人プレイ
 VM専用ソフト 未定
 ディスク: 1枚

セガエンターテインメント SPT (スポーツ)

ホームページアドレス <http://www.sega.co.jp/>

すぐそこにあるスポーツではなく、自然の中で思いっきりスリルを味わえるのがエクストリームスポーツ! 一度は試してみたいものばかりだけれど、ゲームで試してみるのはいかが?

Extreme ~ [形]
 極限の、先端の、
 行き過ぎた



NOEL
 国籍: イギリス
 年齢: 21歳
 身長: 175cm
 体重: 75Kg

SNOW BORDING

スノーボード

エクストリーム系スポーツとしては最もポピュラーなスノーボード。しかしそのシチュエーションは過酷。千尋の谷を滑る!

急勾配の谷を滑り降りる。コブを使って上手にトリックを決めよう!

MOUNTAIN BIKING

マウンテンバイク

自転車で悪路や野山を駆け抜ける競技。バランス感覚と、ペダルをこぐペース配分が重要だ。スノボ同様、トリックも決められる。

ジャンプの着地に失敗すると大幅なタイムロスとなる。転ばないよう。

ATV

四輪バギー

ATVはAll Terrain Vehicleの略。走路を選ばない4輪バギーで、さまざまなシチュエーションのコースを走る! ショートカットも可能。

走ったままトリックを決めると高得点が入る。ナイスな走りを見せよう。

SPEED GLIDING

スピードグライディング

飛行機に引っぱられながら飛ぶハンググライダー。谷に浮かんだハリーンを目印に飛んでいく。離陸、着地もポイントの対象だ。

通常のグライダーと違い、自力で大きく上昇できるのがポイントだ。

BUNGEE JUMPING

バンジージャンプ

バンジージャンプが競技になっているのもなかなか珍しい。上から落下して、下にあるバーにつかまればOKだ。これもエクストリーム?

とにかくタイミング命。失敗すると大きくタイムロスになるので注意しよう。

SKY SURFING

スカイサーフィン

ボードを足にはめてダイビング。気流にうまく乗ってパラシュートが開くまでにトリックを決める。やはりこの競技も着地は重要だ。

空中にあるリングをくぐって、最後にはうまく地上で着地を決めよう。



CATH
 国籍: アメリカ
 年齢: 19歳
 身長: 175cm
 体重: 65Kg

新世紀 EVANGELION タイピング 補完計画



タイピングで愛を叫んだだけのもの

TVアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」の登場人物たちと楽しくタイピングの練習ができる「タイピング補完計画」。今回は恋愛やカラオケまで、なんでもアリアリなのよ!

これが納涼セットの内容だ!

本作は5000本の完全限定生産で、オリジナルのグッズ「納涼セット」が同梱されるの。今回は、その内容をぶわーっと紹介するわね。同梱されるのは、かわいいキャラクターがプリントされた手ぬぐいと扇子。あおいだりかぶったりしてこのあつつい夏を乗り切るのよ!

手ぬぐいと扇子



打鍵告白 完成度 **100%** ●ガイナックス●8月30日発売予定 ●6,800円(360ポイント) ETC (タイピング練習ソフト)

プレイ人数 **1**人 VM専用ソフト数 **3** 対応機種 **DC** ディスク数 **1**枚

ホームページアドレス: <http://www.gainax.co.jp/> ●キーボード必須、納涼セット同梱(限定生産5000本)。

DC ドリームキャスト から一言! 映画で観たあの場面もTVでは観られなかったこんなシーンも……。タイピング練習しながら楽しめるのは「補完計画」だけ!? 腕に自信のあるアナタもカナ入力でさらなるステップアップ!!

今回は後半のレッスンを紹介

前号ではLESSON 1~3まで紹介したから、今回は後半のレッスンを見ていくわよ。ここからは、いろんな意味で強~烈なレッスンが続くから覚悟なさい。恋愛にカラオケ……もうタイピングとは関

係ないような気もするわね。そうそう、前作の「タイピングE計画」と同様に、今作でもすべてのレッスンをクリアすると楽し~いことが起きるみたいよ。何が起きるかって? それは次号のお楽しみ。

愛の言葉 **LESSON 4**

突然だけこのレッスンでは愛の告白をしてみようわ。相手はマヤとアスカとレイ。画面にいっぱい心がとろけるような愛の告白のセリフが出てくるから、それをひたすらタイプするのよ。すばやく打ち込めば打ち込むほど、相手の心をつかむことができるわ。最後には女の子がポツとほおを赤らめて…モてる男はつらいわね~。コノコノ~。

LOVIN' YOU

アスカやレイに可能な限り心がとろけるようなセリフをささやく



告白のセリフは長いから、すばやくタイプするのは難しいわよ。

LESSON 5

「ぶわあーっと盛り上がるー!」カラオケ

愛の告白のあとは「カラオケ」よ。なんでカラオケかって……そんなの気にしない気にしない。画面に歌詞が表示されるから、それをタイピングすればいいの。ぶわあーっと盛り上がりましょー!



いつものように無表情で唄うレイ。歌詞もそれらしくない言葉が続いているわね。

LESSON 6

希望 JAの暴走を止めろ!

パスワードをタイプしてJAの暴走を止めるのよ! パスワードには難しい言葉や漢字がたくさん使われているから、ただすばやく打ち込むだけでなく、瞬時に漢字を読み取る能力も必要よ。

JAの暴走を止めろ!

LESSON 6 Level 2 INPUT WORD 神へと至る道 価値観の相違 地球最期の日 崩れかかる岩盤 理事専代行 本当の様子 道楽体制に入りま COMPLETE 56 WORDS

PASSWORD: かちかんのそうい

攻略
第1回



火焰聖母~The Virgin on Megiddo~

●広美/スタジオライン●発売中(8月2日発売)
●6,800円(360ポイント)

1人

ジャンル ADV
(推理アドベンチャー)

使用ブロック数: 10~
ディスク: 2枚



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

備考:

物語の序盤、1~3章を徹底解析!!

本作のプレイ中、とくに避けたいのは「1章を終えたら突然4章が始まった」というように、章自体を飛び越してしまう展開。これは致命的な選択ミスを犯すと発生するもので、物語最後の謎解きまで至ることができず、バッドエンドへと移行するようになっている。もしこのような状況になったら、前の章の冒頭からやり直したほうがよい。この重要な選択については各章の解説を参照してほしい。

各ヒロインとの恋愛の手引き

秋村 湖希
あきむらみずき
恋愛成就への道

湖希は重大な問題を抱えているため、研人につけない態度をとっている。しかし湖希と結ばれるには根気よく彼女を追いかけなければならない。4章で大幅に好感度を上げられるのでチャンス逃さないように。

華竜院 巴
かりゅういんともえ
恋愛成就への道

巴は名門・華竜院家の一人娘であるため、護衛の目がきびしく、近づくこともままならない。しかし2章では、こちらから積極的にアプローチするチャンスがある。巴の立場を考えた選択を続けていけばOKだ。

森口 紫乃
もりぐちしの
恋愛成就への道

紫乃はもっとも攻略するのがむずかしい。というのも、ほかの女の子と違って紫乃メインの物語がないため、好感度を上げる機会があまりないからだ。少ない好感度ポイントでは確実に好感度を稼ぎたいところ。

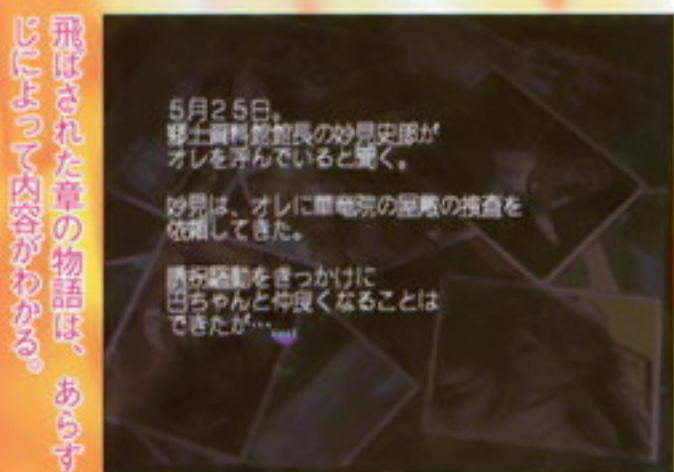
北川 真奈瀬
きたがわまなせ
恋愛成就への道

真奈瀬とは同じクラスなので、好感度を上げる機会も比較的多く、攻略しやすいようだ。また、3章の捜査では真奈瀬と行動をともにするので、ここで彼女に的確な指示を出して好感度を上昇させよう。

三香野 京子
みかのきょうこ
恋愛成就への道

京子とは学校や街中などで偶然出会うことが多いので、真奈瀬と同じように攻略しやすいヒロインだといえる。また、京子と一緒に捜査することになる5章も、好感度を大幅に上昇させるチャンスといえる。

本作の目的は、いざなみ市に巻き起こるさまざまな事件を解決することにある。しかし、プレイヤーの行動次第では、学園生活のなかで出会う女の子と心を通わせ、特別な関係になることもできるのだ。ここではそのための基本的な心がまえを伝授。



ヒロインたちの好感度豆知識

上で取り上げた5人の女の子には「好感度」が設定されている。これは、女の子たちがどれくらい研人(=プレイヤー)に対して好意を抱いているかを表しており、おもに会話のやりとりによって変動する。事件の捜査だけに没頭してしまい、女の子へのケアをおろそかにすると、とてもさびしい結末を迎えることになるかも……。



ちなみに複数の女の子を同時攻略することはできない。だれか1人に集中しよう。

豆知識その② 好感度上昇のポイント

女の子の好感度は、時間内に答えを選択しなければならぬ「タイミングアンサー」時に変動するようになっている。ここでの的確な選択の積み重ねが、グッドエンドへとつながるのだ。ただし、制限時間が短い上に、時間とともに選択肢が減ってしまう。確実に好感度を上げたいのなら、あらかじめこの攻略ページで答えを確認してから、女の子との会話に臨むようにするといいだろう。

タイミングアンサー時に変動



少々邪道だが、最初に正しい答えを確認しておいたほうが確実。

好感度 (高)

秋村 湖希
聖蹟高校 2年B組
年齢 17歳
誕生日 1999年 4月 15日
星座 牡羊座
血液型 A型
身長体重 164cm 48kg
TEL 9877 1400

学園生活の1日。オレの中学時代の同級生でもある、おちやんと話しかけようとした。だが、おちやんと話しかけたら……。どうもおちやんと話しかけている。何とかならなくてやめたい……。
[BACK] [NEXT]

好感度は「人物メモ」で確認できる。好感度が高いと恥じらいの表情だが……。

好感度 (低)

秋村 湖希
聖蹟高校 2年B組
年齢 17歳
誕生日 1999年 4月 15日
星座 牡羊座
血液型 A型
身長体重 164cm 48kg
TEL 9877 1400

学園生活の1日。オレの中学時代の同級生でもある、おちやんと話しかけようとした。だが、おちやんと話しかけたら……。どうもおちやんと話しかけている。何とかならなくてやめたい……。
[BACK] [NEXT]

逆に低いとそっけない表情のまま。時々確認するようにするとよい。

豆知識その① 好感度でイベントが変化

ヒロインの好感度は事件解決後のエンディングに大きな影響をあたえる。また、特定のヒロインの好感度を高くした状態で物語を進めると、特別なイベントが発生することがある。ただし、好感度が一定以上の状態でないと発生しないので、このあとに続く攻略記事を参考に、お目当ての女の子の好感度を確実に稼ごう。



デートではサービスカットが満載。かならず発生させよう。

火焰聖母
第1章

契約の棺

物語概要
聖骸高校に編入した研人を待ち受けていたのは、原因不明の火災事件の犯人探しだった。新・旧市民派生徒たちが対立するなか、真犯人を捜して奔走する研人だったが……。

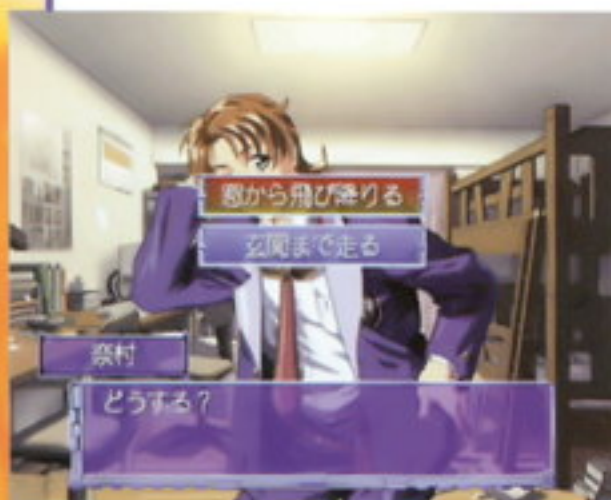
小屋から脱出するには……？

ここでは火が燃え広がるまでの5分間に、なんとか小屋を脱出しなければならない。まずはひととおり周囲を調べると、タイヤの下からボールが見つかる。それから天井を調べると隅のほうに隙間があるので、この隙間をボールでこじ開けて脱出しよう。



制限時間の5分を過ぎるとゲームオーバー。メッセージは速読せよ！

グッドエンドを目指すなら、迷わず「窓から飛び降りる」を選択。



暴漢の手から巴を助けるのに失敗すると……

車に乗った巴が暴漢たちに襲われるシーンでは、1章のなかでもっとも重要な選択が発生する。廊下経由で現場に向かったり、巴のピンチにも助けに入らないでいたりすると、2章が発生しなくなるのだ。巴ねらいでなくても窓から飛び降りて助けに向かうように。



なにやら、ただならぬ雰囲気。第1電腦室で何か起こっているのか？

滝はいったいどこに？

京子からの伝言で第1電腦室まで滝に会いに行っても、誰もいない。そこで、第1電腦室に向かう前に2-A教室に寄ろう。するとクラスの女の子が、真奈瀬が第1電腦室に向かったということを教えてくれる。その話を聞いておかないと、滝は現れない。

好感度ポイント

駅前 ●駅前で京子に会う ・興味ないし→0
・面識浅いし→京子+1 ・気になるな→0



新・旧市民、両派の生徒はおたがいを犯人とする情報を流しているが……

校内で聞き込みをする際、どこで話を聞けばいいのか

事件の情報を集める時はポイントを絞って調べたほうが効率的。最短ルートは、2-D→2-C→第2電腦室→2-B→2-Aだ。2-Aで真奈瀬から協力を要請されるが、この時に「賛成するよ」以外を選ぶとバッドエンド確定ルートへ移行するので注意。

好感度ポイント

2-A ●真奈瀬に協力を求められ ・賛成するよ→真奈瀬+1
・賛成できないな→0 ・話だけは聞いておくよ→0

いよいよ事件の核心に迫る

事件の検証を始める前に、寮に戻って工具を持ってこよう。そして、室内の様子を調べてから、床や壁などを工具ではがしていくのだ。そうすれば出火事件の原因が明らかになる。ひととおり調べ終わってから弓絵先生を呼べば、実際に実験をしてタネ明かしとなる。

手順的にむずかしいことはない。工具を使いながら周囲を調べればOK。



工具を使用しますか？

5月21日

いざなみ市に到着 山道をたどり、ようやくいざなみ市内に入った研人。しかしそこは違和感に満ちた街だった。

人体発火現象発生 研究所から出てきたあやしい男を追うと、男は突然炎に包まれて、骨まで燃え尽きてしまった……！

謎の男に追われ…… 黒服の男に追われた研人は小さな倉庫に逃げ込む。だが、黒服の男によって倉庫に火が放たれ……。

駅で大ピンチに！ 難を逃れて駅に着いた研人を、黒服のふくみ針が襲う。体の自由を奪われた研人は……！

5月22日

聖骸高校に編入 晴れて聖骸高校の生徒となった研人は次世代のシステムを導入した授業に目を白黒させる。

真奈瀬との出会い 転校生である研人に親しげに話しかけてきた真奈瀬。見た目は冷たそうだが、気さくな女の子だ。

奈村との出会い 寮に戻った研人はルームメイトの奈村と出会う。彼のハッキング技術は情報収集に役立ちそうだ。

寮の外で事件が!! 突然寮の外で女性の悲鳴が！ 数人の男たちに少女が取り囲まれている。助けなければ!!

5月23日

滝からの呼び出し 京子からの伝言では、生徒会長の滝が第1電腦室で待っている、ということだが、誰もいない……？

滝の依頼 滝のマンションに出向くと、第3電腦室で起こった出火事件の犯人を捜してほしいと依頼される。

事件の推理 この事件は本当に人為的なものなのか。それとも自然出火なのか。どちらにせよ、情報が少ない。

5月24日

校内で聞き込み 校内の聞き込みでわかったことは、新・旧市民両派生徒がいがみ合っていることだけだった……。

麗巳からの情報 麗巳にもらった科学雑誌には、第3電腦室と同じケースの事件が掲載されていた。そして……。

証人集め 事件の謎はほぼ解けた。研人は証人として、真奈瀬、滝、奈村、弓絵を集めて実験を試みる。

事件の検証 実験の前に室内を調べると、あの科学雑誌の出火事件とまったく同じ状況であることが判明する。

実験開始 実験の結果、出火は電磁波の共振によって起こったことがわかった。やはり自然出火だったのだ。

湖希との再会 研人の前に3年間行方を追っていた湖希が現れる。しかし、その瞳は悲しみに満ちていた。

第2章へ



はは 妣の国 ~ティル・ナ・ノグ~

物語概要

妙見によると、発火現象はこの街で古くから発生しているのだという。また、その謎を追うと華竜院家に行き着く、とも……。研人は発火現象の謎を追って華竜院家の秘密に迫る。

CGを取り逃すな!



見逃しやうしいイベントだが、忘れずに立ち寄りポイント。

5月25日

- 紫乃からの伝言** 朝、森口紫乃という女の子から「郷土資料館に来るように」という妙見からの伝言を聞く。
- 郷土資料館へ** 授業を自主休校して郷土資料館に向かう研人。ここでは館長の妙見が研人の来訪を待っていた。
- 妙見からの依頼** 妙見の依頼は、原因不明の発火現象の謎を解くために華竜院家を調べてほしい、というものだった。
- LANで情報収集** 華竜院家の一人娘である巴は研人と同じ高校に通っているらしい。研人はPCで情報収集を開始。
- 校内で聞き込み** 研人は直接巴と接触しようとする。が、周囲のガードが固く、すぐに追い払われてしまった。
- 巴が誘拐された!?** 巴が何者かによってさらわれたらしい。護衛の多鹿を倒して誘拐するなんて、何者なのだろうか?
- 無事に巴を保護** 男たちの手からなんとか巴を保護した研人。だが、犯人には誘拐したという記憶がないらしい……。

郷土資料館に向かう前に神奈備の池に立ち寄りよう。そこでは麗巳が待ちかまえており、CGを1枚ゲットできるのだ。

好感度ポイント

- 2-B ●教室で湖希と遭遇 ・放っておく→湖希-1
- ・見つめる→0 ・話しかける→湖希+1

好感度ポイント

- 天文台 ●天文台で京子に遭遇 ・いや、別に……→0
- ・京子を探していたんだ→京子+1 ・巴ちゃんを探しているんだ→0

好感度ポイント

- 1-C ●巴のお礼に対して ・うん、まあね!→0
- ・役に立たなかつたけどね→巴+1 ・いつでもなつてあげるよ→巴-1

好感度ポイント

- 1-C ●仲代の尋問に対して ・そんなことは…無い→巴-1
- ・そんなことは無い!→巴+1 ・……………→0

好感度ポイント

- 公園 ●誘拐犯たちに尋問 ・言いたいことはそれだけか!?→0
- ・貴様ら、しらはっくれるな!→0 ・巴ちゃん、本当か!?→巴+1

好感度ポイント

- 公園 ●巴に事情を聞く ・やつらの目的は何だったんだ?→0
- ・ともかく、無事でよかったよ→巴+1 ・華竜院の家に生まれた責任で?→巴-1

好感度ポイント

- 公園 ●好きな食べ物のことを聞かれ ・あんみつだな→0
- ・フレンチフルコースさ!→巴+1 ・肉だ肉! とにかく肉!→0

好感度ポイント

- 公園 ●仲代の質問に対して ・巴ちゃんが…逃がした……→0
- ・すまん、逃げられちゃった→巴+1 ・大丈夫、目星はついてる→巴-1

好感度ポイント

- 校門 ●京子にデートかと聞かれて ・いろいろあってなあ→京子-1 紫乃+1
- ・そりゃ勘違いだったの→京子+1 ・ただの知人だ、知人!→紫乃+1

好感度ポイント

- 商店街 ●真奈瀬に見つかる ・華竜院の屋敷に招待されている→真奈瀬+1
- ・いや、ちょっとね……→紫乃+1 ・ああ、オレの妹で……→真奈瀬-1

好感度ポイント

- 神奈備の池 ●湖希に見つかる ・デートの途中なんだ→湖希-1 紫乃+1
- ・オレの妹なんだ!→0 ・たまたま一緒にいるだけだ→湖希+1

好感度ポイント

- 礼拝堂 ●巴に家に来てほしいと言われて ・分かった、今夜だね→巴+1
- ・ダメだ、黒々とロクなことがない→巴-1 ・ちょっとキツイな→0

好感度ポイント

- 駅前 ●駅前真奈瀬と遭遇 ・どうせなら、ご両親に……→真奈瀬+1
- ・はは、遠慮してくよ→0 ・会ってどうすんだよ……→真奈瀬-1

好感度ポイント

- 地下室 ●怖がる巴に ・ここで待ってる?→0
- ・手をつないで行こうか→巴+1 ・ちょっと休憩→巴-1

好感度ポイント

- 地下室 ●どちらの手を引いていくか ・巴の手を引いていく→巴+1
- ・白い肌の女性の手を引いていく→巴-1 ・先に行つて安全確保→0

5月26日

- 紫乃と巴の屋敷へ** 朝、紫乃と一緒に華竜院の屋敷へ行くことに。巴が、昨日助けてくれたお礼をしたいのだそうだ。
- 屋敷内を物色** このチャンスに屋敷内を調べる研人。そこで、今まで見たこともない奇妙な祭壇を発見する。
- 巴に協力してもらおうか……** 警戒厳重な屋敷内を探索するのはむずかしい。協力者としては巴が適任だが、本人の意思は?

5月27日

- 巴からの依頼** なんと巴のほうから華竜院の屋敷を探索してほしいとの依頼が。これこそまさに、渡りに船!
- 妙見の助言** 屋敷に出向く前に妙見に会うと、探索のアドバイスとともに「釣手土器」を手渡されるのだった。
- 屋敷の捜査開始!** 大門が留守のうえ、巴に人払いもしてもらった。これで悠々と屋敷内を探索することができる。
- 祭壇の仕掛け** 祭壇の仕掛けを作動させると、地下道への入り口が現れた。2人は意を決して足を踏み入れる。
- 地下室の謎** 地下道の奥には、真っ白な髪の少女が捕らわれていた。どこか人間離れしたこの娘はいったい?!
- 炎に包まれる屋敷** 少女を助け出したのも束の間、屋敷が炎に包まれる。さらに、帰宅した大門まで登場し……。

5月28日

- 事件解決** 結局屋敷の火事のこととはわからずじまい。だが、自立したいという巴の望みはかなえられたのだ。

第3章へ

巴を助けるには!?

ボウガンをかまえて向かってくる大門には説得の言葉は通じない。ここで「巴の盾になる」以外を選択すると、逆にボウガンの餌食になってしまう、ゲームオーバーになってしまう。



「盾になる」を選ぶと、巴の好感度に+1される。

好感度ポイント

- 学校 ●巴の感謝の言葉に ・そんなんじゃ……ない→巴+1
- ・そんなもんかな……→0 ・そうだったのです→巴-1

火焰聖母
~The Virgin on Megiddo~
第3章

アロヴァイデンス
Providence
~ 摂理 ~

物語概要
学校で噂になっている「徘徊するミイラ男」を見たという生徒が現れた。これをきっかけに、また生徒同士の対立が始まる。研人は真奈瀬のために調査を始めるが……。

好感度ポイント
2-A ●真奈瀬の言葉に対して ・とりあえず謝っておく→真奈瀬+1
・お茶をにごして、ごまかす→真奈瀬-1 ・ひらきなおる→0

好感度ポイント
2-A ●真奈瀬にとがめられて ・あやまる→真奈瀬+1
・ごまかす→真奈瀬-1 ・反論する→真奈瀬+2

好感度ポイント
女子寮 ●寮で湖希に遭遇 ・別に、そんなことはないよ→0
・ミイラ男のことを調べてるんだ→湖希+1 ・黙つぶしにね→湖希-1

好感度ポイント
2-A ●真奈瀬の申し出に ・好意は受け取っておくよ→真奈瀬+1
・頼むよ→真奈瀬+1 ・ダメだ→真奈瀬-1

6月3日

真奈瀬からの依頼 「ミイラ男あらわる」の噂で校内は大騒ぎ。そんななか、真奈瀬は研人にミイラ男の捜索を依頼。

ミイラ男の情報を求めて ミイラ男だと言われている石切神父の情報を教員用サイトで調べるが、何者かに削除されていた。

麗巳の急襲 夜、寮を訪ねてきた麗巳に、研人は3年前に起こった石切の失踪事件についての情報を求めた。

6月4日

麗巳からのメール 朝、麗巳から情報が入る。そこには弓絵がPhoenix社の社員であることを示す資料もあった。

真奈瀬に途中報告 やはり弓絵があやしい。石切のデータを削除したり、研人の質問をはぐらかすのはなぜなのか……。

湖希が危ない！ 湖希が多鹿のグループに連れ去られた！ 湖希の行方を追って、研人は街を駆け抜けていく。

奈村の秘密兵器 弓絵を尾行するため、奈村から「ジェットバイシクル」を借り受けた。準備は万全、捜査開始！

弓絵先生の尾行開始 真奈瀬は研人の指示で尾行を開始した。しかし警戒されているらしく、尾行をまかれてしまう。

ジェットバイシクル出動！ 弓絵を追うために、研人はジェットバイシクルに乗り込んだ。しかし、うまく制御できずに……。

奇妙な小屋 なんとか弓絵に追いついた研人は、彼女のあとを追って小さな施設に入っていくのだが……。

ふたたび人体発火発生 事情を聞いていた研人の目の前で、突然弓絵が炎に包まれた。あの公園の時と同じように……。

沈黙した街 高エネ研の事故で、街のシステムがダウンした。人々はなす術もなく、ただオロオロするばかり。

石切のねらい セキュリティシステムがダウンした学校をねらい、石切は聖骸高校に現れるはず。ならば――。

校内の搜索 真っ暗でひとけのない校内を二手に分かれて搜索する。石切が探しているものとははたして？

真奈瀬の危機 階下から真奈瀬の悲鳴が！ 突然現れた石切の体当たりで、足をくじいてしまったらしい……。

教会の隠し部屋に……!?! 教会の隠し部屋へと石切を追いつめた研人。石切は目当てのものを見つけたらしいが……？

6月5日

事件解決 ミイラ男の正体は石切だった。この話は校内に広まり、少しずつ騒ぎも収束していくのだった。

第4章へ

真奈瀬との待ち合わせは置いておいて助けに向かう。



湖希はかならず救出すること
湖希が多鹿のグループに連れていかれるイベントが発生。ここで「放っておく」を選択してしまうと4章が発生しない。つまり、バッドエンド確定ルートへと移行してしまうのだ。

さらに真奈瀬の高感度上昇

弓絵の尾行時に、真奈瀬からの最初の通信で「真奈瀬を信じる」を選択すると、2度目の通信も発生する。そうすることで、真奈瀬の高感度をさらに上昇させることができるのだ。



真奈瀬ねらいなら、2度目の通信も発生させよう。

好感度ポイント
トランシーバー ●このまま真奈瀬に任せるか ・真奈瀬を信じる→真奈瀬+1
・真奈瀬を信じない→真奈瀬-1 ・弓絵の立場で考える→0

好感度ポイント
トランシーバー ●2度目の連絡に対して ・真奈瀬を信じる→真奈瀬+1
・真奈瀬を信じない→真奈瀬-1 ・アドバイスをする→真奈瀬+2

「推理」を繰り返して選択すると、答えは明らかにになる。



メモに書かれた数字の謎
ドアロックはメモに書かれた「81 4 49 16」がヒントになっている。4だけが特別に見えるが、どれも共通の条件がある。じつはどれも乗数なのだ。とするとロックの番号は……。

好感度ポイント
校門 ●真奈瀬の申し出に ・受け入れる→真奈瀬+1
・あいまいに断る→0 ・断固拒否する→真奈瀬-1

石切を効率よく見つけるためには？

まず第1 電脳室の前へ行くと、真奈瀬からの通信がある。そこから南階段2へ向かい、2-Dに入る。すると石切と会うが、ここで「追いつめる」を選ぶとゲームオーバーとなる。その後、第2電脳室のドアを調べてから購買部でボールを入手し、ドアを壊そう。



制限時間にはわりと余裕があるが、とはいえのんびりしている暇はない。

好感度ポイント
トランシーバー ●不安げな真奈瀬に ・やっぱり、怖いんだろ？→真奈瀬+1
・おい、しっかりしてくれよ→0 ・もっと真剣に捜査してくれ→真奈瀬-1

好感度ポイント
トランシーバー ●あせる真奈瀬に ・な、なに！ すぐに行く！→真奈瀬+1
・落ちついて、場所を教えるよ→真奈瀬+1 ・あせらなくていい、大丈夫だ→真奈瀬+2

攻略
第1回



エルドラドゲート 第6巻

●カプコン●発売中(8月8日発売)
●2,800円(120ポイント)

1人

RPG
(連作ユニットRPG)

使用ブロック数: 16
ディスク: 1枚



ホームページアドレス: <http://www4.capcom.co.jp/>

備考: 第1巻、第2巻、第3巻、第4巻、第5巻: 発売中、第7巻: 10月10日発売。

連作ユニットRPGとして登場した本作も、ついに6巻目。今回もまた、注意すべき項目や、見落としたくないアイテムを紹介しつつ、冒険をナビゲート。戦闘が必須となる多数の中ボスたちは、3ページ目で一挙に紹介&攻略しているの、そちらも参考にしてほしい。

第15話、第16話のフィールドナビゲーション



「ガブリ族抹殺計画」

STORY

神の子ゼノンとラミィから、ガブリ討伐に派遣されたギギとキスカは、盗賊ガブリの罠にかけられる。運命の大地で一部始終を見ていたエリシンとソフィは、真実をつきとめるべくラボル地方へ向かう。

第15話

AREA MAP

物語はギギたちを追いかける形で展開するが、2つのパーティーで同じ場所を探索することになるのはラボルの村のみ。また、ギギたち聖騎士の装備は光属性のうえに、ボックの山道までしか探索しないので、特に装備を買い足して行く必要はないだろう。



ラボルの村

◎ギギ編

教会にいるアリスに話しかけて、ボックの山道への行き方を聞き出すのが目的。ショップで買う必要のあるものも特にないので、適当に探索したら先に進もう。

主な入手アイテム ●スプリングカード



町を出るとき、コステラン親子は必ず同行することになる。

◎エリシン編

最初は墓地でコステロに話しかけ、ゾラの森の情報を得る。戻って来たら教会でコピードル戦だが、その前に装備の属性を変更しておくのもいいだろう。

主な入手アイテム ●個体のカード



戦闘後は、教会の地下に眠るお宝をコッソリいただこう。

ボックの山道

最初の日光浴コースへ

登場するのはすべて樹属性の敵ばかりだが、ザコ戦は特に強敵もないので、装備を火属性に変更する必要はないだろう。最初の分岐は、右の日光浴コースへ行き、リカバ系の魔晶石を回収してから左のピクニックコースへ挑戦すること。

主な入手アイテム キスカ死す!



●ユウガオのカード
●万象の指輪
●オーガストーン
落石のイベントでコステランとキスカが犠牲に。ギギパートも終了。

EPISODE 15 ONE POINT!

ギギの特殊能力について

リタンヒート、リタンアイス、リタンリーフは、文字どおりヒート系、アイス系、リーフ系の魔晶石攻撃のダメージを敵に跳ね返す技。一方、リフレクトオールはすべての攻撃を敵に跳ね返せるが、相手を指定しておく必要がある。



使用すると回避力が落ちていき、徐々に確率が悪くなる。

ゾラの森

枝分かれした道も探索

名前には“森”とついているが、敵は水属性が光属性なので、装備品の属性に注意。枝分かれした道が多いので、移動先にさらに道が続いている場合は引き返し、くまなく探索しよう。最深部にはコピーラがいる。

主な入手アイテム

- コメットボウ(樹)
- フクロウの魔鎧(樹)
- オーガストーン

お化け箱に注意!



宝箱の1つはお化け箱。混乱や行動封じを使う強敵だ。

グリーズの断崖

ギギを追い隠れ里へ

敵はすべて火属性なので、水属性の武装にしておくこと。マップは完全な一本道となるが、5番目のマップにいるよっぱらいの場所へ行くには、6番目のマップに移動して、すぐ右の隠し通路から回り込む。

主な入手アイテム

- タワー
- スタミナロック
- オーガストーン

3人目はどこに……?



3人目のよっぱらいはどこ? 各拠点をくまなく探索しよう。

ガブリの隠れ里

抹殺計画が動き出す!

里に入るとすぐにギギとの会話イベントがあり、そのあとは聖獣シャイン戦まで戦闘もなく一本道。万全を期すなら、手持ちの最強武器をそれぞれの得意な属性(樹属性以外)に変えてから進んだほうがいい。

主な入手アイテム

- オーガストーン

ライアスの秘策



シャイン最期の命を使い、ガブリ抹殺作戦を発動する。

運命の大地

最初の出発時に、入れ替えガブリのところでメンバーを4人にしておくことを忘れないように。モンスターバトルに登場するのはサンドタートル。スティンギーコインを使えば確実に勝てるはず。



勝利するとサンクから「海のカード」をもらえる。



「12人の鬼神たち」

STORY 裏切り者として聖騎士団から追われる身となったギギは、父ライアスによって紋章の神殿に転送されるが、そこでも扉の封印に攻撃される。ギギの窮地を救うため、「運命の大地」の仲間が集う！

第16話

AREA MAP

マデラ地方、ラドナ地方、アルンビラ地方へと散った仲間たちの活躍や、各属性を象徴する神殿、そしてギギが捕われたガラディス氷壁など、世界各地が舞台になる。マップ移動はしないが、各地方では町を抜け、マップ画面は見られる。



空中戦艦ゼネス

聖騎士団から追われ……
スタート地点となるものの、移動できないため、アイテムなどもない。一連のイベントのあと、ライアスとの一騎討ちが始まり、その勝敗にかかわらず強制的に光の神殿へ。

対ライアス戦



リカバ攻、防をはじめ、光属性の強烈な攻撃をしかけてくる強敵だ。

光の神殿

黙示録の降臨する地
名前どおり、登場する敵は光属性となるため、リタン系の特殊能力は意味を持たない。敵が1体になったらリフレクトオールを使って、被害を押さえて戦うのも有効だ。途中にはスイッチを使ったしかけがある。

「光の魔晶石」を収集



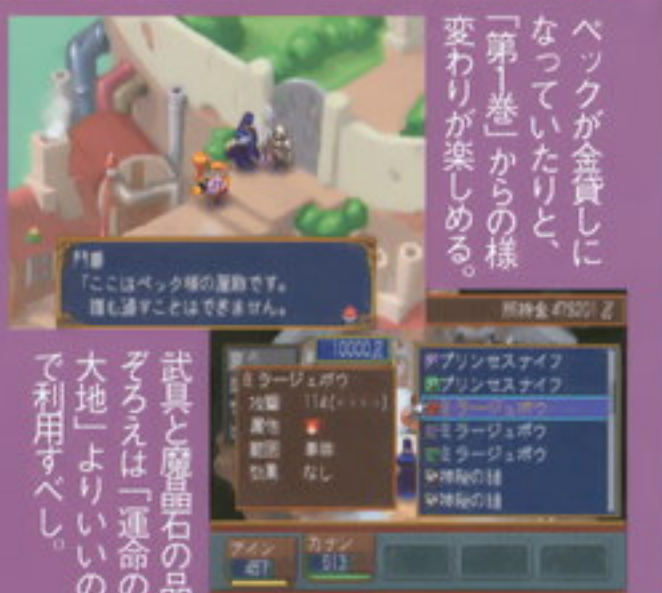
- 主な入手アイテム
- 光速の指輪
 - オーガストーン
 - ブレイブプレート(光)

光属性のザコはこの場所にしか登場しない。

マデラの町

3人を連れ戻せ!
酒場のゴメス、ダンスを押した先にある地下道のカナン、そして教会のラディアの順番で探そう。全員が仲間になったあとはお店が使えなくなってしまうため、武器などで買いたいものがある場合は先に買っておいたほうが良いだろう。

主な入手アイテム ● 液体のカード



ベックが金貨しになっていたり、「第1巻」からの様変わりが楽しめる。

マデラの地下道

出現するのは水属性の敵がほとんど。壊れた橋の前まで進むと、カナンが仲間になるので、アイテムの回収は帰り道で。

主な入手アイテム ● 気絶の護符



わずかに分岐している場所があるが、短いので迷うことはないはず。

紋章の神殿：水

3つのエンブレムが集まる
名前が示すように、ここには水属性のモンスターが集まる。途中、ゴメスたちの行く手を阻むように、計3体のモンスターが出現するので、ラディアに念を上げるアイテムを装備させて回復役になってもらおう。

扉の鍵は……



- 主な入手アイテム
- 名工のハンマー(樹)
 - 教授のメガネ
 - オーガストーン

3番目の、一番奥の扉の中に鍵が落ちている。

ラドナの町

物価は元どおりに

アボガードがない今、物価は従来どおりになっている。カジノにある左側のテーブルでは、カードゲームが遊べる。



旧アボガード邸からソフィを連れ戻して話かけると、エリシンがバメラをキレさせる発言……。

エリシン大失言!

旧アボガード邸

1F左側の扉の鍵は、扉近くの女性に話しかけてから、2F中央付近の執事に聞くともらえる。ただし開く扉は1つで、右側なら「魔人の刃(光)」が手に入り、左側ならドドンガとの戦闘があるが、倒せば「オーガストーン」が手に入る。

- 主な入手アイテム
- サマーカード
 - 魔人の刃(光)
 - オーガストーン

紋章の神殿：火

ダメージ床を乗り越えて

紋章の神殿：水とは違い、ここには歩くとダメージを受ける溶岩フロアのトラップがしかけられている。火属性の敵たちによる攻撃バリエーションも幅広く、即死攻撃を持つイボガなども登場するので注意。

火中のアイテムは……



- 主な入手アイテム
- オーガストーン
 - ミスティックスーツ(水)
 - ジャガーライフ(水)

キングジェルの持つ「守りの宝石」を使えば簡単に拾える。

アルンビラの町

マンマとミーマの結婚式に……

まずは闘技場で行われている「ドレミでポン！」をクリアして、結婚式の招待券を手に入れる。踏むボタンの順番は、メモしておけば楽勝だ。その後、結婚式の途中でサーカス小屋でラゴスを倒すか、耐えてやり過ごせば「運命の大地」に移動する。

「ドレミでポン！」



- 主な入手アイテム
- ヨルガオのカード
 - 気体のカード
 - サン

「ドレミでポン！」と同様、メモしておけば楽勝。賞品で「サン」がもらえる。

紋章の神殿：樹

通路の巨人は必ず調べる

このしかけは、巨人像がギガントスとなって襲ってくるというもの。通過しようとして背後から襲われると、先制攻撃を受けてしまうため、通過する前には必ず巨人像を調べておいたほうが良い。

ギガントスの後ろに……



- 主な入手アイテム
- 魔人の刃(火)
 - ブレイブアーマー(火)
 - オーガストーン

巨人像の裏に階段があり、アイテムが回収できる場所も。

ガラディス氷壁

ザコにも強敵多数!

コズモ、オズモからワイバーンを奪って行く。ここには悪夢の騎士をはじめ、強敵がそろっているが、「運命の大地」のガブリたちが手前まで来ているので、困ったら無理をせずに捕給に戻るつもりで進もう。

すべり台にだまされるな!



- 主な入手アイテム
- ブレイブプレート(光)
 - テイルフィン(光)
 - オーガストーン

すべり台がマップを複雑に見せるが、構造は単純だ。

運命の大地

ガブリたちがいなくなっていることと、ソフィが神殿に行ってしまうため、ここではモンスターバトルはない。第16話終了後は、各巻でおなじみのカード交換などできるので、くまなく探索しよう。



ガブリの数が激減してしまったため、にぎわっていた食堂も閑散としている。

「第6巻」に登場するモンスターの傾向と対策

今回は、多数登場する中ボスクラスのモンスターを中心に、各話の代表的なモンスターたちの傾向と対策をまとめてみた。

EPISODE 15

スティンギーコイン

通常時はほとんどダメージのない通常攻撃しかしてこないが、数ターンが経過すると、威力抜群のライトリオンを放つ。通常攻撃を集中させて倒そう。



倒すと1体あたり500ゼニーを落とすうえに「ライトリオン」も落とす。



光

コピーラ&コピードル

特殊能力をコピーするので、コピーされた相手を覚えて対策を立てよう。コピードルからは「タイタンボウ(光)」を盗める。



コピードルはそのほか、Wアイスインも使ってくる。

火

BOSS! 聖獣シャイン

戦闘が段階的に行われるうえ、Wヒートン攻、防を使うため、パーティー能力を高めておこう。多彩な全体攻撃を持つので、カナンが回復要員にいると楽だ。「ロイヤルスーツ(光)」が盗める。



光

ガブリ

かみつきや強烈な一撃による一発の攻撃力は怖いけど、こちらのHPをある程度キープしておけば怖くはない敵。「光速の首輪」が盗めるので、手に入れたらエリシンに。



勢いよくかみつき攻撃は、その後1ターンの硬直時間がある。



樹

樹

EPISODE 16

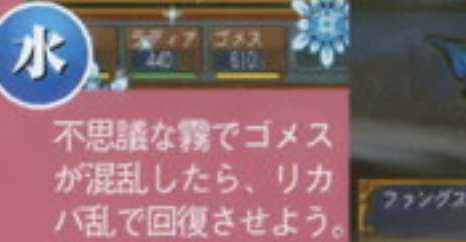
マンタスフィア ファンクスフィア ダイナスフィア

紋章の神殿:水でゴメスたちの力を試す3体のモンスター。マンタスフィアは魔晶石に、ファンクスフィアは混乱を誘う不思議な霧と突進などの一撃の重さに、そしてダイナスフィアはリカバ攻と全体攻撃に優れる。ラディアに回復させつつ、樹属性の武器でゴメスに攻撃させよう。

水



盗みが成功すれば「ロイヤルスーツ(水、絶)」が手に入ることもある。



水

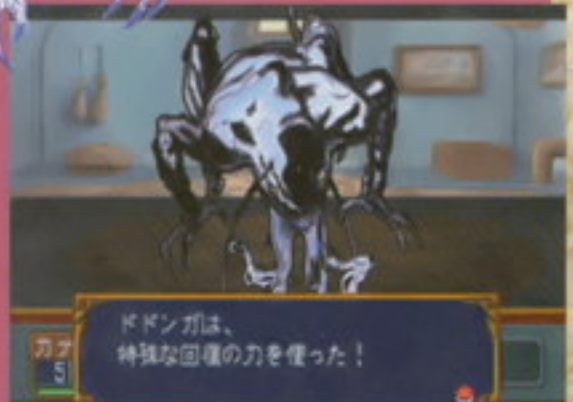
リカバ攻で攻撃力を高めたら、こちらもWリカバ防で対策を。



水

ドドンガ

「不思議な回復の力」により、HPを回復させてしまうため、攻撃を最優先して最大級の攻撃をたたき込むしかない。1週目の装備では、できれば関わらないほうが無難かも。



ただし「オーガストーン」を手に入れるには、倒すしかない。

ラガゴス

倒せば「ティルフィン(光)」が手に入るのでお得だが、数ターンが経過すると逃亡するので、ミーマが早めに倒れたら防衛でやり過ごすのも手だ。



光

ラガゴス戦が今回の初戦となるが、相手が光属性なので問題は無い。

ギガントス

ターンごとの回復や力ため、乱打など、強烈な攻撃系の技を持っている。回復を惜しまず戦おう。



樹

場合によっては2体同時に出てくることもある。

オズモ、コズモ

同じターン内で2人も倒さないと、何度でも復活する。どちらもHPは700ほどで、一度倒すと二度目からのHPは350前後となる。まれにオズモが即死系の攻撃を放つ。



魔晶石、攻撃の最大級のダメージを把握して、倒すまでの時間を調整だ。

光

光

BOSS! ゼノン&ラミィ

ゼノンは強烈な一撃の発生確率が高く、ラミィはステータス異常の魔晶石攻撃をはじめ、さまざまな魔晶石攻撃を放つ。まずはWリカバ防でゼノンの攻撃に耐えられる防御力を身につけて、ラミィを集中攻撃だ。

できることは惜しまずにやって、最大ダメージを出し続けよう。



Wライトリオンとゼノンの攻撃の連携はあまりに強烈。

光

属性はどちらも光。連携と武装によってはターンごとに仲間が即死するシビアな状況にもなるので警戒せよ。



メーカーと読者をつなぐ「エルドラドゲート」ファンページ

ガブコン!

GABU-SPIRITS Vol.30

キャラ人気投票開始!!

「第6巻」も発売され、残りは10月10日発売の最終巻のみとなった「エルドラドゲート」。ラストを彩るための企画として、以前から読者からの要望もあったキャラクター人気投票を開催!

- カプコン
- 第1巻:発売中、第2巻:発売中、第3巻:発売中、第4巻:発売中、第5巻:発売中、第6巻:発売中、第7巻:2001年10月10日発売
- RPG(連作ユニットRPG)
- 各2,800円(120ポイント)
- VGA、通信、キーボード対応

ホームページアドレス
<http://www4.capcom.co.jp/eldorado/>

STAFF VOICE ABOUT ELDORADO GATE #30

「エルドラドゲート」千夜一夜

「第6巻」のラストに突如現れた軍神バルス。じつは彼の登場ひとつにも、制作スタッフ全員の並々ならぬ苦勞が隠されているようです。

「軍神バルスについて」

バルスについては、いろいろといわくがありまして……(笑)。

じつはバルスは、当初登場する予定ではなかったキャラクターなんです。物語の終盤を盛り上げるために「こんな感じのキャラを出したらどうだろう?」という話が出て、急ぎよ、ゲームに登場することになったのです。

ところが、開発のほうは混乱するわ、天野先生に絵は描いていただかなくてはならないで大変でした。

そんなわけで、バルスは「第6巻」

ではシルエットのみでの登場が限界かな、とも考えていたんですよ。天野先生から原画をいただいてから、キャラマンが猛スピードで完成させてくれたので、幸い「第6巻」から登場させることができましたが……。

さて、こんな経緯で世に出たバルスなので、物語への関わり具合は、ほかのキャラクターとはひと味もふた味も違います。ダイオスの右腕とも称される軍神バルス。その活躍をどうぞ本編で確かめてみてくださいね。(竹下)

軍神バルス登場!



黙示録の登場とともに現れたバルス。怒りや力の象徴といわれるその力は、黙示録と鬼神の魂を受け継ぐ者たちを、指一本鳴らすだけで吹き飛ばすほど。「第7巻」での主要キャラとなる。

宴の語り

バントロスって、正体が明かされる日があるのでしょうか。「第1巻」で消された計画書とかも気になるし……僕としては、バントロスはラージンの体から飛ばされた13番目の肉片で、脳ミソにあたる部分なのではないか、と勝手に考えてます。でも、そうすると大悪魔ラージンがバントロスみたいな性格というのもイヤ……ハッ!もしかして本体はグルンのほうかも!「第6巻」か「第7巻」では、正体を教えてください。

東京都・真紅(10Z)

GABCOM! アートライブ러리

人気投票にハガキを送るときにの参考にと、今回はイラストの数を、いつもよりも1枚増やしてみました。



静岡県
ネメソウ(10Z)
活発なラディアは、水着姿も似合いそう。夏の似合う少女です。

埼玉県
YUKITO(10Z)
メタノムに侵食されるバド。その後、彼には光が宿るのです。



神奈川県
ユニユニモレ(10Z)
とりあえずマンマに出してみるかなにしたたかさを感じてしまう。



埼玉県
おくは乱舞(10Z)
天野喜孝イラストのミーマ。ゲーム版のミーマの髪型って、いまだに謎な感じ。



徳島県
空龍あるふあ(10Z)
早くも届いたコスモとオズモ。彼らは本当に戻って来るのかな!

告! 「エルドラドゲート」キャラクター人気投票開始!!

みんなのお気に入りキャラは誰? ということで、キャラクター人気投票を開催! 下のはがき募集の要項通りに、1つの投稿につき3人、自分なりの順位をつけてお気に入りキャラを書いてください。それぞれをポイントに換算し、ランクを集計していきます。イラスト投稿の場合、裏面に順位を書き込んでも大丈夫です。締め切りは10月10日までとします。



12人の鬼神の魂を受け継ぐ者たちは下のとおり。それ以外のキャラへの投票ももちろんOKだ!



はがき、ぼしゅう! がぶ〜

当コーナーでは、みなさんからのイラスト、質問、要望など、「エルドラドゲート」に関するさまざまなお便りをお待ちしています。掲載者には、内容やタイミング、気まぐれ(!?)でゼニーを贈ります。そして100ゼニーに到達した方にはプレゼント(レアグッズを予定)を進呈します。ハガキに住所、氏名を書いて、右のあて先までどんどん送って、がぶ〜!

あて先

〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部「ガブコン!」係

攻略



アウトトリガー

●セガ●発売中 (8月2日発売)
 ●5,800円 (300ポイント)

16人

ACT

使用ブロック数 8~
 ディスク: 1枚



攻略
 第1回

DC ドリーム
 キャスト

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

備考: ドリームキャストマウス同梱で販売。

いきなり大公開! 「アウトトリガー」の全隠し要素!

1 ウラ技 好きなレベルのランキングを見る!

条件 アドバタイズ中にBボタンを押す。

練習→初級→中級→上級と順番に表示されていくランキング画面。実は画面が表示されているときにポート

AのコントローラのBボタンを押すと、いつでも好きなレベルのランキングが見ることができる。

2 ウラ技 アドバタイズカメラで見るキャラを変える

条件 アドバタイズ中にAボタンを押す。

アドバタイズにも激しい戦闘が行われているが、注目しているキャラが一定時間でドンドン変更されていく。

実はこのとき、ポートAのコントローラのAボタンを押すと、次のキャラへとカメラをドンドン変更できる。

3 ウラ技 キャラエディットでキャラをじっくり見る

条件 キャラエディット中にL、Rトリガーでキャラを回転できる。

オリジナルのキャラを作成できるキャラエディット。そのままだと選択したキャラが自動的に回ってしまう。これでは見たいところがじっくり見れない。そこでキャラエディット中にL、Rトリガーを引くと自由にキャラを回転できるようになるぞ!



リナの後ろはどっつなっているかバッチリ確認できるぞ!

4 ウラ技 相手を挑発する

条件 ゲーム中、武器チェンジボタンを押しっぱなしにする。

アーケード版にあった挑発ポーズもしっかりと移植されている。やり方も同じ、武器チェンジボタンを押しっぱなしにするだけだ。各キャラに3種類ずつ用意されている。相手を倒したあとに使用すれば、ドアップで相手に挑発ポーズを見せられるぞ(笑)。



挑発ポーズはキャラで異なる。エネミーにはないぞ。

5 ウラ技 キャラクター/武器増加

条件 特定ミッションをクリアする。

SHINOBI

初級8をクリア

覆面姿でのハンサムガイ(予想)の彼。装備している武器はどれも無限に攻撃でき、連射も利くが威力がまったくない(笑)。



無限に攻撃できるので、補給の心配いらず。ある意味で初心者向きか?

COMMANDER

初級14をクリア

ナイトビジョンを装備したクールガイ(予想)の彼。装備品はSHINOBIと同じで、無限に攻撃できるが威力がないのがキツイ(笑)。



パワーアップアイテムをとってもイマイチパワーが沸いてこない。

SCARPIN

中級5をクリア

緑の覆面をした憎いやつ(予想)の彼。装備品はSHINOBIと同じ。やっぱり、手榴弾が連射できても威力がないのやっぱキツイ。



手榴弾が対空放物なのはちょっとおトクかも。連射もJAYより利くし。

SIBA

中級11をクリア

ガスマスク装備のナイスガイ(予想)の彼。装備品はまたもSHINOBIと同じ。マシンガンの連射力がないのでやっぱキツイ(笑)。



ロケットランチャーの弾速もかなりマッタリとした速度だ(笑)。

PROOFER

上級5をクリア

全身を防護服に包んでいるPROOFER。ロケットランチャー系武器が火炎放射器になり、射程こそ短いものの、接近戦の破壊力はある意味で最強クラスだ。手榴弾系武器もグレネードランチャー型になるので、意外と連射が利くようになってるのがポイント。



火炎放射器で、相手をあぶりまくる!

グレネードランチャー系で使い勝手もいい。

DK

上級10をクリア

でっかい図体は名前のとおり(笑)のDK。全キャラ中、唯一の近接攻撃を持ったキャラだ。この近接攻撃のバツは攻撃しながら移動できるので、相手に接触することができる。見た目の印象と異なり、破壊力があり、意外と使い勝手がいい。



見た目と異なり、結構使える近距離兵器だ。

ロケットランチャーもまたもや破壊力だ。

SALAMANDER

上級15をクリア

最終ボスのSALAMANDERの武器は最強クラス。マシンガン系は一斉掃射型、手榴弾系は辺り一面を火の海にするほどの弾数を放つ。ロケットランチャー系武器は最強の威力を誇る。……と、一見強そうだが、実際に使ってみると手榴弾系以外は、実用性がない(笑)。



無限に撃てるが出るまで動けないのが難。

圧倒的な破壊力を見せつける手榴弾系。

ウラ技 使用できるカラーを増加させる

条件 アーケードモードで中級か上級をクリアする。

キャラクターエディットで選べるカラーは最初4種類だけだが、ジェイ、アラン、リナ、タロンと新キャラのテレシコフとネイルの2人だけは、アーケードモードの中級か上級をクリアすると、さらに選択できる色が4色増え、計8色

になる。クリアの方法は何でもよく、何度コンティニューしても構わない。とにかくアーケードモードの中級か上級をクリアするだけだ。ちなみに、追加されるのはクリアしたキャラのみなので、注意してほしい。



こんなカラーや……

白がベースのカラーもある。結構目立つがカッコいい。

こんなカラーにもできる!



ド派手に決めるならピンクなんかがおススメだぞ!

ウラ技 新たな武器を入手する

条件 ミッションモードで「試作武器テスト」というミッションをクリアする。

UMP

中級15をクリアする

装弾数を強化したサブマシンガン。長時間撃てるが、そのぶんダメージが多少低くなっている。使い勝手はいいが対戦にはあまり向いていない。

GLG40mm

上級3をクリアする

手榴弾を撃ち出すグレネードランチャー。パワーアップ時の手榴弾と威力以外はほぼ同じで、多少飛距離が伸びている。使い勝手は悪くない。

OICW

上級8をクリアする

最新鋭のアサルトライフル。すべての機能が詰まっており、1つでマシンガン、グレネードランチャー、ロケットランチャーをこなす。

PSG-1

上級11をクリアする

スナイパーライフルの威力を落とし、そのぶんリロード時間が短縮され、装弾数も多くなった兵器。使い慣れるとかなり強力な武器となる。

SPAS12

上級13をクリアする

SPAS12はもっとも有名なショットガンのひとつだ。一度に数発の弾丸を撃ち出す兵器で、遠距離だと散弾するため、威力が落ちてしまう。しかし、近距離で使い、すべての弾丸がヒットすれば、かなりの破壊力となる。連射力もあり、外してもすぐに対応できるレベルだ。装弾数も多く、うまく使いこなせば、近距離戦で火炎放射器並みの力を発揮すると思われる。



SPAS12はロケットランチャーの代わりに。



近距離で使えば、最強の兵器となってくるぞ。

こんな面白い武器も! 上級4をクリアする

ミッションモード中、偽物のメダルを見たことはないか? このニセメダル、登場したミッションをクリアすれば、これが武器として使えるようになる。威力は低いが、注意していないと間違っ取ってしまう。人間の心理を突いた面白い兵器だ。なお、見分け方だが、回転方向で見分ける。時計回りが偽物だ。



ライブアップが爆弾に?

なんとライブアップの形をした爆弾もある。体力がなくなった人が間違っ近づき、死ぬ様が見える(笑)。



メダルに化けた爆弾も!

貪欲な人間がモロに引っかかりそうなメダル型爆弾。ただし、金色なので、試合によってはわかりやすい。

ウラ技 新ステージの追加

条件 ミッションモードで、それぞれのステージをクリアすると使用可能に。

ミッションモードで使われたステージは、クリアすると対戦で使用可能になる。隠されているのは、既存のステージが暗くなったダークシリーズと、2つの新マップだ。新マップのOEDOとBUILDINGはどちらも個性的。まず、

前者はかなり広く、入り組んだ作りになっているので、チーム戦や6人対戦などに最適のマップだ。後者は見通しがよいが、足場の少ないマップで、落ちると即死になる。緊張感あふれるプレイが楽しめるマップだ。



中級14クリアでOEDO

チーム戦や6人対戦に最適なマップであるOEDO。

上級9クリアでBUILDING

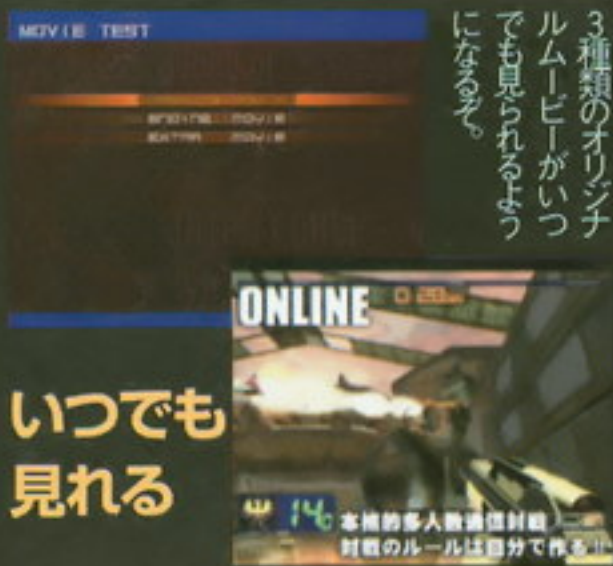


足場が少ないマップなので、慎重に戦うことになるぞ。

ウラ技 ムービーを何度も見るためのモード

条件 ミッションモードをすべてクリアする。

初級・中級・上級、すべてのミッションモをクリアすると、OPTIONメニューにMOVIE TESTという項目が追加される。ここではオープニングのほかに、ドリームキャスト版のオリジナルエンディングと「アウトトリガー」の魅力を紹介した、エクストラムービーがいつでも見られるようになる。ちなみにアーケードモードのエンディングは、ムービーではないので、ここでは見る事ができない。



いつでも見れる

3種類のオリジナルムービーがいつでも見られるようになるぞ。

ウラ技 こんなコントローラでもプレイOK!

条件 ミッションモードをすべてクリアする。

実はマウス以外にもいろいろなコントローラに対応している。中でもマラカスプレイはかなり面白いぞ。



攻撃するときはマラカスをシヤカシヤカ振りまくれ!

裏対応デバイス 一覧表
ドリームキャスト・ガン
ツインスティック
レーシングコントローラ
マラカスコントローラ

攻略



ぐるぐる温泉2

●セガ●発売中(8月9日発売)
●5,800円(300ポイント)

プレイ人数
1-8人
(オンラインは1人専用)

ジャンル
TAB
(オンラインテーマパーク)

使用ブロック数:**34~**
ディスク:**1枚**



攻略
第1回

DC ドリームキャスト

ホームページアドレス: <http://www.opendice.net/>

備考: ネット接続料金として1キャラにつき30日間500円必要。

ユニークなパーツをゲットして、よい個性的なキャラを作ろう!

昨日発売された「温泉2」、みんなもうネット接続はしたかな? 「温泉2」はコミュニケーションソフトの色合いが強いから、たくさんの友達と遊ぶほどにいろんな発見ができるぞ。説明書には載ってない便利な使い方やヒミツのパーツ出現のような、謎も隠されているのだ。もちろん自力で探せればうれしいけど、わかりにくいこともあるよね。そこで今回はとっておきの情報を紹介だ!



ネットに接続している人が多いと、この画面に表示される人の数も増えるのだ。

序盤でゲットできる魅惑の27パーツ♪

ラグビーヘルメット おぶしよん 41 ネット深度のポイントが500を超えたとき	おでこ星 おぶしよん 95 わいわいパークで麻雀を2回プレイしたとき
プロペラ おぶしよん 2 ネットへの接続日数累計1日	おむすび まえがみ 68 わいわいパークでUNOを1回プレイしたとき
月のイヤリング みみ 42 ネットへの接続日数累計2日	おむすび うしろがみ 68 わいわいパークでUNOを1回プレイしたとき
バッターヘルメット おぶしよん 59 ネットへの接続日数累計5日	モヒカン大 まえがみ 61 わいわいパークでポーカーを1回プレイしたとき
ネズミ め 123 名刺交換回数1回	モヒカン大 うしろがみ 61 わいわいパークでポーカーを1回プレイしたとき
ネコ くち 62 名刺交換回数5回	ボルト ほほ 45 ぱりぱりタワーで温泉捜査課を1回プレイしたとき
葉巻 ひげ 47 温泉捜査課で初めて犯人を捕まえたとき	ちょう くち 75 ぱりぱりタワーで麻雀を2回プレイしたとき
葉巻+ちょびひげ ひげ 48 温泉捜査課で初めて犯人を捕まえたとき	ピエロ め 136 ぱりぱりタワーでUNOを1回プレイしたとき
平安帽 おぶしよん 49 麻雀で倍満または3倍満をあがったとき	ひよこ? くち 73 ぱりぱりタワーでポーカーを1回プレイしたとき
タコ みみ 31 麻雀で初めてツモしたとき	ロボット1 りんかく 103 大会に1回参加したとき
ガイコツ めがね 41 UNOで初めて1位になったとき	温泉タオル おぶしよん 6 シングルで温泉捜査課を1回プレイしたとき
ロボット3 めがね 51 ポーカーで初めて1位になったとき	ちょんまげ おぶしよん 11 シングルで麻雀を1回プレイしたとき
たらい おぶしよん 73 わいわいパークで温泉捜査課を1回プレイしたとき	巨大つの おぶしよん 16 シングルでUNOを1回プレイしたとき
	ネクタイ おぶしよん 26 シングルでポーカーを1回プレイしたとき

open dice始動! 名前登録は今がチャンス!

「温泉2」の登録名は、同じ名前を複数の人が使えない。つまり、自分が使いたい名前を登録するのなら、早ければ早いほど有利ってことだ。名前はopen dice共通となるので、今後発売予定のopen dice対応ソフトを利用する予定の人にも早めに登録しておかないと使いたい名前がなくなるぞ。



1台のDCで3人分の名前を登録できるが3つ分の登録料が必要だ。

遊べば遊ぶほど楽しいパーツが増えていく

プレイしていると、いつの間にかキャラのパーツが増えていくよね。新パーツをゲットするには一定の条件があって、条件を満たしたときに特定のパーツが入手できるってわけなのだ。その条件は、ゲームをプレイした回数や名刺交換の回数などさまざま。長い期間遊び続ければ自然と手に入るものが多いけど、ゲームの成績が条件なんてパーツもあるぞ。麻雀で大きな役をあがらないともえられないパーツは自慢できるかも?

ゲットしたらいつでも更衣室へ!
新パーツをゲットしたら、オートセーブ時にメッセージが出るからすぐわかる。パーツの状況は更衣室で確認できるし、ネット接続中は「温泉茶屋」で着替えられるぞ。新しく入手したパーツには、「NEW」マークが付いているからわかりやすいしね。パーツの数字が出てない場所は、まだゲットしていないパーツなので名前のみが表示される。パーツを増やすためにも、いっぱい遊ぼうね!



隠しパーツは画像が見えない。「NEW」と付いているのは新しくゲットしたパーツ。



意外と簡単に入手できる「巨大つの」。

「ネクタイ」はなんだかおじさんぽい?

表の見方

「ネット深度」とは、どれだけネットに接続したかによって変化する項目だ。長時間プレイで変わるぞ。

① **ラグビーヘルメット** おぶしよん 41
② ネット深度のポイントが500を超えたとき

- ① パーツの名称
- ② 更衣室での項目
- ③ 項目内での番号
- ④ 入手に必要な条件

イベントチャットをところどころ遊び尽くせ!

ゲームで遊ぶのもいいけど、「温泉2」ならチャットだけでも楽しい! イベントチャットという画期的なチャットルームには、さまざまな仕掛けが隠されてるぞ。なにげない会話の中にも、新たな発見があるってことなのだ。ただし、自力で探すのはさすがに難しい部屋もある。たとえば「温泉クイズショー」のシステムは、ちょっと難しいのだ。そこで今回は「温泉クイズショー」の使い方を詳しく紹介しよう。うまく使えば、本格的なクイズイベントを自分で主催することもできるぞ。



イベントチャットの仕掛けを解き明かすのが楽しい。情報交換で話も弾むよ。

温泉クイズショーを徹底攻略!?

「温泉クイズショー」は、出された問題にパネラーが解答を書いて、一斉に答えを出すというクイズ形式のチャットルームだ。出題や採点は、リーダーだけが制御できるぞ。

①自動で問題を出す

自動で問題を出す場合は、リーダーが「問題」「議題」などのキーワードを発言すればいい。自動出題は抽象的な連想問題ばかりなので、リーダーも解答に参加できるのだ。

キーワード

問題 議題 テーマ

②自分で考えた問題を出す

“問題「海の家の名物は」”などと、キーワードのあとに「」を付けて文字を書けば、「」の中身がパネルに表示されて問題となるのだ。

キーワード

問題「xx」 議題「xx」 テーマ「xx」



自動問題は連想系のものばかり。オリジナルで出題もできるよ。

まだまだあるぞ!

イベントチャットは全部で15種類!!

イベントチャットは全部で15種類あり、現在はそのうち7つが利用できる。今後どんどん利用できる部屋が増えていく形式になっているぞ。なにしろ部屋の数が15もあるから、一斉にすべてが使えたとしても、各部屋の仕掛けを解き明かすのが大変だしね。それぞれの部屋の情報交換をしつつじっくり解明しよう。



なんとキャラクターの首が縦にならぶトータムボール! 南米の雰囲気?



水中なんだけど、呼吸の心配はなし? いろいろなお魚さんが出てくるよ。



黒板にテーマが書かれ、発言の最後に自動的に変な語尾が付いたりする。



2人乗りの車でレッツゴー! 雨も降ったりと演出効果が凝ってるのだ。



畳敷きの落ち着いた和室。縁側の外をととき変なものが横切ったりする。

⑤正解判定

正解の判定は、リーダーの独断と偏見になる(笑)。“正解”などのキーワード、または“ブー”とブザー音を書けば、音で正否を表現するのだ。

キーワード

正解の場合 **正解** **ピンポン**
不正解の場合 **間違い** **ブー**



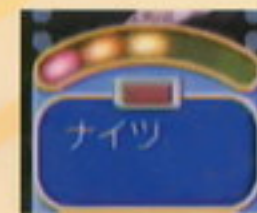
正解の判定権はリーダーにあるけど、もめないようにね。

⑥得点配分

得点はそれぞれの解答者のブースに最大5点まで表示できる。“1点>ぴあん”などと書けば、ぴあんに1点が入るわけ。“>”のあとに得点をあげたい人の名前を書けばいいのだ。得点は、いきなり5点をあげたり、逆にマイナスすることもできる。得点の数字は漢字で書いても有効だ。

キーワード

0点>xx 1点>xx 2点>xx
3点>xx 4点>xx 5点>xx



自動出題の解答に正解はない? 仲間同士で誰の答えがよかったかを話し合っ、ポイントを決めてもいいよね。

特殊操作で楽しむイベントチャットはコレだ!



テーブルなどのデザインや色を変えられる。さらにいろんなものが飛び出す!



スクリーンにタイトルやテーマが表示可能。さらにテレビっばい演出もあり。

攻略
第1回



ダビつく2

●セガ●発売中 (8月9日発売)
●6,800円 (360ポイント)

1人

SLG

使用ブロック数: 182~

ディスク: 1枚



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

備考:

牧場資金大幅アップ計画

破産しないためのファーストプレイガイド

「2」は進行スピードが大幅アップしているのです。すでにGI制覇を果たした読者も多いはず。でも、そんな“資金ウハウハ順調牧場”になりそこなったオーナーリーダーには半年ごとの収支決算が鬼門……。そんなワケで今号は破産しないための基本攻略を取り上げた。資金5億円が牧場を軌道に乗せる一応の目安。ポイントを押さえよう。

POINT
500万円以下の種牡馬でもGIクラスは出せる!!
資金5億円キープで進め!!

種牡馬	母系	産駒
サクハラホクシオー	プリンセスリキッド	300万円 1000m-1800m
XXC スコービー	Princely Gift	速達 A 特異 B 戸回速
父 サクハラホクシ	Guncoar I	
父 アンジロ	ネクター	
父 ノーザンサー	スーパース	
父 サクハラホクシ	Northern Dancer	
父 クリアアール	Lady Victoria	
	Ambrosio	
	One Clear Call	

種付け料の安い種牡馬でも大物は出る。よきは相性だ。

初年度の種付けは早熟馬が絶対有利!!

産駒がデビューする前は、できるだけ安い種付け料の種牡馬を使おう。とくに早熟タイプの種牡馬がオススメ。早熟馬は2歳のデビュー直後からコンスタントに賞金を稼いでくれるし、売却価格も晩成型より高い。

デビューまでは慎重に進めべし!

2歳戦はオープンもレベルが低め。相手に恵まれれば重賞も勝てる。

ロクさんのコメントを参考に、牝馬クロスや特殊クロスをねらおう。

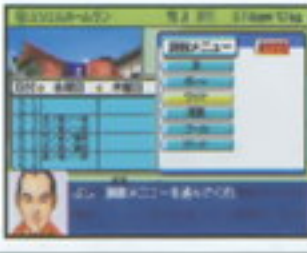
限定戦やローカル重賞で堅実に稼ごう!!

サンデーサイレンスの種付け料が捻出できるようになったら、積極的に使ってみよう。アウトブリードでニックスじゃなくたって、地力の差で活躍馬が量産できるはず。ローカル重賞などで地道に稼がせれば1頭1億は計算できる。

5億円まではひたすらガマン!

★調教はハードに★

おまかせ調教を使うなら、まずは「ハード」を指定。故障が頻発したら控え目に変えよう。



馬体重が重い時期は自分で調教メニューを組もう。おまかせだと故障させやすい。

★配合はブレンに★

一定レベル以上の種牡馬を使うなら、アウトブリード配合がオススメ。体質の強い産駒が多いからレースに使いまくれる。



ノーザンダンサー系牝馬にサンデーサイレンスなら、アウトブリードでもGI馬が出る。

高額牝馬を庭先取引きで手に入れる!!

資金が5億円を超えたら牧場の牝系強化に乗り出したい。ねらいは庭先取引きで手に入る良血馬たち。交渉しだいで最初の言い値の2割~5割引き以上も値落ちする。セリで買うよりもずっとお得だ。

セリ市よりも庭先取引き!

セリ市を使うなら「強気に攻め」てみよう。場合によっては一発落札の可能性がある。

庭先取引き馬は一定の条件をクリアしているものの中からランダムに登場。名牝が多い。

状況別HOW TO!ピンチを脱出するために

牧場の命運を賭けた名牝があつという間に死んでしまったり、期待していた名馬が故障したり……。リセットしたくなる気持ちもわかるが、こんなピンチな状況も競馬の醍醐味だ。きびしい状況を打破するためのポイント別攻略法——使わないで済めばそれに越したことはないけれど、いざ、という時のために掲載する。

ピンチをまねかないために

- ①無駄な出費を抑える
繁殖牝馬をセリで買うより、2歳牝馬を買って繁殖入りさせたほうが安上がり。4週目に放牧させて預託料を浮かせたりするセコイ手もある。
- ②設備投資は優先度を
ホースパークの施設設置は急がなくていい。月々の維持費で破産する可能性があるからだ。余裕ができたなら森林馬道や診療所などのケア施設を。
- ③“馬券でひと儲け”は単勝馬連で万馬券をねらうよりも、単勝でしっかり稼ぐほうが賢い。自分の馬の単勝を買っておけばトータル馬券収支も確実にプラスになるはずだ。

破産寸前!

繁殖牝馬と幼駒がいるなら、幼駒のほうをまず売ろう。何年か格安の早熟馬を付けて幼駒を売れば儲けは出る。現役馬の出走レースで馬券勝負は最後の賭け。



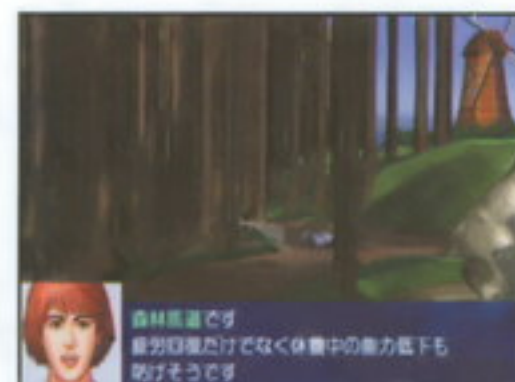
牝馬がゼロ!

2歳牝馬をセリ市で買って、3歳春までに繁殖入りさせよう。手頃な価格の繁殖牝馬のセリに参加して、お台価格で落札できるのを待っていい。



期待馬故障!

とにかく早急に放牧して回復を待つしかない。このとき森林馬道があれば放牧による能力ダウンが防げる。復帰後、馬体重が重い時期は自分で調教すること。



不受胎連続!

ホースパークに当て馬厩舎を作れば受胎率がアップする。また、出産年度は少しだけ受胎率が悪い。高額種牡馬を種付けするなら、前年休胎させておこう。



編集部オススメ!! 初期配合実例集

格安牝馬との配合で活躍が期待できそうな配合例を紹介しよう。下記の配合例を試してもらえば、かなりの高確率で重賞クラスの産駒が出るはずだ。ちなみに「ダビつく2」の配合の基本は、父からスピード、母からスタミナである。配合例では、この基本を踏まえ、配合手法を併用してみた。

種牡馬	母系	産駒
スリルショー	エスプリディア	ニックスはないものの、ネアルコとナスルーラのクロスでスピード強化万全のパターン。
ダイナガリバー	イエンライト	繁殖牝馬作りのための特殊な配合例。とにかくステイのパラメータを重視してみた。
サクハラホクシオー	エイシンナツコ	父よりスピード、母よりスタミナの王道パターン。ダート適性アップのクロスもある。
グランドオペラ	ザラストワード	なかなか出にくい根性コメントをねらってみた。ノーザンダンサークロスの成否が鍵。
ラシアンルーブル	メジロクインシー	「掟破りのアウトブリード」のイメージだが、ティディ系牝馬のニックスは強力!
ディンヒル	メジロラモーヌ	ディンヒルを使ったナタルマのクロスはどの牝馬でも効果大。順配合になるのもいい。

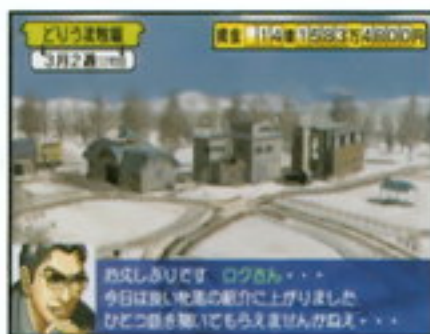
スピード豊富な短距離馬は種牡馬として価値が高い。

オススメ配合例

- ①スリルショー×エスプリディア (期待度★★★★)
ニックスはないものの、ネアルコとナスルーラのクロスでスピード強化万全のパターン。
- ②ダイナガリバー×イエンライト (期待度★★)
繁殖牝馬作りのための特殊な配合例。とにかくステイのパラメータを重視してみた。
- ③サクハラホクシオー×エイシンナツコ (期待度★★★★★)
父よりスピード、母よりスタミナの王道パターン。ダート適性アップのクロスもある。
- ④グランドオペラ×ザラストワード (期待度★★★★★)
なかなか出にくい根性コメントをねらってみた。ノーザンダンサークロスの成否が鍵。
- ⑤ラシアンルーブル×メジロクインシー (期待度★★★★)
「掟破りのアウトブリード」のイメージだが、ティディ系牝馬のニックスは強力!
- ⑥ディンヒル×メジロラモーヌ (期待度★★★★★)
ディンヒルを使ったナタルマのクロスはどの牝馬でも効果大。順配合になるのもいい。

クイズでお宝ゲット!!

牧場にテレビ局が訪れたり、あやしい男(キョウイチ)が登場することがある。彼らの出題するクイズに正解すれば、すばらしいお宝が手に入る。もちろん出題されるのは競馬と「ダビつく2」にかなする問題。制限時間はないので、本を調べたりインターネットを検索して全問正解を目指そう!



ズキョウイチはクイズを連れてきてくれる。



テレビ局のクイズは賞金が入る。かなり大金なのでうれしい。

I イベント

新種牡馬導入!!

今までの記事でもすでにお伝えしているように「ダビつく2」には本年度産駒デビューの種牡馬たちが登場する。だが、初年度の牧場で種牡馬リストを見てみても彼らの姿は……ない。じつは、これらの新種牡馬、一定の条件を満たすことで初めて新規導入されるシステムになっているのだ。

種牡馬	価格	ステータス
フラスランダー	800万円	1800m-2400m
シルバーシーク	800万円	1800m-2400m
グレイヴ	800万円	1800m-2400m
ダンス	800万円	1800m-2400m
パスデロン	800万円	1800m-2400m
ヒスマジック	800万円	1800m-2400m
グレイフルタッチ	800万円	1800m-2400m

新種牡馬の能力は全体的にかなり高い。導入後は積極的に使おう。

種牡馬	価格	ステータス
スペシャルウィーク	800万円	1800m-2400m
ハイルトウリス	800万円	1800m-2400m
ハイルトウリス	800万円	1800m-2400m
ハイルトウリス	800万円	1800m-2400m
ハイルトウリス	800万円	1800m-2400m
ハイルトウリス	800万円	1800m-2400m
ハイルトウリス	800万円	1800m-2400m
ハイルトウリス	800万円	1800m-2400m

国内産馬の一流級が父配合にこだわろう。

アウトブリードがすごい!

クロスのない配合をアウトブリードと呼ぶ。前作の「ダビつく」では絶大なクロス効果の前に印象が薄かったアウトブリードだけど、今回はかなり強力。ニックスだけの配合からも超一流馬が登場しそうだ。

●ニックス配合
系統どうしの好相性をニックスと呼ぶ。前作では2段階しかなかったニックス効果だが、今回はランク付けがさらに詳細。父母が入り替われば効果も変わってくる凝りようだ。



ニックスから見ると、テイ系やプリンス系、スキロ系の牝馬はかなり期待できる。

父	母	種牡馬
父ニックス	母ニックス	種牡馬
父ニックス	母ニックス	種牡馬
父ニックス	母ニックス	種牡馬
父ニックス	母ニックス	種牡馬
父ニックス	母ニックス	種牡馬
父ニックス	母ニックス	種牡馬
父ニックス	母ニックス	種牡馬

高額種牡馬ならば体質面に悪影響のあるクロスよりアウトブリードがオススメ。

II 配合理論

●クロス
牝馬クロスや特殊クロスは健在だが、こまかい部分で効果が変わっている。とくに特殊クロスにかんしては3頭経由クロスという概念が追加されているので、さまざまな配合で特殊クロスを試してみよう。ロクさんのコメントが「かなりの効果」なら3頭経由クロス。

●順配合
父がスピード型で、母父がスタミナ型の場合に成立する。

●めずらしい配合
特殊クロス対象馬に関係のある配合手法。意外な名馬が出る!?

●5代配合エトセトラ
5代にわたって似たタイプを種付けする配合手法。前作の「しつこい配合」のような感じだ。内国産種牡馬や安い種牡馬にこだわって種付けをし続けると、見つけ出せるはず。全部で7種類ある。

種牡馬	価格	ステータス
ミシエルマイルド	800万円	1800m-2400m
ミシエルマイルド	800万円	1800m-2400m
ミシエルマイルド	800万円	1800m-2400m
ミシエルマイルド	800万円	1800m-2400m
ミシエルマイルド	800万円	1800m-2400m
ミシエルマイルド	800万円	1800m-2400m
ミシエルマイルド	800万円	1800m-2400m
ミシエルマイルド	800万円	1800m-2400m

5代配合の効果はいろいろ。成立させるには根気が必要。

猫集めが意外な効果を発揮!?

ホースパークの施設に登場する猫。これを集めていくと意外な効果が得られるらしい。集めた猫の数が増えてくれば、猫ハウス→猫パーク→猫ランドというように拡張もされる。できるだけ多くの猫を集めて、秘密の効果を期待しよう。



一般的には猫が近くにいと競走馬の精神面が安定する。

IV ホースパーク

新施設大幅増!! その効果とは

●検疫所
繁殖馬のやりとりができる新施設。自家製の種牡馬や繁殖牝馬データを牧場間で移送できる。友達同士で協力しながら最強馬生産を目指せるはずだ。

●天候観測所
運まかせの馬場状態だが、天候観測所を作れば週末の天気予報が見られるようになる。重馬場だと成績が安定しないタイプは、天気予報が晴れの週に登録しよう。



能力の高い繁殖牝馬は牧場の宝。移送は無料だ。

天候観測所の立地によって予報的中率は変わるらしい。

4大新要素徹底分析!!

だから「ダビつく2」はおもしろい!

前作ユーザーも絶対チェックしたい進化した「ダビつく」の実力を見よ

前作の「ダビつく」とくらべて大きく進化したのはここで取り上げた4項目。どれも前作ユーザーの要望をもとに強化が図られている。騎手の実名化や択一式だった欧米の海外牧場を途中で移設できるようにしたのもうれしい改良。

でも、プレイ初期は「なんだ前作と変わらないじゃん」という印象が正直なところだろう。が、「期待していたわりに……」と思う前にスピードアップで“あつという間”の10年間をプレイしてみよう。



種牡馬	価格	ステータス
マルゼンスキー	450万円	1800m-2400m
マルゼンスキー	450万円	1800m-2400m
マルゼンスキー	450万円	1800m-2400m
マルゼンスキー	450万円	1800m-2400m
マルゼンスキー	450万円	1800m-2400m
マルゼンスキー	450万円	1800m-2400m
マルゼンスキー	450万円	1800m-2400m
マルゼンスキー	450万円	1800m-2400m

内外で伸びが違うレースシーン。馬場状態で作戦を変えるのが基本。
牝馬クロス優勢の前作とはひと味違う配合システム。本作の最強配合は?

シリーズレースがウリ!

連戦形式でのつくりょうCがお手軽にできるので、最強のスプリンターやダート王決定戦なども気軽にできる。特定条件で激走する馬は要チェックだ!

種牡馬	価格	ステータス
スプリントマイル	2500万円	2400m
マイル	2500万円	2400m
マイル	2500万円	2400m
マイル	2500万円	2400m
マイル	2500万円	2400m
マイル	2500万円	2400m
マイル	2500万円	2400m
マイル	2500万円	2400m

ライバル馬や「1」の名馬がまずは目標!

III つくりょうC

なぜ強い!? つくりょうCでのライバル馬たち
ゲーム内のライバル馬は馬体重や調子などで本来の実力を差引かれている。でも、つくりょうCではつねに最強の状態。よって、つくりょうCのライバルは強いのだ。

●脚質指示も出せる
ゲーム中の先行馬に思いついた後方待機なども試してみよう。
●ロード時の作業がカンタン
一発選択コマンドが追加されたのでVMからのロードが非常にラク。

対戦大幅強化!!
自分の馬には周回方向の巧拙も反映。

攻略
第3回

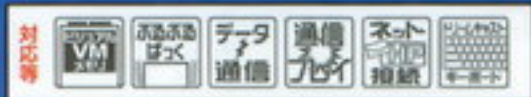


カルドセプト セカンド

●メディアファクトリー／大宮ソフト
●発売中(7月12日発売) ●6,800円(360ポイント)

プレイ人数 **1-4**人
ジャンル **TAB**
(トレーディングカードボードゲーム)

使用ブロック数 **50**~
ディスク **1**枚



ホームページアドレス: <http://www.culdcept.com>

備考:メモリーカード4Xにも対応。

「セカンド」における“使える”ブック作りとは?

今回は、「セカンド」で勝ち抜いていけるブックを作るには、何をポイントとすればいいのかを解説していこう。前作よりも属性専用のカードが増え、グンと単色ブックを作りやすくなったところに注目する。また手持ち魔力が増えやすく、地形変化もしやすくなったので、連鎖もねらっていけるだろう。



セカンドで追加された、特定属性専用カード(他属性でも使用できるが、特定属性に使用すると大きな効果を発揮するカード群)に注目しよう。

現状では単色ブックが強い?

単色で組む利点は、属性カードのほかに連鎖の組み易さが挙げられる。今回は特に手持ち魔力をブーストする要素が多いので、容易に地形変更が可能だからだ。またスペルにも、低コストで特定の地形に変更可能なカードもある。

土地の地形変更コストが安い

無属性や複属性土地は地形変更コストが安い。これを利用して連鎖しよう。



単色を応援するスペルも充実。地形変更のスペルはコストが安くて使いやすい。

「アイドル」系でコンボ支援

アイドル系のカードは使い方を誤らなければ、コンボや単色ブックを支援する大きな力になる。



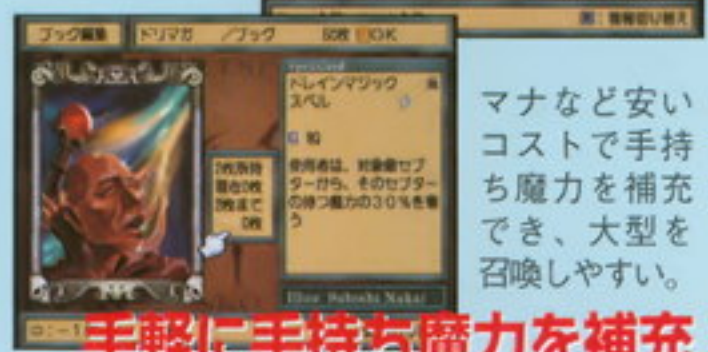
スペルカードには面白い効果や、コンボに使えるカードが多数ある。ぜひ投入しよう。

大型クリーチャーを召喚しやすい

「セカンド」の特徴として、さまざまな条件が必要な大型クリーチャーの召喚をし易いということが挙げられる。ゴールドアイドルなど特殊なカードを使えば、序盤でもいきなり大型クリーチャーを呼べるだろう。これは脅威だ。

ゴールドアイドルに注目!

ゴールドアイドルを使えば、生け贄や必須土地がなくても召喚できるように。



マナなど安いコストで手持ち魔力を補充でき、大型を召喚しやすい。

『ドリマガ』制作ブック 命名「Big-Blue」

召喚しづらい大型クリーチャーを使う

弊誌の攻略担当が制作した、実験的なブックのレシピを公開。まだまだカードが足りなく、ここからさらに発展させていくブックのたたき台となるものだ。このブックの主眼となるのは「リバイアサン(水属性クリーチャー)」。リバイアサンが通った土地のすべてを水属性にするのが目的だ。

リバイアサンが通った土地は、すべて水属性になっていく。これをどう支援するか?



水属性クリーチャー用の防御や攻撃アイテムを入れておく。カードはここからどんどん増やしていく。

クリーチャー			
ゴールドアイドル	(無属性)×2	バンニップ	(水属性)×2
ティラノサウルス	(無属性)×1	ビジョン	(水属性)×1
プラスアイドル	(無属性)×2	ベヒーモス	(水属性)×1
G・アメーバ	(水属性)×1	ボジャーノイ	(水属性)×2
S・ジャイアント	(水属性)×1	リザードマン	(水属性)×1
アイスウォール	(水属性)×2	リバイアサン	(水属性)×1
カロン	(水属性)×1	リリス	(水属性)×2
クラークン	(水属性)×1	レモラ	(水属性)×1
アイテム		スペル	
ウォーターアムル	(攻撃)×1	イビルブラスト	(単体瞬間)×1
ウォーターシールド	(防御)×1	レイジャー	(複数瞬間)×1
オーディンランス	(攻撃)×1	シンク	(単体瞬間)×1
オーラブレイド	(攻撃)×2	スピリットウォーク	(単体呪い)×1
ガセアスフォーム	(防御)×2	ドレインマジック	(単体瞬間)×1
ダイヤアーマー	(防御)×1	フライ	(単体瞬間)×2
トライデント	(攻撃)×1	ヘイスト	(単体瞬間)×2
ネクロスカラベ	(防御)×1	ホーリーワードX	(単体呪い)×1
パワープレスレット	(防御)×1	マジックボルト	(単体瞬間)×2
フュージョン	(巻き物)×1	マナ	(単体瞬間)×2
		ラスト	(単体瞬間)×2

ブック作成のポイント

3種類あるカードのバランスを考える

手札にクリーチャー、またはアイテムしかない。そんな事態を避けるために、カード種類のバランスには気を使おう。ブックの情報ウインドで、どの種類が何パーセントなのかを常に確認しよう。



ブック編集の画面で、Rトリガーを押すと出てくるステータスウインド。ここにカードの比率がどれぐらいかが表示される。

ストーリーモード攻略 最終回

ストーリーモードの攻略は、今回でひと区切り。実はこのステージのあとにも難関が待っている。カードを集めてブックを充実させておきたい。

STAGE-14 —クアンゼの町—

炎に包まれた町を襲った、2人のセプターとは？

レオやセレナと共に旅を続ける主人公一行が目にしたのは、燃えさかるクアンゼの町。主人公をねらい、ある教団が攻め入ってきたのだ。このステージの対戦相手は炎の使い手・ガミジンと、水の使い手・ミュリン。2人はそれぞれ得意とする属性カードを多用し、戦法も攻撃と防御をバランスよく使い分けてくる。同盟戦となるので、総魔力の増減に注意しながら戦おう。

燃えさかるクアンゼの町。ここでは2つのマップを行き来して戦っていく。



水、火属性が多用されるので、それに対抗できるブックを作っておこう。



3つのエリアに分かれた大きめのマップ。左右のどちらかを片方回ればOK

水属性土地が多いエリアと火属性土地の多いエリアを、中央の小さなエリアがたぐ変則的な面。ただし砦はどちらか一方を回ればいいので、なるべくどちらかのマップを独占するようにしよう。中央のエリアで領地を増やすと有利。

砦—1 (N)
ダイス—1~9
エリア—3
1位報酬—14枚
施設—ほくら 転送円 占い館

ストーリーモード後半戦CPU対策



ストーリーモードの後半に登場する、CPUの傾向と対策を見ていこう。後半に登場するだけあって、なかなか手強い思考とブックを持っている。ブックの属性が偏っていることが多いのが特徴だ。



Dr.Morroc モロック 無属性が主体

ブックはほとんど無属性クリーチャーとアイテムで構成されている。空き地は可能な限り取りにくる性質で、クリーチャー増強スペルで土地を守る。パニシングレイ(攻撃スペル)をブックに入れておこう。



Gamygin ガミジン 防御を固めよう

ブックはほとんどが火属性。攻撃的な性格で、勝るとわかると必ず侵略を仕掛けてくる。投入しているクリーチャーは攻撃を重視したものが多く、攻撃スペルも多用してくるのでしっかり防御をしよう。

いやがらせ対策を Gemmory ゲモリー

ブックに組み込んでいるクリーチャーは緑単色なので対抗カードを持てば問題ない。怖いのはセプターに対する呪い系スペルを多用すること。マナを吸われないよう、ガード用のスペルを使おう。



妨害工作を防ごう Mullyn ミュリン

ガミジンと対をなす水属性単色ブックの使い手。防御を優先とするので、侵略してくることは少ない。水属性に対抗するスペルや、強打のあるクリーチャーをブックに投入しよう。



Whirlwind ワールウイン 先制をつぶそう

ブックはほとんど風属性クリーチャー。先制や麻痺など、風属性独特の特殊能力対策に、先制をつぶすアイテムを準備。特に怖いのはクリーチャーをそろえたあとのガルダ(風属性クリーチャー)召喚だ。



Balberit バルベルト 全体ダメージの対策を準備

邪教の教主なだけに、なかなか強力なカードを使用する。状況判断は冷静で、侵略ミスなどはほぼしない。怖いのはときどき使ってくる、全体攻撃スペルだ。思わぬところで領地をなくすこともある。

ステキなタイトル募集中! カルドセプトコーナー(仮)

いつまでも(仮)ではカッコつかないこのコーナー、皆さんからのステキなタイトルを募集しています。どしどし送ってくださいね! さて、少しずつですがハガキがきていますので、ちょっぴり紹介しましょ



お嬢様っぽくないけど、元気あふれる可愛さでセレナ人気沸騰中。

う。最初のおハガキは、いきなり新コーナーを考えてくれた、神奈川県/FreeFly夢鏡さんです。「カルドセプトセカンドの法則」■ワーボア+武器で侵略を考えているときは、シルバーアイドルが配置されていることを忘れてる■ホーリーワード0を食らうときは、なぜか橋の上である■同盟戦でのセレナは、主人公にホーリーワードをかけたあと、必ず敵地に突っ込んでいく。たしかにそんな気がします(笑)。こんなハガキを募集中です!

セプターズギャラリー

静岡県/ネメソウ
なんだか複雑な表情をしていますね。セレナは同盟戦をすることが多いけど、頼りになるやらならないやら……。



埼玉県/おくは乱舞
しびれるナイスガイ(???)ライバーン! なゼメインかといえは、やはりヒゲの威力が絶大(?)なのでしよう(笑)。



あて先

〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング(株)
..... ドリマガ編集部「カルドセプトコーナー(仮)」係 まで

お詫び：前回のイラスト採用者の名前が間違っていました。正しくは神奈川県/ユニユニモレです。深くお詫びします。

攻略



プリンセスメーカーコレクション

●ジェネックス●発売中(7月19日発売)
●5,800円(300ポイント)

1人

SLG
(育成シミュレーション)

使用ブロック数 43~
ディスク: 1枚



攻略
第1回

DC ドリーム
キャスト

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

備考:

これで2人娘の将来は思いのまま!



さまざまなステータスの数値と格闘するのは、育成シミュレーションの常。この「プリンセスメーカーコレクション」は、同ジャンルの代表作だけあり、数値の項目がとて多彩。そのため初心者は、最初何をどうすればいいか路頭に迷っているはず。この攻略では、誰でもねらったエンディングを見られるように、その条件とステータスが変化する育成部分を中心に紹介。細かいイベントは別としても、少なくとも育成の方向性が見えてくるはずだ。



プリンセスメーカー2

「2」のエンディングは、全部で77種類と非常に豊富。その系統としては、ステータス関連の就職(結婚を含む)、ステータスは関係ない就職、そして特殊結婚の3つとなる。なかでも種類が多いのは、ステータス関連の就職で、育て方次第で女王からサギ師と千差万別。なお、「2」には4項目のステータスがあるが、これは体力などの囲みが基本能力、戦闘技術などや礼儀作法などの囲みは技能能力、そして評価となる。

職種とランクとは?

職種とランクはエンディング直前の技能能力や評価の数値で決まる(暗黒を除く)。職種はその名のとおりの職業になるかの目安で、ランクは各職種内でいかに偉くなるかということ。この職種とランク、そして一部の基本能力の組み合わせによりエンディングが決定する。

職種

万能	最高評価と最低評価の数値の差が50未満。
社交	全評価の中で、社交評価が最も高い。
戦士	全評価の中で、戦士評価が最も高い。
魔法	全評価の中で、魔法評価が最も高い。
家庭	全評価の中で、家庭評価が最も高い。
芸術	全技能能力の中で、芸術が最も高い。
暗黒	因業の数値が一定以上。

ランク

S	最も高い評価の数値が421以上。
A	最も高い評価の数値が381以上。
B	最も高い評価の数値が311以上。
C	最も高い評価の数値が211以上。
D	最も高い評価の数値が211未満。

例 全評価が500以上で戦士評価が家事評価より51高いと戦士のSランク。全評価が100未満で差がないと、万能Dランクとなる。

エンディング条件表

エンディング	職種	ランク	その他条件	エンディング	職種	ランク	その他条件
女王	万能	S	気品800以上	賞金稼ぎ	戦士	B	モラル30未満
宰相	万能	S	気品800未満	兵士	戦士	C	モラル30以上
大司教	万能	A	最高ステータスが信仰	傭兵	戦士	C	モラル30未満
大臣	万能	A	最高ステータスがモラル	兵士	戦士	D	モラル50以上
博士	万能	A	最高ステータスが知識	傭兵	戦士	D	モラル50未満
シスター	万能	B	最高ステータスが信仰	勇者(魔法)	魔法	S	感受性が知能&信仰より高い
裁判官	万能	B	最高ステータスがモラル	王宮魔術師	魔法	S	モラル50以上 知能が信仰が感受性より高い
学士	万能	B	最高ステータスが知識	魔道士	魔法	S	モラル50未満
王の側室	社交	S	色気500以上	魔法師範	魔法	A	モラル50以上
王妃	社交	S	色気500未満	魔道士	魔法	A	モラル50未満
王の側室	社交	A	なし	魔法使い	魔法	B	モラル50以上
伯爵夫人	社交	B	気品が色気以上	魔道士	魔法	B	モラル50未満
富豪の妻	社交	B	色気が気品より高い	占い師	魔法	C	なし
商家の妻	社交	C	知能が感受性以上	手品師	魔法	D	気品100以上
農家の妻	社交	C	感受性が知能より高い	大道芸人	魔法	D	気品100未満
地主の愛人	社交	D	色気150以上	道化師	芸術	—	話術80以上 アイテム「王家の琴」を所持
出戻り	社交	D	色気150未満	作家	芸術	—	知能300以上
花嫁修業	家事	—	S~Dクラス共通	画家	芸術	—	知能300未満 絵画回数が舞踏回数以上
勇者(戦士)	戦士	S	モラル30以上 感受性が知能&信仰より高い	舞踏家	芸術	—	知能300未満 舞踏回数が絵画回数以上
将軍	戦士	S	モラル30以上 知能が信仰が感受性より高い	SM女王	暗黒	—	戦士評価210以上 気品200以上 色気200以上
賞金稼ぎ	戦士	S	モラル30未満	暗黒街のボス	暗黒	—	戦士評価210以上 気品200以上 色気200未満
近衛隊長	戦士	A	気品100以上 モラル30以上	ゴロツキ	暗黒	—	戦士評価210以上 SM女王&暗黒街のボスの条件に当てはまらない
武道師範	戦士	A	気品100未満 モラル30以上	高級娼婦	暗黒	—	戦士評価210未満 気品200以上 色気200以上 気立て270以上
賞金稼ぎ	戦士	A	モラル30未満	サギ師	暗黒	—	戦士評価210未満 色気200未満 話術70以上
騎士	戦士	B	気品150以上 モラル30以上	街娼	暗黒	—	戦士評価210未満 高級娼婦&サギ師の条件に当てはまらない
武道師範	戦士	B	気品150未満 モラル30以上	魔王	暗黒	—	戦士評価300以上 魔法評価200以上 因業500以上

その他特殊エンディングの条件について

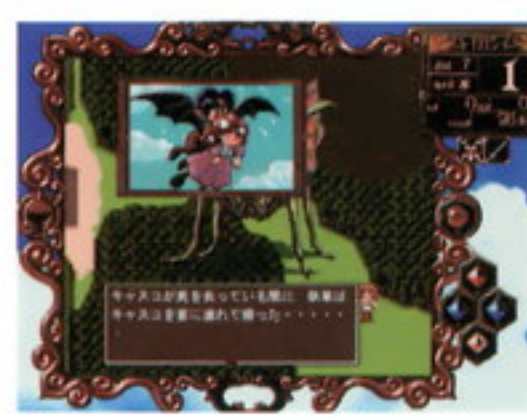
一般職への就職&アルバイトは、基本的に職種が万能で、アルバイトを実行した回数が最も多い職業につくことになる。これはある意味、ステータスが足りなくて上級ランクの職業になれなかった場合に起こるので、バッドエンディングの意味合いもある。そして特殊結婚は、相手との関係という隠し要素が影響する。ここには関連するステータスとヒントを載せるので、参考にしてほしい。なお、特殊結婚は就職と兼ねることも可能だ。

●一般職への就職、アルバイトパターン

- 就職** 職種が万能でランクCの場合、アルバイト数が10回以上で最も多い職業に就職、どのバイトも10回未満の場合は女官エンディング。
- アルバイト** 職種が万能でランクDの場合、アルバイト数が10回以上で最も多い職業にバイト。どのバイトも10回未満の場合、家事手伝いとなる。

●特殊結婚パターン

結婚相手	条件
王子	関係90以上、色気200以上、気品250以上、モラル30以上、因業100未満、一定時期にお城に行くこと……。
父親	関係100、モラル、信仰100以上、知能&気品&色気がモラル&信仰の2倍以上、因業100未満、会話とパカンスが大事。
執事	関係100、色気200以上、感受性250以上、看病や武者修業の救出……。
魔王	関係100、色気300以上、気品200以上、因業がモラルの2倍以上、出会いはどこで?
ドラゴンユース	ドラゴンのプロポーズを断らない。金にうるさい竜がどこかに……。



父親や執事との関係は、会話や看病で簡単に上げることが可能。



毎年1月にお城に行くと、見知らぬ青年武官がいる。彼は誰でしょう(笑)?

勉強とステータスの変化

勉強のクラスは最初必ず初級から始まり、5回選択すると次のクラスへ進級する。効果も上がるが、学費も上昇するので注意。なお、学費が足りなくても授業は受けられる。ステータスは変化しないが、授業回数は加算される。



●ステータスが変化すると評価も変わる
基本や技術能力が増減すると、評価も少しずつ上下する。数値の細かい調整をする場合は利用したい。

教科名	クラス	知能	気品	色気	モラル	信仰	感受性	教科名	クラス	知能	気品	色気	モラル	信仰	感受性
自然科学	初	1~4	-	-	-	-	-	絵画	初	-	-	-	-	-	0~1
	中	2~8	-	-	-	1~0	-		中	-	-	-	-	-	0~1
	上	3~8	-	-	-	2~0	-		上	-	-	-	-	-	0~1
	マ	4~12	-	-	-	3~1	-		マ	-	-	-	-	-	0~1
詩文	初	0~1	0~1	-	-	-	1	舞踏	初	-	-	0~1	-	-	-
	中	0~2	0~1	-	-	-	1~2		中	-	-	0~1	-	-	-
	上	0~3	0~1	-	-	-	1~4		上	-	-	0~2	-	-	-
	マ	0~4	0~1	-	-	-	2~5		マ	-	-	1~2	-	-	-
神学	初	1	-	-	-	1~2	-	剣術	初	0~1	1	-	-	-	-
	中	1	-	-	-	1~3	-		中	0~1	1~2	-	-	-	-
	上	1~2	-	-	-	1~4	-		上	0~1	1~3	-	-	-	-
	マ	1~3	-	-	-	1~5	-		マ	0~1	1~4	-	-	-	-
軍学	初	1~2	-	-	-	-	-1~0	格闘術	初	1	-	-	-	-	-
	中	2~3	-	-	-	-	-1~0		中	1	-	0~1	-	-	-
	上	3~4	-	-	-	-	-1~0		上	1~2	-	0~2	-	-	-
	マ	4~5	-	-	-	-	-1~0		マ	1~3	-	0~1	-	-	-
礼法	初	-	1	-	-	-	-	魔法	初	-	-	-	-	1	0~2
	中	-	1~2	-	-	-	-		中	-	-	-	-	1~2	0~3
	上	-	1~3	-	-	-	-		上	-	-	-	-	1~3	0~4
	マ	-	1~4	-	-	-	-		マ	-	-	-	-	1~4	0~5

●父親の職業と養育費

教科名	クラス	戦闘技術	攻撃力	防御力	魔法技術	魔力
剣術	初	0~1	1	-	-	-
	中	0~1	1~2	-	-	-
	上	0~1	1~3	-	-	-
	マ	0~1	1~4	-	-	-
格闘術	初	1	-	-	-	-
	中	1	-	0~1	-	-
	上	1~2	-	0~2	-	-
	マ	1~3	-	0~1	-	-
魔法	初	-	-	-	1	0~2
	中	-	-	-	1~2	0~3
	上	-	-	-	1~3	0~4
	マ	-	-	-	1~4	0~5

選択可能年齢	10歳						11歳		12歳		13歳		14歳		15歳		16歳		
バイト名	家の手伝い	子守り	宿屋	農場	教会	料理屋	木こり	髪結い	左官	狩人	墓守	酒場	家庭教師	ヤミ酒場	夜の殿堂				
体力	-	-	-	1	-	-	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	
筋力	-	-	-	1	-	-	2	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
知能	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-2	-	-	-	-	-	-1	
気品	-	-	-	-1	-	-	-2	-	-	-1	-	-	-	-	-	-	-	-2	
色気	-	-1	-	-	-	-	-	-	-1	-	-1	-	-1	2	3	-	-	-	
モラル	-	-	-	-	-1	-	-	-	-	-	-	-	1	-3	-	-	-	-	
因業	-	-	-	-	-2	-	-	-	-	0~1	-	-	-	2	1	-	-	-	
感受性	-2	1	-	-	-	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	
ストレス	1	3	2	3	1	2	4	3	3	3	5	5	7	12	8	-	-	-	

アルバイトとステータスの変化

アルバイトは基本ステータス変化こそ少ないが、技能や評価は変わりやすい。特に注意すべきはストレスで、これをためすぎると病気どころか死ぬこともある。

バイト名	家の手伝い	宿屋	料理屋	狩人	墓守	酒場	ヤミ酒場	夜の殿堂
戦闘技術	-	-1~0	-1~0	0~1	-	-	-	-
抗魔力	-	-	-	-	0~1	-	-	-
話術	-	-	-	-	-	0~1	-	-
料理	0~1	-	0~1	-	-	0~1	-	-
掃除洗濯	0~1	0~1	-	-	-	-	-	-
気だて	0~1	-	-	-	-	-	-1~0	-1~0

check! 本作の悩みどころは、やはり慢性的な予算不足。プレイヤーは国を救った勇者の割に毎年の俸給が少ないので、なかなか勉強がしにくいはずだ。ここでは攻略を助ける一攫千金の大量収入の手段を紹介。これで予算を整え、勉強を重ねてステータスを育てよう。

攻略を助けるテクニク

勉強1回で吹っ飛び父親の年収。本当に救国の勇者?

①収穫祭に初期から勝つ方法

収穫祭は毎年10月に開催される。娘の誕生日を9月30日にすると、最初の収穫祭は1年後になる。この期間に料理屋で働き、さらに感受性を上げれば2年目には料理コンクールの優勝も可能。

まずは家の手伝いを中心、そのあとは料理屋と子守りでいこう。

料理は家事、武闘会は戦士か魔法、ダンスと芸術の勝敗は社交評価が影響する。

②武者修行はこう使おう

この武者修業では、数多くの宝箱が置いてあり、中には高価なアイテムがあることも。さらにモンスターと戦うことでお金も得られる。因業を気にする人は、あとから教会のバイトを実行して減らそう。

この方法は、ある程度の体力や攻撃力ができない。

モンスターにより所持金額には差がある。東部森林地帯はあまりもうからない。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

「ゆめみる妖精」は、開始時に入力する娘の誕生日や血液型のほか、父親の職業でもステータスが変化します。さらに、この職業は初期金額や収入も異なるので、その点を踏まえつつ育成の方向性を決める必要がある。極端な話モラルが高い職業を目指すなら、旅の僧侶か引退騎士という具合となる。なお、収入やステータスのバランスが良いのは引退騎士。初心者にもオススメできる。

●父親の職業と養育費

職業名	初期養育費	年 収	借金限度額
商人	3000	100~1500	200
旅の僧侶	800	300~800	200
引退騎士	1500	700	500
旅芸人	500	10~800	50
没落貴族	500	500	1500
風来坊	5000	0	50

●父親の職業と娘の初期ステータス ●父親の職業による毎月のステータス変化

ステータス	商人	旅の僧侶	引退騎士	旅芸人	没落貴族	風来坊
スタミナ	70	70	70	180	70	150
知力	120	145	70	35	50	50
気力	50	140	130	50	50	50
プライド	120	50	80	30	175	120
モラル	50	185	160	25	60	50
気品	50	75	140	45	150	30
気だて	25	140	30	50	30	30
センス	50	30	35	190	120	50
魅力	50	35	50	195	150	80
武勇	20	25	150	50	30	90
信頼	25	35	40	30	35	30
娘の状態	なまいき	通常	通常	非行化	なまいき	非行化

ステータス	商人	旅の僧侶	引退騎士	旅芸人	没落貴族	風来坊
スタミナ	-	0.5	-	1	-	0.5
知力	0.5	0.5	-	-	-	-
気力	-	0.5	0.5	-	-	0.5
プライド	-	-	0.5	-	1	-
モラル	-	10	0.5	-	-	-1
気品	-	-	0.5	-	1	-
気だて	-	-	-0.5	-	-0.5	0.5
センス	-	-0.5	-	0.5	1	0.5
魅力	-	-	-	0.5	-	0.5
武勇	-	-	0.5	-	-	0.5
ストレス	-	-	-	-	-	5

各エンディングと発生条件について

こちらのエンディング数は全62種類となっており、系統は大きく分けてステータス関連の就職（結婚含む）、芸術系就職、一般就職、そして特殊結婚の4つ。右の表ではステータス関連の就職エンディングを条件とともに掲載。「？」は秘密なのでがんばって探してほしい。なお、芸術系就職の条件は、センスが300以上で、絵画、音楽、料理教室を35回以上学ぶと、最も回数が多い教室に関連するエンディングとなる。そして一般就職系は、スタミナ100以上のほか、農場、市場、メイド、鉱山、大工、子守り、家庭教師、酒場、王宮のバイトが25回以上だと、最も回数が多いバイトにちなんで就職となる。

エンディング	条 件	エンディング	条 件
女王	知力、気力、プライド、モラル、魅力500以上 気品999 ホステス&用心棒のバイト0回、王宮バイト1回以上	教祖	モラル800以上 知力、気力、プライド500以上 気品300以上 気だて500未満 教会バイト1回以上
王妃	プライド、モラル300以上 気品、魅力500以上 気だて700以上 ホステス&用心棒バイト0回、王宮バイト1回以上	シスター	モラル300以上 知力、気品、気だて200以上 教会バイト15回以上
王の側室	気品、気だて300以上 魅力800以上 モラル300未満 プライドがモラルより高い	歌姫	魅力500以上 センス200以上 魅力がプライドより高い プライドがモラルより高い 音楽教室&ダンス教室を合計40回以上
妖精の女王	???	音楽家	センス300以上 音楽教室35回以上
普通の妖精1	信頼度50未満 「妖精の女王様訪問」 イベントクリア	吟遊詩人	スタミナ、センス300以上 センスがプライド&モラル&気だてより高い お金1000未満
普通の妖精2	ほかの全エンディング条件を満たさない	女優	魅力500以上 プライド、センス300以上 音楽教室&ダンス教室を合計40回以上
天使1	気品、モラル700以上 信頼度50未満 「妖精の女王様訪問」 イベントクリア	舞踏家	センス、スタミナ300以上 ダンス教室を35回以上
天使2	気品900以上 モラル999 信頼度60未満	大道芸人	スタミナ、魅力300以上 センス200以上 気品400未満 センスがプライド&モラルより高い
英雄	スタミナ、気力、モラル700以上 プライド、気品500以上 武勇999	博士	知力900以上 知力が気力&センス&武勇より高い
将軍	知力、気力、プライド、モラル、気品500以上 スタミナ、武勇700以上	哲学者	知力500以上 プライド、センス300以上 知力が気だて&武勇より高い
騎士	スタミナ、モラル500以上 プライド、気品300以上 武勇500以上	錬金術師	知力、センス500以上 モラル200未満 知力が気だて&武勇より高い
兵士	スタミナ、武勇300以上 モラル100以上 武道道場15回以上	作家	センス300以上 スタミナ、知力、気力、プライド200以上 プライドがモラル&気だてより高い
宰相	知力700以上 スタミナ、気力、プライド、モラル、気品500以上 王宮バイト1回以上	教師	知力300以上 モラル200以上 学校15回以上
地方領主	気力、プライド300以上 スタミナ200以上 お金3500以上	農場経営者	お金3500以上 農場バイト50回以上 農場バイト回数が鉱山バイト回数より多い
執政官	知力、気力、プライド、モラル500以上 モラルがセンス&魅力より高い	鉱山経営	お金3500以上 鉱山バイト50回以上 鉱山バイト回数が農場バイト回数より多い
裁判官	モラル700以上 知力、プライド500以上 モラルがセンス&魅力より高い	建築家	知力、センス400以上 スタミナ、気力、モラル、武勇100以上 大工バイト40回以上
役場の職員	モラル200以上	鍛冶屋	スタミナ、センス300以上 気力200以上 プライド、気品、魅力400未満 鉱山&大工バイトを合計100回以上
金融家	知力、モラル300以上 気だて、センス、魅力、武勇700未満 お金3500以上	暗黒街のボス	???
金貸し	モラル、気品300未満 お金2000以上	用心棒	???
富豪の妻	モラル、気だて、魅力500以上	盗賊知力	武勇300以上 知力、プライド、気品、気だて300未満 モラル80未満
富豪の愛妾	魅力500以上 モラル300未満	ホステス	???
大司教	モラル700以上 知力、気品300以上 気だて、センス、魅力、武勇700未満 ホステス&用心棒バイト0回 教会バイト25回以上	インブ	???



ステータス、そして学習やバイトの回数すべてが条件未満だと、普通の妖精2に戻ってしまう。

その他特殊結婚の条件について

こちらの特殊結婚の相手は7人おり、そのリストは右のとおり。人間ではない王子は、ステータスだけでなく、バカンスなど一定の行動中に出会う必要がある。特にプロポーズされるイベントを断ると、もう結婚は不可能なので注意したい。また、人間王子との条件は2種類あるが、ここでは簡単な方法を載せてある。

結婚相手	条 件
父	スタミナ、知力、気力、プライド、気品、センス、魅力、武勇600以上。気だて800以上。信頼度100。モラル300~500。家事手伝い30回以上。ホステス0回。通常かぶりっこ。
王子	モラル、気だて300以上。魅力800以上。気品、気だて、魅力の合計が1500以上。王宮バイト15回以上。その時王宮で王子と3回以上出会う。
モグラ王子	鉱山バイトを10回以上行っていると、16歳の時バイト中に出会う。再び鉱山中に出会うとプロポーズされる。その時、気品500以上、魅力700以上必要。
南国王子	スタミナ400以上。気品300以上。魅力500以上。この条件を満たす時に南国のドレスを着てバカンスに2回行き、2回目にプロポーズされる。16歳の6~8月限定。
ウサギ王子	気品300以上。センス300以上。魅力500以上の条件を満たしてウサギのスーツを着てバカンスに2回行き、2回目にプロポーズされる。16歳の3~5月限定。
魔界王子	モラル30未満。魅力500以上。信頼度50未満。なお、モラル100未満（間のスーツを着ている場合は関係なし）で15歳の12~2月にバカンスへ行き、使い魔と出会うこと。
猫王子	気だて500以上で3~4月に自由行動で仔猫を拾う。その後キャットスーツを着せておくとイベントが2回発生（2回目は14歳以降）。2回目にプロポーズを受ける。

娘の状態とその影響

娘の状態は、通常を含めて全6種類。ぶりっこや貧乏性の場合にはあまり問題はないが、なまいきや非行化になると、仕事をサボったり悪い仲間と付き合うなどデメリットが多くなる。父親の職業が風来坊や旅芸人だと、ゲーム開始時から非行化状態のため、育成が手間取ることもある。この場合はまず通常に戻すスケジュールを組み、一刻も早く更正させよう。なお、ぶりっこの場合、なぜか特定バイトの給料が上がるぞ。

状態名	この状態になる条件	この状態でなくなる条件	影響
ぶりっこ	通常状態で、魅力>プライド&魅力>モラル×2 & 魅力>(年数×30)+150	魅力+50<プライドもしくは魅力<モラルもしくは魅力<(年数×30)+100	鉱山のアルバイトを断られる、酒場かメイドのアルバイトは日給が上がるなど
貧乏性	通常、ぶりっこ状態の時に、養育費≤借金限度額の100G手前&プライド<(年数×60)+150	なまいき、非行化、病気になる、もしくは養育費500G以上になる	自由行動に内職の選択肢が入る、父の誕生日のプレゼントがないなど
なまいき	通常、ぶりっこ、貧乏性状態時にプライド+気品>(気だて+モラル)×2	非行化、病気になる、もしくはプライド+気品<気だて+モラル	農場、市場、メイド、鉱山、酒場のアルバイトをさぼるなど
非行化	病気以外の状態時に次の条件のいずれかを満たす モラル<300&スタミナ+武勇>(モラル+気品)×2 もしくはモラル<50でスタミナ+武勇>200	病気になる、もしくはモラル>350かモラル>スタミナ+武勇	農場、市場、家庭教師、子守りのアルバイトを断られる、メイドのアルバイトをさぼる、自由行動時に悪い仲間と付きあうことがある
病気	ストレス≥スタミナ、もしくはストレス≥気力	ストレス×10<スタミナもしくはストレス×10<気力	スケジュールが途中でキャンセルされる、回復するまで自宅で休むか入院の予定しか実行できない

教室名	娘の状態	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス	体重
学校	通常	-	1.4	-	0.3	0.4	-	-	-	0.2	-	0.6	-
	ぶりっこ	-	1	-	0.6	0.4	-	-	-	0.2	-	0.6	-
	貧乏性	-	1.4	-	0.3	0.4	-	-	-	0.2	-	0.6	-
	なまいき	-	1.8	-	0.3	0.4	-	-0.6	-	0.2	-	0.6	-
	非行化	-	0.4	-	-0.3	0.4	-	-	-	0.2	-	0.6	-
武術道場	通常	0.7	-	-	0.3	-	-	-	-	-	1.9	1	-
	ぶりっこ	0.7	-	-	0.6	-	-	-	-	-	0.9	1	-
	貧乏性	0.7	-	-	0.3	-	-	-	-	-	1.9	1	-
	なまいき	0.7	-	-	0.3	-	-	-0.6	-	-	0.4	1	-
	非行化	0.7	-	-	0.3	0.5	-	-	-	-	1.9	1	-
ダンス教室	通常	0.5	-	-	0.5	-	0.6	-	-	0.6	-	0.6	-
	ぶりっこ	0.5	-	-	0.5	-0.5	0.6	-	-	0.6	-	0.6	-
	貧乏性	0.5	-	-	0.5	-	0.6	-	-	0.6	-	0.6	-
	なまいき	0.5	-	-	0.5	-	0.6	-0.6	-	0.6	-	0.6	-
	非行化	0.5	-	-	0.5	-	0.6	-0.6	-	0.6	-	0.6	-
料理教室	通常	-	-	0.2	-	-	-	1.5	0.7	-	-	0.5	-
	ぶりっこ	-	-	-	-	-	-	0.4	0.7	-	-	0.5	-
	貧乏性	-	-	0.2	-	-	-	1.5	0.7	-	-	0.5	0.1
	なまいき	-	-	0.2	-0.5	-	-	0.1	0.7	-	-	0.5	-
	非行化	-	-	-	-	-	-	0.4	0.7	-	-	0.5	-
音楽教室	通常	-	-	-	0.3	-	0.4	-	1.4	-	-	0.5	-
	ぶりっこ	-	-	-	0.6	-	0.4	-	1	-	-	0.5	-
	貧乏性	-	-	-0.3	-	-	0.4	-	1	-	-	0.5	-
	なまいき	-	-	-	0.3	-	0.4	-	1.4	-	-	0.5	-
	非行化	-	-	-	0.3	-	0.4	-	0.4	-	-	0.5	-
絵画教室	通常	-	0.2	-	-	-	-	1.9	-	-	-	0.5	-
	ぶりっこ	-	0.2	-	0.6	-	-	-	1.3	-	-	0.5	-
	貧乏性	-	0.2	0.3	-	-	-	-	1	-	-	0.5	-
	なまいき	-	0.2	-	-	-	-	-	1.9	-	-	0.5	-
	非行化	-	0.2	-	-	-	-	-	0.4	-	-	0.5	-
行儀見習教室	通常	-	-	-	-	0.3	1.3	-	-	0.5	-	0.8	-
	ぶりっこ	-	-	-	0.6	0.3	0.8	-	-	0.5	-	0.8	-
	貧乏性	-	-	-	-	0.3	1.3	-	-	0.5	-	0.8	-
	なまいき	-	-	-	-	0.3	0.2	-0.6	-	0.5	-	0.8	-
	非行化	-	-	-	-	0.3	-0.5	-	-	0.5	-	0.8	-
教会	通常	-	0.6	-	-	1.8	0.3	-	-	-	-	0.4	-
	ぶりっこ	-	0.6	-	-	0.9	0.3	-	-	-0.2	-	0.4	-
	貧乏性	-	0.6	-	-	1.8	0.3	-	-	-	-	0.4	-
	なまいき	-	1	-	-	0.2	0.3	-0.6	-	-	-	0.4	-
	非行化	-	0.6	-	-	0.9	0.3	-	-	-	-	0.4	-
断食道場	通常	-0.3	-	-	-	-	-	-	-	0.4	-	1.5	-0.1
	ぶりっこ	-0.3	-	-	-	-	-	-	-	0.4	-	1.5	-0.1
	貧乏性	-0.3	-	-	-	-	-	-	-	0.4	-	1.5	-0.1
	なまいき	-0.3	-	-	-	-	-	-0.6	-	0.4	-	1.5	-0.1
	非行化	-0.3	-	-0.4	-	-	-	-	-	0.4	-	1.5	-0.1

勉強とステータスの変化

左の表は各勉強によるステータスの変動(1日あたり)を表している。見てのとおり娘の状態によってその結果も意外と異なるのがわかるはずだ。注意点としては通常以外の際に一定の授業を受けると、その状態を悪化させてしまうことがある。例えばぶりっこ状態でダンス教室の場合、魅力が増えるのは仕方ないとしても、ぶりっこ特有の変化としてモラルが減ってしまうため通常に戻すのがより一層面倒に。その点を見極めて勉強させるように。



バイト名	娘の状態	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス	その他
家事手伝い	通常	0.2	-	0.4	-0.3	0.3	-	0.4	-0.1	-	-	0.4	-
	ぶりっこ	0.2	-	0.4	-0.3	0.3	-	0.4	-0.1	-	-	0.4	-
	貧乏性	0.2	-	0.4	-0.3	0.3	-	0.4	-0.1	-	-	0.4	-
	なまいき	0.2	-	0.4	-0.5	0.3	-	0.4	-0.1	-	-	0.8	-
	非行化	0.2	-	0.4	-0.3	0.3	-	0.4	-0.1	-	-	0.4	-
農場	通常	0.2	-	-	-0.1	0.1	-0.1	-	-0.1	-	-	1	-
	ぶりっこ	0.2	-	-0.2	-0.3	0.1	-0.1	-	-0.1	-	-	1.6	-
	貧乏性	0.2	-	-	-0.1	0.1	-0.1	-	-0.1	-	-	1	-
	なまいき	0.2	-	-	-0.4	0.3	-0.1	-	-0.1	-	-	1	さぼる
	非行化	0.2	-	-	-0.1	0.1	-0.1	-	-0.1	-	-	1	断られる
市場	通常	-	0.2	0.1	-0.1	-0.1	-0.1	-	-	-	-	0.8	-
	ぶりっこ	-	0.2	0.1	-0.1	-0.1	-0.1	-	-	-	-	0.8	-
	貧乏性	-	0.2	0.1	-0.1	-0.1	-0.1	-	-	-	-	0.8	-
	なまいき	-	0.2	-	-0.4	-	-	-	-	-	-	0.8	さぼる
	非行化	-	0.2	0.1	-	-	-	-	-	-	-	0.8	断られる
大工	通常	-	-	0.1	-	-	-0.2	-0.1	0.1	-	0.1	0.9	-
	ぶりっこ	-	-	-0.1	-0.2	-	-	-	0.1	-	-	1.4	-
	貧乏性	-	-	0.1	-	-	-0.2	-0.1	0.1	-	0.1	0.9	-
	なまいき	-	-	0.1	-	-	-0.2	-0.1	0.1	-	0.1	0.9	-
	非行化	-	-	0.2	-	0.2	-0.2	-0.1	0.1	-	0.1	0.4	-
メイド	通常	-	-	-	-0.1	-	0.2	-0.2	-	0.1	-	1.1	-
	ぶりっこ	-	-	-	0.2	-	0.2	-0.2	-	0.1	-	1.1	日給UP
	貧乏性	-	-	-	-0.1	-	0.2	-0.2	-	0.1	-	1.1	-
	なまいき	-	-	-	-0.4	-	0.2	-	-	0.1	-	1.1	さぼる
	非行化	-	-	-	-0.1	-	0.2	-0.2	-	0.1	-	1.1	さぼる
家庭教師	通常	-	0.1	-0.2	-	0.1	-	-	-0.1	-	0.3	-	-
	ぶりっこ	-	1.1	-	-	-	-	0.1	-	-	-	1.1	-
	貧乏性	-	0.1	-0.4	-0.3	-	-	-	-	-	-	1.8	-
	なまいき	-	-	0.3	0.2	0.3	-	-	-	-	-	1.1	-
	非行化	-	0.1	-	-	-	-	0.1	-	-	-	1.1	断られる
鉱山	通常	-	-	-	-	-0.2	-0.3	0.1	-	-	0.2	1.4	-
	ぶりっこ	-	-	-	-	-	-	0.1	-	-	0.2	1.4	断られる
	貧乏性	-	-	0.3	-	-0.4	-0.3	-	-	-	0.2	0.6	-
	なまいき	-	-	-	-0.4	-	-0.3	-	-	-	0.2	1.4	さぼる
	非行化	-	-	0.2	-	0.3	-	0.1	-	-	0.2	0.7	-
子守り	通常	-	-	-	-0.1	0.1	-	0.3	-0.1	-	-	1.2	-
	ぶりっこ	-	-	-	-0.1	0.1	-	0.3	-0.1	-	-	1.2	-
	貧乏性	-	-	-	-0.1	0.1	-	0.3	-0.1	-	-	1.2	-
	なまいき	-	-	-	-0.4	0.1	-	0.3	-	-	-	1.2	-
	非行化	-	-	-	-	0.1	-	0.3	-	-	-	1.2	断られる
酒場	通常	-	-	-	-	-0.1	-0.2	0.1	-	0.2	-	1.1	-
	ぶりっこ	-	-	0.3	0.2	-0.1	-	-	-	-	-	0.6	-
	貧乏性	-	-	0.3	-0.2	-	-	-	-	-	-	1.1	-
	なまいき	-	-	-0.3	-0.3	-	-	-	-	-	-	1.1	さぼる
	非行化	-	-	-	-	-0.1	-0.2	0.1	-	0.2	-	1.1	-
王宮	通常	-	-	-	0.4	-	0.5	-0.2	-	0.3	-	1.3	-
	ぶりっこ	-	-	-	0.4	-	0.5	-0.2	-	0.3	-	1.3	-
	貧乏性	-	-	-	0.4	-	0.5	-0.2	-	0.3	-	1.3	-
	なまいき	-	-	-	0.4	-	0.5	-0.2	-	0.3	-	1.3	-
	非行化	-	-	-	0.4	-	0.5	-0.2	-	0.3	-	1.3	-

アルバイトとステータスの変化

そしてこちらは、アルバイトとステータス変化。こちらも勉強と同様に、娘の状態により効果が異なるものがある。さらに、一定の状態(ほとんどがなまいきか非行化)では、仕事をさぼったり断られたり、スケジュールが無駄になってしまうことになる。これらの状態の時はなるべく家事手伝いか勉強で状態を戻すよう努めたい。また、この10種類以外にも、娘の行動により2種類の隠しアルバイトである、ホステスと用心棒が追加される。



攻略
第2回



夢のつばさ Fate of Heart

●キッド●発売中 (7月26日発売)
●6,800円 (360ポイント)

プレイヤ
1人

ジャンル
ADV
(恋愛アドベンチャー)

収録エピソード **27**~
ディスク **1**枚



ホームページアドレス: <http://yumetsuba.dricas.ne.jp/>

備考: 初回生産分は、「Memories Off 2nd」プロモーションGD-ROM同梱。

夢に向かって一直線! 終盤までのパーフェクトチャート

今回は、しずくと勇希の後半部分を含め、すべてのヒロインの専用ルート分岐直前までをサポートしよう (文中の「クリアフラグON」とは、キャラ&種類問わず一度クリアすること)。

各ヒロインの「会話運びの手順」表記について

記載してあるものは、「愛情度」がもっとも高くなるとされるルートを通る選択枝だ。選択枝の前の記号【条】は、その選択枝が特定の条件を満たすと出現することを表し、【必】は、グッド以上のエンディングに必須となる選択枝を示している。数値は「愛情度」の上昇値だ。

件を満たすと出現することを表し、【必】は、グッド以上のエンディングに必須となる選択枝を示している。数値は「愛情度」の上昇値だ。



7/31 プールでデートのそのあとに

前日の7/30に「しずくを誘ってみようかな」と、彼女をプールへ誘いOKをもらっていること (愛情度20以上) が、この選択枝の出現条件。この日のプールでは、足をつた子供に、彼女の「おまじない」が効果を発揮。その不思議な力の謎を「聞いてみる」こと。



彼女に対して興味を示していくことが、この先も重要になってくる。

瑞雲しずくとの会話運びの手順

7/31	【条】「聞いてみる」	1up
8/1	【条】「別に、いけなくはないけど」	1up
8/2	【条】「格納庫による」	
	「話す」	1up
	【必】「しずくを追いかける」	2up
8/3	【条】「まあいいか、やらせてあげよう」	1up
8/4	【必】「そのまま帰る」	
8/7	「今、寝るのは危ないな」	1up
	【必】「行ってみる」	1up
8/9	【必】「しずくが心配だから家にいる」	2up
8/10	【条】「しずくを放っておけるわけがない」	2up

8/1 目覚めのキスをどうぞ

この日の朝はめずらしく、しずくが直人を起こしに来る。それもキスで……。以前、直人が「朝、起こすんなら、優しくキスでもして起こしてほしいよなあ」と言ったのがもとで、前日に2人でプールへ行っていることと、愛情度30以上が条件となる。「いけなかった……？」との彼女の問いには、「別に、いけなくはないけど」と答えよう。



結局、キスの前に目覚めてしまっただけ……。

8/2 しずくを追いかけろ!



「格納庫による」は出ない場合も、それは、しずく攻略が順調な証拠。

トゥルーED 必須

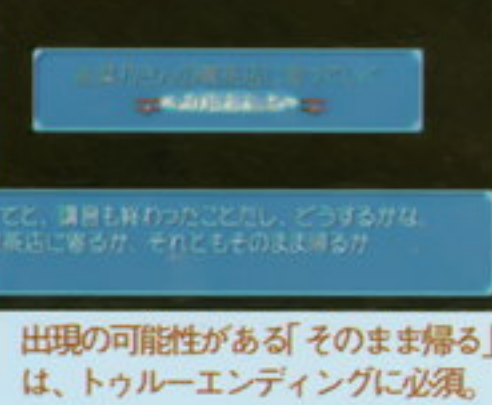
格納庫で「好きなもの」について話していると、突然、彼女はそこから走り去ってしまう。もちろん、その時は「しずくを追いかけろ」ように。これは、トゥルーエンディングの必須条件になっている。

8/3・4 かわいい失敗

愛情度が30以上あれば、8/3はしずくが洗濯を手伝ってくれることになる。ここで「まあいいか、やらせてあげよう」を選び、彼女に任せてみるとおもしろいぞ。8/4の選択枝は、志菜乃寄りでない場合には出現しないが、もし出てきたら「そのまま帰る」ように。



トゥルーED 必須



出現の可能性がある「そのまま帰る」は、トゥルーエンディングに必須。

8/7 今日も真面目にクラブへ

食事のあとの猛烈な眠気には、「今、寝るのは危ないな」と我慢。ULPクラブから帰宅後、しずくの気配を感じる居間に「行ってみる」のがトゥルーエンディングに必須だ。なお、この選択枝の出現には、7/19の追求イベントを見ており、かつ愛情度31以上が条件。



トゥルーED 必須



左の7/19のイベントを見ていること。あとは愛情度の問題だ。

8/9・10 しずくの身を案じて

8/8、危険な状態に陥った母馬を救うために、しずくは無理な「おまじない」をする。しずく愛情度が30、または志菜乃愛情度が8以上あれば母馬は救われる。その場合8/9のULPクラブは休み、体調不良の「しずくが心配だから家にいる」こと。8/10も勇希とケンカ別れするが、「しずくを放っておけるわけがない」ので追ってはダメ。



トゥルーED 必須



「家にいる」はトゥルーエンディングに必須。「しずくを放つて」は専用ルートへの切符だ。

1つでもエンディングを見れば、その後がグッと楽しく!

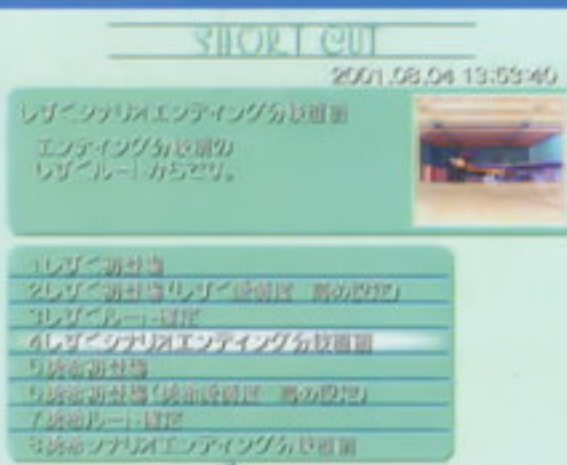
攻略に役立つ(?)オマケが出現

もうおなじみ!?のゲームクリアで出現するオマケ要素。そのなかにある「SHORT CUT」を使えば、エンディング分岐も手軽で思いのまま。

CG閲覧や音楽鑑賞など、ファンにはうれしいサブコンテンツ。



SHORT CUTを使おう



各ヒロインの登場シーンからとか、愛情度の異なる分岐直前シーンから始められる。

各ヒロインのサブストーリーが出現

グッドエンディングを迎えたヒロインごとに選択可能となるサブシナリオは、笑いあり涙ありの後日談的ストーリー。短いながらも、ちゃんとエンディング分岐もあつたりするのだ。

SHIZUKU STORY —if—



もしも、しずくと勇希、そして直人の3人が幼なじみだったら……という架空設定の物語。

YUKI STORY —HAPPY TOMORROW—



直人が、後輩の綾小路凛に告白された! 当然、勇希は気が気じゃない……どうなる?

OUKA STORY —ミラクル狂想曲—



神様とその御使いが、ヒロイン4人の願いを聞き入れたことで、とんでもない事態に……。

SHINANO STORY —不幸体質—



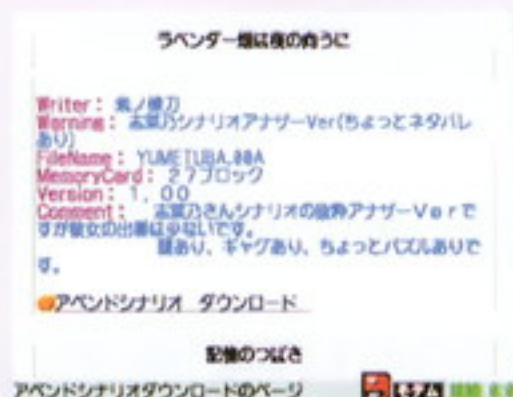
過去に思い悩む志菜乃に、桜花の口からダメ押しの一と言。支えになってあげられるか?

どのお話も、選択肢は1~2コだから、エンディング分岐もちょーカンタンだよ。



topic アペンドシナリオの一般公募 アナタも参加してみませんか?

すでに発売されている同社の「N ever7」同様に、この「夢のつばさ」でもユーザーオリジナルのアペンドストーリーを一般公募中だ。すでに第1弾の募集作品が公式ホームページ上にアップロードされているので、通信環境が整っている人は遊んでみてはいかかだろうか。ただし、本編に準じたシナリオであるため、後日談などネタバレを含んでいる可能性がある点には注意すること。とりあえず今回の攻略記事を参考に、全ヒロインをクリアしてからダウンロードすることをお勧めする。作品の応募は、メールでのみ受け



と、ギャグあり、シリアスあり、個性的な作品を求め!

付けているので、募集要項、応募方法といった詳しい規定は、キッドホームページ (<http://www.kid-game.co.jp>) を参照してほしい。残念ながら、封書などでの応募は不可。これを機会に、通信環境を整えてみるのもいいんじゃないかな。これで作家デビューも夢じゃない!



深山勇希との 会話運びの手順

7/31	【条】「黙りこんでしまう」	2up
8/8	【条】「お別れが済むまで待ってる」	1up
8/10	【条】「いや、勇希を追いかけなくちゃ」	2up
	【条】「ひたすら謝り倒す」or「髪を撫でる」	2up
8/11	【条】「カレーライス」	1up

7/31 水着をほめてあげよう

7/30の「勇希を連れてってやるか」の選択で、この日はプールでデート。そこで目にする勇希の水着姿は、思わず「黙り込んでしまう」ほどカワイイ。また、愛情度のアップはないが、「変だとからかう」のもアリだ。



「変だとからかう」と、このCGが見られる。愛情度は変化ナシ。

8/8 母馬の出産の結果

母馬が出産するこの日、しずくと志菜乃の愛情度によって母馬の生死が決まり(しずく攻略参照)、8/10の選択肢が変わる。母馬が助からなかった場合は、「お別れが済むまで待ってる」と勇希に告げて優しくしよう。



母馬が亡くなった場合のほうが、愛情度アップが1多いことになる……。

8/10 言っではいけないひと言

あるひと言が本気で勇希を怒らせる。「いや、勇希を追いかけなくちゃ」と、しずくを振り切ろう。



専用ルートへの必須選択「いや勇希を〜」のあと、母馬の生死で次の選択肢が2通り用意されている。



8/11 夕食のリクエストに

前日のケンカは、勇希を追いかけて仲直り……というより、さらに2人の関係は親密なものになる。今日は、彼女が夕食を作ってくれるので、「カレーライス」をリクエスト!



勇希の自信作を食べなきゃソンだぞ。



白菊桜花

出会った瞬間から積極的な桜花には、
とことん話を合わせて、わがままにつ
き合っただけの彼女が「一番! たくさん
の彼女の夢を、かかしてあげよう。」

7/5 疾風とゲーセンへ

初プレイでは、強制的に桜花と出会う。クリアフラグを立てたあとは、疾風の誘いに「まあいいか、つきあってやろう」と応じれば会える。



初プレイ時は、「まあ、いいか〜」を選んだのと同じ状態になっているので、以降の記事を読むときもそのつもりで。

7/12 勇希との関係

7/6に疾風に頼った場合、期末テスト終了後に疾風とゲーセンでの打ち上げへ。途中で桜花に会うので、「もちろん連れていく」こと。



勇希との関係は、「オレのいとこだよ」と答える。

7/6 テストは疾風に頼る

テスト対策に疾風がノートのコピーをくれるので、ここは素直に「もらう」こと。もちろん、下校のときには、しばらく桜花のわがままにつき合っただけよう。話を合わせて合わせて♪



前日に疾風とゲーセンへ行っていれば、この話が。



桜花の好きなようにやらせてあげること。

7/15 2人だけの秘密

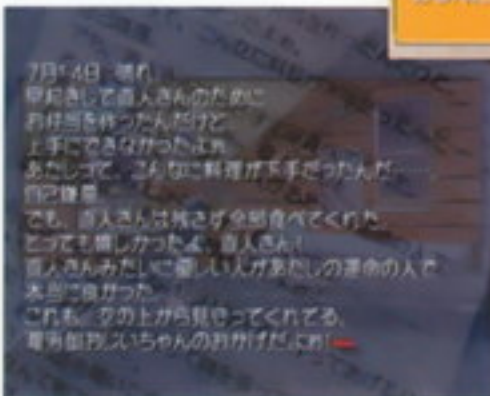
「今日、これから暇?」という桜花の問いはグッドエンディングへの必須選択なので、「うん、暇だよ」と快諾する。秘密基地に案内されてからの会話は、飛行機の名前を「知ってる」と、彼女の幼いころの性格は「うん、信じられない」と答えよう。ひとしきり話したあとに渡される交換日記には、「ちゃんと返事を書く」こと。



グッドED
必須

秘密基地と交換日記

腕を組んで歩くこと、交換日記すること、2人だけの秘密を共有すること……みんな桜花の“夢”なのだ。



7/21 桜花ちゃんのモーニングコール?



これも彼女の「夢」のひとつ

①クリアフラグON②7/5「まあ、いいか〜」③7/14桜花のお弁当を食す④7/15秘密基地を知る。以上の条件を満たせば、今日はハッピーな朝に。



「モーイーよ。寝たフリもモーニングコールにおつきえい。」

7/23 学校の屋上で花火見物

①クリアフラグON②7/5「まあ、いいか〜」③愛情度15以上。以上の条件を満たしていれば、桜花から電話がかかってくる。電話口で彼女の居場所について質問を受けたら、「頑張って考えてみる」で「学校とか?」とズバリ当ててみよう。学校の屋上で、2人きりの花火大会が演出される……。



こうやって、少しずつ彼女の夢をかかえてあげることが大切だ。

Check 7/16・17 話題が合った日から

海軍(軍事)オタクの桜花は、直人とも話が合うわけで、秘密基地を共有してからの選択肢は、ほとんどそれが出現条件の基準になっている。7/16、17の選択肢ももちろん。また、一見なんてことのない7/14の選択肢も、実は後半の愛情度アップに大きく影響する。



意外と重要な7/14の選択肢、彼女のお弁当を食べよう。

7/29 一夜を共に

戦艦大和を語る桜花の問いには「うん、それは知ってる」でOK。条件は、①7/14桜花のお弁当を食す②7/15秘密基地を知る③愛情度20以上。



次の選択肢は、何を選んでも構わない。そして2人は、ここで朝まで語り明かす。

Check 7/30 誘うのはどっち?

専用ルートに入るには、しずくか勇希とプールへ行く必要がある。ここは、無条件でOKももらえる勇希を誘おう。

白菊桜花との会話運びの手順

7/5	【条】「まあいいか、〜」	
7/6	【条】「もらう」	
	「お願いなら引き受けるか」	2up
	「いや、全然そんなことはないよ」	1up
	「それはひどいなあ」	1up
7/12	【条】「もちろん連れていく」	2up
	「オレのいとこだよ」	1up
7/14	「うん、いいよ」	2up
7/15	【必】「うん、暇だよ」	2up
	「知ってる」	1up
	「うん、信じられない」	1up
	「ちゃんと返事を書く」	2up
7/16	【条】「言いくるめる」or「泣き落とし」	1up
	「そうそう、よく知ってるな」	2up
	「よくそこまで覚えてるなあ」	2up
7/17	【条】「……うん、わかった」	2up
	「ちゃんと返事を書く」	2up
7/21	【条】「もーイーよ」	1up
7/23	【条】「頑張って考えてみる」	1up
	「学校とか」	2up
7/29	【条】「うん、それは知ってる」	2up
7/30	「しずくを」or「勇希を〜」	
8/6	【条】「……特別だよ」	

8/6 ハッキリした態度で

疾風からの問いには、「……特別だよ」と桜花を大切に思っていることを告げる。この選択肢の出現条件は、①クリアフラグON②7/31しずくか勇希とプールへ行く③愛情度20以上。ここで専用ルートへの分岐が決まる。



この問いに「……特別だよ」と答えることが、桜花専用ルートへの突入を確定させる。

秋水 志菜乃

志菜乃はつらい過去に胸を痛めているので、年下を感じさせない包容力がカギとなる。さらに、さり気ないアプローチで、彼女の気をひくことも重要だ。



7/29 この日、これから

前日に喫茶店で志菜乃と出会う。しかし、ここでULPクラブの帰りに「喫茶店に寄る」ことが、彼女との接点の始まりだ。



ここで喫茶店へ足を運ばないと、以降、志菜乃との接点はなくなってしまう。

8/1・8/3 疾風を引き込もう

7/29に「喫茶店に寄る」と、今日も「喫茶店に寄る」ことができる。そして帰宅すると、「夏休みの宿題を一緒に」と疾風から誘われるので、当然OKすること。



誘いを受けるのは、8/3の選択肢の出現条件でもある。

Check

8/1~8/9 喫茶店に寄るのは必要最低条件

特に抜き出していない選択肢のほとんどは、「○月×日・喫茶店へ寄る」という条件を含んでいることが多い。したがって、以降の選択肢で「喫茶店に寄る」意味の選択を欠かさないように。主なところでは、7/29、8/1、8/2、8/3、8/4、8/5、8/8、8/9、8/11に、その類の選択肢が出現する。また、「○月×日・喫茶店に寄る」という選択肢

の出現条件が、「○月△日・喫茶店へ寄る」を選択していること、というようにチェーン化している箇所も多い。

秋水志菜乃との会話運びの手順

7/28	「オレのことを覚えてないか聞く」	2up
7/29	「喫茶店に寄る」	
7/30	「街に行ってみるか」	
	「オレのチケットをあげる」	2up
8/1	【条】「喫茶店に寄る」	1up
	「一緒に勉強する」	
8/2	【条】「志菜乃さんの喫茶店に寄る」	1up
	「明日のことを話す」	1up
8/3	【条】「志菜乃さんのことが気になっていると言う」	2up
8/4	【条】「志菜乃さんの喫茶店に寄っていく」	1up
8/5	【条】「志菜乃さんの喫茶店に寄っていく」	1up
	「とにかく声をかけよう」	1up
	【条】「呼び止める」	1up
	「思い切ってお昼ご飯に誘う」	1up
	【必】「明日どこかに行こうと誘う」	2up
8/6	【必】「……妹、かな」	
8/7	【条】「午前中だけならいいか」	1up
	【条】「志菜乃さんの喫茶店に寄っていく」	1up
8/8	【条】「志菜乃さんの喫茶店に寄っていく」	1up
8/9	【条】「ULPクラブの練習に行く」	
	【条】「志菜乃さんの喫茶店に寄っていく」	1up
8/10	【必】「しずくを放っておけるわけがない」	
8/11	【条】「志菜乃さんの喫茶店に寄っていく」	1up
	【条】「どうしても志菜乃さんに会いたくて」	2up
	「待っていると伝える」	2up
8/12	「志菜乃さんの喫茶店に行こう」	1up
	「……あるけど、我慢する」	1up
	【必】「志菜乃さん、オレのこと、気になるの?」	2up
	「オレが、守るよ」	2up
	【必】「オレには志菜乃さんしかいない」	1up

8/5 志菜乃をゲームに誘えるか?



8/1、8/4と「喫茶店に〜」を選び、この日も「志菜乃さんの喫茶店に寄っていく」こと。クリアフラグがONでないと、「呼び止める」以降の選択肢は出ないが、「明日、どこかに〜」は、グッドエンドの必須条件だ。



8/6 桜花を振り切る



この間に迷うことはない。はっきりと桜花のことは振り切ろう。

これは桜花に関する選択肢となるが、きっぱりと「……妹、かな」と告げること(出現条件は、桜花攻略を参照)。ここで間違えると、ストーリーは桜花専用ルートに入ってしまう。

Check

母馬の状態に変化する選択肢

8/8~8/10

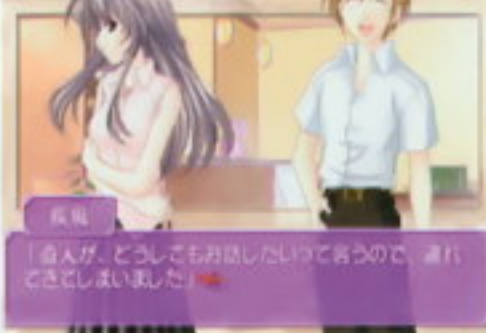
8/8の母馬の生死(しずく攻略参照)が、8/9、8/10の選択肢に影響し、死ななかった場合は、8/9に「ULPクラブの〜」を含む選択肢が出現する(「志菜乃さんの喫茶店に〜」は、8/4に喫茶店へ行っていれば出現)。8/10の選択肢は、「しずくを放って〜」を選ぶので結果的に違いはないが、逆を選ぶと勇希専用ルートに入ってしまう。



要は「いや、勇希〜」を選ぶ必要がある。

8/7 疾風にの心遣いが裏目に!?

8/6に志菜乃とデートしていると、この日に疾風から電話が。「午前中だけならいいか」……と2人でゲーセンへ行って、帰りに1人で「志菜乃さんの喫茶店に寄っていく」。しかし、彼女は不在。徒労に終わる……。



8/4に喫茶店へ寄っているのが条件。志菜乃不在にめげるな!

8/11 夕焼けのラベンダー畑で

「志菜乃さんの喫茶店に〜」は、①8/4「志菜乃さんの喫茶店に〜」②8/10「しずくを放って〜」③愛情度13以上で出現。さらに「どうしても志菜乃さんに〜」出現は、④クリアフラグON⑤8/7「午前中だけ〜」⑥愛情度16以上。



条件は厳しいけど、愛情度を上げておくと……

8/12 年上女性の気を惹くには……



グッドED 必須

ちょっと自意識過剰気味の意外な返答が、実は彼女に効果的だったり……。

この日のポイントは、「志菜乃さん、オレのこと、気になるの?」の選択肢で、これはグッドエンディングを迎えるのに必須となる。また、ここで「オレには志菜乃さんしかいない」を選ばないと、志菜乃専用ルートに入ることができない。

ラグオ研 Ver.2

PSOラグオルケンキュウカイVer.2

全国の研究員の活躍がすばらしすぎる！公式ホームページのサポーターズリンクを見てると攻略情報が満載なのだ。投稿もしてね！

- 「ファンタシースターオンライン」
- 2000年12月21日発売●6,800円
- 「ファンタシースターオンラインVer.2」
- 2001年6月7日発売●4,800円
- プレイ人数：1~4人
- VM使用ブロック数：45ブロック
- 対応周辺機器：VGA、ぶるぶるばっく、ドリームキャストキーボード、ブロードバンドアダプタ
- ネットワーク接続料：30日間400円、90日間1,000円
- (※旧作「PSO」のみ、初接続時から30日間は無料)
- ホームページアドレス：http://www.sonicteam.com.pso/

美術部

ギャラリー-PIONEER



千葉県/南原 尚

根強い人気のレア武器「ハッパ」。ラグオルの植物って硬いんですな。



東京都/Leili

無人の新天地に吹く一陣の風。空は、緑はこんなにも澄み渡っているのに。



神奈川県/七瀬

かわいいうなぎにおやつ時間。落ちこぼれマクだけと愛着わくよね。



山形県/やがみん

女王様キャラも大歓迎です。フォーはわりとちびっ子率高いので……。



岐阜県/のえるっち

バトルにハマってチャレンジはまだとか。協力プレイも楽しいよ。



茨城県/神楽

「Ver.2」初期は赤ハンさままでした。やっぱ使いやすいよ、アレ。

7月に配信された3つのクエストに挑戦!

7月19日配信の新クエスト、オンラインクエスト2種類とダウンロードクエスト1種類は遊んでる？ この新クエストには、レアアイテムゲットのチャンスが隠されているのだ。そこで今回は、チャレンジモードの攻略をひと休みして、3種類のクエストに挑戦していくぞ。結果やいかに？



ソニックが「PSO」に登場！ほかに、テイルスやナックルズが出演するぞ。



聞き慣れない名前アイテムを手。これはどうやって手に入れるんだ？

1人用 オンラインクエスト

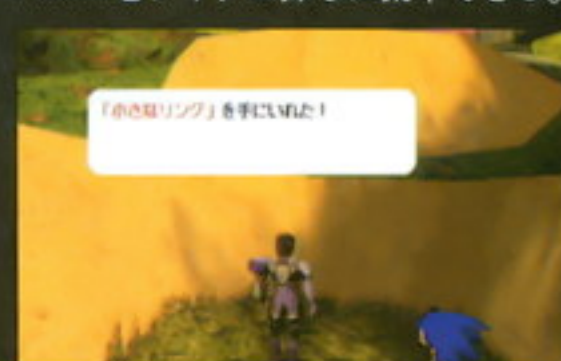
ティンカーベル家の犬2

ソニックと協力して迷子の犬を探すオンラインクエスト。オンラインだけど1人用のクエストなので、2人以上のプレイヤーがゲームに参加しているとギルドの仕事依頼メニューには表示されない。1人できるときにのみ遊べるのだ。



ソニックが仲間になる1人用クエスト。1人で遊ぶときに挑戦しよう。

なんとこのクエストには敵が出ない。パズルとアイテム探しに集中できる。



I 順番をよく考え、バリアを解除していこう

ステージ中の青いバリアはソニックが、緑のバリアはテイルスが、赤いバリアはナックルズが解除できる。マップ中にあるA、B、Cのワープゾーンを使って1→テイルス→2→3→ナックルズ→4→5→6の順に進めばクリアできるだろう。

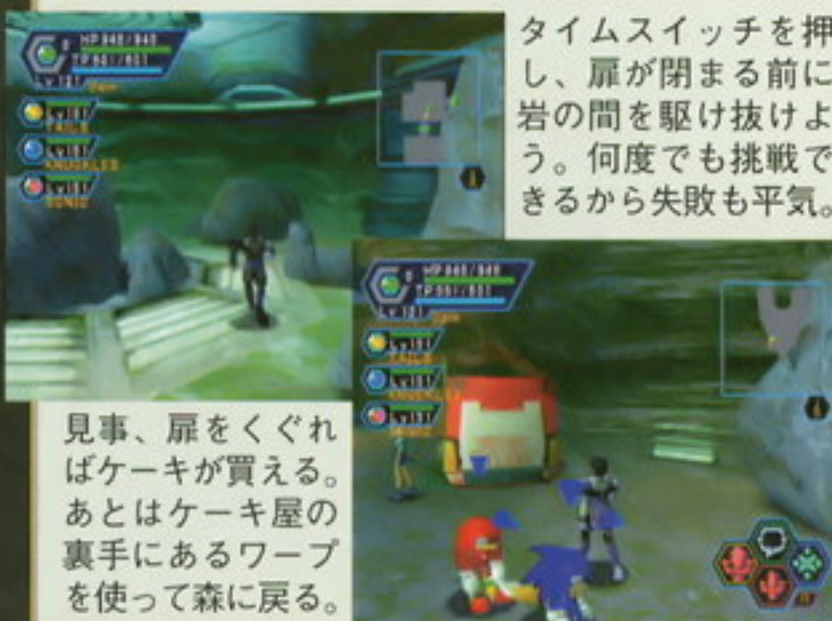


右のマップのとおりに進めば、バリア解除の数を間違えずにクリアできる。



II 岩のあいだを駆け抜けろ!

一度「ろっきい」を取り逃したあとに出現する洞窟3へのゲート。この奥では操作の上手なハンターだけがケーキを入手できる。たしかろっきいは甘いもの好きだったハズ……。



タイムスイッチを押し、扉が閉まる前に岩の間を駆け抜けよう。何度でも挑戦できるから失敗も平気。

見事、扉をくぐればケーキが買える。あとはケーキ屋の裏手にあるワープを使って森に戻る。

III ソニックとじゃんけん勝負!!

迷い犬を連れ帰り、ギルドでソニックと話す際に「小さなリング」を5個持っている、ソニックにリングを譲ってくれと言われる。依頼を断るとじゃんけん勝負が始まるのだが、これに勝つと、あるアイテムが手に入るぞ。



ナックルズにはゲー、テイルスにはチョコキ、ソニックにはパーが有効だと言われるが、確実ではない。

ショック!! やり直し……

1人までのプレイヤー用
オンラインクエスト

消えたマラカス

森と洞窟を行き来しつつ進むクエスト。特定のディスクを入手しなければ開かないバリアもあるので、行き詰まったら別の場所を探索するという柔軟な考えも必要だ。状況によっては敵の動きが速くなることもある。あまり敵を興奮させないBGMでプレイしたほうがいいのか？



依頼者の記憶を取り戻すため、マラカス(?)を探せ。

I 2種類のパネルを操作しつつ進む

このクエストのカギとなるのは、入手したディスクを使って操作するパネル。これには特定のディスクを入れるだけで作動するパネルと、順番にディスクを入れて作動させるものがある。



ミュージック
スイッチ

これは単純。特定のディスクをかければすぐに扉は開く。一度開いたらBGMを変えても開いたままだ。

起動音スイッチ



まずコンピュータを起動して音を記憶。



ディスクを順番に使って同じ音を鳴らせ。

ダウンロード
クエスト

セントラルドームの炎禍

セントラルドームで起きた大火事から、逃げ遅れたハンターを救出するクエスト。炎に近付くと爆発に巻き込まれてしまうので、遠距離からの消火活動用にならず銃を持参したい。また、敵もかなりたくさん出現するので、戦闘用の武器も絶対に持っていかなければならない。



こんなに多くの強敵との戦闘がある。武器は重要だ。

I 優先順位は戦闘→消火→救出

炎に近付いたときの爆発に巻き込まれるのはプレイヤーだけではない。近くに倒れている人がいたら、その人に重傷を負わせることもあり得るのだ。だから炎と敵を同時に相手にするのではなく、敵を倒し、遠くで消火してから被災者に近付こう。



消火せずに救出なんてのは厳禁。まずは消そう。

II デ・ロール・レを倒してディスク5を入手!

洞窟の最深部でデ・ロール・レを倒すと、森の一番奥にあったバリアが消える。その奥にはディスク5があり、洞窟にはそれを使って初めて通



ば洞窟最深部のボスを倒せばマラカスが手に入る。

過できる扉がある。とにかく、このクエストはボスを倒したあとにもさらに行動範囲が広がるクエストなのだ。いろいろ歩き回ってみよう。



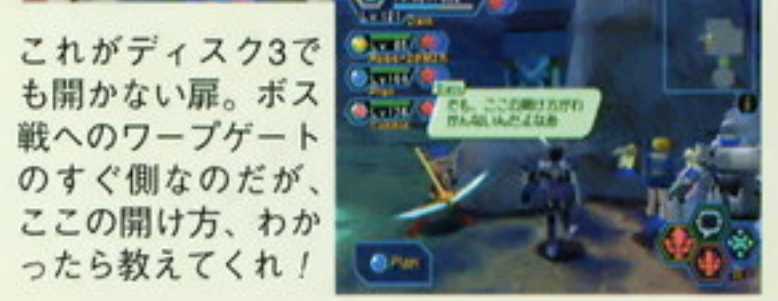
しかし、その後さらにける場所は増えるのだ。

III あれ? ディスク3はどこだ?

クエストをクリアするために必要なディスク1、2、4は手に入ったし、5の場所もわかった。でも3だけは見つからないという人も結構いるんじゃないかな? じつは3は、総督の部屋の秘書がこっそり隠し持っている。もっとも、このディスクで開く扉は現在のところ発見されていないため、入手してもただBGMを聴くだけなんだけど……。



カウンターの中、秘書の右隣に注目! こんなところにディスク3を隠していたとは……。ゲーム開始直後でも拾える。



これがディスク3でも開かない扉。ボス戦へのワープゲートのすぐ側なのだが、ここの開け方、わかったら教えてくれ!

II 消火完了!! ……と思いきや!?

炎を消し救難者を全員救助するとBGMが変わり、とりあえずの依頼は完了。そして、ここまでに重傷者を出していなければ、ギルドにいるクリス



第2の依頼が来る。重傷者がいなければ

に話しかけるとさらなる依頼が舞い込んでくる。2度目の出動で判明する今回の事件の発端とは――?



森に降りて怪しい人影を追っていくと超強力な原生生物との戦闘だ。

III “過去の栄光”は役に立つのか?

第2の依頼をクリアしたら、総督の部屋の前にいる子供に話しかけよう。“過去の栄光”なるアイテムが手に入るぞ(ベリーハード、アルティメットのみ)。そのままでは意味のないこのアイテムだが、ある人に見せるとレアマグと交換してくれるのだ!



アイテムをある人に見せるといいコトが!

今回のクエストで入手できるアイテムは2つ!

今回のクエストで入手した“ソニックのグローブ”と“過去の栄光”は、それぞれダウンロードクエスト「セントラルドームの炎禍」の登場人物に見せることで装備アイテムと交換してもらえる。その人物とは、“ソニックの

グローブ”はショップの中にいるおじさん(ノーマルのみ)、“過去の栄光”はチェックルーム左の広場をときどきうろついている老人だ。なかなかこの老人に会えないという人は、森とシティを何度か往復すれば会えることだろう。

ティンカーベル家の犬2
「ソニックのグローブ入手」

セントラルドームの炎禍

ソニックナックル

ベリーハードかアルティメットの
セントラルドームの炎禍で入手した
“過去の栄光”を交換

レアマグ・マークIII

夏休みはソニックを遊び尽くそう!

短期集中企画



発売から1カ月半、エンブレムはどこまで手に入れた!? 後半はかなり難しくなるけど、オフィシャルHPやBBSをチェックしてチャレンジしてみよう! クリアのごほうびもあるぞ! まだまだ「ソニックアドベンチャー2」で遊んでいこう!

- セガ●発売中(6月23日発売) ●5,800円(300ポイント)
- プレイ人数: 1~2人 ●ACT(ハイスピードアクション) ●VM使用ブロック数: 70~
- 対応等: VGA、VM、ぶるぶるばっく、データ通信、HP接続
- ホームページアドレス: <http://www.sonicteam.com/>

ソニックアドベンチャー2 アットマーク @

vol.1 VS.モードにアイツらが参戦!?

vs.モードに、ソニックワールドの仲間たちが登場! 前作の「ソニックアドベンチャー」に登場したビッグやエミーはもちろん、敵だったカオス0や「ソニックCD」のメタルソニック、そしてチャオまでもがプレイヤーキャラとして使えるのだ。この仲間たちで遊ぶ条件は、「2」の各キャラクターに用意された5つのミッションを全部Aランクでクリアすること! 言うのは簡単だけど、実際にやるのはとにかくタイヘン。でも、夏休みを利用してでも、絶対条件をクリアしたいよね!



キャラクターズにも登場!

キャラは3つのゲームスタイルのヒーローとダークに1人ずつ設定されている。キャラセレクト画面で選択できるぞ。



アクションは各ゲームの同じサイドのキャラと同じだ。そのうえエミーには、専用のセリフまで用意されているのだ。条件は厳しいが、見てみる価値は多いにアリ!

条件 各キャラクターのミッションをすべてAランクでクリアする



チャオ

ヒーローサイドのシューティングに登場。ランチャー装備の自前のマシンを持ち込んでの参戦だ。強そう!?



カオス0

ソニックと最初に出会った時の姿で、ダークサイドの宝探しに登場。滑空飛行ができる!



ティカル

ヒーローサイドの宝探しに登場。さすがはナックルズ族、滑空はお手のものだ。



メタルソニック

ダークサイドのレースに登場。エッグマンが作り上げたメカで、地面を滑走しながら進む。



ビッグ

ダークサイドのシューティングに登場。ゲームの各所にいたけど、ここで本領発揮か!?



エミー

ヒーローサイドのレースに登場。エミーの足でもダークサイドに勝てるのか!?



レギュラーキャラのコスチュームも変わる!

vol.2 ビッグ・ザ・キヤットを探せ!!

「ソニックアドベンチャー」のアイツが登場!?

vs.モードに登場するビッグだが、それ以外にもゲーム中のさまざまな場所に登場していたのに気付いてたかな？ ストーリーにはまったく関係なく、いくつかのステージのどこかに隠れて(!?)いるぞ。現在ドリマガ編集部で確認できてるのは、下の6つのステージ。これ以外にもまだまだいるというウワサもあるので、プレイ中はステージの隅々までチェックしてみよう。見つけた人は報告してね!



シーンによって動いたり、動かなかったり。元気そうなききもあれば、ヤバいんじゃない?ってときもある。ゲームプレイ時の、一服の清涼剤になるかな(笑)!? まだまだ隠れてそうなので探してみよう。



シティエスケープ

LV.1



SONIC

後半のトラックが追いかけてくるシーン。向かって右端の歩道を走っている。



プリズンレーン

LV.2



TAILS

ステージ中盤、左右に鉄格子がある通路の左側の牢の中に捕らわれている。



シャドウ(ボス)

LV.3



SONIC

シャドウとのバトルステージの足場に、ある鉄格子の下に、オイ、大丈夫か!?



ドライラグーン

LV.4



ROUGE

泳ぐカメにつかまって、オアシスのろうや、から戻る水路に沈んでいる……



ウェポンズベッド

LV.5



EGGMAN

ステージの前半、レベルアップアイテムの大砲がある倉庫の屋根の上に。



ホワイトジャングル

LV.6



SHADOW

後半、ツタを使って木をクルリと回って移動するシーンの右方向、木の上にいる。

「ビッグを見つけた!」ら報告せよ!!

この「ソニアド2アット」では、キミのビッグ目撃情報を募集中! ここで紹介している以外の場所で見た! という人は、ステージの名称と、どの場所にいたのかを書いて送ってほしい。ある程度まとまったら、マップを作って紹介するぞ!

〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部「ソニックアドベンチャー2・ビッグを見つけた!」係
あて先



みんなでイメチェン? コスチュームチェンジ

条件 各キャラクターのミッションをすべてクリアする

こちらは、ちょっと違った条件で出現するコスチュームチェンジモードだ。vs.モードのキャラたちが、通常とは違ったコスチュームで登場するぞ。使用条件は各キャラの5つのミッションをすべてクリアするだけ!

ソニック
ソニックは「ファンタジーシューターオンラインのヒューマニティ」のヒューマニティが、妙に似合う!?



ナックルズ
赤と黒のボディに身を包み、とにかくクールになったナックルズ。頭に入った白いラインも魅力的だ。



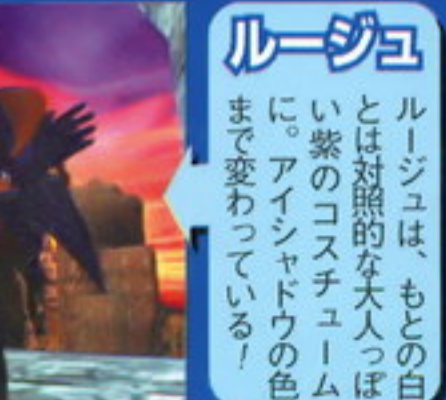
テイルス
テイルスは衣装というよりも、サイクロンのカラー替え。青い色が真っ赤になり、さらに強そうな感じになる。



シャドウ
ソニックに対抗して、「ファンタジーシューターオンライン」のヒューマニティの姿で登場。より強そうに見える!?



ルージュ
ルージュは、もとの白とは対照的な大人っぽい紫のコスチュームに。アイシャドウの色まで変わっている!



エッグマン
エッグマンも同じくエッグマシンのカラーが変わる。迷彩が施され、ミリタリー系のマシンになるのだ。



夏休みはソニックを遊び尽くそう!

初歩からのチャオブリーディングのススメ

チャオがダイスキ!!!

その2・こだわりのチャオを育てるチャオ!

前回の解説で、元気なチャオは生まれたチャオか!? 今度はそのチャオたちを、みんなのこだわりのチャオに育ててみるチャオ。力はもちろん、姿形も自分の気に入ったものにできれば、ますます愛着のあるチャオになるチャオよ～。がんばるチャオ～!



今回から解説の
担当になったオモチャオ@ドリ
マガチャオ! チャオのヒミツ
に迫るチャオ!

形とか色の違うチャオ
もいろいろ、プレーン
な大人チャオも可愛い
チャオね。



Point カオスドライブで パーフェクトなチャオに!

チャオの形にこだわるなら、パーツがついちやう動物さんよりも、カオスドライブを使ってみるチャオ。上がる能力は動物さんたちよりも少ないけど、より純粋に能力を上げることができるチャオ! 敵を倒して、たくさん拾ってくるチャオ!



同じものを与え続ける

同じ色をどんどんあげると、各能力のエキスパートができるチャオ。しかも幼児期にあげ続けられれば、能力別の形態に変わってくるチャオよ。



あげる人がヒーローか
ダークかで色や目つき
も変わるチャオ!



均等に与え続ける

各色を均等にあげると、能力も均等になるチャオ。同じ数をあげれば、ピュアなチャオの形を保ったまま成長するのがいいチャオね～。



ピュアな大人チャオを
作るのは結構大変チャ
オ。頑張るチャオ!

テイルスカエッグマンに たのむチャオ!

カオスドライブをいっぱい集めるなら、テイルスカエッグマンにお願いするチャオ! ステージセレクトでプリズンレーンかアイアンゲートに行けば、色もよりどりみどりチャオよ～。同じ色がほしいなら、どんどん敵を倒して同じ色のだけを拾うチャオ。たくさん拾えたらチャオガーデンに行って、同じ属性のキャラで入れれば、そのキャラであげられるチャオ!



Point オバケチャオにヘンシン!

チャオがおバケになっちゃう技チャオ。下の3つのオバケ小動物を抱っこさせると、チャオにおバケの特徴がつくチャオ。でもちょっと見た目が変わるだけなので、あんまり驚くことはないチャオ。ほかの動物を抱っこさせれば、ちゃんと元に戻せるチャオ!



ふわふわと飛んで移動するオバケチャオも結構かわいいチャオ!

卵のカラーや、掘ると出てくるカボチャやガイコツを渡すと被るチャオ。



《オバケになる小動物》



半魚人

半魚人くんをたくさんあげると頭に炎が出るよ。カと泳ぎも上がるチャオ。



オバケコウモリ

コウモリくんだとチャオの足がなくなっちゃう! ふわふわ飛ぶチャオ。



骨犬

骨犬くんを抱っこさせると、カボチャやガイコツを頭に被るチャオ!

Point おけいこでなんでもできるチャオは?

芸達者なチャオに育てたいなら、やっっぱり「おけいこ」チャオ! きょうしつでおけいこの内容が変わるのは、アクションステージも含めてプレイ時間が1時間経ったときチャオ。プレイ時間をみて、行くのがいいチャオね。チャオを預けてから30分経つとおけいこを覚えるチャオ!

がっき

チャオが楽器を使うようになるチャオ。芸の道チャオ。

Lv1	ラッパ
Lv2	たいこ
Lv3	ベル
Lv4	タンバリン
Lv5	マラカス

うた

チャオがお歌を唄うようになるチャオ。レベルによってお歌の内容も変わるチャオ。どんどん覚えチャオ!

レベル1のお歌
レベル2のお歌
レベル3のお歌

おえかき

ガーデンの地面に、チャオがお絵かきをするようになるチャオ。Lv2は属性によって変わるチャオ!

Lv1	ケーキ
Lv2	くるま (N) チューリップ (H) ガイコツ (D)
Lv3	エミー

ダンス

チャオがダンスを覚えるチャオ。ふりふり動く姿がかわいいので、ぜひともぜんぶ覚えさせチャオ～。

Lv	くるくるダンス
Lv	ふりふりダンス
Lv	ゴーゴードンス





Check It! ドリマガ他機種見聞録 THE SELECT

TECMO



TECMO "Team NINJA" official corner

DEAD OR ALIVE 3

DANGER ZONE

いよいよ再開した「デンジャーゾーン」。「DOA3」最新情報はもちろん、ファンの投稿、質問も掲載していくぞ!! 今回は、グラフィックのみが発表されていたビーチステージの詳細をインタビューを交えてお届け!!

●テクモ●発売日未定●価格未定●プレイヤー人数未定●ACT(対戦格闘)●メモリ使用数未定

デッド オア アライブ3 公式ホームページ <http://www.tecmo.co.jp/product/doa3/index.htm>



デンジャーゾーン 第1回はステージの1つを大ピックアップ! テーマは——



まずは左の写真と、次のページの全体図を見ながらステージの広さを想像してほしい。「デッド オア アライブ(以下DOA)2」のステージもかなり広いことで驚かされたが、このステージは比較にならないくらいに広いことがわかるだろう。当初から板垣氏が語っている「自然美を追求していけば、それ自体だけで(ステージとして)事足りてしまう」という話も理解できそうだ。もちろん、そのなかでゲーム的な面白さも盛り込まれるという。我々プレイヤーとしては、この自然の中でどう戦えるのかと、ゲーム的な演出、例えばデンジャーシステムなどがどう絡み合っで楽しめるか非常に興味深い。板垣氏が描く、このステージの完成形とは?



**プロデューサー・板垣氏 帰国!
その成果はどう
「DOA3」に反映する!?**

Xboxについてのミーティングのため、アメリカ・マイクロソフト(以下MS)本社に行っていた板垣氏が帰国。そこで得られたものとは?

MSのDirectXに精通している技術者と、NVIDIA(グラフィックチップ開発会社)の技術者たちに会って、どうすればXbox上でもっとも効率よく動かせるかを打ち合わせました。おかげでさらに、「DOA3」のリアクションなりエフェクトを強化できることがわかりました。そのほかにも、現地で行われたアナリスト向けの発表会にも出向いて、「DOA3」を実際に動かしてみました。ステージはビーチと森林、安土城を使い、キャラはレイファン、あやね、かすみを使いました。日本版の標準コントローラも触ってきましたが、非常に操作がしやすいと感じましたね。期待できますよ。(板垣)



これは海外版コントローラ「DUKE」。日本版「AKEBONO」はもう少し周りほど小さい。

ビーチを駆けめぐれ!だ!!

ドリマガ的
focus
視点①

フィールドのみを見たビーチステージ



1 “一枚の絵ハガキ”と言われても納得させられるような優美な自然を表現している。太陽、そして灯籠の灯が複雑に絡み合う。

紫の夕闇に美しく染まるリゾートに心奪われる

今回入手したビーチの夕暮れを見てまず目につくのは、その色合い。「全体のコンセプトとして自然的な美しさを目指している」という板垣氏のコメントどおり、CGでありながらも本物のような感動を覚える風景が作られている。今にも沈みそうな夕日が照らす空の色のグラデーション、空を舞う海鳥たち、エスニックムード漂うバンガローふうの建物、そし

て亜熱帯地帯を示すヤシの木が、声高に南国のリゾートであることを主張している。モルジブのとある島と、オーストラリアにあるビーチのイメージを併せて作り上げた、とのことだが、それになるほどと思わせる「理想のリゾート」ぶりである。海上に飛ぶ鳥の群れたちは試合中でも動いているとのこと。Xboxの処理能力の高さからこそ生まれたステージだ。

まず純粹にフィールドをどう表現しているか、Team NINJAが目指す、自然美の在り方を検証している。



2 板が張り出している建物と砂浜の境目に灯籠が。夜にはこれと月明かりだけが唯一の光となるのか？

海側から陸地を見た図。奥に見える建物の大きさを比べても、手前の砂浜の広さがわかる。起伏もかなりあるようだ。

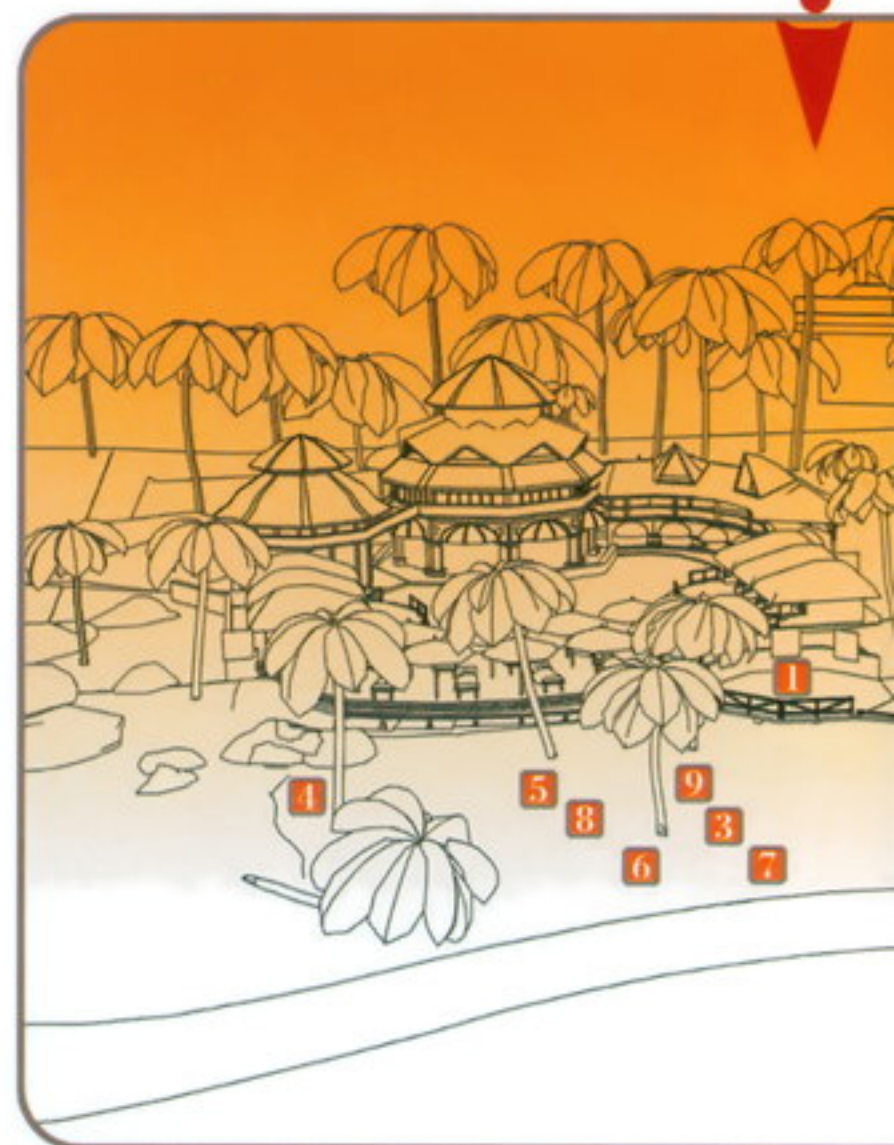


3

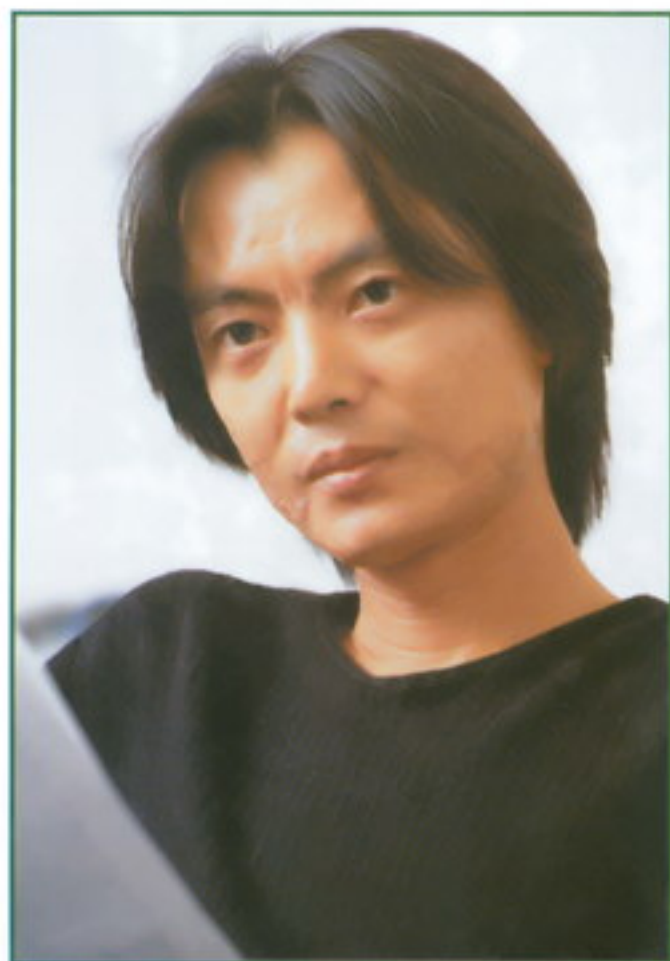


4 バンガローふうの建物の中にも灯がともる。奥にも石造りの風の建築物が見えるが、はたしてそこでも戦えるのか？

フィールド内はどこまで動ける？
インタビューで聞いた限りでは、砂浜とある程度まで海へも入れるが、ほかは不明だ。ステージが階層構造になっていればあるいは……。ただ砂浜だけでも相当な広さだが。



美しさを追求したのがこのステージ(板垣)



Team NINJA
テコム株式会社 Team NINJA
「デッド オア アライブ3」プロデューサー

板垣 伴信

アメリカでのツメの打ち合わせも終って、Xboxの最大の力を使った「DOA3」のイメージも固まったもよう。今はその最適化の真っ最中らしい。

懐の広いゲームだからこそできる自由奔放なステージ

——まず、どういうアイデアのもとにこのステージは作られたんでしょうか。開発の経緯を教えてください。

板垣 海辺から海の部分ですが、実際にある場所なんです。オーストラリアの、とある海岸です。前にもお話ししましたが「2」のときはメカニカルなステージが多かったので、環境として魅力的な美しさを出していこうというのをテーマにしているんです。その代表格なのがこのビーチなんです。あ、ただし泳げはしませんけど(笑)。

——ステージ全体としては、どこまでが戦える範囲になるのでしょうか？

板垣 当初考えていたのがあまりにも広すぎたので、ちょっと狭くしたところもあります。ただ、必要十分な広さがありますよ。浜辺だけでも「ここまで行けるのか」って思うほどに。ちなみに、今回もリングアウトはありません。海側へもある

程度は行けますが、端にはゲーム的な処理を施してはいます。

——ちなみに、誰のステージですか。

板垣 ここはまだ決めてないですよ。誰のステージっていう考え方にも疑問があって。美しい魅力的なステージをまず作って、そこに適切なキャラがいれば、そのキャラのステージになるかと。たとえば古城はクリスティに似合ってくるかね。どちらかという、ステージはその中でどんなことができるかという観点で、キャラよりゲームモードと関連性が深いかもしれません。それとは別に音楽というのは、キャラとの関連性、テーマ曲となるものなので、密接にしますが。

——システム的な話になりますが、ここでのデンジャーシステムなど、どういったものが仕掛けられているのでしょうか？

板垣 ヒトミがヤシの木を前に壁投げしてたり、根元にヤシの実があたりする絵を選んだのも、デンジャーゾーンの1つを見せるためなんです。ヤシの実デンジ

ャー”って言っているんですけどね(笑)。当然落ちてきますよ。ほかのステージでもいろいろ考えています。林だったら栗の実とか。もうそんなノリです(笑)。「なんとかシステム」っていうために、ご都合主義的なステージを作るんじゃなくて、とにかく美しさや快楽を主導とするステージやその中の仕掛けを作っていく。これはどういったものにも対応できるキャパシティを「DOA3」のシステムが持っているからこそ成り立っていると思うんですけどね。

——ということは、まだまだ追加されるような要素もあるんでしょうか。

板垣 ギミックを選定している段階ですね。バトルステージ的な要素としては、もっともオーソドックスなステージになるんじゃないでしょうか。でも、みなさんが予想しているとおりのことが、ステージ上で起こると思いますよ。いろいろな場所でいろいろなリアクションが起こって、「DOA」的な駆け引きができるでしょう。ポジショニングもやりやすくなってますし

ドリマガ的 focus 視点②

バトルフィールドとして見たビーチステージ

豊かな自然のなかで繰り広げられるバトル。そこにはいったいどんな仕掛けがあつてどんな戦いが可能なのだろうか。

浜辺の起伏と無造作に生えるヤシが試合を左右する

9番の写真を見ても、ヤシの木が「2」でいう壁のようなデンジャーになるのは想像に難くない。また、今回は写真にはないが、波打ち際にはクリティカルを誘発するような仕掛けもあるはずだ。また海という環境を考えると、潮の満ち引きによってそのエリアが変化することも考えられる。「3」ならではの遊びの要素はこれからどう完成されるのだろうか。



5 ヒトミの上へ突き上げる掌打でよろけるクリスティ。同じ空手といってもアインの揚げ突きとは違う攻撃だ。



6 四股立ちの体制から中段正拳突きを出すヒトミ。踏みしめる足が砂に埋まる。これも1つのリアクションだ。



7 ヤシの木は決して規則的には並んでいない。状況を瞬時に理解して位置取りするのも重要だろう。



8 こうして見てみると、ストリートファイトというより一対一の決闘、というイメージのほうが濃い。

SHOCK!! ヤシの実デンジャーって?

7番の写真の中央左に注目。ヤシの木の足元に落ちているモノは、どう見ても「ヤシの実」。もしや……と板垣氏に質問してみたところ、「降ってきて当たりますよ、ほかのステージでも何を落そうか考えたりしてます。やっぱりゲーム的な面白さもないとね」と笑いながら答えてくれた。こんな愉快なデンジャーが、ほかにも仕掛けられているのかもしれないぞ。



9 これもアインの烈火に似ているが、まったく別の技だと板垣氏は語る。このあと、ヤシの実デンジャーが発動?

ね。イメージとしては、巖流島の戦いのような展開ができるんじゃないのかな。

これから「DOA3」の本当の完成形が見られる

— ヒトミの技も新たに出てますね。空手家ということで、「2」でのアインとやっぱり似てくるんですか。

板垣 いや違ってきますね。体の大きさも違うし、女性の空手ということで、(アインの技の中で)ヒトミに入れたいっていうもの以外は、ほとんど新技です。比較的パワーより、手数が多くなってくるかな。やっぱりヒトミに似合う技と似合わない技というのがありますからね。

— まだ気が早いとは思いますが……、読者のなかで今ある機種にも「DOA3」を作してほしいという要望があるのですが、そのへんは?

板垣 投稿特集あるんですね? そのときにもっと詳しく話しますが、「DOA3」でできること、やりたい水準では、既存

ハードではできないんですね。だから「そのつもりはない」というのが今の答えです。「DOA3」っていうのは、やっぱりつねに高みを目指して作っているんで。それは、うちのTeam NINJAのロゴにも表れています。

— では最後に一言、読者にメッセージをお願いします。

板垣 まさに作り込んでる真っ最中、毎日努力していますので、次回はさらに進化した画面をお見せできるかと思うので、ぜひ期待してください。

プロデューサー東奔西走日記 Vol. 1 Ita's Diary

開発近況

今回もまた日記を書くことになりました。今考えていることとか、開発の状況とかを話していきたいと思いますので、よろしく願います。

さて開発近況。ようやく全キャラのコスチュームを決めて、作り始めたところ

です。けっこういいデザインになったかな。作ってて仕上がりが楽しみです。ところで、アメリカ発で情報が漏れて、「DOA3」にかすみが出るのがバレバレになってしまいました(笑)。しょうがないなあ。もういいや、言ってしまうんですが、ちゃんとかすみは「DOA3」にも出ます。かすみファンの方は安心してください。今「DOA3」用に作り込んでいる最中です。映像の公開は、もう少し先になりますが、楽しみに待っててください。

お八ガキ大募集!!

- 予想? 要望? どうなるDOA3
- 教えて! Team NINJA
- オレ(ワタシ)的デンジャー
- とみ絵の館(イラスト募集)
- 他のテーマも大歓迎!

あて先はコチラ
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部「デンジャーゾーン」係まで

移植の美学



GBアドバンスやiアプリなどのコンテンツを見てみると、過去の名作ゲームの移植が非常に多い。また、今後はセガの豊富なコンテンツがさまざまな機種に登場しつつもあり、それらもすべて“移植”と定義されるのでは。そこで移植ゲームの歴史を振り返り、今後の移植の未来についてを分析しよう。

究極vs至高の対決
ドリマガ特別企画
移植の美学、移植倶楽部

まさに究極vs至高！

いつの時代も“再現度”にこだわるゲームグルメたち

移植作業は開発者の腕の見せどころ。「アーケードで動いてるあのゲームが、家で遊べるといいなあ」という単純な欲望が移植の原点。その想いは開発者もプレイヤーもまったく同じ。さて、どんな移植があったっけ？ まずはこの両者の対決からどうぞ。



“究極の移植”とは？

その見た目はまさに本物！
「まずは見た目だ！ 見た目がダメなら気分も台なしだ！」と、見た目の忠実な移植にこだわって譲らないのは、ゲーム雑誌編集部にお勤めのモロ岡さん。日々究極の移植とは何かを追い求める。



静止画で見ると判別困難。何よりも見た目の美しさを勝負したい！



“至高の移植”とは？

プレイ感覚を優先する
至高側の代表“買原裕”さんは「愚かな！ そもそも違うハードで動くものが同じ結果なワケがない！」と遠慮した考えの持ち主。「遊んだ感覚が同じならヨシ」とする、大人な考えをもつ。



一旦するとアレレ、遊んでみて納得。原作の魂を移植するのが至高かな。

移植の歴史～熱き料理人たちの苦悩の歴史を振り返る！！

黎明期

1978年～1983年ごろ
LSIゲーム&8ビットパソコン時代

これのどこが「パックマン」!?
当時はそれでも熱狂

インベーダーブームも最高潮、世の中にゲームが認知されるころ。「家でインベーダーが遊びたい！」——たぶんそんな気持ちでこのジャンルは花開く。厳密にいえばブロック崩しの時代から移植モノはあったけど、個性あるゲームを別の環境に持ってくるという意味ではやはりここ、時代はファミコン登場以前。「マイコン」と呼ばれるコンピュータがお茶の間に登場し、子供は公園でゲーム&ウオッチを遊ぶ。「オレ、「パックマン」買ったよ！」という友達の家で見たものは、確かに「パックマン」だが、どこかが変だった(笑)。

至高

コンパクト？ タバコ入れ？
ドンキーコング(LSIゲーム)



●任天堂/1982年6月3日発売/¥6,000
あのゲーム&ウオッチが2画面になって120万個を売った！ ゲーム内容はそれっぽいが、主人公はマリオではなくお助けマン……。誰それ？ 十字キー初登場もコレ。

至高

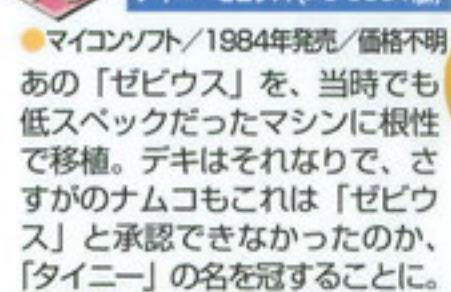
ポップコーンは聴けません
ペンゴ (LSIゲーム)



●バンダイ/1983年発売/価格不明
他社がライセンスを取得して移植という現在の常識も、無許諾上等なこの時代では珍しかった。FL版とLCD版があり、FL版はアーケードとほぼ同内容。

至高

パキュラを打つと風鈴の音が…
タイニーゼビウス(PC-6001版)



●マイコンソフト/1984年発売/価格不明
あの「ゼビウス」を、当時でも低スペックだったマシンに根性で移植。デキはそれなりに、さすがのナムコもこれは「ゼビウス」と承認できなかったのか、「タイニー」の名を冠することに。

究極

オシャレなボディが魅力
パックマン (LSIゲーム)



●トミー/1981年発売/価格不明
これも当時数少ないライセンス商品のひとつ。電源を入れると原作と同じ音楽が流れ、プレイヤーを驚かせるが、遊んでみると右からしかエサを食べられない事実二度ビックリ。

究極

ナイコン族でも買いました
ゼビウス(X1版)

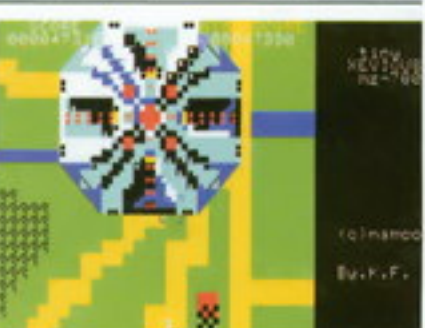
●マイコンソフト/1984年発売/価格不明
「タイニー」の翌年、移植不可能といわれた同作を見事再現。当時のマイコン少年たちはとにかく憧れ、X1を持ってない人もソフトを購入、パソコン屋の店頭で遊んでいた。



至高

パソコン移植の金字塔
ゼビウス (MZ-700版)

●古旗一浩製作/1984年発表
旧雑誌「Oh! MZ」で発表された、個人が作った「ゼビウス」だが、グラフィック機能のないパソコンに移植した根性を称えたい。「スペースバリアー」もすごかった。



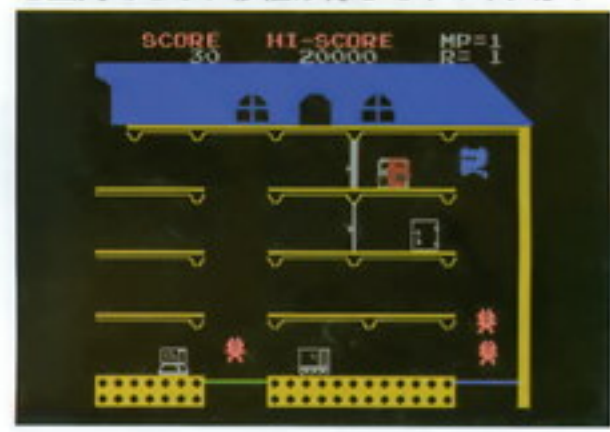
この時代の代表的な移植作品

年	ハード	作品名	メーカー
80年	野ゲーム用	平安京エイリアン	学研
81年	野ゲーム用	FLクレイジーライミング	バンダイ
82年	野ゲーム用	スクランブル	トミー
83年	PC-8001	ディグダグ	マイコンソフト
83年	MZ-2200版	ちゅっくんぼつぷ	ニデコムキャリ
84年	PC-8001mkII	パックマン	マイコンソフト
84年	PC-8001mk3SR	バックランド	エニックス
84年	MZ-700	マッピー	マイコンソフト
84年	FM-7	ニューラリーX	マイコンソフト
85年	PC9801	ギャラス	キャリーラボ
86年	PC-8001mk3SR	ゼビウス	マイコンソフト
86年	MZ-2500	ドルアーガの塔	マイコンソフト
86年	MZ-1500	ドルアーガの塔	マイコンソフト
87年	X1	ロボレス2001	マイクロネット
87年	MSX	沙羅曼蛇	コナミ

異色

異色な移植!?
マッピー (MSX版)

●ナムコット/1984年1月18日発売/¥4,500
ハードの制約により、キャラは単色、ボーナスステージなし、フロア数は7段から4段まで縮小と、画面も内容も残念だった。究極でも至高でもない移植は総じてイマイチか？



隆盛期 1983年~1990年ごろ

ファミコン登場、8ビット家庭用機全盛
人気ゲームが移植されまくり、みんなが飛びついたファミコン

1983年に発売されたファミコンは、当時から「ドンキーコング」などのアーケードタイトルが家庭で遊べた。ゲームの花形はまだアーケードだった時代で、家庭用にはオリジナルかつ強力なソフトも少なかった。結果、自然と「アーケードからの移植」がこの時代のテーマとなり、数々の機種で数々のチャレンジが繰り返された。家庭用マシンの10倍以上の値段のアーケードマシンのゲームを再現することにはかなりの無理があるが、それでもファミコン版「ゼビウス」などはよくできており、ハードは爆発的に普及した。

この時代の代表的な移植作品

年	ハード	作品名	メーカー
87年	セガマークIII	エンデュロレーサー	セガ
87年	セガマークIII	ダブルダゲン シンシアの魔	セガ
87年	セガマークIII	SDI	セガ
87年	セガマークIII	アフターバーナー	セガ
88年	セガマークIII	R-TYPE	セガ/コナミ
88年	PCエンジン	スペースハリアー	NECアベニュー
89年	PCエンジン	バックランド	ナムコ
90年	PCエンジン	パワーリフト	アスミック
85年	ファミコン	エグゼドエグゼス	徳間書店
85年	ファミコン	ハイパーオリンピック	コナミ
85年	ファミコン	いっさ	サンソフト
85年	ファミコン	シティコネクション	ジャレコ
85年	ファミコン	スターフォース	ハドソン
86年	ファミコン	クレイジーライマー	ニチブツ
86年	ファミコン	ASO	SNK
86年	ファミコン	魔界村	カプコン
86年	ファミコン	チャイニーズヒーロー	ナムコ
86年	ファミコン	高橋名人の冒険島	ハドソン
86年	ファミコン	影の伝説	タイトー
86年	ファミコン	タッグチームプロレスリング	ナムコ
87年	ファミコン	マイクタイソン・パンチアウト	任天堂
89年	ファミコン	アフターバーナー	サンソフト
89年	ファミコン	スペースハリアー	タカラ

至高 突然のテレビCMに誰もが驚いた

スパルタンX (ファミコン版)

●任天堂/1985年6月21日発売/¥4,900
雑誌告知なしで突然テレビCMが流れ、ファミコン子たちを驚かせた。キャラや背景が貧弱なこと以外の欠点は少なく、音声合成を含めてかなりの移植度。ちなみに25週目のボスはシルビアではない。



至高 オリジナル要素の元祖?

ドルアーガの塔 (ファミコン版)

●ナムコット/1985年8月6日発売/¥4,900
中身はほぼ同内容で発売されたファミコン版は「攻略本」の重要性を世の中に知らしめた。同時に宝の出し方が違う「裏ドルアーガ」の存在も明らかになり、家庭用オリジナル要素の元祖となる。



究極 ファミコン末期の力技

ファンタジーゾーン (ファミコン版)

●サンソフト/1987年7月20日発売/¥5,300
当時はマークIII版とファミコン版の一騎打ち。セガタイトルを自慢するセガ人がひっくり返る完成度だった。マークIII版は……。



至高 元祖値崩れ王?

グラディウス (ファミコン版)

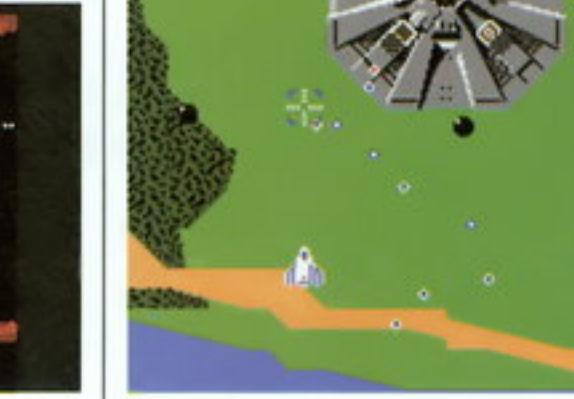
●コナミ/1986年4月25日発売/¥4,900
完成度はイマイチながら、話題性は十分で大フィーバー。製造本数もフィーバーしちゃったようで、よくたたき売られていた。



至高 移植といえばこのゲーム

ゼビウス (ファミコン版)

●ナムコット/1984年11月8日発売/¥4,900



ナムコのファミコン参入第3弾はついに「ゼビウス」を移植。色数、音、画面の比率などオリジナルとの違いは数あれど121万本を売り上げ、ファミコンを一気に押し上げたキラソフトになる。ハードの制約はここにも付きまとい、浮遊要塞だったはずのボス「アンドアジェネシス」が地面に張り付いて登場するのも印象的だった。

至高 明らかにハードの限界を超えた!

スペースハリアー (マークIII版)

●セガ/1986年12月21日発売/¥5,500
スペック不足は当時のユーザーにも明白ながらも、マークIIIの画面とは思えないキャラの迫力に誰も(ただしセガ人のみ)が驚いた。メインプログラムは現ソニックチーム社長の中裕司氏。



至高 わが青春、マジカルサウンドシャワー……?

アウトラン (マークIII版)

●セガ/1987年6月30日発売/¥5,500
オリジナルが「スペースハリアー」の上を行くハイスぺックな作りだったせいで、見た目はさびしい結果に。新装備のFM音源パックも途中から対応したのか、音も情けない感じだが、心は確かに「アウトラン」だった。



究極 NECの挑戦状、三国志の始まり

R-TYPE I/II (PCエンジン版)

●ハドソン/1998年3月25日発売/¥4,900
セガが打倒ファミコンを掲げてメガドライブを投入しようとしていたころ、ゲーム戦争はNECという第三勢力の参戦でますますヒートアップ。参入半年後に驚きの完成度、しかもシューティングなのに前後編をパスワード入力ですぐ二本立てという異色作がコレ。前後編は苦肉の策だが、その甲斐あって同時期に発売されたマークIII版[R-TYPE]を完全に葬り去った。



《当時だからアリの、苦肉の異色策》

異色 いわゆる逆移植のはしり?

ロードランナーシリーズ (アーケード)

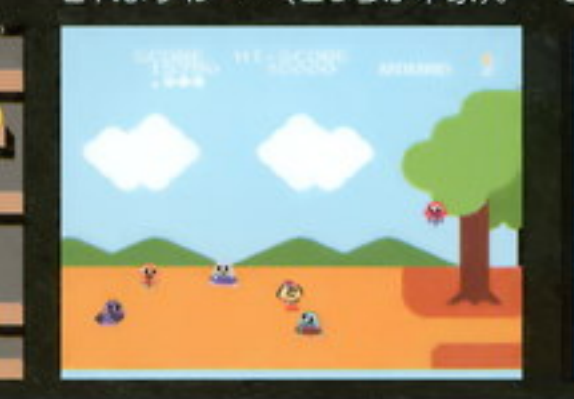
●アイレム/1984年発売
アーケードからの移植が中心のこの時代に、家庭用からアーケードに逆移植された作品もある。本作は当時点数がゲームの命だった業務用ノウハウの洗礼を受け、数々のアツい点数稼ぎを生み出し、ゲーマーたちを虜にした。



異色 いくらなんでも小さすぎ

バックランド (ファミコン版)

●ナムコット/1985年11月21日発売/¥4,900
アニメ調で書かれた大きなバックマンの動きが魅力の「バックランド」。待望のファミコン版はハードの制約でキャラサイズが約1/4に! これじゃあ魅力も1/4。そりゃあ「スーパーマリオ」のニセモノ扱いされますわ……(こっちが本家)。



異色 いくらなんでも違いすぎ

源平討魔伝 (ファミコン版)

●ナムコット/1988年10月21日発売/¥4,900
源平合戦をモチーフに、日本の美しさを描くアクションゲームだったオリジナルに対し、ファミコン版はなんとボードゲーム! 付属のマップとコマを使って国取合戦をしつつ、ゲーム本編はRPG仕立て。どこでどうやったらこうなるの?



アツイ移植を手がけた、炎の料理人ファイル 1



(株)ヒットメーカー
「電脳戦機バーチャロン」シリーズ
ディレクター
Nobuyuki Yamashita
山下信行

あの「マイコンBASICマガジン」では「やま」の名前でライターとして活躍。当時は氏自身も移植ゲームに関して相当にこだわりを持っており、最も感動した究極の至高の移植作品はX68000版「グラディウス」だとか。

DCの移植作品では、屈指のデキ!

DCとNAOMI基板の登場によって、アーケードと同じゲームが家庭で遊べるようになってうれしい一方で、熱い移植がなくなったのも寂しい事実。そんな中、家庭用でアーケードとほぼ同じ感覚の通信対戦を実現したDC版「オラタン」は、まさに究極にして至高の移植作品だ。



「今から2年も前に、よくあんなゲームが出せたと自分でも思う」

——移植で苦労した点は?
山下 ■DC版の開発は移植1年、通信1年という感じでした。DCの性能がそれまでのゲーム機と比べると格段によくなっていたので、そこそこのものはできると思ってたんですよ。とはいえ、業務用はMODEL3ステップ2という約50万円するハードで動いてたものなので、かなり削らなくてはいけない部分が出てくるだろうとは覚悟してました。例えばMODEL3には半透明処理を豊富に使える便利な機能があってエフェクトなどで多用していたのです

歴史に名を残すほどの移植を手掛けた熱い料理人(クリエイター)に、当時の苦労話などをうかがった。まずはこちらから。

が、DCではそれがなく、半透明の部分を大幅に修正したりとか、あとはステージの見えない部分をかなり削除したりとか。確かに通信料金が高いとの声もありましたが、1/60秒での通信対戦を実現するには、当時はKDDI回線を使うのがベストチョイスでした。でも今から2年前に、よくあんなゲームが出せたなと自分でも思いますね。DCに移植するにあたっては、「60フレームで動く」「ゲーム的にまったく同じにする」という大きな柱がありましたので、その点の再現は頑張りました。

——今後、また「バーチャロン」シリーズが家庭用ハードに移植されるとしたら?
山下 ■「オラタン」ではアーケードから家庭用への移植を行ったわけですが、もし今後も同じような流れがあるとすれば、アーケードで面白いと思った要素をちゃんと家庭用でも同じように感じてもらえるようなものにしたいですね。アーケードと環境自体が違うわけですから、ちゃんと家庭用として楽しめるものにしたいと思っています。

究極 VS 至高の対決
ドリマガ特別企画
移植の美学 & 移植倶楽部

ハードの差は関係なし!? ない機能は根性で再現!!

繁殖期 1987年~1994年ごろ
8ビットから16ビットへ
移植の王様マシン、X68000登場!

“完全”移植の背中が見えた!
移植の良し悪しが語られた時代

8ビット機がその役割を終え、3つのハードが一時代を築く。スーパーファミ、メガドラ、そしてシャープX68000の登場である。業務用機も大半が16ビットCPUの作品が多く、性能差が埋まり、以前より悲惨な移植が減ってきたのはこの時代からだ。

至高 家で練習、ゲーセンデビュー
ストリートファイターII (SFC版)

●カプコン/1992年6月10日発売/¥9,800
画面や音、当たり判定など、違うところは多々あれど、プレイ感覚は「ストII」そのもの。基礎を家庭用で習得し、ゲーセンに繰り出す人もこのあたりから。



至高 心意気は16ビット
スーパーダライアス (PCエンジンCD-ROM版)

●NECアベニュー/1990年3月16日発売/¥6,800
3画面モニターで遊ぶ業務用を1画面で見事に再現。プレイ感覚はまさに本物同様。ドルビーサラウンド対応のBGMで陶酔できるのもCD-ROMのおかげ。



キング・オブ・ホビーマシン X68000登場!



X68000はシャープのテレビ事業部が“5年現役で使えるパソコン”と投入した16ビットパソコンだ。映像や音楽に強いホビーマシンで、パーソナル・ワークステーションの称号に偽りナシだった。シャープの思惑どおり、当時のマニアはこのマシンに飛びつき、憧れた。同梱ソフトに「グラディウス」を擁し、メーカー自らが進むべき道を示した点も見逃せない。

●シャープ/1987年2月発売/¥498,800 (本体+モニター)

至高 移植困難で放置されていた伝説のゲーム
リプルラブル (SFC版)

●ナムコ/1994年9月22日発売/¥6,300

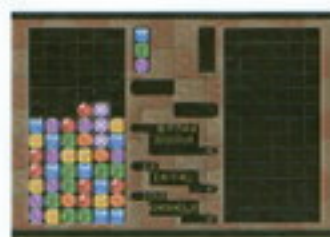


83年に登場したアーケード版は、独特なハードウェア構成のため長らく移植困難とされていたが、10年越しの移植が実現した! 移植はこれとX68000版のみ。ゲーム内容は画期的だが操作が難しかった。

究極 違いを探すほうが難しい?
コラムス (メガドライブ版)

●セガ/1990年6月29日発売/¥5,500

家庭用と業務用の差が従来より埋まってきた時代。「コラムス」はその好例だろう。このためにメガドライブを購入した人も多い。魔法石のバグ技も完全再現されていた。また、「ぶよぶよ」も忘れられないタイトルだ。



至高 できないはずの回転拡大縮小が!
キャメルトライ (X68000版)

●電波新聞社/1991年発売/¥8,800
当時アーケードで流行していた回転・拡大縮小機能を、ソフトだけの力技で再現したのがこれ。原作はパドルで操作するが、マウスに装着するパドルコントローラも添付された。



至高 拡張チップでメガドラポリゴン!
バーチャレーシング (メガドライブ版)

●セガ/1994年3月18日発売/¥9,800



15が P M D
秒見を積んで、A M 2研
表示移植達成。1
はアツかったが、ゲ

究極 デカキャラも完全移植
源平討魔伝 (X68000版)

●マイクロソフト/1989年発売/価格不明



さすが68。FC版で涙を飲み、PCエンジン版で妥協したファンも納得の完全移植! おまけのチビモードもアツイ。

至高 目を細めれば、そこに……
ナイトストライカー (メガCD版)

●タイトー/1993年5月28日発売/¥7,800

もともと全国で303台しか出荷されなかったアーケードゲームを、ハード差を乗り越えて愛情移植。見た目はナニだが、完璧な操作感原作スタッフのお墨付き。



至高 ケチのつけられない移植第一号
餓狼伝説SPECIAL (ネオジオ版)

●エス・エヌ・ケイ/1993年12月22日発売/¥28,000

業務用とはカートリッジや細かい仕様異なるため、これも移植といえば移植。定価は間違いではなく、この値段でも格闘ゲームマニアはモトをとるべく即買っていた。



この時代の代表的な移植作品

年	ハード	作品名	メーカー
87年	X68000	スペースハリアー	マイクロソフト
88年	X68000	ドラゴンスピリット	マイクロソフト
89年	X68000	アフターバーナーII	マイクロソフト
89年	X68000	スーパーハンゴオン	シャープ
89年	X68000	A-JAX	コナミ
90年	X68000	バブルボブル	マイクロソフト
91年	X68000	ボスコニアン	マイクロソフト
91年	X68000	パロディウスだ!	コナミ
91年	FM-TOWNS	雷電伝説	キボ/サクセ
88年	メガドライブ	獣王記	セガ
89年	メガドライブ	大魔界村	セガ
90年	メガドライブ	アフターバーナーII	電波新聞社
92年	メガドライブ	ぶよぶよ	セガ
93年	メガドライブ	ストリートファイターII PLUS	セガ
93年	メガCD	ニンジャウォーリアーズ	タイトー
93年	メガCD	ファイナルファイトCD	セガ
88年	PCエンジン	ファイティングストリート	ハドソン
92年	PCエンジン	フォゴットンワールド	NECアベニュー
93年	PCエンジン	ストリートファイターII	カプコン
90年	スーパーファミコン	グラディウスIII	コナミ
93年	スーパーファミコン	龍虎の拳	カプコン

アツイ移植を手がけた、炎の料理人ファイル 2

移植といえば、やっぱりこの会社は外せないだろう。そう、まるで魔法のような神業移植をやったのけた“ゲームのるつぼ”だ。

セガサターン
SEGA AGESシリーズ開発担当
有限会社 **ゲームのるつぼ**

PROFILE

電波新聞社から発売された一連のパソコン向けの移植シリーズ関わったのちに、「有限会社ゲームのるつぼ」を立ち上げる。会社名の由来は、「ゴチャゴチャとした物が詰まっているようなイメージと、一度聞いたら忘れられない個性的な名前にしたかった」とのこと。代表作は32X版「スペースハリアー」「アフターバーナー」、セガサターン版「スペースハリアー」「アウトラン」「アフターバーナー」「ファンタジーゾーン」など多数。なお、一部ウツサになっているサターン版「ヴァンパイアハンター」はるつぼ開発ではないとのこと。

「そのゲームを好きであれば、完全移植は必ずできる」

32Xやセガサターンで発売された「アフターバーナー」など、一連の体感ゲームの移植を担当した“ゲームのるつぼ(以下るつぼ)”。彼らの手掛けた作品に驚かされた人も多いことだろう。“るつぼ”が移植を担当する作品は本当にどれも「完全」だった。そんな彼らの、“移植の美学”とは――。

――移植というジャンルにこだわるその理由はなんでしょう?

るつぼ ■ 学生時代は貧乏でアーケードゲームに注ぎ込む小遣いもなかった(笑)、家庭用やパソコン用の移植ゲームを買うんですけど、やっぱり全然中身が違うんですね。そこが不満なので、自分たちが納得して遊べるものを作ればいいじゃないかというのが原点ですね。

――完全移植を遂げるプレッシャーというのはどうなんでしょう?

るつぼ ■ プレッシャーというよりも、不完全なものは気分が悪いというのが根底にありますね。基本的に好きなゲームじゃないと、作りたくないですし。

――作業的には、見てそっくりに作り直している? それともエミュレーションに

近いんでしょうか?

るつぼ ■ どちらでもなく、基板の中身からプログラムやデータを引っ張り出して、まず解析するところから始まります。そして別のハードに、その中身を丸ごと乗せ換えるという感じですね。

――なるほど、移植は本来“乗せ換え”という意味ですから、“るつぼ”のやり方は、本当の移植ですね。どのソフトも「これはエミュレーターか?」と思うくらいよくできていますか?

るつぼ ■ いや、でも32Xはすごく苦労して

移植で大ブレイクしたセガサターン、VF2はセガ唯一のミリオンソフトに

成熟期 1994年~1998年ごろ
3DCG時代の幕開け、
家庭用ハードも超高性能に

アーケードの興奮を家庭で！
またも移植が注目されるジャンルに

アーケード・家庭用ともに本格的な3D時代に突入する。SFCなどで優良な家庭用オリジナルゲームが続々と誕生して移植ビジネスも途絶

セガサターン歴代売上ランキングベスト5

以下のランキングは、セガサターン歴代売上ベスト5。見てのとおり、「メガミックス」も含めれば、すべてアーケードの移植で占められている（しかもAM2研が4本というのもスゴイ）。当時は根性でMODEL2タイトルを移植しまくり、確実にシェアを伸ばしていた。

年	タイトル	発売本数
1 95	バーチャファイター2	170万3820本
2 95	セガラリー・チャンピオンシップ	77万6614本
3 94	バーチャファイター	71万1806本
4 95	バーチャコップ	62万9032本
5 96	ファイターズメガミックス	61万9763本

えたかに見えたが、セガがアーケード最新ゲームを家庭用に続々と移植する手法でシェアを一気に拡大する。また、2Dゲームの移植については画面比率が、フレームレートがどうこう……と、その完成度はマニアでもなかなか気付かない領域にまで達していた。サターンの席卷は、移植が再び花開いた時代でもあったのだ。

至高 MODEL2移植作の代表
バーチャファイター2(セガサターン版)

●セガ/1995年12月1日発売/¥6,800
サターンと同時発売の「VF1」も驚いたが、同機の実力が見え始めた1年後の「VF2」にはもっと驚いた。見た目はやや劣るがプレイ感覚はほぼ満足。



至高 完全移植+αはこの辺から
バーチャコップ2(セガサターン版)

●セガ/1996年11月22日発売/¥5,800
グラフィック的には無理だが、内容の完全移植はこの時代ならもう当然。オリジナル要素が重要視され始める。

究極 2Dの課題は搭載メモリのみ？
ヴァンパイアハンター(セガサターン版)

●セガ/1996年2月23日発売/¥6,800
2Dに関しては、ほとんど違いがわからないレベルに達した。若干のアニメーションの省略が見られるほかはほぼ完璧。その後の2D作品は拡張RAMカートリッジの使用により、さらに再現度は上がる。

究極 コントローラの問題も課題
リッジレーサー(プレイステーション版)

●ナムコ/1994年12月3日発売/¥5,800
この値段でこんな素晴らしいゲームが遊べていいの？という時代に突入。ネジコンも発売されたが定着せず。

至高 移植モノの詰め合わせ
ナムコミュージアムシリーズ(プレイステーション版)

●ナムコ/1995年11月22日発売/¥5,800
ナムコ黄金時代の36作品を、6本に分けて収録。昔より高レベルの移植が可能になったのは、家庭用機が当時のハードを凌駕したから。「オーダイン」「アサルト」など、システム2が移植される時代に。

究極 さらに究極を目指して
SEGA AGESアウトラン(セガサターン版)

●セガ/1996年9月20日発売/¥3,800
こちらはサターン版復刻シリーズ。もはや常人では判断不能な細かい部分も、愛をもって最高のクオリティで再現。アーケード版から10年以上が経過し、やっと納得のいく「アウトラン」が発売された。

家庭用がアーケードに追い付いた今日、もはや移植という言葉は過去のものに？

現代 1998年~現代
アーケードと家庭用が
とうとう同じハードに

DCとNAOMI基板によって、
ついに差がなくなるが……

DCとNAOMI、PS2とシステム246のように、ついに業務用と家庭用がほぼ同性能になり、もう同時リリースも珍しくなくなった。同じハードであれば、これはもはや移植とは呼べないだろう。VMを使ってDCとNAOMIを連動させるゲームも登場した。

究極 アーケードとまったく同じ！
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2(ドリームキャスト版)

●セガ/1999年3月25日発売/¥5,800
NAOMIとDCという、双子の姉妹のような環境のおかげで高速リリース+完全移植を達成。「パワーストーン」などでも同様で、もはや再現は当然の時代。



至高 現代に生きる移植魂、ここに極まる！
ソウルキャリバー(ドリームキャスト版)

●ナムコ/1999年8月5日発売/¥5,800
オリジナルはPS1互換基板なので、最近では珍しい本当の移植作品だ。DC側の性能が元を上回るため、グラフィックを中心に大幅なパワーアップを施して最高のクオリティに。オリジナルモードも満載で、これぞ究極にして至高。本誌読者レースでも9点台をキープし続けるなど、未だ評価も高い。



究極 あとはギアとハンドルがほしい
クレイジータクシー

●セガ/2000年1月27日発売/¥5,800
単純明快かつ、お手軽爽快感がすばらしいアーケード版「クレタク」の欠点は、200円で3分前後しか遊べないことだ！操作系以外ほぼ完璧な移植+αで、自宅で思う存分で遊べるようになった。ってもしかして、こういうのがアーケード衰退の一因？NAOMI基板タイトルのDC版発売は珍しくなくなり、刺激も希薄に。

いるんですよ。実は「いかとうまくごまかすか？」の戦いでしたね(笑)。

——そのユーザーにバレないように、うまくごまかす秘訣というのは？

るつぼ ■その元になるゲームが好きだからでしょうねえ。そのゲームをわかっているかどうかにつきます。自分でやり込んでいるゲームだったら、違和感があれば気付きますよね。

——なるほど。いちファンとしては、また熱い移植が見たいんですが？

るつぼ ■元々私たちはアーケードが好きで人間の集まりなんです。アーケードで面白いゲームがなかったら、作るものもないですよ(笑)。まあ今後はマイペースでやっていきます。

こぼれ話 これぞ「るつぼの美学」!? 完全移植へのこだわり

さまざまな移植を手掛けてきた「るつぼ」だが、サターン版「パワードリフト」は同社開発ではない。「好きなゲームだったんですが、完全移植はムリということでお断りしました。中途半端になるんだったらやらないほうがいいですから」とのこと。この判断こそ、ま

さに完全移植にこだわる「るつぼの美学」だ。また、「バーチャファイター」を32Xに移植してほしい、との依頼もきたのだが、これも同様の理由で断ったという。「製品版を見たときは感動しましたね。神業だと思いました」と、さすがの「るつぼ」も驚いたとか。



完全移植に対するこだわりを感じずにはいられない。

こぼれ話 思い入れのある32X版「アフターバーナー」

一番思い入れのある作品は、32X版「アフターバーナー」だという。「当初はメチャクチャ処理落ちまくっていただけですよ。あのゲームはSH2(32XのメインCPU)を使って画面を描き換えることで再現しているんですけど、描画が間に合わなくてかなり間引いて

いるんですよ。でも全然バレなかったというのが痛快でした(笑)。今だからいえますけど、ステージ18以降になると地上物とか表示されませんし、並べてみたら全然別物ですよ」と「るつぼ」は語るが、プレイヤーが気付かなければ問題なし。このセンスもさすがだ。



かなりごまかしているそうだが、まったく気づいていない。

移植の美学 ●ドリマガ特別企画●

セガのマルチプラットフォーム展開も、ある意味「移植」!?

家庭用の性能がアーケードに追いついた段階で、もはや“乗せ換え”という意味の移植は存在しなくなる。しかし、DCの人気ゲームが他のハードに登場することは、これまた移植といえるのではないか。セガの各スタジオが移植という言葉になにを思うのか、緊急アンケートを試みた。

SEGA-AM2 SEGA-AM2

●マルチプラットフォームタイトル

発売日	タイトル	ハード
未定	バーチャファイター4	プレイステーション2

サターン版「ファイティングバイパース」の移植を手掛け、そしてPS2版「VF4」の責任者でもある片岡氏にコメントをいただいた。「サターン版「バイパース」は、画面モードがハイレゾだと壁が表示できないので、仕方なくローレゾにしたんです。グローシェーディングを使ったりして、とことんまで限界に挑戦しました。PS2版「VF4」の移植作業は、サターンの頃の感覚と違います。プログラムのな部分は、NAOMI2からそのままPS2に、ある程度は生かすことができるんです。ただ、グラフィックに関しては、NAOMI2とPS2は、お互い得意とする方向がまったく違うのでちょっと手こずっています。ユーザーは「PS2になったらこんなに変わった」ということを期待しているでしょうから、それに応えるために気をつけています。ひとつはグラフィック面で、PS2ならではの表現をやりたいということ。もうひとつは、ちゃんと家庭用ならではのオリジナル要素を作ることです。」

アミューズメントヴィジョン

●マルチプラットフォームタイトル

発売日	タイトル	ハード
9月14日	スーパーモンキーボール	ニンテンドーゲームキューブ
2002年春	バーチャストライカー3 Ver.2002	ニンテンドーゲームキューブ

業務用の移植に関しては、それほど積極的ではありません。業務用で喜ばれたゲームが家庭で遊べるということは、喜ばしいことではしょうけど、今以上に業務用と家庭用の差別化を押し進めることが、実はお互いの共存の道だと思えます。業務用で先行販売して後日家庭用を出して……という発想は、もう時代遅れもいいところ。そんな考えじゃ業務用なんて作れない。業務用ゲームを作るときは、家庭では遊べないものを作りたいと思っていますから。やっぱり移植の魅力って、あとかもハイスぺックなものがロースペックのものにそっくり移されて非常に得た気分になるというのが一番のバリューだったと思うんです。今はその方程式が崩れた段階であり、それに代わる移植の魅力は、一概にはまずいえないですね。「モンキーボール」はパーティゲームのようにモードが盛りだくさんで別のゲームのように生まれ変わっていますので、期待しててください。(名越氏談)

Smilebit. スマイルビット

●マルチプラットフォームタイトル

発売日	タイトル	ハード
未定	サカつく2002(仮)	プレイステーション2
未定	やきゅつく2002(仮)	プレイステーション2
未定	ガンヴァルキリー	Xbox
未定	ジェットセットラジオフューチャー	Xbox
未定	パンツァードラグーン最新作	Xbox

移植、それは技術力の発表の場でもあります。前身であるPC研究開発部でリリースした「バーチャファイター2」「バーチャロン」「セガラリー2」の3本は、CPUがPentium、MMX、Direct3DというPCにおける3つの進化段階に対して完璧に移植できたため、技術者冥利に尽きる仕事だったといえます。当初のPCは3Dゲームが動くように設計されていなかったため、トータルの性能では及ばない家庭用ゲーム機からの移植でさえ非常に困難だったのです。そういう経緯を含めると(仕様がPCと似ている)Xboxの登場は万感迫るものがあります。

クリエイターと自称する者の使命として、1日でもあとにリリースする作品は、現状のものより、さらによいものにしなければいけません。それはハードもソフトも同じです。

低スペックのハードへ、より正確に移植する。
同スペックのハードへ、より性能を引き出した移植をする。
高スペックのハードへ、より画期的なシステムを導入する。

これが、クリエイターとして達成感のある移植作業です。現在スマイルビットでは、PS2版「サカつく」「やきゅつく」、Xbox版「JSRF」「パンツァードラグーン最新作」に取り組んでいるのですが、この中で「パンツァー〜」だけは前作から相当時間が経っているため、移植というより、大きくバージョンアップしたものになります。

各ソフトの開発には時間がかかります。例えば、PS2はDCよりあとにリリースされたハードであり、スタティックな性能は高いのですが、だからといって簡単に解決する話ではありません。やはりグラフィックデータをそのままコンバートしただけでは商品にならず、PS2の「特性」を生かした大量の作り直しが発生します。この検証と実際の作業があるため、思ったより時間が必要なのです。各タイトルの作り込みは着々と進んでおり、それぞれのハードの性能を最大限に引き出したものになります。スマイルビットのマルチプラットフォーム展開は、まさに乞うご期待です。

WU エンターテイメント

●マルチプラットフォームタイトル

発売日	タイトル	ハード
未定	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3	Xbox
未定	セガGT2002(仮)	Xbox
2001年内	アドバンスコラムス(仮)	ゲームボーイアドバンス

看板タイトルであっても他ハードに移植する際にはそのハードの特性を生かした変更を加えることはもちろん、そのハードのユーザーへのアプローチも違ったものにしていかなくてはならないと思います。WUが今開発中のXbox版「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3」は、DC版とはまったく違った雰囲気になると思っていますので、みなさん期待して待っていてください。

United Game Artists ユナイテッドゲームアーティスト

●マルチプラットフォームタイトル

発売日	タイトル	ハード
今秋	Rez	プレイステーション2
未定	スペースチャンネル5シリーズ	プレイステーション2

ソフトは、ハードという枠にとらわれずに遊びたい人すべてが遊べる状況が理想的ですね。できるだけ多くのユーザーにプレイしてもらうことを望んでいます。なのでUGAとして現時点では、ソフトを出す段階で一番普及しているハードにソフトを投入していきたいです。「スペースチャンネル5」シリーズは、PS2というハードでよりハードに踊ります(うひょう)。ご期待あれ!

SONIC TEAM ソニックチーム

●マルチプラットフォームタイトル

発売日	タイトル	ハード
未定	ファンタジースターオンライン(仮)	ニンテンドーゲームキューブ
10月18日	みんなであぶあぶよ	ゲームボーイアドバンス
2001年冬	ソニック・ザ・ヘッジホッグ アドバンス(仮)	ゲームボーイアドバンス

移植するんだったらやっぱり「パワーアップ移植」ですよ! それも対象となるハードの機能やコンセプトにのっとった形で、そのソフトのよいところをよりよく伸ばす方向で考えていきます。具体的な例としましては、ゲームキューブ版「PSO」の4分割画面での4人プレイや、GBAソフトでの1カートリッジプレイ対応などがあげられます。これから「みんなであぶあぶよ」や「ソニック・ザ・ヘッジホッグ アドバンス(仮)」、そして「○○」なども控えていますので、ご期待ください!

WAVE MASTER ウェーブマスター

●マルチプラットフォームタイトル

発売日	タイトル	ハード
2002年春	ROOMANIA #203	プレイステーション2

「ROOMANIA#203」は、もともと「セガの新しい一面を見せられないか」というスタンスで開発をしましたので、他プラットフォームでの展開に関しては非常にポジティブに捉えています。ウェーブマスターのソフト展開は、この考えを基準にセガの新しい一面、意外な一面を見せていくことに主眼をおいていきたいと考えています。

OVERWORKS オーバーワークス

●マルチプラットフォームタイトル

発売日	タイトル	ハード
未定	サクラ大戦シリーズ	プレイステーション2

われわれは今までもずっとセガのハードでゲームを作ってきたわけですが、その時に常に考えていたのは、「ハードの持つ長所をいかに引き出すか?」、「そのハードでしか遊べないクオリティの高いソフトをいかに開発するか?」ということです。その思想は今でも変わっていません。これからもそれぞれのハードウェアの能力を引き出したソフトの開発を行っていきたくと思っています。その一方で、われわれが開発してきたソフトが他のハードのお客様にどれだけ受け入れていただけるのだろうか、純粋にソフトのクオリティを世に問うという意味で、移植に関しては非常に興味のあるところ。当社のPS2タイトルの第1弾は「ぐるぐる温泉2」になるのですが、このタイトルの場合、プラットフォームは「インターネット」であるというコンセプトで開発を進めてきました。そのため、どのハードの人にもできるだけ同じ環境を提供することに重きをおいております。ですから概念的に「ぐるぐる温泉2」はDCからPS2への移植とは考えていないですね。現在もopen dice対応ソフトは開発中ですが、今後も同様のコンセプトで出し続けていければと思います。

総評 今後はこんな移植で遊んでみたい!

熱い移植はもう見れないのか?

“るつぼ”の言葉を借りれば、移植は異なるハードへのソフトの“乗せ換え”。最近ではアーケードと家庭用の差がなくなり、そういった職人芸的な移植はほとんど見られなくなってしまった。しかしセガがマルチを始めたことで、今後また熱い移植が見られそうな気も?



今や完全移植は当たり前。とはいえ、熱い作品を期待。

提案① MODEL2の完全移植を!

セガのMODEL2基板作品は良質タイトル揃いだが、ほとんどがセガサターンに不完全な形で移植されており、家庭用で完全移植されているタイトルは皆無に等しい。今のハードであれば、MODEL2基板の完全移植はそれほど難しくはないはず。ぜひ!



提案② GBアドバンスで、メガドライブソフトを!

スーパーファミコンのソフトが続々と移植されているGBA。だったら、メガドライブだってラクラク移植できるはず!? 「ソニック」はもちろんのこと、トレジャー制作のバリバリアクションゲームや「レンタヒーロー」なども遊んでみたいよね。



※画面はハメコミ合成です。

ソフトバンクパブリッシング発!

ラズベリー Raspberrry

エモーショナル美少女キャラクターマガジン

好評発売中!!

PS2

FFXの美少女と言えば、
もちろんユウナ!
載ってます!

PS

メモリーズオブ 2ndは
PS版・DC版
同時発売?

DC

セガがギャルゲー進出?
Candy Stripe
に出てくる天使たち。

PC

elfの新作、
「学園モノ(仮)」
ってのは、
こんなゲームだあ!

アニメ

あ、エンゼリックレイヤー
しか載ってないや。でも
描き下ろしあり!

コミック
etc.

オリジナルコミック多数
& ガレキ
のページもあり!!

DEBUT!! ラズベリー特製豪華3大付録 マウスパッド
コースター
ポスター つき!

ラズベリー Raspberrry Vol.1

エモーショナル美少女キャラクターマガジン
ドラマガ7月13日増刊

ドラマガ増刊

定価980円

機動天使エンゼリックレイヤー
エンジェルの魅力を徹底紹介!



ナコルル

~あのひとつのおくりもの~
サイドストーリーをカラーコミック化!

2
ナコルルをリムから覗き下ろし
コースター
×2枚

白話草話

こみつくパーティー

SNOW

~火焔聖母
The Virgin on Mesiddo~

グリーン・グリーン

PS2メモリーズオブ 2nd

Natural2 DUO
DVD EDITION

3
パッケージイラスト
ポスター

Missing Blue

12キャラクターの
コンセプトワークを徹底取材!
ゲーム序盤の攻略を完全フォロー!

NECインターチャネルの
気になるDC3 作品を一挙紹介!

カナリア~この想いを歌に乗せて~
AIR
Pia♥キャロットへようこそ!! 2.5

1
MissingBlue
表紙イラスト
マウスパッド

ラズベリー特製テレカ
応募者全員サービス

GAME SPOT

SOFT BANK
Publishing

テーマは美少女!
ジャンルは問わず!!

「美少女」というキーワードに引かれるものすべてが掲載対象です。
取り扱いタイトルに節操はありませんが、見せ方にはこだわりました。
3種4点と、付録も出来る限りせたくに、いっぱいつけてみました。
とりあえず、このVol.1を手にとりじっくりと見てください。
気に入って頂けたなら、今後ともラズベリーをよろしくお祈りします。

SOFT BANK
Publishing

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

●左記のホームページからご購入できます。宇宙イチ速いゲーム情報はココで! <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>
●ご不明な点は、SOFTBANK BOOKSサポートまでお問い合わせください。※土・日・祝日を除く10:00~12:00 13:00~17:00
Eメール: sbp-support@softbank.co.jp 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 TEL: 03-5549-1201 FAX: 03-5549-1212

赤坂ガレキ堂

赤坂ガレキ堂

ゲーム&ホビーファンのための月イチ2ページ

あのヴォーカルが聴こえてくるような



メディコムと急接近している「THE HIGH-LOWS」のヴォーカル、ヒロトが12インチフィギュアに。あの“人の心を揺さぶる声”が今にも聴こえてきそうな、雰囲気のある逸品です。CDジャケットの上にディスプレイするぐらいの演出をして楽しみたいよね。

アクションドール
THE HIGH-LOWS
甲本ヒロト
 ●1/6、全高約300mm
 ●9月発売予定
 ●7,800円
 ●原型製作・中尾佳正 (VICE)
 衣装製作・のだゆみこ (劇ing)
 ●メディコム・トイ
 ☎03-3467-7676
 (1/6 計画 12:00 ~ 21:00)
<http://www.medicomtoy.co.jp/>

©HIROTO



歴代MG屈指の美しさ

流麗なラインと独特のボリューム感で人気の高いMSキュベレイ。HGUCからMGとなり、そのディテールの質はさらに向上した様子。「美しさ」ではシリーズ中1、2位を争うのでは。ひとつ上を目指すモデラー諸氏はぜひともチャレンジを。

プラスチックモデル
マスターグレード
AMX-004 キュベレイ
 ●1/100、全高200mm
 ●8月発売予定
 ●4,000円
 ●223パーツ
 ●バンダイホビー事業部
 ☎03-3847-5116
<http://www.bandai.co.jp/>

©創通エージェンシー・サンライズ

日本が誇る高性能ロボット

アトムやガンダムではなく、こちらは“技術の日本”が生んだもう1つの傑作ロボット。初めて実物の動きをテレビで見た時は驚きましたよね。さすがにキットは歩行しません、逆に本物のP3にはムリなポーズをとらせてみるのも、おもしろいかも。



プラスチックモデル
1/12スケール
HONDA HUMANOID ROBOT
ホンダロボットP3
 ●1/12、全高130mm
 ●9月中旬発売予定
 ●1,500円
 ●50パーツ
 ●ウェブ
 ☎0422-20-4490
<http://www.wavecorp.co.jp/>

企業系プラモ!?



宇部興産のキャラクターがなぜ?とお思いの方もいるでしょう。じつはコレ、かの大友克洋氏がデザインした名犬(!?)なのです。山口県で会いましょう。

プラスチックモデル
UBE DOG ロボくん
 ●ノンスケール、全長18cm
 ●発売中(「山口きらら博」宇部興産パビリオンにて販売)
 ●1,000円
 ●大友克洋
 ●147パーツ
 ●宇部興産総合サービス
 ☎0836-34-6066
<http://www.ube.co.jp/>

第二十四回
二〇〇一年
八月

- ★各データの説明
- スケール、サイズ
 - 発売日
 - 定価
 - 原型・木型製作者
 - 総パーツ数
 - お問い合わせ先

この号が発売される頃にはワンフェスも終了していますが、みなさん収穫はありましたか? せっかくの夏休みですから、キットは買うだけでなく、ぜひとも作ってあげましょう。「なにを作ろうか?」という方は、たまに趣向を変えて紙工作などいかがですか? (宣伝アス)



カプセルサイズの芸術品!?

なんとびっくり、この胸像、わずか親指大のサイズなんです。このレベルのスケッチャーがカプセルトイになるなんて、10年前に想像できたでしょうか? ネブラスカ親子というチョイスもスパイシー。

カプセルトイ
「TRIGUN」
カプセルトイ
 ●ノンスケール、全高約70mm
 ●8月5日ワンフェス先行発売
 ●1回200円
 ●榎本智英 (eyewater)
 ●ムービック
 ☎03-5995-1332

©1998 YASUHIRO NIGHTOW/ SHONEN GAHO-SHA TOKUMA SHOTEN-JVC

謎が謎を呼ぶ10匹のクマ

キューブリックシリーズの新展開。妙に味のあるクマさんたちが9カテゴリ、10種類そろいました。ティディやスターボックスとはひと味違うメディコムらしい毒のあるテイストですが、こちらもコレクター魂をくすぐりますね。散財の予感。

コレクションフィギュア
BE@RBRICK
[SERIES 1]
 ●全高70mm
 ●8月発売予定
 ●各380円
 ●桜井誠 (FREX)
 ●メディコム・トイ
 ☎03-3467-7676
 (1/6 計画 12:00 ~ 21:00)
<http://www.medicomtoy.co.jp/>

©HIROTO ©Yusaku Hanakuma ©MEDICOM TOY



レジンキャストキット
「ときめきメモリアル2」
1/6 陽ノ下光(ワンピース)
 ●1/6、全高25.0cm
 ●発売中
 ●9,800円
 ●うちだこうじ
 ●13パーツ
 ●make plus / ヤマトクリエーション
 ☎075-323-9119

©KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

レジンキャストキット
「ときめきメモリアル2」
1/6 陽ノ下光(幼年期)
 ●1/6、全高16.5cm
 ●発売中
 ●5,600円
 ●うちだこうじ
 ●14パーツ
 ●make plus / ヤマトクリエーション
 ☎075-323-9119

©KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO



伝説の美しき狩人

最近リニューアルされ話題となっている「バンバイアハンターD」を、天野喜孝氏作画の美しさをそのままにスタチュー化。キット版も同価格にて発売中。完成品のほうがオトク感はあるけど、自分好みのDを作るのもアリね。

塗装済完成品

バンバイアハンターD

- ノンスケール、全高31.5cm
- 発売中
- 19,800円
- 安藤賢司
- コトブキヤ
- ☎045-410-1661
- http://www.kotobukiya.co.jp/

©2001 菊池秀行・朝日ソノラマ / バンバイアハンターD製作委員会

塗装済完成品

「スーパーストリートファイターII」春麗

- 1/8、全高約22.5cm
- 10月発売予定(キット版は8月以降のイベント専売)
- 13,800円(キット版8,800円)
- 香津己RX-01
- エポック社C-WORKS
- ☎03-3843-9162
- http://www.epoch.gr.jp/c-works/

©CAPCOM.CO.LTD.



強烈な対空技が炸裂!

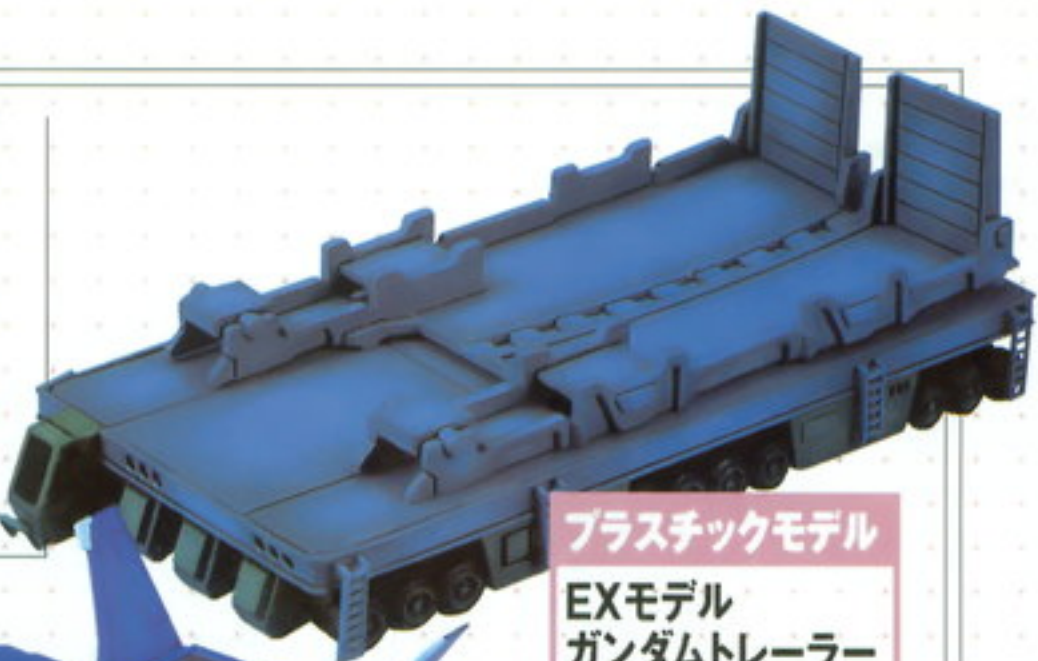
ゲームキャラを積極的にスタチュー化しているC-WORKSより、ちょっと懐かしい「スーパーストII」時代の春麗が登場。強烈な近距離立ち強キックでキメ。

プラスチックモデル

EXモデル ド・ダイII

- 1/144、全長150mm
- 8月末発売予定
- 3,500円
- 41パーツ
- バンダイホビー事業部
- ☎03-3847-5116
- http://www.bandai.co.jp/

©創通エージェンシー・サンライズ



プラスチックモデル

EXモデル ガンダムトレーラー

- 1/144、全長150mm
- 発売中
- 3,000円
- 52パーツ
- バンダイホビー事業部
- ☎03-3847-5116
- http://www.bandai.co.jp/

©創通エージェンシー・サンライズ



プラスチックモデル

EXモデル 特車二課レイバー指揮車

- 1/35、全長95mm
- 8月末発売予定
- 3,800円
- 34パーツ
- バンダイホビー事業部
- ☎03-3847-5116
- http://www.bandai.co.jp

©HEADGEAR/EMOTION/TFC/SHOGAKUKAN

元祖パワードスーツ

この姿を見てピンと来た人は30代のSFファン(かな?)。今も風化しないカッコよさはスタジオぬえのデザインによるもの。

金属パーツ使用完成品

パワードスーツ

- ノンスケール、全高約10cm
- 8月下旬発売予定(8/18・19日本SF大会にて先行販売)
- 5,800円(イベント価格税込4,000円)
- 東海村原八(模型の王国)
- 海洋堂通販部
- ☎06-6909-1220
- http://www.kaiyodo.co.jp

©スタジオぬえ



モデラーの声、届く

「多数派ではないかもしれないけど、どうしても欲しいんだよ!!」という声に応えたバンダイの心意気がニクい。このラインナップが実現するなら、今後はキミのマニアックな叫びもEXモデルに反映されるかもね。

華のお江戸のたしなみを

現在も骨董として人気の高い「根付」を、食玩にしようというおもしろさ。妖怪という着眼も、いかにもな感じで楽しい。「陰」と「陽」は関東と関西で、時期を見て入れ替えになります。



キャンディトイ

百鬼夜行 妖怪コレクション 妖怪根付 陰の巻・陽の巻

- ノンスケール、全高約3cm
- 8月27日発売予定(東日本・陽の巻、西日本・陰の巻)
- 各200円
- 竹谷隆之、鬼木佑二、安藤賢司、谷口順一、五島純、四角密門、藤岡ユキオ
- フルタ製菓
- ☎06-6713-4147
- http://www.furuta.co.jp/

©KAIYODO

G3のメインウエポン

G3とG3-Xのメインウエポンを忠実に再現。オモチャとあなどるなかれ。2つの銃を合体させる凝ったギミックは、ガンモデルやそれ系が好き人なら夢中になるはず。

完成品トイ

「仮面ライダーアギト」DX GG-02

- 全長約340mm
- 発売中
- 3,500円
- バンダイキャラクター玩具事業部
- ☎0471-46-0371(お客様相談センター)
- http://www.bandai.co.jp/

©2001 石森プロ・テレビ朝日・ASATSU D.K・東映

完成品トイ

「仮面ライダーアギト」DX GX-05

- 全長約620mm
- 8月下旬発売予定
- 6,980円
- バンダイキャラクター玩具事業部
- ☎0471-46-0371(お客様相談センター)
- http://www.bandai.co.jp/

©2001 石森プロ・テレビ朝日・ASATSU D.K・東映



TOPIC

こちら赤坂、TBS裏

鉄屑に命を吹き込むアート『ゲノムロイド』

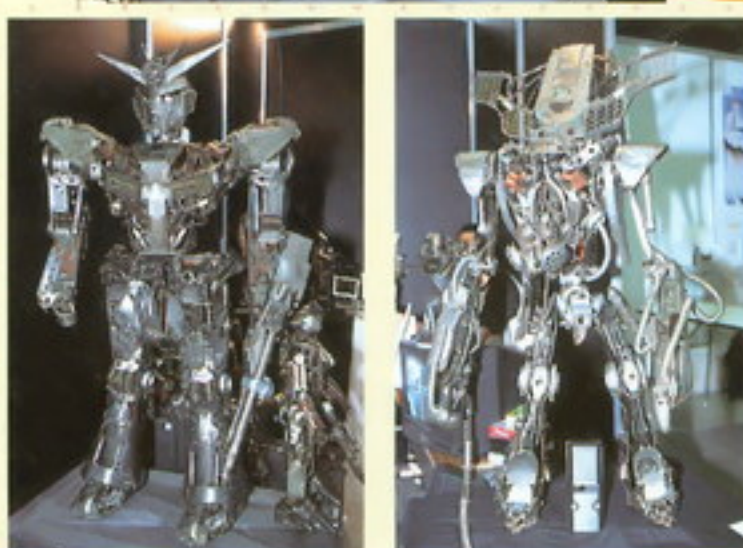
この飽食の時代に逆行し、捨てられた物たちに命を吹き込むことで独自の物語を紡ぎ出すという、ちょっとアーティストチックなプロジェクトを発見。ここでは7月29日に東京ビッグサイトで開催されたJAF・CON10での写真をまじえて紹介しよう。

魅惑的な質感をもつ“彼ら”の名前は「GENOME ROID(ゲノムロイド)」。頭のとっぺんから足の先まで、すべてが自動車などの

廃材によって形作られた「生命体」であり、個体ごとに独自の世界観や物語が設定されている。

ガレキ堂がとくに注目したのは数々の伝説の勇者の姿をモチーフとしたゲノムロイドたちの存在。読者のみなさんも右の写真を見ながら「ひょっとして……」と思われたかもしれない。リアル志向とは異なるアプローチから生み出された彼らは、見る者にまったく新しいイメージーションを提供してくれる。

http://www.genomeroid.com/



©PLEASURE SEEKERS Co.,Ltd.

告知

「電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タンダム」のペーパークラフト、いよいよ発売!

テムジン



ファイイェンザ・ナイト

ミニドルレイ

http://www.zdnet.co.jp/gamespot/etbook/vr/index.html

登場人物(?)
紹介



ぐるぐる

立派な科学者を目指す中学1年生。「ぶくぶくぞわぞわ」したモノが大好きでクリーチャーを造るのが趣味。



広島くん

自称「リカちゃん」。一見かわいい女の子だが、じつはオカマくん。やや強引な性格で、腕力は男前だ。



メイジーさん

名門・伊集院家の一人娘で学校のアイドル。「ぶにぶにすべすべ」なモノをこよなく愛する重度のナルシスト。

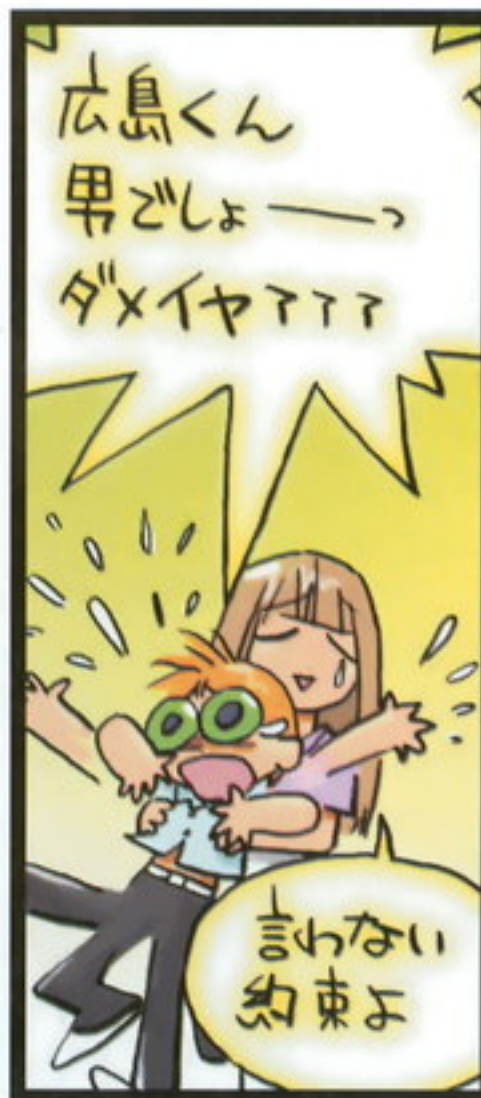


あおいちゃん
人面あおいさん

ぐるぐるが助手として生み出した変型(?)生物。胸に位置する人面「あおいさん」は別の人格をもつ。

ぐるぐる ぐるぐる クリーチャー

第50話 ワンダースペース





だめな島くん
男の子も女子
トイレに入れ
ちゃ



だって—
おトイレに
お友達同伴は
女の子の基本
でしょ?

とうだけど
ね—

ぐるぐる
くんは
親友よ

がんばれ
メイジーさん



親友なら
しょうがない
わね

許可



ヨカッタネ
ぐるぐるくん

キキキ

ちよと



持ってきてよ
身だしなみ
でしょ!

ハンカチ
貸して—

信じらん
ない!



うう、お化粧臭い!

鏡の前で
おしゃべり長すぎ
テキパキと

公共の場
なんだから
勝手にオグジエ
置かないぞ



ぐるぐるくん
風紀に
うるさいの
ねえ

みんな
女の子の
必須よ



もじ

もじ

もじ



ウツウツあらまあ
とっても目の毒

ムグー

風紀がなにかうわ
空いてるトイレに
入って



オ～ボ～エ～テ～口～

ギクッ
花子さん!?

8月10日(金)～12日(日)、東京ビッグサイトで開催される「ミミックマーケット60」で「ぐるぐる」の「ミニBOOK」がTシャツ(3種類あり)を販売します! 夏コミに行く人はソフトバンクパブリッシングブース(西地区4階)ものぞいてみてね。

新作も攻略もこれ1冊でOK

週刊

ザ・プレ

2001
Vol.254

8,243円含税別

特別定価(税込)
450円



好評発売中

毎週金曜日発売

ザ・プレの攻略や新作情報があれば、猛暑だって平気
へっちゃら! 夏休みを思いっきり満喫しちゃおう!!

- check 1** お役立ち! 武器・防具の改造リストや入手方法を詳しく解説。また、雷平原のヒミツも公開!
今週も「ファイナルファンタジーX」の大攻略は、プレイするのに見逃せない情報が満載だ!!
- check 2** ついに2大格闘ゲーム「鉄拳4」「バーチャ4」がそろい踏み! それを記念して、格ゲーに強い
ザ・プレが総力を結集した格ゲー特集を掲載。さらに、鉄拳4の"完全"技表もお届けするぞ!!
- check 3** ゲーム&映像で夏の夜を涼しく演出! ザ・プレが贈る夏の納涼企画「暗闇へのいざない」。
熱帯夜には、身も凍る恐怖ゲームを……。

3号連続企画「ザ・プレオリジナル テレカ応募者全員サービス」開始!!
ゼノサーガ、リリーのアトリエ、MissingBlue、暴れん坊プリンセス、グローランサーII、ガンバレード・マーチの全6タイトルのイラスト入りテレカをキミの手に!!

ワイルドアームズ3/バラッパッパー2/Devil May Cry/ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079/エヴァー
グレイスII/MissingBlue グローランサーII/みんなのGOLF3/ピボサル2001 ほか

※表示内容は都合により変更している場合があります。ご了承ください。

ドリマガ攻略チームが魂をかけて攻略!
「サクラ大戦3」は燃えているか? 攻略ガイド 下巻

インターネット購入特典実施中
今ならオリジナルポストカード3点がついてくる
<http://books.softbank.co.jp/>
ソフトバンクブックスへ急げ!

©SEGA/OVERWORK 2001 ©RED 2001 イラスト 松原秀典

ソフトバンク攻略本ラインナップ

書名	本体予価	ジャンル/機種
好評発売中		
トゥームレイダー5: クロニクル コンプリートガイド	1,600円(税別)	PS
ファンタシースターオンラインバージョン2 パーフェクトガイド	1,900円(税別)	DC
SDガンダム Gジェネレーション ギャザービート2 パーフェクトガイド	1,500円(税別)	WSC
SDガンダム GGENERATION-F.I.F パーフェクトガイド plus MS名鑑	1,600円(税別)	PS
サクラ大戦3~巴里は燃えているか~ 攻略ガイド 下巻	1,300円(税別)	DC
ソニックアドベンチャー2 ヒーロー/ダーク マニュアル	1,400円(税別)	DC
モンスターファーム コンプリートガイド+モンスター名鑑	2,200円(税別)	PS2
ミストIII エグザイル 公式ガイド	1,800円(税別)	PC
クレイジータクシー2 ドライバーズマニュアル	1,400円(税別)	DC
こみっくパーティー 攻略ファンブック	1,300円(税別)	DC

8月中旬

ダビつく2 パーフェクトガイド	2,400円(税別)	DC
みずいろ公式ビジュアルファンブック	2,500円(税別)	資料集

8月下旬

機動戦士ガンダムVol.2 -JABURO- パーフェクトガイド	1,200円(税別)	WSC
----------------------------------	------------	-----

赤坂にきたままの ドラマママ占い

今までの夏はこんなに暑かったっけ……!? ついそんなことを考えちゃいますけど、世間はいまお盆休みですね。学生も社会人もみんなココロのリフレッシュしてますか? 疲れた時はお気に入りの場所でゆっくりとカラダとココロを休ませてあげましょうね♪



赤坂にきたままの相性占い

気になるキャラとの相性占いコーナーです。占ってほしいキャラがいたらどんどんリクエストくださいね! また、自分の星座との相性占いでオッケーですよ。

相性の良い星座

おとめ座の女性には、何か感じるものがあるはず。気軽に話しかけてみましょう。視野も広がります。



相性の悪い星座

おうし座の女性とはリズムが合わずイライラしてしまいそう。ちょっと距離をおいておつき合いです。



8月15日生まれ

「サクラ大戦3~巴黎は燃えているか~」よりエリカ・フォンティーンさん

見た目よりもずっとナイーブなあなた。さびしさをごまかさず、自分から積極的に友達を作っていく努力をするといいですよ。

Aries おひつじ座

3/21~4/20生まれ



調子が良く思えても、どこかでアクシデントに出会いそうです。これを避けるには特に体調の変化に気を配っておきましょう。小銭をポケットの中に入れておくと吉。

ラッキーカラー 黄緑

ラッキーアイテム バーベキュー



Taurus おうし座

4/21~5/20生まれ



人間関係がもつれてしまう暗示が出ています。あなたが一步引いた立場で話を聞いてあげれば、大きな問題に発展しなくなりそうです。ただし恋愛に関することは別。

ラッキーカラー 赤

ラッキーアイテム 小型の扇風機



Gemini ふたご座

5/21~6/20生まれ



迷いが吹っ切れて何にでもチャレンジしたくなります。選択を間違えなければ大きな収入があるでしょう。食べ過ぎで体調を崩してしまいそう。適度な運動で回避を。

ラッキーカラー オレンジ

ラッキーアイテム 木のフォーク



Cancer かに座

6/21~7/22生まれ



いろいろな誘いの声がかかりそう。配慮をしないでつき合うと、後々面倒なことに。しかし中には一生の友達になれる人や、有益な情報を持つ人も混じっていますよ。

ラッキーカラー ローズピンク

ラッキーアイテム 江戸風鈴



Leo しし座

7/23~8/22生まれ



あなたにはあまり関係のない仕事や、人間関係の話を持ち込まれそう。悩まないためにはちゃんと応えてあげましょう。嫌がらずに話を聞くのが一番の解決策です。

ラッキーカラー ベールグリーン

ラッキーアイテム 紺の日傘



Virgo おとめ座

8/23~9/23生まれ



身のまわりのごたごたも、徐々に落ち着いてきます。宿題やさぼってモノを片付けるにはもってこいの時期です。眠れない夜は、読書かラジオで気分転換が吉です。

ラッキーカラー 赤茶色

ラッキーアイテム かき氷



Libra てんびん座

9/24~10/23生まれ



まずは行動すること。動いているうちに必要なカンがつかめてきます。少し集中力に欠けるようだったら、誰かとチームを組んでみましょう。作業効率がアップします。

ラッキーカラー 薄紫

ラッキーアイテム 手ぬぐい



Scorpio さそり座

10/24~11/22生まれ



幅広い情報収集を心がけましょう。活動するなら夜よりも午前中にすると効率が上がってきます。体調を崩しやすいようです。なるべく規則正しい生活を心がけましょう。

ラッキーカラー サーモンピンク

ラッキーアイテム 鉢植え



Sagittarius いて座

11/23~12/21生まれ



金運が好調。懸賞やクジなどで思いがけない収入があるかも。この収入は自分に進むよりも、家族や友人などの交遊費にしたほうが、さらなる幸運を呼びそうです。

ラッキーカラー 群青色

ラッキーアイテム 菖蒲



Capricorn やぎ座

12/22~1/20生まれ



綿密な下準備が、あなたとまわりの人に決定的な差を生み出します。ちょっとしたことで面倒がらずに手間をかけましょう。思いがけない大きな成果につながりますよ。

ラッキーカラー ボルドー

ラッキーアイテム 蚊取り線香



Aquarius みずがめ座

1/21~2/18生まれ



自分の行動や言動にもっと自信を持ってみましょう。考えるだけで、行動しないのでは決していい結果は出ません。ときには率先して物事を決めていきましょう。

ラッキーカラー 黒

ラッキーアイテム 鎖のベルト



Pisces うお座

2/19~3/20生まれ



忙しすぎて身も心も疲れていませんか? 疲れていると、大事なチャンスを逃しがちです。旅行などして、リフレッシュすれば気力とともに運氣も戻ってきますよ。

ラッキーカラー 紫

ラッキーアイテム 金のネックレス



ドリマガ

読者プレゼント

応募のきまり

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、住所、電話番号、希望の番号と賞品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2001年8月23日(当日消印有効)。発表は本誌2001年9月14日発売号誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5549-1162)

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

編集長 西村 亨/副編集長 三枝昭太/デスク 福田知恵子
長谷 守 黒谷慶太 梅田浩二/編集スタッフ 本郷正弘 岸田
准一 砂金雅彦 松本真弓 吉岡要也 上野俊一 田代泰之 池
田康隆 元澤利明 平野美玲/編集協力 ターニングポイント
(稲元徹也 渡辺智子 久保 等) マーマーズグループ(伴
勝) くまぐま団(岩片 翼 吉田浩幸 山田 功) オーバー
ツ 冒険企画局(松野桂司 富永民紀) タルカス(五十嵐浩司
小林道雄)/ライター 佐々木功一 梶原 智 岡崎栄子 小宮
誠 藤野彰彦 石田丈継 上田裕生 まさ 政綱大介 森 聖一
郎 飯田REI 種村美和子 金子光晴 佐藤範英 倉橋和也 穴
戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 山口和則 徳弘 徑
出口裕子 大友 順 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡 酒井裕
晶 落合康好 赤坂零士 加島 綾 鈴木貴博 竹下ツバサ 鈴
木トイ 鹿島浩文 北村光広 山口貴志 澤田 大 菅 数浩
森 泰彦 池田弘典 酒井昭一 遠藤恭子/レイアウト 村田雅
英 (Stone Age) 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二
湯川安芸子 藤原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤
澤久美子) 吉田正人 大橋広史 木下友秀 西 義明 スタジ
オ・キャップ 北山貴代 萩原宏宣 くまぐま団(二階堂龍史)
安藤尊子 今村ナヲミ 中 直行 佐藤祥子 小谷中一愛(呉事
務所) SKIP(吉岡美和子) 上林将司(チタンヘッズ)/フ
ォトグラフ 鬼頭栄次 大原哲夫 大金 彰 小林 伸 田中修
一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永
和章 遠藤 勝 深港まゆみ 吉田亜希子 スタック 青森直樹
小安勇次 牧田隆志 藤倉孝幸 斎藤義典/イラスト 八重樫彩
蔵 小島伸行 吉村勇子 中村久男 香洲 緋色/DTP ローヤ
ル企画/校正 フィールドアップ/広告営業 辻 順一 足立静
香 長江正陽/広告進行 坂田和香子/販売営業 中嶋和史/印
刷 凸版印刷株式会社

●ドリマガ編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

1 ドリームキャスト 対応ソフト

提供:編集部

15名



あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは2001年8月24日までに発売されたドリームキャストソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。(限定版や通販専売タイトルは除きます)※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「ルームメイト〜井上涼子」 アート・コレクション& 「ルームメイトノベル〜 佐藤由香〜」アート・コレクションセット

提供:データム・ポリスター

ゲーム中に使用されたグラフィックから、未公開のものまで大収録! ファン必須のアイテムだぞ。なんとセットでプレゼントしちゃうぞ。(製品はWindows用です)



3名

3

「ガイアマスター 決戦! 世紀王伝説」ポスター

10名

提供:カプコン

戦闘要素の加わった、一風変わったボードゲームの「ガイアマスター 決戦! 世紀王伝説」は遊んでみたかな? 魅力あふれるキャラクターの描かれた大判ポスターをプレゼント!



4

「ドリマガ」 オリジナルTシャツ

提供:編集部

ドリマガ編集部オリジナルグッズ。まずはTシャツを作ってみました。「ドリマガ」をこれからよろしくね!(デザインは予告なく変わる場合があります。)

※ドリマガTシャツは現在、鋭意制作中です。お手元にとどくまでもう少しお待ちください。

10名



50名



5

ドリマガ表紙 月間ベストテレカ 4月ベスト

「火焰聖母〜The Virgin on Megiddo〜」

「ドリームキャストマガジン」の最終号を飾ったこのイラストがベストテレカに! 思いでの品としても貴重品かも!? この「火焰聖母〜The Virgin on Megiddo〜」がテレカになるのもドリマガでは初だぞ。応募は今号がラストチャンス。見逃すな!!

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

※バックナンバーのお問い合わせは弊社営業(TEL)03-5549-1200までお願いします。(平日の午後1時から5時まで)

本誌の内容に関するお問合せは **03-5549-1162**

平日の午後4時から6時まで

次号予告!

またもや200ページオーバー大増ページで大特集!

ドリマガ

2001年9月7日号は……!?

INFORMATION

「たいちよー! たいちよー!! たいちよーっ!!! いやあ、いよいよ出ますよ、DC版「スバロボα」! 我慢したところで、ようやく始まるドリマガ大攻略っ!!」「うむ。そろそろしびれを切らしそうなところじゃったが、やっと発売されるの」「次号は任天堂スペースワールド直前! セガのタイトルもいよいよ動き出すよーで」「そのへんもちと見逃せないの」「いやー、ドリマガ今度は任天堂さんにデビューですか(笑)」「分厚い200ページオーバーでまたまたお届けするドリマガ」「見どころも満載で大変ですよーっ!」「おおっ」

「スーパーロボット大戦α for Dreamcast」つい発売!
絶対役立つ! 超特大巻頭攻略!

ドリマガスクープ!

「バーチャファイター4」「鉄拳4」リリースインタビュー
任天堂スペースワールドでナニが起こる!?

いよいよラストチャンス!

夏の応募者全員テレカサービス

発売直前! ドリマガ特報

シェンムーII/AIR
CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
エルドラドゲート 第7巻
餓狼 MARK OF THE WOLVES
カナリア〜この想いを歌に乗せて〜

特別企画

もう一度「サクラ大戦3」最終回?
北大路花火と鷹森淑乃

蒸気工廠/光武F2 コクリコ機

<ドリマガ大攻略>

こみっくパーティー
火焰聖母〜The Virgin on Megiddo〜
ダビつく2/ぐるぐる温泉2

<他機種見聞録外伝>

PS2でアツいヤツをドリマガ流に攻めます!
エースコンバット04 シャッタードスカイ
タイムクライシス2/ギルティギアXPLUS他
※内容は変更になる場合があります。



9月7日号は **8月24日(金曜日)発売です。**

HACK BERRY



右も左もドル箱積んで

出玉の音は蟬時雨

叩けどわめけどリーチは外れ

負けてごったり帰り道

恨みつらみはあありでしようが

涙を拭いてスイツチオン

台のすべてを徹底攻略

明日のためにパチってちょんまげ

CR 必殺 仕事人



好評発売中
価格5,800円(税別)

ネットで遊べる、競える!
@VP@CHI 対応

大会参加モード

画面カタログ

インターネット上のパチンコ大会にエントリーできる「大会参加モード」。大当たり連チャンが続くと、実際に景品が手に入る画期的なシステムで、家にいながらホールの興奮を味わえます。

旅行券ももらえる!

※景品は実際の大会のものとは異なる場合もあります。

攻略モード

ホールの攻略に欠かせない多彩な機能を搭載した「攻略モード」。台の確率や釘の調整から営業形態、換金率までをきめ細かく設定することにより、実際のホール環境を再現できます。

ランキングモード

「ランキングモード」では、制限時間内での出玉数を競います。結果をランキングボードに登録することで、ネット上に順位がランキング。全国のライバルたちとパチンコの腕前を競うことができます。

鑑賞モード

パチンコ液晶画面の映像を忠実に再現した「鑑賞モード」。液晶部分だけの画面構成で、全リーチアクションを見ることができます。さらに貴重な営業用プロモーションムービーも収録。

次回作まで エアロダンシング i AERO DANCING 待てませ〜ん™

ドリームキャストでラストダンス…。
エアロダンシングの総決算ディスクがついに登場！

2001.8.23 in store

通信対戦対応スペシャルディスク(4人同時通信対戦可能)
価格：3,800円(税別)



- ドリームキャスト vs Windows インターネット対戦！「マルチプラットフォーム通信対戦機能」を搭載。
- 全国のエアロダンサーによる名リプレイ200作を厳選収録！
- エアロダンシングファン待望の新機体、2つの新モードが登場！

株式会社 CSK総合研究所

〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-12-1 ネクストコムビル 営業時間：月曜日から金曜日(祝日を除く) 10:00~17:00
お問い合わせ：support@cric.co.jp TEL 03-5464-6713 FAX 03-5464-6722

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

“Dreamcast”は株式会社セガの登録商標です。“エアロダンシング”は株式会社CSK総合研究所の登録商標です。©1999-2001 CRI

2001年8月24日発行(第2・第4金曜日発行) 第18巻20号通巻340号 Vol.7 実現するかな? ドリマガファンズ!! セガファンの情熱をぶつけろ!!
発行人・稲葉俊夫 編集人・前田 徹 発行ソフトバンクパブリッシング株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 電話 営業 03-5549-1200 編集 03-5549-1161
定価550円 本体524円

