

週刊

これが最後か!?
超便利特集!

最新特選裏技大事典

Dreamcast Magazine

セガがある限りドリマガも不滅だ!
今後のセガとDCを香山氏が語る!

ドリマガジン

ドリマガールスペシャル

DC新作「Jass」で
本格ドラマ初挑戦!
釈由美子

香港で待ち受ける
数々の冒険!

シエンムーII

スクープインタビュー!

鈴木裕が語る「バーチャファイター4」と「シエンムーII」

海外DC事情通 US版「シエンムー」

2001/Vol.5

2/23

特別定価

450円

宇宙イチ速いゲーム情報はココで!
GAMESPOT
JAPAN
www.zdnet.co.jp/gamespot/

ソフト購入に絶対役立つ! ●読者レース
**全DCタイトル
読者ランキング**

みんなの疑問に答えます! ●なぜなに探検隊
販促ってなに?
~ゲームを売るためのあのテこのテ~

今回も熱いぜ!**ドリマガ特報**

ガンダム2連続!
機動戦士 連邦 VS. ジオン
ガンダムバトルオンライン

ラブひな スマイル・アゲイン
火焰聖母~The Virgin on Megiddo~
エンジェルプレゼント/ハンドレッド ソード
EVE ZERO 完全版~ark of the matter~

役立つ! 詳しい!**ドリマガ大攻略!**

ファンタースターオンライン
エルドラゲート 第3巻
ファイティングバイパーズ2
ギガウイング2/ギルティギア セクス
サカつく特大号~J.LEAGUE プロサッカークラブをつくるゾ!

最新的话题作を遊び倒す超便利特集!
「最新特選裏技大事典」

注目の新作も満載! 4号連続限定企画!
ドリマガ読者のためのバレンタイン応募者全員サービス!
最新未公開ネタ一挙大放し!
大特集!
サクラ大戦3
巴里は燃えているか!

SOFT
BANK
Publishing

Dreamcast
© SEGA CORPORATION

ゴルフしようよ2

新たなる挑戦



DC ゴルフゲームの決定版 好評発売中!!



「ゴルフしようよ」が新キャラを加え、通信対戦になって帰ってきた!



世界のスポーツ用品メーカー「ブリヂストンスポーツ」のボール、クラブでスーパーリアルプレイ!

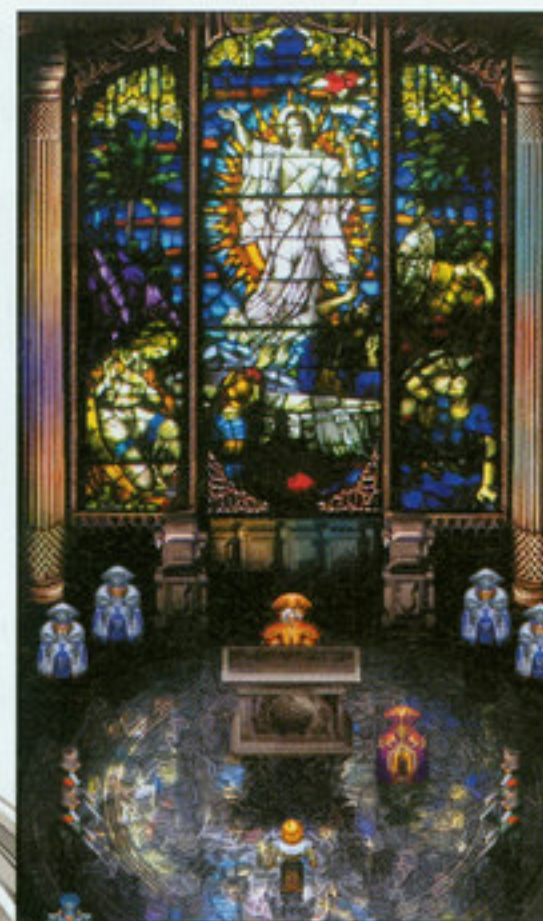
□ストーリーを盛り上げる迫力ある3Dムービー

「西風の狂詩曲」では、ゲーム画面からスムーズにムービー再生へ切り替わります。すべてのムービーは3Dを使用している為、独特の世界観&臨場感を味わうことができます。



□17世紀ヨーロッパの雰囲気をもとにし、美しく雄大に描かれた舞台

美しく描かれた森の木々や、森に差し込む光の筋…ステンドグラスの神秘的な輝きや、揺らめき光る炎等をリアルに表現。アンタリア大陸の美しい自然風景を美しく表現しています。



韓国、そして日本を震撼させた魅惑のロープレ、遂にドリームキャストに上陸!!

□数十種類にも及ぶ多彩かつ派手な魔法&必殺技

「西風の狂詩曲」では、キャラクター毎に個性的な必殺技を用意。必殺技や魔法等はすべて3D映像による劇的な効果を演出しています。



西風の狂詩曲

ラプソディ

The Rhapsody of Zephyr

ドリームキャスト用/ロープレ
2001年2月22日 発売予定
5,800円(税別)

超便利!! 最新の話作を遊びつくそう!!

P65

特集

最新特選 裏技大事典

新旧すべてのDC
ソフトの裏技がここに!

P26

気になるニュースをバッチリお届け!!

今週のドリマガTOPICS ドリマガ本気のインタビュー 今後のセガとDCを香山氏が語る!!

P42

スcoopインタビュー!! 鈴木裕氏が語る「バーチャファイター4」と「シェンムーII」

特報 シェンムーII

P24

ドリマガから愛をこめて 今回はペアタイプテレカも登場!!

4号連続 バレンタイン応募者全員サービス(第2回)

P22

連載企画 みんなの疑問に突撃取材!!

ドリマガなぜなに!? 探検隊 第69探査 販促ってナニ? ~こんなにあった身近な販売促進の影響~

P32

Dreamcast特報 新作も満載!! ドリームキャストの期待作を一挙掲載!!

サクラ大戦3 ~巴里は燃えているか~

P48

NEW!! 火焰聖母~The Virgin on Megiddo~

P50

NEW!! ラブひな スマイル・アゲイン

P52

ガンダムバトルオンライン

P54

NEW!! 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン

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。	コントローラを振動させる遊び方ができる。	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。連動したゲームが遊べる。	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。	アスキーミッショ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。	レーシングコントローラに対応している。	ドリームキャストガンに対応している。	つりコ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。	マラカスカ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。	

- P100 **ハンドレッド ソード**
- P104 **EVE ZERO 完全版 ark of the matter**
- P106 **MSR-METROPOLIS STREET RACER-**
- P108 **バイオハザード コード:ベロニカ 完全版**
- P110 **ファイヤープロレスリングD**
- P112 **エンジェルプレゼント**
- P114 **エアロダンシングi**
- P118 **ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 for Matching Service**
- P119 **ネッパチVI@VPACHI~CRお宝探検隊~**

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE

- P120 **ファンタシースターオンライン**
- P124 **エルドラドゲート 第3巻**
- P128 **ファイティングバイパーズ2**
- P130 **ギガウイング2**
- P132 **サカつく特大号~J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!~**

- あ**
- あつまれ! ぐるぐる温泉 P137
 - EVE ZERO 完全版 ark of the matter P104
 - エアロダンシングi P114
 - MSR-METROPOLIS STREET RACER- P106
 - エルドラドゲート 第3巻 P124
 - エンジェルプレゼント P112

- か**
- 火焰聖母
 - ~The Virgin on Megiddo~ P48
 - ガンダムバトルオンライン P52
 - ギガウイング2 P130
 - 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン P54
 - ギルティギア ゼクス P134
 - グランディアII P136

- さ**
- サカつく特大号
 - ~J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!~ P132
 - サクラ大戦3~巴里は燃えているか~ P32
 - シェンムーII P42
 - ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場
for Matching Service P118

- な**
- ネッパチVI@VPACHI~CRお宝探検隊~ P119

- は**
- バイオハザード コード:ベロニカ 完全版 P108
 - ハンドレッド ソード P100
 - ファイティングバイパーズ2 P128
 - ファイヤープロレスリングD P110
 - ファンタシースターオンライン P120

- ら**
- ラブひな スマイル・アゲイン P50

- P4 週刊ドリマガニュース
- P9 Weekly データステーション
- P12 ドリームキャストソフトスケジュール
- P13 ドリームキャスト読者レース
- P20 ドリームキャストソフトレビュー
- P30 海外DC事情通/シェンムー US版
- P57 読者投稿コーナー 週刊ドリマガ広場
- P59 (コラム)葉山宏治のディープ工場
- P61 (コラム)岩垂徳行ワールド MusicParadise
- P63 (コラム)南央美のOmi in WANDERLAND
- P89 黒川文雄のneoBLACK or...
- P90 ANIMON(アニモン)
- P92 (連載)サムシング吉松劇場
- P93 (連載)竹本泉のいろいろですく
- P94 (連載)ラジカル コミュニケーション/ROLLY
- P126 (連載)週刊ガブリ魂
- P134 (連載)ギルティギア イリュージョン
- P136 (連載)オフィシャルファンサイト グランディアII~風の便り~
- P137 セガ「ぐるぐる温泉」チーム公認! ドリマガ温泉組合
- P138 ウェルカムトゥ ワウ・エンターテイメント!
- P140 ヒットメーカー・トラスト! /エアトリックス
- P142 セガアーケード特報/プラネットハリアーズ
- P144 気刊 檄!帝都ジャーナル(改)
- P145 Dream A Girl スペシャル/釈由美子
- P150 (連載)ぐるぐるクリーチャー 作/ウエクサユミコ
- P151 はこざきにいたままのWeekly DreamCastrology
~今週の星占い~
- P152 ドリームキャストマガジン 読者プレゼント



表紙イラスト:「シェンムーII」
Presented by AM2 of CRI © CRI 2001
デザイン:竹内雄二(竹内事務所)

最新のGAME NEWSを紹介!

GAMESPOT
JAPAN

www.zdnet.co.jp/gamespot/

2/9
Fri2/15
Thu

週刊ドリマガニュース

今週はこれにスポット!

- DC製造中止に伴い、本体が9,900円に
- パンフレットがAM新事業を発表
- サクセス初のアドベンチャーゲームは2,800円
- 「第6回AMD Award」のプログラミング賞を中裕司が受賞
- 「エアロダンシングi」ネットイベント開催
- UGAの新作が「スーパーテレビ情報最前線」で公表!
- 「第5回日本ゲーム大賞」に抽選で500組1000名をご招待
- タカラのロボット「DREAM FORCE 01」を発表
- iモード「NHKキャラクター」キャンペーン実施中
- ネットビレッジの「リモートメール」サービスとは? ほか

3月1日から9,900円に!!

今週の
ニュース
です!セガ、DC製造中止を正式発表!
「VF4」「サクラ大戦」などがPS2に!

セガは1月31日(水)18時30分より、都内のホテルで記者会見を開き、それまでマスコミなどで先行報道されていたドリームキャスト(以下DC)の製造中止、そしてセガの看板タイトルである「バーチャファイター4」や「サクラ大戦」シリーズなどをPS2に移植することを正式に発表した。夢を提供するハードとして、そして世界初のモデム標準搭載家庭用ゲーム機としてデビューした

DC。それが、このような結果を迎えてしまったことは、ファンに大きなショックを与えた。だが、現状としては、今後もDCのソフト事業は継続されるし、「サクラ大戦3」「シェンムーII」などをはじめとする強力なタイトルも続々と登場するということが、急速に市場が縮むということはなさそうだ。今後セガは、コンテンツ事業に特化、世界最強のコンテンツプロバイダーを目指す。



1月31日の緊急会見には大川社長の姿は見えなかった。また3月1日からはDCの販売価格が9,900円になることも報じられた。(詳しくは1月31日付けのゲームスポットにて)

DC製造中止の理由と、その背景

①昨年度のセガの赤字約400億円のうち、DCの割合は95%もあった!!

セガの平成12年3月期、すなわち昨年度の業績を分析すると、DC事業がどれだけ大きな重荷であったかが見えてくる。まずは、セガの昨年度すべての売上高は3,390億5,500万円だったのに対し、DC事業で獲得した売上高は772億700万円と、全売上高の22.8%しか占めていないのが1つ。もう1つは、営

業利益403億5,400万円の赤字のうち、DC事業で出している赤字は383億8,100万円。すなわちセガの赤字のうちじつに95.1%がDC事業によって占められていたのである。これでは製造中止もやむをえないわけだ(逆を言えばDC事業がなければ、赤字解消も目の前だったのだ)。決断やむなし?

②この年末年始商戦も振るわず、さらに赤字は増える一方……

2000年10月での予想 売上高 3200億円 経常利益 △181億円
→しかし、実際は 売上高 2600億円 経常利益 △479億円

昨年11月15日のセガ新経営方針説明会の席では、今期の業績予想は売上高3,200億円、経常利益マイナス181億円という見込みだったが、今回この業績予測を大幅に修正し、売上高見込みは2,600億円に減少(当初予想より18.8%減)、経常利益はマイナス479億円にまで増大、北米などでの年末商戦の惨敗が大き

く響く形となった。なお、今期のDC販売台数は、平成12年12月末まで国内28万台、アメリカ135万台、欧州56万台、アジア13万台の、計232万台。これは当初の販売計画に対して44%ものマイナス。ソフトの販売数量も合計で815万本で、こちらも当初の計画より34%マイナスとなり、売上・経常ともに減少した。

今後のセガが歩む道は?

①他社ハードにソフト供給、売上目標枚数は今年の50%増を目指す!

今回右の表のように発表された他のゲームフォーマットへのセガのソフトの供給だが、来年度以降の収益回復策のポイントとして、「今後は他社フォーマットの動向に応じて、柔軟なタイトル編成を行い、今年度よりも約50%増の売上を目指す」とコンテンツ事業の責任者である香山哲氏の口から展望が語られ

た。今年度のセガはDCソフトを全世界で815万本を販売し、今年3月までに約900万本の売上げが見込まれているわけだが、今後は他社ハードのすう勢を見極めつつ、新作を最大限に効果的な形で投入することで、900万本だったセガのソフトの売上げを50%増の1350万本まで伸ばそうと言うのである。

②アーキテクチャの横展開……

セガはコンテンツ事業の拡大として、DCのアーキテクチャを供給していくための提携を推進。現段階ではイギリス・PACE社とライセンス契約を結び、DCのアーキテクチャを組み込んだセットトップボックスを共同で開発することが決定している。また、アメリカでは

まことしやかにささやかれている噂に、XboxがDCと互換があるのではないかとというものがあるのだが、現時点ではそこまでの話は確認できておらず、その可能性は低いだろう。現状では「アーキテクチャの横展開を推進」に、どれほどのメーカーが乗るかは微妙だが。

③ネットワークゲームの展開……

今のところDCは家庭用で唯一モデムが標準装備のハードであり、ネットワークゲームの開発力及び運営力に関しては、セガは他社に比べ圧倒的なアドバンテージを有している。現在はDC向けの新作のうち10タイトルほどがネットワークに特化したゲームとして開発

中だというのが、一方でSCEと「ネットワーク対応のアプリケーションやサービス、将来のブロードバンド対応に関して相互に協力を検討する」ことに合意し、すでに具体的な話し合いに入っているという。DCとPS2がネットでは結ばれる日は、そう遠い未来ではないのかも?

今回発表された他機種向けのタイトル

タイトル	対応ハード	発売時期	開発会社
「チューチューロケット!」	ゲームボーイアドバンス	3月発売予定	ソニックチーム
「ぶよぶよ(仮)」	ゲームボーイアドバンス	今夏発売予定	ソニックチーム
「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	今秋発売予定	ソニックチーム
「バーチャファイター4」	プレイステーション2	発売日未定	AM2 of CRI
「つくろう!」シリーズ 2タイトル	プレイステーション2	発売日未定	スマイルビット
「サクラ大戦」シリーズ	プレイステーション2	発売日未定	オーバーワークス
「スペースチャンネル5」シリーズ	プレイステーション2	発売日未定	ユナイテッド・ゲーム・アーティスト



(株)セガ(COO)
代表取締役副社長
佐藤 秀樹

「ハードとソフトとのバランス維持が難しい」

「ゲーム市場を取り巻く環境は大きく変化を遂げつつある。ハードの高スペック化は高コスト化を発生させており、現在はハードとソフトとのバランス維持が難しく、その収益構造が成立しにくい状況にある」とハード事業からの撤退を説明。



(株)セガ(CO-COO)
特別顧問・共同最高執行責任者
香山 哲

「すでに開発環境は整っています」

「異なるプラットフォームにまたがり、質の高いソフトをあらゆる消費者に提供できることになった今、セガは世界最強のコンテンツ・プロバイダーになることを目指します。Xboxやゲームキューブなどの開発環境もすでに整っています」(香山)



CSKグループ
総帥大川氏、
セガに850億円の
個人資産を贈与!

今回のDC製造中止に伴う事業整理のために、セガは約800億円の赤字をさらに計上しなければならなかったのだが、セガの社長である大川功氏は、総額約850億円相当の個人資産をセガに贈与することを表明。セガは「重要な財産の受贈に関するお知らせ」として、その経緯を発表。株主へこれ以上の迷惑をかけないためとし、セガ再生が堅く誓われた。詳細はP.26~を参照。

続報・詳細はP26からのドリマガTOPICSにて!

ニュース

インターネットでプライズ景品をゲット! バンプレストがアミューズメント新事業を発表

バンプレストは1月29日、インターネットを使った新しいアミューズメント事業「Big entertainment」を開始することを発表した。今年4月中旬にプレオープンし、5月中旬より本格オープンする。このサイト

は、ネット上に置かれたクレーンゲームなどのプライズゲームマシンを実際のものと同じように操作し景品を獲得するというもの。しかも獲得した景品は、1カ月間Web上で保管され、一定個数たまと実際にその商品が送られてくるという仕組みになっている。ゲームは1回当たり100~500円程度で遊べ、支払はウェブマネー、クレジットカード、銀行・コンビニ振り込みになる予定。最新の情報はHP (<http://www.banprestoco.jp/>) を参照してね。

詳しくは1月29日付けのゲームスポットにて



実演コーナーで実際に試す報道陣。ゲームはよくシミュレートされ、真剣に興じる人が続出した。

このサイトではゲームのほかにも、バンプレスト商品が買える専門店や、メールマガジンなどのサービスをはじめ、コンテンツが充実している。



また「スーパーロボットバトルメーラー」(写真右下)も、このサイトで限定販売される(1,900円)。ロボットの情報(攻撃や行動など)の入ったメールを交換し、その戦闘結果をCGデモで楽しむことができる。もちろん通常のメーラーとしても使えるぞ。©葦プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©東映 ©東北新社 ©ダイナミック企画 ©BANPRESTO 2001



新作ソフト

サクセス初の学園ミステリー アドベンチャーは価格破壊に挑戦!?

1月31日、サクセスの新作ソフト制作発表会で、我々の前に姿を現したタイトルはとても刺激的だった。サクセスといえば「コットン」シリーズやPSの「Super Lite1500」シリーズで知られている。今回発表された「KONOHANA: True Report」は同社初の学園ミステリーノベルアドベンチャーだ。キャラクター原案は「悠久幻想曲」シリーズのmoo氏、脚本は数々のゲームやアニメでヒット作を生み出したSATZ(「やるドラ」「S〇戦」)、豪華声優を



キャストイングするなど、意気込みは大きい。物語は「死神に魅入られた者が謎の死を遂げる」をキーワードに起こる連続殺人事件の謎に迫るといふもの。また、エンディングも数種類用意されているという。何より驚いたのは、2,800円という価格だ。安かろう悪かろうでは話にならないが、すでに述べたように内容面で手抜きはない。正直、「もうかるのか?」と心配してしまうほどだが、ユーザーとしては素直に喜ぶのではないだろうか。

詳しくは1月31日付けのゲームスポットにて



主人公の声を担当する石田彰さん(前列左)、ヒロインの声を担当する川澄綾子さん(前列右)と各キャラクターの声を担当するkirakira☆メロディ学園のみなさんのトークショーも。

ニュース

「第6回AMD Award」のプログラミング賞 「ファンタースターオンライン」が受賞!

2月1日、都内ホテルにて「第6回AMD Award/Digital Contents of The Year'00」が開催された。これは、2000年1月1日~12月31日の間に日本国内において発売、発表されたデジタル作品の中から優秀な作品の制作者の功績をたたえ、表彰するものだ。大賞、6つの部門賞のほか、海外作品賞などの5つの分野で表彰が行われる。そして、部門賞のひとつであるプログラミング賞に、ソニックチームの代表・中裕司氏が

選ばれたのだ。受賞理由は、「ファンタースターオンライン」で家庭用ゲーム機初の世界コミュニケーションを実現したこと。なかでも5カ国語に対応した自動翻訳システム「ワードセレクトシステム」が大きな評価を得た。この日はアメリカで「PSO」が発売される日。このため中氏は渡米中で不在だったが、今回の受賞が追い風となれば「PSO」はアメリカでも大ブレイクだね!

詳しくは2月1日付けのゲームスポットにて



1月31日のセガ発表の直後だったが「今までどおり、精一杯やるだけです。逆にハードの垣根を越えて「PSO」を遊んでもらうことだってできるかもしれないですよ」(ディレクター・見吉)。

中氏の代わりにプログラミング担当の節政氏が登壇した。



大賞は「ドットブック/立て書き・立ち読みシステム」(ボーイジャー)。文章を美しく表示するインターネットシステム。上は「PSO」画面。



先取り情報局 今週のゲームスポットは?

ついにセガが「DCの生産中止」を発表。「ソニック」「バーチャファイター4」「サクラ大戦」といった看板タイトル群を他社ゲーム機に供給していくことも明らかにした。コンテンツ供給メーカーとしての新生セガに期待したい。

時を同じくして、各社からXboxやGAMECUBE、GBアドバンスに関する発表も相次いだ。この混沌はゲーム業界に何を生み出すのか?



GAMESPOT副編集長・原 この原稿を執筆中、DC本体の値下げが発表された。最も愛したゲーム機だけにもう1台(6台目)買うつもり。

セガの副社長・佐藤秀博氏らが「セガの再興」策を明らかにした。

気になるニュースはゲーム業界一速で詳しい ゲームスポット <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/> でチェック!

最も関心を集めたニュースはコレだ!

先週のニュースアクセスランキング

1/26

2/1

ここではGAMESPOT上で注目を集めたニュースのランキングを毎週紹介。セガが収益回復のための策を次々発表。DCの生産は中止に……。

- セガがDC製造中止を正式に発表!** 「バーチャファイター4」や「サクラ大戦」をPS2で出すことも発表。
- スクウェア新作23タイトルを開発中** FFシリーズなど新作12、移植11タイトルを開発中だという。
- MSがXboxのプレス向けセミナー開催** ゲーム機のグラフィックはポリゴン数競争から深みの表現に。
- 「パラッパラッパー」TVアニメ化!** 4月より放映開始。PS2用「パラッパ3」も開発中とか。
- アルゼPS2参入第1弾タイトル発表** 「ジャッジメントリング」という新システムは面白そう。

イベント告知

「エアロダンシング」のネットイベント開催
「轟隊長」らゲーム登場キャラクターを撃墜せよ!



日時: 2月23日20:00~24日8:00
(12時間オールナイト)
場所: HP内コミュニケーションロビー
概要: イベント期間中、ロビー上に「轟隊長」ら「エアロダンシング」シリーズキャラクターが登場。それらのキャラクターがホストとなり、キャラ1体+参加者3名のチーム戦形式(スタンダードルール)が行われる。期間中に最も撃墜数が多かった人が優勝。各参加者の撃墜数はCRIが計算。

2月15日の発売日も間近に迫ったCRIの「エアロダンシング」を使ったネットイベントの実施が決定した。ロッセ協賛となる今回のイベントは、題して「ロッセ『アシストガム』杯『撃墜王コンテスト2001 轟隊長をたおせ!』」だ。イベント期間中に登場する轟隊長、山岡隊員、上原管制官といったキャラクターたちを撃墜し、その数を競い合うというもので、成績優秀者には賞品としてロッセのお菓子詰め合わせなどが進呈される。また、参加者の中から抽選で「アシストガム」のプレゼントも。なお、対戦時は無料なので、空中でのアツイ駆け引きがじっくりと楽しめるぞ。

<http://aerodancing.dricas.ne.jp/aero/netevent>

インフォメーション

「第5回日本ゲーム大賞」発表授賞式に
500組1,000名を抽選でご招待

2000年度最高のゲームが決定する「第5回ゲーム大賞」。「東京ゲームショー2001春」の前夜祭にも当たる、この発表授賞式がCESAの主催で3月29日16:00~18:00に東京

当日も先着で300名が授賞式に参加できるのも抽選にも選ばれた人にも再びチャンスはある!? まずは応募してみよう!



国際フォーラム・ホールCにて開催される。さらに、この記念すべき授賞式になんとユーザーも抽選で500組1,000名を招待してくれるという。2000年を代表する名クリエイターに会える絶好の機会、どんどん応募しよう。当日の来場者全員にゲームショーの入場券のプレゼントも!

<http://www.cesa.or.jp/>

応募方法 官製ハガキでの応募: 郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて〒100-8617 東京中央郵便局私書箱1040号「日本ゲーム大賞発表授賞式ご招待」係まで応募。インターネットによる応募: CESAのホームページ内にある応募画面にアクセスし、必要事項を記入して応募する。締め切りは3月9日(当日消印有効)まで。

ニュース

UGAの最新作が早くも公開か!? 来週O.A.の「スーパーテレビ情報最前線」は要チェック!

来たる2月12日21:00より「スーパーテレビ情報最前線」(日本テレビ系列)にて、ゲーム業界にスポットが当たったドキュメンタリーが放映されることが決定した。番組中では、ゲームはどのようにして作られるかが、ユナイテッド・ゲーム・アーティスト (以下UGA) へ

の1年にわたる長期密着取材を通して描かれるとのことで、ゲーム業界の現在、そして先日発表になった水口氏プロデュースの最新作「K-project(仮)」の最新映像が見れる大きなチャンスだ。セガファンなら、どんな裏番組を差し置いても必ずチェックしよう!

日本テレビ系「スーパーテレビ情報最前線」
内容「激震!TVゲーム界一兆円産業の舞台裏」ゲームの可能性に賭ける男たち
※2月12日21:00オンエア

UGAよりひとこと

200時間あまりもビデオカメラを回し続けた成果が一つの形となって現れる瞬間なので、私たちが非常にドキドキしています。ゲームの開発途中をこういった形でみなさんにお届けすることはひとつの新たなチャレンジではありますが、楽しみにしていただけとうれしいですし、そこから何らかの私たちの思いを感じ取ってもらえたらいいなあ、と思っています。

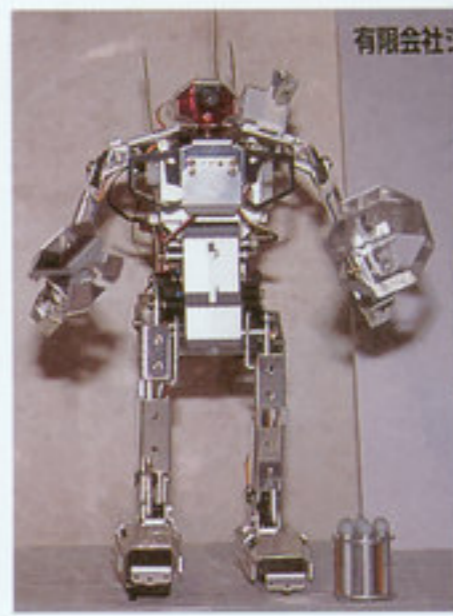


PS2版「スペースチャンネル5」を発表したばかりのUGA・水口氏だが、今回お披露目の最新作は、もちろんDC用新タイトルだ。どんなゲームなのか楽しみだね。

ロボット

お手頃価格でロボットが我が家にやってくる!
タカラ「DREAM FORCE 01」を発表

最近ロボットの話題はじつに豊富だが、そんななか、ロボットとしては比較的手頃なお値段の商品が、玩具メーカーのタカラから発表されたぞ。その名もヒューノイド型多機能ロボット「DREAM FORCE01」。このロボットは、ラジコンタイプのものと携帯電話からコントロールするタイプがあり、「歩行」「物をつかむ」などの動作を自分の思いどおりに動かすことができるのが特徴だ。特に携帯電話の場合、ロボットのアイカメラの映像を、遠く離れた場所でもiモードで見ることができるのだ。発売は今秋を予定。またひとつ、ロボットが身近な存在になるよね。



価格はラジコン型が48,000円、携帯対応型が78,000円、さらに右の写真のような高級仕様(98,000円)の発売も予定されているぞ。

発表会では、実際に携帯電話による制御で、「ワインをコップに注ぐ」など、いくつかの動作が披露され、詰めかけた報道陣の驚きをさそっていた。

スポットスペース
AM施設情報

ナンジャタウンに期間限定アトラクションが登場

2人がどれだけ協力できたかが勝負の分かれ目だ!

現在、ナムコ・ナンジャタウンで期間限定アトラクション「ナジャミーのハッピー探検ツアー」が楽しめる(3月14日まで)。一緒に来園した相手に応じて「カップルコース」「出会いコース」「タッグコース」のいずれかを選択し、2人で協力しながらお宝を探し出そう! 最後には2人の相性診断が記された「パートナーカード」がプレゼントされるよ。また、2月11、12日には、その場で即席のカップルチームを作り、さまざまな競技に挑戦する「いきなりカップル選手権!」も実施する。

アミューズメントテーマパークアクセスガイド

ナムコ・ナンジャタウン

JR.東武東上線・西武池袋線・池袋駅から徒歩約8分/営団地下鉄有楽町線・東池袋駅から徒歩約3分。東京都豊島区東池袋3丁目サンシャインシティ・ワールドインポートビル2、3階(入園ゲート:2階) ※大人1600円、小人800円(要施設料金、バスポート券あり) ※10:00~22:00(年中無休) ※03-5950-0765

東京ジョイポリス

東京臨海新交通ゆりかもめ・お台場海浜公園駅より徒歩2分。東京都港区台場1-6-1 DECKS Tokyo Beach内3~5F ※大人500円、小人300円(要施設料金、バスポート券あり) ※10:00~23:00(年中無休) ※03-5500-1801

メディアージュ

新交通「ゆりかもめ」台場駅から徒歩3分。「首都高11号台場線」台場ランプから5分 ※東京都港区台場1-7-1 ※各施設やアトラクションによりそれぞれ設定(※ICカード「ファンカード」の購入が必須) ※11:00~23:00(飲食)、11:00~21:00(ショップ、アトラクションなど)、10:00~23:00(シネマ) (年中無休) ※03-5531-7800

ネオジオワールド 東京ベイサイド

新交通「ゆりかもめ」青海駅から徒歩0分。「臨海高速鉄道」東京テレポート駅より3分。「首都高11号台場線」台場ランプより5分。東京都江東区青海1丁目「パレットタウン」内 ※大人500円、小人300円(要施設料金、各種バスポート券あり) ※月~木、日、祝 10:00~23:00/金、土、祝前日10:00~25:00(年中無休) ※03-3599-0800

※大人は中学生以上、小人は4歳以上小学6年生までが対象。

キャンペーン

iモードサイト「NHKキャラクター」が3か月連続でプレゼントキャンペーンを実施中

NTTドコモのiモードから閲覧できるサイト「NHKキャラクター」がオープン。これを記念して、2月～4月までの期間、プレゼントキャンペーンを実施中。応募方法は簡単で、同サイトのグリーティングカードの「メッセージ投稿メニュー」からメッセージを投稿するだけでOK。これだけで、毎月抽選で30名にすてきな賞品がプレゼントされるぞ。賞品ラインナップには、DCソフトでもおなじみの「カードキャプターさくら」の“さくらテレカ”などもあり。かわいいキャラクターが勢ぞろいなので、ぜひ1度のぞいてみてね。



「カードキャプターさくら」のテレカを5名の読者に!

同サイトからは「カードキャプターさくら」の待ち受け画面などもダウンロードできるぞ。ということで、このキャンペーンを記念して、「カードキャプターさくら」のテレカをなんと5名のドリマガ読者にプレゼントしよう。

©CLAMP・講談社・NEP21

サービス

文字数無制限のメール送受信が可能になる「リモートメール」サービスを配信中

ネットビレッジがiモードとEZ-Web向けに提供している「リモートメール」というサービスは知っているかな? 月額200円の料金で、携帯電話やパソコンから文字数無制限のメールが送受信できるようになるというこのサービス。さらには、送られてきたメールに住所や郵便番号があれば、その周辺の地図が一覧できたり(地図表示機能)、好きなイラストとメッセージを相手に送れる(絵はがき機能)などこのサービスには便利な要素が満載なのだ。携帯電話

なが〜い☑もパソコンメールもリモートメールにおまかせ!

でのコミュニケーションをもっと楽しみたいという人には、要チェックなサービスだよ。 <http://rmail.netvillage.co.jp/> いちいち文字数を気にしながらメールを書いて、不便な思いをしている人も多いんじゃないかな? このサービスを利用すれば、そんな問題は一気に解決!

ドリマガおすすめ 今週のイベント

2月9日(金)～2月15日(木)

- 1月27日～3月3日
「エアロダンシング」発売記念イベント
「全国ドッグファイト選手権2001」
日時: 2月11日 13:00～、15:00～、16:30～
場所: ベスト電器福岡店
「MISSION攻略作戦」
日時: 2月10日、12日 12:30～15:00
16:00～18:00
場所: ドキドキ冒険島北浦和店 (10日12:30～)
パレックスメガバンドルキャナルシティ店 (12日12:30～)
キムラヤ新橋本店 (10日12:30～)
ビックカメラ天神 (12日18:00～)
問い合わせ: Tel.03-5464-6713
<http://www.cric.co.jp/product/aeroi/event/>

2月15日CRIより発売される「エアロダンシング」。この発売を記念し、全国40カ所のゲームショップ店頭で開催中だ。「全国ドッグファイト選手権2001」では、トーナメント方式でゲーム対戦を行う。また、「MISSION攻略作戦」では特定のミッションを制限時間内にクリアするのが目的だ。賞品や体験版のプレゼントも用意されているぞ。

2月10、11日
NTTドコモ「503i」体験イベント
時間: 11:00～19:00
場所: 池袋サンシャインアルパB1噴水広場
<http://www.nttdocomo.co.jp/park/event.html>

1月26日に発売されたNTTドコモの新型携帯電話「503i」の体験イベントが開催される。ゲームメーカーも多数提供している、iアプリの魅力を知るには自分の目で見て、実際に体験してみるのが一番だよ。

ネットからバレンタインカードを送信できるハッピーなバレンタインサービスを実施中

ディアイエスは2月15日の正午まで「バレンタイン大作戦 Mission to Valentine's Day!」を実施中。ネット上でバレンタインカードを作成し、好きな相手のPCや携帯電話(iモード、EZ-Web、J-Sky Web)に送っちゃおう! 利用料は無料で、抽選でステキなプレゼントも。また、受信したカード画面は待ち受け画面としても使える!! <http://www.dis.co.jp/Valentine/LoveLove.htm>

Goods & Present

「電撃ゲーム小説大賞フェア2001」のオリジナル図書カードを10名に!



メディアワークスは一般から小説作品を募集し、優秀作品を文庫本として発売する「電撃ゲーム小説大賞」を過去7回にわたり実施してきた。そして2月10日からは、受賞作品を書店店頭にてポスターやPOPで展開し、受賞作家のラジオ番組出演などを行う「電撃ゲーム小説大賞フェア2001」を開催する。これを記念して、純佳一先生描き下ろしの「オリジナル図書カード」を10名に進呈だ!



ポータルサイト「LYCOS」のマスコット黒ラブの「ライコス犬」ぬいぐるみを5名に

大ヒットを飛ばしている「鬼武者」(PS2)。その一翼を担っているのは、やはり制作に参加した俳優・金城武の人気だろう。その彼をイメージキャラクターに起用した、人気ポータルサイト「LYCOS」では「鬼武者」の秘蔵メイキングの紹介があったり、その他のゲーム情報も「LYCOSゲーム」でバッチリ。今回はマスコットキャラ「ライコス犬」のぬいぐるみを5名に提供してくれたぞ! <http://www.lycos.co.jp/>



●●●●●プレゼントの応募●●●●●

このコーナーで紹介したプレゼントへの応募は、本誌に添付されているアンケートハガキを使用してください。アンケートハガキの書き方については本誌P96の「アンケートハガキの書き方」をご参照ください。ハガキ表の「編集部ひとこと」の欄には本コーナーへのご感想または、ご希望をお書き添えください。特に明記されていない場合、締め切りは2月22日消印有効となります。
※本コーナーでのプレゼントの応募方法が変わりました。番号のあるものはアンケートハガキによる応募となりますので、ご注意ください。

スポットセレクション オススメCD情報



デビュー10周年で完全ベストアルバムを発売 インターネットによる生放送も注目度大!?

'90年に「恋しくて」で鮮烈なデビューを飾ったBEGIN。美しい、透き通った歌声と心に残るフレーズで表現される、独特な世界観にはいまだにファンは多い。そんな彼らがデビュー10周年の集大成となるベストアルバムを発売する。収録曲はいわゆる代表作のほか、インターネットによるファンからの人気投票によって選別されたという、まさに完全ベストアルバムだ。さらに、このアルバムの発売&デビュー10周年の記念として、2月20日21:00～にインターネットで特別番組「BEGIN TALK LIVE ここだけの話～since 1990～」の生放送を行うぞ。詳しくは、HPでチェックしてね。 <http://www.teichiku.co.jp/>

BEGIN



大ヒットとなったデビュー曲「恋しくて」から「涙(なだ)そうそう」まで、デビューから10年、BEGINの軌跡をたどる(他社リリース曲を含む)完全ベストアルバム。ボーナストラックとして、2000年12月から2001年1月にかけて、NHK「みんなのうた」で放送された「おつかれさん」を収録した。

PICK UP!

ALBUM
BEGIN BEST 1990-2000

2.21

●ティチレコード●2,900円
●「恋しくて」「太陽のチルドレン」「YOU」「その夜観望車最後の一周」「声のおまもりください」「おつかれさん」ほか全16曲収録

その他のメディア情報はP58

決定版 ついに登場!! 完全攻略&完全解析



サカつく特大号
-J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!-
コンプリートガイド

好評発売中

A5版 / 480ページ・オールカラー /
本体価格1,800円 / ISBN4-7973-1515-6



**「経営」「育成」
「チーム戦略」「人事」
4大要素を徹底分析
最重要ポイントをすべて公開!!**

- クラブ経営に迷いが無くなる!! 効率的な資金運営から「広告費」「入場料」の設定方法まで大解析
- 育成の極意を知る!! 施設効果や留学効果、試合成長などの検証結果から効率的な練習方法を指南
- チーム戦略の立て方を知る!! システムと戦術の相性、試合運びのコツを学ぼう!!
- 詳しいデータ紹介で選手や監督の特徴を知る!! 選手4988名、監督・スカウト1008名収録

**3月下旬
発売決定!!**

サカつく特大号 -J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!-選手名鑑

サカつく特大号 -J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!-ファンブック (仮)

©SEGA CORPORATION,2000 "Dreamcast" は株式会社セガの商標です。

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

Data Station



ドリームキャストタイトル売上げのランキング

ソフト売上げ TOP 10

3月末でドリームキャストの生産中止も衝撃的だったけど、3月1日からDCが9,900円で販売開始というのも衝撃的なニュースだよね。買うならまさに今!? 限定版も値段改定へ!

1位

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

カプコン/2001年1月25日発売/5,800円/対戦格闘 (VGA、振動、スティック対応)

NEW SOFT

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



推定期間
販売本数 **1万3950**本

推定累計
販売本数 **1万3950**本

“なんでもアリ”の過激な格闘技大会「UFC」がゲームに！一撃で勝敗が決することもある、緊張感あふれる闘いが最大の魅力。まずは順調なセールス？

2位

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/ゴルフ (VGA、VM、振動、通信、キーボード対応)

NEW SOFT

<http://shiyouyo.dricas.ne.jp/>



推定期間
販売本数 **6100**本

推定累計
販売本数 **6100**本

いよいよ通信対戦に対応した「ゴルフしようよ」が発売。システムの改良点も数多く、シリーズのファンも満足間違いなしかな。キャラクター数が多いのもひそかに重要。

3位

ecco THE DOLPHIN~DEFENDER OF THE FUTURE~

セガ/2001年1月25日発売/5,800円/A・ADV (VGA、振動対応)

NEW SOFT

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



推定期間
販売本数 **5939**本

推定累計
販売本数 **5939**本

メガドライブの名作が装い新たに登場！幻想的な「エコー」世界を3D化したグラフィックは、思わず見とれてしまうほどのデキ。一見の価値ありだ。

4位

前回4位

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/RPG (VGA、振動、通信、キーボード対応)

<http://ps0.dricas.ne.jp/>



推定期間
販売本数 **5274**本

推定累計
販売本数 **13万0183**本

ダウンロードクエストやオンラインクエストは、これからもまだまだ増えていく？末長く楽しめそうだ。

5位

前回3位

サカつく特大号~J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!~

セガ/2000年12月21日発売/5,800円/育成SLG (VGA、通信、キーボード対応)

<http://sakatoku.dricas.ne.jp/>



推定期間
販売本数 **4887**本

推定累計
販売本数 **13万7807**本

選手交換や大会参加に必要なチケットが、なんと無料で手に入る「特大号」。これなら気軽に参加できるね。

6位

NEW SOFT

ぼくドラえもん

セガトイズ/2001年1月25日発売/5,800円/S・ADV (VGA、通信対応)

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



推定期間
販売本数 **4163**本

推定累計
販売本数 **4163**本

ドラえもんになってのび太を手助けする、アドベンチャーゲームが発売。3Dで再現されたのび太家に感動!?

7位

前回2位

ギガウイング2

カプコン/2001年1月18日発売/5,800円/SHT (VGA、振動、通信、キーボード、スティック対応)

<http://www3.capcom.co.jp/gigawing2/>



推定期間
販売本数 **3674**本

推定累計
販売本数 **1万3929**本

驚異の4人同時プレイを実現した「ギガ2」。シューティングなのに、パーティーゲームのようにワイワイ遊べるぞ。

8位

前回1位

ファイティングバイパース2

セガ/2001年1月18日発売/5,800円/対戦格闘 (VGA、振動、通信、スティック対応)

<http://www.sega-rd2.com/fv2/>



推定期間
販売本数 **3628**本

推定累計
販売本数 **2万2070**本

古めの作品とはいえ、元がMODEL3基板だけあって、今見てもグラフィックは色あせず。ファンは記念に1本!

9位

前回5位

ギルティギア ゼクス

サミー/2000年12月14日発売/5,800円/対戦格闘 (VGA、振動、通信、スティック対応)

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



推定期間
販売本数 **2277**本

推定累計
販売本数 **10万9604**本

じつにさまざまな連続技がある「ギルティ」。家庭用ならじっくり練習できるし、A級コンボをモノにしよう。

10位

前回10位

エルドラドゲート (1巻)

カプコン/2000年10月10日発売/2,800円/RPG (VGA、通信、キーボード対応)

<http://www4.capcom.co.jp/eldorado/>



推定期間
販売本数 **1456**本

推定累計
販売本数 **5万6450**本

RPG作品が比較的少ないドリームキャストだけに、ある意味貴重なゲーム? 根強い人気で10位をキープ。



Dreamcast.

読者が選ぶ! 発売前タイトル期待のランキング

期待のタイトル TOP 30

期待の「サクラ大戦3」に「シェンムーII」が肉迫!! 「サクラ大戦3」は、特別限定版が藤島康介氏の新規ビジュアルパッケージということで品切れ必至!? DCはまだまだ熱い!!

1位 サクラ大戦3~巴里は燃えているか~

セガ/3月22日発売予定/7,800円、9,800円(限定版)(3枚組、VM、振動、通信対応)/ADV
http://www.o-works.co.jp/



489 POINTS

完成度 ? %

これから毎週新情報!
いよいよ発売まであと1カ月と半分。今週からは、発売日までノンストップで最新情報をお知らせしていくぞ。帝都花組に負けない巴里花組の活躍に期待!

2位 シェンムーII

セガ/2001年内発売予定/価格未定/Full Reactive Eyes Entertainment(4枚組)
http://www.shenmue.com/



486 POINTS

完成度 ? %

進化は止まらない
予告どおり、今週も盛りだくさんの内容でお届け! ヒロインたちを演じる役者のお披露目に加え、さらに進化したシステムをズバリ紹介。「VF4」情報も注目!!

3位 ソニックアドベンチャー2

セガ/2001年内発売予定/価格未定/ACT
http://www.sonicteam.com/



329 POINTS

完成度 ? %

世界に広がる「ソニック」
他機種での展開が本格化してきた「ソニック」。とはいえ、シリーズ最新作のカッ飛びアクションを遊べるのはドリームキャストだけ。「ソニック」で世界制覇だ!

Weekly pick up 今週の注目タイトル!

Coming Soon 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン

バンダイ/発売日未定/価格未定/ACT
http://www.bandai.co.jp/



POINT

完成度 ? %

DCでも遊べるっ!
早くもDC版のリリースが決定した「連邦 vs. ジオン」。今週は新たに判明した登場機体の数々を紹介していくぞ。3月稼働予定のアーケード版も楽しみ!

28位 ラブひな スマイル・アゲイン

セガ/3月29日発売予定/8,800円/ADV (VGA、振動対応)
http://www.sega.co.jp/



91 POINTS

完成度 90%

もう、すごいです
前作「突然の〜」の流れを汲んだ、「ラブひな」の新作が発表に! 今回はソフト単品での販売はなく、豪華なグッズで盛りだくさんなパッケージング。圧倒されます。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
4	新	クレイジータクシー2	セガ/2001年内	313
5	4	セガガガ	セガ/3月29日	276
6	5	Pia♥キャロットへようこそ!! 2.5	NECインターチャネル/3月予定	228
7	6	スーパーロボット大戦α	バンプレスト/発売日未定	191
8	新	新スペースチャンネル5(仮)	セガ/発売日未定	178
9	7	EVE ZERO 完全版 ark of the matter	ゲームビレッジ/3月22日	175
10	9	こみっくパーティー	アクアプラス/春予定	173
11	新	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3	セガ/発売日未定	171
12	14	Canvas~セピア色のモチーフ~	NECインターチャネル/4月5日	170
13	新	パワースマッシュ2	セガ/2001年内	163
14	12	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年内	156
15	13	ILLBLEED(イルブリード)	セガ/3月29日	150
16	10	ミステリート~不可逆世界の探偵紳士~	アーベル/2001年内	146
17	17	ハンドレッド ソード	セガ/2月15日	133
18	15	ガンダムバトルオンライン	バンダイ/春予定	128
19	新	エルドラドゲート	カプコン/4月4日(4巻),6月6日(5巻),8月8日(6巻),10月10日(7巻)	126
20	20	Close to~祈りの丘~	キッド/4月予定	122
21	11	西風の狂詩曲(ラブソディ)	ソフトマックス/2月22日	120
22	8	BIOHAZARD CODE:Veronica 完全版	カプコン/3月22日	119
23	30	エアロダンシングi	CRI/2月15日	115
24	16	マリー&エリーのアトリエ for DC(仮)	クールキッズ/発売日未定	113
25	18	マクロスM3	翔泳社/2月22日	110
26	22	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	101
27	19	メモリーズオブ2(仮)	キッド/発売日未定	92
28	24	ラブひな スマイル・アゲイン	セガ/3月29日	91
29	23	ファイヤープロレスリングD	スパイク/3月1日	90
30	32	アウトトリガー	セガ/2001年内	83

*データのポイントは2月9日増刊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。

Coming Soon 火焰聖母~The Virgin on Megiddo~

http://www.st-line.co.jp/



本格推理アドベンチャー登場!
横田守デザインのカラヤはお色気ばっちり。

5位 セガガガ

http://www.segagaga.com/



好評につき限定版が増産決定。今なら間に合う? Dダイレクトで速攻予約だ!



読者が選ぶ! 移植希望タイトルランキング

移植希望 TOP 20

PS2やGBアドバンスに、セガの代表的なタイトルが移植決定と発表されたけど、その真意については、香山氏へのインタビューを読めばわかるのでは? DCはどうなる?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	2	NiGHTS (ナイツ)	セガ サターン	195
2	1	AIR	key パソコン	188
3	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	SNK ビデオゲーム他	101
4	4	シャイニング・フォースシリーズ	セガ サターン他	98
5	8	グランディア	ゲームアーツ サターン他	88
6	5	街	チュンソフト サターン他	83
7	6	ときめきメモリアル2	コナミ プレイステーション	79
8	9	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK ビデオゲーム他	62
9	11	To Heart	リーフ パソコン他	53
9	12	プリンセスクラウン	アトラス サターン	53
11	7	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	51
12	14	クロス探偵物語	ワークジャム サターン他	46
13	16	仙窟活龍大戦カオスシード	ネバーランド カンパニー サターン他	42

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
14	17	デイトナUSA2	セガ ビデオゲーム	39
15	10	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	35
16	19	イースシリーズ(エターナル含む)	日本ファルコム パソコン他	34
17	13	バーニング レンジャー	セガ サターン	31
18	15	風来のシレンシリーズ	チュンソフト ニンテンドウ64他	30
19	22	テイルズ オブ エターニア	ナムコ プレイステーション	26
20	27	電腦戦機バーチャロン フォース	セガ ビデオゲーム	20

→ **バーチャファイター4**
<http://www.sega-rd2.com/>



DCを差し置いてPS2で出ること... DCでもなんとかして出してほしいが!

実現度 ? % (?)

28位 **コスミックスマッシュ**
<http://www.cosmicmash.com/>



サクッと遊べるゲームが一本欲しいね。shockwav e版があるならDCでも...

実現度 5 % (?)

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP 15

今年はセガのアーケードゲームも、NAOMI2だけでなく、いろいろな展開が予定されているみたい。セガが生き残ればこそできる新たな展開。今年のセガには期待しよう!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	ダービーオーナーズクラブ2000	セガ	17435
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	11956
3	4	バーチャストライカー2 ver.2000	セガ	7779
4	3	ギルティギア ゼクス	サミー/アーケシステムワークス	6216
5	5	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	4271
6	6	CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000	カプコン	3817
7	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	SNK	3757
8	8	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	セガ	3468
9	9	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ	3327
10	10	シャカッとタンバリン!	セガ	2788
11	11	パワースマッシュ	セガ	2662
12	14	コンフィデンシャルミッション	セガ	1979
13	12	スラッシュアウト	セガ	1925
14	13	ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン	1860
15	17	ミスタードリラー2	ナムコ	1833

Weekly pick up 今週の注目タイトル!

Coming Soon **ギガウイング2**
 カプコン/稼働中/シューティング/NAOMI基板
<http://www.capcom.co.jp/>



稼がにヤソソソ
 もう安定してクリアできるよ、という人も徐々に増えてきたと思われる「ギガ2」。となると、次に目指すはもちろん前人未踏の超絶スコア! そこで今週の攻略は、「目指せ4京点!」を合い言葉に、ハイスコアの要点を解説していくぞ。思うようにスコアが伸びないという人はご一読あれ。

Coming Soon **ストリートファイター-ZERO3 / (アッパー)**
<http://www.capcom.co.jp/>



Coming Soon **パズループ2**
<http://www.capcom.co.jp/>



オレインMキャラを使ってゲーセンで回れ! DC版はいよいよ来週発売だ。

スピード感あふれる展開が楽しい「パズループ」。新モードは快感がさらに倍増!!

集計協力店舗: 池袋GIGO、新宿スポーツランド中央口店、ハイテクランドセガ秋葉原

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)
 取扱いタイトル (<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。

ソフトウェア

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など	VGA
2001年2月						
15日	スリートファイター-ZERO3 サイキョー流魂魂 for Matching Service	カプコン	3,800円	対戦格闘	新録画モード追加	○
15日	エアロダンシングI	CRI	6,800円	フライトSLG	録音モード追加	○
15日	ハンドレッドソード	セガ	5,800円	対戦SLG	振動 キーボードDD	○
15日	ネッパチVI@VPACHI~CRお宝探検隊~	ダイコク電機	4,800円	パチンコ	通信 DD	○
22日	エンジェルプレゼント	NECインターチャネル	6,800円	ADV	DD	○
22日	マクロスM3	翔泳社	6,800円	ACT	振動 通信 ※2 DD	○
22日	西風の狂詩曲(ラブソディ)	ソフトマックス	5,800円	RPG	通信 DD	○
22日	FISH EYES Wild	ビクターエンタテインメント	5,800円	釣りSLG	振動 通信 つりコン DD	×
2001年3月						
1日	ファイヤープロレスリングD	スパイク	6,800円	プロレス	通信 ※3 DD	×
15日	バトルビースター	スタジオワンダーエフェクト	5,800円	対戦SLG	通信 マイク DD	○
15日	LE MANS 24 HOURS	セガ	5,800円	RAC	振動 ハンドル DD	○
22日	BIOHAZARD CODE:Veronica 完全版	カプコン	5,800円	HAC	② 振動 DD	○
22日	EVE ZERO 完全版 ark of the matter	ゲームビレッジ	7,800円	ADV	② VM ※4	○
22日	パワージェットレーシング2001	CRI	5,800円	RAC	振動 通信 DD	○
22日	サクラ大戦3~巴里は燃えているか~	セガ	7,800円	ADV	③ VM 振動 通信 DD	-
22日	サクラ大戦3~巴里は燃えているか~(限定版、※5)	セガ	9,800円	ADV	③ VM 振動 通信 DD	-
22日	WORLD SERIES BASEBALL 2K1	セガ	6,800円	SPT	DD	○
29日	ILLBLEED(イルブリード)	セガ	5,800円	ETC	振動	○
29日	NFL 2K1	セガ	5,800円	SPT	録音モード追加	○
29日	NBA 2K1	セガ	5,800円	SPT	振動 キーボードDD	○
29日	ラブひな スマイル・アゲイン	セガ	8,800円	ADV	振動 ※6 DD	○
29日	セガガガ	セガ	5,800円	SLG	DDのみ	×
29日	セガガガ(限定版、※7)	セガ	9,800円	SLG	DDのみ	×
未定	春雨曜日	NECインターチャネル	6,800円	恋愛ADV	VM 振動 通信 DD	○
未定	Pia♥キャロットへようこそ!! 2.5	NECインターチャネル	未定	恋愛SLG	②	×
未定	ILLBLEED(イルブリード) (@barai版)	セガ	未定	ETC	振動	○
未定	ネッパチ2001@VPACHI(仮)	ダイコク電機	未定	パチンコ	通信	○
2001年4月						
4日	エルドラドゲート(4巻)	カプコン	2,800円	RPG	通信 キーボード	○
5日	Canvas~セピア色のモチーフ~	NECインターチャネル	未定	恋愛SLG		○
5日	es(エス)	セガ	6,800円	ADV	③ 振動	○
26日	KONOHANA:TrueReport	サクセス	2,800円	ADV	振動	-
26日	HAPPY★LESSON	データム・ポリスター	6,800円	ADV		-
26日	ちQのトモダチ	ネクステック	3,800円	ETC	通信	○
26日	WWF ROYAL RUMBLE	ユークス	未定	プロレス	スティック	○
未定	Close to~祈りの丘~	キッド	6,800円	ADV		-
2001年6月						
6日	エルドラドゲート(5巻)	カプコン	2,800円	RPG	通信 キーボード	○
未定	火焔聖母~The Virgin on Megiddo~	広業/スタジオライン	未定	ADV		-
2001年8月						
8日	エルドラドゲート(6巻)	カプコン	2,800円	RPG	通信 キーボード	○
2001年10月						
10日	エルドラドゲート(7巻)	カプコン	2,800円	RPG	通信 キーボード	○
冬						
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		-
春						
未定	こみっくパーティー	アクアプラス	未定	ADV+SLG		-
未定	モンスターフッド	NECインターチャネル	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	フレグランスティール(仮)	TAKUYO	未定	ADV		-
未定	Lil'ftherB~リルハーブ~(仮)	TAKUYO	未定	PUZ		-
未定	井上涼子~ルームメイト~	データム・ポリスター	6,800円	ADV		○
未定	ガンダムバトルオンライン	バンダイ	未定	SLG	通信 キーボード	○
未定	パチスロ帝王ドリームスロット(仮)	メディアエンターテイメント	4,800円	パチンコ	通信	-
夏						
未定	As Snow...(仮)	セガ	未定	恋愛SLG		-
未定	エイリアンフロント	セガ	未定	対戦ACT		-
未定	ぐるぐる温泉2(仮)	セガ	未定	ETC	通信	-
未定	ゲットバス2	セガ	未定	釣り	通信	-
未定	DYNAMIC GOLF	セガ	未定	ゴルフ	通信	-
未定	ダビつく2(仮)	セガ	未定	育成SLG	通信	-
未定	ファーネーション	セガ	未定	RPG	通信	-
秋						
未定	ピクトリーゴール2001(仮)	セガ	未定	SPT		-
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	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	アウトリガー	セガ	未定	ACT	通信	-
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	クレイジータクシー2	セガ	未定	RAC		-
未定	シェンムーII	セガ	未定	FREE(※1)	④	-
未定	ソニックアドベンチャー2	セガ	未定	ACT		-

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など	VGA
2001年内						
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	Foigan Brothers	セガ	未定	ACT		-
未定	Project Propeller Online(仮)	セガ	未定	SHT	通信	-
未定	マジックザギャザリング	セガ	6,800円	カード	振動 通信 キーボード	○
未定	モンスターをつくろう!	セガ	未定	育成SLG		-
未定	[WORLD SERIES BASEBALL 2K]シリーズ	セガ	未定	SPT		-
未定	リングエイジ	TAKUYO	未定	A-RPG	通信	-
未定	Brave Knight	バンザーソフトウェア	未定	育成SLG		-
未定	ALEXANDER The road to Percia	メディアファクトリー	未定	SLG		-
未定	カルドセプト セカンド	バンダイ	未定	TAB	VM 振動 キーボード	○
発売日未定						
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	ガイアマスター	カプコン	未定	ボード	通信	-
未定	SD飛龍の拳列伝EX(仮)	カルチャーブレーン	4,800円	格闘ACT		-
未定	飛龍の拳列伝(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	トレジャーストライク(@barai版)	キッド	未定	ACT	振動 通信 キーボード	×
未定	メモリーズオフ2(仮)	キッド	未定	恋愛ADV		-
未定	マリ&エリーのアトリエ for DC(仮)	クールキッズ	未定	RPG		-
未定	イノセントティアーズ	カレイドスコープ	未定	SLG		○
未定	龍門之三國誌	ゲームアーツ	未定	SLG		○
未定	ウッディ・ウッドベッカー レーシング	コナミ	未定	RAC		-
未定	グリッチ	コナミ	4,500円	ACT		-
未定	ハムナプトラ~失われた砂漠の都~	コナミ	オープン	A-ADV		-
未定	フライトシミュレーター(仮)	コナミ	未定	フライトSLG		-
未定	プリンセスメーカーコレクション	ジェネックス	5,800円	育成SLG		○
未定	虹色天使	バンコク	未定	育成SLG	VM	-
未定	アクア パニック	セガ	未定	PUZ	振動	○
未定	K-Project(仮)	セガ	未定	SHT		-
未定	ゲットバス(@barai版)	セガ	未定	釣りSLG	振動 つりコン	○
未定	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2(@barai版)	セガ	未定	ガンSHT	振動 スティック 銃	○
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	ソニビレバジ(@barai版)	セガ	未定	ACT	VM 通信 スティック つりコン	○
未定	ダイナマイト刑事2(@barai版)	セガ	未定	ACT	スティック	○
未定	type X~spirial nightmare~	セガ	未定	ADV	振動	○
未定	Dee Dee PLANET(ディーディープラネット)	セガ	2,800円	対戦ACT	通信	○
未定	バルダーズ・ゲート	セガ	未定	A-RPG	通信	-
未定	ピククリマン2000 仮名レオン新帝の陰謀	セガ	未定	A-RPG	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	パチってちゃんまげ(仮)	ハックベリー	未定	パチンコ	通信	-
未定	www.サッカードー参加者募集~	Happy?	5,800円	SLG		-
未定	Littledream	バンザーソフトウェア	未定	A-ADV		-
未定	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	バンダイ	未定	ACT		-
未定	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	未定	S-RPG		-
未定	はるかぜ戦隊Vフォース -翼の向こうに-(仮)	ピンクキッズ	未定	S-RPG		-
未定	タコのマリネ	マイクロキャビン	未定	PUZ		-
未定	10SIX(テンシックス)	未定	未定	A-SLG		-

※1 「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です
 ※2 初回版はラミネートカードつき
 ※3 初回版はトレーディングカードゲームレアカードつき
 ※4 初回版は「EVE エンサイクロペディア」つき
 ※5 オルゴールつき、または特製ビジュアルメモリつきの2種類あり
 ※6 マスコットつきネックピース(なる、みずほ、むつみ)、なるのバスタオル、湯桶、しのぶのランチョンマット、お箸、陶器製タマの箸置きつき
 ※7 セガガガTシャツ、セガメモリアルピンズ、セガガガ手帳つき
 ※対応欄に「DDのみ」とあるソフトはドリームキャストダイレクト専売です。(http://www.d-direct.ne.jp)

ハードウェア(周辺機器)

日	製品名	メーカー名	価格	備考
2001年3月				
29日	セガガガ・ビジュアルメモリ	セガ	2,800円	DDのみ
29日	ドリームキャストシルバースティック	セガ	21,000円	DDのみ
29日	ドリームキャストパールピンク	セガ	21,000円	DDのみ
29日	ドリームキャストパールブルー	セガ	21,000円	DDのみ
発売日未定				
未定	Zipドライブ(仮)	セガ	未定	

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	製品名	メーカー名	価格	ジャンル
発売日未定				
未定	サクラ大戦シリーズ(仮)	セガ	未定	ADV
未定	新・スペースチャンネル5(仮)	セガ	未定	ACT
未定	スペースチャンネル5(仮)	セガ	未定	ACT
未定	「つくろう!」シリーズ(仮) ※2タイトルあり	セガ	未定	SLG
未定	バーチャファイター4	セガ	未定	F-ACT

ゲームボーイアドバンス

日	製品名	メーカー名	価格	ジャンル
2001年3月				
21日	チューチューロケット!	セガ	4,800円	PUZ
夏				
未定	ぶよぶよ(仮)	セガ	未定	PUZ
秋				
未定	ソニック・ザ・ヘッジホッグ・アドバンス(仮)	セガ	未定	ACT

読者参加型企画 RACE.98

ソフト購入に絶対役立つ! 全ドリームキャストタイトル 読者ランキング



ドリームキャスト

読者レース Weekly

読者の読者による読者のためのレビュー!

読者のみんなの投票ですべてのドリームキャストソフトを評価するおなじみドリームキャスト読者レース。セガの発表で揺れるDCユーザー諸君! 約300本のDCソフトがついてるさ! 新価格9,900円DCで購入者続出?

読者本命 9点10週以上 名誉名馬 目指せ!

このコーナーの見方

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

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

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

オッズ表全ドリームキャストソフトA

Table with columns: 順位, 前回, ソフト名/データ, ジャンル, 通販, 全投票平均点. Lists top 20 games including Soul Calibur, Final Fantasy VII, and Sonic Adventure.

◎新着本命馬紹介

ドリマガ読者からの熱いラブコールに応えるデキ。4着は上出来!!



4着 NEW SOFT ゴルフしようよ2 新たな挑戦. 全投票平均点 9.4117. 本誌の平均点 8.33.

前作からの改良点が多いのはいいけど、ゲーム画面に表示する情報が多すぎる。それぞれをオプションで設定(表示・非表示)できたらよかったと思う。新しいキャラクターが追加される条件が前作より簡単になったのはうれしい。オープニングムービーはけっこう笑えます(特にミドリとスーヨン)。(青森県・石澤和・26歳)前作の完成度が高かったため、改良点なんかないのではと思っていたが、今回の「2」には脱帽しました。プレイ画面のコース全体図はもちろん、パワーゲージの目盛りのふり方まで細かい改良がなされていて、言うことなしです。さらに、美しくなったグラフィック(特に飛んでいる時のボール)、臨場感あふれる効果音など、これなら5,800円でも納得。VGAボックスを使用してプレイすることをおすすめします。(千葉県・千葉貴史・29歳)旧キャラクターに変わればえがないので、最初は「値段の高いアベンドディスク」と感じたが、細かな改良点の効果がけっこう大きい。コース全体図の採用や、Bボタンでキャラクター表示を消せるなど、遊びやすさが向上している。目玉ともいえる通信対戦も面白い。特に2人1組(2対2)で1つのボールを打っていくフォアサムマッチプレイは、パートナーと「すまん、短かった!」とか「パットは任せろ!」といった会話をしながらの協力が格別。ジーナがブリッ子になったのは、賛否両論かな?(愛知県・富樫洋樹・26歳)前作の不満点を解消しつつ良い点をパワーアップした、続編モノのお手本のような作品。個人的には、演出面の強化でよりキャラクターの人物が感じられるようになったのが良かったです。ただ、以前よりコースがトリッキーになり、「気軽に楽しむ」というより「極める」内容になっているので、人によってはそこで評価が分かれるかも?(香川県・沼田徹・37歳)前作では斜めになっている地形でショットを打つ時、グリッドを使ってもその傾きがわかりづらかったが、「2」はその点をきちんと解消して遊びやすい。今は各コースをひたすら練習している段階で、ネットプレイはまだですが、そろそろ接続してまだ見ぬプレイ

ヤーと対戦したいですね。(福岡県・雪丸慎介・15歳)前作同様、なじみやすい操作性と歯ごたえのあるコースデザインが非常に良い。キャラクター同士の会話デモがあるのも好印象。もともとキャラが立っている作品なので、これは良い演出だと思います。ただ、前作とはアンジュレーションのとらえ方が違うのか、パットが難しくなった印象があります。(愛知県・飯田哲也・34歳)前作を初めてプレイした時ほどの衝撃はなかったが、システムは確実に進化している。熱望する人の多かった全体マップ、傾斜を示すゲージなどの追加により、情報が一層明確になった。障害物の透過や、Cゲージの20%ごとの目盛りもありがたい配慮。また、通信対戦、コスチュームの追加変更をはじめとする、ホームページ上に寄せられたユーザーの要望もけっこう実現されていてうれしかった。(静岡県・大鹿一男・31歳)思っていたよりリニューアルされているし、日本コースの桜にもちょっと感激。でも、フリーラウンドではあいかわらず途中でセーブできないのが残念です。(神奈川県・春耕・37歳)今回はポイントをためてボールやクラブを買うシステムのため、ついついプレイする回数が増え、それに伴い自然に上達していくといった作りなのがうまいです。グラフィックも一新され、数値などがより見やすくなっています。キャラクターについても前作のデータが引き継げるので、やり直す手間が省けます。また、今回イメージチェンジした2人のキャラクターも、フリーラウンドでは旧バージョンで遊べるので、前作のほうが好みだった方も安心(?)。壁紙の収録数が多いのも。(岐阜県・御剣吉光・15歳)ショットを打つ前にいちいち何打目かが表示されるのはテンポが悪いが、まあ許容範囲かな。ミニゲームのブラックジャックもけっこうハマる。(京都府・大林哲也・21歳)全体マップ、キャラクターの増加、ネット対戦などの他にミニゲームまであるという、前作を超えたボリューム。だが、ミニゲームを終了するとオープニング画面まで戻ってしまうことや、セリフの一部にボイスがないイベントシーンをなんとかしてほしかった。今後はコースデータ集(36ホール、2,000円くらい)も発売してほしいと思う。(岩手県・鈴木一徳・18歳)お手軽に遊べるうえに、やり込む要素もありと、文句なしの内容。可愛いキャラクターからも楽しい雰囲気も伝わるし、おまけにミニゲームも収録されている。ただし、会話シーンがけっこう淡白なのと、ロード時間の長い部分があるのは気になった。(福井県・柳川信二・18歳)

上位陣もなかなか刺激的な展開!

ドリマガ3月で生産中止の発表はあったものの、それとは裏腹にこれから充実をみるドリームキャストタイトル。年末年始のタイトルラッシュも今週で一段落するけれど、まだまだこれから春先にかけて

が面白い読者レースなのだ。そんな中、今週はドリマガで根強い人気を誇る名誉名馬「ゴルフしようよ」の続編が、満を持して登場。初登場4位の順位は、まさに見事な出だし。上位陣が混戦模様の中、ややランクを落とし気味の「ファンタシースターオンライン」は、6位に後退。来週以降の動向には注意が必要かな?



じわりと下がりつつある「PSO」も巷では大人気。今後も注目!

オッズ表全ドリームキャストソフトB

こちらは21位~76位までの準上位ソフトが集まってくるオッズ表B。A表入りこそしているけれど、どれもデキと満足度は準A級！よく探して購入をすれば、きっと満足いくソフトがたくさん出てくるはず。前向きにチェックしよう！

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	通販	全投票平均点
21	21	SONIC ADVENTURE International (ソニックアドベンチャー・インターナショナル) ●セガ ●99年10月14日発売 ●5,800円 (VGA, VM, 振動, 通信対応) ●VM使用ブロック数(10~)	ACT	○	9.175
22	20	セガラリー2 ●セガ ●99年1月28日発売 ●5,800円 (VGA, 通信, ハンドル, キーボード対応) ●VM使用ブロック数(81)	RAC	○	9.1734
23	25	青の6号 産月不待入-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	○	9.1428
24	23	ハイオバザード2 Value Plus ●セガ ●99年12月22日発売 ●4,800円 (3枚組, VGA, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(8)	A-ADV	○	9.1318
25	24	あつまれ!ぐるぐる温泉 ●セガ ●99年9月23日発売 ●4,800円 (VGA, 通信, キーボード, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(62)	TAB	○	9.1296
26	33	エアロダンシングF 轟つばさの初飛行 ●CRI ●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・ミッション・スティック, キーボード対応) ●VM使用ブロック数(9~)	SLG	○	9.129
27	22	戦国TURB Fanfan I ♥ me Dunc-doubletendre ●NEC ●99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	○	9.1238
28	29	テラ・ジェットセットラジオ ●セガ ●2001年1月1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	○	9.1212
29	26	ESPION-AGE-NTS (エスピオネージュンツ) ●NEC ●ホームエレクトロニクス ●99年9月23日発売 ●3,800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	○	9.1206
30	28	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, 通信対応) ●VM使用ブロック数(12~)	SPT	○	9.1176
31	30	サンパDEアミーゴ Ver.2000 ●セガ ●2000年12月14日発売 ●5,800円 (VGA, マラカス対応) ●VM使用ブロック数(17)	ETC	○	9.1111
32	42	ナッフルテール Arslia in Daydream ●セガ ●2000年10月19日発売 ●5,800円 (VGA, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(10~)	ACT	○	9.0869
33	27	デッド オア アライヴ2 ●セガ ●2000年9月28日発売 ●6,800円 (VGA, VM, ぶるぶるばっく, スティック対応) ●VM使用ブロック数(8~26)	ACT	○	9.083
34	31	ROOMANIA#203 ●セガ ●2000年1月27日発売 ●5,800円 (VGA, VM, ぶるぶるばっく, 通信対応) ●VM使用ブロック数(15~)	SLG	○	9.0769
35	32	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2(ソフト単品/ガンセット) ●セガ ●99年3月25日発売 ●5,800円 (7,800円 (ガンセット) (VGA, 銃, 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(7)	SHT	○	9.0668
36	34	トレジャー・ストライク ●セガ ●2000年2月17日発売 ●5,800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(24)	ACT	○	9.0615
37	36	まぼろし月夜 ●シムス ●99年9月23日発売 ●5,800円 (VGA, VM, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(20)	ADV	○	9.0557
38	35	サンパDEアミーゴ ●セガ ●2000年4月27日発売 ●5,800円 (VGA, 通信, マラカス対応) ●VM使用ブロック数(16~)	ETC	○	9.0537
39	38	ジャイアントグラム~全日本プロレス2 IN 日本武道館~ ●セガ ●99年6月24日発売 ●5,800円 (VGA, VM, アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(11~)	SPT	○	9.032
40	37	NBA 2K ●セガ ●2000年3月23日発売 ●5,800円 (VGA, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(198~)	SPT	○	9.027
41	39	ポップンミュージック ●コナミ ●99年2月25日発売 ●4,800円 (ポップンコントローラ, 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)	SLG	○	9.0149
42	40	NFL 2K (ドリコレあり) ●セガ ●2000年1月20日発売 ●5,800円 (VGA, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(192)	SPT	○	9.0102
43	44	機動戦士ガンダム ギレンの野望~ジオンの系譜~ ●バンダイ ●2000年6月29日発売 ●6,800円 (2枚組, VGA, 通信対応) ●VM使用ブロック数(100~)	SLG	○	9.0
44	41	スペースチャンネル5 (ドリコレあり) ●セガ ●99年12月16日発売 ●5,800円 (VGA, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(5~)	ETC	○	8.9923
45	43	電脳戦機パーチャロン オラトリオ・タングラム ●セガ ●99年12月9日発売 ●5,800円 (VGA, VM, ぶるぶるばっく, 通信, キーボード, ケーブル, フォインスティック対応) ●VM使用ブロック数(4~)	ACT	○	8.9889
46	46	COOL COOL TOON ●SNK ●2000年8月10日発売 ●5,800円 (VGA, ぶるぶるばっく, 通信対応, ネオジオポケット互換) ●VM使用ブロック数(4~)	ACT	○	8.984
47	56	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	○	8.9743
48	45	Memories Off Complete ●キッド ●2000年6月29日発売 ●6,800円 (VGA, 通信対応) ●VM使用ブロック数(18~)	ADV	○	8.9729
49	47	プロ野球チームであそぼうネット! ●セガ ●2000年8月10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~)	SPT	○	8.9615
50	48	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	○	8.9607
51	49	北へ。White Illumination ●ハードソン ●99年3月18日発売 ●5,800円 ●VM使用ブロック数(20)	ADV	○	8.9219
52	50	突撃!てけてけ!! トイ・レンジャー ●セガ ●2000年1月6日発売 ●4,800円 (VGA, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(14~)	A-ADV	○	8.9148
53	51	サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~ ●セガ ●2000年9月21日発売 ●5,800円 (7,800円 (初回限定版) ●VM使用ブロック数(4~)	ADV	○	8.9084
54	52	エアロダンシング featuring Blue Impulse ●CRI ●99年3月4日発売 ●5,800円 (VGA, アスキー・ミッション・スティック, ぶるぶるばっく, 通信対応) ●VM使用ブロック数(15)	SLG	○	8.9043
55	54	チューチューロケット! ●セガ ●99年11月11日発売 ●2,800円 (4,800円 (カテコントラセット) (VGA, ぶるぶるばっく, アーケードスティック, 通信, キーボード対応) ●VM使用ブロック数(3~)	PUZ	○	8.8868
56	55	COOL BOARDERS BURRRN!(ドリコレあり) ●ウェーブ ●2000年8月26日発売 ●5,800円 (VGA, 通信, VM, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(4~)	SPT	○	8.8863
57	53	デスピリア ●アトラス ●2000年9月21日発売 ●6,800円 ●VM使用ブロック数(8)	RPG	○	8.8859
58	58	リアルサウンド~風のグリグレット~ ●ウェーブ ●99年3月11日発売 ●4,800円 (VGA, VM, 通信, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(4)	ADV	○	8.8763
59	57	シェム~一章 横須賀 ●セガ ●99年12月29日発売 (※12月24日先行販売あり) ●6,800円 (4枚組, VM, 通信対応) ●VM使用ブロック数(80~)	FREE	○	8.8737
60	94	ギガウイング2 ●カプコン ●2001年1月18日発売 ●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) ●VM使用ブロック数(19~)	SHT	○	8.8666
61	62	花組対戦コラムス2 ●セガ ●2000年1月6日発売 ●5,800円 (ぶるぶるばっく, 通信対応) ●VM使用ブロック数(5)	PUZ	○	8.8549
62	60	超鋼戦紀 キカイオー ●カプコン ●2000年1月13日発売 ●5,800円 (VGA, VM, ぶるぶるばっく, アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(13~)	ACT	○	8.8533
63	63	ベルセルク 千年帝国の鷹編 喪失花の章 ●アスキー ●99年12月16日発売 ●6,800円 (VGA, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(6)	ACT	○	8.8431
64	66	スピード・デビル ●ユービーアイソフト ●99年11月18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(27~)	RAC	○	8.8395
65	68	北へ。Photo Memories ●ハードソン ●99年8月5日発売 ●3,800円 ●VM使用ブロック数(20~)	ETC	○	8.8363
66	65	戦国TURB ●NEC ●ホームエレクトロニクス ●99年1月14日発売 ●5,800円 (VGA, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(19)	ACT/RPG	○	8.8351
67	72	ゴルフしようよ 攻略パック ●ソフトマックス ●2000年6月1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	○	8.8333
68	64	F355チャレンジ ●セガ ●2000年8月3日発売 ●5,800円 (VGA, VM, ぶるぶるばっく, 通信, ハンドル, 対戦ケーブル対応) ●VM使用ブロック数(22~)	RAC	○	8.8294
69	70	ジェットセットラジオ ●セガ ●2000年6月29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	○	8.828
70	61	探偵紳士DASH! ●アーベル ●2000年12月21日発売 ●6,800円 (VGA, VM対応) ●VM使用ブロック数(9~)	ADV	○	8.8235
71	67	マリオンネットハンダー ●マイクローネット ●99年7月29日発売 ●5,800円 (VGA対応) ●VM使用ブロック数(31~)	ETC	○	8.8235
72	71	dancing blade かつては桃天使II~Tears of Eden~完全版 ●コナミ ●99年9月30日発売 ●5,800円 (2枚組) ●VM使用ブロック数(2~)	ADV	○	8.8181
73	69	ダビつく~ダービー馬をつくらう!~ ●セガ ●2000年7月27日発売 ●6,800円 (VGA, 通信対応) ●VM使用ブロック数(190~)	SLG	○	8.8176
74	73	アイドル雀士を叩きだせ ●ジェム ●99年9月23日発売 ●6,800円 (通常版/初回限定おまけCDつき) ●VM使用ブロック数(4)	TAB	○	8.8
75	74	REVIVE...~蘇生~ ●データイースト ●99年10月28日発売 ●6,800円 (ミニドラマCD, ミニセル画3枚セット) (VGA対応) ●VM使用ブロック数(12)	ADV	○	8.7859
76	95	トリコロクライシス ●ビクターエンタテインメント ●2000年11月9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(16~)	RPG	○	8.7714

新着対抗馬紹介 いろんな意味で1月の注目の新作がランクイン。デキは……?

82着 NEW SOFT ecco THE DOLPHIN ~DEFENDER OF THE FUTURE~



セガ/2001・1・25/5,800円 (VGA, ぶるぶるばっく対応) / ACT

全投票平均点 **8.7514**
本誌の平均点 **7.66**

リリースがえらく遅かったのは気になるが、待ち望んでいた1本。美しいグラフィック、なめらかなアクション、ステキなBGMは期待どおり。しかし、前作に輪をかけて難しいのはどうかと思う。2ステージ目で早くも厳しいアクション(大サメをおびき出してワナにはめる)をさせられるのは疑問。前々作をラスボスで投げ出した僕としては、早くもくじけそうです。(ENN・26歳)まず、グラフィックの美しさとエコーのかわいさに惹かれ、次に海の大きさと冒頭のクジラで心を奪われる。しかし、難易度は海外のソフトらしい高さ。(和歌山県・池上利剣・28歳)はじめは会話するのもたいへんだし、マップがないので移動するのもひと苦労する。しだいに慣れてはくるが、やはり難しいことは確か。しかし、探索や発見の面白さ、グラフィックの美しさ、神秘的な雰囲気は魅力。SFチックなのは気になるけど……。(山口県・中西順一・19歳)日本のソフトにはない、リアル系のグラフィックに感動。映像は、リアルを通り越して敵のあまりの怖さに、肝を冷やしました(ある意味、恐怖を前提としているソフト

より怖いかも)。と、思ったらやっぱり元は海外ゲームだったのね。しかも、人から聞いたらメガドライブでも人気だったとか。なるほど、メガドライブマニアックな難しさにも納得いった感じ。ただ、やっぱり難しすぎ。まだレベル3以降すらいくことができません。(埼玉県・鬼頭玄・21歳)このゲーム、直感とひらめきが重要です。というのも、先に進むためのヒントが少なく、マップで確認しようにも、それもけっこう見づらからなんです。ただ、それだからこそ、誰かにやらされている感じがなく、自分で行動しているような気がしますし、解いたときの快感もひとしおです。かくいう自分も、クリアまではまだまだかかりそうですが、海にいる仲間?からヒントをもらったりしながら、気長に解いていこうと思っています。(高知県・岬健一郎・19歳)映像のきれいさ、特に海の表現(どこまで行ってもキレイ)には感動。思わずプレイを忘れて、ずーっと泳いでしまうほど。個人的には、ゲームの面白さは微妙といったところ(難しすぎる)だけど、ただ眺めているだけでも満足。できるなら、そういう映像を眺められるようなモードがあってもよかったですのにな。3D酔いしやすいので、弱い人は要注意かな。(大阪府・大石猛・23歳)ジャンルはアクションとなっているけど、どちらかというと身についたスキルでなんとかなることがあるので、アクションが苦手、という人もいいかもしれない。とはいえ難易度は高めなので、気長にストーリーを楽しみながらプレイしてほしい。(東京都・嘉川毅彦・19歳)

168着 NEW SOFT ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP



カプコン/2001・1・25/5,800円 (VGA, ぶるぶるばっく, スティック対応) / ACT

全投票平均点 **8.0145**
本誌の平均点 **7.66**

カメラワークやグラウンドでの攻防など、とにかく熱く、そして格好いい! 操作方法も、簡単だけどなかなか奥が深い。ただ、キャラエディットはあらゆる点で期待外れ。もっと自由に作らせてほしかった。(大阪府・柴田康太郎・20歳)一発逆転もある気の抜けないシステムなど、大雑把なように見えてじつは奥が深い。ただ、エディットモードは顔や体格、コスチュームなど、もう少しマニアックな項目がほしかった。(愛知県・仲田裕昭・26歳)立ち技と寝技とが間断なく入れ替わるスピーディーな展開、常に秒殺の可能性のある独特の緊迫感など、本物のUFCの雰囲気が見事に再現されている。(愛知県・松崎哲郎・21歳)登場する日本人は高阪のみだけど、ルッテン、メツァー、モーリス、グッドリッジといった、日本でもおなじみの選手ばかりなのでUFC好きなら「買い」でしょう。洋ゲーの移植はいつもだけど、説明書が不親切なのはマイナス点。(愛知県・TOM CAT・23歳)動きと映像のクオリティはもう最高! ゲームもよくできてい

る。なんといっても、マウントやガードといったグラウンドでの攻防を取り入れているのが新しい。「格闘技ゲーム」の新しい可能性を示した作品だと思う。強いて難点を挙げるとするならば、マニュアルが不親切すぎるのと、あとはエディットモードをもっと充実させてほしかった。顔グラフィックのパターンも少ないし、カラーもあらかじめ用意された中から選ぶだけだし。でもまあ、そのへんはあくまでオマケと考えれば許せる範囲。次はぜひこのシステムで「PRIDE」のゲームを出してほしい!(宮城県・須藤裕作)とにかく現実の「UFC」の雰囲気の再現という点ではこの上ないデキです。格闘技ファンなら、1つひとつの技のモーションを見るだけでも「カッコイイ」と見惚れてしまうんじゃないでしょうか。ラウンド間の選手の振るまいなんか、まさに「そのもの」って感じで、格闘技好きの友人とおおいに盛り上がりましてしまいました。単純に対戦ゲームとして見ても駆け引きが奥深く面白く、久々の掘り出しものです。(神奈川県・太田昭・22歳)素材がマイナーなのでイマイチ話題にならないのもったいない。そのくらいよくできたゲームです。マニアックな格闘技ファンならおなじみの顔ぶれなんだけど、全部の選手を知っている人って、私を含めていないのでは(笑)。ただ、対戦はこなれてくると全部打撃勝負になっちゃうのがなあ。あとみんなクロスヒールホールド使いすぎ(笑)。柔術家がいなのも少し寂しい。(広島県・秦野健二)

184着 NEW SOFT ぼくドラえもん



セガトイズ/2001・1・25/5,800円 (VGA, 通信対応) / SLG+ADV

全投票平均点 **7.8412**
本誌の平均点 **6.66**

ゲームとしては、ほとんど「道具を使って困っているのび太を助ける」のくり返しで進んでいくのですが、始まり方にバリエーションがあるので、それほど単調とは感じられなかった。また、数々のストーリーをダイジェスト的に味わえるという意味で、昔を思い出しながら楽しめました。ただ、藤子・F・不二雄先生が得

意とされた、「人間の優しさ」や「自然への思いやり」の大切さを描いたストーリーがほとんど採用されていないのは、ゲームのシステム上やむをえないとはいえ少々残念です。(愛知県・飯田哲也・34歳)今まで「大長編ドラえもん」のゲームは数多く出たが、これは日常の中で「ドラえもん」という非日常を楽しむ「本家・ドラえもん」のゲームといえる。しかし、フルボイスでない、アニメ版のグラフィックなのにまったく動かない(止め絵)、ゲーム性があまりない、おまけ要素が少ないなど、不満が多すぎるのも事実。(北海道・不二ヨードル・18歳)1年目でうまくいかなくても2年目で挽回可能なほうれい措置が、エンディングが2種類しかないのくり返しのプレイには不向きかも。(神奈川県・高坂大輔・22歳)

★最新注目馬紹介 最近出た新作をさらに広く再チェック! 話題作に乗り遅れるな!!

28着 前回29位 デラ・ジェットセットラジオ



セガ/2001・1・1/5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信対応) /ACT
全投票平均点 **9.1212**
本誌の平均点 **—**

バック走行などのテクニックが使えなくても、普通に走っているだけでも楽しい。よく「難易度が高い」と言われるが、少しやり込めばそう気になるレベル

ルではないと思う。あと、音楽が最高。(神奈川県・木下直之・20歳) 見た目としては、追加されたステージや新キャラクターぐらいいか、日本版との違いがないように思えるが、それに合わせてチャプターを構成しなおすなど、リミックスに近い感じに仕上がっている。音声はローカライズありの英語になっていた(当たり前だが)、グラフィティの一部がポップ系からゴス系に変更されていたりと、日本版をひととおりやり込んでいても新鮮に遊べる部分がある。まだ未体験でフコ口にゆとりがあるなら、いっそ両方やってみるといいかも。(東京都・大河内稔・25歳)

31着 前回30位 サンバDEアミーゴ Ver.2000



セガ/2000・12・14/5,800円 (VGA、マラカス対応) /ETC
全投票平均点 **9.1111**
本誌の平均点 **8.33**

収録曲が多く、どれも聞き覚えのあるものばかりなのがよい。しかし、前作よりやさしくなったとはいえ、やはりマラカスチャレンジモードはとて難しい。(愛

媛県・田中希世・18歳) ハッスルモードの踊らせるというアイデアがナイス。ただ、マラカスを一回転させる動作の時に、マラカスコントローラが誤認識しやすく感じた(うまく認識しない)のが残念。(奈良県・柴田隆志・20歳) いちおうNAOMI基板なのだから、アーケード版との連動くらいさせてください。ダウンロード曲をゲームセンターでも振りたいたいです……。 (東京都・J9・27歳) ダウンロードしないと遊べない曲があるのは疑問。これに限らないが、DCソフトはユーザーに是が非でもネット接続させようとするきらいがあるのはなぜ? (茨城県・仙道幹夫・29歳)

60着 前回94位 ギガウイング2



カプコン/2001・1・18/5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応) /SHT
全投票平均点 **8.8666**
本誌の平均点 **7.66**

スコアアタックにハマリ中。性能の異なる5機のプレイヤー機、リフレクトフォースとリフレクトレーザーの2種類のリフレクト、そしてアイテムボルカノン現象と、これ

らの組み合わせを考えながらプレイし、どうすればより高いスコアが獲得できるかという、シューターの探求心をあおる。それに、ステージごとにリトライが可能なので、ハイスコアを目指しやすいつくりになっているのも見逃せない。ネットランキングの上位を目指して(4京点!?) まだまだがんばります。ただ、多人数でプレイできるモードはあくまでおまけという感じ。腕の立つプレイヤー同士なら、たぶんスコアまでいけると思うけど、やはりプレイしにくい。1人で4機を操作できるけど、こちらも結局当たり判定が大きくなるだけなので、高いスコアは望めない。(徳島県・高木嘉和・26歳)

103着 前回78位 ファイティングバイパース2



セガ/2001・1・18/5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信、スティック対応) /ACT
全投票平均点 **8.6086**
本誌の平均点 **8.66**

今までの3D格闘ゲームの中でも、このシリーズは爽快感がダントツに一番だと思う。ゲームモードは最近の格闘ゲームに標準装備されているもので、可も不可もなくといった感じだが、トレーニングモードの内容も含めて

満足はできた。特に大きな不満はないのだが、あえて言えばハニーのコスチュームが少なすぎる。ハニーには「コスプレ少女」という設定があるのだから、むしろコスチュームが大量にあってもいいのではと思ったのは僕だけだろうか? 可能なら、コスチュームのダウンロードをしてほしい。(島根県・RED5 27歳) ドリームダイレクトの予約特典ほしさに買ったというのが本当のところ……。ただ今はモーレツにハマってます。システムがなかなか覚えやすいわりに、広がりのある戦いが楽しめるし、なんといっても攻めの時の爽快感がいい。特に壁際で空中コンボをたたき込むのは最高。これでネット対戦ができればもっと良かったのに。(静岡県・佐藤佑一・17歳)

6着 前回5位 ファンタシースターオンライン



セガ/2000・12・21/6,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応) /RPG
全投票平均点 **9.3707**
本誌の平均点 **10.0**

オフラインはクリア後に追加される難易度選択(ハード、ベリーハード)によって、はじめのエリアでも新たな感じで楽しめる。特にベリーハードでやっている、「前はここで手こずっていたなあ」という気持ちがい起こされる。また、出現するアイテムもノーマルとは違ったものが多いので、レアなものを見つけた時は純粋にうれしい。まだ半分飽きそうにないです。(岐阜県・青の空賊・16歳) もっと英語の勉強しておけばよかったなあ(笑)。(岐阜県・元木龍一・19歳) 発売された当初からハ

マってます。なので、ハンターライセンスを買おうと思ったんだけど、これが最悪。ネットにつながらない、どうやったら買えるのかわかりづらい、ようやく購入までたどりついたと思ったら、そこから進むのがまた遅い。どの課金ソフトにも言えるだろうけど、人気ソフトだけに対応をちゃんと考えてほしい。(東京都・佐々木康介・19歳) オンラインプレイが楽しいのはもっともだけど、オフラインでもなかなかイケる。特に昔の「ウィザードリィ」のような、ダンジョンに潜って黙々とアイテム探しを楽しむような人にはうってつけ。難易度を上げても、ダンジョンの形は基本的には変わらないのだけど、出てくるアイテムが変化するので、新しい発見をしたときのような気分になれる。(東京都・窪田佳子・17歳) 基本的に「協力」するゲームなので、他の「対戦」系のネットゲームと違い、初めての人とのプレイしても素直にコミュニケーションがとれていい。(埼玉県・道慎太郎・19歳)

オッズ表全ドリームキャストソフトC

こちらは77位~132位までのやや中堅層のタイトルが集まってきたオッズ表C。A表やB表のソフトと比べると、オッズ自体はやや落ちているけれど、結構名前の知れたタイトルも、ここにはたくさんあるぞ。意外な掘り出し物だって残っているかも?

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	通称	全投票平均点
77	77	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES ●カプコン●99年3月25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(5)	ACT	8.7711	
78	80	東京バス案内(ガイド) ●フォーティファイブ●99年12月23日発売●5,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく、ハンドル対応) ●VM使用ブロック数(3~)	SLG	8.7637	
79	81	ELEMENTAL GIMMICK GEAR ●アドバンテック●99年5月27日発売●5,800円 (VGA対応) ●VM使用ブロック数(6)	A・RPG	8.7613	
80	83	プロ野球チームをつくらう! ●セガ●99年8月5日発売●5,800円 (VGA、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(160~)	SPT	8.7554	
81	59	ルーンジェイド ●アドバンテック●2000年8月24日発売●5,800円 (VGA、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(198~)	RPG	8.7532	
82	新	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	8.7514	
83	89	ルームメイトノベル~佐藤由香~ ●データム・ポリスター●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(5)	ADV	8.7428	
84	85	クライマックスランダーズ ●セガ●99年9月15日発売●5,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(16~)	RPG	8.7401	
85	76	トゥームレイダー4:ラストレベリオン ●カプコン●2000年7月19日発売●5,800円 (ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(35~)	ACT	8.7368	
86	90	もっとプロ野球チームをつくらう! ●セガ●2000年9月28日発売●5,800円 (VGA、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(156)	SLG	8.7333	
87	87	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 ●カプコン●99年7月8日発売●5,800円 (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(13)	ACT	8.7296	
88	88	ポップンミュージック3 アベントディスク ●コナミ●2000年2月10日発売●2,800円 (VM、ぶるぶるばっく、アーケードディスク、ポップンコントローラ対応) ●VM使用ブロック数(7~)	SLG	8.7272	
89	91	ドグウ戦記 覇王 ●ピクチャーインタラクティブソフトウェア●2000年8月10日発売●5,800円 ●VM使用ブロック数(2)	SLG	8.7037	
90	93	ワールド・ネパランド プラス~オールド王国物語~ ●リバーヒルソフト●99年7月15日発売●5,800円 (通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(150~)	SLG	8.6914	
91	92	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION ●角川書店/ESP●99年8月26日発売●6,800円 (VGA対応) ●VM使用ブロック数(17)	SLG・ADV	8.6905	
92	96	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION ●SNK●2000年3月30日発売●5,800円 (ぶるぶるばっく、通信、アーケードスティック対応、ネオジオポケット運動) ●VM使用ブロック数(18)	ACT	8.6842	
93	101	マーズマトリックス ●カプコン●2000年11月9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(7)	SHT	8.6842	
94	98	MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes ●カプコン●2000年3月30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(5~)	ACT	8.6821	
95	97	ゼ天然色立体冒険活劇 パワーストーン ●カプコン●99年2月25日発売●5,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(4)	ACT	8.6702	
96	82	L.O.L~LACK OF LOVE~ ●アスキー●2000年11月2日発売●6,800円 ●VM使用ブロック数(9)	RPG	8.6666	
97	99	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で... ●バンダイ●99年8月26日発売●6,800円 (VGA、通信対応) ●VM使用ブロック数(6)	SHT	8.6624	
98	100	ヴァンパイアロニクル for Matching Service ●カプコン●2000年8月10日発売●4,800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(3~)	ACT	8.6494	
99	102	ワールド・ネパランド2プラス~ブル共和国物語~ ●リバーヒルソフト●2000年3月30日発売●5,800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(154~)	SLG	8.6428	
100	103	爆裂無敵 バンガイオー ●ドレジャー●99年12月9日発売●5,800円 (通信対応) ●VM使用ブロック数(5)	SHT	8.6301	
101	104	エアロダンシング 轟隊長のひみつディスク ●CRI●2000年1月20日発売●2,980円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信、アスキーミッションスティック対応) ●VM使用ブロック数(15~)	ETC	8.6206	
102	86	セガマリンフィッシング ●セガ●2000年10月19日発売●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信、つりコリ対応) ●VM使用ブロック数(4)	SLG	8.619	
103	78	ファイティングバイパース2 ●セガ●2001年1月18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(11~)	ACT	8.6086	
104	84	ギルティギア セクス ●サミー●2000年12月14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(10~)	ACT	8.6058	
105	79	スーパーストリートファイターII X for Matching Service ●カプコン●2000年12月22日発売●4,800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(3)	ACT	8.6	
106	105	パンツァーフロント ●アスキー●99年12月22日発売●6,800円 (VGA、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(16)	SLG	8.6	
107	130	サカサカ特大号~J.LEAGUEプロサッカークラブをつくらう!~ ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円 (VGA、通信対応) ●VM使用ブロック数(132~)	SLG	8.6	
108	106	Vermilion Desert (バーミリオン・デザート) ●リバーヒルソフト●99年12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(40)	SLG・RPG	8.5714	
109	107	魔剣X ●アトラス●99年11月25日発売●6,800円 (VGA、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(10)	ADV	8.5695	
110	108	神機世界エヴォリューション ●セガ(ESP/ステイング)●99年1月21日発売●5,800円 (ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(8)	RPG	8.5687	
111	109	アキハバラ電脳組 バタPlies! ●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	8.5633	
112	112	ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the Future ●カプコン●2000年8月29日発売●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) ●VM使用ブロック数(3~)	ACT	8.5573	
113	113	ミスタードリラー ●ナムコ●2000年6月29日発売●4,800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(12~)	ACT	8.5502	
114	110	ギガウイング ●カプコン●99年11月11日発売●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック、通信対応) ●VM使用ブロック数(12※通信用70)	SHT	8.5488	
115	114	ジェットコースタードリム ●びんぼうソフト/ボムアップ●99年12月9日発売●3,980円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信対応) ●VM使用ブロック数(75)	SLG	8.5416	
116	115	ブラックマトリックス アドヴァンスト ●NECインターチャネル●99年9月30日発売●6,800円 (2枚組) ●VM使用ブロック数(7~)	SLG・RPG	8.5315	
117	116	ガンバード2 ●カプコン●2000年3月9日発売●5,800円 (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(9)	SHT	8.5217	
118	117	神機世界エヴォリューション2~遠い約束~ ●ESP/ステイング●99年12月23日発売●6,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(10)	RPG	8.5193	
119	120	メルクリウスフリティ end of the century ●NECインターチャネル●2000年11月16日発売●6,800円 (VGA対応) ●VM使用ブロック数(4~)	SLG	8.5106	
120	111	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	8.5	
121	119	レイマン 海賊船からの脱出! ●ユービーアイソフト●2000年3月23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)	A・ADV	8.5	
122	125	サクラ大戦~通常版/初回限定版~ ●セガ●2000年5月25日発売●4,800円 (3枚組、VM、ぶるぶるばっく、通信対応) /6,800円 (初回限定版、オリジナルVM同梱) ●VM使用ブロック数(9~)	ADV	8.4766	
123	122	シーマン~禁断のベクトル~ ●ビバコム●99年7月29日発売●5,800円 (マイク同梱) /7,800円 (マイク、特製VM同梱) (VGA、マイクバス対応) ●VM使用ブロック数(64)	SLG	8.4751	
124	124	信長の野望 烈風伝 ●コーエー●99年12月16日発売●9,800円 ●VM使用ブロック数(160)	SLG	8.4722	
125	123	スーパースピード・レーシング ●セガ●99年3月25日発売●5,800円 (VGA、ハンドル対応) ●VM使用ブロック数(12~)	RAC	8.4673	
126	126	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999(ドリコロあり) ●SNK●99年6月24日発売●5,800円 (アーケードスティック対応、ネオジオポケット運動) ●VM使用ブロック数(7)	ACT	8.4642	
127	128	スーヴァサー ●リアルビジョン●2000年7月27日発売●4,800円 (VGA、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(4)	RAC	8.4444	
128	127	ぶよぶよ〜ん ●セガ●99年3月4日発売●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(6)	PUZ	8.4429	
129	118	デイトナ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	8.4358	
130	121	燃える! ジャスティス学園 ●カプコン●2000年12月7日発売●5,800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(11~)	ACT	8.4356	
131	131	サイキックフォース2012 ●タイトー●99年3月4日発売●5,800円 (ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(9)	ACT	8.4117	
132	148	エルドラドゲート(2巻) ●カプコン●2000年12月12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	8.4054	

オッズ表全ドリームキャストソフトD

こちらは、133位~189位まで、8点台~7点台中盤のソフトが集まるオッズ表D。店頭価格は手頃でも、中身はまあまあのラインかな? よく選んで買おう!

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	通信	全機対応	価格
133	132	ダイナマイト刑事2	ACT	-	8,3916	
134	133	チェキッ娘の見るCD/チェキッ娘	MIL CD	-	8,3786	
135	134	インペリアルな鷹 FIGHTER OF ZERO	SHT	-	8,375	
136	129	SPAWN In The Demon's Hand	ACT	☆	8,3734	
137	135	エアフォースデルタ(ドリコレあり)	SHT	-	8,3734	
138	139	ドリームスタジオ	ETC	☆	8,3529	
139	136	ブルー スティンガー	ADV+ACT	☆	8,3522	
140	137	FRAME GRIDE(フレーム グライド)	ACT	-	8,3458	
141	138	ダンスダンスレボリューション 2nd MIX Dreamcast Edition	SLG	-	8,3387	
142	75	ネッパチIII@VPACHI~CRと根性ガエル2・CRと根性ガエルH~	SLG	☆	8,3333	
143	140	F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	RAC	☆	8,3333	
144	141	ゴレムのまいご	PUZ	☆	8,3333	
145	142	口の食卓2	A+ADV	-	8,3303	
146	143	ゲットパス(ソフト単品/フリコンコントローラセット)	SLG	☆	8,3216	
147	144	首都高バトル	RAC	☆	8,3104	
148	147	バイオハザード3 ラストエスケープ	A+ADV	☆	8.3	
149	145	CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000	ACT	☆	8,2893	
150	146	サンライズ英雄傳	RPG	☆	8,2631	
151	150	エルドラドゲート(1巻)	RPG	☆	8,2484	
152	149	バーチャファイター3tb	ACT	☆	8,2221	
153	151	パワーストーン2	ACT	☆	8,2185	
154	152	アドバンスド大戦略~ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦~	SLG	☆	8,1885	
155	154	バギーヒート	RAC	☆	8,163	
156	155	シーマン~禁断のベット~(2001年対応版)(マイク同梱)	SLG	☆	8,1375	
157	156	プロ野球チームであそぼう!	SPT	☆	8,1296	
158	157	READY 2 RUMBLE BOXING~打ち込み楽しいメガトンパンチ!!~	ACT	☆	8,1212	
159	153	Prismaticallization(プリズマティカリゼーション)	ADV	☆	8,1136	
160	158	バーチャコップ2	SHT	☆	8,1071	
161	159	首都高バトル2	RAC	☆	8,0994	
162	160	ダンスダンスレボリューション CLUB VERSION Dreamcast Edition	SLG	-	8,0833	
163	168	聖闘士ライブラード	S+RPG	☆	8,0769	
164	161	バーチャストライカー2 Ver.2000.1	SPT	-	8,0587	
165	162	ペンペンライアイロン	RAC	☆	8,0494	
166	163	Dream Flyer(ドリームフライヤー)	ETC	☆	8,0303	
167	164	クリスマスシーマン~想いを伝えるもうひとつの方法~	ETC	-	8,0277	
168	新	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	ACT	☆	8,0145	
169	165	ディノクライシス	A+ADV	☆	8.0	
170	166	SUPER RUNABOUT	RAC	☆	8.0	
171	167	さくらももこ劇場コジコジ	ETC	☆	8.0	
172	169	レンタヒーローNo.1	A+RPG	☆	7,9741	
173	170	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	SPT	☆	7,9726	
174	171	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 for Matching Service	ACT	☆	7,95	
175	172	ネッパチ~10連チャンでラスベガス旅行~	TAB	☆	7,9444	
176	173	ジェットコースタードリーム2	SLG	☆	7,941	
177	174	通信対戦ロジックバトル 大雷戦	PUZ	☆	7,9285	
178	175	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	ACT	-	7,9233	
179	176	アニマスター	RPG-SLG	☆	7,923	
180	177	三國志VI	SLG	-	7,9117	
181	178	エイティーン・ホイラー	RAC	☆	7,9062	
182	179	SEVENTH CROSS(セヴンスクロス)	SLG+RPG	-	7,8988	
183	191	精末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition	ACT	☆	7,8947	
184	新	ほくらえもん	SLG+ADV	☆	7,8412	
185	181	WEB MYSTERY 予知夢見ル猫	ADV	-	7,7971	
186	182	dancing blade かつてに桃天使! 完全版	ADV	-	7,7931	
187	180	大神一郎奮闘記~サクラ大戦歌謡ショー「紅緋緋」より~	ETC	☆	7,7571	
188	183	ヴィジランテ8~セカンドバトル~	ACT	☆	7,7037	
189	184	ソニピレンジ	ACT	☆	7,681	

ドリームキャストソフトこれを買えばハズレなし!?

燃えろ! ジャスティス学園



推奨販売総数 8万5991本
使用ブロック数 2~ブロック

アーケードで1作、プレイステーションで2作が発売されている対戦格闘ゲームのシリーズ最新作。従来は2人対2人の対戦だったが、今回から1チームが3人になり、よりバラエティに富んだ対戦が楽しめる。



●カプコン
●2000年12月7日発売
●5,800円
●ACT
●1~2人プレイ

ドリームキャスト
めざせ9点50週! Vol.56



全投票平均点 8.4356 本誌の平均点 7.33

熱血ストーリーがさらにアツク!!

格闘ゲームでありながらも物語性を重視した本作では、格闘シーンの間にストーリーデモが織り込まれている。近隣の高校を襲う謎の事件に対し、学生たちが立ち上がるというストーリーにはそのタイトルの通り「燃える!」シチュエーションが満載。好きな人は限定されるが、熱血学園モノストーリーが嫌いでないなら盛り上がるだろう。原則的には学園ごとに1チームが用意されているが、物語の展開しだいで他校の協力者と共闘するシーンなども。



格闘シーンの間に入る熱血デモも前作よりパワーアップ。コレが重要なのだ。

Written by 漁人

鬱→脱エブリディ。幼少のミギリより変わらぬ本質は俺に不都合です。だけど自意識軍団としてはそれさえ肯定していきたい。最近では谷山浩子とステューブ・ライト、そしてコトちゃんに癒される。



ストーリー、キャラに抜かりなし

基本的に格闘ゲーム(以下格ゲー)が好きで、最近の対戦格闘の衰退は非常に残念である。もっとも衰退の原因は明白。ゲーム内容のマンアック化である。最近の格闘ゲームときたら、普段格闘ゲームやらない人ではまずついていけない。「ストII」から始まった格ゲーブームは複雑、高度化の果てに新規ユーザーを置き去りにしてしまったのだ。では、こんなマニア層に弾かれたライトユーザーたちは格ゲーがキライなのかといったら決してそんなことはない。ただ彼らはゲーセンでお金を払って秒殺されたくないだけなのだ。普段格闘をやらないプレイヤーだってお気に入りのキャラもいるだろうし、お気に入りの技だってあるかもしれない。そういった人たちは家庭用機への移植を待って、家で友達と、あるいはコンピュータと戦っている。そういった情勢をただ傍観してないのがカプコンのエライところ。プレイヤー層に断層ができつつある格ゲーへの付加価値として「キャラクター性」や「ストーリー性」など1人で遊べる要素を盛り込んだ「超鋼戦記キカイオー」「ジャスティス学園」といった

メーカーさんからひとこと

新しい年を迎えてみなさんは熱く燃えるようなことはありませんか? 「まだこれからだよ!!」と言う人は、「燃えろ! ジャスティス学園」をプレイしてほしい!! こんなに熱く! 激しく! 燃え上がるような学園生活をキミもこのゲームを通じて体験だ! そして、21世紀に向けてのエネルギーにしよう! (宣伝チーム)

ソフトをリリースしはじめたのだ。これらは格闘マニアたちに長く遊ばれることはなかったが、家庭用機に移植されて高い評価を得ている。それらの前には「ポケットファイター」というテストケースもあったが、ただ簡単なだけではライトユーザーも着いてこなかったようだ。要は、みんな簡単な格ゲーではなく、面白く遊べる格ゲーがやりたいのだ。「登場キャラのキャラクター性まで楽しむのが格闘ゲーム」誰かがそんなことを言っていた。俺もその意見には賛同である。多くの個性豊かなキャラが登場し、その誰もが主人公になり得る。こんなゲームにストーリーを付けたいのはもったいない。「ジャス学」を遊ぶのに格ゲーの腕前はいらぬ。何度も何度もコンティニューしてコンピュータに勝ち、ストーリーを見ればそれで十分楽しめるのだ。いろいろなストーリー分岐を見たくていろいろなキャラを触ってみる。お気に入りのキャラの連続技が見てみたい。トレーニングモードで練習する。楽しみながらうまくなれるんだから、それはそれは面白いはず。そう、これが今求められている格闘ゲームなのだ。対戦ができないから、と格ゲーを敬遠してみなさん、格ゲーは対戦だけじゃない! もっとストーリーで、キャラで遊ぼうよ!!

「燃えろ! ジャスティス学園」耳より情報

格闘部分はアーケード版の完全移植となるDC版だが、オリジナルモードとしてボードゲームを遊びながら自分だけの格闘キャラを作れる「燃えろ! 熱血青春日記」が収録されている。完成したキャラをVMにセーブすればアーケードでの対戦にも使える。VMが挿さる筐体のあるゲーセンを探そう。



読者コメント

カプコンの格闘ゲームにしては操作や必殺技コマンドが簡単で、買ったその日から気軽に遊べる。それでいて、熱血カウンターやツープラトン返しなど、対戦面での駆け引きもきちんとバランスがとれているのが見事。ただ、対戦はアーケード、ネットともにロベルトなどの「勝ちねらいのキャラ」が突出しがちなので、多彩なキャラクターをまんべんなく楽しみたい人は(ギスギスした対戦を望まない)、気心の知れた仲間と遊んだほうがいいでしょう。(栃木県・富田圭介・19歳) 昔のアーケード版やPS版と比較しても、グラフィックやバランスは驚くほどパワーアップしている。このシリーズ最大の魅力(と言いつつしまおう)である、ふざけた必殺技、コントのような2プラトン演出も、ますます磨きがかかっている。とはいえ、誰もが思うことだがキャラクターエディットが必然性のないボードゲームに変更されているのはイタすぎ。隠しキャラや隠しコスチュームなどの付加価値も、期待したほどじゃないし……。 (東京都・小泉博史・23歳)

オッズ表全ドリームキャストソフトE

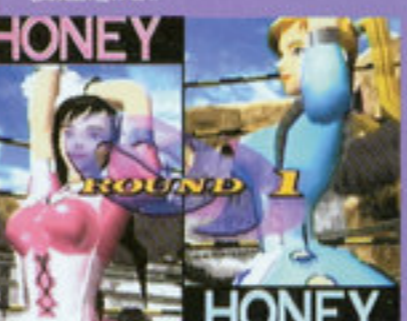
こちらは190位~246位のタイトル、オッズで言うと7点台中盤~5点台中盤の微妙な位置のタイトルが集まっているオッズ表E。中には意外と穴馬もある？

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	通販	全投票平均
190	185	マリオネットハンドラー2 ●マイクロソフト●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	☆	7.6315
191	187	ストリートファイターIII ダブルインパクト ●カプコン●99年12月16日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(4)	ACT	☆	7.6139
192	186	ラブひな 突然のエンゲージ・ハブニング ●セガ●2000年9月29日発売●5,800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	☆	7.598
193	189	森田の最強Reversi ●ランダムハウス●99年4月15日発売●2,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(66~)	TAB	☆	7.5833
194	188	ソーサリアン~七星魔法の使徒~(通常版/限定版) ●ウィザーエンターテインメント●99年12月22日発売●5,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(10~)	RPG	☆	7.5471
195	190	デジタル競馬新聞 マイトラックマン ●ショウエイシステム●99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
196	192	真本栞花礼 ●アルトロン●99年7月22日発売●4,800円(ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(2)	TAB	☆	7.5185
197	194	悠久幻想曲3 Perpetual Blue ●メディアワークス●99年12月22日発売●6,800円●VM使用ブロック数(13)	SLG	☆	7.5131
198	193	ティンクルスター スプライツ ●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	—	7.5
199	200	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●99年12月9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	☆	7.4778
200	195	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(9~)	RAC	☆	7.4774
201	197	ぶよぶよDA!~featuring ELLENA System~ ●コンパイル●99年12月16日発売●5,800円(VGA、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(16)	ACT	☆	7.4462
202	198	信長の野望 将星録 with パワーアップキット ●コーエー●99年3月25日発売●9,800円●VM使用ブロック数(200)	SLG	—	7.4246
203	199	ラングリッサー ミレニアム ●メサイヤ●99年11月3日発売●5,800円(通信対応)●VM使用ブロック数(36)	SLG/RPG	☆	7.4201
204	196	ねとdeデニス ●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	☆	7.4
205	201	ウイニングポスト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	—	7.3571
206	202	森田の最強将棋 ●ランダムハウス●99年4月15日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(66~)	TAB	☆	7.3125
207	203	お・い・れ ドリームキャストシークンサー ●ワカ製作所●99年12月9日発売●7,800円(VGA、通信、MIDIケーブル対応)●VM使用ブロック数(2~200)	ETC	☆	7.3125
208	204	マリオネットカンパニー2 Chu! ●マイクロソフト●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	☆	7.2941
209	205	HEART BREAK DIARY/dps(ディーブス) ●パイオニアLDC●99年7月22日発売●1,260円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	—	7.2857
210	206	スーパーマグネチック ニュウニウ ●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	☆	7.25
211	207	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2 ●Ubisoft●99年3月11日発売●5,800円(VGA、ハンドル、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(25~)	RAC	☆	7.2222
212	208	上海ダイナシティ ●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	☆	7.1818
213	209	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、スティック対応)●VM使用ブロック数(5~)	PUZ	☆	7.05
214	212	プロ麻雀 極口 ●アテナ●2000年3月30日発売●4,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(17)	TAB	☆	7.0
215	213	レッドラインレーサー ●イマジニア●99年4月29日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(12)	RAC	☆	7.0
216	211	July ●フォーティファイブ●98年11月27日発売●5,800円●VM使用ブロック数(4)	ADV	☆	6.9984
217	210	サイレントスコープ ●コナミ●2000年10月12日発売●オープン価格(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(20~)	SHT	—	6.9375
218	214	実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition ●コナミ●2000年3月30日発売●5,800円(ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(36~)	SPT	—	6.7592
219	222	ソニックシャッフル ●セガ●2000年12月21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~)	ETC	☆	6.75
220	215	ネッパチII@VPACHI~CRハレンチ学園~ ●ダイコク電機●2000年7月6日発売●4,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(10)	SLG	☆	6.7
221	216	ぶらすぶらむ ●TAKUYO●99年10月7日発売●3,800円(VGA、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(2)	PUZ	☆	6.6666
222	217	電波少年の感賞生活~なすびの部屋~ ●ハドソン●99年7月22日発売●1,480円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(7)	ETC	—	6.6666
223	218	運川元事務のお宝さかし(キャンペーン期間限定販売/※期間終了) ●セガ●99年3月20日発売●980円(VM、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(33)	ETC	—	6.5859
224	220	マリオネットカンパニー ●マイクロソフト●99年10月7日発売●6,800円(初回限定セルカード付き)(VM対応)●VM使用ブロック数(10~)	ADV	☆	6.5657
225	219	センチメンタルグラフィティ2 ●NECインターチャネル●2000年7月27日発売●5,800円(2枚組、予約分3枚組、VGA対応)●VM使用ブロック数(120~)	ADV	☆	6.5402
226	221	GODZILLA GENERATIONS ●セガ●98年11月27日発売●5,800円(VGA、VM、ハンドル、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(6)	ACT	☆	6.5396
227	223	七つの秘宝 戦艦の微笑 ●コーエー●2000年1月20日発売●6,800円(ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(10~)	ADV	—	6.5384
228	224	永世名人III~ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳~ ●コナミ●99年7月8日発売●3,980円●VM使用ブロック数(17)	TAB	—	6.4736
229	225	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン ●バンサンソフトウェア●99年11月3日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(29)	SHT	☆	6.4705
230	226	電車でGO!2 高速編 3000番台 ●タイトー●2000年1月20日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばっく、マスコン対応)●VM使用ブロック数(14)	SLG	☆	6.45
231	228	生体兵器 エクスベンドブル ●イマジニア●99年6月24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)	SHT	—	6.4137
232	227	インカミング 人類最終決戦 ●イマジニア●98年12月17日発売●5,800円●VM使用ブロック数(28)	SHT	☆	6.4114
233	229	CARRIER ●ジャレコ●2000年2月24日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(42)	ADV	☆	6.3809
234	230	ルーンキャスター ●ノイジヤ●2000年8月24日発売●5,800円(ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(134)	SLG	☆	6.3636
235	231	人生ゲーム for Dreamcast ●タカラ●2000年6月22日発売●5,800円●VM使用ブロック数(35)	TAB	☆	6.3571
236	232	スーパーユーロサッカー2000 ●イマジニア●2000年4月6日発売●5,800円(VM、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(37~)	SPT	☆	6.3333
237	233	デスクリムゾン2~メラニートの祭壇~ ●エコーソフトウェア●98年11月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、マイクデバイス対応)●VM使用ブロック数(5~)	SHT	☆	6.1785
238	234	バスルポル4 ●サイバソフト●2000年3月16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(12)	PUZ	☆	6.16
239	235	グライエンの鳥籠 Kapitel2「鳥籠」 ●セガ●99年11月25日発売●2,800円(VGA対応、通信必須)●VM使用ブロック数(2~)	ETC	☆	6.0714
240	236	ハローキティのマジカルブロック ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(2)	PUZ	☆	6.0625
241	237	パーチャスリート2K ●セガ●2000年7月27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(5)	SPT	☆	5.9411
242	238	電幻天使対戦麻雀シャングリラ ●マーベラスエンターテイメント●99年11月25日発売●5,800円(ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(6)	TAB	☆	5.8857
243	239	秘密! オリジナルサウンドトラック ●フナーミュージック・ジャパン●99年10月14日発売●3,059円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	—	5.8846
244	240	超発明BOYカニパン~暴走ロボの謎!~ ●セガ●99年7月8日発売●5,800円(VM、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(8)	RPG	☆	5.875
245	241	02オリジナルサウンドトラック ●ファーストスマイルエンターテインメント●99年12月17日発売●3,500円(通信対応)●VM使用ブロック数(11)	MIL CD	—	5.8666
246	242	HAPPY★LESSON~ファーストレッスン~ ●データム・ホリスター●2000年9月28日発売●4,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(5)	ETC	☆	5.8387

オッズ表ドリームキャストB~E寸評

格闘ゲーム新作 やや後退中

DCの動向が危ぶまれる中、そうは言っても続々と新作の出るドリームキャスト。中堅以降のランキングも、結構変動が起こっているようだ。まずはB表32篇の「ナッブルテール」は、先週42篇からの浮上組。60着「ギガウィング2」、76着「トリコロールクライシス」も同様に浮上中。一方、C表81着「ルーンジェイド」は、59着から大幅に後退。「トゥームレイダー4」「L.O.L」「ファイティングバイパーズ2」など後退中。要注意だ。



先週初登場78着から103着まで後退した「バイパーズ2」。

オッズ表ドリームキャストF寸評

いよいよ最終決戦間近? 嵐がくる!!

上位陣が結構変動も大きく動いている中、停滞感の漂うドリームキャスト禁断の最下層オッズ表F。見ため的には、ほとんど動きのないように見えるこの領域も、じっくり見れば実は最下位帝王争いが、間合いをじりじりと詰めつつあるのに気づくはず。ドリームキャストの終戦宣言が発せられた今、最下位帝王争いの終戦宣言に向けて、いよいよ最終決戦間近か? かつての帝王ヤマザキの逆襲はなるか? 今後に注目だ!



やはりク○ゲーと評判のヤマザキ。学級王は帝王なるか?

今後出走予定のソフト

やや新作が手薄な感じもする2月だけど、第二の@barai対応ソフト「ハンドレッドソード」が登場。値段も安いし、製品版より先行発売だから要注目。テキモ○!



ドリマガの体験版でハマった人も続出。期待の1作だ!!

オッズ表全ドリームキャストソフトF

こちらは、ドリマガ名物の最下層オッズ表F。もはやDCの風物詩(笑)キャラクター・ク○ゲーには要注意か? 伝説として名を残す危険なモノも?

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	通販	全投票平均
247	243	世界ふしぎ発見! トロイア ●TBS●99年7月22日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(15)	ADV	—	5.7551
248	244	グライエンの鳥籠 Kapitel3「陥穽(カンセイ)」 ●セガ●2000年1月27日発売●2,800円(VGA対応、通信必須)●VM使用ブロック数(2~)	ETC	☆	5.6785
249	245	グライエンの鳥籠 Kapitel1「契約」 ●セガ●99年9月30日発売●2,800円(VGA対応、通信必須)●VM使用ブロック数(2~)	ETC	☆	5.6363
250	246	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦 ●セガ●2000年12月28日発売●5,800円(LIMITED BOX)(VGA、VM、通信対応)●VM使用ブロック数(48)	ETC	☆	5.5714
251	247	ニン・チェアーズ~09 Chairs~/スナッパーズ ●セーニャ・アンド・カンパニー●99年6月24日発売●2,300円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	—	5.5384
252	248	レイクマスターズPRO Dreamcast Plus! ●データム●2000年3月23日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、トリコン対応)●VM使用ブロック数(9)	SLG	☆	5.5
253	249	夢馬券'99インターネット ●シャングリラ●99年10月21日発売●2,800円(通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(8)	ETC	☆	5.4545
254	250	ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト ●セガ●99年12月23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	☆	5.3571
255	251	HANG THE DJ ●ボニー・ウィーン●99年9月17日発売●2,800円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	—	5.2857
256	257	三國志VI with パワーアップキット ●コーエー●2000年4月6日発売●9,800円●VM使用ブロック数(100)	SLG	—	5.2777
257	252	ハローキティの「音なる」メール ●セガ●2000年4月13日発売●2,800円(VGA、VM、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(6~)	ETC	☆	5.2727
258	253	TETRIS 4D ●ビー・エス●98年12月23日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(0)	PUZ	—	5.2565
259	255	ピクミン2000 びば! フェスティバル! ●セガ・ソニー●2000年5月2日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応、ネオジオボケッテ連動)●VM使用ブロック数(20~)	ETC	☆	5.2187
260	254	ハローキティのラプリー・フルーツパーク ●セガ●99年11月25日発売●2,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(1)	PUZ	☆	5.1818
261	256	クイズ ああ女神さま~闘う翼とともに~(通常版/限定版) ●セガ●2000年11月30日発売●5,800円(VGA、スティック対応)/8,800円(限定版、2枚組)●VM使用ブロック数(11~)	QIZ	☆	5.1607
262	258	田中寅彦のウル黄流将棋 居飛車穴熊編 ●アークシステムワークス●99年11月11日発売●5,800円(通信対応)●VM使用ブロック数(8)	TAB	☆	5.0666
263	259	麻雀大会II Special ●コーエー●99年3月4日発売●6,800円●VM使用ブロック数(11~)	TAB	—	5.0666
264	260	特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝 ●バンプレスト●2000年7月27日発売●8,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(16~)	A-ADV	☆	4.8333
265	262	がんばれ! ニッポン! オリンピック2000 ●コナミ●2000年8月31日発売●オープン価格(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(11)	SPT	—	4.8125
266	261	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝 ●ナグザット●99年11月18日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(7)	TAB	☆	4.75
267	263	GET!! コロニーズ ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(2)	PUZ	☆	4.7142
268	264	SUPER PRODUCERS-目指せショウビズ界- ●バンド●99年11月11日発売●6,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(190)	SLG	☆	4.6153
269	265	リング ●別所商店/アスミック・エース エンタテインメント●2000年2月24日発売●5,800円(ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(29~)	ADV	☆	4.5476
270	266	中央封神~中央咲き時刻~ ●ESP/メディアワークス●99年12月16日発売●6,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(20)	S-RPG	☆	4.5294
271	267	棋士太極 GOLD ●ネットビレッジ●99年11月18日発売●9,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(121~)	TAB	☆	4.4285
272	268	ほけかの~由美・静香・安緒~ ●データム・ゴリスター●2000年6月8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必須)●VM使用ブロック数(128)	SLG	☆	4.2758
273	269	機天烈少年'S ガンガン(ソフト単品/マイク同梱版) ●セガ●2000年4月27日発売●4,800円(VGA、VM対応、マイク必須)●VM使用ブロック数(3~)	ACT	☆	3.4166
274	270	UNDERCOVER AD2025 Kel ●パルス・インタラクティブ●2000年1月27日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(12~)	A-ADV	☆	3.1891
275	271	レインボーコト ●サクセス●2000年1月20日発売●5,800円●VM使用ブロック数(6)	SHT	☆	3.0666
276	272	学級王ヤマザキ~ヤマザキ王国大ファン争い~ ●セガ●99年12月23日発売●4,800円(VM、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(24)	TAB	☆	2.6393
277	273	ねとDEばら ●TAKUYO●2000年7月27日発売●6,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(65)	TAB	☆	2.5945

発売中! 近日ランクイン予定のソフト!

こちらは、現在すでに発売中のソフトだけど、まだ規定投票数には至っていない新作群。持っているタイトルはみんなでドンドン投票を!

順位	ソフト名/データ	ジャンル	通販	全投票平均
?	グライエンの鳥籠 Kapitel4「邂逅(カイコウ)」 ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円(VGA対応、通信必須)●VM使用ブロック数(2~)	ETC	☆	?
?	グライエンの鳥籠 Kapitel5「贖罪(ショクサイ)」 ●セガ●2000年5月25日発売●2,800円(VGA対応、通信必須)●VM使用ブロック数(2~)	ETC	☆	?
?	グライエンの鳥籠 Kapitel6「戦慄」 ●セガ●2000年7月27日発売●2,800円(VGA対応、通信必須)●VM使用ブロック数(2~)	ETC	☆	?
?	ハローキティのわくわくクッキーズ ●セガ●2000年8月10日発売●2,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(2)	PUZ	☆	6.33 ?
?	ジャーマン ●ヴィジット●2000年8月31日発売●4,800円(VGA、マイク、通信対応)●VM使用ブロック数(-)	TAB	☆	6.0 ?
?	実戦パチスロ必勝法! @VPACHI~コングダム~ ●MAXBET●2000年9月28日発売●4,800円(ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(10)	SLG	☆	5.33 ?
?	熱闘ゴルフ ●セガ●2000年10月19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(27~)	SPT	☆	6.0 ?
?	シドニー2000 ●カプコン●2000年10月26日発売●5,800円(VGA、スティック対応)●VM使用ブロック数(74)	SPT	☆	6.0 ?
?	ネオゴールドンダレス ●サクセス●2000年10月26日発売●3,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(4)	SLG	☆	7.0 ?
?	平成麻雀荘 ●マイクロソフト●2000年10月26日発売●5,800円、6,800円(マイク同梱版)●VM使用ブロック数(11~)	TAB	☆	5.66 ?
?	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast ●ビデオシステム●2000年11月22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(54~)	RAC	☆	5.0 ?
?	CHARGE'N BLAST(チャージンブラスト) ●シムス●2000年12月7日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(2~)	ACT	☆	4.66 ?
?	でじこまのまいブラ ●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			

最速! 新作ソフト速報! & 続報!!

年末年始に出たタイトルも、意外とまだランキングに入ってきてなかったりするんだよね。最新のソフトから、ちょっと前のソフトまで、改めて総チェック! みんなも購入の際の参考に使ってね!

?着 → エルドラドゲート(3巻)

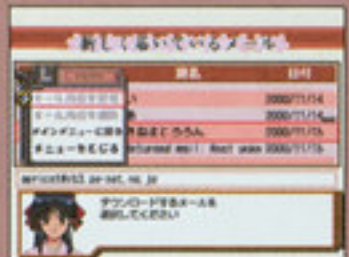


カプコン/2001・2・2/2,800円
(VGA、通信、キーボード対応) / RPG

全投票平均点 **?**
本誌の平均点 **7.33**

1、2巻のデータ(集めてきたアイテム)の蓄積が役立てられるようになり、ようやく「連作RPG」らしさが出てきた感じ。第七話にしてついにパーティープレイも可能になり、キャラクターどうしの協力、ボス戦での駆け引きの幅も広がっている。あとは完結巻が無事に発売されるまで、DC市場が消滅しないことを祈るばかりだ。(宮城県・武藤健司・22歳)

?着 → サクラ大戦・キネマトロン花組メール



セガ/2000・12・28/2,800円
(VGA、通信、キーボード対応) / ETC

全投票平均点 **?**
本誌の平均点 **-**

「ドリームパスポート3」のアドレス帳のデータが流用でき、メールソフトとして即日利用できるのはいい。しかし、送信側と受信側の両方がこのソフトを持っていないとせっかくのスタンプも便せんも生かせず、ただのメーラーになってしまうのが惜しい(仕方がないが)。初回版に「サクラ3」のムービーディスクを同梱する売り方からも、ファンアイテムとして割り切ったほうがいいのかも?(福岡県・太田慎吾・19歳)

?着 → バスラッシュドリーム



ビスコ/2000・12・21/5,800円
(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、つりコン対応) / SLG

全投票平均点 **?**
本誌の平均点 **6.66**

河口湖や琵琶湖など、実在の湖の風景を実写取り込みした画面は、いい雰囲気づくり。いわゆる「ゲーム的な派手さ」こそないものの、エコギアのルアーを登場させるなど、本物志向を求めるユーザー向けといえよう。スペシャルルアーを入手するために、とって付けたようなVMのミニゲームをやらされるのはなんだけど……。(静岡県・後藤太一・20歳)

?着 → 発売一周年「東京バス案内(ガイド)」



フォーティファイブ/2000・12・21/5,800円(2枚組、VGA、VM、ぶるぶるばっく、ハンドル対応) / SLG

全投票平均点 **?**
本誌の平均点 **-**

普通のレースみたいに、速く走るのが目的ではなく、交通法規や都バス運営規則にのっとる「シミュレーター寄り」なので、初心者は最初どうしていいかわかりづらいゲーム。それだけに、具体的にアナウンスのポイントや停留のコツを教える解説ディスクの存在はありがたい。限定版といわず、こちらを標準仕様にしてほしかったな。(岐阜県・金子明彦・17歳)

オッズ表ドリームキャスト周辺機器&その他

順位	前回	周辺機器名/データ	週別	総計
1	1	ぶるぶるばっく ●セガ●99年3月4日発売●1,800円	9	9,1429
2	2	超発明BOYカニパン あそんでキッドKDCDC (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	9,0847
3	3	ツインスティック ●セガ●99年12月9日発売●5,800円	9	8,7552
4	5	マラカスカントローラ ●セガ●2000年4月27日発売●7,800円	9	8,3987
5	6	アーケードスティック ●セガ●98年11月27日発売●5,800円	9	8,3617
6	4	メモリーカード4X ●セガ●2000年12月14日発売●4,800円	9	8,3561
7	7	ドリームキャスト・VGAボックス ●セガ●99年1月14日発売●7,000円	9	8,2271
8	8	ドリームキャスト・ガン ●セガ●99年3月25日発売●3,000円	9	8,1336
9	9	アスキースティックFT ●アスキー●99年11月25日発売●6,980円	-	8
10	12	アスキーミッションスティック ●アスキー●99年4月22日発売●7,600円	-	7,9565
11	10	レーシングコントローラ ●セガ●99年1月28日発売●5,800円	9	7,9437
12	11	ドリームキャストキーボード ●セガ●98年11月27日発売●4,500円	-	7,9394
13	13	つりコントローラ ●セガ●2000年3月23日発売●5,800円	9	7,8074
14	14	マイクデバイス ●セガ●99年11月25日発売●2,500円	9	7,7888
15	15	ジャイアントチャネル ●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)	9	7,7837
16	16	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	9	7,5661
17	17	ポップンコントローラ ●コナミ●99年2月25日発売●4,990円	-	7,4346
18	18	ドリームパスポート3 ●セガ●無料配布	-	7,3442
19	19	アスキーパッドFT ●アスキー●99年11月25日発売●2,980円	-	7,3235
20	20	ビジュアルメモリ ●セガ●98年11月27日発売●2,500円	9	7,0068
21	21	新型ドリームキャスト・キーボード ●セガ●2000年8月17日発売●4,500円	9	6,9
22	22	DDRコントローラ ●コナミ●2000年2月17日発売●5,800円	-	6,8709
23	23	ドリームキャスト・マウス ●セガ●2000年8月17日発売●2,500円	9	6,6521
24	24	ドリームパスポート2 ●セガ●99年8月5日より配布●本体同梱品 (※非売品)	-	6,4691
25	25	カメラドリームバル ●セガ●99年3月25日発売●2,980円 (※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	9	6,375
26	26	モスラドリームバル ●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)	9	6,1333
27	27	あつめてゴジラ〜怪獣大集合〜 ●セガ●98年7月11日発売●2,500円 (※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	-	6,017

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

場外馬場 夢馬主の言

- DCを買った4日後に生産中止決定。悲劇だ。(千葉県・小野聖志・28歳)
- セガは「ゲッターロボ」に例えると、武蔵のような存在なのか?(東京都・岡庭武士・28歳)
- やっとサターンソフトの救出(「中古ソフトあさり」とも言う)が終わったのに、今度はドリキャストか……。疲れた……。(新潟県・西澤裕行・36歳)
- 「サクラ」はハードにとつての「キラータイトル」になってしまった。(愛知県・徳田優・28歳)
- つまり「シェンムーII」はギャルゲーテイストということですか?(群馬県・金迪)
- 発売日予定表のメーカー名のところ、セガばっか。(滋賀県・続・オレ・26歳)
- 1月25日のドリームキャストダイレクトはつながらなかったね。時期が時期だけに、存在そのものがなくなっちゃったのかと、ちょっと心配した。(静岡県・大島俊光・26歳)

総評

3月の話題作ラッシュも活況間違いなし! 3月1日からドリームキャストは1万円も一気に値下げ! 期待のタイトルも目白押し! とかなりゲームユーザーにはお得な話が舞い込んできている今日この頃。これから発売されるドリームキャストのタイトルはどれも粒ぞろい! ランキングも熱い!

参加者大募集集中!

ハガキの書き方

東京都 港区赤坂 4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリームキャストマガジン編集部
「ドリームキャスト読者レース」係

(住所)(氏名)
(年齢)(TEL)

1070052

記入例
発売前のソフトの評点をした5
即ボツ!! 専注意!!

ドリームキャスト(3巻まで)周辺機器は3巻まで
・ソウルキリッパ...10点
・ポップンミュージック...9点
・サキアフェス2002...8点
・リング...5点
・学級王ヤザリ...3点
・ぶるぶるばっく...9点
・マイクデバイス...8点
・モスラドリームバル...6点
他、各コメント・欲しいソフトも
マクロス3の4巻まで? ...15点
西風狂詩曲は4巻まで? ...9点

※応募券が貼って即ボツ!!

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用周辺機器(発売中のもの)とビジュアルメモリのセットとお好きなソフト(※ドリームキャストで発売中のもの)1本をプレゼントするぞ。応募者は、①ハガキに応募券(このページの左下のモノを使用のこ)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! なお、周辺機器も随時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってね。各当選者の発表は順次、コーナー内で。今号の締切は2月15日(当日消印有効)だ。

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名に(※正解者多数の場合は抽選で)、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週も先週に引き続き「マクロスM3」の予想をしてね。この新作は、ドリームキャスト読者レース初登場時に、何着で登場するかな? 右の例のように書いて送ってね。

今週の着順予想

引き続き「マクロスM3」は何着だ?

【隊長さんの予想】うむむ。どうじゃろ? ハチ。先週同様、60着でいくで。
【ハチの予想】僕はちよ以下の78着のママッす。

2月9日増刊号当選者発表

2/9増刊号着順予想「ハンドレッドソード」は、今週まだオッズ表に入ってきていないため、当選者発表は次号以降とさせていただきます。オッズ表にランクインしただい発表しますので、今しばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「ドリマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)をあげるぞ。今週も「西風の狂詩曲」がお題。この最新作は初登場時に何点のオッズになっているかな? 右上の例のように書いてね。

今週のオッズ予想

引き続き「西風の狂詩曲」は何点だ?

【隊長さんの予想】えーと、とりあえず先週同様ワシヤ8.8782でいくで。
【ハチの予想】ほかあちよ以下の8.8257でしたわ。

2月9日増刊号当選者発表

2/9増刊号オッズ予想「エルドラドゲート(3巻)」は、今週まだオッズ表に入ってきていないため、当選者発表は次号以降とさせていただきます。オッズ表にランクインしただい発表しますので、今しばらくお待ちください。

今週の特別プレゼント!

DC周辺機器&VM(ビジュアルメモリ)

DCの周辺機器(発売中のもの)+VMのセットは、持っても損はしないよね? 今週も、第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった全応募者の中から抽選で5名様に、ラストチャンスがあるからね。ドンドン送ろう!

最後は、2/9増刊号応募者プレゼントの発表だ。今週は、広島県・吉本毅君、静岡県・佐々木浩治君、京都府・鈴木元幸君、千葉県・真辺和広君、愛知県・吉富正和君の5名に決定したぞ。おめでとう。プレゼントが届くのを待ってね!

「たいっちょー!!」「うむむ」激動の1週間だった今週でしたが、まあ刺激があつてこそその人生。我々も前進あるのみですよなっ!「うむ。香山さんの話は、なかなか楽しかったしの。まあ、我々も頑張るぜよ!」というわけで、くしくもこんなタイミングで発表になってしまった第2回ドリームキャストマガジングランプリ! 次号の表紙はグランプリ作品が飾るんですよ?」「うむ。果たしてこの1年で最高の作品はどのタイトルの頭上!?」「またもや次週も見逃せないっすね」「うむむ。えうご期待!!」「そりゃもう!」

1/19.26号(1/4発売号)での変化は、単なる序章に過ぎなかった...

週刊
ザ・プレイステーション

【特報】

3/16号(3/2発売号)で「週刊ザ・プレイステーション」が

週刊 **ザ・プレイステーション2** へと

“進化”する!

より見やすく、わかりやすく。
かつてないスケールでプレイステーション2の

新着ソフト情報と攻略情報をお届け!!

さらに新連載ページも続々登場!!

PSソフト情報もこれまで以上にパワフルに!!

もちろん

乞う御期待!

**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

Dreamcast SOFTWARE REVIEW



レビュアー紹介

北村光広 : 出口かおり
トレジャー大好きなのに、新台入替で「CRキャットジラキ」を打ったが回るわりには結果は「罪と罰」をやり返す。「ハン」と「PSO」をやり返す。そんな私に罪はありますか。トントン。最近の台はホント単発。当りばっかでやんなるわ……。

東かんな : 大友 順
関東大雪の日に作った電。最近病気がち。死ぬかも。サ。気ねすみ雪だるま(しか。ヨウナラ。ウソ。孫の顔を見も彩色した)を何者かに。るまでゲームしちゃうで。イ破壊され、マジ落込み中。ヤ〜なジジイになりそう?

REI : 美緒
いろいろ環境が変わった。「PSO」やりたくて攻略本。世の中が変わったり。をゲット。でも肝心のソフトが手に入らずとほほ状態は誰にも見えないね。トが手に入らずとほほ状態は誰にも見えないね。態(涙)。早くやりたいー!

点数について

各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。

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

今週の発売予定ソフト

2月9日~2月15日

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のドリームキャスト新作ソフトを基本対象に「お試しプレイ」を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは、完成度、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。

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。

- 今週のメンバー
- 久遠寺懐
 - 美緒
 - REI

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。

- 今週のメンバー
- 北村光広
 - 酒井裕晶
 - 出口かおり
 - うまのすけ
 - 大友順

ゲストライターズ

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

- 今週のメンバー
- 泰蔵
 - グババ
 - 漁ん
 - 東かんな

ハンドレッド ソード

2月15日発売



●セガ/スマイルビット 5,800円(300ポイント)、@barai版980円(2月8日発売)

1~4 PLAYERS

SLG (ネットワーク対戦シミュレーション)

VM使用ブロック数 27

ディスク 1枚

平均点 8.33

駆け引きが熱いネット対戦!

ネットワーク対戦を可能とした本格的シミュレーションがいよいよ登場! 敵味方総勢100名に及ぶ兵士達がリアルタイムで戦う姿は圧巻。@barai版も発売中2/8発売。

Vol.5 100Pへ

早く誰かと対戦したい!!

これはすごい。まず、ストーリーに心を奪われる。選択肢が今後の展開を決めるだけでなく、主人公軍のパラメータに目に見えて影響するのが面白かった。シミュレーションとはいっても、戦闘システムは簡単。チュートリアルも詳しく、模擬戦闘もできるのでゲームにすぐ入っていける。ただ戦闘中、リーダーの切り替え方法が2種類で、緊急時すぐにリーダーにカーソルが合わないのはつらい。また通常画面で視認できる範囲が狭く、地形がわかりにくい。もう一段階視点をひいた状態でプレイしたかった。でも対人戦は面白そう。ぜひ一度対戦したいな。(懐)

8

ネットでの4人同時対戦が極熱

100体のユニットを、8人のリーダーに指示を出してリアルタイムに操作するため、慣れるまでに少し時間は必要だ。だがそれも、1人用のアドベンチャーモードをプレイすることで解消できるので問題なし。気になるネットワーク対戦は、表示されるキャラが増えたらラグが発生して多少重く感じられるけど、人間を相手にプレイする楽しさに変わりはない。CPU戦では味わえない、人間同士の駆け引きや裏切り、ゲームの持つ戦略的要素で熱く遊べること請け合いだ。リアルタイム操作ゆえのアクション性の高さ、シミュレーションゲームというジャンルから、万人向けじゃないのが惜しい!(北村)

9

限りなくシェイプアップされたシステム

システムはいたってシンプルで、チュートリアルを一度プレイしただけで、システムを把握できるので、見た目から受けるような難しさは感じなかった。物語を楽しむアドベンチャーモードと、パズル要素の強いミッションモードと、2つのモードそれぞれでまったく違った楽しみがあるために、とにかく飽きずにプレイできる。ネット対戦ができるのも○。ただ、ミッションモードでキャラが大きすぎるためか、地形などに引っかかることが多かったり、アップの時に画面を把握しづらかったりした。もうちょっと引いたアングルがあればよかったかも。(うまのすけ)

8

エアロダンシングi

2月15日発売



●CRI

●6,800円(360ポイント)

1~4 PLAYERS

SLG (ネットワーク・フライト・シミュレーション)

VM使用ブロック数 14

ディスク 1枚

平均点 8.0

さらに進化を見せる翼!

DCが誇るフライトゲームの最高峰として名高い「エアロ」シリーズ最新作。旧ソ連の機体の追加をはじめ、対地攻撃や4人同時によるネットワーク対戦が可能になった。

Vol.5 114Pへ

エンブレム描きサイコー!

とにかく自機のエンブレムが自作できるのがいい! リプレイ時、愛機の尾翼に自作エンブレムが見えたときなんか、思わず小躍りしちゃいます。カメラアングルも相変わらずイカして、リプレイは何度見ても飽きません。操縦桿を握る手ごたえというか重みもより強く感じられるし、雪の中や雲を突き抜けて飛ぶ爽快感も◎で、本当に「飛ぶ楽しみ」が味わえるソフト。チーム対抗のネット対戦も魅力です。ただ、ミッションが少々単調気味。あと、バルーン破壊ミッションがフリーフライトで練習できないのと、お絵かきツールに消しゴムがないのは残念かな。(美緒)

7

4人対戦は本当に人生変わります

完成度の高さとリアルさで定評があるシリーズだけに、やはり今回も動きやグラフィックなどの面はほぼ完璧。さらにハリアーやスホーイなど感涙モノの新機体追加や、中射程攻撃と対地攻撃を採用と、スティック一辺倒だった「F」より、単純にゲームとしての面白みが増した雰囲気も好印象。そして特筆は、複数の相手との駆け引を追求できる4人同時対戦対応のネットバトル。この白熱ぶりは、1対1のみだった「つばさの初飛行」をはるかに凌駕する。通信費用も電話代のみなのも見逃せない。強いて難点を挙げるとすれば、スホーイのコブラが困難なことくらいか。(酒井)

9

やっぱり対人戦は面白い!

新機体の追加やグラフィックの強化など、見た目の派手さは増したが、適当にミサイルを撃っても当たらないし、爆弾の当たり判定はシビアだし、本質は相変わらず修行チック。それがインターネットを使った4人同時対戦になると一変。これはすごい。コンセプトを根底から覆すまではいかないが、4機が入り乱れて戦うため、通常のドッグファイトのように論理で詰められない意外性のある展開が面白い。初心者でも結構勝てるし、チャットをしながら気軽に遊ぶのもいいかも。継続するのにドリームを購入したりといった面倒な作業がいらないのも○。(泰蔵)

8

ネッパチVI@VPACHI ～CRお宝探検隊～

2月15日発売



●ダイコク電機 ●4,800円(240ポイント) 1 PLAYER

ETC (景品ネットワークパチンコ) VM使用プログラム 37~ ディスク 1枚

対戦種 VGN ネット 平均点 5.66

ネットで景品ゲット第6弾!!
コンスタントに発売される「ネッパチ」シリーズ第6弾では「CRお宝探検隊」を収録。DC本体+VM+ネッパチVI(ネット大会参加権利125回)のお得セットもDダイレクトにて同時発売される。

Vol.5 119Pへ

実戦にも役立つそう

説明には「懐かしい機種」と出ているが、なんだかんだいってまだまだ現役機種。その現役CR機種を使って、ネットワークパチンコ勝負を楽しめるこのシリーズの意義は大きいと思う。特にネットワーク勝負でも、ホールと同じように台選びから重要なのは面白い。またつなぎっぱなしでプレイするのではなく、必要な時だけネットワークにつなぐので、電話代も気にならない親切設計がうれしい。通常プレイでも釘読みやスランプデータなど、実際に攻略に役立つ要素もある。初心者講座などは使い回しでちょっと残念だが、買う価値あり。(REI)

7

攻略ツールとしては弱い

基本的には従来と同じ作り。ただ「CRお宝探検隊」はすでに撤去済みのホールが多いため、攻略ツールとしての機能性はちと薄いかな。景品ねらいの人が大多数だからたいした問題じゃないけど。玉の流れもスムーズだしデータ解析も十分な機能がそろってるし、ソフト自体はいいんだけど、この機種って実戦だと連チャン率はかなり低めなんだよね。私を含めて周囲では5連チャン以上してる人っていないのよ……。でもこれは99年基準機にままだと見られる傾向なんだけど。(笑)。ま、パチンコは運しだいって言うしね! (かおり)

6

どーにもひと味足りなくて

このシリーズは、新作が出た時の「ワクワク感」が、どんどん減ってる気がする。現在、パチンコ業界の台サイクルが早すぎて、収録機種がそれに追いつかないのが大きな原因なのはわかってはいるけど、ネットで景品をねらう「以外」の遊び方がない。「この台が自宅にあるんだ～わ～」という喜びが薄くて……。私は現金機主義者なので、どうせなら現金機バージョンも収録しちゃうとか、もう一步の工夫が足りない気がする。釘を見る時も、よりリアルにガラス越しに見るモードを付けるとかね。用語辞典なくしたぶん、頑張ってください。(かな)

4

ストリートファイター-ZERO3 サイキョー流道場 for Matching Service

2月15日発売



●カプコン ●3,800円(180ポイント) ●Dダイレクト専売 1-3 PLAYERS

ACT (対戦格闘) VM使用プログラム 37~ ディスク 1枚

対戦種 VGN ネット 平均点 7.33

これぞ真・俺ISM!!
99年7月に発売された作品のマッチングサービス対応版。新しい要素としてオレISMのアップデートや、そのキャラをネット対戦やVMを介してアーケードで使用可能となっている。

Vol.5 108Pへ

育てる価値はある

基本的には従来版と同じだが、VMにカスタマイズした自分だけのキャラデータを入れて持ち歩けるのは面白い。ワールドツアーなどでポイントを稼ぐのはちょっと面倒だが、アーケードでデフォルトのキャラでは絶対実現不可能な能力を持ったキャラを使えるのは非常に魅力的だ。そのほかの要素として、ネットワーク対戦に対応したことにも注目したい。多少のスピードロスがあり、対戦の展開が遅くなってしまうのは仕方がないが、気軽に対戦を楽しめるのはうれしい。「『ZERO 3』は対戦!」という人におすすめ。(REI)

8

オレISMを受け入れられるかどうか

基本は従来版と同じなので、移植度に問題はなし。「キカイオー」のときみたいにネット対戦が可能になっただけでなく、エディットでオレISMキャラを作れるうえ、アーケードやネット対戦でも使用可能になっており、単なるネット対応ではないのはさすが。ただし、ただでさえキャラの多さが対戦バランスの悪さを助長したいだけに、オレISMキャラが加わるとさらに収拾のつかないことになるかも。まあ、同キャラでもより差が出るので、面白くなりそうではあるんだけど。値段は手頃なので、従来版を持ってない人はこちらを買うのもありかと。(うまのすけ)

7

全キャラのストーリーを見るために

空中受け身やガードクラッシュなど、システムをゴテゴテと盛り込んだ内容は極めるのには大変そうだけど、家で遊ぶぶんには楽しくていい。だから通常モードのキャラエディットが最初からできるのは◎でしょう。また、さまざまな条件付きの試合を勝ち抜いていくワールドツアーモードやドラマチックバトルなど、1人で遊べる場所も好印象かな。だって従来版のリリースから離れすぎてからアーケードで流行りそうもないんだもん……。全キャラのエンディングを見て終わり、って楽しみ方もアリでしょ。(漁ん)

7

マクロスM3

2月22日発売



●翔泳社 ●6,800円(360ポイント) 1 PLAYER

SHT (3Dシューティング) VM使用プログラム 4 ディスク 1枚

対戦種 VGN ネット 平均点 6.66

空白の時間を埋めるストーリー
河森正治、板野一郎、美樹本晴彦の3氏も、スタッフとして参加。マックスとミリアを主軸に初期テレビ版とOVA「マクロスプラス」の間に位置するストーリーが展開する。

Vol.4 32Pへ

アニメファンなら買うべき…かな?

ミリアとマックス、というキャラ選択が渋い。ファンにとってはたまらない選択だし、ストーリーには緊迫感がある。でも、3Dシューティングというには爽快感がない。ファイター形態でブーストをかけて、やっと空を飛んでいるなあ、と思う程度。それに、序盤から難易度が高く、ステージ3~4をクリアするにはかなり苦労した。それに、全体マップが見れないのは痛い。マップと大体の敵の配置を覚えないとクリアが難しいのはのは痛すぎ。もう少しプレイヤーに優しいステージを作ってほしかった。バルカンでしか攻撃できない敵がいるのに自動連射がないのもつらい。(懐)

6

これぞマクロスの空中戦!

設定上、幻の機体を操れることにまず感動。プラグインの組み合わせによって任務がラクになったり、弱点を補えるといった奥の深さにも好感が持てる。はじめは変形にありがたみを感じなかったが、やり込んでいくうちに変形を駆使しないとツライことがわかり、最終的には戦況に合わせて変形を繰り返すという、バルキリーならではの戦闘を展開するにいたった。3人チームなのに単独行動のみだとか、レーダーではなくマーカーでしか敵の位置を把握できない点はマイナスだが、板野サーカスの再現は成功していると言える。これは、リアル系フライトシューティング好き以外にオススメしたい。(大友)

7

簡単操作で気楽に遊べる

空中戦での戦法がワンパターンになりがちだが、これはささいなこと。要所所でテクニカルコマンドを入力することで、アニメさながらのアクションが楽しめた。バルキリーの変形は、「戦況に応じて各形態を使い分ける」という部分がよく再現されているが、ガウォーク形態で方向転換をする際に、ブーストで上昇しないとやりづらい点が気になった。なお、クリア後のおまけ要素(?)は、マクロスファンにとって感涙モノ。エンディングを見て終わりではなく、引き続きプレイすることをおすすめする。マクロス好きとして点数をつけるならば、プラス1点か。(グババ)

7



ドリマガなぜなに!? 探検隊

「たいちょう!!」「なんじゃいハチ、この非常時に……む? なんかお前、すいふんとほくほく顔をしたらんか?」「へへー、見てくださいよコレ!」「ぬ?……お前、世間の動向とは別に、また新作ソフトを買ってきたのか?」「いやあ、お店で流されていたデモムービー見ていたらついつい欲しくなっちゃいまして(笑)」「ふふ……」「な、なんだな、たいちょう、その怪しい笑みは?」「おぬしも立派に販促の影響をうけるとわけじゃな」「へ!? なんなんですか? 反則って?」「反則じゃなくて販促! んじゃ今日はそのへんを説明しようかの」「はいー」

今週の調査テーマ

第69探査

販促ってナニ?

~こんなにあった身近な販売促進の影響~



ねえたいちょう「販促」ってよくいいますけど、どんなものなんです?

「たいちょう、ぶしつけですけど、セガって反則デスよねえ」「……そうか?」「いやあ……ロープロープ。ギブギブってカンジっていうか」「ハチよ、今日は“反則”の話じゃなくて、“販促”の話じゃろ?」「たはは(笑)。え、えーと……ま、ソフトを売るためのプロモーション“販促”すなわち“販売促進”とかいうことについてですよ。ま、世間ではDCは終わった……なんていう目で見ますが、ドリームキャストは、これからもソフ

トがいろいろと出ますから、実際。そんなソフトを1本でも多く売るために、どんなことが会社として行われているか? 早速調べてみましたよ」「うむ」「えー、セガさんの場合、販促チームというのが部署としてございまして、そこでやってるお仕事は、大きく分けて右の3つに分かれているそうですよ」「ほほう……」「店頭での展開、イベントでの展開などなど、いろんな商材を用意して、宣伝活動をしているわけですね」「うむ」

販促チームの仕事(セガの場合)

販促物関係	イベント関係	映像関係
<ul style="list-style-type: none"> ・販促物の企画・作成 ・店頭用ポップの作成 ・店頭配布物の作成 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームショウやAOUEキスポといったイベントの企画進行 ・店頭イベントの実施 ・ゲーム大会の実施 	<ul style="list-style-type: none"> ・資料用ビデオの作成 ・デモムービーの作成

んじゃ、わかりやすいように整理してみましようか

「というわけで、上で“販促”というものを簡単にまとめましたけど、それにはいろんなグッズが必要なんです」「うーむ……。DCのソフトだけでなく、ハードの宣伝をする商材も今までは含まれていたわけじゃが、これからはそういう商材もなくなってしま……というか、処分されてしまうのかの……残念じゃが」「ま、しめった話は忘れてですね(笑)、セガのソフトはまだまだ出ますし、DCのタイトルもまだまだあるわけす

から。今後も“販促”活動は永遠なのですよ、たいちょう」「いいコト言うね、お前。んじゃ、具体例を見ていってみるかの」「はいな。まずは、こういった“販促”にはユーザーさん向けの『ユーザープロモーション』と呼ばれるものと、ゲームショウや販売店さんへ向けた『セールスプロモーション』というものの2種類があるそうですよ」「ほほう。そういえば、結構こういうモノにはお世話になってるの」「でしよ?」



東京ゲームショウ

ゲームショウで「エターナルアルカディア」のバルーン船があげられたが、これの製作も「販促」のお仕事の1つ。規模もトデカイ!

セールスプロモーション 資料用ビデオ&体験版



一方、ゲームショウさん向けには、最新作の内容がわかりやすくまとめられたビデオも配布。最近GD-ROM化が進んでいるようだ。

店頭用ポップ



着ぐるみ



チラシ



イベント



予約特典



配布物



2種類用意された「PSO」の広告ポスター。目立つモノを! ポスター



店頭用ポップ

実際のお仕事の様子はどんなでしょ? 聞いてみました



SEGA
浅海 和宏
 (株)セガ 宣伝部 販売促進チーム

受注用の資料や店頭用ポップといった販促物関係のほかにも、最近のタイトルでは「PSO」を担当。いろいろ裏話を聞いたぞ。

——たいちょう! というわけで、今度はその「販促」というお仕事の担当者さんに直撃取材をしてみましたよ。販売促進に使われる「商材」の製作には、どんな苦勞と秘話がある? 興味津々ですよー。

浅海 ■「販促」の商材には、店頭のポスターからチラシに至るまでいろいろとあるんですが、例えばポスターなんか、販売店さんで使いやすいように、大きさやデザインの違ったタイプのポスターを作ったり、チラシもいろいろと手を変え品を変えて、少しでもユーザーさんの目に止まるもの。さらに手に取っていただけるようにさまざまな工夫しているんですよ。例えば「SegaGT」でしたらクルマのパンフレットのような装丁にするとか「ルーマニア」だったら、あまりゲーム説明は入っていないんですけど、組み立てのできるお遊び要素が入っていたりとか(笑)。

——ポスター以外にも、いろいろと作らないといけないわけですよ。

浅海 ■こちらの部署では定期的に販売店さんを訪問して、売場がどうなっているかを調べて、そのうえで「有効」で「使えるもの」「喜ばれるモノ」を作るようにしています。店頭の商品棚にピッタリと飾れるようなものや、ドリームキャストの什器を全体的に覆うもの、棚につり下げるもの、店頭

販売店さんとユーザーさんの目に止まるようにというのが命題

に置く幟など、いろいろ考えて用意してまします。同時期に話題作が2、3タイトルあるような場合は、あまりバッティングしないように配慮もしますし。少ない予算のタイトルでも、店頭で場所を確保してもらえて、さらにユーザーさんの目に止まるモノを作るようにしています。あとは、「ラインナップポスター」のほかに「ドリームインフォメーション」といったパンフレット類、店頭での「ダミージャケット」などなど、いろいろなタイプがありますね。セガとしては販売のサポートとWebのsega.co.jpでも情報を載せてますし。

——体験版が作られる基準というのは?

浅海 ■受注時期に販売店さんに対する説明会が定期的にあります。そこでの反応やお客様の要望を吸い上げて作りますね。あとはセガの戦略的に、これは売らなくちゃいけないタイトルだと判断したら、そういうものに関してはなるべく体験版は出せるようにしています。ただ、「デイトナ」のようなゲームなら体験版は手軽に出せますけど、「PSO」のようなRPGですと、なかなか店頭では展開が難しいので、そういうものに関しては店頭デモムービーなどにするんですね。

——商材作りや販促で苦勞する点は?

浅海 ■うちの部署は裏方っぽいのですが、こういった商材作りにしても、パンフレット作りにしても、開発から宣伝、営業などいろいろな部署と1つ1つ相談をして、そのタイトルに効果的なことは何かあるのか? をさらに考えてやり遂げるわけです。特にセガの開発者には、こだわりのタイプ

も多いですから(笑)、いろいろと関係者全員の意見を調整するのは大変なんですよね。最近ですと、例えば「ハンドレッドソード」というソフトがありますが、「ポスターは手描きのイラストにしたい」という希望に合わせて、それじゃと、あそのテイストに合うポスターの紙をいろいろと取りそろえまして。ポスターの紙のサンプルだけでも10種類くらいあるんですよ。開発の要望を聞いて、「こういう素材でこの紙だったら、こういうものができますよ」というお話をしながら形にしていってますね。素材も開発機材で作ったグラフィックデータだったり、手描きの絵だったり、いろいろとパターンがありますからね。みなさんの「こだわり」に対していろいろとこちらもこだわらなるとなりませんから。最近のは凝ったポスターでは、「ジェット・セット・ラジオ」がありました。あれはデザイナーの方もかなり気合い入れて描いていて、印刷は普通でしたら4色刷りなんですけど、あれは6色+マンガチックを出すためにアウトラインの黒のところだけ「アウトラインバコ」という特殊な印刷にして、合計7版くらいの仕上げにしました。そのかいあって、かなり目立つポスターになったと思います。

——最近のお店側の希望や要望というのには、どんなタイプのもがありますか?

深沢 ■お店側にも、実は結構制限があるんですよ。ポスターを貼るにもスペースもそんなになかったりするじゃないですか。そういうのを考慮しながら、でもやっぱり大きく見せたいという部分もありますよね。

そのへんをうまくみつ、効果的なものを作るわけです。

——最近のイベントに傾向などは?

浅海 ■ユーザーさんにお越しいただく店頭イベントとかも多いですね。今は開発部が分社していますので、その際には各開発の方にも出ていただいたりとかしますし。この前の「パワースマッシュ」の大会のときも開発者の方にも出てもらいましたね。「PSO」の場合も、ソニックチームの方に出ていただいたり、なるべく各開発の方が直にユーザーの反応が見られるような機会を用意したり。そこでのユーザーさんの反応や意見を直に感じ取っていただいて、次の作品に生かしてもらえれば、と思います。

——今後の予定や展望は?

浅海 ■フォーマットのこともこれからどんどん出てくるものがあるかと思っていますが、その中でセガというブランドがユーザーの方に安心して買っていただける信頼性がある作品なんだと「販促物」の中で訴えかけていければ、と思います。深沢 ■この春は店頭をサクラ色に染めたいな、ということで全部でポスターを6種類用意しましたのでぜひ見てください。



ポスター



ドリームインフォメーション



ダミージャケット

すべてのドリームキャストタイトルを、無償で紹介してくれるという3アイテム。これに加えてWebではタイトル紹介もしてくれる。ライセンスタイトルも充実している。

SEGA
 (株)セガ
 宣伝部 販売促進チーム
深沢 洋子



「ドリームインフォメーション」や「ラインナップポスター」などを制作。今は春の大型タイトルに向けて大忙しだとか。

注目タイトルになると販促物も多くなって大変!?

昨年の年末商戦でセガの一番の広告量を占めていたのが「PSO」であったが、その種類はポスターだけで4種類、そのうえ店頭飾るポップ、ム

ビー、さらに予約特典だけで10種類も作られるなどさまざまであった。10万人分作られたドッグタグの予約特典も力が入っていたが、一般的な

販促物には、ポスターやチラシ、シールやクリアファイル、さらに最近ではストラップなどといったものが1~2種類という場合が多いことから、「PSO」というタイトルにどれだけ、年末商戦で力が注がれていたかがわかる。ソフトを1つ売るのにも、いろ

いろなことが裏で努力されているのだ。もしかしたら、今後はセガが作るPS2タイトルの販促グッズなども出てくるのだろうが、店頭での展開の裏の努力も、これからはちょっと気にしてみたい。ソフトの見方が違ってくるはずだ。



次回は...
ダイレクトの新展開とは何か!?
 ドリームキャストが生産中止、セガは新たなソフト戦略を推進していくことになった。そんな中、ドリームキャストのWeb直販の「Dダイレクト」は今後どう展開していくのか? Dダイレクトがならう新たな事業と最新の限定グッズを紹介する。

ドリマガより
愛をこめて!

バレンタイン タイマン

St. Valentine's

応募者 全員サービス!!

4号連続!!
第2回

「たいっちょー!! あと5日でバレンタインですよお!! あー、この時期って、関係ない僕らみたいな男の子には、結構つらい時期なんですよねえ」「んー? 誰が男の子じゃて?」「あーん、そんなこんなで、僕らの寂しい心のスキマ風を癒してくれるドリマガ特別企画! 応募者全員が好きなテレカやグッズをゲットできる!」「これで800円は超お得じゃぞ」「うい」

1 トリコロール クライシス トリクラ劇場コミック

昨年末のコミックマーケットなどで販売された「トリクラ劇場」も今回特別にラインナップ。中身は豪華なオールカラー(16P、A判)仕上げ。B.たろう先生のファンはもちろん「トリコロールクライシス」ファンも必携の1冊だぞ!



2 エターナル アルカディア

2000年10月20日号表紙より。楽しげなこのイラストは、月間ベスト表紙にも選ばれました。



3 トリコロール クライシス

2000年11月24日号表紙より。これもベストに選ばれた人気の1枚。確実な入手のチャンス!



4 メルクリウスプリティ-end of the century-

2000年11月10日号表紙より。中村博文氏の描くステキなイラストが印象的な号でした。



応募の決まり.....下の注意事項をよく読んで、応募しよう!!

かならず付属の応募券付き払込用紙を使って申し込んでください
.....
応募して下さった方全員に、ご希望のテレホンカード(50度数)または冊子を1枚(部)お送りいたします(専用の申込用紙を使用しなかった場合は無効です)。
.....

■応募方法■

と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、所定の場所に、**あなたの住所・郵便番号・氏名・電話番号**などをすべて記入してください。そして、あなたの希望する商品の番号とその名前を**1つだけ**「希望する商品の番号と名前」の欄に記入してください。すべての記入が済みましたら、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、別途振り込み手数料がかかります。ご了承ください)。郵便局で「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**(この紙があなたが入金をしたという確かな証拠になります)。
.....

■応募の注意事項■ (必ずお読みください)

※専用払込用紙は応募券もかねていますので、必ず付属の専用払込用紙を使ってください。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。

※記入もれ、記入まちがい、商品の番号と名前が合っていない、締め切りまでに入金されていない、専用払込用紙以外での応募など、応募方法やきまりが守られていない場合は、申し込み不備として応募は無効となります。また郵便番号・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、くずし字は商品未着の原因になります。

※1枚の応募券で、テレホンカード(または冊子)は**1種・1枚(冊)のみ**応募できます。複数の応募をしたい方は必要枚数の専用払込用紙を用意し、別々に応募してください。

※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。

※テレホンカードの発送、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。

●商品の発送は5月上旬からになります●

テレホンカードは3月9日の締め切り後に製作を開始します。したがって発送は2001年5月上旬から下旬になります。万一、6月になっても賞品が届かない場合は、事故の可能性がありますので、お問い合わせください。それ以前の未着のお問い合わせにはお答えできません。

※テレホンカード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。

応募者全員サービスに関するお問い合わせは

03-5549-1162 (受付時間:月曜~金曜日
除く祝日の午後4~6時)

テレホンカードの未着などに関するお問い合わせは

03-5549-1200 (受付時間:月曜~金曜日
除く祝日の午前10時~午後5時)
までお願いします。

締め切り.....3月9日(金曜日)当日消印有効

5 ギルティギア ゼクス

2000年12月28日号表紙より。ソルとカイの壮絶なバトルを感じさせる、迫力ある一枚!



6 ファンタースターオンライン

1月5・12日号表紙。20世紀の締めはネットワークゲームの面白さを教えてくれたこの作品!



7 シェンムーII (涼とジョイ)

1月19・26日号表紙。この女性は誰!? と衝撃の走った、涼とジョイのツーショットシーン。



8 ハンドレッドソード

2月9日増刊号表紙より。杉浦善夫氏の描く魅力的な絵は、ゲームの世界観にピッタリ。



9 マクロスM3

2月16日号表紙より美樹本晴彦先生描き下ろしの逸品!! ファンならずとも見逃せない!?



10 シェンムーII (涼と薫)

今週の表紙を飾った「シェンムーII」。人気も急上昇中だ! クンの笑顔がいいよね。



11 シェンムーII (ジョイ)

バレンタインのプレゼントを持ったジョイもテレカに! これはなかなかレアな逸品だぞ。



12 デジログチャンネル おおつきべるの

今回はドリマガ連載陣も特製バレンタインテレカを用意。デジログの人間関係が明らかに?



13 ドリマガドリちゃんのゲームレビュー たつねこ

ラブリーなドリちゃんのイラストを現在たつねこ先生は執筆中。完成品はちよっと待ってね。



14 DCゲーム虎の穴 神村幸子

天使(?)になった先生とオレ様を作ったチョコのお味は!? きつとおいしいにちがいない?



ぐるぐる クリーチャー ウェクサユミコ

メイシーさんからユーラブミーなんて言われると、なんだか命令形のように響きますね(笑)。一方のあおいちちゃんとはとてもケナゲです。



16

YOU LOVE ME



いろいろですく 竹本泉

バレンタインということで、みかんはお約束のチョココレート。いつぼう詩織の手には、なぜかふゆん奈が! ...これはこれでうれしいかも!



セガのゲームは 世界一いい!! サムシング吉松

ナオミ姉さんの手作りケーキなら、ぜひとも味わってみたい!? いつも元気いっばいのキヤス子とステキなナオミ姉さん。ぜひとも2枚そろえたいよね!



20

YOU LOVE ME



トピックス

毎週、話題の真相と最新事情に迫っていく「ドリマガトピックス」。今週は、みんながもっとも気になっているであろう、セガがDC製造中止し、そして看板タイトルを他ハードに移植するというショッキングなニュースを可能なかぎり詳しくお届けする。後半の香山CO-COO(共同最高執行責任者)インタビューも必見!



トピックスキーワード 目指せ、世界で1番!

DC製造中止決定の波紋と反響

1月24日、日経新聞をはじめとする一般メディアで「DC、3月で製造中止」と先行報道され、その一週間後の1月31日、正式にDCの製造中止を発表したセガ。その席上で「VF4」「サクラ大戦」といった、セガの看板タイトルをライバルのPS2向けに移植することも発

表、セガはこの日からコンテンツプロバイダーとしての道を歩み出すことになった。DCは誕生からわずか2年半で製造中止を迎えるという短命に終わった。セガは膨大な赤字を生み出すハード事業を打ち切り、世界一のソフトウェアメーカーを目指す再起に賭ける。

ドリームキャスト、今年3月で製造中止決定 そして人気の看板タイトルが続々と他機種に登場

今回発表された、他機種向けのタイトル

タイトル	対応ハード	発売時期	開発会社
「チューチューロケット!」	ゲームボーイアドバンス	3月発売予定	ソニックチーム
「ぶよぶよ(仮)」	ゲームボーイアドバンス	今夏発売予定	ソニックチーム
「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	今秋発売予定	ソニックチーム
「バーチャファイター4」	プレイステーション2	発売日未定	AM2 of CRI
「つくろう!」シリーズ 2タイトル	プレイステーション2	発売日未定	スマイルビット
「サクラ大戦」シリーズ	プレイステーション2	発売日未定	オーバーワークス
「スペースチャンネル5」シリーズ	プレイステーション2	発売日未定	ユナイテッドゲームアーティスト

今回発表になったのは、以上の7本。過去、「ぶよぶよ」「ソニック」「サクラ大戦」は他機種向けにリリースされたことはあるが、「バーチャファイター」の移植には編集部もド肝

を抜かれた。「なぜ、どうして?」と感情的になる気持ちもわかるが、すべてのジャンルで1番をとり、世間に「セガってすげえよな」と認知させることができるかもしれないのだ。

そりゃないよ……。先週に引き続き、今週はこんなセリフが発せられたことだろう。すでに新聞やテレビなどで報じられているとおり、セガはDCの製造を今年3月で中止し、これからはソフトメーカーとしての道を歩み出すと正式発表した。寂しい気持ちもわかるが、ひとまず各開発会社のコメントを読んでほしい。君はなにを思うか?



SONIC TEAM
開発よりひとこと

ソニックチーム ゲームボーイアドバンス用「チューチューロケット!」「ぶよぶよ(仮)」「ソニック・ザ・ヘッジホッグ・アドバンス(仮)」

今回発表になった「チューチューロケット!」は、ゲームボーイアドバンス本体と同時に発売します。4プレイヤーバトルもパワーアップし、DCユーザーの方に作っていただいたパズル2500問も遊べてボリュームいっぱいです。「ぶよぶよ(仮)」「ソニック・ザ・ヘッジホッグ アドバンス(仮)」もそれぞれ夏、秋発売に向け開発中ですので、ご期待ください! DCでは、みなさんお待ちかねの「SONIC ADVENTURE2」がスタンバイ! あのハイスピードアクションがさらにグレードアップして登場です。ソニックチームは今回の決定を前向きに受け止め、ユーザーのみなさまに満足していただける最高の作品を、機種を問わず制作していきたいと思ひます。今後ともよろしくお願いいたします!

画面写真初公開!



これがタイトル画面。DC版とよく似たデザインだ。



GBアドバンスになっても画面は非常に見やすそうだ。

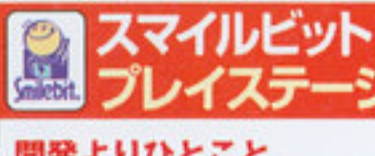


AM2 of CRI プレイステーション2用「バーチャファイター4」

開発よりひとこと

PS2版「VF4」の開発状況は現在ノーコメント、追加要素などは現段階ではまったく未定です。DCで現状決定しているものは「シェンムーII」「アウトトリガー」「プロジェクト・プロペラ・オンライン」などを用意しております。他のフォーマットへ進出することに関しては、非常に興味深く、いろいろな可能性を感じて

います。自社プラットフォームへの思い入れはありますが、基本的に私のバックボーンはソフトウェアですので、どのようなプラットフォームでもゲームを作ることに何の支障もありません。マルチプラットフォーム化により、私どもの作品がより多くのユーザーの方々にプレイしていただける可能性が高くなり、楽しみにしています。(鈴木裕)



スマイルビット プレイステーション2用「つくろう!」シリーズ 2タイトル

開発よりひとこと

DCには今でも愛着がありますし、正直なところさびしい気がします。他フォーマットへの進出は戸惑いも多少はありますが、決まったことですからね。今後は、グローバルな眼で評価されることにはなりますが、能力面ではまったく心配していませんので、あとはやるだけ。現場も心機一転、モチベーションは最高です。さら

にスマイルビットは「ビクトリーゴール2001(仮称)」のリリースに向け頑張っていますから、DCユーザーも安心してください。なにより、ハードが変わってもソフトは変わりません。本当のセガらしさを出せるのは、遺伝子をそのまま受け継いで分社したわれわれ子会社です。みんなやる気まんまんです。その中でも、今後のスマイルビットからは目を離せませんよ!



オーバーワークス プレイステーション2用「サクラ大戦」シリーズ

開発よりひとこと

現状はPS2の開発機材を触っているくらいで、まだ具体的になっておりません。今は全力をあげてDC版「サクラ大戦3」の開発にあたっております。PS2版は、「サクラ大戦」を知らないお客様に、「サクラ大戦」のすばらしさをどう伝えるかという部分から企画を考え始めている状況です。DCは本当にすばらしいハード。DCの機能もようやく最大限に使いこなせるレベルにきた感じがしています。そういう意味では本当に「サクラ大戦3」には期待していただきたいです。「ぐるぐる温泉2」もコミュニティとして今までにない仕掛けで、より友達を作りやすい機能を満載しようと計画しています。目指しているのはテーマパーク。DCのネットワーク環境も確

実に進化しています。そんな中でDCの製造中止はすごく残念だし、複雑な気持ちです。DCを買ってくださったお客様のためにも、できるかぎり長くDC用のソフトを供給していきたいと考えております。それとは別に、他社ハード用にソフトを供給するというのは、結構、楽しみでもあります。他社のフォーマットになったからといって、いいかげんな物を作るつもりはありません。オーバーワークス・クオリティはどのハードになっても維持していきます。今まで、オーバーワークスのソフトを触ったことのないお客様に「面白い」と言ってもらっていただき、「今まで、やらなくて損した」と思ってもらえたら、こんなに痛くないことはありません。セガファンのためにも頑張ります。



ユナイテッド・ゲーム・アーティスト プレイステーション2用「スペースチャンネル5」シリーズ

開発よりひとこと

PS2版「チャンネル5」の開発状況は、まだ発表できる段階には来ていません。新規要素なども現在検討中です。DC向けには「新スペースチャンネル5(仮)」「K-Project(仮)」のリリースを行います。その後のタイトルは未定です。セガの他機種への供給に関しては、われわれの才能と時間をもっとも有効に使うことが、最終的にセガやゲーム業界の発展、そしてゲームファンの方々への満足度につながると思っています。ゲーム産業をもっとマクロに捉えるべき時期に、未来を見据えたセガ首脳陣の、今回の英断を支持します。UGAを代表して、また一ゲームクリエイターとして、ユーザーのみなさんを裏切ることなく、良質で面白くて新しいゲームを作り続けることを誓います。それだけです。(水口哲也)

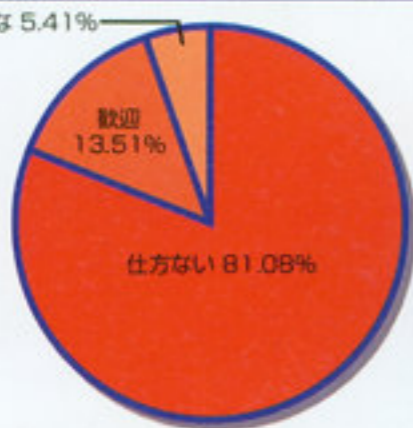
「セガの決断は勇気ある英断」か?

① ライセンスの反応は?

1月31日の正式発表を受け、急きょドリマガは各ライセンスに緊急アンケートを実施。中には「告知もなしに一方的すぎる」という辛らつな意見もあったりするが、「残念だが仕方ない」と現実を受け入れるコメントがほとんど。今後のアフターサポートにも注目だ。

Q1 今回のセガの発表はどう受け止めましたか?

「仕方ない」という意見がほとんどの中、やはり新作をリリース直前のメーカーは「そりゃないよ」と、パニック気味。「すばらしい作品がいっぱいあるのだから、ハードは何でもいいじゃない」という意見も。



- 逆に「よくぞここまで」という気がしないでもない。
- ゲーム機というものは通常、緩慢な死を迎えていくもので、何も終了宣言をしなくても……。
- 本体の売れ行き、市場でのシェアを考えると仕方ない。が、DCタイトルを予定している身としてはつらい。
- 最後までマニアのためのセガというイメージを覆せなかったのが敗因でしょう。
- その昔、PCエンジンにも許諾してもらっていたことを考えると、今さら驚くべきことでもないのかもしれない。(NECインターチャネル/多田俊雄)
- セガがなくなってしまうのは業界にとっていいことじゃないので、この決断はいいと思う。反面、これまでセガを応援してきたのにこんな結果になって残念。

Q2 今後ドリームキャストタイトルを作る予定は?

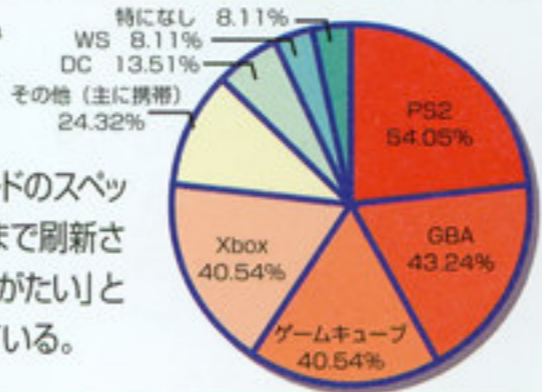
「商売にならない」という厳しい意見が多く、「弊社ソフトのためにDCを購入してくれたユーザーがいる。『儲かりそうもないから他ハードへ』という態度はメーカーとして許されない」という手厳しい声も。



- ユーザーからの要望はあるが、さすがに採算が合わない。
- DCは開発しやすいので、今後も制作したい。(スタジオワンダーエフェクト/南方武)
- 開発機材のリース期間がまだ残っていて困ったもんです。
- こういった発表をすると、市場が一気に冷めてしまう。
- 必死で作ってきたハードだから愛情があります。

Q4 今後注目するハードは?

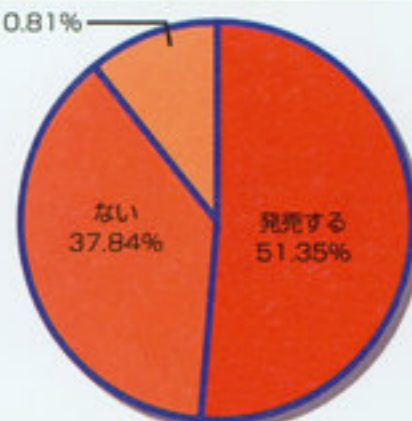
やはりトップはPS2。しかし「当社の規模ではスペック競争について行くのは困難なのでGBアドバンス。ハードのスペックはアップしてもゲーム性まで刷新されているとは必ずしも言いがたい」という意見は、時世を表している。



- 特定のハードにこだわらず移植性をあげて、市況の変動にすばやく対応できるようにしたい。
- 興味本位ではXbox。
- ゲームは今や時間を売る商売。これからは、いつでもどこでもつながる携帯電話が主役。
- 日本ではPS2が強いと思う。ゲームキューブも開発環境、コストによっては魅力的。(びんぼうソフト/服部博文)

Q3 現在制作中のタイトルは?

ほとんどが「発売を待っているユーザーのためにも、やめるわけにはいかない」とのことだが、「企画段階だったので、中止あるいは他ハードへ移行」「春以降の発売は非常に厳しい」という声もアリ。



- 今現在DCタイトルを制作していますし、ユーザーも大勢いる。セガもソフト供給は続けるので、発売していく方針で問題はないでしょう。(トレジャー/前川正人)

Q5 セガに向けてメッセージを

- セガさんにはお世話になったし、好きどころ嫌いどころもいろいろあったし、複雑な心境。でも、このように決断したのであれば「やっぱりあの時の決断は必要なものだったんだ」と、あとから納得できるようにしてほしい。
- 18歳以上推奨を復活させましょう!(NECインターチャネル/多田俊雄)
- 「3つの公約」ってどうなったんでしょうか?
- 最強のライバル出現ということで、ソフトメーカーにとっては大変ですが、ゲーム市場を活性化してくれることに期待。
- DCユーザーはまだ大勢存在しているわけですし、プラットフォームフォルダーとしての責任はまっとうしてください。具体的には、無理のない範囲でソフト供給を2年間は継続してください(トレジャー/前川正人)
- ゲームを愛する人間がゲームを作れば、必ず認められる。それをこの状況下だからこそ信じて頑張ってください。いつか必ずハードウェア部門で再起してくれると、心の中では祈っています。

② 著名人の反応は?

いつもドリマガに意見などをいただく、業界の著名な方々にもコメントをちょうだいした。やっぱりみんなセガのことが好きなんだなあと、しみじみ。セガがこういった道を選択した以上は、他ハードでも「セガのゲームは世界いちいいっ!!」というところを証明してほしい。目標は「すべてで1番」!



GTV代表・渡辺浩式

「VF4」をDCで出してほしい

僕自身としては、明るいニュースだと受け止めています。製造中止というニュースだけが先行していましたが、希望的観測かもしれませんが、今後は他のハードでもDCソフトが100%遊べる可能性があるわけですよ。当然セガとしても、今までの資産をPS2やXboxにコンバージョンできるように考えているでしょう。ただ残念だなと思ったのが、「バーチャファイター4」がPS2でしか予定されていないということ。やっぱりセガの最新作は、まずDCで遊ばないじゃないですか。ぜひDCでも「バーチャファイター4」を出してほしいですね。



スタジオフェイク代表・岡安啓司

「他機種なら売れたかも」を証明して

現状のセガを考えれば正しい経営判断だと思います。でも、マークIII以降のセガハードをすべて買っていたユーザーの立場から言わせていただくと、正直、残念な気持ちもあります。これからは、今までとは違う意味での苦労も多いでしょうね。他機種への供給についてのノウハウをすでに持っている、ほかのメーカーと同じ土壌での勝負になりますし。セガには面白いゲームを作るための高い技術力がありますから、今後の活躍を期待しています。今までの思いである「他機種だったらもっと売れたかも」というのを証明してほしいですね。



EDGE
エンターテインメント
コンソールプラス特派員 龍谷クリストフ

「ナイフで刺された気分」

インパクト大きいよね。イメージだけ言うなら、長いナイフでグッサリと刺された感じがあるんじゃないかな。メガドライブの時のように、その後も長く続くというよりは、海外では今後DCが急になくなる可能性もあるし、残ったライセンスも止まってる状態。それほどまでにインパクトは大きかった。報道されているセグトップボックスなんて、はっきり言うけど気休めでしかないし、成功した例なんか少ないですね。日本ではないし、アメリカでも根付いてないしね。ただ海外メーカーは、セガが来るのを恐れているというのには確かかもね。



Anagames
CEO ニコラ・ディ・コスタンゾ

「これからは、セガはライバル」

われわれパブリッシャーとしては、DCでのソフト供給はもう難しいでしょう。現在開発中のタイトルはそのまま進めますが、新規タイトルをDCで出すことはもう考えません。今後のゲームのシェアはセガが1番になるでしょうね。つまり、セガはわれわれのライバルになるわけです。セガの開発力は世界一だと思っていますので、それに勝たなくてはならないと思うと非常に心配です(苦笑)。個人的には、セガのゲームは好きですから、すべてのゲームがPS2に移植されるかと思うと楽しみでもあり、そしてちょっと残念でもあります。



アニメーター サムシング吉松

「マイナーだからこそ、味があつた」

「マイナーパワー」という言葉がありまして、たしかマイナーなジャンルのほうがパワーが宿る、というような意味だったと思います。セガはマイナーでしたが、セガファンにしか味わえないぜいたくな世界があったんですよね。もっとも、セガはねらってマイナーな道を進んだわけではありませんが、そこがまたいいところでした(笑)。セガが終わったわけではないんですが、あの不思議な居心地のいいような悪いような楽しい場所がなくなっちゃうのは寂しいですね。でも、「セガのゲームは世界いちいいっ!!」ですから、そこんとこよろしく。

そして、ソニー、任天堂からもコメントが!

SONY
ソニー・コンピュータ・エンタテインメント
「PS参入を歓迎します」

セガさんは素晴らしいソフトをたくさん開発されており、高い技術力がある世界でトップクラスのソフト制作会社のひとつと認識しています。セガさんの持つ魅力的なタイトルがPS、PS2に提供されることにより、ユーザーのみならず、選択の幅も広がりますし、新しいユーザーの広がりも期待できます。プレイステーションビジネスにとって大きなプラスであり、PSプラットフォームへの参入を歓迎しております。(SCE広報)

Nintendo
任天堂より
「面白いソフトありき」

DC製造中止は、われわれ任天堂にとってプラスでもマイナスでもありません。ハードの特性が生かされた面白いソフトが発売することで初めて評価されるわけですから、セガさん参入に関しては特に現段階でコメントできません。もちろんセガさんにはいいソフトを開発してほしいとは思いますが、それはセガさんだけに過ぎず、われわれ任天堂をはじめとする業界全体が頑張らなくてはならないことですから。(広報・豊田)

DCはどうなる? ドリマガ本気のインタビュー!!

虎の子のソフトはなぜ出されたのか?

「この間お話ししたように、ドリームキャスト事業は真剣にやりますよ」と開口一番そう切り出した香山氏。ドリームキャストの製造中止、「VF4」「サクラ大戦」など、セガの虎の子ソフトを他のハードへ展開すると発表した戦略は、一見するとDCユーザーにとって最大級にネガティブな表明にしか聞こえなかったはずだ。だが、そ

の裏に隠された真意が見えてくると、すべてが閉ざされたかのような喪失感、大きな光の出口へと続いている確信に結びついてくる。香山氏の「本気」に対し、ドリマガも「本気」で臨んだ真剣勝負のインタビュー。ドリマガ読者だけに語ってくれたスクープネタ、そしてすべての疑問をぶつけた回答とは? 見逃すな!!

DCに本気という意味と柔軟な戦略への転換

—あの正式発表から2日後の2月2日(金)。香山氏はドリマガ読者に向けて、すべてを語ってくれた。その内容とは?

香山 ■ 僕らはまずドリームキャスト(以下DC)事業に対しては真剣にやりますよ。流通さんに対しても、ライセンスメーカーさんに対しても。まずは発表したDCタイトルですけど、それはすべてそのまま作ります。普

通あそこまでの決定をしたら、すぐでもソフトの制作を中止してもおかしくないんですが、僕らはそうはしないし、責任を持ってすべてのソフトをそのままお届けするつもりです。まずはその決意を知っていただきたいと思えます。ハードについても、セガにはまだ約1年分の手持ち(全世界で約200万台。ちなみに去年は232万台が売れた)があるんですね。だけど、例えば北米の在庫を中南米に持っていきような処分的な売り方はせずに、価格を下げてでもあらゆる方法を通じてユーザーさんの元に届けよう。具体的には各国の事情やお国柄で状況は違いますが、そのエリアに合った施策は可能ですから(※北米では2月4日からDC本体が99.95ドルに、日本は3月1日から9,900円に値下げすることが決定した)。日本も在庫があると言ってもせいぜい市場在庫で4~5万台ですよ。その他にセガの手持ち在庫が20数万台。今年度国内で売れたDCが28万台ですから、これを流通さんとユーザーさんにしっかり理解してもらった上で取り扱っていただくと思うんです。まずは

ショップさんともよく話し合いをして(※2月6日、9日には香山氏自らが流通説明会に出席して解説する)、一緒に最後までドリームキャストをやってくれた販売店さんにはちゃんとそれだけの恩はお返ししますし、優遇措置も含めて、話し合いを進めたいと思っています。ソフトについては、去年は1年で全世界約900万本のDCのソフトが売れたわけですが、まずは今はキッチンと販売数字の実績を出していこうと思っています。実際「サクラ大戦3」は、30万本くらいからスタートできそうなんですが、あの報道があっても受注のキャンセルは来ていませんし、「セガガガ」も一緒に盛り上がってきてますよね。これらがちゃんと売れて盛り上がってくれば、不安心理も薄れていくし、「ドリキャストいけるじゃん」とかいった意見が販売店さんから出てくるかもしれないと思うんです。今回DCを9,900円に値下げしたのは、初めて「サクラ3」と一緒にDCを買う人がいたとして、その値頃感はいくらだ?ということから考えました。だから「サクラ3」と一緒にDCバックを出してもいいし、「PSO」をやりたい人も多いだろうから、「PSO」とDC本体のバックを作ってもいい。このあいだの(1月24日の)新聞報道が流れた週は、DCの販売台数が前週比で15%ほど増えたのですが(笑)、まあ去年1年間に売った台数と同じくらいある在庫がそれで一気に掃けるわけでもないでしょうね。今はもうDCの製造は続けられないし、今の在庫がすぐに掃けるとも想定してないですから。ただ、もし売れ行きが良くて、販売店さんにDCの棚

が確保できたら、ユーザーもそこに動いてくれますよね。そうなったときに、僕らがこれからのDCに対して考えているイメージは、PCですよ。DCソフトの開発をしていただく際、これからは思い切りロイヤリティは下げてもいいし、とにかく作りやすい環境にしよう。目指すところは、柔軟な対応をして、DCが仮に活性化してくれば、ソフトも着実に売れて、ユーザーさんもそこについてきてくれる。それはまさに、PC的な環境ですよ。均一のハードで、ネットワークにもつながっている。それがうまく回れば、DCの周辺でもソフトビジネスができるかもしれない。そのために、例えばソフトの企画審査についても、柔軟に対応しようと思っています。18禁解禁とまではいかないけれど、公序良俗に反するまでいかなければ、ソフトの企画もある程度柔軟に対応してもいいかなと。

スクウェアとセガのプロジェクトとは?

—今回のDC製造中止の決定に対し、開発分社各社と海外SOA、SOEなどの反応は、どんな感じだったんでしょうか?

香山 ■ まずは、10あるセガ開発分社(AM2 of CRI含む)すべての支持なしには、こんな発表はできませんでしたよ。海外の首脳陣とも、ついこのあいだまで、ずっとミーティングで缶詰にして話し合いをしました。開発分社については、12月末の時点で彼らとR&D(研究開発部)戦略会議で合意した上で、大川さんに話をしたんです。従来、セガの決定事項は、いつも開発部が一番最後に通されていたんですが、今回は、開発現場と最初に話をしたんですね。彼らは年末の時点で、他のゲームハードの開発機材を手



香山 哲 TETSU KAYAMA

1月31日のセガの発表は日本軍の敗戦玉音放送とまでセガファンには評されたほどショックは大きかった。翌2月1日付で佐藤副社長と肩を並べる共同最高執行責任者(CO-COO)となった特別顧問・香山哲氏は、はたしてメーカーなのか? それともセガの救世主なのか? 今のセガに問いたい数多くの疑問と疑念。そのすべての回答が香山氏の口から発せられた!

今後のDC、気になるポイント

「DC事業そのものはまだまだ続けます」とのことだけど、やっぱり現状のDCユーザーにとっては不安もつきまとうもの。せっかくなので気になることをいろいろと聞いてみた。いいマシンだから、まだまだ現役で遊びたいよね?



ないマシン……

Q1: 今後のアフターサポートは? 「6年間はサポートします」

アフターサービスについては、可能なかぎり継続していくとのこと。本体及び周辺機器は、製造中止後6年は修理対応するし、パーツ類も同様だ。サポートセンターの機能もセガが製品を提供するかがり継続されるぞ。



お店で取り扱いはなくなっても、Dデータイレクトがあれば大丈夫! 当分は困らないだろう。

Q2: ネットワークサービスはいつまで続くの? 「ユーザーのあるかぎり」

今日、まさにこの時間も何かしらのオンラインゲームで盛り上がっているDC。事業から撤退することとは関係なく、そこにユーザーがいればサーバは継続運営されるし、逆にユーザーがいなければ店じまいとなる。当然だ。



ユーザーがいなければ閉鎖だろうし、DC撤退でも盛り上がってれば持続される。まずは安心?

Q3: VF4の移植はなぜDCで「未定」なの? 「技術的に、現段階ではムリ」

「ソウルキャリバー」がDCに移植された時のインパクト、AM2研の技術力をPS2ユーザーに味あわせたいんです」と香山氏。だからPS2で最初に出すのは「VF4」なのだという。DCに移植できれば出すが、NAOMI2の移植は無理だとも。



「鉄拳」と「バーチャファイター」どっちが強いのか? その結論をお見せしたい(香山)

ドラマガオリジナル
特別企画

海外DC事情通

第15回 のネタは...

Keep friends,

US VERSION



Shenmue

シェンムー

昨年11月アメリカで発売され話題を呼んでいる「シェンムー」のUS版を隅々までチェック!

DATA

- SEGA (セガ・オブ・アメリカ)
- ON SALE (2000年11月11日発売)
- \$54.99- (約6,050円)
- 1 Player (1人プレイ)

TENN 13+
ANIMATED VIOLENCE
STRONG LANGUAGE
USE OF TOBACCO & ALCOHOL

対応等

VGA Box

データ通信 Modem



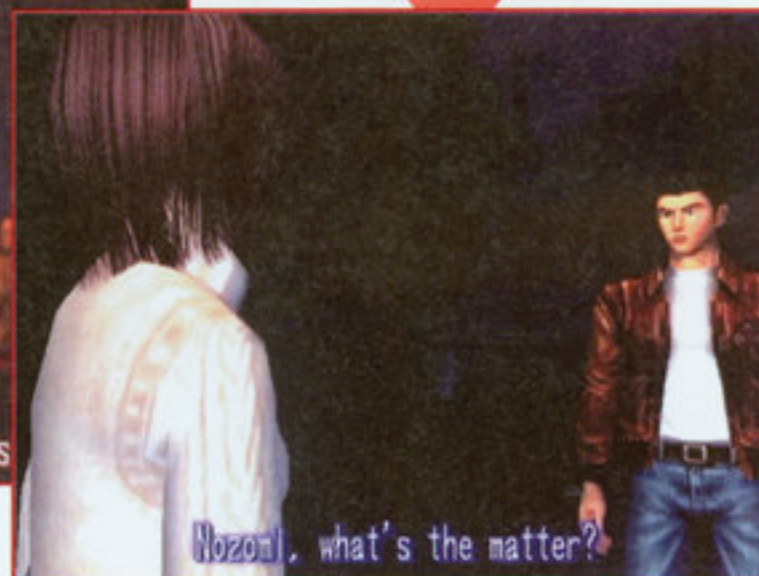
日本バージョンを忠実にローカライズ

昨年の11月11日にアメリカで発売となった「シェンムー」のUS版。その内容は、タイトルの表記などに若干の違いはあるものの、基本的には日本版を忠実にローカライズしたものだ。本編3枚組に「シェンムーパスポート」も同様に付属。日本では賛否両論の本作だが、アメリカでは一体どのような評価を受けているのだろうか!?



各種イベントの発生条件はまったく同じ。名物のQTEやフリーバトルも健在だ。

涼と原崎はともにファーストネームで呼び合う仲に。英語だから意味合いは違うけど。



「-san」「-sensei」は、むこうでは普通の表現!?

物語の中で人を呼ぶ際に使われている「~san」「~sensei」は、日本における「Mr.」「Ms.」のような意識で使われてい

る日本読みなのだ。日本人がこの表記を見るとちょっとひっかかるかもしれないが、アメリカでは問題なし、というわけ。



後半チャイイが言う「Lan Di-sama」というのも同じ。

発売日、アメリカではちょっとしたニュースに

以前報告したが、発売日には大型店舗にUS版「シェンムー」を求めるユーザーが列を作るシーンも見られたほど。アメリカでは圧倒的人気を誇るスポーツゲーム以外では、初めて大ヒットを記録した。

■鈴木裕氏の人気ぶりを改めて証明!



当日サンノゼで行われた裕さんのサイン会には約400人のファンが来店。

パッケージ&レーベルをチェック!

パッケージからGD-ROMのプリントまで、ほとんどが日本版と同じだ。新鮮味がないのは残念。

全世界累計セール

those you love, close to you...

「愛すべき友を持って……」

すべてが英語吹き替えキャラのイメージは?

英語版の吹き替えのためにキャストされたボイスアクターのイメージをチェック。実は一番気になる点かも!



USver. CHECK!

メッセージはすべて英語に

当然ながらメッセージはすべて英語読み。鈴木裕氏が自らキャスト監修をしたというボイスアクターがそれぞれのキャラを演じている。声と字幕のオン/オフは日本語同様選択可能だ。



セリフについてはオリジナルを知っている人はある程度理解できるはず。



看板や表札などは日本語のまま視点変更やズームで字幕が表示される。

USver. CHECK!

一部のスラングは独自翻訳

かなり独特の表記も存在する本作。日本独自の名称や俗語表現などは、独自解釈にて翻訳されている。「三刀」は「Three Blades」、「鳳凰鏡」は「Phoenix Mirror」と比較的直訳のものが多い。ちなみに涼の通う学校「スカ高」は「Suka High」と訳されていた(笑)。



「三刀」が「Three Blades」日本読みの場合は英訳され、中国名などは中国読みになっている。



マップにもつづりが家屋や店舗などの名称は、マップに英語表記がなされている。

USver. CHECK!

芭月流柔術の技名

難解な技名が多い芭月流柔術の名称は、意外にもわかりやすい直訳の技名で表記されている。「裡門頂肘」などの直訳できないものに関してはやはり独自解釈の翻訳が当てられている。



技名での通常表記は英語名が傾向。トリガーを引くと漢字表記が出る。

虎菱	Tiger Knuckle
水月突き	Pit Blow
裡門頂肘	Elbow Assalut
三日月蹴り	Cressent Kick
天狗勝	Tengu Drop
裏芭月	Darkside Hazuki

Ryo [涼]

洋画でよく耳にする主人公らしい声だ。日本語と比べると声が若干低めなのは、アメリカだから!



Hazuki-sensei [暁]

低音かつハスキーな声。抜群のキャストイングだが日本版の藤岡弘氏の演技にはかなわないかも。



Lan Di [監帝]

名前の中国発音はこのようになる。低音で冷たい声だが、もう少し悪そうな感じでもいいかも。



Fuku-san [福さん]

いい人っぽいイメージの高い声の福さん。三枚目的な雰囲気は、英語ではちょっと伝わりにくい!



Ine-san [稲さん]

イメージどおりの優しい声。かっぽうを着て流ちょうな英語をしゃべる稲さんは、なんとなくおかしい。



Nozomi [原崎]

おとなしそうな声も彼女の雰囲気と合っている。演技力はこっちのほうがはるかに上という噂!



Tom [トム]

変な英語なまりのあった彼は、US版では日本語なまりが混ざったような英語で話すのがおかしい。



Gui Zhang [貫章]

貫章の中国読みはこのように表記。吹き替え後の声はかなりカッコイイが日本版より野太い印象。



Mark [マーク]

やたらと低い声だったマークの声は、ちょっといい人っぽい感じに。トムのようななまりはない。



Sha Hua [莎花]

シェンファのセリフを聞ける場所はオープニングのデモシーンだけ。英語版も美少女らしい声だ。



英語になっても涼くん、やっぱり遊び放題(笑)

「シェンムー」といえば、涼の豪快な遊びっぷりだが(笑)、このUS版でももちろんそれは健在だ。稲さんにももらったおこづかいを手に、相変わらずの無駄遣い姿を見せてくれるぞ。



自動販売機などは問題ないだろうが、ガチャガチャのセンスはアメリカ人にわかるのだろうか?

ガチャガチャ

街角にあるガチャガチャは「Toy Capsule」となって健在だ。一部のみの確認だが、出るアイテムはすべて日本語と同じようだ。名称は英語表記に。



キャス子もやっぱり出るのかな?

ゲーセン

ゲーセンや港の休憩所では各種ゲームが遊べる。ルールはまったく同じだ。ハイスコアを出すとゲーセンのオヤジが英語で褒めてくれる(笑)。



ネットワークランキングも参加可能。

買い食い

買い食いと言っても実際には食べられないので、目当てはもっぱらくじ引き。何度か引いたら湯川専務も出てきたので、本物も出てくる!



食べられない自分が恨めしい(笑)。

気になる海外での反応は!? 海外記者の目



龍谷 クリストフ

アメリカでは結構売れましたけど、ヨーロッパでは正直ダメでしたね。でもこれは、吹き替えが英語だけだったから。せめて字幕だけでもスペイン語やフランス語などがほしかったですね。絵はキレイ

でリアルだと評判ですが、本編の日本独自の文化が受け入れられているかは微妙です。恐らく、アメリカ人が思っている歪んだ日本のイメージが、もっと強調されて映って見えていると思いますよ。

担当ライターより

英語になって日本版のいい意味でのあか抜け印象が弱まった感じ。気になるのは外国人プレイヤーの反応かと。「香港を食らう」とか、わかるのか!? でも、なんだかんだで、オイラはこのゲーム結構好きらしい。(TETSU)

スで100万本突破!

巴里華撃団参上!!

サクラ大戦3
Sakura Wars
~巴里は燃えているか~

CHECK!

藤島康介イラスト大公開!!

これが初回限定版のパッケージに使われる「サクラ大戦3」の最新イラストだ(※)!! 藤島康介氏の手によって描き下ろされた巴里花組が3月に店頭を飾る!! 淡く彩られた隊員たちに心奪われた君よ、予約せずして巴里の春を迎えることはできないぞ!

※通常版のパッケージイラストは、また別の絵柄になります。

SPECIAL
ドリマガ
特報
REPORT!

GAME DATA			
●セガ/オーバーワークス●3月22日発売予定			
●9,800円(初回限定版) 7,800円(ともに420ポイント)			
BOX	3	ディスク	1
人数		プレイ時間	11~
ADV (ドラマチックアドベンチャー)			
ホームページアドレス http://www.o-works.co.jp/			
対応等			
セガサターン		ゲームボーイアドバンス	
初回限定品にはAタイプ(オルゴールセット)、Bセット(VMセット)の2種類があります。			

発売を心待ちにしているファンのなんと多いことか、発売に向け準備進行中の「サクラ大戦3」最新情報がいよいよ本格解禁に!! ドリマガでは今週から毎号、総力大特集をビシッとお届け!!

全ドリームキャストユーザー待望の 超ビッグタイトル! 最新情報一挙10ページ総力大特集!!

巴里華撃団の本拠地「シャノワール」の秘密が丸わかり!!

地下に作戦指令室アリ

帝国華撃団の成功によって、霊力による防衛組織整備の必要性が世界各都市で叫ばれたこの年、帝都に次ぐ第二の花組として、巴里華撃団が設立された。この花組が本拠地を構えるのは、花の都・巴里、モンマルトル。中央にそびえるテアトル「シャノワール」に、巴里を守る乙女たちが集う……。



このグリシーヌ、覚悟は常にできている! 心配など無用だ!!

普段はレビューを中心に行うテアトルとして運営、有事の際は霊子甲冑「光武F」を主力兵装として防衛活動を行う巴里華撃団・花組。

SCOOP シャノワール内部の見取り図をキャッチ!

楽屋、売店、シャワー室も!

大帝国劇場と同様、シャノワールも建物自体が基地として機能するように設計されていた。地下には光武Fの格納庫や弾丸列車エクレールの操車場があり、一階部分には舞台を中心に、劇場として必要な機能のほか、支配人室などが配置されている。気になる売店はもちろん、楽屋やシャワー室といった部屋もあるようだ。フリー移動ではどのようなイベントが用意されているのか今から楽しみ。詳細は36ページをチェックしよう!!



これがシャノワール全体像だ! フロア左右奥にはエレベーターのようなものが見えるけれど、これはどこにつながっているのだろうか?

SCOOP 新キャラクター公開! 長官はなんと女性

巴里の看板娘は2人!!

「1」「2」で根強い人気を誇っていた帝劇三人娘。巴里に舞台が移ることで、それに代わるメンバーが登場するかどうかにも関心が集まっていた。それに応えるように、今回シャノワールの支配人と、その秘書役二人の存在が明らかに。詳細なプロフィールは次ページでお伝えするぞ。



それじゃ、待ってますからあ。ゼーったい、売店に来てくださいねえ。

シャノワールを運営する支配人クラシマと、2人の秘書、メル&シィ。

SCOOP ダストシュート、着替えムービー解禁!!

作戦指令室もムービー化

さくらたちのようにダストシュートを使って着替えをし、作戦指令室に直行するエリカのムービーがついに公開に。あわせてシャノワールの舞台に立つエリカの姿や、大帝国劇場に比べ、システムティックに進化した作戦指令室のムービーも大紹介!!



総司令の席もリフト化した作戦室。そのデザインに酔え!!



エリカの着替えシーンもパッチリ誌上再現!! 38ページから。



テアトル・シャノワールの舞台、エリカのダンスを見よ!

3月22日堂々発売!! 予約するならやはり限定版!!

初回限定版は2タイプ

パッケージイラストが公開されたことで、ますます現実味を帯びた「サクラ大戦3」の発売日。もちろん、3月22日という決定はそのままなのでご安心を。初回限定版はオルゴールセット、VMセットともに相当数が用意されるとのことだが、やはり確実に入手するには予約が不可欠。また、通常版でもゲームの中身は同じだから、どれを購入すべきかをしっかり吟味して、早めの予約を心がけよう。

A TYPE シャノワール謹製 オルゴールセット

初回限定版のAセットは、シャノワール謹製のオルゴールを付属。上窓にあしらわれたネコは、テアトルの玄関口を飾るネオンにあるものと同じ。シンプルかつ上品にまとめられた逸品だ。



B TYPE 携帯キネマトロン型 ビジュアルメモリセット

ウッド調のプリントでまとめられた、携帯キネマトロン型のビジュアルメモリがセットになったBタイプ。巴里の街を歩いている最中に鳴るのなら、やっぱりこのタイプを選びたいよね。



- 通常版 7,800円(税別)
- 初回限定版 A・Bタイプ 各9,800円(税別)

シャノワール、そして巴里華撃団を守る3人の女性

司令グラン・マと二人の秘書、メル&シー

巴里への赴任を命ぜられた大神が日々を送ることになるテアトル・シャノワール。華やかなレビューに魅せられた巴里中の人々が、夜ごと集っては、夢のようなひとときを過ごす。そんな巴里の最先端をいくステージを切り盛りするのは、グラン・マという女性だった。彼女の素性は、そして彼女をサポートする2人の秘書の役割は……誰もが気になるシャノワールの全貌が、いよいよ明らかになる。巴里への赴任を控えている、全国の大神中尉は熟読せよ!!



テーブル中央に静かに降りてくる。この瞬間、グラン・マは司令官の顔になる。グラン・マが椅子に座ったまま天井から現れる。作戦指令室が機能を始める一瞬。

グランマの椅子が固定されると同時に、そのうしろにある蒸気演算機のスクリーンが点灯し、敵の状況などが映し出される。



シャノワール地下に隠された作戦指令室

巴里華撃団に出撃命令が下ると、各隊員はダストシュート経由でシャノワール地下の作戦指令室に集合する。その際、総司令であるグラン・マは天井から椅子ごと降りてくる仕組みになっている。ということは、おそらく支配人室の真下に

作戦指令室があり、何らかの操作ひとつで自由に行き来できる構造になっているのだろう。隊員たちの着く椅子も床からせりあがる形になっており、エリカの着替えムービーと合わせて参照すれば、全体の構造がよりよくわかるだろう。



一方、床からは戦闘服に身を包んだ隊員たちの椅子がせりあがってくる。もちろん全隊員ぶんのポッドが用意されているはずだ。



席が固定され、全員がそろったところで敬礼!! これが巴里華撃団・花組、本来の姿なのだ。



グラン・マに向かつて左、一番奥に現れたのはエリカの席。



2人の秘書は直立不動のまま、隊員がそろったのを待っている。

SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3

巴里華撃団の総司令はシャノワールのオーナー

ステージを、巴里の街を守る!

帝国華撃団でいうところの米田のポジションにあたるのが、テアトル・シャノワールのオーナーにして支配人、そして華撃団の総司令というポジションにいるグラン・マ。巴里の処世術を完璧に身につけ、クールでドライ、何事に対しても冷静に振る舞う彼女。だが、華撃団のメンバーに対しては、誰よりも深い愛情を注いでおり、彼女らのためにはどのような苦勞もいとわない。



歴的脅威に対し量子甲冑で対抗する実動部隊……それが、巴里華撃団・花組。

巴里中の名士たちが集う、人々の憩いの場・シャノワール。そんなテアトルを持ち前の気の強さと行動力で切り盛りしているグラン・マ。

オープニング映像をCheck!

「花組メール」や「サクラ大戦」仕様DCに封入されていたオープニングムービーで、グラン・マをはじめ、メル&シーの映像はすでに公開されていた。詳細なプロフィールが明かされるのは今回が初めてだ。



オーナー兼巴里華撃団総司令

グラン・マ (C/V:相沢恵子)

年齢:46歳 生年月日:1879年10月25日 血液型:A型
身長:162cm 体重:64kg 出身地:フランス
●ふくよかな外見の内に、巴里を守り、そして巴里華撃団を守るという確固たる信念を持つグラン・マ。それだけに、隊員や従業員からの信頼も厚いのだ。

グラン・マの愛猫 ナポレオン

●グラン・マが、よく膝の上にのせて可愛がっている飼猫、ナポレオン。とてもプライドが高く、女性にしかつかないことで有名らしい。ナポレオンに気に入られることができれば、隊長として合格!



もしかしてナポレオンは、シャノワールの看板のモデル? と思わせる、高貴なる黒ネコ。

巴里の看板娘は2人組! グラン・マの秘書メル&シー



グラン・マの片腕、メル・レゾン

才色兼備の敏腕秘書?

シャノワールの経営や華撃団の組織づくりなどに多忙なグラン・マのスケジュール管理や、書類の整理などをこなすメル。秘書役をこなす一方で、シャノワールの経理や事務なども一手に引き受ける。控えめな性格なので、初対面の人には人見知りしてしまうことも。



支配人室のグラン・マに面会するときは、必ず彼女を介さなければならないのだろうか?

秘書室長 メル・レゾン (C/V:小島幸子)
 年齢:19歳 生年月日:1906年6月1日 血液型:A型
 身長:158cm 体重:47kg 出身地:フランス
 ●同僚のシー・カプリスとは正反対の性格ながら、ウマがあうのか仲がいいらしい。

オープニング映像をCheck!

この部屋はいったいどこだろう? 地下指令室から格納庫やエクレール操車場をオペレートしているのだろうか? 右の写真では伝声管から指令を伝達するメルの姿が描かれている。こういった細かい情報が、オープニング

ムービーの中にいくつかカットインされている。今一度、手元にあるムービーディスクをチェックしてみると、ほかにさまざまな要素が隠されていることに気づくかもしれない。例えば、巴里華撃団の敵となる存在の姿は? 巴里花組の間に巻き起こる事件とは……?



グラン・マの指令が飛ぶ! メルは受けた指令を、正しくシャノワール中に伝えなければならない。



伝声管に向かって指令を飛ばすメル。普段見せる顔とは違う、凛々しい表情もまた、彼女の魅力だ。

SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3

売店の売り子を勤めるシー・カプリス

シャノワールのムードメーカー

メルの相棒で、グラン・マの執務役のシー・カプリス。元気で、かつ好奇心旺盛。持ち前のその性格で、外部との対応役も明るくこなす。夢見る少女のようにつかみどころのないところもあるが、本人はいたって真面目らしい。甘いものに目がなく、お茶の時間にはいつもケーキやクッキーを用意、自分で作ることも好きらしい。



冗談か本気が、いきなり大胆なことを言うシー。真に受けてうろたえる大神の顔が目につく。

売店担当 シー・カプリス (C/V:かないみか)
 年齢:17歳 生年月日:1909年2月4日 血液型:O型
 身長:154cm 体重:48kg 出身地:フランス
 ●手芸が趣味のメルに対して、お菓子づくりのほか、ショッピングも大好きなシー。



大公開!! これが巴里華撃団の本拠地、テアトル

普段はテアトル、有事の際には……

大帝国劇場との違いに注目!

右の写真が、シャノワールを上空から見たふかん図だ。入り口から見て、奥に行くほど広がっており、やや丸い印象を抱かせる。地下に基地としての設備が用意されているのはすでに判明しているが、さらに上のフロアがあるのかどうかは今のところ不明のまま。では、さっそく劇場の内部を見てみよう。



実際のフリー移動はこのようになる。カーソルを合わせると部屋の名前が表示されるのだ。

夜の巴里に 燦然と輝く 外観・ネオン

夜ごと人々が集うシャノワールの外観は、その舞台の華やかさを象徴するかのよう、きらびやかなネオンで彩られている。左上には、オープニングムービーでもおなじみのネコのネオンサイン。エントランスの

天井は全面ガラス張りになっていて、昼間は光が射し込む。ロビー中央には、その太陽光を利用したプランターが配され、何本かの木が植えられている。昼は明るく開放的なロビーとして、また夜はさまざまな人々が行き交う社交場の入り口として、それぞれ違った表情を見せるのだ。



シャノワールか……



わ、わかった、すぐに行くよ。だから、そんなににらまなくても……

ロビーでグリシーヌと。いったいどこに誘われているのだろう、それとも何かの命令なのか？
巴里に到着してすぐの光景なのだろうか、シャノワールの前で佇み、ネオンを眺めている大神。

公演中は 大忙し!! ステージ裏

ステージと道具部屋を結ぶステージ裏。帝劇と同じく、おそらく一般人は立ち入ることができないようになっているのだろう。シャノワールのステージは主にレビューが中心のため、舞台装置などが収納できるようにはなっていないようだが……。



ステージの上を見るなんて、私……初めてです。すごく広いんですね。

控えめな花火だが、そんな彼女にもいつか舞台上に立つ日が来るはず。楽しみにしよう。

メイクは 楽屋

衣装の着替えやメイクなどは、もちろんこちらの楽屋にて。画面左奥には衣装が、右手前にはファンからの差し入れだろうか、花束が置いてあるのが見える。右奥に並んでいるのはメイク用の鏡台だろう。ここでもやはり、さまざまなドラマが展開されるのだろうか。楽しみな部屋だ。



ん？ ロベリアじゃないか！ 何してるんだ、こんな所で？

なぜか楽屋で札束を数えているロベリア。盗んできたのだろうか、それとも正当な報酬？



楽屋で照れるエリカ。なにをしてくした？

へへへ……恥ずかしいところ見られちゃいましたね。

エリカの舞台衣装。この衣装でどんなレビューを見せてくれるのか、詳細は41ページに!!

プロマイド 売店

帝劇では、高村椿が売り子を担当していた売店。シャノワールではシーに売り場が任せられているようだ。画面右にはプロマイドをチェックしている貴婦人が2人。やはり今回も、隊員たちのレビュー姿や、また特別限定などのプロマイドを入手することができるのだろうか？ コレクションしがいのあるアイテムだけに、変わらず存在することに期待したい。



……大神さん、もしかして、あたしの恋人になってくれるんですか？

売店の売り上げも、テアトルの大事な収入源。プロマイドのほかにはどんなアイテムが？

いつも 満席!! 一階客席

1925年にオープンしたばかりの最新の小劇場、シャノワール。ハイレベルなレビューと、三つ星レストラン級の自慢の料理で、巴里中の芸術家や民衆が集う憩いの場として流行中。特に開店当初から人気があるのが、有名レビューアの勢ぞろいするフレンチカンカン。このレビューがある日には、あっという間に満席になるとか。シャノワールこそ、まさに時代の最先端をいくテアトルなのだ。



みなさん！今日は楽しんでますか？

レビュー服姿のエリカがステージの上であいさつ。客席では食事やワインを愉しむ姿が。

「シャノワール」のすべてだ!



もちろん シャワールーム

シャノワールにも、やはり完備されていたシャワールーム。前作までのようなシーンが用意されているかどうかは不明だが、シャワー室の存在が明らかにされた以上、そこでなんらかのイベントが発生することは間違いないだろう。マップ上にはそれらしいところが見当たらないので、地下もしくは2階以上に配されていると思われる。気になるポイントだ。



ん……シャワーの音? だれか入っているのか?

やはり大神だけにこのあと「体が勝手に……」というLIPSが表示されてしまうのだろうか?

巴里花組 総員集合 作戦指令室

シャノワール地下深くにある作戦指令室。すでに紹介したムービーのどおりのレイアウトだが、グラン・マの背後だけでなく、テーブルの中央にも蒸気演算機がはめこまれていることに注目しておきたい。ここで

いち早く巴里の状況をつかみ、その情報をもとに作戦を決定するのだろう。場合によっていくつかの作戦の中から、大神の判断によってどちらかを採用する、といった前作のような状況もあり得るかもしれない。現場での責任をとるのは、もちろん隊長である大神でしかありえないのだ。



はい! いつでも大丈夫です! パシーっといきましょう!!

元気いっぱいのエリカ。いつでも出撃できると張り切っている。無事に帰れるように頑張ろう。

巴里の状況を見ておどろくコクリコ。いったい何が起きて、どのような状況になっているのか。



うわあ! こんなに襲われてるの?



ほらほら、イチローはここに座って。

客席まで、コクリコにエスコートされる大神。これからいったいなにが始まるのだろうか?

普段は私服や左の衣装、有事には戦闘服に着替える。



これがシャノワールのロゴマーク。フランス国旗のイメージを取り入れたエンブレムだ。

メルは 秘書室

いつもメルが控えている秘書室。左右に置かれているデスクも重厚な雰囲気、おそらく相当な高級品なのだろう。右手奥には書類用なのか、いくつかの棚が配置されている。またこれらシャノワールの部屋をよく見ると、置けるところには必ず緑があることにも注目。普段からそうした心配りを欠かさないのは、メルなのだろうか、それともシーだろうか。



あ……大神さん。どうかされましたか?

左手奥には窓が見えているが、この窓からはいったい何が見えるのだろうか。もしや舞台?

弾丸列車 エクレール操車場

巴里版弾丸列車、エクレールが格納されているのがここ。光武Fを搭載し、恐ろしいスピードで巴里の地下を縦横無尽に駆け巡る。有事の際の高速移動手段としては、最も実用的な乗り物なのだ。しかし今のところ、その推進手段などはまだ不明のまま。やはり、エクレール上部に見えるリボルバー型のものが、なんらかの形で関係しているようだが……。

巴里華撃団 地下格納庫

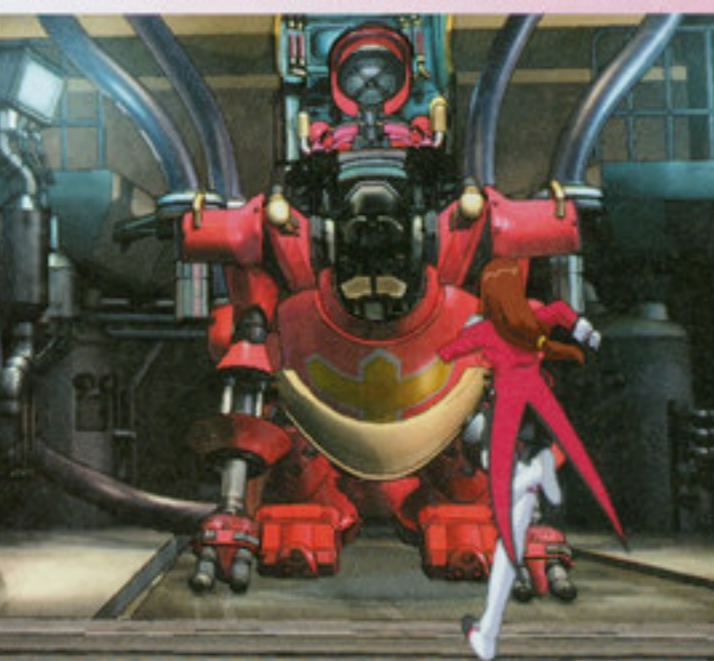
光武Fが収納されている地下格納庫。手前から大神機、エリカ機、グリシーヌ機と並んでいる。そこでは出撃命令にいつでも対応できるよう、常に万全の整備が行われているようだ。画面中央には、大神機を整備しているスタッフの姿が見えるが、今回はこうしたスタッフとかかわるイベントも存在するのだろうか? あるとすればその内容は?



ん? 携帯キネマトロンに通信か?

携帯キネマトロンの呼び出しに反応する大神。なにか事件か、それとも敵襲があったのか?

出撃時には格納庫中が騒然となる。大神機、エリカ機、グリシーヌ機と、続々と光武Fが発進する。

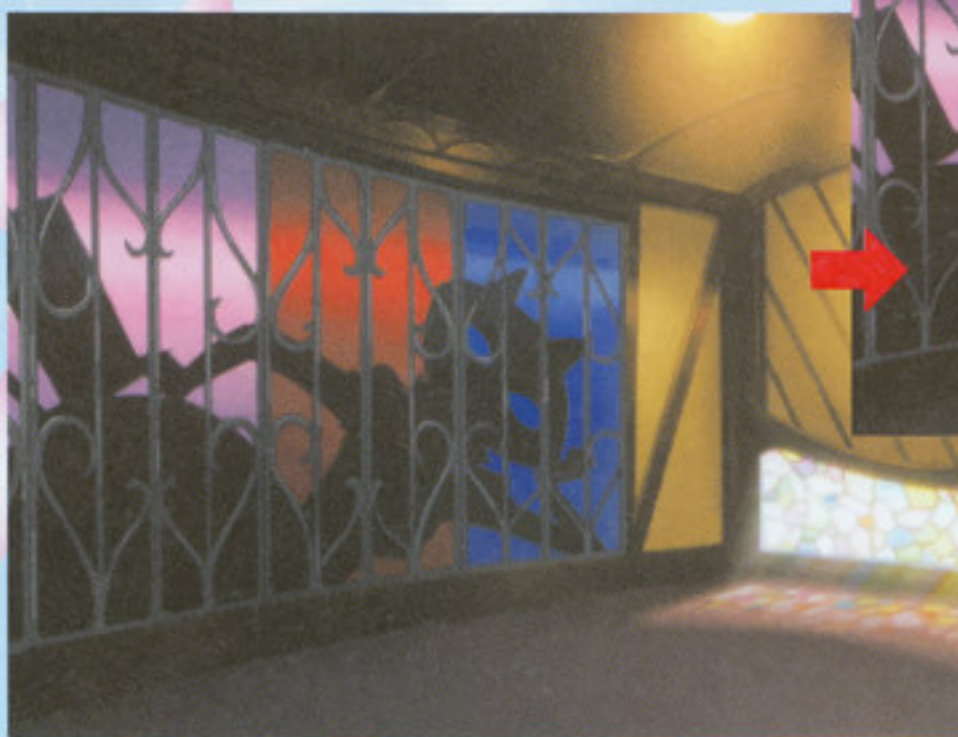


発進準備に慌ただしく走る整備スタッフたち。戦場に出発する前から、ここはすでに戦場だ。

巴里でも健在! 作戦指令室直通ダストシュート

最速で着替え&指令室にお届け!!

帝劇にも設置されていたダストシュート。さくらの着替えシーンが記憶に新しい人も多いのではないだろうか。もちろん巴里にも同様の設備を完備。また昨年4月に行われた「サクラレビュー」では、広井氏から「街中にもダストシュートがある」という発表もされた。はてさて、それら設備の仕組みはいったいどのようになっているのだろうか? さっそく映像をチェック!!



↑このように壁の一部が開き、飛び込める状態になる。上部には飛び込み用のバーが見える。

←なんの変哲もないただの壁。ここはシャノワールのどの位置にあたるのだろうか? 集合命令が下ると……。

↓走り込んできたエリカは、バーをつかんで穴の中にジャンプ。こうしてポッドの中に入る。



→意外と高さがあるように見えるポッド内部。ジャンプしたエリカは……。

←ポッド左右にあるグリップを握る。これは移動時の衝撃に備えるためだろうか?

↓保護用なのか、細いアームが出てロックされる。これでポッドの移動準備完了!?



←いよいよ移動開始。青い光の輪の中を下っていくポッド。目的地は作戦指令室だ。



←丸い背もたれをついた椅子に着席。頭のうしろのほうに見える、丸いパーツはいったいなんだろうか?

SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3

サクラ1・2のダストシュートを振り返る

登場!! 元祖ダストシュート

初代ダストシュートは、じつにシンプルでいながら、かつ高度な技術が投入された設備だった。飛び込むだけで一瞬にして着替えが完了し、地下の作戦室前に降り立つことができるという画期的なシステム。これはもちろん、改築後「2」の大帝国劇場でも継続して採用されることとなる。



これが初代ダストシュート。ハッチがオープンして、さくらが中に……。



画期的なシステムの着替用アーム。一瞬にして私服から……。

このとおり、戦闘服にチェンジしてしまう。非常に高度な技術だ。



肖像画がオープンし、そこから戦闘服姿のさくらが現れる。時間にしてほんの数秒だ。

サクラ大戦2

さらにゴージャスに進化!?

前作からしっかり継承されたダストシュート。改築時、入り口のドアをより重厚にするなど、さらに高級感あふれるたぐいまいに改良されている。なにより使用者が乗るための台が用意されたことが大きなポイントだろう。



開いたハッチに向かい勢いよく飛び込むさくら。ドア部の質感の変化がわかるだろうか?



より複雑になった機構がさくらの体を守り、着替えさせる。

やはり着替えは一瞬、しかし総時間は前より長くなった。



最後はなんとスポットライトの演出つき。この瞬間に魅了されたファンも少なくない。

戦闘服への着替えはダストシュートで

一瞬で着替え完了!?

ダストシュートに飛び込んだエリカは、その内部で着替えを済ませて作戦指令室に現れる。前作までは着替えはすべて自動で行われていたが、今回は隊員自身が着替えをしなければならないようだ。巴

里花組の戦闘服は、上下一体型のインナースーツ、その上に羽織るジャケット、そしてブーツの3ピース仕立て。それぞれのパーツを身につける姿が克明に描かれたこの映像のあとに、34ページで紹介したムービーに発展するのだろう。

戦闘服 インナースーツ

つま先から手まで、完全一体型に仕立てられているインナースーツ。フロントに配されている丸いパーツは、それぞれ両肩のパーツに接続していることから、霊子力を効率よく伝達するための素材だと考えることができそうだ。まずはこれを着る。



エリカだけに間違えてこちらを先に着ちゃったり……なんてことはあり得ない、のかな?

戦闘服 ジャケット

バックスタイルは燕尾服のようなシルエットのジャケット。前作の帝都花組のものよりも、より長く作られているのがわかるだろう。肩から出ているパーツは、着るだけでインナースーツの肩にあるパーツと接合するようになっていると予想される。



ハンガーにかけられたインナースーツが、壁の中から現れる。これを手にとって着るのだ。



ポッドに乗って、青い光の輪の中を地下へ地下へと降りてゆくエリカ。まだ私服のままだ。



戦闘服が収納されているスペースに到着。ポッドの制御用なのか、蒸気がたちこめている。

戦闘服 ブーツ

最後に登場するのが、この戦闘用ロングブーツ。ひざ上まであるこのブーツにも、ジャケット同様の丸いパーツが、サイドと足の甲につけられているのがわかる。次ページからのエリカ機搭乗ムービーを見るとはっきりするが、やはりこれらの丸いパーツには霊力伝達用の伝導管が装着される仕組みになっているようだ。



これはポッドの下だろうか? 左右そろえて収納されている、まばゆい白のロングブーツ。

インナースーツ装着!



インナースーツを装着。つま先からしっかりと履いていく。



腰まで装着。丸いパーツがちやうとおへんのあたりにきている。



襟元をつかんで私服を脱ぐエリカ。ワンアクションで脱げる構造になっているようだ。

ブーツをはいて……

最後に戦闘用ジャケットを羽織る。この写真は、インナースーツを着たときの形状がわかる貴重なカットだ。



手袋状になっている両手を装着。エリカの腕が見えるだろうか?



インナースーツをしっかりと着込み終わったら、ロングブーツを装着。これで下準備はすべて完了。



ジャケットを羽織れば完了!!



着替えを終えたエリカ。あとは、このまま作戦指令室へとポッドごとせり上がっていく。



着込み終えたインナースーツを上げる。首もとまでロック。



ジャケット装着もこれで完了。出撃準備OKだ。



全体を跳ね上げるようにして肩を入れる。このときインナーとジャケットの肩部分のパーツが接合しているのだろう。



作戦が決定したら……巴里華撃団いよいよ出動!

さらに詳しく! エリカ登場シーン

ダストシュート、着替えムービーと続いたら、忘れずチェックしておきたいのがエリカの搭乗シーンだろう。このムービーはすでに既報のものだが、未発表のカットが何点か追加されていることに注目してほしい。また、誤って自機の前を通り過ぎてしまう、おちゃめなエリカも忘れてはならない!?

あごを引き、凜とした表情のエリカ。この先に待つ戦闘への覚悟は十分にできている。



エレベーターの扉が開き、中から戦闘服姿のエリカが現れる。戦闘の準備はぬかりなし!!



肝心の光武Fの前を通り過ぎてしまうエリカ。彼女らしさが表れている。

真剣な眼差しで走る、走る。しかし、走ることに真剣になりすぎて……。

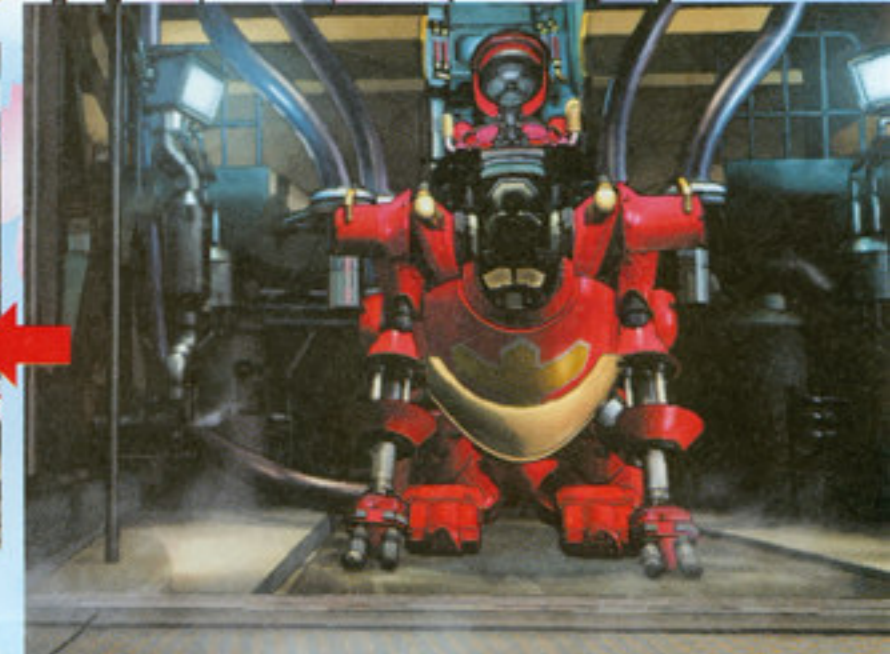
エリカ走る!



自機の収納スペースに向かって格納庫の廊下を走るエリカ。事態は一刻一秒を争っている。



おっとと……



すっかりフレームアウトしてしまうエリカ。「おっと」なんて声が聞こえてきそう。

光武F 神崎重工製の電子機関をもとに、巴里で組み上げられた、言うなればフランス版の光武。



↑ 通り過ぎたことに気づき、あわてて戻る彼女。

← 無事光武に乗り込み、各部位の状態を確認。

アーム部に腕を入れると同時に、肩のパーツに電子力伝達用の管が装着される。



搭乗完了!!

戦闘の準備は整った!! 目の前にあるモニターを睨み、光武F・エリカ機、いよいよ起動!!

光武F 起動!!



蒸気を巻き上げて、格納庫に仁王立ちになる光武F。

左右から勢いよく蒸気を吹き出し起動。あとはエクレールに搭乗するだけだ。



魅せます!! シャノワールのレビュー風景

エリカのステージ衣装も初公開!!

巴里中の芸術家が集い、民衆が集い、夜ごと繰り広げられるレビューに息を呑む……そこまで観客たちを魅了する、シャノワール・レビューたちの舞台とは、いったいどのようなものなのだろう? 今回公開されるのは、おなじみエリカ・フォンティーンのキャット

・ダンス!? 全身タイツとネコ耳というスタイルでステージに現れたエリカが、9人のバックダンサーを従えてファンシーな踊りを披露するのだ! プリティでラブリーなその華麗なるステージングは、誰もが一度見たら忘れられなくなること間違いなし、なのだ!!



中央の大階段から、ダンサー総勢10名登場!!

華やかなステージに酔う!



ネコの可愛らしさをアピール!



その統率のとれた動きが観客を魅了して……。



ネコをモチーフにしたダンスを大胆に展開!

これがエリカのキャットダンス(!!?)



右にワン・ツー、左にワン・ツー。



ネコポーズでニャンダンス!!



客席のお客さん、全員に向かってニコリ!!

最後はとっておき、この笑顔でフィニッシュ!!



最後は正面に向かって……。

振り向きざまに強クスマイル!!

巴里ならではの大胆さ!? 全身タイツがベースのレビュー服。

次号予告

フリー移動到新システム搭載!! ほか「サクラ3」新情報続々!!

次号のドリマガでは、シャノワールのそびえるモンマルトルのマップ、移動シーンに現れるニューイベントシステムを最速で紹介! そして前作にも登場し、巴里でさらなる進化を遂げた「キネマトロン」と「携帯キネマトロン」のすべてを大公開の特集をお届けするぞ! 絶対に見逃すな!!



「シェムー」で目指すもの



直撃インタビュー

SPECIAL
ドリマガ
特報
REPORT!

完成度: ? %

この胸に
去来するものは……

GAME DATA		
●セガ●発売日未定		
●価格未定		
プレイ人数 4 (予定) 人	プレイ時間 1 人	プレイ機种 未定
FREE (フル・リアクティブ・アイス・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 未定		
—		

三人の女性陣には実力派の役

「シェムー The MOVIE」とともに本格的に情報公開の始まった「シェムー II」。その人気は、トップにいる「サクラ

大戦3」をも抜きそうな勢いがあるほどだ。そんな「II」では3人のマドンナが登場する。記者会見では実力派の声優

も参加してきているという発言があったが、それはこの3人のマドンナ達がいい例と言える。3人の声優を紹介しよう。



ジョイ (CV:夏樹リオ)

ナイスバディでいきなりドリマガ読者の注目の的となりつつあるジョイ役を演じるのは、「マクロス7」(美保美穂役)、「バトルアスリーテス大運動会」(主役神崎あかり役)、「∀ガンダム」(メリーベル役)でおなじみの夏樹リオさんだ。



薫芳梅 (クン ファンメイ) (CV:大谷育江)

涼から見ると「妹タイプ」の薫。小さいながらしっかりした彼女を演じるのは「おジャ魔女どれみ#」(ハナちゃん)、「ポケットモンスター」(ピカチュウ)、「機動戦艦ナデシコ」(白鳥ユキナ)など数多くの役をこなしてきた大谷育江さん。

鈴木裕が語る 「バーチャファイター4」と 「シェンムーⅡ」

「常にクリエイティブなモノを作りたい」。どのゲームを作るよりも“フルスペック”だと語る鈴木裕氏は、ドリマガ取材陣の前で、現在開発中の「シェンムーⅡ」をプレイしながら解説を始めた。「一章 横須賀」からの改良点も踏まえ、まったく新しくなった「Ⅱ」のゲーム部分に迫る!!



ゲームとして「Ⅱ」は こう進化している!

——ようやく情報が出始めた「シェンムーⅡ」。鈴木裕氏はドリマガ取材班の前に、かなりできてきていると思われるゲーム画面を前に、自らコントローラを握って解説を始めてくれた。「Ⅱでは」プレイヤーの好きなように、寄り道をしたり、時間をつぶしたりといったことをできるようにしたんですよ。僕らとしては、「一章 横須賀」では、待ち合わせ時間まで、その近くで面白いことを自由に体験しながら待ってもらおう——という新しい提案をしてみたんですが、一方ではストーリーを早く進行させたいという人も多かったんですね。それならば、「Ⅱ」では両方をカバーできるよ

うにシステムを変えればいいんだという結論に至ったんです。その場所に行った時に、待つのがイヤな人は“待たない”を選んで、話をそのまま進めてしまえばいいし、もう少し遊んでいたい人は、“待つ”を選んで、また自分の好きなことをやっていければいいんです。これはワンチャンスじゃなくて、その指定の待ち合わせ場所に行けば、何度でも選択肢が出てきますからプレイヤーの自由に遊ぶことができるんですね。——“FREE”といいつつ、そのシステムゆえに、プレイヤーの行動を制限してしまっていた部分もあった「シェンムー 一章 横須賀」だったが、本来的なプレイヤーの自由度も、「Ⅱ」ではユーザーフレンドリーに設計をし直されているのである。——「シェン



多彩な登場人物が物語を彩る「シェンムーⅡ」。街を探索する楽しみだけでなく、人々との出会いがより楽しくなっている。

ムーⅡ」では、お金がどんどんかかるんですよ。だから、アイコンの中には、お金の情報が聞ける“\$マーク”のアイコンがありまして、「質屋に行きたいんですが」「働ける場所はないですか?」といった“質屋

まだまだ謎の多い女性・紅秀瑛。多彩な女性の登場する中、彼女の存在はまた一際違う。

者が配された!!



「シェンムー The MOVIE」で上映された「Ⅱ」の予告ムービーでは、この着いたチャイナドレスで流麗な演技を見せてくれた紅秀瑛。香港にやってきた涼は、果たして彼女との出会いによって何を、どのように成長していくのだろうか? 毅然とし、凛とした彼女を演じるのは「餓狼伝説」(千堂つくみ)、プレイステーション「ロードマナーク 新・ガイア王国記」(クムタカ)などを演じていた出口佳代さんだ。



礼拝堂で登場した紅秀瑛とは一転して、彼女の別の魅力を溢れさせているこの衣装。ジョイや薫とはまた違った大人の女性の香りが感じられる。静かな雰囲気のあるいつもの衣装とは違うこの境内でのシーンは、涼との関係が気になる、何か重要なシーンにも見えるが……? 「スターウォーズ エピソード1 ファントムメナス」(キットスター)、NHK「サブリナ」(エマ)、劇場版「Dr.ドリトル」(ドリトルの娘)など、多彩な役を演じている出口佳代さんの演技にも注目したいね。

紅秀瑛
(こう しゅうえい)
(CV: 出口佳代)

「シエンムーⅡ」はゲームとして シンプルに楽しめるものになりたい



It's NEW!! ロードも速い! アイコンもわかりやすい

① 「シエンムーⅡ」をプレイしていて、とにかく驚かされるのが画面切替時の読み込みスピードの速さだった。例えばどこかのお店のドアを開けて部屋に入ると、「一章 横須賀」の時は、長ければ十数秒ロード時間が発生する場合もあったのだが、「シエンムーⅡ」では、ほとんどの場合がROMカセットのゲームのように、一瞬で画面が切り替わるのだ。「長くて2秒かからないと思いますよ(鈴木)」という通り、「Ⅱ」では、こんなプレイ感覚の部分も大幅にチューニングされているのだ。下で

簡単に説明しているアイコン関係(アクションセレクト)も含め、「シエンムーⅡ」は遊んで楽しいゲームになっているぞ!

画面切替によるロード時間はまったく感じないほど短い。スゴイ!



情報”“アルバイト情報”といったことを聞き取れば、“\$”のアイコンボタンを押す、逆にストーリーを進行させる会話をその人としたときは、“リップ(唇)マーク”のアイコンを押せば、同じ相手でも違った情報を教えてくれるんですね。それをプレイヤーがちゃんと選べるわけです。——そう言って、実演を見せてくれる鈴木裕氏。確かに同じ会話をするにしても、プレイヤーの目的に合わせて、相手は反応を返してくれるわけだから、無駄な会話もしなくてすむ。また、会話可能な距離になったら、リップ(唇)アイコンが動き

出し、話せるかどうか一目でわかるのも非常に便利な仕様だ。「一章 横須賀」では、話しかけても「そんなことが聞きたいことじゃないのに……」なんて、心の中で突っ込みを入れていたプレイヤーもいるだろうが、「シエンムーⅡ」では、会話もより自然な形に進化しているのが十分に実感できる。——香港の路上で開かれているギャンブルの1つ「落とし玉」の店員に話しかける裕さん(涼)。「ここで普通に話しかけると落とし玉を遊ぶ会話になるんだけど、“リップ(唇)アイコン”を使って話しかけると、ストーリーを解いていくほうの情報をくれるんですね。だけど、「情報は落とし玉で遊ばないと教えてあげないよ」とか言われたりするんだけど(笑)。ただ、会話にもプレイヤーの自由度がずいぶん効くようになったと思うんですよ。——ちなみに、この落とし玉もたくさんの種類の台があるし、「腕相撲」や「大小」など、ギャンブルの種類もさらにたくさん用意されている。まだ開発中の段

階ながら、香港の街は刺激的で楽しさに満ちあふれているのだ。ややストーリー的に倉庫街ということで、話が中だるみがちだった「一章 横須賀」の新横須賀港に比べ、なんと楽しそうに遊びたくなる世界になっているのだろうか!と興奮をしてくる。ただ横でプレイしているのを見ているだけでも、早く遊びたくなる「シエンムーⅡ」。「シエンムー」は、ようやく最初に目指していた到達点にたどり着いてくれたのだ——と、安堵の気持ちと期待感とで楽しみがつきなかった。——「僕はいまだにドリマガさんの取材で言われたことを覚えていて、「最初からドンとたたっ広い世界をプレイヤーに渡すと広すぎて迷うから、少しずつでも行ける場所を広くしていったほうがいいんじゃないですか?」っていうのがあったじゃないですか。でも、「シエンムーⅡ」も実はいきなり「一章 横須賀」ぐらい広い世界から始まるんですけど、ちゃんと今回は自然な流れ

も作っていますから」。と語る鈴木裕氏。綿密に練られたストーリーも期待できる仕上がりになってきているのだが、それ以上に、画面左下に常に表示されているマップ(ナビシステム)が、非常に便利で楽しかった。——「次の街の区画に行く前には、ちゃんと地図を売っているんですけど、これを買って地図が表示されるようになるんですよ」。——実は、このマップ機能には秘密があって、街中ではない桂林の自然の道などでは、さらにマーキングができる機能もついていて、これがまた便利なのだ。そして、およそ他のゲームハードでも見たことがないほど美しい自然の景観は、全DCユーザーにぜひ見てほしいシーンだ。セガがマルチプラットフォームになったとは言え、まだまだここまで作り込まれたゲームは他機種では登場しないだろう。そんな満足感と期待を胸に今後の「シエンムーⅡ」の情報には注目してほしい。今度は本気でオススメだ!



アクションや映像シーンもシームレスで快適。

It's NEW!! 大きく変わった!“待つシステム(仮称)”とは?

② 用意された世界の中で、自由に時間をつぶしてほしい……。ジャンル“FREE”を標榜していた「シエンムー」で、賛否を呼んだ要素に「〇時〇分に〇〇へ行ってくれ」という場合、その時間まで時間をつぶさないとならないことがあった。「ゆったりたっぷりしっとり」のコンセプトのもと、新しく提案されたその方式は、海外ユーザーにはウケが良かったそうだが、日本のプレイヤーからは、賛否真っ二つの評価が返ってきたという。そこで「シエンムーⅡ」では、待ち時間前にその場所に行くと、そこで「待つ」「待たない」が選択できる——すなわち時間を飛ばすことのできる“待つシステム(仮称)”が用意されたのだ。「もう

先に話を進めよう」「いや、まだもう少しこのへんで遊んでいよう」といった進行をプレイヤーが自由に選択できるようになったわけだ。ゆったり派、せっかち派も満足させる“待つシステム(仮称)”。「シエンムー」がさらに楽しくなるぞ!



“待つシステム(仮)”は何度でも発動可能。その場に行けば自動的に選択肢が出てくるのだ。

It's NEW!! ASとナビマップが便利便利!

③ 「シエンムーⅡ」では、ゲーム画面の右下にコントローラの4つのボタンに対応した配置で、(ほとんど常に)アイコンが表示されている。「AS(アクションセレクト)」と呼ばれるこのアイコンは、今誰かと会話が可能かどうか、お金関係のアクション

(質屋に行く、アルバイトを探す)を選べるなど、プレイヤーの自由選択度が増えているのだ。また、いつでもマップが表示され、今自分がどこにいるかも一目瞭然。広い香港の街も、迷わず探索が楽しめるようになってきているのだ。注目!

広い街や初めて歩く街も、必ず入り口に地図を売っている。画面の左下に常に表示が(予定)。



人によっては単調な作業になるシーンもその人なりの自由になる。アイコン画面は今後公開。





第一部

そして語られた「バーチャファイター4」

1月29日(月)、「バーチャファイター4」の内見会が内々に行われるということで、主要雑誌の記者団がセガに集合した。先週は、3キャラの最新ビジュアルとともに「VF-X」は「VF4」だったことが公開されていたが、今回は想像を超える映像が記者団を震撼させた。その模様と「VF4」の未来に迫るぞ!!



セガ社屋3号館のAM2 of CRI(旧ソフト2研)主催での「バーチャファイター4」内見会は、夜の7時から開始された。鈴木裕氏おなじみのサイン「Ysマーク」は、ウイングラスのイメージを取り入れてデザインされていると言われているが、今回招かれた主要ゲーム雑誌の記者団の前には、光と陰の演出がなされたウイングラスがズラリとならび、会見後には懇親会へと進展した。実に5年ぶりのシリーズ最新作となる「バーチャファイター4」は果たしていかなるものなのか? 不安と期待の交わる中、公開されていたキャラクタービジュアルをもとにその映像を想像していた記者団は、2分50秒にわたる最新映像の前に興奮を隠せなかった。想像をはるかに超えた驚異の映像とは? まずはその模様をお伝えしよう。



先行されて公開されていたアキラのCG。NAOMI 2の実機からそのまま持ってきたこの映像だけでもインパクトは十分。そして、それ以上の興奮が記者団を直撃!



2分50分のデモ映像に記者団は震えた!!

——まるでハイクオリティなCGムービーのキャラクターかと錯覚させられるジャッキーとサラ。すべてのキャラがまったく新しいコスチュームに身をまとい、新たなステージを舞台に戦いを始めていく。影丸、リオン、パイにラウ、ウルフ、葵、そしてアキラが叫ぶ——「十年早いんだよ!!」と。新世代ゲーム機の映像に慣れ、ハイクオリティなCGムービーの映像に、もうとっくに慣れてしまった今のゲーム業界で、見た瞬間興奮を覚える映像というのは、なかなかお目

にかかれなくなりつつある。だが、今回記者団に披露された映像は、「シビれる。早くやりたい!」という欲求を掻き立てるのに十分であった。驚くべきは、そのキャラクターのリアルな表情と動き。常にハイエンドの最先端にいた「バーチャファイター」シリーズは、最新作の「4」でも、我々を震え上がらせてくれる映像を見せつけてくれたのだ。だが、鈴木裕はこう語る——「見栄え的な部分も当然大きく進化しているのですが、結局プレイヤーが触った感じで、どれ

くらい楽しんでもらえるかが大切だと思うんです。「3.5」でも「3.8」でもない、「VF4」と名乗れるだけの面白いゲームにしたいし、それができるという自信がついてきた。だから「VF-X」は「VF4」と名付けられたのです。製作が始まったのは、昨年5月頃。今度のAOUエキスポには今回記者団に見せられたデモ映像とはまたまったく別のさらに進化した映像を見せるという。まずは現時点で構想されている「VF4」の概要について、記者団との会見からお届けしよう。

——シリーズも実に5年ぶりの「バーチャファイター4」。今回のテーマは? 鈴木■ちゃんと「4」という名前の付くゲームですね。「3.5」でも、「3ダッシュ」でもなく、ちゃんとVFシリーズの正当後継作となれるような正当な進化を果たす——ということにありますね。逆に、見栄え的な部分ではNAOMI2を使っていますから。それはどんどん変わるんですが、遊んで楽しい部分が、ちゃんと「VF4」と付けられるだけのゲームにしたいなど。出すからには、面白いゲー

2研精鋭スタッフが結集して作られている「VF4」

今回の「バーチャファイター4」の製作スタッフには、AM2研の精鋭メンバーがズラリと集結している。「バーチャ4」を作るなら、ぜひやりたい——というスタッフが集まる中、作り手サイドが楽しみつつ、制作は快調に進んでいるという。中でも初代「バーチャファイター」以降、キャラクターのモーションから1フレームに至るまでのチューニングを手掛けるゲームディレクター片桐大智氏をはじめ、「ファイティングバイパーズ」のディレクター片岡洋氏

も協力。今回は、その詳細は明らかにはされなかったが、片岡氏はあるシステムがらみの部分を担当しているという。DC版の「アウトリガー」の制作でネットワークに関して詳しい片岡氏だが、果たして「VF4」ではどのようなシステムを担当しているのか? これも来る2月24日(土)のAOUエキスポ(於:幕張メッセ)で明らかにされるかも?とのこと。「楽しんで作っているゲームは自然といいゲームになる」という鈴木裕氏の弁に期待!



初代「バーチャファイター」では、98人抜きをゲームセンターで実現したほどの腕の持ち主・片桐大智氏。シリーズの最終的な仕上げのキーマンだ。



「ファイティングバイパーズ」シリーズのディレクターとしても有名な片岡洋氏。「バーチャ4」では、システムがらみの部分を担当しているというが?



記者会見終了後、そのまま懇親会へ。鈴木裕氏からはワイパーが振る舞われ、記者団とのさくばくばらんな談笑に、「バーチャファイター4」へのイメージ、抱負などが語られた。

「バーチャファイター」

くこととなります。また「投げ技系」の部分も少し変わる予定でして、今までは相手との距離があると、投げ失敗の格好になって、あまりカッコよくないというか、リアルじゃないなど思っていたんですね。間合いが長いなら少し近づいて、仮につかまえて損ねた時も、もうちょっとリアルな感じに投げ技が出るようにしたいんですね。あとは「さばき」系の攻防をボクシングでいうような「ブロック」や「ガード」でやるんじゃないかと、手でさばっていく操作を少し導入したいと思っています。あまりにもそのへんを自動化していくと、プレイヤーのやっける感が少なくなってしまうので、「構え」の状態は、「防御」の一環の状態と考えて、「構え」している状態から、ある程度余裕があれば、自動的にさばく、と。一方的に弱いプレイヤーがやられるん

じゃなくて、やられていく中でもチャンスが見い出せるようなものに仕上げたいんですね。それと連動している部分で、例えば「ハメ」系の技が入りそうだったら、ヘタな人にもインテリジェントなフォローがされて、ある程度チャンスが生まれる形。システム自体が学習して反撃に転じるチャンスをやりすぎないように、あくまでもプレイヤー主体の形で入れられるようにしたいんですね。あとはシリーズを通してあった「ダウン攻撃」も、実際の格闘では自分が倒れてしまったら、その後は蹴られて終わりというのがあるんですが、それではあまりリアリティに欠けるなど。ブレイクダウンして立ち上がらせるようなことを以前からスタッフ達と検討してきたんですが、それがうまく形になってきたんですね。単純なダウンだけでなく、操作によって受け身

ムにしたいと思っています。
——システム的な変化・進化は?
鈴木■少ないボタンでも、インテリジェントにプレイヤーの思うような攻撃ができるか? 今回は避けボタンをなくしたので、レバー操作だけでも避けができるようになったり、レバーでジャンプをしないようにしたりするなど、キャラク

ターの操作感を徹底的に洗い直して、戦略の幅を広げようと思っています。もちろん、自由度が上がることで、操作が思うようにできなくなるようになってはいけませんよね。自由度を上げること、インテリジェントに操作できることは、バランスと調整が必要な部分ですが、まだそのへんは、これから見てい

CHARACTER

——キャラクターコンセプト

新キャラは当然いるし、従来からのキャラもパワーアップして登場します!

今回披露されたデモ映像で登場したキャラクターは、全部で9キャラクター(ほんの一瞬、デュアルらしきキャラクターの一部も映っていたが、正体は不明)。残りの瞬帝、ジェフリーらはまだ調整中ということで、お披露目には至らなかったようだ。「VF3」のキャラクター(12キャラ+デュアル?)に新キャラクターを加えてみたいと思っています」と語る鈴木裕氏。公開されているキャラクターのコスチュームは、基本

的に1P側のキャラクターで、「VF1、2、3」のイメージを受けつつ、進化をさせた感じにしているという。一方、2P側のキャラは、新作の「4」を意識して、新しい冒険と新しい服装を大胆に取り込んでいるという。「もともとはVF4のキャラはものすごく斬新な感じで作り始めたんですが、スタッフから「こ、このキャラは誰ですか?」とか言われて止められまして(笑)。それで1Pキャラは、今までのイメージを残したデザインにしようとなったんです。キャラもやや歳をとったというより、新しいスタイルを目指しました(鈴木)。ちなみに新キャラの国籍や流派などは、まだ一切秘密。

武器などは使う予定はないが、「内気功、外気功などを表現するような演出はあるかも(鈴木)」とも。



「VF3」の新キャラは合気柔術の葵と相撲取りの鷹嵐だったが、「VF4」ではどんな新キャラが?

STAGE —ステージコンセプト

地形が大きく変化する!

建物が崩れ落ちるステージ、鳥や魚が大量に登場するステージなど、従来のセガの基板ではできなかった演出も、NAOMI2の採用により、次々と導入されている「VF4」。印象的だったのは、雪の積もったステージで、投げ技を仕掛けると人間の形にくぼみができていたシーン。「投げなどで叩きつけられた時に、石の地面がどんどん壊れていく——なんて、ダイナミックな変化と性質を作り込もうと思っています。ちなみに、対戦方式、ゲームシステムは、従来のシリーズと同様だそうだが、対戦はさらに熱くなりそう!?



「VF3」雪原ステージより雪はさらに積もっていた「VF4」。演出も強化。

EFFECT —演出の進化

「シェンムー」の技術が導入されて大きく進化!

「「バーチャファイター4」では、「シェンムー」でいろいろやっていた映画的な演出を応用して、勝ちポーズや物語性も、よりちりばめようと思います」と鈴木裕氏。キャラクターの微妙な表情の変化を国名に表現して見せたり、各キャラクターの登場シーンや勝利時の演出をさらに強化するという。特にカメラワークに関しては、臨場感溢れる特殊なカメラワークなどを使用しており、演出の質、量ともに大幅なパワーアップをはかっているという。「バーチャ4」はすべての作品の集大成でもあるのだ!

このキャラがそのまま超リアルに動き回り、表情を変化させる。「シェンムー」の応用技術も導入。



「最初は元のキャラが誰かもわからないほど大幅な手が増えられた」という「VF4」のキャラクター達。結局1P側は従来のシリーズを継承、進化した姿になった。

フォー “4”と名乗れるモノがついにできたー

を取って、スリーブダウン系のもので済ませるような。それですぐに格闘に帰っていきけるような方向に。これで単純な戦いが、もうちょっとリアルになっていくような感じがしています。

——対戦システムは、リングアウトがあって2本先取りみたいな感じで?

鈴木■基本的には同じだと思うんですけど、作りながらアイデアの部分も変わってきますからね。そういう要素を入れた時点で、ユーザーさんがそれを好んでやってくれるかどうか、まだ見えな

い部分がありますから。そのへんの新しい仕掛けの提案はしているところですが、最終的に採用するかどうかは、まだ未定です。ただ、シリーズものというのは、いろいろと難しいんですが、基本は「バーチャファイター」のテイストを残したまま、半分は引き継いで、半分は新しいものにチャレンジするという感じですね。まあ半分というところまではいかずとも、僕的には3割くらいをチャレンジする形でいいかなと思っています。あまりにチャレンジがないと、「VF4」じ

ゃなくて、「3.5」とか「3.8」にしかならないですから。

——ちなみに、モーションなどは今回すべて新規のものに?

鈴木■全部が全部まったくの新規だと、過去の財産が使えませんからね。NAOMI2は、昔のハードに比べて優秀ですから、モーションコンバートによって、骨の構造とかよりリアルな動きをす

技術も、昔のものに比べて進化していますから。もうちょっと人間っぽい動きができるようになると思いますよ。

——プレイ上の変化は?

鈴木■「攻防一体」という言葉がありますが、今まではどうも攻撃と防御が離れ気味に感じていたんですよ。防御が完了した後は攻撃のチャンスがあるという、醍醐味も出せるようにしたいですね。あとは音楽もエイトビートでカッコよくいきますので。楽しみにしてください。

SYSTEM — ゲームシステム

ボタンは3ボタンに戻る!

「バーチャファイター3」では従来の3ボタン(パンチ、キック、ガード)に加え、「エスケープ(避け)ボタン」が追加されていたが、今回の「4」では、逆に3ボタン制でテスト中とのことだ。「今でもよく覚えているのですが、最初に「バーチャファイター」を作る際に、「ストリートファイターII」の6ボタンが主流だったんですね。それで、僕らは作るなら、64ボタンか3ボタンにするかどうかだと言ってたんです。多いなら多いで思い切

り多くして、少ないなら少ないで思い切り少なくしよう。やはり中途半端はいけないなと思ってたんです。ですから、今回は初心に立ち返って「VF1」のように3ボタンでインテリジェントに気持ちのいい攻撃が出るようにならないかと、今研究を進めているんです。まだ3ボタンにするというのは、正式な決定ではないんですが、レバーによって、前後左右の移動を含め、戦略の幅を広げられるようにしたいですね(鈴木)。続報に注目だ。

NAOMI2 — ナオミ2の威力とは?

まずはアーケードで登場!!

先頃、PS2への移植が電撃的に発表された「バーチャファイター4」。まだ制作途中、しかも完成には時間のかかるこの段階で、いきなり家庭用への発表があるというのは、正直異例中の異例な話である。だが、「バーチャファイター4」は、今年アーケードゲームとしてまずは投入され、家庭用への移植は、追って——という予定にあるという。とはいえ、会見中に少しだけ話の出た「今回の「バーチャファイター4」の新システムについて

は、AOUエキスポ以降でお話しします」というコメントは今までにない新しいシステムが追加される可能性もあるということだ。こちらも続報を待て!



アーケード最新基板NAOMI2。最強のボードでまずは「VF4」が登場する!!

ここまでリアルなキャラクターは、DCでは出せないのか? 他機種への移植は心中複雑?



今回の記者団内見会の2日後、PS2への電撃的な移植が発表された「バーチャファイター4」。その経緯と今後は?

普通、セガのアーケードゲームの場合、家庭用ゲーム機への移植という話は、ある程度の期間が置かれたうえで発表されてきた。なぜなら新作がアーケードゲームとしてゲームセンターに登場した際のインカムが落ちるのが目に見えているからだ。ドリームキャストとNAOMIというほぼ同性能のハードでは、当時はシナジー(相乗効果)というものがよく言われたものだが、正直シナジーというものは自動的に起きたりはしなかった。シナジーというのは、そ

そしてPS2移植へ……

こに連動したほうが絶対面白いという意識があれば、確かに起きるが、例えば隠しキャラを散りばめた程度の連動などは、ユーザーにプレイを強いるぶん、シナジーと呼べるモノにはなかなかなりにくいものだ。また、劇場映画とビデオ販売も、さすがに劇場版を上映する前から、ビデオの話は出したりはしない。ビデオがいついつに出るなら、それまで待つか——という客層が少なからず出てしまうからだ。だが、今回は、第一報、しかもまだアーケード版すら制作途中の段階で、家庭用移植が発表されたということは、ある意味大きな衝撃をとまなつたし、ある意味セガの一大決心を見て取れる。満を持して出す「バーチャファイター4」をどうだとばかりに他のハードに投入する。そこではセガ最強の開発チームである2研と鈴木裕の実力が広く世間に広まるチャンスでもあるのだ——そう解釈しておこう。さて、そのPS2版「バーチャファイター4」の開発状況等だが、ドリマガの取材に対し、現状では「それに関してはノーコメント」、ベタ移植なのか? 新規要素は入れるのか? についても

「まったくの未定です」——との回答が来た。また、DC以外への進出も今のところは発表されているDCタイトル以外は未定だという。だが、他の機種への進出は「興味深く、いろいろな可能性を感じています」とし、「自社プラットフォーム(DC)への思い入れはありますが、基本的に私のバックボーンがソフトウェアなので、どのようなプラットフォームでもゲームを作ることに関して何の支障もありません。マルチプラットフォーム化により、私どもの作る作品が、より多くのユーザーの方々にプレイしていただける可能性が高いので楽しみにしています」と鈴木裕氏は語る。2研の新たな挑戦に注目だ!

特別プレゼント

さて、今回紹介した「バーチャファイター4」が、どのような映像を2週間後のAOUエキスポで見せてくれるか非常に興味深いですが、今回は特別に「VF4」のパイをパネルにした特製フォトスタンドを2名の方にプレゼントしよう。あて先は欄外まで。ドシドシ応募を!



【プレゼントの応募先】〒107-0052 港区赤坂4-13-16 ソフトバンクパブリッシング(株)「ドリームキャストマガジン」編集部「バーチャファイター4」特製フォトスタンド係まで、ハガキで応募してください(締切は2月23日当日消印有効)。

Powered by NAOMI



NEW!!
SPECIAL
ドリマガ
特報
REPORT!

完成度: 60%

GAME DATA	
●広美/スタジオライン●6月発売予定	
●価格未定	
原案	未定
シナリオ	1
原画	未定
ADV (アドベンチャー)	
ホームページアドレス	
http://www.st-line.co.jp/	
対応等	
未定	
価格	—

実験都市でおこる
怪異、事件……そして恋。

火情聖母

カエンセイボ

～The Virgin on Megiddo～

インテリジェントシティで何かが……

2031年、古き因習の残る地方に作られた実験都市「いざなみ市」。すべての事物が単一のプログラムOSによって管理されているこの都市で、今、怪事件、さらには人体発火現象が次々と起こっていた……。

推理+恋愛アドベンチャー

火焰聖母
~The Virgin on Megiddo~

閉ざされた都市で起こる不可解な事件……。本作はいざなみ市に隠された謎を追い、事件を解決していく推理アドベンチャーだ。また同時に、人気イラストレーターの横田守氏が描く、魅力的なキャラクターとの交流を描いた恋愛ゲームとしての側面もあわせもっている。目的はあくまで“謎の解明”にあるが、その過程によってエンディングなども変化するのだ。今回は主人公と同じ学校に通うキャラクターの一部を紹介していこう。



移動は3Dマップ画面で目的地を指定するタイプ。移動後はアドベンチャーモードに移行。



閉ざされた謎を解き明かすためには、人から得られる情報だけでなく、さまざまな道具を入手&使用する必要がある。

北川 真奈瀬

KITAGAWA MANASE

聖骸高校で校内のシステムの監理委員をしている少女。秀才肌で冷静沈着なところから少し冷たいように見える。しかしじつは人当たりは柔らかく、キレると無鉄砲な行動をする一面も!? 小さな理論や証拠を積み重ねて結果を出していくタイプ。



主人公・蘭堂の中学生時代の同級生。本来は寂しがり屋だが勝ち気な性格もあって、他人の前では明るく頼りがいのあるキャラクターを演じている。しかし、誰にも話せない悩みを抱えており、それを自分一人で解決しようとしている。

秋村 湖希

AKIMURA MUZUKI

そして…… 蘭堂 研人

RANDOH KENTO

主人公。探偵社に居候している高校生で好奇心が強くおせっかい焼き。普段はその眼鏡に隠されて見えないが、洞察力に富んだ鋭い瞳をもつ。いざなみ市唯一の学校である聖骸高校に、彼が転入したところから、この物語は始まる。



聖骸高校に通う15歳の少女。地元の二大勢力のうちの1つ、旧市民派の中心・華竜院家の令嬢で、その容姿と家名から古風でおしとやかという印象を周囲に与える。ぼ〜っとしてはいるが、華竜院家(というよりも父親)からの自立を望む。

華竜院 巴

KARYUIN TOMOE



あの笑いと感動が再びドリームキャストへ!

ラブひな

L O V E ♥ H I N A

GAME DATA

●セガ●3月29日発売予定
●8,800円 (480ポイント)

1人プレイ 1人プレイ 5人プレイ

ADV (アドベンチャー)

ホームページアドレス
<http://www.sega.co.jp>

対応等

VGA 対応
DVD-ROM 対応

ソフトのほかに多数特典つき。(ソフト単品の発売予定なし)

スマイル・アゲイン™

コミック原作も好評連載中の「ラブひな」がDC版のゲームになって約半年、早くも続編の登場なのです。今度は、各ヒロインの魅力に迫ったショートストーリー集でお届けします。

みゆう〜 (ただいま)

NEW!!
SPECIAL
ドリマガ
特報
REPORT!

完成度: 90%

東大にも合格したし、いよいよ成瀬川に……?

ショートストーリーが全部で9つ

今度のお話は、前作「～突然のエンゲージパニング」の続きで、景太郎が東大合格を果たしたあとのひなた荘が舞台。原作でいうと、パラケルス島でのドタバタにひと段落がついた3月15日～31日にあたる。そこで今回は、ひなたギャルズの紹介と、前作からの変更点をまとめて紹介していこう。



用意されているストーリーは全部で7+α。各ヒロイン別の7本と、前作のおまけストーリーの再収録、さらに……。



あいかわらず……とうかがうらしいそのう磨きがかかったコミカルさに笑え。

プレミアグッズ同梱版で発売されまーす

本作は、下に紹介しているものを含め、全部で6点のプレミアグッズが同梱されて発売される。ちょっとドッキリする、しのぶの水着エプロン姿(ゲームでのイベントCGもあり)のランチヨンマットは要チェックだね。



今度の「ラブひな」は私たち7人のショート

早とちりと思ひ込みならひなた荘ー

成瀬川なる
NARU NARUSEGAWA
(Cast: 堀江由衣)



景太郎にとって、“15年前の約束の女のこ”だったなる。最近はお互いの気持ちも通じ始めて……?

天然度120%のお気楽貧血娘

乙姫むつみ
MUTSUMI OTOHIME
(Cast: 雪乃五月)

悪ノリとお色気ならおまかせ♡

紺野みつね
MITSUNE KONNO
(Cast: 野田順子)



ギャンブルにお酒と、ぐうたらを地で行く彼女は、いつもお祭り騒ぎの元凶だったりするわけで。

青山素子
MOTOKO AOYAMA
(Cast: 浅川悠)

剣に生きるひなた荘の用心棒

神鳴流剣術で武士の道に生きる少女・モトコ。ことあるごとに景太郎へ奥義を練り出すけど、最近はお互いの気持ちも通じ始めて……?

こんなところがパワーアップしたんだぞ!

ゲームシステムは前作と同じで、①イントロダクションパートから④リザルトパートの繰り返しで物語は進む。やはり注目したいのは、③コマンドルーレットかな。②コミュニケーションパートで情報&パートナーを集めたら、○ルーレットで成否を決めるんだ。

ゲームの流れは前作を踏襲

- ①イントロダクションパート
- ②コミュニケーションパート
- ③コマンドルーレット
- ④リザルトパート



行動や、その行動を共にする相手を決めて実行する。

新機能

レーダーモードでキャラ探しもカンタン



今作は、この「マップレーダー」が目玉の新機能。ひなた荘のどこに女のコたちがいるのか、ひと目でわかる! ひなた荘の見取り図もばっちり。



東大の考古学の講師・瀬田と一緒にいたサラ。最近ひなた荘で生活し、そのやんちゃぶりはカオラと同レベル!

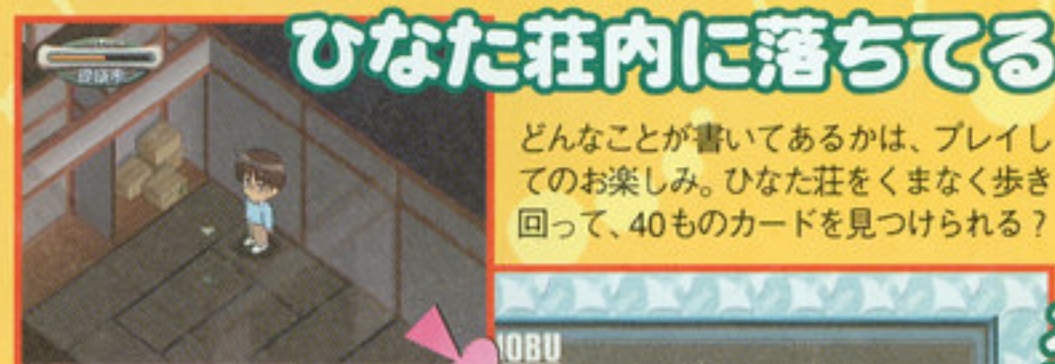
サラ・マクドウガル

SARAH MACDOGAL
(Cast: 小林由美子)



プリクラとメッセージカードを集めたらどうだ?

前作では、シナリオの合間にひなた荘内に落ちている「プリクラ」を集めたけど、今作では「メッセージカード」というものになった。それには、女のコたちの秘密の告白ともいえる、とっておきのメッセージが込められていたりする。「プリクラ」はどうなったかというと、ゲーム中に見たイベントCGが自動的に手帳に記されていく形で残っているぞ。またまたコンプリートに燃えそうだね。



ひなた荘内に落ちてる

どんなことが書いてあるかは、プレイしてのお楽しみ。ひなた荘をくまなく歩き回って、40ものカードを見つけられる?

イベントを見ればプリクラに!



やっぱり、これがなくっちゃダメだね。景太郎の唯一の趣味なんだから。ルーレット分岐を全部チェック!



浦島はるか HARUKA URASHIMA

(Cast: 林原めぐみ)

景太郎の叔母で、近くにある和風茶房「日向」のオーナー。なにかと景太郎やひなた荘の住人たちの相談に乗ってくれる。

ストーリー集だけど甘く見るんじゃないわよ

前作に引き続き登場する

オリジナルキャラクター 藤沢みづほ MIDUHO FUJISAWA

のシナリオもあるわよ
(Cast: 今井由香)



ゲームオリジナルの彼女は、前作で景太郎の家庭教師として登場。景太郎との結婚騒ぎで、ひなた荘に嵐をもたらした。

現役東大生の元家庭教師

発明オタクの
ノーテンキ少女

カオラ・スウ KAOLLA-SU

(Cast: 高木礼子)



カオラは、機械いじりが得意で、ヘンテコなメカを開発しては騒ぎを起こす元気少女だ。アイサツは飛び蹴り!?

また、おジャマしちゃうわね やっほー、みんな元気? 景太郎さんの家庭教師は終わったんだけど、たまにはひなた荘へ遊びに行ってもいいよね。成瀬川さんにはちょっぴりメイワクかもしれないけど……よろしく!

夢みるけなげな中学生

前原しのぶ SHINOBU MAEHARA

(Cast: 倉田雅世)

ガンダムバトルオンライン

ソロプレイモードの詳細が明らかに!



ジオン艦隊を率いて
地球連邦をせん滅せよ!

© SOTSU AGENCY・SUNRISE © BANDAI

GAME DATA

- バンダイ ●春発売予定
- 価格未定

1人 1~4人 未定

SLG (リアルタイムシミュレーション)

ホームページアドレス
<http://www.bandai.co.jp/multi/>

対応等

VGA 通信 ネット

※複数プレイは通信対戦時のみ。

SPECIAL
ドリマガ
特報
REPORT!

完成度: 50%

正式タイトルが「ガンダムバトルオンライン」に決定した、ネットワーク対応の世紀ガンダムゲーム。今回はネットワークを介さずにプレイでき、そのデータがネット対戦にも反映される予定の「ソロプレイモード」の詳細だ!

「一年戦争(ジオンVS連邦)」が舞台の本作。ネット対戦が可能なほか、ソロプレイモードでは新たな物語も描かれる。

356sec

スキル
任務

3 RGM-79
1 RGM-79
1 MS-06F

F MR 134 HP 350 61 0 F MR 56 HP 10

FRIEND ATK ENEMY ATK

1190 2P 810

コマンド

スキル
任務

3 MS-06F
2 MS-06F
1 MS-06F

F MR 137 HP 230 34 54

FRIEND ATK ENEMY ATK

ZEON
ジオン公国軍

地球連邦政府からの独立をめざし、ジオン公国は人型汎用兵器モビルスーツ「ザク」を開発。この新兵器で10倍の戦力差を埋め、地球連邦軍を窮地に追い込む。

VS

E.F.S.F
地球連邦軍

「一年戦争」の緒戦において大敗を喫した地球連邦軍は、モビルスーツ開発に着手して「ガンダム」を開発。のちに、その量産型である「ジム」を完成させる。

2 MS-06F
1 MS-06F
1 MS-06F

D MR 46 HP 130 0 52 F MR 50 HP 110

FRIEND ATK ENEMY ATK

394sec

ジオン軍の艦隊指揮官となって地球連邦に戦いを挑め

ネットワークを使用しないソロプレイモードでは、ジオン軍の艦隊指揮官としてジオン側のシナリオをプレイすることになる。ステージ数は現在9ステージが確認されており、モビルスーツを搭載した連邦艦隊を相手に艦隊指揮官としての腕が試される。

3 クルム
ドリマガ

モビル	体力	機敏	射撃
122	030	032	
射撃型	037	025	034
対艦	029	021	019
軍曹			

パイロットの名前を入力し、機体を選択してください

部隊作成時にはパイロットも自由に設定できるほか、ランダムだが能力値も選ぶことができる。

ソロプレイモードの流れ

- 1 部隊作成
ステージスタート
- 2 マップモード
敵艦隊接触
- 3 バトルモード
作戦終了
- 4 ステージクリア

STEP 1
部隊作成

作成した部隊を指揮して
与えられた指令を遂行する

プレイヤーが最初に行うことは部隊の作成。その指揮下に入るパイロットの中には、白兵戦が得意な者や、狙撃の名手など、個性的な顔ぶ

れが並んでいる。プレイヤーが指揮する艦隊は、最初は戦艦1隻とザク3機のみだが、ステージが進むにつれユニット数も増えていく。

戦いの場となる 宙域

地球圏付近やコロニー郡が並ぶサイドなどのマップが用意されている。地形やミノフスキー粒子がゲームにどう影響してくるかはまだ不明だ。



ヘックスマップで 艦隊運用

マップモードはヘックスで構成され、艦隊単位で動かしていく。そして自軍の艦隊が敵艦隊と隣接すると、バトルモードへと移行する。

STEP 2 偵察艦隊や補給艦隊と 協力し敵艦隊を捕捉 マップモード

プレイヤーが率いる部隊を作成し終わると、シナリオがスタート。各ステージには作戦終了までのタイムリミットが設定されていて、この時間内にミノフスキー粒子下で索敵をして、敵艦隊(地球連邦軍)の位置をつかみ破壊しなければならない。またマップモードには作成した部隊のほかに、補給部隊のパプアや偵察部隊のジッコが登場。補給物資の輸送や索敵活動などを補佐してくれる。

STEP 3 モビルスーツパイロットに 指示を出し敵機を攻撃 バトルモード

部隊同士が隣接して発生するバトルモードでは、モビルスーツを主軸とした艦隊同士の戦闘がリアルタイムシミュレーションで展開する。この時プレイヤーは、コマンドを用いてパイロットに指示を出すことができる。このモードでの最大の目的はあくまで敵艦艇の撃破であり、艦艇さえ破壊すればモビルスーツが残っていても敵部隊は消滅してしまうのだ。

任務

モビルスーツに基本的な行動(役割)を指示する。対モビルスーツ戦の「ファイター」、対艦戦の「アタッカー」、自軍の艦艇の周囲に留まる「ディフェンダー」がある。

ファイター



敵モビルスーツに目標を定めて攻撃する。援護機によるサポートも可能。本機と近距離援護機で接近戦を闘い、遠距離援護機がマシンガンやバズーカなどで後方から援護射撃を行う。

アタッカー



敵艦艇に目標を定めて攻撃する。「ファイター」同様、援護機によるサポートが可能。モビルスーツが本領を発揮する戦い方で、敵艦艇からのビームや対空砲をかわしつつ撃沈させる。

ディフェンダー



味方艦艇の周囲に留まり、近づいてきた敵モビルスーツに対して防衛戦を仕掛ける。味方艦艇が全滅するとゲームオーバーとなるため、決しておろそかにできない守備が主体の任務だ。

CHECK!

装備も変更可能

モビルスーツの武装は未だ不明な点多いが、現在確認できている武器を紹介しよう。ザクⅡに関しては「90mmマシンガン」「120mmマシンガン」「ザクバズーカ」、そして「ヒートホーク」。装備変更はマップモードで行い、パイロットの能力に合わせた武装が可能となっているようだ。敵となる連邦軍のジムにも「マシンガン」「ビームスプレーガン」「バズーカ」と、「ビームサーベル」が確認されている。

TYPE	MS-06F	STATUS			
NAME	ザクⅡ				
HITPOINT					
胴体	頭	右腕	左腕	両足	バーニア
310	040	040	040	060	040
/310	/040	/040	/040	/060	/040
攻撃力	移動	機動力	センサー	消費コスト	
010	040	040	000	050	
攻撃力 破壊力 命中率 射撃 連射率 誘爆					
90mm MG	040	030	070	002	010 000
120mm MG	040	020	070	004	010 000
ザク・バズーカ	040	020	020	004	025 050

マシンガンやバズーカなどの射撃武器は破壊力や射程などで表されている。パイロットの能力や役割に応じて武装を変更し戦場へ投入しよう。



マシンガンのように連射はできないが、威力ではバズーカのほうが格段に高い。弾数が少ないのがネックとなっている。

5つのコマンド を駆使して多大な戦果を得よう

艦隊指揮官としての腕の見せどころとなるバトルモード。プレイヤーはここで、敵艦艇の撃破に向けて各パイロットにさまざまな指示を与えていくが、このとき用いるのが以下に紹介する5つのコマンドである。

目標

どの敵機を対象に戦闘を行うか指示を与える。すでに攻撃指示が出された敵機には同じコマンドは使用できず、複数で1機を攻撃したい場合には「援護」を選択する。

援護

味方機を援護させる際に使用する。味方機1機に対し、2機までの援護が付けられる。「近距離」と「遠距離」があり、援護の2機が同じ距離を選択することはできない。

情報

パイロットとモビルスーツのパラメータを表示する。パイロットがどんなスキルを持っているかや、モビルスーツの武装などが確認でき、指示を出す際の参考にできる。

スキル

パイロットの有する能力を発揮させるために使用するコマンド。「射撃」「白兵」「狙撃」といった攻撃用スキルと、戦闘中の敵機から離れるための「離脱」がある。

射撃

対モビルスーツ戦で先頭機のみ使用可能。攻撃力を高めて、敵機側の「狙撃」を打ち消す。

狙撃

対モビルスーツ戦で先頭機のみ使用可能。攻撃力を高めて、敵機側の「白兵」を打ち消す。

白兵

対モビルスーツ戦で先頭機のみ使用可能。攻撃力を高めて、敵機側の「射撃」を打ち消す。

離脱

対モビルスーツ戦で先頭機と近距離援護機が使用可能。敵機から一時離脱する効果を持つ。

STEP 4 作戦結果が良好ならば新型 モビルスーツが補充される ステージクリア

ステージ終了時には、残った時間や敵ユニットの撃破数が評価され、高評価なら次のステージで補充されるモビルスーツが高性能になって

いく。また、補充されたモビルスーツはネット対戦時にも使用でき、さらにソロプレイの結果は、ネット対戦へも反映されることとなるのだ。

ブーストをDCで体感する!!

ドリキヤス

早くも

移植決定!!

先週号で紹介したばかりのアーケード版「機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン」が、早くもDCへの移植が決定!! 期待される“ファーストガンダム”の戦いではどんなものを見せてくれるのか、さっそく紹介していこう!!

NEW!!
SPECIAL
ドリマガ
特報
REPORT!



機動戦士 ガンダム UNDAM 連邦VS.ジオン

GAME DATA	
●バンダイ●発売日未定	
●価格未定	
未定	1~2人
ACT(チームバトルアクションゲーム)	
ホームページアドレス http://www.bandai.co.jp/	
対応等	
未定	
アーケード版(NAOMI)は3月稼働予定。	

3DフィールドをMSが駆け抜ける!!

アーケード版の移植決定とはいっても、本作は今や遅しとその稼働開始が待たれている状況のため、ゲーム内容はそれほど詳しくは明らかにされていない。

ここで本作をもう一度簡単に説明すると、プレイヤーは連邦軍とジオン軍に分かれ、それぞれがモビルスーツを操り3Dフィールドで戦いを繰

り広げるバトルアクションゲーム。もちろん「ガンダム」の名にふさわしくシューティングや格闘といった要素も含まれており、その世界観を存分に味わうことができるだろう。それこそ、プレイする際に、ザクを愛機とし、歴戦のパイロットを気取るのも悪くない。“ファースト”の戦場に立つ、それが本作の魅力なのだ!!

激しさを増す戦場でキミは生き残れるか!?

ガンダムゲームの新しいカタチ “2対2のチームバトル”!!

本作の最大の特徴でもあるのが、2対2のチームバトルであること。プレイヤーは必ず連邦軍対ジオン軍のどちらかで戦うことになる。さらに特徴的なのが各モビルスーツごとに設けられている耐久力以外に、軍単位によるゲージが存在し、モビルスーツが破壊されることで減少し、なくなってしまうと敗北になるというシステムになっている。つまり、2人で1つのゲージを共有するため、それぞれのチームがどう戦い、どう協力するのか、そのチームワークと戦略が勝利へのカギとなることだろう。ちなみに、例えばドムを使ってジェットストリームアタック……といきたいところだが、2対2なのでその夢はかないそうにない。残念!!

2種類の基本攻撃



射撃

ビームライフルやバズーカといった射撃系武器は、主に中・遠距離での攻撃に使用することになるだろう。



格闘

敵機の近距離に迫った場合は、ビームサーベルやヒートホークといった格闘武器が有効になりそう。

注目!!

画面左上にあるゲージは、機体が撃破されると減少していく。このゲージが残っている状態であれば、撃破されても復活することができる。



敵機を撃破!!

↓ どういうことかというところ...

機体の強さがポイントの差になる! そして腕の差になる!!

それぞれの軍のゲージは、破壊されたモビルスーツの種類によって減る量が変わってくる。性能のいい機体であればゲージの減る量が多く、それだけのリスクを背負って戦わなくてはならないのだ。



ガンダムの場合

さすがに基本性能が高く、ビームライフル装備ということもあってゲージ消費量は多そう。

ザクの場合

基本性能はほかの機体にやや劣るものの、低コストで使い方がいいのでは使える機体になるかも?



ガンダムに乗るからには撃破されてはいけない!

戦闘までの大まかな流れをチェックしてみよう!!

ゲームをスタートし、まずプレイヤーがやることは連邦軍とジオン軍のどちらに属するかを選択すること。選んだ軍によって、そのあとで選べるモビルスーツが限られてくるので、ここは慎重に決定するようにしたい。乗り込む機体が決まれば、次はオペレータから作戦内容を聞き、戦闘地域や敵機種の確認を行う。ひと通りの説明が終わり、心地よい緊張感が身体を包み込みはじめると、いよいよ出撃となる。「アムロ、行きま〜す!」



この場合はフラウ・ボウがオペレータ役となり、敵の機種や位置、そして戦闘範囲などを説明してくれる。



そして出撃!!



興奮の出撃シーンはリアルタイムムービーで演出される。左の写真を見るかぎり、その際にカットインが入り、おそらくセリフも言うだろう。



対立する2つの勢力!!

本作には“ファーストガンダム”で一年戦争時に活躍したモビルスーツのほとんどが登場することになっているとのこと。現在のところはっきりわかっているのは、このページで紹介している9機種だけだが、これまでの画面写真を見てもドムやゾック、ズゴックといった機体の登場も間違いなさそう。今後の情報に注目してほしい!!

RGM-79
ジム

連邦軍

主人公サイドの組織。モビルスーツ開発ではジオン軍に遅れをとったが、ガンダムを開発したことでその差を埋めることができた。ただし、種類は少ない。

RX-75
ガンタンク

RX-78
ガンダム

RX-77
ガンキャノン

VS



ザクの背後からビームサーベルで斬りつけるガンダム。このガンダムとザクの戦いから、ガンダムの歴史が始まったのだ。



ゾックの攻撃をかわすガンダム。場所は連邦軍本部のあるジャブローか?!



モビルアーマーの原型となつたアッザムが上空に出現!



特殊兵器アッザム・リーダーの攻撃が容赦なくジムを痛めつける!

モビルスーツ

キミは連邦軍に属し野望を打ち砕くか、ジオンとして志のために戦うか!?

“ファーストガンダム” を知らない世代へ

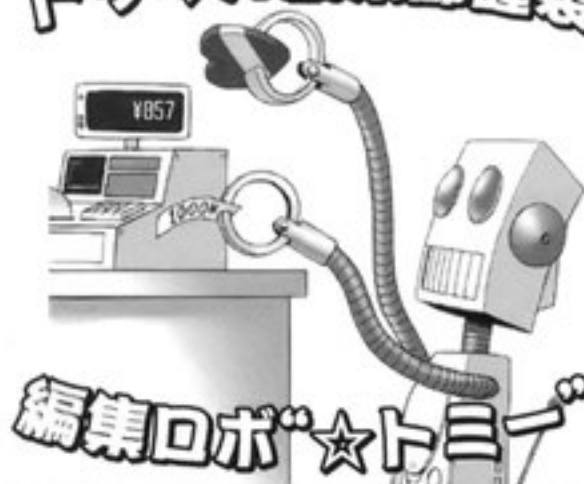
今でこそさまざまなジャンルのガンダムゲームが発売され、当たり前のように存在している「機動戦士ガンダム」。いわゆる“ファーストガンダム”がテレビで放送されたのが、今をさかのぼること約20年前。ということは、少なくとも20歳以下の人たちはリアルタイムで見えていないことになる。再放送やビデオでは見たことがあるかもしれないが、“ファーストガンダム”よりも「新機動戦記ガンダムW」や「Vガンダム」のほうが親しみがあるかもしれない。逆に、だいたい25歳以上のファンであれば、ガンダムといえば“ファーストガンダム”という声が返ってくるほどその支持は高い。そもそも、ガンダム人気に火がついたのは本放送終了後で、本放送が低視聴率のため全43話で打ち切られたというのはあまりにも有名な話だ。これほど長い期間人気を維持しているガンダムだけに打ち切りとは不思議な気もするが、今思えば、その打ち切りがあったからこそ逆にファンの心を動かしたのかもしれない。そして、ファンのあと押しにより実現した映画化や、その後のシリーズ展開などでガンダム人気を不動のものとし、「機動戦士ガンダム」は現在に至るのである。もし、“ファーストガンダム”を見たことがないというガンダムファンがいたら、劇場版がDVD-VIDEOで発売されているので、ぜひ一度は見てほしい。(大戸島)



背景からして、おそらくはジャブローへと降下していくシーン。思わず「哀・戦士」を口ずさみたくくなるような場面だ!

このほかにも多数のMSが登場!!

週刊ドリマガ広場



FREE TALK with ロボ

キャスト子でGO!



東京都/アンボンTAN☆

我がスーパーアイドル・キャスト子がついにサーキットになりました!(嘘)コースエディットができればねえ。

オッハー!(今さら)編集ロボ「☆トミー」でゲース。最近DC周辺は何かとあわただしいけど、もうここからは好転していくばかりなわけですから、のんびんだらりと過ごしていきましょうよね。ウーフーフーフーフー(←ドラっぼく)。

●1月24日の深夜、私は。ドリマガ片手に店に行き、ソフトを選び、購入。とりあえず4本。明日からは店めぐりの日々が始まる。あ、マラカスコントローラも買わねば。ああ、なんて前向きな私。

(山形県/つぼっち)

—イイですね。生産は止まってもDC事業はこれからがピーク! ショップの方々も販売続行してくれなきゃ困るんでガンスよ。ここから100本ぐらいゲームが出るんですよ?

●「ドリームキャスト生産終了」のアナウンスを聞いて、もう1台買お

うと思いました。
(東京都/みるぷ〜☆)
—そういった諸々で一気に売り上げが伸びるんじゃないかと踏んでおりますよ。ロボも買おうかな……。

●某有名スーパー「ヨーヨー」のでできごとです。「スペースチャンネル5」の値札が「スペシャルチャンネル」になっていました……。しかもすでに2,800円のドリコレ版が出ているのに3,980円で売っているし……。

(東京都/二歩)

—買ってみたら本当に「スペシャルチャンネル」という新作ゲームだったりしてな。

●☆トミーさん、はじめまして。突然ですが☆トミーさんは年賀状を何で作りましたか? やはり体内……(以下略)。我が家では祖母がパソコンで作っておりました(私は手書き)。コンピューターおばあちゃんと編集ロボを生み出したIT革命に乾杯。

(神奈川県/マゾ斎藤)

—コンピューターおばあちゃんはイイですねえ。人類の生み出した文化の極みですよ(違う)。ちなみに年賀状はロボットなので出しませんでした。まったく無礼な話タヨネ。

●「青の6号」って着色料の名前ですか?

(神奈川県/アメニティー)

—もちろんデース。他に何がある

—いいなんてもんじゃありませんよ。ところでエアロボ的には、美形はハンサム、美系はアート系だと思うんでゲース。

●「Close to~祈りの丘~」って、もしかして「ネジくん」(「ROOMM ANIA#203」)の女性版ですか?

(愛知県/TOM☆CAT)

—もちろんデース。他に何があるというのか。ちなみに、質問に対するロボの回答はすべてウソなので(マスコミってこれだから怖いよね)、気をつけてくださいよね。

●ねえマイローボ。美形と美系ってどっちが正しいのかしら? 私はずっと美形と思ってたんだけど……。あ、私これからマイローボって呼ぶことにしたわ。いいかしら? くす。

(熊本県/風華白刃)

—いいなんてもんじゃありませんよ。ところでエアロボ的には、美形はハンサム、美系はアート系だと思うんでゲース。

最近やる気が出てきました。理不尽を感じたら走り出す! 走るしか!



滋賀県/かあくくん
21世紀型のドラはルーティーンスバージョン!? 銃を乱射するスネチャまじりのハードコアな感じでよろしいです。

世紀を超えて…… ドラえもん世代大フィーバー!



北海道/不二ヨードル
ドラえもん世代ってものすごく幅が広いデースよね。なんかスネチャまじり風貌が変わってない気がしますよ。

いろいろ記念・血のバレンタインスペシャル! (注:いつもと同じです)

ドリ広 Weekly!
この一週間がひと目でわかる「ドリ広 Weekly」。週刊ドリマガニュース、GAMESPORTとあわせてご利用ください。

2/9(金)	2/10(土)	2/11(日)	2/12(月)	2/13(火)	2/14(水)	2/15(木)
●ドリマガ、ザ・フレ発売日 ●ふくの日 ●誕生日▼キャロル・キング/ジョー・ペン/ミア・ファロー/夏目漱石/ハナ肇/広岡達朗/伊集院静/あだち充/ラモス瑠偉/鈴木あみ	●ニットの日 ●ふとんの日 ●観劇の日 ●誕生日▼新井白石/平塚らいてふ/田河水泡/高橋英樹/島田洋七/知久寿焼/松坂季実子	●建国記念の日(祝) ●文化勲章制定記念日 ●誕生日▼トーマス・エジソン/パロット・レイノルズ/ケン・シャムロック/唐十郎/鳩山由紀夫/泉晴紀	●ベニシリンの日 ●菜の花祭 ●誕生日▼リンカーン/ダイウイン/武田泰淳/木村太郎/植村直己/下平さやか/石丸博也/ブラシカ(ストリートファイター)	●銀行強盗記念日 ●誕生日▼沢村栄一/フランキー堺/森本レオ/南こうせつ/竹宮惠子/矢野龍子/島田洋八/出川哲朗/ヒロミ/南原清隆/広橋佳以	●聖バレンタインデー ●誕生日▼モネ/清水次郎長/田中公平/大川豊/マルシア/酒井法子/永瀬麗子(リッツレィサー)/ララ・クロフト(トゥームレイダー)/ケン(ストリートファイター)/鮎原夏(私立ジャスティス学園)	●コミーシャルフォトの日 ●兼好忌 ●誕生日▼ガリレオ・ガリレイ/ティファニー/井伏鱒二/白土三平/近藤正臣/浅田美代子/堀ちえみ/山崎邦正/広川太一郎 ●本日発売のDCソフト ●ストリートファイターZERO 3 サイキョー流道場 for Mat ching Service ●「エアドラマチック」・「ハンドレッドソート」・「ネッパチVI@PACHIOCRお宝探検隊」

●……暦、記念日など。▼……この日生まれた有名人。○……本日発売の何か。☆……イベント。その他何か載せてほしい項目があったら教えてください! 誕生日のタレコミもお待ちしております。

ドリマガ美術クラブ

はい！ 女子諸君。バレンタインデーの準備は着々と進んでいるかな？ 当日は恋の成就ではなく、気持ちを「伝える」というコトが重要なポイントよ～♡

ドリマガ美術クラブ劇場



福岡県／スーパーストライク
イイ女には謎はつきものなのよ。これくらいでビクビクしていたら、ミクちゃんもオトナの女にはなれないわよ。



東京都／るみゃん

牛鍋屋さんリクエストの女神様イラストも続々到着しているわね。



神奈川県／中村るしあ

偶然の出会いにこぼれるような笑顔。生活感のある風景も素敵ね。



熊本県／風華白刃

薄くしなやかなシルク生地に包まれたような主人公の3人ね。まるで妖精のように可憐だわ。



福岡県／熊狩り

剣の数は男達の墓標の数…
…ロマンティックな作品だわ。



徳島県／空龍あるふあ

さくらとユリの仲よし全開の図。掛け声も元気でよ～！



宮城県／ちくばふみ

気品あふれる下地のデザインがグリシーヌに彩りを添えているわ。他の面々もつい見惚れてる？



神奈川県／菊蔵

そうそう、可愛い子はこういうポーズ許されるのよね～。

ドリマガおすすめの映画はコレだ！

CINEMERS

映画の舞台は、時代も国もさまざま。今週はまったく違った場所を舞台にした2作品だ。新しさを映

し出したインターネットの中と、歳月を感じさせるホテル。どんなストーリーを見せてくれるのか!?

回路



●監督・脚本／黒沢清
●出演／加藤晴彦、麻生久美子、小雪、有坂来瞳、武田真治、哀川翔、役所広司
●2月10日より、全国東宝系にて公開

数々の作品で各国から好評を博してきた黒沢清の最新作のテーマは、恐怖とインターネット。大学生の亮介（加藤晴彦）のパソコンへアクセスもしないのに、奇妙な文字が浮かび上がった。「幽霊に会いたいですか?」……そして奇妙な影を見た亮介は、同じ大学の春江（小雪）に相談を持ちかけた。しかし異変は画面を超えて現れ、人々が次々に消えていった！ そんな中で、亮介はOLのミチ（麻生久美子）と出会い、人の姿の消えた廃墟の街で生き延びようとするが……。

ホテル・スプリンディッド



●監督、脚本／テレンス・グロス●出演／トニ・コレット、ダニエル・クレイグ、スティーヴン・トンプキンソン
●2月10日より、シネスイッチ銀座、横浜関内アカデミーにて公開

ガチガチに人間を管理していた場所が、侵入者のせいでどんどん崩れていくという、愛と食の欲望がもたらす世界への反乱というモチーフを描き出している。ミュージック・ビデオや短編で名の高いグロスが脚本&監督をした初の長編は、そんなおかしくも哀しい勇気と愛に満ちた斬新なファンタスティック・コメディだ。——ある孤島にひっそりと建つホテルは、その管理法で、人々に美容・健康・長寿を約束していた。だが、かつてホテルを追い出された女性、キャスがシェフとしてやってくると、人間関係をはじめすべてが激変。いったいどうなってしまうのか……!?

RANKING

今週	前回	タイトル
1	1	ダンサー・イン・ザ・ダーク
2	2	バトル・ロワイアル
3	4	13デイズ
4	3	パーティカル・リミット
5	—	アヴァロン
6	5	ダイナソー
7	7	シックス・デイ
8	8	ホワット・ライズ・ビニース
9	—	ファイナル・デスティネーション
10	6	追撃者

2001/1/20～1/26 渋谷・新宿・銀座・池袋・上野5地区代表館集計（興行通信社調べ）



静岡県 / TVA!

画面から伝わる強烈な野心のような力に圧倒されるわ〜。



神奈川県 / 水羽

大きな瞳がチャームポイントの初希と撃痛の姉妹ね。



宮城県 / バレン

観客席からの歓声が響いてきそう。見せ方がうまいわね。

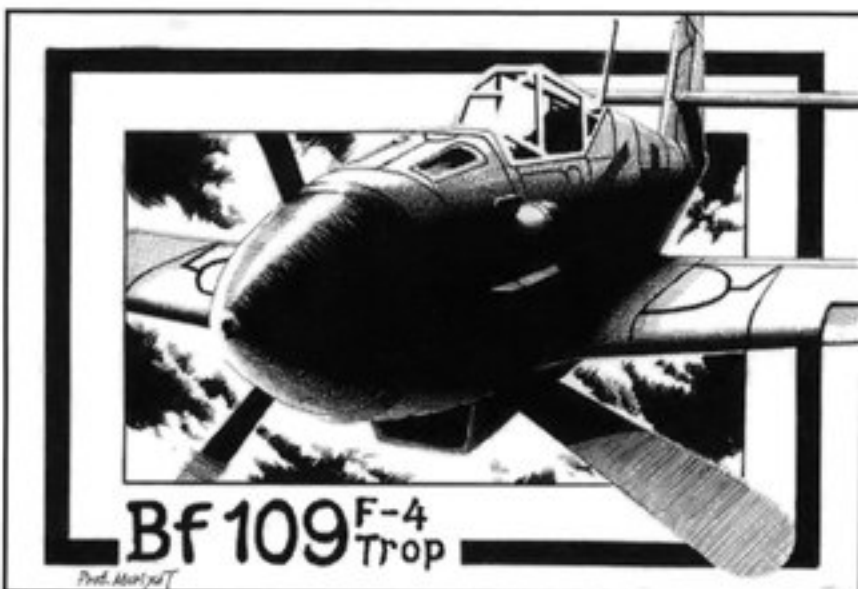


部長賞 2点

1枚でも驚いたのに4枚組! しかもこれ、合作ではなくミレニヤンさん1人の作品。投稿絵師のみんなの画風を研究して描いてくれたのね。描き上げるまでの根気と集中力を思うと頭が下がるわ……もちろん文句なしで部長賞!

驚愕の投稿!

大阪府 / 守谷丁教授



その強固で美しいフォルムが見事。兵器である怖さも作品に織り込まれているわね。

埼玉県 / YUKIITO



各キャラクターの個性がちゃんと描けてるわね。構図的にも完成度の高い作品だわ。

読者のみんなにも 義理チョコよーん

あはいん♡

ええー! じゃ夢路先生の本命チョコって~!?



葉山宏治の ディープ工場 vol.22

公式ホームページ ■ <http://www6.airnet.ne.jp/~aniki01/>

はやまこうじ ■ 代表作「超兄貴」から「兄貴」という愛称で呼ばれるゲームミュージック生え抜きのミュージシャン。どこの企業にも属せずフリーの特権を生かし、さまざまなゲームやCDに参加、2月7日には12枚目となる自身の最新アルバムをリリースしたばかり。昨年12月のライブも大成功を収めており、実践派のゲームミュージシャンとして活躍中だ。

明日は晴れる

とうとう2月7日に、俺の最新アルバム「明日は晴れる」が発売された。今回は発売の週ということなので、このアルバムについて紹介していこう。

今回のアルバムは、TVKテレビ/KBS京都(毎週木曜深夜放送)に放映されるテレビ番組「ゲームの肝」の主題歌を含む全10曲のフルボーカルアルバムだ。長い間、ゲームミュージックの代表的ミュージシャンとしてがんばってきた俺だけど、ゲーム内音楽としての音楽という存在理由だけでは、もはやゲームミュージックは生き残れない。そこで、自らが長年、温めて来たボーカル曲の数々をリリースしたわけだ。そう、今回はゲームミュージックなのに、ゲームから離れた、完全なオリジ

ナルボーカルアルバムだ。俺が昨年、宣言した、CDショップのJ-POPの棚にCDを置くということは、残念ながら取り止めた。なぜかという、店によってはもうゲームミュージックのコーナーに「葉山宏治」の棚がすでに存在しているし、8年で11枚のゲームミュージックのCDを発売しておきながら、J-POPのコーナーにいきなり1枚だけ置くというのは問題だということらしい。でも逆に、CDショップのゲームミュージックのコーナーにありながら、中身はまったくJ-POPというほうが葉山宏治らしいともいえるのかもしれない。中身はすべてが生粋のJ-POP、兄貴サウンドとは違った異種格闘技戦(?)に俺が挑戦する……。 今回の「明日は晴れる」のCDは、テレビタイアップでもあり、ゲームミュージック界唯一(?)のタレントとして、葉山宏治の注目度は今までにないほど、高いものとなっているらしい。うれしいことだが、その反面、現代のCDマーケットの事情から、初期出荷枚数はあまり多くないと思われるので、店舗に行っても売り切れの場合が多々考えられる。見つからない場合は各自CDショップで注文されることをお勧めする。 近年、MP3などの音楽配信システムの普及もあり、音楽自体の扱いも随分変わってきて、皆さんの注文があつてから、工場でCDをプレスするというようにレコード業界も変わってきた。ミュージシャンには受難の時代だが、一人でも多くの方に、このアルバムを聴いていただきたい。葉山宏治が贈る「希望も涙も優しさも、この1枚に……」皆さん、楽しみにしてください。



インフォメーション

2001年2月7日
葉山宏治最新アルバム発売決定!!
「明日は晴れる」葉山宏治
サイトロディスク/SCDC-00065/2,940円

葉山宏治、初のフルボーカルアルバム。TVKテレビ/KBS京都放映のテレビ番組「ゲームの肝」の主題歌も収録した。ゲームミュージック界から放つJ-POPという新たな挑戦に期待されたし!!

キャラ・アニ ラジオステーション(インターネットラジオ)
アドレス/<http://radio.chara-ani.com/index.htm>
* 葉山・おみやげ〜ゲームニバラダイス (無料)
* 葉山宏治の兄貴の帝国 (有料)

月刊ドリマガの輪

『週刊ドリマガ広場』略して「ドリ広」のコンセプトはズバリ「読者と編集スタッフの触れあい」。こんな無謀なコンセプトを実現すべく、これら17個ものコーナー群が生まれたわけです。

右のページ(61ページ)にあるコーナー紹介などを参考にどんどん投稿してみてください。すると編集者たちがやる気を出して、いろいろと好都合です。(文責・☆トミー)



ゲームはなぜ、左手で“操作”して右手で“撃つ”の？

(神奈川県/しゅんすけ/13歳/♀)

突然ですが、私、ドリマガ編集部から去ることになりました。サターンマガジンに配属以来まる4年、いいことも悪いことも、本当にさまざまな出来事がありました。しかしながらここまでがんばってこれたのも、ひとえに読者の皆様からの厚いご支援があったからこそであります。この場を借りて、厚く御礼申し上げます。本当にありがとうございました。だからといってこのコーナーが終わりかという、どうもそうではなさそうところが大人の世界。じつに不思議ですね。というわけで、今回も何事もなくやっていきましょう。

●PCゲームだと右手のマウスで操作して、左手のキーボードで撃つよね……。

(富山県/らびどり/22歳/♂)

●もっと昔は、右手でテンキーだったんだけどね。思えば器用だったものです。

●イヤならコントローラを逆さにして使えばいいんじゃないですか。

(福井県/カウ人/17歳/♂)

●13歳の人の素朴な質問なのに大人げないですよ。これだから17歳って……(←偏見はいけません)。

●みんなその形に慣れちゃって、今さら変えられないんですよ。

(徳島県/S・F最高/22歳/♂)

●そもそもいにしへの「インペーダーゲーム」がこの配置だったんだよね(なんか古いネタが多いな)。

●左側に“方向ボタン”があって、右側に“ショットボタン”があるからでございます。

(滋賀県/続・オレ/?歳/♂)

●(怒)。

●いろいろ大人の事情があるのよ♡きつと。

(埼玉県/おくは乱舞/15歳/♂)

●それはさっき言いました。

●左手にはシールド、右手には剣。そうです、この配置は、昔から決まっているのです!

(福島県/おはくろ/20歳/♂)

●なるほど。人類に染みついてしまった、闘いのための本能ってやつですな。もう答えはそれでいいや。今週はこれまで、次回もわりと答えを募集します。よろしく。

今回のテーマは

アイスのふたをなめるのはダメなんですか？

(大阪府/赤い幻想/23歳/♂)

私の自慢話を聞いてください



この号が出る頃には世間では、チョコイベントですねえ。でもその自慢ネタは厳禁です。編集部男子一同のお願いです。

近くて遠い場所

ちから@沖縄県

自慢話ではありませんが、聞いてください。この前沖縄は台風の影響でドリマガが金曜日発売になりました。当たり前!と思っただけ! 違います。1週間遅れの金曜日。同じ日本かと本当に疑う今日このごろ。

ご迷惑をおかけしてます。嵐の中をはるばるやってきたドリマガにお茶の一杯でも出して出迎えてやってください。

タダより高いものなし?

床屋郎伊組@青森県

店頭でやっていくじ引きで2等を当てた。賞品が1万円相当の携帯電話だった。しかし電話自体ほとんど使用しないため「いらない」という受け取らなかった。

1万円相当の携帯電話といっても、本当に価値あるのって思うよねえ。契約時の諸費用を考えるとかえって出費だし。

受験生の冬休み

スーパーストライク@福岡県

そんなの決まってます。朝起きて、DCして、昼飯食べてDCして、夜飯食べてドリ広のはがき書いて寝る。あれっ? しまった、勉強してないぞ!?

これってどういう自慢かな? ①オレは成績いいから勉強しなくても楽勝②うちはお金持ちだから親が裏金用意してくれるも〜ん③受験なんか気にせずにDCで遊んでいる楽天的な性格。

ランラン♪(ばきっ)

伊桜みさいる@神奈川県

僕は人生で一度も受験しないで大学まで行きました。うらやましいか? センター? 何それ? ふ〜ん。がんばって〜。

んー、ケンカ売ってるね〜。推薦が決まるとあとは自動車免許とりに行ったり、旅行行ったりと、受験生との溝は海溝よりも深くなっていくからねえ。あ、おみやげは逆効果です、ハイ。

右手に紙袋

鉛筆小僧@新潟県

ゲームキャラに似てるのは自慢だろうね。「同級生2」にデブいたじゃん。カメラ部。アレかな、私は……。メガネっ夫だし(怒髪)。—コメントできん……。

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!

今週のテーマは恋愛! とはいっても、もちろんありきたりなものはナシ。この2冊なんかどう?

ジャンル [コミック]

バットマン マッドラブ



- 小学館プロダクション
- B5判
- 143P
- 1,800円

“アメコミで純愛?”の名作がこれ。カバーでキュートに笑うのは「バットマン」の敵役、ハーレイ・クイーン。もとはアニメ用キャラクターだったのが大受けして、ついにコミックへ進出。バットマンを置いてきぼりで主演女優賞ものの活躍だ。殺人道化師ジョーカーに、えぐい目にあわされても、彼を想い続けるところなど結構いい話。純情でマッドで悪女で人がいいハーレイの魅力がぎゅっ!

ジャンル [エッセイ]

もてない男



- 小谷野敦:著
- ちくま新書
- 新書判
- 199P
- 660円

打撃系タイトルで男心をびっくりさせる、99年のエッセイ。とはいえ、もてない男の話だけではなく、テーマの中心は恋愛。古今の文献にある恋愛や、自分の体験にふれながら、好きな女性から相手にしてもらえない男=もてない男を書いている。女性や、もてる男が読んでも(たぶん)ためになるぞ。「私怨」で書いてると言い切る著者もすごい。恋愛シミュレーションなどで、ふと冷める人は必読!

RANKING

2001年1月16日~1月31日
書泉ブックタワー7F調べ

今週	前回	タイトル	価格	販売元
1	—	風雨来記 オフィシャルコンプリートワークス (PS)	1,680円	高橋書店
2	—	機動戦士ガンダムコンプリートガイド (PS2)	1,050円	エンターブレイン
3	—	尽くしてあげちゃう2 ~なんでもしちゃうの~	903円	バラダイム (ノベル)
3	—	鬼武者最速攻略本 FOR BEGINNERS (PS2)	1,050円	デジキューブ
5	4	サカつく特大号 ~J・LEAGUEプロサッカーをくろくろく~ (DC)	1,260円	エンターブレイン
6	7	とらいあんぐるハート ビジュアルファンブック (PC)	1,890円	ソフトバンクパブリッシング
7	—	銀色 (ノベル)	903円	バラダイム
8	3	電撃姫Special 2000&2001年美少女ソフトカタログ (PC)	950円	メディアワークス
9	7	ウイザードリイエンパイア ~古の女王~ 公式ガイド (PS)	1,365円	NTT出版
10	—	スーパーコミック劇場 ヴァルキリープロファイル5 (コミック)	800円	エニックス

(略称の読み方: (PS)=プレイステーション、(PS2)=プレイステーション2 (DC)=ドリームキャスト (AC)=アーケード、(PC)=パソコン)

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楽しいこと、イヤなこと、うれしことと失敗談を募集するよ。(担当/びあん)

伏せ字研究所
現在のお題は「男性の主人公」を英語でいうと「ヒーロー」では女性の主人公は「ヒロイン」(メロ・2月19日)(担当/ウメとTETSU)

あなたのお悩みイヤCま〜す
①イヤされたいほど悩んでいた話②あなたのイヤ系グッズ、方法③オアシス。以上3点をオアシスに教えて!(担当/オキウポコ)

勝手にドリマガ特派員
勝手にドリマガスタッフに成りきり、さまざまなレポートを送ってください。しかし、ここではマジネタを募集!(担当/コレ)

〇〇って言うなあ〜!
「〇〇って言うなあ〜!」と叫びたくなったエピソードを大募集!「〇〇」は言いたくない!なんてのもアリ。(担当/イサコ)

あのゲームを探して!
「こんな心にひっかかっているのに、タイトルすら思い出せない!そんなあなたの「名(迷)作ゲーム」を調査。ジャンル、ハード不問、手がかりを求め!(担当/スーバー)

あのキャラの行動を捜索? 創作? セヨ!
ゲームキャラクターの行動を頭の中で追い、24時間を1時間刻みで報告せよ!口の端が引きつるような笑いを求め!(担当/銀弾岩)

新コーナー準備中!

語尾道ごびどう
「〜だニヤ」「〜だニヨ」などなど、巷に氾濫する珍妙な「語尾」について考えてみませんか?(担当/ま)

ナムコ魂
あの「ナムコ魂」が帰ってきた! イラスト、応援メッセージ、移植希望、ナムコゲームの思い出などを送ってください!(担当/三)

たいちょうハチのなぜなに!?出張所

「たいちょう! たいちょう!! たいちょうっ!!!」「むむ? 何よ、ハチよ?」「どーしたも、こーしたもないんだっ! ここはドリマガ読者を代表して、あえて聞かせてもらうんだっ。ドリマガはどーするの? ってばさ」「ん? なんじゃ、そんなことかい」「そそそそ、そーんなこととは、どーんなことなんだっ!?」「お前、どこの国の人間よ(笑)。はっはっはっ……ゾフィーときたよ、ハチよ(笑)。お前なんて、エレキングじゃて」「……なんでエレキングなんスか、僕は」「……知らん」「……えー、というわけで、最初のハガキにいくんだな……

……って、違うちがーうっ!! 僕が今聞きたいのは、ドリマガがどうなるかなんだな? なんなら、僕がこの場でなぜなに!? 出張所あてにハガキを書いて送ってもいいんだっ!」「うむ。確かに、お前が越権行為をするんは、他の読者様に失礼じゃな。書け」「え……」「なんじゃ? 書かんのなら、最初のハガキいこか……えーと、滋賀県の」「あー、わー、書きます書きます。書きますってば……えーと、とうきょうと、みなとく、あかさか、よんのよんのじゅうさん……と」「……日が暮れるから今度な、お前の話は」「あー、わーもういいじゃないですか、ハガキなんて書かなくても。ここはドリマガ読者の代表として聞かないままでは引けないんだっ!」「いつからドリマガ読者の代表になったんじゃ、お前」「さ、さっきなんだな……」「まあ、いいや。なんだっけ? ドリマガが続くかどうかだっけ?」「ふんふん……」「ちゃんと続くから、次回もハガキ送ってこいやー!」「おおっ。そこなくっちゃ!」「まあね」

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、ハチの正体さがしも実施中(ウソ)。もちろん本物の「なぜなに」ネタも募集中なのだ。

たいちょう



北海道・不二ヨードル

「なんだかんだで、結局このイラスト1枚しか今回は採用できなかったんだ」「お前のせいじゃろ」「いやあ、かっぱえびせんな性格なもので……」「セガのある限りドリマガも不滅じゃ」「おー」



セガいち! まんが道場

キミはカス子風鈴がほしくないか!?

(制作開始まで、注文あと297個)

これが話題のカス子風鈴

レアアイテム必至のカス子風鈴。ゼビ、DC1台に1個を!



ライターによると(ウソ)、前回募集した「カス子風鈴」の注文が、スタッフ側の思惑を思い切り裏切り、2月1日現在で、何とたった3件であることが判明した。関係者は「しばらくは、動向を見守りたい」と話しているが、今後のこのプロジェクトの成り行きには、ドリマ

ガ編集部内でも大きな注目が集められている。



作者のサムシング先生もどこか寂しげ(どう見ても、楽しげ)。

今週のチャンピオン ↑ カス子風鈴注文方法



ファモウには応募してくれなかな?



スクワツ 32 はい! ちー!



岡山県/福珍

多くの読者の注文を求む! 「商品ができれば絶対買う!」という方、ハガキください。予備1,500円、注文個数は何個でも可。名前、住所、電話番号を明記の上、「週刊ドリームキャストマガジン」編集部の「カス子風鈴」係まで。この企画の可否は、皆様の手にかかっています!

まんが道場挑戦者募集!

今週から、スタイルをマイナーチェンジ。勝ち抜き方式にします。5回連続で勝者になった投稿者には、このコーナーでの連載を約束します。もちろん原稿料も払います。「ハガキ一枚を使って」という約束さえ守ってもらえれば、どんなスタイルでもOK。これなら俺のほうが面白いという読者の新新でパワーあふれる作品を待っています。というわけで、第一回のチャンピオンは、岡山県の福珍。福珍さんは、次回「まんが道場」掲載締め切りまでに、新作を送ってくださいね。

岩垂徳行ワールド Music Paradise



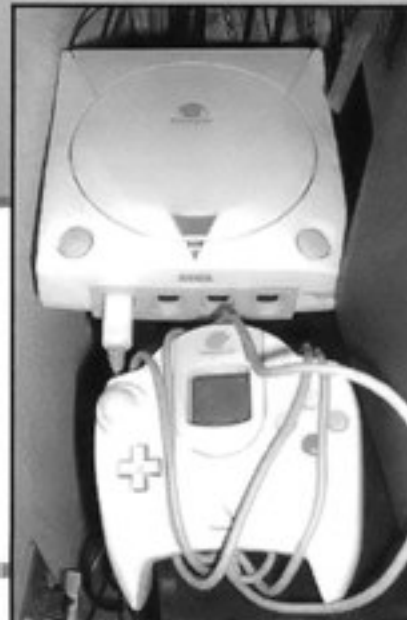
Profile
長野県松本市出身。大学在学中、独学で作曲の基礎を習得。その後本格的にゲームミュージックの作曲をはじめ「グランディア」「ルナ」「ラングリッサー」などの作曲を手がける。ゲーム音楽以外にも舞台や東京ディズニーランドなどの楽曲を手がけている。

境界は揺れ動いていますなあ。よいソフトが多く出る頃にハードが終了してしまうの

は、セガの悪い伝統だったけれど……。僕はメガドライブの頃から開発に携わっていますが、あの機種はFM音源とPSG、それに1chだけだけれどPCMなんかも使用できて、音楽面だけを見ればものすごくよかったですね。スーパーファミコンの出現で、世の中PCM音源がいい! という風潮になっていったけれど、開発機器の使いづらさもあり、僕はメガドライブのほうが好きだったな。メガCDになっているいろいろできることが多くなったのはうれしかった。ルナシリーズの音楽的評判のよさはCDのおかげだと思っています。ただ内部アンプのノイズの多さと、巨大なACアダプタをいくつも挿さなきゃいけないところが

嫌だったな。そうそう、あのゴキブリのような黒いボディは、やっぱり「男」を感じさせましたねえ。「硬派」というかなんとかいうか。ヘッドフォン端子があるのもよかったな。サターンになって、あの中途半端な大きさと、誰に買ってほしいのかわからない中途半端なデザイン・色には閉口したけれど、確実に音楽を作りやすくなっていった。その当時はプレイステーションよりも作りやすかったよ。何よりもGDXの開発は音楽を作っているものにとってはホントありがたい話だった。これでいろいろと今までできなかったことができるようになったからね。「グランディア」は、このシステムなしには考えられない作品だった。ドリームキャストはいいハードだと思っています。適度な大きさ、いい感じの色、内部アンプのノイズの少なさ、インターネットへ接続できる格安な装置としても価値があった

な。コントローラのコードの向きだけが納得できないけれど、あとはとてもいいと思う。音楽も作りやすいですね。キャラデモからアニメデモに移るときに音楽が途切れないのがいい。ハードの特色がわかってきて、これからハードを生かしたアイデア作品がバンバン登場する頃合いなのね。DVDを読めるようにしてくれたらいいのに。部品交換だね。内部拡張キットとか売り出したら、喜ぶ人も多いんじゃないでしょうかねえ? 自分の好みに改造できるゲームマシン、いいなあ、こういうの好きだなあ。いろいろ内部事情もあるとは思いますが、今あるハードを長く使えるようにしてほしいです。エコロジーを目指している世の中なんですから……。



我が家ではもっぱら「ソニック」の専用機になっていますが……。

「ベストオブグランディア」「グランディアII DEUS」「Povo」どちらも好評発売中。もちろんお近くのCD屋さんでもご注文できますが、以下の方法でも入手できますのでご活用ください。
・電話販売受け付け Tel.03-5396-1655 ツーファイブレコードまで
「ベストオブグランディア」「DEUS」「Povo」を購入します!! と言ってください。一括のほうが送料もお得ですよ。
・インターネットでの受け付けは、<http://www.twofive.co.jp>まで

ドリームキャストの通信機能を使って、僕のホームページ「岩垂徳行ワールド かもんえぶりばでえ」にも遊びに来てください。最新情報も満載です。アドレスは、<http://www.jah.ne.jp/~naekichi/iwadare/>です。メールもお待ちしておりますのでお気軽に。

未確認情報局

世の中を惑わすインチキ情報のコーナーです。

■エコーの真鍋社長がああいうふうになったのは、幼少時のトラウマが関係しているらしい。

(神奈川県/ユニユニモレ)
—「ああいうふうに」って、どういうふうに？

■全国各地で、DC生産再開の署名運動が始まっているらしい。

(福岡県/スーパーストライク)
—何かの拍子にDCブームが来ればセガも考えるかも!? いやマジで。

■平社員限定の出世baraiが始まるらしい。

(奈良県/DEB)
—まさに狂気のシステム！遊び心という次元を超えています、調子に乗っていろいろ買っていると出世したあとでえらいことになります。

■2K1シリーズが続々登場！「ジャイアントグラム2K1」「サンバDEアミーゴ Ver.2K1」「CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2K1」「パーチャストライカー2K1」「ウィニングポスト4プログラム2K1」「ピククリマン2K1」……。

(島根県/S・F最高)
—「LOVE2K1」とか「チーム2K1」とか、各分野への応用も利きます。

■DCの生産中止はガセだったらしい。
(新潟県/トロッコ)
—なーんだ、やっぱりねーアハハ。というか、これからですってば。

こんな時代だからこそ ドリ広開放区宣言！

魂を開放する愉快痛快奇奇怪怪なコーナーだよ！
今週も例によって愉快的読者たちによるジャンクなハガキが盛りだくさん。乞うご期待！



熊本県/風華白刃
マグと言ったらマグ＝ランチャー。「エヴォ」キャラってハンター系が多いよね。



千葉県/大山正之
動物って表情測りかねるけど、笑顔というからは笑顔なんでしょう。可愛いデス！

音速宣言！

ソニックアドベンチャー2
ソニックの新アクション



ボードアクション グラインド



変装 ミニにタコ

これらすべてがアクションボタン1つで実行可能！ 記者会見でしどろもどろに!?

熊本県/風華白刃



宮城県/KAZ丸
どこかで見たようなハンターズのご一行。人間をはるかに超えるパワーに惑星ラグオルの原住生物も大パニック間違いなしデス。

* 未来基準宣言! *

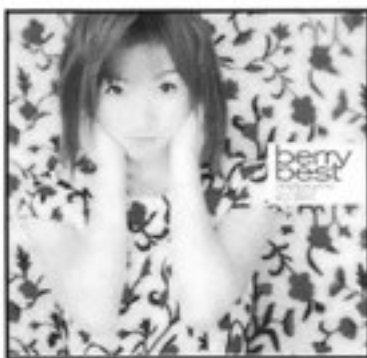
ガチニコ宣言!



岡山県/福珍
伝説のゴッドハンドを目の当たりにしたカナの胸中やいかに。君イ、帝都を守りたいなら極真カラテをやりなさい!

今週のCDリリース紹介 最新の音楽情報はココでチェックしよう! CD GUIDE

ALBUM berry best
飯塚雅弓



2.21発売

●バイオニアLDC
●2,835円(初回限定盤:3,990円)
「ロマンチックだね」「かたおもい」「ストロベリーキャンドル」他、全15曲収録

初回限定盤にはDVDと写真集がついてくる!

ファン待望のベストアルバムとなる今作ではプロモビデオに加えてインタビューが収録されたDVDと未公開写真集がつく豪華仕様の限定盤と、CDのみの通常盤が同時発売。

MAXI SINGLE ハナムケノハナタバ
花*花



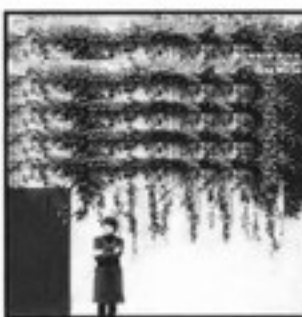
2.21発売

●ワーナーミュージック・ジャパン
●1,050円
C/W「秘密基地」

注目の花*花2001年最初のシングル!

「さよなら大好きな人/愛する人よ」に続く3rdマキシ。今回はライブ会場のみで披露していた楽曲を収録、彼女たちの持つソウルフル且つ爽やかな歌声が響く珠玉の作品。

MAXI SINGLE Take Me In
BONNIE PINK



発売中

●east west
●1,200円
C/W「What About Me?」「Passion Fruit」

「新しいジャンルを追求してみた」と語る通り、今までにはなかったR&Bテイストが心地よい意欲作だ。

MAXI SINGLE 眩暈/edge
鬼束ちひろ



発売中

●東芝EMI
●1,020円
C/W「眩暈(Inst)」
「edge (Inst)」

待望の1stアルバムを控え、先駆けとした両A面シングル。シンプルなトラックが存在感をさらにきわ立たせている。

MAXI SINGLE 次の晴れた日に
ゼリ→



2.16発売

●東芝EMI
●1,200円
C/W「Once Bitten, Twice Fuck Off」
「Forever」初回盤のみ「音(Live)」収録

昨年の学園祭などで大反響、リクエストが殺到した楽曲も初回盤にボーナストラックとして収録されている。

MAXI SINGLE 時代
奈津子



2.21発売

●徳間ジャパン
●1,238円
C/W「鳥カゴ」「人間」「罪人達」

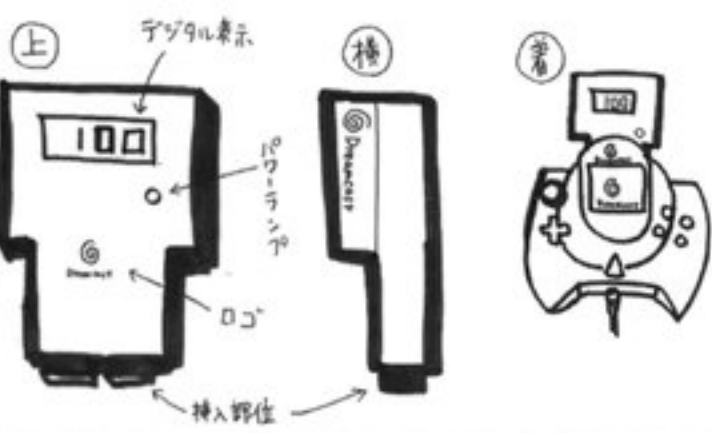
一度聞いたら耳から離れない歌声を持つ彼女の初のマキシが登場！ 自らの人生を綴った詩が心を強く打つ。

チャンネルは
そのまま☆



100倍宣言!

メモリーカード x 100



福岡県/スーパーストライク

これ1つですべて事足りる夢の周辺機器登場!これをセガに持ち込めばスーパーストライクさん一攫千金だよ。

生産中止に思う

新潟県/トロッコ

DCユーザーにとっては青天のへきれきとまでは言わないまでも、まあショックだった生産中止報道。不思議と、思ったよりは冷静に状況を受け止められました。一般マスコミの報道は、まああんな程度の認識なんですかね。「ゲーム」ってジャンルについての、ネガティブな話題をうれしがってるみたいに感じました。セガがHPで公式に「正式な機関決定はされていない」と否定しても、いい加減な後追い記事が(それも権威的と思われる大新聞でも)止まらなかったのは空恐ろしかった……。さて、DCの今後について。他ハードへのソフト供給は、もしかしたらDCへもいい形で還元さ

れることなのかもしれない。つまり、ちょっと苦しいけど、他ハードでセガのゲームがブームになることでDCが見直されるかもしれない。実際新世代機と比べても、数字で見るようなスペック差は全然感じないし、ネットというアドバンテージも持ってますからね。これも、夢かもしれないけど……。これまで十分楽しませてもらった(実際、私のゲーム人生で最高のハードですよ)けど、まだまだこれからもDCにはがんばってほしいです。本当にね。これから1年ぐらいは本当にすごいゲームが出てくると思うから。

マスコミに一言

埼玉県/ラララ♡すがいきん

結局24日ごろいろんなニュー

スでやってたDC生産中止ってどうなったんでしょうか? いうかね、そんなの別にどっちでもいいですわ。でも、いくらなんでも「DCゲームオーバー」とか「DCは人々から忘れ去られようとしています」とか、ひどくないですか? がんばってお小遣い貯めてDC買った子供だっているだろうに……。今回のこと(DCの件)に限らず、マスコミってそのハードで遊んでいる人たちのことを全然考えてないみたいな感じです。ちなみに売り上げ不振の理由は「いいソフトがなかったから」ということにされてますね(苦笑)。DCのソフトはゲーム誌でもどこでも評価高いのに。こんな条件下でこれだけのソフトがそろってるのってすごいことだと思うんだけど。



岡山県/福珍

世界一のハードパンチが大神さんを襲う! やっぱ元軍人・マリアもコマンドサンボをマスターしてるのかな?

今週のふがわ式

おまえ うまいよな。
劉備玄徳の
声マネ。

そんなこと言ったらロボだって得意ですよ、釈迦の顔マネ。マジ似です。

静岡県/大島俊光

家まで5分
なだから、
帰りに説明書
読むなよ。



電車の中でCDのライナー読んじゃうのはあります。歩き読みは危険だぞ。

神奈川県/ハガキシヨブン

「車にSS版のライナーを貼るのやめよ」

そんな細かいシチュエーションって……。ステッカーは貼ってナンボだ。

和歌山県/鈴木はい

南央美の OMI in WANDERLAND

Omi's Information

今年の春も、気分一新、新しいお仕事が始まります! 応援や質問と同じく、感想を送ってくれるとうれしいな。あて先は、64ページの「南央美係」まで!

さてさて、もういくつ寝ると春になるの? など、心待ちにしていたら、とんでもないことを思い出していました。その名も「花粉」!! はひー! 考えただけで、ちょっとブルー……。

じつはこの前、風邪でもないのにマネージャーと2人、鼻をずるんずるんさせてしまう日がありました。私1人であれば、急な「あつい! さむい!」の変化に弱いので、それかしらん?と思えるのですが、なんでだか2人一緒。強い風も吹いていた……。ムズがゆかった……。ああ、ヤツが飛んでいたのかもー! つらいですね、春……。乙女2人が有無もいわずにずるんずるんしたりして……。下を向いた瞬間に、水

っぽいモノがテロンとたれてしまったときには、なんと申しましょうか……。物悲しいですよ。マスクしたらしたで、なんだか苦しいし……。こう、かっこよかったり、ナイスだったりのマスク使いはないものでしょうか? ゲームに出てくるキャラたちで、マスクげな人々を思い浮かべてみると……。うらうら言いながらバイクに乗っている人だったり、忍者さんだったり(マスクではないかな?)、なかなか難しい感じですね。うぬぬ、あきらめるか。

そうそう、アフレコなどで、マスク姿で話すキャラが出演するシーンがたまにあたりしますが、その方それぞれの方法があって、見ていてお勉強になりますね。本当にマスク

しちゃう!というのもアリはアリ。でも、音がこもり過ぎちゃったりするんです。だから、手で隠したり、ハンカチ使ったり、台本で隠すのが一番多いでしょうか? それにしても、台本見なきゃだし……。まあ、自分に合った方法が一番なんですけどね。などと、自分の気を紛らわすかのように、話を別の方向へと向かわせようとしています。神はそれを許してはくださらず。今、目の前で花粉のお話をしてくれています。……。って、テレビめ〜! もう、笑ってやる〜。はっはっはっ(笑)。

この春も新しい番組やお仕事が始まるので、めげてはいられません。くしくし泣いてもテロリンとしても、負けずにファイトで頑張るぞ!



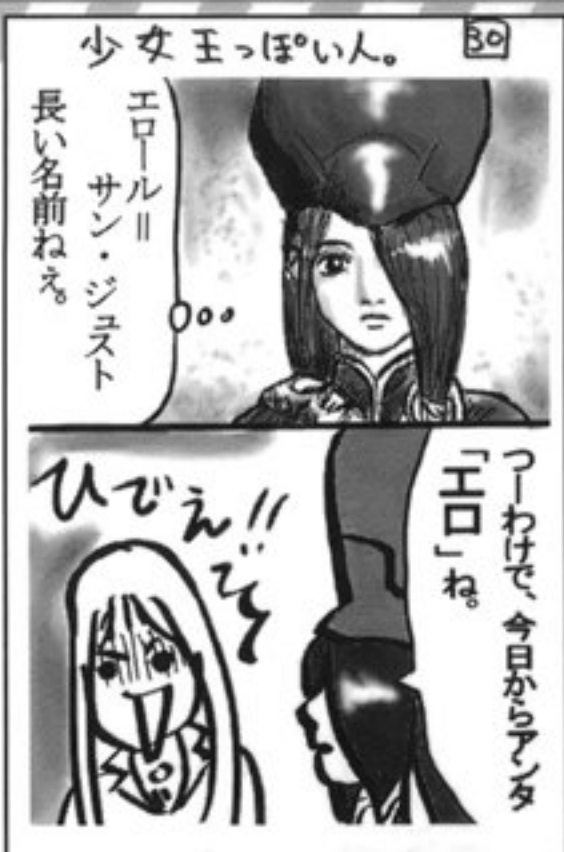
愛犬ふいんの日記

もう、あさもよるもねむい。こどものときから「よくなるこ」といわれてたけど、いまもよくなる。ときどき、おみおくりとおむかえをわすれる。ねてて。まずい。このままでは、いもうとが、やってきてしまう……。ちゃのけの……。まずい。また、かく。



神奈川県/ユニユニモレ

ちょっと普通と違った嗜好を持つ少年王。手紙はもちろんオタクが代筆だ。



広島県/30円

エロールでいいじゃんね。その論法だとさくらは「サク」、藍帝は「ラン」とか?



千葉県/KABU

ボス戦の最中にうっかり見当違いのショートカット出しちゃうと恥ずかしいよね。



福岡県/スーパーストライク

香港に着くなりふてぶてしさを増した芭月くん。図に乗りやすい年頃だからねえ。



群馬県/そめいよしの

委員長がこんな神経質だったなんて。国際交流はこれだから難しいデスよね……。

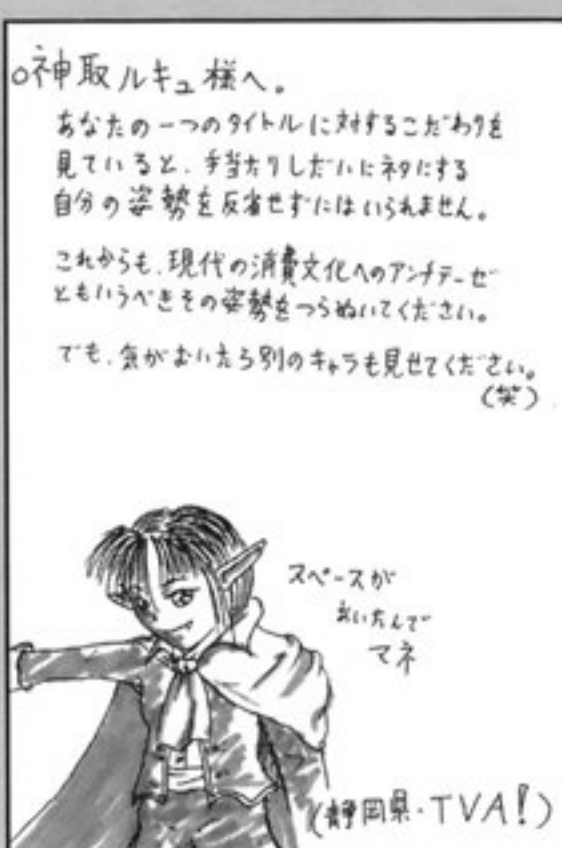


宮城県/愚劣夫21

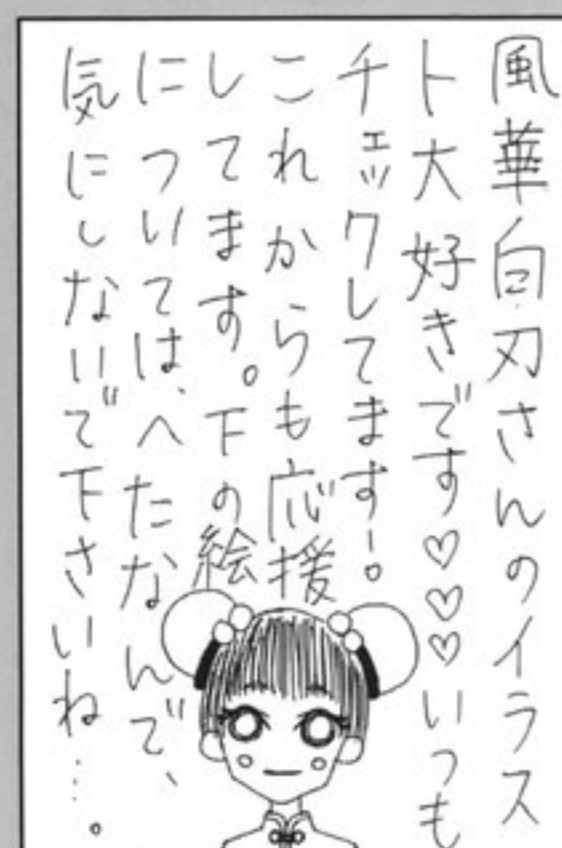
世界の広さを痛感する大神。懲役1000年の内訳がこんなに細かったなんて?



熊本県/風華白刃



静岡県/TVA!



大阪府/えもら

現在のポイント取得者は右記の皆さんです。ポイントは1号につき1ポイントで計算されています。連作などでたくさん掲載された人との平均化を図るためにも、申し訳ありませんが基本的には1号に何枚ハガキが掲載されても1ポイントとさせていただきます。たまったポイント数に応じてプレゼントをさしあげます。

■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いたします。

■20ポイント……お好みのソフトを1本さしあげます。(注: 限定版や通販専売タイトルは除きます)

ポイントランキング

- 17点 ユニユニモレ/小鈴
- 16点 伊桜ミサイル
- 14点 るみやん/りんどう/らびどり/床屋部伊組/スーパーストライク/各駅停車/大山正之/30円
- 13点 GUY神
- 12点 中村る〜しあ/風華白刃/鉛筆小僧/DEB
- 11点 統・オレ/鈴木はい/時代遅れの漢/TVA!/KAZ丸
- 10点 璃梅亜3世/福福/ハガキショップ/ハイエロフアント/は〜ぶ/おくは乱舞/うろつきマクド/YUKITO/TOM☆CAT/KABU
- 9点 開炎丸/みどりあおい/忍火満太郎/紫月花祭/牛頭屋
- 8点 もみじ/みるぶ〜☆/英季/人間椅子
- 7点 ゆっち/ブラック・スリー/花好きのオジサン/にせボーケン/南斗ライバ/ちから/カルメン大沢/カヌ一部/かあ〜ん/いまだ.com/ZABADAK2/TON
- 6点 星野美夜/ポケモン・すすき/トロッコ/トチギ/帝王ソダン/真田奈奈/木の子/S.F.最高!
- 5点 鶴豆/ゆみ丸/ムカ/日狩門音/バレン/林淳一/猫屋敷/てるび〜/血みどろ山下/ちくぼみ/駿/社流ろあ/琴似/如月こすえ/神取ルキュ
- 4点 ろはん/夢心状態/山田ロダン/緑色ランタン/三石葉界裏情報/ホウエアア/不ニヨードル/藤/光里依夢/永沼ブー/セガタ三四五部/スケルツォ/新ばみっち/ショタスキーM/ジュリ推2号/柘榴すおう/愚劣夫21/くれじじ/神田史生/片山美里/えむし/内海まりお/アキ空/TOGI/Dr.ひろい/いた!

※この集計は2月16日朝までのものです。

各コーナーのご案内

- FREE TALK with口ボ……日常の些細なできごとなど
- ドリマガ美術クラブ……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
- ドリ広開放区宣言!!……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……コマングのコーナー
- ドリ広ご意見箱……真面目な投書コーナー
- 夢で会えたら……移植希望、ゲーム化希望など
- シヨタコーナー……シヨ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う
- 未確認情報局……嘘情報を本当っぽく書くコーナー
- 激LOVEカフェ……投稿職人同士エールを交わそう
- その他なんでも募集中!

投稿の決まり

■読者投稿コーナー「ドリマガ広場」では、皆さんの投稿を募集中です。コラムへのおハガキも待ってるよ!

- 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、はがれないようにきちんと貼ってください。
- 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ようにしてください。まとめ送りの際には、封筒の中身を明記してください。

●イラストに限り、Eメール投稿も受け付けています。件名は「ドリマガ広場〇〇係」にしてください。ハガキ投稿と同じく住所/氏名/PN/電話番号を忘れずに書いてください。フリーメール、webメールでの投稿は不可です。あて先は「dreamc@softbank.co.jp」になります。

あて先ハガキも募集中



広島県/まろかん

あて先ハガキも募集中
〒107-0052
東京都港区赤坂
4-13-13
ソフトバンク
ノビリラング(株)
ドリームマガジン
編集部
〒107-0052
東京都港区赤坂
4-13-13
ソフトバンク
ノビリラング(株)
ドリームマガジン
編集部
〒107-0052
東京都港区赤坂
4-13-13
ソフトバンク
ノビリラング(株)
ドリームマガジン
編集部

新旧すべてのDCソフトの裏技がここに!

最新 特選裏技大事典



今回の裏技大事典は、最近発売されたオススメタイトルをピックアップ。特選の裏技を重点的に紹介しつつ、DCタイトルのすべての裏技を収録した決定版! これでとことんゲームをやりこもう。

contents

Part 1 最近のオススメタイトルからピックアップ

ギルティギア ゼクス	P.65
ファンタシースターオンライン	P.66
Power Smash	P.67
燃えろ! ジャスティス学園	P.67
サンバDEアミーゴ Ver.2000	P.68
DEAD OR ALIVE2	P.68
スーパーストリートファイターIX for Matching Service	P.70
マーズマトリックス	P.70
デイトナUSA 2001	P.70
ファイティングバイパーズ2	P.71
もっとプロ野球チームをつくろう!	P.71

Part 2 おなじみのDCタイトルの裏技を完全網羅



テストメント出現条件

使用キャラを変えずに、アーケードモードをクリアする(難易度、ラウンド数、コンティニュー回数は問わず)。次に、サバイバルモードのレベル20で乱入してくる、金色のテストメントを倒すと出現。または、タイトル画面で上、上、下、左、スタートと押すと出現。

テストメント技表

必殺技	ファントムソウル	↓↘→+P(or)K
	グレイヴティガー	↓↘←+P
	エグゼビースト	←↓↘→+S(or)R
	ウォレント	↓↘←+S
覚醒必殺技	ナイトメアサーキュラー	→↘↓↘←→+R
一撃必殺技	セヴンスサイン	↓↘→↓↘→+R

ディズィー出現条件

アーケードモードをノーコンティニュークリア(難易度ノーマル以上、ラウンド数3以上)する。次に、サバイバルモードのレベル30で乱入してくる、金色のディズィーを倒すと出現。または、タイトル画面で下、右、右、上、スタートと入力すると出現する。

ディズィー技表

必殺技	はじめはたのめりだったんです	↓↘→+S
	魚を捕る時に使ってたんです	↓↘→+R
	木の果をとる時に使ってたんです	←↓↘+S
	よく話し相手になってくれます	↓↘←+P(or)R(or)S
覚醒必殺技	インペリアルレイ	→↘↓↘←→+S
	ネクロ怒った場合	↘←↓↘→←→+P
	ガンマレイ	→←→↘↓↘→+R

GG MODE出現条件

テストメント&ディズィーが使用できる状態(コマンド入力不可)で、「アーケードモード」をノーミスクリアする(ラウンドタイム60秒、その他の設定は問わず)。次に、「サバイバルモード」をクリア(LEVEL 100到達)すると、オプションに現れる。また、オプション、コンティニューの設定を問わず、アーケードモードを全16キャラでクリアすることでも出現する。

GAME OPTION

GAME LEVEL	EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD
TIME LIMIT	90	60	30	INFINITY
ROUND	1	2	3	
SHORT CUT	OFF	ON		
MEDAL MODE	OFF	ON		
GGMODE	OFF	IP	BOTH	OFF
DEFAULT				
EXIT				

全体的なスピードアップやキャンセル技の増加によって、より過激な戦いが楽しめる。

サバイバルカラー&特殊カラー使用条件

サバイバルモードでサバイバルカラーキャラと対戦後、キャラをA、B、X、の各ボタンを一定時間押し続けて選択すると、サバイバルカラーになる。また、特殊カラーキャラとの対戦後は、特殊カラーが使用可能となる。こちらは一定時間ボタン2つ同時押しで選択。



DC版では、5色のオリジナルカラーが加わった。

サバイバルモードのLEVEL 100以降をプレイ

サバイバルモードのLEVEL 100ボスを倒したあと、画面がフェードアウトし始めた時点から次の画面が出る直前まで、L、Rトリガーを引き

続ける。すると、LEVEL 100以降が遊べる。この先にはLEVEL 120にジョニー、LEVEL 150にソルといった強敵が待ち受けている。



新コスチューム使用コマンド

2ndプレイに使うキャラをヒューマーにしようと思っている人におすすめの裏技。ヒューマーを選択し、キャラ作成時にキャラ名を「KSKA UDONSU」と入力する。成功する

と効果音が鳴り、使えるコスチュームが2種類増える。追加されたコスチュームの選択後、実際に使用するキャラ名を入力すれば、好きな名前でもプレイできる。



使用キャラはヒューマー。名前入力時にコマンドを入力。成功すると効果音が鳴る。



見慣れない色のコスチュームが増えている。2ndキャラ用に試してみたいか？

フォトンブラストの有効利用法

オンラインモードで、「フォトンブラスト（以下PB）」を発動中に他のプレイヤーがYを押すと、発動した人にPBエネルギーを渡せる。これはPBを発動し、魔法陣が現れてからフォトンミラージュが実体化するまでの時間に起こる現象。成功するとYを押したプレイヤーのゲージが減少し、PBを使ったことで本来なら0になるはずのプレイヤーのゲージが若干残る。

レベルの低いプレイヤーがPBを使い、他のプレイヤーがそれをサポートするといった戦いが実現する。この場合、1回Yを押すことで減るゲージは10。しかし、PB発動者にすべてのエネルギーが渡るわけではない。また、魔法陣が現れてからエネルギーを分配できるのは非常に短時間で、パーティのレベル差やYを押すタイミングによっても分配エネルギー量は変化する。



フォトンブラスト発動中に、他のプレイヤーがYを押しておく。



成功すると、フォトンブラストを使ったあとにもかかわらずゲージが残っている。

Rトリガーを使った便利テク

まず、Rトリガーパレットから“アタック”系のコマンドを完全に外し（回復テクニックなどを登録すればよい）、こちらから敵に武器攻撃を仕掛けられないような状態にする。次にRトリガーを引いたまま、敵のすぐ横を駆け抜ける。すると、Rトリガーにアタック

系のアイテムがないため、敵が近づいても戦闘態勢にならずに横を走り抜けられる。これを使えば敵や罠の下も走り抜けられるようになるので、普段からRトリガーを引きっぱなしで歩くのも有効だ。どこでもスイスイ歩いて、自由に位置取りをしよう。

“秋子おばさんのフライパン” 入手方法

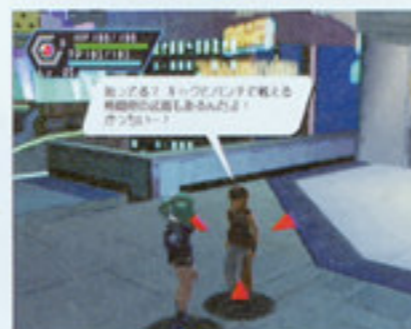
秋子おばさんのフライパンを入手するには、オフラインクエストに登場する街の人に順番に話しかけなくてはならない。洞窟のクエストをクリアしたあとは森へ戻らなくてはならないので、フライパンがほしいなら、まずオフラインクエストを全部クリアしよう。



武器箱組織「ウェポンズ」の秘蔵武器はフライパンだった!?



①ヒミツの届け物
ギルド前のおじさん。選択肢は「!!」を選ぼう。



②ラグオルの大地主
メディカルセンターの近くにいる子供と話そう。



③サイフの紐
総督の部屋前の男と話して入団許可証をもらう。



④グランスコール号
ショップ前に立っているメンバーの女性と話そう。



⑤消えた花嫁
チェックルームのそばに立っている軍人と話そう。



⑥ヒミツの届け物
最初のおじさん→ショップ前のおばさんの順。

パーティアタック

オンラインモードで、仲間にダメージ0の攻撃ができる裏技。攻撃を食らったときのモーションが出てPBゲージだけがたまるので、左の「フォトンブラストの有効利用」と組み合わせると非常に強力。まず、「スターアトマイザー」を“カスタム”コマンドを使ってRトリガーパレットに登録する。このときは、必ずヘビーアタックと同じ位置のRトリガーに登録しておくこと。次に、仲間に向かってヘビーアタックを実行し、攻撃が当たる前にRトリガーを引いて仲間にロックオンカーソルを付ける。すると攻撃が仲間に当たり、仲間のPBゲージがたまる。便利な裏技ではあるが、攻撃を受けて動きが止まったところに敵の攻撃を受けてやられてしまう可能性もあるので、必ず相手の同意を得たうえで使うようにしましょう。



Xがアタックなら、R+Xに「スターアトマイザー」を登録しておく。



攻撃動作中に仲間をロックオンすると、攻撃が仲間に当たってPBゲージがたまる。

仲間視点でプレイ

オンラインプレイ時に、DC本体のポートBにコントローラを差し、コントローラBのL・Rトリガーを引きながら方向ボタンの上を押す。すると、同じ探索区域内にいる仲間の視点で世界が見える。ただし、別のエリアやシティにいるキャラとの間では使えない。



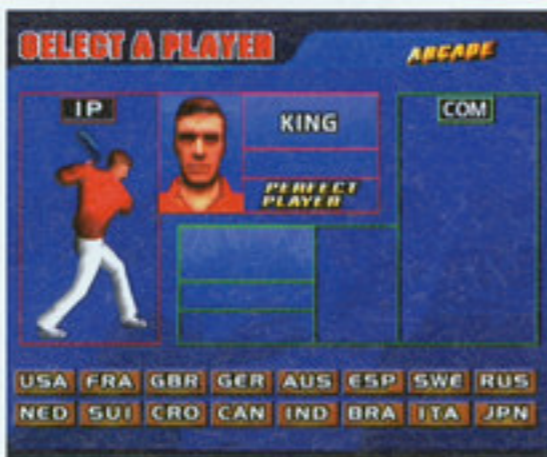
森の入口、セントラルドーム付近で戦う仲間の姿が見られる。



隠しキャラ MASTER&KING使用条件

アーケードモード（難易度ノーマル以上）で、1ゲームも落とさずに5ステージを勝ち抜くと、「MASTER」が乱入してくる。彼に勝つと、アーケード&エキシビジョンでMASTERが選べるようになる。また、ワールドサーキットをクリアすると、「KING」が選択できる。

KINGを使うには、カーソルをNEDの左に合わせる。



アンダーサーブ

サーブを打つときに、方向ボタンの下とAとB (orX) を同時に押すと、アンダーサーブが打てる。入力タイミングがシビアなわりには威力はそれほどでもないようだ。意表を突くには使える？



見た目がシヨボかったりアンダーサーブ。使いどころは？

隠しウェア出現条件

各トレーニングを以下の条件でクリアすると、隠しウェアがもらえる。

ウェアNo.	トレーニング名	条件
21	RETURN ACE	LEVEL3を2球以内でクリア
22	BIG WALL	LEVEL3を20秒以内でクリア
23	BULL'S EYE	LEVEL3を7000PTS以上でクリア
24	CANNON BALL	LEVEL3を15秒以内でクリア
25	SMASH BOX	LEVEL3を15秒以内でクリア
26	DRUM SHOOTER	LEVEL3を20秒以内でクリア
27	PIN CRASHER	レベルに関係なくスコア150でクリア
28	GIANT BALL	LEVEL3を15秒以内でクリア



ストーリー分岐発生条件

本作のストーリーは、試合の展開しだいで分岐する。ストーリーの分岐ポイントは4カ所で、条件は以下の表のとおり。なお、表にない高校には、ストーリーの分岐ポイントは存在しない。

学校	話数	条件
太陽学園	第2話	2話をバツが1本取られたあとでクリアするとストーリーが分岐する。
五輪高校	第2話	2話で将馬&もも組を選ぶか夏&ロベルト組を選ぶかで分岐する。
外道高校	第2話	4話でワイルド醍醐に対して合体攻撃フィニッシュを決めると分岐。
聖純女学院	第2話	4話でワイルド醍醐に対して合体攻撃フィニッシュを決めると分岐。

隠しキャラ出現条件

ティファニー

パシフィックハイスクールをクリア。技コマンドは下表を参照。

グレイビーナックル	↓↘→+P
グレイビーパンチ	↓↙←+P
(ボタン押しっぱなしでため可)	
エキサイトینگキック	↓↙←+K (空中可)
ビューティフルスピン	→↓↘+K
グレイビーホイール	↓↘→+K
スタンプキック	空中で↓+K
グレイビースペシャル	↓↘→↓↘→+P
ワンダフルキック	↓↘→↓↘→+K
グレイビースクリー	↓↙←↓↙←+K
ラブ&ピース	同じ強さのP+K同時押し
トリプルヘブンスクロス	攻撃ボタン3つ同時押し

パワードアキラ

聖純女学院を、分岐せずにクリア。技コマンドは下表を参照

裏裡門	↓↘→+P
鶴子裁扇	→↓↘+P
破天の楯	↓↙←+P
派生1 龍牙裂斬	弱P~強P~強K~弱K×3
派生2 旋蒸嵐舞	強P~弱P~弱K~強K
派生3 羅漢進撃	弱K×3~弱P~強P~強K
派生4 鳳翼天蹴	強K~弱K×3~弱P~強P
旋蹴舞	↓↘→+K (3回連続入力可)
放舞	↓↙←+K
剛気功塊	↓↘→↓↘→+P (空中可)
天の連舞	↓↙←↓↙←+K
破の双撃	↓↙←↓↙←+P
連撃連舞	同じ強さのP+K同時押し
外道独楽	攻撃ボタン3つ同時押し

バーニングバツ

太陽学園の第2話でバツを使い、1本負けてからクリアする。

気合弾	↓↘→+P (空中可)
バーニングエルボー	→↓↘+P
三日月キック	↓↙←+K
彗星キック	空中で↓↙←+K
熱血全開気合弾	↓↘→↓↘→+P (空中可)
全開ガッツアップ	↓↙←↓↙←+P
全開彗星キック	空中で↓↙←↓↙←+K
忌野流 モズ落とし	↓↘→↓↘→+K (空中可)
熱血W気合いビーム	同じ強さのP+K同時押し
ファイナルシンフォニー	攻撃ボタン3つ同時押し

雷

ジャスティス学園をクリアする。技コマンドは下表を参照。

居合い斬り	↓↙←+P
十字斬り	↓↘→+P~P
桜竜斬	→↓↘+P
幻影蹴	↓↙←+P
天雷斬	空中で↓↘→+P
暗黒幻影蹴	↓↙←↓↙←+K
暗黒幻影神	↓↘→↓↘→+K
暗黒疾風斬	↓↘→↓↘→+P
残酷斬	同じ強さのP+K同時押し
康正の嵐	攻撃ボタン3つ同時押し

ロイ

パシフィックハイスクールをクリア。技コマンドは下表を参照。

ダイナマイトストレート	↓↘→+P
ツイスターアッパー	→↓↘+P
タッチダウンウェーブ	↓↙←+P
エアダイナマイト	空中で↓↘→+P
トリプルツイスター	↓↘→↓↘→+P
スーパータッチダウン	↓↙←↓↙←+P
ダイナマイトジャスティス	↓↘→↓↘→+K
Wライジングトルネード	同じ強さのP+K同時押し
トリプルヘブンスクロス	攻撃ボタン3つ同時押し

ヴァツ

五輪高校のストーリーをクリアする。技コマンドは下表を参照。

気合弾	↓↘→+P (空中可)
闇神楽	↓↙←+P連打
夜叉車	↓↘→+K (空中可)
六附突き	→↓↘+P
(強のみボタン押しっぱなしでため可)	
暗黒気合弾	↓↘→↓↘→+P (空中可)
暗黒闇神楽	↓↙←↓↙←+P
W暗黒気合弾	同じ強さのP+K同時押し
ファイナルシンフォニー	攻撃ボタン3つ同時押し

ワイルド醍醐

外道高校のストーリーをクリアする。技コマンドは下表を参照。

無双突き	↓↘→+P (強で出せば3回連続入力可)
無双裏拳	→↓↘+P
大地突き	↓↙←+P
無双蹴り	↓↘→+K
気功塊	空中で↓↘→+P
暴走・無双正拳突き	↓↘→↓↘→+P
暴走・漢の背中	↓↘→↓↘→+K
暴走・硬気功塊	空中で↓↘→↓↘→+P
男の中の狂気	同じ強さのP+K同時押し
外道独楽	攻撃ボタン3つ同時押し

九郎

全高校のクリア後、暗黒生徒会をクリア。技コマンドは下表を参照。

闇神楽	↓↘→+P (3回まで連続入力可)
空間突き	↓↙←+P
六附突き	→↓↘+P (強のみボタン押しっぱなしでため可)
夜叉車	↓↘→+K (空中可)
闇蹴り	↓↙←+K
霧流 狂獣裂破	↓↘→↓↘→+P
霧流 真空嵐	↓↙←↓↙←+P (3回まで連続入力可)
禁忌 力吸い	六附突きのヒット中に↓↘→↓↘→+P
霧流 十字殺法	同じ強さのP+K同時押し
霧流 一字連殺	攻撃ボタン3つ同時押し

デモン雷

ストーリーモードの、全分岐を見る。技コマンドは下表を参照。

殺刃	↓↘→+P (空中可)
昇斬	→↓↘+P
幻影蹴	↓↙←+K (空中可)
疾駆	↓↙←+P~P (HIT中に入力)
霧幻流 瞬殺無音	↓↙←↓↙←+P~P
霧幻流 闇衝撃斬	↓↘→↓↘→+P
霧幻流 闇吹雪	↓↘→↓↘→+K (空中可)
霧幻流 残酷斬	同じ強さのP+K同時押し
康正の嵐	攻撃ボタン3つ同時押し

パワードアキラの隠しバージョン

キャラセレクト画面で、パワードアキラを弱Pと強Kを同時に押して選択し、そのままラウンドがスタートするまでボタンを押し続ける。すると、アキラのヘルメットシールドが開いた状態のコスチュームが出現する。なお、キャラ性能は通常のパワードアキラと同じ。



裏チャレンジモード登場

チャレンジモードの出題を、すべてクリアすると、裏チャレンジモードが出現する。この裏モードには、通常と同じく5段階のコースが用意されている。しかし、キッズコースでもパーフェクトでクリアしなければ先へ進めないことをはじめ、厳しい条件が続く。

通常曲全28曲をプレイするための条件

「サンバDEアミーゴ Ver.2000」通常曲リスト

曲名	アーケード	ハッスル	ラブラブ
Vamos A Carnival VOLARE Tout Tout Pour Ma Cherie Hot Hot Hot Salome Tubthumping The Cup of life Samba De Janeiro Mambo Beat Livin'La Vida Loca BAMBOLEO Games People Play Mambo De Verano Sway		ステージ1で登場。オリジナルモードは最初からプレイ可能。	ステージ1で登場。オリジナルモードは最初からプレイ可能。
Take On Me EL Ritmo Tropical Love Lease Macarena Djobi Djoba S.O.S Cha Cha Cuba La Bamba Tequila Soul Bossa Nova	ステージ1~2で登場。選択した曲がオリジナルモードに追加される。	ステージ1~2で登場。選択した曲がオリジナルモードに追加される。	ステージ1~2で登場。選択した曲がオリジナルモードに追加される。
The Theme of INOKI※1 The Theme of Rocky※2 Samba De Amigo WEDDING MARCH※3	ステージ3 (スペシャルステージ) で登場。選択した曲がオリジナルモードに追加される。	ステージ3 (スペシャルステージ) で登場。選択した曲がオリジナルモードに追加される。	ステージ1~3で登場。選択した曲がオリジナルモードに追加される。 ※3: スペシャルステージ登場。プレイするとオリジナルモードに追加される。

※1 チャレンジモードでマラカスキッズをクリアすればオリジナルモードに曲が追加される。
 ※2 チャレンジモードでマラカスジュニアをクリアすればオリジナルモードに曲が追加される。
 ※3 チャレンジモードでマラカスアイドルをクリアすればオリジナルモードに曲が追加される。



CGギャラリーモードオープン条件

初回限定版のCGギャラリーモードは、初期状態では使用できない。だが、各モードをプレイすると右表のようにポイントが貯まり、その合計が200を超えると出現。また、このモードがオープンになると同時に、OPTIONモードのGAME SETTINGの項目にWAIT (CG GALLERY) という項目が加わる。

プレイモード	ポイント数
ストーリーモード	10
タイムアタックモード	20
サバイバルモード	20
タッグバトルモード	30
チームバトルモード	40
バーサスモード	20

リプレイVTRモード

初代「デッドオアアライブ」から存在していた、リプレイVTRモード。これは、勝敗決定後、FとKを押しながらスタートを押すと、リプレイをビデオを見るように鑑賞できるというもの。リプレイの巻き戻しはD、勝利ポーズでズームインはPを押しながらF。勝利ポーズでズームアウトはPを押しながらKを押す。カメラアングルは方向ボタンで変更できる。



勝利ポーズ時のカメラ調整は、次の対戦決定と重複している。早めにFとKを押しておこう。

THE AERIAL GARDENを夜に

THE AERIAL GARDENのみ、昼と夜の2種類の時間が選択できる。ステージセレクト時にKを押して決定すると、ステージが夜になる。螢が舞う夏の夜のステージだ。

ポーズ中の文字を消す

ポーズをかけているときにX+Yを押すと、ポーズ中に表示されるメニューを消すことができる。もう一度X+Yを押すと元に戻る。ポーズをかける間は、ライトの当たり方が変化して画面が明るくなる。

バイマン出現条件

以下の表の条件のうち、いずれか1つを満たすことで、バイマンが使えるようになる。

システム	条件
システム	ストーリーモード全キャラクリア (計12回)
システム	ストーリーモード合計30回クリア
UPS	UPS対戦時、全キャラで1勝以上する
UPS	UPSプレイ回数合計50回

バイマン主力技コマンド

技名	コマンド
風車式バックブリーカー	←↓↘↙⇒+P+K
ニーリフト	⇒K
バレルクアッパー	↓↘⇒+P
スマッシュアッパー	⇧P
フレイムスティンガー	⇒K

C1かすみを三つ編みに

DC版のC1かすみのポニーテールを、三つ編みに戻す方法があった。やり方は、キャラクター決定時にKで決定するだけでOK。



万骨坊出現条件

以下の表の条件のうち、いずれか1つを満たすことで、最終ボスの万骨坊が使えるようになる。

システム	条件
システム	サバイバルモードで星を10個以上集める
UPS	全キャラの使用回数合計200回
UPS	UPSプレイ回数合計200回

万骨坊主力技コマンド

技名	コマンド
野分	⇧P+K・P
鎧打ち	P+K
こぼし蝗	↘K
風吹鴉	⇧相手ダウン中⇧P+K
水射ち	⇧K

タッグ投げコマンド

かすみ

技名	コマンド	Dm	受	変	飛
龍二重	(ハヤブサとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+40	×	-	-
神扇	(あやねとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
茜葛	(アインとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+40	×	-	-
釣瓶落	(エレナとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+20+30	×	-	-

エレナ

技名	コマンド	Dm	受	変	飛
双身風巻舞	(ゲン・フーとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	40+30	×	-	-
双頭龍爪	(レイファンとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+20+30	×	-	-
双鶴蹴舞	(かすみとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+40	×	-	-
転舞双旋踵	(ハヤブサとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+50	×	-	-

レイファン

技名	コマンド	Dm	受	変	飛
天仰竜脚	(ジャン・リーとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+50	×	-	5
旋身降龍	(ジャン・リーとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	45+15+10+10	×	-	-
合身肩靠	(エレナとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+20+30	×	-	後5
旋臂蓋打	(ティナとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-

ザック

技名	コマンド	Dm	受	変	飛
マッドシェイキング	(レオンとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
ルティンダミサイルキック	(ティナとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	50	×	-	-
グラビティドロップ	(バースとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
ニーファンガカタバロト	(レイファンとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	40+15+15	×	-	-

ゲン・フー

技名	コマンド	Dm	受	変	飛
双鳳雷撃把	(エレナとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	10+20+20+20	×	-	-
雲閉雷撃	(かすみ、あやねとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	40+30	×	-	-
虎撲滑蹴撃	(ザックとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+10+10+10+10	×	-	-
心意鷹天槍	(レイファンとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+50	×	-	前
心意鷹天靠	(レイファンとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+30+30	×	-	-
火技雅	(ハヤブサとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
心意合猛撃	(レオンとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-

ハヤブサ

技名	コマンド	Dm	受	変	飛
飯綱風車落とし	(かすみとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
雷光覇神襲	(あやねとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+40	×	-	-
蒼鷹狩	(アインとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	後3
火技宴	(ゲン・フーとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+40	×	-	-
煉獄落とし	(レオンとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
飯綱瀑布落とし	(バースとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+50	×	-	-

レオン

技名	コマンド	Dm	受	変	飛
ヘビィサンド	(ザックとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	15+40+15	×	-	-
ギロチンナバーム	(バースとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	10+30+30	×	-	-
アルティメットスクラム	(バースとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+50+10	×	-	前 5
アルティメットタックル	(バースとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+60	×	-	-
T・W・D	(ティナとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+40	×	-	-
デザートタイガー	(ゲン・フーとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
ジョイントクラッシャー	(バイマンとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	10+10+50	×	-	-

ティナ

技名	コマンド	Dm	受	変	飛
ダリアーミストンクロー	(バースとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
デュアルボンバー	(バースとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	10+70	×	-	-
チェーンブックス	(バースとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	40+40	×	-	-
フライングサイクロン	(ザックとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
ダブルスラッシュ	(レオンとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
ライジング・ラナ	(かすみとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
ジャイアントスクリー	(ハヤブサとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-

バイマン

技名	コマンド	Dm	受	変	飛
ヘビィサンド	(ザックとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	15+40+15	×	-	-
ギロチンナバーム	(バースとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	10+30+30	×	-	-
アルティメットスクラム	(バースとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+50+10	×	-	前 5
アルティメットタックル	(バースとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+60	×	-	-
T・W・D	(ティナとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+40	×	-	-
デザートタイガー	(ゲン・フーとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
ジョイントクラッシャー	(レオンとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	10+10+50	×	-	-

あやね

技名	コマンド	Dm	受	変	飛
霧幻天翔	(アインとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+40	×	-	-
覇神天龍	(ジャン・リーとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+50	×	-	5
煽風	(かすみとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
胡蝶	(ハヤブサとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+40	×	-	-

ジャン・リー

技名	コマンド	Dm	受	変	飛
ダブルドラゴン	(レイファンとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	10+10+10+40	×	-	5
ツインショット	(ハヤブサ、アインとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+40	×	-	5
ドラゴンヴァイス	(アインとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	40+40	×	-	-
ドラゴンクラッチ	(レオンとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+40	×	-	-
ガンナーヘブン	(ゲン・フーとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+20+30	×	-	-

アイン

技名	コマンド	Dm	受	変	飛
神楽月	(あやねとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
火群重	(ジャン・リーとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+50	×	-	-
開門一閃	(かすみとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+40	×	-	-
鬼神	(ハヤブサとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	30+40	×	-	5
劫火	(バースとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	55+55+15+35	×	-	-

バース

技名	コマンド	Dm	受	変	飛
ドッキングドライバー	(ティナとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
ロックスマイスタープレス	(ティナとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+10+50	×	-	-
ツープラトンDDT	(あやねとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
アリウープ	(ザックとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-
ザックバズーカ	(ザックとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	20+60	×	-	5
パワーフォールダウン	(レオンとタッグ時)⇨⇩(①+②+③)	70	×	-	-

コマンドリスト凡例

- コマンド：⇨⇩⇒方向に短く入力
- Dm(ダメージ)：ノーマル設定のライフゲージはMAX240
- 受(受け身の可、不可)：○=受け身可能 X=受け身不可
- 変(壁の有無によるモーションの変化)：前=前に壁がある場合に変化 後=後ろに壁がある場合に変化
- 飛(吹き飛ばし距離)：数字=飛距離 後=後ろに壁があるとき
- *コマンドはキャラが右向きの場合

隠しウェア出現条件

全デフォルトキャラの隠しコスチューム出現条件は、以下の表のとおり。条件はシステムデータとUPSデータ両方を参照して反映される

が、どちらかのデータを初期化すると、片方だけのデータしか反映されない。UPSの初期化をする際には気を付けよう。

キャラクター	No.	システム	UPS
かすみ	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリークリアN	ストーリークリア×3
	C5	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C6	サバイバル200万以上獲得	使用回数25回
	C7	サバイバル50面以上到達	使用回数50回
	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
あやね	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル150万以上獲得	使用回数25回
	C6	サバイバル50面以上到達	使用回数40回
	C7	オフィシャルルールでタイムアタック4'15"00以下	使用回数60回
	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
レイファン	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル100万以上獲得	使用回数25回
	C6	レイファンC5&ジャンC5でタッグバトルモードクリア	使用回数50回
	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル150万以上獲得	使用回数30回
ティナ	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル150万以上獲得	使用回数30回
	C6	オフィシャルルールでタイムアタック4'15"00以下	使用回数60回
	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル200万以上獲得	使用回数30回

キャラクター	No.	システム	UPS
エレナ		オフィシャルルールでタイムアタック4'15"00以下	使用回数60回
	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル150万以上獲得	使用回数25回
	C6	大三元(サバイバル48勝)	使用回数50回
	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
ゲン・フー	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル150万以上獲得	使用回数25回
	C6	大三元(サバイバル48勝)	使用回数50回
	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル100万以上獲得	使用回数30回
ハヤブサ	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル100万以上獲得	使用回数25回
	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル100万以上獲得	使用回数25回
	C6	オフィシャルルールでタイムアタック4'15"00以下	使用回数60回
ジャン・リー	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル100万以上獲得	使用回数25回
	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル200万以上獲得	使用回数30回
	C6	オフィシャルルールでタイムアタック4'15"00以下	使用回数60回
バース	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル100万以上獲得	使用回数25回
	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル200万以上獲得	使用回数30回
	C6	オフィシャルルールでタイムアタック4'15"00以下	使用回数60回
レオン	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル150万以上獲得	使用回数30回
	C6	オフィシャルルールでタイムアタック4'15"00以下	使用回数60回
	C3	ストーリークリア	なし
	C4	ストーリーエディタクリア	ストーリークリア×5
	C5	サバイバル200万以上獲得	使用回数30回

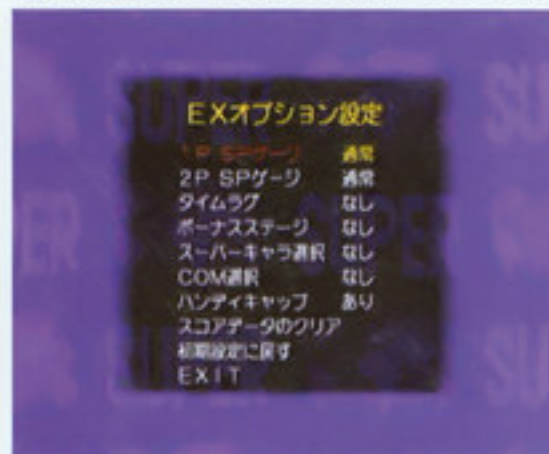
コスチューム一覧補足：C1、C2はデフォルト。表中にある4つの条件のうち、いずれか1つが成立すれば出現する。ただし、数字の若い順にしか出現しない(例：C3の出現前にC4の条件をクリアしてもC4は出ない)。Nがついているものは難易度と体力量がノーマル以上であることを指し、オフィシャルルールとはオプション設定がすべてノーマル状態のことを意味する。また、万歩計とはUPSデータ内のPEDEOMETERのこと(フリーステップの歩数を表示)。



EXオプション出現方法

OPTIONにカーソルを合わせて、RかXを押しながらOPTION画面に入る。すると、EXオプションの項目が追加されている。ここではSP

ゲージの変更や、通信対戦の練習になるタイムラグなど、8項目の設定ができるので、より幅広いプレイが可能となる。



SPゲージを無限にする、考えられないような連続技が可能に。



ボーナスステージを出現させるかどうかの設定もできる。

豪鬼選択方法

リュウにカーソルを合わせて、約1秒待つ。次に、ホーク→ガイル→キャミィ→リュウの順にカーソルを合わせ、それぞれの場所で約1秒合わせる。そして、スタートを押して豪鬼技表

約0.3秒以内に、Pボタンを同時に押し決定すると出現する。または、キャラセレクト画面で、ボタン3つ同時押し後、すぐにスタートを押すと出現。

必殺技	豪波動拳	↓↘→+P
	斬空波動拳	空中で↓↘→+P
	豪昇竜拳	→↓↘+P
	灼熱波動拳	←↘↓↘→+P
	竜巻斬空脚	↓↘←+K
	阿修羅閃空	→↓↘or←↓↘+P(PorK(KK)

CPU豪鬼出現方法

ベガステージに到達する前までの合計タイムが1500以下で、スコアが120万点以上であることが条件。これら2つを満たしており、かつ対戦で12連勝以上しているとき、勝利メッセージ中に攻撃ボタンを押し続けると、CPU豪鬼が乱入してくる。



魔人ベガを1瞬で倒して乱入。その実力はハンパじゃない。



隠しキャラ「やかん」出現方法

「やかん」という、破壊すると高得点が入る隠しキャラが出現する場所がある。1つは、ステージ2開始直後の中型機編隊を抜けた地上施設上空。画面左側の横並び3連砲台

が画面にスクロールしてきた直後に破壊すると現れる。もう1つは、ステージ3の最初の砲台。5つ並んだ砲台を破壊したあと、中央部分を破壊すると出現する。



ステージ3は出てくるやかんの数が多く、高得点のチャンス。

ステージ2の分岐条件

ステージ2のボスは、条件によって異なる2種類が登場する。ステージ2のボス手前で、画面上部からゆっくりと出現する3両の大型戦車を手早く撃破すると、中型機編隊に倒すのが遅れるとそのまま戦車が6両になる。戦車パターンのほうが攻撃の手は緩い。



戦車は動きが遅いため、いつの間にか倒している場合が多い。



隠しマシン出現条件



レッドキャット
ネットバトルで1勝すると出現する。ペースカーを極限までチューニングしてバランス調整が施されているため、誰でもすぐに乗りこなせる。



ユニコーン
チャンピオンシップモードをクリアすると出現する。加速性能と最高速は高いが、グリップが低いために扱いが難しい。超上級者向けのマシン。



ルール・オブ・ナインス
シングルレースで、すべてのミラーリバースコース規定周回数の記録を更新すると出現する。加速性能や最高速は高いが、グリップ力が低いマシン。



ジャベリン
このゲームの稼働時間が、100時間を超えた状態でレースを終了すると出現。加速、最高速は一番だが、グリップが極めて低く、扱いにくいマシンだ。

アイドル雀士をつくっちゃおう

● 麻雀強制勝ちコマンド

シナリオモードで対局中に、LとRとXとAとBと下を押しながらスタートを押すと、強制的に対戦を終了し、パネルを8回めくれる状態になる。また、モードを問わず、対局中にLとRとXとAとBと上を押しながらスタートを押すと、無条件で勝ちとなる。こちらはパネルマッチも強制的にクリアとなる。どうしても勝てない人にオススメ。

● 全パーツ所持&オールクリア状態に

タイトル画面で、LとRとXとYと右を押しながらスタートを押すと、ゲームをすべてクリアした状態になる。パーツをすべて所持しているのはもちろん、オプションの追加項目もすべて開いた状態になる。このコマンドで隠し要素も遊び尽くそう。

● 隠しアイテム出現条件

メイキングモードをクリアすると、オプションに「着せ替えモード」という項目が追加される。このモードではプレイヤーがキョウコとなって、クリアの着せ替えが楽しめるようになる。さらにその後、着せ替えがうまく完成したクリアとの麻雀勝負に勝つと、3種類の隠しパーツがもらえる。クリアαに勝つとミリタリー軍服が、クリアβに勝つとパニースーツが、クリアγに勝つとうさ耳ポニーが手に入る。

ヴァンパイアクロニクル for Matching Service

● EXオプション選択方法

オプションの項目に合わせて、Lを引きながらAを押して決定する。すると通常のオプションより細かい設定が可能なEXオプションが出現する。ここでの「タイムラグ」はネット対戦の練習にもなるすぐれもの。

● 隠しキャラクター選択方法

キャラクター	方法
隠しビシャモン	ビシャモンにカーソルを合わせて、スタートを押しながらキャラクターを決定する。
マリオンネット	「?」にカーソルを合わせてスタートを7回押し、あとに、 ○or□ で決定する。(アーケードモード専用)
シャドウ	「?」にカーソルを合わせてスタートを5回以上押し、あとに、 ○or□ で決定する。(アーケードモード専用)

隠しビシャモン技表

技名	コマンド
鬼炎斬	→↓↘+△
怒鬼炎斬	←↓↘+△
鬼火束ね	→↓↘+□
鬼なぶり	↓↘+△
切り捨て御免	レバー1回転+中or強△
上段居合い斬り	←タメ+△
下段居合い斬り	←タメ+□
首首さらし	相手ダウン中に↓+△
鬼首捻り	→↓↘+△
閻魔石	←↓↘+△
鬼面砕き	←↓↘+△

ヴィジランテ8〜セカンドバトル〜

● 隠しキャラ出現条件

各チームの3名をすべてパーフェクトでクリアしていくと、隠しキャラが登場する。条件はこのページ下の表のとおり。

技名	条件
ヒューストン	ヴィジランテチームの最初から使える3人のキャラでクエストモードをすべてパーフェクトでクリアする。
コンボイ	ヒューストンでクエストモードをパーフェクトクリアする。
カルトメン	コンボイでクエストモードをパーフェクトクリアする。
ゴースト	コヨーテチームの最初から使える3人のキャラでクエストモードをすべてパーフェクトでクリアする。
クライド	ゴーストでクエストモードをパーフェクトクリアする。
ブーギー	クライドでクエストモードをパーフェクトクリアする。
チャー・ブルー	ワンダースチームの最初から使える3人のキャラでクエストモードをすべてパーフェクトでクリアする。
パド・スティーン	チャーでクエストモードをパーフェクトクリアする。
ダスティ・アース	パドでクエストモードをパーフェクトクリアする。

● 隠しパスワード

このゲームにはオプション画面で入力することでさまざまな効果が得られる「チートコード」、つまりパスワードが存在する。オプションに入り、ゲームステータスの画面でキャラを選択してからL・Rの両トリガーを同時に引くと、コード入力画面になる。

パスワード	効果
TUNE UP-ALL	全キャラクターのステータスゲージが半分以上まで増える。
MORE-STAGE	前作で登場した12ステージが追加される。
MIXED CARS	同キャラでの対戦が可能。
HOME ALONE	敵がいなくてもフリーミッションが対戦可能。
UNDER FIRE	3体の敵から同時に攻撃を受ける。
GO SLOW MO	ゲームがスローモーションになる。
GO RAMMING	車体が重くなる。
QUICK PLAY	クエスト以外のモードで敵味方をランダムセレクトプレイ。
HI CEILING	ホバーホイール使用時、通常より高く飛べる。
SUPER BODY	無敵になる。
HOTROD ALL	各車両のステータスがマックス状態に。
UNLOCK ALL	すべての隠しマシンが出現する。
LONG MOVIE	全クエストのエンディングムービーが鑑賞できる。

エアフォースデルタ

● 新機体出現条件

ゲームクリア後、そのデータで継続して2周目を始める(タイトル画面の背景が青から赤に変わる)と、1周目をクリアした難易度のショップに最初から購入できる機体が追加される。新機体はF-15E、F/A18-C、Su-27B、Su-34、AV-8B、BAeの6機。

● Optionの追加設定

ゲームを1周クリアし、継続して2周目をプレイすると、Optionでミサイルの弾数制限を解除して無限に撃ちまくれるようになる。さらに、敵の通算撃破数が100を超えると、HUDの表示色が変わるようになる。通算発進回数が100を超えるとHUDの表示/非表示が選択できるようになる。撃破、発進回数はランキングで確認が可能。

● 特殊機体3機の出現条件

難易度Easyでゲームを一度クリアすると、新たにS-37がショップに並ぶ。また、NormalをクリアするとS-37とMig-1.44、HardでクリアするとS-37、Mig-1.44、F6がショップで購入できるようになる。なお、プレイ中に敵機として現れるこれらの機体を、機銃で撃ち落とした場合も、次のステージ以降のショップで購入可能になる。

エアロダンシング

~featuring Blue Impulse~

● 隠し機体「DOLPHIN」獲得条件

スカイミッションアタックのミッション1〜7で、チャレンジスコア以上を出すと、ミッション8がプレイ可能になる。そのミッション8でチャレンジスコア以上を出すと、隠し機体「DOLPHIN」を獲得できる。

● 隠し機体「BUGGY」獲得条件

上記で出現した隠し機体「DOLPHIN」を使って、ミッション1〜8をクリアする。すると、最後の隠し機体「BUGGY」を獲得できる。

● プリーフィングビデオの追加

ブルーインパルスミッションのステップ10までをクリアすると、ステップ20までの演技が見られるようになり、ステップ20までをクリアすると、ブルーインパルスの第一区分の演技がすべて見

エアロダンシングF 隠し機体出現条件

機体名	条件
T-4ブルーインパルス	前作「エアロダンシング featuring Blue Impulse」のシステムデータのついたVMでプレイ。
UF-104Jドローン	「轟隊長のみみつていく」のシステムデータが入ったVMでプレイ。
T-4中等練習機	FPMのステップ5をクリアする。
T-2高等練習機	FPMのステップ13をクリアする。
F-4EJファントムII	FPMのステップ20をクリアする。
F-15DJイーグル	FPMのステップ26をクリアする。
F-15Jイーグル	FPMのステップ30をクリアする。
F-104Jスターファイター	TCのチャレンジ5をクリアする。
F-4JファントムII	TCのチャレンジ6をクリアする。
F-1支援戦闘機	TCのチャレンジ7をクリアする。
F-4EJ改ファントムII	TCのチャレンジ7をクリアする。
F-2A次期支援戦闘機	TCのチャレンジ9をクリアする。
F-15Aイーグル	TCのチャレンジ10をクリアする。
F/A-18Cホーネット	TCのチャレンジ13をクリアする。
F-2B次期支援戦闘機	TCのチャレンジ14をクリアする。
F-14Aトムキャット	TCのチャレンジ15をクリアする。
F-15DJアグレッサー	TCを全面クリアする。
F-14Aテストベッド	FPM全30面を90点以上でクリアする。
F/A-18Cアグレッサー	空母への着艦に10回以上成功する。
F-16Aアグレッサー	F-15DJアグレッサーを使い、TCを全面クリアする。
F-15DJアグレッサー-2	フリーフライトかTCで敵機を50機以上撃墜する。
T-3スペシャルカラー	FPMのステップ1〜5ですべて満点を取る。
XF-3次期主力戦闘機	フリーフライトかTCで敵機を100機以上撃墜する。

られるようになる。

● **ゲームコンフィグに「SPECIAL」が追加**
「TASCAS」とネーム入力してゲームを始めると、オプション内のゲームコンフィグに「SPECIAL」が追加され、以下の項目が設定できるようになる。

HUD OPTION	ON/OFF……ONにすると、ギアダウン時にCAOA計と昇降計が表示される。
COCKPIT	ON/OFF……OFFにすると、COCKPIT視点時にコックピットが表示されない。
PLAYER ASSIST	ON/OFF……OFFにすると、高速飛行時の昇降舵制限が解除される。

● 特別塗装機体出現条件

スカイミッションアタックの各ミッションで、下記のスコア以上を獲得したのち、ライブラリに入ってLとRを同時に引く。「お、やるじゃないか」という轟隊長の声がすれば成功。スカイミッションアタック、フリーフライトの機体選択画面で、F-15DJ、F-15J、F-1、F-2、RF-4E、T-4が、特別塗装機体に入れ替わる。なお、この裏技は前述の操作のあと、電源を切るまで有効。

ミッション	規定スコア
ISLAND	25000
CITY	25500
VALLEY	17000
NIGHTCITY	16000
BASE	14500
MONUMENT	18000
CLOUDY	18000
MOONLIGHT	25500

● RADICON視点でプレイ

「?RADICON!」とネーム入力してゲームを始めると、オプションでROUND視点の設定をONにしておくと、フライト中のROUND視点がRADICON視点に入れ替わる。

● FESTIVALステージの選択

ブルーインパルスミッションの全ステップで90点以上を取ると、エキシビション用のFESTIVALステージがフリーフライト、マルチプレイでも選択できるようになる。

● WATCHER視点のカメラ操作

WATCHER視点でのフライト時、およびリプレイ時に、LとRでカメラのズームを変更できる。また、リプレイ時のみアナログ方向キーでカメラの向きを操作できる。

● TARGET視点

スカイミッションアタックのフライト時のみ、WATCHER視点が、自機が一番近いチェックターゲットから自機を見たTARGET視点に入れ替わる。

● 機体番号変更

スカイミッションアタック、フリーフライトの機体選択画面でLかRを引くと、単独飛行時のみ機体番号を変更できる。

● F86Fの時計の秘密

F86Fのコックピット内に表示されているアナ

ログ時計は、ドリームキャスト本体に設定された現在時刻を示す。

● 追跡機体変更

ブルーインパルスミッション、マルチプレイ、エキシビション、ライブラリのリプレイ時のみ、Yで追跡する機体を変更できる。

エアロダンシングF

● 海軍エンブレム入手法

一度でも空母への着艦に成功すると、メニュー画面のマークが海軍マークになる。

● 空母でタッチ&ゴー

空母マップで、自機が艦載機、敵がいなくてもギアダウンの操作をし、さらにその操作後にもう一度方向ボタンの下を押す。するとアレスティングフックだけが下がらなくなるので、タッチ&ゴーがねらえる。

● 隠し機体出現条件

ゲームの進行や、前作とのデータリンクなどによって、上の表の機体が出現する。

● 「Free Flight」の隠しマップ

TCを全面クリアすると、マップ20、21が出現する。

● ケーブルプレイのリプレイ

ケーブル対戦終了後、メインメニューへ戻り、「Replay Theater」を選択、そこでReplayを実行する。すると、直前のケーブル対戦のリプレイが見られる。

エイティーン・ホイラー

● デコトラ日本丸出現

①4種類すべてのトレーラーヘッドでクリアする。
②タイトル画面で、A、B、X、Yボタンのどれか1つ以上を押しながら、スタートを押す。以上の2種類の方法で、隠しトラック「日本丸」が出現する。

● 隠しステージ「TRUCK STOP」が出現

パーキングモードをステージ4までクリアする。すると、隠しステージ「TRUCK STOP」が出現する。

● 隠しステージ「FACTORY2」が出現

ステージ5「TRUCK STOP」をクリアすると、ステージ6「FACTORY2」が出現する。

NFL2K

● 隠しコード

オプションのコードメニューで以下のコードを入力すると、さまざまな隠し要素が楽しめる。

コード	効果
DEDMAN	スローモーションモードが遊べるようになる。
LARD	選手が太る。
TURBO	ターボモードが遊べるようになる。
SQUEEKY	実況が早口になる。
SUPERSTARS	「SEGA Sports Team」が使えるようになる。

NBA2K

- **隠しコードでコミカルNBA**
コードメニューで以下のコードを入力すると、さまざまな隠し要素が楽しめる。

コード	効果
SQUISHY	選手を2Dで表示
BEACHBOYS	ボールが巨大化
FATHEAD	頭が巨大化
BIGFOOT	足が巨大化
DOUGHBOY	全員が太った選手になる
MONSTER	選手全員が巨大化する
LITTELGUY	全種全員が小型化する
DEVDUDES	隠しチームが登場

F355チャレンジ

- **隠しコース出現パスワード**
オプション画面でXとYを同時に押すと「PASSWORD」メニューになる。ここで下記のパスワードを入力すると隠しコースが出現する。

パスワード	コース名
ATLANTA	DaysofThunder
NURBURGRING	LiebeFrauMilch
LAGUNA SECA	Stars&Stripes
SEPANG	KualaLumpur
FIORANO	CinqueValvole

- **ウェザーコンディションを必ず晴れにできる**
コースセレクト時に、プレーキボタンを押しながら決定すると、必ず晴れになる。
- **未対応周辺機器も使える**
未対応デバイスをポートAIに挿し、スタートを押しながら「OPTION」メニューの「DEVICSETTING」画面に入る。ここでは未対応デバイスのセッティングができる。

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

- **レアアイテム「エコスピナー」入手方法**
最初の街イーストキオンで、ラックルが乗るジャスティスホーンに100連勝すると、「エコスピナー」を入手できる。

カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦

- **スペシャルステージ出現条件**
難易度「むずかしい」でゲームを最後までクリアする。すると、隠されたスペシャルステージがプレイできるようになる。

ガンバード2

- **全キャラ登場&ギャラリーコンプリート**
モードセレクト画面で、下、下、下、上、下、下、下、上、下、下、上、上、下、上、右とコマンドを入力する。すると、最初から全キャラが選べるようになり、ギャラリーの絵もすべて見られるようになる。

CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

- **エキストラカラー出現条件**
アーケードモードをクリアすると、クリアキャラのエキストラカラーがショップに並ぶ。これを買ったあと、キャラ選択時にXとYでカラー5、AとBでカラー6、AとXでカラー7、BとYでカラー8が使える。
- **シークレットステージ出現**
アーケードモードの最後で、ベガカギースを倒すことで、それぞれのシークレットステージがショップに並ぶ。
- **エキストラキャラ出現**
アーケードをクリアすると、そのクリアしたキャラのチームメイト分のエキストラキャラがショップに並ぶ。ただし、クリアするときには、それぞれのキャラの本来のグループでなければいけない。
- **キャラクターRATIOセレクト**
アーケードモードで豪鬼を倒す。すると、VSモードでのみキャラ別に1~4のRATIOを自由に設定できるようになる。キャラクターRATIOセ

レクトがショップで購入できる。

- **懐かしのテーマ曲**
ベアマッチモードを1回クリアする。すると、大戦中のBGMをカプコンとSNKの歴代対戦格闘のBGMに切り替えられる。懐かしのテーマ曲をショップで購入できる。
- **RUN&ダッシュ**
①隠しキャラのモリガン、ナコルルを購入する。
②ベアマッチモードを3回クリアする。
以上2つの条件を満たすと、RUN&DUSHをショップで購入できるようになる。これに

CPU戦乱入キャラの出現条件

シークレットキャラクター3人のショップ出現条件、CPU戦乱入条件は以下のとおり。

豪鬼	モリガン	ナコルル
ショップ出現条件 アーケードモードを5回クリアする。	ショップ出現条件 アーケードモードを全CAPCOMキャラ(デフォルト14人)でクリアする。	ショップ出現条件 アーケードモードを全SNKキャラ(デフォルト14人)でクリアする。
CPU戦乱入条件 ①5試合目終了時点でGROOVE POINTが85以上。 ②プレイヤーがCAPCOM GROOVEを選択していたらベガステージ編、SNKグループ編なら豪鬼ステージ編。	CPU戦乱入条件 ①3試合目終了時点でGROOVE POINTが60以上。 ②プレイヤーがCAPCOM GROOVEを選択。③1~3試合目の間にスーパーコンボフィニッシュを4回以上決める。	CPU戦乱入条件 ①3試合目終了時点でGROOVE POINTが60以上。 ②プレイヤーがSNK GROOVEを選択。③1~3試合目の間にスーパーコンボフィニッシュを4回以上決める。

シークレットキャラ3人の入手方法

以下の条件を満たすと、シークレットキャラ購入のショップが出現する。

モリガン

- ①CAPCOM側のエキストラキャラをすべて購入する。
- ②アーケードモードでCPUモリガンを倒してゲームをクリアする。

モリガン技表	必殺技	ソウルフィスト	↓↘→+P(空中可)
		シャドウブレイド	→↓↘+P
		ベクタードレイン	→↘↓↙←+P
	スーパーコンボ	バブルキリーターン	→↘↓↙←+K後K(空中可)
		カーディナルブレイド	↓↘→↓↘+P
		ダークネスイリュージョン	弱P+弱P++
		(LV3orMAX版専用)	弱K+強P(空中可)

ナコルル

- ①SNK側のエキストラキャラをすべて購入する。
- ②アーケードモードでCPUナコルルを倒してゲームをクリアする。

ナコルル技表	必殺技	アンヌムツベ	←↙↓+P
		レラムツベ	↓↘→+P
		アムベヤトロ	→↘↓↙←+P
		シチカブエトウ	→↘↓↙↘←+P
		ママハハにつかまる	↓↙←+K
		ママハハからおりる	ママハハにつかまって強K
		シチカブアイ	ママハハにつかまって↓↘→+P
		カムイムツベ	ママハハにつかまって↓↙←+P
	超必殺技	シチカブカムイシルシカ	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
		シリコロカムイノミ	↓↘→↓↘→+P
		(LV3orMAX版専用)	(4ボタン同時押しでキャンセル)

豪鬼

- ①隠しキャラのモリガン、ナコルルを購入する。
- ②懐かしのテーマ曲を購入する。
- ③アーケードモードで豪鬼を倒す。

豪鬼技表	必殺技	豪波動拳	↓↘→+P(空中可)
		灼熱波動拳	↓↘→↙←+P
		豪昇龍拳	↓↘→+P
		竜巻斬空脚	↓↙←+K(空中可)
		阿修羅閃空	↓↘→or←↙↘+弱P+強Por弱K+強K
	スーパーコンボ	滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
		天魔斬空	空中で↓↘→↓↘→+P
		滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘→+P
		瞬獄殺(LV3orMAX版専用)	弱P+弱P++弱K+強P

がんばれ! ニッポン! オリンピック2000

- **全競技出現コマンド**
タイトル画面で「PRESS START」と表示されている時に、上、上、下、下、左、右、

よって自キャラの移動を、一定距離の高速移動ができるダッシュランに切り替えられる。

- **ベアマッチモード**
①アーケードモードでCPUナコルルを倒してゲームをクリアする。
②アーケードモードでCPUモリガンを倒してゲームをクリアする。
以上、2つの条件を満たすと、全キャラクターのRATIOが2に統一されて同キャラ対戦が可能になる。ベアマッチモードがショップで購入できる。

ギガウイング2

隠し機体出現方法

下の表のキャラでノーコンティニュークリアすると、隠し機体が出現する。なお、難易度や機数設定は変更してもかまわない。

キャラ	出現機体
カート	RAIJIN KAI
チェリィ	CARMINE PLUS
ラルゴ	WIDERSTAND2
リミ	NEO STRENGER
ロミ	PORCHKA DASH

ギガウイング

- **隠し機体「ストレンジャー」が使える**
アーケードモードをノーコンティニュークリアする。その後、ギャラリーモードのページ1でB、X、Y、B、B、Y、X、Bと入力すると、ストレンジャーが使える。
- **スコアアタックステージの追加**
スコアアタックは、初期状態では4面までしかプレイできない。しかし、アーケードモードでノーコンティニューで到達した面までは、スコアアタックが可能になる。
- **チャンピオンランキングが見られる**
ランキング画面で、XとYを1秒以上押し続けると、アーケード版ハイスコアランキング上位20位までが見られる。
- **自機カラーのセレクト**
XとAもしくはYとAの同時押しで自機を決定すると、通常とは違うカラーになる。

北へ。 White Illumination

- **ミニゲーム追加条件**
ミニゲームで下の表の条件を満たすと、タイトルにミニゲームの項目が出現する。また、8人全員の夏編をクリアすると、クイズまると北海道、テクノメイズ、ひまわり迷路で女の子を自由に選べるようになる。

UFOキャッチャー 1人で遊んで1個以上ぬいぐるみを取る。
クイズまると北海道 1人で遊んで200点以上取る。
テクノメイズ 鮎とテクノメイズに行って、鮎の夏シナリオをクリアする。
ひまわり迷路 めぐみとひまわり迷路に行って、めぐみの夏シナリオをクリアする。
テニスラリーゲーム 琴梨とテニスをして、琴梨の夏シナリオをクリアする。
カラオケゲーム 1人で遊んでいずれかの曲で80点以上取る。(鮎の「わたしまけましたわ」を聞けば、それも選択可能)
ガーディアンウイング 1人で遊んでハイスコアを出す。

CARRIER

- **ジャックのコスチュームチェンジ**
ジャック編とジェシファー編をクリア後、そのクリアデータをロードして2周目を始めると、ジャンパー姿に変化したジャックでゲームがスタートする。

COOL BOARDERS BURRRN!

- **DJボイスが女声になる**
コース1の「Total」ランキングが1位になると、オプション画面に選択肢が出現。「Miss DJ」を選択すれば女声になる。

● 隠しキャラ出現条件

左の条件を満たすと、隠しキャラでプレイできるようになる。

キャラ	条件
SNOWMAN	すべてのコース、モードを通して、累計128個以上障害物を破壊する。
GRAY	「SNOWMAN」が出現している状態で、コース6をクリアする。
タイツマン	「GRAY」が出現している状態で、エクストラスーパーパイプ、隠しコースを含む、すべてのコースで「Time」「Trick」「Total」のいずれかが1位になる。

● 隠しデザインボード出現条件

左下表の条件を満たすと、高性能のスペシャルボード3種が追加される。

ボード	条件
FREE STYLE01	フリースタイルボードを使い、フリーライドモードで6回以上3位入賞する。コースは問わない。
FREE STYLE02	フリースタイルボードを使い、32個以上障害物を壊す。コースは問わない。
FREE STYLE03	フリースタイルボードを使い、6回以上コースクリアする。コースは問わない。
ALPINE01	アルペンボードを使い、8回以上3位入賞する。コースは問わない。
ALPINE02	アルペンボードを使い、32個以上障害物を壊す。コースは問わない。
ALPINE03	アルペンボードを使い、10回以上コースクリアする。コースは問わない。
ALL ROUND01	オールラウンドボードを使い、フリーライドモードで10回以上3位入賞する。コースは問わない。
ALL ROUND02	オールラウンドボードを使い、障害物を累計54個以上破壊する。コースは問わない。
ALL ROUND03	オールラウンドボードを使い、16回以上コースクリアする。コースは問わない。

● スペシャルボード出現条件

左下表の条件を満たすと、高性能のスペシャルボード3種が追加される。

キャラ	条件
FREE STYLE	コース1~5すべての「Trick」で1位になること。
ALL ROUND	コース1~5すべての「Total」で1位になること。
ALPINE	コース1~5すべての「Time」で1位になること。

● 隠しコスチューム出現条件

上表の条件を満たすと、各キャラクターの隠しコスチュームが出現する。

コスチューム	条件
アクセル JRAスタイル	アクセルを使用し、フリーライドのコース1~4すべての「Time」で3位入賞する。
ティア レイバースタイル	ティアを使用し、フリーライドのコース1~4すべての「Trick」で3位入賞する。
モニカ ダンススタイル	モニカを使用し、コース5をクリアする。
ケン	アフロスタイル ケンを使用し、障害物を累計64個破壊する。
ロニ	アメフトスタイル ロニを使用し、フリーライドコース1~3とスーパーパイプの4コースすべての「Total」で3位入賞する。
ボブ	ギャングスタイル ボブを使用し、フリーライドのどのコースで、いずれかの項目が5回1位になること。

● コース3出現条件

コース2で、「Time」「Trick」「Total」のいずれかが3位以内にランクインすると出現。また、プレイ時間が1時間以上でも選択可能になる。

● コース4出現条件

コース3で、「Time」「Trick」「Total」のいずれかが3位以内にランクインすると出現。また、プレイ時間が2時間以上でも選択可能になる。

● コース5出現条件

コース4で、「Total」スコアが3位以内にランクインすると出現。また、コース4がクリアできない人でも、プレイ時間が4時間以上になると選択可能になるのでご安心を。

● コース6出現条件

コース1~5までのすべてのコースで、「Time」「Trick」「Total」いずれかの項目が1位になると出現。

● ハイパーボード出現条件

エクストラスーパーパイプ、隠しコースを含むすべてのコースで「TOTAL」が1位になると、スピードと反応のパラメータがMAXの最強ボードが手に入る。

● エクストラスーパーパイプ出現条件

スーパーパイプで、「Grade」か「Total」が3位入賞するか、45分以上スーパーパイプをプレイすると出現する。

久遠の絆

● 「再臨詔編」が遊べる

トゥルーエンド後、2回目を始め、スタート直後の「うっすらと目を」を選択する。すると、過去にさかのぼり、天野聡子が中心のストーリーが楽しめる。

● 「デロスランド編」が遊べる

トゥルーエンド後、2回目を始め、2日目の夜の選択で「目の保養だよ」を選ぶと進む。万葉、沙夜、汰一のシナリオがある。

● 「プレザースリー編」が遊べる

トゥルーエンド後、2回目を始め、2日目の夜の選択で「もう寝る」を選ぶと、幻星戦隊編へ進む。

COOL COOL TOON

● 「？」キャラの出現条件

シングルフリッツを、以下の各キャラクターにつき5戦勝ち抜いてクリアする。すると、キャラクターセレクト画面にある「？」が選べるようになる。

ARMOR

「アンブ(成長後)」「イノリ(成長後)」「キング」の3キャラでクリア。

VOLT

「スピカ(成長後)」「イヤミ(成長後)」「フリッツゴースト」の3キャラでクリア。

マダム シャドウ

「ミラー」「マム」「ダイヤ」の3キャラでクリア。

クレイジータクシー

● バイシクルモード出現コマンド①

「CRAZY BOX」をすべてクリアする。その後、キャラ選択画面で方向ボタンの上を押すと自車が自転車になる。他車との接触には弱いコーナーリング性能が最強の車だ。

● バイシクルモード出現コマンド②

キャラ選択画面で、LとRを同時に引き、L、Rの順にトリガーから指を離す。次にLとRを同時に押してから同時に離す。そしてAでキャラを決定すると、ベルの音がして自転車が出てくる。

● シークレットボイス

各キャラクターで、すべての「CRAZY BOX」を1位でクリアすると、そのキャラクターに応じたボイスが流れる。

● Genaの体重が表示される

Genaを使用して「CRAZY BOX」のす

べてのトータルレコードを1位から5位まで埋めると、キャラプロフィールにGenaの体重が表示されるようになる。

● 目的地の表示を消す

モード選択画面で、Lとスタートを押しながらAで決定し、キャラ選択画面に入る。そしてゲームを始めると、ゲーム中に目的地を示す緑色の表示が消える。

● 目的地を示す矢印を消す

モード選択画面で、Rとスタートを押しながらAで決定し、キャラ選択画面に入る。そしてゲームを始めると、ゲーム中に目的地の方向を示す矢印が消える。

● シークレットビューモード

ゲームが始まったら、ポートCに挿したもう1つのコントローラのYを押すとDriver's View、Bを押すとOutside Viewになる。

● スピードメーターが付く

ゲームが始まったら、ポートCに挿したもう1つのコントローラのXを5回押すと、画面右下にスピードメータが表示される。もう1回Xを押すと表示は消える。

● つりコンで遊べる

つりコントローラでこのゲームを遊べる。操作方法は基本的にDCコントローラと同じだが、縦振りでクレイジードリフト、横振りでクレイジーダッシュが出せる。

ゲットパス

● ソニックルアー

コンシューマモードのプロトーナメント全5ステージすべてで優勝すると、ソニック型の万能ルアーが手に入る。

● 湯川元専務ルアー

コンシューマモードの名前登録画面で、「H.YUKAWA」と登録する。すると、湯川元専務型のルアーが手に入る。

● 女性キャラクターでプレイ

アーケードモードのエリアセレクト画面で、AとBを同時に押すと、プレイヤーキャラの見た目が女性に変わる。

● コンシューマモードの隠しエリア

「LAKE PARADISE」のトーナメントで優勝すると、コンシューマモードでも「PALACE」が選べるようになる。また「LAKE CRYSTAL」のトーナメントで優勝すると、家庭用オリジナルステージ「FALLS」が出現する。この2つのエリアには超大物が潜むらしい。

● PALACEステージのタイムボーナス

アーケードモードの最後のステージ「PALACE」で、城門の左手前にある崩れた城壁の真ん中よりやや右(下の写真を参照)にキャストポイントを5秒ほど合わせる。すると、画面左端にローブをまとった女幽霊(?)が現れ、その後15秒のタイムボーナスが加算される。この裏技は1プレイにつき1回有効で、装備しているルアーなど、そのほかの条件は問わない。



キャストポイントは上の写真参照。画面左端に幽霊が浮かんでいるのがわかるだろうか。

GODZILLA GENERATIONS

● 初代ゴジラ出現条件

最初から使える平成ゴジラかメカゴジラで、ノーマルゲームをクリアする。すると、キ

キャラクター選択画面に初代ゴジラが出現して使えるようになる。尻尾攻撃が弱いのでやや難しいキャラと言える。

● USAゴジラ出現条件

平成ゴジラかメカゴジラでゲームをクリアすると出現する初代ゴジラで、ノーマルゲームをクリアする。すると、USAゴジラが選択可能になる。スピードが速いのでコンボをねらいやすく、高得点がねらえる。

● ミニラ出現条件

初代ゴジラでゲームをクリアすると出現するUSAゴジラで、ノーマルゲームをクリアする。すると、ミニラが選択可能になる。体が小さく、必殺技「だだっこパンチ」の威力も低いので、やや難易度が高いキャラだ。

● ジャイアント芹沢出現条件

①平成ゴジラかメカゴジラ、②初代ゴジラ、③USAゴジラ、④ミニラの順にキャラクターを使い、ノーマルゲームをクリアする。すると、最後の隠しキャラ、ジャイアント芹沢が使用可能になる。このキャラはなぜか芹沢博士が怪獣並みに巨大化したもので、必殺技で街を破壊できる点も怪獣同様。必殺技の攻撃範囲が広く、意外と使いやすい。

● みんなdeバトルでボウギョ、カウンターが使える

みんなdeバトルで攻撃する相手を選ぶ際、「COM」にカーソルを合わせ、LとRを押しながら方向ボタンの下を押す。すると「ボウギョ」と「カウンター」が追加される。ボウギョは一切ダメージを受け付けず、カウンターは攻撃された際にダメージを受けずに反撃するコマンド。どちらも1ターンの間有効で、発動率はカウンターが60%、ボウギョが80%となっている。このコマンドは5回しか使えない。

● みんなdeバトルでGジェネキャラの選択ができる

普段はランダムで選ばれるGジェネキャラを自由に選択できる裏技。対戦キャラクター選択画面で、LとRを引きながら方向ボタンの下を押すと、下を押す回数によってGジェネキャラの選択が行える。方向ボタンの下を押す回数とGジェネキャラの対応は以下の表のとおり。方向ボタンの下を押しても特に効果音が鳴ることはないので回数を数えておこう。

下を押す回数	出現するキャラ
1回	平成ゴジラ
2回	メカゴジラ
3回	初代ゴジラ
4回	USAゴジラ
5回	ミニラ
6回	ジャイアント芹沢

● かいじゅうリストで怪獣のアクションが見られる

かいじゅうリストでLとRを引きながらAを押すと、あつめてコロシムでの対戦中に怪獣たちが見える。さまざまなポーズが見られる。Aを押すごとに攻撃、ダメージ、勝利、ダウンと切り替わり、もう1回押すと元の状態に戻る。

● かいじゅうリストですべての怪獣が見られる

かいじゅうリストは「あつめてゴジラ」で育てるか、対戦で連勝すると出現する怪獣しか見られないが、怪獣選択画面でLとRを引きながら方向ボタンの左か右を押していくと、隠し怪獣も含めた全44体の怪獣をいきなり見られる。ただし、これは見る事ができるだけで、コロシムで対戦させるためには、普通に育てて連勝していかなければならない。

サイキックフォース2012

● エミリオの隠しカラー

トレーニングモード以外でエミリオを30回以上使うか、16時間以上ゲームをプレイする。そして、キャラクター選択画面でエミリオにカーソルを合わせ、Xを押して決定する。すると、赤色の服のエミリオが使える。さらに、トレーニングモード以外でエミリオを50回以

上使うか、18時間以上ゲームをプレイする。そして、キャラクター選択画面でエミリオにカーソルを合わせてYを押して決定する。すると、金色の翼のエミリオが使える。ただし、赤色の服のエミリオと金色の翼のエミリオは、ストーリーモードでは使えない。ノーマルエミリオとの性能差はないので好みでどうぞ。

● 隠しキャラ、ウォンが使える

最初から使える基本キャラクターの10人(レジーナ、カルロ、ゲイツ、マイト、ウェンディー、パティ、玄信、エミリオ、ガデス、刹那)全員を使ってストーリーモードをクリアする。すると、全モードで隠しキャラのウォンが使用可能になる。また、クリアできなくても、6時間以上ゲームをプレイすることで使用可能になる。ウォンの技は下の表のとおり。

技名	コマンド
始めの烙印	遠距離で弱
幻惑の軌跡	遠距離で強or→→強
次元の瞬き	←→弱or強
フェイント	次元の瞬きで消えた後←→弱or強
戒めの洗礼	→→弱
剣12本追加	戒めの洗礼後←→→弱+強
戦慄の伏線	戒めの洗礼後←→→強
虚空の幻影	→→弱(吹き飛び時)
運命の選択	←↓→弱or強
悠久の誘い	方向ボタン1回転+弱
完全な世界	方向ボタン1回転+強

● 隠しキャラ、キースが使える

ラウンド数を2以上に設定し、アーケードモードを基本キャラクター10人(レジーナ、カルロ、ゲイツ、マイト、ウェンディー、パティ、玄信、エミリオ、ガデス、刹那)でクリアする。すると、全モードでキースが使用可能になる。また、12時間以上ゲームをプレイすることでも、条件が満たされる。キースの技は以下の表のとおり。

キース技表

技名	コマンド
クリスタルナイフ	遠距離で弱
フリジットランス	遠距離で強or→→+強
フリジットスピア	←→+弱
フリジットスライム	←→+強
フリジットプリズン	方向ボタン半回転+強
フリジットシェル	←→→+弱
ブリザードトゥース	←→→+強

● 隠しキャラ、バーンが使える

まず、前述の隠しキャラを使って、ウォンとキースの2人を使える状態にしておく。次に、オプションでラウンド数を2以上に設定し、ウォン、キースの2人でアーケードモードとストーリーモードを全クリアする。すると、バーンが全モードで使用可能になる。また、総プレイ時間が14時間を越えることでも条件が満たされる。技コマンドは以下の表を参照。

バーン技表

技名	コマンド
スピットファイア	遠距離で弱
フレイムシュート	遠距離で強or→→強
バーニングトレイル	→→弱
エクスポルダー	←→弱
トライアングルヒート	←↓→強
爆発	トライアングルヒート後に←↓→強
ノヴァフレア	←→→弱
ノヴァフレアショット	ノヴァフレア発動中に強or→→強
バーストエンド	←↓→弱
ゴッドフェニックス	←→→強

サイレントスコープ

● 隠しコマンドで特殊プレイ

まず、Rを引いたままアーケードモードを選

択する。そして、シューティングレンジ、ストーリー、タイムアタックのいずれかを選び、スタートを押す(Rを引いたまま)。ここでスタートを押す回数によってさまざまな効果が得られる。スタートを押す回数と効果は、以下の表のとおり。なお、この裏技を実行後、ゲームを途中でやめるか、クリアしてからトレーニングモードを始めると、コマンドの効果が残ったまま普通より難しい状態でプレイできる。また、アーケードモードのシューティングレンジのOUTDOORをすべてSS評価でクリアすると、チャレンジ100が選択可能になる。

スタートを押す回数	効果
4回	敵にマークが付かなくなる。
5回	ナイトビジョン風の視界になる。
6回	ナイトビジョン視界で敵にマークが付かない。

● プロフェッショナルモード

アーケードモード選択後に、右、右、右、右、左、下、上、右の順に押す。すると、敵の位置を教えてくれるエネミーカーソルが消える。

● スコープレティクルなしモード

アーケードモード選択後に、右、右、右、Xの順に押すと、スコープ内の十が表示されなくなる。

「ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999」 技表

テリー・ボガード (裏)

技名	コマンド
パワーウェイブ	↓↘→+XorY
バーナックル	↓↘←+XorY
クラックシュート	↓↘←+AorB
ライジングタックル	↓タメ↑+XorY
ファイヤーキック	←↓↘→+AorB
※パワーゲイザー	↓↘←↘→+XorY

不知火舞 (裏)

技名	コマンド
花蝶扇	↓↘→+XorY
龍炎舞	↓↘←+XorY
必殺忍蜂	←↓↘→+AorB
ムササビの舞	↓タメ↑+XorY (ボタン押しっぱなし) ジャンプ中↓↘←+XorY
小夜千鳥	↓↘←+AorB
※超必殺忍蜂	↓↘←↘→+AorB
※花嵐	↓↘→↓↘→+XorY

乾いた大地の社

技名	コマンド
МУСЭБУ ДАЙУИ (むせぶ たいち)	投げ間合いで↓↘↓↘←+XorY
НИРАГУ ДАЙУИ (にらく たいち)	投げ間合いで←↘↓↘→+XorY
ОДОРУ ДАЙУИ (おどる たいち)	←↘↓↘→+AorB
КУЖИКУ ДАЙУИ (くじく たいち)	↓↘←+XorY
※АРАБУРУ ДАЙУИ (あらぶる たいち)	投げ間合いで↓↘→↓↘→+AorB
※ХОЭРУ ДАЙУИ (ほえる たいち)	↓↘→↓↘→+XorY
※АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ (闇黒地獄極楽おとし)	投げ間合いで↓↘↓↘←↘↓↘←+XorY

荒れ狂う稲光のシェルミー

技名	コマンド
ЯТ АНАГИ НО МУЧИ (やたなぎのむち)	↓↘←+XorY
ШАЖИЦУ НО ОДОРИ (じゃじゅつのおどり)	↓↘←+AorB
МУГ ЭЦУ НО РАЙУН (むげつのおらいうん)	←↘↓↘→+XorAorYorB
РАИЖИН НО ЙУЭ (らいじんのつえ)	ジャンプ中↓↘→+AorB
※ШУКУМЭЙ, ГЭНЭЙ, СИНСИ (しゅくめい・げんえい・しんし)	↓↘→↓↘→+AorB
※АНКОКУРАИКОКЭН (闇黒雷光拳)	↓↘→↓↘→+XorY

炎のさだめのクリス

技名	コマンド
КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО (かがみをほふるほのお)	↓↘←+XorY
ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО (つきをつむほのお)	→↓↘+XorY
ШИШИ О КАМУ ХОНО (ししをかむほのお)	投げ間合いで←↘↓↘→+AorB
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほのお)	↓↘→+XorY
※ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА (たいちをはらうごうか)	↓↘→↓↘→+XorY
※АНКОКУ ОРОЧИНАГИ (闇黒大蛇薙)	↓↘←↘↓↘→+XorY

● ピンクモード

アーケードモード選択後に、左、右、右、X、Yの順に押すと、スコープがハートマークになり、画面がピンク色になるモード。BGMも変更される。

● 1intモード

アーケードモード選択後に、下、Y、上、X、Y、下、右、下、右、X、Yの順に押すと、ゲームが2倍速で進行する。

● HIDDENモード

アーケードモード選択後に、右、下、右、X、上、X、X、Y、下、右、下、右、X、Yの順に押す。すると、すべての敵が見えなくなる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999

● 裏キャラクター使用方法

キャラ選択画面でスタートを押しながらキャラを決定すると、一部のキャラが見た目が同じで性能の違う裏キャラになる。裏キャラは、京、テリー、アンディ、ジョー、リョウ、ロバート、ユリ、舞、ビリー、七枷社、シェルミー、クリスの12人。裏キャラの技コマンドは以下を参照。(コマンドはキャラが右向きのもの。※は超必殺技)

「ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999」 技表

ジョー・ヒガシ (裏)

技名	コマンド
ハリケーンアッパー	←↘↓↘→+XorY
爆裂拳	XorY連打
爆裂フィニッシュ (爆裂拳動作中)	↓↘→+XorY
タイガーキック	→↓↘+AorB
スラッシュキック	←↘↓↘→+AorB
※スクリュアッパー	↓↘→↓↘→+XorY

アンディ・ボガード (裏)

技名	コマンド
飛翔拳	↓↘←+XorY
昇竜弾	→↓↘+XorY
突破弾	←↘↓↘→+AorB
斬影拳	↘→+XorY
我弾幸	(斬影拳ヒット中) ↓↘→+XorY
※超裂破弾	↓↘←↘↓↘→+AorB
※男打弾	↓↘→↓↘→+XorY (ボタン連打)

'95草薙京

技名	コマンド
百式・闇払い	↓↘→+XorY
百式・鬼焼き	→↓↘+XorY
百老式・籠車	←↓↘+AorB
七拾五式改	↓↘→+A・AorB・B
式百拾式・琴月舞	→↓↘←+AorB
※百八式・大蛇魂	↓↘←↘↓↘→+XorY

ビリー・カーン(裏)

技名	コマンド
三節棍中段打ち	←↘↓↘→+XorY
火炎三節棍中段打ち(三節棍中段打ちヒット中)	↓↘→+XorY
旋風棍	Xボタン連打
集点連破棍	Y連打
強襲飛翔棍	→↓↘+AorB
雀落とし	↓↘←+XorY
※超火炎旋風棍	↓↘→↓↘←+XorY
※サマダストーム	↓↘→↓↘→+XorY

ロバート・ガルシア(裏)

技名	コマンド
龍撃拳	↓↘→+XorY
龍牙	→↓↘+XorY
幻影脚	→←→+AorB
飛燕疾風脚	→↓↘←+AorB
飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↘←+AorB
※龍虎乱舞	↓↘→↓↘←+XorY
※霸王翔吼拳	→←↘↓↘→+XorY

リョウ・サカザキ(裏)

技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→+XorY
空中虎煌拳	ジャンプ中↓↘→+XorY
虎咆	→↓↘+XorY
暫烈拳	→←→+XorY
飛燕疾風脚	→↓↘←+AorB
※龍虎乱舞	↓↘→↓↘←+XorY
※霸王翔吼拳	→←↘↓↘→+XorY

ユリ・サカザキ(裏)

技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→+XorY
雷煌拳	↓↘→+AorB
砕破	↓↘←+XorY
百烈びんた	→↓↘←+AorB
※飛燕鳳凰脚	↓↘→↓↘←+AorB
※霸王翔吼拳	→←↘↓↘→+XorY
※滅鬼神空牙(必しちようアッパー)	↓↘→↓↘→+XorY

●裏ステージセレクト

CPU戦ではランダムに、2P対戦時はステージセレクトがONの場合のみ、スタートボタンを押しながらステージを決定すると背景が微妙に異なる裏ステージになる。裏ステージが存在するのは、「JPN STREET」「CHINA」「SPAIN」「USA WHARF」のみ。

●CPU戦で真吾乱入条件

CPU戦で、以下のいずれかの条件を満たすと矢吹真吾が一度だけ乱入してくる。

- ①3試合終了時に得点が10万点以上
- ②4試合目のCPUにパーフェクト勝利時、得点が10万点以上
- ③5試合目をストレート勝利

●たけし&みか発見

JPN STREET(裏)ステージにおいて、3ラウンド目の相手をチョイ・ボンゲの必殺技で倒す。そして、勝利ポーズをXの「おしりペンペン」にすると、背景にたけしとみかが現れる。ただし、残りタイムが31未満のときと、パーフェクト勝利時は出現しない。

●オメガ・ルガル使用方法

キャラクター選択画面で、ルガルにカーソルを合わせる。そして、スタートを押しながら決定

すると、オメガ・ルガルを使ってプレイできる。全キャラ中最強の技コマンドは以下を参照。

オメガ・ルガル技表

技名	コマンド
ダークジェノサイド	→↓↘+AorB
ダークバリアー	↓↘→+AorB
グラビティマッシュ(地上)	↓↘→+XorY
グラビティマッシュ(空中)	ジャンプ中↓↘→+XorY
バニシングラッシュ	→↓↘←+XorY
※ギガンテックプレッシャー	↓↘→↓↘←+XorY
※デストラクション・オメガ	↓↘→↓↘→+AorB
※ルガルエクスキュージョン	↓↘→↓↘→+XorY

ザ・キング・オブ・ファイターズ99 EVOLUTION

●エキストラストライカー入手方法

最初に表示されるエキストラストライカーをすべて獲得する。その後、アビリティポイントを2000PT貯めると、メニューの「エキストラストライカー」から獲得できるようになる。

●京と庵が最終ステージに乱入

5ステージのクリザリッドを倒したあとに京か庵が乱入してくることがある。これにはアビリティポイントが関係しており、クリザリッドを倒した時点でポイントが200~279なら庵、280以上だと京が乱入してくるという法則がある。

●ジャスティス・ダークストライカー入手方法

キャラ選択時に「エキストラストライカー」の項目を選ぶ。そのとき画面左に出現するエキストラストライカーの選択画面に注目。キャラクターにカーソルを合わせ、方向ボタンを左右に動かすと、ダークストライカーが選択できるようになる。

ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド

●9回コンティニューできる

パスワード入力画面で「SSNTWHU」と入力する。するとオプションで9回コンティニューできるようになる。

●FREE PLAYが選択可能に

パスワード入力画面で「NJYUUDO」と入力する。すると、オプションのコンティニュー回数に「FREE PLAY」が追加される。

●VS CPUモードが遊べる

アーケードモードクリア後に流れるスタッフの名前をすべて入力すると、VS CPUモードのパスワードが表示される。これはCPUが操作する2Pプレイヤーと疑似対戦プレイが楽しめるというもの。

アーケードモード名前一覧

あらいしゅん	なかむらてるあき
なかがわりきや	ひろなかよしり
かわごえたかゆき	たかはしなおと
しまむらまさと	すぎたまさひろ
いちかわひろし	あらかみか
かわせさとし	ひさだひろみち
たなかともはる	さとうよしなお
たかなしまこと	おおとこうじ
しむらけいすけ	THE HOUSE OF THE DEAD2 ちーむ
かわうちてつや	むらはしたかし
とみたはるよし	たまいすみしゅんすけ
けんだななえ	たかせかつや
うえだてんせい	しいのまさみつ

THE HOUSE OF THE DEAD 2

●スコア表示コマンド

通常、このゲームではステージクリア時にしかスコアを見ることができない。ところが、タイトル画面で、方向ボタンを左、左、右、右、右、左、右の順に押しからゲームをスタートすると、ゲーム中でも画面の左上にスコアが表示されるようになる。

●アーケードモードフリープレイ

- ①オリジナルモードをクリアする
- ②トレーニングモードの項目をすべて出現させクリアする(星を赤くする)
- ③ボスモードの項目をすべて出現させクリアする(星を赤くする)

以上3つの条件を満たしていると、オプション内のコンティニューの項目に、「Free Play」が追加される。

●クリア後にアイテム入手

- ①トレーニングモードを、レベル5まで全部クリアする。その後、オリジナルモードをプレイすると、スタート時にトランクの中に「一撃の弾」「チャンパー無制限」「救急箱の素」が追加される。ただし、これらのアイテムが入手できるのは、1回目にクリアしたときのみ。
- ②ボスモードを、レベル5まで全部クリアする。すると、オリジナルモードのスタート時に「一撃の弾」「クレジット∞」「体力1/4の素」がトランクの中に入っている。ただし、これらのアイテムを入手できるのは、初めて条件を満たしたときのみ。
- ③オリジナルモードをクリアする。すると、最初から「ゴールドマンの着ぐるみ」がトランクの中に追加されている。これはプレイヤーキャラの見た目がゴールドマンになるというもので特殊な効果はない。

サンバDEアミーゴ

●スーパーハードモードが遊べる

難易度セレクト時、左のマラカスを上に上げて15回振る。すると、ハードよりさらに難しいスーパーハードモードが遊べる。このゲームで紹介している裏技は、すべて標準コントローラではできない。

●ランダムモードが遊べる

難易度セレクト時、左のマラカスを下に下げて15回振る。すると、プレイのたびに譜面が変わるランダムモードになる。玉が出現する小節は決まっているが、どこに出てくるかはプレイしなければわからない。

●アーケードモードで全曲セレクト

チャレンジモードのマラカス名人をクリアしていることが条件。条件を満たした状態で、アーケードモードの身長セレクト時、左のマラカスを上に上げて15回振る。「ALL MUSIC」という声が聞こえたら成功。最初から全曲選択できるようになる。

シーマン~禁断のペット~

●ゲーム中の面白現象

- その1. シーマン以外のゲーム(例:ソウルキャリバー)をプレイしたあとに育成しようとする、細川氏が……。
- その2. 手のアイコンをシーマンの目の前でぐるぐるすると……。
- その3. フロッグマン形態のとき、エサとしてクモを食べさせると……。
- その4. フロッグマン形態のとき、しばらく何もしていないと……。
- その5. ハイギョが2匹いるとき、そのうち1匹だけに名前を付けると……。
- その6. シーマンに「かつや」と呼びかけると……。
- その7. フロッグマン形態のとき、画面を一定の間隔でタップすると……。

ジェットコースタードリーム2

●資金が無限に増えるコマンド

経営モードのメイン画面で、L・Rを半引きの状態、Bを押しながらAを押す。す

ると、レベルが上がりお金が増える。

ジェットセットラジオ

●ライバルをプレイヤーとして使える

シブヤチヨウの4つのステージすべてで「ジェット」を出して「シブヤド」を100にすると、ラブショッカーズがプレイヤーキャラとして使えるようになる。また、コガネチヨウをすべて「ジェット」でクリアするとボイズンジャム、ペンチヨウをすべて「ジェット」でクリアするとノイズタンクが使用可能になる。どれも極端なパラメータの個性的なキャラたちだ。

シェンムー 一章 横須賀

●瀧川元専務出現

阿部商店のくじ引きで当たる、ハッピー専務人形とスーツ専務人形の2つを持っていることが条件。この2つを持って、毎月9日の午後8時以降に宝すしに行く、ハッピー姿の瀧川元専務がすしを握っている。同様に、ディスク2で午後11時以降にバーヨコスカを訪れ、アケミさんから福さんの伝言を聞くイベントを見ると、アケミさんの横の人物が瀧川元専務になる。

ジャイアントグラム ~全日本プロレス2 IN日本武道館~

●レスラーカラーセレクト

レスラーのカラーは、1P~4Pのコントローラに対応した色になる。しかし、1Pコントローラのみでも、レスラーセレクト時に特定のボタンを押すことで、レスラーのカラーセレクトができる。押すボタンがAで1P、Xで2P、Yで3P、スタートで4Pのカラーになる。

●視点変更

観戦モードの試合中にLかRを引く。すると、視点を切り替えられる。その数は2階席やリングサイドなど全4種類。ただし、技がかかったときだけは通常のリングサイド視点に戻ってしまう。

●隠しレスラー出現条件

以下の条件を満たすと、隠しキャラがキャラ選択画面に追加される。ハイパーは半透明の最強キャラで、技は馬場さんが中心。

レスラー名	条件
タイガー・エレクション	勝ち抜きシングルモードを、育成レスラーでクリアする。
ディアブロ	勝ち抜きシングルモードを、人気度20万以上でクリアする。
ディバイン・グレイス	勝ち抜きシングルモードを、ノーコンティニューでクリアする。
ハイパー	既存の全レスラーで、勝ち抜きシングルモードをクリアする。

実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition

●最初からすべての会社が選べる

サクセスモードでは1つシナリオをクリアするごとに選べる会社が増えていくが、会社選択画面で、上、上、下、下、左、右、左、右、L、R、右、右、左、左、L、Rとテンポよく早めに入力すると、猪狩コンツェルンまでの3つの会社が最初から選べるようになる。

●地方球場が出現

ゲームモード選択画面で、上、上、下、下、L、R、L、R、スタートの順に押す。その後対戦しようすると、球場選択画面に「地方球場」が追加される。これはフェンスが低く、両翼も狭いのでホームランが出やすい球場となっている。

●プロ野球選手データを見る

「データあれこれ」の「サクセス選手を見る」の中で、上、上、下、下、左、右、左、右、スタートと素早く入力する。すると、ゲームに登録されている実在選手のデータを見ることが出来る。実際の野球データではないのであしからず。

首都高バトル

●ナンバーランダム入力でボーナスCPが

新車購入後のナンバー入力時にYを押すと、数字がランダムに決定される。このランダム入力力で7が出ると、7の出た数によってボーナスCPがもらえる。ボーナスは、7が1つの場合は100CP、2つの場合は1000CP、3つの場合は10000CP、4つそろった場合は購入した車の価格分のCPとなっている。また、一度ランダム入力して7が出た桁は、Bで戻って好きな数を入力し直してもボーナスが加算される。購入後に車を売り払うことを繰り返せば、最初から最高クラスの車に乗ることも可能だ。

● 坂東商会カーが買える

AE86Tを購入し、ナンバーを群馬「102」にすると、車体側面に「坂東商会」とロゴの入ったカスタムカーになる。某走り屋マンガのクルマに見えなくもない？

● クエストモードの追加車種

クエストモードで、4DEVASの全員に勝って1回目のエンディングを迎える。すると、S15とAP1が新たに購入できるようになる。さらにその後、4DEVILSの全員に勝ち2回目のエンディングロールを見ると、R34、930が購入できるようになる。どれも最速クラスのクルマばかりだ。

● ボス用カスタムカーが買える

ボスカーに勝ったあと、新車購入画面で特定のナンバーを入力すると、ボス用のカスタムカーを購入できる。このカスタムカーは数値的にはノーマルカーと同等だが、実際にはエンジンパワーが優れる特別仕様車となっている。パーツ交換や色調整でより似せることもできる。

NO.135に勝利後、FDを購入し、品川の「135」にする

NO.138に勝利後、R34を購入し、習志野の「138」にする

NO.139に勝利後、JZA80を購入し、多摩の「139」にする

● ナンバープレートを傾ける

チェンジパーツ画面で、エアロのフロントバンパーを選択する。そして、ノーマルにカーソルを合わせてXを押すと、以下の車種に限りLかRを引くことで、ナンバープレートを下向きに傾けることができる。もう一度Xを押すと元に戻る。変更できるクルマは、AE86、JZA80、R32、R33、Y33、CP9A、Z32、GF8、ボス仕様AE86、ボス仕様ZA80の10車種。現実では違法なこの行為、より走り屋らしいクルマを目指す人はゲーム中で試してみよう。

● ナンバープレートの位置変更

チェンジパーツ画面で、エアロのフロントバンパーを選択する。そして、ノーマルにカーソルを合わせてLかRを引くと、以下の車種に限り、ナンバープレートの位置を左右に動かすことができる。変更できるのは、JZA80、XE10、JZX100、S13、S14、RPS13、Z32、Y33C、EK9、DC2、NA1、CA9A、CP9A、FC、GF8、ボス仕様JZA80の16車種。

● 一般車にもマークがつく

クエストモードでバトルに入り、シフトアシスト選択時にLかRを引く。すると、画面右上に「Other Car Mark On」と表示され、走行中に一般車両の上にも赤いマークがつく。再度LかRを押すとマークは消える。高速走行時でも一般車両の視認性が良く、追突を避けやすいのが利点だ。

● 通常視点のリプレイ

リプレイ開始前からLとRを引いておくと、バトル中と同じ自車後方からの視点でリプレイが見られる。Bでメニューを開いてからリプレイを選択するときも同様だ。自分の走りを検証するには使えそうだ。

● 電光ナンバープレートにする

クエストモードのナンバープレート決定画面で、「る」ナンバーにすると、緑色の電光ナンバープレートになる。見た目が少し派手になるだけで、クルマの基本的な性能はまったく変わらない。

首都高バトル2

● リプレイ表示時の視点変更

リプレイ開始時に、Yを押しながら決定すると、カメラ視点をバトル中と同じドライバー視点に固定できる。

● カーカーソル表示変更

ゲーム中、ポーズをかけてBを押しながらRを引く。すると、通常はライバルカーの上に表示されているカーソルが表示されなくなる。またポーズ中にBを押しながらLを引くと、アザーカーの上のカーソルが表示されなくなる。

● 好きなライバルとバトル

ガレージのライバル画面で、一度バトルに勝利してVICTORYマークの付いたライバルを表示中にAを押し、ハザード点滅後にスタートを押す。すると、そのライバルとのバトルが始まる。高速道路に出なくても、何度でも好きなときにバトルができる。

● 画面表示の配色変更

ガレージからコース選択→シフト選択時に、スタートを押しながらAで決定すると、走行中の画面表示がオレンジ基調から緑色基調に変わる。それ以外の変化はまったくなし。長時間のプレイでも目に優しい？

● ガレージでの表示変更

ガレージで車が表示されているときに、Xを押すとホイールの回転が停止する。またポートBに挿したコントローラのXを押すと車が一時停止、Yを押すとカメラが逆回転する。ホイール内のブレーキの作り込みなどに注目。愛車を隅々まで眺めよう。

● ダウンロードデータで可能になる隠し要素

元気の「首都高バトル2」ホームページ(<http://shuto2.dricas.ne.jp/>)では、ダウンロードするときさまざまな裏技が使えるようになるデータを公開中。これらのなかには「逆走が可能になる」「クエストの所持金がMAXになる」「ショップにパーツが追加される」データなどがある。

● 電光ナンバープレートにする

クエストモードのナンバー決定画面で、「る」ナンバーにすると、電光ナンバープレートになる。クルマの性能は変わらない。

● いきなり敵車に勝てる

モードはどれでもいいので、バトルに入ったら、ポートBに挿したコントローラのL、Rを引きながらAを連打する。そのまま3秒ぐらい経つと無条件でバトルに勝利したことになる。また、LとRを引きながらBを押すと負け、Xを押すと引き分けになる。普通に勝利したときと同様にポイントも得られる。

● 案に走行距離稼ぎ

クエストモードのバトル後のデモ画面では、実は走行距離が加算されているので、このまま放っておくだけでどんどん走行距離が増えていく。ただし、あまり長時間そのままにしておくと、ドリームキャスト本体が不調になる恐れがある。

ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

● サバイバルモードに新キャラクター登場 (1作目)

どのキャラを使用してもいいので、サバイバルモードで10人勝ち抜く。すると、ディオ、悪の化身ディオ、誇り高き血統ジョセフがサバイバルモードでも使用可能になる。この条件ではサバイバルモードのみでしか隠しキャラは使えない。

● 隠しキャラ出現条件 (1作目)

承太郎でゲームをクリアするとディオが、ディオでクリアすると悪の化身ディオが、ジョセフでクリアすると誇り高き血統ジョセフが使えるようになる。ディオはキャラ選択画面に出現。他の2キャラは選択画面に現れる赤い矢印どおりに画面外へカーソルを動かすと出現する。各キャラの技表は以下のとおり。

ディオ技表

技名	コマンド
ムダムダ	↓↓↑↑+攻 ⑨時連続押し(空中可)
ムダァッ!	↓↓↑↑+攻 ⑨時2回入力可
空裂眼刺鷹	本体時→+強+中+弱+→
ザ・ワールド	本体時→↓↑+攻
死ねィ!	⑨時→↓↑+攻
チェックメイトだッ	→↓↑↑+攻 ⑨時(空中可)
ロードローラーだッ	本体時↓↓↑↑+攻(空中可)
時よ止まれッ!	→+強+弱+→+⑨(3以上消費)

邪悪の化身ディオ技表

技名	コマンド
スロウナイツ	←↓↑↓↑+攻 →↓↑+攻で追加入力可
空裂眼刺鷹	→↓↑↓↑+攻 タメガード不能
恐怖の片鱗	←↓↑↑+攻
なじむぞッ!	→↓↑↑+攻
WORLD21	←↓↑↓↑+⑨
パニッシュメント	↓↓↑↑+攻
カリスマ!	↓↓↑↑+攻(2消費)
時よ止まれッ!	弱+→+強+←+⑨(2以上消費)

誇り高き血統ジョセフ技表

技名	コマンド
波紋コーラー	→↓↑↑+攻
波紋カッター	↓↓↑↑+攻
アイアンボーガン	→↓↑↓↑+攻 強でうしろに発射
クラッカー・ブーメラン	↓↓↑↑+⑨
クラッカーヴォレイ	↓↓↑↑+⑨
追加入力2	⑨
追加入力3	⑨、→⑨、↓⑨のどれか
忘れぬ想い	↓↓↑↑+攻
エイジャの赤石	↓↓↑↑+攻

● アレクシーモード登場

1作目のサバイバルモードで15人以上勝ち抜くと、アレクシーに子供にされたキャラで対人戦ができる。アレクシーモードが出現する。未来への遺産編では、チャレンジモードをクリアすると出現する。当たり判定にも子供ということで若干の変化がある。

● 隠しキャラ出現条件 (未来への遺産編)

未来への遺産編のチャレンジモードである条件を満たすと、6人の隠しキャラがキャラ選択画面に追加されていく。条件とキャラの組み合わせ、隠しキャラの技コマンドは、以下の表のとおり。当然1作目とは条件も技にも変化がある。

キャラ名	条件
邪悪の化身ディオ	ディオでクリアする。
誇り高き血統ジョセフ	ジョセフでクリアする。
ラバーソール	承太郎でクリアする。
カーン	アヌビス二刀流ポルナレフでクリアする。
ホル・ホース&ポインゴ	ホル・ホースでクリアする。
恐怖を乗り越えた花京院	花京院でクリアする。

誇り高き血統ジョセフ技表

技名	コマンド
波紋コーラー	→↓↑↑+攻
波紋カッター	↓↓↑↑+攻
アイアンボーガン	→↓↑↓↑+攻 強でうしろに発射
クラッカー・ブーメラン	↓↓↑↑+⑨
クラッカーヴォレイ	↓↓↑↑+⑨
追加入力2	⑨
追加入力3	⑨、→⑨、↓⑨のどれか
忘れぬ想い	↓↓↑↑+攻
エイジャの赤石	↓↓↑↑+攻

ラバーソール技表

技名	コマンド
弱点はないッ!	↓↓↑↑+⑨
食ってやるッ!	↓↓↑↑+攻
ヘドぶち吐きなッ!	↓↓↑↑+攻
ハイロフェイク	⑨(空中可)
コナツガククリーカ	レバー 一回転+攻
ジャムにしてくれるゼィ	↓↓↑↑+攻

邪悪の化身ディオ技表

技名	コマンド
スロウナイツ	←↓↑↓↑+攻 →↓↑+攻で追加入力可
空裂眼刺鷹	→↓↑↓↑+攻 タメガード不能
恐怖の片鱗	←↓↑↑+攻
なじむぞッ!	→↓↑↑+攻
WORLD21	←↓↑↓↑+⑨
パニッシュメント	↓↓↑↑+攻
カリスマ!	↓↓↑↑+攻(2消費)
時よ止まれッ!	弱+→+強+←+⑨(2以上消費)
UUUUUUUUUU!	→↓↑↑+攻 2回入力可

ホル・ホース&ポインゴ技表

技名	コマンド
ハジキだッ!	↓↓↑↑+攻
グラスシャワー	→↓↑↑+攻(空中可)
皇帝(エンペラー)	⑨(空中可)
	方向ボタンで弾丸軌道変化
ぶちまけろッ!	↓↓↑↑+攻(空中可)
パイプメイズ	←↓↑↑+攻
予知は絶対	レバー 一回転+攻

恐怖を乗り越えた花京院技表

技名	コマンド
エメラルドブラッシュ	↓↓↑↑+攻
	⑨時(空中可)
タイラップスネーク	本体時↓↓↑↑+攻 隠すと発動
法王の結界	⑨時↓↓↑↑+攻
スタンド遠隔操作	⑨時→+攻
半徑20Mエメラルドブラッシュ	本体時↓↓↑↑+攻
真・半徑20Mエメラルドブラッシュ	⑨時↓↓↑↑+攻(空中可)
インディーズアーム	↓↓↑↑+攻
	⑨時方向ボタンでアーム操作
お仕置きの時間	⑨時弱+弱+→+中+強

カーン技表

技名	コマンド
鬼鋼斬	→タメ→+攻
既命斬	→↓↑↑+攻
憶えた	↓↓↑↑+攻
憶えた技を斬り返し	ガード中に攻
連華斬	⑨(空中可)
残骸斬	↓↓↑↑+攻
一太刀	↓↓↑↑+攻

新日本プロレスリング 闘魂烈伝4

● 隠しレフェリー出現コマンド
試合開始まで1P、2Pコントローラのアナログ方向キーを以下の方向に入力し続ける。すると、レフェリーがリングアナやラウンドガールに変わる。

コマンド	レフェリー
1P上・2P上	坂口征二
1P下・2P上	田中秀和
1P上・2P下	小池祥絵 (スーパーJガール)
1P右・2P左	伊藤博子 (スーパーJガール)
1P左・2P右	遠藤のぞみ (スーパーJガール)

● 隠しレスラー出現コマンド

タイトル画面でL、X、A、A、A、A、Aの順に押すと、長州力、マサ・サイトー、SASUKE、田中秀和、タイガー服部、坂口征二、アントニオ猪木が使用可能になる。

● CPUレスラーのロジックを切り替える
エキシビジョンマッチのCOM対COMでエディットレスラーを選び、1PのLを引きながら決定、そのまま試合画面になるまで押し続ける。すると、試合中に1P側レスラーの思考を変更できるようになる。レフェリーやスーツ姿のままリングに上がる選手は必見。

スーパースピードレーシング

● チャンピオンシップモードクリア後のオマケ
難易度設定はどれでもかまわないので、チャンピオンシップモードを1シーズンクリアする。すると、画面が毎秒60フレームで描画されるスーパースピードモードがプレイできるようになり、ドライバーとして服部茂彰選手が、自車としてベースカーのNSXが選択できる。さらに、同モードを2シーズンクリアすると、自車としてBMW、スーブラ、T100(事故車回収トラック)がセレクトできるようになる。

● 上空視点でプレイできる
チャンピオンシップモードの19戦をすべて1位でクリアすると、新たな視点が追加。コースを真上から見下ろした、上空視点でプレイできる。

● 未確認飛行物体出現
通常MIAMIコース上空には、ヘリコプターが飛んでいる。しかし、1/16の確率でこのヘリコプターが未確認飛行物体になる。

● 手放し運転
レース中にコントローラをDC本体から外すと、画面のドライバーが手放し運転をする。コントローラを再接続する際は、アナログ方向キーの入力がゼロの状態ですること。

● 天候セレクト
アーケードモードの1Pプレイか、スーパースピードモードのコース選択後に、LとRと下を押し、そのままレースが始まるまで押し続ける。すると、レース中の天候が雨になる。同様に、LとRと上を押すと、レース中の天候が曇りになる。

スーパープロデューサーズ
~目指せショウビズ界~

● 隠しステージの出現
スタジアムを会場に選んでいる時、ライブ実行時に所持金が1000万円以下だと隠しステージが出現する。また、武道館でライブを実行するシンガーのシングル曲が11曲の時も、武道館とは違ったステージになる。

● 隠しキャラクター出現条件
ライブが始まる前に、以下の条件を満たすと、ライブ会場に隠しキャラクターが出現して踊り出す。準備期間中はライブ会場とダウンタウンを中心に、こまめに情報を集めてみよう。

キャラ名	使用方法
コギャル	小ホールのダンスステージでのライブ準備期間中にダウンタウンのクラブへ行き、ださ男と話しかけ、「ボクチンじつは好きなコガ〜」という話を聞く。
ネコ	武道館の壘のステージでのライブ準備期間中にダウンタウンのストリートでユキと話し、「飼っていたネコがいなくなった」という話を聞く。
宇宙人	スタジアムの飛行船ステージでバックバンドはドラムとギターのみにする。そして、ライブ準備期間中に、バーでボブと宇宙人の話をする。

● マニュアルにないシークレット操作
① Lとスタートを押しながらAでセーブを実行すると、セーブをしている間もゲームをプレイできる。この技を使うと待ち時間がなくなるので便利だが、セーブ中に何か他のボタンを押すと、セーブデータが消えることがあるので注意しよう。
② メイン画面でスタートを押すと、シンガーのモチベーションとシングル数、アルバム数のデータが表示される。
③ シンガーインフォメーションにあるシングル一覧画面でYを押すと、曲の詳しいデータを見ることができる。

④ メーキャップやインフォメーション画面で、シンガーの表示中にスタートを押すと、グラフィックの光源の位置が変わる。これで、装着しているアクセサリ類の確認がしやすくなる。

スーパーランナバウト

● VMミニゲームを入手
MISSION1とMISSION4のある場所でVMで遊べるミニゲームのデータが手に入る。場所は下の地図を参照。セーブしないと遊べないので、ミッションをクリアしよう。



● 隠しカーの出現条件
以下の表の条件を満たすと、隠しカーが出現する。TANKなどは条件が厳しいが、他ではできない型破りなプレイが楽しめる。

スターグラディエーター2

● 隠しキャラ使用コマンド
キャラクター選択画面でレインにカーソルを合わせ、下、下、左、左、上の順に入力する。するとカエデが出現する。同様に白虎にカーソルを合わせて、上、下、左、左、右、左、上と入力すれば雷怨が出現する。なお、このコマンドはリセットすると効果がなくなる。この2キャラの技コマンドは、右上の表のとおり。

スーパーランナバウト 隠しカー出現条件

シナリオA「親子編」隠しカー	車種	条件
	RAM	MISSION2をクリア
	F500	MISSION1をクリア
	BUS	MISSION SPECIAL1を難易度NORMAL以上、破壊額ゼロでクリア
	TYR	MISSION3を破壊額ゼロでクリア
	F891	MISSION SPECIAL2を難易度HARD、270km/h以上出してクリア
	NSR	MISSION4をクリア
	P405	MISSION3をクリア
	HAM	MISSION5をクリア
	TANK	MISSION6を破壊額\$30,000,000以上でクリア
	RSP	SPECIAL1を難易度NORMAL以上でクリア

シナリオB「警察編」隠しカー

車種	条件
345GT	MISSION3をクリア
LIM	MISSION4をクリア
TAC	SPECIAL1を難易度NORMAL以上でクリア
AMB	MISSION5をクリア
4WD	MISSION1をクリア
CHV	MISSION2をクリア
COMBOI	MISSION6を破壊額\$1,000,000以上でクリア
RAM	MISSION3をクリア
HAM	MISSION5をクリアタイム320秒以内でクリア
TANK	MISSION SPECIAL2を難易度HARD、破壊額ゼロでクリア
BUS	MISSION SPECIAL1を難易度NORMAL以上、破壊額ゼロでクリア

カエデ技表

必殺技	巻の術・影縫	↓↘→+Q
	武の術・破砕光輪	↓↘→+Q
	参の術・夏虫蹴	↓↘→+K
	四の術・双神影	↓↘←+A
方丈ワールド	ミステリアスフォース：土龍結界	
方丈ストライク	奥義・氷龍招来	↓↘→+Q+A+B
	奥義・炎龍招来	↓↘←+A+B

雷怨技表

必殺技	転身雷撃	↓↘→+A or B or K
	雷音衝	↓↘←+K
	崩撃	↓↘→+MのあとA or B or K
	崩撃	↓↘←+MのあとA or B or K
方丈ワールド	グレートベスト：スピードアップ	
方丈ストライク	大疾風斬	↓↘→+A+B
	裏瞬獄	↓↘←+A+B
奥義・炎龍招来		↓↘←+A+B

ストリートファイターIII
3rd STRIKE

● 隠しカラーセレクト
キャラクターカラーは各攻撃ボタンに1色ずつ割り当てられているが、キャラクター選択時に、弱P、中K、強Pを同時に押し決定すると、それぞれのキャラの7色目の隠しカラーが選べる。

● 春麗の隠し勝利ポーズ
春麗で2本勝利したときに、方向ボタンの上を入れ続けておくと、隠し勝利ポーズになる。

● まこと隠し挑発ポーズ
疾風を出したあとに、強P+強Kでここでしか見られない専用の隠し挑発ポーズが出せる。

● ボーナスマッチのレベルセレクト
6人倒したあとのボナスマッチで、右上の表のコマンドをゲーム画面に切り替わるまで押し続けると、難易度が選べる。

レベル	3rd版	2ndパターン
1	↑+弱P	↓+弱K
2	↑+中P	↓+中K
3	↑+強P	↓+強K
4	↑+弱P+中P+強P	↓+弱K+中K+強K
5	↑+弱K+中K+強K	↓+弱P+中P+強P

● ヒューゴの隠しパーソナルアクション
方向ボタンの上と同時パーソナルアクション入力すると、ボイズが登場して挑発する。

● DC版オリジナルカラーの選択方法
ARCADEモードのCPU戦をオールクリアすると、そのクリアしたキャラクターにオリジナルカラーが追加される。オリジナルカラーを選択するには、キャラクター選択時にスタートと攻撃ボタンのどれかを押し。CPU戦はもちろん、対戦やトレーニングモードでも使用することができる。CPU戦をクリアするときの条件として、SYSTEM DIRECTIONは「NORMAL」でなければならない。

● 隠しページ追加
上記のオリジナルカラーを使えるキャラクターを増やすことで、システムディレクションに隠しページが追加されていく。

● ギルが使用可能に
前述のオリジナルカラーが使用できるキャラを19人全員そろえると、ギルが使用可能になる。選択方法は、キャラセレクト画面で中央の列の上下(ユンorヤン)にカーソルを移動させるとカーソルが消えてギルが表示されるので、そこで決定する。

技名	コマンド
パイロキネシス	↓↘→+P (右向きの時)
クリオキネシス	↓↘→+P (左向きの時)
サイバーリアット	→↓↘+P
サイコヘッドバット	↓↘←+P
ムーンサルトニードロップ	→↓↘←+K
リザレクション	スーパーアーツゲージがフル状態でKO後に発動
メテオストライク	↓↘→↓↘→+P
セラフィックウイング	↓↘→↓↘→+K

● エキストラオプション出現条件
ARCADEのCPU戦でギルを使用してオールクリアすると、オプションにエキストラオプションが追加される。クリアするときにはSYSTEM DIRECTIONが「NORMAL」でなければならない。

ストリートファイターIII
ダブルインパクト

● EXTRA OPTIONが使用可能に
モードセレクト画面で、LとRを引きながらオプションを選択する。次に「GAME OPTION」にカーソルを合わせ、左、左、X、X、右、右、と入力。次に「BUTTON CONFIG」にカーソルを合わせ、左、左、Y、Y、右、右と入力。「SCREEN ADJUST」にカーソルを合わせ、左、左、X、Y、右、右と入力。「SOUND」にカーソルを合わせ、左、左、Y、X、右、右と入力する。すると「EXTRA OPTION」が追加される。

● 豪鬼が使える(2ndのみ)
キャラ選択画面で、ショーにカーソルを合わせて上を押すと、豪鬼が使える。

技名	コマンド
必殺技	
豪波動拳	↓↘→+P
斬空波動拳	空中で↓↘→+P
灼熱波動拳	→↓↘←+P
豪昇電拳	→↓↘+P
竜巻斬空脚	↓↘←+K (空中可)
阿修羅閃空	→↓↘←+P or K
スーパーアーツ()内はストック数	
滅殺豪波動(2)	↓↘→↓↘→+P
天魔斬空脚(2)	空中で↓↘→↓↘→+P
滅殺豪昇電(2)	↓↘→↓↘→+P
滅殺豪螺旋(2)	↓↘→↓↘→+K (空中可)
豪鬼魂(選んだスーパーアーツに関係なく使用可能。ストックゲージがMAX時のみ使用可能)	
	弱P・弱P→弱K・強P スーパーアーツゲージがフル状態でKO後に発動

●ギルが使える

インターネットモードでデータをダウンロードするか、アーケードモードをクリアすると使えるようになる。ギルのコマンド技は以下のとおり。

技名	コマンド
パイロキネシス	↓↘→+① (右向きの時)
クリオキネシス	↓↘→+② (左向きの時)
サイバーリアット	→↓↘+①
サイコヘッドバット	↓↘←+①
ムーンサルトニードロップ	→↓↘←+③
リザレクション	スーパーアーツゲージがフル状態でKO後に発動
メテオストライク	↓↘→↓↘→+①
セラフィックウイング	↓↘→↓↘→+③

●CPU戦の豪鬼乱入条件

- ①ノーコンティニューであること。
 - ②1ラウンドも負けていないこと。
 - ③バーフェクト勝ちを1回以上(1本制の場合) 2回以上(3本制の場合) 3回以上(5本制の場合) 4回以上(7本制の場合) していること。
- CPU戦プレイ時に以上の条件を満たすことで、豪鬼が乱入してくる。

●CPU戦の乱入キャラ出現条件

- ①ノーコンティニューであること。
- ②スーパーアーツフィニッシュを3回以上(1本制の場合) 5回以上(3本制の場合) 7回以上(5本制の場合) 9回以上(7本制の場合) していること。すると、条件を満たした直後に、使用キャラと因縁のあるキャラがいきなり乱入してくる。使用キャラと乱入キャラの対応は以下のとおり。

使用キャラ	乱入キャラ
ネクロ	イブキ
ヤン	オロ
アレックス	ケン
ヒューゴー	コン
ケン	ダッドリー
リュウ	ショーン
イブキ	エレナ
ショーン	ヤン
コン	コリアン
エレナ	リュウ
コリアン	アレックス
ダッドリー	ヒューゴー
オロ	ネクロ
豪鬼	ショーン

●ボーナスゲームのレベルセレクト(2ndのみ)

ボーナスゲームが始まるまで以下の入力を続けると、レベルが選択できる。

押すボタン	レベル
弱K	レベル1
中K	レベル2
強K	レベル3
弱Kと中Kと強K	レベル4
下と弱Pと中Kと強P	レベル5

●CPU戦の順番が選べる(2ndのみ)

CPU戦の順番は各キャラごとにそれぞれ4コースあり、この順番はランダムで決められる。しかし、スーパーアーツセレクト時に以下の操作でスーパーアーツを決定すると、好きなコースが選択できる。なお、PとKはどれでもかまわない。

コマンド	コース
右と①を押す	コース1
右と②を押す	コース2
左と①を押す	コース3
左と②を押す	コース4

●隠しカラーセレクト(2ndのみ)

キャラ選択時に、弱Kと強Pを同時に押してキャラクターを決定する。すると、7色目の隠しカラーが選択できる。

ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場

●ファイナルベガが使える

CPUの難易度をレベル8に設定し、アーケードモードをクリアする。するとアーケード、VS、トレーニングモードのキャラ選択画面でベガにカーソルを合わせ、スタートを押しながら決定することで、ファイナルベガが使えるようになる。アーケードモードクリアのコンティニュー回数は問わない。

スペースチャンネル5

●D.D.R.専用コントローラで遊べる

D.D.R.専用コントローラでも遊べる。通常プレイに飽きたら試してみよう。

●銀河モード

移動中、もしくは問題出題中に、L、Rトリガーを同時に引きながら、上、左、A、左、A、下、右、B、右、Bと入力する。するとダンス攻撃を100%返す無敵モードになる。

聖霊機ライブレード

●隠しイベント「一刀正伝・絶影」習得

「巡り合うココロ」「静謐な情熱」ではトウヤのHPがフル状態の30%、「今、そこにいる理由」「正しい方向」では50%までダメージを受けると、必殺技の「一刀正伝・絶影」を習得し、闘志が+20される。なお、「巡り合うココロ」「今、そこにいる理由」では、クロビスが倒されている場合はイベントが発生しない。

●隠しキスイイベント

「断ち切れぬ絆」でのみ発生するイベントで、この面の戦闘中にトウヤのプラナを20以下まで消費すると発生する。

●隠しイベント・フォルスティンのパワーアップ

「存在の価値は」「望まれぬ裁断者」以降で発生するイベント。セリカの信頼&好感度が50以上であることが条件で、「存在の価値は」の場合、AVGの選択肢で「わかったよ」を選択する必要がある。

●隠しイベント・聖霊機9段階改造

聖霊機の改造が9段階まで可能になるイベント。条件は、シミュレートルームでセリカとのイベントを発生させていること。

セガラリー2

●全車種出現コマンド

ゲーム起動直後のタイトル画面で、上、下、上、B、A、左、B、B、下の順に押す。すると、通常は10イヤーチャンピオンシップモードをクリアしないと追加されない11台のマシンが、全モードで使えるようになる。コマンド入力後にセーブすれば、その後はいつでもすべてのマシンが使える。

●60フレームモード

タイトル画面で、上、A、下、下、左、右、B、B、下の順に押す。効果音が鳴れば成功で、画面が秒間60フレームで描画されるようになる。

●マシンのカラーリング変更

ランチア・ストラトス、ランサーエボリューションV、セリカGT-FOUR、カローラWRCの選択時に、Lを引きながら決定する。すると、マシンのカラーを変更できる。なお、これらのプロフィールは聞けない。

●テクニカルモード

ネームエントリーで、ネームを決定した直後から、レース画面までYを押し続ける。すると、ナビアイコンが表示されず、タイムやポジションが小さく表示される。

●マシンをさまざまな角度から見られる

アーケードモード、10イヤーチャンピオンシップモード、タイムアタックモードの1人プレイ時に、トランスミッション選択画面でアナログ方向キーか方向ボタンの上下を押す。すると、マシンをさまざまな角度から見るができる。なお、変更した角度は、次のトランスミッション選択画面でもそのままになる。

●パイロン倒しモード

アーケードモードで、リビエラの最終コースにある2本のパイロンを倒す(写真①)と、最終コー

ナー手前の左側にトンネルが出現(写真②)。そのトンネルに入ると、パイロン倒して得点を競うミニゲームが遊べる(写真③)。

写真①最終コーナーに置かれている2本のパイロンを倒す。



写真②すると最終コーナー手前のコース脇にトンネルが出現。



写真③パイロンを倒して得点を競うミニゲームが遊べる。高得点を挙げてても特に何も無い。



総天然色立体冒険活劇 パワーストーン

●クラーケンが使える

コンティニューをしてもかまわないので、アーケードモードをすべてのキャラでクリアする。すると、クラーケンが使用可能になる。難易度やラウンド数の設定は自由。

●ヴァルガスが使える

コンティニューをしてもかまわないので、クラーケンでアーケードモードをクリアする。すると、ヴァルガスがとして使用可能になる。難易度やラウンド数の設定は自由。

●ファイナルヴァルガスが使える

ヴァルガスを使って、アーケードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、ファイナルヴァルガスがプレイヤーキャラとして使用可能になる。なお、アーケードモードをプレイする際の、難易度やラウンド数の設定は自由だ。

●映画館/美術館/音楽館

アーケードモードをクリアするほか、「フォッカーの空の冒険」「あやめの手裏剣修行」「ガンロックのガンガンスロット」のミニゲームで獲得したメダル数によって、クリアしたキャラクターのエンディングが見られる映画館、設定資料集の美術館、音声やBGMが楽しめる音楽館が出現する。出現条件、詳細は以下のとおり。

出現条件	出現アイテム
1キャラクターでクリア	回復アイテム(3種)、如意棒
2キャラクターでクリア	機関銃
3キャラクターでクリア	光線銃
4キャラクターでクリア	パワーシールド

出現条件	出現アイテム
1キャラ目	ファン・ソングン
2キャラ目	ヨシミツ
3キャラ目	リザードマン
4キャラ目	雲峰富士〜地下水脈
5キャラ目	ジークフリート
6キャラ目	ヴェネツィアの水路
7キャラ目	ロック
8キャラ目	古代闘技場跡
9キャラ目	ソノ・ミナ
10キャラ目	セルバンテス

出現条件	出現アイテム
映画館	アーケードモードをクリアする。クリアしたキャラが増えていくたびに追加されていく
美術館	ミニゲームでメダルを1000枚以上獲得する。キャラクターデザイン、ステージデザイン、アーケードコレクションの設定資料が見られる
音楽館	ミニゲームでメダルを2000枚以上獲得する。各キャラクターのボイス、ステージのBGMを聴ける

●エキストラオプション

アーケードモードを1キャラクターでクリアする。すると、新しいオプション機能が使えるようになる。なお、難易度設定などのクリアに必要な条件はない。エキストラオプションで変更できる項目は、パワー石の出現数、回復ダメージの有無、変身中の防御力、攻撃力など、ゲームバランスを大きく変えるものばかりだ。普通のゲームバランスに飽きた人は試してみよう。

●ミニゲーム3種追加

いずれか5人のキャラクターでアーケードモードをクリアすると、ビジュアルメモリ用ミニゲーム「フォッカーの空の冒険」をダウンロードして遊べるようになる。さらに、6人のキャラクターでクリアすると、「あやめの手裏剣修行」が、7人のキャラクターでクリアすると、「ガンロックのガンガンスロット」が遊べる。

●視点切り替えモード追加

クラーケンを使ってアーケードモードをクリアすると、キャラクターの主観視点でCPU戦がプレイできる「バーチャルバトル」が出現する。また、ヴァルガスを使ってアーケードモードをクリアすると、キャラクターの主観視点で2分割画面対戦によるバーチャルバトルが楽しめる「デュアルバトル」が出現する。

●2Pカラーの選択

キャラクターセレクト時に、Bを押して決定する。すると、そのキャラクターの2Pカラーでプレイできる。カラーが変わるだけで、キャラクターの能力には変化はない。

●各種アイテム追加

アーケードモードを異なるキャラクターでクリアしていく。すると、クリアするごとに新たにアイテムが追加される。これらのアイテムは、エキストラアイテムの項目を「あり」に設定しておくことで試合中に出現する。クリアするのに難易度設定などは関係しない。なお、出現条件や出現するアイテムは以下のとおり。

出現条件	出現アイテム
1キャラクターでクリア	回復アイテム(3種)、如意棒
2キャラクターでクリア	機関銃
3キャラクターでクリア	光線銃
4キャラクターでクリア	パワーシールド

ソウルキャリバー

●新キャラクター、新ステージ出現条件

初めから選べる10キャラでアーケードモードをクリアしていくと、下の順にキャラとステージが追加される。さらに、追加されたすべてのキャラとセルバンテスでもアーケードモードをクリアすると、エッジマスターが使用可能になる。

出現条件	出現アイテム
1キャラ目	ファン・ソングン
2キャラ目	ヨシミツ
3キャラ目	リザードマン
4キャラ目	雲峰富士〜地下水脈
5キャラ目	ジークフリート
6キャラ目	ヴェネツィアの水路
7キャラ目	ロック
8キャラ目	古代闘技場跡
9キャラ目	ソノ・ミナ
10キャラ目	セルバンテス

●3rdコスチュームキャラが使える

ミッションバトルモードで3rdコスチューム追加のスペシャルアートを購入するごとに、シャンファ、ソフィーティア、マキシ、ヴォルドの順に選択可能になる。Yを押しながらキャラを決定すると使用できる。

●意外なコントローラでプレイできる

コントローラ、アーケードスティック以外に、以下のコントローラでも本作をプレイできる。ボタンの対応は下表のとおり。

※正式な対応周辺機器ではないので、編集部や各コントローラの発売メーカーへの問い合わせはご遠慮ください。

ポップンコントローラ

A	方向ボタン左
B	方向ボタン上
C	方向ボタン下
D	方向ボタン右
E	A
F	X
G	B
H	Y
I	B

つりコン

A	方向ボタン左
B	方向ボタン上
C	方向ボタン下
D	方向ボタン右
E	A
F	X
G	B
H	Y
I	B

ドリームキャストキーボード

カーソルキー上	方向ボタン上
カーソルキー下	方向ボタン下
カーソルキー左	方向ボタン左
カーソルキー右	方向ボタン右
数字キー1	方向ボタン左斜め下
数字キー2	方向ボタン下
数字キー3	方向ボタン右斜め下
数字キー4	方向ボタン左
数字キー6	方向ボタン右
数字キー7	方向ボタン左斜め上
数字キー8	方向ボタン上
数字キー9	方向ボタン右斜め上
S1キー	A
ALTキー(左)	B
無変換キー	C
Zキー	X
Xキー	Y
Cキー	Z
INSERTキー	X
HOMEキー	Y
PAGE UPキー	Z
DELETEキー	A
ENDキー	B
PAGE DOWNキー	C
PAUSEキー	スタート
ENTERキー	スタート
ESCキー	スタート
Gキー	A
Kキー	Z

ドリームキャストキーボード(ゲーム中)

S1キー	A
Zキー	X
Xキー	Y
Cキー	B
F1キー	X+A
F2キー	Y+A
F3キー	B+A
F4キー	X+Y
F5キー	X+B
F6キー	Y+B
F7キー	X+Y+B
F8キー	X+Y+B

レーシングコントローラ

S1キー	A
Zキー	X
Xキー	Y
Cキー	B
F1キー	X+A
F2キー	Y+A
F3キー	B+A
F4キー	X+Y
F5キー	X+B
F6キー	Y+B
F7キー	X+Y+B
F8キー	X+Y+B

インフェルノ使用条件

エッジマスターが出現している状態で、シャンファの3rdコスチュームを使ってアーケードモードをクリアする(コンティニュー可)。すると、プレイヤーキャラとしてインフェルノが使用可能になる。

ウェポンセレクト

ミッションバトルモードで、スペシャルアートを7枚購入すると、キャラ選択時にL(アーケードスティックはZ)を引くごとに武器が1st→2nd→EMの順に替わる。1stカラーと2ndウェポンの組み合わせも可能。

メタルモデルが使える

ミッションバトルモードで、スペシャルアートを8枚購入する。そして、キャラ決定時にR(アーケードスティックはB)を引くながら決定すると出現する。

ランダムセレクトカーソルの出現

デフォルト以外のキャラクターを使用可能になると、キャラセレクト画面にランダムセレクトカーソルが追加される。これを選択すると、その時点で使用可能なキャラがランダムで選ばれる。

EXTRA SURVIVALモード出現条件

ART GALLERYで「3rdコスチューム追加」のスペシャルアートを5枚買うと、一撃で勝負が決まるEXTRA SURVIVALモードがタイトル画面に出現する。また同時に、以下の3つの要素も追加される。

- OPTIONのRECORD内に「EXTRA SURVIVAL MODEの記録閲覧項目」が追加される。
- デモプレイ時に、EXTRA SURVIVALモードのランキングが表示されるようになる。
- OPTIONのGAME OPTION内において表示されるウィンドウに「EXTRA SURVIVAL」の項目が表示される。

因縁バトル

アーケードモードのステージ7では、各キャラクターごとに設定された因縁バトルになるが、隠しキャラクターの出現により、一部のキャラクターの対戦相手が変わる。また、それに合わせてオープニングの因縁対決シーンも変化する。

キリク	ナイトメアからエッジマスターへ
アイヴィー	ヴォルドからセルバンテスへ
ファン	マキシからソン・ミナへ

因縁バトルの相手を元に戻す

前述のとおり、ゲームの進行につれて隠しキャラクターが登場していくと、因縁バトルの対戦相手が変わる。しかし、ステージ6のクリア後からロード画面になるまでAを押しっぱなしにすることで、ステージ7では変更される前のキャラクターと対戦できる。ただし、オープニングの因縁対決シーンは元に戻せない。

リプレイスピードの調節機能

プラクティスモードのリプレイ時のみ、リプレイ再生のスピードを変えられる。スピードはLで遅く、Rで速くなる。トリガーを引いている間だけスピードが変化する。

女性キャラクターのスコーンカラーチェンジ

ミッションバトルの場合はミッション選択後のロード画面で、チームバトルの場合はキャラクター登場前のロード画面で、その他のモードの場合はキャラクター選択後のロード画面で以下のボタンを押しておく、次のステージでの女性キャラのスコーンの色が変わる。押すボタンと色の対応は以下のとおり。

ボタン	色
押さない	白
X	桃
Y	淡紫
B	黒
X+Y	淡水
X+B	淡緑
Y+B	濃桃
X+Y+B	淡黄

オープニングディレクション

ART GALLERYで「3rdコスチューム追加」のスペシャルアートを6枚買うと、MUSEUMモード内に、「オープニングディレクション」の項目が追加される。ここではオープニングに登場するキャラの順番を自由に編集できる。通常の対戦時と同様の決定方法で2nd、3rdキャラも選択可能になっている。ここでは因縁対決シーンも変更可能。

デモ演武の閲覧

ART GALLERYで「演武追加」のスペシャルアートを購入すると、「MUSEUM」の「EXHIBITION THEATER」で演武を自由に閲覧できるようになる。どの番号を買っても追加演武の順番は、以下のとおりになる。

- EXHIBITION THEATER追加
- タキ演武追加
- ヴォルド演武追加
- ソフィーティア演武追加
- ナイトメア演武追加
- アスタロス演武追加
- 黄 星京演武追加
- 吉光演武追加
- リザードマン演武追加
- ジークフリート演武追加
- マキシ(ダブルスンチャク) 演武追加
- ロック演武追加
- ソンミナ演武追加
- セルバンテス演武追加
- エッジマスター演武追加

コレクションデータ

新キャラクターや新ステージといった、隠し要素を1つでも入手すると、ミュージアムのギャラリー内に「コレクションデータ」のカテゴリーが表示される。ここでは、出現した隠し要素の一覧を見ることができる。ただし、まだ出現していない隠し要素まではわからない。

4種類のタイトル画面

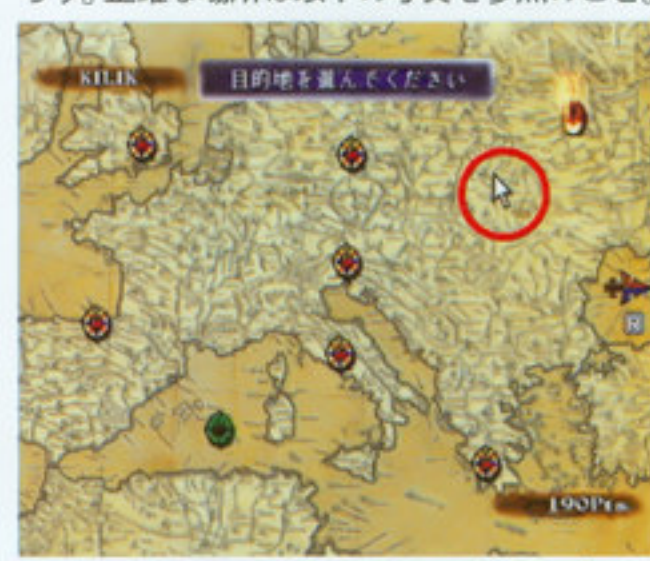
いつも何気なく見ているであろうタイトル画面

は、ゲームの進行状況によって変化していく。その種類は全部で4つ。ここではその変化するポイントを紹介しよう。

- ゲームを始めた直後、隠し要素がまだ何も出現していない状態のもの。
- インフェルノまでの全キャラクターを使用可能になると変化。エッジマスターがバックに大きく描かれたもの。
- ART GALLERYのすべての絵を購入している。インフェルノを除くすべてのキャラでアーケードモードをクリアしている。裏ミッションを出現させている。隠しミッションの「おとしあな」と「成式隠し道場天井裏」までをクリアしている。以上の条件を満たすと変化。
- 3の状態、裏ミッションと隠しミッションの「どろぬま」と「成式隠し道場屋上」までをすべてクリアすると変化。これが最後のタイトル画面。

隠しミッション出現

ミッションバトルで、マップ内のある場所をクリックすると隠しミッションが現れる。近くにカーソルを持っていくと、勝手にカーソルが移動して、音が鳴るので見つけやすいだろう。正確な場所は以下の写真を参照のこと。



1つ目はヨーロッパマップの右上付近。「おとしあな」「どろぬま」のミッションがある。



もう1つは、朝鮮半島の中央。ここで、成式隠し道場の5つのミッションが楽しめる。

新ステージセレクト

ミッションバトルモードでポイントを稼ぎ、ART GALLERYで「ステージ追加」のスペシャルアートを買うと、対戦プレイ時に選択できるステージが追加されるのはご存じのとおり。しかし、入手できるステージの順番までは選べない。どの番号のスペシャルアートを買っても、追加される順番は以下のようになるのだ。

- シルクロードの遺跡
- 備中高松城〜冬〜
- エイドリアン号と海岸岩
- 剣聖の石窟〜夕暮れ〜
- トルコの地下迷宮〜死者の間〜
- 神宗帝の庭園〜秋〜
- クンベトクー神殿
- シルクロードの遺跡〜夜〜
- カオス〜心象世界〜

デモ演武の背景変化

ドリームキャスト本体の内蔵時計の日付や時間により、ループデモ中の演武の背景が変化する。これは、ART GALLERYで絵を購入しているかどうかに関わらない。背景が変化する条件は、以下のとおり。中にはごく短い期間しか見られないものもある。

12月、1月、2月	御剣平四郎のデモ演舞の背景が「備中高松城～冬～」になる。
9月、10月、11月	シャンファのデモ演舞の背景が「神宗帝の庭園～秋～」に、キリクのデモ演舞の背景が「剣聖の石窟～夕暮れ～」になる。
19時～4時	ファンクのデモ演舞の背景が「シルクロードの遺跡～夜～」になる。
15時～15時15分	アスタロスのデモ演舞の背景が「クンバトク～神威（青）」になる。

● **ポーズ中のメニュー表示を消す**

対戦中にポーズをかけてメニューウィンドウを出す。ここで、カーソルを「COMMAND LIST」に合わせ、ABXY+スタートでリセットする。このとき、技表が画面に完全に出る前にリセットできたら成功。次からアーケードモード、VSモード、チームバトルモードでポーズをかけると、メニューウィンドウが消える。元に戻すには、メニューウィンドウが消えている状態で「COMMAND LIST」を選べばいい。

● **ポーズ中のメニュー表示を消す**

対戦中にポーズをかけてメニューウィンドウを出す。ここで、カーソルを「COMMAND LIST」に合わせ、ABXY+スタートでリセットする。このとき、技表が画面に完全に出る前にリセットできたら成功。次からアーケードモード、VSモード、チームバトルモードでポーズをかけると、メニューウィンドウが消える。元に戻すには、メニューウィンドウが消えている状態で「COMMAND LIST」を選べばいい。

**ソーサリアン
～七星魔法の使徒～**

● **ドラゴンモード出現条件**

キングドラゴンと戦えるドラゴンモード。出現条件は、ヒドラ、ブルードラゴン、ヴァイデスをいずれも倒し、かつ「太陽の神殿」「呪われたクイーンマリー号」「メデューサの首」のいずれかをクリアした勇者がパーティにいること。

● **勇者を不老不死にする方法**

- ① 不老不死にしたい勇者を老人にする。
 - ② 勇者を冒険に出して、わざと死ぬ。
 - ③ 町に戻り、時間を20年進める。
 - ④ 魔法屋で蘇生させてもらう。
 - ⑤ ②～④をもう一度繰り返す。
- 以上の手順で、勇者が不老不死になる。

**SONIC ADVENTURE
(ソニックアドベンチャー)**

● **ロケットスタート**

どのキャラクターでもかまわないので、トゥインクルサーキットでスタートするとき、カウントダウンの「GO!」と同時にAを押す。成功すると残像が出てロケットスタートができ、2秒近くタイムを短縮できる。タイムアタックに挑むなら必須の技だ。

● **チャオパズルが遊べる**

VMを装着したコントローラを、DC本体のポートDに接続してゲームを起動する。するとVMの画面に「CHAO PUZZLE」と表示され、9枚のパネルを並べ替えて1枚の絵を完成させるミニゲームで遊べる。なお、このゲームはVM単体ではプレイできない。

● **金銀黒チャオの無限増殖**

本来、ゲーム中に1個ずつしか手に入らない金銀黒チャオの卵。これを無限に入手できる裏技が存在する。ここでは、ゲームを初めて最初に手に入る銀チャオの卵を例に挙げて解説していく。

まず、ミスティックレーンの滝つぼで銀の卵を入手したら、チャオガーデンへ持っていき、そこで、銀チャオが生まれたら、その場でポーズをかけ、「やめる」を選択し、そのまま続けてゲームを始める。すると、ミスティックレーンのセーブポイントからゲームが再開されるので、再度滝つぼへ行く。そこでは、銀の卵を再び入手できるので、これをチャオガーデンへ持っていき、銀チャオが生まれた時点でゲームを中断、再開する。この手順を繰り返すことで、銀チャオの無限増殖

ができる。同様に、金チャオや黒チャオの無限増殖も可能だ。

● **「ライトカオスチャオ」の育て方**

常に体の周囲に光をまとっており、動物を抱っこさせても体にパーツをつけることもない。さらには、寿命がないという特徴を持つ、ライトカオスチャオ。まさに究極形態のチャオといえるだろう。そんな究極のチャオを育成する方法を紹介する。以下の手順どおりに卵から育てていこう。

- ① 初めからガーデンにある卵をかえす。2世ではダメ。
- ② 生まれたチャオを2回以上転生させる(何の特徴もないチャオのほうが育てやすい)。
- ③ 2回以上転生させたチャオが子供のうちに15種類以上の動物を1匹ずつ抱かせる。ここが一番大変なところ。
- ④ そのチャオを大人になるまで育てる。
- ⑤ マユから出たらライトカオスチャオ誕生。

● **トゥインクルパークのショートカット**

トゥインクルパークのジェットコースター終着点で、アナログ方向キーの右か左を押し続けてプラットホームに着地する。その後、外に向かって伸びているレールの端から、右前方へ向かってジャンプする。



アナログ方向キーを右か左に入れておけば、プラットホームに着地する。



次に、レールの端から右前方へ向かってジャンプ。助走が必要。

● **爆弾ダッシュ**

ソニックでトゥインクルサーキットへ行き、サルが投げる爆弾を持ってカートに乗る。するとダッシュパネルに乗った瞬間、ものすごいスピードでダッシュする。

ソニックシャッフル

● **ナイツ出現条件**

- ① ストーリーモードを1キャラクターでクリアしていること。
 - ② DC本体の暗譜日が12月24日であること。
- 以上2つの条件を満たしていると、ゲームのナビゲーターがナイツになる。

● **隠しキャラ使用条件**

どのキャラクターでもいいので、一度エンディングを見る。その状態で、ソニックルームにあるギャラリーで特定のアイテムを買ったと、VSモードでのみ隠しキャラが使えるようになる。

キャラ名	ギャラリーで購入するアイテム
ビッグ	テイルスの右下にある絵。
ガンマ	エミーの右下にある絵。
チャオ	ナックルズの右下にある絵。
スーパーソニック	ソニックの右下にある絵。

ゾンビリベンジ

● **ファイティングモードのステージ選択**

ファイティングモードのプレイモードセレクト時に、スタートを押しながらA、X、Yいずれかのボタンで決定する。すると、ステージセレクト画

面に移行し、ステージ1～7までを自由に選べるようになる。

● **2P、3Pカラーが使える**

キャラ選択画面で、スタートを押しながらXかAで決定すると2Pカラーに、スタートを押しながらYを押して決定すると3Pカラーが選べる。色による性能差はない。

ダイナマイト刑事2

● **隠し刑事3人の出現条件**

- ① ブルーノ刑事
ゲーム中に隠されたイラストをすべて集めることが条件。条件を満たしたら、キャラクター選択画面でスタートを押しながらブルーノを選択すると刑事1のコスチュームのブルーノが登場する。
- ② シンディ刑事
「刑事の素」を合成するのが条件。刑事の素は、<http://www.sega.co.jp/deka2/>でダウンロードできる。あとは画面の指示に従って合成しよう。条件を満たしたら、スタートを押しながらジーンを選択すればいい。
- ③ ウッキー刑事
激闘編クリアが条件。条件を満たしたら、スタートを押しながらエディを選択すると登場する。使える技はエディと同じ。

**Dance Dance Revolution
2nd MIX**

● **幻の足譜出現**

EASY・NORMAL・HARDを合計20回クリアすると、DCエディットデータが使用可能になる。さらにそのエディットデータを3回クリアすることで新しいデータが出現していく。この中にはDC版オリジナルの足譜や、今や幻となってしまった過去の名足譜も含まれている。

CHARGE'N BLAST

● **隠しキャラ出現条件1**

どのキャラでもいいので、1Pモードをクリアすると、「トーキン・J・マウアー」が使用可能になる(難易度関係なし)。

● **隠しキャラ出現条件2**

マウアーを含む全キャラで1Pモードをクリア(難易度ノーマル以上)すると、「リサ・マツシタ」が使用可能になる。

● **おまけビジュアル出現**

1Pモードをノーコンティニューでクリア(難易度関係なし)すると、エンディングでオマケビジュアルが見られる。

● **新モード追加**

タイムアタックモードでハイスコア(1位)を出すと、「エキストラタイムアタックモード」が追加される。これは、ボタンの組み合わせで7種類の弾が使えるモードだ。

超鋼戦紀 キカイオー

● **隠しミニゲーム出現方法**

以下の条件を満たすと、タツミテクノドームにVM用のミニゲームが出現する。

ゲーム名	条件
夢幻合体	ストーリーモードで4キャラぶんのエンディングを見る。
じゃんけんファイト	ストーリーモードで8キャラぶんのエンディングを見る。

Dの食卓2

● **隠しキャラ出現**

ゲームを一度クリアする。そして、そのクリアデータがVMに入った状態で2周目以降をプレイすると、ゲーム中に過去のワープ作品に登場したキャラ(フロボン君、テレビーン、ネコパン)とUFOが登場する。

● **M2版「D2」ムービーが見られる**

DC版「リアルサウンド～風のリグレット」に同梱されていた「D2」体験版「D2-Shock」のシーク

レットデータをVMに入れてプレイする。すると、M2版「D2」のオープニングムービーが見られる。

ディンクルスターズプライツ

● **隠しキャラ使用方法**

キャラ選択画面で以下のコマンドを入力すると、隠しキャラが使える。

ダークラン	キャラ選択画面で、メヴィウス親衛隊にカーソルを合わせて、下を4回以上押ししてから決定する。
メヴィウス	キャラ選択画面で、メヴィウス親衛隊にカーソルを合わせて、上を4回以上押ししてから決定する。
メモリー女王	キャラ選択画面で、ロードランにカーソルを合わせて、下を4回以上押ししてから決定する。
スプライツ	キャラ選択画面で、ロードランにカーソルを合わせて、上を4回以上押ししてから決定する。

**電脳戦機バーチャロン
オラトリオ・タンクラン**

● **真エンディングムービー**

ドリームキャストモードを全11機体でノーコンティニュークリアする。そのあと、どの機体を使ってもかまわないので、もう一度ノーコンティニューでクリアする。すると、通常とは違うエンディングが見られる。物語の核心に触れるムービーだ。

● **アーケード版Ver.5.2モード出現条件**

ドリームキャストモードを全11機体でクリアする。すると、アーケード版初期バージョンである「Ver.5.2」で遊べるようになる。細部のバランス調整が異なっている。

● **アジム使用方法**

- ① DC本体の暗譜日が2000年2月15日以降であること。
- ② DC本体の暗譜日が日付が毎月の15日～31日であること。
- ③ CPU戦で出現したアジムを撃破していること(時間切れ勝利は不可)。

以上の条件をすべて満たしているときに、機体選択画面でランダムセレクトにカーソルを合わせる。そして、左ターボボタンを押しながら右ターボボタンを押すと、アジムが出現する。さらに両ターボボタンを押したままトリガーを入力すると、プレイヤーキャラとしてアジムが選択できる。

● **試験型テムジン使用方法**

フォグモードをONにして、ドリームキャストモードでテムジンを使ってノーコンティニュークリアする。そのあと、機体選択画面で、①テムジンにカーソルを合わせて左ターボボタンを1回
②ランダムセレクトに合わせて左ターボボタンを1回
③ライデンで左ターボボタンを2回
④Vレバドスで左ターボボタンを2回
⑤エンジェランで左ターボボタンを2回
⑥グリス・ボックで左ターボボタンを3回
の順に入力する。そしてテムジンを右トリガー(A)で選択、決定すると、試験型テムジンが使える。「Ver.5.45」のモードならネットワーク対戦時にも選べる機体だ。

● **試験型ライデン使用方法**

フォグモードをONにして、ドリームキャストモードでライデンを使ってノーコンティニュークリアする。そのあと、機体選択画面で、①アファームTBにカーソルを合わせて左ターボボタンを1回
②アファームDSに合わせて左ターボボタンを1回

そ
て

- ③ドルドレイで左ターボボタンを2回
 - ④スベシネフで左ターボボタンを2回
 - ⑤フェイ・イェンKnで左ターボボタンを2回
 - ⑥サイファーで左ターボボタンを3回
- の順に入力する。そしてライデンを右トリガーで選択、決定すると、試験型ライデンが使える。通常のライデンに比べ、パーティカルターンや空中ダッシュ、ターボショットとターボ丘接は装備していない。全装甲剥離は可能。試験型テムジン同様、「Ver.5.45」ならネットワーク対戦での使用も可能となっている。

トリコロールクライシス

- 隠し御使い「フェスティナ」合成法
赤メア50+ジャスパー+黄色いさぎを合成する。すると、ランダムで効果が変わる魔法「クルティナ」を習得している隠し御使い、「フェスティナ」を作成できる。
- 全壁紙の入手条件
主人公たちの自室の背景となる壁紙は全12種類ある。各イラストの入手条件は以下のとおり。

壁紙	入手条件
ジンチーム	シエラと3回以上会話し、ガーナフの課題3以降に兄を紹介してもらう。
セイロ	ガーナフの課題3で、メネクト森のセイロを訪ねる。
ラシャン	アネメアがホウクの手紙を届けるため、イエラムへお使いに行く。
スタム	ラクソルが逃亡している場合、その後にスタムに呼び止められる。
スタムとリネア	リネア関連イベント以降、ディアドラ廃墟のスタムから話を聞く。
スタムチーム	リシル湿原のイベント終了後、リネアが自室を訪ねてくる。
リネア	ラキアカ森で謎の男を見たあと、リネアが主のもとへ帰還する。
セリム	ホウクの課題1開始以降、イエラムがイブリースに襲われる。
ディアドラ	シエン関連イベントの最終段階に、炎王の丘のディアドラを倒す。

トレジャーストライク

- 隠しアームズ「ミダレザクラ」の作り方
トレジャーアイテムの「遺跡様」と「さびたイカリ」を入手したら、ボルト&ナッツ研究所で、1stに「遺跡様」を、2ndに「さびたイカリ」を配置して合成すると、「モン・ブッチ」が装備しているアームズ「ミダレザクラ」が作れる。

熱闘ゴルフ

- 猿丸出現条件
セガワールドオープントーナメントで優勝する。すると「プロゴルファー猿」の主人公猿丸が使えるようになる。

ねっとdeテニス

- 隠しカラー出現コマンド
ポートBに接続したコントローラを使い、タイトル画面で上、Y、右、B、下、A、左、Xの順に押す。すると、オリジナルキャラ作成時に使えるカラ

- ーが増える。
- メロディーちゃん&ラケットでプレイ
まず、隠しカラーを出現させておく。そして、ポートCに接続したコントローラを使い、タイトル画面で下、A、左、X、上、Y、右、Bの順に押す。すると、隠しキャラのメロディーちゃんが選択できるようになる。そのあと、ポートDに接続したコントローラを使い、タイトル画面で上、A、右、X、下、Y、左、Bと入力すると、ラケットが選択可能になる。

信長の野望 将星録withパワーアップキット

- 隠しオリジナルシナリオ
シナリオ選択画面で、Y、X、右、左、上、下、B、Aと素早く入力する。すると、「1568年天下布武」が選べるようになる。

バーチャコップ2

- デカ頭モード
ゲームを「EASY」でクリアしたあと、コントローラをポートDに挿し、タイトル画面で上、上、上、上、B、B、B、Y、A、Xと入力する。すると、ゲーム中のすべてのキャラが3頭身のコミカルキャラになる。当たり判定は通常と同じ。
- ミラーモード
ゲームを「NORMAL」でクリアしたあと、コントローラをポートDに挿し、タイトル画面で上、R、下、R、右、R、左、R、上、L、下、L、右、L、左、Lと入力する。すると、ゲーム中の画面表示が左右反転するミラーモードがプレイできる。下記のランダムモードとの併用もできる。
- ランダムモード
ゲームを「HARD」でクリアしたあと、コントローラをポートDに挿す。そして、タイトル画面で左、右、左、右、A、B、A、B、Y、X、Y、X、左、Bと入力する。すると、敵の出現パターンがランダムになるランダムモードが遊べる。

バーチャストライカー2 ver.2000.1

- 音楽が「バーチャストライカー」のものに
モードセレクト画面でアーケードを選択するとき、スタートを押しながらAで決定する。すると、音楽がアーケード版「バーチャストライカー」のものになる。

バーチャストライカーver.2000.1 隠しスタジアム

スタジアム	条件
Maestoro Colosseum	バリエーションモードのリーグ戦で優勝する。
Saint Globe Stadium	インターナショナルモードで優勝する。
Sun Paragon Stadium	ゴール評価で300point以上を出す。
Guild Fend Stadium	アーケードモードで優勝する。
Arcadea Hill Stadium	バリエーションモードのトーナメント戦で優勝する。
MVP-ROYAL-GENKI	使用チームがMVP-ROYAL-GENKIの時に、スタジアムをスタートを押しながら選択する。
Flare Park Stadium	アーケード版「ver.2000」にはなかったスタジアムにカーソルを合わせ、スタートを押しながら決定する。
Velvet Road Stadium	アーケード版「ver.2000」にもあったスタジアムにカーソルを合わせ、スタートを押しながら決定する。

「ver.2000」にはなかったスタジアム

Sun Paragon Stadium	Triumph Stadium	Guild Fend Stadium	Crystal Ball Stadium
Harvest Stadium	Central Square Garden	Arcadea Hill Stadium	

「ver.2000」にもあったスタジアム

Maestro Colosseum	Saint Globe Stadium	Diva Geo Stadium
-------------------	---------------------	------------------

- ユニフォームが選べる
チームをAで決定すると、ホームのユニフォームになる。スタートを押しながらAで決定するとアウェイに、Rを引きながらAで決定すると第3のユニフォームになる。

- アーケード版隠しチーム出現
アーケードモードにアーケード版「バーチャストライカー2」シリーズでプレイできた3つの隠しチームがある。これらの隠しチームでアーケードモードをクリアすると、他のモードでも使えるようになる。

FC SEGA
国選択画面で、頭文字が「F」の国にカーソルを合わせてスタートを押す。その後同様の手順を「C」「S」「E」「G」「A」の順に繰り返すと出現する。

MVP-YUKI-CHAN
国選択画面で、頭文字が「Y」の国にカーソルを合わせてスタートを押す。その後同様の手順で「U」「K」「I」の順に繰り返すと出現する。

MVP-ROYAL-GENKI
MVP-YUKI-CHANを国選択画面に出現させる。そして、MVP-YUKI-CHANにカーソルを合わせて、スタートを押しながらチームを決定する。

- ランキングモードに隠しチーム登場
ランキングモードである条件を満たすと、スペシャルマッチの対戦相手が隠しチームになる。この試合に勝利すると、これらの隠しチームが使用可能となる。

チーム	条件
ポルトガル	ランキングで「SS」を取る。
スウェーデン	ランキングで「S」を取る。
ロシア	ランキングで「A+」か「A」を取る。
ウルグアイ	ランキングで「B+」か「B」を取る。
ギリシャ	ランキングで「C」を取る。

- 隠しスタジアム登場
マッチプレイモード内のVSマッチで選択できるスタジアムは、最初は5つしかない。しかし、以下の条件を満たすことで隠しスタジアムが追加される。ちなみに、以下のスタジアムのうち、MVP-ROYAL-GENKI以下の3つはVSモードでしか選択できない。

バーチャファイター3tb

- キャラセレクト画面に塚本氏が
ノーマルモードで、カーソルを鷹嵐に合わせるとスタート、サラに合わせてスタート、ラウに合わせてスタート、カゲに合わせてスタート、アキラに合わせてスタートを押す。すると、ラウの顔が開発スタッフの1人である塚本氏になる。

- アドバタイズの音楽が変化
アドバタイズデモがスタートする前の、「SEGA」ロゴが表示されているときからアドバタイズ画面に変わるまで、1Pと2Pのスタートを押し続ける。すると、デモ中のBGMがいつもとは違い、開発初期バージョンに変わる。なお、アーケード版にも同様の裏技が存在する。

- デュラル使用コマンド（トレーニングモードのみ）

トレーニングモードのキャラクター選択画面で、スタートとXとAを同時に押すと金デュラルが、スタートとYとAを同時に押すと、銀デュラルが選択できる。CPUキャラクター選択時にもコマンド入力できるので、デュラル同士の対戦も可能だ。もちろん金と銀で性能差はない。

- デュラルステージ
あらかじめ、オプションでステージセレクトをONに設定しておく。次に、チームバトルモードで選択したいステージにカーソルを合わせてスタートを押し続け、そのままタイムオーバーにして決定する。すると、そのステージの背景がデュラル戦のときの暗い感じのものになる。

- 隠し勝ちポーズいろいろ
勝利時にGとPとKとEを押すことで、勝ちポーズを選択できるのはもうおなじみ。これ以外にも、カゲ、ジャッキー、パイにはエクセレント勝利時だけ、あるいは特定の対戦相手のときだけに見られる特殊な勝ちポーズがある。やり方は以下を参照。

カゲ1	2Pカゲがアキラステージで勝利時、↓とGとPとEを押しておく。
カゲ2	↓とGとPとEを押しておく。
ジャッキー	↓とGとPとEを押しておく。
パイ	対アキラ戦でエクセレント勝ちする。

- 入力コマンド表示モード
アドバタイズデモ中にGPK Eを押しながらスタートを押すと、チームバトル、ノーマルモードで入力コマンドが表示される。GPK Eを押しながら乱入しても同様。リセットにならないようキーを配置すること。

- アルファベットキャラ使用コマンド
キャラ選択画面で、カーソルをアキラに合わせてスタート、リオンに合わせてスタート、パイに合わせてスタートを押したあと、任意のキャラクターを選んでゲームを始める。すると、アルファベットキャラクターでプレイできる。また、アキラ、ラウ、パイの順にスタートを押すと、相手がアルファベットキャラになる。なお、使える技は最後に選んだキャラのものになる。

- COMレベルオート
Xを押しながらトレーニングモードを選ぶと、プレイヤーの実力に合わせてCOMレベルが自動設定される。ダメージを受けずに相手を攻撃すると、COMレベルは上がる。

- 砂漠の銀河鉄道と雪だるま
デュラルの砂漠ステージでジェフリーがトキックスブラッシュマウンテンを決めると、夜空を銀河鉄道が横切る。また、舜帝を使って、砂漠ステージでエクセレント勝ちすると、勝利ポーズの背景に雪だるまが現れる。ただし、カメラワークによっては画面に映らないこともある。

- リプレイのスロー再生
対戦での勝利時に、リプレイが始まるまでEを押し続けると、リプレイがスロー再生される。GとEを押し続けると、対戦相手がリプレイをキャンセルできなくなる。ただし、アーケードでは多用するとトラブルの原因になることもあるようだ。

BIOHAZARD CODE:Veronica

- バトルモード出現
難易度はどれでもいいので、本編を1回クリアする。すると、武器無制限でボスキャラを倒すま

でのタイムを競う、バトルモードが出現する。このモードでしか入手できないアイテムもある。

● ロケットランチャーが使える

難易度ノーマル以上で本編をクリアし、ランキングでSを取る。そのあと、そのクリアデータで2回目を始めると、弾数無制限のロケットランチャーがアイテムボックスに入った状態でスタートする。ボス級の敵を除けばすべての敵を一発で吹き飛ばす威力を持っている。イージー、ベリイージーではクリアしても入手できないが、使うことはできる。ただし、この武器は一発でも使用すると、ランクが下がってしまう。

● スティープ登場

ゲーム本編で、訓練所地下1階所長室の引き出しに隠されている使い道のわからないアイテム「ゴールドガー」を入手して本編をクリアすると、バトルゲーム限定でスティープが使える。

● コスチュームチェンジクレー登場

クレーを使って、バトルゲームをクリアすると、バトルゲームの使用キャラクターに、コスチュームチェンジしたクレーが追加される。見た目だけではなく武装も重装備なものに変化しているが、残念ながら本編での使用はできない。

● ウェスカー登場

クリスを使って、バトルゲームをクリアすると、バトルゲームに限り、使用キャラクターにウェスカーが追加される。これはコンバットナイフとハーブが使える上級者向けのキャラで、バトルモードでしか使うことができない。

● リニアランチャー入手法

バトルゲームで出現する隠しキャラも含めた5人全員でSランクを取る。一度この条件を満たすと、すべてのキャラがリニアランチャーを持った状態でスタートできる。すべての敵を一発で葬り去る最強の武器だ。

● スロットでアイテム入手

バトルゲームにあるカジノバーのスロットマシンでは、ランダムでアイテムを入手できる。隠しファイル「D.I.J.の日記」は、ここでしか入手できない。

バイオハザード2 Value Plus

● コスチュームチェンジ

表シナリオでアイテムを1つも取らずに警察署にたどり着くと、ブラッドのゾンビが現れる。これを倒して死体を調べると見つかる「スペシャルキー」で、写真暗室のロッカーからコスチュームを入手できる。

「バイオハザード3 ラストエスケープ」隠しファイル「ジルの日記」入手方法

入手順	ファイル名	入手場所
1	プレイマニュアル青	メニュー画面、アイテム欄に最初から所持
2	プレイマニュアル赤	メニュー画面、アイテム欄に最初から所持
3	時計塔の絵葉書	アップタウン/バー ジャック
4	写真A	アップタウン/住宅街路地
5	マービンの報告書	警察署/西側オフィス
6	デビッドのメモ	警察署/写真暗室
7	ケンド銃砲店からのFAX	警察署/S.T.A.R.S.オフィス
8	傭兵の日記	アップタウン/商店街裏通り
9	シティガイド	ダウンタウン/レストラン
10	写真B	ダウンタウン/新聞社ビル1F
11	写真C	ダウンタウン/新聞社ビル3F
12	新聞記者の手帳	ダウンタウン/新聞社ビル3F
13	鉄道整備士のメモ	ダウンタウン/路面電車後部車両
14	管理責任者のレポート	アップタウン/製薬会社営業所
15	営業所のFAX	アップタウン/製薬会社営業所
16	コンテナに残された遺言	アップタウン/倉庫
17	作戦指示書	時計塔/ホール
18	美術品の絵葉書	時計塔/書斎
19	傭兵の手帳	時計塔/納戸
20	医院長の手記	病院/医師詰め所
21	写真D	病院/資料室
22	医療機器マニュアル	病院/研究室
23	写真E	公園/パトロール室
24	監視員への辞令	公園/林道
25	監視員への報告書	公園/作戦室
26	作戦本部からのFAX	公園/作戦室
27	工場管理者の日記	廃工場/休憩室
28	処理工場警備マニュアル	廃工場/下水モニター室
29	焼却処理工場マニュアル	廃工場/裏口
30	極秘写真ファイル	廃工場/スクラップ通路

● 裏シナリオをザッピングなしでプレイ

どちらの主人公でもいいので、表シナリオをクリアする。エンディング後、タイトル画面でL、Rトリガーを引きながら最初から始めると、レオン編クリア後にレオン裏に進める。ニューゲーム扱いなのでザッピングがなく、裏シナリオの難易度が自由に選べる。

● 隠し武器3種の入手方法

以下の条件に加えて、クリア時のグレードをA以上にすることが必要。どれも非常に強力だが、これらの隠し武器を使ってクリアすると、グレードが1ランク下がるというペナルティがある。

武器	条件
無限ロケットランチャー	ノーマルモードを2時間30分以内にクリアする。
無限サブマシンガン	救急スプレーを使わずにクリアする。
無限ガトリングガン	一度もセーブせずにクリアする(裏のみ)。

バイオハザード3 ラストエスケープ

● 隠しファイル「ジルの日記」入手方法

入手できるすべてのファイルを、ある順番で入手することで出現する隠しファイル。入手する順番は下の表のとおりで、最後のファイルを手に入れたら、「プレイマニュアル青」が「ジルの日記」に入れ替わる。

バギーヒート

● 超エキスパートモード

隠しマシンのベルゼバブを使って、チャンピオンシップのエキスパートをクリアする。すると、最高難易度を誇るエキスパートモードでプレイできるようになる。

● 第4のカラーリング出現条件

チャンピオンシップのエキスパートを3位以内でクリアする。すると、そのとき使っていたマシンの4番目のカラーが出現、ガレージのペイントで変更できる。

● 隠しマシン「ベルゼバブ」

チャンピオンシップのエキスパートモードを、総合1位でクリアすると出現。このマシンはセッティング、育成、カラーリング変更はできない。

● 隠しマシン「T-4ブルーインパルス」

ベルゼバブでエキスパートをクリアすると出現する超エキスパートモードを、3位以内でクリアすると獲得できる。この機体はセッティング、育成などができない。

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition

● 隠しキャラ「楓」出現方法

キャラクター選択で、楓(覚醒)にカーソルを合わせて、4秒以内にXを9回、B、Xを4回と入力する。すると、青龍へ覚醒する前の楓が使えるようになる。技コマンドは以下のとおり。

技名	コマンド
必殺技 一刀・疾風	↓↘→+A or B
一刀・空牙	→↓↘+A or B
一刀・兜割	B空牙ヒット後 →↓↘+B
一刀・連刃斬	↓↙←+A or B
一刀・嵐討	投げ間合い ←↙↘↓→+X
一刀・雷霆	ジャンプ中(X,Y) ↓↙←+X
一刀・束風	↓↙←+X
超奥義 活心・伏龍	↓↙←↙→+A B
潜在奥義 活心・亢龍	↓↙←↙→+B
乱舞奥義 活心・九頭龍	↓↘+A or B

● 隠しキャラ「黄龍」出現方法

キャラクター選択画面で、楓(覚醒)にカーソルを合わせ、4秒以内にXを10回、Bを5回、Xを4回と入力する。すると、黄龍が使えるようになる。

技名	コマンド
必殺技 空ヲ貫ク丹塗ノ矢	↓↘→+A or B
天津罪清メル大威	↓↙←+A or B (4回まで連続入力可)
別天懸親ノ一刀	↓↙←+X
変技ノカマヘ	B+X+Y
超奥義 朱雀・高尚タル 灼熱の火炎	空中)→↙↘↓↘→+A
白虎・空ヲ裂ス 猛虎ノ狂爪	→↙↘↓↘→+B
玄武・憂キ世ノ 汚し浄化ス水柱	→↙↘↓↘→+X
青龍・天地共鳴ス 怒号ノ雷鳴	→↙↘↓↘→+Y
潜在奥義 四神ノ力集イテ 是ナル驕レシ者 黄泉国ヘト誘フ	←→↘↓↙←+B
乱舞奥義 終焉ノ舞	↓↘+A or B

● 隠しキャラ「はぐれ人形」出現方法

キャラクター選択画面、あかりにカーソルを合わせて、4秒以内にXを8回、Bを9回、1秒待って花組対戦コラムス 「プレゼント」追加条件

プレゼント	条件
パネルギャラリーを追加	少年レッドモードをさくらでクリア
イベントギャラリーを追加	少年レッドモードをすみれでクリア
難易度設定に「難しい」を追加	少年レッドモードをマリアでクリア
宝石セレクトにジャンボールを追加	少年レッドモードをアイリスでクリア
フリー対戦モード使用可能	少年レッドモードを紅蘭でクリア
パニックモードを追加	少年レッドモードをカンナでクリア
サウンドルームを追加	少年レッドモードを織姫でクリア
宝石セレクトに帝撃マークを追加	少年レッドモードをレニでクリア
米田のストーリーモード	ストーリーモードの三人娘編をクリア
三人娘のストーリーモード	ストーリーモードのアイリス・カンナ・織姫編をクリア
かえでのストーリーモード	ストーリーモードのさくら編をクリア
加山のストーリーモード	ストーリーモードの紅蘭編をクリア

Xと入力する。すると、はぐれ人形が使えるようになる。なお、技や特性は対戦相手と同じ。

● 隠しキャラ「虎徹」出現方法

キャラクター選択画面で、示源にカーソルを合わせて、4秒以内にXを5回、Bを10回、Xを2回と入力する。すると虎徹がキャラ選択画面に登場する(使えない)。

● 花札モード出現方法

オプション設定を問わず、アーケードモードをクリアする。すると、TONKO氏描き下ろしイラストで花札が楽しめるモードが、タイトルメニューに追加される。

爆裂無敵バンガイオー

● 秘密すぎる花園出現

ゲーム開始前のネームエントリー画面で、「やすお記者」というキャラを3つ並べる。その後、「秘密の園をのぞく」に入ってから抜けると「秘密すぎる園」が出現する。ここでは、ショット表示の変更や自機の絶対無敵など、ゲームバランスを変えるほどのオプションがそろっている。

花組対戦コラムス

● 「プレゼント」追加条件

このページ下にある表の条件を満たすと、「プレゼント」が追加されていく。新たなストーリーモードが遊べるようになるほか、オプションの調整幅を広げるものが多い。

● 隠しキャラ使用条件

以下の条件を満たすことで、キャラクター選択画面に「？」と表示されている米田一基、帝劇三人娘、藤枝かえで、加山雄一が、プレイヤーキャラクターとして使えるようになる。隠しキャラクターだけあって、パラメータを見るかぎり強そうだし、ネット対戦でも使用可能なので、ぜひ出現させておこう。

米田一基
少年レッドモードをさくらと紅蘭でクリアする。
帝劇三人娘
少年レッドモードをすみれとマリアでクリアする。
藤枝かえで
少年レッドモードをアイリスとレニでクリアする。
加山雄一
少年レッドモードをカンナと織姫でクリアする。

● 演出家争奪モード

上記で出現する隠しキャラの4人だけでプレイできる「少年レッド」の演出家をめぐる争奪戦が遊べるモード。4人のうち誰か1人でも使えるようになれば、1人プレイ用モードとして残りの3人を対戦相手にしてプレイできる。ストーリーの導入部分などはこのモード専用となっており、本編とはすべて別物となっている。

は は

パワーストーン2

● 隠し要素出現条件

ベーシックモードかアーケードモードをクリアすると、クリアした人数によって隠されているエクストラオプションが出現する。隠しステージの2つは1~2P対戦専用ステージだ。

クリア人数	出現するオプション
1人目	パワーストーンの数を変更。
2人目	パワーゲージの制限時間をなくす。
3人目	変身中の防御力を50~200%に変更可能。
4人目	変身中の攻撃力を50~200%に変更可能。
5人目	HELP状態のカウントダウンをなくす。
6人目	プレイヤーが狙っている相手を示す。
7人目	キャラの声やゲームのBGMが聴ける。 隠しステージ「デザートエリア」出現。
8人目	隠しキャラ「プライド」が出現。 隠しステージ「ファラオウオーカーエリア」出現。

ぷよぷよDA! -featuring ELLENA System-

● おじやまぶよが増える

「ひとりぷよぷよ」の難易度セレクト画面で、LとRとYを押しながらAで難易度を決定する。この時、カラーが赤く点滅すれば成功。曲や矢印ぷよの数は変わらないが、敵が送ってくるお邪魔ぷよの数が、通常よりもかなり多くなる。当然、ミスが許されない上級者向け難易度となる。

ぷよぷよ〜ん

● 108連鎖鑑賞

「とことんぷよぷよ」の「すーぱーちびぷよ」で難易度を決定する際、XとYを押しながらAで難易度を中辛に決定する。すると、最初から108連鎖のパターンがセットされている。初めのぷよを置けば、あとは最後のぷよまで自動的に消されていくので、連鎖パターンの研究にオススメ。108連鎖終了後は普通にゲームを楽しめる。

● 超激辛 & 超激甘モード

「ふたりでぷよぷよ」か「みんなでぷよぷよ」のハンデ選択画面で、「激甘」にカーソルを合わせる。そして、5秒ほど上を押したまま「超激甘」が追加される。同様に「激辛」にカーソルを合わせて下を押したまま「超激辛」が追加される。ハンデキャップ以外に、上級者同士が超激甘で繰り広げる連鎖合戦もおもしろいだろう。

● 異次元ステージ追加

“すとりー”モードをクリアすると（難易度設定は自由、コンティニューOK）、ステージ選択画面に異次元ステージが現れる。このステージは画面両端が繋がっており、特技は使用不可という特殊ルールでプレイすることになる。また、普段の連鎖パターンが通用しないということもある。

● ダブルゲンガーアルル、カーバンクルが使える

“すとりー”モードのクリア後、キャラ選択画面でサタンにカーソルを合わせて左を押すとダブルゲンガーアルルが、シェゾにカーソルを合わせて右を押すとカーバンクルが選択できる。どちらも必殺技が強力な隠しキャラだ。なお、“すとりー”をクリアしていないときは、LまたはRを半分引きながらYを押すことで選択可能になる。この場合は、Rを引き込む強さを変えながらYを連打すると成功しやすい。

ぷらすぷらむ

● 隠しキャラ出現条件

テオでゲームをクリアしたあと、キャラクター選択画面で左を押しながらテオを選ぶ。すると、隠しキャラの「お肉ちゃん」でプレイできる。また、同様にカナンでゲームをくりあしたあと、キャラ選択画面で右を押しながらテオを選ぶ。すると、隠しキャラ「たまたま」が使える。

ブラックマトリクスアドヴァンス

● ゼロがご主人様

サターン版と同様に、コマンドの入力でゼロ

をご主人様にする事ができる。やり方は、「ご主人様を選択して下さい」と表示されているときに、アナログ方向キーか方向ボタンを12時の位置から時計回りに2回転させてからスタートを押す。すると、ゼロがご主人様選択画面に追加される。また、ご主人様選択画面で、サターン版のゼロ出現コマンド（X、Y、A、B、スタート）を入力すると、選択画面にゼロが登場しメッセージを聞くことができる。こちらのコマンドではご主人様にはできない。

ブルースティンガー

● クリア条件によって追加される特典

- 条件① 作業員を救出
- 条件② サンディにプレゼント
- 条件③ デブリン店長を助ける
- 条件④ アイシャと会話

ハッシー1年分プレゼント

上記の4つの条件を満たしてゲームをクリアし、そのセーブデータで2周目をプレイすると、ハッシーショート・ロングそれぞれ100本を所持した状態で始まる。

マッドモード

上記の4つの条件を満たし、同じセーブファイルで3回以上ゲームをクリアする。すると、4回目以降のプレイでは全武器が弾数無制限、リロードなしになり、さらに拳銃、ショットガン、プラズマガン、ボウガンの連射力が上がるモードになる。

スイマーモード

まず、同じセーブデータで2回クリアする。そして3回目のプレイで、上記の①~④の条件を1つも満たさずに、ラボエリアの地下にある「フリーウォーター」を5杯以上飲んでクリアする。すると、4回目以降ではエリオットとジャンニングが水着姿になる。このときのエリオットは、水中でBボタンを押せばなしにすることで泳ぐことができる。なお、水着姿で行動できるのは、ラボエリアで着替えるまでだ。

● クリア時間によって追加される特典

プレイ時間が5時間以上、7時間未満でゲームをクリアする。そして、そのデータで継続して2回目をプレイすると、エリオットが最強の武器「ホーミングレイ」とそのマガジンを9個持った状態でゲームをスタートできる。また、プレイ時間が5時間未満でゲームをクリアして、そのデータで継続して2回目をプレイすると、エリオット用の全武器とそのマガジンを9個所持した状態でゲームをスタートできる。

プロ野球チームであそぼう!

● 選手カードコンプリートの特典

ベナントモードでもらえる選手カードをフルコンプリートすると、隠しチーム「ユニバース」「インフィニティ」の選手たちが使えるようになる。これらは世界選抜と宇宙選抜の超人選手たちだ。また、「つくり球場」も選択できるようになる。

プロ野球チームであそぼうネット!

● 隠し球団 & 「つくり球場」が選択可能に

選手カードをフルコンプリートする。すると、隠し球団の「インフィニティ」と「ユニバース」が出現し、さらに「つくり球場」が選択可能になる。

● ボールの軌跡表示の変更

各モードのラインナップ画面で、「試合開始」にカーソルを合わせてA、Xを同時に押す。すると、野手視点の場合、守備のときだけ打球の軌跡が非表示になる。

● 選手の調子を設定できる(オープンのみ)

オープンモード限定の裏技。ルールの設定画面で「けってい!」にカーソルを合わせてAとXを同時に押す。すると、選手全員の調子が普通になる。同様にAとXと方向ボタンの上を同時に押すと、選手が全員絶対調子、AとXと方向ボタンの下を同時に押すと全員絶対不調になる。対人戦でも有効なので、ハンデを付けての対戦などにも使える。

プロ野球チームをつくらう!

● グラウンドの監督視点

まず、グラウンドへ行って、「れんしゅう」にカーソルを合わせる。そこで、LとRを引きながらAを押す。すると、グラウンドを自由に歩き回って、選手たちの練習風景をのぞける監督視点になる。しかし、こまめに見て回っても選手たちの練習の効率が上がるなどの効果はない。

● 宇宙人をつくらう

何年目でもよいので、宇宙選抜チームとの対戦経験があるプレイデータ（勝敗はどちらでもよい）をロードしたら、AとBとXとYとスタートを同時に押してソフトリセットする。そのままゲームを起動したら、タイトル画面で「選手をつくらう」を選択する。すると、宇宙人選手特有のパーツが追加されている。

● グラウンドにホテルが & 幽霊が

6月に練習を見て終わらせたあと、試合を進めずにオフィスとグラウンドを何回か行き来する。するとグラウンドが夜になり、ホテルが飛んでいるという幻想的な光景を見ることが出来る。また、7月と8月に、夜のグラウンドに行くと、幽霊がグラウンドを徘徊しているシーンを見ることが出来る。ただし、これらのイベントは選手たちの成長に何か影響があるわけではない。

● 「プロ野球チームをためそう」で追加選手登場

東京ゲームショウ'99春で配布された「やきゅつく&あそぼう」の特別版「ためそう」。このソフトをプレイしたことがあるドリームキャスト本体で「やきゅつく」をプレイすると、花山菊夫、蛙谷鱗之輔、湯川英一の3人の選手が、ゲーム中に登場するようになる。なお、花山、蛙谷は入団テストで、湯川英一は新人探査で発見できる。どの選手も人気が高く、実力もかなりのもの。

ベルセルク 千年帝国の鷹編 喪失花の章

● PRIZE BOXを開く条件

各難易度でゲームをクリアすると、PRIZE BOXが開く。条件は以下の表のとおり。

開く項目	条件
MINI GAME	難易度VERY EASYをクリアする。
BATTLE STAGE	難易度EASYをクリアする。
STAGE SELECT	難易度NORMALをクリアする。
NOLIMIT MODE	難易度HARDをクリアする。

ペンペントライアスロン

● ハナミズ・ザコベンが使える

トライアスロンのすべてのコースで優勝する。すると、「ハナミズ」がキャラクター選択画面に追加される。さらに、2周目も全コースで優勝したあと、キャラクター選択時にXで決定すると「ザコベン」でプレイできるようになる。ハナミズは、滑りや走りの能力が非常に優れたペンペン。ザコベンは、見た目以外は元のキャラクターと変わらない。

● リプレイの視点変更

リプレイ中の視点はプレイヤーキャラを追いかけられる標準だが、ここでXを押すと、ライバルキャラも含めて追跡するキャラを切り替えることができる。

ポップンミュージック

● アーケード版隠し曲出現条件

アーケード版に隠し曲として収録されていた2曲が、以下の条件で選択できるようになる。ステージ1で「J-TEKNO」、ステージ2で「DANCE」を選択。それらの結果が全体の85%以上グレート評価を出すことで、「RAVE」がプレイ可能になる。また、ステージ1かステージ2のヒット結果で、GREAT、GOOD、BADの数の1

桁目が総じて3桁目、または、573か375で「BONUS TRACK」がプレイ可能になる。どちらの曲も出現条件は厳しく難易度も高い。BONUS TRACKにいたっては、まさに運だのみだ。

● キャラクター & カラー変更

難易度選択画面でLかRを引く（ポップンコントロールでは黄色ボタンを押す）と、キャラクター変更が、X（緑色）を押すとキャラクターのカラー変更ができる。ちなみに、コンシューマ版隠し曲の1つ「FUSION」は、キャラクターを変更することが出現条件になっている。

● ハイパーモード追加

まず、すべての隠し曲を出現させておく。そして、スタートを押しながら「AFRICA」か「TECHNO'80」か「CLASSIC」を選択する。すると、これらの曲のポップ君の数が通常よりも多くなり、難易度が大幅に上がっているハイパーモードでプレイできる。スタートを押すと曲名などの色が変わるので、ハイパーモード対応曲はすぐにわかるだろう。なお、この裏技は9ボタンモードでのみ実行可能で、5ボタン、7ボタンでのプレイはできない。

● 隠しモード追加

隠し曲以外のアーケードモード全曲（12曲）をプレイする。すると、以下の隠しモード3種類が現れる。いずれのモードも難易度が高いので、心してかかろう。

MIRROR

落ちてくるポップくんの位置が左右反転。

RANDOM

落ちてくるポップくんの位置が毎回変わる。

HIDDEN

画面下のラインに到達するあたりで、ポップくんが見えなくなる。

● コンシューマ版オリジナル曲出現条件

ある条件をステージ2までに満たすことで、コンシューマ版のオリジナル曲5曲がステージ3でプレイできる。各曲の出現条件は以下のとおりだ。

J-POP「Life」

ステージ1でPOPS、ステージ2でディスクウイーンカレゲエ、又はダンスを選択している。

TECHNO'80「Water Melon Woman」

J-TEKNOをゲージギリギリでクリアする。

FUSION「CROSS OVER 12」

自分の使用キャラで「ハンブー」を選択している。

AFRICA「Hamba Uh Aa」

ステージ1でRAP、ステージ2でレゲエを選択している。

CLASSIC「Chaos Age」

ステージ1でFANTASY、ステージ2でラテンを選択している。

ポップンミュージック2

● マラソンモード & サバイバルモード

隠し曲以外の全曲をプレイすると出現する上級者向けモード。マラソンモードは「ポップン2」の収録曲に連続で挑戦し、1曲でも失敗するとそこで終了するという過酷なモード。サバイバルモードは、スタート時に満タンのゲージがゼロにならないように5曲連続プレイするモード。

GREATでもゲージが増えないので緊張感が違うぞ。

● **コンシューマオリジナル曲&アーケード版隠し曲**

以下の条件を満たすことで、コンシューマ版のオリジナル曲と、アーケード版の隠し曲でプレイできる。なお、必要なプレイ時間はアーケードモードでのみカウントされる。キャラの変更が条件になっているものは、前作と同じ操作でキャラを変えよう。

CUTE

ビギナーモードをクリアする。または2時間以上プレイする。

SEXY GIRL

ステージ1で「URBAN POP」、ステージ2で「EURO QUEEN」か「DISCOQUEEN」をクリアする。または3時間以上プレイする。

LOUNGE

ステージ1で「NEO ACO」をGREAT80%以上でクリアし、ステージ2はどの曲でもいいのでGREAT85%以上でクリアする。または4時間半以上プレイする。

NEW FOLK

コンシューマ版オリジナルキャラ(隠しキャラもOK)を選んで「NEW WAVE」をクリアする。または2時間半以上プレイする。

AKIBA

マラソンモードのビギナーマラソンをクリアする。または6時間以上プレイする。

J-R&B

ステージ1、2のいずれかで、GREAT、GOOD、BAD、の1ヶタ目が「55」「777」「333」のどれかに揃う。または4時間以上プレイする。

LIVE

マラソンモードのハーフマラソンをクリアする。または6時間半以上プレイする。

J-GARAGE POP

自キャラに「rave girl」を選び、ステージ1は自由選曲、ステージ2は「rave」を選択し、それぞれGREAT85%以上でクリアする。または5時間以上プレイする。

AVANTGARDE

マラソンモードのフルマラソンをクリアする。または7時間以上プレイする。

● **サバイバル・マラソンモードを5・7ボタン操作に**

通常は、9ボタン操作のみの「サバイバル」「マラソン」両モード。ところが、アーケードモードを累計5時間以上プレイしていると、モードオプションで5ボタン、もしくは7ボタン操作

に変更できる。徐々に手を慣らしていくのもいいだろう。

● **倍速モード**

サバイバルモードのコース選択時に、スタートと青(上)を押すと、「SURVIVAL」の文字の色が変わる。この文字の色が、緑の場合はポップ君の落ちてくる速さが2倍に、赤の場合は4倍になる。サバイバルモードでもまだヌルいという人は試してみよう。

● **ハイパーモード出現条件**

「LIVE」「AKIBA」「AVANTGARDE」以外の曲をすべてプレイする。すると、スタートボタンを押しながら選曲することで、簡単な曲でもボタンをたたくパートが一気に増えて、超上級者向けの曲へと変わるハイパーモードになる。対応曲は「Sexy Girls」「URBAN POP」「CL A SSIC2」「J-GARAGE POP」「CUTE」「AVANTGARDE」「CLASSIC」「TECHNO '80」「AFRICA」の9曲。なお、これらの曲は同様の手順で「トレーニング」「フリープレイ」でも、ハイパーモードでプレイすることができる。

● **「LOUNGE」「J-R&B」出現コマンド**

LOUNGE

ポップンコントローラの場合

タイトル画面で**左、左、左、左、左、左、左、左**の順に押し、アーケードモード選択後に赤を押す。

DCコントローラの場合

タイトル画面で**左、上、左、上、左、上、Y**の順に押し、アーケードモード選択後にスタートかAを押す。

J-R&B

ポップンコントローラの場合

タイトル画面で**右、右、右、右、右、右、右、右**の順に押し、アーケードモード選択後に左黄を押しながら赤を押す。

DCコントローラの場合

タイトル画面で**B、Y、Y、下、R、Y、上、L**の順に押し、アーケードモード選択後に左を押しながらスタートかAを押す。

ポップンミュージック3 アベンドディスク

● **ポップ君のスピード変更**
「ARCADE」「FREE」のモード選択画面で、スタートを押しながら方向ボタンの上か下を押す。すると、ポップ君の落ちてくるスピードを、通常の2倍、もしくは4倍から選べるようになる。

● **ハイパーモードの隠し分岐**
プレイする曲が決められているハイパーモードだが、BGMコースは条件によって3曲目が入れ替わる。1曲目で「クラシック」を、2曲目で「クラシック2」を選択。そしてゲージが2/3以上残った状態でクリアすると、3曲目にアバンギャルドが出現する。ゲージが2/3以下ならアフリカが出現する。

● **隠し曲出現条件**
ある条件を満たすと、隠し曲が現われ、プレイ可能になる。出現条件は以下のとおり。なお、すべての曲にプレイ時間による出現条件があるが、これはアーケードモードでしかカウントされない。

BOYS

プレイヤーキャラを男性キャラにして、ステージ1と2で男性キャラが担当する曲をクリアする。またはアーケードモードのプレイ時間が2時間30分以上になると出現する。

LOVELY

ステージ1で「ギターポップ」をGREAT率80%以上でクリア。ステージ2でラウンジをクリアする。またはアーケードモードのプレイ時間が3時間以上になると出現する。

POSITIVE

プレイヤーキャラが男性キャラの場合は女性キャラが担当する曲を、プレイヤーキャラが女性キャラの場合は男性キャラが担当する曲を、ステージ1でクリアする。またはアーケードモードのプレイ時間が2時間以上になると出現する。

JUNGLE

ステージ1と2を、MAXコンボ100以上でクリアする。またはアーケードモードのプレイ時間が3時間30分以上になると出現する。

PRELUDE

「アバンギャルド」のハイスコアが85000点以上の状態で、「クラシック3」を90000点以上、MAXコンボ40以上でクリアする。またはアーケードモードのプレイ時間が6時間以上になると出現する。

● **ハイパーモードの隠しコース**

ハイパーモードのコース選択画面で以下のコマンドを入力すると、隠しコース「シークレット」が出現する。このコースでは、J-ガレッジポップ→キュート→セクシーガールズと曲が進んでいく。かなり上級者向けの隠しコースとなっている。

コマンド

ポップンコントローラの場合
左×3、右×5、左×2、右×7、左×3、右×4

DCコントローラの場合
左×3、右×5、左×2、右×7、左×3、右×4

● **隠し曲出現コマンド**

メニュー画面で、アナログ方向キーを倒しながら以下のコマンドを入力する。

LOVERY

ポップンコントローラの場合
左、右、右、右、右、右、右、右、左、右、右、右

DCコントローラの場合
下、Y、B、Y、Y、R、Y、左、Y、B、Y

JUNGLE

ポップンコントローラの場合
右、右、左、右、左、右、左、左、左、左、左、右

DCコントローラの場合
A、Y、下、A、下、B、上、L、左、左、左、L、A

POSITIVE

ポップンコントローラの場合
左、左、左、左、右、右、右、右、右、右、右、左、左

DCコントローラの場合
L、左、下、上、Y、Y、A、A、B、B、R、L、L

BOYS

ポップンコントローラの場合
右、右、右、右、右、右、右、右、右、右、右、右、右

DCコントローラの場合
Y、B、Y、B、B、Y、B、B、Y、B、B、Y、下

PRELUDE

ポップンコントローラの場合
左、左、左、右、右、左、右、右、左、右、右、右、右

DCコントローラの場合
L、左、下、R、Y、上、B、A、L、下、R、Y、上、B、A

● **ハイパーモードの曲を他のモードでプレイする**

ハイパーモードでプレイできる「1」「2」に登場した曲のリミックスは、アーケードモードで隠し曲を含めたすべての曲をプレイしていると、ハイパーモード以外でもプレイできる。遊び方は「アーケード」「フリー」「トレーニング」モードでハイパー以外を選択。スタートを押しながら選曲すると、画面表示がハイパー曲に切り替わり、プレイできる。曲の対応は以下のとおり。これらの曲の切り替わりは、キャラクターや曲どうしの何らかのつながりがあるところが興味深い。

通常曲	ハイパー曲
ギターポップ	ポップス
サウンドトラック	クラシック2
ドリーミー	テクノ80
マジカルガール	アニメヒーロー
ダンスポップ	ダンス
ニューカマー	J-ポップ
ハートフル	エンカ
ジャジー	スパイ
ケルト	クラシック
スーパーポップ	アバンポップ
セクシーガールズ	セクシーガールズ
J-ガレッジポップ	J-ガレッジポップ
キュート	キュート
アキバ	J-テクノ
アバンギャルド	アバンギャルド
ライブ	アフリカ
ラウンジ	ネオアコ
クラシック3	クラシック3
プレリュード	プレリュード

ポップンミュージック4 アベンドディスク

● **スペシャルエンディング**
アーケードモードの1~3ステージまでを平均9万点以上(合計27万点以上)でクリアすると、通常のリザルトとは別のエンディングが見られる。

● **スピード調整でさらなる限界に挑戦**
アーケードのモードセレクト時にスタートを押すと、キャラ絵の下にスピード調節表示が現れる。そして、ポップ君の落下スピードを3種類から選べるようになる。

● **隠し曲出現条件**
メニュー画面で以下のコマンドを入力すると、アーケードモードで隠し曲がプレイできる。ちなみに、コントローラの上下左右は方向ボタンによる入力だが、その際にはどの方向でもかまわないので、アナログ方向キーを倒しながらコマンドを入力しないと受け付けてくれない。

ブリットポップ

ポップンコントローラの場合
左、左、右、右、右、右、左、左

DCコントローラの場合
下、下、R、R、A、A、下、下

ホラー

ポップンコントローラの場合

左、左、左、左、左、左、左、左、左

DCコントローラの場合

下、下、下、L、L、L、下、下、下

ポップスミレニアムミックス

ポップンコントローラの場合

左、左、左、左、左、左、右、右

DCコントローラの場合

上、上、下、左、左、下、Y、Y

Jテクノミレニアムミックス

ポップンコントローラの場合

右、右、左、左、右、左

DCコントローラの場合

B、Y、上、左、R、L

ダンスミレニアムミックス

ポップンコントローラの場合

右、右、右、右、右、右、左、左

DCコントローラの場合

Y、B、Y、B、Y、B、左、上

ボーナストラックミレニアムミックス

ポップンコントローラの場合

左、左、左、左、左、左、左、左、左

DCコントローラの場合

上、上、上、下、左、左、左、L、L

スペシャルエンディング

ポップンコントローラの場合

左、左、右、右、左、左、左、右、左、右

DCコントローラの場合

左、L、A、R、左、左、下、A、L、B

クラシック4

ポップンコントローラの場合

左×15回

DCコントローラの場合

左×13回、B、左

●ハイパーモード

ハイパーが存在する曲を選択し、スタートボタンを押すと、タイトルが回転して文字の色が変化する。そのまま決定すると、ポップ君がいつもより多くなるハイパーモードがプレイできる。ハイパー曲があるのは、オキナワ、カラオケ、ヌーディ、プレリウド、コケティッシュ、パッション、ブギー、クラシック4の8曲。

●3つの難易度変更モード

ハードよりもさらに難しい上級者用モード。一度入力すると、電源を切るまで有効になる。また、複数入力すると、すべての効果が有効になる。

ランダム	メニュー画面で左右の白ボタンを押しながらアーケードモードを選択。
ミラー	メニュー画面で左右の緑ボタンを押しながらアーケードモードを選択。
ヒドゥン	メニュー画面で左右の黄ボタンを押しながらアーケードモードを選択。

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

●スペシャルパートナーセレクト

ルーレットに入る直前から使用キャラが決定されるまで下の表のボタンを入力すると、スペシャルパートナーを自由に選べる。

キャラクター名	押すボタン
超戦士	弱P
アーサー	弱P+中P
東風	弱P+強P
アニタ	弱P+中P+強P
ミシェルハート	弱P+弱K
ルー&アカビー	中P
想鐘サキ	強P
デビロットとその一味	中P+強P
ピュア&ファー	弱K
マイティソー	中P+弱K
サイクロップス	弱P+中P+弱K
ストーム	弱P+強P+弱K
ローグ	弱P+中P+強P+弱K
ジャガーノート	弱P+中K
コロッセス	弱P+中P+中K
マグニートー	強P+弱K
ジュピリー	中P+強P+弱K
サイロック	中K
アイスマン	中P+中K
USエージェント	強P+中K
センチネル	中P+強P+中K
シャドウ	弱P+強P+弱K

●隠しキャラクター乱入条件

アーケードモードで、右の①～④と下の表に示してある条件を満たすと、7戦目に隠しキャラクターが乱入してくる。条件を複数満たしている場合は、より条件が難しいキャラクターが出現する。また、この6人をすべて出現させ

乱入する隠しキャラ	上記の1.~4.の条件にプラスしてハイパーコンボ、ヴァリアブルコンビネーション、ヴァリアブルクロスのいずれかでフィニッシュする回数	左の条件中で、ヴァリアブルクロス中のフィニッシュ回数	スペシャルパートナーを使い切って勝つ回数	ファーストアタックを取る回数
MSH性能ハルク	3回	-	-	-
リリース風モリガン	3回	-	2回	-
ハイパーアーマーウォーマシン	5回	2回	-	-
ロールちゃん	5回	2回	4回	-
ハイスピードベノム	すべて	4回	-	すべて
シャドウレディ	すべて	4回	すべて	すべて

るとオンスロートモードがプレイ可能になる。

●オンスロートが使える

アーケードモードで、乱入してくる6人のキャラをすべて出している、オンスロートモードに限り使えるようになる。

オンスロート技表 は第二形態の技

技名	コマンド
ミニセンチネル空爆	P or K
センチネルアシスト	中P+中K
マグネティックテンバスト	↓↘→+P
ハイパーグラビテーション	→↓↘+P
ワープ	↓↙←+K
ヘッドクラッシュ	↓↘→+K
※メガオプティックブラスト	↓↘→+PP
※マグネティックショックウェブ	↓↘→+KK
※パートナーチェンジ(要2ゲージ)	↓↙←+KK
パンチ	P
ミニセンチネル空爆	K
ビーム	↓↘→+P
ハイパーグラビテーション	→↓↘+P
ダッシュパンチ	↓↘→+K
※3連射ビーム	↓↘→+PPP
※5連射ビーム(要2ゲージ)	←↙↓↘→+PPP

※はハイパーコンボです

●スペシャルパートナー強奪

任意に選択できないはずのスペシャルパートナーが使える裏技。勝利時のKO表示直後から、勝利ポーズ、ボーナス得点計算、勝ちゼリフ画面まで、Kボタンを3つ押し続ける。このとき、対戦表示のルーレットが出なければ成功。次の対戦時に相手のスペシャルパートナーが使えるようになる。

●隠しキャラクター使用方法

キャラ選択画面でのカーソルの移動方法によって、隠しキャラが使える(移動方法は、各写真の図を参照)。なお、各コマンドはオートセーブの設定をしていれば、1回入力するだ

- ① 最初から始める(乱入からは不可)。
- ② コンティニューしない。
- ③ 乱入されていない。
- ④ 全試合でキャラクターが2人とも生き残っている(勝利してもパートナーがやられているとだめ)。

けでOK。2回目以降は、欄外にカーソルを動かせば隠しキャラが選べる。

MSH性能ハルク



リリース風モリガン



技名	コマンド
ソウルフラッシュ	↓↘→+P
シャイニングブレイド	→↓↘+P
※プリアtantシャワー	↓↘→+PPP
※スプレndaーラブ	→↓↘+PPP

シャドウレディ



技名	コマンド
ミラクルドリル	↓↘→+P
レインボーミサイル	↓↘→+K
プラズマバリアー	→↓↘+P
インフィニティレッグ	K連打
スカイカウンタークラッシュ	→↘↓↙←+K
※ピックバンレーザー	↓↘→+PPP
※ギャラクシーミサイル	↓↘→+KK
※ファイナルミッション(要3ゲージ)	←タメ→←→+KK

ハイパーアーマーウォーマシン



技名	コマンド
ショルダーキャノン	↓↘→+P or K
※プロトンキャノン	↓↘→+PPP

ロールちゃん



技名	コマンド
ロールバスター	↓↘→+P
花束爆弾	↓↘←+P
※ハイパーロール	↓↘→+PP

ハイスピードベノム



技名	コマンド
ベノムクラッシュ	↓↘→+P
ベノムストーム	↓↘→+K
ベノムチャージ	(J中) ↓↘→+P
※ベノムウェブ	↓↘→+PP
※デスパイト	↓↘→+KK

MARVEL VS. CAPCOM 2
New Age of Heroes

● 隠しキャラ出現条件

「VS SHOP」で、DC版やNAOMI版をプレイすることで獲得できるpts.と引き替えに、隠しキャラを獲得する。すると、ゲーム中で使用できるようになる。各隠しキャラの技コマンドは以下のとおり。

春麗

技名	コマンド
気功拳	←↘↓↘→+P
天翔脚	→↓↘+K
百烈脚(空中可)	K連打
旋円蹴	→↓↘←+K
気功掌	↓↘→+PP
千裂脚	↓↘→+KK
霸山天翔脚	→↓↘+KK
空中ダッシュ&2段ジャンプ	
強K	

オメガレッド

技名	コマンド
カーボナティウムコイル※	↓↘→+P
デスファクター	コイル後K連打
エナジードレイン	コイル後P連打
オメガストライク	↓↘→+K
オメガデストロイヤー	↓↘←+PP
カーボナティウムスマッシュ	ジャンプ中↓↘←+PP
空中ダッシュ	
しゃがみ強K	

※押すボタンによって方向が変化。地上では、弱P:前、強P:斜め上、弱P強P:上。空中では、弱P弱K:前、強P:斜め上、強K:斜め下、弱K強K:下

ブラックハート

技名	コマンド
ダークサンダー	←↘↓↘→+P
インフェルノ	→↓↘←+P
アーマゲドン	↓↘→+PP
ジャッジメントデイ(空中可)	↓↘←+PP
ハートオブダークネス	↓↘→+KK
空中ダッシュ	
中P or 強P	

セイバートゥース

技名	コマンド
バーサーカークロー	↓↘→+P
ワイルドファンク	→↓↘←+P
アームドパーティー	→↓↘←+K
バーサーカークローX	↓↘→+PP
ヘビーアームドパーティー	→↓↘←+KK
ウエポンXダッシュ	→↓↘+PP
三角飛び	
中K or 強K	

キャプテンコマンドー

技名	コマンド
キャプテンファイヤー(空中可)	↓↘→+P
キャプテンコレダー	↓↘←+P
キャプテンキック	↓↘←+K
コマンドーストライク※	↓↘→+K
キャプテンソード	↓↘→+PP
キャプテンストーム	↓↘→+KK
下中P or 強P or 強K	

※は弱K、強K、弱K+強Kで登場するパートナーが変化

ジャガーノート

技名	コマンド
アースクエイクパンチ	→↓↘+P
ジャガーノートパンチ	←↘↓↘→+P
ジャガーノートボディープレス(空中可)	←↘↓↘→+K
サイトラックパワーアップ	→↓↘+PP
ジャガーノートヘッドクラッシュ	↓↘→+PP
下強P	

ダルシム

技名	コマンド
ヨガファイヤー(空中可)	↓↘→+P
ヨガブラスト	→↓↘←+K
ヨガフレイム	→↓↘←+P
ヨガテレポート(空中可)	→↓↘ or ↓↘←+PP or KK
浮遊(空中可)	↓↘←+KK
ヨガインフェルノ(空中可)	↓↘→+PP
ヨガストライク	↓↘→+KK
ヨガスマッシュ	相手の近くで →↓↘←+強P
空中ダッシュ	空中PP
中P or 強P	

ロックマン

技名	コマンド
ロックアッパー	→↓↘+P
ロックバスター	強P(タメ可)
アイテム攻撃	↓↘→+P
アイテム「ロックボール」	↓↘→+K
アイテム「トルネードホールド」	→↓↘+K
アイテム「リフシールド」	↓↘←+K
ハイパーロックマン(空中可)	↓↘→+PP
ラッシュドリル	↓↘→+KK
ビートプレーン	↓↘←+KK後P or K
三角飛び	
強K	

ストーム

技名	コマンド
ワールウィンド(空中可)	↓↘→+K
ダブルタイフーン(空中可)	→↓↘←+K
ライトニングアタック(空中可)	強P+弱K
ライトニングスフィア	ジャンプ中↓↘←+P
ライトニングストーム(空中可)	←↘↓↘→+PP
アイスストーム	↓↘←+PP
飛行	→↓↘←+KK
空中ダッシュ	
しゃがみ強P or 強K or しゃがみ強K	

コロッサス

技名	コマンド
ジャイアントスイング(空中可)	↓↘→+P
パワータックル(空中可)	↓↘→+K
スーパーダイブ(空中可)	↓↘→+PP
スーパーアーマー	↓↘←+PP
強K	

ウルヴァリン

技名	コマンド
バーサーカーバレッジ	↓↘→+P
バーサーカークロー	↓↘←P
トルネードクロー	→↓↘+P
ドリルクロー(空中可)	強P+弱K
バーサーカーバレッジX	↓↘→+PP
ウエポンX	→↓↘+PP
フェイタルクロー(空中可)	→↓↘+KK
バーサーカーチャージ	↓↘→+KK
三角飛び	
しゃがみ強K	

ロール

技名	コマンド
花束爆弾(空中可)	→↓↘+P
アイテム攻撃	↓↘←+P
アイテム「ロックボール」	↓↘→+K
アイテム「トルネードホールド」	→↓↘+K
アイテム「リフシールド」	↓↘←+K
ロールバスター(空中可)	↓↘→+P
ハイパーロール(空中可)	↓↘→+PP
ラッシュドリル	↓↘→+KK
ビートプレーン	↓↘←+KK後P or K
2段ジャンプ	
強K	

スパイラル

技名	コマンド
ダンスソード(空中可)※	→↓↘←+P
ダンス・テレポート(空中可)	↓↘←+弱K
ダンス・急降下	ジャンプ中↓↘←+強K
ダンス・攻撃力UP(空中可)	↓↘→+KK
ダンス・スピードUP(空中可)	↓↘←+KK
シックスハンドグリップ(空中可)	→↓↘+P
メタモルフォーゼ(空中可)	↓↘←+PP後P
スタンビード・ソード	↓↘→+PP
しゃがみ強K	

※後↓↘→+各ボタンによって、剣を飛ばすことができる。

ナッシュ

技名	コマンド
ソニックブーム	←タメ→+P
サマーソルトシェル	↓タメ↑+K
ムーンサルトラッシュ	ジャンプ中↑(→)+K
クロスファイアブリッツ	↓↘→+KK
ソニックブレイク	↓↘→+PP
サマーソルトジャスティス	↓↘←+KK
下強P	

マグニートー

技名	コマンド
E-Mディスラプター(空中可)	←↘↓↘→+P
マグネティックブラスト	ジャンプ中↑(→)+P
ハイパーグラビテーション(空中可)	→↓↘←+K
マグネティックフォースフィールド	←↘↓↘→+K
マグネティックジョックウェイブ	↓↘→+PP
マグネティックテンバスト(空中可)	↓↘→+KK
飛行(空中可)	↓↘←+KK
空中ダッシュ	ジャンプ中PP
下強P or 強K	

ガンビット

技名	コマンド
キネティックカード(空中可)	↓↘→+P
トリックカード	↓↘←+P
ケイジャンスラッシュ	→↓↘+P
ケイジャンストライク	↓タメ↑+P or K
ロイヤルフラッシュ	↓↘→+PP
ケイジャンエクスポージョン(前)	↓↘→+KK
ケイジャンエクスポージョン(後)	↓↘←+KK
下強P	

シュマゴラス

技名	コマンド
ミスティックステア	←タメ→+P
ミスティックスマッシュ(空中可)	←タメ→+K
デバインドレーション(近くで)	→↓↘←+K
カオスティメンション	↓↘→+PP後P
ハイパーミスティックスマッシュ	↓↘→+KK
中P or 強P	

ケン

技名	コマンド
波動拳(空中可)	↓↘→+P
昇竜拳(空中可)	→↓↘+P
竜巻旋風脚(空中可)	↓↘←+K
昇竜裂破	↓↘→+PP
神龍拳	↓↘→+KK
疾風迅雷脚	↓↘←+KK
前転	↓↘←+P
下強P	

ジン・サオトメ

技名	コマンド
サオトメタイフーン	←タメ→+P
サオトメクラッシュ	→↓↘←+K
サオトメダイナマイト	↓タメ↑+P
サオトメファイヤー	挑発中にP連打
プロディアパンチ	↓↘→+PP
プロディアバルカン	↓↘←+PP
サオトメサイクロン	↓↘→+KK
中P or 強P	

バレッタ

技名	コマンド
上段スマイル&ミサイル	←タメ→+P
下段スマイル&ミサイル	←タメ→+K
ハッピー&ミサイル	↓タメ↑+P
シャイネス&ストライク	↓↘←+P
チア&ファイアー・上方向	→↓↘+P
チア&ファイアー	→↓↘+K
横方向(空中可)	
クールハンティング	↓↘→+PP
ビューティフルメモリー	←↘↓↘→+KK
ハイパーアップルフォーユー	→↓↘←+KK
中K or 強K	

豪鬼

技名	コマンド
豪波動拳	↓↘→+P
斬空波動拳	ジャンプ中↓↘→+P
豪昇竜拳	→↓↘+P
竜巻斬空脚(空中可)	↓↘←+K
阿修羅閃空	→↓↘or←↓↘+P or P or K
天魔斬空脚	ジャンプ中↓↘→+K
滅殺豪波動	↓↘←+P P
滅殺豪昇竜	↓↘→+P P
天魔豪斬空	ジャンプ中↓↘→+P P
滅殺豪螺旋	↓↘→+K K
瞬獄殺	弱P弱P→強P強P(LV3)
地獄車	→↓↘←+K
下強P	

ベガ

技名	コマンド
サイコショット	←↓↘→+P
ダブルニープレス(空中可)	←↓↘→+K
サイコフィールド	→↓↘←+P
ヘッドプレス(空中可)	↓タメ↑+K
サマーソルトスカルダイバー(空中可)	↓タメ↑+P or
ベガワープ(空中可)	→↓↘+P or K
飛行(空中可)	↓↘←+K K
サイコクラッシャー(空中可)	↓↘→+P P
サイコ・エクスポージョン	→↓↘←+P P
ニープレスナイトメア	↓↘→+K K
下強P	

モリガン

技名	コマンド
ソウルフィスト(空中可)	↓↘→+P
シャドウブレイド(空中可)	→↓↘+P
ベクタードレイン	→↓↘←+P
シェルキック	ジャンプ中↓↘←+K
ソウルレイザー	↓↘→+P P
シルエットブレイド	→↓↘+P P
ダークスリュージョン(空中可)	↓↘→+K K
空中ダッシュ	
下強P	

キャミィ

技名	コマンド
キャンドリル(空中可)	↓↘→+K
キャノンスパイク	→↓↘+K
フーリガンコンビネーション	↓↘←+K
キャノンストライク	ジャンプ中↓↘←+K
キャノンリベンジ	→↓↘←+P
スピンドライブスマッシャー	↓↘→+K K
キラピーアサルト(空中可)	↓↘←+P P
リバースシャフトブレイカー	↓↘←+K K
2段ジャンプ	
下強P or 強K	

ダン

技名	コマンド
我道拳	↓↘→+P
晃龍拳	→↓↘+P
断空脚(空中可)	↓↘←+K
プレミアムサイン	↓↘→+K
震空我道拳	↓↘→+P P
晃龍烈火	↓↘→+K K
必勝無頼拳	↓↘←+K K
挑発伝説	↓↘→+挑発
漢道	強P→弱P→←弱P→弱P
強P	

アイアンマン

技名	コマンド
ユニビーム(空中可)	↓↘→+P
リバルサーブラスト	→↓↘←+P
スマートボム(空中可)	強P+弱K
プロトンキャノン	↓↘→+P P
飛行(空中可)	↓↘←+K K
空中ダッシュ	P P
強K	

フェリシア

技名	コマンド
デルタキック(空中可)	→↓↘+K
ローリングバックラー	↓↘→+P (後P or K)
サンドブラッシュ	↓↘→+K
キャットスパイク	→↓↘+P
ダンシングフラッシュ	↓↘→+P P
ブリーズヘルブミー	↓↘←+K K
スーパーサンドブラッシュ	↓↘→+K K
ウォールクラッチ	画面端で←
ヘルキャット	→↓↘←+K
強K	

ウォーマシン

技名	コマンド
ショルダーキャノン(空中可)	↓↘→+P or K
リバルサーブラスト	→↓↘←+P
スマートボム(空中可)	強P+弱K
プロトンキャノン	↓↘→+P P
ウォーテストロイヤー	↓↘→+K K
飛行(空中可)	↓↘←+K K
空中ダッシュ	P P
強K	

コブン

技名	コマンド
コナファイア(タメ・空中可)	↓↘→+P
援護攻撃(突進!)	↓↘←+弱P
援護攻撃(掴み!)	↓↘←+強P
援護攻撃(墜落!)	↓↘←+弱K
援護攻撃(飛行!)	↓↘←+強K
ブルムベア	↓↘→+K
紙飛行機(タメ可)	↓↘→+挑発
昼食ラッシュ	↓↘→+P P
キングコブン	↓↘→+K K
強K	

センチネル

技名	コマンド
ロケットパンチ・斜め下(空中可)	↓↘→+弱P
ロケットパンチ・前(空中可)	↓↘→+強P
ロケットパンチ・斜め上(空中可)	→↓↘+P
センチネルフォース・斜め下	↓↘→+弱K
センチネルフォース・空爆	↓↘→+強K
プラズマストーム	↓↘→+P P
ハードドライブ	↓↘→+K K
ハイパーセンチネルフォース	↓↘←+P P
飛行(空中可)	↓↘←+K K
強K	

サノス

技名	コマンド
タイタンクラッシュ(空中可)	↓↘→+P
デススフィア	↓↘→+K
ガントレットパワー	↓↘→+P P
ガントレットリアリティー	↓↘←+P P
ガントレットスペース	↓↘→+K K
ガントレットソウル	↓↘←+K K
下中P~下強P or 下強P	

シルバーサムライ

技名	コマンド
百烈刀A	P連打(→→で前進)
百烈刀B	→↓↘+P(→→で前進)
手裏剣(空中可)	↓↘→+P
超手裏剣	↓↘→+P P
(闘気「雷」中のみ空中可)	
雷鳴剣	↓↘→+K K
闘気「雷」	↓↘←+P
闘気「氷」	↓↘←+弱K
闘気「炎」	↓↘←+強K
氷牙陣	↓↘→+K K
(闘気「氷」中のみ)	
紅蓮陣	↓↘→+K K
(闘気「炎」中のみ)	
下強P	

- 隠しステージがショップに出現
「VS SHOP」内でVMレベルの下1桁が0か5のときに、隠しカラーの場所に隠しステージが登場する。
- 同じキャラクターが選択できる
隠しキャラをすべて出現させて、さらにすべてのキャラの隠しカラーを獲得する。すると同キャラを選んで戦えるようになる。
- ハヤトの隠しハイパーコンボ
その名も「裏羅刹斬」。コマンドは「弱P強P+弱K強K」。ゲージを3消費する。

まぼろし月夜

- 天乃玉子シナリオへの進み方
一度バッドエンドを見たファイルで最初からゲームを始める。そのままゲームを進めていくと、7月14日の昼休みに天乃玉子が出現する。

マリオネットカンパニー2 Chu!

- BGMテストモード
タイトル画面で、左、左、X、左、X、左、X、左、左、X、上、下、Y、上、下、Xと入力したあと、「はじめから」→「プロログから」を選ぶ。

マリオネットハンドラー

- ステージとルールセレクト
まず、ゲーム中のトーナメントのスタート画面で「はい」を選択する。ここで、XとYを押しながら方向ボタンの上下を押すとバトルステージが、左右を押すとルールが選択できるようになる。

マリオネットハンドラー2

- スローモーションモード
バトル中にポーズをかけ、ポーズ中にYを押すと、画面左上にスローのマークが現れ、Yを押すごとにコマ送りゲームを進められる。もう一度スタートを押すと、このモードを解除できる。
- 隠し機体「ホワイトホッパー」入手条件
前作のシステムデータが入っているVMにユーザーデータを作成し、すべての大会を制覇する。すると、隠し機体ホワイトホッパーが手に入る。

ミスタードリラー

- 色違いのスム君
タイムアタックを裏コースを含めて全部クリアする。その後、タイトル画面でYを押すとスム君が青色になり、全モードを青色のスム君でプレイできる。もう一度Yを押せば、元の色に戻る。

Memories Off Complete

- おまけモード出現条件
OPENING……どのヒロインでもいいので、一度でもクリアするとメニューに追加。

PURE……彩花を含むすべてのヒロインをクリアすると遊べるようになる。
QUIZ……PUREモードまですべてをクリアすると出現する。

ラブひな
~突然のエンゲージ・ハブニング~

- リトライモードで簡単に学力Aに
リトライモードの第6話で、クリスマスツリーの飾り付けの時にたまちゃんに話しかけると、景太郎が勉強する。これを繰り返すことで、簡単に学力がAになる。

REVIVE...
~蘇生~

- ゲーム中でもロード
クリアデータがメモリーカードにあると、オプションメニュー画面にある「?」が「ロード」に変化し、ゲーム中でもデータロードが可能になる。
- すべてのイベント画像が見られる
まず、ゲームを20回クリアする。次に、21回目のプレイで所長室の本棚の2段目を調べる。そして「見たい!」を選びセーブする。すると「記憶の彼方へ」ですべての画像が見られるようになる。

リポート

- 珍現象が起こる隠しネーム
プレイヤー名を入力画面で、以下のネームを入力すると、さまざまな効果が得られる。

ネーム	効果
OYOY	プレイ中にLとRを同時に引くと、好きなアイテムが使える。
CHANCER	プレイ中に方向ボタンの上下で自車を変更できる。
CARTOON	すべてのラジコンが使用可能になる。
TRACTION	すべてのトラックが使用可能になる。
GOATY	プログレステーブルの内容を操作できるようになる。
MAGGOT	ラジコンがすべてミニサイズになる。
YUEFO	ラジコン選択画面でUFOが選べるようになる。

レッドラインレーサー

- 隠しマシン4台出現条件
トーナメントモードでエキスパートクラス最後のエンペラーGPで優勝すると、ANORAK、SKITZ、HOVERBIKE、ROGER ROCKETTという4台の隠しマシンが出現する。



READY2 RUMBLE BOXING
~打ち込みめいのメガトンパンチ!!~

- チャンピオンシップモードでDAMIEN BLACK出現
チャンピオンシップの名前入力画面で「POD 5!」と入力する。すると、最初からDAMIEN BLACKが選べる。

レンタヒーローNo.1

- レнтаヒーローNo.1 隠しイベントの発生条件
①レンタの古いマシン 預金、手持ちのお金を合わせて2000ゴードを下回っているときに、オートリーのGIGOに行き、古いマシンの前にいる店員に話しかける。
②フリオ君の退院祝い サランちゃんを病院に連れ戻したあとで、次の依頼の進行中に病院の前を通りかかると発生。
③ミルキーさんのダイエット 何度も戦場に負けながらゲームを進めていくと発生。



Neo BLACK or...

BURNING PUBLICIST! FUMIO KUROKAWA

黒川文雄の COLUMN

今週のお題

生産終了

1月24日の新聞報道から1週間後、セガは自らドリームキャストの生産中止を発表した。オマケの自社の大物ソフトをライバル機に出すという発表もしたが、セガファンのショックは大きかったはずだ。セガの株価は順調に上昇しているが、お客であるDCユーザーへの段階的な配慮も欲しかったとも。まあ、そうも言ってもらえない事情もわかるがね……。

【黒川文雄・プロフィール】

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガにて「バーチャファイター」シリーズを中心に宣伝プロデューサーに参画。その後独立し、ソフトウェアの宣伝プロデューサー会社マーベリックで活動。現在は主にコンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」で宣伝業務を担当。

【黒川文雄・近況?】

このところ日曜日になると雪が降る(2週連続)。慣れない雪かきなどをすると体の節々が痛む。同時に急激な寒さで体が弱る。ちょっと風邪気味。それと先週は毎日帰宅が午前3時頃……予算作りで大変だよ。(黒川)

とうとう、この時が来てしまった。誰もが予想をしながらも、決して口に出して言うことはなかった事実。なんと悲しい別れの到来……。今回の件は、時代の変化、時代の移ろいを明確な事象をもって感じさせられることになった。いつの世も「別れ」とは悲しいものである。しかし、なんと後味の悪い別れだ。というのも明確な別れの言葉がセガから出る前に、新聞報道でのリーク(1月24日)があったこと。そして、その1週間後の1月31日、セガは夕方から緊急会見を都内のホテルで開き、ドリームキャストを3月末で生産中止することを正式に表明するに至った。同時にセガのホームページには、「SEGAは存続し、SEGAのDNAは生き続ける」と題した文章がアップされ、ユーザーからの声が届くようにメールでの意見送信もできるようになっていた。マスコミは、DC導入期からのセガの

派手な宣伝展開などを再びオンエアし、「セガは敗者!!」として大きく報道をしたが、セガの発表がユーザーに与えたショックは、そんな動きとは比にならないモノだろう。「バーチャファイター4」「サクラ大戦」シリーズなど、まさに虎の子のソフトがPS2に。そしてゲームボーイアドバンスには、「ソニック」シリーズなどが投入されることが発表されたのだから。そもそも、昨年末に流された「任天堂がセガを買収する」というガセネタ以降、このところセガのニュースが立て続けに流れ続けたが、今思えば「任天堂がセガを買収」というネタは、今回の情報を歪曲して受け取ったアナリストたちの誤報だったのかと思うと、合点がいく。だが、今となってはそんなことはどうでもよい。赤字部門と言われ続けながらも、長年家庭用ハードウェア市場にチャレンジしてきたセガのハード戦略は、ついに勝利を得ることなく終わりを告げたわけだ。おそらくセガは、ソフトウェアカンパニーとして生まれ変わることによ

て、会社の財務体質が大幅に改善され、収益性の高いソフトウェアプロバイダーに変わる……のだろう。しかし、熱心なセガファンにしてみれば、非常に残念なことだ。熱心なセガファン——それらの人たちによって、SG-1000、マークIII、メガドライブ、セガサターン、ドリームキャストへと、セガのハードは変遷を辿ってきたわけだ。彼らはそんなセガが好きで好きでたまらなかったはずである。僕の連載コラムには敏感に拒否反応を示す(まあ、読んでくれるだけでもありがたいのだが)セガを支えてきたコアなファン達に対して、今回のセガの発表は「裏切り行為」と言えなくはない。だが、ある意味最高の二番手ポジションを常にキープしてきたセガハードも、ついにその歴史が終わるわけだ。かつてのライバルであった任天堂、そしてソニーコンピュータエンタテインメントのハードに対して、ソフトを供給するというのだ。いや、忘れてはいけない、マイクロソフトの「Xbox」やゲームボーイアドバンスにも

ソフトを供給するのである。僕の中では、永遠なる二番手というイメージがあったセガだが、ずいぶんと周回遅れの感は否めなかった。1998年3月期に上場以来初の赤字決算となつてから、今日まであまり良いことはなかったセガ。今ではどうだか知る由もないが、大川社長の思い入れとは正反対に、DC事業撤退の正式表明をした翌日も、セガの株価はストップ高を記録した……(その後はやや落ちたが……)。なんと皮肉なものだ。稼ごうと思っていたビジネスをやめると発表した途端に、この株価上昇率ではDCも浮かばれまい(いや、浮かばれるのか……)。この先セガの行方はどうなるのだろうか……。単にDCというハード事業をやめただけでは改善はしないと思う。問題は、まだまだ山積みのままなのではないだろうか? 根本的な改革を一体全体誰がやってくれるのか……(それが香山氏なのかかもしれないが)。だが、これからが、本当の始まりなのだ。改めてセガの今後と未来に注目していきたい。

ゲーム業界今週のニュースヘッドライン

1/29 → 2/2 いろんなニュースが飛び交ったこの週。驚くべきは大川社長の850億円セガに寄贈の話だろう。あの人の1億は、我々の1万円……とあって気も?

<p>5 タイトー、アジアに進出</p> <p>タイトーはアジア地域で携帯電話向けのコンテンツ配信事業を始める。第1弾として2月より韓国でゲームの有料配信サービスを開始する。また台湾、香港、シンガポールでも現地企業と交渉の入り配信中。今年半ばにも事業化する方針。日本では携帯電話を通じたインターネット接続サービスの利用者数はすでに2600万人以上に上るが、アジアは今後、爆発的な普及が見込まれる地域。携帯電話によるネット接続サービスの拡大をにらみ、配信事業を本格化する体制を固める。(LYCOS 1/29)</p>	<p>4 スクウェアは許さん!?</p> <p>任天堂の山内溥社長はこのほどブルームバーグニュースの単独インタビューに際し、3月21日に発売予定の次世代携帯ゲーム機「ゲームボーイアドバンス」(GBA)の受注台数が現時点で、270万台に達していることを明らかにし、今後の見通しに関して語った。任天堂はGBAの発売時に、自社ソフトを4タイトル投入する予定で、ここでもすでに合計140万本の注文を受けている。しかし、4タイトルには「ポケモン」は含まれていない。山内社長は「残念ながら開発が間に合わなかった。夏ぐらいには発売したい」と語った。GBAには、サイドバーティから20タイトル前後のソフトが同時投入される予定で、流通業者に加え、ソフトメーカーの期待の大きさも伺える。山内社長はこうした背景を「ほかにも売れるものがないからじゃないか」と分析した。任天堂は3月にGBAを100万台出荷、7月の北米発売などに備え、少しずつ出荷台数を増やし、来期中に2400万台、2500万台を出荷したい考えとのこと。スクウェアが任天堂向けにゲームソフト供給を再開する可能性については、スクウェアとの関係再開を完全に否定した。任天堂とスクウェアは、任天堂にゲームソフトを独占的に供給してきたスクウェアが1996年にソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)のPS向けにソフトを供給する体制に移行して以来、それまでの親密な関係が「決裂」したと言われている。しかし、スクウェアが最近開催した投資家説明会で、「ファイナルファンタジー」シリーズをGBAに投入しない意向を示したことで、市場では「任天堂とスクウェアの関係が復活するのではないか」との憶測が広がっていた。山内社長はこれに対し「何を言っても自由だが、契約する意思はない。将来的にも可能性は低い」と断言。スクウェアの希望を退ける意思を明らかにした。また山内社長は、ビル・ゲイツ率いるマイクロソフトのゲーム機参入については、「また山内社長は、ビル・ゲイツ率いるマイクロソフトのゲーム機参入については、ビル・ゲイツ氏は大経営者であることは世界中が認めているが、彼も人間だから知らないこともあろう。それがゲーム。相撲を知らない人が横綱と相撲を取ることにはできない」と指摘。ゲームビジネスでのマイクロソフトの成功は難しいのではないか」と述べ、かつてのスクウェアが「結果は1年もすれば見えてくるのではないかと」余裕をうかがわせ、自社のゲームキューブについては「ソフト次第。ソフトでどれだけの違いを打ち出すことができるか。これは出してみたいとは思わない」と述べ、かつての成功が「かかっている」と説明した。なお、任天堂は5月に米国で開かれる世界最大のビデオゲーム展示会で、ゲームキューブと同ゲーム機向けソフトを展示する予定だ。(LYCOS 1/29)</p>	<p>3 iモードとPS、海外でも提携</p> <p>NTTドコモとソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)は1月29日、ドコモのインターネット接続サービス「iモード」と、SCEのPSを連動させる新サービス「iモード」を海外でも行うと発表した。AT&Tワイヤレスなどドコモが提携している欧州とアジアの携帯キャリア6社と組み、欧米やアジアを対象地域とする。サービス開始時期は未定。ドコモは6社に対し、iモード技術を提供し、SCEはソフト開発を共同で進める。ドコモはテレコムイノベーション以外の5社に出資しており、年内にもドコモ、オランダ、ベルギーの3カ国で、海外初のiモードサービスを開始する。ドコモは日本でも携帯電話の加入者数約6割を握っている。だが、市場が成熟してきたため、海外市場の開拓に活路を見出すという。海外の携帯電話会社への出資を積極的に繰り返してきたのは、独自サービスのiモードを使ってもらうため。iモード普及の力になるのは、コンテンツで、ドコモはSCEのソフトを味方につけたわけだ。なぜならSCEが2000年3月期に出荷したソフト本数の85%は、海外向けだった。一方、SCEにもiモードが広がる。ライバルの任天堂は、家庭用のゲーム機と持ち歩き可能な携帯型ゲーム機の内容に「相互性」を持たせる戦略を進めている。これに対抗して、SCEもドコモと組むことで、より多くのソフトユーザーを獲得する狙いだ。(LYCOS 1/29)</p>	<p>2 米ディズニー、ネット事業からの撤退検討</p> <p>米ウォルト・ディズニーはインターネット事業部門の人員削減や子会社ゴードット・コム・ポータルサイトの事業からの撤退を含め、不採算のネット部門の見直しを検討し始めた。アイズナー会長は「もしポータルサイトが単なる検索用になってしまえば、それは我々が求めていないものではない」と語った。また、同社のアイズナー社長は無料の電子メールサービスなどを含むポータルサイト事業が、長期的に安定した収益を見込めるかどうか疑問を投げかけた。ゴードット・コム社の事業見直しは、ディズニーのネット事業に対する考え方が急速に変化していることを示している。数週間前までアイズナー会長は、たとえ同業他社がネット関連事業を縮小しても同業への投資を続ける」と述べていたのだから……。(NICKEL NET 1/29)</p>	<p>1 コナミの大型買収</p> <p>経営再建中のマイカルが、スポーツクラブ「エグザス」などを運営する傘下の東証一部上場「ビブル」をコナミに売却することがわかった。マイカルはこれにより約700億円を調達できる見通しで、1兆1600億円にのぼる有利子負債の圧縮計画が具体的に動き出す。売却先をコナミにしたのは、これまでのダン・スゲーにダイレクト機能が付いた家庭用ゲームソフトの共同開発などの実績があるため。ビブルの施設が、マイカルのショッピングセンターなどの主要施設になっていくことから、株式売却後も良好な関係を維持できるかどうかを売却先選定の優先条件としたとみられる。コナミはビブルに役員を派遣するなどして、経営に直接参加する方針。(夕刊フジ 1/29)</p>
--	---	---	---	--

新作アニメ情報

アニメモン

新作VIDEOやDVD-VIDEO、CSやCATVまで、
アニメの新作情報をすばやくお届け!!

孤独な魂が出会ったとき、過酷な運命の行き着く先は……

TV アルジェントソーマ VOL.1

ビクターエンタテインメント
各5,800円(税別)
各約50分収録

VIDEO セルオンリー/VIVF-32

DVD-VIDEO セルオンリー/VIBF-56

LD

企画：サンライズ/チーフライター：山口宏/キャラクターデザイン：村瀬修功/メカデザイン：山根公利/音響監督：藤野貞義/音楽：服部克久、DJ K.HASEGAWA (KH-R)/監督：片山一良 ほか/キャスト タクト・カネシロ&リウ・ソーマ：保志総一郎、ハリエト・パーソロミュー&マキ・アガタ：桑島法子、ラ・イネス：紗ゆり、マイケル・ハートランド：中田譲治、ダン・シモンズ：子安武人、ギネビア・グリーン：井上喜久子、スー・ハリス：堀江由衣 ほか



2月21日発売予定

© サンライズ・ビクターエンタテインメント



フランクがタクトやハティの運命を狂わせてしまう……。



マキに似た容姿を持つ少女ハティ(声：桑島法子)。フランクと心を通わせることからフューネラルに保護されるが……。



突如宇宙より飛来するようになった謎の存在エイリアン。地表に降りると北米のある地点を自指すが、その目的は不明。

STORY

2054年、突如として宇宙から飛来したエイリアンと人類は交戦状態に陥った。それから5年後——宇宙工学を学ぶ学生タクトは、恋人のマキからのメールで、エイリアン研究所“モルグ”にたどり着く。そこでは、エイリアンの死体を用いて人造の巨人を生み出す研究がひそかに行われていた……。

テレビ東京&アニメシアターX (CS・CATV局)で好評放送中のアニメ「アルジェントソーマ」の第1巻が、早くも2月21日にVIDEO&DVD-VIDEOでリリースされる。

2000年10月から放送中の本作は「無限のリヴァイアス」と同じサンライズのスタッフチームが制作した本格SFもの。しかもほかのサンライズ作品同様、単なるSFアクションものでは終わらない。人に造られた孤独なモンスター“フランク”や、フランクと心を通わせることができる少女ハティ、フランクのために心と体に傷を負った青年タクトの過酷な運命と出会い、復讐と葛藤、そして再生と愛をテーマとした壮大なヒューマンドラマになっている。

第1巻には第1話と第2話を収録。ジャケットイラストは村瀬修功描き下ろし。なお、第2巻は3月23日、第3巻は4月21日に発売予定。



リウ・ソーマ

(声：保志総一郎)
エイリアン迎撃部隊“フューネラル”に着任した青年。過去を捨ててエイリアンに復讐を誓った、タクトの新たな姿。



ダン・シモンズ

(声：子安武人)
フューネラルの隊員。文武両道のエリートで正論を振りかざす正義感の強い真面目な青年。リウをライバル視する。



タクト・カネシロ

(声：保志総一郎)
金属工学を研究する青年。恋人からのメールによって訪れたエイリアン研究所“モルグ”で事故に巻き込まれる……。



マキ・アガタ

(声：桑島法子)
生物工学を研究するタクトの恋人。モルグで恩師であるノグチ博士のエイリアン研究を手伝っていたが……。

「アルジェントソーマ」公式ホームページ

「アルジェントソーマ」の最新情報が知りたいのならここへ。リリース情報やキャラクター設定、ストーリーダイジェストなどが紹介されている。なお、テレビ東京のサイトでは、番宣&最新放送話の予告ムービーを見ることができ、ビクターのサイトではOP&EDやBGMの一部を視聴できる。

- ビクターエンタテインメント <http://www.jvcmusic.co.jp/m-serve/tv/soma/top.html>
- テレビ東京 <http://www.tv-tokyo.co.jp/soma/index.html>
- AT-X <http://www.at-x.com/programs/200012/001201.html>
- サンライズ <http://www.nifty.ne.jp/rstation/sunrise/soma/soma.htm>

TOPICS

DVD-VIDEO

伝説のアニメ「吸血鬼ハンターD」が復活!

菊池秀行の原作による同名の小説(ソノラマ文庫刊)をもとに作り上げられた劇場作品「吸血鬼(バンパイア)ハンターD」が、2月21日にDVD-VIDEOで復活する。この作品は芦田豊雄(監督)、天野喜孝(キャラクタ

ーデザイン)、そして小室哲哉(音楽)という豪華なスタッフによって'85年に制作。科学文明が減んだ未来世界で、伝説から蘇った吸血鬼や魔物たちに立ち向かう孤高のハンター“D”の活躍を描いている。

バンパイア 吸血鬼ハンターD 2月21日発売予定

SME・ビジュアルワークス
3,800円(税別)
80分収録

VIDEO —
DVD-VIDEO セルオンリー/SVWB-7047

LD —



【吸血鬼ハンターD】©1985 MOVIC・SMEビジュアルワークス

『エルフを狩る者たち』

アニメシアター-X (AT-X) (スカイパーフェクTV!・ケーブル局)



原作：藤原イサヲ
監督：川越淳
キャラクターデザイン：石川賢
メカデザイン：鈴木藤雄

原作コミックがメディアワークス刊「電撃コミックガオ」にて連載中のファンタジーアニメ「エルフを狩る者たち」がアニメシアター-Xにて2月3日より放送中だ。

異世界に迷い込んでしまった淳平、愛理、律子。彼らはもとの世界に戻るため、エルフの肌にプリントされた呪文を手に入れるべく、今日もエルフを脱がし続ける！(全12話)

お問い合わせ先

イー・ディー・エックス
☎03-5405-7766
(受付時間/平日10:00~18:00)

『美少女戦士セーラームーン』

キッズステーション(スカイパーフェクTV!・ケーブル局)



©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映アニメーション

●2月14日(水)7:00~ スタート

5人の美少女戦士たちの活躍を描いた変身美少女アニメ「美少女戦士セーラームーン」が、2月14日からキッズステーションで放送開始。

このアニメは'92年から'97年にかけて5年・5シリーズに渡りテレビ放送されて大ヒットした、'90年代を代表するアニメのひとつ。放送されるのはセーラー戦士たちと妖魔との銀水晶をめぐる戦いが描かれる第1シリーズ(全46話)。

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)

●毎週土曜日 9:00

TV サクラ大戦TV 第六巻



2月25日発売予定

パンダイビジュアル VIDEO セル&レンタル/BES-2653
各6,000円(税別) LD
DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-0611

原作: 広井王子/キャラクター原案: 藤島康介/キャラクターデザイン: 松原秀典
◎2000年9月までTBS系で放送されていた「サクラ大戦」のテレビアニメ版。ついにアイリス専用の光武が完成するが、アイリスは光武搭乗を嫌がり……。第14話から第16話までを収録。ブックレット封入。

©SEGA・RED/TBS・MBS

TV 勝負師伝説 哲也 一巻



レンタル中(2月9日レンタル開始)

東映ビデオ VIDEO レンタルオンリー
各約47分収録 DVD-VIDEO レンタルオンリー
LD

原作: さいふうめい、星野泰視/シリーズ構成・脚本: 菅良幸◎2000年10月からテレビ朝日系で放送中の麻雀アニメ。終戦直後の昭和21年。のちに雀聖と呼ばれる青年・哲也は、さまざまな凄腕の玄人(パイニン)たちと出会い、命をも賭けて牌を握る! 第1話と第2話を収録。

©さいふうめい・星野泰視/講談社/「哲也」製作委員会

TV デジモンアドベンチャー02 Vol.5



レンタル中(2月9日レンタル開始)

東映ビデオ VIDEO セル&レンタル/VCTM02650
各約90分収録 DVD-VIDEO セル&レンタル/DSTD06025
LD

原作: 本郷あきよし/シリーズ構成: 前川淳、吉本元希/キャラクターデザイン: 中鶴勝祥◎2000年4月からフジテレビ系で放送されている「デジモン」の第2シリーズ。本気で侵略を開始したカイザーの基地を発見した子供たちは、カイザーを倒そうと決意する。第17話から第20話までを収録。

*セル版は5月21日発売予定

©本郷あきよし・東映アニメーション

OVA ダーティペアFLASH 1st Stage



2月21日発売予定

バップ VIDEO
5,800円(税別) LD
DVD-VIDEO セルオンリー/VPBY-11204

原作・ダイアログ: 高千穂遙/監督: 須永司/キャラクターデザイン・総作画監督: 木村貴宏/メカデザイン: 宮武一貴◎デザインを一新し、'94年に全6話のOVAとして制作された「ダーティペアFLASH」がDVD-VIDEOに。第1話から第3話までを収録。同日に第2巻(VPBY-11205)も発売。

©高千穂&スタジオぬえ・サンライズ

OVA 新世紀GPX サイバーフォーミュラSIN VOL.3<最終巻>



2月21日発売予定

バップ VIDEO
5,800円(税別) LD
DVD-VIDEO セルオンリー/VPBV-11175

原作: 矢立肇/ストーリー原案・総監督: 福田己津央/脚本: 両澤千晶/キャラクター原案: いのまたむつみ◎人気レースアニメのOVAシリーズDVD-VIDEO最終巻。2ポイント差で迎えた最終戦。予選でゼロの領域で走り続ける加賀の疲労は限界に達し、事故を起こして……。ついに決着の時が!!

©サンライズ

OVA 真ゲッターロボ対ネオゲッターロボ 2



2月25日発売予定

パンダイビジュアル VIDEO セル&レンタル/BES-2537
各2,800円(税別) LD
DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-0484

原作: 永井豪、石川賢/監督: 川越淳/キャラクター&メカ原案: 石川賢/キャラクター&メカデザイン: 鈴木藤雄◎ゲッターパイロットとなったのは、ネオゲッターの合体訓練を行っていた。その頃、北アメリカ基地に異変が……。本編ほか映像特典を収録。ジャケットは石川賢描き下ろし。

©2000 永井豪・石川賢/ダイナミック企画・早乙女研究所

TV 浦安鉄筋家族 Vol.1



2月25日発売予定

パンダイビジュアル VIDEO
3,800円(税別) LD
DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-0627

原作: 浜岡賢次/監督: 大地丙太郎/キャラクターデザイン: 音地正行◎'98年7月に放送されたギャグアニメが、ロープライスのDVD-VIDEOに。浦安市に住む大沢木家を中心に超個性的なキャラたちが巻き起こす抱腹絶倒のギャグ。第1話から第16話を収録。第2巻(BCBA-0628)も同日発売。

©浜岡賢次/秋田書店・TBS

TV 金田一少年の事件簿 Vol.39「出雲神話殺人事件」



レンタル中(2月9日レンタル開始)

東映ビデオ VIDEO レンタルオンリー
約98分収録 DVD-VIDEO
LD

原案: 天樹征丸/原作: 金成陽三郎/漫画: さとうふみや◎2000年9月まで日本テレビ系で放送された推理アニメ。神話の研究で出雲を訪れたのはじめたち。そこで出雲大國を支えた8人の精霊たちの子孫たちと出会うが、その中の1人が何者かに殺されてしまう……。第132話から第135話を収録。

©天樹征丸・金成陽三郎・さとうふみや/講談社・読売テレビ・電通・東映アニメーション

MOVIE アリオン デラックス版



2月23日発売予定

パイオニアLDC VIDEO
5,800円(税別) LD
DVD-VIDEO セルオンリー/PIBA-3019

原作・監督・脚本・キャラクターデザイン・作画監督: 安彦良和◎'86年に劇場公開されたギリシャ神話を題材にした安彦良和原作のファンタジーロマンがニューマスター仕様のDVD-VIDEOに。本編ほか映像資料、静止画像のイラストギャラリー&キャラクター設定を収録。8ページのカラー解説書を封入。

©安彦良和・THMS

TV MOVIE 宇宙戦士バルディオス DVD-BOX2 (初回限定生産)



2月23日発売予定

パイオニアLDC VIDEO
15,000円(税別) LD
DVD-VIDEO セルオンリー/PIBA-1147

監督: 広川和之/キャラクターデザイン: 上條修/メカデザイン: 佐藤元◎'80年に放送された'80年代の代表的ロボットアニメの初回限定生産DVD-BOX。テレビシリーズ後半第25話から第31話、未放送3話、'81年公開の劇場版を収録。上條修描き下ろしBOX&佐野浩敏描き下ろしジャケット仕様。

©東プロ・国際映画社

ロロがある限りドリマガは続きます!! どうかわけで、「うんうん」も続くのです!!

某1月24日
なにげなくテレビを
見ていると……

さて次は今日の
株の値上がり
銘柄TOP5です

ソフトバンク.
セガ、
……

えっ

どうしたの
かな?

久しぶりに何か
いいニュースでも
あったのかな

セガ
DCのハードの
製造中止

↓

だーっ

ちょっと
セガ!!

以前お世話になった
ゲームプロデューサーの
人から年賀状

DCのソフトが
売れませぬ
にすけて〜

いろいろですく

#51. ある日のセガとかセガとかセガとかセガとかセガ

いや
まさかというか

とうとうと
いうか

ふくこまで
もったというか

アメリカじゃ
売れこみじゃないの?

さあ
やっぱり
今のうちにもう一台
買っておくべき
かな? DC

最近調子
悪いし
うちのDC

PS0用の
周辺機器を
買いそろえて
いいものか
どうか……

そんなしても
セガには
ソフトの方が
大もうけして

またハードを
出してもらいた
いものぞす

できれば
軽くてスリムで
大きなハードね

まあそれは
ともかく
ドリキャスト
マガジンは……

OH! FM
TOWNSは
一瞬でなくな
りたかな
SOFTBANK
……

ぐるぐる
クリ-4+と
デジタル
4チャンネル
は?

ヨコッタネ
じゃなく
オボエロ

おまけ
マイクロソフトの
X-BOXは……

DVD
5連続なんじゃ
ないかと思う
んですけど
どうでしょう

竹本泉: まが家 「手塚治虫 漫画大全集 DVD-ROM」が欲しいん
ですが 12万6000円……の ラー

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)
ドリームキャストマガジン編集部「竹本泉のいろいろですく」係まで送ってね。

アニメドラマ『地球防衛家族』の主題歌「SAMURAI」を歌うロック魂の伝道者！



「僕は、メイン・カルチャーに、アッパーカットをくらわす反逆分子」

LLYだが、彼にはじつに硬派な面があることを忘れてはならない。そしてそれこそが彼のクリエイトの原動力になっているのだ。

「『SAMURAI』の主人公の少年は僕自身のことでもある。“ROLLYが日本の音楽界に殴り込みをかける、おまえらを斬る!”という自信に満ちあふれています。そう見えないかもしれないが、僕はデビューから一貫してサムライのつもりでやってきたんです。いついかなる瞬間も王道のメイン・カルチャーに対して、強烈なアッパーカットをくらわす反逆分子である、と。しかし暴力や力だけでねじ伏せるのではなくて、誰も気がつかないヘンテコリン

ロック的感觉=サムライ・スピリッツである。それが凝縮された「SAMURAI」は、カッコ良さや笑いを含め、圧倒的パワーを持つ。

「僕がロックだと思う人はヴィンセント・ギャロやティム・バートン。『マーズ・アタック!』のあの感覚こそはまさしく僕が求めているロック感に近い。やるべきことは完全にやり、異常にヘソが曲がっている。彼の作品は作風が変わっても、根底にある彼のヘンな価値観がいつも黄金のように光り輝いている。僕もこれからいろんな音楽にチャレンジし、映画、テーマパーク、絵本なども作りたい。そして、そのすべてにおいて、自分の価値観にこだわって、誰もやりたがらないヘンな世界を追求していきたいですね。ミュージシャンは人の人生を狂わせるまでの魔性があるんだから、責任持ってやらなければ。ましてや人の物真似なんて絶対しちゃいけないと思いますよ」

(取材・文/藤野ともね)

撮影/宇賀神善之)

テクノ、ヘヴィメタル、グラムロックがせめぎあうハイパー・ポップなサウンドに、毒々しいヴォーカルが超・刺激的！ROLLYが歌うアニメドラマ『地球防衛家族』の主題歌「SAMURAI」は、まるで画面から飛び出さんばかりのカッコ良さなのである。

「ドラマの監督からスピード感のある、男の子っぽいガッツのある曲を、と要望があり“俺を抱き締めてくれ”というイメージはどうか、と提案があったんで

すね。そこから“俺を抱き締めろ”“甘えさせろ”というフレーズがひらめき、啓示があったかのように一瞬で曲ができました。宇宙時代の少年である主人公が持っているサムライ・スピリッツを、サムライという言葉を使わずに曲のイメージに封じ込めることができたと思っています」

そのビジュアルや発言から、テレビの音楽番組やバラエティ番組などで“オモシロ・キャラ”として定着した感のあるRO

な方向から斬り込んでいく。『SAMURAI』はその集大成となるバカバカしい音楽ができたんじゃないかと思います。

テレビに出ると、そういうのはロックじゃないという人もいるんですが、それは'60年代や'70年代のミュージシャンが作り上げてきた価値観でしかない。僕が思うロック・ミュージシャンのスタイルとは、お茶の間のおばさまをロック的感觉で魅了することです」

彼がもっともこだわるのは、

PROFILE

ろーりー 9月6日京生まれ。アニメ『地球防衛家族』(WOWOW/毎週火曜日 18:30~19:00/ノンスクランブル放送)のオープニングテーマソングとなる「SAMURAI」(ビクターエンタテインメント)を、1月24日にリリースしたばかり。「スカイパーフェクTV!ガイド」(東京ニュース通信社)、「Audition」(白夜書房)で連載を持つ。ドリームキャストユーザーでもあり、お気に入りのタイトルは「シーマン」。

メルクリウスプリティ

Mercurius Pretty

end of the century

A FANTASY SIMULATION GAME OF ALCHEMICAL
EDUCATION OF A SPIRIT



君はどんな育て方をするか？

ヴァーチャ
クリスタルの
全容は……？



そして
世界の
未来は……？

会話が
うまくいかない……

ゲーム好きでしょ マスター



すべてがわかる
この一冊！！

ゲームの流れに沿った形で、基本的なゲームの進行方法や、ホムンクルスの育て方を解説！ 各種パラメータをあげるにはどうしたら良いのか？ こんなホムンクルスに育てるにはどうしたら良いの？ などが、しっかりとわかる内容になっています。もちろん発生する各種イベントに関する内容やデータも掲載！ ユーザーがプレイする上で、必要な情報すべてが盛り込まれた1冊です！

好評
発売中！！



メルクリウスプリティ公式ガイド

A5判・160ページ
本体価格1400円＋税

© 2000 NECインターチャネル/LONGSHOT/スタック/HEADROOM



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



アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、ドリームキャストに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ部のとおりきれいに切り離し、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。

1 性別

- 男性 1
- 女性 2

2 年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

- | | |
|-------------|-----------|
| 01 小学生 | 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 |

4 よく読む雑誌は？(8冊まで)

- 01 ファミ通
- 02 ファミ通DC
- 03 Vジャンプ
- 04 電撃王
- 05 電撃PlayStation
- 06 ザ・プレイステーション
- 07 ファミ通PS
- 08 アルカディア
- 09 電撃G'sマガジン
- 10 ニュータイプ
- 11 ジーエム
- 12 ドリームキャストマガジンのみ

5 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

- 01 よい
- 02 ふつう
- 03 よくない
- 04 その他(具体的に要望を)

表1 今号の記事

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 01 週刊ドリマガニュース | 28 (☆) MSR-METROPOLIS STREET RACER- |
| 02 Weekly データステーション | 29 (☆) バイオハザードコード:ベロニカ完全版 |
| 03 ドリームキャストソフトスケジュール | 30 (☆) ファイヤープロレスリングD |
| 04 ドリームキャスト読者レース | 31 (☆) エンジェルプレゼント |
| 05 ドリームキャストソフトレビュー | 32 (☆) エアロダンシングi |
| 06 (連載企画)ドリマガなぜなに? 探検隊/版促ってなに? | 33 (☆) ストリートファイターZERO3 サイキョー一流道場 for Matching Service |
| 07 4号連続! バレンタイン応募者全員サービス | 34 (☆) ネットパチVI@VPACHI~CRお宝探検隊~ |
| 08 今週のドリマガTOPICS/今後のセガとDCを香山氏が語る! | 35 (ドリームキャストCOMPLETE GUIDE) ファンタシースター オンライン |
| 09 (海外DC事情通) シェンムー US版 | 36 (☆) エルドラドゲート 第3巻 |
| 10 (ドリームキャスト特報) サクラ大戦3 ~巴里は燃えているか~ | 37 (連載) 週刊ガブリ魂 |
| 11 (☆) シェンムー II | 38 (☆) ファइटリングバイパス2 |
| 12 (☆) 火焰聖母~The Virgin on Megiddo~ | 39 (☆) ギガウイング2 |
| 13 (☆) ラブひな スマイル・アゲイン | 40 (☆) サカつく特大号~J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!~ |
| 14 (☆) ガンダムバトルオンライン | 41 (連載) ギルティギアイリュージョン |
| 15 (☆) 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン | 42 (連載) オフィシャルファンサイト グラディニアII~風の便り~ |
| 16 読者投稿コーナー 週刊ドリマガ広場 | 43 セガ「ぐるぐる温泉」チーム公認! ドリマガ温泉組合 |
| 17 (コラム) 葉山宏治のディープ工場 | 44 ウェルカム トゥ ワウエンターテイメント! |
| 18 (コラム) 岩垂徳行ワールド MusicParadise | 45 ヒットメーカー・トラスト!/エアトリックス |
| 19 (コラム) 南央美のOmi in WANDERLAND | 46 (セガアーケード特報) プラネットハリアーズ |
| 20 (特集) 最新特選裏技大事典 | 47 気刊 機! 帝都ジャーナル(改) |
| 21 黒川文雄のneoBLACK or... | 48 Dream A Girlスペシャル/釈由美子 |
| 22 ANIMON(アニモン) | 49 (連載) ぐるぐるクリーチャー 作/ウエクスユミコ |
| 23 (連載) サムシング吉松劇場 | 50 はごさきにいたままのWeekly DreamCast rology~今週の星占い~ |
| 24 (連載) 竹本泉のいろいろですく | |
| 25 (連載) ラジカルコミュニケーション/ROLLY | |
| 26 (ドリームキャスト新着情報) ハンドレッド ソード | |
| 27 (☆) EVE ZERO 完全版 ark of the matter | |

6 このアンケートハガキを出す頻度は?

- 01 毎号出す
- 02 プレゼントがほしいときは出す
- 03 ときどき出す
- 04 はじめて出す

7 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。

8 あなたは連載マンガ「ぐるぐるクリーチャー」のキャラクターでは誰が好きですか?(よろしければ理由もお書きください)

- 01 ぐるぐる
- 02 あおいちゃん&人面あおいさん
- 03 メイシーさん
- 04 あやせくん
- 05 うさぎ
- 06 ゆっきいちゃん
- 07 その他

9 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。

10 表2から持っているハードをあげてください。(8つまで)

11 表2から購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいドリームキャストソフトを10本まで選んで答えてください。

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 <table border="1"><tr><td>2</td></tr></table>	2	<table border="1"><tr><td>09</td></tr></table>	09	<table border="1"><tr><td>23</td></tr></table>	23	<table border="1"><tr><td>1</td></tr></table>	1
2							
09							
23							
1							
◆悪い例 <table border="1"><tr><td>2</td></tr></table>	2	<table border="1"><tr><td>9</td></tr></table>	9	<table border="1"><tr><td>23</td></tr></table>	23	<table border="1"><tr><td>7</td></tr></table>	7
2							
9							
23							
7							

複数回答の設定の場合、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 | 19 プレイステーション |
| 02 ビジュアルメモリ | 20 プレイステーション2 |
| 03 (DC用)アーケードスティック | 21 ポケットステーション |
| 04 (DC用)レーシングコントローラ | 22 セガサターン(互換機を含む) |
| 05 ドリームキャストガン | 23 メガドライブ |
| 06 ドリームキャストキーボード | 24 PCエンジンシリーズ |
| 07 ドリームキャストマウス | 25 ワンダースワン |
| 08 VGAボックス | 26 ワンダースワンカラー |
| 09 ぶるぶるぱっく | 27 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 | 28 ゲームボーイカラー |
| 11 つりコントローラ | 29 ゲームボーイアドバンス |
| 12 (DC用)ツインスティック | 30 NEO・GEOポケット |
| 13 (DC用)マイクデバイス | 31 NEO・GEOポケットカラー |
| 14 (DC用)Zipドライブ(仮称) | 32 デスクトップパソコン |
| 15 ドリームアイ | 33 ノートパソコン |
| 16 スーパーファミコン | 34 携帯電話・PHS |
| 17 NINTENDO64 | 35 DVD VIDEOプレイヤー |
| 18 ニンテンドーゲームキューブ | 36 Xbox |

表3 ドリームキャストソフトリスト

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 001 アウトトリガー | 049 鄭問之三國誌 |
| 002 アクアパニック | 050 ちQのトモダチ |
| 003 As Snow... (仮) | 051 Dee Dee PLANET (ディーディープラネット) |
| 004 ALEXANDER The road to Percia | 052 10SIX (テンシックス) |
| 005 EVE ZERO 完全版 ark of the matter | 053 ToeJam & Earl |
| 006 井上涼子~ルームメイト~ | 054 虹色天使 |
| 007 イノセントティアーズ | 055 ネットパチ2001@VPACHI (仮) |
| 008 ILLBLEED (イルブリード) | 056 BIOHAZARD CODE: Veronica 完全版 |
| 009 ウッディ・ウッドベッカー レーシング | 057 パチスロ帝王ドリームスロット(仮) |
| 010 エイリアンフロント | 058 パチってちょんまげ(仮) |
| 011 es (エス) | 059 HAPPY★LESSON |
| 012 SD飛龍の拳列伝EX (仮) | 060 バトルビースター |
| 013 「NFL2K」シリーズ | 061 ハムナプトラ~失われた砂漠の都~ |
| 014 NFL 2K1 | 062 はるかぜ戦隊Vフォース 一翼の向こうに~(仮) |
| 015 「NFL2K」シリーズ | 063 春雨曜日 |
| 016 NBA 2K1 | 064 バルダース・ゲート |
| 017 「NBA2K」シリーズ | 065 パワージェットレーシング2001 |
| 018 NBA HOOP2 | 066 パワースマッシュ2 |
| 019 MSR-METROPOLIS STREET RACER- | 067 Pia♥キャロットへようこそ!!2.5 |
| 020 エルドラドゲート | 068 ビクトリーゴール2001(仮) |
| 021 ガイアマスター | 069 ビックリマン2000 仮名レオン新帝の陰謀 |
| 022 火焰聖母~The Virgin on Megiddo~ | 070 飛龍の拳列伝(仮) |
| 023 カルドセプト セカンド | 071 ファーネーション |
| 024 ガンダムバトルオンライン | 072 ファイヤープロレスリングD |
| 025 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン | 073 フライトシミュレーター(仮) |
| 026 Canvas~セピア色のモチーフ~ | 074 プリンセスメーカーコレクション |
| 027 グリンチ | 075 Brave Knight |
| 028 ぐるぐる温泉2(仮) | 076 フレグランスティール(仮) |
| 029 クレイジータクシー2 | 077 Floigan Brothers |
| 030 Close to~祈りの丘~ | 078 Project Propeller Online (仮) |
| 031 K-Project(仮) | 079 ブロ指南麻雀「兵」DX |
| 032 ゲットパス2 | 080 マジック:ザ・ギャザリング |
| 033 こみっくパーティー | 081 マリー&エリーのアトリエ for DC(仮) |
| 034 サクラ大戦3~巴里は燃えているか~ | 082 ミステリート~不可逆世界の探偵紳士~ |
| 035 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3 | 083 メモリーズオブ2(仮) |
| 036 シェンムー II | 084 モンスターブリード |
| 037 新スペースチャンネル5(仮) | 085 モンスターをつくろう! |
| 038 スーパーロボット大戦α | 086 ラブひな スマイル・アゲイン |
| 039 セガガガ | 087 Littledream |
| 040 センチメンタルプレリユード | 088 LitherB~リルハーブ~(仮) |
| 041 ソニックアドベンチャー2 | 089 リングエイジ |
| 042 Dark Eyes(仮) | 090 LE MANS 24 HOURS |
| 043 ダービーオーナーズクラブ オンライン | 091 READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2 |
| 044 DYNAMIC GOLF | 092 恋愛麻雀「メルティスクール」(仮) |
| 045 type_X~spiral nightmare~ | 093 ロードスター |
| 046 タコのマリネ | 094 WORLD SERIES BASEBALL 2K1 |
| 047 ダビつく2(仮) | 095 「WORLD SERIES BASEBALL 2K」シリーズ |
| 048 WWF ROYAL RUMBLE | 096 www.サッカー~参加者募集~ |

※アンケートハガキの欲しいプレゼント番号はドリマガニュース内(P7)のプレゼントと読者プレゼント(P152)のプレゼント共通です。希望する場合、番号(アルファベット)と商品名を必ず記入してください。

週刊

新作も攻略もこれ1冊でOK

ザ・ゲーム攻略

2001 Vol.232

2.23

特別定価420円



好評発売中

毎週金曜日発売

特報が2連発! MGS2の新着情報&あのウワサの新作情報が登場だ!!

メタルギア ソリッド2 サンズ オブ リバティ
無駄無駄アアツ! でおなじみの作品が帰ってきた!

そろそろ物語も佳境に……そのほかにも、戦いに役立つ情報を指南するぞ!!

PS2大攻略 鬼武者

そのほか、首都高バトル0、エクスターミネーション、ポポロクロイス物語Ⅲ、トゥルーラブストーリー3などの最新情報。攻略では、機動戦士ガンダム、DOA2 ハード・コア、はじめの一步 VICTORIOUS BOXERSなど、PS2&PSのタイトルが満載!!

※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。

GAMESPOT JAPAN NEWS

Illustration: 胸都えーじ



GAGraphic

(C)2000 KOGABO STUDIO, INC. SOFTBANK Publishing GAMESPOT JAPAN

「ハートフルメモリーズ」オリジナル小説, 大好評連載中!
▶ <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/ga/>

GAMESPOT JAPAN

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		
デジモンアドベンチャー02 ディーワンティマーズ パーフェクトガイド	880円(税別)	WSC
とらいあんぐるハート ビジュアルファンブック	1,800円(税別)	資料集
ファンタシースターオンライン ナビゲーションガイド	1,800円(税別)	DC
スーパーロボット大戦COMPACT2 第3部: 銀河決戦篇 パーフェクトガイド	1,300円(税別)	WS
DOA2 ハード・コア パーフェクトガイド	1,800円(税別)	PS2
サカつく特大号 -J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!- コンプリートガイド	1,800円(税別)	DC

2月中旬

FAVORITE DEAR 純白の預言者 公式コンプリートガイド	1,600円(税別)	PS
燃える! ジャスティス学園 パーフェクトガイド	1,600円(税別)	DC
ギルティギア ゼクス オフィシャルガイド ドリームキャスト版	1,800円(税別)	DC

2月下旬

ハンドレッドソード パーフェクトガイド	1,600円(税別)	DC
エアロダンシングi 公式コンプリートガイド	1,500円(税別)	DC
つくない ~tsugunai~ 公式ガイド	1,400円(税別)	PS2
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP パーフェクトガイド	1,800円(税別)	PS/DC



燃えろ! ジャスティス学園

燃えろ!ジャスティス学園 パーフェクトガイド

あなたのジャス学ライフを
パーフェクトにガイドします!

★徹底したキャラクターデータ ★緻密な対人戦アドバイス
★怒濤のエディットキャラクター解析 ★すべての隠し要素を公開

2月中旬発売予定

A5判/全232ページ/オールカラー
本体価格1,600円+税 ISBN4-7973-1493-1

©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.

GUILTY GEAR X

[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]

ギルティギア セクス オフィシャルガイド ドリームキャスト版

GGXの真髓を徹底追求!

- ★各キャラクターの基本性能から各種必殺技を徹底解析
- ★対CPU戦・対人戦それぞれの詳細な攻略データを掲載
- ★GGX上級者をも唸らせる、マニアックなテクニックまでカバー
- ★ドリームキャスト版GGXの、唯一無二の徹底攻略本

2月中旬発売予定

A5判/全256ページ/オールカラー
本体価格1,800円+税 ISBN4-7973-1492-3



©Sammy 2000/©1998,2000 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

**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/>

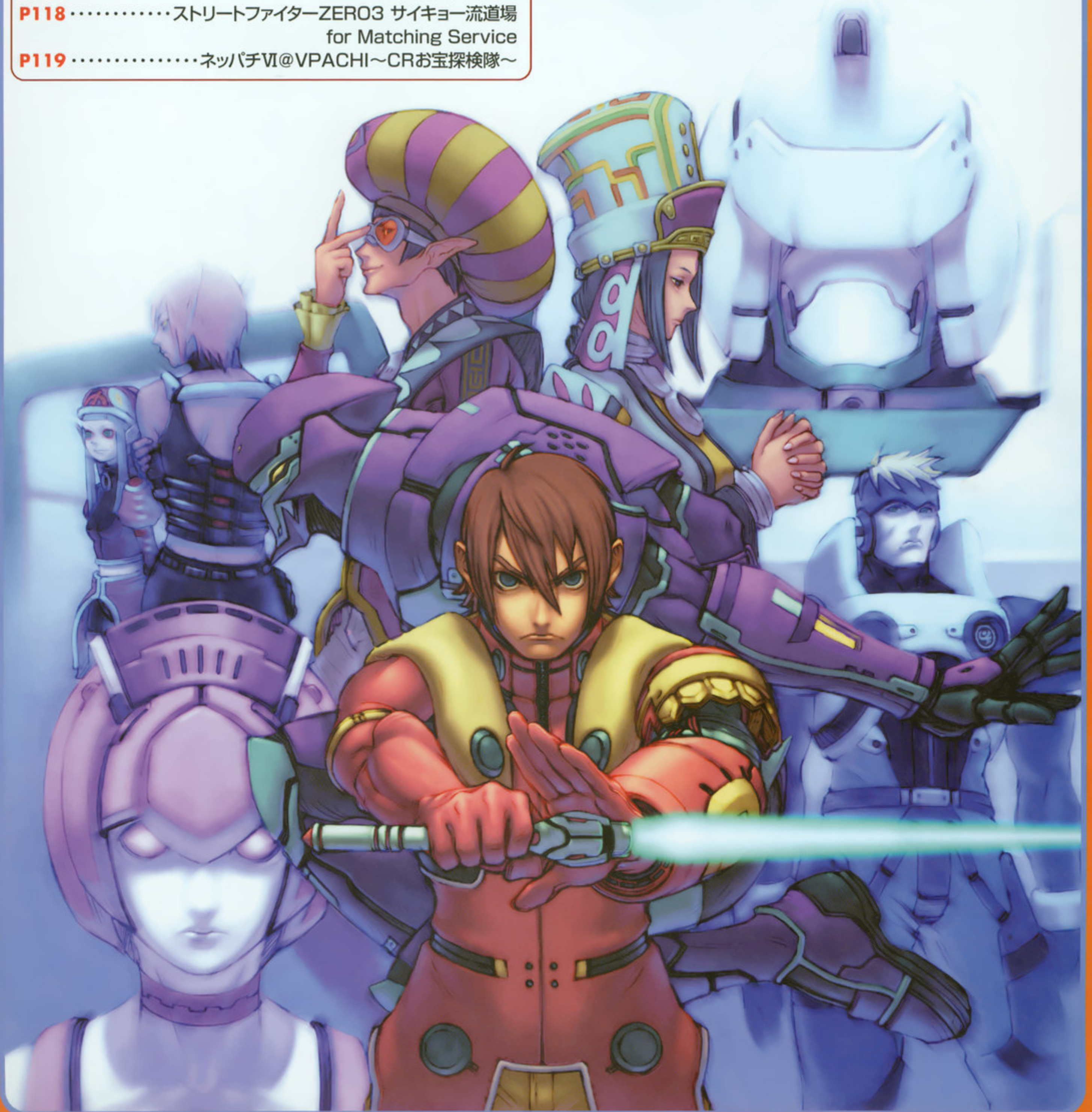
●左記のホームページからご購入できます。宇宙イチ速いゲーム情報はココで! <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>
●ご不明な点は、SOFTBANK BOOKSサポートまでお問い合わせください。※土・日・祝日を除く10:00~12:00 13:00~17:00
Eメール: sbp-support@softbank.co.jp 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 TEL: 03-5549-1201 FAX: 03-5549-1212

発売前のDC新作タイトル ドリームが新着情報

- P100ハンドレッド ソード
- P104EVE ZERO 完全版 ark of the matter
- P106MSR-METROPOLIS STREET RACER-
- P108バイオハザード コード:ベロニカ 完全版
- P110ファイヤープロレスリングD
- P112エンジェルプレゼント
- P114エアロダンシングI
- P118ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場
for Matching Service
- P119ネッパチVI@VPACHI~CRお宝探検隊~

詳しい！ 役立つ！ ドリームが徹底攻略

- P120ファンタシースターオンライン
- P124エルドラドゲート 第3巻
- P128ファイティングバイパース2
- P130ギガウイング2
- P132サカつく特大号
~J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!~



ネットワークへの接続から対戦までの詳細を総チェック!

「ハンドレッドソード」最大の楽しみであるネットワークモード。このモードで対戦するためには、対戦専用のサーバーにアクセスする必要がある。サーバーに接続してから対戦を終えるまでの詳細を、チャートを使って解説していこう。



ネットワーク対戦ができます

ネットワーク対戦には、電話回線とプロバイダーとの契約が必要。

@barai版はネット対戦もできる!

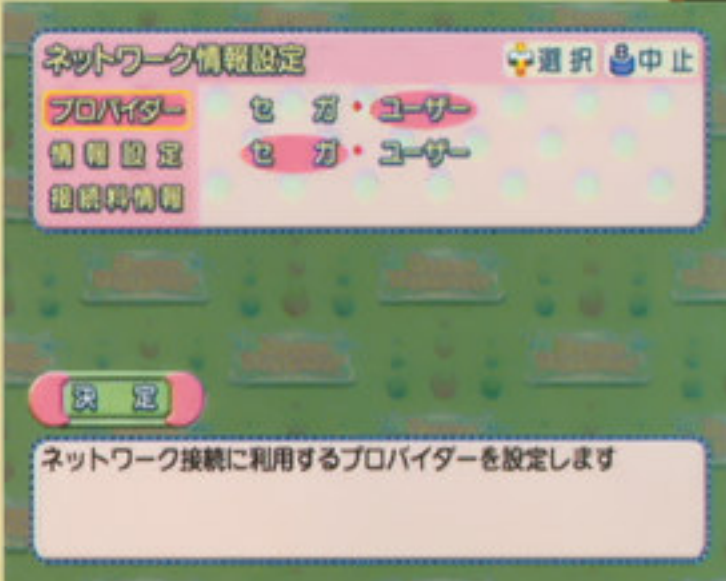
2月8日に発売された@barai版でも、ネットワーク対戦モードのプレイが可能だ。ただし、キー解除前に遊べるネットワーク対戦は、2つのマップのみとなっている。もちろんキー解除すれば、製品版と同じくすべてのモードとマップで遊べるようになるぞ。

一部機能制限はあるが、通信対戦ももちろん遊べる。



ネットワーク対戦で遊ぶには、まずインターネットに接続できる電話回線が必要になる。そして、対戦サーバーに接続するためには、一度ISAOにユーザー登録したドリームキャスト（ログインのためにISAOのIDとパスワードが必要）と、接続のためのプロバイダーの準備も忘れてはならない。ISAO以外のユーザープロバイダーでも利用できるが、通信情報が良好なプロバイダーのほうが快適にプレイできる。「ハンドレッドソード」はサーバー利用料金が必要ないので、通信料金とプロバイダー料金のみで遊べるぞ!

ネット接続に必要な手続きは!?



「ドリームパスポート3」を使ってのISAOへのユーザー登録は必要不可欠だ!

サーバー使用料は無料!!

対人戦がめちゃ熱い!! ネットワークモードと対戦の楽しさを総力レポート



発売前の特別企画!
ゲーム誌対戦の魅力を迫る!!

ドリマガ体験版に続き、@barai版が発売開始! すでに「ハンドレッドソード」にどっぷりハマってる人も、通常版の発売日を待ってる人も要注目!! 「ハンドレ」最大の魅力、ネットワーク対戦を実況中継するぞ!

100% ●セガ/スマイルビット●2月15日発売/5,800円(通常版)/発売中(2月8日発売)/980円(@barai版)

1~4人 VM使用ブロック数: 27 ティスク: 1枚

SLG (ネットワーク対戦シミュレーション)

プラットフォーム: PS2, PC, Dreamcast

ホームページアドレス: <http://hundred.dricas.ne.jp/> 備考: @barai版のキー解除には2,980円必要です(2月15日開始)

先週の体験版は遊んでくれましたか? 遊んでくれたなら、きっとおもしろいって思うはず! ネットワークに接続して、刻一刻とリアルタイムに状況のわかる戦場での駆け引きを、ぜひ楽しんでくださいね!

ネット対戦の遊び方

① ネットへ接続

② バトルサーバー選択

③ チャットルーム

④ ゲーム

⑤ 結果報告

① ネットへ接続

インターネットへの接続環境が整ったなら、ネットワークモードの選択画面で「Battle」を選べば自動的に接続を開始する。ネットには熱い対戦相手が待ってるぜ！



接続中は登場キャラがいろいろな動きを見せてくれる。

4つの国を自由に選択

対戦プレイ時には、ゲームに登場する4カ国のから1つを選んで戦うことができる。各国の兵力にはそれぞれの特徴があるため、戦術を理解することが勝利のカギとなる。同国対戦もできるようになっているので、場合によっては4カ国全部ナルアヴァルで戦うというシチュエーションもありえる。



②③ バトルサーバー選択 & チャットルーム

ネットに接続すると、ハンドルネーム(ネット上での名前)の登録となる。VM1つにつきハンドルネームは3つまで登録できるぞ。バトルサーバー選択後は、チャットルームで対戦相手を見つけてゲーム開始となる。チャットルームでは、友達の検索も可能だ。気の合う仲間を見つけ出せ！



現在のサーバー数は6つ。どこに接続しても内容は同じだ。

同じチャットルーム内に誰がいるかは、一目でわかる仕組みになっている。

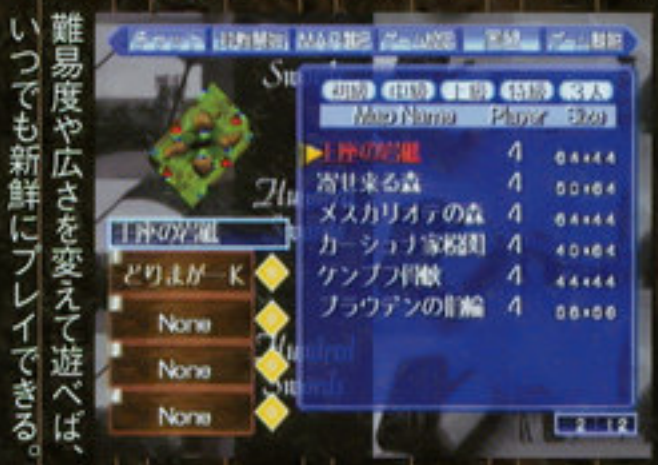
④ ゲーム

チャットルームでゲームを作成するか、ほかの人の作ったゲームに参加すると、ゲームの準備画面へと移行する。ネットワーク対戦用に用意されたマップは5つのパターンに分かれており、その総数は25個にも及ぶ。



プレイヤー同士の手合意のもと、ゲーム設定を決めていく。

なかには3人対戦専用マップもある。これらのマップは、ゲーム設定やプレイヤー同士の同盟といった条件を付けることで、内容が何万通りにも変化する。条件を変えて遊び尽くせ！



難易度や広さを変えて遊べば、いつでも新鮮にプレイできる。

兵舎や資源といった「視界内のみ見える」という制限を付けると、縮小マップ上でも兵から見えるものしか表示されなくなる。敵の動向が一切わからない、手探りで戦いとなるのだ。

三つ巴、四つ巴は当たり前。すべてのプレイヤーが知恵を絞って、持てる力の限り戦い続けるのだ。

条件次第で遊び方が変わる!?



マスカー

4つの国が火花を散らす

ルプラストリエ

グラン

ナルアヴァル

⑤ 結果報告

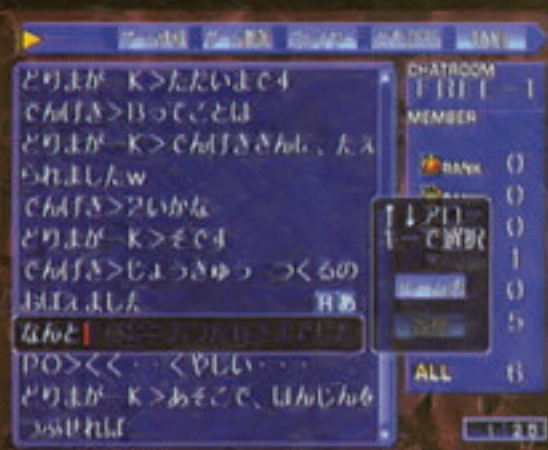
敵本陣を全滅させたり王様を倒したりと、勝利条件を満たせば対戦終了となる。勝敗がハッキリつかなかった場合は、損害や獲得資源などから判断したA~Dまでのランク付けがなされ、戦績に応じたシェルがもらえる。なお、サーバーには個人の戦績がセーブされ、そのデータは対戦を終了することにランキングに反映されるぞ。



時間切れとなつての勝利だが、2つの国の本陣を潰した功績により戦績Aを獲得！

ネット対戦が熱い！ ゲーム誌対抗ネット対戦レポート!!

ゲーム発売前の1月24日、セガ主催によるゲーム誌対抗ネット対戦が開催された。参加した各誌ともに実力は五分。惜しくも優勝を逃したドリマガだが、ネットワーク対戦でのコツは盗み出した。その、対人戦のコツを伝授するぞ！



チャットルームに集まった各誌の代表者。会場はネットだ。

大会結果

参加雑誌	第1試合	第2試合	第3試合	総合
ドリームキャストマガジン	1位	2位	4位	2位
ファミ通DC	3位	1位	1位	1位
電撃DC	2位	4位	3位	3位
Play Online	4位	3位	2位	3位

大会レギュレーション

試合	マップ名	設定
1	鷲の大断裂	兵隊、建物、資源の表示をすべて「視界内」に設定
2	メスカリオテの森	既定値
3	王座の岩礁	既定値

参加したゲーム誌と使用国

雑誌名	使用国
ドリームキャストマガジン	マスカー
ファミ通DC	グラン
電撃DC	ナルアヴァル
Play Online	ルプラストリエ

ネット対戦で有利な国ってあるの？

開発スタッフや各参加者の話を総合すると、現時点では安定した実力を発揮するマスカーが優勢ということに落ち着いた。しかし、それはごく限られた人間のあいだで下された評価だ。今回の大会以前にネット対戦を試したときには、グランをメインに使用する某開発スタッフが、あるユニットを徹底的に活用して、鬼のような強さを見せ付けてくれた。機動力を必要とするマップでは足

の速いナルアヴァルが強いだろうし、山だらけのマップでは山越えができるルプラストリエが強いだろう。強さというものは、マップの地形によっても違ってくるのだ。だからこそ、最初にネット対戦に参加するには、アドベンチャーモードやミッションモードをプレイして、各国の特徴を理解するとよいだろう。プレイヤーが自由自在に操れる国、それこそが自分にとっての最強の国となるのだ。

ナルアヴァル

独自の兵科として弓騎兵がいる。足が速いので早期に崖上を押さえ、一方的な射撃ができるように行動させたい。

弓騎兵



グラン

独自の兵科として種子使いがいる。味方のHPを回復させるという能力を持つ兵だが、攻撃力は皆無。ほかの兵と併せた運用を考えよう。魔道兵が多いので、遠距離戦は得意？

種子使い



マスカー

独自の兵科としてまやかし兵がいる。これは近寄らないと見えない歩兵で、奇襲などの特殊任務に向いている。弓兵が少ないのが弱点だが、全体のバランスのよさは長所といえるだろう。

まやかし兵



ルプラストリエ

独自の兵科として浮遊機兵がいる。山や川などを自由に越えられるので、複雑な地形では重宝する騎兵だ。魔道士や弓兵が多いため遠距離戦が得意そうだが、実力はいまだ未知数。

浮遊兵



ダビドフ大活躍

マスカーのダビドフは、すぐそばに近寄らないと見えない特性を持つ。そのため回り込んでの本陣破壊が有効だ。今回の雑誌社対抗戦でも、最初のうちは大活躍したが！



敵本陣破壊を繰り返したところ、それを脅威と思ったか最終試合では袋叩きに！



本陣近くで建物破壊能力強化シエルの発動させ本陣攻撃！

先手を取られ挟撃される

第3試合。マスカーの資源地帯に先手を打って雪崩れ込んできたルプラストリエ。対応に騎兵1隊を差し向けたが、敵の物量作戦に取えずに敗退……。その隙に左方の資源をグランに取られる。そこでグランにも騎兵を差し向けるが、敗北。弱体化を見透かされ、北と南から挟撃され本陣を壊された。



中央の資源地帯をねらいルプラストリエが殺到。騎兵を送るが物量に負け、グランが殺到。打ち合わせするでもなく北からもルプラストリエが！ 完敗です。



その隙に左資源をグランに奪取された。一時取り返すが再度取り戻される……。



チャットは“ひらがな”で話す

チャットルームやゲーム中での会話で使えるのは、英数字かひらがなのみになる。そのため、表示される文字数のわりには情報量が少なく感じるかもしれない。しかしこ

れは、コントローラでの文字入力を容易にするための措置だ。文章を書くときは、句読点やスペースをうまく使って、スムーズな会話を心がけよう。



名前を「」で囲むとその相手にのみメッセージが届く。



戦闘中の会話は半透明状態で左に表示される。

ルプラストリエが崖を越えてきた!

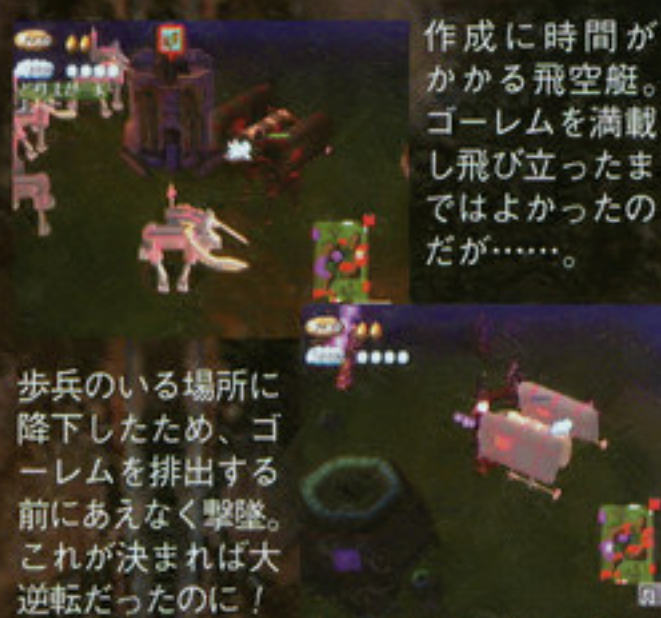
シェルを付けないと普通は崖を登れない。しかしルプラストリエのザーンは、通常状態でも崖を登り降りできるのだ。それに気付いたルプラストリエは、ザーンを山越しに送り込んできた。イヤすぎ。

飛空艇を作ったが!?

ある程度戦線が膠着し、決め手に欠けていた後半にルプラストリエが飛空艇を突如徴兵する。周囲のゴーレムを搭載し、「すわ奇襲か」と見守るなかグランに降下。イケる?と思いきや、降下場所が悪く歩兵に撃墜される。あーあ。



崖からシェル付きで……



作成に時間がかかる飛空艇。ゴーレムを満載し飛び立ったまではよかったのだが……。

歩兵のいる場所に降下したため、ゴーレムを排出する前にあえなく撃墜。これが決まれば大逆転だったのに!

敗北者には何ができる?

本陣があれば、ほかの軍に資源を送れる。たとえばナルアヴァルがグランを攻撃してもらうために、グランの目の敵のマスカーに資源を送り、間接的に支援してもらうという策略もありだ。本陣陥落後は、チャットで応援してみる?



本陣があるあいだに資源を送ろう。敵の敵は味方という論法。

特定の相手に文章を送る機能で、応援やそののかしも……。

熱いぜ!ネット対戦!!

ネット対戦は人を相手とするだけに、思いもよらない戦略で迫られたり、裏切られたりと、奇想天外なことが起きる。また逆に、相手の裏をかいた策略を展開して、それが見事に決まったときの快感は、CPU戦でのそれとは比べものにならない。駆け引きの応酬が刺激となり、さらなる興奮を呼び覚ます。対戦、熱いよ。



プレイヤーにはポイントが設定されており、その値でランクが決まる。

ハンドレッドソード イメージCOMIC 連載第2回

drawn by
杉浦善夫 キャラクターデザイン担当

ホームページアドレス
→<http://www.big.or.jp/~yoshio/>

COMICS STORY

……空がいくら広くとも翼を広げることのかなわぬ者にとっては、それは大きな牢獄にすぎない。

世界大陸の、北の端。大きな翼を持つ少年がいた。彼は、誇り高さを形にする術を知らず、自分を抑えこもうとする外側の力に力に応えようとしている。「……ほくに東へ向かえとおっしゃるのですか?」



杉浦氏のHPはBBSや美麗なCG、コミックなどの見どころ満載!

彼の前には、翼をたたんだ少女がいる。……翼がいかに力強くとも、はばたく場所を誤っては意味がない。彼女は、その虚無を知り、それを知った自分の運命を静かに受け入れ、そして自ら翼をたたんだ。だが、彼女は……。

「ええ、東方へ。」

彼女は、少年には、はばたくべき場所があると思う。そしてそこには、飛び方を忘れかけた、もうひとりの少年がいる。だから彼女は、彼に告げる。東へ向かって、飛べ……と。



1人の少年が東方へ旅立つ、少女王の命を受け。その先に待つのは光か闇か? その答えは彼の秘めた可能性……。





物語の展開部を、ま
りなの周囲で起こる
雑多な出来事を交え
つつ紹介していこう
と思う。ここから起
てしまった第二の殺
人。犯人の意図は？
そしてなぜ男子生徒
が被害されねばなら
なかったのか？ 謎は
深まるばかりである。



第一の事件は仁科遺伝子研究所の職員がその被害者。左は少年の通う学校前より。

先日お伝えした「ゲームセンターでの発砲事件」に続き、
またもやショッキングなニュースが舞い込んできた。小次
郎・まりなが保護する真とトア、二人の通う中学校の男
子生徒がセントラル・アベニューの地下街で、臓器のない死
体となって発見されるという事件が起こったのだ。まりな
編の冒頭で語られる、臓器を抜き取る猟奇殺人との関連
はまだ不明だが、同一の目的を持った人物・グループによ
る犯行と見て間違いないだろう。犯行がいずれもセント
ラル・アベニューで行われたこともあり、警視庁では目撃
証言を集めるとともに、周辺の住民に注意を呼びかけて
いる。……というわけで、今回の「EVE ZERO」情報
は、冒頭の事件発生から4日目にして徐々に見えてきた

例の職員殺しと関連か？

狙われた少年少女

中学生女子を襲った変態男(26)、その末路

一方、中学生の少女を誘拐・暴行未遂の疑いで捕ま
った無職の男性(26)は取り調べに対し、「話し相手にな
ってくれてうれしかった」などと供述。さらなる余罪が
ないか追求する構えである。とある情報筋によれば、彼
は先の職員殺しの
犯人でもあるとの憶
測も流れ、もう少し
で犯人に「仕立て上
げられていた」とす
る話もある。あくま
で噂の域を出ない話
だが、事件担当が
「なぜか」公安六課
であることも含め、
興味深い話である。

99%	●ゲームビレッジ●年3月22日発売予定	ADV
	●7,800円	(アドベンチャー)
1	VMミニゲーム未定	ディスク:2枚
ホームページアドレス: http://www.eve-zero.com		
のちほど触れる「VMミニゲーム」についてさらなる情報が聞けたので、少々補足。ゲームは本作の公式サイトからダウンロードする形になるそうなので、ネット未経験というユーザーはこれを機に接続を検討してみては？		

EVE ZERO

In the sweat of thy face shalt thou eat bread, till thou return unto the ground, for out of it was thou taken: for dust thou art, and unto dust shalt thou return. And ADAM called his wife's name EVE: because she was the mother of all living.

完全版 ark of the matter



取り調べの様子を厳しい目で見守る、まりな捜査員。事件との関連は……？

SIDE まりな トア、「お泊り会」にて“お口でゴックン？”



【トア】ま、まりなおねえちゃん……お湯が……お湯があ……！

トアってどんな女の子？

ひとこと言えば、少し「天然入った」女の子。明るく活発な性格で、言動にやや幼さが残るところがあるものの、芯は意外としっかりしている。が、時おり突拍子もない行動に出て周囲を困惑させることも。一人称は「トア」。



【トア】ちょっと待って下さい、すぐに準備しますから。

彼女の「ぼーっとした」外見に似つかわしい、あまりにファンシーな彼女の部屋。調度品はノバルティス氏がそろえたいから、ひょっとして父親の趣味！

変質者からトアを救い出した翌日のこと。まりなたち公安六課は、事情聴取に署を訪れたノバルティス氏から、一晩トアを預かってくれるよう頼まれてしまう。本部長との問答の末、押しつけられた形でトアを自室に泊めることとなったまりなは、久しぶりの「お泊り」にはしゃぐトアを連れて帰宅の途についた。

道中、夕食がコンビニ弁当(まりなは料理下手)であることにながかりされつつも、一緒におフロに入ったり、テレビゲームを遊んだり、充実した「お泊り」に満足げなトア。ちなみに「お口でゴックン」はおフロ場での一幕。彼女は大胆にもお口で、あふれ出たお湯を……という話。少々変わった女の子です。



まりなとトア、おフロに入るの図。まあ、いわゆるサービスカットというものと思えます。眼福かな。

危機一髪！さらに狙われるトア

お泊りしたトアを学校に送っていく際に見かけた、校門前の物々しい警備。聞くと、セントラル・アベニューで再び猟奇殺人が起こり、被害者は3年生の男子生徒ということだった。詳細は左ページを参照してもらおうとして、問題はその晩のこと。トアを家に送るためまりなが彼女のそばを離れた直後、事件は起こった。スーツ姿の不審な男たちが彼女に近付き、トアをら致せんとしたそのとき！ 間一髪で男とトアの間に入り込み、彼女の救出に成功したまりな。しかし、男たちはなおも2人を追ってくる。彼女が狙われたそのわけは……!?



PICK UP FROM MOVIE #2



警察署前で、トアに手を振り駐車場に向かうまりな。そのスキを襲撃犯は見逃さず、急ぎトアをら致しにかかる。

トアが狙われるのはこれで2度目。とはいえ、今回の事件は先の変質者の犯行とはわけが違う。男たちが無線による指示で動いていたことを考えると、計画的かつ背後に組織めいた存在が感じられるこの事件。その模様は、小次郎編の銃撃戦と同じくムービーにて見ることができる。



「——ターゲットを捕獲せよ」
「了解。……よし、行け！」



追手を振り切るため、まりなたちは首都高へ……。直後、激しいカーチェイスに。



男たちが犯行に使ったランドクルーザー。少々の衝撃ではビクともしない頑丈なものだ。



まりながSPを務める人物、ルースに関する2、3の疑問

石油販売から医療事業まで幅広く手がける米国の巨大企業、フィルブライト。その会長秘書にして環太平洋経済調査官という肩書きを持ち、取引先との交渉という名目で来日したルース。だが、彼女の

日本での訪問先が製薬会社に集中していることといい、取引先との交渉が妙にこじれていることといい、どうも題目上の目的とは何か、別の目的があるような気がしてならない。というのも実は彼女、警備局からスパイ容疑でマークされている人物であり、まりなが彼女のSPに任命されたのはそうした経緯からである。彼女も監視されているのを承知で動いているそばりを見せるあたり、大物かも。

ルース
ブラッチフォード

RUTH BRATCHFORD



【ルース】 頼んだわ。一応、研究所の出入りくらいはチェックしておいてね。

小次郎編に大きくかわる仁科氏の研究所も取引先の1つ。ここでの交渉はすんなり進んでいる模様だが……。



【まりな】 今回はなに？ 私からなんか情報を聞き出そうって？



彼女の警護よりむしろ「監視し、行動を制限する」のがまりなの任務！

【本部長】 何もCIAとやり合おうってワケじゃないんだ。SPの名目で監視するだけだよ。

SPを酒に誘うなど、妙にくだけたところもある彼女。その真意は？

本部長と謎の人物の気になる密談



【本部長】 今のままだとやはり彼女の能力をこぶにしているようなモンなんですよ。

まりながルースのSPをソツなくこなし、報告に帰ってきたあるとき。彼女は本部長と彼のお客との会話を偶然耳にする。何やら防衛庁のことや自分のことを話しているようだけど……？

TOPIC ウワサのVMミニゲーム、その内容は？



EVE初のミニゲーム搭載！

完全版の新要素としてタイトル発表時のインタビューでも触れられていたVMミニゲーム。「まりながゲームセンターで遊んでいたアレ」というその画面写真を、極秘入手したプロモーションビデオから特別に公開！ ジャンルはシューティングとのことですが……。



EVE初のミニゲーム搭載！

ゲーム名はズバリ、「BEAM FORCE E」。その内容は続報をしばし待たれよ。

実在都市を憧れ



Tokyo,
Asakusa. 6:14pm

MSR

METROPOLIS STREET RACER

ス々のDCオリジナルのレースゲームだけに期待していたユーザーも多いと思われる「MSR」だが、残念ながら発売が延期になってしまった。現段階では具体的な発売日は未定だが、引き続き今回も気になる最新情報をお届けしよう。

METROPOLIS STREET RACER

ゲーム上に再現された 東京の街を見る

本作では世界の3大都市がレースの舞台となる。市街地コースという点ではほかのゲームにもよくあるが、本作の場合、その再現度の高さはもとより、プレイする時間帯によって走行時間帯が変化する点が大きな特徴。つまり、夜プレイすればコースの時間帯も夜になるというわけだ。

時間帯も変わる!



昼の時間帯なら視界も良好。最も走りやすい時間帯だ。



夜になると周囲が暗くなるのでどうしても視界不良になる。

TOKYO 1 渋谷 SHIBUYA

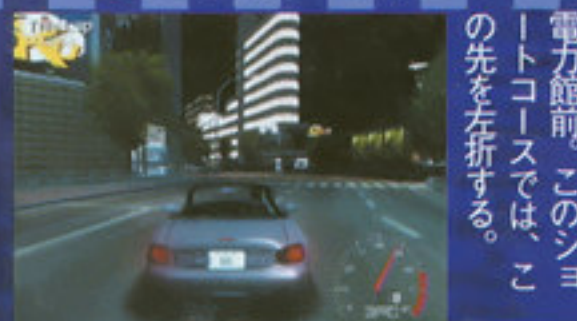
渋谷駅周辺を完璧に再現!

若者の街、渋谷。西口のスクランブル交差点から東口のバスターミナルにいたるまで、駅周辺の渋谷の街が実にリアルに再現されている。「Q-FRONT」など、渋谷の名所もバッチリだ。



Tokyo,
Shibuya. 5:55pm

スクランブル交差点。普段は非常に多くの人が行き交う場所だが、コース上には当然一人もいない。



電力館前。このショートコースでは、この先を左折する。



たくさんのお店が並び公園通りは狭いので気を抜けない。

TOKYO 2 新宿 SHINJUKU

おなじみのデパートもそのまま!

超高層ビルが立ち並ぶ新宿。新宿も渋谷と同じく駅を中心に西側、東側ともに完璧に再現されている。オフィスビルが多い西側と繁華街の東側では雰囲気全く異なるところが面白い。



新宿駅西口。画面左に見えるのがスバルビル。右手には京王、小田急デパートなどが立ち並ぶ。



新宿の西側は道幅が広く取られているため、難易度は低め。



よく行く人なら、どこかすぐにわかるくらい再現度は高い。



タワーレコード横のカメラのドイ。このように店舗が実名で登場するのも本作の特徴だ。

渋谷ココが見どころ

やはりスクランブル交差点の再現度の高さは見モノ。「三千里薬局」や「スターバックス・コーヒー」など、おなじみのお店がそのままゲームに再現されているのだ。



新宿はこれまた店舗数が多いが、写真のようにそれらもほぼ完璧に再現されている。

新宿ココが見どころ

西新宿のオフィスビル群の再現度に注目。独特な形の安田火災ビルを始め、住友ビルや京王プラザも本物そっくり。もちろん、あの都庁も非常にリアルに再現されている。

のスポーツカーで突っ走れ!!

完成度 **90%**

●セガ●春発売予定
●5,800円(300ポイント)

ジャンル **RAC**
(レーシング)

レーザ **12**人
VM使用ブロック数 **68**~
ディスク **1**枚

対応機種
VGA 対応
CD-ROM 対応
DVD-ROM 対応

ホームページアドレス <http://www.sega.co.jp/> 備考:

実在の街中を走り抜けるこの「MSR」! 今回は東京の市街を紹介しましたが、ロンドンやサンフランシスコも本物そっくりです。実在の車で本当の街を爆走してください! あともう少しだけ待っててくださいね!

SPECIAL COLUMN オープンカーの魅力とは?

オープンカーを乗り継いで早3台目のウメです。オープンカーの魅力、それはもちろん屋根がないことです。それがどうして魅力なのか。屋根がないと視界が広がり、そして開放感が心が満たされます。天気の良い日は、まさに太陽標準装備。自然の中や広い道路を駆け抜けるのはじつに気分がいいもんです。ただ日本には四季がありますから、ホントにオープンが気持ちよく感じることができる時って、かなり限定されちゃうんですね。でもいい。そのわずかな快感のために、持っているようなもん。これから車購入を考えている人は、ぜひオープンをおすすめします。セガファンなら赤いオープンカーで、カーステレオはもちろん「マジカルサウンドシャワー」でしょう!(ウメ)

TOKYO 3 浅草 ASAKUSA

下町の商店街をリアルに再現!

東京を代表する下町、浅草。本作では浅草寺を中心に、古きよき浅草の街を完全再現。浅草の代名詞ともいえる仲見世通りもコースになっているので、ぜひ走ってみよう。

墨田区と台東区を結ぶ橋の1つ、言問橋。夜になると橋の街灯が非常に美しい。

吾妻橋手前には水上バス乗り場、橋の向こうにはリバーピア吾妻橋が見える。

上には首都高速向島線が走る隅田川沿い。このあたりは墨田区になる。

Tokyo, Asakusa - 6:14pm

これぞ浅草!?

浅草寺と仲見世通り、雷門通りの街並みの再現度に注目したい。「テレビでは見たことあるけど実際には……」という人も、一度走れば浅草がどんな街なのかよくわかるはずだ。

浅草ココが見どころ

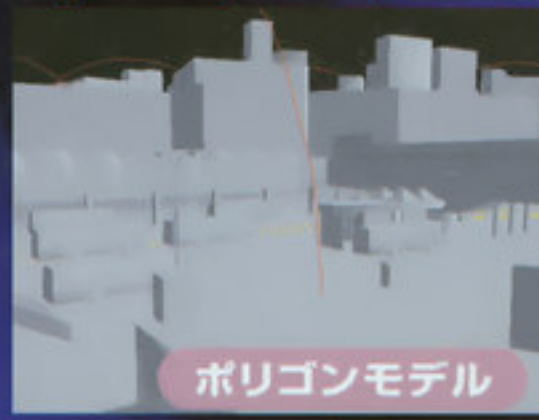
やはり浅草寺から仲見世通り、雷門通りの街並みの再現度に注目したい。「テレビでは見たことあるけど実際には……」という人も、一度走れば浅草がどんな街なのかよくわかるはずだ。

MSR MAKING SCIENCE

「MSR」はこんなふうには作られている!
とことんリアリティを追求して開発されている「MSR」。ここではちょっと趣向を変え、メイキングシーンと題して街とクルマの開発過程を紹介しよう。

街 CITY

「MSR」のウリの1つである「リアルな街並み」。ここに並んだ写真は渋谷の街だが、ワイヤーフレームの3Dモデルからていねいに作り込まれていることがわかる。気が遠くなるほどの作業量だ。



ポリゴンモデル

渋谷駅東口、バスターミナルのポリゴンモデル。

ワイヤーフレーム



完成

上のポリゴンモデルにテクスチャを貼るといよいよ完成となる。

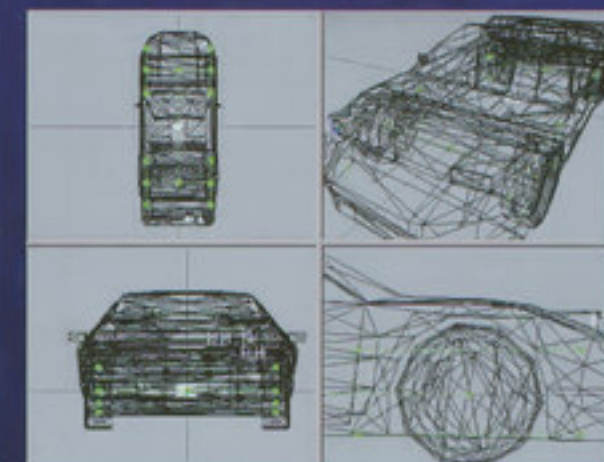
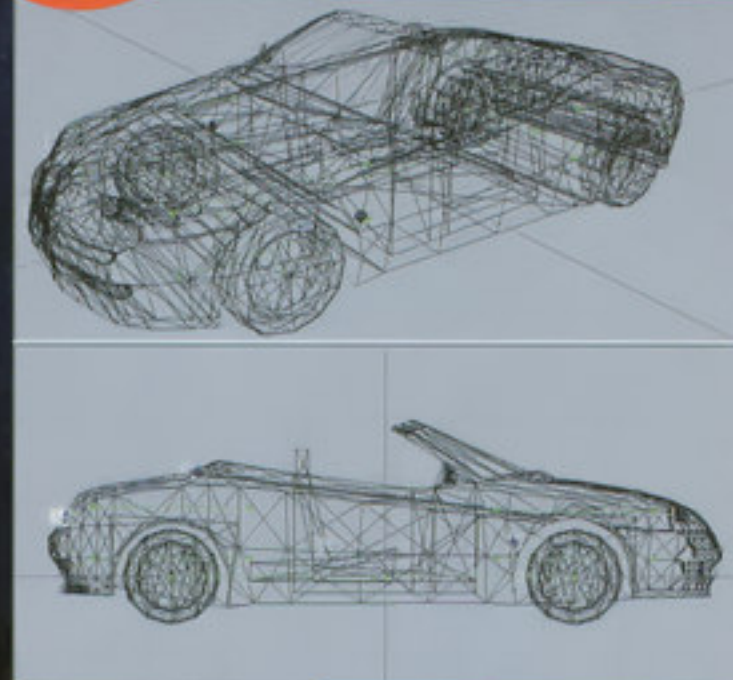
何かどの程度の大きさで、どこにあるかを示した3Dモデル。

車 MACHINE

「MSR」では、クルマにも徹底して実車のデータが用いられている。そのおかげで、エクステリアはもちろんのこと、シャーシサイズからエンジン特性、タイヤのサイズにいたるまで忠実に再現!

モデリング

モデリングは非常に細かく行われ、実車のエクステリアデザインがそのまま再現される。オープンカーというのもポイント!



データ入力

トレッド、ホイールベース、車重、重量バランス、etc……といった細かな実車のデータがそっくりゲームに反映される。パラメータの量はハンパじゃない。

Variable	Value
Gear Ratios	
Reverse Gear	3.000
Neutral Gear	0.000
1st Gear	3.170
2nd Gear	1.840
3rd Gear	1.310
4th Gear	1.030
5th Gear	0.770
6th Gear	0.000
Transmission Ratio	3.400
Front Tires	
Width	185 mm
Radius	15 inches
Rear Tires	
Width	205 mm
Radius	16 inches
Engine	
Maximum Revs	7500 rpm
Idle Revs	1000 rpm
Peak Power	4800 rpm
Maximum Torque	4800 rpm

General	Gear Ratios	Engine	Tires	Suspension	Lights
Weight	2	Driver Pos.	0.39	0.1	0.375
Wheel Base	0.677523	Passenger Pos.	-0.39	0.238	0.375
Wheel Width	-1.23203	Exhaust Pos.	0	0	-8.402
Front Offset	1.09207	Mirrored	<input type="checkbox"/>		
Rear Offset		Asial Pos.	-1.953	3.377	1.055
Drive Type	Reverse Gear				

ギアレシオも実車と同じ!

ギア比も当然実車と同じ。とにかく、ありとあらゆる実車データが、そのまま入力されているのだ。そのおかげで車種固有の特性が見事に再現されている。

一発の弾丸が見せる 恐怖と爽快のはざま……

“間合い”こそが「バイオ」戦闘の神髄だ！

「バイオ」シリーズにおけるクリーチャーの攻撃は、そのほとんどが格闘戦であるのに対し、主人公たちは飛び道具である銃器で、遠く離れた場所から攻撃できる。この圧倒的なアドバンテージの中でも、主人公たちは決して安全圏にいない。そこには、圧倒的な物量の差や臆することなく襲い来るクリーチャーに対する恐怖感もあるが、多くは弾薬の制限から

くる焦燥感、リロードのスキ、銃器を過信するあまりの油断などの原因が挙げられる。言い換えると、銃器を持っているがゆえにプレイヤーは恐怖することになるのだ。そして、その恐怖から脱する力もまた銃器なのだ。対するクリーチャーとの“間合い”を察知し、一方的に攻撃をしかけられる“間合い”を作る。一発の弾丸で恐怖を克服したところにある爽快感もまた、「バイオ」の戦闘における魅力だ。



位置取り、間合い、攻撃のサイクルを確立することが、戦闘で勝ち残る秘訣となる。



まさか クレアも…！

クリス・レッドフィールド

クリスの所属しているラクーン市警の特殊部隊S.T.A.R.S.では、射撃のチャンピオンとして表彰されたほど、銃の腕前には確かな力を持つ。過去のシリーズでは“ワン・オブ・サウザンド”と呼ばれる高精度のハンドガンを駆使して、鮮やかなクリティカル攻撃を披露したこともあった。

WEAPON ① ナイフ

スタート直後に入手する唯一の武器。しかし、この武器で戦おうとすれば、初心者は最初の墓場で死ぬだろう。この武器は戦うためのものではない。プレイヤーに、間合いの重要性を教えるためのアイテムなのだ。



ナイフを武器として使うには、間合いを極めるしかない。

BIOHAZARD®

-CODE: Veronica-

完全版

たった一発の銃弾が、主人公たちの運命を変える。今回の紹介では、「ベロニカ」に登場する武器の数々を紹介するとともに、それらが「バイオ」という世界の中で、どういった意味を、または恐怖感や爽快感を与える素材となるのかを紹介していこう。

100%	●カプコン●3月22日発売予定	シリアル	ETC (サバイバルホラー)
	●5,800円(300ポイント)		
プレイ	1人	VM専用ブロック	11~
		ディスク	2枚
ホームページアドレス: http://www.capcom.co.jp/		備考: —	
<p>はい。「ベロニカ」ですわ。今度の「完全版」は、最初からロケラン持ってます。派手にドンパチできるよって、気持ちよう遊ばませ。ウェスカーさんも大活躍でファンは大満足ですよ～。っていうか、買うてな!!</p>			

WEAPON CHECK!! リロードの瞬間が恐ろしい

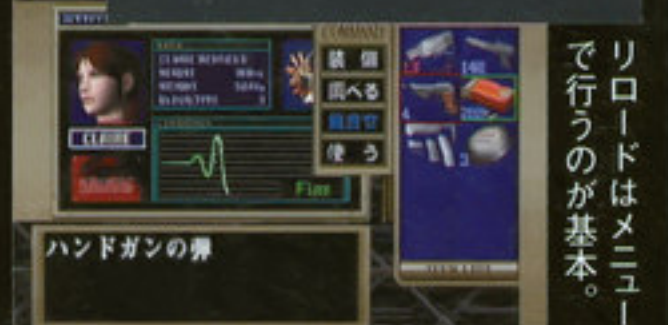
ハンドガンは、「バイオ」シリーズ最弱の銃器と考えられがちだが、そうとも限らない。確かに威力はほかの銃器と比べて格段に落ちるが、取り回しがよく、さらに弾薬の入手が容易であることを考えると、メリットは大きいといえる。むしろハンドガンの最大の弱点は、リロードの際に大きなスキが発生することだろう。



ゾンビに囲まれている最中に弾切れを起こしてリロード……凍りつく一瞬だ。

WEAPON ② ハンドガン

「ペロニカ」で登場するハンドガンは2種類ある。中でも特筆すべきは「93R」と呼ばれるクリアの銃。カスタムパーツを装備すると、3連射が可能になる。ボタンを連打すれば、マシンガン並みの連射力を発揮する。



カスタムパーツを装備するとたちまちパワーアップ。弾さえ残っていれば、終盤戦でも十分太刀打ちできる連射力を誇る。

ば、問合いに注意すれば、十分に戦える。

リロードはメニューで行うのが基本。

WEAPON CHECK!! 打ち崩されるまでの安心感

ショットガン、グレネードランチャーは、「バイオ」シリーズに必ず登場し、強烈な攻撃力を見せつけてくれる。弾さえあれば、ほとんどの

局面を切り抜けさせてくれる力を持つが、あまりに頼りになるゆえに、通用しない敵が出現したときの絶望感のはかり知れないものとなる。

WEAPON ③ ショットガン

接近していれば威力が高く、遠くにいる敵には広範囲に攻撃が届く。しかし、遠くで命中しても威力が低すぎるため、実戦では威力重視の接近戦用武器となる。ゾンビに対しては、頭部をねらうと一撃で倒せる、という要素もあって強力。



どこまで敵を引きつけるかがポイント。

WEAPON ④ グレネードランチャー

威力抜群のグレネード弾を発射する武器。使用できる弾薬は、「ペロニカ」では4種類あり、それぞれ属性のようなものでクリーチャーの弱点について攻撃できる。弱点は発射後のスキが大きいことと、弾薬の調達が難しいことだろうか。



炸裂弾

火炎弾

硫酸弾

対B.O.W.ガス弾

WEAPON CHECK!! 二丁拳銃の登場

「ペロニカ」で初登場となった二丁拳銃は、次々とクリーチャーが進化し、必要な迫られて現れた武器だろう。見た目の格好よさに惹かれ

がちだが、“2体の敵を同時に攻撃できる”ということが最大の特徴。もちろん、2つの武器を同時に撃つだけに、火力もそれなりに高い。

WEAPON ⑤ キャリコM-100P

通常のハンドガンと2発同時に発射するような武器といえば、その使い勝手のよさは想像できるだろう。また、100連装のマガジンを持っており、リロードの必要がないことも魅力。ただし、マガジンはどこにもないため、一度撃ち切ったら終わりとなるので、慎重に使いたい。



WEAPON ⑥ サブマシンガン

「バイオ2」でも登場したサブマシンガンは、「ペロニカ」で二丁拳銃となって帰ってきた。単発の攻撃力は非常に低いが、連射力が高く、普通の敵なら何体こようがまったく寄せつけない強さを持つ。弾薬消費量が圧倒的に高いのが弱点だ。



敵が2体以上いても、同時にねらえるのも強み。

単体に集中攻撃を浴びせて倒すのも強力だ。

WEAPON CHECK!! 連射系武器の爽快感と焦り

連射兵器は「バイオ」の世界の中でも、とりわけ信頼度の高い武器といえる。取り回しもおおむね良好で、単発の威力は弱い、連射力で敵を圧倒できる力を持つ。ただし、その連射力のため、弾の消費速度が異様に早く、弾切れと隣り合わせとなる。



ゾンビなどとの集団戦闘に効果を発揮してくれる。

WEAPON ⑦ アサルトライフル

サブマシンガンと並んで、本編で登場する連射系武器。大量のザコ掃討、単体の大型クリーチャー戦など、利用範囲は広い。また、連射系武器にはもうひとつのメリットがある。それは、弾倉が大きく、リロードの必要がないことだ。



単発の攻撃力は低いので、ケチらずに使おう。

WEAPON CHECK!! すべてを打ち消す最強の武器

WEAPON ⑧ ロケットランチャー

DC版オリジナル要素として、最初からロケットランチャーを標準装備にできるモードがある。あらゆる敵を一撃で粉砕する破壊力は、ただ持っているだけで何者にも打ち勝てる安心感を与えてくれる。



ただし、ゾンビ犬など小型の敵には当たらない。

このゲーム、一生遊べます!

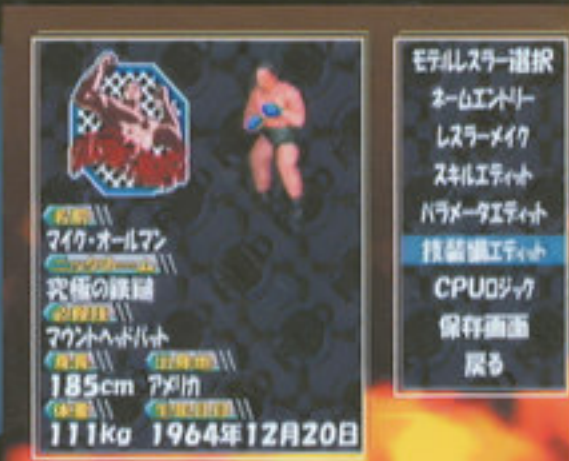


ファイヤープロレスリングD

収録された1400を超える技を組み合わせ、思い思いのレスラーを作れる「レスラーエディット」。今週は、プロレスファンなら必ずハマる、本シリーズの隠れたメインイベントとも言えるこのモードを紹介する。

レスラーエディットで無限の楽しみ!!

実在選手をモチーフとした選手が多数登場することで人気の本作だが、現実のプロレス界は変動が激しく、毎年多くのレスラーがデビューし、団体が旗揚げされている。そんな激動のプロレス情勢も、「レスラーエディット」で新レスラーを作ること無限に追いかけるのだ。



実在選手がモデルのレスラーも、完全オリジナルレスラーも自由に作れる。

完成度 **95%** ●スパイク●3月1日発売 ●6,800円 (360ポイント) シンクル SPT (プロレスゲーム)

プレイ人数 **1~4人** VM使用ブロック数: **36~** ディスク: **1枚** データ通信

ホームページアドレス: <http://www.spike-online.net/> ●初回限定版はトレーディングカードゲームレアカード付き。

●「新世紀ファイプロ計画」が始動です! 「ファイプロ」初回限定版には「ファイプロCB (カードバウト)」(トレーディングカードゲーム)のスーパーレアカードが同梱されているので必ずゲットしよう!

団体エディット



団体を作れるので、新しく旗揚げした団体もフォロー可能。

団体移籍も自由自在



なんと、最初から収録されている選手までも団体移籍できる。

ファイプロレスラーエディット道場 決起編

プロレスDVDビデオを見て研究!!

「ファイプロがDCで発売される」その情報を知ったドリマガプロレス班は、顔を合わせるたびにある題材について語り合っていた。「今度のファイプロにはどんなレスラーが収録されるのか」、そして「どんなレスラーをエディットするか」である。どんな選手も作れる本シリーズのレスラーエディットではあるが、実

在選手をモデルにした選手を作るのが我々の好み。早々にモデルレスラーを決めた我々は、さっそく初代タイガーマスクのDVDビデオを購入、レスラーの研究を始めた。が、我々が作りたかったのはタイガーマスクではない。そのライバルの1人であった、とあるイギリス人選手だ。

熱心に試合DVDを見て研究するプロレス班。PS2で見るあたりがゲーマーっぽい。



発表されるやいなや気にし始めるほど、シリーズのファンにとっては楽しいモードだ。

ここではドリマガプロレス班がさっそく作ったエディットレスラー「スティル・マイト」ができるまでの流れを紹介。発売決定から今まで練りに練ってきた計画が今明かされる。

完全オリジナルレスラーも作成可能!

ドリマガプロレス班は実在のレスラーをモデルに使っているが、ここで完全オリジナルのレスラーを作るのも面白い。自分の理想とするレスラーを作るのもよし、ほかのゲームのキャラをプロレスに参戦させるのもよし。自分で技を組み立てていくのは面白いぞ。



あの「バーチャル」のアカラが、プロレスに参戦!

レスラーエディットの時代

本シリーズに初めてレスラーエディット機能が付いたのはPCエンジン版だった。もともと収録されていないレスラーも、収録されていないが納得できないレスラーも、どんな選手も自分で作れるこの機能は、一度ハマったら抜けられないアリ地獄。モデルとなるレスラ

ーを決めてエディットしたら、CPU同士の対戦を見続ける——そんな闘いのワンダーランドはおそらく今もどこかで展開されている。



エディットができれば一生遊べます!

ファイプロ

レスラーエディット道場

構築編

一選手につき78の技を装備!!

モデルを決めたら、そのプロフィールと“ファイプロ名”を決めて入力し、選手の見た目と使う技を決める。装備できる技は、立ち合いで放つチョップから、寝技に使う関節技まで実に78種。さらに、ここに返し技や、普段の“構え”を設定する。



レスラーのプロフィールもモデルに忠実に。

主攻撃:9
副攻撃:9
相性:C

仰向け足
うつ伏せ頭
うつ伏せ足
仰向け頭
仰向け足

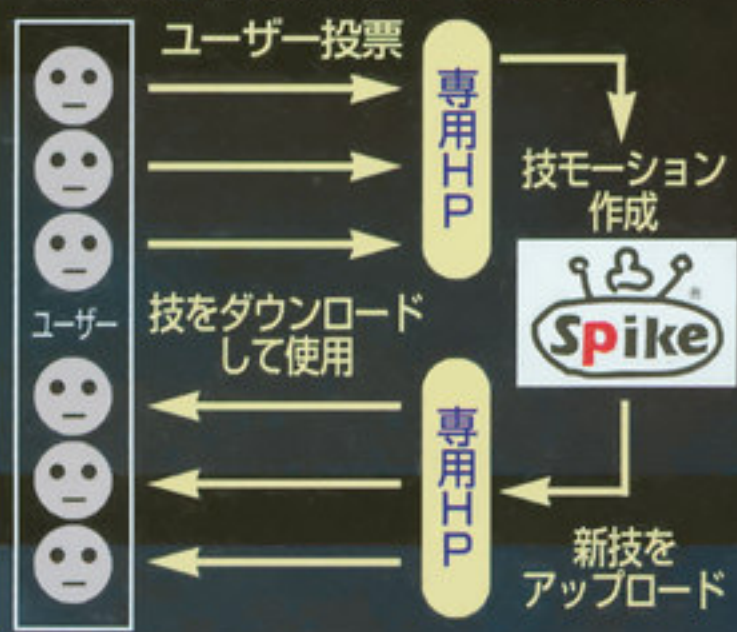
モデルレスラーが使う技だけを、1400以上もある技データから選んで装備。

モデルとなるレスラーを定めたら、次はいよいよ実際にレスラーの見た目を設定し、技を装備させる。1400を超える技の中から好きな技を選択し、「器」を完成させよう。

Network

専用HPで投票すれば好きな技モーションをダウンロードできる!!

「新技ダウンロード」とは、ユーザー投票で追加してほしい技のアンケートを実施、要望の多かった技のダウンロードサービスを実現するというもの。この「新技」はもともGD-ROM内にあるデータをパスワードなどで解除・使用可能にするものではなく、新規に作成されるモーションなのだ。



格闘技系の動きからプロレス的な動きまでを網羅

プロレスラーがバーリ・トゥードを戦い、大物格闘家が次々と来日する格闘ボーダーレス時代。本作では、エプロン越しの攻防や、コーナーポスト駆け登りといったいわゆるプロレス的な動きもあれば、タックルを切る(つぶす)、マウントポジションから脱出する、といった格闘技系の動きも設定できる。バーリ・トゥードのタックルを受け止めたプロレスラーが、パイルドライバーで切り返す、こんな展開が楽しめるのも、すべての格闘シーンを受け入れる本作の魅力と言えるだろう。



本作から加わった、タックルを巡る攻防。

エプロンの攻防!!

ファンの声を受け、ロブをはさんでの攻防もついに実現!

ファイプロ

レスラーエディット道場

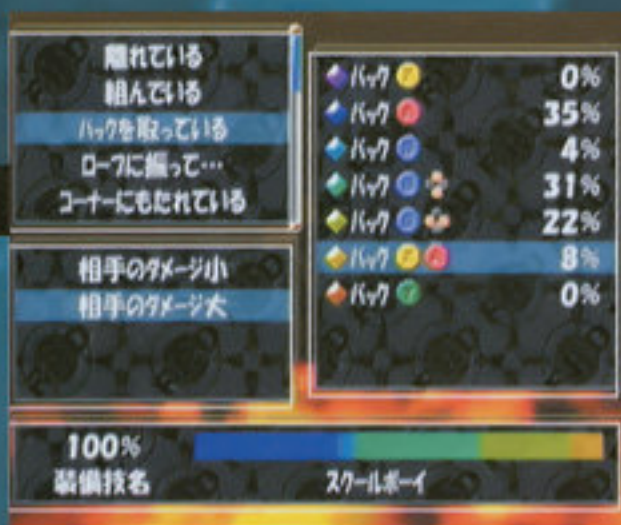
練磨編

コンピュータ同士で何度も何度も戦わせてCPUロジックを調整

そのレスラーを象徴するような技の数々を装備させたら、次にどの技をどんな局面で使うのか、という“ロジック”を調整する。いくら強力な技でも、同じ技ばかり何度も出しているのはよいレスラーとは言えない。何度も何度もコンピュータ同士の試合を見て、「序盤に組み合ったらこの技を57%」「この技を43%」という具合に微妙に数値を調整していくのである。こうして理想の試合運びができるようになったら、エディットレスラーは完成だ。

もっとも、プロレスが何であるかの答え

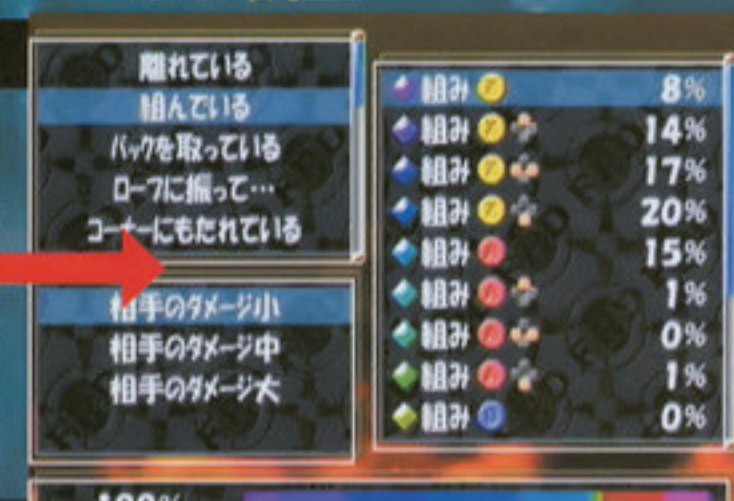
が存在しないように、この作業にも終わりは存在しないのだが……。



レスラーごとの試合の組み立て方を、技を出す確率を変えて表現。

ロジックチェック

ロジック調整



コンピュータ同士の試合を見て、エディットレスラーの試合運びを検証する。

「中盤戦でこの技は早過ぎるなあ」と存在しない「極み」を目指す……。

エディット選手に多くの技を装備させたら、次はそのレスラーの思考(試合展開)を設定する。この作業がうまくいかないと“似てるけど違うレスラー”しかできないぞ。

Network

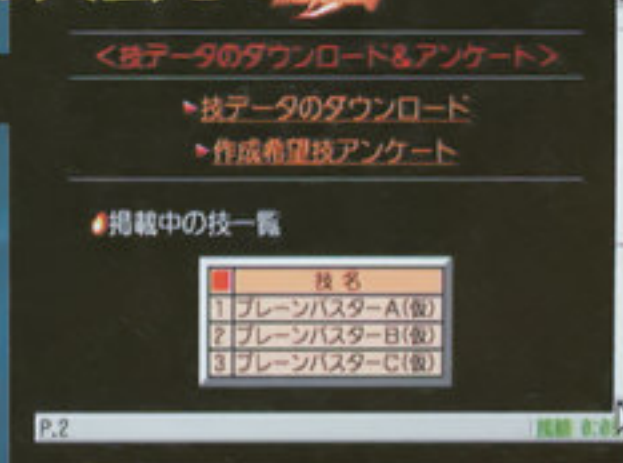
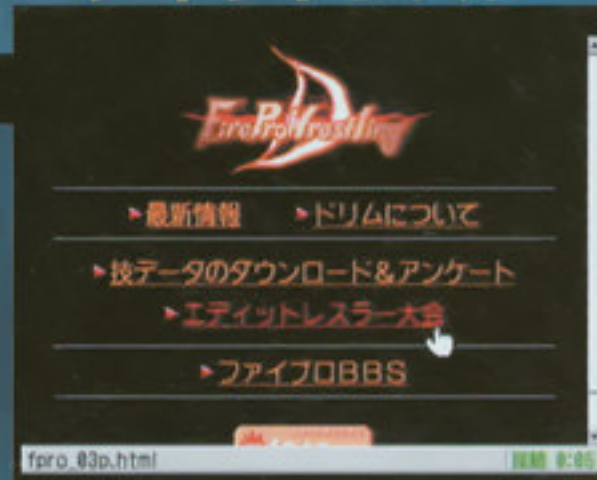
いいレスラーができれば専用HPに登録しよう!!

作り込みに作り込んで、納得できるレスラーが完成したら、それを「ファイプロD」専用HPに登録しよう。専用HPでは前述した新技のダウンロード以外にも、エディットレスラー同士のしのぎを削る大会の開催、優秀エディットレスラーデータのダウンロードなどが予定されている。



全国の“ファイブラー”とエディットレスラーを交換——ファンの夢が実現する。

エディットレスラーの大会も!



公式HPでは、さまざまな試合テーマを決めての各種大会が催されるという。

これは前述した新技ダウンロード画面。マーク・コールマン流ネットワーク熱望!!

Angel Present

エンジェルプレゼント

絵本作家を目指す主人公＝関川祐。彼は、故郷である阿左美ノ里で不思議な世界の存在に気づく……。今回は、少女の心の姿を描いたレイヤー世界をピックアップ。ゲームの進み方と合わせながら掘り下げていく。



完成度 100%	●NECインターチャネル●2月22日	ADV
	発売予定●6,800円(360ポイント)	(アドベンチャー)
1人	VM使用パソコン: 未定	VGN
	ディスク: 1枚	
ホームページアドレス: http://www.neic.co.jp		
今まではある意味違った摩訶不思議な世界をちょっとのぞくことができるゲームに仕上がったと思います。各パートごとに見どころや演出が施してあるのでそのあたりにぜひご注目いただければと思います。(広報 山崎)		

少女の心がつなぐ2つの世界の微妙な関係

ところでレイヤー世界ってどんな世界?

祐の目的は、オリジナルの絵本を描くことだ。心で感じる絵を表現したい、そう思いながら阿左美ノ里へと帰ってきた。彼のそんな願いは、今まで町の誰もが気づくことのなかった“レイヤー世界”に彼自身を導く。

誰にでも他人に見せない心のうちというものがあるだろう。レイヤー世界—それは、一人ひとり

まったく違うものだが、人の内なる気持ちが描き出した別世界という点では同じだ。だから、そこへ入り込んだ祐がそこで起こっている問題を解決すれば、その人の葛藤も決着する。また、その過程が絵本作家としての祐を刺激する。

ただそれも出会いがあってお近づきあってのもの。その一例を右ページで紹介していこう。

SYSTEM CHECK

ストーリーは日割りでリアルタイム進行

プレイヤーに与えられる絵本完成までの期間は、3週間。1日は、朝、昼、夕方、夜の4つに区切られ、時間はリアルタイムで進む。1日のサイクルは下図ようになっており、ある条件を満たすことでレイヤー世界での冒険がスタート。イベントをクリアするまで現実世界

へは戻れない。また、レイヤー世界では時間の概念がないので、現実世界に戻るまでのあいだは、時間経過はストップする。なお、現実世界で行動中は、時間を強制的に進めるコマンドを実行できるので、プレイ中はとくに時間に縛られている感覚はない。



絵本を描こう!

レイヤー世界から戻ったあとは、絵本作りが待っている。心で感じたことを、そのままキャンバスに描くのである。ただし、絵本を完成させるためには、たくさんの絵を描かなければならない。それだけに、現実世界では多くの人々と接し、1日を充実したものにする必要がある。

キミが見たレイヤー世界が、絵のテーマになる。どんな絵本が完成するか楽しみ!



絵を描きあげました

レイヤー世界を冒険すると
なんだかいろいろあるみたい♡

そこは身近にあるのに、誰も知らない世界

現実世界と折り重なって存在するレイヤー世界は、もうひとりの自分があがいている幻想空間なのだ。



まるで、本来の自分を押しつぶしているかのように見える彼女たち。それを見たとき、祐は純粋に彼女たちをみずからの手で助けたいという衝動に駆られる。

出会った女性たちは、それぞれ違う人生を送りながらも、共通して心に戸惑いを抱き、夢を忘れ、そして輝きを失っていた……。



冒険 ここはどこ? キミは誰? 夢の世界で不思議な旅

彼女たちを、どうにかして救いたい。その意思は、祐に不思議な体験をさせることになる。そして、それは祐が、女性と会話しているときに突然起きた。まばゆい閃光に包まれた瞬間に、彼は奇妙な世

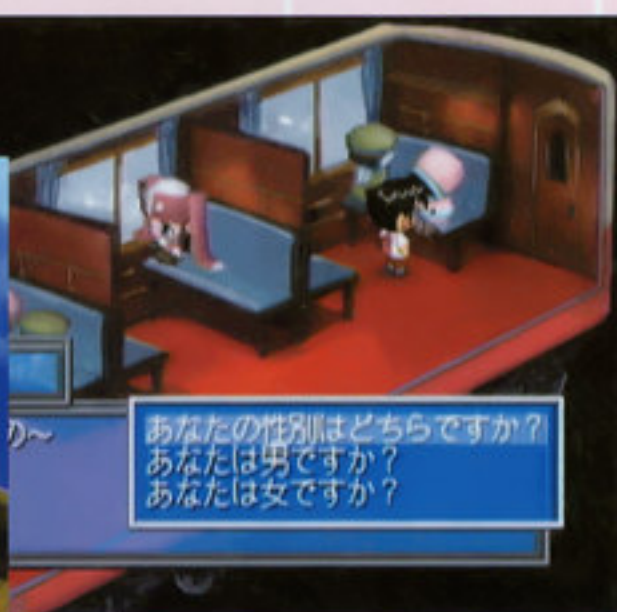
界へと飛ばされてしまったのだ。何が起きたかわからず、知らない世界をさまよう。そして、彼はそこで現実世界の女性とうりふたつの妖精に出会ったときに、訪れた場所が心の中であることを知る。

心が作り出した世界では、彼女たちは妖精の姿をしており、言葉は話せない。でも、心で対話することはできる。



水の精霊

ビュー ビュー
この世界はあなたが居る形で成立しているからよ



あなたの性別はどちらですか?
あなたは男ですか?
あなたは女ですか?

そこでは、妖精を巻き込む数々の冒険が待ちかまえ、祐を試す。その苦難の先に、いったい何があるというのだろうか。

レイヤー世界PICK UP!

レイヤー世界は危険がいっぱい

ヒロインたちの心を象徴するレイヤー世界は、現実とは異なり多くの危険をはらんだ場所となっている。イベントによっては、町を救うために敵地に乗り込んだり、宝を探すために怪物を相手にするといったこともある。しかし、これら危険をかえりみない真の勇気は、彼女たちの心に響く励ましのメッセージとなるのだ。

ロジックサインという特殊効果を使うことで、危険を回避することもできる。



ちょっとしたパズルのようなイベントも用意されている。現実へ戻るために謎を解け!

一つのレイヤー世界では、多くのイベントが待っている。

出会い

取材旅行で訪れた故郷で 主人公は5人の少女と出会う

阿左美ノ里は、学生時代の思い出が詰まった地。当時と変わらない風景は、心の時計の針をしだいに昔へと戻していく。ここでなら、自分が描きたい絵本を作れるかもしれない。そう感じて、彼は町の中を歩き始める。懐かしい面々と再会を喜び合いながら、取材を続ける祐。そして、彼は何かに導かれるように5人の女性と出会う。



憧れの先輩、翔子との再会。祐は、彼女の声にならない叫びのようなものを感じる。

現実世界PICK UP!

イキなサブキャラクターに注目

ヒロインとの出会いがあれば、住民たちとの再会もある。阿左美ノ里には、たくさんの住民が住んでいるが、祐はほぼ全員と知り合っているので、情報収集相手は彼らとなる。ただし、時にはからかわれたり、邪魔をされたりといったことも少なくない。これは、大きな流れの中では意味はないが、会話が作業化しないための演出なのだ。



何でもない女の子がこんなところまであなたを引っかけて来るわけないでしょ〜?

祐を、迫力のドアップで責め立てるオバサンたち。町には、こんな人たちも大勢いる!?

交流

冒険を終えて現実世界へ 戻ると少女が声をかけてきた

不思議な世界での冒険は、またも突然に終わり、祐は現実の世界へと戻される。あまりにも、素直に受け入れにくい出来事の数々に戸惑いを隠せない祐。しかし、彼は再び彼女たちと接したとき、幻想世界で起きたことが幻ではなかったということを信じ始める。なぜならば、あの世界で起きたことが影響しているかのように、彼女たちの心境がわずかながら変化していたからである。



アヤメ
御恩感じなかつたんですか?

うつむき加減だった少女は、笑顔を見せるようになり、親の言いなりだった者は、自分の意見を話す勇気を得ていた。それは、すべて幻想空間から帰ったあとのことだ。

幻想世界の出来事が 彼女たちを変えた!?

紗思音
はあ……分かったわ。じゃ、一度だけモデルになってあげる。明日の夕方……ここに来て

祐を拒絶していた少女もまた、彼女の心の世界で彼が取った行動によって、心を開く。



完成度 **100%** 発売日 ●CRI●2月15日発売 ●6,800円 (360ポイント)

プレイヤー **1-2**人 VM使用ブロック数 **14** ディスク **1**枚

システム ●VGA ●F3X ●SOUND ●CD-ROM ●NET ●KEY ●MOUSE ●JOY ●TRACKBALL ●MIDI ●MULTITOUCH ●MULTITOUCH

ホームページアドレス <http://aerodancing.dricas.ne.jp/> 備考: 通信対戦時は4人まで同時プレイ可。

インターネットで4人同時対戦が可能! しかも課金は0円!! 対戦中のチャットも実現。通信対戦とネットイベントの全貌が明らかに! また、待望のエンブレム作成機能と垂直離着陸機も登場。お楽しみに!! (AP開発部・はば)

発売を1週間後に控え、ますますフライトゲーマーの期待も膨らむ本作。今回はパッケージイラストでも使用されている、ハリアーの特殊な操作方法について、その全貌をお見せしよう。さらに新システムや登場機体&MAPデータも総ざらいだ。



エアロダンシング i AERO DANCING

発売直前に贈る「エアロ i」最新情報!

「エアロ i」のメイン機体ともいえるのが、今回触れるAV-8BハリアーII。現在世界で実用化されている唯一の垂直離着陸機であるこの機体は、その特殊さゆえに、ゲーム中においてもほかの機体とはまったく操作法が異なっている。だが、クセが強いぶん、自在に操れた時の爽快感も格別。本作の世界をさらに楽しむことができるだろう。



エンブレムの編集画面。Lトリガーを引くとツールメニュー、Rでカラーパレットが変更できる。

「エンブレムエディット」で、

これは一言で言うと、尾翼のマークを自分で作り、ゲーム中の自機に貼り付けることが可能なシステム。下でも一部を紹介しているが、使用できるツールも本格的グラフィックツールに備わっているものと同様の機能で、本格的ながら初心者でも使いやすいようにまとまっている。作るのが苦手な人向けのサンプルも多数用意されており、それを貼り付けるだけでも面白い。まさに自分だけのオリジナル機体を作ることができるぞ。



このハリアーIIには視認性が低い塗装がされているロービジバージョンも登場することが判明したぞ。



エンブレムのセーブ・ロードやサンプル画像のロード、そして機体への貼り付けやチェックが可能。

エディットで使える機能の一部	
PEN・LINE・BOX・CIRCLE	ツールの基本機能。点・線・四角・円を描くことができる。
PAINT	線で囲われている範囲を、現在指定中の色で塗ることができる。
ZOOM	エディット画像の一部を拡大し、より細かな模様を描ける。
SELECT	画像の範囲を指定。下の機能を使うことで、効力を発揮する。
COPY	選択範囲の画像を、一時的に保存しておくことができる。
CUT	選択範囲を削除して、その部分を何も無い状態にできる。
PASTE	COPYした画像を、他の場所に貼り付ける。同じ模様作りに最適。

AV-8BハリアーIIの特殊な操作方法をモノにしる!

ここではゲーム中のハリアーIIの操作方法について、ゲーム中の解説に基づいて紹介する。なおゲーム中では、トレーニングモードの「AV-8ベーシ

ック・フライト」というメニューで解説してくれる。ただし、ゲーム本編でハリアーIIが使える状態でないと、このメニュー自体出現しない。

離陸

地面に接地時は、方向ボタンの下で、VTOL・STOLを切り替えることができる。STOL時は通常の戦闘機同様の手順で離陸できるが、VTOL時は、まずエンジン出力を上げ垂直飛行後、機首を少し下げることによって推力を少し後方へ作用させる。その後ギアを収納すると、STOLモードとなり、前進が可能となる。



昇降計は機体の上昇や下降の度合いを表示しています

AUTO GEARがONだと、速度200ノットか高度1000フィートにならないとギアがしまりません

着陸

基本的にAUTO GEARがOFF時は、速度が205kt以下であれば方向ボタンの下でVTOLモードとなる。L・Rトリガーの同時引きでノズルを少し前方に向けて減速(エアブレーキと併用)し、目標へ向かおう。低速時は機体の傾きだけで微妙な前後左右移動ができるので、着陸地点へ移動し、推力調節でいよいよ着陸。この微妙な感触は、実際のプレイで覚えるしかないぞ。



アナログキーの左右で機体の傾きを変えることができます

着陸時は、HUDにAOAとVARI Oを表示させておかないと難しいだろう

3つのポイントに必須

VTOL

垂直離着陸のこと。ハリアーIIといったら、まずはこれを思い浮かべる人が多いはず。使いこなせば、ビルの屋上だろうが野球場の敷地内だろうが、ある程度の広さがあればどこでも離着陸が可能となる。

STOL

短距離離着陸性能のことを示す。ハリアーIIでは、VTOL同様ノズルの角度を変えることで、レシプロ機T-3以上の短距離で着陸可能。そのため空母はもろん、初心者がヘリ空母に着艦できる唯一の機体となる。

VIFF

飛行中にノズルの角度を垂直に近い状態にすることで、急旋回や水平飛行中の上昇など、ヘリコプターのような挙動(動き)が可能。ただし、前進する力は下がるため、速度の低下に注意すること。

飛行

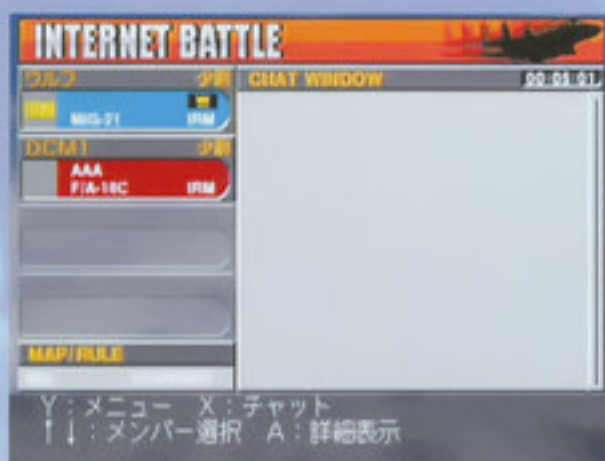
ただ飛ぶだけならば、操作方法はほかの機体と同様。だが、本機はエンジン出力最大時にもう一度Aボタンを押すと、アフターバーナーではなくVIFFモードが発動する。旋回中に重力加速度が4Gを超えると、ノズル角度が固定され、より急旋回が可能となるのだ。またVTOLを活用すれば、ビルの中からミサイル攻撃も可能だ。



機体に4G以上の荷重をかけるとノズルが機体下方向を向きます

VIFFモードの解除は、再びAボタンか、エンジン出力を下げるだけでよい。

自分だけのオリジナル機体を作れ!



オリジナルエンブレムでネット対戦も可能!!
完成したエンブレムは尾翼に貼り付けるだけでなく、ネット対戦時のロビーでは名前の横に表示されるのだ。

フランスの誇り——ミラージュ2000も参戦!!

前号では欧州3カ国の開発したトーネードが登場した。とくれば兵器開発においては独自路線を歩むフランスが黙ってはいない。というわけで、今回の新機体は、ダッソー社が開発したデルタ翼の戦闘機ミラージュ2000だ。F-16に匹敵する性能を持つ、誇り高いフランス人の象徴ともいべきこの機体で勝利をつかみ取れ。

機体DATA

制空戦闘機として開発された小型戦闘機。現在は対地攻撃可能なタイプも存在する。カタールや台湾にも輸出されている。
■全幅:9.1m/全長:14.3m/全高:5.2m/
最大速度:マッハ2.2/航続距離:3,335km/
乗員:1名



本作中唯一の無尾翼デルタ翼を基調とした、独特のフォルムが特徴。デルタ翼フェチは喜べ!



ミラージュ2000

「エアロ i」を彩る機体&MAPその

いよいよ発売直前ということで、ここでは本作に登場する機体やMAPのデータをもう一度総チェック。現在判明している機体については、実機データやゲーム中に装備可能な武装を、そしてMAPは選択可能な気象環境の種類をすべて紹介しよう。さらに編集部でのプレイをもとに検証した独自データから戦闘機の歴史まで、航空機好きにはたまらない知識も収録。新たなネットイベント情報も加え、全航空機ファン注目の内容だ。

機体&武装DATA

川崎C-1輸送機



戦後開発された、初の国産輸送機。生産数は31機で(量産型は5号機以降)、配備は1973年から。現在はロッキードC-130Hに主力の座を譲りつつあるが、低速飛行性能の高さなどから、国内輸送の面にはいまだ第一線で活躍中。入間基地の第402輸送部隊の活躍が有名。

■全幅:30.60m/全長:29m/全高:9.98m/最大速度:時速860km/乗員:5名
■ゲーム中の装備可能武器なし

旧式化したF-111アードバークの代替機として、F-15を改良して製作された戦闘爆撃機。その武装搭載量と、爆弾投下後は最強戦闘機となる汎用性の高さは、まさに最高の性能を誇る。

■全幅:13.1m/全長:19.5m/全高:5.6m/最大速度:マッハ2/乗員:2名

■ゲーム中の装備可能武器:ガン×500発/短射程ミサイル/中射程ミサイル(セミアクティブ&アクティブ)/対地ミサイル/低抵抗爆弾



F-15Eストライクイーグル



A-7EコルセアII



A-10Aサンダーボルト

ベトナム戦争での教訓から開発された、対地支援攻撃機。低空での優れた運動性、耐弾性、強力な武装は湾岸戦争で遺憾なく発揮された。だが、電子装備の貧弱さゆえ、現在はその性能を強化した一部機体を除いて退役している。

■全幅:17.5m/全長:16.3m/全高:4.5m/最大速度:時速720km/乗員:1名
■ゲーム中の装備可能武器:ガン×1350発/短射程ミサイル/対地ミサイル/低抵抗爆弾

名機A-4スカイホークの後継機として、1967年に実戦配備された米海軍の艦上攻撃機。その現役期間は長く、湾岸戦争でも活躍したが、現在はF/A-18Cにその座を譲り退役している。

■全幅:11.8m/全長:14m/全高:4.9m/最大速度:マッハ0.9/乗員:1名

■ゲーム中の装備可能武器:ガン×1280発/短射程ミサイル/対地ミサイル/低抵抗爆弾

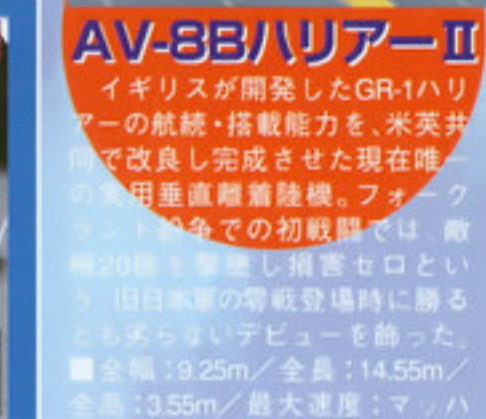


トーンードADV&IDS

イギリス・イタリア・旧西ドイツが共同開発した戦闘攻撃機。戦闘能力のみならず安定性・離着陸能力すべてにおいて高性能を誇る。なお、ADVはイギリスが本土防空用としてIDSを元に開発した機体だ。

■全幅:8.6~13.9m/全長:16.7m(IDS)、18.7m(ADV)/全高:5.7m/最大速度:マッハ2.1(IDS)、2.2(ADV)/航続距離:3,890km(IDS)、3,790km(ADV)/乗員:2名

■ゲーム中の装備可能武器:ガン×250発(IDS)、125発(ADV)/短射程ミサイル/中射程ミサイル(ADVのみ/セミアクティブ&アクティブ)/低抵抗爆弾(IDS)



AV-8BハリアーII

イギリスが開発したGR-1ハリアーの航続・搭載能力を、米英共同で改良し完成させた現在唯一の垂直離着陸機。フォークランド戦争での初戦では、敵艦20隻を撃破し損害ゼロという、旧日本軍の零戦登場時に勝るとも劣らないデビューも飾った。

■全幅:9.25m/全長:14.55m/全高:3.55m/最大速度:マッハ0.9/乗員:1名

■ゲーム中の装備可能武器:ガン×300発/短射程ミサイル/対地ミサイル/低抵抗爆弾



ミラーージュ2000

フランスが開発した、無尾翼・デルタ翼の戦闘機。本作では通常のC型のほか、砂漠塗装仕様のDC仕様も選択可能。現在でも第三世界の中心

に活躍中。実際の詳しいスペックは、各機を参照のこと。
■ゲーム中の装備可能武器:ガン×200発/短射程ミサイル/中射程ミサイル(セミアクティブ&アクティブ)



特に見てほしいのが、ゲーム中の機体データ。旧ソ連機の機銃弾の少なさがよくわかる。

検証 1 どの機体が最強か?

ここでは、ネット対戦で2対2のチームを組む場合における、機体の優劣を検証。BVR(視界外射程)戦闘が発生しない本作においては、純粋に格闘戦能力が高いMig-29が有力。機銃弾の少なさは、Su-27の中射程ミサイル連発でカバーしたい。ほかにもミラーージュ2000・F-16の小型機も、格闘戦に強い機体といえる。機銃弾が多い日米機は近接戦で有利か?



我らドリマガも旧ソ連機ペアで参戦予定。ネット上に赤軍旋風を巻き起こすか?

2 MAP&環境DATA



W・COAST

サンフランシスコをモデルとしている。やはり金門橋が特徴。選択可能な環境は、昼と夜の2種類となっている。

OIL PLANT

石油タンクが並ぶ地帯。攻撃すると爆発するかは不明。選択可能な環境は、晴れと雨という2種類の昼だ。



HILLS

ヨーロッパ丘陵地帯がモチーフ。美しい風景は必見。昼と夕方の2種類が選択可能だ。



DESERT

見てのとおり砂漠地帯。中東を連想させる鬱陶気だ。選択可能な環境は昼と夕方となっている。



LHD (ヘリ空母)

強襲揚陸艦っぽいヘリ空母。やはりモデルは「おおすみ」か? 昼と夕方が選択可能だ。

前作からの登場MAP

BASE I	硫黄島基地がモチーフ。ある意味「エアロ」シリーズのメイン舞台。朝・夕・昼(雨)・夜が選択可能。
BASE N	新田原基地がモデル。これもファンならばよく知っているはず。昼・夕方・夜が選択可能。
BASE S	T-3の訓練場所以有名な、静浜基地がモデル。選択可能な環境は、昼・夕・夜(雨)となっている。
BASE M	T-4の訓練施設でおなじみ、松島基地がモデル。選択可能な環境は、朝・昼(曇り)・夕・夜だ。
BASE C	民間との併用で使用されている北方の千歳基地がモデル。昼・昼(雪)・夜(雪)が選択可能。
CV	米海軍のキティ・ホーク級航空母艦がモデル。艦上機ならば着艦可能。昼・夕・夜が選択可能に。
BAY	幕張がモチーフのマップ。千葉マリスタジアムが目印だ。朝・昼・夜の3種類が選択可能だ。
SEA	まさに海上そのもの。選択可能な環境は多く、昼・昼(曇り)・昼(雨)・昼(雪)・夕・夜の6種類。

COLUMN

戦闘機の歴史をひもとく

■世界初の戦闘機

戦闘機の登場は意外と古く、1903年12月17日にライト兄弟が世界初の飛行に成功してからわずか12年後、第一次世界大戦中に登場した。機銃を機体に固定装備した初の戦闘機は、1915年2月に登場した「モラン・ソルニエ」といわれている。だが、この機銃は射撃時にプロペラに当たることがあり、プロペラの回転と機銃の発射を同調させた真の戦闘機と呼べるものは、同年5月にドイツが開発した「フォッカーE3」だろう。この機体の活躍は、めざましく、有名な撃墜王マックス・インメルマンなどを世に送り出した。

■全金属機への道

第一次世界大戦終結直前の1918年、ドイツは「ユンカースD1」を開発した。登場時期の悪さから活躍することはなかったが、航空史上記念すべき機体である。防弾・引き込み脚を採用した初の機体は、1933年の旧ソ連製機「イリュシント-16」まで時を重ねることとなる。なお日本初の全金属戦闘機は、1935年の「九六式艦上戦闘機」だ。開発担当は、堀越技師。彼はその後、零式艦上戦闘機（いわゆる零戦）という傑作機を開発。同機は世界で最も有名な日本機として歴史にその名を残した。

■ジェット機の時代へ

現在戦闘機の動力となっているのは、言うまでもなくジェット推進。そしてそのジェット戦闘機を初めて実用化したのは、1942年のドイツ製「メッサーシュミットMe-262」だった。ヒトラーの「爆撃能力を持たせよ」という判断ミスから生産が遅れ、活躍の場は限られたものの、その高速性能と重武装は、連合軍パイロットを恐怖させるに十分なものだった。

■マッハ時代～現代へ

世界初の音速飛行は、戦後間もない1947年、米軍パイロットチャック・イエガーが、ベル社「X-1」にて達成した。それ以降、戦闘機は高速化の一途をたどり、米ソ冷戦による軍拡競争の影響を受け、数多くの戦闘機が開発・製造されて現在に到る。そして来週、その数多くの戦闘機や攻撃機が「エアロi」に集う瞬間がくる。芸術品とも呼べる航空機を自在に操る喜びを、ぜひ実感してほしい。

すべてがここに集結！

1989年のパリ航空ショーで衝撃のデビューを飾った、全天候型長距離迎撃戦闘機。空力特性を極限まで追求した美しい機体設計から、ファンも多い。航空自衛隊が仮想敵機として購入を検討した逸話も存在する。

■全幅：14.7m/全長：21.9m/全高：5.9m/最大速度：マッハ2.35/航続距離：乗員：1名
■ゲーム中の装備可能武器：ガン×150発/短射程ミサイル/中射程ミサイル(セミアクティブ)



Su-27
フランカー

米軍のF-16/F/A-18に對抗すべく開発された、小型の迎撃戦闘機。現在ロシアではSu-27の陰に隠れて目立たないが、基本性能の高さと低価格から、旧東側を中心とした十数カ国で主力を担っている。

■全幅：11.3m/全長：17.3m/全高：4.7m/最大速度：マッハ2.3/乗員：1名
■ゲーム中の装備可能武器：ガン×150発/短射程ミサイル/中射程ミサイル(セミアクティブ)



Mig-29フルクラム

検証 2 コブラは可能か？

結論から言うと困難。その理由は、本作には実際の操作で使うというフライバイワイヤーのG制限解除機能がないためだ。だがこれはあくまで編集部調べだ。全国の同志諸君が奮闘努力すればあるいは？

構造のシンプルさ、旧式機にしては軽快な運動性能から、全世界40カ国で採用され、1万機以上が生産された旧ソ連製空軍のロングセラー機。初飛行から40年以上経過した現在も、複数の国で改良型が開発・生産されている事実もまた驚愕。

■全幅：7.15m/全長：13.46m/全高：4.1m/最大速度：マッハ2/乗員：1名
■ゲーム中の装備可能武器：ガン×220発/短射程ミサイル



Mig-21 bis
フィッシュベッド

前作からの登場機体とゲーム中の装備

T-2・T-2BI

航空自衛隊が所有する、最も戦闘機に近いと呼ばれる超音速も可能な高等訓練機。ガン×750発/短射程ミサイル(T-2BIは装備なし。ただしスモークが噴出可能)

T-3・T-3SP・XF-3

航空自衛隊の初等訓練機。唯一武装可能なXF-3は、あくまで「エアロ」シリーズ架空の機体。武装はガン×1024発(T-3スペシャルは、スモークが噴出可能)

T-4・T-4BI

航空自衛隊の中等訓練機。ブルーインパルス活躍が有名。装備はないが、T-4BIはスモークが噴出可能。フリーフライト専用の機体といえるだろう。

F-86F・F-86AF

朝鮮戦争時代に活躍した戦闘機。東京オリンピックでは空に五輪マークを描いたことでも有名。AFはアメリカ軍仕様だ。ガン×1800発/短射程ミサイル

F/A-18C・F/A-18AG

米海軍の最新艦上戦闘攻撃機。ガン×578発/短射程ミサイル/中射程ミサイル(セミアクティブ&アクティブ)/対地ミサイル/低抵抗爆弾

F-16A・F-16AG

米空軍が誇る小型戦闘機。比較的操作性が良く性能が高い。ガン×512発/短射程ミサイル/中射程ミサイル(アクティブ)/対地ミサイル/低抵抗爆弾

F-1

自衛隊が開発した戦闘攻撃機。現在はF-2にその座を譲りつつあるが、いまだ現役として活躍中。ガン×750発/短射程ミサイル/低抵抗爆弾

F-2A/B

F-16を元に日米共同で開発された、航空自衛隊の次期主力機。ガン×512発/短射程ミサイル/中射程ミサイル(セミアクティブ&アクティブ)/低抵抗爆弾

F-104J・UF-104J

最後の有人戦闘機と呼ばれた機体。高速だが旋回性能は低い。なお、UF-104は無人数操作による標的機のため、装備も搭乗員もいない。ガン×512発/短射程ミサイル

F-4J・F-4EJ・F-4EJ改

F-4Jは米海軍用。EJとEJ改は航空自衛隊用だ。ガン×1200発(J)、640発(EJ&EJ改)/短射程ミサイル/中射程ミサイル(セミアクティブ)/低抵抗爆弾(EJ改)

F-15J・F-15DJ・F-15A

日米の主力戦闘機。J&DJは日本、Aは米軍だ。ガン×500発(A)、940発(DJ&J)/短射程ミサイル/中射程ミサイル(セミアクティブ&アクティブ、Aはセミアクティブのみ)

F-14A・F-14TB

艦隊防空用の迎撃戦闘機。BVR戦闘では最強クラスの性能だが、近年中に退役予定。ガン×675発/短射程ミサイル/中射程ミサイル(セミアクティブ&アクティブ)

NEWS!! 新ネットイベント開催！ 轟隊長を袋叩きにせよ！(笑)

「轟つばさの初飛行」でも好評だったネットイベントが、今回も開催されることとなった。開催日や時間は下記のとおり。ルールは4人対戦モードで行い、制限時間内に轟隊長5キャラクターを残りの

3人が何回撃墜できるかというもの。「つばさ」イベントで轟隊長に痛い目にあわされた人々にとって、まさに溜飲が下がる内容。詳しい情報は、<http://aerodancing.dricas.ne.jp/>を参照のこと。



1月28日の「ドッグファイト選手権」の様相。多数の参加者が興奮。

発売記念イベントも 全国で好評開催中だ!!

現在日本全国では、「エアロi」の発売を記念したイベントが好評開催中だ。まだ参加していないという人は、本誌前号の日程を見て、さっそく参加していただきたい。

エアロダンシングi発売記念 ネット対戦イベント

『撃墜王コンテスト2001 轟隊長をたおせ!』

2001.2.23 (Fri) 20:00 - 翌 8:00



発売直前!!

ZERO3 STREET FIGHTER ISM PLUS

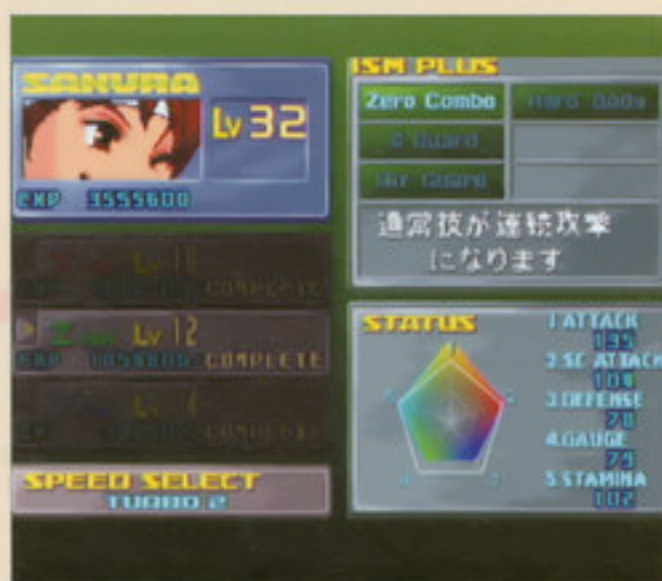
サクラ道場 for Matching Service



発売直前の今回は、さまざまな性能を身につけることのできる各種ISM PLUSを紹介。どのISM PLUSをつけるかによって、大きく勝敗に影響を与えるほど重要な要素。特にオレISMキャラクターを使う場合は要チェックだ!!

ISM PLUSの全性能を紹介!! オレISMエディットに役立てよう!

ワールドツアーモードやISM EDITなどで獲得できるISM PLUS。その種類はじつに豊富で、全26種類にもおよぶ。今回は、その性能とISM EDIT時に必要なポイントを掲載。これを参考にして、どのISM PLUSが有用で、どのISM PLUSが不要かを見極めよう。さらに今回は、ISM EDITですべてのISM PLUSの性能を確認されるので、そこで性能を確認しておく、さらに効率よくISM PLUSを獲得できるだろう。



ひとまずISM EDITで性能を確認して、自分のキャラに必要なISM PLUSかどうかを判断しよう。

100% ●カブコン●2月15日発売●3,800円 (160ポイント) ●Dダイレクト専売

1~3人 ヴィ使用ブロック数 37~ ディスク: 1枚

ACT (対戦格闘)

ホームページアドレス: <http://www.capcom.co.jp/> 備考: アーケード版 (NAOMI) は2月稼働予定。

いよいよ来週発売される「ZERO3 for MS」。このタイトルを楽しみに待ってくれた人も数多くいるかと思えます (勝手に思ってるだけかも……)。さあ、いまずぐ、電話かホームページのどちらかで予約しよう!!

ISM PLUSは6つまで

キャラクターが身につけることのできるISM PLUSは全部で6個。一度つけると外すことができないので、以下の一覧を参考にして、計画を立てて取得しよう。



ISM PLUS名	必要point	効果など
Zero Combo	230	通常技が連続攻撃になる
Zero Cancel	260	通常技を必殺技でキャンセルできる
Super Zero Cancel	280	必殺技をスパコンでキャンセルできる
Super Guard	250	必殺技をガードした時に体力が減らなくなる
∞ Guard	270	ガードパワーゲージが減らなくなる
Auto Guard	270	相手の攻撃を自動でガードする
Guard Power Plus	220	相手のガードパワーゲージをより多く減らせる
Original Combo	280	オリジナルコンボが使用できる
Air Guard	180	空中ガードが使用できる
Zero Counter Plus	130	ゼロカウンター攻撃力がアップする
Gauge Plus	320	スパコンゲージが時間で自動的に回復する
Hard Body	170	気絶しなくなる
Damage Plus	240	必殺技をガードさせた時のダメージがアップする
Guts	250	ステータスの最大値がアップする
Guard Destroy	360	削りダメージとGPゲージをより大きく減らすことができる
GPG Super	330	GPゲージが減らなくなり相手のゲージを激減させる
Super GP Plus	260	相手のGPゲージを多大に減らす
Original Combo Master	430	オリジナルコンボを使用でき、ゲージが回復する

ISM PLUS名	必要point	効果など
Technical Attack	420	ゼロコンボ+通常技を必殺技キャンセルできる
Technical Mania	410	ゼロコンボ+必殺技をスパコンキャンセルできる
Super Attack	600	通常技を必殺技キャンセル+必殺技をスパコンキャンセルできる
∞ Auto Guard	400	GPゲージが減らなくなり、自動的にガードする
Mach Gauge	700	スパコンゲージが時間とともに大きく回復する
Limit Off	200	防御力を捨てて攻撃力を最大まで引き上げる
挑発伝説	500	挑発が何回でも使用できる
Air Chain Combo	300	空中でチェーンコンボができる

オススメISM PLUS「∞ Guard」



GPに対するさまざまなISM PLUSがあるために必須のISM PLUS。

オススメにくい? ISM PLUS「Hard Body」



役に立つ瞬間が少ないために、ほかのISMを付けたほうがいい。

ネッパチVI

~CRお宝探検隊~

快適パチンコライフはここから始まる!

完成度 **100%**

●ダイコク電機●2月15日発売
●4,800円(240ポイント)

ETC
(製品ネットワークパチンコ)

1人

VM専用ディスク 10~

ディスク: 1枚

VGR 専用 プレイ ネット 接続

ホームページアドレス: <http://neppachi.dricas.ne.jp/>

※CRお宝探検隊でDC本体+VMとのセット(ネット大会参加回数125回)販売中。

「ネッパチ」第6弾、ついに完成いたしました。ホントに景品もらえるの? なんて思っている人、気になる10連チャンはなんと40名を突破! 景品獲得者の合計は1800名以上いますよ。次の10連チャンはあなたかも!?

ホールでも使える! 予告&リーチ徹底調査!!

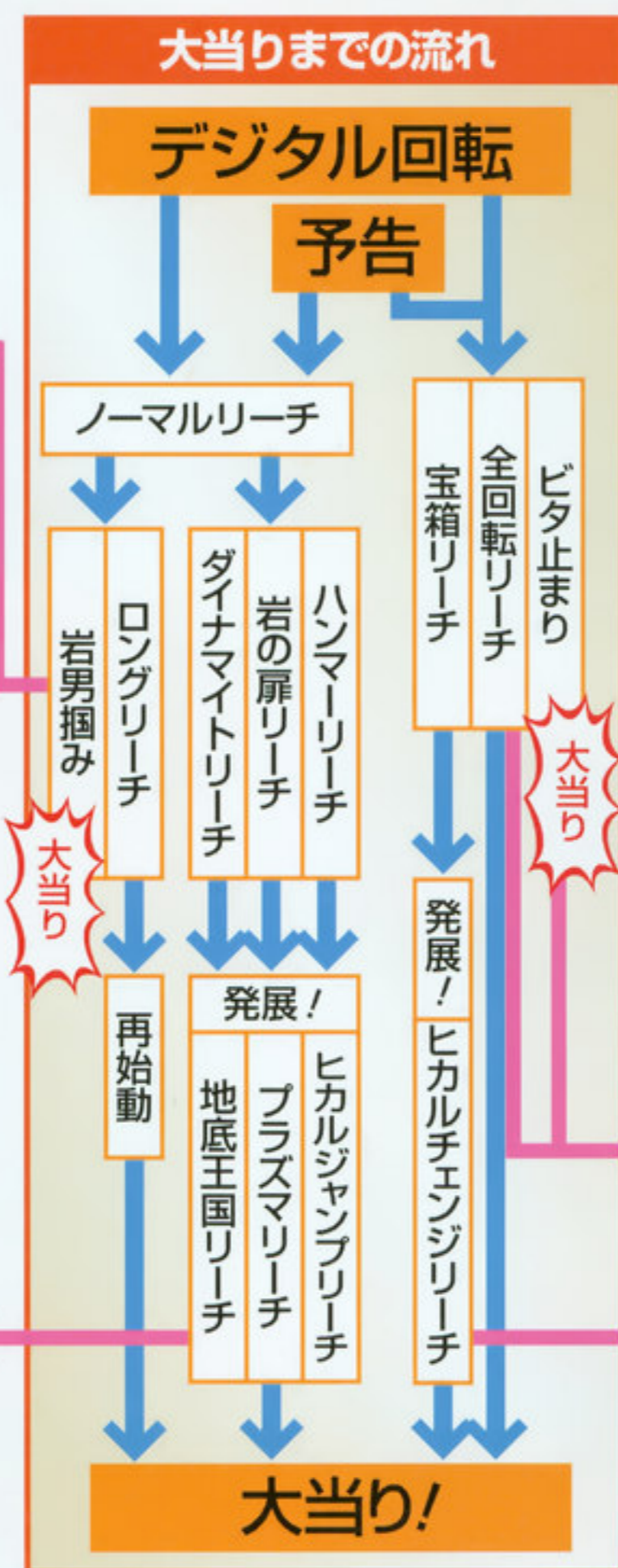
ここ最近のパチンコ台は多彩なリーチに加えて、これまた数種類にも及ぶリーチ予告なものも完備されている。リーチ予告はガセもあるが、複合するとかなりの確率でリーチ→大当りに発展するものが多い。これら予告と、各リーチの大当り確率を知っておけば勝率はアップするはずだ。

岩男掴み

ノーマルリーチからいきなり岩男が出現し大当り! 「モンハウ」のゾンビリーチ的のプレミアリーチだ。

ロングリーチ 35.20%

ノーマルリーチ停止後、文字が青く光ればロングだ。信頼度は低いが再始動すれば大当りGETだ。



リーチ予告

リーチ予告は全部で8種類。複合すると大当り期待度がアップするスベリ系は要チェックだ!

スベリ系 ヒカルor長介スベリ

この2つは単体だとガセも多いが、複合すると確実にリーチに発展。しかも大当たり期待度大だ。

スクロール予告

絵柄が回転すると同時にBGMも変化。2回転目で地底王国に発展。3回転目までいけば全回転に突入し大当りに。

岩男系 覗き 走り

岩男が、下からひょこり顔を出す。これが出ると、リーチがかかる可能性大だ。

岩男がドタドタと画面を横切る。ごくまれに全回転リーチに発展することも……折れ!

ゴールドラッシュ

セクが光ながら少しづつ絵柄を表示する予告。このあと、必ずスベリリーチに発展する。期待度も高し!

ヒカル系 覗き

ヒカルがハートを振りまきながら画面左に顔を出す。

ヒカル覗き後、ヒカルが走り抜ける。ヒカル走り予告になると、確定絵柄のみのプレミア全回転リーチに!

信頼度 高

全回転リーチ

デジタル回転が通常より長いと、いきなり絵柄がそろって停止する。ビタ止まりに。

サダム系リーチ

サダムからヒカルにチェンジ。宝が入ってればもちろん大当りだが、フェイントでも大当り確定だぞ。

ヒカルチェンジリーチ

絵柄回転中に画面が下へずれると宝箱リーチに。さらに落ちている石が赤いと……。

長介系リーチ

×ダイナマイトリーチ

長介がダイナマイトで岩を破壊。煙が小さければこのリーチだ。期待度は低。

○地底王国リーチ

ダイナマイトが赤く大爆発。期待度は、鉄板系リーチ以外では最高で4割程度かな。

コウジ系リーチ

×岩の扉リーチ

コウジがツルハンで岩戸を叩き当り出目の1コマ前が過ぎれば大当り確定。

○プラスマリーチ

1コマ前で停止後青いプラズマが発生。これに発展すればそこそこの期待度。

ヒカル系リーチ

×ハンマーリーチ

ヒカルが出目をハンマーで直撃。1回きりのチャンスだが、再始動すれば……。

△ジャンプリーチ

ヒカルジャンプリーチに発展。スローに入るとヒカルの地響きで文字が進んでいく。

大公開! 連チャンしだいでこ〜んなゴージャスな景品がキミのモノに!!

今回は、高額景品を一挙公開している。景品は週単位で変わるので、こまめに掲示板で確認し、勝負に挑もう!

7連チャンなら……

デジカメやブランドものの香水などのほか、グルメも充実。カニは松葉、たらば、毛ガニと味比べ!



おお、ルキアだ! それに電車の友のMDも! 冬の寒い夜には羽毛ふとんはうってつけだね。



9連チャンなら……

グラスロンやメモリスティックウォークマン、モバイル端末のクリエなどデジタル製品がズラリ!



そして見事10連チャンすると!!

毎週のように旅行が提示されるが、たまにポータブルDVDなども出品。10連チャンはやっぱりどれも豪華!



ファンタシースターオンライン

●セガ/ソニックチーム●発売中(2000年12月21日発売)
●6,800円(360ポイント)

1~4人

RPG
(ネットワークRPG)

使用ブロック数: 45
ディスク: 1枚



ホームページアドレス: <http://www.sonicteam.com/ps/>

備考: ネットワーク接続料として30日間400円、90日間1,000円必要。初接続から30日間は無料。

ラグオルの最難関! 遺跡の探索に突入!!

今週は惑星ラグオル探索の最終目的地、セントラルドームの地下で発見された遺跡を攻略する。洞窟のアルタードビーストや坑道のメカモンスターたちよりも、さらに凶悪な敵がハンターズに襲いかかる遺跡。その奥に潜む事件の元凶、ダークファルスを目指して、さらに慎重に探索を進めよう。



ついに探索の最難関に到達したハンターズを待ち受ける、謎のモンスターをせん滅しよう。

遺跡に行く前には対Dark武器を用意する

洞窟では対A.beast装備を、坑道の場合は対Machine装備を用意するように、遺跡への探索では対Dark装備が必要になる。腕に覚えがあるならなくてもいいが、多少攻撃力は低くても、対Dark装備のほうが効果よく戦える。また、敵の動きが素早いので、ギバータやラバータで凍らせて攻撃する策も有効だ。



対Dark装備で一気に敵をなぎ倒す。素早い敵や攻撃できない状態になる敵には、バータ系テクニックを使おう。

「ギバータ」
「ラバータ」も有効だ!

遺跡に仕掛けられたワナの数々

釣り鐘トラップ

天井に仕掛けられており、下を通過しようとする降ってくる。捕まると一定時間後にダメージを食らうが、仲間が壊してくれればノーダメージで済む。



いきなり降ってきてキヤラに被さる。しばらくすると爆発。自力脱出は不可!

毒の空気

いわゆる毒霧。部屋に入るとすぐに充満してHPを奪っていく。部屋のなかにあるスイッチを押せば止まる。



毒霧の部屋にいると毒状態と同じくHPが少しずつ減っていく。スイッチを探せ!!

機雷もより強力に!!

空中機雷も単純にダメージを与えるだけでなく、凍らせたり混乱させたりと、さまざまなものが登場する。



敵のいる場所で混乱させる機雷や凍らせる機雷を食らったまま助からない。

CHECK! 滝の裏には隠し部屋が!?

すでに遺跡を探索したことがあるなら知っている人も多いと思うが、遺跡エリア1には大きな滝があり、その裏側にはコンテナの置かれた空洞がある。地面に傾斜があり、非常に気付にくい位置にあるこの空洞

だが、コンテナに入っているアイテムは意外と普通だ。見つけにくい位置だからといって、特別なアイテムが隠されているわけではないようだ。滝を突っ切るような見た目がスリリングなので一度試してみては?



エリア1の滝に突っ込め!

長方形で、隅のほうに大穴が開いた部屋にある大きな滝。そこに突っ込むと隠し部屋が……。



大きな滝に突っ込むようにして接近すると、下り坂の奥に小部屋がある。

遺跡に出現するモンスターへの対処法

大量に現われる遺跡の番犬 ディメニアン

遺跡にもっとも多く出現するモンスター。ハンターズに寄ってきて、刃状の腕で斬りつけてくる。要は森に出てくるブーマのような敵である。また、ディメニアンにはより体の大きいラ・ディメニアン、ソ・ディメニアンという種がいる。こいつらは攻撃力や体力などが違うだけで、攻撃方法は一緒だ。なお、攻撃に有効なテクニックは、ディメニアン→火、ラ・〜→雷、ソ・〜→氷となる。



近づいて殴りつけるだけなので、戦いやすい敵ではある。



戦いやすいとはいえず、囲まれると大変! 戦いやすいとはいえず、囲まれると大変!

遠距離でじっとしていると危ないぞ! ダークベルラ



近づくとも速く攻撃してくるので、ずっと遠距離で戦ってみる。

近づくとも長い両腕をつかって挟みつけてくるダークベルラ。しかし、遠くから攻撃していると不意に高速の飛び道具を飛ばしてくるため、遠距離戦でも気は抜けない。もっとも確実なのは、横や後ろから接近して背中に攻撃を浴びせる攻撃だ。近距離攻撃にマヒ効果があるので注意!



すると飛んで来る拳。速いので注意!

遺跡内をふらふら飛ぶ小さな強敵

クロー/バルク/バルクロー

遺跡の中を編隊で漂っている小さな敵。ゆっくりと近づいてきては、意外なほど素早い攻撃モーションでハンターズを突いてくる。空中にいるため剣の攻撃が当たりにくい。え、ヘビーアタックを当てると若干動いてしまうので、倒すのに時間がかかる敵だ。バルクという親玉と合体して、バルクローになることもある。



ほかの敵と一緒に出てきたら弱らせたヤツから確実に撃破しないと、囲まれることがある。

バルクロー状態のまま接近されると、強力な突き攻撃を仕掛けられてしまう。



バルクロー状態のまま接近されると、強力な突き攻撃を仕掛けられてしまう。

CHECK! NormalとHardの大きな違いとは

難易度が変わると敵の体力や攻撃力だけでなく、敵の移動も高速化する。特にベリーハードでは、ディメニアンですらものすごいスピードで動き回る。そのため、ノーマル時よりもかなり正確に攻撃を仕掛けないと危機的状態になるぞ。



ちょっと気を抜くと追い詰められる。さすがハード!!

赤いヤツを叩いて動きを止める

ダークガンナー

遺跡の中をすばやく滑るように移動する砲台。移動中は武器攻撃を無効化する特性を持つため、移動を止めて中央の球が上昇した瞬間がねらい目となる。てっぺんの球の部分が赤いヤツを攻撃すると、ほかのダークガンナーも射撃を止める。逆に、緑の砲台を撃っても、ほかの砲台の動きは止まらないぞ。



赤い砲台の動きが止まったら、すかさず攻撃すればすべての砲台が射撃をやめる。

テクニックを使えば動いている途中でも攻撃が効く。バータで凍らせて一気に叩け!



テクニックを使えば動いている途中でも攻撃が効く。バータで凍らせて一気に叩け!

バルクローの接近に注意!

バルクがバルクローになるのとは逆に、バルクローはハンターズを捕まえて攻撃したあとに分離して、バルクと4体のクローになる。こうなるとやっかいなので、バルクローへの攻撃は銃などを使って、遠距離戦で倒せ。



バルクローに近づくと、上の写真のように囲まれてしまう!

遠距離、もしくは背後から攻撃して倒せ!

デルセイバー

接近戦での攻撃を盾で防ぐ(何度もガードすると壊れるが)難敵。相手の目の前に立つと右手で3連続攻撃を繰り出すので、そのスキに背後に回って斬りつけよう。銃や長刀などで遠距離から攻撃すれば防御がないので楽勝。

目の前に立つと3連続攻撃を出すので、横に回避する。このとき近すぎるとかわせない。



回避されてもデルセイバーは攻撃をやめない。背後に回る。

振り向く前に攻撃。最初の一発が当たれば絶対3発ともヒットする。



回避されてもデルセイバーは攻撃をやめない。背後に回る。

振り向く前に攻撃。最初の一発が当たれば絶対3発ともヒットする。



回避されてもデルセイバーは攻撃をやめない。背後に回る。



何度か攻撃をガードすると盾が壊れるが、その状態で盾攻撃を受けると盾が復活する。

速攻をかけ、テクニックを阻止! カオスソーサラー

離れて待つ突進をかわす カオスプリンガー

何も無い空間にいきなり現われ、強力なテクニックを使って消えるイヤな敵。使うテクニックは1回目の出現時にラフォイエ、2回目がギバータ、3回目がレスタで、以後はこれを繰り返す。テクニックの発動には、カオスソーサラー本体の両側に浮くひし形の石を使っているらしく、これらを破壊するとテクニックが使えなくなる。とはいえ、本体はHPが少ないので、悠長に戦うよりも速攻で倒してしまおう。生かしておいては戦闘のジャマだ。



コイツが現われたら速攻で攻撃せよ!



使ってくるテクニックは強力。ギバータで凍らされたら、それだけで致命傷になりかねない。

上半身は人型、下半身が馬の形という怪物。遠距離からハンターズを発見すると、ほかのモンスターを蹴散らしながら猛スピードで突っ込んでくる。その突進を横にかわせば、カオスプリンガーはしばらく振り向かないので背後から攻撃しよう。また、銃を持っているのなら、遠距離攻撃をすれば突進をされない。

ある程度攻撃を続けると、周囲の味方からTPを吸収し、右手から飛び道具を撃ってくる。一気に押し切って倒すか、右に移動してかわそう。



遠くで突進の準備動作が見えたら横移動。



これをかわして振り向けば、敵は背後を向けて止まっている。いつも1対1なら楽勝なのだが。

左右に浮いている石を破壊すると何もなくなる。

攻撃は速いが、左足にくっつけば斬りかからない。



ビーエル 属性: Dark

DSOキャラ(笑)
メディカルセンターの
看護婦さん〜♥
いつもお世話に
なっとりまあデス。



B.たろうの 2001年ラグオルの旅

多くのクリエイターが多数参加している「PSO」。じつはドリマガの連載陣も密かに参加してるのだ。そこで、そんな作家陣の「PSO」探検を紹介していくぞ。今週はB.たろう先生です！

12月21日、発売当日…
いきなりオンラインモードで
始めようとしたが(笑)
つながらず…さすが期待のゲーム!!

自キャラはこんな感じの
白いハニューール

オンラインゲーム
初心者+小心者

翌日… ドキ
オンラインへ GO!

自分はテレビなので
夜しか遊べない…



"ようこそ
ファンタシースター
オンラインの世界へ"

やった〜つながった!!

そしてビジュアル
ロビーへ…

うわ〜いっぱい人が
いるよ〜



しかも、みんななぜか
レベルが高い(汗)

この、ビジュアル
ロビーでみんなの
会話を見るだけ
でもおもしろい
ので、各SHIPを
見てまわって
みたり…

で

うろろうしてたら
いきなり…

ナンパされた(爆)

キミの事が
好きだー!!

走り寄ってきて、
第一声がコレ



はあ?

初対面の人にこれは
ちよっと失礼ですよ(汗)

現在、発売日から
もう1カ月…
セカンドキャラを
育ててる人も多
いようです…

2nd
キャラです。

やほ
2ndは
アース
が多い…



スゴ
すぎ(汗)

『トリクラ劇場』のB.たろう先生はラグオルでどんな冒険をしてるのかなー!?

エルドラドゲード 第3巻

●カプコン●発売中(2月2日発売)
●2,800円(120ポイント)

1

RPG
(連作ユニットRPG)

VM使用ブロック数 16
ディスク: 1枚

VGN データ通信

ホームページアドレス: <http://www4.capcom.co.jp/eldorado/>

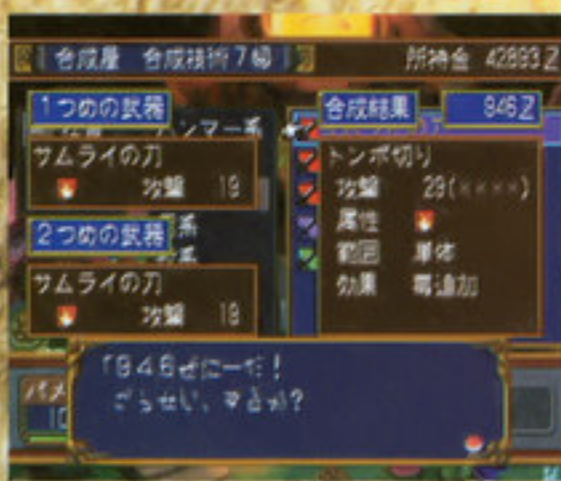
備考: 以下隔月刊で7巻まで発売予定(第1巻、第2巻: 発売中、第4巻: 4月4日)。



遊びつくせ!
第3巻

カテゴリー別おすすめ合成レシピ!!

本編を終了しても、「エル」はまだまだ終わりとは言えない。アイテムの収集や武器の合成などをはじめ、さまざまな遊び要素が満載なのだ。今回は、その中から武器合成についてのアドバイスと、第7、8話に隠されたイベントの一部を紹介。



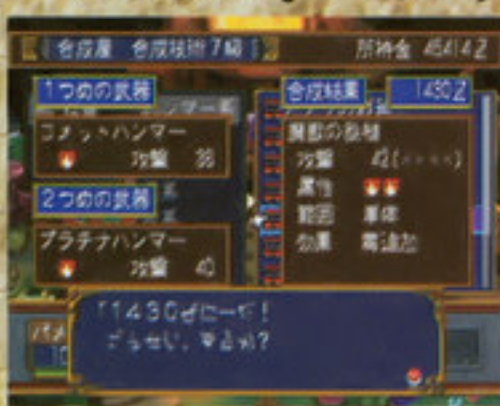
特に武器の合成は次の巻でも役立つ、大事な要素となる。

ハンマー系

装備キャラクター
ゴメス、パメラ

魔獣の鉄槌

「魔獣の鉄槌」は「コメットハンマー」+「プラチナハンマー」で作成する。「プラチナハンマー」は「ゴールドハンマー」+「シルバーハンマー」。「コメットハンマー」は「ゴールドハンマー」+「バスターハンマー」で合成。



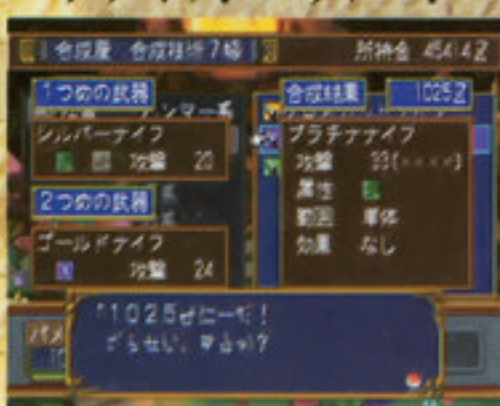
攻撃力は「プラチナハンマー」と同程度だが、属性値が高いのがポイントだ。

ナイフ系

装備キャラクター
ラディア、エリシン、パメラ

クロスカットナイフ

第8話のボス、ドリンちゃんから盗める「クロスカットナイフ(光)」が強力。また、そこそこ強いナイフを量産したければ、「シルバーナイフ」+「ゴールドナイフ」で「プラチナナイフ」を作るのがいい。



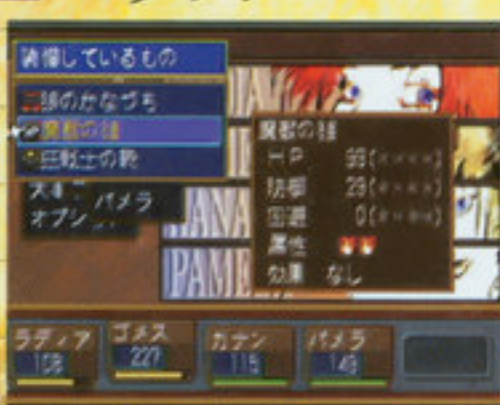
合成可能なうえに、攻撃力差のほとんどない「プラチナナイフ」の使い勝手がよい。

重鎧系

装備キャラクター
ゴメス

魔獣の鎧

第8話の中ボス、鋼のゴウからまれに盗めるアイテム。タタン道場の連中は、どれもレアアイテムを持っているので要チェック。手に入れば、「ウルフプレート」を超える堅固な鎧となるはずだが……。



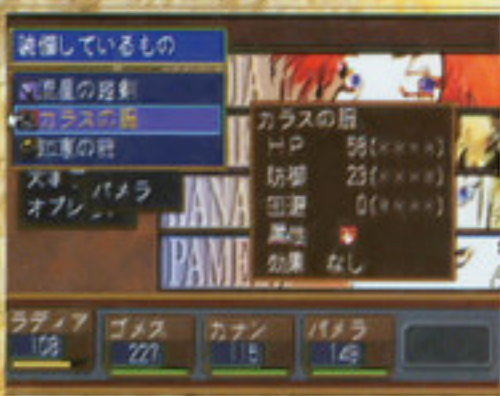
かなりの低確率なので、根気よく「盗む」を繰り返して手に入れるしかない。

ローブ系

装備キャラクター
ラディア

カラスの服

「カラスの服」は、合成ではなく敵から盗む形で入手する。奪える相手は第8話のカーラだが、どうもこの敵は特殊で、2周目には違う武器を持っている。1周目でなんとしても入手しておきたい。



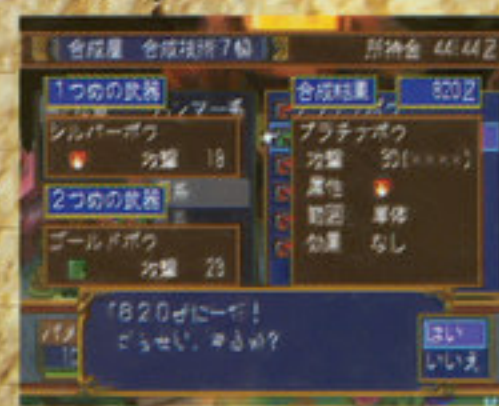
どのモンスターにもいるが、違うアイテムを持っている、盗めないときもある。

弓系

装備キャラクター
カナシ

スティングーボウ

「プラチナボウ」+「ファイターボウ」の合成で作成。「ファイターボウ」は「ゴールドボウ」と「ヘビーボウ」で作成、「プラチナボウ」は、おなじみ「シルバーボウ」+「ゴールドボウ」で作成可能だ。



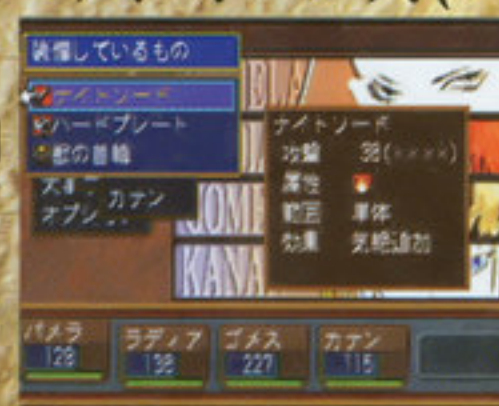
攻撃力はそれほど変わらないが、合成の条件から、特殊効果を付けやすい。

ソード系

装備キャラクター
アイン、パメラ、(バド)

ナイトソード

「シルバーソード」+「ゴールドソード」で作成できる「プラチナソード」がひとまず強力だが、さらに上をゆくソード系武器として、第8話の豪腕のタタンから盗める「ナイトソード」がその上をいく破壊力を持つ。



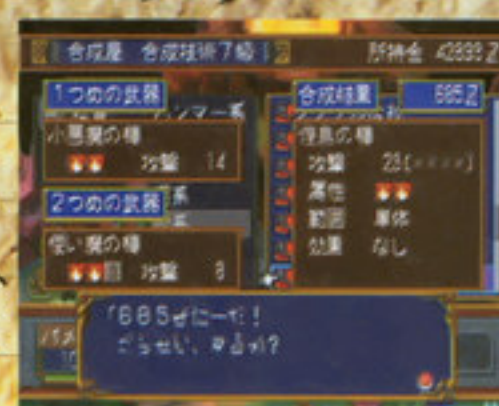
しかもこのソード、気絶能力の追加まで備わっている。非常に強力な剣だ。

杖系

装備キャラクター
パメラ

怪鳥の棒

合成に合成を重ねて作成するわりには、たいして攻撃力も高くない武器。「コウモリの棒」2つを合成して「使い魔の棒」を作り、それと「コウモリの棒」を合成して「小悪魔の棒」を作成。この2つを合成して作る。



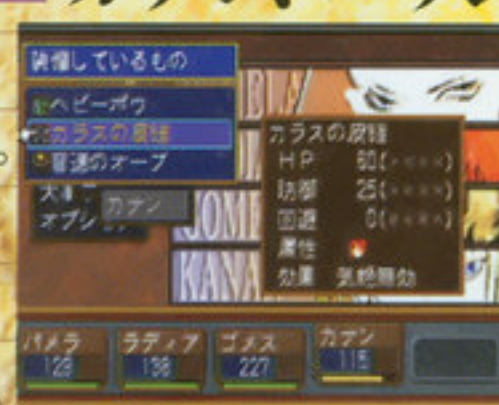
第8話のヴァニスの町に売っているものだけで合成。ほかにも種類がいろいろある。

スーツ系

装備キャラクター
カナシ、エリシン

カラスの革鎧

第8話に登場するカーラが持っている。しかし、1周目には「カラスの服」を持っているので入手できないようだ。1周目に「カラスの服」を、2周目に「カラスの革鎧」を、それぞれ盗んでおきたい。



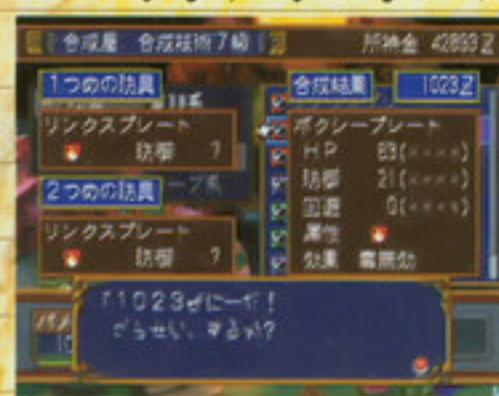
HPの上昇率を考えると、ドラゴンボールから盗める「ジュエルスーツ」のほうが強い。

胸当て系

装備キャラクター
バド、アイン、パメラ

ボクシープレート

「第3巻」でも、オーガストーン引換所で手に入る「ウルフプレート」以上の胸当ては出現しないが、「第2巻」でできなかった「リンクスプレート」+「リンクスプレート」の合成で「ボクシープレート」が作成できる。



これもほかに強力な武器が隠されているような感じ。新しく見つかる武器を探そう。



遊びつくせ!
第3巻

2 各話の見逃ししやすい場所&隠しポイント大公開!!

隠し部屋

1 マジの森



第7話のエリシンで行ける。森の中ほどの、樹でできた橋を渡ってすぐのところ。巨木の根のあたりが入口になっていて、中には1000ゼニーがある。

2 ヴァニスの町



第7話でポンプ作動後、ヴァニスの町の下部分。合成屋の街灯の真下あたりに隠し部屋があり、中には必殺率の上がる「必殺の首輪」が隠されている。

ガラガーラの卵の使い道

第7話のゴメスチームが、コル村のガラガーラを倒すと「ガラガーラの卵」が手に入る。「運命の大地」のガブリが教えてくれるため、気付いた人も多いかもしいないが、このアイテムは誰にあげるかによってイベントが分岐するようになっている。



どちらにも特典があるので、2周目以降で試してみるといいだろう。

1 パネルにあげる

パネルに渡すと、エリシンチームがコル村に到着したところでガラボーが仲間になる。樹属性なのでそのあとのサンゴ島の探索で便利。



洞窟から出てすぐにパネルが話しかけてくるので、ここで渡そう。

樹属性のため、攻撃要員として効果を発揮。サンゴ島脱出後に離脱する。

2 マッシュモにあげる

ヴァニスの町に戻ってからマッシュモに話しかけると卵をほしがる。渡すと3つのアイテムの中から、どれか1つをプレゼントしてくれる。



「魔獣の鉄槌」や「魔獣の装束」など、充実のラインナップだ。

ただし、エリシンチームの戦闘力は低下するので、2周目以降に挑戦だ。

クサナギのカード

第8話のヴァニスの町、レフィッシュ邸の地下に、なぜかガラボーが登場する。第7話では話しかけると即戦闘になるが、ここでは話しかけると選択肢が出てくる。「はい」を選ぶと「クサナギのカード」をくれるが、「いいえ」を選ぶと何も起こらず、その回では二度とカードをもらえなくなってしまうので注意。



第7話でニョッキたちと戦った場所にガラボーが登場する。

「いいえ」を選ぶと上機嫌になり、その後カードをもらえなくなる。

第8話の隠し要素2つ

1 クラブドールと戦闘

第7話の中ボス、クラブドールの出現条件は、第8話を一度クリアしていること。2周目以降の潜水艦の中で必ず遭遇することになる。



ボスなりの強さはあるが、パーティー編成しているぶん、第7話のときよりは楽。

2 カーラを助ける

タタン道場の4階で登場するカーラ。彼女は戦闘後に倒れてしまうが、ここで引き返そうとするとカーラを助けるイベントが発生する。



特にそれ以上の特典があるわけではない。イベント的なお楽しみとなるだけだ。

実験 ヒートンタンクは倒せるのか? えっ!? 1ダメージ!?

第7話で復活し、「運命の大地」で好きな装備が可能になったカナン。ここで気になるのが、第2話では倒せなかったヒートンタンクの存在だ。左で紹介した、水属性の最強装備を施して、いざマデラの地下道へ……と向かったが、その結果は写真のとおり。次の巻まで決着はおあずけになりそうだ。



水属性の最強装備でも歯が立たない。もちろんん魔晶石が効くわけでもなくダウン。

善意の行商人(わらしべ)イベント1~6アイテムを紹介!

第8話で登場するわらしべイベントは全部で12アイテム。その中から、今週は最初の6アイテムを紹介。ちなみに、最初に「不思議な紙」が必要だ。



「不思議な紙」は第3話の、写真の位置にある「クボ店長の店」で手に入る。



1 1の世界の歩き方
上で紹介している、隠し部屋(2)の場所のダウザーに話しかけると入手。



2 カレーのスパイス
ヴァニスの橋の右側にいる、方向オンチの旅人に渡すと交換してくれる。



3 秘密の話
再びヴァニスの町に戻り、広場にいるコックが欲しがっているアイテムだ。



4 海竜のウロコの欠片
レフィッシュ邸の中にある、召し使いに話しかけると、口止め料としてもらえる。



5 小さな鍵
ヴァニスの町、メルカート酒場の窓側にいるパロ口団員が持っている。



6 強力眠気覚まし
マップのどこかにある「秘密室」の右側にある扉の奥にある宝箱の中。

週刊ガブリ魂

略して“ガブコレ”

Vol.13

バドの真実が明らかに!?

発売から1週間が経過した「第3巻」。1巻、2巻の資産を利用した、さまざまな要素が詰め込まれているので、やればやるほど遊べる要素が見つかるぞ。

- 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:2001年4月4日発売予定、第5巻:2001年6月6日発売予定
- 第6巻:2001年8月8日発売予定、第7巻:2001年10月10日発売予定
- RPG(運作ユニット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 #13

プロデューサーが語る「エルドラドゲート」

第7話で謎の再登場を果たしたロボット状態のバド。彼がロボとなって飛び立つまでには、いろいろなエピソードがあるようだ。初公開イラストとともに制作秘話を紹介!



(株)カプコン 竹下博信 プロデューサー

サターン版として企画された本作に、約4年前からプロデューサーとして携わっている竹下氏。これから先、7巻に向けて試行錯誤の連続のなかから新しいRPGの楽しみ方を提案する。

「バドのロボット状態」について

バドはもともと鉄(金属)を食べてアイアンタイガーになるという設定でした。

自分のミスで村を獣人狩りの危機にさらし、家族(妹)を失い、復讐のために禁断の力を使います(鉄も食べてパワーUP!)。鉄を食し力を得るとともに、心も鉄のよ

うに冷たくなっていきます。最後には、復讐の心に完全に支配されて暴走し、限界以上の力を使い完全な鉄の塊(鉄の戦士)になって別の次元に飛ばされます。

デザインは“アイアンタイガー”から設定を変更したからです。(竹下)

世界各地をさまようバド

地方一つを飛び越えて、苦悩するバド。4話のあと、ヨバドはどうしたのか、そしてこれから先、彼がどうやって仲間になっていくのかなど、現在もっとも謎が多いキャラだ。



バドロボ
「ラ・イザ・ライザ」

ELDORADO GATE CHARACTERS #7

パメラ PAMELA

人工的に記憶を奪われた美貌の女性剣士。記憶を失ってから武術の練習をするなど、これまでの鍛錬がうかがえる。また、これを裏づけるもうひとつの要素は、サンゴ島に落ちている「記憶の箱」。全部で6つの箱のうち、手に入るのは2つのみ。記憶の一部を取り戻すことが、パメラの強化に直結することも、彼女がいかに修行に明け暮れていたかの証明だ。



そんなときは、武術の練習です! さあ! 練習をはじめましょう!

武道家の血筋を受け継ぐが、ガサツな感じを受けないところも彼女の魅力といえよう。

彼女の優しさは覚醒後の特殊能力「復活の祈り」にも表されている。

ONE POINT

特殊能力はこう使おう!

「第3巻」ともなると、味方の特殊能力も増えて、連携が重要になったり、また、敵の攻撃も特殊効果をねらうものなど、よりパワーアップしている。これらの中で、工夫しだいで使い勝手を大きく変える、ちょっとした連携テクニックを紹介しよう。

特殊状態を即回復

麻痺や混乱、毒などは、一定ターン数辛抱していないと解除されないが、リカバの魔晶石に麻痺、混乱、毒の能力がついた魔晶石を組み合わせれば、一発で回復できるのだ。



もちろん、魔晶石を使うべき人が無事であることが前提となるのだが……。

復活の祈りとリカバ絶の使い分け

「復活の祈り」と「リカバ絶」。どちらも気絶状態を回復する手段だが、「リカバ絶」が魔晶石を使うのに対し、「復活の祈り」はパメラの体力値の半分を分け与える。つまり、術者も危険にさらされるので、その後の回復手段が重要。いっそのこと、あえて速さを落としておくのも手だ。



リカバ絶で復活後、すぐに攻撃を受けないように敵の動きに注意。



最後に復活させ、速さのあるラディアが次ターンに回復させる手も。

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情報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)
ドリームキャストマガジン編集部
『週刊ガブリ魂』係

PSO

PHANTASY STAR ONLINE
PERFECT GUIDE

ファンタースターオンライン

パーフェクトガイド



キャラクタークリエイションから
惑星ラグオルの最深部まで

「ファンタースターオンライン」を

完全攻略!!

SOFT BANK Publishing Dreamcast

キュービスト/編

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

貴重なデータ&資料が満載!!
すべてのハンターズに贈る

最強の

1冊



ファンタースターオンライン
パーフェクトガイド

好評発売中

本体価格1,800円+税

A5判/272ページ/オールカラー/ISBN4-7973-1564-4

キャラクタークリエイションを完全攻略

全エリアを職業別に徹底攻略

ハンターギルドのクエストを多数攻略

特殊武器を含む詳細なアイテムリストを掲載

開発者インタビューを特別収録

惑星ラグオルの探索は ここから始まる!!

ファンタースターオンラインナビゲーションガイド

好評発売中!

本体価格1,200円/A5判/
112ページ・オールカラー/
ISBN4-7973-1516-4

貴重な攻略情報が満載 ハンターズは十分に活用されたし

- キャラクタークリエイションからネットワーク接続まで詳しく解説
- オンラインプレイ・オフラインプレイを問わず役立つ情報&テクニックが満載
- ゲーム序盤も徹底攻略。基礎的な育成方法も完璧に伝授
- 武器&アイテム、敵データも満載!! テクニック解説も充実



PHANTASY STAR
ONLINE

ファンタースターオンライン

ナビゲーションガイド

SOFT BANK Publishing Dreamcast

キュービスト/編

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



ギガウイング2

●カプコン●発売中(1月18日発売)
●5,800円(300ポイント)

1~4人

SHT
(シューティング)

使用ブロック数: 19
ディスク: 1枚



ホームページアドレス: <http://www3.capcom.co.jp/gigawing2/>

備考: アーケード版(NAOMI)は稼働中。

目指すはネットランキング上位— 4京点以上はこうして取れ!



ここでは、チェリィ&リフレクトフォースを使用。カートも有利だが、好みで決めました。

「ギガウイング2」の攻略もついに最終回。そこで今回は、以前の攻略時よりさらに研究を重ねて編み出したハイスコアパターン(2月1日現在:編集部調べ)を紹介。正直ノーコンティニュークリア可能な人向けの内容だが、ぜひごらんあれ。さらに、本作に用意されている隠し要素の出現方法も全公開。これぞ究極の最終攻略だ!

STAGE 1~3 ステージ1が、じつはハイスコアのカギを握る。なお、ねらう点数は、1面から1000兆・3200兆・7200兆が最低ラインだ。



①この2隻の飛行船では、ダブルボルカノン(ボルカノン発生中にさらにボルカノン条件を満たすアイテムを出現させ、2度目のボルカノンを発生させる)を目指そう。最初から飛行船の真左ではなく、少し左下に位置してリフレクト開始後、矢印のように移動するとねらいやすい。ここでは倍率2400万が理想。
②巨大戦艦後の4機の中型キャラでは、1、3機目が画面外に消える寸前にリフレクト。翼に少し反射弾を当てて、次の2、4機目に大反射する。ここで2回成功すれば、1000兆は堅い。
③ステージ1ボス。ボルカノン6回は必須。その6回目でボスを倒せば上々だ。
④ステージ2の装甲列車は上の車両を赤くなるまでダメージを与え、最初の車両で

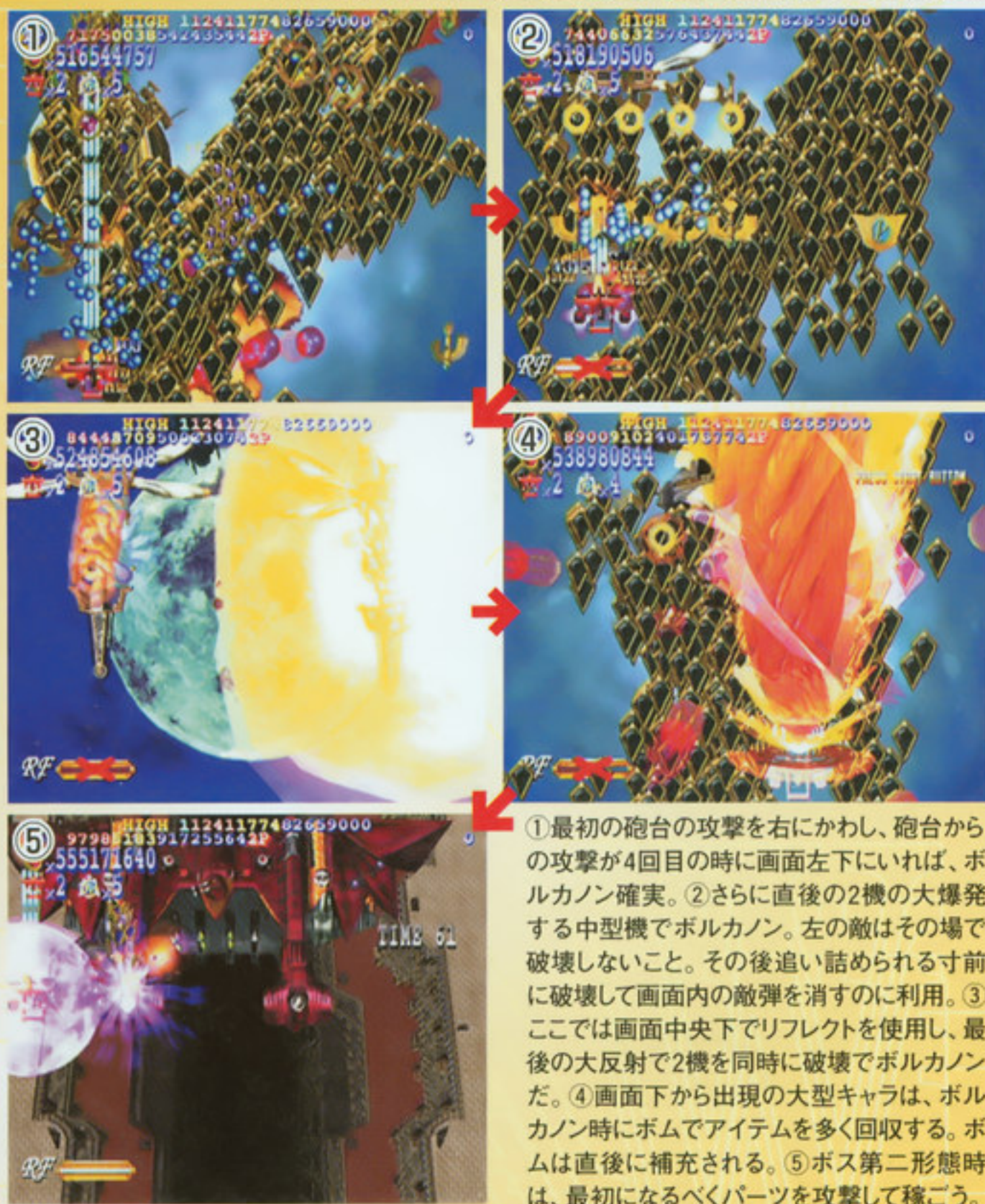
ボルカノンを取ったら、画面左下で弾をひきつけ、さらにリフレクト。2度目のボルカノンを奪おう。
⑤ステージ2ボスの多方向連射は、本体近くでなぞるように(矢印参照)動くとボルカノンがねらえる。ただ正面からの反射ではダメ。最低3回はボルカノンを出すこと。さらに、ミサイルを発射する前後は、ドームが本体を覆っている時に破壊すると高得点だ。
⑥ステージ3の最初は、画面左上で砲台の弾をひきつけてリフレクト。効果切れまで動かないこと。
⑦この中型機&円盤でもボルカノンが可能。効果切れ寸前の大反射で倒すとよい。
⑧ボスでは第一形態で3回、第二形態で2回以上ボルカノン。第二形態の攻撃は、この角度でやりすごすと簡単。

隠し要素の種類と出現条件

出現モード	要素の内容	出現条件
ギャラリー	使用キャラの顔グラフィック追加	アーケードモードで2ステージ以上進むか、コンティニュー使用で全面クリア
ギャラリー	イベントグラフィック追加	顔グラフィックが全部そろっているキャラで、アーケードモードを2ステージ以上進む
スコアアタック	プレイ可能なステージが追加	アーケードモードで4ステージ以上進む
アーケード&スコアアタック	隠し機体出現&同キャラセレクトが可能に	アーケードモードをノーコンティニューでクリア
アーケード	累計スコアが表示	アーケードモードをクリア時に、クリアしたキャラの顔グラフィックが全部そろっている&隠し機体が出現済み&シークレットオプション「キャライベントOFF」が出現済み。もしくは、累計スコアが2000京を超える
オプション	キャライベントOFF設定出現	全キャラのバッド&グッドエンディングを見る。もしくは累計スコアが3兆を超える
オプション	マルチキャラモード設定出現	累計スコアが1兆を超える
ギャラリー	ギャラリーグラフィックが1枚追加(内訳) キャラセレクトグラフィック×5キャラ エンディング後日談×5キャラ(ロミとリミは共用) 水着グラフィック×5キャラ オープニンググラフィック×5キャラ(ロミとリミは共用) 設定資料集×23枚	累計スコアが6000京を超える(以後500京ごとに1枚追加)
ギャラリー	ギャラリー内グラフィックが番号順に表示(内訳) ①バッドエンディング用グラフィックすべて ②グッドエンディング用グラフィックすべて ③カート顔グラフィックすべて ④ロミ顔グラフィックすべて ⑤リミ顔グラフィックすべて ⑥チェリィ顔グラフィックすべて ⑦ラルゴ顔グラフィックすべて	累計スコアが6000京を超える(以後500京ごとに1カ所追加)&ギャラリーグラフィックが全部そろっている もしくはアーケードモードクリア時に対応するエンディングを見る(①②のみ)

STAGE4

敵弾の切れ目が少ないため、パターン作りを確実に。なお、ボルカノンは合計12回(ボス含む)。目標スコアは1京5000兆点だ！



①最初の砲台の攻撃を右にかわし、砲台からの攻撃が4回目の時に画面左下にいれば、ボルカノン確実。②さらに直後の2機の大爆発する中型機でボルカノン。左の敵はその場で破壊しないこと。その後追い詰められる寸前に破壊して画面内の敵弾を消すのに利用。③ここでは画面中央下でリフレクトを使用し、最後の大反射で2機を同時に破壊でボルカノンだ。④画面下から出現の大型キャラは、ボルカノン時にボムでアイテムを多く回収する。ボムは直後に補充される。⑤ボス第二形態時は、最初になるべくパーツを攻撃して稼ごう。

STAGE6

チェリィは攻撃力が低いため、第二形態で手こずると時間切れとなってしまう。最低75秒は残して変化させよう。目標は3京点だ。



①開始直後に全パーツから攻撃される時は、ボルカノンチャンス。この際は多少左右にずれて、複数のパーツにまんべんなくダメージを与えたい。②直後のこの攻撃も同様。この際は先にダメージを与えた反対側に移動して攻撃すると良い。③本体出現後は、画面端で回避しながら、パーツを破壊。余裕があればリフレクトで本体に重なりダメージをねらう。④第二形態。攻略法自体は前号同様だが、なるべくリフレクトを多用すること。⑤リフレクト使用中にボスが消えるパターンは厳禁。もしなったら使用のタイミングをずらそう。

STAGE5

ビットを破壊(1つが限界だが)しつつ、どう本体にも攻撃するかが勝負の面。ちなみに目標スコアは2京3000兆点だ。



①リフレクトを使用する時は、極力ビットの目の前で。本体への攻撃は反射弾にまかせ、自機の攻撃は全力でビットへ向けよう。これは最後まで同様なので、つねに心がけること。②さらにビットが縦に並ぶパターン時は、とにかくボンバー。時間内に3回チャンスが生じるため、撃ち逃さないように。注意点は、ボムを本体にはあまり当てないことだ。③本体への反射弾を当てる際の注意は、この赤弾連射パターン。ここであまり反射してダメージを与えると、早く倒してしまう。その見極めは、練習を重ねるしかない。

STAGE7

いよいよ最終ボス。最後までで10回程度ボルカノンを出せれば、4京点が見えてくる。ここまできたらミスは許されない。



①攻撃が開始直前にリフレクト。開始と同時に点数を稼ぐ。効果が切れたら前号のように回避。②赤と青の五月雨弾攻撃は、都合4回ボルカノン。そのとき第一形態を破壊したい。③残り90秒までに第二形態にしないと後がづらい。もしものときはボムを。④前号では避けると書いたが、この攻撃でボルカノンを取り、次のばらまき弾回避のほうが得点が高い。⑤このパターン以降は、しばらくボルカノンがねえられない。一気に破壊も可だがハイスコアねらいならあえて待つ。最後の1機になるか、時間切れの寸前、その瞬間まで稼ごう。

総評.....さらに細部を詰めれば5京も可能?

現在編集部最高得点は右のとおり。これでも1面の中キャラ4機をはじめ、ボルカノンを複数失敗した。そしてネット上での現在1位は、カートで4京7000兆点。さらに突き詰めれば5京はいくと思われる。あとは各自の努力しだい。せひ頑張ってください。

TOTAL
4京5666兆1097億3254万1740点

サカつく特大号

～J.LEAGUEプロサッカークラブをつくらう！～

●セガ/スマイルビット
●発売中(2000年12月21日発売) ●5,800円(300ポイント)

ホームページアドレス: <http://sakatoku.dricas.ne.jp/>

1人

SLG
シミュレーション(スポーツ育成シミュレーション)

使用ブロック数: 132～
ディスク: 1枚

最強クラブへの道⑥ 監督の力で育成効果アップ! ドリマガオススメの監督一挙紹介!!

「サカつく」と「サカつく特大号」の大きな違い。それはクラブ育成のバランスに尽きる。同じようで違った成長を見せるクラブだが、監督についても同様だ。そんな監督の能力を考えよう。

<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">ニカリオール</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：2億4400万円</p> <p>4-4-2・中央突破を推奨する監督。彼を雇うとその2つの理解力が大幅にアップする。また、個人技と基礎体力の上昇率も飛躍的に伸びていく。</p>	<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">ケイダロス</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：1億9300万円</p> <p>4-4-2・中央突破を推奨。個人技およびポジション指導の上昇率が飛躍的にアップする。また、セットプレイの能力上昇率もかなり高くなる。</p>	<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">ケッセ</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：2億6400万円</p> <p>推奨システムは3-5-2および5-3-2。戦術のほうは左サイド。彼を雇うと個人技以外の伸びがかなり期待できる。特に連携の上昇率は驚異的だ。</p>
<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">サッケル</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">2億7600万円</p> <p>得意なシステムは5-3-2と3-4-3。戦術のほうはポストプレイとラインディフェンス。雇うとポジション指導、連携強化などの上昇率が大幅にアップする。</p>	<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">モディリアーニ</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：3億7500万円</p> <p>カウンター以外のすべての戦術が大幅に上昇するが、残念ながらシステムのほうは突出した伸びが期待できない。契約金が高いところが難点か？</p>	<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">ドフ</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：3億800万円</p> <p>個人技と基礎体力の能力上昇率がズバ抜けて高い。ただしポジション指導とセットプレイの上昇率はイマイチ。5-3-2・カウンターを得意とする。</p>
<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">グラーフ</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：3億2000万円</p> <p>精神指導、ポジション指導、連携強化、試合育成の上昇率が大幅アップ。システムは4-5-1と5-4-1以外、戦術は左サイド以外がかなり伸びる。</p>	<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">フォーリット</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：2億2600万円</p> <p>4-4-2・中央突破を推奨する監督。やはりその2つの項目が派手に伸びる。また、個人技、連携強化、試合育成の能力上昇率も結構高い。</p>	<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">マリウス</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：1億9000万円</p> <p>システムは3-6-1・3-5-2・5-3-2、戦術は右サイド、カウンター、ゾーンプレスを得意とする。個人技などの上昇率も高い。契約金も安い！</p>
<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">ゼルベルガー</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：3億8000万円</p> <p>練習により上昇するすべての項目が大幅な伸びを示すようになる優秀な監督。特に精神指導、連携強化、セットプレイの能力上昇率は特筆に値する。</p>	<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">ヘネバイラー</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：4億5000万円</p> <p>すべての能力の上昇率がかなりアップする優秀な監督。その実力はゼルベルガーを上回る。しかし、べらぼうに高い契約金に躊躇するかも？</p>	<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">キッツベルト</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：3億2000万円</p> <p>ほぼすべての能力の上昇率が大幅にアップする。特に伸びるのは精神指導だ。システムの4-5-1と5-4-1のみは、上昇率がやや低い。</p>
<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">スラマー</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：3億5000万円</p> <p>得意なシステムは4-4-2と4-4-3。戦術のほうはポストプレイと中央突破以外を得意とする。個人技と精神指導の能力上昇率が大幅にアップする監督だ。</p>	<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">ギラルド</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：1億8700万円</p> <p>中央突破・3-5-2を推奨する監督。彼を雇うと連携強化の上昇率が大幅にアップする。また、基礎体力と個人技の能力上昇率もなかなか高い。</p>	<p style="text-align: center; background-color: #e0f0e0;">ボスピー</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b0;">契約金：4億1200万円</p> <p>4-3-3・左サイドを推奨。個人技と精神指導の能力上昇率がズバ抜けて高い。しかし、契約金に見合った能力を身に付けているとはちょっといえない？</p>

サッケルを雇って1年間クラブを育成。その結果は？

優秀な監督「サッケル」を雇ってクラブを育成し、その実力の程をチェックしてみた。1年後、目立った伸びを示してくれたのは各選手の基礎体力系能力だ。総合力グラフのほうは、たった1年で「スタミナ」「タクティクス」「システム」の3つの項目がかなり伸びる形となった。

定評どおりの能力を示したサッケル。しかし、個人技の伸びはイマイチか？

初期状態 → 1年後

モディリアーニを雇って1年間クラブを育成。その結果は？

続いて「モディリアーニ」を雇って、クラブを1年間育成してみた。その結果、各選手の個人技の能力が大幅にアップ！ 下のグラフを見てもらえばわかるように、特にディフェンス関連の能力値が突出して高くなった。DFを育てるなら、この監督は外せないといったところか？

残念ながらシステムの伸びはイマイチ。とくに4-4-2、3-4-3、4-3-3は……。

初期状態 → 1年後

監督により留学先が増加する!? その関係と新たな留学先の詳細に迫る

じつは特定の都市出身の監督を雇うと、その都市にあるクラブが新たな留学先として加わるのだ。しかしゲーム上では、監督の出身地やクラブの所在地が国名までしか表示されないため、各都市名は判別できない。そこで今回は、監督により追加される留学先を明らかにする。各国の監督を雇って留学先が追加されるかどうか、自分の手で確かめてみてくれ。



監督の出身都市と合致すれば追加だ。全部で27クラブも用意されている。

このほかにも留学先を増やす方法がある？

新たな留学先は、特定の都市と姉妹都市の提携をしたり、ホームタウンを“〇〇都市”といった特定の都市レベルにしても増えていく。ただし、“姉妹都市”と“都市レベル”は、さまざまな条件を満たさないといけないため難しい。また、監督と姉妹都市により増える留学先は監督を替えても増えたままだが、都市レベルの場合は条件が解除されるとなくなってしまう。

イタリア **ラツィオFC**
実能力系、標準向き。タックル、パスカット、セットプレイの能力、また4-4-2の理解力が大幅に上昇。CDFの留学に向いている。

イングランド **リバプールFC**
実能力系、標準向き。シュート、キープ力、プレスキック精度などの能力がそこそこアップ。OMFに適した留学先といえる。

イタリア **ミラノFC**
実能力系、長期向き。タックル、パスカット、セットプレイなどの能力が高くなる。またGK技術もアップ。CDFまたはGK向けだ。

イタリア **ローマFC**
実能力系、長期向き。タックル、パスカット、GK技術、パサー能力などが大幅アップ。精神面も鍛えられる。CDF、GK向き。

オランダ **アイントフォーヘンFC**
実能力系、標準向き。シュート、キック精度、プレスキック精度の能力がアップ。攻撃意欲も上昇するのでFW向きといえる。

クロアチア **ザグレブFC**
平均系、標準向き。ウイング、ドリブラーとしての能力がそこそこ上昇。また左サイドアタックの理解力が大幅アップ。OMF向き。

イングランド **スタンフォードFC**
実能力系、標準向き。さまざまな能力を広く浅く習得できる。システムの理解力は4-4-2のみ突出。FW以外のポジションにオススメ。

オランダ **アムステルダムFC**
実能力系、長期向き。タックル、シュート、キープ力といったさまざまな能力をある程度アップできる。GK以外のポジション向き。

スペイン **バレンシアFC**
実能力系、標準向き。シュート、キープ力、プレスキック精度、ウイングの能力などがそこそこアップ。FWまたはOMF向き。

ドイツ **ミュンヘンFC**
実能力系、長期向き。タックル、パスカット、GK技術、スタミナ、競り合いの能力がかなり高くなる。CDFに最適。GKにも向いている。

スコットランド **グラスゴーFC**
平均系、標準向き。ウイングとしての能力と精神力が大幅アップ。ほかには特筆すべき点が見当たらない。DF向けだが留学効果は低い。

スペイン **マドリードFC**
実能力系、長期向き。シュート能力と攻撃意欲が大幅アップ。またキープ力、競り合い、パサーの能力もそこそこ上昇。OMF向き。

フランス **マルセイユFC**
実能力系、標準向き。パスカット、キック精度、キープ力の成長が見込まれる。DMF向き。シュート力がダウンするのでFWは厳禁。

ブルガリア **ソフィアFC**
平均系、標準向き。シュート能力、FW理解力、ストライカー適性が大幅アップするが攻撃意欲がダウン。FW向けだが勧められない。

ドイツ **ブレーメンFC**
平均系、長期向き。タックル、スタミナの上昇率が突出。パスカット、ヘディング、キック力といった能力もそこそこ上昇。CDF向き。

ハンガリー **ブタベストFC**
平均系、標準向き。タックルの能力が大幅に上昇。また、競り合い能力、守備意欲などもある程度上がる。DF向きだが効果は低い。

ルーマニア **ブカレストFC**
実能力系、標準向き。キープ力とトラップの能力が飛躍的に上昇。キック精度やパサーの適性もそこそこアップする。OMF向け。

ロシア **モスクワFC**
限界能力系、短期向き。GK技術が大幅にアップし、飛び出しの能力もある程度の成長が見込める。GK向けの留学先だ。

ポルトガル **リスボンFC**
平均系、短期向き。すべてのポジションに必要な能力を、広く薄く身に付けられる。しかし、ハッキリいえばオススメはできない。

ウルグアイ **モンテビデオFC**
限界能力系、標準向き。シュート能力の上昇率のみ突出。あとはキープ力、キック精度などがそこそこアップ。OMFかFW向け。

ブラジル **サントスFC**
平均系、長期向き。シュート、ドリブル、トラップ、キック精度といった能力と攻撃意欲がかなりアップする。OMFには最適だ。

ブラジル **リオデジャネイロFC**
限界能力系、長期向き。シュート、ドリブル、トラップの能力、またストライカーとしての適性が大幅アップ。FWまたはMF向け。

アルゼンチン **ボカFC**
平均系、標準向き。シュートとドリブルの能力上昇率が突出している。また、攻撃意欲が大幅にアップ。FWまたはOMF向けだ。

USA **ロサンゼルスFC**
平均系、短期向き。さまざまな能力と基礎体力を広く浅く身に付けられる。GKとFW以外のポジションに向いている。

検証！ ミラノFCにDFを2年間留学に行かせた結果は？
雇った監督によって追加された留学先“ミラノ”にDF選手を2年間留学させて、どれだけ能力がアップするのかを検証してみた。その結果は写真のとおり。タックルとパスカットの能力がかなり鍛えられ、DF能力のグラフが大幅にアップした。また、ラインディフェンスの理解力が飛躍的にアップ！どうやらCDFには最適な留学先のようなのである。

検証！ ボカFCにFWを2年間留学に行かせた結果は？
つぎは伸び盛りのFW選手を“ボカ”に2年間留学させて、その効果を検証してみた。帰国した選手をチェックしてみると、FWにとってもっとも重要なシュート力がかなり上昇していた。しかし、それよりもドリブルの能力とドリブラーとしての適性力のほうが大幅にアップしていることが判明。ボカは、FWよりOMFに向いている留学先といえそうだ。

Guilty Gear X BEAT 12 illusion

http://www.guiltygearx.com

接待プレイさんくす!
 キャラクターへのバレンタインハガキも届き出した今日この頃。そんな季節かと改めて落ち込むオレは、地元ゲーセンで「GGX」! ……カップルでやってんじゃねー(泣)。



●サミー●発売中(2000年12月14日発売) ●5,800円(300ポイント) ●1~2人用●ACT(2D対戦格闘) ●VGA、ぶるぶるぱっく、データ通信、ネット接続、スティック対応

プレゼント当選者発表&連続技特集PART I

2月14日も間近ってわけで、編集部からバレンタインプレゼント! バンダナ、タオル、インストカードの当選者発表だけど、発送までに1カ月くらいかかることもあるので気長に待っていてほしい。あ、全国大会のチケットは、すでに当選者へ発送済みなのでご安心を。チケット応募に外れた人、買うのを忘れてしまった人も、当日券(1,050円)があるので会場に足を運ぼうぜ。

バンダナ&タオル お年玉プレゼント 当選者発表!

バンダナ 5名	富山県/悪太郎 埼玉県/日向葵 大阪府/マッカーサー
タオル 5名	青森県/クリミア 北海道/牧野ひとみ 岐阜県/不忍池 秋田県/月形水城 大分県/ショウ
インストカード 3名	島根県/如月夕那 埼玉県/ガイ・カザマ 千葉県/紅闇慈

おめでとう!!

Talking in GGX トークコーナー

イラスト掲載に関してのお手紙で、「送ったんですけど全然載らないです」(埼玉県/うにう)という内容があるんだけど、これに関してちょっと補足を。基本的に、発売号の10日以上前から作業に取り掛かります。たとえば、このBEAT12が店頭と並ぶ金曜日には、BEAT13の作業に取り掛かっているわけ(次週はお休みなのです)。今この原稿を書いているのは2月1日だけど、作業は1月26日から始まっています。つまり、文章ならギリギリ1週間前でも間に合うけど、イラストはアウツ! ってわけなのだ。季節ネタを考えてる人は、そのへんを考慮して送って来てね。



バレンタインハガキは、この号が出てからだとアウツ。そこで、イラストは間に合わないけど文字ならオッケーというのを証明すべく、今日、2月1日に届いたハガキの中から、京都府/水無月真琴さんのイラスト裏のコメント。

「GGモード、1カ月かかってやっと出せました。ドリマガの攻略ポイント記事もすごく²活用させていただいたです。(中略) 苦労したけど今はとっても幸せです〜。ほくほく」

自力出現、おめでとう! やっぱり喜びひとしおだね。彼女のイラストも含め、2月1日現在手元にあるハガキが掲載されるのは、BEAT13以降ってことになります。わかってくれたかな?



自力でGGモードを出した人は自信を持っていいぞ。



ここでお知らせです。「今週の一撃必殺」採用者プレゼントが変わりました。「GGX」お楽しみグッズをいろいろ提供しますね。

ギルティギア ゼクス キャララー
GGXG
 カラーイラストコーナー



宮城県 和泉美司
 ZATO-1
 ザトーはザトーであってザトーではない。エディなの。



青森県 夢似
 黒って、やっぱり裏カイのイメージなのかな。



千葉県 TAKE
 題名は「シャワー浴びちゃおっかな」だそうです(笑)。イエスッ!



栃木県 DARK ELF
 なんか、肌が黒くてたくましいです。



島根県 鷹
 あの髪はキレイだけどコワイ……。



徳島県 TANAKA.
 しっかり梅喧姉さんに見えますよ。しかも格好よし。



神奈川県 鳴海陵
 Ky.K
 イメージは裏カイですか。やっぱり人気ですねえ。



大阪府 カニユカニユ
 今週の一撃必殺!



Allia
 このセンスはギョウギョウくるものがあるよ。でも、このタッチで男性キャラを描いたら……。

キャラクター別連続技特集PART I

今回から数回にわたり、各キャラクターの少し難しめの連続技を紹介していく。覚えて実戦に組み込めれば格段に戦力アップ！ ひたすら練習しよう。

※ダメージはソルを相手にした場合のもの。技のヒットタイミング、ガードゲージ量などにより、決まらない状況やキャラクターも存在します。



ソル=バッドガイ

- ①ダッシュしゃがみ **K** → 近立ち **S** → 立ち **H** | **C** 「グランドヴァイパー」(仕込み) | **RC** **J** **S** | **LC** **J** **K** → **J** **S** | **C** 「ヴォルカニックヴァイパー」 | **LC** 追加攻撃…………… [Damage 149~]
- ②ダストアタック | **C** **J** **S** × 3 → | **J** **K** → **J** **S** | × 2 | **C** | **J** **S** → **J** **H** | **LC** 「ヴォルカニックヴァイパー」(2段目) → | **J** **K** → **J** **S** | → 「ヴォルカニックヴァイパー」 → 追加攻撃…………… [Damage 151]
- ③ガードゲージMAX時「ぶっくらぼうに投げる」 → | しゃがみ **H** (FC) × 4 | **C** 「ガンフレイム」 → ダッシュしゃがみ **H** | **LC** **J** **S** | **LC** | **J** **S** → **J** **H** | **LC** 「ヴォルカニックヴァイパー」 → 追加攻撃…………… [Damage 275]



①「グランド～」を **↓****←****←****+****S** で入力し、ジャンプ属性を仕込むのがポイント。ダッシュを省く場合や「グランド～」のつなぎが難しいという人は、{しゃがみ **K** → しゃがみ **H**} にするといいだろう。



③「ぶっくら～」で落下中の相手に引きつけて最初のしゃがみ **H** を当てる。フォルキャンで4回まで当てたあと、最速キャンセルで「ガン～」。そして、ダッシュしゃがみ **H** からお決まりの追撃を決める。



カイ=キスク

- ①ダッシュしゃがみ **K** → 近立ち **S** (仕込み) | **C** 「ヴェイパースラスト」 → **J** **S** → | **J** **S** → **J** **H** | **C** 「ヴェイパースラスト」…………… [Damage 147]
- ②「クレシエントスラッシュ」 → **J** **S** × 2 → **J** **H** | **C** 「ヴェイパースラスト」…………… [Damage 124]
- ③ダストアタック | **C** **J** **H** × 2 → | **J** **S** → **J** **P** → **J** **K** → **J** **S** | **C** | **J** **S** → **J** **H** | **C** 「ヴェイパースラスト」…………… [Damage 135]
- ④(画面端&ガードゲージMAX&キャラ限定) 投げ → 近立ち **S** → 「**→**+**P**」 → 近立ち **S** | **LC** | **J** **K** → **J** **S** | **LC** | **J** **S** → **J** **H** | **C** 「ヴェイパースラスト」 | **RC** (気絶) **H** 「空中スタンエッジ」 → 追いつ打ち…………… [Damage 289~]



①近立ち **S** へのジャンプ属性仕込みは、先仕込みのほうがやりやすい。「ヴェイパースラスト」をロマキャンしたあとは、欲張らずに **J** **S** 1発だけ当てて、ジャンプキャンセルへ移行すること。



通常投げからの超絶コンボ。投げを最速ロマキャンした場合は、2~3フレーム遅めに近立ち **S** を出す。「ヴェイパー」の時点で相手が気絶していれば、**H** 「空中スタン～」以降が決められる。



メイ

- ①「**→**+**P**」 → 近立ち **S** | **LC** | **J** **S** → **J** **H** | → (着地) **J** **K** → **J** **H** | × α | **C** **H** 空中レスティブローリング…………… [Damage 117~]
- ②「オーバーヘッド・キス」 → | **J** **S** → **J** **H** | → (着地) **J** **K** → **J** **H** | **C** 「空中レスティブローリング」…………… [Damage 122~]
- ③ダストアタック | **C** **J** **H** × 2 → | **J** **K** → **J** **P** → **J** **K** → **J** **S** → **J** **H** | **C** 「空中レスティブローリング」…………… [Damage 171~]
- ④(画面端) **P** 「拍手で迎えてください」(ため) → | しゃがみ **K** → 近立ち **S** → しゃがみ **H** | **C** 「グレート山田アタック」 → **P** 「拍手で迎えてください」(ため解除) → 「究極のだっこ」…………… [Damage 176~]



{(着地) **J** **K** → **J** **H**} × α 部分は、空中コンボの基本型。空中戦で **J** **H** を当てたら、着地後すぐにジャンプで息いかけて{(着地) **J** **K** → **J** **H**} を繰り返す。回数は間合いとキャラによる。



④起き攻めなどでねらう技。「グレート～」で画面が暗転している時でも、「拍手～」のたつめを解除して発動できることを利用する。最後は、「究極～」以外でも好きな技を決めればいだろう。



ミリア=レイジ

- ①投げ → | ダッシュ「**→**+**P**」 → しゃがみ **H** | **RC** | **J** **K** → **J** **S** → **J** **P** → **J** **H** | **C** 「バッドムーン」…………… [Damage 101]
- ②ダストアタック | **C** **J** **H** × 3 → | **J** **P** → **J** **K** | → | **J** **P** → **J** **K** → **J** **S** → **J** **H** | **C** 「バッドムーン」…………… [Damage 83]
- ③低空「バッドムーン」 → (「**→**+**P**」 → しゃがみ **H** | **RC** | **J** **K** → **J** **S** → **J** **P** → **J** **H**) × α…………… [Damage 148~]
- ④(画面端) しゃがみ **H** | **LC** | **J** **P** → **J** **P** → **J** **K** | **LC** | **J** **P** → **J** **S** → **J** **H** | **C** 「バッドムーン」 → 近立ち **S** | **LC** | **J** **P** → **J** **P** → **J** **K** | **LC** | **J** **P** → **J** **S** → **J** **H** | **C** 「バッドムーン」…………… [Damage 128~]



①通常投げから追撃だが、ダッシュはほんの少しでOK。しゃがみ **H** からの連続技はミリアの基本で、浮かした相手にどこからでも「ウインガー」を決めにいけるのがオイシイ。ぜひ覚えよう。



③低空で「バッドムーン」が当たった場合、すかさず「**→**+**P**」で拾ってしゃがみ **H** からの連続技へ。ハイジャンプキャンセルができない人は④で代用。ここでも「ウインガー」を組み込む自由さはある。

風の便り

18th.wind

CONTENTS **設定資料集が発売!!**

みなさん、おひさしぶりです。休載の間「終わらないで」との励ましのお便りありがとうございました。「風の便り」はもう少しだけ続きます。今週のオススメは私的な名場面で紹介したシーンの再プレイ。エンディングの唄と聴き比べてみると爽やかに泣けます。

●ゲームアーツ●発売中(2000年8月3日発売)●6,800円(通常版)●RPG

このイラストが目印です!!



「グランディアII公式設定資料集」制作快調!!



神と悪魔——。今持ってくるにはあまりにも難しいテーマに挑んだ作品のすべてがここに。すべてのイラストをキャラクターデザイン・かのえゆうしさんのコメントつきで掲載。

全国の「グランディアII」ファンのみならず、お待たせしました。水面下で着々と企画が進んでいた「グランディアII公式設定資料集」が弊社より発売されます! キャラクターデザイン・

かのえゆうしさんのイラストを未公開設定画を含めすべて収録し、開発者インタビューも充実。ゲームだけでは見えない「グランディアII」世界のすべてが見える必携の一冊になりそうですよ。

「グランディアII公式設定資料集」
ソフトバンクパブリッシング刊
A4判/176ページ/本体価格2,800円(税別)
編著:CB's project/3月下旬発売予定

風の散歩道 ~Windy Promenade~



兵庫県・内海草堂

決して英雄ではないし、現実から目を背け逃げることもある。それでも彼は戦った。あの瞬間、彼は誰よりも尊いニンゲンだった。



東京都・平山ひろみ

リユードを変えていったさまざまな出会い。なかでも、ヴァルマーの翼・ミレーニアとの出会いは非常に大きいものでした。



東京都・るみちゃん

リユードよりもさらに不器用な自動人形・ティオ・彼女もまた、旅の中で、ニンゲンらしさを見つけていきました。



東京都・きよらぎ浅葱

少しすつたけれど確実に、人の心を理解していくティオ。彼女の成長を見ていたのも、リユードにとってはプラスだったのでしよう。



北海道・りんご

キャラとたわむれ笑う。物語の中盤ではオープニング時のやさくれた感じはなくなっていました。



群馬県・カルメン大沢

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)ドリームキャストマガジン編集部「グランディアII～風の便り～」係

「グランディアII」私的な名場面

本作をプレイした人なら誰もが心に残るであろうシーンが、リユードが自らの内に眠るヴァルマーの角と戦うため思念開放部に向かうシーンです。

リユードの孤独な戦い、希望をなくした人々の心に光を取り戻すエレナの戦い。2人の尊い戦いは、ヴァルマーとも戦える力を人々にもたらす——。



若者たちの尊い戦い

自らの内に眠る「角」とのリユードの戦いに、エレナは自分のできる精一杯を持って応える。リユードとスカイの熱い友情にも震えました。



そして奇跡もたらされる。人間はまだ負けてはいない!



人々の想いがもたらした奇跡

世界に伝わるエレナの唄声。人々の心に戦う希望が蘇る。



リユード: そう、これが オレたちの力だ!



今週の「グランディアII」X2

熊本県・もみじ

街角にたたずむ少年たち。彼らはみんな未来の英雄になる可能性を秘めている。



愛媛県・じゅんがじゅんが

決戦前、放送でみんなに呼びかけ、想いを伝えるシーン。今でも鳥肌が立つシーンです。

美人麻雀プロ姉妹と対戦!!

セガ
「ぐるぐる温泉」チーム公認!

ドリマガ温泉組合

●セガ●発売中(99年9月23日発売) ●4,800円(240ポイント) ●VGA、通信、キーボード、ぶるぶるばっく対応

Vビクトリー麻雀大会勝者の、瑠美&亜樹の熱き戦い!!

昨年12月14日~17日にかけて開催された、Vビクトリー麻雀大会。大会優勝者は、美人プロ麻雀姉妹との対戦権が得られるとあって、燃えに燃えたことだろう? 今週は、運良く対戦権を得た、準優勝者ぴゅうたん和二階堂姉妹の対戦をレポートするぞ。



オシャレは重要。だって、女の子だもん!

お~はらもいるよお



瑠美&亜樹のまお~じゃん講座!

「ネットゲームの麻雀は、自宅にいながらいろんな人と遊べるのがいいですね。雀荘で遊ぶ良さは、顔を見ながら遊べることですが、ときにはおしゃべりすらないで打つのも楽しいです。麻雀の腕を磨くには、多くの人と何回も対戦するのが一番です。そんなことから、ネット麻雀は役に立つんじゃないかな? (亜樹)」



「ネット麻雀の良さって、全国の人と遊べることだと思います。私たちのファンの方で、毎月九州から雀荘に来てくれる人がいるんですけど、「ぐるぐる温泉」なら気軽に遊べますもんね。まだゲームの操作方法をよく覚えてないんで(笑)、きちんと覚えてまた遊んでみたいです(瑠美)」



勝敗の行方は……

雀プロ2人を前にアガリまくるかと思いきや、意外に冷静なお~はら。そして、自分のペースで進めるぴゅうたん。結果は……。お~はら真剣すぎ(笑)。

次号(2月16日発売)、またもや番頭お~はら&ぴあんの珍道中!?



2月22日から始まるホテルエピナール那須カップに向け、またもや番頭お~はらと組合長ぴあんが取材に行ってきたぞ~。今回はどんなハチャメチャが……。

「ぐるぐる温泉」がもっと楽しくなる『ドリマガ温泉組合』組合員募集中!!

ドリマガ温泉組合では、温泉を愛するキミの参加を待ってるぜ! 組合への参加は簡単。官製ハガキに【住所・氏名・年齢・職業・電話番号・e-mailアドレス】を書いて、下のあて先に送るだけだ。ハガキが届いたら、ドリマガ温泉組合からメールを送るので、メールアドレス

スを書き間違えないように注意してね! ドリマガ温泉組合員になると、過去に放出されたダウンロードパーツが取り放題になるほか、各種大会での組合員特別賞がもらえることもある。組合に参加することで、ちょっぴりおトクな温泉生活が送れちゃうのだ~!

〒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)
ドリームキャストマガジン編集部
「ドリマガ温泉組合」組合員募集係

Welcome to WOW ENTERTAINMENT!

ウェルカムトゥ
ワウ・エンターテイメント!



WOW ENTERTAINMENT
OFFICIAL PAGE

広報担当 やまのり より

先日の東京の大雪は大変でした！でもスノボ好きの私としては雪を見るとウズウズ。そんな「雪山が恋し〜」というみなさまへ朗報！J-スカイサービス「ワウ★スポーツ」にスノボが追加！「めっちゃスノボ」でスノーボーディング！

今週はJ-スカイのコンテンツ紹介にテトリスインタビューと盛りだくさんでお届けだ！ そろそろAOUエキスポの情報も公開できるかも？ 今後も必見だ！

Vol. 4

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



J-スカイのゲームコンテンツに追加配信開始！

2月14日よりサービス **開始!**

現在好評配信中のワウのJ-スカイ用ゲームコンテンツが、「ワウ★スポーツ」と名を替えてリニューアルされることとなった。これまでの「みんなでフィッシング」「サッカー最高!」の2タイトルに加えて、さらに以下の

2タイトルを2月14日から配信する予定だ。それぞれのコンテンツは使用料月額200円だが、この2コンテンツも同時に登録すれば月額300円になる。J-PHONEユーザーは、まずプレイしてみよう。



ワウのネットワークコンテンツチームをまとめる青氏よりコメントをいただいた。

〜ワウよりひとこと〜

「めっちゃスノボ」は携帯初のスノーボードゲームで、刻々と変化し分岐するコース上でトップ目指して選手を育成していきます。「ラブ☆テニス」は簡単なのに奥深い戦略性を持った、テニスゲームです。どちらも思いっきり楽しんでください。

配信1 「めっちゃスノボ」

アクセス：アクセス：J-スカイメニュー→占いゲーム→ワウ★スポーツ→めっちゃスノボ

その名のとおり、スノボでゲレンデを滑走する、アクションゲーム。ゲレンデに設置されたジャンプ台でトリックを決めると、アニメーションが挿入されるという凝った作りだ。トリックの点数とクリアタイムによってポイントがもらえ、それを使ってボーダーを育成できるという要素もあるぞ。



トリックなどはアニメーションで表示される。クールの決めようぜ!



育成の要素もあるので、長く楽しめそう。賞金を稼いで強くなっていく。

配信2 「ラブ☆テニス」

アクセス：アクセス：J-スカイメニュー→占いゲーム→ワウ★スポーツ→ラブ☆テニス

こちらは戦略性のあるテニスゲーム。プレイヤーは自分の分身である選手を育成し、リーグ制覇を目指すというもの。コート上では、刻々と変化

する状況を読み、戦略を読みながら試合を行っていく。ゲームに勝れば選手は成長し、さまざまな技を覚えていくぞ。将来は2P対戦も?



必殺技もあるぞ!



キャラが成長すると、豪快なスマッシュを覚えていくぞ!



すべてのリーグを制覇し、そして隠れリーグへの挑戦を目指そう。

FLASH BACK PRODUCTS

ワウ (旧AM1研) が手がけた、あの名作 File.4

エジホン探偵事務所

●1995年作品 ●パズル ●2人対戦プレイ可能 ●ST-V基板

無数にちりばめられた文字の中にひとつだけ存在する違う文字を探していくという変わったパズルゲーム。「エジホン」は「絵字本」を意味し、同名の絵本をゲーム化したもの。本と違い、字の配置パターンを変えられるので、何度でも楽しめるのがウリだった。家庭用として正式に登場しなかったのは非常に残念。

当時のスタッフより

まだ私が入社して1年目。突然、中川社長(当時は部長)に呼び出され、「これでゲームを作って。1カ月で……」と1冊の本「エジホン」を手渡されました。そしてひと月後、社長に見せた時にこう言われました。「わりと面白くなりそうだね。じゃ来週からロケテストをやろう」。こうして実験から始めて、商品になるまでに「あっ」という間にできた



この絵柄、かなり電波系入っている。無数の文字を見ているといつしかトリップ状態になる。

のが、この「エジホン探偵事務所」です。「テモナくん、メル子ちゃん」という主人公の名前の由来を未だに聞かれるのですが、それは私にもわかりません。ゲーム制作では「ああしよう、こうしよう」といろいろ迷うことが多いのですが、「エジホン」はまったく悩んだ記憶がありません。すべてはインスピレーション任せの即決だったと思います。

おたより募集!

本コーナーではみなさんからのおたよりを募集します。下記のコーナーを予定していますが、そのほかに特集してほしいタイトル、フラッシュバックコーナーで紹介してほしいゲーム、また新企画など、何でも結構ですのでしどしご応募ください!

イラストコーナー

ワウ制作のゲームならなんでもオッケー。過去の作品に関してはホームページを参照のこと。

教えて、中川さん

NAOMI部長(笑)・中川さんに、こんなことを聞いてみたいという方はぜひ。

〒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
ドリームキャストマガジン編集部 ワウ係まで。



DATA
 ●発売中(2000年11月23日発売)
 ●2,800円●1~2人プレイ●使用ブロック数5●PUZ(パズル)●ぶるぶるばっく、通信プレイ、キーボード、対戦ケーブル、アーケードスティック対応●ネットワーク及び通信ケーブルにより、最大4人プレイ可能

——対戦のルールがこの形に落ち着いた過程は?

森田■「ぶよぶよ」は連鎖があるから面白いということで、「テトリス」のルールに無理やり連鎖を組み込もうとしていた時代がありましたよね。爆発したりとか消すとブロックが下にコテンと落ちて消えるとか。それって「テトリス」本来の楽しみとはちょっとズレていると思うんです。「ぶよぶよ」と「テトリス」の一番の違いというのは、「テトリス」は形のゲームだということ。だから、そこにこだわってルールを考えました。まずいろいろな攻撃方法が先にできあがって、そのあとで格闘ゲームのコマンド風っぽくいろいろな技を出せるようにしよう。消し方に応じて発動条件を変えればそういう遊びになると落ち着いたんです。もともと「テトリス」って4列消しさえすればいいゲームだったので、そこを、例

SPECIAL! 「セガテトリス」ディレクターインタビュー! 第2回

実はネットによる対戦がメチャ熱い「セガテトリス」。どんな経緯でこの作品が生まれたのかを開発者にズバリ直撃!

「内部的数値は、旧作を完全再現しています」(森田)

前回のインタビューはちょっと短すぎてもものたりなかった人も多いはず。今回はかなり読み応えがあるので、ジックリと堪能してちょうだい。ウェンズデー大会も開催されるなど、まだまだ対戦が熱いぞ!

例えば2列消しなさいとか3列消しなさいとか、1個空けて2列消しなさいとか、そういう消し方をプレイヤーに要求することによって、プレイヤーも新しい積み方を工夫するんじゃないかと思ったんです。この点に関しては、企画書の段階から完成するまでの間にルールを修正してないんですよ。ここまで思惑どおりにいったのは、ちょっと気持ちよかったですね。ただ、ダブル攻撃を最初に作ったときは、私本人がすごくビックリしました。これはすごく強い攻撃だよなと思っていたんですけど、だんだん慣れてくるに従って、攻撃にならないということに気付いて、結果的に形を要求するゲームとしてうまくまとまらんんじゃないかなと思いますね。

——アーケードで4人対戦で稼働している店は少なかったですね。

森田■どちらかというと、1人用のひたすらモードをメインで作っていた感がありますね。でもだんだんとアーケードで対戦をメインに楽しんでいるお客さんも増えてきましたので。だからDCではCPU戦を加えたりして、対戦部分の面白さを重視した作りになっています。

チューニングはものすごく苦労した

——昔の「テトリス」とは、操作感覚が違うような気がするんですが?

森田■内部のパラメータは、旧作を完全再現してるんですよ。違和感があるのは、ブロックがクルクル回ることじゃないでしょうか。旧作はパッと1フレームで回転しますが、今回はちゃんと回転していますからね。黄色ブロックとかは意味がないんですけど、それでもちゃんと回りますし(笑)。その回転に数フレーム使っていますので、見た目には見えていないだけで、内部的な数値は変わってないはずですよ。

——ブロックがくっつくスピードもちょっと早いような気が……。

森田■ベニスステージの速さが旧「テトリス」のマックススピードなんです。昔のプレイヤーはあの速さで999ラインを達成していたんですよ。あれよりもブロックを速くすると、ブロックがワープしてしまうんです。それで難易度を上げるために接地時間を削っているんです。



「セガテトリス」ディレクター
森田真基

'94年セガ入社。「コラムス97」「対戦タントアール サシッす!!」などの開発を経て、「セガテトリス」ディレクターに。森田氏はワウのお手軽パズル系担当?

——何段階ぐらいあるんですか?

森田■ベニスの上に、さらに2段階で接地時間が早くなるんですよ。ただし、ラストは次が落ちてくるまでの時間を削っています。「テトリス」って下で落ちて固まる間にもう次のことを考えていますから、その時間を削ってしまえば難しくなるだろうということ。でも、みなさんの中で'88年の旧作の印象が強く残っていますから、調整はものすごく大変でしたね。ブロックが落ちて消えるまでっていうのを数フレーム刻みで調整するだけで、最初の2カ月ぐらい使っちゃいましたね。ものすごく微細な感覚のゲームなんだなと思知りました。

——3回目につづく。



「セガテトリス」なぜなにQ&A

今回のインタビューで明らかになった、数々の新事実。これを読んだら、キャラチャットで誰かに自慢しようぜ。

ラッキーちゃん復活のワケは?

「実は企画書の段階では、キャラが今のメンバーに決まるまで彼女を使っていたんです。愛着があったので、DCでは仲間入りさせました。今後も出せる機会があったら出したいと思ってるんですけど」



声が妙に色っぽいところが、またよかつたりする。

アドバタイズの秘密

「アドバタイズデモって、実は元祖「テトリス」の電源パターン(電源を入れた直後は、必ずパターンでブロックが落ちてくる)の、一番スコアが稼げるパターンを再現しています」とのこと。マニアックすぎ!



当時、極めた人であれば、恐らく気付くはず?

調整は1フレーム刻み!

「慣れた方だと、1/60秒の世界がわかるんですよ。ちょっとプレイするだけで「いじったでしょ」ってすぐバレます。レースゲームの調整よりもシビアなんじゃないかって、作っていて思いましたよ(笑)」



1フレーム刻みの調整は、さぞ大変だったろう。

「たまご」は要注意!

たまごキャラは、ひたすらモードでノーコンティニューで最後までいかないとゲットできないという、実は超上級者の証だった。ネット対戦でたまごを使っているヤツがいたら要注意! 強いぞ!



たまごは超上級プレイヤーの証。要注意だ!

Hitmaker Trust!

ヒットメーカー・トラスト!

Vol. 7 <http://www.hitmaker.co.jp/>

ヒットメーカーが贈るアーケード最新作「エアトリックス」。今週から毎号、「エアトリ」に関する情報を基本テクニックからキャラクター紹介、開発スタッフコメントなどを交えてお届けするので、マジ・ゲーマーは要チェックしてくれ!!

巨大なランページでCOOLなトリックをキメる!!

もう間もなく稼働を開始する「エアトリックス」。今回は「チュートリアルステージ」と、ゲームで最も重要となる「基本トリック」を中心に紹介していこう。

- セガ/ヒットメーカー
- 2月稼働予定
- スケートボード
- 1人プレイ
- カスタム基板



CHARACTER #1



まずはココで基本を学べ! TUTORIAL STAGE

「エアトリックス」を初めて遊ぶなら、まずは「チュートリアルステージ」をプレイすることをオススメする。このモードでは、右ページで紹介している3つの基本トリックのメ

イク法を、お手本→実践という流れで練習でき、基本操作からトリックに関するスキルまでを一度に身につけることができるのだ。ここで操作に慣れて、次ステージへと進もう!

チュートリアルモードの流れ

操作説明 & お手本

まずはCOMによるお手本と操作方法が詳しくレクチャーされる。最初に習うのは「コンボトリック」だ。



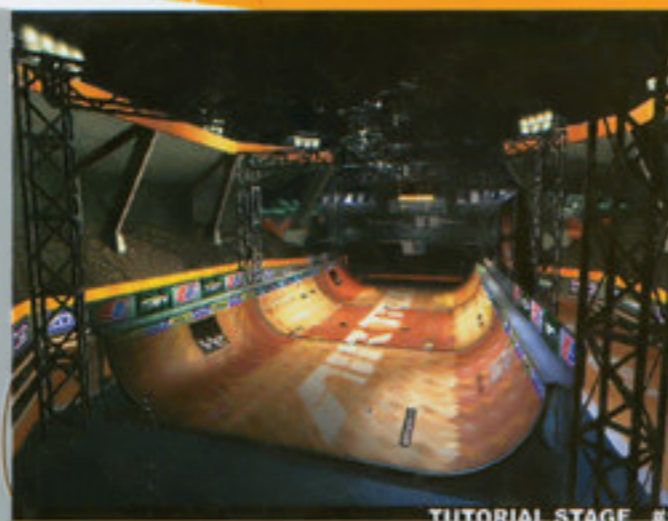
トリックの出し方だけでなく、失敗例も表示されるので、よく見ておこう。

次のお手本へ



いざ実践!

いよいよ実践。ちなみに制限時間内であればいくらでもトライ可能なので、失敗を恐れずガンガン練習しよう。



「チュートリアルステージ」は練習用だけあり、ボトムが広く取られた、ごく普通のランページとなっている。前回にも紹介したように、本作では形状こそ違えど全ステージがランページなので、ここでしっかりと基本を押さえておこう。

まめ知識

ランページの各部の名称

本文中にもちよくちよく出てくるように、スケートボードにも専門用語が少なからず存在する。ここで、その中でも基本となるランページ各部の名称を紹介しておこう。とくにリップとボトムは要記憶だ。



リップ

いわゆるフチの部分リップと呼ぶ。トリックは大抵このリップ部分でメイクすることになる。

ランプ

ランプとは、いわばマーキングで示した全体像のこと。ランページと同義語とも言えるだろう。

ボトム

ランページの最も底の部分ボトムと呼ぶ。技によっては、この部分から入力が必要なものもある。

BACK STORY

国籍：U.S.A / 年齢：17歳 / 身長：175cm / 体重52Kg / 血液型：O型
 ◎スケボーにかけた情熱は人一倍強く、その腕前も皆が憧れるほど。ファッションにもこだわり、スタイルも良ければ頭も良い。当然、女の子にも人気があるが、彼の興味はもっぱら食欲とトリックの習得という。

チュートリアルモードで学べる3つの基本トリック

CHARACTER #2

ここでは「チュートリアルモード」で学ぶことができる3つの基本トリックを紹介。しっかりと頭に入れておこう。



1 コンボトリック COMBO TRICK

「コンボトリック」は、リップの手前でフットコントローラーの後部を踏み込むことにより発生し、踏み切りに成功したら空中で再度入力することで技をつなげることができる。プレイヤーの速度と滞空時間を考慮することが大切だ。



踏み切ったあと、先行入力気味に入力するとコンボがつながりやすくなる。

STEP 1	STEP 2	STEP 3	STEP 4
まっすぐ進入	後ろを踏み込め	技の最中に入力	着地時にボードを戻せ
まずはリップに対して、なるべくまっすぐに入ります。そのほうが、より高く飛べるのだ。	リップの手前でボードの後ろを踏み込む。この入力によって踏み切りが行われる。	リップから飛び出したから、さらにボードを入力する。ちなみに入力方向は自由だ。	最後に着地だが、ここではボードを戻さないと着地に失敗してしまう。必ず戻すこと。

2 スピントリック SPIN TRICK

「スピントリック」は、リップの手前でフットコントローラーを回すことで発生するトリックだ。踏み切り成功後は、空中で入力をキープすることでキャラクターが回転する。ただし回転時間が長いほど高得点になるが、着地は難しくなる。



高得点をねらうには、より高く飛んでより長く回転させなければならない。

STEP 1	STEP 2	STEP 3	STEP 4
まっすぐ進入	ボードを回せ	入力をキープ	着地時にボードを戻せ
「コンボトリック」同様、進入はリップに対してなるべくまっすぐ行うことが大切だ。	リップの手前でボードを回転させる。タイミングが早いと進入角度に影響するので注意。	空中に飛び出しても入力をキープすることが大切。キープ時間が長いほど回転するぞ。	やはり着地前にはボードを戻す。慣れないうちは早めに戻しておいたほうがいいだろう。

3 グラインドトリック GRIND TRICK

「グラインドトリック」は、ボトムを斜めに滑り、リップの手前でフットコントローラーの前部を踏み込むことで発生。そのまま入力をキープすることでリップ上をスライドさせることができる。こちらは滑る距離が長いほど高得点になる。



このトリックを満足に使えるステージは限られるが、キメれば最高にクールだ。

STEP 1	STEP 2	STEP 3	STEP 4
大きく斜めに進入	前を踏み込め	入力をキープ	よるける前にボードを戻せ
このトリックに関しては進入角度を斜めにすることがポイント。真っ直ぐ入らないように。	リップの手前でボードの前部を踏み切込む。ただし、すぐに入力をやめないようにしよう。	そのまま入力をキープするとスライドできる。キャラがよろめくまではスライド可能だ。	ボードを戻すとスライド終了。キャラがよろめく前に戻さないと転倒してしまうのだ。

BACK STORY

国籍：U.K / 年齢：15歳 / 身長：160cm / 体重：45Kg / 血液型：B型
 ◎絵に描いたようなお嬢様で、みんなのヒロイン的存在のKAYTIE。親の生き様を尊敬できず、自分なりのアイデンティティを求めてスケボーを始めた彼女、おとなしそうに見えてもスケボーのスキルは超一流だ。

TOPICS

「エアトリックス」オリジナルデッキ発表!!

左で紹介した「JAKE」のサポートブランド「チャップマンスケートボード」がシグネチャーデッキ、ウェアを本場NYでノリノリで製作中！ デッキのデザインはこんな感じ(右)。発売は2月末～3月くらい。ワールドワイドで発売です。詳しい情報はまたこのページで！



「エアトリックス」プログラマー(ゲームシステム)
松田 剛

スケボーをやる人って個性的な人が多いと思うんです。それをこのゲームの中でも表現できないかという点に苦勞しました。そのためキャラクター一人ひとりの個性や技の得意、不得意などの調節にはかなりの時間を費やしました。気に入ったキャラだけでなく、いろんなキャラでプレイしてもらいたいです。



「エアトリックス」ディレクター
藤井 慎一

ついに発売!「AIRTRIX」! このゲームのテーマは自己表現と反復。「カッコいい」って人によって価値観が違うじゃないですか。違う価値観を共有して持つことが作るうえで苦勞したところ。このゲームを核としてさまざまな「輪」が世界中のゲーセンでできればうれしいです。練り込まれた画像、斬新なゲーム性、ぜひ一度お試しください!



「エアトリックス」アシスタント・ディレクター
船井 麻貴子

入社後1発目のプロジェクト。メンバーにメッチャ恵まれ、笑いの絶えない毎日。そんな中で、我が子のようなAIRの制作は、諦めなきやいけないうこと、思いどおりにいかないことが多く、悔しくて涙したりも……。しかしその甲斐あって制作終了後も毎日PLAYしてるくらい、最高のゲームが完成しました。追伸：X-GAMEの世界はオモロイ!

from Hitmaker



いよいよ最終ステージ! 2人の力で最終ボスを蹴散らせ!!

★HYPER SOLDIERS FROM EARTH★

PLANET HARRIERS

プラネットハリアーズ

- セガ/アミューズメントヴィジョン
- 協力型3Dシューティング
- 好評稼働中
- 1~2人プレイ
- カスタム基板

新世紀の幕開けからたたみかけるようにお届けしてきた「プラネットハリアーズ」ペアプレイ攻略も、いよいよ今回で最終回。最後はもちろん最終ステージの攻略情報を大公開！ 2人の力を結集させて最終ボスも撃破せよ！

STAGE 5 GALAX

1発が命取り! 受けるダメージ増量中!

惑星出発後は、最終ボスが待ち構える衛星まで、めまぐるしく戦場が移り変わる。攻撃の激しさは最終決戦間近を実感させてくれるはずだ。敵の攻撃の威力も増しているの、気を引き締めていこう。



SHOP 情報

レーザーショットよりも回復を重視!

敵の攻撃を食らうとライフ2つ分ものダメージを受けてしまうので、まずはライフの全快を優先させたい。攻撃面ではバルカン系兵器の最高峰「LASER GUN」があれば心強い。しかし10000ゴールドと非常に高額なため、購入できないケースも多々ありそうだ。これがなくても戦うことはできるので、ゴールドが足りないときはミサイルやライフのパワーアップを考えよう。



これを買ってもすぐにやられてしまったのでは元も子もない。まずはとにかくライフの回復を優先すべし!



POINT1 常に移動を心がけよう!

ステージの序盤となる惑星表面は、高速スクロール面だ。避ける方向を考えるヒマもなく弾が迫ってくる。攻撃を受ける確率を減らすためにも、敵が弾を発射しているがいまいが、常に移動することを心がけたい。なお、最初のモノリスのような敵が出てくるところでは上下に、そこを抜けたら左右に急旋回していけば、敵をロックオンしながら回避でき、効率的だぞ。

この敵から体当たりを受けやすい。常に上下に急旋回していこう。



上下に急旋回で

ロックオン!



4体ずつ

倒していけ!

2種類の敵が4体ずつ出現する。見つけたらすぐにロックオンしてミサイルで攻撃せよ!

CHECK

下を走れば安全だ!

ゴールドを稼ぐことはできないが、下を走っていけばダメージを受けずに通過できるぞ!



ショップで回復し切れなかったら、ここで回復するのもアリだ。

POINT2 レーザーは上に移動して避ける!

惑星表面を抜けると、レーザーを発射する砲台が多数登場する。この砲台は、すぐにロックオンして破壊しないとレーザーを発射されてしまうので注意が必要だ。レーザーが発射される方向は、砲台の上と右下、左下の3方向なので、壊してしまえば砲台の上方向は安全地帯になる。よって、ここではプレイヤーの下にいる砲台のみ破壊し、あとは上に移動して避け切るのがベストだ。



回避重視で

乗り切ろう!

真下にいる砲台だけすばやく攻撃して、あとは上方向へ避けていこう。

POINT3 スペースシップを盾にしながら戦え!

スペースシップの上に到着すると、複数のロボット型の敵が弾を連射しながら登場する。ロボットの正面に立たなければこの攻撃を受けることはないが、ロックオンするためにはロボットの正面近くに移動しなければならない。実はスペースシップの壁に密着すれば、正面に立つ敵の数かなり絞られる。1機ずつを相手にできるので、比較的 safely に攻撃できるぞ。



障害物を

有効に使え!

左右からロボットに挟まれないように、壁の横で戦うのがベストだ。

《Mr. ニックのこだわり情報局》

① アイテムは体当たりでもいいぞ！

アイテムボックスはバルカンで壊すのが基本だがよ、実は体当たりでもアイテムボックスの中にあるアイテムをゲットできるんだぜ！ 敵の攻撃が激しくてアイテムボックスをねらう余裕がない場所は、アイテムボックスがある位置に、あらかじめ移動しておきな！ これなら敵の攻撃を避けながら、簡単にアイテムもゲットできるってわけだ。



いざとなったら
体当たりだ！
左右からロボットに挟まれないように、壁の横で戦うのがベストだ。

② ペアプレイ時は離れて戦え！

ペアプレイ時は体力回復しやすいように相棒の近くで戦いがちなんだが、近くで戦っていると相棒へ向かって発射された弾を受けやすいから、常に近づいてるのも考えものだぜ！ 離れて戦ったほうが攻撃が分散されて避けやすいしな。ライフの心配がないときは少し離れておいて、ライフがヤバくなったらすぐに近づく！ これがペアプレイの基本だぜ！



敵の攻撃が
分散されるぞ！
避けにくい攻撃も離れて戦えば、このとおり！ 接近時よりも格段に避けやすくなるんだ。

ステージボス攻略

3体のロボットのみをねらえ！

スペースシップの先端部分までたどりつくと、3体のロボット、MARS、PHOBOS、DEIMOSとの戦闘が待っている。赤いバーニアのMARSは遅い誘導弾、黄色のPHOBOSは速い弾を連続して、そして緑色のDEIMOSは複数の弾をそれぞれ発射して攻撃してくる。3種類の攻撃のうち、もっとも厄介なのはMARSの遅い誘導弾だ。引きつけてから急旋回しなければならず、しかも他の2体の攻撃とタイミングが合うと、非常に避けにくくなってしまふ。

3体はロックオンサイトが近づくと、ヒラリと一回転して避けようとする性質があり、一回転中は攻撃をしかけてこない。そこで、常にMARSを追いかけると心がかげ、MARSが攻撃できないようにしてしまおう。なお、分離したスペースシップの先端部分に攻撃しても敵のライフは減らないので、クリア重視なら先端部分はロックオンしないように注意しよう。



まずは下に移動しろ！



移動先を読んでロックオン！



最初は下へ移動すれば、距離をスペースシップの先端部分からロボットまで短くしてあげよう。

ロックオンするときは、ロボットを追いかけるとは、移動先で待ち構えるのがコツ。

CHECK

1体になったらゴールドをねらえ！

クリアには直接関係ないが、スペースシップの先端部分をミサイルでしつこく攻撃すればゴールドがゲットできる。ロボットを残し1体にしたあとにねらってみよう。



ロボットを全滅させてからではダメ。残して挑んだ。

POINT4 レーザーはよく見て避けていけ！

衛星の手前では、棒状のレーザーを発射する敵が左右から出現する。このレーザーは、回転しながら接近してくるうえに、多数発射されるので、急旋回しても避けにくい。確実に回避するには、むやみに急旋回せず、大きく円を描きながら移動しよう。こうしてレーザーが集中しないようにして、どうしても避けられないときのみ急旋回したほうがいい。この手順を覚えておこう！



回転を見ながら
急旋回だ！
レーザーの回転をよく見て、抜けられるスペースへすばやく急旋回を！

POINT5 リングレーザーのスキ間をすり抜ける！

衛星表面ではリングレーザーの乱れ撃ちが待っている。避け切れそうにしなければ、思い切ってリングレーザーの中心から抜けていこう。しかし、リングレーザーが重なっている場所は通り抜けにくいので、大きく円を描くように移動し、あらかじめリングレーザーを分散させるのが重要だ。ここを抜けたあとは、アイテムボックスの大部分が出現するので、回収するのを忘れずに。



大きく円を描いて、リングレーザーの重ならない場所を作り出せ！
描いていけ！

ステージボス攻略 3つの攻撃パターンを見切って攻撃！

デッドリスは125個のブロックの集合体だ。分離と合体を繰り返すので、分離した瞬間をロックオンしてミサイルで攻撃しよう。要注意ポイントの3種類の攻撃は合体後に行われる。攻撃の種類をすばやく判断して、その攻撃に合った行動で回避しよう。すべてのブロックを破壊すれば待ちに待ったエンディングだ。



複合攻撃には迷わずボム！



攻撃を組み合わせるとなると、迷わずボムを使ってやり抜くべし。



リングレーザーは、あわてず静止していれば中心を抜けられるぞ。
やり過ごせ！



赤い光が見えたら、ゆっくりと円を描くように移動すれば、赤い弾は回避できる。
円を描け！



レーザーに対しては、発射される場所を予測して横方向へ急旋回！これで避けていこう。
左右に急旋回！

CHECK

リングレーザー中に回復しろ！

リングレーザーが来ているときは絶好の回復チャンス！ デッドリスへの攻撃を中止して回復に専念しよう。ただし、時間切れにならないよう、残りタイムだけは必ずチェックしておくこと。



リングレーザー時は、安全にライフを回復できるぞ。



あなたとつくる帝国&巴里歌劇団応援ページ 第十七号

編集長 がすけつ

檄! 帝都ジャーナル(改)

現実時間の上でも25歳になりました、がすけつです。ハッピーバースデーおれ。四捨五入すると30だわっていうのは聞き飽きたので禁止。ていうかむしろ早く30になりたい。檄! 帝国忙しい、です。もうすぐ発売だから。応援してね。

今週一枚
東京都・月島咲耶さん

はいっ、今週の1枚はメルちゃん、今週初公開のキャラクター。ペリタイムリーですね。月島さんは鋭かった、そしてがすけつはメル派。

情報解禁記念! 巴里花組特集!! メル&シーの人气が爆発するといいな。

続々出てきましたねー「3」の新情報。来週号も再来週号もバリバリ特集していく予定のようザンス。ってわけで今回は巴里のみなさんを集。おしゃれにしてみたいザンス~!!



福島県・ウノジーさん
まあ、まあまあ。かわいいコクリコちゃんザンス。やあらかさうな髪の毛がまた。イケてます。



福井県・小鈴さん
早くも花火絵師として定着? の小鈴さん。OPムービーのキャン、いいよねえ。



静岡県・ゆっちゃん
舞い散る花びらの中で目を閉じるエリカ。なにを想っているのかな。



広島県・まるかんさん
巴里花組全員集合。憂いを含んだみんなの表情が切なくて、いいね。



岐阜県・YKKさん
高潔なる貴族、グリシーヌ。着ている服はお出かけ用。なのかな?



北海道・りんどうさん
そう、グリシーヌはどんなときでも胸を張ってる感じ。怒ってるとき、うれいとき、悲しいときも。



茨城県・アユムノスケさん
はにかみ光線がビルビルと、出まわってます。そうですね、コクリコはいつも笑顔がポイント。



神奈川県・ユニユモレさん
これ、雲曲気の妙。シチュエーションでキャラクターを表わすというか。ピクニックの漫画的表現も。



福岡県・スロープ・改さん
なんていうかなあ、すごく心惹かれるものがあるんです。スロープさんには、ぜひ描き続けてほしい。



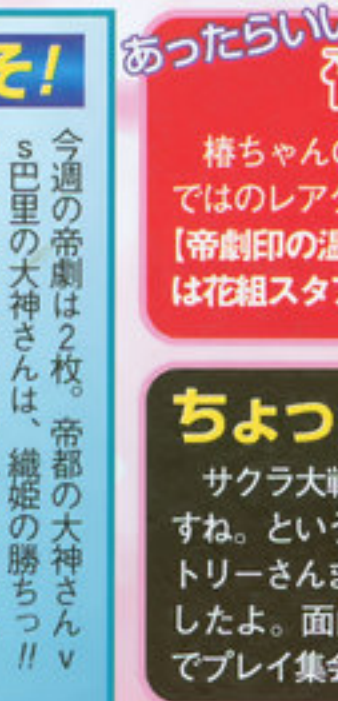
静岡県・篠北りなさん
貴族らしさが出ていますね。余裕の表情。生まれつきの雲曲気って、やっぱり身についちゃうもの。



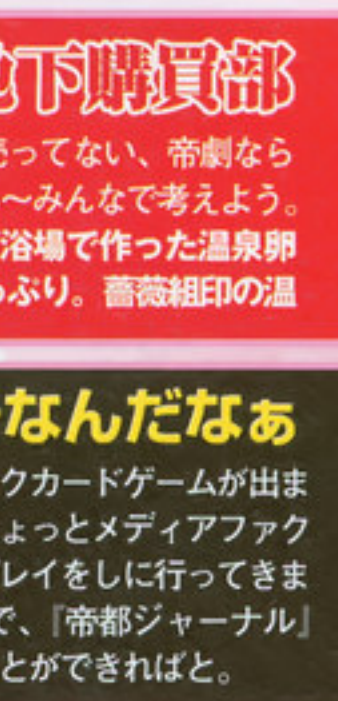
東京都・月島咲耶さん
もしかして、わからない人も少しいるかも? とおもうとちょっと寂しくなる戦車世代。あふ。



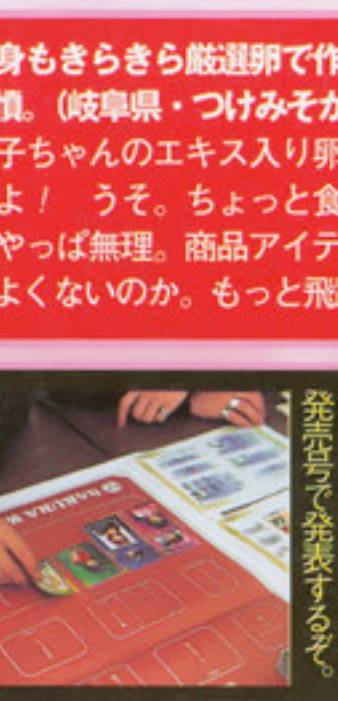
北海道・りんどうさん
今週の帝劇は2枚。帝都の大神さんvs 巴里の大神さんは、織姫の勝ち!! っ、そうじゃないってばさ。ねえ。



あつたらしいな。帝劇地下購買部
椿ちゃんの売店では売ってない、帝劇ならではのレアグッズ。さあ~みんなで考えよう。[帝劇印の温泉卵] 地下浴場で作った温泉卵は花組スタアエキスたっぷり。薔薇組印の温



ちょっと予告なんだなあ
サクラ大戦ドラマチックカードゲームが出ますね。というわけで、ちょっとメディアファクトリーさんまでテストプレイをしに行きましたよ。面白かったので、「帝都ジャーナル」でプレイ集会みたいなことができればと。



ドリマガだけのレアカードを3月2日発売号に添付! 気になる絵柄は2月23日発売号で発表するぞ。

華撃にランキング21

あれ? すみれ&大神特集をまだやっていないような、もうやったような……だじょうぶかな? がすけつのあたま。えっと、華撃にランキングのルール補足。さくらのイラストを描いて「エリカに一票」って書いてあっても、それはさくらのほうにカウントされるので、注意してくださいね。さてと、来週も会えるかな?

順位	名前	枚数	誕生日
1	すみれ	57	01/08
2	レニ	35	12/24
3	さくら	34	07/28
4	マリア	29	06/19
//	カナ	29	09/07
6	大神	27	01/03
7	アイリス	25	07/05
8	紅蘭	21	03/03
9	エリカ	16	08/15
10	花火	12	05/22
11	織姫	10	07/07
12	コクリコ	7	10/10
13	グリシーヌ	5	04/18
//	加山	5	11/11
15	ロベリア、かえで	2	-

東京都・小村一人さん
購買部やその他の文章ネタも随時受け付けております。どしどし送ってね!!
新世紀さ
あて先は、こちら。
東京都港区
赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング
7F ドリマガ編集部
帝都ジャーナル 係



もうすぐSt.Valentine's Day.
私の甘〜くとろけるチョコチョコを
みんなに内緒で食べてみる？
キミも釈Chu♥になあれ！

釈
ちゃん
の
S。
。



Y u m i k o S h a k u

釈由美子



私って、宗族の中で
いじられキャラなんですよ。
四姉妹の次女だからロモ達者(笑)
『サザエさん』でいうカツオタイプ?

プロフィール

しゃくゆみこ

誕生日
1978年6月12日

年齢
22歳

生まれた場所
東京都

血液型
B型

体のサイズ
身長 164cm B85 W58 H84

ハマってるもの
右脳を刺激する絵

最新の釈ちゃんインフォメーション

テレビ
日本テレビ
『伊東家の食卓』(2月13日19:00~20:00)

ラジオ
ニッポン放送(1242kHz)
『釈由美子の世界ふんにゃ化計画』
(毎週水曜21:20~21:50)

写真集
ワニブックス
『PPP(ピーピーピー)』
2月25日に発売される4th写真集

DVD-VIDEO
パイオニアLDC
『Be with you.+ (ビーウィズユープラス)』
(1,980円/税別)

ゲーム
DCソフト
『es(エス)』(セガ/6,800円/4月19日発売)
ヒロイン・野上亜希子役

ホームページ
SHAKU-NET
<http://www.tommys.co.jp/Text/Shaku.html>

撮影●鬼頭栄次 衣装協力●Pinky Girls

Secret of love

ずっとあなたが好きでした

「女子高だったので、男の人と出会う機会がなかったんです。だからどんどん妄想が広がってしまって、『醤油顔の、超ハンサムな王子様がいつか迎えに来てくれる』って(笑)。そうしたら私が通ってた塾にいたんですよ! パッと見た瞬間に『あ、この人が私の王子様だ!!』って。それまで全然知らない人だったのに、走って行って『ずっと前から好きでした』って(笑)」

初めての彼氏とのエピソード。彼こそ『ずっと前から好きだった』らしい。「この人だなと思ったら『ずっと大切にしていね』ってストレートに言いますね。それを言うか言わないかで自分の中の壁がとれます。でも、片思いのときは猫かぶりしますよ。バラエティのあんな姿は見せません(笑)」

全国で流れてますよ……。『あっそうか、ヤバイ』。釈ワールド恐るべし。

Shaku photo collection

赤ちゃんく釈く大人

「赤ちゃんとか、動物にはヤバいんです、私。目が合って、心が通じ合ったりするから。写真集やビデオ撮影でも、自分の気持ちを表現すると、赤ちゃんっぽい動きになる。でも、最近ちょっと気恥ずかしくなってきたかな」

写真集のタイトルも自分で考えているとか? 「2冊目以降は、今回は候補が3つあって、まず『Shaku Chu♥』。釈に夢中になってね、釈は成長途中だよってという意味ですが、音が“シャブ中”みたいでちょっとアブナイ。それで次が『ギュッ! Chu♥』。これ、最近の釈用語で『ギュッ!』としてChu♥』

っていう(笑)。でも、“ゲッチュウ”みたいと思われたら嫌だし。それで最後が『PPP』なんです。写真を見て、右脳にパッと浮かんだのが“P”。今の私を表す、パワフルとか、ポジティブ、パッションのPと、“あなたの気持ちのパーキング”の意味を込めて」



Sweet heart

あなたがいてくれてよかった

「一人暮らしを始めて、最初に飼ったのが『シーマン』なんです。『お前ちゃんと俺のこと面倒見るよ、忘れてたろ』『ごめんごめん』とか会話してて(笑)。結構楽しかったです。最後、

ジャングルで踊ってたときなんか、涙出てきましたもん。『お別れなのね、シーマン』って。悲しかったですねえ。今はチョコチョコ(写真←↑)とハム子(ハムスター)が話相手です」

St. Valentine's Day

とろけるほどに甘くせつない

「本命の人にチョコレート渡そうと思ったのが中2のとき。手作りチョコに初挑戦したんですが、13日の夜から作り始めたんです。出来たてはややがが一番おいしいかな? と思った

から(笑)。本に『チョコを湯煎にします』ってあったので、お湯で溶かして型に入れて……。でも、固まらないし、なんか水っぽい(笑)。結局渡せなかったっていう。せつないですね」

Special present

釈ちゃん人形とサイン入りポラを!

今回はバンプレストのプライズ商品としても話題となった釈ちゃん人形を3名に、そしてなんと、彼女のサイン入りポラロイドを1名の幸運な読者にプレゼントするぞ! 釈ちゃんを愛する読者の方は、ハガキに①住所(郵便番号)②氏名③年齢④性別⑤職業⑥電話番号⑦誌面で会いたい女の子の名前⑧欲しい商品名を明記して、編集部あて「Dream A Girl 釈Chu」係まで応募しよう! 締め切りは、2月22日当日消印有効。



Step up!

私の中にダイブして

「『ワンダフル』で一番思い出深いのは、白浜のほうに泊まりがけで行った、イルカに乗るロケです。イルカに乗るのも大変なのに、それにレポートを付けたんですよ。「今乗ってます!!」とか(笑)。しかも雪もちらついているようなすっごい寒い日で。あれは忘れられません」

その苦勞を乗り越えて今や超人気タレントになった釈ちゃん。DC新作「es」ではどんな役を? 「私の役は野上亜希子という役で、連続誘拐殺人事件を担当している刑事さんに情報を提供して、その事件と自分の過去とのつながりを一緒に調べていきます。もう本当のドラマ

や映画みたいです。でも、自分の演技を見るのが恥ずかしい(笑)。三上さんと公園のベンチで「どうもどうも」って挨拶するだけの初回のシーンから、もう舞い上がっちゃって。三上さんのオーラに圧倒されました(笑)。見どころですか? それは最後の……(ひみつ)」



この笑顔が

釈ちゃんのS。は

愛らしい笑顔と、キュートなしぐさ、そして抜きんできた言動で、ボクらを大いなる幸せで包んでくれる釈由美子。そう、彼女の微笑みは未来永劫輝き続けるはずだった……。

釈由美子がタレントから女優へ、本格的に演じることへの第一歩を踏み出す作品は、テレビでも、映画でもない。ゲームというメディアの、それも新しい試みの“ドラマ”の中でのことだ。DCソフトとして先日発表された「es」は、2時間以上もの実写ムービーとスチールで構成され、脚本や演出も、映画、ドラマの一流の制作スタッフの手になるもの。そして「彼がいなければ、本作は成り立たなかった」と、フォーサムの高倉健

一総監督に言わしめるほどの俳優・三上博史を筆頭に、豪華キャストをそろえた。テレビドラマなどで若手俳優として活躍中の細川茂樹、グラビアを筆頭に人気を集める酒井若菜、お笑い界からの新進気鋭・三村マサカズ、映画、ドラマ、情報番組とマルチな才能を発揮する伊藤裕子。さらに岩城滉一らベテラン勢が脇を固める。プレイヤーは、連続誘拐殺人事件を捜査していた意識不明の刑事・日下部清竹の意識に潜入し、断片的に甦る記憶をつなぎ合わせながら、真相を解明する。釈由美子扮する野上亜希子のこわばる表情の理由は？ サイコダイブのリアルな恐怖に、あなたの顔も……。

凍りつく



1月25日に催された「es」発表会。当日は、我らが釈ちゃんはもちろん、三上博史さんや細川さん、三村さん、伊藤さんも出席。黒いドレスを身にまとった釈ちゃんは、「収録中、つい普段の私が出そうになるのを堪えるのが大変でした」と笑顔で答えてくれた。

「es」はDCから始まり
テレビ、小説、そして……あらゆる
プラットフォームへダイブする

この「es」はゲームにとどまらず、4月末には角川ホラー文庫よりノベライズ化されるほか、“もうひとつの(es)”という設定で、4月のテレビ朝日系でドラマの放映も決定している。そして、セガがハードウェアビジネスから、ソフトウェアビジネスへの転換を発表し、自社コンテンツを他社プラットフォームへ供給することを具体的に明らかにした最初の作品でもあるのだ。発表会の場で登壇したセガ・香山氏は「このゲームは夜、一人でやらないほうがいいでしょう。にじみ出る怖さに、電源を落とすのも怖くなる作品です。新しい仕掛けのあるゲームなので、より多くの人に興味を持ってもらいたい。そのためにはどのような方法でたくさんの方にお届けできるかを考えました。年内中にも他社ハードでリリースします」と、マルチプラットフォームへの展開を明らかにした。ともあれ、一番最初に「es」を手にするのは、我々DCユーザーにほかならない。釈ちゃんと一緒に真相究明できるなんてうれしすぎ！

4・19
あなたの心の闇に
釈由美子の「es」が
棲まう……。

●セガ●サイコサスペンス・アドベンチャー
●6,800円●4月19日発売●3枚組

“es”とは「超自我」「自我」のさらに奥深いところに存在する領域。つまり私たちの人格の暗部——「心の闇」を指す。プレイヤーがダイブするのは意識不明の日下部警部だが、野上亜希子の心の闇をも垣間見ることになるだろう。釈由美子の闇の演技に酔いたい。

es™

になる

おひつじ座

3/21~4/20生まれ



忙しかった日々もようやく一段落。でもまだ大切な用事を忘れていたみたいですね。早く終わらせてゆっくりとしましょう。くれぐれも情報は聞き逃さないようにね。

ラッキーカラー オレンジ色
ラッキーアイテム チョコレート



おうし座

4/21~5/21生まれ



ひらめいたアイデアは忘れないうちにメモにメモをしましょう。あとできっと役に立ちますよ。勉強や仕事に身が入らない人は部屋の温度が影響しているのでは調整を！

ラッキーカラー 濃い紫色
ラッキーアイテム ビーフシチュー



ふたご座

5/22~6/21生まれ



実力も運も空回り……。今週は成果もほどほどにしか出てきません。ただし、体調管理をしっかりすることでその運気もうまくいきはじめることが実感できるはず。

ラッキーカラー 白色
ラッキーアイテム ほんぼんあんま



かに座

6/22~7/22生まれ



いい話が順調に進んでいると思っていたのにでき上がってきたものが全然違ったり……。どうもうまくいきません。相手の話の内容をちゃんと理解してから決断をして！

ラッキーカラー 青紫色
ラッキーアイテム 家庭菜園



しし座

7/23~8/22生まれ



勝負に出ても結局失敗……。今週はなるべく目立たないようにしているほうがいいでしょう。仲間の陰口はあっという間に本人まで届いてしまいますよ。ご注意ください！

ラッキーカラー 薄茶色
ラッキーアイテム わりばし



はこざき いたままの Weekly

ウィークリードリーム・キャストロジー

DreamCastrology

~今週の星占い~

2/9(金)~2/15(木)

占う人



はこざきにいたまま

最近、私気が付いてしまったこと。それは自分がゲーマーだったってこと。知らず知らずのうちにゲームをやりまくる自分、そして変なことにこだわる自分。なんとも新しい発見でした……。

今週のラッキーさん

2月16日生まれ
「センチメンタルグラフィティ2」保坂美由紀

周囲の影響で何か重い雰囲気漂っているみたい。それを払い除けるにはお部屋にピンクの花を飾って！



今週は神奈川県ソニーパークからのリクエスト。

てんびん座

9/24~10/23生まれ



告白するのはもう少し話をしてからでもいいのでは？ 焦ると幸せも逃げてしまいますよ。今週は下半身にケガの暗示が出ています。特に、段差には気をつけましょう。

ラッキーカラー 紺色
ラッキーアイテム おでん



さそり座

10/24~11/22生まれ



うわさを簡単に信用しないね。我関せずで、ほっておくのが一番。悩み事があったら帰り道に喫茶店でコーヒーをゆっくり飲んでみて！ 解決策が見つかるかも。

ラッキーカラー 黒色
ラッキーアイテム コート



いて座

11/23~12/21生まれ



代償は大きいですが、得られるものも大きいのです。それほど悩むこともなく即決でき、確実にチャンスモノにできますが、最後に何かかかっていますよ。覚悟を！

ラッキーカラー ペパーミントグリーン
ラッキーアイテム 金属のボタン



やぎ座

12/22~1/20生まれ



今週は決断の時。周りがいろいろと言ってくるかもしれませんが、あなたがいいと信じるものを選んで！ 元気がない人に声をかけてあげると喜んでもらえますよ。

ラッキーカラー 水色
ラッキーアイテム 小さい水槽



みずがめ座

1/21~2/18生まれ



何事も実行するには準備する時間が必要です。旅行するなら時刻表をしっかりと確かめておかないと失敗しますよ。みんなで確認し合うのもいいかもしれませんね。

ラッキーカラー 黄色
ラッキーアイテム フライドチキン



うお座

2/19~3/20生まれ



運気はいいのに、あなたがはっきりしないせいで仲間とうまくいきません。変な遠慮はいりません。デート中に相手とケンカになっちゃうかもしれないので、注意して！

ラッキーカラー 黄緑色
ラッキーアイテム 極細ペン



読者★プレゼント★

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

応募のきまり

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望のアルファベットと賞品名(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2月15日(当日消印有効)。発表は本誌2001年3月2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)

ドリマガ編集部特製グッズ

ドリマガ編集部オリジナルグッズをプレゼント!! (デザインは予告なく変わる場合があります。)

オリジナル名刺ケース

10名



オリジナルTシャツ

10名

F

ドリマガ表紙
月間ベストテレカ
11月ベスト

25名

「トリコロール クライシス」

全部で100枚しか作っていない、月間ベスト表紙テレカ。11月のベストは「トリコロール クライシス」に決定だ! ちょっとアブナイ(?)イラストが人気の秘訣かな?



A 「タケちゃん」クッション

提供：セガ



本誌「わくわくプライズガーデン」でおなじみの「タケちゃん」型(?)のクッションだ。ふわふわして使い心地バツグンなのだ。

3名

B 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2月16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。

C オリジナルテレホンカード

提供：ソフトバンク パブリッシング

各2名

冬のコミックマーケットで販売された人気のテレカをプレゼント! ①~⑥の中から欲しい番号も書いてね。



①松 俊一 ②巻田佳春 ③うるし原智志 ④西月 力 ⑤八雲剣豪 ⑥ほよん♥ろっく

週刊 Dreamcast Magazine 3月2日号 予告!!

グランプリ受賞作品が表紙を飾ります!!

INFORMATION

「たいちよー! たいちよー!! たいちよー!!!」む? 何よハチ? 「いやあ、ついに生産中止が正式に発表され、その一方で3月1日から9,900円で売りに出されることになったドリームキャスト。いやいやもうもう……ほかあ、あたふたしてるんですけど!」いやいやもうもう……ってお前ねえ(笑)。そうは言っても、DC本体は生産中止しても、DCソフトの発売はそのまま継続を決定したセガ。そして、全世界の全ハードへの挑戦を決めたセガ。すべての責任は果たそうとしているセガに対し、我々もその責任を果たしつつ、次世代に羽ばたかん! 「!」というわけで、来週は第2回ドリマガグランプリの発表! 「表紙はグランプリ作品が飾るぞ!」「え?ご期待!」「はいー!」

第2回ドリームキャストマガジングランプリ全9部門決定!!

応募総数8315通!
ドリマガ読者&ネット投票で決まった
2000年ドリームキャスト最高の作品は?

<発売まで5週間! カウントダウン開始特集!>
サクラ大戦3~巴里は燃えているか~

<まだまだDCソフトは出るぜ! ドリマガ特報>
エルドラドゲート 第4巻
西風の狂詩曲(ラブソディ)
マクロスM3
エンジェルプレゼント

キミもちゃんともらえる! 4号連続限定企画
ドリマガ読者のためのバレンタイン応募者
全員サービス!

<後立っ! 詳しい! ドリマガ大攻略!>
ファンタジースターオンライン
ハントレッドソード
エアロダンシングI
ゴルフしようよ2 新たななる挑戦

ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場
for Matching Service
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
ファイティングバイパズ2
サカつく特大号~J.LEAGUEプロサッカークラブ
をつくらう!~

<特別企画>
21世紀のゲームサウンドを楽しむために—
DCマルチスピーカー化宣言

<特別企画>
いくぜ!今こそタイピングゲーム!
ドリームキャストでタイピングだ!!(仮)

<ドリマガなぞなに!? 探検隊 みんなの疑問に突撃取材!>
ロダイレクトの新展開
~こんなに魅惑の新商品も! 一挙公開!~

※内容は変更になる可能性があります。

S 編集長 西村 亨 / 副編集長 三枝昭太 / デスク 福田知恵子 / 編集スタッフ 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 梅田浩二 黒谷慶太 砂金雅彦 蓮田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 吉岡要也 上野俊一 藤林豊典 田代泰之 金原有紀 / 編集協力 ターニングポイント(福元徹也 渡辺智子) マーサースグループ(伴 勝) くまくま団(岩片 真 吉田浩幸 山田 功) オーバーツ 首領企画局(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 小笠 誠 藤野彰彦 石田文雄 上田裕生 作山哲広 まさ 政嶋大介 森 聖一郎 飯田 REI 種村美和子 金子光晴 佐藤範英 倉橋和也 只戸晃男 大地 将 衣川真田美 本澤 徹 山口和則 徳弘 径 出口裕子 大友 康 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡 酒井裕島 落合康博 打田 拓 赤坂零士 加島 綾 鈴木貴博 竹下ツバサ 鈴木ドイツ 鹿島浩文 北村光広 山口貴志 澤田 大 菅 敦浩 森 泰彦 池田弘典 酒井昭一 / レイアウト 村田雅英(Stone Age) 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 清川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 吉田正人 大橋広史 木下友秀 西 義明 スタジオ・キャップ 北山貴代 萩原宏宣 くまくま団(二階堂龍史) 安藤尊子 今村ナヲミ 中 直行 佐藤祥子 小谷中一愛(興事務所) SKIP(吉岡美和子) / フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林 伸 田中修一 井手宏幸 藤川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 深澤まゆみ 吉田亜希子 スタッフ 青森直樹 小安勇次 牧田隆志 藤倉孝幸 斎藤義典 / イラスト 八重根彰蔵 小島伸行 吉村勇子 中村久男 香洲 諒色 / DTP ローヤル企画 / 校正 フォールドアップ / 広告営業 辻 順一 足立静香 長江正昭 / 広告進行 坂田和香子 / 販売営業 中嶋和史 / 印刷 凸版印刷株式会社

●ドリームキャストマガジン編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります)。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、不採用とご了承ください。

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

※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。

2月2・9日号のプレゼント当選者

①「シーマン」卓上カレンダー(10名)埼玉/新井一彦、東京都/神保成実、東京都/森谷一夫、兵庫県/高谷佳子、静岡県/塚田利宏、静岡県/井東靖夫、徳島県/住吉望月一、埼玉県/高野正徳、埼玉県/佐藤清明、東京都/中村明仁 ②ドリームキャスト対応ソフト(15名)北海道/柳沢和彦、愛知県/大川茂治、神奈川県/葛西克行、兵庫県/白田博史、徳島県/橋本一、大阪府/松島恵子、群馬県/佐藤雅明、埼玉県/熊谷裕紀、愛知県/池野正徳、愛知県/小林治子、岡山県/柏原健次、青森県/大友龍一、兵庫県/小松源隆、愛知県/清水彰一、兵庫県/相楽和香 ③「せがいち」キーチェーンフィギュアセット(5名)神奈川県/真田理香、滋賀県/奥田清之進、大阪府/藤原康司、山口県/山崎和臣、千葉県/金子瑞穂 ④「米田奈美子」サイン入りクリアファイル(5名)岐阜県/足立勝洋、京都府/戸澤大介、奈良県/奥村晋司、岩手県/青島京介、山口県/向田慎一 ⑤オリジナル名刺ケース(10名)静岡県/岡本晋、北海道/小野塚健司、東京都/谷口基晴、千葉県/杉田健二、徳島県/田村和雄、北海道/奥田光枝、山口県/原田啓二、千葉県/中嶋尚幸、新潟県/野中麻衣、東京都/品田祐一 ⑥オリジナルTシャツ(10名)岡山県/平松空章、熊本県/小林初郎、石川県/金井新一、千葉県/中野勝寛、三重県/川村健雄、北海道/森田富士雄、埼玉県/島本孝太郎、新潟県/福本浩一、長野県/角田裕祥、大阪府/遠山徹郎 ⑦ドリマガ表紙月間ベスト表紙テレカ10月ベスト「エターナル アルカディア」(25名)愛知県/丹生谷ひろみ、宮城県/北目香、茨城県/那須知子、秋田県/奈良聡、茨城県/村田康幸、岐阜県/清水基博、福岡県/田中聡伸、神奈川県/芹沢浩一郎、石川県/石井香葉子、大阪府/湯本真江、京都府/松本晃、北海道/杉澤武則、岡山県/大浦恵美、大阪府/北内英明、大阪府/有賀祥泰、神奈川県/島澤宏枝、東京都/仙波大、広島県/藤浦文俊、茨城県/中嶋由紀子、大阪府/宮川悦昌、神奈川県/長谷川亜希子、香川県/岩田ゆきみ、北海道/川村将樹、岩手県/藤原亜希、千葉県/瀧野貴史

ドリマガHP開設中!! <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/dreamcastmagazine/>

3月2日号は
2月16日(金)発売です。

エースパイロットに休息の時は無い...

2001.02.15 take off

全国40ヶ所のゲームショップ店頭にてイベントを実施!

「全国ドッグファイト選手権2001」下記5会場にて開催決定!
ゲーム大会を勝ち抜き、賞品をゲット!体験版の配布も予定。

1/28(日)	秋葉原	ソフマップ秋葉原本店	終了
2/4(日)	大阪	ソフマップ大阪7号店	終了
2/11(日)	福岡	ベスト電器福岡店	
2/18(日)	秋葉原	LAOX ザ・コンピュータGAME館	
2/25(日)	新宿	ヨドバシカメラ新宿西口本店	GAME・MUSIC館

※上記の日時と会場は予告なく変更となる場合があります。

いずれの会場も13:00~計3回のゲーム大会の実施を予定しております。
また、全国35ヶ所にて「ミニゲーム大会」を開催!

発売記念ネット対戦イベント『撃墜王コンテスト2001 轟隊長をたおせ!』
2001.2.23(Fri) 20:00~翌08:00

時間や場所などの詳細は <http://www.cric.co.jp/> をご覧下さい。

1~2人(ネットワーク対戦で4人同時対戦可能、通信対戦時の課金は無料) ネットワーク・フライト・シミュレーション 価格:6,800円(税別) モデム/ぶるぶるばっく/ASCIIミッションスティック/ドリームキャスト・キーボード/ドリームキャスト・対戦ケーブル/VGA対応 <http://aerodancing.dricas.ne.jp/>

マクロスシリーズ初のドリームキャストゲーム化!!



MACROSS

マクロスM3

2001年2月22日(木)発売!! 標準価格: ¥6,800 (税別)
 (ラミネートカード入りキャンペーンリミテッドBOX版)



画面写真は開発中のものです。

©1982 1984 1994 ビックウエスト
 ©2000 ビックウエスト
 Program ©2000 Shoeisha Co., Ltd.

"Dreamcast" は株式会社セガの商標です。

初回限定ラッキーカードキャンペーン実施!! ラッキーナンバー入りラミネートカード付きキャンペーンリミテッドBOXをお買い上げ頂くと抽選でスペシャルグッズが当たります。詳しくは同封の案内書をご覧ください。キャンペーンリミテッドBOXは数に限りがございますのでお早めにお求めください。

<p>マクロス賞</p>  <p>株レックス 「1/24 VF-19 ファイターバルキリー」 (塗装済完成品)</p> <p>1名様</p>	<p>マックス賞</p>  <p>株やまと 「マクロス完全変形シリーズ VF-11Bサンダーボルト」</p> <p>50名様</p>	<p>ミリア賞</p>  <p>株長谷川製作所 「VF-1A」 「VF-1J」 「VF-1S」 プラモデル</p> <p>150名様 (各50名) ※機種選択はできませんのでご了承下さい。</p>	<p>モアラムア賞</p> <p>ピクチャーエンタテインメント マクロスM3 SOUND FILE ミニサウンドトラック</p> <p>2001.2.21 on sale</p> <p>100名様</p>
---	--	---	---

写真は実際の賞品とは異なる場合がございます。

マクロスオフィシャルHP <http://www.macross.co.jp> マクロスM3公式HP <http://www.shoeisha.co.jp/enter/m3/>
 翔泳社オリジナルおしゃれグッズは「OMORO.COM(オモロコム)」で アドレス▶ <http://www.shoeisha.co.jp/enter/omoro/>
 やまと社製マクロス完全変形シリーズ「マクロスプラスVF-19」好評発売中!!

株式会社翔泳社 ソフトウェアソリューション局
 〒160-0007 東京都新宿区荒木町20 インテック88ビル4F
 ユーザーサポート TEL.03-5362-3858
 受付時間:月~金曜日(祝祭日を除く) 11時~18時
 翔泳社ホームページ <http://www.shoeisha.co.jp/enter/index.html>

週刊ファミコンマガジン 2001年2月23日号 Vol.5
 2001年2月23日発行(毎週金曜日発行)第18巻5号通巻325号 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
 これが最後か!? 超便利特集! 最新特選裏技大辞典
 特別定価450円
 本体429円

