

週刊 ドリマガ2周年 記念月間! NAOMI2 最新作「バーチャストライカー3」大公開!

Dreamcast Magazine

ドリームキャストマガジン

速報! NAOMI2 最新作
バーチャストライカー3
その最新映像のすべてを最速でお届け!



ついにあの
タイトルが公開!
**ファイティング
バイパーズ2**
デラ・ジェットセツラジオ
探偵紳士DASH!
エルドラゲート第2巻/西風の狂詩曲
クイズ ああ女神さまっ~闘う翼とともに~
青の6号 歳月不待人-TIME AND TIDE-
プリンセスメーカーコレクション
F1 WORLD GRAND PRIX II
for Dreamcast
スーパーストリートファイターII X
for Matching Service

ドリマガニュース
セガまたもや新体制に!!
DC以外へのソフト供給発表の真相とは!?

ドリマガ クラウド

2000/Vol.37
11/24
特別定価 **450円**

役立つ! 詳しい! ドリマガ大攻略!
デッド オア アライブ2
マーズマトリックス
マリオネットバンドラー2
熱闘ゴルフ
先駆け!! NAOMI 2
ニンジャアサルト
スポーツJAM
クラッキンDJ

祝! ドリマガ2周年記念月間!! 第2回
ドリームキャストバリエーションの2年と今後を探る
各メーカー様秘蔵の逸品&ドリームキャスト2周年
おめでとうプレゼント大放送!! PART2

特別企画
カプコン マッチングサービス
対応ソフトを遊び尽くそう!!

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
全ドリームキャストタイトル
読者ランキング

なぜなに
探検隊
みんなの疑問に突撃取材!
豪華限定版の最新事情
~ゲームのおマケってどうなの?~

SOFT
BANK
Publishing
Dreamcast
© SEGA CORPORATION

CAPCOM®

バイオハザード 3 DC版、ついに発売。
ドリームキャストで生まれ変わる、新たな恐怖。

BIOHAZARD 3



LAST ESCAPE

2000.11.16 ON SALE バイオハザード 3 ラスト エスケープ
ドリームキャスト用ソフト 標準価格5,800円(税別)

NOW ON SALE

BIOHAZARD CODE:Veronica



バイオハザード コード:ベロニカ
ドリームキャスト用ソフト
標準価格6,800円(税別) GD-ROM2枚組

BIOHAZARD 2 Value Plus



バイオハザード 2 バリュース プラス
ドリームキャスト用ソフト
標準価格4,800円(税別) GD-ROM3枚組

株式会社 **カプコン** ©CAPCOM CO.,LTD. 1999,2000 ALL RIGHTS RESERVED.
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 ★カプコン・ホームページ★ <http://www.capcom.co.jp/> 広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)272-0086
★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中!★お問い合わせはCFC事務局まで!TEL(06)6948-0555

"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。



CAUTION

CAUTION



お・待・た・せ。



CAUTION

CAUTION

CAUTION

CAUTION

CAUTION

CAUTION

CAUTION

CAUTION

CAUTION

CAUTION

P19 今週のドリマガTOPICS
セガプライベートショー速報! **NAOMI2最新作「バーチャストライカー3」**ほか新作発表
新作が豊作/プラスe/千年に一度のステージ

P90 スペシャル攻略
トリコロール クライシス

P28 ドリマガ&ドリームキャスト2周年記念 4週連続企画
第2回 **ハードの進化とドリームキャストバリエーションで見るDCの2年間**

P24 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58探査
豪華限定版の最新事情 ~ゲームのオマケってどうなの?~

P136 特別企画
カプコンマッチングサービス対応ソフトを遊び尽くそう!!

P28 4週連続企画!! 第2回
ドリマガ2周年記念スペシャルプレゼント!
今週もお宝グッズ&お宝DC満載でお届けっ!!

P96 特別企画
平成麻雀荘 二階堂姉妹とやってみました! (略)

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!!

- | | | | |
|------------|----------------------------------|------------|--|
| P36 | ファイティングバイパース2 | P60 | ハンドレッド ソード |
| P40 | NEW!! デ・ラ・ジェットセットラジオ | P64 | NEW!! プリンセスメーカーコレクション |
| P42 | 探偵紳士DASH! | P66 | NEW!! スーパーストリートファイターII X for Matching Service |
| P46 | エルドラドゲート第2巻 | P68 | デイトナUSA 2001 |
| P50 | 西風の狂詩曲 (ラプソディ) | P70 | F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast |
| P54 | 青の6号 歳月不待人-TIME AND TIDE- | | |
| P58 | クイズ ああっ女神さまっ-闘う翼とともに- | | |

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。 | 通信でデータのアップやダウンロードが可能。 | ネットワークに接続して対戦プレイなどが可能。 | ゲーム以外にもメール機能などがあるもの。 | ドリームキャスト・キーボードに対応している。 | DC同士をつないで対戦ができるケーブルに対応。 | マイクデバイス対応。音声入力機能で遊べる。 |
| ネオジオポケットとの連動機能がある。 | ワンダースワンに対応。連動のゲームが遊べる。 | ゲームボーイに対応。連動したゲームが遊べる。 | アーケードスティックに対応している。 | アスキーミッシ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。 | マラカスコントローラに対応している。 | マウスに対応している。 | @barai版ソフトもあり。 | ネットワーク機能(なにかしらのネットワーク機能があるもの)。 | ●通信先プレイヤーとゲームを競う●データ通信やゲームデータをアップ、またはダウンロードできる●通信アプリを持つ |

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

- P102 **バイオハザード 3 ラスト エスケープ**
- P106 **燃えろ! ジャスティス学園**
- P108 **ガンスパイク**
- P110 **ソニックシャッフル**
- P112 **セガテトリス**
- P114 **メルクリウスプリティ end of the century**
- P118 **Never7~the end of infinity~**
- P122 **エアロダンシングF~轟つばさの初飛行~**

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE

- P124 **マリオネットハンドラー2**
- P128 **マーズマトリックス**
- P130 **デッド オア アライブ2**
- P132 **熱闘ゴルフ**
- P134 **もっとプロ野球チームをつくろう!**

先駆け!! NAOMI塾

- P150 **ニンジャアサルト**
- P152 **スポーツJAM**
- P154 **クラッキンDJ**



表紙イラスト:「トリコロール クライシス」
© 2000 Victor Interactive Software Inc.
デザイン:村田雅英(Stone Age)

- 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
- P18 ドリームキャストソフトレビュー
- P33 (ビットツアーズ×ドリームキャストマガジン共同企画)
ドリームキャストサミットその2
- P49 (連載)週刊ガブリ魂
- P72 トレジャーオブゲム オフィシャルガイド ムルロアEXプレス
- P73 読者投稿コーナー 週刊ドリマガ広場
- P75 (コラム)外神田ゲームあんそろじい/島川言成
- P77 (コラム)プライヴェクス・アクテス/nanoRayspex(黒柳陽子)
- P79 (コラム)今日の風...明日の風.../櫻井智
- P81 黒川文雄のneoBLACK or...
- P82 ANIMON(アニモン)
- P84 サミング吉松劇場
- P85 コミック・ワンダーランド 作/徳光康之・作/門井亜矢
- P86 (連載)ラジカル コミュニケーション
- P139 ドリマガ裏技広場
- P140 (連載)ダビつく競馬ニュース「ドリ馬」
- P142 (連載)スペースチャンネル5 ドットコム オンドリマガ
- P143 ゴルフしようよ 帰ってきたGP倶楽部
- P144 (連載)そら行け空賊!!
- P145 セガ「ぐるぐる温泉」チーム公認! ドリマガ温泉組合
- P146 (連載)チューリビオ新聞
- P148 気刊 檄!帝都ジャーナル(改)
- P149 メールチャムマガジン
- P156 アーケードエクスプレス/ドラゴンプレイス
- P158 (連載)ぐるぐるクリーチャー 作/ウエクサユミコ
- P159 はこざきこいたままのWeekly DreamCastrology
~今週の星占い~
- P160 ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

あ

- 青の6号 歳月不待人-TIME AND TIDE- P54
- あつまれ! ぐるぐる温泉 P145
- エアロダンシングF~轟つばさの初飛行~ P122
- エターナル アルカディア P144
- F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast P70
- エルドラドゲート第2巻 P46

か

- ガンスパイク P108
- クイズ ああ女神さまっ闘う翼とともに P58
- ゴルフしようよ P143

さ

- サクラ大戦 P148
- スーパーストリートファイターII X
for Matching Service P66
- スペースチャンネル5 P142
- セガテトリス P112
- ソニックシャッフル P110

た

- ダビつく ~ダービー馬をつくろう! ~ P140
- 探偵紳士DASH! P42
- デイトナUSA 2001 P68
- デッド オア アライブ2 P130
- デ・ラ・ジェットセットラジオ P40
- トリコロール クライシス P90
- トレジャーストライク P146

な

- 西風の狂詩曲(ラブソング) P50
- 熱闘ゴルフ P132
- Never7 ~the end of infinity~ P118

は

- バイオハザード 3 ラスト エスケープ P102
- ハンドレッド ソード P60
- ファイティングバイパーズ2 P36
- プリンセスメーカーコレクション P64
- 平成麻雀荘 P96

ま

- マーズマトリックス P128
- マリオネットハンドラー2 P124
- メルクリウスプリティ
end of the century P114
- 燃えろ! ジャスティス学園 P106
- もっとプロ野球チームをつくろう! P134

NAOMI

か

- クラッキンDJ P154

さ

- スポーツJAM P152

な

- ニンジャアサルト P150

最新のGAME NEWSを紹介!

GAMESPOT
JAPAN

www.zdnet.co.jp/gamespot/

11/10
Fri11/16
Thu

週刊ドットコムマガジニュース

今週はこれにスポット!

- 新生「セガ」で11月1日より再出発!
- 「ドリームキャストComiComiパック」がリサイクルショップでも入手可能に!
- セガ、CSデジタル回線でDC用ゲームの配信を計画
- 「ジェットセットラジオ」のネットワーク機能、ieap.net以外にも拡大
- DC版「ギルティギアX」の体験イベントが東京と大阪で
- ワウ、11月1日よりJ-Skyweb向けにコンテンツ配信
- 「バイオハザード」4D映像アトラクションついに完成!
- ドリームライブラリ リクエストキャンペーンが11月30日まで実施中
- ロダイレクト版「超戦記キカイオー」のテーマ曲は宮内タカシが歌う!
- 「こみっくパーティー」のアニメ化決定!
- ロッセリアで「ポケモン チキンバック」登場!
- 「コーレムのまいご」サントラプレゼントほか

今週の
ニュース
です!社名変更でセガは変わるか!?
11月1日新生「セガ」で再出発!

11月1日(水)、セガ・エンタープライゼスは、商号を同社の登録商標である“SEGA”に統一し、社名も“株式会社セガ(英文表記 SEGA CORPORATION)”と一新。ロゴ関係も右のように新しくされた。当期純利益221億円の赤字を発表し、経営の新体制も同日付けで発表されたセガは、新社名で再出発する。

旧ロゴ SEGA™

新ロゴ SEGA®

おなじみの“SEGA”の商号は、今までTM(トレードマーク)が付けられていたものを使用していたが、このたび全世界の表記に合わせ®の登録商標の表記に統合へ。

カナ表記の社名ロゴも右のように一新される。新しいデザインは「業績も右肩上がり」の願いが込められている?

株式会社 セガ・エンタープライゼス
新ロゴ 株式会社 セガ

ジュークボックスの名機を販売し、その頭角を現したセガ。'65年ローゼン・エンタープライゼスの吸収合併により、アミューズメント施設の運営を開始。'84年には大川氏率いるCSKグループの資本参加によって、CSKグループの一員に。紆余曲折を経て、セガは新たな道を歩み始める。



セガ本社玄関先の看板は、10月31日(火)の夜には新社名の看板の取り付け作業が行われ、11月1日(水)には新社名のロゴに。1日はあいにくの雨だったが、この日を境にセガは新体制のもと、再出発をはかることとなった。

セガ社沿革

- 1951年:創業
- 1960年:設立[商号・日本娯楽物産(株)]
- 1960年:「セガ1000」国産初のジュークボックス発売
- 1964年:日本機械製造(株)吸収合併
業務用アミューズメント機器の製造開始
- 1965年:(有)ローゼン・エンタープライゼス吸収合併
アミューズメント施設の運営開始。
「セガ・エンタープライゼス」に商号変更
- 1966年:「ベリスコープ」世界的ヒット
- 1969年:米国コングロマリットのゴルフアンドウエスタンインダストリーズ、インク。の傘下に入る
- 1983年:8bit家庭用ゲーム機「SG1000」発売
- 1984年:CSKグループの資本参加によりCSKグループの一員となる
- 1985年:世界初の体感ゲーム「ハングオン」発売
- 1985年:「UFOキャッチャー」発売
- 1986年:株式店頭登録
- 1988年:株式東京証券取引所市場第二部上場
- 1988年:16bit家庭用ゲーム機「メガドライブ」発売
- 1990年:株式東京証券取引所市場第一部指定
- 1993年:業務用3D-CG格闘技ゲーム「バーチャファイター」発売
- 1994年:32bit家庭用ゲーム機「セガサターン」発売
- 1996年:東京臨海副都心に「東京ジョイポリス」開業
- 1998年11月27日:新世代家庭用ゲーム機「ドリームキャスト」発売
- 2000年11月1日:社名を「株式会社セガ」に

詳しくは11月1日付けのゲームスポットにて

経営体制も一新! 2002年3月期に黒字200億へ!?

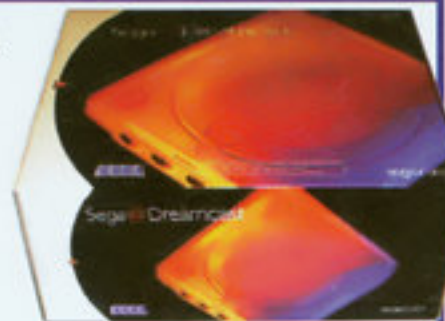
セガは、10月27日に開催した臨時取締役会において、代表取締役の異動について決議。11月1日付けで、専務取締役役にいた佐藤秀樹氏を昇格、代表取締役副社長兼最高執行責任者(COO)に就任すると発表した。大川功会長兼社長(74)は、引き続き、最高経営責任者(CEO)としてセガの経営を統括するが、「入さん」の愛称でセガファンにもなじまれてきた入交昭一郎副会長(60)は、代表権のない取締役

相談役に退く形となった。また、それともない、取締役であり、(株)ISAO代表取締役社長の大山俊道氏(53)が専務取締役に就きセガのネットワーク部門を統括、(株)メディアファクトリー常務取締役であった香山哲氏(40)が特別顧問として就任、セガのソフト戦略を統括する。

この新体制のもと、セガは2001年3月期の純利益221億円の赤字を2002年3月期には連結営業利益200億円を目標に達成を目指すという。

海外DC値下げ赤字は先行投資!?

今期221億の赤字の内、185億円の赤字の原因と言われている海外DCの値下げ(199.99ドル→149.95ドル)だが、これによりライバルのソニーは下期業績の業績悪化が懸念され、ソニーの株価は下落傾向へ。海外DC値下げの赤字は背水の陣をしいた北米市場獲得への投資とも言える。



値下げと20本もの新作投入で、PS2に差をつける海外DC。今期500万台の売上げと300万人のネット会員獲得をもくろむ。

大川氏健在!
セガ再建に自信!

11/1、都内での事業計画説明会で久しぶりに姿を見せた大川氏。衝撃の発言も?

実はこの夏、食道ガンと診断され、手術を断り放射線医療と免疫医療を受けていたと衝撃的な事実を公にしたという大川氏。9月の検査時には奇跡的にガンは消え、死を前にして、何でも言えるようになったとも語る。今度はセガの経営体制にも大きくメスを入れ、3つの事業を統括する新体制でセガ再建を目指す。「長い目で見れば損はさせない」と自信も満々だ。

DCフォーマット
ライセンス供与

実質的なセガの舵取りをすることになった佐藤秀樹氏。セガハードの開発実績多数。

セガ再建の1つの手段として、ゲーム機の拡販だけでなく、そのアーキテクチャーをさまざまな形で供給していくことを発表したセガ。DCのシェア獲得のため、無理な増産(値下げを含む)が赤字の原因となっているが、これをPCなどにライセンス化。すでにDCのPCIカードのサンプルも公開され、海外からも引き合いがあるとか。DCは多方面に供給されていく時代へ?



No.1ソフトベンダーへ

香山哲氏、リクルート、マリール、メディアファクトリーなど4社を退社しセガへ。

DCを多方面にライセンス供与していき、現行DCの販売はDCフォーマットの形態と割り切ったセガは、ソフト面でも自由度を高める。現在のセガのソフトシェアは世界で4.2%だが、ハードの多角化と他社への移植推進で積極的にシェアを取りに行くという。これによりシェアは6倍以上の25%まで拡大。その推進に香山氏はさまざまな施策を講じるという。



早期に300万人オンラインユーザー獲得へ

IBMでのeビジネスの実績を買われ、5月にISAO社長になったばかりの大山俊道氏も。

ネットゲームでは、2001年中に、強力なタイトルを含め30タイトル以上を投入。この分野では任天堂やSCEに対し1年半以上のアドバンテージを持つと自信を示すセガは、ネット事業でも現在74億円の損失から黒字化を目指す。600万台売れたDCには155万人のネット接続者がいるが、これを1000万台まで普及、300万人接続をねらい、PCやモバイルにも展開していく。

ニュース

「ドリームキャストComiComiパック」リサイクルショップでも購入可能に!!

9月14日、ISAOが提唱するe-アミューズメントサービスの第1弾として登場した「ドリームキャストComiComiパック」。このパックはDC本体(ネット設定済み)、キーボード、マウス、VM、「ドリバス3」、そしてisao.netが月2,980円で2年間使い放題というもの。現在、これに「ドリームアイ」の追加も検討中だとか。実はこのパック、携帯電話の各ショップからしか申し込みができなかった。ユーザーにとってはちょっと敷居の高いサ

ービスだったのも事実だね。ところが、11月1日から、業界最大手テンポスバスターズのリサイクルショップでも扱われることになったのだ。同社は今後もセガとISAOが開発するe-アミューズメントサービス関連商品も販売していく方針だとか。これからのDCユーザーはゲームショップに通うだけじゃダメ!?

詳しくは10月31日付けのゲームスポットにて

ISAOとセガ e-アミューズメントが目指す サービスとは……

1. 携帯電話サービス
メールサービスや壁紙、着信メロディのダウンロードなど、携帯電話向けサービス。
2. コミュニケーションサービス
ネット上のコミュニケーションサービス全般。「Dreamcall」も近日サービス開始とか。
3. ネットワークゲームサービス
「ぐるぐる温泉ぶち」や懐かしいゲームが楽しめる「ドリームライブラリ」などを提供。



ニュース

セガはCSデジタル回線を通じて何を!? ゲームソフトの配信を含め、2001年中に事業化の方針

11月1日、セガがCS(通信衛星)デジタル回線を使って、DC用のゲームソフトの配信を行う考えであることが明らかになった。これは10月のテレビ朝日系のシーエス・テンワン、日本テレビ系のシーエス日本というCSデジタル向け新会社2社への出資発表を受けてのことなのだが、DCユーザーにとっても興味深いニュースだったのでは?

ということで、セガ・広報企画室に問い合わせたところ、「セガはこれまで一環してネットワークを使って何が提供できるかを考えてきました。CSデジタル回線はゲームソフトの配信に限らず、セガが提供する

ネットワークサービスの1つの方向性と考えています」とのお答え。つまり、今のところは具体的などころはまだ決まっておらず、構想の段階ということのようだ。

一応、2001年中の事業化を目指しているということだけど、今後の動向を見守るしかなさそうだね。



サービス

「ジェットセットラジオ」のデータが一般のプロバイダからもアップロード可能に

6月に発売された「ジェットセットラジオ」といえば、アクションゲームとしてのゲーム性以上に、自分が作ったグラフィティやゲームのスコアをホームページ上に記録できるなどのネットワーク機能でもユーザーの支持を集めた作品だったよね。でも、このアップロードサービスは今までisao.netでしか楽しむことができなかったの、一般のISP(インターネットサービスプロバイダ)を利用しているユーザーは寂しい思いをしていたんじゃないかな。ところが、11月10日からいよいよ一般のISPからでも利用が可能になったのだ。



スペシャル版「デ・ラ・ジェットセットラジオ」の発売も1月1日に決定!

詳しいアップロードの仕方などは下記のホームページをチェックしてもらおうとして、まずは自慢のグラフィティを描いて準備をしては?

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

詳しくは10月31日付けのゲームスポットにて

イベント告知

DC版「ギルティギアX」のゲーム大会が開催 発売前のソフトで盛り上がる絶好のチャンス!

12月14日の発売日を前に、ますます期待が高まってきたサミーの「ギルティギアX(ゼクス)」。そして、東京と大阪で行われるDC版のゲーム大会「ギルティギアXバトルロイヤル」の開催も迫ってきた。11月中旬~12月末に下記のゲームショップ店頭にて行われるこのイベントは、各日ともに13:00から計4回のトーナメント戦が実施され、毎回ごとの優勝、準優勝者には商品がプレゼントされる。参加料無

料、事前の申し込みも必要なし。当日会場に行けば誰でも気軽に白熱のバトルに参加できるのだ。好成绩を目指している人は先週号のドリマガの付録「ドリマガGD Vol.8」の体験版で練習しておくのも手かも? 参加賞もあるので初心者でもチャレンジする価値大!

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

詳しくは11月1日付けのゲームスポットにて

| 「ギルティギアXバトルロイヤル」イベント日程/会場 | |
|---------------------------|------------------------------|
| 11月11日 | 13:00~ ソフマップ秋葉原11号店 |
| 11月12日 | 13:00~ ソフマップ秋葉原本店 |
| 11月18日 | 13:00~ 秋葉原ラオックスザ・コンピュータGAME館 |
| 11月23日 | 13:00~ GAMESマヤ 葛西店 |
| 11月25日 | 13:00~ ヨドバシカメラ新宿西口店 |
| 12月2日 | 13:00~ ソフマップ大阪4号店 |
| 12月3日 | 13:00~ ソフマップ大阪7号店 |



本誌の期待のタイトルでも上位をキープしている作品だけに、多くの参加者が集まりそう。



先取り情報局 今週のゲームスポットは?

巨額の赤字を抱えたセガが、大規模な企業改革を断行する。元・専務の佐藤秀樹氏が副社長に昇格し、新生「セガ」の舵取りを行うほか、他社ハード用ソフトの開発、DCアーキテクチャを1チップ化して他分野に供給するなどの新展開が発表された。つい先日も、記者陣を前に新幹部が状況説明するなど、ゲーム業界再編成をも予感させる新生セガの衝撃は、今なお続いている。



新生・セガの起死回生は果たしてあるのだろうか?

GAMESPOT副編集長・原最近の主な仕事は新人教育? 早く一人前になって、引退させてほしいんだけどなあ……。

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 10/27 11/3

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。他社ゲーム機用ソフト開発を発表したセガは復活できるのか?

- 1 セガが新経営体制を発表! 2003年に世界一のネットワークゲーム・サービス・プロバイダを目指す?
- 2 「ときメモ3」の新金融システム ついにコンテンツがファンに。キミの投資で「ときメモ3」が!
- 3 北米でもPS2は絶好調! 10月26日、PS2が北米で発売。徹夜の列ができるなど海外でもブレイク。
- 4 「ファンタースターオンライン」限定版が発売中止! DC用本格ネットRPGの限定版の発売が急ぎょ中止に。
- 5 モバイルアダプタGBの発売日が変更 ゲームボーイと携帯電話をつなぐ注目システムだったが……。

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

携帯電話

ワウ エンターテインメントがJ-Skyweb向けにゲームサイト「ワウ エンターテインメント」をオープン

昨今では、セガの「セガモード」をはじめ、NTTドコモのiモードなど携帯電話向けサービスに参入し、各社とも好調に売り上げを伸ばしているとか。そんななか、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」などを生み出したワウ エンターテインメント(旧セガソフト1研)が11月1日、JフォングループのJ-Skywebに参入、ゲーム配信サイト「ワウ エンタ

ーテインメント」をオープンしたぞ。同サイトでは「サッカー最高!」「みんなでフィッシング」の2つのスポーツゲームがあり、各コンテンツ月額200円で提供している(2コンテンツ登録者は合わせて月額300円)。Jフォンユーザーなら、ここはLet's Play Sports!?

<http://wow-ent.co.jp/product/jphone>
詳しくは11月1日付けのゲームスポットにて

「サッカー最高!」

サッカークラブの指揮・運営リアルシミュレーション。オリジナルクラブ・選手を作成し、練習や試合を通じてクラブの能力アップを図ろう。将来的にはユーザー同士のクラブを対戦させるサービスも検討中だとか。

「みんなでフィッシング」

釣るだけでなく、育成要素も取り入れた釣りゲー。ネット上のさまざまな海で魚を釣ってアイテムを取得、自分の魚にそのアイテムを付けネット上に放流するのだ。最強の釣り人を目指しつつ、最強の魚を育成しよう!!

サービス

「ドリームライブラリ」で配信が終了したタイトルがあなたのリクエストで復活する!?

8月4日以降、ダウンロードできるDCタイトルが月間更新から週間更新になって「ドリームライブラリ」のサービスがさらに便利になったよね。でも中には「一度なくなったタイトルはもう配信されないの?」とお嘆きの方もいるんじゃないかな。しかしご安心を。実は年末年始(期間は未定)に、配信が終了してしまったタイトルがリクエストにより復活するという、うれしい企画がスタートしたのだ。リクエストの締め切りは11月30日までで、応募者には何らかのプレゼントも予定されているぞ。遊ぼうと思ったタイトルをダウンロードし忘れた人、ダウンロードしたけど遊び足りなかった人にはこれが名作を遊ぶ最後のチャンス!?



8月3日に配信終了となった「ラビオレス」(ビデオシステム)も復活対象ソフトだ!!

リクエスト方法

住所、氏名、年齢、電話番号とともに、あなたが復活してほしいタイトル名と、ドリームライブラリへの意見、要望(まだ配信されたことがないタイトルのリクエストなど)を書いて、下記のメールアドレスまで応募しよう。

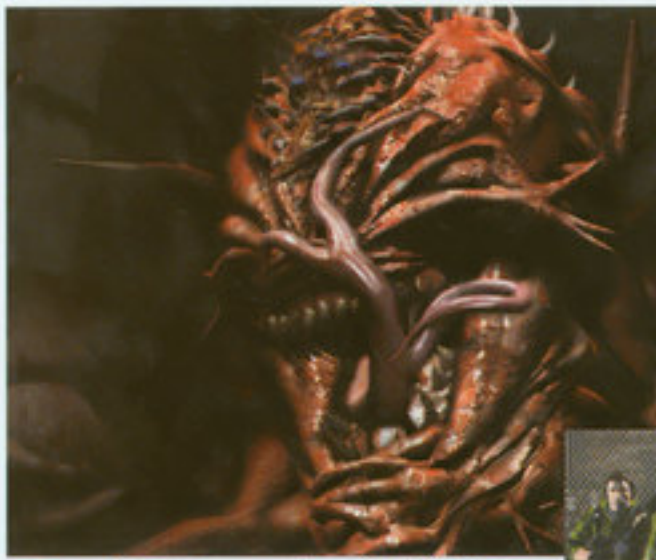
メールアドレス ■ info@f-dc.com/
タイトル: 「ドリームライブラリリクエスト」
締め切り: 11月30日(木) 必着
<http://www.isao.net/isaogames/dl/web/>

アトラクション

「バイオハザード」が立体になる恐怖を味わえ! 4D映像アトラクションついに完成!

デジタルアミューズは『ゲゲゲの鬼太郎』『銀河鉄道999』などの3DフルCG映像作品で知られている会社。そんな同社が10月27日に開催された東京ファンタスティック映画祭で、立体CGを駆使したアトラクションを大公開したぞ! ここで初お披露目された「BIOHAZARD 4D-EXECUTER」は、その名のとおり

「バイオハザード」を題材にした4D映像ホラーアトラクションだ。CG立体映像、立体音響、さらには映像とシンクロするギミックチェアまで開発し、今までにないリアルな恐怖体験が味わえる。プレショーと30分の上映中、迫り来る新感覚の刺激にキミの五感は何えられるか!?



このアトラクションは、今後全国のアミューズメント施設などに随時導入される予定とのこと。特殊眼鏡を装着して、いざ立体「バイオ」の世界へ。



10月27日に開催された「東京ファンタスティック映画祭2000」。同日深夜のホラーイベント「前夜祭オールナイト: 死人間のカーニバル」にて上映され、多くの来場者の注目を集めていた。

ニュース

Dダイレクト版「超鋼戦紀 キカイオー」の新テーマソングは宮内タカユキが歌う!

現在、発売が予定されているDダイレクト版「超鋼戦紀 キカイオー」の新テーマソング『Stand up! Soldiers』とエンディング『君を探す翼』。これを、特撮モノの主題歌で有名な宮内タカユキが歌うことが決定した! 先日のライブにてお披露目された、ロボットアニメの王道を行くようなこの曲。CDはセルピュータより来年発売予定とのことだ。



会場にはキカイオーとデュータ君(ともに可動式)も応援に、「これでゲームの仕事が来るようになると、勝手に思っています(笑)」とファンには心強い(?)コメントも飛び出した。

1 宮内タカユキサイン入り「キカイオーポストカード」を5名に

会場でもらえた非売品の「キカイオーポストカード」(2枚組)に、宮内氏のサインを入れてもらいました。これを5名の読者に!

スポットスペース AM施設情報

東京ジョイポリスに5大新アトラクションが登場! 20世紀の最後に、ジョイポリスが大きく変わる……

ジョイポリスアクセスガイド

- 東京** 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
- 横浜** JR根岸線石川町駅から徒歩15分。横浜市営バス 野木場前 下車徒歩1分。※神奈川県横浜市中区新山下1-14-18 ※大人500円、小人300円(要施設料金、バスポート券あり) ※10:00~23:45(年中無休) ※045-623-1311
- 福岡** JR博多駅より徒歩10分、地下鉄祇園駅より徒歩7分。※福岡県福岡市博多区住吉1-2-22キャナルシティ博多4・5F ※大人300円、小人200円(要施設料金、バスポート券あり) ※土10:00~24:00、平日10:00~23:00(年中無休) ※092-272-2248
- 岡山** JR岡山駅より市役所前で市役所方面へ徒歩7分。※岡山県岡山市下石井2-10-1 ※100円(要施設料金、バスポート券あり) ※10:00~24:00(年中無休) ※086-232-8790
- 梅田** 阪急/地下鉄梅田駅より徒歩1分。JR大阪駅より徒歩5分。※大阪市北区角田町5-15 HEP FIVE 8・9F ※大人200円、小人100円(要施設料金、バスポート券あり) ※11:00~23:00(年中無休) 年中無休 ※06-6366-3647
- 京都** JR京都駅・地下鉄烏丸線京都駅より徒歩1分。※京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町657 JR京都駅 新京都ビル 10F ※入場無料(要施設料金、セット券あり) ※10:00~23:00(年中無休) ※075-365-8778



横向き型コースターや、何種類もの結末があるホラーハウスなど新要素の数々に驚きの連続!

以前にもお伝えしたとおり、12月2日、東京JPが5つの新たなアトラクションを導入して、リニューアルオープンするぞ。果たしてその新アトラクションとは……? 導入が決まったのは「スピードボーダー」「ビバ! スカイダイビング」「激走~ワイルドジヤングル~」「激流~ワイルドリバー~」「弟切草」の5つ。その迫力とスケールの大きさなら、この冬もJPでキマリだね。

クリスマス、年末年始も楽しいイベントが目白押し!

東京JPでは12月中、数回にわたってサンタクロースや雪の妖精がパフォーマンスを繰り広げるクリスマスイベントを実施する。また、12月31日のカウントダウンイベント、2001年1月1、2日のニューイヤーイベントなど、お楽しみはいっぱい。行けば必ずハッピーになれるはず!!

アニメ

人気ゲーム「こみぱ」がアニメ化!
来春よりテレビにて放送スタート!

悪友にそそのかされた(?)主人公・千堂和樹は、同人マンガ描きとなって同人キングを目指す——!

去年放送された「To Heart」に続き、アクアプラスのゲーム「こみっくパーティー」(通称「こみぱ」/DC版は発売日未定)のアニメ化&テレビ放送が決定! ゲームでは大学生の和樹たちが高校生だったりと、設定



©2001 AQUAPLUS/ケイエスエス

に変更のあるアニメ版だけど、キャラクターのアクの強さは相変わらず(のハズ)。笑いあり、涙あり、そして恋愛ありの物語になるのは間違いだろう。なお、放送局や日程は未定。続報を待とう!

写真はアニメ版高瀬瑞希。キャラクターデザインは劇場版「ポケモン」で作画監督を務めた田口広一。

新商品

限定生産の「ポケモン」特製パックが
11月17日よりロツテリアで販売開始

今や国民的な人気となった「ポケットモンスター」のキャラクターがデザインされた、ロツテリアの新商品が11月17日から数量限定で販売される。商品は「ポケモンチキンパック」(ホールパック 1,905円/ハーフパック 953円)と、食べたあとでも使える「ポケモンお重箱」(1,905円)の2種類。どちらも“ピカチュウ”や“ピチュー”といったキャラクターのデザインでいっぱい。11月中旬から各店舗で予約を受け付ける。食卓を“ピカチュウ”一色で染めてみる?



洗って再利用もできるお重箱には、オリジナルきんちゃく袋も付いてくる。

ドリマガおすすめ
今週のイベント

11月10日(金)~11月16日(木)

11月12日

「ハリウッドCG最新レポート2000」特別公開セミナー[無料]開催
場所:デジタルハリウッド横浜校(神奈川)
時間:17:00~18:30(14:00~「デジタルハリウッド学校説明会」)
入場料:無料(事前予約必須)
問い合わせ:デジタルハリウッド横浜校
Tel.045-316-6001

http://www.dhw.co.jp/school/yokohama/
CG、ゲームプログラマーなどの育成を目指すデジタルハリウッドが主催する毎年恒例のイベント。世界CGの最先端を走る本場ハリウッドからの最新レポートをデジタルハリウッドU.S.A.校「クリス・エッカー」が徹底解説。迫力のVFXを駆使した最新映画のメイキングが無料で見られるのだ。

11月16~19日

オーディオエキスポ2000

場所:東京ビッグサイト(東京・有明)
時間:10:30~18:00(19日は17:00まで)
入場料:1,000円、高校生以下無料
問い合わせ:日本オーディオ協会
Tel.03-3546-1206

http://www.jas-audio.or.jp/
イベントステージでは、エフエム東京とミュージックバード主催による特別番組が連日公開収録されるほか、大学対抗「キャンパスDJコンテスト」の決勝大会、スピーカー工作教室などを開催。骨董品に出会える「オーディオ我楽多市」や、18、19日は、20万枚を超えるCD、LD、ビデオなどのソフトが定価の70%オフで買える「新品CDディスカウントフェア」などもあり、オーディオマニアでなくとも楽しめるぞ。

ホームページで美術展の混雑状況がわかる!
「デ・キリコ展~終わりなき記憶の旅」開催

11月11日~1月14日まで、東京・渋谷のBunkamura ザ・ミュージアムにて、イタリアの20世紀美術の巨匠・ジョルジョ・デ・キリコ作品の美術展「デ・キリコ展~終わりなき記憶の旅」が開催される。こういった美術展には混雑がつきもの。そこで、来場者に少しでもストレスなく鑑賞を楽しんでもらおうと、11月上旬に開設されるオリジナルホームページでは、1時間ごとの入館者数などをもとに、会場の混雑状況を随時更新、快適に美術展を楽しめるサービスを提供してくれる。入場料の割引や、占いによるプレゼント抽選など遊び心もいっぱい。
http://www.nikkei.co.jp/events/

Goods & Present

2 「ゴーレムのまいご」のサウンドトラック「f-mode」を2名にプレゼント!

今年2月にキャラメルポットより発売されたDC用バスルゲーム「ゴーレムのまいご」のオリジナルサウンドトラックが登場するぞ。100枚だけの限定生産となる「f-mode」はインターネットのみの販売(2,000円/税・送料込)で、同社のホームページ上で11月20日より予約受け付けが開始される。いい機会だし、心温まるソフトの余韻をサウンドで思い出してみるのもいいんじゃないかな? そこで今回はこのサウンドトラックを2名にプレゼントしよう!!

http://www.caramelpot.co.jp/

3 カードゲーム「アクエリアンエイジ」第3弾「天蠟宮の宿命」のポスターを5名に!!

ブロッコリーの対戦型トレーディングカードゲーム「アクエリアンエイジ」の拡張版の第3弾となる「アクエリアンエイジ 天蠟宮の宿命」が、11月30日に1パック400円で発売される。今回は3段階目のブレイクカードや新スキルなども加わり、より戦略性がアップ! 全207種のカードイラストには美樹本晴彦、ことぶきつかさ、mooなど豪華作家陣の魅力が満載だ。今回はデ・ジ・キャラットのデザインでもおなじみ、コゲどんぼ氏の絵柄を使用したポスターを5名に捧げよう。



4 スナック菓子「屋台のやきそば ソース味」のオリジナル軍手をペアで20名に!!

カルビーから新商品のスナック菓子「屋台のやきそば ソース味」が発売中。価格は130円前後(ミニサイズは40円前後)で、ジューツと香ばしいソースの味は、1度食べるとやみつきになること間違いなしだ。この発売を記念して、今回はこの商品のパッケージにも使用されているオリジナルキャラクター“十蔵”のイラスト入り軍手をペアにして20名の読者にあげちゃおう!!



●●●●● 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P88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11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
メディア情報

死の確率は7/7 死の筋書きを破った時、人は……
恐怖のサドンデスホラー「ファイナル・ディステーション」



予知能力のある主人公を演じるデヴォン・サフをはじめ、アリ・ターラー、カー・スミスなど若手注目俳優陣が熱演。

九死に一生を得たと思ったのもつかの間、死神に死を定められた者の行き先(ファイナル・ディステーション)はやはり死しかない。生き残った7人と死神との戦いは死ぬまで続くのだ……。 「X-ファイル」などを手がけたジェームズ・ウォン監督が贈るサドンデスホラーがこの正月、日本にやってくる。“死の筋書き”とはいったい!?

12月5日(火)の試写会に
25組50名をご招待!!

今回はこの映画の試写会に25組50名の読者を招待しよう。試写会の日程は12月5日(火)(18:30開場/19:00開映)で、場所は東京・九段会館。希望者は指定の必要事項を明記のうえ、〒107-0052 港区赤坂9-6-27 カーム乃木坂601 LIBERO「ファイナル・ディステーション」試写会「ドリマガ」係まで応募を。



高校生アレックスは修学旅行に飛び立つ飛行機の中で飛行機が空中爆発するという悪夢を見た。気が動転したアレックス、そしてその騒ぎに巻き込まれた5人の仲間と1人先生が飛行機から降りた。そして、彼らの前でその飛行機は爆発。しかし、それはこれから起こるすべての始まりにすぎなかった……。

PICK UP!

MOVIE

ファイナル・ディステーション

2001年1月中旬 東洋邦画系にて公開

●監督:ジェームズ・ウォン
●出演:デヴォン・サフ、ショーン・W・スコットなど ●配給:キャガ・ヒューマックス共同配給
http://www.final-jp.com

その他メディア情報はP74

DEAD

OR

ALIVE 2

PERFECT GUIDE

【デッド オア アライヴ 2 パーフェクトガイド】

ドリームキャスト版

ドリームキャスト版完・全・対・応・! DOA初心者からエキスパートまでしっかりフォロー!

好評発売中!
A5判 264ページ
オールカラー
本体価格1,800円+税

- ・バイマン、万骨坊を含む全14キャラクター完全技リスト掲載
- ・基本戦術からマニアックなコンボまで充実のキャラクター別攻略
- ・対戦時の心得から厳選タッグコンボ集まで網羅した対戦テクニック集
- ・キャラクター別タイムアタック&サバイバルモード攻略もバッチリ

©TECMO,LTD.1996,1997,1998,1999,2000 "Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

ドリームキャストタイトル売上げのランキング

ソフト売上げ TOP 10

最近では新作ソフトの売上げがちょっと寂しい数字だよ……なんて声もあるけど、この年末で盛り返しにかかりたいよね。DCだってまだまだ現役。史上最大の攻勢はこれから！

1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/

前回2位



推定期間販売本数 5706本
推定累計販売本数 3万3356本

毎週着実に売れてる「エルドラド」が今週は1位に！ 値段が安くてプレイ時間も短かめなので、週末にパッと遊ぶにはピッタリのタイトルだよ。気軽に買おう!!

2位

エターナル アルカディア

セガ/2000年10月5日発売/5,800円, 9,800円 (LIMITED BOX), 1,000円 (@barai版)/RPG (2枚組、VGA、VM、振動、通信対応)

http://arcadia.dricas.ne.jp/

前回1位



推定期間販売本数 5052本
推定累計販売本数 7万0391本

ドリームキャスト用、PC用はもちろん、なんとi-mode用のページまであるHPはアクセスしてみた？ “超” がつくほどの充実ぶりなので、一度はのぞいてみよう。

3位

もっとプロ野球チームをつくろう!

セガ/2000年9月28日発売/5,800円/育成SLG (VGA、通信、キーボード対応)

http://mtsuku.dricas.ne.jp/

前回4位



推定期間販売本数 3812本
推定累計販売本数 4万9566本

前作に引き続いて、ネットワーク大会が盛り上がる「やきゅつく」。スポンサーつきの大会も始まっているので、自慢のチームを登録して賞品を勝ち取ろう！

4位

デッド オア アライブ2

テクモ/2000年9月28日発売/6,800円/格闘ACT (VGA、VM、振動、通信、スティック対応、初回特典あり)

http://www.tecmo.co.jp/

前回6位



推定期間販売本数 2844本
推定累計販売本数 12万1110本

いまだ売上げの半分ほどは初回版。今ならまだ買えるので、迷ってる人はこのチャンスを見逃さないように！

5位

CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000

カプコン/2000年9月6日発売/5,800円/対戦格闘 (VGA、VM、振動、通信、キーボード、スティック対応、ネオボク運動)

http://www4.capcom.co.jp/capvssnk/

前回9位



推定期間販売本数 2660本
推定累計販売本数 19万5924本

TGSで続編が発表された「カブエス」。登場時期は？ そもそも機種は？ など、話題のタネはつきなさそうだね。

6位

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/SHT (VGA、振動対応)

http://www.konami.co.jp/

前回5位



推定期間販売本数 2443本
推定累計販売本数 1万1615本

ねらいすました一発で敵を仕留める快感は、「サイレントスコープ」ならではの。集中力と正確な操作がキモだ！

7位

エイティーン・ホイラー

セガ/2000年10月12日発売/5,800円/RAC (VGA、振動、通信、ハンドル対応)

http://www.sega-rd2.com/

前回7位



推定期間販売本数 2272本
推定累計販売本数 1万1914本

大径ハンドルで豪快に遊ぶ楽しさは業務用でしか味わえない。家で練習したら、アーケードでも遊んでみよう。

8位

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 (限定版)/ADV (4枚組、振動、通信対応)

http://sakura2.dricas.ne.jp/sakura2/

前回11位



推定期間販売本数 1942本
推定累計販売本数 8万8928本

こちらも地道に売れ続けて、トップ10に戻ってきた「サクラ2」。この調子で売れば10万本は突破しそう？

9位

ラブひな 突然のエンゲージ・パニング

セガ/2000年9月28日発売/5,800円, 8,800円 (LIMITED BOX)/ADV (VGA、振動、キーボード対応)

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

前回10位



推定期間販売本数 1910本
推定累計販売本数 5万2841本

原作にはいない、オリジナルのキャラが登場するドリームキャスト版。ファンにはうれしいサービスだよ。

10位

Kanon

NECインターチャネル/2000年9月14日発売/6,800円/ADV (VGA対応)

http://www.neic.co.jp/

前回13位



推定期間販売本数 1751本
推定累計販売本数 6万5857本

そろそろにくまやたい焼きが恋しくなる季節。お店で買う時に「Kanon」を思い出したアナタは重傷かも。

期待のタイトル TOP 30

今週は、なぜか期待のランキングも乱高下が激しいようだね。とはいえ、年末商戦のタイトルが、ベスト3に入ってきていないのは、頑張ってもらいたいところ。DCは年明けも充実!

1位 サクラ大戦3~巴里は燃えているか~

セガ/春発売予定/価格未定(3枚組)/ADV
http://www.o-works.co.jp/



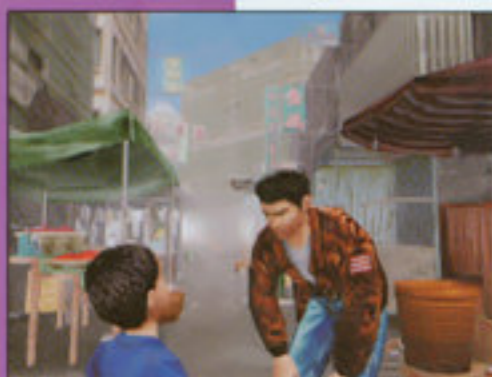
530 POINTS

完成度 ? %

イベントも大充実!
カウントダウンイベント、新春特別公演のチケット予約が明日スタート。詳しくは、P23の広井王子氏の談話を読むとわかるぞ。21世紀もサクラ三昧の予感!

2位 シェンムー第二弾(仮)

セガ/発売日未定/価格未定/Full Reactive Eyes Entertainment
http://www.sega-rd2.com/



368 POINTS

完成度 ? %

シェンムー第〇章
ドリマガ広場で「シェンムー」の行く末についていろいろ予測(?)も出てるようだけど、期待されてる証拠かな? 新情報発信は、いよいよ年明けからか?

3位 ソニックアドベンチャー2

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



347 POINTS

完成度 ? %

年内はコレを遊んで……
最初のステージで遊べるほか、ちょっとしたムービーも収録される予定の「ソニックアドベンチャー2」体験版。手に入れた人は「PSO」初回版をGETせよ!

Weekly pick up 今週の注目タイトル!

11位 こみっくパーティー

アクアプラス/発売日未定/価格未定/ADV+SLG
http://www.aquaplus.co.jp/



166 POINTS

完成度 40%

鋭意作成中ですっ!
全年齢版ということで、新規イベント&CGが盛りだくさんのDC版。操作システムもコントローラに合わせて改良されるとか。詳しくは年明けぐらいに!

41位 青の6号 歳月不待人-TIME AND TIDE-

セガ/12月7日発売予定/5,800円/ADV (VGA、振動、通信対応)
http://www.sega.co.jp/



52 POINTS

完成度 ? %

久しぶりの新情報!
春以降、しばらく音さがなかった「青の6号」の続報をお届け! ゲームの大まかな流れを、アドベンチャー、サルベージの2大パートに分けて紹介してるぞ。

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | データ | POINT |
|----|----|--|--------------------------|-------|
| 4 | 3 | ギルティギアX(ゼクス) | サミー/12月14日 | 335 |
| 5 | 6 | ファンタシースター オンライン | セガ/12月21日 | 289 |
| 6 | 4 | 探偵紳士DASH! | アーベル/12月21日 | 258 |
| 7 | 7 | スーパーロボット大戦α | バンプレスト/発売日未定 | 224 |
| 8 | 9 | 燃えろ! ジャスティス学園 | カプコン/12月7日 | 222 |
| 9 | 12 | エルドラドゲート | カプコン/12月12日(2巻)、2月2日(3巻) | 210 |
| 10 | 23 | ILLBLEED(イルブリード) | セガ/冬予定 | 168 |
| 11 | 8 | こみっくパーティー | アクアプラス/発売日未定 | 166 |
| 12 | 13 | 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 | 164 |
| 13 | 14 | 幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition | SNK/12月21日 | 157 |
| 14 | 16 | バイオハザード 3 ラスト エスケープ | カプコン/11月16日 | 153 |
| 15 | 21 | ファイティングバイパース2 | セガ/1月18日 | 150 |
| 16 | 17 | デイトナUSA 2001 | セガ/12月21日 | 146 |
| 17 | 11 | ミステリート~不可逆世界の探偵紳士~ | アーベル/初春予定 | 140 |
| 18 | 30 | パワースマッシュ | セガ/11月23日 | 133 |
| 19 | 10 | クイズ ああ女神さまっ~闘う翼とともに~ | セガ/11月30日 | 129 |
| 20 | 31 | メルクリウスプリティ end of the century | NECインターチャネル/11月16日 | 125 |
| 21 | 28 | ゴルフしようよ2 新たなる挑戦 | ソフトマックス/1月予定 | 122 |
| 22 | 新 | サクラ大戦・キネマトロン 花組メール(仮) | セガ/12月28日 | 119 |
| 23 | 32 | ecco THE DOLPHIN~DEFENDER OF THE FUTURE~ | セガ/冬予定 | 118 |
| 24 | 15 | 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/春予定 | 117 |
| 25 | 19 | 西風の狂詩曲(ラブソディ) | ソフトマックス/1月25日 | 112 |
| 26 | 25 | 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/12月14日 | 111 |
| 27 | 22 | カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦 | セガ/12月28日 | 107 |
| 28 | 27 | 春雨曜日 | NECインターチャネル/2月予定 | 106 |
| 29 | 34 | ガンスパイク | カプコン/12月21日 | 104 |
| 30 | 24 | 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 | 101 |

*データのポイントは11月10・17日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

15位 ファイティングバイパース2

http://www.sega-rd2.com/



お待ちかねのDC版の画面を本邦初公開! 予告どおり、全モード紹介もアリ。

50位 スーパーストリートファイターIIx for Matching Service

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



発売日が年内に緊急決定。なんとDC版はなつかしのアシが復活? 記事へ急げ!!

移植希望 TOP 20

セガのソフトコンテンツが他機種にも投入される可能性がある……なんて報道もされてるけど、ほとんどの場合、それはセガが最初になるとのこと。移植だって当然DCから!

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | データ | POINT |
|----|----|-----------------------|---------------------|-------|
| 1 | 2 | NiGHTS (ナイツ) | セガ サターン | 215 |
| 2 | 3 | シャイニング・フォースシリーズ | セガ サターン他 | 160 |
| 3 | 1 | AIR | key パソコン | 150 |
| 4 | 6 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 | SNK ビデオゲーム | 138 |
| 5 | 5 | ときめきメモリアル2 | コナミ プレイステーション | 124 |
| 6 | 7 | プリンセスクラウン | アトラス サターン | 95 |
| 7 | 4 | To Heart | リーフ パソコン他 | 94 |
| 8 | 11 | クロス探偵物語 | ワークジャム サターン他 | 81 |
| 9 | 8 | メタルギアソリッド | コナミ プレイステーション | 78 |
| 10 | 9 | 街 | チュンソフト サターン他 | 76 |
| 11 | 14 | 餓狼 MARK OF THE WOLVES | SNK ビデオゲーム他 | 73 |
| 12 | 10 | バーニングレンジャー | セガ サターン | 57 |
| 13 | 20 | 風来のシレンシリーズ | チュンソフト ニンテンドウ64他 | 49 |

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | データ | POINT |
|----|----|----------------|-----------------|-------|
| 14 | 17 | メタルスラッグシリーズ | SNK ビデオゲーム他 | 47 |
| 15 | 12 | 真・女神転生シリーズ | アトラス サターン他 | 46 |
| 16 | 15 | デイトナUSA2 | セガ ビデオゲーム | 43 |
| 17 | 24 | スパイクアウト | セガ ビデオゲーム | 39 |
| 18 | 22 | パンツァードラグーンシリーズ | セガ サターン | 36 |
| 19 | 13 | グランディア | ゲームアーツ サターン他 | 34 |
| 20 | 27 | イースエターナルシリーズ | 日本ファルコム パソコン | 33 |

30位 ミスタードリラー2
<http://www.namco.co.jp/>

アーケードで人気だし、DCで出ても結構売れる? 思いきって移植してこないかな。

実現度 6% (?)

33位 バーチャストライカー3
<http://www.amusementvision.com/>

発表会での「移植するなら初めはドリムキャスト」という発言の真意は? 可能性アリ!?

実現度 15% (?)

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP 15

このたびNAOMI2最初の作品として、あの「バーチャストライカー3」が正式に公開されたけれど、今後もいろんな可能性が出てきそう。注目の「VF-X」公開は、もう少し先に?

| 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 | 16147 |
| 2 | 2 | バーチャファイター3tb | セガ | 11970 |
| 3 | 3 | CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000 | カプコン | 10234 |
| 4 | 4 | ギルティギアX (ゼクス) | ザムコ/アーケードシステムワークス | 8125 |
| 5 | 5 | 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タンダラム Ver.5.66 | セガ | 7022 |
| 6 | 7 | バーチャストライカー2 ver.2000 | セガ | 5427 |
| 7 | 6 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 | SNK | 5253 |
| 8 | 8 | スラッシュアウト | セガ | 4051 |
| 9 | 9 | ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド | セガ | 3913 |
| 10 | 10 | 鉄拳タッグトーナメント | ナムコ | 3511 |
| 11 | 12 | ミスタードリラー2 | ナムコ | 2750 |
| 12 | 11 | パワースマッシュ | セガ | 2439 |
| 13 | 15 | ジャイアントグラム2000~全日本プロレス3 栄光の勇者達~ | セガ | 1750 |
| 14 | 13 | ゴルゴ13 | ナムコ | 1724 |
| 15 | 16 | ドラゴンブレイズ | 彩京 | 1649 |

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

Weekly pick up 今週の注目タイトル!

Coming Soon エアトリックス
<http://www.hitmaker.co.jp/>
 セガ・ヒットメーカー/2月稼働予定/スケートボード

アレの続編(?)です
 “体感スケートボード”という、アーケードにそれまでなかったジャンルを持ち込んだ「トップスケーター」。それから3年、ゲームセンターに再びスケートボード旋風が巻き起こる! 基板が変わってグラフィックはよりCOOLに、システムはより楽しく進化しているぞ。続報を待て!!

Coming Soon スポーツジャム
<http://www.wow-ent.co.jp/>

Coming Soon ニンジャアサルト
<http://www.namco.co.jp/>

そろそろ稼働中。設定はブツ飛んでるけど、システムはシンプルで遊びやすいぞ。

発売日予定表

最新ソフトから、周辺機器、関連製品まで

表の見方

| | | | |
|------|----------------|------------|------------------------|
| ジャンル | ACT...アクション | 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□□□の意味 |
| | SHT...シューティング | PUZ...パズル | S・□□□...シミュレーション□□□の意味 |
| | ADV...アドベンチャー | TAB...テーブル | |
| | SLG...シミュレーション | QIZ...クイズ | |

[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...ぶるぶるばくく
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)
 取扱サイト (http://www.d-direct.ne.jp)
[VGA] ○...VGA対応 x...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 |
|-----------------|---|---------------|--------|-----------|----------------|-----|
| 2000年11月 | | | | | | |
| 16日 | メルクリウスプリティ end of the century | NECインターチャネル | 6,800円 | 育成SLG | ブックレットつき DD | ○ |
| 16日 | パイオハザード3 ラスト エスケープ | カプコン | 5,800円 | A・ADV | 振動 通信 DD | ○ |
| 16日 | エアロダンシングF 轟つばさの初飛行 | CRI | 3,800円 | フライトSLG | 音遊7分クッキング | ○ |
| 22日 | F1 WORLD GRAND PRIXII for Dreamcast | ビデオシステム | 5,800円 | RAC | 振動 ハンドル DD | ○ |
| 23日 | セガテトリス | セガ | 2,800円 | PUZ | 音遊 スティック DD | x |
| 23日 | パワースマッシュ | セガ | 5,800円 | テニス | 音遊 スティック DD | ○ |
| 30日 | クイズ ああ女神さまっ〜闘う翼とともに〜 | セガ | 5,800円 | QIZ&ADV | スティック DD | ○ |
| 30日 | クイズ ああ女神さまっ〜闘う翼とともに〜(LIMITED BOX) | セガ | 8,800円 | QIZ&ADV | スティック *2 DD | ○ |
| 2000年12月 | | | | | | |
| 7日 | 燃えろ! ジャスティス学園 | カプコン | 5,800円 | 格闘ACT+TAB | 音遊 スティック DD | ○ |
| 7日 | CHARGE'N BLAST(チャージンブラスト) | シムス | 4,800円 | A・SHT | 振動 DD | ○ |
| 7日 | 青の6号 歳月不待人-TIME AND TIDE- | セガ | 5,800円 | ADV | 振動 通信 DD | ○ |
| 12日 | エルドラドゲート(2巻) | カプコン | 2,800円 | RPG | 通信 キーボード DD | ○ |
| 14日 | でじこのまいブラ | isao | 2,480円 | ブラウザ | 音遊 キーボードマウス DD | ○ |
| 14日 | ギルティギアX(ゼクス) | サミー | 5,800円 | 対戦格闘 | 音遊 スティック DD | ○ |
| 14日 | サクサク特捜号~JLEAGUEプロサッカークラブをつくろう!~ | セガ | 5,800円 | 育成SLG | 通信 キーボード DD | ○ |
| 14日 | サンバDEアミーゴ Ver.2000 | セガ | 5,800円 | 音楽ゲーム | マラカス DD | ○ |
| 14日 | ネッパチV@VPACHI~CR嗚呼!! 花の応援団3~ | ダイコク電機 | 4,800円 | パチンコ | 通信 DD | ○ |
| 14日 | ネッパチV@VPACHI~CRMONSTERハウス~ | ダイコク電機 | 4,800円 | パチンコ | 通信 DD | ○ |
| 21日 | 探偵紳士DASH! | アーベル | 6,800円 | ADV | VM *4 DD | ○ |
| 21日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999 (FJコレ) | SNK | 2,800円 | 格闘ACT | スティック ネオボク運動 x | x |
| 21日 | 幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition | SNK | 5,800円 | 格闘ACT | 振動 スティック x | x |
| 21日 | ガンズバイク | カプコン | 5,800円 | SHT | 音遊 スティック DD | ○ |
| 21日 | Never7~the end of infinity~ | キッド | 6,800円 | ADV | 通信 DD | ○ |
| 21日 | エアフォースデルタ(ドリコレ) | コナミ | オープン | SHT | アナログ x | x |
| 21日 | NFL 2K(ドリームキャストコレクション) | セガ | 2,800円 | SPT | 振動 DD | ○ |
| 21日 | スペースチャンネル5(ドリームキャストコレクション) | セガ | 2,800円 | 音楽ゲーム | 振動 DD | ○ |
| 21日 | ソニックシャッフル | セガ | 5,800円 | TAB | 振動 DD | ○ |
| 21日 | デイトナUSA 2001 | セガ | 5,800円 | RAC | 音遊 ハンドル DD | ○ |
| 21日 | ファンタジースター オンライン | セガ | 6,800円 | ネットRPG | 音遊 キーボード *2 DD | ○ |
| 21日 | パラスラッシュドリーム~エコー7(ワークホームチャンピオンシップ)~(仮) | ビスコ | 5,800円 | 釣りSLG | VM つりコン DD | ○ |
| 21日 | 東京バス案内~美人バスガイド添乗バック~ | フォーティファイブ | 5,800円 | SLG | 音遊 ハンドル *2 | ○ |
| 22日 | スーパーストリートファイターIX for Matching Service | カプコン | 4,800円 | 対戦格闘 | 音遊 *4分クッキング | ○ |
| 28日 | Cool Boarders BURRRN!(ドリームキャストコレクション) | ウエップシステム | 2,800円 | スノーボード | 振動 通信 DD | ○ |
| 28日 | エアロダンシングF(ドリームキャストコレクション) | CRI | 2,800円 | フライトSLG | 音遊 ケル7分クッキング | ○ |
| 28日 | カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦 | セガ | 5,800円 | ビデオ撮影 | VM 通信 DD | ○ |
| 28日 | カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦(LIMITED BOX) | セガ | 8,800円 | ビデオ撮影 | VM 通信 *7 DD | ○ |
| 28日 | サクラ大戦・キネマトロン 花組メール(仮) | セガ | 2,800円 | メールソフト | 通信 キーボード *2 | ○ |
| 未定 | アニマスターパズル | 久礼深雪事務所 | 未定 | PUZ | | - |
| 未定 | GRINCH | コナミ | 4,500円 | ACT | | - |
| 未定 | ハムナボトラ~失われた砂漠~ | コナミ | オープン | A・ADV | | - |
| 2000年冬 | | | | | | |
| 未定 | マクロスM3 | 翔泳社 | 未定 | ACT | 通信 | - |
| 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 | 未定 | パチンコ | 通信 | - |
| 2000年内 | | | | | | |
| 未定 | Brave Knight | バンサソフトウェア | 未定 | 育成SLG | | - |
| 未定 | Littledream | バンサソフトウェア | 未定 | A・ADV | | - |
| 2001年1月 | | | | | | |
| 1日 | デ・ラ・ジェットセットラジオ | セガ | 5,800円 | ACT | 音遊 DD *2 シャッフル | ○ |
| 18日 | NFL 2K1 | セガ | 5,800円 | SPT | 振動 | ○ |
| 18日 | ファイティングバイバース2 | セガ | 5,800円 | 対戦格闘 | 振動 スティック | ○ |
| 25日 | 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 | | ○ |
| 25日 | ハンドレッドソード | セガ | 未定 | 対戦SLG | 振動 通信 キーボード | ○ |
| 25日 | ハンドレッドソード(@barai版) | セガ | 未定 | 対戦SLG | 振動 通信 キーボード | ○ |
| 25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 | ○ |
| 未定 | ゴルフしようよ2 新たな挑戦 | ソフトマックス | 5,800円 | ゴルフ | VM 音遊 キーボード | ○ |
| 2001年2月 | | | | | | |
| 2日 | エルドラドゲート(3巻) | カプコン | 2,800円 | RPG | 通信 キーボード | ○ |
| 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 | ○ |
| 未定 | FISH EYES Wild | ビデオエンターテイメント | 5,800円 | 釣りSLG | つりコン | - |
| 2001年3月 | | | | | | |
| 未定 | エンジェルプレゼント | NECインターチャネル | 未定 | ADV | | - |
| 未定 | ネッパチ2001@VPACHI(仮) | ダイコク電機 | 未定 | パチンコ | 通信 | ○ |
| 未定 | HAPPY★LESSON | データム・ポリスター | 6,800円 | ADV | | - |
| 冬 | | | | | | |
| 未定 | モンスターブリード | NECインターチャネル | 未定 | 育成SLG | VM | - |
| 未定 | ILLBLEED(イルブリード) | セガ | 未定 | ETC | 振動 | ○ |
| 未定 | ILLBLEED(イルブリード)(@barai版) | セガ | 未定 | ETC | 振動 | ○ |

| 日 | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 対応など | VGA |
|---------------|--|---------------|--------|----------|----------------|-----|
| 冬 | | | | | | |
| 未定 | ecco THE DOLPHIN~DEFENDER OF THE FUTURE~ | セガ | 未定 | A・ADV | 振動 | ○ |
| 未定 | MSR~METROPOLIS STREET RACER~(仮) | セガ | 未定 | RAC | 振動 ハンドル | ○ |
| 未定 | ドラえもん(仮) | セガトイズ | 未定 | S・ADV | | - |
| 未定 | セントポピンズ(仮) | ネクステック | 未定 | ETC | 通信 | - |
| 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 | | - |
| 初春 | | | | | | |
| 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 | | - |
| 春 | | | | | | |
| 未定 | イノセントティアーズ | 先-高木Dソフト/カク/録 | 6,800円 | SLG | 通信 | ○ |
| 未定 | ニーベルングの指輪 | サクセス | 6,800円 | ADV | | - |
| 未定 | サクラ大戦3~巴里は燃えているか~ | セガ | 未定 | ADV | (3) 通信 | - |
| 未定 | フレグランスティル(仮) | TAKUYO | 未定 | ADV | | - |
| 未定 | LiitherB~リリルハーブ~(仮) | TAKUYO | 未定 | PUZ | | - |
| 2001年内 | | | | | | |
| 未定 | 恋愛麻雀「メルティスクール」(仮) | カルチャーブレーン | 未定 | 麻雀 | | - |
| 未定 | エアロダンシング | CRI | 未定 | フライトSLG | 音遊 *4分クッキング | ○ |
| 未定 | パワージェットレーシング2001 | CRI | 未定 | RAC | 振動 | ○ |
| 未定 | ソニックアドベンチャー2 | セガ | 未定 | ACT | | - |
| 未定 | マジックザギャザリング | セガ | 6,800円 | カード | 音遊 通信 キーボード | ○ |
| 未定 | リングエイジ | TAKUYO | 未定 | A・RPG | 通信 | - |
| 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 | ビデオエンターテイメント | 未定 | TAB | VM 音遊 キーボード | ○ |
| 発売日未定 | | | | | | |
| 未定 | こみっくパーティー | アクアプラス | 未定 | ADV・SLG | | - |
| 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 | ストリートファイターZERO3 サイキョー通信 for Matching Service | カプコン | 未定 | 対戦格闘 | 通信 DDのみ | - |
| 未定 | 超鋼戦紀 キカイオー for Matching Service | カプコン | 未定 | 対戦ACT | 通信 DDのみ | - |
| 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 | 音遊 通信 キーボード | x |
| 未定 | マリー&エリーのアトリエ for DC(仮) | クールキッズ | 未定 | RPG | | - |
| 未定 | 廊下三國誌 | ゲームアーツ | 未定 | SLG | | - |
| 未定 | ウッディウッディベッカー レーシング | コナミ | 未定 | RAC | | - |
| 未定 | エイジオブエンパイア2(仮) | コナミ | 未定 | SLG | 通信 キーボードマウス | - |
| 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 | 虹色天使 | シャバコン-ポレーション | 未定 | 育成SLG | VM | - |
| 未定 | バトルビースター | スタジオワンダーエフ | 未定 | 育成SLG | マイク | - |
| 未定 | アウトリガー | セガ | 未定 | ACT | 通信 | - |
| 未定 | アクア パニック | セガ | 未定 | PUZ | 振動 | ○ |
| 未定 | ゲットパス(@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 | SHT | 振動 スティック 銃 | ○ |
| 未定 | シェンム - 第二弾(仮) | セガ | 未定 | FREE(*1) | | - |
| 未定 | ゾンビリベンジ(@barai版) | セガ | 未定 | ACT | VM 音遊 スティック *2 | ○ |
| 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 | 振動 通信 | ○ |
| 未定 | バルダース・ゲート | セガ | 未定 | A・RPG | 通信 | - |
| 未定 | ピクリマン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~参加者募集~ | Happy? | 5,800円 | SLG | | - |
| 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 | 紫炎龍2(仮) | 童 | 未定 | SHT | | - |
| 未定 | ダイナマイトロボ(仮) | 童 | 未定 | ACT | | - |
| 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 おまけディスク、特製スタンプセット、オリジナルステッカー、おすわりフィギュア、女神クッション同梱
- *3 初回版はカラーピクチャーレーベル、特製ミニCDつき
- *4 初回版は声優陣による「スペシャルトークCD」、設定資料集つき
- *5 初回版は「ソニックアドベンチャー2」体験版つき
- *6 ゲームディスク1枚、美人バスガイドディスク1枚。限定1万本。ゲームディスクは前作と同じ内容です
- *7 抱き枕カバー、オリジナルパネル時計、ホットケーキセット同梱、オリジナルピクチャーレーベル
- *8 初回版は「サクラ大戦3」ムービーディスクつき

*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 |
|-----------------|------------------------------|-------|---------|-----------|
| 2000年12月 | | | | |
| 14日 | ドリームキャスト・カラーコントローラ クリア | セガ | 2,500円 | |
| 14日 | ビジュアルメモリ クリア | セガ | 2,500円 | |
| 14日 | メモリーカード4X | セガ | 4,800円 | |
| 21日 | メモリーカード4X (PSOデザイン版) | セガ | 4,800円 | DDのみ 数量限定 |
| 28日 | サクラ大戦コントローラ(仮) | セガ | 2,800円 | |
| 28日 | サクラ大戦 Dreamcast for Internet | セガ | 25,800円 | *8 |
| 発売日未定 | | | | |
| 未定 | Zipドライブ(仮) | セガ | 未定 | |

SEGA SATURN RELEASE SCHEDULE

| 日 | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 対応など |
|-----------------|--------------------------------|----------|---------|------|--------|
| 2000年12月 | | | | | |
| 7日 | 悠久幻想曲 保存版 Perpetual Collection | メディアワークス | 15,000円 | ETC | *9 (5) |

*9 「悠久幻想曲」「悠久幻想曲2ndAlbum」「悠久幻想曲ensemble」「悠久幻想曲ensemble2」「悠久の小箱」の5枚組。レーベルを一新。5,000本限定販売。

読者参加型企画

RACE.87

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!

すべてのドリームキャストソフトを読者のみんなの投票で評価するおなじみドリームキャスト読者レース。20世紀も残りたった51日。新世紀に向けてDCソフトもさらに広い世界へ羽ばたくか? ランキングにも注目!

読者本命 9点10週以上 名誉名馬 走り出す!

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」としてお役にたください。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

11月10日現在発売済みドリームキャスト対応ソフト総本数259本

Table with columns: Rank, Previous Rank, Software Name/Data, Genre, Availability, Average Score. Lists 41 games including Soul Calibur, Dead Oa Alive 2, and others.

新着対抗馬紹介 この渋い世界はやってみないとわからない? いいゲームだぞ!

107着 NEW SOFT エイティーン・ホイラー



セガ/2000・10・12/5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、ハンドル対応)/RAC

全投票平均点 8.4515 本誌の平均点 7.0

はっきり言って、普通のレースゲームを想像されたら困ります。これまでにあったレースゲームでは味わえない臨場感あふれるドライバーの視点や、巨大トレーラー独特の重量感ある挙動などなど、大味ではない、また違った豪快さがあるのが、このゲーム最大の特徴。見た目の特殊さとは裏腹に、わりと簡単にプレイでき

るのもうれしい。「アーケードモード」を遊びつくしたら、アーケードにはなかった「パーキングモード」でひと味違う内容を楽しむこともできる。レースゲームというジャンルにとらわれることなく、この作品を評価してほしい。(東京都・峰倉龍一・23歳)操作性も比較的簡単な作りになっているので、慣れてしまえばゲームクリアそのものは難しくない、といった点はGOOD。ドリームキャスト版新モードのウリのひとつである「パーキングモード」も楽しいのだけれど、個人的には「スコアアタックモード」のほうにハマっています。何しろ、ストレス解消にバッチリ!(笑)(徳島県・武田一美・32歳)もう少し、コースが多いほうが良かった。それから、バックミラーはあまり役に立たないと思った。(高知県・西川和也・13歳)

新着単穴馬紹介 ランクインしてくるまでにちょっとかかった2本。どう?

157着 NEW SOFT 聖霊機ライブレード



ウィンキーソフト/2000・9・28/5,800円/SLG+RPG

全投票平均点 7.6666 本誌の平均点 6.33

全体的な雰囲気は「スパロボ」と同じで、すんなり入れるという点では評価が高い。ストーリー展開も、分岐点をふくめて比較的良くできている。しかしロードの多さと、何より、せつかくのキャラクターにボイスがないのは感情移入のしやすさを考えるとマイナス

(徳島県・武田一美・32歳)ウィンキーソフト制作のゲームでおなじみの戦闘システム……の簡略版という印象。アドベンチャーパートと戦闘パート、どっちつかずになってしまっている気がします。ストーリーが戦闘寄りなので、もう少し戦闘パートをしっかり作っても良かったのでは?(東京都・樋田隆之・23歳)世界観は結構作り込まれている。しかし、それが冗長に感じられてしまうのと、それぞれの勢力ごとに物語が描かれているため、話があっちへいたりこっちへいたりして、まとまりが感じられないのが難点。まあ、後半になってくれば理解できてくるのだが、これまたテンポが悪いのは事実。しかも、戦闘で移動してから間接攻撃ができないのも難点。(埼玉県・宮田圭・26歳)

227着 NEW SOFT がんばれ! ニッポン! オリンピック2000



コナミ/2000・8・31/オープン価格(VGA、ぶるぶるばっく対応)/SPT

全投票平均点 4.4285 本誌の平均点 5.66

オリンピックが開催されていた頃は、ゲームのほうの熱も上がってましたが、今ではサッパリ……。シーズンものであるがゆえの性なのでしょうか。ゲーム自

体を見ても、全12種目と競技数が非常に寂しいし、多人数でのプレイでないと楽しめない、という問題もある。もっと低価格で発売するか、オリンピックシーズンが終わってしまっても楽しめるような工夫を用意してほしい。(静岡県・多田雄一郎・16歳)1人で遊ぶとむなしさ炸裂(笑)。多人数で遊べば多少は盛り上がるけれど、ほとんど連打するだけのゲーム内容なので、すぐに飽きてしまう。うーん……。(奈良県・柴田隆志・19歳)ドリームキャストのコントローラでは、連打がしづらいためうまくプレイできないゲームとなってしまっている。(千葉県・阿部桂由基・28歳)

オッズ表ドリームキャスト上位守陣

年末ソフトラッシュを前にして、ランキングも落ち着くかと思われてたDCの上位陣。今回は、ご覧のとおり意外と変動が激しく、まだ予断を許さない状況みだぞ。ランクイン以来あまり落ちていないのが、

「エターナルアルカディア」。6着→12着→5着ときて、今回は10着と、なかなか定位置が決まらない状態だ。他では、「Kanon」と「デッド オア ライブ2」がじわじわと盛り返し、先週ランクインした「ポップンミュージック4」は18着から33着まで後退。ベスト10以外の上位陣は、まだ不安定なところもあるようだ。今後も注目!



今週は10着まで後退した「エターナルアルカディア」。来週は?

「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょー!!!」「うむ? 何よ、ハチ?」「いやあ、たいっちょ。セガさんいろいろ大変デスねえ」「む?」「国際経験豊かな入さんも、大川さんにいろいろ言われての退任……。うーん、2周年記念のドリマガ&ドリームキャストに暗雲たれ込みまくり(笑)」「うーむ。ま、そうは言っても、DC事業はなくなるわけじゃなく、拡大路線まっしぐら! 今後も忙しくなるの、ハチよ」「は〜、大変デスねえ」「21世紀はセガが制覇!」「マジすか?」「やる気満々でいってっ!」「たいっちょは元気ッスねえ」「む?」

オッズ表全ドリームキャストソフトB

41位～97位までの中堅ソフトを集めたオッズ表B。結構ぞろいだから要チェック。

| 順位 | 前回 | ソフト名/データ | ジャンル | 通販 | 全投票平均点 |
|----|-----|--|---------|----|--------|
| 41 | 51 | Memories Off Complete ●キッド●2000年6月29日発売●5,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(18~) | ADV | ☆ | 8.9042 |
| 42 | 37 | 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 | ☆ | 8.9032 |
| 43 | 46 | ルーンジェイド ●ハドソン●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 | ☆ | 8.8965 |
| 44 | 45 | エアロダンシング featuring Blue Impulse ●パナソニック●2000年8月26日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(15) | SLG | ☆ | 8.8941 |
| 45 | 44 | COOL BOARDERS BURRRN! ●ウェブシステム●99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 | - | 8.8923 |
| 46 | 47 | シェンムー 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)●5,800円(4枚組、VM、通信対応)●VM使用ブロック数(80~) | FREE | ☆ | 8.8899 |
| 47 | 48 | 北へ。White Illumination ●ハドソン●99年3月18日発売●5,800円●VM使用ブロック数(20) | ADV | ☆ | 8.8873 |
| 48 | 49 | マリオネットバンドラー ●マイクロソフト●99年7月29日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(31~) | ETC | ☆ | 8.8849 |
| 49 | 50 | 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 | ☆ | 8.8846 |
| 50 | 43 | 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、ネオジオポケット通信)●VM使用ブロック数(4~) | ACT | - | 8.875 |
| 51 | 56 | 機動戦士ガンダム キレンの野望~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 | ☆ | 8.8645 |
| 52 | 55 | リアルサウンド~風のワグレット~ ●ウェブ●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 | ☆ | 8.8587 |
| 53 | 53 | 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●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(6) | ACT | ☆ | 8.8584 |
| 54 | 54 | 花相対戦コラムス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 | ☆ | 8.8575 |
| 55 | 52 | 北へ。Photo Memories ●ハドソン●99年8月5日発売●3,800円●VM使用ブロック数(20~) | ETC | - | 8.8507 |
| 56 | 57 | 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 | ☆ | 8.8476 |
| 57 | 59 | アイドル雀士をくっちゃんおっ ●ジャレコ●99年9月23日発売(通常版/初回限定おまけCDつき)●VM使用ブロック数(4) | TAB | ☆ | 8.8324 |
| 58 | 58 | 東京バス案内(ガイド) ●ウェブ●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(9~) | SLG | - | 8.8275 |
| 59 | 60 | REVIVE...~蘇生~ ●データeast●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 | ☆ | 8.8176 |
| 60 | 61 | 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 | - | 8.808 |
| 61 | 62 | 超銀戦記 キカイオー ●カプコン●2000年1月13日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(3~) | ACT | - | 8.7913 |
| 62 | 64 | RECORD OF LODOSS WAR ロード島戦記 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 | ☆ | 8.7857 |
| 63 | 65 | 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 | ☆ | 8.7786 |
| 64 | 67 | dancing blade かつてに桃天使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 | - | 8.775 |
| 65 | 66 | 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 | ☆ | 8.7732 |
| 66 | 68 | ELEMENTAL GIMMICK GEAR ●ハドソン●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 | - | 8.772 |
| 67 | 42 | 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 | ☆ | 8.7692 |
| 68 | 69 | 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 | ☆ | 8.7647 |
| 69 | 63 | 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 | ☆ | 8.7601 |
| 70 | 70 | 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 | ☆ | 8.7568 |
| 71 | 90 | デスピア ●アトラス●2000年9月21日発売●5,800円●VM使用ブロック数(8) | RPG | ☆ | 8.7297 |
| 72 | 73 | パンツァーフロント ●アスキー●99年12月22日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(16) | SLG | ☆ | 8.7216 |
| 73 | 74 | 総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 | ☆ | 8.708 |
| 74 | 76 | 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 | ☆ | 8.7067 |
| 75 | 79 | 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 | - | 8.7055 |
| 76 | 77 | アキババラ電脳組 バタPies! ●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 | ☆ | 8.7049 |
| 77 | 78 | エアロダンシング 轟隊長のひみつディスク ●CR●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 | ☆ | 8.7037 |
| 78 | 72 | 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、ネオジオポケット通信)●VM使用ブロック数(18) | ACT | - | 8.6953 |
| 79 | 80 | ワールド・ネーランド 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 | ☆ | 8.6847 |
| 80 | 81 | ストリートファイターZERO3 サイキョー道場 ●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 | - | 8.6836 |
| 81 | 75 | ポプンミュージック3 アペンドディスク ●コナミ●2000年2月10日発売●2,800円(VM、ぶるぶるばっく、アーケードディスク、ジョイスティックコントローラ対応)●VM使用ブロック数(7~) | SLG | - | 8.6825 |
| 82 | 71 | Vermilion Desert (バーミリアン・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 | ☆ | 8.6818 |
| 83 | 83 | ワールド・ネーランド2プラス~ブルト共和国物語~ ●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 |
| 84 | 84 | 爆裂無敵 パンカイオー ●トレジャー●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 | ☆ | 8.6349 |
| 85 | 85 | チェキッ娘の見るCD/チェキッ娘 ●ポニーキャニオン●99年8月4日発売●1,200円(通信対応)●VM使用ブロック数(1) | MIL CD | - | 8.6136 |
| 86 | 86 | 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 | ☆ | 8.6043 |
| 87 | 87 | 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 | ☆ | 8.5945 |
| 88 | 88 | 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 | ☆ | 8.5833 |
| 89 | 94 | 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 | ☆ | 8.5776 |
| 90 | 89 | 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 | ☆ | 8.5719 |
| 91 | 98 | ジェットコースタードリーム ●ぶんぱソフト/ポトムアップ●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 | - | 8.5714 |
| 92 | 93 | 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 | ☆ | 8.5546 |
| 93 | 91 | ゴルフしよう 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 | ☆ | 8.5526 |
| 94 | 92 | 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 | ☆ | 8.5465 |
| 95 | 100 | ルームメイトノベル~佐藤由香~ ●データeast●2000年6月29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) | ADV | ☆ | 8.5185 |
| 96 | 82 | 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(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(16~) | RPG | ☆ | 8.5 |
| 97 | 95 | 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 | ☆ | 8.5 |

☆注目の名馬紹介 9月、10月の話題作を再チェック! どれも良作だぞ!

8着 前回10着 デッドオアライブ2

セガ/2000・9・28/6,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、スティック対応)/ACT

全投票平均点 **9.3**
本誌の平均点 **9.33**

ドリームキャスト版発売に至った経緯が経緯だけに、批判票も予想できるが、やはり面白いと思う。ゲーム性はやり込み重視のマニア向け、もちろん「ガチャプレイでも面白い」という意見もあるでしょうが、それならほかに面白いゲームがあるようにも思えます。逆に言えば、真剣に対戦に取り組むなら、もってこのゲーム。今回、ウリとなっているUPSは、対戦格闘ゲームを普段やらない人にとっては「何の意味があるのか?」程度のもかもしれませんが、個人的には

「こういうのを待っていた」という感じです。特に、我が家では兄弟そろってゲーム好きなのですが、どうしても1人が記録を独占してしまうので、このような機能はどのゲームにも導入してほしいくらいです。でも、どうせなら連勝したぐらいで☆がもらえるのなら、ハイカウンター(ホールド)の回数でもらえたほうが良かったなあ(マニアック過ぎ?)。(島根県・木村俊之・25歳)待ちに待ったドリームキャスト版の登場。アーケード版とプレイステーション2版とプレイしてきたが、最後発だけに文句なくイチバンの仕上がりとなっている。AVケーブルでテレビに接続してプレイするといった一般的な環境では、プレイステーション2版よりも画面ははるかに美しい。タッグコンボの練習ができるというのも、うれしい配慮だ。部分的に処理が重くなったり、デフォルトだとキャラクター選択画面でのキャラが静止画だったり、と減点される部分もあるがほとんど気にならない程度。(東京都・Dr.ひろい)

10着 前回3着 エターナルアルカディア

セガ/2000・10・5/6,800円、LIMITED BOX:9,800円、@bara版:1,000円(2枚組、VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信対応)/RPG

全投票平均点 **9.2824**
本誌の平均点 **9.0**

グラフィック、モーション、カメラワーク、サウンドのすべてが高いレベルで融合された素晴らしい作品。カッコイイカメラワークに加えて、ハードスペックのすごさを感じられる派手なエフェクト。キャラクターの性格を見事にとらえたモーション。謎に満ち、大冒険を感じさせるストーリー。ボス戦、フィールドエリアでの状況に応じてリアルタイムに変化するBGM。特に個性あふれる登場人物には、作品に対する情熱を感じます。(長野県・加藤弘樹・20歳)「AZEL」と

「グランディア」を足して2で割ったようなゲーム。移動がスムーズに行えない、戦闘(特に砲撃戦)が長くなりがちなどの不満もあるが、それを打ち消すだけの魅力がある。特に音楽の良さは特筆モノ。個人的には、全ドリームキャストソフトの中でも最高の部類だと思う。あとガルシアンやドラクマ、ダインといったイカサオヤジが多いのも良い。ピバ、オヤジカーニバル!(奈良県・各駅停車・23歳)サウンドは申し分ないけど、できれば挿入歌や主題歌がほしかった。(東京都・とんむら・31歳)通常戦闘が不親切。敵の属性がわかりづらく、先制攻撃の表示がなく、エンカウント率が高い(特にサウスオーシャン)。リッチ稼ぎと煙術を覚えるためと割り切ったほうが、大空を行く爽快感も楽しめるだろう。技もガッツさえええめれば何回でも使えるし、戦闘中のキャラクターの細かい動きも良い。勝利ポーズとセリフが誰になるのかわからないところが、ポイントかな。(青森県・石澤和・26歳)

38着 前回39着 ナッブルテール Arsia in Daydream

セガ/2000・10・19/5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)/ACT

全投票平均点 **8.9152**
本誌の平均点 **7.33**

一見、アクション性の強そうなゲームですが難易度は低めで、プレイヤーしだいでは簡単にエンディングを見ることができます。そのため、少々物足りないと感じる人もいかもしれませんが、しかし、このゲームの良さはパフェットやカードを集めながら、心地よいBGMに耳を傾け、キレイなパステル調の世界を眺めつつ、ステージの仕掛けを楽しんで、ゆったりプレイすることで感じるでしょう。肩肘をはらずに、ゆっく

りとプレイしたいという人には、特におすすめのゲームだと思います。あと、警告メッセージも聴き応えあり。ただ、DCユーザーに、このゲームが受け入れられるのかが、ちょっと心配ですね。(香川県・沼田徹・37歳)まず、素晴らしい音楽!そして、かわいいキャラたちと、それだけでなく深い世界観とストーリー。アクションゲームとしてはよくある種類だと思います。やや簡単な難易度が、ちょうどストーリーを邪魔なくしていい感じです。やり込み要素もいろいろ用意されていて、うれしい限り。(東京都・樋田隆之・23歳)一見、低年齢向けに見えるが、シナリオの奥が深く、パフェットやカードの収集もディープ。実は大人向けの内容だと思った。セリフ回しや操作系も良く練られており、独特の音楽とあわせてウリ文句のラブリーポップな世界を十分に楽しめた。欠点は、導入部がやや弱いところくらい。(神奈川県・南谷龍・36歳)

67着 前回12着 もっとプロ野球チームをつくらう!

セガ/2000・9・28/5,800円(VGA、通信、キーボード対応)/SLG

全投票平均点 **8.7692**
本誌の平均点 **8.0**

3作目になるだけあって、完成度の高さについては文句なし。特に、序盤の難易度が低くなった(と感じられる)のはうれしい配慮だと思った。1作目の時は、なかなか勝つことができないのにメゲてしまい、ゲームを中断してしまったので。これなら、ゲームが面白くなる前にプレイ放棄することもないんじゃない?というわけで「やきゅつく」未体験者にもおすすめ。

ロード時間に関しては、かなり短くなったと聞いていたのですが、前作と比べてあまり感じられなかったのが残念。育成ゲームは同じような作業を長時間繰り返すゲームだけに、もっと改良してほしいところ。(東京都・三村馨一・32歳)ロード時間が速くなったという評価を聞きますが、私には変わらないように思えた。前作同様、ロード時間がテンポを崩しているだけに、ここを一番何とかしてほしい!ほかの部分は改良されて、より遊びやすくなっている。どれも、マイナーチェンジといったレベルで大きく目立ったところはないけれど、元が完成されたゲームだっただけに問題なし。特にウグイス嬢の起用はうれしい(笑)。臨場感がわかっていいです。やっぱり、野球はこうでなくちゃ。それにしても、ダイエーが強いのは開発者にファンでもいるの? (埼玉県・脇森孝昭・23歳)

ドリームキャストソフトこれを買えばハズレなし!?

Kanon



Dreamcast
 推定販売総数 6万5857本
 使用ブロック数 4~ブロック
 対応等

ドリームキャスト

めざせ9点50週! Vol.46



PCで絶大な支持を得た、同名タイトルの移植作。コンシューマへの初移植となる本作は、有名声優陣によるフルボイス化を実現している。雪の降る街を舞台に、主人公たちの物語が始まる。

全投票平均点 **9.3243**

本誌の平均点 **9.0**



- NECインターチャネル
- 2000年9月14日発売
- 6,800円
- ADV(ハートフルアドベンチャー)
- 1人プレイ

雪降る街を舞台にした、5編のハートフル・ストーリー

両親の都合でいとこの家に居候することになった主人公は、7年ぶりに訪れたその街で5人の少女と出会い、あるいは再会を果たす。しかし主人公はなぜか以前、この街で過ごした記憶をすっかりなくして……。ヒロイン全員がいわゆる「ボケキャラ」という、ある意味「すごい」本タイトル。そんな彼女たちと主人公をとりまく日常の描き方が秀逸で、思わず顔がほころぶことしきり。かけあい漫才のようなトークが織り成すほのぼの感がたまらない。



ヒロイン達の個性はややマンガチックではありますが、こういうのも全然OKかと。

Written by 菅 (Suge)

デジタルなゲームも良いですが、最近はアナログなゲームにも傾倒がみ。トレカのゲームとかやってるですよ? わーん、降霊術が出ないですよ。助けてくれる(「Kanon」じゃないし)。



メーカーさんからひとつ

毎週毎週9点を超える高評価をいただきありがとうございます。すでにオールクリアされた方も多いかと思いますが、よろしければ時間を置いて再プレイしてみてください。最初のプレイでは見過ごしてしまった物語の伏線を再認識することで、また新たな感動が味わえるかと思えますよ。(NECインターチャネル 大木)

あなたの「探し物」は、見つかりましたか?

ともかくにも強力な、ヒロインたちのキャラクター性。出会いのシーンだけ見ると「女の子がたい焼きを食い逃げ中にバツたり」とか「記憶喪失けど、主人公のことが(なぜか)憎いということだけ覚えて、いきなり殴りかかってくる」といった妙なもののばり並んでますが、これを全体として一つの物語として昇華させているのは、ほかでもない彼女たちのそうした「個性」にあると思うのです。ほげほげとした性格の女の子が多いためか、恋愛対象というよりは、ある種の保護欲の対象に近いものかもしれませんが、他愛ない日常の会話(朝起きて学校へ行って昼食を食べて……)をていねいに描き、特徴的な口ぐせや食べ物の嗜好に関する会話などで徐々にヒロインたちの存在を「浸透」させていく手法はあまりに見事。ボケキャラめいたヒロインたちの言動に対する主人公の反応(主にツッコミ)も面白く、軽妙なトークとあいまって独特のほのぼの感を形成しています。不思議と食べ物に関する話題が多いので、いつも何か食べてばかりに思えるのはご愛嬌といったところですが、気が付けばすっかり彼女たちに入れ込んでいる自分があるのは、本

「Kanon」耳より情報

日常会話の中にふと現れる、ヒロインたちの意味ありげな表情やセリフの数々。これらはひとつおりの物語を終えたあと、再度プレイし直すとそうしたシーンもまた違って見えるはず。特に名雪と舞は1回目のプレイでは現れない選択肢が1カ所ずつ追加されるので、がんばって探し出そう。



佐祐理さんの過去が気になる人は、舞シナリオの中盤以降のシーンを要チェック。朝の登校時がカギ!

読者コメント

雪降る冬の街という舞台設定に、メロディアスな音楽、のんびりとしたテンポの女の子たちとの会話。「静けさ」を感じさせるすべての要素が、今までの恋愛アドベンチャーにはなかった、幻想的な雰囲気を漂わせており、プレイ開始わずか2分で「感動」を予感させてくれた。ヒロインたちとのかけあいで笑い、キーワードとなる「約束」の持つ意味を知り、切なくなり、エンディングを迎えて泣ける。ずっと心に残る作品になりそうだ。(滋賀県・続・オレ・25歳)「Kanon」を評価する際、「泣けた」と言う人が多い。これは別に、その人のボケキャラが足りないわけではない。ほかの言葉ではどうも言い表せないから。まさに「言葉では表わせない」作品なのである。(長野県・轟哲也・26歳)癒し系ゲームといった感じ。ヒロインたちとの会話を見ていると、ほのぼのしてくる。オープニング、エンディングの音楽も内容に合っていてとても良い。今の世の中に足りない気持ちを思い出させてくれる。女性にもオススメ。(岩手県・鈴木一徳・17歳)

オッズ表全ドリームキャストC

98位~154位までのやや中堅層のタイトルが集まったオッズ表C。意外な掘り出し物も?

| 順位 | 前回 | ソフト名/データ | ジャンル | 通販 | 全投票平均点 |
|-----|-----|--|---------|----|--------|
| 98 | 96 | ドクウ戦記 覇王 ●ビクタ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(19) | SLG | ○ | 8.5 |
| 99 | 97 | 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 | ○ | 8.5 |
| 100 | 99 | シーマン〜禁断のベット〜 ●ビバロム●99年7月29日発売●6,800円(マイク同梱版)/7,800円(マイク、特製同梱版)(VGA、マイクデバイス対応)●VM使用ブロック数(14) | SLG | ○ | 8.4961 |
| 101 | 101 | ブラックマトリクス アドヴァンスト ●NECインターチャネル●99年9月30日発売●6,800円(2枚組)●VM使用ブロック数(7〜) | SLG-RPG | ○ | 8.4915 |
| 102 | 102 | 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 | ○ | 8.4843 |
| 103 | 105 | 神機世界エヴォリューション2〜遠い約束〜 ●ESP/スティック●99年12月23日発売●6,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(10) | RPG | ○ | 8.4814 |
| 104 | 103 | ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999 ●SNK●99年6月24日発売●5,800円(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 | ○ | 8.4795 |
| 105 | 104 | ズサーヴァサー ●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 | ○ | 8.4782 |
| 106 | 106 | インペリアルノ翼 FIGHTER OF ZERO ●グローバル・エンタテインメント●2000年6月29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(8〜) | SHT | ○ | 8.4666 |
| 107 | 新 | エイティーン・ホイラー ●セガ●2000年10月12日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(2〜5) | RAC | ○ | 8.4515 |
| 108 | 107 | 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 | ○ | 8.4508 |
| 109 | 108 | ゴレムのまいご ●キャラメルソフト●2000年2月24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(3〜) | PUZ | ○ | 8.4503 |
| 110 | 110 | ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the Future ●カプコン●2000年6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 | ○ | 8.4296 |
| 111 | 111 | サクラ大戦〈通常版/初回限定版〉 ●セガ●2000年5月25日発売●5,800円(2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版)●VM使用ブロック数(3〜) | ADV | ○ | 8.4261 |
| 112 | 109 | 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 | ○ | 8.4062 |
| 113 | 112 | ダイナマイト刑事2 ●セガ●99年5月27日発売●5,800円(VGA、VM、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(5) | ACT | ○ | 8.3991 |
| 114 | 113 | サンライズ英雄譚 ●サンライズインタラクティブ●99年12月2日発売●6,800円(VM、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(29) | RPG | ○ | 8.3951 |
| 115 | 114 | 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 | ○ | 8.3801 |
| 116 | 120 | SPAWN In The Demon's Hand ●カプコン●2000年8月10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(2〜) | ACT | ○ | 8.3725 |
| 117 | 116 | FRAME GRIDE (フレーム グライド) ●ブルーム・ソフトウェア●99年7月15日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(2) | ACT | ○ | 8.3667 |
| 118 | 117 | ダンスダンスレボリューション 2nd MIX Dreamcast Edition ●コナミ●2000年6月17日発売●5,800円(ぶるぶるばっく、DDRコントローラ対応)●VM使用ブロック数(9〜17) | SLG | ○ | 8.3666 |
| 119 | 118 | さくらももこ劇場 コジコジ ●マーベラス エンタテインメント●2000年4月20日発売●6,800円(VGA、VM対応、マイク必須)●VM使用ブロック数(7〜) | ETC | ○ | 8.3636 |
| 120 | 119 | ブルー スティンガー ●セガ●99年3月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(4) | ADV+ACT | ○ | 8.3625 |
| 121 | 122 | Dの食卓2 ●ワーブ●99年12月23日発売●6,800円(4枚組、VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(9〜) | A+ADV | ○ | 8.3486 |
| 122 | 121 | ゲットパス 〈ソフト単品/つりコントラセット〉 ●セガ●99年4月1日発売●5,800円/9,800円(つりコン同梱)(VGA、つりコン、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(50) | SLG | ○ | 8.3476 |
| 123 | 127 | エアフォースデルタ ●コナミ●99年7月29日発売●5,800円(アスキー・ミッション・スティック対応)●VM使用ブロック数(14) | SHT | ○ | 8.3225 |
| 124 | 125 | パワーストーン2 ●カプコン●2000年4月27日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(15〜) | ACT | ○ | 8.3196 |
| 125 | 115 | 大神-御霊記- サクラ大戦歌謡ショー「紅蜃蜃」より〜 ●セガ●2000年2月24日発売●5,800円(2枚組)●VM使用ブロック数(36〜) | ETC | ○ | 8.3095 |
| 126 | 123 | 首都高バトル ●元気●99年6月24日発売●5,800円(VGA、ハンドル、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(15) | RAC | ○ | 8.3093 |
| 127 | 124 | F1 WORLD GRAND PRIX FOR Dreamcast ●ビデオシステム●99年11月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(20〜) | RAC | ○ | 8.3076 |
| 128 | 128 | READY 2 RUMBLE BOXING〜打ち込め笑いのメガトンパンチ〜 ●セガ●2000年1月13日発売●5,800円(ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(8〜) | ACT | ○ | 8.2812 |
| 129 | 126 | CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000 ●カプコン●2000年9月6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(9〜) | ACT | ○ | 8.2753 |
| 130 | 129 | パーチャファイター3tb ●セガ●98年11月27日発売●5,800円(VGA、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(12) | ACT | ○ | 8.241 |
| 131 | 130 | シーマン〜禁断のベット〜(2001年対応版)(マイク同梱) ●ビバロム●2000年8月10日発売●6,800円(VGA、VM対応、マイク必須)●VM使用ブロック数(64) | SLG | ○ | 8.2 |
| 132 | 131 | アドバンス大戦略〜ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦〜 ●セガ●2000年6月22日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(190) | SLG | ○ | 8.1862 |
| 133 | 132 | パーチャコップ2 ●セガ●2000年3月29日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、キーボード、アーケードスティック、プレイステイック、ハンドル、つりコン対応)●VM使用ブロック数(1) | SHT | ○ | 8.1518 |
| 134 | 133 | プロ野球チームであそぼう! ●セガ●99年12月23日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(87) | SPT | ○ | 8.1392 |
| 135 | 134 | パーチャストライカー2 Ver.2000.1 ●セガ●99年12月2日発売●5,800円(VGA、VM、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(12〜) | SPT | ○ | 8.1 |
| 136 | 135 | ペンペンライアイズロン ●セネラル・エンタテインメント●98年11月27日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(5) | RAC | ○ | 8.0563 |
| 137 | 137 | レンタヒーロー-No.1 ●セガ●2000年5月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(20〜) | A+RPG | ○ | 8.0404 |
| 138 | 138 | Dream Flyer (ドリームフライヤー) ●セガ●99年12月9日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(2〜) | ETC | ○ | 8.0303 |
| 139 | 136 | 首都高バトル2 ●元気●2000年6月22日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(40〜) | RAC | ○ | 8.0301 |
| 140 | 139 | クリスマスシーマン〜想いを伝えるもうひとつの方法〜 ●ビバロム●99年12月16日発売●2,800円/980円(受信ディスク)(通信、マイク対応)●VM使用ブロック数(32) | ETC | ○ | 8.0277 |
| 141 | 141 | SUPER RUNABOUT ●フタマツクス●2000年5月25日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、レーシングコントローラ対応)●VM使用ブロック数(12〜) | RAC | ○ | 8.002 |
| 142 | 140 | 通信対戦ロジックバトル 大雪戦 ●フォーティナイツ●2000年5月11日発売●3,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(3〜) | PUZ | ○ | 8.0 |
| 143 | 142 | 新日本プロレスリング闘魂烈伝4 ●トミー●99年9月2日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(91〜) | SPT | ○ | 7.9645 |
| 144 | 144 | バギーヒート ●CRI●99年7月8日発売●5,800円(VGA、ハンドル、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(65〜) | RAC | ○ | 7.9493 |
| 145 | 143 | ネッパチ〜10連チャンでラスベガス旅行〜 ●ダイコク電気●99年11月25日発売●5,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(10) | TAB | ○ | 7.9444 |
| 146 | 145 | アニマスター ●アキ●2000年6月15日発売●5,800円(VGA、VM対応)●VM使用ブロック数(33〜) | ACT | ○ | 7.9166 |
| 147 | 146 | ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 ●カプコン●99年11月25日発売●5,800円(ぶるぶるばっく、アーケードスティック、通信対応)●VM使用ブロック数(4) | ACT | ○ | 7.9087 |
| 148 | 147 | SEVENTH CROSS (セヴンスクロス) ●NECホームエレクトロニクス●98年12月23日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(172) | SLG+RPG | ○ | 7.902 |
| 149 | 148 | 三國志VI ●コーエー●99年3月25日発売●9,800円●VM使用ブロック数(100) | SLG | ○ | 7.875 |
| 150 | 153 | Prismaticalization (プリズマディカライゼーション) ●アークシステムワークス●2000年8月24日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(13) | ADV | ○ | 7.8148 |
| 151 | 151 | ディノクライシス ●カプコン●2000年9月6日発売●5,800円(ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(8〜) | A+ADV | ○ | 7.8095 |
| 152 | 149 | ダンスダンスレボリューション CLUB VERSION Dreamcast Edition ●コナミ●2000年4月27日発売●5,800円(ぶるぶるばっく、DDRコントローラ対応)●VM使用ブロック数(9) | SLG | ○ | 7.8 |
| 153 | 150 | WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫 ●メビウス/セガ●98年4月22日発売●6,800円(2枚組)(VGA対応)●VM使用ブロック数(12) | ADV | ○ | 7.7586 |
| 154 | 152 | ゾンビレベンジ ●セガ●99年11月25日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(4〜) | ACT | ○ | 7.7317 |

「たいっちょー!」「なんだによ?」「……………たいっちょー!!」「だから、なんだによ?」「……………あばばばば。たいっちょーが、壊れたんだによ。……あれ?」「次号ドリマガは、ドリームキャスト2周年を祝って、オールソフトカタログ2001を付けちゃうんだによ」「へー、そりゃスゴいによ」「表紙はなんとデ・ジ・キャラットだによ」「たいっちょー、それでそんな口調なんだによ?」「まるでアニメ誌のような表紙のドリマガ(笑)。見間違っくんじゃなによ」「そうだよ(笑)!!」

オッズ表全ドリームキャストソフトD

155位～211位までの、7点台～5点台中盤のソフトが集まるオッズ表D。もう一歩？

Table with columns: Rank, Previous Rank, Software Name/Date, Genre, Version, Price. Lists software titles like MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2, ソーサリアン～七星魔法の使徒～, etc.

オッズ表ドリームキャストB～D詳評

「デスピリア」着実に上昇中！

こちらでは、A表の次、中堅ソフトのB表～D表までの動きをチェックしていこう。まずは先週90着にいた「デスピリア」は、今週71着まで急浮上！



じわじわと上がってきている「デスピリア」。目指せ9点台！

オッズ表ドリームキャストE詳評

オリンピックネタはやはり要注意なのか？

ここに入ったが最後、プレイヤーもある程度の「覚悟」が必要……な(?)最下位ソフト領域・オッズ表E。このところ、ランキングに、まったくの変動もなかった最下位層だが、今週「がんばれ！ニッポン！オリンピック2000」が、季節はずれながら登場。



DCではキャラものとオリンピックネタは要注意なのか？

今後出走予定のソフト

このところ、新作のランキングスピードがやや落ちているのは、ソフトの売上本数が芳しくないせいなのか？



「トリコロールクライシス」は、ちょっと注目株だね。

オッズ表全ドリームキャストソフトE

当たるも八卦当たらぬも八卦(笑)の最下位領域オッズ表E。伝説的なソフトも続々(笑)?

Table with columns: Rank, Previous Rank, Software Name/Date, Genre, Version, Price. Lists software titles like ナイン・チェアーズ～09 Chairs～, レイクマスターズPRO Dreamcast Plus!, etc.

発売中！ 近日ランクイン予定のソフト！

現在すでに発売中のソフトで、まだ読者レースの規定投票数に至っていない新作群。投票を！

Table with columns: Rank, Software Name/Date, Genre, Version, Price. Lists upcoming software titles like グラウエンの鳥籠 Kapitel3 「陥穽 (カンセイ)」, グラウエンの鳥籠 Kapitel4 「邂逅 (カイクウ)」, etc.

※今現在投票可能なタイトルは、ここまでのリストに載っている発売済みソフト258本です。読者レースへの参加に際しては、発売前のソフトへの投票、規定本数<最大5本まで記入可>をオーバーした投票、また組織票が判明した場合等、そのハガキのすべてがボツになってしまうので、十分注意してください。

「たいちょう」というわけで、まだまだゴタゴタまくってる2周年記念号。次号はさらに、なんかありそうですが……? 「ま、案ずるより産むが易し」と言うがな。大船に乗ったつもりでゆけいっ! 「泥船じゃなければいいけど(笑)」 「むー。そんな不安がとるセガファンに、ガツーンと一発熱い対談を決定! 「おっ。マジで?」 「11月最後の週は、またもや熱いドリマガをお届けじゃっ! 「こりゃ楽しみっ!」 「今後も期待じゃ」 「そうだよ(笑)」

最速! 新作ソフト速報!

最近、中堅クラスの新作がランクインするまでに、少々時間のかかるソフトもあるみたいだけど、とりあえず各ソフトの最新インプレッションは欲しいよね。ということで、最速でみんなのコメントを紹介!

?着 L.O.L. ~LACK OF LOVE~



アスキー / 2000・11・2 / 6,800円 / RPG

全投票平均点 **?**
本誌の平均点 **7.33**

自分自身が未知の生物となり、言葉さえ通じない未知の世界を探索する。何と説明すればいいのかわからないと一度プレイしてみてください。それもお試し感覚などでなく、じっくり腰を据えてこの世界の真髄を味わってみてほしい。ゲームというジャンルにくくられることのない、新しい「世界」がそこに広がっているから。(大阪府・後藤忍・23歳)

?着 ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 for Matching Service



カプコン / 2000・10・26 / 3,800円 (VGA、ぶるぶるぱっく、通信、キーボード、スティック対応) / ACT

全投票平均点 **?**
本誌の平均点 **7.66**

完全に「通信対戦」を遊びたい人向け。基本的に通信対戦ができるようになっただけで、ほかに新しいモードがあるわけでもないし、価格も安くはなかったが、今さらそれは当たり前だと思う。コレクターズアイテムとして購入するのもアリ!? (愛媛県・こうさくこうすけ・22歳) 3,800円という低価格はうれしいが、もう一度出るんだから、せめて新モードの追加ぐらい欲しかった。(東京都・柴田啓介・24歳)

?着 SEGA MARINE FISHING (セガ マリンフィッシング)



セガ / 2000・10・19 / 5,800円 (VGA、ぶるぶるぱっく、通信、つりコン対応) / SLG

全投票平均点 **?**
本誌の平均点 **7.66**

魚のグラフィックはきれいだし、何よりゲームそのものが面白い。ミニゲームが用意されていたり、アイテム集めができたりとお遊び要素も十分。もちろん、つりコンは必須ですよ。(愛知県・上井草佑輔・32歳) 水族館モードが面白い。ただ、魚が1種類につき1匹だけ、というのは寂しい限り。数匹入れられればよかった。(秋田県・夏井健・30歳)

?着 熱闘ゴルフ



セガ / 2000・10・19 / 5,800円 (VGA、VM、ぶるぶるぱっく、通信、キーボード対応) / SPT

全投票平均点 **?**
本誌の平均点 **6.0**

ゲーム自体は、10点をあげてもいいほどのデキ。特にアナログスティックを使ったショットは、適度に緊張感があってとてもいい。しかし、細かい部分で不満がありすぎ! スキップしたいと思うところが多数あったり、できるべきところでできなかったりとテンポが悪すぎる。ラウンド終了後にスコアが見られないのも不親切。(岡山県・田中英樹・35歳)

オッズ表ドリームキャスト周辺機器&その他

| 順位 | 前回 | 周辺機器名/データ | 通販全店舗 |
|----|----|--|--------|
| 1 | 1 | ぶるぶるぱっく ●セガ●99年3月4日発売●1,800円 | 9.167 |
| 2 | 2 | 超発明BOYカニバン あそんでキッ!DCDC (デジデジ) ●セガ●99年4月22日発売●2,980円 (※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム) | 9.0862 |
| 3 | 3 | ツイステック ●セガ●99年12月9日発売●5,800円 | 8.7225 |
| 4 | 4 | アーケードスティック ●セガ●98年11月27日発売●5,800円 | 8.331 |
| 5 | 6 | マラスコントロール ●セガ●2000年4月27日発売●7,800円 | 8.2966 |
| 6 | 5 | 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 | 8.2857 |
| 7 | 8 | ドリームキャスト・VGAボックス ●セガ●99年11月14日発売●7,000円 | 8.1984 |
| 8 | 7 | ドリームキャスト・ガン ●セガ●99年3月25日発売●3,000円 | 8.1947 |
| 9 | 9 | レーシングコントローラ ●セガ●99年1月28日発売●5,800円 | 8.0553 |
| 10 | 10 | アスキーミッションスティック ●アスキー●99年4月22日発売●7,600円 | 8.0303 |
| 11 | 11 | マイクデバイス ●セガ●99年11月25日発売●2,500円 | 7.9368 |
| 12 | 12 | 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 | 7.9318 |
| 13 | 13 | つりコントローラ ●セガ●99年4月11日発売 (現在ソフト同梱版のみ) ●単品予備5,800円 | 7.903 |
| 14 | 14 | ジャイアントチャンネル ●セガ●99年5月20日発売●2,980円 (※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム) | 7.8878 |
| 15 | 15 | ドリームキャストコントローラ ●セガ●98年11月27日発売●2,500円 | 7.5982 |
| 16 | 16 | ポップンコントローラ ●コナミ●99年2月25日発売●4,990円 | 7.4628 |
| 17 | 17 | アスキーパッドFT ●アスキー●99年11月25日発売●2,980円 | 7.4158 |
| 18 | 18 | ドリームキャスト3 ●セガ●無料配布 | 7.3362 |
| 19 | 19 | DDRコントローラ ●コナミ●2000年2月17日発売●5,800円 | 7.1923 |
| 20 | 20 | ビジュアルメモリ ●セガ●98年11月27日発売●2,500円 | 7.0723 |
| 21 | 21 | ドリームキャスト2 ●セガ●99年8月5日より配布●本体同梱等 (※非売品) | 6.5741 |
| 22 | 22 | ガメラドリームバトル ●セガ●99年3月25日発売●2,980円 (※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム) | 6.375 |
| 23 | 23 | モスラドリームバトル ●セガ●98年12月23日発売●2,980円 (※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム) | 6.1378 |
| 24 | 24 | 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) | 5.9321 |

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

場外馬券場 夢馬主の志

●最近のなりふりかまわないセガって、なんかメシの食えない俳優が、バラエティ番組に出る心境と似ているような……。 (愛知県・川島成正)

●マウスを買いましたけど、ドリバス3にしか使えないのでやしいです(もしかしたら何かに使えるのかな?)。(千葉県・木村清明・27歳)

●「スーパーロボット大戦」シリーズに「サクラ大戦」が参加することはできないのでしょうか? (茨城県・張替隆至・17歳)

●「リアルサウンド」がVGA対応って、あまり意味がないような……。 (東京都・植松茂・33歳)

●DC本体がやっと修理完了。1カ月も待たされた上に6,000円も取られるとは……。プロバイダとNTTに毎月2,000円ずつ払っていることを考えると、1万円の出費……。でも「PSO」の前に直せて良かった。(愛知県・富樫洋樹・26歳)

●メモリーカード4Xは、DC本体にも同梱しろ!(愛知県・細野潤治・28歳)

総評

年末商戦のタイトルラッシュをチェック!
いよいよ12月の年末商戦に突入直前。買いたいソフトが目白押しでみんなも困ってるんじゃない? そんな年末ソフトのチェックには、ドリマガの体験版を活用してほしいかな。12月に収録するタイトルもたくさん用意できたみたい。要チェックだぞ!

着順予想ゲームでワンチャン!

今週の着順予想

ダブルチャンス!!

今週のオッズ予想

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名に(※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。今週は人気シリーズがDCでも美しくなって登場!「バイオハザード3 ラストエスケープ」の予想をしてみよう。この最新作は、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ね。



「バイオハザード3 ラストエスケープ」は何着だ?
【隊長さんの予想】 うーむ……。これはどうじゃ。ま、11着でどうや?
【ハチの予想】 僕はちょっと上の7着でいっくす。

11月10・17日号当選者発表
11/10・17号着順予想「L.O.L.~LACK OF LOVE~」は、今週まだオッズ表に入っていないため、当選者の発表は次号以降とさせていただきます。オッズ表にランクインしだい発表しますのでいましばらくお待ち下さい。

応募者チャンスパート2の予想ゲームはこちら。「ドリマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)をあげるぞ。今週はようやく出る「メルクリウスプリティ」の予想をしてみよう。このNECインターチャネルの最新作はドリームキャスト読者レースに初登場するときのオッズは何点かな? 右上の例のように書いてね。



「メルクリウスプリティ end of the century」は何点だ?
【隊長さんの予想】 んーと。これはそうじゃのお。8.7629でどうよ。んむ?
【ハチの予想】 僕は、ちょっと下。8.3459でっす。

11月10・17日号当選者発表
11/10・17号オッズ予想「ジェットコースタードリーム2」は、今週まだオッズ表に入っ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だい発表しますので今しばらくお待ち下さい。

参加者大募集中!

ハガキの書き方

郵便番号

〒107 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)

記入例
発売前のソフトの評点をした5
即ボリだよ! 要注意!

ドリームキャスト/ソフト(5本まで) 周辺機器は 3つまで
・ソウルキリンパー ...10点
・ポップンミュージック ...9点
・サイキックフェース202 ...8点
・リング ...5点
・雪組玉まがザ ...3点
・ぶるぶるぱっく ...9点
・マイクデバイス ...8点
・モスラドリームバトル ...6点
他、各コメント 録しつねに
バイオハザード3 ラストエスケープは何着だ? - 8着
メルクリウスプリティは何点だ? - 8.3222
※応募券がぬけたら即ボリだよ!

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用周辺機器(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)1本をプレゼントするぞ。応募者は、①ハガキに応募券(P.17の右下のモノを使用のこ)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!) ③なお、周辺機器も随時募集中、④コメント、⑤着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、コーナー内です。今後の締切は11月17日(当日消印有効)だ。

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、持っている損はないよね? 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、11/10・17号応募者プレゼントの発表だ。今週は、静岡県・加藤稔君、岡山県・小宮孝三君、東京都・松島貴子さん、大阪府・草場弘幸君、山形県・坂部直樹君の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!

11月10・17日号当選者発表

Dreamcast SOFT REVIEW



レビュアー紹介

大友 順 : オンラインゲームにハマっている人の電話料金を聞いて仰天。この問題がなければとっくにやっているのに。
竹下ツバサ : 仮免の有効期限があと1カ月。「バイオ」もあるし、「エルトラド」もあるし……果たして免許は取れるのか?
REI : 急に冷え込んで風邪をひくわ。手はかじかんでキーボードは打てないで大変。でも今年暖房使うなど母から厳命が。
いしばん : もう死ぬってホント。限界マシニング状態で21世紀を迎えそう。あと、最近お金の使い道がわかりません。メシ食ってるだけかも?
鳴人 : ハジメマシテ。ウォーSLGとガンシューを愛する鳴人です。最近はPC「クロスコンバット4」で連合軍相手に奮戦中。
久遠寺懐 : バリッと音のするソーセージはゆでても美味しいですが、電子レンジでチンしても美味しいです。忙しい朝にどうぞ。

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。

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。

今週の発売予定ソフト

11月10日~11月16日

女性ユーザーズ

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

今週のメンバー
●REI
●久遠寺懐

担当ライターのズ

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
●竹下ツバサ
●いしばん

ゲストライターのズ

ドリマガ他でおなじみのゲームライターを抜選。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
●大友順
●鳴人

バイオハザード 3
ラスト エスケープ



11月16日発売

●カプコン
●5,800円(300ポイント)

1 PLAYER

ETC (サバイバルホラー)

VM使用ブロック数 8
ディスク 1枚

平均点 8.66

追いつめられる恐怖!
「2」「ベロニカ」に続き「3」が登場。DC版オリジナル要素として新コスチューム、アレンジモード(海外版難易度)に加え、マーシナリーズランキングをネットで競い合える。

Vol. 37 102Pへ

いうまでもなく名作!

PS版もちょっと遊んだけど、内容的には変化は感じられない。元のゲームのデキが素晴らしいので、当然DC版も名作なのは間違いない。独特の操作系にさえ慣れてしまえば、閉鎖空間を逃げ回る恐怖を存分に楽しむことができる。思わずモニターの前でマジけいれんを起こしそうなほど、プレイヤーをビックリさせる仕掛けや演出はお見事。隠し要素だったコスチュームチェンジやミニゲームなどが、はじめから選べるのもうれしい。アクセススピードも文句なく速い! 画像もより鮮明になった感じなので、PS版を持っている人にもオススメ。(REI)



賞金ランキングに期待!

PS版の移植となるが、画面がきれいになっていることはもちろん、アレンジモードの追加や、新コスチュームの追加など、細かい部分がちゃんと差別化されているのがうれしいところ。本編は緊急回避があるためか、シリーズ中もっともアクション性が強く、「追跡者」の存在がこれまでは違う恐怖を感じさせてくれる。しかし、個人的には本作の目玉は、「バイオ」初のネット対応を果たしたおまけゲーム「ザ・マーシナリーズ」。ルールがしっかりしていて、これだけでもかなり遊べるし、ランキングをねらうのも楽しいかと。(ツバサ)



追加要素よりも映像美

アレンジモードは激ムズでイヤ〜ン。新コスチュームには興味なし。ネットワーク対応になったのはいいけれど、もともと「ザ・マーシナリーズ」で燃えたクチじゃない……。あれ? DCオリジナル要素って、自分には全部うれしくないぞ。でも買いますよ、わたしは。もうグラフィックがキレイなだけで十分です。真っ赤な炎や鮮血が鮮やか! 銃のマズルフラッシュがキレイ! ムービーも超ビューティフル! 高解像度で高水準の謎解きとアクションを楽しめることへの幸福感。本編がPS版と変わらなくても、これなら文句はない。カプコン様、ぜひ1作目も出してください(かなり熱望)。(大友)



メルクリウスプリティ
end of the century



11月16日発売

●NECインターチャネル
●6,800円(360ポイント)

1 PLAYER

SLG (妖精育成シミュレーション)

VM使用ブロック数 4~
ディスク 1枚

平均点 6.66

ガラス瓶の中のファンタジー
ホームクルスの育成と仮想空間に隠された謎を紐解くアドベンチャーの融合。多数のイラストレーターが参加をはじめ、ホームクルスの声は性格に応じて複数の人気声優が担当。

Vol. 37 114Pへ

かわいさだけではフォローできないよ!

ホームクルスの1つひとつの動きがかわいいので、新しい動きをするたびにずっと見ていたくなっちゃう。でも、ホームクルスに愛着がわかればわくほど、つらい思いをするなんて耐えられない。発生するイベントは多いし、DC版ならではの要素も面白いとは思いますが、これは育成シミュレーションじゃなくてどちらかというとアドベンチャーゲームのような気がする。ホームクルスの成長が周囲のイベントの発生条件にしかかかってないんだよね。特にPC版をプレイしてきた人にとっては「がっかり」の要素のほうが多いと思うのでオススメしたくないなあ、というのが正直なところ。(懐)



物語の厚みより、育成に期待していただけに

さすがに時間をかけただけあって、物語の深みには感心させられた。しかしそれも、イベントの発生条件を知っていればこそ。じっくり愛情を注ぐはずの最初のプレイが、あくまで2世代目以降の伏線でしかなく、その育成の結末も労力に見合ったものでは……。2世代目ようやく物語の全容が見え始めると、とたんにのめり込めるのだが、タイプや属性による違いがほとんど見られず、育成部分が作業的になりやすい。育成というよりも、アドベンチャーとして楽しむのが正しいかと。もっとわかりやすく凝縮されていれば良かったのに。メイド属性アリの人は得点はさらにドンッ! (いしばん)



PC版とはぜんぜん違う……

自分好みのホームクルスを育てられることがウリだが、このDC版は、前作PC版に比べて育成よりもアドベンチャー要素が強くなっている。育てるホームクルスは4属性3タイプとあるが、あまり差は感じられず、育成も作業になりがちでプレイアビリティは低い。しかし、ストーリー性に比重をおいただけあり、オーソドックスながらも先の展開を期待させる展開が〇。ボリュームのあるイベント群を支えている、豪華イラストレーター・声優陣も魅力。育成ゲームの枠にとられない作りで、ノスタルジィを感じさせる錬金術・ホームクルス育成というジャンルを確立しているのはたしか。(鳴人)



トピックス

毎週、気になる話題や最新のネタをドリマガ取材班が直撃取材して超最速で詳細にお届けする「ドリマガトピックス」。今週は、いよいよ正式なお披露目されることとなったNAOMI2最新作「バーチャストライカー3」をはじめ、ファミレスで展開される「プラスe」、そしてサクラチケット情報だ!



トピックスキーワード 新作が豊作

先日開催されたセガのプライベートショーで、あの「バーチャストライカー」シリーズの最新作、「バーチャストライカー3」(以下「VS3」)の制作が正式に発表された。同シリーズは今もアーケードで高インカムを記録し続けるなど名実ともにセガの看板ゲームであり、「VS3」の登場はまさに“待望”といえるだろう。その進化を遂げた点だが、今回は基板がNAOMI2になったということで、グラフィックがグンとパワーアップし、そしてモーション数が大幅に増えた

ということが挙げられる。アーケードへの登場は来年春とのことでまだまだ先だが、まずは今回公開された画面写真だけでも、そのすごさを実感できることだろう。続報を期待してほしい。

制作発表会では、開発を手がけるアミューズメントウィジョンの名越社長とプロデューサーの三船氏が登場。



これが「VS3」の最新映像だ! 基板がNAOMI2になったことで、ポリゴン数は前作の約5倍に。これらはすべてムービーではなく、実機の映像だからスゴイ!

セガ プライベートショー速報! 「バーチャストライカー3」制作発表会も

「バーチャストライカー3」までの道のり

1995年にMODEL2基板で登場した「バーチャストライカー」は、初の3DCGサッカーゲームとして全世界で大ヒット。その後「2」から「Ver.2000」へと進化を遂げ、昨年ついにDCにも移植

された。そして今年9月に開催されたアミューズメントマシンショーでは、NAOMI2基板の発表とともに「VS3」の制作が初めて公にされた。まさに新時代のサッカーゲームの登場だ。



選手のモデル形状はもちろん、ユニフォームの揺れの効果、スタジアムの造形やライトの設定なども見直されている。

全世界に先駆け初公開!



NAOMI2は秒間1000万ポリゴンという性能を誇る。非常にハイスピークなのに、筐体はこんなにコンパクト。



NAOMI2基板と筐体も出展



モーションも大幅に追加。システムにも影響を与える非常に重要な部分だ。

移動の基本になる「視野の考え方」をシステムに持ち込んでいる。現実に近い!

今度の「バーチャストライカー」は、ココがスゴイ!

映像がパワーアップ!

より一層のリアリティを追求すべく、選手の骨の構造から始まり、観客の表現方法や制御、全体のテクスチャーのタッチまで含めて、すべてを見直し。ポリゴン数は前作と比べておよそ5倍なのにも関わらず、まだまだ余裕があるというから驚きた。

モーション数が大幅に増えた!

選手の基本的な移動モーションは、前作と比べて現時点でおよそ10倍に増えており、プレイヤーの動きがより自然になった。その増加分のほとんどは移動、ドリブルなどのゲーム中に頻繁に使われるモーションに当てられている。

次のページで、開発者からの生コメントを超速報で掲載!

完成度は？ DCへの移植は？ 今後の展望は？

バーチャストライカー3なんでもQ&A

「視野の考え方」を持ち込むことで、ゲームは進化する

——前作から進化したポイントについて解説をお願いします。

三船 ご覧のように、映像が大幅にパワーアップしています。前作と比べて、現時点でおよそ5倍のポリゴンを表示しており、より一層のリアリティを追求すべく、すべてのグラフィックを見直しております。あとはモーション数の大幅な増加ですね。ここが「VS3」において、ゲーム的に影響を与える非常に重要な部分だといえます。操作系は前作と同様、シンプルな1レバー3ボタンのままで、変わりはありません。その中で今回、「高いレベルの基本の実現」を目指しました。例えば現実のサッカーでは重要な、視野の確保や身体の向きを保つといった行動も、ゲームの世界ではあまり重要なことではなくなってしまいます。例を挙げると、身体の向きが悪くても計算上の数字で視野を確保できてしまいますので、いくらサッカー

の理論を持ち込んだところで、現実とは違う状況が起きてしまいます。このように実際のサッカー理論に近づけようとする、現実とのズレが非常に大きくなってしまふことがあり、開発中は不都合な瞬間に陥ったりすることがありました。そこで今回は移動の基礎となる考え方に、実際に移動に使われる「視野の考え方」を持ち込んで制御しております。まだ開発が追いついていない点もあるのですが、この部分でゲーム的に進化することについてはつかんでいます。実はまだグループ戦術やチーム戦術のコントロールなどには手をつけていません。まずは1対1のオフェンス、ディフェンスをつめていき、グループ、チームと順を追って戦術面を詰めていくほど「高いレベルでの基本」の効果が発揮されてくるものと確信しています。

——稼働時期、今後の展開などは？

名越 続報に関しましては、アミューズメントビジョンのホームページ上で随時公開してまいります。2001年の

制作発表会では、開発を手がけるアミューズメントビジョンの名越氏とプロデューサーである三船氏が登壇し、大勢のマスコミ陣の前で進捗状況などを報告。そのコメントを超速報でお届けしよう。



アミューズメントビジョン代表取締役

名越稔洋



「バーチャストライカー」シリーズプロデューサー

三船 敏

AOUエキスポにプレイブルを出展、同年春に稼働を予定しています。——現在の完成度は？

三船 システム部分では70%完成しておりますが、画面上にはまだそれらが表れておりませんので、トータルとしては50%ぐらいですね。

——DCへの移植というのは？

三船 今はまずアーケード版に全力を注いでいますので、家庭用に関してはリリースを終えてから考えようと思っています。移植の手間を考えると、NAOMI2を使う意味がなくなってしまうので、それは考えずに進めています。



NAOMIとは異なり、ハード側で複雑な計算ができる2。



これでもまだすべての表示性能を使い切っていない。驚きだ！

現在は「VS2」のモーションを多く使っているが、今後は順次差し替えていくとか。



操作はシリーズ共通の1レバー3ボタンのまま。複雑なコマンドを排除したシンプル設計だ。

そして、こんな気になる発言も？

Q: DCに限らず、家庭用への移植というのは？

「今のところは、とりあえず移植するとしたらDCでしょう。通信対応で本格的なスポーツゲームを作ったことがないので、まずはそこからステップを踏まなきゃいけないでしょうね」(名越)

Q: 分社した今後の活動は？

「アクションやスポーツなどを基本に、マーケットからの高い期待に応えながらコンシューマも含めていろいろやっていきたいと思っています。通信ゲームも企画が出ていますので、来年夏以降に、結果を出せるかなと思っています」(名越)

その他の出展作品はどうだった？

今回のプライベートショーは、もちろん「VS3」の制作発表だけではなく、「エアトリックス」をはじめとする、たくさんの新作タイトルが出展されていた。ほとんどがこの年末から来年にかけて稼働を開始するマシンなので、アミューズメントセンターで見かけたら、ぜひプレイしてみよう。



セガ・メカトロ研制作の音楽ゲーム「シャカっとタンパリン」は、間もなく稼働開始。



アミューズメントビジョン制作の3Dシューティング「プラネットハリオン」は、12月稼働開始予定だ。

F355チャレンジ2 インターナショナルコースエディション

- セガ/CSK総合研究所(旧ソフト2研) ●稼働時期未定
- レーシングシミュレーター ●NAOMI基板

現在稼働中の「F355チャレンジ」の4コースに、さらにフィオラノ、ニュルブルクリンクといった世界的に有名な5コースを追加。激しくアップダウンするコースもあるぞ！



筐体も赤から黄色に変更。これもフェイバリらしいカラーだね。

WWFロイヤルランブル

- セガ/ワウエンターテイメント(旧ソフト1研)
- 参考出展 ●プロレスゲーム ●NAOMI基板

アメリカで人気のプロレス団体「WWF」をモチーフとしたプロレスゲーム。最大4人プレイ可能など、かなり楽しめそう。参考出展とのことで、ぜひ正式に発売してほしい。



なぜか台所で戦うなど、全体的にバカゲーの雰囲気が漂う(笑)。



ここまでスケートボードの気持ちよさが体感できるゲームはない! 稼働が待ち遠しい!

華麗な技を COOLにキメる!!

AIR TRIX™

エアトリックス



●セガ/ヒットメーカー●2001年2月稼働予定
●スケートボード●1人プレイ●カスタム基板

そのクールなカッコよさで普段ゲームをしない層にも注目された「トップスケーター」から3年。あのフットコントローラを使った新作「エアトリックス」がショー会場でお披露目された。本作は「トップスケーター」の続編ではないが、スケートボードによるカッコよさや気持ちよさを追求している点は同じ。グラフィックの進化はもちろん、ハーフパイプでいかに高レベルの技が出せるかに絞っている点が大きな違いだ。



選べるキャラクターは5人。キャラによって出せる技が異なるぞ。

2つのステージのほかに練習ステージもあり。イチから手ほどきしてくれる。



フットコントローラは前後左右以外に回転させることができるようになり、その入力方法によって下の3つの技が出せるようになった。

フットコントローラを操って3種類の技を繰り出せ!!



「トップスケーター」も選イカしていた!

「トップスケーター」は、'97年セガAM3研(現ヒットメーカー)からリリース。最近では「クレイジータクシー」や「クラッキンDJ」でおなじみの菅野顕二氏がディレクターを務めた作品だ。コースを進み、ジャンプ台やハーフパイプで技を決めながら時間内にゴールを目指すという内容だった。

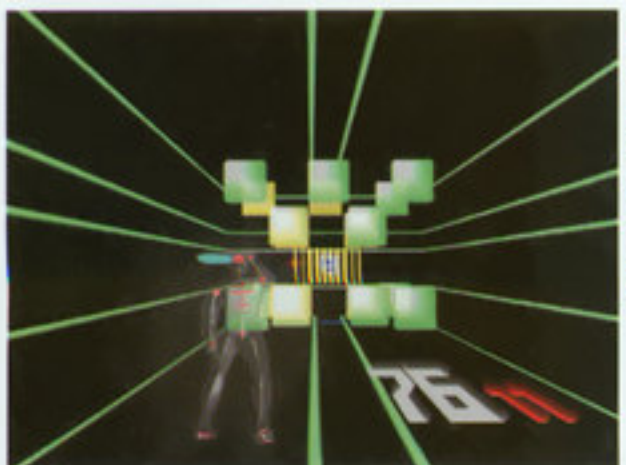


コースの途中にはハーフパイプが。飛び出したときの浮遊感が最高!



コスミックスマッシュ

●セガ/セガ・ロッソ(旧ソフト5研)●来春稼働予定●スポーツゲーム●NAOMI基板
箱状のステージの中で、ラケットとボールでブロックを壊していくという、スカッシュとブロック崩しを融合させた新感覚ゲーム。シンプルでかつ奥の深い内容に仕上がっている。



シヨックウェーブ版も登場するなど、話題性も十分?

スポーツJAM

●セガ/ワウエンターテイメント(旧ソフト1研)●12月稼働予定●スポーツゲーム●NAOMI基板
さまざまなスポーツの美味しいコ取りの、スポーツバラエティアクション。得意なスポーツを選択し、殿堂入りを目指していく。もちろん2人対戦プレイも可能だ。



今週号のNAOMI製(P152)でも詳しく取り上げているよ。

ボートレース・オーシャンヒーツ

●セガ●近日稼働予定●メダルゲーム●NAOMI基板
開発に数年を費やしたという、まさにメダルゲームの集大成的作品。実際に水面をドリフトするボートの動きは、メダルに興味がなくとも必見!



2年前のAMショーにも参考出展されていた。やっと完成!

スーパーグルグルステーション

●セガ●2001年1月稼働予定●プライズゲーム
回転寿司のように景品が流れ、筐体中央にアテンダントが常駐するという、対話がコンセプトの新しいプライズマシン。周りのお客との取り合いも熱い。これは画期的!?



冷えたアーケード市場がこれで活性化されるか? 要注目だ。

トピックスキーワード ファミレスが変わる？

2001年1月ガストに導入される新情報端末「プラスe」とは？

先日、ファミリーレストラン向けパーキングシステムの最大手である株式会社ジェイ・シー・エム(JCM)が通信衛星ブロードバンド・ネットワーク「プラスe」なるものを発表した。外食産業を中心に展開されるこのサービスは、各テーブルに設置された端末を使って、ゲームや音楽配信、映像コンテンツ、ショッピング

など、エンタテインメント性の高いさまざまなコンテンツが利用できるというものだ。システムはJCMが無償で店側に提供し、収益は有料コンテンツや広告収入でまかなう「フリーユース」方式を取る。2001年1月から、すかいらーくグループの「ガスト」で試験運用を開始し、2002年度中に1,800店舗網を目指す。

「僕らが子供だった頃、外食する時に感じたワクワクドキドキした気持ちを演出できたらと思って」と自らの夢を語るのはJCM社長の小関文明氏。店舗側に負担のない“フリーユース”方式を武器に、ファミリーレストランのパーキングシステムで最大手となった同社が、今度はファミレスのテーブルの上に巨大なコンテンツ・ビジネス市場を創出する試みにチャレンジする——。

試算によると、1店舗平均20端末が置かれるとして、1,800店舗あれば36,000端末。1店舗あたり1日の利用者数は約550人なので、年間にとると約2000店舗で約4億人という膨大な顧客を抱える巨大市場が誕生するというのだ。ここ数年、収益が低迷しているゲームメーカーにとってもこの市場は魅力的らしく、すでにヒットメーカー(旧セガソフト3研)がこの新しいビジネスに参入を表明している。「誰でもコンテンツを企画して僕らのプラットフォームに参画していただきたい」と小関社長が語るように、ハードメーカーとのしがらみなどが無い健全なプラットフォームには、ソフトメーカーも

JCMってどんな会社？



小関文明JCM社長は33歳の若手社長。ファミレスの自動パーキングシステムを業界に先駆けて導入し、最大手となる。そこで培われた「フリーユース」方式は「プラスe」にも生かされる。

参入しやすいかもしれない。また顧客にとっても、待ち時間や食事中に利用することを前提としたコンテンツ群へのニーズは高いはずだ。例えば、わざわざゲームセンターに足を運んでまでゲームをしないという人でも、立ち寄った“ついでに”、食事が運ばれてくるまでの間に“とりあえず”、食事をしながら触ってみようという人なら多いのではないだろうか。

このように、サービスを提供する側と顧客の双方にとってメリットの多いこの「プラスe」。ユーザー本位の地に足のついたプラットフォームは、今では当たり前となったパーキングシステムのように、21世紀のレストランには欠かせないもののひとつとなっているかもしれない。

どのようなプラットフォームでもコンテンツが重要だと思う

「これは私見ですが、これまで同じようなメディアで成功したものはないと思うんです。それはなぜかというやはりコンテンツに問題があったから。人任せだったり端末を置くだけだったり



「個人や企業といった枠にとらわれず、広く門戸を開いて、いいものはどんどん取り入れていきたい」と語る、JCMコンテンツ統括局・斎藤浩一局長。

して、ユーザーからの支持を得ていなかったからじゃないかと。「プラスe」は技術的スペックをオープンにして、誰でも参加できるような構想でやっていきたいんです。かといってあまりコンテンツを増やしすぎてもどこに何があるのかわからなくなるので、支持を受けているものだけを残してどんどん新陳代謝していきます。これは非情な言い方かもしれませんが、ユーザー本位の立場ですね。ファミレスはお客様の幅も広いうえで24時間営業ということもあって、非常に懐が深いですから、我々の想像を超えるコンテンツが出てきてくれると思います」

「プラスe」導入でファミレスが進化する 食事をしながらゲームやショッピングもできる時代に



端末は1卓に1台設置。写真は試作段階のためパソコン然としているが、実際には店舗内装にマッチした外觀になるとのこと。タッチパネルやアクセスの反応は良好。また、「コインを入れる」という動作が必要ないため、有料コンテンツにも気軽に手を出してしまえそうだ。



タッチパネルのカンタンオペレーション

端末は店員からもらった左のようなカードを差し込むことで利用できるようになる。操作には子供やお年寄りにもわかりやすいタッチパネルを採用。有料コンテンツの利用に際しては、かならず承認を得てから課金される仕組みとなっており、累計額は画面の右上に表示される。この料金はカードに記録され、会計時に飲食代と合わせて清算することになる(ショッピングを除く)。

プラスeのコンテンツ

遊びも買い物も勉強だってできるのが次世代レストランだ!?

GAME 遊ぶ
メインの客層である家族連れやグループ客をターゲットとしたゲームをラインナップ。基本的には占いやパーティゲームなど、仲間うちの会話を盛り上げるものが中心となる。「タッチ・デ・ウノー! 2」もその1つ。



ヒットメーカーもコンテンツを提供、すでにオリジナルのゲームも準備中!

COMMUNICATION つながる
将来的にはテレビ電話や音楽、ゲームデータなどの各種ダウンロードサービスなども検討されている。食事中に済ませられるので、待ち時間のイライラから解放されるわけだ。

SHOPPING 買う
音楽CDやDVD-VIDEO、ゲームソフトのパッケージ販売をはじめ、オリジナル商品の販売も手がけていく。最新の流行モノなど、楽し性・話題性の強い商品が用意されるので、商品を眺めながら「バーチャル・ウィンドウショッピング」に興じるのもあり? 利用明細が発行されるので、インターネットショッピングで懸念されるトラブルの心配もない。

INFORMATION 知る
「食事をしながらそのあとのコンサートや映画のチケット予約をする」「騒がしい子供にアニメ番組を見せて静かにさせる(笑)」といった使われ方も考えられる。また、ニュースや天気予報など、公共性の高いものなかには無料で提供されるコンテンツも用意されることが。出資元にTBSとBS-iが名を連ねており、来年7月の本格スタート時にはブロードバンドサービスも導入予定だ。

net@から学んだことも生かされる?

一見すると同じような端末だけに「これってnet@じゃないの?」と思った読者も多いことだろう。しかし両者の間には決定的な違いがある。ネットワークゲームが家で手軽に楽しめる時代に、ネットワークゲーム(eコマース)を遊ぶためにわざわざゲームセンターに足を運ぶユーザーはいないが、食事や語らいのシーンを高めるためのツールとしてなら利用する率も高くなりそうだ。



暇つぶしをさせるにしても優れたコンテンツが少なすぎたnet@。「プラスe」は常に人気の高いコンテンツをそろえていく予定だ。

プラスeシステム展開予定 ※2002年度中に全国1800店舗網を目指す





トピックスキーワード 千年に一度のステージ

花組の要望で実現した夢の青山二大公演

「やっぱり、お正月に忙しくないよ芸人さんじゃないよね」。そんな花組さんたちとの会話から実現したという、年末年始の特別公演。20世紀最後の夜を花組と送り、そして21世紀最初のお正月を花組と過ごす、そんな贅沢なステージが、青山劇場で開催される。花組が歌う曲は約20曲、しかもカウントダウン

と新春歌謡ショウとで、同じ曲は数曲しかないとのこと。ファンとともに創り上げてきた過去4回の歌謡ショウとは、また違った趣になる今回の新春ショウ。これこそまさに世紀の瞬間、千年に一度の舞台!! チケットの予約は明日開始。確実な入手のためには、今から準備をしておかないと間に合わないぞ!!

千年に一度、世紀の瞬間にあの花組と立ち会える——。そんな夢の舞台のチケットが、いよいよ明日(11月11日)発売になる。その舞台とは、おなじみ帝国歌劇団・花組による「カウントダウンライブ」と「新春歌謡ショウ」だ。はたしてその内容とは? 準備に忙しい広井王子氏を直撃した。——「芸人さんってやっぱりお正月に忙しくないよ、って雰囲気があるじゃないですか——って、花組のみんなとそんな話をして、劇場をあたってみたら、青山劇場さんに「ぜひやりましょう」と

言ってもらえて(笑)。で、たまたま稽古のために、12月31日も劇場を押さえてあったから、カウントダウンでも何かできないかという話になったんです。まあ、これまで4年間の実績があったからこそ実現した感じですね。朝まで電車も動いてるから、そのまま初詣にも行けるし(笑)。考えてみれば、お正月って舞台を観に行くにはぴったりのタイミングなんですよ。実際の大帝国劇場も、こんなタイミングで休演していたわけじゃないだろう——というわけで」
今回の舞台は、まさにキャストの

明日予約開始!! 新世紀の年末年始を花組と! カウントダウンライブ&新春歌謡ショウに注目!

面々の声から始まり、実現したのだそう。気になる内容については、「カウントダウンはお芝居なしで、トークを挟みながら20曲ほど歌っていきます。新春ショウは1部と2部に分かれていて、第1部はお正月のいろんな催し物ということで、ちょっとしたお芝居や大喜利を。第2部のほうは歌だけを、いわゆる歌謡ショウですね。これも20曲ぐらい歌います。カウントダウンと新春ショウで、かぶってる曲はほんの少ししかありません。すでに花組のレパートリーも100曲を超えてますからね」と広井氏。今回の出演者は、織姫を含む帝劇のメンバー8名に、かえで、大神、そして親方とダンディ団子分たち。その客席を彩るファンの方々には「地方のお客様さんに、特に見ていただきたいですね。東京見物などされながら、ぜひショウを楽しんでいただきたいと思います。いつも来ていただいているお客様も、ぜひ。お正月ならではの、また違った新しい感じになりますよ」とのこと。新世紀の到来を花組と祝うため、チケットの前売は明日から開始されるぞ!!



「本当は浅草でやりたかった(笑)」という広井氏。また今回、小学生以下のお客さんにはお年玉福袋を用意、ぜひ家族で来てほしいとのこと。

新春歌謡ショウにはおなじみのゲストが3人も登場!!

親方 中嶋聡彦
帝劇大道具係でおなじみ、親方はどんな活躍を?

ダンディ団子分・西村 西村陽一
親分は不在だが、ダンディ団子分たちは登場するぞ。

ダンディ団子分・武田 武田滋裕
今回ダンディ団は、どんなアクションで魅せるのか?

青山はどんな舞台に? 印象深い過去3ステージをチェック!!



結婚をテーマにした、鮮やかな和服姿が登場したミレニアムコレクション。新春らしい装い? 毎年恒例となった夏の歌謡ショウ。やっぱりお正月にもみんなと一緒にいたい!! と花組たち。カウントダウンライブに一番イメージが近いのは、夏の終わりに開催されたこのステージ?

新春歌謡ショウに登場された小学生以下のお客様には **お年玉福袋** をもれなく進呈!!

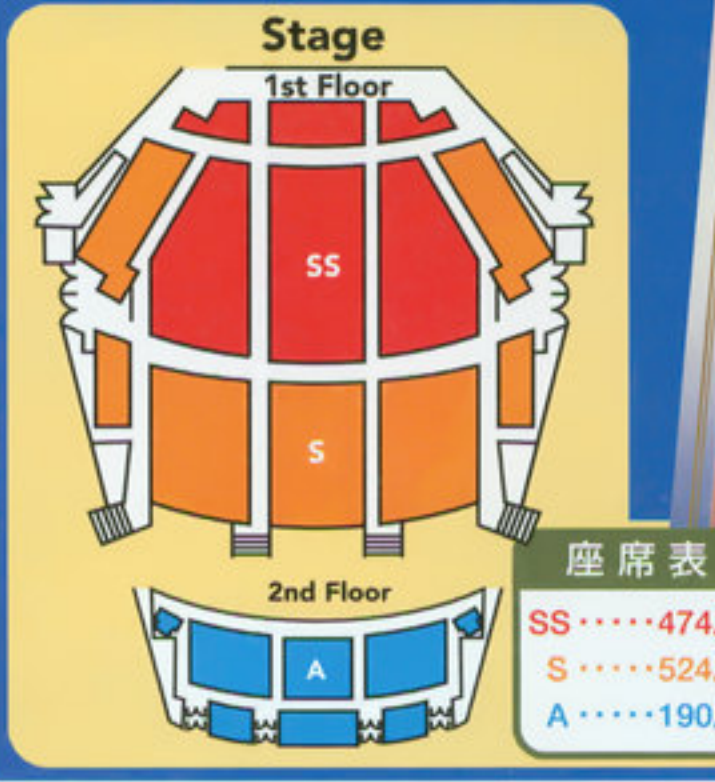
音ステージともライブ約20曲!! サクラ大戦・帝国歌劇団 年末年始特別二大公演!!

新世紀カウントダウン・花組ライブ
2000年12月31日(日) 歌とトークを中心に客席とともに新世紀を祝う、花組千年に一度のカウントダウンライブ。
青山劇場(渋谷) 開場: 21時30分 開演: 23時00分 料金: 6,000円 (全席指定・税込)

新春歌謡ショウ
2001年1月3日(水)~1月7日(日) 芝居あり、歌あり、トークあり、そして獅子舞もあり? 新春ならではの華やかな舞台が期待される。
SS席: 8,000円 S席: 7,000円 A席: 5,000円 (全席指定・税込)

新春歌謡ショウ・席割り情報

これが新春歌謡ショウの席割り表。チケット購入時の参考にして。ただしカウントダウンライブは、席割りなしで全席同じ指定料金となっているぞ。



新世紀! サクラ大戦 帝国歌劇団 新春歌謡ショウ
前売開始: 2000年11月11日(土)
これが新春二大公演のチラシだ!! 太正浪漫堂などでぜひ入手しておこう!!

新春歌謡ショウ公演スケジュール 1月3日(水)~1月7日(日) 青山劇場

| | 1/3 (水) | 1/4 (木) | 1/5 (金) | 1/6 (土) | 1/7 (日) |
|---|---------|---------|---------|---------|---------|
| 昼 | | 14:00 | | 14:00 | |
| 夜 | 16:00 | | 19:00 | 19:00 | 18:00 |

※開場は開演の1時間前です。

売り切れ必至!! 新世紀のプラチナチケットを確実に入手せよ!!

前売チケットはここでゲット!!

チケットぴあ ☎03-5237-9999
※チケットぴあのショップで直接購入できます。
ローソンチケット (オペレータ対応) ☎03-5537-9955
(Lコード予約) ☎03-3569-9900
(Lコード カウントダウン: 33975/新春公演: 33976)
※ローソン店内Loppiで直接購入できます。
青山劇場予約センター ☎03-3797-1400
インターネットでも <http://www.d-direct.ne.jp/>
公演に関するお問い合わせ先: レイネット ☎03-5465-1030

チケットは明日、11月11日(土) 前売開始! 新世紀に乗り遅れるな!!

毎週毎週、旬な情報をキャッチアップする!!

突撃連載

みんなの疑問や知りたいヒミツに直撃取材!!

ドリマガ なぜなに!? 探検隊



「たいちょう! たいちょう!! たいちょうっ!!!」「なんじゃい、ハチよ」「なーんか、たいちょうの席の後ろにあるデカイ箱の中身が気になってるんですけど」「ん? このへんに置いてあるのはDCソフトのはずじゃが……?」「む? ここのデカイ箱はなんじゃ?」「んーと、とにかく開けてみましょうか……ギョギョギョギョッ!」「ど、どうしたあつ!!?」「た、たいちょう。これってもしかして「ラブひな」の限定版ですか? こーんなにデカイとは夢にも思ってなかったんだなっ」「うーむ」

今週の調査テーマ

第58探査

豪華限定版の最新事情

～ゲームのオマケってどうなの?～



「たいちょう! なーんか最近“限定版”って単語をやたら耳にしますよねえ?」

「というわけで、たいちょう。特別限定版といえば、最近では「エターナル」も、「ラブひな」と同じく「LIMITED BOX」が出てるんですけど、あれもこれぐらい巨大なんでしょうか?」「いや、あれはちょっと控えめで、普通にデカイな(笑)」「へえ。なーんか最近、ドリームキャストのソフトって限定版ついてる気がするんですけど……。そのへんどうなんでしょうか?」「うむ。確かにここ半年ぐらいで急に増えたような気がするの。ちと詳しく調べてみっか?」「おー!」

えっ!? こんなに大きいのか?



インパクトはサターンの「E.O.」20万円限定版級(笑)。大きさは「E.O.」と比べると、価格も通常版13千円と安くないけど……。気になる中身は右のページで!

「エターナル」限定版も巨大!!



「ラブひな」サイズには及ばないものの、それでも十分デカイ「エターナル」の限定版。バンダナ、ストラップ、設定資料集などいろいろなグッズが同梱されて、お値段はちょっと高めめの9,800円也。全額に見合った価値はある?

いっぽう、初回限定版なんてものも……



初回生産分だけになんらかの特典がつく「初回限定版」、通称「初回版」も最近では増加中? 以前はグッズが付いてくる程度だったけど、最近では新作のムービー、体験版なんかが主流に?

「そういや、今まではどんなやつが出てたんでしょ? ちょっと整理してみましようか」

「えーと、そもそもメガドライブとかサターンの時代って、限定版なんてあんまりなかったですよ?」「まあ、なくはなかったけど、今と比べると少なかったよな」「ですよね。で、それがドリームキャストになったらなんかドドッと出てきたと。そのへん

を右の表にまとめてみたんですけど」「ふーん。思ったとおり、限定版って今年に入ってから急に増えとるの」「そのようですねえ。まあ、キャラクター重視のゲームが増えてきたからっていうのもあるんでしょ?」「うーむ。それにしても多すぎる気も」

ゲームのオマケは大きく分けるとこの3つ?

限定版

値段は高いけど、特典つきの限定版が、通常版と同時に売られるケース。最近では通常版との差別化のため、同梱物がとんとん豪華に!

初回限定版

初回プレスガラのソフトすべてに、なんらかのオマケがついてくるサービス(「うーむ」)。ソフトによっては通常版との差別化がとんとん豪華に!

周辺機器同梱版

周辺機器などが同梱された特別パッケージ。単品で売られていた周辺機器がついてきたり、別売の周辺機器が安く買える(「うーむ」)。

クイズ ああ女神さまっ〜闘う翼とともに〜 (LIMITED BOX)
●セガ●2000年11月30日発売予定●8,800円(通常版5,800円)●QIZ&ADV

同梱物リスト

- ・おまけGD-ROM
- ・特製スタンプセット
- ・おすわりフィギュア
- ・オリジナルステッカー
- ・女神クッション

GDには映画の予告映像、声優陣のボイスなどが。クッションはデカそう……。

カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦 (LIMITED BOX)
●セガ●2000年12月28日発売予定●8,800円(通常版5,800円)●ビデオ撮影ゲーム

同梱物リスト

- ・おやすみ抱き枕カバー (45cmX115cm)
- ・オリジナルパネル時計
- ・ホットケーキセット (プレート、プレートスタンド、ナイフ、フォーク、スプーン)
- ・オリジナルピクチャーレーベル

抱き枕ではなく、抱き枕“カバー”なので注意。抱き枕を用意しておこう(笑)。

2000年11月10日現在の限定/初回/同梱版リスト

| 発売日 | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | 備考 |
|-------------|-------------------------------------|----------|--------|-------------------------------|
| 1998年11月27日 | バーチャファイター3tb (初回版) | セガ | 5,800円 | |
| 1999年3月11日 | リアルサウンド〜風のリフレット〜 (初回版) | フープ | 4,800円 | 「シムル」Project Barkley」限定ディスクつき |
| 1999年3月25日 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 (ガンセット) | セガ | 7,800円 | D2」体験版つき |
| 1999年4月1日 | ゲットバス(つりコントローラセット) | セガ | 9,800円 | |
| 1999年7月29日 | シムル〜禁断のベトナム〜 (マイク同梱) | ビバリウム | 6,800円 | |
| 1999年7月29日 | シムル〜禁断のベトナム〜 (マイク、特製VM同梱版) | ビバリウム | 7,800円 | |
| 1999年8月26日 | 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で… (初回版) | バンダイ | 6,800円 | カードダスつき |
| 1999年9月23日 | アイドル雀士を叩くチャオウ♥ (初回版) | ジャレコ | 6,800円 | 特製パッケージ おまけCDつき |
| 1999年10月7日 | マリオネットカンパニー (初回版) | マイクロキャビン | 6,800円 | セルカードつき |
| 1999年11月11日 | チュウチュウロケット(カラコンコントローラセット) | セガ | 4,800円 | オランダのクリアコントローラ |
| 1999年11月25日 | ネッパチ〜10連チャンでラスベガス旅行〜 (初回版) | ダイコク電機 | 5,800円 | 大会参加回数30回 |
| 1999年12月23日 | Dの食卓2 (初回版) | フープ | 6,800円 | 特製パッケージ (3種類あり) |
| 1999年12月29日 | シムル〜一章 横須賀 (初回版) | セガ | 6,800円 | 音楽CDつき |
| 2000年2月3日 | BIOHAZARD CODE:Veronica (初回版) | カプコン | 6,800円 | 特製パッケージ 専用タイトル画面 |
| 2000年3月30日 | ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (キーボード同梱版) | セガ | 8,800円 | |
| 2000年4月27日 | 機動戦士ガンダムSガンガン (マイク同梱版) | セガ | 6,800円 | |
| 2000年4月27日 | ソーサリアン〜七星魔法の使徒〜 (限定版) | ビバリウム | 6,800円 | 音楽CDつき |
| 2000年5月25日 | サクラ大戦 (限定版) | セガ | 6,800円 | サクラ色VMつき |
| 2000年7月6日 | ネッパチII@VPACHI〜CRハレンチ学園〜 | ダイコク電機 | 4,800円 | 大会参加回数30回 |
| 2000年8月3日 | グランディアII (限定版) | ゲームアーツ | 7,800円 | 音楽CD、設定資料集つき |
| 2000年8月10日 | シムル〜禁断のベトナム〜<2001年対応版> | セガ/ビバリウム | 6,800円 | マイク同梱 |
| 2000年9月21日 | サクラ大戦2〜君、死にたもうことなれ〜 (限定版) | セガ | 7,800円 | サクラ色ぶるぶるぷくつき |
| 2000年9月28日 | あつまれ!ぐるぐる温泉 (WebMoney同梱版) (※限定1万本) | セガ | 5,000円 | |
| 2000年9月28日 | ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド with KEYBOARD | セガ | 8,800円 | 新型キーボードつき |
| 2000年9月28日 | ラブひな 突然のエンゲージ・ハブニング (LIMITED BOX) | セガ | 8,800円 | 特製グッズつき |
| 2000年9月28日 | デッド オア アライヴ2 (初回版) | テクモ | 8,800円 | 特製パッケージゲーム内に専用モード |
| 2000年9月28日 | 実戦パチスロ必勝法 超VPACHI〜コングダム〜 (初回版) | MAXBET | 4,800円 | 大会参加回数30回 |
| 2000年9月28日 | ネッパチIII@VPACHI〜CRど根性ガエル2・CRど根性ガエルH〜 | ダイコク電機 | 4,800円 | 大会参加回数30回 |
| 2000年10月5日 | エターナル アルカディア (LIMITED BOX) | セガ | 9,800円 | 特製グッズ、設定資料集つき |
| 2000年10月26日 | 平成麻雀荘 (マイク同梱版) | マイクロネット | 6,800円 | |

限定版というくりでは、1999年は2本だけだったが、今年はずでに6タイトルも。キミも買った?



限定版ってお店にはどうなんでしょうね? ついでに売れ行きなんかも聞いてみましょうか

メッセサンオー

株式会社メッセサンオー
コンシューマー仕入担当
稲越 一之

作品に合ってればいいんですけどね

「ア」なんかもそうだったんですけど、みんな限定版を買うんだろうと思ってたら、結構通常版を買う人も多いんですね。ある意味、ちゃんとコンスタントに限定版と通常版とが、うまく分かれて売れてるんですよ。限定版のほうもそこそこ売れてるけど、通常版もそこそこ売れてるっていう感じで。「ラブひな」も「エターナルアルカディア」も、通常版は仕入れても意味ないかなあ……と思ってたんですが、意外とそうじゃなくて。まあ、純粋にゲームを楽しみたい人も、まだちゃんと多いいってことですよ。

——とはいえ、「特別限定版」って、なんかここ半年ぐらいで急に増えたような気がします。いかがですか?

稲越■そうですね。特にセガの自社タイトルでえらい増えてますよね。どうしちゃうんだらうってぐらい(笑)。ただ、そういうのが出て、マイナスになっているのなら、やめたほうがいいと思いますけど、今のところそうでもないですからね。まあ、いいんじゃないでしょうか(笑)。

——お店としてはどうですか? あんなバカデカイものがあると、いろいろ大変なのは? 置き場所とか、店頭のカウンターとか(笑)?

稲越■まあ本音を言えば、デカイものはジャマにもなるし、かさばるし。あまり歓迎できるものでもないのは確かですが、ユーザーさんもどうやって持って帰るんだらうかって(笑)。買って持って帰る者の身にもなれよって(笑)。

——とはいえ、売れるっていうのであれば、ジャマというよりも……

稲越■まあ、商売として考えたなら、売れるのであれば、デカかろうが、かさばろうが、いいじゃん。なら、ちゃんと売ろうよというのはありますけど。でも、最近ソフトもあまり売れない状況が続いて、郊外のお店とか、結構つぶれてるところも多いじゃないですか。

そんな時代を考えると、商売の常識としては、デカイぶん、単価の高い品物売る……というのは、商売の常識に合っていないんじゃないですかね(笑)。

——ユーザーさんの意見はどうですか? 評判とか、不満とか?

稲越■持って帰るのが、ちょっと恥ずかしいぞ(笑)というのは、たまに聞きますね。以前「ときメモ2」の限定版を売るときに、一緒に紙袋も作ってそれに入れて渡してたんですけど、秋葉原いるぶんにはいいんですけど(笑)。ただこれが、電車に乗って地方になっていくほど、そして、家に近くなるほど(笑)、ちょっと恥ずかしくなる……というのはあるようで。「すみません、普通の袋をもう1枚ください」みたいなことは、たまに言われますよ。でも、ちゃんと持って帰るんですよ。みんな袋にしまっただけ(笑)。

——限定版とかは どうですか? 機種ごとに違いがあるとかは?

稲越■まあ、プレステだったら、限定版があると、限定版に買いが集中して、通常版とかなんか全然リピートも入らなければ、注文も入らない——なんて状況がよくありますよ。だからプレステの場合、限定版と通常版の両方あるなら、通常版は避ける形は取ったりします。その点、DCのユーザーは不思議なもので、ゲームができればいい……というユーザーさんも多いのかな? という感じはしますね。

——ところで、限定テレカとかモノを付けてソフトを売っていくという商売の手法を始めたのは、実はメッセサンオーさんなのかな? とも思いますが、最近も今まで通りにやってるんですか?

稲越■最近もやってますよ(笑)。この前もカプコンさんの「ガンズバイク」でやりませんか? って、メーカーさんに言われたんですよ。「CAPCOM VS. SNK」みたいなメジ

やっぱりデカイとかさばって大変?



これもかなりのデカさだったマラカスコントローラ。置くスペースを確保するお店も大変だけど、このサイズのものを持って帰るユーザーも大変?

ヤーなタイトルだとみんなやりたがるんだけど、誰もやらないだらうっていうタイトルで、こういうことをやろうっていうのが、もともと最初の出発点でしたから。カプコンさんにもそう言われて、確かにそうだ。じゃあ、やったるかって(笑)。でね、「ストライダー飛竜」の時もやったんですけど、タイトルがどうだとかはあまり関係ないですよ。喜んでくれるかどうかは別にして、みんなちゃんと買ってってくれるんですね。だから、限定版っていうのは、もともとそういうものかな、とも思います。まあ、ゲームの中には、こいつはゲーム自体が成り立っていないだらう、それ? とか(笑)。ホットケーキセットってなんだそれ? っていうのはありますけど(笑)。まあ、作品に合ってればいいんだと思いますよ。買ったのがCD1枚よりも、やっぱり何か入ったほうがうれしいね。それで売れる本数が違うか? という疑問なんですけど、本当は作品自体のパワーがない……というのが、一番大きい原因なんじゃないかな。

こんな形の限定版も



予約特典でお店がテレカなんかをつけるのはよくあるけど、「デス様」ではパッケージまで作ってしまった(笑)メッセサンオー。さすが!

おなじみ、東京秋葉原の名物店の名パイヤー・稲越さんに、最近の「限定版」流行りについて、聞いてみたぞ。はてさて。

——というわけで、最近「行き過ぎ」とも言える特別限定版の登場に対し、お店のほうはどう感じているのかな? 「ラブひな」の巨大なパッケージの取り扱いなども気になるところ。さて、お店の反応は?

稲越■すごかったですねえ、「ラブひな」のパッケージ(笑)。これからは「ああっ女神様っ」とか「カードキャプターさくら」の……何でしたっけ?

——ホットケーキセット(笑)。

稲越■まあ、「カードキャプターさくら」は、ユーザー層にピッタリとマッチした戦略ということですかねえ(笑)。いや、冗談ですけど。でも、意外にね、「エターナルアルカデ

巨大な「ラブひな」同梱物の中身はコレ!



「箱を開けたくないけど中身を知りたい」との願いの合わせが実現出来たというワザの(笑)、限定版の中身はコレ!……どう?

オマケがついてくるのはうれしいけど、何事もほどほどがカンジン……?

ここ最近、やや乱発しすぎというか、このテの同梱物は本当にユーザーのニーズを考えた結果なのか? と、首をかしげたくなるものも少な

からずある特別限定版。稲越氏が「ウチで(特典でつける)オマケの比重が大きくなっていった時、いったいテレカを売りたいの? ソフトを売り

たいの?」と言われてまして」と話すように、ゲームとグッズ、どちらがオマケなのかわからなくなってしまうようでは元も子もない。例えば今後の新作の体験版やムービーが付くにしろ、それらはあくまでファンへのサービスであって、単品で商品力の

弱いソフトを強引に売りつけるかのような戦略は、あまりあってはほしくないものだ。ま、それだけ最近のソフトは、ソフト単品だけでは、ゲームとしての魅力に欠けてきた——という時代の流れを象徴しているものも少なからずある。みんなはどう?

「PSO」限定版は……



発売中止になった「PSO」の特製4X付き限定版。これは残念?

本編とオマケ、どっちがメイン!



オマケのはずの同梱物がメインにならないように……。ねえ?

次回は……

◎(マルシー)の謎

ゲーム雑誌やグッズなどの目立たない欄外に記載されている©表記。「マルシー」と呼ばれるこの記号は、果たしてどんな機能を果たしているのか? 社名変更をしたばかりのセガの知的財産権部に直撃取材。そこでわかった意外な事実……とは?

4号連続 スペシャル プレゼント!

第2回

1 ドリマガ編集部特製「ウエクサユミコ」先生バージョン
バージョンドリームキャスト



今回はコレ!!
ウエクサユミコ
先生バージョン

キュートなあおいちゃんとぐるぐる、そしてうさぎの描かれたDC。もちろんウエクサ先生描き下ろしの貴重な1台。ファンは見逃すな!!

「いやあ、めでたいっ! ついにドリマガも2周年ッスよ、たいちょう!」
「うむ。これというのも、読者のみなさまのおかげ。ドリームキャストが、いかなる境遇にさらされようと(笑)、セガとDCのある限り、ドリマガは不滅ぢゃ!」
「いやあ、天晴れ(笑)。今週も秘蔵の品を大放ツス!」

超レアでスペシャル 編集部特製ドリームキャスト!

ウエクサユミコ先生バージョン



竹本泉先生バージョン



サムシング吉松先生バージョン



星樹先生バージョン



世界中でたった1台のスペシャルなDCを毎週、週替わりでプレゼントするこの企画! どの先生のバージョンもいいよね? 今週はこの「ウエクサユミコ」先生バージョンだ!

今やレアでスペシャル ドリマガ編集部スペシャル!

2 秘蔵セガサターン+サターンソフト+周辺機器+サターン読者レース本「サターンのゲームは世界いちいい!」セット

もうすぐ21世紀——なんですが、やはり20世紀に多くの名場面を残してくれたセガサターン。いまやレアな存在になりつつあるこいつの新品をドリマガ編集部がドーンと提供しちゃいましょー(笑)!! 新品のサターン本体、周辺機器×1、レアソフト×1、読者レース本(初版本)をセットで毎週1名様にプレゼント。どのソフトと周辺機器の組み合わせが届くかはお楽しみ。まさに秘蔵の逸品!



1名

ここがスペシャル 週替わりサイン色紙! 本誌連載の先生方の描き下ろしサイン色紙がなんと毎週、プレゼントされる!!

各先生方の色紙は、毎週替わります。どれもモチロン描き下ろしばかりだよ。ドリマガにしかできないラインナップなのだ!



サムシング吉松先生

9 どうしてこうなっちゃったのか? ガンバレキャス子! メガドラ兄さん! がんばれセガ!



竹本泉先生

10 今週はみかんでも加わって、にぎやか3人組で。もちろん「うじゃ」もついで(笑)。



ウエクサユミコ先生

11 あおいちゃんの笑顔は、いつでもサイコー! でもうさぎはちょっと迷惑気味?



おおつきべるの先生

12 月イチで連載中のおおつきべるの先生。毎週違うキャラの組み合わせの色紙が!

ここが
スペシャル

各メーカー様よりの秘蔵(お宝)グッズ&コメントも盛りだくさん!

3 「北へ。PhotoMemories」 スペシャルトレカセット 3名



きらきら光る特殊紙に、NOCCHI氏の美しいイラストの印刷されたスペシャルカード! 今回はなんとまとめてプレゼント!! これは見逃さないね!

ハドソン 宣伝部 たべい様より

ドリームキャスト発売2周年おめでとうございます! ということはそろそろホワイトイルミネーションの季節です。北海道は雪が降り始めています。「北へ」の頃は北海道を日帰りしたり、(しかも吹雪いていた……)肺炎になってみたり、泣いてみたりいろいろなことを経験しました。とにかく発売できてよかったです。そしてNOCCHI氏のイラストは何を作っても「いい!」(絶賛)。特にトレカは配って歩きたいくらいですが、制作担当者に止められました。「北へ。PhotoMemories」のスペシャル描き下ろしイラストです。水着です。寒い冬だからこそ水着。堪能してください。

4 「平成麻雀荘」ソフト・「マリオネットハンドラー」ソフト& グッズ・「マリオネットハンドラー2」ソフト 1名



マイクロネット 石崎様 佐藤様より

ドリームキャスト&ドリマガ2周年おめでとうございます! ドリマガさま、ネタの豊富さはいつも圧巻です。これからもその「勢い」応援します!! ここだけの話、私は麻雀を良く知りませんでした。いえ、ゲームはできるのですが、符の計算なんかはさっぱり。でも、今回のプロジェクトで随分勉強しました。麻雀のことなら何でも聞いてください!! 一緒に考えましょう(^_^);(平麻:石崎)
マイクロネット初のDCソフト「マリオネットハンドラー」ですが、実は当時私がハマっていた「ハイパーヨーヨー」が、その元ネタだったりします。あれをどうねじ曲げたらロボット物になるんでしょうねえ……。 (MH2:佐藤)

5 広井王子氏サイン入り「ティゲキグラフィ サクラ」春・夏・秋号セット 2名



季刊で発行されている、サクラファン必携のこのムックを、今回はなんと! 広井王子氏のサイン入り、しかも3冊セットという豪華までプレゼント!

レッドカンパニー 広井王子様より

「ドリームキャストマガジン」2周年おめでとうございます。そろそろドリームキャストのソフトっていい感じですよ。ゲームマシンとしてこなれてきたと思います。

情報誌が氾濫している世の中で、貴誌のようにお客様のニーズを映し出し、そして作り手にテーマを語らせる雑誌は貴重な存在です。これからもお客様と作り手を良い意味でつなぐかけ橋となってください。

6 「首都高バトル2」 オリジナルトミカセット 3名



オリジナルカラー仕様の「RX-7」
と「NSX」の2台をセットにしたプレゼント!
トミカファン必携!

元気 窪田光良様より

「ドリームキャストマガジン」2周年おめでとうございます。「首都高バトル2」の記事の時には「イニシャル〇」チックなイラストを描いていただいたり、貴誌ならではのソフトに対する愛情あふれる誌面作りにはいつも感謝感謝の気持ちでいっぱいです。今後も貴誌の発展を祈りつつ愛読させていただきます。

7 「こみっくパーティー」 マウスパッド 5名



アクアプラス 川上英嗣様より

開発スタッフが言うには、よく開発している最中に当初の予定になかったことをやりたいという願望が次々と出てくるそうです。最初のうちは誘惑を何とか振り切るのですが、いつの間にか積み重なっていくので、どこで折り合いをつけるかが最終的な問題だそうです。って発売時期がまだ「未定」ということの言い訳ではないです(汗)。最後になりましたが、「こみっくパーティー」がドリームキャスト初参入作品となりますので、皆様よろしく願いたします。

発売を心待ちにしてるひと多いかな? 待っているひととき、デスクトップにこんなカワイイマウスパッドはいかが?

8 「トリコロール クライシス」 スペシャルセット 3名



ビクターインタラクティブソフトウェア 小林秀一様より

2年前はよかった。公私ともに充実していたような気がする。しかし、ちょうどそれに陰りが見えてきたのも2年前だった。それも11月9日。そして現在、奇しくも同日に僕の担当した作品「トリコロールクライシス」が発売されるというのも何かの縁だろうか。思えば、自分の苦難の時期もDCと同じ時間を過ごしてきたような気がする。だからまだまだ頑張れると思う。頑張れDC。でないと市中引き回しのうえ死刑。鬼拷問。

発売になったばかりのソフトに予約特典のソフトプレゼント、そしてポストカードもセットのプレゼント! これももう、頑張って試練を乗り越えたい!



たつねこ先生

13 ちょっと色っぴいドリちゃんです。誰だ? メガドラくんがジャマとか言うのは!!



神村幸子先生

14 先週号をお持ちの方は比べてみてね。ちょっとずつポーズが違うのだよ!

応募方法

■応募の決まり■

官製はがきに、下の応募券を1枚切りとって貼り、郵便番号、住所、氏名(ふりがな)、職業、年齢、職業、電話番号を記入の上、希望する番号を1つだけ書いて送ってください。1枚のハガキに2つ以上の番号を書いたり、必要事項が書かれていなかったり、応募券のないものは無効となりますので注意してください。賞品の発表は発送をもって代えさせていただきます。

締め切り
11月24日(金)
消印有効

見本

希望プレゼント
⑨サムシング吉松先生
サイン色紙

- 住所
〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
- 氏名
夢配役子(どりーむきゃすこ)
- 年齢
18歳
- 職業
高校生
- 電話番号
03-5549-1162

応募券

〒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
2周年プレゼント②係

応募券
11月24日号

応募券
11月24日号

これがないと無効だよ!

ドリマガ&ドリームキャスト 2周年記念 4週連続企画

11月は2周年記念月間!!

「たいっちょーっ!!!」「む? ナニよ、ハチ?」「早いモノでドリームキャストも2周年。ドリマガも2周年」「おうよっ」「今回は2周年記念企画第2回として、DCのハードバリエーションを追っていくっすよお!」「なんかスゴイことになっとな」「ええ!」

第2回 ハードの進化とバリエーションで見るDCの2年間

PART 1 ドリームキャスト誕生から各機種限定版総カタログ

今後はドリームキャストのアーキテクチャーを「DCフォーマット」として、PCやAV機器など、多岐にわたって提供していくと発表された2年目のドリームキャスト。この2年のあいだに生み出された、さまざまなドリームキャスト単体としてのバリエーション。それらをここで振り返ろう。

「夢」のハードとして、家庭用ゲーム機で初めてネットワーク機能を標準装備して誕生したドリームキャスト。その設計から完成までに約2年、そして誕生から2年——。その間、他のゲーム機にはないほどに、たくさんのバリエーションが生み出され、ユーザーのみんなを楽しませてきてくれたと言える。DCバリエーションで見る2年の歴史。全5ページで贈ろう。

プロトタイプI
これはドリームキャスト初期のデザイン案のうちの1つ。まさに21世紀のハードを先駆けてる?



イタリアのデザインスタジオが作ったというプロトタイプDCの1つ。「セガは新しいマシンを提案するのだ!」という意気込みを全面に提案。ツノのような部分はコントローラ端子が接続される予定だったみたい?

プロトタイプII
今のDCに近くなってきたけど、ちょっと厚く不恰好? ボディも黒々と...



アメリカのデザイナーから提案されたというプロトタイプDC。従来のゲーム機のスタイルより、パソコンやAV機器と並べてもマッチするよう目指した?

プロトタイプIII
現在の形と最後まで競い合ったというプロトタイプ案。現行モデルと違い、本体上部に三角形のスリットが。



「多くのユーザーに受け入れられるように」と、シンプルで綺麗なスタイルを目指したプロトタイプ。完成間近。

現行ドリームキャスト



●1998年11月27日発売
●19,900円(税別)
(※旧価格29,800円)

最新の業務用ボードをも性能的に凌駕し、作りやすい開発環境と「当時何千円もしたモテムを搭載した」というDC。半年後、約1万円安くなった。

入交社長サイン入りスペシャルモデル
別名「イリキャスト」?



●ドリームキャストパートナーズ限定
●32,290円(※送料・手数料・税込み)

ドリームキャスト発売前夜、セガパートナーズ会員(当時約1万5千人)だけの特典として案内98年10月受付開始10月23日予約締切。上部のフタに入交社長(当時)のサインと所有者の名前を刻んだプレートを贈る。DC不足の折、確実にDCを確保できた話題のモデル。

MAZYORA ドリームキャスト



●限定500台販売(完売)
●1999年夏~●28,500円(税別)

光と角度で色が変わる!

当時日本ペイント社が開発した「見る角度や光の当たり方で色が変わって見える」塗料「MAZYORA(マジョーラ)」。プロライダー平忠彦氏がその塗料を気に入り、自宅のサターンに試し塗りをしたのが誕生のきっかけだった。マジョーラは他のバリエーションも試作品として公開されていた!

マジョーラは他のバリエーションも試作品として公開されていた!



DC発売前夜のTGS'98秋で、参考出展された数々の「マジョーラDC」。そのカッコよさは話題に。

マジョーラは1リットル約8万円もする高価な塗料。この中から「アンドロメダ」と呼ばれる華やかなパープルカラーが製品化。試作品にはツートンカラーもあった。

3 Model;SEAMAN (モデル;シーマン)

- HMV限定500台販売(完売)
- 1999年7月29日発売●オープン価格

白濁色のスケルトンカラーが人気を呼んだ「モデル;シーマン」のバリエーションには、「シーマン」のソフトも同梱されている。



HMVだけで販売された幻の逸品

昨年、「シーマン」の発売日にHMV全店で売り出された幻の限定ハード「モデル;シーマン」。「生まれたての細胞だけが持つ透き通るような美しい白」がイメージされたという乳白色スケルトン「シーマンズ・ジェリー・ホワイト」のカラーリングは、本体だけでなく、コントローラからVMまで施され、発売前から人气的に。そのため、発売時には店頭での整理券によって抽選での販売となった。HMVという店舗での限定販売に踏み切った理由には、「DCをゲームという閉鎖的な世界から飛び出させ、音楽層、非コアゲームユーザーに対し、新しいカタチでの訴求を狙ったため」とのことだった。



4 Hello Kitty ドリームキャスト

- 限定生産
- 1999年11月25日発売
- 34,800円(税別)

国民的なキャラクターとして、女性層にも絶大な人気を誇るハローキティがデザインされた特別限定版は、実はハローキティ25周年を記念して作られた一品。色はスケルトンブルーとスケルトンピンクの2種類が用意された。



薄型キーボードも同梱!

コントローラの端子からVMまで、パッチリスケルトンカラー。やや値段が高いのは、同梱物に(当時)新型の薄型キーボードが付いていたため。これ以外にも、同梱の「ドリームパスポート2」はハローキティの出でくるキティバージョンとなっていたり、ドリマガ2の説明書にもキティが登場する。ゲームソフト「ハローキティのガーデンパニック」も付いていた。

5 Model;SEAMAN Xmas Package (モデル;シーマンクリスマス限定モデル)

- 限定850台
- 1999年12月16日発売 (HMV全24店限定販売)
- 34,800円(税別)

今度はミレニアムレッド

昨年末の「クリスマスシーマン」発売を記念して、HMV全店で限定販売された「モデル;シーマン」第2弾。「シーマン」の生みの親、ピパリウムの斎藤由多加氏自らが、色の調合にまで立ち会ったという「ミレニアムレッド」は、フェラリを彷彿とさせるかのような輝くようなイタリアンレッドでカラーリングされ、グリーンなどのボタンがクリスマスの雰囲気を出す。ちなみに販売台数は店頭での予約販売先着800台と、ネットでの予約50台を合わせた850台が用意された。なお、同梱物として、HMV特製プレミアム音楽CD(「スネークマンショー」桑原茂一プロデュース。「シーマン」の日常狂気の世界)も収録。



6 CODE:Veronica LIMITED BOX (コード:ベロニカ リミテッド・ボックス)

- 限定2000台販売(完売)●2000年2月3日発売
- 34,800円(税別)



どきどきも幻の人気ハードに!

DCオリジナルとして話題をまた「バイオハザード」シリーズ最新作「コード:ベロニカ」の発売記念用に限定生産。赤いクリア版は1800台。

こちらの黒いスケルトンの「S.T.A.R.S.バージョン」は人気も高く、限定200台生産だったので、一部で高値が付く超レア製品になるほどだった。店頭やDダイレクトでの抽選により、希望者に販売。

コントローラもこんな特別版がありました!

ドリームキャスト本体のバリエーションだけでなく、コントローラやVMといった周辺機器の限定モデルいくつか作られているので紹介しよう。でも、ガンとか釣りコンとかの限定モデルって作られてないよね?

「チューチューロケット!」初回限定コントローラ



4人で楽しい「チューチューロケット」(1999年11月1日発売)。この初回限定版としてオレンジスケルトンのコントローラが同梱し、4,800円とお得だった。即完売!

ドリームキャストコントローラ・ミレニアムモデル

セガ社内のプレゼンで人気の高かった4色のスケルトンカラーを「ドリームキャストコントローラ・ミレニアムモデル」として販売。値段は通常版と同じ2,500円(1999年12月16日発売)。同色のVMものちに登場。



今後の予定は?

2年の間に、さまざまな限定バージョンが生産されたDC。現在は、一般販売よりもDダイレクトやポイントバンク交換商品用とその主流は移行しつつあるが、今年の年末にまた限定版がいろいろ出るぞ。要注目だ。



幻の「モデル;シーマン」のものに似ているが、微妙に違うクリアモデル。コントローラとVMで登場。

サクラ大戦コントローラ



「サクラ大戦」コントローラ(1999年11月28日発売)はDダイレクト限定。初回限定版としてオレンジスケルトン・クリア版も用意された。

VMもたくさんバリエーションが!



VMもあつめて「ジョー」「カーバン」(全日本プロレス)版など、いろんなバリエーションが存在する。今後は?

PART 2

ドリームキャストダイレクト&ポイントバンク限定商品にも注目!

ドリームキャストのネット通販「ドリームキャストダイレクト(以下Dダイレクト)」と、ソフトに同封されているポイントをためて限定商品と交換してもらう「ドリームポイントバンク」は、もうみんなにはおなじみだね。DCのレアな限定商品はここが今、最大の発信元なのだ!!



色採りどりの特別仕様カラーリング。Dダイレクトとポイントバンクの商品は、カッコイイものが多いから注目だぞ!

最初の交換商品

一番最初に用意されたDCの特別仕様周辺機器は「ドリームポイントバンク」の交換商品だった。カーボンブラックと迷彩カラーのコントローラとVMはそれぞれ1万個以上が交換(99年3月~)され、品切れとともに新製品にバトンタッチされた。



カーボンブラック

迷彩カラー

カーボンブラックコントローラは引き締まった感じの黒いカラーリングが人気だった。現在は品切れで入手不可。

カーボンブラックと一緒に用意された迷彩カラー仕様。当時としては遊び心も先進的だった。こちらも品切れに。

同色のVMも



最初のポイント交換商品には、コントローラと同じカラーリングのVMも登場。こちらも現在は品切れになった時点で新商品に切り替えられた。

スペシャルモデル

スーパーブラックモデルDC

- Dダイレクト受注生産(7/3~7/17)
- 21,000円(税別)



スーパーブラックの名にふさわしく、スミからスミまで真っ黒。やっぱセガのハードは黒くなきゃ?

今年の7月3日に新装オープンをしたDダイレクト。そのリニューアル記念の目玉商品として用意されたのが、このスーパーブラックモデルドリームキャストだった。当初は限定100台の注文生産(申込者による抽選)だったが、応募者多数のため、約1600台が生産され、希望者に販売された。

限定モデル

パールカラーVMシリーズ

最近の携帯電話などによく使われているパールカラーをあしらった特別仕様カラーVM。各2,800円。生産数量は結構少ないが欲しい人は今なら間に合う。急げ!

8/31 発売



ポイントバンク交換グッズ

特製仕様VMシリーズ

カーボンブラック&迷彩カラーVMに代わって用意されたオリジナルVM(各3500ポイントと交換)。かなりの数が用意されたが、すでに大理石と木目は品切れに!

9月1日~ 交換開始



続々と出る新シリーズ

ここまで見てきたドリームキャストやその周辺機器の特別仕様バリエーションは、今後もDダイレクトやドリームポイントバンクの交換グッズ用に用意される新商品が、一番活発で注目が集まるはずだ。すでにこの秋からは、各種新製品もポイント交換や、新商品の販売が始まっており、たまにDダイレクトのホームページをチェックしておくといいだろう。ちなみに、先週からは注目のシルバーコントローラが販売開始になっている。商品がなくなりしだい販売は締め切られるからお早めに!

シルバータイプも発売中!



11月2日から販売の始まっているシルバーコントローラ。価格は2,800円(税別)。用意されている個数も意外と少ないから品切れに注意! 買いだぞ!

やっぱり起毛コントローラも出るらしい?

次の新商品の有力候補に上がっているのが以前紹介したことのある「起毛」コーティングされたコントローラ。今、今後の情報に要注目だ。手触りも面白いらしい!



コントローラ(木目・大理石・豹柄)シリーズも交換スタートしたよ!



こちらは昨日11月9日からポイントとの交換がスタートした特別仕様コントローラ(各4000ポイントと交換)。色は上のVMと同じタイプ。数は多く用意されているが、VMの品切れ具合をみると、早めに交換したほうがいいかも?



Dダイレクトに次々と新商品を投入している仕掛人の2人、久保店長と竹ちゃんに直撃取材!

この冬は注目の新商品が続々!

この冬以降、Dダイレクトでは、またもや注目の新商品をみんなのために用意しているぞ。今度の新商品は、最近DCでの活躍がめざましい、あのカプコンのロゴが入った特製VMと、先日受注販売されたスーパーブラックDCとペアにもなるピュアブラックVMだ。どちらもカッコイイ!



現在もいろいろなカラーパターンを試して日々研究が続けられているという特別仕様版。今後も注目!

PART 3 **そしてDダイレクトにまたもや新商品が!!**

ドリームキャストとVM、コントローラの新製品が積極的に用意され、ユーザーの間でも人気の高いDダイレクト。今後も実は、いろいろと新商品が用意されているようだ。そのへんに迫ってみるぞ!

カプコンVM

12/22発売
11/21~予約開始



パールカラーVM作成時に社内にも人気の高かったという、濃いブルーをベースにした仕様。これにカプコンのロゴが煌然と輝く。年末年始のカプコンタイトルのデータ管理はコレでキマリだね!

ピュアブラックVM

12/中旬
11/21~予約開始



スーパーブラックDCが買えなかった人でも、これは欲しくなるんじゃない? デザインがカッコ悪いと言われがちなVMも、これならちょっと一味違うよね。価格は2,800円(税別)だ。

フタの中も真っ黒!!

左に広げられているカラーリングサンプルは、今後の特別仕様VMやコントローラ用に用意されたものだが、その中から現在有力視されている今後の新型バリエーションをちょっとだけ教えてもらったぞ。木目、大理石……ときて、現在ほぼ採用が決定しているのが、右のコルク風仕様だとか。その他にも、ただのスケルトンではなく、模様が入った新型スケルトン仕様も検討中。ブラックキーボードも予定しているそうぞ。

Scoop1!! 次はコルク風使用のVM?



大人気につき販売開始とともにすぐに品切れた木目VMと大理石VMに、今度はコルク仕様VMが仲間入り? [Dreamcast]のロゴ部分は焼き印風にと具体的な検討も?

さらにスケルトン模様VMも?



一般的なスケルトン仕様はもう古い! ということで、現在検討されているのが、透明な模様が入った特別なスケルトンタイプの材質だ。こんなVMなら今から楽しみだよ!



11月からあんな商品、こんな商品が目白押しで登場するぞ!!

11月になってから、実はいろいろな新商品が投入されているDダイレクト。まずはまとめて紹介しよう。

ドリコレも予約開始!



11月2日からドリコレの予約も開始しているぞ。価格は2,000円(税別)だ。予約開始は11月20日(金)から!

シルバーコントローラ発売!



11/2~販売開始

左のページでも紹介したとおり、11月2日から、すでにシルバーコントローラが発売されている。なくなる前にゲットせよ!

豹、大理石、木目コントローラと交換!



11/9~ポイント交換開始

こちらでも紹介したとおり、木目、大理石、豹柄のコントローラがポイント交換商品として新登場。待っていた人も多いのでは? 交換はお早めに!

デ・ラ・ジェットセットラジオ



11/9~Tシャツ付き予約開始

21世紀の最初の日(1/1)にキミの家に配送される海外版を日本仕様にして販売する本作はDダイレクト専売だ。オリジナルのTシャツ付きで予約開始!



あのヒットメーカーが作るDダイレクト専売ソフトが登場!!

その名も…… **「セガガガ」!!**

Dダイレクト 専売ソフト

- セガ/ヒットメーカー
- 発売日未定
- 価格未定
- シミュレーションゲーム

最近Dダイレクト専売ソフトもいろいろ出てきているけれど、その秘密兵器にして、超隠し玉がついに姿を現すぞ! その名も「セガガガ」。右のストーリーからすると、今まさに危機にある(笑)セガをキミが救う(?)冗談のような本気のソフト……なのか? 制作は(株)ヒットメーカーと超本気。詳細は次々号のドリマガで!!

STORYをちょっと……

時は近未来。
混迷続くゲーム業界。その中であって、いまだ制覇の夢を果せぬセガは、ついにひとりの少年にその未来を託す奇策に打って出た! その名も極秘プロジェクト「セガガガ」。
セガの全権を与えられ、超ヒット

ゲームの開発を命じられたキミは、果たして与えられた期間内に、ゲーム業界制覇を成し遂げることができるであろうか?
狂乱のゲーム業界を舞台に繰り広げられる、奇想天外、虚々実々の物語……。

続報は次々号で!!



セガ広報の顔として長年表舞台にいた竹ちゃんこと竹崎忠氏。今はDダイレクトの担当として、いろんな展開を企画中。楽しい商品も期待できるぞ。

PART 4

最後にDCのバリエーションの未来を語ってもらいましょう!

ドリームキャストも進化とバリエーションも、まとめてみるとたった2年の間に、ずいぶんといろんな形が誕生してきたよね。最後はその最前線にいる2人と今後の展開と展望をまとめてみたぞ。

れたんですよ。パートナーズ会員だけの限定受注で作って。次は「モデル;シーマン」とかがヒットして、「キティ」や「パイオ」が出てきたんだけど、「キティ」の場合はコンセプトが明確で、インターネット関係の新規ユーザーを狙おうということで、かわいいデザインでネット関係にもコンテンツに接続できるセットを用意したわけですよ。で、「パイオ」もデザインが良くて、すごい人気だったんですけど、お店を巻き込んでの抽選もあったので、いろんなバリエーションのDCが出回りすぎると混乱が起きる…という声も出てきたんですね。それで、ちょうど僕がDダイレクトの担当になったから、セガのネット通販内で、オリジナルカラーの特別バージョンを作してほしい人だけに提供すればいいじゃないか……ってなってきたわけです。その最初の企画が「スーパーブラックDC」だった。

——「チューチューロケット!」では

特製コントローラも同梱されましたが、あのへんは?

久保■あれは作品自体が4人でワイワイ楽しんでほしい……というところから、コントローラがたくさんいるね。それなら、あんまり数は作れないけど、カラーバリエーションのコントローラを作ろうってなって、まずは年末商戦用の特製コントローラに、スケルトンカラーのサンプルを30種類ぐらい作ったんですね。それから4種類がアンケートとミーティングの結果、決まって。それが年末のミレニアムコントローラになったんです。で、その中に入ってなくて、いい色だったオレンジスケルトンを「チューチューロケット!」同梱用にしたんですよ。

——こういう新製品を作る苦労は?

竹崎■いい色の仕上げをするには、実はいつも使っている素材的に安いプラスチックだと使える色が限定されてしまうんですね。これはやってくるうちに勉強したんですけど(笑)。

この色を出すには、ちゃんと高いコストもかかるんですよ。

久保■今後も、メールマガジンを開始してみたり、新製品の企画をたくさん予定していますので。ぜひDダイレクトの新商品にも期待してほしいですね。



Dダイレクトのホームページの顔・久保店長こと久保敏正氏。実は過去のドリームキャストのバリエーション制作の拍子者でもあった事実も。

新製品誕生までにもいろいろと苦労があるんです

——ドリームキャストも2周年を迎えますが、振り返っていかがですか?

竹崎■早いんですよね(笑)。ハードのバリエーションって、最初に入社長のサイン入りハードを作ったんだけど、あれって1000台ぐらい売

11月に入って、いろんな新商品がDダイレクトに登場してきているのは、前のページでちょっとだけ紹介したが、実はまだまだいろいろキャンペーンが目白押しに予定されているのだ。クリスマスキャンペーンも注目だぞ!

キャンペーン1 11/24~12/15 Xmasプレゼント企画スタート!

Dダイレクトで買物をしなくても、期間中にホームページの応募フォーマットに記入して応募すれば、誰でも応募できるうれしいキャンペーンも始まる。賞品はなんと試作された特別仕様版だ。注目!



- 1等 パールカラーDC(仮) どの色のDC本体を賞品として提供するかは、まだ未定だそうだが、1等は上のパールカラーDCのどれか。どれも商品化されていない試作だけに超レアだぞ!
- 2等 オリジナルコントローラ(仮)
- 3等 オリジナルVM(仮)

キャンペーン2 11/24~12/24 Xmas特別イベント実施! +「クリスマスカード」&クリスマス包装付き

11月24日~12月24日まではクリスマスキャンペーンが実施されるぞ。まずは12月7日~25日まで、DC本体に指定のソフトをプラスして購入すると、クリスマスカードとクリスマス包装付きでプレゼントセットしてくれるのだ。しかも特別価格で提供だ。11月16日~12月6日まではネット特集として右の製品とDCをセットで特別価格で。



キャンペーン3 11/24~ カプコンクリスマスフェア

クリスマスキャンペーンの期間中、下のカプコンソフトを購入すると、カプコン特製クリスマスカードとクリスマス包装付きで、12月22日に商品が届くのだ。これから買おうと思ってい人は、こいつは要チェックだぞ!



- 対象ソフト
- このたび画面写真も公開された「スバII X」も、カプコンクリスマスフェアの対象商品となっているぞ。同じ買うなら、こちらの購入がお得。今すぐ予約を!
 - スーパーストリートファイターII X
 - ヴァンパイアクロニクル
 - ねっとdeテニス
 - ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

キャンペーン4 11/9~11/30 サクラフェア開催中! 期間限定でお得な特別価格も!

11月9日から「サクラ大戦」関連商品のキャンペーンも実施中だ。まず品切れ必至のサクラ大戦DCは、11月16日から一般ユーザー向けに予約開始(※ファンクラブ会員は11月10日~15日に先行予約中)。また、「キネマトロン」が10%オフ、サクラ関連ソフト(1、2、大神、花コラ)も期間中は特別価格で販売。



太正浪漫倶楽部の会員ならば、なんと誰よりも早く「サクラ大戦ドリームキャスト」を特別に先行予約できてしまうのだ。期間は11/10~11/15まで。急げ!

キャンペーン5 11/2~ 「ファンタースターオンライン(PSO)」予約中!

諸般の事情で、残念ながら一般店での特別限定版の販売がなくなってしまった「ファンタースターオンライン」。注目のメモリーカード4X特別仕様版は、数量限定ながらDダイレクトで以下の価格にて予約を開始しているぞ。値段もかなりお得だから見逃さない!



- PSO初回版(「ソニックアドベンチャー2」同梱) 6,120円
- メモリーカード4X(PSO版) 4,800円
- PSO初回版+メモリーカード4X(PSO版) 8,820円

その他 Dダイレクト オリジナル受注商品も!

このほか今後、Dダイレクトでは、9月の「サイバークラブ」に続いて、受注限定生産のオリジナルグッズを企画中だとか。このあいだの各分社ウインドブレーカーをはじめ、限定テレカも大人気だったそうだから、今度の限定グッズも楽しみだよね。噂では、前回の「サイバークラブ」に間に合わなかった注目の最新オリジナル商品を用意したいとか。人気のうらら(「スペースチャンネル5」)なども登場するかも? 今後のDダイレクトの続報に注目しよう!





11月2日(木)
11月26日(日)

東京・渋谷のゲームセレクトショップ「ビットツアーズ」とドリマガがタッグを組んで、DC応援キャンペーンを開催中だ。ドリマガ読者だけの特典が満載!

その2
開催中!

こんなお店です!
About "DC SAMIT"

ドリマガ&ビットツアーズでDCをプッシュ

独自の視点でゲームスタイルを提案するビットツアーズと、No.1 DC専門週刊誌である我らがドリマガが「DCサミット特選」ということでDCの名盤16タイトルをセレクトした。これらのソフト、関連グッズ、本などを対象に、力の入った一大キャンペーンを展開している。商品の販売だけでなく、さまざまなイベント企画も用意したぞ。お店に行ける人はもちろん、行けない人でも参加できちゃうので、ぜひ一読あれ!一緒にDCを盛り上げよう。



ドリマガライターのコメントも
DCサミットのコーナーでは、出展タイトルがひととき目立つようにディスプレイされている。これらには、開発者やメーカー、そしてドリマガからの熱いコメントも添えられているぞ。

こんなモノが買えます!
Discount & Special goods

ドリマガ最新号持参で10%オフ

ドリマガ最新号をショップに持参すると、DCサミット出展商品に限り、なんとレジで10%オフになる。もちろん、ビットツアーズ店頭で販売されているドリマガをその場で買ってOKだ。またとない絶好のチャンスをもものにすべし!

11月16日まではこの表紙のドリマガ(つまり、キミの手にあるソレ)をレジに持参しよう!



「セゲいち」も期間限定で買える

DCサミットの開催を記念して、特別に「セガのゲームは世界いちいい!」の本やグッズなども期間限定で販売しちゃう。もちろん、これがドリームキャスト子渋谷初進出だぞ! この機会に、キミの家にもセゲいちをおひとつどうぞですか?

ドリマガと言えば、やっぱり「セゲいち」だね。ということで、我が家にも会える!!



ドリームキャストサミット 特選 DC名盤タイトルリスト

DCサミットでプッシュする16タイトルはコレ!中には、トレカやビデオなどのプレミアムが付いているものもあるとか。詳しくはお店に問い合わせてね。

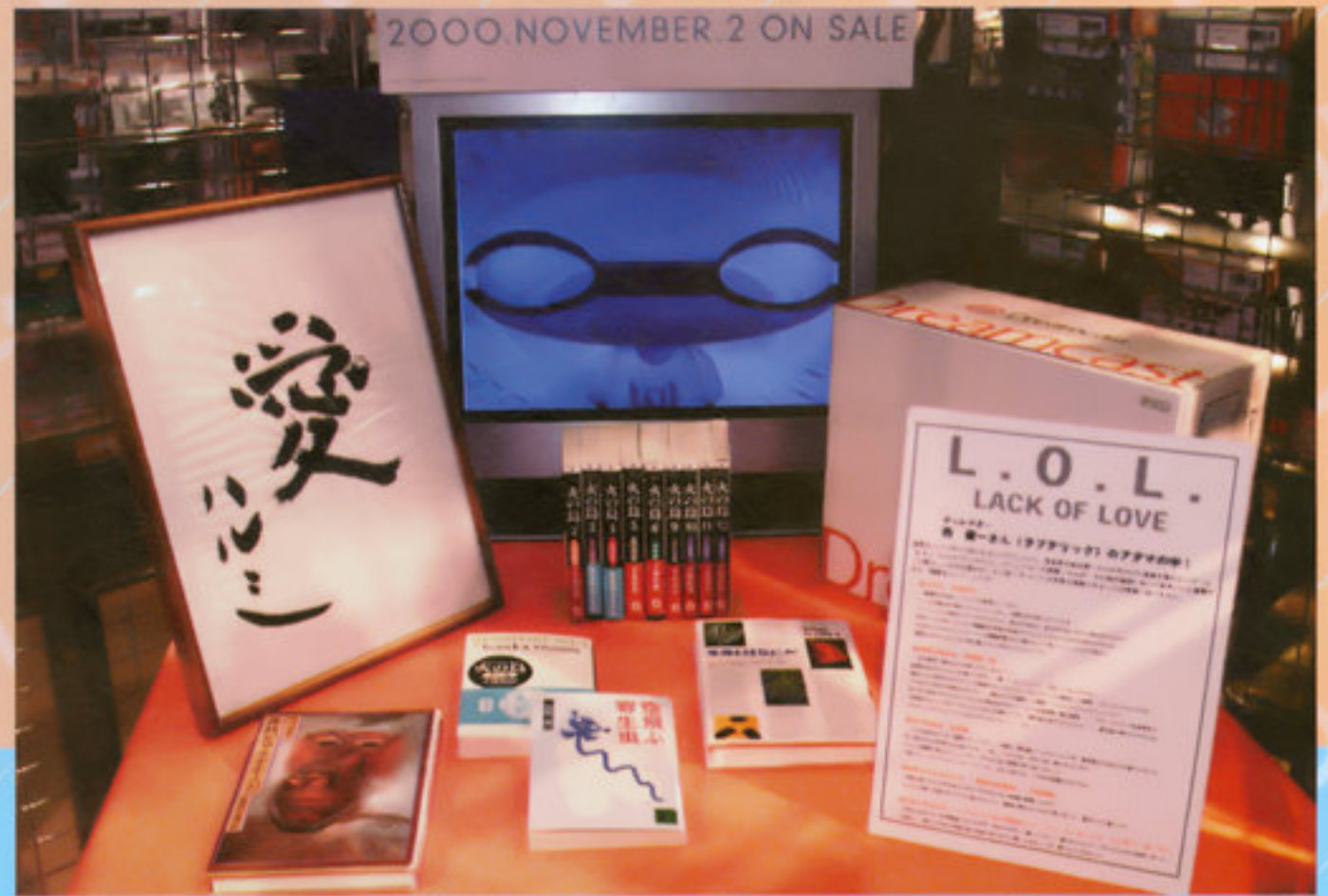
| | | | | | | | |
|---------------------------------------|--------------------------------------|--|--|---|--|---|---------------------------------------|
| クレイジータクシー セガ 〔4,420円〕 | サンバ DE アミーゴ セガ 〔5,480円〕 | シーマン <暴断のベツト> ~2001年対応版~ ビバリウム 〔6,650円〕 | ソウルキャリバー ナムコ 〔5,680円〕 | デスクリムゾン2 ~メラニートの暴壇~ エコー 〔4,420円〕 | 東京バス案内(ガイド) フォーティファイブ 〔5,480円〕 | ミスタードリラー ナムコ 〔4,780円〕 | ROOMANIA#203 セガ 〔5,480円〕 |
| ゴルフしようよ ソフトマックス 〔3,980円〕 | ジェットセットラジオ セガ 〔5,480円〕 | スペースチャンネル5 セガ 〔5,680円〕 | ダビつく ~ダービー馬をつくらう! セガ 〔6,650円〕 | DEAD OR ALIVE 2 テクモ 〔6,650円〕 | BIOHAZARD CODE:Veronica カプコン 〔4,420円〕 | L.O.L ~Lack of Love~ アスキー 〔6,800円〕 | レンタヒーローNo.1 セガ 〔4,420円〕 |

※価格はビットツアーズでの表示価格です。ドリマガを提出すればさらに10%オフになります。

ドリームキャストサミット クリエイター特集 第1弾は「L.O.L.」&西健一氏

11月15日まで店頭で西さんの机が出現

「ビットツアーズ フィーチャー・オブ・クリエイター」と題して、2人のDCゲームクリエイターを大特集。その第1弾が、先日11月2日に「L.O.L.」を発売したばかりのラブデリックの西健一氏だ。今回は、ショップの特設スペースに西氏の「机」を再現し、「L.O.L.」の制作風景を切り取って見せるほか、ご本人によるコメントなども添えられているぞ。15日までの期間限定展示なので、まだ行ってない人は渋谷へ急げ!



参考文献&西氏によるコメントも展示!



「L.O.L.」を制作するにあたり、西氏が参考にしたり、影響を受けたりした代表的な本を5冊展示。すでに絶版となった貴重な書物もあるぞ。これらには下記のような、西氏自身によるコメントも添えられている。来店できる人は、ぜひその目で確かめてクリエイターの想いに触れてみよう。

「L.O.L.」ゲーム紹介

人類が送りこんだ惑星開発ロボット「ハルミ」と「ライフ」と呼ばれる惑星の先住生物(プレイヤー)が繰り広げる、進化と共生の物語。文字情報を極力使わず、鳴き声や動作などで他の生物たちとコミュニケーションする共鳴の物語でもある。



言葉を使わないコミュニケーションが伝わるキモチとは?

「L.O.L.」参考文献

コメントは西氏によるもの

火の鳥 著者:手塚治虫

「普遍的な作品」ってことを参考にしています。ハードが変われば遊べなくなってしまう、消費社会の申し子といえるゲームソフトを制作しているボクたちは、自分の作品を、自分の子供に伝える術を持ちません。何年たっても古くならない普遍的な作品を目指すスピリットみたいなものを学んだかなあ〜。ちなみにうちのスタッフに「これ課題図書だから読みな」と言っても、かなりの確率で無視されましたが、「火の鳥」は読んだ人が多かったみたいです。

空飛ぶ寄生虫 著者:藤田紘一郎

ある意味、藤田さんは変人です。なんと!! お腹の中にサナダムシを飼ってます。(飼ってるというより、共生してるんですね) 最近じゃ小学校のギョウチュウ検査がないそうです。ギョウチュウを駆逐した結果、いなくなったんですね……。でも、すべての存在は有意なはず。人間のエゴで駆除(=排除)しちゃっていいんでしょうか? まだまだ回虫やギョウチュウなどの寄生虫がはびこっている後進国(嫌な言葉!!)では、アトピー性皮膚炎や花粉症がないって知ってました? それと抗菌グッズ!! 悪玉菌を殺すだけじゃなくて、善玉菌も殺すんですよ。そんなことばかりやってるから

ダメなんだって。……ね!?

気の相性学 著者:三枝誠

これは面白かった。絶版になってるらしく教授(坂本龍一氏)からもらった本。整体師の三枝さんが書いた本です。目に見えない&科学では立証できない「気」ってもんが、わかりやすく書かれています。「L.O.L.」に影響もあるんでしょ、ボクの人生に影響がありました(^^) 「気づく」っていう「L.O.L.」のキーワードも、今から思えば、この本の影響なのかなあ〜。

森林がサルを生んだ ~原罪の自然誌~ 著者:河合雅雄

武器を持ったから牙を失ったのか? 牙がないから武器を発明したのか? サルから人間への流れをマクロに捉えることで、普段は見えないものが見えました。面白けど重いです。

生命とはなにか ~バクテリアから惑星まで~ 著者:リン・マーギユリス ドリオン・セーガン

生命とはなにか、科学偏重になりすぎず、わかりやすく(難しいけど……)書かれた本です。ボクはなるほど納得しました。「生命は、人間という形で宇宙が自分自身に投げかけた問いである」この一節にもシビれました。

坂本龍一によるサウンドトラックも発売中!

オリジナルサウンドトラックも早くもリリース。音楽は「L.O.L.」のプロデューサーでもある坂本龍一氏だ。この作品のために書き下ろされた全13曲が収録されている。



「L.O.L.」サウンドトラック
「L.O.L.~LACK OF LOVE」/ワーナーミュージック・ジャパン発売/価格3,059円(税込)



坂本龍一氏から贈られたという自筆の墨書「L.O.L.」コーナーに展示されている。

Coming Soon 11月16日(木)からは第2弾がスタート!

「スペースチャンネル5」&水口哲也氏の特集だ!

そして11月16日(木)からは入れ替わりで水口哲也氏特集を開始! 氏の友人でもあるクリエイター・飯田和敏氏のうららフィギュアなどもディスプレイされる予定だ。水口氏も日頃からよく来店するそうなので、運が良ければお店で会えるかも!?



ビットツアーズがオリジナルで制作した「S.C.5」のTシャツ。水口氏とは、すでにグッズを進んでいるとか!?

みんなで応募してね Events Information

インターネット企画

特別トークライブ開催

独特のセンスでナイスゲームを制作する西氏と水口氏。この2人の個性派クリエイターによるスペシャルな対談に、なんとドリマガ読者を抽選でご招待！プライベートでも仲良しなお2人のこと、きっと貴重なエピソードが聞けるんじゃないかな!?



ラブレリック
西健一氏



ゲイム・アーティスツ
水口哲也氏

締め切り
11月16日(木) 24:00

トークライブ開催日程

日時：11月18日(土)
夕方～夜にかけて
会場：ビットツアーズ
2F特設会場

定員：30人程度
参加資格：
当日、渋谷に直接来られる人
ドリマガ & GAMESPOT/JAPANの読者であること！

※当選者には17日中にこちらから連絡を入れます。

応募の決まり

メールでの応募のみ有効
※メールには指定の件名と必要事項を必ず明記してください

必要事項
①氏名(性別)、②住所、
③電話番号、④年齢、⑤職業、⑥メールアドレス
件名
DCトークライブ参加希望
メール送付先
info@bittours.com

激レア福袋プレゼント!

今回はほかではちょっとお目にかかれないレアなグッズの福袋を用意しちゃいました!! どんなものが入っているかは、ヒ・ミ・ツ。超レアなものも紛れているかも。なので、応募は1人1通のみ。お店までは行けないというキミも、これなら参加OKだよな!



※当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

応募の決まり

メールでの応募のみ有効

※メールには指定の件名と必要事項を必ず明記してください

必要事項

①氏名(性別)、②住所、
③電話番号、④年齢、⑤職業、⑥メールアドレス

件名

DC福袋プレゼント!

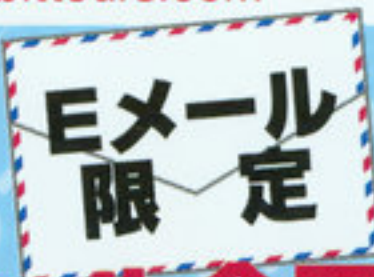
メール送付先

info@bittours.com

キーワード
「ビットドリマガ」

締め切り
11月26日(日) 24:00

どちらもドリマガ
(& GAMESPOT/JAPAN)
読者だけのスペシャル企画



GAMESPOT/JAPAN からも応募できるぞ!

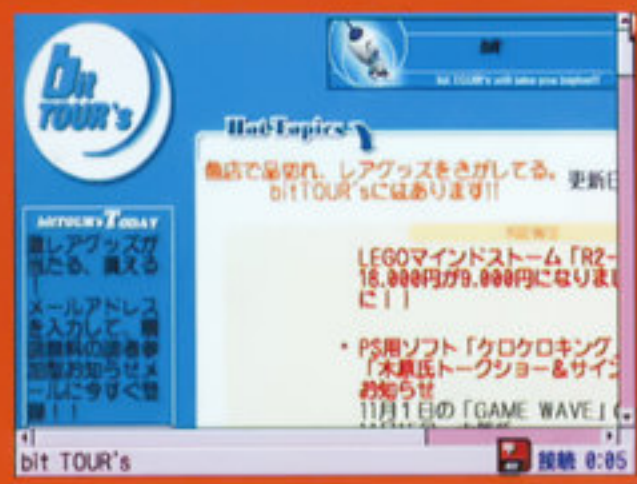
上記2つのインターネット企画や、DCサミットの最新情報は、ゲーム関連情報サイト「GAMESPOT/JAPAN」でも随時掲載されるぞ。トークライブや福袋プレゼントはここからも応募できる(Eメールを利用する点は同じ)ので、ぜひ覗いてほしい。ちなみに、同サイトにはドリマガのホームページもあるのでよろしくね!?



<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

ビットツアーズのホームページともリンク中

お店に直接行けない人も、ビットツアーズホームページに行けば通販や商品予約ができるぞ。今回のDCサミットでは残念ながらネット通販の特典はないが、それとは別に、通常の特典としてソフトのプレミアム付き販売も実施中(例えば「シーマン2001年対応版」では飼育手帳が付いてくる)。こちらも要チェックだ!



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

サミット会場のご案内

営業時間：11:00～21:00(年中無休)
住所：〒150-0042
東京都渋谷区宇田川町16-12
アクセス：東京・JR渋谷駅より
徒歩5分スペイン坂
電話：Tel.03-5457-1180

bit TOUR's



サミットスケジュール

| カレンダー | 名盤 ラインナップ | ドリマガ クーポン | フィーチャー クリエイター |
|--------|--------------|--------------|------------------|
| 2日(木) | | | |
| 3日(金) | | | |
| 4日(土) | | | |
| 5日(日) | | | |
| 6日(月) | | | |
| 7日(火) | | | |
| 8日(水) | | | |
| 9日(木) | | | |
| 10日(金) | | | |
| 11日(土) | | | |
| 12日(日) | | | |
| 13日(月) | | | |
| 14日(火) | | | |
| 15日(水) | | | |
| 16日(木) | | | |
| 17日(金) | | | |
| 18日(土) | | | |
| 19日(日) | | | |
| 20日(月) | | | |
| 21日(火) | | | |
| 22日(水) | | | |
| 23日(木) | | | |
| 24日(金) | | | |
| 25日(土) | | | |
| 26日(日) | | | |

11月17日増刊号
Vol. 37 (今号)
Vol. 38
Vol. 39

L.O.L. (ラブレリック・西氏)
スペーススチャネル5
(ゲイム・アーティスツ・水口氏)

熱いユーザーの声で実現した

HONEY



RAXEL

これがDC版

「ファイティングバイパーズ2」だ!!

アーケード版の登場からすでに近く3年――。常に本誌の移植希望タイトルランキングの上位に入ってきていた「ファイティングバイパーズ2」のDC版がついにベールを脱いだ。2001年1月18日の発売は、このDC版の画面を見れば確信に変わるはずだ!

SPECIAL
ドリマガ
特報
REPORT!

完成度:99%



おっ
待たせ!

FV2

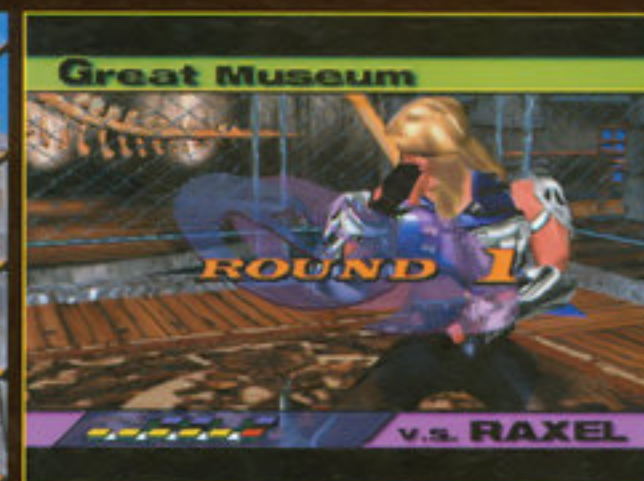
FIGHTING VIPERS 2

ファイティングバイパーズ2

片岡・片桐コンビが語る^秘最新情報!

DC版の最新画像は見ての通り。まったく心配ない完成度を実感させられるのだが、やはりDC版の移植度や、ゲームモードなどが気になる所。そこで本誌取材陣は「ファイティングバ

イパーズ」シリーズの生みの親である片岡・片桐氏の両名に直撃インタビュー! DC版の完成度はもちろん、秘最新情報などを、待たされた3年分まとめて存分に語ってもらったぞ!



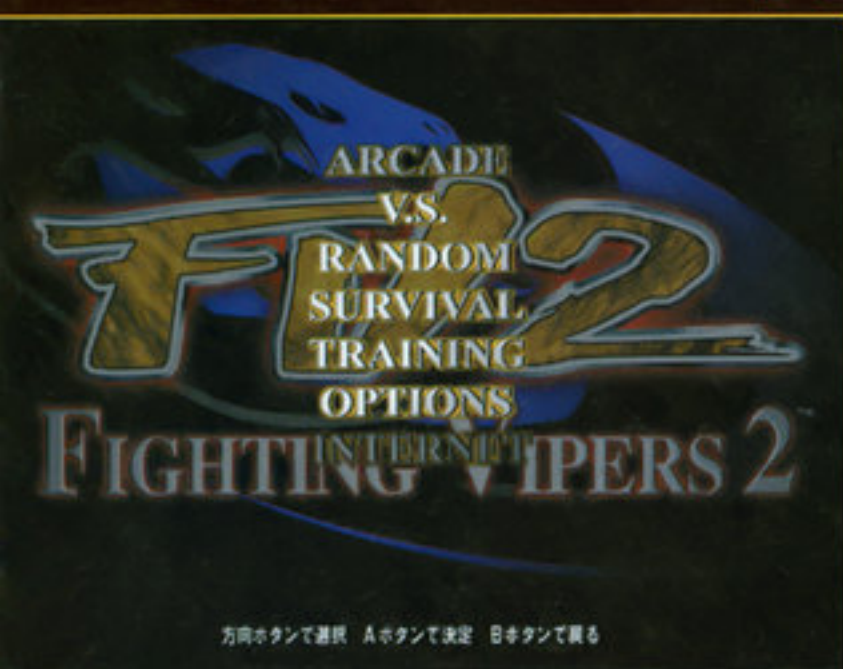
1Pモード時の登場シーンなども完全再現されている(上)。DC版の完成度の高さが画面のスミズミからうかがえる。そしてマル秘情報も?

| GAME DATA | |
|---|-----|
| ●セガ●1月18日発売 | |
| ●5,800円(300ポイント) | |
| 1 | 1~2 |
| ACT (対戦格闘ゲーム) | |
| ホームページアドレス http://www.sega-rd2.com/fv2/ | |
| 対応機 | |
| セガサターン | DC |

みんながコレを待っていた! DC版画面ついに公開!!



ついに発覚! これがDC版の全ゲームモードだ!



これがDC版のモードセレクト画面だ。トレーニング以外には、「完全な新要素」というものは見当たらないのだが、アーケード版にあったランダム・サバイバルモードもしっかりと盛り込まれている。あの興奮が蘇るぞ!

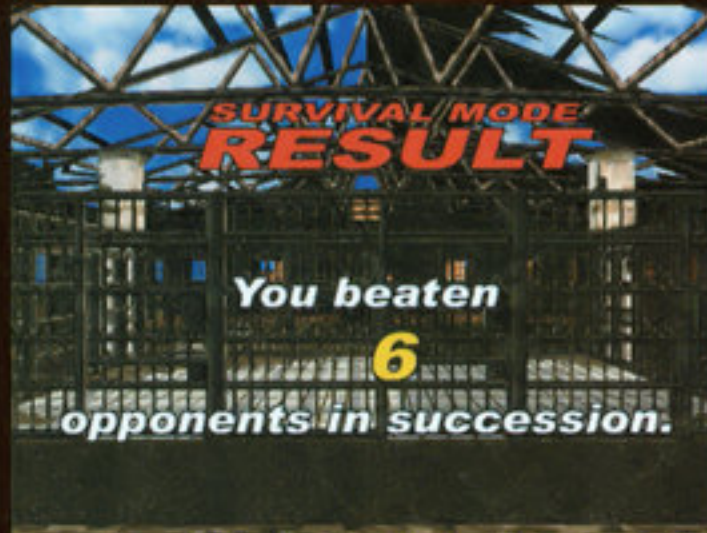
アーケードモードも



アーケードモードはもちろんのこと、ランダムでCPUが登場するランダムモードなども、DC版ではちゃんと組み込まれているようだ。

移植の正式発表以来、今回初めて、DC版に搭載されている全モードが発覚した! まずはCPUと対戦して、最終ボスB.M.を目指すアーケードモード。友だちだけでなく、CPUとも戦えるVSモード。アーケード版にもあったCPUキャラがランダムに出現するランダムモードと、体力の続く限り戦い続けることができるサバイバルモードなども収録。さらにさまざまな状況を設定して、練習できるトレーニングモードなどが用意されている。

サバイバルモードもバッチリ!



アーケード版にもあったサバイバルモードだって搭載されている。対戦だけでなく、1人で楽しめるモードが多いのはうれしい限りだ。

DC版 オリジナルモード1 チームバトルが可能になった!

DC版のモード選択画面には表示されていないが、実はVSモードにはいろいろな対戦パターンが用意されている。その中には1Pと2Pでの対戦を行う通常のモードだけでなく、CPUとCPUを戦わせる観戦モードもある。また、右の写真の通り、複数の人数を選び、勝ち抜きのチーム戦を行うこともできる。このように対戦モード1つとっても、DC版にはいろいろなモードが用意されているようだぞ。



いろんなパターンの対戦も楽しめるこのモード。家庭用ならではの充実ぶりだぞ。

DC版 オリジナルモード2 レスポンスのいいトレーニングモードも

最近の対戦ゲームでは必須のモードとなってきたトレーニングモードも、DC版はしっかりと対応。「ファイティングバイパーズ」シリーズは、キャラクターがアーマーを着て対戦を行うが、このアーマーの有無や技のヒットの仕方によって、状況がすごく変化してくる。このためDC版では、メニュー1つでアーマーの有無を操作できるなど、とにかくレスポンスのいいトレーニングモードを目指した作りになっている。うれしいね。



トレーニングモードもちゃんと練習ができないと意味がない。DC版はその点大丈夫だ。



気になる移植度は……大満足の完成度だぞ!!

さて、もっとも気になるDC版の移植度だが、プレイ感覚はほとんどアーケード版と変わらない状態と言える。特に移植が難しいと言われていたチャーリーのBMX攻撃やスーパーK.O.シーンなども完全再現!! まだ細かい部分での、技の当たり方に違う部分などはあるが、気にならないレベルだったぞ。



背景、グラフィック、操作感覚にいたるまで、DC版はアーケード版を細かいところまで再現!



チャーリーのBMXも完全再現!

背中に背負ったBMXに乗って攻撃したり、移動をするチャーリー。移植をする際、彼の完全再現が難しいのでは?と予想されていたが、モデルだけでなく、技などもしっかり移植されている。全キャラクターがほぼ完璧に移植されているようだぞ。



MODEL3とDC版の違いとは?

MODEL3とDCとでは、実は1フレームの長さが少しだけ違うため、移植の際にこれが影響し、数値上は一緒でも技がほんのコマ単位で連続技になりにくくなったりすることもある。

最終的には絶妙な調整によりアーケード版と遜色ない状態になってるぞ。



DC版の画面と見比べてみると、右のこちらがオリジナルの画面。右のDC版の画面と見比べてみると、右のこちらがオリジナルの画面。



細かく見ればモデルなども多少異なっているらしいが、見劣りはない。内部的な数値の違いとやらもプレイして気にならないレベルだ。

スーパーK.O.の演出もバッチリ!



特定の技でフィニッシュすると一気に2本先取できるスーパーK.O.。ド派手な演出も、よけいなロードもなく完全に再現されているぞ!



「アウトトリガー」の開発状況とかもついでに聞いちゃいましょう!

— 気になるタイトルが目白押し2研! その中核にいる2人のキーパーソンに「ファイティングバイパーズ2」だけでなく、いろいろと聞いちゃいました(笑)。まずは近況からだ。
 片桐 ■ 僕は春からずっと「アウトトリガー」をネットに対応させようとしてます(笑)。やっぱネットは大変ですね。
 — あれはいつ出るんですか?
 片桐 ■ まあ来年の早いうちに。年内は

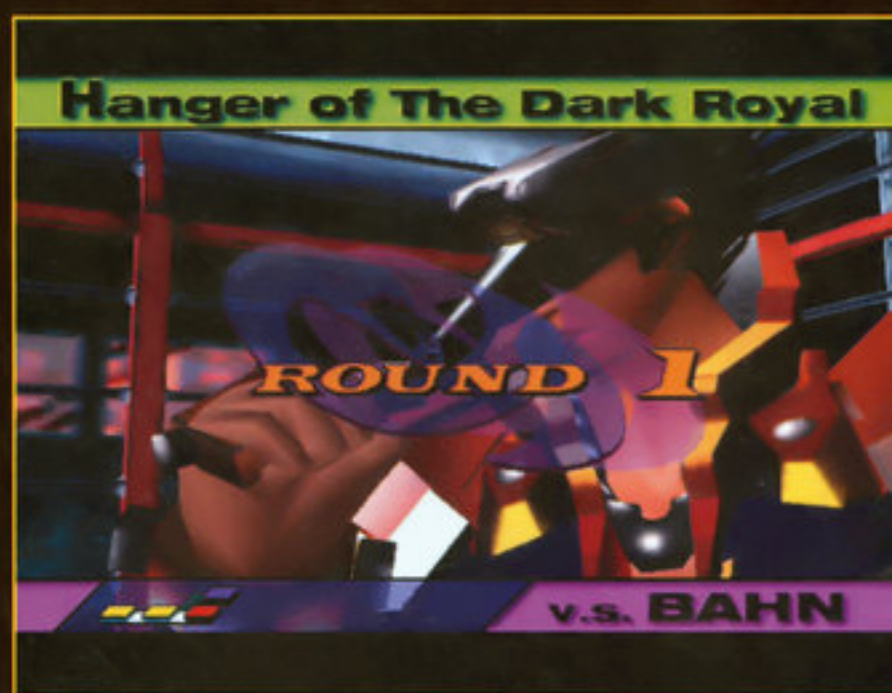
無理っぽいですね。早春までには。
 — 片桐さんのほうは、なんかNAOMI 2のタイトルで忙しそうで? なんのタイトルかは知らないんですが(笑)。
 片桐 ■ なんか忙しいんですよ(笑) 最近、NAOMI 2とかなんですけどね(笑)。
 — NAOMI 2はいかがですか?
 片桐 ■ AMショーで公開されたコロシアムのデモ。「アウトトリガー」のジェイがたくさん出て演舞してましたね。あれ、ラウじゃなくて(笑) ジェイなんですよ。で、その演舞モーションを作ったのは僕なんです。「アウトトリガー」の中距離モデルを使って。
 片桐 ■ んじゃ今度は「400人対戦できる「アウトトリガー」を作ってます」とか思い切って言っちゃってよ(笑)。
 片桐 ■ いやあ、「作りたい」ぐらいはありますけど(笑)。なんか面白い作品ができればいいですよな。
 — で、DC版の「バイパーズ2」なん

ですが、ゴーサインが出たのはいつ?
 片桐 ■ 今年になってからですね。ずっとやりたかったんですけど、2研自体、「シェンムー」とか「シェンムー」とか「シェンムー」とかで(笑)。なかなかそういう余裕がなくて、移植を中々やるのが厳しい状態が続いてたんですけど。そんなときに、開発のメドが立って、始まったわけです。
 — 今はどれぐらいできてます?
 片桐 ■ もう99%ぐらい。あとはチェックと取説とかの作成だけですな。
 — DC版のウリをズバリ!
 片桐 ■ 「バイパーズ2」って、今見るとわりとシンプルな作りですが、既存の格闘ゲームにあるような要素はすべて押さえてありますよな。あと、ウリとしてはトレーニングに関して、敵の挙動とかをすぐに切り替えられたりできますし、アーマー復活や、ダメージの有無や、強さなども遊びながら途中でちゃっちゃと変えられるレスポンスのよいものに仕上がっている、というのもポイントかと。
 — ネット対応ではなにか?
 片桐 ■ インターネットでは、「バイパーズ」のホームページにつないで、技表、隠し要素なんかの閲覧ができるよ



「アウトトリガー」は現在ネット部分で開発中。春には出る?

うになります。そこでどこでもチャットやch@bトークなんかで情報交換してくれたらうれしいですね(笑)。
 — 「完全移植」というお話ですが。本当に完全なんですか(笑)?
 片桐 ■ 「完全」というと、厳しいユー



「パンをテカテカした感じで出そう」とか、エフェクトにこだわったという「バイパーズ2」。

「バイパーズ」シリーズを始め、2研の格闘ゲームのすべてに携わってきた片桐氏。現在はNAOMI 2でナニを?

片桐 大智

DAICHI KATAGIRI

「バイパーズ2」移植実現から広がる2研

さらにQ&A DC版「バイパーズ2」

インタビュー中では片岡・片桐両名の最新作の動向も聞けたけど、ここではさらにDC版「ファイティングバイパーズ2」の気になる部分をいろいろ突っ込んでみたぞ。最後の謎にさらに直撃だ!

Q1 「1」の移植はないんですか?

A1 んー……。ペプシマンも当然いません

サターン版が爆発的に売れた前作。カップリングや隠しモードで入っていないか想像したが、やはり入っていないらしい。当然ペプシマンも登場しないようだ。ちょっと残念かな。



「いやあ、今前作を見ると、結構キツイですよ。ステージとかキャラとか(笑)。だから「1」は記憶の中で残そう」と片岡氏。そうかも?



これがサターン版。移植度はキツかったが、ペプシマンが話題的だった。

Q2 キャラクターやステージのクオリティは?

A2 かなり頑張って作りました

MODEL3 STEP2.0はDC以上にものすごいポリゴンが出せるボードだったという。そこで作られた「ファイティングバイパーズ2」がDC版となったら、かなり見劣りしそうなものだが、画面写真を見る限りはそんな感じを受けない。実は背景に大量に使っていたポリゴン数を抑さえることで、DCでも十分に見栄えのよいものとしたことだ。それでいて背景もちゃんと立体だし、スーパーK.O.の表現もアーケード版と同じだ。かなり頑張っている証拠だね。

ギターでの攻撃を行うラクセルも完全再現。ギターの軌道も、アーケード版と同じように表現されているのがわかる!



モデリングはもちろんのこと、このような複雑なモーションに完全再現されているぞ!



みんながコレを待っていた! DC版画面ついに公開!!



片岡 洋

HIROSHI KATAOKA

「バーチャファイター2」が大ヒットしている中、それとはまったく違う痛快な格闘ゲームとして「ファイティングバイパーズ」をリリース。シリーズのディレクターとしてその後MODEL 3基板で「2」を生み出した片岡氏。ドリームキャスト誕生以来、長く待たれていた移植がついに実現!

ザーさんからは「ここが違うじゃねーか」とか怒られちゃいそうですが(笑)、あらかじめ言うておきますと、MODEL 3とドリームキャストって、1フレームの長さが違うんですよ。これは性能差ということではなく、単純に構造的にそうなってまして、それに起因する若干の違いがあったり、モデルの差による、当たり判定に微妙な差が出てきているのは確かです。この部分を無視して、モードとかをたくさん付けてみるよりも、その差を極力なくすように労力を割けるだけ割いたんです。それだけ完全に近い完成度に

はなってるはずですよ。
 —「バイパーズ2」というゲームを今振り返ってみていかがですか?
 片桐■今やっても正直、めちゃめちゃ面白いですよ。系統的にもいろんなものを作り込んであって、それなりに対応できるようになってるんで。今やってもかなり楽しいです。
 —海外記者は、今のセガは格闘ゲームが少ない。ドリームキャストにサターンで出た「ファイターズメガミックス」みたいなゲームがあるといいよね、という話をしましたが。
 片桐■うーん。とりあえずは「やりた

いね」という感じですかね(苦笑)。ああいうお祭りは楽しいですから。片桐■でも、格闘ってどんどん作るの大変になってきていますからねえ。
 —「バーチャ3」が出てから、他社からもいろいろな対戦格闘ゲームが出ましたけど、そのへんをずっとご覧になってきて、いかがでした?
 片桐■いやあ、いいもの出してますねえって感じです。いや本当に。1人のプレイヤーとしてもいろいろやらせてもらいましたが、これは面白いね、これはやられたね、これはもうちょっとこうしたほうがいいなとかいろいろ考えさせられましたよ。
 —格闘ゲームファンはそこから先の歴史を見てみたいなあと思っていると思うのですが、今後どうですか?
 片桐■どんどん格闘ゲームの最低のラインが上がってて、そう簡単には手を出せないのは確かです。前みたいにポッカンポッカン作るんじゃなくて満を持して作らないと(笑)。今後2研から格闘ゲームが出るとしても、そうなると思いますよ。
 —最後に待ちわびたファンのみなさんに何かメッセージを。
 片桐■まずは大変お待たせしました、



ステージも溶鉱炉や空母など、いろいろと奇抜なものが用意されているのが印象的だった。

と。これはたくさん売って一儲けしようっていうんではなくて(笑)、みなさんの声が原動力でできたものです。ぜひ、プレイしてみてください。片桐■本当に楽しいゲームなんで、ファンだけでなく、やったことない人も、ぜひ触ってほしいですね。
 —ま、21世紀最初に遊ぶ格闘ゲームということで(笑)。
 片岡■最初の格ゲーにしますか(笑)。
 片桐■そうなるといいですね。



「トリガー」のステージは「アクト」のステージと違って、実は、

「『メガミックス』?いやあ、やりたいですねえ(笑)」

格闘伝説再生を2人のキーパーソンが語る!

Q3 ゲームシステムはそのまま?

A3 かなりイケてるシステムかと思えます

アーチャーシステムや相手の攻撃をガードしつつも、反撃に転じられるガード&アタックや、相手の攻撃を無力化し、反撃に転じたり、側面をとったりできる特殊ガードシステム、そして、特定の技でフィニッシュした場合に一気に2本先取り、逆転できるスーパーK.O.など、斬新なシステムがたくさん盛り込まれている「ファイティングバイパーズ2」。これらのゲームシステムに特に変更点はないか、気になるところだが、どうやら片岡氏の話ではもっとも懸念されていたスーパーK.O.の演出もすべて完全に収録されているらしく、ほかのシステムも完全稼働しているようだ。DC版に移植する際に、欠落したゲームシステム的な要素は、いっさいないようだぞ。



きつい連係がきても簡単に反撃できるガード&アタック。初心者にはうれしいシステムだ。

各種設定もバッチリ!



一気に逆転できるスーパーK.O.など、ほかのゲームにはない斬新なシステムも満載。

Q4 隠しキャラや特別版の収録は?

A4 隠しキャラはいます。特別版は……

アーケードで登場したカーンやデルソルなどの隠しキャラクターたちもしっかりと参戦するらしい。それ以外に、もしかしたら……。

イベント限定特別版は?



実は「バイパーズ2」にはイベントで使われたことのある特殊なバージョンが存在する(98年6月5日の「GABBA版」)。これがDC版に入っていないか期待したいところだが、どうやら、DC版には組み込まれないとのこと。少々残念。



こんなヤツらも当然……

「バーチャファイター」のキャラクターたちの技を使うカーンや、奇抜な技を使うルチャの戦士、デルソルなどもDC版ではちゃんと登場するらしいぞ。そのほかは?

発売日まであと2カ月! 今後の続報も熱いぜ!!

緊急発表



デ・ラ・ジェットセットラジオ

PRESENTED BY



「ジェットセットラジオ」のスペシャルバージョンが緊急発表！ 海外版をもとにしたものだが、新ステージや新キャラクターが熱いぞ！



NEW!! SPECIAL
ドリマガ特報
REPORT!

トキョーストリート再び

今年の初夏にアクションフリークたちをうならせた「ジェットセットラジオ」。このたび、海外版を日本語化したバージョンがDダイレクト専売で発売されることとなった。アンテナの高いユーザーはすでにぞろぞろと存在しているが、この海外版はステージが2つと、それに対するエピソードが追加され、大幅にボリュームアップしている。海の向こうでも高く評価されているこのタイトル、21世紀の幕開けを飾るにふさわしい一本だ。

GAME DATA

- セガ●2001年1月1日発売予定
- 5,800円(300ポイント)
- プレイ人数: 1人
- プレイ時間: 1時間
- 年齢制限: 4歳以上

ACT (ストリートアクション)

ホームページアドレス
<http://jet.dricas.ne.jp/>

対応等

- VGA
- 対応
- データ通信

Dダイレクト専売、海外逆輸入版、Tシャツつき。

イッデモ心に音楽ヲ BGMモードつき

うれしいことに、オリジナル版で存在しなかったBGMモードが追加された。スーパーブラザー〜♪も、シー〜ズマジカルガール〜♪もこれでバッチリだ。あとはサントラを熱望!!



モードはガレージから。ラジオには曲名とアーティスト名が表示される。

トキョート



新しいステージを見ると、まったく新規に作られた続編のようだ。これがゲームの中でどのように取り入れられているのか、実に興味深いところ。



「J.G.R」ジェット グライド ラジオ でヨロシク

海外では11月1日に「ジェットグライドラジオ」の名称でリリースされている。評判のほうは上々とのこと。いち早く遊んでみたいという人は、WEBなどでチェックしてみては!? (要海外DC)



ココがアタラシイ!

このバージョンで新規追加された要素は、ここに挙げたとおりだ。これらの要素が、オリジナル版の内容に付加されているという何ともゴージャスな仕様。早くプレイしてみたい!

NEW STAGE

GO TO「グラインドシティ」

今回のバージョンで一番のメダマなのがこの追加ステージ。アメリカの大都市をイメージした「GRIND-CITY」なる街の中に展開する2つのステージがそれだ。情報によれば、かなりトリ

ッキーなステージのようで、オリジナル版をやり込んだ人には特に楽しみな存在になりそうだ。これらのステージがどのあたりのミッションとして組み込まれているのだろうか。

「グラインド」 スクエア

高層ビルの間をグラインドで走れ!

こちらはタイムズスクエアを意識したステージ。ゲーム中最高ビル群の屋上を縦横無尽に飛び回る空中戦のような遊び方ができるストリートだ。その名の通り、鉄線が張り巡らされた上でのグラインドがメインとなるのだろう。



街並みの雰囲気はトリーキョートとはまったく違っている。

「バツタム」 ストリート

住宅の谷間を突っ走れ

ニューヨークのブロンクスをイメージして作られたステージ。いくつものビルが建ち並び、その上をグラインド&エアで移動するというストリートだ。電車の高架も面白そうな存在。



いかにもアメリカチックな街並みが続いている。ビルとビルの間を飛び回れ!

高層ビルの上からエアを決める。高低差があるので落下には注意。

がフタタビ震撼する。

NEW EPISODE コンボとキューブのモノガタリ

上のグラインドシティの追加に伴い、新たにストーリーが設定されている。コンボとキューブがこの街にいた頃の話と、2人がGGに出会うまでのストーリーとミッションが追加されている。六角グループの手はこのアメリカまで伸びている!?



キューブ

11月10日



コンボ

となると、このミッションはやはりこの2人がプレイヤーとなるのだろうか。気になるところ。

NEW CHARACTER イガイな伏兵

今回さらに新たなプレイヤーキャラが登場。あの六角グループの首領・六角ゴウジと、なんとGGのペットだった犬のポッツが登場! そのほか、敵にも「ターバン怪人」「エレキ怪人」などが追加されている。どんな走りやアクションを見せてくれるのか、今から楽しみだ。



六角ゴウジ



ポッツ

2本足で歩くポッツ。ノイズタンクに改造された後遺症か!?

優雅な姿で街を走るゴウジ。彼がストリートを走る目的とは!?

ホシイ人は **11月10日**よりDダイレクトで!

本作は11月10日より予約スタート。今回予約してくる方には特別便で2001年の1月1日にソフトが届く。また、ゲーム中でビートが着ていたシャツをもらった人には特別便で2001年の1月1日にソフトが到着したTシャツをプレゼント。今すぐアクセス!

<http://www.d-direct.ne.jp>

このTシャツ
モラエマス。



ポッツ

「強くなければ生きていけない。愛がなければ生きていく資格がない。」
 (ライリップ・マローウ)

心は熱く、
 表情はクールに。
 それがハードボイルドな
 探偵紳士のポリシー

道を歩けば銃撃戦に出会い、喫茶店に入れば強盗が押し入り、事務所へ戻ればひん死の美少女が縛られている——。本編の主人公・悪行双麻は、そんな不幸の星の下に生まれた男だ。だが、世界有数の探偵である彼は、そのたびに事件を鮮やかに解決してしまう。冷徹に事件を解決する悪行だが、実は心の温かい男でもある。ただ、それを表に出すのが苦手なのだ。そんな不器用で高潔な男の物語を、人は「ハードボイルド」と呼ぶ。

探偵紳士

tanteishinshi DASH!

SPECIAL
 ドリマガ
 特報
 REPORT!

完成度：80%

| GAME DATA | | | |
|---|-----|-------|-----|
| ●アーベル●12月21日発売予定 | | | |
| ●6,800円(360ポイント、初回版・通常版とも) | | | |
| プレイ人数 | 1 | プレイ時間 | 1 |
| ジャンル | ADV | 対応機種 | 9~ |
| ADV (アドベンチャー) | | | |
| ホームページアドレス http://www.abel-jp.com/ | | | |
| 対応等 | | | |
| VGA | 通信 | VM | アプリ |
| 初回限定生産版には特典つき。 | | | |

「探偵紳士」のゲームシステム

3つのモード

さて、今回は「探偵紳士DASH!」のゲームシステムを中心に紹介していくことにしよう。以前も紹介したことなのでご存じかと思うが、この作品は「EVE~burst error~」などを手がけた菅野ひろゆき(旧名・剣乃ゆきひろ)氏の監督作品。菅野氏はシナリオとゲームシステムが密接に結びついたゲームデザインで知られるだけに、本作のゲームシステムにも要注目だぜ。

基本的に、本作は「コマンド選択型」のアドベンチャーゲームだ。普段は画面の下にウィンドウが出て、そこにメッセージが表示される。移動したり、人と話したりする時はコマンドを選択すればいい。……まあ、ほかのアドベンチャーでもおなじみのシステムだな。ただ、要所要所でノベルモードやクリックモードに切り替わったりするところがほかのゲームとは違うところだ。

WINDOW MODE

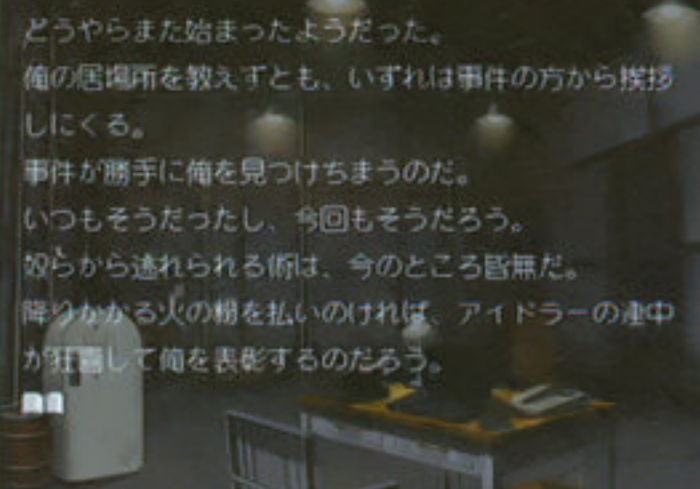


通常はこのモード

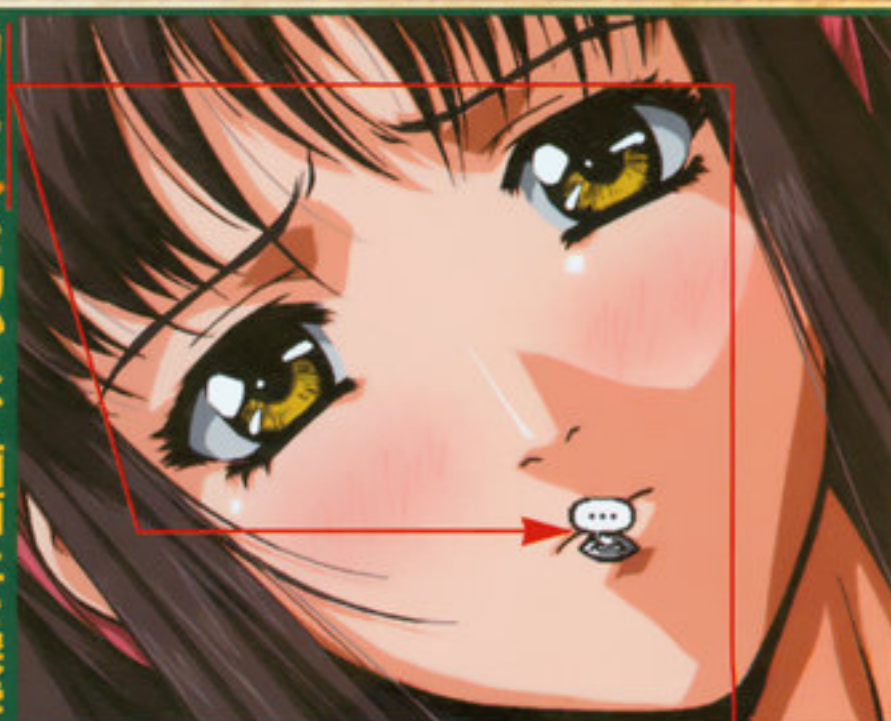
街なかを歩く時など、なにか特別なことが起きない限りはこの「ウィンドウモード」で進んでいく。人物やメッセージに気を取られがちだが、背景にも重要なヒントが隠されていることがあるので、油断しちゃいけないぜ。

ドラマチックな場面は NOVEL MODE ノベル形式の画面に

ドラマチックなシーンになると、「ウィンドウモード」から、画面全体に文章が表示される「ノベルモード」に切り替わる。絵の上に文字がかぶることになるが、もちろん文字を消して絵だけを見ることがもできる。



カーソルを動かして画面上を探索



CLICK MODE

事件の証拠を探したりする時には、カーソルを動かして画面上を探索する「クリックモード」になる。カーソルの場所によってアイコンは変化するぜ。上の画面では美女の口元にアイコンが……。



探偵稼業は時間との戦い

捜査タイムリミットシステム

時間に制約のあるイベントも

特定の時間しか開いていない店や、時間制限のあるイベントもある。時間のロスをなくし、必ず決められた時間内に現場にたどり着くように。



足を使った捜査は探偵の基本。だが時間の経過には気をつけろ!

本作には時間の概念があるから、ぼやぼやしていると事態はどんどん進行していってしまう。事件は悩める探偵を待ってはくれない、というわけだ。しかも、悪行が依頼を受ける(正確に言えば、「悪行が巻き込まれる」)事件には、「解決希望日数」というものが設定されている。それよりも早く事件を解決できれば報酬を多くもらえるし、期限を過ぎると報酬は減ってしまう。いかに効率よく事件を解決できるか。そこがプレイヤーの腕の見せどころだ。

事件番号: 001
見えない夫を捜索せよ

【依頼日】 10月2日
【期間】 8日以内。本日含みあと8日
【報酬額】 180万円
【遅延損害金】 18万円/日遅延
【内容】 行方不明になった御沙月 修一の捜索
【状況】 未解決。

依頼には期限が……

事件の依頼には必ず期限が決められている。手がかりをつかめなかったり、いろいろ寄り道したりしていると期限の日数はすぐに経過してしまう。



事件番号001「見えない夫を捜索せよ」の締切日が過ぎました。遅延損害金18万円が発生することにより、現在の報酬額は162万円です。

期限を守れないと報酬が減額!!

期限を過ぎてしまうと報酬が減額。最悪の場合、タダ働きになることも……。複数の事件を並行して捜査することもできるので、効率よくいこう。

移動するごとに少しずつ時間を消費する

時間はリアルタイムで経過するのではなく、移動するごとに経過していく。一つの場所にとどまっていれば何度コマンドを実行しても時間は経過しないが、歩き回っているとすぐに時間は過ぎてしまう。ただ、事件の手がかりを探するためには街をまめに歩き回らなきゃいけないんだが……。



30分経過

OPTION

オプション画面——ようするにいろんな設定をいじれる画面だな。特筆すべきはキャラクターごとに音声のオン・オフができるところだろう。主人公がしゃべるのが気に食わないという人は、悪行の声だけをオフにすることもできる。熱演している声優たちには少し悪い気もするが……。すまん、意外と気を使う性質なんだ。**キャラクターごとに音声のオン・オフが可能**



そのほかにも、メッセージを自動的に進めてくれる「Auto play」などの機能を設定することが可能。

ミントがVMの中でお手伝い~~~~♪

以前お伝えしたビジュアルメモリ用のミニゲームの詳細が判明したぞ! 「ミントといっしょ。」という名のミニゲームで、ゲーム本編をある程度進めるとビジュアルメモリにダウンロードできるのだ。これは、画面の中でミントがちょこまかと動き回り、時刻に応じて家事をするというもの。ボタンを押せばミントがあなたに話しかけてくれて、選択肢を使った会話もできるよ! 本編のドラマとは全く異なるミントとのラブリーな共同生活を楽しんでね! (って、なんでこんなしゃべり方に…)



~ミントとあなたのめくるめく愛のドラマ~

物語が進むにつれ姿を見せ

悪行に近づく人物は、やはり何らかの形でやっかいな事件にかかわるヤツらばかりだ。彼らが事件を持ち込むから悪行が不幸になるのか、悪行にかかわったから彼らが事件に巻き込まれるのか……。とにかくここではそんな連中を紹介しておくぜ。それと、主要登場人物のキャストがすべて判明した。別表にまとめたので見といてくれ。

CAST

悪行双麻 ……子安武人
 ミント=御剣 ……桑島法子
 神あやめ ……井上喜久子
 綾木麻衣子 ……氷上恭子

神あやめ

Ayame Jin

悪行の元妻で、アイドラークラスCのディテクティブ。つまり、なかなかの腕前を持った探偵ってことだ。1年前に、悪行の前から姿を消している。噂によれば、追っていた事件の犯人と駆け落ちしちまったということだが……。

悪行の元を去った妻 その真意は——?

あやめと悪行の関係

あやめが悪行の元を去ったのは、二人がある事件の捜査にかかわっていた時だ。あやめは、この事件の証拠書類などをすべて持ち去り、以来生死さえも不明の状態になっている。なぜあやめがこんな行動に出たのか、悪行には知るよしもなく、この事件が彼の心の深い傷となっていることは想像に難くない。いったいあやめの身に何が起きたのか？ 物語にあやめが登場する以上、何らかの形で二人は再会するのだろうか……。



【男】……この探偵か？

謎の大男

悪行の前にたびたび現われる大男。筋肉質な身体で、腕力もかなり強そうだ。その眼光の鋭さからは、カタギの人間にはないオーラを感じることが出来る。百戦錬磨の悪行も、尋常でない威圧感を感じて不審に思っているようだ。

悪行の前にたびたび 現われる謎の男

そのほかのメインキャラクター

Souna Agyou

悪行双麻

世界で30人しかいないアイドラークラスAの探偵。事件を呼び寄せる悪運と、超一流の腕前を持ち、さまざまな事件に巻き込まれては自らの手で解決している。

村雨涼子

Ryoko Murasame

かつて起きた殺人事件「海御寺事件」を調べるジャーナリスト。海御寺邸に隠し財宝があることを突き止めた、悪行と一緒に海御寺邸を探さないと持ちかける。

ミント=御剣

Mint Mitsurugi

“メイ=ドROID”と呼ばれる機械仕掛けの少女。あるきっかけで悪行と出会い、ともに暮らすことになる。通常は感情を持たないが、悪行と暮らすうちに感情が芽生えていく。

綾木麻衣子

Maiko Ayagi

表の顔は弁護士。だが、その裏で探偵組織・アイドラーの連絡員をしている。悪行の気を引くためにキャリアウーマン風の格好で現われ、幽霊事件の捜査を依頼してくる。

る重要人物たち

- 村雨涼子 …… 佐久間レイ
- 名波秀一 …… 萩原秀樹
- 名波春香 …… 鈴木真仁
- アッシュ …… 原康義
- デビット西船橋 …… 杉野博臣
- 謎の大男 …… 大塚明夫
- 謎の執事 …… 清川元夢

ゴーストを追う
大学助教授



名波春香

Haruka Nanami

名波秀一の妹。学校に通いながら、ゴースト事件を調査する兄を手伝っているようだ。最近の兄の行動を不審に思い、性格が変わったことを心配している。悪行と出会って何度か話すうちに、悩みを打ち明けられるようになる。

名波秀一

Shuichi Nanami

「海の見える公園」でゴースト事件の科学的調査を行なう大学の教員。名波春香の兄で、いつも一緒に調査をしているが、手がかりは見つかっていないようだ。神経質な性格らしく、悪行が春香と話すのを快く思っていないらしい。

兄の調査を手伝う高校生

神出鬼没の老執事
なにか秘密を握っている!?

謎の執事

一見、ただの老紳士だが、あやめのことを知っているなど、裏の事情に通じている。さまざまな場所で悪行の前に現われては、意味深な言葉を投げかけて去っていく。だが、その正体も目的も全くの謎。なかなかあなどれない老人だな。



【名波】君か……妹にちょっかい出しに来ないでもらいたいな。

ゴースト事件とは?

名波兄妹が調査し、綾木麻衣子が悪行に捜査を依頼してきた“ゴースト事件”。街の噂によれば、海の見える丘公園に夜な夜な幽霊が出現し、死者まで出たということになっているようだ。麻衣子によれば、この幽霊による殺人らしい。だが、この現代にそんな非科学的な事件が起きるとはとても思えない。何か裏があるはずだ——。

悪行を襲う数々の危機。
乗り切れることはできるのか——

そしてすべての謎を
解き明かした時

悪行とミントにはどんな運命が
待ち受けているのか——





第4話 「獣人バドの嘆き」に

登場するサブキャラクターたち

ハンターの手から逃れる逃走劇の中で登場するのは、バドの妹ライザと、その婿のイルド、そして獣人ハンターの隊長、ブーバ。しかし、捕らえられた獣人の仲間を見つけたりと、物語は単なる逃走劇だけでは終わりそうもない。



牢の中には、バドを知る者の姿も、獣人の村の住人たちが?

恐ろしき獣人ハンター ブーバ



多くのハンターたちをしたがえ、獣人狩りの隊長を務める巨漢のハンター。残虐非道で傍若無人な性格の持ち主で、邪魔をするものはたとえ人間であろうとも容赦せず、その振る舞いはほかの獣人ハンターからさえ恐れられるほど。自分の好き放題にできる獣人ハントは、彼にとって生きがいともなっている。

ブーバ様だっ!!

ブーバ
「久しぶりに
大漁の予感がするぜ…」

自称「泣く子もさらに泣き出すと恐れられる」ブーバ。彼により、バドたちほどんな仕打ちを受けるのか?

襲撃に見舞われる夫婦 ライザ&イルド

幼いころに両親をなくし、バドとともに助け合って生きてきた妹、ライザ。その婚約者イルドは、同じくバドの友人で、ライザのためなら死ぬという情熱家。第4話の始まり、村が襲撃されるエピソードは、彼らの結婚式のときに起こり、そのまま逃走することになる。



獣人のおじさん
「ライズとイルド、にあいの夫婦だ。」

ライザとバドは、両親が死んでから12年もの間、ともに暮らしてきた家族。

両親が死んだのはバドが4歳、ライズが2歳だったのう…

ハンターの襲撃が起こるまでは、村の誰もが認める、お似合いの獣人カップルとして結ばれるはずだったが……。

スタートは「ゾルバの村」?

エスカル口地方の東側に位置する、険しい山と深い森に囲まれた、村全体がひとつの家族のように暮らす獣人の村「ゾルバの村」。第4話の物語は、ここから始まることになるようだ。



けわしい山と深い森に囲まれた獣人の村。村全体が1つの家族のように暮らしていた。



「運命の大地」もどんどん変わる!

第1巻で、光を失ったカナンのために、ガブリたちが花を持ち寄るシーンは印象的なエピソードの1つ。このように話が進むたびに、各地でさまざまな変化を見せてく

れた運命の大地には、第2巻でも活発な変化が見られるようだ。そこで、カナンはどうなったかというところ……やりすぎガブリたちのために、菊人形(?)状態に……。



花の山に埋もれるカナンを見て喜ぶガブリ。彼らなりの親切なのだが……。

カナンさんの部屋、見ました?
あの部屋のお花は、ここで買って
持って帰っているようですね。

運命の大地に花屋が登場!? ガブリの財布がガマロってことにも注目。



あちらこちらにゴメス登場!

ゴメスが第5話、第6話に登場することは前々号の紹介どおりだが、今回、第4話にも登場していることが発覚。これで、今までわかっているすべてのエピソードに登場していることになる。意外と出たがりな性格なのかも……。



第2巻からはワーブガブリも使えて便利!



第4話



ラディアに話した内容と同じことを言う。

第5話



ハンマーの名手として、エリシンの手助けを。

第6話



アインのマスターとして、主役格で登場する。



第5話 「勇剣士エリシン」に登場するサブキャラクターたち

エリシンの物語は、さらわれたネフルとアームズとの結婚を阻止する目的で進行する。大剣の達人というアレクス、そしてゴメスとともに、色恋沙汰を混ぜて伊達男たちの冒険が始まるのだ。

第5話に登場する地名としては、モースの森



新大陸の中では知られていない森。重要な木村を目的に発見されつつある。



第5話はアームズによってネフルがさらわれる場面から始まる。



立ち回しはだかるとなるモンスターたち。熾烈な戦いになりそう。

ブラックトウズ「アームズ様は、結婚式の準備で取り込み中だ！」

エスカルロ氏の一人娘 ネフル



年頃で器量よし、両親に従順な性格の、新大陸の大地主、エスカルロ家の一人娘。密かにエリシンに恋い焦がれている。

新大陸にのさばるモンスターたちの親玉、アームズにさらわれる。



俺はネフルと結婚するのだ！

ほれっぽい 占い師見習い カトレア

休業中の占い師。男性の好みはうるさく、うぬほれ屋で世話好きな性格。素敵な奥さんにあこがれる一面もあるが、惚れっぽくて飽きやすい。



赤鼻の純情怪力男

アレクス

普段はゴメスにも劣らない怪力無双の大剣使いだが、好きな女性の前では緊張のあまり口もきけなくなるというシャイな男。赤い鼻がチャームポイントだ。



どうやらエリシンに恋の手ほろろを受けることになるらしいが……



じつはエリシンの大ファンらしい。飽きっぽい性格が出なければいいのだが……



登場するサブキャラクターたちに

発表されている登場キャラクターが少ないアインのシナリオ。その会話内容を見るかぎり、どうやら人造人間のアインは、量産されている可能性も……。今後のシナリオ展開が気になる所だ。

エスカルロの 太っちょガブリ ドンブ

新大陸のある森で、ほかのガブリたちのまとめ役をしている太っちょガブリ。何やら大変な災難に見舞われ、助けを求めている。バントロスが謎の病にふせってしまう原因のようだ。

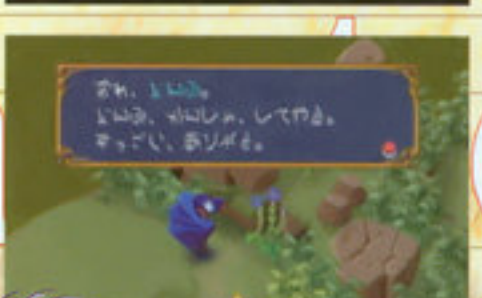


このあたりで、人影を見たという噂が伝わっている。



しかし、ありがとう。誰もアインを大事にしないのに、あなただけは……

エスカルロでもガブリの命令形の言葉遣いは変わらないようだ。



「第2巻」で“魔晶石”はどう変わる？

● エスカルロ地方の魔晶石事情

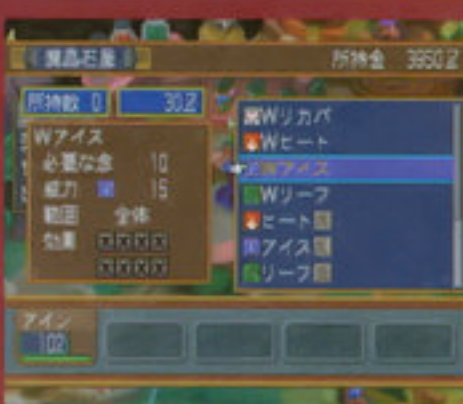
エスカルロ地方では、まだ魔晶石の鉱山は発見されていない。しかし、マデラ鉱山で発掘された魔晶石を現地直送したものを扱う魔晶石屋があるので、供給に困ることはなさそう。



ゴメスの発掘した魔晶石鉱山がここで売られているかも！

● 「W」付き魔晶石販売！

マデラ地方からの直送のわりに、そのラインナップはかなり豪華。お店で普通にWアイスやWリカバなどが販売されている。しかも値段も30ゼニーと、かなりお手ごろ価格で買えるようだ。



お金はかかるが、お店で自由に買えるのはうれしい。

● 特殊効果付きも……

第2巻では、第1巻の第3話後半に、わずかに販売されていた特殊効果をつける魔晶石も販売されている。威力は下がるし、値段も100ゼニーとかなり高価だが、その効果を考えれば持っている価値はあるかもしれない。



魔晶石の属性により、付けられる特殊効果の種類もいろいろあるようだ。

隔月刊RPG「エルドラドゲート」の世界観をバックアップする「週刊ガブリ魂」、略して「ガブコン」。今週はホームページの内容も紹介するぞ。



週刊ガブリ魂 Vol.2

- カブコン
 - 第1巻:発売中、第2巻:12月12日発売、第3巻:2001年2月2日発売予定
 - 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(連作ユニットRPG)
 - 各2,800円(120ポイント)
 - VGA、通信、キーボード対応
- ホームページアドレス
<http://www4.capcom.co.jp/eldorado/>

STAFF VOICE ABOUT ELDORADO GATE #2

プロデューサーが語るキャラクターの魅力

前回に続き、今回もプロデューサーから、本作の主要キャラクターについて語ってもらった。今回は、ダイオス、ラーズンとともに、第2巻に登場する主人公バドも!

(株)カブコン 竹下博信 プロデューサー



サターン版として企画されていた、約4年前から本作の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。



ダイオスについて

この世界を造った神

全能の神。ダイオス教の経典では、「右手で大地を造り左手で「完全なる」人間を造り給う」とありますが、ダイオスそのものが何者かは、この世界では伝説とされています。本当にいたのかどうか、いたとしてもどのような神であったかは謎です。ダイオスについて知ることができるのは、経典によってのみです。わずかな数行のセンテンスと、大いなるいでたちのイラストから、彼の大地と人を創造する様子を思い浮かべてみましょう。この世界の住人になったかのように、ありがたい気持ちになれるかもしれません。(竹下)

ラーズンについて

ラーズンの復活は予言されている?

先ほど、ダイオスが何者かはダイオス教の経典によってのみ知りうると書きました。経典にはラーズンについても一部記述があります。「人間に邪悪を吹き込んだ」「己が身を切り刻み十二支方に投げ鬼神に変えたり」など。それ以外では鬼神像から発するメッセージから、何らかの存在を感じることができます。伝説ではラーズンの復活によって、再びダイオスとの争いになるとありますが、それがなぜ経典にまで記されているのでしょうか。今は多くを明かすことはできませんが、これらの手がかりを元に、皆さんで推察してみてください。(竹下)

バドについて

オープニングでの動きは必見

2巻の中では、エリシンに人気が集まっていますが、個人的にはバドが最もお気に入りです。主人公らしい熱血漢!?だし、妹思いなところも尊敬いたします。俊敏な動きは、オープニングのところで少しですが表現してみましたので、ぜひチェックしてみてください。また、爬虫類を思わせる尻尾にも愛敬があつていい感じだと思つてます。その尻尾ですが、ゲーム上では階段や植物のツタを登る時には尻尾で盾を支えているのです。序盤に背中ではなく、お尻に盾がくっついているように見えるのはそのような設定のためです。(竹下)

やっぱラスボス……なのかな?

神代の頃の伝承は、あまりにもあやふやで、本当に言い伝えどおりの全能、正義の神なのかなはけっこう疑問視。鬼神の魂を受け継ぐゴメスたちにとっては、目下の敵となるわけだし、ラーズンの復活とともに、この世界に現れるのかは期待したいところだけだ。(ドリマガ)

でもじつはこっちが……!?

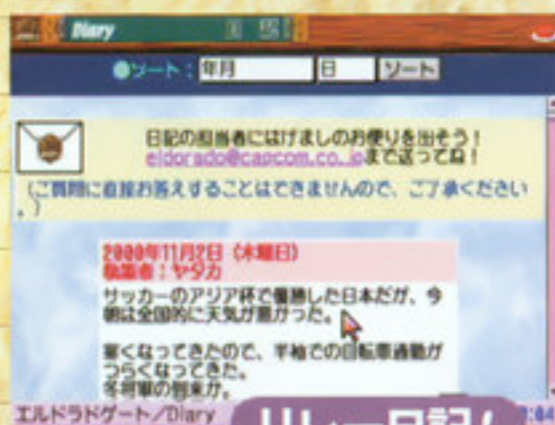
人々に邪心を与えた神というのが、完全なる人間ばかりでは世の中つまらないのでは? と考えると、ラーズンもどれほどの悪党かはわからなくなる。ただし、ダイオスが敵、ラーズンが味方、と考えるのが今のところ正解だろうけど、これも怪しんでおきたい。(ドリマガ)

その“嘆き”の原因とは……?

「嘆き」という言葉には、悲しみに加えて満たされぬ思いのようなものを含む。獣人ゆえに虐げられてきた暗い過去と、これまで妹をずっと世話してきた優しさを持つバド。いかにも精神的にたくましそうなの、彼の“嘆き”の原因とは何か、とても気になるところだ。(ドリマガ)

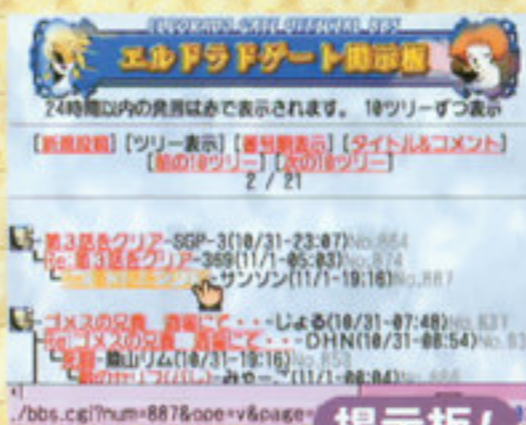
TOPICS 「エルドラドゲート」ホームページ情報

DC、もしくはパソコンからアクセス可能な「エルドラドゲート」ホームページ。ここには、リレー日記や攻略情報、最新情報などが盛りだくさんだ。特に、掲示板ではファンたちの熱い情報交換が繰り広げられている。第2巻のアイテムダウンロードのためにも、DCのネット環境を整えてアクセス!



リレー日記!

開発者によって随時更新される。制作の裏側が見える!



掲示板!

同志と情報交換。アクセスするときはマナーを守ってね。



最新情報や攻略も!

「ガブコン」とホームページでエルドラドゲート情報は完結!

はがき、ぼしゅう! がぶー

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。ハガキに住所、氏名を書いて、右のあて先まで送って、がぶ〜!

〒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



かつての大戦から半世紀—
 アンタリアの地に
 新たなる波乱が巻き起こる!

シラノ
 ニュシアは、ゲインル町の向こう側、大陸の南端にある。
 まずゲインル町へ向かおう。

西風の狂詩曲

The Rhapsody of Zephyr

ラプソディ

PCの本格派RPGの移植作ということで、RPGファンの期待も大きい「西風の狂詩曲」。その大きな特徴の1つが、シミュレーション性の強い、タクティカルなバトルシーンだ。今回は、この戦闘システムと、そこで主人公とともに戦ってくれる仲間たちを紹介していくことにしよう。

SPECIAL
**ドリマガ
 特報**
 REPORT!

GAME DATA

●ソフトマックス●2001年1月25日発売
 ●5,800円(300ポイント)

ボリューム 1 人数 1 年齢制限 未定

RPG (ロールプレイングゲーム)

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

対応等

VGA データ通信

備考 通信のコンテンツは未定です。

重厚にして壮大な物語が織りなされる本格派RPG

この「西風の狂詩曲」は、韓国のソフトマックス社がリリースした大ヒットRPGを、日本向けにリメイク移植した作品だ。親友の裏切りにより14年間を獄中で過ごした主人公シラノが、かつて自分を陥れた者たちへの復讐を誓って脱獄するという、日本のRPGでは見られない骨太なストーリー。17世紀のヨーロッパをモチーフにしたファンタジー世界「アンタリア」を、情感豊かに描き切る緻密なグラフィック。そして、シミュレーションRPGのような感覚でプレイできる、戦術性の高い戦闘システムなどなど、このゲームには、魅力的な要素がたっぷり詰まっている。「韓国製」という部分に、まず興味を引かれてしまう読者も多いと思うが、本作はそういうこととは関係なく、純粋に良質なRPGとして楽しめる作品なのだ。



魅力的なキャラクターが数多く登場する、ストーリー重視型のRPG。自由度が意外に高いというのも魅力だ。



戦闘はこうに、各キャラを細かく操作していくシミュレーション的なものだ。詳しくはP52から解説。

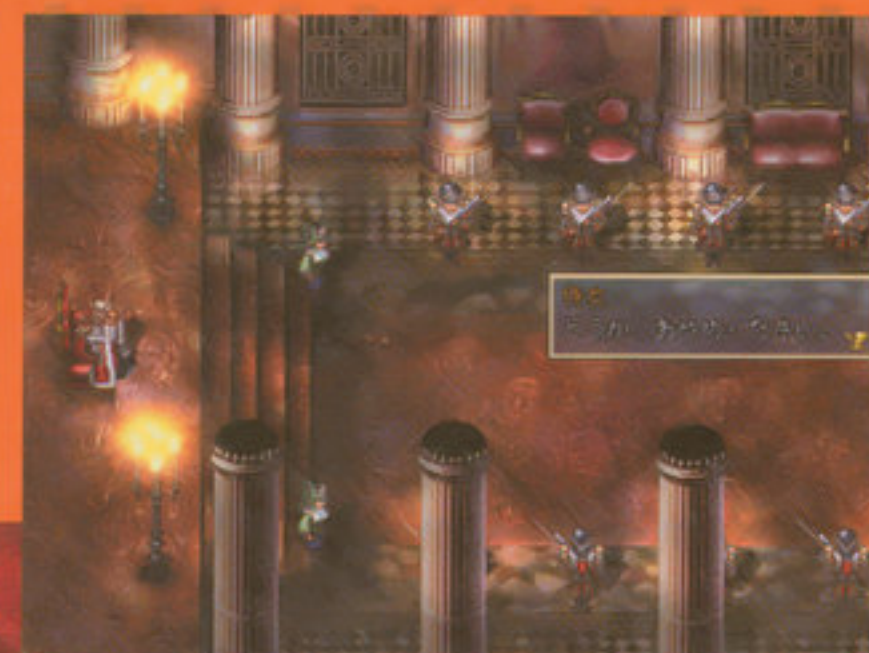
美しいグラフィックで描かれる幻想世界



PCゆずりの、細かく描き込まれたグラフィックも特徴的。DC版にはさらに、PC版にはなかったムービーが多数追加される。

システムも世界観も正統派

「西風」は、非常にオーソドックスなファンタジーRPGだ。もちろん独自性がないという意味ではなく、システムにも物語にも、さまざまな工夫が凝らされているが、ゲームの大枠は、まさに「正統派」なのである。RPGが多様化し、王道型の作品が減っている現在、この内容は貴重。そういう作品を待っていたというRPGファンには、うれしい一作のはずだ。



独自性はあるが、奇をてらっていない。RPGの面白さを、ストレートに味わせる作品だ。

反帝国の旗の下に集う数多くの仲間たち

本作にはシラノの復讐譚という側面があるが、その内容は決して殺伐としたものではなく、むしろ彼の旅は、人々との助け合いの旅であるとさえいえる。その過程で彼は、数多くの仲間を得ていくのだ。さらにシラノの復讐は、結果的に、圧制を敷く帝国への反抗の流れと結びつき、やがて彼は、時代を動かそうという志士たちとともに戦うことになる。ここで紹介するのは、彼の、そうした仲間たちだ。

さまざまな事件を通じて増えていく協力者



実は人助けに積極的で、義理も重んじるシラノ。そんな彼のもとには、頼りになる仲間がたくさん集まってくる。

シラノとともに戦う面々

シラノのパーティは最大4人編成。仲間加入イベントをいくつか超えたあとは、ほぼ常にフルメンバーで行動することになる。ただ、その顔ぶれは、意外と激しく変動するのだ。ここに紹介しているメンバーのほかに、下のゼフィールファルコンの隊長たちがパーティに加わることも多い。



各キャラクターの特徴を生かした戦い方をすることも重要になる。

本編の主人公。名門貴族の出身だが、親友たちに陥れられ、投獄される。それから14年後に脱獄に成功、復讐を胸に行動を始める。

シラノ・バーンスタイン

仲間キャラの加入～クリスの場合

ゲームの序～中盤では、新たな仲間との出会いイベントがひんぱんに起こる。その内容はさまざまなのだが、帝国や権力者との戦いを通じて知り合う、というパターンが多いようだ。クリスの登場イベントは、その典型。反帝国の活動を続ける彼は、帝国と戦うために、シラノのパーティに加わるのだ。



クリスとは、彼が帝国側に監禁された人々を救出しているときに、出会う。このあと、一緒に帝国の要塞に乗り込んでいくことになる。



仲間は、ストーリーを進めていけば、仲間が集まっていくようになっていくのだ。



シルバーナ

シラノの最初の仲間。海賊の親分だったがシラノとの決闘に敗れたため、彼についていくことにする。

クリス

独自に反帝国活動を続けていた少年。自分もゼフィールファルコンに加わりたいと思っている。

エスメラルダ

行き倒れになっていたシラノを救った献身的な女性。その後、とある事件で逆に彼に救われ、仲間になる。

カーナ・ミラノビッチ

第四部隊の隊長で、隊長の中では最年少。明るく快活な、ゼフィールファルコンのムードメーカーだ。拳銃の使い手で、シラノのパーティに加わって行動することが多い。

帝国革命軍“ゼフィールファルコン”

圧制を敷く帝国に立ち向かうレジスタンス組織、それがゼフィールファルコンだ。組織の規模は決して大きくないが、兵士たちはよく統率されているうえ、指揮を執る隊長たちの実力も高いため、その総合的な戦闘力はかなり

のもの。ゲリラ的な戦術で数の不利を補い、帝国を苦しめ続けているのだ。シラノは、やがてこの組織と合流し、ともに戦いを進めていくことになる。ちなみにゼフィールファルコンという組織名は「西風の鷹」を意味している。



メンバー勢ぞろい。彼らとは、ひんぱんに顔を合わせることになる。

レオナルド・デ・メディチ

第一部隊隊長にして、革命軍の中心的存在。正義感が強い。帝国に囚われた仲間たちを救うために監獄を襲撃した際、シラノの脱獄を手助けた。

イザベル・リプニッツ

第二部隊隊長で、槍の使い手。規律に厳しいタイプで、大らかな人物の多い革命軍の引き締め役となっている。



リデル・ハード

第三部隊隊長で、メディチの弟分。猪突猛進型の武人で、性格も荒っぽい。常に最前線で戦い続けている。槍の使い手。

クラウジビッツ

ゼフィールファルコンの組織運営と作戦立案を行う軍師。若いながら優れた戦略家で、組織外の人間からも、賢者として一目置かれている。



さまざまな戦術と攻撃を楽しめるバトルシーン

本作の戦闘は、マス目で区切られたフィールド上で、各キャラクターが移動&攻撃を行っていくというシミュレーション的なもの。方向の概念がある(側面攻撃や背面攻撃が有利になる)など、なかなか本格的な内容になっているのだ。そのうえ攻撃方法も、通常攻撃、魔法、必殺技など非常に多彩に用意されており、その使い分けも重要となる。ここでは、それらのうちの、通常攻撃と魔法にスポットを当てて紹介していこう。

位置決めが重要となる
タクティカルバトル



通常攻撃では側面や背面を取ることが、魔法や必殺技では、多くの敵を攻撃範囲に入れていくことが重要。写真は、移動→魔法の効果範囲指定→魔法実行という流れを撮ったものだ。

XP(気力)とMP(魔力)の違い

本作には、MPのほかにXPというパラメータが存在する。これはキャラの気力を表す数値で、戦闘を重ねることで上がり、一定以上になると必殺技を使うことが可能となるのだ。XPは必殺技を使っても減ることはないが、100%に達してしばらくすると、自動的に0に戻ってしまう。

XPは、攻撃力や防御力にも影響を及ぼす。しかし、高い状態を保つのは不可能だ。

バトルフィールドの多彩さにも注目

通常のフィールドがそのまま戦場に!

「西風」では、敵とエンカウントすると、そのときシラノがいる場所が、そのままバトルフィールドとなる。したがって、そのバリエーションは事実上、無限大。障害物の多い場所や、移動経路が制限される細い道など、さまざまなフィールドでの戦闘を楽しめるのだ。フィールドの状態に応じて、戦い方も変えていく必要があるということは、いうまでもないだろう。



移動フィールドと戦闘フィールドが同一なので、戦闘ごとに地形は変化。非常に戦いづらい場所での戦闘を強いられる場合もある。戦場画面切替型のRPGでは味わえないスリリングさがあるのだ。

「西風」を日本に最初に紹介したのは、PCゲーム界の雄、日本ファルコムだ。彼らが「西風」の何に惹かれて移植を決めたのかは、DCユーザーにとっても興味のあるところ。そこで、そうした疑問を、ストレートにファルコムにぶつけてみたのだ。

「西風」インプレッション! 本作を日本で最初に 見出した日本ファルコムの

Q 韓国のソフトを移植しようと考えた、最初のきっかけを教えてください。

A 当社のソフトは、ほとんどが韓国・台湾で発売されており、大変高い人気を得ています。当社ソフトが、これらの国で受け入れられたということは、逆に向こうの作品に、日本でも売れるものがあるのではないかと考えたのが最初です。最初から「西風」にしぼっていたわけではなく、いろいろなタイトルを検討していました。

Q 数あるソフトのなかで「西風」を選んだ理由は、どこにあるのですか?

A 主な理由は、以下の4つです。
①ソフトマックスが、当社の考え方に賛同してくれるメーカーで、日本向けに、作品に変更を加えることを了承してもらえた。
②当社作品の中に溶け込め、かつ、その中で主張できる個性があった。
③本国(韓国)で最高レベルのヒット作だった。

④日本のPCゲーム専門家の目から見ても、良質といえるレベルの作品だった。

Q 移植に当たって変更したのは、具体的にはどのあたりですか?

A ビジュアルは言うに及ばず、システムからシナリオまで、すべてです。操作性の改善、シナリオの整合性の修正、ゲームバランスの再調整、プログラムの高速化など、具体的に数え上げていったら、きりがなくらいです。もちろん、すべての点で「日本向け」ということを意識していました。膨大な修正の結果、3カ月で完成させる予定だったのに、1年もかかってしまいました。それでも十分ではなかったと考えています。

Q 「西風」の魅力は、どこにあると考えていますか?

A 日本作品ではあまり見られない主人公の設定や、シリアスなストーリー展開、そして画面のインパクトでしょう。あとは、日

本人ではなかなか出せない、エキゾチックなムードでしょうか。異国情緒が感じられる作品は貴重だと思います。

Q 今後、アジア系の作品を移植する予定はありますか?

A 現時点では、予定があるともないともいえませんが、良い作品であれば出していきたいと考えておりますし、有力な作品へのオファーは続けております。

Q アジアのゲームシーンを、どのようにとらえていますか?

A 韓国は日本色が、台湾はアメリカ色が強い、という色分けができていように感じます。韓国はネットワークゲームが主流なので、当社作品のような非ネットワーク系ゲームが、今後どのように受け止められていくのか、興味があります。技術的には日本と同等がそれ以上で、日本を超える可能性を持っていると思います。(回答:日本ファルコム広報)

魔法攻撃 ----- 種類も効果も多彩! 美しいエフェクトも魅力

魔法は、火炎、氷寒、雷撃、暗黒、神聖、補助の6属性に分類される。属性には強弱関係があり、それをうまく利用できるかどうか、魔法攻撃の最大のポイントとなるのだ。種類も豊富で、同じ属性のなかにも、効果範囲などが異なる攻撃魔法が数多く存在。もちろん、その使い分けも重要となる。

属性が重要なポイント



敵は、何らかの属性を持っていることが多いので、それに対して強い魔法を選んでいければ、戦闘を有利に進めていくことができる。

属性の強弱関係

属性の強弱関係は、右のとおり。神聖、暗黒と火、氷、雷の間に、強弱関係はない。また補助属性には、そもそも直接攻撃効果を持つ魔法が存在しない。



いうまでもなく、魔法のエフェクトは種類ごとに異なる。高位魔法のエフェクトは、もっと派手。現段階でお見せできないのが残念なほどだ。

武器攻撃 ----- 一般的なRPG以上に武器の使い分けが重要になる

武器には、剣、槍、銃、杖の4種類があり、その使い分けが、まず重要になる。さらに本作の武器は、使っているうちに壊れてしまうことがあるので、それを防ぐ戦略も大切。武器には、耐久度や防御力というパラメータが設定されており、これらが低い武器は壊れやすいので、たとえば長く武器の修理ができなさそうなきときは、攻撃力が低くても耐久度が高い武器を使うようにする、といった配慮が必要になってくるのだ。



攻撃魔法が豊富

いわゆる武器攻撃にもいくつかの種類があるというのも、本作の特徴。武器と同様、これもうまく使い分けていきたい。

複数武器を装備可能

予備武器を装備しておけば、ターンを消費せずに武器を持ち替えられる。相手との距離などに応じて使い分けていくのだ。



使い分けの具体例

本作では、攻撃力は高いが耐久度は低い、という武器が多い。だから、普段は耐久力の高い武器を使い、最強の武器はボス戦などで使う、というのが基本的な使い分け方となる。



いつも攻撃力が最強の武器を使う、というわけにはいかないのだ。

DC版のベースとなったファルコム版「西風」

DC版のベースとなっているのは、韓国のオリジナル版ではなく、このファルコム版「西風」だ。昨年の発売当時「ファルコムの海外プロデュース作品」ということで話題になった本作は、左ページでも触れられているとおり、日本向けの変更が徹底

的に行われている。そのため、日本のPCユーザー、ひいてはDCユーザーにも、まったく違和感なく受け入れられる内容に仕上がっているのだ。遊びやすさを考慮してか、パッケージに、攻略本的な内容の冊子が同梱されているというのも面白い。

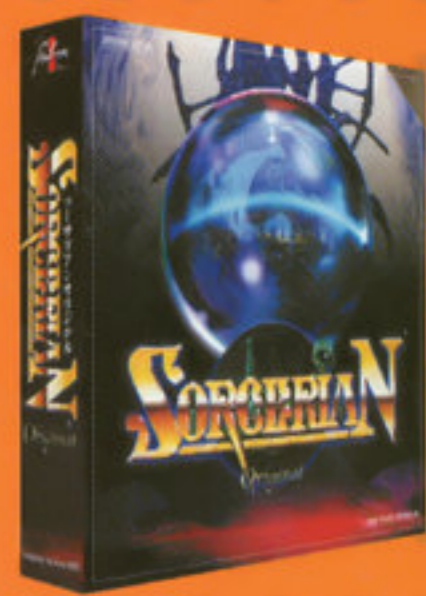


移植作品としては、異例ともいえるほどの変更、改良が加えられているのである。

DC版は、このファルコム版にさらなる改良を加えたものになるが、基本的な内容は同一であるといっている。

ファルコムの最新作は伝説の作品のWindows版!

最後に、日本ファルコムの最新作を紹介しておこう。そのタイトルは「ソーサリアン オリジナル」。同社が10年以上前にリリースし、いまなお熱狂的支持を得ているアクションRPG「ソーサリアン」のWindows版だ。DCでビクターから発売されている「ソーサリアン〜七星魔法の使徒〜」も同コンセプトの作品なのだが「七星〜」が多分にオリジナル以外の要素を含んでいたのに対し、「オリジナル」はその名のとおり、もとの「ソーサリアン」を忠実に移植している点に特徴があるのだ。



15本の短編シナリオの集合体という、特徴的な構成の作品だ。

Present

ここで紹介した「ソーサリアンオリジナル」のCD-ROM版を、3名様にプレゼント! 官製はがきにあなたの住所、電話番号、氏名、年齢、職業を明記の上、ドリマガ編集部「ソーサリアンプレゼント」係まで応募してください。なおあて先は弊誌アンケートハガキを参照のこと。締め切りは11月末日。当選は発送をもってかえさせていただきます。

【CD-ROM版】 OS:Windows98/95日本語版 CPU:Pentium/100MHz以上 (Pentium/166以上推奨) メモリ:16MB以上 (32MB以上推奨) HDD空き容量:標準インストール180MB、最大インストール500MB CD-ROMドライブ:4倍速以上 ディスプレイ:640x480、HighColor表示可能なもの サウンド:DirectSoundに対応したPCM音源
【DVD-ROM版】 OS:Windows98日本語版 CPU:Pentium/200MHz以上 (Pentium II /233以上推奨) メモリ:32MB以上 (64MB以上推奨) HDD空き容量:標準インストール180MB、最大インストール500MB DVD-ROMドライブ:2倍速以上 (Windows98で動作するもの) ディスプレイ:640x480、HighColor表示可能なもの サウンド:DirectSoundに対応したPCM音源
 ※本製品はDirectX5を使用しています。CD-ROM版とDVD-ROM版のゲーム内容は同じです。

【CD-ROM版】 OS:Windows98/95日本語版専用 (Windows2000/Me日本語版対応) CPU:Pentium/200MHz以上 (Pentium II /233MHz以上推奨) メモリ:32MB以上 (64MB以上推奨) HDD空き容量:40MB以上 (標準) /560MB以上 (最大) ディスクドライブ:CD-ROMドライブ4倍速以上 ディスプレイ:640x480、256色以上表示可能なもの サウンド:DirectSoundに対応したPCM音源 (22kHz WAVE [BGM・効果音]) メディア:CD-ROM 1枚
【DVD-ROM版】 OS:Windows98日本語版専用 (Windows2000/Me日本語版対応) CPU:Pentium II /266MHz以上 (Pentium III /300MHz以上推奨) メモリ:32MB以上 (64MB以上推奨) HDD空き容量:40MB以上 (標準) /1.2GB以上 (最大) ディスクドライブ:DVD-ROMドライブ2倍速以上 ディスプレイ:640x480、256色以上表示可能なもの サウンド:DirectSoundに対応したPCM音源 (44.1kHz WAVE [BGM] /22kHz WAVE [効果音]) メディア:DVD-ROM 1枚
 ※本製品はDirectX7.0aを使用しております。すでにDirectX5以降をお使いの場合でも問題なくご利用いただけます。
 ※Windows2000では機種によって動作しない場合があります。その場合はWindows98でプレイしてください。

フルデジタル アニメーション



速水 鉄

士官学校きつてのエリートであり、卒業後は技術開発本部においてグランパスの開発に参加。その完成に大きな貢献を果たすが、ある事件で心に深い傷を負い「青」を脱退する。



流浪の果てに海上都市「新世界」へと流れ着き、サルベージを生業として暮らしている。



深海の底に眠る遺産とは？

CC5



CHECK フルデジタルアニメーション『青の6号』 従来のセルアニメでは表現できなかった演出

小澤さとるが1960年代に描いた海洋冒険コミック『青の6号』。この作品を当時は純粋なファンであった現在の新進気鋭クリエイターたちが、30年以上の歳月を経て最新デジタル技術を使い新たな物語として甦らせた。制作過程にフィルムを使用せず、潜水艦や生体兵器などは3D、キャラクターには2DのCGが用いられ、3Dと2Dの融合が見事に図られている。全4巻が発売され大ヒットを記録中。



DC版でも3Dと2Dの融合したムービーが見られる。

SPECIAL
ドリマガ
特報
REPORT!

| GAME DATA | | | |
|---|---------|-------|-----|
| ●セガ●12月7日発売 | | | |
| ●5,800円(300ポイント) | | | |
| プレイ人数 | 1 | プレイ時間 | 28~ |
| ADV (海洋サルベージアドベンチャー) | | | |
| ホームページアドレス http://www.sega.co.jp/ | | | |
| 対応等 | | | |
| VGR | おまかせパック | データ通信 | |
| ※VMブロック数は暫定のものです。 | | | |

1960年代に描かれた海洋冒険コミックを原作に、豪華精鋭スタッフたちが結集し、大胆なアレンジと最新のデジタル技術を駆使して甦らせたOVA版『青の6号』。そしてこのDC版「歳月不待人」では、OVA版以前のエピソードが描かれていく。心に深い傷を負い「青」を脱退した主人公、速水の空白の時間が今ここに明かされる。

伊賀

青の6号の艦長。X号に関する騒乱の鎮圧およびX号の確保のため新世界に寄港する。



『青の6号』のDC版がついに浮上!

速水の失われた時間を埋める ゲームオリジナルストーリー

OVA版では、速水が脱退していた「青」に復帰するところから物語が始まるが、DC版では「青」脱退から復帰までの期間が明らかにされる。つまりDC版は、速水の過去を知るためのオリジナルストーリーとなっているのだ。そこでは、速水のパートナーとなる蘭芳(ランファ)や元章(ユンジン)、そして謎の美しき女性、春玉(チュンユウ)や海上都市・新世界に住まう人々など、DC版オリジナルキャラクターとの交流がゲーム中で語られる。

天外孤独の身となった蘭芳。速水のもとへ押しつけるようにして彼のパートナーとなる。



へへへ、来ちゃった。セーレがないと、ハセミ、困るでしょ。……それと、大事な相棒もね!

STORY ゲームストーリー

「青」創始者の1人で忌まわしき反逆者であるゾーンダイク。彼が仕掛けた全地球規模の気候変化(ゾーンダイク動乱)により、多くの大陸と都市は海中へと没してしまう。文明は停滞を余儀なくされるが、それでも人は生きていかなければならなかった。以前シンガポールのあった海域には海上都市「新世界」が生まれ、そこは動乱前の人類が暮らした在りし日の世界に最も近づいた場所といえた。そこへ流れ着いた速水鉄は心の傷を癒すあてもないまま、サルベージを生業としつつ、新世界に根をおろしかけていた。だが、運命はふたたび彼を時代の渦中へと誘っていく。謎の原潜X号をめぐる数々の事件が発生し、これを鎮めるため青の6号が新世界へと寄港したのだ。そして、これを追ってゾーンダイクの陣営も新世界へと迫っていた。



ベルグ

ゾーンダイクが生み出した獣人の1人。青の6号を追って、「幽霊戦艦」で新世界へと近づきつつある。

Key Word 青のX号

「青」への所属予定原潜

小国シンガポールが国力を注ぎ開発した、原子力潜水艦「グラン・ノーヴァ」の開発名称。すでに「青」への合流が決まっていたが、「青」に譲渡することに反対した同国の英雄ベイヤール提督の手によって奪取され、彼共々行方をくらましてしまう。

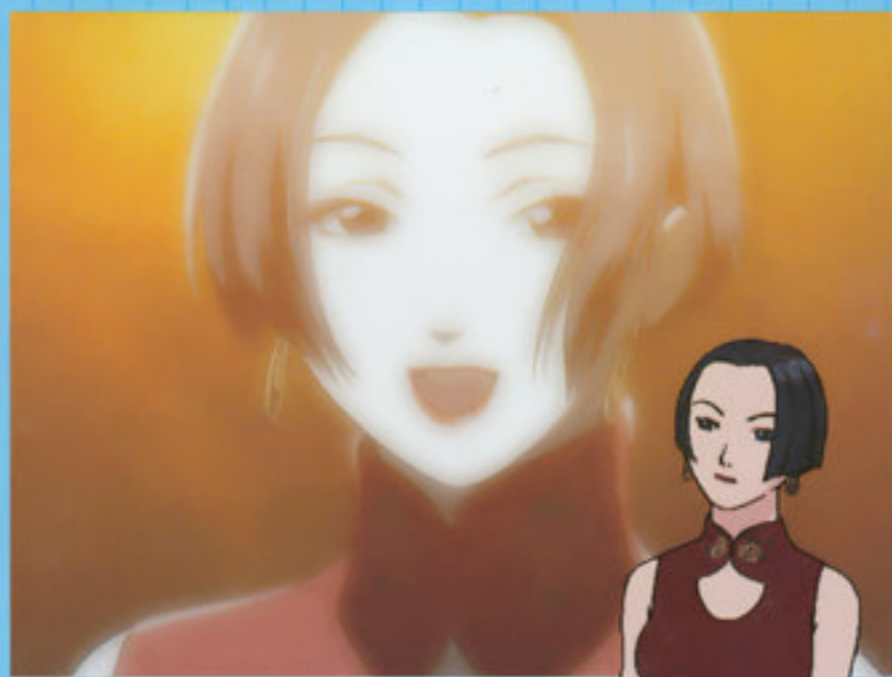
ORIGINAL CHARACTER オリジナルキャラクター



しっかりした性格で頭の回転も早い。またメカニックとしての腕も優秀。

蘭芳 (ランファ)

ゾーンダイク動乱の際に最愛の母と家を失い、新世界で居場所も定まらなかったストリートチルドレン。速水と出会ったことで、彼の傍らに居場所を見出し行動をともにするようになる。



自分の美貌を武器にすることで新世界において頭角を現してきたやり手。

楊 春玉 (ヤン・チュンユウ)

速水の前に現れる謎の美女。ゾーンダイク動乱で海の底に沈んだ3つの像の引き上げを依頼すべく速水に接触する。新世界と謎の原潜X号をめぐる事件の渦中で思わせぶりな行動をとる。



鄭 元章 (ジェン・ユンジン)

新世界における速水のパートナー。蘭芳と同じくメカニックやサルベージ作業のサポートを行う。東ギルドの元締めである鄭元吉(ジェン・ユンジ)の息子でもある。



鄭 元吉 (ジェン・ユンジ)



サルベージの依頼発注管理を行う東ギルドの元締めで、元章の父親。温厚かつ寛大な人物で、新世界の対立を解消しようとしている。通称「鄭大人(ターレン)」。

鄭 青玉 (ジェン・チュンユ)

元吉の妻であり、人々からは「鄭夫人(フーレン)」と呼ばれている。人を見下した偉そうな物言いで性格は高飛車。なにかしら野心を持っているようだが真意は不明。



ゲームシステムは2つのパートから成り立つ!

本作ではプレイヤーが、主人公である速水となってゲームをプレイしていく。その際の行動は大きく2つに分けることができ、基本的にはアドベンチャー・パートで人々との会話。サルベージ・パートでは海中での作業を行っていくこととなる。



ギルドから仕事を受けたらサルベージ・パートへ移行しよう。依頼品を探すため、海底での探査が始まる。



アドベンチャー・パート

海に潜るための下準備

アドベンチャー・パートではショップで潜航艇のパーツを売買したり、ギルドから仕事を受けることができる。いくつかの依頼は物語に関係しており、それらを達成しないと物語が進まないこともある。

HOME 隠れ家

居住および潜航艇ドック

ももとは速水が1人で住んでいた家だが、蘭芳も転がり込むような形で、一緒に生活することになる。ここでは居住スペースだけでなく小型潜航艇のドックも備えられており、パーツショップで購入した小型潜航艇のパーツの取り替え作業などの本格的な整備が可能となっている。

SHOP 売買

潜航艇のパーツショップ

潜航艇のパーツを売買できるパーツショップは、街の東と西に1件ずつ存在する。両方の店をめぐり必要なパーツを買い揃えることになるが、優秀なパーツほど値段も高額になる。依頼や独自のサルベージで稼いだ報酬は主にここで使うことになるだろう。

TOWN 移動

移動先を選択

海上都市・新世界は東と西の区画に分かれていて、ギルドとショップは東と西それぞれに存在する。

GUILD 仕事

サルベージの依頼発注

サルベージを依頼する人と引き揚げ作業を行う人とを結ぶ仲介屋。主にサルベージの依頼や発注を管理している。報酬が入るサルベージを行うためには、東西にあるギルドの依頼を受けなければならないが、その危険度に見合った報酬が支払われている。

ETC 情報

各所で情報収集

街の各所では新世界に暮らす住人たちと会話することができる。得られる情報については、本当にさ細なことから物語の核心とも言えるX号に関する情報まで、内容はいろいろ。それらの情報をどのように把握し、整理しまとめていくかが重要となってくる。

子供だからといって軽視してはいけない。意外な事実が聞き出せるかもしれない。

あなたは、部外者だよ。ギルドに登録されていないのに、それだけ稼ぐなんて、並みの腕じゃないわね。

民報「新世界日報」に勤務する記者。速水の情報源となってくれる女性だ。

Key Word 新世界

シンガポールのあった海域に造られた海上都市

ゾーンダイク動乱により沈んだシンガポールの海域に建設された海上都市。また、城塞都市としても有名である。街は大きく分けて中央部(城内)と下町(城外)に分かれ、生活水準にも格差がある。数名の司政官が中心となって新世界を支配している。

SALVAGE

サルベージ・パート

東西どちらかのギルドから依頼を受けて潜航艇の整備を終えたら、サルベージ・パートへ移行しよう。潜航艇を格納した母船でポイントまで移動したら、潜航艇で海中へと潜行開始。画面は3Dシューティングのような画面へと切り替わり、依頼品の探索や、海洋生物たちとの戦闘をこなすことになる。

| | |
|----------|----------------------|
| BUMPER | スチールバンパー |
| ENGINE | WJ-3000 |
| BATTERY | EP-1000 桜 |
| D-SONAR | AS Type-406 |
| R-SONAR | PS Type-5007 |
| UR-SONAR | VR Type-008 |
| L-WEAPON | N/A |
| R-WEAPON | フロートシューター リモコン式フロート弾 |
| BEELGUS | 101 ニードルガン ノーマルニードル |
| SPECIAL | 予備バッテリー20 |
| SPECIAL | 予備酸素タンク20 |
| SPECIAL | フロートコントローラ |

| | | | |
|-----------|------|----------------|------|
| WEIGHT | 9130 | OFFENCE | 60 |
| POWER | 2800 | DEFENCE | 1000 |
| SENSE | 100 | INSIDE DEFENCE | 500 |
| MAX SPEED | 30 | SHOCK ABSORB | 2 |
| NOISE | LOW | NOISE CANCEL | LOW |
| MAX DEPTH | 280 | BATT. CAPACITY | 1000 |

潜る前には潜航艇の性能と武装を再確認。武器も持たず潜水すれば海洋生物に対処できないだけでなく、邪魔な遮蔽物も破壊できない。

多目的型小型潜航艇

グランパス・セーレ

速水の頼もしき相棒……

速水が新世界で駆る小型潜航艇「セーレ」は、グランパス計画の試作機の1つであった機体が使用されている。単座式であることが嫌われ採用されなかった小型潜航艇だが、その性能は正式採用のものに比べて遜色はない。速水は廃棄されたプロトタイプを入手し、自ら手を加えてサルベージに使用している。



セーレの前部には一対のマニピュレータが装備されている。このマニピュレータで依頼された品々の回収が行われる。



作業手順 ① サルベージポイントまで移動

まずは依頼品が沈んでいる地点まで、潜航艇を格納した母船で移動。目的地に着いてから依頼品を求め潜航艇で海中へと潜って行く。

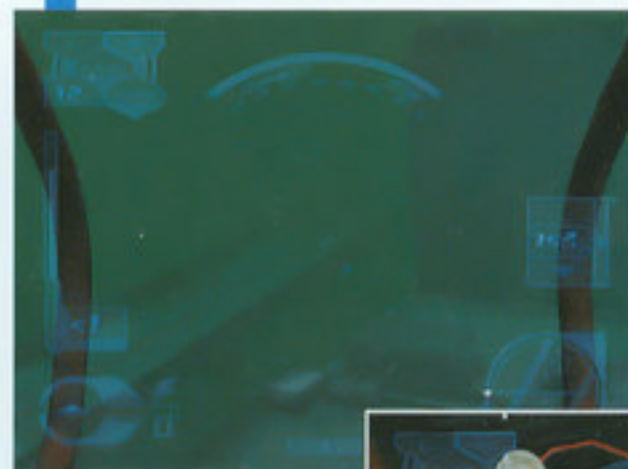


真珠海域(Pearl Area)
新世界沿岸部に広がる下層住宅地跡
比較的危険の少ない海域

探索するポイントは1カ所だけでなく多数存在する。場所によっては強靱な海洋生物が棲息する危険な海域もある。

作業手順 ② ポイントの探索

海底には以前陸であった証拠とも言えるビルや家などが立ち並んでいる。この海底でソナーなどを活用し依頼品を探索しなければならない。



ビル街を縫うように潜航艇で移動。残り酸素量などを気にしながらの慎重な行動が必要だ。

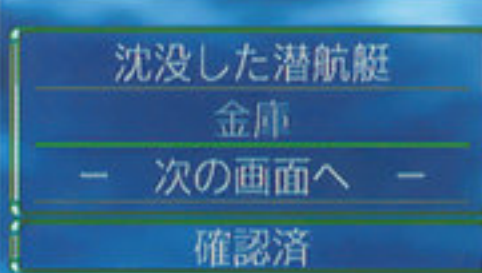
突然襲ってくる狂暴化した海洋生物たち。逃げるだけでなく、装備した武器を使えば倒すこともできる。



作業手順 ③ アイテムの引き揚げ

依頼品のアイテムを発見し回収したら、今度は海上にある母船まで浮上しなければならない。回収した品は船上に戻って初めて確認できる。

引き揚げた品を船上で確認。依頼された品であれば問題ないが、違った場合は再び海底へと向かう必要がある。



これが引き上げた物のリストだ。どれの中身を調べる？



Key Word サルベージ

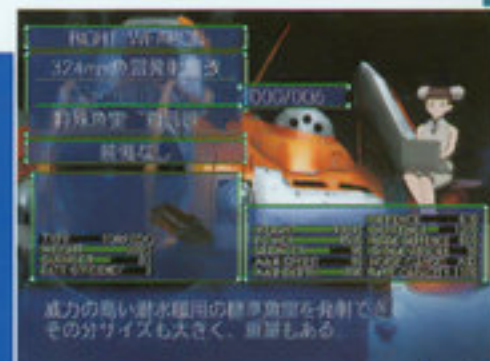
海中に沈んだ品の引き揚げ作業

サルベージとは海底に沈んだ品々を引き揚げる作業のことを指している。小型軽量のものは潜航艇のマニピュレータで確保運搬し、大型で重量があるものはフロート弾を打ち込んで浮上させる。新世界では近海所定海域内におけるサルベージの許認可制が敷かれており、許可さえ受ければ誰でもサルベージ業が営めるのだ。

さらに広がるDC版「青6」の世界

1. フリーサルベージ

海底に眠る品々を引き揚げるサルベージ作業は、ギルドから受けた仕事のほかに、仕事とは、まったく関係なくサルベージ作業を行える。安価な品だけでなくレアな品々も入手可能となっている。



入手した品には潜航艇に装備可能な物があるかもしれない。

2. ネットワーク対応

DC版「歳月不待人」専用のホームページが開設予定。詳細な内容は未定だが、専用掲示板はもちろん、さまざまなデータをダウンロードできるコーナーや、ゲームに関する重要な情報の公開などが予定されている。



ある日のこと——
自宅である他力本願寺の自室でのんびりしていた森里螢一の前に、突然1人の女性が現れた。驚く螢一に、その女性は淡々と名乗るのだった。自分が第5の女神、第一級神特務限定女神「リンド」であると。

螢一から、ベルダンディーらが猫実工大の富士見が丘キャンパスに行っていることを聞いたリンドは、その地で異変が生じていること、そこで彼女たちが消滅している可能性を告げ、すぐに転送用魔法陣で移動するのだった。引き止めようとする螢一とともに——。

キャンパス前ではすでに、一級神のペイオースが結界との悪戦苦闘を演じていた。結界の影響で天界との連絡が取れず、いらない心配をしている彼女の前に、リンドと螢一が現れる。そして“闘う翼”の異名を持つリンドが派遣されたことに驚愕し、事態の重大さを知るのだった。

対魔迎撃の専門家のリンドにより、ひとまず正門の結界は破られた。そしてほどなくして、ベルダンディーとの再会を果たし、安心する一同。ベルダンディーらは、すでにこの異変と対峙していたのだった。

そこでリンドは、人間である螢一を危険に巻き込まないため強制送還しようとするが、ベルダンディーが穏やかに制止した。「螢一さんは、絶対、大丈夫ですよ」

こうして螢一と5人の女神は、謎の異変と対決することになるのだが——

果たして女神さまたちの運命は!?

クイズ ああっ女神さま

～闘う翼とともに～

GAME DATA

- セガ●11月30日発売予定
- 5,800円(300ポイント)

1 1~2 11~

PUZ+AVG (クイズアドベンチャー)

ホームページアドレス
<http://www.sega.co.jp/>

対応等

VGA

限定版の「LIMITED BOX」(8,800円)も発売。

SPECIAL
ドリマガ
特報
REPORT!

コミックスもアニメも絶好調で、今もっとも勢いのある「ああっ女神さま」。もちろんゲームのほうも発売が近づくとつれ、読者の期待が高まってきている。今週はゲーム序盤部分を、バッチリ紹介していこう。またアーケード版からのパワーアップも感じてほしい。

スペシャルニュース

コミックスの最新刊(第22巻)も発売され、また劇場映画も公開中と、まさに今が旬の「女神さま」。そして、ゲームも負けちゃいけない! ってことで、前回の記事(10/13号参照)ではわからなかった初回限定版の情報はじめ、キャンペーンの情報や、ゲームと並行して楽しめるさまざまなコンテンツを一気に紹介しよう。

1 「LIMITED BOX」の詳細&プレゼントキャンペーンの情報ゲット!!

LIMITED BOX

右が藤島先生みずから細かく監修したという、限定版の内容だ。さらにDダイレクトで予約すると、ポスターがもらえるぞ!(※1)

- ①特別おまけGD-ROM
- ②特製スタンプセット
- ③オリジナルステッカー
- ④おすわりフィギュア
- ⑤女神クッション

PRESENT CAMPAIGN

「クイズ ああっ女神さま ～闘う翼とともに～ 20世紀最後の福音! プレゼント」

本作のパッケージに同梱されているはがきで応募すると、以下のプレゼントが当たるぞ! こんなレアなもの欲しくないはずがない!

- 賞品① 劇場映画「ああっ女神さま」 藤島康介氏サイン入り台本1~3章セット **2名**
- 賞品② 劇場映画「ああっ女神さま」セル画 **5名**

(※1) Dダイレクトのオリジナルポスタープレゼントキャンペーンは、予約期間内に申し込んだ方が対象となります。予約受付は、11月23日(木)まで。

螢一はなぜクイズに答えるのか？

そもそも、なぜクイズなのか？それはキャンパスに張られた結界を、人間である螢一でも解けるように、女神たちがクイズという形に変換してくれているからなのだ。螢一は、結界を外すためキャンパスの各所に散らばった女神たちと協力して、結界を外していくことになる。結界は、与えられたノルマ(正解数)をクリアすれば破る

ことができる。でもクイズの数は約6,000題、しかも一般的なものからマニアックなものまで千差万別。さて、どれくらいできるかな？



クイズは主人公の螢一が答えるため、1Pも2Pも螢一。ちよつと変な気分(笑)。

女神によって出題傾向が違う？

クイズは通常、ノンセクションで出題される。だが取得したアイテムの「ジャンルセレクト」が発動すると、3つのジャンル(+ノンセクション)から選ぶことになる。この時、パートナーにしている女神の性格や嗜好によって、多少出題傾向が違うようだ。したがって、



ベルダンディーは音楽など



ウルドは超常現象など

お目当ての女神の好きなものくらい押さえておきたいものだね。



螢一は歴史の勉強してないの？

第一幕 私たちに明日はない？



講義棟の中を移動し、パートナーとなる女神を選択する。お目当ての女神がいなかったらフロアを移動。



結界を張っていたのは、一級魔のマーラーだった！彼女の言う「壮大な計画」とは？

最初の舞台は、一般講義棟。誰が結界を作り出しているかはわからないが、とにかく目の前の魔法石を回収し、結界の威力を削いでいけば、敵も姿を現すはず。螢一たちの決死の戦いが始まった！



敵はマーラー……？
だが魔力が強すぎる!?

第二幕 宇宙に向かって撃て？



このマップは結構広い。12のノルマをクリアしよう。

大学の裏の丘陵には、ストーンサークルが存在する。どうやら結界内で生成されたエネルギーの一部は、この丘陵の頂上に集められているらしい。そこで螢一たちは頂上を目指すことに。一方、マーラーは女神たちごと猫実市を封印する準備を進めていた……。

女神たち神属の敵・魔属

神属の敵だが、この世界では“人間界でのシェア”を争う、いわば友好的なライバル関係。もちろん「原則的に」ではあるが。



一級非限定魔マーラー
主に猫実市でベルダンディーらと対立している一級魔。ウルドとは昔親友だったらしい。



物語の全容は、彼女らのセリフから徐々に明らかになる。

私と組めば間違いありませんわ

仲良くなるとメッセージが変化する！

結界を解いていく時に、特定の女神を集中的に選んでいくと、ある段階からセリフが好意的なものに変化する。それが後に“あること”に影響を及ぼすのだ。

たとえば
スクルドの場合



2 iモードでもクイズが楽しめる！

本作は、実はiモードでも楽しむことができるのは知っていたらどうか？ 今年の春のサービス開始以来、

クイズ正解の特典としてもらえる待ち受け画面(写真左)などが大好評だ！(月額300円)



iモード版の楽しみ方

お手持の携帯電話(もちろんiモード必須)を使って、以下の手順を進めていこう。カラーじゃなくてもOKだ。

- i Menu → ③メニューリスト
- ⑧ ゲーム/占い → ① ゲーム
- i 講談社 → クイズ ああっ女神さまっ
～闘う翼とともに～

3 OVA「ああっ女神さまっ」(DVD-VIDEO版)最終巻発売！



'94年にビデオリリースされたOVA作品の、DVD-VIDEOの第3巻が発売される。前巻で神様が決めた運命によって、ベルダンディーの手すら握れなくなってしまった螢一。そして最後に何とかプレゼントを贈ろうと、螢一は連日ハードな仕事に取り組むが……。果たして2人の行く末は！ 愛と感動の最終巻!!

ケイエスエス/11月24日発売予定/4,700円(税別)
約40分収録/セルオンリー/KSXA23993

気になるネット対戦やポリゴンキャラ

現在の完成度は、ほぼ80%くらいです

— 夏にはnet@版で遊べましたけど、ドリームキャスト版の進行状況はいかがですか。

新湯 80%くらい完成しています。

厚 プログラム的には、細かい直しが必要だったり、若干組み込めていない部分などがあります。今は、そういった部分を作ったり、調整をしているところです。

— ネット対戦ゲームならではの、開発の難しさはありますか。

向山 「ハンドレッドソード」では、電話料金を安く抑えて気軽に対戦

できるように、コストがかかる専用回線は使わずに普通の電話回線、つまりインターネットで対戦しようとしているんです。

厚 通常の電話回線やユーザープロバイダを使った場合、どうしても回線速度が遅くなってしまいうので、そこでプレイヤー間でタイムラグが生じてしまいうので。そのタイムラグの部分でできるだけ抑えることに、多少苦労しています。遊べるレベルにはなっていますので、これから先もうちょっと頑

張って、より快適にプレイできるようにしたいです。言ってみれば、開発進行度の残り20%は、クオリティアップに必要な部分ですね。

— ゲームがターン制ではなくリアルタイムなので、タイムラグによるズレは気になりますよね。

厚 リアルタイムをうたうからには、対戦相手のコマンドとズレるわけにはいかないんですよ。しかしお互いのコマンドの待ち時間というのは、どうしても発生してしまいうので。だからこそ、その部分をもっと良くしていこうとしてい

るところなんです。

— プロバイダを選択する際には、やはりisaoを使ったほうが快適になるのでしょうか。

厚 大多数のDCユーザーがisaoプロバイダを使っていますよね。インターネットの場合は、同じプロバイダのほうが接続の距離が近くなりますので、そういった面ではタイムラグが生じにくいかもしれませんね。つまり若干は快適さが増すと思います。

— もちろん、ほかのプロバイダでも問題はないんですよね？

回線品質のバラつきを吸収してなんとか遊べるようにしました(厚)



接続速度や回線品質にバラつきがあるインターネットを介して、タイムラグのない快適な、4人同時対戦を実現しようと頑張っているのだ。



SPECIAL
ドリマガ
特報
REPORT!

完成度: 80%

GAME DATA

●セガ/スマイルビット(旧ソフト6研)●1月25日発売予定
●価格未定(通常版)/価格未定(@barai版)

プレイ人数 1~4人 未定

SLG (リアルタイムストラテジー)

ホームページ <http://hundred.dricas.ne.jp/>

対応等



DC初のネット対戦シミュレーションゲームとなる「ハンドレッドソード」。予告どおり今週は、気になるネット機能や、開発の経緯など、さまざまな謎をスマイルビットの開発スタッフに直撃インタビュー!!

の秘密を開発陣に直撃インタビュー

ドリームキャストにモデムが付くと聞いて開発を始めたんです

厚 問題はまったくないですね。
 —「ハンドレッドソード」は、最初からネットワーク対戦ゲームとして開発が始まったのですか。
新湯 そうです。DCの立ち上げ前の段階で、本体にモデムが付くことを聞いたんです。そこで、DCを普及させるためにもネットワークゲームを開発しようと思ったのと、今後はネットワークを活用したゲームが主流になっていくと予測したんです。ちょうどその時期のアメリカのPCゲーム事情というのが、ネットワーク対戦ゲームが全盛だったことも影響しましたね。この手のゲームがイケるんじゃないかと、そう確信して開発をスタートさせました。ただし制作するにあたり、海外のPCネットゲームをそのままベタ移植で持ってくるので



戦闘とネットワーク担当の山田氏は、ユーザーとのネット対戦に闘志を燃やしている。

総合ディレクター
新湯哲生



Profile

代表作:MD版「ドッジ弾平」、SS版「クレイテストナイン」シリーズ。柔らかな表情で、制作の管理やディレクションなどすべてを仕切るナイスミドル。

はなく、日本のコンシューマユーザーが受け入れやすい形にしようと考えました。

—ネットワーク対戦ゲームなら、RPGという選択肢もあったのではないですか。

向山 ネットワーク対戦ゲーム=RPGという考え方はありましたね。だけどコンシューマとはなんだろう?と考えていくうちに、RPGの要素も入れたシミュレーションゲームにしようということになったんです。

—「ハンドレッドソード」を簡単に説明するのであれば、シミュレーションRPGとも言えそうですね。

向山 そう言えなくはないです。しかし、基本的には対戦モードとアドベンチャーモードという2つの大きなモードに分けられます。前者はいわゆる一般的なネットワーク対戦ゲーム、後者はネットに接続せずに1人で遊ぶモードです。アドベンチャーモードはストーリーの進行と戦闘を繰り返して成長していくため、シミュレーションRPGの要素は強いでしょうね。しかし、なぜ「ハンドレッドソード」を作ったのかと考えた場合、ネットワークで対戦してほしい、コンシューマユーザーにネットワークの楽しさを伝えたいという思いがあるんです。あくまでもメインはネットワーク対戦シミュレーションであり、そのなかでもシミュレーションが主役ではなくネットワーク対戦が主役なんだと。両モードともかなりのボリュームがあるので、シミュレーションRPGって言うてもいいかなって気持ちもあるんですが、コンセプトを優先し

て対戦シミュレーションとしているんです。

—つまり1人用のアドベンチャーモードだけでも、1本のゲームとして遊べるぐらいに作り込まれているということでしょうか。

向山 そうです。リアルタイムのシミュレーションゲームって今までもあったんですけど、コンシューマでは全然受けてないんですよ。それで、RPGの要素も入れようとして作り込んでいったら、どんどんボリュームが増えてしまったんですけど(笑)。

メインプログラマー

厚 孝



Profile

代表作:DC版「セガラリー2」のPCへの移植。PC開発時代は、移植を数タイトル手がけたとのことだ。システムのベース部分設計を担当。



サーバー側でさまざまなデータを保存する予定です

— ネット対戦に参加するためのシステムはどうなるのでしょうか。

山田 1台のDCに対して、ユーザーデータを3つ作れる形式になっています。それぞれの戦さんが全部違う形でサーバーにデータセーブされますから、データが改竄されてランキングがおかしくなることはありません。

— サーバーに記録ということは、ネット対戦中にコントローラからVMが抜けても大丈夫ですか。

山田 戦績データ自体はサーバー

中ひんぱんにリセットしたり、電源を切ってしまうようなユーザーには、あまりよくないことが起きるかもしれませんよ。

— 負けそうになるたびにリセットするようなユーザーは、チキンと呼ばれてしまうとか？

厚 よく切るユーザーはわかっちゃいますね。通信障害があると言っても、不自然に数が多い人はやはりわかりますからね。

— ほかにはどういったデータがサーバーに記録されますか。

向山 戦績です。何勝何敗何分けというようなデータですね。

山田 ユーザーのスキルがどれくらいかというのを、ポイント化して表示できればいいなあと思っているんです。ただ勝つといっても、資源をいっぱい集めて勝つとか、兵士をどれだけ作り出したか、対戦相手の兵士を何体倒したか。そういった部分から、プレイヤーのスキルやプレイ内容を評価できるシステムを作りたいと考えてます。

— ネットワークゲームでは避けて通れない、愉快犯、いわゆる荒らし行為をするユーザーに対しての対応策は考えていますか。

山田 「ぐるぐる温泉」と同様に、チャットログはサーバー側で管理しています。すべてに目を通すのは不可能ですが、ユーザーさんから連絡があった場合には、すぐに対策を立てられる形式ですね。

— すべて管理するんですか。

山田 そうです。基本的にはすべてをサーバー側で管理します。もちろん荒らし行為、悪質ユーザーに対しての警告はきちり出せるシステムになってますから、その部分に関しては安心してプレイしていただけます。悪質な荒らし行為を繰り返すユーザーに対しては、まずは「あまりそんなことではいけないよ」と警告することになるでしょうね。あまり厳しく締め付けるのは、ネットワークの楽しさを削ぐことになる気もするんですけど、一部のユーザーの行為で大多数の真面目なユーザーが遊びにくくも困ります

からね。チャットには、最近のネットワークゲームならほぼ付いている、相手からのメッセージを遮断できる機能も付けてますから。自己防衛もできるようになっています。

— 仲間ができた場合に、その相手を簡単に探せるような機能もあるのでしょうか。

山田 今のところ20人登録できる機能を付けています。「ハンドレッドソード」の場合は、みんなでなごやかにチャットをしながらプレイするというよりは、しのぎを削りあって戦うゲームなので、20人で妥当かと思っています。

— ブロードバンド版は発表されてませんが、今後対応の予定はないですか。

新湯 今のところ未定です。

— 同時にプレイできる人数は何人くらいと設定してますか。

山田 同時にプレイできるユーザ



にも記録されるので、プレイ中にVMが抜けたとしても成績が消えるわけではないです。負けそうになってリセットをしても同様です。戦績データ上での負けと記録されるわけではないのですが、電源が切れたという形で記録されます。プレイ

ネット対戦中にリセットするユーザーはあまりよくないことが起きるかもね (山田)

タマゴって言うなー♥

戦績画面上に表示される、タマゴのような物体はなんだ？ この素朴な疑問の答えは……。 「あれは資源なんです。タマゴじゃないんです。見せ方を考えた結果、デザイナーが岩の中にオパールみたいな物体が出ている絵を作ってくれたんですけど。多分ユーザーさんたちからも「タマゴ」って呼ばれそうですね (笑)」五百蔵



卵と呼ばれるのも「それはそれでいいことじゃないか」と五百蔵氏は語るのだが？

プランナー兼シナリオライター
五百蔵 容

Profile
代表作:GG版「ソニック」シリーズ。PC版「バーチャファイター2」など。シナリオライティングとスクリプト作成を担当。現在はシナリオの手直し中。



キーボードが接続されていない場合、このようにソフトウェアキーボードを使ってメッセージを入力する。挨拶や日常会話などの単語は用意されているので、キーボードがなくても平気。

プランナー
山田理一郎

Profile
代表作:DC版「ハンドレッドソード」。入社時からこれ一筋。主にベースシステム、マップ、戦闘、ネットワーク部分の企画を担当している。

スマイルビット以外に、完全ポリゴンでワラワラやったところはないんです

—数は、2400人を予定しています。

—「ハンドレッドソード」は、見た目も綺麗ですが、デザイン的に工夫している部分はありますか。

岩出 ゲームの特徴として、キャラクターがいっぱい出てくるということで、全体的な美しさに重きをおいています。単体のユニット1体1体を作り込んでいくというより、それが画面上に100体ぎっしり出たときに、今までにないようなインパクトを出せるよう作っているんです。

—4人対戦の場合は、画面上に400体のキャラクターが出現するのでしょうか。

厚 それは、ちょっと(笑)。

向山 画面に表示されないキャラは、画面外で動いているということですね(笑)。

—ワラワラとキャラクターが動くゲームって、それだけでファンがいますよね(笑)。



主人公やリーダーなど、2D映像や名前のあるキャラには固有の3Dモデルがある。

向山 キャラがワラワラ動く部分って、好きな人にとってたまらない部分なので、最初から外さないようにしたいと思っていました。

岩出 そういう意味では、1体1体のデキにはかなり気を使っています。ユニット1体ごとにも、同じ形態だけど違う国でも使っているというように、流用的な使い方は一切していません。個性豊かなキャラがゴチャって集まっているような感じは出せたと思います。

—キャラクターデザインの総数はどれくらいなのでしょう。

岩出 ゲーム中に出てくるキャラだけで、100体近いですね。もちろんアドベンチャーモードも込みの数ですけど。

—ボツになったキャラも含んでですか。

岩出 採用した数だけです。ネットワーク対戦で使えるユニットというように限定すると、もう少し減りますけど。

山田 ワラワラキャラなんですけど、コンシューマ機で完全にポリゴンで動かしているのは「ハンドレッドソード」が初めてなんじゃない

かと思いますよ。

向山 最初は2Dにしようかなっていう気持ちも少しだけあったんですけどね。結果的には、面白味を損なわないように3Dにしました。背景や地形だけでなく、登場人物から何からすべてを、完全ポリゴンで作ってるんです。このあたりも「ハンドレッドソード」のウリの1つですね。アドベンチャーモードでは、ポリゴンのキャラを使ってイベントもやっています。ポリゴンのままで表現できるようなレベルで作ってるんです。ポリゴンでワラワラやったというのがスマイルビットの挑戦のひとつで、それが成功しているのはうれしいです。

—アドベンチャーモードでは、ムービーでの表現もあるのでしょうか。

五百蔵 ムービーは使ってません。
岩出 表現としては、2Dと3Dの両方を使っています。2Dキャラのほうは、ものすごく描き込まれていますよ(笑)。

五百蔵 映画でいえば、ロングショットを3Dポリゴンで、誰かが話し出したら、そこに2Dキャラの絵が挿

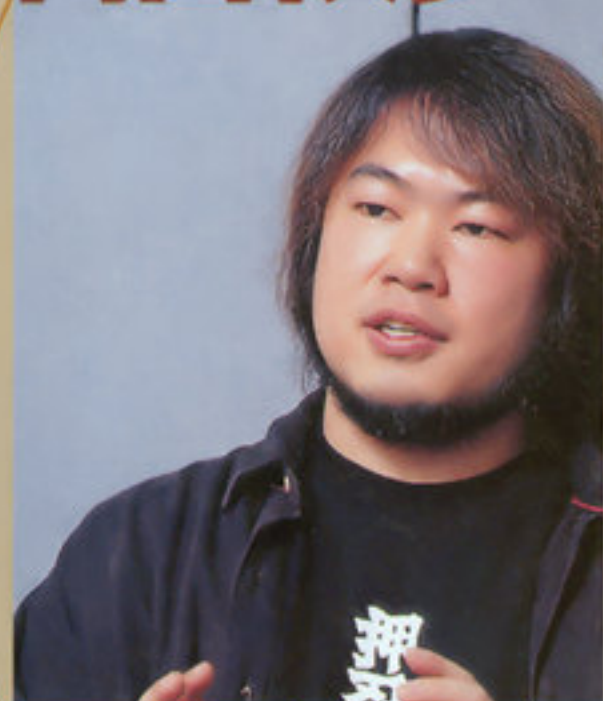
最初は2Dキャラにしようって気持ちも少しだけあったんですけど(向山)



メカや怪物、騎馬や歩兵など、いろんなキャラが入り乱れてのワラワラ大乱戦だ!

メインプランナー

向山 彰彦



Profile

代表作:SS版「魔法騎士レイアース」、「サクラ大戦」、「アゼルバンツァードラゴンRPG」。全体的な企画と戦闘パートを担当。当作品のコア人物。

入されるという形ですね。2D絵はかなりの皆さんの表情を用意したので、見応えも十分だと思いますよ。

—ゲーム発売後に本格的にネットワークが稼働したら、大会を開いたりするのでしょうか。

山田 一応考えはありますけど、詳細はこれから煮詰めていきたいと考えてます。ユーザーさんにいっぱい集まってもらえて、ネット対戦が盛り上がり上げていけば、どんどん企画していきたいですね。

—9月に行なわれた、サイバークラブでのQ&Aカードプレゼントイベント以外にもぜひ(笑)。

山田 あれはビッグイベントでしたからね。まるでオレのためのイベントだし(笑)。

新湯 もっときちんとしたのをやります(笑)。この手のゲームはコンシューマでは初めてですけど、遊べる日を楽しみにお待ちください。



発売日に向け、最終調整段階も近いとか? 約2カ月後には遊べる!?

メインデザイナー

岩出 敬



Profile

代表作:SS版「バンツァードラゴン」シリーズ。デザイン全般の統括と、3D関係を主に担当している。

かわいい2人の愛娘を あなたも育ててみませんか？



for SS



for PC



あ〜、お父さんが立派な人で良かった。うふふ♡

| GAME DATA | | | |
|-------------------------|---|----|---|
| ●ジェネックス● 2001年1月25日発売予定 | | | |
| ●5,800円(300ポイント) | | | |
| 容量 | 1 | 人数 | 1 |
| ジャンル | SLG (育成シミュレーション) | | |
| ホームページアドレス | http://www.generation-x.co.jp | | |
| 対応等 | VGA | | |
| 備考 | — | | |

Princess Maker プリンセスメーカー コレクション

**2本の「プリンセスメーカー」が
セットになりました！**

娘の成長と人生は、貴方の愛情次第。PC、そしてSSなどで発売され、今なお数多くのファンがいる「プリンセスメーカー」。その中から「2」と「ゆめみる妖精」が1本のソフトとなって登場します。また2人の娘に会える、その日はもう間近です。

NEW!!
SPECIAL
ドリマガ
特報
REPORT!

皆さん初めまして、僕はウズといいます。今度僕が活躍する「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」が、DCに移植されることになったんです。また新しいだんな様のお世話になるかと思うと、とても楽しみです。よろしくお祈りしますね。あ〜、そういえば今度のプリメは、「2」もセットなんです。こちらのお嬢様のことは僕よく知らないんですが、ぜひお2人も可愛がってあげてくださいね。



ウズ

「ゆめみる妖精」での娘のお目付け役。常に娘と行動を共にする。

「プリンセスメーカー」はこんなゲームです

プリンセスメーカー2

とある国が魔王に襲われた時、その国を救った勇者。その国に住むことになった彼は、ある日の夜、天より1人の娘を授かったのです。ゲームの部分は、育成だけでなく、RPG風の戦闘があるなど、難易度は高めです。お嬢様が家出することもあるそうです。



現在開発中の 「プリンセスメーカー4」の画像も収録！

だんな様！ 実はこのDC版プリメには、現在開発中の「4」の画像が収録されているらしいです。ほかにも「2」や「ゆめみる妖精」の未公開画像など、すごいグラフィックが見られるそうですよ。ここでお見せできないのがとっても残念ですけど、実際にソフトを買っていただいてからご覧ください。お願いします！



へえ〜、人間って思ったより大変なんだ。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

人間のプリンセスになりたい妖精が、女王様の力によって、だんな様の娘となりました。「2」より絵が綺麗になったのはもちろんですが、育成部分を「2」より簡単にしたので、手軽に遊べる内容になっています。

これが「プリンセスメーカー」のシステムよ



ここでは、私がゲームシステムについて解説するよ。簡単に言えば、8年間仕事や勉強のスケジュールを立ててパラメータを上げていけばいいんだ。そして最終的に、そのパラメータによって娘さんの職業が決まるわけさ。どんなスケジュールを組むかは、あんたの心ひとつだよ。

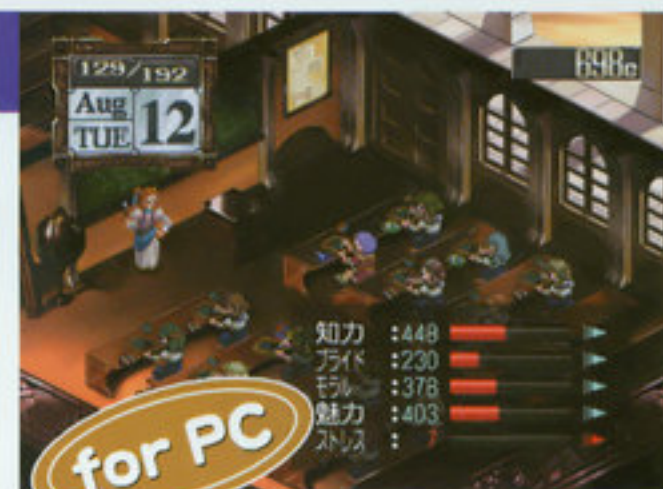
父親の職業で部屋のグラフィックが変化!

「ゆめみる妖精」では、父親のあんたも職業を選ぶことができるんだ。この違いで娘さんのパラメータに少し影響が出るけど、実はあんたの家の中のグラフィックも違ってくるのさ。この細かさ、気づいてたかい?



娘を育てる3つのコマンド

娘さんを育てるスケジュールには、大きく分けて、「アルバイト」「お勉強」「武者修行」の3つがある。このどれが欠けてもダメで、うまく組み合わせることでいくことが大事なのさ。あんたの腕の見せどころだよ。



マライヤ

「ゆめみる妖精」に登場する、市場の女主人。きさくで気風がよい。



娘さんの育成期間は、どちらも8年間。「2」は10日、「ゆめみる妖精」では半月単位でスケジュールを組んでいくのさ。

娘さんの育成期間は、どちらも8年間。「2」は10日、「ゆめみる妖精」では半月単位でスケジュールを組んでいくのさ。

会話や着替えにも気を配るのよ

ただ勉強やアルバイトをさせてばかりじゃ、娘さんにストレスがたまっちゃう。ヘタすると病気になってしまうから、時には休ませてやるのも親の愛情ってものなのさ。ほかにも、彼女は年頃の女の子なんだから、ちゃんと服を買ってあげたり話もしてやらないと。着替えさせてやれば見た目も変わるし、会話で親子の信頼を得ることも大事だよ。



涼しい服

暖かい服

アルバイト

勉強にはお金がかかるから、そのお金を稼ぐにはアルバイトが必要なんだ。ぜひうちにも働きによこしてよ。



お勉強

子供の基本はなんと言っても勉強。普通の学業だけでなく、武術や礼儀もバランスよく教えるんだよ。

武者修行(「2」のみ)

これは「2」にしかないコマンドで、街の東西南北に住み着いている魔物を退治しに行くというものさ。ここではRPGとまったく同じ、魔物との戦闘や人との会話を経て、娘さんを鍛えられるよ。



DC版は、お嬢様がもっとキレイになるんです!

ここからはまた僕が紹介させていただきます。このDC版は、PC版からの移植らしいんです。だからとってもグラフィックが綺麗で、全部が高解像度というものだから。実際にその絵を見てももらいますけど、本当に綺麗ですよ。これでお嬢様がもっと美人に見えますよね?



すべての画面が高解像度に!



お嬢様のグラフィックだけでなく、イベント画面もこのとおりとっても綺麗です。まあ、今回お嬢様の画面はPC版なんですけど、DC版もこれと同じくらい綺麗なはずですよ。皆さん期待してくださいね。



10歳

16歳

成長具合もひと目でパッチリ

プリメといえ、お嬢様を育てるのが目的なんですけど、当然その間にお嬢様も年を取るんです。するとお嬢様のグラフィックも変化していきますが、もちろんこのグラフィックも高解像度です。どんどん成長するお嬢様を見ているだけでも、育てているって実感がわきますよね。

2D対戦格闘の

STREET FIGHTER II

for Matching Service

Grand Master Challenge



オープニングも懐かしい!
 このオープニングを見て何のゲームかわかった人はかなり昔からの格闘ゲームフリークなのでは? 春麗&キャミィ、そしてリュウと豪鬼の後ろ姿が映し出されるのは「スバII X」しかない。全国のアーケードが対戦で熱くなっていた、あの時代が蘇る——!!

NEW!!
 SPECIAL
**ドリマガ
 特報**
 REPORT!

| GAME DATA | | | |
|---|-------|-------|----------|
| ●カプコン●12月22日発売予定 | | | |
| ●4,800円(240ポイント) | | | |
| プレイヤースタンス | 1 対 1 | 人数 | 1~2 人 |
| 対応機種 | 未定 | | |
| ACT (対戦格闘) | | | |
| ホームページアドレス http://www.capcom.co.jp/ | | | |
| 対応等 | | | |
| VGA | おまかせ | 通信 | ネットワーク |
| 基板 | プレイ | キーボード | ジョイスティック |
| ※Dダイレクト専売。 | | | |

1991年に1作目がリリースされて以来、徐々に改良・洗練されていった不朽の対戦格闘ゲーム「ストリートファイターII」シリーズ。その最終作にして最高傑作といわれる「スーパーストリートファイターII X」(以下「スバII X」)がDCでリリースされる。しかも、ネット対戦をはじめとするオリジナル要素が追加されていることが判明した。

マッチングサービス対応

CHECK!!① 全国のプレイヤーとネット対戦できる!

本作のウリの1つが「マッチングサービス」によるネット対戦ができること。詳細はまだ不明だが、これまでの対応作品(P138から詳しく紹介)と同様のシステムになるだろう。今なお一部のゲームセンターで超・超ハイレベルな対戦が行われているといわれる本作だけに、ネット対戦でも熱い闘いが繰り広げられることだろう。

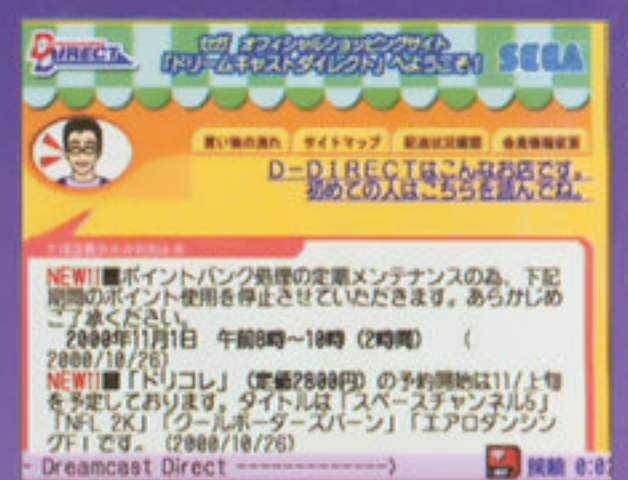


ちなみに上の画面写真はネット対戦時のものではないが、よく見るとキャラの配置デザインが2列から3列に変更され、?が加わっている。その理由は?

Dダイレクト専売

CHECK!!② 11/24からクリスマスキャンペーンを実施!!

本作は一般のショップには並ばず、Dダイレクトのみの販売となっている。またクリスマスキャンペーンが実施される11/24~12/15の期間にカプコンのDダイレクト専売ソフトを購入/予約すると、カプコン特製のクリスマスカードが同梱される。



Dダイレクト専売ソフトの購入は下の二通り。カウンターだぞ。

ホームページアドレス: <http://www.d-direct.ne.jp/>
 電話でもOK! 03-5352-1500(年中無休/14:00~22:00)
 専売ソフト購入方法

1つの極みがここに!!

懐かしい特徴の数々を振り返る

本作がアーケードで稼働していた頃を思い出す「スバⅡX」の特徴をピックアップ。これが究極——!!

スーパーコンボ

近年の格闘ゲームでは当たり前のように、ゲージを使っての必殺技。「ストリートファイターⅡ」シリーズで最初にこのシステムが導入されたのは、本作「スバⅡX」だった。

必殺技を出したり通常技を相手に当てたりするとたまっていく「スーパーコンボゲージ」。それが満タンまでたまると発動できる「スーパーコンボ」の威力は、当時のゲーセンを沸かせていたものである。



このゲージに注目!

この「スーパーコンボゲージ」は、1ラウンドのみ有効で次のラウンドには持ち越せなかった。いかにゲージをためてどこで「スーパーコンボ」を出すか、その駆け引きが非常に熱かった。

スピードセレクト

このゲームの前作にあたる「スーパーストⅡ」はゲームスピードが遅く、一部に不評だったためか、本作はゲームスピードをプレイヤーの任意で変更できる仕様になっている。当時のプレイヤーは、だいたいどのゲーセンに行っても“TURBO 3”でプレイしていたのを思い出す。



当時は“TURBO 3”でスピーディなゲーム展開を楽しむのがポピュラーだった。



T・ホーク

彼のスーパーコンボは、相手の頭をワシづかみにして振り回しながら2度にわたって地面にたたきつける「ダブルタイフーン」。レバー2回転という難しいコマンドを使いこなせるか?!



ディージェイ

非常に使いやすいキャラ性能を誇る彼のスーパーコンボは、ソバットを4連続で決める「ソバットカーニバル」。目を見張る強さはないものの、技を決めたあとに追撃をねらえるのは魅力。

スーパーストⅡから参戦した4人のスーパーコンボ

キャミイ

必殺技、スパイラルアローのモーションで突進し、キャノンスパイクのモーションで蹴り上げる「スピンドライブスマッシャー」が彼女のスーパーコンボ。無敵時間の長さが心強い。



フェイロン

強烈なパンチを5連続でたたき込む「烈火真拳」は、出ている間はずっと全身無敵という驚異的なスーパーコンボ。大胆に相手に接近し、わずかなスキについてフルヒットさせたい。



隠しキャラ、豪鬼

今でこそ“拳を極めし者”などと認知されている豪鬼は、この「スバⅡX」で初登場した。1人用モードである条件を満たしていると乱入してくるのだが、その圧倒的な強さに当時のプレイヤーたちは苦戦を強いられたものである。隠しコマンドを使えばプレイヤーキャラとして使えたが……。

ベガを瞬殺!!

ある条件を満たしつつ1人用モードを進めるとベガとの最終戦に乱入、魔人と呼ばれる彼を一瞬で倒してしまう。



その強さはハンパではなく、当時倒すのに苦労したプレイヤーも多かったのでは?!



使用コマンドはどうなる!?

DC版で復活!! ボーナステージ

それまでのシリーズ作品にはあったのに、「スバⅡX」で遊ばなくなってしまった1人用のボーナスゲームも特別に収録。ほかにも追加要素があるらしいぞ!



素手で車を壊す乱暴な2人。古くは「ファイナルファイト」から続くカプコン伝統のボーナスステージだ。「ストⅢ3rd」にもあるよね。

倉庫の2階から転げ落ちてくるタルをたたき壊す乱暴な2人。昔を知る者には懐かしい光景だ。





DC版オリジナルモードの目玉

チャンピオンシップモードの
全貌が見えてきた!

SPECIAL
ドリマガ
特報
REPORT!

完成度:85%

DAYTONA USA 2001

デイトナUSA 2001

年末に発売を予定しているレースゲームの中では注目度ナンバーワンの「デイトナUSA 2001」。前号はT&Tクラブバージョンを徹底紹介したが、今回はなんとお待ちかねの「チャンピオンシップ」の詳細をお届け！ さらに新コースの「ナショナルパーク・スピードウェイ」も大公開！

| GAME DATA | |
|--|------|
| ●セガ/アミューズメントヴィジョン(旧セガ・ソフト4冊) | |
| ●12月21日発売予定●5800円(300ポイント) | |
| 枚数未定 | 1~2人 |
| RAC (レース) | |
| ホームページアドレス http://www.amusementvision.com | |
| 対応機 | |
| VGA | 対応 |
| 対応 | 対応 |
| 対応 | 対応 |
| ●ネットワークで最大4人対戦可能。 | |

DAYTONA USA 2001 NEW FEATURE

サターン版「C.E.」から大幅にパワーアップ! これが新生「ナショナルパーク・スピードウェイ」だ!!

今回紹介するのはサターン版「デイトナUSA サーキットエディション(以下C.E.)」に収録された新コースの1つ、「ナショナルパーク・スピードウェイ」だ。全長3460mのハイスピードコースで、長い2本のストレートとブラインドになったS字コーナー、ヘアピンなどで構成されている。その名前にもなっているように、コースは「ナシ

ョナルパーク」という遊園地の敷地内にあり、途中では観覧車などのアトラクションを見ることができるぞ。「C.E.」からのもう1つの新コース「デザートシティ」と同様、コースレイアウトに変化はなく、あくまでDCらしくグラフィックがより高品質になった同コース、難易度は比較的易しめなのでビギナーでも楽に周回できるはずだ。

中・高速コーナーの抜け方がカギになる同コース。攻めがいあるぞ!



CHECK!! 世界最大規模の遊園地、「ナショナルパーク」内に位置する高速コース!



COURSE SELECTION

National Park Speedway

SELECT COURSE!

FASTEST LAP: 0:44:000
BEST TIME: 5:00:000
COURSE LENGTH: 3.460KM
OR: BACK TO MAIN SELECT

ほかのコース同様、順走のほか逆走も可能だ。

サターン版の開発スタッフ曰く、難易度はアーケード版の初級コース以上、中級コース未満だという。しかし観覧車が目印のS字カーブ付近では、クラッシュ続発かも? うっかり観覧車に気をとられていると、クラッシュに巻き込まれてしまうぞ!

DAYTONA USA 2001
NEW FEATURE

「デイトナUSA」史上初のシリーズ戦！ これが「チャンピオンシップ」モードだ！

DC版の目玉の1つ「チャンピオンシップ」モードの詳細が完全に判明！ 「デイトナUSA」シリーズ初めてのモードだけに内容が気になる人も多いと思うが、今回はその概要と流れを紹介していくぞ。

4コース1シリーズの全16レース(4シリーズ)を戦い、チャンピオンを目指せ！

この「チャンピオンシップ」モード、ひと言でいえば、4レースを1シリーズとした全16レース(4シリーズ)を戦い、最終的にワールドチャンピオンを目指すシリーズ戦。各レースでは成績によってドライバーズポイントが与えられ、1シリーズの総合順位が規定順位以内だと次シリーズへと進めるというシステムだ。加えてタイムアウトによるゲームオーバーがないというのも、本モードの特徴になっているぞ。

CHALLENGERS CUP

| | |
|------------------|------|
| RANKING POINT | 80pt |
| LEAD LAP POINT | 12pt |
| CHAIN LEAD POINT | 5pt |
| BEST LAP POINT | 0pt |
| GOT RACE POINT | |
| BEFORE POINT | 0pt |
| SERIES POINT | 98pt |

ポイントは6位以下になると5位の30ptから1ptずつ減算される。最下位になっても0ptにはならない。

レースでベストラップを記録したり、1周目で1位に躍り出た場合、特別ポイントがそれぞれ10pt、3pt入る。



順位と獲得ポイント

| | |
|----|------|
| 1位 | 80pt |
| 2位 | 50pt |
| 3位 | 40pt |
| 4位 | 35pt |
| 5位 | 30pt |

最初のシリーズ「CHALLENGERS CUP」の流れを紹介！

では最初のシリーズ「CHALLENGERS CUP」の流れを紹介していこう。最初だけあって、登場するコースも比較的易しいコースで構成されているぞ。さあ、いよいよスタートだ！

まずは美しいCGによるオープニング。ムービーなのか静止画のみなのかは未定。気分を盛り上げろ！

オープニング



続いてネームエントリー。アルファベット3文字で好きな名前をエントリーしよう。さて次は……？

ネームエントリーをしよう



今度はレーススケジュールの確認。どのコースを何周するかなどの情報が表示されるので、よく見ておこう。

スケジュールの確認

CHALLENGERS CUP

SERIES SCHEDULE

| | | |
|---------|------------------------|-------|
| ROUND 1 | Three Seven Speedway | 8LAPS |
| ROUND 2 | National Park Speedway | 6LAPS |
| ROUND 3 | Rin Rin Rink | 6LAPS |
| ROUND 4 | Dinosaur Canyon | 4LAPS |

GET THE TOTAL POINT WITHIN 5th RANK

メインメニューへ

そしてメインメニューへと移る。ここでマシン選択やセッティングを。



いよいよレース開始！

いよいよレース開始！



いよいよレーススタート！おなじみの画面だが、「LADIES (レディース)」が追加されている点に注目！

第1レース THREE SEVEN SPEEDWAY

スリーセブン・スピードウェイ

最初のコースは「スリーセブン・スピードウェイ」。最終コーナー「ピリヤードクラッシュ」をいかに速く抜けられるかがポイントだ。



ホーネット号では「ピリヤードクラッシュ」以外は全開がセオリー。また、敵車の背後についてスリップストリームを利用することも重要になるはずだ。

第3レース RIN RIN RINK

リン・リン・リンク

第3レースは新コース「リン・リン・リンク」。高速コースなので、平均車速をいかに上げられるかが勝負だ。難しいのは滝の横の左コーナー。



DC版で初めて登場したコースなので、「アーケードモード」などで練習してから臨みたい。滝の横の左コーナー以外は、ほぼ全開での周回が理想的だ。

第2レース NATIONAL PARK SPEEDWAY

ナショナルパーク・スピードウェイ

今号で紹介した「ナショナルパーク・スピードウェイ」が第2レースの舞台。中盤のS字と終盤のヘアピンの抜け方が勝負の決め手になるはず。



このコースはマシンによって走り方がかなり変わってくるので、選択する車種には気を配ろう。ビギナーならグリップ力の強い車種がオススメだ。

第4レース DINOSAUR CANYON

ダイナソア・キャニオン

最終レースはおなじみ「ダイナソア・キャニオン」が舞台。このコースは非常に全開区間が長いので高速域の伸びが絶対条件になるぞ。



ホームストレートから「トリケラロード」直前までは基本的に全開。最高速の劣るマシンだと、そこで差がついてしまう。理想は「ライトニング」か？

総合リザルト

全4レースの総合結果。総合順位が規定以内だと次のシリーズへ進める。

POINT RANKING

ROUND 4

| | | | |
|--------|-----|-----|-------|
| PLAYER | 1st | HOR | 367pt |
| | 2nd | KEN | 241pt |
| | 3rd | DAI | 158pt |
| | 4th | YSD | 150pt |
| | 5th | IWA | 144pt |

全コースでそれなりに好成績を残さないと、総合5位には入れないぞ。

開発よりひとこと

チャンピオンシップモードにはかなり手ごわいアザーカーが登場します。タイム制限がないので、そのアザーカーとのレースの駆け引きが高ポイント獲得のカギとなります。シリーズ終盤になってくると、スリップストリームやブロッキングなどのテクニックが必要になるでしょうね。

発売間近! 究極の "F1リアリズム"、ここに

F1 WORLD GRAND PRIX II

for Dreamcast



しばらく情報がご無沙汰だった「F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast」だが、ついに11月22日の発売日が間近に迫った。今回は、再度本作のおさらいの意味を含めて、改めて「II」特徴を紹介していこう。DCのF1は、これからがオン・シーズンだ。

| GAME DATA | | |
|---|------|-------|
| ●ビデオシステム●11月22日発売予定 | | |
| ●5,800円(予価) | | |
| プレイヤースタンス | 1~2人 | 54コース |
| RAC (レース) | | |
| ホームページアドレス http://www.dreamsquare.co.jp/ | | |
| 対応等 | | |
| | | |

SPECIAL
ドリマガ
特報
REPORT!

F1'99 シーズンを完全再現!! 前作から大幅にパワーアップした「II」

昨年発売されたDC待望のF1レーシングゲーム「F1 WORLD GRAND PRIX for DC」の続編に当たるのが本作「II」だ。「I」でも話題になった高いシミュレーション性とDCならではの美しいビジュア

ル、そして多彩なモードはさらにパワーアップされ、まさにファンは待ったかいのある仕上がりになっているぞ。データは'99年とやや古さはあるものの、D.ヒルや虎之介などが登場するのは本作が最後だろう。

世界各国の グランプリコースを 細部に至るまで再現

F1が開催される世界各国のグランプリコースは非常に高い精度でゲーム中に再現される。鈴鹿は隣の遊園地まで描かれているぞ。



マシンモデリングもより緻密になった。各チームの cockpit ビットも完全再現!

高精度なマシンモデリングにも注目!

このモードは何より手ごたえがわり。F1の世界をどっぷりと浸れたい。

ARCADE

前作にも存在した手軽にレースを楽しめる「ARCADE」モード。グリッドや周回数、天候なども自由に設定できるのでお好みのシチュエーションでレースを楽しむことができる。ビギナーにオススメだ。



CHAMPIONSHIP

あらゆる面でもとことん本物のF1に近づけたこだわりのモード。実際のレースウィーク同様に金曜日の

フリー走行から予選を経て決勝へとレースが進むほか、設定しだいでマシンダメージやフラッグもありでレースを楽しめる。ディープなF1ファンはこちらで楽しもう。



予選はもちろんフリー走行まで用意されているのだ。



セッティングも可能!

「CHAMPIONSHIP」では細かなマシンセッティングが可能。しかも「II」では、前作ではできなかった各ギアの減速比まで調整可能になった。もちろん、ダウンフォース等の基本的なセッティング項目は健在。



本物同様に全16戦を転戦。ワールドチャンピオンを目指せ! ギア比は直接タイムに響いてくる要素だけに重要な項目だ。



思い出せ!!

F1'99シーズン エントリーチーム&ドライバー

ここでは'99シーズンのエントリーチームとドライバーを紹介。忘れてしまっている人は、この機会に思い出そう。

| Team | Driver |
|---------------------------|----------------------------|
| マクラーレン・メルセデス | ミカ・ハッキネン / デビッド・クルサード |
| 文句なしでナンバーワンの実力と強さを持つ。 | |
| フェラーリ | ミハエル・シューマッハ / エディ・アーバイン |
| マクラーレンと唯一対等に戦うトップチームだ。 | |
| ウィリアムズ・スーパーテック | アレックス・ザナルディ / ラルフ・シューマッハ |
| '99年限りで解雇されたザナルディもちゃんという。 | |
| ジョーダン・無限ホンダ | デーモン・ヒル / ハインツ・ハラルド・フレンツェン |
| ヒルは'99シーズン一杯で引退したドライバーだ。 | |
| ベネトン・プレイライフ | ジャンカルロ・フィジケラ / アレクサンダー・ブルツ |
| 若手2人を起用するも低迷が続くベネトン。 | |
| ザウバー・ペトロナス | ジャン・アレジ / ペドロ・ディニス |
| アレジは日本でもとくに人気の高いドライバーだ。 | |
| アロウズ | ペドロ・デ・ラ・ロサ / 高木虎之介 |
| この2人はかつてF1ニッポンでライバルだった。 | |
| スチュワート・フォード | ルーベンス・バリチェロ / ジョニー・ハーバート |
| '99年は事実上スチュワートとして最後の年に……。 | |
| プロスト・ブジョー | オリビエ・パニス / ヤルノ・トゥルーリ |
| '99シーズンはマシン設計の失敗で低迷が続いた。 | |
| ミナルディ・フォード | ルカ・バドエル / マルク・ジェネ |
| 歴史あるチームだが、未だ勝ち星に恵まれない。 | |
| BARスーパーテック | ジャック・ビルヌーブ / リカルド・ゾンタ |
| '99年はとかく話題になった新規参入チーム。 | |

TUTORIAL

「II」の新モード。AIカーの走行に合わせて、各コースの簡単な攻略



各コーナーのアドバイスが表示される。ピレネーにはうれしい。

法&アドバイスを受けることができるモードだ。初めてのコースを走るときには、まず本モードで予習をしておくといいぞ。



ギアや車速は表示されない。それは各自で調整するしかない。

GALLERY

こちら「II」の新モード。ここでは全11ものグランプリチームの歴史からドライバープロフィール、マシンのテクニカルデータを見ることができる。十分資料として活用できるデータ量だぞ。



本モードのメイン画面。もちろんチームによって雰囲気は異なる。

チームデータ

ドライバーデータ

マシン鑑賞

チームの戦歴から所在地まで、事細かなデータを見ることができる。

こちらはドライバーのデータ。ここまで細かいデータも珍しい?

マシンを自由な角度から鑑賞できる。高精度なモデリングを堪能しよう。

BROADCAST

AIカーによるレースを観戦できるという新モード。もちろんコースやシチュエーションはプレイヤーが設定でき、なんと'99シーズンの再現も可能。さりげなくBGVとして利用するのもいいぞ。



DC上で白熱したレースが観戦できる。視点切り替えも自在だ。

OTHERS

このほかにも画面分割による2P対戦が可能な「2PLAYERS」や、各

種設定ができる「OPTIONS」を用意。設定できる要素は多岐にわたり、難易度からコントローラの調整まで細かく調整することが可能だ。

またまた角のお話



ムルロアEXプレス

TGを知りたいければここへアクセス
http://www.lalabit.com/

戦闘特集第2弾! 今回も「角」に置かれる戦闘用キャラクターの相性などについていろいろと考察していくぞ。

11月24日号 Vol.16

敵を知り己を知れ! 角のキャラクターを選ぶときの基準となる要素を解説!!

戦闘デッキにおいて主戦力となるのは、おおむね角に配置されたキャラクターだ。前回も述べたように、角キャラの強さを測るバロメーターの1つといえるのが「天敵」の数。一方的に倒されてしまう相手が少ないほど、それだけ生き

残りやすいカードとなるわけだ。そこで今回は、角によく使用される戦闘キャラどうしの相性表を用意した。これで天敵を再確認してみよう。だが天敵の数以外にも、戦闘キャラとして優秀かどうかを判断する材料はいろいろとあるぞ。

CHECK1 一流カードの指針!? HP4のカベ

TGのキャラクターカードは、「天空の島シェル」で入手できるものを除けば計125種類。このうちHPが4以上のキャラは38種類いるが、APが4以上(ダブル、トリプル含む)は15種類とかなり少なくなる。HPが3以下と4を比べると、先手を取られたり防御されたりしたときの一撃で倒される確率に大きな差があるのだ。逆にAPが4以上なら、多くのカードを1回の戦闘で排除できる可能性が高いといえる。



この2枚はAP、HPがともに4と優秀。苦手な暗黒剣士と当たっても生き残るのが大きい。

CHECK2 仮想外のキャラクターたち

戦闘経験を重ねると、想定すべきデッキやカードがある程度見えてくる。だがこんなとき、予想だにできなかったカード

に苦しめられることがある。対策すべきか捨てるべきかの判断が難しいところだ。あるいは自分で使うのもいいだろう。

- HP5以上のキャラ
洗練されたデッキは、全体攻撃などを併用して各角の合計APが4になるよう最適化されている。しかし、通常は5ダメージを与えるように作らないため、HP5以上のキャラが1回で倒されることはほぼない。
- 防御に特化したキャラ
完全な防御要因として置かれるカードもある。右の3種はどれもかなり排除しにくく、想定していないとなかなか倒せないだろう。ただし、いずれもビークル優先(飛行物理キャラ、投射)には弱い。

CHECK3 直接対決の結果がすべてではない!

TGの戦闘は2つの角とそこに挟まれた辺、さらにはビークルと、複数のカードが同時参加する。カード間の相性だけを見ると、天敵が多くてもほかのカードとの関係で弱点を解消できる場合もあるのだ。代表的なのは、魔法攻撃に弱いキャラの間にサイレントキャラを置く布陣。また、ビークルがバリスタならペガサスが、アースドラゴンなら暗黒剣士ゲイルやウンディーネの対策をする必要はない。



暗黒剣士ゲイルの隣にサイレントキャラを置けば、非常に強力な壁になる。

次回予告 辺カードのポイントを解説!

ども、ちゃす! 引き続き代理登場のライター・夏野台風っす! 七草嬢がいまだサイバン旅行から帰ってこないんで、その間にお嬢が苦手な戦闘に特化した攻略をバリバリ(勝手に)やっていっす! さて、前回までで強カード対策や角に配置すべきカード、その選択などの解説が終わったっす。そこで、次号では辺に配置するカードにスポットを当てて

いっす! そのあなた! 角のメインカードを決めたあと、残ったサイズで適当に辺カードを選んでないっすか? 辺カードは単なる壁と考えがちっすけど、ちょこっと工夫するだけで、角のメインカードの助けとなったり、逆に相手デッキの辺を倒し、大ダメージをたたき込むこともできる重要な部位なんすよ! その辺をばっちり解説していくっす。

天敵の数から測るキャラクターの強さ

下表では使用頻度が高いと思われる21キャラを挙げている。青龍と朱雀は敵なしだが、サイズは10。敵対キャラのAPとHPを2倍くらいで考えるといいかもしれない。またサイズ1にも関わらず、プレスでしか倒せないウンディーネの優秀さがわかる。



表にない戦闘向きのカードもたくさんある。この21キャラだけにとらわれず、考えてみよう。

角候補の代表キャラクター相性表

| | | | |
|----|-------------------------------|----|-----------------------------|
| ◎ | ダメージを受けることなく一方的に勝利する。 | △- | 相手に一方的に攻撃または能力を発動されるが生き残る。 |
| ○ | ダメージを受ける、または能力を発動されるが勝利。 | × | ダメージを与えるか能力を発動できるが排除される。 |
| △+ | 攻撃または能力を発動するが倒せない。こちらはノーダメージ。 | XX | SP差や無効化能力などで、攻撃が当たらずに排除される。 |
| △ | 互いにダメージを与え合うかランダムで勝敗が決する。 | - | 互いにダメージを与えることなく戦闘が終了する。 |

| | ウンディーネ | デスナイト | ドラグーン | フレイ | 聖騎士レオン | ガーディアン | ペガサス | ケンタウロス | D・スレイヤー | ロマーリア国王 | キメラ | 暗黒剣士ゲイル | 暗黒剣士ガスト | 暗黒剣士ミスト | 暗黒剣士レイ | 暗黒剣士ジャーマ | ガンナー | ショークン | ワイバーン | 青龍 | 朱雀 | |
|----------|--------|-------|-------|-----|--------|--------|------|--------|---------|---------|-----|---------|---------|---------|--------|----------|------|-------|-------|----|----|----|
| ウンディーネ | △ | △+ | △+ | △+ | △+ | △- | △- | △+ | △+ | △+ | × | △+ | △+ | △+ | △- | △+ | △+ | △+ | △+ | × | × | XX |
| デスナイト | △- | △ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | △- | ◎ | ◎ | ◎ | × | XX | XX | △- | △- | XX | ◎ | ◎ | XX | XX | △- | △- |
| ドラグーン | △- | XX | △ | × | × | △ | ◎ | XX | × | △+ | △+ | XX | XX | △- | △- | XX | △ | XX | △+ | △+ | △+ | △+ |
| フレイ | △- | XX | ◎ | △ | △- | △- | XX | × | XX | △ | △ | ◎ | ◎ | △ | △ | XX | △ | XX | △ | △ | × | △ |
| 聖騎士レオン | △- | XX | ◎ | △+ | - | △- | △- | XX | × | - | △ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | △ | △ | XX | △- | XX | △- | △- |
| ガーディアン | △- | ◎ | ◎ | △ | △ | △ | △ | △ | ◎ | △ | △ | △- | △- | △- | △- | △ | × | △- | XX | △- | △- | △- |
| ペガサス | △+ | △+ | × | △+ | △+ | △ | △ | × | △+ | △+ | △+ | △ | △ | △ | △ | XX | △+ | × | △+ | × | × | XX |
| ケンタウロス | △- | XX | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | △ | ◎ | ◎ | △ | △ | △- | △- | △- | △- | △ | △ | △ | △ | △ | × | △ |
| D・スレイヤー | △- | XX | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | XX | △ | XX | △+ | △+ | △- | △- | △- | △- | △ | ◎ | ◎ | △+ | △+ | △+ | △+ |
| ロマーリア国王 | △- | XX | △ | ◎ | - | XX | △- | XX | ◎ | - | × | XX | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | XX | ◎ | × | △ |
| キメラ | △+ | ◎ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ◎ | △ | △ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | △ | XX | △- | XX | △- | △- | △- |
| 暗黒剣士ゲイル | △- | ◎ | ◎ | × | × | △+ | △+ | △+ | ◎ | × | - | - | △- | △- | XX | △ | △+ | XX | XX | △- | △- | △- |
| 暗黒剣士ガスト | △- | ◎ | ◎ | △ | △ | △ | △ | △ | XX | △ | - | - | △- | △- | △- | △ | △ | △ | △ | △ | × | △ |
| 暗黒剣士ミスト | △- | △+ | △+ | × | × | △+ | △- | △+ | XX | × | △+ | △+ | △ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | × | △ |
| 暗黒剣士レイ | △+ | △+ | △+ | × | △+ | ◎ | △ | △+ | × | △+ | △+ | △ | △ | - | △+ | △+ | △+ | △ | △ | × | × | △ |
| 暗黒剣士ジャーマ | ◎ | ◎ | ◎ | XX | XX | △+ | △- | △+ | XX | XX | ◎ | △+ | ◎ | △- | △- | △ | △+ | XX | XX | △- | △- | △- |
| ガンナー | △ | XX | △ | △ | △ | △ | ◎ | XX | × | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | XX | ◎ | × | △ | △ |
| ショークン | △- | XX | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | △- | △ | ◎ | ◎ | ◎ | △- | △- | △- | △- | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| ワイバーン | ◎ | ◎ | △- | △ | △+ | △+ | ◎ | △ | XX | XX | △+ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | XX | △+ | △+ | △ | × |
| 青龍 | ◎ | ◎ | △- | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | △- | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | △ |
| 朱雀 | ◎ | △+ | △- | △ | △+ | △+ | ◎ | △- | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |

「トレジャーオブゲノム公式ガイド」(ソフトバンクパブリッシング)好評発売中!!

週刊ドリマガ広場



FREE TALK with ロボ

アハハ、編集ロボ“☆トミー”です。今週はP.96などでもロボの勇姿が挿めま。プロに勝ったー！わーい！ 学生時代の友人たち（全員ロボット）が聞いたら腰抜かすに違いないぜ。てなわけで調子に乗ってばなしでレツゴー！（←感じ悪いデスね）

●書店でドリマガを買うときは平気なのに、コンビニ（スーパー）で買うときはなぜか恥ずかしくなることがわかりました。

（青森県/日狩土門音）

—ふふふ、あなたも着実に大人の階段を上ってらっしゃいますね。もう少し大人になると、いつでもどこでも余裕で買えるようになりますよ。

●実写版「X-メン」のウルヴァリンは松崎しげるにしてほしかったと思う。

（沖縄県/時代遅れの漢）

—ルックスだけじゃないですか。あと似すぎてるのもどうかと思うよ。

●トミーにちょーせん!! ほる ほる べぎゃ!? ベヤベヤちゃららー もぎゃーお!! この効果音の出るゲームはなんでしょう? これかわかなければ君はニセトミーだ!!

（兵庫県/なかつべ）

—わからないので僕はニセ★トミーだ!……誰かわかる人います??

●☆トミーvsエセ☆トミー。これは流行になる。

（香川県/ZABADAK2）

—真の意味でのロボ☆ムーブメントが巻き起こるといわけデスカ。さあ忙しくなるぞー。本物は「☆」、エセのほうは「★」で区別するのがいいなあ（意味不明）。

●僕の耳は最近「備考欄」を「李紅蘭」と変換します。

（東京都/くれじじ）

—ソレって典型的なサクラ中毒の症状です。ちなみにロボの耳（機械仕掛け）は「汚職事件」を「お食事券」と変換しますよ。

悩む。

（福島県/南斗ライバ）

—これで「ファンタシースターオンライン2」とか「2001」とか出てくともうわけわからないことになっちゃいマース。

●「PSO」の“ヒューキャスト”を瞬間“ハドソン製ドリームキャスト”だと思ったのは……やっぱ俺だけか。

（奈良県/各駅停車）

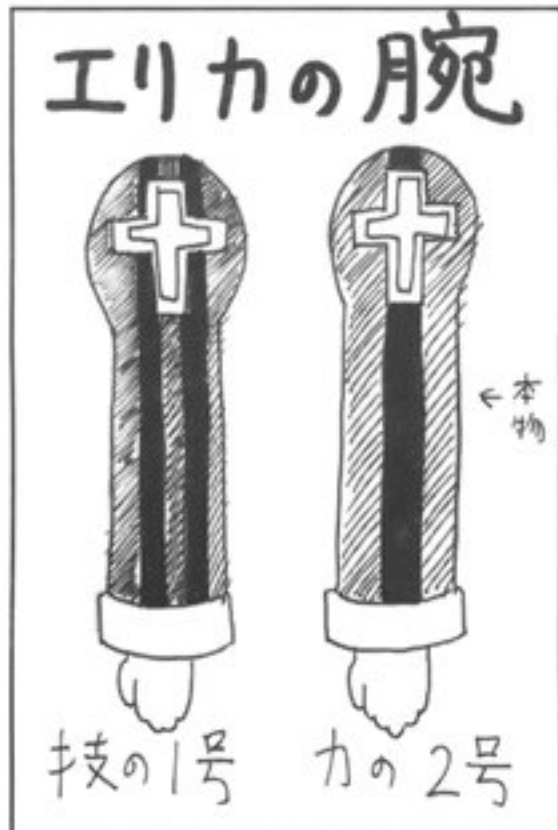
—ひょっとして「Hu」キャストってオチ……? そしてそもそもこのネタわかる人どのぐらいいるんだ。

●自分は今まで格ゲーは上手なほうだと思っていましたが、通信対戦をすることによってド下手だと発覚。なんか、センチメンタルな感じです。

（沖縄県/ちから）

—日本中の猛者どもが朝から晩までつなぎっぱなしデスカからね。だいたいへこたれてチャットばかりやるようになるわけです。

ネット対戦って本当に燃えるので、まだやってない人はぜひ遊んでみましょう。将来的には「シェンムーオンライン」とか出てほしいよね。未来基準ですよ。別にisaoの回し者じゃないですよ。ではまた来週〜。



宮城県/カヌー部

エリカの腕にこんな秘密が隠されていたなんて! 元ネタが難しすぎる気も……。



大阪府/英季

懐かしのドミンゴ（「SF1」。同ネタゼ口）。たしか癒し系のキャラでしたっけ。



神奈川県/あーやん

パパがうれしそうに抱えているのは（自主規制）。貴章、出番あるといいよね……。



静岡県/トチギ

FREE TALKのほうで「正体は松崎しげる」説も出てたウルヴァリン。青の1号〜3号?

ドリマガ Weekly!

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

| 11/10 (金) | 11/11 (土) | 11/12 (日) | 11/13 (月) | 11/14 (火) | 11/15 (水) | 11/16 (木) |
|--|--|--|--|--|---|---|
| ●トリマガ、ザ・フレ発売日 ●技能の日 ●肢体不自由児愛護の日 誕生日▼マルチン・ルター/デーモン小暮/忠犬八子公(犬)/三橋美智也/山城新伍/糸井重里/川島なお美/清水宏次郎 | ●世界平和記念日 ●アメリカ退役軍人記念日 誕生日▼ドストエフスキー/バツトン将軍/乃木大将/田中美佐子/西原理恵子/鷹嵐(バーチャファイター) | ●洋服記念日 誕生日▼ロタン/グレース・ケリー/ニール・ヤング/パトリック・ルコント/コマネチ/サミー・ソール/麻木久仁子/由美かおる/銀河万丈/田中秀幸/久川綾 | ●うるしの日 誕生日▼ウーピー・ゴールドバーグ/木村拓哉/見栄晴/大原麗子/由紀さおり | ●パチンコの日 ●ウイマンリブの日 誕生日▼チャールズ皇太子/モネ/ネル元首相/力道山/徳大寺有恒/阿藤海/小林繁/中野浩一/こおろぎさとし | ●七五三 ●きもの日 誕生日▼ロンメル元帥/中島啓江/堀井恒雄/エムボマ/肝付兼太/鏡魅羅(ときめきメモリアル) —本州では今日から一般鳥獣狩猟解禁。 | ●国際寛容デー ●録音文化の日 誕生日▼北村透谷/春川ますみ/二谷友里恵/内田有紀/西村博之 ●本日発売のDCCソフト ●メルクリウスフリティ the 2nd ●the century パイオハザード ●ラストエクスプロー/エアロダ ●3リングF 轟つばさの初飛行 —ボジョレーヌーボー解禁日。 |

●……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ね! 誕生日のタレコミもお待ちしています。

ドリマガ美術クラブ

特設コーナーについているんなアイデアありがとう。次回の募集テーマは「21世紀に残したいセガ作品とキャラクター」にしたいと思います。メ切は12月12日。たくさんのご応募お待ちしております！



愛知県 / みどりあおい
まるでミストに覆われているかのようですね。お花がとてもお似合いです。



東京都 / からくり餃子
どこからともなくすごいという声。全員描ききるにはどれぐらい時間と手間がかかったんだろう。



香川県 / けーき
見ているこっちがドキドキする……。ナコルル危うし〜。



千葉県 / 桔梗
バイスのこの手につかまれ、投げられたの思い出すよう。



青森県 / 琴似
こちらを見るティオの微笑がキリッとシャープですね。



愛媛県 / 白鳥沢ゆんゆ
マーリンの明るい空色の笑顔。ヨーグルトはその中のふわふわ雲みたいな雰囲気〜。



愛知県 / かつおぶし
援護ハ任せテクダサイ
レイキャシールの女の子。旅の中でこう語りかけられたら、あなたはこう答える？



愛媛県 / M
スケッチブックに心の中の天使を描く。えりなという子が少し見えてくる作品です。

ドリマガがすすめる映画はコレだ!

CINEMERS

公開が今か今かと待たれていた、ストロングな映画たちによく劇場で会える! 最新プロダクト

で送る衝撃のアニメーションと、日本の中の多国籍な闘いを描いた都市小説の映画バージョンだ。

BLOOD THE LAST VAMPIRE



●監督/北久保弘之
●キャラクターデザイン/寺田克也●企画協力/押井守●声の出演/工藤夕貴、中村佐恵美、Joe Romersa
●11月18日より、シネセゾン渋谷ほかにて公開

時を超えて密かに生きる存在と、それを知る人類の“組織”との対決……。先鋭的な制作スタッフで、公開前から話題沸騰のアクションモダンホラーがついに登場! 1966年10月、ハロウィンが近づく米空軍・横田基地に、1人の少女が現れた。彼女の名は、小夜(さや)。基地の周辺で起きる不審な自殺がきっかけで、アメリカンハイスクールに送り込まれた彼女は、日本刀を手に「翼手」と呼ばれるものを追いつめ、事件の真相に迫ってゆく。そんな小夜の前に、血しぶきと恐怖の光景が広がる……。

漂流街



●監督/三池崇史
●原作/馳星周(徳間文庫)●出演/TEAH(テア)、ミッシェル・リー、及川光博、吉川晃司
●11月11日より、全国東宝洋画系にて公開

日本を舞台にしつつ、国籍・人種・言葉が入り乱れた生死と愛憎を描いた物語。ブラジルを追われて日本に来た男、マーリオ。彼にはケイという中国人の恋人がいた。隠れ住んでいた2人は、ケイが強制送還された事件をきっかけに、日本脱出を決意。パスポートを偽造して出国しようとするが、チャイニーズマフィアや暴力団とトラブルを起こして、さらなるバイオレンスの世界に入り込んでしまうのだった。果たして、マーリオとケイは安住の地へと、たどり着けるのか?

RANKING

| 今週 | 前回 | タイトル |
|----|----|-------------------|
| 1 | 1 | インビジブル |
| 2 | 2 | X-メン |
| 3 | 3 | オースティン・ニュー・ニューヨーク |
| 4 | — | バトルフィールド・アース |
| 5 | 5 | キッド |
| 6 | 7 | 長崎ぶらぶら節 |
| 7 | 8 | 60セカンズ |
| 8 | 4 | マルコヴィッチの穴 |
| 9 | 11 | ことの終わり |
| 10 | — | ああっ女神さまっ |

2000/10/12~10/27 渋谷・新宿・銀座3地区代表館集計(興行通信社調べ)



岩手県 / 木の子

部長賞
2点

切り札は最後まで取っておくもんだぜ~と言って、ふところからカードを取り出す瞬間みたい。



熊本県 / 風華白刃

やっぱり女性が描くと一味違いますよね。服装まで可愛く描けてます。



福岡県 / まじゅつし

ヴァイスの夢見がちな瞳がキラキラ。きつとアイカも同じ夢を見ているのね。



京都府 / 水無月真琴

可愛らしく忍び寄る暗殺者さん。殺されちゃうの-!?



東京都 / 駿

振り下ろす一撃は吹き上げる風を生む! カッコイイ~。



神奈川県 / ユニユニモシ

身近にいそうな親近感のある女の子の描写が素敵。カードの描き込みも特筆~。



埼玉県 / 小椋陽介

ほんのりと大人びた顔のあゆです。コートチェック柄まで念入りですね。



群馬県 / カルメン大沢

名雪もけろびーにはこの笑顔。寒い夜はベッドと一緒に冬眠~。なんちゃって。



大阪府 / いまだ.com

なんだか暗示めいたイラストだね。リボンが可愛いです。

今回の部長賞作品は黒の使い方が効果的だったわね。お見事よ!

ゲームショップの舞台裏 外神田ゲームあんそろじい

第44回

現実がゲームに取り込まれそうになってきた

遊園地のジェットコースターだって年々過激になっていくだろう

いつものように、アキバで会話。DC、PS2、Xboxなどについてを縦横無尽に話した。相手は現役の店員。「スペースインベーダー」や「平安京エイリアン」の頃から顧客と接してきた旧知だ。

成功したゲーム企業は、初心を忘れがち。自分たちが築き上げた壁のなかに引きこもろうとするが、毎日毎日、消費者の声を聞いている店員と、積極的に接してもらいたい。

会話はこんなところからはじまった。「8ビットパソコン時代から、ゲーム市場を見てきて、今後のゲームマシンの発展には「リアル」という言葉が不可欠だと思うね」

リアルとは現実を意味する。ゲームはバーチャル（仮想）を身上とするはずだが、それと対立する言葉を出してくるとは……。

「家庭用ゲーム機って、汎用性（広い用途）を重視してきたパソコンを、ゲームで遊べれば良いと特化型にした機械だよね。だから、キーボードの代わりにジョイスティックを採用したり、パソコンならば不可欠な外部記憶デバイスを外したりしたわけだ。パソコンより劣っているのは、グラフィックに関する機能くらいでしょ」

特化型の機械を追求したことで採用デバイスを限定し、部品点数の減少から、ハード価格を安くもできたと言った。もっとも、こんな思い切ったことができたのは、大量販売が可能という市

場調査が裏付けにあったことだ。

「大量販売ができるとわからせた任天堂の企業努力は尊敬できるけど、ハードメーカーにとって皮肉なのは、ユーザーの要求が、さらなる上を望むってことだったと思うんだ。遊園地のジェットコースターって、年々、過激になっていくじゃん。ゲームユーザーも、より興奮できるものを求めるようになって

いるんだよ」
店員はPS2以降の次世代型ゲームマシンを例に、それを説明した。ネット対応や大容量ハードディスク、DVD-ROMなど、パソコンライクなデバイスを標準搭載する理由は、ユーザーの興奮への回答だということである。ここで皮肉と話したのは、パソコンと距離を隔てていた機械が、徐々に近づきはじめたことを意味している。

「でね、いまのRPGなんかに出てくる樹木なんて、松なのか杉なのかかわからないだろ。オレは思うんだ。そのうちドラクエやFFで、現実に存在する植物や動物の名前が登場する時代になるって」

「ビビは白樺の木の裏に隠れている」みたいになるわけだな。なるほど、次世代ゲームは現実がゲームに入ってきてきそうだな。



島川言成

秋葉原有名店の元幹部。パソコン雑誌への寄稿、玩具研究、放送台本原稿の執筆など多方面にて活躍中。著書「秋葉原コネクション95/98」(アスペクト) など。

イラスト：花くまゆうさく

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18個ものコーナー群が生まれたわけです。

右のページ(77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)

あなたのお悩みイヤCま〜あ

前回、はたと気がついた。ここでイヤされるのは別に読者だけじゃなくてもいいのではないが？ ネズミのかりかり音に悩まされるオギ・クボコの小さな声に気づいたヤサC方を大掲載ヨ♥

宇宙オサツシ

今回、はたと気がついた。ここでイヤされるのは別にオギ・クボコだけじゃなくてもいいのではないが？ クボコのムリヤリ行動に振りまわされるワタCの小さな悲鳴にダレコタエテ。



(ネズミ対処法その1)

昔の話ですが、朝起きるとクラッカーの袋がガサゴンというので中を見ると、ネズミが入っていたので口を閉じておきました。数時間後、思い出して開けてみると……。 (静岡・TVA!/・武百歳)
★開けたらどーなっていたんだよ〜。あまりの恐ろしい惨状が、TVA! を武百歳に老けさせたのか。
♥OH! まさに袋のネズミでCね。クラッカーでネズミをゲッチュー! 袋の中でグッチュグッチュー!

(ネズミ対処法その2)

ミッ○ーに対抗するにはビ○チューしかありません!! (富山・らびどり・21歳)
★マウスも、チューもすでに許せん。
♥だからって心宙(チュー)からきたワタCをいぢめなくてくださいまC〜。
★今だけ心中にしとけ。



多数の無表情猫に囲まれ、絶体絶命で半笑いになっているネズミの象徴を見て、「ざまあみろ」とほくそ笑んでみる。

(ネズミ対処法その3)

♥どこにもネズミの対処法なんて書いてないでCよ?
★3歳の犬を飼って、名前がボチってつけるってことなのよ。ただ、これは、どうも、ヤツの形状に似ている気が……。
♥チュウボチ公でC。



東京・みるぶ〜★・27歳

本日のストレス解消法



「丸一年悩んでおります。なんとかしてください。イヤCてください……アホか」と自嘲気味の里依夢だが、あきらめるのはまだ早い。みんなよろろ〜! 他力本願の神・クボコより。

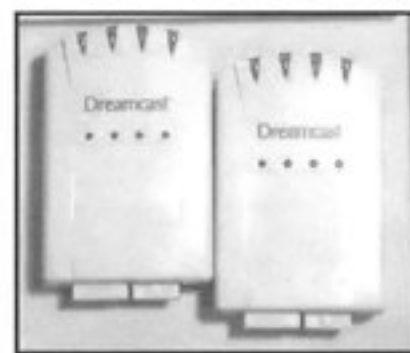
しがしどれもこれも殺チュー法としてはむいわね。引き続きこの話題は募集あるとして、今回はクリスマス特別号! クリスマスに限定したイヤC話も大募集。一人で過ごす人へのイヤされテクも待ってるわ。みんなご力も合わせてラブラブファイアーに総攻撃ぶっ!

勝手にドリマガ特派員 vol.7

めっきり寒くなりましたね。ということで、今回もいろいろな情報を紹介しましょう。今回は新コーナー「キャラクリ!」もスタート!

メモリーカード4Xが発売! これでVMが減らせる!

先日「メモリーカード4X」が12月に発売されるという記事を読んで小躍りしてしまいました。だって、VMってジャマじゃないですか? とにかく数ばかり増えちゃって。発売日に買って、これまでのデータも整理します!!(東京都・あさひ)



実はこれまでものすべて保存できるわけじゃないらしいです。非対応ソフトもあるよ。うなので、ご注意ください。

新コーナー「キャラクリ!」

よく見るとあのキャラにソックリ! 略して「キャラクリ!」

〈情報No.1〉ガブリ族 VS かまやつひろし
愛知県・TOM☆CATさんより「エルドラゲート」のガブリ族とかまやつさんが似てるとの情報が!! 顔がいまいち思い出せない……。

〈情報No.2〉アンゴルモア VS 浅香光代
栃木県・マッタンさんからの情報。「やきゅつく」で出てくるアンゴルモア投手があつての浅香光代に似てる……ってそうかなあ?

〈情報No.3〉ロボ☆トミー VS MVPユキちゃんの国旗
愛知県・ハイエロファントさんからの情報。早くもドリマガ広場のアイドル「編集ロボ☆トミー」の登場ですね!

〈情報No.4〉ユースケ・サンタマリア VS 岩垂徳行
愛知県・ハイロファントさん本誌コラムでおなじみの岩垂さんの情報。そう言えば、前号の「FREE TALK」でも同じような意見があったような……。

実にタイムリーな投稿だったので、載せちゃいました。今度は葉山宏治さんのイラストもよろしくね(担当より)。(茨城県・永沼ブー)→



今週のイラスト



「オヤジです……」
北海道・ムカ
——この独り言/なぜ私がオヤジというのがバレたのか、調査しなくては……。

ドリマガ特派員としてドリマガ特派員3人の情報を待て!

神奈川県・ユニユニモレ
——本当に彼らが特派員なのかは知らないが、こうなったら情報を出してもらわなければ。



本コーナーでは、いろいろな情報を募集。ドリマガの特派員としてレポートを送ってくださいませ。(担当:コレ)
●イベントレポート(イベントに限らず身近に起こったゲーム関連の情報でもOK)
●よく見ると、あのキャラにソックリ! 改め、「キャラクリ!」
●街で見つけた愛しのテレビゲーム
●イラストコーナー 以上

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!

三国志などの戦略歴史シミュレーションでおなじみの古代中国。それにまつわる変わった本を紹介!

ジャンル【データ集】

三国志群雄173人 採点データファイル



- 新人物往来社: 編
- 新人物往来社
- A5判
- 279P
- 1,500円

歴史物などで定評のある出版社が、ゲーム的な感覚で三国志を取り上げたユニークな本。

三国志の「正史」と「演義」に登場した人物を、後漢、魏、呉、蜀、晋の国ごとに分けて紹介。「統率力」や「決断力」など8項目のリーダーチャートで分析している。だから、パッと開くと、攻略本のキャラクター紹介やデータに似ているのだ。こういう本を片手に、戦略シミュレーションをやるのもいいかも?

ジャンル【コミック】

墨攻(全8巻)



- 森秀樹、酒見賢一
久保田千太郎: 著
- 小学館
- 新書判
- 223P ○485円

こちらは、七国が争った戦国時代が舞台。ひたすら「守る」戦いを描いた、渋い名作だ。

敵の大軍が迫る小さな城に、1人の助っ人が現れた。彼は古代の思想家・墨子の教えを継いだ者であり、非攻(攻撃しない)の戦いである防衛戦のプロだったのだ。はじめは城の住人に嫌われていたが、その男の戦略は、敵を前に恐ろしいほどの効果を発揮していく。こんな戦いもある! と目からウロコの展開。

RANKING

2000年10月16日~10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 | — | あずまんが大王2 (コミック) | 714円 | メディアワークス |
| 2 | — | 幻想水滸伝 幻想真書 VOL.2 —2000年秋号— (PS) | 1,260円 | 新紀元社 |
| 3 | — | 幻想水滸外伝 VOL.1 ハルモニアの剣士 ビジュアル&シナリオガイド(PS) | 1,260円 | 新紀元社 |
| 4 | — | 不確定世界の探偵紳士 ワールドガイダンス (PC) | 2,520円 | ソフトバンクパブリッシング |
| 5 | 10 | GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA (AC) | 1,344円 | エンターブレイン |
| 6 | 3 | ドラゴンクエストVII ~エデンの戦士たち~ (PS) | 1,000円 | 集英社 |
| 7 | — | 果てしなく青い、この空の下で… 公式ビジュアルブック (画集) | 2,415円 | ベストセラーズ |
| 8 | — | 果てしなく青い、この空の下で… (ノベル) | 900円 | ムービック |
| 9 | 9 | Kanon プレミアムストーリーズ (コミック) | 880円 | エニックス |
| 10 | — | エターナルアルカディア パーフェクトガイド (DC) | 1,575円 | ソフトバンクパブリッシング |

(略称の読み方: (PS)=プレイステーション、(DC)=ドリームキャスト、(AC)=アーケード、(PC)=パソコン)「エターナル・アルカディア」の攻略本が10位に。今週は、コミックが強い。

今週のドリマガは **モンド!**



ツールあれこれ

愛知県/TOM☆CAT

DC用の周辺機器やツールについて。インターネットをより楽しむために、やっぱりプリンターは必要だと思う。その次は、やっぱり映像編集や年賀状作成なんかできるソフトも出るという。イラストを描けるソフトもいいと思う。そのツールで描いたイラストのネットランキングとかも付けたりして……。ネットでゲームというのいいんだけど、もっとPCに負けないようないろんな可能性を試してほしい。

プロレス→カウント2.9プロレスらしくなってきた……かといえば、違う(サターン版と変わらず)。具体的に言えば、防御→攻撃、硬化時間の短さから生まれる打ち合いが中心で、全日ならではの「必殺技の出し渋りから生まれる技の主張」が再現されていない。ごちゃごちゃいわんと一言で済ませれば、「新日っぽい」気がするのだ。だから、これで新日のゲームなら非のうちどころがないのね。

3D格闘ゲーム待望

群馬県/対自核

「VF-X」……なんか「マクロス」のゲームみたい。と言いつつ期待しています。3D格闘ゲームの新作、最近あまり出てないし。「ファイティングバイパーズ」も、「2」の移植もいいけど、そろそろ「3」を出してほしいところ。最近3D格闘の寿命が短くなってきたと思うので、「バーチャ」の新作(?)にはどうしても期待がかかる。ほかにも、「DOA2」も家庭用への移植で終わりにしないで、アーケードでのさらなる新展開がほしい。2D格闘と違って新作がコンスタントに出ないだけにね。

プロレスゲーム考

福島県/南斗ライバ

え〜、旬の季節逃しましたか? 川田vs健介の竹内宏介解説版見たら書きたくまりました。「ジャイアントグラム2000〜全日本プロレス3 栄光の勇者たち〜」(「全日3」)が、ゲームとしてはこの上ないデキであるにもかかわらず読者レースでそこそこの評価であることについての、僕なりの意見。「全日3」は最高の広義で「プロレスゲーム」だと思います。僕は読者レースの点数に納得しています。このシリーズも3作目ということもあり、全日→四天王

8章 アルカディア



モンドって言ったたらヨーロッパの60年代B級映画はオシヤレだとかそういう文化的な香りが漂うワケですが、ロボの中でモンドと言えばコレでゲース。

茨城県/永沼ブー

3人ともなんてお似合いなんだ……。しかしもちろんコスプレなどしている場合ではないのですよ。

「シェンムー〜最終章〜」



千葉県/大山正之



鈴木最終章 香港ミニナイト

なぜがレースゲーム……

ブラックバードならぬブルードラゴン!? 最終章にしては涼しげな顔で香港の夜を駆け抜けろ。

シム-第98章



兵庫県/色須魅亜

手塚マンガばりに転生を繰り返して、蟻になってしまった芭月くん。右の蟻はレン・ウーインか。

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

MAXI SINGLE **ボクハミタサレル SURFACE**

今作をひっさげて 全国10カ所ツアーもスタート



11.15発売
●KittyMME
●1,200円
C/W「君の声で 君のすべてで...transit mix-」「ボクハミタサレル-transit mix-」「ボクハミタサレル-instrumental-」

これまでのシニカルな世界観から一転、2人の新曲は今までの流れを踏襲しつつも新たな可能性を切り開いている。初のバラードシングルとして人気のあるC/W曲も必聴。

MAXI SINGLE **Birds cry to sing ウラン**

WebKooレーベルから 第1弾アーティスト登場



発売中
●WebKoo
●1,200円
C/W「今」「Birds cry to sing (English Version)」

インディーズシーンで活躍してきた彼女が11月8日、満を持してのメジャーデビューを果たした。クールな中にも聴く者の心を揺さぶる情熱のある、独特のボーカルが特徴。

ALBUM **small is beautiful 遊佐未森**



発売中
●東芝EMI
●3,059円
「ココア」「life in the tree house」「飲立ち」「サヨナラ東京」「仔くま鹿」「空に咲く花」他、全12曲収録

待望の新譜は、ほとんどの楽曲を自身で作詞、作曲、編曲した意欲作。彼女の中で眠る新しい“音”が聴ける。

SINGLE **天界のオーロラ~AURORA HEALING~ PlatinA Forest**



発売中
●ファーストスマイル・エンタテインメント
●1,050円
C/W「天界のオーロラ~AURORA HEALING~Black Remix Ver.」「天界のオーロラ~AURORA HEALING~Red Remix Ver.」「天界のオーロラ~AURORA HEALING~(Instrument)」

TBS系アニメ「真・女神転生 デビチル」EDは実力派新人バンドを起用。透明感あふれるミディアムテンポの曲だ。

DVD VIDEO **MAYO OKAMOTO TOUR 2000~RISE~ 行けた人も行けなかった人も感動必須のライブアイテム!**



発売中
●TOKUMA JAPAN COMMUNICATIONS
●5,040円
「Will...」「銀色の週末」「宝物」「FOREVER」「そのままの君でいて」「魔法のリングにkissをして」「TOMORROW」他、全16曲収録予定

チケット発売後、即売り切れとなった3夜限りのベストライブが、待望のDVDになって登場。ツアーファイナルの8月4日、日本武道館でしか見られなかった感動のエンディングやMC、バックステージ、リハーサル風景までを完全収録。



愛知県/みどりあおい
プレイヤー次第では酔っ払いのようなムーブを見せるススムくん。このあと天国へ。



静岡県/TVA!
アイカじゃなくてアイ○○!? エスパー貴族が空賊になっちゃうなんてショックです。



神奈川県/ハガキショボン
香港に来た目的変わってるよ! アナタ「シエンム」持ってないでしょう。



福岡県/スーパーストライク
さらに巴里で5人、合計16股。日本男児のダメっぷりを世界に知らしめるのデース。



大阪府/スケルツォ
六本木野獣会がGGに挑戦状を! どんな野蛮なグラフィティを描くことや心配だね。



千葉県/KABU
ゲーム初期に開けた宝箱の中身も律儀に覚えてる主人公。これじゃ逆にモテないぞ。

嘘八百の情報発信基地デース。

■「Kanon」「Air」に続くKeyの新作は「まごころを君に」になるらしい。
(滋賀県/かあ〜くん)
——綾波が巨大化するシーンでは大フィーバーしたものですよ。

■「エターナル アルカディア」のアルマダ艦隊は、合体して巨大ロボになれるらしい。
(大阪府/英季)
——しかもデザインはロボ「☆トミー」をモチーフに! マクロスしかり都庁しかり、巨大なものはみんな合体してロボになる習性があるようです。

■「エターナル アルカディア」に対抗してガッツシステムを強化した「キャプテンつばさ」の続編が出るらしい。

●ロボ的コメント
キャプテン(船長)、大空などこの2つには共通点多いデスね。
(奈良県/うろつきマクド)
——キャプテン(船長)、大空などこの2つには共通点多いデスね。って、共通点その2つしかないジャン。

■「エターナル アルカディア」は実はマイクデバイス対応で、マイクに向かって「ムーン・エターナル・メイクアップ」と叫ぶと、アイカがセ〇ラ〇ム〇ンに変身する。
(愛知県/ハイエロファント)
——さっそく試してみよう!

■「CAPCOM VS. SNK2」のSNKサイドに包くんが登場。それに対応して「シヨタに目覚めたリュウ」も追加されることに。
(奈良県/DEB)
——ほ、本当っぽいので終了。

Profile

さくらいとも
9月10日生まれ 千葉県出身 デビュー以来、歌手、舞台女優、声優など幅広い活動を展開。現在、[MARIVE MAGICAL PASSAGE](BAYFM毎週木曜12:00~16:00)にレギュラー出演中。

今日の風... 明日の風... Vol.10 櫻井 智



櫻井智最新情報はここでチェックだ!
エルスタッフプロモーション
オフィシャルホームページ
<http://www.tk.xaxon.ne.jp/~lstaff/>

急に寒くなりましたが、カゼひいていませんか? 今、私の鼻は洪水状態です(笑)。
話は変わりますが、この前、ちょっと恥ずかしいことをしてしまいました。その日はジープンに合わせて、ギンガムチェックの赤いシャツを着ていたんです。私はふだんから、シャツを着るときには胸ボタンを2つはあけているんです。これは顔をスッキリ見せるためで、決して男性の視線を胸元に集中させる

胸元注意!!

ためではありません(笑)。だから、私の着ている服はシャツに限らず、わりと胸のあいているものが多いんですよ。そのチェックのシャツも、確かボタンを2つあけていたはず……。それで、あまり面識のない人(でも知り合い)とお話していたのですが、話の途中で手に持っていた携帯電話がジャマだったので、胸のポケットに入れたんですよ。……するとこの直後から、なぜかその男性の視線が私の胸元にチラチラといくんです。どうしてだろう? 何も見えないはずなのに。でも男性の視線は胸元へ……。さすがに「変だな」と思って、なにげなく胸元を見てみると……胸ポケッ

トに入れた携帯電話の重みで、3つ目のボタンがはずれてる! しかも下着が見えちゃってる! 私は気がついていないふりをして、持っていた大きな封筒でさりげなく……いえ、堂々と(笑)、胸元を隠したのです。ああ、恥ずかしい。大きなバストだったらよかったのに……と、何度思ったことでしょう(笑)。

女性の皆さま、お互いに気をつけましょう! シャツのボタンは自然にはずれることもあるのです……。

INFORMATION

12月3日(14:00~18:00)、六本木オリベホールで、久しぶりのライブ「ホットショコラ」の開催が決定! チケット(前売り5,000円)は、ローソンチケット、チケットぴあで発売中です。

ショタコーナー

賛否両論の中を無心で駆け抜けるド硬派なコーナーだよ。今週はなんか謝罪文みたいなものが届いておりマース。

風華季夏長。
並びにショタファンの皆様
そしてジュリアンファンの皆様
Vol.31で作られたネタを
拝見してスミマセンでした。
戴ホハガキを見て
どう考えてもショタや
ジュリアンへの暴言では
ない事に気付きました。
マジメにショタやジュリアン
取り組んでいる方に敬意
を表したいと思います。
是非にゴメンなさい。

神奈川県 / 伊桜



栃木県 / 蒼 (アオイ)

人間みんな可愛いものがスキ。何もおかしいことはありません (洗脳)。

もはやロボには何がなんだか分かりません。とにかく一緒に謝っておこう……。

ジュリアンネタ

なんだかわからないけどジュリアンという名前は美少年が多いのかなんとか、そういうコーナーですよ。



広島県 / にせボーケン

「ジュリ」まで合ってれば良しなの!? それこそジュリー藤尾とかでもいいのわ。



愛媛県 / 白鳥沢ゆんゆ

並み居るジュリアンの中でも一番人気の「SFⅢジュリアン」。実は古いキャラだ。

今回はフリーテーマです。お題もガンガン募集中なのでドシドシ送ってください。

◆こんな「バイオハザード」日本版はいやだ。

- タイトルは「生物危機一髪」
- 主人公は鈴木さん一家
- コンバットナイフはくだものナイフに
- ハンドガンは銀玉鉄砲
- 途中で本物のハンドガンを見つけるが、使うと銃刀法違反で逮捕
- ちなみに事件のきっかけは傘社の和風ウイルスによるもの (福岡県 / スーパーストライク)

◆こんな出会いはいやだ!

- ファイナ「あなたたちは?」
- ヴァイス「オレたちは風俗だ」
- ファイナ「ふ……風俗?」
- ヴァイス「あ、安心してくれ」
- ヴァイス「風俗と言っても「青の風俗」って言って……」

(神奈川県 / ハガキショブン)

そっか、なら安心だね! ドリマ

がは良い子の雑誌だというのに……。

◆こんなRPGはイヤだ!

- 国王が城を抜け出して庶民の暮らしを見ている
- 元国王が諸国を旅している
- 印籠を見せると戦闘終了
- 仲間の死体を置き去りにする
- 夜中にひっそりと敵を倒す
- 年末に47人で仇討ちに行く
- 正月に12時間ぶっとおしてプレイしなければいけない

(青森県 / 床屋郎伊組)

時代劇風のRPGってあんまりないよね。遊んでみたいケドなあ。

◆こんなDCはイヤだ!

- DC2
- (山梨県 / ニューサバイバー)

心配すんな! それでは今週はココマデー (逃げるように)。

今週は
ここまで
だよん♪



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本差し上げます! (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

- 9ポイント
るみやん
 - 8ポイント
ユニユニモレ / 鈴木はい / 小鈴 / 大山正之
 - 7ポイント
璃梅垂3世 / らびどり / 各駅停車 / おくは乱舞 / 伊桜
 - 6ポイント
は〜ぶ / 中村る〜しあ / 床屋郎伊組 / TOM ☆CAT / TVA! / 紫月花弥 / 鉛筆小僧
 - 5ポイント
YUKITO / みどりあおい / 花好きのオジサン / ハイエロファント / 忍火満太郎 / ZABADAK2 / 30円 / KABU / うろつきマクド /
 - 4ポイント
りんどう / 福珍 / 英季 / バレン / にせボーケン / トチギ / DEB / 時代遅れの漢 / 牛鍋屋 / カルメン大沢 / KAZ丸 / 「いた」
- ※このポイント集計は11月17日増刊号までとなります。

各コーナーのご案内

- FREE TALK with ロボ……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
- ドリ広解放区宣言!!……ハガキネタなんでもアリ
- こ・ん・な・の・い・や・だ・あ〜……「こんな〇〇はイヤだ!」ネタ系コーナー
- ドリマンガ……コママンガのコーナー
- ドリ広ご意見箱……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
- ショタコーナー……ショタ好きが集まるコーナー?
- 新コーナー委員会……新コーナーをみんなで考えよう
- 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「週刊ドリマガ広場」では、みな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・文字投稿ともに、必ずハガキもしくはハガキサイズの白い厚紙に、黒インクまたは読みやすい色のペンで書いてください。ハガキより薄い紙は無効となる場合があります。イラストにスクリーントーンを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってね。

●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もOKですが、その場合も必ずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号/住所/氏名/年齢/PN/電話番号/希望するDCソフトを明記してください。

■ポイント制について
ハガキが掲載されるごとに必ず1ポイントもらえます(1号に何枚掲載されても1ポイント)。ポイントがたまると素敵な賞品が贈られます。

あて先ハガキも募集中



沖縄県 / ちから



Neo BLACK or...

BURNING PUBLICIST! FUMIO KUROKAWA

黒川文雄の COLUMN

今週のお題 ジョイントビジネス

先週はセガの新体制に関する発表がち飛び込んできて、いろんな物議をかもしたけれど、新世代機への移行は、各社難航する部分も多いみたいだね。11月24日に欧州投入を予定しているPS2は、2.2%の関税がかかる「ゲーム機」としてではなく、無税の「コンピュータ」と主張しているとか。本体299ポンド(約4万8000円)も高いけど、世界戦略も大変だ。

【黒川文雄・プロフィール】

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガにて「バーチャファイター」シリーズを中心に宣伝プロデューサーに参画。その後独立し、ソフトウェアの宣伝プロデューサー会社マーベリックで活動。現在は主にコンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」で宣伝業務を担当。

【黒川文雄・近況?】

……知人であったソフトバンクパブリッシングの「大王」こと、桑原氏が活字(雑誌)の世界からwebの世界へ異動することになった。彼の作った雑誌が読めないのは残念だが、新しい時代の幕開けにふさわしい気がする。応援しています。(黒川)

今から8年ほど前まで、映画配給の仕事に携わっていたことがある。その会社は、今ではインディペンデント系(独立系と称し、俗に言うユニバーサル、タイムワナー、20世紀フォックス、ブエナビスタなどのアメリカンメジャーの配給会社と一線を画すため、いつの頃からかは不明だが、そのように呼ばれることになった。代表的なインディペンデント系の配給会社は、名古屋の大金持ちがバックの「ヘラルド映画」、東宝から分離した血統書付きの「東宝東和」、今はなき「松竹富士」……などがある)の中ではナンバー1の地位を築いている。あの頃は、夢にもそんなことになるとは思わなかったし、一体全体いつまでこんな無為無策な映画配給を続けるのだろうか……と思っていたわけだから、まあ時代なんてすぐ変わってゆくものなんだと思うし、継続は力なりとは、先人はよくぞ言ったものだと思う。あの頃在籍していた配給会社は、元々はビデオレンタルのマーケットが日本に根づき始めた頃にスタートしており、僕は

その会社ができて1年目ぐらいのとき、日経新聞の15段プチ抜きハデな広告を見て応募をした……というのは、以前このコーナーでも書いたとおりだ。ちなみにその時の広告のコピーは「求む、新しい時代の映像人間!」だったと思う。入社するとすぐにビデオソフトのパブリシティを担当した。「パブリシティ担当」とは、雑誌やテレビなどのビデオ紹介コーナーに記事を書いてもらうための仕事をこなすもので、なりふりかまわず、まるでインチキ英会話のテレフォンインテナーのように、夜討ち朝駆けで雑誌社やテレビ局を巡回した記憶がある。当時は今ほどセキュリティも厳重ではなく、正面玄関から「こんにちは」と言って入って行けたものである。余談だが、ちょうど同じ頃に、某おたく評論家と集英社の「週刊プレイボーイ」の編集者K氏の間でトラブルがあり、ストーカーまがいの行為や、誹謗中傷合戦が勃発した。同じようなことは、隣のビルの小学館でも発生し、その後は正面玄関も、地下鉄出口から続く地下玄関も厳重なガード体制が敷かれるようになり、今までのようにノーアポで編集部を訪問することもできなくなってしまった……。さて、話は

それだが、そんな「パブリシティ活動」を、なんのためにやっていたのかというと、当然ながら作品の認知度を上げてレンタルビデオの回転率をアップするためにほかならない。それがうまくいき、レンタルビデオマーケットが上昇気流に乗っていった中、会社は少しばかり大きな予算を組んで、キャストや監督の有名な作品を買うようになった。ちょうどその頃に、海外の映画祭で、アメリカの制作会社からまとめてナンボ!という感じで完成前のシナリオの段階の作品を買ったりもした。ところが、このまとめてバルクで買ったような作品の中に、アカデミー助演女優賞にノミネートされるような作品が入っていたから驚いたものだ。たしかにこの作品は、地味ながらも素晴らしい作品で、劇場公開作品としては好成績を残していた。当然ながら、その配給会社にとっても過去最大級の配給収入を記録するものになった。しかし、その配給収入は大きかったが、厳密に言うと、別にそこで大きな配給収入が上がらなくとも配給会社に大きな損失はなかったのである。実際、劇場公開で大きな利益を上げることが重要ではあるが、メジャー系の洋画配給会社は、すべてそういった利益

構造になっており、それは10年以上経った今でも、基本的な仕組みは変わっていない。しかし、僕が所属していた配給会社のシステムはこうだ……。仮に脚本とキャスティングしか上がっていない作品を買うときでも、パートナーが構成されていたのである。この場合のパートナーとはこういうことだ……。配給に関しては、配給会社が担当する。しかし配給に関わる宣伝費は、各社からの出資で、仮に配給収入が上がった場合は、決められた比率で分配される。または宣伝費を控除して分配される。ビデオ権に関しては、ビデオ会社にすでに権利を買ってもらっている。地上波の放送権もやはり。衛星放送も同じくで、すべての権利を各社に分担して作品を購入することになっていた。つまり簡単に言えば、映画(または脚本)に投資をするという構図があてはまるわけだ。実際には、配給会社はあまり大きな損失を計上することはない。なぜかって……だってそれは最初から儲かる仕組みができていたからさ……。さて、どこかで聞いたような話……と気づいた人もいるかもしれないが、それはまた次回に続くということで。(以下次号……)

ゲーム業界今週のニュースヘッドライン 10/28 → 11/3 最新のゲーム業界関連ニュースをピックアップするこのコーナー。セガもドタバタしているけれど、ソニー陣営もなんか大変みたい? どうなる?

| | | | | |
|--|--|--|---|---|
| <h3>5 ユリ・ゲラーについて「ポケモン」を提訴</h3> <p>超能力によるスプーン曲げで知られるユリ・ゲラー氏が、任天堂の「ポケモン」のキャラクターが同氏の名前を連想させ、悪役で相手取り、同氏の名前が傷つけられた、として訴えている。問題のキャラクターは「ユリ・ゲラー」という名前がつけられた、として訴えている。ワシントン州の米現地法人の広報担当者は、コメントを控えている。(LYCOOS 11/2)</p> | <h3>4 ランドネットの入会申し込みが一時停止</h3> <p>ランドネットの会員申し込みが一時停止されている。これは、ランドネットのシステムが不具合を起こしているためと見られる。ランドネットは、インターネット上で利用できるサービスを提供している。現在は申し込みが一時停止されている。(G 10/30)</p> | <h3>3 PS2をネット対応家電へ</h3> <p>ソニーは、PS2をネット対応家電として発表している。これは、PS2がインターネットを通じて他の家電と連携できるようになることを目指している。ソニーは、PS2のネット対応機能を強化し、ユーザーが簡単にネット接続できるようにしている。(L 11/3)</p> | <h3>2 北米PS2出荷減少の原因は製造トラブル</h3> <p>ソニーは、北米でのPS2出荷が減少している原因が製造トラブルであると発表している。これは、PS2の製造ラインで発生したトラブルによるものと見られる。ソニーは、製造トラブルを解消し、出荷量を回復している。(GAME WEB 10/27)</p> | <h3>1 PS2売れずソニー赤字</h3> <p>ソニーは、PS2の売れ行きが悪く、赤字を計上していることを発表している。これは、PS2の競争力不足や、競争相手のゲーム機の台頭によるものと見られる。ソニーは、PS2の魅力を高め、競争力を向上させている。(GAME WEB 10/27)</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!!

いま甦る最高傑作OVA!!

OVA トップをねらえ!

VOL.1

バンダイビジュアル
5,800円(税別)
60分収録

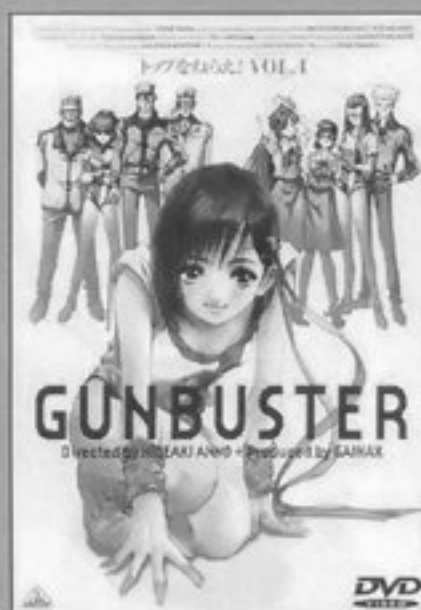
VIDEO

DVD-VIDEO

セルオンリー/BCBA-0618

LD

企画・原作・脚本：岡田斗司夫／監督：庵野秀明／絵コンテ・設定：樋口真嗣、庵野秀明／アニメーションキャラクター原案：美樹本晴彦／メカニックデザイン：宮武一貴／ロボットデザイン：大畑晃一／音楽：田中公平／制作：GAINAX ほか／キャスト タカヤノリコ：日高のり子、アマノカズミ：佐久間レイ、コーチ：若本規夫、ヒグチキミコ：瀧崎ゆり子、カシワラレイコ：勝生真沙子、ユングフロイト：川村万梨阿、タシロタツミ：大木民夫 ほか

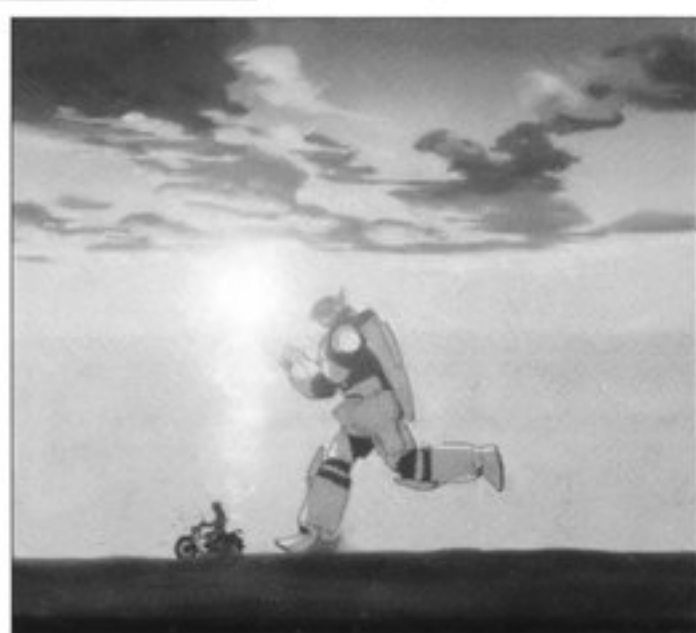


11月25日発売予定

©BANDAI・VICTOR・GAINAX



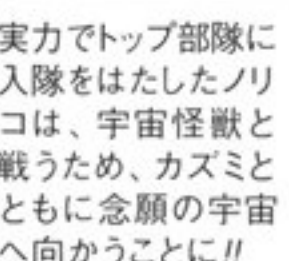
夢である宇宙パイロットになるため訓練に励むノリコ。



操縦の腕が上がり落ち込みがちになり強い意志を取り戻す。



異例の大抜擢を受け周囲の反感をかうノリコだが、訓練最終日、苦戦しながらもライバルを倒しトップ部隊へ!



実力でトップ部隊に入隊をはたしたノリコは、宇宙怪獣と戦うため、カズミとともに念願の宇宙へ向かうことに!!



発売当時のアニメ界最高のスタッフが集結して制作、大ヒットしたOVA「トップをねらえ!」がファンの期待にこたえて、11月25日についてDVD-VIDEO化! 「トップをねらえ!」は、「エヴァンゲリオン」や「フリクリ」などでおなじみのガイナックスが、'89年に制作(全6話)した初のOVA。“SFメカ・アクション&スポ根”という奇抜なジャンルが話題になった作品で、人気アニメや特撮のパロディ的内容や、最終話を全編モノクロで制作するなどの斬新なアイデアが豊富に盛り込まれている。さらに、庵野秀明氏の初の監督作品というのも見逃せないところだ。第1巻は、第1話と第2話のほか、DVD-VIDEO版オリジナル映像特典として新作の「グッドモーニング沖女」、初収録のビデオ予告や設定資料を収録。なお、第2巻は来年1月に、第3巻は3月に発売予定。



トップ部隊を目指し、ほかの生徒たちも訓練に励む。



タカヤノリコ

(声：日高のり子)
父のいた宇宙に出るため宇宙パイロットを目指す少女。カズミとともに士官候補生に抜擢されるが……。



コーチ

(声：若本規夫)
“るくしおん”艦隊唯一の生き残りで、RX計画の責任者でトップ部隊の隊長。ノリコを抜擢し特訓する。



アマノカズミ

(声：佐久間レイ)
バラの女王様と呼ばれ、学園中の生徒から敬愛される才色兼備の少女。ノリコとペアを組むことに。



ユングフロイト

(声：川村万梨阿)
宇宙に出たノリコたちが出会った才女。月育ちで“宇宙戦闘の天才”と呼ばれる。のちによりライバルであり親友に。

STORY

西暦2015年に白鳥座宙域で航行中の“るくしおん”艦隊が宇宙怪獣の襲来により全滅してから15年――。地球外の敵の襲来に備え、沖縄につくられた宇宙パイロット養成学校・沖縄女子宇宙高等学校。その中で“るくしおん”艦長の娘・タカヤノリコは「宇宙パイロットになって、父のいた宇宙に出る」という夢を胸に訓練に励んでいた。ある日、新しく赴任してきたコーチがノリコを士官候補生に抜擢、特訓を開始する。「タカヤ、努力しろ、才能を磨け! ほかを頼るな! 真のトップになるために!」

TOPICS

EVENT

「メガゾーン23」復活祭観覧者募集中!

'80年代半ばに制作されたOVA「メガゾーン23」がDVD-VIDEOで復活。これを記念して東京(14日、なかのZEROホール)と大阪(16日、フェスティバル・リサイタルホール)でイベントを開催、観覧者を募集中だ。希望する人は往復

ハガキの往信面の裏に住所・氏名・年齢・職業・希望する会場。返信面の自分のあて先を記入して右のあて先まで。

Eメールでも募集中! 詳しくは以下のアドレスまで
<http://www.jvcmusic.co.jp/m-serve/>

あて先

〒150-0001
東京都渋谷区神宮前5-52-2
JBPオーバルビル9F
ビクターエンタテインメント
メガゾーン復活祭 係
(締め切りは11/20必着)



DVD-VIDEOは12月16日にビクターエンタテインメントより発売される(写真はボックスのジャケットイラスト)。(写)

TV **ガンダム**
12



11月25日発売予定

バンダイビジュアル
各7,800円(税別)
各96分収録

VIDEO セル&レンタル/BES-2448
DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-0332
LD セルオンリー/BELL-1494

原作:矢立肇、富野由悠季/キャラクター原案:安田朗/メカデザイン:大河原邦男、シド・ミード◎今年4月までフジテレビ系で放送。ギンガナムと手を組んだグエンの裏切りでVを失い落胆するロランだが、ディアナは宇宙船でギンガナムたちを追撃する。第45話から第48話を収録。

©創通エージェンシー・サンライズ・フジテレビ

TV **NieA 7**
伍<最終巻>



11月24日発売予定

バイオニアLDC
各5,500円(税別)
各約50分収録

VIDEO セル&レンタル/PVFS-9095
DVD-VIDEO セル&レンタル/PIBA-1180(初回)、PIBA-1185(通常版)
LD —

原案:gK/オリジナルキャラクターデザイン:安倍吉俊/監督・脚本:佐藤卓哉◎今年7月までWOWOWで放送されたSFホームコメディ。相変わらず貧乏生活を送るまゆ子だが……。いよいよ感動(?)と爆笑のクライマックス! 第12話から第13話を収録。初回生産DVD-VIDEOは限定BOX付き。

©安倍吉俊・NieA製作委員会

TV **六門天外モンコレナイト**
5



11月25日発売予定

バンダイビジュアル
5,800円(税別)
100分収録

VIDEO —
DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-0512
LD —

原案:安田均・グループSNE/原作:あかほりさとる、長谷川勝巳/監督:青木康直◎今年1月よりテレビ東京系で放送中の冒険アニメ。第17話から第20話までと映像特典を収録。初回特典はTCG用SPカード。同日にVIDEO第7巻(BES-2566)と第8巻(BES-2567)各9,800円(税別)も発売。

©グループSNE/角川書店/モンコレナイト製作委員会・テレビ東京

OVA **鉄拳-TEKKEN-**



11月22日発売予定

SPEビジュアルワークス
3,800円(税別)
59分収録

VIDEO —
DVD-VIDEO セルオンリー/SVWB-7044
LD —

原作:ナムコ格闘ゲーム「鉄拳」シリーズより/監督:杉島邦久/脚本:山口亮太/キャラクター原案:柳沢一明◎シリーズ累計1000万本を記録した人気格闘ゲームを原作に、'98年に制作されたOVAがDVD-VIDEO化。全2話ほか映像特典としてアニメフォトギャラリーを収録。

©1997 1998 NAMCO LTD./ENTERBRAIN INC./SPE Visual Works Inc.

OVA **機動戦士ガンダム/第08MS小队**
VOL.3



11月25日発売予定

バンダイビジュアル
6,000円(税別)
75分収録

VIDEO —
DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-0637
LD —

原作:矢立肇、富野由悠季/監督:神田武幸/キャラクターデザイン:川元利浩/メカデザイン:大河原邦男、カトキハジメ、山根公利◎「ガンダム」のOVAシリーズをDVD-VIDEO化。第7話から第9話を収録のほか、8ページの解説書を封入。なお、VOL.4<最終巻>(BCBA-0638)も同日に発売。

©創通エージェンシー・サンライズ

TV **エクセルサーガ**
への10



11月22日発売予定

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/VVVF-24
DVD-VIDEO セルオンリー/VVBF-49
LD —

原作:六道神士/監督:ワタナベシンイチ/キャラクターデザイン:石野聡◎今年3月までテレビ東京系で放送。アパートからの脱出に成功したメンチは、大富豪の令嬢・アン安西に拾われる。しかし、彼女は「80時間世界一周」の旅の最中だった……。第19話と第20話を収録。

©1999 六道神士/少年画報社・ビクターエンタテインメント

TV **地球防衛企業ダイ・ガード**
Vol.11



11月22日発売予定

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&レンタル/VVVF-10248
DVD-VIDEO セルオンリー/VVBF-19
LD —

監督:水島精二/キャラ原案:菅野博之/キャラクターデザイン:石原満/メカデザイン:大塚健◎今年3月までテレビ東京系で放送された熱血ロボットアニメ。父親を殺したのと同タイプのヘテロデザインが出現し、集中力を欠いたいぶきはうまく戦えず……。第21話と第22話を収録。

©XEBEC・ビクターエンタテインメント/創通エージェンシー・テレビ東京

TV **STRANGE DAWN**
Phase.3



11月24日発売予定

バイオニアLDC
各6,800円(税別)
各約75分収録

VIDEO セル&レンタル/PVFS-2423
DVD-VIDEO セルオンリー/PIBA-1213
LD —

原作:佐藤順一、ハルフィルムメーカー/総監督:佐藤順一/監督:河本昇悟/キャラクターデザイン:山下明彦◎今年9月までWOWOWで放送された異世界ファンタジー。一度は逃亡に成功したユコたちだが、再びレビアンに捕まってしまう。しかもアリラ女王が……。第7話から第9話までを収録。

©佐藤順一・HAL/「ストレンジドーン」製作委員会

TV **オリジナルTV版 ダーティペア**
ラブリーエンジェルより愛をこめて



11月22日発売予定

バップ
3,800円(税別)
約50分収録

VIDEO —
DVD-VIDEO セルオンリー/VPBV-11142
LD —

原作:高千穂遙/監督:滝沢教文/キャラクターデザイン:土器手司/メカデザイン:阿久津潤一◎'85年に日本テレビ系で放送された人気アニメで、放送されなかった2話分がDVD-VIDEOに。本編ほか映像特典としてノンクレジットOP&EDを収録。ジャケットは土器手司の描き下ろし。

©高千穂&スタジオぬえ・サンライズ

TV **TMS DVDコレクション あしたのジョー2**
DVD-BOX①



11月25日発売予定

バンダイビジュアル
29,800円(税別)
588分収録

VIDEO —
DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-0651
LD —

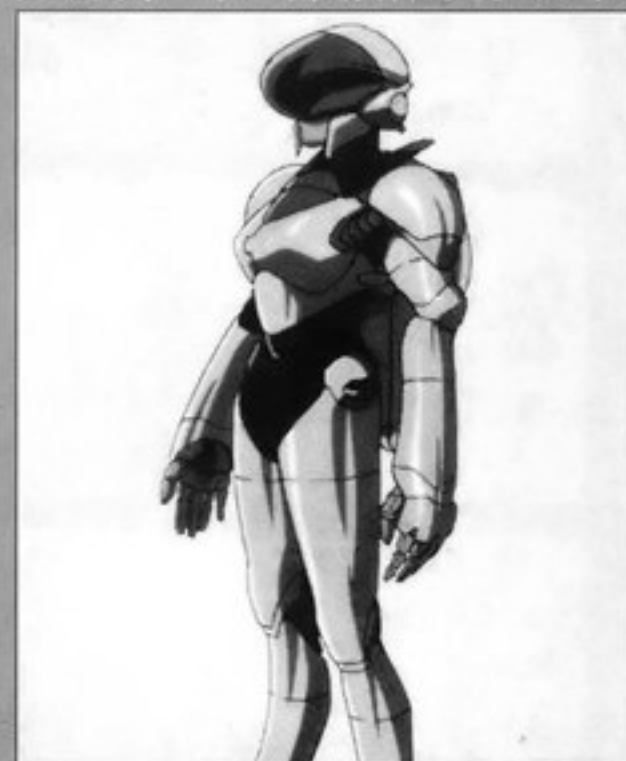
原作:高森朝雄、ちばてつや/監修:梶原一騎/演出(監督):出崎統◎アニメ史上に残る大傑作がニュープリント、リマスターのハイクオリティ映像のDVD-BOXに。第1話から第24話までを収録。52ページオールカラーブックレット封入。DVD-BOX②は2001年2月に発売予定。

©高森朝雄・ちばてつや/講談社・TMS

CS **CA** **TV** **モ者**

『バブルガム・クライシス TOKYO 2040』

アニメシアターX(AT-X)(スカイパーフェクTV!・ケーブル局)



●11月23日(木)13:30~スタート

'98年からテレビ東京系で放送されていたSFアニメ「バブルガム・クライシス TOKYO 2040」が、11月23日よりAT-Xで放送される。

時は2040年——。人間と“ブーマ”と呼ばれる人造人間が共存する未来都市を舞台に、暗躍する巨大企業“ゲノム”に立ち向かう4人の美少女たち“ナイトセイバーズ”の活躍を描いたSFメカアクション(全24話)。

お問い合わせ先

イー・ティー・エックス

☎03-5405-7766

受付時間(平日10:00~18:00)

『冒険者たち~ガンバと7匹の仲間~』

アニマックス(スカイパーフェクTV!・ケーブル局)



斎藤博夫 岩波書店・TMS

●11月26日(日)13:30~ほか

テレビシリーズ「ガンバの冒険」全26話を100分に再編集した「冒険者たち~ガンバと7匹の仲間~」がアニマックスで放送される。

原作は、斎藤博夫の児童文学の名作「冒険者たち」。子供向けとは思えないような愛憎入り乱れるドラマに大人にもファンが多い作品だ。

都会に住むネズミのガンバは、凶暴な白イタチ・ノロイを倒すため冒険の旅に出る!

お問い合わせ先

アニマックスインフォメーション

☎03-5402-1730

(受付時間/10:00~12:00, 13:30~18:00)

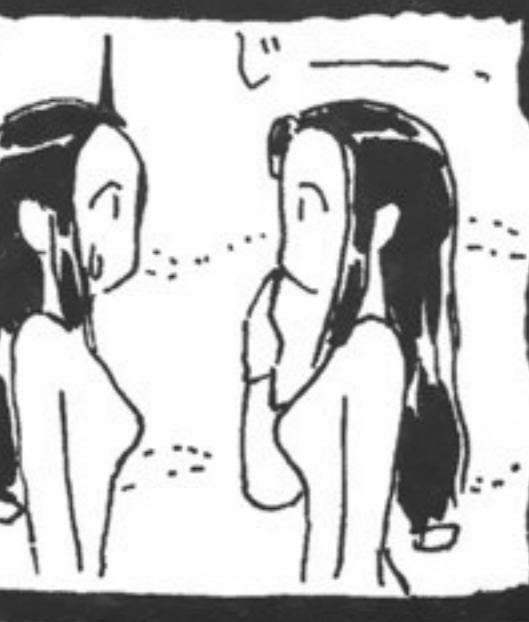
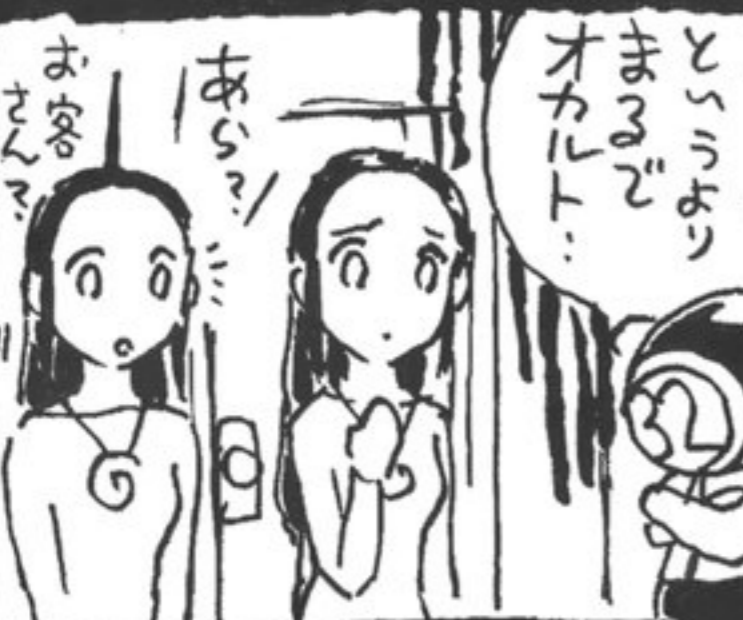
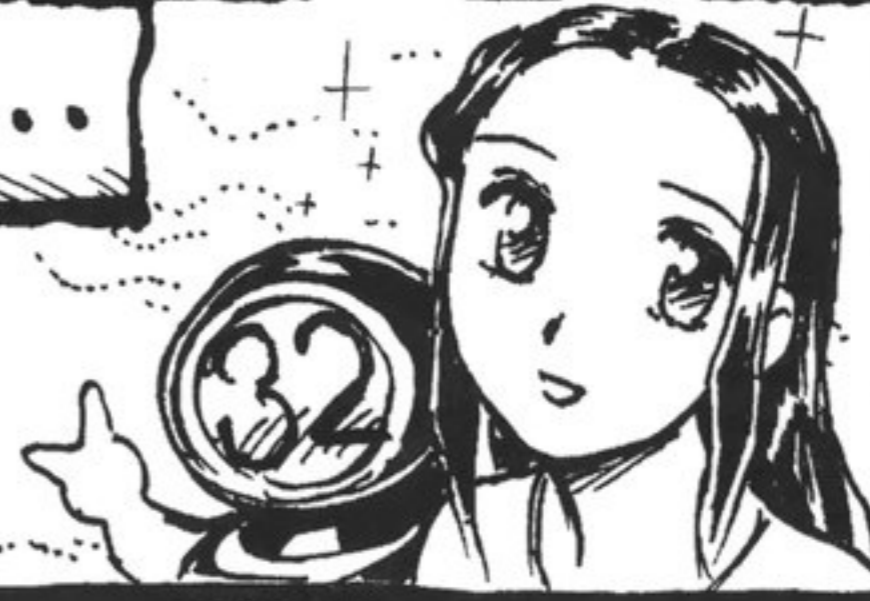


サムシング吉松劇場

世にも奇妙な物語……

サムシング吉松

えー
今日おれが
NYに
旅立ちます
あまり
散財しな
よう注意心
私がいま
のは日本を
たのみます
えー
仕事関係
のち々
大変
もうしわけ
ない!



ニューヨークでまたひとつ、大きくなって帰ってくるのか、吉松さん。今後のさらなる活躍に期待!

サムシング吉松(さむしんぐよしまつ)
1965年大阪府生まれ。本業はスタジオ・ライブに所属するアニメーター。現在、来春放送予定の学園もの作品の準備中。ドリマガ2周年企画の「吉松バージョンDC」と「色紙」のプレゼントには、どしどし応募を。

コミック・ワンダーランド

DCファン機 その⑬ 徳光康之



徳光康之 (とくみつ やすゆき)
マンダラケ・リベンジ・コミックスの第一弾として伝説のマンガ『最狂超(スーパー)プロレスファン烈伝』を復刻&完結させ、多くのプロレスファンの注目を集める。現在、『マガジンZ』に「濃爆オタク先生」を連載中。「サクラ大戦」マニアとしても有名。

兄のお宝

門井亜矢



門井亜矢 (かどい あや)
「下級生」「リフレインブルー」で、原画を担当する。そのキュートなキャラクターデザインとはまた一味違ったテイストのギャグコミックにも定評がある。本誌前身「セガサターンマガジン」の「Just Meet エルフ」でもおなじみ。

ラジカル コミュニケーション
**RADICAL
COMMUNICATION**

気になるあの人にインタビュー

This Week

伊澤麻璃也

(タレント)

思春期にさしかかった少女だけが持つ独特のナイーブさ



新宿の雑踏の中に、スニーカーで立つ少女。無防備で何気ないたたずまいだが、なかなか絵になる。パーカーのポケットに両手を入れ、うつむきぎみのその姿には、撮影にこなれたモデルにはない、ハッとするような存在感があった。思春期にさしかかった少女だけが持つ独特のナイーブさ。

「小学生の頃に好きだった男の子が、最近まゆをいじって、すごく細くしちゃって。なんか宇宙人みたいになっちゃったんで(笑)、興味がなくなりました」

初対面の大人のインタビュアーを相手に、喫茶店のザワザワした音の中へ、吸い込まれてしまいそうな控え目な声。あるいは、メニューを前に、なかなか注文するものを決められないようなところ。そんないたいけな様子を見ていると、「中学生といっても、まだまだ子どもだなあ」と思うのだが、カメラの前に立つと雰囲気が変わった。

大人の価値観を拒絶して、自分なりの世界を内面に築こうと、背伸びをするローティーンの女の子。そんな役なんか、意外にハマったりするじゃないだろうか。

「『ウルトラマンネオス』で演じたのは、謎の少女。ホント、謎なんですけど……(笑)」

ちなみに、迷った末に彼女がオーダーしたのは、カフェオレだった。本人も意識しないまま、少女は大人への階段を昇り始めている。

(取材・文/編集部 撮影/宇賀神善之)

PROFILE

いざわ まりや 1988年3月2日・神奈川県生まれ。今年の夏に上演された『美少女戦士セーラームーン』(池袋サンシャイン劇場 他)で、セーラーマージュリー/水野亜美を演じて、本格的な芸能界デビューをはたす。ビデオ『ウルトラマンネオス』(第2話出演)は、12月9日にリリース予定(パップ)。他、テレビドラマ『神様のいたずら』(フジTV系)、Vシネマ『デコトラ外伝〜男人生夢一路』(スパイク)などに出演。また『BOMB』11月号(学研)では、初の水着グラビアに挑戦した。

2000年12月上旬発売決定

「週刊 Dreamcast Magazine」連載

オラトリオ・タンگرام啓発セミナー「真実の壁」

互重郎&バーチャロン・ワークス&有井伸孝らの手により
待望の単行本化!!

電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タンگرام

「真実の壁」

し ん じ つ の た ま

約200点ものCG新規制作
連載原稿から大幅加筆修正

互重郎「オラトリオ・タンگرام」への思いを語る

本体価格 2,800円+税
A4判 128ページ オールカラー

Gamespotにて「真実の壁」オリジナル壁紙無料ダウンロード中!!

©SEGA CORPORATION,1998,2000 CHARACTERS ©SEGA CORPORATION/AUTOMUSS CHARACTER DESIGN: HATOHI HAJIME

**SOFT
BANK**
Publishing

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 国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>
<http://www.softbankpub.co.jp/> ●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。 <http://books.softbank.co.jp/>にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5549-1200



アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、ドリームキャストに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ部のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意してご応募ください。

性別

- 男性 1
- 女性 2

年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

学校・職業

- | | |
|-------------|-----------|
| 01 小学生 | 09 専門・技術職 |
| 02 中学生 | 10 管理職 |
| 03 高校・高専生 | 11 自営業 |
| 04 大学・大学院生 | 12 公務員 |
| 05 短大・専門学校生 | 13 アルバイト |
| 06 予備校生 | 14 無職 |
| 07 事務職 | 15 主婦 |
| 08 営業・販売職 | 16 その他 |

よく読む雑誌は？(8冊まで)

- 01 ファミ通
- 02 ファミ通DC
- 03 Vジャンプ
- 04 電撃王
- 05 電撃PlayStation
- 06 ザ・プレイステーション
- 07 ファミ通PS
- 08 アルカディア
- 09 電撃G'sマガジン
- 10 電撃ドリームキャスト
- 11 ニュータイプ
- 12 ジーエム
- 13 ドリームキャストマガジンのみ

今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

- 01 よい
- 02 ふつう
- 03 よくない
- 04 その他(具体的に要望を)

このアンケートハガキを出す頻度は？

- 01 毎月出す
- 02 プレゼントがほしいときは出す
- 03 とくとき出す
- 04 はじめて出す

ドリームキャストソフトを何本持っていますか？本数をお答えください。

あなたはおもにどんな所でゲームソフトを買いますか？

- 01 専門店(ゲームショップ)
- 02 家電量販店(さくらや、ヨドバシカメラなど)
- 03 コンビニエンスストア
- 04 ドリームキャストダイレクト
- 05 特に決まっていない
- 06 その他

今号の記事で面白かった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つまで表1の中からあげてください。

表2から持っているハードをあげてください。(8つまで)

表2から購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

表3から、今後あなたが買いたいドリームキャストソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

- | | |
|--|---|
| 01 週刊ドリマガニュース | 34 (スペシャル攻略) トリコロールクライシス |
| 02 Weekly データステーション | 35 (平成麻雀特別企画) 二階堂姉妹とヤッてみました！(略) |
| 03 ドリームキャスト読者レース | 36 (ドリームキャスト新着情報) バイオハザード3ラストエスケーブ |
| 04 ドリームキャストソフトレビュー | 37 (♫) 燃えろ！ジャスティス学園 |
| 05 今週のドリマガTOPICS | 38 (♫) ガンスバイク |
| 06 (連載企画) ドリマガなぜなに!? 探検隊/豪華限定版の最新事情 | 39 (♫) ソニックシャッフル |
| 07 ドリマガ2周年記念スペシャルプレゼント! | 40 (♫) セガテトリス |
| 08 (4週連続企画) 第2回 ハードの進化とバリエーションで見るDCの2年間 | 41 (♫) メルクリウスプリティend of the century |
| 09 (ビットアース×ドリームキャストマガジン共同企画) ドリームキャストサミット | 42 (♫) Never7 ~the end of infinity~ |
| 10 (ドリームキャスト特報) ファイティングバイパーズ2 | 43 (♫) エアロダンシングF~轟つばさの初飛行~ |
| 11 (♫) デ・ラ・ジェットセットラジオ | 44 (ドリームキャストCOMPLETE GUIDE) マリオネットハンドラー2 |
| 12 (♫) 探偵紳士DASH! | 45 (♫) マーズマトリックス |
| 13 (♫) エルドラドゲート第2巻 | 46 (♫) デッドオアアライブ2 |
| 14 (連載) 週刊ガブリ魂 | 47 (♫) 熱闘ゴルフ |
| 15 (ドリームキャスト特報) 西風の狂詩曲(ラブソディ) | 48 (♫) もっとプロ野球チームをつくらう! |
| 16 (♫) 青の6号 歳月不待人-TIME AND TIDE- | 49 (特別企画) カブコンマッチングサービス対応ソフトを遊び尽くそう! |
| 17 (♫) クイズ ああ女神さま〜闘う翼とともに〜 | 50 ドリマガ裏技広場 |
| 18 (♫) ハンドレッド ソード | 51 (連載) ダビつく競馬ニュース「ドリ馬」 |
| 19 (♫) プリンセスメーカーコレクション | 52 (連載) スペースチャンネル5ドットコムオンドリマガ |
| 20 (♫) スーパーストリートファイターII X for Matching Service | 53 ゴルフしようよ 帰ってきたGP倶楽部 |
| 21 (♫) デイトナUSA 2001 | 54 (連載) そら行け空賊!! |
| 22 (♫) F1 WORLD GRAND PRIXII for Dreamcast | 55 セガ「ぐるぐる温泉」チーム公認! ドリマガ温泉組合 |
| 23 トリジャーオブゲム オフィシャルガイド ムルロアEXプレス | 56 (連載) チューリビオ新聞 |
| 24 読者投稿コーナー 週刊ドリマガ広場 | 57 気刊 権帝都ジャーナル(改) |
| 25 (コラム) 外神田ゲームあんそろじい/島川言成 | 58 メールチャムマガジン |
| 26 (コラム) ブライヴェクス・アクトレス/nanoRayspex(黒柳陽子) | 59 (先駆け!! NAOMI塾) ニンジャアサルト |
| 27 (コラム) 今日の風...明日の風.../櫻井智 | 60 (♫) スポーツJAM |
| 28 黒川文雄のneo BLACK or... | 61 (♫) クラッキンDJ |
| 29 ANIMON(アニモン) | 62 アーケードエクスプレス/ドラゴンプレイズ |
| 30 サムシング吉松劇場 | 63 (連載) ぐるぐるクリーチャー 作/ウエクスサミコ |
| 31 コミック・ワンダーランド 作/徳光康之 | 64 はごさきにいたままのWeekly DreamCastrology~今週の星占い~ |
| 32 (♫) 作/門井亜矢 | |
| 33 (連載) ラジカルコミュニケーション/伊澤麻瑛也 | |

アンケート回答欄の記入例

| | | | | |
|------|-----------------|------------------|------------------|-----------------|
| | (例1) 回答が2の場合 | (例2) 回答が09の場合 | (例3) 回答が23の場合 | (例4) 回答が1の場合 |
| ◆よい例 | 2 | 09 | 23 | 1 |
| ◆悪い例 | 2 | 9 | 23 | 7 |

複数回答の設定の場合、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 ブレイステーション |
| 02 ビジュアルメモリ | 20 ブレイステーション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(交換機を含む) |
| 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 | 047 超鋼戦紀 キカイオー for Matching Service |
| 002 青の6号 歳月不待人-TIME AND TIDE- | 048 Dee Dee PLANET(ディーディープラネット) |
| 003 アクアパニック | 049 デイトナUSA 2001 |
| 004 アニマスターパズル | 050 でじこのまいブラ |
| 005 ALEXANDER The road to Percia | 051 デ・ラ・ジェットセットラジオ |
| 006 イノセントティアーズ | 052 10SIX(テンシックス) |
| 007 ILLBLEED(イルブリード) | 053 東京バス案内~美人バスガイド添乗パック~ |
| 008 ウッディ・ウッドベッカー レーシング | 054 ドラえもん(仮) |
| 009 エアロダンシングI | 055 ニーベルングの指輪 |
| 010 エイジオブエンパイア2(仮) | 056 虹色天使 |
| 011 ecco THE DOLPHIN~DEFENDER OF THE FUTURE~ | 057 西風の狂詩曲(ラブソディ) |
| 012 SD飛龍の拳伝伝EX(仮) | 058 ネットバチシリーズ |
| 013 NFL 2K1 | 059 Never7~the end of infinity~ |
| 014 NBA HOOP2 | 060 幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition |
| 015 MSR~METROPOLIS STREET RACER-(仮) | 061 バスラッシュ ドリーム~エコギアパワーウォームチャンピオンシップ~(仮) |
| 016 エルドラドゲート | 062 パチスロ帝王ドリームスロット(仮) |
| 017 エンジェルプレゼント | 063 パチってちょんまげ(仮) |
| 018 カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦 | 064 HAPPY★LESSON |
| 019 ガイアマスター | 065 バトルビースター |
| 020 カルドセプト セカンド | 066 ハムナプトラ~失われた砂漠~ |
| 021 ガンスバイク | 067 はるかぜ戦隊Vフォース 一翼の向こうに~(仮) |
| 022 ギルティギアX(ゼクス) | 068 春雨曜日 |
| 023 クイズ ああ女神さま~闘う翼とともに~ | 069 バルダース・ゲート |
| 024 GRINCH | 070 パワージェットレーシング2001 |
| 025 こみっくパーティー | 071 ハンドレッド ソード |
| 026 ゴルフしようよ2 新たな挑戦 | 072 ビックリマン2000 仮名レオン新帝の陰謀 |
| 027 サカつく特大号~J.LEAGUEプロサッカークラブをつくらう!~ | 073 飛龍の拳伝伝(仮) |
| 028 サクラ大戦3~巴里は燃えているか~ | 074 ファイティングバイパーズ2 |
| 029 サクラ大戦~キネマトロン花組メール(仮) | 075 ファンタシースター オンライン |
| 030 サンパDEアミーゴ Ver.2000 | 076 FISH EYES Wild |
| 031 シェンム 第二弾(仮) | 077 フライトシミュレーター(仮) |
| 032 紫炎龍2(仮) | 078 プリンセスメーカーコレクション |
| 033 スーパーストリートファイターIX for Matching Service | 079 Brave Knight |
| 034 スーパーロボット大戦α | 080 フレグランスティル(仮) |
| 035 ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 for Matching Service | 081 プロ指南麻雀「兵」DX |
| 036 センチメンタルプレリュード | 082 マクロスM3 |
| 037 セントポピンズ(仮) | 083 マジック:ザ・ギャザリング |
| 038 ソニックアドベンチャー2 | 084 マリー&エリーのアトリエ for DC(仮) |
| 039 ソニックシャッフル | 085 ミステリート~不可逆世界の探偵紳士~ |
| 040 Dark Eyes(仮) | 086 燃えろ! ジャスティス学園 |
| 041 ダイナマイトロボ(仮) | 087 モンスターブリード |
| 042 type_X~spiral nightmare~ | 088 Littledream |
| 043 タコのマリネ | 089 LiltherB~リルハーブ~(仮) |
| 044 探偵紳士DASH! | 090 リングエイジ |
| 045 鄭問之三國誌 | 091 READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2 |
| 046 CHARGE'N BLAST(チャージンブラスト) | 092 恋愛麻雀「メルティースクール」(仮) |
| | 093 ロードスター |
| | 094 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(P9)のプレゼントと読者プレゼント(P160)のプレゼント共通です。希望する場合、番号と商品名を必ず記入してください。

完全攻略本は ソフトバンクだけ!

エターナル アルカディア パーフェクトガイド

本体価格1,500円+税/A5判/240ページ/オールカラー

好評
発売中!

大空をより広く深く冒険するための5大コンテンツ

- 本拠地システムや砲撃戦を詳しく紹介 ————— システム編
- 会話時の選択肢、ボス戦の攻略法などを完全解析 ————— シナリオ編
- トップ&クォータービューマップ、発見物リストも掲載 — マップ編
- アイテムからエネミーまで、すべてのデータを完全掲載 — データ編
- 興味深い設定やイラスト&ラフスケッチを大公開 ————— 設定資料集

© SEGA/OVERWORKS, 2000

セガ公式!!

幾多の検証から成り立つ、 確かな戦略・攻略情報が満載!!

もっとプロ野球チームをつくろう! パーフェクトガイド

本体価格1,800円+税/A5判/368ページ/オールカラー

好評
発売中!

経営改善、人材獲得、選手育成、チーム分析 気になる問題をすべて解決

- ビギナーに優しいシステム編 —————
- 新人交渉での失敗はコレでなくなる —————
- 育成最重要ポイントの練習効果を徹底検証 —————
- 3,300名以上の選手&スタッフデータを完全収録 —————

Original Game©SEGA CORPORATION, 1999 ©SEGA/Smilebit, 2000 (社)日本野球機構 プロ野球12球団公認/11球場公認 ABF/JPBOC



インターネットはドリームキャストで!

もうパソコンはいらない! 10分でつながる! 使える!

ドリームキャストインターネットガイド 増補改訂版

本体価格1,300円+税/A5判/160ページ/オールカラー

好評
発売中!

**SOFT
BANK**
Publishing

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

〒107-0052 東京都港区赤坂 4-13-13 国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>
●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。 <http://books.softbank.co.jp/>にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5549-1200

序盤の実戦マップ攻略 スタート!

TRICOLOR CRISIS

トリコロールクライシス

ついに発売となった「トリコロールクライシス」。攻略第1回は、試験開始からガーナフの試験3までを完全フォロー。冒険の場となるマップ、各地のイベントの発生条件など、盛りだくさんの内容でお届けします。

Cover Illustration

キャラクターデザイナー
若月神無先生より

この絵の見どころは、ホックをはずしたりして、ちょっとセクシーな雰囲気になっているところでしょうか。リネアのチョーカーをはずせるのはスタムだけだし(笑)。

GAME DATA

●ビクター インタラクティブ ソフトウェア
●発売中(11月9日発売) ●5,800円(300ポイント)

1 1 16

RPG (魔法で試験なロープレ)

ホームページアドレス
<http://www.vis.co.jp/>

対応等



ゲームを始める前に知っておくべき基礎知識

メアの種類と用途を知る

システム上重要なポジションにある魔法物質メア。入手したままの状態(生メア)なら御使いを呼び出すアイテムとして使うことができ、研究コマンドで「晶化」すれば魔法を使用するためのエネルギーとなる。この使い分けを理解しておこう。



晶化メアのストックがないと魔法が使えなくなる。十分な数をたくわえておきたい。

| 種類 | 入手方法 | おもな使用目的 |
|------|-------------|----------|
| 生メア | イブリースを倒す | 御使いを展開する |
| 晶化メア | 生メアを「研究」で晶化 | 魔法を使用する |

アイテムは基本的に自分で作る

ゲームがある程度進行したところで「グラナダ邸」というショップを紹介されるが、ほとんどのアイテムは自宅で研究コマンドを使い、作成することになる。一度作ったことのあるアイテムは記録され、材料さえあれば「オート合成」ですぐに作れる。この方法を活用しよう。



敵を倒してもらえぬ戦利品は、そのほとんどが新しいアイテムを作る際の合成に必要な材料になる。

若き魔法使いたちの修練場

シヤナ森

Shanna Woods

カンタレラ



スタム



英雄、ねえ…
スタムは、そう呼ばれるのを嫌がってるみたいだけどね。

最初に出会う、ライバルチームのカンタレラ。このあと、複数の敵を相手にすることになるので回復アイテムを忘れずに。

Story

六柱の1人、アルナーダのもとで試験を受けることになったジャニスたち3人。最初に命じられる課題は、魔法使いとしての基礎知識が試されるものばかり。「塔の主」候補生の修練の場として知られるシヤナ森を舞台に、3人娘の挑戦が始まった。

試験の課題&イベントチャート

課題1 メアを1000集める

晶化メアを3000作る

イブリースを倒してメアを1000ためる。それをアルナーダに見せたら、さらに2000のメアを集め、自宅の研究コマンドで3000個の晶化メアを作る。

課題2 御使いのクラスチェンジ

研究コマンドで「ジャスパー」のクラスメアを合成し、自分の御使いに使う。さらに、なんでもいので色メアを一定数与えてレベルアップさせる。

課題3 認定メダルの入手1

アルナーダがシヤナ森のどこかに設置した認定メダルを取ってくる。メダルは2つあり、アスル高地に隠されたもう1枚を取ってくることで初めてクリアとなる。

A カンタレラとの出会い

シヤナ森の入り口付近2を進んだところで自然に発生。選択肢によって、カンタレラのセリフが少し変化する。

B 英雄なんて呼ぶな

アネメア以外のキャラでシヤナ森の入り口付近2へ行くと、スタムとリネアに出会う。ジャニスのみセリフの選択あり。

C アネメアとシエラ

2つの認定メダルを取ってアルナーダに自由時間をもらったあと、アネメアが花の広場へ行くとシエラに出会える。

C シエラのお話

シエラと出会った後日に、アネメアが花の広場へ行くと発生。シエラは5日間ごとに現れ、会話の内容は3回更新される。

入り口付近はほとんどの敵が単体で出現するため、楽勝。課題2あたりまでは、このエリアでレベルアップに励むといい。花の広場にある看板はプレイヤーの強さに応じて警告文が変化。ある程度レベルを上げてメッセージが変わってから先に進もう。森

の奥の敵は集団で現れ、入り口のザコより攻撃力はかなり高い。か弱いアネメアだとゲームオーバーの恐れもあるため、最初は打たれ強いランを向かわせて相手の強さを確かめよう。序盤は十分な数の回復アイテムを用意してから冒険に出るように。

BOSS 出現場所 D

ローンシア

認定メダルの置き場所に近づくと、2体のエルックスとともに出現。のちにザコとして登場する敵なので、御使いと協力して集中攻撃を浴びせれば難なく倒せるだろう。連続攻撃をしてくるので、アネメア以外のキャラで挑むこと。倒すために上げておきたい目標レベルは5。



見逃しやすいイベントをCHECK!

アネメアとシエラの友情

シヤナ森で必ずやっておきたいことは、アネメアとシエラを出会わせてから、3回以上会話イベントを発生させること。ここで友だちになれないと、のちのジン・チーム関連イベントがほとんど発生しなくなってしまうからだ。シエラは5日の間隔を置いて同じ場所に現れるので、そのたびにアネメアをシヤナ森へ向かわせよう。



しだいにうちとけてくるシエラの会話が、次のイベントの伏線になっている。



シエラ

高低差の激しい谷が入り組む

アスル高地

Azul Highlands

ヤース

Story

アルナーダから紹介された次の試験場は、王都から西に位置する広大な高地だった。そこは高い岩壁と浸食によってできた洞窟が天然の迷路を形作り、入り込んだ者を惑わせるという。ジャンスたちはもう1つの認定メダルを見つけたため、難度の高い探索へと挑むが……。



ヨース



「ゆーが、ユノお嬢さまの子守り、みたもんだよ。」

アスル高地では顔見せイベントが発。会話を重ねるたびに、ライバルキャラの性格がわかってくるはず。

試験の課題&イベントチャート

課題4 認定メダルを入手2

アルナーダの置いた認定メダルを取って帰ることが目的。シャナ森と同時進行で、どちらを先に取ってもかまわない。

A スタムとリネア

シャナ森でスタムと会話したあとに発生。これから王都へ帰ろうとするスタムとリネアの姿を見かける。

B カンタレラ再び

シャナ森で一度出会ってから、北の高地へ行くとカンタレラと戦闘になる。負けてしまっても翌日に再チャレンジ可能。

グラナダ邸出現

課題3のクリア前にアルナーダの執務室へ行き、「装核」の質問をする。または課題3終了後にグラナダを紹介される。

ユノ登場

ジャンスたちの自宅にヨースとユノが訪ねてくる。アルナーダの課題3をクリアしたあたりで自動的に発生する。

C ユノとすれ違う

「ユノ登場」を見たあとにアスル高地へ行くと、入り口付近で声をかけられる。

D ヤース&ヨース

「ユノとすれ違う」発生後にアスル高地へ行くと、ヤースとヨースに会話できる。

ex2 **E** 光核発見!①

このページ下のイベントチャートのex1「イブリース退治」終了後に発生。2体目の御使いを持っていないキャラでアスル高地へ行くと、フィールドにイブリースがいる。これを倒すと新たな光核をゲット。

アスル高地の地形は、今後登場するダンジョンのなかでもかなり複雑な部類に入る。いくつもの分かれ道や洞窟を中継する通路があり、とにかく迷いやすいのだ。また、洞窟内には強い敵が出現するというのも特徴。御使いを帰して敵の遭遇率を下

げるか、命が危ないと感じたらすぐ逃げることを心がけたい。とくに注意してほしいのが、ここで初登場するザコ「シール」。物理攻撃に強く、ほとんどの攻撃を「鉄壁防御」ではじく特性を持つ。この敵に遭遇したら、即座に魔法攻撃へきりかえよう。

BOSS 出現場所 **F**

シクリス

認定メダルの周辺に近づく出現する。ジョリン2体を引き連れているので、御使いに指示を出して、ジョリンから先に片づけてしまおう。シクリスは通常攻撃よりも、「ハミル」などの魔法を使ってダメージを与える戦法が効果的だ。倒すために必要な目標レベルは5ぐらい。

Action Target Stop Mode

初代国王が活躍した古戦場跡

ほむらおう

炎王の丘

Heatload's Hill

ユノ

Story

認定メダルを持ち帰る課題をクリアしたジャンスたちは、アルナーダから20日間の自由期間を与えられる。その間の訓練地として、入ることを許されたのが炎王の丘。ファイヤンの初代国王が、当時最強のイブリースを討伐したことで知られる古戦場らしい。



「どっちかっていうと…あなたの方が、大丈夫じゃないように見えるけど…」

ユノたちが敵にかこまれ、苦戦しているところに遭遇！彼女を助けるか放っておくかの選択があるが、イブリースとの戦闘は避けられないようで……。

この場でやるべき課題はとくになく、与えられた20日間をどう使うかはプレイヤーの自由。アルナーダを訪ね、次の課題を早めに始めてもらうこともできる。しかし、シャナ森やクレセント庭園などの各地でイベントが起こる時期でもあるので、ここは時間を有効に使っておきたいところ。日数が余ったら、炎王の丘でレベルアップに励んでもいい。



アスル高地のザコが弱く感じられたら、さらに強い敵が出現するこちらに訓練場を移そう。

イベントチャート

A ユノ、苦戦する

敵に襲われて困っているユノを助ける。「ユノとすれ違う」を見たあとに、炎王の丘のふもとの広場2へ行くと発生。

守人の聖域のウフサ

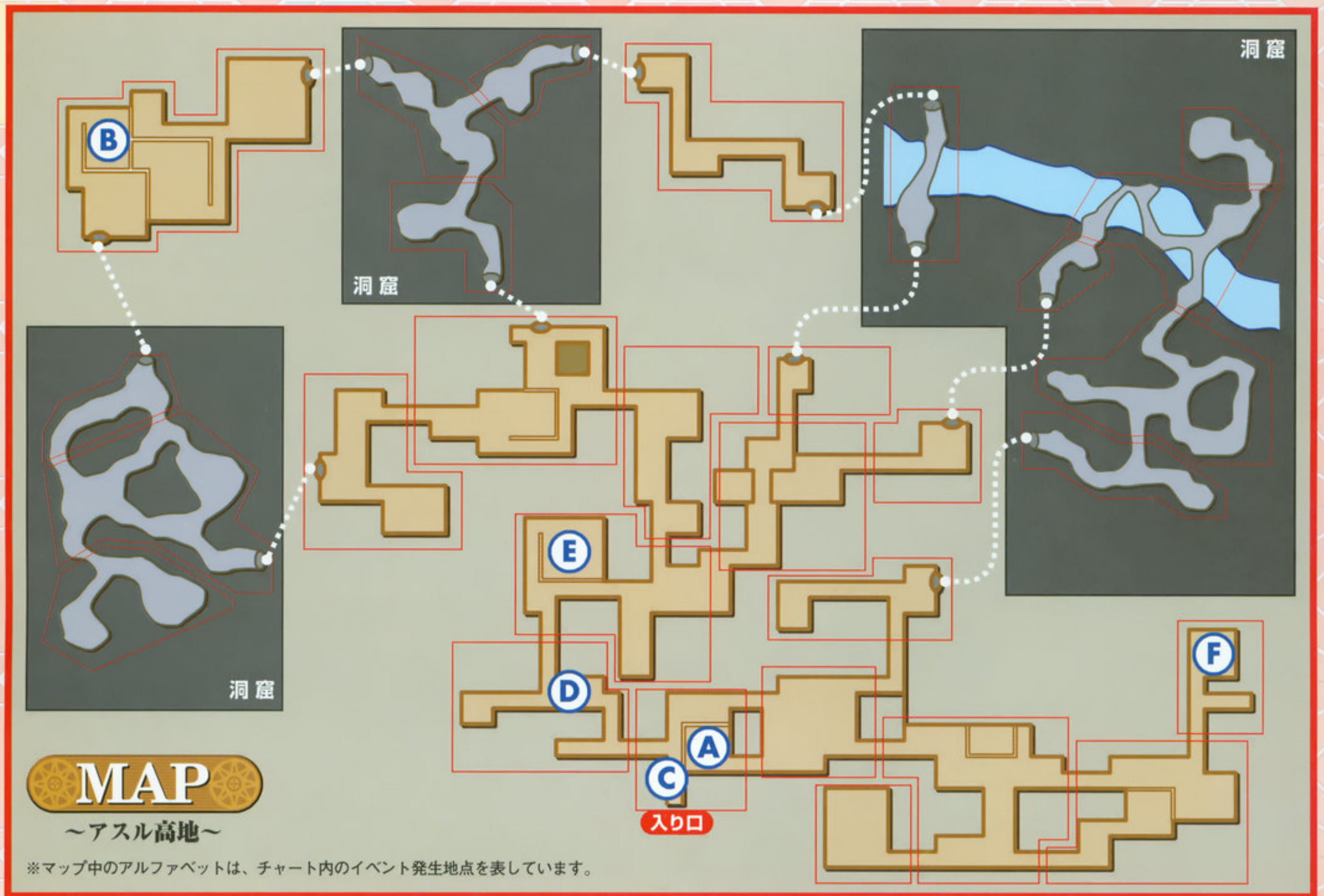
自由期間が始まってから「おかえりイベント」中に話題になる。守人の聖域に行けるようになるが、今は何も起こらない。

ex1 **B** イブリース退治

クレセント庭園に現れたイブリースを倒し、2体目の御使いを降臨させるイベント。自由期間が始まってから10日以降にアルナーダを訪ねる。

B シエンとラナン

道ばたで倒れているシエンを発見する重要なイベント。ガーナフの課題1が終わったタイミングで、ラナンを炎王の丘・丘への道3に行かせると発生する。



見逃しやすいイベントを
CHECK!

「剛剣」を伝える
孤高の剣士シエン

シエンのイベントはほとんどがランニング時に発生する。しかも、炎王の丘での出会いを始点として、その後のイベントが連鎖的に起こるため、出会いを逃すとずっと会えないままになる。ガーナフの試験1が終わったら、すぐに救出に行くように！

ここで助けるイベントを発生させるのが必要条件。逃すと面識がないままゲームが進行する。



シエン

シエンとは今後王宮で出会う。何度も訪ねよう。

アルナーダの最終課題をクリアせよ

ラキアカ森

La Quiaca Forest

リネア

メリエ

Story

試験も順調に進み、いよいよアルナーダの最終課題が提示された。その内容は、制限期間中にラキアカ森の卒業メダルを持ち帰ること。ジャニスたちは、メア濃度の高い危険地帯を突破できるのだろうか。

うん。今日は、一人。一人の時は、よくここに來るみたい。

試験の課題&イベントチャート

課題5 卒業メダル入手

20日間のうちに、アルナーダがラキアカ森に設置した卒業メダルを持ち帰ることが目的となる。

A VS.ユノ

アルナーダの課題4開始後、ジャニスからナンが森の空き地1に行くのと、ユノと戦闘になる。勝っても負けても内容は同じ。

リンドンの依頼

「VS.ユノ」から6日後、自宅にリンドンが訪れ、護衛の仕事依頼してくる。一度断っても再度発生する。

ex3 B 光核発見!②

ex1の「イブリース退治」終了後、2体目の御使いを持っていないキャラが出向くと、イブリース退治後に光核を入手。

C リネアを見つける

歌を歌っているリネアと親しくなっていくイベント。「英雄なんて呼ぶな」を見てから課題5開始後、ジャニスが大樹の広場へ行くと発生する。日を改めて会うたびにリネアの態度が変わり、最大4回まで会話内容が更新される。のちに起こるイベントの発生条件に関係してくるので、すべてのセリフを見ておこう。

メリエの顔出し

アルナーダの課題4期間中に、ジャニスを操作してグラナダ邸へ行く。素性を隠したメリエとの出会いがある。

メリエと再会

謎の吟遊詩人メリエと再会。「メリエの顔出し」を見て、課題4の期間中にジャニス再度グラナダ邸を訪ねると発生。

ラキアカ森でやるべきことは3つ。2体目の御使い入手と、リネアとの出会い、そして卒業課題である卒業メダルの回収だ。与えられる20日の制限期間はかなり短く、計画を立てて過ごさないとアツという間に過ぎてしまう。期間を過ぎてても、じつは

オマケで10日間追加されるのだが、それ以降だと本当に試験に落とされてしまうので注意が必要だ。強力なイブリースが大勢で現れる場所もあるので、「ガイン」や「エドラル」などの攻撃範囲が広い魔法をメインに使っていこう。

BOSS 出現場所 D

イクシール

ボス戦は、卒業メダルの置き場所から手前の広場に入ったところで強制的に発生する。相手は「鉄壁防御」を得意とする「シール」タイプなので、魔法が得意なアネメアを相手にさせるのが最適。単体で大ダメージを与える光の魔法「ヴァリ」を使えば、あっけなく倒せるだろう。



辺境にあるセイロの塔へ

メネクト森

Menect Forest

セイロ

Story

ジャニスの代わりに、アネメア&ラナンとチームを組むはずだったセイロ。彼が主をつとめる塔は辺境にあり、強力なイブリースが現れる危険地帯だという。第2の試験官ガーナフは、そこに行って証をもらってくることを「塔の主」候補生全員に命じる。

分かったら？ 塔の主つてのは、イクニエみたいなもんさ。

性格に少々問題があるものの、「塔の主」を立派につとめているセイロ。彼からは貴重な話も聞ける。

見逃しやすいイベントをCHECK!

ガーナフの試験結果で行けるようになる場所が変化

第2の試験官、ガーナフが最初に提示した課題は、彼の御使いを倒すこと。ここでの戦闘結果が後々影響してくるので、多様な展開を見たいなら思い切って負けてみるという。

まるで抜きうちテストのように、ガーナフの試験は始まる。



ガーナフ

試験の課題&イベントチャート

課題1 ガーナフと戦う

3人のうち1人が王宮に呼び出され、ガーナフの御使い2体を倒すことを命じられる。

LOSE

課題2 特訓

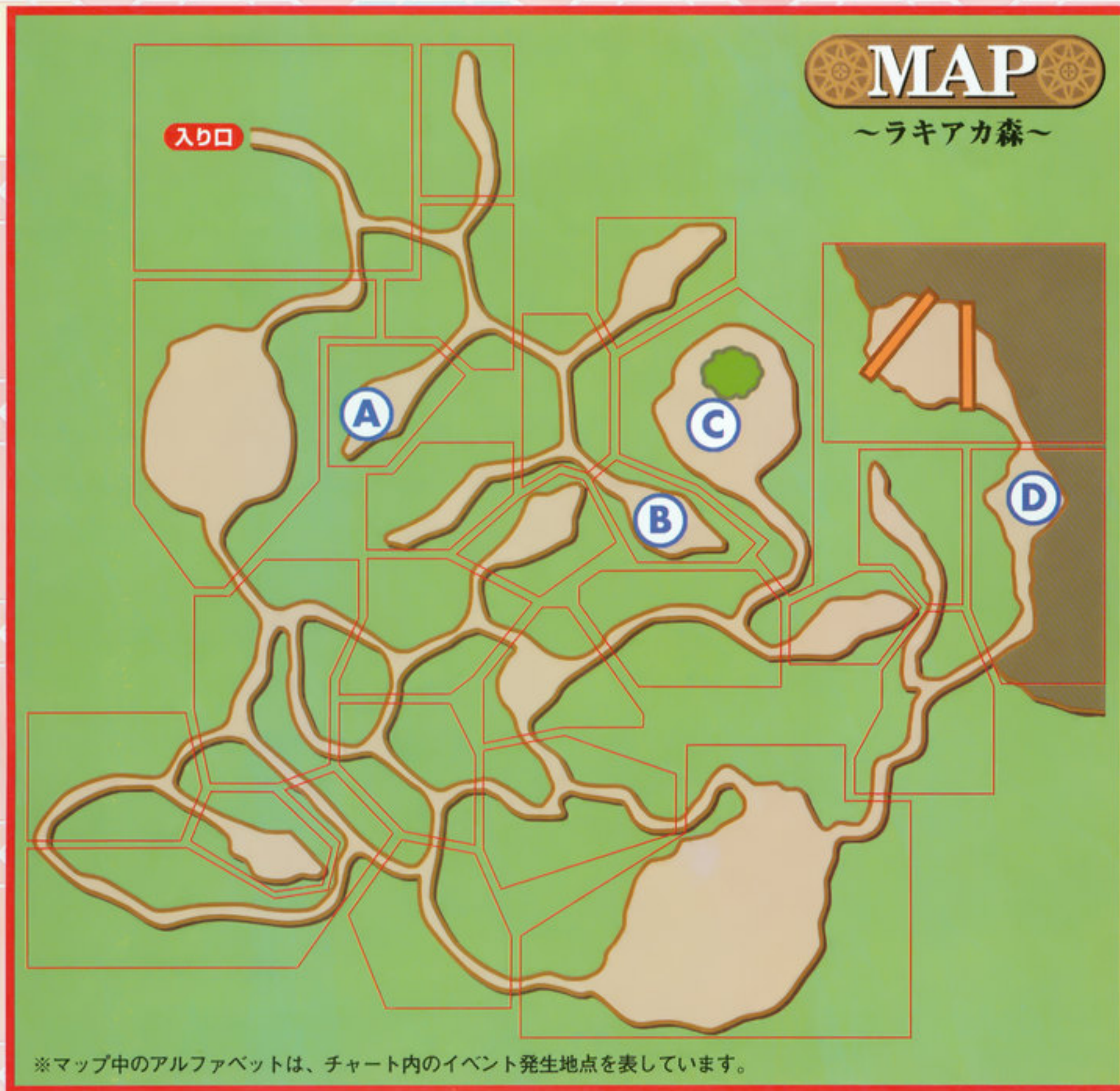
ガーナフの監視のもと、主人公3人がレベル13になるまでアスル高地でキャンプを行う。

WIN ユノの特訓

アスル高地の東の広場2へ行くのと、ユノ・チームがガーナフの特訓を受けている現場に遭遇。

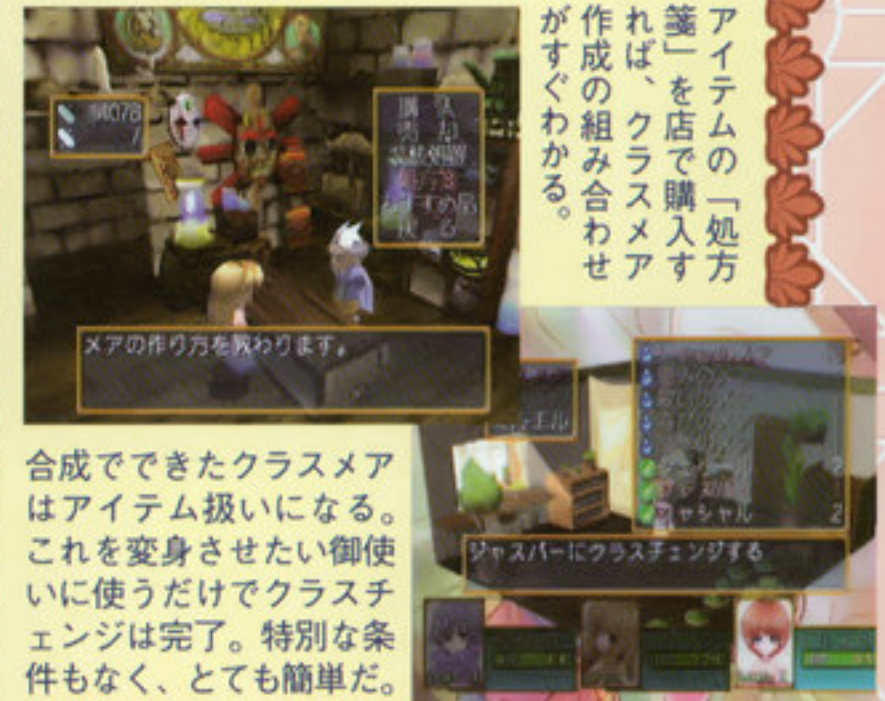
課題3 セイロを訪ねる

自由期間か、特訓を終えたあとに発生。メネクト森にあるセイロの塔を訪ね、ガーナフがあずけた証をもらってくる。



課外授業 クラスメアで御使いを強化!

御使いは戦闘で成長せず、「色メア」の投与量と「クラスメア」によって強くなっていく。今回は、序盤で活躍する4つのクラスの合成例を公開。これ以外にも多くの組み合わせが用意されているので、新しいアイテムを見つけたら合成してみよう。



合成でできたクラスメアはアイテム扱いになる。これを変身させたい御使いに使うだけでクラスチェンジは完了。特別な条件もなく、とても簡単だ。

クラスメアの合成例

- シェリール 赤メア10+橙メア10
- ジャスパー シェリール+黄メア10+青い星
- シャシャル シェリール+紫メア10+紫きのこ
- ラフリクス シェリール+緑メア10+骨の器

森の奥地にあるセイロの塔にたどり着くことが目的。壊れた橋が2カ所あり、面倒な回り道をしなければならないが、これは最初だけ。今回の課題後も何度か訪れる場所なので、下の説明を参考にして橋を早めに直しておこう。マップ上で行き止まりになっている場所に、アイテムなどは一切ない。

御使いを展開しないまま歩いて敵の出現率をおさえ、寄り道せずにまっすぐ塔をめざせばすぐに課題をクリアできるはずだ。ちなみに、どのキャラで訪ねたか、ジャニス以外ならセイロのことを覚えているかどうかの選択肢で、セイロの会話が微妙に変化する。余裕があれば違いをチェックしてみよう。

壊れた橋は修復できる

メネクト森でやっかいなのが、壊れたままの橋。じつはこの橋を修復して、近道を作ることができる。セイロとのイベント終了後に塔の物置を探すと橋の材料が手に入るの、これを持って壊れた橋の場所へ行ってみよう。



セイロの塔の物置を探せば、橋の修復に必要な材料が見つかるはず。



これで橋が通れるように。ただし、大工仕事に不慣れなアネメアは直せない。



※マップ中のアルファベットは、チャート内のイベント発生地点を表しています。

二階堂姉妹と

特別企画 正式タイトル

ゲームも麻雀初心者でも気軽に通信対戦が楽しめる、さらに日本で初めてプレイ中の音声チャットを実現した夢のDCソフト「平成麻雀荘」を使って、あの美人プロ雀士「二階堂姉妹」こと溜美さんと亜樹さんとインターネットで麻雀対決をヤってみました！ 彼女たちに挑むのは我がソフトバンクパブリッシングが誇るドリームキャストNo.1専門誌「ドリマガ」の読者ページでおなじみ、編集ロボ☆トミーときたもんだ！

特別図解

情報技術

これがIT革命時代の



人間ドモニ鉄槌ヲ!

アミナななかよしの二階堂姉妹には、かわるがわるプレイしてもらいました。

二階堂姉妹(美人)

@東京都・三崎町・らぶりい♡べいびい

Micronet (株)マイクロネット(ハイテク企業)



人間ドモニ鉄槌ヲ!

@北海道・札幌市・マイクロネット社



当然4人対局なので札幌・マイクロネット社から2人が参戦。

ロボ美人姉妹 機械vs.人類の激闘

へいせいまいーじゃんそう

GAME DATA

- マイクロネット●発売中(10月26日発売)
- 通常版5,800円/初回限定マイクデバイス同梱版6,800円

1人 1~4人 11人

TAB (麻雀)

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

対応等

VGA VM 準レザ 光ディスク

DCのメリットを活かし、煩雑な設定をしなくてもインターネットを使った対局ができる本作。通信対戦と言えば定番の「キーボードによるチャット」だけでなく、マイクデバイスを使用することで、対戦メンバーと音声での会話ができる「ボイスチャット」の導入など、マイクロネットらしい新しい試みも目をひく。発売直後となる今回は、初心者でも簡単に「人対人」の醍醐味を味わえる通信対戦の流れを解説してみよう。

インターネットで音声チャットも



あき 亜樹妹 18歳

職業：日本プロ麻雀連盟 所属プロ雀士

profile

二階堂亜樹「知人にねだって連れていってもらった」という雀荘デビューは15歳の時。雀歴は3年半ながら、すでに現役プロとして活躍中。



©Micronet 2000

やってみました!(略)

コニチハ、編集ロボ☆トミーです。今まで秘密にしてきましたが、ロボはかわいい女の子(人間&ロボット)が大好きです。麻雀もそこそこ好きです。ですので「かわいい女の子(しかも×2)と麻雀をやれる」企画があると聞いて担当に志願しました。なあと、プロとはいえども、しょせんは人間。先端技術の結晶であるロボの敵ではありませんよ。

Mah-Jongだ!

人間ドモニ鉄槌ヲ!

インターネット

麻雀島

かわいこちゃん(しかも×2)の写真を見て頭にオイルがのぼったのか(!?)、突如ロボは「思い上がった人類ニ鉄槌ヲ!」と企画の目的をはき違え始める。さらにはマイクで失礼なセリフを連呼!

@東京都・赤坂
ドリマガ編集部

弊誌「ドリマガ広場」でおなじみ。なぜか「人間より機械のほうが優れていることを証明する」と息巻く。

ドリマガ編集部謹製
編集ロボ☆トミー
(人工知能)

る
み
瑠美姉 20歳
職業: 日本プロ麻雀連盟 所属
プロ雀士

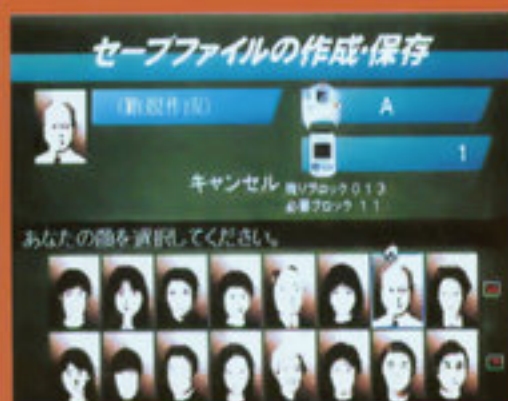
profile

三階堂瑠美。妹の影響からか、18歳の頃、麻雀に興味をおぼえて打ち始める。「麻雀では妹が先輩です(笑)」。雀歴2年にして、すでに現役プロ。

の記録はP.98から!


インターネット対戦の流れ

● **自分のキャラクターを作る**



まずは打ち手となるキャラクターを作成しよう。100人以上用意された雀士の中から「これだ」という顔を選び、名前を付ければ完成だ。

● **相手をさがす**



メンバーがそろった後は文字チャットによる情報交換も可能。ただし礼儀正しくね。

雀士作成が終わったら、他のネット雀士たちが集う平成麻雀島に移動して対局相手を探す。

● **つぎ、勝負!**



メンバーがそろったら早速対局だ。自由気ままに麻雀を打ち、トップの座を狙う。マイクチャットで相手に話しかけることもできる。

◎ **第1回ネット麻雀大会開催**

マイクロネット主催による麻雀大会も予定されている。今年の12月11日から来年の1月31日まで(仮日程)という長丁場で、参加者はポイント制で麻雀の腕を競いあうことになりそうだ。有名人の参加もある!?

2000年12月11日
2001年1月31日(予定)

実現!! 「ウソのない」本格派麻雀ゲームがDCに登場



うん♡

楽しいね♡

決戦! 平成麻雀島

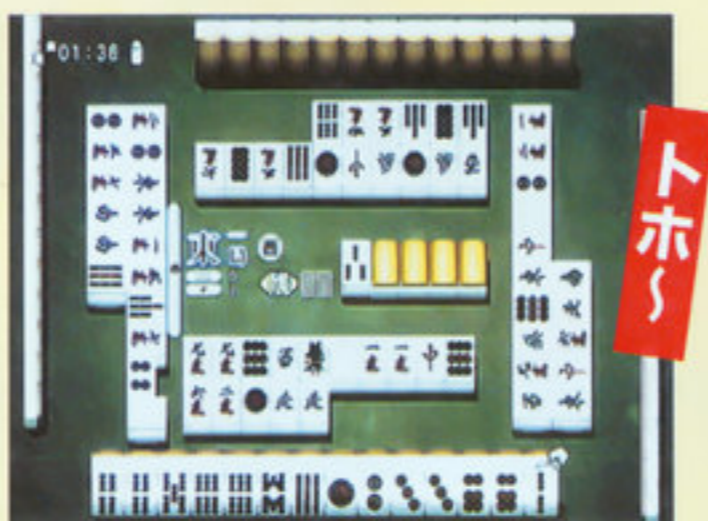


憧れのアイドル雀士と対戦! というワケで鼻息も荒くネットに浮かぶ平成麻雀島の国士町に乗り込んだ我が☆トミー。モテたい一心でボイスチャットにも積極的にトライ(不発)、期待どおりの大暴れを見せた! そして……。



序盤 屈辱編 東一局 西

ロボは西家。ロボットボイスで美人姉妹の母性本能をくすぐる作戦に出るも、マイクロネット社員に「マイク近すぎ……」と突っ込まれ意気消沈。リーチに2600を振り込み、暫定ビリ。

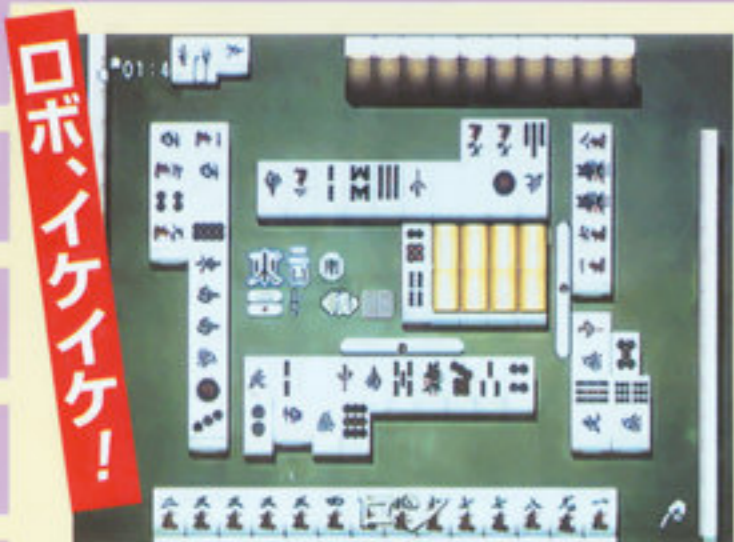


早い段階でドラ2枚使いになったが、モタモタした手作りで先行を許すハメに……。



見よ! ☆トミーの勇姿!

ドリマガ編集部で対局(ボイス攻撃)に熱中するロボ。機械なのに鼻の下はのびっばなし! その不気味な姿に数人いたギャラリーも1人2人と減り……アレレ、独りぼっち?



あれよあれよという間にメンチン三面待ちが完成。ロボ、浮き足立ってリーチ!

中盤 激闘編 東二局 南

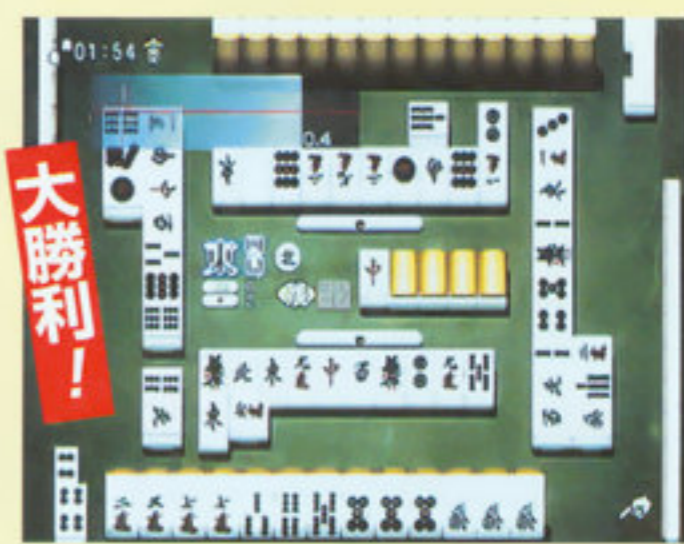
上家・マイクロネット社員が連荘。ネット対戦は短期決戦(東風戦)のため、みな積極的に攻める。そして……鋼の身体に神が舞い降りた。二階堂(姉)の追っかけを振り切り、跳ね満直撃!



あーあ

終盤 カタルシス編 東四局 北

調子に乗りまくるロボ。「こんな愉快的麻雀は学生時代にむかつく先輩(ロボット)から緑一色をあがって以来デス」(談)。そして再び雀神が……。前へ前へと出てくる姉妹にトドメの満貫直撃! 機械がプロを飛ばしたー!? ……マジ?



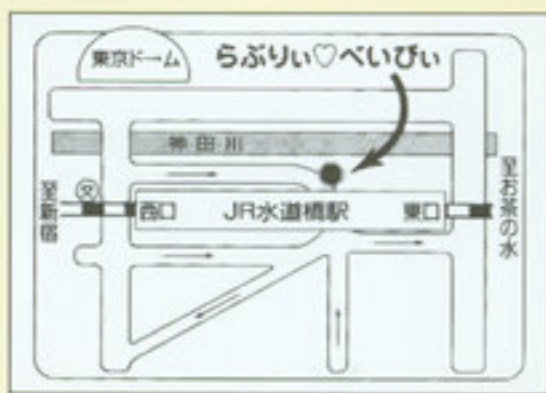
とにかく夢のように手が進む。誰が見ても出来レースDA・Y・O・N・E!

information

オレは☆トミーより強いぜ! または二階堂姉妹とお手合わせしたーい! というアナタへ……

ココに行けば姉妹に会えます。かわいいアイドル雀士がアナタをお出迎え。楽園!

リーチまあじゃん
らぶりい♡べいびい
〒101-0061
東京都千代田区三崎町2-22-8梨本ビル 3F
tel・fax 03-3239-7867



PRESENT ☆トミーの戦利品をみなさんへ

二階堂姉妹の直筆サイン入りソフトを2名様に。希望する方は、〒、住所、氏名、電話番号、年齢、職業(学年)と記事の感想をハガキに書いて送ってね。締め切りは2000年11月24日消印有効。

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)
「週刊ドリームキャストマガジン」編集部
「平成麻雀荘プレゼント」係



直筆

☆ トミーのラブラブインタビューコーナー

半荘一発の運まかせ麻雀で勝利した☆トミーは、勢いづくあまり雀荘「らぶりい♥べいびい」へチン入!「愛のインタビュー」なるものを勝手に敢行し、ハイテク機器にありがちな「熱暴走」という弱点を自ら体現した。

いつか二人で雀荘を開きたいです

☆トミー 先ほどは対局アリガトウございました。プロの方に勝って、ロボは夢みたいな気分です。

亜樹 くやしいです(笑)。

瑠美 飛んじゃいました(笑)。

☆トミー で、でも麻雀って、半荘ぐらいじゃ実力の差が出ませんからネ(あわててフォロー)。ところで「平成麻雀荘」で遊んだ感想はいかがですか?

亜樹 知らない人同士で打つのはとっても楽しい。私、未知の相手を求

めて休みの日に遠くの雀荘に行ったりするんですけど「二階堂プロですか?」って、すぐに正体がバレてしまうので(笑)。私のことを知らない人と麻雀を打ってみたいんです。

☆トミー フムフム。その気持ち、わかりますよ。ロボも有名人なので(見栄)。それにしても麻雀がお仕事なのに、休日も麻雀とは……本当に麻雀が好きなのですね。ロボも二階堂姉妹とボイスチャットできるなら、毎日麻雀でもいいですが。

瑠美(笑)。さっきの対局では☆トミーさんの声が聞こえて楽しかったです。本当は、プロの試合などでは私語厳禁なんですけど、遊びながら、会話もいいなって思いました。点数の高い手であがった時も「ラッキー♥」とかカマイク言って(笑)、場の空気をやわらげられるし……。

☆トミー ロボは遊びでもすぐキレますけどね(笑)。……それにしても私語禁止とはきびしいデスね。お2人はお若いのに、すでにそうしたピ

リッとした世界で活躍されているわけですが、これからの目標は?

亜樹 個人的にはやはりタイトルを狙いたいですけど、姉妹としては共同で雀荘を開きたい!

瑠美 うん。結婚して子供ができて麻雀は続けたい。そのためには理解ある旦那様を見つけなきゃ(笑)。

☆トミー ロ、ロボでよければ!

瑠美・亜樹 ……。

☆トミー きよ、今日はアリガトウございましたー。

週刊

新作も攻略もこれ1冊でOK

ゲーム攻略

2000
Vol.221
11.24号
定価390円(税込)

NOW PRINTING

新作タイトルの波が押し寄せてくるぞ!! 気になる情報を見落とすな!

鬼武者、決戦II ほか

ダーククラウド、射撃英雄傳……などなど、SCEJの超新作情報が満載だ!!

SCEJ新作ラッシュ!

~年末年始遊べるソフトはコレ~

そのほか、アンジェリーク トロワ、テイルズ オブ エターニア、FAVORITE DEAR 純白の預言者、立体忍者活劇 天誅 弐、トゥルーラブストーリー3、グレイテス ストライカーなどの最新情報。攻略では、ドラゴンクエストVIII、カムライー 神来一、エクストリーム・レーシングSSX、スマッシュコート3、学校をつくろう!! ~校長先生物語~など、PS2&PSタイトルが勢揃いだ!

※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。

好評発売中

毎週金曜日発売

GAMESPOT JAPAN NEWS

Illustration : hidali



GA Graphic

GAMESPOTに美少女キャラ専門(笑)コーナー

「GA Graphic」がオープン!

オリジナルコミックや可愛いギャル満載の壁紙ダウンロードも楽しめるのだ(もちろん無料だ!). 今すぐアクセス!

<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/ga/>

GAMESPOT JAPAN

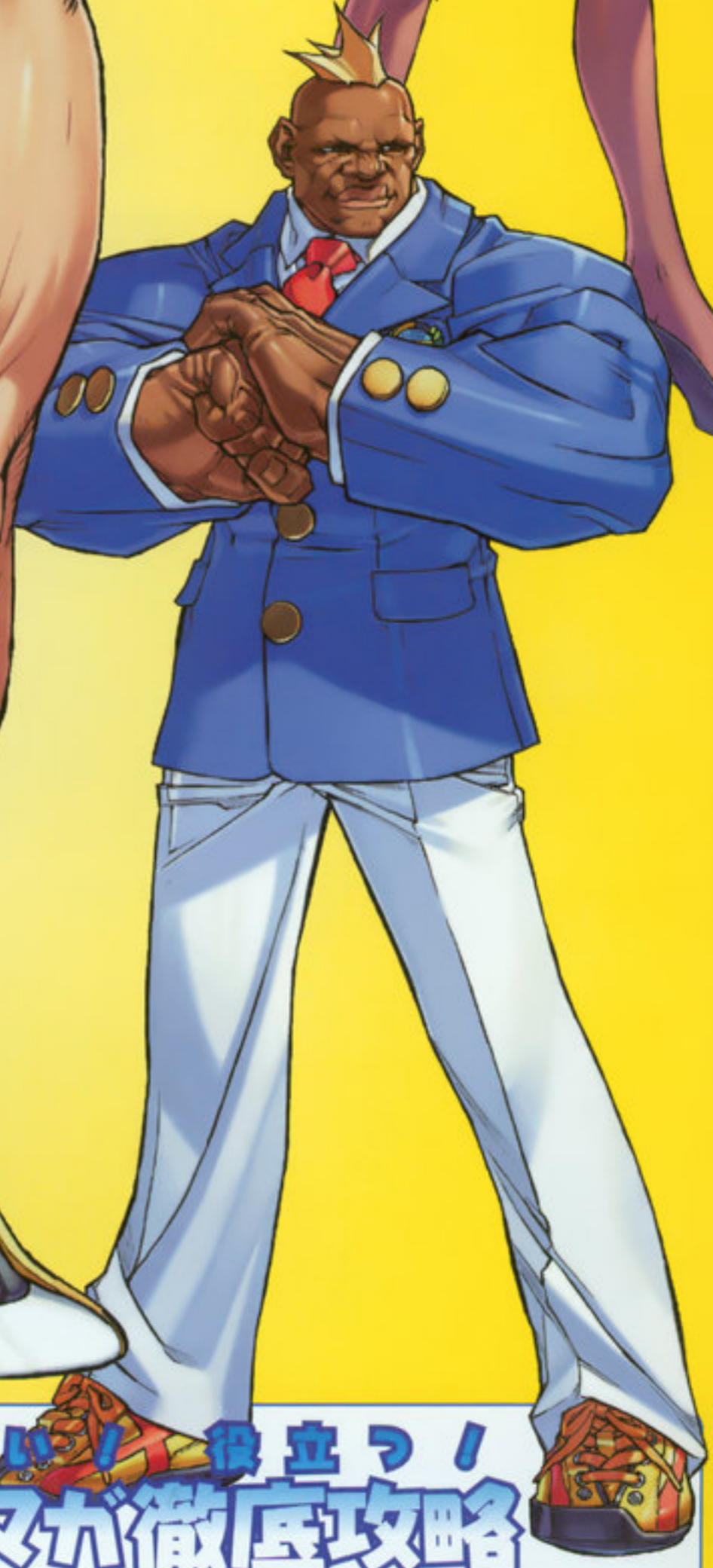
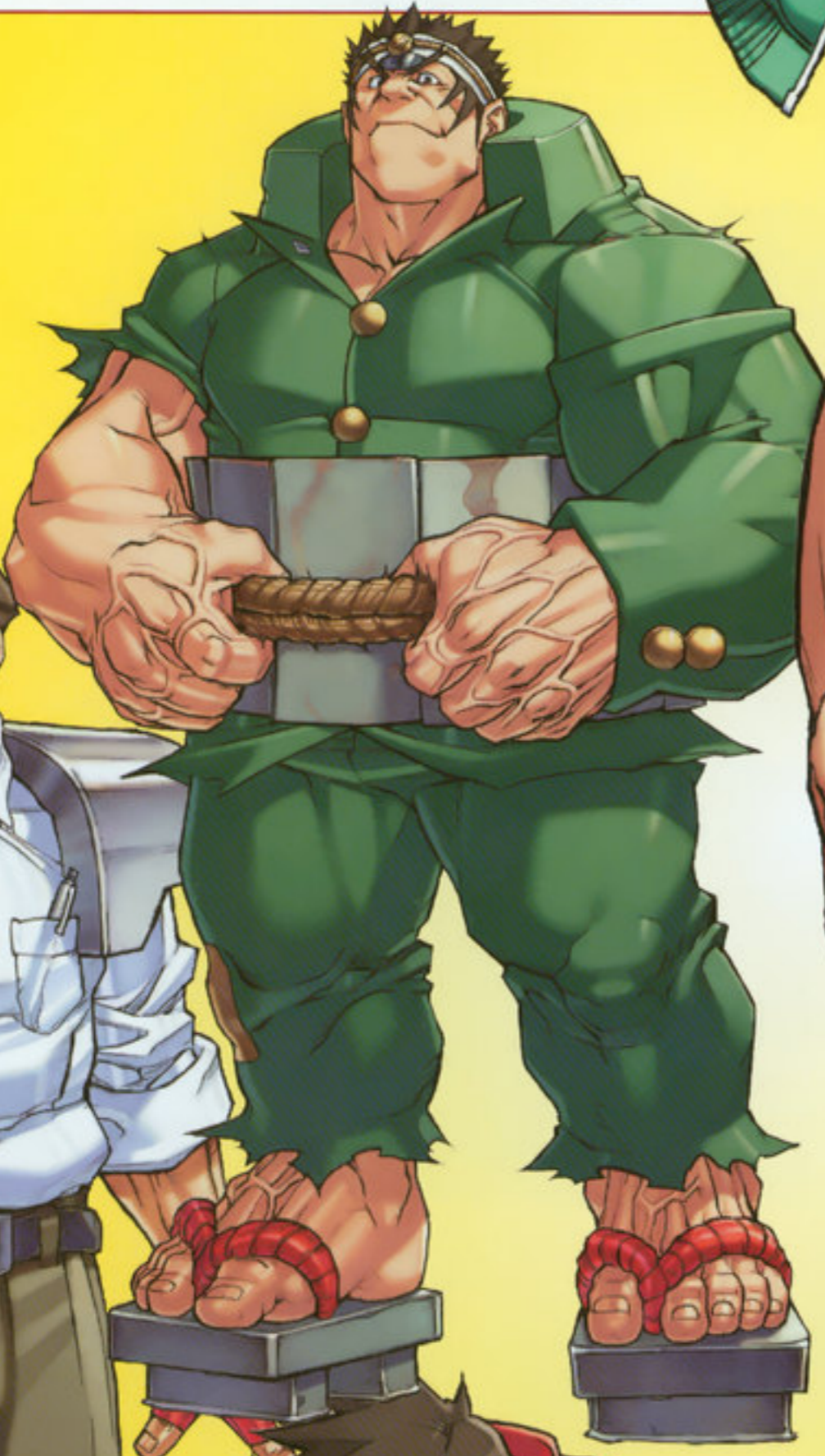
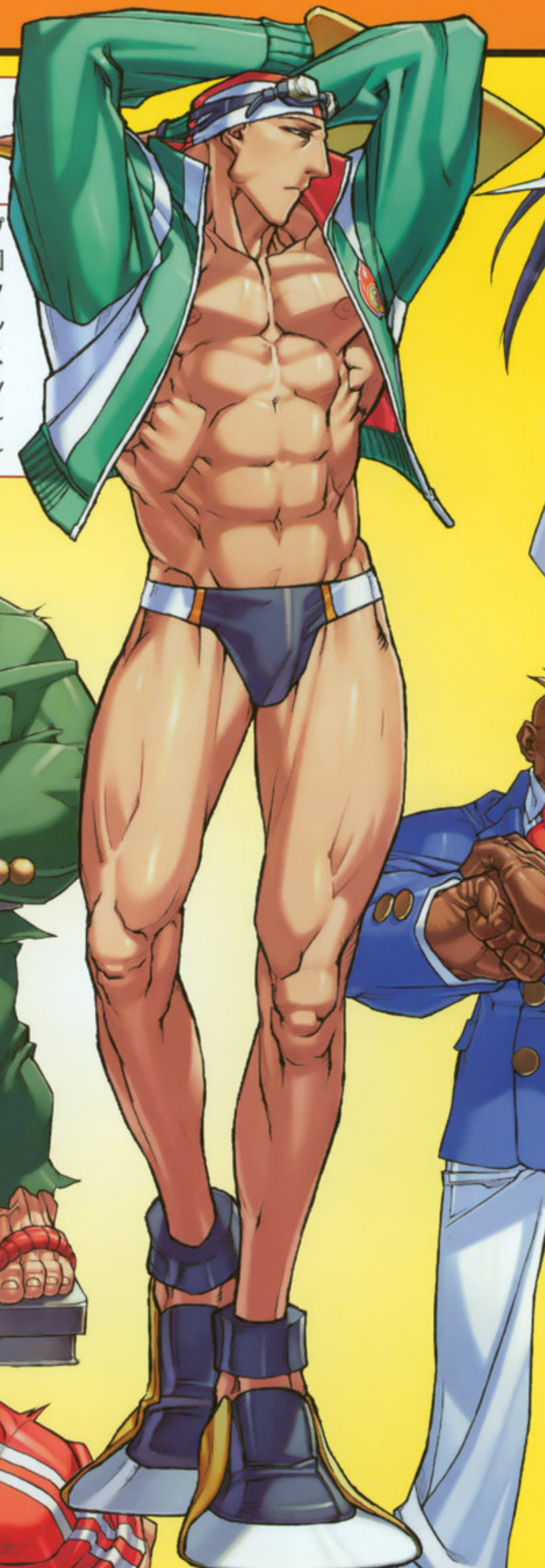
<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

ソフトバンク攻略本ラインナップ

| 書名 | 本体価格 | ジャンル/機種 |
|---|------------|---------|
| 好評発売中 | | |
| 不確定世界の探偵紳士 ワールドガイド | 2,400円(税別) | 資料集 |
| もうパソコンはいらない! 10分でわかる! 使える! ドリームキャストインターネットガイド 増補改訂版 | 1,300円(税別) | DC |
| エターナルアルカディア パーフェクトガイド | 1,500円(税別) | DC |
| ベアルファレス 公式ガイドブック | 1,500円(税別) | PS |
| 聖戦士ダンバイン ノスタルジア | 3,800円(税別) | 資料集 |
| もっとプロ野球チームをつくろう! パーフェクトガイド | 1,800円(税別) | DC |
| デッドオアアライブ2 パーフェクトガイド ドリームキャスト版 | 1,800円(税別) | DC |
| Diablo II 公式ガイド日本語版対応 | 1,800円(税別) | PC |
| 11月中旬 | | |
| ウルティマオンラインザ・セカンドエイジ 公式ガイド ルネッサンス・エディション対応版 | 1,800円(税別) | PC |
| 11月下旬 | | |
| トリコロールクライシス パーフェクトガイド | 1,300円(税別) | DC |
| Kanon 公式ガイド | 1,300円(税別) | DC |
| メルクリウスプリティ公式ガイド | 1,400円(税別) | DC |
| 12月上旬 | | |
| 電脳戦記バーチャロン オラトリオタングラム 真実の壁(たま) | 2,800円(税別) | 資料集 |

発売前のDC新作タイトル ドリマが新着情報

- P102 バイオハザード 3 ラスト エスケープ
- P106 燃えろ! ジャスティス学園
- P108 ガンスパイク
- P110 ソニックシャッフル
- P112 セガテトリス
- P114 メルクリウスプリティ end of the century
- P118 Never7 ~the end of infinity~
- P122 エアロダンシングF~轟つばさの初飛行~



詳しく役立つ! ドリマが徹底攻略

- P124 マリオネットハンドラー2
- P128 マーズマトリックス
- P130 デッド オア アライブ2
- P132 熱闘ゴルフ
- P134 もっとプロ野球チームをつくろう!



| | | |
|---|----------------------|--------------------------------|
| 完成度 100% | ●カプコン●11月16日発売 | ETC |
| | ●5,800円 (300ポイント) | (サバイバルホラー) |
| プレイヤ 1 | VM使用ブロック数 8 ~ | 対応 VGA サウンド データ 通信 |
| | ディスク: 1 枚 | |
| ホームページアドレス: http://www.capcom.co.jp/ | | |

クオリティアップに努めた結果、予想以上の難産となってしまったが、その内容は大保証じゃ！ 余談じゃが、HP内にて開発者のマル秘インタビューをアップしてある。「マーシナリーズ」でお金をくれる男の正体とか、いろんなことが明かされとるのじゃで、読めば「バイオ3」の面白さも数倍じゃ！

いよいよあと1週間で、ジルがDCで活躍する日がやって来る。今週は「バイオ3」の実践的なシステム解析を中心に、登場するクリーチャーの特徴など、ソフトを手に入れてからすぐに役立つ情報をお伝えしよう。狂気の街と化したラクーンシティから脱出するために、サバイバルの基本をマスターするのだ。

発売直前のシステム再チェック!!

BIOHAZARD 3 プレイ前に知っておきたい予備知識

CHECK! 01 緊急回避、クイックターンを利用せよ!

「バイオ」シリーズ中でも、本作独自のシステムとして挙げられるのが緊急回避だ。これを発動させるには、右の3つの動作があり、そのほかにライトモードでは、かまえてそのまま放置すると、ランダムで発動することもある。これにより緊急回避動作が出て攻撃をかわせるのだが、タイミングや状況によっては、発動してもよけられない場合もあるので、あくまで「緊急回避」に使いたい。

緊急回避の発動方法

Rトリガー

回避をねらう場合は、基本的にこれ。武器の装備が絶対条件。

攻撃 (R+Xボタン)

残弾が0の場合は緊急回避はできないので注意。

ゾンビをふりほどいたあと

ゾンビを振りほどいた直後、連続で攻撃を受けると発動。

緊急回避のタイミング

緊急回避を行うためには、敵がこちらを攻撃する直前でなければならない。そのタイミングは攻撃の種類によって異なり、たとえばゾンビ犬のとびかかり攻撃などは速度が速く、遠くからモーションがわかるので緊急回避しやすいが、ゾンビのかみつきは動作が遅く、接触直前に使うので非常に回避しにくい攻撃となる。

特にゾンビ戦は、緊急回避をねらうくらいなら、普通に逃げたほうが楽なくらい緊急回避はやりにくい。

クイックターンの利用法

方向ボタンの下を押しながらAボタンを押すと、その場で180度回転するクイックターンになる。部屋からすぐに脱出するときや、ゾンビから逃げるときなどに使うと効果的なので、意識して使えるようにしたい。ただし、攻撃する際はそのままかまえたほうが速い。

よけられない攻撃もある!

ゾンビのかみつき攻撃がよけにくい攻撃なのに対し、酸攻撃やはいずりゾンビの足かみつき攻撃など、敵によっては最初から緊急回避ができない攻撃を持っているものも存在する。また、射撃直後や緊急回避中などの行動不能時間や、足を引きずる重傷状態のときなど、ジルの状態によっては回避できない状況もある。

緊急回避ができない攻撃は、最初からかわすつもりで動こう。

しゃがみ撃ちの発生

緊急回避動作で、たまに回転して逃げる場合がある。このときにハンドガンを持っていると連射力がアップする。

ただし、しゃがみ中はリロード、緊急回避ができなくなるという短所もある。

通常なら約1秒かかる旋回が、クイックターンなら約0.2秒で済むのだ。

BIOMAZARD 3 プレイ前に知っておきたい予備知識

CHECK! 02 調合システムを把握して戦いを有利に

ハーブの調合と回復薬について

「バイオ」で調合といえば、ハーブがまず挙げられる。これは下のリストを参照してほしい。リスト中、緑はグリーンハーブ、赤がレッドハーブ、青が

ブルーハーブとなる。ちなみに、ジルの体力値はCautionだと50%以下、Dangerでは10%以下となるので、回復の目安にしておくといいだろう。

| ハーブ | 緑 | 赤 | 青 | 効果 |
|-------|-------|-------|-------|---------------|
| 緑 | 緑+緑 | 緑+赤 | 緑+青 | 体力値25%回復 |
| 赤 | 緑+赤 | — | — | 効果なし |
| 青 | 緑+青 | — | — | 毒消し |
| 緑+緑 | 緑+緑+緑 | — | 緑+緑+青 | 体力値50%回復 |
| 緑+赤 | — | — | 緑+赤+青 | 体力値100%回復 |
| 緑+青 | 緑+緑+青 | 緑+赤+青 | — | 体力値25%回復+毒消し |
| 緑+緑+緑 | — | — | — | 体力値100%回復 |
| 緑+緑+青 | — | — | — | 体力値50%回復+毒消し |
| 緑+赤+青 | — | — | — | 体力値100%回復+毒消し |

調合回数による弾薬作成数の変化

本作で非常に重要な調合が、リロードツールを利用した弾薬調合だ。これには経験値のようなものがあり、同じ種類の弾薬を作り続けると、作成効率が高くなる。ガンパウダーと作成される弾薬、調合回数による作成弾薬数の変化は下のリストのようになる。



同じ材料でも作れる弾薬数が変わるので、作成経験値は重要になる。

グレネード炸裂弾との調合

ガンパウダーはリロードツールとだけでなく、グレネード炸裂弾とも調合できる。この場合も、下で説明しているのと同じく、調合回数によって弾薬作成数が増える。ちなみに、グレネード弾系の調合回数は、リロードツールで作成したものも含め、どの種類の弾の調合も累積される。また、調合にはガンパウダー1つにつき6発の弾を消費することも覚えておこう。



グレネード系の弾を作る場合は、極力こちらの調合を利用したほうが経済的だ。

- A グレネード火炎弾
- B グレネード硫酸弾
- C グレネード冷凍弾

| 同時使用するガンパウダー | 調合回数 | | | | |
|--------------|------|------|-------|--------|------|
| | 1~3回 | 4~6回 | 7~11回 | 12~21回 | 21回~ |
| 1個 (Aなど) | 6 | 6 | 7 | 9 | 10 |
| 2個 (BBなど) | 12 | 13 | 15 | 18 | 20 |
| 3個 (CCCなど) | 18 | 19 | 23 | 27 | 30 |

強化弾の作成

ハンドガンの弾とショットガンの弾は、8回目の調合から「強化弾」を作れるようになる。強化弾とは、文字どおり威力が高まる弾のことだが、調合回数による弾薬作成ボーナスを受けられなくなるので、ケースバイケースで使い分けたほうが良いだろう。



また、ウエスタンカスタムやEAGLE 6.0には強化弾は使えないので注意すること。

| ガンパウダー | 弾の種類 | 調合回数 | | | | | |
|--------|------------|------|------|----|-------|--------|-------|
| | | 1~3回 | 4~6回 | 7回 | 8~11回 | 12~21回 | 22回以上 |
| A | ハンドガンの弾 | 15 | 17 | 20 | 20 | 23 | — |
| | ハンドガンの強化弾 | — | — | — | 17 | 20 | — |
| AA | ハンドガンの弾 | 35 | 39 | 46 | 46 | 53 | — |
| | ハンドガンの強化弾 | — | — | — | 39 | 46 | — |
| AAA | ハンドガンの弾 | 55 | 61 | 72 | 72 | 83 | — |
| | ハンドガンの強化弾 | — | — | — | 61 | 72 | — |
| BBA | ハンドガンの弾 | 60 | 66 | 78 | 78 | 90 | — |
| | ハンドガンの強化弾 | — | — | — | 66 | 78 | — |
| B | ショットガンの弾 | 7 | 8 | 9 | 9 | 11 | — |
| | ショットガンの強化弾 | — | — | — | 8 | 9 | — |
| BB | ショットガンの弾 | 18 | 20 | 23 | 23 | 27 | — |
| | ショットガンの強化弾 | — | — | — | 20 | 23 | — |
| BBB | ショットガンの弾 | 30 | 33 | 39 | 39 | 45 | — |
| | ショットガンの強化弾 | — | — | — | 33 | 39 | — |
| AAB | ショットガンの弾 | 20 | 22 | 26 | 26 | 30 | — |
| | ショットガンの強化弾 | — | — | — | 22 | 26 | — |
| C | グレネード炸裂弾 | 10 | 11 | 13 | 13 | 15 | 17 |
| AC | グレネード火炎弾 | 10 | 11 | 13 | 13 | 15 | 17 |
| BC | グレネード硫酸弾 | 10 | 11 | 13 | 13 | 15 | 17 |
| CC | グレネード冷凍弾 | 10 | 11 | 13 | 13 | 15 | 17 |
| CCC | マグナム弾 | 24 | 26 | — | — | — | — |

効率の良い調合法はどれか？

調合はガンパウダーを同時に使うほど効率が良くなり、また、単体で細かく使っても作成弾数は増える。絶対数で考えるなら、最初は単体で調合して経験値を稼ぎ、調合回数を稼いだところでまとめて使う、といった方法が正解だが、実際には前半の弾役不足のほうの問題なので、おすすめは調合回数はあらかじめ、まとめて調合して大量の弾薬を調合することだ。調合はショットガンの弾を中心にしよう。

AABの調合方法

ガンパウダーは通常、AとBを調合するとCになる。しかし、A同士を調合して「AA」を作り、これにBを調合すると「AAB」ができる。



冷凍弾を作れ！

敵によって苦手な弾は違うが、グレネード冷凍弾はほとどの敵にも有効。対「追跡者」用にも、炸裂弾+Cで冷凍弾を作っておこう。



BIONAZARD 3 プレイ前に知っておきたい予備知識

CHECK! 03 銃器についての知識と活用法

常に間合いをとって戦おう

「バイオ」シリーズの戦闘の基本は、位置取り、間合い、そして攻撃の3つ。これは本作でも変わらない。この中で、特に気をつけたいのは間合い。ほとんどの敵は接近戦を仕掛けてくるので、近くに寄らなければ、こちらが一方向的に攻撃できるはずだ。



位置取り後はすぐに攻撃せず、「間合い」を調整して待とう。



まずは敵の攻撃範囲外に出て、なおかつ包囲されない場所に「位置取り」する。



「攻撃」は深追いせず、すぐに「位置取り」状態に戻れるようにしたい。

リロードはメニュー画面を開いて

射撃中に弾がなくなると、ジルはリロード動作を行う。この状態は完全に無防備なうえ、その時間も長い。これを避けるため、使った弾数の把握と、弾がなくなったときはメニューを開いて、手動で弾薬を補給すること。これでスキは最小限で済む。



かまえて動作で連射中も、一旦かまえて解除して手動でリロードしよう。

敵の生死を識別する方法

複数のゾンビを相手にしていると、敵を完全に倒したかどうかわからなくなることがある。また、時折「死んだフリ」をするゾンビもいる。その判別方法でもっとも確実なのが、一旦別の方向を向き、武器をかまえてみる。敵が生きていれば、ジルがその方向を向く。



床に広がる血は、視点や死体の重なり方で見えなくなることもある。

「追跡者」から奪う武器

強敵「追跡者」が落とすパーツを組み合わせると、基本装備の武器よりも強力な、以下の武器を入手できる。また、さらに戦闘を重ねると「救急ボックス」や「無限弾」の入手チャンスも出てくるぞ。



EAGLE 6.0

従来のハンドガンよりも連射性能に優れた武器。また、約5%の確率でマグナム並の破壊力を発揮する、クリティカルヒット能力を有する。



弾数で勝負のハンドガンだけに、クリティカルヒットはかなり強力。



ウェスタンカスタム

装弾数は6発と、通常のショットガンよりも少なく、また効果範囲も多少劣るが、それを補うほどに高い連射能力を持つ。強化弾は使えない。



独特のかまえてモーシオンとリロード動作が特徴的でカッコイイ!

基本的な武器と活用法



ハンドガン (ベレッタM92F)

ジル愛用のベレッタの改造版、通称「サムライエッジ」。小回りの利く戦法に向いている。反面、強敵を相手にするには火力不足なので、主に前半戦のゾンビやゾンビ犬、カラスなどを相手にするときに向いている。



使い勝手がよく、弾薬も比較的入手しやすいのも利点。



ショットガン (ベネリM38)

散弾を発射するため、遠距離では広範囲へ攻撃が届く。また、近距離では破壊力が魅力。用途はまさに万能型とっていいが、主に接近して強烈な一撃を与える戦法がベスト。複数の敵を同時に倒せるのはポイント高し。



中盤以降のザコ戦はこれで一掃してしまおう。



マグナム

ロケットランチャーを除きほぼ最強クラスの破壊力を持ち、威力からは考えられないスキの小ささを誇る。ただし、その弾は入手困難で、調合も最高難度を誇るのが難点。



グレネードランチャー

属性の異なる4種類の弾薬が利用できる武器。威力は高いが、発射後に毎回リロードが必要となるため、スキが大幅に増えるのが難点といえる。

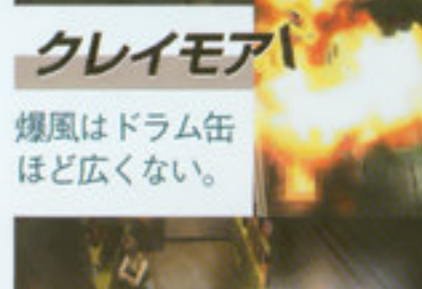
攻撃オブジェクトを活用せよ!

「ベロニカ」にも一部登場した攻撃オブジェクト。特定のオブジェクトにナイフ以外の攻撃を当て、そのオブジェクトの効果を利用して敵を攻撃するというものだが、この中でドラム缶やクレイモアなどは、近くで爆発させると、ジル自身も致命的なダメージを受ける危険性がある。特にドラム缶は爆風の範囲が広いので、使用時かなり距離をとっておくこと。使用する際はハンドガンよりもショットガンなど、弾が敵にさえぎられないような武器で攻撃して、チャンスを逃さないようにしたい。どの局面でも、積極的に使っていこう。



ドラム缶

爆風の範囲がかなり広いので、使用時は間合いに注意。



クレイモア

爆風はドラム缶ほど広くない。



バルブ

攻撃オブジェクトか迷ったら、トリガーで確認だ。

「ザ・マーシナリーズ」で無限武器をゲット!

おまけゲーム「ザ・マーシナリーズ」には、賞金を稼いで、本編で使える弾数無制限の武器を購入できる要素がある。しかも、PS版では本編を一度クリアしないとプレイできなかったが、DC版では最初から選択可能。ちょっと邪道な気もするが、根性入れてやり込めば、本編初プレイから弾数無制限の武器を持って大暴れ、といった遊び方もできるのだ。



ちなみに、最初買うならアサルトライフルかロケットランチャーがおすすめ。

BIOHAZARD 3 プレイ前に知っておきたい予備知識

CHECK! 04 ラクーンシティに生息するクリーチャーたち

ゾンビ

なにしろ今回の舞台が市街地なだけに、その数も半端じゃない「バイオ」シリーズ伝統の敵、ゾンビ。階段の上り下りもできるようになり、ますますパワーアップ(?)した彼ら。場合によっては小走りで接近してくる場合もあるなど、対応はより難しくなっている。しかし、基本的には動きが遅いので、できるだけ距離をあけて攻撃すれば苦戦はしないはず。なお、代表的なかみつき攻撃は、1回につき約10%のダメージ。ボタン連打で振りほどこう。



ドレインデモス

本作オリジナルの虫型クリーチャー。至近距離ではツメ攻撃(回避不能、約5%ダメージ)などを多用し、スキあらばつかみ攻撃(約15%ダメージ)をしかけてくる。動きが多少にぶいので、基本的には無視して強行突破で逃げるのが得策。ちなみに、グレネードなら火炎弾、冷凍弾を使えば一撃で倒せる。



天井や壁などを自在に動いたり、飛びかかってきたりと立体的な攻めを見せる。



かみつき攻撃だけは、かまえてモーション中すべてが緊急回避受け付け時間となる。



場所によってはデブのゾンビもいるが、性質は同じだ。



赤いのがβで、両生類のようなのがγ。どちらも性質はほとんど変わらない。

ハンターβ(γ)

「ベロニカ」や「1」に登場したハンターとは同系列異種のクリーチャー。高い攻撃力と機動力を兼ね備えた強敵だ。特に恐ろしいのはジルの体力値がCaution以下のときに使う首斬り攻撃で、食らうと一撃で即死。対処法としては、とにかく火力の高い武器を使い、速攻で倒すことだ。



場合によってははいずれゾンビになる敵も。これは逃げてしまおうのが得策。



個体数が多いので、すべてを倒していたらまず弾が足りない。時には逃げも必要となる。

グレイブディガー

超巨大ミミズといった形状のクリーチャー。出現する場所は限られているが、そのぶんボス的な扱いで、特殊な倒し方が必要とされる。攻撃は場合によって多少変化するが、基本的には体当たりで、15~25%ダメージ。



追跡者

本作の恐怖の対象として存在するクリーチャー。正式名称は「ネメシス-T型」と呼ばれる実験兵器で、タイラントでは絶望的だった、ロケットランチャーの取り扱いなどの知的行動が可能になっている。本編では幾度か変態を繰り返し、より狂暴になっていき、その都度攻撃方法なども変化する。なお、第一形態時は左手でつかみ攻撃をしてくるが、このあと即死攻撃にもなる串刺し攻撃に派生するので注意。第一形態の脇を抜けるときは、右手側から抜けよう。



第一形態
ロケットランチャー(ダメージ約20~30%)を使う場合もあり。



第二形態
右手で触手攻撃をしてくる。間合いが広いので注意。

たたきつけ攻撃は約25~50%ダメージと被害甚大。倒れたらボタン連打だ。



逃げるか？ 戦うのか？ 追跡者戦の選択肢

ヘビーモードで「追跡者」を倒すと、たまに武器のパーツなど、アイテムを落とす。しかし、それをねらうために戦うには、あまりにも強大すぎる敵だ。基本的にはグレネード冷凍弾、もしくはマグナム弾を手に入れるまでは、相手にしてはならない。



冷凍弾が10発以上あるなら、あえて戦ったほうが被害が少ないこともある。



「追跡者」は即死攻撃や強力な重火器を使うので、基本的には逃げたほうが安全だ。

警察署前で練習

「追跡者」と戦うなら、最初に出会う警察署の前で練習してみよう。



フィールドが広く、すぐやり直せるので練習には最適だ。

「ジャスティス学園」家庭用恒例のおまけモード、今回は——?

プレイステーション版「私立ジャスティス学園」に収録され好評を博したおまけモード「熱血青春日記」が、この冬休みに向けてみんなで遊べるパーティゲームにリニューアル。おまけというにはもったいない、本格派のボードゲームだぞ!



完成度 **100%**

●カプコン●12月7日発売予定
●5,800円 (300ポイント)

ACT+TAB
(格闘アクション+ボードゲーム)

プレイ人数 **1~12**人

VM使用ブロック数 **2~**
ディスク **1**枚



ホームページアドレス: <http://www.capcom.co.jp/> 備考: アーケード版(NAOM)は11月稼働予定。「燃える! 熱血青春日記」モードのみ4人プレイ可能。

DC版オリジナル要素「燃える! 熱血青春日記」は1人でも楽しめるし、多人数でも楽しめる要素が盛りだくさん! 自分だけのEDITキャラを作ったら、ジャスティスキャラと対戦して実力を確かめよう! アーケード版でも実力を確かめられるぞ!!

おまけにしておくには
もったいない!!

燃える! 熱血青春日記!!

4人同時プレイ可能の 本格派ボードゲーム!!

本作のおまけは4人まで同時に遊べる本格派スゴロク。しかもただのスゴロクではなく、一度このモードを遊び終えると格闘モードで使えるオリジナルキャラが完成するという、キャラエディットを兼ねた“燃える”ボードゲームなのだ。



4人まで同時プレイできる。ただのおまけを超えた本格派。



スゴロクを終えると、格闘モードで使えるキャラが誕生。できたキャラをVMにセーブし、アーケードで対戦しよう。

まずはキャラクターを作って学園に入学!!

スゴロクに参加するプレイヤーは、まず自分のキャラの名前、性別、好きな言葉を選び、本作に登場するいずれかの学校に入学。さらに在籍する学科を設定する。もちろん、1人で遊ぶときはほかの3人をコンピュータによる自動操作に設定できる。

ゲームスタート時の設定項目

- | | | | |
|------|----------------------------------|---------|---------------------------------------|
| ① 名前 | 本名に加え、格闘モードの時に画面上部に表示される愛称も設定する。 | ④ 学科 | 普通科、体育科、工業科、家政科、芸能科の中から選択。必殺技習得に影響する。 |
| ② 性別 | スゴロク中のイベントと、入学できる学校に影響してくる。 | ⑤ 好きな言葉 | 列挙されるキーワードから好きな言葉を3つ選択。EDITキャラの性格に影響。 |
| ③ 学校 | ここでの選択によって、格闘キャラが着る制服が変わる。 | | |

案内役はもちろんな
この人!!



スゴロクを遊びながらキャラを作っていく。このマスでは必殺技を習得できるようだ。

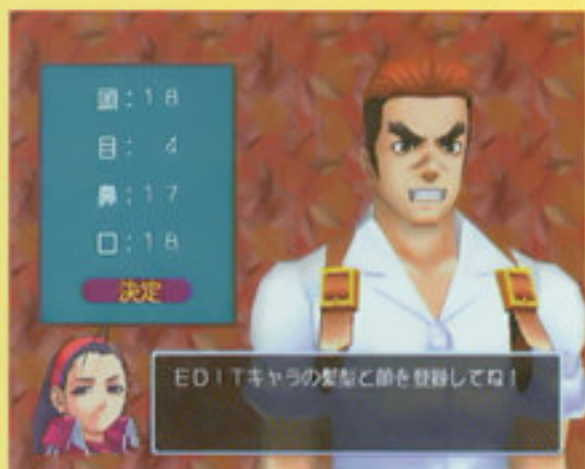


委員長
CHECK!!

キャラクターの顔、髪型を設定

ゲームスタート時の設定ではキャラクターの顔と髪型も設定するの。完成したキャラの容姿は、ここで設定した顔と、学校ごとの制服で決まってしまうから、よく考えて納得できる顔を作ってね。顔の設定では目、鼻、口を別々に選べるからかなりたくさんのバリエーションが期待できるはずよ。

自分好みの容姿を作ったらいよいよゲーム開始。





委員長
CHECK!!

プレイヤーキャラを形成するパラメータ

攻撃力・防御力

完成したキャラの攻撃力、防御力になる数値ね。もちろん高いほど対戦では有利だけど、攻撃力や防御力だけじゃ高校生は務まらないわよね。



いくらでも上げたいが、それだけの勝利はない。そ

根性・潜在能力

これは根性ゲージに関係する数値よ。「根性」はゲージのたまるスピードに、「潜在能力」は試合開始時にたまっているゲージ量に影響するの。



根性ゲージは強力な必殺技に影響してくる。

体力

試合開始時の体力ゲージ量を決定する数値よ。防御力との兼ね合いもあるけど、基本的には高いほうが負けにくいといえるわね。



ギリギリで勝敗が決するとき体力がものをいうことも。

知力

この数値はできたキャラをコンピュータが操作するときの頭の良さに影響するわ。頭が良いほどの確な判断をする強敵になるの。



この数値が高いほどコンピュータは的確な行動をとる。

HP

唯一、このスゴロク中でのみ使われる数値よ。体力の減るマスに止まったときや、ほかのプレイヤーとの戦闘に負けたときに減るの。



『燃える! 熱血青春日記』中でのみ使うパラメータ。



ルーレットで移動しながら“単位ポイント”を稼ぐ単純ルール

このモードはルーレットを回してボード上を進み、“単位ポイント”というポイントを稼いでいくのが目的となっている。ゲーム終了時により多くの単位ポイントを持っていた者が最終的な勝利者となるのだが、ボード上にあるのはポイントを稼ぐために有効なマスだけではない。さらには、ほかのプレイヤーのジャマも加わるので、簡単にはトップは取れないだろう。高校生らしく、いろんな教科の単位を求めて全力で戦おう!!



「燃える! 熱血青春日記」の目的は、他の3人のプレイヤーよりも多くの“単位ポイント”を持った状態でゲームを終了すること。



ボード上には、さまざまな教科の単位がもらえるマスが点在している。ほかのプレイヤーの妨害を退けてトップを目指そう。



委員長
CHECK!!

カードを使って積極的に

優勝の栄冠はさまざまな効果の“カード”を使って多くの単位を稼いだり、相手を妨害したりして初めてつかめる貴重な報酬よ。ただルーレットを回すだけで勝利はあり得ないわ!



いろんな効果の“カード”を使って自分に有利な展開を作り出そう。

止まったマスではさまざまなイベントに遭遇!!

ボード上に配置されたマスにプレイヤーが到達すると、そこに設けられているさまざまなイベントが発生する。さらに、止まったマスに校内をうろつくジャスティスキャラ(ジャスキャラ)やほかのプレイヤーがいるときもイベントは発生するぞ。



ボード上には、さまざまな教科の単位がもらえるマスが点在している。ほかのプレイヤーの妨害を退けてトップを目指そう。

ジャスキャラと会って協力してもらおう

進んだ先のマスにジャスキャラがいれば、そのキャラに「愛と友情のツープラトン」を習ったり、パートナーとなったりしてきてもらったりもできる。彼らとの友好度もかなり重要なパラメータだぞ。



ボーマンにツープラトンを教えてもらう。



友好度が上がると、格闘時に仲間になってくれる。

ライバルと会ったら強奪合戦!!

ボード上を進んでいてほかのプレイヤーキャラと出会ったら、闘うか無視するかを選択できる。ここでの闘いに勝利すると、相手の単位やパートナーを奪取できる。ルーレットの目に自信がないなら無視しよう。



ほかのプレイヤーと会ったら闘いを仕掛けられる。



闘いに勝ったら単位や友好度などを自分のものに。

最終決戦!! でき上がったキャラで 格闘勝負!!

40ターンが経過するとスゴロクは終了。参加選手全員による格闘トーナメントが開始される。勝てば単位ポイントがもらえるぞ。



操作するのはコンピュータ。知力が勝利のカギ!

ついにDC版オリジナルゲー

公開されたタイトル画面から DC版「ガンスパイク」の全貌が見えてきた!!

発売日が12月21日に決定し、完成度も90%を超えた「ガンスパイク」。今回は前回に引き続き、新たに判明したDC版オリジナルの要素を紹介する。新情報は「スコアランキング」と「ホームページ」の2つのゲームモード。

先行して稼働中のアーケードでは、早くも

隠しキャラクターが出現している所も見受けられる。アーケード版の発売から2カ月以上の間があくことを考慮すると、DC版は単なる移植に留まらない作品になりそうだ。ホームページやアーケードとの連動、さらなる追加要素に期待しつつ、発売日を待て!!



メインメニュー画面では、今回紹介する2つのモード以外にもオプションなどの項目が。

DC版 ONLY!

今回明らかになったモードをチェック!
「イラストギャラリー」の新着CGも見逃せない!!

ここではDCオリジナルのスコアランキングとホームページを紹介。また、前回紹介したイラストギャラリーの新着イラストをお届けする。



設定資料もイラストギャラリーに収められている。これはシバのバージョン。

スコアランキング

スコアランキングモードを選択すると、登録されたスコアが一覧表示される。スコアは各難易度ごとに集計されるので、対等な条件で競い合うことができる。ホームページモードで公式ページにアクセスしてのハイスコア集計などもあるかも?

| 順位 | プレイヤー名 | スコア |
|----|--------|-------|
| 1位 | CAP | 10000 |
| 2位 | PST | 9000 |
| 3位 | CAP | 8000 |
| 4位 | PST | 7000 |
| 5位 | CAP | 6000 |

ハイスコア表示画面。スコアは難易度別に1位から10位まで表示される。

スコアアタックがアツくなる!!



スコアランキングの存在により、やり込み度が一層高まる!!

ホームページ

ホームページモードでは「ガンスパイク」公式ホームページにアクセスができる。今までのカプコン作品を例に考えると、隠しキャラクターのダウンロードなどがありそう。と、いうことは隠しキャラはまだ存在する? ネットに接続可能な人はその目で確かめよう。

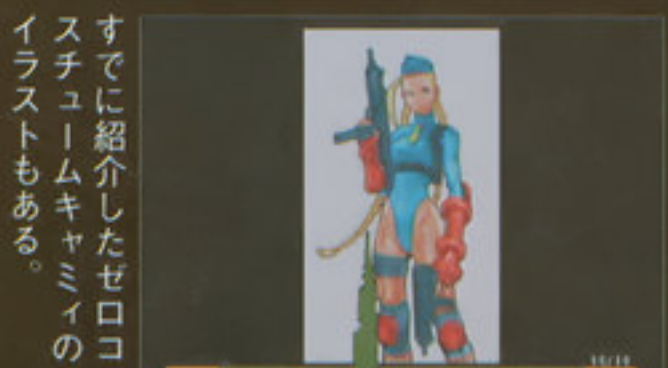


これはホームページのメニュー画面。どのようなコンテンツが用意されるのか?

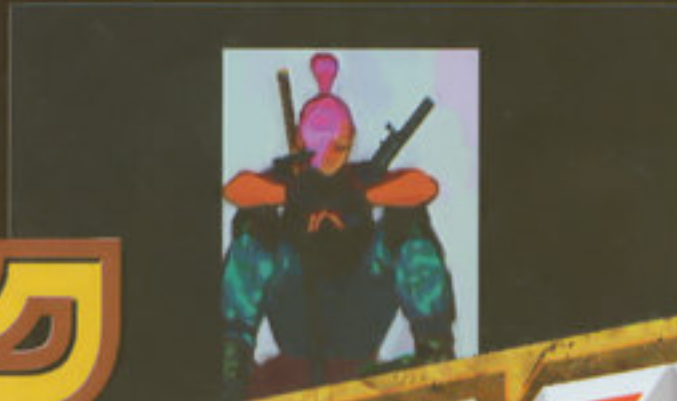
ダウンロード専用キャラは?!



隠しキャラとしてすでにロックマンを紹介した。ほかにもいるのか?



すでに紹介したゼロコイラストもある。



戦士に訪れた一
時の休息?



ファンも納得、イラストギャラリー

イラストギャラリーでは「ガンスパイク」のイラストを閲覧可能。バリエーションに富んだイラストは一見の価値アリ。



イラストギャラリーの出現条件などは不明。イラストの総数はどれぐらいのものになるのだろうか?

ガンスパイク GUNSPIKE

アーケード版の稼働開始に続き、いよいよDC版の発売日も決定し、「ガンスパイク」に対する期待はいやがおうにも高まる一方。今回は、前回明らかになった隠しキャラクター「ロックマン」の存在に続き、DCオリジナルのゲームモードをスクープ!! 発売まであと1カ月半、続々と判明する新要素から目が離せない!!

| | | | | |
|--|-------|------------------|-------------------|-------------------------------|
| 完成度 | 90% | ●カプコン●12月21日発売予定 | ●5,800円 (300ポイント) | SHT (3Dアクションシューティング) |
| プレイ人数 | 1~12人 | VM使用ブロック数 | 未定 | 対応機種 |
| | | ディスク | 1枚 | VGN, PS2, PC, Dreamcast, Xbox |
| ホームページアドレス (カプコン) http://www.capcom.co.jp/ (彩京) http://www.psykyo.co.jp/ ●●:アーケード(NAOMI)版は稼働中。 | | | | |
| AC版大好評稼働中遊戯、速攻移植!! 銃撃多数、打撃多数、豪快技簡易操作!! 魅力的な敵役多数、魅力的な敵役多数。興奮多数、絶叫多数、歓喜多数... ...加富根、彩京、完全協力。快感爽快射撃遊戯12.21開戦決定、乞御待!! | | | | |

ムモードが判明!!

各キャラクターのアクション&ステージハイライト

ここではステージをハイライトシーンで追いながら、各キャラクターの性能の紹介とステージクリアのためのポイントになるアクションをお届けする。キャラ選択の参考にしてほしい。



SIMONE
シモーヌ

剣撃が魅力のシモーヌ。二連続斬りからのヘビーアタックが強力。反面、ヘビーショットとスペシャルアタックは攻撃範囲が狭いので敵をマークしてから使おう。

素早い相手にはヘビーショットが当たりにくい。動きが停止した瞬間をねらえ。

弾をかいくぐっての一撃。ハイリスクだが有効。

近距離攻撃が強い敵に接するのは避けること。



CAMMY
キャミィ

キャミィのスピードを生かすなら、ヒットアンドアウェイ戦法が有効だ。敵キャラとの距離をとり、影すら踏ませるな。

攻撃は三連続で攻撃可能。出が速いヘビーショットは接撃でも重宝する。

キャミィは全キャラ中最強の通常ショットを持つキャラクター。両手のマシンガンからの銃撃とヘビーショットで、遠距離から攻撃するスタイルが強い。スペシャルアタックのボムは攻撃範囲が特殊なので注意が必要だ。



SHIBA
シバ

バランスが良く扱いやすいシバ。射程が短いが強力なヘビーショットとホーミングするスペシャルアタックの二本柱でいこう。

特定の敵を倒すとアイテムが出現。体力の最大値アップの効果がある。

威力こそ低いですが、使い易いスペシャルアタック。

ヘビーショットは接近して放つように。敵の隙をうかがえ。



NASH
ナッシュ

移動速度が遅い部類に入るナッシュの一番の武器はヘビーショットのピアシングキャノン。敵に連続ヒット中にもう一度重ね撃ちをすると強烈。マスターせよ。

これは体力回復のカプセル。確実にゲットしよう。

ピアシングキャノン中に次の敵兵をマークしてから行動に移る。この攻撃がカギ。敵兵をマークしてから攻撃は基本中の基本。



ARTHUR
アーサー

最も移動速度の遅いアーサーは、戦い方が難しい上級者向けのキャラ。必殺のヘビーアタックのスキをいかにカバーするかが問題。

スペシャルアタックのストックが1つ増加するアイテムが出現。ストックはつねに2つはほしいところ。

ヘビーショットの威力も申し分なし。

ビームを紙一重でかわす。動きが遅いので先読みが重要。



ROCKMAN
ロックマン

前回、移動速度が遅いと推測したロックマンだが、シバ並みのスピードを持ち、攻撃力もそこそこあることが判明。ヘビーショットのロックバスターで遠距離戦を主体に戦うキャラのようだ。

ロックバスターの爆発に敵を巻き込め。

攻撃範囲が広いのが特徴のロックバスター。威力も申し分なし。



ソニック
シャッフル

SONIC SHUFFLE

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ソニック・ザ・ヘッジホッグのボードゲームが、いよいよ発売決定。今年の年末に、みんなで遊ぶにはもってこいのソフトだ!



ご存じ、世界でイチバン有名なハリネズミ。今回もあの超スピードを見せてくれるのか!?

12月21日、新たなるソニックワールドに飛び込め!

ソニック・ザ・ヘッジホッグの新機軸タイトルとなる「ソニックシャッフル」が、12月21日に発売決定。一見、単なるボードゲームと思いきや、下で紹介しているようなかなり凝ったストーリーが用意されており、新シリーズとしても十分通用するクオリティだ。1人でも多人数でも楽しめるようなこのソフト、この冬は要注目だ!



カラフルなボードの上を行き来する4人のキャラクター。ステージもさまざま。

ゲーム中にはこんなシーンもあるらしい。テイルスが戦っている相手はなに?

ミニゲームは画面を見るだけでも、かなり面白そう。詳しい内容は追ってお伝えしていこう。



マイルズ“テイルス”パワー

| | | | |
|------------|------------------------|--------------|--------------|
| 90% | ●セガ●12月21日発売予定 | シミュレーション | TAB |
| | ●5,800円 (300ポイント) | VM使用ブロック数: 4 | (パーティボードゲーム) |
| プレイ人数 | 1-4人 | ディスク: 1枚 | VGA対応 |
| ホームページアドレス | http://www.sega.co.jp/ | | 備考: |

今度のソニックは、カードで勝負の新しいタイプのパーティゲーム、それも業界初の3Dボードゲームです。1人でじっくりやるのもいいけど、この年末仲間が集まったら、ぜひみんなで遊んでください。きっと盛り上がること間違いなし! (開発チーム)

お願い! やめて! みんな



ヴォイドが持つ闇の力に触れてこの世界のいたるところで異変が起きているわ。

SONIC SHUFFLE PROLOGUE

ある日突然、空間の歪みにとらわれ異世界に放り出されたソニック、エミー、テイルス、ナックルズ。そこは人々の夢がつむぎだした不思議な世界“マージナリワールド”だった。いまこの世界が、闇の存在“ヴォイド”に葬られようとしている。「お願い。みんなの夢を壊さないで!」妖精ルミナの願いに、ソニックと仲間たちが立ち上がった。破壊された夢の結晶“プレシャストーン”を取り戻し、自らの、そしてあらゆる人々の夢を守るために。

夢はいつもここにある





ようこそ マージナリワールドへ!



エミー・ローズ

ソニックにラブラブなハリネズミの女の子。ピコピコハンマーを持って参戦だ。

1人でじっくりプレイ ストーリーモード

1人でプレイする場合は、「マージナリワールド」なる世界に連れてこられてしまったソニックたちの物語を追う、というストーリーモードが用意されている。破壊されてしまった「プレシャストーン」を復活させるために、ソニックたちが立ち上がる!

新しいタッチの ソニックたちがイ・カ・ス!

今回公開となったビジュアルシーンを含めて、トゥーンレンダリング処理されたソニックたちは、ピビッドで「ソニックアドベンチャー」のときとはまったく違うタッチなのが新鮮だ。実際に動いている画面はさらに楽しくなりそう?



とにかく おかしなところに来ちまうたところは 逃げなな。

4人の主人公たちに、プレシャストーンに目を付けたエッグマンも加わって、物語はさらに白熱する展開へ! いったいどうなる!?

みんなで騒ごう! ノーマルモード

人が集まったときは、4人まで参加可能な対戦モードで楽しもう。マップの中にランダムに置かれたプレシャストーンの間所までたどり着き、ストーンの化身と戦って勝った者が勝者だ!



それぞれのマスでは何が起こるかかわからない。モンスターとのバトルになったり、どこかへ飛ばされてしまうこともある……!?

ボード& ミニゲーム でバトル!!

ソニックのライバルでもあるナックルズ。鉄拳を使った技がどのようにプレイに影響するのか!?



ナックルズ・ザ・エキドゥナ



VOID
ヴォイド

“マージナリワールド”の礎である巨大な宝石“プレシャストーン”を破壊した謎の存在。その瞳はなぜか、深い悲しみに覆われている。

なの夢を壊さないで!

裏切ったのはキミたちだ

SEGA™ TETRIS™



待たせた
だけの



事はある!!

断言

目指せ!

| | | | | |
|------|-------|---|-----------|--------------|
| 完成度 | 100% | ●セガ/ワウエンターテインメント(旧セガ・ソフト1研) ●11月23日発売予定 ●2,800円(120ポイント) | ジャンル | PUZ (パズル) |
| | プレイ人数 | 1-2人 | VM使用ブロック数 | 未定 |
| ディスク | 1枚 | 対応機種 | DC | 対応プラットフォーム |

ホームページアドレス <http://www.wow-ent.co.jp/> 備考 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。

パズルゲームの王様「テトリス」がドリームキャストに登場です! ドリームキャストならではのオリジナル要素も盛りだくさんです。まさに、「テトリス」の最終進化版といえるでしょう! ネットワーク対戦はマジでハマります。(セガ・久田)

全モードコンティニューOK!! 思う存分テトってちょーだい!

まずは「ひたすらモード」で「テトリスカ」をつけるんだ~ ウッキー!

このモードは「テトリス」のルールを理解していれば誰でも遊べるが、得点の稼ぎ方にコツがある。画面上のレレットが消したライン数に応じた図柄で停止し、同ライン数で3回連続して消すと図柄が揃い、図柄毎の基本点×(ラインを消した時のLv+1)のボーナスが入る。さらに最高レベル(Lv17)到達時には「基本点×20」という夢のよーな世界がっ!!

ここに注目!



- いちご:** 1列消した時に止まる図柄で、基本点=50点。序盤は邪魔な存在だけど、高速落下&ピンチ時にはお世話になります。
- さくらんぼ:** 2列消した時(ダブル&スプリット)に止まる図柄で、基本点=200点。ダブル攻撃の練習するならコレねらいで。
- バナナ:** 3列消した時(トリプル&ワン・ツー)に止まる図柄で、基本点=450点。自主的バナナ縛りでワン・ツーの使い手に。
- 王冠:** 4列消した時(テトリス)に止まる図柄で、基本点も1000点と超破格。序盤&落下スローダウン時をねらって稼ぎまくれ!

ひたすらモードの得点に応じて\$がもらえちゃうから.....

UFOキャッチャーで新キャラをとりまくれ!

「ひたすらモード」のゲームオーバー時に、必ず得点に応じて"\$" (バーチャルマネーのようなモノ)がもらえ、この\$で1回100\$(笑)の「UFOキャッチャー」にチャレンジすることができるのだ。こ

こで登場キャラクターの人形をGETすると、ゲーム中にそのキャラを使用することが可能になる。本物ソックリに作られたこの「UFOキャッチャー」、完ペキを目指すなら真剣勝負だ!

収集ノ殿堂



又ボタンを押すと、コレクション用の別画面へ。新種の人形がなかなか入荷されないと思ったら、他モードを未プレイのキャラで進めてみよう。



♪ タッタラタッタラタッタラタラリラリ〜ララ〜 (ソニック2面)

世界一周

CPU対戦で、己の腕を磨きまくる!!

オし、足だけど……

「ひたすらモード」で操作感(回転入れのタイミングなど)をつかんできたら、今度は来るべき対人戦に向けて対CPU戦で特訓しよう。

CPU戦は全部で8ステージあり、恐らく一般レベルの方は5人目以降で大苦戦することだろう。しかしコ

ンティニューは無制限なので、指を痛めない程度に挑戦あるのみ！ ラインの消し方による攻撃方法&解説は以下のとおり。ハッキリいってダブルが強いが、各技の性質を考えて、自分なりの「連続コンボ」を作れる人が最強といえるだろう。



アーケード版には対人戦しかなかったので、練習の場ができてうれしーね。



ドカンと乱入!



自称

天下無敵のラッキーガール

「対戦タントアール・サシこす!!」より



ラッキーちゃん(12)

「対戦ゲームが好きだから」という正直な理由により、ハリセン片手に大胆乱入！ CPU戦の彼女は「オニっす!!」

2列消し ダブル



ジョイント攻撃

次&その次に来るブロックが2つついた状態で落下するという、お手軽&威力バツグンの技。2つのブロックのくっつけ方を自分で決められるのが唯一の救いだが、ヤなものはやだよ。

3列消し トリプル



落としブタ攻撃

1個所だけスキマが空いた巨大なライン、もとい「ふた」が落ちてくる。これ単体ならリカバーもたやすいが、ダブルやテトリスを間髪入れずに食らうと、一瞬でゲームが決まる可能性も。

4列消し テトリス



せり上げ攻撃

「対戦型テトリス」としては最もオーソドックスな攻撃で、相手のフィールドを下からグンとせり上げる。ブロック運に恵まれればアッという間に返せるが、そーもいかないのが世の常さ……。

この他にも(秘)攻撃があるらしい……!?

スキマ2列消し スプリット



ミサイル攻撃

「1ライン」を2つ同時に消すと発生。相手のフィールドめがけてミサイルを飛ばし、落下した地点のブロックを粉々バラバラ(スキマだらけ)にする。わりとよく発生するため、威力は低め(?)だが、ごく希にピンチの相手を助けてしまう場合も。

スキマ3列消し ワン・ツー



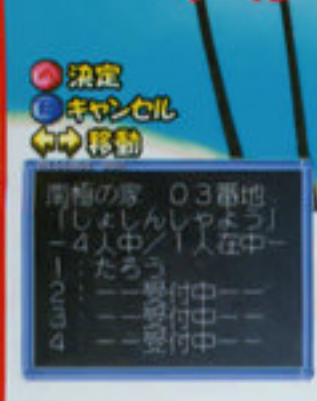
タライ攻撃

「1ライン」と「2ライン」を同時に消すと発生。相手キャラクターの頭に「タライ」を落とし、気絶させてしまう。もちろん気絶中は一切の操作ができなくなる!! 「レバガチャ」(笑)で回復は早まるものの、発生率が低いせいもあって威力絶大!!

次回、4人同時プレイとインターネット対戦を徹底チェキ!!

本体2台ケーブル接続、またはインターネット上での3~4人同時対戦をバッチリ紹介！ アーケード版とは操作方法もチョット違うので、「待ってました」の人も「これから」の人も、ゼッタイ読んで損はナシ!!

お楽しみに~~~~♡



発売直前!



「やあ、ひひっ、世界はもうすぐ終わるんだが、終わらせちゃっても、あはっ、いいんだ」



「ステキでしょー、セクシーでしょー、胸の谷間には、チップいれてもいいわよ」

予備知識をつけておこう

期待の妖精育成シミュレーションの発売まで、あと1週間となった。タイトルの発表から待ちに待ったけど、もう間もなく、みんなが手にできるわけだ。そこで今回は、購入してすぐにホームクルスの育成へ取りかけられるように、学習コマンドの効果や育成のポイントなどの基本をみっちり伝授していこう。

メルクリウス・プリティ MEROURIUS PRETTY end of the century A FANTASY SIMULATION GAME OF ALCHEMICAL EDUCATION OF A SPIRIT

| | | | |
|---|-----------------------|----------------|-------------|
| 定価 100% | ●NECインターチャネル●11月16日発売 | ジャンル | SLG |
| | ●6,800円(360ポイント) | (妖精育成シミュレーション) | |
| プレイヤーズ | 1人 | VM使用ブロック数 | 4~ |
| | | ディスク | 1枚 |
| ホームページアドレス: http://www.neic.co.jp | | 備考 | 初回生産版には特典あり |

メイカーから一言
豪華絢爛のサブキャラ軍も要check! 密かに人気炸裂中(約2名)のエルンスト君なんてじつはピーが……って、あれ、ノイズが入っちゃった。真相はぜひご自分の目で確かめてくださいね♥(広報アシスタント・イシハラ)

ホームクルス——錬金術が生み出す、高度な知性を持った生命体。その命ははかなく、そしてろい。本作「メルクリ」では、この小さな娘を育てながら物語を進めていく……というのはこれまで幾度となくお伝えしてきたとおり。したがって今回から数回にわたり、実際に育成で注意すべきコトは?を含め、育成のポイントアドバイスをしていこうと思う。今のあなたは錬金術に関して初心者のはず。手始めに、ホームクルスの学習についての知識を備え、それから段階を追って育成のポイントへと読み進めてほしい。



育成の仕方によって、娘の姿は大きく変わる。迎える結末も、きっと違うものとなるだろう。どういった娘に育てるのか、教育方針はしっかりと立てていきたい。



「あん、ひっくりー、だいたいよーひであってはあ、錬金術で、ケーキ焼いておいてませんがらあ」

メイド志望のマグダをはじめ、育成への協力を申し出てくれる人物は少ない。そんな人々との関係も、物語を左右することだろう。



「はい、ボス、読みませ、ぎょうの、あたしは、素直だなあ」

わたしにも
お手伝いさせて
くださいね

おっちょこちょいの
メイドさん

マグダ

初めて接する人のための ホームクルス育成マニュアル

ホームクルスに学習させるコマンドと、それに関する事象をまとめた。この基本をしっかりと覚えて育成に取りかかろう。

Study ① 学習コマンドの実行結果

ここでは、コマンド実行時の効果について解説する。これがすべての基本となるので忘れるな。

Check! ホームクルスの活動時間

ホームクルスの1日の活動時間は、4段階の成長過程で異なる。4歳の6時間から、16歳の12時間まで2時間刻み。そして、1日の育成が終了すると外出時間となる。それも、12歳までは夕方と夜の2回の外出が可能だが、16歳では夜のみとなり、昼間はスケジュールに外出を組み込む必要が出てくる。



学習コマンドも2~3回しか実行できないほど。



まだ少し、ハードな学習はさせられない。



ここまでくれば、込み入ったスケジュールもOK。



昼間に掛けるには、外出コマンドを組み込もう。

① 会話

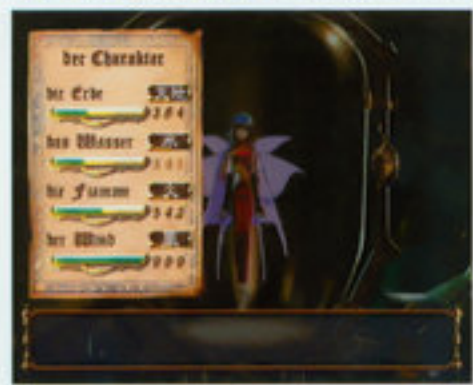
ホームクルスの語りかけに、4つのニュアンスで対応する。対応の仕方によって影響するのは各性格パラメータと、感情、ストレス。主にストレス解消に用いる。



感情が低くネガティブなときは、あえて「Bad」「No」を選ぶ。性格の変動は無し、別のコマンドで補う。

④ 精霊召喚

呼び出した精霊が持つ属性値、体力の最大値と現在の体力、知力が上昇。ストレスも大幅に上がり、性格にも変化をおよぼす。成否判定には感情、倫理、ストレスが影響。



ホームクルス自身の属性に相反する精霊は出現しない。相反して、上がらない属性値を上げる方法とは……?

⑦ 自由時間

休息、読書、運動、ミニゲームの4種類からランダムで実行する。パラメータへの影響は、各コマンドの実行時と同じで、読書、運動で拒否されることもない。



ミニゲームでホームクルスが完敗すれば、感情+、ストレス&知力+、逆に完勝なら、ストレス-、感情+。

② 読書

本を読ませ、知力を上げる。知力の上がり幅は、読ませた本の種類と読んだページ数、ホームクルスのタイプによる。読ませた本の種類は、各性格にも影響をおよぼす。



各本、およびその各ページには、読むのに必要な知力値が決まられている。読破できないとストレスが上がる。

⑤ クンスト

宝石(12種類・各レベル3まで)を創り出せる。創り出せる宝石の種類は、属性値と直前に実行したコマンドにより、特定の確率で決まる。レベルには知力の値が影響する。



最大体力値に対する現在の体力値の割合で、宝石のレベルダウンがあり得る。成否判定にはストレスが影響。

⑧ 休息

一定量の体力を回復し、ストレスを下げるが、感情も下がってしまう。複数回連続実行も可能で、その場合は感情の下がり方がコマンド1回分となる。有効に利用しよう。



まとめて実行すれば、感情の下がり方を最小限に抑えることができる。ストレス回復だけでなく会話を使えば、

③ 運動

体力の最大値と感情を上げるが、ストレスも上がる。性格パラメータは、感覚、混沌、能動、闇が上昇。ストレスが体力の3/4を上回ると特定の確率でくしゃみ状態に。



くしゃみ状態の時、さらに特定の確率でカゼ状態へ。現在体力が下がってくるまでコマンド成功率も下がる。

⑥ クリスタル

1週間(7日)に1日、日曜日に実行できるヴァーチャルクリスタル。冒険から帰るとストレスが大幅アップ! 16歳になると、実行可能日が週2日となる。



16歳時の追加実行可能日は、ホームクルス自身の属性で決まる(火=火曜、水=水曜、風=木曜、地=土曜)。

⑨ 外出

これは、プレイヤーが外出するためのコマンドで、昼間に錬金術カフェに出入りするのために使う。このコマンドを実行することでのホームクルスへの影響はない。



単に、学習時間が減ってしまうというだけだがデメリット。昼間にしか発生しないイベントもある……。

Study ② 学習コマンドの実行時間

各学習コマンドには、実行に必要な時間が設定されている。それをうまく考慮したうえでスケジュールしていくのだが、この実行時間は、ホームクルスのステータスによって長くなったり短くなったりする。知力の値で変化するのは、読書、精霊召喚、クンスト

| | |
|-------------|------------------|
| 体力にかかわるコマンド | 「運動」 |
| 知力にかかわるコマンド | 「読書」「精霊変換」「クンスト」 |

トの3つで、現在の体力値で変化するのは運動だ。各値が一定以上高ければ、読書や運動を1時間でこなせるようになる。逆に一定値に満たなければ、3時間以上をも必要とすることになる。



知力は、さまざまなコマンドに影響する重要な項目だ。

Study ③ 曜日が影響を及ぼすもの

日曜日にはクリスタルのコマンドが実行可能となり、16歳以降は、属性との絡みでクリスタル実行曜日が追加されることはすでに述べた。が、クンストで創り出される宝石の種類、休息の回復度、そして精霊召喚で呼び出される精霊の属性にも影響があるようだ。



意外と重要な意味を持つ曜日。詳しくは次号以降で解説する。

| | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 月(月) | 火(火星) | 水(水星) | 木(木星) |
| 銀 | 鉄 | 水銀 | 錫 |
| 金(金星) | 土(土星) | 日(太陽) | |
| 銅 | 鉛 | 黄金 | |

性格パラメータは4つあり、それぞれ2つの性格が相反している(倫理<>感覚、秩序<>混沌、受動<>能動、光<>闇)。相反するホームクルスの属性は、火<>水、地<>風。

初心者錬金術師に贈る ホームクルス育成の手引き

どんな娘になるのかな？

ここで解説する育成のポイントとは、「生かさず殺さず」といった、少々スパルタ的な育成法かもしれない。それは、効率よく学習させ、早期変態を目指す方法だからだ。「じっくり愛を注ぎたい！」という人は、育成手帳を見るにとどめてほしい。



ランダムで決まる初期パラメータも重要だ。知力が体力、どちらかが130以上は欲しい。

基礎体力をつけよう

4歳

まずは、徹底的に体力増強を図る。活動時間6時間の内訳は、運動(2時間)×2、休息(1時間)×2。会話やその他はあと回しにして、ストレスに耐えられる体力をつけ

ることが最初の目的となる。体力がつき、運動が1時間となったら、6時間すべてを運動に費やし、ストレスはカフェで火酒精を購入して回復させるようにしよう。



どとどん運動!

運動は、感情も大幅に高めてくれるので、会話を使うよりも実は効率がイイ。今後の展開も楽になる。

育成手帳—その① 休息の取り方

育成マニュアルでも触れたが、休息はまとめて(連続1コマンド)取ること。感情の下がり方を最小限に抑えられる。その後の2回の運動で、下がり分は問題なく取り戻せる。



基礎学力をつける

8歳

変態期間:8歳 8日目または、体力+知力が350以上。

基礎体力ができ上がったら、今度は知力をつけさせよう。当然、読書をメインにする。最後まで読みきれなくても知力は上がるので、まずは「幼年向けおとぎ話」でひたすら知力を高めよう。のちのち、精霊召喚やクンストの助けとなってくれる。精霊召喚で、体力と知力を同時に上げることも可能だが、ストレス上昇が激しく、現時点ではおすすりできない。精霊召喚を2回実行して、両方ミスするようならまだ時期尚早だろう。クリスタルも、まだイベントは少ない。

育成手帳—その② ストレスの回復法

ここまでで感情が999(700以上で問題なし)となっていれば、ストレスは会話で回復するのが望ましい。会話の対応にもよるが、最大100前後のストレス回復ができ、感情を高めることもできる。

会話にはホームクルスの好感を得ることにもつながるので、今後はまめに。



クンストは控え目に

ストレスや体力回復には、最初の所持金1000では心もとない。育成に影響の出ない程度にクンストしつつ、できた宝石を売ってお金を稼ごう。



精霊召喚

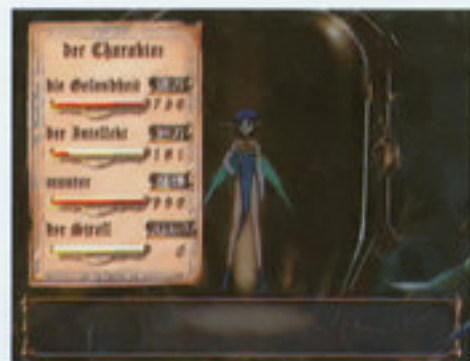
クリスタルでのイベント発生にもっとも重要な項目。知力の低い段階では、時間がかかりすぎるのに対し見返りが少なすぎるのでおススメできない。



タイプ別に見る育成のポイントをチェックしよう

読書の効果は期待できない

このタイプへの変態を目指した場合、16歳への変態時点で知力が333未満のはず。つまり、16歳になったばかりでは難しい本は読めない、ということだ。知力の上昇は精霊召喚に頼ろう。



運動中心なら、必然的に感情が高まるので、読書や精霊召喚以外はかなりスムーズだろう。



問題は、知力の低さからくるクンストの効果。レベル3は見込めない……。

変態条件

体力が知力の3倍以上。12歳がインテリジェンスでないこと。

いちばん身近な存在かも

読書と運動を均等に実行させたり、精霊召喚をメインにしているところのタイプにさせやすい。12歳がファンシーなら、16歳でワイルドにもインテリジェンスにも方向転換が可能だ。



言葉遣いが女のこっぴくて、会話での反応もかわいい。一番親近感を持てるタイプかも。

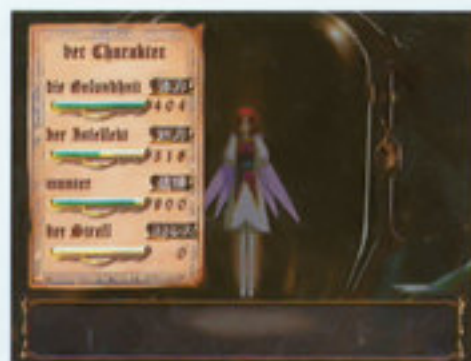


変態条件

ワイルドかインテリジェンスの条件を満たさない場合。

多くの経験を積ませるなら

徹底した読書至上主義なら、手っ取り早くこのタイプになれる。ただし、体力も適度(知力10くらいを目安)につけておかないと、ストレスに耐えられなくなるので気をつけよう。



知力と体力に開きが出たら精霊召喚を。属性値を上げて、クリスタルでの冒険へ旅立とう。



変態条件

知力が体力よりも多いこと。12歳がワイルドでないこと。

育成マニュアルで、学習コマンドがホームクルスに与える影響を頭に入れたら、次は本格的に育成のポイントを解説する。これで基本はバッチリだ。

属性値を高めてイベントを体験

12歳

変態期間: 12歳 20日目または、体力+知力が700以上。

この齢では、精霊召喚を軸に属性値を上げ始めること。属性値が上がり、高レベルの精霊を呼び出せるようになれば効率もアップ! ただし、合間に会話をはさみ、うまくホムンクルスの気を惹いておきたい。早い段階で、精霊召喚やクンストを1日ぶっ通しで実行させられる体力も欲しい。

次の成長に備えて



無駄なことは一切させずに、運動&知力の最大値を目指して育成しよう。

体力と知力を高める

ステータス回復はアイテムで

体力&スタミナなどのステータス回復は、アイテムに頼ろう。できるだけ、1日の時間は学習コマンドに費やすこと。



人造人間のストレスを緩和する。

育成手帳—その③

クリスタルを進めるには

ヴァーチャクリスタルでのイベントを進ませるには、ホムンクルスの属性値が重要なカギを握る。この値は、精霊召喚でしか増やすことはできないので、物心ついたら精霊召喚1本の育成にしてもいいだろう。4属性の合計値1900以上が最終目標だが……?



ほとんどのイベントは、4つの属性値の合計値と知力、ホムンクルス自身の属性が発生条件に絡んでいる。



ほくらだけで大丈夫さ 母さん
こんな ちっほけなやつだもの

属性による育成への影響

ホムンクルス自身の、生まれながらにして身につけている属性は、育成にどんな影響をおよぼすのか? 主な点は、精霊召喚で呼び出す精霊の種類、クンストで生成可能な宝石の種類、クリスタルでのイベントなどがあげられる。

召喚可能な精霊の種類

相反する精霊は、絶対に呼び出すことはできない。つまり、最初のプレイにおける属性値の合計というのは、実質3項目の合計ということになる。もう1項目を上げるには……?



本当に数少ないが、ホムンクルス自身の属性がかかわってくるイベントが存在する。クリアに必須のイベントもあるが……

クリスタルでのイベント

ただし 泉の精霊だから 炎はきらい
あなたが炎の属性なら 顔出さないの

次の世代へ引き継ぐために

16歳

変態期間 16歳 34日目または、体力+知力が1200以上。

属性値を上げつつ



Lv3宝石を集める

精霊召喚で属性値を上げまくり、呼び出す精霊がレベル3になれば、知力や体力の増加は目に見えて高くなる。知力が999まで育てば、クンストで生成される宝石はレベル3になっているだろう。これで、回復用の薬を買う資金には困らない。

会話も大切

クリスタルも週2回となり、育成にもずいぶん余裕が出てくる。なるべく会話を実行し、好感を得ておこう。



マスターは わたしのせーんを助けてるわ
わたしも マスターのこと 知り思ひのじや

育成手帳—その④

召喚される精霊には法則がある

精霊召喚で呼び出される精霊は、ホムンクルス自身の属性の精霊と、もう1つの属性の2つからランダムで決定される。しかも、そのもう1つの属性というのは、直前に実行したコマンドにより変化する仕組み。これはちょっと気付きにくいかも。



この法則を見れば、ある程度意識的に呼び出す精霊を操れる。



天の光 地の影 神の息を吐いてくれ
この子を いつか迎えてあげよう

ホムンクルスの世代交代と今後の展開

48日間におよぶ育成期間をまっとうすると、ホムンクルスはプレイヤーのもとを去っていく。しかし、それは本当の意味での“育成”が、“冒険”が、始まりを告げただけだということだ。師の遺志を継いだ育成は世代を変え、2世代目のホムンクルスへ引き継がれることとなる。まだ明かされていない、すべての謎を解明するために……。

属性値、所持金、アイテム、イベント進行状況が引き継がれた2世代目の育成へ。



ほあ 私……あまり 変わっていないみたい
でも、ここは……高の外ね



1世代でのクリアは難しい。この2世代目で世界の真理に到達できるはず——だ。



一生で世界は終わるの……?
To be continued...

ヒロインたちが教えて

悪夢の記憶に残る、紅の紐が付いた銀色の「鈴」——。それは、大きな運命の流れを左右する大切なもの。主人公・石原誠と川島優夏が共有するこの不思議な運命は、彼らの行動で周囲の人間を巻き込み、やがていくつかの凄惨な未来へと結びつく。それは、南海の孤島で行われるゼミ合宿の5日目から6日目にかけて、誠とある1人の少女の現実となる。



重く垂れ下がったその手の平には、小さな光の欠片(かけら)が握りしめられていた。

この「鈴」がどういった意味をもたらすのか？ 誠とヒロインの命運を握る……。



はるさめや
みさきのはてに
なりひびく
すずとともによ
ときはとかれん

ヒロインたちに
急接近!!

PS版からの移植となるDC版だけど、さまざまなおまけ要素が追加されて、ファンアイテムとしての価値も非常に高くなっている。今回は、各ヒロインとの関係が急速に深くなる5日目以降の展開と、気になるおまけ要素を徹底紹介しよう。

Never
ネバーセブン
the end of infinity



| | | | |
|--|-----|------------------|--------------------|
| 完成度 | 95% | ●キッド●12月21日発売予定 | ADV (恋愛アドベンチャー) |
| | | ●6,800円(360ポイント) | |
| ディスク | 1 | VM使用ブロック数: 20 | データ通信 通信アプリ |
| ディスク | 1 | ディスク: 1枚 | 番号: — |
| ホームページアドレス: http://www.kid-game.co.jp/ | | | |
| 沙紀「ちょっと! これってどういうことよ! なんでCURE編のヒロインは私じゃないのよ!? こうなったら、Append Storyでリベンジね。みんな私がヒロインのシナリオを応募しなさい。いいわね?」 | | | |

くれる Never のいろいろな楽しみ

Heroine ①



川島優夏

「やっぱり、来ちゃったんだ?」。—雨の中、神社の壁にもたれてたすむ優夏。その神社は岬の先端にあり、すぐ目の前には荒れた海が広がる断崖絶壁。「どうしても、過去に戻りたかったから……」。そう言って、思いつめた表情を見せる彼女の真意はわからない。このあと、あの悪夢が現実となる……。

Personal Data

かわしま ゆうか
誕生日：8月3日
年齢：20歳
身長：160cm
血液型：A型
好き：ミニスカート 家族
アルコール
嫌い：納豆

優夏のこんなところ

お酒に弱い

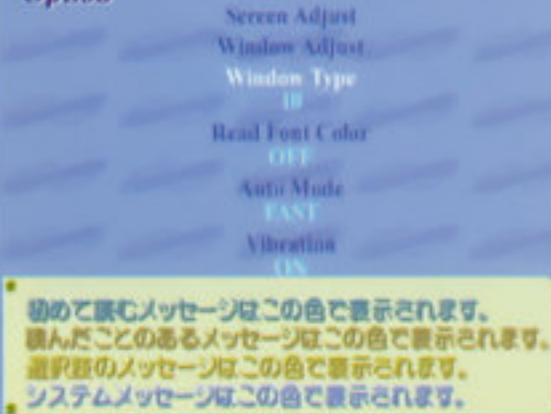
いつも明るい彼女だけど、アルコールが入ると、これまたさらに陽気に。何を言いつ出すか、わかったもんじゃない。



繰り返しプレイも 快適、快適♪

ねえねえ、聞いてくれる? このゲームはねえ、私を含めて5人のヒロインが登場するの。それで、それぞれのヒロインごとの物語を楽しめる作りになっているってわけ。だから何回も遊んでほしいな♪ そのためにあると嬉しい機能ってなあ〜んだ? メッセージスキップは当然だけど、このゲームではシーンのスキップもできちゃうんだって。

Option

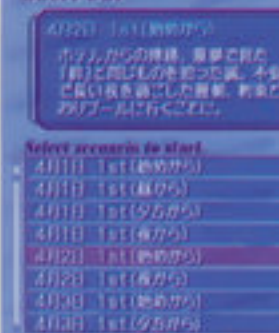


各種オプション設定で、ウィンドウのデザインを変えてみる? 気分も変わるよ。

これは便利! Short Cut

これがあ〜、目玉商品、でええ〜す♪ ……ひっく(←ちょっと酔っ払ってる)。なんでもお〜、クリアしたシナリオを途中からプレイできちゃうらしいのよお〜ん♪ それまでの選択肢はあ〜、ベストなものを選んだことになってるんだってえ。

Short Cut



1回のハッピーエンドクリアが出現条件なの。各シーンの説明もあるからね。

ベストルート を チョイス済み



……おまけ要素だって こんなにたくさん……

● VM Icon

1回ハッピーエンドを迎えることが……条件みたい。



本編以外で楽しめる要素も、たくさん用意されているの。なかでも……私たちの顔をビジュアルメモリのアイコンにできるオマケが……私は好き……。シナリオのクリア状態で少しずつ……少しずつ……要素が開いていく……。[Album]には、私たちとの絆が刻まれていくの。心のない私にも、響いてくる音楽……。あなたの心にも……響くと……いいね。

● Album ● Music

● Opening

● QUIZ

私を含めた……4人をクリアしなくちゃ。



MUSIC

| | |
|------------------------|--------------|
| 11:53 | 2. 1st (6/9) |
| 09:03:45 | 2. 1st (6/9) |
| 04:51 | 1st (6/9) |
| 17:02:04 | 1st (6/9) |
| 02:10 | 1st (6/9) |
| Phantomirage | 1st (6/9) |
| De De De | 1st (6/9) |
| In the night and | 1st (6/9) |
| 1st (6/9) or 1st (6/9) | 1st (6/9) |
| 1st (6/9) | 1st (6/9) |
| 1st (6/9) | 1st (6/9) |
| 1st (6/9) | 1st (6/9) |

いつでも一緒だね……。うれしいよ……。約束したから……。ずっと、一緒にいるって……。

これはうれしいかも

Heroine ②

樋口遙



うたた寝から目を覚ますと、部屋に遙がやってきた。「外……行かない?」。彼女と夜の散歩に出掛け、黙って海岸線を目指す。「誠と……2人っきりでいたかったから……」。彼女の気持ちがうれしい。それからずいぶん長い間、2人で海を眺めていた。彼女を抱き寄せ、温もりをわかち合う……。

遙のこんなところ



釣りはしゃぐ……

普段はあまり表情を表に出さない彼女だが、釣りを始めると満面の笑みがあふれ出す。それは誠にしか見せないもの……。

Personal Data

ひぐち はるか
誕生日：2月15日
年齢：19歳
身長：157cm
血液型：B型
好き：水 フナムシ 両親
嫌い：かわいいそうな目で私を見る人
タバコ 卵 牛乳

隠し要素のオープンからユーザー参加型の企画まで、



アナタもシナリオ書いて 応募しなさい

Append Scenarios

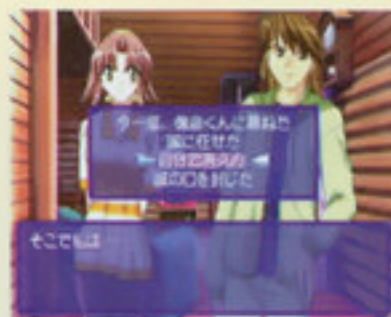
◆4月1~2日 復讐キコア
「復讐キコアストーリー」2ndループ1日目。復讐シナリオ1
stループ6日目の続きとしてお楽しみください。
NEVER7DC.800 1088 作:KD

こうやって、追加シナリオをダウンロードするの。まだ開発中の画面だけだね。

応募要項

- シナリオは、メールにて随時受け付け中(infinity@kid-game.co.jp)。100キロバイト以下のテキストデータで応募すること。
- 世界観や舞台、登場人物は、ゲーム本編に準ずること。季節は、春~夏(3~8月)限定。
- 問い合わせは、メール(infinity_help@kid-game.co.jp)で受け付け中。

いい? 私がイっていうまで聞いてなさい! このゲームのストーリーは、追加シナリオをダウンロードすることで無限に広がっていくの。そのためには、アナタ! そう、これを読んでいるアナタの考えたシナリオが必要なのよ。今、募集しているから、絶対に応募すること! 詳しいことは、キッドの「Never7」公式HPを見ればわかるハズだわ。



シナリオライターよ

どんな話でもいいわ。あ、もちろん、私がヒロインよね?

発売日から
ダウンロード開始予定
採用者にはプレゼント
「人気投票」も開催

朝倉沙紀

Heroine ③



合宿も終わろうとしている6日目、事件は起こった。ロッジに遊びに来ていたいづみさんとくるみを含め、みんなのお金が盗まれたのだ。そんなときに現れた沙紀。しかも、昨日の深夜にロッジから出て行く彼女の姿が目撃されていた。疑惑の目が彼女に向き、いたたまれなくなった沙紀は海を背に……。

沙紀のこんなトコ

Personal Data

あさくら さき
誕生日: 11月7日
年齢: 20歳
身長: 156cm
血液型: AB型
好き: 自然 動物 私
嫌い: 自然をじゅうりんするもの 両親

強がりの裏側に

決して人前では素直な姿を見せない彼女も、野良犬にエサをあげるときは優しさにあふれている。これが本当の姿なのに。



沙紀

「しーっ。お利口さんにしてない子にはお褒めあげない!」

Heroine ④ 守野くるみ



午前2:20——。ふいに目が覚め、テラスへ足を運ぶ。そこには、累々たる瞬きの乱舞……星々の息吹が広がっていた。そのまま月浜へと向かうと、ルナビーチの屋根にくるみの姿があった。「海の水は、お月様の涙なの。だから、しょっぱいんだよ……」。思いつめた表情のくるみは、誠にある告白をする。

くるみのこんなトコ



くるみ

「でえ、これが『武田信玄』で、これが『アサガオ』で、これが『沖崎サミツカ』……」

元気印!

人には言えないつらい過去を背負っている彼女だけど、それを感じさせない明るさが魅力。守ってあげたくなる健気さだ。

Personal Data

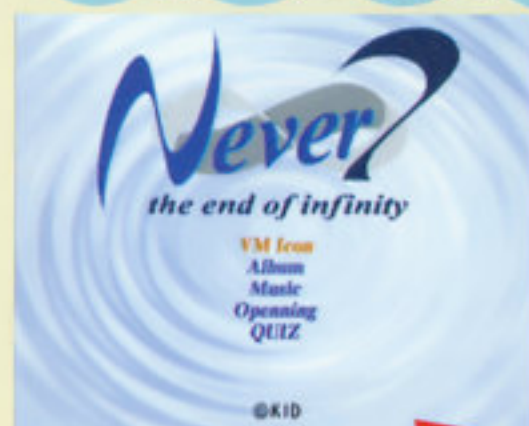
もりの くるみ
誕生日: 6月18日
年齢: 17歳
身長: 152cm
血液型: B型
好き: いっぱい!
嫌い: ニンジン ビーマン タマネギ



おまけ要素のダウンロードも できちゃうんだってえ

くるくるくるみらく~る♪ ここからはくるみが説明するね♪ 遙さんが教えてくれたおまけ要素って、全部遊べるようにするのは結構タイヘン。でもでも、くるみの情報網によると、発売日から少しずつだけど、おまけ要素が開くデータが配信されるんだってえ。これはうれしいよねえ。来年の2月くらいには、コンプリートデータになる予定。要チェックだね♪

発売日以降のサービスで……



これってすごい! でも、ちゃんとゲームでも遊んでね。



公式HPでね

まだまだ準備中だけど、発売日以降この公式HPでダウンロードできちゃいます。



最後まで全部!

さまざまなコンテンツで Never 7 を楽しもう



私がすべてお話しします…… 「Cure.」というシナリオで

PS版「infinity」では、タイムスリップなどの謎が未解明なままだったの。でも、DC版では私を通して、すべての謎が白日のもとにさらされることに……。つまり、誠君とヒロインたちがたどった軌跡の「真相」を知ることができるの。だから、PS版で遊んだ人にもプレイしてもらいたいな。「Cure.」に込められた意味……それは――。

彼女は何かを知っている



誠君の悩みを解決する糸口は、私にある……。

そもそもいつ、それよりもっと重大な謎が部の中で解明されていた。――あの「鈴」が、再びオレの前に現れたという事実。あれが、部の中で見た「鈴」であることに間違いはない。だとしたら……だとしたら……あの謎は……？

神社のことも



優夏 「え？ でもくるみちゃん、この神社のことは知らなかったって、前にそう言ってたじゃない？」

「鈴」のことも



いつみ 「あそこ……正式な名前を『司祭の神社』って言うんだけど、一瞬によると、昔は『死の鬼の社』と書いて『死の鬼の社』と読んでいたって……噂もあるの？」

この土地のことは、誰よりもよく知っているわ。……このゼミ合宿のことも。それらはいずれ、お話しします……。

Heroine ⑤



守野いづみ

あたりを静寂と闇が包む真夜中に、ルナビーチでいつみさんと待ち合わせ。「ねえ……。岬にある展望公園に行かない？」。寒空の中、走って公園に向かう。この4日間のみんなとの出会い、そして、くるみの失踪事件……公園で語らう2人。いつしかそれは、男女の想いを確かめ合う言葉となる――。

いつみのこんなトコ

Personal Data

もりの いつみ
誕生日：3月24日
年齢：22歳
身長：163cm
血液型：O型
好き：探偵 推測 ママチャリ
嫌い：近所の漁師の源さん（お尻を触るから）

泳ぎがうまい

落ちついた（おっとり？）感じの彼女は、意外にも泳ぎがうまかった。勝負を挑んだ誠が、あっさり負けてしまうほどに。



いつみ 「それでも、たぶん私の方が泳ぐんよりも上手いかな？」

もうひとつのインフィニティ——ネオジオポケットカラー版「INFINITY Cure.」

僕の名前は飯田億彦さ……フツ



テーブル中央の皿には、いまだかつて見たこともない「不思議な物体」が山盛りになって積まれていた。

おいおい、この扱いはヒドインじゃないか？ ま、僕が美形だから、キミがひがむのもムリないか。女の口からは引く手数多の美男。そんな僕を拒む女なんて……×？◆○！

このゼミ合宿では、優夏ちゃんと遙ちゃん、そしてこの僕が参加している。おや？ そうか、キミもいたんだっけな。石原、僕と遙ちゃんのジャマだけはしないでくれよな。



遥 「私と、誠とのことだから……億彦には関係ない！」

Personal Data

いいだ おくひこ
誕生日：不明
年齢：20才
身長：179cm
血液型：A型
好き：かわいい女の子
嫌い：男

億彦のこんなトコ

意外と子供！

クールを気取って、オトナぶる億彦。でも、夜中にこっそりリビングで聞き耳を立てると……。案外子供なんだな。



億彦 「コラッ！……ボウズ！……舞台の上がるな舞台に……おいつめろ！……チャックを……チャックを……おろすな！……ムゴムゴヤ……」

INFINITY Cure.

●11月23日発売●価格未定
●アドベンチャー●プレイ人数：1人

ネオジオポケットカラーで発売される「INFINITY Cure.」。アプローチできるヒロインは優夏ちゃんといづみさんだけだが、シリアスな物語が凝縮されているぞ。もちろん、謎は完全解明されるはずだ。優夏編のゲーム後半はヒロイン視点で進行。いつみ編ではインフィニティの最終章が描かれる！



私は指でつまむようにして鈴を誠に見せた



【優夏】 みんなれマグロを、つりまぐろおーっ！……なあ〜んちって♪

ヒロインの心の内もわかっちゃう

石原、お前に彼女たちの気持ちがかかるか？ イヤだね、つくづく女の子の気持ちがわからない奴は……。僕を見習えよ。



【いつみ】 優夏ちゃんから聞いてるかな？ 今日の5時にルナビーチに集合って話

いつみ

発売直前記念!! これですばさの

これがネット対戦の全貌だ!!

以前紹介のとおり、このインターネット対戦は通常の電話回線を使用するため、接続の手続きは簡単。DC本体のネット設定さえしてあれば、初めての状態からでも、もの数分で接続ができる。流れとしては、まず回線接続前にハンドルネーム（以下HN）やメイン機体（あとで変更可能）を設定する。接

続後は、ロビーと呼ばれる部屋で対戦相手を選ぶ。このロビーには、クイックとコミュニケーションという2つの部屋がある。クイックはすぐに対戦を、そしてコミュニケーションでは、チャットを楽しむつつ相手を選ぶことができるのだ。相手を選んだら、いよいよお楽しみの対戦というわけだ。

1 接続

まずはHNの設定から。ちなみに4種類まで作ることができる。

3 設定

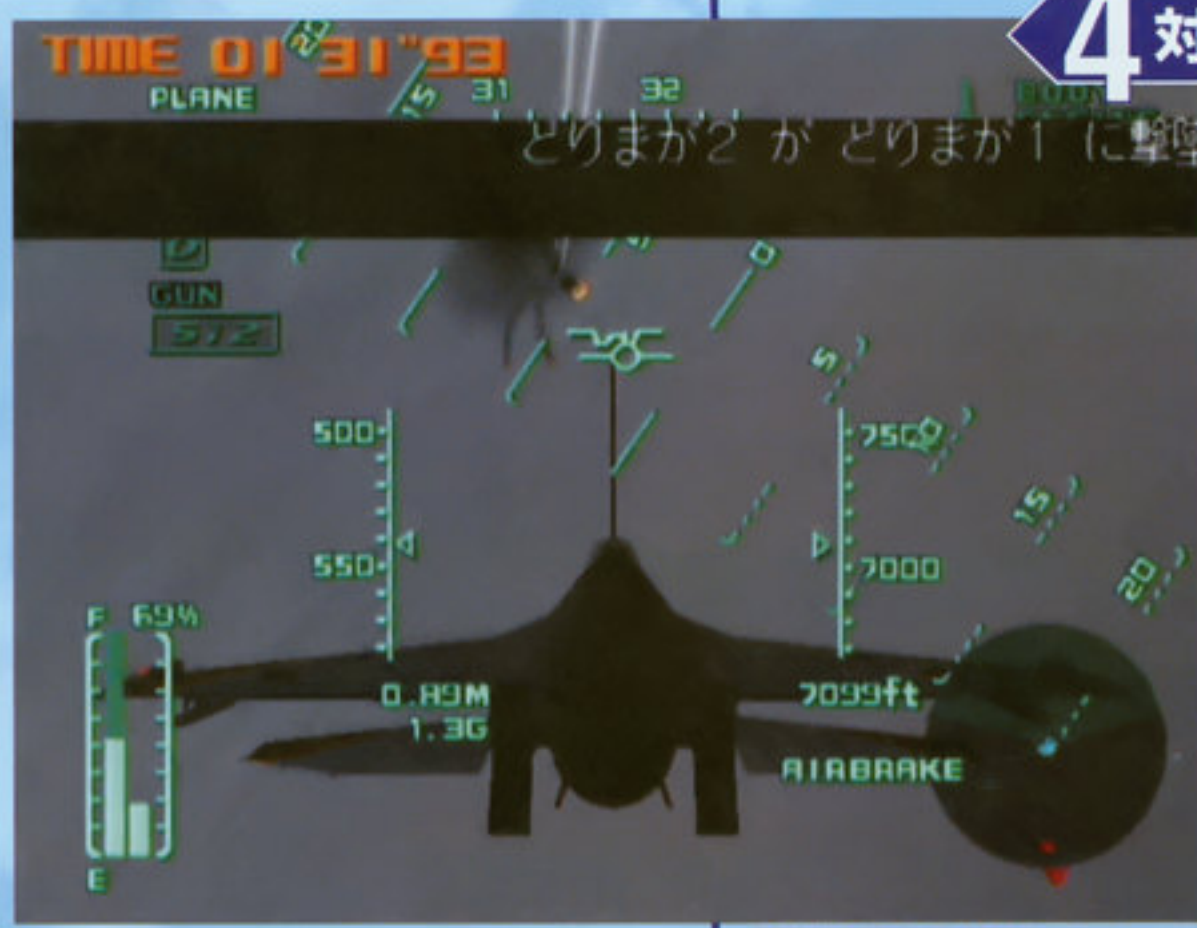
最後に対戦ルール（下記参照）や機体設定について対戦へ。

2 出会い

現在は発売前なので2人しかいないが、見事に接続成功!

対戦ルールについて

- ノーアイテム** 一発勝負の、まさにドッグファイト。「F」のケーブル対戦と同様のルールと考えていい。ちなみに制限時間は10分となっている。
- アイテム** 3本先取方式で、アイテム（ふわふわ自由飛行参照）も出現。相手を倒しても、すぐ後ろに復帰されるので攻守の展開が楽しめる。



皆が待ち焦がれた瞬間が、ついに実現! 一見ケーブル対戦の画面に見えるほど完成度が高く、もちろんタイムラグなどは感じなかった。見えない相手を倒す快感がここに!



「エアロ」シリーズを通してのファンである、通称エアロダンサーの人々から、フライトゲームを食わず嫌いでプレイヤーになろうともしない困ったちゃんまで、万人に贈る本作「轟つばさの初飛行」発売直前! そこで今回は発売前最後の情報として、エアロダンサーが待ち望むインターネット対戦

の流れと、未経験者が本作に取り組みやすくするための各種モードについて解説しよう。さらに特報として、やはり「エアロ」シリーズ恒例とも言えるイベントの開催が決定した。その第一報についてもさっそくお送りするので、ファンならずとも注目しつつ見ていただきたい。

さらに世紀末なスペシャル塗装機が登場!!



エアロダンサーのみならず、全フライトゲーマー垂涎の1本である「エアロダンシングF 轟つばさの初飛行」。発売までついに1週間を切った今回は、最大の注目点であるインターネット対戦を、実際に体験した感想なども交えて紹介。さらに各モードの詳しいルール解説もお送りするぞ。

| | | |
|--|--|--------------------------|
| 100% | ●CRI●11月16日発売 | ETC (通信対戦対応スペシャルディスク) |
| | ●3,800円 (180ポイント) | |
| 人数: 1 | VM専用ソフト数: 9~ | 対応機種: |
| ディスク: 1 枚 | ホームページアドレス: http://www.cric.co.jp/ 備考: 通信対戦時のみ2人対戦可。「エアロダンシング」シリーズとの連動あり。 | |
| あと1週間! エアロ長年の夢、日本全国のパイロットがネット上で集結する時があ! 感動とキンチョーで足と手がブルブル震えております。イベントでは顔を出しちゃうかも。お手柔らかにお願いしますネ。(AP開発部/幅) | | |

すべてが白日の下にさらされる!!

気になる各モードのルールもこれで完璧チェック! ここでは、各モードのルールやシステムを紹介。プレイ前の参考にどうぞ。

ワクワクつばさチャレンジ

このモードには10のステージが用意されており(遊ぶ順番は自由)、1~3面が「ふうせんわり」、4~6面が「わくぐり」、そして7~10面は「かくとうせん」となっている。各面では、プレイ中に武器や燃料がなくなっても自動的に補充されるので、撃ちまくりが可能。初心者も撃ちまくりの爽快感あふれるプレイができる。



「F」ではスティックなイメージだったが、本作では遊び感覚を重視している。

各モードのルール説明



ふうせんわり

マップ上の風船を全部割るとクリア。ハートや時計、星といったアイテムが登場。

時間内にどれだけ多くの輪をくぐるかを競う。青や黄色の輪はスコアや時間が増える。



わくぐり



かくとうせん

時間内にどれだけ敵機を撃墜できるかを競う。シューティング感覚で弾を撃ちまくれ。

大ちゃっかん

空母への着艦を練習できるモードということは、すでに解説済み。今回は、その時に触れた機体の頑丈さを設定する「むずかしさ」と、着艦時のシチュエーションが高度になっていく「ステップ」の詳細について解説していこう。空中戦のような派手さはないが、決まれば達成感バッチリの着艦、その楽しさをぜひ味わってみよう。

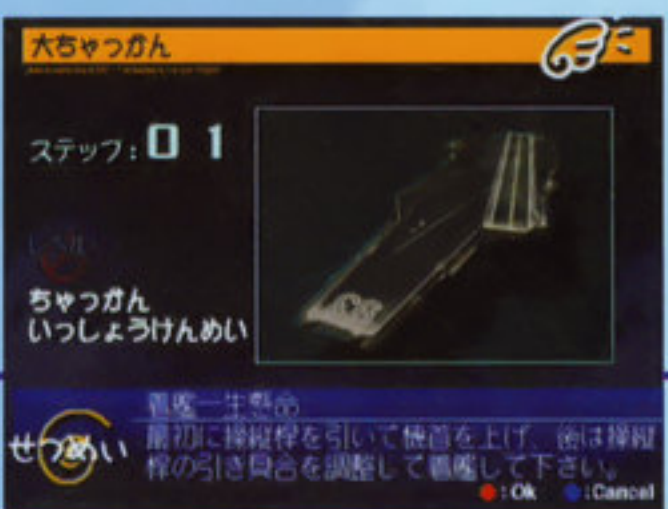


●むずかしさの違い

- がんきょう** その名のとおり、機体のがんきょう(頑強)になっている。少々無茶な着艦をしても、爆発することはないぞ。
- あたりまえ** ゲーム中での標準的な強度。これは「F」の着艦とも同じ感触なので、慣れている人は、まずこれでチャレンジ。
- しんじつ** より実際の機体強度に近い設定となっており、下手な着艦(スピード・角度が超過)だと、すぐにオダブツだ。

●ステップの違い

これは一言で言うと、面数のこと。01~04は、自機は空母の正面におり、ほとんどそのまま進入すればよいので簡単。そして05~08は少しステップアップし、空母への進入角度を自分で調整する。そして09~11は、「むずかしさ」が「しんじつ」の時だけプレイ可能。エンジン停止+非常事態という神業が要求される難易度だ。



ふわふわ自由飛行

好きなマップ(全21面)、機体、敵機の有無や位置関係を自由に設定して、自由に飛行できる。本作では、機銃は自動補充されるほか、敵機が出現する状態の場合、30秒ごとにアイテムが出現するようになった。これはインターネット対戦のものと同様。なお、このアイテムは通過(体当たり)で取れる。間違っても撃たないように。



好きなマップ(全21面)、機体、敵機の有無や位置関係を自由に設定して、自由に飛行できる。本作では、機銃は自動補充されるほか、敵機が出現する状態の場合、30秒ごとにアイテムが出現するようになった。これはインターネット対戦のものと同様。なお、このアイテムは通過(体当たり)で取れる。間違っても撃たないように。

これがアイテムだ!

オレンジメダル

ミサイル数がフル状態まで補充される。当然ながら、ミサイル搭載機のみだ。

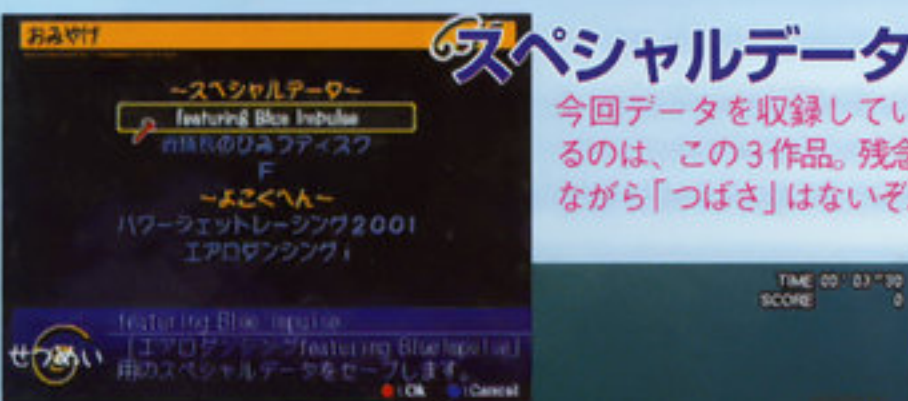


グリーンメダル

自機が受けたダメージを完全回復させてくれる。ピンチでもあきらめるな!

おみやげ

前回の「i」情報でお伝えした予告編や、「轟隊長のひみつディスク」同様の、過去の「エアロ」シリーズ用スペシャルセーブデータが収録されている。特に「よこくへん」では、「i」のハリヤーやMiG-29、そして「パワージェットレーシング2001」(いわゆる水上バイクによるレースゲーム)の画像が見られるぞ。



よこくへん

この予告では、ハリヤー、MiG-29、コルセアが登場。どれも感動もの内容だ。



NEWS!!

「みつけてバトル! つばさちゃんを探せ」イベント開催!

このイベントは期間中のネット上に、「エアロ」シリーズでおなじみの「轟隊長」「山岡隊員」「上原管制官」、そして「轟つばさ」の4人が現れて対戦をしてくれるというもの。まさにインターネットならではのイベントだ。皆さんの熱い挑戦を待っているぞ。

イベント概要

- 開催日時 第1回 11月24日(金) 20:00~08:00 (オールナイト)
- 第2回 12月1日(金) 16:00~22:00
- 第3回 12月8日(金) 16:00~22:00

イベントの詳細情報は、<http://www.cric.co.jp/>でも確認可能。※イベントの内容・日時等は変更の場合があるので、必ずHPで確認のこと。

「どきどきネットたいせん」で、インターネットに接続後、クイックロビーに4人がいたら、対戦を申し込もう。この4人から申し込んでくることもあるぞ。ちなみに、各キャラの対戦結果はあとでHP上に掲載予定。我らドリマガも挑戦するのでよろしく!



マリオネットハンドラー2

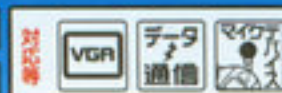
●マイクロネット●発売中(11月9日発売)
●5,800円(300ポイント)

1人

SLG

使用ブロック数 46

ディスク: 1枚



ホームページアドレス: <http://www.micronetclub.co.jp/game/mh2hp/index.html>

備考: 取扱説明書にチュートリアルを記載。トーナメントモードでは最大16人まで参加可能。

ステップごとに学ぶ「ハンドラーへの道」

ついに待望の発売日を迎えた「MH2」。本作は、前作の経験者なら、すんなりとゲームの世界に入ることができるだろうが、勝手がよくわからない初心者ユーザーもいるはず。そこで攻略1回目となる今回は、マリオネットのセッ

トアップからプログラミングまで、ハンドラーとして知っておくべき基礎知識を伝授していこう。また、上級者にも参考になる「プログラミング豆知識」も用意したので、オリジナルプログラムの参考にしてほしい。

Lesson 1 オリジナルマリオネット作成法

【マリオネットセットアップの正しい手順を身につける】

マリオネットを組み上げると簡単に言っても、じつは基本となる手順がある。単純に性能の高い武器やパーツをゴテゴテと組み込むだけでは、強力なマリオネットは生まれない。すべてはマリオネットをどのように戦わせるかという「戦術」と、それを実行させるためのプログラム、そしてプログラム内容を十分に活かすうる、相性のよい機体とパーツをそろえることにかかってくる。こうしたポイントを踏まえたセットアップを心がけたいものだ。

STEP 1 戦術のイメージ

まずは自分のマリオネットをどのように戦わせたいかを、頭の中で思い描く。長距離から敵を狙うスナイパータイプか、機動力を活かした接近格闘タイプか……。この時のイメージがマリオネットに個性を与えるのだ。



たとえば、敵の攻撃をものともせずにつね前に出ていく「バワー」型を想像してみる。死ぬ時は前のめりに倒れるべし！

STEP 2 プログラム作成

マリオネットの戦術が決まったら、今度はそれを実行させるためのプログラムを作成する。この時に大切なのは根気。初めからうまく組めるハンドラーはいない。テストバトルで試運転をしながら、試行錯誤を繰り返すのだ。



デフォルトプログラムをそのまま使うのではあまりにも味気ない。自分のオリジナルなイメージを出した戦術を編み出したもの。

防御力特化型重装甲機体 SHIELD GUNNER

STEP 3 使用マリオネットの決定

プログラムが組みあがったら、次はいよいよ自分の愛機を選ぶ。ここまでに固めた基本戦術にうまく適合するような機体を選ぶのがベストだ。6種類の機体にはそれぞれ性能差があるので、慎重に機体を見定めよう。



前に出て戦うには高い防御力が必要。そこでここでは「シールドガンナー」を選択。

STEP 4 装備&パーツ選択

マリオネットの購入が終わったら、武器や追加パーツを選択する。ここでは戦術の内容を最低限満たすパーツがあれば十分で、必要以上に高価でスペックの高いものは購入しなくていい。パーツの個性を見極めることが重要だ。

ショットガン

弾丸に詰め込まれた小粒の散弾を広範囲にバラまく。攻撃範囲が広いのでヒットさせやすいが、射程距離が短い。

ライフルA

高精度射撃が可能な重火器。攻撃範囲が狭く連射もきかないが、攻撃力が高く射程距離が長いので狙撃には適している。

Lesson 2 簡単なセットアップから挑戦

【 シンプルなプログラムから 基本的な手法を学ぼう 】

基本的なマリオネットのセットアップ法を把握したら、次は簡単なプログラムに挑戦してみよう。右に挙げたプログラムは前作で使用されたデフォルトプログラムを「MH2」用に改良したものだ。前進パートと近・中・遠距離探索の4つのパートに分かれた非常にシンプルな作りだが、プログラミングの基本がここに集約されている。初心者はまず各パートのつながりと役割を理解し、これを元にオリジナルプログラムを組むといいだろう。

使用機体

- **ストームガンナー**
機体はストームガンナーのノーマルセットを使用する。ストームガンナーは移動力、ジャンプ力、攻撃力、防御力すべてのバランスがとれた非常に使いやすい機体だ。初めのうちはパーツのセレクトや使用する武器にこだわるよりも、ゲーム性に慣れることを優先。そのためには、もっとも扱いやすいと思われるストームガンナーが最適なのだ。

追加装備

- **Weight Saver**

このプログラムにはオプションを使用させるためのパーツが存在しない。そこで機体の重量を軽くする効果がある「ウェイトセーバー」を2個装備して、マリオネットの動きを軽やかに改善しよう。

③ 中距離探索&マーク攻撃パート

プログラムパート解説

① 2メートル前進

バトル開始直後に攻撃されるのを避けるため、2メートル移動する。急速に移動させたい場合は、この部分をダッシュに変更してもいいだろう。

② 近距離探索パート

近距離の敵や壁、障害物を探索する。敵がいた場合はサブウェポンで攻撃、壁があったら15度右に回転、障害物は前方にジャンプして避ける。

③ 中距離探索&マーク攻撃パート

中距離を探索して敵をマークする。この時の索敵で敵をマークしたら、メインウェポンの残弾数をチェックして、弾が残っていたら攻撃を開始する。

④ 遠距離探索&振り向きパート

ここはおもに遠距離にいる敵の方向を向くためのパート。左か右に敵を捕捉したら、その方向に90度回転、後方にいた場合は180度回転する。

プログラムのキャンセル

前作では移動チップを処理したあと、移動が終わるまでプログラムは一時停止していた。が、本作では移動中に他のチップを処理すると前の移動がキャンセルされ、攻撃の場合はあとの攻撃が中止される。

カウンタチップの処理法

カウンタチップのカウンターは、スタートチップとカウンタチップの青矢印を処理した時にいったん0にリセットされる。その後はカウンタチップを1つ処理するたびに1つカウントをとる。

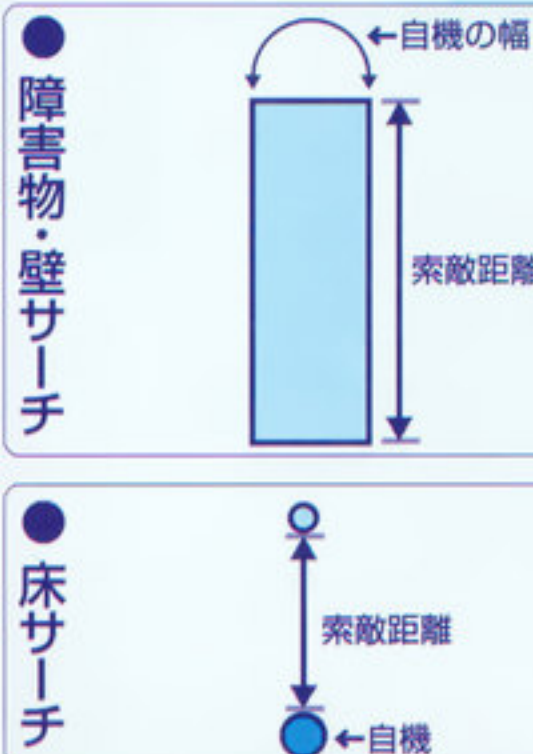
「対空」と「対地」攻撃の扱い

対地攻撃は自機が地上にいる場合は正面に向かって攻撃し、空中にいた場合は斜め下を攻撃する。対空攻撃は自機が地上にいる場合は斜め上に向かって攻撃し、空中にいた場合は正面を攻撃する。

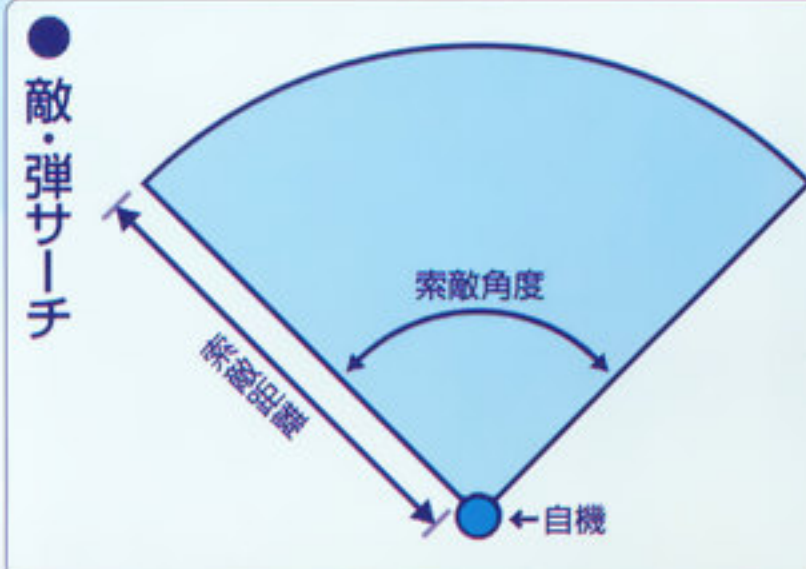
リターンチップの処理法

リターンチップはコールチップの次に配置されているチップに戻るようになっているが、コールチップを処理せずにリターンチップを処理しようとする、スタートチップへと戻るようになっている。

索敵範囲について



探索範囲は使用するチップによってまったく異なる。ここにある図を見れば一目瞭然だ。敵・弾サーチはもっとも探索範囲が広いが、障害物や壁をサーチする場合は自機の幅でしか見ることができない。また、床は点で感知することに注意。



Lesson 3 上級プログラムにステップアップ

基本をマスターしたら
次は戦術に凝ってみよう

プログラムに慣れてきたら今度は独自の戦術に挑戦しよう。右に挙げたのは地上戦だけでは物足りないというハンドラー向けに作成した、完全空中戦用のプログラムの基本形だ。一度ジャンプしたらバッテリーが切れるまで空中を飛び続けるというもので、敵を発見すると上空を旋回飛行しながら攻撃を加えるようになっている。ただし、これはあくまで空中戦の基本的なパートだけなので、オプションによる攻撃などは各自で改良してほしい。

使用機体

● ドール (軽量セット)

つねに空中を飛び続けるので、できるだけ重量が軽い機体を選択したい。ここでは軽いだけでなく、機動力にも優れたドールを選択する。また、バッテリーの出力を低めに調整し、CPUのシステムクロックも500にアップさせておこう。

追加パーツ

- CPU : CZ1000-500 (分岐処理の速いCPUを使用)
- Pカード : PC15T-500 (高速動作に耐えるものを使用)

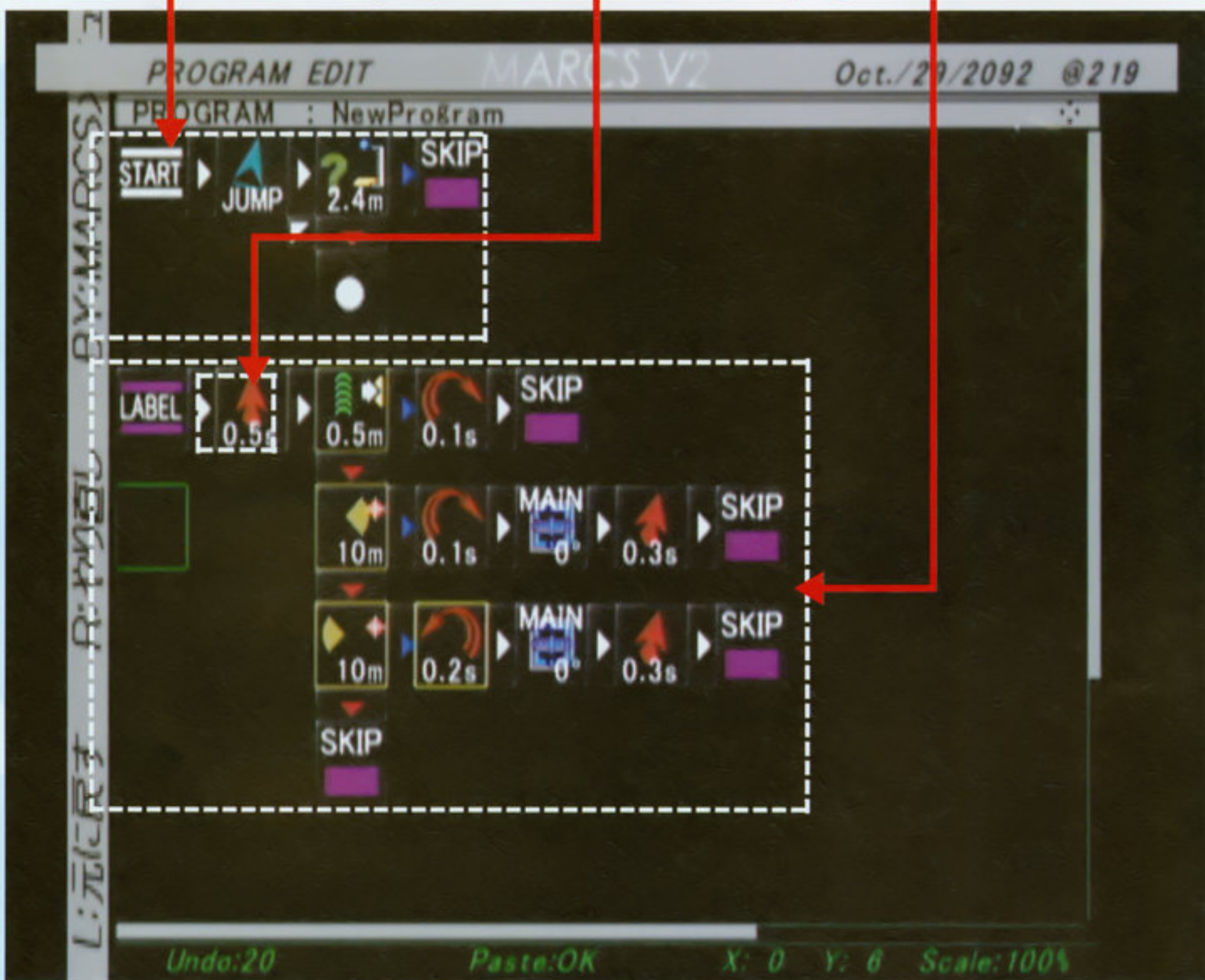
- バッテリー : U-5000SP (効率のよいバッテリーを選択)

- バーナー : HB-Compact (軽量で最大出力時のエネルギー消費量が少ない)
- バランサー : SB-Aerial (空中戦用バランサー)

① 前方ジャンプ

② 上方噴射ジャンプ

③ 探索&攻撃パート



① 前方ジャンプ

バトル開始直後に前方にジャンプする。その後、自機が高度2.4メートル以上の高さになるのを確認したら、紫のラベルへとスキップする。停止チップを使用しているのは、高度2.4メートルに達するのを待つための配慮だ。

② 上方噴射ジャンプ

高度が落ちないように真上に加速する。ここでは噴射時間を0.5秒に設定しているが、このチップを処理してから、またこのパートに戻ってくるまでに0.5秒以上かかると高度が落ちてしまう。その場合は噴射時間を長めにしよう。

③ 探索&攻撃パート

ここではまず外壁の位置をチェックして振り向き、索敵を行う。敵をマークしたら、すぐさまメインウェポンで攻撃する。ここでのポイントは、空中ではローラダッシュや歩行はできないため、回転にバーナーを使うところだ。

プログラムパート解説

プレイヤー同士の情報交換やライバルを求めて……

自分がハンドラーとして力をつけてきたと感じたら、同好の士が集う「MH2公式ホームページ」をのぞいてみよう。ここでは「MH2」の最新情報のほかにさまざまなコンテンツが用意されている。新たな戦術のヒントとなる情報と出会えるかもしれない。

現在8つのコンテンツが公開されている。とくにBBSは大にぎわいだ。



実戦にも役立つ!? Q&A

ここでは過去にユーザーからBBSに投稿された質問と、開発者の回答が閲覧できる。ゲームの仕様にかんすることや、細かなストーリー設定の疑問まで、幅広い情報がここで入手できるのだ。



PC用の絵素材満載!!

PC用の「MH2」オリジナル壁紙や、マリオネットの画像データなど、ホームページ作成にも使える公式画像キットがダウンロードできる。これらを自作のホームページで使用するには、利用規約をよく読もう。



定期的に大会開催

ホームページ上ではマイクロネット主催で定期的に公式大会が開催される。こまめに告知や参加者募集を確認するといいだらう。また、マリオネットの機体データをホームページ上にアップ&ダウンロードできる。



よろずネタの宝庫

ユーザー同士の情報交換の場として、BBSが開設されている。さらに質問や疑問を書き込むと、かなり高い割合で開発陣から回答がある！ 利用の際にはマナーと常識をもって書き込みたいものだ。



オプションを活用した戦術を

こちらのプログラムでは、敵と正面から戦うのを避け、「Landmine(地雷)」の使用をメインにした戦術を扱っている。その内容は、バトルが始まったらすぐに外壁に向かってジャンプし、そこから外壁沿いに移動しながら地雷をセットしていくというもの。つまり、敵が自機を追ってくれば、まんまと地雷に引っかかるということになる。だが空中戦を得意とする敵には効果が薄いので、万全を期すなら対空攻撃パートを加えてもいいだろう。

使用機体

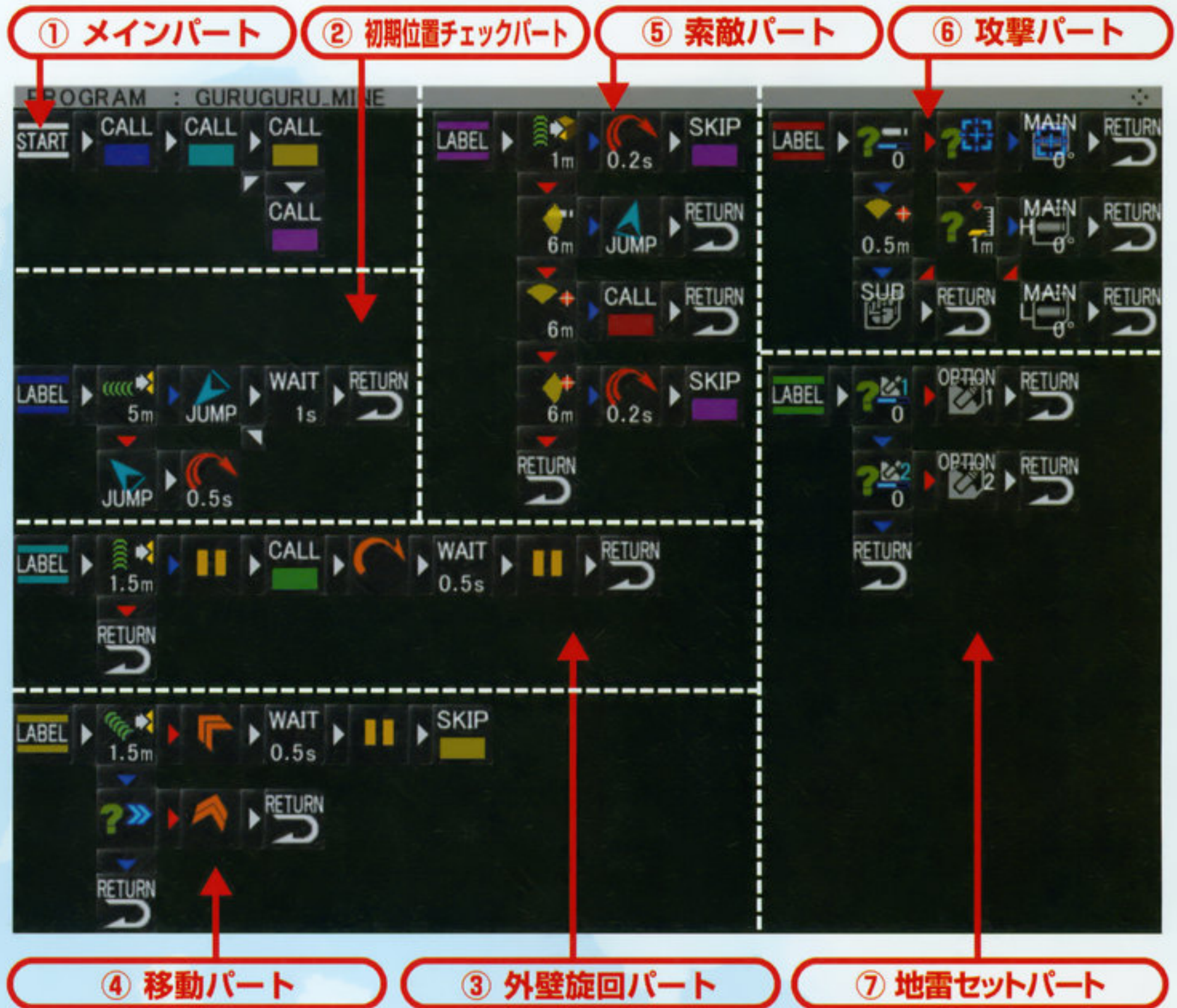
● グリップス

外壁に沿って移動するので、簡単に敵に捕捉されないためにも機動力に秀でた機体が望ましい。つねに移動しなければならぬので、エネルギー消費を節約するためにバッテリー出力を抑えよう。

追加装備

● Landmine

地面に設置後、敵が近づくと爆発する地雷。識別信号の発信によって、自機が近づいても反応しないようになっている。次々に地雷をセットしなければならないので、1個だけでは足りない。予備としてオプション2にも装備しておこう。



| | | |
|---|---|---|
| <h4>① メインパート</h4> <p>このプログラム全体の流れを司るパート。バトル開始後に一度だけ②の「初期位置チェック」を行い、その後は③、④、⑤、の各プログラムパートを繰り返し実行する。ラベルコールで流れを作っている。</p> | <h4>② 初期位置チェックパート</h4> <p>バトル開始後、自機の左側に外壁があるかをチェックする。外壁を感知したら壁に向かってジャンプし、感知しなかった場合は右側に壁があることになるので、ジャンプしながら回転して右側の壁に向かう。</p> | <h4>③ 外壁旋回パート</h4> <p>前方1.5メートルを探索し、外壁を発見した場合には⑦の「地雷セットパート」へとジャンプする。ここで地雷をセットしたら、0.5秒だけ右回転する。これは外壁を避けるためのアクションだ。</p> |
| <h4>④ 移動パート</h4> <p>左前方に外壁があるかをチェックする。このとき、外壁を発見した場合は前方に向かってダッシュする。外壁から1.5メートル以上離れていた場合は、0.5秒だけ左前方にダッシュして外壁に近づく。</p> | <h4>⑤ 索敵パート</h4> <p>前方を探索して、障害物を発見した場合は右方向に回転する。また、右側から敵弾が接近してきた場合、前方ジャンプで回避。前方に敵を発見した場合は⑥にジャンプする。右に敵がいた場合は右に回転する。</p> | <h4>⑥ 攻撃パート</h4> <p>まずメインウェポンの残弾数を確認する。弾切れの場合、近距離に敵がいたらサブウェポンで攻撃。弾があった場合は敵マークの有無を確認して攻撃に移る。敵が1メートル以上高い所にいたら対空攻撃を行う。</p> |
| <h4>⑦ 地雷セットパート</h4> <p>③からジャンプしてきたら、オプション1の残りをチェックして地雷をセットする。オプション1を使い切っていた場合は、オプション2の地雷をセットする。どちらも残り0の場合はスタートへとジャンプする。</p> | | |

プログラムパート解説

ミュージックプロジェクト

information 次回「μ計画実行委員会」開設!



いよいよ弊誌11月24日発売号から始まるこのコーナーでは、みなさんから寄せられた「MH2」にかんする質問や、オリジナルプログラムの解説、実戦で役立つ豆知識など、ハンドラーとしての力量を上げるための情報を中心に掲載していく。ハガキが採用された方には記念品を用意しているので、どんどん応募してほしい。

- カラーイラスト
「MH2」に登場するマリオネットはもちろん、オリジナルマリオネットやナビゲーターのイラストも大歓迎だ。
- オリジナルプログラム
各パートの解説やセットアップ内容を添えたオリジナルプログラム。方眼紙や画像データで送ってほしい。
- 「MH2」についての質問
プログラムや戦闘時の仕様、ストーリーの裏設定など、「MH2」にかんする質問にぜひお答えしていく。
- その他のネタ
4コママンガや「今日の出来事」、自分で発見した豆知識など、「MH2」をネタにしたものならなんでもOKだ。

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)「週刊ドリームキャストマガジン」編集部「マリオネットハンドラー2 μ計画実行委員会」係まで

ハガキが採用された方にはマイクロネットから記念品をプレゼント!

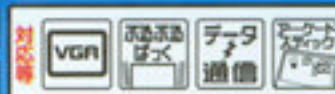
マーズマトリックス

●カプコン●発売中(11月9日発売)
●5,800円(300ポイント)

12歳以上

SHT
(シューティング)

VM規格ブロック数 4~
ディスク: 1枚



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

備考:

普通の人々に捧ぐ—“弾丸地獄”の確実なクリア方法!!

激ムズシューティングとして有名な本作の攻略は、「初心者がある程度のパワーアップ&得点を取れる」を目標にした内容で行う。これをマスターすれば、本作攻略の第1段階はクリアしたともいえる。なお、ここではアーケードモードの攻略が中心。そして、使用自機は、モスキート02(青)が前提だ。

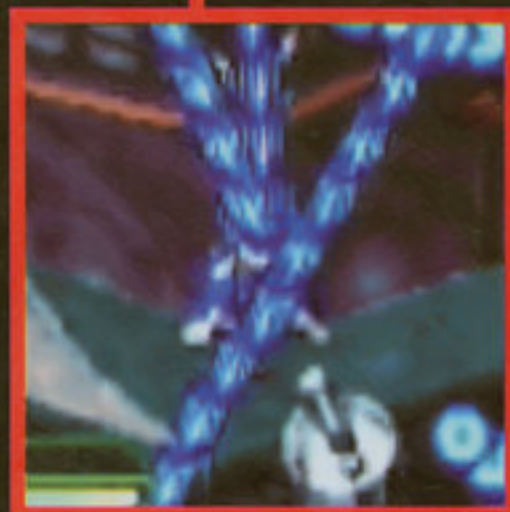
プレイする前に… 自機の当たり判定を理解する

本作は「ギガウイング」同様、最近のシューティングらしく自機の当たり判定が、見た目よりはるかに小さい。プレイ中に「もうだめだ」と思う状態でも、案外抜けられること

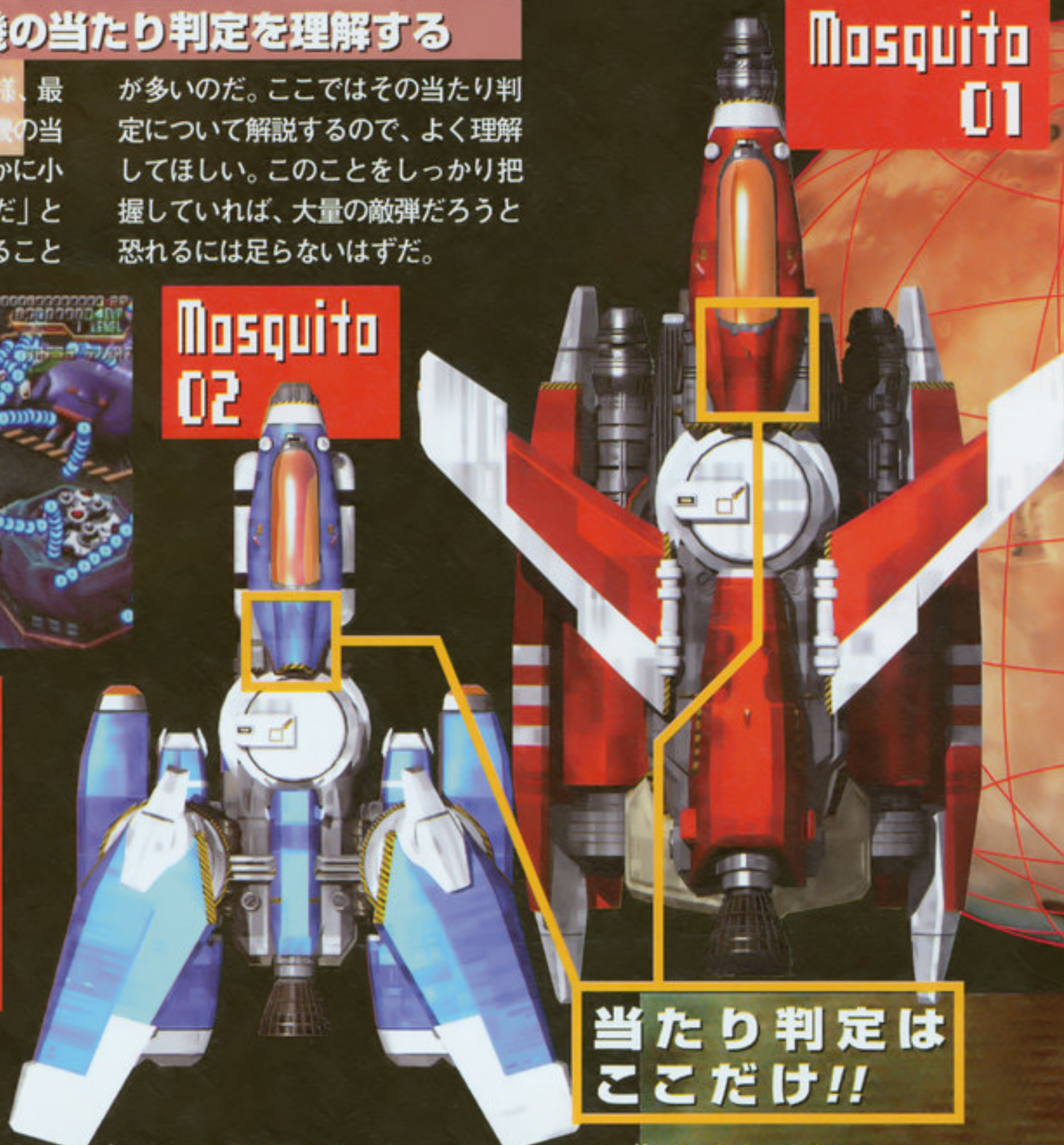
が多いのだ。ここではその当たり判定について解説するので、よく理解してほしい。このことをしっかり把握していれば、大量の敵弾だろうと恐れるには足りないはずだ。

Mosquito 01

Mosquito 02



この写真を見るとわかるが、右上からの敵弾は当たり判定に触れていない。この見極めができれば、立派なシューターです。



当たり判定はここだけ!!

CHECK?

自機は体当たりではやられない!

本作の大きな特徴として、「敵機と当たってもやられない」という事実がある。それを利用し、敵に重なって攻撃すれば、より多くのダメージが与えられる。だが、その状態で弾を撃たれると即死。



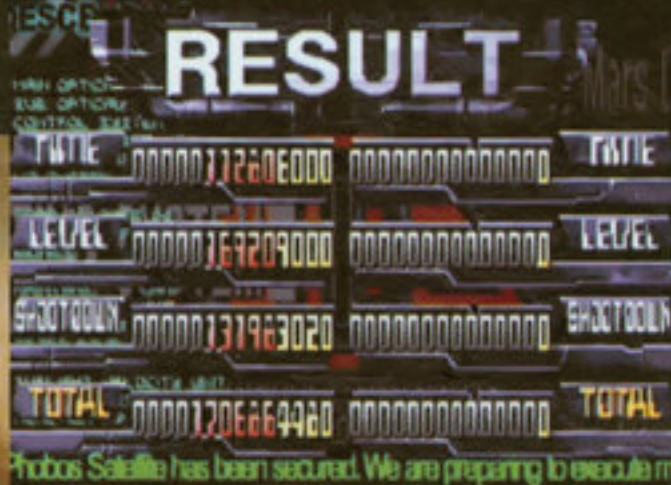
SYSTEM CHECK パワーアップ&高得点に不可欠なキューブの性質について

本作では、キューブを取る場合にコンボゲージを切らないことで、経験値の倍率が加算され、そのぶん高得点とパワーアップが得られる。そのため、大量のキューブが画面内に出現した場合

でも一気に取らず、ゲージを見ながら取るなどの工夫が必要。ここでは各キューブが持つゲージの維持時間と、レベルアップに必要な経験値を紹介。ステージ中つなげきるプレイを目指そう。キューブの経験値は、ステージクリア時の得点計算にも影響する。その計算式は次号で紹介。



ショットを強力にしておけば、強敵にも楽勝。前半面でパワーアップしておくと、あとが楽になる。



キューブの大きさと経験値の関係

極小 小 中 大 極大



| キューブ | 増加倍率 | コンボゲージ時間 | ショットLV | LVアップ経験値 |
|------|------|---------------|--------|----------|
| 極小 | +1 | 90ゲージ(約1.5秒) | 1 | 0 |
| 小 | +3 | 120ゲージ(約2秒) | 2 | 1000 |
| 中 | +5 | 150ゲージ(約2.5秒) | 3 | 10000 |
| 大 | +10 | 180ゲージ(約3秒) | 4 | 100000 |
| 極大 | +50 | 250ゲージ(約4.2秒) | 5 | 200000 |
| | | | 6 | 400000 |
| | | | 7 | 800000 |
| | | | 8 | 1600000 |

キューブの種類は上の5種類で、それぞれに得られる経験値の倍率と時間が異なる。なお、ゲーム中のコンボゲージは、500がMAX。つまり極大を取ると、ゲージが半分埋まるという計算になる。

ステージ攻略 ステージ1で、基本テクをマスターしよう

まずは基本となるステージ1を攻略。ここでキューブの取り方や武器の使い分けを覚えよう。

BOSS

4' 16

3' 34

2' 25

1' 00

START!!

1 START～赤い戦艦

スタート直後の緑戦闘機からこの赤い戦艦までは、キューブ取りの絶好の練習場。ノーマル

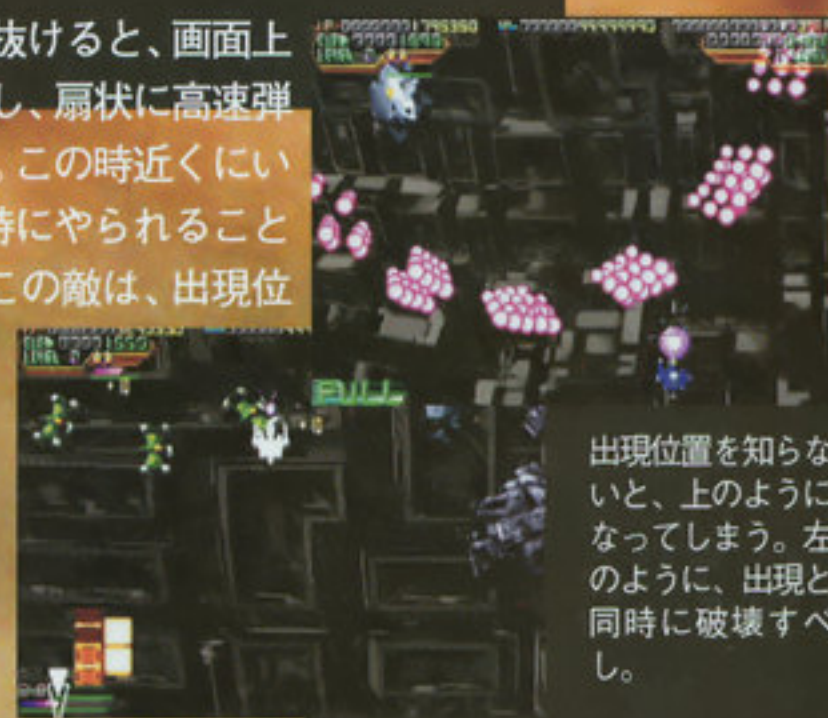
ショットやピアッシングキャノンを使い、全機を撃墜したい。そのままキューブを逃さず取れば、赤い戦艦付近でショットLVが2になるだろう。もし2にならないようなら、練習あるのみだ。



キューブを逃さなければ、この付近（完璧ならば赤い戦艦が画面に出る前）でパワーアップする。これができないと、正直あとがづらい。

2 球状の敵機×3

赤い戦艦地帯を抜けると、画面上からこの敵が出現し、扇状に高速弾を吐き出していく。この時近くにいて撃ち逃すと、瞬時にやられることがあるので注意。この敵は、出現位置の下で待ち構え、出現と同時にピアッシングキャノンで破壊してしまおう。早く破壊すれば3機出現する。



出現位置を知らないと、上のようにになってしまう。左のように、出現と同時に破壊すればいい。

3 大型戦車×3

この大型戦車も②と同様に、出現と同時にピアッシングキャノンで攻撃すると簡単。少しでもキューブがほしい人は、戦車からの弾をモスキートで跳ね返

すとよい。だが、この方法の場合、キャラ送りの都合で2両しか出現しなくなることが多い。



ここで緑の敵機のキューブを稼ぎつつ、戦車をモスキートで破壊してコンボゲージをつなげられるのが理想的だ。

4 ボス直前

ここでは、大量に弾を吐く敵編隊が出現。これを撃ち逃すと、画面が敵弾だらけになり当たる確率が高い。ここではモスキートで敵弾を跳ね返して一気に撃

破してしまいたい。この方法が成功すると、キューブも大量に入手でき、まさに一石二鳥となる。



この敵は、破壊するか逃げるまでずっと弾を撃ち続ける。さっさと攻撃しないと、追い詰められてしまうことに。

VS. BOSS Nachtfalter(ナハトファイター) 撃破方法



攻撃可能部分

ボス中央

ここが弱点となる部分。ダメージを与えるごとに攻撃方法が変化する。なお、制限時間内に破壊できない場合、画面下方に逃げていってしまう。

両翼

攻撃判定が左右4段階あり、破壊するごとにボスが大きく揺れる。だが、ピアッシングキャノンで攻撃すると、一気に数段階破壊してしまうことが多い。

まずは両翼を破壊

ボスのやられ判定が生じた瞬間から、両翼をピアッシングキャノンで攻撃し、残り時間33秒前後で両方破壊するとよい。この両翼を破壊せずともボスは倒せるが、ピアッシングキャノンの連射間隔をつかむ練習台にしまおう。



最初はこの細かい弾を撃つてくるが、これにやられるようではクリアは難しい。

中央はモスキートで

次はボス中央部分を攻撃。攻撃とキューブ稼ぎの両方を行うため、ボスに重なってのモスキートが有効。この場合は、ボスが大量の弾を吐いている時が、逆に跳ね返し弾での攻撃が強くなるため有利。待ちすぎるとの時間切れだけは禁物。



モスキート使用後にGHBが回復する間は、ピアッシングキャノンで攻撃しよう。

レーザー+紫弾攻撃に注意

ボス中央に十分なダメージを与えていないと、残り20秒前後でレーザーと紫弾(破壊可能)の攻撃になる。この攻撃時は動かずにショットだけを撃っていれば、恐れることはない。だが、レーザー3回のあとは高速弾なので、警戒を。



このレーザーは動かなければ当たらない。初心者には盲点の避け方といえる。



DEAD OR ALIVE 2

●テクモ●発売中 (9月28日発売)
●6,800円 (360ポイント)

1-4人

ACT (対戦格闘)

使用ブロック数 8~26
ディスク: 1枚



ホームページアドレス: <http://www.tecmo.co.jp/product/doa/index.htm>

備考: 初回限定生産版あり。

DOA2
JPN.
DC版

最後のキャラ 世紀末天狗禍の根源 “五百峯万骨坊”に迫る!!

Bankotsubaru 万骨坊

●国籍/不明 ●性別/男 ●誕生日/1月1日 1500歳 ●血液型/不明
●身長・体重/七尺一寸 六十貫 ●スリーサイズ/不明 ●流派/天狗道
●職業/不明 ●好きなもの/不明 ●趣味/不明

わざわざの元凶たるはぐれ天狗

正式名称を五百峯万骨坊という、天狗界のならず者。最高位の天狗である鞍馬山魔王尊を殺害したうえ、一族の禁を破って人間界に降りてきた極悪な天狗。今回の災厄は万骨坊が戯れに引き起こしたものであり、これが後の世に「世紀末天狗禍(わざわざ)」と呼ばれることになる。そして、万骨坊を止めるために闇の社会から派遣されたのが、リュウ・ハヤブサだった……。



C1はCPU戦のボスとして登場するときの、修験者(山伏)スタイルでの登場。C2は、よりまがまがしく、全身から触角か木の根のような突起が飛び出した半裸の姿だ。

| 出現条件 | システム | UPS |
|------|---------------------|---------------------|
| | サバイバルモードで星を10個以上集める | 全キャラの使用回数 合計200回 |

Basic Technique 浮かせ技ならコレを使おう!

大鎌の舞 (F)+K



相手がクリティカル状態か、カウンター以上の状況でヒットすれば相手を高く浮かせることができる。ちなみに通常ヒット時ではうつ伏せに吹き飛んでダウンするのみである。中段のキック攻撃なので△Pや△Kと使い分けていくとホールドされにくい。発生も万骨坊の技の中では比較的速めなのでカウンターも取りやすい。

水射ち ↑K



万骨坊が持つ地上打撃技の中では最速を誇る上段キック攻撃。いかなる状況でも相手を浮かせる能力があるので、空中コンボの始動技として活躍する。ただし技の間合いが非常に狭いため、かなり接近してからでないとすかさずされてしまうので注意したい。前ジャンプ中にKを入力すると通常よりもやや速く同じ技が出る。

Basic Tactics トリッキーな動きをうまく生かし 投げと奇襲でペースをつかめ!

万骨坊の最大の特徴は、全キャラ中最大のパワーキャラだということ。また、その巨躯がリーチの長さにつながっているのだが、ほとんどの技の発生スピードが遅く、おそらくすべてのキャラの出の速い打撃には打ち負けてしまう。とくに接近戦での弱さは絶望的なので、基本は間合いを△Pや△Kでこまめに間合いを離しながら技を仕掛け、たまに△Pなどで急接近するなど奇襲をかけるのが得策。投げとホールドも織り交ぜよう。



多彩な特殊移動技を使いこなすことで、相手の攻めのリズムを崩すことが重要だ。



相手をダウンさせた直後にタイミングを合わせて△Pで飛び越してみる。相手が起き上がり攻撃を出そうとしていると、うまくかわして背面を取ることが可能。すばやく投げたてしまおう。

Basic Combo

空中コンボはコレ!

浮かせ技からの締めは△P△Kと△K△Pの2つがメインとなる。前者のほうがダメージは微妙に多いのだが、コマンドが△P△Pになりやすく、また△P△Kまでをヒットさせたあと、最後の△Kまで出し切らないと硬直が長くなってしまふ。無難に攻めるなら△K△Pを使ったほうがいだろう。さて右のコンボだが、始動技は△P△Pでなくてもかまわない。クリティカル状態の相手に△P△Pを入れるとうまく浮いてくれるのでそこを拾う。画面端では、浮かせ技を△Kや△P、△Kに切り替えて使おう。

鬼神太刀(⇒P)×2 → 鬼太刀(△P) → こぼし蝗(△K△P)



Point! 軽中量級はそのまま、重量級は鬼太刀めき

壁ダメージまで期待できる万骨坊最大のコンボだが、始動技の発生が遅めなので△Pなどを代わりに使うのもいいだろう。

重量級の相手には浮かせ直しの△Pを入れないですぐに△K△Pへとシフトすれば、きちんと拾えるので覚えておこう。



万骨坊 コマンド一覧 少ない技を使い分ける者が勝利を握る

| 基本打撃技 | | | | | | |
|--------------------|-----------|------|----|----|-----|----|
| 技名 | コマンド | 属性 | Dm | ヤ | 被H | 飛 |
| 熊手突き | P | 上 | 15 | ヨロ | 上P | - |
| 鬼太刀 | ヨロP | 中 | 18 | ヨロ | 中P | - |
| ねじり天狗手 | ヨロP | 下 | 8 | - | 下P | - |
| 鉄砲下駄 | K | 上 | 30 | × | 上K | 3 |
| 岩盤貫 | ヨロK | 中 | 25 | ヨロ | 中K | カ1 |
| 蹴たくり | ヨロK | 下 | 20 | ヨロ | 下K | - |
| 背後打撃技 | | | | | | |
| 技名 | コマンド | 属性 | Dm | ヤ | 被H | 飛 |
| 裏熊手 | P | 上 | 25 | ヨロ | 上P | 1 |
| 裏鉄槌 | ヨロP | 中 | 15 | × | 中P | 1 |
| 見返り鉄槌 | ヨロP | 下 | 12 | - | 下P | - |
| 高下駄返し | K | 上 | 30 | × | 上K | 1 |
| 踊り縦刃 | ヨロK | 中 | 28 | ヨロ | 中K | カ1 |
| 返り鎌 | ヨロK | 下 | 25 | ヨロ | 下K | - |
| 廻波 | ヨロK | 中 | 30 | × | 中K | 1 |
| ジャンプ打撃技 | | | | | | |
| 技名 | コマンド | 属性 | Dm | ヤ | 被H | 飛 |
| 飛切手悪戯 | (前J中) P | 中 | 15 | ヨロ | J中P | - |
| 飛天の術 | (前J中) P+K | 中 | 35 | × | 中P | 4 |
| 飛切足悪戯 | (前J中) K | 中 | 35 | × | 中流し | 1 |
| 熊手はたき | (前J着地際) P | 中 | 25 | × | 中P | 1 |
| 水射ち | (前J着地際) K | 上 | 30 | × | 中K | - |
| 飛切手悪戯 | (上J中) P | 中 | 15 | ヨロ | J中P | - |
| 飛天の術 | (上J中) P+K | 中 | 35 | × | 中P | 4 |
| 飛切足悪戯 | (上J中) K | 中 | 30 | × | 中流し | 1 |
| 熊手はたき | (上J着地際) P | 中 | 25 | × | 中P | 1 |
| 水射ち | (上J着地際) K | 上 | 30 | × | 中K | - |
| 飛天の術 | (後J中) P+K | 中 | 35 | × | 中P | 4 |
| 熊手はたき | (後J着地際) P | 中 | 25 | × | 中P | 1 |
| 水射ち | (後J着地際) K | 上 | 30 | × | 中K | - |
| 起き上がり打撃技 | | | | | | |
| 技名 | コマンド | 属性 | Dm | ヤ | 被H | 飛 |
| 通常起きハイキック | (仰向け敵足) K | 中 | 20 | ヨロ | 中K | - |
| 通常起きローキック | (//) ヨロK | 下 | 20 | ヨロ | 下K | - |
| 通常起きハイキック (うつ伏せ敵足) | (//) K | 中 | 20 | ヨロ | 中K | - |
| 通常起きローキック (//) ヨロK | (//) ヨロK | 下 | 20 | ヨロ | 下K | - |
| 通常起きハイキック (仰向け敵頭) | (//) K | 中 | 20 | ヨロ | 中K | - |
| 通常起きローキック (//) ヨロK | (//) ヨロK | 下 | 20 | ヨロ | 下K | - |
| 通常起きハイキック (うつ伏せ敵頭) | (//) K | 中 | 20 | ヨロ | 中K | - |
| 通常起きローキック (//) ヨロK | (//) ヨロK | 下 | 20 | ヨロ | 下K | - |
| 固有打撃技 | | | | | | |
| 技名 | コマンド | 属性 | Dm | ヤ | 被H | 飛 |
| (1) (熊手突き) | P | 上 | 15 | ヨロ | 上P | - |
| (1) (裏熊手) | P | 上 | 25 | ヨロ | 上P | 1 |
| (2) 熊手の舞 | PP | 上上 | 15 | ヨロ | 上P | - |
| (3) 惑乱坊 | PPP | 上上上 | 35 | × | 上P | 4 |
| (3) 火乱坊 | PPヨロP | 上上上 | 35 | × | 上P | 4 |
| (3) 独楽神楽 | PPヨロK | 上上下下 | 25 | ヨロ | 下K | - |
| (3) 愚僧勤 | PPP | 上上中 | 30 | × | 中K | 5 |
| (4) 鬼蜘蛛 | PPKヨロK | 上上中下 | 25 | ヨロ | 下K | - |
| (2) 脱殻 | PK | 上中 | 25 | × | 中K | 1 |
| 前鬼 | ヨロヨロP | 上 | 35 | × | 上P | 4 |
| 後鬼 | ヨロP | 上 | 35 | × | 上P | 4 |
| (1) 天狗手 | ヨロP | 中 | 25 | ヨロ | 中P | 1 |
| (2) 鬼神太刀 | ヨロPP | 中中 | 30 | ヨロ | 中P | 1 |
| (1) 熊手はたき | ヨロP | 中 | 12 | - | 中P | - |
| (2) 熊手重ね | ヨロPP | 中中 | 12 | - | 中P | - |
| (3) 数珠熊手 | ヨロPPP | 中中中 | 18 | - | 中P | - |
| 水射ち | ヨロK | 上 | 30 | × | 中K | - |
| 蔓車 | ヨロK | 上 | 30 | × | 上K | 3 |
| 岩削 | ヨロK | 中 | 25 | × | 中K | 1 |

| 技名 | コマンド | 属性 | Dm | ヤ | 被H | 飛 | |
|-------------|------------------------------------|----------------|--------|----------|----|----|---|
| (1) 滅鬼門 | ヨロヨロK | 中 | 30 | × | 中K | 5 | |
| (2) 土蜘蛛 | ヨロヨロKヨロK | 中下 | 25 | ヨロ | 下K | - | |
| (1) (鉄砲下駄) | K | 上 | 30 | × | 上K | 3 | |
| (2) 米搗 | KK | 上上 | 30 | × | 上K | 3 | |
| (1) (岩盤貫) | ヨロK | 中 | 25 | ヨロ | 中K | カ1 | |
| (2) 寄廻波 | ヨロKK | 中中 | 30 | × | 中K | 1 | |
| (3) 引廻波 | ヨロKKK | 中中中 | 30 | × | 中K | 1 | |
| (1) 渦嵐 | KK | 中 | 22 | × | 中K | - | |
| (1) (蜻蛉返り) | KKP | - | 0 | - | - | - | |
| (2) こぼし蝗 | KKPP | 中 | 35 | × | 中P | 5 | |
| 鎧打ち | P+K | 中 | 25 | × | 中P | 3 | |
| 野分 | ヨロP+K・P | 中 | 60 | × | 中P | 3 | |
| 惑野分 | ヨロP+K・P | - | 0 | - | - | - | |
| (1) 独楽掛け | ヨロP+K | 下 | 25 | ヨロ | 下K | - | |
| (2) 跳ね大鎌 | ヨロP+KK | 下中 | 26 | × | 中K | 1 | |
| (2) 重ね独楽 | ヨロP+KK | 下下 | 25 | ヨロ | 下K | - | |
| (3) 乱れ独楽 | ヨロP+KKK | 下下下 | 25 | ヨロ | 下K | - | |
| 大鎌の舞 | P+K | 中 | 26 | × | 中K | 1 | |
| 投げ技 | | | | | | | |
| 技名 | コマンド | 属性 | Dm | 受 | 変 | 飛 | |
| 呼びもどし | P+P | 上段 | 25+30 | × | - | - | |
| 鳶凧 | ヨロP+P (ジャンプ中) P+P | 上段 | 65 | × | 前 | - | |
| (1) 速賛 | (壁際で) ヨロP+P | 上段 | 30+30 | × | - | - | |
| (2) 天狗磔 | (速賛中に) P | 派生 | 32 | × | - | - | |
| 浄土送り | ヨロヨロヨロP+P | 上段 | 70 | × | - | - | |
| つま取り | (敵背後から) P+P | 上段 | 58 | × | - | - | |
| 電巻掛け落とし | (敵背後から) P+P (//)(ジャンプ中) P+P | 上段 | 63 | × | - | - | |
| つかみ投げ | (敵しゃがみ時) P+P (//)(ジャンプ中) P+P | 下段 | 65 | × | - | - | |
| 物見やぐら | (敵しゃがみ時) ヨロP+P | 下段 | 72 | × | - | - | |
| 切り返し | (敵しゃがみ背後から) P+P (//)(ジャンプ中) P+P | 下段 | 75 | × | - | - | |
| ホールド | | | | | | | |
| 技名 | Dreamcast コマンド | Arcade コマンド | 属性 | Dm | 受 | 変 | 飛 |
| 網打ち | (敵上段Pに対し) KK | (敵上段Pに対し) KK | 上Pホールド | 63 | × | - | - |
| 鹿威 | (敵上段Kに対し) KK | (敵上段Kに対し) KK | 上Kホールド | 30+33 | × | - | - |
| 外無双 | (敵中段Pに対し) P | (敵中段Pに対し) P | 中Pホールド | 63 | ○ | - | - |
| 糸車 | (敵中段Kに対し) P | (敵中段Kに対し) P | 中Kホールド | 63 | × | - | - |
| 体落とし | (敵下段Pに対し) P | (敵下段Pに対し) P | 下Pホールド | 23+10+10 | × | - | - |
| あらはばき | (敵下段Kに対し) P | (敵下段Kに対し) P | 下Kホールド | 15+15+33 | × | - | - |
| ダウン攻撃技 | | | | | | | |
| 技名 | コマンド | Dm | ヤ | 被H | | | |
| 杭打 | ヨロP+K | 25 | - | - | | | |
| 風吹鳥 | ヨロP+K+P | 38 | - | - | | | |
| 四股踏み | ヨロK | 15 | - | - | | | |
| 特殊行動技 | | | | | | | |
| 技名 | コマンド | Dm | ヤ | 被H | | | |
| 蜻蛉返り | KKP | 0 | - | - | | | |
| (1) 鳥飛び | KKP | 0 | - | - | | | |
| (2) 鳥飛び | KKPP | 0 | - | - | | | |
| (3) 鳥飛び | KKPPP | 0 | - | - | | | |
| アビール1「地ねずみ」 | ヨロヨロP+P+K | 0 | - | - | | | |
| アビール2「かーつ！」 | ヨロヨロP+P+K | 0 | - | - | | | |
| タグコンボ技 | | | | | | | |
| 技名 | コマンド | 属性 | Dm | 受 | 変 | 飛 | |
| 網打ち | (パートナーが) P+P+K (パートナーが) P+P+K | 上段 | 63 | × | - | - | |

まずはこの技を使おう

クセのある技が多いので、特性を生かした固有技をうまく使いこなして試合を有利に進めたいところだ。

跳ね大鎌 ↓P+KK

1発目がヒットすると2発目で浮かせる。

飛天の術 J中P+K

空中から中段判定の体当たりで急襲する。

熊手重ね ヨロPP

ヒット後、相手をしゃがませる特性あり。

蔓車 ⇒K

特定の上段攻撃をかす性能がある。

鳶凧 ⇒P+P

投げはコレのみでOK。壁際では変化する。

コマンドリスト 凡例

- コマンド：⇒…⇒方向に短く入力、→…→方向に長く入力
- 属性：上…上段、中…中段、下…下段
- Dm (ダメージ)：ノーマル設定ではライフゲージ=240
- ヤ (やられ)：×…ダウン、ヨロ…クリティカル
- 被H：各属性PまたはK…各属性のパンチまたはキックホールド
- 受 (受け身)：○…可、×…不可能
- 変 (壁があるなしでモーションが変化)：前…前に壁がある場合変化、後…うしろに壁がある場合変化
- 飛：数字…吹き飛ばし距離、カ…カウンター時のみ吹き飛ばす



熱闘ゴルフ

●セガ●発売中(10月19日発売)
●5,800円(300ポイント)

14人

SPT
(ゴルフゲーム)

使用ソフト数 27~
ディスク: 1枚



ホームページアドレス: <http://www.sega.co.jp>

備考: 通信対戦は100円/月 ネットランキングは無料

地獄谷コース死闘攻略後編(10~18ホール)

今回も先週から引き続いて、地獄谷コース攻略(後編)をお贈りするぞ。また、本文中の攻略は、原則として、ムサシを使用したときを例に挙げているので、ほかのキャラクターを使用する場合はパワーを考慮しつつプレイしてほしい(キャラ別ワンポイントアドバイスあり)。それではいってみよう。



地獄谷コースに攻略法など存在するのか? 絶大な死闘に打ち勝つには、超上級者レベルのテクが必要かも。

常識を打ち破る設計の全18ホール。アンダーバーでホールアウトできるだろうか?

猿丸めらわるる!!

隠しキャラらしい高い能力値と特殊性

キャラクター選択のときに選ばなかったシルエットキャラの正体をついに公開! そのキャラこそ、プロゴルファー猿の主人公「猿丸」だったのだ。使用条件は、セガワールドオープントーナメントで優勝することだ。



猿丸は3本のクラブで戦う。最大の長所はラフでもバンカーでも飛距離が落ちないこと。悪条件に強いぞ!

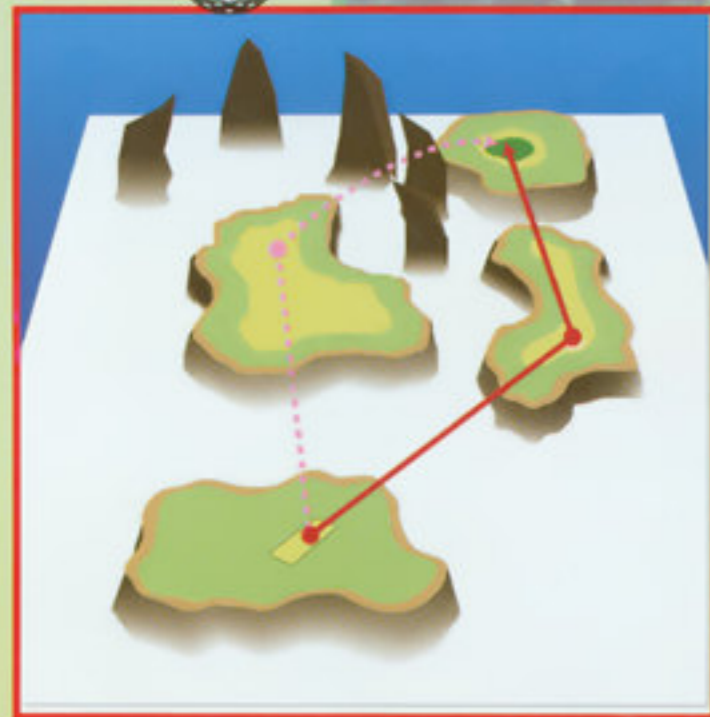


原作では旗包みをはじめ、モズ落としや暴れゴマなどの必殺技を持っていたが本作では?

HOLE 10
372y
Par 4

左右に2つのフェアウェイがあり、ティーショットをどちらに打つか迷うところ。右側のフェアウェイは、グリーンまで直線だがラフの面積が多い。かたや左側はフェアウ

エイの面積が多いがグリーンとの間に岩山の障害ができてしまうので迷うところ。エアロブレード1stを装備して、正確に右側のフェアウェイにショットしよう。



雲海の上にあるために、風がビュンビュン吹いている。流されないように注意。

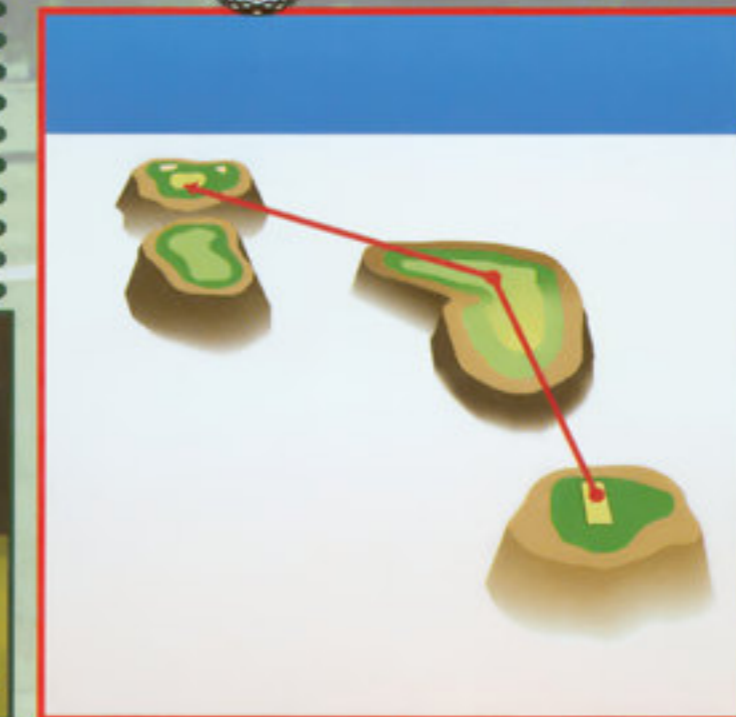


左側のフェアウェイにのせた場合、アプローチはスライスをかけてショットする。

HOLE 11
373y
Par 4

10番ホールと同じく、雲海の中にティーグラウンド、フェアウェイ、グリーンが浮かぶミドルホール。表示上は、グリーン手前のフェアウェイまでキャリーさせることがで

きるが、平均して5メートル以上の風が吹くこのホールでは、パワー3以上のキャラでスーパーショットが必要となる。手がたく右のフェアウェイに乗せ2オンをねらおう。



パワーショットを使えば、グリーン手前までキャリーさせられるが、ここで使うのはもったいない。



ティーグラウンドの先にあるフェアウェイのギリギリまで引っ張るつもりでショットしよう。

HOLE 13
200y
Par 3

ウッドで打つ場合、上をたたかないと突き出た岩山に当たるぞ。



使用するクラブがウッドなら上を、アイアンならば真中をたたこう。

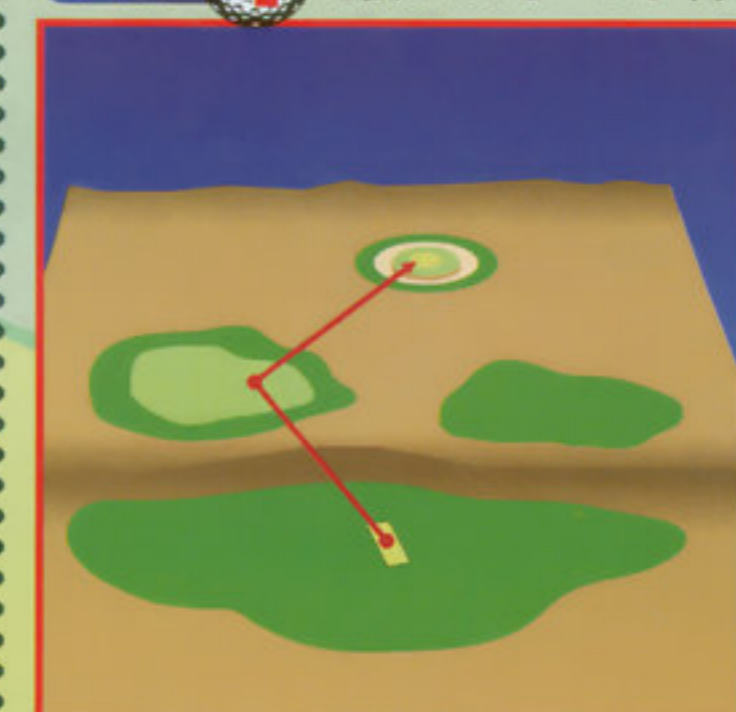


ピンまでは196y、22M前後の打ち下ろしになっているショートホール。雲海の上にあるため、やはり強風が吹き荒れている。かなり大きな打ち下ろしなので、グリーンまでの距離よりもやや手前に落とす感じでショットしよう。ムサシならば2番アイアン(187y)が最適。決して、回転を加えてはいけな

HOLE 14
385y
Par 4

48y以上もの高低差があるミドルホール。ラフに囲まれたティーグラウンド(ミスショットに注意)からは、右にラフ地帯、左にフェアウェイを挟んでグリーンが中央にあ

る。むしろ、ティーショットは左側のフェアウェイ。このとき、フェアウェイ右寄りからねらうのがベター。アプローチは10y前後の打ち上げなので2割増でショットしよう。



フアンキーならばパワーショットを使用することで1オンすることができるとかも。



グリーンは中央が盛り上がり、左右は山のような形状だ。

HOLE 12
466y

Par 5

ティーグラウンドから階段状にラフとグリーンが順序よく配列されているロングホール。ティーショットはティーグラウンドから200~220y前後にあるフェアウェイ(-26.5y前後)に落とす。さらにその先にあるラフを越えたフェアウェイ(-36.5M前後)をキープし、そこからグリーンをねらう。この時風の影響を強く受けることに注意しよう。



ボールの落ちる先をちゃんと確認しよう。風の計算もちゃんと頭に入れて。

打ち下ろしで、ティーグラウンドからグリーンまでの高低差は実に80メートルを超える。



イーグルをねらう場合はなるべく右寄りにショットしたい。

イーグルをねらうことも可能だ。ティーショットは前述のように220y前後で……。



セカンドショットで一気にグリーン方向にショット。ご覧のように2オンできる。



**キャラクター別
地獄谷コースにおける
ワンポイントアドバイス**

地獄谷コースは風が非常に強く吹いているので、ウッド・アイアンともに風の影響が少ないエアロブレード1STを使おう。

フジコ

全キャラクター中、もっともパワーが低いためパーディーチャンスをつかみにくい。ラフやバンカーは命取りになる。

エリザベス

猿丸の次にオススメできる万能キャラクター。堅実にフェアウェイをキープしていけば、好スコアでまわれるぞ。

スコッティ

コントロールが高く、パワーが低いスコッティはフジコと同様に刻んでいくのが無難。アプローチはピンポイントで。

フランキー

強パワーだがコントロールが低いのでベタピンをねらっていきたい。パー5のホールでイーグルがねらえるのが強み。

ロック

攻め方はフランキーに同じ。スーパーショットはパー5のコースのために温存しておこう。オーバーには注意。

リコ

パワーが低いので、やはり刻みつつ攻める。パワーショットの回数が多いので、400y以上あるホールで使っていく。

HOLE 15
167y

Par 3

できるだけベタピン(あわよくばホールインワン)をねらいたい。が、外したときかなり痛い目に遭ってしまうことは必至だ。グリーンが中

央を頂点に大きめに盛り上がっているため、落ち所によっては、難度が究極に高くなる。比較的起伏の弱い奥側をねらってショットしてみよう。



グリーン手前側はかなりの急こう配。ピンは位置にもよるが、あまり落とさず、比較的起伏の弱い奥側をねらって気持ちは穏やかに打たなくてはならないポイントだ。



HOLE 16
262y

Par 4

グリーンまでの直線を大きな岩壁がさえぎっているため、う回ししなければならない超変則的左ドッグレッグ。ティーショットは右端のバンカー手前に落としたい。グリー

ン手前100yまでキャリーすればベスト。あまり手前すぎると、岩壁がブラインドになるので注意しよう。セカンドショットはグリーンねらい。



アドレスの方向は岩壁ギリギリのライン。腕に自信があるのならフックをかける。



ジャマな岩壁さえええなければこつちのもの。高低差は0に近いので、ジャストで乗せていこう。

HOLE 17
348y

Par 4

右奥のラフに乗せてもいいが、届かなかったことを考えると……。

グリーンそばのバンカーからのアプローチは超難関。絶対に落とすな！

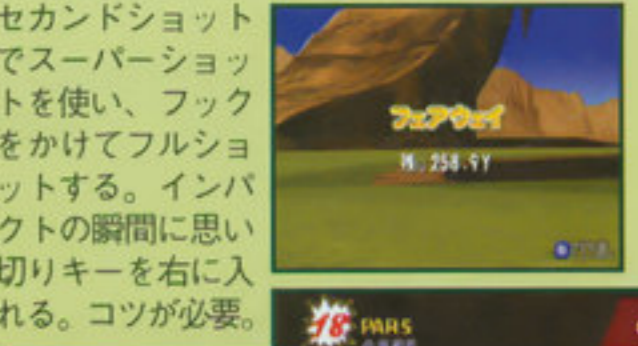


ホール全体の9割がバンカーという蟻地獄のようなホール。グリーンまでは、左にフェアウェイ、右に2カ所のラフがあるだけ。ティーショットでは、左のフェアウェイ(距離にして200y前後)をねらう。ここでミスすると2オンはなくなるので気をつけよう。ちなみにフランキーならば、スーパーショットを使うことで1オンすることが可能だ。

HOLE 18
463y

Par 5

地獄谷最終18番は、コブラを形取った形状のフェアウェイをもつ特異なホールだ。ティーショットは、フェアウェイ第1コーナー(ヘビの尾)をねらって180y以上をキープするようにショット。そしてセカンドショットでフェアウェイ第3コーナー(ヘビの腹)をねらう(左にある岩山に当たらないように)。アプローチは軽めの打ち下ろしになっているのでオーバーさせないように。



セカンドショットでスーパーショットを使い、フックをかけてフルショットする。インパクトの瞬間に思い切りキーを右に入れる。コツが必要。

イーグルねらいの場合は、ティーショットで第2コーナー(蛇の背)にショット。

もっとプロ野球チームをつくらう！

●セガ●発売中(9月28日発売)
●5,800円(300ポイント)

1人

SLG

VM使用ブロック数 156

ディスク: 1枚

VGN データ通信

ホームページアドレス: <http://mtsuku.dricas.ne.jp/>

備考: 対戦時のみ2プレイヤー

チームのかじ取りをする「監督」の能力は成績にどう関係する?

プレイヤーが手塩にかけて育てた選手たちを試合で活躍させるためには、必ず「監督」が必要。しかし試合中の監督の采配は、雇った監督によって微妙に異なる。それが選手の力を生かせるか、それとも逆効果に

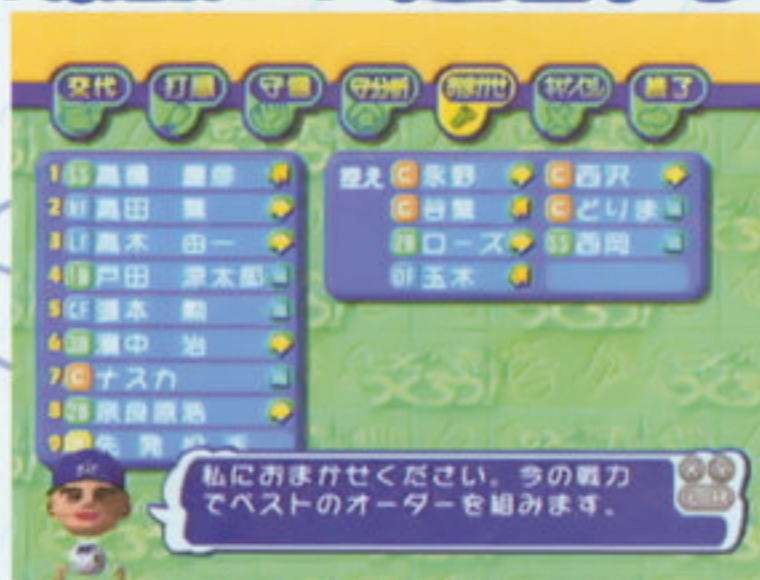
なるかは、多少の運もあるがチームの特徴とその監督の“采配タイプ”によるところが大きい。今回は実際のテスト結果も交えて、おもな監督のタイプの紹介&分析から、年俵の安いおすすめ監督の紹介をしていく。

監督の能力は試合の采配にのみ影響する

実は監督の能力は、試合での采配以外には特に影響するところはない。練習の効果にはコーチの能力しか関係しないのだ。

監督の采配タイプは右上の5つの要素からなり、これらの組み合わせでその監督の総合タイプが決まる。監督候補は372人もいるが、采配タイプは全部で15種類だけで、同じ采配タイプならば年俵の安い監督のほうが得、ということになる。右ページでは4種類のおすすめ采配タイプのうち、年俵の安い順に監督を紹介している。

年俵が高いOBを監督として使うのもいいけど、年俵が安い監督でも同じ仕事をするし、監督として雇っていると現役選手としては登場しなくなってしまうので、もったいないぞ(これはコーチにも同じことが言える)。

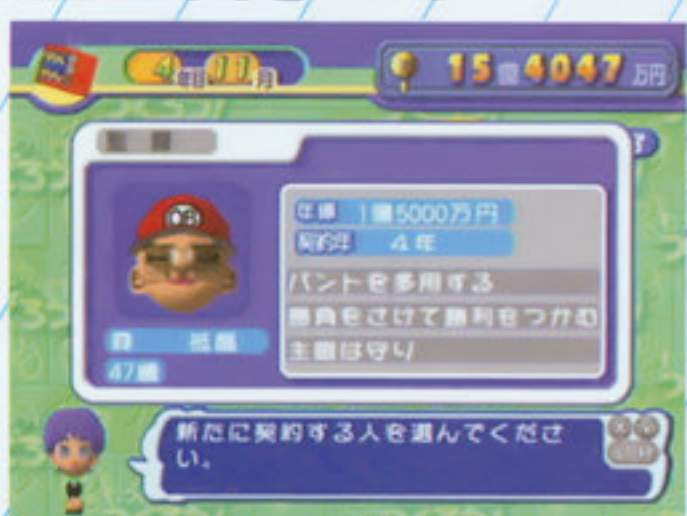


放っておくと監督は試合のメンバーや投手ローテーション、一軍/二軍の入れ替えなどをすべて勝手に決めてしまう。重要な部分は自分で変更しよう。



極端に言えば試合中の采配も全部自分でやれば、監督は誰でもいいのだが、いちいち試合を見てたら時間がかりすぎるので、自分好みの采配をする監督は必要。

監督人事はチームの特徴に合わせて行う



采配タイプは、プロフィール画面で3項目までは確認できる(判断の仕方の例は右上カコミで)。

監督はチームの特性に合わせて起用することが大切だ。たとえば投手力の低いチームに完投主義の監督を使ったり、俊足選手ぞろいのチームに盗塁嫌いの監督を選ぶのはもったいないし、勝ちにもつながらない。投手力は低くてもタマ数が多ければ投手分業制の監督を選び、打力が低ければバント好きの監督を選ぶといった基準を持とう。

監督采配の要素はこの5つ

盗塁

塁上の走者に盗塁の指示を出す頻度をあらわす。「好き」「ノーマル」「嫌い」の3タイプあり、好きなほど、盗塁能力が低い選手にも走らせると考えればよい。

バント

塁上の走者をバントで次の塁に送る頻度をあらわす。「好き」「ノーマル」「嫌い」の3タイプあり、好きなほど送る確率が高い。

敬遠

ピンチのときに強打者に対してわざと四球を出して勝負を避ける頻度。「好き」「ノーマル」「嫌い」があり、嫌いなほど真っ向勝負する確率が高い。

投手起用

投手を交代させるタイミングをあらわす。「先発完投」「ノーマル」「完全分業」の3タイプあり、先発投手や好投している中継ぎをどこまで引っ張るかのめやす。

選手起用

「守備重視」「若手重視」「ノーマル」「打撃重視」の4タイプあり、その判断基準にしたがってスタメンを組んだり、試合中の選手交代を行う。

監督プロフィールの見方

- 「盗めるときに盗む」=盗塁・好き
- 「小細工無用」=盗塁・ノーマル
- 「バント好き好き」=バント・好き
- 「使い所を心得たバント」=バント・ノーマル
- 「所々でバントする」=バント・ノーマル
- 「相手は関係なく勝負」=敬遠・嫌い
- 「疲れてきたら投手交代」=投手起用・ノーマル
- 「投手に奇策はろうしない」=投手起用・ノーマル
- 「投手に無理はさせない」=投手起用・完全分業
- 「いぶし銀の采配」=投手起用・ノーマル



3項目まで確認できる監督候補のプロフィール。中にはちょっとわかりづらい表現のものもあるので、いくつか抜き出してみた。左の例を参考に他の表現も推察してもらいたい。「状況に応じて判断する」のはノーマルと考えればよい。

実験 同じチームを複数の監督に指揮させてみたぞ

監督の能力差で年間成績にどう差がつくかを実験してみた。選んだ監督は、同タイプの年俵の高い監督と0円の監督(タイプA)、さらにタイプの違う3人(タイプB~D)の計5人。実験に使ったチームは18年目で、走攻守ともそろったチームだが、ほとんど負けないというほどは強くない。

| タイプA | 年俵 |
|-------|------------|
| 松岡 弘 | 年俵6000万円 |
| 服部友哉 | 年俵0円 |
| タイプB | 年俵 |
| 角盈男 | 年俵9000万円 |
| タイプC | 年俵 |
| 江本孟紀 | 年俵1億5000万円 |
| タイプD | 年俵 |
| 岩本ツトム | 年俵1億5000万円 |

実験結果は次ページ上段へ

実験結果

A 松岡 弘

74勝61敗0分 3位 勝率.548 (首位と9ゲーム差)
909得点 835失点 219HR 57盗塁 打率.290 防御率6.13

A 服部友哉

74勝61敗0分 3位 勝率.548 (首位と5ゲーム差)
817得点 752失点 216HR 61盗塁 打率.287 防御率5.38

B 角 盈男

81勝54敗0分 優勝 勝率.600 (2位と5.5ゲーム差)
933得点 750失点 268HR 79盗塁 打率.297 防御率5.48

C 江本孟紀

82勝52敗1分 優勝 勝率.612 (2位と13ゲーム差)
938得点 792失点 213HR 33盗塁 打率.288 防御率5.72

D 岩本ツトム

77勝58敗0分 2位 勝率.570 (首位と5ゲーム差)
821得点 765失点 198HR 38盗塁 打率.279 防御率5.28

(A)の2人が指揮した場合の結果は、成績自体は悪いが、なんと勝敗数がまったく同じでチーム成績もほぼ同じ。これなら0円監督のほうが良い。(B)の監督はメジャー采配タイプで、盗塁・バント嫌いで敬遠嫌い、投手は分業、打撃重視。ホームラン数の多さが特徴だ。タイプ(C)の監督は攻撃的な采配で、盗塁好きでバント・敬遠嫌い。投手は先発完投、打撃重視。2位に13ゲームの大差をつけてはいるが、勝敗は(B)と大差ない。(D)は盗塁好きでバントはノーマル、敬遠は嫌い。投手はノーマル、若手起用。成績は平凡だった(若手起用が問題か?)。これらの結果から推察すると、どうも強いチームにバントは良くないと考えられる。盗塁はやらせても損はないようだ。

松岡弘監督指導

タイプAの松岡監督は、下にも紹介している機動力野球タイプ。このチームにはあまり合っていなかった?

服部友哉監督指導

年俸0円の服部監督も機動力野球で、得点は少ないが失点も少ない。ほとんどの要素の数値が似ているのがわかる。

結論

**強いチームのおすすめ采配は
盗塁好き、バント嫌い、敬遠嫌い
先発完投、打撃重視**

オススメ監督を紹介！年俸が安くても仕事はキッチリやってくれる監督は？

近代野球を代表する采配タイプを4種類ピックアップし、その中から年俸の安い順におすすめ監督を紹介する。「機動力野球」はほとんどのチームで有効なオーソドックスな采配だ。「ID野球」は、まだ若い、成長途上のチーム向き。「メジャー」と「攻撃的野球」は、ハッキリいえば強いチーム向きのイケイケ采配だ。



一からチームを作るなら、成長とともにID→機動力→強気の順に監督を代えていくといい。

自分の好きな選手を監督にするには？

好きな選手を首脳に起用したい場合、毎月頭に「人事」の監督候補リストが変わるのでこまめにチェック。現役選手なら引退するのを待つ(早めに引退させてもいい)。過去の選手は出身地をスカウトに探させよう。



登録選手は毎年最初に決定されるため、いくらか探しても見つからないこともある。

監督の交代はできれば年1回までに！

探していた監督が候補者リストに現れたからといって、気軽に監督のすげえを行うのは危険。首脳の一シーズン中の交代はチームに不満をためるからだ。これはコーチの場合も同じだが、監督の交代が一番悪影響を与える。チームの不満度がすでに高い状態で交代してしまうと、次のターンでは非難メールが大量に來たり、選手が出ていってしまうことも。よほどの理由がなければ、首脳交代は11月の契約更改時だけにしたい。



トレードと同様、シーズン中の監督の交代は非常に不満がたまる、危険な賭けだ。



選手が勝手に格下の選手とトレードを組んで出ていってしまうこともある。

| 機動力野球 | | 盗塁 | 好き | 監督名 | 年俸 |
|--|------|------|------|-------|----|
| バント | 好き | 敬遠 | ノーマル | 椎木 隆広 | 0円 |
| 投手交代 | ノーマル | 選手起用 | ノーマル | 川越 重男 | 0円 |
| 俊足選手は走らせ、鈍足選手はバントで送る。手堅い攻めと守りを重視した近代日本野球で主流となっているバランスのよい采配タイプ。現役の監督でいうと東尾修監督、星野仙一監督などがこのタイプ。0円監督4人のうち3人もがこのタイプであるのはスマイルビットの思いやり？ | | | | | |

| ID野球 | | 盗塁 | ノーマル | 監督名 | 年俸 |
|---|------|------|------|-------|-------|
| バント | 好き | 敬遠 | 好き | 金子 弘司 | 700万円 |
| 投手交代 | 先発完投 | 選手起用 | 守備重視 | 木村 昇 | 700万円 |
| 野村克也監督を代表とする、細かい作戦が特徴の采配タイプ。バントを多用し、守備重視の選手起用をするため、大量得点はあまり期待できない。強打者が少なく俊足選手も少ないチーム、つまり弱いチームにはオススメだ。ただし、先発投手のタマがそろっていないと危険だ。 | | | | | |

| 攻撃的野球 | | 盗塁 | 嫌い | 監督名 | 年俸 |
|--|------|------|------|-------|--------|
| バント | 嫌い | 敬遠 | 嫌い | 前田 康晴 | 700万円 |
| 投手交代 | 完全分業 | 選手起用 | 打撃重視 | 斉木 均 | 1000万円 |
| 元横浜の権藤博監督がこのタイプ。選手さえそろっていれば、犠打はほとんどさせずとにかく勝負で高い得点力を期待できる。被本塁打も多いが与四球も少ない。打撃力が高く投手力があるチームにはいい采配タイプだが、盗塁はほとんどさせないため俊足選手の足を生かせないのが残念。 | | | | | |

| メジャー野球 | | 盗塁 | 好き | 監督名 | 年俸 |
|--|------|------|------|-------|--------|
| バント | 嫌い | 敬遠 | 嫌い | 中尾 利男 | 1000万円 |
| 投手交代 | 先発完投 | 選手起用 | 打撃重視 | 松元 正和 | 2000万円 |
| メジャー野球に似ていて、盗塁好きで投手交代は少ない超強気な采配。俊足・強打の選手がそろっていて、先発投手もしっかりしているチーム向き。「もっとつくらう」では最終的に成長したチームはこのタイプの監督に指揮させるのがオススメだ。 | | | | | |
| | | | | 宮本 和知 | 5000万円 |
| | | | | 高井 保弘 | 5000万円 |
| | | | | 羽田 耕一 | 5000万円 |

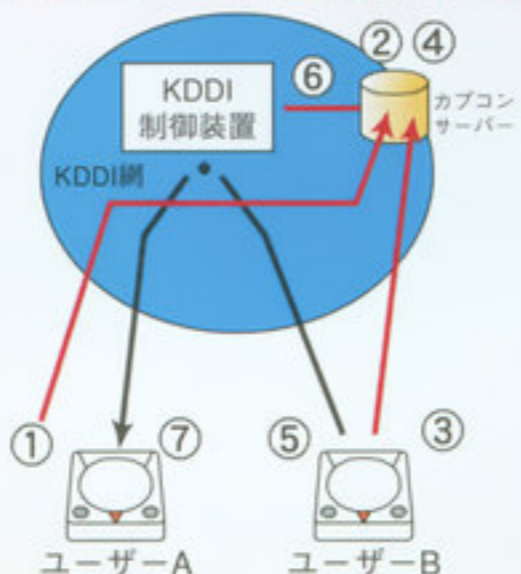
マッチングサービス対応ソフトを遊び尽くそう!!

カプコンが続々と発売しているマッチングサービス対応ソフトは、10月で8タイトルを数え、さらに4タイトルが予定されている。ここで、発売中のタイトルをもう一度おさらい。これを機にネット対戦の醍醐味を味わってほしい。

接続する前に マatchingサービスって何?

「マッチングサービス」とは、カプコンとKDDI(現KDDI)が共同で開発したネットワーク対戦システムのこと(右の概念図を参照)。対戦時のみ、プレイヤー同士の回線を直接つないでいるのが特長だ。遅延が極力抑えられているため、インターネット通信では難しかった対戦格闘ゲームなどにおもに採用されている。

マッチングサービスの概念図と流れ



- ①ユーザー-Aがカプコンのサーバーにダイヤルし登録。
- ②サーバーでユーザー-Aを登録後、いったん切断(ユーザー-Aは待機状態)。
- ③ユーザー-Bがユーザー-A同様にダイヤル、登録。
- ④サーバーでユーザー-Bを登録後、いったん切断。ユーザー-Bからの再度コールを待つ。
- ⑤ユーザー-Bのコールは自動的にKDDI制御装置へダイヤル。
- ⑥サーバーが対戦相手としてユーザー-Aを検索。
- ⑦KDDI制御装置がユーザー-Bのコールをユーザー-Aの電話回線に接続。

マッチングサービスの特長

- point 1** 高速回線(レイテンシ70ミリ秒以内)で快適な通信対戦
- point 2** プレイヤーの個人情報の保護が万全
- point 3** 対戦料金は全国一律1分13円

接続方法はこんなにカンタン!

マッチングサービス対戦の流れ

登録はいたって簡単。
チャットもできるぞ。
対戦相手が見つかるまでKDDIの課金が行われる。

対戦相手が見つかるまでKDDIの課金が行われる。

対戦相手が見つかるまでKDDIの課金が行われる。

対戦相手が見つかるまでKDDIの課金が行われる。

対戦相手が見つかるまでKDDIの課金が行われる。

接続方法は非常に簡単で、DCをモデム回線に接続できる環境で「ドリームパスポート」でネット登録しておけば、対応ソフトを立ち上げるだけでOK。初めての接続時は簡単な登録が必要で、この時にNETファイル(6ブロック)が作成される。これが済んだらロビーに接続されるので、ここで対戦相手を見つけることになる。ロビーはいくつかの部屋に分かれており、チャットも可能。ここまでは通常の電話代のみの課金になっているので、テレホーダイなどのNTTのサービスを利用できる。ロビーで対戦相手を見つけ、対戦が始まってから対戦がすべて終了するまでKDDIの課金が行われる。

- 2000年3月30日発売
- 5,800円●対戦格闘
- VM使用ブロック:5~
- 1~2人プレイ
- 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

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

日米のヒーローが激突!!

アメリカの人気コミック『マーヴルコミックス』のヒーローたちと、カプコンのゲームキャラクターたちが戦うクロスオーバー対戦格闘第2弾。3対3のチームバトルになり、3人がかりの強力な必殺技も追加された。ネット対戦対応ソフト第1弾。



画面を見ればわかるとおり、とにかくハデな演出がウリ。

接続上の注意など

3対3という使用するキャラクター数の多さにかかわらず、1回の対戦時間は結構短めになっている。対戦1回にかかる電話料金は約30円~60円ほど。



ロビー案内

ロビーは、チャットができる対戦ルーム、無差別対戦、初心者対戦の3つが用意されている。対戦ルームでは、アシスト禁止部屋やカプコンキャラ専用部屋など、特別なルールでプレイしたい人も楽しめる部屋が各種用意されている。

ホームページもCheck!!

専用HPでは、掲示板やスコアランキングのほか、ポイントを稼がないと獲得できない隠しキャラクターが使用できるデータのダウンロードが可能。



すべての隠し要素開放データをダウンロード可能。

- 2000年4月27日発売
- 5,800円●冒険アクション
- VM使用ブロック:5~
- 1~4人プレイ
- 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

パワーストーン2

パワーストーンを集めろ!!

どんな願いでも叶えてくれる秘石「パワーストーン」を求め、冒険者たちが世界を舞台に戦いを繰り広げる冒険アクション。難しい操作はなしで多彩なアクションを繰り出せる。通常時はもちろん、ネット対戦時も最大4人同時プレイ可能。



ステージ内のいろいろなアイテムやしなやかさをうまく利用しよう。

接続上の注意など

プレイタイプがいくつかあるため、自分の希望するタイプに人がいないことも。また広大なステージを進む場合はプレイ時間がかかることがある。対戦1回にかかる電話料金は約30円~60円。

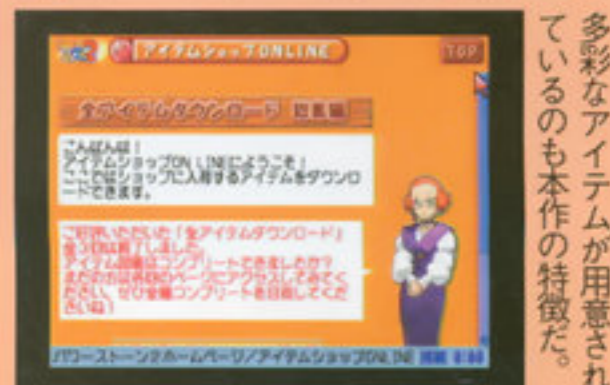


ロビー案内

ロビーは、1対1での対戦、2対2での対戦、2人協力プレイ、バトルロイヤルなど、プレイタイプ別の部屋が用意されている。各部屋ごとに対戦ルームや無差別対戦部屋が用意されているので、まずはプレイしたいプレイタイプを先に決めること。

ホームページもCheck!!

専用HPでは、全アイテムのダウンロードやスコアランキング、掲示板がある。ダウンロードは3段階に分かれていて、自分のペースでコンプリートを目指す。



多彩なアイテムが用意されているのも本作の特徴だ。



- 2000年6月29日発売
- 5,800円●対戦格闘
- VM使用ブロック:3~
- 1~2人プレイ
- VGA、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

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE

Fight for the Future

極めろ! ブロッキング!

「ストリートファイターⅢ」シリーズ最新作。ブロッキングやダッシュといった「ストリートファイター」シリーズにはなかったシステムが採用されている。この「3rd STRIKE」から春麗ほか4人の新キャラクターが参戦。ネット対戦も本作から可能になった。



特徴的なブロッキング。練習モードでマスターしよう。

接続上の注意など

対戦1回にかかる電話料金は約30円~60円程度。なお、対戦相手と接続し始めたときからKDDIの料金が適用されてしまうので、覚えておこう。



- 2000年8月10日発売
- 5,800円●アクション
- VM使用ブロック:2~
- 1~4人プレイ(通信時最大8人)
- VGA、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

SPAWN

In The Demon's Hand

地獄に回線を接続せよ!

人気アメリカンコミック「スポン」を題材にした対戦アクションゲーム。多数のキャラクターが登場し、それぞれ銃を持った遠距離タイプや剣を使用する近距離タイプなどが設定されている。ネット対戦時は、最大8人で対戦できるのが特徴。



CPUを含めたバトルロイヤルモードも熱くなれる。

接続上の注意など

1回の対戦時間が決まっているので、対戦1回にかかる電話料金は約30円~50円。4対4や2対2で行うには、自分と相手側ともに2人ずついないと行えない。事前の準備が必要だ。



ロビー案内

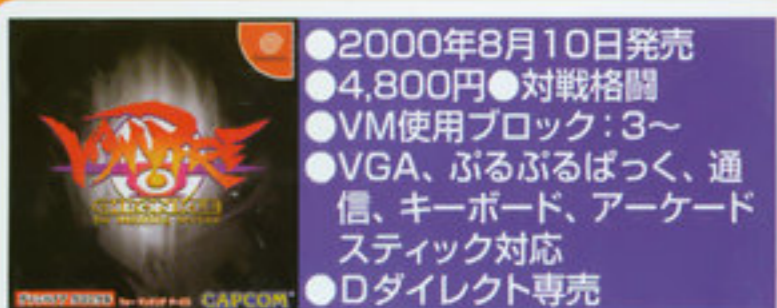
ロビーは、チームバトルとバトルロイヤルが用意されており、どの部屋も4人対戦と8人対戦に分かれている。人数設定はロビーに入る前に設定するのだが、通常は2人(プレイヤー1人+CPU1人)が基本になっている。それぞれのDCで4人ずつつなげば、8人で対戦できる。

ホームページもCheck!!

キャラデータのダウンロードや掲示板のほかに、ゲーム攻略や開発者の部屋といった「スポン」HPならではの要素も満載。特に開発者の部屋は必見!



開発者がDC版「スポン」について語りまくる!



- 2000年8月10日発売
- 4,800円●対戦格闘
- VM使用ブロック:3~
- VGA、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
- Dダイレクト専売

ヴァンパイアクロニクル

for Matching Service

「ヴァンパイア」シリーズの集大成

「ヴァンパイア」シリーズのすべてのキャラクターが登場する、「ヴァンパイア」の集大成ともいえるソフト。ゲームモードとキャラクタータイプのセレクトにより、自分好みのシステムでプレイできるのが特徴。Dダイレクト専売ソフト第1弾。



単なる移植ではなく、各システムがうまくまとめられている。

接続上の注意など

メインにするゲームモードによって、プレイ時間に多少の変化はあるが、対戦1回にかかる電話料金は約30円~50円。



ロビー案内

ロビーは、通常対戦、無差別対戦、初心者対戦の3つが用意されているので、自分に合ったところを選択しよう。なお、ゲームモードとキャラクタータイプセレクトは対戦開始前に選択することになる。ゲームタイプは1Pと2Pが交互に選択できるようになっている。

ホームページもCheck!!

専用HPには、掲示板や通信対戦のランキング、技表を掲載。掲示板は攻略用と通常用の2つを用意。技表は全キャラ分掲載されているため重宝する。



セレクトタイプによって必殺技コマンドが異なる場合も。



- 2000年9月6日発売
- 5,800円●対戦格闘
- VM使用ブロック:9~
- VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、ネオジオポケットカラー、アーケードスティック対応

CAPCOM VS. SNK

MILLENNIUM FIGHT 2000

ドリームマッチ、ここに実現!

カプコンとSNKの人気キャラクターが一堂に会してバトルを繰り広げる、まさに夢の対決が実現したソフト。両社の格闘システムのセレクトやレシオなど、独自のシステムを採用。ネット対戦では、最大128人で競えるトーナメントモードが加わった。



ネット対戦時のみフキダシが出来る。自由に設定可能。

接続上の注意など

隠しキャラなどの要素は、対戦相手及使用可能状態であれば、自分が出なくてもセレクトできる。通常の対戦1回にかかる電話料金は約40円~100円。



ロビー案内

ロビーは、トーナメントロビーと一般対戦ロビーが用意されている。トーナメントロビーは、トーナメントに参加中ならばチャットに参加することができ、自分の出番まで待機しつつ、随時対戦を行うことになる。トーナメントに参加していなくても、各トーナメントの勝敗を見ることができる。

ホームページもCheck!!

専用HPでは、隠しキャラのダウンロードやリプレイデータのダウンロード&アップロードが可能。スコアアタックやトーナメントランキングも確認できる。



すべての隠し要素開放データをダウンロードできる。



●2000年10月9日発売
●1,980円●テニス
●VM使用ブロック:2~
●ぶるぶるぱっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応
●Dダイレクト専売

ねっとdeテニス

お手軽&お手ごろスポーツゲーム

難しい操作は一切必要ないお手軽で、お手ごろ価格のテニスゲーム。オリジナルキャラクターが作成でき、それを使ってのネット対戦も可能。もちろんネット対戦以外にも、対CPU戦、対人戦が楽しめるモードもある。Dダイレクト専売。



通信対戦では、ちょっとした判断ミスが命取りになる?

接続上の注意など

対戦者同士のレベルが拮抗していると、決着までに時間がかかることがある。おおよそ1試合にかかる電話料金は約30円~60円。ネット対戦では3-3のタイスコアから始まる。



ロビー案内

ロビーは、対戦、無差別、初心者の3つが用意されている。そのなかでさらに、シングルス(1対1の対人戦)、ダブルス(2対2の対人)、協力ダブルス(2人で対CPU戦)と細かく分けられている。ダブルスをプレイするには、双方ともに2人プレイヤーが必要になる。

ホームページもCheck!!

専用HPには、掲示板やランキングがある。ランキングには、通信対戦ランキングのほかにサービスエースランキングといった、本作ならではのものも。



サービスエース率のランキングを見てみると……。



●2000年10月26日発売
●3,800円●対戦格闘
●VM使用ブロック:4~
●VGA、ぶるぶるぱっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応
●Dダイレクト専売

ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 for Matching Service

スタンドを使いこなせ!

人気コミック「ジョジョの奇妙な冒険」の第3部をモチーフにした格闘ゲーム。DC版はアーケードの1作目と2作目をカップリングして収録。「マッチングサービス」版は、ネット対戦が可能になったほか、VGA対応になっている。Dダイレクト専売。



ネット対戦時には吹き出し発システムが使えるように。

接続上の注意など

対戦1回にかかる電話料金は約30円~60円。1作目、2作目とも隠しキャラクターは自分が出していなくても、相手が出していれば、選択画面に登場する。

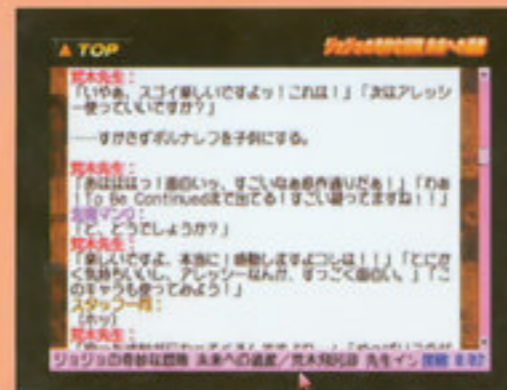


ロビー案内

ロビーは、一般対戦、無差別対戦、初心者対戦が用意されている。無差別対戦と初心者対戦は接続したあとに、1作目か2作目「未来への遺産」かを選択する画面になるので、どちらで対戦するかを決める。一般対戦では各タイトルのチャットルームが用意されている。

ホームページもCheck!!

通常版のときに開設されたHPをリニューアル。シークレットキャラのダウンロードや、原作者の荒木飛呂彦氏のインタビューが見どころ。



荒木飛呂彦氏がゲーム版「ジョジョ」を熱く語る!!

これから発売されるマッチングサービス対応ソフトは?

燃えろ!ジャスティス学園

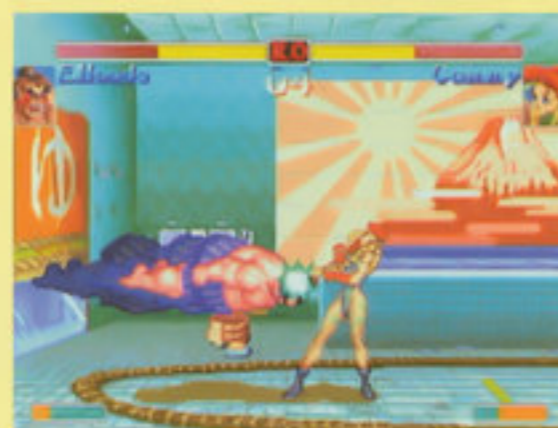
●2000年12月7日発売●5,800円●格闘アクション●VGA、ぶるぶるぱっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応



「ジャスティス」もネット対戦可能。燃える心をぶつけ合え!

スーパーストリートファイターⅡX

for Matching Service
●2000年12月22日発売予定●4,800円
●対戦格闘●通信対応●Dダイレクト専売



DC版の情報がついに公開。P66からの記事に注目せよ。

超鋼戦紀 キカイオー

for Matching Service
●発売日未定●価格未定●対戦アクション
●通信対応●Dダイレクト専売



ヒーローロボットが今度はネット対戦で大暴れするぞ。

ストリートファイター-ZERO3 サイキョー流道場

for Matching Service
●発売日未定●価格未定●対戦格闘
●通信対応●Dダイレクト専売

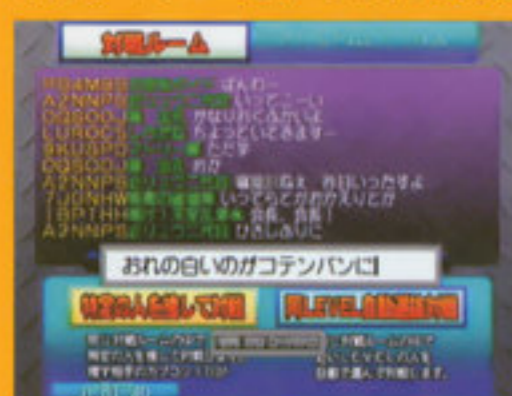


サイキョー流道場ネット支部が近日設立予定!!

注意!! ネットワーク上のマナーを守ること

これまでも何度か言われてきていることだが、ネット対戦を遊ぶうえで一番気をつけなければいけないのは、対戦中やチャット中のマナー。あくまでも相手は人間なので、相手が不快に思うような行動や言動は控えること。これは、ゲーム中のプレイスタイルを押しつけるものではないので、汚いといわれるようなプレイをやめろというわけではない。たとえば、負けたからといって通信対戦中に回線を切ってしまうたり、チャットルームで個人に対して罵声、不快に思う発言(対戦中の吹き出しシステムを使っての発言なども)を繰り返したりといった行動はもってのほか。マナーを守るのが大前提だ。

チャットルームは不特定多数の人が見ている。場をわきまえた発言を。



マッチングサービスの今後はどうなる?

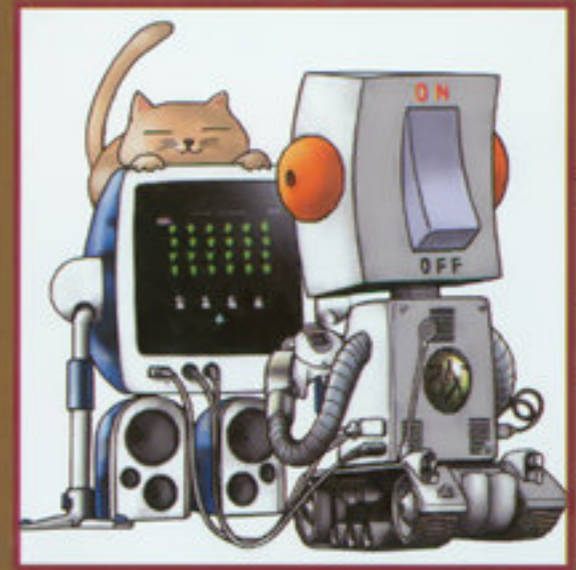
“誰でも簡単にネット対戦”を目標に、今年の3月の開始から約7カ月が経過したマッチングサービス。多くの人気対戦格闘ゲームを生み出したカプコンだからこそ、他社に先駆けてこういったシステムを構築したといえるだろう。もちろん、DCがモデムを標準で装備していたことも大きな要因だったはずだ。今後しばらく

はDCでの展開が続くと予想されるが、いずれ各ゲーム機がネット機能を搭載し、インフラが整備されたときには、他機種間や海外とのネット対戦も可能になるだろう。課金や遅延、マナーなどの問題点もあるが、その解決にはDCユーザーも積極的に参加して協力したいものだ。我々は一歩先を行っているのだから。



専売ソフトは 右の2通りで DダイレクトHP <http://www.d-direct.ne.jp/> (24時間受付中)
購入できます 電話でもOK!! 03-5352-1500 (予約専用) / 03-5352-1505 (発売中ソフト用) (年中無休/14:00~22:00)

裏技広場



ずっと前のゲームの裏技を試するとノスタルジックな気持ちに……。秋だから？

お元気ですか？ 編集ロボ☆トミーです。今日は掲載基準の秘密をば少々明かします。まず、旬のゲームの裏技は掲載されやすいです。役に立つ技も。仮に、役に立たなくてもロボが面白いと思えば載せますが……。要するに何でもいからハガキ送って、ということなのです。

銅 がんばれ！ニッポン！オリンピック2000

コナミ
広島県/山本直樹

すべての競技に参加可能に!!

●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、左、右、B、A」と入力すると、最初からすべての競技に参加できるようになる。

——これはいわゆる、コナミコマンドというモノですね。昔からのゲーマーさんにはおなじみではないでしょうか。コナミのゲームには、よくこの裏技が隠されているので探してみると意外な発見があるかもしれません。こういうわかりやすい技は、早いもの勝ちで掲載するのでねらい目ですよ。



入賞 サクラ大戦2 ～君死にたもうことなかれ～

セガ
鳥取県/チャイナ

必殺技のデモをカットできる

●戦闘中、コマンドウィンドウの必殺技を選択時に、RトリガーをひきながらAボタンで決定すると、必殺技のデモをカットできる。



ここで入力するとデモをカットできます。2回目のプレイが快適に。早いって良いですね。

——えーと、これは一度ゲームをクリアしたデータでの裏技ですね。1回目のプレイではできませんので注意してください。ロボが試して

入賞 エルドラドゲート

カプコン
東京都/レミング

HPが0でもゲームオーバーにならない

●第1話のゴメス編で、ゴメスがカウンターをねらっている時に敵の攻撃を受けて体力が0になった場合に起こる現象。ゴメスのHPが0にもかかわらずカウンターが発動し、敵にダメージを与えられる。しかも、この時の攻撃で敵を倒せばゲームオーバーにならず、普通に戦闘が終了します。

——ロボが調べたらもう少し秘密がありましたよ。それは、敵が最後の1体であること。これも必須条件。これで完璧なのですよ。



戦闘が終わるとHPは1になっている。回復をお忘れなく。カウンターで敵を倒せなかった時や、敵が2体以上いた場合はダメ。

入賞 ソウルキャリバー

ナムコ
岩手県/貞子のふあん

ポーズ中のメニュー表示を消す方法

●対戦中、ポーズをかけメニューウィンドウを出してカーソルを「COMMAND LIST」に合わせてABXY+スタートボタンでリセットします。この時、技表が画面に完全に出る前にリセットできたら成功です。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するとメニューウィンドウが消えています（実際には存在している）。元に戻す時は、メニューウィンドウが消えてる状態で「COMMAND LIST」を選べばOK。

——この技のハガキ、とてもいいに書かれてて不器用なロボも一度でできました。裏技というかほんの小ネタですが、好きなキャラをじっくり見たい人にはうれしいかも。こういうちょっとした小ネタも大歓迎ですよ。



ポーズをして、コマンドリストにカーソルを合わせたあと、ソフトリセットをしてタイトルへ戻る。



もう一度モードを選択してポーズをかけると、このとおり。芸術的な瞬間をねらうのもオツ。

投稿のきまり

「ドリマガ裏技広場」では、ドリムキャストソフトの裏技を募集中です。ハガキに、住所/氏名(PN)/年齢/電話番号/取り上げたソフト名/裏技の内容を明記してご応募ください。同じ内容が多数送られてきた場合、消印の日

付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には裏技の内容によって右のような謝礼を進呈いたします。本誌記事においてすでに紹介されているものに関しては採用いたしませんのでご注意ください。

金 ロボが度肝を抜かれた裏技。採用者にはお好きなドリムキャストソフト1本プレゼント。

銀 ロボがそれなりにすごいと判断した裏技。採用者には1000円分の図書券を進呈します。

銅 知っておくとちょっと便利な小技なども歓迎です。採用者には500円分の図書券を。

入賞 隠し仕様や小ネタなどをよく見つけましたで賞。採用者にはドリマガ特製グッズをプレゼント。

あて先はこちら 〒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)
週刊ドリムキャストマガジン編集部 ドリマガ裏技広場係まで

「ダビつく」競馬ニュース

ドリ馬



DoRI-UMA

「ダビつく」開発チーム公認



今週の競馬用語●専門紙「せんもんし」

競馬新聞のこと。「一馬」や「勝馬」といった感じでネーミングセンス抜群! 「ドリ馬」については、そこから編み出された斬新なタイトルなのだ(笑)。

祖先馬効果&スロット効果を

究明せよ!!

秘密の配合理論 説明!

秘密の配合理論は前号で伝えたように2種類。で、ちょっと前号の訂正。スロット効果は産駒の4~5代目が対象なのだ!!

Table showing pedigree information for Dori horses, including sire (父) and dam (母) names and their respective bloodlines.

Summary of cross effects for 2, 3, 4, and 5 generations, including speed, power, stamina, and style bonuses.

祖先馬効果に 関係する!? たえばスピードアップの効果を持つクロス対象馬が5代血統内に多くいた場合、産駒のスピード能力は通常よりバラツキやすくなる。つまり名馬と駄馬が混在するのだ。祖先馬効果の影響は4大能力と根性に限られる。

祖先馬効果&スロット効果の ホントコ 直撃!! 祖先馬効果は、祖先に似た傾向の馬が多いことで、よくも悪くもその能力が強調されるのを表現してるのよ。要はしつこい配合を能力ごとに効果を小さくしたって感じで、能力のバラつく幅が通常よりも大きくなるのね。うまくバラつけばアウトブリードでも楽勝で最強馬クラスは出ると思うけど、気が遠くなるような確率カモ。

スロット効果に 関係する!! 4代親(5代親)にスピードアップなど特定の効果を持つクロス対象馬が1/3以上いる場合、対象となる能力がいくらか補強される。効果が発揮されるのは4大能力と根性のみ。それぞれの能力が個別に判定されるようだ。

今週は新情報をGET!!(馬券もGET!!)

今週はスクープ第3弾!! 発売当初に秘密にされていた配合理論の全貌が、ついに明らかになったのだ! 最強馬への道はこれで完璧! そして……馬券長者への道もドリ馬で完璧!! ……だといいいんだけど。



- 「ドリ馬HP」 http://www.zdnet.co.jp/gamespot/dreamcastmagazine/
開発スタッフの「ランド・ホー!HP」 http://www.landho.co.jp/
「ダビつくHP」 http://dabitsuku.dricas.ne.jp/

有力種牡馬 祖先馬 Check!!

つつ~ことで、公式レースで活躍中の有力種牡馬の血統を改めてチェックしてみよう! 知らず知らずのうちに祖先馬効果やスロット効果が発揮されて、一流の産駒が出ていることがわかるはずだ。4大能力アップのクロス対象馬数を一覧でまとめたので、馬産の参考にすべし!!

※データの見方 縦軸は代数を示し、左から3代(母父としてスロット効果に影響)、4代、5代親のクロス対象馬数。右端が祖先馬効果のクロス対象馬数。

Dein Hill profile: includes stats table (Speed, Power, Stamina, Style) and descriptive text about his performance and pedigree.

Sadlers Wells profile: includes stats table and descriptive text about his BMS ranking and pedigree.

Carnegie profile: includes stats table and descriptive text about his performance and pedigree.

Malsenskey profile: includes stats table and descriptive text about his BMS ranking and pedigree.

Sandey Silence profile: includes stats table and descriptive text about his pedigree and performance.

Aswan profile: includes stats table and descriptive text about his pedigree and performance.



テイエムオペラオー現役最強の証
距離不足説をねじ伏せる快走!!

| | | | | | |
|-------------|----------------|--------------------|----------------|-----------------|--------------|
| 父：オペラハウス | Sadler's Wells | Northern Dancer | Nearctic | Nearco | |
| | | Fairy Bridge | Natalma | Lady Angela | |
| | | | Bold Reason | Native Dancer | |
| | | Colors Spin | Special | Almahmoud | |
| | Derring-Do | | Hail to Reason | | |
| | 母：ワンスウェド | Blushing Groom | High Top | Lulun | Forli |
| | | | Reprocolor | Camenae | Thong |
| | | | | Jimmy Reppin | Darius |
| Noura | | | Red God | Blue Queen | Sipse Bridge |
| | | Runaway Bride | Nasrullah | ヴィミー | |
| | | | Spring Run | Madriene | |
| | | Key to the Kingdom | Wild Risk | Midsummer Night | |
| River Guide | | | Aimee | Sweet Molly | |
| | Bold Ruler | | Majority Blue | | |
| Key Bridge | Hill Queen | | Nearco | | |
| Drone | Mumtaz Begum | Menow | | | |
| Blue Canoe | Boola Brook | Rialto | | | |
| Portage | Wild Violet | Tudor Minstrel | | | |
| | Emali | Nasrullah | | | |
| | Miss Disco | Princequillo | | | |
| | Blue Banner | Sir Gayford | | | |
| | Cap and Bells | Jet Pilot | | | |

今週の競馬情報
10月29日付号

専門紙を超えた!? か?

先週の菊花賞でひっさしぶりの全滅を食らった3人衆だが、天皇賞で見事に帳尻を合わせたぞ! しかも、この企画始まって以来の快挙! 全員の中プラス計上なのである!! まさに天才予想家3人衆! まさに伝説の競馬予想サイト!! いやあ、倍々ぶっしゅ以来、そんじょそこの競馬新聞より当たってるもんなあ(まじ)。あえて宣言しよう「勝ちたくば我々に乗れ!!」(まじ)。

!倍々ぶっしゅ以後の超絶データ!!
収支金額(回収率)的中率
ビク中村 +232,300円(159.6%) 37.5%
宮ちゃん +112,100円(128.7%) 23.5%
担当K +53,400円(113.7%) 56.3%

快挙達成!! 天皇賞(秋) 全員プラス!!

天皇賞結果

| 着順 | 馬名 | ビ | 宮 | K |
|----|-----------|---|---|---|
| 1着 | テイエムオペラオー | ◎ | ○ | ○ |
| 2着 | メイショウドトウ | ○ | ○ | ○ |
| 3着 | トゥナンテ | ○ | ○ | ○ |
| 4着 | イーグルカフェ | ○ | ○ | ○ |
| 5着 | ナリタトップロード | ▲ | ○ | ○ |
| 6着 | ユウセイトップラン | ○ | ○ | ○ |
| 7着 | ステイゴールド | ○ | ○ | ▲ |
| 8着 | ロサード | ○ | ○ | △ |

以下略

今週の収支
ビク中村 +32,000円
宮ちゃん +14,400円
担当K +13,200円



3人ともテイエムで鉄板勝負! 期待に違わぬ横綱相撲の勝ちっぷりに感激だ!!でも、次走はさらに人気だろ~からなあ.....切るか!? (自殺行為)。

文句なしの強さ!! テイエムオペラオー

父オペラハウスは長距離適性の高さが魅力。逆にいえば、天皇賞(秋)の2000mっつ〜のは、テイエムオペラオーにとって試金石の1戦だったワケだ。これを圧勝しちゃうんだからNasrullah経由のNearcoクロスはバカにできないのである。また、母ワンスウェドの血統内には、スピードアップ効果のクロス対象馬が豊富。祖先馬効果の面から見ても、テイエムオペラオーには意外なほどスピード能力の裏打ちがあるのだ。う〜ん、おそろべし「ダビつく」血統理論! 馬券にも役立つのである(まじ)。

千〇〇シにのって 11月12日注目!! エリザベス女王杯 前週予想だ!!

- ビク中村の麦草予想
宮ちゃんの競馬はロマンだ
担当Kの爆死馬券!!
- ◎フサイチエアデール ○トゥザヴィクトリー ▲エイダイクイン △プリモディーネ
 - 今年の4歳はレベルが低いと見て全部ホイッ。プリモディーネはくまでもちと怖いぞい。
 - ◎フサイチエアデール ○トゥザヴィクトリー ▲クリスマスツリー △ヒシビナクル
 - 上位2頭はかなり鉄板ぞい。今回はフサイチがちよっと有利かな。
 - ◎トゥザヴィクトリー ○プリモディーネ ▲フサイチエアデール △ヤマカツスズラン
 - 逃げて33秒5の前走に惚れたトゥザヴィクトリー。あとは人気どこ。4歳はヤマカツ特注っす。

ドリ馬C

優勝 フレイズベクタリア (オーナー：ふれいす)
2着 アラマイルスター (オーナー：荒球一家)
3着 フリーズハイハイ (オーナー：よんせんマン)
4着 アシノマーヴェラス (オーナー：マナ)
5着 パーティスピッツ (オーナー：パーティ)

ドリマガC

優勝 ステミノメンバー (オーナー：いしお)
2着 パーティスピッツ (オーナー：パーティ)
3着 ブラックジャック (オーナー：Bochi)
4着 ミニモニグループ (オーナー：藤原勇樹)
5着 フレイズベクタリア (オーナー：ふれいす)

公式HPでレースのVTRがダウンロードできる! 直線の攻防は必見!

宮ちゃんの公式レーシング通信

大好評のスポンサー大会! 競馬ファン感涙の賞品アリ!!

ドリマガウィーク、日刊スポーツ記念と、おもしろレースのほうもいろいろと企画の申し込みがあるようになってうれしいぞ。今週募集は3Dゲーム開発ツール「ドリームスタジオ発売記念」、来週はダウンロード種牡馬限定を実施。再来週からは、3週連続でスポンサー大会。競馬ファンが泣いて喜ぶ賞品を用意するので、期待してね。

多くの参加アリガト!!
ホントに多くのユーザーに登録してもらって、担当Kも大感激でやんす! 特に「ドリ馬C」のほうは、予算の都合で「サイン入りハズレ馬券」とかが賞品だったのに(笑)。いやあ、皆の衆の「ダビつく」への愛を再確認したのだった。上位陣の馬名とオーナー名は上記のとおり。詳しい結果は公式HPを参照しちくれ。

速報!! 公式レース面白カテゴリーにて開催
ソフトバンクパブリッシングウィーク
次々と開催されるおもしろレース! 次のチャンピオンを目標そう!

で、お約束どおり「ドリ馬C」の優勝馬ならびに準優勝馬は次号で徹底研究! 両馬のオーナーに配合のポイントなどを取材してみよう。ちなみに優勝馬フレイズベクタリアは配種種牡馬のベストタイアップ産駒! 迷っているなら、候補にすべし!!

ドリ馬C特集!!

優勝馬&準優勝馬 徹底研究!!

! 注★馬券(勝馬投票券)は未成年者および学生、生徒は購入できません。該当する諸君は応援するだけにしておこう!

スペースチャネル5 ドットコム ぽろぽろ



スペースチャネル5

- セガ●発売中(99年12月16日発売)
- 5,800円(300ポイント)
- 1人プレイのみ●音楽ゲーム
- VM使用ブロック数 5
- VGA・ぷるぷるぱっく対応



手塚のオカミネの LOVE♡ギター

TEXT BY
オカムラミネコ

「スペースチャネル5」アシスタントプロデューサー。レコード会社を経てセガに入社。主に国内外のプロモーション業務に携わる。

「どもー、オカミネです! 「新・モロ星人を探せ」で全国に好評出沒中のモロ星人ですが、なんと、とあるハロウィンパーティに出沒しているのを発見しましたです!! 仮装する人々に混じって仮装するモロ星人……、ん? 仮装する人々は踊らされているのか? モロ星人は仮装してないぞ(笑)!? とまあ訳わかんないこと言ってますが、いつどこで出沒



するか分からないモロ星人の、貴重なシャッターチャンスなのでした」

襲われる人、人、人! 残念ながらうらはらに間に合いませんでした(笑)。

担当も気づかないうちに(笑)、1周年を迎えていた本コーナー。今週はちょっとしたお知らせがありますので、注目ですよ!



ドリマガ「チャンネル5ドットコム」いよいよカウントダウン!

前コーナーから引き続き、みなさんとともに盛り上げてきた本コーナーですが、今年の12/15(ちょうどソフト発売1周年!)発売号をもちまして、一区切りとさせていただきます。と言っても、決して終わりではありません。新たなタイトルがUGAから発表された際には必ず復活しますので、ご期待ください。ということで、みなさんからのカウントダウンメッセージを募集したいと思います。本コーナーの感想、スタッフのみなさんへのメッセージ、続編への希望、そのほか何でも結構ですのでお便りをお寄せください! ハガキ、フォームどちらでもOKです!(プレゼントあり)

お知らせ!

新モロ星人を探せ!

寒くなってきましたね……。モロ星人も寒がりなのか、目撃する人が少なくなってきました(大量に目撃する方も何人かおられますが(笑))。ということで、今が採用&MILCD(他)ゲットのチャンスかも!? (UGA/ワタナベ)

- モロ星人の耳? がびよこびよこ機敏に動いていました。どうやら新しいファン層、う〇みみ好きをGetする気がします。(千葉県・和也)
- 魚の形をしたカブリものをして、街を歩いていた。そしてすれ違う人みんなに「……これ、サバ」と説明していた。(愛知県・みぎたけい)
- 電車内で子供が「踊らせるニョロ～」と叫んでいました。あえて訂正はしませんでした。(小田急線沿線・preston)
- 映画の試写会で〇姉妹の3人目として登場しようとして、つまみ出されてました。(千葉県・サブロー)
- 「伊*家の食卓」の裏技に銀河モードを出そうとするビーモロと、それを阻止しようとするブルモロがとっくみ合いの喧嘩をしてました。(神奈川県・ごっきい)



今週のタイトルキャラクター

「全リポートの中で、一番好きなメカは?」
1位 88マン&足こぎ型宇宙艇

2位 アストロビートJr. 3位 バッドチューニング号
4位 アストロビート 5位 プリンスワン
メカという漠然としたカテゴリの中で1位になったのはなんとこのメカ(!?)。スペースリポーターの88マンの乗る足こぎ型宇宙艇でした! リポート3にちょこっとしか登場しないキャラですが、こんな乗り物に乗っていたんですね(笑)。

- 古臭いから(メカというのでボスメカとかモグラたたきメカの人気投票かと思っていたが残念)。(茨城県・とら)
- 宇宙艇にもかかわらず、足こぎというところがサイコー!(大阪府・EIKI)
- やはり乗り物といったら足こぎでしょ。(東京都・スギヤマ)
- 未来のはすなのに、あのアナログっぽさが何とも言えません。(熊本県・すばる)
- デザインが斬新だから。(大分県・かりん)
- ナニゲにすべてが「88」で統一されてるのがグー。(千葉県・ZPT)
- 「88マン」というネーミングの安易さに脱力しました(笑)。(奈良県・モロリング)

次回のテーマ(12月1日発売号)はこれだ!
あなたが上司にしたいキャラは?
投票は<http://www.spacechannel5.com>
まで! 締め切り/11月12日(日) 24時



大阪府・いまだ.com

なんかおすまし顔ですね。そんなに見つめられると照れちゃう?



茨城県・夜崎七海

本番前のマイクのテスト中? リラックスした表情がステキです。



愛知県・愛知県民たかし

なんと切り絵のうららです! これはカッコイイ&うまいですね!

おたよりも募集中!

本コーナーではハガキも募集中です。イラストやファンレターなど、どしどしお送りください。また、ドットコムではフォームを使った投稿ができますよ!

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
「スペースチャネル5ドットコム」係

投票・投稿してくれた人にはゴーカプレゼントが!

MILCD、サントラ&リミックスCD、TSUTAYA特製ビルケース、モロ星人クネクネ人形、各種ストラップ、洗バラフラッグ、アド名刺、Tシャツ(キッスLのみ)、ほしいものを書いてね!

帰ってきた

Vol.8

ゴルフしようよ
ファンページ

ゴルフしようよ
フォトくらぶ

THE GOLF GAME
ゴルフしようよ

倶楽部

今週のメニュー

- キャラクター紹介
レパード・ジャクソン
- ゴルしよう通信 Vol.8

ゴルフしようよ(ソフトマックス/3,980円)
は好評発売中です



レパードの優勝

帝王ニックに迫る、レパードの猛追はすさまじいものであった。前日のコースレコードでのラウンドに引き続き、最終日もパーディラッシュという新人のレパード・ジャクソン。この勢いはもはや誰にも止められないものと思われた。事実、冷静沈着で知られる帝王ニックも動揺を隠せずいた。試合の流れはすべてレパードへと傾いていた。

そして迎えた最終ホール・パー3のショートホール。レパードのティーショットは左にそれ、ガードバンカーに呑み込まれていった。それに対し、ニックのボールはグリーン、ピンそば3ヤードの絶好の位置。これで勝敗はついたと誰もが確信した瞬間だった。それは、バンカーが苦手な彼にとって最悪の状態であり、今まで張り詰めていた緊張感を姿を潜め、全身の力が抜ける思いであった。

しかしある意味肩の荷がおりたレパードは、何も考えずにあっさりとクラブを振り下ろした。ボールは砂を撒き散らしながら大きな弧を描き——カップに沈んだ。奇跡——大歓声はレパードを賞賛して止まない。そして、動揺したニックのボールは決してカップに届くことはなかった。そしてこの瞬間、レパードの伝説が始まった——



ILLUSTRATION: 堀井大介 (ソフトマックス)

レパード's プレイスタイル

技術的には最高レベルの能力をもつが、若さゆえに精神面に難があり好不調の差も激しい。持ち前の不屈の精神は、逆境でこそ力を発揮し、どんな状況下でも力強く勝利を目指す。ただし、バンカーショットは不得手としている。

PROFILE

| |
|-----------------|
| 国籍/アメリカ |
| 年齢/23歳 性別/男性 |
| 身長/180cm 血液型/B型 |
| 星座/水瓶座 |

【MEMO】世界4大メジャートーナメントの一角をニックから奪い取るという、華々しいデビューを飾った次世代のニュースター。アキオとは良き親友、そしてライバル。

Personal Spec Data

【愛用クラブ】

ウッド……ビッグスーパーハイテン VS ツアーRS
アイアン……ガイアートD1

【愛用ボール】

VS TOUR (3PIECE BALL)

【基本打球弾道】

強フェード系 高弾道

| 【基本能力値】 | Power | Control | Spin | Luck | Wise |
|---------|-------|---------|------|------|------|
| | 7 | 4 | 7 | 7 | 6 |

イラストギャラリー

ゴルフしよう通信 Vol.8

「ゴルフしよう2」の発売が近づいていることもあって、ちょっとした企画モノに想いを巡らせている……のですが、実現の運びとなるかどうか。もっとみんなの応援がほしいなあ、なんて。

神奈川県★香凛

「ゴルフしよう2」のイラストを見て、ジュリアンがいないに気がしました。でも、マリ以外に前作のメンバーはみんなどうしてる……と戦って……

……で、まさかとは思うのですが、最近のクリスタル・スノウの隣りにいる男の人、それがジュリアンってことはないですか？

……それ、右下にはいる男のお子さんか？

……

え!? あのおっさんがジュリアンで、クリスタル・スノウの横にいるのは息子か!? なんて、恐ろしい想像をしてしまった。

東京都★Dr.ひろい

確かに値段はちよっぴり高くなった「ゴルフしよう2」だけど、新キャラもたくさん増えたし、おっけーですよ。



大阪府★翠緑石

千葉県★大山正之



リンゴだー!

ジーナ林檎っていうギャグだったのにー

やっぱりそうなのか(笑)! いや、そうならそうでいいんだけど……うよね、たぶん。うんうん。

「そら・空」で行け 空賊!!

番外編

隔週で始まった「そら・空」だけど、いきなりの番外編!? 同じオーバーワークスから発売されている「ぐるぐる温泉」での大会開催決定という、ビッグニュースをお届けするぜ!

●セガ●発売中(10月5日発売)●6,800円(通常版)/9,800円(LIMITED BOX版)/1,000円(@barai版)●VM使用ブロック数27~
●対応等 ●ホームページアドレス: <http://arcadia.dricas.ne.jp>

「ゲームクリアしたぞ~」って声が続々と聞こえてくる今日このごろ。ストーリーをクリアしても、それだけで終わりにしちゃ真の空賊とは言えないぜ。発見物全制覇、そしてクリア後にもう一度プレイ

してこそ味わえるシナリオ展開をしゃぶり尽くすのだ! もちろん、「エターナルアルカディア」をプレイして生まれた疑問は、「そら・空」まで送ってくれ。今回は、そんな「大空のナゾ」を1つ届けるぜ!

船乗りの肖像



●大阪府: 架鳴檀

さすが主人公! 美形のラミぞうにも負けない人気だぜ。来週は、10月の人気投票の結果を発表だ!

大空のナゾ

Q 「エターナル」世界の住人は、何歳くらいで結婚するの?

(東京都: びあん@ドリマガ)

A 船乗りはほとんど結婚していません。夢を追っていつ帰ってくるかもわからず、いつ遭難してもおかしくない船乗りのような“無法者”は、結婚なんていう“契約”はしないのです。また、女性もそんなのを求めてないです、あの世界では。女性の愛に応えて世帯をかまえる船乗りなんて、よほど懐の深い豪の者じゃないですかね。あんまり“結婚”という概念にしばらく、みな大らかに生きて恋愛してた、というのが「エターナル」世界です。

NEWS!

オーバーワークスつながりで「ぐるぐる温泉」エターナルアルカディアカップ開催!!

「エターナルアルカディア」を制作したのはオーバーワークス。そのオーバーワークスのDC初タイトルといえば「あつまれ! ぐるぐる温泉」。そんなわけで「温泉」で、「エ

ターナルアルカディア」のネットワーク大会が開かれることになったぜ。大会には、温泉スタッフと同じオレンジ浴衣を着込んだ、エターナル世界の住人たちが参戦だ。

空賊+αが大会に参戦するぜ!!

アイカ

けなげで元気なアイカ。7ならべの腕前はプロ級?

1983年 9月



1968年 7月20日生



クールなギルダは、温泉内でも追っかけられる?

ギルダ

ビゴロ

どんなセリフで対戦するのか? 今から興味津々!

1969年 8月



1963年 2月20日生



なんと! 社長も参戦するぜ。ヒミツの話が聞ける?

のりのり

もしかするとほかのスタッフも……!?

上で紹介した空賊+α以外にも、開発スタッフがお忍びで参戦するという情報を入手したぜ。「エターナル」といえば、ドリマガで何度も取材させてもらった小玉理恵子プロデューサーはじめ、数多くの開発スタッフがいるけど……。キミは会えるか!?



今回の大会種目は、小玉さんが決めたとか。小玉さんにも会えるのか!

『そら・空』ではこんな投稿を待ってるぜ!

●キャラクター人気投票

お気に入りキャラを1人決めて、好きな理由も明記して送ってくれ。第2回集計分の締め切りは、11月30日だ(当日消印有効)。

●ココがオーバーワークス!

自分でプレイしていて感動した

コダワリや、ふと気づいた芸コマ(芸の細かい)な部分、「ココがいんだよ」といったみんなの勝手なコダワリなどを教えてくれ!

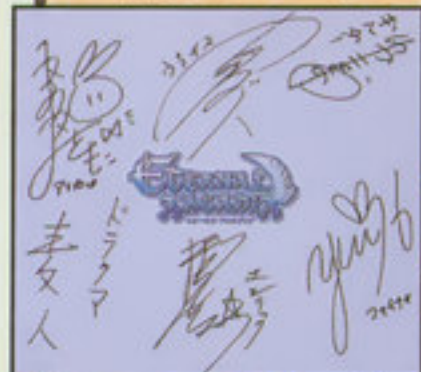
●船乗りの肖像

要するにカラーイラスト募集だ。船とかギガスの絵も歓迎するぜ。

●大空のナゾ

「そら・空」だけの開発者に対する質問コーナー。わからないことはなんでも聞いてちょう。——全投稿者のなかから抽選で5名にサイン色紙をプレゼントだ!

11月・12月のお宝は声優陣のサイン色紙だぜ!



空賊 side

アルマダ side



あて先

〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
(株)ソフトバンクパブリッシング
ドリームキャストマガジン編集部
「そら・空」係

ぐるぐる温泉

お宝探し!

「ぐるぐる温泉」と「エターナルアルカディア」のビミョーな関係!?

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、ふるふるばっく対応

“エターナルアルカディアカップ”でお宝をゲットだぜ!!

エターナルアルカディアカップ大会概要

- 大会種目：7ならべ
- 大会開催期間：11月16日(木)～11月19日(日)
- 大会既定試合数：8試合以上
- 大会賞品

| | |
|---------------------|--|
| 優勝&105位 | (105位は10月5日の「エターナルアルカディア」発売を記念) |
| アルカディアお宝パック | 「エターナルアルカディア」LIMITED BOX版1個 攻略本「エターナルアルカディア ベストナビゲーションガイド」1冊 攻略本「エターナルアルカディア パーフェクトガイド」1冊 小説「エターナルアルカディア 空賊ヴァイス見参!」1冊 CD「エターナルアルカディアオリジナルサウンドトラック」1個 |
| 2～6位 | 「エターナルアルカディア」通常版1個 |
| 全参加者から抽選 | 攻略本「エターナルアルカディア ベストナビゲーションガイド」 攻略本「エターナルアルカディア パーフェクトガイド」 小説「エターナルアルカディア 空賊ヴァイス見参!」 CD「エターナルアルカディア オリジナルサウンドトラック」をそれぞれ各1名、「エターナルアルカディア」LIMITED BOX版を3名 |
| ドリマガ温泉組合員特別賞 | 「エターナルアルカディア」QUOカードを5名 |

オーバーワークスの陰謀か!? 新パーツダウンロードや開発スタッフの参加もあるぞ!!

お隣の144ページでも紹介しているように、11月16日から「ぐるぐる温泉」で「エターナルアルカディア」発売記念のネットワーク大会が始まるよ。同じオーバーワークスのゲーム同士、大会中はいろんな仕掛けが考えられているのだ。

そのひとつが、温泉事務局員のシンボルだったオレンジ浴衣を着込んだ

だスタッフの登場だ。大会はランダム対戦だから、オレンジ浴衣名刺ハンターは何戦も対戦しなくちゃね。そしてもうひとつ、「エターナルアルカディア」にちなんだ(?)ダウンロードパーツも登場するぞ。こちらは大会期間中のみしかダウンロードできないのだ。パーツ集めに励むなら、11月16日～19日は、温泉HPに注目!!

“エターナルアルカディアカップ”記念ダウンロードも11月16日!!

登場キャラは

こちら



モモ



工事中ヘルメット



頬にキズ

ケーブルテレビでインターネットできるなら「あつまれぐるぐる温泉BB」が快適!!

10月31日に、ブロードバンドアダプタ対応ゲーム第一弾として、「ぐるぐる温泉BB」が発売されたのだ。去る10月21日・22日には、「温泉BB」を使ったイベントも開催。もし入手できるなら、1日中「温泉」三昧の生活が送れるね!?



お宝はら番頭と一緒に取材に行ってきたよ!

当日は、東京、愛知、大阪の3会場を結んで大会が開催されたのだ。最後の大会には番頭さんも参戦!



3会場の模様は、ドリームアイを使って公開されたぞ。

「温泉BB」もよういっせー!



「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!!

今回の「エターナルアルカディアカップ」記念を終えると、ダウンロードパーツも、そろそろ最後を迎えそう? 過去に放出されたパーツは取り逃してないかな? でも、もし取り逃しても安心。ドリマガ温泉組合に参加すれば、組合員専用ホームページから、いつでも好きなだけダウンロードできるのだ。

ドリマガ温泉組合への参加方法は、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、下記のあて先まで送るだけと、とっても簡単。各スポンサー大会では、組合員だけがもらえる特別賞も用意されてるしね。「ぐるぐる温泉」好きなキミ! ドリマガ温泉組合に参加してみないか!?

あて先 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング(株) ドリマガカスタムマガジン編集部「ドリマガ温泉組合」組合員募集係

“エターナルアルカディアカップ”組合員特別賞のおしらせ

“エターナルアルカディアカップ”に参加する組合員のなかから、抽選で5名に特製QUOカードをプレゼント! 希望者は、組合専用メールアドレスまで【住所・氏名・大会に参加する温泉キャラ名と温泉ID】を書いて送ってね。応募の締め切りは、11月19日(日)午後11時59分到着分まで!





トレジャーハンターたちに贈る情報ページ!

隔週連載 第11号

今週の1枚

チュールピオ新聞

T U L I P I O N E W S

- キッド
- 発売中(2月17日発売)
- 5,800円(300ポイント)
- アクションアドベンチャー
- 1~4PLAYERS
- VM使用ブロック数 24
- ぶるぶるぱくく・通信対戦・キーボード対応

トレジャーストライク公式HP
<http://www.treasure-strike.com/top.html>
 若菜ちゃんへのメッセージ&投稿用メールアドレス
wakana@kid-game.com

ついに、とうとう、やっと(?)、開催された第2回ベストドレッサーコンテスト! そりゃもう大変でした。私語厳禁にしたにもかかわらず、トータル10時間以上にも及ぶ撮影会。もうやんないぞお(笑)。

シチュエーションを演出する各界の職人さん。メルアドを間違えてエントリー漏れしたアフロさんと、撮影手順の説明を手伝ってくれた花火職人さんに感謝!

第2回ベストドレッサーコンテスト 1次審査合格者の発表です

ベテランハンター
若菜ちゃん日記 Vol.8
 W A * K A * N A

ちょ、ちょっ、ちょいんすうっ! きたよ、きたよ~、第2回BDCが! アームズまでコーディネートしたファッションってことで、シチュエーション作りにみんな力入りすぎでしょ(笑)。今回のBDCはネット限定だったのに、78名も参加してくれました。どうもありがと~! そして、注目は前回と違う審査方法。1次審査をドリマガ編集部でやって、今回掲載した合格者27名を2次審査へ。この中から、グランプリ、準グランプリの2名を読者投票で決めたいと思います! もちろん、若菜賞やドリマガ賞なんかも選んでいくよ~。投票は、メ

ールとハガキで受け付けまーす。これで、もっとも獲得票の多い人がグランプリに! 当然、プレゼントもあり。しかも、超レアな若菜のサインなんかがあったりして(笑)。投票者にも抽選であげちゃうから、どんどん投票してね~!

プレゼントもあげちゃう

メモリーカード4Xとか
 若菜ちゃんのサイン色紙とか(笑)

超プレミア必至!?
 他では絶対手に入らないよ~(笑)。

CHARACTER FILE #11

トレジャーハンターギルド ギルド長 Sir guild good サー・ギルグッド

ようこそ、探索する者よ。ここはトレジャーハンターギルド。トレジャーハントのすべてを統括する場所だ。今日はこのギルドの成り立ちについてお話ししよう。このギルドが発足したのは5年前。それまでのチュールピオは単なる物好きなハンターか、ならず者ハンターのたむろするさびれた町だった。いくら「奇蹟の花のトース」発祥の地とはいえ、時とともにその名は忘れ去られ、歴史の片隅で朽ちていく。だが、そんな中にも夢があった。ギルドができる前、ここはある男が営む酒場だった。そしてその男は、「偉大なるフラワー・ジョンの遺志」を継ぐ者を探していると言った。偉大なるフラワー・ジョン……。聞くたび未だに震えが止まらないその名前……。幼き日の私の前に彼は現れ、確かにこう言った。「私は見たんだ。ロートサイアにはまだ大いなる秘密が眠る。私はその「神の花」を求め旅立つ。世に残された最後の遺産。未来へ至る一筋の光明。その「神の花」の謎を解き明かす者を持つため、私はすべてを捨てここに来たのだ。探索する者よ、君こそがその人であると私は信じている。幸運と幸せとハッピーの名の下に。グッドラック。



出身不明
 身長不明
 誕生日不明
 年齢不明
 血液型不明

NEXT⇒アケミ

開発者から一言

うしろの2人は気になりますよね。「奴らこそがギルド長の本体である!」とか「アームズだ!」とか「ス・ムンドだ!」とかウワサが飛び交っていますが、もし「2」が出れば謎は解明されるでしょう。たぶん。ちなみに名前はギルド長から見て右側が「ラギ」、左が「ヒフト」です。

ENTORY No.01 閻法使“雅章”



アームズとの調和って難しいですね~。ファッションというものがわからないからよけい難しかった!(笑)

ENTORY No.05 バッキャロー



渋く決めろぜ!(立て前)名前が名前だし(本音)。

ENTORY No.02 まこと



僕のキャラのポイントは、青い(正確には紫)髪の毛、ドクロのベルト、不精ヒゲ!(笑)です。その他は見ていただければわかります!(笑)

ENTORY No.06 それじゃあハンタ



通称「ハラキリフジヤマゲイシャガール仕様」。若侍姿の娘が上をはだけてる姿、てトコロです(胸はサラシ)。

ENTORY No.03 如月 クレア



赤をベースにした明るい女の子です。結婚したてのクリアちゃんには、幼すぎる服装! キッズ風で仕立てあげました。

ENTORY No.07 ALV.S



元祖タイムニかもよ~。私の鉄球(ブレット)の力みせちゃる。

ENTORY No.04 悪徳シーフSSS



「悪っぱく」

ENTORY No.08 キョーコ



バー・ダリアのウェイトレスということで、エプロンドレス着用。頭の花飾りがおしゃれポイント。

ENTORY No.9 ガーネット

北海道



カッコよさより、インパクト?って感じ。あと、若菜ちゃんの恋人をイメージして(爆)。

ENTORY No.14 白き聖女のミリル

東京都



自分なりの聖女のイメージです。白いワンピースに裸足(笑)。水辺が似合うファッションに仕上がっています(自称)。

ENTORY No.19 麗華

東京都



白い服+赤い靴+蒼い武器の戦うお嬢さんスタイルです。麦藁帽子&ハイヒールは、必需品でしょう(笑)。

ENTORY No.24 マヨネー

福岡県



肌の桃色を基調にして赤と黒で合わせ、"トライデント"をアクセントにしました。"ラヴマシーン"と合わせて愛剣士のできあがりです。

ENTORY No.10 ルミラ

神奈川県



PSの「刻命館〜影牢〜」に出てくる、刻人(ときびと)の現代版って感じです。

ENTORY No.15 龍姫

兵庫県



特に飾り気のない実用本意のものであるが、"肉斬り一文字"二刀流と、目立たぬようさりげに着けているイヤリングがポイント。

ENTORY No.20 メレン

愛知県



一応「青」をメインに、夏をイメージしてみました。普通の服装っぽいけど、バンドナが海賊を表しています。

ENTORY No.26 瞬殺ハンター 響

愛知県



黒シャツ・赤ズボンと靴にベルトでパンクっぽさをだしています。トレードマークの帽子とピアスを着けて、お色気も忘れずに♪。

ENTORY No.11 ミズタマ

大阪府



名前のミズタマからイメージしました(そのままですね……(あせ))。もう、作って4カ月以上経つので、見飽きた方もいるかも……。

ENTORY No.16 ワンダー♥トモ

静岡県



全身ピンク色の「愛の戦士」です。両手の"ラヴマシーン"が、ライバルのハートをねらい撃ち!(笑)

ENTORY No.21 テトテト

福島県



服はいつもハントの際に着てるものです。赤を主体に選びました。アームズは単なる趣味。

ENTORY No.26 ハイジ

大阪府



えっとですね……服装は上から下まで同じ柄で。アームズも女の子っぽく"砲戦花"と"乙女の涙"にしてみました。

ENTORY No.12 マジカルルウェン

愛媛県



21世紀は宇宙の時代かもよ〜? というわけで、宇宙戦艦のオペレーターになりました。某惑星の探索も依頼されたし(笑)。

ENTORY No.17 冷血猫・雪菜

千葉県



単純ですけどキャラ設定に合わせ青系でまとめ、アームズもそれに合わせました。

ENTORY No.22 夕月のタルウェン

東京都



マロール失敗の図(謎)。

ENTORY No.27 破壊神 スサノオ

広島県



サンタクロースをイメージして、赤と白で統一したコスチュームです。赤色の帽子がなかったのが、少し残念です(笑)。

ENTORY No.13 八重桜

愛知県



いつもハントに使う装備が……すこめ……妹の形見のリボン……標準装備……コワイ顔とのギャップを……ごらんあれー。

ENTORY No.18 けん

香川県



「変質者」

ENTORY No.23 純・夏

埼玉県



緑(グリーン)好きなので、こんな感じになりました!ちゃんとアームズと合わせましたよ〜♪ 右ききなので剣は右手でーす。

投票のキマリ

ENTRY No.01~No.27の中から、「この人がイイ!」と思うハンターさんを2名選んで、メールかハガキで送ってね。メールの件名、ハガキのあて先は「第2回BDC投票係」として、選んだ2名のエントリーナンバーとハンター名を書くこと。組織票は無効。投票は1人1通だよ。



あなたとつくる帝国&巴里歌劇団応援ページ 第十四号

編集長 がすけつ

檄!帝都ジャーナル(改)

今週の一枚
福岡県・藤さん

今週のドリマガトピックス「新春歌謡ショウ」にちなんで、かえでさんの着物をセレクト。23ページで広井氏のメッセージをチェック!!

やり始めたら止まらなくなってしまった自宅の大掃除。まさか足かけ2週間もかかるとは。和室、リビング、ベランダ、キッチン、廊下、玄関、トイレ、壁。模様替えもして、やっと鼻とノドが楽になりました。代わりに筋肉痛が……。

ロベリア誕生日特集&新コーナー告知!! 加山ファンはどこに!?

今週は予告どおり、ロベリアの誕生日特集です。ところが、その影響でランキングがグッと下がってしまいました。ロベリア好きなのにい~!!



↑和歌山県・アリサさん
モノクロながら、すっごい雰囲気良かったので今回のイチオシ! 物憂げな雰囲気が◎。



←福岡県・ゆっちさん
やっぱりこの人は酒ひんが似合いますねえ。目がうつろな感じなのは、飲み過ぎたからかな?



←福岡県・桐島 翔さん
透き通る碧い瞳が美しいロベリアさん。きりつとした瞳と口元に、意思の強さを感じますね。



←東京都・月島咲耶さん
うーん、貞淑かどうかはともかく、淫らっていうわけではなさそうだな。どうなんだろう?



→北海道・東風平りんどうさん
今回の特集の中で、一番フルそうなロベリアですね。デフォルメが効いてシンプルな一枚です。



→神奈川県・ユニユニモレさん
かわいい! つて感じのロベリア。背景のバタイン描くの、けっこう大変だったんじゃない?



→東京都・ホウエアアアさん
なんだかよくわからないロベリア。すっかり違生物になってる……でも未掲載なら一票だよ。

急募!! 新・文章コーナー

いつもみんなのイラストで、美しく彩られている「帝都ジャーナル」。でも、何かが足りない。それは、文章コーナーです。そこで今回、新コーナーを設立することにしました。その名も帝劇地下購買部! 椿ちゃんの売店では買うことができない、あんなモノやこんなモノを、どんどん募集しちゃいます。例えばこんなどう?

帝撃地下購買部!

「演習用空砲機雷」
●1 ダースにつき本物1個プレゼントのキャンペーン中!! プールに浮かべてね。
「薔薇組プロマイド」
●言わずと知れた琴音、斧彦、菊之丞の生写真!! 大神さんに買ってほしいなあ。
「ばくはつくん」
などなど……思いついたら送ってね!!

華撃にランキング

| 順位 | 枚数 | 名前 | 誕生日 |
|----|--------|-------|-------|
| 1 | 33(+1) | すみれ | 1/8 |
| 2 | 23(+2) | さくら | 7/28 |
| 3 | 21(0) | レニ | 12/24 |
| // | 21(+1) | マリア | 6/19 |
| 5 | 20(+1) | アイリス | 7/5 |
| 6 | 14(+1) | エリカ | 8/15 |
| // | 14(+1) | 紅蘭 | 3/3 |
| // | 14(+1) | カンナ | 9/7 |
| 9 | 9(-1) | 大神 | 1/3 |
| // | 9(0) | 織姫 | 7/7 |
| 11 | 8(+2) | コクリコ | 10/10 |
| // | 8(0) | 花火 | 5/22 |
| 13 | 7(+1) | グリシーヌ | 4/18 |
| 14 | 2(-5) | ロベリア | 11/13 |
| 15 | 1(0) | 加山 | 11/11 |
| // | 1(0) | 琴音 | 12/4 |
| 17 | 0(0) | かえで | 10/21 |

残念ながら加山の誕生日特集はハガキが少なくて断念。ランキング自体にも、あまり動きはありませんでした。「どうしてもイラスト付きじゃないと投票できないの?」という質問はたくさん来ているのですが、そのためだけにハガキを消費していただくのは心が痛むのでNGにしていたんです。そこで今回から、地下購買部あて、もしくはほかの文章ハガキに「エリカに一票」なんて書いてくれたら、それも別に集計することになります。新コーナー案も受付中、みんなどんどんハガキ送ってね。次回はレニ誕生日特集かな?

気刊 大神一郎



大神さんはすまぐすまぐ
いいひとです。
風呂のぞくけど……(1F)

ぐるっと周りを見回せば、意外と多い大神ファン。気は優しく力持ち、そんな大神さん好き集合!!



←広島県・30Eさん
だいたいいい味出してる、お馴染み大神さんです。でも、いつもこうだったらちよっとイヤかも!?

イラスト・写真・文章ほかいろいろなものあて先は
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング株
ドリームキャストマガジン編集部
「帝都ジャーナル(改)」それぞれの係まで



←広島県・宇都宮一寛さん
最近こういうの多いなあ……好きなんだけど。
おてがみ、
ふりーず♡
エリカ

メロチヤム! Magazine

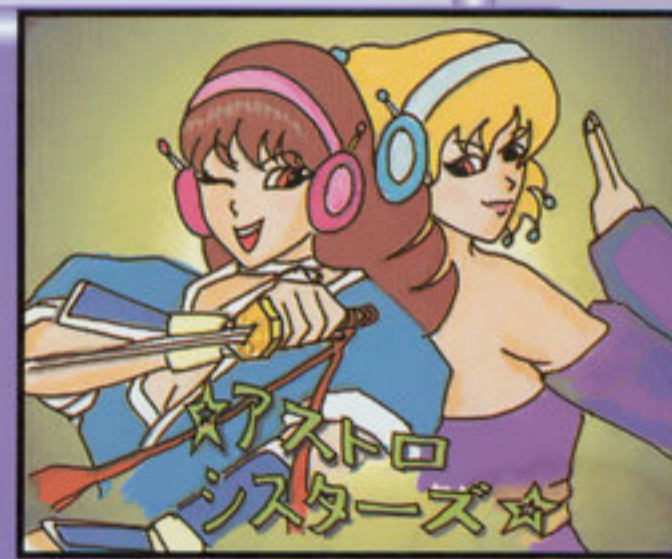
http://www.dricas.com/chum

メールチャム! を10倍楽しむネット運動連載!

メールチャムマガジン

Vol.13

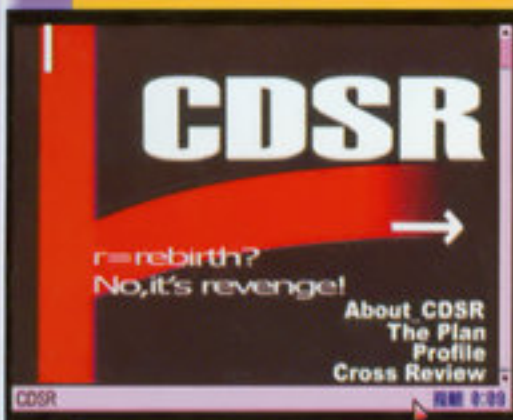
3回連続のCDSネタ、今回は前からメールでも話題に上がっていたCDSRのメンバーに突撃インタビュー敢行したよ!



アストロの2人が、あの「DOA」の2人のコスプレ!? 実は海外版は……(嘘)。(H.N:びか)

いよいよ動き出した脱落したメンバーによる別プロジェクト—

Count Down Survivor R=Rebirth? No! it's revenge!!



今回のインタビューの全貌は <http://www.mailchum.co.jp/!/cdsr/dcm/> で掲載予定だよ!!

—えっと、まずはCDSRをやるよ! と思いついたきっかけは? Rの意味は?
 千尋 自分たちを脱落させたことをCDS事務局に後悔させてやりたい、と2人がそんなことを言っていたので、だったらリベンジだろう? と。
 —HPは完全に自分たちだけで作ってるの? HTMLとかも全部自分で打ってるんだよね? どうやって?
 拓音 ポク、CDSに入るまでは人と話をするのが苦手だったから……でも、みんなにポクの作ったモノを見てもらうにはHP作るのかわいいのになって思ってた。
 —これからCDSRはなにをしていきたいの?
 翔太 それはもちろん世界征……んぐっ……。

千尋 それはまだ、具体的には、CDSの予定では20世紀中にすべての脱落者がわかると思うので、全員そろった時点で今後の展望について話し合いの場をもてれば、と思って……いて……って……!!
 翔太 ぶはっ! いきなり人の口ふさがないでよ。とにかく、CDSRは世界を征服するの! ホームページは全世界の人に見てもらって……。
 拓音 ……そんな夢、1人で見てよ……。
 千尋 まったくだ。
 翔太 CDSR、すでに崩壊の危機!? (>_<)
 じつは掲載したインタビューは省略版。総収録時間は1時間に及んだのだ。全貌が読みたい人はHPへ!



アドレスはこちら <http://www.mailchum.co.jp/!/cdsr/>



のろ・ぼ・くなギモン

どうも、Jetの皆さん! いよいよ21世紀まであと3カ月ですな。今年の大晦日、ここ京都でも大文字五山に点火して新世紀を祝うとか……さて皆さんの新世紀への夢・抱負・野望(?)は?(H.N:YOSHI)

パープル: そりゃあ、世界制覇だ~! って、去年もおんなじようなこと言ってたかも。
 ピンク: うふふ。ピンクの夢は、美味しい物たくさん食べてもダイエットしなくてすむようになりたいな~。
 レッド: 21世紀はいままで過ごしたことの無い大晦日を過ごしたいなあ! ……って言うてもなかなか思いつかないんだけど(笑)。
 ブラック: 大晦日はまだ20世紀よ。
 ブルー: でもほんと、アツという間に21世紀って感じだよね。
 パープル: 新世紀っつーと、世紀末の予言で1年ずれてたら、あたってって大騒ぎだったのになあ。
 レッド: とにかく、SFの世界が実現するんじゃないかとか楽しみがいっぱいだから、世界一周でもしたい気分だよ~!
 ピンク: 抱負はうーんと……何かスポーツをしたいな~! 野望? ケーキの食べ放題で自分に挑戦してみたいです!
 パープル: ほらー、また甘いものばかり食べてると大変だぞ~。
 ブルー: 私はちょっと大人になって、すてきな恋をしたいな~。
 ブラック: 私はそうね、パープルと同じ世界征服にしておこうかしら。

ジェットのみんでバンドを組んだとしたら、それぞれの担当は? ま、パープルがボーカルじゃないのはわかってるけど(^^) (H.N:DEB)

ブルー: バンド、楽しそうだね。ギターもいいし、ドラムも面白そう!
 パープル: ほお~。あたいはボーカルじゃないなんて、なかなか言ってくれんじゃんよ。
 ピンク: やっぱりピンクがボーカルだね!
 レッド: 私はベースがいいなあ! 昔からベースはカッコいい人がやるって決まってるし(あれ? 違ったかなあ?)。
 ブラック: 私はキーボードなら今からでもできるけれどね。ベースやドラムもやってみたいかな。まあジャンルによるわね。
 ブルー: キーボードも魅力あるし……うーん、なかなか決められないかも。あ、ボーカルもちょっとやってみたいな~。
 ピンク: カラオケだとブルーちゃんうまいからな~?
 レッド: ちなみに私的にはヴォーカルも楽しそうだけど、ラルク歌わせてくれるならやってみたい☆



11月2日はブラックのお誕生日でした!!

パープル: ま、あたいはボーカルっつーかプロデューサーだね。うん。くらう~、なんかバッチリ決まってるって感じ。ねえ、みんなもそう思うっしょ。

なんで新五百円硬貨の使えない自動販売機のお釣りに、その使えない新五百円硬貨が出てくるんだらう……? (H.N:月法師)

ピンク: キャハハ! そうなの~? ピンク知らなかった。
 レッド: それは、自販機がきつと月法師さんのことをからかったんだよ~!!
 パープル: あれ、ルール知らないの? それは、ババ抜きのパバ。
 ブラック: 今度その新五百円玉を使ってみなさい、じつは使えるのかもしれないわよ、戻ってこなくても責任は持たないけれどね。
 ピンク: 今度やってみよ~!
 パープル: ちなみに2000円札も同じだから気をつけないと、バンバン手元に残るよ。最後まで、手札に残ってたら負けだからね。
 ブルー: 負けって……。うーん、でも新五百円や二千円札、早く自動販売機で使えるようになるといいな~。
 レッド: ちなみに1枚だけ新500円玉もってるけど使わないで、ダイシにとってるのって私だけ??
 ブラック: あなただけよ。普通保存しておくのは古いほうでしょう、なくなっていくのだから。
 レッド: あ、そうか~(^^):

いよいよ12月よりサービス開始!! 携帯端末でメールチャム!!

アドレスはコレ! <http://www.mailchum.co.jp/!/k/>

以前から発表されていた、i-modeなどの携帯端末版メールチャムがついに12月中旬(予定)からスタート! シグナルキッズやアストロシスターズとメール交換が、いつでもどこでもできるようになるぞ。料金などはまだ未定だが、しばらくは無料のトライアル版で楽しめるらしいので、まずはアクセスしてみよう!



メールチャムは、ゲーム? メール友? 人工知能? いやいや、話は純! 気に入ったキャラをチェックしてメールを送るだけ! ここから新しいコミュニケーションがはじまるんだ。あっと驚く企画も目白押し! みんなで遊もうぜ!!

- 1 NEWS
- 2 遊び方
- 3 キャラ紹介
- 4 体験版

現在投稿量No.1! ラズの3人がみんなの抱える悩みに、優しくアドバイスをくれる癒し系コーナー(つまりみんな癒されたいのね?)。次回のお題は「暑がり・寒がり」。癒されたいあなたのメールを待ってます。

メール&お便りのあて先は…

このコーナーでは各コーナーへメールでの投稿や、イラストハガキなどを大募集! 採用者には超レアチャムグッズを進呈! どしどし送ってね! メチャマガで扱ってほしい記事や企画も募集中だよ!

〒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「メチャマガ」係
 メールでの投稿は……
dcmag@mailchum.co.jp
 (タイトルにコーナー名、本文最後にはハンドル名を必ず書いて送ってね!)

各コーナーへのメール大募集!!

プチ将軍の世直しセヨ!

次回のメチャマガは、おなじみプチ将軍の世直しコーナーを掲載。お題は「日本サッカーが今度金メダルを取るには?」という深刻な問題。みんなからのナイスアイデアはサッカー協会へ……将軍が届けに行くかもね?

ラスベリーフォーのお悩み相談室



忠つ心で魔を祓う
“NINJA GUN BATTLE STORY”!!

NINJA ASSAULT

ASSAULT

ニンジャアサルト

●ナムコ●稼働中●ガンシューティング●1~2人プレイ●NAOMI基板

天慶13年。天下統一をねらっての戦いは、圧倒的な力を持ち異形の者を従えた「鬼骸王」によって最悪の方向で終息に向かっていった……。架空の時代を舞台に、NINJAが銃を持って主君奪還のため立ち上がる!!

魔に操られし者をすべて撃ち抜け!!

人にあらず敵「鬼骸王」にさらわれた主君「琴姫」を奪還するため、2人の忍者が銃を手に戦う和風ガンシューティングゲームがこの冬登場する。NAOMI基板を使用し、美しい日本庭園や木製のカラクリ屋敷、巨

大な敵などを細部にいたるまで描写、さらにガンは「ガンバレット」などでおなじみとなったブローバックリアクション（反動）付きと、より魅力的なゲームとなっている。銃は8連装、画面外を撃つことでいつでも弾丸がリロードされる。あとは画面の敵に向かって撃つだけだ!!

筐体に置かれた銃の名は「魔破銃」。幼い頃より霊感の強かった琴姫が以前入手した悪鬼羅刹を撃つ力を持つ古代の超兵器だ。一発放つごとに腕に返る反動の衝撃は、プレイヤーをより深くゲームの世界に導いてくれる。



我が闘いは
 魔破銃を用いるべし



これまでのガンシューティングゲームに比べ、明らかに違うのはその敵の大きさ。ザコ敵ですら、画面に3体も入らないほどだ。確かにマトとしては大きい、その巨体に似つかないほどのスピードでプレイヤーを攻撃してくる敵も多い。一瞬でも早く敵をとらえ、銃で撃ちぬけ!!

迫力のオープニングムービー

ここで美しいオープニングムービーの一部を紹介しておこう。ステージの前後に挿入されるムービーの音声はすべて英語を使用し「オリエンタルファンタジー」として楽しめ、またこのゲームの特徴ともなっている。鬼骸王に襲われた「天津国」に残された唯一の希望、琴姫を守るため、「紅蓮」と「群青」、2人の忍者は以前祠に封じた魔破銃を手に取り戦いを始める。



我等忠義の闘いの姿、とくにご覧あれ

本作は画面に次々と現れる敵を、攻撃される前に打ち倒していくのが基本となっているが、そこにはいろいろなフィーチャーが用意されている。まず敵一体一体に体力値が設定されており、一発当てただけでは死なずに、そのままプレイヤーに対して攻撃してくる敵も多い。また連続して敵にヒットさせると5発目以降5発ごとに加算されるポ

ーナスポイント、一瞬しか現れない敵を撃つことによって得られるスペシャルボーナスなど、上級者向けのボーナス得点を用意。さらに画面上に出現する赤の箱を撃つと中から各種アイテムが出現する。回復アイテムは1つにつき体力の3分の1を回復、金、銀の置物は、それぞれ5000、1000の得点が加算されるようになっている。

魔は一発で死すとは限らず

敵の頭上に示されているゲージが、その体力値になる。襲われる前に必ず敵を倒すのが



体力値のある敵は体力がある限りプレイヤーに向かって攻撃をし続けようとする。体力ゲージがなくなるまでひたすら撃ち続けよう。途中で弾切れになってリロードに手こずると、ダメージを食らうのはほぼ確定だ。

隠れモノを探せ

後半になると赤のボーナスボックスも隠れるようになって出てくる。これを撃つのは至難のわざか。



スペシャルボーナスは、障子の向こうやガレキの透き間などを一瞬だけ通り過ぎる敵などに適用されることが多い。場所によってはボーナス得点が適用する敵が何体も出てくることも。画面が切り替わった瞬間をねらえ。



紅蓮

群青

各ステージの終わりに待つ者たち

ゲームは全部で9ステージで構成され、各ステージの最後にはそれぞれボスが待ち受けている。各ボス戦はそのステージを象徴するような敵が出現し、プレイヤーに挑んでくる。ステージによってはボス戦前後にムービーが挿入され、ボス戦ならではの緊張感を高めてくれるぞ。そして中には何とボス戦のみで構成されているステージもある。画面以上の巨大な体で迫り来るボスを倒し、平和を取り戻せ!

門を守っていたのは魔の操るカラクリだった。吐き出す爆弾も破壊せよ。



岩降山を守る魔界の門番「呪弁慶」。たった1人で3つの国を滅ぼした剛力の持ち主だが、鎧の胸の一部が壊されている。



魔界随一の剣豪、竜胆丸とはいかだの上での対戦となる。幻像の使い手で、どこから攻撃してくるか半別しづらい。



竜胆丸の母で体長60メートルの巨大な竜、竜太后。巨大な尻尾と長い体でプレイヤーを攻撃する。途中、竜胆丸が加勢に入る場合もある。



ステージ8では歪めた空間の中を行き来し、プレイヤーをかく乱しながら襲ってくる鬼駱王の腹心との戦いが待っている。すべての力を魔破銃にこめて撃て!!



Save "Princess KOTO" from KIGAI-OH!!



【スポーツジャム】



SPORTS JAM

TM

ありそうでなかった、スポーツバラエティゲームがアーケードにお目見え。2人で手軽に、幅広く遊べるのが魅力だ。

- セガ/ワウエンターテイメント(旧セガ・ソフト1研)
- スポーツ●12月稼働予定●1~2人プレイ
- NAOMI基板

アーケード発、スポーツバラエティ!

バラエティゲームなら旧ソフト1研時代からお手のもののワウエンターテイメントが、ちょっと変わったスポーツゲームをリリース。本作は、8種目・12競技ものさまざまなスポーツを題材としたミニゲームがプレイできるバラエティアクションゲームだ。どのゲームも単独のソフトとして成り立ちそうな完成度と、目を見張るようなグラフィックの美しさに注目。また、NAOMI初のGD-ROMソフトだということも興味深い。



ゲーム中は名物(?)司会者が盛り上げてくれる。殿堂入りなるか?

好きな種目を選ぶことができる。どれから遊ぶ?

「手軽に遊べる」がコンセプト

どの種目も簡単な操作かつ短時間で決着がつくということで、まさに気軽に遊ぶにはうってつけ。開発コンセプトは「手軽に楽しめるゲーム」とのこと。このあたりはさすが対戦バラエティとして有名な「タントール」シリーズを制作した旧ソフト1研、この手のゲームの作り方のツボは押さえているといえよう。



操作はレバーとボタン2つのみ。簡単操作でも遊べるはず。

目指すは「スポーツの殿堂」!!



好きな競技にチャレンジし、クリアできれば次のステージへと進める。3ステージをクリア後、これまで選んだ競技のどれかを選択、これをクリアできれば殿堂入りだ。

2P対戦も忘れるな!

2種目を選んで勝負!

さすがスポーツゲーム、対戦はかなり熱い。2P時は1P時と少しルールが違い、お互いが好きな競技を1種類ずつ選んでプレイ。2勝したプレイヤーが勝ちとなるが、1対1の引き分けの場合、ランダムでセレクトされる競技でサドンデスマッチが展開し、勝負がつく。それぞれの競技の選び方がポイントとなりそう。



同時プレイ

同時に対戦する、または攻撃防御のフェイズがある競技は同一画面でプレイ。



交互プレイ

ゴルフのような単独の競技は、交互にプレイ。落ち着いてプレイできる。



8種目・12競技にチャレンジ!!

3points Shoot Out

BASKETBALL

スリーポイント・シュートアウト
バスケットボールの3ポイントシュート。5カ所から数個のボールを投げてゴールした数を競う。レバーでゴールに照準を合わせてテンポよくシュートしよう。

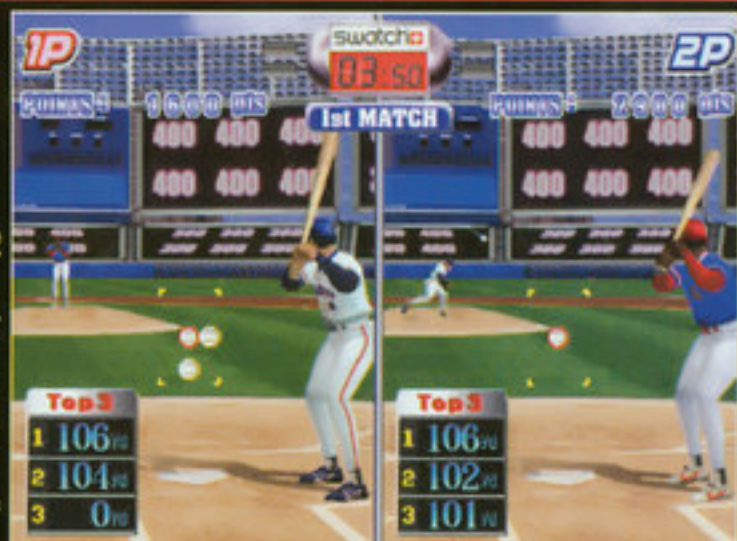


クリア

THE GREAT SLUGGER

BASEBALL

ザ・グレート・スラッガー
野球のホームラン競争だ。球種を読んでヒッティング。タイミングが合ったらボタンを連打してパワーをためて打とう。ボールが当たった看板の得点が入る。



野球

Touch Down Derby

FOOTBALL

タッチダウン・ダービー
アメフトのタックルでの勝負。ボタンを思いっきり連打し続け、ターゲットを破壊しながら進む。ゴールに先にタッチダウンできたほうが勝ちとなる。



アメフト

Near pin Contest

GOLF

ニアピン・コンテスト
ゴルフのニアピンコンテスト。風の向きと強さを計算してショットし、ピンに近いほどいい成績となる。タイミングでパワーを調整。スピンもかけられる。



ゴルフ

Long shoot

SOCCER

ロング・シュート
サッカーのフリーキックでの勝負。ボールを蹴る方向と位置を決めてキックし、ゴールをねらう。ボールの軌道上にあるメダルを通過するとボーナス。



サッカー

Computer Receive

TENNIS

コンピュータ・レシーブ
テニスのレシーブを返し、相手コート上のターゲットにヒットさせる。ターゲットはレシーブごとに動くので、返す場所をレバーで指示してボールを打とう。

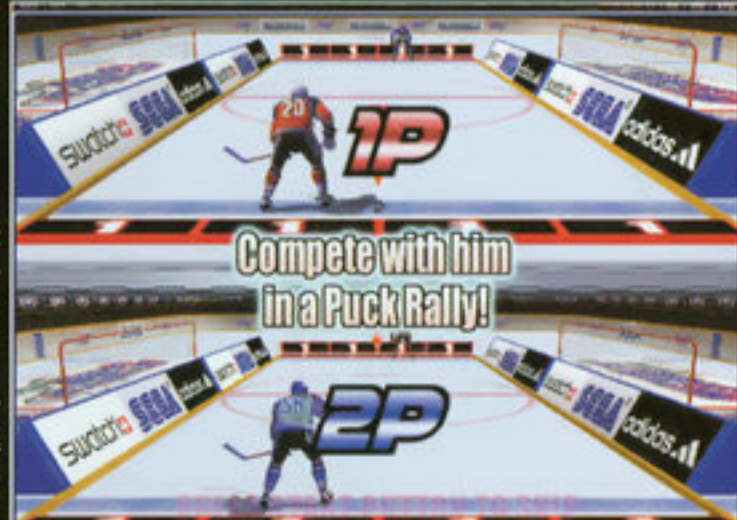


テニス

FASTER RALLY

ICE HOCKEY

バック・ラリー
1対1のアイスホッケー。狭いコートの中でバックを打ち合う。相手の後方にあるパネルにバックを当てて破りゴールしたほうが勝ち。スピード勝負だ。



ホッケー

Direct Ace

SOCCER

ダイレクト・エース
コーナーキックを受けて、ダイレクトにゴールへシュート。スコアの書かれたパネルに当たらないと点数にならない。防御側プレイヤーはキーパーを操作する。



サッカー

FASTEST SPRINTER

BIKE RACE

ファーステスト・スプリンター
自転車競技の2周スプリント。最初の1周はボタン連打でペースを調整し、残り周回でスピードをかける。ペース配分とコース取りを慎重に。



自転車

Putter Match

GOLF

パター・マッチ
グリーン上でのパット勝負。グリーンの芝目を読んで、パワーを調整してパッティング。少ない打数でカップインさせたプレイヤーが勝利。芝の読み方が難しい。



ゴルフ

THE KICKER

FOOTBALL

ザ・キッカー
アメフトのフィールドゴールにチャレンジ。助走をつけてボールをキックし、ゴールをねらう。連打で走り、ボールをキックするポイントに合わせて蹴る。



アメフト

Hardest Save

ICE HOCKEY

ハーデスト・セーブ
アイスホッケーのゴールセーブ数を競うという変わったゲーム。シューターが打ってくるバックをレバーと2つのボタンでセーブ。上下の打ち分けに注意。



ホッケー

注意されたゲームは8種目・12競技。最初からすべての競技は選べないので注意しよう。



- セガ/ヒットメーカー(旧セガ・ソフト3研)
- 稼働中●DJシミュレーション
- 1人プレイ●NAOMI基板

hey hey、今回はちょっと趣を変えて、このイカしたゲームのGROOVYなSOUNDを作った、3人のCOOLメーソンのインタビューを掲載するぜ。オススメ曲が気になったら発売中のサウンドCDをCheck it out!!

TM

これを読めばキミもDJになれる!?
DJテクニック講座

その5

番外編
開発スタッフインタビュー

最初はこのプロジェクトに入りたくなかった(笑)

—今までの師匠の作品はポップなイメージだったんですが、今回の「クラッキンDJ」はヒップホップ中心の曲ということで、やってみていかがでしたか?

Hiro じつは、やる前はこのプロジェクトには入りたくなかったんですよ(笑)。「入ってくれ」と言われていましたが、聞こえないふりをして。なぜなら、ヒップホップはあまり好きじゃなかったから(笑)。でも無理やりアサインされて、CDを聴きまくってからは「ヒップホップいいかも」って思った(笑)。

—福山さんはこれが初めての作品ということですが、もともとヒップホップは好きだったんですか?

福山 いえ。僕も日ごろ好きなのは、ジャズとかフュージョンで。ヒップホップは本当に初めてでした。ですから、結果的にはすごいオリジナリ

ティのあるヒップホップになった、と思います。

—小林さんは「バーチャロン」のイメージがすごく強いですが「road to the desert」も、ちょっとヒップホップとは違う感じの曲ですよね。

小林 そうですね。僕は途中から参加したんですが、その時点である程度の曲はそろってて、毛色の違うものを求められてるみたいな感がありました。それまでの曲の中にないようなジャンルがあればいいのかなと思って、そういうところをねらって書いたんですけど。

—そういう意味では全体でバランスよくなってますよね。

Hiro そうですね。あんまりコアなヒップホップばかりにしまうと、お客さんがついてきてくれないという不安があったので、もっと軽いポップな感じも含めた楽曲にしていこうということで。

—Hiro師匠は最終的なリミックスもやられてますよね。やはり、バラ

ンスをとるといっか、全体的にイメージを整える作業を?

Hiro もっと過激に、曲を切り刻んで、こことここを重ねてとか。元の素材を切り貼りして別の曲を作り上げるという形のリミックスです。

—曲を作る段階で、ある程度ゲームの部分も考えて作ったんですか?

Hiro ええ。それが大変でした。普通は曲だけ考えればいいんですけど、さらにプレイヤーがこうしたら面白いだろうという攻め方もしないとイケないので。これまでにない部分で頭を使いましたね。

本物のDJに、セガの会議室でプレイしてもらった

—実際にDJを見たりやったりもされました?

Hiro みなさんも、あまり知らないと思うんですけど、「DJって何をしてるの?」ってところからスタートして。本物のDJの人にセガへ来てもらって、会議室でデモ演奏をや



SOUND TEAM

本作のサウンドは、セガで数々のゲーム音楽を生み出したHiro師匠をメインにしたこの3人。音ゲーだけにゲームシステムにも関わっている。



小林健太郎

Kentaro Kobayashi

「バーチャロン」シリーズのサウンドを担当してきた小林氏。本作では助っ人として途中から参加。変化球の曲を提供している。

Hiro師匠

SOUND MASTER Hiro

古くは「ファンタジーゾーン」や「アウトラン」、近年では「レンタヒーローNo.1」でサウンドプロデュースを担当。本作でもメインで活躍。

福山光晴

Mitsuharu Fukuyama

入社2年目のホープ。本作がデビュー作となる。このプロジェクト立ち上げから参加し、Hiro師匠とともにRemixも担当。



ってもらったんですよ。それで、DJはこうやってやるんだなってわかって。それでターンテーブルとDJミキサーを購入して、毎日出社したら、とりあえず2、3時間練習して、どうしてこれが楽しいのかっていうのを検証するというか(笑)。あとは全員でイベントへ行ったりビデオ見たりして、だんだんとDJというのはどこが楽しいのかってわかってきたんです。つまり、ターンテーブルとミキサーはDJにとっての楽器なんだ。「ああ、楽器だから楽しいんだ」ってわかって、そこからプロジェクトの進みが早くなりましたね。

タイミングゲームとしてより 楽器としての楽しさを追求した

「従来のDJゲームとは違うという評判もありますが、その辺は意識されましたか？」

Hiro 今までの(DJゲーム)は基本的にタイミングゲームで、あまり音楽と関係ないような気がしてたんですね。それで、どうせやるんだしたらターンテーブルの使い方1つにしても、楽器としての楽しさを追求したほうが面白いんじゃないかと考えたんです。やる人によって出る音もグルーブも違うし、アドリブも違ってくることが、結果そういった評判になったんだと思いますよ。

福山 今までのような音ゲーファンだけじゃなくて、DJとかに少しでも興味ある方々にも受けるんじゃないかと思います。

小林 初めのうちは本当に、ぜんぜんできなかったんですよ(笑)。ほとんどゲームが完成したころに、やっとなんか少しできるようになって。そのときやっぱりゲームとして面白って感じましたね。

Hiro いや、ゲームだから(笑)。

小林 従来にない面もあってやっぱ

り難しいんですよ。でも、やり込みがいのあるゲームになっていると思います。

「ただ慣れてくると、「ここでアドリブ入れてみたらカッコいいんじゃないの?」みたいな、プレイのカッコ良さを追求していきますよね。」

Hiro 最初はアドリブの要素も点数に盛り込むかどうかを、プロジェクト内で検討したんですけど、そこはやっぱりやってる人と周りで聴いてる人が「あいつはカッコいい」って認めればそれでいいじゃないかってことで、点数には反映しませんでした。

「本物のDJの方のプレイを見てどうでしたか? 結構すごいことしてたりするじゃないですか。」

Hiro もう、どう手が動いてるのかもぜんぜんわからなくて(笑)。

小林 いまだにどうしてこんな音が出るのかわからなかったり(笑)。

Hiro ゲームとしてやりやすいよう、必ず音が出るように作ってるので、本物のDJのプレイは100%できないんですが、かなり近いプレイはできるように作っているの、やり

込めばカッコいい音が出せるようになると思いますよ。

「これをやってDJをやってみようかと思う人もいるかもしれないですね。数年後に有名になったDJが、じつは俺は「クラッキンDJ」でとか(笑)。」

Hiro 目覚めたって(笑)。そういう人が100人ぐらい現れてくることを願ってます。

「最後にプロジェクトに関わった感想と、オススメの曲を教えてください。」

福山 入社して初めてのゲームがヒットメーカー初の音ゲーということで、企画的にもでき上がった作品も、とても楽しいものに仕上がったと思います。つらい部分もたくさんありましたけど(笑)。オススメの曲は「thrill of ecstasy」という、ヒップホップにないラテンのテイストを無理やり入れてみたんですけど。

小林 声も福山じゃない? 「アミーゴ」って(笑)。

福山 声も自分です(笑)。コアじゃないんですけど楽しめる、「サン

バ」に対抗する感じで(笑)。

小林 途中から曲のヘルプをただけだから、あまり面倒くさいことはやらずに済んでよかったかな(笑)。今までと毛色の違う曲が作れたというか。最近「バーチャロン」ばかりでつらかったし(笑)。

Hiro 飽きたの?

小林 いや、ネタがだんだん尽きてくるじゃないですか? たまにこういう違ったノリの曲が作れて楽しくて良かったなど。曲に関しては、やっぱり「double moon」と「road to the desert」がかなり気に入ってます。特に「double moon」は最初の難関になる曲だと思うので、がんばってプレイしてほしいですね。

Hiro 私はこれでヒップホップが好きになりました(笑)。曲は全部いいので、CD買ってください、ってことで。そうそう、「bonus tune」はライナーノーツには書いてないけど入ってます。たどり着けない人はCDで聴いてください(笑)。

「ありがとうございました。」



これで、ヒップホップが好きになりました (by Hiro)

CRACKIN' DJ SECRET

インターネットランキング パスワードについて

現在、HitmakerのHP上で行われているスコアアタック。これはRESULT時に表示されるパスワードを入力すればエントリーできる。パスワードは曲のクリアランクが「S」以上で右写真の部分に表示される。筐体の傍らにメモ帳を置いて挑戦しよう。



エントリーしたくない曲のクリア時、スタートを押し続けるとパスワードを短くできる。

次回予告 『汗と涙のDJ奮闘記(仮)』

次回から、プレイ講座実践編として、本誌ライター(副業DJ、ただし「クラッキンDJ」は素人)2人によるスコア対戦+攻略の連載をスタート! 血で血を洗う素人同士の対決。敗者には恐ろしい罰ゲームも……乞うご期待!

負けた者には
超過激罰ゲームが……

正直、罰ゲームだけはやりたくないです。(担当ライター談)



●アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介!●

Vol.
77

Arcade Express

アーケードエクスプレス

今週の新作タイトル

ドラゴンブレイズ
(彩京)

彩京シューティング再び降臨、
竜を操り闇の魔王を打倒せよ!

●彩京●稼働中●シューティング●1~2人プレイ

Dragon Blaze



もちろん2人同時プレイも可能。1人では難しくとも、力を合わせて、クリアを目指そう。キャラの組み合わせにより、ステージ間のデモ内容が変化するぞ。



ドラゴンブレイズ

いまやアーケードに欠かせない定番中の定番として名高い彩京シューティングに、今度は剣と魔法のファンタジー作品「ドラゴンブレイズ」が登場! 彩京のシューティングといえば、すでに確立された感のあるシステムだが、本作は舞台がただファンタジーになっただけでなく、そのシステムにも新たなフューチャーが導入されているのが特徴。これまでの常連シューターでも、見た目と中身の両方で新鮮にプレイできる内容だ。無論絶妙のゲームバランスも健在。まさに本作は、シューティングの王道と呼べる作品だ。



復活せし魔王ネビュロス
その力は神をも凌ぐ……



STORY ストーリー

—地・水・火・風・そして光と闇。
4つのオーブと光と闇の神による魔法均衡は
結界世界メガリスにかつてない繁栄をもたらし、人々は長い間豊かで平和な生活を営んでいた。
しかし平和な世界は、突如現れた魔王ネビュロスと闇の軍勢によって幕を閉じる。

— 遙か昔、世界創造時の神々の大戦でネビュロスは太陽と月の神に敗れ、
4つの精霊石によって封印されていたが、戦争に魔王召喚を行使し、
勝利を図ろうとした国家により封印を解放されてしまう。
現代の世に復活を果たしたネビュロスは復讐として、月の神の精神を暗黒の力で支配。
万物の構成を司る月の神は次々と人の精神や姿を醜悪なものへと変貌させ、
闇の軍団を創りあげていった。

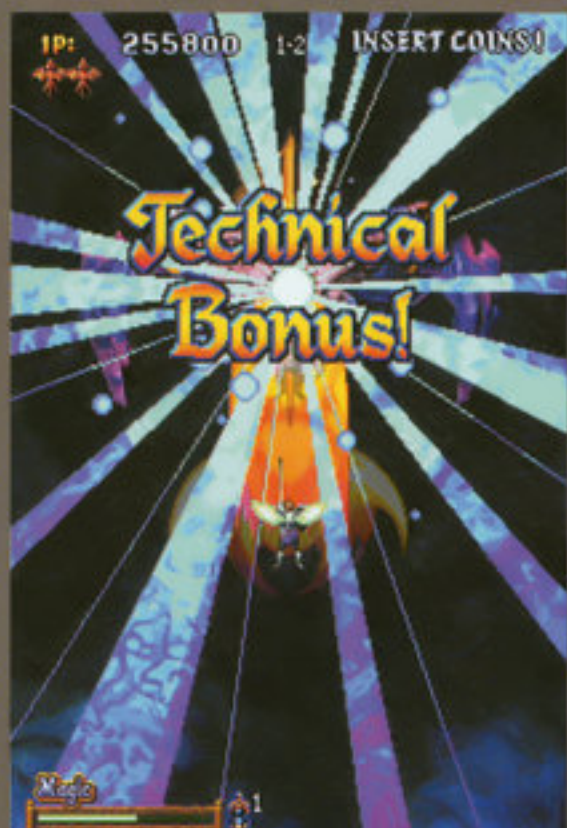
そしてメガリス全体はかつてない破壊と混沌の渦の中に巻き込まれ始める。
既に太陽の神に向けて闇の軍勢が動き始めた。
これに脅威を感じた太陽の神は、4人のドラゴンナイトに神々の武具を託し、魔王ネビュロス打倒を命じた。

SYSTEM システム

本作では、彩京シューティングの要ともいえる基本システムはそのままに、新たな要素である「ドラゴンシュート」が加わった。これは分離&合体ボタンを押すことで、キャラクターが乗っているドラゴンを前方に飛ばせるものだ。この時は敵に大ダメージを与えるだけでなく、分離後はキャラクターと別々に攻撃することもできるのだ。

攻防一体、「ドラゴンシュート」を使え!

新システムである「ドラゴンシュート」は、強力攻撃もさることながら、この方法で敵を倒すと、通常のショットで倒すより高得点のアイテムが手に入る。さらに、ボス戦で一瞬見せるコアを「ドラゴンシュート」で攻撃すると、一撃で倒すことができる。しかもテクニカルボーナスも手に入るのだ。まさにこの使い方が攻略のカギとなるぞ。



「ドラゴンシュート」中はため撃ちが通常時と異なるなど、使い方次第で戦いの幅に差が出るはず。攻撃だけでなく、防御にも生かしたい。

彩京独自のステージ構成は健在

前半ステージ

本作のステージは全7面だが、そのうち前半の4面は、彩京お得意の進む順番がランダムで決定される。これにより、プレイごとにステージの順番が変わり、プレイヤーに新鮮な印象を与えてくれる。つまり飽きがこないのだ。



この前半は、霧・海中・砂漠・森林の4ステージ。どの面も美しいグラフィックだ。



後半ステージ

この後半3ステージは、主に中ボスやボス戦が主体の内容となっている。しかも、後半だけあって敵の攻撃も激しく、ひと筋縄ではいかないだろう。従来のシステムであるため、撃ちや、新システムの「ドラゴンシュート」を使いこなさないとクリアは非常に困難だ。



後半は、祭壇・冥界・最終の3面構成で、どのステージもすさまじい攻撃だ。キミは敵弾の嵐を超えられるか?

CHARACTER キャラクター

ここでは、ゲームを盛り上げる4人のキャラクターについて紹介しよう。なにより注目すべきは、原画に「ブギーポップは笑わない」や「ガラスの惑星」などで話題の「緒方剛志」氏を起用していること。アニメやゲーム界で活躍中の氏が描く魅力あるキャラクターが織り成すストーリーにも、ぜひ注目してほしい。

QUAID
クエイド

砂漠の国家に仕える親衛隊長。魔王に祖国が支配された際変えられた恋人のため、魔王打倒に向かう。乗機はファイアドラゴン。

SONIA
ソニア

海の王国の王女だが、魔王により魔物に変えられた女王や国民を戻すため、アクアドラゴンを操り魔王の元へ向かう。見た目は裏腹にじつはワガママだ。

IAN
イアン

養父であり魔術の師だけに心を開いていた彼だが、その師が街の人々と共に魔物へと変えられる。彼は師であるスカルドラゴンに乗り、魔王打倒へ向かう。

ROB
ロブ

森の秘境シャバで暮らすドワーフ族のリーダー。魔王進行の噂が立った数年前から行方不明となった兄弟を探すため、探索の旅に出る。操るのは攻撃力が高いサンダードラゴンだ。

彩京より

「テクニカルボーナス」「銀貨」「金貨」「秘密のアイテムキャリー」など、稼ぎ要素満載の「ドラゴンブレイズ」。

ドカドカ「ドラゴンシュート」をしてザクザク「金貨」を出して楽しんでください!
(広報サカモト)

登場人物(?) 紹介

第22話

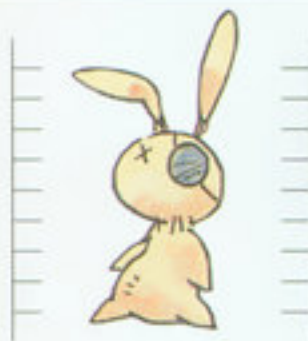
ぐるぐるクリーチャー

謎の花マジックの巻
作・UEKUSA



ぐるぐる

★★★★★★
立派な科学者になるのを夢みて日々実験にいそむ中学1年生。友達は……いないらしい。「ぶくぶくぞわぞわ」したモノが大好きで、話し相手になるクリーチャーを造るのが趣味。



うさぎ

★★★★★★
ゲル状の細胞を袋に詰めてできたウサギ型生物で、ぐるぐるが4番目に造ったクリーチャー。人間並みの知能を持ち、人と会話することも可能。その常識感覚はぐるぐるを凌駕する。



あおいちゃん
人面あおいさん

★★★★★★
ぐるぐるが助手として造った妻型(?)生物。あおいちゃんはぐるぐるの良き妻になることを目指しているが、彼女の胸に位置する人面「あおいさん」は同意していない。



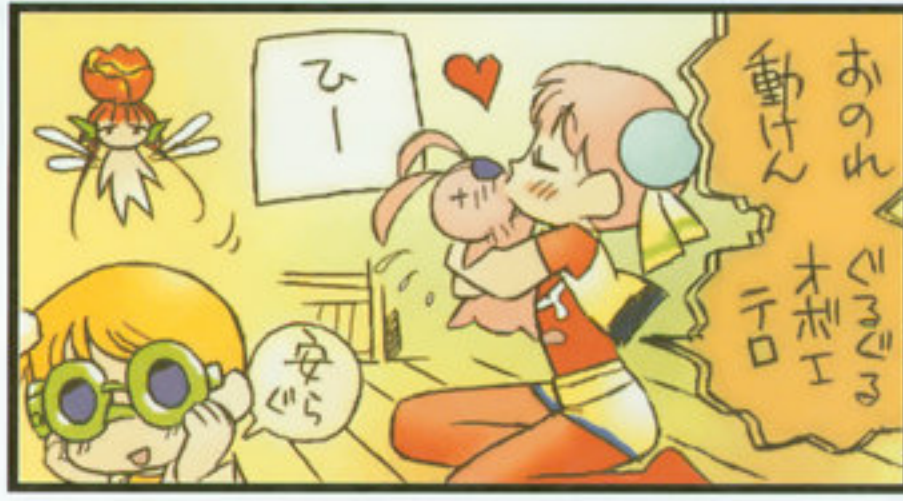
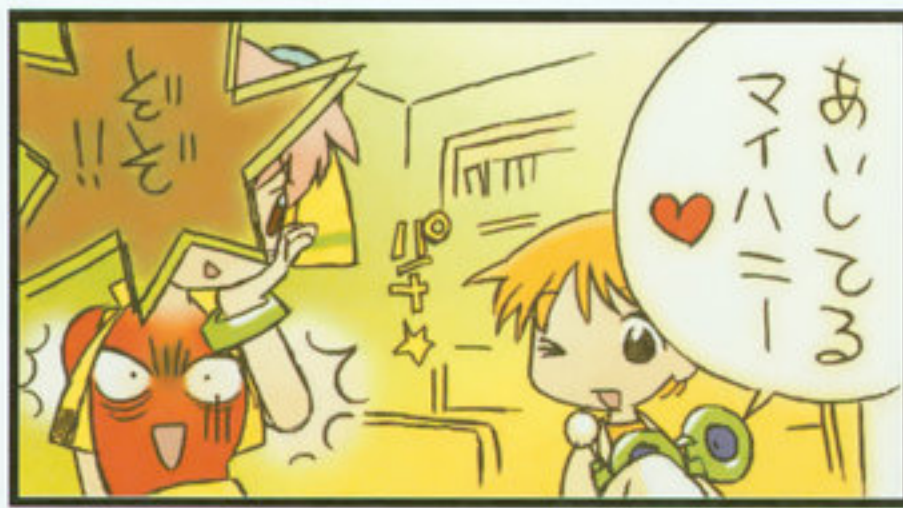
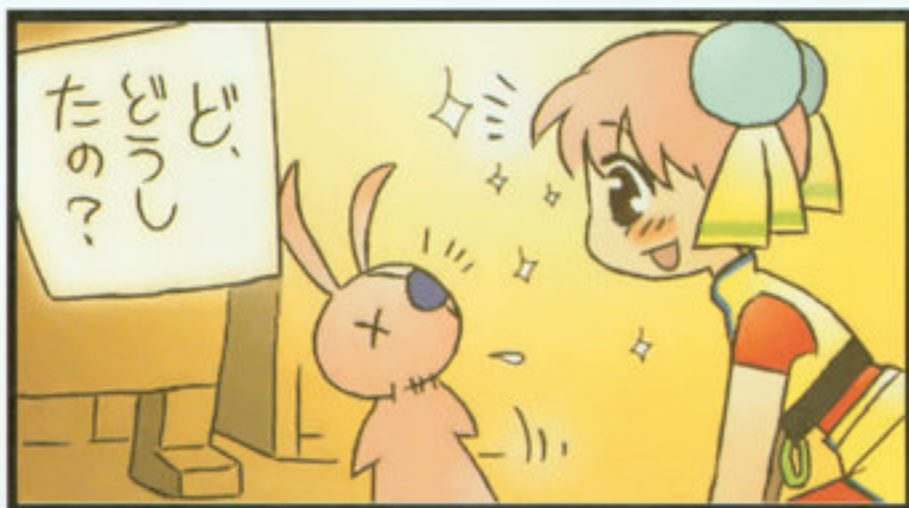
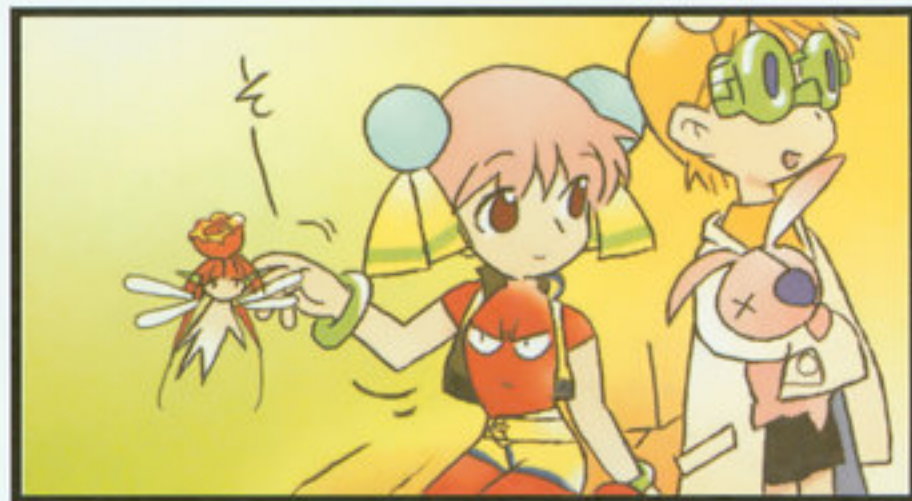
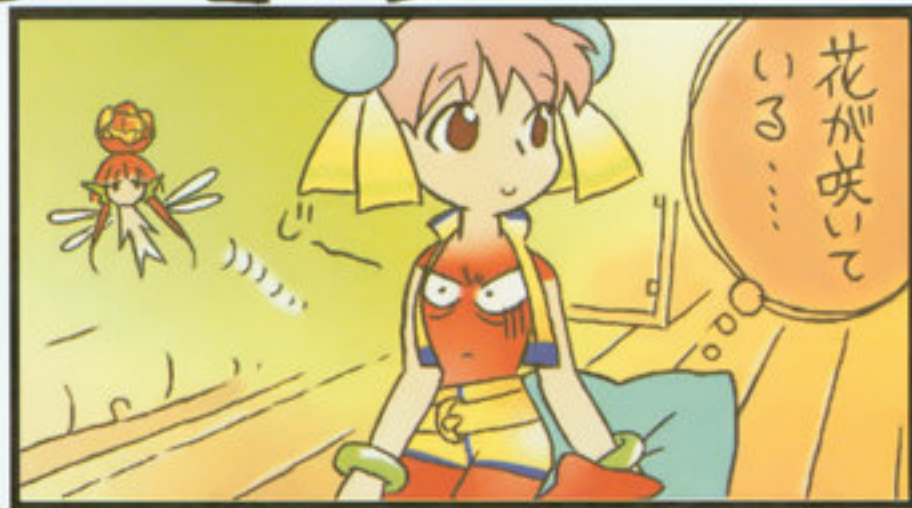
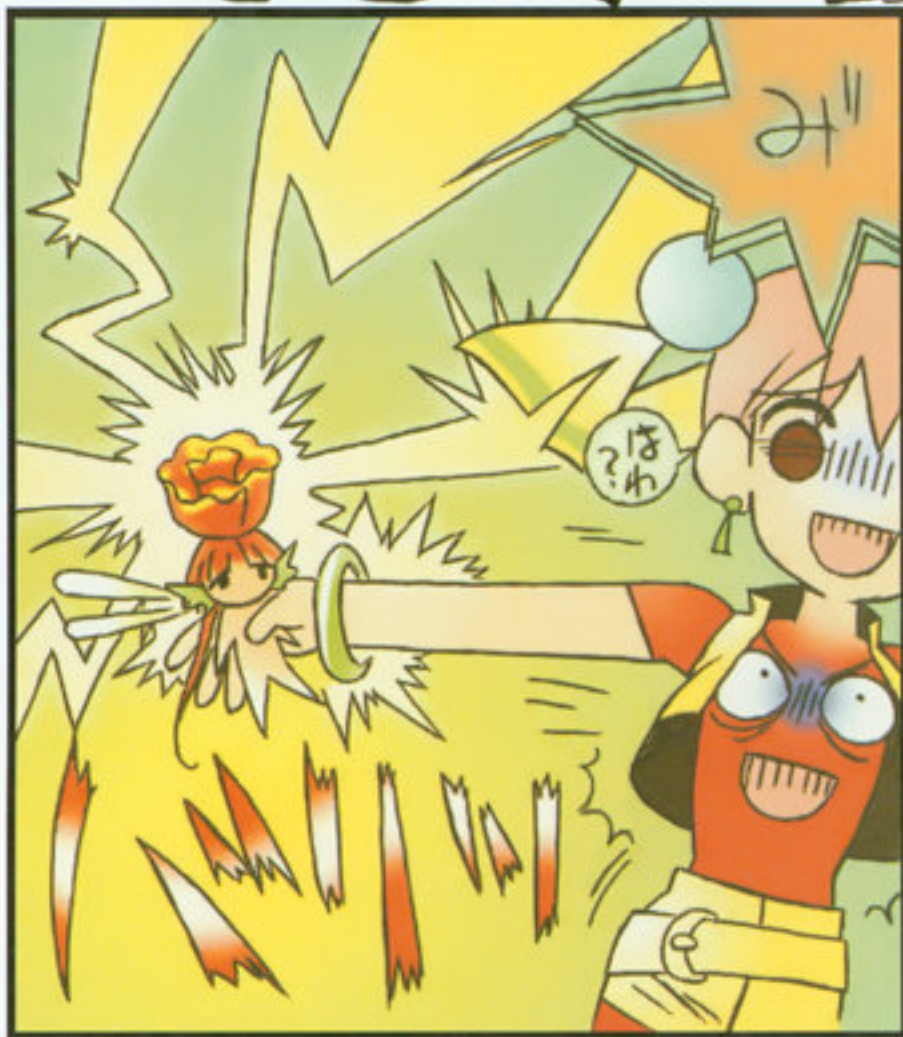
かしおちゃん

★★★★★★
透明クリーチャー。ヒラヒラと飛んでいるだけで、そこにいるだけで周囲の心をなごませることができる。今のところ、目視できるのは人面「あおいさん」だけだ。



バシケンくん

★★★★★★
メガネ型クリーチャー。着用している人の視力に合わせて度を調節してくれる親切設計。人や動物が好きで相手の気持ちにかかわらず勝手に意思の仲介役になったりする。



Aries おひつじ座

3/21~4/20生まれ



今ここで、一步引いて、周りがどう動いているかを観察してみましょう。自分に足りなかったものがわかってくるはず。買い物は見た目より使い勝手がいいものを!

ラッキーカラー 黄色

ラッキーアイテム マスク



Taurus おうし座

4/21~5/21生まれ



今週は新しい情報より昔から使われている知識を利用してみてください。ケガにも注意。特に帰りの暗い道は寄り道せず帰りましょう。慌てて作業すると金運も急降下!

ラッキーカラー 明るいピンク色

ラッキーアイテム 厚手の靴下



Gemini ふたご座

5/22~6/21生まれ



体調がすぐれない人も徐々に回復。でも、ちょっと無理をするとすぐに元の症状に戻ってしまうので引き続き注意しましょう。ギャンブル運も乱調気味。賭け事は厳禁。

ラッキーカラー 濃い紫色

ラッキーアイテム 姿見



Cancer かに座

6/22~7/22生まれ



周囲との息がピッタリ!? 今週は何事も予想以上の結果が出せるでしょう。少しずつですが、お金も貯まり始めます。クリスマスまでには何とかかなりそうですよ。

ラッキーカラー オレンジ色

ラッキーアイテム 眼鏡



Leo しし座

7/23~8/22生まれ



時間はかかってしまいましたが、抱えていた問題が無事解決するでしょう。ただし残念ですが、金銭のトラブルは後々までお互いの心に大きな傷を残してしまうみたい。

ラッキーカラー 紺色

ラッキーアイテム ヘアピン



はこざき にいた 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~

11/10(金)~11/16(木)

◆占う人◆



はこざきにいたまま

もうすっかり秋も深まり、世間ではコートや羽織る人が普通という感じになってきましたね。私もそろそろ冬への衣着替えをしなくては。まだ秋服しかないから、かなり寒いですがねえ。

今週のラッキーさん

11月16日生まれ
「サクラ大戦2」影山サキ

心と身体のバランスを崩してしまったようですね。もっと心のままに行動しましょう。告白は金曜日が吉!



今週は神奈川県のまま好きさんからのリクエスト。

Virgo おとめ座

8/23~9/23生まれ



もっと元気を出して! 今週のあなたは何でもこなせる力があるはず。あまり人のことにまで口を出すと、ケンカになってしまう恐れもありますのでやめておいて!

ラッキーカラー 深緑色

ラッキーアイテム 湯豆腐



S Libra てんびん座

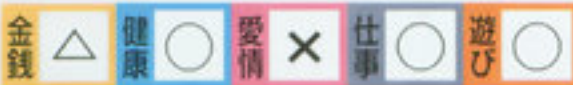
9/24~10/23生まれ



もっとゆっくりしてきたいのに、周囲がそうさせてはくれないみたい……。こんな時こそ、スケジュール管理をしっかりすればゆとりのある1週間に過ごせるはず!!

ラッキーカラー 薄い青色

ラッキーアイテム 枯れ葉



Scorpio さそり座

10/24~11/22生まれ



運気は週後半から上昇していくでしょう。ということで、決め事などは週明けにしたほうが吉。それと、出かける時はいつもより時間的な余裕を持って行動してね。

ラッキーカラー 黄緑色

ラッキーアイテム 檀木鉢



Sagittarius いて座

11/23~12/21生まれ



上司や仲間との意見が合わず、企画が頓挫してしまうかも。お互い頭をよーく冷やして問題の原点を探ってみてください。幸運はすぐそこに隠れているものですから。

ラッキーカラー 白色

ラッキーアイテム ローストビーフ



Capricorn やぎ座

12/22~1/20生まれ



もうダメだ! とあきらめかけた時、助けがやってきます。でも、解決するのはあくまでもあなた自身。それに、金銭に目が眩むと必ず失敗してしまいますからね。

ラッキーカラー 薄茶色

ラッキーアイテム フライドチキン



Aquarius みずがめ座

1/21~2/18生まれ



しっかり身を入れて勉強しないと間違った知識ばかりの頭に!! ほかに気になることがあるなら、それを済ましてしまってからね。窓辺に観葉植物を置いて運気アップ!

ラッキーカラー 青緑色

ラッキーアイテム マシュマロ



Pisces うお座

2/19~3/20生まれ



今週はどんな手を使っても相手にあなたの真意が伝わることはないみたい。もう少し時間をかけて! 友達同士で出かけるのはGo od. きっと新しい発見がありますよ。

ラッキーカラー 茶系色

ラッキーアイテム 大きなクッション



イラストの見方 ■…絶好調! ■…ふつう ■…今ひとつ

このコーナーでは今週のラッキーさんで占ってほしい人を募集。あて先は〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング(株) ドリームキャストマガジン編集部「はこざきにいたままのドリーム・キャストロジー」係まで。

読者★プレゼント★

応募の
きまり

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の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2000年11月16日(当日消印有効)発表は本誌2000年12月1日発売号誌上で行います。*賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5549-1162)

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

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。)

E オリジナル
ストラップ



10名



F オリジナル
Tシャツ

10名

G

25名

ドリマガ表紙
月間ベストテレカ
8月ベスト
「春雨曜日」テレカ

みなさんからのアンケートハガキの結果で一番人気だった表紙を、毎月テレカにしてプレゼントするこの企画。8月ベストはこの「春雨曜日」。今回がラストチャンス! 見逃すな!!



A 「ねっとdeテニス」ソフト
提供：カプコン

3名

簡単な操作で、気軽に楽しめるテニスゲーム。自分だけのオリジナルキャラも作れちゃうすぐれもの。ネット対戦も楽しいぞ!



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2000年11月17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 「ラブひな」
ぬいぐるみセット
提供：セガ

3名



原作もゲームも大人気の「ラブひな」の面々がカワイイぬいぐるみに!! 全員まとめてドド〜とプレゼントしちゃいます。

D 「ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
for Matching Service」ソフト
提供：カプコン

3名



マッチングサービスによるネット対戦が可能になって、ますます面白く! 「ジョジョ」ファンも格闘ゲームファンもこれは一度は遊んでおきたい!!

12月1日号 Dreamcast Magazine 予告!!



INFORMATION

「たいちよー! たいちよー!! たいちよーっ!!!」む? ナニよ、ハチ? 「いやあ、たいちよ。ドリマガ&ドリームキャスト2周年記念月間も光陰矢のごとし(笑)。次号は、この2年間に出版したDCソフトをぜ〜んぶ詳細なカタログで届け! 「うおっ! また死人が出るの(笑)」「なんのなんの(笑)。やっぱり年末のお買い物に、そろそろ欲しい今日この頃。パッチリドッカリ! 8カ月ぶりのドリマガ流詳細カタログ&データ集をお届けしちゃいますよー! 「こりゃ、買いじゃ」「そりゃあもう! 「うむ」

8カ月ぶりの最新完全保存版! ドリームキャストソフトカタログ2001

<ドリマガはでじこが乗っ取ったにょ!!>
でじこのまいブラ
デ・ジ・キャラット ドリマガ
征服宣言!

<話題の新作徹底追跡! ドリマガ特報>
1万人オンラインテストに参加!
ファンタースターオンライン
ギルティギアX (ゼクス)
ファイティングバイパーズ2
パワースマッシュ
燃える! ジャスティス学園
フレグランスティル

<これぞ決定版! 年末のお買い物に超便利!>
最新完全保存版! ドリームキャストソフト
カタログ2001

<祝! ドリマガ2周年記念月間>
第3回
徹底データを大公開!
ドリームキャスト2年の秘密
各メーカー様秘蔵の逸品&ドリームキャスト2周年
おめでとうプレゼント大放し!! PART3

<役立つ! 詳しい! ドリマガ大攻略!>
バイオハザード3 ラストエスケープ
メルクリウスプリティ end of the century
L.O.L.~LACK OF LOVE~
エアロダンシングF~轟つばさの初飛行~

<ドリマガなぜなに? 探検隊 みんなの疑問に突撃取材!>
◎(マルシー)の謎
~著作権表記のなぜ?&謎~

※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 逸藤恭子 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) マーマーズグループ(伴 勝) くまくま団(岩片 翼 吉田浩幸 山田 功) オーバーズ 冒険企画
局(松野桂司 富永民紀) タルカス(五十嵐浩司 小林道雄) / ライター 佐々木功一 梶原 智 岡崎栄
子 小宮 誠 藤野彰彦 石田文雄 上田裕生 作山哲広 まさ 政編大介 森 聖一郎 飯田P日
種村美和子 金子光晴 佐藤範英 倉橋和也 只戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 山口和則
徳弘 隆 出口裕子 大友 順 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡 酒井裕島 落合康好 打田 拓
赤坂零士 加島 敏 鈴木貴博 竹下ツバサ 鈴木ドイツ 鹿島浩文 不破誠志郎 山口貴志 澤田
大 賢 敦浩 森 泰彦 池田弘典 / レイアウト 村田雅英(Stone Age) 渡辺 謙 中沢 学 黒川
修二 加藤勇二 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 吉田正人
大橋広史 木下友秀 西 義明 スタジオ・キャップ 萩原デザイン事務所 北山真代 萩原宏宣 くま
くま団(二階堂龍史) 安藤尊子 今村ナヲミ 中 道行 佐藤祥子 小谷中一(興事務所) / フォトグラ
フ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林 伸 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一
相川隆雄 松永和章 遠藤 勝 深港まゆみ 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 八重樫彩彰 小島伸行 吉村勇子 中村久男 香洲 静色 / DTP ロ
ーヤル企画 / 校正 フィールドアップ / 広告営業 辻 順一 足立静香 長江正晴 / 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。

11月3日号のプレゼント当選者

①ソフトバンクテレカセット(3名)大阪府 / 藤田真史、埼玉県 / 岡本正徳、島根県 / 高田健二 ②ドリームキャスト対
応ソフト(15名)奈良県 / 西井篤、福岡県 / 都築弘幸、福島県 / 向井悟、岐阜県 / 藤野邦宏、茨城県 / 菅野淳一、長野
県 / 松本隆輔、静岡県 / 叶野美紀、京都府 / 金田美幸、兵庫県 / 木村弘志、大阪府 / 佐藤広之、愛知県 / 米本和博、福
島県 / 豊田巨、静岡県 / 松本孝道、神奈川県 / 遠野賢治、山形県 / 赤木満一 ③「ソニック」レターセット(3名)静岡県 /
吉川陽子、東京都 / 佐々原義博、愛媛県 / 田中剛司 ④「ラブひな」キーチェーンフィギュアセット(3名)福島県 / 吉田
勝広、和歌山県 / 平田純明、愛知県 / 太田雄介 ⑤オリジナルストラップ(10名)大阪府 / 巖谷清明、大阪府 / 鈴木勇一、
愛知県 / 石井昭二、奈良県 / 大澤祐二、沖縄県 / 中嶋慶吾、佐賀県 / 伊東豊、大分県 / 渡部健太、東京都 / 勝田博之、
広島県 / 市田和典、奈良県 / 高坂和臣 ⑥オリジナルTシャツ(10名)千葉県 / 小川徹、埼玉県 / 沼田三雄、東京都 / 保
志宏孝、埼玉県 / 上田勝徳、神奈川県 / 大井健輔、東京都 / 林春繁、愛知県 / 谷口義之、大阪府 / 田中哲弘、兵庫県 /
今屋信治、神奈川県 / 下田典義 ⑦ドリマガ表紙月間ベストテレカ8月ベスト「春雨曜日」テレカ(25名)茨城県 / 石神
良弥、東京都 / 吉村海、千葉県 / 樋山誠、千葉県 / 田島嘉久、千葉県 / 御園生武、愛知県 / 中野秀彦、和歌山県 / 田中
啓之、岐阜県 / 若見武史、東京都 / 桜橋、兵庫県 / 清原弘敏、東京都 / 杉田健、香川県 / 須藤祐一、埼玉県 / 岡島健、東
京都 / 瀧下義隆、東京都 / 櫻庭康時、岩手県 / 千葉真知子、愛知県 / 田中俊輝、広島県 / 甲幸治、大阪府 / 新垣達也、
愛知県 / 伊津野直子、三重県 / 杉田直、静岡県 / 北野勝也、兵庫県 / 阿部善晴、静岡県 / 守田幸司、栃木県 / 徳永知宏

ドリマガHP開設中!! <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/dreamcastmagazine/>

©2000 Softbank Publishing Inc. 本誌からの無断転載を禁じます。



In Stores Now



Marionette Handler 2

プログラミングロボット対戦シミュレーション
マリオネットハンドラー2
定価:5,800円(税別)

Micronet 株式会社 **マイクロネット** 〒064-8633札幌市中央区南10条西15丁目18ビッグビル3階
ユーザーサポートセンター **TEL:011-551-3351** 受付 9:00~12:00/13:00~17:00 月~金(土曜・日曜・祝日・会社の指定休日を除く)
URL:<http://micronetclub.co.jp> © Micronet 2000 "Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

もう、おちちゃつ…。

じつは この3人娘 大変なことに なってるんです!

トリコロールクライシス購入者応募特典!
「トリコロールクライシス」をご購入いただき、同梱のアンケートハガキを送っていただいた方の中から抽選で100名様に「**ジャニスオリジナルフィギュア**」をプレゼント!
*イラストはイメージ図で、フィギュアは組立前のものとなります。
*2000年12月末日まで消印有効。



試験に落ちると世界は救えない。

マルチヒロインシステム!!



操作キャラは、なんと3人!
より多彩な物語を体験できる!

メア合成システム!!



魔法物質「メア」の合成で、
さまざまなアイテムを作り出せる!

迫力の魔法戦!!



御使いとの連携プレイで、
リアルタイムバトルを制覇しろ!

魔法で試験なロープレ

TRICOLOR CRISIS

トリコロールクライシス



絶賛好評発売中!! ¥5,800(税別)

株式会社 **ビクター インタラクティブ ソフトウェア** 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F
Homepage ▶ <http://www.vis.co.jp/>

"Dreamcast"は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。 ©2000 Victor Interactive Software Inc.

