



アクションパズル戦記!  
崩れ落ちる興奮のカケラから逃れられるか?



ベリドット



パース



ビー



アクア



シスト



ルコ



ラルド



サファイア



パール



シーモント



ガーネット



デール



オバー



ブチカラット  
**PuchiCarat**

- 横画面タイプ、新感覚のアクションパズルゲームです。
- ゲームモードは「腕試し」「1人対戦」「2人対戦」の3種類です。
- ピンチやチャンス時に各々のキャラクターが楽しいおしゃべりを繰り返します。

ボールを打ち返して  
ブロックを壊し、ちぎって落とす  
新感覚アクションパズル

一緒に夢を実現しよう。

プログラマー、CGデザイナー 募集中!  
お問い合わせ先045(593)7100

TAITO HOMEPAGE  
<http://www.taito.co.jp/>

株式会社 **タイトー**



# HI-SCORE RANKING BACK UP CAMPAIGN

## TAITO + GAMEST 合同キャンペーン

### 第2回 結果発表

### ZONE <sup>ラムダ</sup> **λ** GRAND CLIEF

- TOP 35,618,520** N.H  
アメリカングラフィティー (神奈川)
- NO.2 34,938,120** G'z-KBN  
ホワイトハウス箱崎店 (福岡)
- NO.3 33,788,430** BLK-VEG  
ゲームセンターポパイ検見川店 (千葉)
- NO.4 32,875,530** IRM  
オレンジハットとなみ店 (富山)
- NO.5 31,364,410** TOSHIAKI  
ゲームえの木 (高知)

### ZONE <sup>ミュー</sup> **μ** GREAT FORTRESS I

- TOP 40,217,160** THK-へなたけ  
プレイバード50名古屋店 (愛知)
- NO.2 37,658,880** 虹の煌-LMS  
PLC大久保店 (千葉)
- NO.3 37,561,060** HFG-M3  
ゲームセンターファインプレイ (神奈川)
- NO.4 36,553,130** SRX-TO.  
イーストランドファミリーガーデン (岡山)
- NO.5 35,226,340** ISO  
遊's 西川口店 (埼玉)

### ZONE <sup>ニュー</sup> **ν** GENESIS

- TOP 43,197,750** LIE君元気?  
ろっど  
遊's 草加店 (埼玉)
- NO.2 43,152,750** メガワールド様感謝!!  
YOU-W%玄真様  
ゲームインサム藤東口店 (埼玉)
- NO.3 42,510,360** PHGSY-DXG  
アリス金山店 (愛知)
- NO.4 42,032,160** みはりんラブラブ  
しゃむっぺ  
中央プラザ渋谷店 (埼玉)
- NO.5 41,550,150** NIS-SLT改-Pon太  
アムス・ラボ (茨城)

### ZONE <sup>クシー</sup> **ξ** GREAT FORTRESS II

- TOP 40,415,550** えーあーるえす  
ドラッピー今池店 (愛知)
- NO.2 39,781,580** A.N  
足利カーニバル (栃木)
- NO.3 36,225,560** DAI  
アミューズメントパークナサ (長野)
- NO.4 35,458,280** T・S島貴 人狼伯  
ゲームセンタードリーム (仙台)
- NO.5 34,812,790** Es  
ゲームinプリンス (静岡)

### ZONE <sup>オミクロン</sup> **ο** GRAVE OF CULTURE

- TOP 53,723,890** 八王子魚協組合  
DHA  
アミューズメントスペースUFO (東京)
- NO.2 53,422,280** ABC→改名SAKI  
ゲームインサム藤東口店 (埼玉)
- NO.3 52,891,620** 八王子魚協組合BEF  
アミューズメントスペースUFO (東京)
- NO.4 52,598,880** MA.  
サービスエリアイン高岡 (富山)
- NO.5 51,477,530** SAKI  
トライアミューズメントタワー (東京)

### 全ゾーン総入れ替わり 戦いの果てにあるものは?

今回も全国のVer. 2設置店から、プレイヤーの気迫十分の申請が数多く届きました。全ゾーンこれでもかこれでもかと言わんばかりの混戦模様です。どのゾーンもノーミスクリアはもちろんのこと、高レベルの稼ぎテクニックも、当たり前のように決めているようです。そのなかで、前回に続きトップの座に輝いたのは、ゾーンμのT

HK-へなたけ氏 (愛知) と、ゾーンοの八王子魚協組合DHA氏 (東京) の2名。はたして次回の最終集計でも、王座を守りきることができるのでしょうか。戦いもいよいよ大詰め。稼ぎテクニックを駆使して、最強の称号“ゴールドホーク”を得るプレイヤーは、果たして誰なのか? 次回、最終結果に注目です。

いよいよ年末最終号 (1 / 30、2 / 15 合併号) にて、最終結果発表。要チェック!



を伝えたい!!  
の始まりを見よ!!

## 弾きの書

それでは、月華の剣士の最大のウリになると思われる弾きシステムの説明に入ろう。

弾きには通常技弾きと必殺技弾き、そしてそれぞれに立ち、しゃがみがあるので、都合4種類の弾き動作が存在する(モーシヨンは立ちとしゃがみの2種類)。

弾きが成功した場合、相手は弾かれポーズになり、一瞬無防備な状態になるので、そこに攻撃を叩きこむことができる。

もちろん通常技から連続技を入れることもできるが、攻撃を弾いたときに再度Dボタンを押すことで、固有の弾き攻撃が出る。これはキャラや剣質ごとに性能が異なり、普通の食らい状態にしたり、吹っ飛ばしたりという効果がある。これもキャンセル可能でここから連続技が入ったりするキャラもいるのだが、詳しいことはまた次号以降で紹介したいと思う。



弾いた後にさらにDボタンを押す(連打でOK)と、



弾き後の専用の攻撃が出る。

空中攻撃を弾くと、相手は空中で食らい判定を持った状態になり、そこに追い打ちをするのでダメージを与えられる(弾いただけではノーダメージ)。

弾きを入力したのに、相手が攻撃してこなかった場合には、攻撃避けのようなモーシヨンが出て、それが隙となってしまう。その間はもちろん無防備なので、飛び道具や投げなどを食らってしまうので要注意だ。



空中攻撃を弾いたら、



落ちてくる場所に攻撃しよう。



読み違えるとタイヘンなことに…。

それでは次に通常技・必殺技、上段・下段といった属性の違いに移ろう。

Dボタンを押したときのレバーの方向によって弾きの属性が変わるようになっていて、それぞれの対応は、

- 上段通常技  
N or +D
- 上段必殺技  
+D
- 下段通常技  
+ or +D
- 下段必殺技  
+D

となっている。基本的に上段か下段かは、立ちガードが可能かどうかということと関係しているが、キャラによっては「しゃがみ大斬りは立ちガードできるが、下段弾きじゃないと弾けない」といったようなものもあり、一言では言い表せない部分もある。



4種類の弾きはどれも隙の大きさは同じのようだ。

## 種別による弾きの成否

		通常技			必殺技		
		上段	中段	下段	上段	中段	下段
通常技弾き	上段	○	○	×	×	×	×
	下段	○	×	○	×	×	×
必殺技弾き	上段	○	○	×	○	○	×
	下段	○	×	○	○	×	○

また通常技弾きは通常技しか弾けないが、必殺技弾きは通常技・必殺技ともに弾けるようになっていて、現時点開発バージョンでは通常技・必殺技弾きともにモーシヨンや隙は同じになっていて、弾きを入力するときは必殺技弾きを入れておくのが原則となる。



今「幕末」という激しい動乱の時代を舞台に繰り広げられる剣士たちの闘いを描いた剣劇浪漫対戦ゲーム「幕末浪漫 月華の剣士」。ゲームストはこの話題作を早くもムック化してプレイヤーを強力にバックアップ!!12人の剣士たちの個性あふれる剣術を徹底的に網羅したグラフィカルマニュアル、その名も「開花編」が12月に華々しく登場。君は壮大な歴史の裏舞台を見たか!!

ゲームスト1月15日号増刊

幕末浪漫

月華の剣士

TM

～開花編～

12月発売予定 価格未定

# 剣質選択指南

## 己の特性見誤るな

剣士たるもの、剣質を理解してから死合に挑むべし。剣質を見誤る者には死が待っているであろう。

担当：桃

すべてを破壊する剛腕

# 力

剣質特性

- 一、高攻撃力
- 一、削り能力
- 一、浮かせ能力
- 一、昇華
- 一、潜在奥義

力と技で明らかに違うのは、その攻撃力の差であろう。攻撃力は技の1・5倍ほどあり、攻撃力の高いキャラほど、違いがはっきり出る。

攻撃力の差はすべての攻撃に適用され、通常技、必殺技、投げ技どれも攻撃力がアップするぞ。

必殺技をガードさせれば、体力が削れていくのは、2D格闘の基本。だが力を選んだ場合には、通常技をガードさせるだけでも体力を削ることができるとだ。

必殺技の削りでも十分なのだが、通常技の削りも侮れない。通常技の削りで決着、なんて場合もざらだ。

B+Cの中段攻撃を当てたとき、力の場合には相手を浮

つかしてどうしようか?

かしたり、よろけさせることができるキャラもいる。浮かした相手には、必殺技などで追い打ちすることも可能だぞ。ただし、現段階では有効な攻撃は見つかっていないけどね。

なんと力ならば、特定の必



必殺技がヒットした瞬間に超奥義のコマンドを入力すれば...



キャンセルして超奥義が出るのだ。連続技になる場合もあるぞ。

殺技をキャンセルして、超奥義を出すことができる。この能力を、昇華と呼ぶ。昇華のやり方は、まずキャンセルできる必殺技(すべての必殺技ではない)を出し、ヒットした瞬間に、超奥義を入力すると、キャンセルして技が出るのだ。

体力赤点減、剣質ゲージMAXのときに、潜在奥義を使うことができるぞ。潜在奥義の攻撃力は半端ではなく、一発逆転のチャンスはいつでもあると思っしてほしい。

## ONE POINT 力と技の相違点

力だから強い、技だから連携と、はっきり区別できるものが多いが、決めつけることができないものもいくつかある。そのひとつとして、必殺技の変化が挙げられる。必殺技の性質や軌道などが、剣質によって違う場合もあるのだ。わかりやすいのがあかりの泥田坊で、その軌道がはっきりと違う。また、出の速さが力のほうが速いキャラなどもあるの、技だから速い、とは言い切れない部分もあるのだ。

華麗なる連携

# 技

剣質特性

- 一、連携能力
- 一、キャンセル能力
- 一、技速度
- 一、乱舞奥義

技は攻撃力が少ないが、それを補う能力がある。それが連携能力である。連携能力とは通常技のある特定の順番で出すと、自動的につながるようになっているものだ。特定の順番はキャラごとに

技は攻撃力が少ないが、それを補う能力がある。それが連携能力である。連携能力とは通常技のある特定の順番で出すと、自動的につながるようになっているものだ。特定の順番はキャラごとに



力と技で、必殺技の性質が変化するものもある。この違い、わかるかな?

違い、A+A+Bという基本ルート以外にも、多くの連携を持つキャラもいる。その代表的なキャラが李烈火であり、このキャラの連携は飛び抜けて多いぞ。

単純に手数が増える連携能力。連携でしか見られない技もある。



単純に手数が増える連携能力。連携でしか見られない技もある。

連続技を知る上で欠かせないのが、通常技キャンセルの有無。このキャンセルできる通常技が、力に比べて多いのが技の特徴のひとつだ。

力ではキャンセルできなかった通常技も、技ならばキャンセルできるものもあるの、各自で確認してもらいたい。また、連携にもキャンセルできるものもあることを覚えておこう。

力と技を比べてみて、意外

と気が付きにくいのが、通常技のスピードだ。剣質が技の場合だと、一部の攻撃が若干速くなるぞ。

どれも微妙な差なので大きな違いは見つからないが、技のほうが連続技ができやすい、などが出てくるだろう。

力に潜在奥義があるように、技にも乱舞奥義という最後の切り札がある。使える条件は体力赤点減、剣質ゲージMAXのときだ。コマンドは全キャラ共通で、▲A+Bとなっている。

この乱舞奥義を使うと通常技、必殺技の出が速くなり、技を次々と出すことができるようになるのだ。必殺技を連発するだけでも連続技ができるので、一度使っその気持ち良さを味わってほしい。



乱舞奥義中は、好きな技を次々と出すことができる。意外な連続技がでたりするぞ。

僕の子供が生まれるなら、このゲームを伝えたい!!  
語り継がれる名作、その命の始まりを見よ!!

# 楓

標準タイプで非常に扱いやすい楓。覚醒すると爽快感も上がるぞ。  
担当：KAL

楓は覚醒前、覚醒後を合わせる結構な技数になるが、それほど大きな変化はないので操作自体に支障はないだろう。

## ●一刀・疾風

地面を這うようにして進む飛び道具。いたって普通の飛び道具だが、出るまでが若干遅いので、跳び越されやすいのが弱点。



見たとおりの飛び道具。遠距離でないとちよつと使いにくい。

## ●一刀・空牙

刀を振り上げつつ上昇する対空必殺技。対空性能はそれほど良くないが、ヒット中に追加入力することで威力UPをはかることができる。

## 覚醒前



対空必殺技の空牙は、ヒット後空中にいるあいだに追加入力できる。

## ●一刀・連刃斬

前方へ斬りつけつつ前進する移動攻撃技。3回まで連続入力を受け付けているが、ガードされてしまうとときなどは2回目あたりでやめるのがいい。

## ●一刀・嵐討

いわゆるコマンド投げ。複数の打撃を入れた後、相手キヤラを空中へ打ち上げる。空中の相手キヤラへは追い打ちを入れることができ、空牙、あるいは超必の伏龍がおすめだ。

## ●活心・伏龍

目の前に一本の落雷を落とす、対空向きの超奥義。確実に決めるなら、前述の嵐討から素早く入力して出そう。

覚醒後が鍵だ!



伏龍で追い打ち!大ダメージ!



嵐討が決まったら、終わるタイミングを計らって...

## ●活心・亢龍

雷光が画面を上下に縦断しながら、前方へと突き進んでいく派手な潜在奥義。広範囲をカバーするうえ、潜在だけあってその威力は絶大。

## 覚醒後

覚醒すると、具体的には通常技と必殺技の一部が変化し、ものによっては性能が微妙に

変わってくる。それと重要なことに、

「覚醒中は時間で体力が減っていく」

一度覚醒してしまうと、なにもしていないでもどんどん体力が減っていくってしまうのだ。ただしこれで自動的に死んでしまうことはないののでそのへんはご安心を。

ちなみに覚醒時の発動グラフィックには攻撃力があってガード不能となっている。接近戦時にうまく使うと確実に覚醒できて効果的だ。



覚醒発動モーションはガード不能。

## ●農明・疾風

グラフィックが電撃状になり、弾速がUP。スキも少なくなっており、「飛び道具」対空技「がやりやすくなっている。覚醒したらとりあえずこれだ。



覚醒前の写真と見比べてほしい。

## ●農明・空牙

電撃をまとった空牙。対空性能が良くなっている。疾風と組み合わせると使うといい。

## ●農明・連刃斬

3段階などに演出的な違いがあるが、とくにこれといった変化はない。

## ●農明・嵐討

これも覚醒前と大きな違いはないようだ。

## ●活心・醒龍

刀を巨大化させて振り下ろし、一気に両断する。見た目の演出も凄いが、その力バシ範囲の広さがまた驚異的。ただし威力は低め。

武器あり必殺技		
技名	コマンド	備考
一刀・疾風(いっとう・はやて)	↓◆→+AorB	弱・強で弾の飛びスピードが違う
一刀・空牙(いっとう・くうが)	→◆↑+AorB	対空技
一刀・連刃斬(いっとう・れんじんざん)	↓◆↑+AorB(連続3回入力)	3回入力の突進技
一刀・嵐討(いっとう・あらしうち)	(接近)←◆→◆→+C	投げ扱いの打撃技。追い打ち可
超 活心・伏龍(かつしん・ふくりゅう)	↓◆←◆→+AB	一カ所に多数の雷を落とす
潜 活心・亢龍(かつしん・こうりゅう)	↓◆←◆→+B	広範囲に雷を落とす

## 楓(覚醒前)

## 楓(覚醒後)

武器あり必殺技		
技名	コマンド	備考
農明・疾風(しんめい・はやて)	↓◆→+AorB	弱・強で弾の飛びスピードが違う
農明・空牙(しんめい・くうが)	→◆↑+AorB	対空技
農明・連刃斬(しんめい・れんじんざん)	↓◆↑+AorB(連続3回入力)	3回入力の突進技
超 農明・嵐討(しんめい・あらしうち)	(接近)←◆→◆→+C	投げ扱いの打撃技。追い打ち可
超 活心・伏龍(かつしん・ふくりゅう)	↓◆←◆→+AB	一カ所に多数の雷を落とす
潜 活心・醒龍(かつしん・せいりゅう)	↓◆→◆→+AB	剣を巨大化して振り下ろす
潜 活心・亢龍(かつしん・こうりゅう)	↓◆←◆→+B	広範囲に雷を落とす
活心・蒼龍(かつしん・そうりゅう)	↓◆→◆→+B	突き技から巨大剣3段階切り



この突進突きがヒットすると、巨大剣で叩き斬る。

活心・伏龍と亢龍の2つは覚醒前に使えたモノなので、特に解説はなくてもいいだろう。

一度突進して、これがヒットすると突き技を入れてから醒龍と同じように巨大化させた刀で叩き斬る。なかなか決めにくいのが難点だが威力は抜群。

## ●活心・蒼龍



超派手!覚醒すればこんな技が使えるのだ。覚醒すつか。

# 御名方 守矢

リーチの長さ  
とトリッキーな  
移動技が鍵だ。

担当：びぐ

## 活殺逸刀流、見切れるか？



守矢は長い剣と遠い間合いを一気に詰める必殺技・移動技を使い、遠近変幻自在の間合いができる。  
通常技などの細かい使い方などは次号以降で扱おうとして今回は必殺技の性質を説明しよう。

### 間合いを無にする

#### ●逸刀・朧

朧は居合抜きのように剣でなぎ払う抜刀攻撃で、上段・中段・下段の3方向に撃ち分けることができる。  
上段は斜め上方に攻撃するので対空技として使える。中段は横方向に伸び、リーチも最長なので地上の相手に対して強い。下段は足元を狙うので、立ちガードできないようになっている。

また朧は発動前のモーション(柄に手をかけた状態)でボタンを押せばなすにすることで溜めを作ることができ、その押し時間によってリーチ、攻撃力、ヒット数が増える。その抜刀待機中にDボタンを押すことで溜めモーションを解除することができるので、朧をフェイントに使うこともできるぞ。

さらに抜刀の発動後すぐに頭上に弧を描くように剣を

ボタンを押すことで、抜刀攻撃から再び抜刀待機モーションに移行することができ、続けざまに抜刀攻撃を繰り返すことができる。



逸刀・朧の抜刀待機モーション。ここで溜めることができる。



剣を抜くと同時にボタンを押すと、



また抜刀待機の状態に戻せるぞ。

#### ●逸刀・新月

頭上に弧を描くように剣を

振って攻撃する。上方向はもちろんだ横方向にも強いので、対空だけでなく地上戦でも使い勝手がいい。  
弱の新月は出が早いかわりにリーチが短く、強の新月(新月・裏)は出が遅いかわりにリーチが長い。

#### ●逸刀・月影

踏み込みながら斬り込んでいく突進技で、3回連続入力が可能。弱のほうは出が早いので連続技に使える。強のほうは踏み込み距離は長いのだが、出があまりにも遅くて連続技に使えないので利用価値はイマイチ。  
月影は1発、2発止めから別の必殺技を出せるので、月影2発止め、朧で追い打ちや月影1歩月で移動といったトリッキーな動きもできる。

#### ●帯刀・歩月

その場から消えて瞬間移動する移動技。押すボタンによって出現する位置が変わり、Aだと相手から離れたところ、Bだと相手の目の前、Cだと相手の後ろに回りこんだところに現れる。

出現時にはややスキがあるものの、端から脱出したり、起き上がりに攪乱したりと使い道は幅広い。  
出現と同時にボタンを押す



逸刀・月影の2発目から、



朧につなげたり、



歩月で移動したりできる。

#### ●活殺・十六夜月華

超奥義。超高速で朧を16発繰り出す。連続技にもなるが、全段ヒットしないことが多く、スキも大きいので使いどころ

に気を付けよう。  
●活殺・乱れ雪月花  
潜在奥義。走って突進していき、ヒットすると乱れ斬りを放つ。出が早いので連続技にも使えるぞ。



活殺・十六夜月華は朧の乱れ撃ちだ。



活殺・乱れ雪月花は残像を引くほどの高速乱舞斬り。

### 武器あり必殺技

技名	コマンド	備考
逸刀・朧 (いっとう・おほろ)・上段	↓↘←+A (タメ可)	対空の抜刀攻撃
逸刀・朧 (いっとう・おほろ)・中段	↓↘←+B (タメ可)	通常の抜刀攻撃
逸刀・朧 (いっとう・おほろ)・下段	↓↘←+C (タメ可)	下方へ抜刀攻撃
逸刀・新月 (いっとう・しんげつ)	⇒↓↘+A	出が早くリーチが短い
逸刀・新月・裏 (いっとう・しんげつ・うら)	⇒↓↘+B	出が遅くリーチが長い
逸刀・月影 (いっとう・つきかげ)	↓↘⇒+AorB (連続3回入力)	3回入力の突進技
帯刀・歩月 (たいとう・ほげつ)	←↘⇒+A	相手の中心点から208ドットの位置に出現
帯刀・歩月 (たいとう・ほげつ)	←↘⇒+B	相手の中心点から80ドットの位置に出現
帯刀・歩月 (たいとう・ほげつ)	←↘⇒+C	相手の裏に回り込み、中心点から80ドットの位置に出現
超 活殺・十六夜月華 (かっさつ・いざよいげつか)	⇒↘⇒⇒⇒+AB	その場で朧の乱れ打ち
潜 活殺・乱れ雪月花 (かっさつ・みだれせつげつか)	⇒↘⇒⇒⇒+B	突進系の連続斬り

## 守矢 技コマンド表



僕の子供が生まれてから、このゲームを伝えたい!!  
雷り絶がれる名作、その命の始まりを見よ!!



これはレバー前入れの強攻撃。

雪は槍術の使い手だけあって、弱攻撃と強攻撃、ともにリーチの長い攻撃を繰り出せる。その分、硬直時間はほんの少しだけ長めである。立ち攻撃はレバーを立ちガード方向に入れることによって、槍を使わないで攻撃する正拳突きとなる。これが強攻撃になると、レバーを前に入れることで横に槍を突き出す。蹴り攻撃でもレバー入れ技はあり、ニュートラルかガード方向だとダウンしている相手にも当てることができる踏みつけ技となり、前で吹っ飛ばし技、真下またはしゃがみガード方向で足払いとなる。斜め前下に入れば、転ばすことのできる足払いとなる。

小技を生かして  
必殺技を決めろ!

遠距離戦がメインとなりそんなキャラ。槍さばきの名手となれ!

担当：ワイルダーKEI

# 雪



氷でカチンコチン



氷刃で凍らせたあと…

前号でも少し触れたが、雪はその名にちなんでか、氷の属性を持った必殺技を使用する。武器を持っているときの必殺技は、全部で5つ。氷刃

熱くなった人たちが  
氷で冷やしてあげよう

この足払いには、キャンセルをかけることが可能だ。



瞬雪斬での追い打ちが可能だ。

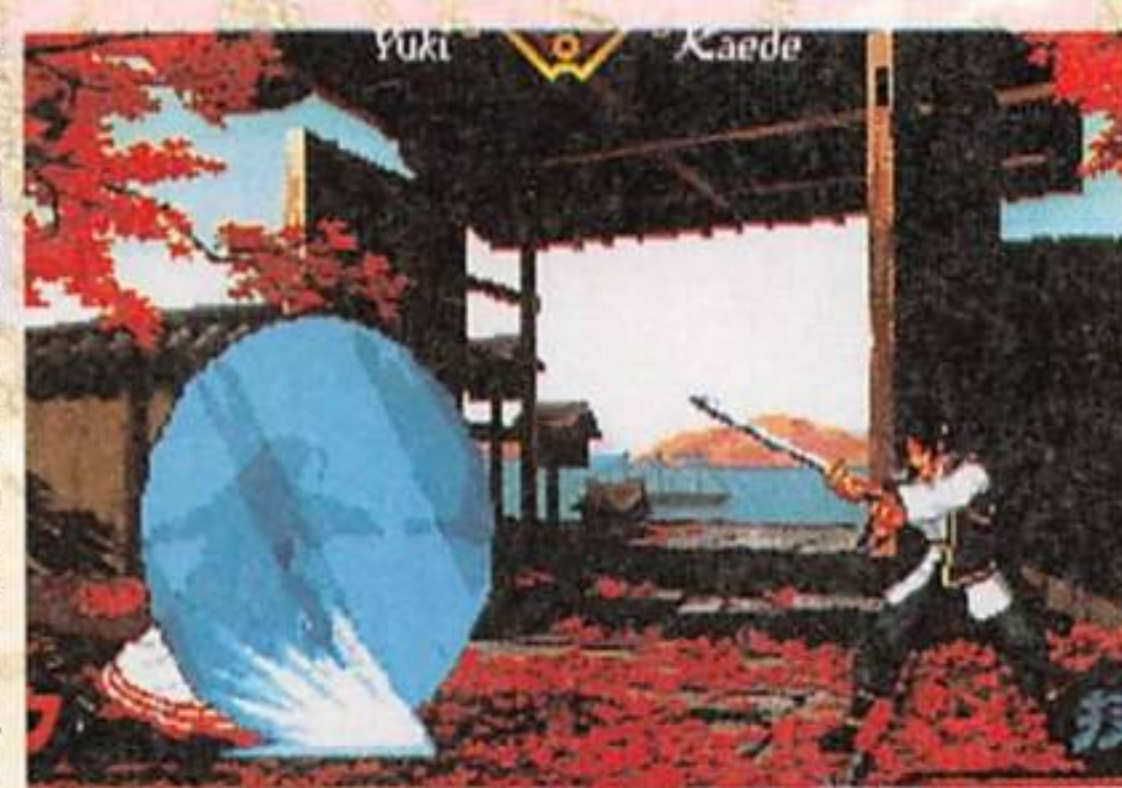
は槍の穂先のような形をした氷の飛び道具で、ヒットすると少しの間だけ相手キャラを凍らすことができる。もちろん、この凍っているキャラに攻撃を加えることは可能だ。しかし、弱ボタンで出すと氷刃が出るまでに間があるの

が、これは他の必殺技を出すことによって、相手の反撃のタイミングを狂わすことができる。たとえば、次に紹介する霜華という必殺技。弱ボタンで出すと地面から出てくる氷柱が速いので、通常技キャンセル氷刃を先読みして跳び込んでくる相手に使えそうだ。

ただし、ガードされると反撃を受けてしまう。瞬雪斬は走ってから槍を上から下へ振り下ろす技で、あまりにも間合いが離れすぎていると途中で走るのを止めてしまう。この必殺技は連続技に使うことができるし、氷刃で凍らしたあとの追い打ち技としても使っていける。氷鏡はもう名前の通りで氷の鏡を作りだし、相手の出した飛び道具を跳ね返すことができる。それに、この氷鏡自体にも攻撃判定がついている。

速い飛び道具に反応はキツイが、跳ね返すことができる。

最後の一つ、垂斬はコマンド投げの一種で、蹴り2発から斬り攻撃を3発出す技だ。斬り攻撃の3発目は相手を上方に吹っ飛ばす技で、キャン



セルをかけることも可能。垂斬！霜華ができるということ。雪の持つ超必殺技は「雪風巻(ゆきしまき)」という技で、槍を連続して相手キャラを打ち上げ、落ちてくるところに突きを入れるというものだ。そして、潜在奥義は「真・雪風巻」と呼ばれ、竜巻をおこして相手キャラを吸い込み、吹っ飛ばしてダウンさせたところに氷の塊を落とすといった豪快な技だ。しかも、ガード不能である。

## 武器あり必殺技

技名	コマンド	備考
氷刃 (ひょうじん)	↓◆◆+AorB	敵に当たると相手を凍らせる
霜華 (そうか)	◆◆◆+AorB	大きな氷柱を出す対空技
瞬雪斬 (しゅんせつざん)	◆◆◆+AorB	突進技
氷鏡 (ひょうきょう)	◆◆◆◆+C	弾を跳ね返す
垂斬 (しずりぎり)	(接近)◆◆◆◆+C	投げ扱いの打撃技。追い打ち可
超 雪風巻 (ゆきしまき)	◆◆◆◆+AB	何度も斬りつけ打ち上げる
潜 真・雪風巻 (しん ゆきしまき)	◆◆◆◆+B	吸い込み、氷を落とす大ダメージ

超奥義で  
突き放題?



この部分にキャンセルをかけて必殺技を出そう。



そしてドカーン!!



すつとパー〜!



吸い込んで〜。

くから出してしまおうと攻撃されてしまう。近距離戦で出してみるといいだろう。

## 雪 コマンド表

# 一条あかり

性能を一言で言うと、単発まわりつき系となる。この系統としての完成度は最高レベルだ。  
担当：珈琲ふりーく

## 第一印象とは違いかもね



(一部の) 熱い視線を一身に受けている「一条あかり」。さっそく見てみよう。

### 今回はなんと

使い勝手の良い飛び道具「天空」と、上半身無敵の対空技「星の巡り」、あとはガード不能技の「清姫」。このあたりは確実に戦力になってくれるだろう。

通常技では、しゃがみ弱Pの発生の早さが目に付く。連打で連続技になるし、近間ではこれか。ジャンプ攻撃は空中の相手にはジャンプP、地上の相手にはジャンプ強Pといった感じで使い分けたい。



空中戦はジャンプPが基本。発射が早く、斜め上にも強い。

超奥義の「六合」は立ちガード不可技だけど、発生が遅いので敵しろう。力の潜在奥義「百鬼夜行」はリーチは短い、発生が早くダメージも大きいので頼りになるぞ。

通常技のつなぎは、立ち弱P→立ち強P→立ち強Pからキャンセルで、天空or清姫or泥田坊という形。ヒット確認は難しくなるが、しゃがみ弱P→立ち強Pキャンセルという形もある。

### 「技」のあかり

技で問題になってくるのは、



泥田坊は、



Bで相手サイドから射出。



Aで自分サイドから射出。



Cで相手の真上から落ちてくる。



技では、立ち弱Pから、



立ち弱P、

やはりパワー不足だ。立ち弱P→立ち強P→立ち強Pキャンセル清姫が一応は減るが、他キャラと渡り合うには厳しいものがある。超奥義の六合はダメージ源には計算しにくいかもしれない。

ほとんど通常技はつながらない。対空は星の巡り、近寄りたらしやがみ弱P連打で、ある程度は身を守る。泥田坊の攻撃力はかなりのものなので、相手の虚を突いてうまく使っていきたい。泥田坊A or Bはガードされると危険、Cはかわされると危険、ということ覚えておこう。

あかりは一見媚びキャラに見えるが、実際にさわってみると、全くそうではないことがわかる。信じた次元まで作り込まれており、気合を入れて楽しむことができるぞ。

ウチのひき出しの冬、あまくみとつたらあかんで!

百鬼夜行が空振りしたところ。これがヒットすると、たくさん妖怪達が...



あと、力は百鬼夜行という切り札がある。連続技や返し技、そして対空技として使っていけるので、大逆転は十分に可能だ。



立ち強Pとつないでから、様々な必殺技でキャンセルをかけていこう。

武器あり必殺技		
技名	コマンド	備考
式神・天空 (しきがみ・てんくう)	↓◆◆+AorB	式神「天空」を呼び出す
骸鬼・泥田坊 (がいき・どろたぼう)	◆◆◆+AorBorC	鬼「泥田坊」を呼び出す
骸鬼・清姫 (がいき・きよひめ)	◆◆◆◆+A	鬼「清姫」を呼び出す
天文・星の巡り (てんもん・ほしのめぐり)	◆◆要素+C	回転しながら上昇
護り人形 (まもりひとがた)	◆◆◆◆+B	人形を身代わりにする
変化人形 (へんげひとがた)	◆◆◆◆+C	人形を相手に化けさせる
超 式神・六合 (しきがみ・ろくごう)	◆◆◆◆◆+AB	地面から式神「六合」を呼び出す
潜 骸鬼・百鬼夜行 (がいき・ひゃつぎやこう)	◆◆◆◆◆+B	鬼をたくさん呼び出す

## あかりコマンド表

僕の子供が生まれたら、このゲームを伝えたい!!  
語り継がれる名作、その命の始まりを見よ!!

# 鷲塚 慶一郎

溜め技は強力で  
コマンド技は  
使い勝手がいい。  
こいつは強いぞ。

担当：MVP



もう突きまくり

突き技に命を賭けた新選組の鷲塚慶一郎。はっきり言って流石に超かっこいい。さて、今回はこのかっこいい鷲塚の必殺技を解説していく。

**溜めと「ムンドロウ」について**

必殺技を語る上で欠かせないのが、溜め技とコマンド技が混在しているということである。

溜め時間は従来の格闘ゲーム感覚でいける。重要なのはいつ溜めるか?である。ここで一つ覚えておいてほしいのが、コマンド技を出している間に溜めを作りはじめるということだ。これができるようにならないと、スムーズに思ったとおりの技を出していかないで注意したい。

**疾空殺**

これは飛び道具である。剣を振り降ろしつつ、衝撃波を前方へ放つ。特徴はその弾速の速さである。特に弱で出した時のその強さ、つまり出の速さ、スキのなさ、弾速、すべてにおいて

てトップクラスの性能を持っている。

逆に、強で出した時の意味は?となるが、この場合の発射は放つので、相手に当たると、出が遅いのが幸いして反応してジャンプしてきた相手に対し対空っぽく使えることが多いのだ。



牽制に最適な飛び道具「疾空殺」。弱で出すのがいいかんじ。斜め上に向かって一撃必殺の突きを放つ。見た目そのまんまで、基本的に対空兵器として使用する。その信頼度はかなり高いぞ。弱と強の違いは判定の大きさとリーチの長さ。まあどちらを使ってもいいだろう。

**虚空殺**

目にも止まらぬ早さで突きを繰り出す。この技はスキも少なくリー



絶対の信頼をおける対空兵器である「虚空殺」。

**狼牙**

相手にタックルをしかける技で、この後追加入力で突きを出せる。もちろん連続技になるぞ。

また、一風変わった使い方として、遠距離から出してスカす、ということも可能だ。狼牙からの追加入力は、かなり遅くまで受け付けていて、いわゆるディレイで出す、ということが可能である。これですまく反撃のタイミングをごまかせよう。

**俊殺**

目にも止まらぬ早さで突きを繰り出す。この技はスキも少なくリー

チも長く、出も超早なので、鷲塚のメイン必殺技となりうるものである。

ダメージはかなり低いが、それも追加入力で出す連続突きのおかげでなかなかフォロウできるのもポイントが高い。かっこよく、しかも使えるこの技はばんばん使っていってほしい。



目にも止まらぬ早さで突きを繰り出す。追加入力で相手をよせつけるな。

**超奥義 真・狼牙**

超必殺技は、相手にタックルをかまして画面端まで押し込み、そこで6回連続突きを入れた後に大きく相手を打ち上げて、そこに衝撃波を打ち込むというもの。ダメージが高いのはもちろんのこと、大打撃から連続技に組み込んでいけるのが大きい。

また、この技の特徴として相手が空中にいたりしてくだい判定が不安定でも、ヒットすれば必ず最後まできつちり入るのが強みだ。よって相手が技を出していなければ対空に使えるということ。まあ基本的にには連続技で使っていくのがベストであろう。



相手を一度ロックしたら必ず最後まで入る「真・狼牙」。

**潜在奥義 最終・狼牙**

狼牙の究極形がこの「最終・狼牙」である。

見た目はただ単に気合の入った突き技を出すだけだが、ヒットすると背景が白くなり大きく「誠」の字が出現する。なんともしびれる技である。この技は発動した後にBボタン押し放して溜めることができ、約2秒くらい溜めるのだ。また、ガードされても大打撃一発分くらいはケズリ、しかもスキはほぼ0に等しい。もう使うしかないね。



「誠」の一字を背に一撃必殺の「最終・狼牙」が炸裂。

武器あり必殺技		
技名	コマンド	備考
疾空殺 (しっくうさつ)	◆要素タメ◆要素 +AorB	強は弾を2発同時に出す
虚空殺 (こくうさつ)	◆要素タメ◆要素 +AorB	弱強で判定と高さが変わる
狼牙 (ろうが)	◆要素◆タメ要素 +C	相手をよろめかすタックル
俊殺 (しゅんさつ)	◆◆◆+AorB	目に見えない突き
超 真・狼牙 (しん・ろうが)	◆◆◆◆+AB	ロックして最後まで全部当たる
潜 最終・狼牙 (さいしゅう・ろうが)	◆◆◆◆+B (溜め可)	2秒以上溜めるとガード不能になる

## 鷲塚 コマンド表

# 李 烈火

武器を持たない  
ので派手さに  
欠けるが、連携は  
美しいぞ！

担当：大僧正 桃

## 中国4千年の技



連携で押さえるぞ！

大陸からやってきた、少林寺拳法最高の使い手、李烈火。彼の武器は、少林寺で鍛えられたその肉体。刺客たちと素手で闘うのは不利に思えるが、ほかのキャラにはない流れるような連携で、対等に渡り合うことができるのだ。

連携は「技」「力」どちらを選んでも存在するが、技のほうが遙かに種類が多い。李の本質を知るならば、技を選んでみてほしい。

それでは、必殺技の一部を説明しておこう。

●龍槌旋：脚に炎を宿し、回し蹴りを繰り返す技。下段ガード不能になっている部分があるので、足払いなどから出すとかなり効果的。また、3回連続入力で、最高9段技になるぞ。



中段攻撃になっている、龍槌旋。とにかく使える技だ。

武器あり必殺技		
技名	コマンド	備考
龍槌旋 (りゅうついでん)	↓◆◆+C (連続3回入力)	炎の蹴り
炎扇翔 (えんせんしょう)	◆◆◆+B	対空技
炎龍擺尾 (えんりゅうはいび)	◆◆◆◆+AorB	突進技
無影脚 (むえいきやく)	(空中)◆要素+C	ヒットするとロック技になる。ゲージMAXでぶっとばす
超 奥義・炎龍軀身 (おうぎ・えんりゅうてんしん)	◆◆◆◆+AB	ヒットすると龍が走る
潜 秘奥義・蒼天無影脚 (ひおうぎ・そうてんむえいきやく)	◆◆◆◆+B	乱舞です。ヒットすると龍が走ります

●炎龍擺尾：地上を高速で移動し、その直線上にいる相手を、炎を宿した扇子で薙ぎ払う突進技。強で出すと相手を突き抜けるので、逃げるに使うぞうだ。



爆炎で追い打ちする、炎龍軀身。カッコイイが、なかなか当たらないのだ。

●秘奥義・蒼天無影脚：突進していき、何発も打撃を与え、乱舞系の潜在奥義。出が早いので、隙を見たら出してみよう。ほかに、A+Bで攻撃避けを出し、ボタンを押すことで攻撃できるものもある。無敵なので、使えるぞ。



強攻撃のあとは、こういった隙が生じてしまう。空振りには危険だ。

●奥義・炎龍軀身：相手を突き抜けるように突進していき、その直線上に爆炎を残す超奥義。最初の一撃が当たらないと、攻撃力が発生しないので、いまいち使いづらい。

き抜けるように突進していき、その直線上に爆炎を残す超奥義。最初の一撃が当たらないと、攻撃力が発生しないので、いまいち使いづらい。

## 李 コマンド表

# 天野 漂

こんな幕末の世だから、こんな風流なおとこが必要なんだよ。

担当：桃

●雀刺し：武器を突き出しながら突進していき、相手のみぞおちを狙う技。威力、スピード



強攻撃のあとは、こういった隙が生じてしまう。空振りには危険だ。

それでは、我流喧嘩矢倉の必殺技の一部を紹介しよう。

## 喧嘩は江戸の華よ！

酒に女に遊びに喧嘩、気さくできまぐれな大江戸一の遊び人、天野漂。

彼の剣術は躊躇なく攻撃を振るう、我流喧嘩矢倉。木刀「勇前」を、凄まじいパワーを持って振り回す。どのような優れた剣術の防衛でも、おかまいなしに突き抜けるだろう。型にはまらない喧嘩殺法はとにかく大雑把、大振り、武器を振るたびに隙ができるほどだ。特に強攻撃の際は大大きく、空振りすると酷い目に遭うだろう。ジャンプ強攻撃も着地に隙があるので、注意してほしい。

それでは、我流喧嘩矢倉の必殺技の一部を紹介しよう。

いい感じだろ...



武器あり必殺技		
技名	コマンド	備考
雀刺し (すずめざし)	◆◆◆+AorB	突進技
居飛車穴熊 (いびしゃあなぐま) "九手詰め"	Aボタン連打	追加入力で中段技が出る
必至 (ひつし)	◆◆◆◆+B	ボタン溜め押しでパワーアップ
高飛車 (たかびしゃ)	◆◆◆◆+C	山崎のサドマノのような技
桂馬の高上がり	◆◆◆+C C	相手の飛び道具を跳ね返す。直接でも当てられる
超 盤上此の一手 (ばんじょうこのいつて) 金	◆◆◆◆×2+AB	"と金、ゲイザー"
潜 盤上此の一手 (ばんじょうこのいつて) 飛車	◆◆◆◆×2+B	"飛車、真横に飛んでいく"
潜 盤上此の一手 (ばんじょうこのいつて) 角行	◆◆◆◆×2+A	"角行、斜め上に飛んでいく"



相手のみぞおちを狙う、雀刺し。相手を殺さず、これが喧嘩道。

ードともに申し分なく、ガードされても隙が少ないので、非常に使える技だ。連続技にも使えるぞ。

●高飛車：相手の技を受けるのと、ヒラリとかわして反撃する技。餓狼の山崎のサドマノのような技だ。

●盤上此の一手！"と金"：腰にぶら下げた駒を、カ一杯に叩きつける超奥義。威力、ヒット数もすごい。出は遅いが、狙い場所は多いだろう。

●盤上此の一手！"飛車" "角行"：駒を飛び道具のように投げる潜在奥義。飛車は直進し、角行は斜めに飛ぶのだ。

## 天野 コマンド表

僕の子供が生まれたら、このゲームを伝えたい!!  
語り継がれる名作、その命の始まりを見よ!!

重い一撃がウリだ!

十三の必殺技は、近・遠、どちらの間合いも過不足無くフォロウする平均以上のものが揃っている。

ただ、どの技もクセが強いので、性質をしっかりと押さえておこう。

「激震」

金棒を地面にたたき付けてその衝撃波で相手にダメージを与える技。

小は立ちガード可能だが、大は立ちガード不可。至近距離では立ち大斬りをキャンセルして小激震に繋げることも可能だ。

「轟弾衝」

A~Dいずれかのボタンを2秒以上押しっぱなしにして、離すと出る必殺技。

6秒以上溜めると爆炎が大きくなり、その爆炎は至近距離では立ちガード不可となる。金棒自体は中段の判定を持っているのもポイント。

「富嶽」

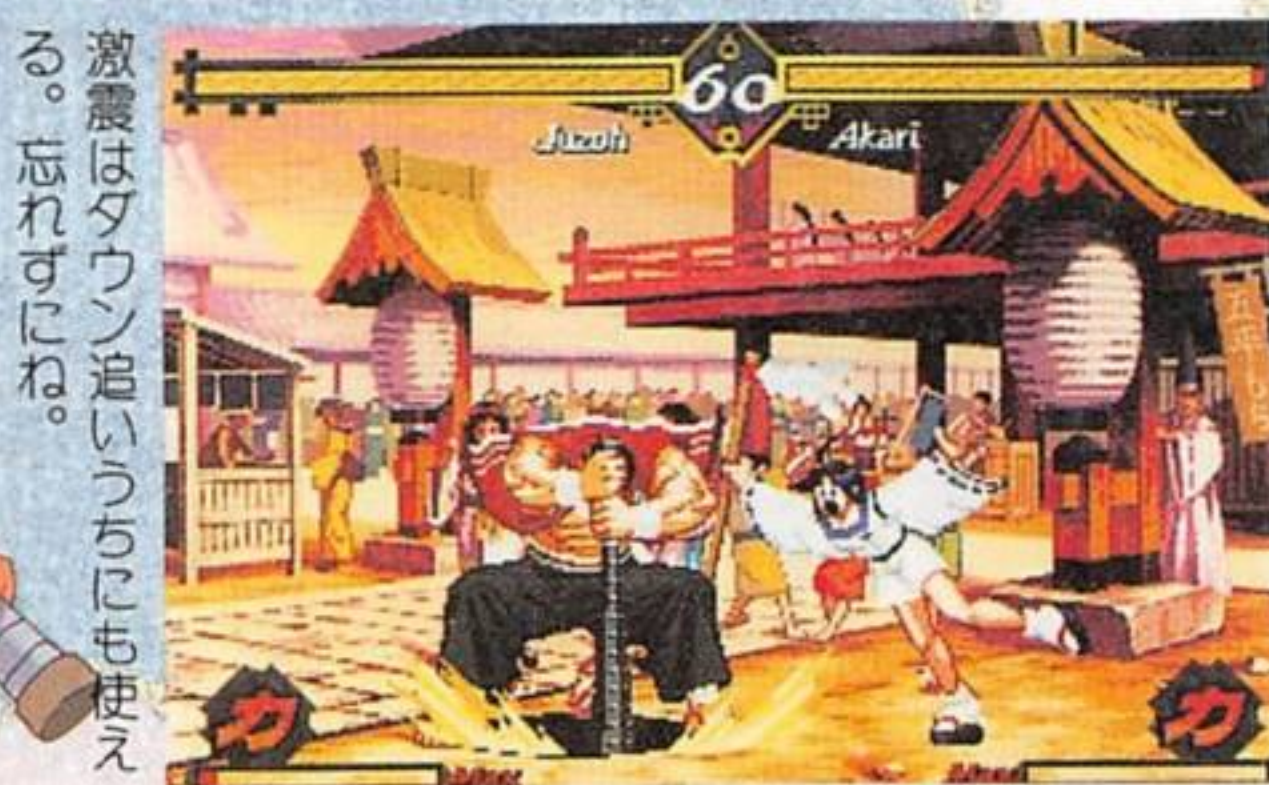
スかりモーション付きのコマンド投げ技。相手がしゃがむと投げられないのはお約束。この技には追加入力があるので、タイミングよく入れて追加ダメージを与えよう。

自慢の金棒で壊滅的な一撃をくらわしてやれ!

担当：田淵健康

十三 神崎

クセのある力技がミソ



激震はダウン追いつちにも使える。忘れずにね。

武器あり必殺技

技名	コマンド	備考
激震 (げきしん)	⇨⇩⇨+AorB	金棒を叩きつける
轟弾衝 (ごうだんしょう)	A~Dボタン一つを2秒以上押す	ボタンを押す時間で威力変わる
富嶽 (ふがく)	⇨⇩⇨⇩⇨+B	相手を天高く放り投げる
金剛重墜 (こんごうじゅうついで)	⇩⇨⇨+AorB	3段攻撃
超 刮目・大激働 (だいがきどう)	⇩⇨⇨⇨⇨+AB	突進して相手を画面端まで押す
(追加)	(大激働中) ⇩⇨⇨+B	突進の途中からタコ殴り乱舞
潜 刮目・超激働 (ちょうげきどう)	(接近) ⇨⇩⇨⇨⇨*2+B	タコ殴りの後、FINISH!

「金剛重墜」

1コマンドで自動的に出せる3ヒットの突進技。ボタンにより突進距離が変わるぞ。

「刮目・大激働」

突進して相手を画面端まで追いやる技。ダメージはそこそこ...だが?

「刮目・超激働」

「カ」のみに備わっている潜在奥義。間合いは富嶽プラスといった感じだが、威力は段違い。起き上がりやジャンプスカシから狙っていい。

十三コマンド表

斬鉄

とるの楽しい。攻め重視だ。

担当：P・鈴木

新鉄の動き 大予想!

持っている武器の関係上、どうしてもリーチ不足になってしまうのは予想できるところ。数多い必殺技を巧みに使い分けていく。一種のテクニカルキャラになりそう。

飛び道具の数々

鋼断ち (はがねたち)・改

飛び道具。判定が大きく、相手の飛び道具をかき消してくれる。ダメージも大きいが出の遅さがネック。なかなか使いどころが難しい。

骸縫い (むくろぬい)

空中で手裏剣を投げる。当たると相手をひるませることが出来る。使いかたによっては追撃も考えられるが、スキが大きいのが問題点。

流影陣



連続技の友にもなりそうな流影陣。ん?何かにおうぞ...

闇討ちの快感!!



一風変わった使い方が可能。相手の飛び道具を跳ね返せるのである。もちろん、流影陣本体を使って攻撃することも可能だ。

補助系の必殺技

鷹斬り (おぼろぎり)

出かかりが強い。迎撃系の必殺技。出は遅いが強そう。

天魔脚

相手を跳び越えた後でも向き直って攻撃してくれる。

水面隠れ

超奥義は打撃系でダメージは抜群。潜在は投げ技扱い。



どこにいるのか分かるまい。下段?中段?投げなのか!?

武器あり必殺技	技名	コマンド	備考
	流影陣 (りゅうえいじん)	⇩⇨⇨+AorB	相手の弾を返せる
	鋼断ち・改 (はがねたち・かい)	⇨⇩⇨⇩⇨+B	刀の衝撃波を飛ばす
	鷹斬り (おぼろぎり)	⇨⇩⇨+C	後方宙返りで蹴る
	天魔脚 (てんまきやく)	(空中) ⇩要素+C	上空から襲いかかる蹴り
	骸縫い (むくろぬい)	(空中) ⇩⇨⇨+AorB	空中で投げる手裏剣
	水面隠れ (みなもがくれ)	⇨⇩⇨+A	姿を消す
	気孔砲 (きこうほう)	⇩⇨⇨+B	突き刺す手刀
超	螳螂双刃 (とうろうそうじん)	⇩⇨⇨⇨⇨+AB	暴走突進
潜	闇狩り (やみがり)	⇨⇩⇨⇨⇨*2+B	投げ技

斬鉄 コマンド表

# 玄武の 翁

釣りを楽しもう

コマンド投げと亀を使って  
ねちねちいこう。

担当：MVP



翁の技は主に3種に大別でき、亀筥、亀舞、釣果大良に分かれる。

**● 亀筥**  
これは背中の箆から放物線を描くように亀を出す技。亀は着地すると相手方向へ前進する。Cの亀は自分のほうに戻ってなんと体力回復だ。



亀さんこちら。なんと体力回復ができてしまうCの亀筥。

**● 亀舞**

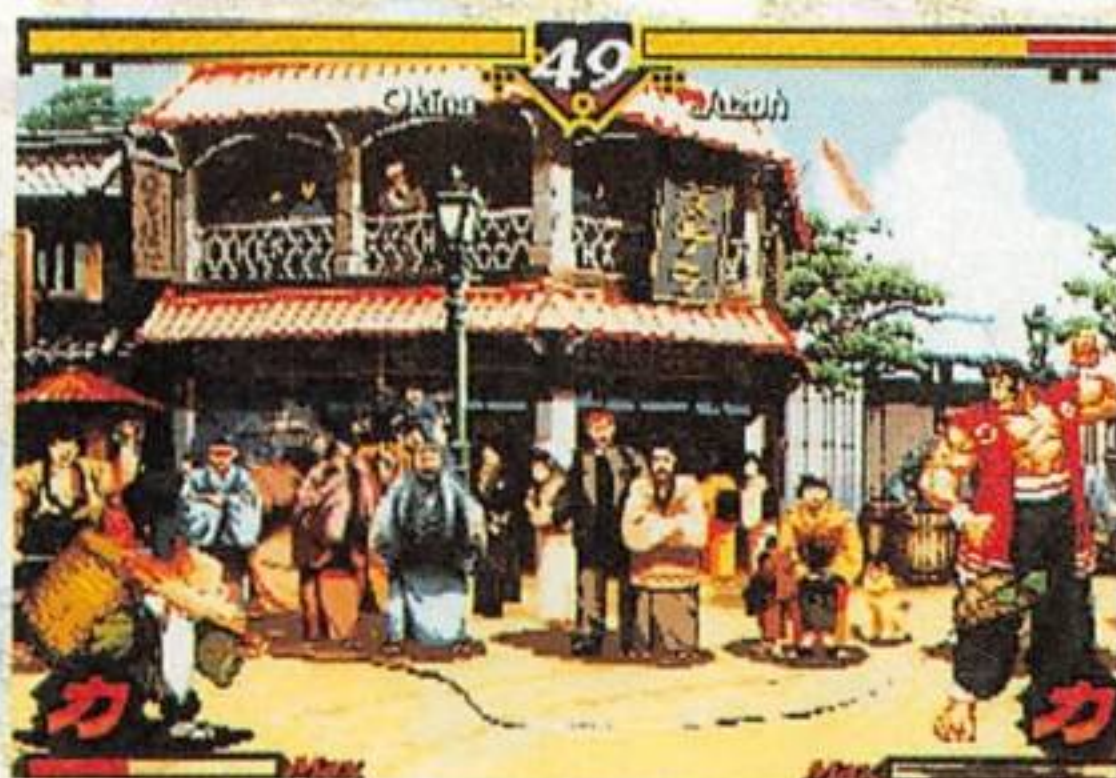
自分を支点にして箆を振り回す技。Cは放物線を描くように飛んでいくぞ。レバーで前後に動けるのが重要だ。

**● 釣果大良**

釣竿を伸ばしその先に触れた相手を投げてしまう技。ABCでその距離が違い、Aを主に使っていく。Cは画面端と端の時に使えるぞ。

技名	コマンド	備考
亀筥(きぼく)	◆◆◆+A	小さな亀を出す
亀筥(きぼく)	◆◆◆+B	大きな亀を出す
亀筥(きぼく)	◆◆◆+C	体力が回復するスッポンを出す
亀舞・地(かめまい・ち)	◆◆◆◆+AorB	回転中左右レバーで移動可
亀舞・天(かめまい・てん)	◆◆◆◆+C	上空から襲いかかる
釣果大良(ちょうかたいりょう)	◆◆◆+A	近くの敵を投げる事ができる
釣果大良(ちょうかたいりょう)	◆◆◆+B	少し遠くの敵を投げる事ができる
釣果大良(ちょうかたいりょう)	◆◆◆+C	遠くの敵を投げる事ができる
無功用(むくゆう)	◆◆+C	身代わりの術(消えて上空から)
超 玄武の咆吼(ほうこう)	◆◆◆◆◆+AB	自分の周りに渦巻きを起こす
潜 玄武の怒り	◆◆◆◆◆+B	水を巻き上げた後、玄武を降らす

釣果大良はCで出すとこんなに遠くの相手を投げられるぞ。



# 紫鏡

斬る、斬る、斬らせろ！

人を斬る喜びを知ってしまった人たちへ。

担当：びく



異様な風貌に、鎌のような変則的な武器を両手に持ち、血と人斬りの快感を求め紫鏡。斬り刻むという表現がピッタリの技を多く持っているぞ。今回はその必殺技の説明だ。

**● 禿鷲**

自らの武器を斜め上に放り投げて攻撃する。ある程度進むとブーメランのように舞い戻ってくるが、戻りのときには攻撃力がなく、その間は無防備になってしまう。

**● 廻転肝えぐり**

腕を伸ばして武器を回転させて攻撃する技。

**● 斬肉鎌鼬**

身を低く構えて突進していき、ヒットしたら相手に組み付いて斬り払う。

**● 斬肉大鉄**

空中で入力するタイプの技で、宙から武器を構えて突進する。

**● 無慈悲刺し**

コマンド投げ。相手に跨って滅茶苦茶に切り刻む。

**● 迷兇死衰・狂喜**

禿鷲の発展版のような技で、武器を放り投げて攻撃する超必殺技。ヒット・ガードに関わらず武器を落としてしまうのが難点。

**● 迷兇死衰・凶飢**

斬肉鎌鼬の発展版のような

技名	コマンド	備考
禿鷲(はげわし)	◆◆◆+AorB	武器投げ。追加入力中段技が出る
廻転肝えぐり(かいてんきえぐり)	◆◆◆+AorB	削り系の技。ボタン連打でリーチが伸びる
斬肉鎌鼬(ざんにくかまいたち)	◆◆◆◆+AorB	突進技。ヒットorガードで発動
斬肉大鉄(ざんにくおおばさみ)	(空中)◆◆◆+B	空中突進技
無慈悲刺し(むじひさし)	(接近)◆◆◆◆+C	コマンド投げ。ゲーシMAXでパワーアップ
超 迷兇死衰・狂喜(めいきようすい・きようき)	◆◆◆◆◆+AB	メチャゆつくり飛び飛び道具
潜 迷兇死衰・凶飢(めいきようすい・きようき)	◆◆◆◆◆+B	突進系のロック技



画面にてかたかた「凶」の文字が。

潜在奥義で、ヒットすると相手を「凶」の字に斬り刻む。一見の価値アリ。

# 直衛 示源

実はバランス型のキャラクターです

「投げ系テカニフ型キャラ」なんていっていると、とんでもないことになります。

担当：みんなイメージ違うと言う。FRS-N.O



まずはじめに  
打撃ありき

その風貌からか、示源をコテコテの投げキャラだと思っている人は多いようだ。たしかにコマンド投げが多くて、超奥義や潜在奥義も投げ扱い。しかし、彼が持つ打撃技の強さを見れば、そんなことは言われてはならないはず。

剣質を「技」にすれば、小P2回から大Pにつなぐことができ、ここからキャンセルでリーチの長い烈咆吼までが連続ヒットする。安定するならば小P2回から直接烈咆吼でもいい。示源がまず接近戦で狙うのがこのコンビネーション、と覚えておこう。あと、烈咆吼は追加入力も存在する。ここまで派生させれば、ガードされても反撃されずに済むぞ。

さて、ここでようやく登場するのがコマンド投げだ。示源は必殺技扱いの投げをふたつ持っている。ひとつはコマンドが成立した瞬間につかむ投げ。もうひとつは掴みポーズを経てからでない投げられないが、そのぶんボタンを押したままで発動タイミングをずらしたり、リーチが長いという特徴を持っている。

技名	コマンド	備考
白虎爪(びゃっこそう)	◆◆◆+AorB	叩き落とす爪
烈咆吼(れつほうこう)	◆◆◆+A	地上技
絶咆吼(ぜつほうこう)	◆◆◆+B	対空技
翡翠砕(ひすいさい)	◆◆◆◆+C	間合いが長く、スカリがある
金剛碎(こんごうさい)	(接近)◆◆◆◆+C	間合いはやや長い。
超 因果応報(いんがおうほう)	◆◆◆◆×2+AB	スカリあり
潜 不倶戴天(ふくたいてん)	◆◆◆◆×2+B	スカリあり



お楽しみは最後までとっておこう。打撃をチラつかせておけば、それだけ投げも決めやすくなるのだ。



いよいよ発売

# 対戦基礎

※画面や記事内容は  
開発中のものです。

TM

ALL RIGHTS RESERVED

## 私立ジャスティス学園

### 格闘は高校生のトレンド

# ジャスティス流 対戦基礎

システムのどつた煮的などころがあ○か○  
0%を連想させるのは、多分気のせいではな  
いでしよう(削り勝ちもないし)。  
担当:はまー

ジャスティスの対戦は、基本的には「地上戦」と「空中戦」の2つに分けて考えることができる。と言っても、ヴァンパイアセイヴァーなどにおける空中とはまた概念が違い、それぞれ別のフィールド、別のゲーム性にはっきり分かれていると言ってもいいだろう。地上戦ではおもに「熱血コンボ」「根性カウンター」「愛と友情のツープラトン(以下ツープラトン)」、空中戦では「空中熱血コンボ」「熱血受け身(以下受け身)」などの要素が重要なキーとなってくる。それぞれ個別の具体的な解説に

については、前号の本誌を参照してもらいたい。



手数で勝負!

地上戦では、「熱血コンボ」

によるガードの揺さぶりと、「根性カウンター」「ツープラトン」での切り返しが必要なポイントになってくる。



分らないときはとりあえず小技から入ってみる。ローキックは下段じゃないが強いぞ。



固めて根性カウンターを潰すか、中下段でガードを崩すか。



途中で当たっていたら必殺技でしめる。ときには決め打ちも必要。

まず、出の早い弱攻撃からの攻めを狙ってみよう。相手に届きさえすれば、ここから熱血コンボで強攻撃→レバー入れ強→必殺技などどつないでいくことで、強力なラッシュが展開できる。特にレバー入れ技は、攻撃の出が早かったりしゃがみガード不能だったり、その効果は多彩かつ重要。しゃがみガード不能技には、光によるエフェクトが付いているので、調べて活用しよう。

ちなみに、立ちガード不能の属性を持つしゃがみ弱攻撃からは、続けて熱血コンボにつないでも連続ヒットしない。しかし、使わなければ最後まで立ちガードで安定されてしまつので、あえて完全な連携用として見せておくことも重要だろう。なお、しゃがみ弱攻撃からはだめでもしゃがみ強キック(俗に言う大足払い)からは次につながるキャラもいる。モーションは大きいがかうまく使えば絶大な効果を發揮してくれるはずだ。



弱攻撃から下段Kにつながり、さらにレバー入れ強につながるキャラもいる。

### 時と場合を選んで...

先に攻撃を当てられてしま

った場合は、連続技でないかぎり、どこかで反撃して切り返しておきたいところ。相手の熱血コンボをすべてガードしてから反撃してもいいが、ジャスティスで上下段ガードを見切り続けるのは、なかなか骨が折れる。それに、相手も熱血コンボを出し切るとは限らない。



弱×2でやめられると、根性カウンターを逆に狙われてしまう可能性も。

相手のラッシュに割り込む場合の基本となるのが、根性カウンター。これは、レバー入れ強攻撃・必殺技・完全燃焼アタックであれば、こちらのガード硬直をキャンセルして技を出すことができるというものである。しかしこれに相当する大技は、ジャスティ



どんなに出の早い技でも「ガード弾きモーション」があるので、

スの世界ではどれも出るのが遅く、せつかく出しても相手が次に出した熱血コンボに潰されやすい。完全燃焼アタックは相手を止めている時間が長いのでかなり信頼できるが、ゲージを1つ消費してしまう。ゲージを使わずに切り返すのであれば、相手が揺さぶりをかける直前などの密度の薄い連携の隙間に、さらに判定の強い(出が早い、姿勢が低い、少し跳ねる、軸がスれるetc...)技を仕掛けていく必要がある。



攻めには使いつらいが、守りには大活躍するレバー入れ技もある。いろいろ試してみよう。



ヒットストップのかわらないジャスティスでは万能ではない。



僕の子供が生まれてから、このゲームを伝えたい!!  
語り継がれる名作、その命の始まりを見よ!!

期待の新作、

# 私立 炎拳 LEGION

ついに日の目を見ることになったジャスティス。全国のゲーセンに乙お遊びください。なお、プレイの際は使用上の注意をよく読んでプレイしてください。

©CAPCOM CO.,LTD. 1997

## 愛と友情で 不可能を可能に!

根性カウンターは、入力の関係上それなりの腕が必要となる(駆け引きとしても、技術的な面でも)。根性カウンターがうまく出せない人、また行っても対応し切れないようなキツイ連携に対しては、ツープラトンで一発逆転を狙ってみるのも悪くないだろう。ツープラトンは、根性カウンターとして出すことができ



しゃがみ弱攻撃からの熱血コンボは、ヒットしてもつながらない。割り込み!



反撃には、投げか根性カウンターのしパー入れ強からの連続技で。

ないかわりに、ボタンを押し続けた瞬間から演出が始まるまでは無敵(投げには無効)となる。ボタンもストZEROのオリジナルコンボより同じ強さの攻撃を縦押しするだけなので、ガード硬直中に連打しているだけでもいいというお手軽さだ。ジャスティスでは、全般的にくらい硬直よりもガード硬直のほうが短い傾向にあるので、普段は連続ヒットする弱・強などに対しても割り込むことが可能だ。しかし、ゲージを2つも消費してしまううえに、ガードされると(組み合わせによる程度の差はあるが)必ず根性カウンターや弱攻撃・熱血コ

ンボといった痛い反撃を受けることになる。割り込みやすいがリスクも大きいのである。

## 空中戦

### 学生は空を飛べ!

一部のレバー◆入れ強攻撃や必殺技には、相手を上空高く浮かせることができるものがある。これを決めた後にレバーを上にいれておけば、勝手にハイジャンプして「エアバースト」と呼ばれる空中連続技を狙うことができる。エアバーストの基本は、地上と同じく「弱・強・レバー入れ強(必殺技)」の熱血コンボの流れに準じている。しかし、エアバースト時は相手は一定時間受け身をとれないので、強(目押しして)弱・必殺技といった変則的な連続技を狙うことも可能だ。



空中で完全燃焼アタックを出せるキャラは、これをメインに狙ってもいいかも。

## ヒット表示に ごまかされるな!

ただ、この「受け身をとれない時間」は思いのほか短く、空中必殺技がないキャラではせいせい3~4発が限度。この後は、相手が受け身をとるとことごとくスカってしまう。X-MENシリーズのエリアルレイウのような爆発力はあまり期待できないだろう。

しかし、受け身をとった側は一定時間空中に停滞しているため、攻撃を仕掛けた側は必然的に先に着地することになる。ここで、再度エアバースト技を出したり、ノーマル



受け身直後のジャンプ技暴発を狙ったり、



地上で中・下段や投げの選択を迫ったり、

ジャンプから直接2度目3度目の空中連続技を狙う、着地に熱血コンボを重ねるなどの選択を仕掛けることが可能だ。これに対し、受け身側は空中で軌道を変えられる必殺技(完全燃焼アタック)を持っていないかぎり、攻め手側の選択を続けて受けなければならぬ。一応すべての攻撃は空中ガードできるものの、地上で主導権を握られるのは具合が悪いし、空中投げは全キャラが持っている。ヒット表示こそつながらないが、読み負けという条件付きで無限ループしてしまう可能性も決して低くはない。一応空中でも根性カウンターは出せるので、空中対空中になった場合は狙ってみてもいいだろう。



置きエアバースト技に空中根性カウンター! うまくいけばそこから連続技が決まる!



魅せるなら空中投げやタツシユで裏に回ってからの熱血コンボという手もある。

## 応用

### ときには大胆に

基本戦法にせひとも混ぜていつてもらいたいのが、投げである。ジャスティスでの投げは、スクリューモーションはあ



ジャンプ攻撃に根性カウンターをとられて、



技が出る前に投げてしまえる。ちなみに、ツープラトンなどの演出(暗転)中でも先行入力が可能だ。

非常に早い。技が出せる状態であれば、目の前でツープラトンや根性カウンター（一部例外あり）を出されても、画面が暗転中にボタンを連打していれば何事もなかったかのように投げる事が多い。同じく、空中投げも積極的に狙っていききたい。受け身がかなり万能な印象を受けるが、その後に空中投げを見せておくことによって、少なくとも空中ガードで安定されることはなくなるはずだ。特に、エアバースト始動ではない小浮かせ技を決めた後は、すぐに受け身をとりつけてしまうため重要。



一定の高度がないと投げられないが、地上版と違って発生は1フレーム！読んでないとまず対応できない。



しゃがみ・背後・必殺投げは投げ抜け不可。ダメージも高めだ。

なお投げられた側も、ほぼ同時に同じく投げ入力をすれば、地上・空中を問わず投げを抜けることができる。見てから反応できるレベルではないが、受け身後密着してくる相手に対し、投げを狙っておるといふ選択肢も用意しておく。

跳び降り激強!?

地上戦での第一手が弱攻撃からの熱血コンボだけでは、微妙なキャラクターの性能差が大きく影響してしまう。それを埋めるためにも、ノーマルジャンプや特殊移動（軸ずらし）も覚えておきたい。

ただの跳び込みは、ポリゴンでありながら一般の2D格闘の感覚で使っていける。しかも、当てさえすればかなり有利な状況へと持っていくことが可能だ。ただし、キャラの大きさとジャンプ力の関係上、ジャンプのしかりを弱攻撃などで落とされやすい。始終跳び込みだけを狙っていればいいというものでもなさそうだ。

軸ずらしは、相手と離れているときはあまり役に立たない。



背後からは相手をダウンさせやすいので、できるだけ背後投げを狙っていきなさい。

い。せいせい飛び道具の削りを回避できる程度だ。しかし、密着に近い間合いで相手の攻撃に合わせて入力すると、ほとんどの攻撃をスカシて一気に背後へ回り込むことができる。相手の起き上がりや着地に狙ってみよう。

走ってペースを維持

相手を大きく吹っ飛ばした後は、ダッシュからの攻撃を狙ってみよう。ダッシュ専用技として、しゃがみガード不能のタックル、立ちガード不能のスライディング、起き上がり下段攻撃をスカす跳び蹴りを出すことができる。どの技も早いので、かなり一方的に選択を迫ることが可能だ。また、ダッシュからノンストップでツープラトンを出すこともできる。起き上がり攻撃ばかり出してくる相手に一発狙ってみるのもいいかもしれない。



起き上がるタイミングをずらしてくる人には、垂直ジャンプをうまく使っていこう。



ジャスティス学園広報部

押忍！今回の広報部は設定資料特集と酒を飲んでみた！  
加えて、灼熱の「校歌募集」もついて、何かお得ウー！

学校紹介  
太陽高校  
（その昔）

○太陽学園には「中等部」と「高等部」2つの学部が存在する。それぞれ生徒数は480人、720人。  
バツたちの通うのは高等部で、ひなたは中等部からの内部進学である。



中等部グラウンド

○モットーは「自由な校風でのびのびとした生徒を育てる」。制服も存在はするが、そんなにうるさくはないという、自由を愛する普通高校なのだ。

○学校の偏差値は50前後。学校の成績よりも個性を尊重して、課外評価や面接が入試の時に重要視されている。  
学校の歴史は古く、良家、政治家などの子息も多数入学しているのが特徴である。

○パシフィックハイスクールとは校風が似ているためか関係が深く、スポーツでも何でも常にライバル関係にある。

太陽学園とパシフィックハイスクールの間では、一年に一度の文化、スポーツの学校対抗戦「太P戦」（たいびーせん）が行われている。今年はその第70回目にあたる（戦時中は中断されていた）。

対戦成績は19勝47敗3分と太陽学園が大きく負け越しているが、ここ10年では4勝6敗と五分に近い成績をあげている。



高等部一年教室

太陽学園校歌  
作詞 金本涉  
（一番）

若葉 薫る朝風を  
希望に溢れし陽を受けて  
育て自由と友の和よ  
伸ばせ個性と愛する心  
自ら求めし真理に向かい  
捧げよ青春、空高く  
燃やせ青春 輝く太陽  
これぞわれらの太陽学園  
（スベースの都合上、2番は  
ムックで、ごめんね）

「ジャスティス学園」校歌大募集!

もうすぐ発売予定の「私立ジャスティス学園」。このゲームに出てくる謎のエリート高校「ジャスティス学園」の校歌を大募集するぞ!

応募作品の中から選ばれた大賞作品は、正式に「ジャスティス学園」の校歌として採用します。（カプコン側で作詞補する場合があります）

もしかしたら、カプコンサウンドチームがあなたの詞に曲をつけるかもしれないぞ!

さらに、大賞の方にはカプコンから「私立ジャスティス学園」の基板と「コントロールボックス」をセットでプレゼント!

「我こそは!」と思う方は是非、応募してくれよなっ!

募集要項

応募方法: 作詞した原稿と、あなたの住所、氏名、年齢、学年(職業)、電話番号を明記して、宛先まで送ってください(ゲームスト編集部宛ではないので注意!)

宛先: 〒540 大阪府中央区平野町3-2-8 (株)カプコン 開発本部業務部パブリシティチーム「ジャスティス学園」校歌作詞大募集(ゲームスト)係

サイズ: 2番まで。1番につき50~100文字程度。

締め切り: 平成9年12月24日(当日消印有効)

発表: 平成10年2月中旬にゲームストを始めとする各ゲーム雑誌にて発表。

※ご応募頂いた作品の権利はカプコン帰属とさせていただきます。予め、ご了承下さい。



スポーツにて  
完全燃焼せよ!

# 五輪高校

高校スポーツ界において、キラリと光る「才能」を見せる将馬、夏、ロベルト。彼らの人並み外れた「努力」によって鍛え上げられた基礎体力は、ほかのキャラを遙かに上回る。「才能」と「努力」が備わった、彼ら五輪高校に死角はない! (担当: ももやん)



エアバースト始動技にもなっている、回転レシーブ。この後は空中コンボだ!

か、怪物ですつて!  
まるで、バレーをするために生まれてきたような長身を持つ、五輪高校女子バレー部所属の夏。彼女の特徴は長い手足と、バレー部で鍛え上げた強靱なバネだ。



パンパン打ちまくる、千本スパイク。相手を寄せ付けなぞ。

完全燃焼技の千本スパイクはダメージこそ少ないが、何発も発射するので、相手の動きを止められるぞ。



スライディングと言いつつ、顔面を狙う。これが殺人だ!

一発、小っ飛ばすぜ!  
五輪高校野球部に所属する将馬の特徴は、なんとひたすら背中に背負った巨大なバット。野球部で鍛えたスライディング、対戦相手を宙球に置き換えてハカス力打ちまくるぞ。



光ったらガードできない、恐怖の分身魔球。

将馬はその体格から、基本的な技のリーチは短い。バットを使った強パンチ、必殺技の類は人並み以上のリーチを持つ。しかし「振る」という行為のため出が遅い。単発狙いのキャラになりそう。必殺技では、超剛速球と殺人スライディングが主軸になりそう。とくに殺人スライディングは、連続技や攻めの要になりそう。完全燃焼技の分身魔球は、突然出されるとガードが間に合わないほどの剛速球だ。中間距離で使っていくと、かなり効果的だぞ。

## 天才キーパー ロベルト

サッカーで鍛えた瞬発力を武器に、相手を攪乱させながら闘う。スライディングとフェイントで、相手のガードを揺さ振ろう。

シャイニングセーブ	↓◆◆+P(空中可)
ロングシュート	↓◆◆+K
ライジングキック	◆↓◆+K(空中可)
スライディングキック	↓◆◆+K
バイシクルキック	(空中で) ↓◆◆+K
完全燃焼アタック	
爆裂Vゴール	↓◆◆↓◆◆+K
エアバースト	↓◆◆↓◆◆+K連打

## パワフルアタッカー 夏

夏の武器は、長い手足と打ち上げ能力。中距離からパンチ、キックで攻撃し、当たったら打ち上げてエアバーストだ。

ジャンピングサーブ	↓◆◆+P(空中可)
回転レシーブ	↓◆◆+P
スライディングレシーブ	◆↓◆+P
特訓スパイク	(空中で) ↓◆◆+P
自給自足スパイク	◆◆↓◆◆+K
完全燃焼アタック	
千本スパイク	↓◆◆↓◆◆+P
ファイヤーアタック	(空中で) ↓◆◆↓◆◆+P

## 爆裂スラッガー 将馬

体は小さいが、持ってるバットは半端じゃない。バットのリーチと、パワーをうまく使って闘いぬけ!

超剛速球(空中可)	↓◆◆+P
大回転打法	◆↓◆+P
殺人スライディング	↓◆◆+K
豪快リード	◆+弱K+強K
完全燃焼アタック	
分身魔球(空中可)	↓◆◆↓◆◆+P
ホームラン打法	↓◆◆↓◆◆+P



相手を突き抜けるほどの、爆裂Vゴールだ。

完全燃焼技では、爆裂Vゴールが強力だ。炎に包まれたボールを力一杯にキックする、気持ちいい技だぞ。



いきなり下段にくる、スライディングキック。なかなか見切れないぞ。

点はやらないぜ!  
ブラジル人の血が流れる、五輪高校サッカー部所属のロベルト。身体的な特徴は特になが、サッカー特有の俊敏な動きと、ロングシュートを狙える強力なキック力が武器となる。普段の動きはそれほど俊敏には見えないが、必殺技を使い始めると、一気に機動力が上がる。また、トリッキーな動きも意外と多いぞ。必殺技のスライディングキックは、一度左右にフェイントをかけてから、下段を狙うトリッキーな技だ。かなりスピードがあるので、下段を警戒していない相手にはよく決まるだろう。



キックでロベルトにパスを出し、それをトラップしてから2人でボレーシュートを決める! 某漫画並の必殺シュートだ!

## ロベルト



姉御肌の夏がいつものノリで、パートナーを励ましてくれる。熱血ゲージが5本分回復するので、完全燃焼技使いたい放題だ。

## 夏



レシーブ、トス、スパイクで相手を打ち上げて、将馬がバットで思いっきり打つ! 効果音がとっても爽快な攻撃だぞ。

## 将馬

愛と友情の  
ツープラトン  
攻撃

## パワー&ラッシュで攻める

ロイは熱血コンボからタッチダウンウエーブにつないで、ガンガン押しつけていけるキャラだ。各連携に対して割り込まれにくく、必殺技にも強力なものが揃っている。

●ダイナマイトストレート  
前方に大きく踏み込んでストレートを放つ技。大きく踏み込むとはいつても硬直は小さいので、反撃は受けにくい。小と大で威力と踏み込み距離が変化し、ヒット時の相手の吹き飛び方も異なる。

●ツイスターアッパー  
体をひねりながら拳を打ち上げる、いわゆる昇龍系の技。大だと前に移動して技を出し、3HITする多段技になる。熱血コンボから普通にキャンセルして出すだけでも、大ならば余裕で届く。

## こんなチアガールはどつ?

ティファニーは、比較的リーチの長いパンチorキック技を武器として闘うチアガールファイター。特にパンチ技が強力で、その使用頻度も高い。必殺技に関しては、やや特殊な性質を持つものもあるのでキチンと理解しておこう。

●ビューティフルスピン  
小で真上、大で斜め上にスピンキックを放つ。昇龍系のコマンドなので対空として使えそうだが、攻撃発生が遅いため技を潰されやすいのが難点。連続技に組み込むなら思いきって大で出そう。小だと空振ってしまうことが多い。

●グルービーパンチ  
振りかぶって拳を突き出しながら突進する技。ボタンを押さなければならぬことで「溜める」ことが可能で、その場

●タッチダウンウエーブ  
拳を地面に叩きつけて、そこから発生した光柱で相手を攻撃。小だと広範囲に広がる飛び道具になり、大だと範囲は狭いが高威力だ。

この技はヒットすると相手を跳ね上げるため、そこから追い打ちできる利点がある。受け身をとられたら追い打ちはできないが、その場合相手はダウンしないのでラッシュを継続しやすい。

●トリプルツイスター  
ツイスターアッパーの強化版。連打でヒット数が上昇し、最大で15HITする。

熱血コンボから容易に連続技につながるの非常に強力。

●スリーパータッチダウン  
こちらはタッチダウンウエーブの強化版。ジャンプして振りかぶってから撃つので出は遅いが、相手の攻撃を回避しながら撃つことも可能。

合溜めた時間に比例して威力もアップする。

最大まで溜めるとガード不能技になる上に、相手の体力ゲージの半分近くを奪えるため強力。

●グルービーナックル  
回転しながら裏拳を繰り出す。技の硬直がないに等しいのでヒット後に通常技につながる。この技もボタンを押さばなして変化し、回転を繰り返しながら相手に接近する技になる。キャンセル不可技。

●エキサイティングキック  
空中からの急降下キック攻撃。エアバーストにも使えるが、ガードされると反撃確定なので注意しておこう。

●ワンダフルキック  
相手を蹴り上げ、最後にビューティフルスピンを決める技。距離が離れていると最後まで当たらない。

## ファイティング 牧師

# ボーマン

大足払いキャンセルゴッドアッパーで大ダメージを奪え!!  
(担当: DS1)

ゴッドアッパー	↓◆◆+P
ゴッドストレート	(ゴッドアッパー中に) ↓◆◆+P
ゴッドラッシュ	◆◆◆+P
ゴッドリアット	(空中で) ↓◆◆+P
完全燃焼アタック	
ヘブンズラッシュ	◆◆◆◆◆+P
ヘブンズクロス	◆◆◆◆◆+P

## セクシー チアリーダー ティファニー

基本はエアバースト狙い。隙あらばツーブラトン技だ!!  
(担当: DS1)

ビューティフルスピン	◆◆◆+K
グルービーパンチ	◆◆◆+Pため
グルービーナックル	◆◆◆+Pため
エキサイティングキック(空中可)	◆◆◆+K
完全燃焼アタック	
ワンダフルキック	◆◆◆◆◆+K
エアバースト	◆◆◆◆◆+P連打

## 豪腕アメリカン ロイ

熱血コンボからタッチダウンウエーブのラッシュで攻めろ!!  
(担当: DS1)

ダイナマイトストレート	◆◆◆+P
ツイスターアッパー	◆◆◆+P
タッチダウンウエーブ	◆◆◆+P
完全燃焼アタック	
トリプルツイスター	◆◆◆◆◆+P連打
スーパータッチダウン	◆◆◆◆◆+P

## ヤル気満々 スーパー牧師

ボーマンは、高い攻撃力とリーチの長さで相手を圧倒していきける。見た目からくる印象ほど鈍いキャラでも、扱いにくいキャラでもないのが、パートナーとしては最適のキャラだ。

●ゴッドアッパー  
単なるアッパー攻撃だが、大で出すと一度後退してから攻撃するため、トリッキーな動きで相手を翻弄できる。後退中は上半身無敵なので、飛び道具をかくくって攻撃することもできるぞ。

●ゴッドストレート  
ゴッドアッパー中に同じコマンドを入力することで、ゴッドストレートが出る。ゴッドアッパーがヒットすればもちろん連続技になる。

●ゴッドストレート単体で出したときのコマンドは、◆◆◆◆+Pだ。

●ゴッドラッシュ  
斜め上方方向にショートアッパーを連打する。何しろリーチのない技なので全部ヒットすることは稀で、対空技としての性能もイマイチ。

●ゴッドリアット  
腕を広げて回転する技。空中でしか出せないが、威力は高め。エアバーストとして使おう。

●ヘブンスラッシュ  
「神よお赦してください」と言いおきさま、相手に突進しながら殴りつける技。ラッシュの最後はゴッドストレートで相手を大きく吹き飛ばす。

●ヘブンスクロス  
ゴッドリアットのように腕を広げて高速回転、空高く昇っていく。攻撃範囲が狭く、相手と密着近くでない連続技にはならない。



Wライジングトルネード  
相手を打ち上げ、ツイスターアッパーの二人同時攻撃。



ラブ&ピース  
仲間に飛びついてキスで体力回復。しあわせ?



Wパワーバスター  
空中で相手の両手・両足をつかみ、着地の瞬間に極める。

愛と友情の ツープラトン 攻撃

業務用ポリゴン格闘史上、最大級の巨体を誇るパワーファイターが、この「岩」じゃい！押し強い突進ワザと、みんな大好きコマンド投げ、そして威力絶大なド根性完全燃焼ワザを完備した、夢の外道戦士なんじゃあ。

て、もこの図体のデカさが災いしてか、少し機動力に問題があるのがタマに傷なんじゃあ。小技に融通がきかないのもちよっとキツいかのう。しかし耐えて耐えて耐えて、相手の連携の隙を狙って「投げ」をくらわせれば、相手は悶絶必至じゃあ！

何だか知らねえけどみんな楽しそうじゃねえか。オイ、アキラもちろん俺も混ぜてくれるんだろ？

●裏斬り  
喧嘩にバットを使うのもナイフを投げるのも同じだよ、どの道凶器なんだからな。空中なら下方向に着地するまで、地上なら小で2本、強で1本ナイフを投げるぜ。また、弱で2回投げた後に強でもう1本。強の後にはさらに強裏斬りでもう1本、つまり弱から最高4本まで連続して投げることができるってワケだ。

●破壊  
逃げるわけじゃねえ、攻撃するために退かっているんだ。こつから弱なら下段を強襲。強なら跳んでいく。相手を攪乱させるってやつだが、ガードされるとちよつちやバめだ。

鉄砲突きは、技が出た瞬間に相手が射程内においてガードモーションを取っていなかつた場合、そのまま押し切つてヒットする強力な技。

●血祭り  
要は突進してグサグサオリヤアッたな。軸をずらしてから決めるから、手を出しそつなところを入力するといひべ。

●エアバースト  
空中へ跳び、勝手に決めてくれる自動技。出るまでが早いから連続技向き。んまあ、ダメージは期待すんな。

●罵倒  
俺は蹴りしてくれてるだけなん



## 功夫ライダー アキラ

クセのある技より、立ち弱キックからのエアバースト。何事も基本が大切だ。

担当：GED

裏裡門(うらりもん)	↓◆➡+P
旋蹴舞	↓◆➡+K
破天の構(はてんのかまえ)	↓◆➡+K
完全燃焼アタック	
気功塊(空中可)	↓◆➡↓◆➡+P
破の連舞	↓◆➡↓◆➡+P
天の連舞	↓◆➡↓◆➡+K

## 血みどろナイフ エッジ

なんでもありはマズいんじゃないの？俺は壊れてるぜ！

担当：借金

裏斬り(空中可)	↓◆➡+P
破壊	↓◆➡+K
罵倒	↓◆➡+K
完全燃焼アタック	
血祭り	↓◆➡↓◆➡+P
エアバースト	↓◆➡↓◆➡+P連打

## 怪力番長 岩

ワシってビッグ？ワシってグレート！？地獄の投げを見れい！

担当：田淵健康

鉄砲突き	↓◆➡+P
荒波四股	↓◆➡+K
岩砕き	➡↓◆+P
柏手破り	↓◆➡+P
大嵐	➡◆➡↓◆➡+P
完全燃焼アタック	
乱れ鉄砲突き	↓◆➡↓◆➡+P
噴火山	↓◆➡↓◆➡+P



カウンター技としても使える裏裡門。割り込みならツープラトンがオススメ。

ラウンドスタート時やコンボの始動技として頼りになるのが立ち弱キックだ。出が早く、リーチが長いというのがウリで、主にここからエアバーストを狙っていく。

エアバーストへは「立ち弱K×2」立ち強P↓レバー斜め下前強P」とつなぎ、空中で「弱P↓弱K↓強K↓レバー前強K」といった連続技を叩き込むといい。強K後に空中受け身を取られるようであれば、強Kを省いて直接レバー前強Kにつなごう。地上のコンボをガードされ、カウンターをかけられそうな場合は、隙の少ない立ち弱Kで止めたり、途中でキャンセルして裏裡門につなぐといった工夫も必要。

必殺技の説明に移ろう。「裏裡門」の弱は、ヒジを出しつつ突進する技で、強だと一瞬奥に軸をずらしてからヒジを繰り出す技になる。主に早い弱を使うことになるだろう。「旋蹴舞」は、弱だと低い姿勢の回転足払いになり、強だと少し跳び上がりつつ回し蹴りを放つ技になる。3回まで連続入力が可能で、弱がヒットして浮いたところをすかさず強で拾うこともできる。「破天の構」は、その名の通り構えをとるのだが、その後押ししたボタンにより、それぞれのボタンに対応した固有の攻撃を繰り出せる。

完全燃焼アタックの「気功塊」は、気の塊で目の前の相手を攻撃する技で、空中入力も可能。空中コンボに組み込むこともできるぞ。「破の連舞」は、前進しつつ次々と攻撃を叩き込む技で、「天の連舞」は、上昇しつつ連舞を繰り出すという技だ。



まず、羽交い締めにした相手をアキラに殴らせ、しまいにや二人でボコボコに！さすが外道だぜ！



オウイエア！ぎりぎり舞いさせたる！



相手の足下めがけて跳びかかり、しかる後に叩きつけ大会を敢行する技。

アキラ

エッジ

岩

愛と友情の  
ツープラトン  
攻撃



## 入魂の期待して待つこととネ

# 今更ニ決



今までにない独特のノリに発表時から早くも人気急上昇中の熱血3Dポリゴン格闘ゲーム「私立ジャスティス学園」。その燃えたぎるスピリットに賛同したゲームストは私立ジャスティス学園を、そしてその燃えるプレイヤーたちをゲームストムックで熱くサポート!! 各キャラクターの技やゲームシステムの解説はもちろん、個性爆発の世界観をたっぷり堪能できるジャスティス学園ムック第1弾、熱き魂に誓って近日発売!!

GAMEST MOOK

## 私立ジャスティス学園

グラフィカルマニュアル (仮称)  
1月発売予定 価格未定

©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

### 機動教師

# 英雄

素早い動きで相手を押さえ込もう。

英雄は、その冴えない外見とは大きく違い、スピードもパワーも兼ね備えたラッシュ系のキャラクターである。

ある程度動かせるようになるだけで、きつと君は英雄の魅力に取り付かれるはずだ。では誌面が少ないので、早速必殺技の解説にいこう。

#### ●正波拳

カブコン伝統の技である波動拳の流れをくむ技。空中でも出すことができ、3発まで連続入力することができる。

地上で使うのであれば大攻撃のキャンセルから連続技を狙い、空中で使うのであれば間合いを離してのけん制はもちろん、エアバーストに組み込んでいこう。

#### ●実直拳

対空技や地上で相手にヒットさせるよりは、連続技で使ったほうがいいだろう。技の硬直は意外と少なく反撃されにくい。



連続技は実直拳か島津流真正波拳がオススメ。

正波拳 (空中可)	↓◆◆+P
実直拳	◆◆◆+P
真円脚	◆◆◆+K
雷鋭蹴	(空中で) ◆◆◆+K
完全燃焼アタック	
島津流真正波拳	◆◆◆◆◆+P
島津流実直拳	◆◆◆◆◆+P

### 白衣の悪魔

# 響子

長〜い足で、相手のガードを揺さぶれ!

ジャスティス学園のマドンナ、響子先生最大の武器は、その美しい脚線美。そのほかのキャラとは比べものにならないリーチの長さで、相手のガード方向を揺さぶるのだ! 響子の足技で最も信頼できるのが、しゃがみ大キック。



しゃがみガードを崩す中段攻撃だ。

異常にリーチの長い下段攻撃になっており、その後熱血コンボや必殺技に連携すれば、隙の大きさも気にならない。

しゃがみ大キックと組み合わせて使うことで、相手のガードを迷わせられる。この2つの技を主軸に闘っていくことになるのだが、もちろん響子にも弱点がある。

響子の弱点は、相手との密着状態で使える、小回りのきく小技を持っていないこと。普通のキャラと違って、立ち小パンチ・小キックがいまい

出席確認	◆◆◆+P
回診	◆◆◆+K
触診	◆◆◆+P後K連打
片翼の構	◆◆◆+K後P or K連打
完全燃焼アタック	
死の介護	◆◆◆◆◆+P
天獄への階段	◆◆◆◆◆+K

ち使い勝手がよろしくないもので、密着戦を挑まれたら、しゃがみ小キックからの熱血コンボで追い払うようにしよう。必殺技は、どれも特殊なものが多いが、その中の注目技は触診。コマンドを入力するとダッシュして相手をつかみ、その後キックの連続入力で、連続膝蹴りを叩き込むというもの。非常にダメージが大きい上に、つかんだ後も相手がダウンせず、密着状態から再開するので、その後の攻めが色々面白そうだ。

(担当: 善之字元帥)



島津流真正波拳  
実直拳からの空中正波拳。減りも大きく、カッコイイ!

## 英雄 ツープレートン

愛して友情の



響子のツープレートンは体力回復。回復量は少ないが頼りになる。

# 新・武器格闘ゲーム(仮)

より精緻に、存在感のある動きを  
と目指す!

本格はどう魅せる!?

紹介2回目となる今回は、キャラクターのアクション再現に重要な役割を果たす「モーションキャプチャー」収録風景と、それを演じている役者さん(格闘家)にスポットを当てていくぞ。

©(株)ナムコ

「新・武器格闘ゲーム(仮)」では、登場キャラクターたちの使う技を、本場中国の武術チャンピオンやアクション映画・時代劇などで活躍中の現役俳優といった方々が演じている。こうした「本格の技」をモーションキャプチャーすることにより、キャラの動きにこれまで以上の「説得力」をもたせようと、現在、スタッフが鋭意制作中だ。

しかしこの「モーションキャプチャー」という言葉、いまでは随分と耳にするようになったが、「じつこのころよく知らない」という読者もいるかもしれない。そこで今一度、「モーションキャプチャー」とはなんのことなのか、かるく解説しておこう。



中山孝幸(なかやま たかゆき)  
今回の撮影における主な演目: ヌンチャク、キック、忍者刀、他各種演出モーション  
経歴: フリーの俳優によるアクショングループ「プロファイター」の代表者。柔道、空手、テコンドー、ジークンドーなど、各種格闘技の経験を持つ。「プロファイター」では、各種イベントの総指揮、演出、出演の3役をかねる。

13歳の頃に空手を初めて以来、映画、ビデオなど多くの映像作品に出演する。その傍ら、ブルース・リーに影響を受けて独学でヌンチャク術を身につける。またブルース・リー好きが高じて、BFC(ブルース・リーファンクラブ)の会長を務めたこともある。

本人のコメント  
我流ではありますが、ヌンチャクと蹴りには

自信があります。モーションキャプチャーでは、技の正確さが必要とされますが、今回の撮影では十分に自分の力を発揮できたと思います。私の技の切れを堪能してください。  
主な出演作品及び活動: 映画…「座頭市」(88年) Vシネマ…「こちら凡人組」「押忍! 空手部」「仁義なきイレブン」その他…パワーレンジャー、メガレンジャー(メガレッド)、伊勢戦国時代村、ets…  
開発チームのコメント  
真に「音速のヌンチャク!」空を裂き残像を残しつつ動くヌンチャク(本当)に、「ヌンチャクって本当にあんなふうにくんだ…」とただただ驚くばかり。ブルース・リーの映画しか知らなかった我々は、その生の迫力に病みつぎになってしまいました。凄かったです。

玉寄 兼一郎(たまより けんいちろう)  
今回の撮影における主な演目: 日本刀  
経歴: 柔道、少林寺拳法、テコンドーをベースにJAC流アクションを加え、俳優、アクション指導で活躍中。

現在、ダン・イノサント師匠(ブルース・リー認定唯一のジークンドー・インストラクター)認可の「IUMA日本振藩国術館」にてジークンドー(ジュンファンガンフー・カリ・ムエタイ・シューティング)を練習する傍ら、俳優藤岡弘氏に指示、古武道、刀道などを学んでいる。

本人のコメント  
モーションキャプチャーでは、身につけている技術をただ披露するだけでなく、どうすればゲーム画面上で見栄えのする動きになるかを、計算してアレンジすることが重要です。

主な出演作品: 3-4×10月、ジパング、東方見聞録、喧嘩屋右近

主なアクション指導作品: ファンシィダンス、カンコンキンシアター公演、アクション映画夢紀行

開発チームの印象  
鉄拳3、ソウルエッジとこれまでに何度もモーションキャプチャーをお手伝いいただいています。さすがに(本業のほうでも)場数をこなされているだけあって、我々の無理な要求にも、想像以上のすばらしい動きで答えていただきました。荒々しい個性が、確実にキャラに反映されると思います。

柴田 賢(しばた けん)  
今回の撮影における主な演目: 勝ちポーズ等の演出モーションets…

経歴: 現在、中山氏とともにアクショングループ「プロファイター」で活躍中。器械体操、少林寺拳法、中国拳法(長拳、棍術)等の各種格闘技の経験を持つ。「プロファイター」では、各種イベントの脚本、演出、出演をかねる。

ダイナミックで力強い男性的な動きから、しなやかな女性の動きまで、役幅の広さに定評あり。これまでにテレビドラマ、時代劇、映画、ビデオなど、多くの作品に出演している。またスタントマンやダンサーとしても活躍中。

本人のコメント  
ゲームの仕事は初めてなので、楽しませていただきました。普段から男女を問わず多くの役柄をこなしているの、今回の撮影では私なりの個性を発揮できたと思います。私の色気と浪速魂を堪能してください。

主な出演作品及び活動: 時代劇…「三匹が斬る」「銭形平次」その他…メガレンジャー(メガピンク)、伊勢戦国時代村、ディズニーランド(ダンサー&スタント)、etc…

開発チームのコメント  
見ているとこちらが心配になるほどの体の柔らかさ。女性の動きは、女性以上のなまめかしさがありました。色っぽいです。いや、ほんとに…。







西暦2010年。かつて人類が持ち得なかった未知なるパワーを操る超能力者。彼らはサイキッカーと呼ばれ、核に代わる軍事兵器として、国家レベルの人体実験を強いられていた。

その1人であったキースは、人間の非人道的な行為に反抗すべく、サイキッカー集団「ノア」を結成する。

だがキースの親友であったバーンは、ノアの手段を選ばぬ破壊行為に懸念を抱き、そんな彼の暴走を止めるべく、ノアの総帥となったキースに戦いを挑んだ。

互いの想いをぶつけあうように死闘を繰り広げるキースとバーン。そしてその2人の決着は、突然起こったノア地下要塞の爆破消滅と共に終焉を迎えた。

その幕引きを行ったのは、同じサイキッカーであり、ノアの同志であったリチャード・ウオン。

ウオンは、裏で軍上層部と密約を交わし、ノア本部の破壊と同胞の身柄引き渡しを手土産に、彼のアイディアである軍サイキッカー部隊の指揮権を手に入れたのだ。

ノア本部の爆破消滅により、多くのノアの同胞は、理想郷を夢見ることなく命を落とし、また生き残った者の大半も、ウオンの手引きによって侵襲してきた軍に捕らえられた。

そしてキースという指導者を失ったサイキッカーたちは、再び暗黒の時代の迷い子となったのである。



爆炎の鳳凰  
レジーナ

●年齢：22歳／●性別：女／●能力：火炎  
理想郷を築くため、自らの命を賭けて戦う新生ノアの女性戦士レジーナ。しかし、彼女の戦う本当の理由は、兄のため。兄への強い憧れ、兄への想い。兄、カルロに対する気持ちが彼女を戦場に駆り立てる。

ノアの崩壊後、軍サイキッカー部隊に追われながら、同志を集め続けるカルロを支えていたレジーナ。

2年の歳月を経て、ようやく新生ノアを誕生させた。だが、ガデスの裏切りによって新生ノアは崩壊の危機に。

苦悩する兄の姿を見かねたレジーナは、ウオンを倒すため、危機を省みず、単身サイキッカー部隊の本部へ乗り込んで行く。



喪失した鋼の心  
ゲイツ

●年齢：39歳／●性別：男／●能力：科学  
軍の対サイキッカー用サイボーグだったゲイツ。妻と娘を殺されたキースへの恨みが、純粋なメカニズムに彼をさせなかった。

コンピュータにはあってはならない感情が、機械の体との拒絶反応を生み、ノアとの戦闘の途中で作動不能となったゲイツは、旧ノアのアウトに格納されていた。

新生ノアを結成したカルロは、そのゲイツのボディを回収し、対軍用のサイボーグとして復活させる。

すべてのデータを消去され、αと名付けられたゲイツは、ノアの新しい兵士として生まれ変わった。



流水の臥竜  
カルロ

新生ノア

ノアの総帥・キースの意志を継ぐ、サイキッカーたちの集まり。カルロを中心に統率され、今度こそ、新たなサイキッカーの理想郷を目指す。

●年齢：24歳／●性別：男／●能力：水  
ウオンの率いる軍サイキッカー部隊によって、サイキッカーたちは行き場のない生活を強いられていた。数年前、サイキック研究所に囚われていた彼は、妹のレジーナと共にキースによって救われた。ノアに希望を見いだしていたカルロは、もう一度、サイキッカーのための理想郷を作るため、自らキースの代弁者として同志を集める。明晰な頭脳と類い稀な超能力を武器に、迅速かつ合理的に計略を遂行するカルロ。

だが、同胞ガデスの裏切りによって、大半の仲間をウオンに売り渡された新生ノアは、残った同志たちの間で不信感が生まれ、早くも空中分解の危機を迎える。

カルロの前にしか現れないという新生ノアの総帥キースとは、本当にあのキースなのか？それとも彼の作った影武者なのか？窮地に追い込まれたカルロは、最後の決断を迫られる。



©TAITO CORP.1997 /KOJI AUSAKA

# サイキックフォース

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

構成：Ace

そして2年、第2次超能力大戦が始まろうとしている

# 軍サイキッカー部隊

世界各国の軍事利用のために結成された部隊。中には人工サイキッカーまでもが存在する。ウォンの野望は、どこまでも知られない。



墜ちた天使

## エミリオ

●年齢：16歳 ●性別：男 ●能力：光

バーン、ウェンディーと共にノア本部に潜入したエミリオ。だが、ノア地下要塞の爆発に巻き込まれた彼は、突如介入してきた軍の手によって捕獲され、サイキック研究所に幽閉されてしまう。

実験用サンプルとしての運命を待つだけのエミリオに、意外な人物が救いの手を差し伸べた。リチャード・ウォン。なぜサイキッカーの敵であるはずの軍にウォンがいたのか？憔悴したエミリオのガラスのような心は、その疑問に答えられる余裕はすでになくなっていった。

そして2年後。エミリオはウォンの率いる軍サイキッカー部隊にいた。破壊を好み、自己の能力に悦ぶ今の彼の目に、以前のようない悲しみの色はない。その中で、彼が忌まわしい超能力と恐れていたものまでが、徐々に覚醒を始めていた。



## 刹那

狂える闇の律動



●年齢：27歳 ●性別：男 ●能力：闇

あんな親父のようになりたくない！力を望んだ彼は、家を飛び出し、絶対的な権力を掌握していた軍の一兵士として入隊を果たす。

だが、そこで彼を待っていたものは今までと何ら変わらぬ屈辱の日々。加えて、彼のような境遇の男が士官に上られる術は、まったくといってなかった。

このまま軍の消耗品で終われるか！ウォンの人工サイキッカー計画を耳にした彼は、ウォンのところへ走り、その実験台として志願する。

自分自身の肉体と引き換えに手に入れた未知なる脅威の力。最強を自負する絶対的な自信とプライド。人間であつたがゆえのサイキッカーに対するライバル心は狂気にまで燃え盛り、その炎はやがて、仲間のガデスや創造主であるウォンにまで向けられる。

軍の秘密兵器、人工サイキッカー完成体第一号。その名は刹那。



## ガデス

念道天下唯我独尊



●年齢：33歳 ●性別：男 ●能力：重力

強力な超能力が覚醒した日、彼は至高の喜びを感じたことだろう。なぜなら信じる者は己のみだったのだから。

差別される側から差別する側へ。新生ノアの所属だった彼が、同胞を売ってまで軍の傭兵として寝返ったのは当たり前前の選択だった。

すべては自らの思うがまま、その時の気分次第。カルロの理想もウォンの野望も知ったことではない。彼にとっての戦いとは、ただの遊びにすぎないのだ。

PSYCHIC FORCE 2012

## STORY II

そして2年後の西暦2012年。ウォンの力を得て、軍の超能力研究は飛躍的な進歩を遂げた。これにより世界各国が軍事バランスを取るべく、競って超能力の軍事利用に力を注ぐ結果を招く。

世界中で次々と実験用サンプルとして捕らえられ幽閉されるサイキッカーたち。

それにより、もはやサイキッカーの存在は、一部の人間しか知らない極秘事項ではなくなっていた。

民間レベルでのサイキッカーの告発。人目を忍び次第に居場所を失ってゆく超能力者たち。時代は彼らに死の宣告をしたかに思えた。

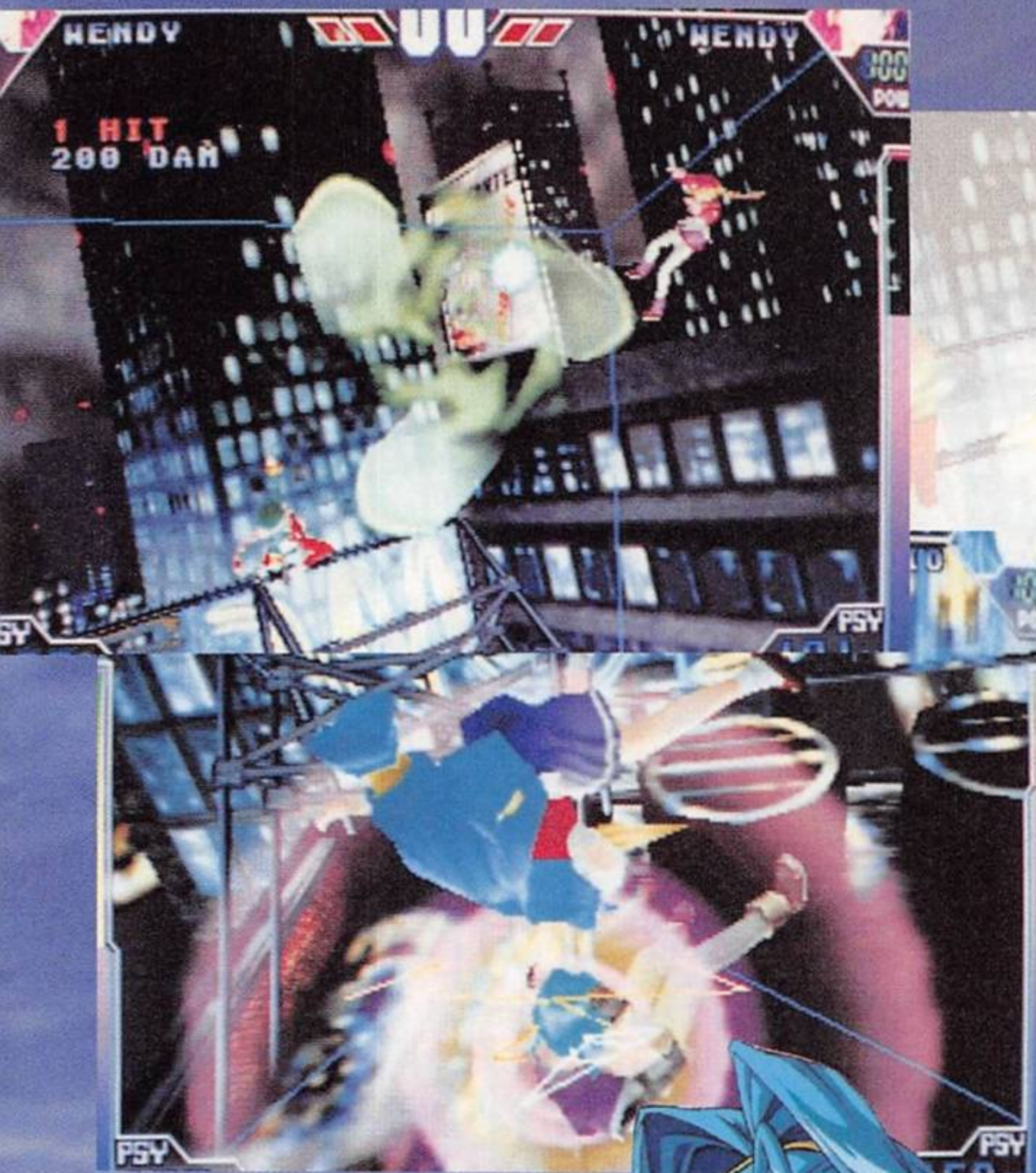
だがそんなある日、絶望の中で暮らしていたサイキッカーたちの元へ、キース復活のテレビシー通信が流れる。発信者は崩壊したノアの元同志であったカルロ。

死んだと噂されていたキースは生きていたのか？生きる希望を胸にカルロの元へ集まる、世界中のサイキッカーたち。

ここにカルロを中心とした新生ノアが誕生する。対するは、ウォン率いる軍サイキッカー部隊。そしてもう1人、サイキッカーのみを狙う謎のハンター、マイト。果たして彼の正体とは？

サイキッカーの明日を賭けた戦いは、日に日に混沌としていく。





悠久の風と共に

# ウエンディー

●年齢：17歳／●性別：女／●能力：風

ノア本部の爆破消滅は、ウエンディーを、バーン、エミリオと生き別れにさせた。

爆発の炎の中に消えていったソニアと名乗ったあの女性は、本当に姉のクリスだったのか？

その答えを見付けるべく、そしてバーンとエミリオを探すため、ウエンディーは1人、危険な戦いの中に身を投じる。

彼女の前に立ちふさがるのは、新生ノアの追っ手やサイキッカーハンター、マイトの強力なサイキックパワー。そして、軍サイキッカー部隊の刺客として現れるエミリオ。

ウエンディーは、昔のエミリオの心を取り戻すことができるのか？ また、知らず知らずのうちに彼女の心に芽生えたバーンへの想いの結末は？



●年齢：15歳／●性別：女／●能力：音

母の不思議な力が宿った声。その子守り歌は幼子を泣き止ませ、いたわりの言葉で病人は健康を取り戻した。

同じ能力を受け継いだパティは、失踪した母の行方を探す旅に出る。

超能力は「人を傷付ける力ではなく、人を救うための力」と願うパティ。だが、彼女の超能力に、軍や、新生ノアの追及の手は伸びる。

そのパティの前に現れたサイキッカーハンター、マイト。対極的な2人の間に生まれる不思議な友情。

奇妙な関係で結ばれた2人は、行動を共にすることに。

そして、母がすでに殺されていることを知ったパティは、その真相を突き止めるため、自らも戦いの場に出て行くことを決意する。

ひかりのこえを紡ぐ少女  
**パティ**



無明転回

# 玄信

●年齢：60歳／●性別：男／●能力：呪術

影高野の退魔師、玄信。彼は、かつて超能力を邪悪な化身と恐れ、世界中のサイキッカーを退治に行脚した六道玄真の兄弟子にあたる。

退魔の行を終え、総本山に帰った玄信の前にあったのは、全滅した影高野の姿。

「影高野(ここ)を滅ぼしたのは、サイキッカー……」

ことされる前に、そう言い残した兄弟弟子の言葉だけを手がかりに、玄信は再び総本山を後にし、仲間への仇を討つ旅に出る。

影高野を全滅させたサイキッカーとは、新生ノアか？それとも軍サイキッカー部隊の仕業か？

新生ノアにも属さなければ、軍サイキッカー部隊に属しているわけでもない。各々が、それぞれの目的を胸に戦う、第三勢力。

# この物語の鍵を握る主人公

そして…



疾走する狩人

マイト

●年齢：16歳／○性別：男○／能力：雷撃  
 辻斬りのようにサイキッカーを狙う少年、マイト。彼の敵は、軍サイキッカー部隊でもノアでもない。  
 ただ、サイキッカーを狩ることのみ。その使命だけが彼を動かしている。  
 マイトには、過去の記憶がまったくない。あるのは、マイトという名前と、重い傷を負って倒れていた自分を救ってくれたパティのことだけだ。  
 パティの不思議な力が宿った声は、マイトの砂漠のような心に潤いをもたらしてくれるのか？  
 パティの歌声に温かいぬくもりを感じるマイト。だが、マイトのサイキッカーハンターとしての宿命は、そのパティの命をも奪おうとしていた…。



何のために戦うのか？  
 彼の宿命とは一体…？



これが前作「サイキックフォース」(F-X-1)のゲーム画面だが…



TAITO WOLFでは、これほど美麗。

今回のPF2012を第1弾に、今後続々と新タイトルが登場予定の、タイトーの新基板「TAITO WOLF」。

## 新基板 TAITO WOLFとは？

そして、オペレーターに良心的な価格で販売されることも大きい(正確な価格は表記できませんが…)。オペレーターの方がたくさん購入してくれるほど、出回りも良くなるわけだし…。

それではプレゼントだが、まずは今回のブツは「PF2012特製すごろく」。開発者イラストで飾られた、貴重なアイテムだ。2人仕様だが、PFの世界にのめり込むこと疑いなしの、本家顔負けのゲームに仕上がっているぞ。

本誌のアンケートハガキを使って応募してくださいね！

## 毒電波通信(仮)



今回から本格的に始まるPF2012。さっそくコーナーを開設だ。  
 予定では、毎号プレゼントもあり、イラストその他も募集して、コーナーの拡大を目指すとのこと。つまり今まで通り(ノリはアイルランドでマール)、お手紙送って、って感じ。  
 さまにプレゼントだ。応募の宛先は、本誌プレゼントコーナー(P180)に詳しく載っているの、そちらを見よう。みなこそって応募だ！

オヤジの拳が光って唸る!...以下略

# STREET FIGHTER 2nd IMPACT

## GIANT ATTACK

TM

©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

豪鬼の参戦により、事態は風雲急を告げて...いるのかどうかはこの時点ではまだ不明。でも、ひと通り隠しネタも今回で放出したし、もうこりゃあ、もりもり闘るしか!

CPU戦の最後に豪鬼が乱入してきたとき、以下の条件を満たした状態で勝利すると、倒れた豪鬼が再び立ち上がり、真の力を解放した姿で(真・豪鬼となって)勝負を挑んで

### ●豪鬼乱入後に「真・豪鬼」が出現

CPU戦で以下の条件を満たすと、最後の敵と闘う寸前に豪鬼が乱入する。

- (出現条件)
- ①ノーコンティニュー
  - ②1ラウンドも負けがない
  - ③パーフェクト勝ちを
  - 1回以上(1本制のとき)
  - 2回以上(3本制のとき)
  - 3回以上(5本制のとき)
  - 4回以上(7本制のとき)
- それぞれ達成している(チーフフィニッシュパーフェクトは認める)

### ●CPU戦で「豪鬼」が出現

そしてヤツは蘇る!

### ●CPU戦「拳を極めし者」出現条件

ついに明らかになった出現条件。もちろん目指すは、打倒「真・豪鬼」!! 担当:GED



真・豪鬼は、豪波動拳を空中で2発撃ってくるぞ!



倒れた豪鬼がムクツと起き上がり、「真・豪鬼」となって立ちはだかる!



豪鬼にSフィニッシュ(Pでもいいけど)するのを忘れずに。

- く。
- (出現条件)
- ①ノーコンティニュー
  - ②1ラウンドも負けがない
  - ③パーフェクト勝ちを
  - 2回以上(1本制のとき)
  - 3回以上(3本制のとき)
  - 4回以上(5本制のとき)
  - 5回以上(7本制のとき)
- それぞれ達成している
- ④全ステージで、チーフフィニッシュは3回以内である
  - ⑤豪鬼戦でジャッジ判定が1回もない
  - ⑥豪鬼にスーパーアーツフィニッシュかパーフェクトフィニッシュを1回以上達成する

※例外:エレナの「ヒーリング」の場合、ヒーリング終了後に体力がMAX

### ●CPU戦で「途中乱入キャラ」が出現

CPU戦の4~6人目に勝利した時点で以下の条件を満たしていると、各プレイヤーキャラごとに設定されたCPUキャラが乱入してくる。

- (出現条件)
- ①ノーコンティニュー
  - ②スーパーアーツフィニッシュを
  - 3回以上(1本制のとき)
  - 5回以上(3本制のとき)
  - 7回以上(5本制のとき)
  - 9回以上(7本制のとき)
- それぞれ達成している(ただし、スーパーアーツによるチーフフィニッシュは数えない。パーフェクトでのスーパーアーツフィニッシュは認める)

### 規定パーフェクト戦で「拳を極めし者」と対決だ!!

もうCPU戦で真・豪鬼に乱入されたことのあるプレイヤーも多いと思う。そして、ヤツの猛攻にボコボコにされ復讐を誓ったプレイヤーも多いことだろう。

そんな「打倒豪鬼&真・豪鬼」に燃えるプレイヤー必見なのが、ここに掲載されている豪鬼&真・豪鬼の出現条件だ。思う存分「拳を極めし者」との闘いを堪能してほしい。豪鬼や真・豪鬼と闘うためには、まずパーフェクトを多く取るようにしなければならぬ。出現条件にある「〇本制」とは、設定ラウンド数のことで、ノーマル設定だと2

ラウンド先取したほうの勝ちとなる「3本制」。サービスタなどで見かける3ラウンド先取で勝ちとなるものは「5本制」だ。「チーフフィニッシュ」とは、いわゆる「削り勝ち」のこと。豪鬼の出現条件を満たすだけならいくらチーフフィニッシュがあってもかまわないが、真・豪鬼と闘うためにはそれが3回以内でなければいけない点に注意してほしい。

### ●CPU戦で「途中乱入キャラ」が出現

CPU戦の4~6人目に勝利した時点で以下の条件を満たしていると、各プレイヤーキャラごとに設定されたCPUキャラが乱入してくる。7~8人目に勝った後では規定数を満たしていても条件判定が行われないので、必ず6人目までに規定数を満たしておくこと。

「例外」のところにもあるように、攻撃力を持たないエレナのヒーリングは、ヒーリング終了時に体力がMAX状態であることがスーパーアーツフィニッシュの代わりとなる。

RANKING SCORE	
1st CAP	3046600
2nd GED	2273800
3rd SOM	100000
4th SET	90000
5th NEO	80000
6th ONU	70000

「滅」が真・豪鬼で、「天」が豪鬼バスターの証。

まで回復すれば、それがスーパーアーツフィニッシュ1回分とみなされる。ただし、これは1ラウンドに1回のみ。



ポーナステージでの練習もオススメ。

空中ガードがないストIIの世界では、それに代わる重要なテクニックとして空中ブロックキングがある。  
 空中ガードが「誰でもできること」であるのに対し、空中ブロックキングはやや難しく、実戦レベルで使えるようになるためにはある程度の練習が必要だ。  
 しかし、空中ブロックキング

**空中防脚で差をつけろ!**

# 初心者向け 空中 ブロックキング 入門

強く楽しく空中戦。  
 担当：RED

まず最初に頭に入れておいてほしいのは、空中ブロックキングは、技が当たる瞬間を見切って入力するものではないということ。うまい人がカコカコと空中ブロックキングしまくっているのを見て「すげえ超反応だ：あんなこと自分にはできない」と思っていた人もいると思うが安心してほしい。反応速度はそんなに重要な要素じゃないのだ。  
 では、空中ブロックキングって、どういう風に入力していくのがよいのだろうか？ズバリ、基本かつ初心者向

**空中ブロックキングで超反応なの？**

がある程度でもできるプレイヤーと、まったくできないプレイヤーとでは、対戦においてかなりの差がついてしまうのもまた事実。空中ブロックキングって何か難しそうだし：と敬遠している人も、このページを参考にCPU戦で練習してみよう。大丈夫！思っているより難しくねーから！



アッパー系の地上対空技も、結構いい確率で取れる。



うまく2回入力できれば、相手のジャンプ攻撃も…

具体的なには、ジャンプの軌道の頂点付近で1回、下降中に1回、と1回のジャンプ中に2回ブロックキング入力するのがオススメの入力方法だ。入力する方向は、下→前、もしくは前→下のように、1回目と2回目を違う方向にすること。2回とも同じ方向に入力すると、2回目の入力は無効となってしまふぞ。  
 ジャンプしたらレバーをニュートラル→下(前)→ニュ

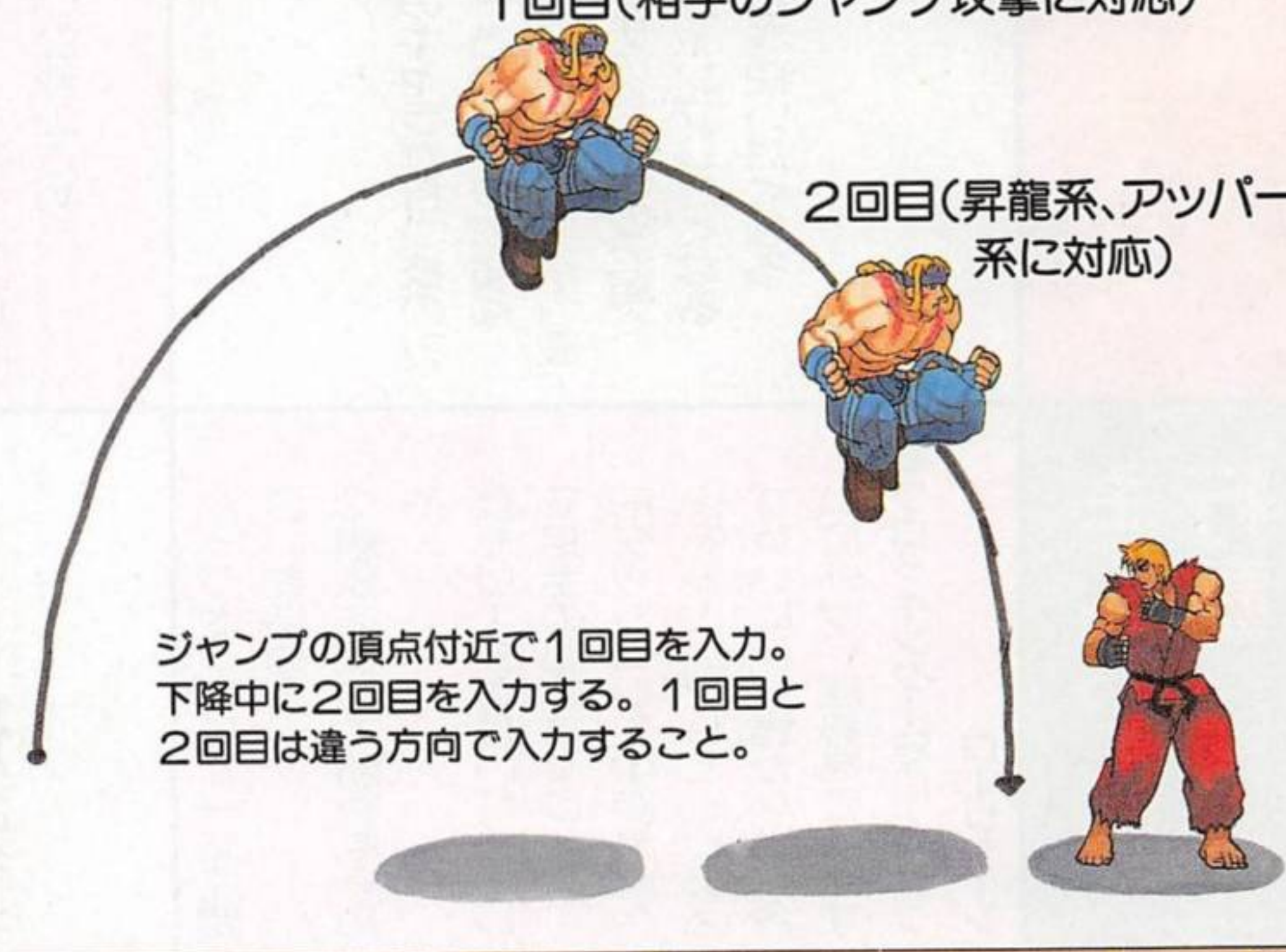
**2回入力がオススメ**

きなのは、「相手とぶつかり合いが起きそうなところ、技をくらしそうなところ、あらかじめ入力をして、ブロックキングがきたらラッキー！反撃だア！」という考えに基づいた！空中ブロックキングだっ！というノリではないので、反応速度はあまり重要じゃないワケ。



1トータル→前(下)のように入力しよう。  
 この2回入力がうまくできていけば、ジャンプの頂点→下降中に攻撃を受けても、かなりの確率でブロックキングすることができるようになるだろう。  
 相手に向かって飛び込むときはこのようにブロックキング2回目の入力を少し遅らせると、こんなこともできる。

## 空中ブロックキングのオススメ入力ポイント



さて、この空中ブロックキングの2回入力がある程度以上こなせるようになれば、単発の対空技に対してはかなりブロックキングできるようになるだろう。  
 ここで問題になってくるのが、多段の対空技。分かっている相手なら、多用してくるはずだ。地上ではブロックキングからガードに移行することもできるが、空中ではそうもいかない。全段ブロックキングしなくてはいけないので、非

**多段技がライバル**

入力しつつ、途中で技を出さずなり、そのまま技を出さずに着地して投げ等の攻めを仕掛けていこう。特に空中ブロックキング入力しながらのスカシ投げは、2ndにおいてはかなりの重要な攻め手の一つだぞ。



あゝあ、失敗。難しいんですよ。



あつ多段対空技出された！もう1回ブロックキング入力しなきゃ！

常にやっかいなのである。  
 対策は、キャラごとにどんな多段対空技があるのかを覚え、それらの技を使ってくる対戦相手のときは注意するしかない。もし飛び込んだときにそれらの多段対空技を使われたら、その場で判断して連続でブロックキングを入力するのが。  
 ハッキリ言って、不意に多段対空技を使われたのを、反応して連続でブロックキングするのは上級者でもかなり難しいことなので、初めのうちは全然できなくてもOK。一発目さえブロックキングできていれば、とりあえずよしと考えるよう。

# "中級"から1歩前へ出たいアナタへ 間合いを把握して 「屈む」ことの 危険性を知ろう!!

相手との距離を測った上で作戦を練るのは至極当然なこと。君は屈んだままに闘ったりしていないか?

担当：P・鈴木

## まずは「間合い」とは何かを知ろう

メスト誌上でも頻繁に使用される「間合い」という言葉。この「間合い」、単純に相手との距離という意味で、近距離⇨間合いが近い・狭い、などの使い方が主流である。

当然、相手との距離によって作戦（動き方の指針）を変えていくのが上達の第一歩であって、まだ対戦で連勝できない人はこの部分がやや甘いのかも知れない。この機会に覚えておくといい。

さて、詳しい説明に入ろう。間合いを知る上で最も難しい内容が、「中距離、と一言でくくっても、各キャラによってその範囲は異なる」

というものだ。これは「間合いの遠近はただ単に相手と何センチ離れている、という点だけで称しているのではない」という理由からである。例を挙げよう。アレックスの大足払い、

他キャラの大足払いよりもややリーチが長い。さらにリープアタックの技の性質が「判定が出続ける」であるために、表の定義からすれば中距離間合いが他キャラよりも広い。また、近距離間合いが他キャラよりも広いキャラもいる。ダッドリーやいぶきなどは、そのターゲットコンボの多さから、少しくらい離れていてもダメージを与えられる（いぶきはリーチ不足かも）。自分のキャラの持つ技を考えた上で間合いが決まり、得意間合いも決まるのである。覚えておこう。



同じゲーム画面なのに、一方は中距離で、一方は近距離。

さて、今回は、特に深いテーマを選んでみた。それは中距離での立ち・屈みの選択だ。

間合いを 目で見よう	遠距離	中距離	近距離
おおまかな 定義	<ul style="list-style-type: none"> <li>一方のキャラが持つ技のみもう一方のキャラに届く</li> <li>あるいはそのキャラの持つ最もリーチの長い技のみ届く</li> <li>ハイジャンプしたくなる</li> <li>必殺技を使いたくなる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>大足払いくらいしか下段技が届かない</li> <li>連続技はあまり考えられない</li> <li>リープアタックを出しやすい</li> <li>判定の強い牽制技が空振りするかもしれない</li> <li>微妙に前ジャンプすると相手にほぼ密着する</li> <li>前タツシユするとほぼ投げ間合いに踏み込める</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>下段技が豊富</li> <li>ダメージを与えられる連続技を狙える</li> <li>投げを考えて闘える</li> <li>ジャンプ攻撃を出す場合に前ジャンプだと相手を跳び越えてしまう</li> <li>近距離用の通常技が出る</li> </ul>
主に狙っていく 行動	<ul style="list-style-type: none"> <li>ハイジャンプして一気に間合いを詰める</li> <li>必殺技を使って勝負を早める</li> <li>最もリーチの長い技を出して相手の出鼻をくじく</li> <li>前タツシユして中距離戦へ</li> <li>後ろジャンプしてとりあえず互いに技が届かない間合いに逃げ、態勢を立て直す</li> <li>●ブロッキング：超ローリスク ローリターン</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>大足払いで転ばせる</li> <li>リープアタック</li> <li>牽制技を（空振りでもいいから）出しておく</li> <li>前タツシユして近距離戦狙い</li> <li>前ジャンプして近距離戦狙い</li> <li>●ブロッキング：ローリスク ややハイリターン</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>下段技（小）での牽制で中距離戦を狙う</li> <li>下段技からの連続技で痛い一撃を狙う</li> <li>とりあえずリープアタック固有の中段技を出す</li> <li>垂直に跳んで様子を見つつ中段、下段（スカして足払い）で揺さぶる</li> <li>投げを狙う</li> <li>●ブロッキング：ハイリスク ハイリターン</li> </ul>



痛い!!



出が遅い!

ちよと待て！  
君はいつまでも  
屈んでいいかい？

近距離間合いならば、下段からの連続技が怖いので、屈んでガードするのは正解だろう。だが、中距離において常に屈んでいるのは再考の必要がある。その理由は、次ページで詳しく取り扱っているぞ。



## 中距離限定対戦指南

前ページから続いて…

つ・ま・り  
**Stand**

**立つのだ!!**

この間合いではただ立つ、というのが非常に重要な意味を持つぞ。しっかりと把握しよう。 担当：MVP

中距離でのある光景。A君はしゃがんで待ち、たまに足払いで牽制をかける。B君は立ったままうろろろしてリーチのある立ち技で牽制した。

その結果——  
 同キャラであるが体力を見るとB君のほうが有利なのは誰の目にも明らかである。



しゃがんだほうがより立つているほうが有利なのはなぜか?

### 立つことの利点とは?

では中距離において立つことの意味とは何であるか?ま

### 判定が小さいのはいいことだ

前のページでも説明しているが、立つことによって足下の判定が小さくなる。これは下段攻撃に対して非常に重要な知識だ。

そもそもこの中距離で出す技は主に相手の行動を封じるために出すいわゆる「牽制技」というのが主体となる。

ここで「牽制技」といわれる技は立ち技が主となり、これはすなわちそのキャラの中で最もリーチが長い(もしくは2、3番目にリーチがある)技を指す。



立つていればスカせる可能性があるのだ。

このときにしゃがみガードならガードしてしまう場合でも立つていればスカせることがあるのだ。つまり、そのスキに反撃が可能というわけである。

すはこのことを理解してもらおうしよう。  
 ① 足下の判定が小さくなる  
 ② 間合い調節がしやすい  
 ③ 立ち技が強い  
 ④ ブロッキングが狙いやすい  
 という4つの利点があり、ただ「立つ」という動作には含まれていない。  
 ではそれぞれを詳しく見ていこう。

### 間合い調節しやすいぞ

下段攻撃は立ち技に比べてリーチが短かったり、スタン値の溜まりが悪かったり、相打ちをとられるとしゃがみカウンターで多大なダメージを受けられる恐れがあるのだ。よって下段攻撃は中距離では軽視していいと言えよう。

立っているということは間合い調節がしやすいのである。相手の牽制技をスカしたり、自分の牽制技の間合いに調節したり、ダッシュで一気に入りつける間合いに調節したりすることが容易にできるのだ。立っているからといってガードがおろそかになるということはない。レバーを前と後ろに入れる行動なので後ろに



前後にうろろろして間合いを測ることができるといい。

入れればいいのである。下段は先ほども述べたように気にすることは無いのだ。  
 ここではリープアタックという選択肢も出てくる。これで接近するわけだ。このときもリープアタックの後の間合いを考えて調節しておきたい。ガードである。

### 立ち技が強い

牽制技は主に立ち技と述べたが、これはリーチもさることながら判定も強い技が多いことが挙げられる。

ダメージ面から見ても、下段技よりもダメージが高いことがあるし、相手がしゃがんでいたならそれはかなりの差となってくる。

このように立ち技は強いので立つことは強い技を出すためにも必要な行動なのだ。

### ブロッキングが狙いやすいのが重要

間合い調節のため、もしくは中距離から一気に間合いをつめようとダッシュしたとき「カシーン」

と書いてブロッキングになったことはないだろうか? 中距離での牽制技は総じて立ち技が多いわけであるが、立ち技はすべて前ブロッキングで取ることができるといい。この間合いだと下段技は届かないことが多いので、必然的にブロッキングは前であるのが確率的に非常に高いわけである。



下段技の外ならばブロッキングは前のみでOKだ。

代表的な動きとしてはレバーを「←・↓・→」に入れるというものがある。こうすると牽制技に対して、前ブロッキングになるかガードをするか、どっちかになるはずだ。ここでもしブロッキングが成功したのなら、反撃技を入れたりそのインシアチブを利用してダッシュで間合いをつめたりすることができるといい。

ただ単にガードのみに専念するよりもかなり建設的な行動と言えよう。

これはひとえに下段技のり



ブロッキングできなくてもガードになる。

チ外でのみ有効なものであり、接近戦ではこうはいかないので注意したい。あくまで中距離で下段の心配をしなくていい間合いの話である。ただし一度この間合いになれば、前ブロッキングの有利な点は絶対に狙っていくべきものである。何しろダメージをくらう理由がないのだから。ちなみにこういった中距離のブロッキング後に入れる反撃技は少し考えてほしいところだ。

基本的にキャンセル必殺技等を狙いにくい間合いなので、単発でダメージの高い技を狙うことになる。この場合、必殺技等はガードされる可能性がある(相手に到達する時間があるため)、特に注意したい。

より安全で大ダメージを狙うのであれば、突進系のスーパーコンボが狙い目だ。これならば発動と同時に相手を止める効果があるので、到達時間をあまり気にしなくていいからだ。

多少の慣れは必要であるが、せっかく攻撃できるチャンスなので、あらかじめどういった技を出していくかを頭に描きつつ前ブロッキングを狙っていく。

### TECH BONUS

2000x8



スーパーコンボで反撃が理想。

# フルポリゴンで可能となった 全方向ロックオンシステム!!



敵機にロックオン!!



回避しながら  
ロックした敵機を攻撃!!



後方より  
さらに攻撃!!

©1997 PSIKYO



3Dシューティングゲーム第1弾

# ZERO GUNNER™

ゼロガンナー

- 性能の異なる3種類の攻撃ヘリから自機を選択。
- アジア、北アメリカ、ヨーロッパコースの他、上級者向けのエキスパートコースを含めた4つのコースが選択できます。
- 8方向レバー+2ボタン操作。
- 2人同時プレイ。途中参加可能。

近日登場

画面は開発中のものです。ゲーム内容は予告なしに変更する場合があります。ご了承ください。

彩京 AMUSEMENT WORKS  
PSIKYO

株式会社 彩京

〒164 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F TEL/03-5340-8768(代表)

ホームページ <http://mailhost.net/~psikyo/>

開発スタッフ募集

- 職種/デザイナー・プログラマー・広報スタッフ
- 応募資格/短大・専門学校卒以上。経験者優遇
- 勤務地/京都・大阪
- 応募方法/まずは履歴書、職務経歴書をご郵送下さい。

僕の子供が生まれてから、このゲームを伝えたい!

## 語り継がれる名作、その命の始まりを見よ!!

- 2 剣術新旋風巻き起こる! **幕末浪漫 月華の剣士**
- 14 拳で語る刻がきた! **私立ジャスティス学園**
- 24 超能力に目覚めしモノ **サイキックフォース2012**
- 161 チームバトルでシューティング! **バトライダー** 194 心眼開化! **侍魂**
- 22 **新・武器格闘(仮)** 57 **電腦戦機バーチャロン** ORATORIO TANGRAM

やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは...!?

## イバラの攻略シルクロード、最終地点はここだ!!

- 28,34 拳極めしモノたち **ストリートファイターIII 2nd IMPACT GIANT ATTACK**
- 60 ムックはもう読んでくれた? **ポケットファイター**
- 164 全技最終公開! **ファイティング武術** 196 最終面機体別にじっくり料理します!! **ストライカーズ1945II**
- 204 **バーチャファイター3tb** 46 **ヴァンパイアセイヴァー&セイヴァー2&ハンター2**
- 40 **K.O.F.'97** 52 **鉄拳3**
- 138 **電車でGO!** 150 **スカッドレースプラス**
- 148 **セガ・ウォータースキー** 152 **ル・マン24**
- ビデオゲームアップデート** 154 **ロストワールド**
- 207 **ウインターヒート** 210 **ファイナルロマンス4**
- 208 **プチカラット** 212 **スーパーリアル麻雀P7**
- NEW GAME初弾** 213 **花組対戦コラムス**
- 214 **ゼロガンナー** 217 **ショックルーパーズ**
- 216 **ファインドラブ** 218 **恋々しましょ2**

### REPORT

- 106 **セガ最新作品突撃レポート** 109 **ヴァンパイアセイヴァー全国大会レポート**

### COMIC

- 81 第4話 **ストリートファイターIII RYU-FINAL~闘いの先に~**

- 193 EPISODE.6 **月華の剣士**

### 好評連載

- |                |                           |                |
|----------------|---------------------------|----------------|
| 96 コナミ元気ロケ通信   | 128 小森まなみの素敵にLove for You | 147 天使万歳ふたたび   |
| 97 ゲームストアイランド  | 129 岡本吉起のまる福コーナー          | 177 月華の剣士情報発信局 |
| 114 コンスポ       | 133 どんな感じ?                | 178 めざせハイスコア   |
| 124 DOHJINコーナー | 136 インフォメーション             | 190 プレゼント      |
| 126 DISC BOX   | 146 パズル                   | 192 編集後記       |

### ゲームストからのお知らせ

- 220 **カレンダー発売のお知らせ**
- 3 月華の剣士ムック発刊のお知らせ
- 21 私立ジャスティス学園ムック発刊のお知らせ
- 51 伊藤真美コミック発刊のお知らせ
- 63 ポケットファイタームック発刊のお知らせ
- 115 GAMEST EX MOOK発刊のお知らせ
- 118 グッズプラザからのお知らせ
- 121 ゲームセンター「G-Model」からのお知らせ
- 122 マルゲ屋瓦版
- 221 **G-Model荻窪店OPENのお知らせ**
- 130 Mesty a GO! GO!
- 131 クロスワールド新創刊のお知らせ
- 144 怒首領蜂ビデオ発売のお知らせ
- 145 すばらしい本屋さんのお知らせ
- 185 コミックゲームスト&ゲームストワールドからのお知らせ
- 191 次号予告/年間購読のお知らせ
- 195 ザ・ベストゲーム2発刊のお知らせ
- 215 彩京イラストレーションズ発刊のお知らせ

なんとかヴァンパイアセイヴァー大会も無事に終わった。やっぱり全国から勝ち上がってきただけあってレベルが高い! この辺のくわしいレポート記事は、109ページからだ。

…と、思ったらもう早ゲームスト大賞授賞式。いったい今年は何のゲームが大賞に選ばれるのか、今から非常に楽しみ(現在11月4日)。それに加え年末進行が重なり、この号が出る直前にはシンガポールのAMショーへ…。今から考えるだけでもかなり厳しいスケジュールよのう。気合と根性で乗り切れ! …るのか?



今号のびーちゃん  
(福井県 ナリタくん)

☆当時安い網(編目が大きい)しか買えなかったから、俺のトンボの標本には頭が無かった…。

### 掲載広告ご案内

A.M.I.NAネットワーク	35
イエローバック	82
一休さん	43
宇宙堂	83
エス・エヌ・ケイ	222~223
エバトン	160
エレクトロニック・アーツ・ビクター	219
カプコン	224~表3
関西電子	53
キョーウインターナショナル	85
コナミ	表4
コミック虎の穴	95
彩京	32
サンカンパニー	84
シグマ電子	86
システムIII	87
セガ・エンタープライゼス	105
ソフトショップ・マリオ	149
ソフトランド秀和	88
ダイキ	112
タイトー	表2~1
タイムマシン	89
TAMAYA	92
テクナート	93
哲信クリエイト	94
東京アニメーター学院	81
東京ゲームデザイナー学院	158
トライ	90~91
ドリームToco	142
バンタン電脳情報学院	193
P.C.B.共和国	153
ファンタジッククラブ	135
ファントム	151
FUGA	127
マルチボックス	159
まんが王	125
ミルクウェイ	140
メッセサンオー	141
モニターリサーチ	137
もんきち	139
代々木アニメーション学院	113
レクトロン	145
ロータスプレス	143
ワンス	157

## 前作とは一味違う! セカンドの新セオリー 前編

前作にはなかった新概念、グラップディフェンス。ただの投げ抜けかのように思えるが、実はかなり奥が深いぞ!  
担当：善之字元帥

### 街で横行する 奇妙な戦法

さて、小難しい理屈に入る前に、街中でこんなプレイスタイルを見たことはないだろうか?  
①ジャンプで飛び込んできて、対空技を出すとブロッキングされ、手を出さないとスカして着地投げを狙ってくる。  
②リープアタックを密着から出して、ガードされてもお構いなしに投げを狙ってくる。  
これらは、実にインチキ臭い戦法に見えるが、相手をしてみると意外に嫌なもの。そこで、こういった戦法がなぜ強いかを考えてみよう。  
まず、①の戦法は、攻撃側が空中連続ブロッキング入力

(初心者ページ参照)をしつつ飛び込むことにより、防御側のほとんどの対空兵器をブロッキング・反撃することができる上に、対空兵器を出してこなかったときには着地後の投げが狙え、仮に投げ負けしても、自動的にGDに化け、仕切り直せる点が強いの。  
②の戦法も、相手の投げを無力化できる点では①と似ているが、それよりも密着状態から、出の早い中段攻撃であるリープをローリスクで打てる点が多い。もともとリープは判定の強いものが多いので、仮に反応できたとしてもリープそのものをブロッキングしたり、撃墜するのは難しいため、厳しい攻めになる。  
このように、これらの戦法は単調な攻めに見えつつも、実は合理的な動きになっている。よって、空ジャンプやリープを見たら、セカンドの約束でも思っ、投げ&GDを入力しておこう。もちろん、自分からこの戦法を取り入れていくのもいい感じだ。

### セカンドでの お約束



投げ&GDがお約束と考えよう。



セカンドインパクトでは、空ジャンプやリープの後では…



ショーンのリープは例外。ガード・ヒット後に間合いが離れてしまう。

### 均衡を打破せよ! 「オフエンス編」

実際に、お約束の投げ&GDという動作に対応できるようになると、カッカツとお互いに投げを抜け合う展開が延々と続くことになる。それはそれで趣があるかもしれないが、この均衡を打破する切り札も用意しておこう。

まず紹介するのは、空ジャンプやリープを仕掛けるオフエンス側の作戦。  
作戦その①・投げ間合いを誤認させ、相手の投げミスを誘発し、投げ失敗で出る相手の通常技を前ブロッキング。

お約束の投げ間合いを知っている相手は、えてしてリープやジャンプを見て反応し、投げ間合いによる仕切り直しを狙ってきやすい。そこで、いつもより若干離れた位置に着地するように間合いを調整してやると、相手の投げが成立せず通常技(多くは立ち中パンチ)に化けるため、レバー前ブロッキングで受けて大技で反撃しよう。

問題は、どうやって投げ間合いよりも遠くに着地するか。ただしこのお約束は、リープに限って言えば、ショーンは例外で、ヒットしようとガードしようとして、その後の間合いが離れ、決して投げが入らない。ショーンとの対戦時には注意しておこう。

### グラップ ディフェンスの 入力条件

このように、使い勝手のよいGDだが、GDの入力条件をご存じだろうか。  
GDは基本的に、相手の通常投げが成立してから約60分の6秒以内にレバーを左右に入力しながら中・大攻撃ボタンを押せば成立する。また、空中投げもGDが可能だ。  
ここで押すボタンは、中・大攻撃のボタンであればどれ



オフエンス側は、ジャンプやリープ後の均衡を崩すために…

だが、リープの場合には小技をガードさせてからリープを出し、ジャンプの場合は打点を高めにして相手に攻撃をガードさせ、いかにも投げられるように演出するとうまく誘える。  
作戦その②・瞬間的に投げられ判定が消失する、攻撃判定の発生が早い技を出し、相手の投げが化けた通常技を潰す。投げを失敗させて通常技を暴発させ、そこをこらえようと発想は作戦①と同じだが、昇龍拳など、技の成立と同時に



例えば、昇龍拳などの際に投げられると、GDできない。



投げ判定がなくなる技を出しているといふ。



投げ間合いを誤認させ、失敗技をブロッキングするか…

やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは…!?  
**イバラの取崩シルクロード、最終地点はここだ!!**

**ブロッキング入力空ジャンプに対する対策**



対空技の打点をずらす。



多段技でブロッキングミスを誘発。



投げ間合いから離れてブロッキング。



着地にブロッキング不能技を重ねる。

投げ・GDの均衡に関する代表的な選択はこんなところだが、実はコマンドの重複を利用した作戦がもう少し残っている。次号では、コマンド重複の利用法と、GD後の攻防について紹介する予定だ。



リープガード後に、前ブロッキングを仕込んでおくのもいい手だ。

選択といえる。

●ブロッキング入力空ジャンプ↓投げを仕掛けてきた場合空ジャンプ投げに対する選択は全部で4つ。  
 ①ターゲットコンボを含む多段攻撃で、相手のブロッキングミスを誘発。  
 オフェンス側は空中ブロッキング後に反撃を狙っているので、多段技での撃墜は2発目がヒットしやすい。多段技がないキャラはターゲットコンボを使うか、通常技キャンセル必殺技で代用しよう。  
 ②対空技の打点をずらし、相手がブロッキングを入力して

いない高度を狙う。空中ブロッキングは、比較的打点の低い位置で入力しようと考えられるもの。その裏をかくてかなり早めに撃墜するのにも有効だ。  
 ③着地にブロッキング不能技(仁王力など)を重ねる。ディフェンス側が着地での投げ合いを嫌がって、相手の着地に打撃技を重ねようとする。オフェンス側が空中で入力したブロッキングが着地後にも残っていて、重ねた打撃技をブロッキングされてしまうことが多い。そこでブロッキング不能技を持っているキャラは、オフェンス側の着地にブロッキング不能技を重ねてみよう。ただし、ブロッキング不能技には全く対空性がなく、オフェンス側がジャンプ攻撃を出してきたときには連続技をくらってしまう。注意しよう。

こんどは逆に、リープや空ジャンプを受ける、ディフェンス側の選択について。  
 ディフェンス側は、相手の行動がジャンプかリープかによって、選択を変えていく必要がある。それぞれの場

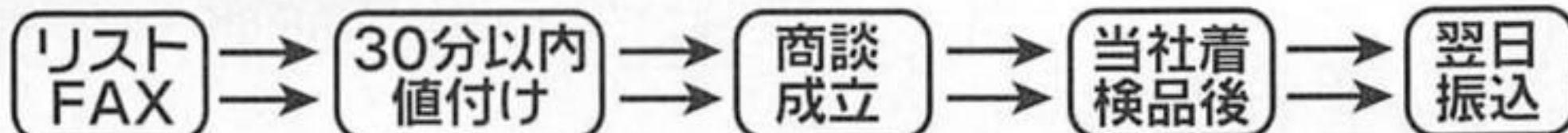
合について考えていこう。  
 ④間合いを調整して投げ間合いから離れ、相手の投げ失敗の攻撃をブロッキング。  
 オフェンス側がジャンプ攻撃を出さずに跳び込んできたときには、ディフェンス側は後退してもガードポーズをとらないため、投げ間合いから離れることが可能。オフェンス側の投げ失敗パンチを前ブロッキングして反撃しよう。  
 ●密着からリープ↓投げ(GD)を仕掛けてきた場合  
 リープを密着状態でガードした場合は、オフェンス側のGD入力の暴発を狙う作戦が有効。ストIIでは、ガード硬直が解けてからもほんの少しの時間は投げることでできないので、オフェンス側がリープをガードさせた後、GD入力のためにボタンを連射していると、パンチが暴発する。  
 そこにディフェンス側が前ブロッキングを仕込んでおけば、GDミスのパンチをブロッキングできるといふ寸法だ。もちろんオフェンス側が入力を遅らせれば、逆に投げられてしまうというリスクを背負うが、十分に狙う価値はある

**均衡を打破せよ!  
 デイフェンス編**

**情報料は無料!**

CPIIマザー ¥21,000買取  
 + CPIXソフト付 ¥26,000買取

**基板買取 基板買い取ります!!**



買取価格情報は 06-488-4891 BOX番号 004 #

情報に無い基板買取ります。他社より高く買います。値段交渉可!!

中古ゲーム機筐体買います

**基板修理 他店で直らないレトロな基板にチャレンジ**

**不良在庫買取 新品・中古問わず買い取ります!!**

SS、PS、SFC、GB



リストのFAX先は 06-488-4753

SEGAモデル2 Bボード(多少変動有) ¥80,000 買取ります。

**大阪初の情報基地、大阪から発信じゃ**

★SFC★業務用基板★CD★家庭用TVゲームソフト★

情報取出 FAX

06-488-4891

→音声ガイド→情報FAX→FAXスタート

**お家のFAXで色々な情報を手に入れよう!! ★新作★中古情報★買取情報★etc...★**



- FAX、BOX料金明細 ..... 001 #
- 家庭用ゲーム買取 ..... 002 #
- 家庭用ゲーム売り ..... 003 #
- 業務用基板買取 ..... 004 #
- 業務用基板売り ..... 005 #
- 家庭用ゲーム売買取料明細 ..... 006 #

情報提供希望のお店、会社の方! 明細資料は!! **BOX番号001 #**

- ◎業務用、家庭用TVゲーム買い取ります。着後すぐお金振り込みます。
- ◎ファミコンショップの方、ゲーム売買取3000円で2回発送します。
- ◎FAX、BOX使用料 1BOX 4000円

**★情報提供者募集★**

ファミコンショップCDショップ、BOOKショップ、業務用基板ショップ、各種通販etc.、関東でFAX BOXを開設の方! 関西で開設しませんか?

他店で直らない業務用基板・モニター修理します。詳細は当社まで!!

●ファミコンショップの方、閉店処分在庫買い取ります。FAXにて!

TEL.06 (488) 4804 FAX.06 (488) 4753  
 営業時間AM12:00~PM10:00 兵庫県尼崎市抗瀬北新町2-1-17

**A.MI.NAネットワーク**

ついに倒せるか？我こそは拳を極めし者なり！！

# 豪鬼



ついにストIIIの世界に乱入してきた滅殺の魔神、豪鬼。これが「殺意の波動を持つ男」の全容だ。  
担当：FRS-N.O

## 強力な通常技の数々

豪鬼が持つ通常技は、ジャンプ中Pと遠立ち大P以外はリュウのそれと同じである。しかし、豪鬼の技はリュウと同じグラフィックでも、豪鬼のほうが技の出が早いという特徴がある。

リュウの通常技と違う遠立ち大Pは、近立ち中Pから続けて出せばターゲットコンボとなる。また、リュウとケンにはあって豪鬼にはない特性もある。それは下小Kの連打キャンセルの性質だ。リュウ、ケンでは下小Kから連打キャンセルで立ち小Kにつながることもできるが、豪鬼でこれができる。下小Kだけの連打キャンセルはできるが、ほかの技には繋がないのである。下小Kはガードされると相手と硬直が切れるのが同時だが立ち小Kは自分のほうが先に動けるようになる。そのためリュウ、ケンでは下小Kを出したら立ち小Kで締めるのが常套手段となっている。これができない豪鬼の場合、下小

Kは使う必要のない技ということができる。

豪鬼で特筆すべきは、近立ち中Kのけぞり時間にある。なんとこの技はヒットさせると、相手ののけぞりが大攻撃と同じになるのだ。それでいて攻撃は中の属性なので、ヒット時は豪鬼側がかなり先に動けるようになる。この性質



近立ち中Kは、ここでコマンドを完成させればノーキャンセルでSAがつながるぞ！！

を利用すれば、立ち中Kヒットからノーキャンセルでスーパーアーツにつながることもできるぞ。

## 驚異的な 天魔空刃脚の性能

レバー入れ攻撃に代表される特殊技。この特殊技のなかで、なんとこれも欠かせないのが天魔空刃脚の存在であ

豪波動拳(斬空波動拳)	↓◆◆+P(空中可)
灼熱波動拳	◆◆◆◆◆+P
豪昇龍拳	◆◆◆+P
竜巻斬空脚(空中可)	↓◆◆+K
阿修羅閃空	◆◆◆or◆◆◆+PPorKK
頭蓋破殺	レバー前+中P
天魔空刃脚	斜めJ頂点で◆+中K
前転	◆◆◆◆◆+K
<b>スーパーアーツ</b>	
滅殺豪波動(空中時)天魔斬空	↓◆◆◆◆◆+P
滅殺豪昇龍	↓◆◆◆◆◆+P
滅殺豪螺旋(空中可)	↓◆◆◆◆◆+K
(I~IIゲージ)瞬獄殺	小P小P◆小K大P

ろ。この技は「相手方向にジャンプして、頂点付近でレバー下+中K」という少少クセのある入力。だがストIII2ndでの天魔空刃脚は、歴代でも最強クラスの技性能を持っており、どんなに打点が高くてもヒットしさえすれば地上の技に繋げることができると、豪鬼は天魔空刃脚を使わずして何をすればいいというくらい重要な技である。とりあえず、この技が出せないとお話にならないぞ！！



天魔空刃脚は打点が高くても、地上の技につながる。超重要！！

## 竜巻が力ギを握る！ 必殺技

### ● 豪波動拳

おなじみの飛び道具。リュウのものより技の出が早く硬直も短い。画面端で相手にガードされると反撃を受ける。さすがに、ケンの波動拳にはかなわないようだ。そもそもストIIIは飛び道具メインで闘

うゲームではないので、性能が悪くてもあまり気にしなくていい。スーパーアーツキャンセル可能。

### ● 灼熱波動拳

豪波動拳と違い、多段になる飛び道具。撃ったあとの硬直がかなり長い。小なら通常技の大攻撃からキャンセルで連続になる。スーパーアーツキャンセル可能。

### ● 豪昇龍拳

主に対空攻撃として機能する技。ストIIと違って無敵時間がないので注意。本来無敵であるはずの部分は上半身のみ無敵となっている。跳び込んでくる相手が空中ブロッキングを仕掛けてくるようなら、多段となる中や大で迎撃しよう。出掛かりのみスーパーアーツキャンセル可能。

### ● 竜巻斬空脚

基本的にケンの竜巻に近い性能だが、豪鬼の竜巻は最後の攻撃を当てればダウンを奪える。空中でも同じコマンドで出すことができる。地上版も空中版も、当てかたによっては豪昇龍拳などで追い打ちをかけることができるぞ。

### ● 斬空波動拳

豪波動拳の空中版。今作では角度がいい感じで、跳び込みに使えるのは嬉しい。斜め

ジャンプから斬空波動拳か天魔空刃脚を使い分けることで、ブロッキング対策になるので覚えておこう。

### ● 阿修羅閃空

終了直前までが無敵状態になる移動技。ただし終了時に隙がたつぷりあるので多用は禁物だ。これまではボタン3つ同時押しだったが、今回は2つでいい。

## 5種類あるスーパーアーツ

### ● 滅殺豪波動

いちばん安定していると思われがちだが、豪波動拳からSAキャンセルしても繋がらないなどあまり使い勝手はよくない。連続技が成立しているのを確認してから繋げたいのなら、灼熱波動拳の小から入れるようにしよう。また、立ち中Kヒット後は最速で出すことにより、ノーキャンセルでも連続になる。

このSAを選んだときのみ空中で同コマンドを入力すれば天魔斬空を撃てる。

### ● 滅殺豪昇龍

豪昇龍拳のSA版だが、可もなく不可もなく、これといった特徴がない。好きな人はどうぞ…という程度だ。

### ● 滅殺豪螺旋

個人的にイチ押し。スーパーアーツがこれ。空中でも出せるので汎用性が高く、高威力で連続技に組み込みやすいのが特徴。天魔空刃脚・立ち



跳び込みからの3段めまでがコンボになっているのを確認してから…、SAキャンセルして滅殺豪螺旋がつながる。

大Pキャンセル豪波動拳SAキャンセル滅殺豪螺旋はこれだけキャンセルを組み込んでいるのに、体力MAXから半分持って行ける。場所を特定せずに豪波動拳までヒットしているのを確認してから出せるのは、やはり大きい。

### ● 瞬獄殺

どのSAを選んでいても、SAゲージがMAXなら出すことができる。発動したのを確認してから跳べるなど、性能的にはあまり高くない。しかしダメージは尋常ではなく、体力満タンから半分強を奪い去る。これが決まれば、まさに一発逆転も夢ではない。

また、今回の瞬獄殺は連続技に組みこむことができる。立ち大Kにスーパーキャンセルをかければ、ふり向きやこれらの相手をつかんでコンボ表示がなくなる。普段は15ヒットだが、跳び攻撃・立ち大Kキャンセル瞬獄殺で17ヒットになるぞ。



立ち状態の相手に立ち大Kスーパーキャンセルで瞬獄殺が連続に！！

ダッシュと鏡で新境地開拓

# ユリアン



トリッキーな動きで相手を惑わしつつ、ちゃっかり勝利を奪え!!  
 担当：MVP

攻撃力が低く必殺技のスキが大きいユリアン。そんな彼の利点とはいったい何なのだろうか?

はつきり言って強くないユリアンだが、あることをすることでなかなか嫌らしいキヤラに変身する。

それは「ダッシュ」と「エイズリフレクター」である。この2つのことを説明していくには、普段の戦闘スタイルについて知っておきたい。

## 使える通常技とは

ユリアンの通常技の中で使っていくのはいろいろ対戦した結果、

- ① 屈み中K
- ② 立ち大P
- ③ 屈み大P
- ④ 屈み小攻撃
- ⑤ 立ち中P

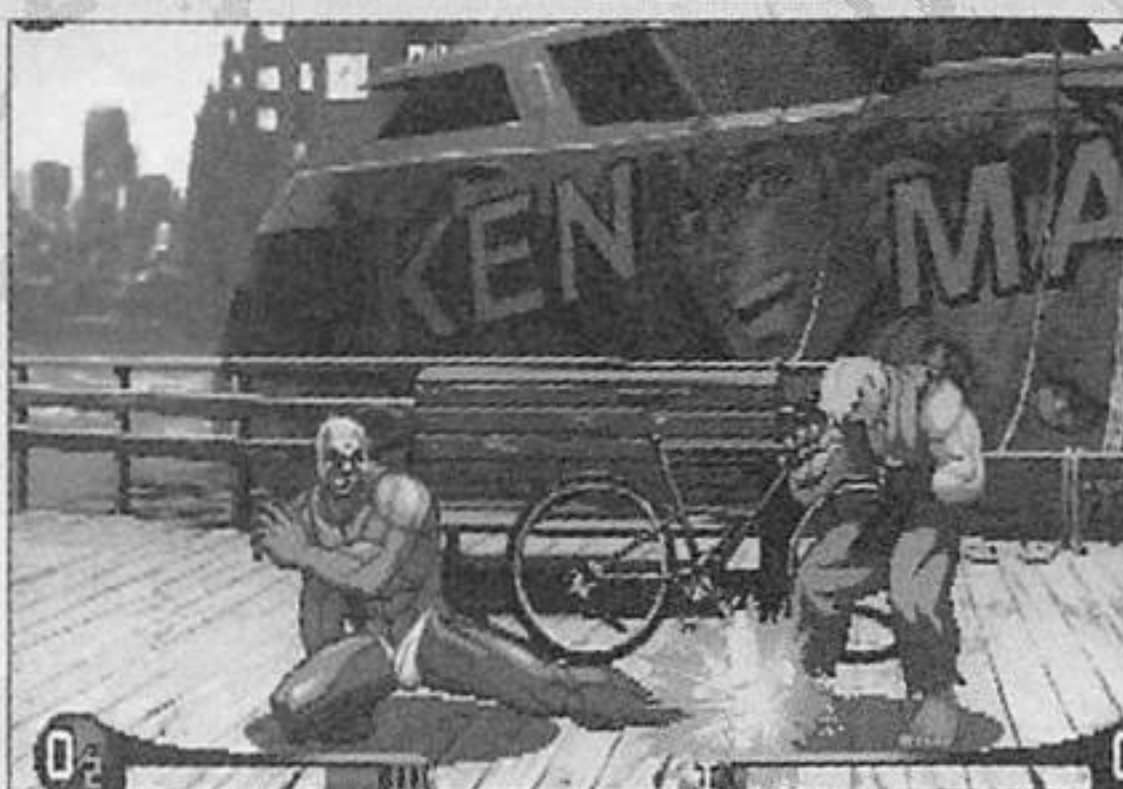
が接近用である。まず①は下段でリーチ、判定もそこそこ強くブロックキングされても反撃が安いので、

中Kと対をなすので、ぜひ立ち大Pをメインの立ち技で使っていく。



そして立ち技は中Kでなく大Pで決まり。

メインで使っていく技である。屈み大Kはスキが大きいのでリスクが大きい。よって狙って使っていくこと。



メイン下段技は屈み中K。どんなに出していく。

②の立ち大Pは、そこそこのリーチと攻撃力を持っているので、牽制に使っていく。

ここで気をつけてほしいのが立ち中Kはメインではないという点だ。確かにリーチは立ち大Pより長い、判定が弱くダメージも低いので、相打ちになりやすくダメージ負けが多いからだ。ブロックキングに対して屈み

③はここから大ダメージを狙うためのもの。追い打ちでEXヘッドバットを3回入れられる。かなりのダメージを与えるユリアンの切り札だ。また、1段目でキャンセルをかけてヘッドバットが連続技になる。跳び込みから狙っていく。



連続技は、ひたすらEXヘッドバットを当てていくのがいいぞ。

④は接近戦でヘッドバットやタックルのためを作る際に使用する。小Pは連打できるがブロックキングは前と下、両方で取られてしまう。小Kは連打できないものの、ブロックキングは下のみだ。どちらにしても、2発以上



リープアタックはダメージが低い性能はそこそこ。

は使わずに、すぐにリープアタックや必殺技、もしくは屈み中Kに連携させていく。

⑥は相手が立っていないと当てられないが、キャンセルがかかるスキが少ないので、相手のリープアタックや中段攻撃をつぶすために使っていく。キャンセルをかける場合は、メタリックスフィアがいいだろう。ただし反撃される可能性はある。

ちなみにジャンプ攻撃は連続技用に大K、空対空迎撃用に大Pを使うといい。

## ダッシュを生かす

ユリアンのダッシュは非常に高性能。素早いし、硬直も短いからだ。

これを利用して、前後のダッシュを多用していくと、相手はなかなか防ぎきれないはずだ。

中距離から狙うのは、屈み中Kと投げ。1回バックダッシュして技を誘ってダッシュ投げ、というのもいい感じ。遠距離からはメタリックスフィアを撃ってからダッシュしたり、ダッシュして技を誘ってジャンプ攻撃等が挙げられる。



ユリアンの狙いは投げといってもいいのかもしれない。

とにかく、最初の狙いはまず投げを重視してみよう。もちろんダッシュ中に相手が跳び込んできたりしたら、きちんとブロックキングを狙ったり空中で迎撃したりするのを恐れられないように。常に相手の動きを見ていくのが重要だ。

このダッシュを生かした闘いは、初めのうちはやりにくいかもしれないが、絶対に強くなる要素なのでぜひ覚えてほしい。

## 鏡の使い方

エイズリフレクターは、ダメージが少ないもののゲージの長さも短いので、すぐ溜めてどんどん使っていくのが正しいスーパーアーツの使い方である。

使い方で最も重要なのが、タックルからスーパーキャンセルで出していくもの。この場合、小で出せばほぼ反撃は受けないのだ。また、中で出せば相手の目の前に鏡を設置できる。つまり端に追い込みやすいのだ。

リフレクターのおかげで、タックルがどんどん使えるようになり、つまりこれは相手を端に追いつめやすくなった



リフレクターがあれば、タックルをどんどん使っていける。

というわけだ。端に追いつめたときに使った場合、どのような攻めをすればいいかというと、まずは投げ、次いで屈み中Kとリープ、というのが一般的かつ実用的であろう。

最後にコンボについて説明すると、タックル→リフレクター→J大K→屈み大P→EXヘッドバット×2→ヘッドバットがかなり減らせる。リフレクターを相手がくらったらすぐにジャンプ攻撃を狙ってみよう。



ヒットしたら、ジャンプ攻撃を狙うといいぞ。

# これが最終ヒューゴリアンだ！



これさえできれば、もう負けはない！  
 と言ってしまうような連続技に1ページ割きました。  
 担当：アイトシ

ストIII 2ndから、ユリアンと共に参戦したヒューゴ……。発売からだいぶ経った今日この頃、このキャラの対戦での手応えはどうだろうか？

僕個人の感想を言わせてもらえば、やはり重量級ゆえに弱くはないが、常に苦戦を強いられ気を抜けない、という感じだ。

特に上級者と闘うときは、ブロックキングとの兼ね合いで投げ技が多く決まり緊張の中にも楽しさがあるが、それを念頭に置かないプレイヤーとやると……。ま、だったらムーンスルトプレスでの当て投げを多用したり、打撃技でダメージを稼ぐしかない。

そこでコンボ。これまでなら小パンチ連打からのハンマーマウンテンが筆頭となっていたが、それを覆す強力なものが発覚した。

知っている人も多いと思うが、知らなかった人は早速練習しにいくてくれーただし、もしできるようなり、そのチャンスが多く巡ってきたら(少ないとは思わが…)多少は自重しよう。

## ウルトラスルーを決めなきゃだめなの！

スクリー（ムーンスルトプレス）とは違う、特殊な性質を持つコマンド投げウルトラスルー。今回紹介する強力なコンボの始動技は、まさにこれだ。

しかしこの技、実戦中に何度も決まるだろうか？その人の考え方にもよるが、少なくともムーンスルトのほうが確率的に決まりやすいはずだ。理由は2つある。

1つはつかむまでの時間がムーンスルトより一かかりすぎること。もう1つは間合いが狭い。つまりムーンスルトのような「当て投げ」



画面端で大ウルトラスルーで壁に叩きつける。



ウルトラスルーはマジで入れにくいが……

もできない。となれば狙う場面を絞るしかない。

このゲームで投げ技が確定する場面と言えば、まずブロックキング後。ただし間合いの関係で、成功後いつでもというわけにはいかない。やはりめり込むような技に対してでない、スカリポーズが出てしまう。もちろんリープアタック、ジャンプ攻撃の後も有効だ。



多少浮き加減に左右されるが、パームの後でも間に合う。



ほぼ最速タイミングのパームボンバーで少し浮かす。

それでは、具体的なコンボの入れ方を伝授しよう。まずウルトラスルーは相手を画面端に追いつめた状態で成功させる。加えて、必ず大で入力。きっちり画面端に追い詰めていけば——シユートダウンを入れる場合も——別にどれでもいいが多少真ん中に寄っている場合は、できるだけ近くに跳ね返ってきてくれたほうがいいからだ。

で、その跳ね返ってきたところにパームボンバー1発目。ほぼ最速でいいのだが、イブキやユン、ヤンのような小さいキャラに対しては多少遅らせたほうがいいようだ。また、この1発目を含め、すべてのパームボンバーは大で入力すること。



Sキャンセルすれば確実。ただゲージがもったいない。



そしてもう1発。この後もう2回繰り返し……

# ヒューゴリアンの極、地獄のパーム連打をモノにせよ！



狙いどころナンバー1。この後を見逃すと入れる機会半減。



リープ後も当然狙うべし。投げ返しには注意。



コマンドは正確に。ドロップキックになると泣けるぞ。

ギガスブリーカーを入れてもOKだ。ちなみに画面端でなく3キャラ分ぐらい真ん中でウルトラスルーを決めたときは、さすがにパーム4発は無理だが、1〜2発なら何とか入る。それでスタンゲージが溜まれば問題ないが、さらに体力を奪いたいなら大シユートダウンを入れよう。ただ、これは微妙なところがあるので、安定したいならSキャンセルでメガトンプレス叩き込む。もちろん、画面真ん中や自キャラが壁際ならシユートダウンか、メガトンプレスのみに止めておく。

入力気味に出していくのがベストだが「完璧な最速でないといけない」というわけでもない。硬直を見届けて入力しても間に合う。焦らず丁寧にやろう。その後は同じような感覚で、3〜4発目まで入れる。ここまで入れればどんなキャラでも、スタンゲージ一杯になっていはいはす。しかしパームは無理だが大パンチは入るので、一応入れておこう。これで半分強の体力は奪える。そうして相手がピヨったら、もう1回最初から入れば、そのラウンドは勝ち。



最後は大パンチで締め。小さいキャラは心持ち待つ。



これでスタンゲージは満杯。もう一度やって終了！



やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは…!?  
**イブキの攻略シムクロード 最終地点はここだ!!**

連携をシミュレートしてみよう

いぶき



今回はいぶきにとって後ろ髪のに大切なTCと、前ダッシュを使った連携の考え方を解説。  
 担当：KAL

どんなにスキの少ない技があったとしても、リーチが短ければそれを当てられる距離まで行かないと意味がない。どんなに数値上の性能がよくても、当たり判定が弱ければ相手の牽制などに潰されてしまう。そうした技をいぶきはたくさんもっている。

技ばかりだ。これらの技の使い方については、これまでの流れなどに応じて細かく状況限定されてくるので、ここですべてを説明するのは無理。そこで今回はひとつ例を挙げて、小技の使い方、連携の組み立て方について考えてもらおうと思う。

また、「これだ！」という頼れる技がないために、「こまかしながら闘う」という感覚が非常に強くなってしまう。何かもつとつと、じっくりくる安心感を得られない技があればいいのだが……。

☆「例えばTC・A（後述）からハイジャンプキャンセルで追いかけていき、相手キャラの目の前に着地したあとの選択肢」

そこで、「即戦力になる強い技」を探してみた。そうして出てきたのが、

●目の前に着地後、  
 ①リープ  
 ②一瞬歩いてTC・Cから破心衝までの連続技  
 ③前ダッシュ  
 ④大雷打  
 ⑤下小K1発から

(中) 小風斬り  
 (近) リープアタック

●さらに…  
 ①のあと、  
 A…逃げ小P  
 B…投げ  
 C…ブロッキング  
 D…リープか下段技  
 E…前ダッシュ

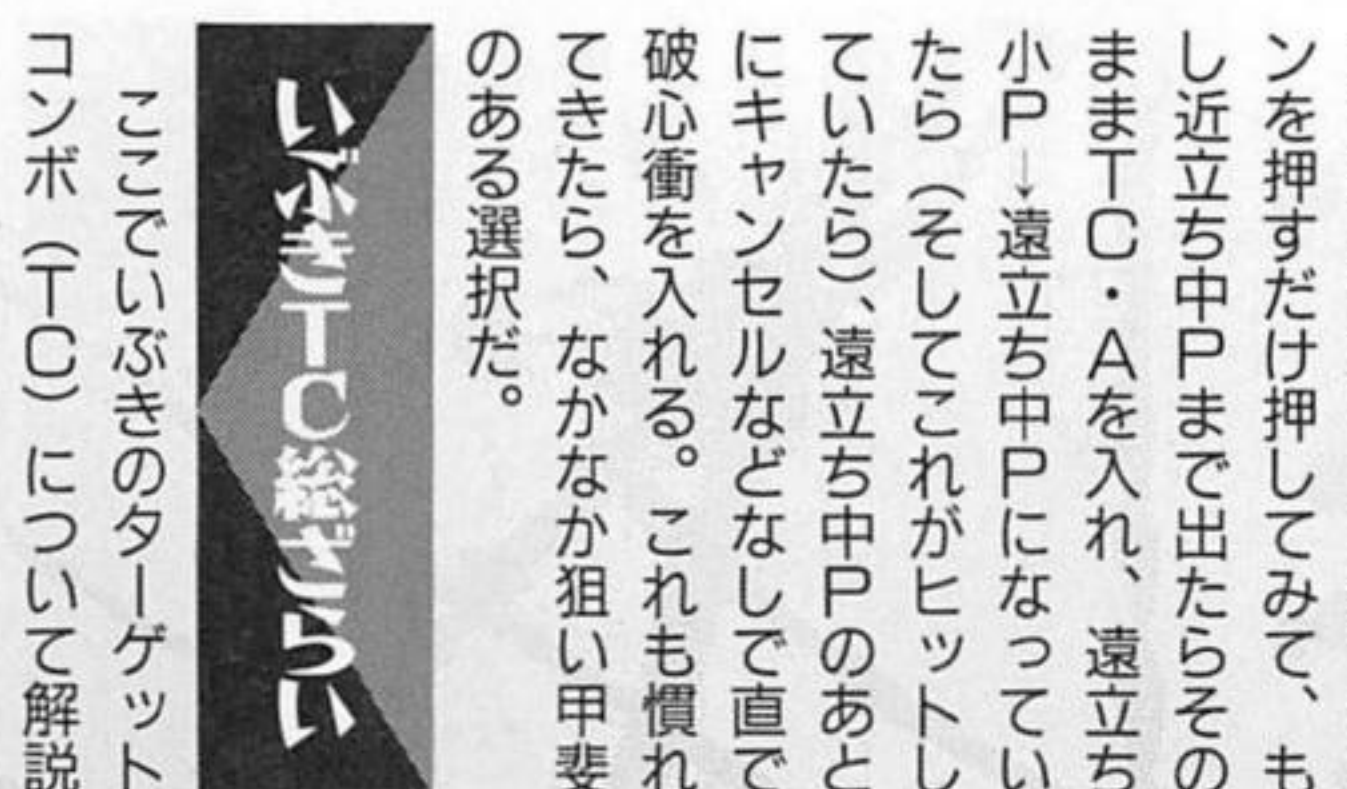
あとは「適当に出しているだけでは性能を引き出せない」

③のあと、  
 A…TC・Cから連続技  
 B…リープ  
 C…ちよっと歩いて投げ  
 D…立ち小P↓立ち中P  
 E…下小K1発から



目の前から前ダッシュで裏に回っていいし、

⑤のあと、  
 A…前ジャンプ中Kで「めくり狙い」  
 B…前ダッシュ  
 以上のように、TC・Aを全段ヒットさせてハイジャンプで追いかけたあとの状況だけ考えてみても、シンプルに考えてもじつにこれだけの選択肢がある。



そのほかの選択肢はいわば裏の選択肢なのだが、投げとTC・Cからの連続技は非常に有効で重要なので軽視しないでほしい。

そのほかの選択肢はいわば裏の選択肢なのだが、投げとTC・Cからの連続技は非常に有効で重要なので軽視しないでほしい。



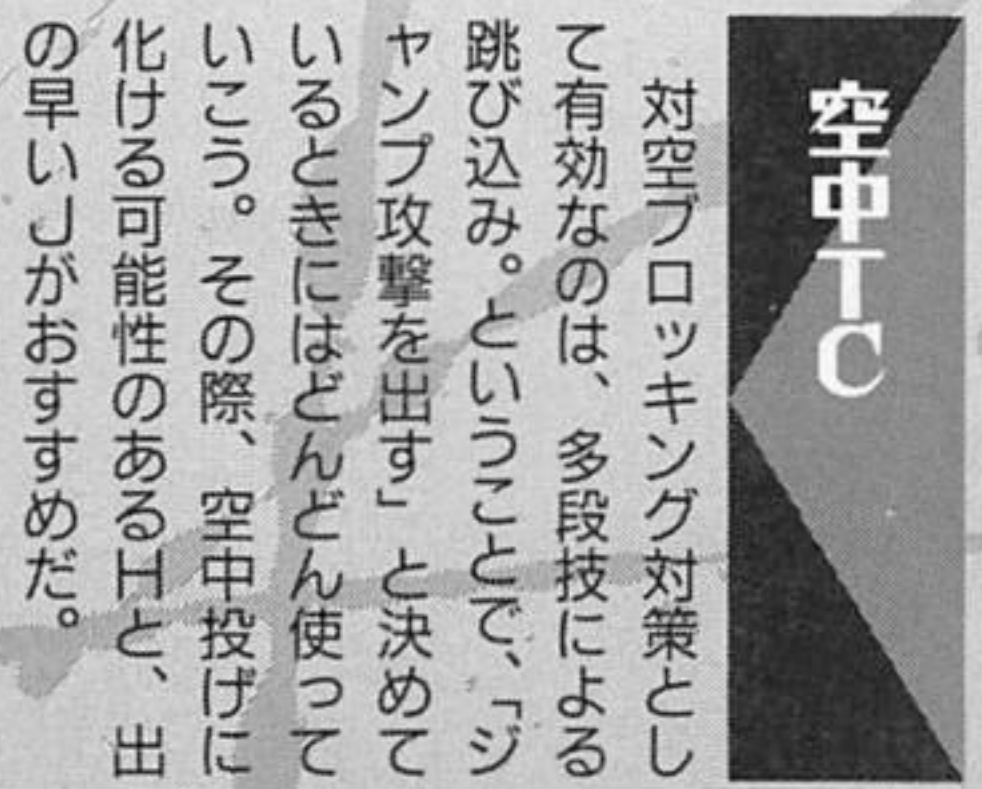
ジャンプ中Kでめくりを狙ってもいい。



下小Kを1発きざんで威嚇&距離調節をして……

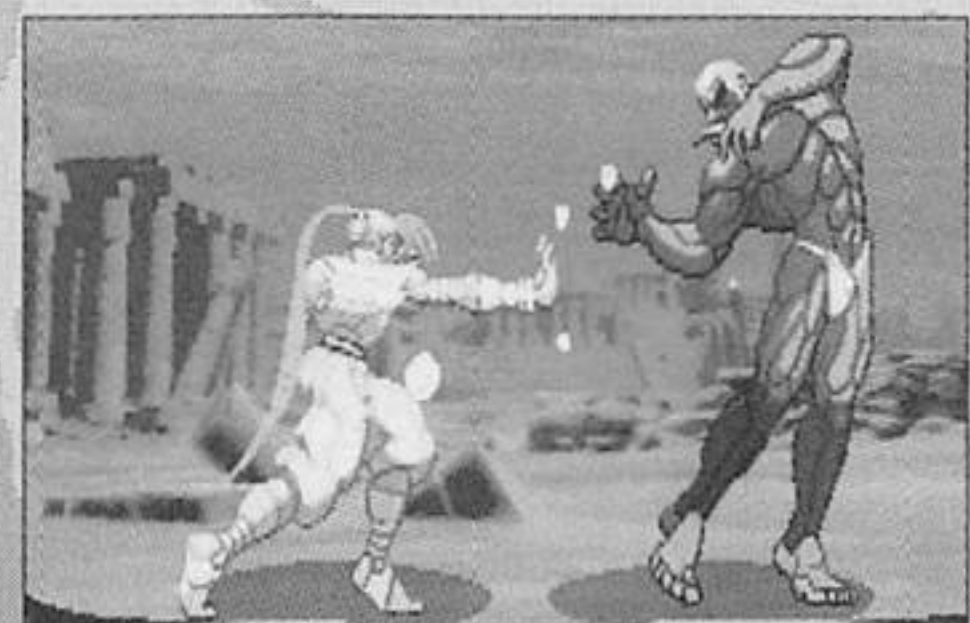
地上TC

- TC・A (近立ち小P↓近立ち中P↓下大K↓遠立ち大K)
- TC・B (近立ち小P↓近立ち中P (1打目)↓立ち大P)
- TC・C (下小K↓下中P↓下大P)
- TC・D (遠立ち小P↓遠立ち中P↓遠立ち小K (レバー前入れ)
- TC・E (近立ち小K↓近立ち中K↓遠立ち大K)
- TC・F (近立ち大P↓下大K↓遠立ち大K)
- TC・G (遠立ち中K↓レバー前入れ中K)
- TC・H (ジャンプ大P↓ジャンプ中K (レバー前入れ)
- TC・I (斜めジャンプ小P↓ジャンプ大P (レバー前入れ)
- TC・J (斜めジャンプ小K↓ジャンプ中K (レバー前入れ)



ここから目押しで下小K→EX旋→破心衝というのがわりと豪華コンボ。

対空ブロッキング対策として有効なのは、多段技による跳び込み。ということ、ジャンプ攻撃を出す」と決めていく。その際、空中投げに化ける可能性のあるHと、出



この遠立ち中Pは牽制で出す技ではない。ヒットしたら確実に破心衝へ。

してつなぐことも可能。Cは下段技からスタートし、2打目がキャンセル可能であるということ非常に使用頻度の高いTCだ。Dは2打目の遠立ち中Pがポイント。遠立ち中Pはいぶきのなかの「当てたい技」のひとつ。理由は気絶攻撃力かなり高いということ、ヒットガードさせたあと、いぶき側が先に動けるようになるということの2点。下小Kから遠立ち小Pに目押しでつないで、さらに遠立ち中Pからキャンセルなして破心衝につなぐ、というコンボは今回も使える。

空中TC

もう、 どうにでもして

# THE KING OF FIGHTERS '97

KOF '97

いなくて良かったキャラ

誰もが描いてしまう、かなうことのない空想の世界って？

担当：借金

©SNK 1997

～この世界～

空想

現実

願望

逃避

いなくて  
良かったって  
一体どんなキャラ？

KOF 97が世に出てしばらく経った現在、どういう行動が強く、またどういう技を持っていると強いということがある程度具現化できるところまできている。実際には闘わなくても頭の中で戦闘をシミュレートしてみることで実用的な戦法が浮かんだりもするだろう。そこで、

もし、あのキャラがいたならあんなコトしてこんな連携でナニしてそんなひどい技でハメてやるのに…、なんていう仮想のキャラを97の舞台に立たせてみようと思う。

この世界  
現実

この世界というのは、現実を踏まえたうえで現実の上になり立つものである。実際にある世界「現実」に、空想・願望・逃避という3つのエレメントを加味することで生じる虚の世界。簡単にいえば空想の世界ということになる。

空想の世界である以上、対戦バランスなんてものは必要ない。ダイヤグラムでO・10が必ず付いてしまう組み合わせだっただけではアリ。文句いってダメよ。

また、巷で法律なみに取り締まられているハメや待ちだつてべらぼうに存在する。もちろんバグだつて山のようにある。だつてデバッグする人いないもん。それが空想の世界。もう分かるよね。つまりは、もしこのキャラが97に参加していたら、こんな具合だからこれはマズい！なるほど、いなくて良かった。

という三段活用から成り立つてっち上げのページなのである。

この世界の  
禁止事項

いくらここが空想の世界だからといっても、思ったことすべてが許されるわけではない。しかし、「タブー」に登録されている禁止項目すべてを伝えるには時間が余りにも足りない。そこで、禁止されている項目の中で重要なところをとりあえず押さえよう。

●形にできないものは×  
まず最初に伝えなければならぬのがこれ。空想の世界には形にできないが嬉しくなったり怖くなったりするものが多数存在する。目をつむったときに見える交錯する光み

たいなものだ。これは他人に説明できないので却下。

●食い物も×

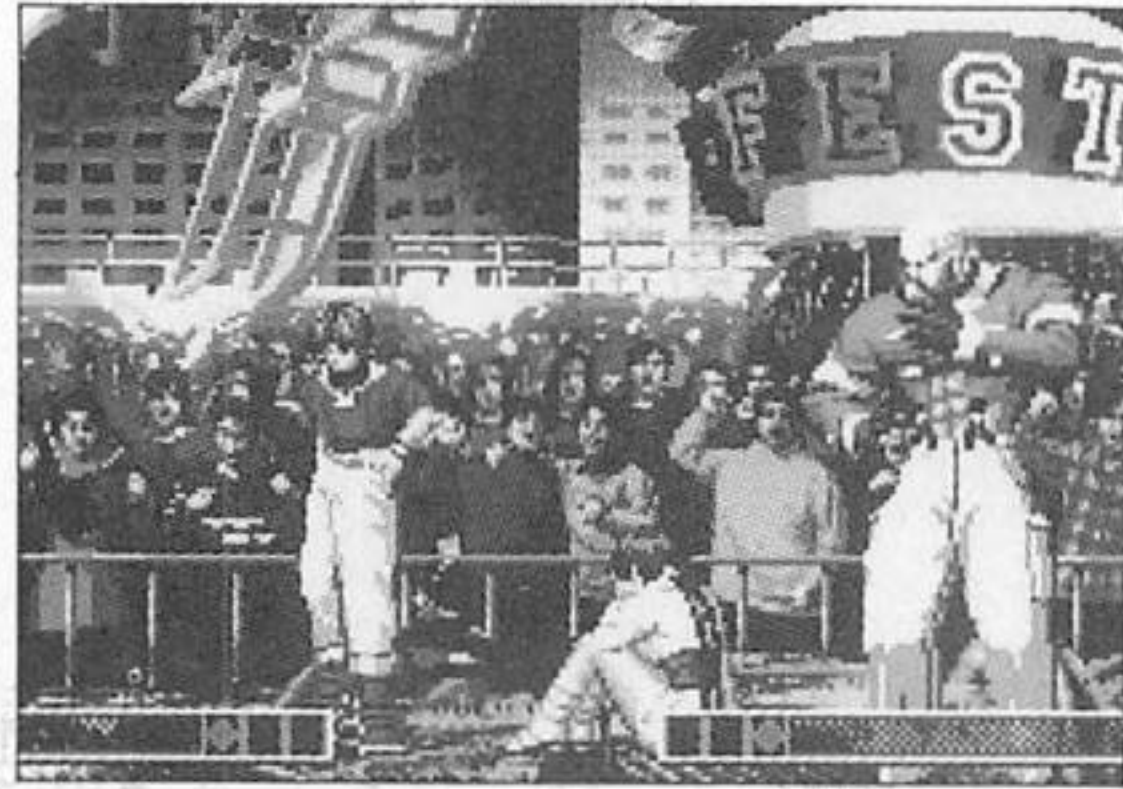
KOF 97の連中と闘わせるのに食い物はちとマズい。例えば、

・納豆対シエルミー

なんていくらなんでも失礼だと思つてしまふ？これももちろん却下だ。

●アニメキャラも×

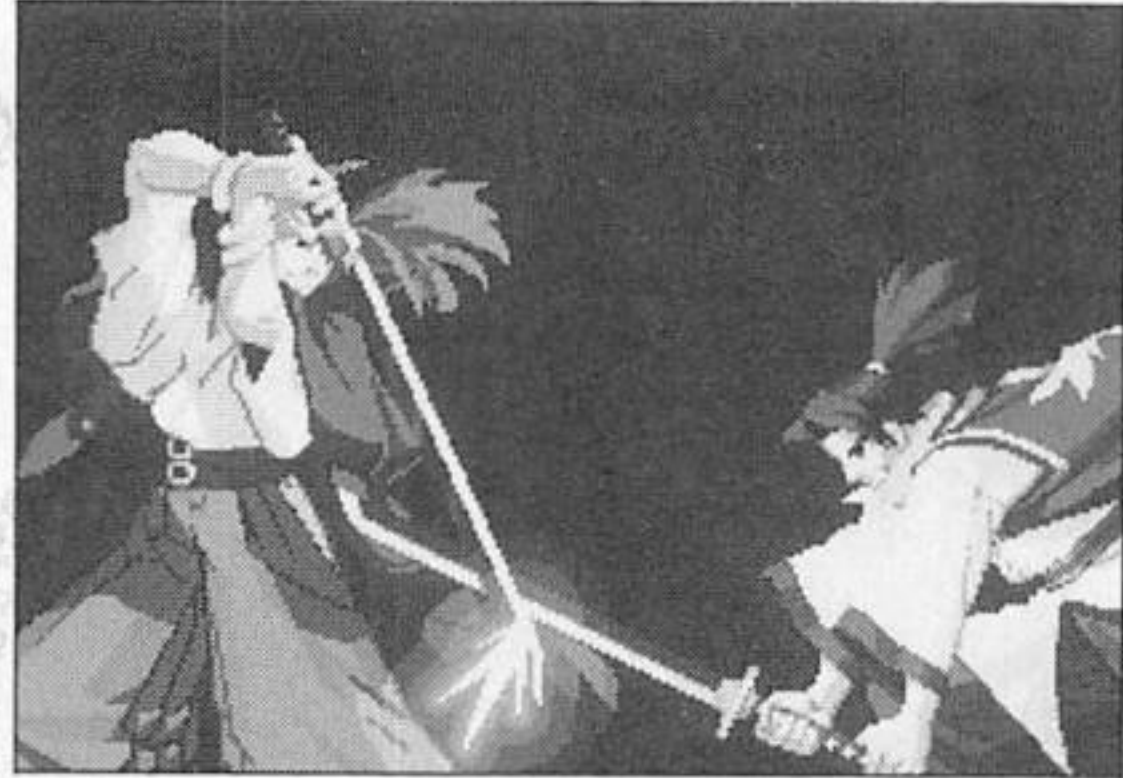
各個人の中に存在するヒーロー&ヒロインとKOFキャラの夢の対決。響きはいいのだけれども…いろいろうるさいでしょ、ヒーローものは特にさ。版權問題とかでてしまふんですよ。だからこれも却下。そのかわり他はなるべく多めにみましようつてことで。



形にできない…つてゆーか、いないやん。しかも負け。



飯食つてるヤツという意味ではないんだつてば。



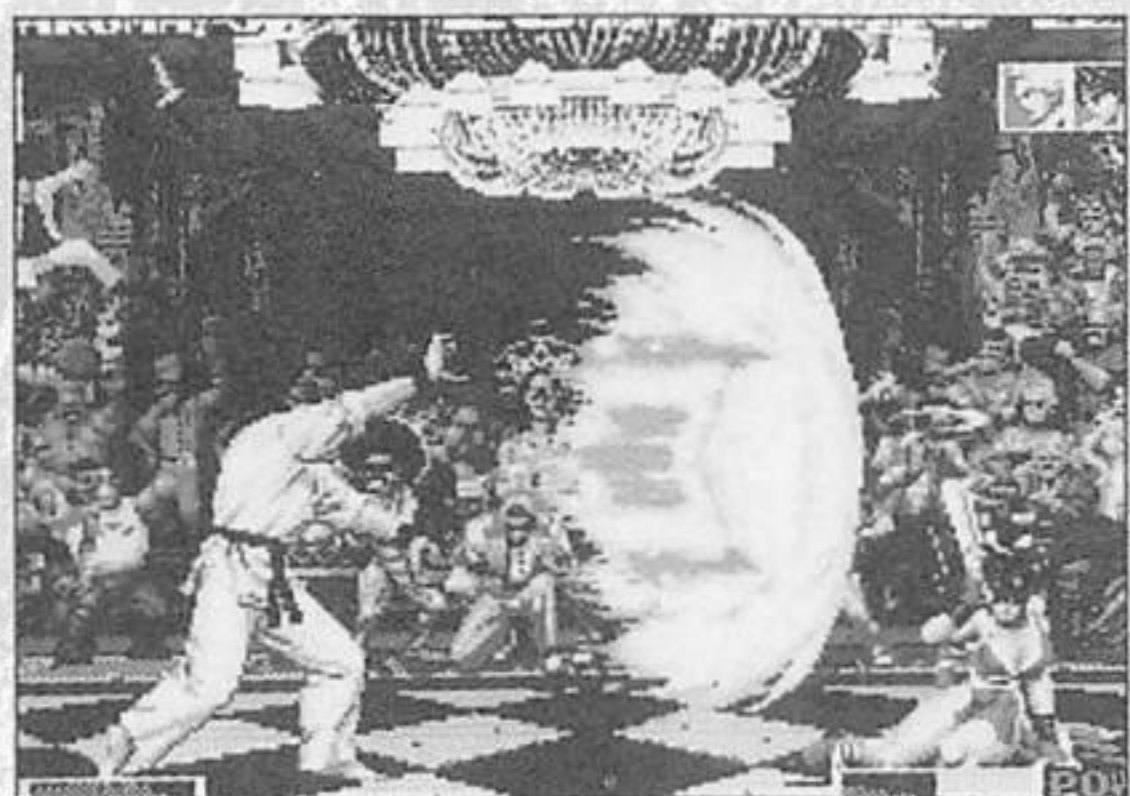
これならOKだけど…まだ発売してない？

一口情報：SNKオフィシャルラジオ番組「ねおちゅび」にK.O.F.でおなじみのあの2人の声優がゲストで登場。ラジオ大阪金曜24時30分、ラジオ日本土曜日24時2分、東海ラジオ月曜日23時30分より好評放送中。

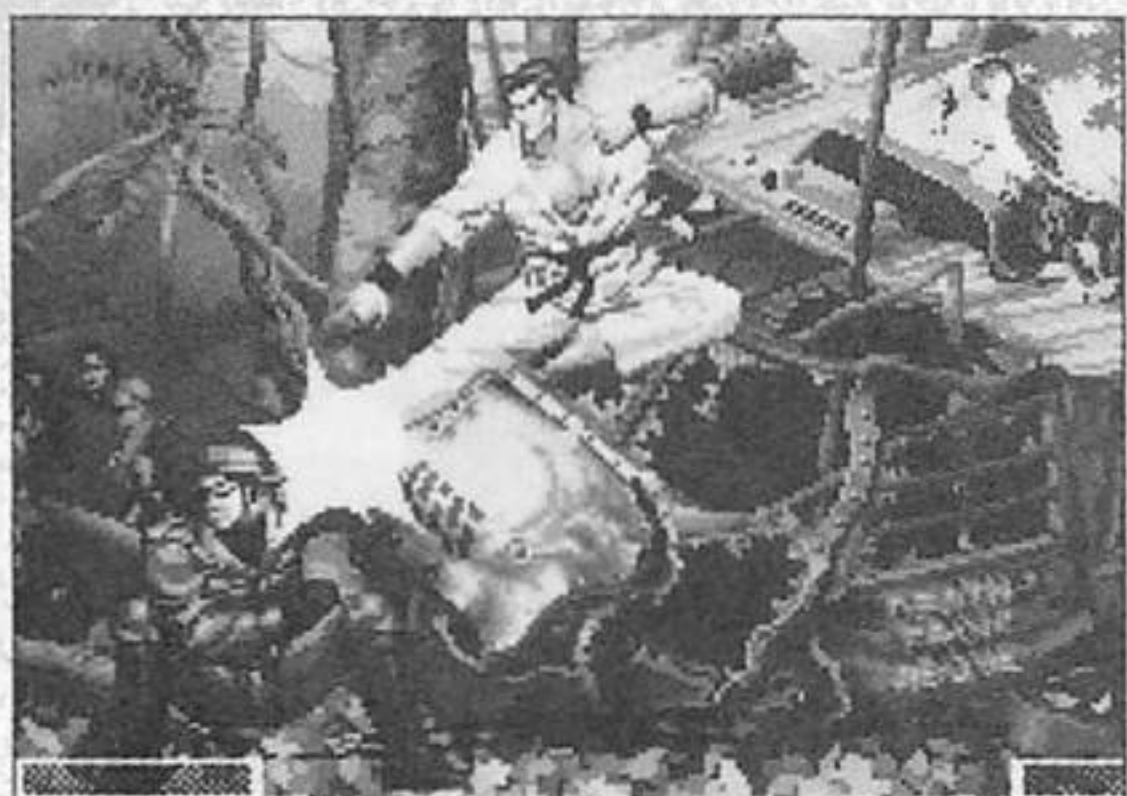
## いなくて良かった キャラリスト 0001 タクマ

タクマがいなくて良かった理由は2つ。

●ユリが抜けてしまっ  
これはちづるを押し出すこ  
とで旧女性格闘家チームつて



ガードキャンセルCDから入ら  
ないことを祈る



逃げジャンプ強クも健在だ。

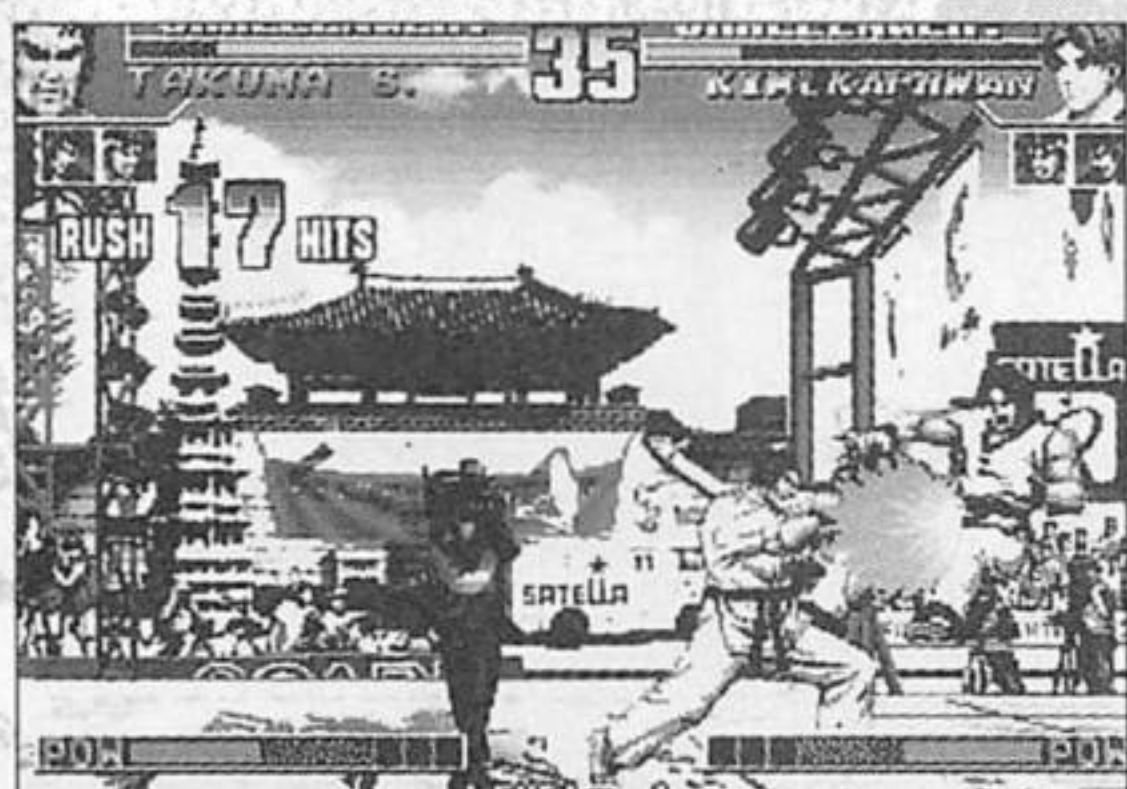
手もあるのでそんなに心配は  
しなくていい。問題は次。

●連続技が終わらない

記憶に新しいと思うが、K  
OF97では、空中連続技を狙  
う際に通常技の空キャンセル  
必殺技を使うことで必殺技を  
当てることができた。端での  
パワーチャージ連打や七拾五  
式改連打といったアシだ。

タクマの飛燕疾風脚を思い  
出してみよう。あの技の後は  
確か空中追い打ちができる。  
リョウとロバートは技の変化  
を遂げた。が、しかし、

●タクマ→もう親父→完成さ  
れている↓型が変わらない↓  
飛燕疾風脚が横に跳ぶ↓永バ  
という結果がタクマからは  
返ってくるのであった。



下小P空キャンセル飛燕疾風脚  
で連続技の完成。虎爆もOK。

## いなくて良かった キャラリスト 後半の方々

ここからは、いなくて良か  
ったキャラの中でも特に優先  
順位の強い殿方が紹介されて  
いる。もし存在していたら、  
というのを考え自分のキャラ  
と頭の中で闘わせてみよう。

●ガルフォード

いきなりだが時代背景が違  
うことについての突っ込みは  
無用。とりあえず何が強いっ  
て、コマンド投げ持っている  
し、飛び道具はあり、しかも  
剣だよ、剣。斬られたら気絶  
じゃすまない。一発KOって  
ゆーか即死。哀れに思ったガ  
ルフォードが剣を置いたとし  
ても端に追い込まればパン  
チ連打の連続技で結局KO。  
これはいなくて良かったとい  
うしかないでしょう。



ひよつとしたら端以外でもつな  
がる?

●藤堂竜白  
重ね当てしかなくて重ね当  
てが強かった場合、処置に困  
る。また、重ね当てが弱かつ  
たらそれこそ寒い。まあ、逆  
の意味でいなくて良かったの  
かも。

●クールガイ

KOF94のアメリカステー  
ジにいた司会者。あいつと闘  
えといわれても…。

●佐竹雅昭

K1のリングで闘うモノホ  
ンのファイターっていうのも  
いかなもんでしよう。小K  
が既にミドルキックくらいの  
重さだったりしたらやばめ。  
ダイナマイトフックはガード



こいつがクールガイ。あー、  
見たことあるある。



フル版レイジングストームつ  
て出るわけない。

不能とかね。実際にやったら  
ヒガシで勝てるのだろうか。  
●キン肉マン  
連続技があるとすれば、  
ジャンプ大P↓下小K↓キ  
ン肉バスター↓下小P空キャ  
ンマッスルスパーク

ってところ。ここまできた  
らもう、勝てなくてもいるだ  
けでいいです。  
こんな感じで空想の世界は  
やがて未来へと続いていくの  
であった。44ページへ。

### いなくてよかったキャラ(一例)

- ・永久ガード
- ・終わらない連続技
- ・ラウンド開始時に確定技がある。
- ・そのキャラを誰も知らない。
- ・時代が違う。
- ・画面に入りきらない。
- ・人間じゃない。



もはや神の領域、勝てなくていいって…こんなメンツ。

# 先生 in K.O.F.'97

時代が常に求める者、それは……  
 圧倒的な存在感、生徒を安心させて相手を恐怖の底に落とす  
 カリスマ的存在……それが先生だ。

担当: MVP&CHU

時代は……そう、一七九七年  
 と思ってもらおう。

場所は……どこでもいい。周  
 りには屋敷や小川、そして橋。  
 忘れてはならないのが松の木。  
 時間は……いつでもいい。ま  
 あ時刻というのがお決まりの  
 パターンか？

こんな状況で一人の幕府の  
 犬「草名木 京」という名前  
 の若者は、小悪党どもを相手  
 にその悪事をやめさせるため  
 殴ったり燃やしたりしていた。  
 京はその噂が信じられなか  
 った。今、目の前で炎をお見  
 舞いしている悪党集団「手機  
 斗宇」には、この世のどんな  
 奴よりも強い二人の「先生」  
 がいるという噂があるのだ。

そんな噂は信じられない。  
 幾度も死合いにことごとく  
 勝利し、その実績で幕府のお  
 仕置き衆の拳術指南役にまで  
 昇りつめた俺よりも強い奴な  
 どこの世にいるのか？

と、そこで悪党の首領らし  
 き女、名は「宛名」とか言う  
 らしいが、そいつが炎に燃や  
 されて憎々しい目でこちら  
 を一瞬見た後、

「先生……先生っ、お願いし  
 ます」

と叫んだ。

俺は「ついにお出ましか、  
 その腕前をとことん見てやる  
 ぜ」と思まく。

そして二人の「先生」がそ  
 の姿を現した。

その姿を見た時、俺は思っ  
 た。

「こいつら本当に強いのか？」

男と女の先生のうち、男の  
 ほうが前に出てきた。そいつ  
 はなんと弁当をムシヤムシヤ  
 とほおぼり、のそのそとして  
 いる。

「うわ……といった」

とあくびをしつつ、先生は  
 宛名に言った。

「目の前のコイツですわ」  
 と宛名が言った。

「よし、かかってこい」  
 と俺に向かって言いつつ、

なんと鉄球を振り回している。  
 俺にはそんな子供だまはし  
 通用しないと思いつつ、必殺  
 技で突っ込んだ。

「ボディが……ぐわあっ」

なんと、俺の十八番である  
 技がいとも簡単に返された。

「くそっ!!」  
 口からしたり落ちる鮮血  
 をぬぐいながら、次の攻撃に  
 すべてをかける。

「これが草薙の……」  
 うわああああ……」

俺は吹き飛ばされた。そし  
 て薄れゆく意識の中で思った。

「何で鉄球回しているだけの  
 奴に負けるのか？」と。

## 先生の定義

先生とは何か。それは以下  
 の定義に当てはまる者を指す。  
 1 使用ボタンは一、二個のみ  
 2 相手にしてムカツク  
 3 適当にやって勝つことが可  
 能

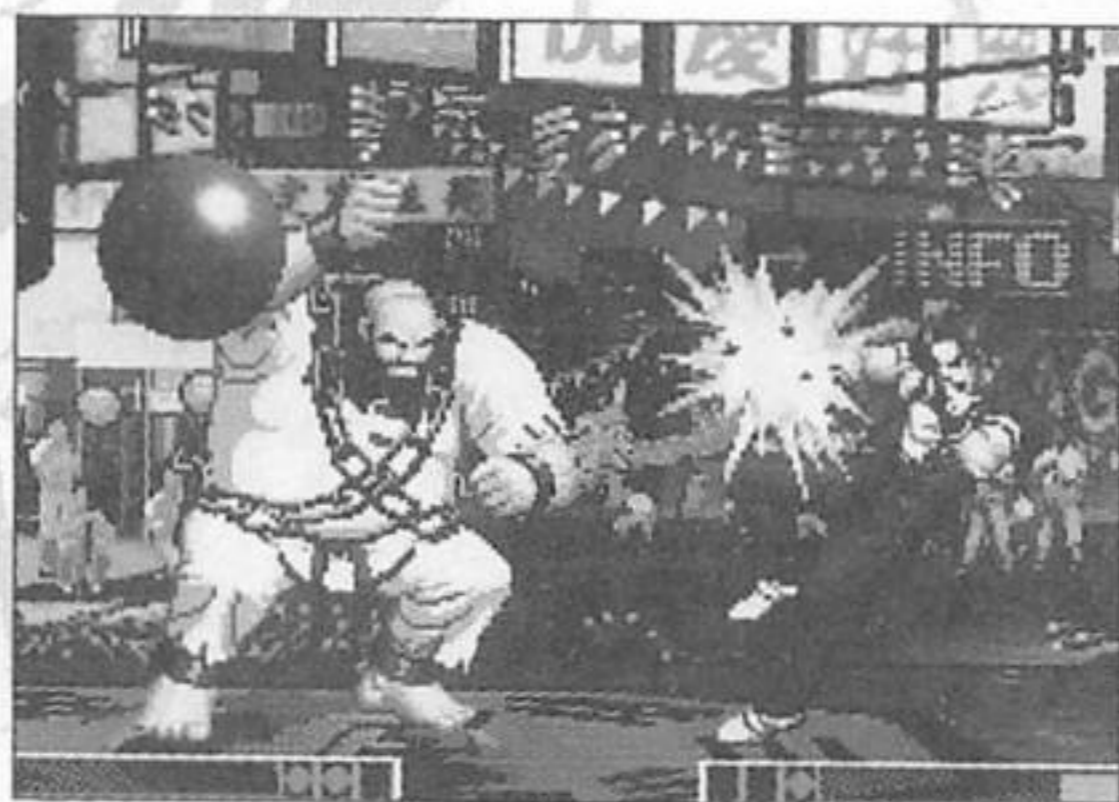
4 見た目のインパクトが強い  
 5 背が大きい  
 この5つに当てはまる者、  
 つまり、チャンとシエルミー  
 が先生だ。



チャンの使用ボタンはAで  
 ある。これを使って鉄球大回  
 転をひたすら出すのだ。  
 「勝手に突っ込んできて自爆  
 する」  
 のを最も好む。

相手が固まったら驚異のケ  
 ブリ殺しの始まり。画面端に  
 追い込んでひたすらケズるの  
 だ。もちろん3人抜きも珍し  
 くはない。

この適当さ、それがチャン  
 を「先生」たらしめているの  
 である。対戦台で見たら迷わ  
 ず逃げましょう。



とにかく鉄球、ひたすら鉄球。  
 とにかく鉄球、ひたすら鉄球。  
 とにかく鉄球、ひたすら鉄球。



トゥルルルル……ピッ  
 もしもし、あーまた後でね。  
 ブツツ……  
 トゥルルルル……ピッ  
 もしもし、何よ、しつこい  
 わね。さっさと用件を言って  
 くれるかしら……」

え、私がなぜ先生と呼ばれ  
 ているか知りたいですって？  
 ふふっ、何を聞くかと思え  
 ば……、いいわよ教えてあげる。  
 それはね……

使うボタンがCだけでいい  
 お手軽さ。さらにレバー操作  
 がいいかげんでも十分勝てて

しまつ適当々。

この2つに尽きるわ。

自分で言うのも何だけど、  
 接近戦でレバーをグルグル回  
 してCボタンを連打してるだ  
 けで、なんか勝てちゃうのよ  
 ね……。不思議だわ。

接近戦じゃなくても、なん  
 かよく当たる立ちC、強力な  
 対空技のしゃがみC、判定が  
 強くめくりにも使えるジャン  
 プC……とにかくCボタンに  
 指を添えて、レバーを適当に  
 動かしながらボタンを押して  
 いけばいいの。簡単でしょ。

適当に闘って勝てるこの安  
 心感。これが私の先生と呼ば  
 れる理由かしら。どう？わか  
 ってもらえたかしら？

じゃ、またね。  
 ブツツ……



相手に攻められていても……



連携が途切れたところで投げが成立するのよ。うふふっ。

一口情報：SNKのプライベートショーが25日、27日に大阪と東京で開かれた。この冬発売になる「侍魂」「月華の剣士」をはじめ、新作シューティング「プレイジングスター」などゲーム、ネオプリ新作が出品された。



来年の夏に現れる彼らがハイパーならこんな感じだ。

# THE KING OF FIGHTERS '98

## 大予想

ポリゴンだと後ろに控える4人&観客が大変すぎ。実現は無理なのか？

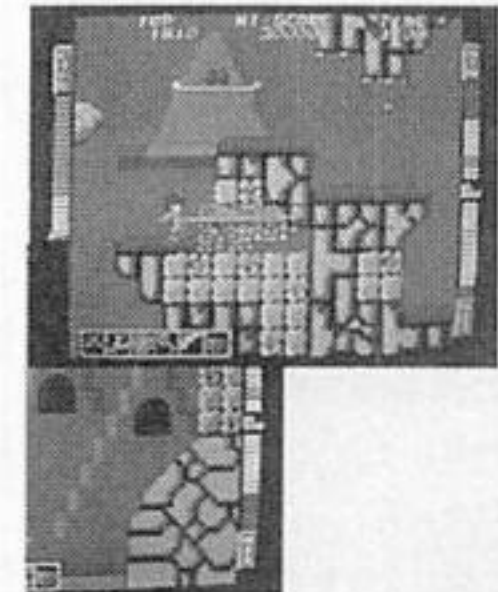
予想人：借金  
協力：そんきゅう、あゆみ

### アテナ最強武装 ATHENA'S STRONGEST ARMAMENTS

**炎の剣**  
AME SWORD  
が手にする  
で最大に強い  
powerful

弓・コン棒・杖  
手く武器  
せ/  
bow & arrow, stick,  
effective use of

**勇者の鎧**  
Armor of Braves  
らアテナを守る。  
sine from attacking by



### 龍の兜

Dragon's Helmet  
● 岩を砕き割る事が出来る。  
● Crush and break rocks

### ペガサスの翼

Pegasus Wing  
● 空を自由に飛びまわる事が出来る。  
● Flying around sky



剣士を題材にした新格闘ゲームの月華の剣士、ハイパーネオジオ64を導入したサムライスピリッツ。K.O.F. 97の興奮が冷めやらぬ現在ではあるが、今から期待できる作品が2作も約束されている。ここで注目してほしいのが、サムライスピリッツは64ビットという性能を生かした3D格闘であるのに対して、月華の剣士はMVSで作られているということ。つまり、ポリゴンでゲームを作るようになって2Dを捨てたわけではないということだ。そうなるか(先の話ではあ

## K.O.F.98は2D、それとも?

### 新キャラ予想

K.O.F. シリーズで新キャラとしてあがる可能性は2つ。● 完全な新キャラクター。まあ、当然といえばそれまでだが新しく生まれたキャラクター。個性が確立されてうまく引き出された場合は生き残るが、異邦人なみの一発屋として消えてしまうパターンも少なくない。最悪の場合エキストラ扱いで背景にされてしまうのもK.O.F.の特徴。だが、なかには惜しまれつつ

るが) 気になるのは来年の夏に出るであろう作品。● K.O.F. 98の動向だろ。従来どおりMVSで発売するか、それともハイパーネオジオ64なのか。とりあえず今の段階で我々ができることは推測することくらいしかない。そこで、めいっばい予想をしていこうと思ふ。次回に登場してきそうなキャラクターやハイパーネオジオ64だった場合の完成予想など、気になるところはできるだけつついていこう。



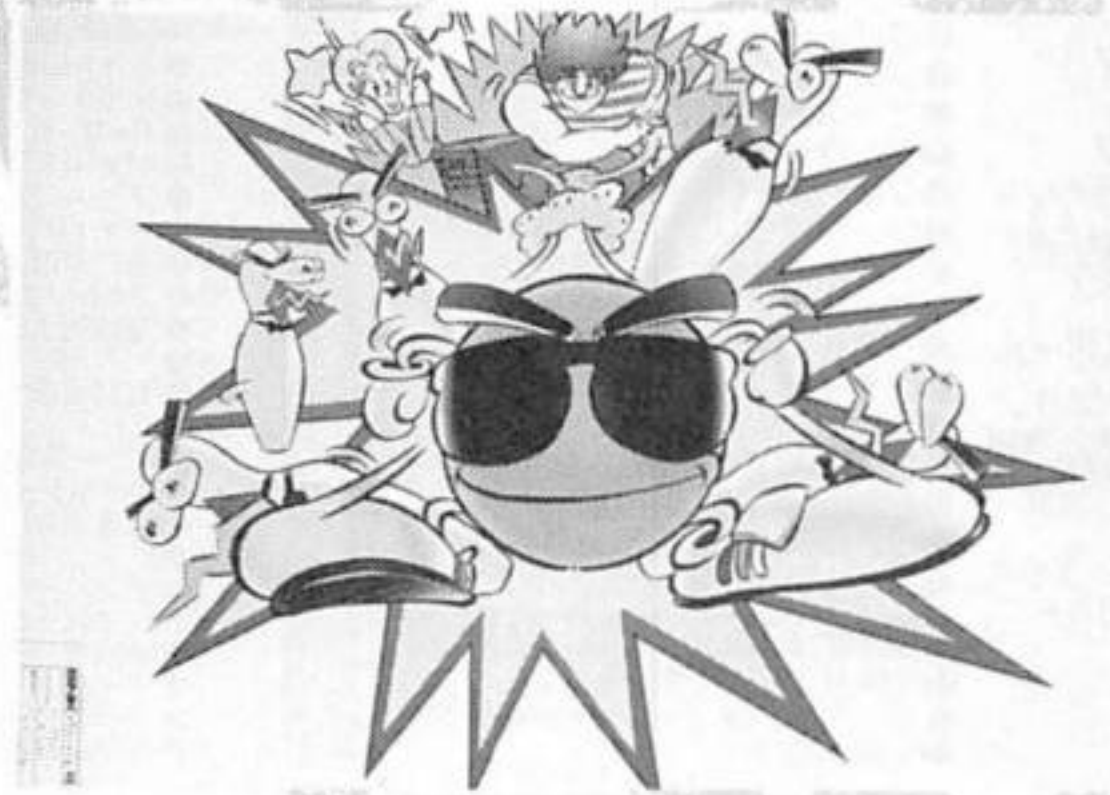
この2人でさえ原型をとどめないチエンジをした。



選ばれし者達よ、その手で闇を打ち砕け!



これ出たら終わりだよ。「キング・オパ・モンスターズ」



どうやって格闘するの? 「リーグボウリング」

も消えてしまったキャラも。生き残った例…主人公チーム、チャン、チョイなど。一発屋…アメリカンスポーツチーム。惜しまれつつも消失…バイス、マチュアなど。● ほかのゲームから参加。違う作品で名を馳せたキャラクターが新キャラとして登場するのもK.O.F. シリーズならではの、プレイヤーの思い入れが強いための需要が極端に増えたりするもの、ストーリー上一回しか登場しないなんて場合がほとんど。例…如月影二、ギース、クラウザー、ミスタービッグなど。これらの状況を踏まえて新キャラ予想を立ててみよう。

左の写真はK.O.F.でお馴染み、アテナチームと怒チーム。また、97のビリーのようにも一回で消えてしまったキャラの復活という例もある。このように過去のゲームから取り戻すこともあるので、場合によってはベースボールスターズ2やリーグボウリングといったスポーツゲームや、木こりアクションと作なんていうキャラが登場してくるかもしれない。でも、得点王、得点王2、得点王3でストライカーチームなんてのはいかなモノでしょう。いくら強かったとしてもなんか納得いかないかも…これはご辞退願おうかな。

一口情報 : 前号で、K.O.F.続編の予定はまったく未定ということだったので、期待もこめてこの企画を組みました。そして今回のコメントは、「来年の話をするとう鬼が笑っちゃいますよ」(SNK宣伝課・梅本氏談) とのこと。トホホ。

# やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは…!? イバラの取崩シロード。最終地点はここだ!!

※この画面は編集部で独自に作成したものです。

潜在能力的なものならテッポウ  
ーレイウが好き。



烈風拳はこんな感じ。飛び道具  
じゃないのがポイント。



K.O.F.96ではボスチ  
ム代表として、自己の存在を  
存分にアピールしてくれた男  
ギース・ハワード。彼がK.O.  
F.98にも登場すること

## 餓狼といえば やはり この男でしょう

なったならどんなチームで来  
るのだろうか?

●ボスチーム  
再びボス集合ということで  
可能性はある。

●ピリーと組む

ギースの右腕、左腕との3  
人チームだと盛り上がるこ  
間違いなしだ。

まあ、組み合わせはいくら  
でも考えられるとして、実際  
に出てきた場合、グラフィッ  
クはどうなるのだろうか。K.O.  
F.96のときには上に羽織っ  
ていたが、餓狼伝説スペシャ  
ルのときには脱いでいる。個  
人的には脱いでいるほうが好  
きんだけど皆さんはどうで  
しょう。えっ、いてくれれば  
どっちでもいい?…なるほど。

中段を当て身で取った後は投げ  
ではなく打撃。



## 龍虎には 癖の強い キャラが多い

●龍虎の拳2  
ジャック・ターナー、リー  
・パイロン、藤堂竜白といっ  
た卒倒しそうなほど個性的な  
敵が登場。キングは、設定上  
ではジャックとの縄張り争い  
に敗れていた。直接対決かど  
うかは定かではない。

●龍虎の拳2  
龍虎の拳2では、龍虎の拳  
のキャラ(藤堂を除く)に加  
え如月影二やテムジンといっ  
た新キャラが加わった。タク  
マとユリの参加もここから。  
若かりしギースに会えるのも

3Dならではの視点。



ここだけだ。

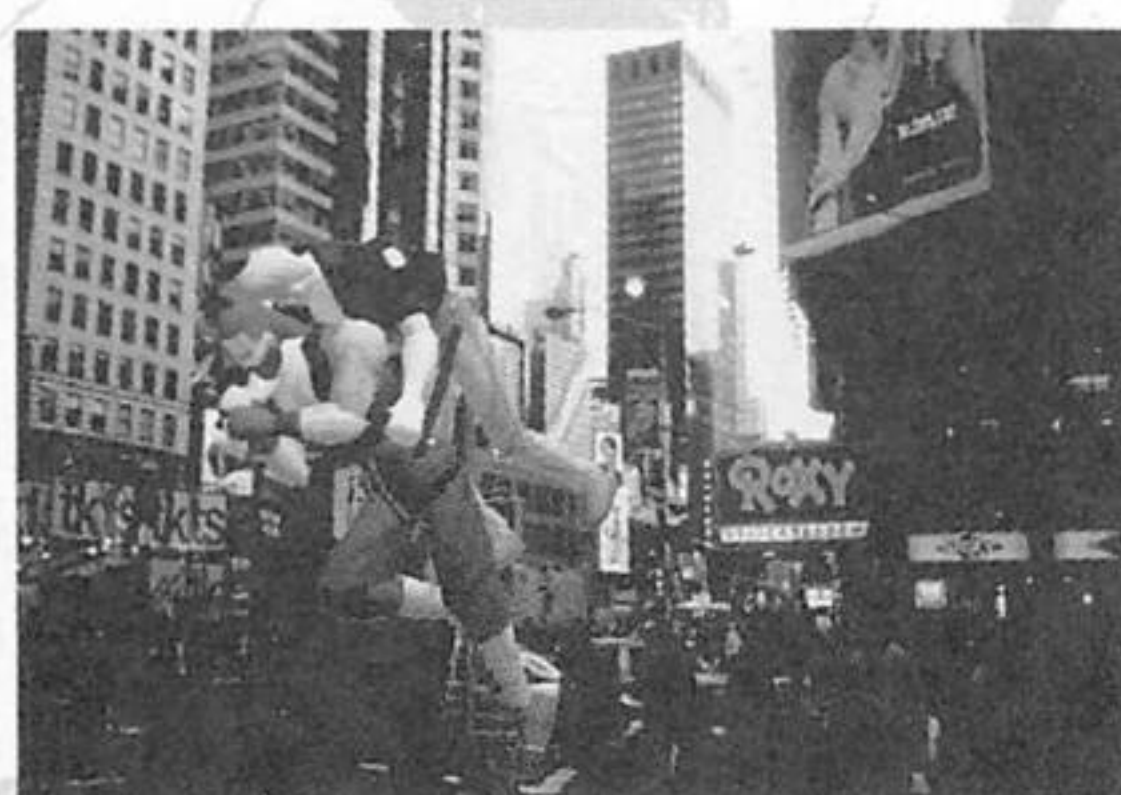
●アイトオブファイティング  
キャラクターは激変。打倒  
影二を誓う不破、フリージャ  
ーナリストのレニイにパウ  
ンティハンターのロディなど。  
なかでも王覚山の、心意六合  
拳の使い手でありながら放浪  
の画家という設定は特にすこ  
かった。

この中で復活してほしいキ  
ャラの最前線にいるのが影二  
ではないだろうか。95でテク  
ニカルキャラとして存在した  
彼の復活を望むプレイヤーは  
多い。また、対戦を盛り上げ  
るための華としてレニイも捨

斬鉄波を撃ち、影すくいからの  
空中一本背負いも健在だ。



気分は低空フライト!!



てがたい。舞に対抗できる豊  
満な胸はポリゴンで揺らすの  
に最適。しかしムチという、  
ポリゴンで表現しにくい武器  
を使用するためハイパーネオ  
ジオ64の場合、出場の線は薄  
くなるかも。そうすると浮上

してくるのはロディ・バーツ  
頭上にトンファーを投げ相手  
が見とれたところを攻撃する  
という幻の技、デイスィーヴ  
インパクト1-2をひっさげ  
て登場してくれるかもしれないぞ。

## この三人の復活は

## 果たしてあるのか!?



これが幻の技、デイスィーヴインパクト1-2。これだけで使いたくなる。

ヴァンパイアシリーズ  
いよいよ大詰め

VAMPIRE  
HUNTER  
2  
Darkstalkers' Revenge

VAMPIRE  
SAVIOR 2  
The Lord  
of  
Vampire

TM

今号は隠しネタとパイロン・ジェダ・ガロンの  
対戦攻略でお送りします。

©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

ヴァンパイア セイヴァー2  
ヴァンパイアハンター2 小ネタ集

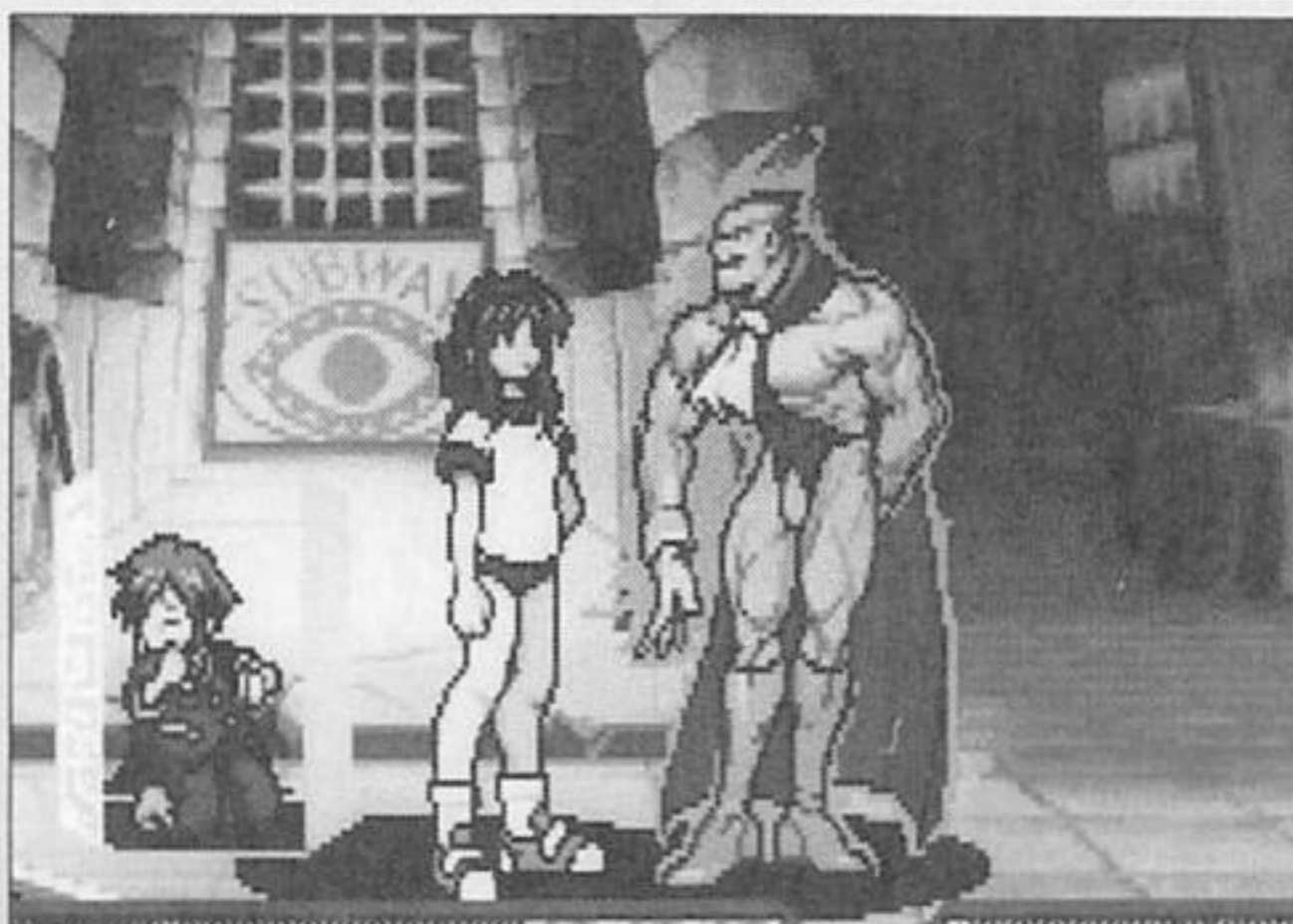
意外と知られていないセイヴァー2、ハンター2の隠し要素。実戦には関係のないオマケ的なものだけど、知って損はないよね。

小ネタその1  
ブリスでブルマ

フォボスがミッドナイトブリスをくらうと、古代マヤ人風のコスチューム(?)を着た美少女になることはすでに承知のことと思う。

だが、なぜかこれがブルマを履いた体操作美少女になるときがある。

この条件は謎に包まれてお



これが、神奈川県佐藤洋君ほか多数問い合わせのあったブルマやられた。カラーじゃなくてコメン。

り、セイヴァー2、ハンター2が発売されてからというもの、業界全体がこの謎を究明すべく、日夜努力していた感があった。

そして今、遂に体操着(ブリスやられ)バージョンを見る方法が解明されたのだ。その条件とはズバリ、

ランダム

である。16分の1の確率で

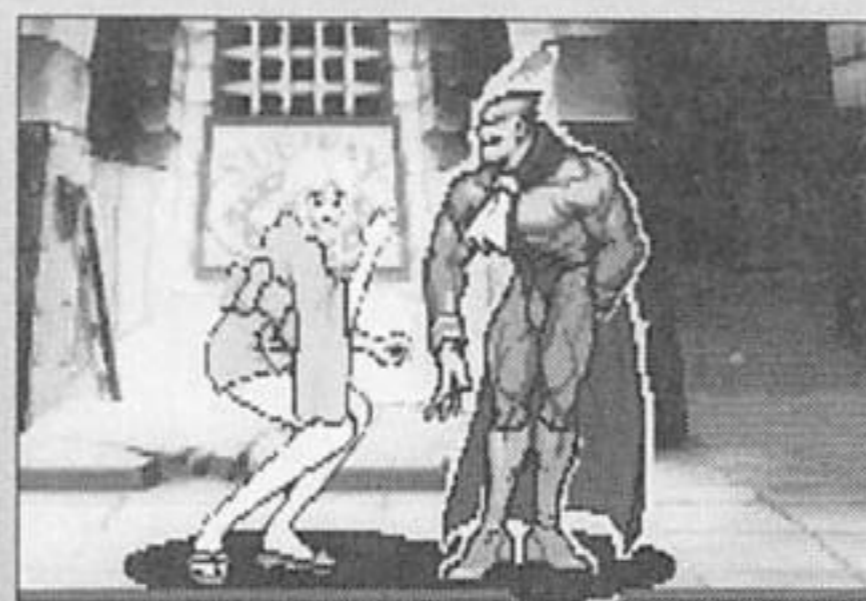
グラフィックが変わるのであった。…これが真相だ。

と思われていたが、ミッド

ナイトブリスを小P+大P同時押しで出すことにより簡単に

に見られることが判明した。これからはもう悩む必要はない。相手が小P+大Pのブリスを出すことを信じて、く

ら続けるのみだ。って自分でデミトリ使えば問題ないか…。



実は麗ビシャモンもちよつと変わってるんだよね。

小ネタその2  
リリース参上

リリースを使用し、対戦前のVS画面でスタートボタンを押している時、登場時に、「リリースですう」としゃべってくれる。スタートボタンを押さなくても、16分の1でしゃべるのはこれと同じ。

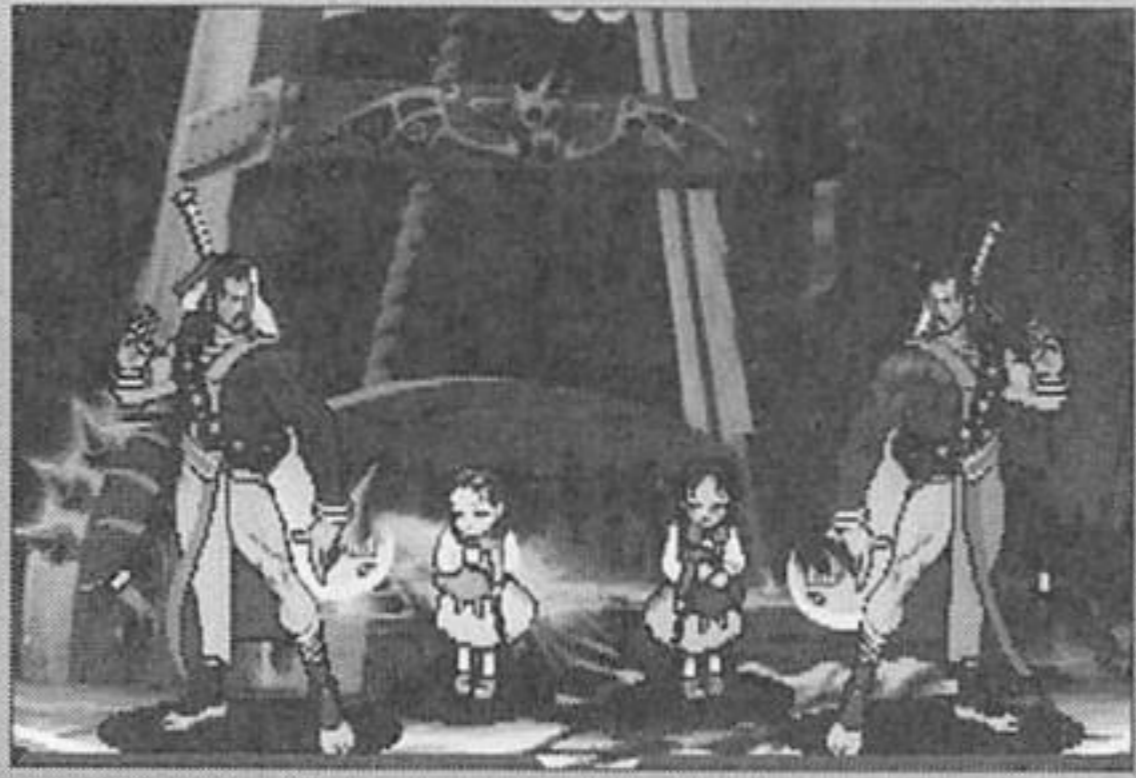


この画面のときにスタートボタンを押していればOK。

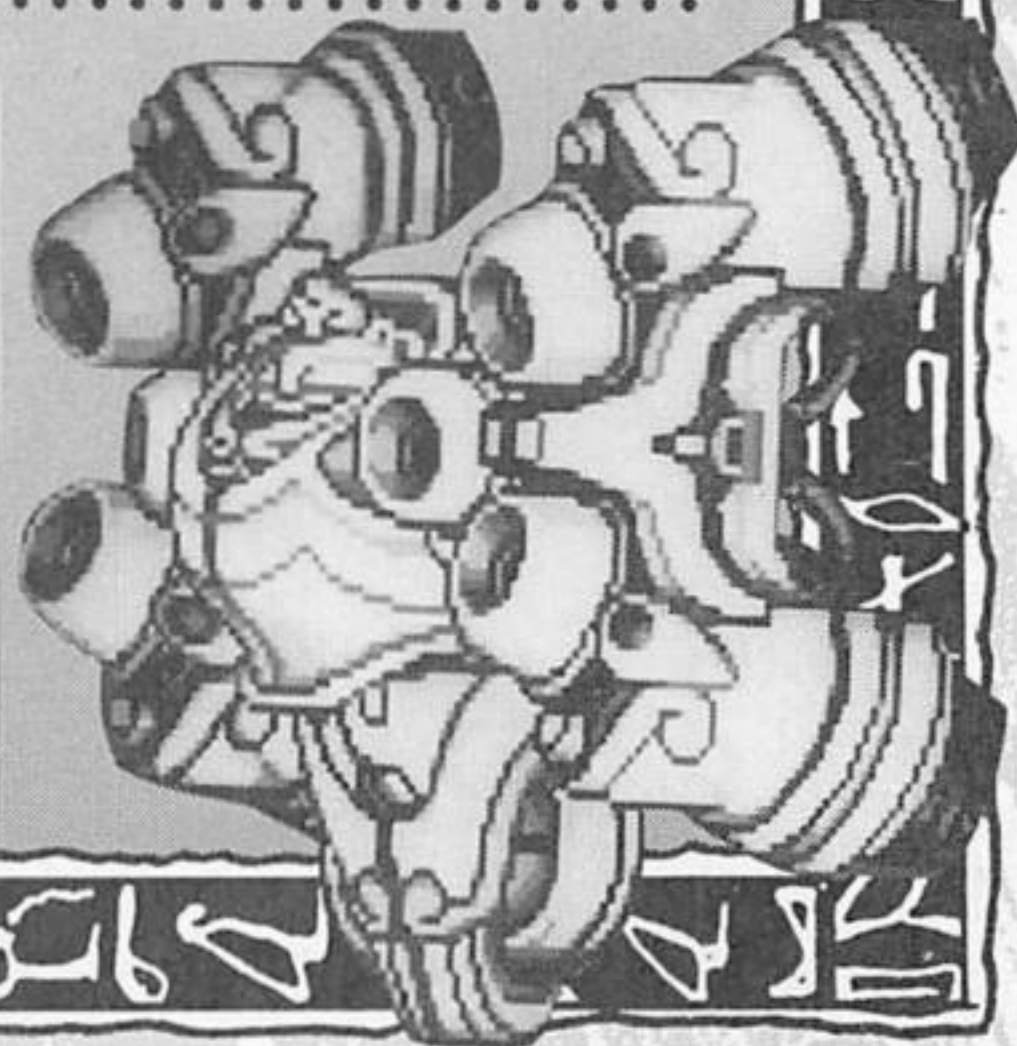
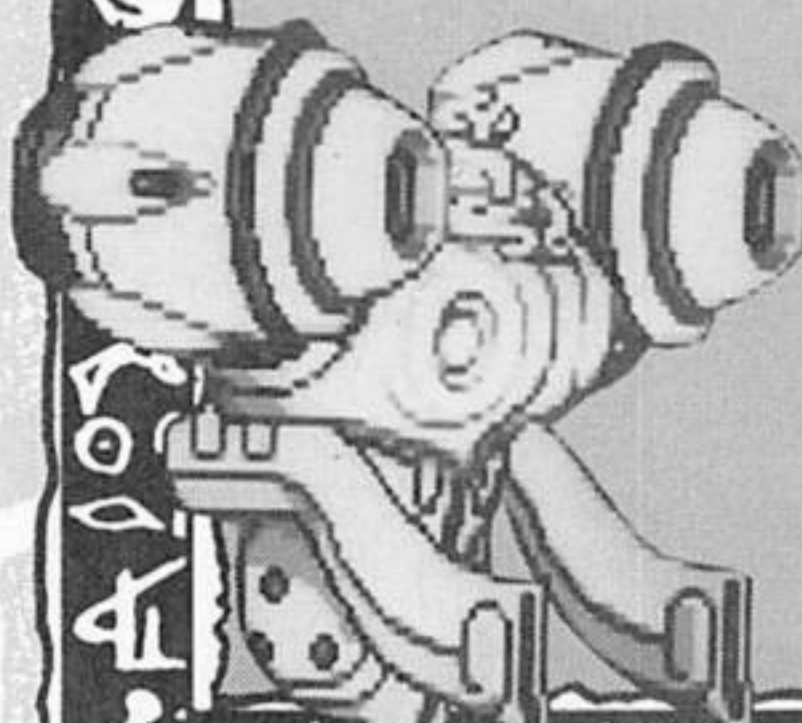
小ネタその3  
アニタオーラ

ハンター2ではドノヴァンの後ろ、セイヴァー2ではドノヴァンの相手キャラの後ろにいるアニタだが、ある条件下でアニタがオーラをまとうようになる。

その条件とは、まず256分の1の確率でアニタが水着姿になる。この状態でスタートボタンを押す(挑発する)と、アニタがオーラをまとう。それはそうと、既視感って知ってる?



ドノヴァン同士の場合、ハンター2だとアニタは2人出てくるが、セイヴァー2だと1人しかいないのだ。





# パイロン

「世界一と宇宙一、さてどちらが強いかね?」  
**「世界一」**  
 やっぱり回っているのだパイロン。今なおパイロン使いの人は根性あるね。起き攻め覚えてさらに強くなるうぜ。  
 担当:P・鈴木

さて今回は、相手をダウンさせた後の起き攻めに絞った動きの説明だ。  
 前回までで、相手を転ばせる方法を説明してきた。  
 おさらいしよう。

・投げ(コマンド投げ)  
 ・大足払い  
 ・ダウン攻撃  
 ・ドーナツ(中・小・大)  
 ・ソルスマッシャー  
 主なダウン状況はこの5つになる。これらの状況に対して大まかに展開させていこう。

基本的には、ドーナツを当たった後は相手の背後にいる形となる。コマンド入力方向に注意すること。  
 ヒットさせた後、すぐに相手方向にドーナツ等を出そう。  
 ・小:相手がその場起きすれば正面から密着  
 ・中:正面なら逆側に移動、後転起きなら正面から小Pが出せる間合い  
 ・大:後転起きを狙ったもの

重ねドーナツにも使用  
 ※重ねドーナツとは、相手の起き上がり前にドーナツの判定を置いておくことである。移動・投げと対になっている選択だ。

ドーナツで移動した後は、小足払いを出すか、すぐにコマンド投げを狙うかでダメージを与えていく。

ドーナツ以外の選択。  
 ・小P:攻撃しながら相手の反対側に移動できる  
 ・J・大P:当てないようを使う。一種のフェイント用  
 ・歩いて往復:前転起きに対して使う。ガード方向を間違えさせたら合格

## あとは同様に起き攻めを

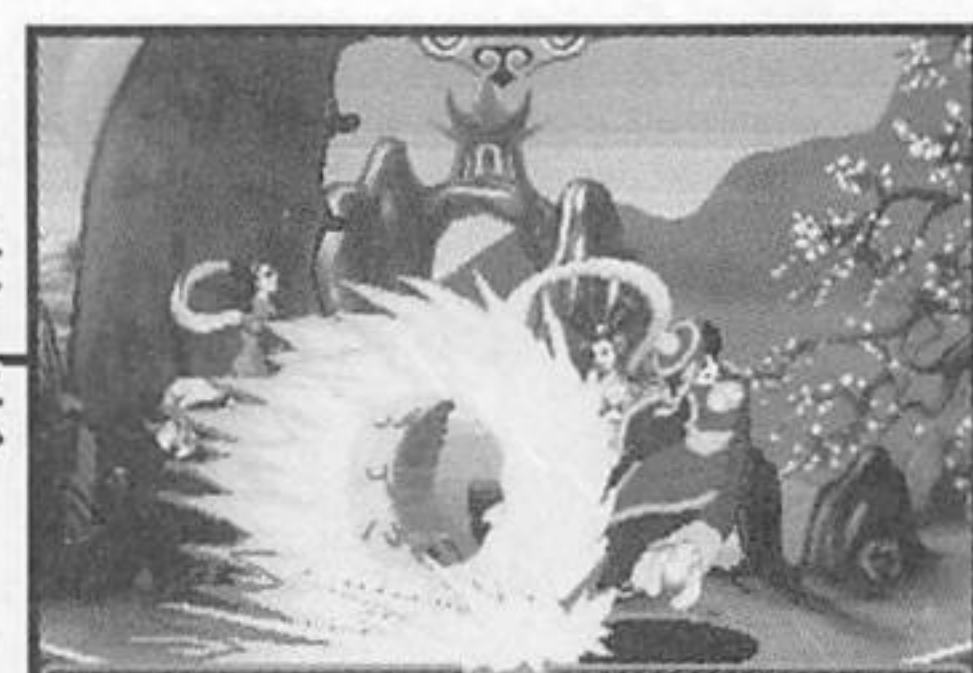
●コマンド投げからドーナツを出す  
 小:早く出せば逆側に、少し遅らせれば正面に(その場起き狙い)  
 中:そのままコマンド投げにつなぐor移動用(その場・後転狙い)  
 大:後転起き狙いで移動用  
 ●大足払いから  
 小:すぐに小を再度出してゲージを稼ぎつつ移動する(往復歩き)  
 中:その場起きに対してはめぐりになる  
 ●ダウン攻撃から  
 中:すぐに小ドーナツを出して投げを狙うか、大ドーナツを重ねる  
 ●通常投げから  
 小:2回出してから足払いを重ねる



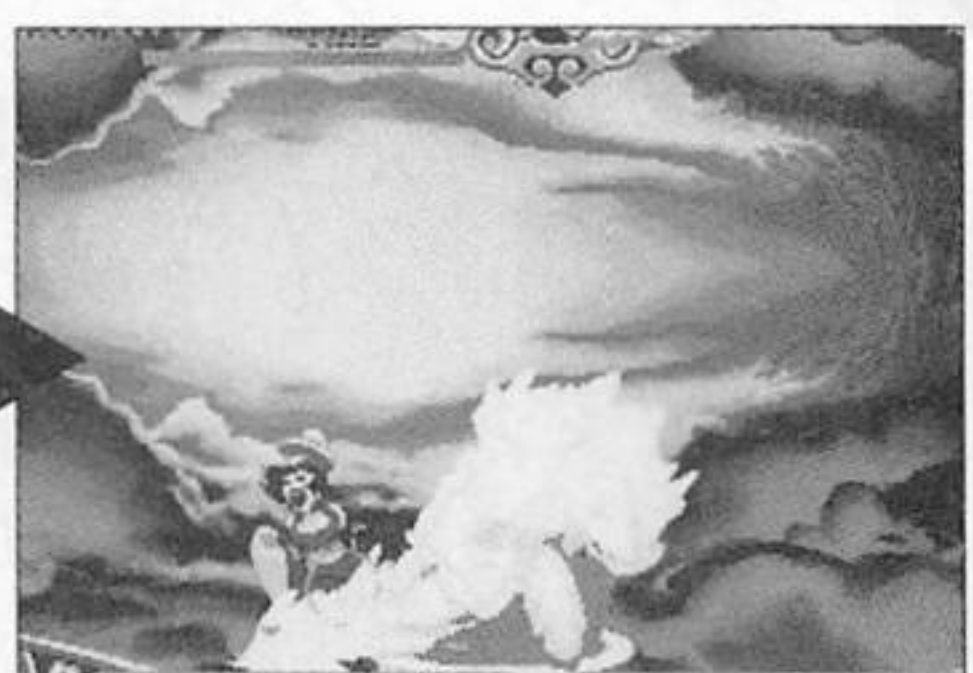
あるいは、中・大ドーナツでそのまま攻撃。中→中→投げもいい。



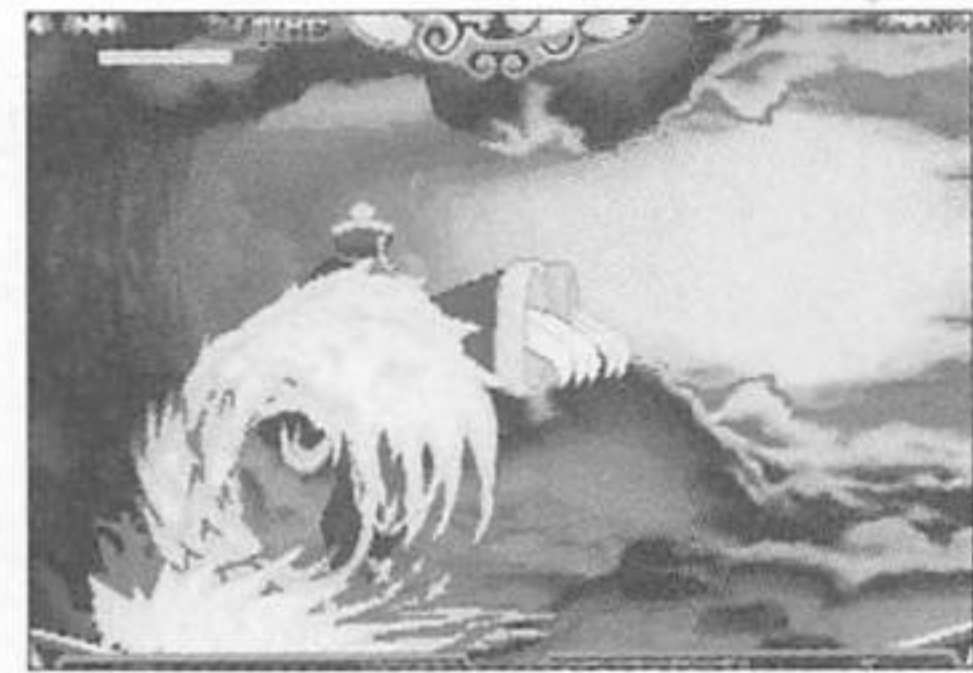
(2回連続の)中・小ドーナツで近づき、コマンド投げか小足払いで攻撃。



例。ドーナツでダウンさせる。すぐDFを発動しよう。



歩いて往復し、ガード方向のミスを誘う。



中ドーナツなら逆側に回れる。逆側に回るパターンを発見せよ。



小ドーナツで正面から密着し、投げか足払い。



ダッシュ小足払いをガードさせて、すぐコマンド投げ。奇襲。

もう気づいている人もいるかと思う。パイロンの、  
 ●小P↓屈み小K↓中P↓屈み中K↓大P  
 のチェインコンボ、これはヒットさせてもパイロンが不利である(投げ確定で反撃されることもある)。  
 だからといって、大Pの後に屈み大Kを出しても、ガードされて反撃確定のときがある。立ち大Kを出しても、その際の大きさのために反撃されることも。  
 チェインコンボを当てているのに反撃されるなんて、あんまりだ。っていうか…  
 この現象を回避するには、  
 ・屈み中Kでチェインを止める  
 ・大Pが3ヒットしたらチェインで立ち大Kを出す  
 ・間合いを覚えて、屈み大Kが連続ヒットするように調整する

## 大丈夫か? チェインコンボヒット時でも反撃確定のときが…!!

さて、まとめて考えてみよう  
 結論をまとめてみると、主に起き攻めに必要な動きは、  
 ・ドーナツ  
 ・小P  
 ・ダッシュ攻撃(J時・大P)といったところ。そして、相手の起き上がり際には、  
 ・小足払い  
 ・投げ(コマンド投げ)  
 ・重ねドーナツ  
 を使ってプレッシャーを与える

えていくことになる。ただ、やはり攻撃力不足の感は強いので、ダークフォースでそれを補っていくことになるわけだ。  
 ダークフォースを使うと、警戒してガードを固める人が多い。そこでコマンド投げの選択を増やしていこう。立ち中Kなんか使っている場合ではない。  
 もちろん、ダッシュ小技からのコマンド投げ、小Pからのコマンド投げは使っていないと勝てないぞ。  
 ※もし、パイロンを使って勝つ場合は、勝利画面のセリフに注目し、一言いってやろう。「おまえだ!!」



等しい。  
 パイロンの弱さを挙げていくのは簡単。でも攻略となる…パイロン、大丈夫か?  
 超小ネタでGO——  
 ●ジャンプ大Pは通常技、レバー下入れ技、ソルスマッシャーで(空)キャンセルすることが出来る。

# ジエダ

## 確固たる力を手に入れろ

遠距離戦のスプレジオと密着戦のサン＝パッサーレでさらに強くなろう。

担当：MVP

今回はダッシュや滑空を使った攻めについて書いたが、今回はそれらをより生かすための戦法を書いていこうと思う。

### ジャンプ防止について

ジャンプ防止についてはこのゲームにおいて非常に重要な意味を持っているのは、皆、知っていると思う。

前回書いた低空下滑空も、その役を担っているが、実際のダメージを見てみるとやや物足りないときもある。

そのうえ、この低空下滑空の有効な間合いよりも若干外側にいた場合は、あまり効果的に機能しないこともままある。相手側がラッシュになりそうだと思う「逃げる」ジャンプを封じるときには、低空下滑空の出番であるが、それよりも外側の間合いは相手が「攻め」にくるジャンプのときが多い。つまり、両者共に攻めの機会をうかがう間合いになったときのジャンプ防止技というのは、低空下滑空

以外の技のほうが効果的なのである。

で、その技とはどういったものがあるのかというのを見ていくと、相手からの距離が近い順に、

- ① 屈み中K
- ② 立ち中P
- ③ スプレジオ

となる。今までは②までの選択肢しかなかったために、こういった若干離れた間合い

例えば、屈み中Kで1回ジャンプ防止をした後、



さらにスプレジオでジャンプ防止を狙える。



でのジャンプ防止能力が弱かった。これを克服していくのはかなり難しい課題であったが、今回は必殺技のスプレジオによってかなり遠くまでジャンプ封じ行動ができるようになったのだ。これは非常に大きい。

このスプレジオは、例えばガードされてもあまり反撃を受けられないし、ぎりぎり当たらないが動くヒットする、という位置で出していく。

従って相手への威嚇効果、自分のゲージ溜めにおいてかなり役に立つ技となっているのである。

相手がスプレジオを警戒しているようなら、低空下滑空で攻めに行くことが可能だ。つまり、より遠い位置から相手を押さえ込めるようになったと言える。

相手がヒビヒビしているなら、低空下滑空で攻めていける。



### コマンド投げの秘密

ジエダのコマンド投げ、サン＝パッサーレは、以前は出が遅く、投げ成立までの無敵時間がなかったため、実戦で決めていくのがかなり難しかった。

が、今回のサン＝パッサーレは、無敵時間があるように

しかもラッシュ能力が上昇しているため、相手が地上にしやすいのも嬉しいし、非常に使える技となっている。

また、今回はA/Dガードが使いづらいため、ラッシュを切り返すのに小技の割り込みやGCを使う必要性があるがコマンド投げならばその2つの対処法を完全に無効化できるのだ。

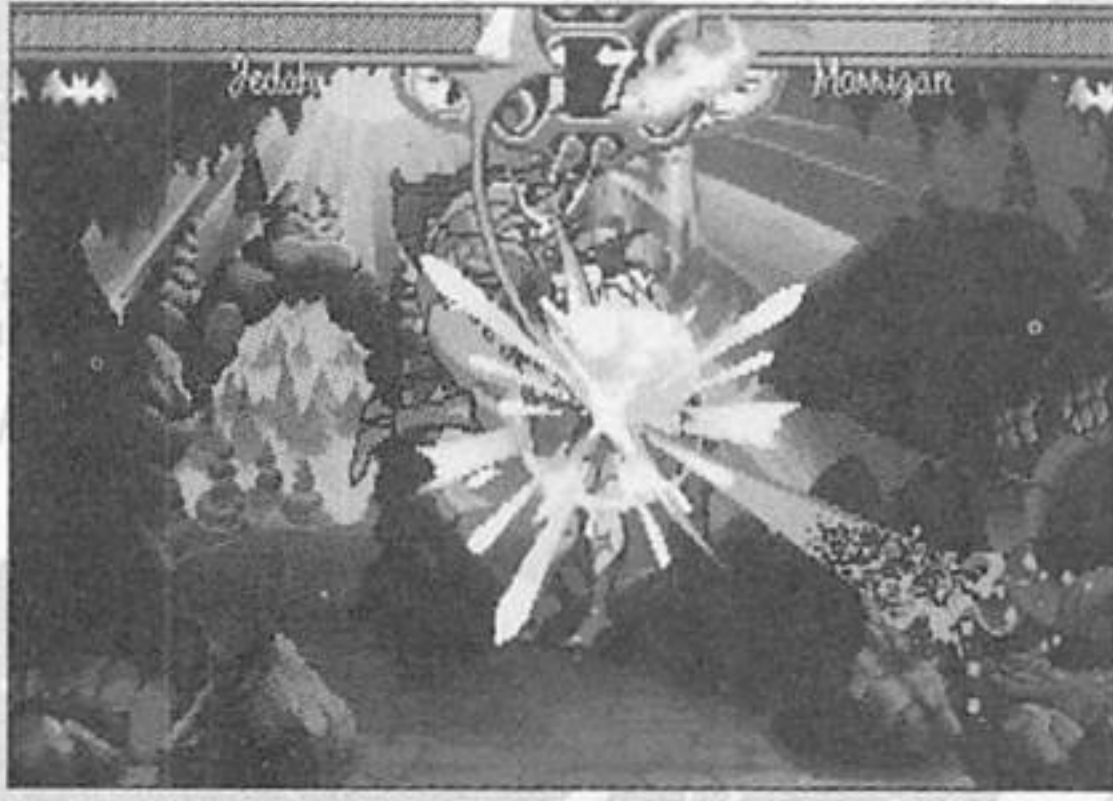
ゲームシステムと技の性能の変化により、サン＝パッサーレはどんどん狙っていい技となったのだ。

主な狙い目は、

- ① ダッシュ攻撃から
- ② 起き攻め
- ③ ジャンプの着地

が挙げられる。ダッシュから狙うときは、小Pから狙うか、小P→中K or 大Kから狙うといいだろう。起き攻めはその名の通り、相手の起き上がりや投げにいくもので、なかなか効果は高い。ジャンプの着地というのは、相手のジャンプを昇り中K等で迎撃したときや、空中でセーガを出したときに着地で技を重ねられたときに有効だ。

このようにサン＝パッサーレはかなり使う場所が増えてきたが、実はコレ、CPUのジエダがとんでもなくうまく



昇り中Kで落ちたら...

使ってくるので、それも参考にしてほしい。

### 起き攻め

新戦術のおかげというか、スプレジオと低空下滑空のおかげで、起き攻めをする機会が格段に多くなったジエダ。そこで、起き攻めについても見ていこう。

起き攻めには2つの有効な方法がある。

まず1つは、相手が起き上がる時に近くから低空下滑空を出すというものだ。

これが成功すると、まず正面から中段、着地で下段、それに加えて相手の背後から着地下段、という選択肢をせまられるのだ。このうち、背後から下段はそうそう見切られにくい。もちろん下段ではなくコマンド投げを狙うのもいい。次は追い打ち攻撃をすかさずというもの。

相手の起きあがりのグラフィックが見えた瞬間に追い打ち攻撃を出す。これは少し遅らせればすぐに成功するだろう。このタイミングで出した攻撃はスカッって、すぐに攻撃に移れるのだ。特に相手を端に

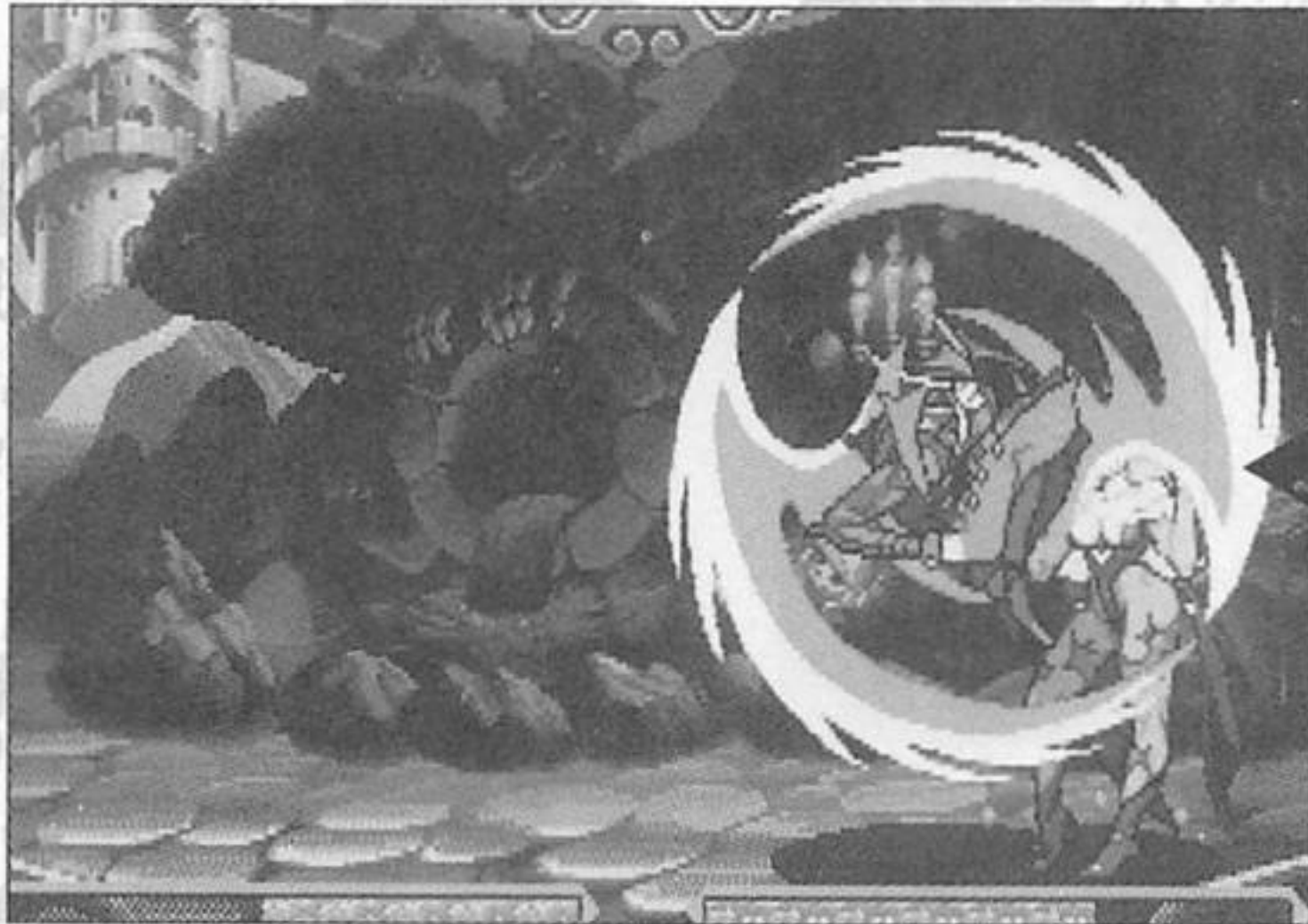


着地でコマンド投げを狙おう。かなり効果あるぞ!!

追い込んだときや、その場起きをしたときに有効だ。このときに、すぐに下段で攻めるか、投げを入力するとかなり効果的である。



起き攻めで投げを決めたら...



また起き攻めにいけるぞ。

また、前転、後転起きをした場合は、屈み小 or 中Kで下段を狙うか、スプレジオを出していくと相手を押さえ込めるぞ。とにかく追い打ちスカッし攻めは狙ってみるといいだろう。

# ガロン

## ミラージュボディ重視!!

ダッシュ2段からの攻めを起点に、地上戦メインで闘おう!!

担当：FRS-N,O

### ダッシュ攻撃は小K↓大P

ハンター2でガロンの基本戦法に大きな変化を及ぼしたのが、ダッシュ2段のやりやすさ。「ダッシュ小K↓大P」のダッシュ2段が、セイヴァーのときより格段に決まりやすくなっている。セイヴァーではダッシュ小K↓大Pは「一応できます」程度だったのだが、これがハンター2では「常に狙える」レベルの難度となっているのだ。

ガロンはもともと、ダッシュ中P↓小Kというダッシュ2段ができたが、ダッシュ中Pがしゃがんでいる相手には空振りするという弱点があった。それに比べ、ダッシュ小K↓大Pは両方ともしゃがみガードできないので、非常に信頼できるダッシュ攻撃といえる。セイヴァーでもダッシュ小Kを起点に攻めても「中段攻撃」として機能するが、最速で出してもくらい投げられるし、小Kを遅らせることで潰さ

れるというジレンマが生じるためにイマイチ信用できない。ハンター2でのダッシュ小K↓大Pは、ガードされても自分が有利な状態を維持できるようにになっている。この差は実に大きい。

気をつけるとすれば「間合いが近すぎると、大Pがスッポ抜けて逆側に落ちてしまうことがある」という点ぐらいか。遠間から出せば地上の技に繋げることも可能だ。このダッシュ小K↓大Pは、ジャ

ダッシュから小K↓大Pの2段がやりやすい。ハンター2ガロンはこれで決まり。ジャンプはつかりのガロンは超カッコ悪いぞ!!

ンプするのが馬鹿らしくなるくらい使えるコンピネーションだ。幸いなことに「中攻撃キャンセルクイックムーブ」はハンター2でも健在なので、これを合わせれば迅速な地上戦を展開することができるぞ。

### ゲージはミラージュボディに

セイヴァーではダークフォースだったミラージュボディが、今作ではハンター時代同様にEX扱いに戻された。これは相手から攻撃を受けるか一定時間が過ぎるまで持続するようにになっている。一定時間といってもかなり長く、タイムアの数字でいうと5秒ぶんある。これはかなり長く、ダークフォースのように残りゲージが表示されないのが、終了時を狙われる危険が少ない。

ミラージュボディの性質自体はセイヴァーのままで、自身の攻撃も下段判定だ。この性質から、ゲージはすべてミラージュボディに費やしていくといい。出掛かりは全身無敵とはいえ、やはり相手が動けない状態での発動が望ましいところである。

「相手が動けない状態」とは、ダウン時やこちらの技をガードさせた直後などが考えられる。ゲージが溜まったらすく



セイヴァーのときと同様、分身の攻撃も立ちガードできない。

発動、というくらいで構わないので、なるべく多くの発動パターンを持っておくといいだろう。例としては…

- ダッシュ攻撃やキャンセルクイックムーブ直後に発動
- ダウンさせた相手に空振りの追い打ちで接近して、着地と同時に発動
- 相手のジャンプを落して、着地と同時に発動

…などが挙げられる。これらの例は、どれも「相手と密着で発動」させていることに注目。相手から離れた場所ではミラージュボディを発動させるのは、ある意味安全ではある。しかし、それでは相手に警戒されてしまうので、ミラージュボディによるプレッシャーを与えることができない。そこで「相手と密着時で、かつ自分が少し不利」のときに発動させるのだ。ミラージュボディは発動時に無敵があるので、もしここで相手が技

を出してきてもうまくすり抜けることができるという利点がある。さらに発動直後に密着状態にしておけば、コマンド投げが小Pからのチェーシユ2段といった2択3択を相手に強いることができる。これらの状態をゲージが溜まることにつくりだしていけば、強力なプレッシャーを与えることにもなる。

たとえミラージュボディ発動直後、無敵が切れた瞬間に技をくらってゲージが無駄に終わってしまっても構わない。「ゲージが溜まったらミラージュ」このように相手に認識させるだけでもOKなのだ。ミラージュボディは2〜3回ミスして無駄にしても、1回の攻めが決まればそれでもとが取れてしまう。「密着でミラージュボディを発動される」ということ自体が強烈なプレッシャー」いうことを相手

に感じさせることができれば、もう君は立派な「ハンター2のガロン使い」だ。

ミラージュボディは相手と密着時に発動するのがコツ。もし相手が攻撃してきても、ミラージュボディ発動のモーシヨんでかわすことができる。これでプレッシャーを与えてこそ、真の「ハンター2のガロン使い」だ。



セイヴァー魂、  
 いまだ衰えを知らず

# 「僕も勝ちたいよ」 そんな君の悩み、解消します Part.2

いよいよ終盤にさしかかってきたセイヴァー。自分は最後まで全力で闘うのでよろしく。ダイヤグラムの意見も募集してるぞ。

文責：P・鈴木

©CAPCOM CO., LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.

## ピクトル

ギガバーンを使い分けて、投げへのプレッシャーを増幅させよう

コマンド投げを狙うためのフロセスの1つに、ギガバーンをガードさせてから、着地後投げる

というものがあつたのはピクトル使いの人なら既知のことと思う。ただ、ギガバーンの強弱を使い分けている人はまだまだ少ないようだ。ギガバーンの性質についておさらいしよう。

ギガバーンは小で出すよりも、大で出すほうがリーチが前に伸びる。しかし、大でギガバーンを出してしまつと、着地の隙がやや大きく、スムーズに投げを狙うのが難しくなる。

ある程度ギガバーンで前に進まない投げが狙いにくい。大で出すと着地を狙われやすい。このように聞くと悪い印象を受けてしまつが、実



タイミングをずらすように大を出すといいたいだろう。

際はそんなことはない。例えば、君がピクトル相手にギガバーンを出されたとして、それが中なのか大なのか判別できるだろうか？そう、つまりは小中大を混ぜてギガバーンを出せばいいのだ。相手の技を誘いたい場合は小(中)を使う。タイミングをずらす目的で大を出し、着地を投げる。こんな流れが作れば投げ成功率は上がる。

具体的には、GCCで使う場合は大がメイン、空振り前提に使うときは小・中が主軸。小足払いキャンセルからは中・大がメインとなる。単発使用のギガバーンも含めて、小中大の混ぜ具合が肝要なのだ。

## ビギンヤモン

とが首さらしの後の攻撃のバリエーションは多く、どれも強烈だ

さて、前回の続きだ。辻疾風からのとが首さらしを決めた後の選択技について説明していこう。相手は移動起きできないという点を利用していいきたい。

(A)鬼首ひねりを重ねる  
 相手がその場で起きるのだから、鬼首を決めるのは簡単だ。鬼首は投げ技ではなく、ガード不能技なので、相手が起きる前にあらかじめ重ねておくことができる。

鬼首ヒット後もしつかりととが首を入れておこう。一連の連続技から鬼首↓とが首と連続で決まれば、相手をダウン寸前に追い込むことができるぞ。

(B)バックダッシュ攻撃や昇りジャンプ攻撃を重ねる  
 ダメージは小さいものの、ほぼ確実にダメージを与える



とが首さらしから...

鬼首ひねり!



正面から下段!



前ダッシュ!

背後から下段!



ことができる。でもインパクト不足。

(C)前ダッシュして相手をくぐり、下段を重ねる

とが首後にすぐ前ダッシュすることで、相手と位置を入れ替わることができる。すかさず下段を出せば、相手はガード方向に迷うはずだ。このときの下段は足払いか中足払いがいい。小足払いはヒット確認を兼ねた攻めが可能で、中足払いはゲージを使わずに締め魂を連続技にすることができ。

(D)前ダッシュして相手をくぐり、一瞬ダッシュポーズを取ることで、逆ガードと思わせて正面から足払い。強力だ。

## サスカッチ

セイヴァーにリープアタックが発覚!? ロングダッシュにも注目!!

ただでさえトップ爆進中であるサスカッチに、さらに強力な戦法が多数発見された。誰か、この愛くるしい怪力キヤラを止めてくれ。

### 「その?」 ロングダッシュも 偉大な存在だった!

素早い動きと大ダメージを兼ねているショートダッシュはとも強力だ。だが、ロングダッシュも強いことに注目している人はとても少ない。

確かに、ロングダッシュの2連続攻撃は特殊な状況(重ね小技↓中P or 大K)以外ではつながらないため、攻撃力による魅力は小さい。だが、その移動距離の長さから、ADガードに対して効果が高く、連携をつなぐ能力に優れている。

のである。  
 ・昇り中P↓降り小P  
 ・昇り小P↓降り中P (大P・大K)  
 この組み合わせが今のところ有力だ。相手を画面端に寄せてから、ロングダッシュとショートダッシュ、屈み小K、立ち中Pの4大柱を使ってラ

早いタイミングで中Pを出さないと、次の小Pが出にくい。

ッシュをかけていくといい。

### 「その2」 セイヴァー界にリープア タック導入のウワサあり!!

サスカッチは、そのあまりの攻撃力の高さゆえか、守備力が低いと言われることがある(自分はそう思わないが)。さて、画面端で攻められてしまふその対処に困ったとき、また攻めに転じたいときに使えるのが攻守を兼ねる、「バックダッシュ中攻撃」である(Sダッシュも可能)。

サスカッチのバックダッシュは高く跳ぶために、相手の攻撃を避けやすい。しかも攻撃を出すことができ、中段。もれなくチェーンにつながることもできる。



相手から逃げたい。牽制技をくらいたくない。攻め返したい。



そんなときは、バックショートダッシュ攻撃。奇手だが妙手。

余談だが、これら2つの情報元は関西。全国大会前に某所で関東VS関西の10on10を開いたところ、関西の1人目のサスカッチが関東有力候補10人に全勝してしまったという。

## デミトリ

なせみんな攻め攻めアデミトリの本質は守りにあるぞ

いまだに、デミトリの利点を分かっている人が少ない。まず、デミトリ使いの人のなかにデモンクレイドルを多用しない人がいる。これはとてももったいない。デモンクレイドルの着地の隙はないに等しい(60分の1秒)上に、ダメージは大攻撃クラス。反撃を受けたとしても、デモンのダメージと同等かそれ以下。判定の強さから考えても、メイン技と考えるのが適当なところ。ちよっとでも「攻められた」と思ったら出していくくらいでいいのだ。

デモンクレイドルの割合を増やすと、相手は技を出しにくくなる。ここで狙いたいのがガード不能技である。狙う連携は、割り込み屈み小P、プリストと、直接プレジャーの2つ。攻めにガード不能を使うのも手だが、守りに使うのも悪い選択ではないのだ。ガード不能技を使うには、当然ゲージを溜めなくてはならない。そこでゲージ溜めの

行動として、空中ファイア、当てないようにバットスピ、適当にデモンクレイドルという選択を増やすこととなる。当然、これらの選択は相手と離れて行うほうが安全だ。

ゲージがある程度溜まったら、自分からダッシュで攻めてもいいだろう。ここから、ESデモンかガード不能を仕掛けていく。ESデモンはかなり早いうちに出し、判定を置いておくこと。

ジャンプ攻撃は、ゲージの有無に関係なく行って構わないだろう。大Kを絡めた空中チェーンを使うことで、相手のガードを迷わせるのが基本。慣れてきたらダッシュの割合を増やしてもいいが、それまでは攻めをほとんど考えず、ゲージ溜めに専念したほうが勝率はいいはず。

無理に攻めずに、手堅くデモンクレイドルで相手を転ばせて起き攻めを図る。起き攻めは次の機会に。皆、デミトリは頂点を狙えるキャラだぞ。

## モリガン

バーチカル意外な効果

モリガンのバーチカルダッシュは、実際にとても使にくい。だが、意外なところで効果があったりする。

少し離れた間合いから、ノーマルダッシュで近づくと、少し進んでからバーチカル軌道を加えてやる。相手の頭上でバーチカル軌道になっていればOKだ。

ここで中Kを空振りしてから、落下中にすれば相手は対空技が出せない(振り向きない)。



バーチカルを使って跳び越えて逆から攻撃を当てる。

離れた間合いから主導権を得られる。このテクニック、起きあがりや攻めるときなどにも使えるだろう。

## フェリシア

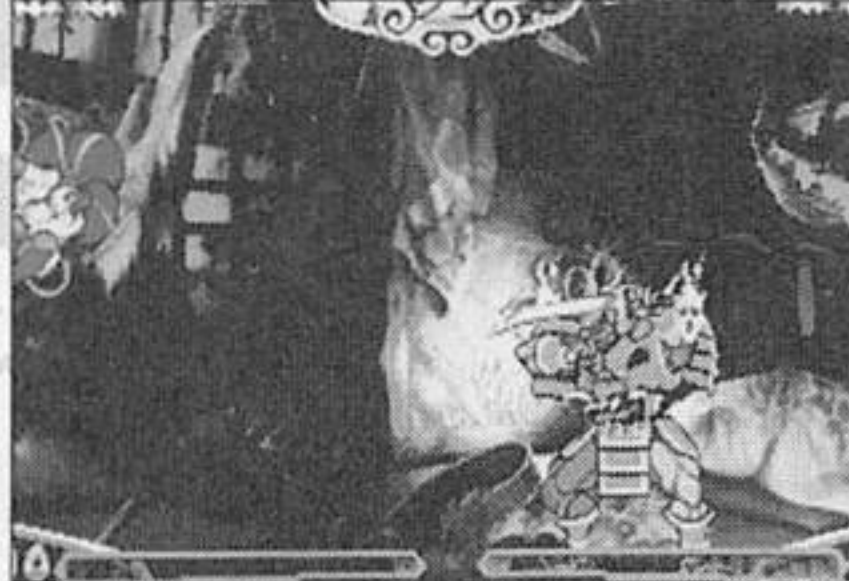
小細工!? いやいや 三角跳びは強い

フェリシアのみ所有する三角跳び。もともとジャンプの性能が高いキャラだけに、鬼に金棒といったところか。

相手に追いつめられたときはもちろんのこと、攻め込む際にも大活躍する。簡単にメリットを説明すると、

- ・いつ跳ぶのかを選べる
- ・画面外に消えることもできるため、非常に対空で落とされにくい
- ・遠くからでも攻め込める

といったところ。戦法に組み込むとすれば、三角跳びからジャンプ攻撃を出すか出さないかでガードを崩し、転ばせてDF発動…とすればいい。



単純ながら効果は高い。跳びキャラはやはり強かった。

## ダイヤグラムは終わらない!!

ダイヤグラム、セイヴァーでは過去3回発表され、ひと段落ついたとお思いの方も多いことでしょう。

でも…やはり大会もあったことだし、現状のダイヤグラムも見てみたくないですか? 今、必死の思いで、誌上最後のダイヤグラムを制作中で

す。まだまだ完成は先になることと思います。「我こそは」という方の数字の投書をお待ちしております。

さて、今回は数字こそお見せできないものの、大会前パージョンの順位表なんぞをお見せしましょう。

左から、順位、ポイント別のグループ分け、キャラ名、コメントとなっております。大会本戦出場者の意見など大歓迎です。

1	A	サスカッチ 独走	8	C	オルバス アワー強烈
2		QB 浮き重要	9		バレッタ 待ち極悪
3		ザベル 自滅多し	10	D	レイレイ 強いはずなのに
4	B	フェリシア DF最強	11		ジェダ がんばってはいる
5		デミトリ 昇龍激強	12		モリガン 弱くはない
6		ビシャモン 超テクニカル	13	E	リリス 攻撃力小娘
7	C	ガロン プレイヤー少	14		ビクトル 守りが弱め

# 悦楽の探求。

ゲームストコミックス

カプコン・セレクション マレフィカルム



Includes  
WAR ZARD  
VAMPIRE  
VAMPIRE HUNTER  
VAMPIRE SAVIOR

伊藤真美

定価：本体950円+税

©CAPCOM

# 巷のプレイヤーの レベルの高さに 驚き!

# 鉄拳3

©(株)ナムコ

今回は大会レポートと  
半年ぶりのクマパンダ、  
おなじみフランの  
攻略だ!

の使用率はなぜか吉光の6人がトップで、次いで二ーナの5人。シャオユウと仁が4人で、ジュリア・レイ・キングが2人ずつといった具合。ロウや平八といった安定した勝率が見込めそうなキャラは意外に少なく、逆にオウガといったマニアックなキャラを使うプレイヤーが参加していたことが印象的だった。

また肝心の大会の内容だが、どのプレイヤーも浮かせ技を決めた後は攻撃力の高いコンボをきっちり決め、2択を仕掛ける場面では効果的な2択攻撃を繰り出していたと思う。さらに以前に本誌で紹介したジャンプを利用した起き攻めや、下段さばきでしゃがみ状態に移行するといったテクニックを使いこなしている人も多く、男女混合チームが決勝に勝ち進むなどといったプレイヤー層の全体的なレベルの高さが十分に感じ取れたぞ。

さて優勝したチームだが、東京の小平市から集団でやってきたうちの1組で、仁とキングの組み合わせ。あまり遠征はしないということでノーマークだったが、かなりの実力を持っていたぞ。

まず先鋒の仁使いのTTS君は、仁使いのステイタスともいえる1フレーム風神拳の入力がほぼ完璧で、閃光烈拳や鬼八門などの連携で相手を押しつつ、手を出してくるところに1フレーム風神拳でカウンターの決める戦法を得意としているようで、中間距離では若干ステップインしてから風神拳を出していたことも印象的だった。彼曰く、風神拳自体はホーミング性能はそれほど高くはないので、ステップインで軌道修正して繰り出すようにしているとのこと。また風神拳→風神拳→風神拳

また小平最強と呼ばれるマックス君のキングは、ライトストレートアッパー→レフトアッパー→ハイキックという連続技からシャイアントスイングと中段の2択を迫るといった打撃系のオーソドックスなタイプだが、相手キャラの攻撃をよく研究していてディフェンスが非常にうまかった。

お膝元で負けました...

## 緊急特番 鉄拳3G-Model大会レポート ～基板がないんです～

編集部にもアクシデント発生! ということで、急遽大会レポートなんかをやったりして...  
自爆リポーター:GYU

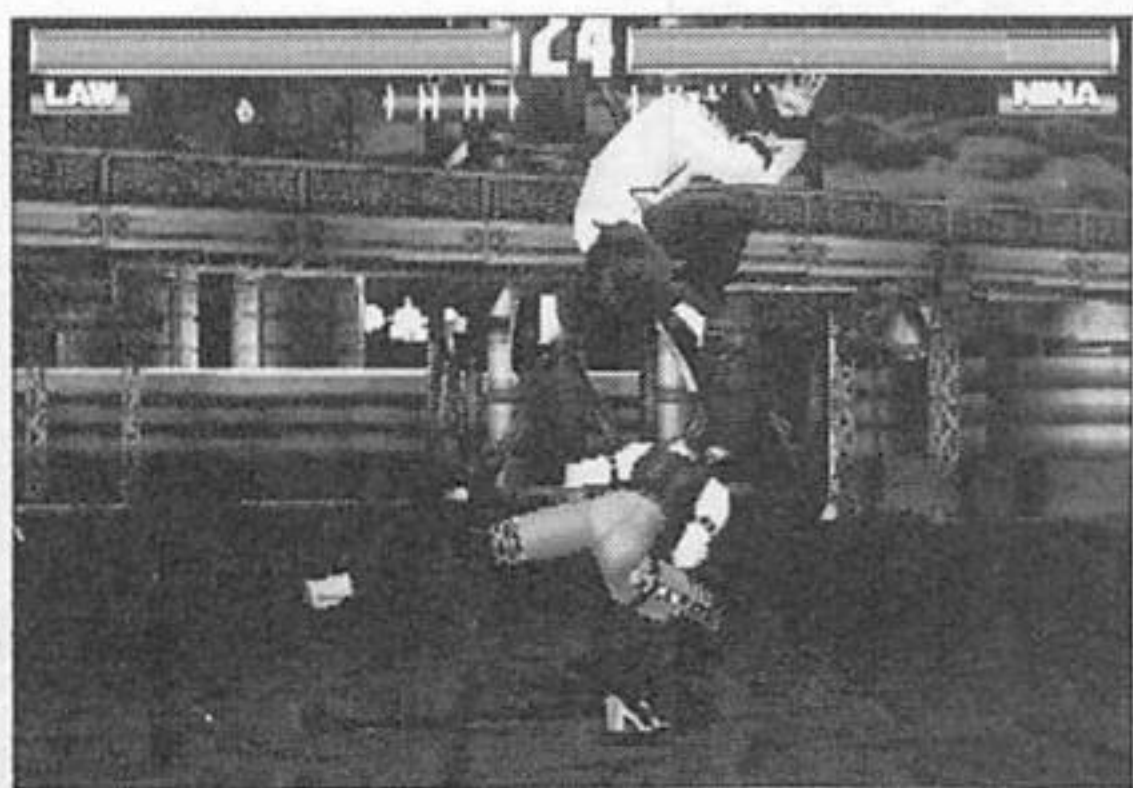
去る11月2日、ゲームスト編集部のある新声社ビル1Fゲームセンター「G-Model」において、鉄拳3第1回2012大会が行われた。今回はこの大会の模様についてレポートしよう。

### 小平の仁ですか?

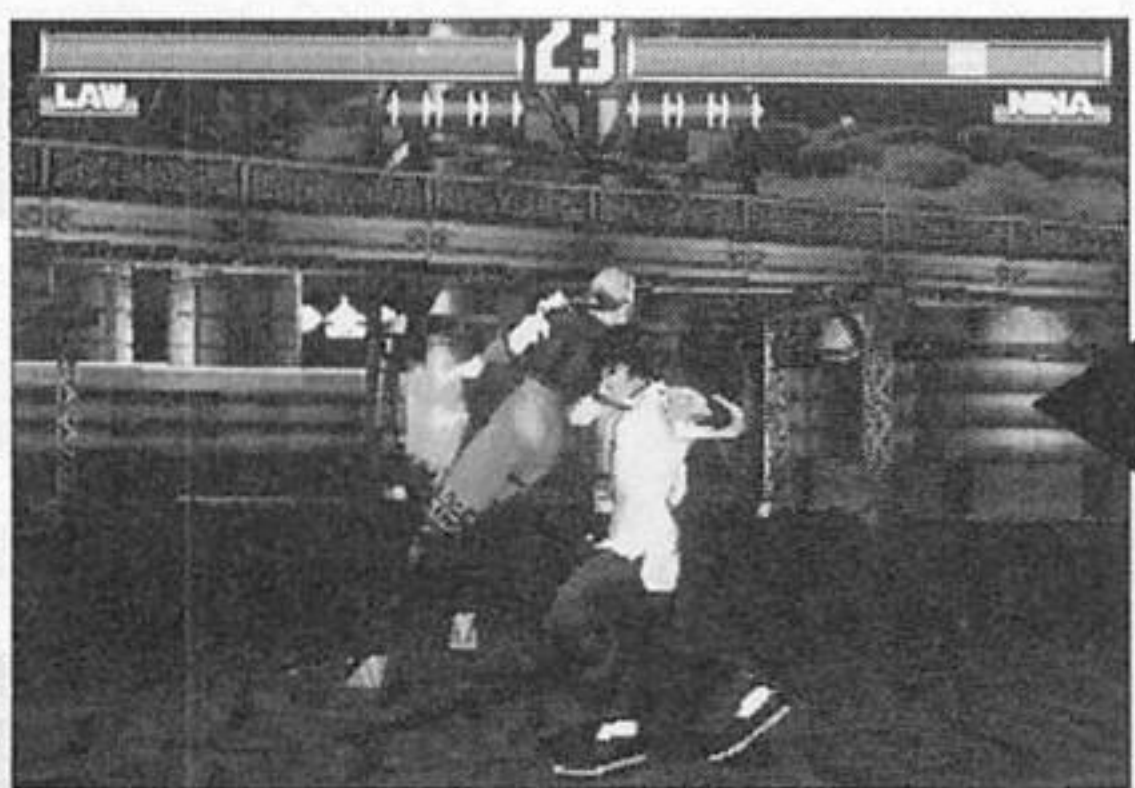
三島家従者を名乗るライターのスーに誘われて、軽い気持ちで出場を引き受けた自分。大会開始10分前、「吉光とジュリア、どっちで出んの?」というスーさんの問いに、迷わず「ガン・ジャック!」と答える。スーさんよ、そんなに心配するな。俺まで不安になるじゃないか.....

ま、とりあえずガン・ジャックと平八という組み合わせに決まったところで、さっそく店員に申請。店員の「今回は遠征組が多いみたいですよ」との話に、すかさず参加16チームのキャラクターをチェックしてみた。

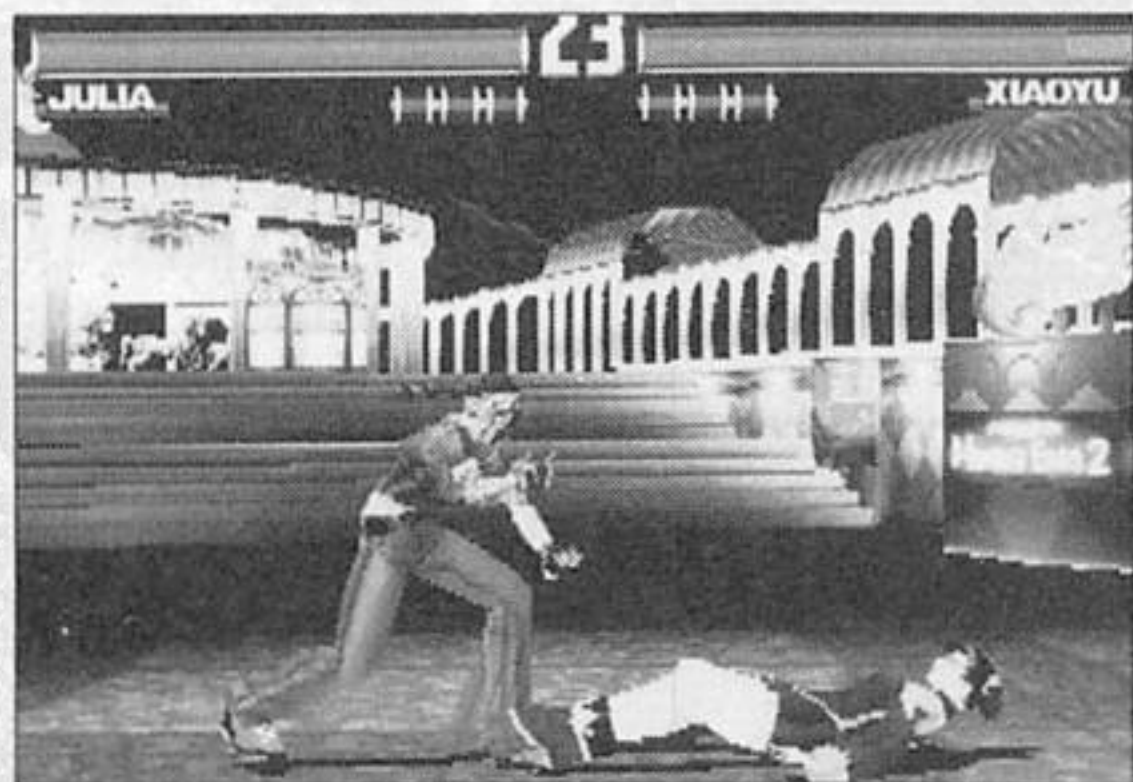
今回の大会のキャラクター



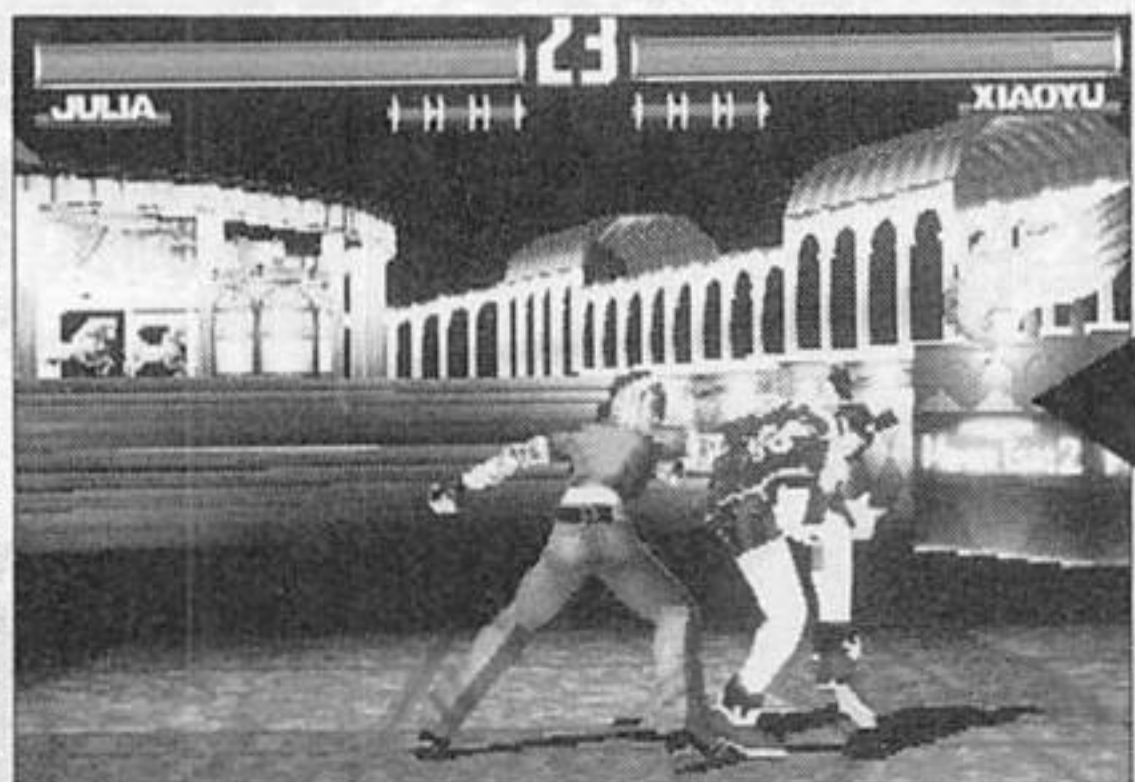
相手の起きあがり蹴りをタイミング良く飛び越えて...



背後から攻撃...といった戦法も浸透していた。必ずしも有効というわけではないが...

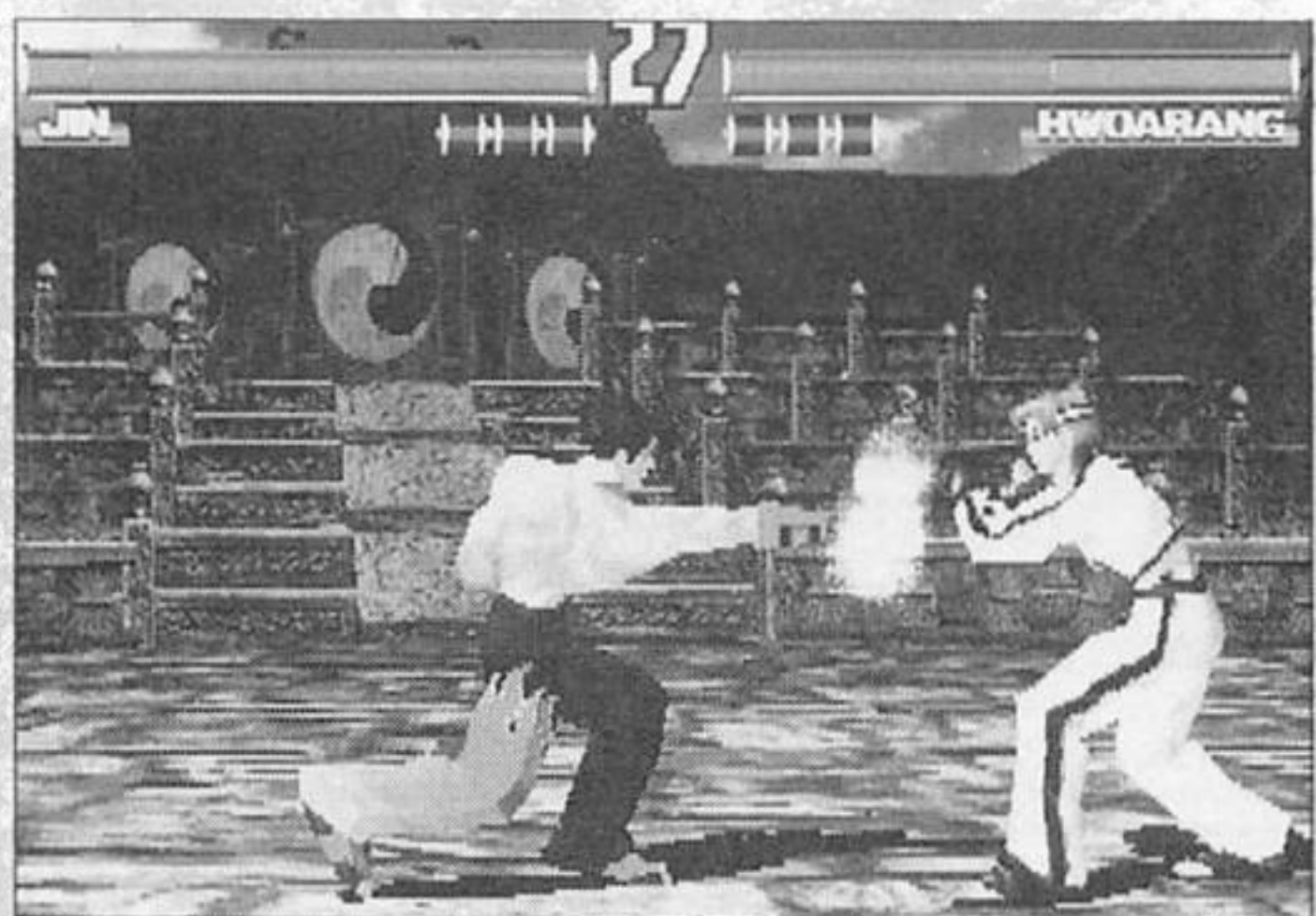


下段さばきでしゃがみ状態に移行して...



強力なしゃがみ技を繰り出す。起き攻めの一環として使っている人も実数多い。

といった難度の高いコンボを「安定」といえるあたりにはさすがに驚かされた。



胸抜きなどをガードさせて相手の攻撃を誘い...

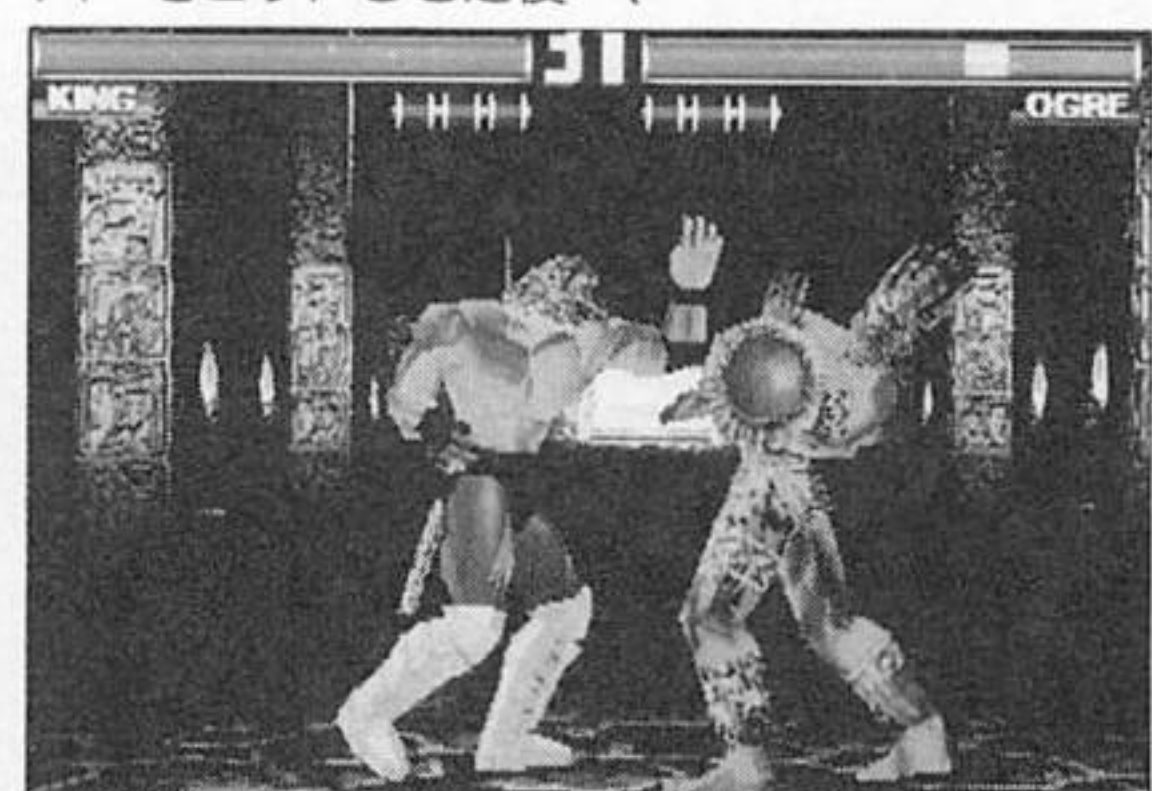
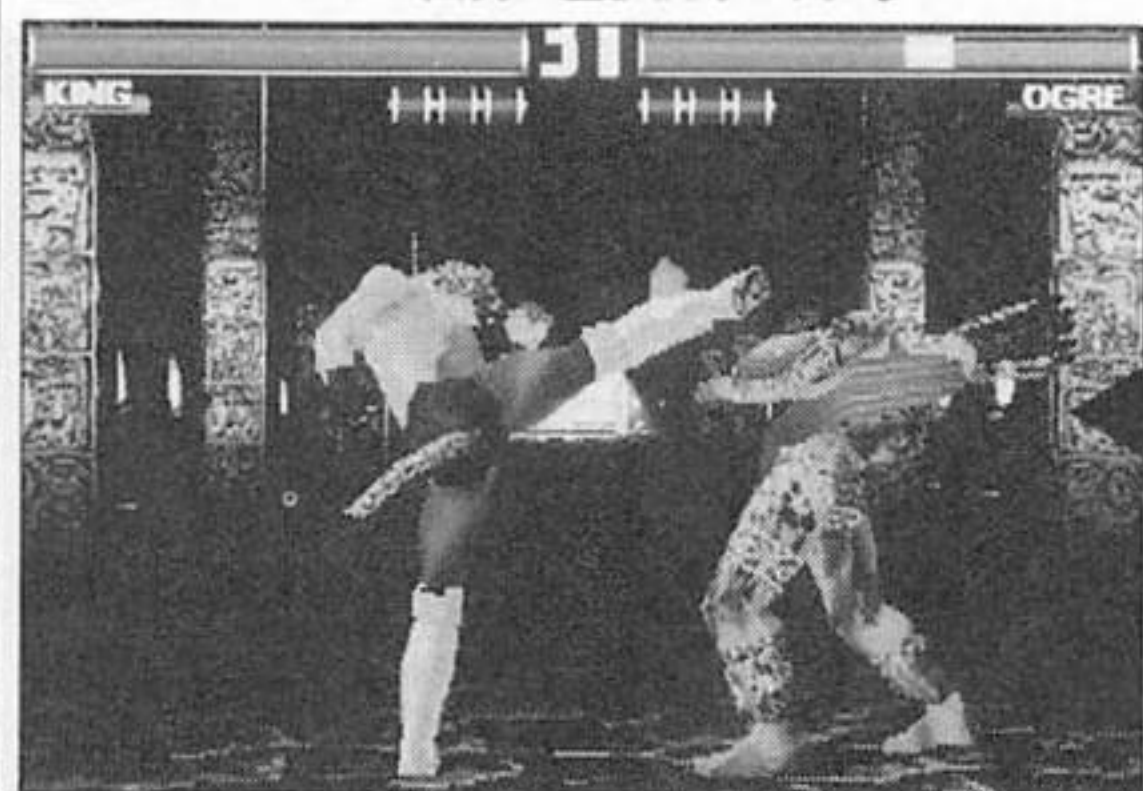


すかさず1フレーム風神拳でカウンターの狙う...といった戦法が優勝した仁の得意技。

やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは...!?  
**イバラの攻略シルクロード 最終地点はここだ!!**

893Kではなく、ハイキックにつなげる。その後はGスイングと中段に2択がメイン。

相方のキングはライトストレート→レフトアッパーをヒットさせた後...



**今週の小ネタ**

**仁使いに朗報!!**  
**鬼八門1段目キャンセルの秘密**

以前、本誌で掲載した仁の鬼八門キャンセル。これは鬼八門を繰り出して、技の発生中にレバーを と入力すると鬼八門の2段目をキャンセルして技を繰り出せるというものであった。

しかし今回紹介する鬼八門キャンセルとは1段目をキャンセルするといふもので、これは鬼八門コマンド完成直後に RP と入力し、さらに途中で RP と入力すると成功するテクニック。タイミングが非常にシビアで、実際にマスターすることは難しいと思われるが、鬼八門の1段目をカウンターヒットさせれば、キャンセルからの胸抜きや風

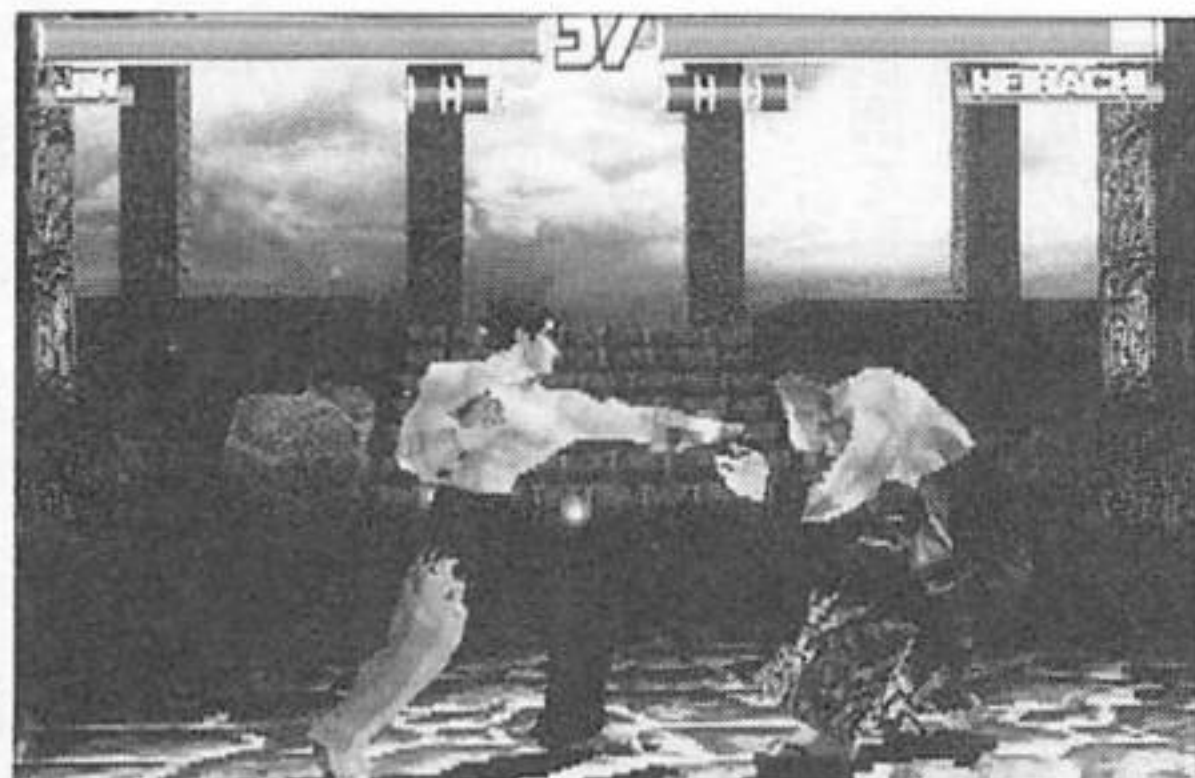
ちなみに自分とスーさんは彼らと一回戦で対戦。先鋒の俺は相手が風神拳主体の仁ということを重視して、ブラボーナックルをふだんよりも多めに使うことにする。そしてこの読みがヒットして、とりあえず3-1で勝利!

だが次のキングとの対戦では、開幕のシットジャブを下げさばきで返され、すかさずライジングトーキック→ライトストレート→LP→ブルータルサイクロンといった重量級のコンボで、リードを取られたままあえなく沈没。2ラウンド目はハンマラッシュの2段目をまたもやさばかれて終了。そして3ラウンド目はキングの細かいラッシュに對抗しようと手を出したところにレックラリアートをカウンターでくらい、完全にダウン。0-3という結果に終わる。余裕ぶっこいてガンジャックなんかで出なきゃよかったと思っても後の祭り。

余談ですがいつも僕はこんな感じですよ。

そしてメストチーム2人目のスーさんの平八がメストの威信をかけて出陣。1ラウンド目をなんなくゲットしたが2ラウンド目以降はマックス君得意のライトストレート→ハイキックからの2択につきまわり、1-3で負け。見たところスーさんは緊張していたのか、相手の出方を意識しすぎていつもの図々しさが感じられなかった。

1対2で負けた我がメストチーム。偉そうに登場したわりに一回戦敗退という最悪の結果に終わってしまった。最終的にTTS君たちが優勝してくれたから良かったものの、どんな理由があるにせよ、一応これでめし食ってます」といふことで、今後さらなる精進を積むつもりです。もちろん今後の原稿にもよりいっそうの力を入れるつもりなのでお楽しみに...



タイミングはシビアだが、鬼八門直後にRP RP と入力すると1段目キャンセルが可能。



しかも1段目がカウンターならば、キャンセル胸抜きなどを連続ヒットさせられる。

**アーケード基板・筐体、売ります買います!**

●筐体お買い上げのお客様送料サービス!●

**中古基板**

ストリートファイターIII	55,000
ストリートファイターEX	55,000
X-MENvsストリートファイター	90,000
ストIIダッシュ	7,000
ストリートファイターII	7,000
テッド オア アライブ	80,000
バーチャファイター	50,000
VF2.1	60,000
VF3(基板)	198,000
VF2(アストロ込み)	160,000
ファイティングバイパーズ	80,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ	75,000
レイストーム	75,000

ロジックプロ	75,000
KOF'97	70,000
KOF'96	20,000
スーパーバズルファイターIIIX	45,000
ソウルエッジVer.II	90,000
サイキックフォース	80,000
雷電ファイター	100,000
ウォーザード	50,000
ぶよぶよSUN	50,000
雷電DX	60,000
雷電II	40,000
鉄拳2Ver.β	80,000
CP II マザー	24,000より
SNKソフト	4,000より

ぶよぶよ、ぶよぶよ通	5,000より
リアルバウト餓狼スペシャル	15,000
戦球	10,000
ベースボール'95	10,000
上海II	10,000
麻雀各種あり	

タイトーイーグレット29	30,000より
MVSU-429	40,000より
タイトーカナリー26	30,000より
セガルーレットマン	60,000より
キャラベン忍空(ポケモン使用)	50,000より
ジャンケンフィーバー	30,000より
その他ジャリメタ多数あり	

**中古筐体**

SNK NEO19	20,000より
パーサシティ	250,000より
セガNEW UFOキャッチャー	250,000より
セガMINI UFOキャッチャー	150,000より
その他UFO一人用2人用	30,000より
アップライト筐体	20,000より

**カプコン ミニキュート 40,000より**

各種クレジット  
**従業員募集! OK!**

**アストロシティ**



¥100,000より

**エアロシティ**



¥40,000より

**MVS-U2/4**



¥40,000より

**ニューアストロシティ ¥120,000より**

各種パネル、ボタン、筐体  
 その他色々在庫アリ!!

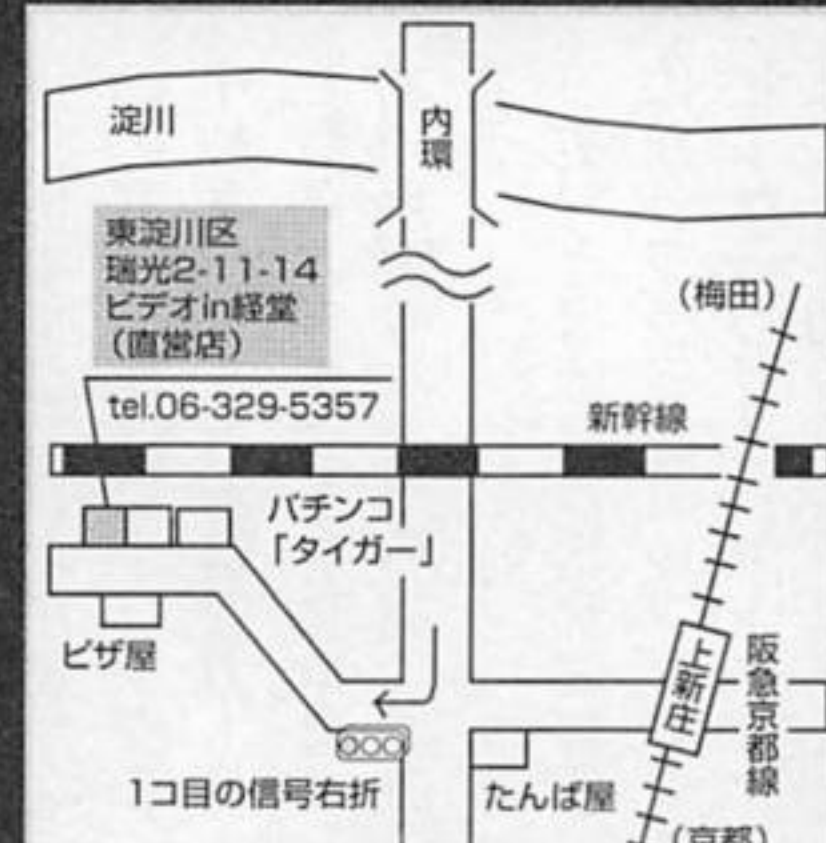
営業時間AM9:00~PM20:00年中無休  
 FAX受付は24時間OK

〒571大阪府門真市本町43-6 2F  
 TEL.06(902)9740 FAX.06(902)9746

ゲーム機と基板のことなら

**(有)関西電子 KD**

<お振り込み先> 関西銀行守口支店 普通No.350501



# 密かに使える技にもスポットを ステップマスター番外編

使う機会は少ないが、実は使える横向かせ技を実戦投入しよう。

担当びぐ

これまでステップマスターでは実用的な攻めかたを紹介してきたが、今回は番外編ということで、ファランが多数持つ「横向かせ技」を取り上げてみることにしよう。

## あっち向け

まずはファランの持つ横向かせ技を一通り挙げてみることにしよう。

- ガードさせることで横を向かせる技は、
- スピッキック(左)
- ローリングライトキック(右)
- ダブルスクリュウ(左)
- フラミンゴライトアクセル

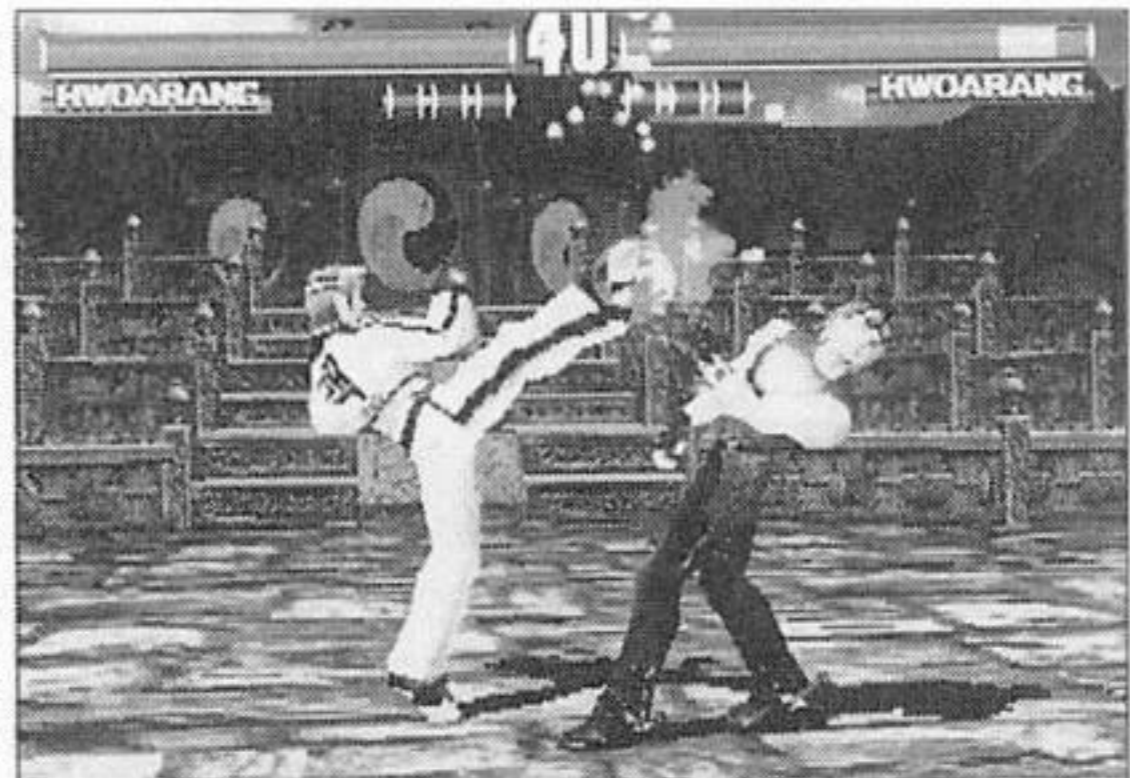
- (左) フラミンゴレフトアクセル(右)
- ハンティングゴバット(左)

カウンターヒットで横を向かせる技は、

- 前足刈り(左)
- 右半月蹴り(右)
- 左半月蹴り(左)

といったところ。技名の後の右or左は、ガードもしくはヒット後に、相手のどちらの側面を取ることができているかを示している。

前足刈り以外の技はすべて上段攻撃になっていて、しゃがまれると空振りしてしまうが、横を向かせた後は有利になる状況が多い。右掛け蹴りや右構えを中心とした王道からは外れた攻めになるが、それだけに相手も対応しにくい。随所に混ぜていくことで大きな効果を発揮してくれるはずだ。



右半月蹴り→左半月蹴りの連携が強い。横を向かされた相手はバニックだ。

## スピッキック、その後は...

今回挙げた横向かせ技の中で、特に使用頻度が高いのが

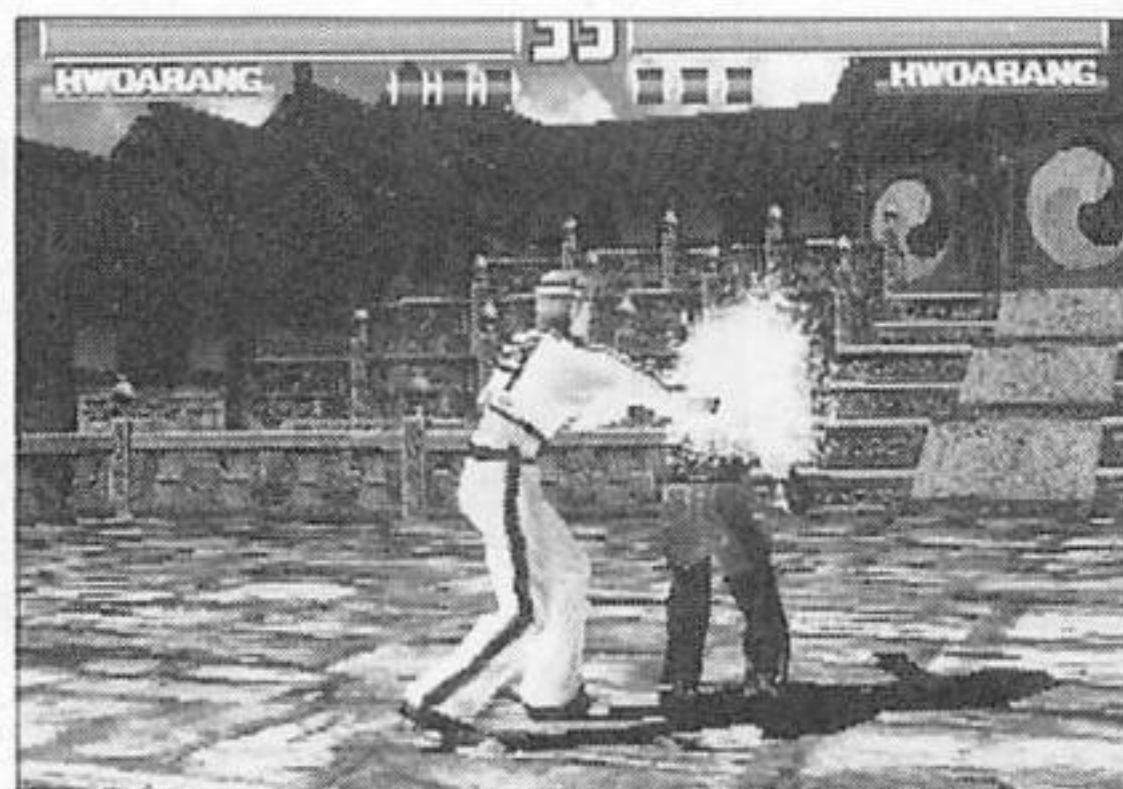
スピッキックだろう。横移動して軸をずらしながら攻撃するため、相手の攻撃を避けつつ攻撃できるという利点があり、これまではその移動性能と判定の強さに注目してきた。

しかし、ここではガードさせて横を向かせた後の攻防を考えてみよう。まずスピッキックをガードさせた後は、ファラン側がフレーム有利で、相手の左側面を取った形になる。まずはこの時点でかなり有利。

ここからしゃがみPを出したり、立ちガードしている相手に対しては投げが有効。ここでは右基本投げかコブラバイトスローを使う。なぜならこの状況での投げは、横投げ(左)になるか正面からの投げになるか微妙なところだからだ。もし横投げになった場合の抜けコマンドはLP、正面投げになったときはRPになるようにして、投げ抜けされにくくするのだ。

しゃがみガードの相手には、もちろんプラズマブレードからの空中コンボを狙う。相手の反撃が遅れたときも浮かせることができ、しゃがんでスカされることもないので、リスクはわりと少ない。リードジャブなどの速い技で反撃してくる相手には、ライトリバースキックの1発止めや逆ワンツォなら必ず勝てる。ライトリバースキックの1発止め→レバー前、でRKからライトフラミンゴになって連携をつなげていくことの有効性は前号でも紹介している通りだ。上段をスカされるのが怖ければ、チェーンソーヒールを出すといいだろう。あるいはスピッキックをガードさせて、さらに反時計回りの横移動からレフトキック

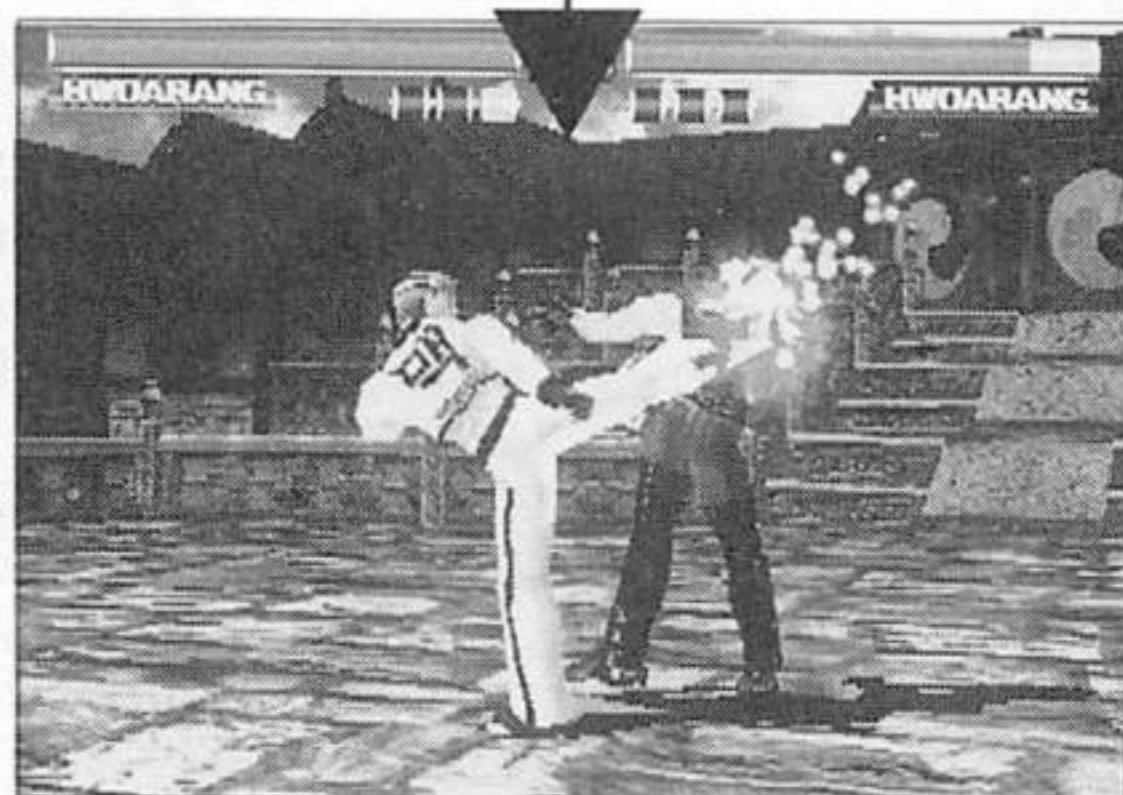
## スピッキックガード後の選択



スピッキックをガードされた後の攻防は...



下Pには投げ。



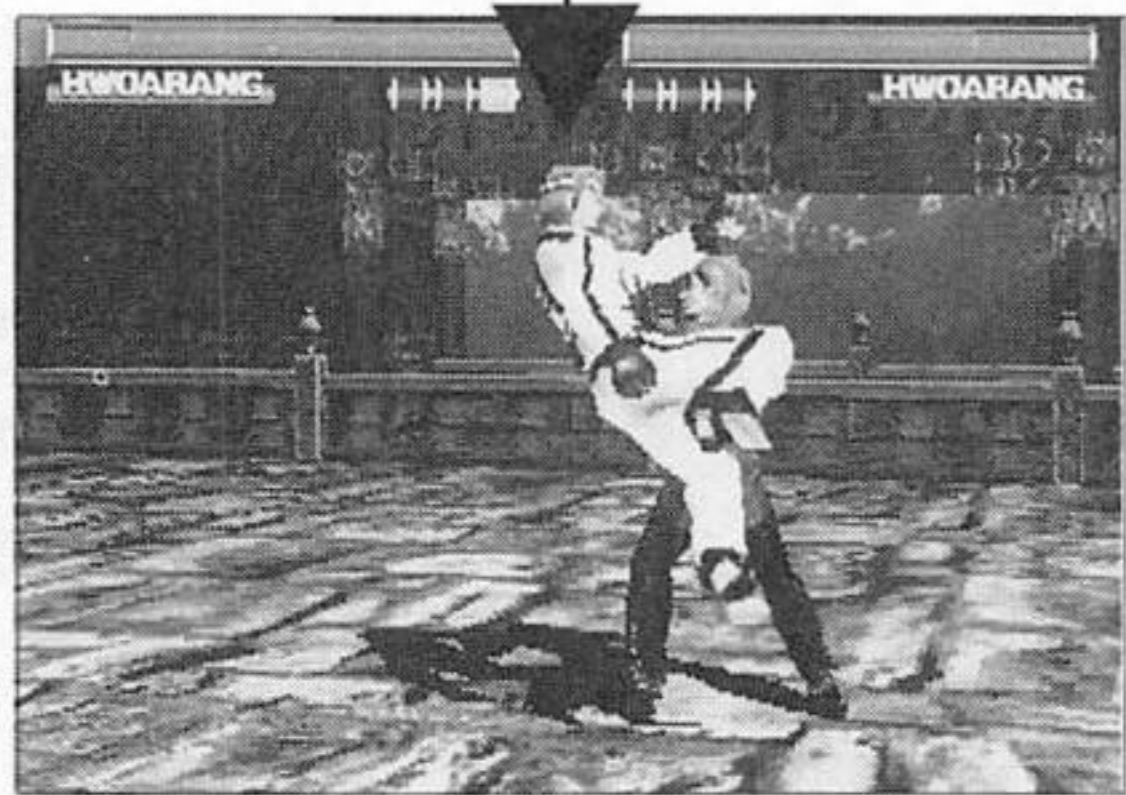
反撃してくるならRKで。



横移動で後ろに回ったり。



しゃがみガードにはプラズマブレード。



さらにスピッキックもイける。

コンボ、ステップインサイドキックを出せば、相手の背後から攻撃できる。ただし振り向き蹴りをくらうという事故に遭うこともあるので、絶対安全に後ろから攻撃できるというわけでもない。

スピッキック→しっこくスピッキックなども上段→上段ながら、かなり強い連携になるぞ。

攻撃判定も強く、ガードされても圧倒的に有利に立てるスピッキックの強さ、分かってもらえたかな。

## まだある横からの有効連携

その他の横向かせ技は、スピッキックほどではないが、やはり有効なものが多い。その中でも特に使えるのがローリングライトキックからのレフトキックコンボ。ローリングライトキックをガードした後、相手はレバーをガード方向に入れておくと、次のレフトキックコンボをガードできなくなるのだ。おそらくファラン側に向き直ろうとしたときにくらってしまうものと思われる。実はニュートラルガードならガードできてしまうので、厳密には確定技ではないが、ほとんどの人はガード方向にレバーを入れるはずなので、限りなく確定ガード不能に近い攻撃と言える。ただし距離が離れていると、レフトキックコンボが届かないので、いかにローリングライトキックを近距離でガードさせるかがポイントになる。右半月蹴りなどから狙ってみよう。

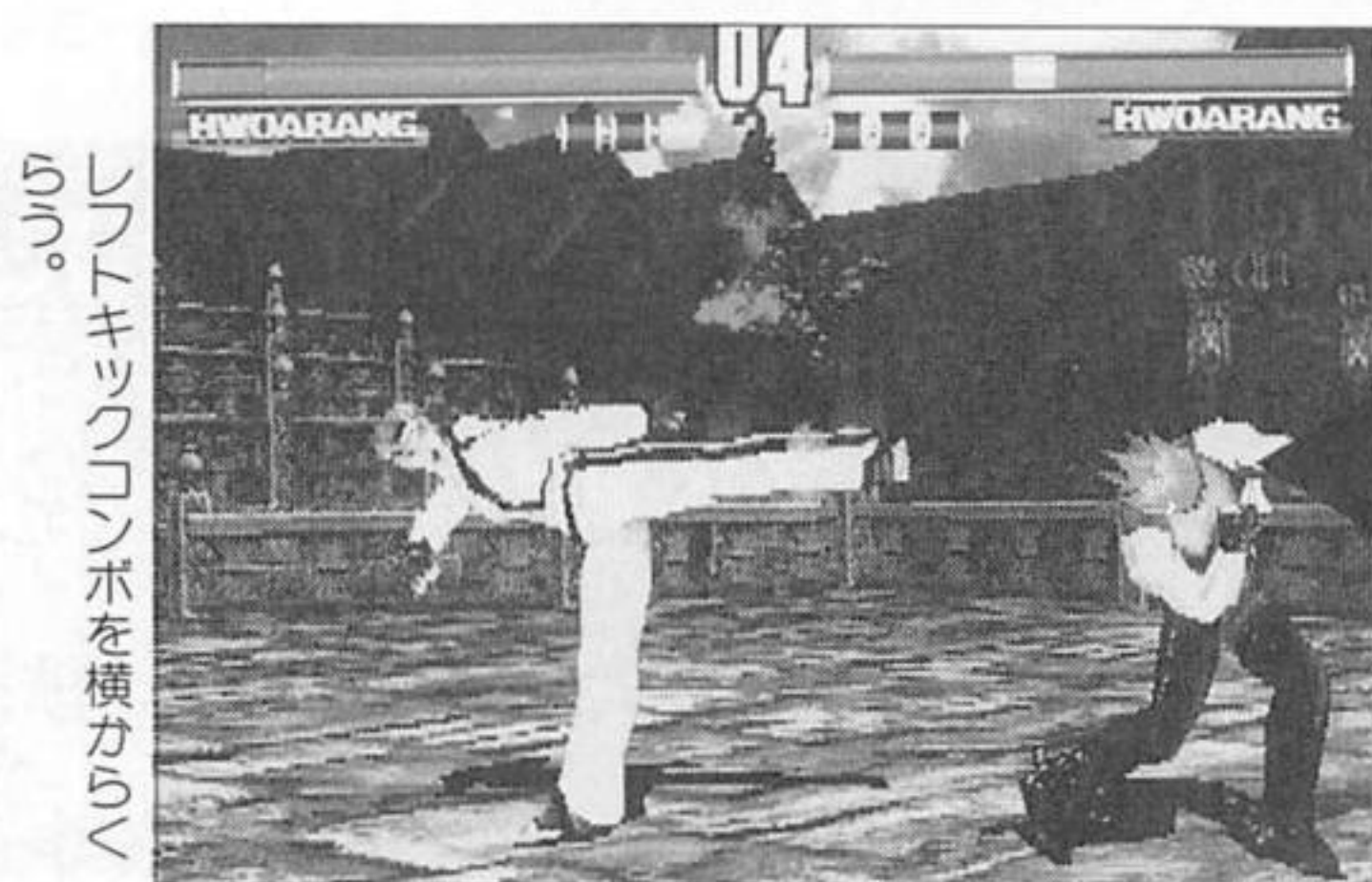
それとほぼ同じ状況になるのが、フラミンゴレフトアクセルからのライトキックコンボ。しゃがまれるとヒットし



やり込む者だけかたどり着く。その果てにあるものは…!?  
**イバラの攻撃シムクロード 最終地点はここだ!!**

ないのが残念なところだが、基本的に立ちガードする事が多いので、当たりやすいはず。もししゃがまれるようならエアファンクも選択肢に入れるといいだろう。

その他の技でも、横を向かせることができれば、とりあえずPKを押すといい。横向かせ技は普段使う機会が少ないので、自分が右構えになっているのか、左構えになっているのか、一瞬判断に迷うことがある。そんなときでもPKを押せば、左構えならライトキ



レフトキックコンボを横からくろう。



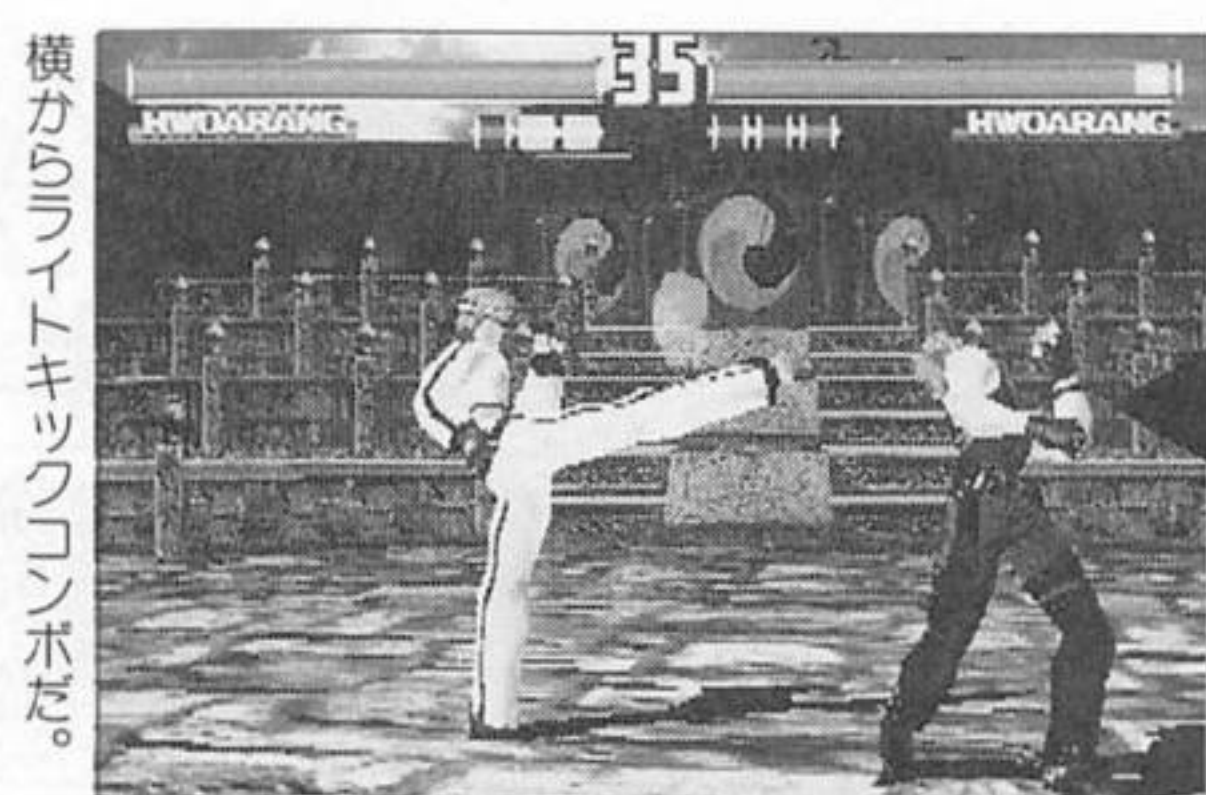
ローリンググライド後にガードしてると、

随所に組み込むことで威力を発揮するフラミンゴ。ここではフラミンゴからの行動について復習してみよう。

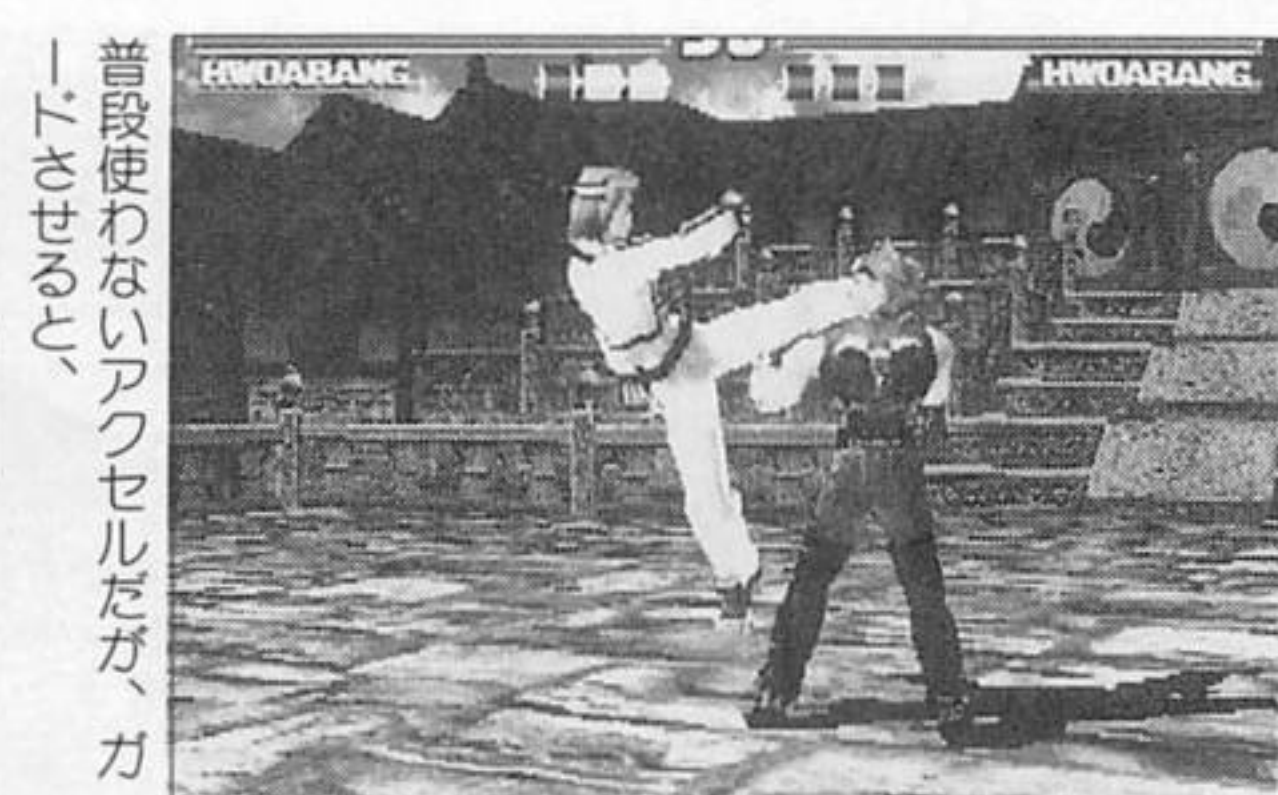
フラミンゴからの行動として多いのは、ガード後有利になるジャブ、カウンター狙いのライトサイドキック、それに下段のスイープといったと

**フラミンゴからの行動再考**

ツクコンボ、右構えならライトリバースキックの1発目になり、どちらも発生11フレームとかなり速い技なので、相手の技に勝つことが多いぞ。

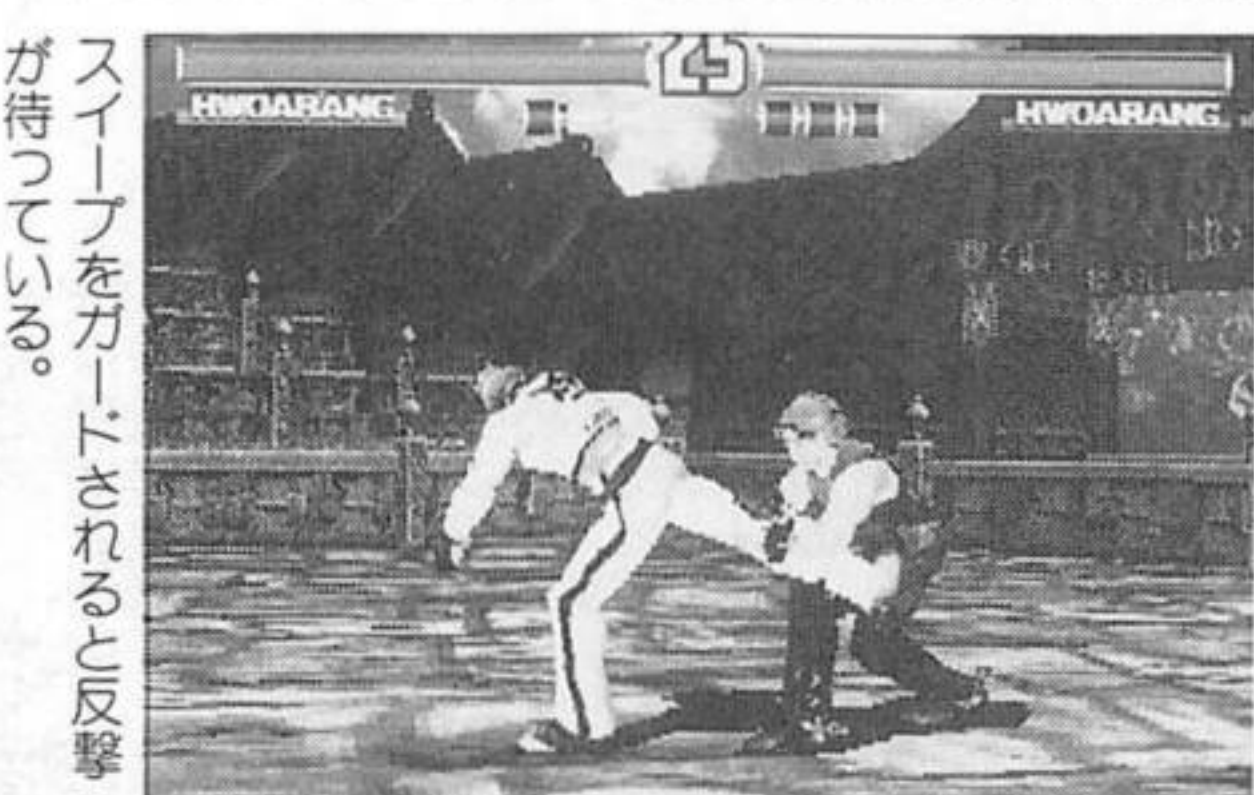


横からライトキックコンボだ。



普段使わないアフェルだが、ガードさせるぞ。

そこで、あえてセットアップからキックコンボにしてみると意外と当たることが多い。セットアップの後、すぐにキックコンボにいかず、ワテンポおいてからだ、スイープがくるような感じになるので、しゃがみを誘いやすい。もちろんキックコンボは右掛け蹴りにいく前とめめるようにしよう。キックコンボが2発ヒットするので、ダメージもなかなかだ。素直に中段のヒールをだしてもいい。セットアップ→レフトヒール



スイープをガードされると反撃が待っている。

ころ。それぞれに狙いがハッキリしていて、択一攻撃としてかなり有効だ。

しかしジャブ、スイープはしゃがまれると反撃を受けるし、サイドキックもカウンターの取れないとダメージが低いので、ある程度慣れたプレイヤーはフラミンゴを見るとしゃがむ傾向にある。特に右構えからのセットアップの場合、カウンターの取れるサイドキックがない、キックコンボにいくと右掛け蹴りのところではしゃがまれて具合が悪いといった理由から、下段のスイープに頼りたくなるので、相手もセットアップの後にはしゃがむことが多い。



ライトフラミンゴでの移動は相対のフレッシュャーのはず。

なら右構えに戻れるのも便利だ。

もうひとつのオススメが先程も挙げたレフトアフェル。ガードさせることができれば、かなりの確率でライトキックコンボが入る。

レフトフラミンゴを作るには、普通LFフェイントかセットアップを使うが、跳び横蹴りも左構えからすぐにフラミンゴになれるので結構便利な技だ。覚えておいて損はないぞ。

ライトフラミンゴからは、従来通りジャブ、サイドキック、スイープでいいだろう。



セットアップから一瞬待って、

フラミンゴからの移動を使って手を出させるようにするとサイドキックのカウンターを取りやすくなるはずだ。

**見直せフクラッカー**

カウンターヒットしないと相手を浮かせることができず、しゃがんでガードされると被害が甚大なファイヤークラッカー。最近では使えないよな、というプレイヤーも多いと思うが、投げの後などは意外と使いやすい。

フアランの投げ技はその後状況有利になれるものが多く、その起き上がり攻めるときにフクラッカーが非常に有効。具体的には左の基本投げ、デーモンヒール、コブラバイトスローの後が狙いめとなる。特にデーモンヒールは威力も高く、ダウン後は頭をこっちに向けているので積極的に使っていこう。

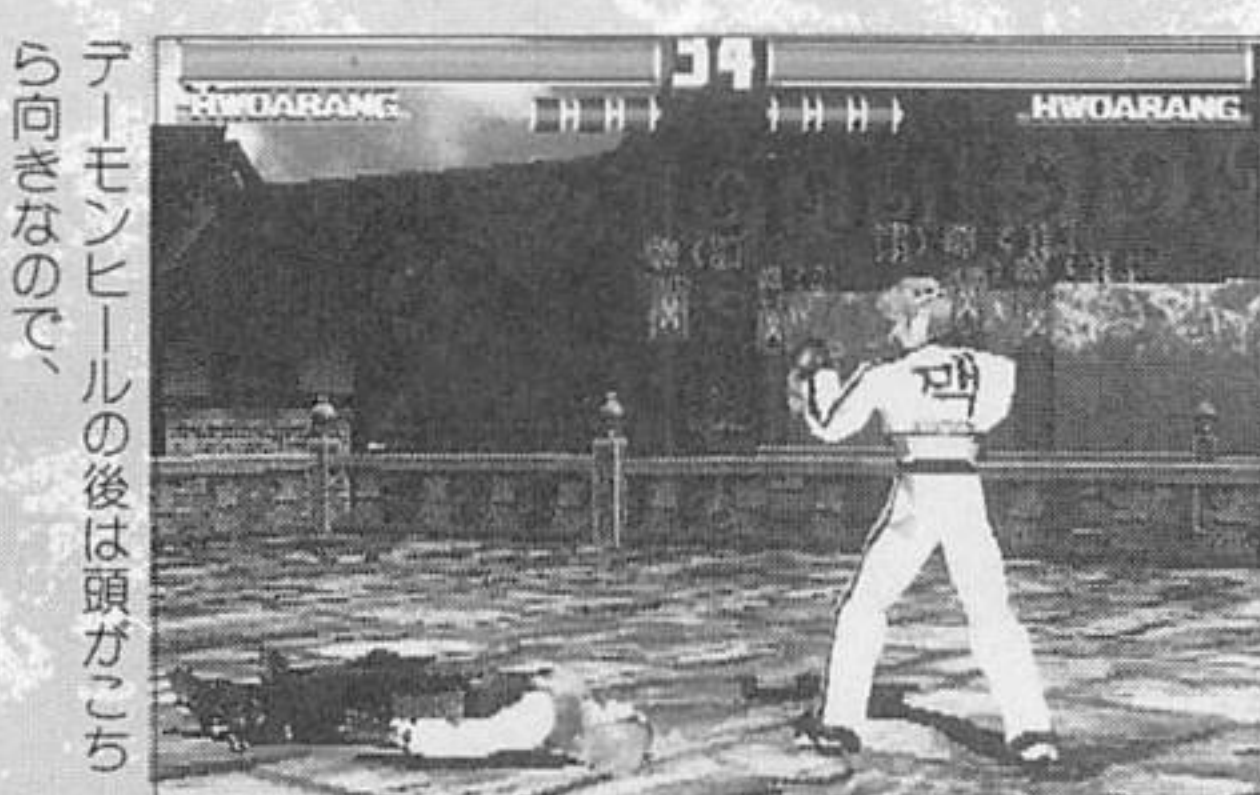
相手が起き上がろうとしたところにフクラッカーを重ねると、その場起き、起き蹴りを出したときには背中からフクラッカーがヒットして、浮



キックコンボ。スイープを警戒している相手には結構効く。



起き上がりにフクラッカーが有効。背中からヒットすることが多いぞ。



デーモンヒールの後は頭がこちら向きなので、

# 実際に半年ぶり クマ&パンダ 野生の王国Part II

動物たちにも楽しい鉄拳ライフを送らせてあげよう。

次回作ではぺんぎん希望びく

非常に今さらな感じもするが、本誌ではあまりにも基本的なことしか触れてなかった。この場を借りてパンダのちよっとした対戦攻略でもやってみることにしましょう。と言っても基本に毛が生えた程度のことだけ。

## 突きからの連携

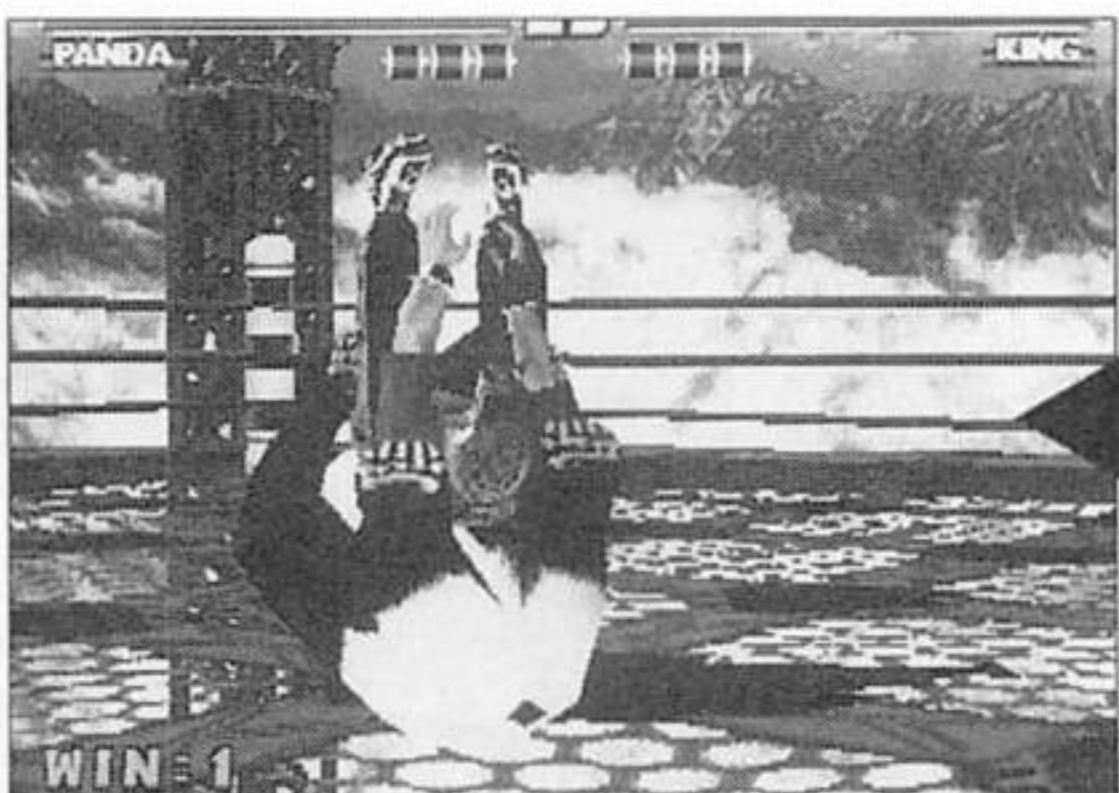
パンダの連携を組み立てるうえで欠かせないのは、やはりLPの突き。出の速さとリーチの長さ、それにガードされても1フレーム有利という点で優れている。そこからベアヘブンキャ

ン、ストレート+エルボー、右アッパーにつないでいくのが基本中の基本だ。突きをガードさせた後は1フレーム有利なので、互いにLP同士、右アッパー同士を撃ち合った場合、必ずパンダ側が勝つことになる。間合いが離れているようなら、ベアシサースやメガトンクローといったリーチの長い技を狙ってみよう。ベアシサースが地上の相手にヒットした場合、ベアナックルでの追い打ちが確定なので、忘れずに決めておこう。

さらに有効なのが突きからの投げ。パンダの突き↓突きという連携を潰しやすいアッパー系の技を出されたときに、それに対する対抗策として有



突きを出している間に先行入力でコマンド投げを入れる。



スムーズに転がせるようになる。

効。突きがヒットした後はさらに有利な状況で投げが狙えるので、突きからの投げは常に意識しておきたい。

ここでの投げは基本投げでも構わないのだが、威力、投げた後の攻めやすさから、ベアばちきやチアフルボールアップといったコマンド投げを狙いたい。

## クマにもできるキツい一択

コマンドがステップインと重複しているので非常に使いやすいベアばちき。ばちきをくらった後は受け身を取ることが可能で、ここで受け身を取っておかないとダウン中にベアナックルや熊鬼神拳が追い打ちとして確定する。

受け身を取られた場合、転がって立ち上がるところに、再度投げを狙いにいくと決まりやすい。投げを警戒してしやがむようなら熊鬼神拳で舞い上げてコンボを狙おう。立ちかしゃがみかを確認してか



ばちきをくれた後に、

ら出す技を決められるほどではないが、パンダ側の有利は動かないだろう。

あるいは一回ステップアウトしてガード不能のテリブルクローも有効。この間合いならリーチの長さを生かせる。テリブルクローヒット後もベアナックルの追い打ちが確定だ。

チアフルボールアップの後には距離が離れるので起き攻めにいきにくい。熊空斬脚が狙える間合いでもあるので、少し様子を見て起き上がるところに熊空斬脚を狙ってみよう。熊空斬脚をガードさせてひるませることができれば、ひるみ中にベアシサース↓ベアナックルを決めることができるぞ。

## もう一撃狩り隊

出が遅い代わりに強烈な攻撃力を誇るサーモンハンティング。これも使いどころ次第では実戦でも十分に使ってい

ける。

まず熊鬼神拳からの追い打ち。相手を舞い上げた後、熊鬼神拳の硬直が解けるとほぼ同時にサーモンハンティングを出せば連続技になる。タイミングは非常にシビアで、入力が早過ぎるとサーモンハンティングが出ないし、遅いとダウン回避からのガードが間に合ってしまう。

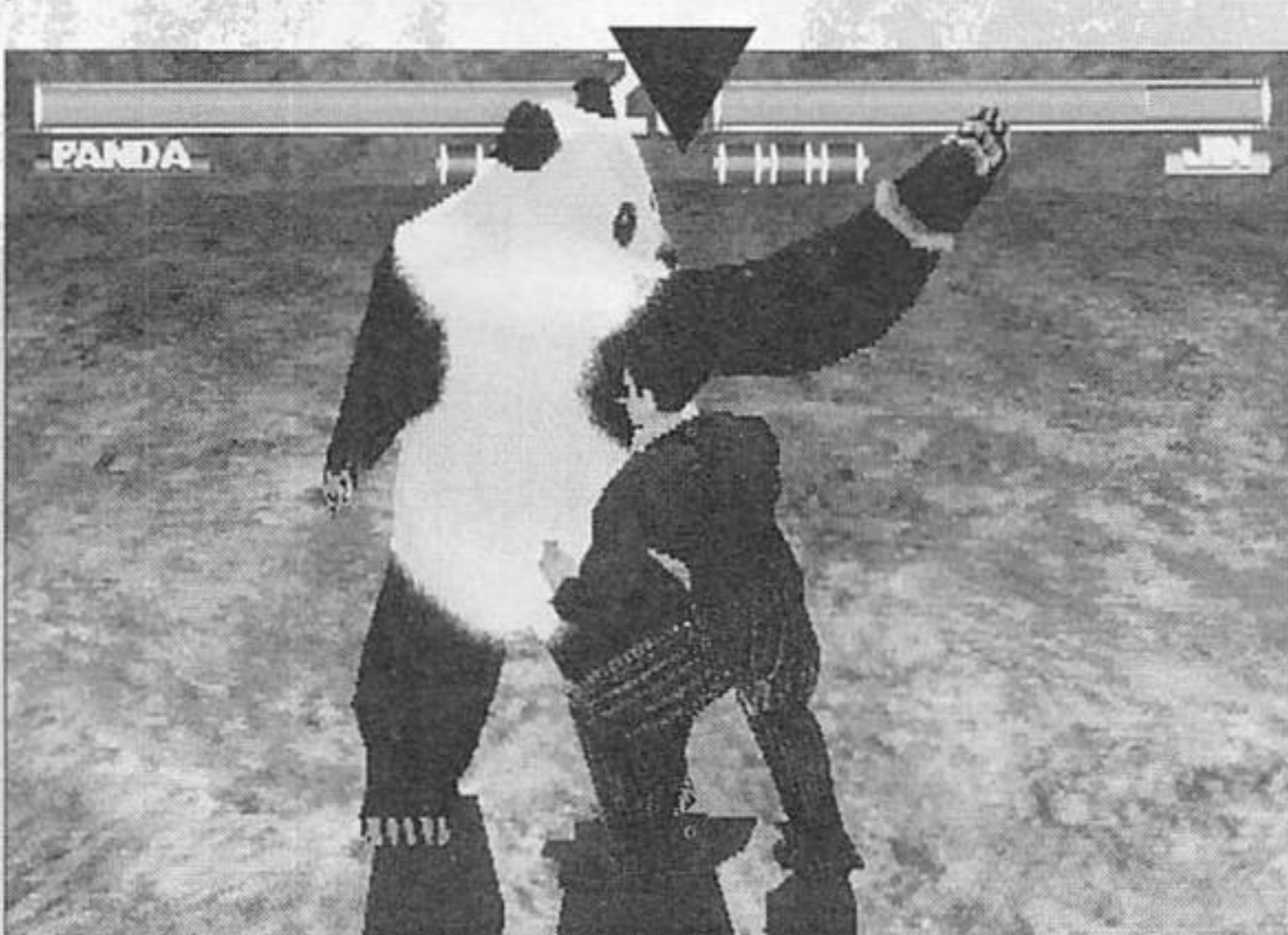
しかし威力は凄まじいの一言なので、少しでも高い確率で決められるようになりたいところだ。

それと確定追い打ちになるわけではないが、右アッパーで浮かせた後やダウンを奪ったときなどに、すうすうしく出してみるのも効果的。起き攻めを警戒してダウンしたままのプレイヤーというのは意外と多く、そこにヒットさせることができる。

もし毎度のように受け身を取ってくる相手なら、ばちきからの二択と同じように、受け身を取ったところに投げと熊鬼神拳を狙うようにしましょう。



受け身を取ってくるなら、



もう一発ごちゅん、と。



アッパーの後は、あえてコンボを狙わず、



すくすくサーモンハンティングなんか出しちゃったりして。

電腦戦記黙示録(C.T.R)とは…

一昨年冬から第一次作戦行動が開始された、コードネーム「OPERATION MOON-GATE」は各エリアでかなりの激戦が展開され、今現在もお交戦が継続中である。ここではきたるべき第二次作戦行動開始時刻に備え、従属パイロットの戦術レベルの向上と、新規パイロットの導入、また知識の拡大を意図するものである。

電腦戦記黙示録

Written by SWU  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997  
/DESIGN:HAJIME KATOKI

VIRTUAL -ON

CYBER TROOPERS REVELATION

CANCELLATION

DASH CANCELL

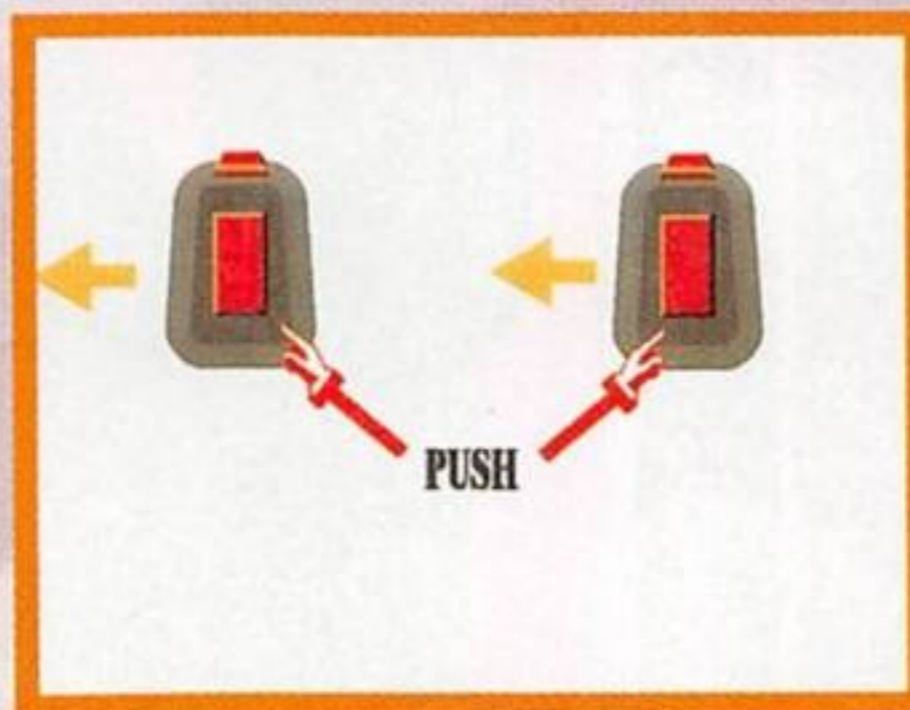
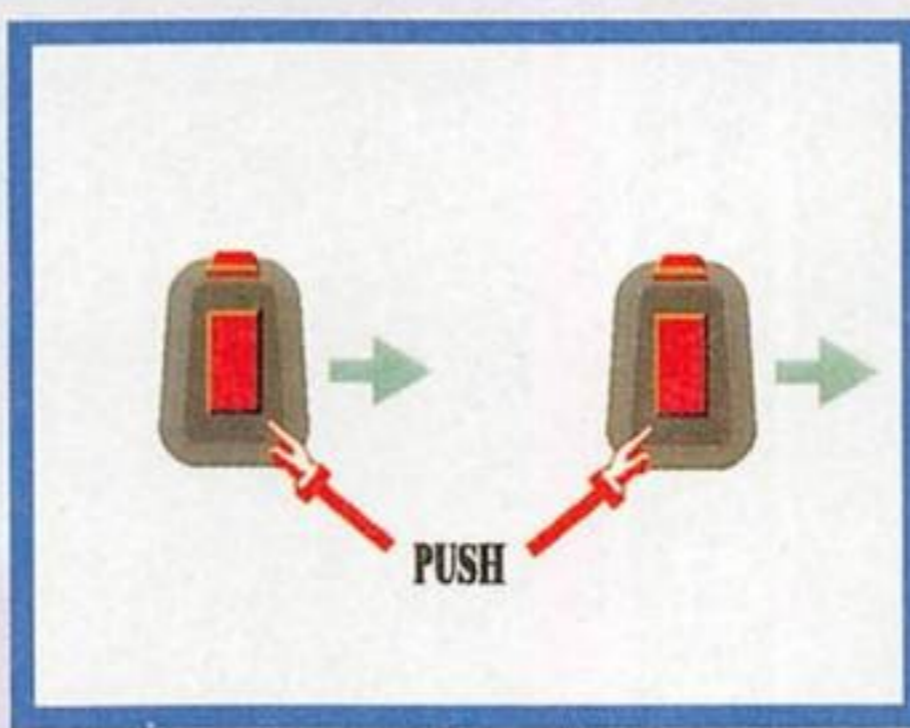
バーチャロイドを瞬間的に最高速度まで引き上げるダッシュ。キャンセルを行うことによって、様々な効果が望める。例としては、正面から接近する敵弾を回避、ダッシュによる軌道を敵パイロットに悟らせない、敵機との距離を短縮するなど、是非とも修得してほしい操作法だ。

ダッシュ中に、ダッシュした方向と正反対の位置にレバーを入力し、レバー頭頂部のダ

ッシュボタンを押すだけだ。ダッシュを始めてから停止するまで、いつでも止めることができる。ただしトリガーを引き、ダッシュ攻撃終了後でのキャンセルは不可能である。

また同タイミングでジャンプでのキャンセルも可能で、ダッシュにより敵機を見失ってしまった場合には、こちらを使用し即座に敵機をサーチしてほしい。

この電腦戦記黙示録(C.T.R)のフォーラムも早くも三回目を迎えた。もうすでに様々な反響があり、手厳しい意見も多数だが、多くのパイロットがそれだけ第二次作戦行動(電腦戦記バーチャロン ORATORIO TANGRAM)への士気が高まっている証拠といえる。



前々回、前回と講義した、ダッシュ、ジャンプ、ダッシュアタック、クラウチングアタックには、それぞれ「キャンセル行動」が可能だ。これにより起こした行動の予備動作を最小限に抑え、被弾確率を最小限に留める。また敵パイロットの動揺を誘い、戦闘を有利に展開するなど、その使用用途は幅広い。それでは代表的な例を挙げる。

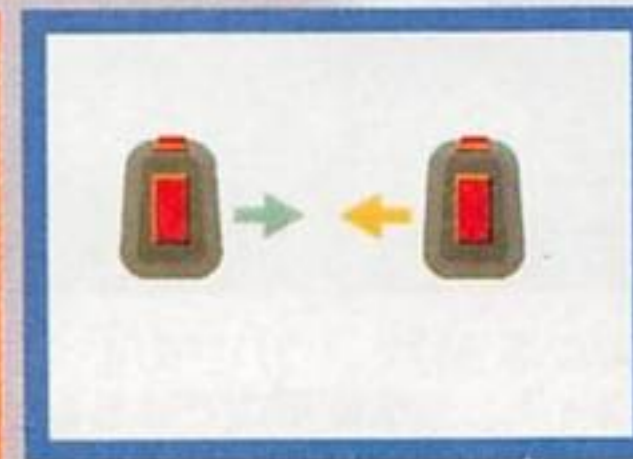
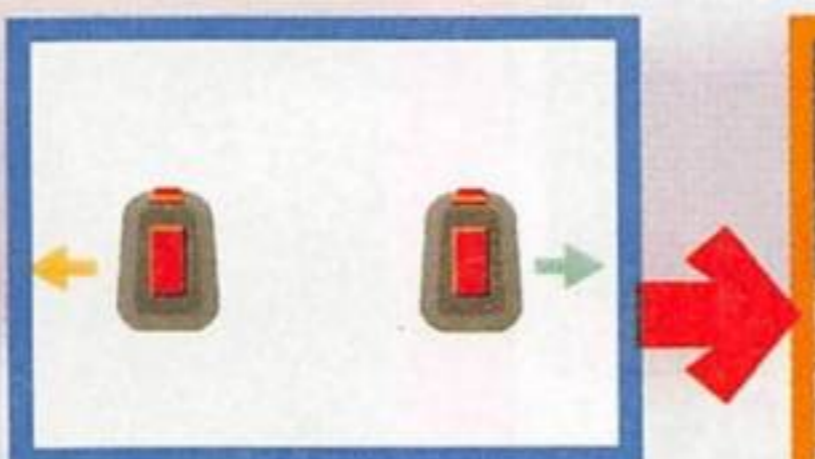
JUMP CANCELL

ジャンプキャンセルはジャンプの上昇中のみ行うことができる。左右にレバーを開くようにしてジャンプしその逆、左レバーを右方向、右レバーを左方向、すなわちレバーを閉じるように入力することで可能となる。これもダッシュキャンセルと同様に、トリガーを引きジャンプ攻撃を行ってしまった場合はキャンセルは不可能となる。

ジャンプを行うと、バーチャロイドは自動で敵機の方向をサーチする特性を有している。これは旋回行動よりも数倍速い速度だ。これを利用して、ジャンプキャンセルを瞬時に完了させることで敵機を見失う時間を最小限に抑えることが可能だ。

What's NEXT!?

バーチャロイドのキャンセルバリエーションは、まだまだこんなものでは収まりきらない。次回は引き続きキャンセルについて講義したい。このC.T.Rでは、電腦戦記バーチャロンの魅力を様々な角度から見直していく方針であるが、諸君らの要望も順次取り入れていきたい。このC.T.Rのコーナーまでメール(お手紙)を送って頂きたい。それでは次回の講義で…。



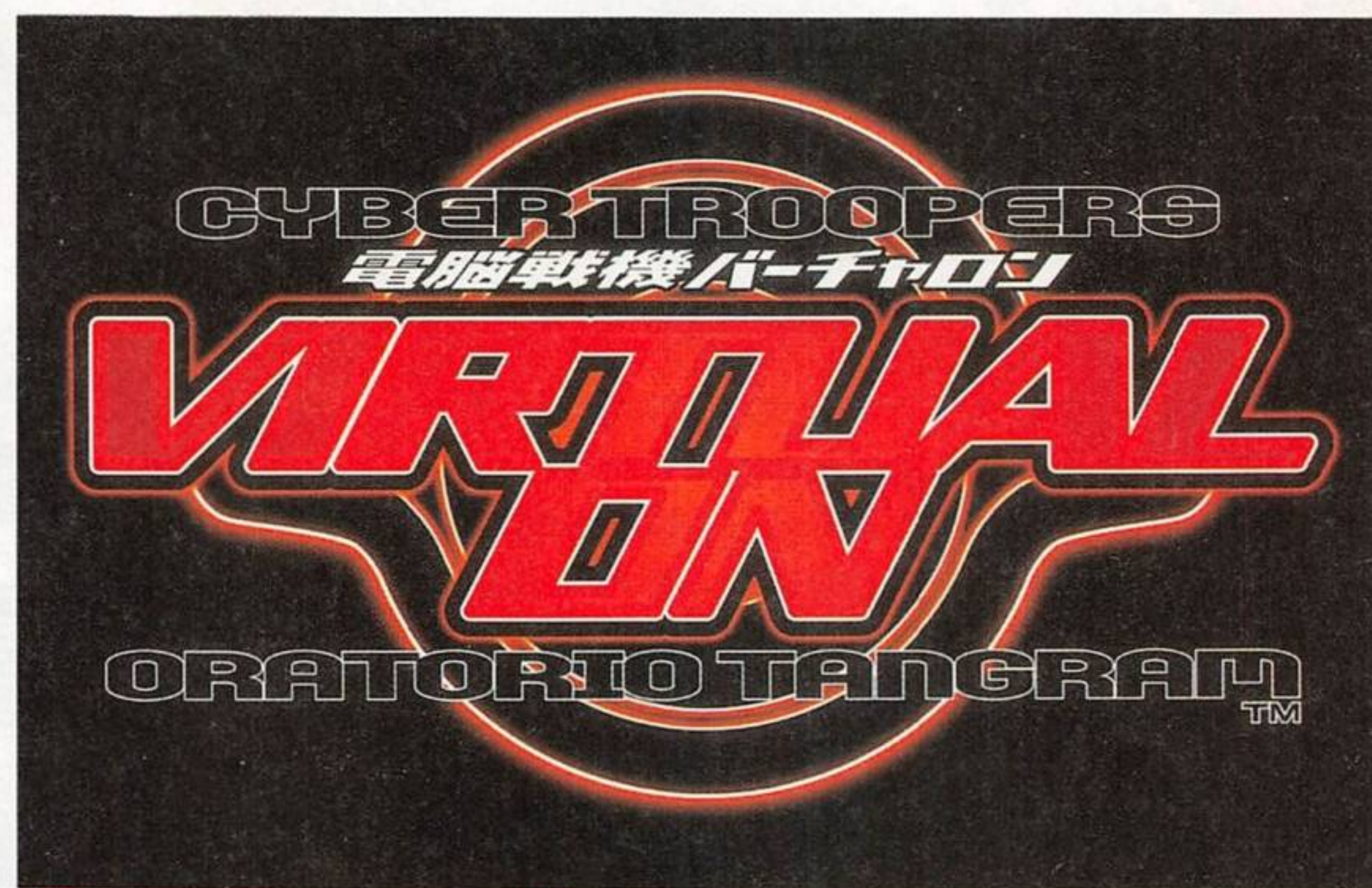
先頃発売となったバーチャロン副読本「スキマティック」を参考に、フェイイエーンとはどういうキャラクターなのかを探ってみた。オリジナルフェイイエーン

第一世代バーチャロイド系譜を紹介した隊に名前だけ登場している、このオリジナル・フェイイエーン。ゲーム中には残念ながら登場しないものの、設定的に検証すると以下のような機能を兼ね備えた機体だということがわかる。

1…自らの装備する極めて高性能のV・コンバーターによって、身体データを自由にコンバートすることができ、人型、ロボット型という相互変換能力を有していた。

2…VRがいかにか高性能であるといっても、結局は単なるロボットなのだが、フェイイエーンは自らの意志を有していた。

3…フェイイエーンはいわゆる「武装」というものを一切装備していない。あえてその類のものをあけるとすれば、胸部から発せられる



CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

# 電腦戦機バーチャロン

## ORATORIO TANGRAM

### オラトリオ・タングラム



Special Reconnaissance Virtuaroid-14-A Fei-Yen



それまでに得られたノウハウのすべてを導入し、軍の機密開発機関が密かに開発を進めたバーチャロイド。未確認事項ではあるが、最初に製作されたオリジナル機体は開発資料とともに何者かによって奪われており、現在配備されている機体はすべてレプリカであるらしい。

●マシンスペックは現在のところ不明な点が多いが、通常のV・コンバーターによる制御機構とは異なるタイプが使用されている可能性が高い。運動性能のポテンシャルは極めて高く、そのレスポンスは現用機種中、最高値をたたき出している。

●武装に関しても不明の点が多い。特に胸部装甲を展開してジェネレーターから直接発射されるビームが何故あのようなハート型になるのかは、現状では解明されていない。

不可解なビーム照射が相当する、といえるのだろうか。一般に「エモーションナル・アタック」と呼ばれるそれは、命中しても特に物理的なダメージを与えるわけではない。照射源である胸部ジェネレーターは、フェイ・イエンの特殊Vコンバーターに直結しており、何らかの形で彼女のサイコ・ウェーブを増幅するらしい。

レプリカ・フェイ・イエンの誕生  
前項で説明したオリジナル・フェイ・イエンを再現しようとして開発が試みられたのが、このSRV14レプリカ・フェイ・イエンだ(ゲーム中に登場するのもこのレプリカ・フェイ・イエン)。性能自体はオリジナルに比べるもなかつたが、機動性能に関しては存残機種(テムジンやバイパーなど)よりも卓越した面があったので制式(SRV14)採用された。レプリカとオリジナルの外見上の区別はほとんどないものの、オリジナルの特徴であるエモーションナル・アタックの再現は成功せず、レプリカの胸部にはバイパー系列と同タイプのビームランチャー(ゲーム中のハートビームのこと)が装備されて、破壊力に関しては申し分のないホーミングビームが照射される(フェイ・イエンを使ったことがある人は実感しているので

は)。また、このレプリカの特筆すべき点はハイパー・モードの一部再現に成功していることがあげられる。オリジナルのような機能は発揮しないものの、攻撃力は明らかに増大傾向にある(これもゲームをプレイするとその破壊力が増大していることがわかるだろう)。フェイ・イエンの開発経緯などは明らかにされているものの、オラタンについてはいろいろのようなドラマが用意されているのか、皆目見当がつかないものの、かなり凝ったものになるだろうと思われる。これらの情報は、今後わかり次第紹介していこうと思う。

**参考文献**

- ゲームストMOOK Vol.32  
 電腦戦機バーチャロン  
 (新声社)
- CYBER TROOPERS  
 VIRTUAL-ON  
 REFERENCE SCHEMATIC  
 電腦戦機バーチャロン副読本  
 (SOFT BANK)

機体がどのような経緯で制作されていくのか、発表が楽しみなどころだ。年末号には、「オラタン」のストーリーが発表できそうなので、期待して待っていてほしい。

# 高速戦闘妖精 再度出撃す。



カワイイものって気が和むよね

# ポケットファイター

©CAPCOM CO., LTD. 1997  
ALL RIGHTS RESERVED.

前回から引き続きのシステム紹介と3キャラ分の攻略で、いくところまでいっちゃおうぞ。

## ●カウンター効果によるダメージレベルの上昇

ダメージレベル	やられポーズ	該当技
<b>レベル1</b> ↓ カウンターヒット!	のけぞり 時間・短	立ちパンチ・ しゃがみパンチ等
<b>レベル2</b> ↓ (該当技なし)	のけぞり 時間・中	レベルとして存在する だけで該当技なし
<b>レベル3</b> ↓ カウンターヒット!	のけぞり 時間・長	立ちキック・ 対空技など
<b>レベル4</b> ↓ カウンターヒット!	ぶっとび (ダウン)	キャラのよって違う。足払い 技以外のダウンさせる技
<b>レベル5</b> ↓ (該当技なし)	スーパー ぶっとび	レベルとして存在する だけで該当技なし
<b>レベル6</b>	地球 ぶっとび	規定技による カウンター+気絶

前回説明したカウンターの概念とその利点。カウンターによって威力や気絶値が高くなるだけでなく、様々な連続技や追い打ちが可能になることは説明したとおり(覚えてない人は12月15日号を読み返してね)。

今回の実践編では、どの技がカウンターヒットしたとき、どの連続技、追い打ちが可能かということを具体的に紹介していこう。

一応、カウンターからの連続技を語る上で欠かせない、ダメージレベルの表を再び載せておこう。

カウンターを活用しよう

## カウンターコンボ実践編

コンボにも大きく関わってくるカウンター。チャンスを見逃さず、活用しないとったいないぞ。

担当：ギィ

その代表的なものがしゃがみ①→立ち②やしゃがみ①→立ち②で、多くのキャラで連続技になるようになっている。ここからキャンセル必殺技や、

そこから立ち②が連続ヒット。フラッシュコンボにつなげよう。



下段も兼ねた下②がカウンターヒットすれば、



ほとんど立ち②やしゃがみ②、しゃがみ②など、多くのダウンしない通常技はこのダメージレベル1の技である。これらの技はカウンターヒットしてもダウンすることは無いが、のけぞり時間が長くなる。これによって普段は連続技にならない連携が連続技になったりするのだ。



## レベル1カウンターヒットからの連続技例

	下②→立②	その他		下②→立②	その他
リュウ	×	なし	フェリシア	×	下②→サンドブラッシュ (Lv2以上)
ケン	○	なし	タバサ	×	下②→下②~, 下②→ドラゴンスロアー
春麗	○	下②→下②~	ザンギ	○	下②→下②
さくら	×	なし	いぶき	○	下②→下②~
モリガン	×	なし	豪鬼	○	なし
レイレイ	×	なし	ダン	○	なし

隙の少ないこれらの連携は普段から狙っている。飛び込みをガードさせた後や、フラッシュコンボの3発目止めがガードされた後など、相手より先に動ける状態のときがチャンス。起き上がりにも重ねたりするのも効果的だ。



キャラによっては下②や下③にもつながる。さらにキャンセル必殺技で連続技に。

フラッシュコンボにつないでいこう。

やり込む者だけがたどり着く、その果てにあるものは…!?

# イバラの攻略シルクロード 最終地点はここだ!!

ガダメージレベル3  
浮かせて追い打ち

カウンターの効果が目に見えてわかるのがこのタイプ。全キャラの立ち回、対空技(レバー+Ⓢ)がこれに該当する。いわゆるカウンターヒット時のみ相手をダウンさせる(浮かせる)ことのできる技。ガードキャンセルも実はこのタイプだ。

対空技はカウンターヒットさせることができれば、ほぼ真上に浮かせることができるので、全キャラでアイテム投げや空中投げによる追い打ちが可能だ。ただし受け身を取られる可能性も高いのでその場合の選択肢(着地を投げる、再び対空技を狙う等)を用意しておこう。

一方の立ち回りは一般に出が早く、リーチが長いので普通に牽制技として使っていくこともカウンターが見込める。レベルの技と同様、相手より先に動けるポイントに置いていくのもいい。



牽制、ジャンプ封じを兼ねていればさらに便利。

●狙うポイント  
対空技は出の遅いモノが多いため、やはり空中の相手に対してカウンターを狙って

## レベル3カウンターヒットからの追撃例

	レベル3の技の例	追撃の例		レベル3の技の例	追撃の例
リュウ	対空技 (◆+Ⓢ)	真空波動拳他	フェリシア	FC (ⓈⓈⓈ) 止め	ダンシングフラッシュ
ケン	対空技 (◆+Ⓢ)	神龍拳他	タバサ	FC (ⓈⓈⓈ) 止め	アストロンカノン
春麗	(壁際で) ダッシュⓈ	覇山飛昇脚他	ザンギ	フライングボディ	空中投げ
さくら	FC (ⓈⓈⓈ) 止め	真空波動拳	いぶき	旋	ダッシュⓈ
モリガン	(壁際で) 立ちⓈ	シャドウブレイド他	豪鬼	対空技 (◆+Ⓢ)	天魔豪斬空他
レイレイ	笑獣牙 (◆+Ⓢ)	天回傘	ダン	対空技 (◆+Ⓢ)	震空我道拳他

FC: フラッシュコンボ、GC: ガードクラッシュ



受け身に対して使えば、受け身を躊躇させる手段にもなる。

くことになる。この場合も相手が技を出していなかつたり空中投げだったりした場合はカウンターにならない(着地まで無敵)ので注意。  
立ち回りの場合は、相手をほぼ真横に吹っ飛ばしてしまおうため、追い打ちには壁バウンドを必要とする。相手を画面端近くに追い込んだときがチャンスだ。  
それ以外にもキャラ固有の技でカウンターヒットからの追い打ちを狙えるモノも多い。



フラッシュコンボの下段から狙えるキャラも多い。

ガダメージレベル4  
を恐れるな

ノーマルヒットでもダウン(ぶっとび)を奪え、追い打ち可能なレベル4、これがカウンターヒットすると壁や天井を跳ね回るスーパーぶっとび(レベル5)になる。  
ノーマルヒットからの追い



## レベル4カウンターヒットからの追撃例

	レベル4の技の例	追撃の例		レベル4の技の例	追撃の例
リュウ	ダッシュⓈ	真空波動拳	フェリシア	ダッシュⓈ	ブリーズヘルプミー
ケン	ダッシュⓈ	神龍拳	タバサ	FC (ⓈⓈⓈⓈ)	アストロンカノン他
春麗	FC (ⓈⓈⓈⓈ)	気功拳	ザンギ	FC (ⓈⓈⓈⓈ)	パニシングフラット
さくら	FC (ⓈⓈⓈⓈ)	真空波動拳	いぶき	レバー前GC	風斬り
モリガン	ダッシュⓈ	ソウルフィスト	豪鬼	ダッシュⓈ	滅殺豪波動
レイレイ	レバー前GC	天回傘	ダン	FC (ⓈⓈⓈⓈ)	オヤジブラスト

FC: フラッシュコンボ、GC: ガードクラッシュ



ちよつと怖い慣れるしかない。見逃すな。

打ちは以前にも紹介したので今回はこのスーパーぶっとびに絞って説明しよう。  
跳ね返ってきた相手は意外に強い攻撃判定を持っているので、追い打ちには注意が必要。

ガードキャンセルからの追い打ち

ガードキャンセルのダメーシレベル等は立ち回とほぼ同じで、カウンターヒット時のみ相手を低い軌道で吹っ飛ばす。このため、多くのキャラはやはり追い打ちに壁バウンドを必要とする。  
一方ガードキャンセルにはキャラごとの性能差が意外と大きく、ノーマルヒットから連続技を決めることができるキャラもいる。

●狙うポイント

基本的には単発の技にかけるとノーマルヒット、フラッシュコンボや多段攻撃にかけるとカウンターと覚えておけばOK。どちらにせよ、追い打ちを決めるためには、相手が画面端を背にしているときに狙っていききたい。



カウンターを狙うのならフラッシュコンボ等に使っていこう。

そのためにはあえて反撃を受けられない程度に相手が先に動ける技を使い、反撃を誘ってガードキャンセル、という手もある。

要。判定の強い技や飛び道具による追い打ちがベスト。  
また、跳ね返ってくる軌道にもよるが全キャラアイテム投げが安定。アイテムからの連続技を狙っていこう。

\*: 相手壁際限定

## ガードキャンセルからの連続技、追撃例

	ノーマルヒット時	カウンターヒット時		ノーマルヒット時	カウンターヒット時
リュウ	×	真空波動拳他*	フェリシア	ダンシングフラッシュ	ダンシングフラッシュ
ケン	神龍拳他	神龍拳他	タバサ	×	アストロンカノン
春麗	×	覇山飛昇脚他*	ザンギ	×	ダブルリアット
さくら	咲桜拳 (Lv3)	真空波動拳他*	いぶき	×	疾風他*
モリガン	×	シャドウブレイド他*	豪鬼	×	滅殺豪波動他*
レイレイ	天回傘	天回傘*	ダン	×	オヤジブラスト





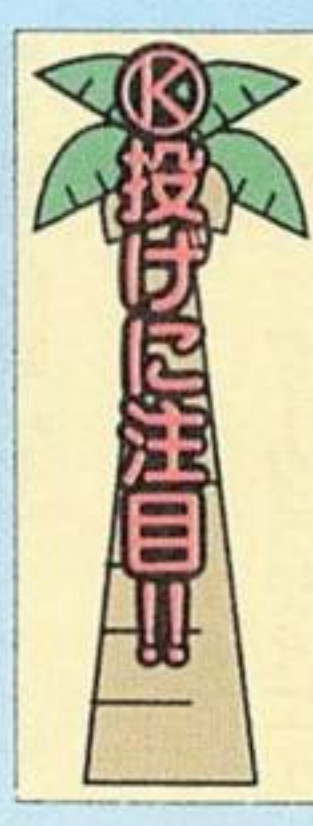


カプコンの人気キャラがコミカルになって夢の競演を果たした話題の対戦格闘ゲーム『ポケットファイター』。その攻略ムックがゲームストより満を持して発売されたぞ!!見やすくて分かりやすい技表や対戦攻略はもちろん、フラッシュコンボ分岐・ジェムシステムなどの、このゲームならではのシステムを攻略ライター陣が徹底解説!!このムックを手にも、君もどんどん強くなれ!!

**GAMEST MOOK Vol.105**  
**ポケットファイター**  
**好評発売中**  
**本体価格 1,380円+税**

©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

「百鬼襲」は豪鬼の技のなかでも、あまり着目されることのない技である。ストII EROから登場したこの百鬼襲とは、ひとつの技の名称ではない。◆◆◆◆+◎から派生する打撃3種、投げ2種の総称を「百鬼襲」と呼ぶのだ。今回、この百鬼襲のなかで



360度、どこにいてもキャッチ!!

~豪鬼対戦攻略~  
**歴代最強の「百鬼襲」を使おう**

極めようとするとなリアックになりがちな豪鬼の技のなかで、特にマリアックな技という感のある「百鬼襲」。実はこの技、すごく強いんです。担当：FRS-N.O



かというところ...  
 ●1フレーム投げである  
 ご存じのとおり、ポケファイの投げはつかみモーションがあるために成立までに時間がかかる。しかし、百鬼襲はなんと1フレームで成立するのである。しかも、相手が



これが百鬼襲。ここからの投げが強い!!

非常に強力なパワーアップを果たしたのが「百鬼襲」、通称「◎投げ」。この技は◆◆◆◆+◎後、相手の体の側面の近距離で◎ボタンを押すことにより成立する「投げ技」である。このとき、相手が遠いと打撃技になってしまいうので、◆◆◆◆+◎を仕掛ける間合いには気を付けよう。  
 この百鬼襲は相手が地上か空中かを問わず、位置関係さえ合っていれば成立するので、なぜ、この百鬼襲が強い

●間合い外でもフォロー可能  
 実戦では相手も動くので、空中で相手の真上などに位置してしまふこともあるだろう。



地上、空中を問わずに相手の側面で◎を押せば、驚異の1フレームでキャッチ!!

地上だろうと空中だろうと構いなしだ。相手が投げを狙おうと、打撃で返そうとしても、間合いに入ってしまったらこちらの勝ち。これは強い!!

しかし、そんなときでも心配無用。相手の上方で接触してしまったときは、「百鬼豪碎」◎投げ)でカバーできるのだ。指を◎と◎の両方に添えておけば慌てずに済むぞ。  
 ちなみに◎投げも地上か空中かを問わず、相手上方で◎ボタンを押せば成立する。もちろん、こっちは1フレーム



こんな位置関係のときは◎投げで「百鬼豪碎」。



なんと、裏からキャッチ!!これは強烈!!



相手を跳び越してしまっても...

投げである。  
 ●裏からつかむことができる今回の目玉がこれ。ふつつ、

もともと百鬼襲は使いにくいタイプの技のなかだが、ポケファイなら話は別。SDサイズのキャラは丸っこいので、空中からつかみかかる百鬼襲のような技は、従来の2D格闘ゲームよりも使い勝手がよくなるのだ。しかも「相手を裏からつかめる特性」まで付いた日には、もう使うしかないでしょう。  
 ちまたの豪鬼使いは斬空波動拳ばかりなので、前号で紹介した「天魔空刃脚からの攻め」もからめて、百鬼襲でカッコよくマリアックに攻めよう!!

百鬼襲のようなタイプの投げは相手の正面からでないとなつかめない。だが、この技は相手を跳び越してしまっても間合い内なら後ろからつかめるのだ!!  
 ...つまり、百鬼襲は相手と至近距離であれば、問答無用で投げることでできてしまう。さらに百鬼襲のあとは、再び百鬼襲で起き攻めできる間合いになっているというおまけつき。ちょっと歩いて間合いをスラしたり、起き上がり直後に到達するように出していい。

みんな、ありがとう!

# ポケファイ カルトクイズ 正解&当選者発表

11月30日号で行った「ポケファイカルトクイズ」。予想以上の応募に担当もビックリ! ってなワケで答えの発表とプレゼントの当選者の発表を行うぞ。



## 解答編 1-3 ランダムクイズ

※( )の数字は参照する写真の番号です。

- 第1問: ○
- 第2問: 炒飯(1)
- 第3問: ○
- 第4問: スイカ割り(2)
- 第5問: スターグラディエイターのジューン(3)
- ちなみに捜査官とはバイオハザードのジルのこと。
- 第6問: ⊙⊙⊙⊙ or ⊙⊙⊙⊙ (どちらかを答えてあれば正解)
- 第7問: イルカ(4)
- 第8問: スターグラディエイターのガモフ(5)
- 第9問: 原始肉、クリームソーダ、ハンバーガー(写真6群)。メロンソーダでは△にした。ちなみにこれは一つだけ当たっていても正解とした。
- 第10問: タバサ(7)
- 第11問: くなくない(8)
- 第12問: レバー前入れ。
- 第13問: 駐車禁止(12問と共

に写真9参照のこと)。  
第14問: ゴング。  
第15問: スタグラのリムガル(14問と共に写真10参照)。  
第16問: 5時(11)。  
第17問: 鍋をつついてる(11)。それっぽい答えなら正解とした。塚原ト伝(とんぼ)というシブイ答えもあったので、それも正解にした。

## 3番景 ステイジ編

第18問: エレナ(2)。アイスクリーム説もある。  
第19問: 3の幽霊屋敷(12)。  
第20問: 2の商店街(13)。誰か(バレバレだが)を捜している風な彼がそこにいる。  
第21問: ユン&ヤン兄弟

(14)。  
第22問: オロ(14)。ぶら下がっているっていうか、寝てるし...。  
第23問: 何かいろいろと生えてるけどフォオス。(15)  
第24問: ガイ(16)。  
第25問: アドン(10)。ちなみに名前はあがっていない中ではガイ、ガロンと店主の元がラーメンを食べておらず、ナッシュは右端で食べてる。この辺が実は引っかけ。  
第26問: 28個。内訳は下に置いてあるのが5、積み重ねているのが14、使用中のが9となっている。  
第27問: パンダ。もしくは裁かれレイレイでも可(17)。  
第28問: YANG(14)。



「おまちっ!」「ごっそさーん(リュウ)」



お見事! スイカが真っ二つ。



わかんなきゃ、まいっちゃんぐ。



ハイッ、輪っかくぐりでござーい。



「ガモーフ」。って、ほとんど答え言ってるがな。



これら3つを答えていれば名称は多少違っても正解。



...にしても女→女にとは...ま、いっか(笑)。



ガードポーズ!? でも既にくらってます。



楽しそうに滑っているヤツの左上に棺桶が...。狩られるぞ、テミトリ!



注射禁止...ってね。



今、闘いのゴングが!



朝か夜かは謎だが、朝起きたとこっつのが妥当か。実はあて先はここからとった。

### 当選者発表!

さて、全28問中、全問正解者はいたのだろうか...。  
パンバカパーン! 愛知県の横井香央里さんが全問正解。おめでとう!!  
横井さんは皆がつかえる26問目と28問目を見事に当てつつ、問題に対する細かなツッコミまで入れてくれました。はつきりいってスゴイです。  
全問正解の横井さんにはポケファイTシャツとシークレットファイルのセットをプレゼントだ。また、惜しくも一問だけ外した、群馬県の渡辺淳君、奈良県の岡田寛明君、

### 答えの傾向

先ほども言ったが、ドンブリの数と、スノボの裏面文字が最大の難問だったようだ。特にドンブリはニアピンは結構いたが、正解はほんの少しだった。また裏面の文字は当てすっぽうで「CAPCOM」というのが一番多かった。あとは「YUN」という近いんだか遠いんだかわからない答えも割とあったぞ。



彼よりもさらに後ろにある機体が気になる。



ちょっとわかりづらいか?!



割と簡単やね。ちなみにホンモノのジューンもいる。



さすがというか、ポーズグしたまま寝てます。

リュウとケンの真ん中辺に、その生物を確認。



# RYU- FINAL

STREET FIGHTER III  
©CAPCOM 1997

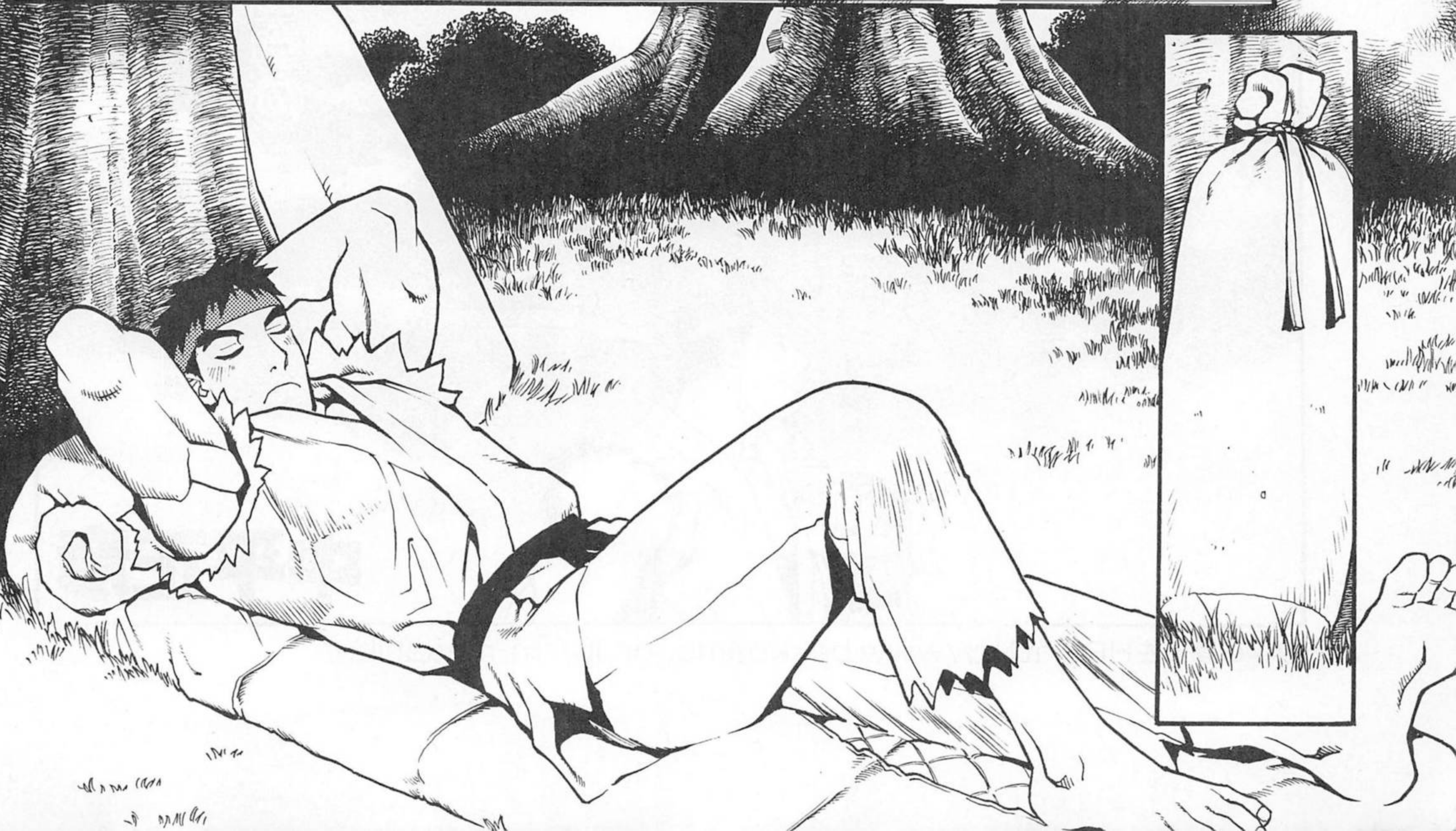
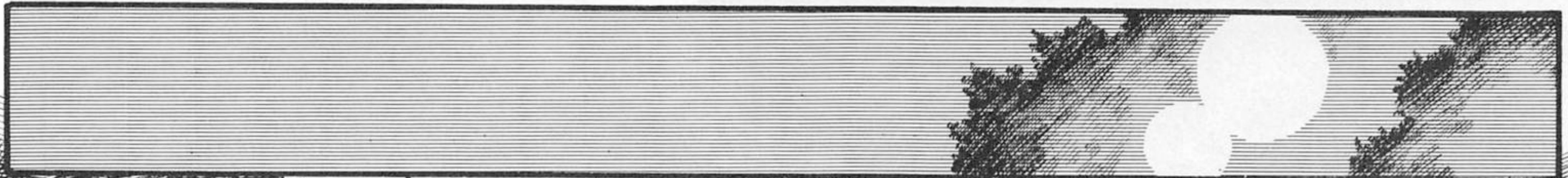
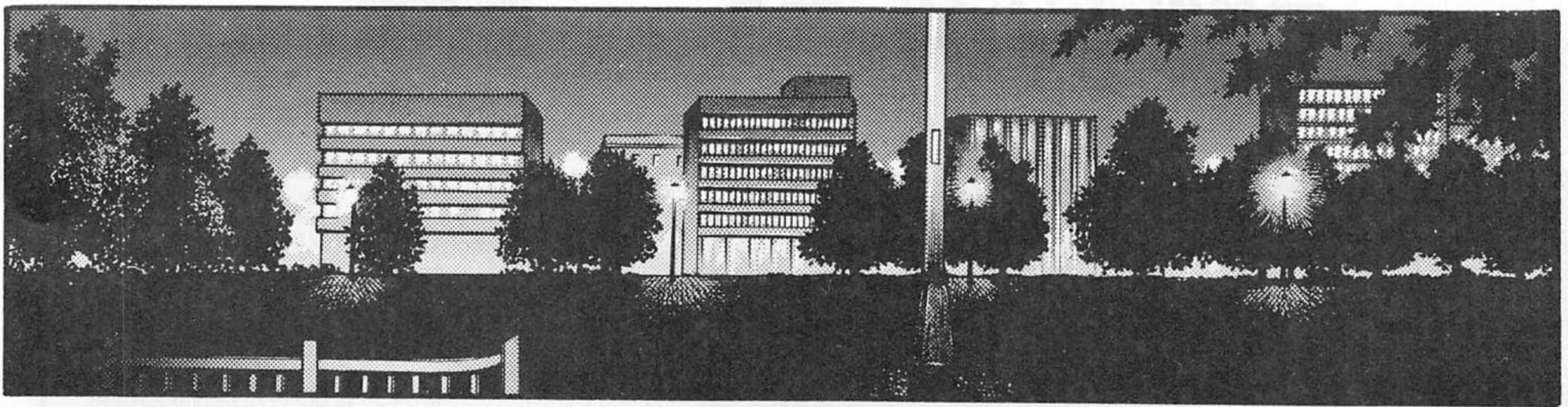
—闘いの先に—

第4話

「ストリートファイターZERO」全2巻  
「さくらがばる」全2巻好評発売中!!



中平正彦





ケン!!!



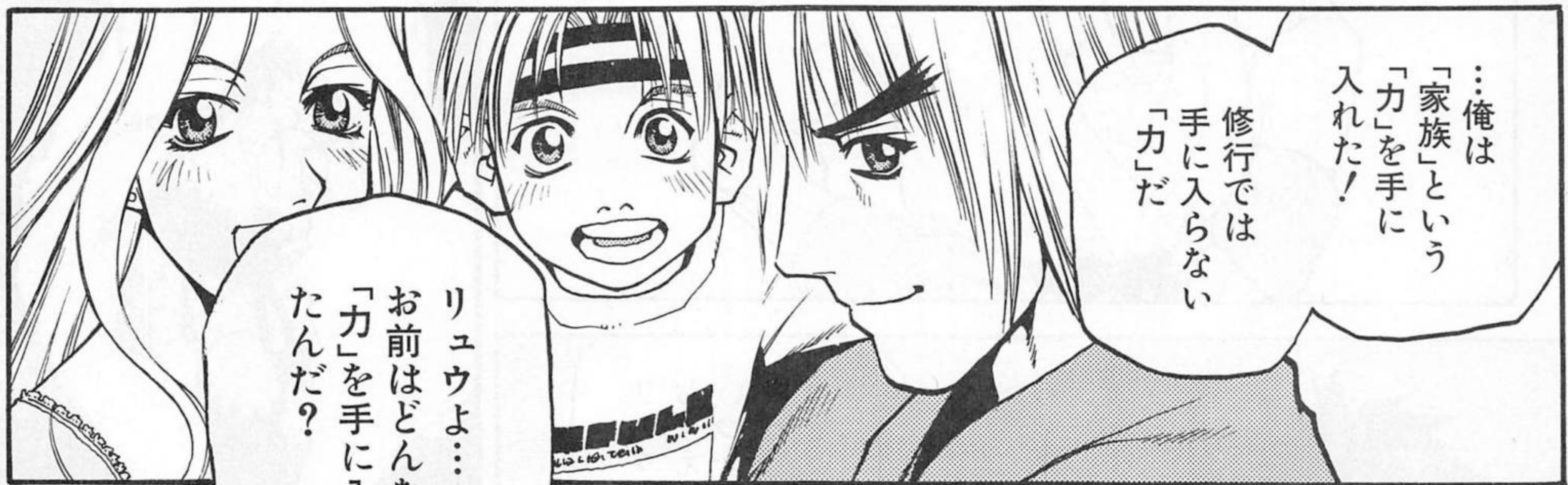
ケンの奴：  
修行もしないで  
一体どこに  
行ったんだ…？



ケーン!!!



リュウ：  
おまえこそ  
いつまでそこで  
修行ばかり  
しているんだ？



「力」…

拳をふるう  
のみでは  
手に入らないと  
いう「力」

俺がめざす  
「真の格闘家」  
への道をひらく  
ためには  
その「力」が必要  
だという…

拳ひとつすじに  
生きてきた俺が  
そんな「力」を  
得られる日が  
来るんだろうか  
—？

そのバッグに  
金目のモノなど  
入ってないぞ

ひょいと

せいぜい俺の  
着替え  
ぐらいな  
ものだ…

返して  
くれないか？

……

さくらがんばる！①②巻(完)発売中!!



このわしの  
気配を感じ取る  
とはの~~~~

若いのに  
よ~~~~う精進  
しとるの~~~~  
感心したぞい!



…ほえ~~~~  
よう気付いた  
の~~~~!!



そりや  
どうも

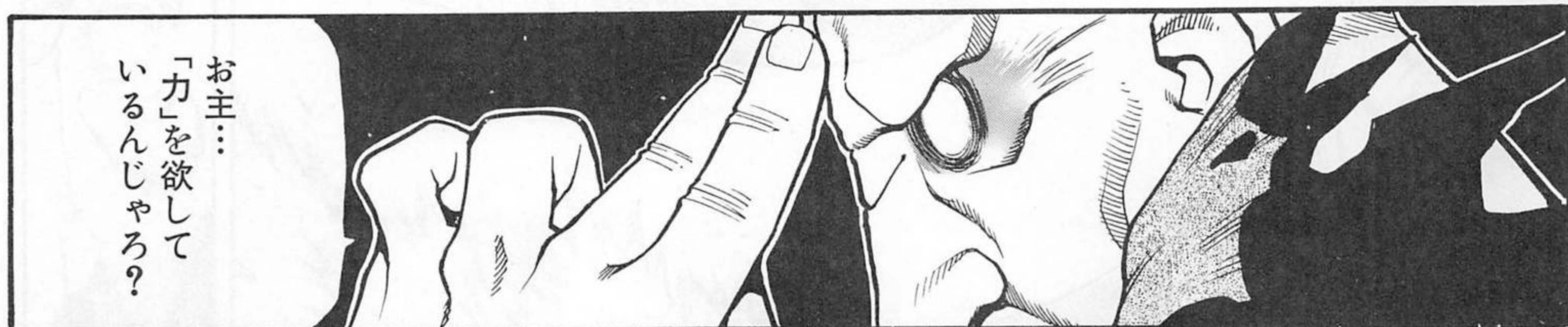
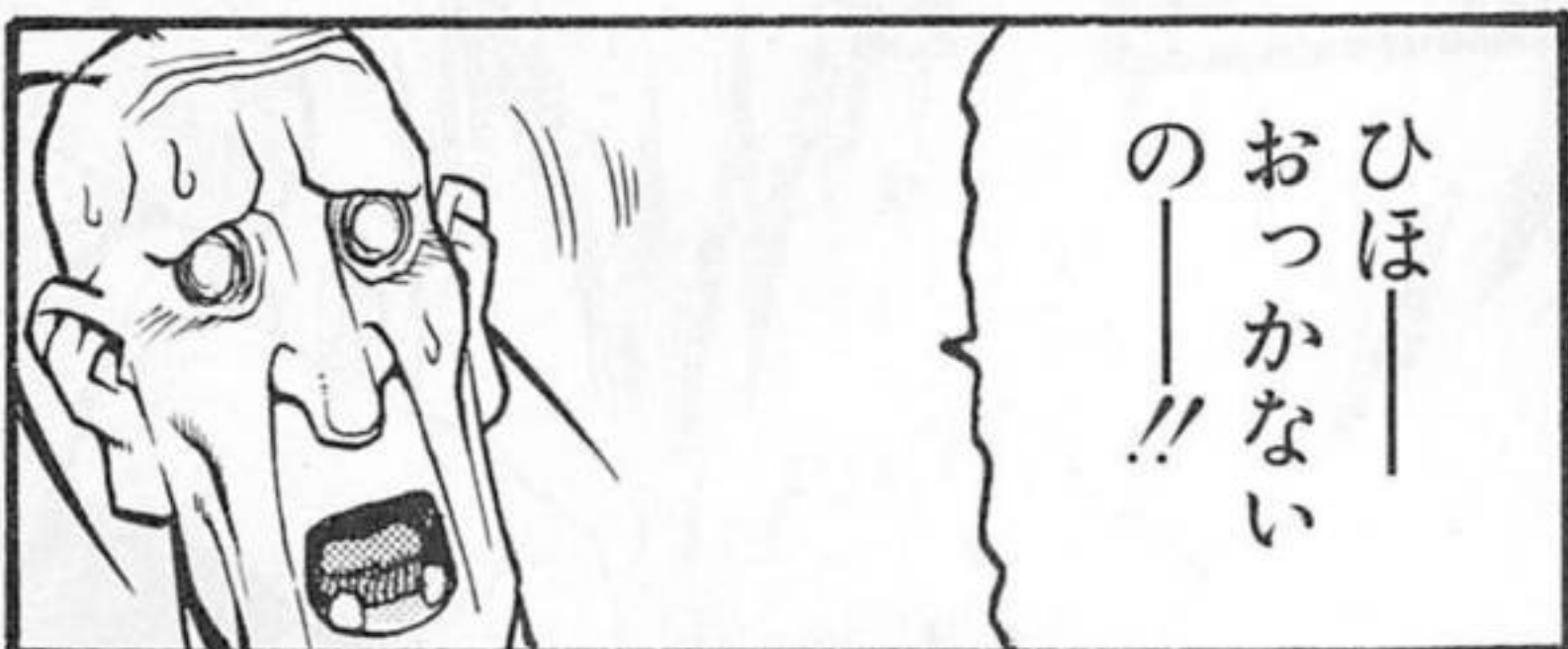


……  
じいさん



んほ——ッ  
どうじゃ  
わしとひと勝負  
勝った方が  
この荷物の  
持ち主じゃ

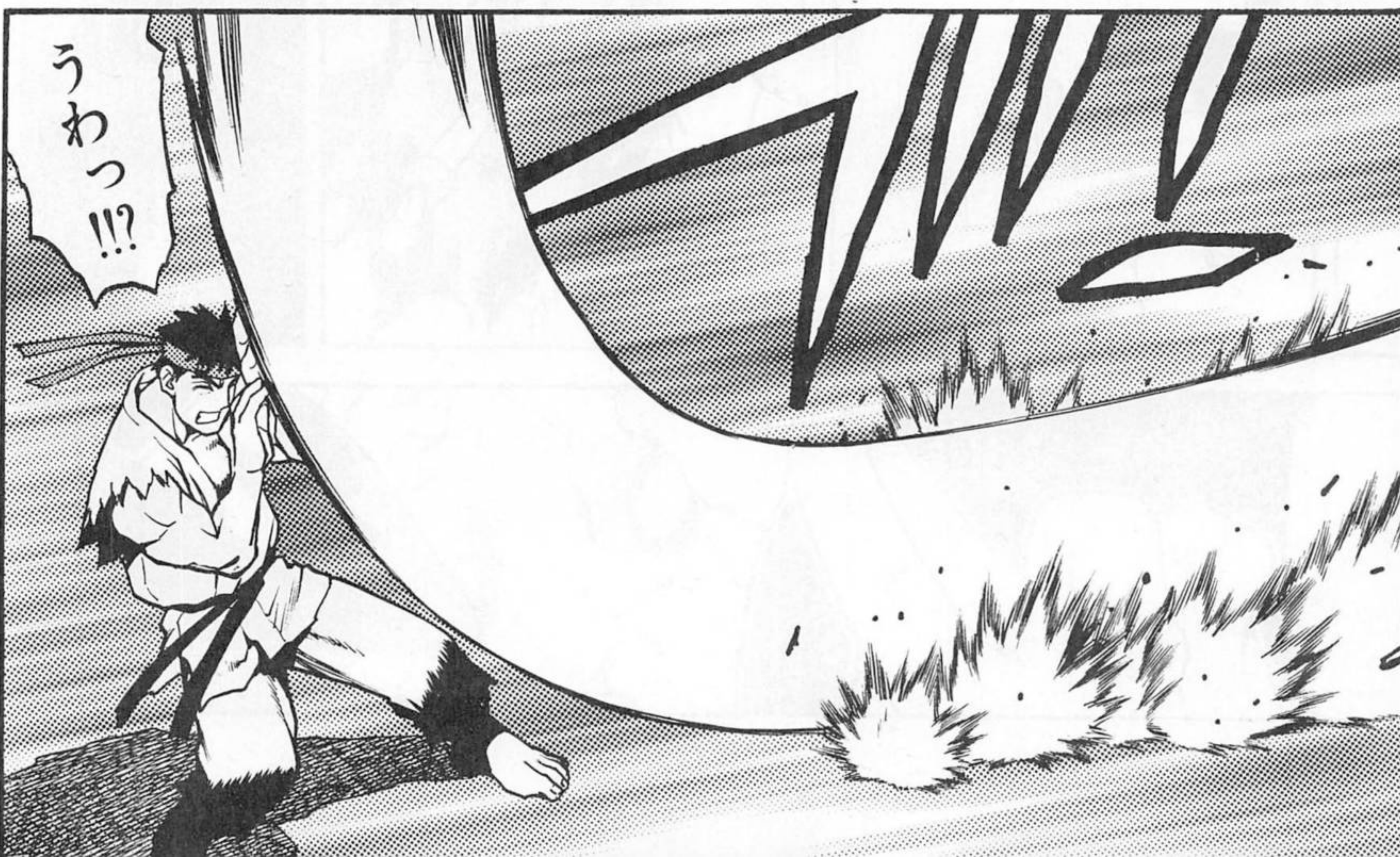




中平先生に励おたを。コミゲ編集部「ストⅢ」係まで。



な…何!?  
俺のバッグが  
勝手に…!!!





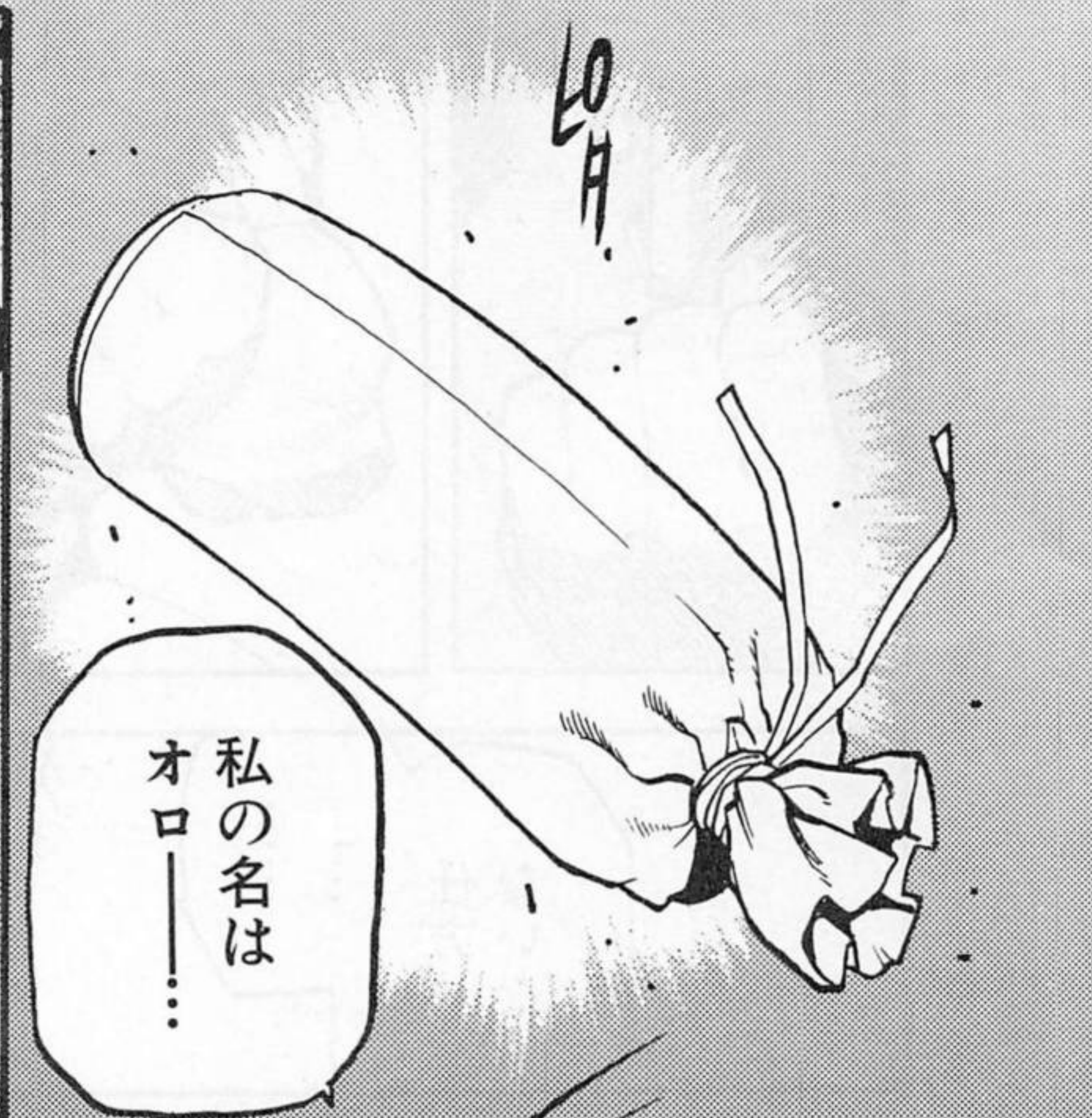
妖しげな術を…!!

ただのコソドロと  
いう訳でも  
あるまい…

じいさん  
何者だ!?



ヒマなんで  
弟子でも  
育てようかと  
思うちよる  
ナイスな仙人じゃ  
ほ——ほ!



私の名は  
オロ——…



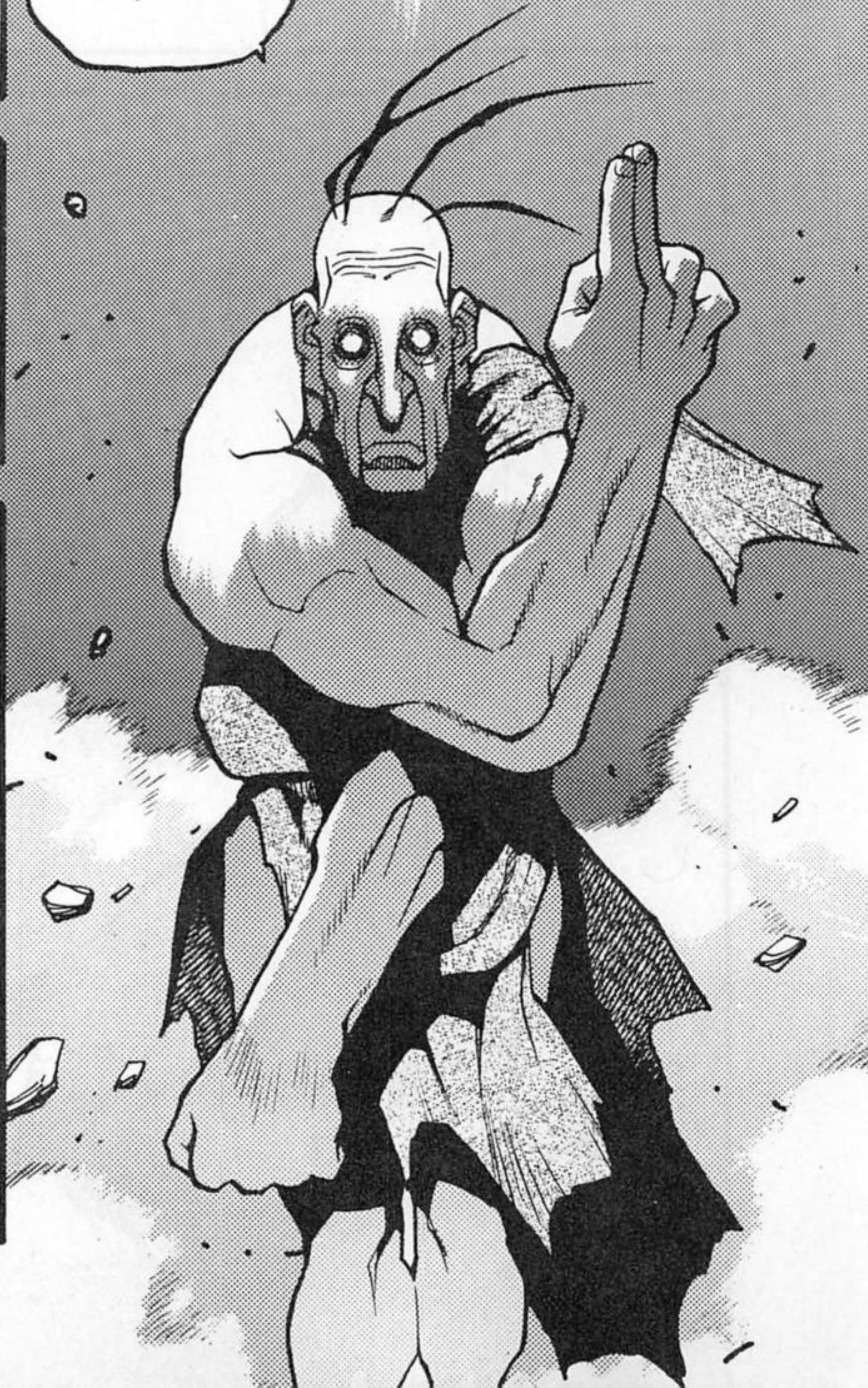
仙人  
だって…?  
じいさん  
「力」と  
言ったな



俺の求める  
「力」とは  
修行や闘いの中で  
得られるものじゃ  
ない…

いわば  
「心の力」なんだ

弟子さがし  
なら  
他をあたってくれ







案の定  
素速いな！  
手数と  
スピードで  
短いリーチを  
おぎなう  
タイプだ！



こつという相手は  
大技で一気に  
突き崩すのが  
定石ツ！！



か…片腕で  
俺を軽々と  
持ちあげる  
だ…!!



ぐッ…  
俺はなんて  
バカなんだ!!

見た目に  
とらわれ  
この老人の  
「拳の力」すら  
見抜けなかつた



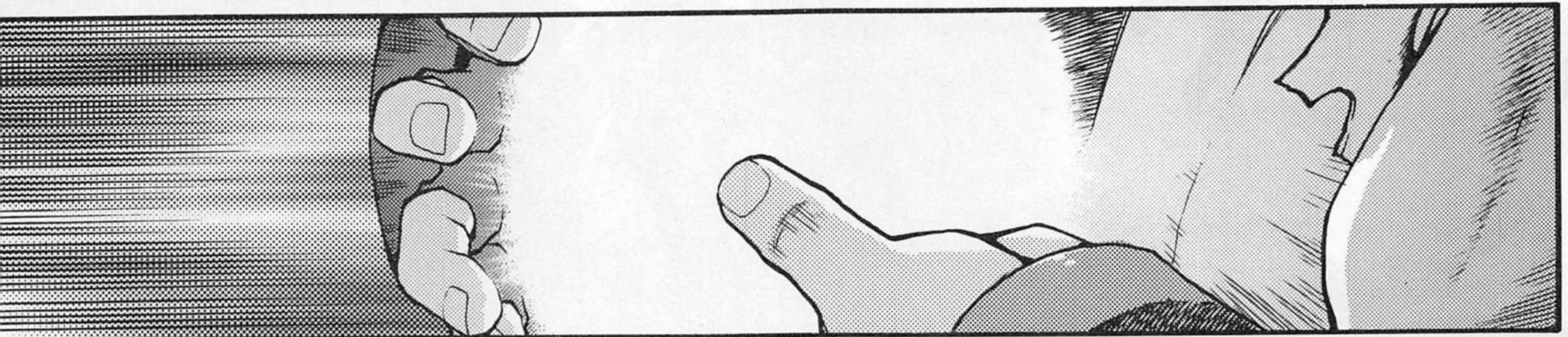
こんなことだから  
俺はケンの様に  
なれないんだ!!



しつかり  
しろ…  
今は悔いている  
時じゃない!!  
目の相手は  
強者なんだぞ



今は  
全力をもつて  
拳をふるえ!!!

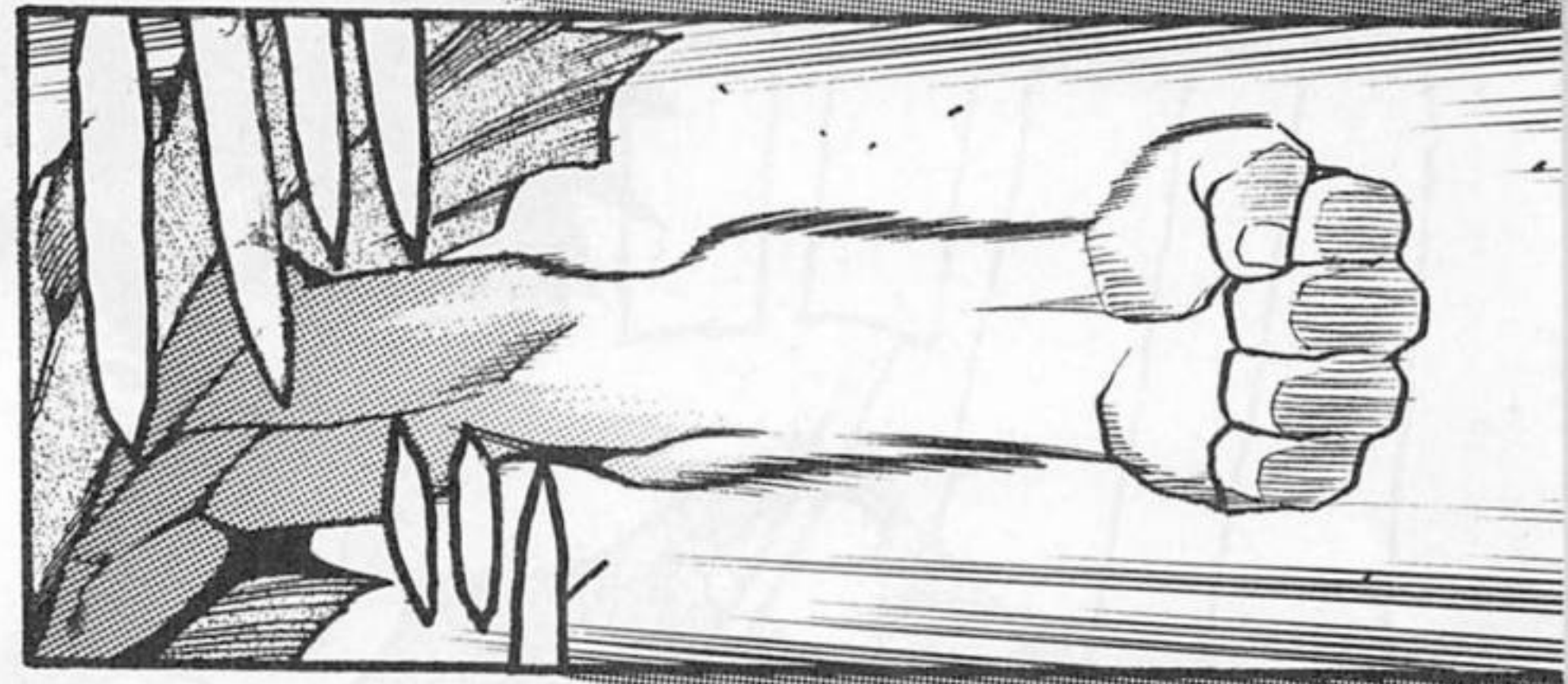


その正体に  
気付いて  
あらぬとは

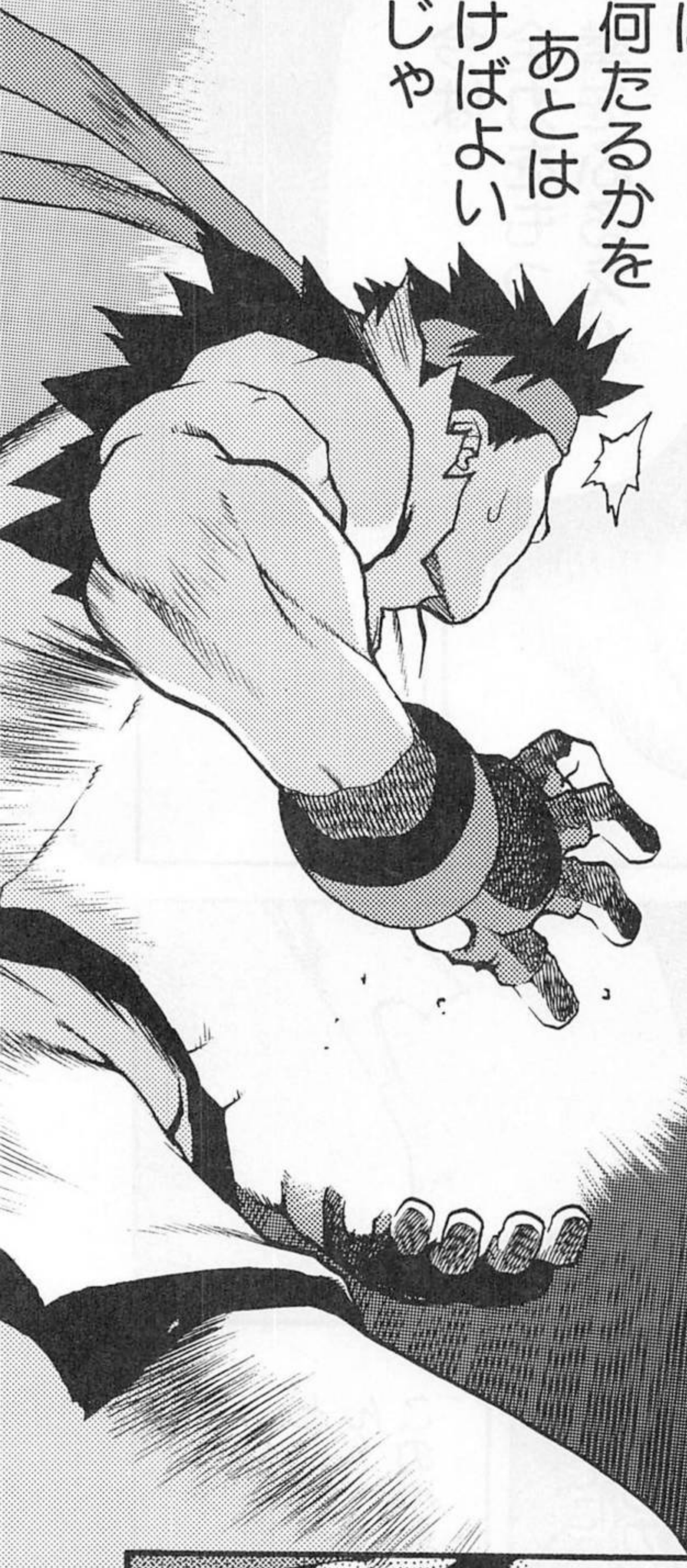
すでに  
「心の力」を  
得てある  
のに...



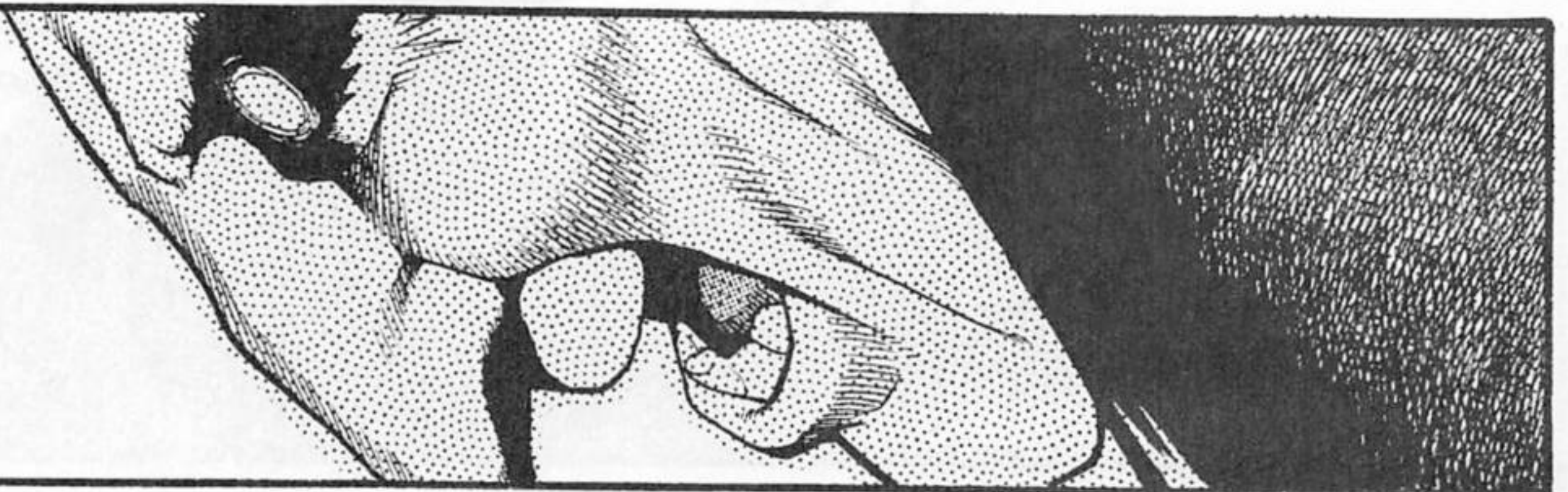
ほよ〜  
「気」を操る  
とはの〜!!  
ん〜  
この小僧!!



お主は  
その何たるかを  
知り あとは  
みかけばよい  
だけじゃ



な…  
なんて  
巨大な  
「気」だ!!!



つくづく  
面白い小僧と  
めぐりあえた  
もんじゃ…



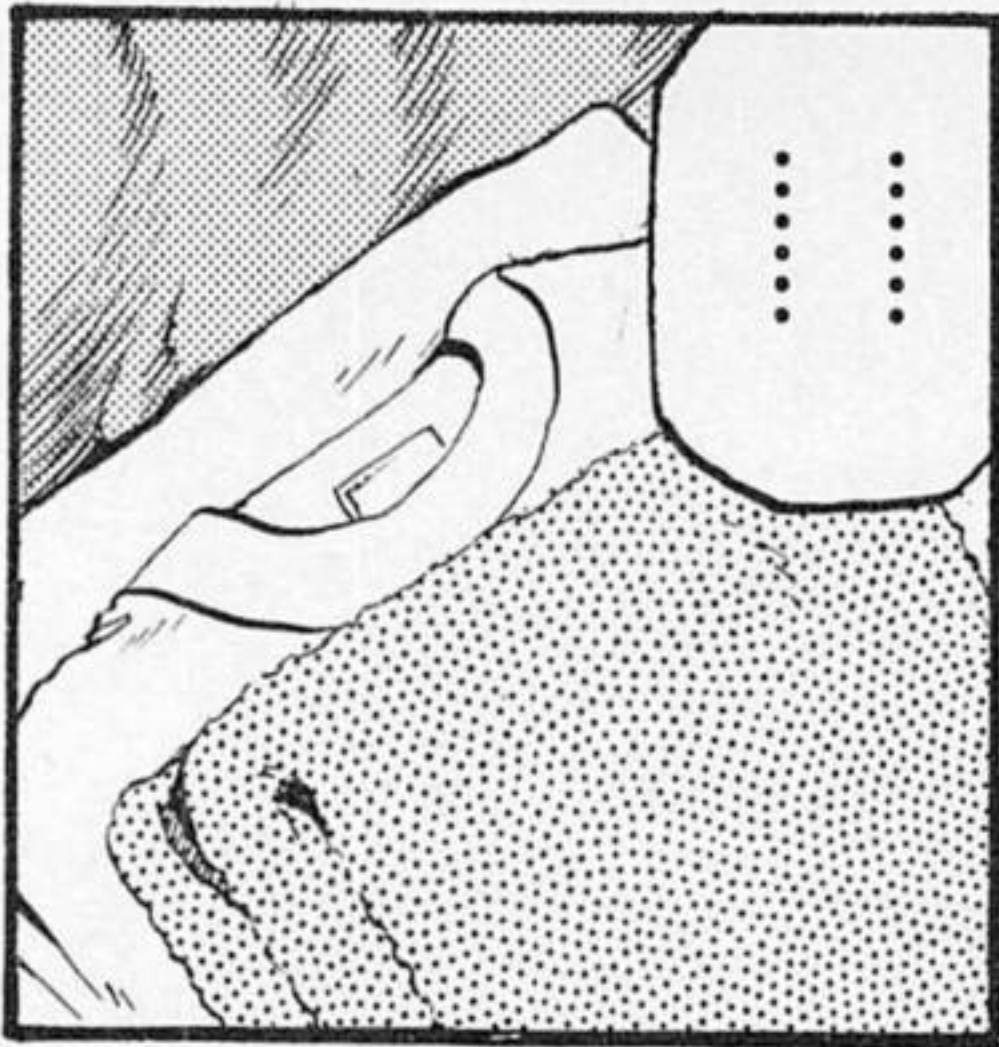


神

行

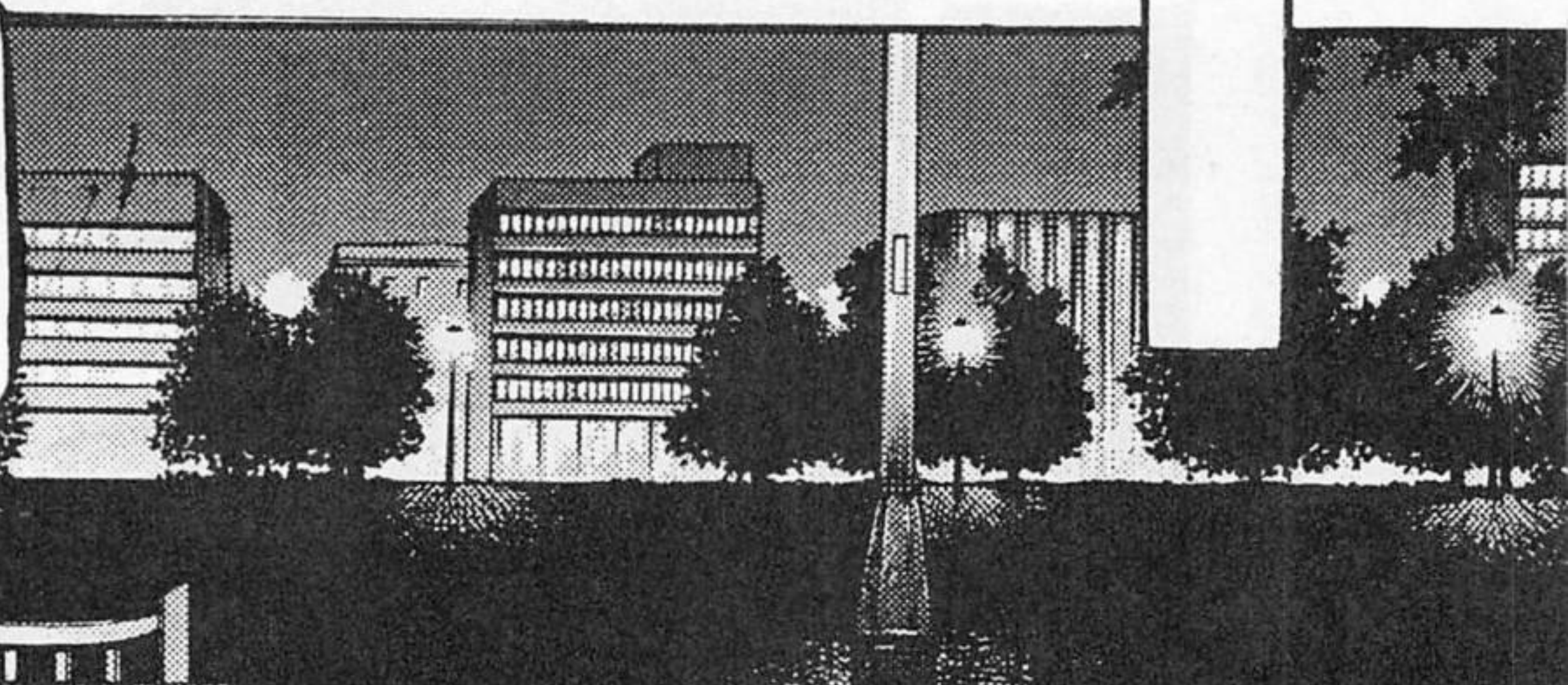
魂





俺の敗けだ  
じいさん…

約束通り  
荷物は好きに  
している



「師匠」と呼ばんか!!

「気やすく「じいさん」と呼ぶんでないッ

「じいさん…だから最初にそう言ったじゃないか…」



お主の  
着替えしか  
入っとらんぞい



今夜より  
お主は  
わしの弟子と  
なるのじゃ!!



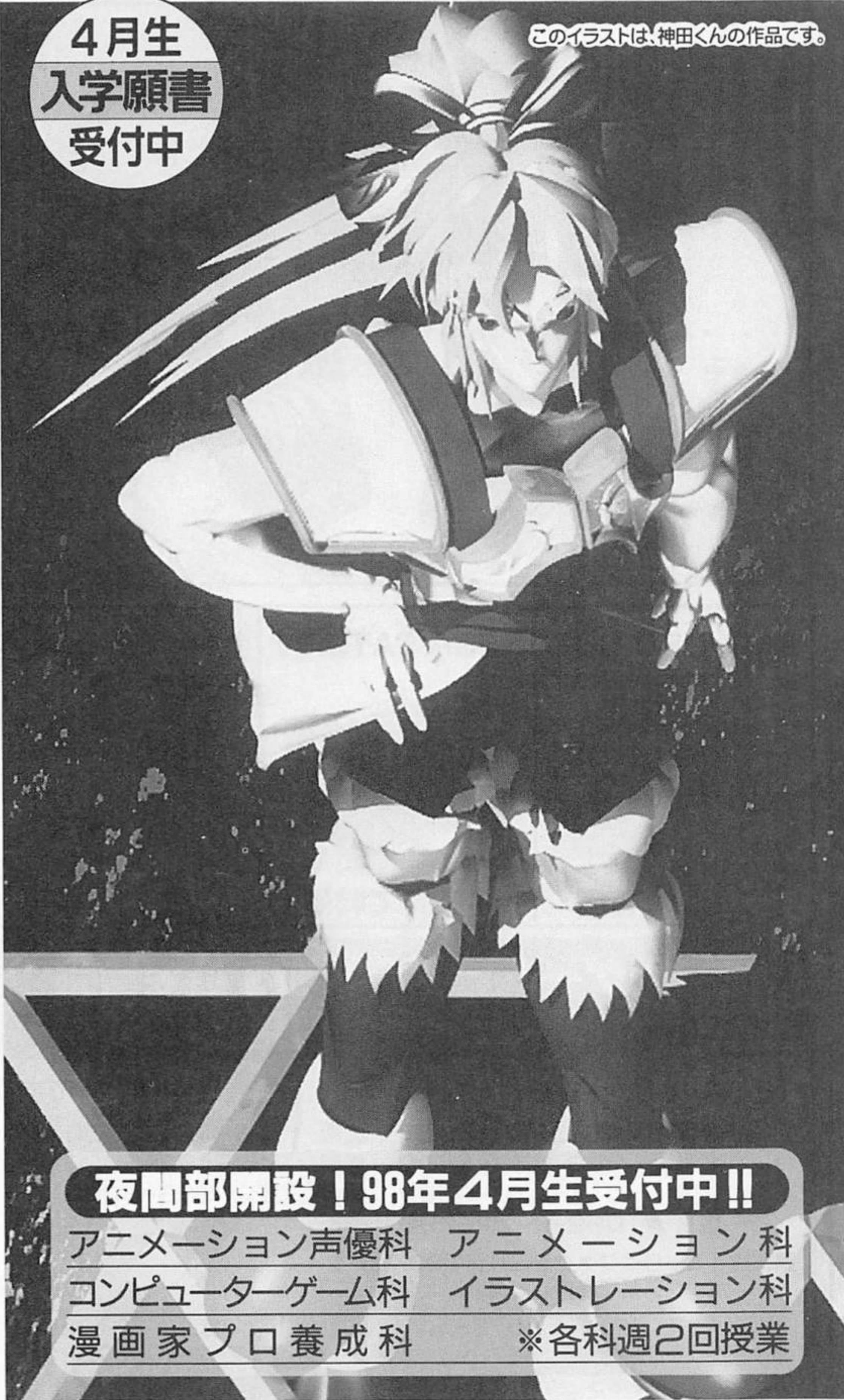
し…  
師匠?

求人倍増! 就職抜群! 生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

# 完璧! コンピューターゲーム科

4月生  
入学願書  
受付中

このイラストは、神田くんの作品です。



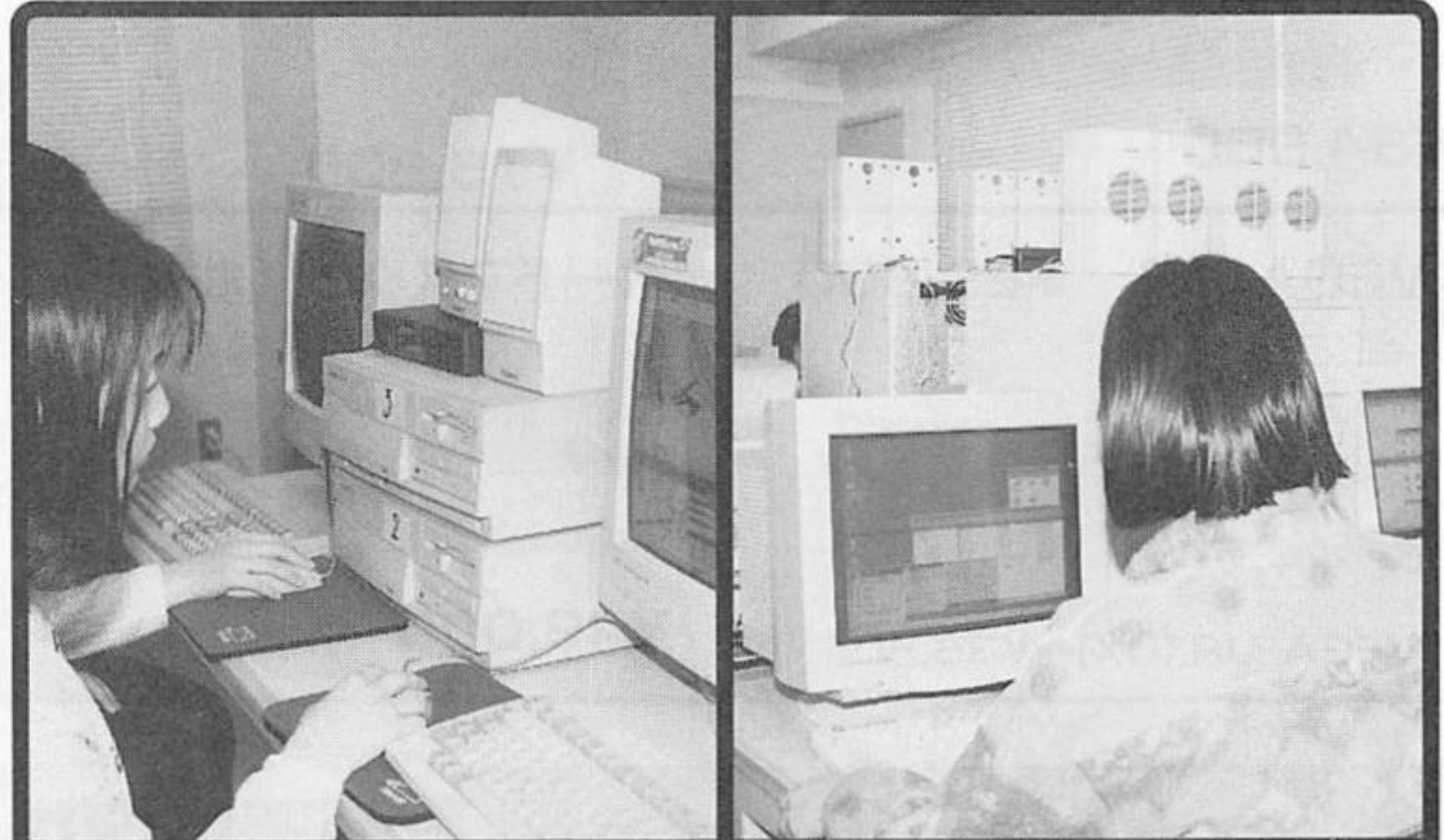
**夜間部開設! 98年4月生受付中!!**

アニメーション声優科 アニメーション科  
コンピューターゲーム科 イラストレーション科  
漫画家プロ養成科 ※各科週2回授業

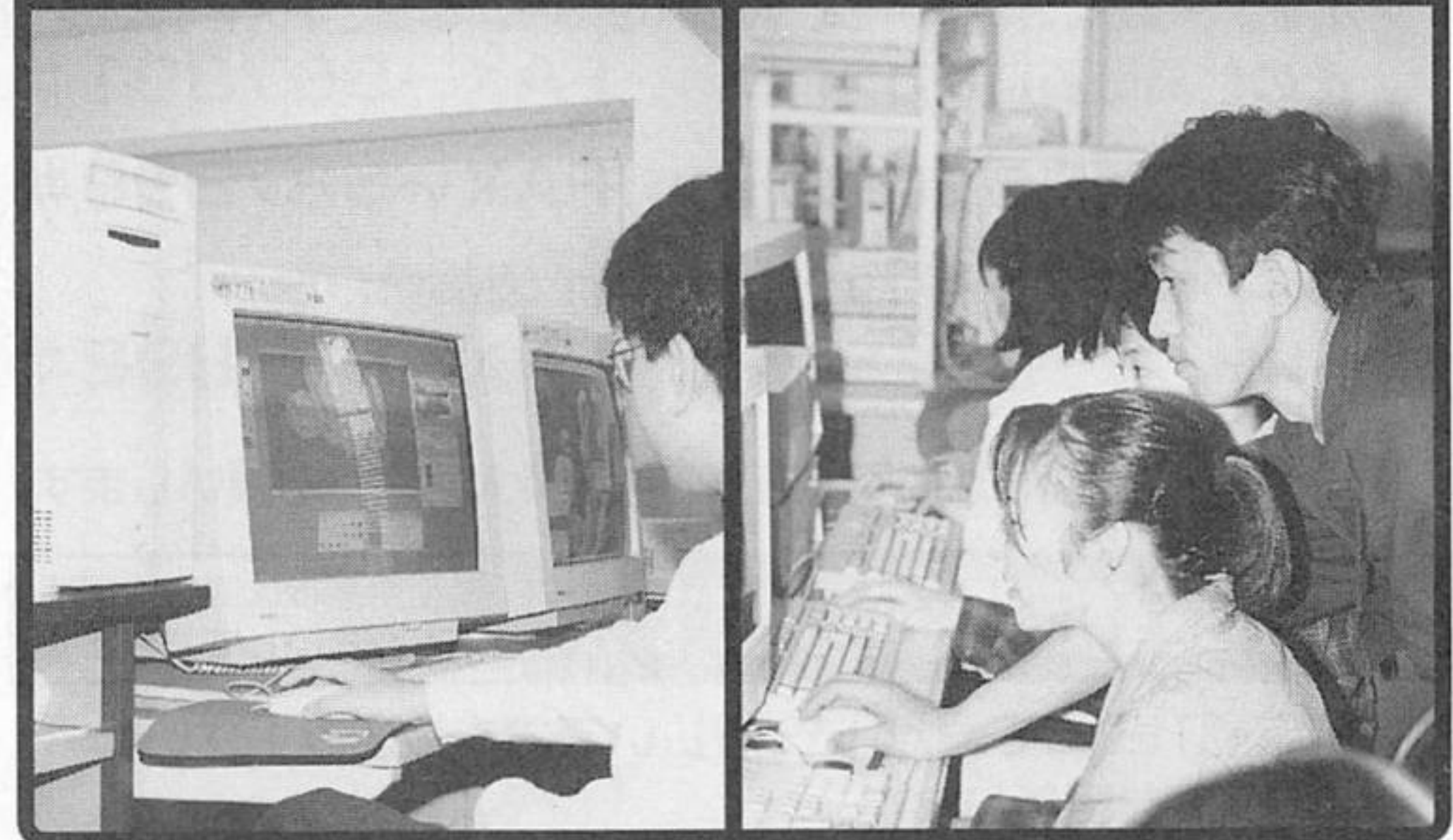


現場でやっていることを、授業で学ぶ!

マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。(神田毅)



**PC-98、GATWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力を待っている!!**



**学院見学・入学相談は毎日実施**

**体験入学実施中** 毎月第2土曜日に実施中(13時~)。参加希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢(職業)・希望学科名を明記して、下記の住所へお申し込みください。

98年度生・各科願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校 社団法人・日本漫画家協会賛助会員 社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

## 東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9 Tel 03-5276-1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(〇月号)を明記、切手250円分同封で請求。

・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・レーザーディスク・ホビー  
 ・トレーディングカード...etc. ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。  
 七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。 **Yellow-Bag**

<b>PANA TWIN LONG</b>  ¥38,000	<b>シグマAV-5000</b>  ¥26,000
<b>PANA CUSTOM LONG</b>  ¥34,000	<b>シグマ-8000TB</b>  ¥15,800
<b>VEGA JR. ¥29,800</b>  VEGA JR.(DX) ¥36,800	<b>ボードマスター (ボードA)</b>  ¥48,000

## NEO GEO新作ソフト 予約受付中



**高価買い取り**

・家庭用TVゲーム  
 ・業務用基板・レーザーディスク  
 (アニメ/特撮)

- ・TVゲーム<SS、PS、N64、SF、GB、FX、NG>  
 その他高価買い取り FAX→567891#
  - ・業務用基板高価買い取り FAX→567899#
  - ・レーザーディスク (アニメ/特撮) 高価買い取り  
 FAX→567892#
- 詳しくはFAX&TELにて。送り先は四条大宮店へお願いします。

**業務用基板販売します。** 業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。  
 毎週リストを更新します。  
 80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。  
**FAX情報→567890#まで**

<b>NEO・GEO CDZ</b>  TELにて特価	<b>SEGA SATURN</b>  TELにて特価	<b>NINTENDO64</b>  TELにて特価
--	--	---

### 家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。(情報は無料です。)

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。  
 ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	レーザーディスクなら	567892#
ホビー、おもちゃなら	567893#		

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」  
 →□□□□□#

■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

京都市下京区四条大宮東入ル南側  
 四条ファーストビル1F

## イエローバック

業務用基板その他取扱店 **四条大宮店**

TEL 075-803-0500  
 FAX 075-821-3814  
 営業時間 11:00~20:00/年中無休



京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F

## イエローバック

家庭用ゲーム専門店 **七条河原町店**  
 (新品・中古)

TEL 075-343-4860  
 FAX 075-344-0515  
 営業時間 12:00~20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店のみで行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店です、通信販売は行っていません。

# 天に星 木に花 名古屋に宇宙堂

## 買い取りは他店より500円~5,000円高く 売りは500円~5,000円安い、びっくり!!



### 春日井ゲームセンターリサ

## 1PLAY10円玉

財布が軽くても安心!  
食べて飲んでゲームして  
1日500円ほど~が標準!

銀狼伝説	1,000
銀狼伝説2	1,000
銀狼伝説3	1,000
銀狼伝説スペシャル	1,500
リアルバウト銀狼伝説スペシャル	14,000
龍虎の拳外伝	2,500
真サムライスピリッツ	2,000
サムライスピリッツ新紅郎無双剣	2,000
バズルボブル	5,000
ワールドヒーローズ 2JET	2,000
ワールドヒーローズ パーフェクト	3,000
得点王	1,500
ミュージーションネーション	2,000
フットボールフレンジー	2,000
風雲熱伝線	3,000
クイズ大捜査線	2,000
キングオブザモンスター2	2,000
スラッシュアリー	2,000
ステーキスウィナー	5,000
ステーキスウィナー2	9,000
ザ・スーパーバイ	2,000
ラギ	4,000
NEO・GEOマザー	4,000
MV-1FZ	24,000
中古コントローラボックス	1,000
パナカスタムロング	22,000
パナツインロング	22,000
コンボAV	24,000
ΣAV5000	18,000

### 宇宙堂 特別会員の募集!!

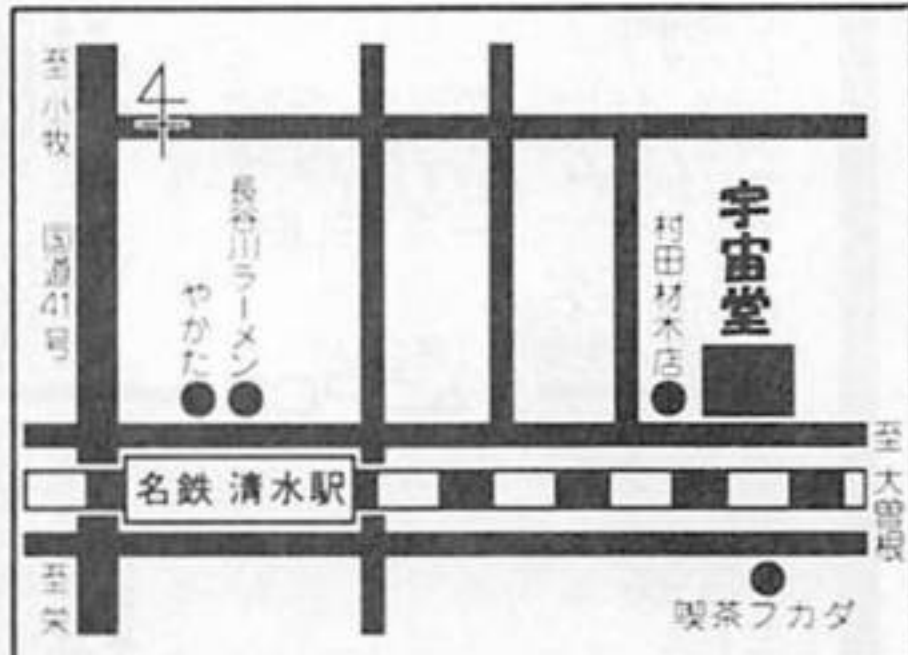
まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかがお過ごしですか?さてこの度宇宙堂では、特別会員の募集をいたします。会員になればすごーい特典がついてくるぞ!

- 最新中古基板リストの月一回送付
- 中古基板価格の消費税サービス
- 最新基板の優先予約サービス
- 中古基板予約の最優先出サービス
- 故障基板の格安修理(症状の軽いもの)
- 故障基板のメーカーへの取り次ぎ
- 基板買取時の価格アップ
- プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント

\*プレゼントは、ご購入者に限りです。  
景品及び、当選者は翌月のメールにて発表!  
以上のサービスが、年会費 ¥2,500 で一年間得られます。  
入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

### まずはお電話 お待ちしております

★基板の値段、有無等は、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい  
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお訪ね下さい。  
価格には消費税(5%)は含まれておりません。



カプコン	
ヴァンパイアセイヴァー (ROM)	28,000
クイズ紅色町の奇跡 (ROM)	14,000
サイバーボッツ (ROM)	15,000
ストZERO2 (ROM)	5,000
ストZERO2α (海外版 PCB)	20,000
スーパーストリートファイターII X (ROM)	4,000
D&Dタワーオブドゥーム (ROM)	21,000
D&Dシャドーオーバーミストラ (ROM)	34,000
サイバーボッツ (ROM)	18,000
パスワード (ROM)	15,000
アタックス	5,000
ウォーザード (CPⅢ PCB)	30,000
ガンズモーク	25,000
キャプテンコマンドー	16,000
サイドアームス	12,000
ストリートファイター	10,000
ストリートファイターIIターボ	5,000
ナイツオブザラウンド	13,000
コナミ	
A-JAX	21,000
グラディウスII	24,000
サンダークロス2	22,000
進め! 対戦ばすだま	7,000
XEXEX	26,000
対戦とっかえだま	38,000
タイムパイロット'84	22,000
トライゴン	18,000
ドレミファグランプリ	10,000
ヘクシオン	3,000
魔獣の王国	50,000
Mr.ゴエモン	8,000
メガゾーン (US)	8,000
ライフフォース	35,000
アイレム	
R-TYPE LEO	15,000
イメージファイト	13,000
エアデュエル	10,000
X-マルチプライ	9,000
ぐっすんおよよ	4,000
スぺランカー	15,000
ロードランナーIV帝国からの脱出	20,000
バンプレスト	
SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
仮面ライダーバトルレーサー	7,000
ジャレコ	
EDF	6,000
エクセリオン	10,000
ソルダム (ROM)	1,500
早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000
わいわいジョッキーゲートイン	15,000
データーイースト (DECO)	
ウルファンング	18,000
臥竜列伝	15,000
シークレットエージェント	6,000
ジョー&マックリターンズ	15,000
タンブルボツ	6,000
ダーウィン4078	15,000
パーティートライ	6,000
ファイティングファンタジー	16,000
ファイターズヒストリー	5,000
マジカルドロップ	5,000
テクモ	
カズラー	15,000
スーパーハイインパクト (海外)	5,000
タンクバスターズ	3,000
ワールドカップ'90	3,000
クイズ	
クイズF1 1.2フィニッシュ	2,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,500
クイズDNAの反乱	2,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズ殿様の野望	1,500
クイズ殿様の野望2	6,000

クイズTV合衆国	2,000
クイズココロジ2	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ宿題を忘れました (SEGA24)	2,000
クイズ激烈スクランブル	3,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズ18禁	9,000
クイズ学園パラダイス	2,000
クイズチャンネルクエスト	2,000
クイズ熱答チャンピオン	2,000
タイトー	
インセクターエックス	8,000
ウォリアーブレード (2画面)	10,000
ヴォルフビード	7,000
黄金の城	21,000
ガルメデス	5,500
ガンフロンティア	18,000
キャメルトライ	20,000
苦悶頭捕物帳 (F2ROM)	2,000
草野球	1,000
サイレントドラゴン	10,000
サンダーフォックス	17,000
スーパーキックス	3,000
スペースインベーダーDX	5,000
ダイノレックス	10,000
チャンピオンレスラー	3,000
トップランキングスター	6,000
ナックルジョー	6,000
ハイパーデュエル	12,000
バズニック	5,000
バブルボブル	20,000
ハルズコメット	10,000
プレビリアン (P無し)	5,000
ファイティングフォーク	7,000
ファイターズインパクト	35,000
ヒット ジ アイス (1P用)	9,000
PIT & RUN	5,000
HOT VS マッシャー	3,000
メタルブラック	35,000
メイズオブプロット	4,000
F2 ゆうゆのクイズでGO GO (F2)	5,000
ライディングファイト	25,000
ライトブリッガー	26,000
陸・海・空~最新線~	13,000
レイフォース	20,000
ライジング	
疾風魔法大作戦	15,000
カネコ	
マジカルクリスタル	5,000
SNK	
アテナ	25,000
怒 (P無し)	12,000
ヴァンガードII	23,000
怒号層圏 (P無し)	25,000
名人戦	4,000
セガ	
アッパー	17,000
アフターバーナーII (Pナシ)	20,000
E-SWAT (16)	15,000
MVP	1,000
クラッチヒッター	2,000
獣王記	8,000
スタックコラムス	2,900
ソニックブーム (16B)	15,000
テトリス	5,000
ドラゴンボールZ VRVS	11,000
登竜門	5,000
ファンタジーゾーン	20,000
フューチャースパイ	18,000
フラッシュポイント	2,000
ペイルート	5,000
ポトポト	2,000
ワンダーボーイ	10,000
UPL	
アクトバットミッション	9,000
シュトラール	11,000

バンダイ	
ムスタング	8,000
テクノス	
コンバットライプス	1,800
西游降魔録	5,000
ダブルドラゴン	4,000
WWFレッスルフェスト	2,000
熱血高校ドッジボール部	8,000
アトラス	
ボラックス	5,000
ブレイン	4,000
NAMCO	
アサルト (P付き)	50,000
ギャラガ	10,000
ギャラス	13,000
グレートスラッガーズ	1,500
子育てクイズマイエンジェル2	18,000
スーパーワースタ'93激闘版	8,000
スーパーワールドスタジアム'96	7,000
ゼビウス	12,000
ディグダグ	10,000
ドラゴンスピリット	25,000
熱闘! 激闘! クイズ島	2,000
ナックルヘッズ	12,000
マッピー	25,000
マッハプレーカーズ	25,000
リブルラブル	32,000
NAMCO ROM	
ワースタ'93激闘版 (システムIIROM)	500
球界道中記 (システムIIROM)	1,000
その他	
アテナのハテナ (アテナ)	2,000
アグレス (海外) (PALCO SYSTEM)	5,000
赤丸急上昇ドントアール (中日本)	5,000
アームDF (日物)	6,000
ウォーオブエアロ (メイオウ)	7,000
おいしいバズルはいいませんか (サン電子)	3,000
ガルメデス (VISCO)	4,000
グランドクロス (P付き) (エクセレント)	5,000
サンダー&ライトニング (VISCO)	5,000
スーパーオセロ (フジワラ)	4,000
セルフィーナ (EASTテクノロジー)	9,000
テラフォース (ニチブツ)	8,000
ハイパーデュエル (テクノソフト)	16,000
牌者 (METORO)	4,500
バーチャボリング (Pナシ) (ALTA)	3,000
プリメーラ (NTC)	3,000
ポリオ (海外) (任天堂)	15,000
マリオブラザーズ (任天堂)	14,000
Mr Do vs エニコン (アソビ無) (ユニバーサル)	15,000
五月陣戦 (VISCO)	5,000
もうじゃ (エイブル)	5,000
連珠貴族 (VISCO)	8,000
ロジックプロ2 (メディア)	22,000
ビデオシステム	
F1グランプリ	2,000
F1グランプリII	3,000
バイナルプレイカーズ	7,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパーフォーミュラー	2,000
ハットリス	2,000
彩京	
戦国エース	25,000
戦国ブレード	23,000
セイブ開発	
バイパーフェイスワン NV	36,000
東亜プランニング	
ゴークス (P無し)	1,000
ドキュン	12,000
フービー	4,000
Vファイブ	10,000
麻雀	
アイドル雀士スーチャーII	25,000
アイドル雀士スーチャーバイSP	23,000
麻雀エンゼルキッス (PCB)	26,000
流星雀士キララスター (ROM)	12,000

スーパーリアルPV	10,000
同級生	5,000
ファイナルロマンス2	25,000
ハイパーリアクション	12,000
アイドル麻雀放送局	2,500
熱血麻雀宣言	2,500
ミス麻雀コンテスト	2,500
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀ファンクラブ	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くやってよ	2,500
麻雀グランプリキヤル	2,500
麻雀大予言	1,500
麻雀キャンパスハンティング	2,500
麻雀競馬王	2,000
雀師	1,500
リアル麻雀牌	4,000
麻雀いかかです	2,500
ねるとん牌録	2,000
華折鏡	3,000
華の舞	2,000
個人教授	2,000
家元 (2コネ)	6,000
麻雀六本木ライブ	3,000
東京ギャル図鑑	2,000
麻雀 競馬王	2,000
麻雀 流派	2,000
とつてもE雀	2,000
各社ROM	
SEGA ST-V	
バーチャファイターリミックス (ROM)	1,000
水滸演武 (ROM)	1,000
ゴルドンアックスザデュエル (ROM)	1,000
エジソン探偵団 (ROM)	1,000
バーチャファイターキッズ (ROM)	3,000
ばくばくアニマル (ROM)	1,000
ぶよぶよSUN (ROM)	11,000
デカスリート (ROM)	9,000
マウスケのオジャマザワールド (ROM)	2,000
サンドアール (ROM)	2,000
イントロドンドン (ROM)	2,000
蒼穹紅蓮隊 (ROM)	6,000
TAITO F3	
マザー	55,000
カイザーナックル (ROM)	3,000
ハットトリックヒーロー'95 (ROM)	2,000
逆鱗弾 (ROM)	2,000
ドラリアス外伝 (ROM)	5,000
バズルボブル2 (ROM)	2,000
バズルボブル2X (ROM)	2,000
森口博子のクイズでビュー! ヒュー! (ROM)	2,000
クイズシアター (ROM)	2,000
クレオパトラフォーチュン (ROM)	8,000
パルシンフォニー (ROM)	5,000
エレベーターアクションリターンズ (ROM)	4,000
TAITO FX	
サイキックフォース (ROM)	6,000
ファイターズインパクト (ROM)	5,000
KONAMI GX	
GXマザー	25,000
ツインビーヤッホー (ROM)	3,000
対戦ばすだま (ROM)	2,000
沙羅曼蛇II (ROM)	3,000
ときめき対戦ばすだま (ROM)	10,000
とっかえだま (PCB)	29,000
JALECO メガ32	
マザー	23,000
ゲーム天国 (ROM)	3,000
グラディア (ROM)	8,000
SEIBU	
バイパーフェイス1 NEW (ROM)	2,000
SEGA 32	
ザ Jリーグ 1994 (ROM)	500
バーニングライバル (ROM) (インスト無し)	1,000
業務用 NEO GEO	
キングオブファイターズ'94	1,000

### 最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください

<p>超お目玉 先着1名まで</p> <p>エアロシューター ¥30,000(パネル別)</p>	<p>シグマ電子</p> <p>AV-5000 ¥26,000</p>	<p>シグマ電子</p> <p>Σ-8000 ¥15,800</p>	<p>K I C</p> <p>パナツインロング ¥38,000</p>	<p>K I C</p> <p>パナカスタムロング ¥34,000</p>
--	-------------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!  
徹底的に安い10~30円!!  
★江南は江南ちびっ子センター  
名古屋は天白区八事交差点のももたろう  
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋  
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!  
(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)  
通販は  
ヤマトコレクトサービス(代引)か現金書留にてお願いします。  
ショップは  
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 マニアの恋人 (株)宇宙堂  
新住所:〒462名古屋市区大杉2-2-19 宇宙堂ビル  
TEL:052-916-1407/FAX:052-916-1502  
営業時間:朝9:30~深夜12:30(皆気楽にTELください)

# 買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしていません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

## 買い取り注意事項

- 学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- 商品の送料はお客様負担をお願い致します。
- 代金は銀行振込させて頂きます。
- 買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- 故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- 注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- 買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送して下さい。

## 交換システムの説明

### 商品1万円の買い取りの場合

○現金なら1万円振り込みます

○交換なら1万1千円分(追い銭でそれ以上の商品も可)と交換いたします。

## 1割お得です

アベンジャーギャラクティックストーム 10	サンダースコーピオン 3	ダブルウイング 6	ハイパーアスリート 10	ライトプリンガー 7
アウトゾーン 4	サンダーゾーン 4	ダンジョン&ドラゴンズ2 40	パイパーフェーズ1 20	雷電II 25
アラビアンマジック 8	サンダードラゴン 3	タンクフォース 15	バーチャストライカー 120	雷電ファイターズ 60
アンダーカバーコップス 7	サンダードラゴンII 15	タンクマニア 400	★バーチャストライカー2 400	龍神 8
アラビアンナイト(4P) 8	ジオストーム 10	ダイエツトGOGO 15	バーチャロン(2セット・ケーブル付) 140	リーサルエンフォーサス(PCB) 8
アステリクス 8	ジョー&マック 3	ダイナマイトB、B(パネル2枚) 115	バーチャコップ(音声ボード付) 50	リーサルエンフォーサスII(PCB) 25
ウルトラ闘魂伝説 3	ジョー&マックリターンズ 8	ダイナマイトB、B(ROM) 70	バーチャコップII(音声ボード付) 70	レジオネア 7
ウルトラ警備隊 8	ジョッキーチェン 15	タンブルポップ 3	ヒーラップボーイ 6	レイストーム 20
エイリアンVSプレデター 22	上海II 8	ダンシングアイ 40	ヒーテッドパレル 8	ロックマン 4
SDガンダムレインボー大陸戦記 3	上海III 9	大王 10	フック 6	64番街 8
F3マザーボード 38	JJスコーカーズ 7	ツインイーグルII 15	ファイナルファイト 3	ワールドラー 10
ST-Vマザー 40	G.I.ジョー 18	テッドオアアライブ(Aタイプ) 20	ファイナルスターフォース 10	湾岸戦争 15
Xメン VS ストリートファイター 40	CPS-IIマザー 18	テッドオアアライブ(Bタイプ) 25	ファイヤーパレル 12	ネオジオ
Xメン VS ストリートファイター(ソフト) 18	ストリートファイターII 3	鉄拳(コネクタ付) 73	ファンキージェット 5	ブレイカーズ 7
19XX(ソフト) 10	ストリートファイターII' 4	鉄拳2 Aバージョン(コネクタ付) 38	ブラッドブラザーズ 5	ビッグトナメントゴルフ 7
19XX 28	ストリートファイターII'T 4	鉄拳2 Bバージョン(コネクタ付) 40	★ブラッディローア 65	メタルスラッグ 6
大江戸ファイト 2	ストリートファイターゼロ2 20	鉄拳3(コネクタ付) 25	プレミアサッカー 12	キングオブファイターズ96 3
ガンバード 6	ストリートファイターゼロ2α 23	ドラクーンマイト(キック線) 25	プライムゴールEX 12	リアルバウト餓狼伝説SP 4
ガイアポリス 3	ストリートファイターEX 40	ドラゴンボールZ(パンフレ) 7	ファイティングバイパーズ 75	ダブルドラゴン 3
ガンフォース 3	ストリートファイターEXプラス 68	ドラゴンボールZII 3	ヘブンスゲート 20	ダンクドリーム 3
海底大戦争 17	ストリートファイターIII 30	闘神ブレイザーズ 5	ボンバーマン 2	キングオブファイターズ95 2
ギャルズパニック 3	スーパーラムズ(パンフレ) 15	首領蜂 26	ボンバーマンワールド 10	バズルボウル 2
ギャルズパニックII 4	ストームブレード 19	怒首領蜂 8	マッドシャーク 10	サムライ天草降臨 2
ギャルズパニックIII 4	スノーブラザーズII 8	闘姫伝承(エンジェルアイズ) 18	マールスーパーヒーローズ 32	バズルでボン 2
ギャルズパニックIV 9	スノーブラザーズ 3	ナイツラッシュャー 18	マールスーパーヒーローズ(ソフト) 10	ネオジオハード(1スロ) 大 10
キングオブドラゴン 15	ストライカーズ1945 18	ナックルパッシュ 30	★MSH VS SF 75	ネオジオハード(1スロ) 中 12
グリッドシーカー 7	スーパーフットボールチャンプ 53	ナックルパッシュ 12	★MSH VS SF(ソフト) 50	ネオジオハード(2スロ) 小 14
グレート1000マイルラリーII 8	スラムダンクII(ケーブル付) 30	ナムコクラシックI 7	マッシュルチャンピオン 5	ネオジオハード(1スロ) 15
剣豪 3	セクシーパロディウス 25	ナムコクラシックII 7	マクロス 6	ネオジオハード(4スロ) 15
ゴールデンアックスII(4P) 20	セーラムーン 7	ネビュラスレイ 7	マクロスプラス 5	ネオジオハード(6スロ) 10
極上パロディウス 13	ゼビウス3D/G 20	ノストラダムス 5	マジンガーZ 8	
豪血寺一族 4	戦国エース 7	バイオレントストーム 10	マジンガーZII 3	
豪血寺一族II 10	戦国ブレード 10	バックオヘア 4	マイルスマイル 3	
豪血寺一族III 15	ソニックウイングス 4	バックン 75	ミスティックウオーリアー 18	
サイレントドラゴン 5	ソニックファイター 4	バトルメモリーズ 23	メジャータイトルII 5	
サイキックフォース 15	ソニックエッジ(コネクタ付) 23	ハットトリックヒーロー93 55	メタモルフィックフォース 10	
サッカースーパースター(ケーブル付) 20	ソニックエッジII(コネクタ付) 28	バックファイヤー 13	燃えよごんたII 3	
	ソルディバド 10	バーサネットサッカー(ケーブル付) 58	ラビットヒーロー 12	
			ラストブロンクス 75	

# 販売表です。よろしくお願ひ致します。

## 販売表です

## 筐体販売価格

セガ エアロシティ (W660 D830 H1320)	¥40,000より
セガ アストロシティ (W750 D905 H1443)	¥120,000より
カプコン Qグランダム25 (W800 D965 H1425)	¥55,000より
ジャレコ ボニーマークIII25 (W600 D740 H1060)	¥35,000より

## 運送会社変更の為、運送料大幅低下!!

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。  
 入り口の幅をはかって、注文してください。  
 基本的に返品は受け付けておりません。(返品の場合は買い取りになります)  
 発送は入金確認後1週間くらいかかります。(整備の為)

## パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- 代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- 故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- 基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- 来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- 当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- 届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- 商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- 商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

来社出来なくても  
ローン組めます

最高36回

## ●法人ローン可能!!

カプコンPCB	ローリングサンダー ¥32,000	バルターダッシュ ¥10,000	マクロスII ¥10,000	リアル麻雀PV ¥5,000
F1ドリーム ¥3,000	ワンダーモモ ¥58,000	デスブレイド ¥12,000	ソルダム ¥3,000	同級生SP ¥6,000
虎への道 ¥8,000	子育てクイズマイエンジェルII ¥12,000	ドラゴンガン(基板のみ) ¥5,000	ロボレス2001 ¥10,000	リアル麻雀PVI ¥4,000
戦場の狼 ¥6,000	フルキューレの伝説 ¥45,000	エドワードランティアー ¥30,000	エンゼルキッス ¥10,000	リアル麻雀PIII ¥3,000
ストリートファイター(ボタンVER) ¥15,000	マーベルランド ¥16,000	ヘビスマッシュ ¥5,000	フラワー ¥5,000	パニラシンドローム ¥3,000
マッドギア ¥3,000	ドラゴンセイバー ¥18,000	スカルフラング ¥23,000	パッシングショット ¥3,000	ファンタジックラブ ¥8,000
ニモ ¥32,000	コスモギャングザビデオ ¥6,000	ワールドカップバレー95 ¥3,000	テトリス ¥3,000	セーラーウオーズ ¥4,000
サイドアームズ ¥8,000	ワースタ93 ¥3,000	その他PCB	バトルガレック ¥45,000	ヴァーチャル麻雀(カセット) ¥18,000
ブラックドラゴン ¥15,000	ワースタ92 ¥3,000	バトルガレック ¥45,000	ハチャメチャファイター ¥15,000	E雀ハイスクール(ソフト) ¥10,000
サイバーボッツ(SUB) ¥8,000	ワースタ96 ¥10,000	ハチャメチャファイター ¥15,000	メガシステム32(ソフト付) ¥16,000	(1万円以上お買い上げの方に限り)
クイズ虹色町の奇跡(SUB) ¥5,000	ワースタ96 ¥10,000	メガシステム32(ソフト付) ¥16,000	ラビオレブス ¥13,000	(個数に制限は有りません。幾つでも可)
D&D(SUB) ¥13,000	ワースタ96 ¥10,000	ラビオレブス ¥13,000	ファイヤートラップ ¥10,000	沙羅曼蛇2(SUB) ¥500
ヴァンパイアセイヴァー(SUB) ¥10,000	ワースタ96 ¥10,000	ファイヤートラップ ¥10,000	エクストリームダウンヒル ¥3,000	ワースタ92(ROM) ¥3,000
ウォーザード(ソフト) ¥6,000	ワースタ96 ¥10,000	エクストリームダウンヒル ¥3,000	ストリートスマート ¥3,000	ワースタ89(ROM) ¥100
まじかるで〜と ¥28,000	ワースタ96 ¥10,000	ストリートスマート ¥3,000	コンバットライブ ¥3,000	リッジレーサー(ROM) ¥2,000
チャイニーズヒーロー ¥9,000	ワースタ96 ¥10,000	コンバットライブ ¥3,000	ジュジュ伝説 ¥5,000	スズカ8アワーズ(ROM) ¥2,000
グレートソードマン ¥14,000	ワースタ96 ¥10,000	ジュジュ伝説 ¥5,000	ペンギンくんウオーズ ¥15,000	パイパーフェーズ1(SUB) ¥300
スラップショット ¥3,000	ワースタ96 ¥10,000	ペンギンくんウオーズ ¥15,000	レールフェイスII(ROM・H無・DB付) ¥18,000	リアル麻雀PIV(SUB) ¥300
ドンドコドン(F2込) ¥4,000	ワースタ96 ¥10,000	レールフェイスII(ROM・H無・DB付) ¥18,000	ソニックファイター(ROM) ¥8,000	キース&ルーシー(SUB) ¥800
ミスバグ大冒険(F2込) ¥6,000	ワースタ96 ¥10,000	ソニックファイター(ROM) ¥8,000	バーチャファイター2(ROM) ¥3,000	ドリフトアウト94(SUB) ¥800
火激 ¥3,000	ワースタ96 ¥10,000	バーチャファイター2(ROM) ¥3,000	ゴールデンアックスII(SUB) ¥20,000	キララスター(SUB) ¥3,000
奇々怪々 ¥9,000	ワースタ96 ¥10,000	ゴールデンアックスII(SUB) ¥20,000	タークエッジ(SUB・4PSUB無) ¥3,000	ゲーム天国(SUB) ¥500
功里禁団 ¥4,000	ワースタ96 ¥10,000	タークエッジ(SUB・4PSUB無) ¥3,000	ギャラクシーフォースII(H付) ¥18,000	P-47エース(SUB) ¥3,000
レイメイダ ¥30,000	ワースタ96 ¥10,000	ギャラクシーフォースII(H付) ¥18,000	蒼穹紅蓮隊(カセット) ¥3,000	グラティア(SUB) ¥1,000
アルカノイドリターンズ(SUB・パドル付) ¥15,000	ワースタ96 ¥10,000	蒼穹紅蓮隊(カセット) ¥3,000	コラムS97(カセット) ¥5,000	エンゼルキッス(SUB) ¥500
アルカノイドリターンズ(SUB・パドル無) ¥3,000	ワースタ96 ¥10,000	コラムS97(カセット) ¥5,000	ぶよぶよSUN(カセット) ¥6,000	ハットトリックヒーロー95(SUB) ¥300
まじかるで〜と(SUB) ¥5,000	ワースタ96 ¥10,000	ぶよぶよSUN(カセット) ¥6,000	紫炎龍(カセット) ¥3,000	エレベーターアクションリターンズ(SUB) ¥2,000
サイキックフォース(SUB) ¥3,000	ワースタ96 ¥10,000	紫炎龍(カセット) ¥3,000	極S(カセット) ¥8,000	ドラゴンボールZ VRVS(SUB) ¥2,000
レイフォース ¥11,000	ワースタ96 ¥10,000	極S(カセット) ¥8,000	ウイングウオー純正コンパネ ¥3,000	ぶよぶよ ¥1,000
MJ12(F2込) ¥5,000	ワースタ96 ¥10,000	ウイングウオー純正コンパネ ¥3,000	ゴールデンアックスII 2P ¥28,000	中華大仙 ¥1,500
クイズ人生劇場(F2込) ¥4,000	ワースタ96 ¥10,000	ゴールデンアックスII 2P ¥28,000	アラビアンナイト 2P ¥15,000	レスルフェスト ¥800
ナムコPCB	ワースタ96 ¥10,000	アラビアンナイト 2P ¥15,000	SDI 16A(SUB付) ¥40,000	スーパーワールドコート ¥1,500
ギャラガ ¥3,000	ワースタ96 ¥10,000	SDI 16A(SUB付) ¥40,000	ネオジオ	子育てクイズマイエンジェル ¥1,500
ディグダグ ¥4,000	ワースタ96 ¥10,000	ネオジオ	マジカルドロップII ¥3,000	クイズ赤丸急上昇 ¥1,000
ゼビウス ¥5,000	ワースタ96 ¥10,000	マジカルドロップII ¥3,000	エクステンジャー ¥18,000	カプコンワールド2 ¥1,000
フォソク ¥55,000	ワースタ96 ¥10,000	エクステンジャー ¥18,000	麻雀PCB	クイズ学問のスズメ ¥300
グロブダー ¥32,000	ワースタ96 ¥10,000	麻雀PCB	雀々しましょ(SUB) ¥8,000	早押し王座決定戦 ¥300
モトス ¥35,000	ワースタ96 ¥10,000	雀々しましょ(SUB) ¥8,000	ファイナルロマンスII(対H無) ¥18,000	ウイングウオー純正コンパネ ¥5,000
マッピー ¥15,000	ワースタ96 ¥10,000	ファイナルロマンスII(対H無) ¥18,000	パニックスタジアム ¥3,000	

## 営業時間

10:00~19:00

## 定休日

日曜・祝日

# SUNCO, LTD.

(有)サンカンパニー

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



# 皆様に親しまれて15年! 15<sup>TH</sup>フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。

情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

毎週 金曜日に更新されます。

<b>アイレム</b> R-TYPE II 10K R-TYPE レイ 12K 迷宮・伝説 各5K イメージファイト 10K メジャーバトル 5K ジッペーレス 5K ロードランナーI-II 各18K ムンパトル 各15K 闘神伝説の聖闘 28K <b>SNK</b> サイコルジャー 58K ファンタジー 58K キングウーズ 5K ストリートスマート 5K ネットオオ前 18K MV-1 各15K ☆☆☆特報☆☆☆ MV-11メモリーカードセット 10K 基板、ハーネス一式 3枚付 12K	<b>カプコン</b> ソナン 15K エグゼドクセス 25K カンズモーク 25K ストリートファイター 15K SF-II 5K ターボ 8K USネビー 18K アレスの盾 18K キキキボーイ 15K ひげ 15K マジックナード 18K ナイツオブザラウンド 15K <b>CP II 各種 各2K</b> <b>TOA PLAN</b> コーグス(レバー別) 2K ハッタン 15K ウィマナ 8K フライゼン 6K 超人 4K 超人王 12K	<b>コナミ</b> クラディウス(電脳版) 35K Ⅱ 20K Ⅲ 25K RF-2 (電脳版) 30K スーパーハリーコブラ 5K ユタンカム 12K ハイパーオリンピック 8K フロッガー、とある話 各12K キーカスチャーリー 10K ローラーゲームス 8K エイリアンズ 28K A-JAX 25K パロディウス 3K GX ROMボード 5K <b>ジャレコ</b> プラスアルファ 28K ロッドランド 15K ホップアロー 12K スーパーバイド・P-47E 15K 海軍艦隊・ゲーム天国・クラディウス 各1K エンゼルキッス(ROM) 各1K マガシテムマザー 各2K	<b>セガ</b> アッポーン、ロボレス 各12K フリッキー 12K ファンタジーゾーン 15K ベビーメタル 28K カルテット 2 16A 15K ショートランナー 5K ボンザンザンS24 10K クラックダウン S24 10K カロリーvsモグラニオン 8K テイボーイブルー 18K ラブリアス、カルディア 各15K ピタゴラスの謎 S1 10K ワンダーボーイ(ペンゴ) 各5K モンスターランド 12K ティアールボード 各2K トランザイターガン、N-SUB 各2K 手塚プロダクション、とある話、各2K 各種FAX(各2K)を1 <b>タイトー</b> スペースインベーターCL 25K ハイネアック 35K キックス 修正 18K アルペンスキー 25K ジョウロウキング 25K ドクタートベル 5K 奇天楽 5K ベムベムバー 15K メイズオブプロット 3K シンファイター 18K ドラゴン忍者 7K 中絶、プリッパル 各3K パズニック 5K ハルボム 12K 黄色の娘 18K	5、ピット 10K 伝説(P. JARK) 5K 究極タイガー 5K アルカノイド S1 5K Ⅱ 8K ヴォルフバード、パラメス 各3K レイメイ、女三郎 各15K フォーティ ラブ 7K グレートドマン 15K クリッドカー 15K エルペーターアクション 8K フロントライン 8K リングレイジ 8K クレージハルーン 120K フォーワード 68K <b>R-2 マザーボード</b> プリッパル38K・メタルフラック20K OK・ガンプロテクト20K・ミスター大冒険 5K・キムトライセンサ10K・新装クエスト6K・ダイノック5K・忍びキックス5K・MJ-12 5K・テックコネクション5K・ドンドンドン 7K マザーボードの完全 -3K F2マザー 3K(大基盤) <b>R3-Sub</b> カードリッジ 各種高安 F3マザー増設	<b>テクモ</b> アルゴスの騎士 18K スターフォース 15K がんばれキんぐ 5K 雷牙 10K サンダードラゴン 10K ボンジャック 12K ガスター 18K スイマー 18K <b>テクノス</b> くにお 6K ガルドラゴン 5K 西遊記 3K <b>ニテツ</b> テラリスト(FM音源版) 5K 五目ならべ(連続) 3K ムンエイリアン PII 8K クレージクライマー 18K レジオン、アマテラス 各8K プリキートム 98K <b>UPL</b> シュトラール 5K ムスタング 5K タスクフォースハリアー 5K ゴモラ 5K ハ2001 8K <b>ユニバーサル</b> コスミックアベンジャー 58K ミスターDO 雪だるま 18K ミスターDO 3K Mr. Do ワイルドライド12K シンジャック 15K スナブジャック 28K	<b>ナムコ</b> ナムコクラッシュVol1 12K Vol2 28K アサルト パネル 25K ネビュラスレイ 18K フラッシュ 18K ドラゴンスピリット 28K 赤い忍者 35K ドラゴンマスター 18K グロブター 25K 子育てQマイエンゼル 2K キャプラス 8K ドルアーガの魔 25K コスモキングビデオ 8K スカイット DX 48K ホッピングマッピー 58K イシター 48K フォゾン 38K F/A 10K スーパーワールドコート 3K ニューマンズレック 10K スーパーバックマン 25K キャラガ 3K バックキル(ミスパック) 8K ハンタマン 8K ボイバックマン 8K タンクハリアー 8K SI ROMキット 各5K デンジャラスード、ワールドコート、ピストル大砲、ワースタ、スナブジャック 28K	<b>船・艦 其他</b> クラッシュローラー 12K エクステス 28K タイタン 28K ナンバークラッシュ 25K サファイア 80K ジャンピューター 8K ミニコマンド PII 68K ドンキーコング 12K センティネル 38K タムシネル 58K ハッグン 120K フライボーイ 28K キーカス(長編) 80K リディック(レバ) 18K ボルネ 28K ヤマト、ジャンパル 各15K シルハラント 28K ベラキーン 28K リバーパトロー 18K フェニックス 10K プラックホール 15K レッドUFO 15K ストリーキング 15K 轟轟(イスタンCO. 28K)	<b>家庭用</b> ハンディタイプの最新コントローラ 6K アイドレックス、ファンクラブ 各28K 最新フライデー、ズームイン、麻雀大争奪、ねるとん黒鯉団、ミラージュ、麻雀学園、クックとピエ、人事、大人の麻雀、各1K リウオース、クラブ90、パニックスタジアム、最新編、舞臺花 各2K スーパーリアル3K、スーパーリアル5K、スーパーリアルV 4K、新装版各5K 各TV部品の明細書とICチップ(3部品の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替ハネス付 <b>COMBO AV</b> 専用ハーネス付 V21システム+5V20A 電源とPCBジョイスティック ソルバルウ (アキバ)とコンボハーネス 組み立て済み、マザーボード ナイトストライカー 38K
---	--	---	---	---	---	---	--	--

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板 (JAMMA、コネクター) + JAMMAハーネスをサービス  
 ☆初心者大歓迎☆ SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中  
 定休日 日曜日 (祭日は営業) 営業時間 PM1:00~7:00

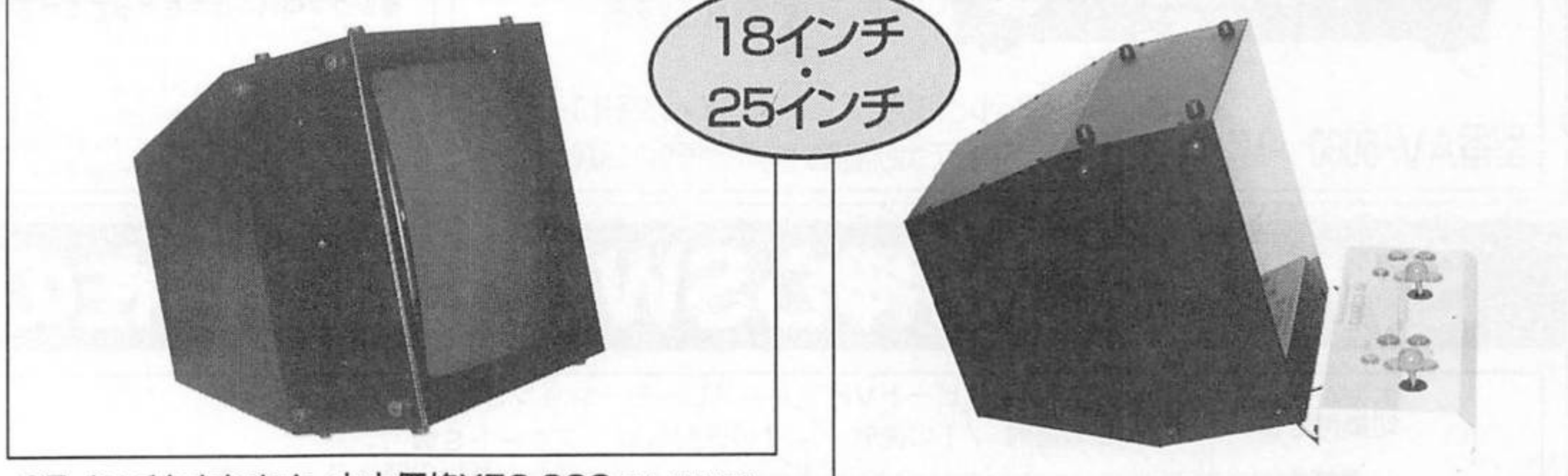
## COMBO AV + M-18 RGBモニター 入門用にも最適

### 18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!  
 アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN  
 (各種家庭用ゲーム機もOK)

- 仕様 (本体保証 6カ月)
- ◇ スチール製キャビネット入り
- ◇ 15、24kHz両用
- ◇ 18インチ ナノオ製デュアル8ブラウン管
- ◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
- ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦置き、横置き)
- ◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)税・送料別
- ◇ 25インチもあります。中古価格¥58,000(税・送料別)



25インチもあります 中古価格¥58,000(税・送料別)  
 ★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX = "COMBO AV" ★高画質なS端子対応

18インチモニター+コンボAVセット  
 ¥59,000 (税・送料別)  
 JAMMAハーネス+サービス基板、付

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)  
 COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)  
 ◆2・4・8方向切替付ジョイスティック  
 ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジオカセットヘッドフォン接続可。録音もOK!!  
 ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー  
 ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)  
 ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!  
 ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)  
 ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのバースを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

- 中古基板情報はFAXで!24時間OK!
- 操作方法●
- 1 FAXの受話器をとってください。
  - 2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
  - 3 60110の番号と#を押してください。
  - 4 ビーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
  - 5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。  
 60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!  
 "コンボAV" (12ボタン)  
 ●Vタイプ (S端子、ビデオ対応) … ¥28,000  
 ●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 … ¥2,000

満足いく性能で安心価格

ショールームオープン JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分

営業時間 PM1:00~PM7:00 定休日 日曜日 (祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル  
 〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号 (東京都品川区大崎1-20-16)  
 TEL.03-3490-5201(代)  
 FAX.03-5496-1047

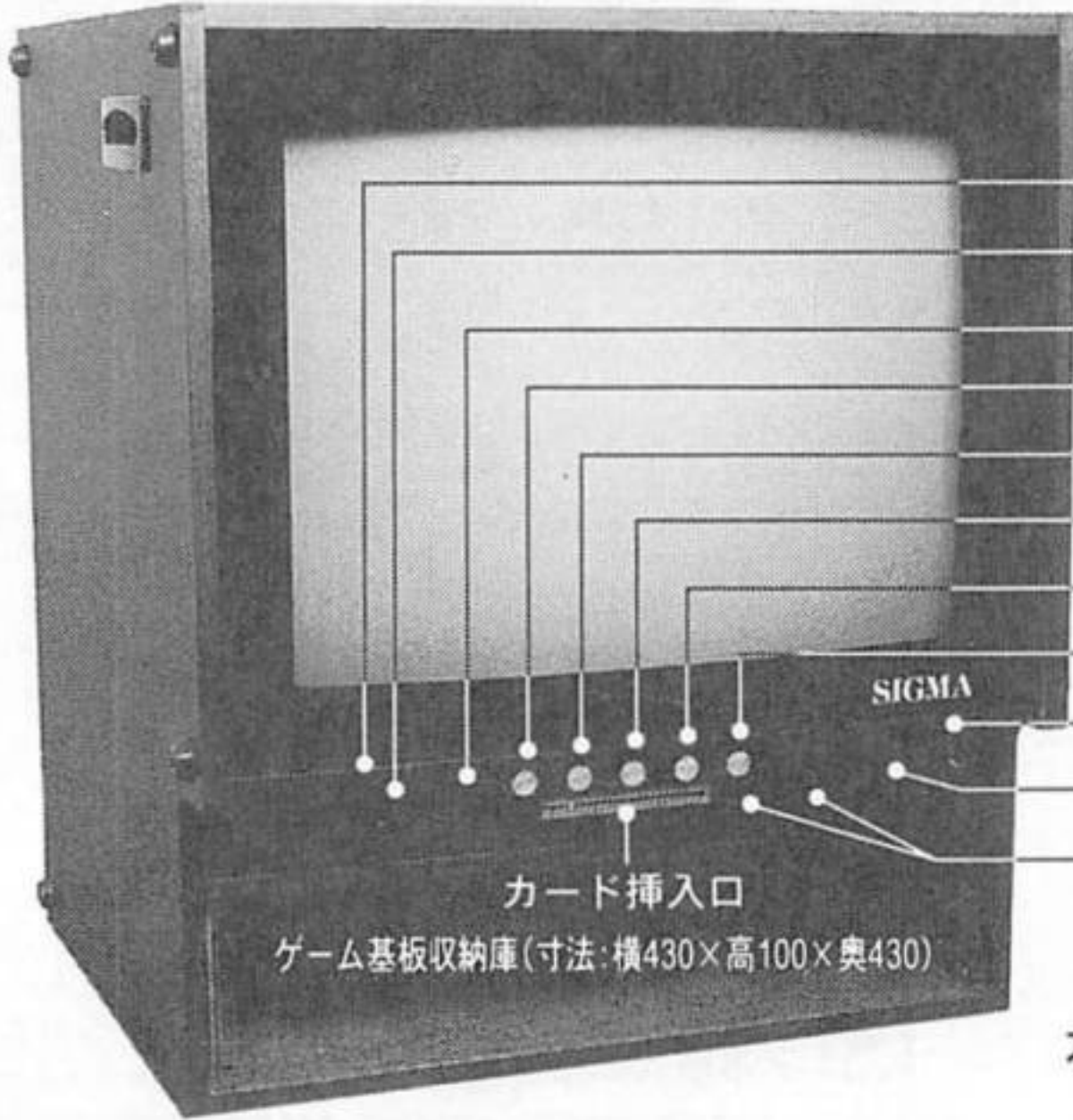
# ゲーセン基板の最終兵器V-9

**初心者最適  
パーチャもOK**

資料ご希望の方は  
80円切手2枚を  
同封の上、V9系まで  
お申し込みください。

**型番V-9 ￥99,800**

V-9は直接販売しかしておりませんのでご注文は  
直接当社にお申し込みください。



- オーディオ出力
- ステレオ/モノSW
- RGB21入力
- 画面の左右位置VR
- 画面の上下位置VR
- 上下の同期VR
- 上下の拡大縮小VR
- 明るさVR
- 消磁SW
- 電源SW
- JOY1, 2 (Σ8000へ)

本体寸法：横480×高560×奥430

## V-9の特徴

- \*モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の  
一体化により場所を取りません。接続が簡単です。  
V-9にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
- \*モニター調整に必要なVRを前面につけていますので  
調整が非常に簡単にできます。
- \*5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の  
必要なパーチャ等のゲーム基板もOKです。
- \*ゲーセンの19インチモニターを使用していますので  
今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らない  
という問題もありません。
- \*縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも  
問題ありません。
- \*RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、  
スーファミ等のRGBコードが使用できます。

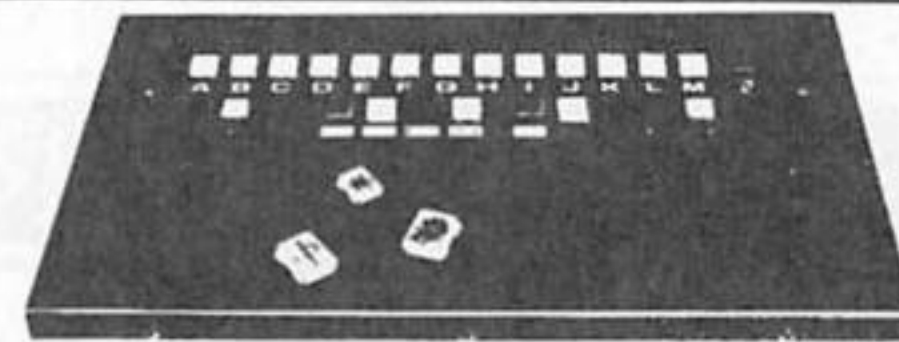


## AV-5000の特徴

- \*ゲーム基板をテレビに映す装置です。
- \*テレビのビデオとオーディオに接続するだけで  
すから簡単です。
- \*くっきりと鮮やかなRGBと同じくらの色  
彩のS端子対応 (別売のS端子が必要)
- \*超小型 (縦125×横200×奥95)

型番AV-5000 ￥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本  
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要ですよ



## 大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK (接続コード付)  
型番MST-8 ￥9,800 (350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●  
R&K 052(732)3874 / イエローバッグ 075(343)4860  
宇宙堂 052(916)1407 / ゲームファンタジー 0284(62)6926  
クエスト0276(63)4766 / ソフトショップマリオ0263(36)5536  
株TAMAYA 03(323)9911 / テクナート 06(643)7641  
トライ 03(5295)0667 / メッセサンオー 03(3255)3453  
ハッピー商会 0798(71)2910 / ロータスプレス 03(3760)6630

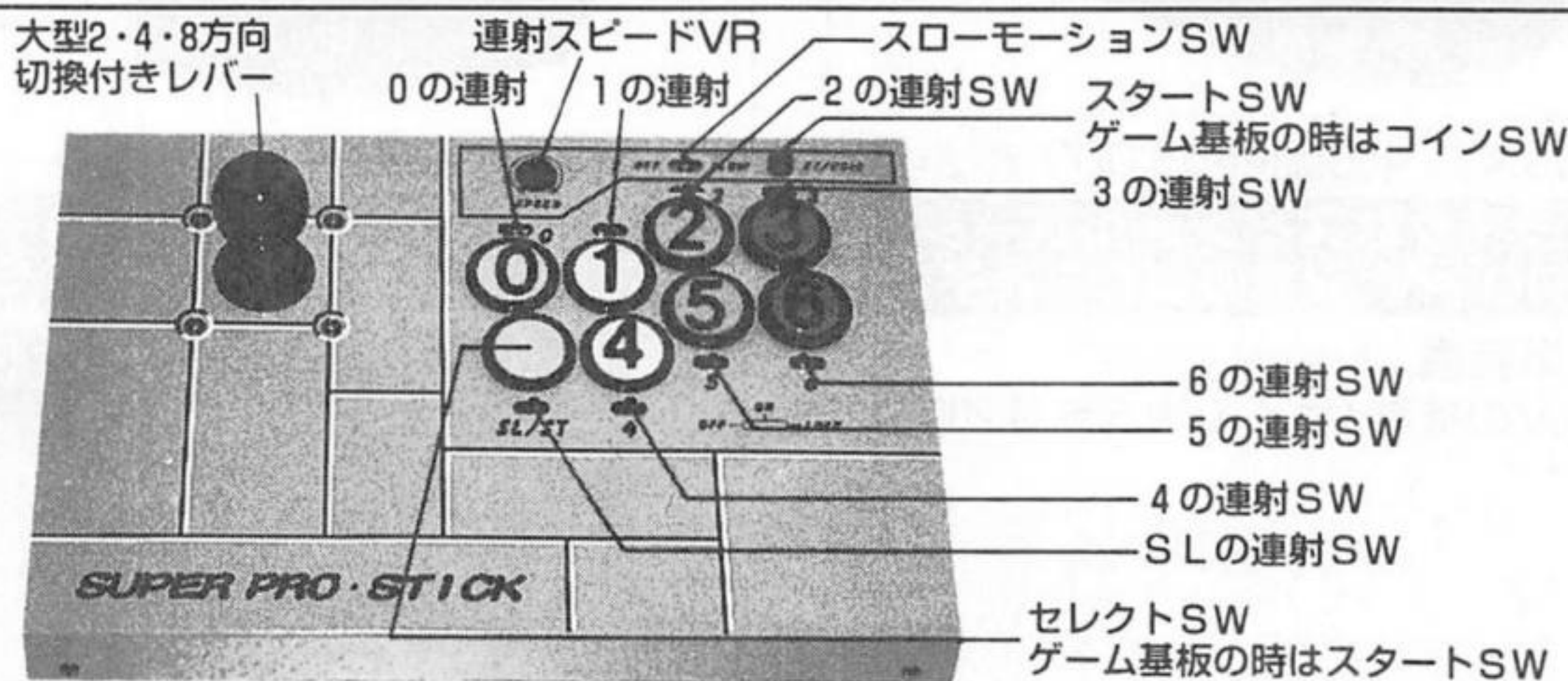
## ☆☆別売コード☆☆

RGB21コード…… ￥3,500  
RGB15コード…… ￥5,000  
S端子コード…… ￥2,500  
VHFコード…… ￥2,000

## ☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード…… ￥5,000  
RGB15延長コード…… ￥5,000

# SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30mm 重量 1.5kg

型番Σ-8000TB ￥15,800

注意：本体だけでは使用できません  
別売りのコードが必要です。

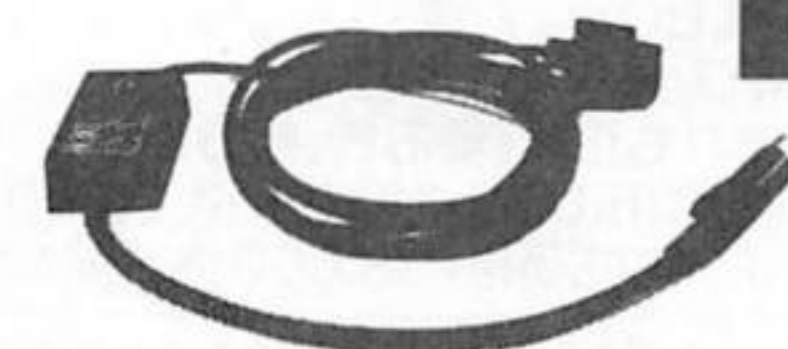
## Σ-8000TURBOの特徴

- \*別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
- \*すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
- \*連射スピードを連続的に変えることができます。
- \*金属ケースならではの重量感と安定感があります。

## お申込方法

- \*商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
- \*商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合送料はお客様負担になります。
- \*アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
- \*送料は全国一律600円です。
- \*代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

## 別売コード



Σ8000専用

- \*スーパーファミコン用コード(型番SF)…… ￥4,000
- \*ネオ用コード(型番N)…… ￥2,500
- \*メガドライブ用コード(型番MD)…… ￥4,000
- \*2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)…… ￥2,000
- \*6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)…… ￥4,000
- \*マスターシステム用コード(型番MM)…… ￥2,000
- \*パソコン用コード(型番PP)…… ￥1,500
- \*コントロールBOX接続用コード(型番AS)…… ￥2,500
- \*サターン用コード(型番ST)…… ￥4,000

プレステーション用コード ￥4,000  
(注意) マルチタップには対応していません

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293

# シグマ電子

通販部：TEL 0794(84)0476  
開発部：TEL 0794(85)1933  
FAX 0794(85)6577

営業時間12~21時



# 基板が毎日大量入荷! システムⅢ

★以下は過去2ヶ月にお売  
した基板の一部です★  
このリストを見てあわてて電話  
しても在庫はありません(笑)。

【 アイテム 】  
R-TYPEレオ……………¥10,000  
エアデュエル……………¥8,000  
快傑ヤンチャ丸……………¥3,000  
ガンフォース……………¥8,000  
ガンホーキ……………¥10,000  
大工の源さん……………¥3,000  
ムーンパトロール(C)……………¥8,000  
ロードランナーⅢ魔神の復活……………¥18,000

【 S N K 】  
ゲバラ(P無)……………¥1,000  
サイコソルジャー……………¥60,000  
名人戦……………¥2,000

【 M V S 】  
ギャラクシーファイト……………¥1,000  
キングオブモンスターズ2……………¥1,000  
ザ・キングオブファイターズ'95……………¥4,000  
ザ・キングオブファイターズ'96……………¥7,000  
作戦名ラグナロク……………¥5,000  
ジョイジョイキッド……………¥2,000  
ステーキスウイナー2……………¥6,000  
ニンジャコマンド……………¥3,000  
ニンジャマスターズ……………¥10,000  
NEO Mr.Dol……………¥13,000  
パズルdeボン……………¥4,000  
パルスター……………¥4,000  
ビッグトーナメントゴルフ……………¥30,000  
風雲スーパータッグバトル……………¥10,000  
マジカルドロップ2……………¥5,000  
マジカルドロップ3……………¥25,000  
ワーヒーパーフェクト……………¥1,000  
わくわく7……………¥17,000

【 カブコン 】  
ウォーザード(CPSⅢ)……………¥35,000  
ウォーザード(CPSⅢソフト)……………¥7,000  
エリア88……………¥20,000  
カブコンベースボール……………¥2,000  
キングオブドラゴンズ……………¥12,000  
クイズ&ドラゴンズ……………¥2,000  
クイズ虹色町の奇跡(ソフト)……………¥8,000  
サイバーボッツ(ソフト)……………¥10,000  
スーパーストⅡ(ソフト)……………¥2,000  
スーパーストⅡX(ソフト)……………¥3,000  
スーパーパズルファイターⅡX(ソフト)……………¥6,000  
ストZERO2(システム付海外版)……………¥23,000  
ストZERO2アルファ(ソフト)……………¥10,000  
ストライダー飛竜……………¥20,000  
ストリートファイターⅡ……………¥8,000  
ストリートファイターⅡダッシュ……………¥8,000  
ストリートファイターⅢ(CPSⅢ)……………¥40,000  
戦場の狼Ⅱ……………¥12,000  
大魔界村……………¥20,000  
天地を喰らう……………¥18,000  
天地を喰らうⅡ……………¥12,000  
虎の道……………¥8,000  
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ソフト)……………¥12,000  
シャドーオーバーミスタラ(ソフト)……………¥32,000  
バース……………¥15,000  
バトルサーキット(ソフト)……………¥23,000  
バニッシャー……………¥23,000  
マーヴルスーパーヒーローズ(ソフト)……………¥22,000  
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)……………¥18,000  
マーヴルVSストリートファイター(ソフト)……………¥88,000  
U.S.ネイビー……………¥15,000  
ロックマン(新品)……………¥10,000  
ロックマン2(ソフト)……………¥12,000

【 コ ナ ミ 】  
ウエディングラブソディ……………¥28,000  
ガイアポリス……………¥18,000  
クレイジーコップ……………¥7,000  
沙羅曼蛇2 GX……………¥15,000  
進め!対戦ばするだま……………¥3,000  
セクシーパロディウス GX……………¥30,000  
ときメモ対戦ばするだまサブ……………¥2,000  
とべ!ポリスターズ……………¥20,000

【 セ ガ 】  
イチダントアール……………¥2,000  
クラッチヒッター……………¥300  
コットン……………¥18,000  
コラムス……………¥2,000  
テトリス……………¥2,000  
バーチャファイター2.1……………¥28,000  
フリッキー……………¥20,000  
ボナンザブラザーズ……………¥6,000

【 S T - V 】  
マザーボード……………¥50,000  
イントロDonDon……………¥1,000  
グルーヴオンファイター……………¥10,000  
サンドアール……………¥1,000  
紫炎龍……………¥7,000  
上海万里の長城……………¥25,000  
蒼穹紅蓮隊……………¥2,000  
ぶよぶよSUN……………¥8,000

【 タ イ ト ー 】  
FⅢマザーボード……………¥50,000  
アルカノイドリターンズ(カセット)……………¥5,000  
カダッシュ……………¥8,000  
ガンフロンティアF2……………¥20,000  
クイズシアター(カセット)……………¥1,000  
クレオパトラフォーチュン(カセット)……………¥2,000  
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ……………¥1,000  
Gダライアス FX-1……………¥70,000  
スーパーQIX……………¥8,000  
ダライアス外伝(カセット)……………¥4,000  
パブルポブル……………¥13,000  
まじかるでーとドキドキ告白大作戦FX-1……………¥15,000  
まじかるでーと卒業告白大作戦FX-1……………¥23,000  
メタルブラック F2……………¥12,000  
ルパンⅢ世……………¥70,000  
レイストーム FX-1……………¥38,000  
レイフォース……………¥18,000

【 テ コ 】  
クルードバスター……………¥8,000  
SRD……………¥7,000  
ダークシール……………¥8,000  
ドラゴンニンジャ……………8,000

【 テ ク モ 】  
ギャロップレーサー……………¥40,000  
雷龍……………¥8,000  
闘姫伝承(でろーんでろでろサブ付)……………¥27,000  
ピンボールアクション……………¥4,000  
ラブリーカード……………¥2,000

【 東 亜 プ ラ ン 】  
究極タイガー……………¥12,000  
タツジン……………¥7,000  
達人王……………¥12,000  
テキパキ……………¥5,000  
飛翔鯨……………¥7,000  
ヘルファイター……………¥8,000  
ホラーストーリー……………¥6,000

【 ナ ム コ 】  
アウトフォクシーズ……………¥22,000  
オーダイン……………¥20,000  
ギャラガ88……………¥25,000  
子育てクイズマイエンジェル2……………¥35,000  
スーパーワールドコート……………¥3,000  
ナックルハッツ……………¥8,000  
バックマン(純正基板)……………¥20,000

マッハプレイカーズ……………¥23,000  
【 バ ン プ レ ス ト 】  
SDガンダムレインボー大陸戦記……………¥8,000  
クイズセーラムーン……………¥23,000  
ゴジラ……………¥7,000  
ばづり……………¥4,000  
パンパンボール……………¥3,000  
美少女戦士セーラムーン……………¥25,000

【 そ の 他 】  
赤マルQ上昇ドントアール……………¥1,000  
LDクイズクイズdeデート基板のみ……………¥500  
がんばれゴンタ2……………¥8,000  
クイズ365……………¥1,500  
五目ならべ……………¥5,000  
女流将棋教室……………¥25,000  
スーパーオセロ……………¥2,000  
スーパークラウンズゴルフ(P無)……………¥500  
スーパー上海……………¥5,000  
戦国ブレード……………¥20,000  
閃激ストライカー……………¥35,000  
そこぬけ対戦ゲーム……………¥8,000  
卒業証書……………¥3,000  
ソニックウイングスリミテッド……………¥30,000  
ソルディバイド……………¥23,000  
ドリフトアウト'94……………¥10,000  
娘牌……………¥8,000  
忍者くん阿修羅ノ章……………¥10,000  
バルキューブ……………¥5,000

【 麻 雀 ・ 花 札 】  
イメクラ麻雀……………¥2,000  
AV花札・AV麻雀・LD麻雀各種基板のみ……………¥500  
お立ち台の掟……………¥5,000  
おとなの麻雀……………¥1,000  
カルチャースクール……………¥1,000  
着せかえまーじゃん……………¥12,000  
禁じられたあそび……………¥2,000  
グッとE雀……………¥1,000  
クラブ90's……………¥5,000  
個人授業……………¥3,000  
ジャンジャンバリバリ(BET)……………¥1,000  
スーチャーバイススペシャル……………¥3,000  
スーパーマル禁版……………¥10,000  
スーパーリアル麻雀PVI(新品)……………¥5,000  
スカウトマン……………¥2,000  
スター宅急便(BET)……………¥5,000  
セラーウォーズ……………¥6,000  
沈黙の編隊……………¥6,000  
同級生スペシャル……………¥10,000  
トリブルウォーズ……………¥4,000  
熱血麻雀宣言……………¥1,000  
華折鶴……………¥1,000  
ぱにっくスタジアム……………¥5,000  
ファンルロマンス2……………¥23,000  
プリティセーラー2……………¥8,000  
麻雀学園2……………¥5,000  
麻雀遊技……………¥1,500  
ミラージュ妖獣麻雀伝……………¥3,000  
ラマン……………¥2,000  
流星雀士キララスター(カセット)……………¥7,000  
レモンエンジェル……………¥10,000  
恋愛倶楽部……………¥3,000  
若草物語……………¥10,000  
わくわくキャッチャー……………¥2,000

【 中 古 モ ニ タ ー 】  
18インチ(15/24KHz)……………¥8,000  
26インチ(15/24KHz)……………¥20,000  
カブコンシークレットファイル パーサスマガジ  
ン・ポケットファイター・ストⅢ 2ndなど各種  
ポスター・グッズ類 エヴァファイナルなど各種  
エヴァ関連グッズ類多数  
※18~29インチ各種筐体・モニター全国発送します。  
※どこよりも高く基板の買い取りします!  
(業者・ロケ大歓迎)  
買い取り価格は変動しやすいのでその都度  
お問い合わせください。

☆豊富な在庫をお値打価格で

●毎日のように基板が大量入荷しています。  
おかげさまで毎日が大バーゲンセールです!

☆周辺機器・関連商品の販売も充実

●業務用モニター・各種筐体の展示強化!  
ぜひ直接ご覧ください(通販も致します)。  
●プライズ関連の非売品グッズ・ポスター類  
いろいろ取りあつかっています。



☆まずはリストを請求してください

●いきあたりばったり電話かけまくりはもう  
やめにしませんか ☺  
●当店のリストには、発行時点での  
すべての在庫が掲載しており、  
インストの有無が  
◎○△×で表示して  
ありますので一目瞭然、  
安心です。  
●とにかくお電話かおハガキで  
ご請求ください。



「うちはリストが命であ(マジ)。」

☆通信販売がお求めやすくなりました

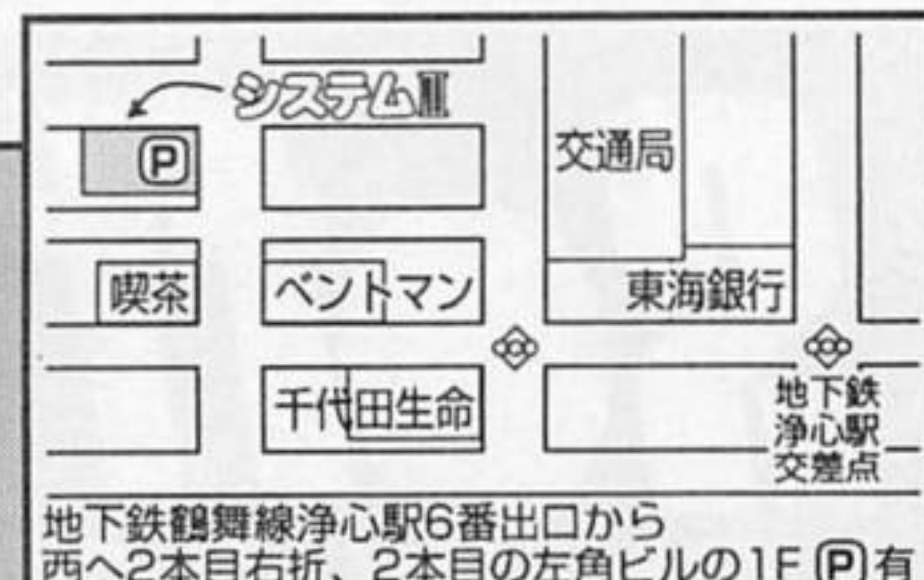
●お電話いただければすぐに代金引換え便  
でお送りいたします。  
●従来通り銀行振込や現金書留でもOKです。

東海銀行浄心支店 ▶ 普通1088974  
システムスリー

☆さらに分割払いもOK!



●遠方の方でもご来店の必要は  
ありません。  
●簡単な手続きで3~36回のク  
レジットをご利用いただけます。  
●18歳以上の方に限ります。



システムⅢ

〒451 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F

TEL/FAX (052)523-4432

10:00a.m.~20:00p.m.年中無休です。

地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から  
西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F(有)

# ビデオゲームがなんと!! 1PLAY 10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPART I・IIは 最新ビデオゲームが1PLAYたったの**10円!!** **全台数100台**

## ソフトランド秀和 店頭 **リアルタイムオープン**

### 基板以外の商品有り

エヴァフィギュア、センチ・ときメモフィギュアなどいろんなグッズ販売してます。通販でも購入可能です。お問い合わせ下さい。

**新製品 大量入荷!**  
下記リスト以外の  
**基板も続々入荷中!**



<p><b>タイトー</b></p> <p>アースジョーカー 25,000 スペースインベーダー 68,000 スーパーマン 30,000 タイガーヘリ 10,000 ダイノレックス 18,000 忍者キッズ 15,000 MJ-12 23,000 ああ栄光の甲子園 10,000 エレベーターアクションリターンズ 78,000 エレベーターアクションリターンズ(ROM) 8,000 グライアス外伝 78,000 グライアス外伝(ROM) 5,000 バブルシンフォニー 78,000 バブルシンフォニー(ROM) 5,000 カイザーナックル(ROM) 5,000 ハットトリックヒーローズ95 78,000 ハットトリックヒーローズ95(ROM) 5,000 究極タイガー2 78,000 究極タイガー2(ROM) 5,000 サイキックフォースEX 40,000 森口博子のクイズでヒュー!ヒュー! 78,000 森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!(ROM) 3,000 バブルポブル2(ROM) 5,000 リターンオブインベーダー(ハネス付き) 28,000 レイフォース 45,000 ラストンサーガII 39,000 逆鱗弾 78,000 逆鱗弾(ROM) 5,000 まじかるでーと 58,000 アルカノイドリターンズ(ROM+パネル付き) 15,000 バブルポブル2X 78,000 バブルポブル2X(ROM) 8,000 バブルポブル3 78,000 バブルポブル3(ROM) 8,000 サイキックフォースEX 40,000 レイストーム 40,000</p> <p><b>NEO・GEO</b></p> <p>サムライ斬紅郎無双剣 3,000 リアルバウト餓狼伝説 10,000 神風拳</p> <p><b>カプコン</b></p> <p>キングオブドラゴン 28,000 マジックソード 35,000</p>	<p>ストリートファイター 20,000 スーパーストII(カートリッジ) 8,000 天地を喰らう 48,000 天地を喰らう2 19,000 ストリートファイターZERO(カートリッジ) 6,000 マッスルボマー 18,000 マッスルボマーDUO 30,000 チキチキボーイズ 60,000 ストリートファイター(筐体タイプ) 25,000 サイドアームズ 19,800 ブラックドラゴン 29,000 アレスの翼(ハネス無) 17,000 ウィロー 98,000 F1ドリーム 7,500 戦場の狼II 50,000 エリア88 68,000 ロストワールド 250,000 USネイビー 68,000 大魔界村 88,000 ストライダー飛竜 128,000 ストリートファイターIII 60,000 ストリートファイターIII(カートリッジ) 25,000 ぶにっさいず 5,000 ストリートファイターZERO2(カートリッジ) 10,000 ヴァンパイアセイヴァー 50,000 ヴァンパイアセイヴァー(カートリッジ) 14,000 クイズなないろドリームス 14,000 クイズなないろドリームス(カートリッジ) 14,000 ヴァンパイアハンター</p> <p><b>ビデオシステム</b></p> <p>スーパーバレーボール 5,000 クラッシュレース 23,000 ソニックウイングスリミテッド 48,000</p> <p><b>ナムコ</b></p> <p>ニューマンアスレチック 18,000 ギャプラス 50,000 ギャラガ 98,000 グロブダー 98,000 コスモキャンザビデオ(海外ROM) 10,000 スーパーパックマン 98,000 スーパーワールドスタジアム92 25,000 ワールドスタジアム93 25,000 ゼビウス 38,000 ディグダグ 98,000 ドラゴンバスター 90,000</p>	<p>ドラゴンセイバー 80,000 スカイクッド 98,000 バックランド 98,000 バラデューク 98,000 フォゾン 200,000 ドルアーガの塔 150,000 ペラポーマン 150,000 ニューラリーX 150,000 マッピー 70,000 マーベルランド 70,000 メトロクロス 70,000 未来忍者 80,000 リプルラブル 130,000 ワンダーモモ 150,000 グレートスラッガー 8,000 ティンクルビット 18,000 マッハブレイカーズ 35,000</p> <p><b>アイレム</b></p> <p>剣豪 20,000 ビジランテ 9,800 メジャータイトル 30,000 ぐっすんおよよ 40,000 ロードランナー帝国からの脱出 30,000 ブック 22,000 グルーヴオンファイト(暴走車3)ソフト 10,000</p> <p><b>セガ</b></p> <p>ウォーリーを探せ 10,000 バーチャファイターリミックス 78,000 バーチャファイターリミックス(カートリッジ) 3,000 ゴールデンアックスザデュエル 78,000 ゴールデンアックスザデュエル(カートリッジ) 5,000 クラッシュヒッター 13,000 ばくばくアニマル(カートリッジ) 3,000 極(カートリッジ) 5,000 ポトポト 10,000 ぶよぶよ 8,000 ぶよぶよ道 20,000 DDクルー 10,000 ファイナルアーチ(カートリッジ) 10,000 ドラゴンボールZ VRVS 15,000 バーチャファイター2.1(アストロ付き) 250,000 バーチャファイター2.1(基板) 58,000 ワンダーランド 10,000 タントアール 5,000 デッドオアライヴ 78,000</p>	<p>蒼穹紅蓮隊 80,000 蒼穹紅蓮隊(カートリッジ) 8,000 水滸演武(カートリッジ) 3,000 バーチャファイターキッズ(カートリッジ) 3,000 レッスルウォー 8,000 バーチャロン(パネル付) 250,000</p> <p><b>データイースト</b></p> <p>ワールドカップバレーボール95 50,000 カリノフ 17,000 デスブレイド 15,000 ドラゴン忍者 25,000 ドリームサッカー94 30,000 アクトフェンサー 15,000 ウルファング 50,000</p> <p><b>コナミ</b></p> <p>恋のホットロック 140,000 サプライズアタック 10,000 少林寺への道 10,000 スーパーコントラ 48,000 ゼクセス 40,000 パロディウスだ! 5,000 ハイパーオリンピック 18,000 魔獣の王国 100,000 ツインビーヤッホー!(サブボード) 5,000 メガゾーン 9,800 グラディウス2 40,000 サラマンダ2 60,000 サラマンダ2(サブボード) 5,000 スラムダンク 30,000 対戦とっかえ玉 78,000 対戦とっかえ玉(サブボード) 25,000 極上パロディウス(サブボード) 5,000 対戦ぼすだま(サブボード) 8,000 セクシーパロディウス 78,000 セクシーパロディウス(サブボード) 25,000</p> <p><b>その他</b></p> <p>クレイジークライマーII 78,000 ザ・コンバットライプス 2,000 ヘッドオン(JAMMA付) 100,000 マジカルクリスタル 3,980 スカイソルジャー 20,000 ぶたさん 39,000 キャスルオブドラゴン 18,000 グランドクロス 5,000 富士山バスター 15,000</p>	<p>ゴークス 5,000 ゲーム天国 30,000 ゲーム天国(ソフト) 5,000 おいしいパズルはいりませんか? 5,000 グランドストライカー2 32,000 ギャルズパニック2 20,000 ハイパーデュエル 15,000 でろんでろでろ(ソフト) 5,000 燃えよゴング 10,000 パーフェクトソルジャー 25,000 レジオン 8,000 ロジックプロ 30,000</p> <p><b>麻雀</b></p> <p>スーチャーバイススペシャル 38,000 実録マル恥麻雀 20,000 麻雀ミラージュ 38,000 スーパーリアル麻雀PⅢ 35,000 スーパーリアル麻雀PⅣ 35,000 スーパーリアル麻雀PⅤ 50,000 麻雀ハイパーリアクション 60,000 麻雀吉本劇場 3,000 麻雀ランマン 10,000 麻雀宇宙より愛をこめて 2,000 アイドル麻雀 2,000 プリティーセラー18禁 50,000 スーパーマル禁版 38,000</p> <p><b>クイズ</b></p> <p>クイズ人生劇場 30,000 クイズ地球防衛軍 15,000 クイズDNAの反乱 5,000 クイズくれよんしんちゃん 3,000 クイズココロジー 5,000 クイズアドベンチャーワールド 10,000 クイズマジカルエラーを授け! 10,000</p> <p><b>コントロールボックス</b></p> <p>SUPER VEGA 59,000 VEGA JR 29,800 VEGA JR DX 36,000 バナツイン ロング 38,000</p> <p><b>ハネス</b></p> <p>VEGA用 JAMMAハネス 4,000 VEGA用 スーパーストII 4,500 VEGA用 ストZERO 4,500 VEGA用 NEO.GEO 4,500</p>	<p>バナツイン用 ナムコ 4,000 バナツイン用 セガ 3,000 バナツイン用 麻雀 3,000 バナツイン用 JAMMA 3,500</p> <p><b>ケーブル</b></p> <p>VEGA9000・SUPERVEGA・VEGAJR共通サターンケーブル 8,000 プレイステーションケーブル 8,000 家庭用ネオジオケーブル 9,800 スーパーファミコンケーブル 8,000 PCエンジン6ボタンケーブル 8,000 PCエンジンケーブル 2,500 メガドライブケーブル 2,500 家庭用ネオジオケーブル(VEGAJR) 3,500</p> <p><b>その他</b></p> <p>VEGA JR・SUPER VEGA用S端子ケーブル 2,500 RGB 15ピン 3,500 RGB 21ピン 3,500 バナツインロング用RGB 15ピン 3,000 RGB 21ピン 3,000</p>
--	--	--	---	---	--

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください!

### 24時間 情報案内サービスご利用方法

- ① 下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。(情報料は無料です。)
 

大阪 06-455-6000	名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000	広島 082-223-6000
- ② 売りたいなら→220011# 買いたいなら→220022#
- ③ あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に#を押してください。
- ④ もう一度#を押してください。
- ⑤ あなたのFAXより価格表が出てきます。
- ⑥ 価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

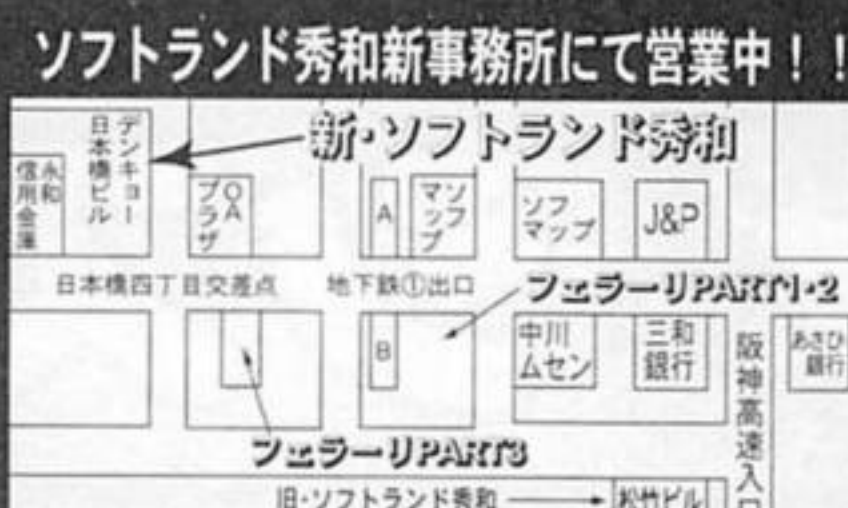
### ソフトランドダイレクト(通信販売)のご案内

- お申し込み方法**
- TELでご注文 06-649-7177 ● FAXでご注文 06-649-7222
  - ※ 通販価格・在庫のお問い合わせ 10:00~18:00 営業日 年中無休
- お支払い方法**
- 代金着払い...商品と交換に代金をお支払いください。(PM4:00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。)
  - 銀行振込...お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。  
三和銀行 恵美須支店(普) 3593374 (株)秀和通販部
  - 現金書留...お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。  
〒556 大阪府浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F ソフトランド秀和
  - ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

# Soft Land

SHUWA Corporation

ソフトランド秀和 <新住所> 10月よりかわります  
 大阪市浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F  
 TEL.06-649-7177 FAX.06-649-7222  
 年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。  
 資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。



# 基板

# タイムマシン

# 基板

## PCB

- PCB (基板) とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
- この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
- 価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています (一番正確です)。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

### 買い取り(とりあえず電話してみてください)

KOF97	??,000
ストリートファイターⅢ	??,000
CP2ソフト全般	??,000
鉄拳3	??,000
ブラッティロア	??,000
E雀ハイスクール	??,000
ファイナルロマンスR	??,000
モデル2全般	??,000
忍者ウォーリアーズ	??,000
ナイトスラッシャーズ	??,000
オールドPCB	??,000
上記以外の基板も高額買い取りします。最後にTELしてみるべし	

### 各種新作PCB予約受付中(TEL)

ストリートファイター3 2nd (予)	バーチャロン・オラトリオタングラム (予)
ストリートファイター3 3rd (予)	月華の剣士 (予)
ストリートファイターEX2 (予)	サミライスピリッツ-侍魂- (予)
ストリートファイターZERO3 (予)	サイクックフォース2012 (予)
私立ジャスティス学園 (予)	Gダライアスver2 (予)
スターグラディエーター2 (予)	ヴァンパイアセイヴァー2 (TEL)
ファイナルロマンス4 (予)	ヴァンパイアハンター2 (TEL)
バトライダー (予)	マーブルvsストリートファイター (TEL)
ジャンジャンパラダイス (予)	ポケットファイター (TEL)
ウインターヒート (予)	KOF97 (TEL)

### NAMCO & TAITO

子育てクイズマイエンジェル	3,000
子育てクイズマイエンジェル2	35,000
ワルキューレの伝説	40,000
スプラッターハウス	35,000
未来忍者	25,000
アサルト (P付)	25,000
妖怪道中記	23,000
ダライアス2 (3画面)	25,000
レイストーム	40,000
ファイターズインパクトA	33,000
マジカルデートEX	32,000
マジカルデート	30,000
マジカルデート (ROM)	2,000
ライトプリンガー	12,000

### CAPCOM

ストリートファイターⅢ (PCB)	45,000
ウォーザード (PCB)	12,000
ヴァンパイアセイヴァー (ROM)	15,000
バトルサーキット (ROM)	30,000
X-MENVS ST (ROM)	35,000
サイバーボッツ (ROM)	10,000
パワーダギア (ROM)	20,000
D&D (ROM)	10,000
D&D2 (ROM)	35,000
大魔界村	23,000
ストライダー飛竜	28,000
ワンダー3	23,000
エリア88	25,000
ロストワールド (自作P付)	70,000

### その他

銀河帝国の逆襲	70,000
ノバ2001	17,000
ナイトスラッシャーズ	35,000
スカルファンク	18,000
ソニックウイングスリミテッド	30,000
キララスター (PCB)	23,000
クイズサーラームーン	25,000
MVS-4	22,000
MVS-1	18,000
デッドオアアライブ(A/PCB)	40,000
デッドオアアライブ(A/ROM)	12,000
デッドオアアライブ(B/ROM)	12,000
ギャロップレーサー	45,000

### SEGA

ソニックファイターズ (ROM)	2,000
ラストブロンクス (ROM)	15,000
ファイティングバイパーズ (ROM)	3,000
バーチャロン (P付・H付)	90,000
VF3 (電源H付)	220,000
VF2.1 (H付)	26,000
エイリアンストーム	12,000
イントロドドン (ROM)	4,000
プリクラ大作戦 (ROM)	3,000
蒼穹紅蓮隊 (ROM)	3,000
コットン	15,000
忍	5,000
シャドーダンサー	5,000
SDI (純正パネル付)	65,000

### KONAMI

ときメモ対戦ばするだま (ROM)	2,000
サラマンダ2 (ROM)	1,000
対戦ばするだま (ROM)	1,000
対戦とっかえ玉 (ROM)	3,000
ゴルフングG2 (P付ROM)	2,000
グラディウスⅢ	28,000
ゼクセス	25,000
飛べ! ポリスターズ	20,000
トライゴン	15,000
出たなツインビー	4,000
パロディウスだ!	5,000
パンクショット	3,000
イーアルカンフー	10,000
ブラックアタック	10,000

## 筐体

- ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
- 筐体とPCBがあればゲームができます。

新品ブラストシティ(2レバー6ボタン)	220,000
新品アストロシティ(2レバー6ボタン)	220,000
中古アストロシティ(パネル新品)	115,000
中古ニューアストロシティ(パネル新品)	135,000
中古エアロシティ(パネル新品)	40,000
中古Qグランダム(2レバー12ボタン)	40,000
中古ポニーMK3(2レバー12ボタン)	20,000

## モニタ

- 筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
- 入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター(15/24Khz対応)入荷待ち	
26インチモニター(15/24Khz対応)	20,000
25インチモニター(15/24Khz対応)	30,000
18インチモニター(15/24Khz対応)	15,000

## C-BOX

- C-BOXとPCBがあればゲームができます。
- ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです(24Khz出力のゲームはモニターを必要とします)。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

## EXTRA

- アーケード環境をサポートする、関連商品です。
- 中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路(1回路2ボタン)	2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。	
ノーマル連射回路(1回路幾等でも)	1,500
ポリウム調整による連射回路です。	
RGBビデオアンプダッシュ(完成品)	9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は綺麗に映ります。	

※注意  
作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの作業も行っておりますが、別途料金がかかります。

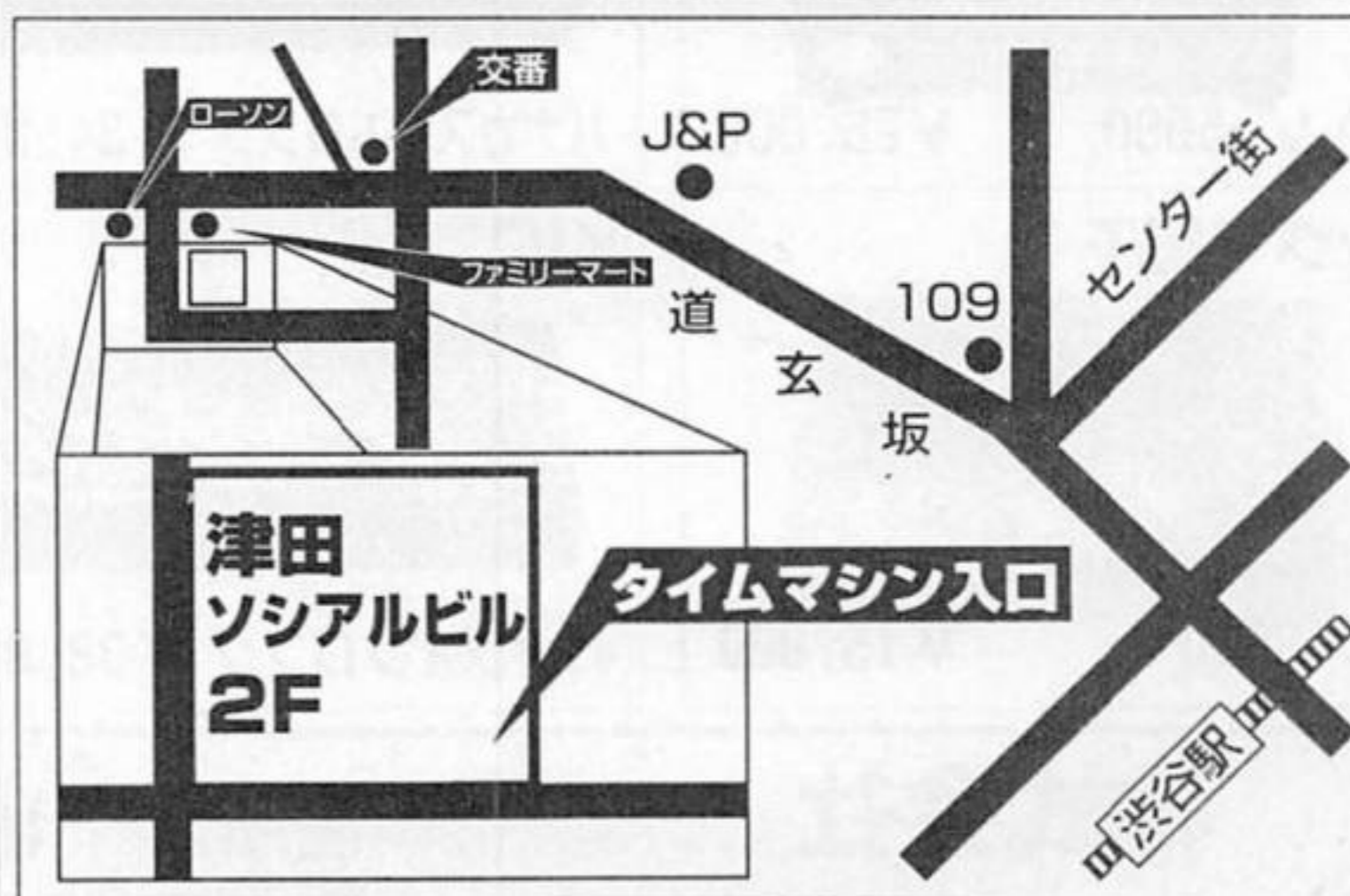
## INFORMATION

分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハネス等の製作・質問もやっています。気軽にTEL下さい。  
在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。  
移転しました。店内がスゲー広くなりましたのでぜひ、ご来店ください。

■振込み口座番号■  
富士銀行府中支店  
(普)4394530  
(株)タイムマシン

## 店舗

- 少々分かり難い所に在りますが、宣しく願います。



(株)タイムマシン  
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂1-19-6  
津田ソーシャルビル2F  
TEL/03-3462-4541(代)

# マニアにうれしい日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット(3~60回)も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます(手続きカンタン)。

## 〈NEO-GEO業務用〉

MV1	特価	1,000
MV1-A	特価	1,000
MV1-B	特価	1,000
MV1-F	特価	1,000
MV1-FZ	特価	1,000
ザ・キングオブファイターズ'97	特価	1,000
マジカルドロップ3	特価	1,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	10,000	
プレイカース	18,000	
わくわく7	15,000	
サムライスピリッツ天草降臨	10,000	
風雲スーパータッグバトル	特価	1,000
ステーキウィナー2	特価	1,000
2020年スーパーベースボール	1,000	
8マン	1,000	
ASO II	1,000	
THEスーパーバイ	1,000	
アンドロデュノス	2,000	
オペレーションラグナロク	5,000	
餓狼伝説	1,000	
餓狼伝説2	1,000	
餓狼伝説SPECIAL	1,000	
餓狼伝説3	1,000	
ギャラクシーファイト	1,000	
キングオブザモンスターズ	1,000	
キングオブザモンスターズ2	1,000	
クイズキングオブファイターズ	2,000	
クイズ大捜査網	2,000	
クイズ名探偵ネオ&ジオ	2,000	
ぐるりん	1,000	
ゴーストパイロット	1,000	
ザ・キングオブファイターズ'94	2,000	
ザ・キングオブファイターズ'95	6,000	
ザ・キングオブファイターズ'96	8,000	
サッカーボール	1,000	
サムライスピリッツ	1,000	
サムライスピリッツ新紅郎無双剣	1,000	
将棋の達人	特価	1,000
真サムライスピリッツ	1,000	
雀神伝説	5,000	
神風拳	10,000	
すろろく麻雀みなさんのおかげさまで	2,000	
ステーキウィナー	4,000	
戦国伝承	1,000	
戦国伝承2	1,000	
ソニックウイングス2	4,000	
ソニックウイングス3	10,000	
ダブルドラゴン	10,000	
ダンクドリーム	8,000	
超人学園ゴウカイザー	8,000	
痛快GANGAN行進曲	1,000	

天外魔境真伝	6,000	
トップハンター	4,000	
得点王	1,000	
得点王2	1,000	
得点王3	特価	1,000
ニンジャマスターズ	10,000	
ネオ・ドリフトアウト	8,000	
バーニングファイト	1,000	
パニックボンバー	2,000	
パズルdeボン!	5,000	
パズルポブル	4,000	
パルスター	6,000	
パワースバイクII	1,000	
ビューポイント	10,000	
ファイターズストーリーダイナマイト	1,000	
ファイヤースプレックス	1,000	
フットボールフレンジー	1,000	
フライングパワーディスク	5,000	
風雲黙示録	2,000	
ベースボールスターズプロ	1,000	
ベースボールスターズ2	1,000	
麻雀狂列伝	3,000	
マジカルドロップ2	10,000	
まる子デラックスクイズ	4,000	
ミュージックネーション	1,000	
ミラクルアドベンチャー	4,000	
ライティングヒーロー	1,000	
ラギ	3,000	
ラストリゾート	2,000	
リーグボーリング	4,000	
リアルバウト餓狼伝説	6,000	
龍虎の拳	1,000	
龍虎の拳2	1,000	
龍虎の拳外伝	3,000	
ロボアーミー	1,000	
ワールドヒーローズ	1,000	
ワールドヒーローズ2	1,000	
ワールドヒーローズパーフェクト	1,000	
ワールドヒーローズ2JET	1,000	
雀神伝説	5,000	
〈バンプレスト〉		
クイズ美少女戦士セーラームーン	50,000	
美少女戦士セーラームーン	30,000	
ウルトラマン	2,000	
超時空要塞マクロスII	12,000	
SDガンダムサイコサラマンダーの脅威	3,000	
〈ユニバーサル〉		
Mr.Do! VSユニコーン	18,000	
ジャンピングジャック	20,000	
レディーバグ	18,000	
〈テクモ〉		
デッドオアアライブ	特価	1,000

ギャロップレーサー	特価	15,000
アルゴスの戦士(C)	15,000	
ガスラー	15,000	
ファイナルスターフォース	15,000	
〈SNK〉		
アテナ	20,000	
名人戦	8,000	
ハル21	18,000	
帰ってきたチャンピオンベースボール	1,000	
ヴァンガードII	10,000	
ワールドウォーズ(P無)	38,000	
タッチダウンフィーバー	1,000	
〈その他〉		
疾風魔法大作戦	10,000	
さるかにハムぞう(P無し)	40,000	
グレート1000マイルラリー	10,000	
閃激ストライカー	40,000	
クレイジーコング	10,000	
バルキューブ	8,000	
ドントアール	2,000	
将棋	5,000	
ブラックホール	30,000	
ギャルズパニック	5,000	
ギャルズパニックII	12,000	
ギャルズパニック3	20,000	
ギャルズパニック4遊	20,000	
ギャルズパニックS	58,000	
セルフィーナ	14,000	
JJJJ伝説	6,000	
ホールランド	38,000	
リバーバトル	58,000	
ウォリアーブレッド	20,000	
バーチャボーリング(P無)	1,000	
オーマイガー!	3,000	
三刻志	18,000	
クレイジークライマー2	30,000	
エキサイティングサッカー	1,000	
ミスタークーガー	5,000	
五月陣戦	3,000	
五月陣戦2	15,000	
逆転!パズル番長	5,000	
ススメ!マイルスマイル	5,000	
燃えよゴング!	6,000	
上海3	25,000	
ぼいっと	1,000	
ぶるっけん	5,000	
ドリフトアウト	4,000	
スライランサー	10,000	
スパイナルプレイカース	8,000	
ドンキーコング3	25,000	
少林寺への道	3,000	
〈麻雀〉		

トライ ホームページ開設!  
http://www.try-inc.co.jp/

スーパーリアル麻雀P VII	新作	エイリアンVSプレデター	相談
ラブリーポップ麻雀雀々しましょ	特価	ダンシングアイ	相談
ジャンジャンバラダイス	特価	レイストーム	相談
プリンセスリーグ	3,000	サイキックフォースEX	相談
ミラーージュ 妖獣麻雀伝	2,000	ダンクマニア	相談
アイドル麻雀放送局	1,000	ドラクーンマイト	相談
美女っ学園	1,000	バトルガレック	相談
華折鶴	3,000	アーガス	相談
華弥生	3,000	サイオン	相談
花吹雪	2,000	ザビガ	相談
とつてもE雀	2,000	サイバーステラ	相談
プロ麻雀 極	5,000	ヴァーテクサー	相談
麻雀ピタミンC	1,000	ちゃっくんぼっぼ	相談
まーじゃん競馬王	1,000	パーフェクトソルジャー	相談
龍雀	1,000	バルトリック	相談
お雀子クラブ	1,000	平安京エイリアン	相談
アイドル麻雀 ファイナルロマンス	5,000	ニューヨークニューヨーク	相談
アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	50,000	ブラックパンサー	相談
恋こいしましょ	25,000	トランクライザーガン	相談
恋のマジックポジション	1,000	ダッシュ野郎	5,000
麻雀コミック劇場	1,000		
麻雀四姉妹 若草物語	25,000		
華のももこ組	3,000		
麻雀同級生	10,000		
〈下取りコーナー〉			
ストリートファイターIII 2nd IMPACT	相談		
バーチャストライカー2	相談		
G-DARIUS	相談		
鉄拳3	相談		
ザ・キングオブファイターズ'97	相談		
ヴァンパイアセイヴァー	相談		
ヴァンパイアセイヴァー2	相談		
ヴァンパイアハンター2	相談		
MSHvsストリートファイター	相談		
X-MENvsストリートファイター	相談		
ストリートファイターEXplus	相談		
ストリートファイターEX	相談		
クイズなないろドリームス	相談		
ストリートファイターZERO2ALPHA	相談		
マーヴルスーパーヒーローズ	相談		
サイバーボッツ	相談		
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談		

## CPS II ボード 高額買取中!!

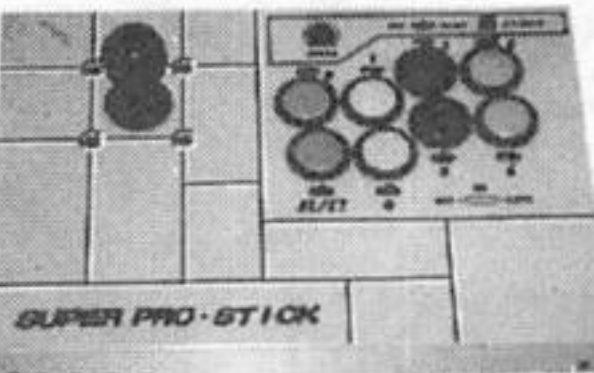


### シグマ電子



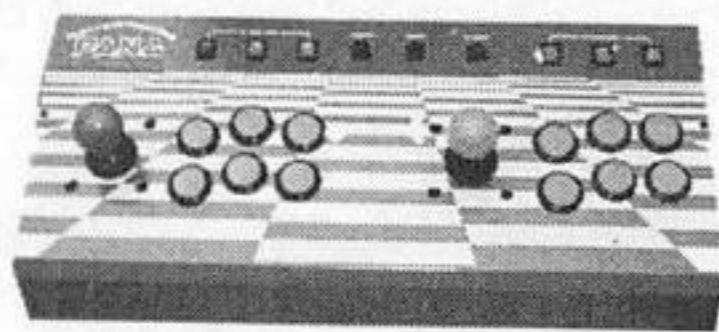
AV-5000 ¥26,000

### シグマ電子



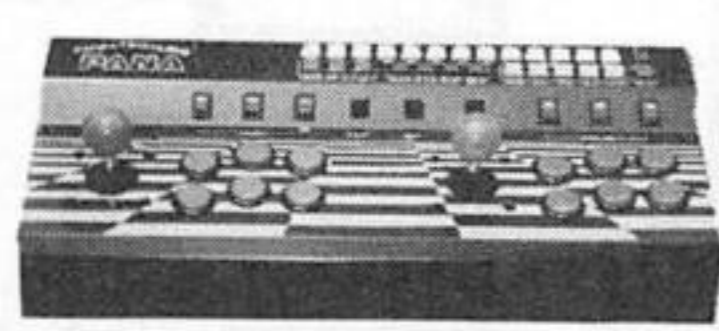
Σ-8000 ¥15,800

### KIC



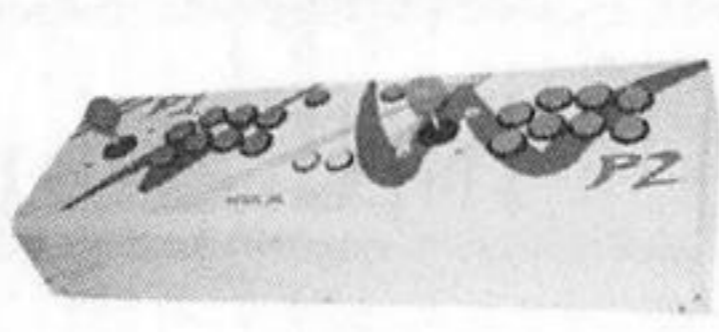
パナカスタムロング ¥34,000

### KIC



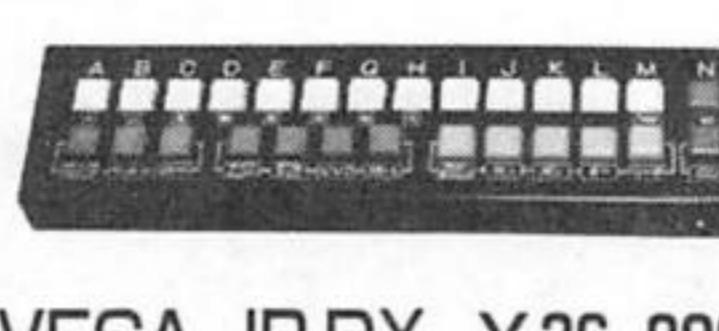
パナツインロング ¥38,000

### ハッピー商会



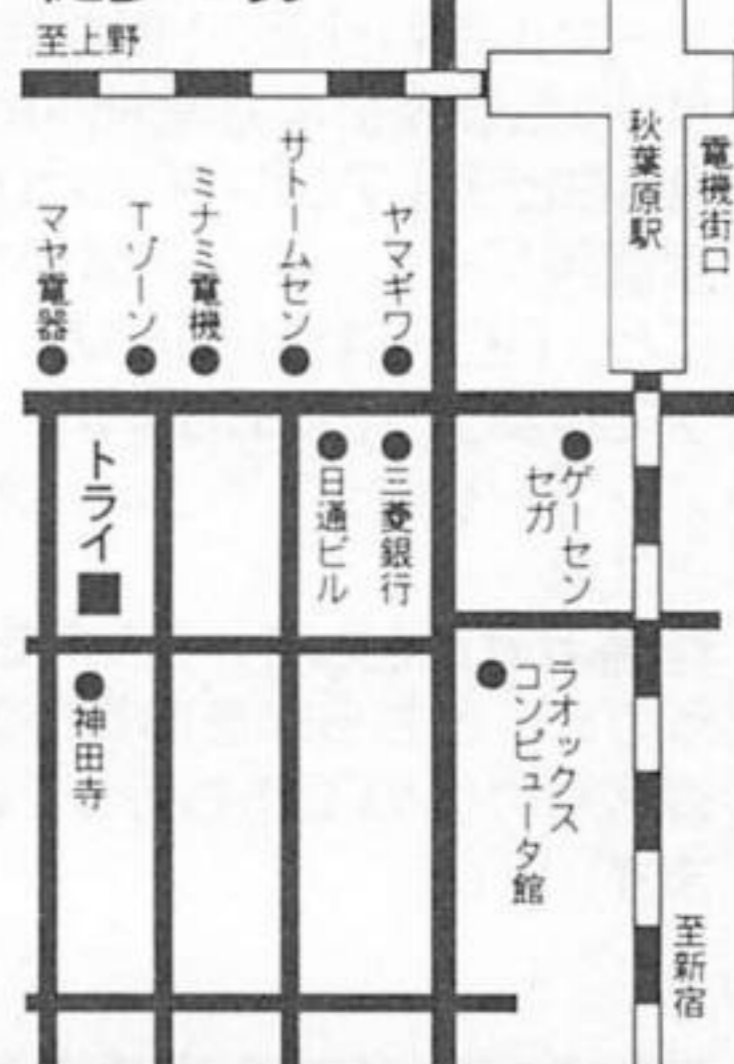
VEGA Jr. ¥29,800

### 麻雀パネル



VEGA JR.DX ¥36,800  
個別連射可能

### 徒歩5分



## 株式会社

# トライ

住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階  
営業時間: 10時~8時 日曜・祭日は10時~6時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

# マニアにアーケード基板シヨツプ 初心者にうれしいアーケード基板シヨツプ

私立ジャスティス学園  
ストリートファイターZERO3  
予約受付中!

＜カプコン＞		大魔界村	
私立ジャスティス学園	予約受付中	25,000	
ストリートファイターII 2nd IMPACT	予約受付中	5,000	
ストリートファイターIII	特価	15,000	
ウォーザード	特価	14,000	
ストリートファイターEXplus	特価	15,000	
★CP SYSTEM II★		6,000	
ヴァンパイアセイヴァー	特価	15,000	
ヴァンパイアセイヴァー2	特価		
ヴァンパイアハンター2	特価		
MSHvsストリートファイター	特価		
X-MENvsストリートファイター (ソフト)	特価		
バトルサーキット	特価		
クイズなないろドリームス (ソフト)	8,000		
ストリートファイターZERO (ソフト)	3,000		
ストリートファイターZERO2 (ソフト)	5,000		
ストリートファイターZERO2ALPHA (ソフト)	22,000		
ロックマン2 (ソフト)	特価		
スーパーパズルファイターII X (ソフト)	5,000		
D&Dシャドーオーバーミスタラ (ソフト)	特価		
19XX	特価		
マーブルスーパーヒーローズ (ソフト)	18,000		
ヴァンパイアハンター (ソフト)	5,000		
サイバーボッツ (ソフト)	12,000		
X-MEN (ソフト)	6,000		
パワーゲキア (ソフト)	15,000		
スーパーマッスルボマー (ソフト)	10,000		
ヴァンパイア (ソフト)	3,000		
エイリアンvsプレデター (ソフト)	28,000		
スーパーストリートファイターII X (ソフト)	4,000		
D&Dタワーオブドゥーム (ソフト)	15,000		
スーパーストリートファイターII (ソフト)	2,000		
ファイナルファイト	15,000		

ベブルピーチ・ザ・グレイトショット (ソフト)	1,000	メタルフィックフォース	28,000	ルナレスキュー	50,000
ぶよぶよSUN (ソフト)	10,000	ゴルフンググレイツ2	1,000	パブルポブル	18,000
フリッキー	25,000	ガイアポリス	22,000	黄金の城	38,000
カルテット2	20,000	マーシャルチャンピオン	8,000	ヒットジャイス	2,000
カロリーくんvsモグラニアン	15,000	G.I.JOE	40,000	アルパレスタ	10,000
テトリス	6,000	＜データイースト＞		スペースインベーダーDX	4,000
グロクシード	1,000	強行突破	7,000	＜ナムコ＞	
レスルウォー	3,000	パッテンオハラのスチャラカ空中戦	23,000	鉄拳3	特価
エイリアンストーム	15,000	ウルフファンク	15,000	鉄拳2 Ver.B	特価
サイバーポリス イースワット	5,000	ワンダーブラネット	6,000	ソウルエッジVer.II	特価
サンダーフォースAC	8,000	エドワードランディ	45,000	子育てクイズマイエンジェル	4,000
ボナンザブラザーズ	25,000	ミステリアスストーンズ	15,000	タンクパタリアン	60,000
クラッチヒッター	2,000	空手道	6,000	ギャラガ	4,000
ウォーリーをさがせ (P無)	1,000	＜タイトー＞		フォゾン	58,000
ストリートファイターII	1,000	G-DRIUS	特価	バックマン (C)	10,000
ストリートファイター (海外)	15,000	G-DRIUS Ver.2	特価	ボスコニアン (海外)	15,000
＜アイレム＞		きらめきスターロード	特価	ゼビウス	10,000
R-TYPE II	12,000	まじかるでーと卒業告白大作戦	特価	妖怪道中記 (ロム)	5,000
パーフェクトソルジャーズ	18,000	ファイターズインパクトエース	特価	エメラルディア	4,000
サンダーブラスター	18,000	レイストーム	特価	熱闘! 激闘! クイズ島	2,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	1,000	サイキックフォースEX	特価	ギャラス	10,000
ブック	18,000	★F3 SYSTEM★		イシターの復活	58,000
くっすんおよよ	3,000	アルカノイドリターンズ (ソフト)	特価	ドラゴンセイバー	20,000
Mr.HELIの大冒険	22,000	パズルポブル2X (ソフト)	特価	バーニングフォース	20,000
ドラゴンブリード	6,000	パズルポブル2 (ソフト)	特価	エクスパニア	4,000
レジェンド・オブ・ヒーロー・トナマ	3,000	森口博子のクイズでヒューヒュー (ソフト)	特価	コスモキングザパズル	3,000
＜セガ＞		究極タイガーII (ソフト)	特価	スーパーワールドコート	4,000
★MODEL3★		逆鱗弾 (ソフト)	特価	＜テクノス＞	
バーチャファイター3 (筐体一式)	特価	ダライアス外伝 (ソフト)	特価	レッスンフェスト	1,500
バーチャファイター3 (PCBH付き)	特価	ライディングファイト	20,000	ザインド・スリーナ	15,000
★MODEL2★		★F2 SYSTEM★		＜ジャレコ＞	
ダイナマイトベースボール97	特価	ハットトリックヒーロー	500	ゲーム天国	30,000
ラストブロンクス (H付き)	特価	クイズクエスト	4,000	テトリスプラス	32,000
ファイティングバイパーズ (H付き)	特価	サイレントドラゴン	10,000	グラティア	30,000
バーチャファイター2.1 (H付き)	40,000	アルペンスキー	35,000	麻雀エンジェルキス (ソフト)	5,000
バーチャファイター2 (H付き)	38,000	ジャングルキング	18,000	ゲーム天国 (ソフト)	1,000
★ST-V		グレートソードマン	30,000	テトリスプラス (ソフト)	3,000
蒼穹紅蓮隊 (ソフト)	8,000	エレベーターアクション	8,000	スーチャーパイII (ソフト)	1,000
サンドアール (ソフト)	1,000	キック&ラン	3,000	ベストバウトボクシング	25,000
バーチャファイターリミックス (ソフト)	1,000	ドリフトアウト	4,000	天聖龍	6,000
バーチャファイターキッズ (ソフト)	1,000	ウォリアーブレード	20,000	ぶたさん	35,000
ファンキーヘッドボクサーズ (ソフト)	1,000	ギャラクティックストーム	28,000	ビッグストライカー	1,500

## カプコン

### Q-グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

¥68,000～



## タイトー



カナリー ¥60,000～

## アイレム



マドンナ ¥68,000～

## コナミ



DOMY Jr. ¥70,000～

## 18インチハンドメイドモニター



コントローラー(1P)  
8ボタタイプ  
電源・ハーネス付  
¥98,000

ストIIタイプ  
¥70,000

別売コントローラー  
(重り付)  
※コントローラーは  
4本まで取付可能  
¥10,000

新品¥68,000 中古¥46,000

## セガ



エアロシティ ¥58,000～

## セガ



アストロシティ ¥100,000～

## ジャレコ



PONY markIV ¥60,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫があり、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。



テクナートのお知らせ

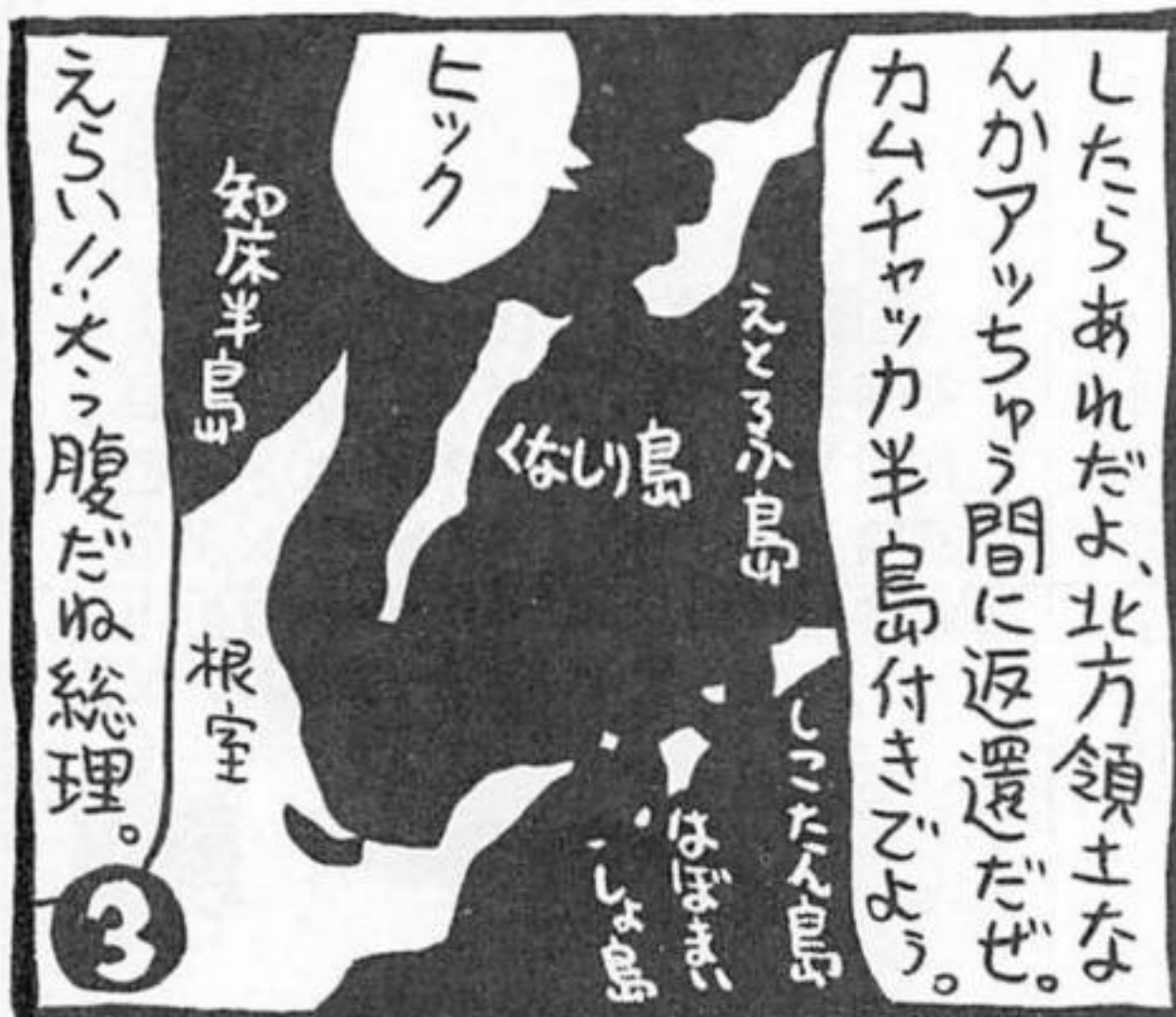
- ▶ いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ▶ ローンも取り扱っております。
- ▶ 第1・第3日曜は休業しています。
- ▶ コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

テクナートの大阪名物 広告です。



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

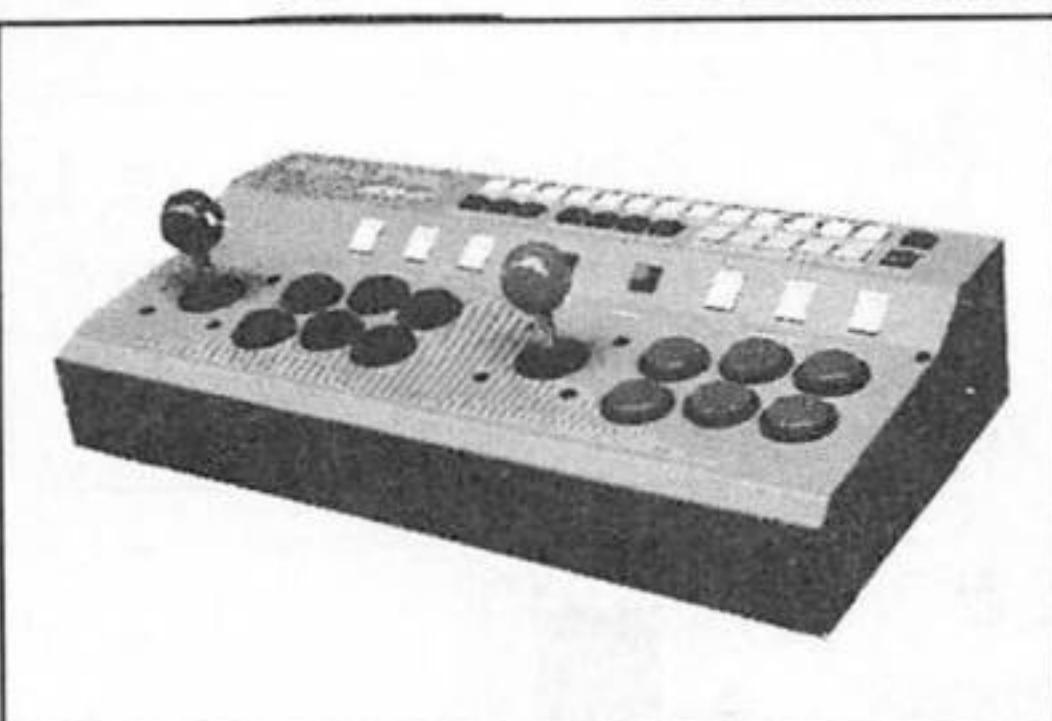
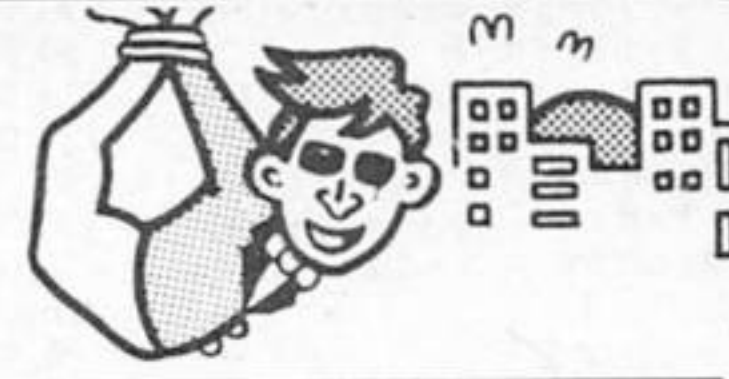
商品案内と基板価格表はインターネットでご覧いただけます。



てくな〜とマンガ 24  
俺にまかせろ  
by 東陽片岡 巻



ゲームに金縛り!!



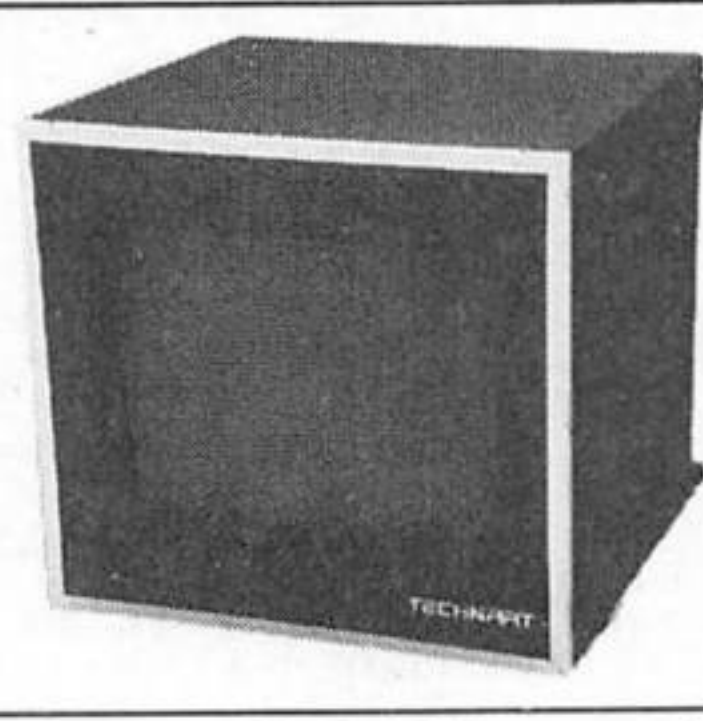
パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。ビデオ/S端子標準対応。本体 ¥38,000 別売RGB(15ピン/21ピン)ケーブル¥3,000



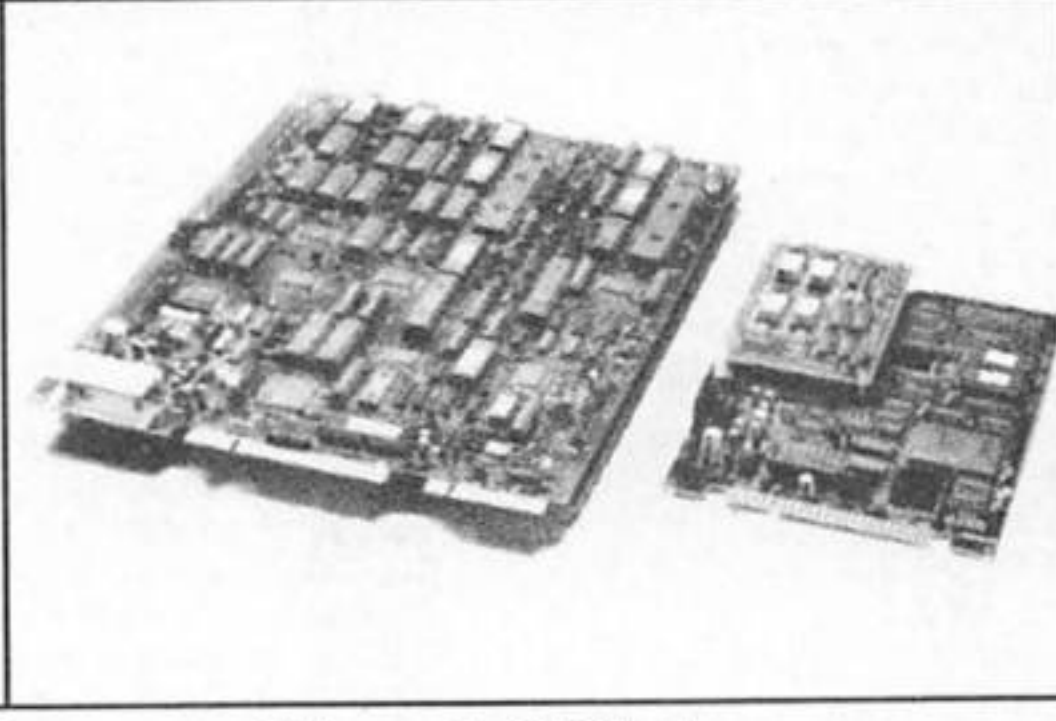
AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。本体¥26,000/コントローラー¥15,800 家庭用コネクタ¥2,500より。



19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用開発されたモニターです。アナログRGB15ピン/21ピン対応。15KHz/24KHz切替可。縦画面/横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクエアです。¥85,000



ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。買取保証もOK!

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」



〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13  
TEL.06-643-7641

営業時間

AM10:00~PM 7:30

中古基板も常時2,000枚在庫! かわいい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで!



通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

●6回~60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を!

# ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い  
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SNK スーパーネオ29タイプII  
ハイパーネオジオ64搭載  
サムライスピリッツ3D



予約受付開始  
もちろんローンもOK。

SEGA プラストシティ  
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格 ¥240,000(税込)  
初回 ¥22,400 ¥22,400×11回  
初回 ¥12,400 ¥12,400×23回  
初回 ¥9,980 ¥8,300×35回

SEGA プラストシティ+バーチャファイター3 中古  
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格 ¥580,000(税込)  
初回 ¥54,500 ¥54,100×11回  
初回 ¥31,500 ¥29,900×23回  
初回 ¥22,660 ¥20,100×35回

SEGA プラストシティ  
SNK キングオブファイター97' 組込



通販価格 ¥410,000(税込)  
初回 ¥39,000 ¥38,200×11回  
初回 ¥23,100 ¥21,100×23回  
初回 ¥16,320 ¥14,200×35回

SEGA プラストシティ  
NAMCO 鉄拳3セット  
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格 ¥500,000(税込)  
初回 ¥47,400 ¥46,600×11回  
初回 ¥26,600 ¥25,800×23回  
初回 ¥20,500 ¥17,300×35回

CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター  
SEGA プラストシティ 組込  
(筐体12ボタンパネル仕様)



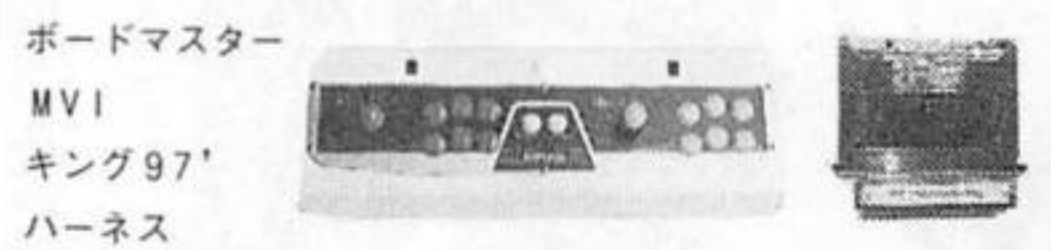
通販価格 ¥410,000(税込)  
初回 ¥39,000 ¥38,200×11回  
初回 ¥23,100 ¥21,100×23回  
初回 ¥16,320 ¥14,200×35回

SEGA プラストシティ  
CAPCOM ヲンパイアセイバー2セット  
(筐体12ボタンパネル仕様)



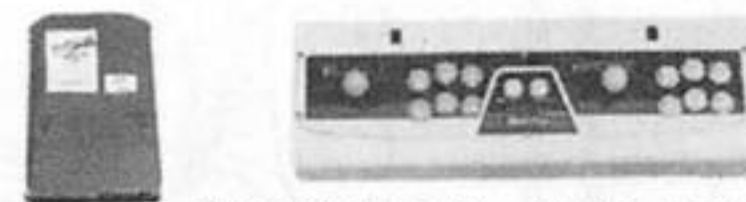
通販価格 ¥420,000  
初回 ¥39,200 ¥39,200×11回  
初回 ¥21,700 ¥21,700×23回  
初回 ¥14,840 ¥14,600×35回

SNK キングオブファイター97' ボードマスターセット  
通販価格 ¥220,000(税込)



ボードマスター  
MVI  
キング97'  
ハーネス  
初回 ¥20,900 ¥20,500×11回  
初回 ¥12,900 ¥11,300×23回  
初回 ¥9,440 ¥7,600×35回

CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター  
ボードマスターセット  
通販価格 ¥280,000(税込)



初回 ¥26,500 ¥26,100×11回  
初回 ¥16,000 ¥14,400×23回  
初回 ¥11,060 ¥9,700×35回

NAMCO 鉄拳3, ボードマスター セット  
ボードマスター  
鉄拳3  
ハーネス  
通販価格 ¥325,000(税込)



初回 ¥30,700 ¥30,300×11回  
初回 ¥18,900 ¥16,700×23回  
初回 ¥11,400 ¥11,300×35回

SEGA  
バーチャファイター3TB  
(ロムキット)

☆好評発売中!!

☆CAPCOMストIII 2ndもよろしく!

ローンでご購入の方、お気軽にお問い合わせ下さい。  
高くても今すぐ現金はムリという方も、ローンなら楽々  
ご返済できます。

<p><b>CAPCOM</b></p> <p>ストリートファイターIIIセカンドインパクト 190,000 ストリートファイターIII 50,000 ヴァンパイアセイヴァー2 (カート・新品) 119,000 ポケットファイター (カート・新品) 125,000 ストリートファイターEX 80,000 マーブルVSストリートファイター (カート) 100,000 X-MENVSストリートファイター (カート) 75,000 D&amp;D (カート) 26,000 19XX (カート) 30,000 マーヴルスーパーヒーローズ (カート) 25,000 サイバーボッツ (カート) 12,000 X-MEN (カート) 10,000 パワードギア (カート) 20,000 トップシークレット 40,000 ガンズモーク 35,000 ラストデュエル 18,000 殿様の野望 8,000</p> <p><b>KONAMI</b></p> <p>ファイティング武術 (筐体込み) OP 998,000 グラディウスI (アンプ付) 55,000 スラムダンク 25,000 グラディウスII 40,000 グラディウスIII 30,000 フロッガー 38,000 ゼクセス 32,000 ときめきメモ対戦バズル王 55,000 セクシーパロディウス 45,000 ブーヤン 30,000 ゴルフングレイツ2 30,000 リーサルエンフォース 30,000 出たな ツインビー 12,000 タイムパイロット84' 20,000 ビットファイター 12,000 ウォース 8,000 サブライズアタック 5,000</p> <p><b>NAMCO</b></p> <p>スーパーワールドスタジアム97' 値引き有り 65,000 ダンシングアイ 238,000 鉄拳3 238,000 ゼビウス3D/G 55,000</p>	<p>トイポップ 50,000 グロブター 68,000 ファイナルラップR 50,000 インターの復活 88,000 ドルアーガの塔 75,000 リブルラブル 45,000 マッピー 42,000 バックランド 70,000 バック&amp;パル 45,000 アウトフォクシーズ 35,000 ディグダグ 30,000 ゼビウス 28,000 ニューラリーX 65,000 ワンダーモモ 80,000 ドラゴンスピリッツ 55,000 ギャラクシアン 35,000 ボスコニアン 45,000 モトス 32,000</p> <p><b>TAITO</b></p> <p>きらめきスターロード 値引き有り G-ドライブver2 25,000 エレベーターアクション 10,000 パズルボブル2 (ロム) 20,000 ドライブ外伝 (ロム) 20,000 エレベーターアクションリターンズ (ロム) 20,000 あっかんべえだー (ロム) 88,000 レイフォース 55,000 ルナレスキュー (白黒) 50,000 アルペンスキー 50,000 インペーダー (カラー) 32,000 パズルボブル 15,000 サイレントドラゴン 12,000 ニンジャキッズ 10,000 地獄めぐり 10,000 中華大仙 8,000 カゲキ 8,000</p> <p><b>DECO</b></p> <p>ダンクドリーム95 (新品) 40,000 強行突破 35,000 マジカルドロップ 15,000 クルドバスター 15,000 ダークシールドII 15,000 キャンパスハンティング 15,000 バックファイヤー 45,000</p> <p><b>I REM</b></p> <p>アールタイプ レオ 28,000 フック 25,000 快傑やんちゃ丸 12,000 四川省2 10,000 ぐっすんおよよ 10,000 サンダープラスター 12,000 大工の源さん 10,000</p> <p><b>BANPRESTO</b></p> <p>スーパーラムズ 42,000 ウルトラ警備隊 40,000 アルチメイトテニス 12,000</p> <p><b>SNK</b></p> <p>バーチャファイター3 350,000 ソニック・ザ・ファイターズ 150,000 バーチャファイター-KIDS 80,000 ファイティングバーズ (ジャマハーネス付) 150,000 バーチャファイター2 (ジャマハーネス付) 100,000 ペンゴ純正 60,000 ファイナルアーチ 60,000 バーチャファイターリミックス 57,000 デカスリート (ロム) 15,000 獣王記 12,000 青春スキャンダル 30,000 ティポイブルース 42,000 モンスターランド 22,000 サンダーフォースAC 18,000 ぶよぶよ 7,000 ぶよぶよ通 12,000 ガルディア 12,000 ゴールドアックス 10,000 クラッチヒッター 8,000</p> <p>ジョイフルロード 60,000 MV-1A (新品) 48,000 バトルフィールド (ループレバー付) 30,000 A.S.O 15,000 ストリートスマート 10,000 スカイソルジャー 10,000 航空奇兵物語 10,000</p> <p><b>ATLUS</b></p> <p>ヘブズゲイト (新品) 125,000 ブレインズ 10,000</p> <p><b>その他</b></p> <p>ストライカーズ1945II 188,000 ギャロップレーサー2 値引き有り 60,000 ミスターDo'sワイルド&amp;ライドと、VS ユニコーン2枚セット (音声アンプ付) 45,000 ポパイ 30,000 キャノンダンサー 20,000 スターフォース 10,000 パイパーフェイズワズNEW, ver (ロム) 30,000 マリオブラザーズ 20,000 疾風魔法大戦 20,000</p> <p>ボンジャック 20,000 ドギューン 10,000 ゴモラ 10,000 パンク3 25,000 ライデン 20,000 ワールドラリー 20,000 ダーウィン4078 15,000 ソニックウィングス 10,000 雷牙 10,000 特価!!卒業証書 (新品) 20,000 特価!!ロックマン (新品) 30,000 ガンバード 18,000</p>
---	---

買取も致しております  
ので、どうぞお気軽に  
お電話下さい。



有限会社 哲信クリエイティブ

〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F

TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●

- 銀行振込.....入金確認即商品発送
  - コレクトサービス.....商品代引サービス
- 振込先、相互信用金庫本店(当)0464186  
相互信用金庫本店(普)0030322





●CHARACTERS  
No.3985 価格¥800  
★パワーグラディション  
七瀬葵先生の小説イラスト  
の原画集。カラーもあり!



●らくがきチョップ参  
No.4189 価格¥1100  
★寿ちよぶ  
ことぶきつかさ先生のハ  
イレベルなラブ本です。



●君と僕は この戦いで何を失い...  
No.4668 価格¥900  
★うにいら井  
戦いで人を殺したラムザの  
心。ディリータとの友情。



●HARD LIPS  
No.4653 価格¥600  
★猫丸印  
リリスやバレッタなど女性  
キャラが大活躍

①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ  
① 電話・FAX・WWWにて注文 △1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ ⑧合計金額

商品が届く  
(注文後5~7日前後で)  
配達員に代金を払う  
(商品代金+手数料¥800~¥1000)  
※電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは  
全て着払い(代金引換え)となります。  
② 郵便小為替+手紙  
①番~⑥番までを記入した用紙と商品代金+¥600(送料)の  
為替を同封し下記通販部迄郵送ください  
為替は全国¥600均一です(離島を除く)  
商品が届く(注文書到着後10日前後で)  
※すべての商品が品切れの場合は  
手数料100円を  
引いてご返却する場合があります。



通販部: 〒101 千代田区外神田3-10-3-3F虎の穴通販部



●それだけであわせ  
No.4847 価格¥600  
★まくねいる工房  
リーファン大満足の一  
冊。マルチがカワイイです。



●恋するきもち〜あかり〜  
No.4838 価格¥500  
★りあおー  
あかりと主人公が一緒の布  
団で...心温まる一冊です。



●MULTI  
No.4697 価格¥700  
★伯爵団  
シュールな感覚がぎゅっし  
りつまったTo Heart本です。



●春風にのせて  
No.4745 価格¥700  
★はちみつばい  
作者とお話してる気分にな  
る、女性の描いたリーフ本



●NEXT KING  
No.4669 価格¥700  
★うにいら井  
隅から隅までネクキンに  
こだわった楽しい一冊。



●Teen's GAL GAL  
No.4660 価格¥700  
★御御御付  
イラストに愛を感じましたと  
も楽しいギャグ満載。



●ねえ王子様ボクと組もうよ☆  
No.4837 価格¥900  
★うにいら井  
王子様になりたくなっちゃう  
ネクストキング本。



●Dynamite passion  
No.4628 価格¥600  
★本郷四丁目  
悠久のビートやマリアがメ  
インの1冊



●ポケットモンスター  
No.4677 価格¥700  
★琴村屋  
ポケモン好きなら確実に  
GETだぜ!の1冊



●DECHU DECHU? DA-NE! 2  
No.4651 価格¥700  
★にんじんハウス  
ピカチュウがとてかわい  
いポケモン本です



●DIY  
No.4693 価格¥800  
★ほげろー企画  
ぶるま先生のガオ本。ミコ  
がとてらブリーデース



●BERGERAC KNIGHT  
No.4804 価格¥700  
★PIN&TED  
4コマがとてつ笑える  
ウテナ本。オススメです。



●センチメンタルガラン八年結核グラフィティ  
No.4813 価格¥700  
★RIRO LAND  
ジャンプのサーラームン  
がとにかく笑えます。



●艶姿常夏娘 後編  
No.4809 価格¥600  
★隠密同人  
浜辺の女王の座を狙う詩  
織の作戦とは...爆笑必至



●カブコン学園 ALL CAPCOM  
No.4798 価格¥600  
★琴村屋  
さくらが弟とファミコン対  
決。虹色町ネタもある一冊



●EVA FIX  
No.3070 価格¥1300  
★チョコレートショップ  
オリジナルエヴァの設定と  
美麗イラストが満載の一冊

年齢フリー  
18歳未満の方でも購入できます。

18禁商品は本誌ではこれ以上お見せ出来ません!  
もっと多くの作品がほしい方は → ①虎通カタログを見て注文 ②パンバラを見て注文

900アイテム満載の(全国通販) 虎通10号好評発売中!  
価格400円 詳しくは5256-2889まで



●O, MY SADNESS EPISODE TWO  
No.4659 価格¥1,200  
★bolze  
ritさんによる最高の女神  
様本! おすすめです!



●READ II  
No.4739 価格¥800  
★岩崎製本所  
藤島キャラを色々やっちゃ  
ってます。買って損無し!



●「会いたい...」  
No.4707 価格¥900  
★ロケット兄弟  
ほのかやみる達のオナニー  
はとてH必見です!!



●戻りたくて戻れなくて  
No.4895 価格¥700  
★まるあらい  
コナンもののギャグばい  
エロです。女の子が可愛い



●マリアハンター・ユフィちゃんの大冒険  
No.4642 価格¥900  
★浅野屋  
ティファが陥る淫靡な拷問。  
本当はやめてほしくない



●ゲーム天国スピード地獄  
No.4845 価格¥800  
★GADGET  
いろんな脱衣ゲームの女  
子がハードにからむ一冊。



●CAPCOMIX  
No.4827 価格¥800  
★UB  
新作ジャスティス学園ネタも  
あるオカマ先生の本。



●THE YURI & FRIENDS 97  
No.4687 価格¥800  
★彩画堂  
ユリ&ちづる&舞の3P。精  
液を飲むとユリは豹変!



●ポリゴン侍大斬り出血SPECIAL  
No.4823 価格¥1100  
★チーム本宿  
ポリゴンサムスピのメチャ  
メチャエッチな一冊。

注)パンバラ・ゲームスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が違います。

営業時間 平日PM12:00~PM9:00 土、日、祝日AM10:00~PM9:00 ※年中無休

1号店 1Fはソフマップ店  
※MTGカード、同人誌、イベントカタログ  
〒101 千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F  
☎03-5256-2102  
(特価本、古同人誌買取は4号店へ)

2号店 1Fは井井「どんどん」  
※3F、4Fは新刊書籍コーナー  
〒101 千代田区外神田1-9-8 木村ビル3、4F  
☎03-5256-2055

3号店 1Fはソフマップ4号店  
※新刊同人誌コーナー  
〒101 千代田区外神田4-4-2 共益外神田ビル7F  
☎03-5256-2838

4号店 1FはDOS/Vバラダイス  
※特価本、古同人誌専門店  
〒101 千代田区外神田3-11-2 ロック・2 7F  
☎03-5256-2019

秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか?  
同人誌 大募集!!  
同人ソフト 大募集!!  
ます!TELにて御連絡後見本誌、  
見本ソフトを御送りください  
何か解らないことがありましたら、担当までドシ  
お問い合わせください! 初めての委託の方でも安心  
サポートシステムです。  
(注)当店で海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません

冬コミカタログ  
コミックマーケット53  
12月7日発売予定

当然のことですが... 直接お店でも買えます!

1号店 各種カード(MTG)/同人誌・イベントカタログ  
2号店3F.4F 新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも  
3号店 同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム  
4号店 売り買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本

全国のコミック、同人誌、少女写真集求む!  
50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて  
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2019)

ADULT 18禁

# コナミ元氣回々通信

あの、コナミブースでしか見ることのできなかつたコナミグッズ専門店「こなみるく」が都内に出現!!  
待ちに待った、10/25。ついにビガロ新宿店3Fにオープンしたぞ!!

## 12月全店イベントスケジュール

### 【チルコポルト神戸ハーバーランド店】

- 12/1~25 第5回ときめきイラストコンテスト
- 12/13 第11回パーチャロン大会 (18:00~)
- 12/14 第7回ときメモばするだま大会 (17:00~)
- 12/23~25 クリスマス大抽選会 (12:00~)
- 12/28 第8回ときメモばするだま大会 (17:00~)

### 【チルコポルト茶屋町店】

- 12/6 パーチャロン大会
- 12/20 ファイティング武術大会
- 12/14 キングオブファイターズ'97大会

### 【チルコポルト上尾店】

- 12/6 ファイティング武術大会 (14:00~)
- 12/20 恒例クリスマスイベント/ビデオゲームやり放題!

第一部 12:00~17:00 第二部 18:00~23:00  
前売券:1300円 当日券:1500円  
\*コスプレでご来場の方には、特典あり。

### 【マルゲ屋】

12/1~12/3 このページの割引券を持参された方は、お買いあげ金額より5%割引

### 【チルコポルトモザイクガーデン店】

12/1~12/3 平日のみ「ゲームストを読みました」という4人組のお客さまへ、レースゲームの無料対戦

12/1~12/24 エアサーカス(ボール乗せゲーム)で、クリスマスお菓子ブーツをプレゼント

\*当店でシールを3枚撮った方へ、ミニアルバムプレゼント

### 【ビガロ新宿店】

- 12/6 ときメモばするだまランキングマッチ
- 12/7 第3回パーチャストライカー2ベストゴールコンテスト
- 12/14 第3回ファイティング武術トーナメント大会
- 12/21 ときメモばするだまランキングマッチ
- 12/23 第3回パーチャファイター3tbトーナメント大会
- 12/31 ビガロ大感謝祭(詳しくは店内掲示板にて発表)

### 【ビガロ梅田店】

12/1~31 スタンプラリーをやるさー!  
前回好評だったスタンプラリーをまたやります!  
対象は「ビガロ梅田店メンバーズカード」を持っている君たち!  
持っていない君はビガロ梅田店までダッシュだ(牛歩厳禁!)。  
期間中、皆勤賞ぎみの君達には「ときメモ」グッズ、その他をプレゼント!  
詳しくは店頭で。

「ついに都内にも登場!!」  
「ビガロ新宿店に「こなみるく」がオープン!!」  
今回は、都内初のコナミグッズ専門店「こなみるく」10/25ビガロ新宿店オープンの模様をお届けしましょう。  
当日は正午オープンなのに、開店待ちの先頭は、前日の閉店時間ごろから並んでいるという話。皆さん本当に「こなみるく」の開店を待っていてくださったんですね(嬉し涙)。  
オープンしたばかりのフロアは、身動きがとれないほど大盛況で、「こなみるく」ではオープン記念として商品の購入金額に応じたグッズプレゼントもあつたようです。ちなみに「こなみるく」では、ゲームショー等のイベントでの限定販売グッズはもちろん、ここにしかないグッズも置いてあるのだ。今回は特にときメモびキャラのマウスパッドやテレカが大人気!これはゲームショー等での限定販売グッズだったけど、もしかしたらビガロならまだあるかも……。買い逃した人は今後、「こなみるく」要チェックです。

また、当日は「こなみるく」オープン記念メモだま大会も開催。予定より約1時間ほど遅れての大会開始となったが、すさまじい熱気と取材陣の視線で、普段の力が出せなかった出場者もいたとか、いないとか。  
この大会の優勝者には、超レアグッズ、ときメモの声優さんたちの寄せ書き色紙と、寄せ書き入りポスターのプレゼントも「こなみるく」があるからこそ「うらやましい限りです、ハイ。」

そんな「こなみるく」ですが、近々会員を募集するという情報をキャッチ!会員特典として、新商品の先行予約はもちろん、会員限定のグッズも発売される等々、オイシイ話ばかり。

他にも、「こなみるく」ではカタログ販売なども予定しているそうなので、今までは受け付けていなかった予約も

きる...つまり確実に商品が買えるという、涙もののサービスもあるから、メモラーを自称するなら「こなみるく」からは目が離さないよ!!



### アルバイト募集!

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。  
明るくて、元気がよくて、ゲームが好きなお人!特に女の子やハードに詳しい人は大歓迎です。  
●資格 18歳以上25歳迄・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎  
●勤務地 各コナミ直営店(地図参照)  
●待遇 交通費支給・制服貸与  
●応募先 時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願いします。

コナミホームページ  
<http://www.konami.co.jp/>

## 5%割引券

チルコポルト上尾店内 マルゲ屋  
有効期限 '97.12.1~30

**ビガロ新宿店**  
〒160 東京都新宿区歌舞伎町1-16-6  
第6ボールスタービル  
TEL.03-3204-7390

**チルコポルト上尾店**  
〒362 埼玉県上尾市谷津2-1-50  
TEL.048-360-2477

**ビガロ梅田店**  
〒530 大阪市北区梅田1-11-4  
大阪駅前第4ビル地下1階  
TEL.06-344-0523

**チルコポルト神戸ハーバーランド店**  
〒210 神戸市中央区川崎町1-6-1  
TEL.078-311-1111

**チルコポルト茶屋町店**  
大阪府大阪市北区茶屋町15-34 (梅田ロフト前)  
TEL.06-377-7767  
営業時間:10:00~23:00 (年中無休)

# アタクシMio



先日行われたヴァンパイアセイヴァー大会には、多数のご来場ありがとうございました。そして選手の皆さんはお疲れさまでした。アタクシMioは、選手受付&審判の仕事で参加したんだけど、レベルの高い試合内容にビビるばかりでした。帰りがけに寄った行き付けのゲーセンでも、何げにいつもより対戦が盛り上がってたなあ。

(カプコンの岡本さんのトークの暴走ぶり!?が楽しかったです。Mio)

「やあこんばんは、人質のマイクだよ、実は今もジョーに銃口を向けられてるんだ。それにしてもジョー、「パーチャコップ」以来だね、こちらこそよろしく頼むよ」  
「ありがとう、マイク。それではいったんCMに入ろう。CM「こんばんは、ゲバラ屋のドメルティですー！今、ゲバラ屋各店では、チャッキー・チェン全国大会予選を開催中！腕自慢のキミ、今すぐ参加しようね！そして冬に向けての新製品、キャンペーンサートシャツも近日発売予定！宇宙一ゲームマーの店、ゲバラ屋ドメルティからのお知らせでしたん」

## 僕、人質君

# 今月のいっばつ!

さあ、CM中にも沢山のFAXが届いているよ、マイク。それではさっそく質問に入っているかい？  
「もちろんだよ、その前にそろそろ銃を納めてくれないか？ジョー」

ハハハ、ゴメンゴメン。それでは1枚目のFAXからいってみようか。これが一番多かった質問なんだけど、「どうして人質の人たちは銃撃戦の中わざわざ出てくるの？ハッキリ言ってジャマ」というもの。うーん、これは僕もよく思うんだ。マイク、どうしてなんだい？  
「はあー、なるほど。これは僕もよく聞かれるんですよ。そうだなあ、一言で言うところスリル」かな...」  
えっ？スリルだって？

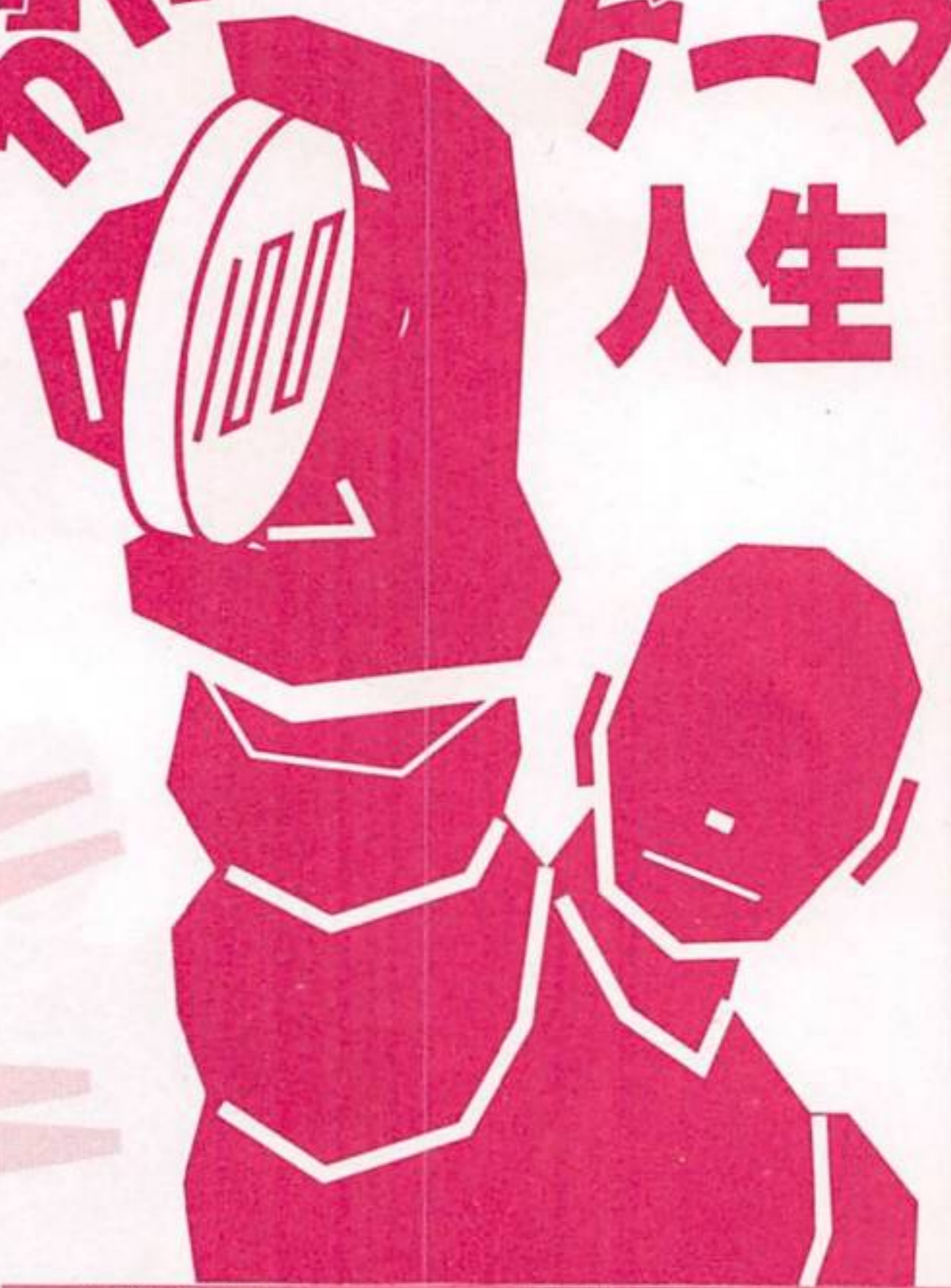
「そう、弾丸飛びかう中を全くの無防備で歩くスリルがたまらないんだよ、無事に通りすぎると、ああ、生きてるって素晴らしい」って思えてくるんだ。もちろん弾をくらうと怪我をするし、ときには命だって落とすこともあるんだ。でも、ついやってしまうんだな、コレが。ホラ、どこかの貴族も言っていたでしょう、「命を賭した勝負ほど素晴らしいものはない」って」  
なるほど、そういう理由があったのか。リスナーのみんなも納得してくれたかな？ってナメなコラア！ためえの自己満足でライフ減らされてたまるか、PAM！PAM！「オッッ！」  
.....あつ、しまった。ついキレてしまったよ、おいマイ

ク大丈夫かい？...あつ...。みんな突然だが今週はここまで！なお、この番組では人質に対する質問や苦情、そして「街で見かけたこんな人質」や「君の考えた人質」を募集しているよ、採用者にはもちろん人質の証として「白い服」をプレゼントだ。たくさんの葉書待ってるよ！  
それではお相手はジョー・ファンングでした、シューネカスタウイーク!!バイバイ!! (神奈川県 植高淳太郎君)  
①.....。「僕の人質自慢」とか「突撃！隣の人質君」とか「全人質中継」とか、いろんなコーナーやれそうだなあ。たまに、特番「ゾンビだらけの水泳大会」とかで放送つづれたりとか。



★(埼玉県 かみしろ慶君①)  
★アイス食べに行ったり、ナンパしに行ったりと何ともヘーワな皆サン。

# ゲーム人生



## 動揺サツちゃん バナナが大好きホントだよ

☆忘れもしない……あれは秋の訪れを感じさせるかぐわしい風が吹く……てゆーか数週間前、私はその日も問答無用でゲーセンにいた。

そんな私に、古来より皮肉好きのサディストなる運命の神の手により偶然、3時方向にあるでっけーモニターが目に入る。そのゲームは『ヴァンパイアセイヴァー』……



★(三重県 滝本秀人君③)  
★傷ついても、悲しくても、私は闘わなければ……

そのプレイヤーはサスカッチことバナナ大好きサツちゃん使いだ。ちなみに私はハンターではガロンを使い、デミモリあたりの飛び道具をくぐってはキャンオン、くぐってはキャンオンというマニアな楽しみ方をしたものだ(対戦はマジで闘ったけど)。

STGばっかやってて手をつけてなかったセイヴァー。しかしそのプレイヤーは一瞬で私を爆熱させた。CPUデミの起き上がり重ねるビッグアイスバーン。コケるハゲ、そして……笑うサツちゃん!

## プリチーだ……!!

その微笑みに邪気はない。オオウ、サツちゃん!!もう誰にもお前をダークストーカーだなんて呼ばせないよ、お前は俺のエンジェルだ!!俺が前のセル君になる!なってOK!!俺的に決定!!サミー

衝動的にムック2冊購入、さらなるプリチーサミーのバナナの魅力に心奪われるアチキ。青い頃から柔らかなで、熟れればこの上なく甘味!!初心者上級者共に楽しめる強キャラに、さすがの私もラブエスカレーター。

実際、試してみればサツちゃんは強かった。メストの記

ストⅢセカンドインパクトの新キャラ、ユリアンの画面写真を初めて見たとき、俺は真っ先にこう思った…。  
「なんでエレナがこんなに筋肉質になったんだろう…」

(和歌山県 閃光の智津君⑧)



★(富山県 ヌーさん④)  
★チラリと色つぼい、和風味の女子高生!

事を見ただけで身につく強烈な攻撃手段の数々、さらにザンギ見習い時代を思い出すレバー回し技。何も考えなくても背中ズルむけずるさんパンチ(もう古いか?今冬は大丈夫っスか!?)連発するだけでもハイブレッツシャー、おまけにビッグタワーズ簡単で強い。

しかし、仮にもサツちゃん使いの道を志すならば、やっぱアレだ!!ショートダッシュとやらをせねば!神への信仰の証に。

そして修業は佳境に入った。飛び込んでチェイン、逃げられてはするさんパンチ、ずるってタワーズ、追いかけ



★(東京都 混血BEM君②)  
★サラッと元気な二人はお似合い、かな。

てショートダッシュ攻撃そして神の指先がゴオッドフィンガアア・ヒイイトアアアアアアッブ!!って感じ。

そしてついに、CPUキャラをなぎ倒してエンディング。無論プリチー。プリチー番長。もう明日世界が減んでも八割方許すくらいのプリチーさだった。

だが、その数日後なんと続編『ハンター2』がその姿を現す。あの日のサツちゃん使(命名・師匠)があの日と同じように、楽々と相手を圧倒しエンディングへ……

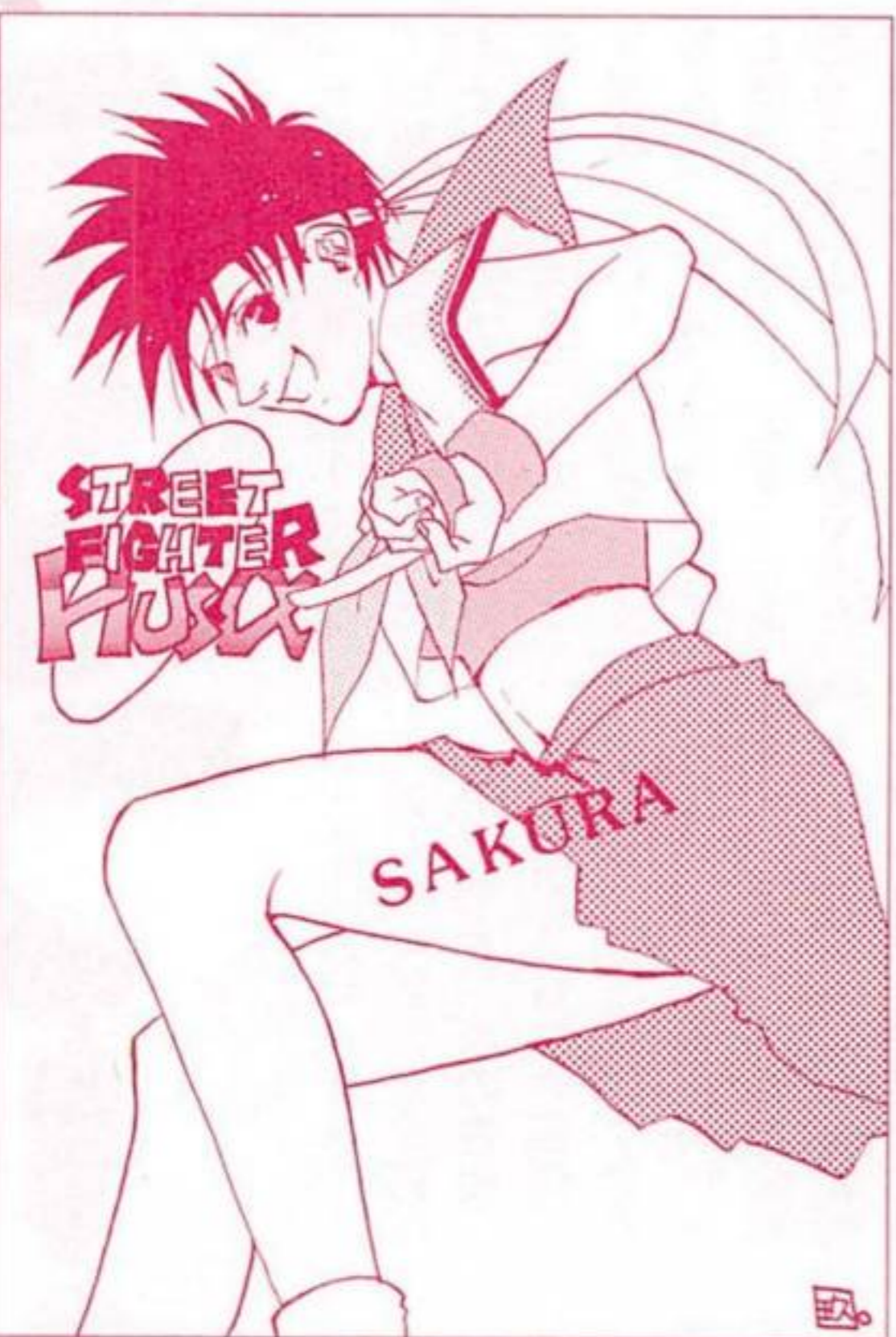
……エンディング、もしか統一?

事実を知った時の衝撃は、PS版「虹色町」でチラリスム多方面撤廃がなされていることを知ったとき並みだった。俺の青春も、なんとなくエンディング。

そして再び私は、STG弾避け修業の修羅場へと戻っていったのだった。

サツちゃんに幸あれ。カブコンさん続編ウォンチュー!(千葉県 ちくわミサイル不発君⑤)

★サツちゃんと言えばペンギン爆弾隊も仲良しでアル。こういうのはカワイイが、通常投げの瞬間とかスゲー怖い顔してるウ……だまされぬぞ!



★(静岡県 玖無晶さん⑥)  
★「EX」の口「忘れちゃったか。続編はまだかいな?」

## 血の共通点!?

☆ジエダ：それは攻撃するとき血を流し、気絶したとき血を流し、登場シーンで血を流す痛々しくもちょっぴりセンチな血の多い冥王である。そんなセイヴァーなジエダに酷似している男が過去にいた男の名は「キャプテン沢田」。なんとこの男、自ら腹を切つて血をまきちらしダメージを与えるという大胆かつ自殺行為な技を持っているのだ。

突然だが、ここで一つの実が浮き彫りとなる。それは両者とも血で攻撃し、しかも無キズでそのうえ顔だって全然似てないや。とにかくこのことから、信じ難いが二人は同一人物、つまり沢田はジエダだったということになるのである。そう言えば、名前だって「ダ」が同じだ。「ダ」が。そうなるかと先に述べたこともつじつまが合う。信じるか信じないかは一部の地域を除いて自由である。しかしここは信じよう。あえて信じよう。そして「沢田スペシャル'95」をはるかに凌ぐといわれる「ジエダスペシャル'97」を探そう。沢田がジエダであるとの想い胸に秘めて！今のところボタ



◆(福岡県 ハイパーT君◎)  
★月夜に誓う、この国と我が仲間を力の限り守ることを。

ン操作の技ではないかという説が有力ではない。まあそんなこんなでジエダ使いたち！大いに流血せよ！  
(宮城県 UCD君◎)

★あの沢田も、テクニカルで使つて楽しいヤツだったと聞く。オウ！ここにもまた一つ共通点が！

## 乱入する人たちに贈る愛のメッセージ

自分は下手ながら全国トップにあこがれるC級スコアラ―です。

僕はプレイ中に近くで見られたり、解説されたりすると気が散ってしまうほどダメ人間です。このことも大変怒りゲーJMAXなんです。それよりスコアアタック中に乱入するのって失礼な気がします。大体プレイを見ればわかるし、対戦台だからといって乱入していい台ではないでしょう？他人がプレイしている物なんです。一言聞くのがスジでしょう。「対戦台だからしょうがねー」って言う人もいるかも知れませんが、では某松本の人「ガンバード乱入された」って言つたのはどう説明できますか？対戦だけをやる人たちに、スコアラ―という

命をけずっている人たちがいるのをわかってほしいですね。まあ本能のままゲームしてる奴に言つてもムダですね(笑)。

(山梨県 対戦マンヤヴァン グリオン君◎)

★うーん。必要以上に近くで見たり、聞かせるように解説するのはヤメローという意見は、すごくたくさんきています。これが一つのミスも許されないスコア稼ぎ中ならなおさらのこと。すごい集中力でやつてるんだから。そんなの気にならないくらい、それこそ呼ばれても気づかないくらいに集中力やれるのが理想かもしれないけど、とかく稼ぎ中はナーバスになるもの。普段どうつてことなくてもその時は気になったり。あ、稼いでる、とわかつたらそつとしいてあげようね。

でも世の中には、「稼ぎ」という概念のない人もいます。プレイを見ても「何ムダなことやってんの？コイツへたくそじゃん」とか思つちゃう人もいます。もし入られたら冷静に、稼ぎ中であつたことを教えてあげよう。しかし、やっぱり対戦台では稼ぎをやらないうが安定だと思ふ。乱入者も、対戦台ではないなら一言声をかけよ

## 落とし物はなんでですか

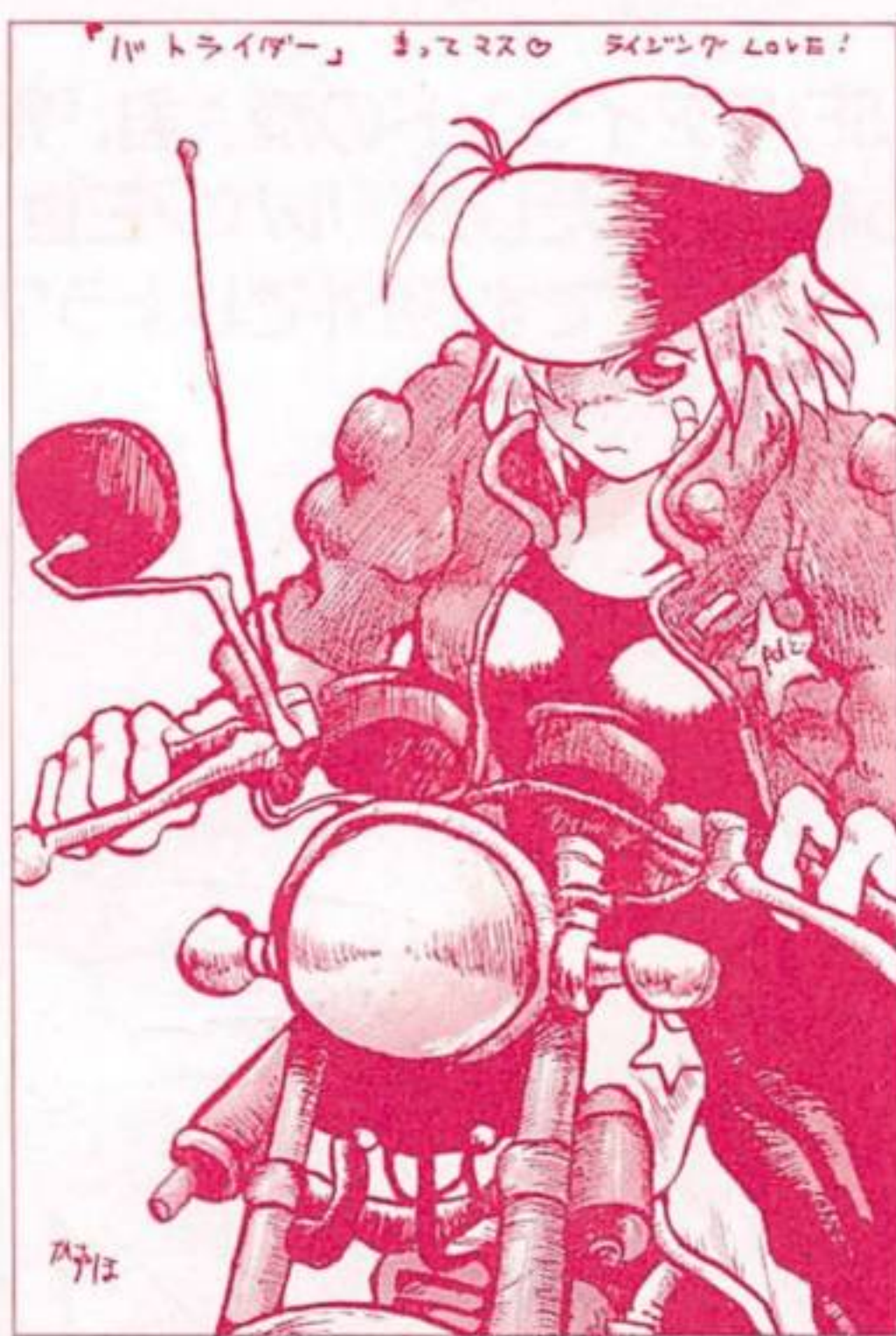
☆ある日、エスペランサ高崎店というゲームセンターでプレイしようとして、両替機でお金を両替しました。そのとき、自分の運転免許証を落としたのを気づかず家に帰つてしまいました。

後日、エスペランサの店長さんは親切にも免許証を郵送してくれました。自分はおわつてエスペランサの店長さんにお菓子を持ってお礼にいきました。

ゲームスト編集部の方も、高崎に用事があるときには寄つてみてください。いいゲームセンターですよ。  
(群馬県 PS13・PANO RAMA君◎)

## そつくりさんコンテスト開催!?

☆私の高校には英雄にそつくりな先生がいます。あまりに



◆(東京都 かずほさん◎)  
★バイクに女のこ。激カッコイイのは太古の昔からのお約束。

も似ているのでじつと見ていたら、難しい問題をあてられました。

(青森県 太田宏子さん◎)  
★先生にあてられるのは、目が合った生徒なのか、合わせない生徒なのか、どっちだろ。今度その先生の写真を送つてほしいなあ。響子先生にそつくりな保健の先生とかいるのかな？「全国英雄そつくりさん先生大会」とかやってみよか。どないだ。

## 隠れた!? 企業努力とは?

☆カプコンの企業努力：それは、基板のテストモードにもあつた。

1プレイ20〜30円の店のコミュニケーションノートに書

かれていたことだが、「MSHV VS ストリートファイター」において、「2コイン1クレジット」「3コイン1クレジット」の設定では憲磨呂が使えないのだそう。実際その店の「MSHV VS」は1プレイ30円だが、キャラ選択画面では憲磨呂がいるはずの場所には「MSHV VS」のロゴが描かれているだけである。つまり、1プレイ200〜300円となるようなゲーム料金の高騰を防止しているのである。

(熊本県 Prof.K君◎)  
★これは普通のゲーセンの店員さんでもなかなか気づかないこと。驚きですな。カプコンさんの努力のおかげで、おカネのないアタクシでも安心してゲーセンに行ける。ホッ。

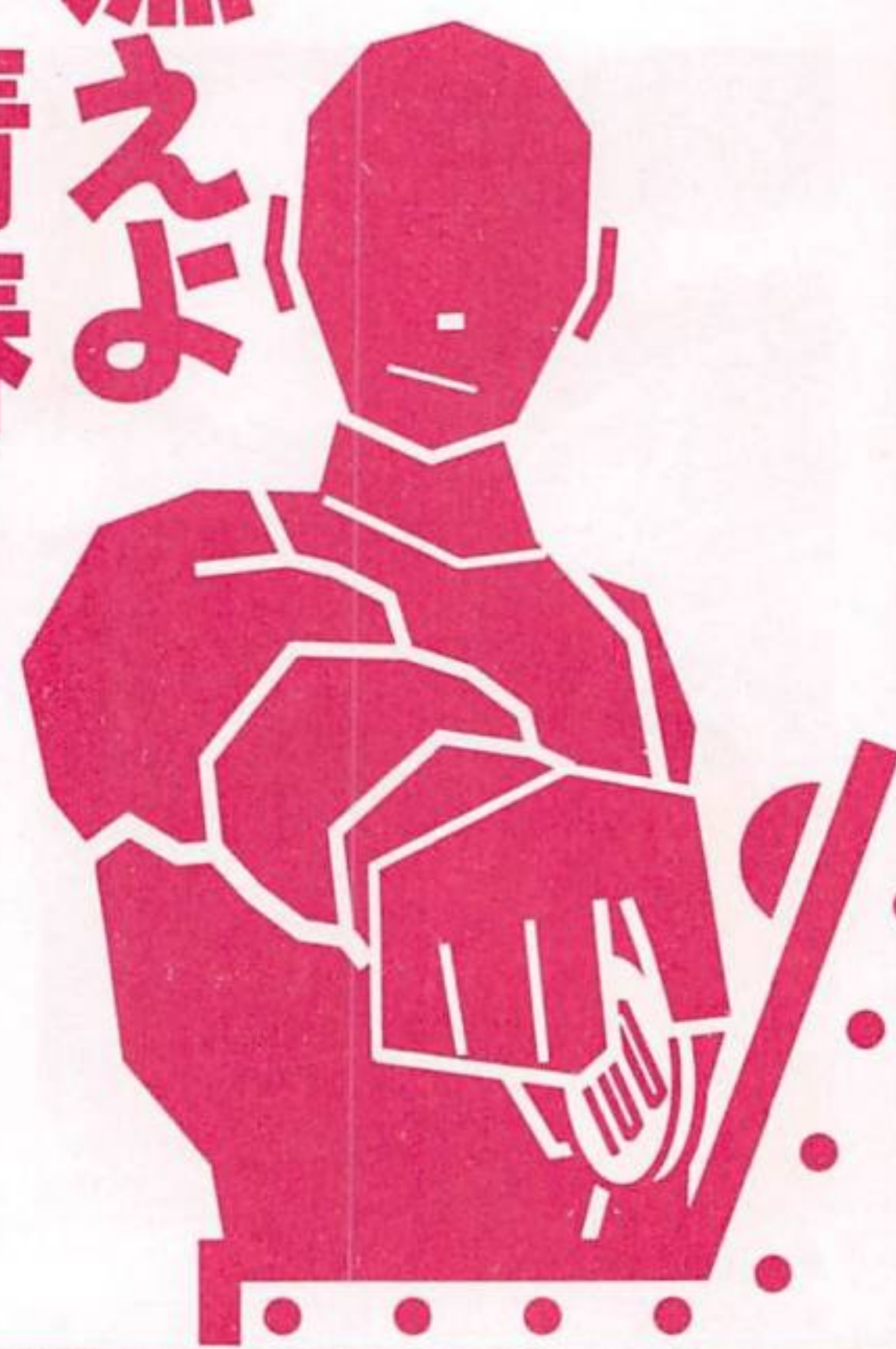


◆(群馬県 SHO君◎)  
★たまには二人と同じカッコ。似合う?



◆(大阪府 OJJさん◎)  
★アメコミテイストでもいい感じですか♥ ミュージカルスターだから?

# 燃えよ青春!!



## 君に二目惚れ、その名はクリス

☆8月某日、俺は友人の誘いで福岡ドームでのコスプレダンスパーティーなるものに参加した。第一部めっちゃめっちゃはりきって踊った俺は、第二部は踊らずに休んでいた。そしてそれはそのとき起きたっつ!!

俺が何げにあたりを見まわしていると、ふとある二人組に目がとまった。その二人組は「シエルミー」と「クリス」のコスプレをした女の子だったのだ。そのとき、高二以来全面活動中止中であった「恋」というものが再びカムバックうひょ。相手はクリス。はあり、かわいいぜえ。

二人は壁によっかかってたんだが、クリスのしぐさがかわいすぎた。俺もう「俺が悪かったぜクリス」とか叫びだしそうだった。

しかあし、そうは問屋がおろさぬもので、第二部が後半にさしかかった頃、二人はどっか行ってしまったのだ

あ。そう、俺が声をかける前に。しかも見失ってしまったよ。何やってんだ俺のバカバカバカバカア。

あの日以来の俺の生活は、寝ても覚めてもクリス、クリス。ゲーセン行ってクリス使いながらもんもんとした生活を送っている、さみしいぜえ。ああ、もう一度あのクリスのコスプレした子に会いたいぜ。神様っていいのかな。福岡県内だろうが北海道だろうが飛んでくカクゴなのに。(福岡県 久しぶりに恋した君①)

★男の子がクリス♡じゃ、事情を知らん人には変態かと思われんでもない。が、これが運命的の出会いってヤツなのか。!?心当たりのある人はアイランドまで情報チョウ。

## 火蜂への道

怒 首領蜂：めさせハイスコアを見てみると、だんだんと2周ALLが目立ってきた。自分は2周目はいけるもの5ボスで玉砕。蜂なんて崇拜の対象だった。

ある日、残機設定が

## 12月15日号アイランドの隆君、「荒れ狂う稲光」はたしか『ルパン三世』のオープニングです。意外でしょう?

(千葉県 アキラ君R)

1000万everyになり、死に抜け連打で215ボスを撃沈。調子にのって火蜂とご対面! あっさりと返り討ちされるも気分は上々。メスト196号の記事を見て「実物の蜂を見てみたひ」と嘆いていた頃が懐かしい。

しかしここで旅行の日がやってきて、断腸の思いで怒首領蜂と別れる。

一週間後、帰宅と同時に光の速さでゲーセンに駆けこむが、残機設定が元にもどっていった。ごくまれに216までいけるが、結果は火を見るより明らか。戦意喪失。死人に口なし。

とそこで「店員さんに頼めばいいじゃん」なる人類の歴史を根本的に覆さんでもないかな的な助言をGET。即実行。

「1000万everyにしてください」

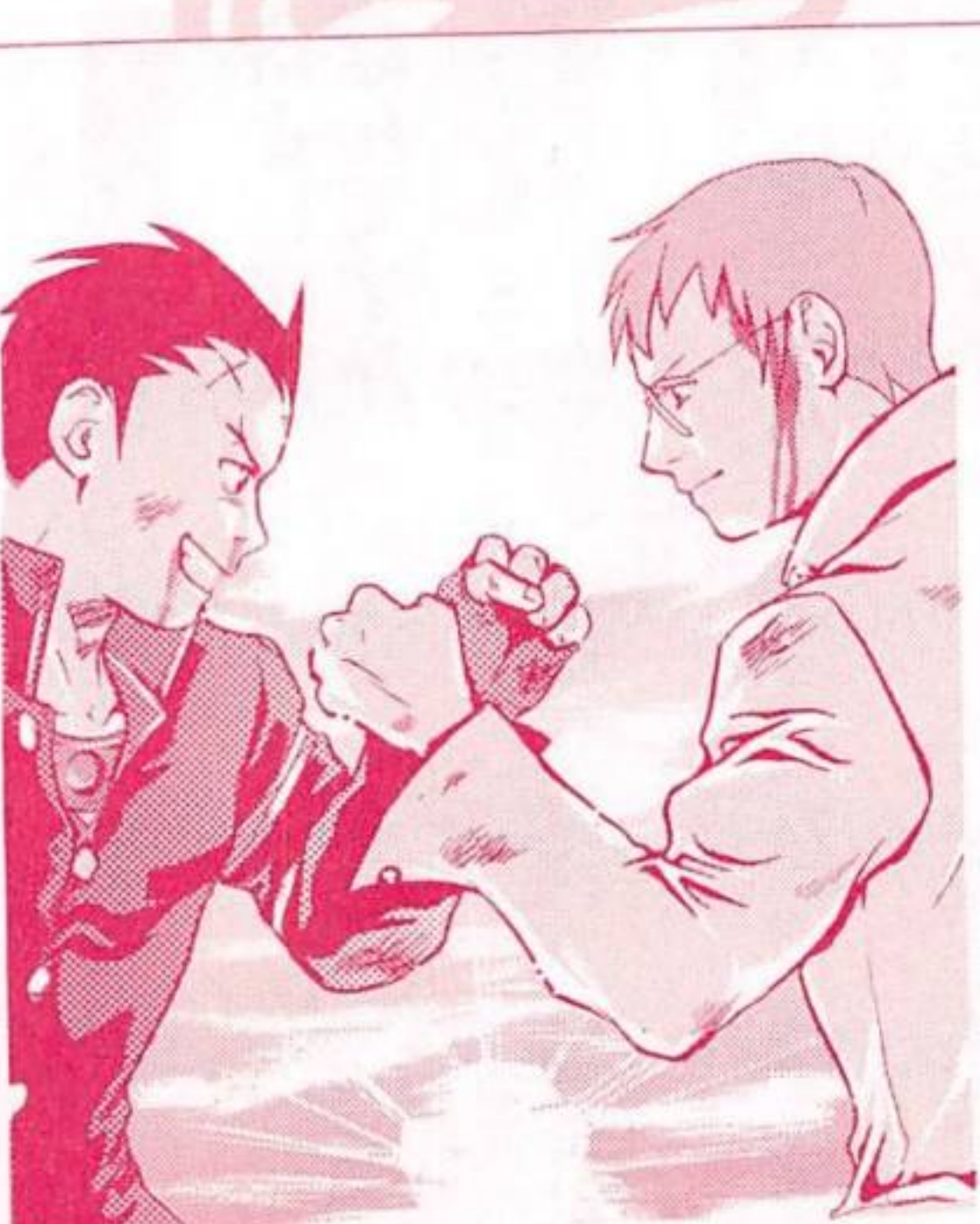
「いやあ、あれが基本ですか」

最後の望みは3秒で無残にも散っていった。生きる気力もなくなり、中間テストも近いので姿を消す。

火蜂とやりあった頃が、と哀愁に浸りつつ戻ってみる



◆(東京都 YUG君⑩)  
★その胸に帰りたい。永き夢に見たぬもりの中に。



私立  
ジロスティス  
学園

KAP

◆(東京都 しっぽマニアFOX君⑪)  
★独特のシブ味がたまらんSTGですな。

と、1000万everyになつていた! ああ、店員さんわかってくれたんだ。ありがたう青春、ありがたう人生。そして心の中で燦然と輝く、打倒・火蜂の文字を噛みしめ、これで2周クリアなるか? おうコラ? と言いつつ蜂でジエンド。ハイスコアにALLを刻む日はまだ遠い。(愛知県 ZTT君⑫)

★15歳で火蜂とご対面! 何てスゴイ若者なんだ!! とか驚いてるワタシは、シューティングが苦手。店員さんとも心が通じたことだし、2周クリアのあかつきには、そのドキメントも報告してくれい。

◆(青森県 黒川春姫さん⑬)  
★昨日の敵は今日の友! 夕日に向かってツープラトンの練習だ!!



STRIKERS 1945 II

1997.7o  
FOX.

1997. PSIKYO

lv.3  
治め撃ちば  
絶対  
忍者ビームも〜!

FLYING  
PANGAKE





★(鹿児島県 YOKUMACU君)

# 超芸魂



★(東京都 しろくろさん) ★ゲームに限らず、困ったらいつでもどこでも炸裂すべし!!



★(石川県 粉ふきイモさん) ★...まあ、彼女だつて憧れてるモノがあつたつてツケみ。



★(滋賀県 01NOTMX君) ★し、親友だから信頼のおける盾にできるとして「コト」だわね...



★(東京都 石渡臣君) ★<ノ>って...あんなコトやこんなコトもなさねばならん...いいのガ?



★(大阪府 小沢リヨンさん) ★ウソつけ!!小パンチ連打から、「トンカチ山」できたら、一生ボーナステージの刑。



★(東京都 素敵凡人君) ★主人公なのに表紙になつてないし...



★(千葉県 石毛誠君) ★春麗が出ない理由も、「コ」だったらしい。



# つっこみ三昧

## 美中年といえは ラ○バ・ラル

☞ゲーセンの店員側から一言。中学生、高校生の君たち、タバコを吸うな。もっとおとなしくゲームをしなさい。その女子高生、プリクラのゴミを落とすな、ポスターをはぐな。

フー、毎度ありがとうございます。

(岡山県 471君㉒)

↑自分が見たりやられて不快なことはしないこと〜。制服着てタバコなんてもってのほか。もちろん私服でもダメダメですが。

まあ、友達とはしゃぐのが楽しい年頃でもあるんだよね。アタクシはこの歳でもはしゃいでしまいますが。店員さんスマン。



◆届けてくれるときもこんなカツコ。㉓



◆しつかりオレを見ろ〜！って手遅れ？㉔

☞「K.O.F.'97」の乾いた大地の社の「くじくだいち」が「だっふんだあ！」と言ってるようにしか聞こえません。重病ですか!?

(大阪府 哀しみのソニア特攻隊君㉕)

↑ただの志村けんマニアですな。変なオジサンとおねちゃんチームでも作って遊んでるがよい。

☞D&D<sup>R</sup>をプレイ中、どこからともなく現れた幼児に、ムリヤリジュースを飲まされた。

俺のファイターも、俺自身も死にかけた。

(東京都 はあびい君㉖)

↑幼児ではなくコボルドなどではなかったか。



◆何を!! まいつちんくは心の故郷だー!!㉗



◆名付けた名前のほうが長かったり。㉘

## かえ歌シリーズ

「最強!?」誕生  
(勇者王ガオガイガー「勇者王誕生」のメロディで)  
怒れ 前までNo.1  
赤い もみあげ超長い  
光り輝く栄光 自分の腕につかむまで  
再び挑戦だ  
俺に これわざ教えたケン 絶対許せない  
ファアファア ファアファア ファイヤーフォース  
ラララ ラララ ライジンドラゴン  
トリプルブレイク 命中だ  
今だ ジャステイス 確定だ  
勝利のポーズは「おとといきやがれっ!」  
対空 飛び道具 コマンド投げ  
登場 いかれた アメリカカラテカ  
ほくらのアレン  
スツスツスツ スナイダー  
(北海道 鎌田健一君㉙)  
★ちと合つたらんところが多いので55点。と、アニソン大好き編が言っております。

## 突然 お知らせでアル

唐突ですが、ワタクシMIOのペンネームの表記が、ちよこつと変わることになりました。  
今後は、  
**MIO**  
と表記することになります。何だ、あんま変わんねーじゃん、と思われれるかもしれませんが、この少しの違いが重要なのだ。やっとなご様にも名前がなじんでからの変更ということで、初めからそうしろよ!ともお思いでしょう。しかしそこは「オトナの事情」ということで、許してねん。アタクシも動揺しております。というワケで、これからもよろしくお願ひしますね。



★(茨城県 MKI君㉚)  
★通気孔からねじこむは不可ですか。ブア。

文通してくれる方  
募集!!

録音、KOF'97、天降降臨  
その他 家庭用のどので  
ゲームが好きの方文通しましょう。  
どんなゲームをやるか書いて送、下さい。  
早く送、下さった方へ文通してくれる方  
には、さまやかの特典があります。  
初回のみ80円切手同封だと  
うれしいです。 近しいです。



〒135 東京都江東区亀戸  
1-18-12 F室  
馬場 重治(マッポ)  
2才男



売ります



カプコンセガ等の  
ポスター、ぬいぐるみ、  
キーホルダーを売ります。  
リストを送りますので  
80円切手同封で  
連絡ください。  
しめきり③  
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町  
2-13-18-303  
西川育夫



買います

スーパーリアル麻雀のカレ  
ンダー(95年版、新声社)を  
買います。新品1万円、中古  
2~5千円で。その他スーパ  
リアル麻雀シリーズのグッ  
ズを買いますので、連絡くだ  
さい。③  
〒486 愛知県春日井市東野

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部へハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人と連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

- 掲載項目以外での当人と接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙など)や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。
- 一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
- 掲載された次の月末で締め切り→②
- 締め切りなし→③

ストリートファイターIIIセカンドインパクト

もう全国的に出回っているはずの、ストリートファイターIIIセカンドインパクトに関するアンケート回答者様を募集しております。参加したい方は、¥80切手と宛名シールを同封して下記の住所までお送り下さい。アンケート用紙をお送り致します。対象は燃えるゴミではなく、キヤウを愛している方です。どなたでもOK! よろしくお願ひします。集計結果報告+お礼も有。  
☆ストIIIやD&Dの本発行します。30570  
〒264 千葉県千葉市中央区新大塚182-134  
近藤 正子 まで 近藤 正子 まで

- 町9-15-1 池田康次  
●ソウルエッジに関する物を切り抜きでもなんでも買います。または私の持っているF VIIグッズ(非売品キーホルダー、スイングなど)と交換してください。保存状態と希望価格明記のうえ連絡ください。③  
〒850 長崎県長崎市上小島
- 2-13-9 尾崎綾  
●ときめきメモリアル虹野沙希のときめきマグカップ2とときめきグラスを買います。またはときめきトレイディングカードVOL1のSP1、SP3、SP5のいずれか、タペストリー、グラスと交換してください。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③  
〒270-01 千葉県流山市野々下3-7-1-41 高橋毅
- テクノソフトゲームミュージックコレクションVOL3のサンダーフォースIIIのCD  
③  
〒270-01 千葉県流山市野々下3-7-1-41 高橋毅

- ネオジオCD限定版、真説サムライスピリッツ、パルスター、FPディスク、ピュイ  
③  
〒545 大阪府大阪市阿倍野区阪南町3-28-23 中嶋良太
- ネオジオ用の痛快ガンガン行進曲のROM(他にも龍虎外伝、ギャラクシーファイト、天外魔境真伝なども)を買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③  
〒584 大阪府富田林市喜志町3-5-21-602 太高健次朗

- SS用ソフト「デッドオアアライブ」初回限定版(ブックレット付き)を買います。保存状態、希望価格明記のうえ葉書か封書で連絡ください。送料こちら持ち。③  
〒111 東京都台東区浅草橋3-26-3 間宮清暢
- 藤崎詩織2NDアルバム発売記念TカードとB1版告知ポスター(未揭示・美品)を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③  
〒816 福岡県福岡市博多区麦野1-5-15 高橋方馬場(真一)

買います。

●ガンジス&ドラゴンス - シェドウィーバーミスターのインストカードを買います。  
・なるべく美品希望  
・バラ可(全4種)  
・カラーコピー不可  
御希望価格明記のうえとりあえず下記まで連絡を...

〒373 群馬県太田市飯塚町1084-35  
小沢 直子 ママ

パワの場合、文通の特権を言いつけて頂けると嬉しいです(詳しくは、特トはA5サイズの2種!!)

しめきり③です

今更なごめんねってかかして下さるしやめて下さる前、返信用切手等は不要です。すみません。

お便り募集

ゲームストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりです。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント! さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だ一。〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲームストアイランド係

- シークレットファイル(19XX、D&D®2、スーパー) ②  
〒277 千葉県柏市大室1340-71 滝音亮介
- ポイント、龍虎外伝限定版、RB 餓狼SP、ソニックウィングス3(ソフトはすべてCD版)、ファイティングステックPROをセットアップで2万5千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③  
〒816 福岡県福岡市博多区麦野1-5-15 高橋方馬場
- パズルファイターなど、業務用ポスター(斬紅郎、KOF'97、Vセイヴァーなど)、その他非売品テレカ、時計などを売ります。リストを送りますので、80円切手同封のうえ連絡ください。③  
〒262 千葉県千葉市花見川区さつきヶ丘2-19-15 泉英興

りりすきゅん 売ります③

●サイズ: 772x3019センチ。  
●キナリの布にキラキレのワリスがプリントされています。  
●1枚500円。代金はクレジットにて、送料は何枚でも270円(切手)です。使った切手は、〒480-11 愛知県長久手市長久手15-106 鈴木水佳まで

# 湖底に潜む釣りを挑む。

## 業界初！3D-CGによる スーパーリアル・バスフィッシングゲーム。

「レイクパラダイス」。そこはビギナーからバスプロと呼ばれる者までが集うバスフィッシングの聖地。濃い魚影と幻の大物が潜むといわれるこの湖は、バスフィッシングの楽しさと醍醐味を余すところなく体験させてくれる。

### ◆ゲットバスのフィッシング情報【釣りはポイントが命!!】

#### ポイント1 釣場

レイクパラダイス（バーチャルレイク）内で選択できるエリアはロッジエリア (LODGE) / 岬エリア (CAPE) / 氷門 (INLET) の3種類。各々の釣場に異なる釣りの楽しさが待っている。自分のスタイルに合った釣場を目指そう！すべてのエリアをクリアすると…。

#### ポイント2 ルアー

ルアーは、6種類+???  
シャロークランク/ディープクランク/ミノー/  
スピナーベイト/バイブレーション/ペンシルベイト  
釣場やキャストポイントに合ったルアーセレクトが大事！

#### ポイント3 キャスティング・ポイント

各々の釣場には多くのキャストポイントがある。  
たくさんキャストして、大物のいるマイポイントを見つけよう！

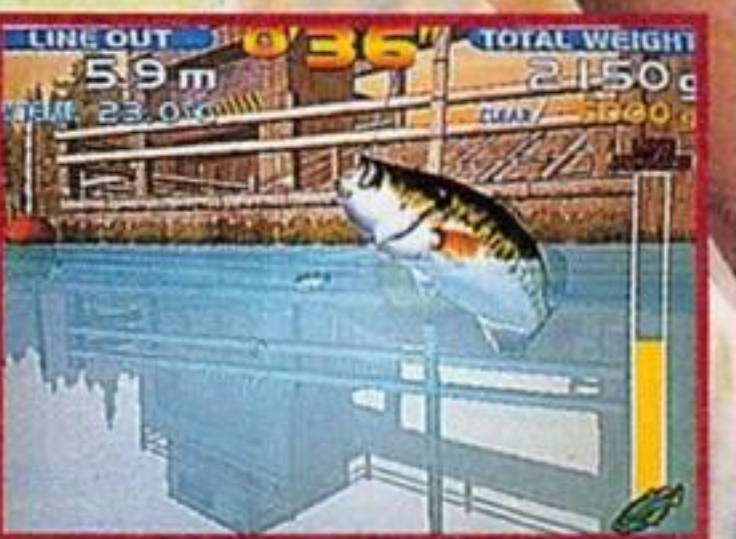
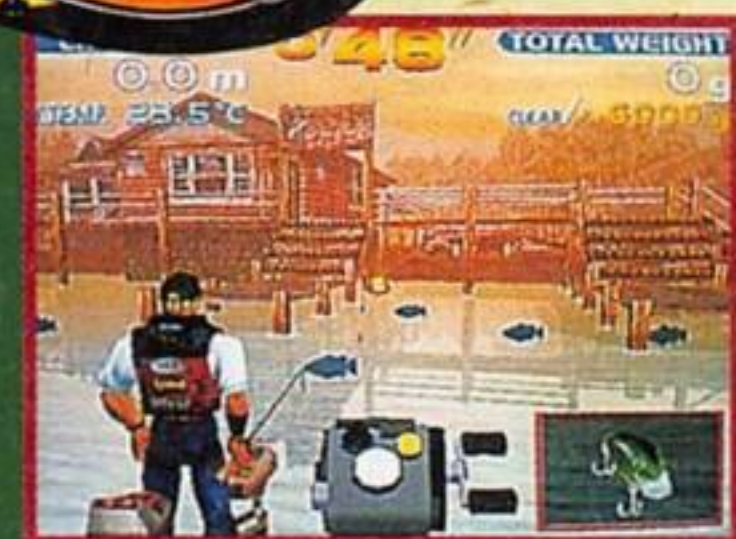
■体感！確かな手応え！バスのヒキを再現する新機能搭載。  
ロッドのフリーな感覚を重視したコントローラー。ロッドの先からラインを出し、リールの巻取りやロッド操作と映像をリンクさせた本格的な機構。かかったバスの大きさにより異なる引き・振動をロッドに伝え、左右に走るメカによりリアルな手応えを実現。



ゲットバス ©SEGA 1997

# Get Bass

SEGA BASS FISHING.™



## SAPPORO COFFEE JACK PRESENTS VIRTUAL-ON FINAL MISSION

### 電腦戦機バーチャロン 全国大会 開催決定!



**大会日程**  
 店舗大会：1997・12/20～1998・1/25  
 エリア大会：1998・2/15、2/22  
 全国決勝大会：1998・3/29 (東京・恵比寿 THE GRADEN HALL)  
 主催：(株)セガ・エンタープライゼス 協賛：サッポロビール飲料(株)  
 お問い合わせ先：大会事務局 03-5737-7598

**SEGA**™ 株式会社 **セガ・エンタープライゼス**  
 本社3号館 〒144-0033 東京都大田区東糀谷2-12-14  
 電話 03(5737)7539 (A M 販売事業部)

モデル3で

# SKI CHAMP

登場だ!

今年は暖冬らしいが、そんな気象状況も気にせずできるゲームセガから登場! ウリはなんといっても本物でも味わえない迫力だ!



エクストリームといえばやはりエアードよね。

今回のゲームでの題材となったのは、いわゆる「エクストリーム」といわれるスキージャンルで、いろいろなシチュエーションの中をとにかく滑り降りること。そこにはただ下に降りていくのではなく、いかに早く降りるか、そしていかに派手なアクションができるかがポイントになる。これで本物のスキーもバッチリ!



うおーっこんな狭い橋に3人も! よるなーっ。



装甲車輛を駆って

# BEHIND... ENEMY LINES

本物の戦場へ!

海外から本格CGコンバット・ガンゲーム「BEHIND... ENEMY LINES」が、アーケードに登場することとなった。開発元は軍事シミュレーションでの実績あるロッキードマーチン社。それまでシミュレーションで培ってきた技術を、惜しみなく投入した画面は、本物の戦場へプレイヤーを連れていくてくれる。ゲームのタイプはガンシューター、装甲車輛に

西暦1999年、世界は平和を迎えていた。平和と世界統一の維持を目的とした、NGA (NewGlobalAlliance-新世界同盟) が結成された。テロリストが、NGAからの独立を宣言、犯罪と混沌に依る政府を設立。それに対し、NGAはエリート戦術部隊、対テロリスト部隊・通称CAT (Coalition Against Terrorism) に出動を要請した。CATの任務は以下の通り。敵戦線に進入・目標を破壊・世界を平和を守れ

乗り込んで、マシンガンとミサイルで敵を破壊して進んでいく。

このゲームの発売元は、最近ガンシューターで立て続けにヒット作を出しているセガ。それだけに、一体どんな味付けのされた洋モノガンシューターか気になるところだ。

筐体はガンブレードタイプで、もちろん2P同時プレイも可能。攻撃をくらってライフが減っても回復アイテムがあるので、取り忘れずに進もう。武器はマシンガンとミサイルの2種類がある。どちらも無尽蔵に持っているわけではないので、道中でアイテムを破壊して補給しながら戦おう。

マシンガン・ガンのトリガーを引くとマシンガンが発射さ



2人同時プレイが可能。ガンの振動はあるのか?



敵は地上だけでなく空からも襲ってくる。

れる。AMMOボックスを破壊すると、弾が補給できる。ちなみに弾薬が切れると、弾の出が悪くなる。

ミサイル・ガン前部のボタンを押すと、ミサイルが発射される。敵を照準で狙いロックオンすると、発射準備OK。ミサイルボックスを破壊すると、ミサイルが補給できる。

出現するアイテムは、AMMOボックス、ミサイルボックスの他にドラム缶もある。これはライフの回復、燃料の補給ができる重要なアイテムだ。

更に詳しい内容に関しては、次回以降でどんどん紹介していく。軍事マニア、ガンシューマニアな君は要チェック!!



# SEGA冬の新作大紹介!

釣りはスポーツ!

**GetBass**  
SEGA BASS FISHING

9月に行われたAMショーでも、かなりの人気をほこったゲットバス。ショーではまだ開発段階であったこのゲームも着々を製作が進み、ついに発売まで秒読み段階となった。

## ゲットバスの魅力

今までの釣りゲームと比べ、実写を使ったものが多かったが、このゲットバスは3Dポリゴンを駆使し、リアルなグラフィックで幻想的な水中シーンや、迫力のあるブラックバスのモーションを再現したゲームだ。

知らない人がいると困るので一応説明しておく、バスというのは「ブラックバス」という雑食性の魚のことで、それを「ルアー」と呼ばれるさまざまなフック(針)のついた模型を操作して、バスを釣り上げるというのがこのゲームのコンセプトだ。

バス釣りは世界的にも有名なフィッシングスポーツとして日本でもブームにもなっている「スポーツ」なのだ。

## ゲーム内容は

各エリアに設定された、クリアウエイト(バスの総重量)を満たせば、ステージクリアとなり、全てのエリアをクリアするとスペシャルステージで釣ることができる。スペシャルステージには巨大なバスが生息していて、大きなバスを釣ることによりビッグバスランキングにランクインするのが最終目的。

しかも、ランクインすると自分のイニシャルを登録できるのが魅力的だ。

## 気になる操作系は

ゲームを始めるときに、プレイヤーは筐体に設置された小さなロッド(竿)を手にするようになる。

ロッドにはリール(糸巻き)がついていて、さながら本当にバス釣りをしている気分になる。

リールには3つのボタンがついており、スタートボタン、選択ボタン、キャスト(ルアーを投げる)ボタンにそれぞれ対応している。

選択ボタンは、ステージやルアーの選択に使うボタン

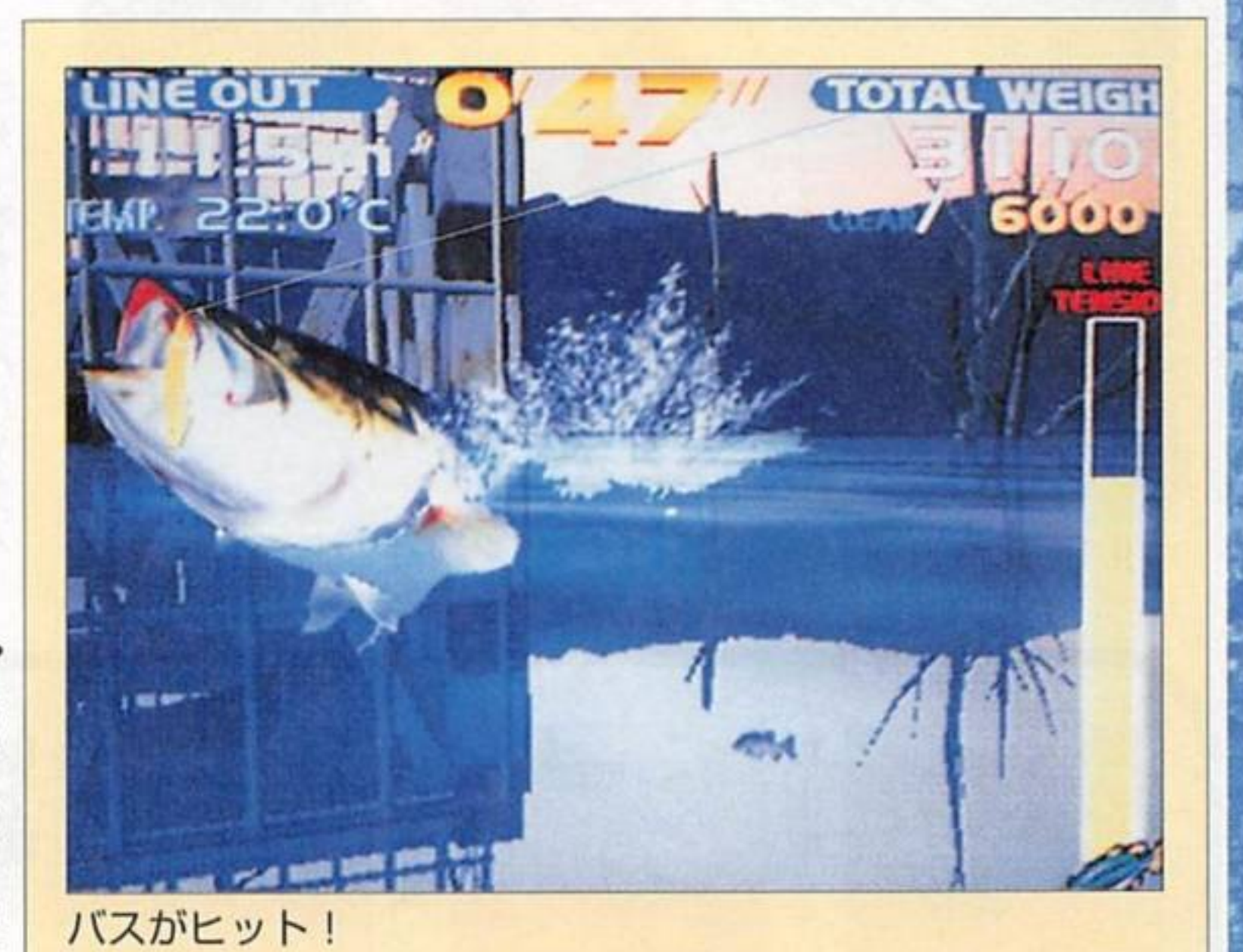


で、キャストボタンは、決めた場所にルアーを投げ込むときに使うボタンだ。

## 基礎知識を君に!

操作系がわかったら次は早速プレイのだが、そのためには、いくつか用意されている知識を知らなければならぬ。

まず釣るエリアを、LOADGE(宿下)、CAPE(岬)INLET(入り江)3つの中から選択する。これはどこから選んでも構わないので好きな所から始めよう。

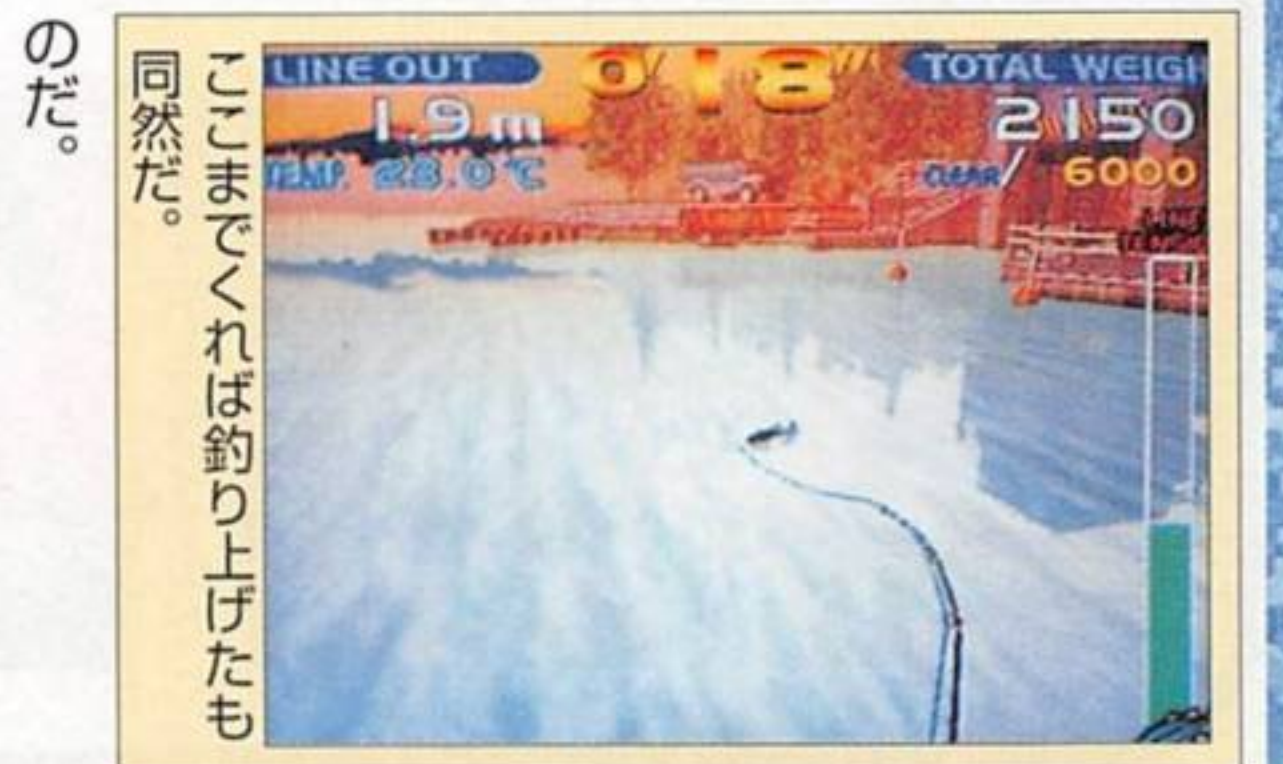


バスがヒット!

が強く引くと、糸が切れてしまふし、巻く動作が遅いとルアーが外れてしまうので、注意が必要だ。

この一連の動作を、画面右端にあるゲージの上下動作で知ることができ、巻過ぎるとゲージが上がって赤くなり、遅すぎるとゲージがどんどん下がってしまうので、ゲージを見ながらうまく操作しよう。

バスを釣り上げると「SMALL ONE」「MEDIUM」「BIG ONE」「SUPER BIG」「RECORD SIZE」の大きさを5段階表示とウエイトが表示され、釣った重さに応じたタイムボーナスが加算される



ここまでくれば釣り上げたも同然だ。

以上のようにゲームを進めていくわけだが、バスを釣り上げる毎にスペシャルルアーが一つもらえ、より大きなバスを狙えるといった要素も含まれている。

これでこのゲームの内容がわかったと思うので、町で見かけたらぜひともプレイして、ビッグバスを釣り上げてみてほしい。

次回からはより多くの情報を掲載する予定なのでお楽しみに!



# 全日本プロレス



## ハンザイ!

10月にセガからサターン用ソフトとして発売された、全日本プロレスFEATURING VIRTUA(ファイティングバーチャ)が、アーケードで発売されることとなった。

プロレスゲーム史上最高の作品といっても過言ではないほど、全日本プロレスを忠実に再現してあるこの作品は発売から、爆発的に人気を誇っている。

## 使用キャラクタ

プレイヤーは12人用意されているキャラの中から1人を選んで、ゲームを進めて行くことになる。

メンバーは、全日本プロレ



三沢! コーナーから、ダイビングボディプレス!

スからは、ジャイアント馬場/三沢光晴/川田利明/田上明/小橋健太/秋山準/スタン・ハンセン/ステイブ・ウィリアムス/ゲイリー・オブライト/ジョニーエースの10名が参戦。

バーチャファイターからは、ウルフ・ホークフィールド/ジェフリー・マクワイルドの2名が参戦となり、この12選手の中から使用キャラを選べるわけだ。

## 全日本プロレスの全面協力

ゲームの開発には、全日本プロレスの全面協力により、各選手の技と動きをモーションキャプチャーで収録。300種類以上の技を収録し、馬場の16文や三沢のタイガードライバーなどがプロレス会場さながらの迫力で繰り出されるリアルなゲームに仕上がっている。

## サタンの違い

既に発売されている、サタ



馬場の16文キック炸裂!



ハンセンのウエスタン・ラリアット爆烈!



ウルフのジャイアントスイングがリング上で見れるぞ。

イン版との違いが気になるところだが、返し技のシステムでスリリングな試合展開を実現。技の流れの中に、返しのタイミングを導入し、一瞬の状況判断で攻守の逆転が可能となった。

また、CPUの思考ルーチンをアーケード用に調整し、技の連携バリエーションを増加、状況に応じた技を繰り出すようになってきている。

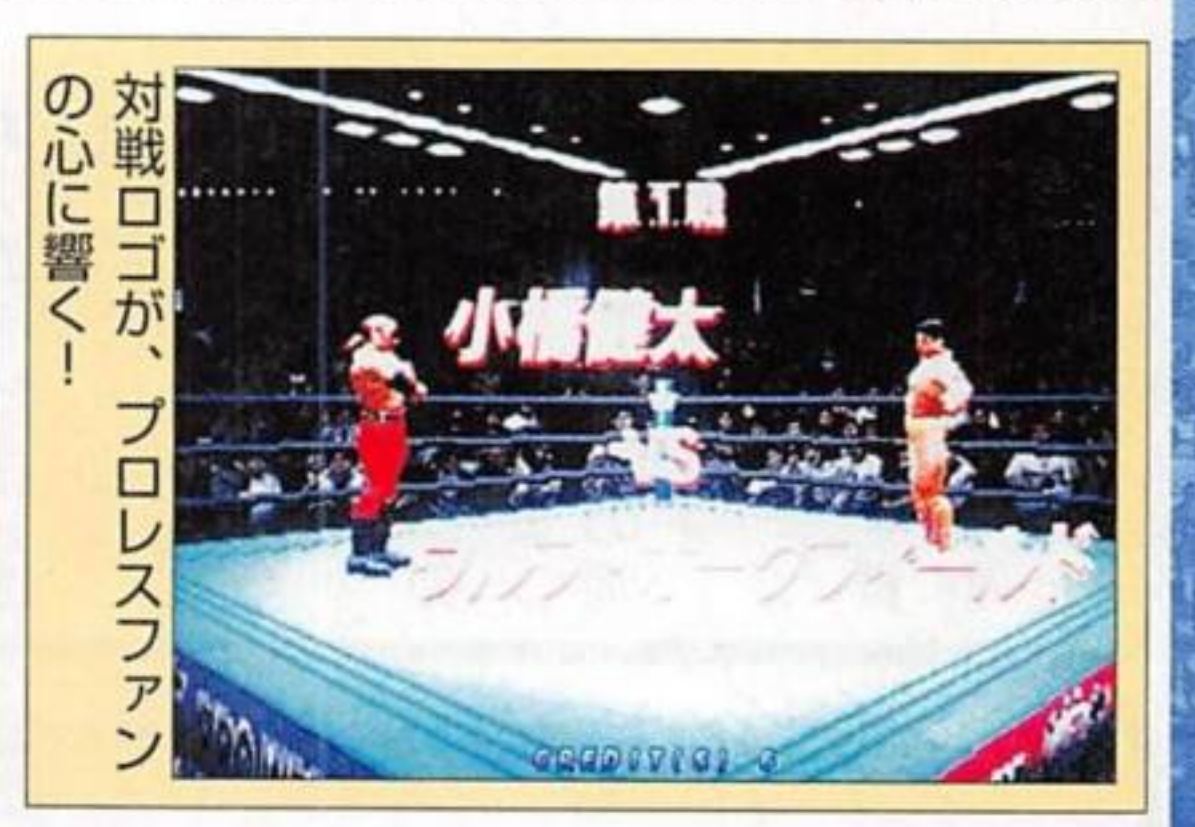
つまり、CPUの選手たちは、より個性豊かな攻撃でプレイヤーの挑戦を待っているというわけだ。

## 対戦が熱い!

サターンでも可能であった対戦も、もちろんバックアッ



田上の「喉輪落とし」が決まった!



対戦ロゴが、プロレスファンの心に響く!

プしてあり、バーサスシテイ対応により、対人対戦がよりヒートアップ。

1Pはもちろん2P乱入対戦も可能。各選手の技はサターン版を全て継承しているのので、自宅でトレーニングし、アーケードで特訓の成果を出すということもできるのだ。

サターン版をプレイした人も、そうでない人も、是非プレイすることをオススメしたい作品だ!



# 全日本プロレスVS.バーチャファイター



三沢のタイガードライバーが決まり、カウントが入る!

第16回 ゲームスト杯争奪

# 全日本ヴァンパイアセイヴァーチャンピオンシップレポート

11月2日に浜松町・ニューピアホールで行われた決勝トーナメントの結果をレポートするぞ

上位陣の半分くらいは知っているという梅原さん。もっと知らない人も対戦したかった...とのこと。



今回のセイヴァー大会は、全国200店以上のゲームセンターで予選を行い、その代

**いざ決戦!**

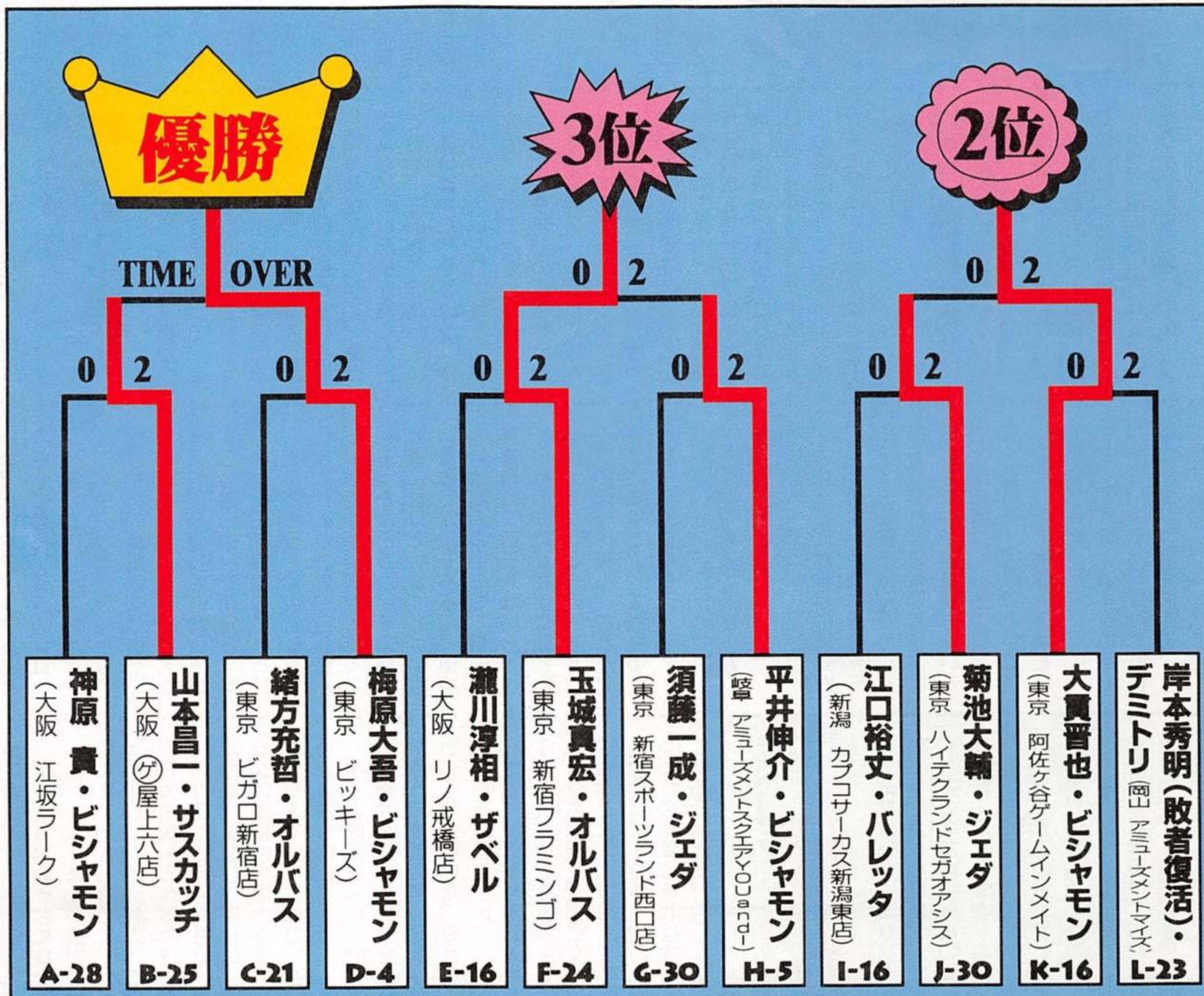
3RD.	2ND.	1ST.
玉城真宏(東京)	大貫晋也(東京)	梅原大吾(東京)

上位入賞者の面々。ゲームスト杯の上位に毎回顔を出す強者の常連の顔もちらほらと...。表者のみでトーナメントを行うという形式が取られた。どの選手もどこかのお店で優勝しているわけで、必然的に大会レベルは非常に高いものとなった。

そんな中で見事優勝を収めたのはビッキーズ(東京)代表の梅原大吾さん(16)。ビシヤモンを巧みに操り、並み居る強敵を打ち破って1位の座に輝いた。2位は同じくビシヤモンの大貫晋也さん、3位はオルバスの玉城真宏さんと東京勢が上位を占める結果となった。



たのはビッキーズ(東京)代表の梅原大吾さん(16)。ビシヤモンを巧みに操り、並み居る強敵を打ち破って1位の座に輝いた。2位は同じくビシヤモンの大貫晋也さん、3位はオルバスの玉城真宏さんと東京勢が上位を占める結果となった。



というワケで以前募集した1、2位当てクイズはビシヤモン&ビシヤモンが正解。それを答えた3名の中から、愛知県の清水紀寿君にカプコン開発者描き下ろしイラストをプレゼントしよう。惜しくも抽選にもれた愛知県の小出晃郎君と福田靖君にはセイヴァーシークレットファイルをプレゼント。



これがそのイラストだ。

# こうして熱き秋の日は 過ぎていった

## 大会の主な流れ

全国1万人の頂点を決めるべく、11月2日(日)にヴァンパイアセイヴァーチャンピオンシップは行われた。当日は1万4000名の中を勝ち上がってきた352名だけあって、みんなハイレベルな闘いを展開。大変な盛り上がりを見せた。

今回の大会は途中、女の子のトーナメントや敗者復活等のイベントが盛り込まれ、特に女の子戦では、惜しくも本戦で勝ち上がってくることでできなかったリリスが優勝するなど、会場内は大いにわいた。また、今回は最終的に勝ち残った上位3人による「決勝トーナメント」方式を採用。サバイバル戦の様相を呈する激戦が繰り広げられたぞ。

全体的にはアドバンスングガードをデフォルト装備したプレイヤーが多く見られ、なかなか攻めきれない中で、初手を取ったほうが一気にたたみかける、という構図が目立った。

上位12名の中には性能的に苦しいと言われたジエダで勝

ち上がってきて、予断を許さない展開に。また、この12名中にはストZERO2大会や、STEX大会の優勝者の顔も見られ、まさに強豪が集う決勝大会となった。



全国から集いし、選ばれた352名の精鋭たち。



ブロック戦とはいえ、試合は白熱。当人同士はもちろんだが、待機中の選手の表情にも注目!!

## セイヴァービデオ 完売御礼!!

ゲームストビデオVOL40「ヴァンパイアセイヴァー」は大会当日に先行販売が行われ、なんと選手受け付け中という超早い段階で売り切れてしまいました。

なお、当日発売したビデオは「大会先行販売用特別バージョン」で、現在好評発売中のものはパッケージのジャケットが違い、特別描き下ろしイラストになっていました。大会でGETできた人は貴重な買い物をしたことになりますね!!何はともあれ、ご購入くださった皆さん、ありがとうございました。



この中からセイヴァーのチャンピオンが誕生する。よく見れば必ず上位に残る常連の顔も...

## 初の子トーナメント

ゲームスト杯初の女の子だけのイベントが催された。「ヤローになんか負けない」とばかりの勢いで大集合したため、定員は16名だったが、予想以上の人気のため、急遽32名に増員。

内容もかなりのハイレベル。リリスやデミトリなどの人気キャラだけでなく、ジエダやアナカリスなどの扱いが難しいキャラで頑張る人もいた。特に名古屋から来たアナカリス使いは垂直ピラミッドまで使う闘いぶりだった。すごい。結果のほうは、岡山県の片岡さんのリリスと神奈川県橋井さんのデミトリの2人が勝ち残った。パペットショーも決まったりして会場は盛り上がりっぱなし。結果は片岡さんの勝利だったが、両者共に相手をたたえ合うところなどはやはり女性らしいトーナメントだった。

5055のエキシビション  
本戦も終わり、ひと段落ついたところで、開発陣4名と



決勝に残った2人。女性として侮ってはいけません。

## 全体的の闘いぶりを見て

セイヴァー大会は、私がかんりのわがままを言って、全試合を特等席で見せてもらった。まず、とりあえず言えることが、「皆、頑張っていた」ことだ。やはり遠くから来場してくれただけあって、負けたくないという情があふれ出ている。逆転勝利の試合もいっぱいあった。そういう「勝ち気」を久しぶりに見た気がする。いいことだ。

また、今までの情報を必死になんて覚え、練習してきたようにも見えた。ゲームスト一押しの情報を利用して勝っている試合を見ると、うれしくなったりもした。この忠実なる動きを見せたプレイヤーは、ブロック決勝あたりまで多く見かけた。ゲームスト上の戦法だけに決勝トーナメントに残ってほしかったが、かなり

残念ながら、最後まで「ゲームスト誌上」のみの闘い方で残った人はいなかった。いや、逆の言い方が正しいだろう。大会で勝つには、プ

## 君たち!

大会までにかんりの時間があつたのは、全員に思う存分のデータ蓄積を望んだためである。それは情報であり、場数の量だ。予選を勝ち抜いてきた来場者は、32名の頂点に立っている。実際に上手で強いのだ。その自信は持っているべきだ。

今、時代は1コインの重みが小さいようだ。負けても悔しさが少ない風潮にある。私は、個人的にはもっと「ギ

ラシューが必要なのだ。ブロック決勝を勝ち上がったプレイヤーは、それぞれが何らかの工夫、味付けをしていた。例えばジエダのある二人は、常に接近を考えるのではなく、中距離戦の強さ(ジエダの本質)を自分なりに把握していた。サスカッチは、シヨートダッシュにこだわらず、ロングダッシュをメインに使っていた。パレットは、守ることを中心に考え、激戦のブロックを制していった。オルバスは、大会の心理を読みとり、投げ多めの作戦に気づいた。そしてビシャモンの数人は、メストで公開していない情報すらも自らの手で開発し、隠しネタとして使用していた。どうだろう。途中で敗れてしまった人たちは、自ら発見しようとする姿勢がどれくらいあっただろうか。その勢いで既に負けてしまっただけではないだろうか(もちろん、途中で負けた人の中にも、相当研究を重ねている人はいた)。

自分の作戦が相手に効かないと分かったときに、すかさず次の作戦へ移る、これができずに負けた人。これも多かった。非常に惜しい。

さて、私の予想する人物が1、2、4位とほぼ的中してしまつた。残念だ。優勝者の「僕ももっと(他の地域にいる)強い(知らない)相手と闘いたかった」の言葉にそれは含まれていると言える。(P・鈴木)

## ラグラしたもの

ラグラしたもの「がほしい。ただ単にお遊びのイベントとしてだけにメスト杯をとらえてほしくない。例えばメスト杯優勝は、STGの全国1位と同じ名譽なのだ。あの大会独特の緊張感、見ているも伝わる。負けたら終わりというプレッシャーの中、勝ちを得たときの快感は大会以外に味わえないと思う。素晴らしいことだ。

惜しくも早いうちに負けてしまった人、また予選で負けてしまった人も含めて、分かってほしいことがある。これからの格闘系の作品のリーダーとなるだろう人たちは、君たちだ。奮起してほしい。バランス調整の大切さをメーカーに伝えていくには君たちの力が必要なのだ。

ゲームを遊ぶ人と、闘う人の姿勢は違う。それは分かるだろう。後者の勢いを示したい、それが願いだ。それをこれから示してほしい。

さて、私の予想する人物が1、2、4位とほぼ的中してしまつた。残念だ。優勝者の「僕ももっと(他の地域にいる)強い(知らない)相手と闘いたかった」の言葉にそれは含まれていると言える。(P・鈴木)

今大会は各ゲームセンターにて予選が行われたおかげですべての取組がレベルの高い試合に...なるはずが、なんと...うかが対戦相手が少ないのであるう、特定のキャラに対する対策が非常にぬるかった。やはり全キャラに対して対処するには大都市でないといふツイのか。(特別寄稿・P)

## 大会コラム 大都市論

今大会は各ゲームセンターにて予選が行われたおかげですべての取組がレベルの高い試合に...なるはずが、なんと...うかが対戦相手が少ないのであるう、特定のキャラに対する対策が非常にぬるかった。やはり全キャラに対して対処するには大都市でないといふツイのか。(特別寄稿・P)



# 全日本ヴァンパイアセイヴァーチャンピオンシップリポート



春麗もいいけど、これはこれでたまらないツよ。マジで。

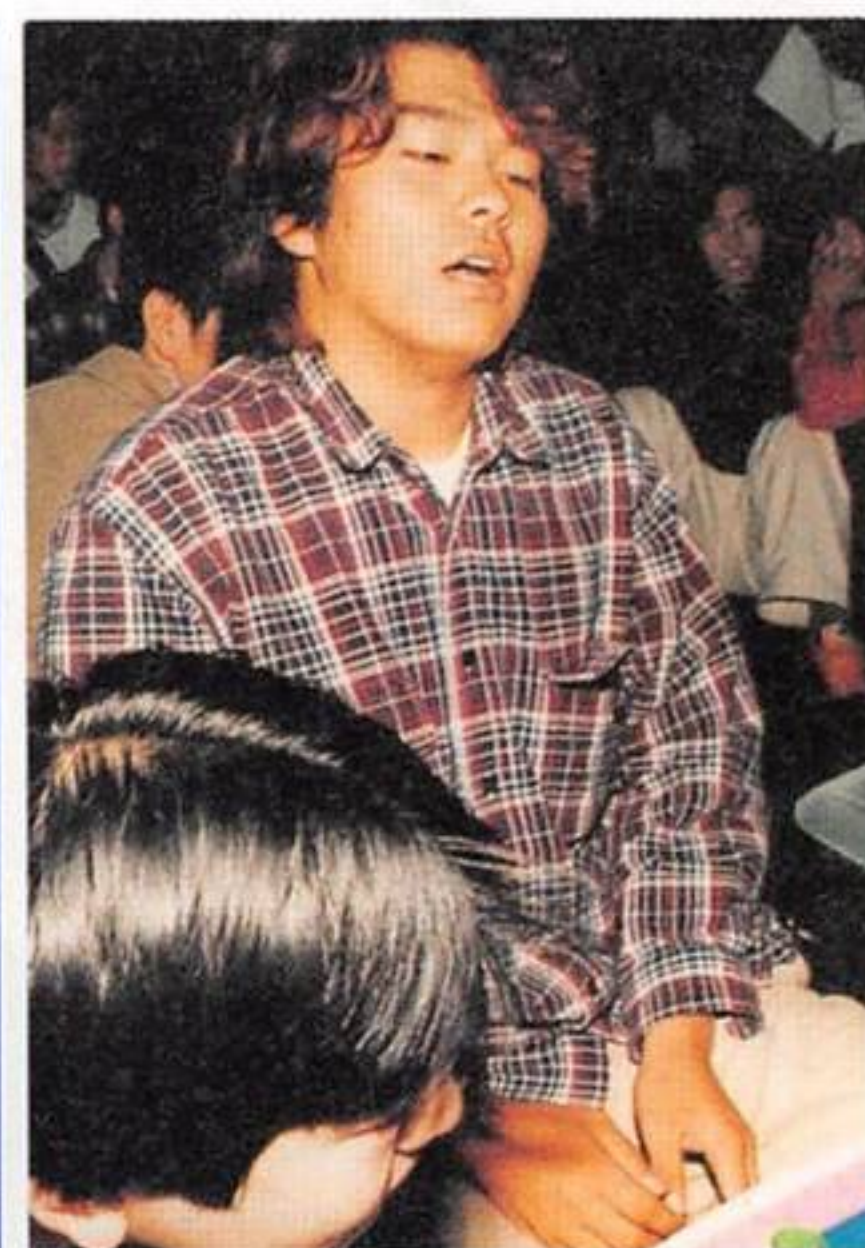
## CHUCHU ハンター現る

どもども、制服大好きエロエロライターのCHUCHUです。ゲームのイベントでコスプレイヤーをカメラに収める喜びを知ってから早4年。今回のセイヴァー大会では普通のカメラに加え、デジタルカメラ、ビデオカメラを装備し欲望の赴くままに撮らせていただきます。ぐへへ。



とまあ、そんなわけで今回の戦利品をちよつとだけ見せてあげちゃうわけでありませう。ちなみに写真のモリガンは、この世界では有名なカプコン社員兼コスプレイヤーのカナちゃんだ。今まで写真では何度か見てはいたが実際、生で見るとは初めてのオイラ、もうすっかりカナちゃんのファンになってしまいました。いやーかわいいツ。こんど制服着てください…。

あつ、スペースがない。それではコスプレイヤーの皆さん、次のイベントでお会いしましょう。チャオ！



見事、敗者復活できたデミトリ使いの岸本君。しかし当たった相手はZERO2大会の覇者…。相手が悪かったか！?



## カプコン 新作発表

大会表彰式も終わり、後は大会後の野試合を待つばかりとなったとき、突然カプコンの新作ゲーム発表のビデオが流れた。アーケードの新作は「ジャスティス学園」と「スターグラディエーター2」の2作品。特に後者は、AMシヨ一で発表されたものよりもはるかに長い映像が紹介されたため、会場からは大きなためめきまき起こった。

また、プレステ用の「パイオハザード2」の映像も流れ、当然だが、こちらも会場の注目度が高かった。

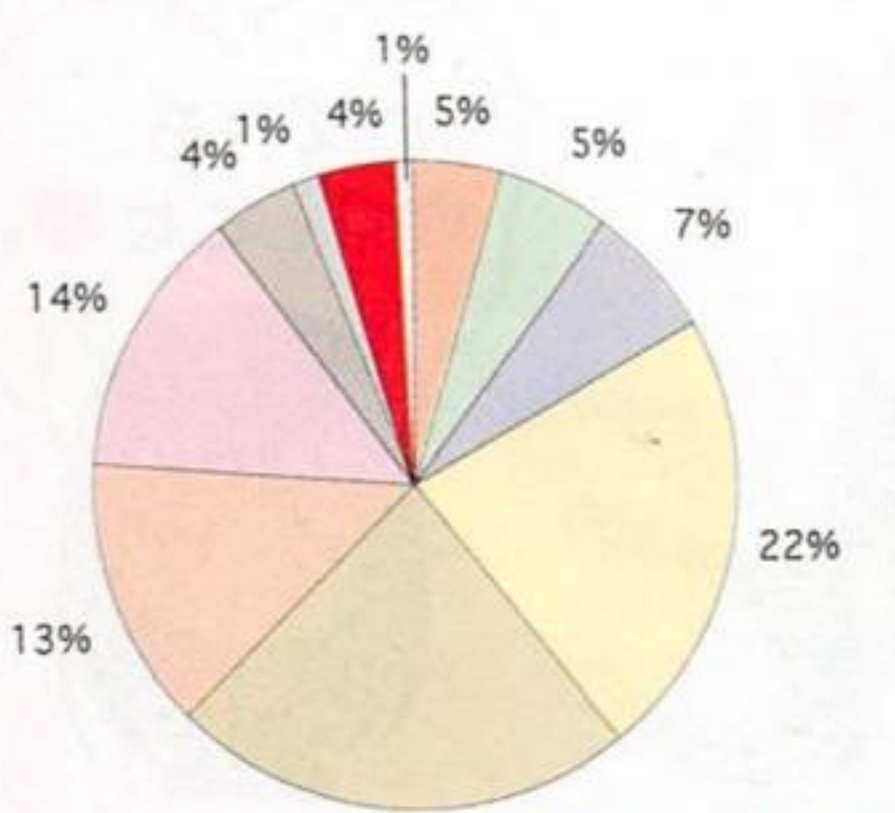


期待の新作「ジャスティス学園」。この日はフリープレイ台にも入っていたのだ。

## 男女比



- 北海道
- 東北
- 北陸
- 関東
- 東京
- 中部
- 近畿
- 中国
- 四国
- 九州
- 沖縄



24% 都道府県別割合

- ## キャラクター使用率
- ジェダ ..... 5.1%
  - リリス ..... 4.5%
  - QB ..... 9.0%
  - バレッタ ..... 8.7%
  - デミトリ ..... 7.1%
  - モリガン ..... 7.4%
  - ビシャモン ..... 7.1%
  - アナカリス ..... 5.1%
  - ビクトル ..... 3.9%
  - オルバス ..... 10.6%
  - ザベル ..... 9.6%
  - サスカッチ ..... 8.7%
  - ガロン ..... 4.8%
  - フェリシア ..... 4.2%
  - レイレイ ..... 4.5%

	ビシャモン	ザベル	レイレイ	アナカリス	サスカッチ	ジェダ	ガロン	オルバス	デミトリ	バレッタ	モリガン	ビクトル	キュービィ	フェリシア	リリス	計	順位
ビシャモン	80% (5)	100% (1)	33% (3)	50% (8)	100% (2)	100% (2)	60% (5)	67% (3)	75% (4)	67% (3)	50% (2)	50% (4)	50% (2)	50% (2)	50% (2)	65.2% (46)	1位
ザベル	20% (5)	100% (3)	100% (3)	40% (10)	33% (6)	0% (1)	100% (6)	67% (3)	40% (10)	100% (2)	75% (4)	75% (4)	100% (2)	100% (2)	100% (2)	59.3% (59)	2位
レイレイ	0% (1)	0% (3)	100% (2)	50% (2)	0% (1)	0% (1)	57% (3)	67% (3)	50% (4)	50% (4)	100% (2)	100% (2)	0% (3)	0% (3)	50% (2)	57.6% (33)	3位
アナカリス	67% (3)	0% (2)	0% (2)	100% (3)	0% (3)	50% (2)	60% (5)	33% (3)	83% (6)	0% (3)	0% (3)	0% (3)	0% (3)	100% (1)	100% (1)	57.1% (28)	4位
サスカッチ	50% (8)	60% (10)	50% (2)	0% (3)	33% (3)	67% (3)	50% (8)	80% (5)	50% (2)	33% (3)	100% (1)	50% (4)	67% (3)	100% (2)	100% (2)	55.2% (58)	5位
ジェダ	0% (2)	67% (6)	0% (2)	67% (3)	0% (3)	50% (2)	0% (3)	100% (1)	100% (1)	100% (1)	0% (2)	67% (3)	100% (1)	100% (1)	100% (1)	53.8% (26)	6位
ガロン	0% (2)	100% (1)	100% (1)	50% (2)	33% (3)	50% (2)	0% (1)	60% (5)	0% (1)	33% (3)	50% (3)	100% (2)	100% (1)	100% (1)	100% (1)	53.6% (28)	7位
オルバス	40% (5)	0% (6)	47% (7)	40% (5)	50% (8)	100% (3)	100% (1)	100% (1)	33% (3)	100% (4)	50% (2)	60% (5)	50% (4)	100% (1)	100% (1)	52.6% (57)	8位
デミトリ	33% (3)	33% (3)	33% (3)	67% (3)	20% (5)	0% (1)	40% (5)	0% (1)	60% (5)	50% (4)	0% (1)	0% (1)	100% (1)	100% (2)	100% (2)	47.4% (38)	9位
バレッタ	25% (4)	60% (10)	50% (4)	17% (6)	50% (2)	0% (1)	100% (1)	67% (3)	40% (5)	100% (1)	50% (2)	33% (3)	50% (2)	0% (1)	0% (1)	45.7% (46)	10位
モリガン	33% (3)	0% (2)	0% (3)	67% (3)	0% (1)	67% (3)	0% (4)	50% (4)	0% (1)	0% (1)	100% (2)	100% (2)	100% (2)	100% (2)	100% (2)	45.2% (31)	11位
ビクトル	50% (2)	25% (4)	50% (2)	0% (1)	100% (2)	50% (2)	50% (2)	50% (2)	67% (3)	0% (2)	100% (1)	0% (1)	0% (1)	50% (2)	50% (2)	45.0% (20)	12位
キュービィ	50% (4)	25% (4)	0% (2)	100% (3)	50% (4)	33% (3)	0% (2)	40% (5)	0% (1)	0% (2)	0% (2)	100% (1)	0% (1)	0% (1)	50% (2)	44.7% (38)	13位
フェリシア	50% (2)	0% (2)	0% (2)	33% (3)	0% (1)	0% (2)	0% (2)	50% (4)	0% (1)	50% (2)	0% (2)	0% (2)	0% (1)	0% (1)	0% (1)	35.0% (20)	14位
リリス	0% (2)	0% (2)	50% (2)	0% (1)	0% (2)	0% (1)	0% (1)	0% (2)	100% (1)	0% (2)	0% (2)	50% (2)	50% (2)	0% (2)	0% (2)	22.2% (18)	15位

最後に、恒例となった大会のデータを紹介します。最も気になる大会でのキャラクター別勝率については、%が勝率を、カッコ内の数字がその対戦が行われた回数を示している。この数字が多い組み合わせほど、信用に足るデータといえよう。また、合計試合数の数字が、対キャラ試合数の数字とずれているのは、同キャラ戦が表記されていないためなので注意しよう。

実際の勝率では、優勝者の使用キャラでもあるビシャモンが最も高かった。ただ、本誌ライター陣は、ビシャモン使いに超上級者が多かったこととこの勝率に影響しているのでは、と推測している。その半面、本誌ダイグラムで首位だったキュービィが13位なのが目につく。上級者同士の対戦では、ホームイングダッシュを使った揺さぶり程度で勝ち抜くのは難しいのだろう。また、ジェダが全体で5位に食い込んでいる。しかし、ジェダの戦績26戦14勝のうち、勝ち星のほとんどは決勝に進出したジェダ使いの4人が叩き出した数字であるため、本来はもう少し勝率が下がると予想される。

## 大会データよもやま集

# TECMO

恋のパズルを  
解いてほしい。。。。



どんなパズルに遭遇するか予測できないおもしろさ!!

パソコン、セガサターンで大人気の美少女キャラクターゲーム

「全国制服美少女グランプリ Find Love」がアーケードでついに登場!!

ジグソーパズル、神経衰弱、パネルパズル、間違い探しなど、

次々に登場するパズルをクリアしてボーナスグラフィックにたどり着こう!!

キミは何人の女の子の素顔を見ることが出来るかな?

全国制服美少女グランプリ

# Find Love

ファインドラブ



スクロールサイズの  
ボーナス  
グラフィックよ♡



パズルも  
攻略してね♡



画面は  
開発中のものです。

# DAIKI

開発 株式会社 ダイキ

元 1997 ©リセアン・AIC ©ダイキ・FCF

総発売元 テクモ株式会社

大阪支店 / TEL 06-339-5136  
名古屋営業所 / TEL 052-953-8695  
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34・販売部 TEL 03-3222-7620 / FAX 03-3222-7629

# 大阪校10周年

年間学費65万円で入学できます。

入学祝金贈呈

(H9年内の出願者15万、それ以降は10万円)

大阪校もおかげさまで10才をむかえました。感謝!!大阪校設置のどの学科でも

[大阪校設置学科]

- アニメーター科(修学2年)
- デジタルペイント・アーティスト科(2年)
- CGアニメ・ゲーム科(2年)
- エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
- マンガ・コミックプロ養成科(1年)
- 声優タレント科(1年)

## 65万円入学

### しかも祝金

### 15万円10万円を贈呈

さらに2年次は40万円で進級できます。

### 入学案内書無料

体験入学・説明会無料開催

- 新設**
- ゲーム・デザイナー科(2年)
  - アニメ監督コース科(2年)
  - 背景美術監督コース科(2年)

## 東京校新設学科

- アニメ音響監督コース科(2年)
- SFX監督コース科(2年)
- デジタル映像エキスパート科(2年)
- ライト照明デザイナー科(2年)
- ヒットメイク・プロデューサー科(1年)
- ミュージカル舞台・演劇科(2年)
- メディア芸術総合学科(3年)

24時間、無料で医療健康相談!  
特待生12万円  
特育生36万円 **支給!**

専用寮・格安居住!

キャリアスマップ

## アート系コンピュータ適性診断「キャリアスマップ」

あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。

**見学  
随時**

事前にTELを

未来が見えてくる、公認資格が自然にとれるカリキュラム

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
12/23(祝)	12/23(祝)	12/14(日)	12/21(日)	12/7(日)	12/7(日)	12/21(日)	12/23(祝)	12/14(日)	12/14(日)

●学院説明会

盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	金沢市	宇都宮市
2/22(日)	2/8(日)	12/23(祝)	1/15(祝)	12/14(日)	2/8(日)	2/11(祝)
横浜市	千葉市	静岡市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市
1/18(日)	1/25(日)	1/25(日)	1/18(日)	2/8(日)	12/23(祝)	1/25(日)
松江市	松山市	高松市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市
2/15(日)	2/15(日)	12/21(日)	1/18(日)	2/22(日)	12/23(祝)	1/25(日)

## 代々木アニメーション学院設置学科

- アニメーター科(2年)
- CGアニメ・ゲーム科(2年)
- ゲーム・デザイナー科(2年)
- ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年)
- ゲームサウンド・ディレクター科(1年)
- マルチメディア・クリエイター科(1年)
- デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科(2年)
- アニメ監督コース科(2年)
- 背景美術監督コース科(2年)
- アニメAVオペレーター科(2年)
- 声優タレント科(1年)
- アニメ音響監督コース科(2年)
- SFX監督コース科(2年)
- SFX特撮科(2年)
- マンガ・コミックプロ養成科(1年)
- エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
- ビジュアル・イラスト科(2年)
- ミュージック・アーティスト科(2年)
- ビデオ・ジャーナリスト科(2年)

## ハガキでお申し込み

①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリアスマップ」と明記して下記住所へ

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-11

代々木アニメーション学院

## TEL・FAXでお申し込み

フリーダイヤル **0120-310-042** (才能をに世に)  
サインポストヨニ  
サインポストコイ (才能を)  
FAX **0120-310-595** (すこい)



良くて安いメディア芸術プロ教育

98.749%

就職・デビュー率  
(平成9年3月卒業生)

願書受付中

平成10年度4月生

学校法人 大矢学園グループ

認定CG教育校  
[CG-ARTS協会認定]

# 代々木アニメーション学院

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員  
URL <http://www.jki.co.jp/YAG/> E-Mail [yag\\_info@po.infosphere.or.jp](mailto:yag_info@po.infosphere.or.jp)

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)  
新人声優・才能発見!!  
東京(11月)名古屋・札幌(1月)開催決定!

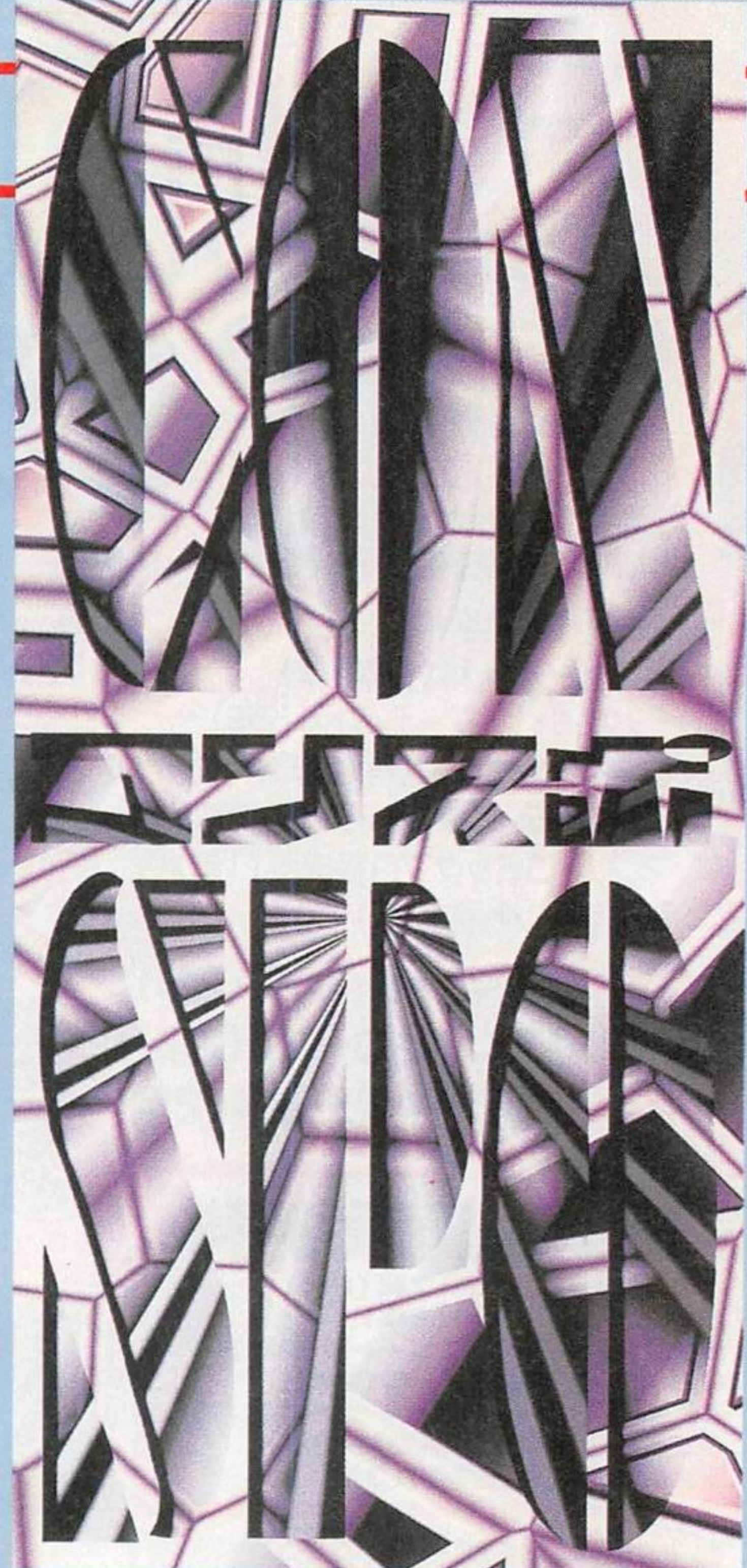
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。  
お申し込みは下記へ  
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-11代々木アニメーション学院  
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



10年前の名作たちが、10本まとめて楽しめる。コナミと聞いて、君は何を思い浮かべる？「ときメモ」か？それとも「グラディウス」なのか？いや、忘れてはいけない史実があるだろう。今を遡ること10数年前、MSXというブームなハードながらアーケードゲームに勝るとも劣らないゲームを作る、名実共にナンバーワンMSXソフトメーカー……それがコナミの、その伝説なのだ。

10年前の名作たちが  
10本まとめて楽しめる

PS コナミ 発売中 4800円(税別)  
外見で判断するな。内容で勝負だ!  
**コナミアンティークス**  
~MSXコレクションVol.1~  
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.  
10数年前の名作ゲームが、10本セットで4800円!  
もうMSXを片付けちゃっても安心だ。

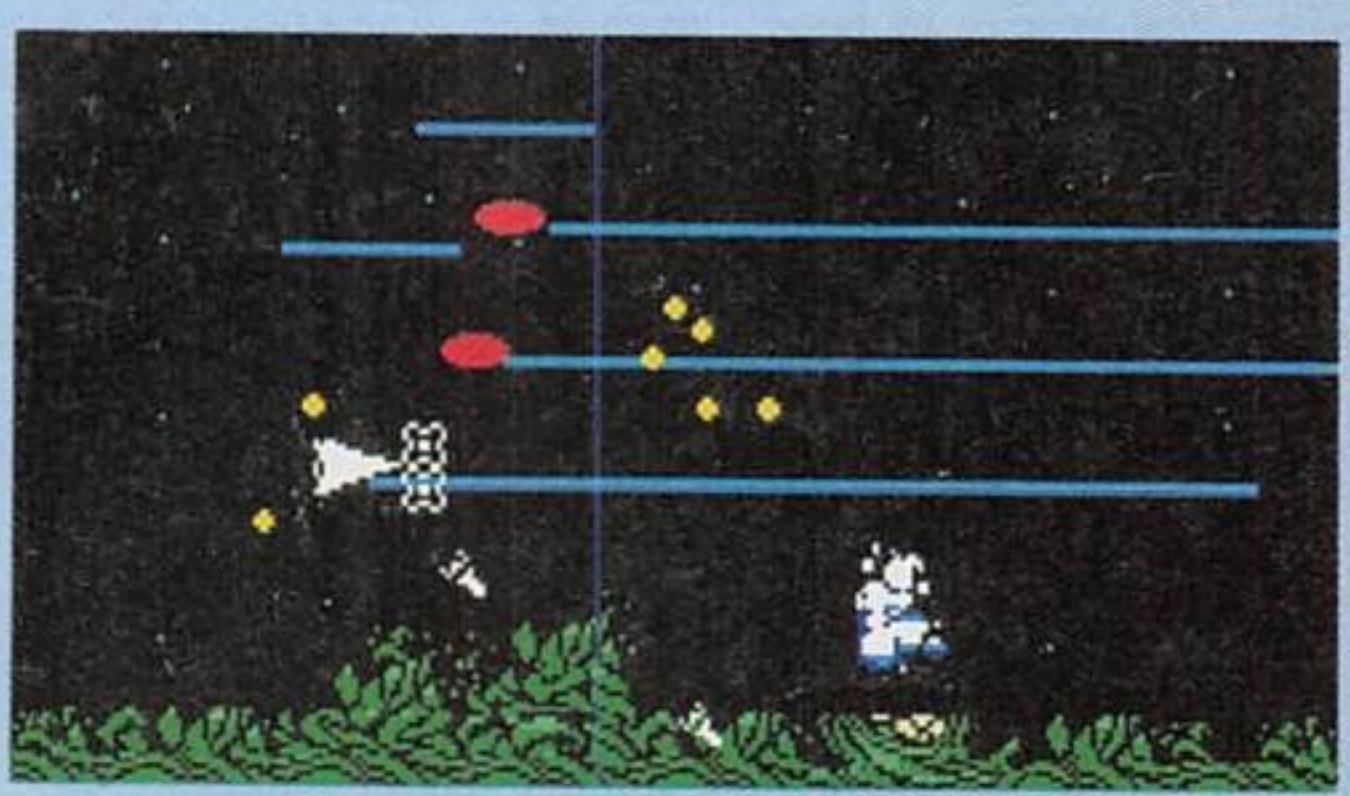


**コナミアンティークス**  
~MSXコレクションVol.2~

■'98年1月22日発売予定 ■予価4800円(税別)

- コナミのゴルフ
- ハイパースポーツ3
- コナミのビリヤード
- 魔城伝説
- わんぱくアスレチック
- マジカルツリー
- イーガー皇帝の逆襲
- ツインビー
- スーパーコブラ
- グラディウスII

早くも第2弾の  
発売が決定したぞ!



MSX最高傑作候補のひとつ、完全オリジナル『グラディウスII』

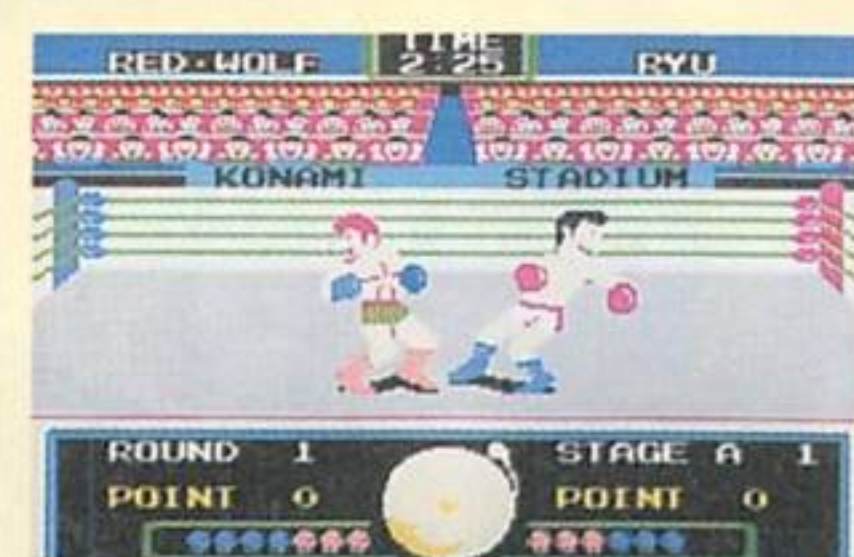
**1985 コナミのピンポン**



球のスピードはかなりのもの。

ラケットの左右移動は自動。その分、球を打つタイミングが重要視される、シンプルかつ奥深いゲームなのだ。

**1985 コナミのボクシング**



上下に攻撃を振り分けよう!

上下ガードとスウェーを使い分け、相手ボクサーに重いストレートをくらわせるべし。目標は世界チャンプ!

**1984 ハイパースポーツ2**



初心者でも楽しめるのはマル。

クレー射撃、アーチェリー、重量挙げという3種目が遊べる。連打とタイミングが最重要項目のゲームだぞ。

**1985 モピレンジャー**



固定画面アクションの基本かな?

敵に触れないように、迷路内に散った子供を救助せよ。テクニカルにクリアすると、ボーナスいっぱいゲット!

**1984 イー・アル・カンフー**



業務用とはひと味違うのだ。

業務用とはチト違い、方向キーの斜め上でハイキックが出ちゃう格闘ゲーム。ちなみに対戦はできないぞ。

**1984 けっきょく南極大冒険**



風景を見ているだけでも楽しいゲームだ。

3D視点のレース(?)ゲーム。別に競走相手はいないが、障害物にぶつくとロスタイム。制限時間は厳しいぞ。

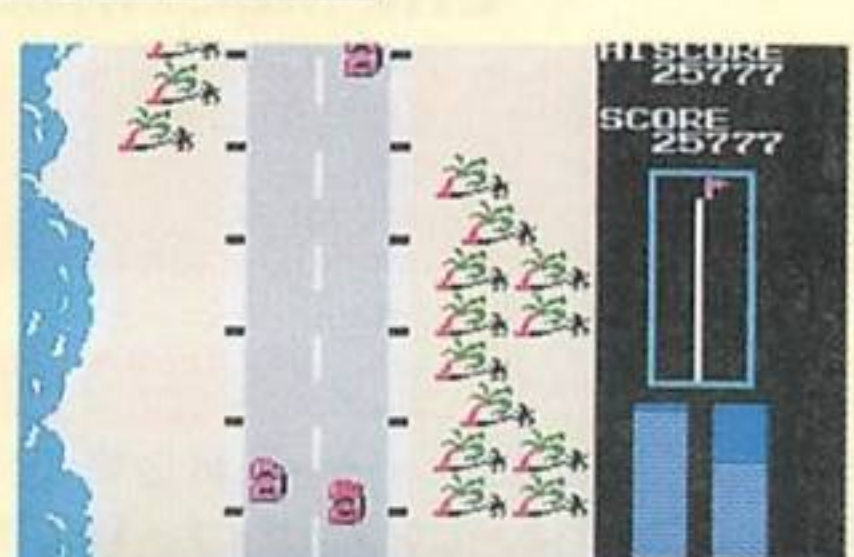
**1984 スカイジャガー**



地形の美しさに、ウツトリ?

縦スクロールシューティングの元祖(?)チックな作品。敵弾だけでなく、燃料の残量にも注意しながら戦え!

**1985 ロードファイター**



高速スクロールでSTG感覚!

トップビューのレースゲーム。敵に接触したときのカウンターステアが、密かに熱かったりするのがポイント。

**1988 ゴーフアーの野望**



多彩なステージは感涙モノ!

MSXで発売された、最後の『グラディウス』シリーズ。それだけに完成度は、MSXハードの限界を超えているぞ!

**1985 グラディウス**



ここがオリジナル面じゃい!

MSX版はボーナス面を含めて4面もオリジナル面が追加され、マニアの間では最優秀移植作との評判も…。

# SHINSEISHA EXムックシリーズ

## PS メルティランサー — Re-inforce —

12月11日発売予定 A4判 本体予価1580円+税

前作を超えるほど、戦闘や育成のシステムが細やかになったとなれば、攻略本が欲しくなるもの!しかも、あの特にも書き込まれたイラストや設定資料も載っているとすれば、ファンならずとも手に入れたくなっちゃうよね!!



©1997 TENKY Co., Ltd. ©1997 Imagineer Co., Ltd.

## SS マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~

12月11日発売予定 A4判 本体予価1580円+税

サターン版オリジナルのイベントやイラストは、もちろん余すところ無く網羅!その他にも、前作同様アイテムのデータベース集をはじめ、イラストや設定資料も満載し、すべてのマリーファンに気に入ってもらえる本を作りました。



©GUST CO., LTD. 1997

## SS ティンクルスター スプライツ

12月18日発売予定  
A4版 予価 1580円+税

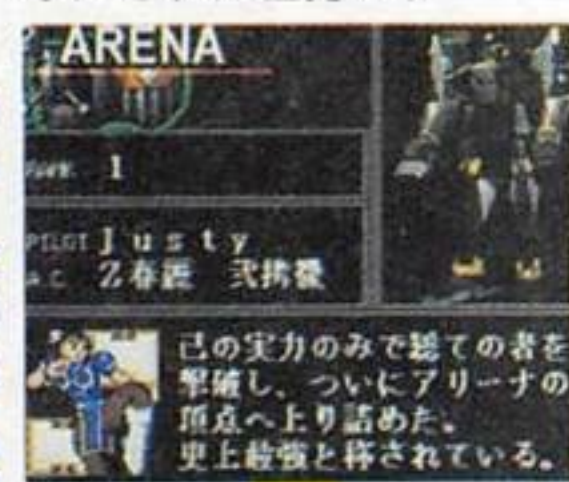
早くもサターンに移植が決まったティンクルスタースプライツ。EXムック編集部では、その可愛らしいキャラクターたちのイラストをたくさん掲載した設定資料集と、要点を押さえた攻略でこのゲームに迫ります。



©SNK/ADK 1996, 1997

## CPUとタイマンだ

▼こんな画面で相手のプロフを見る。って、ちなみにこれは自分の。



ライバルは50人!?



▲ケーブルを使ったVSモードと同様の画面で対戦!ライバルは50人!?

前作では人間同士しかタイマン勝負はできなかったが、今作では登録されている49人のレイヴン(50人目にはキミが登録される)と戦うことができる。相手を倒せば資金のほか、非売品アイテム

ムを入手できることもある。ただし個性豊かにマシンを組み立てた相手と戦うためには、相手に合わせたセッティングが必要となるので、要研究だ。敵のなかには、空中からグレネードを撃つヤツも...

## より多彩になった作戦

前作ではミッション数は多かったものの、比較的「相手を全滅させろ」といった単純な作戦が多かった。だが今作では「〜に到達したら、〜まで待て」や「◯と△を倒し、×だけを救助しろ」などといった、複雑な指令を下されることも少なくない。緊張しなくなりませ、旦那ア!出撃時の演出なんか強化されているしね。



▼味方だけでなく、敵からも通信が入るのだ。



▶画面左端にいる紫色のACは味方である。ミニカが搭乗している。



通信も来る!

## 重量配分を考慮せよ

ちと心配



ちと心配



いい性能を持ったパーツがあったとしても、いいトコがありやあ悪いトコがあるのも事実。その悪い部分が価格ならノープロブレムなのだが、重量が重過ぎたりするのが

一番困りモノ。そういう場合は重量と性能を比べながら、ちよつとずつパーツを組み換えていく必要が出てくるのだ。まあ趣味の外観を追求するのも楽しいが。

PS フロム・ソフトウェア 12月4日発売 4800円(税別)

## リメイクではない。完全新作だ!! アーマード・コア ~PROJECT PHANTASMA~

©1997 From Software, Inc.  
夏に発売され、超大ヒットを飛ばした『AC』が、リメイクではなく新作として早くも登場することが決定!

ロボットアニメに憧れし、いつか少年だった者たちよ。自らロボットに搭乗し、迫り来る敵に立ち向かう姿を夢見た、永遠のヒーローたちよ。今こそ、その夢叶う日が訪れたのだ。

ゲームの中心となるのは、3D視点において展開されるロボット同士のアクションシューティング。操作の自由度は高く、移動だけでも歩行・ジャンプ・飛行と多彩な動きができるほか、操作に対する反応もソリッド。操作に慣れた晩には、3D空間を自在に飛び回る鋼の戦士となっているのだ。

## 前作のデータをロード

前作「アーマード・コア」にて組み上げたACを持つているならば、ゲームスタート時からそのマシンを使用することができる。と聞くとうれしいが、そうでもないのがこのゲーム。絶妙のバランスにより、今作から追加された新規パーツも活用しないとクリアは難しい。

GARAGE	
名	春彦 karas
OFFENSIVE POINT	5002
DEFENSIVE POINT	3000
STABILITY	2000
ABILITY	5010
TURNING SPEED	2000
TRAVELING SPEED	1120
RAISING ABILITY	2000
SUPPORT SYSTEM	2624
ISLAND NAME	1630
PCS PERFORMANCE	504
OVERALL	2024
GRADE	GREAT

▼前作でゲットしたアイテムも引き継げるのだ。

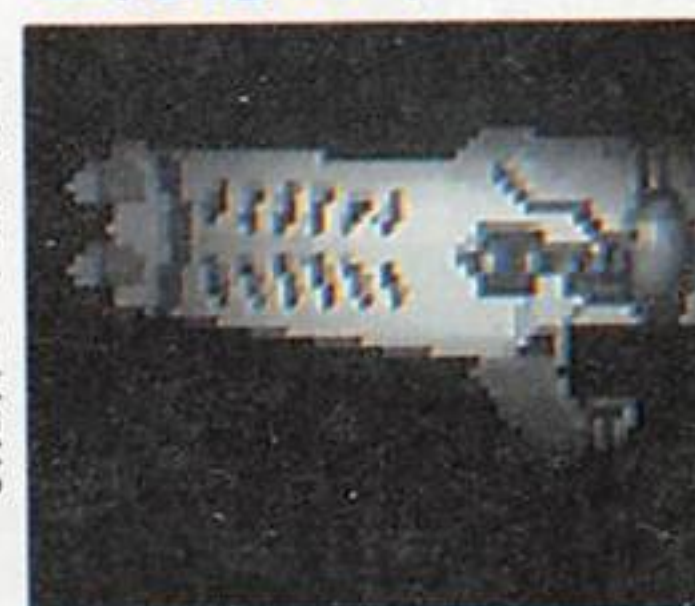
SYSTEM			
DATA LOAD			
NO.	A.C. NAME	SORTIES	COIN
1	春彦 karas	34	9999999
2	春彦 karas	93	729931
3	春彦 Cust.	93	19581

▲最初っから強いマシンだと安心できるしね。

前作のデータを用意、ハナから強いぞ

## 新規パーツを購入せよ

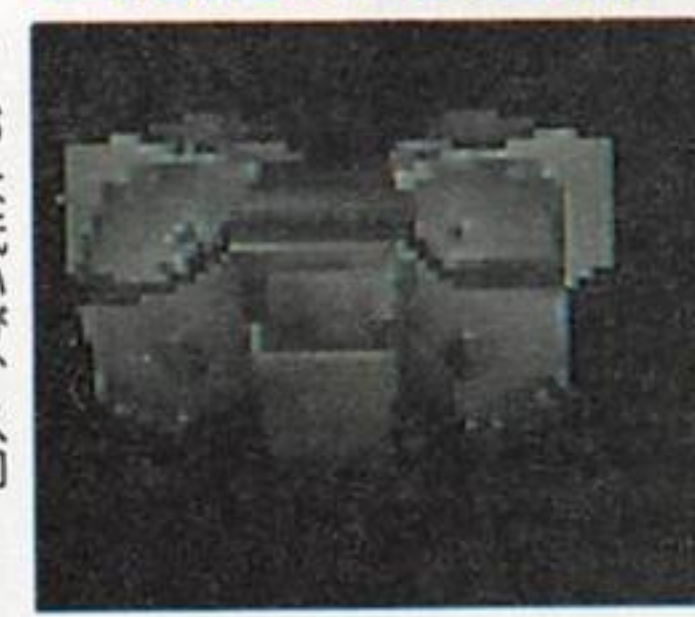
こんなのや



▶前作における最強武器、カラサワに匹敵する性能のレーザー銃。

今作では前作にて購入できなかったようなパーツもショップで売っている。が、逆に言えば前作でしか入手できなかったアイテムも存在する。つまり

こんなのも追加



▶APは低いガ、スロット数はさらに増加している。

まり前作で全部のパーツを入手していれば、今作も合わせて全パーツを使用することができるようになるのだ。

## 敷居の低さと独自性

- ・ P、K、G、EボタンとB方向レバー使用
- ・ 上中下段
- ・ 空中コンボ
- ・ 山田式エスケープ可
- ・ Gキャンセル
- ・ 投げ抜け
- ・ ダウン攻撃 等

## お馴染み

もう分かるでしょう？ P、K、G、Eってな4ボタンと、B方向レバーでキャラクターを動かす、3Dポリゴンの対戦格闘ゲーム。システムが馴染みのものだけに馴染み易く、買ったその日からバリバリ遊べちゃうのが魅力。けれどもオリジナル要素もかなりあったりするの、それはそれで侮れないトコロ。PS版として過去2作出ただけに、培われたノウハウは伊達じゃないぞもし！

SSズーム 発売中 5800円(税別)

## P、K、G、Eで操作します ゼロティバイド THE FINAL CONFLICT

©1997 ZOOM Inc.  
SFナイズされた電腦空間にて、ロボットにも似た攻性プログラムたちが闘いを繰り広げる！

上段ガード崩しからの連続技で大ダメージ！



ラインをずらしながらの攻撃でカウンターヒットを狙え！

登場するキャラクター（攻性プログラム）は、どれもロボットチックな外見をしている。だが約半数はサソリをイメージした4本足だったり、カニをイメージしたものであったりと、人型に限定されていないのがひとつのポイント。つまり闘いが人型VS人型とは

異形だからこの闘い

## オリジナル

- ・ 人間離れたしたモーション
- ・ SFナイズ
- ・ リングサイドへのハンゲ
- ・ リバウンドコンボ
- ・ ABモード 等



投げ抜けされた後の攻防も、これもまた熱いのだ。

限らないため、サソリ型の尻尾に刺されたり、ドラゴン型に噛まれたり、はたまたカニ型に足で挟まれたりと、それはもう想像を絶する技が満載というわけだ。それでいて対戦格闘ゲームとしての完成度も業務用レベルに到達しているんだから、遊んでみるっきゃないネー



浮かせた相手に空中コンボで、一挙大ダメージ！！



ステージ選択が可能な対戦プレイ。ステージによっては地形効果アリ。

日本の国技「相撲」といえば、超が付くくらい硬派な格闘技。ところがこの「64大相撲」は、硬派な部分は残しつつも、さまざまな角度から「相撲の面白さ」を再現した内容になっている。ポリゴンでコミカルに描かれた力士たち。ライバルとの熱き闘い、そして友情。5人のヒロインたちとの恋愛。心・技・体を鍛えるための5種類のミニゲーム。どれを取っても、今までの相撲ゲームでは見られなかった不思議な内容になっているのだ。とりあえずプレイ？

N64 ボトムアップ 発売中 7980円(税別)

## 育成、恋愛、対戦で大勝負!! 64大相撲

©1997 BOTTOM UP  
過去に相撲を題材にしたゲームは数多くあれど、ここまで破天荒な相撲ゲームは見たことない!!

## 目標は大関、そして横綱!!

かたすかし以外は無敵だよ	
まわしをどる	20個
はっそうとび	20個
けたぐり	30個
はたきこみ	35個
星の救	34個

取組やイベントで集めた星を使って、新しい技を覚えよう。横綱への近道だぞ。



ついに優勝。この後、ミニゲームをプレイして、さらにパワーアップしよう!!

取組で勝利したり、数々のイベントをこなしていくと星が手に入る。この星をたくさん集めると、新しい技を覚えることができるのだ。新技覚えて強くなれ!!

## 多種多様なイベントあり!?



ミニゲームの1つ「昼寝でござつあん」。「マー・オールマッド〇ス」ライクな感じ?



取組の間には恋愛イベントもある。キミは5人のヒロインたちから誰を選ぶ?

取組の間にはさまざまなイベントが用意されている。その数はなんと100以上だ。しかも、クリアしたイベントによってエンディングも変わってくるらしいぞ。

## 主人公を決めよう!



攻撃、スピード、体力、人気、バランスの各タイプから自分のキャラを選ぼう!



しこ名は自由に変更可能。ちなみに、育てたキャラは対戦プレイでも使用できる。

ひと言で言うなら力士育成SLGモード。好きな力士を選んで前頭15枚目からスタートして、1場所15日間、年間6場所で2年かけて横綱を目指していくのだ。

よごづなサクセスモードを紹介  
横綱めざし、2年間勝ち抜こう

# 周のイラスト&コスプレコンテスト

## 結果発表！！

る作揃いぶみ！

まずはゲーム大会と連動して行われた、「第2回 周のイラスト&コスプレコンテスト」にたくさんのご応募ありがとうございました。

て、皆さんの投票で選ばれる大賞はともかく、残りの2賞は選出するのに大変難儀しました。きっとカブコンさんも同様の苦労があったことでしょう。まずはそれぞれの部門で選ばれた優秀作を発表しましょう。「」内は各受賞者のコメントです。

### イラスト部門



PN スーパーどぜうさん

大賞

「サイズとシエタ本人（の難しさに）に苦労しました。周りのオフショーンがよくできたと思います」

ギリギリまで別な方と競っていたのですが、最終日に引き離して見事、大賞の栄光に輝きました。どぜうさんには賞状と副賞としてカブコンより開発者描き下ろしイラスト色紙+OVA「ヴァンパイアハンター」1、2巻セットと、新声社よりコピーック72色セットが贈られます。

カブコン賞



PN 一塔寺春丸さん

「パスが難しかったけど、目がよくできたと思います。お気に入り度は80%くらい」

ゲームスト賞



PN 空処ばるすさん

「最初は応募する気はなかったのですが、セイウアーが大スキなこと、友人に薦められたこともあって、思い立って一晩で書き上げました（締め切り前日）」

編集部通称アン○エリーク。天地逆という難しい構図でパレットの性格と対極の画風の受賞。もちろん逆さまで見ると、この描き込み具合がよかったです。空処さんには新声社よりコピーック36色セットをプレゼントします。一塔寺さんにはカブコンよりOVA「ヴァンパイアハンター」1、2巻セットが贈られます。

### コスプレ部門



CN (コスプレネーム) リッチハイヤーリカコさん

大賞

「背中のはかさはるのでつけてません。背中コウモリが逃げちゃった、という設定だと思ってください」

ポーズも含めてかわいい、という票が多かった作品。文句なしの得票数で大賞です。副賞としてカブコンより開発者描き下ろしイラスト色紙+OVA「ヴァンパイアハンター」1、2巻セットと、新声社より「次のコスプレ衣装をもってあげる権」を差し上げます。

カブコン賞



CN 黄ケンなレップマンさん

「どんな布がよいのかわからず本物のうさぎの毛で作ってしまったので、縫いづらかったです。毛のモコモコで体型が少し隠れるので助かります」

ゲームスト賞



CN かえるさん

「口と帽子と色合いがよくできたとと思います。夏に作ったので暑かったです」

フェリシアの衣装で体型が隠れるというのがまた妙なところ。会場の応援も一番多かった作品です。レップマンさんにはカブコンよりOVA「ヴァンパイアハンター」1、2巻セットが贈られます。黄ケンなレップマンさんにはカブコンよりAPSカメラとフィルムのセットをプレゼントします。

### その他部門

これは先の2部門とは毛色の違う、例えば人形やフィギュアな造形物、1 発写真ネタなどがこれに含まれます。その中から優秀作品2点、最優秀作品1点の計3作品が選ばれました。優秀作品はカブコンとゲームストからそれぞれ1点ずつ、最優秀作品はカブコンとゲームストから共に選ばれた作品となっています。

### 切り絵工作



最優秀作品

(岩手県 PNTOONさん)

ちゃんと下絵や切り片の重ね方まで図解してあって、それを読めば誰にでも作れそうな親切設計。ストーリーがつけばそのまま絵本として売れそうな逸品。

TOONさんには賞状と副賞（カブコンより開発者描き下ろしイラスト色紙&OVA「ヴァンパイアハンター」1、2巻セット+新声社よりパレットのフィギュアを贈ります。



優秀作カブコン賞

(徳島県 PN神月恭介)

焼き物のキーホルダーです。手足は後なのか先なのかわかりませんが、割としっかりついていて防水加工もされています。そういった点でも芸の細かい作品です。神月さんには賞状と「OVAハンター」1、2巻セットをプレゼントします。

### ペーパークラフトカイト君貯金箱



優秀作ゲームスト賞

(東京都 PN犬川純子)

展開図までついている強者作。ただ組立説明書が間に合わなかったのが残念なところですが、審査員絶賛のゲームスト賞となりました。犬川さんには賞状とリリースフィギュアをプレゼント。

これらの商品は、天下一ゲーマーの店「マルゲ屋」と、通信販売「読者サービス部」で販売しています。

**グッズプラザ** 今が買い時カレンダー

# GOODS PLAZA

巷でウワサの天下無双のゲームアイテム

描き下ろしイラスト3枚



さくらがんばる! 1998カレンダー  
価格: 2100円 送料: E  
通販番号: C-182

■ さくらがんばる! カレンダーを含む3000円以上の商品をお買い上げの方に、中平先生のイラスト色紙を差し上げます。



■ 待望のヒーロー版が、卓上カレンダーで登場。  
KOFヒーローズポトレイトカレンダー  
価格: 2310円 送料: E  
通販番号: SS-190



スーパーリアル麻雀PVII 1998カレンダー  
価格: 1890円 送料: E  
通販番号: ST-36

■ 夏期のイラストは、田中良先生描き下ろしの水着イラスト。脱衣シーンもアリアリなのだ。



ラングリッサーイラストレーション1998カレンダー  
価格: 1890円 送料: E  
通販番号: MS-07



虹色町の奇跡1998カレンダー  
価格: 1890円 送料: E  
通販番号: C-181



ヴァンパイアセイヴァー1998カレンダー  
価格: 1890円 送料: E  
通販番号: C-180

■ 今年もいろいろと人気どころのカレンダーを販売してるぞ。  
今年はお得な8枚綴りや、卓上カレンダー、シール付きのカレンダー、シルもものもあって、売れ行きも好評なので、早めに手に入れて、来年に備えよう。



ときめきメモリアル1998カレンダー  
価格: 2100円 送料: E  
通販番号: NT-03



センチメンタルグラフィティ1998カレンダー  
価格: 1680円 送料: E  
通販番号: CF-155



NEO-GEOギャルズ1998カレンダー  
価格: 2310円 送料: E  
通販番号: SS-185

■ お気に入りのテレカやトレカも一緒にファイルできる、ファイルタイプのカレンダー。

ノエル ラ・ネージュ1998ファイルタイプカレンダー  
価格: 1890円 送料: E  
通販番号: PIZW-2005

■ ノエルの第2作、ラ・ネージュのカレンダー、早くも登場なのだ。

ノエル ラ・ネージュ1998カレンダー  
価格: 1890円 送料: E  
通販番号: PIZW-2004

1998年度版カレンダー



叫ばない半裸男の会 稚君保ア



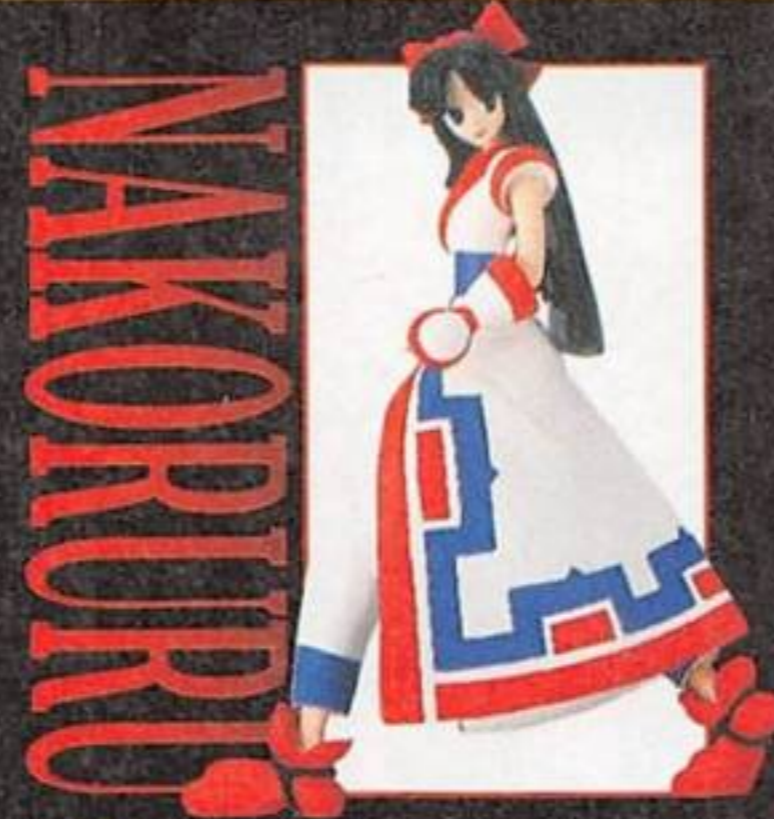
京&庵ポスター セット

■735×594ミリサイズの京と庵のポスターセットだ。

KOF 97京&庵ポスターセット  
価格1575円 送料:G  
通販番号:SS-180



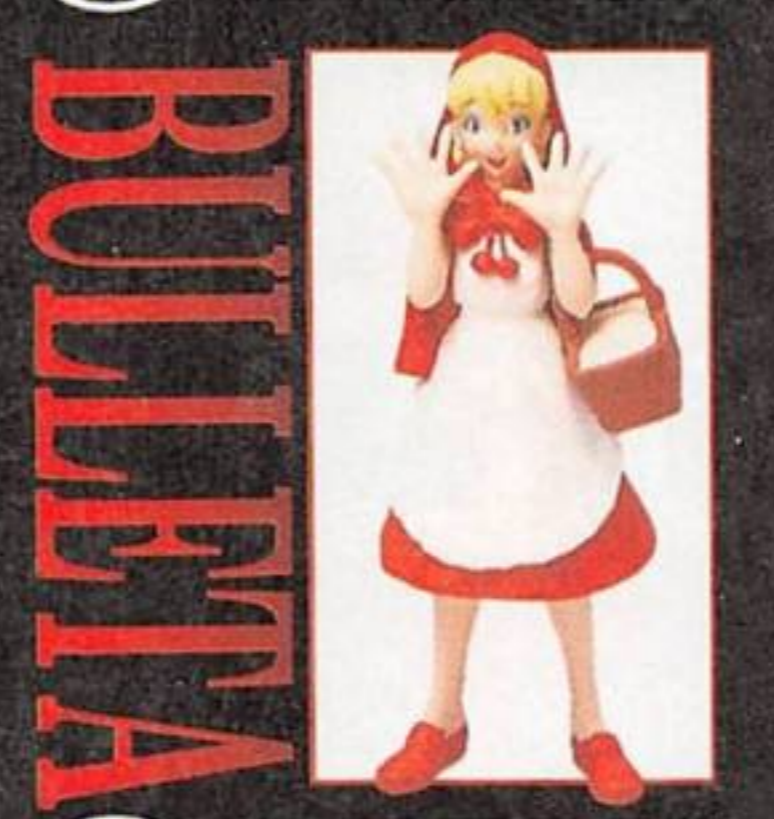
好発売中  
リムルル フィギュア  
価格6090円 送料:G  
通販番号:SS-176



好発売中  
ナコルル フィギュア  
価格6090円 送料:G  
通販番号:SS-175



好発売中  
リリス フィギュア  
価格6090円 送料:G  
通販番号:C-178



好発売中  
バレット フィギュア  
価格6090円 送料:G  
通販番号:C-179

1/11サイズポリストーンフィギュア

■1月末日までに同封のアンケートハガキを送ってくれた方の中から、抽選で限定版リリスをプレゼント。



発12/12  
さくら フィギュア  
価格6090円 送料:G  
通販番号:C-183



発12/12  
春麗 フィギュア  
価格6090円 送料:G  
通販番号:C-184



複製原画集

■待望の京の原画集も遂に発売!これで京ファンも今日から安心。



八神庵複製原画集  
価格1260円 送料:E  
通販番号:SS-186



草薙京複製原画集  
価格1260円 送料:E  
通販番号:SS-192

NEW 作

TELEPHONE CARD

■KOFのテレカもいろいろ。

KOF 97ニューフェイステレカ  
価格1200円 送料:A  
通販番号:SS-184

KOF 96 庵テレカ  
価格1200円 送料:A  
通販番号:SS-182



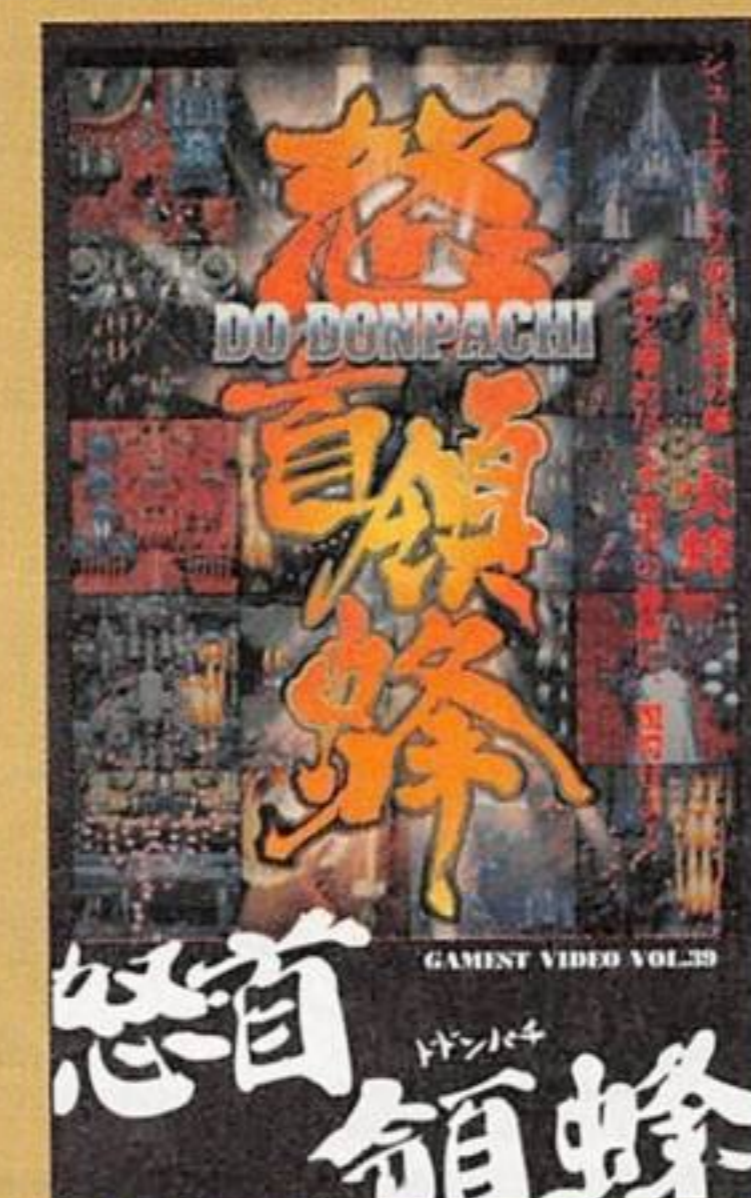
KOF 97 真君テレカ  
価格1200円 送料:A  
通販番号:SS-183



KOF 97 ADテレカ  
価格1200円 送料:A  
通販番号:SS-181

GAMEST VIDEO

■恐怖の弾幕をもこいつで克服。60000000点OVERの全一プレイヤーZBLNAR氏によるプレイをノーカット収録!



怒首領蜂ビデオ  
価格6090円 送料:H  
通販番号:GV-39



ヴァンパイアセイヴァービデオ  
価格6825円 送料:H  
通販番号:GV-40

前号、前々号にて、ヴァンパイアセイヴァービデオの価格を誤って掲載してしまいましたことを深くお詫びいたします。正しくは、6825円です。

**第3弾** ナコルルBIGポスター  
リムルルBIGポスター



七瀬葵ナコルルBIGポスター  
価格2100円 送料:G  
通販番号:SS-187



七瀬葵リムルルBIGポスター  
価格2100円 送料:G  
通販番号:SS-188

ナコリムルズリーフバインダー

■ルズリーフバインダーと、  
ポスターいずれかひとつで、キ  
ーホルダーをプレゼント。



七瀬葵ナコリムルズリーフバインダー  
価格1575円 送料:F  
通販番号:SS-189

**第1弾** ナコルルマグカップ  
ナコルルマグカップ



ナコルルマグカップ  
価格893円 送料:G  
通販番号:SS-169



ナコリムマウスパッド 華  
価格1575円 送料:E  
通販番号:SS-167

羅刹テレカセット  
マウスパッド・華

■羅刹テレカセットと一緒に、マ  
ウスパッドかマグカップいすれ  
か1点を購入の方に、サイン入り  
キーホルダーをプレゼント。



ナコリム羅刹テレカセット  
価格2300円 送料:A  
通販番号:SS-168

**第2弾** マウスパッド・雅  
ナコルルCDケース



ナコリムマウスパッド 雅  
価格1575円 送料:E  
通販番号:SS-171



ナコルルCDケース  
価格1890円 送料:E  
通販番号:SS-172

マウスパッドとCDケー  
スを購入の方に、サイン  
入りキーホルダーをプ  
ゼント。



**ビリー革ジャン  
プレミアムキャンペーン**

価格52290円 送料:E  
通販番号:SS-173

■冬のアイテムといえば革ジャン!ってことで、ビリー革ジャン  
がオリジナルテレカ2枚とフリーケース付きで大復活。イラスト  
は天獅子悦也先生と、もう一人はご期待!



NOW  
PRINTING



テレカも入るフリーケース!

**スーパーデリックデビュー**

■データイーストのゲームバンド「ゲマデリ  
ック」の元ボーカル「みすたけ」こと木内達也  
がプロデュースするニューバンド「スーパーデ  
リック」。ゲマデリックのテイストは残しつつ、  
一段とパワフルになって今年誕生しました!  
そのスーパーデリックがついにファーストミ  
ニアルアルバムをリリース!みすたけボーカルの独  
特な世界一ギタリスト「マロ」の熱いギターワ  
ークなど満載の明るくポップな一枚です。



「AHILAILA」CD  
価格1575円 送料:E  
通販番号:SPD-10001

**ストライカーズ1945II**

■彩京の軟派にして硬派なシューティングスト  
ライカーズ1945IIのCDが早くも登場。アレンジ  
バージョンや、1945の音楽も収録されるのだ。  
しかも、新声社のみ独占販売だ。

12/20発売



ストライカーズ1945II CD  
価格1890円 送料:E  
通販番号:SGCD-0001

**便利な通信販売読者サービス部のきまり**

- 読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。 ※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
- お届けまで郵便振替の場合ご入金から20~30日ほど、代引きの場合7日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
- FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し  
上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換ア  
イテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し  
て、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で  
「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお  
申し込みください。



郵便払込通知票で  
注文した場合の送料

A	何個でも.....	100円
B	2個まで.....	100円
C	3個以上.....	200円
C	1個なら.....	200円
C	2個以上.....	400円
D	3個まで.....	200円
D	4個以上.....	400円
E	何個でも.....	500円
F	何個でも.....	800円
G	単品発送品.....	800円
H	何個でも.....	無料

注文例: 京&庵ポスターセット 1セット.....800円  
ビリー革ジャン 1着.....500円  
七瀬葵ナコリムルズリーフバインダー 1個.....800円  
以上の商品ご注文された場合の送料は1600円になります。

お問い合わせ先: 読者サービス部 0120-531917 (月~金:AM10:00~PM5:00土日祝休み) 郵便振替口座番号:00150-4-98420株式会社新声社

商品を直接見たい!という人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それが読者なのだ。現在読者は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の  
商品が並ぶ店内を見たい人は、隣の読者瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽にも気軽によろしく。



# 全瓦版



ハロハローツ！メルティです。本格的に冬って感じになってきたけどみんな元気？風邪なんてひかないようマルゲ屋で予防しようね！じゃ、いつものインフォメスター！

**マルゲ屋からのお知らせ**  
12月8日(月)から12月9日(火)まで大阪上六店は休業させていただきます。  
12月10日からはクリーンになったニュー大阪上六店として皆様のご来店をお待ちしております。

## G-Model荻窪店オープン記 念マルゲ屋杯開催！

マルゲ屋の新しい仲間、G-Model荻窪店が12月にオープン予定となり、もうちょっとでみんなに遊びに来てもらえることになりました。

そこで、オープンを記念してマルゲ屋全店を巻き込んだ友情のスーパーイベントを開催しちゃいます。ぶぎゅ。

『マルゲ屋杯K・O・F'97チャンピオンシップインG-Model』

これは、全国のマルゲ屋で予選を行い各店の代表者を選出して、G-Model荻窪店のオープンに合わせて決勝大会を行い、マルゲ屋最強を決定するものです(地方の代表者には交通費支給ッス)。そこそは最強だと思っ人はほとんど参加してね！

■予選大会日程  
12/13(土)  
12/14(日)

神保町本店  
大阪上六店(午後4時から)

名古屋店・札幌店・仙台店・池袋店・神戸三宮店・東京荻窪店・大阪梅田店

イベントは午後4時から大阪上六店以外はすべて午後2時から始まります。

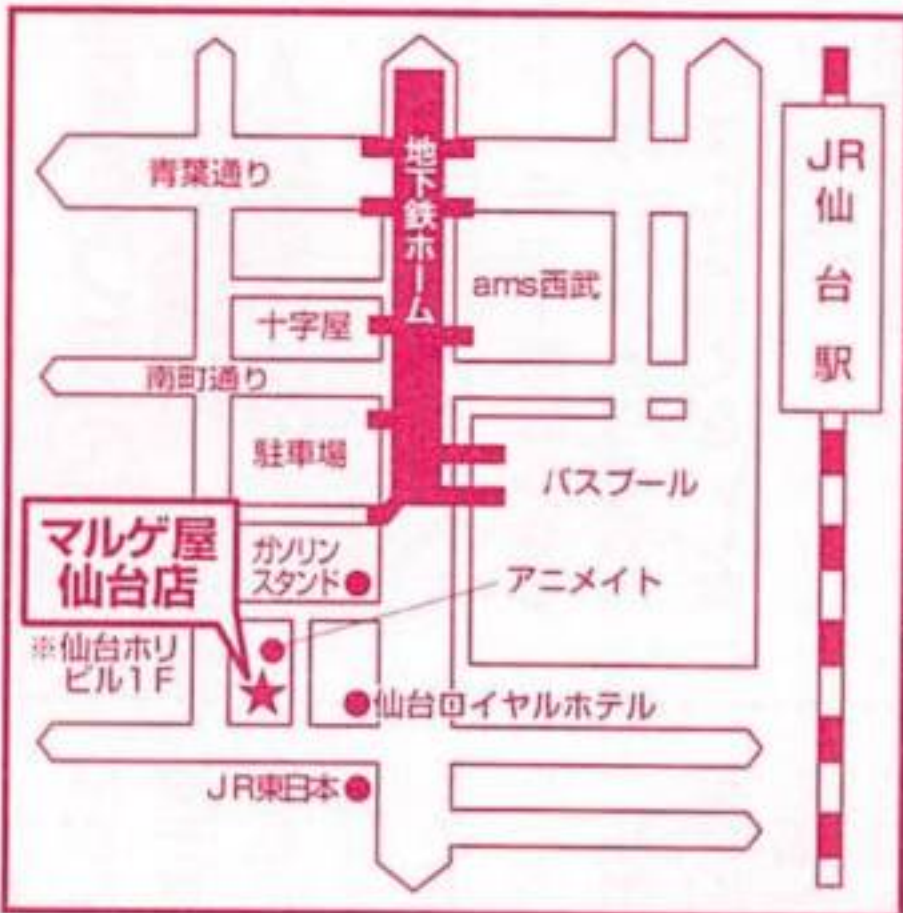
## マルゲ屋仙台店満一周年！すごいゲストが来るじゃない！

12月21日でマルゲ屋仙台店が1周年を迎えちゃうんで超豪華イベントで祝いますわよ！記念すべき12月21日に、「ネオジオギャルズカレンダー」で超キレイな「色」のイラストを描かれた中村博文先生を招いてサイン会を行います。

12月21日(日)午後2時より  
中村博文先生サイン会

参加方法は、マルゲ屋仙台店にて「ネオジオギャルズカレンダー」をお買いあげの方に整理券を配布します。

また来年1月にも名古屋店にて中村先生のサイン会を行う予定なので期待して下さいね。



## 仙台店

〒980仙台市青葉区中央4-9-13  
仙台ホリビル1F  
TEL.022-712-4787  
営業時間 11:00~19:00

## 行け！僕らのマルゲヤマン！

☆ギャルアイ5読んでくれた？マルゲ屋マンだ。万一、対応の悪い店員がいたら電報でマルゲ屋マンにチクッてくれよな。マルゲ屋マン・タキオンレーザーで厳重注意よ。  
さて、12月21日の仙台店1周年イベントで会おう！まいどおおきに。

## 目指せ！造形師？超ガレキフェア全店で開催！

マルゲ屋各店では各種ガレキキットを取り扱っています。が、やはりまだ「マニアックゾーン」商品となっている感濃厚。ここはひとつ地球人を

にガレキの楽しさを伝導！ってことでガレキフェアをやっちゃいます。

期間12月1日~12月14日  
ときメモ、サクラ大戦、エヴァンゲリオンなど人気商品もジャスティスプライスで大セール。この機会に君もモデルラーになっちゃおう。

## マルゲ屋日記

## 小森まなみと 素敵な Manu Ge Ya

10月26日マルゲ屋東京荻窪店  
小森まなみNewアルバム  
『Tiny Angel』  
発売記念サイン会



盛会だったぞ！小森まなみサイン会は。どこにまなみさんがいるかわかる？

多くのファンが集まってくれた小森まなみサイン会は興奮覚めやらぬまま幕を閉じた。だが、マルゲ屋東京荻窪店には小森まなみさん専用グッズコーナーが完成！まだまだ終わらぬフィーバーぶりだ！CD、テレカ(ゲームストのロゴが入っていないよ)といったまなみさんづくしのこの清凉空間はファンの登竜門(パスルゲームじゃないよ)となるに違いない。インターネットでも入手不可のレアグッズ、小森まなみさんインフォメーションもマルゲ屋東京荻窪店なら確実に手に入りがち！みたいいな。

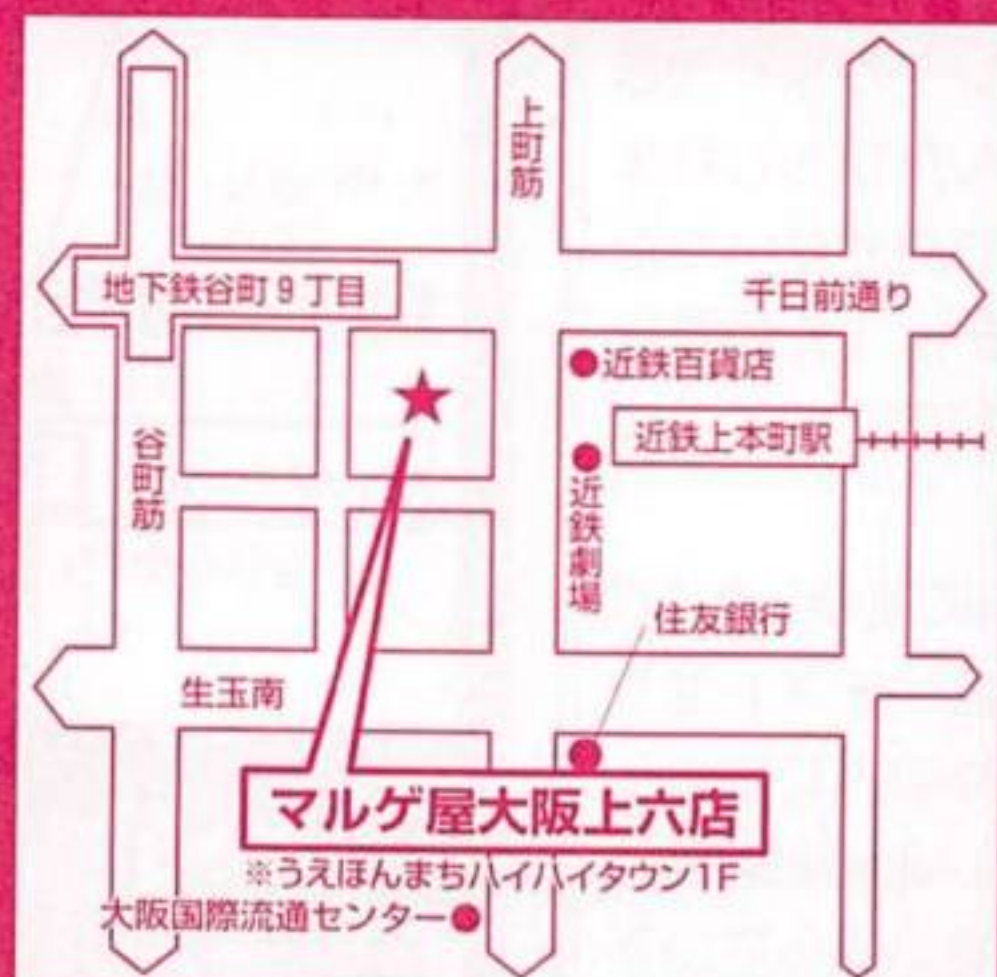
## 名古屋名駅店

〒450 名古屋市中村区名駅4-4-19  
ミスビル2F TEL.052-583-2970  
営業時間 11:00~19:00



## 大阪上六店

〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31うえほんまち  
ハイハイタウン1F TEL.06-775-9348  
営業時間 11:00~19:00



## 池袋店

〒170 東京都豊島区東池袋1-15-1 真下ビル2F  
TEL.03-3986-7891  
営業時間 10:00~21:00



## 神保町本店

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26  
新声ビルB1F TEL.03-3293-9325  
営業時間 11:00~21:00





●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード(シール)を必ず同封してください。電話厳禁!

## 通販で本を 買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのかわからない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて〒101東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社ゲームスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人(つまり君)の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

# DOHJIN

CORNER 選評: APAPA

1月15日発売号というのは存在しないので、12月5日までに投稿物を送ってきても1月15日発売号掲載希望という指定をしたものは、自動的に没となってしまいます。また、郵便は様々な理由で遅配される恐れがありますので、締め切りぎりぎりには発送する投稿物の……(編集後記に続く)

## 投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、1月30日発売号締め切りは12月20日、2月15日発売号締め切りは1月5日必着です。☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。○月△日発売号までに掲載希望と掲載面の裏側に、必ず連絡

先とともに記入してください。☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

- ①本のタイトル、判型、頁数。
- ②発行団体名と通販申込先。
- ③通販での値段(本の代金&送料)および送金方法。
- ④掲載希望号を左記の書式で(例)2月15日発売号までに
- ⑤通販申込を受け付ける期間(例「売り切れるまで」)
- ⑥本のセールスポイント等の読者への一言(37文字以内)。

## 同人誌紹介

値段は送料込みです。

### わくわくへぶん



MIPS発行B5判オフ32頁。300円の無記名小為替+240円切手にて。

「アリーナメイン。ほのぼのわくわくを目指しました」アリーナ♡ライヤ、オートマタ・ティセの話など。敢えて苦言を述べるなら、同人誌ならではの、という魅力には欠ける。それは、作品のまとまりが良すぎるからなのだろう。(〒173 東京都板橋区双葉町40-9 コーポ篠原202号 鈴木方 MIPS)

### 逆説のなかよし

誤字と脱字発行B5判オフ40頁表紙2色。400円の無記名小為替+270円切手にて。「ボエマーとヘビがなかよくケンカするお笑い本です」

## 逆説のなかよし



真吾もまじえてのトタバタギャグ。フツの高校生よりちよっと天真爛漫でかなりボエマーな京が独特でヨイぞ。(〒330 埼玉県大宮市土呂町1-19-6 みはや荘2003 清水ゆき子)

## 97スペシャル前哨戦!



すけるっち組合発行B5判36頁オフ表紙2色。400円の無記名小為替+270円切手にて。

「人の好いスペシャルチームのやりとりを楽しんでください」これ、というストーリーがないのが残念。3人の個性のぶつかりあいは楽しめる。意外とみんない奴だったり。(〒730 広島県広島市中区光南3-9-8-402 野村佳代)

## 私立きらめき幼稚園



Cherry Dore発行B5判オフ40頁表紙カラー。

600円の無記名小為替+270円切手にて。

「先着20名様にポストカードプレゼント」多くのキャラを出すためか動きや構図の変化が少ないのがやや気にかかるが、キャラは可愛く描けているし、幼稚園ネタは個性的で面白い。(〒203 千葉県千葉市稲毛区小仲台8-10-1-505 草野方「C.D」係)

## 傘小僧とおしおき娘(妹)



松めろくらぶ発行A5判オフ28頁表紙カラー。400円の無記名小為替+190円切手にて。

「閑丸とリムルのほのぼの仲良しがメインです。ギャグも有り」死んだ恋人同士&閑と、泣くリム&謝る閑の話など。このページ数では、ギャグがシリアスかに統一しないと、どちらか読みで不足になってしまう。かわいさはGOOD。(〒590 大阪府堺市宿院町東3-1-3 310号室 松める係)

## GOOD MORNING STAR



サークル「しよげい」発行B5判オフ64頁表紙2色。600円の無記名小為替+270円切手にて。

00円の無記名小為替+270円切手にて。

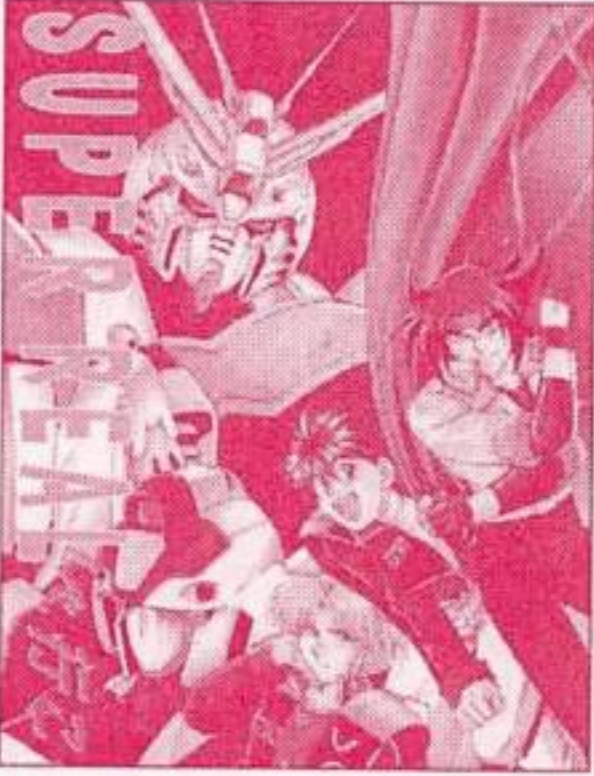
「ヒゲとハゲとギャル。誰も楽しめる冒険漫画です」D&Dのギャグ本。はつきり言って汚い絵だったりするんだけど、それが力強いギャグのノリと合っていて笑える。(〒244 神奈川県横浜市戸塚区下倉田町1-2009-1 脇谷ハイツ/A 樋田方)

## 不発弾



鷹の爪企画発行A5判オフ52頁表紙3色。600円の無記名小為替+20円切手にて。「ちよっと変わったサターンボンバーマン擬人化本です」動機がかなり自己満足だが、故に注ぎ込まれた技術と努力と努力は群を抜いている。(〒103 東京都府中市武蔵台3-31-5 高瀬方 B係)

## SCALD BEATING!



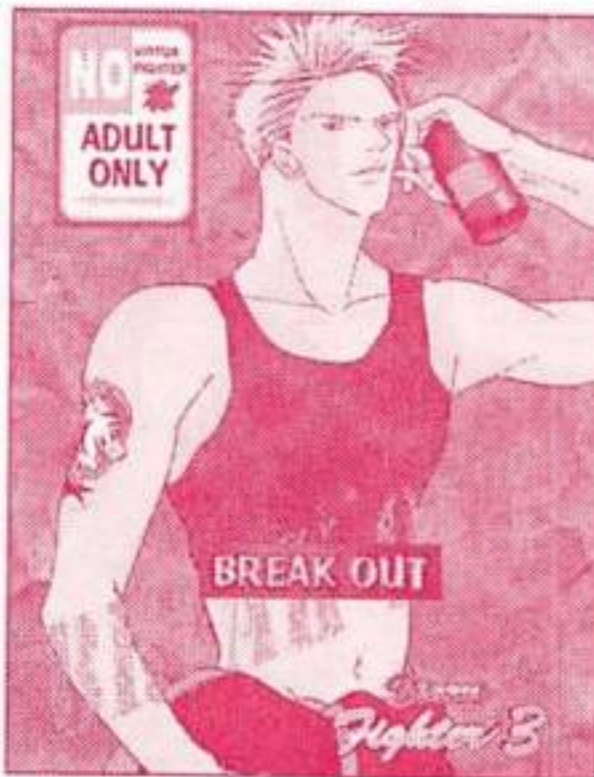
あるまくらぶ発行B5判オフ68頁表紙カラー。1100円を郵便振替口座002001173059 上田小寿江に入金。

「新SRW地上編Gガンダム超ひいき本。バカドモンが好きな人へ」ドモンを中心に、ギャグ、

レインとのラブラブシリアスなど。ややまとまりに欠けるが、レベルは高い。

(〒203 神奈川県横浜市青葉郵便局私書箱8号「あるまくらぶ」)

## BREAKOUT



ECOOSYSTEM発行B5判72頁表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「ラブラブなジャッキー×晶本です」ストーリーもHもありの本。かなり両立できているが、2本のストーリーの読後感に差がないのは残念。18禁。(〒802 福岡県北九州市小倉南区横代309 松尾英果)

## DYNAMITE



PONPALAS発行B5判オフ80頁表紙カラー。1300円の無記名小為替にて。「戸川花丸発行のカブコン格ゲー本です」

リリ×バレ、ケン×さくら、モリ×レイなど、貧乳から巨乳、ふたなりもあり。18禁。(〒814 福岡県福岡市早良区賀茂2-17-6 A105 川竹方 ©係)



# カラダがうごか〜ん

## アクアジェット アーケードサウンドトラック 009



発売中

ワンダースピリッツ  
CD: WSCA-00005  
価格: ¥2243 (税込み)

同じ時期に、水上モータースポーツものがナムコ、コナミ、セガから発売され、妙な盛り上がりを見せたわけだが、中でもナムコのは、ひと昔前のグループサウンドのノリで楽しませてくれた。そんなBGMを収録したCDが発売された。オリジナルのBGMをしっかりと聴けるだけでなく、このBGMの担当者自らがアレンジをした曲もボーナストラックとして収録されているぞ!

## トーキョーウォーズ アーケードサウンドトラック 008EX



発売中

ワンダースピリッツ  
CD: WSCAX-10005  
価格: ¥2854 (税込み)

対戦プレイをメインとした「タンクバトル」ものがナムコから発売されたが、そのBGMを集めたCDが発売された。タンクものということでその音は重厚感が抜群というもの! そんなBGMをしっかりと収録しているわけだが、中身はサウンドだけでなく、CDエキストラ仕様となっており、ゲームのCGや開発者のコメントなど、映像データで収録されている。もちろんMac、Windowsの両対応だ!

## ゲームストビデオVol.39 怒首領蜂



12月5日発売

新声社  
VHS: GV-39  
価格: ¥5800

さて弾よけの究極ゲームとして知られるゲームの「怒首領蜂」の超攻略ビデオがついに出版! 中身は、Cタイプによる6億点を超す全一プレイというものだ。

## 今号の新譜情報



ずるずる

今年のエルニーニョ現象はかなり強者らしく、平年よりも海水の温度が3.3度も高いらしい(数年ぶりらしく、それでいて過去最高クラスらしい)。このため今冬は暖冬ということらしい。あーあって感じ。スキーヤーとしては12月の中旬にはほぼスキー場がオープンというのが理想なのだが、遅くともクリスマス前には…。頼むぜ本当に!

## TOP10 10/16~10/30 ㊦屋東京店集計分

	順位	前回	対外	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD	1	-	130	ZUNTATAライブ '97	TA	ZTTL-16	¥2429
	2	-	128	セガメカニックファイター あの日のままの君でいて1	NA	MACM-1001	¥2500
	3	-	110	スーパーロボット大戦F	FS	FACA-10014	¥2427
	4	-	108	ハンゴオン・スペースハリヤー	ME	MJCAX-1	¥2200
	5	-	70	悪魔城ドラキュラXリミックス	KR	KICA-7801	¥2330
	6	3	65	G-DARIUS	TA	ZTTL-14	¥2429
	7	3	50	KOF'97 アレンジサウンドトラック	PC	PCCB-279	¥2427
	8	4	48	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	PC	PCCB-273	¥1748
	9	-	40	悠久幻想曲	PC	PCCB-270	¥2427
BEST10	9	-	40	ロボメタルZZZ	CO	COCC-14505	¥2427
	1	1	155	鉄拳3 Act.2	SS	GV-38	¥5800
	2	2	130	鉄拳3 Act.1	SS	GV-37	¥5800
	3	-	110	サムライスピリッツ天草降臨	SS	GV-33	¥4800
	4	4	86	ストリートファイターIII	SS	GV-36	¥4800
	5	-	75	レイストーム	SS	GV-30	¥5800
	6	-	75	ヴァンパイアハンター	SS	GV-16	¥5800
	7	-	50	ゲームスト・オブ・ザ・イヤー1996	SS	GV-32	¥2980
	8	-	42	ストリートファイターZERO	SS	GV-25	¥4800
ビデオ	9	-	35	バーチャファイター3 ジェフリー	CO	COVC-4885	¥2800
	9	-	35	バトル甲子園 QUEENofQUEENS	TC	TYVY-5016	¥3333

PC:ポニーキャニオン KR:キングレコード VE:ビクターエンタテインメント  
SS:新声社 TE:東芝EMI RE:メディアレモラス TA:タイトー (ZUNTATA)  
CR:コロムビアレコード BM:BMGビクター NA:NECAベニュー  
WS:ワンダースピリッツ ME:マーベラスエンターテイメント

強いです鉄拳3! 強力な他のSNKもの、カプコンもの、セガものがないためだろうが(つて私はいいと思つてたりもするけど...) そろそろそれも... だってわけもないかな。だが新作ビデオも控えているので、それがどこまでがんばれるかが見モノとなるかな。

## ビデオ編

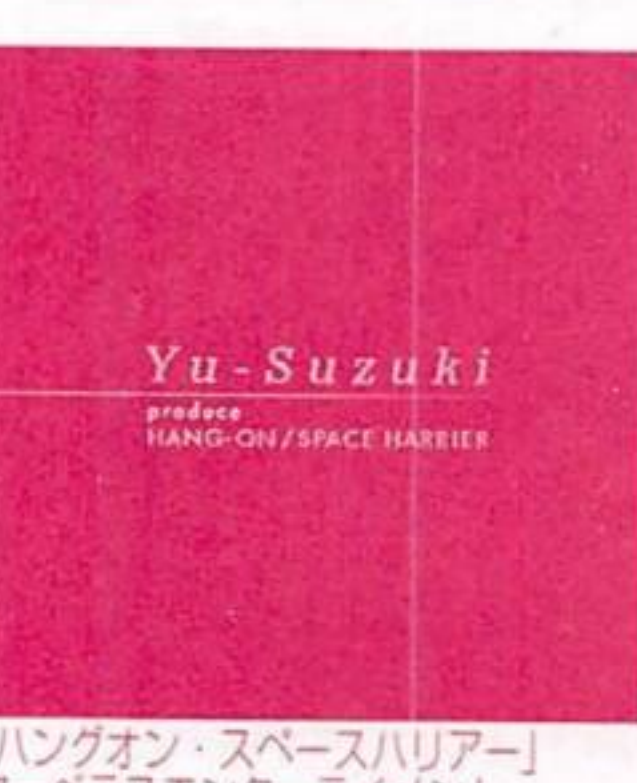
1位にはやはり来まじった感じのズンタタ! それに2ポイント差でセンチが入った! それを追うようにしてSロボットとハンゴオンが追う展開に! 年末はさらに大乱れになりそう... どうなる!

## CD編

ややや! 5位までがドローンと入れ替わった!

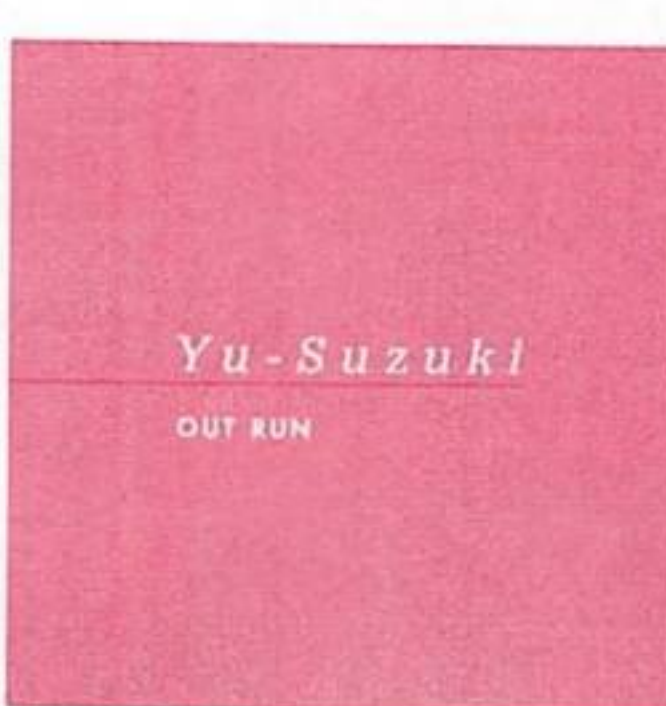
鈴木裕氏という「バーチャファイター」のプロデューサーというイメージが強すぎる(最近のゲームマーはだけど...) が、私らの年代は「体感シリーズの生みの親」のイメージが強い。そんな鈴木氏が手がけた作品たちが再びCDとなって戻ってきたのがこれら!

## 今号のオススメタイトル



「ハンゴオン・スペースハリヤー」マーベラスエンターテイメント

注目されるタイトルとしてやはこのシリーズはチェックしたい。それはセガの鈴木裕氏プロデュースもののゲームのCD



「アウトラン」マーベラスエンターテイメント

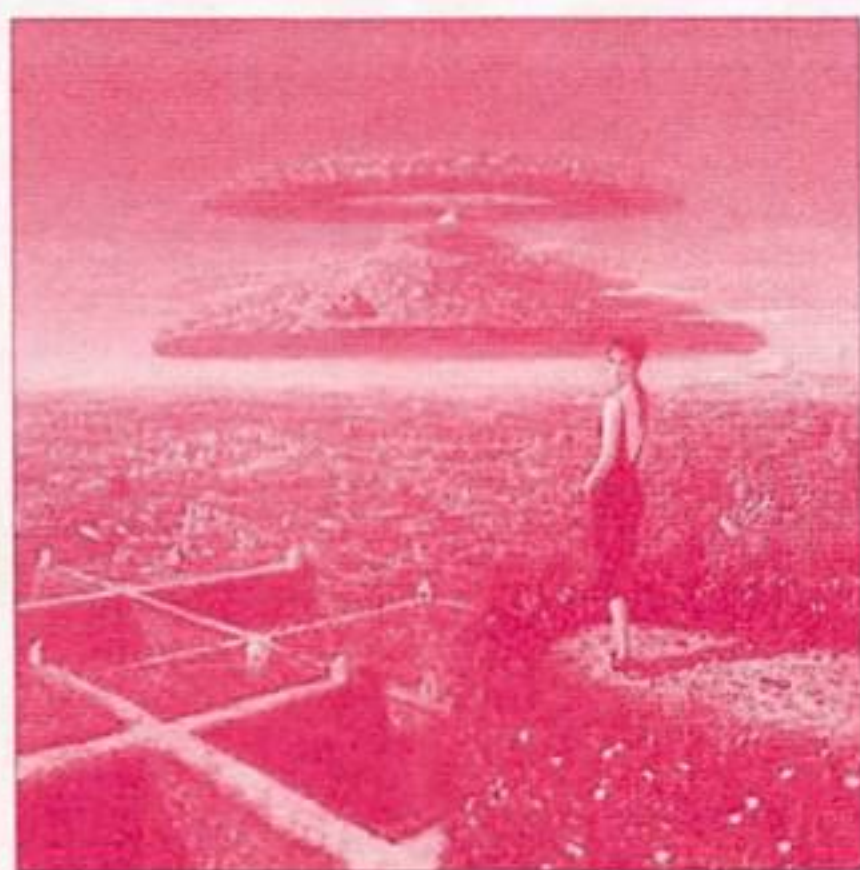
その第一弾が「ハンゴオン・スペースハリヤー」である。そして第二弾が最近発売された。あのヒットした「アウトラン」である。まずはこの2枚をオススメすると、今後の展開を期待したいわけだが、気になるのはそのタイトル。バイクゲームの「レーシングヒーロー」って出して欲しいのだがどうなのだろうとかね! (コレってすごくマイナータイトルなので。でも曲はすごくいい!)



# ス々のパーティー。



## イバラード オリジナルサウンドトラック



発売中

ワンダースピリッツ  
CD: WSCA-00006  
価格: ¥2548 (税込み)

プレイステーション用ソフト「イバラード」のオリジナルサウンドトラックアルバムが発売された。映画「耳を澄ませば」で美術を担当した画家、井上直久氏の独自の絵風、世界観で作られたこのゲームのバックで流れていたBGM、楽曲すべてに加えて、ボーナストラックとしてゲームで使われなかった楽曲が2曲プラスされる！初回特典は、井上直久氏書き下ろしの絵を含むポスターカード付だ！

## もしも私が天使だったら 館林美晴 with S://Bros



発売中

コナミ/キングレコード  
CD: KIDA-7637  
価格: ¥1020 (税込み)

タイトルとなっている曲は文化放送系列で好評放送中の「CLUBときめきメモリアル」の新エンディングテーマ！「天使」をイメージした3曲を1枚にした館林美晴のCDが発売された。S://Bros (サセボブラザーズ) が作曲からコーラスまでバックアップをしている！

## ときめきメモリアル FANTASTIC クリスマスパーティー



発売中

コナミ/キングレコード  
CD: KICA-7814  
価格: ¥3059 (税込み)

クリスマスアルバムが早くも登場！この発売は、昨年行われたクリスマスライブの受けてのファンからの発売希望の声が殺到したという経緯があった。さて中身ですが、クリスマスですからやはりスタンダードなところで展開し、ときメモならではのアレンジで作られた曲を5曲収録！このCDのために結成されたきらめき合唱隊の美しいハーモニーも入ってます！これでクリスマスはバッチリだね！

## SNKキャラクターズサウンズコレクション K.O.F'97キャラクターズドラマ SPECIAL EDITION



12月3日発売

ポニーキャニオン  
CD: PCCB-00292  
価格: ¥1529 (税込み)

SNKのクレーンゲームのネオ・カーニバルで取れるKOF'97に登場するキャラクターによるドラマ・シングルCDがあるのだが、それには草薙京&ユキ、八神庵など6タイトル（現在）出ている。それらをなんと1枚のCDにしてしまったのがこのCDなのである。一生懸命にクレーンでお金を使いまくって6枚を集めるのがいいか、お店でサクッと買うのがいいかは君次第といったところかな？

### ●カプコン●

- ストリートファイターⅢ 40K
- ウォーザード 35K
- ヴァンパイアセイヴァー(海外版) 33K
- ヴァンパイアセイヴァー(ソフト) 12K
- バトルサーキット(ソフト) 20K
- クイズなないろドリームス虹色町の奇跡(ソフト) 15K
- ストリートファイターZERO2アルファ(ソフト) 12K
- ロックマン2(ソフト) 13K
- スーパーバズルファイターⅡX(ソフト) 5K
- ストリートファイターZERO2(ソフト) 5K
- D&Dシャドーパーミスタラ(ソフト) 30K
- マーガルスーパーヒーローズ(ソフト) 20K
- サイバーボッツ(ソフト) 12K
- ヴァンパイアハンター(ソフト) 4K
- スーパーストリートファイターⅡX(ソフト) 4K
- D&Dタワーオブドゥーム(ソフト) 20K
- ラストデュエル 13K
- マッドギア 5K
- 虎への道 12K
- アレスの翼 13K

### ●セガ●

- バーチャファイター2.1(ジャマ変換ハネス付) 25K
- バーチャファイター2(ジャマ変換ハネス付) 23K
- 獣王記 8K
- 忍 10K
- ファンタジーゾーン 20K
- スペースハリアー(PCBのみ) 45K
- ディティボーイブルース 40K
- フリッキー 35K
- スワット 50K
- バンクバニック 18K

### ●データイースト●

- ファイターズヒストリー 4K
- ダークシールドⅡ 12K
- ザ・グレートラグタイムショー 35K
- デスブレイド 8K
- クルードバスター 10K
- ファイティングファンタジー 15K
- チェルノブ 35K
- サイコニクスオスカー 20K
- B-ウイング 45K

### ●テクモ●

- テッドオアライブ(Aボード・ジャマ変換ハネス付) 40K
- 脳力向上委員会 2K
- ジンジンジップ 10K
- S.T.G.(ストライクガンナー) 6K
- シルクワーム 8K
- スイマー 25K

### ●東亜プラン●

- ドギューン 10K
- 達人王 13K
- ホラーストーリー 10K
- 達人 8K
- スラップファイト 10K
- タイガーヘリ 10K

### ●SNK●

- ストリートスマート 5K
- 原始島 8K
- ゴールドメダリスト 3K
- 航空騎兵物語 10K
- 怒(Pなし) 8K
- ASO 18K

### ●その他●

- 閃激ストライカー 48K
- ドラゴンブリード 10K
- 剣豪 8K
- ボンバーマンワールド 18K
- メジャータイトル2 8K
- マクロスⅡ 12K
- タスクフォースハリヤー 10K
- 卒業証書 5K
- ドンデンラバー 15K
- バルキューブ(新品) 5K
- 大牌咿 10K
- ススメ！マイルスマイル 8K
- 逆転パズル番長 4K
- もうざ 4K
- 疾風魔法大作戦 18K
- スーパー上海 8K
- 究極のおセロ 10K
- ガンバード 18K
- バトルクロード 18K
- 戦国ブレード 18K

### ●MVSハード●

- MV-1 17K
- MV-1F 20K
- MV-4 25K

### ●コナミ●

- ジャングラール 40K
- イーアルカンフー 13K
- A-JAX 28K
- キューブリック 25K
- バンクショット 3K
- ゼクセクス 28K
- レーシングフォース(GXサブ) 15K

### ●スーパーCD麻雀ソフト●

- 第6弾 麻雀 極楽風俗バスツアー 5K
- 第7弾 麻雀ときめきAVごっこ 5K
- 第10弾 麻雀・花札 コスプレ天国2 5K
- 第11弾 麻雀・花札 ナース好きッス 10K
- 第12弾 麻雀・花札 放課後 10K
- 第15弾 麻雀・花札 放課後2 15K

### ●麻雀●

- LD麻雀 9弾 ポケベル1919(フルセット) 30K
- LD麻雀 7弾 ジェラシー(フルセット) 30K
- LD麻雀 6弾 ティファニー(フルセット) 30K
- アイドル雀士スーチャーパイⅡ 23K
- 新品スーパーリアル麻雀PⅥ (栗原真理POP付) 18K
- (香山タマミPOP付) 15K
- 麻雀ファンタジッククラブ 15K
- 麻雀若草物語 15K
- 麻雀レモンエンジェル 15K
- 麻雀同級生スペシャル 10K
- 麻雀同級生 8K
- ハイパーリアクション 8K
- スーパーリアル麻雀PⅤ 7K
- スーパーリアル麻雀PⅣ 10K
- かぐや姫(BET) 10K
- 究極の女(BET) 7K
- 麻雀刺客(BET) 7K
- 家元(BET) 5K
- ひょうばん娘(BET) 4K
- カメラ小僧(BET) 3K
- お嬢さん(BET) 3K

# 謎の 基盤屋

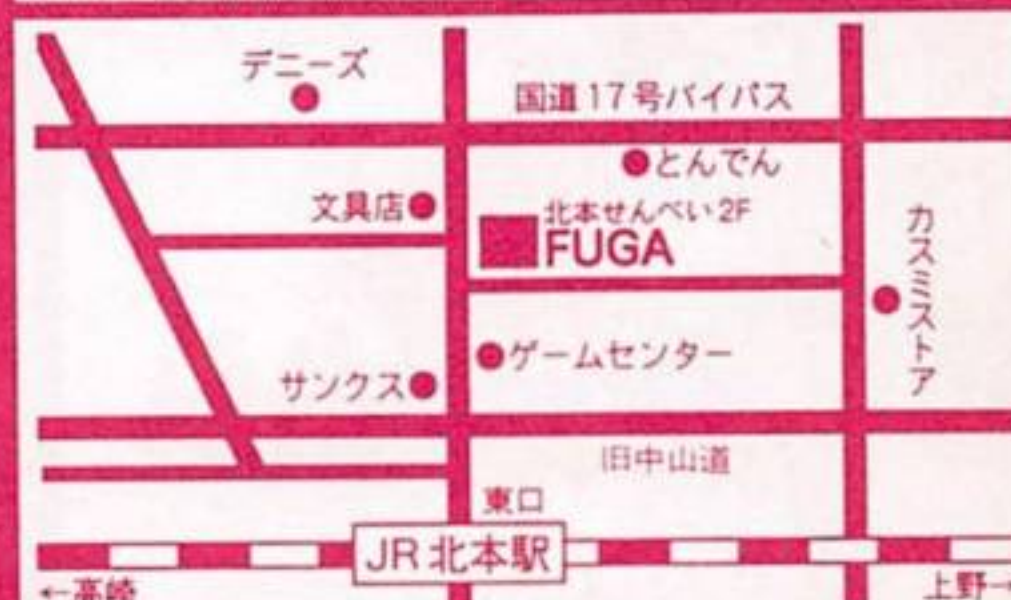
# FUGA<sup>フガ</sup>

〒364 埼玉県北本市北本2-84-1 大史ビル2F

TEL.0485-93-6491

### ●通信販売お支払い方法

- ①現金書留 ②代金引き替え



●営業時間  
A 10:00  
M 10:00  
P 7:00  
年中無休

# 小さな森の ないしよ話

街はもうクリスマス一色でそわそわキラキラしていますね。でもそんな光景がちょっと苦手、なんだか悲しい気持ちになっちゃうのは私だけかしら？

クリスマスって特別な日。でも、その「特別」って人によっていろいろ違ってくるんですよね。私にとって「特別な日」に変わったのは幼稚園の時でした。

5才のクリスマス。家族で銀座を歩いていました。星座をちりばめたようなイルミネーションの中、私は母から突然こんな質問をされたのです。「ねえ、まなみ。この世の中で一番さみしい人って誰かわかる？」って。

幼い私は浮かれた人ごみの中で、なんだかよくわからず目をパチクリしていました。すると、「あのね、それはね、クリスマスにひとりぼっちでいる人なのよ。そんな人の心がわかる大人になってね」と答えてくれたのです。

“どういふことなんだろう”、この言葉は小学生になっても、そしてこのお仕事をはじめようになっても、いつも答えの違う宿題のように私の心を占めていました。

私なりに、その年齢ごとに解釈して「そんな大人」になってきたつもりです（笑）。

何年前かのクリスマスにアルバム「Noël」を出した時、そのジャケットにこの母の言葉を書いたんです。するとたった一通ですが、「マミちゃんもそうなんですね。恋人がいなくて、一人でいるクリスマスをバカにするなんて。ショックです。このCD大嫌いです。」という（うわあ、こっこのほうが大ショック（涙））ガク然としてしまうお便りが届きました。

そ、そんなつもりじゃないのに…。と同時に、今やクリスマスといえば“恋人とのラブ2デー”という風潮があることに驚いてしまいました。私といえば、教会に行ったり、お家でケーキを焼いたりしていたので…。学生の時にこのお仕事を始めてからは、年末進行のスタッフさんとバタバタと新年の収録をして「ハッ」と気がつくことと終わって、とそんなことばかりでした。

ほんとに人それぞれですが、私はやっぱりあったかい気持ちで世界中の困ってる人を考えてあげられる一日でありたいな、と思っています。そしてね、今年はあることで具体的にそれが形になりそうなんです。5才からの夢の宿題が、やっとやっと見えてくるかもしれない…。次号でお話できるかもしれません。ちょっとワクワクしています。

あなたにとっても、どうぞステキな一日でありますように…心をこめて  
マミより

MerryXmas!

※「まみの年賀状プレゼント!」年賀状のあて先にあなたの住所と氏名（“様”もつけてね）を書いて、封筒に入れてゲームスのこのコーナーまで送ってね。ウラにまみからの年賀状を印刷して、お正月に届くように君に送りませう。12/10消印有効。お早めにネ!

インターネットで、マミ姉に逢える! ホームページ『小森まなみの部屋』  
<http://www.kingrecords.co.jp/starchild.html>



『フォトジェニック』  
（岐阜県 佐藤博飛君）  
いよいよ12月に恋愛フォトシミュレーションゲーム『フォトジェニック』も発売されます。心を込めて演じた桜井愛美ちゃんといっばい遊んであげてね。

**A** わあ、大変だねエ。体調は万全ですか!?あまり気合入れてガチガチになるより、自然体でのそんでみたら?相手も人間だもん。きつと好感もってくれるよ。さあ、ガンバっていつておいでネ。「YELLを君に!」はラジオのほうでね。次にかかったときは、君のこと考えてるって思っくいよっ。

**質問2** 僕は工業高校の三年生なので就職試験があるのです。どうか僕に「ガンバレ」と言ってください。結果は後ほど連絡します。僕のようなリスナーの人たちのために、「YELLを君に!」をリクエストします。  
（愛知県 輝く愛知の職人君）

**A** きゃん、TRYしてくるんだア。どうもありがとう。でもね、でもね、そんなにむずかしく考えなくてもいいんだよ。こんなふうにしてみてネ。



**質問1** マリスナーの証である目印の、「左手首にバンダナ」(バンバン) & 「右手首にリボン」(リンリン)の結び方がわかりませーん! 分り次第、学校でTRYします! 教えてください。  
（宮城県 ゆけ君）

## まみのお便り郵便箱

放送局はご覧のとおり! 文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます!

- (東京) 文化放送・QR 毎週金曜26:00~26:30
- (大阪) 朝日放送・ABC 毎週金曜25:10~25:40
- (名古屋) 東海ラジオ・SF 毎週金曜23:30~24:00
- (博多) 九州朝日放送・KBC 毎週金曜24:00~24:30
- (札幌) STVラジオ 毎週日曜23:30~24:00
- (仙台) 東北放送・TBC 毎週金曜23:00~23:30
- ※(山形) 山形放送 毎週木曜23:00~23:30
- (福井) 福井放送 毎週火曜23:00~23:30
- ※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

放送局&放送時間

小森まなみの  
素敵に  
Love for You  
ゲームストプレゼント

## 岡本吉起の



## まるふくコーナー

←写真左/前回に続いて武勇を示すため、ライオンに挑んで食われかかっている岡本。

今号の  
お題

# 「岩石男」の10年

### Profile

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの開発本部長、常務取締役。同社のアーケードとコンシューマ、両方の開発を統括する重要人物。立場は強いがゲームは弱い。昭和36年6月10日生。

**10**周年とかで、イベントもどんどんやってるらしいっすよ。ナニがって？あの、青くてチビだけどドラえもんじゃない、手に鉄砲つけたロボットっすよ。アメリカじゃ、『メガマン』とかいうタイトルで、濃〜い顔のテレビアニメをやったヤツ。日本じゃ、『ロックマン』と呼ばれてます。岩石男、イワオちゃんね。

**カ**プコンで、これのファミコン向けゲームが出てから、この12月で10年になります。ファミコンつつつても、いまの若いヒトにヤピンと来ないかもしれません。大昔に任天堂が出してたゲーム機で、こう、白と赤のボディに、CDじゃなくて半導体チップを使ったロムカセットを差し込んで、つなげるときはテレビの裏側にもぐり込んで、同軸ケーブルやフィーダー線をネジマワシで締めて…失礼、話がそれました。

**一**応、アーケードでも『ロックマン ザ・バトル』『ロックマン2 ザ・パワーファイターズ』ってシリーズが出てるんですが、メスト読者の皆さんは、あんまり見てないでしょう。ゲーム専門のアーケードよりも、ショッピングセンターのゲームコーナーを中心に置いてましたからね。オバサンが買い物する間に、コドモを待たせとく場所ですわ。

**そ**う、このゲームって、コドモには人気あるけど、オトナのプレイヤーって、ほとんどいないんですよね。なんでかって言うと、難しいから。頭の柔らかいコドモは、ガチガチの覚えゲーでもヘッチャラっつうか、むしろそーゆーのが好きですもん。ウチの息子も、学校の成績は悪いくせにこのテのモノは得意で、全然進めないわたしを置き去りにして、サクサクとクリアします。あんまりクヤシイから、個人的にやよけて通ってたんですよ、これ。ユーザーの皆さんの中にも、名前は知ってるけど激ムズで有名だから手を出さなかったとか、ガキのころにはハマったけどもうできないとか、そういう人も多いでしょう。

**で**も考えてみてください、ハードの性能によって「できること」の枠がどんどん変わるアクションゲームで、10年もコンセプトを変える必要がないってのは、ちょっとスゴイことですよ。テレビで言えば、三木のり平がやってる桃屋のCMってところでしょうか。「サザエさん」と言えないあたりがナンですが、とにかくそんぐらいの力はあるシリーズってわけです。

**で**、せっかくの10周年だから、なるべくたくさんのヒトにプレイしてもらおう、ってコトで、12月に出る10周年記念作品の『ロックマンDASH』では、思い切ってシステムを変えてみたそうです。伝統のラインスクロールアクションじゃなくて、ポリゴン3Dアクションシューティング。名づけて「フリーランニングRPG」ってんだそうです。いまま

で、このシリーズは地道に戦闘するばかりでしたけど。今度はストーリー要素が強いし、街でいろんなコトができるし、戦闘もパターンよりフィーリング指向で、爽快感を重視したとか。なんで説明がこんな回りくどいかっていうと、わたし忙しくて、まだやってないからです。面白いらしいんで、期待はしてるんですが。こうなったら、わたしもユーザーの皆さんと同じく、12月の10周年に合わせてやってみるコトにしましょう。…ってコレ、ホントに12月でキッチリ出るんだろうな？頼むよ(笑&汗)。

**さ**てプレゼント。まずは今回話題のロックマンから、開発者・稲船敬二のサイン入りロックマンお面と、カプコン社員が名刺に貼る用「ロックマン10周年」シール、さらに別の社員が勝手



に作った「にせロックマンの海賊版10周年」シールをセットで2組、2名様に。この「にせロックマン」のほうは、

ホントに一部にしか流れてないから、激レアっすよ。それから、ロックマンに縁のないアーケードゲーマーの皆さんのために、AMショーで配ったカプコンのTシャツ、『私立ジャスティス学園』2種と『ポケットファイター』『ストⅢ 2nd IMPACT』の4枚を、各1名様に差し上げます。面白いお八ガキちょーだい、待ってるよ〜！



★プレゼントの宛先  
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26  
新声社 ゲームスト編集部「岡本吉起のまるふくコーナー12/30号プレゼント〇〇〇欲しいよ〜」係 まで  
※ご希望の賞品名をご記入ください。  
応募の締め切りは、12月15日消印有効です。

### 闘るなら基本、極めるなら王道。

CAPCOM



勝つよりもっと、キモチいい。

必勝パターンを持ち込む。得意の魔法。おとほしエスライムを倒すまで……よし、XX連続！こんなとき、ふと感じませんか？何だかムシクッって、新しいこと、ドキドキすることもなく、ただ同じコトを繰り返すだけ……これじゃ、さみしいよね。『ストリートファイターZERO 2』は、真実の可能性を秘めた「オリジナルコンボシステム」を採用。やればやるほど、ドキドキしてくる。真実も何度も、新しい。勝つことだけじゃなく、キモチよさ。勝ちとって、見つけられるよ。



© 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

CAPCOM FAX 03-6950-4820

↑写真上/カプコンの「シークレットファイル」第2号以来、表2で変な広告をやっているキャラクターが、実はにせロックマン&にせラッシュなんだぞ。

唐突に恥ずかしいタイトルで申し訳ない。アディオストシです。早速このページの趣旨を説明しましょう。

簡単に言うと「ゲームスト商品のPR」です。もちろんただのPRではなく、このページではいわゆる「宣伝効果」はある程度無視し、できるだけその商品の内容を——ライターの立場から——深く伝えようと思います。

というのも、どんな組織においても作り手側と販売する側では、その商品に対する考え方が食い違うもので、極端な話、販売する側はすべて売ればよいと考え、作り手側は本当にその人に必要なものだけ買ってほしいと考えるわけです。しかし読者の皆さんは販売する側の意向しか触れることができませんし、正確な商品内容を把握することができません。その、ある意味不条理なところを解消していこうというのが、このページの壮大なコンセプトなのです。

## 6時間で連続技2個？

——ヴァンパイアセイヴァービデオ

栄えある1発目は「ヴァンパイアセイヴァービデオ」を取り上げましょう。制作スタッフでゲームストビデオの雄、C・LANに話を聞いてみました。

——まず、セールスポイントをお願いします。

ゲームスピードが速いから、全体的にスピーディーな演出を心掛けたね。特に連続技は、それが如実に出てはすだよ。マディトツツアン。

——ハンター2やセイヴァー2はどんな形で収録されてるんですか？

時期的な問題もあって攻略要素はないけど、グラフィック的なセイヴァーとの相違点はすべて網羅している。やっぱりヴァンパイアはグラフィックが重要だからね。

見せ方もただ画面をつないだだけじゃなく、ポーズを組み込んだ短いカット

でつないであるから、普段ゲーム画面で見慣れたゲーム画面とはまた違った楽しさがあると思うよ。

——収録時の苦労話とかありますか？

ヴァンパイアはシリーズ通して連続技が大変。バリエーションが豊富なのに加え、高難度のものが少なくない。ロール数でいうと23。単純に23時間を連続技だけに費やしたよ。特に今作からはダークフォースがあるし…。

——それは多いんですか？

ゲームによってももちろん違うけど、格闘ゲームの平均の2倍はあると思うよ。夜中の12時から始めて朝の6時までかかって、やっと2個（連続技）なんてのもあったな。

——他に苦労した点は？

粗編集作業時には120分（ビデオの分数）を予定してて、いざつないでも

らうと10分ぐらい越えてて急いで削ったんだ。そしたら110分になっちゃって、パッケージに書いている分数よりも少なくなってしまって…。あ、これ言っちゃまずい？

——いや、いいでしょう。このコーナーは正直がモットーですから。買った人はアンケート出して下さい。



なんか、このパッケージ以外にも特殊なのがあるとか…。

# アディオストシの Mesty a GO! GO!

目指したのはクサナギ君。これで2日目も安心だ!

## ギャルアイとは名ばかり、実は…

——ギャルズアイランド5

2発目は「ギャルズアイランド5」もう恒例となったシリーズムック、ギャルズアイランドの第5弾目にあたるわけですが、3、4との決定的に違う点は執筆者がこのゲームスト本誌のライター陣であるということ。

知らなかった人の為に説明しておきますが、すでにプレミア物となったギャルアイの1、そして2までは今回と同じようにゲームストライターが執筆し、3、4はゲームストワールドのライターが執筆していたのです。

ま、だからどうということはないのですが、ワールドに比べゲームストライターは良くも悪くも毒が強く、このギャルアイ5にはそれが色濃く反映されているのです。

つまりギャルアイと言えば…。ビジュアルが中心で、描き下ろしの貴

重なイラストがあってなんぼだと思う人が多いでしょうが、それを確認できるのは表紙（他にも細かいモノはあるが）だけでしょう。では何をウリとしているか？

イラストを期待している人には申し訳ないですが、ゲームストライタ

一の女キャラに対するこだわり、その膨大なネーム量がそれなのです。はっきり言ってかなり読み応えがあります。

もちろんビジュアルも充実してはいますが、ほぼそれオンリーで楽しむには少きついで「普段ライターはどういう目で女キャラを見ているのか」というところに着目してもらえれば、かなり面白いと思いますよ。



お、描き下ろしのイラストか？と思って中身を見てみると、この文字量。堅苦しくないし読んでみると結構面白い。

というわけで第1回目どうだったでしょう？まだ試験段階なので、タイトルを含めこれからドンドン変化させ、ベストな形を作っていくと考えているわけですが、それには読者の皆さんの意見が非常に重要なもの言うまでもありません。アンケート葉書でももちろんいいですが、できれば「Mesty a GO! GO!」係まで、感想（商品も含む）を送ってくれば幸いです。ちなみに送ってくれた方には抽選で4人のライターの名刺詰め合わせセットを3名様差し上げます（いらない？）。



名刺は使えないように、落書きを施しておきます。

ついに登場！欲しい情報がぎっしりつまった個人情報誌！

# X-MARKET

クロス・マーケット

予価420円

'98年1月24日(土)堂々創刊！

●「ゲームストワールド」が誌名を変えて、リニューアル！  
ワールドでも大好評だった「フリーマーケットコーナー」  
をメインに生まれ変わります！

●もちろん読者投稿コーナー、イラストコーナー、  
同人誌コーナー、コスプレコーナーなども  
一新してあなたを待ってます！

リニューアルを記念してゲームスト読者に  
大サービス！なんと第1号に掲載する  
個人情報は**無料**！

1月5日迄にこちらに届いたものに関しては  
全て無料で掲載いたします。このチャンスに  
たくさん応募してね！

**注目!**

※応募の決まりにしたがって応募してください。

書類不備や編集部が掲載できないと判断したもの（誹謗中傷など）に関しては、掲載を見送る場合があります。

イラスト・梁生ほずみ

X・MARKET 応募のきまり

## ●はじめに

X・MARKETは、ほとんどページが、ワールドの巻末の「フリーマーケット」コーナーになります。応募方法は基本的にフリーマーケットコーナーと変わりません。基本的に全て有料で、編集部が届いたものはボツなし全掲載いたします（ただし他人の誹謗中傷など、編集部の判断で掲載を見送らせていただくものもあります）。

## ●ジャンルは？

ゲーム、同人誌、コスプレ、コミックス、アニメ、特撮、模型、トレカ、芸能、ミリタリーなど、何でも取り扱います。

## ●応募スペースは？

掲載スペースが4種類から選べます。住所の公開・非公開も選べます。公開する方は、住所ではなくても電話・携帯・PHS・ベル・Eメールなどの番号でもかまいません。

## A カットなし・料金1000円

住所公開の場合

50字までの本文中に、住所なども入れてください。

住所非公開の場合

本文50字まで。

## B カットなし・料金2000円

住所公開の場合

本文二〇〇字まで。住所は36字以内。

住所非公開の場合

本文一六〇字まで。



# 学園祭でも呼ばれりや行きます! キヤサ夫のDNKKG ON A AN どんな感じ?

未だ人気の域は衰えず…。なんだかんだ言っても、どんどんみんな詳しくなっていくバーチャファイターだ。



これがセガワールド青森だ。ほんとに大きいよね。

函館からの遠征、本当にありがとう!  
「セガワールド青森」

うーん、冬になるとなぜかイベントの声がかからなくなってくるのはなぜだろうか? 夏は夏で、毎週のようにイベントがあるのに…。オレとしては積極的にイベントをやるうという考えなので、もしよろしければ誰かよんでやってください(イベントに関する詳細は、新声社ゲームスト編集部竹森まで)。

さて、今回のイベント開催地は本州最北端となる青森、そしてオレ自体初の試みとなった学園祭でのイベントだ。これをレポートしよう。

10月25日、オレと柏ジエフリーの2人は羽田発の飛行機に遅刻することなく無事乗り込むことができ、時間通りに開催場へ到着。今回の開催場は青森市内、国道4号からちよつと外れたところに位置する「セガワールド青森」だ。イベント前日に入り、1人でちよつと街を視察。駅前の大通りを歩き回ってみたわけだが、そこでゲームセンターを4軒ほど発見。中に入って翌日のため調整をしようかと思つた…ところがドスコイ! 入つたお店には客がい・ないー! そんなこんなで、対戦することもできず、1人でコラムスを楽しむハメに。いったい青森のジャンキーたちはどこで遊んでいるのだろうか? 明日のイベントでは人数が集まるのか? などの不安が立ちこめる中、ホテルで睡眠。

どを教えてくださいると、すんなり向かうことができたかかります。地方の情報をお求め! 翌日、国道4号から外れたところのジャスコ斜め向かいにあるのが、セガワールド青森。郊外にどんどんできてきたセガ独特のお店だ。駐車場スペースも結構広く、100台くらいは止められそう。イベントは午後から開始だが、午前の動きを見ると、お客さんの数はだいたい30人くらいでちよつと不安。でも実際にイベントが始まる寸前で100人以上に増加。函館からフェリーで4時間かけてきてくれた人も2組(ありがたう)もいたし、これで一安心だ。

## 気合十分! 結果は赤面状態…

人数も集まり、イベントが開催。青森自体、はじめてのイベントになるので、少々要領が悪かつたがセガ本社からの助っ人「空手マン小藪(勝手にすいません)」が瓦割りに挑戦! 手刀で1枚ずつ3枚、そして最後に踵落として2枚割り。この意味の分からない演武でギャラリーが大いに盛り上がったの開幕だ。



久々の柏ジエフリー。シャツ1枚でいったので寒いらしい。



かなりアットホームな場での組み手。楽しけりやOKでしよ。

はじめに柏ジエフリーが開始。その結果は41勝9敗…。次にオレが開始。しかし、これも結果が40勝10敗…。人数の関係で1人50人組み手となったが、2人合わせても勝率は8割程度。この結果にはちよつと2人とも納得がいかなかった感じがした。さて、内容のほうだが、組

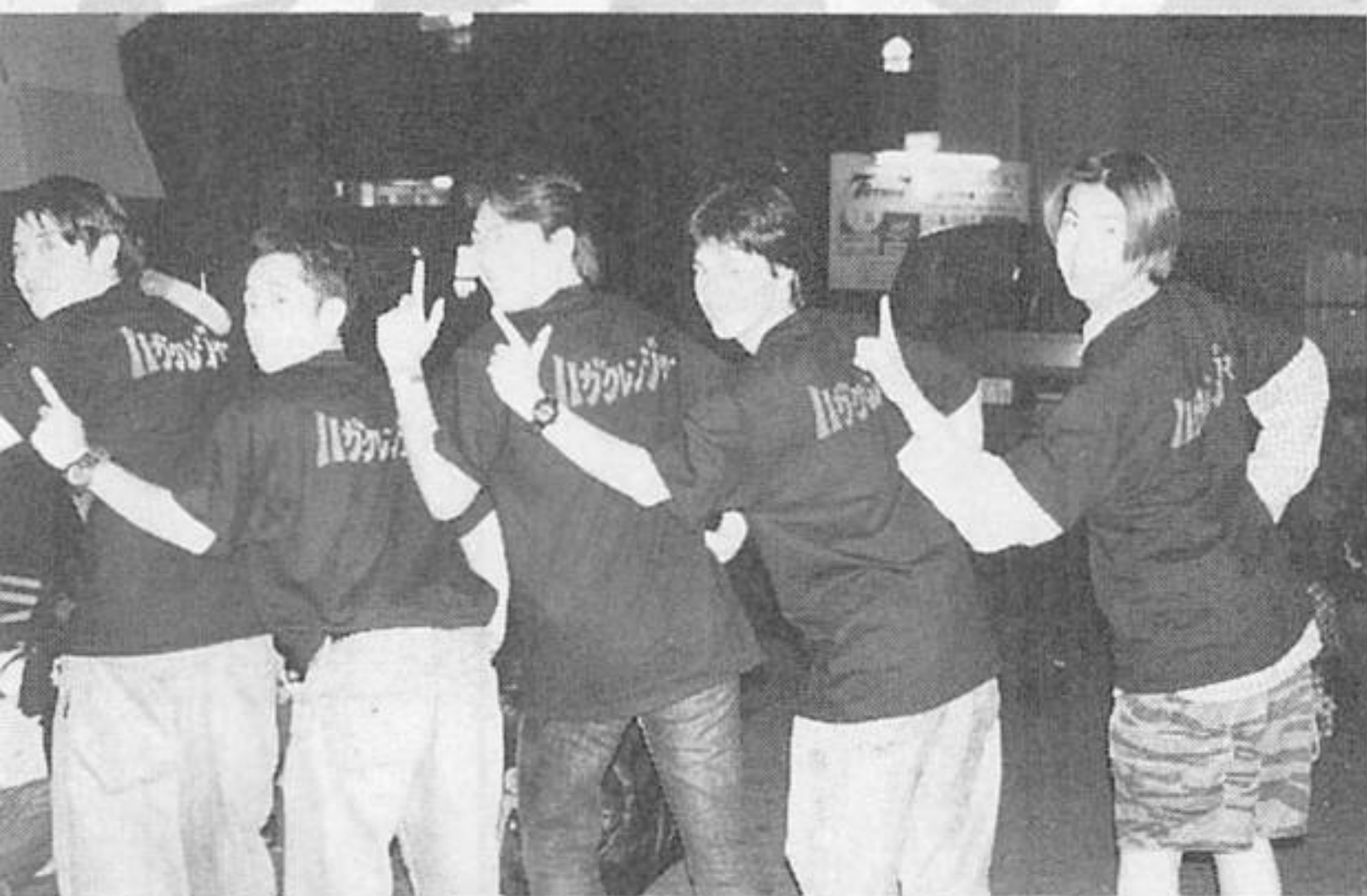
み手そのものはバーチャファイター3を使用。まだ発売されて間もないので、細かいテクニクなども見つかっていない時期だった。でも、情報が足りない青森のわりには、それなりの発展の仕方をしていった。キャラクター使用率は地とということもあって、さすがにばらつきがあったが、やはりメインキャラは2人入れているようす。どちらから言えば舜帝や葵、カゲがよく使われていたかな。基本的な連携などは各キャラクターよく組まれており、舜帝なんかのPPV、KKGキャラクターダウン(倒れる)してからの起き上がり蹴りなどが印象に残った嫌な連携だ。連携の組み立てなどは、VF3からさほど変わっていないので問題はなかったが、ガード投げ抜けなどの細かいテクニクがまだちゃんと成されていらない感じ。10敗したくせに偉そうなことは言えないが、二択選択などもちよつとワンパターンと感ぜられたぞ。東北方面へはよく足を運ぶので、いずれまた対戦しよう(でも、どこへ行けばいいのか…)。



東北イベントではお約束のジャンケン大会。最近の商品は豪華。





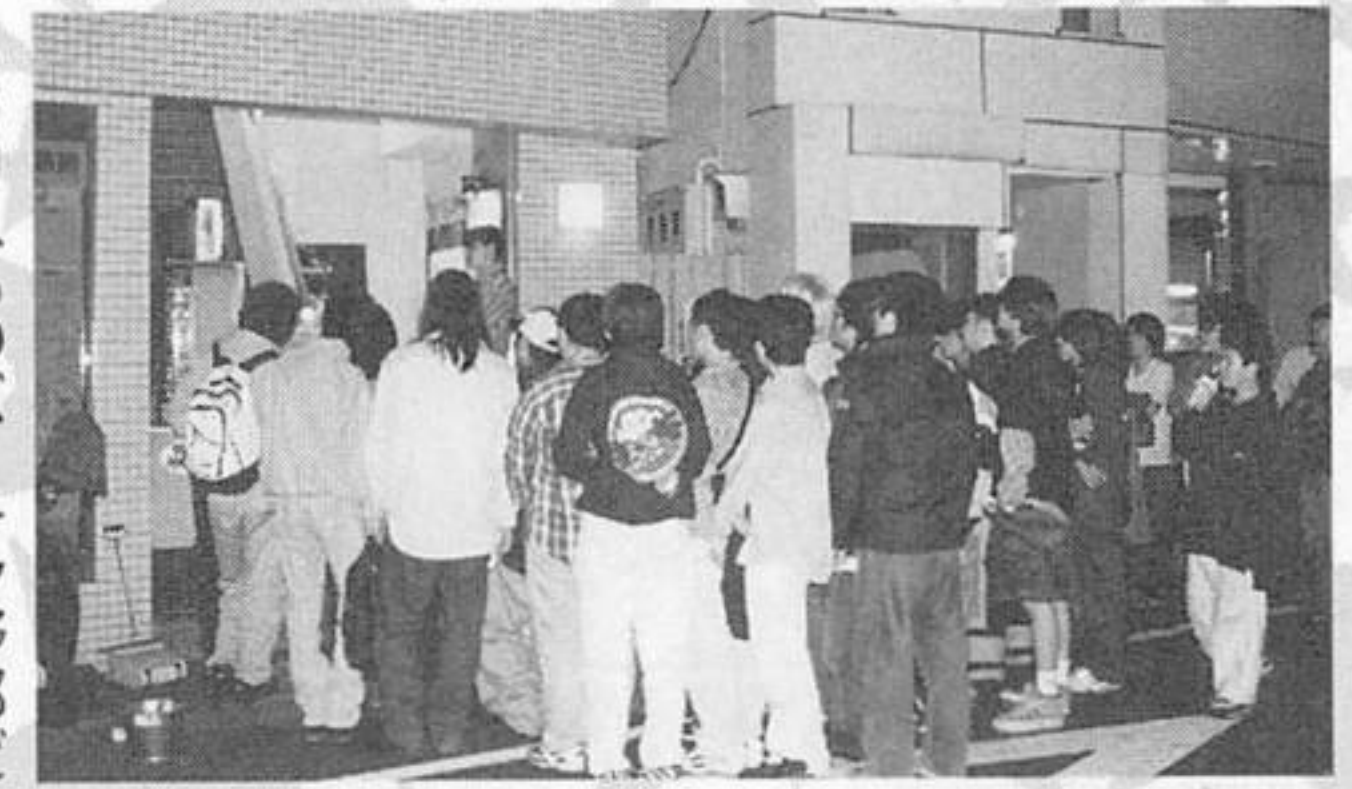


せつかくみんなで揃えたユニフォーム。でも予選敗退とは…。



車で8時間かけてきた秋田連合。ついで(あ、失礼)記念に。

外にもモニターが…。まるで力道山の街頭テレビ中継だね。



### 優勝は “優勝は当たり前了ズ!”

360人ものバーチャ野郎どもが北は青森、南は沖縄から集合した。ギャラリイも含めればとんでもないこと！とんでもないことと言えば、アテナの広さになる敷地面積だが、なんと約30坪しかない。このビル(新声社)にあるGIMODELの1・6倍にあたる。そこに300人!?この凄まじさが分かるかな?

今大会はVFB最後ということ、チーム内同キアラ可能というルール。そのせいか

ウルフ、カゲ、サラ、アキラ 5人集のチームもできた。注目されていた明大前チーム、ハガクレンジャー、八方美人は誰だチームは予選敗退。ちび太、大須アキラ、マスク・ド・ヒジテツ、矢長ジャッキー、すすきのラウといったバトル甲子園ベスト4入りを果たした3人率いるチームもまた予選で消えてしまったのだ。今大会はある意味、非常にレベルの高いものであったのかもしれない。

そんななか優勝したのは前田アキラ率いる“優勝は当たり前了ズ”。メンバーは前田アキラ(鷹嵐)、柏ジェフリー(ジェフリー)、アストロジャッキー(ジャッキー)、ジョー(サラ)、タワアキラ(アキラ)の5人。前大会に続き2連覇を成し遂げたのだ。今回はやはり、バトル甲子園準優勝者アストロの存在が大きく、ウルフチームなどの強豪を次々となぎ倒したのが勝因だろう。ちなみに準優勝は奇しくも予選でウルフ5人チームを破ったピーサンアキラ率いるアキラ5人チームでした。

今回は3で最後の大会となったが、他による大会も予定定かではないが、日程は12月23日、SON5が予定されています。詳しい情報は町田アテナ(0427-2116887)へ連絡(注:電話の対応が悪いと切られる可能性があります)。

## キャサ夫の イベント告知

冬の定番、北海道興行が決まったよ〜ん。でも今回はちょっとハードな感じ、だって2日で4店舗なんだから。

### イベント日時

12月6日(土)

1店目

セガワールド手稲

札幌市手稲区前田5条10

011-694-8303

2店目

セガワールド新道

札幌市東区節伏古10条5丁

011-780-2081

12月7日(日)

1店目

ハイテクセガスキノ

札幌市中央区南5条西5丁目

011-532-9055

2店目

セガワールド里塚

札幌市豊平区美しが丘1条4

011-880-8500

内容  
VFB対戦会

共演者  
柏ジェフリー

### ブラジルごぼれ話

キャサ夫のセガサターンCを放映後、ブラジルではサターン売り上げが13%アップしたらしいぞ。マジ!?

## 今月のおおっと! PCB

価格はTELにてお問い合わせ下さい。

**TAITO**  
中華大戦  
ツインイーグル  
あしたのジョー  
クイズクレヨンしんちゃん  
JuJu伝説  
ワードナーの森  
スーパークイックス  
カダッシュ  
クイズ世界はショーバイ  
SHOW BY  
キックスター  
バズニック  
エキサイティングアワー  
サイレントドラゴン  
シーファイターポセイドン  
火激  
奇々怪界  
功里金団  
究極タイガー  
フロントライン  
ジャングルキング  
エレベーターアクション  
大旋風

ダイナマイトリーグ  
フェニックス  
グレートソードマン  
アルカノイド  
ラスタンサーガ  
トップランキングスター  
地獄めぐり  
クイズクエスト  
ゆうゆのクイズでGO!GO!  
ヘビーユニット  
インセクターX  
ライディングファイト  
スラップファイト  
ザ・ニュージラードストーリー  
ザ・ファーストファンキファイター  
サイキックフォース  
スペースインベーダーDX

**バンプレスト**  
スーパーラムズ  
ドラゴンボールZ  
ウルトラ闘魂伝説

**サンソフト**  
上海III

**ジャレコ**  
EDF  
エクセリオン  
スカッシュ

ふたさん  
**UPL**  
ムスタンガ  
アクロバットミッション  
タスクフォースハリアー  
宇宙戦艦ゴモラ  
オメガファイター

**ビスコ**  
ドリフトアウト  
ガルメデス  
ブロックカーニバル

**カネコ**  
DJボーイ  
富士山バスター  
ギャルズパニック

**デーカン**  
ボンジャック  
ガスラー

**サン電子**  
アラビアン

**HOT B**  
シュマイザーロボ  
上海

**アトラス**  
ブレイン  
ボラックス

**セタ**  
五月陣戦2  
メタフォックス

**SNK**  
バンガード  
バトルフィールド  
マッドクラッシャー  
ゲバラ

**データーイースト**  
ブローディウルフ  
ファイティングファンタジー  
ワンダープラネット



あります!!  
プリントマシン各種  
PRIZEマシン  
お問い合わせ下さい。

## 今月のおおっと! 筐体

**SNK**  
・キャンディ26アップライト(2L6B/2L12B)(麻雀パネル有)  
・ネオキャンディ29アップライト(2L8B)  
・スーパーネオキャンディ29(POPカードタイプ/2L8B)

**カプコン**  
・キャプテンIV29(Qサウンド対応/2L12B)

**ジャレコ**  
・ポニーMkIII25アップライト(2L6B/2L12B)(麻雀パネル有)  
・ポニーMkIV29アップライト(2L8B/麻雀パネル)(2L12B)

**アイレム**  
・マドンナ25アップライト(2L6B/2L12B)

**TAITO**  
・カナリー25アップライト(2L6B/2L12B)  
・イーグレット29アップライト(2L6B/2L12B)

**セガ**  
・アストロ29アップライト  
・バーサスシティ29アップライト

### おおっとミニ情報コーナー

業務用ネオンサイン  
・夜間はもちろん日中でもお客様の注意を引きつけます。  
・店舗にインパクトを! ・低コスト、高品質、最軽量  
・サイズ(880×390×100mm) ・重量約3kg

OPEN

Σ-8000TURBO ¥15,800  
PC、メガドライブ、スーパーファミ  
サターン使用可(シグマ社製)

AV-5000 ¥26,000  
(コントロールBOX)  
S端子、RGB入力可(シグマ社製)

●リストご希望の方は切手3枚を同封してお申し込み下さい。  
●買い取りもやっております。お問い合わせ下さい。



基板・筐体・大型筐体・コントロールBOX  
販売・買取の親切なお店

(有)ファンタジークラブ

〒326 栃木県足利市大前町839-1  
Tel.0284-62-6926 / Fax.0284-62-7407

上記にかからない時のお問い合わせ tel.080-805-5269 (携帯)

営業時間 AM10:00~PM7:00 (第一・第三日曜は定休日)



⑩ くは、期待のセガールの新作はダメダメでがっかり…。つーか、邦題つけたやつ出てこい。どこが『沈黙』シリーズなのか説明しろっての。  
 ⑪ まあ、それはともかく『リトルトーキョー殺人課』だよな、やつぱり。



見事優勝した上田君。優勝商品とともに名誉を手にした。

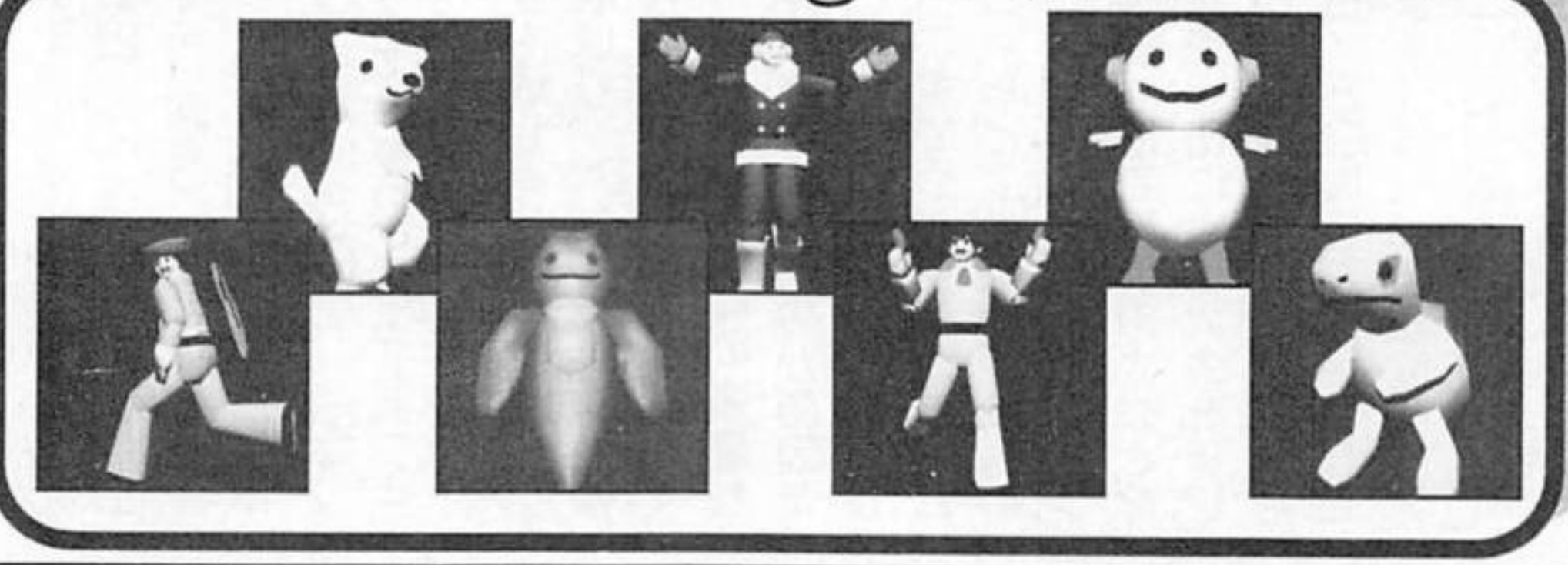
以前、バーチャストライカー2のページで告知した「バーチャストライカーズカップ97」が去る10月26日に開催された。地区大会を勝ち抜いてきた猛者たちの大会だけにそのレベルの高さはお墨付きだ。  
 そんなレベルの高い大会を見事制したのは、東京ジョイポリス代表の上田一郎君、大阪から足を運んだということからも自信のほどがうかがえる。試合結果も5戦中4勝1分という見事なもの（試合は6人によるリーグ戦で行われた）。2位はリーグ戦で同率に並んだ横浜ジョイポリス代表の花田君と福岡ジョイポリス代表の山本君とで争われ、結果3-2で花田君が2位の座を勝ち得た。  
 全国大会も終わり、ホッと一息つきたいところにバーチャストライカー2プロデュースー三船敏氏からFC SEGAに続く新チームが発表されたのだ。それが下に並んでいる「MVP YUKICHAN」チームだ。  
 このチームを選択するのは、チームセレクトモードのときにSTART(S)とSTART(S)と入力する。



秘密も教えちゃおう  
**バーチャストライカーズ  
 カップ97結果報告**

すると「チャレンジャーカムス！」という声が出るので、そこでロシアを選ぶと使用できるようになる。強さ的にはロシアと一緒だがたまにはこんな遊びもいかが？

**New Challenger の方々**



バーチャストライカーズカップ97開催を記念してセガさんから、アディダスのサッカーウェア(3名)とVS2ロゴ入り腕時計(1名)を抽選でプレゼントしちゃいます。住所、名前とVS2のゲームに対する感想を書いて新声社インフォメ「VS2」係までふるって応募下さい。  
 豪華なプレゼントのかずかず。応募するしかないでしょ。



衝撃のクロスオーバー!!  
**『The Age of Apocalypse』  
 第3巻12月発売!**

「The Age Of Apocalypse」(エイジ・オブ・アポカリプス)以下AOA。これはマーベルコミックス社のコミックス「X-MEN」シリーズのことである。  
 今までの「X-MEN」シリーズでは、プロフェッサーXことチャールズ・エグゼビアのもとに集まるXメンたちが、ミュータントと人類の平和的共存のために戦いを繰り広げてきた。しかし、このAOAは、もし彼(プロフェッサーX)がいなかったら…という物語なのだ。このifによってこの物語は驚愕の展開を迎える。かつての宿敵であった磁界の帝王マ

**X-MEN THE AGE OF APOCALYPSE**  
 エイジ・オブ・アポカリプス  
 SHODAKUKAN PRODUCTION

オリジナルビデオアニメ「レイアース」もついに最終巻。平野監督自身が「やりたいことはやりつくした」と語る最終話だけあって、2巻まで謎だった「エメロード姫の願い」とは何かがいよいよ明らかにになる。それぞれの試練を乗り越え魔神をまとった「光海、風の」3人と最強の魔神との戦い、別れを目前にした3人の願いは…など、気になるすべてに終止符が打たれる。この第3巻は12月10日に6800円(税別)で発売だ(書店でも買えるぞ)。アルバムと

**PUSH**

**OVA 『レイアース』  
 ついに完結!**

全巻購入特典等もあるので、Don't Missed!  
 最後に一番オイシイ(と思う)キャラ、ランティス役の小杉十郎太さんのコメントをば。「こんなにしゃべったのは今までになかったと思います。ビデオもこれで終わりかと思うとスタジオまでの足どりが重く感じられました。」



ゲームクリエイターになりたい人へのおススメ情報だ。  
 12月からヒューマン・アカデミーでは、ゲーム作家・ゲーム企画者を目指す人のために「こうすればゲーム作家になれる」(山下出版)などで知られる佐山操先生を講師に迎えてのス

**就職の近道!?  
 ゲーム企画  
 オーディション**

このオーディションには約20社のゲームメーカーが審査員として参加。すぐれた作品は商品化されたり、企画者自身がメーカーへ採用されることもある。詳しくはこちら。  
 ●問い合わせ: 入学事務局  
 0120-189-11588



コンパイルの「ぶよまん」といえば、ちよつと事情通の人なら「はは、ん、あれですわ」とうなずくほどヒットした商品だが、「元祖ぶよまん本舗」では、クリスマス限定でクリスマス

**運送するおいしさ!?  
 今年のクリスマスは  
 ぶよケーキで決まり!**

ぶよケーキを販売。ケーキはキットになっていて自分で自由に作ることができるといいます。ケーキキットとファミリーストの2種類あり値段はそれぞれ3500円と4500円(クール便800円が別途必要)。申し込み期間は12月16日まで、申し込みTELはフリーダイヤル0120-1824243、お届け期間は12月20日~24日になっているぞ。ゲームだけにぶよケーキでクリスマスなんていかがなものかな。



**あなたのパソコンに潤いを…  
 妖精、育ててみませんか?**

イラストをルック。こんなカワイイ妖精をパソコンで育てられるソフトが発売される。「時の国のエルフェンリート」というWINDOW専用CDソフトがそつだ。  
 このソフトは一言でいってしまえば、たまごっちの美少女妖精版。というわけで、エルフェンリートではカワイイ妖精を育てるのだ。リアルタイム式なので、時間によってくろくろと眠っているかもしれないが、朝になればおはよう挨拶してくれる(声優の声付)し、料理や裁縫、運動

イラストをルック。こんなカワイイ妖精をパソコンで育てられるソフトが発売される。「時の国のエルフェンリート」というWINDOW専用CDソフトがそつだ。  
 このソフトは一言でいってしまえば、たまごっちの美少女妖精版。というわけで、エルフェンリートではカワイイ妖精を育てるのだ。リアルタイム式なので、時間によってくろくろと眠っているかもしれないが、朝になればおはよう挨拶してくれる(声優の声付)し、料理や裁縫、運動

発売を記念してポスターを10名様にプレゼント。希望者はこの感想を書いてインフォメ「眼鏡っ娘妖精さま」係まで。締切は12月15日。



アーケードゲームの  
アーキテクチャ統一へ?

今、PC (いわゆるPC/AT互換機) がアーケードゲームのプラットフォームとして、実用的なパワーを身につけてつある。

これらPentium(PII)を中心とするPCのアーキテクチャをアーケードゲームのプラットフォームとして策定するのがIntel(R) (以下Intel) がすすめるオープン・アーケード・アーキテクチャ(OAA)である。平たくいえば、システム基板よりしくゲーセンの筐体の中にPCをぶち込んでしまおうということだ。

OAAに基づいたハードウェアは既に完成しており、この上で動くゲームも、Quake(R) (LBF System)をはじめ数タイトル挙げており、発売を待つばかりという状態だ。

ただし、これはあくまでも欧米での話。日本はというと、ナムコの参加をみただけで、他社はまだ様子見の状態。しかし、今後のAGPネイティブなソフトウェア環境充実と、より高速なグラフィック・アクセラレーターの登場によって、状況は一変する可能性がある。

その片鱗を見せるのが、これらの技術に対応した最新のゲームG-Police (P sygnosis) だ。

これらのゲームではPentium(PII)266MHz+最新グラフィックアクセラレーター+96MBメモリという環境で、30~60フレーム/秒のアニメーションと、クオリティの高いレンダリング画



G-Police。美しいグラフィックがグリグリ動く話題作。

像を実現している。このままゲームセンターに設置しても遜色ないクオリティである。OAAの可能性は、PCの可能性とイコールであるといえる。つまり、ハードウェアの進歩にあわせて構成を部分的に更新できることにある。さて、こうして紹介してきたOAAだが、Intelにとって非常に大きな意味合いがある。

これまでアーケードゲーム基板に搭載されてきた主なCPUは、モトローラの68系が、ザイログのZ80シリーズ。最近ではMODEL3に搭載されるモトローラ&IBMのPowerPC、いわゆるプレステ互換基板に搭載されているのは、ご存じMIPSのR3000。このように、アーケードゲーム基板においてIntel製のCPUが使用されることは希であった。

パソコンのCPUのシェアではライバル会社の追従を許さぬ独走態勢にありながら、ことアーケードゲーム市場では他社の後塵を浴び続けてきたIntelにとって、OAAはアーケード市場をも手中に収めるための一歩という側面もあるのだ。



ぼむたちだけの楽園「ぼむ・こみゆにてい」を創りあげよう。

今回は、この「こみゆにていぼむ」のソフトを3名様にプレゼントします。欲しい人はゲームソフト編集部「ボムちようだい」係まで、官製ハガキで送ってください。締め切りは12月30日必着とします。

白いうさぎのようなボムは、アクションRPGモードの謎解きの多くに関わってくるので、育成SLGモードでボムを育てあげれば、それだけアクションRPGモードも楽に進むことができるのだ。

可愛いぼむが大活躍!  
PSゲームソフト  
プレゼント!

このゲームはジャンルが少し変わって、アクションRPG+育成SLGとなっている。アクションRPGモードでは敵との戦闘や謎解きがメインで、育成SLGモードではボムを育てて「コミュニティ」と呼ばれる土地を発展させていくことが目的。



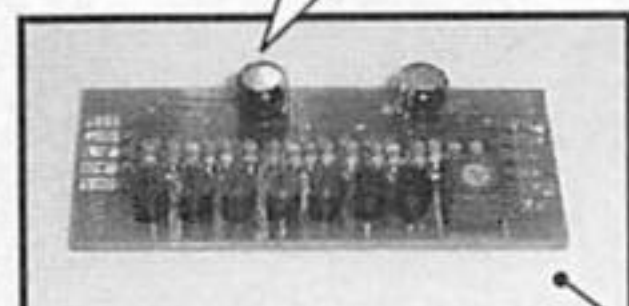
今、編集部で密かなブームになっているのが、株式会社フィールイソカフエより好評発売中のプレイステーション用ソフト「こみゆにていぼむ」である。

手作り派の諸君、お助けします!

半田ゴテの使い方からゲームソフト・ハードの作成ノウハウまで、15年の実績がある私たちにお気軽にご相談ください。ゲーム基板の修理も安心価格でご奉仕します。

ビデオアンプ  
(反転機能付き)

色の反転したゲーム基板を通常のモニターで写すときや、家庭用のゲーム機(ファミコンなど)を通常のモニターに写すときこのボードが必要です。

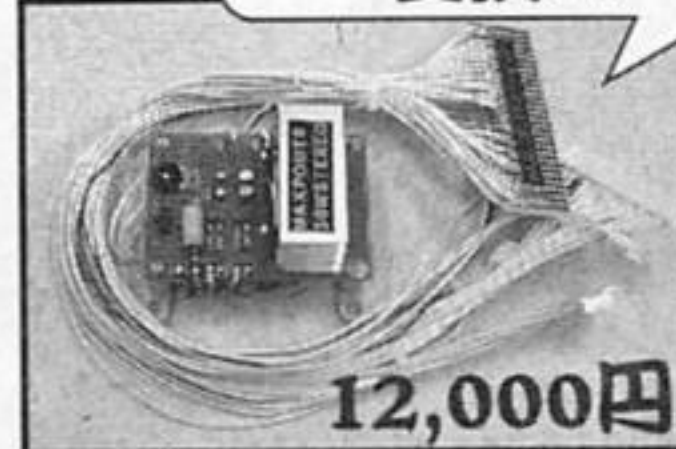


5,000円

15k/24k切替ボード  
(ナナオ社製MS-8シリーズモニター専用)  
モニターの15k/24kの切り替えがスイッチ一つで簡単に出来ます。

現在製作中  
予価8,000円

モデル2JAMMA  
変換ハーネス

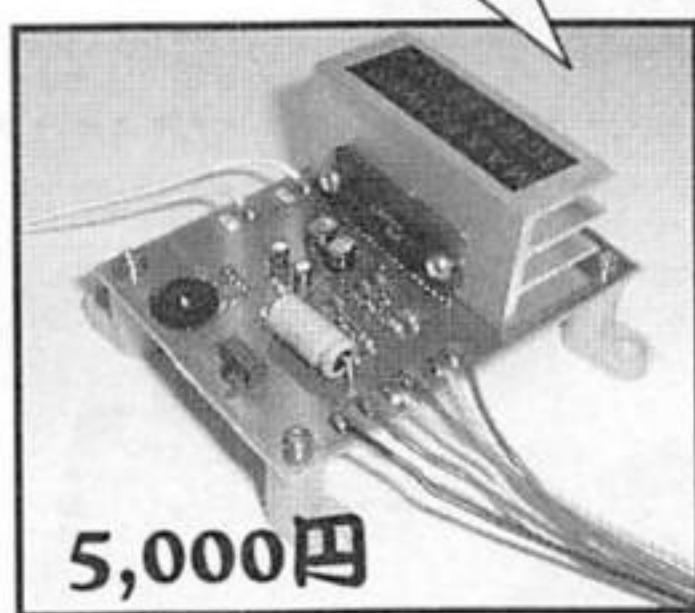


12,000円

バーチャファイター2や、ファイティングバイパズなどのモデル2基板を簡単にJAMMAハーネスに変換します。30Wのステレオアンプが付属していますのでゲーセン並みの音量が得ます。(ステレオアンプ無しタイプもあります。)

ステレオアンプ  
(放熱版付き)

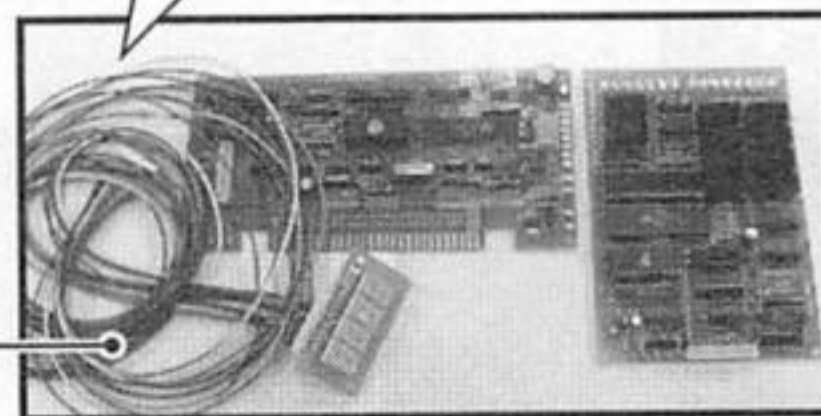
出力30Wのステレオアンプです。バーチャ系の基板で遊ぶ時余裕の大音量で迫力満点!! 必需品です。小型モノラルアンプも有ります



5,000円

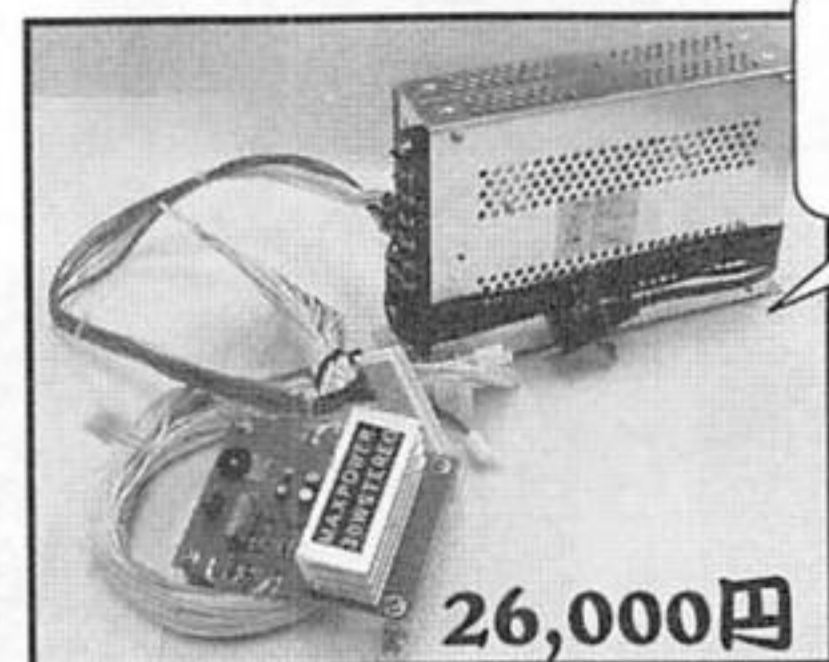
各種Z80ボード

手作り派の人に最適。JAMMAコネクタや7セグ表示器付きも有ります。



12,000~18,000円

モデル3JAMMA  
変換ハーネス

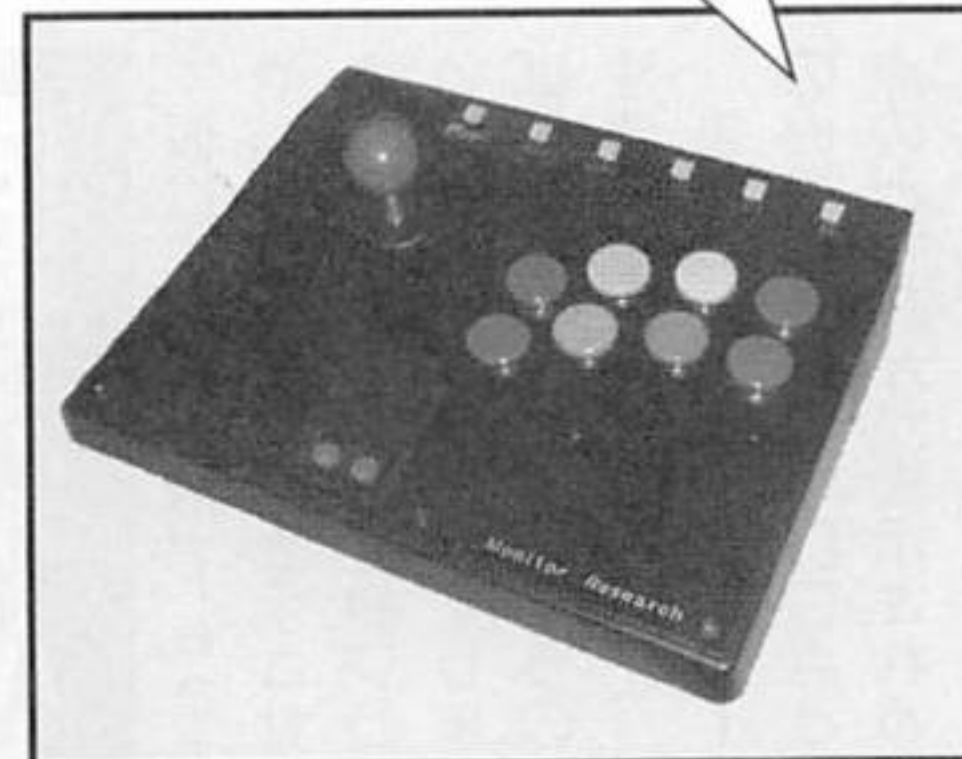


26,000円

バーチャ3や、バーチャストライカー2などは通常のJAMMAハーネスに接続しても動作しません。特別な電源ユニットが必要です。このキットには、電源ユニット、ステレオアンプなど、必要なパーツがすべてそろっていますので、ワンタッチでJAMMAハーネスに接続して遊べます。

赤外線

リモコンパネル  
(現在予約中)



ゲームはモニターから離れて遊びましょう。ワイヤレスで手元すっきり

ご注文数で値引きも出来ます。

(有)モニターリサーチ

〒661 兵庫県尼崎市御園2丁目3-28  
TEL.06(492)6561 / FAX.06(492)6513  
Eメール xpc68040@osk.threewebnet.or.jp

<JR塚口駅徒歩10分> 営業時間:月~金AM9:00~PM7:00 ※土日、祝日はFAXかEメールで

# プレイステーション用 ソフトも発売間近!



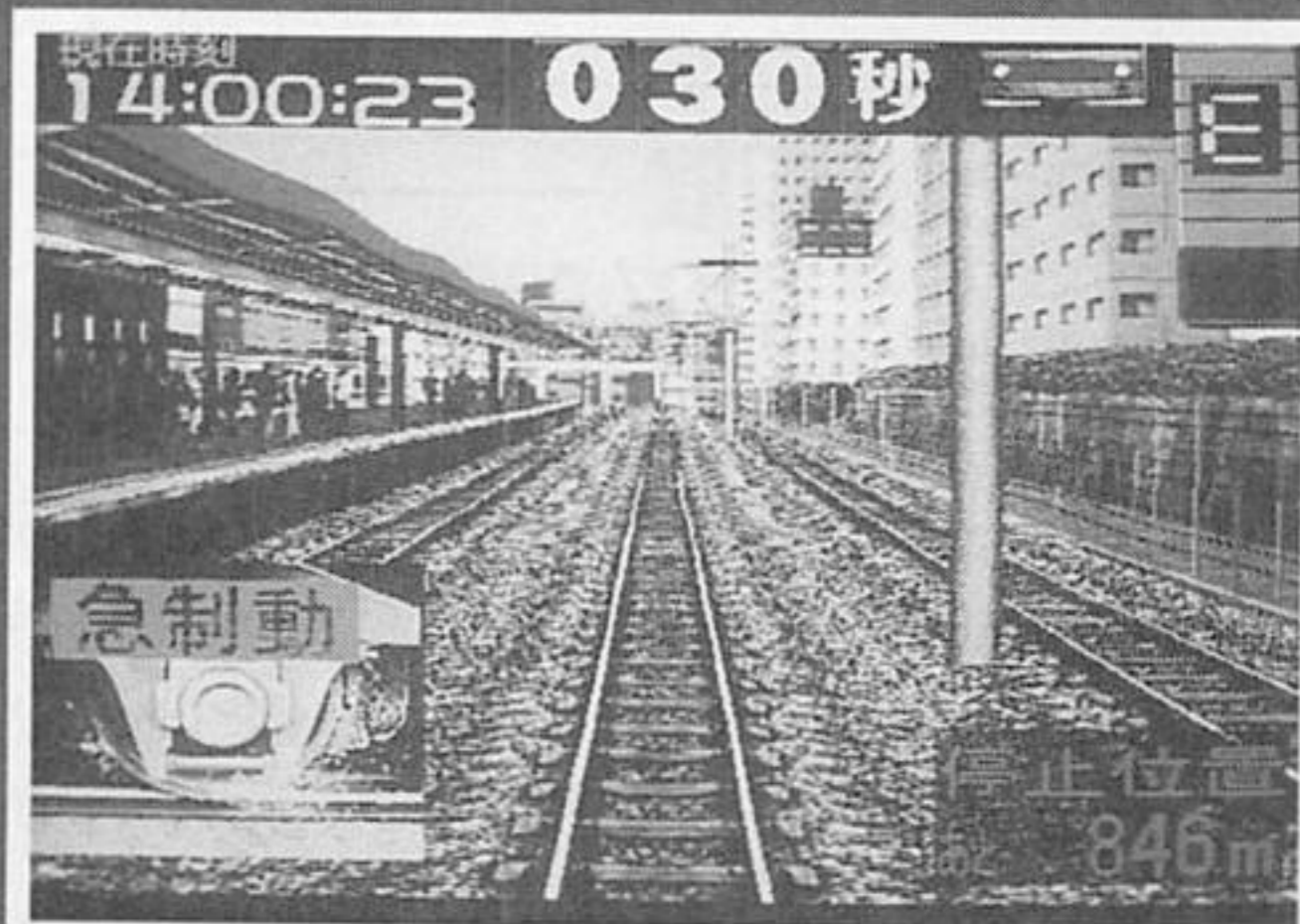
## 緊急連載企画

# 電車でGO!

## は 続くよどこまでも

さて、年末のプレイステーション用ソフト発売も間近となり、ここへきて再び盛り上がってきている電GO!だが、第4回となる今回は、ムックにも掲載できなかった「あの謎」について、迫ってみたいと思います。

担当:GYU  
編集:こーじ  
協力:深津 敬氏  
(GREAT運転手決定戦 東京大会優勝者)  
岩崎高志氏  
(GREAT運転手決定戦 大阪大会優勝者)



©TAITO CORP.1997

## 第4回

## 遂に公開!

# 運転評価100点満点を目指そう!

ゲームオーバー後に表示される「運転評価」。隠された採点条件をクリアして、100点満点をゲットしよう!

## テーマ

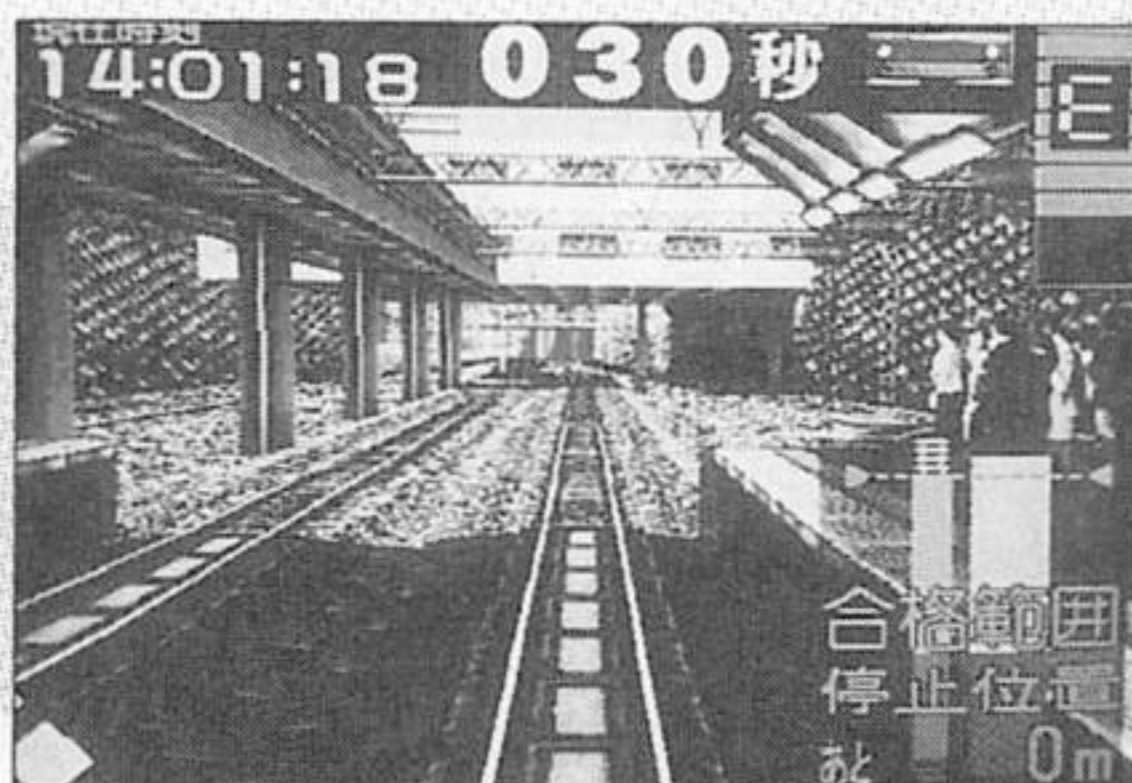
電GO!をプレイしてゲームオーバーを迎えると「運転評価」という成績表が表示される。100点満点で表示されるこの評価。採点基準は未だ謎に包まれたままだが、今回は最高得点を繰り出すための方法について解説していくことにしよう。

### 100点満点を 取るための 禁止事項

運転評価で100点を出すためには、いくつかの禁止事項を厳守して運転することが必要だ。それらの禁止事項を守るためには、それ相応のテクニックを身につけていなければならぬといえよう。ここでは、ステージを完走できることを前提に、まずは禁止事項から解説していこう。

#### ポイント① 到着時刻

まず第一に気をつけなくてはならないことは、各駅の到着時刻だ。



各駅への到着が、1回でも予定時刻よりも2秒以上早かったり、また1秒以上遅かった場合は、100点を取ることはできなくなるので要注意。到着予定時刻ピッタリに止まれるように腕を磨こう。

停止線にピッタリ0mで止まっても、予定時刻より2秒以上早く到着したのでアウト。

#### ポイント② 停止位置

各駅ごとに設定されている停止線。これらに停車位置が



5m以上オーバーした場合は、100点を取ることができなくなるので注意すること。さて、停止線よりも2m以上オーバーした場合は持ち点が減点されてしまうが、これは関係ないとのこと。

停止線を4mオーバーしてしまっても、100点を取ることは可能だぞ。

#### ポイント③ 制限速度違反

速度制限45km/h以下を示す注意信号(黄色信号)や、駅構内制限速度の指示を無視してしまつと、100点満点を達成することができなくなるので注意しよう。



ちなみに到着時刻の条件を満たしている限り、徐行信号が点灯することはない。

駅構内進入速度を1km/hでもオーバーするとアウト。注意せよ。

#### ポイント④ 停止線4mオーバー

仮に1回以上「Great」や「Good」を表示させても、2回以上、停止線プラス4m地点に停車させてしまえば、99点になってしまうので注意すること。また、4mオーバーが1回のみの場合は、100点と99点のどちらかが表示されることとなる。

#### ミスが許やねない ポイント

では禁止事項についてひととおり説明したところで、次はミスしても問題ないポイントについて解説していこう。

#### ポイント① ATS作動

約20km/h以上で運転している最中に、非常ブレーキをかけてATSを作動させてしまつと、15秒減点(初級なら10秒)というペナルティを受けてしまうが、特に問題はない。

またドア開閉ランプが点灯する前に列車を発車させて、ATSを作動させた場合も大丈夫だぞ!

#### ポイント② 駅構内再加速

駅構内に列車が進入した後、マスコンを引いて再加速を行うと、持ち時間から10秒減算されてしまうが、このミス

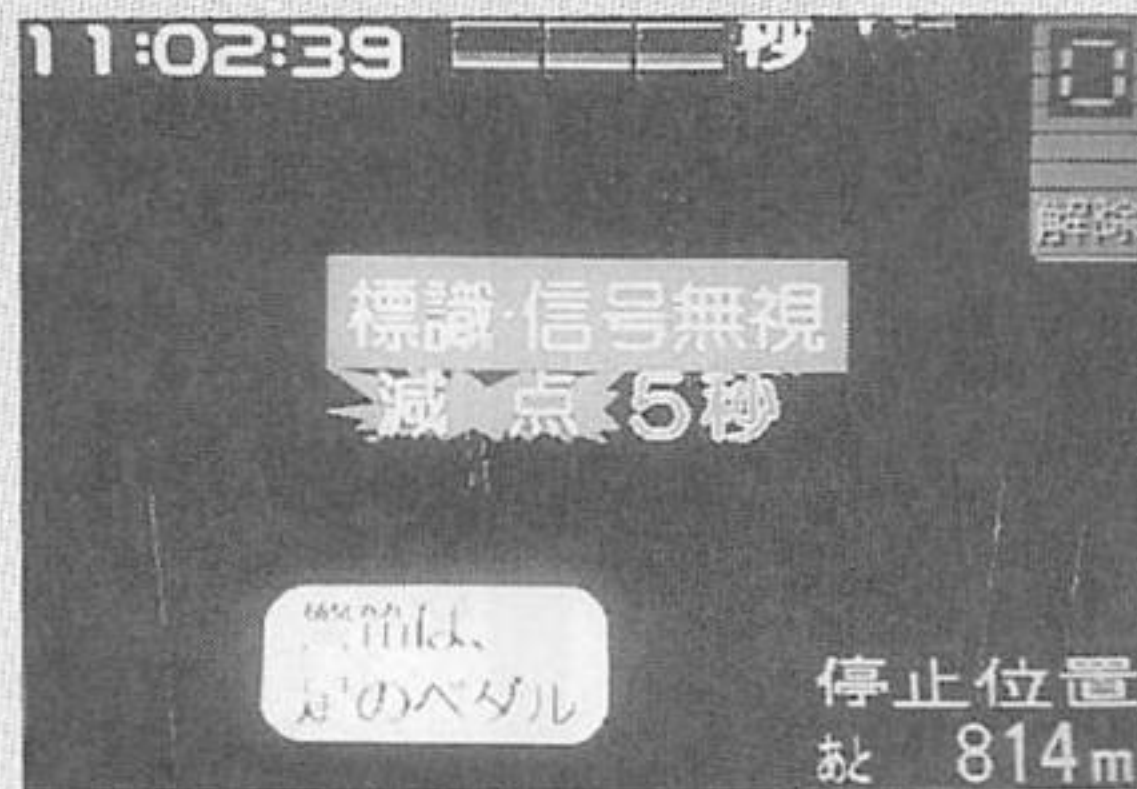
やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは…!?  
**イバラの取崩シロード 最終地点はここだ!!**

警笛関係のフューチャーはすべて無視してもセーフだ。

駅構内再加速にはマイナス10秒のペナルティが課せられるが、これも実はOK!

上級路線で発生する「機関車を運転して貨物列車に連結させる」ボーナスイベント。ここでのミスは運転評価の減

**ポイント④**  
**ボーナスイベント**



大きな橋やトンネルの前に出現する「警笛鳴らせ」という標識の指示に従わなかった場合、ペナルティとして5秒減算されるが、これが100点満点獲得に影響を与えることはない。

また隠し警笛ボーナスをゲットしなかったり、警笛を鳴らし過ぎてペナルティを取られた場合も大丈夫だ。

**ポイント③**  
**警笛信号無視**



も実はOKだ。



注意信号が出現しても問題はないが、これを無視すると100点を取ることはできない。

**ポイント⑤**  
**注意信号の出現**

特定の場所や列車の到着が重なることで、45km/h以下の速度制限を指示する注意信

ボーナスイベントも運転評価にはなんら関係ないので、好きに遊んでも構わないぞ。



点対象にはならないので、好きにプレイしていいだろう。

**100点を  
 出すための結論**

号(黄色の奴)が出現するところがあるが、これが出ること自体には何の問題もない。ただし前出の禁止事項で解説したように、この信号の指示に従わなかった場合はアウトなので注意すること。

以上のことから、100点満点をゲットするためには、「到着予定時刻に対してマイナス1秒プラス2秒の範囲内で、停止線マイナス1mプラス3mに停車し、少なくとも1回以上は0m停車を達成する」といったプレイの方向性が結論づけられるハズ。条件としてはかなり厳しいが、新たな目標としてぜひともチャレンジしてほしいところだ。次回は運転評価のロスコアを掲載予定。お楽しみに…。



**通信販売**

NEW & USED SOFT  
**もんきち**

無!敵!の!!!  
**高額買取り!**  
**激安販売!**

お問い合わせ  
 ご注文は:

TEL.06-634-9599  
 FAX.06-631-5413  
 受付時間 AM11:00~PM8:00  
 〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 だんき会館3F

おまたせ!遂に始動

**ファミコン・ディスクシステム  
 買取アップキャンペーン**

キャンペーン期間 12月1日より12月31日まで

**10本買取ごとに合計買取り金額に  
 プラス2000円のサービス!**

まず、お電話にてお問い合わせください。

**もんきちからのお願い**

お申し込みは、必ず先にお電話でお願いします。直接送られてきたものは買取りできません。箱や説明書の無いもの破損していたり落書き、名前などが書いてあるもの汚れのひどいもの付属品(地図など説明書のほかに封入されているもの)がないものなどは今回のキャンペーンの対象外とさせていただきます。

**パソコンゲームソフト(98Win95など)も買取りします!**



# ミルクィーウエイ

TEL.052-262-3295  
FAX.052-262-2373

〒460 名古屋市中区  
大須3-5-13ハセビル2F  
営業 11:00AM~7:00PM  
毎週水曜日は定休日です。  
12/29~1/3はお休みです。

ニコスとオリコ  
が使えます。  
カードがなくてもOK!

**新作予約OK!!**  
まずはお電話下さい。まっています。

**今月号のDMは12月号DM!!**  
・月に一度、最新リストをお届けします。TELかFAXにて早めにお申し込み下さい。(無料です)  
・年末年始に遊ぶゲームをしっかりとチェック!  
最新&レトロ基板情報はこれしかないですトヨ!!

・お支払いは便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)か現金書留です。  
・価格や在庫は変動しますので必ずご確認ください。

そんな日はやっぱり  
家でゴロゴロとゲーム  
だよなっ!!

**カプコン**

CPS II マザー	Tel
マーブルvsストリートファイター	Tel
Xメンvsストリートファイター	Tel
ポケットファイター	Tel
ヴァンパイアハンター2	Tel
ヴァンパイアセイヴァー2	Tel
ヴァンパイアセイヴァー	Tel
ヴァンパイアハンター	8,000
ヴァンパイア	5,000
ストZERO2α	Tel
ストZERO2	6,000
ストZERO	3,000
サイバーボッツ	16,000
パワーゴキア	18,000
エイリアンvsプレデター	Tel
虹色町の奇跡	Tel
マーブルスーパーヒーローズ1	8,000
D&D1	18,000
D&D2	22,000
(↑以上ロムです)	
1942	8,000
1943改	15,000
バース	18,000
バニッシャー	25,000
戦場の狼	8,000
天地を喰らう2	15,000
魔界村	20,000
ストリートファイターIII	Tel
ウォーザード	Tel
リンリン	12,000
ナイツオブザラウンド	13,000

**ナムコ**

鉄拳3	Tel
鉄拳2Ver.B	Tel
ダンシングアイ	48,000
アウトフォクシーズ	28,000
アサルト(純P付)	28,000
ギャプラス	8,000
ギャラガ	10,000
ギャラクシアン(?)	5,000
グロブダー	30,000
タンクフォース	24,000
ドラゴンスピリット(旧)	28,000
ピストル大名の冒険	18,000
ボスコニアン	30,000
メトロクロス	25,000
モトス	45,000
ランバート	5,000
リプルラブル	28,000
ワンダーモモ	45,000

**コナミ**

GXマザー	Tel
ときメモ対戦ばするだま	Tel
極上パロディウス	Tel
セクシーパロディウス	Tel
対戦とっかえだま	Tel
沙羅曼蛇2	Tel
(↑以上ロムです)	
アステリスク	22,000
ガイアポリス(メモ付)	20,000
ドレミファGP1&2	25,000
グラディウスIII	28,000
サンダークロスII	20,000
ジャイルブレイク	3,000
スクランブル(?)	8,000
タイムパイロット(?)	8,000
タイムパイロット'84	20,000
トライゴン	15,000

**セガ**

フロッガー(?)	8,000
ブーヤン	18,000
ヘクシオン	5,000
沙羅曼蛇	28,000
ラストブロンクス	90,000
ソニックザファイターズ	90,000
デッドオアアライブ(ロムB)	Tel
ぶよぶよ	3,000
ぶよぶよ通	6,000
ぶよぶよSUN(ロム)	Tel
ガルディア	8,000
サンダーフォックスAC	6,000
ティップタップ	28,000
ピットフォールII	22,000
ファンタジーゾーンII	25,000
ロボレス2001	15,000
パッシングショット(P無)	3,000
テトリス	5,000
獣王記	6,000
チョップリフター	8,000

**タイトー**

Gダライアス	Tel
F3マザー	Tel
アルカノイドリターンズ(P無)	10,000
パブルシンフォニー	Tel
究極タイガーII	3,000
パズルポブル2	500
(↑以上ロムです)	
SRDミッション	5,000
カダッシュ	8,000
スーパークイックス	3,000
タイガーヘリ	12,000
タツジン	5,000
ティンスター(P無)	20,000
バトルシャーク	8,000
パブルポブル	16,000

**データイースト**

ウルフファンク	10,000
ジェネシス	10,000
スカルファンク	23,000
カルノフ	8,000
デスブレイド	8,000
バックファイア	25,000
ワンダーブラネット	8,000

**MVS**

価格はいろいろ。Telして下さい。

- ・あしたのジョー伝説
- ・まる子デラックス
- ・ネオ&ジオ
- ・サイバーリップ
- ・ソニックウイングス2
- ・ソニックウイングス3
- ・スラッシュラリー
- ・ダブルドラゴン
- ・トップハンター
- ・ニンジャコマンドー
- ・パニックボンバー
- ・バルスター
- ・マジカルドロップ2
- ・マジカルドロップ3
- ・ミラクルアドベンチャー
- ・天外魔境真伝
- ・風雲黙示録
- ・KOFシリーズ
- ・餓狼シリーズ
- ・サムスピシリーズ

ファイティングホーク	6,000
ヘビーユニット	5,000
メタルブラック	22,000
レイストーム	32,000
影の伝説	18,000
黄金の城	20,000
陸海空	8,000

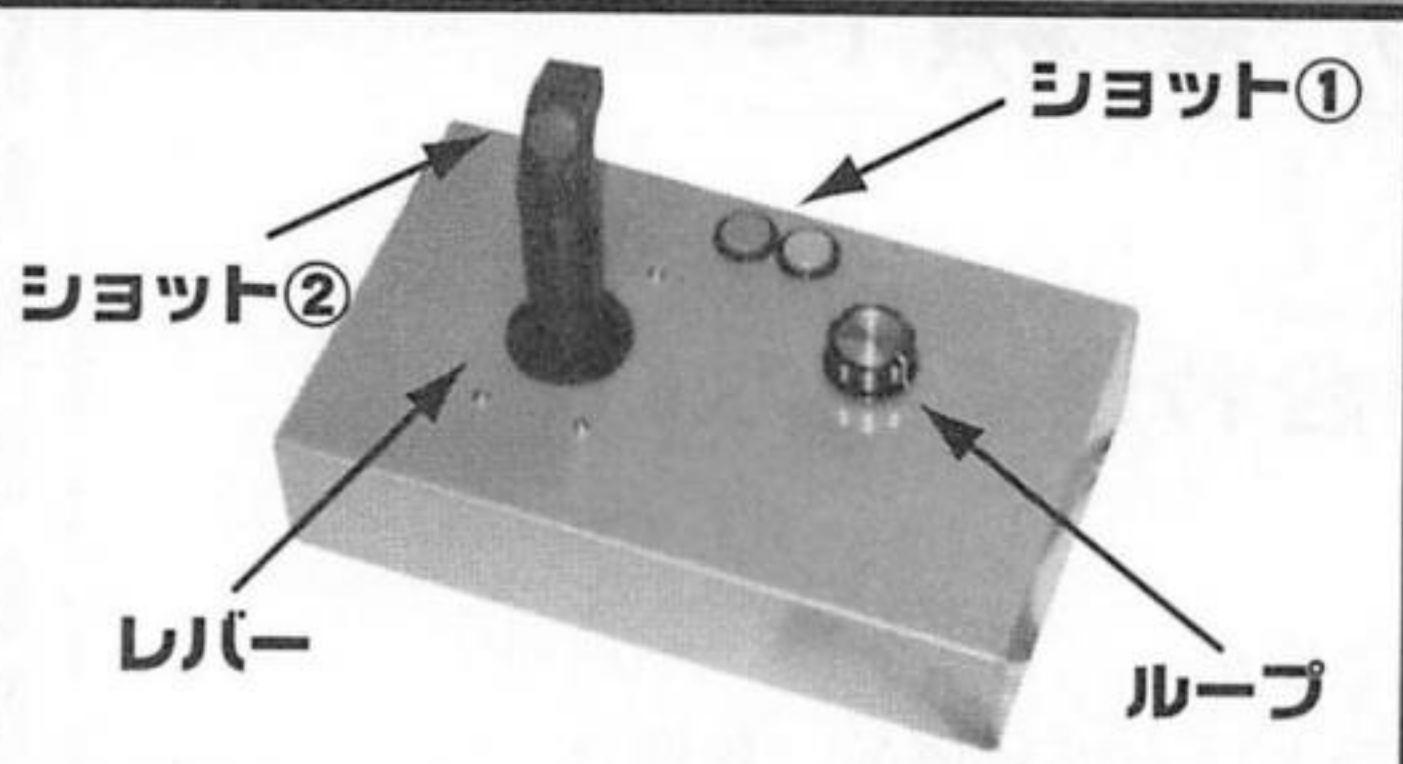
**その他**

ぶるるん	3,000
ガンダムEXレビュー	8,000
クイズセーラムーン	Tel
セーラムーン	Tel
R-TYPE	15,000
四川省II	4,000
雷電	12,000
スベランカー	20,000
スイマー	18,000
ラビオレプス	12,000
ウェルトリス	3,000
戦国ブレード	25,000
ソルディバイド	Tel
とべ!ポリスターズ	Tel
ぶたさん	24,000
JuJu伝説	7,000
いっき	15,000
アトミットロボキット	6,000
ギャルズパニック2	12,000
スーパーオセロ	8,000
ストリーキング(H付)	45,000
バツゲン	15,000
バトルガレック	46,000
PANG!3	15,000
ビッグカルナック	8,000
マジカルキャット	10,000
プレイガール	3,000
シュトラール	10,000
牌将	3,000

まだまだありますので是非DM  
(リスト)のとりよせをして下さい。

・基板もモチロンのこと、各種C・BOXの他にも対応ケーブルやパーツなども揃うお店!!  
マニアにもビギナーにもうれしいお店です。何でもお気軽にお電話下さいっ!

## ミルクィー自作パネル工房①



SNKループレバー対応ゲーム用パネル

キョーワ製18インチ、25インチの  
モニターも御用意できます!!

AV5000(¥26,000)

Σ8000TB(¥15,800)

ベガJR.(¥29,800)

コンボAV(¥28,000)

パナツインロング  
(¥38,000)

ボードマスター  
(¥48,000)

# 元祖 秋葉原の基板屋

## 基板高価買取価格リスト

インスト・取説付 1K=1,000円

<b>(アイレム)</b> ロードランナーIII .....各15K R-TYPE .....6K R-TYPE II .....7K R-TYPE LEO .....10K アンダーカバーコップス .....13K 海底大戦争 .....20K 最後の忍道 .....9K リーガマン .....15K ボンバーマンワールド .....12K スペランカー .....10K スペランカーII .....12K フック .....12K ガンホーキ .....8K クロスレイズ .....10K ジオストーム .....15K ファイアーバレル .....15K ※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)	マーブルVSストリートファイター .....TEL ストゼロ2アルファ(サブ) .....TEL 闘神伝2 .....TEL スターグラディエーター .....TEL X-MEN VS ストリートファイター(サブ) .....TEL ヴァンパイアセイヴァー(サブ) .....TEL ヴァンパイアセイヴァー2 .....TEL ファイナルファイト .....10K キャプテンコマンドー .....10K 1941 .....20K ストリートファイターEX高価買取(TEL) .....TEL CPシステム基板高価買取(TEL) .....TEL CPSIIサブボード高価買取(TEL) .....TEL	<b>(ジャレコ)</b> シティコネクション .....15K 忍者くん .....5K 忍者くん2 .....10K サイキック5 .....17K バルトリック .....25K 64番街 .....5K 破兆 .....10K ロッドランド .....10K	<b>(セガ)</b> アップル .....10K ロボレス2001 .....10K エイリアンシンドローム .....15K SD(純正P付) .....65K パレット .....TEL ビットフォールII .....20K ゴールドアックス2(4P) .....22K ゲインランド .....45K アラビアンナイト .....12K アリックスキッド .....10K フリッキー .....10K ヴァーチャファイター3(電付) .....TEL ヴァーチャストライカー .....TEL スペースハリアー高価買取(TEL) .....TEL ※ヴァーチャロン基板高価買取(TEL) .....TEL ※セガモデル2基板高価買取(TEL) .....TEL ※セガレトロ基板高価買取(TEL) .....TEL ※セガST-V基板高価買取(TEL) .....TEL	<b>(タイトー)</b> レインボーアイランド(EXOK) .....15K レイメイズ .....22K ライトプリンガー .....14K 黄金の城 .....15K アラビアンマジック .....15K	レイストーム .....TEL フェアリーランドストーリー .....27K サイキックフォース .....TEL サイキックフォースEX .....TEL ファイターズインパクト .....TEL スーパーフットボールチャンプ .....TEL ちゃっくんぼっくん .....30K ニンジャウリアーズ .....TEL Gダライアス .....TEL ※タイトーレトロ基板高価買取(TEL) .....TEL ※FIIIマザーボード .....40K	<b>(デコ)</b> ザビガ .....25K B-ウイング .....25K トリオTHEパンチ .....24K ナイトスラッシュ .....25K グレートラグタイムショー .....20K ミッドナイトレジスタンス(P付) .....TEL のぼんか .....13K プラッディル .....15K エドワードランディ .....20K ※デコレトロ基板高価買取(TEL) .....TEL	<b>(ナムコ)</b> ベラボーマン(ボタン付) .....60K F/A .....10K マップハイカーズ .....17K アウトフォクシーズ .....12K タンクフォース .....17K 鉄拳 .....TEL 鉄拳2(Ver AOK) .....TEL 鉄拳3 .....TEL ソウルエッジ(Ver IOK) .....TEL ワールドスタジアム90 .....8K ダンジングアイ .....TEL	ネビュラスレイ .....12K ダンクマニア .....12K ナムコクラシックvol.2 .....22K ※ナムコシステム1マザーボード .....14K	<b>(その他)</b> 首領蜂 .....27K 怒首領蜂 .....TEL 戦球 .....18K エクイテス .....25K アルゴスの戦士 .....13K ソロモンの壺 .....23K 蚊! 蚊! 蚊! .....16K セーラムーン(全て純正) .....18K 豪血寺一族 .....3K 豪血寺一族2 .....12K 豪血寺一族外伝 .....18K マジンガーZ .....13K ミュタントナイト .....22K ガンダー .....15K 大江戸ファイト .....12K 富士山バスター .....8K ジャッキーチェン .....20K ナックルバッシュ .....11K レジダニア .....17K セロチム .....8K ノストラダムス .....13K アークエンリア .....22K ウルトラ警備隊 .....16K ハチャメチャファイター .....10K ノバ2001 .....16K バイパーフェイズ1(NEW) .....20K パトルガレック .....28K ツインイーグル2 .....17K 雷神魔魂 .....16K	ストームブレード .....13K セタSSV基板 .....4K 魔法大作戦 .....8K 雷電ファイターズ .....TEL キャロップレーサー .....TEL 闘伝伝承 .....12K バツグン .....10K 戦球 .....18K スーパーラムス .....18K ストライカー1945 .....22K 戦国ブレード .....18K ヘブンスゲート .....TEL マッドシャーク .....15K メタフォックス .....10K
--	---	---	--	--	---	---	---	---	---	---

**その他の基板も高価買取します TELにてどうぞ**

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。  
 ●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。  
 ●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。  
 郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

海外Nintendo 64 オリジナルタイトル  
**遂に入荷!!**

Nintendo64でしか遊べない  
 オリジナル対戦格闘がいよいよ登場!



**キラースティンクト ゴールド**  
 ¥11,000

**月刊 最新入荷ソフト速報**

**N64**

ミッドウェイ最新格闘アクション!  
**メイス ザ ダークエイジ** .....¥11,000

シリーズ最新作がN64に登場!  
**クレイファイター 63 1/3** .....¥12,000

家庭用オリジナルタイトルが遂に登場!  
**モータルコンバット**  
**メインロジーズ: サブゼロ** .....¥12,000

業務用最新レースゲームが早くも登場!  
**サンフランシスコ ラッシュ** .....¥11,000

**PS**

あのソビエトストライクの続編が遂に登場!  
**ニュークリア ストライク** .....¥7,200

最新ガンシューティングが早くも移植!  
**マキシマムフォース** .....¥7,200

名作ディスクワールドの続編を入荷しました!  
**ディスクワールド II** .....¥7,200

NHL最新版が遂に登場!  
**NHL フェイスオフ '98** .....¥7,200

毎年恒例のナスカーレーシング最新版!  
**ナスカー '98** .....¥7,200

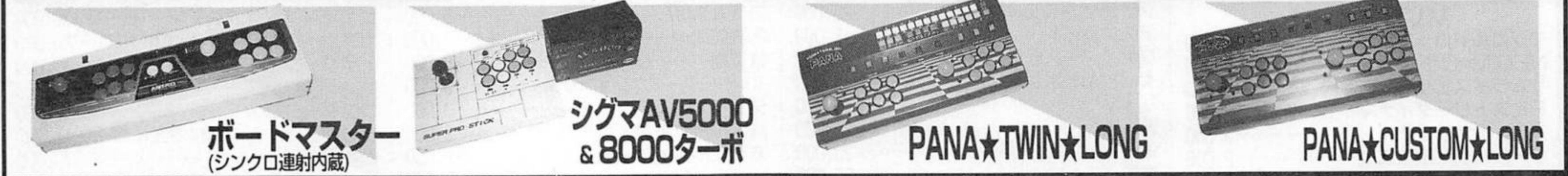
ここに来ればPLAYできる

★KILLER INSTINCT 2  
 ★UMK 3 ★MK 2  
 ロケーション中!!

**ゲーム改造ツール 特別販売中!!**

サターン用 プロ アクション リプレイ  
 プレステ用 プロ アクション リプレイ  
 スーファミ用 X-ターミネーター2 サスケ  
 価格はTELにてお問い合わせください  
**どこよりも安いです!**

**コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて**



**NEW VEGA JR.** 価格はTELにて!

21世紀のコントロールBOX

〈特徴〉

- 同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
- 16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
- 5V/15A電源バック仕様で、パーチャもOK!
- 業界初の2万円台での価格で新登場!

サイズ/幅650×奥行200×高さ100

連射ボタンが独立したDXタイプも登場!!

**VEGA JR.DX** 価格はTELにて!!

「ファミコン以前のTVゲーム機及びソフト」買取始めました。  
 「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」高価買取中!

詳しくはTELにてどうぞ!

**通信販売も絶好調!!**

お電話にてご注文後、即配達  
 代金は商品受取時にお支払いという  
 う代引システムをご利用下さい。

**高価買取**

不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどどんとTEL下さい!

ゲームフリークのオアシス  
**メッセサンオー本店**  
 基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8

基板フロアー TEL.03(3255)345  
 海外ソフトコーナー TEL.03(3255)3452  
 FAX.03(3255)3455  
 URL <http://www.messe-sanoh.co.jp/>

# ゲーム Toco

あら!!  
こんなに安くて良いのかしらん!?

**D.T.M'S** (ドリーム・トコ・メンバーズ)

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

## リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。(1ヶ月分)

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。故障以外の返品・交換は一切承りません。

## FAXでリストが取りだせます

- ①06-488-4891をダイヤルする
- ②ガイダンスの後BOX番号195#をダイヤルする
- ③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す(情報料無料)

## 基板高額買取!

○買取表は約1ヶ月前の価格です。  
○価格、買取方法は事前にTEL確認して下さい。表に出ていない物もOKです。

カプコン	
ヴァンパイアハンター2	75,000
ヴァンパイアセイヴァー2	75,000
ヴァンパイアセイヴァー	36,000
ストZERO2アルファ	40,000
ストリートファイターZERO2	32,000
ストリートファイターZERO	31,000
バトルサーキット	45,000
19XX	45,000
サイバーボッツ	36,000
パワードギア	40,000
ストリートファイターIII	45,000
ウォーザード	35,000

タイトー	
Gダライアス	65,000
プリルラ	30,000
メタルブラック	18,000
メガブラスト	5,000
デッドコネクション	7,000
忍者キッズ	7,000
ルナーク	7,000
MJ-12	5,000
クイズHQ	4,000
クイズクエスト	4,000
クイズ地球防衛軍	4,000
クイズ捕物帳	4,000

麻雀	
ファイナルロマンスR (C付)	48,000
ファイナルロマンス2 (C付)	25,000
ギャル10連発	2,000
麻雀女学園	2,000
麻雀夏物語	2,000
リアル麻雀牌牌	1,000
お雀子クラブ	500
お雀子館	1,000
お雀子館2番館	1,500
個人教授	1,000
エロティカゴルフ	2,000
麻雀シスターズ	2,000

その他	
ロジックプロ2	25,000
戦球	36,000
ソルディバイド	28,000
ドンデンラバー白黒つけよ	12,000
ワールドクラスボウリング (P付)	8,000
バーチャボウリング (P付)	8,000
ゼビウス3D/G	23,000
バーニングフォース	12,000
スーパーワールドコート	4,000
子育てクイズマイエンジェル2	15,000
ウイニングスパイク	35,000
とべ!ポリスターズ	18,000
グラディウスIII	25,000
デスブレイド	8,000
ファイターズヒストリー	2,000
ぐっすんおよよ	4,000
V・V	8,000
達人王	12,000
ギャロップレーサー	23,000
雷電	12,000
ソニックウイングスリミテッド	20,000
スパイダーマン	15,000
ダークエッジ	12,000
ドラゴンボールV.R.V.S	6,000
閃激ストライカー	45,000

MVSカセット	
マジカルドロップ3	25,000
NEO.Mr.Do	15,000
サムライスピリッツ天草降臨	6,000
Fヒストリーダイナマイト	2,000
ステーキスウィナー	3,000
リアルバウト餓狼伝説	2,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ソニックウイングス3	8,000
パズルボブル	4,000
ベースボールスターズ2	2,000
キングオブモンスターズ	1,000
キングオブモンスターズ2	1,000

各種ロム・サブ	
ヴァンパイアハンター2	50,000
ヴァンパイアセイヴァー2	50,000
ヴァンパイアセイヴァー	10,000
ヴァンパイアハンター	5,000
ヴァンパイア	3,000
ストZERO2アルファ	15,000
ストリートファイターZERO2	5,000
ストリートファイターZERO	3,000
バーサスネットサッカー	55,000
ウイニングスパイク	15,000
ときメモ対戦ばずるだま	5,000
ぶよぶよSUN	8,000
コラムス'97	5,000
水滸演武	1,000
紫炎龍	8,000
エレベーターアクションリターンズ	3,000
ダライアス外伝	3,000
パズルボブル2X	3,000
あっかんべえだあ	2,000
パブルシンフォニー	5,000
究極タイガーII	2,000
逆鱗弾	2,000
ゲーム天国	1,000
さるかにハムぞう (P無)	2,000
閃激ストライカー	15,000

買取表	
ポケットファイター	90,000
カプコンスポーツクラブ	60,000
スーパーマッスルボマー	22,000
エイリアンVSプレデター	35,000
マーヴル・スーパーヒーローズ	30,000
ST-Vマザーボード	40,000
モデル2各種 (Bボード)	70,000~
キングオブファイターズ'97	50,000
将棋の達人	10,000
ネオボンバーマン	20,000
メタルスラッグ	10,000
ティンクルスターズブライツ	15,000
ウェディングラブソディ	30,000
セクシーパロディウス	20,000
ドラグーンマイト	20,000
サンダークロス	8,000
サンダークロスII	8,000
まじかるでーと卒業告白大作戦	15,000
鉄拳3	170,000
ナムコシステム1各種	15,000~
クイズセーラムーン	20,000
ギャルズパニックS	25,000
女流将棋教室	20,000
怒首領蜂	75,000
ライデンファイター	65,000

- 受付時間 平日11:00~20:30  
土 13:00~20:30
- 定休日 日・祝祭日(臨時休業もあります)

とことんやるなら **ドリームToco**

(当店は通販専門店です)

〒330 埼玉県大宮市丸ヶ崎町4-7 TEL048-685-9834

## お知らせ

- 価格は全て消費税別です。
- 商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
- 在庫リストは月2回発行になりました。(月始・中旬頃です)



# 基板高価買い取り

注意 ※1.価格は変動します。必ず確認して下さい。 ※2.個人で売る場合、身分証明書が必要です。

## 「業務用基板」買取りリスト

平成9年10月末日現在(単位千円)

### CAPCOM

CPS-2 マザー	22
マーヴルVSストリートファイター	75
ダンジョンズ&ドラゴンズ2	40
バトルサーキット	35
マーヴルスーパーヒーローズ	30
19XX	35
ヴァンパイアセイバー	30
ダンジョンズ&ドラゴンズ	30
ストZERO2アルファ(国内)	25
X-MEN	25
エイリアンVSプレデター	25
ストZERO2	23
サイバーボッツ	23
パワーダギア	23
スーパーバズルファイター II X	23
X-MEN VSストリートファイター	45
ウォーザード	22
ストリートファイター III	32
ポケットファイター	80
■その他のCPS-2	23
・ストリートファイターEXプラス	67
・ストリートファイター EX	45
・スターグラディエーター	30
・闘神伝2	25
・ストリートファイタームービー	25
・ストII'ターボ	3
■CPS-2ソフト	
・マーヴルスーパーVSストリートファイター	60
・X-MEN VS	20
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2	22
・バトルサーキット	10
・マーヴルスーパーヒーローズ	12
・19XX	12
・ポケットファイター	65
・ダンジョンドラゴン	10
・エイリアンプレデター	8

### NMK

サンダードラゴン2	15
マッドシャーク	12

### TOA PLAN

バツグン	8
お天気パラダイス	8
ナックルバッシュ	8
達人王	4
鮫!鮫!鮫!	5

### 彩京

戦国ブレード	15
ストライカー1945	20
ガンバード	10

### SETA

ツインイーグル2	20
----------	----

### TAITO

G ダライアス	50
バブルメモリーズ	60
スーパーフットボール	55
バブルシンフォニー	42
パズルポブル3	47
アルカノイドリターンズ(P付)	40
ダライアス外伝	40
■その他のF3ボード	38
・レイストーム	25
・サイキックフォース	15
・ライトプリンガー	10
・アラビアンマジック	10
・ハットトリックヒーロー93	5
・グリッドシーカー	7
・ファイターズズインバクト	18

### TECMO

闘姫伝承	15
------	----

### KONAMI

バーサスネットサッカー(C付)	60
スラムダンク 2(C付)	25
サッカースーパースター(C付)	25
セクシーパロディウス	25
ドラゴンマイト	25
GIジョー	17
ミスティックウォリアーズ	15
究極戦隊ダガンダーン	15
極上パロディウス	12
サンセットライダーズ	15
ハイパーアスリート	8
沙羅曼陀2	8
バイオレントストーム	17
メタモルヒックフォース	20
バックーオヘア	10
エイリアンズ	10
アステリックス	10
ザ・シンプソズ	7
ゼクセクス	10
エスケイプキッズ	7
ガイアポリス	10
サンダークロス	10
サンダークロス2	10
グラディウス II	6
グラディウス III	15
マーシャルチャンピオン	3
プレミアサッカー	3
トライゴン	8
■GXサブボード	
・セクシーパロディウス	10
・ドラゴンマイト	5
・サッカースーパースター(C付)	10
・バーサスネットサッカー(C付)	30
・スラムダンク 2(C付)	10
・極上パロディウス	1

### DATA EAST

ナイトスラッシャー	20
空牙外伝	15
エドワードランディー	15
グレートラグタイムショー	12
アベンジャー	10
バックファイヤー(C付)	15

### NAMCO

鉄拳3	175
鉄拳2B	45
鉄拳2	35
鉄拳	25
ダンシングアイ	42
ソウルエッジII	30
ソウルエッジ	25
プライムゴールEX	15
タンクマニア	18
ゼビウス3D/G	18
タンクフォース	18
ネビュラスレイ	8
マッハブレイカーズ	7
F/A	6
ナムコクラシックVOL.1	10
ナムコクラシックVOL.2	20
アウトフォクシーズ	10
ティンクルビット	3

### SEIBU

雷電ファイター	63
雷電EX	25
雷電II	25
雷電	10
バイパーフェイスワフ	25
ゼロチーム	15
セイブカップサッカー	3

### RAIZING

ブラッディロア	70
バトルガレック	35
魔法大作戦	10
疾風魔法大作戦	5

### IREM

格闘野球リーグマン	15
海底大戦争	15
ジオストーム	12
ボンバーマンワールド	10
アンダーカバーコップス	10
メジャータイトルII	5
R-TYPE LEO	5

### KANEKO

ジャッキーチェーン	17
ギャルズパニック4	20
ギャルズパニック3	10

### SEGA

バーチャファイター3(電源付)	110
ダイナマイトベースボール(P付)	120
バーチャストライカー	120
ファイティングバイパーズ	75
ソニックザファイター	75
ラストブロンクス	75
テッドオアアライブ B	75
テッドオアアライブ A	15
バーチャロン(P付)	75
バーチャコップ(Sボード)	50
ダイナマイト刑事	50
バーチャストライカー2(電源付)	430

### ATLAS

怒首領蜂	75
怒首領	23
ヘブンスゲート	20
豪血寺外伝	15
豪血寺一族2	8
豪血寺一族	3
キャノンダンサー	8

### BANPRESTO

クイズセーラムーン	20
美少女戦士セーラムーン	15
ドラゴンボールZ2	10
ウルトラ警備隊	10
電神魔塊	10
スーパースラムス	20
マクロス プラス	22
マクロス	5
戦国エース	10
マジンガー Z	10
アクウギャレット	15

### SNK

4スロットボード	15
2スロットボード	15
1スロットボード 大	10
1スロットボード 中	12
1スロットボード 小	14
ブレイカーズ	8
得点王炎のリペロ	8
わくわく7	4
リアル餓狼スペシャル	4
メタルスラッグ	6
ネオボンバーマン	10
マジカルドロップ3	4
ダブルドラゴン	4
ソニックウィング3	4
キングオブファイターズ'96	3
キングオブファイターズ'97	45
サムライ天草降臨	2
Mr.DO!	3
ダンクドリーム	3

業者の方、大量処分OK!!その他基板高価買い取り!

販売

もちろん従来通り激安にて  
基板販売も致しております。  
来店大歓迎!!

通販

翌日商品がおてもとに!!  
便利で早いコレクトサービス  
(代引き)を御利用下さい。

クレジット

その場でOK!!  
もちろん通販でのクレジットもOK!  
..... 最高36回!

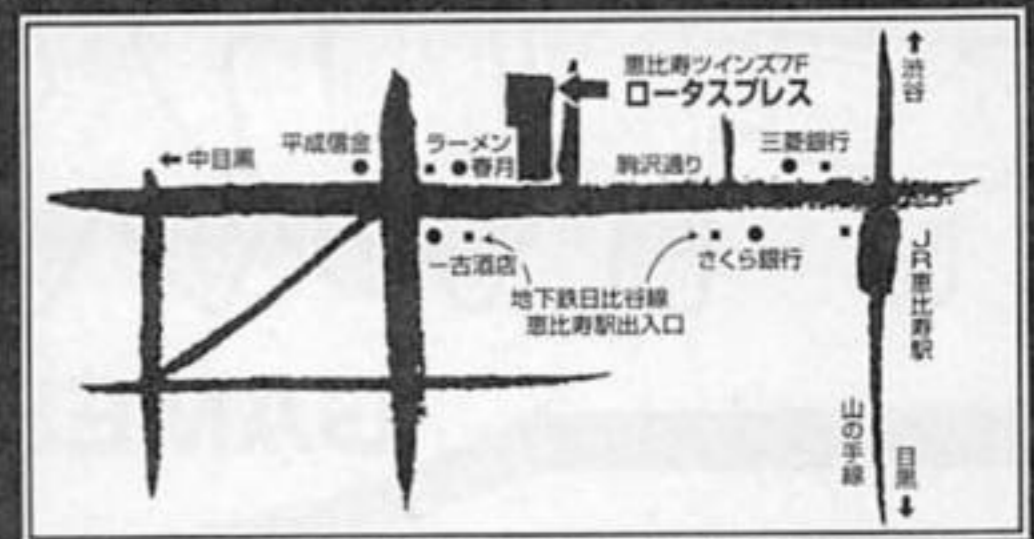
LOTUS PRESS  
GAME WORLD

株式会社ロータスプレス

〒150東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

TEL:03-3770-2731  
FAX:03-3770-2880

≡ 売方、買方、初めての方、  
お気軽にTEL下さい。



# 怒首領蜂

全国にきらめく幾多のシューターたちへ…

価格：5800円（税別）

商品番号：GV-39

12月5日発売!!



君の声は届いていた…熱望切望待望の「怒首領蜂」ビデオついに完成!!



さらなる高みを目指す貴方に送る至高のビデオ!!

☆CITYPEOPLEによる、全国一スコアラー「ZBLNAR」氏のプレイを完全ノーカット収録!!

「野郎島2(仮)」改め

## ゲームヒーローズコレクション

コンシューマー部門大設立!

### 待たせたなっ!

12月3日発売

本体予価格1,380円

(宮城県 御子柴晶さん)

男性ゲームキャラの楽園…。女のコちゃん達待望の、あの『野郎島』が更に熱く、激しくなって帰ってきた!

前回、色々な意味で反響を呼びに呼びまくった『野郎島』というタイトルも、『ゲームヒーローズコレクション』とスリムに一新! もうこれで、本屋さんでタイトルを叫んでも恥ずかしくないぞ!

気になる内容は、アーケード・コンシューマーを問わず、ゲームに登場するキャラクターの中から、読者の投票をもとに、究極のベストヒーローを大選出!!メーカーオフィシャルイラストをはじめ、読者投稿イラスト、文章ネタ、アンケート結果などなど…気になるゲームキャラの情報が満載。これぞまさに、男性ゲームキャラの集大成だ!

永久保存必至の『ゲームヒーローズコレクション』…。キミの投票したキャラは、果たして何位にランクインする!?



## アーケードゲームギャルここに集結!!

IN STORE NOW!!

アーケードゲームギャルが一堂に会した恒例の「ギャルズアイランド」が、強力にパワーアップして帰ってきた!!注目の人気ランキングからアイランド、毎回おなじみの豪華企画モノなどなど、アーケードゲーム界に華を添える珠玉のシリーズ第5弾、人気沸騰発売中!!

絶賛発売中!

本体予価格1,380円



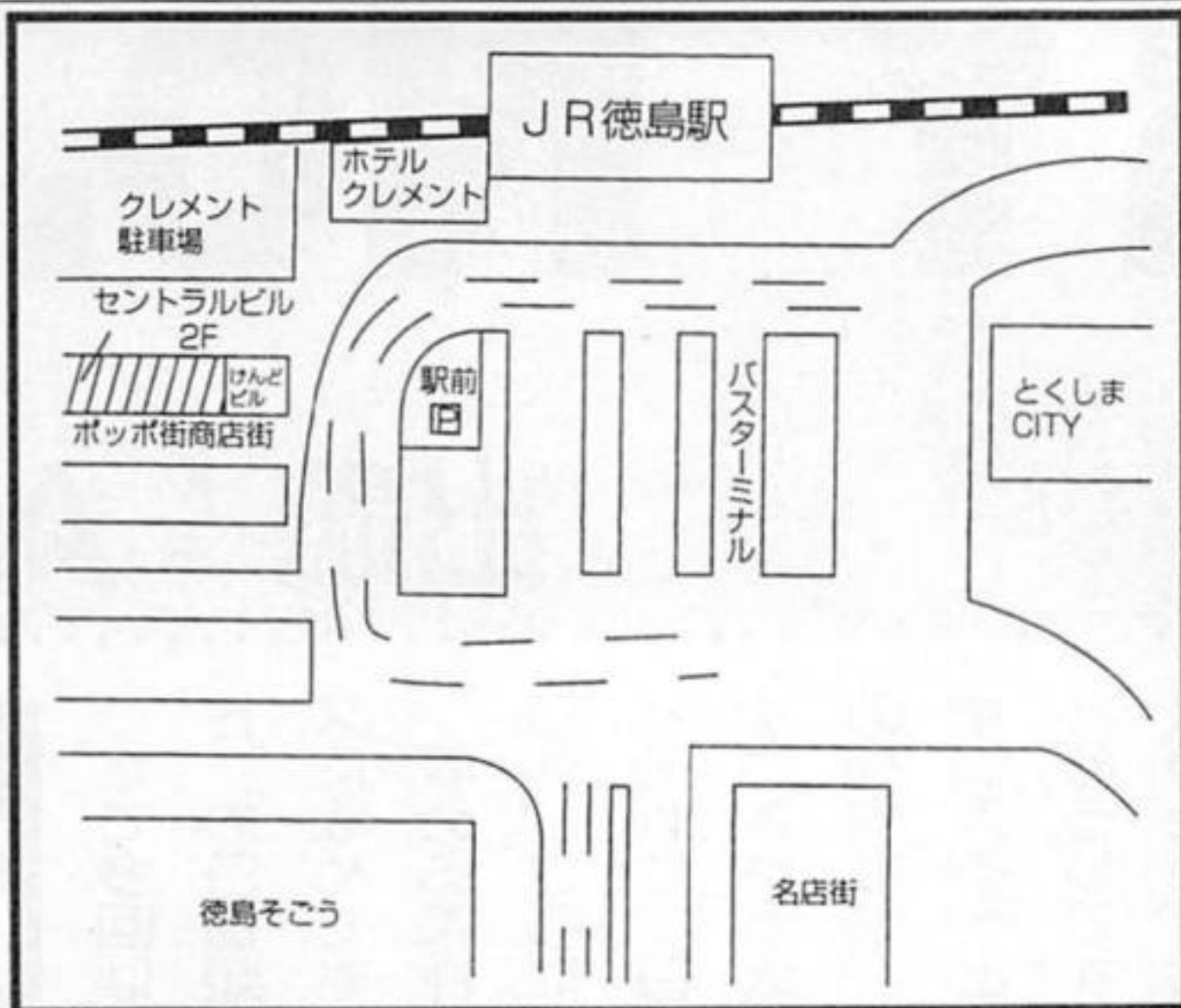
# ギャルズアイランド5

GAMEST 11月30日号増刊

# 今月の本屋さん：南海ブックス

書店営業部 小林・渡部  
TEL 03 (3293) 9326

●ゲームストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。



**営業時間** 10:00~18:50 (年中無休)

●お店からひとこと  
明るく活気溢れる当店へ、ぜひ一度お越しください。ゲーム本やコミック、同人誌はもちろん、CG、ゲームグッズ、GK等の商品も豊富に取り扱っています。今年8月には、店舗をセントラルビル2Fに移し、以前より広くなっています。すべての面でパワーアップしています。中には、お店に来ることができないという方もいらっしゃるかと思います。お電話でも、ご心配なく。通信販売もOKです！皆様のご来店、お電話でのお問い合わせ、お待ちしております。

●お問い合わせ先  
徳島市寺島本町西一丁目  
ポッポ街2F  
電話 0886 (26) 6368



(1K=1000円です)

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>面アルゴスの戦士 25K</li> <li>R-TYPE 15K</li> <li>R-TYPE LEO 18K</li> <li>R-TYPE II 15K</li> <li>アレスの翼 30K</li> <li>飛鳥&amp;飛鳥 10K</li> <li>アルカノイド(P付) 20K</li> <li>明日のジョー 10K</li> <li>怒 25K</li> <li>イメージファイト 15K</li> <li>1942 10K</li> <li>1943 15K</li> <li>イールカンフー 25K</li> <li>ウォーリーブレード 20K</li> <li>ウルトラマン 10K</li> <li>エアデュエル 15K</li> <li>FIIマザーボード大 10K</li> <li>エクセリオン 8K</li> <li>エキサイティングサッカー 5K</li> <li>エグゼドエグゼス 35K</li> <li>ASO 20K</li> <li>エキサイティングアワー 10K</li> <li>オメガファイター 12K</li> <li>黄金の城 35K</li> <li>影の伝説 25K</li> <li>カダッシュ 10K</li> <li>空手道 25K</li> <li>カルデット 25K</li> <li>ガズラー 38K</li> <li>カンガルー 45K</li> <li>ガンフロンティア 45K</li> <li>キース&amp;ルーシー 15K</li> <li>ギガンデス 10K</li> <li>ギャラガ 20K</li> <li>ギャラクシアン 30K</li> <li>究極タイガー 12K</li> <li>究極タイガー(2人同時) 20K</li> <li>ギャップラス 28K</li> <li>ギャラガ88 48K</li> <li>奇々怪界 10K</li> <li>Qバート 48K</li> <li>機動戦士ガンダム 10K</li> <li>クラッシュローラー 30K</li> <li>グラディウスII 38K</li> <li>グラディウスIII 30K</li> <li>グラディウス(7セットROM) 10K</li> <li>クレイジークライマー 65K</li> <li>クレイジーコング 25K</li> <li>コラムス 5K</li> <li>コラムスII 5K</li> <li>コットン 20K</li> <li>ゴールデンアックス 18K</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>魂斗羅 22K</li> <li>西遊降魔録 15K</li> <li>サーカスチャーリー 18K</li> <li>ザクソン 30K</li> <li>最後の忍道 25K</li> <li>ジオストーム 25K</li> <li>ジッピーレース 10K</li> <li>シティボンバー 25K</li> <li>上海 15K</li> <li>ジェネシス 25K</li> <li>ジャンプバグ 40K</li> <li>シュートアウト 25K</li> <li>新入社員とおる君 15K</li> <li>地獄めぐり 10K</li> <li>スーパー上海 20K</li> <li>スーパーゼビウス 50K</li> <li>スーパーヘリ 40K</li> <li>スーパーリアル麻雀PII 10K</li> <li>スーパーリアル麻雀PIII 18K</li> <li>スーパーリアル麻雀PIV 20K</li> <li>スーパーリアル麻雀PVI 15K</li> <li>スーパーリアル麻雀PVI 20K</li> <li>スクランブル 40K</li> <li>スターフォース 25K</li> <li>スパルタンX 20K</li> <li>スプラッターハウス 30K</li> <li>スラップファイト 12K</li> <li>スーパーバスケットボール 10K</li> <li>ストリートファイター 20K</li> <li>スカルフング 38K</li> <li>セガS-32マザーボード 10K</li> <li>ゼクセス 30K</li> <li>ゼビウス 25K</li> <li>戦場の狼 25K</li> <li>戦国ブレード 20K</li> <li>ソソソ 15K</li> <li>タイガーヘリ 16K</li> <li>大旋風 23K</li> <li>ダークエッジ 22K</li> <li>タントアール 15K</li> <li>達人 10K</li> <li>ダッシュ野郎 28K</li> <li>脱獄 10K</li> <li>タンク 25K</li> <li>ダライアス 38K</li> <li>ダライアスII 25K</li> <li>戦え!ビッグファイター 30K</li> <li>闘いの挽歌 30K</li> <li>ダブルドラゴンI, II, III各 10K</li> <li>ダークシール 20K</li> <li>チキキBOYS 35K</li> <li>ディグダグ 25K</li> <li>出たな!!ツインビー 15K</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>テトリス(JAMMA) 10K</li> <li>天地を喰らう 30K</li> <li>天地を喰らうII 23K</li> <li>テラクレスタ 10K</li> <li>ドラゴンセイバー(ROM) 25K</li> <li>ドラゴンボールZ(セガ) 15K</li> <li>ドルアーガの塔 65K</li> <li>ドラゴンバスター 45K</li> <li>ドッチボール 5K</li> <li>ドラゴンボールZ(パンプレ) 20K</li> <li>ドラゴンバスター 20K</li> <li>ナイトストライカー 50K</li> <li>ナムコシステムI 15K</li> <li>ナムコシステムII 15K</li> <li>忍者龍剣伝 24K</li> <li>ニューラリーX 85K</li> <li>忍者くん魔城の冒険 18K</li> <li>忍者くん阿修羅の章 25K</li> <li>ニュージグザグ 25K</li> <li>熱血硬派くにお君 10K</li> <li>NEO GEOソフト 3K~</li> <li>面バーニングフォース(ROM) 20K</li> <li>バスター 30K</li> <li>バックマン 25K</li> <li>バックランド 65K</li> <li>バブルポブル 35K</li> <li>バラデューク 45K</li> <li>バンクパニック 20K</li> <li>パイプドリーム 5K</li> <li>パロディウスだ! 16K</li> <li>ハイパーオリンピック'84 28K</li> <li>バトルガレック 50K</li> <li>飛龍の拳 25K</li> <li>B-ウイング 35K</li> <li>ビーチバレーボール 10K</li> <li>ビットファイター 22K</li> <li>飛龍剣 10K</li> <li>ファイターズヒストリー 8K</li> <li>ファイナルファイト 20K</li> <li>ファンタジーゾーン 25K</li> <li>ブニッキーズ 12K</li> <li>ぶよぶよ 10K</li> <li>ぶよぶよ通 15K</li> <li>プレイヤー(ROM) 20K</li> <li>プロレス 10K</li> <li>ファイナライザー 15K</li> <li>ブーヤン 30K</li> <li>ペンギンクンウォーズ 20K</li> <li>ペンゴ 20K</li> <li>ボナンザブラザーズ 15K</li> <li>ボンジャック 22K</li> <li>ボルフールド 10K</li> <li>面マグマックス 10K</li> <li>魔界村 25K</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>マリオブラザーズ 30K</li> <li>マッピー 45K</li> <li>マーベルランド(ROM) 20K</li> <li>麻雀セラーウォーズ 18K</li> <li>麻雀クエスト 18K</li> <li>麻雀、花札BET式各種 5K~</li> <li>マジックソード 35K</li> <li>Mr. Do! 20K</li> <li>Mr. Do! VS ユニコーン 25K</li> <li>Mr. Do's ワイルドライド 25K</li> <li>未来忍者(ROM) 25K</li> <li>ムーンクレスタ 65K</li> <li>迷宮島 10K</li> <li>メタルブラック 58K</li> <li>モータルコンバット 20K</li> <li>モンスターランド 22K</li> <li>面U.S.ネイビー 20K</li> <li>面ラジカルラジアル 35K</li> <li>リプルラブル 58K</li> <li>レインボーアイランド 28K</li> <li>霊界導士 15K</li> <li>レジオン 25K</li> <li>レイフォース 20K</li> <li>ロボレス2001 20K</li> <li>ロードランナー 25K</li> <li>ロードランナーII 30K</li> <li>ロードランナーIII 30K</li> <li>ロードランナーIV 25K</li> <li>ロッドランド 25K</li> <li>面ワンダーボーイ 25K</li> <li>その他、10,000枚の在庫があります。お気軽にお問い合わせください。</li> </ul> |
|--|---|---|---|

ループレバー、アナログジョイスティックレバー販売しています。お問い合わせください。

## 買い取りリスト

☆買い取り価格は変更になる場合もありますので必ず電話で確認の上お送り下さい  
☆運賃はお客様負担でお願いします  
☆基板到着後検品したのち現金書留にてお支払致します。送金手数料は当社負担いたします  
☆故障基板及び買取できない基板については返品致します  
☆インスト、説明書は必要ですが、無くてもOKです。

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>アウトフォクシーズ 8K</li> <li>アクウギャレット 12K</li> <li>アンダーカバーコップス 11K</li> <li>ウルトラ警備隊 10K</li> <li>ウィロー 20K</li> <li>海底大戦争 15K</li> <li>ガンダーラ 20K</li> <li>究極戦隊ダダンダーン 15K</li> <li>ゲーム天国 10K</li> <li>ゴールデンアックスII 15K</li> <li>豪血寺一族2 10K</li> <li>豪血寺一族外伝 12K</li> <li>サンダードラゴンII 12K</li> <li>サンセットライラース 13K</li> <li>G.1ジョー 15K</li> <li>ジャッキーチェン 18K</li> <li>ストライカーズ1945 20K</li> <li>ストームブレード 18K</li> <li>戦国エース 10K</li> <li>戦球 22K</li> <li>ゼビウス3D/G 15K</li> <li>セクシーパロディウス 20K</li> <li>ソウルエッジI 20K</li> <li>ソウルエッジII 25K</li> <li>大王 10K</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>ダブルウィング 5K</li> <li>ダークマニア 10K</li> <li>ダンシングアイ 30K</li> <li>ツインイーグルII 20K</li> <li>鉄拳 25K</li> <li>鉄拳II Ver.B 35K</li> <li>鉄拳3 160K</li> <li>雷神魔魂 16K</li> <li>怒首領蜂 65K</li> <li>首領蜂 20K</li> <li>ナイトスラッシャーズ 20K</li> <li>ネビュラスレイ 5K</li> <li>バイパーフェイズワン 20K</li> <li>バトルガレック 21K</li> <li>美少女戦士セーラームーン 15K</li> <li>プライムゴールEX 10K</li> <li>マジンガーZ 10K</li> <li>メタルチャンピオン 6K</li> <li>マクロスプラス 20K</li> <li>ミスティックウォリアーズ 19K</li> <li>メタモルフィックフォース 20K</li> <li>雷電 5K</li> <li>雷電II 20K</li> <li>雷電DX 22K</li> <li>ライデンファイター 50K</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>ライトプリンガー 10K</li> <li>レイストーム 20K</li> <li>ワールドラリー 10K</li> <li>カブタ&amp;SNK-タイマーシステムボード</li> <li>ST/FEX 35K</li> <li>ST/FEXプラス 50K</li> <li>バトルサーキット 30K</li> <li>19XX 33K</li> <li>マーブルス-パーヒーローズ 28K</li> <li>ダンジョンズ&amp;ドラゴンズ 22K</li> <li>ダンジョンズ&amp;ドラゴンズII 36K</li> <li>エイリアンVSプレデター 22K</li> <li>サイバーボッツ 20K</li> <li>スターグラディエーター 20K</li> <li>ストリートファイターZERO 17K</li> <li>ストリートファイターZERO2 18K</li> <li>ストZERO2アルファ 20K</li> <li>X-MENVSストリートファイター 40K</li> <li>闘神伝II 15K</li> <li>CPSIIハードボード 15K</li> <li>ネオジオ1本用ハード10K</li> <li>ネオジオカセット(なんでも) 0.5K</li> <li>タイトーFIIIハード 40K</li> <li>コナミGXハード 12K</li> <li>セガSTVハード 35K</li> </ul> |
|--|--|--|

## 狙った基板は逃さない!

何でも揃った安さ爆発の基板ショップ! ◆新品から中古まで何でも揃っています  
◆予約も受け付けます ◆買取・修理・その他のアフターケアも、もちろんOK!  
〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13 営業時間/10:00AM~6:30PM(土・日・祭日休み)

TEL.06-747-2028 FAX.06-744-1235  
お問い合わせはお電話で。代金は代金引換か銀行振込、又は現金書留でお願いいたします。  
三和銀行 鴻池新田支店 普3700750 レクトロン



# 『SOLITARY No.6』

出題：APAPA

	ピ	リ		ッ			ゴ
リ		ッ		ラ		ン	
	ラ					ド	
ピ		リ		ッ		ラ	ン
	ッ					ト	
ラ		ン		ト		ド	ス
	リ					ン	
		ラ		ン		ト	ド
ゴ			ト		ド		ス

## 【解き方】

さてさて、去年の6月以来のソリタリーパズル。こんなに間が開いていたとは思わなかった。解き方、忘れてないかな？

さて今回は「ドラゴンスピリット」の9種類の文字を、問題のマスに収めてもらう問題だ。

収める条件は「縦の9列、横の9列、さらに対角線斜めの2列それぞれに、9種類の文字が各1コずつ入り」太線で囲われた3x3の枠内にも、やはり同様に各1コずつ入る」ということだ。

そうしてすべてのマスに文字が入ったところで解答は、「二重枠に入る4つの文字」とするぞ。

解答がでたら、官製葉書に書き

込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、12月15日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 株新声社ゲームスト編集部『SOLITARY No.6』係あてに送って欲しい。

正解者の中から羊質虎皮でない5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題やアイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当落選には関係ないけど、字はなるべくきれいに書いてくれるととても嬉しいのだ。では、ミスに気をつけて解くのだった！！

## 当選者発表

さて「ゲーム探求」パズルの正解率は75%。正解者難易度アンケートはVH2% H13% N15% E26% VE44%と、ベリーイージー中心の結果となりました。厳密に言うとなんか「神鳳拳」が「神鳳拳」になってたり、「餓流渦」が「餓流渦」に激減して、完全な正解者は、山形県の渡辺洋君だけになります。てなわけなんで、この2ゲームに関しては、解答に書いても書かなくてもOKということになりました。

キャラ当てクイズの正解は、イマイチ出回りが悪かったせいか、ゲームはいい出来なのに、対戦の盛り上がり弱かった、ティンクルスターズプライツのドラゴン娘リアリーティルちゃんでした☆

- PN XCT君 (北海道)  
 PN MK-II君 (茨城県)  
 鈴木寛之君 (栃木県)  
 野口直紀君 (長崎県)  
 渡辺洋君 (山形県)

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜

山田しお君、載せたかったんだけどハガキ汚れちゃったよう、残念。きたかみ唯さん、僕も涙ポロポロになるので、ゲーム始める前にハンカチ用意します。あとむら君、臥竜は確かに本来はガリヨウですな。倉持誠君、ハガキは縦のほうがいいです。三国ゆうきさん、覚えてるよ。神宮邸君、後ろ向きというより、前向きだと思おう。花谷秋美さん、本能に弄ばれず、本能を弄ぶのだ。清島白狗君、僕は編集部に届いたハガキを、全部まとめてから受け取ります。んで、15日に届いたハガキならOKです。ってなわけで今回はこれまで。それではまた次回のパズルコーナーで、システムチーエーション☆

## 今月の残念賞



「シークゲーム」パズル  
 A. デンジンマカイ  
 R. イージー  
 キャラはスパイツのリアリーティルちゃん♡

GAMEST 応援団。



シークゲームパズル  
 Ans. 電神虎魂  
 Rak. ノーマル  
 いのか漢字が間違、ひらがなもあやういし、たが、無難にいいよ。



SEEK A ME PUZZLE  
 電神 虎魂 EASY



デンジンマカイ  
 R. ノーマル



A: デンジンマカイ  
 R: EASY  
 キャラ当てクイズ★の答えはリアリーティルちゃんにマイナーなムカハネ、ティンクル...

PN 山本香織さん (石川県) ⊕ 今回のM改ハガキはこれだつ。女の子の学生服はよいが、逆は〜。

PN 北原386君 (北海道) ⊕ あう、スマンです。テパッグしてくれる人がいないんですよあ。

PN Mr.Mt君 (神奈川県) ⊕ パズル本を出すとしたら、一冊に何問くらい問題が欲しいかな？

PN 水野架那さん (北海道) ⊕ 今回のキャラ当てクイズはこのハガキかもあ〜。あう、伝染った。

PN 樹君 (北海道) ⊕ パンプしですな。あ、べつにマイナーなのを選んでんじやないぞよ。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

K-1 GRAND PRIX '97  
11.9 in TOKYO DOME  
vs.アンディ・フグ戦 リポート

# 天使万歳

## ふたたび



第79回

文・こーじ

# 佐竹、宿敵アンディに リベンジならず…

### 宿命の対決 1Rに再び

あれはちょうど1年前の10月、横浜アリーナで行われた「K-1 STAR WARS '96」まで遡らなければならない。しばらくK-1のリングを遠ざかっていた佐竹が、1年5ヶ月ぶりにK-1のリングに戻ってきた。その相手を務めたのが、時のK-1王者、アンディ・フグ。

誰もが佐竹の復活を信じてやまなかったが、勝負の世界はかくも非情…。

5R、佐竹の判定負け。

やはり、1年5カ月のプランクはいかんともしがたかったが、それにも増して気になったのが、随所で積極性に欠ける、佐竹の試合ぶりだった。

「気持ち全然前に出てませんでしたね。また、一から出直したいと思います」

試合後の佐竹は、確かにこう語っていた。

あれから1年。

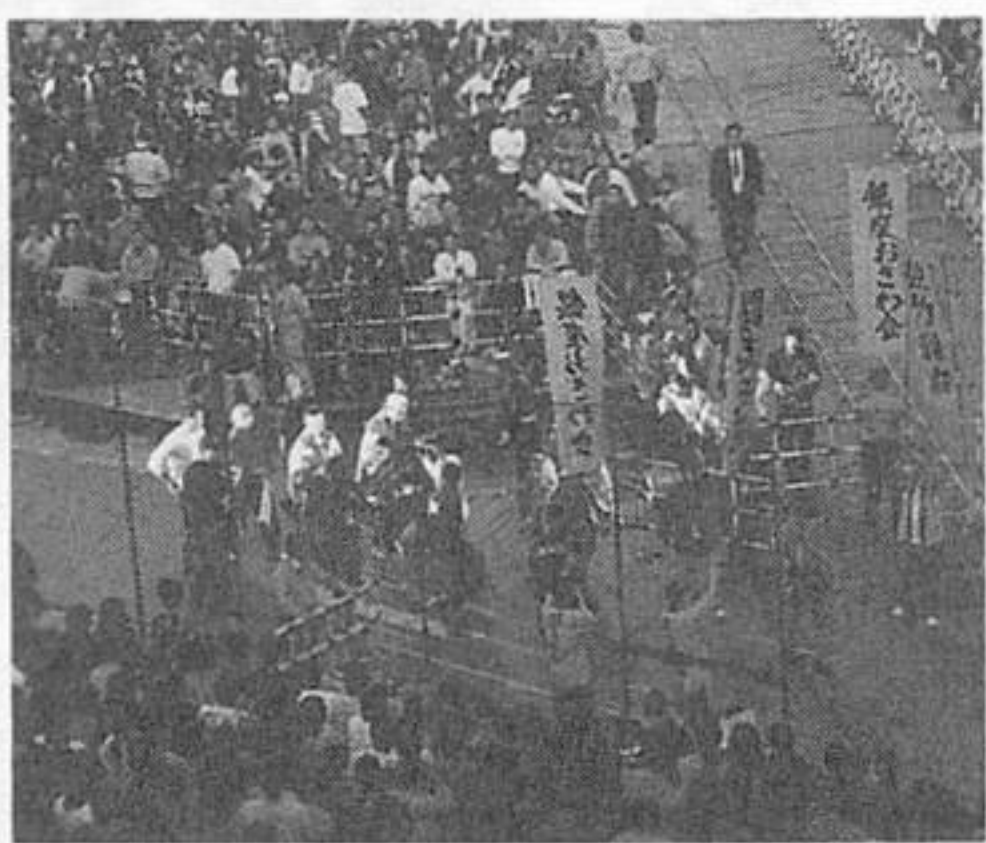
見違えるほどの体つき、気合いのこもった闘志溢れるファイト。まさに一からの出直しで、

この1年間を闘ってきた。そして、その集大成となるのが、このK-1グランプリ97のトーナメントだった。この大会を制してこそ、晴れて完全復活を遂げることとなる。

大阪ドームで行われた、トーナメント1回戦では、巨漢ジャン・リビエールを再延長の末、判定勝ち。合計7Rもの間、常に積極的に攻撃を仕掛けていたその姿勢は、間違いなく、格闘家・佐竹雅昭本来の動きであった。

あとは結果を出すだけである。2回戦の対戦相手は、アンディ・フグ。復活を成し遂げるうえで、これ以上の相手はいないだろう。

勝負の 때가、きた!



54000人の大観衆の声援を背に、入場する佐竹。

### 勝負の世界は非情なり 1R・KO負けの真実

リングインするやいなや、スクリーンに佐竹の顔がアップで映し出される。気合満点で目つきも鋭く、頼もしささえ感じる。コール時も、ガッツポーズをとることなく、ただ、対戦相手のアンディをじっと見つめていた。そして、運命のゴングが鳴った。

ゴング開始と同時に、猛然とアンディに突っ込み、パンチのラッシュ、ラッシュ、ラッシュ、ユ!

「とにかく後のことは考えずに、積極的に前へ出ていきます!」

試合前のそのコメントに嘘はなかった。佐竹の予想外の攻めに、すぐさまコーナーへと追いつめられるアンディ。

しかし、その直後。

アンディの左ハイキックが佐竹の側頭部を一闪!

ダウンする佐竹。立ち上がり、佐竹!立ってくれ!しかし、無情にも立てず…。

1R15秒。KO負け。あまりにもあつげなく、そして厳しい結末だった。ただ一言、

ゴング開始前。この数十秒後に、あんな結末が待っていたようとは…。残念としか言いようがない…。

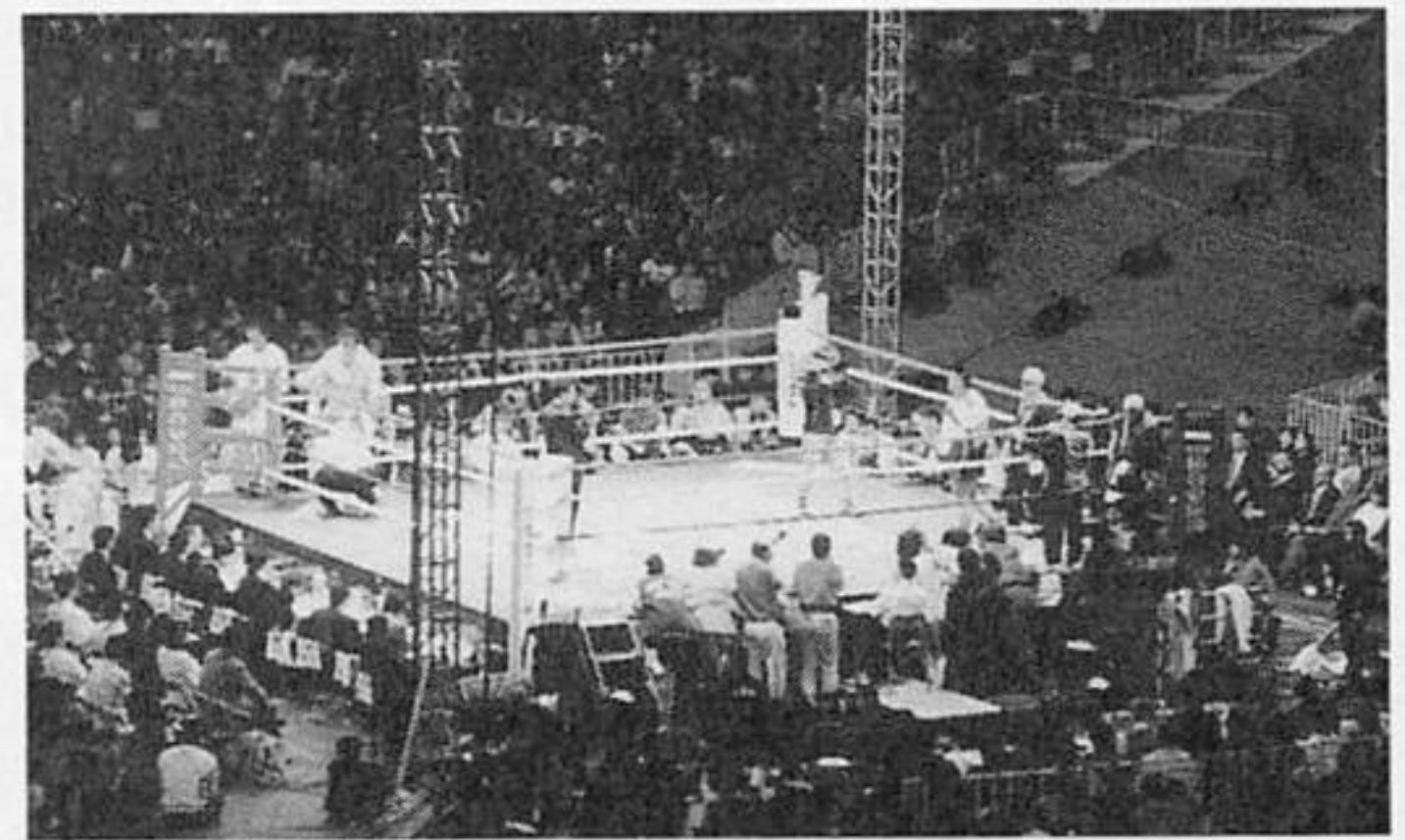
アンディの左ハイキックを受け、左目のあたりが腫れている。あまりにも痛々しそうだ、本人にとつてそれよりも痛かったのは「1R・KO負け」というこの非情なまでの結果だろう。

しかし、私はあえて言う。結果的には裏目に出してしまったが、あの積極的な攻めは決して非難されるものではない、と。

もちろん、負けは負けである。でも、決して、これで終わるはずがないと私は信じている。対戦相手のアンディだって、この

グランプリで何度も敗退しながらも、数々の逆境を乗り越えてこまできたんだ。この悔しさをバネに、ぜひとも三たび這い上がってほしい!

その気迫と闘志ある限り、あなたをずっと応援していきたいと思えます。頑張れ、佐竹!



しかし、  
復活に懸けた気迫と  
闘志は、  
確かに感じたぞ!

## 次回予告!

渦中の佐竹選手を独占インタビュー。今、何を語るのか! 徐々に硬派な内容で迫ってみたいと思います。お楽しみに!

# 連続ジャンプで さらに高得点を狙え!!



担当：するする

単発のジャンプをつなげると…な、なんと連続ジャンプに!  
そうすると得点が一気に上昇するのだ!

## 【単発ジャンプの基本得点】

ジャンプ台での技	
単発ジャンプの基本得点 = (飛距離 [m]) × skillpoint ※1	skillpoint = 技の基本得点 - {技の基本得点 × 0.1 × (同じ技を出した回数 - 1)} ※2
ウェイク (引波) の上での技	
単発ジャンプの基本得点 = 技の基本得点 + ジャンプした位置 ※3	

- ※1 skillpointは最低でも元の1/10にしかならない
- ※2 同じ技をくり返し出すと得点が低くなる
- ※3 ジャンプした位置が引波の中心に近いほうが高得点になる

ジャンプ台を利用してジャンプ&引き波を使うジャンプの基本得点は、そのジャンプしたときの形でスコアに足される得点が決まる。芸術点&技術点が付くところかな。

単発ジャンプの基本得点とは?

## 連続ジャンプで さらに稼ごう!

スコアに加算されるシステムについて

かなりのものにも、でも技を変えたりするのがちょっと大変かも。

## 【連続ジャンプの基本得点・その2】

n回連続ジャンプの得点	
1回目単発ジャンプの得点 × n +	
2回目単発ジャンプの得点 × (n-1) +	
3回目単発ジャンプの得点 × (n-2) +	
⋮	
n回目単発ジャンプの得点	

つまり

## 【連続ジャンプの基本得点・その1】

1回目ジャンプの得点	1回目単発ジャンプの得点
2回目ジャンプの得点	1回目単発ジャンプの得点 + 2回目単発ジャンプの得点
3回目ジャンプの得点	1回目単発ジャンプの得点 + 2回目単発ジャンプの得点 + 3回目単発ジャンプの得点
⋮	⋮

ジャンプ台が近いところが存在するけど、ここでジャンプをつなげていくと…点数がやけに多くなるーそれは…

連続ジャンプの基本得点とは?



連続ジャンプで気をつける点は、まず2つ目、3つ目のジャンプ台の位置をきちんと把握しておくこと。これを忘れると着水した目前にジャンプ台がないーなんてことに! これでは意味はないので、まずその部分を解消する。その上で次にやることは技を変えていくこと。これにより得点の上昇率を上げたい。

連続ジャンプのポイントを気をつけて

ジャンプの種類を変えないといけないわけだが、ここで考えてほしいことは、2つ目、3つ目ではまだ出していない技でジャンプすること。これによりスキルポイントを下げないようには移るのだ! あとはジャンプ台とジャンプ台の間の距離に気をつけること。大エアだと…間に合わないことも! どうする?



やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは…!?  
**イバラの攻略シムクロード 最終地点はここだ!!**

【スコアに計算される得点】

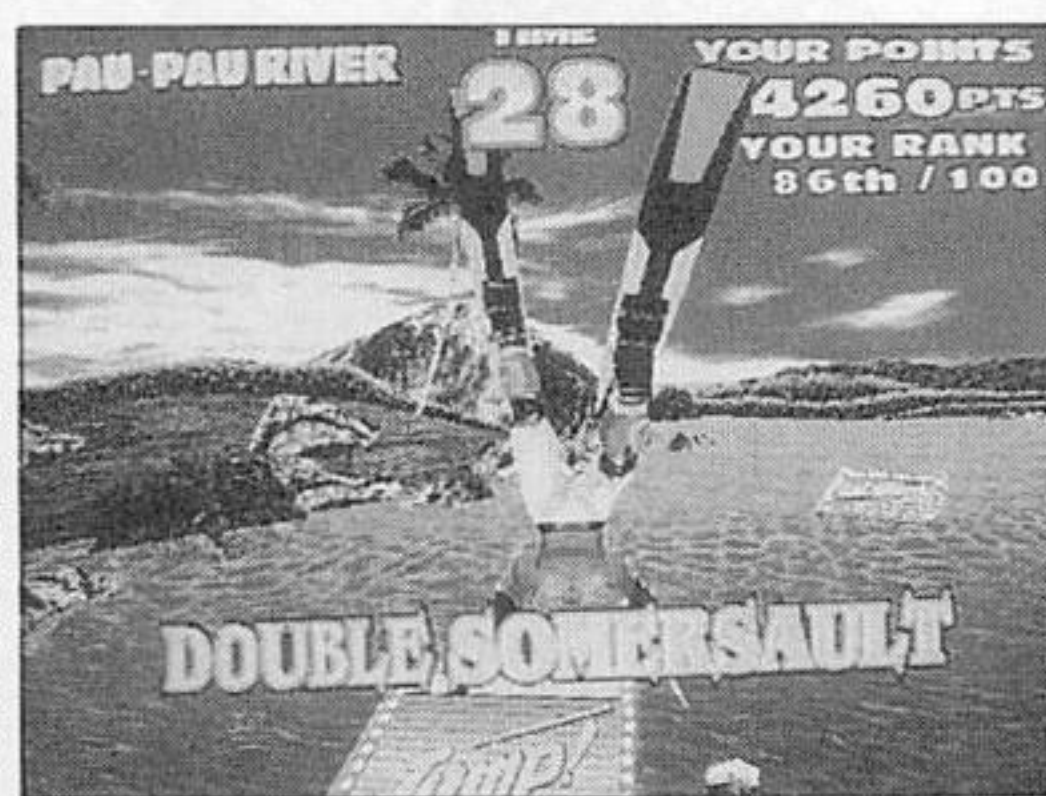
単発及び連続ジャンプの基本得点に…

着地に失敗した場合	×0.7
後ろ向きにジャンプ台に進入した場合	×1.3
連続ジャンプだった場合	×1.5

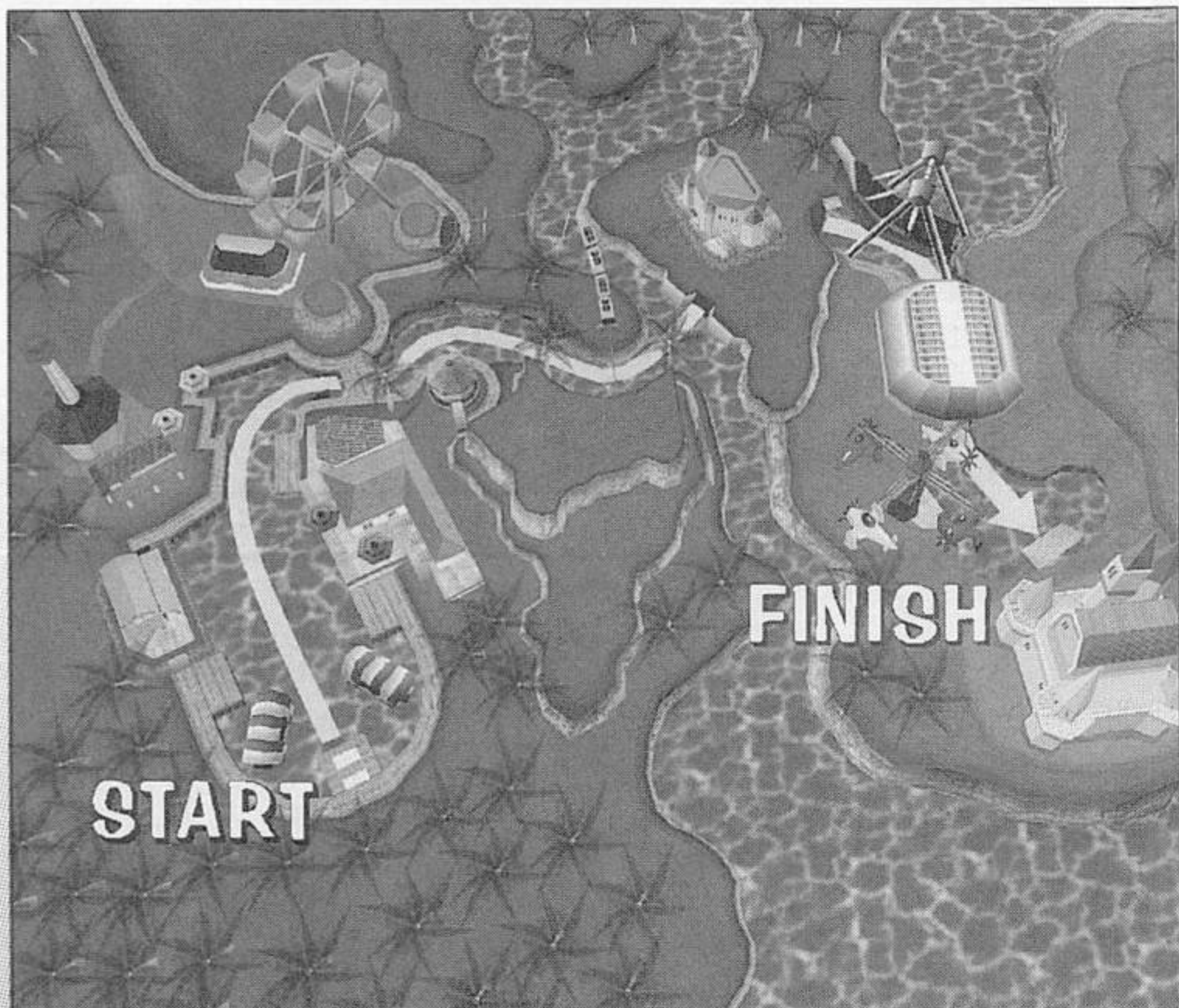
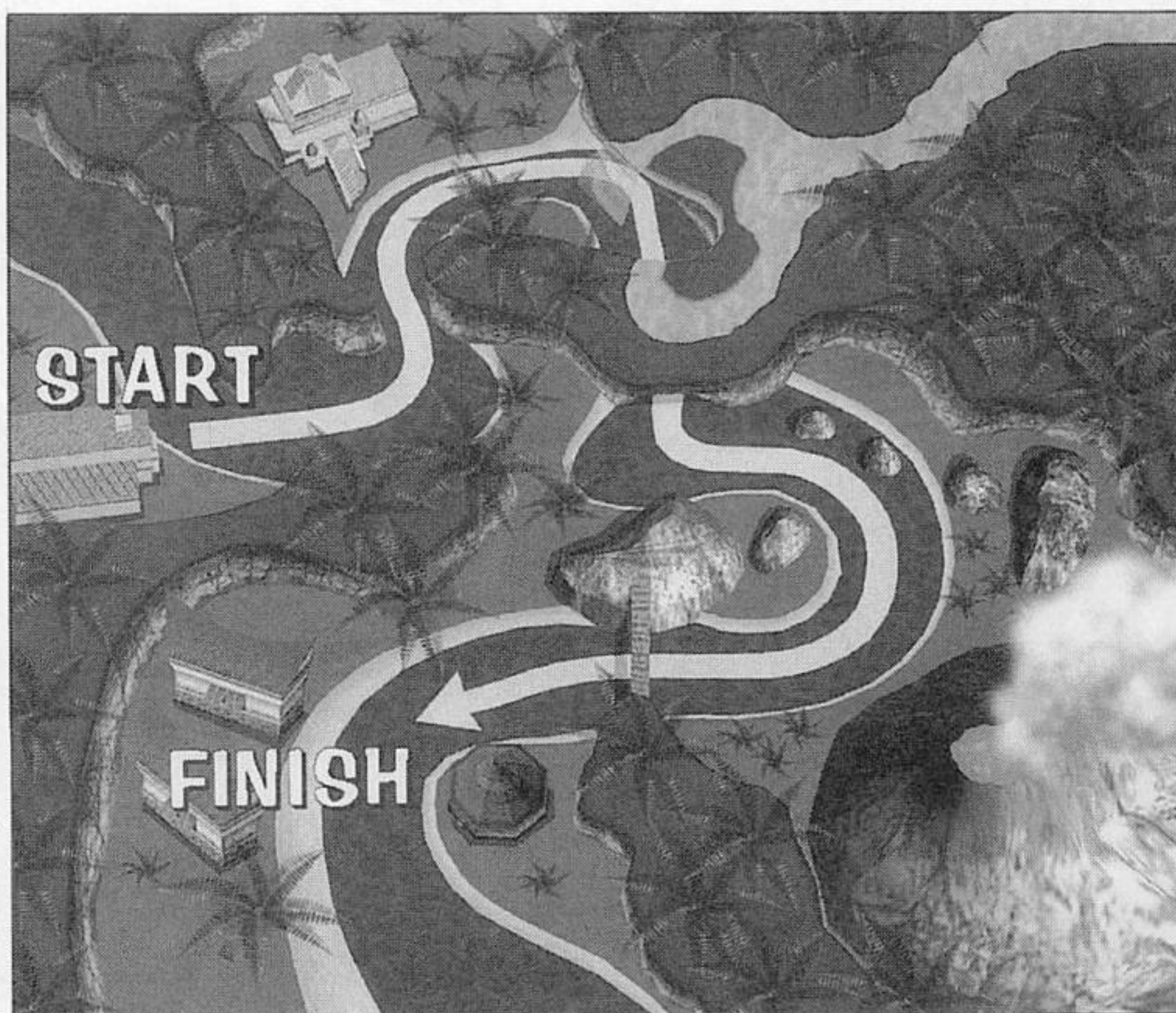
を計算したものが加算されてスコアとなる

基本得点からスコアになるには？  
 大小のエアがあつてさらに引き波のエアもある。これだけの技をしつかり出しつつ稼ぐわけだが、そこでいかに高得点につなげるかだ。

いろいろな要素が組み合わされて得点が出る。奥が深いよね！  
 どうすれば得点が上昇するのかをまず把握することで、ジャンプをより楽しめるようになるはず。あとはどこまで自分を追い込めるか！「50」ランクは見えるか！



飛距離や、着水時の状態がチェックされるのだから、1つ1つのジャンプはかなりの緊張度をもって飛ばなければ高得点は出せない。まあハイスコアを狙うなら当然の苦しみ(楽しみ)ではあるけどね。

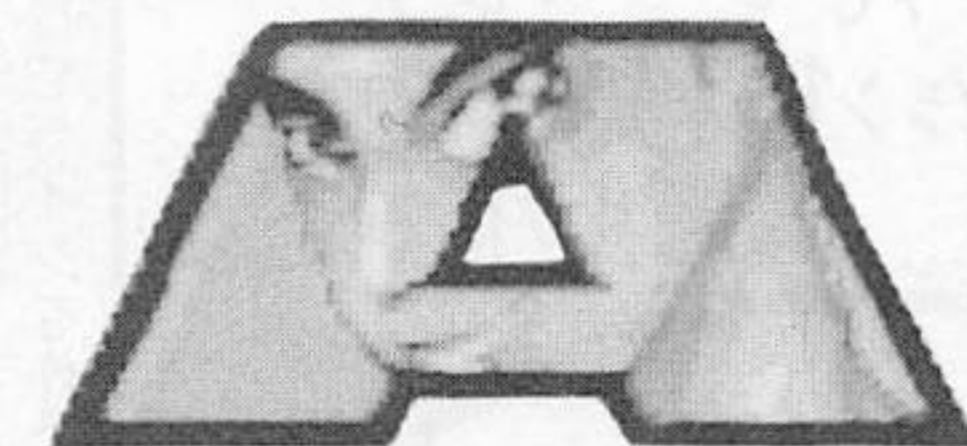


SHAMPOO



TURN☆☆☆☆  
 JUMP☆☆☆

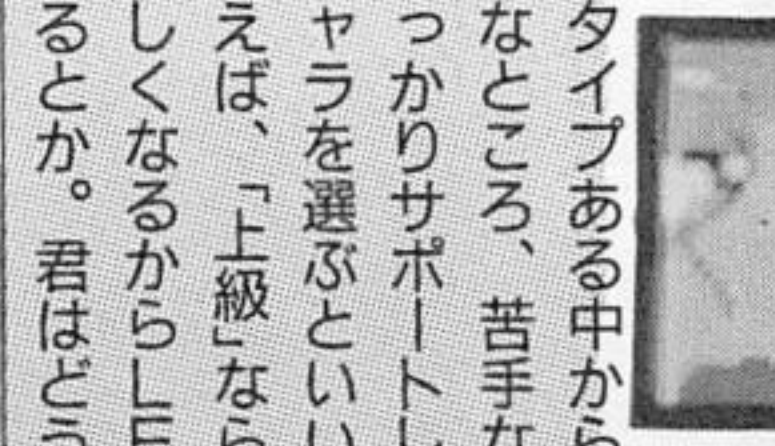
TAKUTO



TURN☆☆☆  
 JUMP☆☆☆

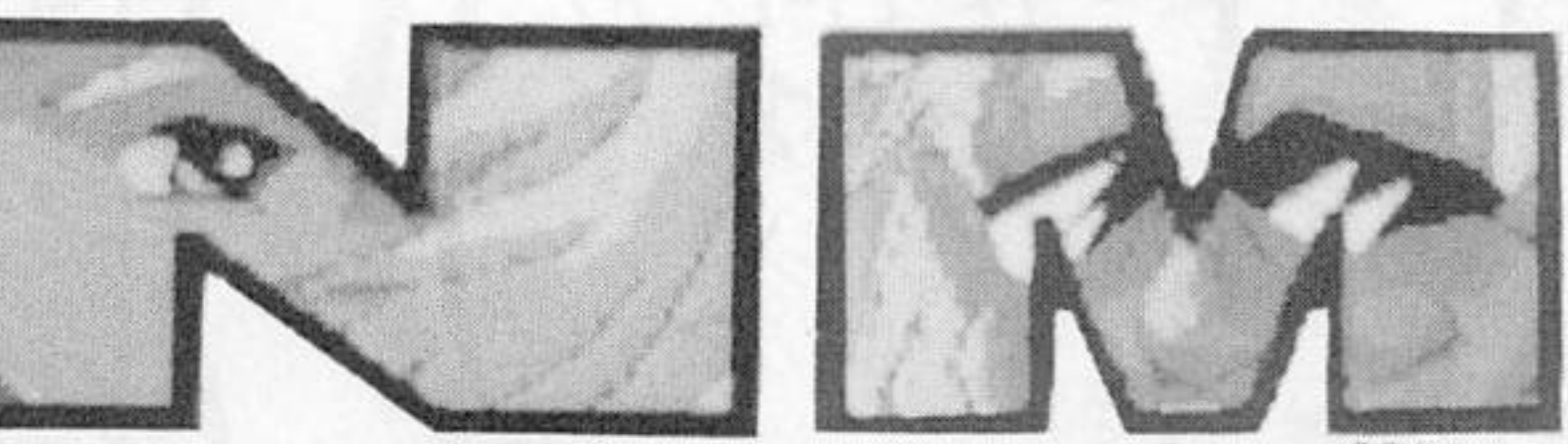
キャラクターでターンやジャンプがしやすくなる！  
 さて技を入力するのはプレイヤー自身となるが、それをより効果的にするのがキャラ。

LENNY



TURN☆☆☆☆  
 JUMP☆☆

ROZZMAN



TURN☆☆  
 JUMP☆☆☆☆☆☆

4タイプある中から自分の得意なところ、苦手なところをしつかりサポートしてくれるキャラを選ぶといい。例えば、「上級」ならターンが難しくなるからLENNYにするとか。君はどっちにする？

**ワフトショップ★マリオからマニアの諸君へ**

★お申し込み方法：現金書留、または代金引換システムで

- |   |                    |                            |                               |                                |                          |                        |                  |                   |                           |                      |                    |                    |                     |                          |                           |                   |                    |                     |                |                 |               |              |              |             |              |                  |                   |               |                |                  |                |                |                 |                |               |                  |                |               |                   |                  |                      |               |                |                 |                 |               |                    |                  |                           |                       |             |             |                |                 |              |            |              |                 |                     |               |              |              |                |                 |                    |                     |                    |                  |                     |                    |              |            |                     |
|---|--------------------|----------------------------|-------------------------------|--------------------------------|--------------------------|------------------------|------------------|-------------------|---------------------------|----------------------|--------------------|--------------------|---------------------|--------------------------|---------------------------|-------------------|--------------------|---------------------|----------------|-----------------|---------------|--------------|--------------|-------------|--------------|------------------|-------------------|---------------|----------------|------------------|----------------|----------------|-----------------|----------------|---------------|------------------|----------------|---------------|-------------------|------------------|----------------------|---------------|----------------|-----------------|-----------------|---------------|--------------------|------------------|---------------------------|-----------------------|-------------|-------------|----------------|-----------------|--------------|------------|--------------|-----------------|---------------------|---------------|--------------|--------------|----------------|-----------------|--------------------|---------------------|--------------------|------------------|---------------------|--------------------|--------------|------------|---------------------|
| カプコンCPⅡの価格は常に変動しますので電話にてご確認ください。毎日基板が入荷しています。 | ポケットファイター ¥108,000 | ヴァンパイアセイヴァー-2(ROM) ¥98,000 | マープルvsストリートファイター(ROM) ¥98,000 | X-MENvsストリートファイター(ROM) ¥98,000 | ヴァンパイアセイヴァー(ROM) ¥25,000 | ヴァンパイアハンター(ROM) ¥7,000 | D&D(ROM) ¥15,000 | D&DⅡ(ROM) ¥28,000 | エイリアンvsプレデター(ROM) ¥28,000 | サイバーボッツ(ROM) ¥10,000 | ワードギア(ROM) ¥10,000 | ストZERO(ROM) ¥4,000 | ストZERO2(ROM) ¥8,000 | ストZERO2アルファ(ROM) ¥25,000 | マールス-バーヒーローズ(ROM) ¥20,000 | X-MEN(ROM) ¥6,000 | ヴァンパイア(ROM) ¥5,000 | ストリートファイターⅢ ¥48,000 | 天地を喰らう ¥17,000 | 天地を喰らうⅡ ¥19,000 | 戦場の狼Ⅱ ¥20,000 | ウイロー ¥50,000 | 1943 ¥15,000 | パース ¥10,000 | 鉄拳3 ¥215,000 | 鉄拳2ver.B ¥58,000 | ソウルエッジNEW ¥54,000 | オーダイン ¥25,000 | バラデューク ¥28,000 | ドラゴンバスター ¥28,000 | レイストーム ¥45,000 | レイフォース ¥15,000 | メタルブラック ¥28,000 | バブルボブル ¥20,000 | 忍者龍剣伝 ¥18,000 | ジェミニウィング ¥10,000 | ラビオレプス ¥12,000 | ゲーム天国 ¥20,000 | ゲーム天国(ROM) ¥1,000 | P-47ACES ¥20,000 | P-47ACES(ROM) ¥1,000 | ゼクセクス ¥23,000 | ガイアポリス ¥18,000 | グラディウスⅡ ¥20,000 | パロディウスだ! ¥4,000 | 沙羅曼蛇2 ¥25,000 | セクシーパロディウス ¥34,000 | イーアルカンフー ¥12,000 | バーチャファイター-2.1(H付) ¥48,000 | ラストブロンクス(H付) ¥110,000 | ペンタ ¥10,000 | テトリス ¥8,000 | R-タイプⅡ ¥12,000 | R-タイプレオ ¥12,000 | ブレイゾン ¥7,000 | 空牙 ¥18,000 | 空牙外伝 ¥38,000 | バトルガレツガ ¥45,000 | ストライカー-1945 ¥35,000 | KOF97 ¥60,000 | KOF96 ¥8,000 | KOF95 ¥5,000 | ロジックプロ ¥12,000 | ロジックプロⅡ ¥24,000 | スーパーリアル麻雀PⅢ ¥9,000 | スーパーリアル麻雀PⅣ ¥18,000 | スーパーリアル麻雀PV ¥4,000 | レモンエンジェル ¥12,000 | プリティセーラー18歳 ¥18,000 | ファイナルロマンス2 ¥20,000 | 麻雀同級生 ¥8,000 | 麻雀極 ¥8,000 | 麻雀ハイパーアクション ¥12,000 |
|---|--------------------|----------------------------|-------------------------------|--------------------------------|--------------------------|------------------------|------------------|-------------------|---------------------------|----------------------|--------------------|--------------------|---------------------|--------------------------|---------------------------|-------------------|--------------------|---------------------|----------------|-----------------|---------------|--------------|--------------|-------------|--------------|------------------|-------------------|---------------|----------------|------------------|----------------|----------------|-----------------|----------------|---------------|------------------|----------------|---------------|-------------------|------------------|----------------------|---------------|----------------|-----------------|-----------------|---------------|--------------------|------------------|---------------------------|-----------------------|-------------|-------------|----------------|-----------------|--------------|------------|--------------|-----------------|---------------------|---------------|--------------|--------------|----------------|-----------------|--------------------|---------------------|--------------------|------------------|---------------------|--------------------|--------------|------------|---------------------|



基板やROMなどの修理や買い取りもOKです！

**営業時間**  
 AM11:00~PM8:00  
**TEL・FAX共用**  
 0263-36-5536  
 〒390 長野県松本市あがた1-2-16



基板高額買取ります。TEL・FAXどんどんください

# ミスをする部分を徹底的に直す攻略!

## 上級コース後半編

# SCUD RACE

©SEGA 1996, 1997

さてきついカーブが存在する後半へ! アクセルワークを完璧にして上を目指すぞ!

# plus™

担当: するする爆

## ラインの上にマシンを乗せよう!

### 上級コース 後半編

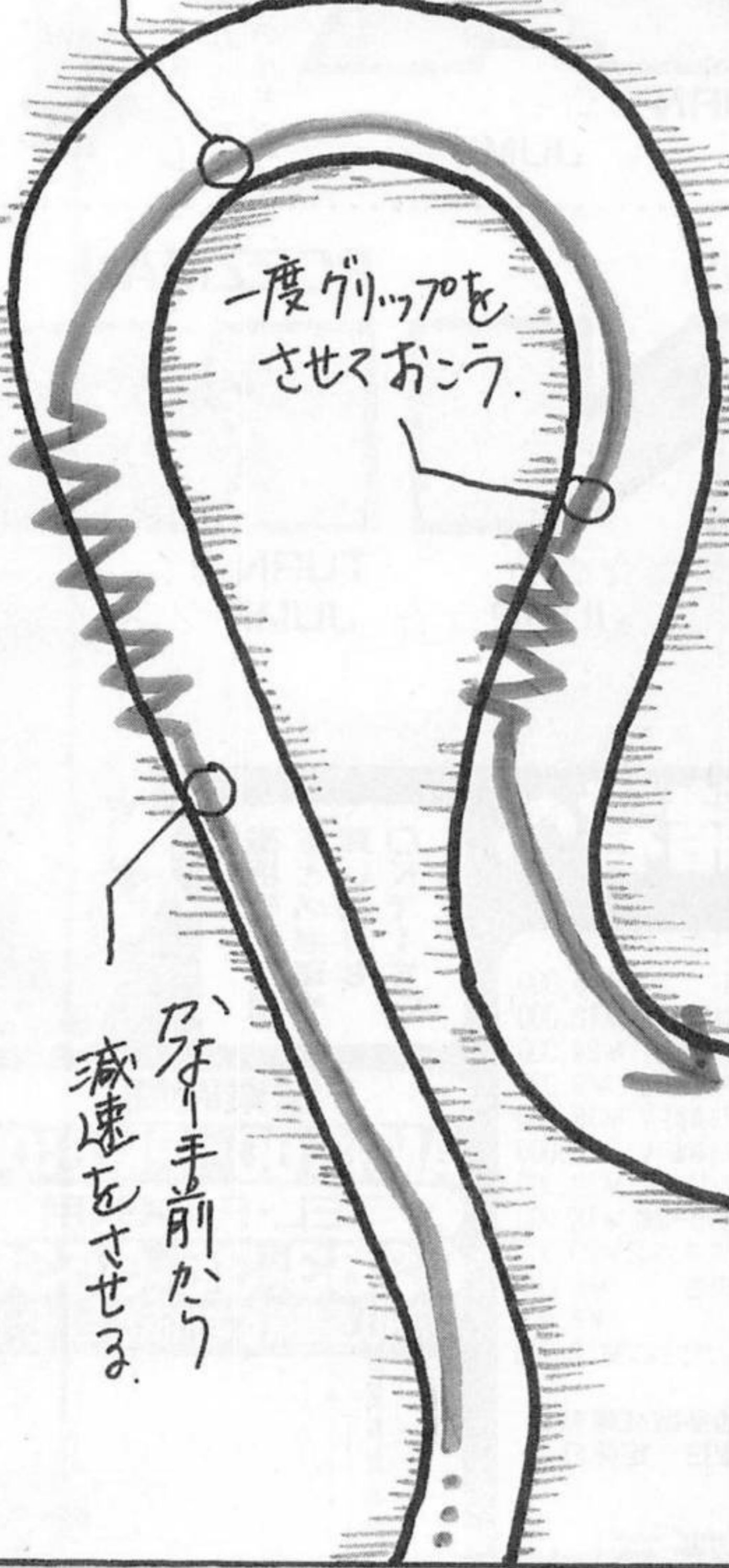
今回は「上級コース」の残り、後半に入っていく。

後半で気をつけることは、ミスをしやすいきつく大きなカーブが多いこと。そのためライン通りに走るのにはきついですが、安定してくれば確実に速く走れる! まずは基本を作ることから始めよう!

**きついカーブの入り口! まずは進入から!**

右へ、そして左へと大きくきついカーブが続くところへ。ここは、今まで培ってきたテクニックを駆使し、ドリフト走行でラインを作る。

意地でもふくらませないよう  
カーブマシンを横にして  
ドリフトで走る。



一度グリップを  
させよう。

カーブ手前から  
減速をさせる。



1つ目の右カーブでは、角度とアクセルワークを学習したい。

まずはオーバースピードにならないよう、思いきりブレーキを踏み、落ちすぎている状態でドリフト走行へ!

**きついカーブの切り返し! 滑らかなラインへ!**

そこでマスターするのは、ライン通りにインを通りつつドリフトすること。アクセルワークを完璧にしていく。

カーブの切り返し部分では一度グリップ走行にし、次の左カーブに入るための角度調整を行う。スピードは十分に落ちているはずなので、楽に角度を合わせられるはずだ。



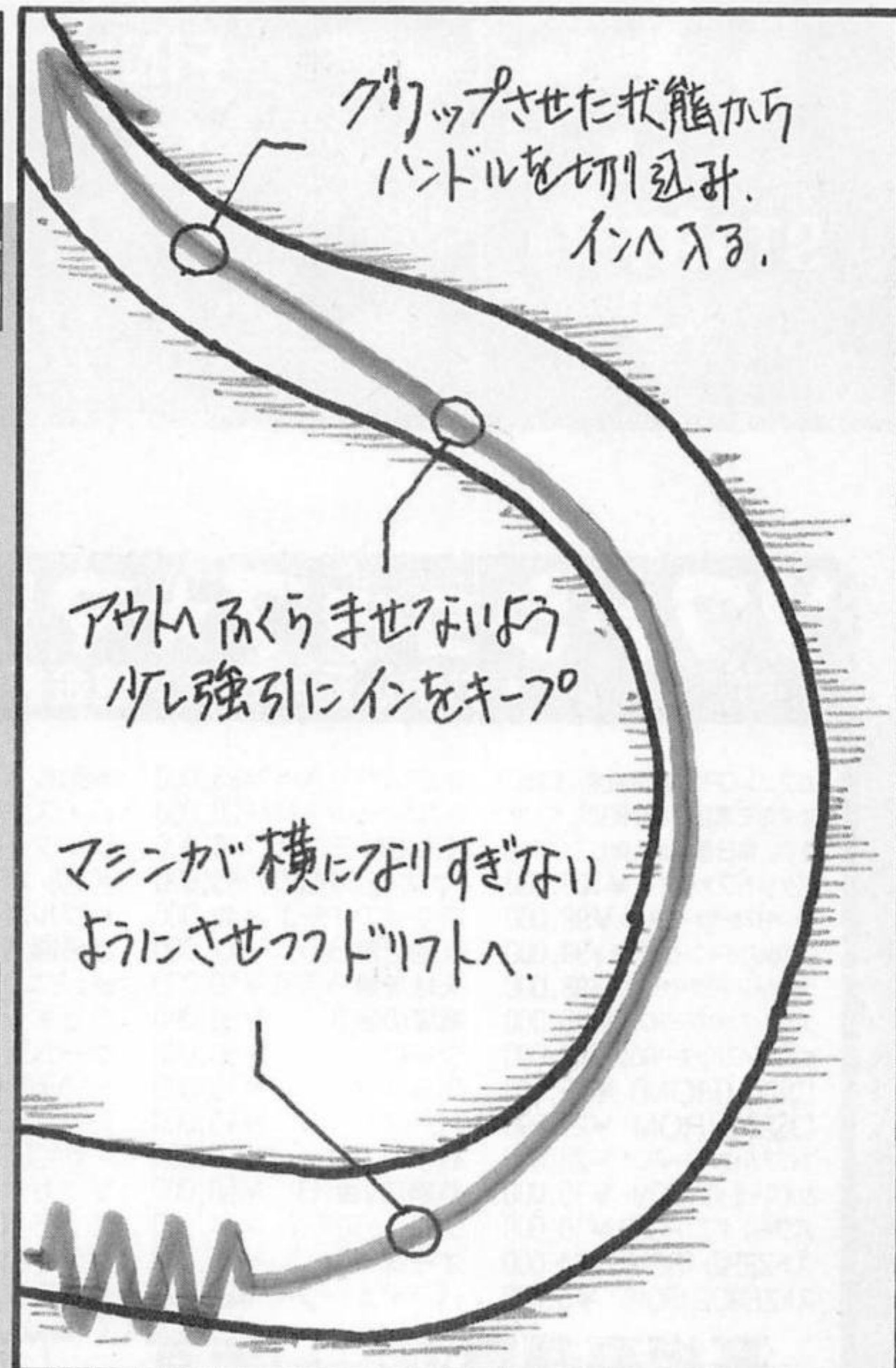
切り返すところで一度安定した状態にし、ミスを抑えられるように!

角度を合わせたらアクセルを緩めてテールを振り出し、ドリフト走行へ。でもここで振りすぎると後が大変だぞ!

グリップさせた状態から  
ハンドルを切り返し、  
インに入る。

あくもふくらませないよう  
少し強引にインをキープ

マシンが横にずりすぎないように  
させつつドリフトへ。



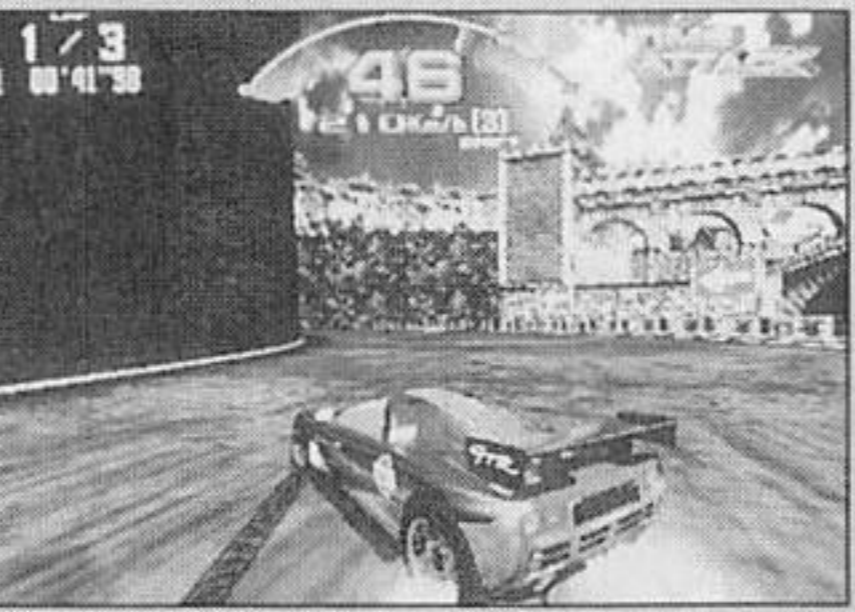


やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは…!?  
**イバラの攻略シムロード 最終地点はここだ!!**

トンネル手前は  
グリップ走行へ!

しっかりタイヤが路面をかんだ状態にしてトンネルへ。ここでグリップできていないと、トンネルに入った瞬間、ウィリー状態になる!非常に

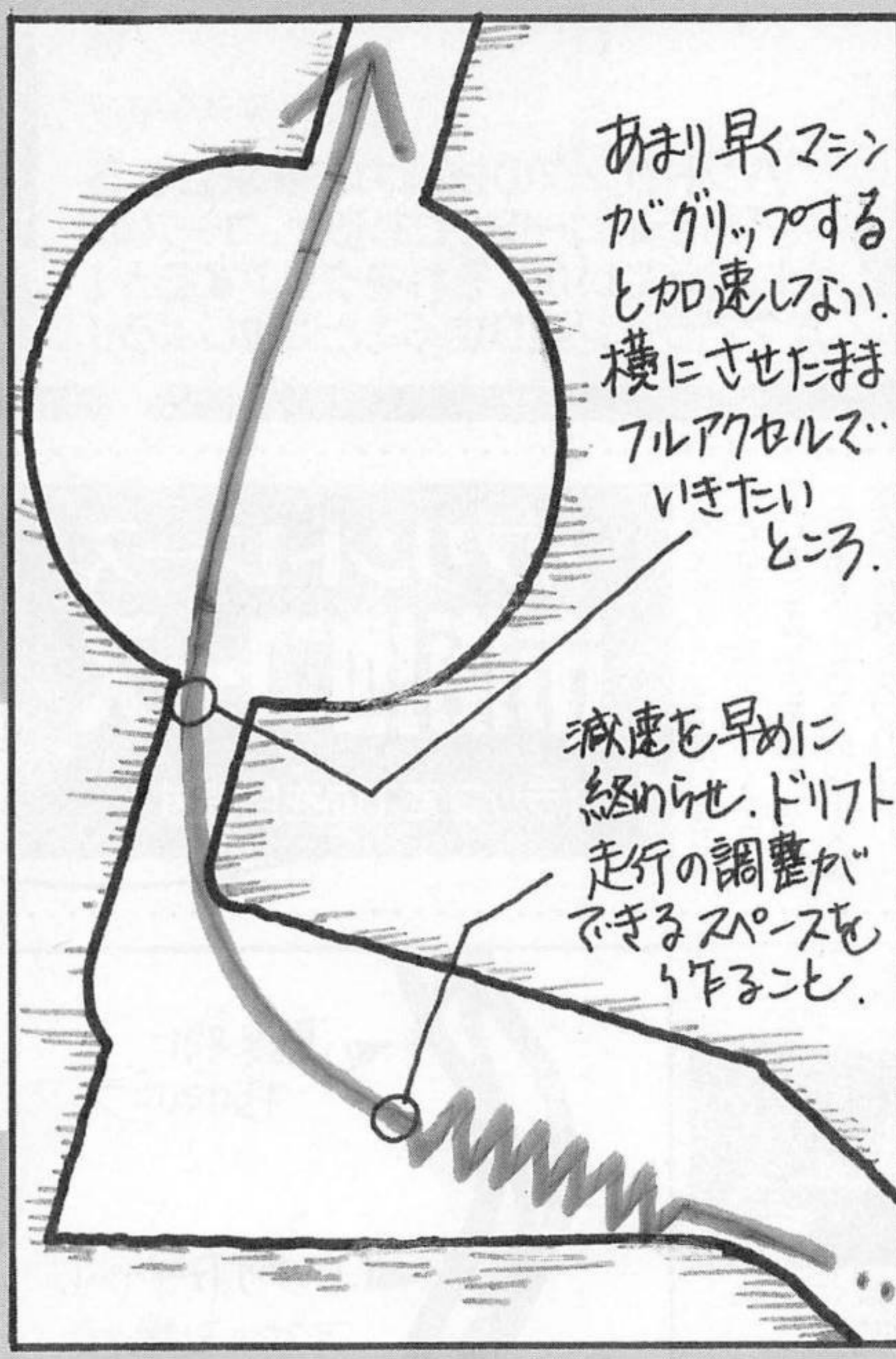
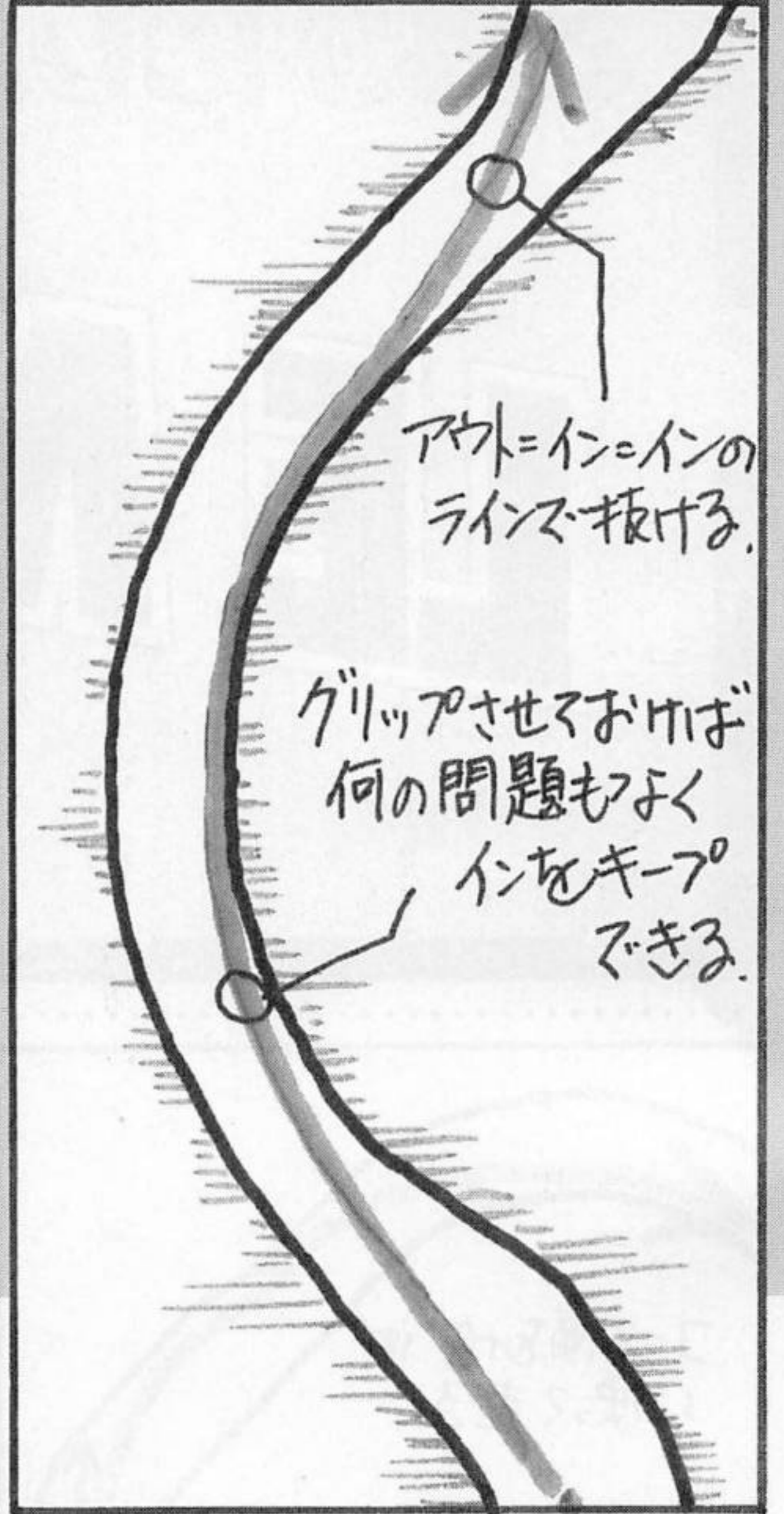
あまりクルマのテールを振り出さないようにし、早めにグリップを取り戻せる状態にしておくことがポイント。少し強引だが、カウンタをあてて戻すのもいいだろう。



2つ目の左カーブは、あまり角度をつけると戻せなくなるので注意。

ドリフト走行でインを通っていくが、ここはその先に控えているトンネルの入り口(右カーブ入り口)へのラインを合わせるために絶対にふくまれないようにしたい。

ドリフトを左へ!  
 インへ走行へ!



不安定な状態なのでミスをしやす。そうならないようにし、しっかりインをキープしてトンネルを脱出する。微妙な操作が必要になるぞ。



コース幅を最大限に使って少しでも左に寄れるようにする。

図にあるように、闘技場の前の広場に出るまで、建物にギリギリまで近づくといい。ながらラインを作る。さて難しいのがこの先の闘技場への入り口。ここへドリフト走行をしながら入る!ラインを図で見ると楽そうであるが、実際にプレイをするプレイヤーの目には針に糸を通すほどのレベルに見える。

角度を合わせよう!  
 あまりアクセルワーク!



早めにドリフト走行に入り、角度とスピードを合わせる訓練をしよう。

非常にテクニクを要する「上級コース」であるが、安全に走ることに徹すれば意外に早くライン通りに走れるようになる。タイムアップはそこから始まる。少しずつ、少しずつアタックしていこう!

少しのミスで  
 上級コース!

それも当然!ドリフトしながらあの狭いところに入っていくのだから。少しでもアウトからと思うと戻ってこないし、かといって減速しすぎるとドリフトする意味がなくなる。ここは安定するまでは肝だめしの場所になるだろう。やり込み重要!

激安販売 **Funtom** 高額買取

相場の+高20%で買取中!

- 基板売却のチャンスです。ということは部屋を片づけるチャンスです。 —
- |            |            |               |                  |
|------------|------------|---------------|------------------|
| 悪魔城ドラキュラ   | サイキック5     | ちゃっくんぼっぴ      | フリスキートム          |
| エクイテス      | トロピカルエンジェル | ドラキュラハンター     | ブラックパンサー         |
| エグゼドエグゼス   | ザビガ        | トランクライザーガン    | 平安京エイリアン         |
| 海底宝さがし     | 侍          | トリオザパンチ       | メタルソルジャーアイザック/II |
| クレイジーバルーン  | 三輪サンちゃん    | ニューヨークニューヨーク  | 与作               |
| クレイジークライマー | スーパーロコモティブ | ハイボルテージ       | ラッソ              |
| ゲインランド     | スプラダークラスト  | バルトリック        | ルパン三世            |
| 子連れ狼       | ソロモンの鍵     | フェアリーランドストーリー | ロッククライマー         |
- <関東地方にお住まいの方>この基板のご売却は1枚でも取りにお伺いします。お電話下さい。

**会員募集中**  
 ☆在庫リストご希望の方は現金書留にて2000円(1年分)をお送りください。

《お支払い方法》  
 ①現金書留 または ②銀行振込  
 住友銀行お茶の水支店  
 普通預金 口座番号713626

御茶ノ水、外堀通り、神田明神下交差点、明治ビル、ソフトワン、ラオックスパソコンセンター、リビオヤマギワ、石丸本店、セントクセガ、中央通り、万世橋、神田、西国、山手線、京浜東北線、上野、ヤマギワ、東京三菱銀行

〒101 東京都千代田区神田3-1-2 明治ビル3F 有限会社ファントム TEL.(03)3257-1126 [営業時間]AM11:00~PM7:00

# 「市街地コース」を攻める! これが難しいのだ!

# LE MANS 24™

©SEGA1997

ハンドリングの技術力が要求される  
「市街地コース」であるが、コースの  
難しさに加えていかにそれをクリアするか!  
ATでライン通り走ることには徹しよう!!

担当：ずるずる

## スプリントレース 市街地コース

3ラップで1位を目指す!



**前半**  
**ヘアピンがポイント!**

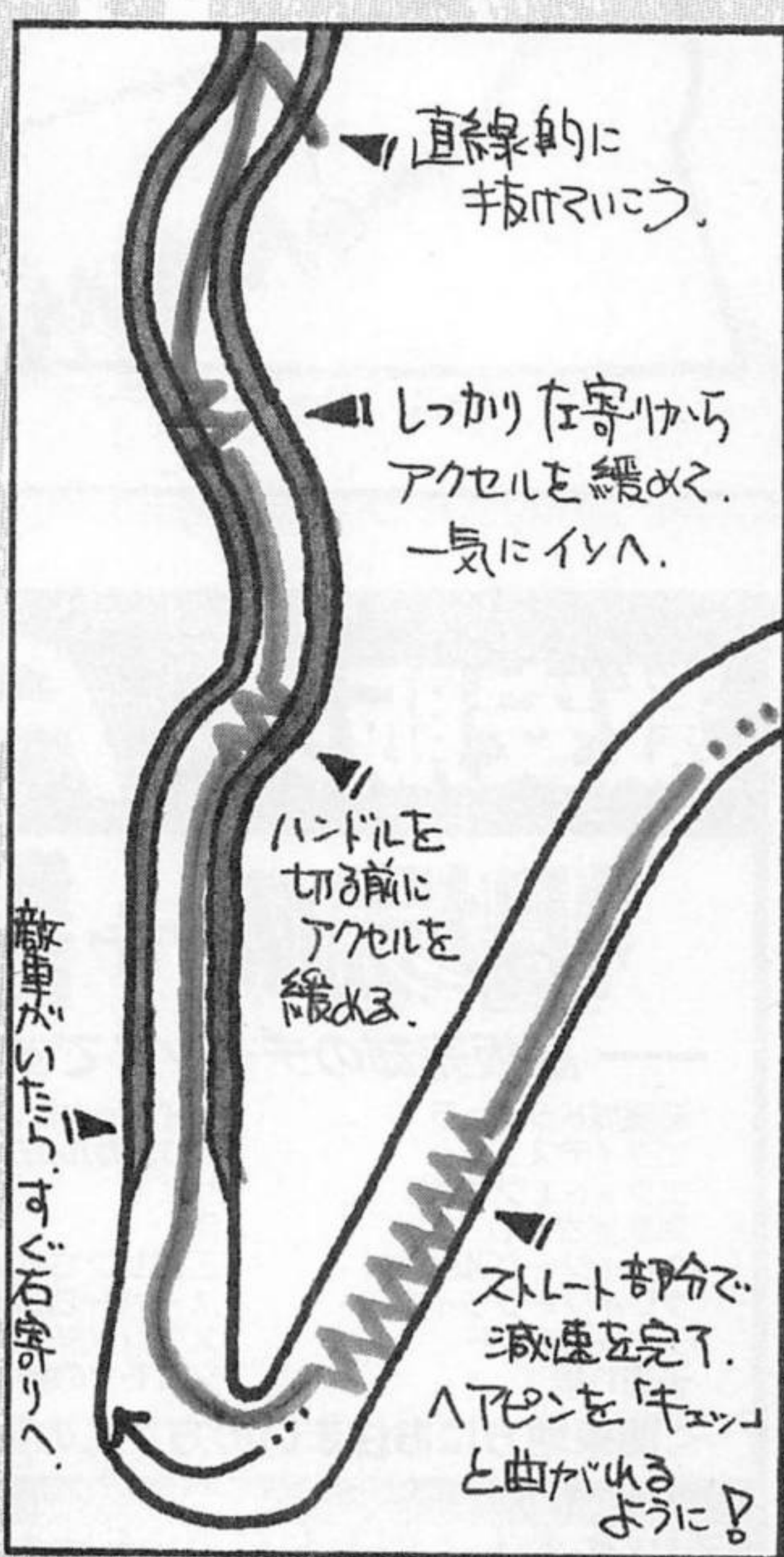
このコースを攻める上で注意したいのがコントロール。でも反力のあるハンドルを考えると、確実性を取り、ATで走り、ラインを作るぞ!

タイトルとなっているコースとは別の設定として存在しているこの「市街地」コースであるが、ここでのレースは耐久ではなくスプリントレースとなる。が、なんとここでは、ステアリングの反力は意外に強いので、まずこの部分に気を使うようにする。コースもそうだが、難度も高いので、気合を入れて走るぞ!

スタートは、タコメーターで、イエローのところに入らないように気をつけて待ち、アクセル全開でスタートへ。軽く左、右と切り1つ目のきつい左へ。1周目では、14位のマシンがジャマになる! アクセルを緩めて、ぶつからないようにしてクリアし、次のカーブへ進むぞ!



2つ目の左カーブでは、アウトから進入し、インで抜ける。ただしライバルがインにいたらそのアウトを走ること。できるだけ弧を大きくして曲がると、確かにスピードは落ちにくくなるが逆に加速しにくくなるので注意。さてヘアピンへの進入だが、手前ですべて完全に減速(アク



ヘアピンの失敗の多くは、ほとんどが減速開始が遅いこと。これによりインに入らずさらにハンドルを切るためにグリップを失い、外へふっつんでいってしまうのだ。



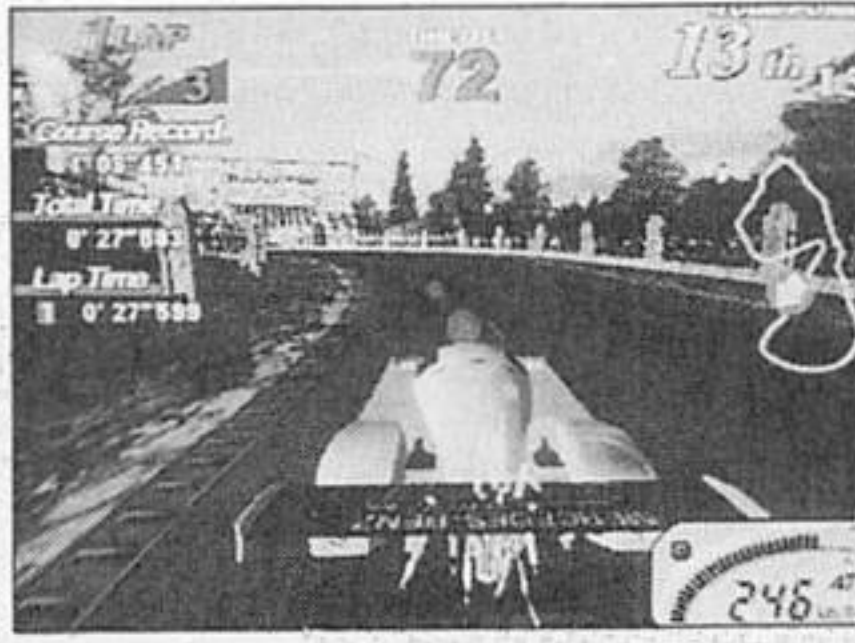
セルオフのフルブレーキでを終了させてからハンドルを切り込むようにする。これによりオーバースピードというふくらむ要素を無くすことができる。あとは減速開始のポイントで、

このままヘアピンまで左寄りを走る。次はブレーキの開始まで仕事はなし。

やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは…!?  
**イバラの攻略シムロード 最終地点はここだ!!**



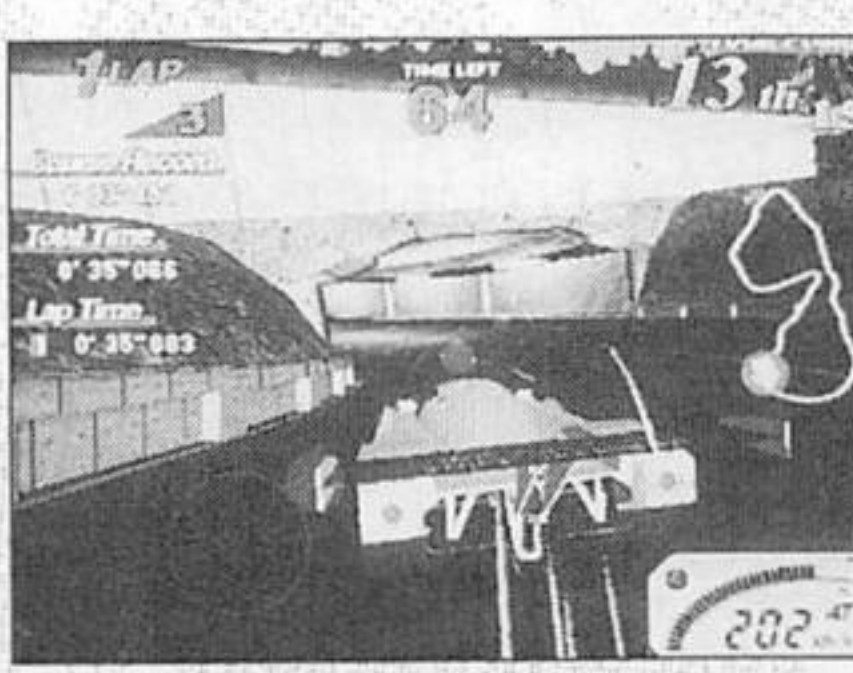
後半 街中が難しい!  
 へアピンを抜けるとコース幅が狭くなる。右、左、右、左と曲がるが、ポイントとなる。



2つ目の左の手前でアクセルオフをして進入。次の右もアクセルオフだ。

下りつつ左へのきついカーブでは、全開のままでもOKだが、早めにそして強くハンドルを切り込むことでドリフト状態にし、ふくらむのを抑える。あとは戻して直進!

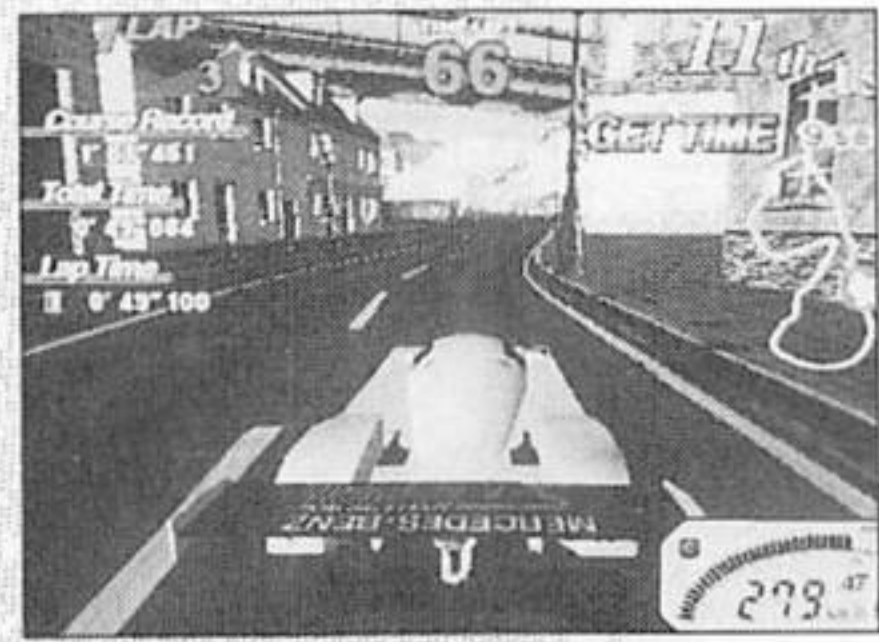
左への大きいカーブでは、ライバルがいなければインベタで走る。少しでも離れるとシジャンプするので注意!



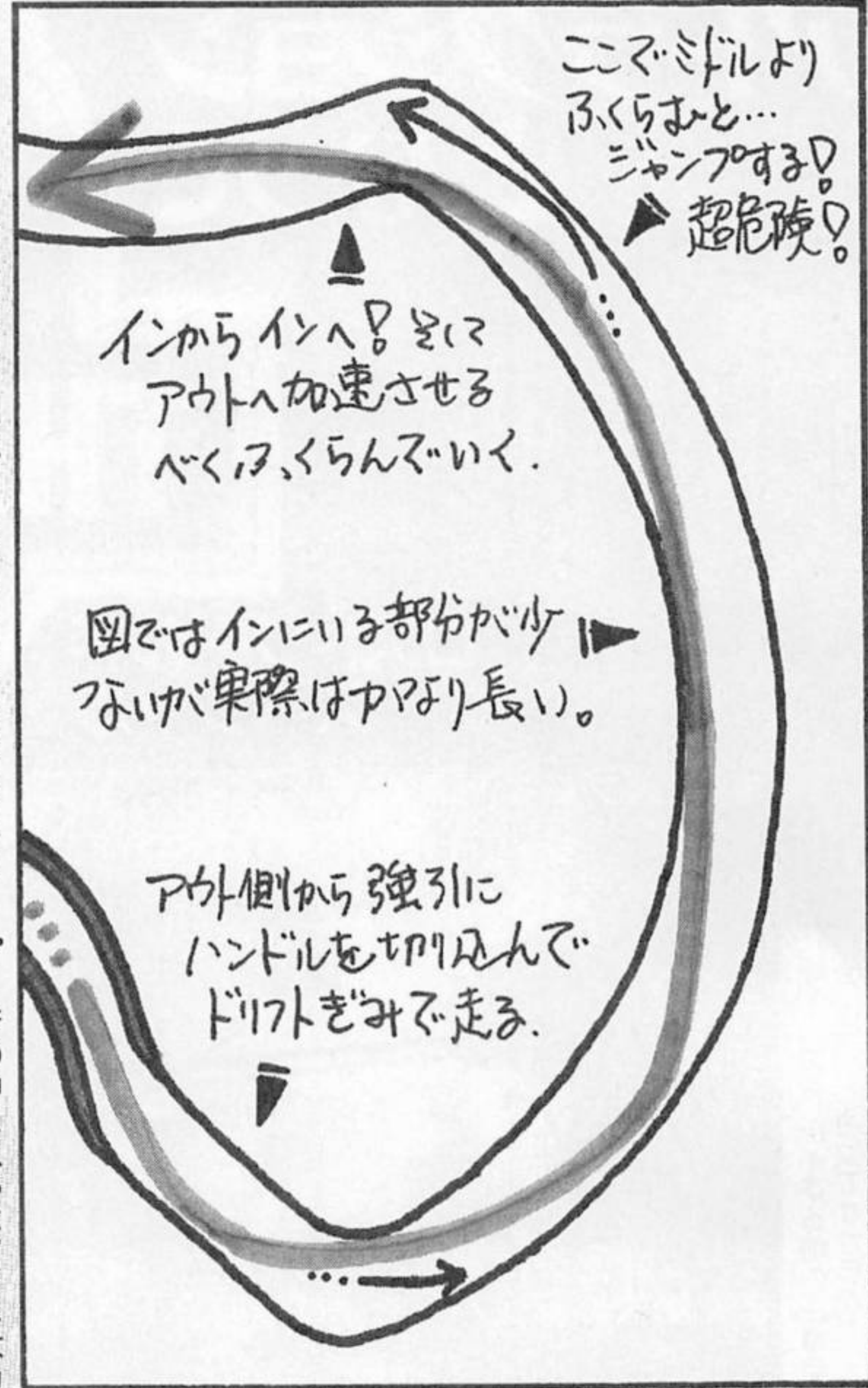
アウトから強めにハンドルを切り込んでふくらむのを抑え込む!

街の中に入るとタイトなカーブが続々とやってくる。まずはコースを暗記すること。

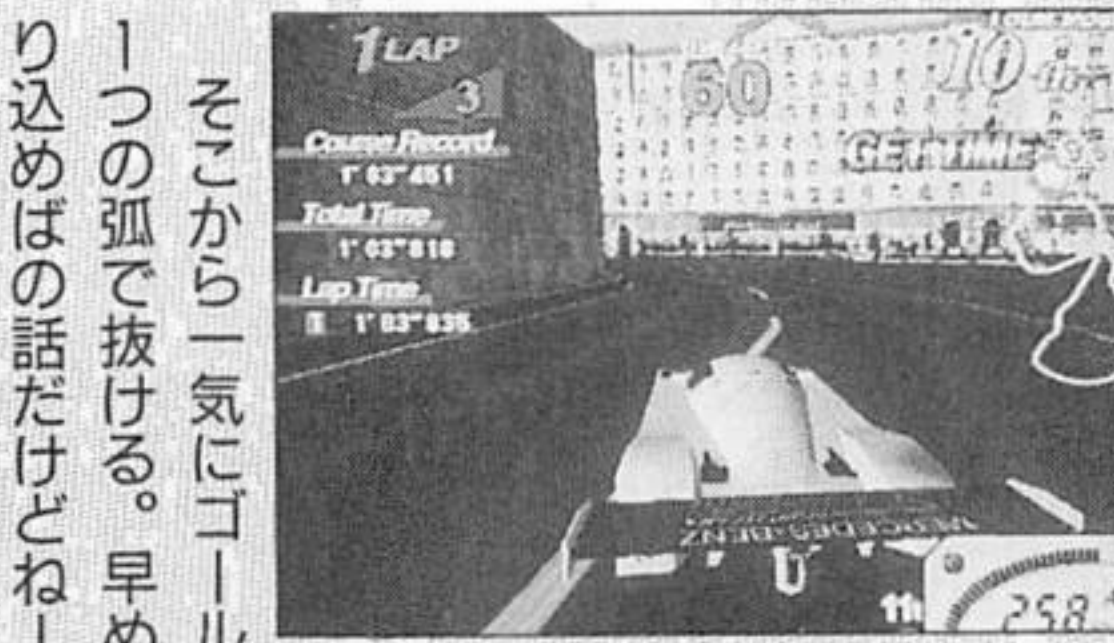
暗記できたところで、街の中への1つ目の右。強めに切り込んですぐ左へ切り返すぞ!



街の中への1つ目の右。強めに切り込んですぐ左へ切り返すぞ!



くわーっ! 右にいるのが1位で走っていたヤツ! そう、9-7Kだ!!



早めに切り込んでいき、大きな弧を描きながらロールまで曲がる!



分岐では右へ。これで最後のところを高いスピードでクリアできる。

★当店の商品は原則として全てメーカー純正インスト付です★  
**業者総合卸の当店が個人のお客様にも格安で!**

ヴァンパイアセイヴァー(ロム)	19,000	バトルサーキット(ロム)	22,000
ソルディバイド	30,000	スターシーブ	??,000
X-MENvsストリートファイター(ロム)	35,000	モンスターライダー	??,000
マジカルデート(FX-1ロム)	8,000	子育てクイズマイエンジェル	3,000
クイズ セーラームーン	23,000	ロジックプロ2	30,000
ストZERO2(ロム)	6,000	ソニックウイングスリミテッド	25,000
ぶよぶよSUN(ロム)	5,000	ギャルズハスラー	??,000

◆ご来店の方にはエヴァンゲリオン他フィギュア等・お電話にてはお答えできません◆  
 リスト中の価格はすべて消費税抜きの価格です。在庫リストご希望の方は、80円切手3枚を同封の上、ご請求ください。

■来店できない方は、銀行振込又は現金書留をご利用下さい。  
**第一勧業銀行 蒲田支店 普通1869777**  
**有限会社 クリーンハート**  
 ■運賃は手軽な着払いです。

店舗 ▶ 〒145 東京都大田区田園調布1-47-2  
 かならずTELの上  
 ご来店ください。 ☎ **03-3721-1933**

(取扱商品) 新品・中古基板  
 各種筐体  
 コントロールBOX  
 「分吉くん」総発売元

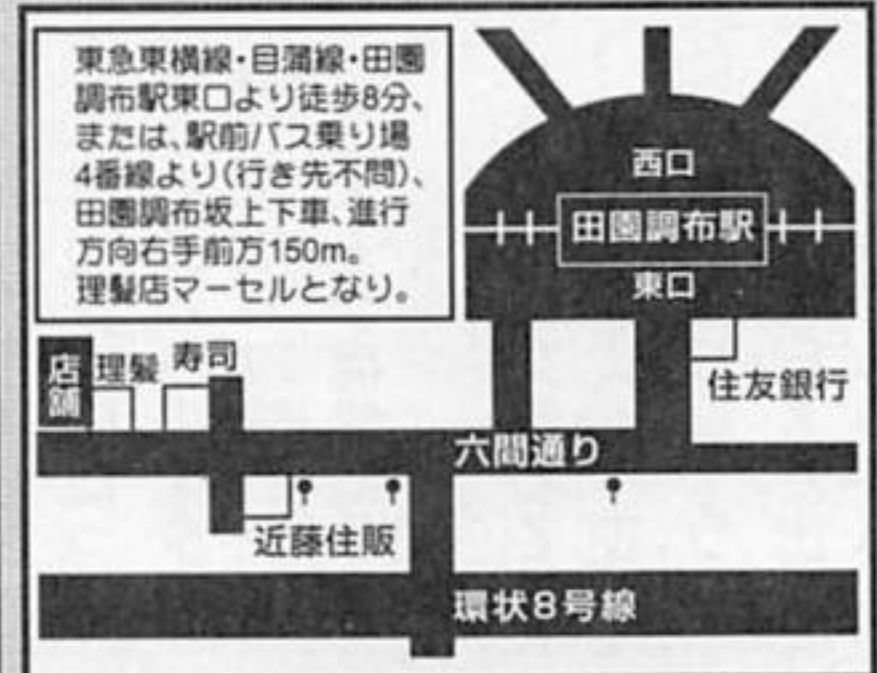
一期一会のおつきあい

# PCB

共和国

有限会社 クリーンハート 日本娯楽機械オペレーター協同組合加盟

定休日 ▶ **火曜日**  
 営業時間 ▶ **13:00~20:00**



# アトラクション となって

# リニューアル!

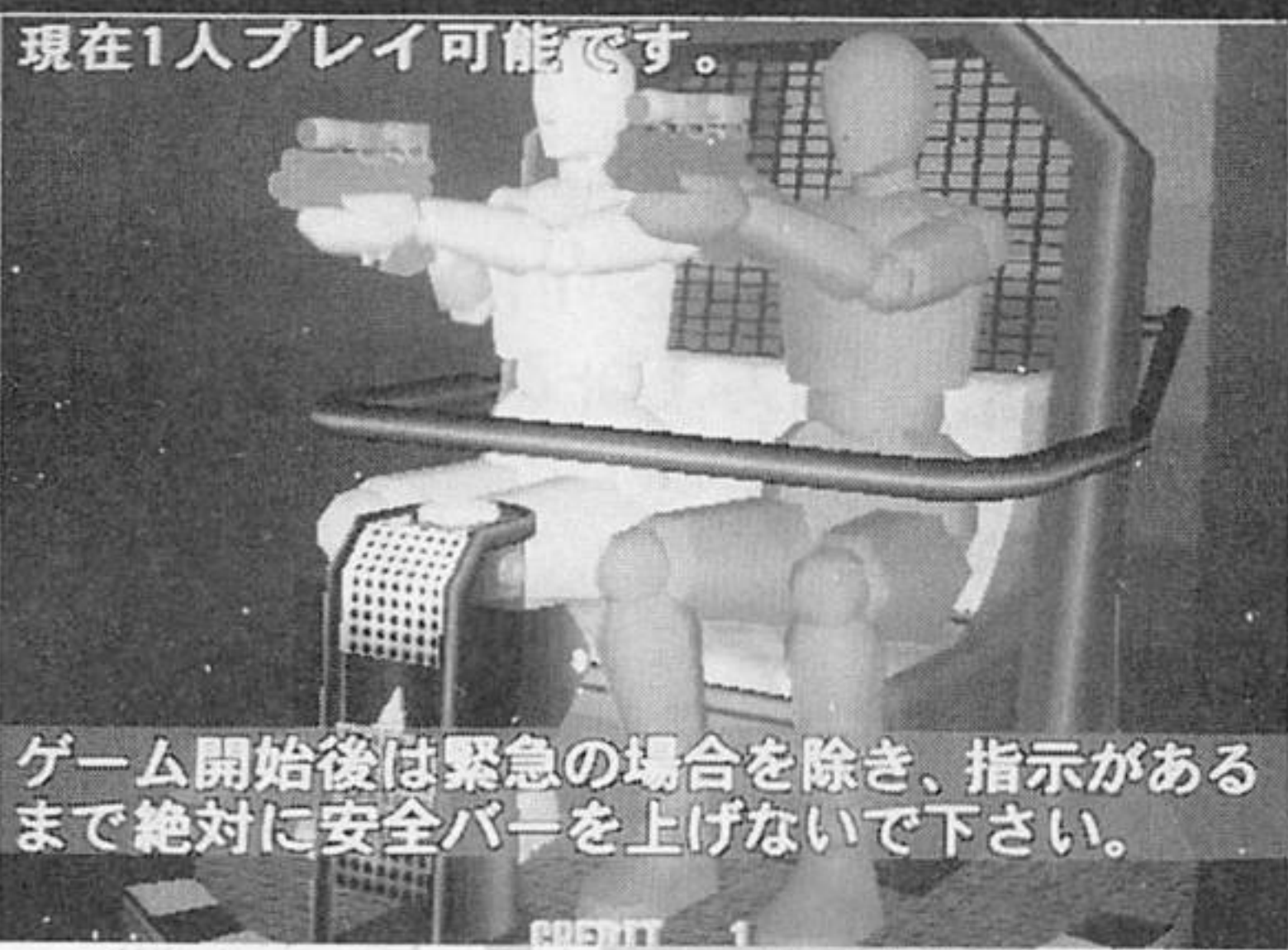


## ロストワールド スペシャル

R360以上の超大型筐体「ロストワールド」が遂に発売！  
異なった設定とゲーム内容を  
紹介だ。

担当：キャサ夫

現在1人プレイ可能です。



ゲーム開始後は緊急の場合を除き、指示がある  
まで絶対に安全バーを上げないで下さい。

ゲームをプレイする前の注意  
アトラクションですからね。

9月18〜21日にかけて開催されたアミューズメントマシンショー(AM)。セガブースにここで目見えたのがロストワールドのニューバージョンとなる「ロストワールドスペシャル」だ。

今現在、アーケードに置かれているDX筐体も室内型となっていて、なかなかの迫力、臨場感を味わうことができる。しかし、ロストワールドスペシャルではさらにその迫力が増大！その理由にまずは筐体がさらに巨大に！今までのDXに比べモニターがプラス30インチ。つまり、80インチのモニターを目の前にしてゲームを楽しめるのだ。さらにはサウンドを強化しDX筐体でも十分な重低音だがさらに床が振動する「ショックウェーブシアターシステム」が強化されたワケだ。これでおさら臨場感が増すことになる。

度回転となっていて、実際に恐竜の攻撃を受けたときにやる衝撃、横Gが体感できるようになってきているのだ。まだまだほかにもパワーアップは成されている。ライフ銃に反動を付け加えることによって、実際に銃を撃っているかの感覚を体験できる(でも銃がちょっと重くなった)など、もうただのゲームではなくなってしまうのだ。

とはいっても、実際にロストワールドスペシャルバージョンをプレイするには各地域の大型アミューズメントセンター「セガジョイポリス」まで足を運ばなくてはならない。つまり、もともとスペシャルバージョンは「アトラクション」として作られたワケしかし、それではもったいないからなのか、今年度中に手軽にいって遊ぶことができる読者が行きつけとなっているゲームセンターに入荷するのだ(でも、やっぱり大型ゲームセンターだと思っただけ)。というわけで、ロストワールドスペシャルが入荷される店舗を次回から紹介しようと思う。ちょっと足を伸ばしてプレイしてみたいかな。

### スペシャルになった 変更点

ロストワールドスペシャルバージョンは筐体が変われば、ゲーム内容にもちよつと変更が成された。まあ、その内容のほうは後々紹介するとして、まずは操作関連の説明をしていこう。

#### ●ライフ銃の変更

紹介のほうでも簡単に触れたが、銃の上部にスコープのようなものが付いた。それが撃ったときの反動を作るため

のものだ。これによって多少銃が重くなったので、腕をつる人もいるかも…。

銃の最大の変更点は「リロード」がいらなくなったこと。以前では恐竜の数が多く、リロードミスでダメージをくらったりなどがあったが、今回は何も考えずに乱射してOKだぞ。その点で考えれば女の子、素人には親切設計といった感じだ。

#### ●ライフ設定

ノーマルバージョンでは設定されているライフ3つがなくなった時点でゲームオーバーとなっていた。しかし、それにも変更が成された。

スペシャルバージョンでもライフ制にはなっているのだが、「3つ」という数ではなく、写真の通りゲージになったのだ。具体的に説明すると、一応このゲージライフにも攻撃をくらえる回数が決まっています、ゲームの設定で3〜16と異なる。

なお、2人同時プレイをしたときはライフも協力制になる。つまり、1人でも2人でもライフの量は同じということだ。付け加えると、2人同時プレイをしている場合、ライフゲージがなくなると2人同時にゲームオーバーになる。

#### ●得点システムを削除

スナイプショットなどのコンボをつなげて得点を稼ぐのも一つの楽しみだったが、アトラクションということを得点表示がなくなった。

だが、得点表示がなくなっただけで、ヒット時の性質(スナイプショットなど)は従来通り。恐竜がたくさんいるところでスナイプショットを決めれば、今まで通り周囲の恐竜の攻撃を止めることができるので重要なことに変わりはない。

#### ●アイテムの有無

仲間を助けるともらうことができるアイテム。これは変更というよりも、根本的にステージ構成が変わったためになくなったアイテムなどがあ。一つはチョコレート&ライフ。ライフシステム自体が先ほど説明した通りになったため、1回復というのがなくなった。

そのほかでは武器となるライトニング、レーザーサイトなど、これらはそのアイテムをもらうことができるステージがカットされたのでなくなりました。

#### ●ゲームオーバーの条件

ノーマルバージョンのロストワールドでゲームオーバーになってしまふのは、ライフがなくなってしまうときだけであった。しかし、スペシャルはあくまでもアトラクション。ライフがなくなるときのほか、イベント失敗時でもゲームオーバーになってしまう。詳しい説明はこれから紹介するステージ説明のほうで述べよう。

## STAGE 1

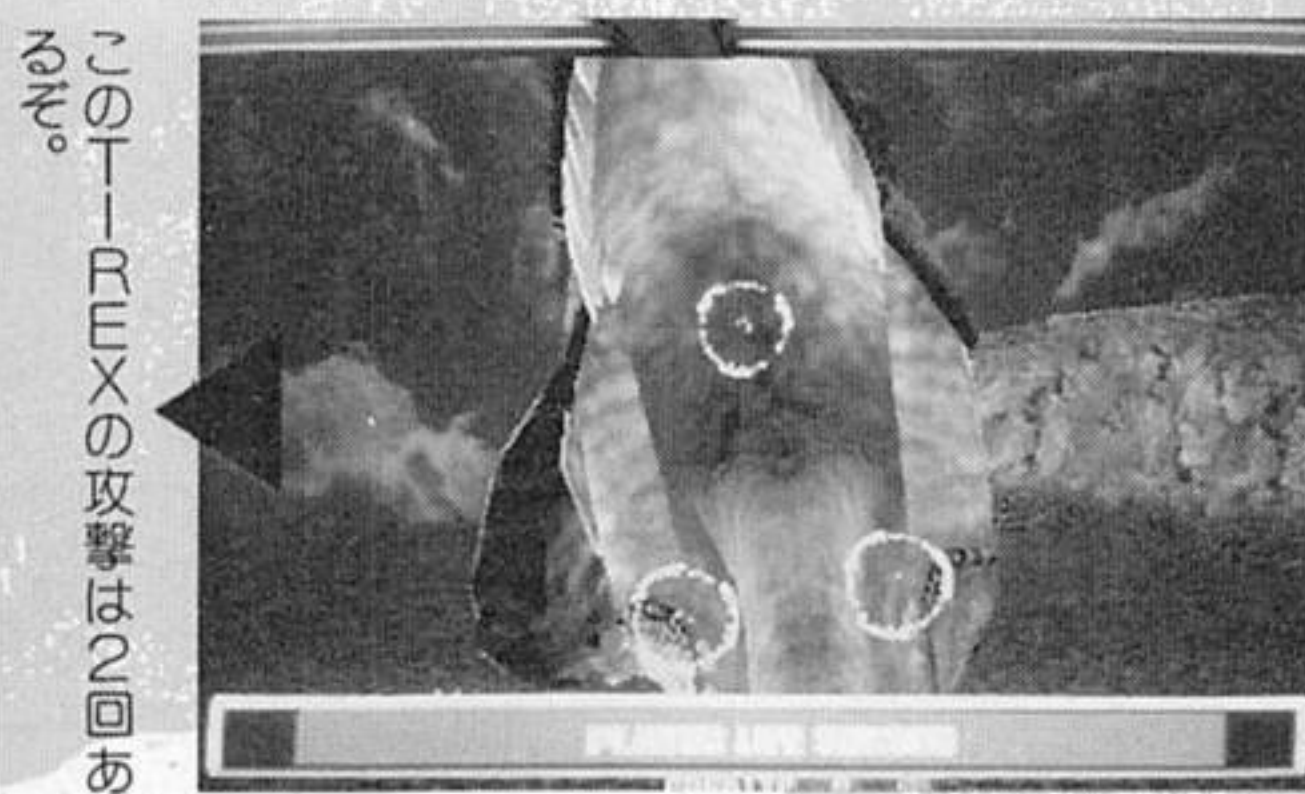
### —THE MOBILE TRAILER—

ステージ1は前作4面だったトレーラー内部からのスタートになる。恐竜の攻撃も少なく、短いステージ構成になっている。

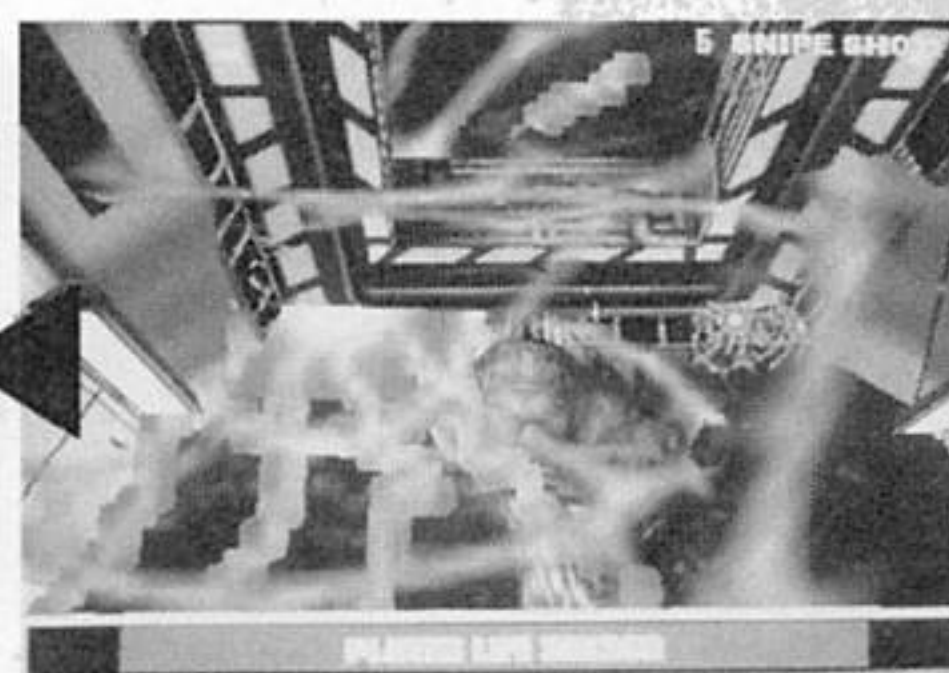
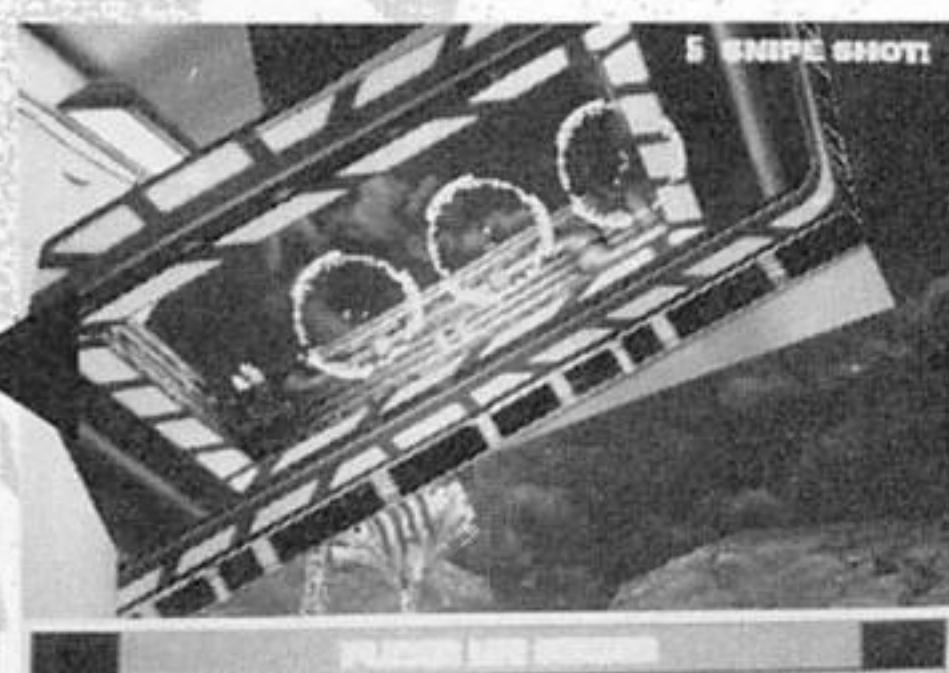
はじめ恐竜が3匹突撃してくるので、速攻始末する。すると、次に前作同様トレーラーの外にMAMMOTRAXが出る。トレーラーの窓を叩き割

やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは…!?  
**イバラの攻囲シルクロード 最終地点はここだ!!**

このT-REXの攻撃は2回あるぞ。  
 つてからの攻撃だ。2回とも口の中にサイトが3つ現れるので、速やかに撃とう。  
 後ろに置いていたちびっこ恐竜がさらわれる。これでマ



ゲーム開始はトレーラー内部から。まずは3匹の恐竜だ。

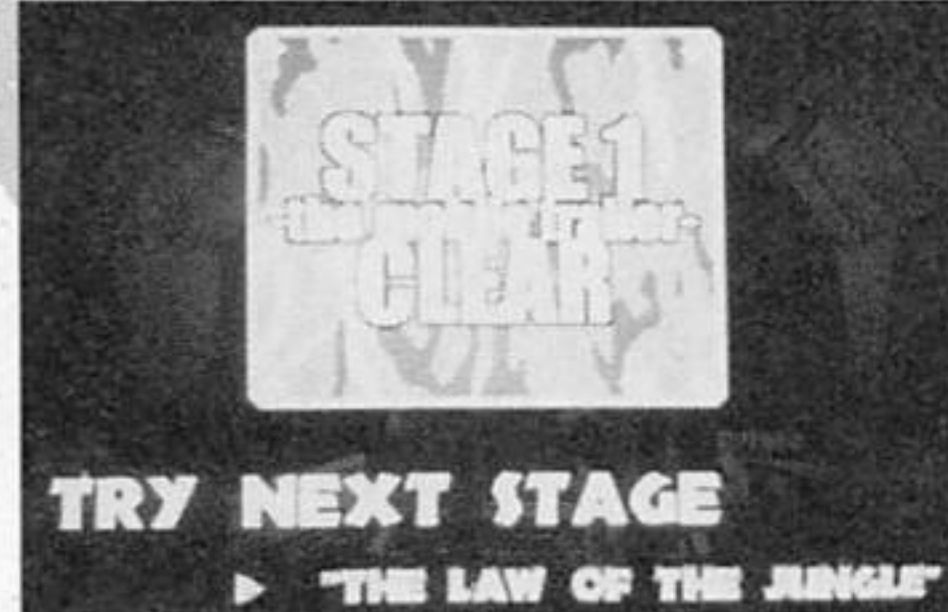


これでステージは実質ク  
 マT-REXが怒ってトレーラーの屋根を壊し、投げつけてくる。ここはサイトが3つ表示。左から順番に落ち着いてショットしよう。

ママが帰っていったらステージ1は終了だ。

ママが帰っていったらステージ1は終了だ。3つあるサイトをトレーラーの屋根をバキバキ…撃たないとダメージ1。

ちびっこ恐竜保護がばれてママを怒らせた…



作の1面後半「JUNGLE」と2面の「LAKE SIDE」だ。今回はこのようなステージ構成になっているのだ。

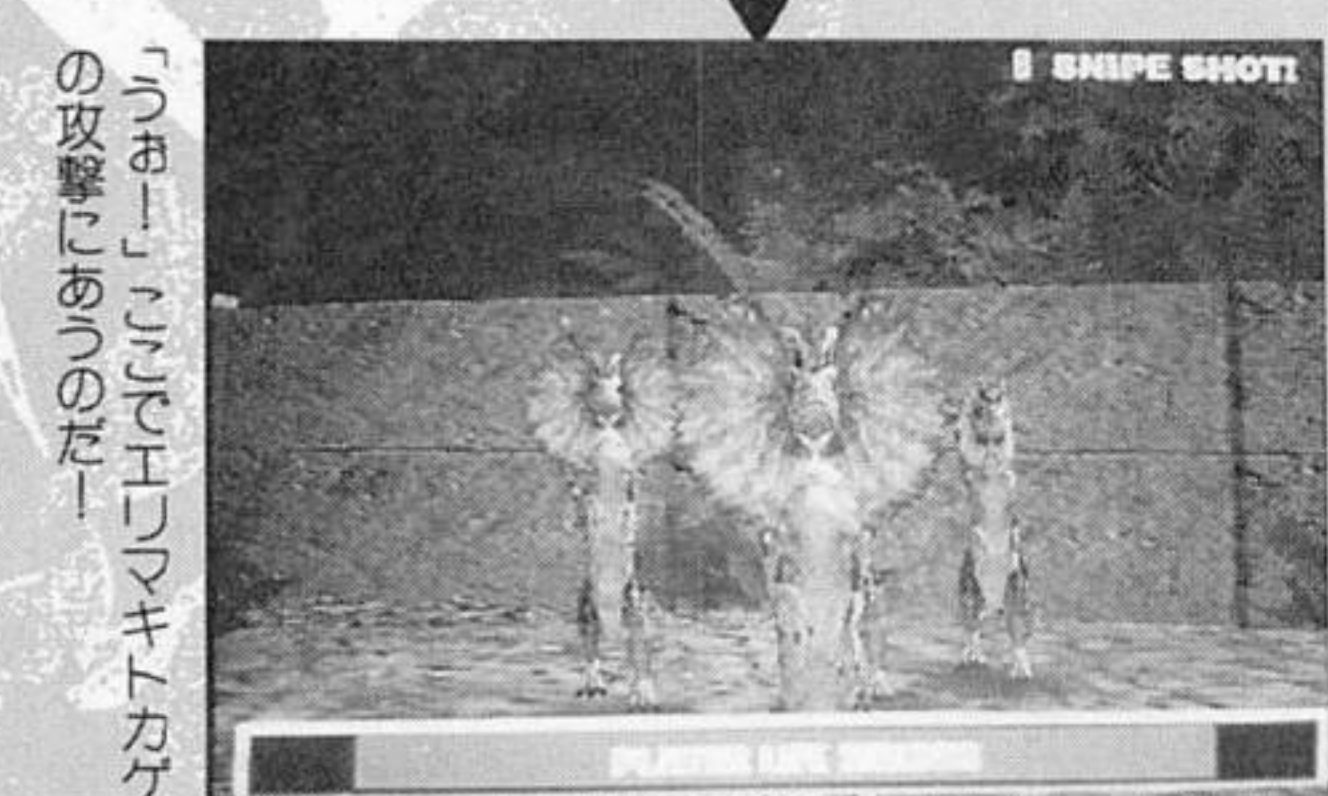


リアになる。が、突然仲間が2人現れてステージの選択を迫られる。そのステージというのが前作1面の補修面になるハンター隊との合流ポイントからはじまり、ちびっこ恐竜がたくさん出現した大木前がスタート地点となる。ここで仲間（この仲間には写真の通りちよっとしたお遊びが入っているぞー）が現れ「なんだコイツは?」で、エリマキトカゲの恐竜ラッシュがはじ



## ステージ分岐

### …左コース「JUNGLE」



大木前まで移動。今度はちびっこ恐竜のラッシュになる。前作でもこの場所と同様の攻撃があり、ここではスナイプショットの稼ぎ場となった。しかし、今回は得点がないので稼ぐことができない。というよりも、その攻撃の激しさにそんなことは考えていられないだろう。  
 前作のちびっこ恐竜攻撃は、プレイヤーに向かって多くて



まる。茂みの中から顔だけを出している恐竜などがあるので、意外に見落としがちになってダメージを受けてしまうときがあるので注意。

も2匹が飛び掛かってきた。だが、スペシャルでは最高4匹同時に攻撃してくるときもまれではない。逆にいえば1匹で攻撃してくるときの方が少ないので、気は抜けないぞ。この攻撃が終わると、左の森の中から恐竜が4匹出現。脇にあるドラム缶を吹っ飛ば



大木前の死骸に群がっているちびっこ恐竜。

してワンショットダブルを狙えーその後、右からも4匹、続けて視点が大木前へ移動して恐竜が死骸裏右から順番に計4匹出現。これを過ぎると終了だ。



左の森の中から恐竜が……。ドラム缶を破壊して誘爆だ！



そのまま右へ移り、恐竜が木の影から4匹突進。



最後に死骸の影から連続で4匹。こいつは難しい。

ボス登場  
T-REX

大木前の戦闘が終わると仲間が「逃げる！振り向くな」と叫んで何人も現れる。ボスT-REXの登場だ。意外に残虐な演出が施されているが、その演出後のT-REXによる攻撃は前作同様



逃げる！振り向くな

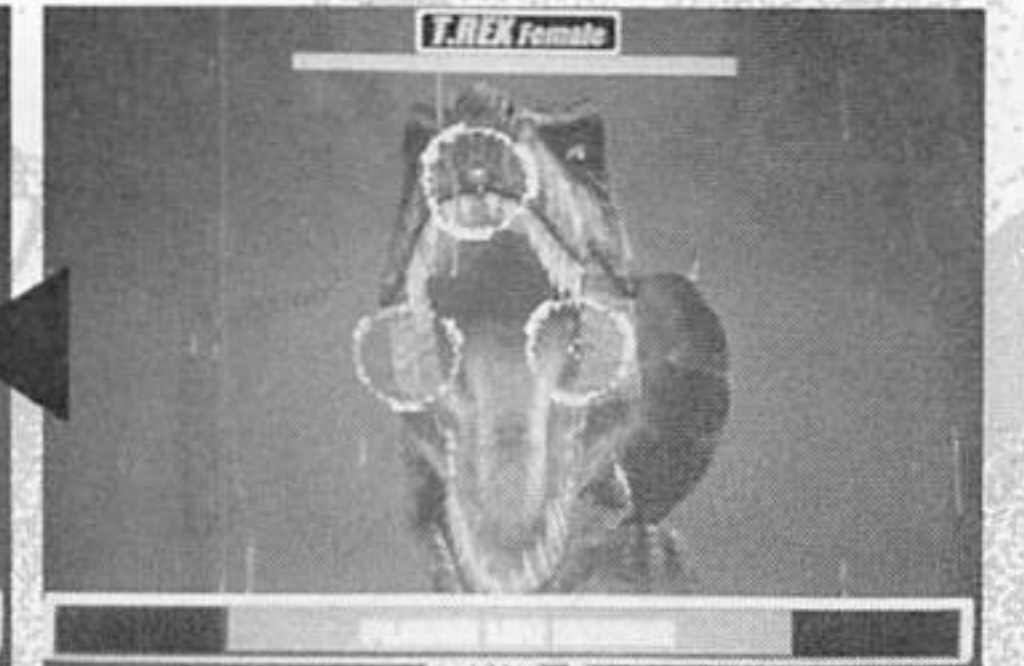


その中の1人が転んだ！早く起き上が T-REXに追われる仲間。それ…。

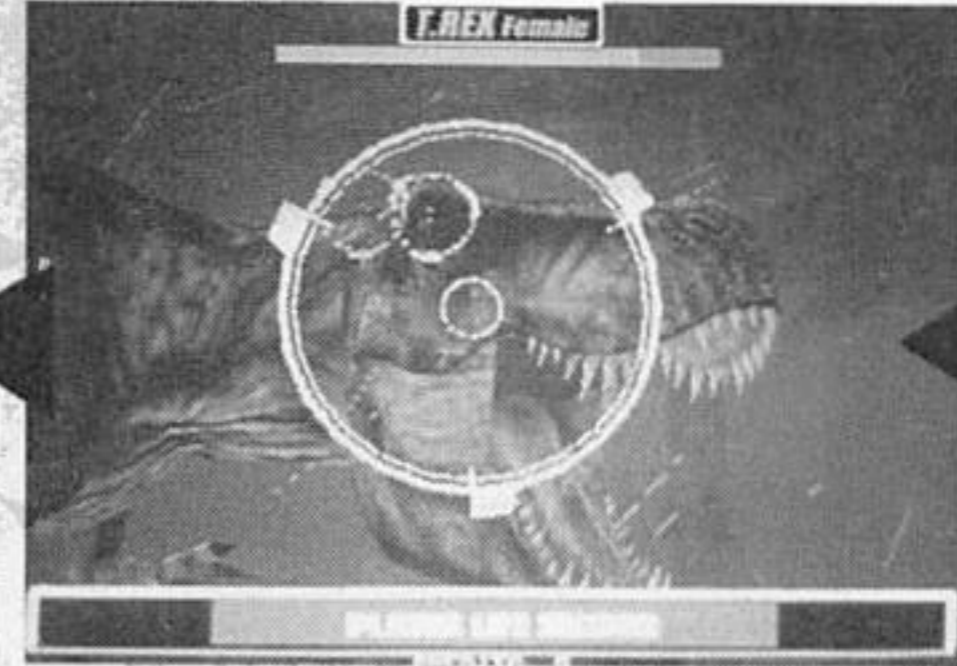


しかし、このあと彼は無残にも…。

だ。まずは正面から噛み付き攻撃→画面左手に回っての噛み付き攻撃→大木を吹っ飛ばしての障害物攻撃→消え去る。そして最後、真っ向勝負だ。T-REXが出現するのと



一番はじめは正面からの噛み付き攻撃。



次は横からの噛み付き攻撃。



そして大木に体当たりし、破片が4つ降ってくる。

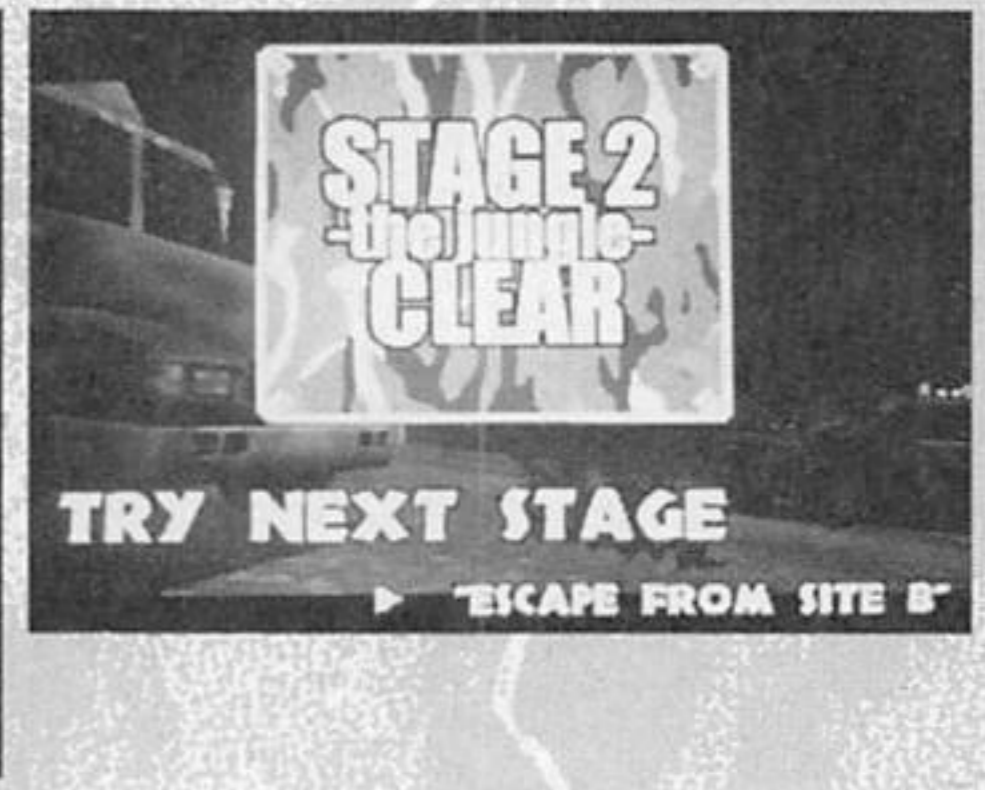


最後は噛み付きラッシュだ。常にショットしていればこれで倒せるぞ。

同時にはじめからショットを撃ち込むようにすれば、T-REXの攻撃を全部で4回で済ませることができると覚えておこう。リロードがなくなった分、早く撃ち込めるの

で意外に楽勝だぞ。

コイツを倒せばステージ2 JUNGLEはクリアだ。



ステージ分岐

…右コース  
"LAKE SIDE"

草食恐竜の群れを掻い潜り、

丘で大ジャンプ。その後、両脇が茂みになっていく場面を車で疾走。背後、左右から恐竜に襲われる場面だ。まず背後から恐竜が3匹出現し、ちよっとたつてからドラム缶が4つ現れる。ここは攻撃までの時間が結構あるので、ダメージを受ける恐れはないだろう。視点が右へ回転し、茂みの中から恐竜が多数出現。ものすごいスピードで襲ってくる。徐々に近付いてきてから飛び掛かってくるので、手前の恐竜から先に倒していこう。今度は視点が左へ急速移動。右と同じように茂みの中から同様の攻撃をしてくる。これも手前の恐竜から始末しなければ問題は無いだろう。左右の恐竜ラッシュを過ぎると、今度は1匹ずつ左右の茂みから突然襲ってくる場面がある。ここはちよっとでも



通信センターに続く湖畔ルート

CREDITS 0

分岐で右ルートを選ぶとLAKE SIDE。ここがスタート。



茂みの中を疾走する恐竜が多数。早めに片付ける！



こんなに近くで出現！焦ったら負けだ。

最後は背後からの攻撃に移り、恐竜のリーダーが出現。このリーダー格の恐竜は頭を狙ったスナイプショットならば一撃で倒すことができる。しかし、本来リーダーの耐久値は3発となっているので、ちゃんと倒したのを確認しよう。2人同時プレイだとリーダー恐竜は2匹出現するので特に確認が必要になる。これでLAKE SIDEの中盤まで来たことになり、仲間が現れてちよっと一息。「この先を越えれば通信センターだ」という発言後、仲間の背後から見た目は可愛い恐竜「パキケファロサウルス」

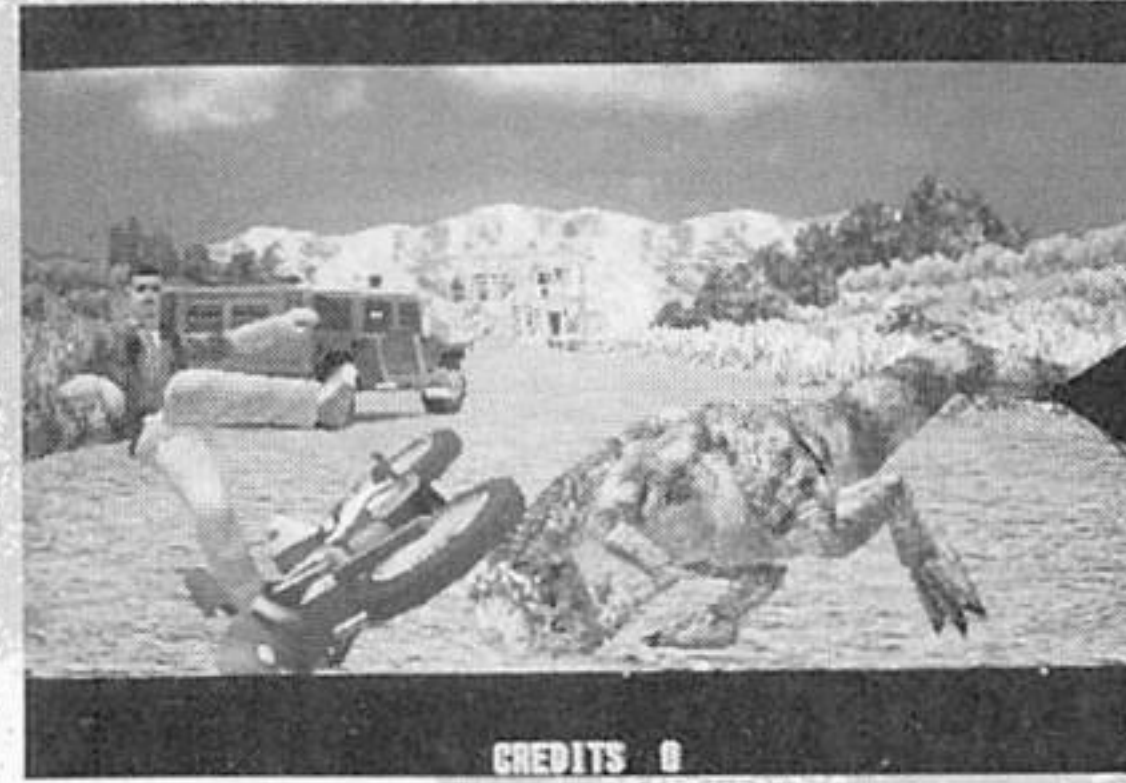
やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは…!?  
**イバラの攻略シルクロード 最終地点はここだ!!**

が無数に出現する。  
 パキケファロサウルスの攻撃は単純な突進頭突き攻撃。しかし、あまりの数の多さに

しつかりと頭を2発撃って仕留めるのだ。



ドカン!!パキケファロサウルスの攻撃だ!



仲間が現れて情報を教えてくれる。ん?なんか走ってるぞ…。



この先を越えれば通信センターだ

CREDITS 0

**いきなりアップで出現  
 デイノスクス**

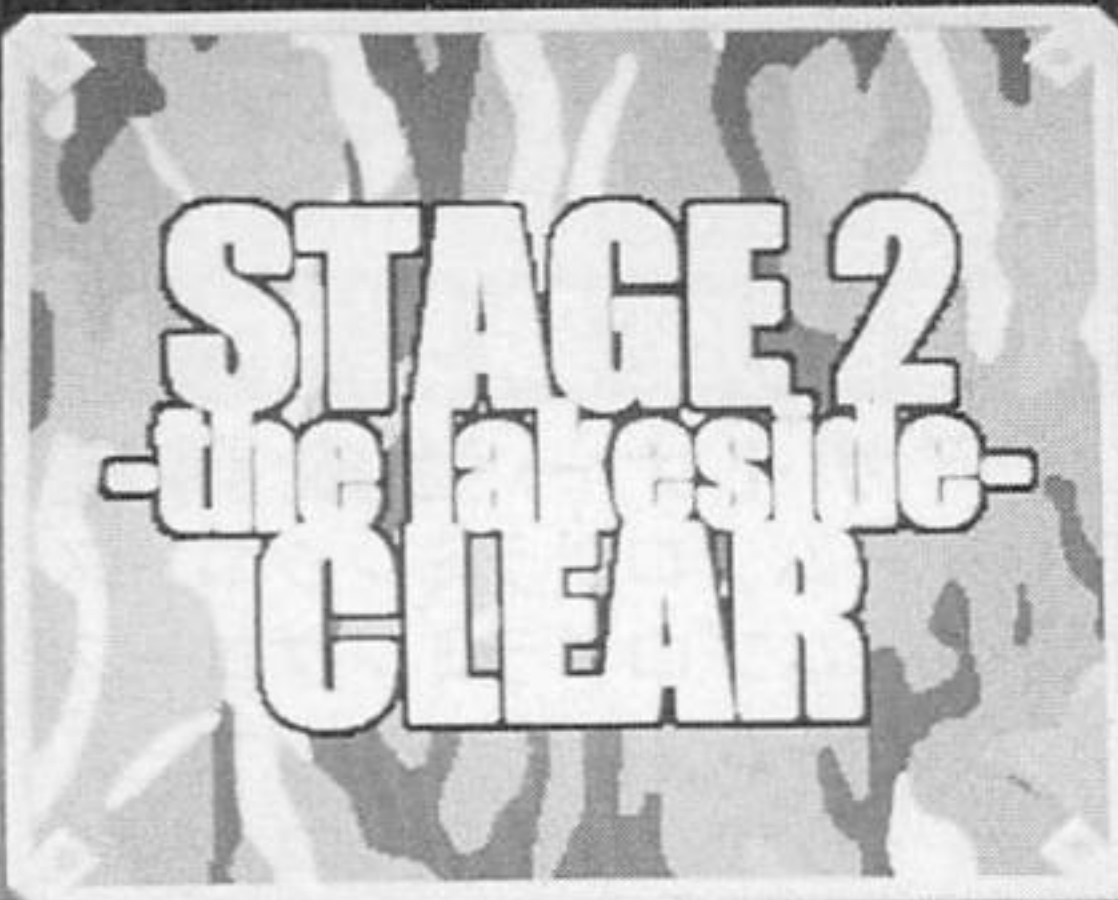
前作ステージ2ボスのデイノスクス。スペシャルバージョンでは出現の仕方がさらに派手になった。いきなり目の前の水中からプレイヤーをかすめるように現れ、80インチのモニター全部がデイノスクスのウロコだらけになってしまふ。

前作では水中を漂うといっ



攻撃パターンに変更があり、アップの噛み付き攻撃が多いぞ。

撃ち負けてしまう場合があるのだ。パキケファロサウルスは、胴体を撃てば1発で倒すことができる。しかし、突進攻撃を止めたいのでスナイプショットで倒したい。が、難点なのが頭だと2発撃ち込まなくては倒せないということ。テクニクとして恐竜の顔面、喉元あたりにヒットさせれば1発で倒すことができ、かつスナイプショットになるので動きを止めることもできる。かなり高難度だ。安全にやるならば、的確に頭を2発撃っていったほうがいいぞ。パキケファロサウルスの攻撃を無事越えることができれば、場面は湖畔へと移りL A K E S I D E のボスと対面だ。



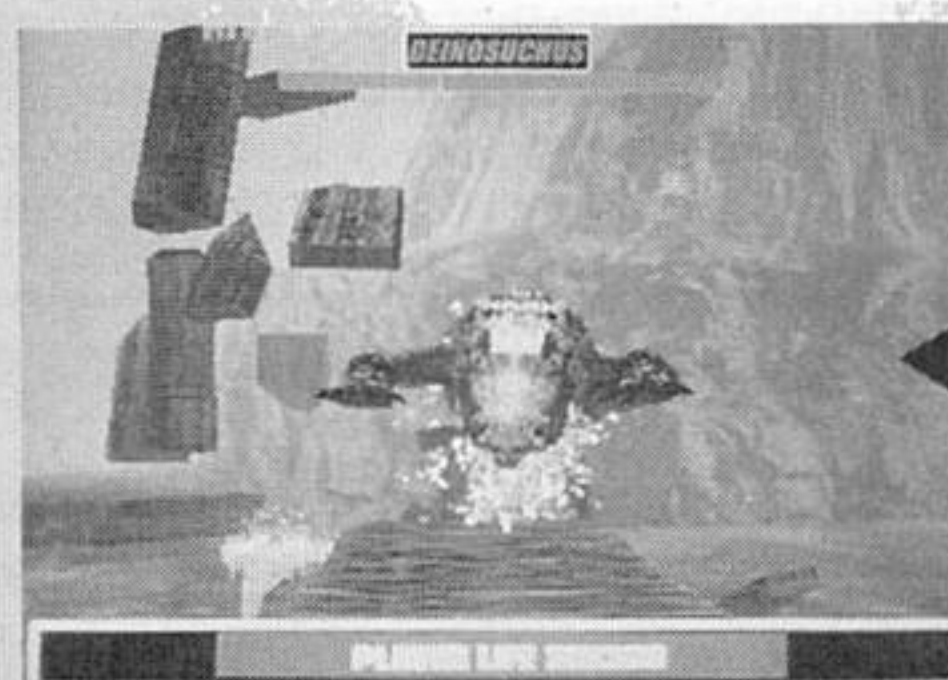
TRY NEXT STAGE

ESCAPE FROM SITE B

2人同時プレイ時は両方が襲われることも。サイトを撃て!  
 デイノスクスの攻撃パターンには変更があったが、演出的なものはない。ボスゲージをなくすと前作同様死んだ振りをして水中に…。背後から



た演出が施されていたが、今回のデイノスクスは攻撃重視に転じている。遠間からの突撃もなくなり、ほとんどの攻撃が尻尾と接近してからの噛み付き攻撃。かなり忙しい戦いになるので、気を引き締め



で、再びいきなり出現して接近してくる。忘れるなよ!



第1段階のゲージをなくすと死んだマネをする。

再び橋の上に出現し、這って接近してくる。ここですべてのサイトにショットを撃ち込み、体力ゲージをなくせばL A K E S I D E ステージはクリアだ。

ゲーム基板・グッズ・ポスター等の販売・買取

# ONE'S ver2

# OPEN

〒556 大阪府大阪市浪速区難波中2丁目4-3村上ビル5F511号室  
 TEL 06-648-0733

## ONE'S ワンズ 1号店

〒556 大阪市浪速区難波中2-4-2 スペース難波1F  
 TEL・FAX 06-644-5349  
 営業時間12:00~19:00 / 年中無休

ONE'S 1号店はトレーディングカード専門店になりました。

大阪球場  
 南海・地下鉄難波駅  
 ナンバCity  
 ニノミヤPCTown  
 スイスイビル  
 村上ビル  
 千日前筋  
 ドトール  
 コーヒー  
 なんさんタウン  
 堺筋  
 高島屋東別館  
 地下鉄 堺筋線 日本橋駅  
 ヤマギワ  
 ニノックス  
 JT  
 デンショウ  
 コドビル

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

### ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月~全曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月~全曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月~全曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

### ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

舎制	(月~全曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)
----	---------------------------	--

### ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

舎制	(月~全曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。
----	---------------------------	---

### 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

舎制	(月~全曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)
----	---------------------------	--

### ゲーム企画・シナリオライター養成講座

舎制	(月~全曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)
----	---------------------------	--

### ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

舎制	(月~全曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)
----	---------------------------	--

### サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~全曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。
				PM6:30~9:00	

### ゲームデザインクリエイター養成講座

舎制	(月~全曜日) AM10:00~PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイデアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)
----	---------------------------	---

# 名古屋ゲームデザイナー学院

## 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## 横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

### 通信講座募集中

#### ゲームデザイナー養成講座

- BASICゲームプログラミングコース
  - C言語ゲームプログラミングコース
  - アセンブラゲームプログラミングコース
  - ゲームデザイナーコース
- #### サウンドクリエイター養成講座
- サウンドコンポーザーコース

# 1998年4月生学校見学会実施中!

日本最大の  
ゲームクリエイタースクール!



伝説が又、新たな伝説を!

## 速報! ゲーム会社内定者続々!



ゲームデザイナー養成講座  
全日2年制 江上清香さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。コンピューターの「コ」の字も知らない私でしたが、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校の良いところは、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、質問にこたえてくれることです。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座  
全日1年制 藤木 亮くん

このたび(株)セガ・エンタープライゼスよりグラフィッカーとして内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思っています。



ゲームデザイナー養成講座  
全日2年制 坂井真志くん

このたび(株)コンパイルにプログラマーとして内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

<姉妹校>開校1年目にして人気沸騰!!

# 大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



**激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!**

# 電話でフリーマーケット

中古ソフトやウラ技、ゲーセン友達、同人誌等、売ります買います。

ルールを守って楽しく使って下さい。  
**嵐のような大人気!**  
 あなたの不要品がお金になります。

今月の強化募集 **全部!!**  
 メッセージ

## 利用方法

### 利用者

☎03-5680-6816

メッセージを聞く時は7#

メッセージを録音する時は3#

メッセージを聞きたいBOXの番号と#を押す。  
 ※それから、もう一度BOX IDの番号と#を押す。

録音したいBOXの番号と#を押す。  
 100秒以内にメッセージを入れて下さい。

## お約束4ヶ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説明書付きかどうか、詳しく入れて下さいね(タイトル名もね)。
- 売りたい人は商品と連絡先(電話番号と電話が取れる時間を必ず入れて下さい。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです)。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

☎03-5680-6816

※情報は毎日リアルタイムで変わります。

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。

24時間リアルタイムで使えます

- 0019# 家庭用ゲームソフト売ります、買います、交換します。(関東近辺・東京・千葉・神奈川・埼玉、他エリア)
- 0020# 家庭用ゲームソフト売ります、買います、交換します。(関西近辺OK! 大阪・名古屋、他エリアOKです)
- 0021# ネオジオ、サターン、プレステーション、64売ります、買います、交換します、何でもOKです。
- 0023# プレステ、スーファミ、64、ソフト 売ります、買います、交換します。(関東エリア)
- 0024# プレステ、スーファミ、64、ソフト 売ります、買います、交換します。(関西エリア)
- 0025# 裏技・裏コマンド・隠し技 教えてください、教えます。
- 0026# アーケード基板、PCエンジン、メガドライブのソフトや不要品、売ります、買います、交換など。



メッセージ大募集!!

- 0027# ゲーセン友達、文通友達募集!(関東エリア、周辺OKです)
- 0028# ゲーセン友達、文通友達募集!(関西エリア、周辺OKです)
- 0029# 同人誌友達 募集。他売ります、買います交換します。
- 0030# コスプレチーム、ゲームチーム、アニメ・マンガサークル、チーム員募集。
- 0031# なんでも言いたい放題のコーナー
- 0032# ●何でも最新情報● ゲームやイベント教えます、教えて下さい。
- 0035# プレステ、サターン、ネオジオ(友達男の子も集まれ!)

## マルチボックスって

超かんたん この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人  
 買った人  
 マルチボックスに電話をしてメニューを選び、相手に連絡して売買するしごかんたん!!

24時間フル稼働リアルタイム。みんなもメッセージを入れようね。これを聞けば絶対学校でも人気者!

登録24時間OK!  
 03-5680-6816  
 無料 ※ただし通話料はかかります。

## いったい何なの? 売りたい人

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌、不要品、最新情報、他何でもOKです。  
 自動的にマルチボックスのコンピューターに登録されます。全国の情報が1万件近く登録されています。中古ソフトや基板売りたいし。

一般第二種通信事業者届出番号A-07-1160 上記のお問い合わせ TEL.03-3657-5533 バンクネットサービス

## GAMER'S NETWORK

# バンジーネット

夜の10時からおしゃべり中!!

## 24時間無人で受付中!!

ゲーマーとコスプレイヤーの方はこちら  
**03-5668-7676**  
 無料伝言板録音専用電話番号03-5668-7666

電話で100人おしゃべり、ゲーム好き、マンガ好き、アニメ好き、みんな大集合!

8人いっしょに会話が出来る!

伝言板 01#~57# 言いたい放題、他友達募集など!

マンガ・アニメ・同人誌フリークの方はこちら  
**03-5668-0120**  
 無料伝言版録音専用電話番号03-5668-7677

365日フル稼働です(無人)です。 ※この番組は阪神大震災の復興に役立てております。

バンジーネット事務局 発信地/東京 TEL.03-5668-7777 (代) 〒133東京都小岩郵便局私書箱26号 バンジーネット事務局



18人の猛者が今ここに集う

# BATTLER

ARMED POLICE

アームドポリスパトライダー

今度のライジングシューティングゲームは、なんと総勢18キャラから選択する怪物ゲームだ。

担当：C・LAN&MVP

©EIGHTING/RAIZING

## チーム制

新作シューティングには、何かしらの特徴があるものだ。このライジングの新作シューティングは、

●チーム制  
というのが大きな柱となっている。

今までのシューティングと違うところは、まず3機の自機を選択するところから始まる。

総計18機の自機の中から、3機を選択するのだ。この時あらかじめ設定されているチーム、

①POLICE TEAM  
無罪の罪で投獄された正義のマンハッタンポリス

@PSYCHIC TEAM  
政府の秘密機関で養成されたサイキックヒューマン

③CRIMINAL TEAM  
減刑と引き替えに雇われた凶悪犯罪者3人組

から選択することができるし、自分で好きな3機をチョイスすることも可能だ。もしくは、コンピュータまかせで勝手に3機選んでもらうこともできる。

で、3機を選択したら、この3機はどのように使うのだろうか？

従来のシューティングゲームでは、自機は1種類で、残機制がライフ制が常だったが、バトライダーは、3種類の自機がすべて残機になっているのである。

つまり、最初の1機が死ぬと、次の機体は残りの2種類の中のどちらかになるわけだ。1回で3機分遊べるというわけである。

## コース別

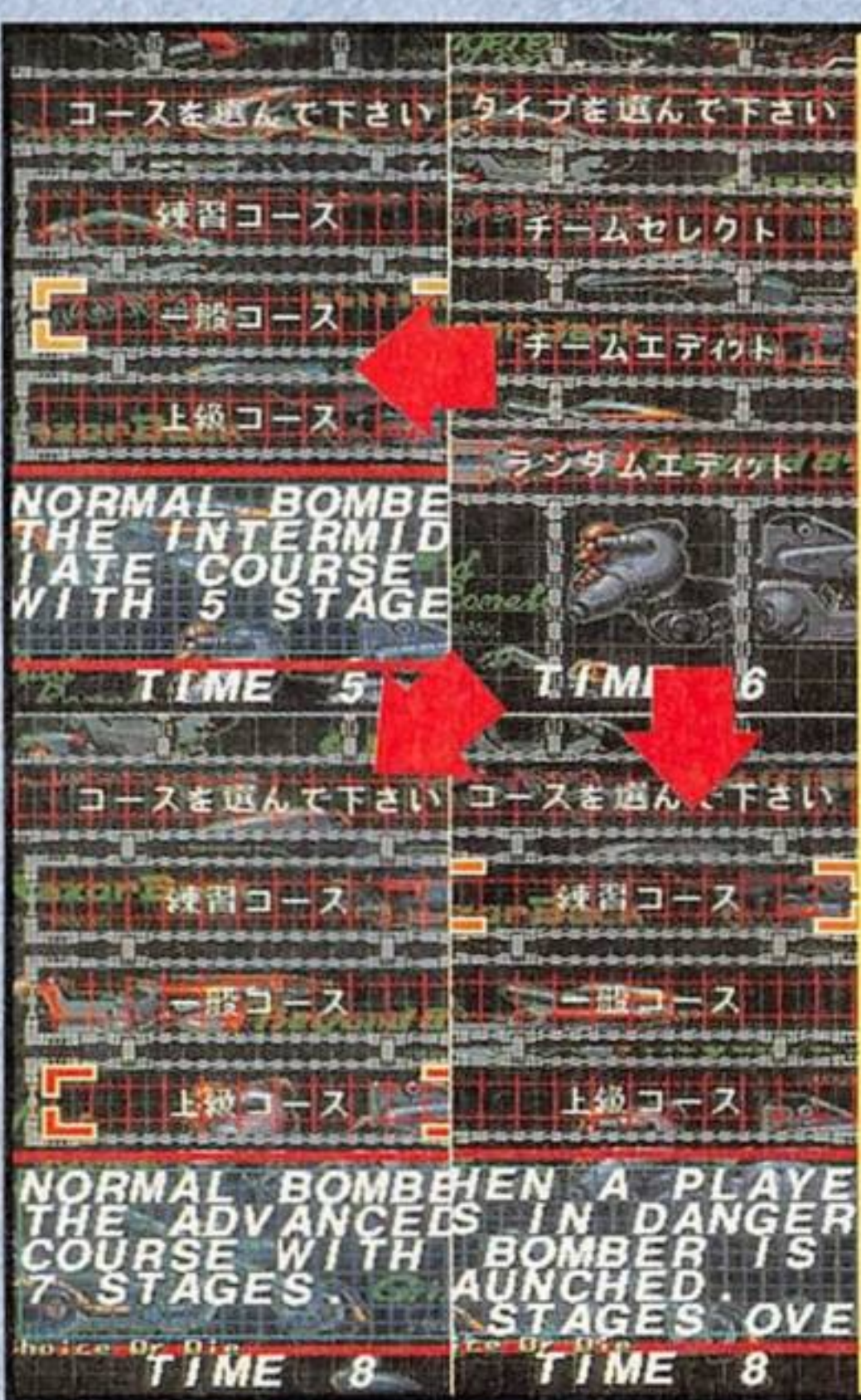
バトライダーでは、己の腕前に合わせて遊べるように以下の3つのコースから選択できるよになっている。

- ①練習コース
- @一般コース
- ③上級コース

それぞれのコースは、構成している面数が異なり、①は3面で終了、@は全5面、③は全7面となっている。

特筆すべきは、①の練習コースで、これには「オートボムバー」という設定がなされており、自機が死にそうになると、勝手にボンバーが作動してくれて助かるのである。

## TEAM&COURSE選択



## アイテム紹介

**ショット**  
一定個数でレベルアップしていく。アイテムには大と小があり、もちろん大のほうがレベル上昇率が高いぞ。

**オプシオン**  
1つ取ると左右にオプシオンがつく。それ以降はオプシオンのレベルアップだ。最高3段階までレベルアップする。

**ボンバー**  
小のアイテムは40個溜めるとMAXボンバーを1個ストックできる。大のアイテムはMAXボンバー1個分。

**1UP**  
条件を満たすと出現する1UPアイテム。自機が1機以上死んでいる時にのみ、死んだ自機を復活してくれる。

**得点アイテム**  
これもバトルガレガと同じように、画面外に逃がさず取っていくことで、最初100点のアイテムが、最終的に1万点にまで上昇する。

で、溜まったらボタンを押そう。すると、一定時間ショットとオプシオンが強力になり、オプシオンをその位置に固定できるのだ。

## システムを使いこなせ

今度は重要なシステムを見よう。

まずはソフト連射。バトルガレガと同じように1度連射すれば、あとは押しっぱなしで連射を維持してくれる。

次に溜め撃ち。ショットボタンを押さないと、自機の前にオウラが出てくる。このオウラにも攻撃力があるぞ。



オプシオンを溜め撃ちで設置すればボス戦が楽になるぞ。



溜め撃ちのオウラにも攻撃判定があるぞ。

# ZERO COPS in MANHATTAN

<p><b>D. D (23)</b></p>  <p><b>犯罪内容:</b> 麻薬密売及び斡旋(冤罪)</p> <p>無鉄砲で無責任な性格で一部同僚や上司から疎まれていた彼は、ある日署長が麻薬流通に関わっている証拠を入手。しかし署長の罠にはまり罪を着せられる。刑務所内で5度の脱走(未遂)を繰り返した後、そのバイタリティを買われ「ZERO COP」となる。</p>	<p><b>ハイパーグラビティ</b></p>  <p><b>ワイドショット</b></p> 	<p><b>ショーティ(22)</b></p>  <p><b>犯罪内容:</b> 麻薬密売及び斡旋(冤罪)</p> <p>同僚であるD. Dが捕まったのに不信を抱き、調べるうちに同じように麻薬密売の容疑をかけられ投獄される。だが気が強く、手の早い彼女のこと、所内で様々な騒ぎを起こして問題児扱いされていたところを「ZERO COP」にスカウトされる。</p>	<p><b>ライトニングブレード</b></p>  <p><b>サーチミサイル</b></p> 	<p><b>ジュージ(28)</b></p>  <p><b>犯罪内容:</b> 警察署内で大暴れ、重軽傷者多数</p> <p>昔からD. D、ショーティと組み様々な成果を挙げていた彼だが、2人が捕まったことを知るや署長室で大乱闘、署長を含めた警官数十名に重傷を負わせ投獄される。厳重な監視のもとで悶々としていたが、2人の噂を聞きつけ「ZERO COP」に志願した。</p>	<p><b>パーミングホウオウ</b></p>  <p><b>サトリビーム</b></p>  <p><b>元警察官チーム</b></p>
<p><b>マリア(15)</b></p>  <p><b>犯罪内容:</b> 反社会的宗教団体運営</p> <p>数年前「マリアの生まれ変わり教団」なる宗教団体が摘発。保護された教祖の少女が持つ「未来を見る」能力を合衆国政府は徹底的に調査実験を繰り返した。その成果がP. W. (サイキックウエポン)計画であり、彼女はその第一号として働くことになる。</p>	<p><b>サイコアタック</b></p>  <p><b>ヘルブポッド</b></p> 	<p><b>ゴールデン(25)</b></p>  <p><b>犯罪内容:</b> 結婚詐欺</p> <p>世界一のプレイボーイかつ詐欺師。「他人の考えを読む」能力で200回も結婚詐欺を繰り返す。気づいていない女性も多く、美女と美酒に明け暮れる毎日。だが楽しい生活も長くは続かない。警察組織の手に落ち、減刑と引き替えの実験の日々が始まった。</p>	<p><b>ストライクショット</b></p>  <p><b>ラビットショット</b></p> 	<p><b>ストロウマン(33)</b></p>  <p><b>犯罪内容:</b> テロ活動</p> <p>過激派自然保護団体「リトルアース」所属の爆弾作りの名人。動植物と意志の疎通ができ、文明に深い敵意を抱くようになるが、ある老木との対話で自分の行為の意味を深く考えさせられ自ら警察へ出頭。その能力に注目した政府より「P. W-3」に任命された。</p>	<p><b>ワインドスレイヤー</b></p>  <p><b>サイコビーム</b></p>  <p><b>超能力者チーム</b></p>
<p><b>パースデイ(24)</b></p>  <p><b>犯罪内容:</b> 連続銀行強盗</p> <p>身体の日割を機械化し変形可能な「ロメロ」と、それに跨る赤毛の「パースデイ」は犯罪界きっての銀行強盗。だがそんな2人もあっけなく捕まり、あっという間に死刑確定。数年後、2人は減刑と引き替えに「ZERO COP」となり、今度は犯罪者を恐怖に陥れる。</p>	<p><b>ダイナミックソウ</b></p>  <p><b>スプレッドショット</b></p> 	<p><b>タグ・T(26)</b></p>  <p><b>犯罪内容:</b> 犯罪的暴走集団リーダー</p> <p>西海岸の暴走集団「ヘル・レイザーズ」の元リーダー。彼がひとたび愛車を駆れば数百のバイクが後に続き、誰も止められない。しかし、今彼は「ZERO COP」として政府のエージェントとなった。彼が本当は何を思っているか、それは誰にもわからない。</p>	<p><b>ブルーダイア</b></p>  <p><b>ホームングレーザー</b></p> 	<p><b>アダム(19)</b></p>  <p><b>犯罪内容:</b> 殺人等</p> <p>彼は「組織」きっての殺し屋だった。何人殺めたか覚えてないし、気にしたこともない。だがたった一度のミスで彼は絶命し…数カ月後に生き返った。そこに待っていたのは機械と化した自分の身体と、新しい雇い主である政府の人々もたらす仕事の数々だった。</p>	<p><b>ソニックダガー</b></p>  <p><b>シャープカッター</b></p>  <p><b>凶悪犯罪者チーム</b></p>

僕の子供が生まれるたら、このゲームを伝えたい!!  
語り継がれる名作、その命の始まりを見よ!!

## バックストーリー

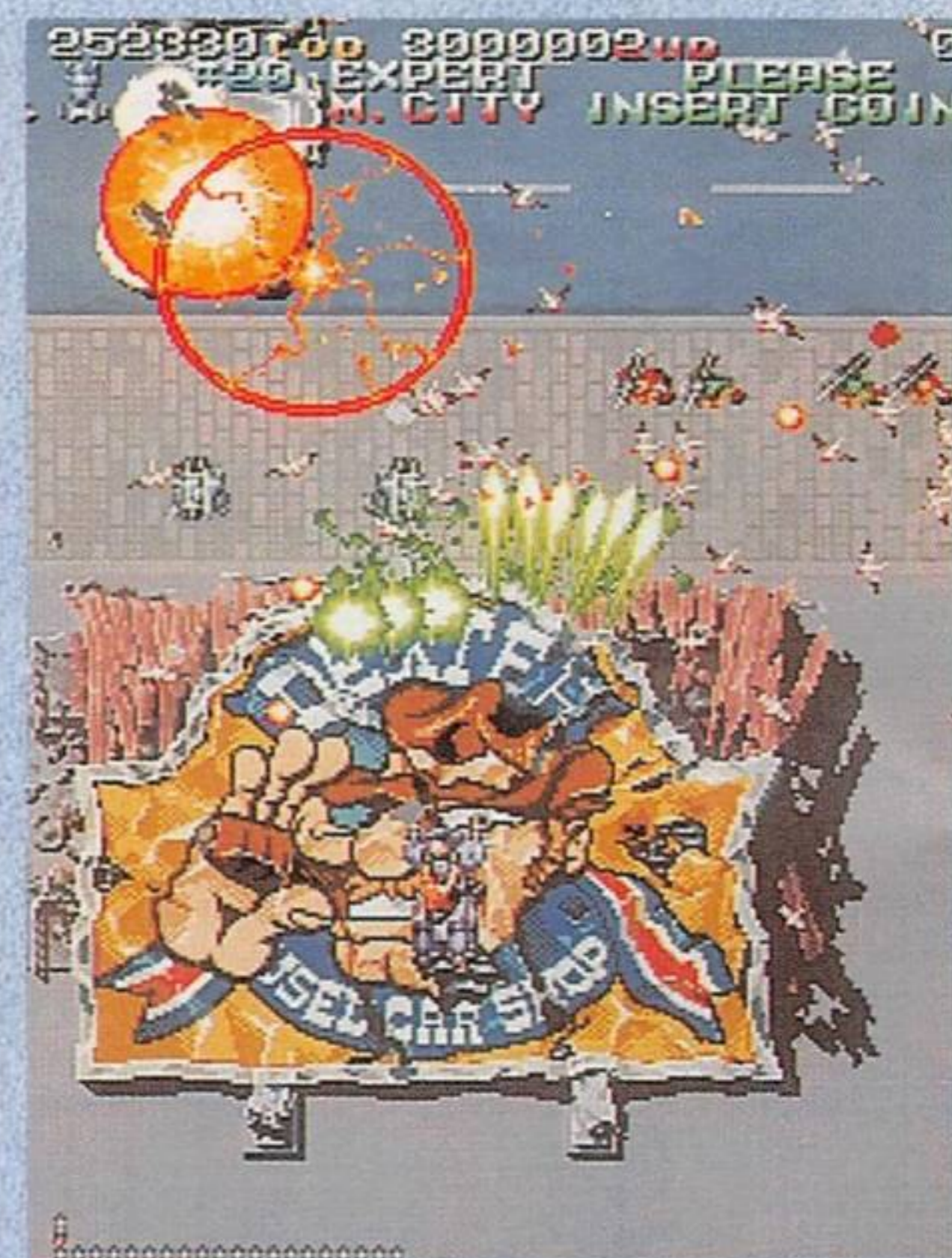
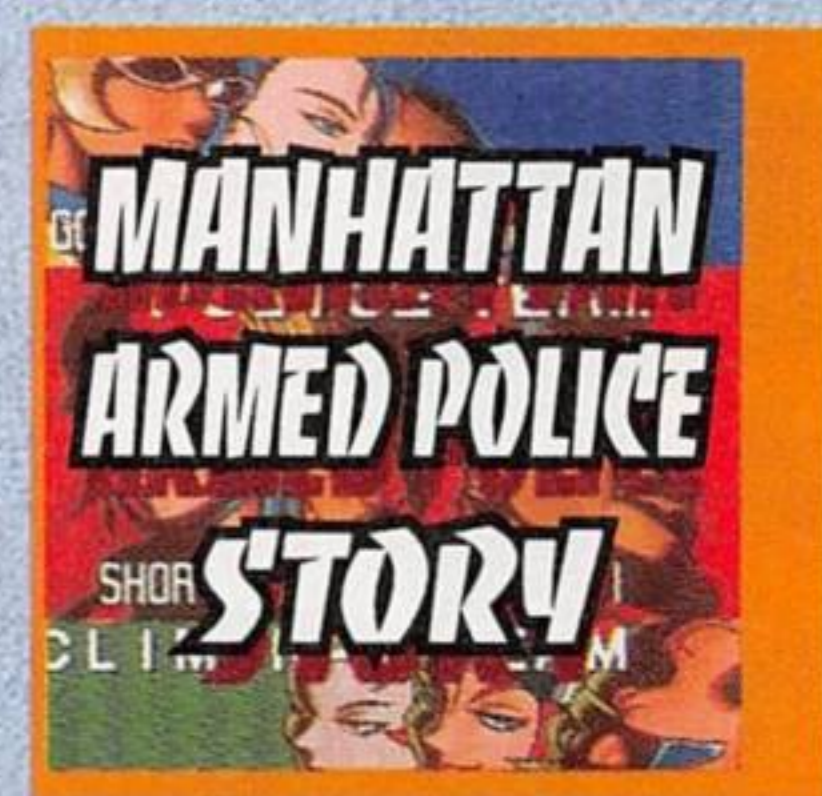
西暦2019年。マンハッタン島南2キロの地点に浮かぶ人工島「ゼノピア」。

15年前、人口密集による犯罪者の増加に手を焼いた政府が苦肉の策として建設したその島は、当時急成長を遂げていたギガンテックサイバトロ社（GCC社）が大規模な施設を建設したのを皮切りに人々が次々と移動。しかし時間が経つにつれてその立地条件や島の所有権をめぐる問題が表面化。当初の思惑とは逆に犯罪率は増加傾向となった。

そして数年後。島は、その中心にそびえ立つGCC社のビルと、いびつに増殖を重ねた構造物で悪夢のような様相を呈していた。そこはあらゆる犯罪がはびこり、サイボーグ手術を施した凶悪犯が闊歩する無法地帯であった。

業を煮やした政府は、極秘に捕縛した犯罪者を警察機構の外部組織と扱うことを決定。NINRO COOLと名付けた彼らを凶悪犯罪の取り締まりや、政府による非合法活動等に当たらせることにした。

今回の彼らの任務は3人1組のチームでゼノピア島に侵入。GCC社が凶悪犯罪者相手にサイバネ手術の実験や新開発武器の実用実験を行っていることの証拠をつかみ、これらを壊滅させることにある。

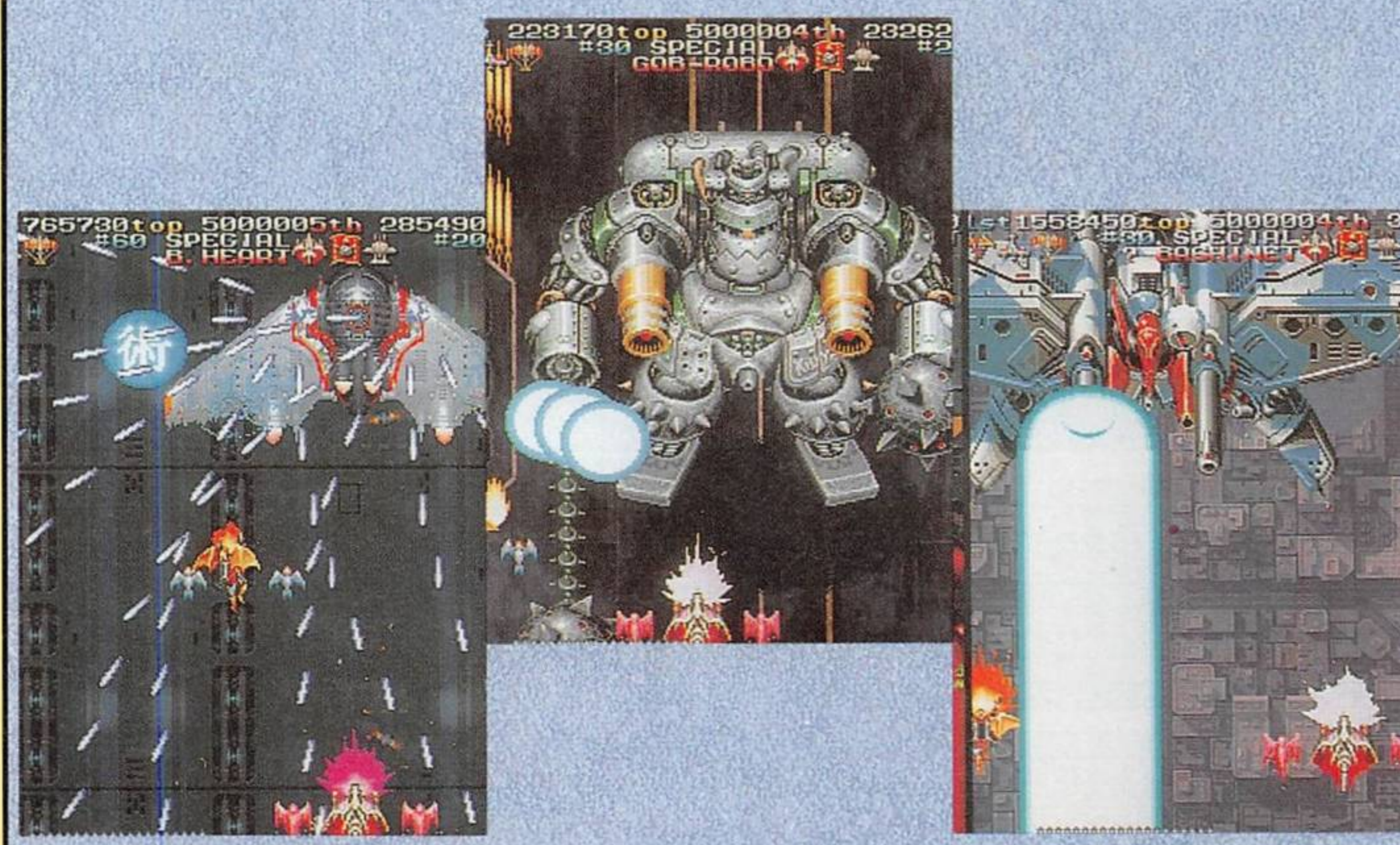


機体の選り好みは関係なく、  
機体の選り好みは関係なく

## うんちくコラム 幸夫に幸あれ

このゲーム、キャラが9人もいるから開幕の機体選択が大変だよな。何回かいるんなチームをやってみて、そのうち気に入ったキャラをエディットでチョイス、てな感じが王道でしょうなあ。あるいはチームにこだわってプレイするとか。この最初の投資OFF模索もなかなか楽しく、ゲームと交流を深める上で重要な時期であるわけだが、ここでそれをふち壊す編集部オスマメ機体を紹介したらあ。まあ、ちょっとだけプレイした

上での感想だから、参考程度に受け流してよね。とにかく強えせこりやマイッタと感じたのが、ホームिंगするオブションショットを持つ機体、すなわち幸夫だ。幸夫は各チームに1人ずついて、警察官チームのショーティ、超能力者チームのストローマン、犯罪者チームのタグ・Tだ。まあ無理にとはいわんけど、悩んだ末に勝手に選ばれたぜハイーとなるんなら黙って幸夫を選ぼうよ、な。



まだまだいけるぜ!!ライジングゲストキャラクターズ

# タイムリリース キャラ技表完全公開



そろそろみんな街のゲームセンターに隠されていた4キャラクターが出てきた頃！そこで今回はドーンと全技公開だ！



©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

TM

**肘打ちを  
起点にした攻撃**

コブラの攻撃の起点として中段攻撃の肘打ちからの派生攻撃が有効。ここでは相手の対応に応じた使い分け方を解説しよう。

まず肘打ちからは膝蹴りに派生するライジング・ティー・カウ(△(P)△(K))をメインに攻撃に使っていきたい。この技は中段↓中段の連続技で、ヒットすればダウンを奪うことができるからだ。またこの技にはディレイをかけることもできるので、1段目がガードされた場合は連携のタイミングを遅らせてカウンターを狙おう。しかしこのライジング・ティー・カウのディレイは、相手がしゃがみ(P)を出してくると2段目がスカってしまうので、しゃがみ(P)を多用してくる相手には対応を変える必要がある。こういった相手には肘打ち↓肘打ちのスピニング・ソークで攻めるようにしよう。ただしスピニング・ソークはあくまで連携技なので、ガードを固める相手には1段目で止めて下段のトルネードアッパー(△(K)+△(G)+△(P))に攻撃をシフトすると効果的だ。

**空中コンボは  
カウンターソーク  
ラインで狙え！**



エリコはコブラの神髄!

**コブラ**

今回はコブラの攻撃のメインとなる肘打ちについて見ていこう。



中段の連続技、ライジング・ティー・カウをメインに攻撃を組み立てていこう。

コブラの膝蹴り系の攻撃では相手を浮かせることができても、その効果時間の長さから空中コンボにつなげることが非常に難しい。空中コンボを狙うなら中段の肘打ち技、ソーク・ラインを使っていこう。この技がノーマルヒットした場合はライジング・ティー・カウ(△(P)△(K)、前出のものとは異なるので注意)で、カウンターヒットした場合はコンボ・スピニングエッジ(△(P)△(K))やソーク・ハリケーン(△(P)△(K)+△(G)+△(P)、対軽量級用)で追い打ちするといいたろう。また重量級以外のキアラには、カウンターのソーク・ラインから絶招技のストライク・コブラにつなげることもできるぞ。

技名	コマンド	攻撃属性	技効果	技名	コマンド	攻撃属性	技効果
移動技				パンチ・レッグカッター	△(P)△(K) (左足が前時)	上下	敵沈
ブガチョフズ・コブラ	△(P)+△(K)+△(G)	空中	敵沈、変力	ダブル・フロー	⇨△(P)△(P)	中上	c_中揺
レフトサイドローリング	⇨△(P)+△(K)+△(G)			ダブル・ハイキック	△(K)△(K)	上上	
ライトサイドローリング	⇨△(P)+△(K)+△(G)			ワール・ウインド	△(K)△(K)△(K)	上上上	敵沈
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果	ダブル・スピア	△(K)⇨△(K)	上上	
サイドステップキック	⇨△(K)	中段		トリプル・スピア	△(K)⇨△(K)△(K)	上上中	
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果	レッグ・スピア	△(K)△(K) (左足が前時)	上下	
ブッシュ	⇨⇨△(P)	上段	c_小揺	スカルプ・フレイカー	△(K)⇨△(K) (右足が前時)	上中	敵沈
カットキック	⇨⇨△(K) (右足が前時)	中段	c_中揺	ステップ・ダブルキック	⇨△(K)△(K) (右足が前時)	中上	敵沈
サイドキック	⇨⇨△(K) (左足が前時)	中段	c_中揺	テールスピア	⇨△(K)△(K) (左足が前時)	中中	敵沈
トルネードキック	△(K)+△(G)	上段	敵沈	スパイクミサイル	⇨△(K)△(K)	中中	敵沈
トマホーク	△(K)+△(G) (右足が前時)	中段	敵沈	ダブル・スピニングブレード	△(K)+△(G)△(K)	上上	敵沈
スピニング・トマホーク	⇨△(K)+△(G) (左足が前時)	中段	敵沈	ターフ・カッター	△(K)+△(G)△(K)	上下	敵沈
フロントレッグカッター	⇨△(K)+△(G) (右足が前時)	下段	敵沈	トルネード・スピニングブレード	△(K)+△(G)△(K)△(K)	上上上	敵沈
リアレッグカッター	⇨△(K)+△(G) (左足が前時)	下段	敵沈	ターフ・カッター	△(K)+△(G)△(K)△(K)	上上下	敵沈
サイド・トマホーク	△(K)	中段	c_振落	ダブル・サイドキック	⇨△(K)△(K)	上上	
アッパーカットキック	⇨⇨△(K)	特中段	敵沈	コンボ・アッパーカットキック	⇨⇨△(K)△(K)	上上特中	アッパー敵沈
トーキック	立ち途中△(K)	特中段		ターンスマッシュ	⇨⇨△(K)△(K)	中上	敵沈
ゲイブリエル	⇨△(K)+△(G)	上段	敵沈	ターニング・ブレード	⇨△(K)△(K)	中上	敵沈
デュランダル	⇨△(P)+△(K)	上段	c_横よろけ	ダブル・ミドルキック	△(P)△(K)△(K)	中中	c_中揺
ファイアーフォックス	⇨△(P)+△(K)	中段	アッパー	ダブルジャブ	△(K)⇨△(P)	上上	
ターン	⇨△(P)+△(K)	移動		コンボ・トーキック	△(P)⇨△(P)△(K)	上上上	
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果	ヒールブレード	△(P)⇨△(P)△(K)△(K)	上上上中	敵沈
コンボ・ストレート	△(P)△(P)	上上		固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
コンボ・ショートアッパー	△(P)△(P)△(P)	上上上		ショルダースルー	△(P)+△(G)	上段投げ	敵沈
コンボ・スローイングフック	△(P)△(P)△(P)	上上上上		ホールドクラッシュ	⇨⇨△(P)+△(G)	上段投げ	上段投げ
コンボ・サイドキック	△(P)△(K)	上上上	敵沈	サイドバスター	⇨⇨△(P)+△(G)	上段投げ	上段投げ
コンボ・ディフェンダー	△(P)△(P)⇨△(K)	上上上		バックドロップ	敵の背後時△(P)+△(G)	上段投げ	敵沈
コンボ・リバースエッジ	△(P)△(P)⇨△(K)△(K)	上上上中	敵沈	横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
リバースエッジ	⇨△(K)△(K) (左足が前時)	拵中	敵沈	サイドスロー	敵の横時△(P)+△(G)	横投げ	敵沈
パンチスピニングキック	△(P)△(K) (左足が前時)	上上	敵沈	絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
パンチハイキック	△(P)△(K) (右足が前時)	上上	敵沈	デザートストーム	⇨⇨⇨⇨⇨△(P)+△(K)+△(G)	上段投げ	敵沈
パンチサイドキック	△(P)⇨△(K) (右足が前時)	上中	c_小揺	ブラックローズ	⇨⇨⇨⇨⇨△(P)+△(K)+△(G)	上段投げ	敵沈
				ブラックローズ (打撃)	⇨⇨⇨⇨⇨△(P)+△(K)+△(G)	下上上上空中	敵沈、G崩

やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは…!?

# イバラの攻略シルクロード 最終地点はここだ!!

## 輝け! 第2回 武術ゲージのひみつ

### 知られざる真実

今回は「武術ゲージ」を点灯させるために関係する要素について説明しよう。

ファイティング武術には隠しパラメーターとして「平常値」と「瞬間値」という2つのパラメーターがある。

2つのパラメーターはプレイヤーの行動により複雑に変化していく。この値の増減が武術ゲージの点灯条件に大きく関することとなるのだ。

「平常値」とは、残り時間、残り体力、相手との体力差の要因により、毎フレーム変動していく値である。

平常値は、攻撃を当てる、投げを決めるなどの要因で増加し、ダメージを受けると減少する。

もう一方の「瞬間値」は、毎フレームごとに「平常値」に近づこうとする値で、これも攻撃を当てる、投げを決めるなどの要因で増加し、ダメージを受けることで減少する。この二つのパラメーターで

重要なのが「瞬間値」。この値が設定されている数値を越えると、その瞬間から「秒間」絶招技」を使えるようになるのだ。

瞬間値は毎フレーム平常値に近づこうとする性質を持っている。ということは、平常値を高めれば高めるほど、瞬間値が設定値を越えやすくなり、ゲージを点灯させやすいということである。

平常値と瞬間値は相手に攻撃を当てさえすれば増えていくので、攻めの手数がおおいことに越したことはない。

だが、逆に攻撃を食らってダメージを受けると2つの値は下がってしまうので、的確な守りも重要だ。

他に平常値の変動概要として「残り体力差で、相手に差をつけられているほど増加傾向」「残り体力が少なくなるほど増加傾向」「残り時間が少なくなるほど増加傾向」という性質がある。

ただし、残り体力差で、相手に大差をつけている場合は平常値は減少傾向を示すぞ。平常値の値はプレイ中、プレイヤーが知ることは出来ないが、瞬間値の増加は武術ゲージの光具合で知ることが出来る。

技を当て続ければゲージの光は増していくし、ダメージを食らう、もしくはガードをし続けていくと、ゲージの光は増加することはない。

なお、瞬間値がゼロの時に攻撃を受けると、無条件にダウンしてしまうので、常に攻め重視のプレイを心掛けて、瞬間値増加を心掛けよう。

テコンドーを操るスコピーオン。そのほとんどの技はユン・ソニンとダブったものがある。もちろん、足位置の関係で出すことができる技も同様だ。しかし、ここで一つ言えるのは、その足位置を故意にチェンジすることができないことだ。



写真のほうは左構え。基本は右構えと覚えておこう。

ユンは固有技で足位置が変わったら、故意にチェンジし、再び有効な連携を作ることができる。だが、足位置を故意に変えることができないスコピーオンは、またユンとは違った連携を考えなくてはならないだろう。

### さばきを多用するのがキーポイント

基本的な戦術は、やはりユンと変わらず、返し技または

さばき後にヒールブレードを確実に決めれるようにしておきたい。これがまず第一に挙がる。

空中コンボに関しては、相手を浮かせるためのインターセプター。右足を前に組んでいるときしか出すことができないう技になり、故意に足位置を変えることができないため自由に使うのは厳しい。インターセプターで相手を浮かせた際、決めるコンボはステップ・ダブルキックがオススメ。しかし、ユンよりも身体が小柄なせいかまれにコンボが決まらない場合がある。まあ、狙って損はないだろう。



さばきを使いこなすことができれば、闘いの幅も広がるぞ。

ユン・ソニンは比べれば技が豊富。しかし、その反面体重が軽くなっているのが難点だ。

# スコピーオン

鋭い蹴り技で相手を粉碎!

技名	コマンド	攻撃属性	技効果	パンチ・レッグカッター	コマンド	攻撃属性	技効果
移動技				ダブル・フロー	⇐(P)⇐	空中	敵沈、変力
ブガチョフズ・コブラ	⇐(P)+(K)+(G)	空中	敵沈、変力	ダブル・ハイキック	(K)(K)	上上	敵沈
レフトサイドローリング	⇐⇐(P)+(K)+(G)			ワール・ウインド	(K)(K)(K)	上上上	敵沈
ライトサイドローリング	⇐⇐⇐(P)+(K)+(G)			ダブル・スピア	(K)⇐(K)	上上	
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果	トリプル・スピア	(K)⇐(K)(K)	上上中	
サイドステップキック	⇐⇐⇐(K)	中段	敵沈	レッグ・スピア	(K)⇐(K) (左足が前時)	上上	
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果	スカルプ・プレイヤー	(K)⇐(K) (右足が前時)	上中	敵沈
ブッシュ	⇐⇐⇐(P)	上段	c 小揺	ステップ・ダブルキック	⇐⇐⇐(K)(K) (右足が前時)	中上	敵沈
カットキック	⇐⇐⇐(K) (右足が前時)	中段	c 中揺	テールスピア	⇐⇐⇐(K)(K) (左足が前時)	中上	敵沈
サイドキック	⇐⇐⇐(K) (左足が前時)	中段	c 中揺	スパイクミサイル	⇐⇐⇐(K)(K)	中中	敵沈
トルネードキック	(K)+(G)	上段	敵沈	ダブル・スピンドル	(K)+(G)(K)	上上	敵沈
トマホーク	⇐⇐⇐(K)+(G) (右足が前時)	中段	敵沈	ターフ・カッター	(K)+(G)⇐(K)	上下	敵沈
スピンドル・トマホーク	⇐⇐⇐(K)+(G) (左足が前時)	中段	敵沈	トルネード・スピンドル	(K)+(G)(K)(K)	上上上	敵沈
フロントレッグカッター	⇐⇐⇐(K)+(G) (右足が前時)	下段	敵沈	ターフ・カッター	(K)+(G)(K)⇐(K)	上上下下	敵沈
リアレッグカッター	⇐⇐⇐(K)+(G) (左足が前時)	下段	敵沈	ダブル・サイドキック	⇐⇐⇐(K)(K)	上上	
サイド・トマホーク	(K)(K)	中段	c 振落	コンボ・アッパーカットキック	⇐⇐⇐⇐(K)(K)(K)	上上特中	アッパー敵沈
アッパーカットキック	⇐⇐⇐⇐(K)	特中段	敵沈	ターンスマッシュ	⇐⇐⇐⇐(K)(K)	中上	敵沈
トーキック	立ち途中(K)	特中段		ターニング・ブレード	⇐⇐⇐⇐(K)(K)	中中	敵沈
ゲイブリエル	⇐⇐⇐⇐(K)+(G)	上段	敵沈	ダブル・ミドルキック	⇐⇐⇐⇐(K)⇐(K)	中中	c 中揺
デュランダル	⇐⇐⇐⇐(P)+(K)	上段	c 横よろけ	ダブルジャブ	(P)⇐⇐⇐(P)	上上	
ファイアフォックス	⇐⇐⇐⇐(P)+(K)	中段	アッパー	コンボ・トーキック	(P)⇐⇐⇐⇐(P)(K)	上上上中	敵沈
ターフ	⇐⇐⇐⇐(P)+(K)	移動		ヒールブレード	(P)⇐⇐⇐⇐⇐(K)(K)(K)	上上上上中	敵沈
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果	固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
コンボ・ストレート	(P)(P)	上上		ショルダースルー	(P)+(G)	上段投げ	敵沈
コンボ・ショートアッパー	(P)(P)(P)	上上上		ホールドクラッシュ	⇐⇐⇐⇐(P)+(G)	上段投げ	上段投げ
コンボ・スローイングフック	(P)(P)(P)(P)	上上上上		サイドバスター	⇐⇐⇐⇐⇐(P)+(G)	上段投げ	上段投げ
コンボ・サイドキック	(P)(P)(K)	上上上	敵沈	バックドロップ	敵の背後時(P)+(G)	上段投げ	敵沈
コンボ・ディフェンダー	(P)(P)⇐(K)	上上上		横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
コンボ・リバースエッジ	(P)(P)⇐⇐(K)(K)	上上上上		サイドスロー	敵の横時(P)+(G)	横投げ	敵沈
リバースエッジ	⇐⇐⇐⇐(K)(K) (左足が前時)	上上	敵沈	絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
パンチスピニングキック	(P)(K) (左足が前時)	上上	敵沈	デザートストーム	⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐(P)+(K)+(G)	上段投げ	敵沈
パンチハイキック	(P)(K) (右足が前時)	上上	敵沈	ブラックローズ	⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐(P)+(K)+(G)	上段投げ	敵沈
パンチサイドキック	(P)⇐⇐⇐(K) (右足が前時)	上中	c 小揺	ブラックローズ (打撃)	⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐(P)+(K)+(G)	下上上上空中	敵沈、G崩

これで1発キャラに参戦だ!



ハイパー  
**黒虎**

一応、黒虎の攻略だが、内容は小虎の延長と覚えてくれ。でないと分からない。

これまで何度か「羅漢同志」の攻略を連載し、その中では当然コンボも紹介してきたわけだが、どれも今一つ威力がなかった。  
が、今回紹介するコンボははっきり言って高威力。知らなかった人は即実戦投入することを薦める。  
**羅漢コンボの極み**  
さて、まずはコンボの始動よろけを誘発させよう。黒虎(小虎)が持っている、よろけ誘発技は肘打(△P)と双睡打(P+K)の2つ。これを当て、そのよろけ中に羅漢背挿連を入れるだけだ。ちゃんとしたタイミングで入れれば、背挿連の1発目で浮き最後まで入る。そして全発入れれば、地突挿(△P)での追い打ちも確定。合計威力は、フルゲージの約半分強だ。注意点は、肘打で入った場合、逆足で向き合った状態だと、よろけさせても届かない。ただし、それは小虎のみで黒虎なら気にする必要はない。また、全体的にタイミングは心持ち遅めのほうが入りやすいようだ。



おまけはこのダウン攻撃。これは決め手になるね。



ここまで確実に決めたい。リングアウトにも期待できる。



よろけさせるチャンスは多くはないが、それゆえに…



このよろけ中に再度天仰〜が確定で入る。かえっておいしいかも。



星と違い、蘭芳の天仰鶏独立はよろけるだけ。しかしご安心を。

星老師と蘭芳の決定的な相違点、それは天仰鶏独立の性能だろう。単発で浮かしを狙える星に対し、蘭芳のそれはよろけとなってるのだ。しかしご安心を。よろけ中には、もう一度天仰〜が確定よろけ中に入るため、2度目

星の孫娘という蘭芳。星と同じような技を数多く持っているため、その戦法もほぼ同じものになってくる。  
**浮かさない天仰鶏独立**  
**されど…**



**蘭芳**

ランファン

祖父ゆずりのコンボが魅力!

技性能に違いはあれど、星老師とほぼ同じ戦法が可能。高威力のコンボもバッチリ決まるぞー!



下段は足位置をよく見て使うべし。ハの字なら、この坐圧腿がいい。

注意が必要なのは足位置。回復なしの場合、これらの下よろけから天仰〜が連続となるが、足位置や相手キャラによってはスカってしまうことも多いのだ。そこで、足位置が平行のときは寸腿や連掌寸腿、ハの字からは坐圧腿を狙っていくようにしたい。

こうなると気になるのは下段攻撃だが、こちらも使える技が揃っている。星と同じ寸腿や連掌寸腿に加え、坐圧腿もヒット後下よろけだ。

**下段の要も星と同じ**

技名	コマンド	攻撃属性	技効果	連掌蹴脚	連進蹴腿	三連鞭	搬攪掌	斜連脚	連掌寸腿	連掌双按	十天肘	二起脚	高探崩山	連肘掌	連肘二掌	連肘探馬	星河天肘	星双按	一天肘	連肘蹴脚	星進蹴腿	翻身崩山	青龍舌伸	青龍捻身	連進踏脚	固有投げ	虎手双破	海底針	野馬分鬃	背圈倒	横投げ	ショルダータックル	当て身	白鶴亮翅	絶招技	乱舞終劇双掌破	星式七寸靠	星式七寸靠 (打撃)		
移動技				(P)(P)(K)	(P)(P)(P)(K)(K)	(P)(P)(P)	(P)(P)(P)	(P)(K)	(P)(K)	(P)(P)(P)	(P)(P)(P)	(P)(K)(K)	(P)(K)(P)	(P)(P)	(P)(P)(P)	(P)(P)(P)(P)	(P)(P)(P)(P)	(P)(P)(P)(P)	(P)(P)(P)(P)	(P)(P)(P)(K)	(P)(P)(P)(P)(K)(K)	(P)(K)(G)(P)(P)	(P)(K)(G)(P)	(P)(K)(G)(K)	(P)(K)(G)	コマンド	(P)(G)	(P)(G)	(P)(G)	敵の背後時(P)(G)	コマンド	コマンド	コマンド	(P)(P)(P)(P)(P)(G)	(P)(P)(P)(P)(P)(G)	(P)(P)(P)(P)(P)(G)				
左面斜勢	(P)(K)(G)	固有移動																																						
青龍	(P)(K)(G)	固有移動																																						
青龍下勢	(P)(K)(G)	固有移動																																						
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性																																						
翻進肘	(P)	中段	横よろけ																																					
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果																																					
天仰鶏独立	(K)(G)	中段	アッパー敵沈																																					
寸腿	(K)	下段	下よろけ																																					
進歩踏脚	(K)	中段	c 中揺																																					
正単鞭	(P)(K)	上段	c 中揺																																					
下勢単鞭	(P)(K)	下段	c 小揺																																					
躍歩高探馬	(P)	中段	振落																																					
双環掌	(P)(K)	下段	c 小揺																																					
地掃龍	(P)(K)	中段	敵沈																																					
七寸靠	(P)	中段	敵沈																																					
双按	(P)	中段	敵沈																																					
旋風拳	(P)(K)	上上	敵沈																																					
蒼弓引手	(P)(K)	上段	c 目																																					
頭撞撃	(P)(K)	中段	敵沈																																					
後旋脚	(K)(G)	中段	敵沈																																					
坐圧腿	(K)	下段	軸替																																					
旋風脚	(K)(G)	上段	敵沈																																					
弧双蹴	(K)(G)	上段	敵沈																																					
弧掃洛蹴	(K)	中段	敵沈																																					
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果																																					
二連掌	(P)	上上																																						
連掌脚	(P)(K)	上上																																						
連掌天通	(P)(P)	上上特中	アッパー																																					
連掌進脚	(P)(P)(P)(K)	上上特中中	敵沈																																					
連掌躍探馬	(P)(P)(P)(K)	上上中	敵沈																																					
連掌星天肘	(P)(P)(P)(P)	上上上中	アッパー敵沈																																					
連掌連星天肘	(P)(P)(P)(P)(P)	上上上中中	アッパー敵沈																																					
連掌探馬	(P)(P)(P)	上上中	c 振落																																					



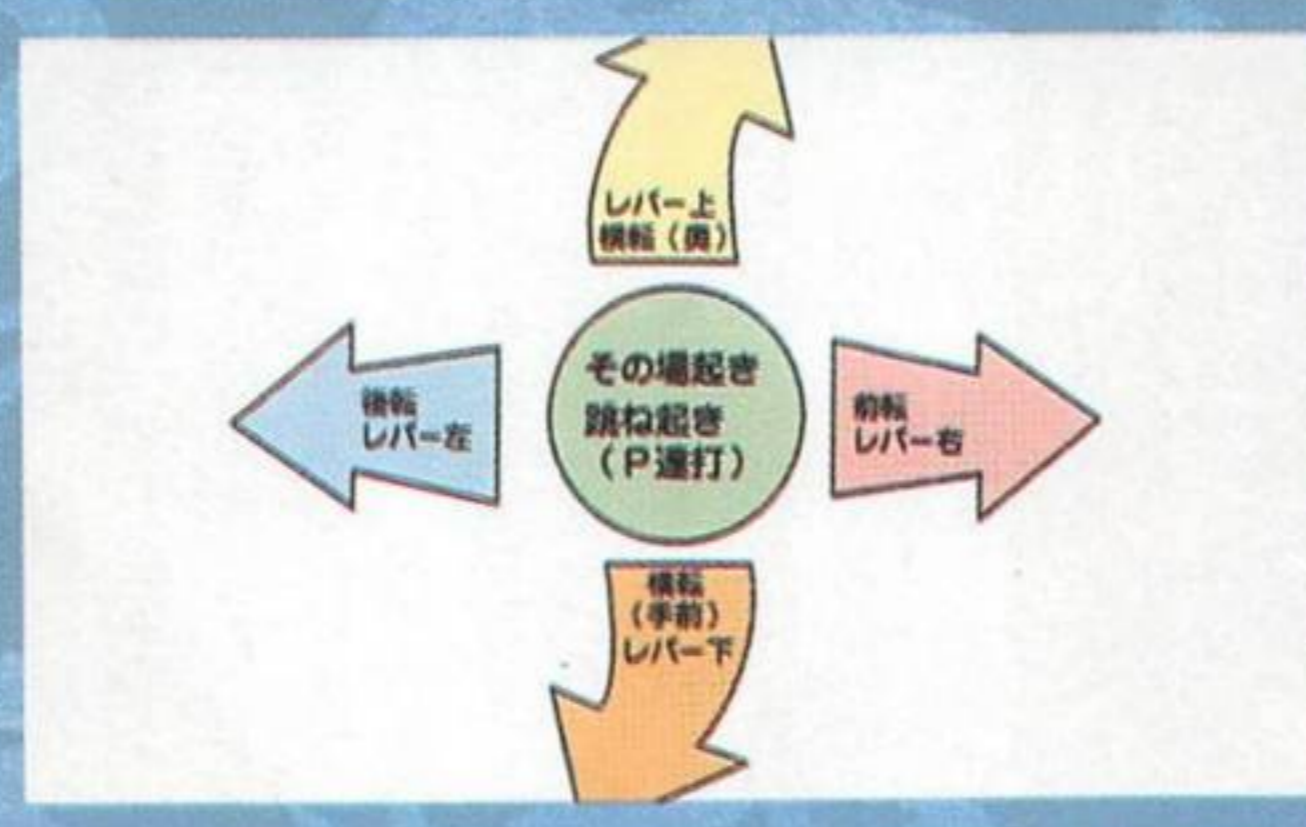
やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは...!?

# イバラの攻略シルクロード 最終地点はここだ!!

移動技	コマンド	攻撃属性	技効果	伸壁連撞	コマンド	属性	敵沈
後空翻	↖(P)+(K)+(G)			前掃連撞	↖(K)+(G)+(K)+(G)	下上上	敵沈
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果	羅漢背連撞	↔(P)(P)(P)↔(P)+(K)	上上中中	敵沈
斜方撞	↖↘(P)	下段		連撞撞	(P)(P)↔(P)	上上上	
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果	連撞轉身脚	(P)(P)↔(P)(K)	上上上上	敵沈
拳掌	↖↘(P)+(K)	上段		連撞轉身掃	(P)(P)↔(P)(K)	上上上下	敵沈
崩撞	↖↘(P)	上段	c 大揺	大鳳展翅	↖↘(P)+(K)(P)	中上	c 大揺
前掃腿	↖(K)+(G)	下段	敵沈	大鳳旋翔	↖↘(P)+(K)(P)(P)	中上上	敵沈
野馬分鬃	↖↘(P)	上段		肘転撞	↖↘(P)	中上	
双掃手	↖↘(P)+(K)	下段	敵沈	羅漢猩猩	(P)(P)(P)+(K)	上上中	振落
双撞打	(P)+(K)	中段		三連昇脚	↖↘(K)(K)(K)	中中中	敵沈
高探馬	↖↘(P)+(K)	中段	アッパー、c 小揺	連撞大鳳	(P)(P)(P)	上中上	
豹双掌	↖↘(P)	中段	c 中揺	連撞大旋風	(P)(P)(P)(P)	上中上上	敵沈
後旋腿	(K)+(G)	上段	敵沈	連撞斜勢鳳	(P)(P)(P)↔(P)	上中上下	敵沈
沈身昇脚	↖↘(K)	中段	アッパー敵沈	大鳳休止	↖↘(P)+(K)(P)↔(P)	中上下	敵沈
岩碎壁	↖↘(P)+(K)	上段	強制座	四連撞	(P)(P)(P)(P)	上上上上	
羅漢睡状	↖↘↖			羅漢大猩猩	(P)(P)(P)(P)+(K)	上上上上中	敵沈
羅漢脚	睡状中(K)	下段	敵沈	連進上撞	↖↘(P)+(K)(P)(P)	上上中中上	
靠身掌	睡状中(P)	中段	敵沈	羅漢老六神撃	↖↘(P)+(K)(P)(P)(P)(P)+(K)	上上中中上上中	敵沈
背醒脚	敵背後時睡状中(K)	下段	敵沈	羅漢六神撃	↖↘(P)+(K)(P)(P)(P)↔(P)(P)+(K)	上上中中上下中	敵沈
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果	固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
二連撞	(P)(P)	上上		肘砲撞	(P)+(G)	上段投げ	敵沈
撞連脚	(P)(K)	上上	c 大揺、軸替	心意把	↖↘(P)+(G)	上段投げ	敵沈
撞連側腿	(P)(P)(K)	上上上		碎岩	↖↘(P)+(G)	下段投げ	敵沈
蛇昇脚	↖↘(K)(K)	下上		後襟江投	敵の背後時(P)+(G)	背後投げ	敵沈
二連低蹴	↖↘(K)↖↘(K)	下下		横投げ	コマンド	横投げ	
潜蛇昇脚	↖↘(K)↖↘(K)(K)	下下上	敵沈	ショルダータックル	敵の横時(P)+(G)	横投げ	敵沈
低三蹴	↖↘(K)↖↘(K)↖↘(K)	下下下		当て身	コマンド		
連環脚	(K)(K)	上上		低蹴払	↖↘(P)+(K) (右上段(P)返し)	上段当て身	敵沈
連環後掃脚	(K)(K)	上下	敵沈	轉身靠	↖↘(P)+(K) (順足左上段(P)返し)	上段当て身	敵沈
轉身坐山撞	↖↘(P)↖↘(P)	下下	敵沈	寸打	↖↘(P)+(K) (逆足左上段(P)返し)	上段当て身	敵沈
崩突順歩撞	↖↘(P)(P)(P)	上上中	敵沈	掛手奪脚	↖↘(P)+(K) (中段(K)返し)	中段当て身	敵沈
連転脚	↖↘(P)(K)	上上	敵沈	折肘倒	↖↘(P)+(K) (中段(P)返し)	中段当て身	敵沈
肘転脚	↖↘(P)(P)(K)	中上上	敵沈	絶招技	コマンド		
連掃脚	↖↘(P)(K)	上下	敵沈	黒虎爆腎靠	↖↘↖↘↖↘(P)+(K)	空中空中空中	敵沈
肘転掃	↖↘(P)(P)(K)	中上下	敵沈				

起き上がる際に一番注意しなければならないのは、ウーシユの蹴り起きが非常に弱いものであること。一見起き上がる側が中・下段の2択を迫られるような気もするが、実際には蹴りが出る前に簡単に潰

## 蹴り起きの危険性



3D格闘のひとつの要ともいえる起き上がり。ウーシユの場合はどうなっているのだろうか。

## その4 起き上がり

# もう少し深く突っ込んでみますか... システムの章 第2回

前号に引き続き、ウーシユのシステムを考えよう。今回はもう少し細かい部分を見てみよう。

ウーシユの起き上がりシステムのもうひとつの特徴は、回復作業がまったくないこと。ボタンを連打しようが、レバーをガチャガチャやろうが、決して起き上がるのが早くな

## 回復はナシ

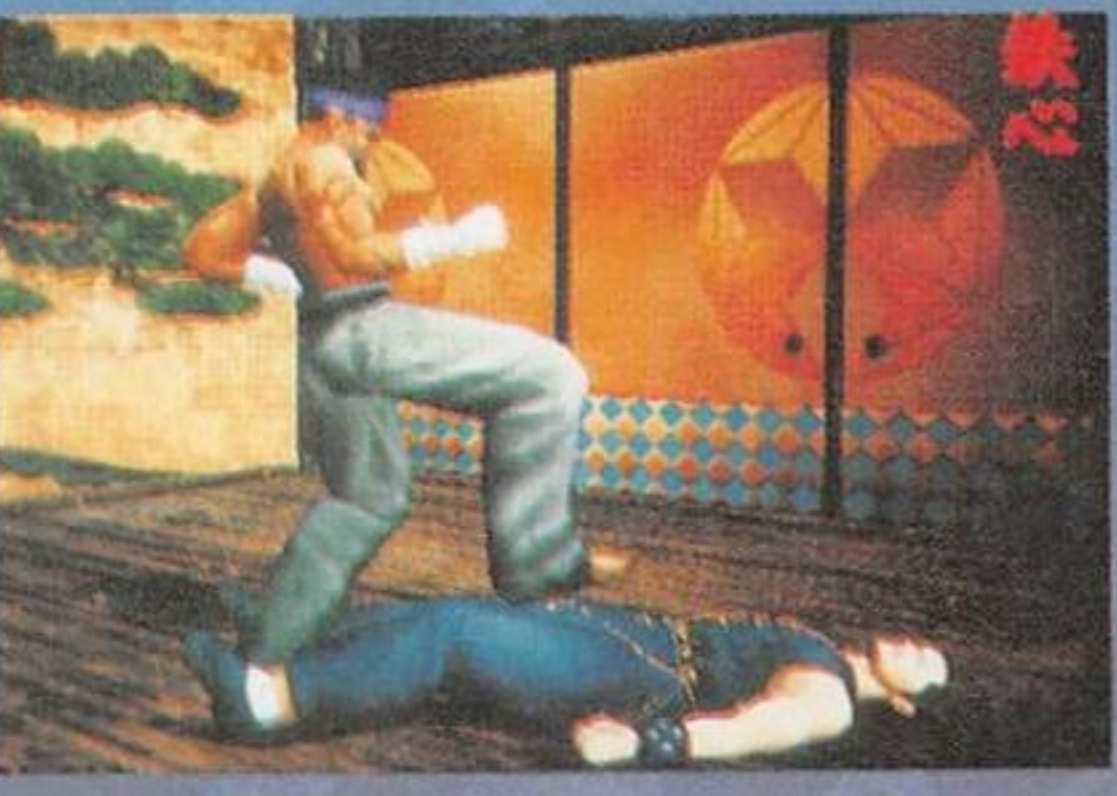
唯一、仰向けに倒れた状態かつ相手が足方向に立っている場合(通常のダウンの前・後転下段のみが潰されにくくなっているが、これとガードされると反撃をくらうことは同じだ。せいせいが最後の削りに使うくらいだろうか。



されてしまうのだ。しかも、ガードされれば当然のごとく反撃が確定してしまう。そればかりかヒットしてもダウンを奪うことはできず、当たった側が不利な状況になってしまう。これではハッキリいって出す意味はないだろう。

## ウーシユの足位置って?

唯一確定のはずのダウン攻撃を避けることができる。ただしこれは、ダウン後に壁に当たることによってダウンするタイミングがズレたり、ダウンする場所自体がズレたりするための現象。決して回復できていないわけではない。



このため、ダウン攻撃を回避するという作業もナシ。どんなに頑張っても、くらうものはくらうのである。

構えが変わる技を出せば、この足位置は変化する。ただ足位置によって出せる技が変わってしまう。ユニ・スコピオンを除き、どのキャラも自分の足位置を気にする必要はない。重要なのは相手との関係。空中コンボを入れようとする際、相手と前の足がぶつかっている(通称ハの字)状態のときには距離が離れやすく、若干コンボが入りにくくなってしまうのだ。まずは、このことに注意しておこう。



気づいている人は気づいているであろうウーシユの足位置。その最大の特徴は、キャラによってスタート時の構えが違ふということだ。例えば響なら、スタート時に左足が前、小虎なら右足が前。一見大きな意味はないように思えるこの足位置だが、実はその相互関係によってさまざまな効果が出てくるのだ。



# ポリゴン史上最強キャラクター参上!! 金剛寺 鉄心

恐らく最強を誇る意拳使い鉄心。スキのない固有技、浮かせてからのコンボ。これ以上ストレスを発散させるキャラはない!

ファイティング武術でもっともお手軽、且つ最強なキャラクターなのがこの金剛寺鉄心だと思ふ。この強さは、実際触ってみれば納得いくと思ふが、さらにその納得感を実証するためにも、今回は有効な連携に連続技、加え空中コンボなどを説明していこうと思ふ次第です。

**ダウンを奪える技：  
それが主力なんです**

鉄心の主に使つて技をまず挙げてみよう。主力となる技は二連肘(PP)、手刀(P+K)、上発力(座り時P+K)の3つ、これだけで十分になる。

この3つの技には関連性がある。それは相手を「ひるませる」または「ダウンを奪う」ということだ。相手に技をヒットさせても、技の硬化よりもくらくらした硬化のほうが短い



相手をよろめかせる技の有無で武術の強さが異なる。

ためそこに返し技が存在する武術では、この事柄がいかにかに重要か理解できるはずだろう。で、先程挙げた技だが、これらはヒットするとさらに追い打ちができるほか、ガードされても技の硬化が小さいため大きな返し技もくらくらしないのだ。

**強いといつても  
基本は重要**

それでは鉄心の基礎となる闘い方を説明していこう。基礎とは言っているが、その基礎こそが鉄心最強への道なのだ。

まずは間合い別から解説。

●接近戦時  
二連肘、上発力、連拳轉身払(PP)を多用。基本的に連拳轉身払で相手を翻弄する。この技はかなり素早く、出し切りダウンを狙うもよし、途中で止めて連携に



連拳轉身払を3発で止めて様子を見るのも1つの手。

派生するもよしだ。

狙いとしては、連拳轉身払を途中で止め、相手に技を出させること。で、相手の上、中段をガードしたらチャンス。二連肘を出すようにしよう。場合によっては、相手の技の返し技になるときがあり、そのときは連続ヒット。そのまま相手は崩れる形になる。そこへ追い打ち「後旋掃」背低蹴を決めてゲージ4分の1を奪取だ。

それでは鉄心の基礎となる闘い方を説明していこう。基礎こそが鉄心最強への道なのだ。



ダウンした相手に後旋掃で追い打ちも忘れるな!

相手の上、中段技をガードした場合は一応二連肘がベストな選択になるが、下段の仆刀腿(K+G)で振るのもお勧めだ。モーションが遅く見切られやすいがヒットした場合、このときもひろませることができると、そのまま手刀や上発力などの攻撃連携へ移りやすいので使ってみるといいだろう。

さて、相手の下段技をガードした場合だが、ここは何も

考えずに上発力を出せるようにしたい。上発力がヒットして浮かば言うことなし。もし耐えられたとしても流れは鉄心のほうにあるのだ。その説明は後々のコンボ紹介のほうで。

●中間距離戦時

この間合いではとにかく相手に近づくことを考える。連拳轉身払や手刀がかなり有効な間合いだぞ。

**浮かせれば  
大ダメージ奪取  
間違いない!**

メインの浮かせ技になるのは「上発力」これに尽きる。なお、鉄心の4発目に出る攻撃性能も上発力と同様。もちろん、その浮かせ具合も同じということをお忘れずに。

上発力が決まる場面の1つとして先程下段技ガード後と説明したが、実はほかにもまだまだ決めることができる場



手刀がヒットして相手がよろめいたらすくしゃがみを入力...

面はある。それが手刀または二連肘(1発止め)ヒット後のよろめき状態だ。一応、回復されるものの狙って損はまったくない。

上発力で浮かせたあと、ベストとなるコンボは鉄意(PP)PP+KPP+PP+PP+K)。これに限る!

で、問題となるのは相手が耐えたとき。このような場面ではちゅうちよせず、とりあえず鉄意を4発目まで出してしまおう。相手が耐えたとき実はこれが確定となり、よめいているところに再び上発力が決まるのだ。具体的な理由としては、相手が攻撃を耐えたとき仰け反る。そこに鉄意のパンチ3発目がヒット、もともと連続技になっている4発目上発力がつながってヒットするのだ。

ここで相手が浮かば空中コンボへ：再度上発力を耐えるようであれば、こちらも再度鉄意4発止め。これが相手にとって鬼の選択になる。

つまり、相手は壁際にいない限り鉄心の上発力攻撃を回避することができないということだ。

残る問題は相手が浮いたか耐えたかの状況を判断できるか、この認識ができれば鉄心最強伝説のできあがりだ。



最速で上発力を出せば回復も難横的に狙え!



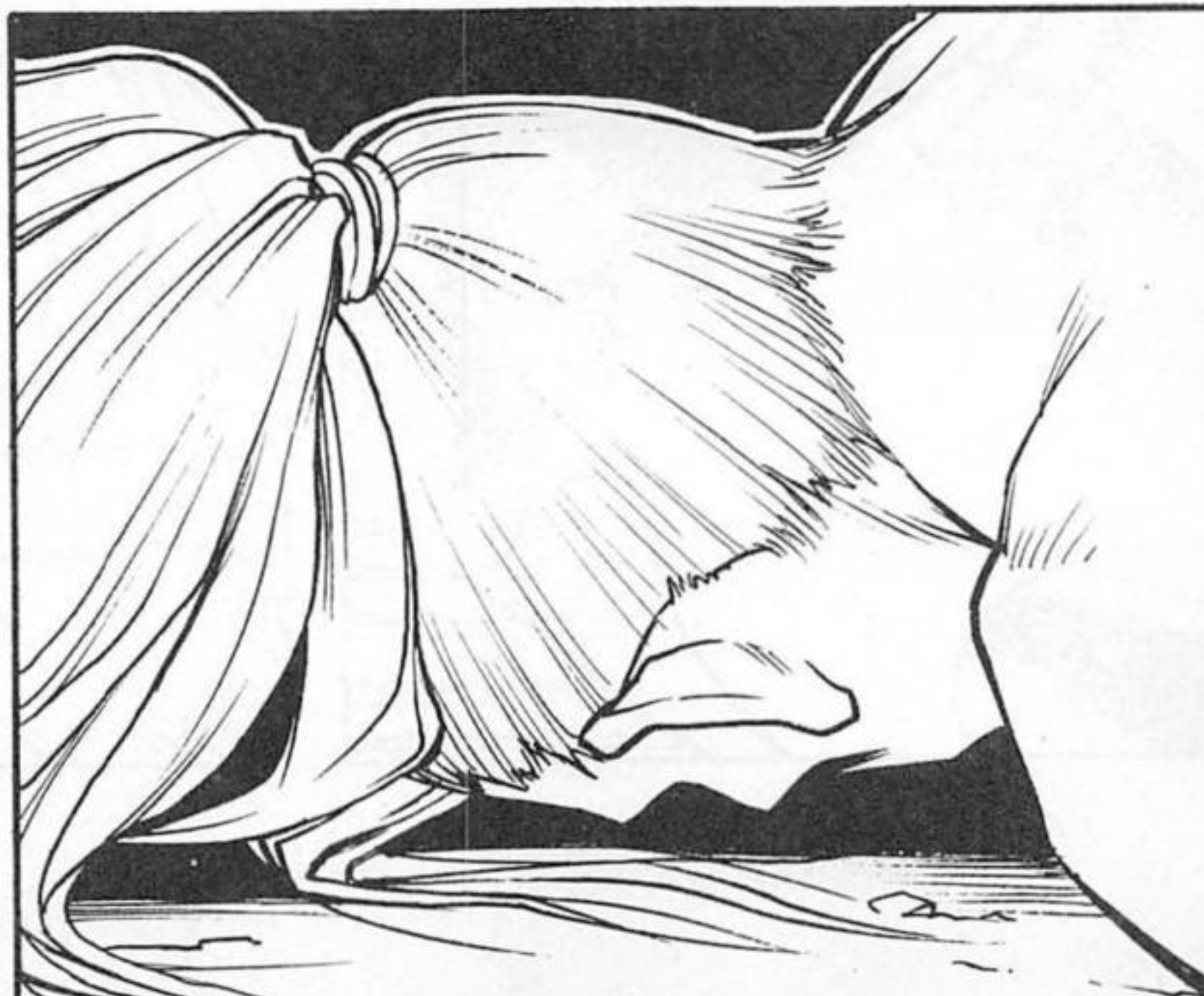
上発力がヒットししかし、相手は耐えた...



でも、コンボを決める感して鉄意を入力。3発目のPがヒットして...



再び鉄意4発目の上発力がヒット。浮かか耐えるかは相手次第。



草薙京原画集「BURNING」好評発売中

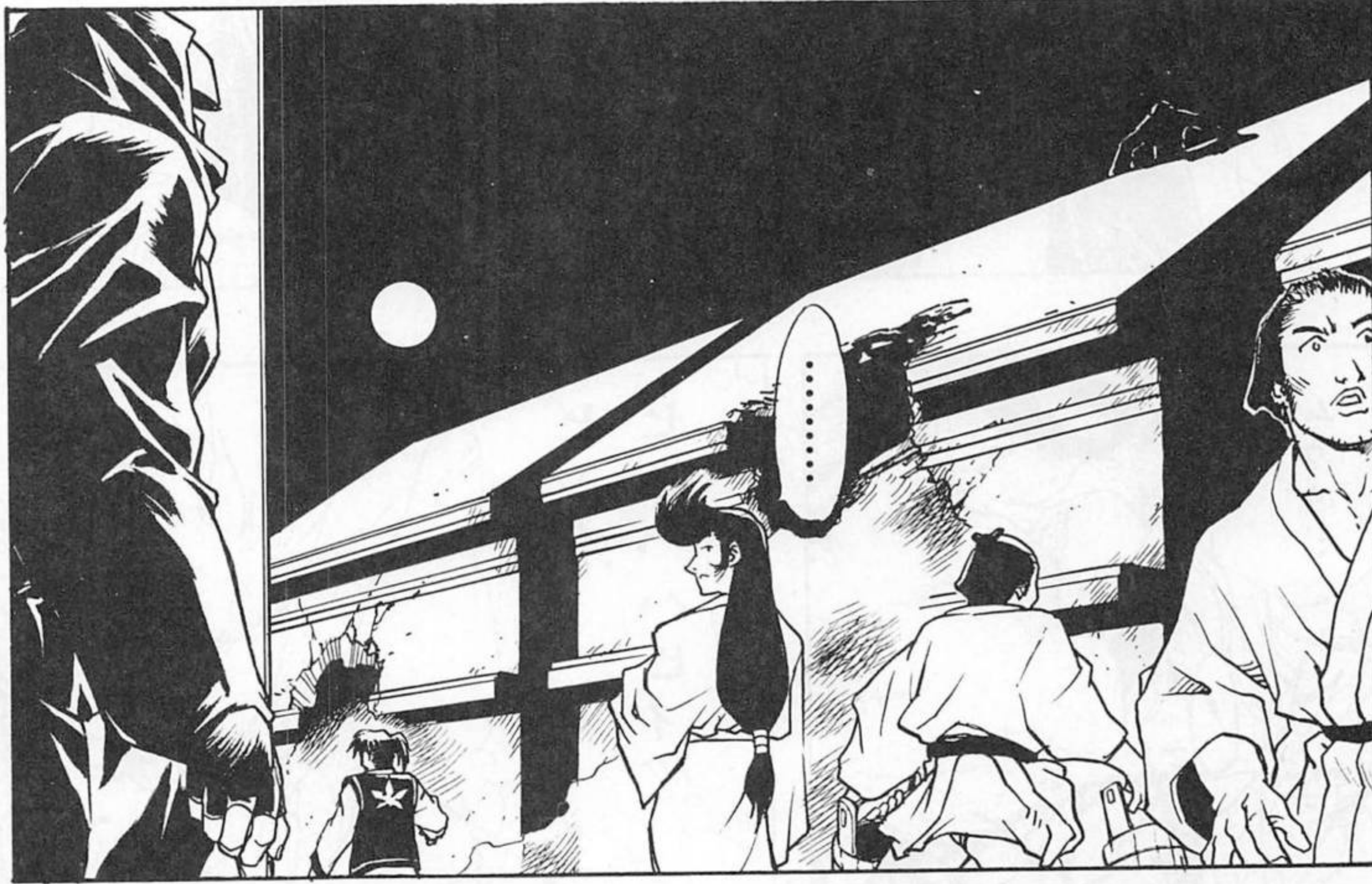
…そッ  
その人は  
もう…  
暴れるのを  
やめたッ  
だッ!!



——ッとなしく  
ねえてろッ  
てエのッ!!



八神庵原画集「ROUGH」12月28日発売!!



無用な道草を  
禁ずると  
嘉神様に釘を  
さされたはず

既にこのような  
騒ぎとなつては  
申し開きが  
出来ぬというに…

んっかアアアッ!  
ううるせエツての!  
俺様アなア!  
手前らの大将に  
雇われただけ  
だアぜ!

いちいち  
あのヤローの  
ご機嫌うかがつて  
られっかヨォ!!

しかし!

白虎の数珠は  
手に入れたんだ!!  
役目は果たしたぜエ!!

今からは俺様が  
楽しむ時間だアぜ!

ヒッ!!  
ヒヒハハヒイ!!!

…ん  
ムウウ…





ッおめえらよオ  
このデカブツ  
捕まえんのア  
まかせたぜエ!!

ッ俺様今ア  
この餓鬼の方が  
よッ興味ある  
ぜエッ!!

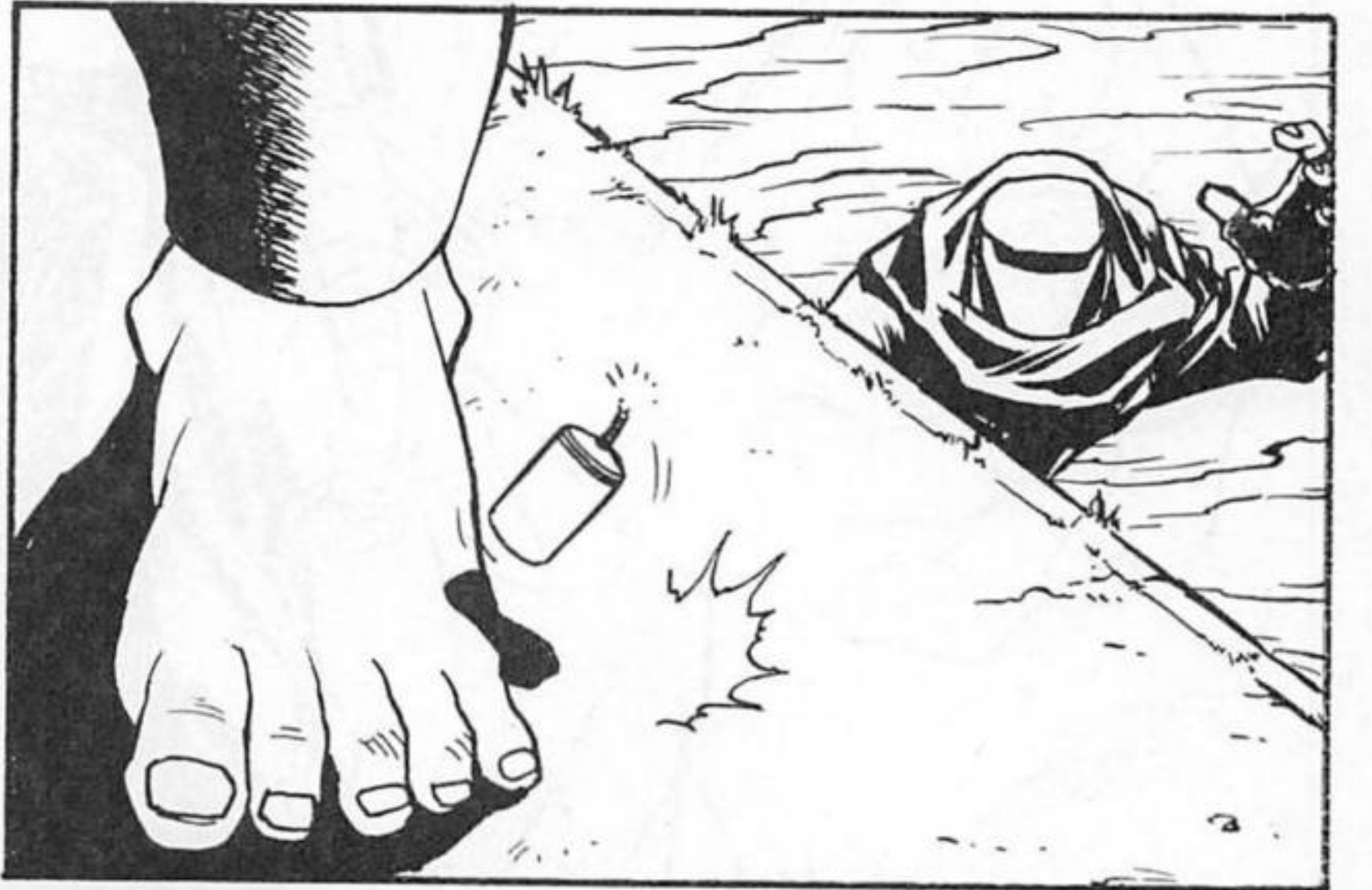


白虎の…  
示源?  
…  
あの人か!?



かりにも  
白虎の示源を  
吹つとばすたア!

正気の沙汰じゃア  
ねエ——もんなアッ!!



おおお  
おオツ!!

おおオツ!?



うッ  
おおオツ!?





止めろ  
オツ!!



キッ



!



小僧オツ!  
オメエの相手は  
アツチじやアねエ  
俺様だアぜ!!



!!



直に河原に出る  
そこで終めエに  
するンだぜエツ!!

オイ  
オメエらツ!!

くッ!!



餓鬼イ  
ぶッ殺すのァ!  
ツ久しぶりだァゼッ!!

…ヒヒッ!  
餓鬼かッ!!



やァッぱ  
殺さねェーとなァ



ウヒヒヒヒイ!!

ヒッ!



…あなた  
なのか?

あの人を  
傷つけていた  
のはッ!!

絶・対決!!



でエきれエ  
なんだァよッ!!!

おッ俺様ァなァ  
小僧ォ——ッ!!  
ッおめエみてエに  
カッコつけてエ  
お年頃ッてエ  
餓鬼が!

# EPISODE.VI END

※「幕末浪漫 月華の剣士」EPISODE.VIIは、12月27日発売コミックゲームスト2月号にて、大增ページでお送りします。来月までちょっと待ってね。

やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは…!?  
**イバラの攻めシルクロード 最終地点はここだ!!**

# 月華 曙草子

〜第四編〜

ついに発売された月華の剣士だが、皆さん触れて戴けたらどうか。全国のゲームセンターに順次入荷していく予定なので、まだ未入荷で遊べない人も心して待て!

発行1997. 11. 30  
 担当：田淵健康 協力：SNK

## 弾きの極みを

月華の剣士の発売直前まで、ゲームの世界観をフオーロすべく発足したこのコーナーも、今回いよいよ最終回。

月華をより楽しむべく様々なおもちゃも、開発者の生の声をお伝えしてきたが、今度は君たちが実際にゲームに触れて、「月華の剣士」を語る番だ。

じっくりと遊び尽くして、このゲームが持つ駆け引きの妙、そして独特の世界観を味わってみたい。

で、最終回は「月華の剣士」の基幹に関わる、いくつかの質問を開発者にぶつけた!

## 質問其の壱

発表の場を「ハイパーネオジオ64」ではなく、ネオジオ

にした理由をお聞かせ下さい。

当初、現場でもハイパーネオジオ64で開発したいという声もあったのですが、月華は蓄積されたノウハウを生かして、今までにないタッチや手描きの良さを可能な限り表現したかったので、あえて使い慣れたネオジオを選択しました。また開発中はネオジオのスペックを限界まで引き出し

てやろうということ、演出や効果の見せ方を研究しました。

## 質問其の弐

幕末を舞台に選んだ理由をお聞かせ下さい。

このゲームの制作を進める時、当社は既に「サムライスピリッツ」というメジャータイトルがありました。

しかし、既に剣ゲームを作るということは決定してしまっていたので、そこから何とか差別化を図れないかと、「サムライ」のイメージである江戸中期は避けました。

また、最終的に明治にするか、幕末にするか迷いましたが、信念に生きた様々な男たちがぶつかり合った幕末のほうがドラマチックじゃないかということと、舞台は幕末に決定しました。

## 質問其の参

タイトルを「月華の剣士」に決定した理由をお聞かせ下さい。

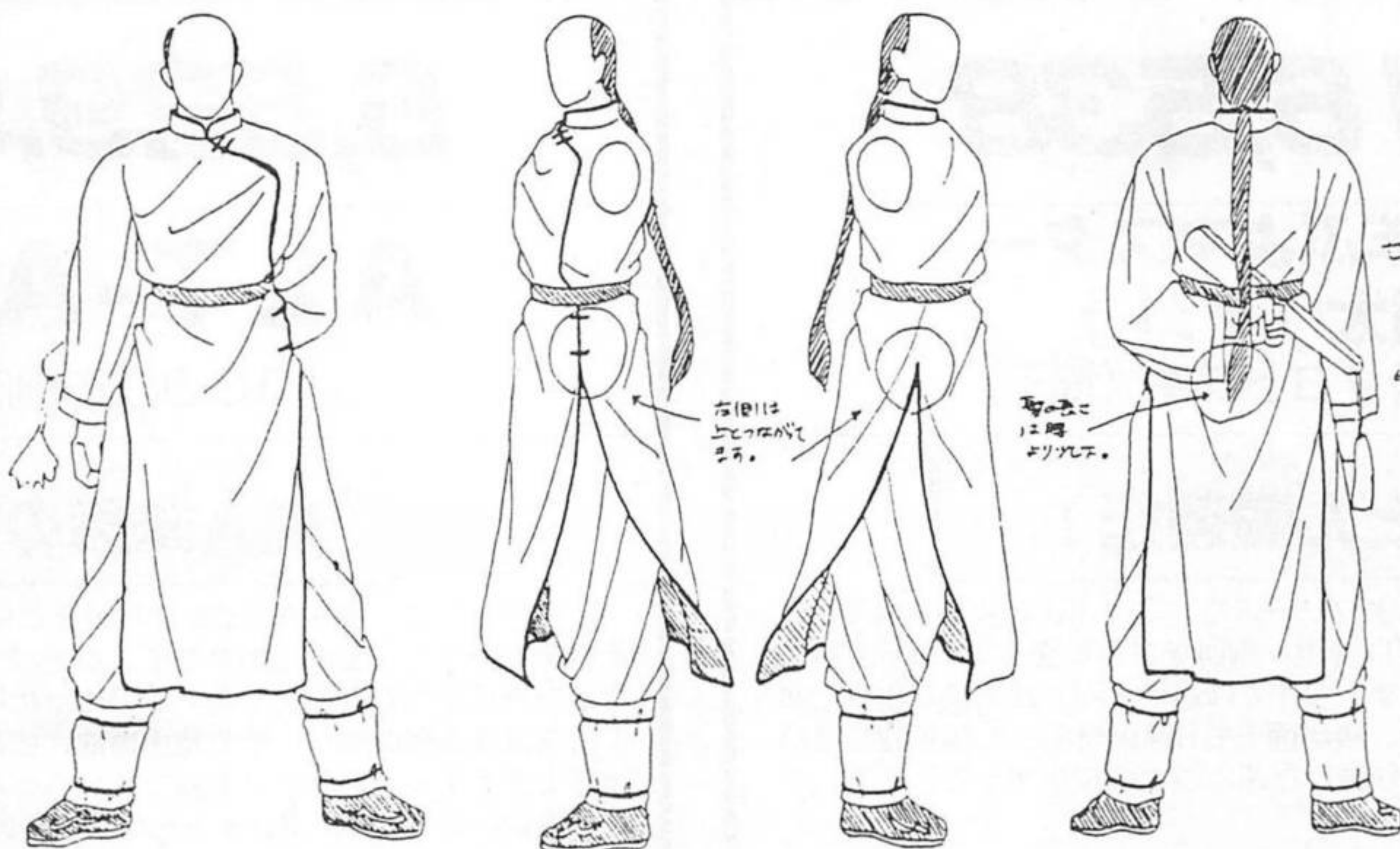
この物語は楓の成長を軸に色々な男たちの生き様を描こうとしています。

その楓の成長を語る時、どうしても守矢の存在を無視することはできません。

「月華」とは月の光を意味し、楓にその進むべき道を指し示す月の明かり、守矢という構図をタイトルに込められれば、と決定しました。

## そして君は 幕末を知る

血湧き肉躍るゲームシステムと、ストーリーの随所にちりばめられた謎。月華の剣士を楽しめるエッ



襟の縫い目に注意

袖の縫い目に注意

裾の縫い目に注意

腰の縫い目に注意

腰の縫い目は、やわらかい感じ。

センスは、ゲームのそこかしこに溢れている!

対戦で腕を鳴らすもよし、全キャラ分のストーリーを満喫してみるのもよし、自分なりのプレイスタイルで、「月華の剣士」を遊び倒してくれ! 今後、月華の世界観補足な

どは攻略ページに付随しているバラエティコーナー「ぼくまつ万歳」…じゃなかった「月華蒼龍伝」にてフオーロしていくので、ご愛読の程よろしく願ひ奉り候。

リー・バイロン以来のカンフー道着の登場だろう。清朝末期の雰囲気がある。昔のリー・リー・チーイのカンフー映画に出てきそうな風体だ。

平成9年10月20日集計締め切り分

# ハイスコア クロースアップ!

君こそゲームスト

2年半ぶりの新作「ストライカーズ1945II」がいよいよ集計スタート。「Gダライアス」も、Ver.2キャンペーンに負けじと白熱の盛り上がりぶり。旧作タイトルも更新されています。

1回目集計



TM  
(彩京/1997年)

## 疾風

# 2,806,900

## DAB.S

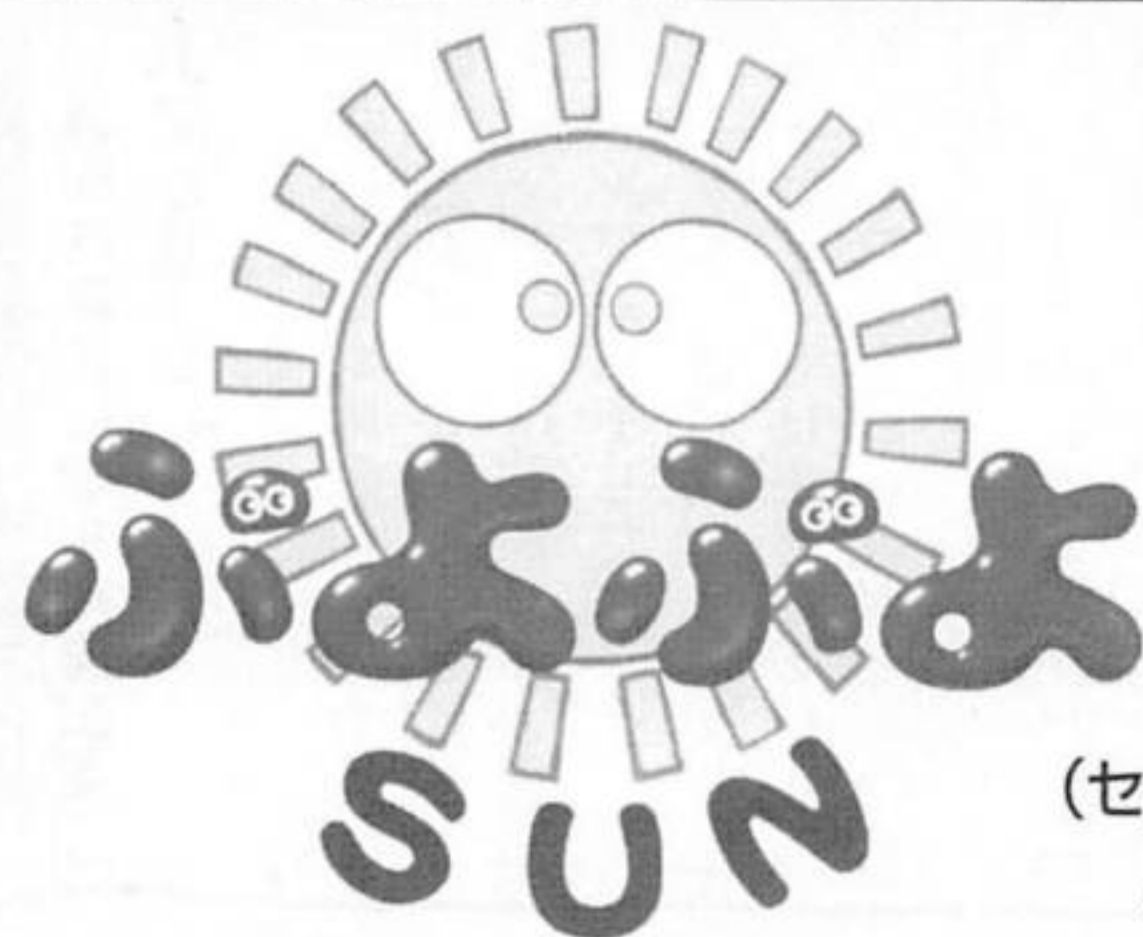
池袋プレイランドラスベガス (東京)

### いきなり2周クリア達成

彩京の最新作、ストライカーズ1945II。難易度の高さもお約束といったところで、2周目の敵弾の速さは一見の価値あり。

しかし、人間やればできるもので、疾風で2周クリアが達成されています。今回の集計では、他の機体での2周クリアは達成されていません。次にクリアが出そうなのは震電、フォッケウルフあたりでしょうか。

稼ぎのほうは、金塊の2000点と、ボスでの稼ぎが命のようです。また、クリア時に残機や残ボム数で点数が入る模様。次回から開始されるキャラ別集計で、他の機体でのクリアは達成されるのでしょうか。今後も注目していきましょう。



TM

(セガ/コンパイル  
/1996年)

# 1,516,538

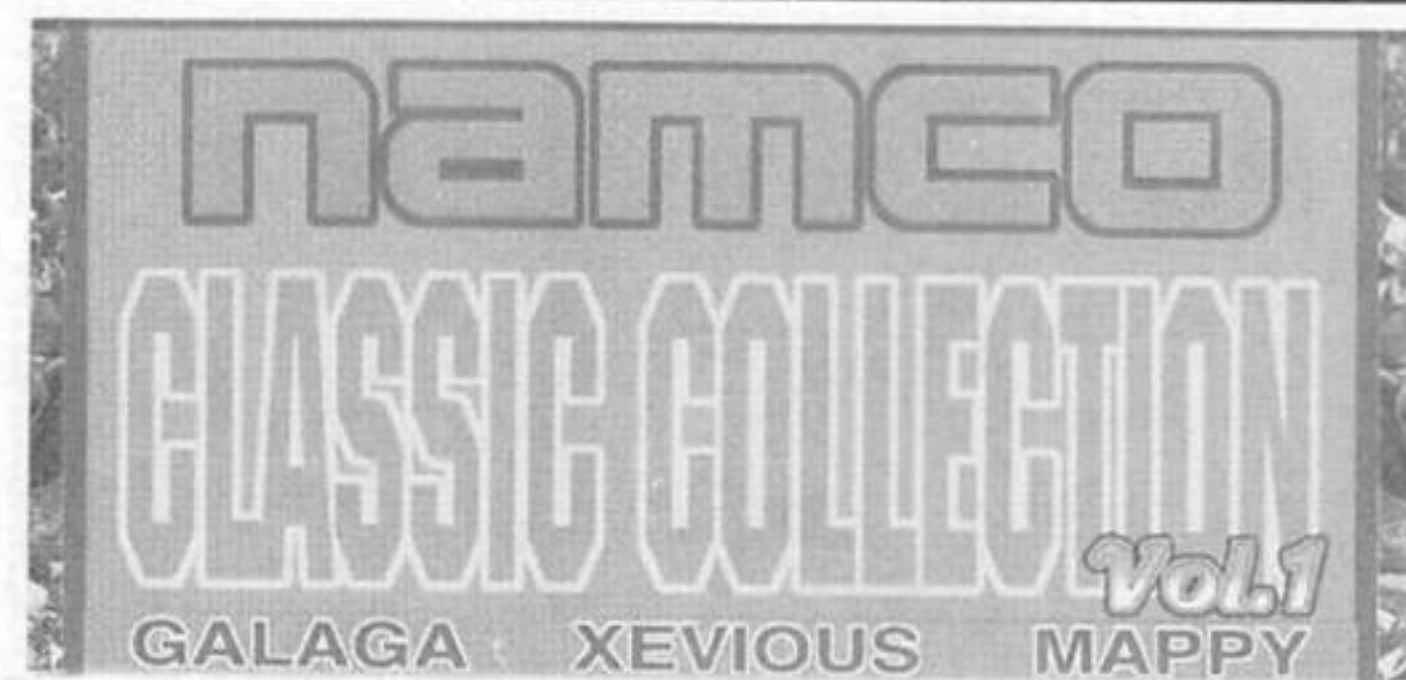
## 燭玉高2年ぷよマスター

### 石井雄太 (Y.I)

ゲームプラザコトブキ (埼玉)

### とことん超連鎖!

世に出たアーケードのぷよぷよシリーズも、このぷよぷよSUNで3作目を数えます。どの作品も稼ぎは連鎖。画面をフルに使っての16連鎖などはほとんどゴリ押しの世界です。今作では前半3面で超連鎖を狙ったあと、その前半の貯金を守りつつ、後半面でも9連鎖を狙って勝ち進んでいかなければいけないようです。熟練したぷよぷよの技があってこそ、このすさまじいハイスコアでしょう。



TM

(ナムコ/  
1996年)

## ゼビウスアレンジ

# 6,529,970

## ALT-AKI

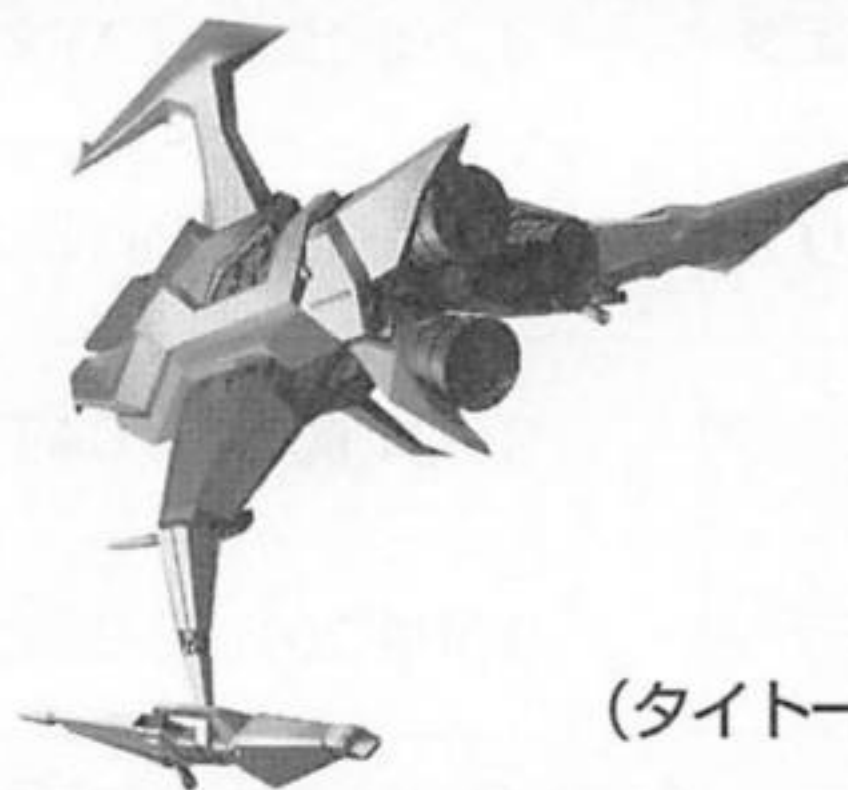
JOGO江古田店 (東京)

### 前人未到の領域へ

このゲームは、通常の16エリアのあとにEXステージが存在していて、それまでのソルを全部出現させて、なおかつノーミスでないとEX3までたどり着くこともできません。そのめったにお目にかかれない面で、最後に待ち受ける残機潰し。その緊張感は、数あるシューティングの中でも最高級と言えます。アドリブを効かせられる人でないと、このゲームはこなせられないでしょう。プレイヤーの実力が真に問われるゲームです。

3回目集計

Ver.1も  
まだ熱い!



(タイトー/1997年)

ZONE **λ** ラムダ

30,349,170

へEボX愚P民O

JOGO江古田店 (東京)

ZONE **μ** ミュー

34,000,990

TURKEY屋<sup>ま</sup>ど

GAME'S WILL (京都)

ZONE **ν** ニュー

36,931,020

CRM-スプライツ<sup>ま</sup><sup>赤</sup>

トライアミュージメントタワー (東京)

ZONE **ε** クシー

33,078,400

T<sup>3</sup>-キバヤシ(みそだれ)<sup>で</sup>

TILT神保町 (東京)

ZONE **o** オミクロン

51,855,410

K.N.Revolution

タイトーイン002スタジアム (大阪)

どこまで伸びるのか?

限界近しと言われながらも、まだまだ奥の深いこのGダリアス。今回も激戦が繰り広げられました。ゾーンλ (ラムダ) は今回もトップと2位の差はわずか1万点。この厳しさはただごとではありません。ゾーンμ (ミュー) は、カメで残機を1機潰しているようです。ゾーンν (ニュー) は、煮詰まってきたものの、残機潰して稼ぐ可能性が出てきた模様。次回から新時代に突入するかもしれません。ゾーンε (クシー) は、新発見はないものの、じわじわと点数をのばしてきています。そして超激戦区のゾーンo (オミクロン) は、クジラの砲台をαビームで破壊するパターンが極まってきたそうです。熱い戦いは、ここからが本番なようです。

STRIKERS  
1945™

(彩京/1995年)

震 電

2,253,900

KTL-EL2

個人申請ゲームプラザアミュ (兵庫)

洗練されたパターンの美

続編が発売されても、まだ戦いの火は消えていない、元祖ストライカーズ1945。  
2周目のボス戦で溜め撃ちを使いこなし、撃ち返し弾をかくぐって稼ぐさまは、圧巻の一言につきます。また今後予想されるのが、ライバルAKA氏の反撃でしょう。同氏の震電に対するこだわりは周知の事実。  
同ゲームでは他に、Y. T氏とMSA氏のスピットファイアでの対決など、名勝負を数多く生み出してきました。今後は続編のほうに戦いの舞台を移すのでしょうか?注目です。

# 君こそゲームメスト!

5 回目集計	ヴァンパイア セイヴァー	ジェダ	1,468,100	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
		リリス	2,561,100	☆CAT'S-きみちゃん	
		バレッタ	1,724,600	☆CAT'S-㊦	
		デミトリ	1,410,700	G・CRUSH-CYA	
		モリガン	2,551,500	江藤 恵 サミットしません?	JOGO江古田店(東京)
		ガロン	1,620,100	スコアボード無い店 花山 薫	プレイシティ24 (北海道)
		フェリシア	2,814,400	G・CRUSH-いしくん	アイリン夢空間(岐阜)
		サスカッチ	1,389,900	G・CRUSH-ROK	
		ビクトル	1,341,400	G・CRUSH-CYA	
		ビシャモン	1,426,700		
		ザベル	1,675,000	☆CAT'S-咲良 絵美。	
		レイレイ	1,986,300	☆CAT'S-きみちゃん	
		アナカリス	1,171,200	G・CRUSH-EFA㊦㊧	
		ザ・ハウス・オブ・ザ デッド	115,740	池袋ガンシューター 与作	
バトルサーキット	イエロー ビースト	54,269,300	じゃーず=かぶこまー	個人申請バリオ フィエラ ティ フローバ(広島)	
	サイバー ブルー	31,245,500			
	キャプテン シルバー	35,256,400		個人申請西条プラザ ゲームコーナー(広島)	
	エイリアン グリーン	40,790,100			
	ピンク オーストリッチ	43,127,600			
スカッドレース ニューバージョン	初級 夜	1' 47" 49	田辺 昌之	個人申請ハイテクエンタ テイメント・アーサー(長野)	
	上級	2' 27" 51	KMS.Q	個人申請ハイテクエンタ テイメント・アーサー(長野)	
怒首領蜂	Aタイプ	554,324,330	LAOS-長田仙人	個人申請ゲームセンター サルビア(鳥取)	

1 回目集計	テトリスプラス2	エンドレス モード	99,999,999	ribbon	プレイシティキャロット 松本店(長野)
		パズル モード	1,894,100	☆CAT'S-タージン	アイリン夢空間(岐阜)
2 回目集計	バーチャファイター3tb	1' 46" 25 (カゲ使用)	NGP-㊦-N	夢空間ファンタジー (長野)	
	きらめきスターロード	ファン人数50700人	3番やめて カモメーる9号	ゲームプラザ (熊本)	
	ギャロップレーサー2	6' 39" 8	㊦ミツダアシキリオ	オレンジペコ (愛知)	
			閃悟涙KMM 全力疾走 あと1秒	ゲームプラザ (熊本)	
	ポケットファイター	9,999,999	全国12店、個人申請1名 の皆様		
	カプコンスポーツクラブ	1,824,900	ヅガ夫	GAME'S WILL (京都)	
	ロストワールド	1,077,197	咆哮野郎-鬼愛-まJU	チャレンジャー関大前 (大阪)	
	モンスターライダー	12,476,630	スライダーまにあ Frankyるたまあ	池袋プレイランド ラスベガス(東京)	
	マーブルスーパーヒーローズ vsストリートファイター	5,132,500	ARI㊦ 連れれっちゅーの	マンモス城インベーダー ハウス(大阪)	
	3 回目集計	スタースイーブ	ストーリー モード	1' 56" 8	G.M.C.機械T・H
中級			2' 20" 10	一ヶ月の入院生活から 日々復活 MUGEN	アミューズメントラージ (福岡)
サイドバイサイド2		上級	3' 09" 56	HS-777	東京レジャーランド 小岩店(東京)
		超弩級	2' 54" 66	ULT.-みっちい!㊦	個人申請タイトーインパ (京都)
4 回目集計	ブラッディロア	2' 59" 78	G・CRUSH-EFA㊦㊧	アイリン夢空間(岐阜)	
5 回目集計	ソルディバド	ヴォーグ	5,123,900	㊦おさる	個人申請アミューズメント パラダイス(長野)
	NEOボンバーマン	ノーマル モード	663,400	WZH	GAME'S WILL (京都)

## ハイスコア 講評

今回はテトリスプラス2から、エンドレスモードの方はいきなりカウンターストップが達成されています。長時間お疲れさまでした。パズルモードは180万台のシビアな争いになっています。

バーチャファイター3tbはシングルモードでのタイムです。弧延落からの空中コンボでリングアウトを狙っているようです。

次はきらめきスターロード。ファン人数で集計しています。とにかくすばやい解答が命のようです。

ギャロップレーサー2は2店で同タイムが出ています。まだ別に限界タイムというわけではないようです。

ポケットファイターはカウンターストップが達成されています。レイレイで天回傘を当て、落下してきた敵が地上に着地する前にまた天回傘を当てます(頭の大きい敵限定)。これをくりかえし、ヒット数が100ヒットをこえるところと点数がなぜかカンストしてしまいます。以上今回をもって集計打ち切りとさせていただきます。ちなみに普通に稼いだのでは、369万点まで出ています。

次はカプコンスポーツクラブです。こちらは前回同様ツガ夫氏のブッチギリトップ、他のプレイヤーはすでにあきらめ状態か?

モンスターライダーは激しい更新をみせています。素早く面クリアして、200万点を何回とれるかが勝負のようです。またJogo江古田店の「パズル職人」SAL氏の参戦が、今後の熱い戦いを

# 君こそゲームメスト!

鉄拳2	ニーナ	1' 18" 13	.Z.	個人申請ニューバンアップ (千葉)
D&D® タワーオブドゥーム	ドワーフ	1,134,522	ドワーフは実力ゲー? FEMC-和泉	個人申請バル (宮城)
ぷよぷよ通		1,049,359	去りゆく者への鎮魂歌 SPD-水無月愛理⑤	個人申請ニューバンアップ (千葉)
ナックルヘッズ	タケシ フジオカ	1,535,300	機械はいご③	モンキーハウス本館 (福岡)
	クロティア シルバ	1,558,200		
	グレゴリー ダレル	1,512,200	G.M.C.機械T・H③	
	クリスティン ミヤオ	1,234,200		
スーパーストリート ファイターII	E・本田	2,049,500	GSM-つる	ゲームコーナーフジ (東京)
	ブランカ	2,019,900	Mr.よねもと君⑤	
	ガイル	2,225,300	MRC(仮)	
パイブドリーム	Bコース	3,780,380	遠藤晶withTZW	トライアミュージメント タワー(東京)
ストリートファイターII	ガイル	2,346,200	CST⑤スーパーの ガイルはもうしません	タイトーイン002 スタジアム(大阪)
フェリオス	イージー	853,880	天理剣聖TEN	GAME'S MILK (京都)
	ハード	1,223,510		
1997.11.30号(No.206)の訂正				
サイドバイサイド2	上級	3' 10" 63	I.C.B.M.	モンテカルロ (群馬)
スカッドレース	上級	2' 31" 47	YAP⑤隊員	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
1997.10.30号(No.203)の訂正				
スカッドレース	上級	2' 31" 73	YAP⑤隊員	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
赤羽関係の訂正				
鉄拳3	ポール・ フェニックス	0' 45" 41	ZFC-MKH	ゲームコーナーフジ (東京)
	ファラン	1' 20" 68	THE WILLARD	タイトーイン002 スタジアム(大阪)

鉄拳3	リン・ シャオユウ	1' 08" 41	PPR- KTL-IZK	タイトーイン002 スタジアム(大阪)
	ポール・ フェニックス	0' 44" 28	ホゲ氏	個人申請ゲームトピア999 (大阪)
	ファラン	1' 19" 31	NRT	アイリン夢空間(岐阜)
	ガンジャック	1' 04" 70	まるしげ会越谷支部長 ばちった♡EGOリン	個人申請AMファクトリー タイムマシン(東京)
	木人	0' 56" 51	初心者GLA	プレイランドエフワン (宮城)
ストリートファイターIII	三島 平八	0' 59" 80	HYAKU-KTL- 福里 平八超おそい	タイトーイン002 スタジアム(大阪)
	ネクロ	4,889,000	格ゲーデビュー! F.K-モリソヴァ④	タイトーイン町田 (東京)
	ユン&ヤン	5,515,400	あたしはえきす	Jogo江古田店(東京)
ショーン	5,380,400	ぼーず		
スカッドレース	中級	2' 34" 70	MSO-LIE⑤	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
	上級	2' 31" 04	YAP⑤隊員⑤	
マネーアイドル エクステンジャー	CPU対戦	9,999,999	SAL	Jogo江古田店(東京)
ライデンファイターズ	ビースト アロー	54,344,530	つながりません DKT-GER⑤	個人申請駿河台アリエス (東京)
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡		7,347,000	G.M.C. 悶悟涙 げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館 (福岡)
スターグラディエーター	ゼルキン	1' 48" 44	G.M.C.機械T・H③	モンキーハウス本館 (福岡)
ねらってチュー		1,062,720	ZAC-Ristar	個人申請ニューバンアップ (千葉)
アルペンレーサー2		1' 37" 166 (ハイスピード、ダウンヒル)	ASG-如月浪人-RIN	ゲームプラザエロハット (愛知)
蒼穹紅蓮隊	紫電	37,184,701	まだまだこれから G'z-KYO	ホワイトハウス箱崎店 (福岡)
19XX	ライトニング	19,523,800	ピカチュウ♡	個人申請ゲームパーク 江古田店(東京)
でろーんでろでろ		9,451,800 (ふつつ)	NGP-MZT-ANP⑤	電脳空間 遊ing (山梨)
ストライカーズ 1945	ライトニング	2,146,400	ぼくの名前は 千石 仁	プレイランドエフワン (宮城)
	スピット ファイア	2,222,700	超余裕	

予感させます。バトルサーキットはかぶこまー氏が、前人未踏の全キャラ制覇を成し遂げています。細々と更新されている鉄拳3は、木人と平八が1分を切っています。それにしても木人の56秒は狂ってます。怒首領蜂はAタイプのみを更新。ゲームがゲームだけになかなかつながらないようです。6億5千万点が見えてきているそうですが、厳しいところではないでしょうか。ストリートファイターIIIはユン&ヤンが激しく更新。幻影陣↓絶招歩法からの空中コンボの進化が、高得点につながったようです。マネーアイドルエクステンジャーはCPU対戦モードもカンストが達成されました。聞くところによると、最終面で超連鎖を決めたそうです。19XXは5面と7面のボスで可能な、ボスが逃げていく直前で倒してもランクがSになる現象(バグ?)を利用したスコアが出ています。D&D®タワーオブドゥームもオイルを使ってオーガ1匹を12回殺す技を使用しているようです。しかしこちらの方はアイテム運に左右されるので、気休め程度にしかならないようです。ナックルヘッズは突然の4キャラ更新。実際には敵を投げないのに、投げの点数が入る「から投げ」で稼いでいるようです。フェリオスはイージー、ハードそろっての更新です。究極のスコアを目指す姿勢には頭が下がります。訂正ですがサイドバイサイド2は見落とし、スカッドレースは誤植分です。プレイヤーの方々とお店の関係者にはご迷惑をおかけしました。

# 今市ゲームセンター ☆=0 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	618,100	SIS-TIR	ALL テリー・京・リュウ
2	ヴァンパイアセイヴァー2 (フェリシア)	1,429,900	NEW	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2 (フォボス)	1,314,000	SIS-TIR	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー2 (モリガン)	1,042,000	NGE-MER	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー2 (デミトリ)	1,007,800	SAL-HAK	ALL
6	ヴァンパイアハンター2 (フェリシア)	1,454,500	NEW	ALL
7	ヴァンパイアハンター2 (レイレイ)	1,094,300	SAL-HAK	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,873,400	NEW	ALL
9	バトルサーキット (イエロー)	31,935,200	SAL-HAK	ALL 連付 残0
10	バトルガレック (ミヤモト)	9,393,300	SAL-HAK	RD 7

# コスモランド ☆=0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中4-1-21 ☎(0299)84-1991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (αゾーン)	28,103,870	EASY	ALL
2	Gダライアス (μゾーン)	29,407,570	EASY	ALL
3	Gダライアス (νゾーン)	33,100,740	EASY	ALL
4	Gダライアス (εゾーン)	30,443,390	TAS	ALL
5	Gダライアス (oゾーン)	44,193,000	TAS	ALL
6	蒼穹紅蓮隊 (闘牙)	35,297,915	EASY	ALL ②×5
7	蒼穹紅蓮隊 (B-TYPE)	143,510,120	EASY	2-6
8	MSH vs SF (リュウ・ウルヴァリン)	3,557,300	EASY	ALL
9	鉄拳3 (ボール)	1'14"71	EASY	ALL
10	鉄拳3 (吉光)	1'11"95	EASY	ALL

# ギャレッツ津田沼店 ☆=3 (47)

千葉県船橋市前原西2-15-16酒井ビル内 ☎(0474)74-4761

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ラムダ)	29,712,240	KSD-木野①	ALL 51200×3
2	Gダライアス (ミュー)	26,907,580	ゼニガメ	ALL
3	きらめきスターロード	49,200	問答演は不滅です	ALL
4	テトリスプラス2 (バズルモード)	1,609,000	ホームライナー君 (310円増し)	ALL あと10万
5	テトリスプラス2 (エンドレスモード)	10,790,000 (10,000,000+α)	下町の番犬	chapter29で達成 30で終了
6	テトリスプラス2 (エンドレスモード イージー)	280,300	助手子さーん♡	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー (Q-Bee)	628,800	サンエブリーの店員	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	475,900	あやちゃん	ALL
9	バトルガレック (チッタ)	12,156,880	成田の狂犬	ALL
10	バトルガレック (ゴールドンバット)	0	玉砕?じゃないといいけど。出直します。	結果は来月。大丈夫かしら?

# 八千代プレイランドカーニバル ☆=0 (159)

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (TYPE C)	122,032,020	変態番長	2-4
2	ストライカーズ1945II (疾風)	720,600	変態番長	1-6 ②付
3	ラウンドトリップRV (トライアル初級)	3'54"90	9MH	フィールドフォックス MT
4	MSH vs SF	2,993,800	死ぬか? 克己。 by中坪	ALL
5	鉄拳3 (吉光)	2'17"83	FT	ALL
6	鉄拳3 (シャオコウ)	2'09"10	H-I	ALL
7	ウルトラ電流イライラ棒 (NOVICE)	33"51	H-I	コースクリア
8	ウルトラ電流イライラ棒 (EXPERT)	1'43"48	H-I	コースクリア
9				
10				

# ゲームコーナーヤングパレス ☆=3 (27)

千葉県鴨川市横渚884-6 ☎(0470)92-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II	1,672,100	S-2.H-2やらな い! FERC-NAD	②付、2-3 疾風
2	ストライカーズ1945II	1,489,400	HARD-TORA トッピングはコーンで	②付、2-2
3	ストライカーズ1945II	1,421,700	HARD-ENZO (今月からHARD)	②付、2-2 震電、シンデレンス
4	ストライカーズ1945II	1,403,700	FERC-AB平	②付、2-2 モスキート
5	ストライカーズ1945II	1,272,200	この人、あやしいー 赤リボン・ボタ太	②付、2-1 ライトニング
6	ストライカーズ1945II	1,439,700	HARD-TORA トッピングはメンマで	②付、2-2 フォックウルフ
7	MSH vs SF	2,560,200	オニーなヘアー HARD-M.M	ALL、リュウ&ケン
8	怒首領蜂	254,927,440	来店お待ちしてます! 店員より、A氏へ	C-TYPE 2-7 ショット
9	ウォーザード	2,563,200	ウォーザード今さらながら入荷しました。	②付、ALL タバサ、LEV19
10				

10月19日現在

# めざせ

# ハイスコア!!

今年もいよいよ大詰め! ☆獲得争いはという...ほぼ決まった感があるが、すでに来年に向けて勝負が始まっているような...

# プレイランドエフワン ☆=1 (29)

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タペビルB1 ☎(022)261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II (ハヤテ)	2,357,900	超敗北	2-8 ゴミ
2	バーチャファイター3tb (カゲ)	1'50"76	髪の毛たいぶのびましたジャスティスマン	ALL
3	きらめきスターロード (田辺みさこ)	1コインALL	キャプテンフラッグ	ALL 47100人 ②付
☆	ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999	この世界に寝れましたでも寝ます♡①&D	ALL ② S.Yがんばって!
5	ポケットファイター (サクラ)	2,214,600	新B研②(男) 次は白バニ希望	ALL ② ②
★	鉄拳3 (木人)	56"51	初心者GLA	ALL ② ②
7	鉄拳3 (シャオコウ)	1'12"15	スパッツシャオコウにラブラブです♡①	ALL ② ②
★	ストライカーズ1945 (S-FIRE)	2,222,700	超余裕	ALL ② ゴミ 1周117万
★	ストライカーズ1945 (P-38)	2,146,400	ぼくの名前は 干石 仁	ALL ② ゴミ 1周116万
10	わくわく7 (ポリタンク)	22,703,500	クロちゃんのLDBOX 予約して一文無し①	ALL ② ②

# モンテカルロ ☆=3 (25)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23-2361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GダライアスVer.2 (ラムダ)	31,309,350	超へっぽこV	1coinALL 残×2
2	GダライアスVer.2 (ミュー)	30,713,060	FAG	1coinALL ノーミス 残×3
3	GダライアスVer.2 (ニュー)	40,110,970	FAG	1coinALL ノーミス 残×3
4	GダライアスVer.2 (クシー)	24,594,880	マルチパワー120% たてば	とりあえずALL 2ミス
5	GダライアスVer.2 (オミクロン)	43,851,720	HRC-SOL	1coinALL 残×2
6	Gダライアス (オミクロン)	35,360,400	とりあえず... HRC	1coinALL 残×0 連付
☆	ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999+α	これが結末ですか? 馬鹿すぎるABN②	1coinALL
8	ポケットファイター (モリガン)	2,287,200	014	1coinALL
9	ポケットファイター (イブキ)	1,912,300	本当にキャラ別やらん の? HRC	1coinALL
10	サイドバイサイド2 (上級)	3'09"90	I.C.B.M.	GT-R MT

# トミームナコ ☆=4 (26)

群馬県高崎市本町3-69 ☎(0273)25-2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー2	1,155,600	TAM	ALL フォボス
2	ヴァンパイアセイヴァー2	747,200	TAM	ALL モリガン
3	ヴァンパイアセイヴァー2	1,303,300	魔B党-おしょう	ALL ② ザベル
4	鉄拳3	1'46"90	H.N	ALL ② ジュリア
5	鉄拳3	3'37"60	MHR	ALL エディ
6	ヴァンパイアセイヴァー	691,100	BOSS	ALL ガロン
7	ヴァンパイアセイヴァー	176,100	魔B党-おしょう	ALL バレッタ
8				
9				
10				

# プレイシティキャロット二荒店 ☆=0 (23)

栃木県宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル1F ☎(028)634-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF (ゴウキ、ウルヴァリン)	1,583,700	下忍	メカサンキ ベガ有 1cALL
2	MSH vs SF (チュンリー、さくら)	1,755,200	河内町帝王部下1	1cALL
3	ヴァンパイアセイヴァー (ピシャモン)	707,400	下忍	1cALL ターボ ビクトル有
4	鉄拳3New Ver. (ボール)	1'14"50	UWM	1cALL
5	Gダライアス (ZONE ラムダ)	21,715,440	KNM	ALL連付 残×3
6	Gダライアス (ZONE ニュー)	13,023,020	銀の黄昏錬金術会 シルバーホークSPT	ALL連 残×1 1P
7	ストリートファイターIII (リュウ)	1,966,800	大道寺雷	1cALL
8	ストリートファイターIII (ケン)	1,884,700	大道寺雷	1cALL
9	スタースイープ (ストーリーモード)	4'59"4	UWM	1cALL
10	バーチャファイター3tb (シングルモード、ワル)	3'03"98	UWM	1cALL

# ゲームプラザヴィクトリア ☆=1 (49)

北海道札幌市南区澄川4条3-3-11 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GダライアスVer.2 (オミクロン)	44,649,020	VHA-リキさま!!	ALL 残×1
2	Gダライアス (オミクロン)	47,858,720	VHA-リキさま!!	ALL 残×2
3	Gダライアス (ラムダ)	29,103,570	T- TBC	ALL ノーミス
4	バトルガレック (ボーンナム)	16,130,740	T-吉村②	ALL 5面116万
5	MSH vs SF	2,156,906	H.KODA	ALL リュウ、チュンリー
6	ぶよぶよSUN (やさしい)	445,292	DKC「やっぱりぶよがー一番おもしろい」	ALL 14連鎖
7	バトルサーキット (エイリアングリーン)	12,657,200	古式萌え萌えな人	ALL
8	サボテンボンパース	61,366,400	VHA-G-ころん	87面
9	ロジックプロ2	120,255	TER	ALL J=17個 LQ270
10				

# NTK ☆=0 (22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	1,945,000	TIS	さくら使用 ALL
2	ポケットファイター	1,864,000	YAS	フェリシア使用 ALL
3	ポケットファイター	1,852,000	ハゲ	タバサ使用 ALL
4	ポケットファイター	1,664,000	IKU	レイレイ使用
5	バーチャファイター3tb	4'46"96	PPK	ジャッキー ALL
6	バーチャファイター3tb	5'15"09	KOI	カゲ ALL
7	バーチャファイター3tb	5'16"45	MOM	アキラ ALL
8	バーチャファイター3tb	6'06"25	うめきち	バイ使用 ALL
9				
10				

# プレイシティ24 ☆=35 (153)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23-5089

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)②	1,620,100	スコアボードない店 花山 薫	ALL
2	ポケットファイター (レイレイ)②	3,025,300	ZZZ	ALL
3	鉄拳3 (オーガ1)	59"23	ZZZ	ALL
4	鉄拳3 (オーガ2)	1'11"80	ZZZ	ALL
5	Gダライアス (ラムダ)	21,089,500	吉村氏、WIZ氏、いつもビデオ感謝。	ALL
6	Gダライアス (クシー)	29,172,850	魔B党-K.O	ALL
7	Gダライアス (ニュー)	29,539,680	NK III-根岸京三郎	ALL
8	とべ!ポリスターズ ②	146,120	T.O (結婚しました)	3面
9				
10				

# ゲームセンタードリーム ☆=2 (47)

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1 ☎(022)224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II	1,806,700	Y.S.	2-5 連付
2	怒首領蜂 (TYPE-C)	447,248,400	アルシオーネ (オバサン)	ALL 残1 1周14300万
3	プレイカース (ショウ)	17,441,200	ショウもねースコア CF-SSS	ALL
4	Gダライアス (ミューゾーン)	31,240,770	ハニー晴郎	ALL 連付
5	バトルサーキット (エイリアングリーン)	33,132,500	タクシー	ALL
6	ロジックプロ	35,948	大森	
7	ヴァンパイアハンター2	1,005,000	T.S島貴	ALL ガロン
8	ヴァンパイアハンター2	1,192,600	T.S島貴	ALL フォボス
9				
10				



# ハイスコア通信

## お店から①

ソニックビーム ☆=2(4)  
千葉県松戸市松戸1172-1 ☎(047)360-2008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II (フライングパンチキ)	1,924,800	MOF=CKDF=フエンモ	2-5
2	ストライカーズ1945II (疾風)	1,503,700	時間ぜんぜんない人	2-2
3	Gダライアス	33,395,290	IQ3	残機0、ゾーン0
4	怒首領蜂	256,362,910	TT	2-6.B-S
5	ファイティング武術 (椿)	3' 19"01	瓜折れて当分無理かえる堂-ねこ丸	1cALL AIモード
6	テトリス プラス2 (エンドレス)	2,648,000	もういやだ!全部見たからいいし	12面、ライン404
7	マネーアイドル エクスチェンジャー	1,065,895	CHD 子連れゲーマーでーす♡	1人用 MAX18連鎖
8	マジカルドロップ2 (ストーリーモード)	6,641,336	2万たんねー! ZAC-Rister	ALL、ストレンジス700万までやる
9				
10				

熊谷ガリバー ☆=0(36)  
埼玉県熊谷市筑波2-49-8 ホーラム秋山ビルF1 ☎(0485)21-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II (疾風)	1,611,300	キテルッス IRD3-ONKEL	2-3④/超天才バ イロットだそうす
2	ストライカーズ1945II (震電)	1,298,500	ZKR	2-1④
3	ストライカーズ1945II (モスキート)	1,274,000	SNT④	2-1④
4	オーバーレブ (チャレンジカップ)	5' 01"70	モデル2だから? たけそう	紫車使用 MT
5	ポケットファイター	3,040,100	BAR	ALL レイレイ
6	Gダライアス (αゾーン)	48,016,730	IRD-ZKR	ALL④ 2P制
7	Gダライアス (βゾーン)	36,572,950	GENESIS-IRD-J.K	ALL④ Zクリオネ
8	Gダライアス (γゾーン)	30,758,900	Gott weiß der ONKEL	ALL④ あと150万
9	Gダライアス (δゾーン)	27,364,920	シューティングGダライアスからはじめてダブルリッピンに10万! IQ?	ALL④
10	ザハウス・オブ・ザ・デッド	100,480		ALL

ゲームプラザコトブキ ☆=0(9)  
埼玉県浦和市白幡5-1-28 ☎(048)838-6631

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ぶよぶよSUN (ぶつ)	1,516,538	埼玉高2年ぶよマスター 石井雄太(Y-I)	ALL 1面から16 16.14秒で13
2	Gダライアス (オミクロン) 2P制	48,757,080	YKT-ホルモン喰わせろ	ALL ④ 残×2 (276万点落ち)
3	Gダライアス (ニュー)	36,164,480	T.Y	ALL ④ 残×3
4	Gダライアス (クシー)	32,483,920	T-ANMR's- MMR♡④	ALL ④ 残×3
5	パズルポブル3 (2Sモード)	516,896,970	KKK-PPP	R27でミス
6	鉄拳3 (ガン・ジャック)	2' 43"16	XXX	ALL
7	鉄拳3 (オーガI)	3' 11"40	KSM④	ALL
8	鉄拳3 (フライアン)	3' 15"56	NWO	ALL
9	鉄拳3 (オーガII)	3' 24"28	G.K	ALL
10	ぶよぶよSUN (むずい)	609,763	埼玉高2年ぶよマスター 石井雄太	ALL MAX連鎖12・12

池袋プレイランドラスベガス ☆=4(76)  
東京都豊島区池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ストライカーズ1945II (キ84 疾風)	2,806,900	DAB.S	2周ALL ④
2	テトリスプラス2 (エンドレスモード)	10,000,000+α (10,568,000)	DAB.S	Lv99 入荷 ライン999 初日
☆	テトリスプラス2 (パズルモード)	1,894,100	F-K-モリソツヴァ④	ALL きょうじゅ
☆	モンスターライダー	12,476,630	スライダーまにあ Frankyるたまあ	ALL ニーナ使用
5	ポケットファイター	3,030,600	OKI-MEG	ALL レイレイ
6	マネーアイドルエクスチェンジャー(CPU対戦)	5,072,192	高橋野郎DON	ALL 100万×4 まだまだです
7	マネーアイドルエクスチェンジャー(1人で練習)	1,343,221	高橋野郎DON	Lvのみコンスト 記念に 名人
8	ライデンファイターズ (スレイブ)	48,512,540	STF-桑名寛之	ALL
9	Gダライアス (αゾーン)	42,134,800	TAR	ALL ④
10	Gダライアス (βゾーン)	32,777,860	30万おち	ALL ④

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=16(290)  
東京都豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1B2 ☎(03)3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ザハウス・オブ・ザ・デッド	115,740	池袋ガンシューター 与作	ALL ランク1
★	スカッドレース (旧Ver 中級)	2' 34"70	M50-LIE④	完走 F1
★	スカッドレース (旧Ver 上級)	2' 31"04	YAP④ 録員④	完走 TA F1
4	テトリスプラス2 (パズルモード)	1,455,400	巣鴨つみみ王	ALL
5	ギャロップレーサー2 (短距離)	6' 41"9	こまつゆキャップ	ノースフライト ALL
6	鉄拳3 (シャオコウ)	1' 13"63	DNB 如月さん再び万歳	連必 ALL
7	鉄拳3 (ファン)	1' 32"23	キャサリンちゃん 金曜の夜に待ってるわ	連必 ALL
8	ファイティング武術 (黒虎)	4' 24"98	こここここえー 俺が吉田だ! あつし子	ALL
9				
10				

●プレイシティ24 (北海道)  
スコア担当が多忙のため、臨時で花山薫が書きました。

●プレイランドエフワン (宮城)  
赤羽のみなさま、江古田のみなさま、ご来店ありがとうございます。またのご来店お待ちしております。

●トミムナコ (群馬)  
最近スコア不足で困っています。誰か「トミムナコ」を助けてください。なので、格ゲー&シューティングのスコアラー大大大、大募集!!! 気軽に声をかけてください。

●プレイシティキャロット二荒店 (栃木)  
ただいま、二荒ではGダライアスが連付で好評稼働中です。シューターのみなさんの来客をお待ちしております。ちなみに鉄拳3のニューバージョンとは、バグを無くした改良版ですので新キャラ、新要素はないです。あしからず。

●ギャレツ津田沼 (千葉)  
ZKBー一般人JAC様、お言葉ありがとうございます。HDK氏より伝わりました。遠くても遊びに来てください。お待ち

●ゲームコーナーヤングバレス (千葉)  
今月は、ニューゲームのおかげで、すぐわれた感じです(担当者より)。そんなことはどうでもいいとして、とりあえずセイウアー2、ハンター2、ストライカーズIIなどニューゲーム入荷です。マニアックなところでは、ナイトストライカーが入りました。ナイスが好きなのは来店求ム!

●ゲームプラザコトブキ (埼玉)  
遂に、ぶよぶよSUNが150万点台に突入しました。しかし、石井氏は、まだまだ精進なされるようです(私、イカした基イカス店員も見習わなければ...)

●プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)  
最近「師匠」という言葉を付けるのが流行っています。NUR君は、ぬーる師匠とよばれ、NEK先生は、よだれ師匠、前のめり師匠、といった感じですね。ちなみに流行させたのは、NF師匠です。あと、麻雀をやっているときに、死ぬ、死ぬ、死ぬといった言葉も、こ、こ、こえーくらいに使えますので是非みなさんも使ってください。最後に一言、俺が吉田だ!!

●TILET神保町 (東京)  
一時期Gダライアスが新しくロム交換されたのですが、あまり評判が良くなかったため旧を無理矢理、引き戻しました。ということなので両バージョン共の稼働中です(今んとこ)。今月は以上です。

●G'Mode (東京)  
ストライカーズ1945II入荷しました。近郊まで来られた方、是非スコア申請をしに来てください!

●荏原ゲームコーナ (東京)  
えばらストライカーズ発足! ストライカーズ1945IIはもちろんのこと、隣の「ゴーストストライカー」(メダルゲーム)にまで手を出すメンバー! メダルを吐き出すチャリチャリ音を乱され、次々撃墜されていく自機! 早くも空中分解という感じですが、一応メンバー募集中です。くわしくは担当@まで

●タイトーイン町田 (東京)  
いつも控え目でおとなしいWAR氏ですが、酒を飲むとんでもない暴れん坊に大変身!! この間もWIZ氏がピンタを7x8発もらって、メガネがふっとびました。こんなWAR氏に逢いたい人は是非ご来店く

●Jogoo江古田店 (東京)  
キミのハイスコアをブリクラシールに♡ 当店では希望する方には、ハイスコアをブリクラシールにしようとしてなカンジでもーチョベリグ(死)。こんなコギャルチックな当店で、ただ今サミットメンバーを大ホシュー中心アムロやコムロ、とにかく世の中のヒットとは無縁の(一部有効)、クズ人間の世界をのぞいてみる気はない? あ、どうしよう...こんなに熱くなってきちゃった♡という訳で今日も5時間耐久のナイトフィーバーよん、じゃ、待ってるわね(江古田はよーかい吹きたまり~)

●電脳空間 遊ing (山梨)  
西銀座ゲームプラザは11月1日より電脳空間遊ingとしてトポス甲府店前に移転しました。環境もパワーアップ(?)しましたので、スコアラー募集中です!

## TILT神保町店

☆=11(399)

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II (フォックウルフ)	2,017,400	ATC-N.F	2-6 超低い
☆	Gダライアス (E)	33,078,400	T-キバヤシ (みそだれ)◎	ALL
3	Gダライアス (G)	50,922,520	グレートすれ子ちゃん	ALL 砲台よこせ
4	怒首領蜂 (タイプC・ショット強化)	584,921,150	SWY	ALL 残2 5000万おち
5	きらめきスターロード	ファンの数 44,600人	和製アンディフグ	ALL ◎つき 赤い女
6	ぶよぶよSUN (やさしい)	509,940	ザコ	ALL 3面おちまくり
7	ポケットファイター (モリガン)	2,479,700	モリガアーン	ALL ◎つき
8	鉄拳3 (ガンジャック)	2'29"10	あれだけおぼえました (西村知美×4人)	ALL
9				
10				

## G'-Model

東京都千代田区神田神保町1-26 1F ☎(03)3293-9349

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (タイプB)	378,263,430	KMT	ALL ※海外ver.
2	怒首領蜂 (タイプC)	119,610,110	両替野郎DON	2-4 ※国内ver. MAX HIT420
3	Gダライアス (E)	32,862,060	T-下品モデル	ALL 連付き
4	ヴァンパイアセイヴァー (ウエリシア)	1,913,200	T.S	ALL 乱入・裏ボスあり
5	ヴァンパイアセイヴァー (キュービー)	911,800	YUT	ALL 乱入・裏ボスあり
6	マネーアイドルエクスチエンジャー(CPU対戦)	5,142,315	両替野郎DON	ALL 100万×4
7	ダークシールド (忍者)	888,650	ECM-ZENJI	ALL 残×1
8	フレイウッド	730,950	ECM-ZENJI	ALL ※真のクリア
9	ザキングオブファイターズ97	601,700	J.T	ALL アテナ・庵・マリイ
10				

## 荏原ゲームコーナー

☆=4(423)

東京都品川区旗の台3-12-3J・BOX1F ☎(03)3781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II (フォックウルフ)	1,522,400	えぼらストライカーズ JAG-MIYA氏	2-3
2	ストライカーズ1945II (ライジングパンケキ)	1,460,200	えぼらストライカーズ JAG-MIYA氏	2-2
3	ストライカーズ1945II (疾風)	1,352,200	えぼらストライカーズ SPT	2-1
4	ストライカーズ1945II (モスキート)	1,201,000	えぼらストライカーズ EGC-MIS	2-1
5	ストライカーズ1945II (ライトニング)	1,067,600	えぼらストライカーズ EGC-MIS	1-8
6	ストライカーズ1945II (震電)	913,100	えぼらストライカーズ B-D	
7	ポケットファイター	3,520,600	センチセンチで日が昇る♡MIS	ALL レイレイ使用
8	きらめきスターロード (ファン数)	45,300人	センチセンチで日が昇る♡MIS	ALL 田辺みさこ 声優大賞
9	サイド・バイ・サイド2 (超警報)	2'56"50	◎Nightkids	GT-R使用 MT ◎デス
10	ザキングオブファイターズ97	612,200	序々にヒートアップ! B-D	ALL アテナ・テリー・リョウ

## タイトーイン町田店

☆=4(251)

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (メロン)	30,176,360	えきす	ALL
2	Gダライアス (メロン)	32,754,490	T-キバヤシ◎	ALL
3	Gダライアス (メロン)	51,750,120	T-WIZ	ALL
☆	ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999+α	PYO, WAR, ASM	ALL
★	ストリートファイターIII (ネクロ)	4,889,000	格ゲーデヴュー! F.K-モリツツァ	ALL ギル68万
★	ストリートファイターIII (ユン&ヤン)	5,515,400	あたしはえきす	ALL
7	ストライカーズ1945II (震電)	1,395,000	ヒクソン、クレイジー	2-1
8	ストライカーズ1945II (疾風)	1,574,300	RVS-POKEN	2-2 ついに復活!
9				
10				

## ゲームコーナージ

☆=16(263)

東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎(03)3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999+α	ABN	ALL ◎ 50円
2	ヴァンパイアセイヴァー (パレッタ)	1,696,800	G.M.C.ZFC, URA	ALL ◎・◎
3	ヴァンパイアセイヴァー (ザベル)	1,647,000	灰色	ALL ◎・◎
4	ヴァンパイアセイヴァー (ピクトル)	1,321,300	ザ・エックス	ALL ◎・◎
★	スーパーストリートファイターII (ガイル)	2,225,300	MRC(仮)	ALL ◎ 瓜×3 11-5-2-41
★	スーパーストリートファイターII (E・本田)	2,049,500	GSM-つる	ALL ◎ 瓜×3 R×41
★	スーパーストリートファイターII (フランカ)	2,019,900	Mr.よねもと君◎	ALL ◎ 瓜×0 R×39 P×18
8	ストライカーズ1945II (モスキート)	1,592,700	FCMとは全くの別人	2-3 ◎
9	ストライカーズ1945II (震電)	1,362,000	YUU	2-2ボス ◎
10	ストライカーズ1945II (疾風)	1,388,000	URA	2-1ボス ◎

# ハイスコア通信

## お店から②

### ●ゲームパレス(静岡)

最近ハイスコアを狙えるゲームが少ないというか、スコアアタックをやっている人自体が少ないので、80申請するのはかなり大変であります。なにかいいゲームはないですかね。

by 今鉄拳3ばかりやっている鉄拳好きの店員C

### ●グリーンブレイランド(岐阜)

とにかく新しいゲームが入ってきません。常連さんスミマセン(泣)。したがって未だにというか、ますます異様なまでに盛り上がっている鉄拳ですが、本当にわけのわからない策略のもと、異様な動きを目指してやられてます。

オレの動きはもっとわけがわからないぜ。という人やこの私の変態的な動きは普通の人には理解できません。というようなお方はぜひ見せびらかせにきてくださると嬉しいのかなあ。

現在は鉄拳しかないのでナンですが、鉄拳が好きなのは、ぜひ遊びに来てください。もちろんひまなときね。

### ●アイリン夢空間(岐阜)

アイリン常連紹介その1(最終回) GCRUSH-真ブロン(元、MSK) 性別・男 20歳 独身

彼はスコア申請のときガロンと書く、さらに彼はデブである。

### ●デブナガロンブロン

そして先日ようやくスコアがでて真ブロンとなった。

### ●ゲームプラザイェローハット(愛知)

NEWゲームが入ってくるようになって一安心ですが、人手不足は相変わらずなので、だれかたすける！というか店長交換してください。

by 店員ABE

### ●オレンジベコ(愛知)

HEROさん、ご来店大変ありがとうございました。

by 店員倍損

### ●ゲームズハウスガンマ(大阪)

ねこさん、あんみつさん、CCS-ありさん、西野たみさん、TAKAさん、NST-1につきーさん、ご来店ありがとうございました。

by 店員、常連一同

### ●ゲームプラザミッキー(広島)

みなさんのハイスコア申請をお待ちしています！

### ●アメニティスペース(山口)

ヴァンパイアセイヴァー全国大会がんばれ山口！(終わってますが)

### ●ビッグウェーブ(高知)

日本有数のビッグなこの店も、この号が出る頃には消えているかもしれません。常連は全て社会復帰を果たす予定です。これを仮の遺言とも思ってください。

ただ、長田仙人に限って言えばきつと転生を繰り返して、全一の山を築いていくことでしょう。

### ●タイトーイン空港通り店(愛媛)

県外から来られるみなさまへ！他のクラブ活動にも積極的に参加してください。とくに「アクションスナイプ」参加者募集中!!

### ●モンキーハウス本館(福岡)

10月1日に「悶悟涙」解散と同時に「機械(きかい)」が発足致しました。新規入会の方は直接御来店の上、お問い合わせください。

by 会長

### ●サブカルチュア(福岡)

3Fの10円コーナーが40台増えて150台になりました。NEWゲームが中心です。この新設コーナーは今後のインカムでプレイ料金を設定するらしいので、みなさまぜひともやりに来て下さい、うまくいけばGダライアス、ヴァンパイアセイヴァー2、ヴァンパイアハンター2、ストリートファイターIII、KOF'97などをすべて10円に

なるという世にも恐ろしいことになりそうです。でもスコアラが3人じゃ意味ないかも…。

### ●アミューズメントラージ(福岡)

OLDゲームがけっこう入ってます。とりあえずこの時期(10月現在)に、おさま氏、ビデオ見たかったっす。JAMAさんだけ喜んで。今度、来店されるときは連絡ください。

by スコア担当マネジャーMUGEN

### ●ゲームプラザ(熊本)

バーチャファイター3tb入荷で当店のバーチャファイター3がますますヒートアップしています。

腕に自信がある方は、ぜひ当店へおこしくださいませ!!

by ござ坊(ストーカー怖い)

### ●ゲームスポットフォーカス(大分)

大会を募集してまーす、店内を貸しますので仲間や友だち集めて来て下さい。

面白い企画も募集しています！例えばシューティングゲームでも2人同時プレイで先に残機がなくなったら負けというふうな対戦によるゲーム大会もできますのでヨロシクお願いします。

by あべさん



### プレイシティNASA杉本町店 ☆=5(397)

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 MSHvsSF	4,692,900	せのん	ALL 話になりません
2 ヴァンパイアハンター2 (ザベル)	624,700	セイヴァー2はクリアできません	ALL
3 ストリートファイターIII (ケン)	1,540,500	NRP	ALL
4 ストリートファイターIII (リュウ)	1,336,600	NRQ	ALL
5 ストリートファイターIII (ネクロ)	1,114,000	初クリア	ALL
6 ストライカーズ1945II (フォクケンウルフ)	637,600	略してストII	1-6
7 レイストーム (R-GRAY1)	1,368,450	PS版買って練習	3面
8 レイストーム (R-GRAY2)	1,291,200	NRS	3面
9			
10			

### チャレンジャー関大前店 ☆=3(93)

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストライカーズ1945II (地震)	1,454,800	チョンボ×4 NAC-FA-007GIII	2-2
2 ストライカーズ1945II (モスキート)	1,420,900	◎切れます NAC-FA-007GIII	2-2 3チョンボ
3 ストライカーズ1945II (疾風)	1,405,400	初一周即死に	2-1
4 ポケットファイター (レイレイ)	3,494,000	咆哮野郎-鬼堂-まじゅ	ALL 10万落ち ハーフ175万
☆ ロストワールド	1,077,197	咆哮野郎-鬼堂-まじゅ	ALL 105HIT
6 キャロップレーサー2 (フラワーパーク)	6'40"9	略してふらパー	遅すぎ
7 テトリスプラス2 (パズル)	1,832,000	咆哮野郎-鬼堂-まじゅ	ALL 助手しよー
8 テトリスプラス2 (エンドレス)	1,714,600	咆哮野郎-鬼堂-まじゅ	L99 C×15 100万+αで打ち切り
9 GダライアスVer.2	39,760,820	FFV-EX.◎	ALL (v)
10			

### タウンスポットプレイランド ☆=5(182)

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5311

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 きらめきスターロード	ALL	ばや兄団	ALL アユミ
2 バーチャファイター3tb (シングル)	2'25"37	YAS	ALL カゲ使用
3 テトリスプラス2 (パズルモード)	1,770,200	運悪すぎ団	ALL
4 ポケットファイター (レイレイ)	2,583,800	ID4-ヒデ	ALL
5 ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	1,295,600	KOS	ALL
6 グループオンファイト (ソリス・クリス)	1,329,600	森上純菜◎	ALL
7 ライデンファイターズ (デバステイター)	43,899,490	森下純菜◎-MSV	◎ 1c7面
8 ライデンファイターズ (チェイサー)	29,036,920	★PIG'S-ケンイチ	◎ 1c7面
9			
10			

### タイトーイン002スタジアム ☆=8(344)

大阪府豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号 ☎(06)844-0586

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 Gダライアス (αゾーン◎)	30,335,230	HYAKU-KTL-福里	ALL 51200×1コです。
2 Gダライアス (βゾーン◎)	36,903,340	あぼじょうくん	ALL 51200×2
3 Gダライアス (εゾーン◎)	32,815,600	L2A-大明神♡♡♡♡	ALL♡ 51200×1
☆ Gダライアス (δゾーン◎)	51,855,410	K.N. Revolution	ALL
5 ストライカーズ1945II (フライングバンケーキ)	2,242,800	おつかれザリン	2-6ボスで死亡 全然ダメです
★ 鉄拳3 (平八◎)	59'80	HYAKU-KTL-福里	ALL 予選43秒
★ 鉄拳3 (シャオユウ◎)	1'08"41	PPR-KTL-IZK	ALL
8 鉄拳3 (ボール◎)	51'31	☆PIG'S-ケンイチ	ALL
9 怒首領蜂 (αタイプ、レーザー強化)	439,020,190	☆PIG'S-ケンイチ	ALL
★ ストリートファイターII (ガイル◎)	2,346,200	CST◎ スーパーの	ALL◎ D×74 つめ×0

### マンモス城インベーターハウス ☆=8(13)

大阪府高槻市北園町18-14 ☎(0726)82-4323

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストライカーズ1945II (フライングバンケーキ)	1,687,000	IGU	2-4
2 ストライカーズ1945II (ハヤテ)	1,672,500	IGU	2-4
3 ストライカーズ1945II (モスキート)	1,461,800	NAO姉◎	2-3
☆ MSHvsSF	5,132,500	ARI◎	ALL ウルヴァリン & 蒼龍
5 ポケットファイター (レイレイ)	2,595,400	OR2	ALL
6 ポケットファイター (モリガン)	2,225,600	ヒマツぶし君Y.K.◎	ALL
7 ファンタジーゾーンII	4,222,800	ラーメン大好き小池さ	ALL 百万×3 んらしい
8 ゴールデンアックス (ティリス)	414.5	ばあにん☆	ALL 落としのみ ほぼ完全
9 ゴールデンアックス (アックス)	375.0	BTAC(豚舌)会員募集	ALL
10			

### オレンジ ペコ ☆=15(41)

愛知県名古屋市中区栄区人町8-14 ☎(052)836-3072

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 GダライアスVer.2 (クシー)	29,686,920	マニア娘はマニアです	ALL ◎ 2タコ
2 テトリスプラス2 (エンドレス)	16,694,000	おつかれさまでした	C×37
3 テトリスプラス2 (パズル)	1,854,050	ASG- 如月浪人-RIN	ALL 助手子
4 ヴァンパイアセイヴァー2 (ビクトル)	832,800	Blue	ALL ハンニャあり
5 ザキングオブファイターズ	588,400	安藤 弘一	ALL
☆ キャロップレーサー2 (フラワーパーク)	6'39"8	◎ミツアシキリオ	ALL
7 キャロップレーサー2 (ダンスパートナー)	10'36"4	◎サビソマケイヌ	ALL
8 キャロップレーサー2 (ノースホワイト)	6'41"9	DCC- AGAS-KACP	ALL
9			
10			

### GAME AMZAI1 ☆=0(14)

三重県熊野市木本町620-1 こやま2F ☎(05978)9-0970

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ポケットファイター	1,205,100	E-H-M!!	ゴウキ
2 ポケットファイター	1,181,700	E-H-M!!	リュウ
3 ポケットファイター	1,531,600	MKT	タバサ
4 ポケットファイター	1,374,800	E-H-M!!	ケン
5 ポケットファイター	1,024,200	E-H-M!!	ダン
6 ポケットファイター	2,154,400	SKR	モリガン
7 ポケットファイター	1,355,700	SKR	チュンリー
8 鉄拳3	2'42"43	Bee	パディー
9 Gダライアス	5,622,860	A	αゾーン
10			

### GAME's Will ☆=38(369)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎(075)711-1435

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストライカーズ1945II (フライングバンケーキ)	1,629,000	AFC◎	2-3 ◎
☆ ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999	MILK-今日もかつ飛	ALL
3 ポケットファイター (モリガン)	2,603,200	Mars(一日天下)	ALL
☆ カプコンスポーツクラブ (総合)	1,824,900	ツガ夫	ALL
☆ Gダライアス (αゾーン)	34,000,990	TURKEY屋◎◎	ALL ◎
6 Gダライアス (εゾーン)	33,005,460	L2A-大明神	ALL ◎ 51200×1
7 ヴァンパイアセイヴァー (ビシャモン)	1,391,700	負け犬	ALL ◎
8 ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	2,772,300	L2A-GYO	ALL ◎
9 ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	2,455,200	Tiny- GAY-DIL	ALL ◎◎
☆ ネオ・ボンバーマン (ノーマル)	663,400	WZH	ALL ◎◎ 残り

### GAME's DRAGON ☆=2(41)

京都府京都市上京区千本通下立売下小山町888トリスTWO1F ☎(075)822-3017

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストライカーズ1945II (地震)	1,829,600	S.N	2-6 ◎
2 ヴァンパイアハンター2 (モリガン)	1,834,200	対戦台 即死コンボもOK?	ALL
3 Gダライアス (ニュー)	34,194,000	甘いっ◎	ALL ◎ 1面下のエリア
4 Gダライアス (ラムダ)	23,829,330	わからんっ◎	ALL ◎
5 ポケットファイター (レイレイ)	2,912,300	◎	ALL
6 ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	2,287,900	◎ ラスト2人激甘	ALL ◎◎
7 ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ)	1,172,500	タコ太	ALL ◎
8 ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	1,133,900	セイバーは5日前に消え	ALL ◎◎
9			
10			

### GAME's MILK ☆=6(27)

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎(0774)44-5770

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆ ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999	今回もかつ飛ばしすぎ	ALL ◎
2 ストライカーズ1945II (フライングバンケーキ)	1,413,500	との仕様-①	2-2 ◎
3 ストライカーズ1945II (地震)	1,324,500	ANA ANA	2-1 ◎
4 ストライカーズ1945II (ライトニング)	1,383,200	UME UME	2-1 ◎
5 Gダライアス (ニュー)	35,154,490	との仕様-①	ALL ◎
6 Gダライアス (グシー)	29,956,540	GSK	ALL ◎
★ フェリオス (ハード)	1,223,510	天理剣聖 T.E.N	ALL ◎ 目標124万
★ フェリオス (イージー)	853,880	天理剣聖 T.E.N	ALL ◎ 完璧 デュボンを打ち×5
9			
10			

### グリーンプレイランド ☆=0(6)

岐阜県高山市西一色町2-180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34-6077

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 鉄拳3 (キング)	2'08"38	RYU	1c ALL
2 鉄拳3 (ボール)	1'06"90	RYU	1c ALL
3 鉄拳3 (フォレストロウ)	3'10"25	RYU	1c ALL
4 鉄拳3 (ガンジャック)	2'34"03	RYU	1c ALL
5 鉄拳3 (三島平八)	1'42"81	RYU	1c ALL
6 鉄拳3 (クマ)	3'04"06	RYU	1c ALL
7 鉄拳3 (フライアン)	1'47"50	RYU	1c ALL
8 鉄拳3 (レイ)	2'31"73	ECG	1c ALL
9			
10 ヴァンパイアセイヴァー (サスカッチ)	783,300	JUN	1c ALL

### アイリン夢空間 ☆=61(243)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327-0218

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆ テトリスプラス2 (エンドレスモード)	99,999,999+α	☆CATS-タージン	HARDスタート LV 並ともコスト
☆ ポケットファイター	9,999,999+α	G-CRUSH-CYA	ALL レイレイ使用
☆ ブラッディロア	2'59"78	G-CRUSH-EFA◎◎	ALL ◎ アリス使用
☆ ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	2,814,400	G-CRUSH-いしくん	ALL ◎◎
☆ ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ)	1,468,100	☆CATS-とき坊	ALL ◎◎
☆ ヴァンパイアセイヴァー (ビシャモン)	1,426,700	G-CRUSH-CYA	ALL ◎◎
☆ ヴァンパイアセイヴァー (デミトリ)	1,410,700	G-CRUSH-CYA	ALL ◎◎
☆ ヴァンパイアセイヴァー (サスカッチ)	1,389,900	G-CRUSH-ROK	ALL ◎◎
☆ ヴァンパイアセイヴァー (ビクトル)	1,341,400	G-CRUSH-CYA	ALL ◎◎
☆ ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	1,171,200	G-CRUSH-EFA◎◎	ALL ◎◎

### オレンジハット砺波 ☆=0(2)

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 Gダライアス (Ver II)	29,904,650	いたくら	αZONE UIリア ノーマスALL
2 F/A	882,800	RST.	R-6
3 ザキングオブファイターズ	698,600	D.S	テリアアテナ 泉 ALL
4 最後の忍道	975,900	MESLON	ALL 残り3
5 ストリートファイターII2nd (RYU)	2,645,300	CRO	ALL
6 モンスターランド	4,134,320	けーそ君	ALL
7 グラディウスIV	985,710	DSC-DERT	2-2 EDIT
8 スターフォース	5,196,600	ZZZ	∞!!
9 ヴァンパイアハンター2 (モリガン)	1,400,600	SEE	ALL
10 ポケットファイター (モリガン)	04,482,702	SEE	ALL

### 扇ヶ丘レジャーセンター ☆=12(237)

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(076)246-6406

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ポケットファイター	3,086,400	一応300万 FKI	ALL モリガン
2 ストライカーズ1945II (モスキート)	1,870,900	M.T	2-6◎
3 ストライカーズ1945II (疾風)	1,597,000	ビデオの件ではお世話になりました。	2-3◎
4 ストライカーズ1945II (フライングバンケーキ)	1,543,600	ベトナム人	2-3◎
5 Gダライアス (v)	33,293,360	ロリコマンド-ラチオ	ALL ◎ 残り×3
6 ファイティング武術 (黒虎)	2'52"83	OGR	ALL
7 ファイティング武術 (星魁)	4'58"55	OGR	ALL
8 ファイティング武術 (鉄心)	3'38"23	OGR	ALL
9			
10			

### ゲームプラザ・イエローハット

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)453-5857

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 テトリスプラス	1,840,700	ASG- 如月浪人-RIN	パズルモード ALL.助手子使用
2 ストライカーズ1945II	1,360,300	NMT8.2i	疾風 2-2
3 ストライカーズ1945II	1,333,200	NMT8.2i	フライングバンケーキ 2-1
4 ストライカーズ1945II	1,218,900	NMT8.2i	モスキート 2-1
5 ストライカーズ1945II	1,214,900	NMT8.2i	ライトニング 2-1
6 ストライカーズ1945II	1,202,600	NMT8.2i	地震 2-1
7 MSHvsSF	2,337,800	KHL	ALL 各種αウルヴァリン
8 怒首領蜂	412,951,910	SOLID-S.S	ALL C-TYPE,L強化
9 怒首領蜂	104,118,340	背中痛い。	2-4 B-TYPE,L強化
10 アルペンレーサー2	1'37"166	ASG- 如月浪人-RIN	レース,ハイスピード ダウンヒル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	1,919,700	OS-うに (ちくちく)	2-5
2	ストライカーズ1945II (シンデン)	1,815,400	まなべつ子	2-5
3	ストライカーズ1945II (フォックウルフ)	1,753,100	クッパ	2-5
4	ストライカーズ1945II (モスキート)	1,704,400	OS-はち (ちくちく)	2-4
5	ストライカーズ1945II (疾風)	1,494,400	nWo<健介>MTG (天山〜!!)	2-2
6	ギャロップレーサー2	10'58"3	お疲れ様トップガン 感動をありがとう	ALL
7	ソルディバイド (カシュオン)	5,301,300	OS-UNI 基板売却の刑	ALL
8	プリンセスクララ大作戦	333,260	西野たみ [Hマン出撃だ!]	ALL 2P(メル)使用
9	ファイナライザー	2,016,500	コナミよ目を覚ませ! OS-nWo-MTG	
10	P-47	1,138,600	まなべつ子	2-1

ゲームセンターピノキオ ☆=0(36)  
兵庫県明石市本町1-1-26 ☎(078)917-5685

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	2,467,200	RYAN	ALL レイレイ
2	カプコンスポーツクラブ	1,103,900	T.S	ALL
3	スタースイープ	3'18"1	H.M	ALL ストーリー
4	鉄拳3 (オーガ第2形態)	1'06"08	LIR-MIN	ALL ◎付
5	鉄拳3 (オーガ第1形態)	1'17"11	LIR-MIN	ALL ◎付
6	鉄拳3 (ボール)	55"21	ノーマル設定	ALL ◎付
7	鉄拳3 (平八)	1'20"50	RAP	ALL ◎付
8	ストライカーズ1945II (疾風)	1,490,900	F.I	2-2 ◎
9	Gダライアス (ミゾーン)	21,903,470	あんちよこSIR	ALL ◎
10	Gダライアス (6ゾーン)	30,106,370	Y.I	ALL ◎

ジャスコ川西店プレイランド ☆=1(16)  
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	41,631,140	ACE	ミゾーン 残×2 ALL ◎
2	Gダライアス	25,821,040	氷影	ミゾーン 残×3 ALL ◎
3	Gダライアス	33,049,100	MIP	ミゾーン 残×3 ALL ◎
4	Gダライアス	19,553,670	氷影	ミゾーン 残×2 ALL ◎
5	コラムズ'97(上級)	2,388	DDT	レベル89 四段
6	ザキングオブファイターズ97 (アテナ、京、真吾)	653,000	ほぶ	ALL
7	ディンクルスターズスライツ (ティル)	2,248,091	和泉	ラスボスまで
8	ストリートファイターIIand (ダッドリー)	3,038,900	MAD	ALL
9				
10				

ファミリーガーデンパートIII  
岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44-5688

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	2,396,800	KID	モリガン ALL まだいけると思う
2	ポケットファイター	2,211,500	KID	桜花 ALL
3	ポケットファイター	1,442,300	KAZ	レイレイ ALL 多く回しました
4	ポケットファイター	1,394,000	RYO	タバサ ALL
5	ポケットファイター	1,395,900	MUL	フェリシア ALL またまっくら
6	ヴァンパイアセイヴァー	1,347,700	H.N	フェリシア ALL
7	MSHvsSF	1,924,400	M.S	ウルヴィ・リュウ ALL
8	MSHvsSF	1,529,300	SRX	オメガ・メフィスト ALL
9	パズルポブル2	31,471,600	VFX	Wゾーン ALL
10	ストライカーズ1945	841,700	SUR-G	PS1 2-1 運付き タメなし

オキモト ☆=2(20)  
広島県広島市西区南観音3-15-3 ☎(082)292-1473

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999	AHO	ALL バグではないぞ出した
2	ポケットファイター (モリガン)	2,314,100	UMEのどAME	ALL
3	ポケットファイター (リュウ)	2,131,100	UMEのどAME	ALL
4	ポケットファイター (タバサ)	1,922,200	AHO	ALL
5	ポケットファイター (ケン)	1,887,000	KMG	ALL
6	ポケットファイター (さくら)	1,551,900	AHO	ALL
7	ポケットファイター (春麗)	1,654,300	AHO	ALL
8	マッハプレーカーズ (マキシムスピード)	8"53	AHO?	
9	マッハプレーカーズ (ハイパーライダー)	662m85	MF	
10	マッハプレーカーズ (ピーストホール)	5,671	HIRO	

# ヒットゲームBEST10

## プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名					
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	667	SNK					
2	2	鉄拳3	610	ナムコ					
3	3	MSH VS SF	398	カプコン					
4	-	ヴァンパイア セイヴァー2	362	カプコン					
5	-	ストライカーズ1945 II	341	彩京					
6	7	ポケットファイター	324	カプコン					
7	-	バーチャファイター3tb	305	セガ					
8	9	バーチャストライカー2	211	セガ					
9	4	ヴァンパイア セイヴァー	190	カプコン					
10	5	バーチャファイター3	184	セガ					
11位	Gダライアス 171	12位	怒首領蜂 143	13位	ヴァンパイアハンター2 105	14位	X-MEN VS ストリートファイター 94	15位	バトルガレック 84

## インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名					
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	690	SNK					
2	2	鉄拳3	637	ナムコ					
3	3	MSH VS SF	414	カプコン					
4	-	ヴァンパイア セイヴァー2	403	カプコン					
5	-	バーチャファイター3tb	340	セガ					
6	7	ポケットファイター	294	カプコン					
7	6	バーチャストライカー2	273	セガ					
8	-	ストライカーズ1945 II	237	彩京					
9	4	バーチャファイター3	208	セガ					
10	5	ヴァンパイア セイヴァー	167	カプコン					
11位	ヴァンパイアハンター2 133	12位	電脳戦機バーチャロン 94	12位	サイドバイサイド2 94	14位	Gダライアス 78	15位	怒首領蜂 76

# 上位を脅かす新作ナシ

## バージョンUPは 是か非か?

今月は、上位3強は変わらず、1位ザ・キング・オブ・ファイターズ97、2位鉄拳3、3位MSHVS SFという結果をキープしています。

上位を脅かす新作がないのが残念ですが、いわゆるバージョンUP版を含めて、いくつかの新作が発売されています。カプコンからは、ヴァンパイアセイヴァー2、ヴァンパイアハンター2が発売され、V・セイヴァー2は4位に食い込んできました。

ボス・ドノヴァン・パイロンを入れたもの。その他、ダイクフォースのシステムが変更されたり、キャラのバランスが取り直されたりしています。変更の多さから言えば新作並みで、プレイヤーの不満を解消するような変更がなされています。それから考えると、大歓迎されてもよさそうなのですが、あまりよくないようです。なぜなのでしょう。まずひとつは、各キャラの変更はV・セイヴァーに対する不満であって、それを解消するだけでは足りないということです。V・セイヴァーが出たときに、V・セイヴァー2のようにならなければよかったのでしょうか、今ではもっとプ

ラスαの変更が必要です。また、新キャラの3人の、設置しておくタイプの面白さうな技が、みんな弱く調整されています。バランス調整を考えると、面白さをそぎ落とされている気がします。

V・セイヴァー2、V・ハンター2、バーチャファイター3tb、ダライアスVer.2と新製品を少しだけ変えたものがいくつか発売されています。しかし、プレイヤーを納得させられるレベルのものは皆無と断言していいでしょう。

今月は、彩京のストライカーズ1945IIが人気5位、インカム8位に入ってきました。彩京独特のクセのあるシューティングですが、プレイヤー層は広く、高インカムが期待できそうです。なぜこのゲームが優れているのかは、次号でくわしく分析する予定です。



(福井県 P.N. 秋山仁)

新製品は、ストIIIセカンドインパクトと、年末に出されるジャスティス学園・月華の剣士に注目です。

(石井せんじ)

## アミューズメントラージ ☆=3(4)

福岡県山門郡三橋町大字下町6-6 栄和第一ビル1F ☎(0944)73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイドバイサイド2	2'20"53	JAMA やっと少し暇ができた	ALL 初級
☆	サイドバイサイド2	2'20"10	一ヶ月の入院生活から久々復活 MUGEN	ALL 中級
3	サイドバイサイド2	3'11"83	U-NI	ALL 上級
4	サイドバイサイド2	3'03"50	藤原とうふ店(自家用)D	ALL 超上級
5	サイドバイサイド2	3'00"66	大機AトロボのD	ALL 超超級
6	ポケットファイター	2,731,600	YKE	ALL レイレイ
7	だいじゅキッス	183,180	U-NI	ALL
8	ウォーザード	8,057,400	MUGEN	ALL 連付 タバサ
9	鉄拳3	2'06"80	謎の男	ALL プライアン
10	鉄拳3	2'03"71	藤原とうふ店(自家用)D	ALL オーガ2

## PLAY-HOUSEアスカ ☆=0(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー2	709,300	Mr-D・T	ALL フェリシア
2	ヴァンパイアセイヴァー2	585,800	Mr-CPS	ALL デミトリ
3	ポケットファイター	2,146,900	Mr-K・T	ALL モリガン
4	ポケットファイター	1,793,500	Mr-END	ALL タバサ
5	MSHvsSF	1,541,500	Mr-K・T	ALL ブラックハート
6	MSHvsSF	1,464,600	Mr-K・T	ALL 春雄
7	ストリートファイターIII	2,280,600	Mr-YAS	ALL イブキ
8	ヴァンパイアセイヴァー	1,165,300	Mr-K・T	ALL フェリシア
9	ザキングオブファイターズIII	476,300	Mr-K・K	ALL
10	鉄拳3	2'25"68	Mr-SIN	ALL 吉光

## ゲームプラザ ☆=2(225)

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-0992

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II (ハヤテ)	1,385,200	この世の果てでアイを叫ぶ少女SiZ	2-1 連付 2機爆死
2	ストライカーズ1945II (フライングパンチ)	1,615,500	超天才と言われても困るよ。 関K	2-3 連付 2-1 3機爆死
3	ウイニングスバイク (イタリヤ)	10WIN 58%	大好キッス やりたイッス UTI	1cALL 連なし 2P制
4	ポケットファイター (モリガン)	2,436,100	フタロ M-O-D	1cALL 連なし
☆	きらめきスターロード (まじかる女)	50,700人	3番やめて カメーる9号	1cALL 連なし
6	バーチャファイター3tb (カゲ)	1'48"01	30分がんばりました 熊襲	1cALL ノーマル 全P、タカ④ 連勝
☆	チャロップレーサー2 (トロッツサンダー)	6'39"8	悶悟源KMM 全力疾走 あと1秒	1cALL 連付 1,000
8	Gダライアス (ニュー)	35,132,640	5面わかんん ATS-LKC	1cALL 連付 AEJJOZ
9				
10				

## ゲームスポットフォーカス

大分県大分市末広町1-1-5 ☎(0975)32-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II (フライングパンチ)	1,323,100	FTO	2-1ボス
2	ストライカーズ1945II (震電)	1,125,200	新生F友会 花屋OBQ	1-8ボス
3	ストライカーズ1945II (疾風)	1,109,500	M・Ave竹内君最高! 連射でGO!	1-8ボス
4	ポケットファイター (レイレイ)	3,182,000	新生F友会 ACE-K	ALL ④無しコンプリ無し
5	ポケットファイター (リュウ)	2,922,400	新生F友会 花屋OBQ	ALL ④無しコンプリ無し
6	ポケットファイター (モリガン)	2,486,300	FTO	ALL ④無し
7	ザキングオブファイターズIII (アテナ、テリ、紅丸)	679,500	JYO	ALL
8	鉄拳3 (オーガ第1形態)	1'24"80	S・T誕生人 (轟天狗)	ALL
9	鉄拳3 (オーガ第2形態)	1'14"01	S・T誕生人 (轟天狗)	ALL
10	怒首領蜂 (TYPE-B-LASER)	466,996,640	H-K	2周ALL 残×0 1億落ち

## チャレンジバンバン ☆=7(138)

愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(089)924-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999	FAD-IDA	ALL
2	ストライカーズ1945II (疾風)	1,835,400	FAD-LXSVI	2-5 ボス
3	ストライカーズ1945II (震電)	1,736,700	クレイジー岩鬼	2-4
4	ストライカーズ1945II (フックウルフ)	1,566,100	AMT-QSD-PPP	2-3 ボス
5	ストライカーズ1945II (フライングパンチ)	1,358,900	ま〜くん	2-2
6	GダライアスVer.2 (uゾーン)	38,646,300	S.H	ALL 残2
7	GダライアスVer.2 (eゾーン)	34,150,750	よ〜おけ-DSG-中坊	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	2,528,100	FAD-IDA	ALL
9	テトリスプラス2 (エンドレスモード)	5,296,000	FAD-JAN (100万集計希望)	ハードスタート L99
10				

## モンキーハウス本館 ☆=9(359)

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ナックルヘッズ (タクシフジオカ)	1,535,300	機械はいこ⑤	ALL ⑤ 後半甘えた
★	ナックルヘッズ (クロディアシル)	1,558,200	機械はいこ⑤	ALL ⑤
★	ナックルヘッズ (グレゴリーダレ)	1,512,200	G.M.C. 機械T-H⑤	ALL ⑤
★	ナックルヘッズ (クリスティンミヤオ)	1,234,200	G.M.C. 機械T-H⑤	ALL ⑤
☆	スタースイープ (ストーリーモード)	1'56"8	G.M.C. 機械T-H⑤	ALL ⑤ 機械12秒ラス15秒
★	スターグラディエーター (ゼルキン)	1'48"44	G.M.C. 機械T-H⑤	ALL ⑤ ぱりダサ ハーフ3
★	クイズないうドリームス (紅色の音)	7,347,000	GDS-四倍遅けえむのこんちゃん	ALL 0% (バグ)
8	フラグディロア (アリス)	3'37"58	機械AMG-E⑤ 心の迷いが0.2	ALL
9	GダライアスVer.2 (u)	30,839,670	Sin-0gC	ALL 残0
10	ストライカーズ1945II (フックウルフ)	1,299,600	機械J.O⑤	2-1 ⑤

## サブカルチャー ☆=5(163)

福岡県筑紫野市二日市北1-2 黒崎ビル ☎(092)922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II (フライングパンチ)	1,505,200	FTC-MIY	2-3 ⑤
2	ストライカーズ1945II (震電)	1,443,200	1日1回がモットー君	2-3 ⑥
3	怒首領蜂 (Cタイプ)	359,518,650	FTC-MIY	ALL
4	Gダライアス (uゾーン)	36,810,260	敵前逃亡にて銃殺	ALL ⑤
5	ポケットファイター (レイレイ)	3,296,300	ゲームが消えました マルチ敬友会-8号	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	1,037,100	⑤長	ALL ⑤
7	きらめきスターロード	46,700人	よっしー	ALL 新人賞有
8	ザキングオブファイターズIII	622,100	⑤長	ALL
9				
10				

## ホワイトハウス箱崎店 ☆=3(68)

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎(092)641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (Gタイプ)	391,168,440	CYCLONE-HURRICANE	全2周ALL S強化 MAX 832HIT
★	蒼穹紅蓮隊 (二号機暴走)	37,184,701	まだまだこれから G2-KYO	ALL 連付き B×11
3	Gダライアス (ゾーン)	28,747,280	もう少しで2900万 G2-KBN	ALL 連付き タツノオトシゴ
4	Gダライアス (ゾーンu)	32,327,100	みよん	ALL 連付き ウミガメ
5	Gダライアス (ゾーンe)	31,239,250	G2 NO-B あとは512待ち⑤	こいつはほとんどやっとな ねえ byスコアB
6	Gダライアス (ゾーンo)	47,547,440	WGFC-G2-亜美ちゃん♡	クジラがすぐくたばる 愛が足りないの?
7	ポケットファイター (レイレイ)	3,140,800	G2-HID	ALL 対戦台で寝ています!
8	鉄拳3 (オーガ第二形態)	1'10"01	S.T誕生人	ALL ⑤付き
9	グラディウスIII (B-TYPE)	887,420	さよならグラ3 記念 W-N	2-2 泡風呂にて死
10	GダライアスVer.2 (ゾーン)	34,938,120	ついにノーミスALL G2-KBN	ALL ノーミス連付き タツノオトシゴ

## ゲームプラザミッキー ☆=1(40)

広島県広島市南区的場町1-7-2 ☎(082)262-5189

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター (レイレイ)	2,966,900	ねずぎよ	ALL
2	ポケットファイター (フェリシア)	1,811,500	F-H	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2 (リリス)	176	ねずぎよ	ALL グルミー パベットショー
4	ヴァンパイアハンター2 (モリガン)	616,600	ねずくん	ALL
5	鉄拳3 (木人)	3'25"17	見ず知らずの人	ALL イージー
6	鉄拳3 (平八)	4'52"29	中学生らしき人物A	ALL イージー
7	バトルサーキット (ピンクオーストリッチ)	215,800	ねずくん	2面 コイン583
8	バスルポル2 (ストーリー)	25,367,200	ねずくん	ALL ノーマル
9				
10				

## アメニティスペースOZ ☆=0(39)

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0839)84-5147

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	紫炎龍	6,858,610	ZIO	St 7-5
2	Gダライアス (ニュー)	24,884,590	NAS	1c ALL
3	Gダライアス (ニュー)	29,099,500	HYDE	1c ALL
4	ストライカーズ1945II (P38)	1,087,300	MRX	1-8
5	ザハウス・オブ・ザ・デッド	83,020	SIN	1c ALL
6	チャロップレーサーII (トウカイテイオー)	10'50"0	TZR	1c ALL
7	チャロップレーサーII (トロッツサンダー)	6'41"8	H-N	1c ALL
8	鉄拳3 (吉光)	1'26"38	RX-7	1c ALL
9	サイドバイサイド2 (上級・FC3S)	3'27"13	GIL	1c ALL
10	サイドバイサイド2 (超上級・インプレッサ)	3'17"06	UKS	1c ALL

## ビッグウェーブ ☆=10(45)

高知県高知市曙町1-8-25 寿ビル1F西 ☎(0888)43-3433

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エドワードランディ	2,782,694	遠征記念 高沢一成	ALL
2	蒼穹紅蓮隊 (屠龍)	19,826,582	千葉県民 高沢一成	ALL ⑤ ラスボス50万おち
3	鉄拳3 (ガンジャック)	1'23"93	FUMA-キラーマト	ALL ⑤ 4人目まで22秒
4	鉄拳3 (平八)	1'24"53	少々やる気が出てきたですよ DNA	ALL
5	ポケットハンター	2,705,200	やっどでした JUS	悪 モリガン 豪鬼なし
6	ヴァンパイアセイヴァー (ヒュン)	964,600	ザンギ投げキャラ失格!! (大スポ) 櫻田	ALL 麗あり 1人目8万
7	ストリートファイターIII (ケン)	3,045,300	少し欲が出てきました。 BBC	悪 神龍拳
8	バトルガレック (ノーマルキャラ)	14,108,300	姉のコスプレのせいで 一家中迷惑に!! ⑤	ALL 1ボス前32240点
9	ファイナルファイト (ガイ)	4,067,740	土×××エヴァファン スト⑤GUY	ALL ⑤ ⑤
10	バトルガレック (G-130)	11,026,960	⑤	

## タイトーイン空港通り店 ☆=0(31)

愛媛県松山市南齊院町17-5 ウェストビル1F ☎(089)973-1381

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (オーガ1)	1'33"50	MOL-キラーマト 熱血常連宣言!	ALL ⑤
2	鉄拳3 (ガンジャック)	1'29"58	MOL-キラーマト 再来店予定!	ALL ⑤
3	鉄拳3 (プライアン)	1'25"51	チャールズキラーマト君 (次回闘八参加予定)	ALL ⑤
4	鉄拳3 (ジュリア)	2'05"15	スト⑤GUY (また来てね)	ALL ⑤
5	鉄拳3 (シャオウウ)	1'18"06	SUR-MEA (三好EJ)	ALL ⑤
6	疾風魔法大作戦 (ミヤモト)	1,427,097	FAD-LXS	ALL ⑤
7	モータルコンバット (スコピオン)	17,111,500	GER-AOI またもや無視決定!	ALL 2P側使用
8	首領蜂 (C-TYPE)	34,749,530	SUR-RAY⑤	ALL
9	レイストーム (R-GRAY1)	14,744,600	SUR-⑤ 極バ口練習中!	ALL
10	スタックコラムス (自動モード)	403,421	SUR-R.T⑤	ALL

12月14日 (15日消印有効)

## ☆獲得数上位店(2・28~12・30号時点)

順位	店名	今月	合計
1	アイリン夢空間(岐阜)	14	61
2	GAME'S WILL(京都)	4	38
2	プレイシティ24(北海道)	1	35
4	Jogo江古田店(東京)	3	21
5	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	0	16
5	ゲームコーナーフジ(東京)	2	16
7	オレンジペコ(愛知)	1	15
8	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	0	12
9	TILT神保町(東京)	1	11
10	モンキーハウス本館(福岡)	1	9

今回のスコア締め切りは12月14日(15日消印有効)です。今月も大爆発のアイリン夢空間ヴァンパイアセイヴァー軍団。今回の集計で今期最高の大量☆14個をゲット。常連が一丸となって取り組んだ団結力の勝利といえよう。シューティングゲーム中心のイメージが強かった同店だが、一転して格闘ゲームにも圧倒的な強さを発揮した。

2位との☆差は☆23個にもおよび、今回の集計を待たずして今年度の優勝店はアイリン夢空間(岐阜)に決定した感がある。続く2位のGAME'S WILL、3位のプレイシティ24の2店と4位以降の店舗との☆数の差も大きく、1997年度の☆獲得数上位店争いは次回を待たずして上位3店の入賞が決まってしまったか?

残るはGAME'S WILLとプレイシティ24の熾烈な2位争い。今回の集計でプレイシティ24は☆3個の差をひっくり返すことができるのか、花山薫氏をはじめとしたプレイヤーの最後の意地に注目しよう。

☆獲得数上位店 総評

# 君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

## ●申請方法

申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にてハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。

もう1つは、毎号ゲームストに付いているハガキ「君こそゲームスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

## ●集計対象スコアとなる条件

以下にいくつかの注意点を挙げます。

- ① ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
- ② 改造基準（※1）を満たす筐体であること。
- ③ 難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
- ④ スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3）、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

## ●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲームスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲームスト大賞にて表彰されます。

具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆=3(28)」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。

※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時まで受け付けています。

# てあたりしだいゲームリスト

\*表中操作欄の記号の意味  
「KB」→キーボード  
例「8-3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
<b>11月発売</b>					
月華の剣士	SNK	格闘	8-4	発売中	
コットン2	サクセス	シューティング	8-3	発売中	
スーパーリアル麻雀P7	セタ	麻雀	KB	発売中	
ファイナルロマンス4	ビデオシステム	麻雀	KB	発売中	
<b>12月以降発売</b>					
私立ジャスティス学園	カプコン	格闘	8-4	12月予定	
ハイパーオリンピックIN長野	コナミ	スポーツ	4-2	12月予定	
ハンドルチャンプ	コナミ	アクション	ハンドル	12月予定	
ビートマニア	コナミ	DJ体感 シミュレーション	特殊	12月予定	
ゼロガンナー	彩京	シューティング	8-3	12月予定	2016年第1級戒厳令発令！ 全世界を戦場にする驚異の 全方向3DCGシューティン グゲーム登場！
<b>発売日未定</b>					
侍魂 サムライスピリッツ	SNK	格闘	8-4	未定	
バルスターブラスト	SNK	シューティング	8-2	未定	
墜落天使	彩京	格闘	未定	未定	彩京98年第1弾は、なんと 対戦格闘!! ご期待ください。
サイキックフォース2012	タイトー	格闘	8-3	未定	
バトライダー	エイティング /ライジング	シューティング	8-2	未定	今号より記事掲載開始です！

# GAMEST

## 読者プレゼント!

### 12月30日号

### ★応募の掟★

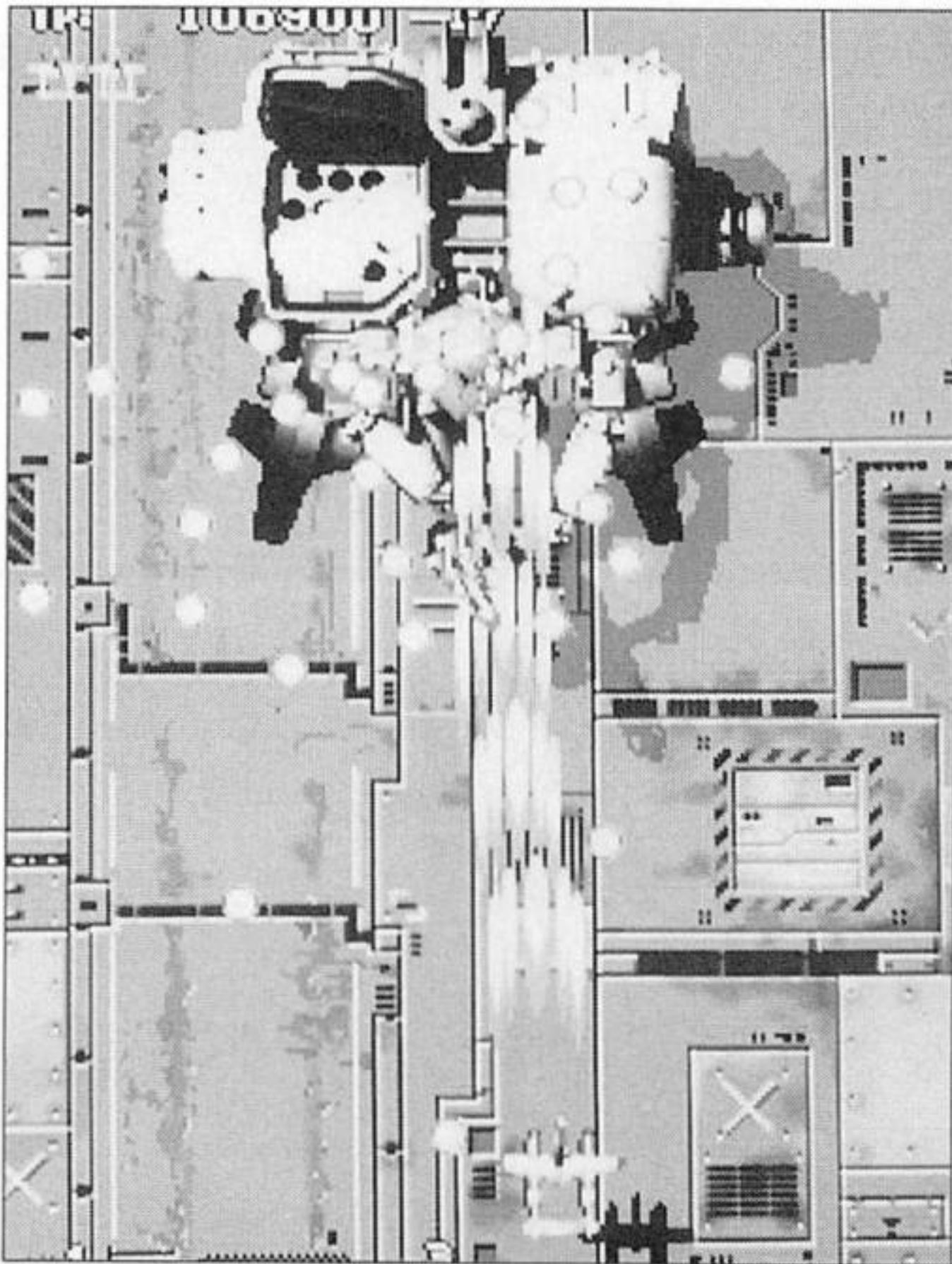
- 一つ、ハガキは今号の綴じ込みハガキを使うこと!
- 一つ、住所はちゃんと都道府県からキチッと書くこと!
- 一つ、文字はできるだけハッキリ見やすく書くこと!

### ゲームスト提供

#### ① スライカーズ1945Ⅱ基板

今、巷で一番の盛り上がりを見せている縦シュー、スライカーズ1945Ⅱの基板を早くもプレゼント。

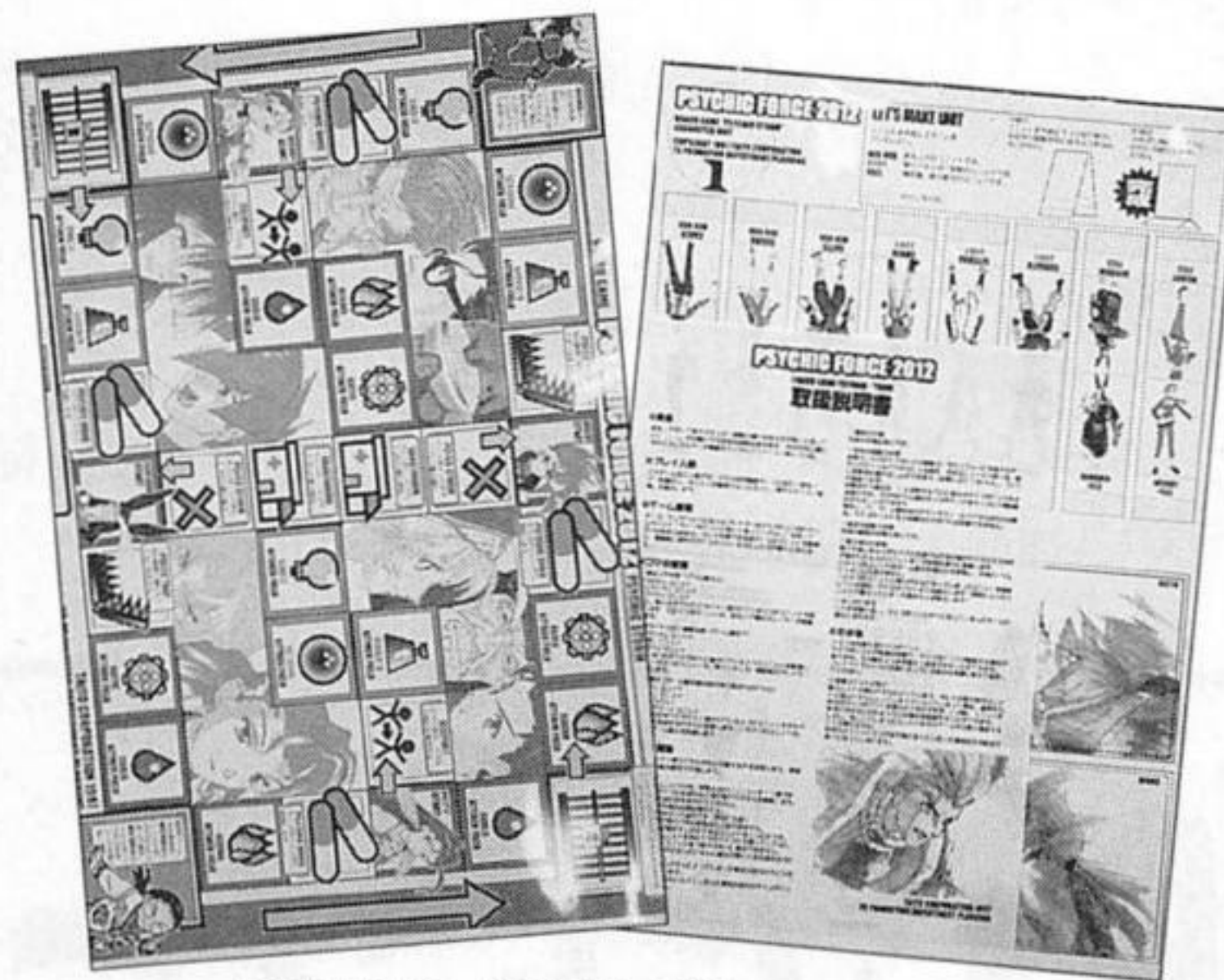
©1997 PSYKYO



1名様

### タイトー提供

#### ③ サイキックフォース2012オリジナルボードゲーム



©TAITO CORP. 1997

タイトーオリジナル、サイキックフォース2012の非売品ボードゲームを3名様に。イラスト満載でサイキックファンウハウハの品ですな。

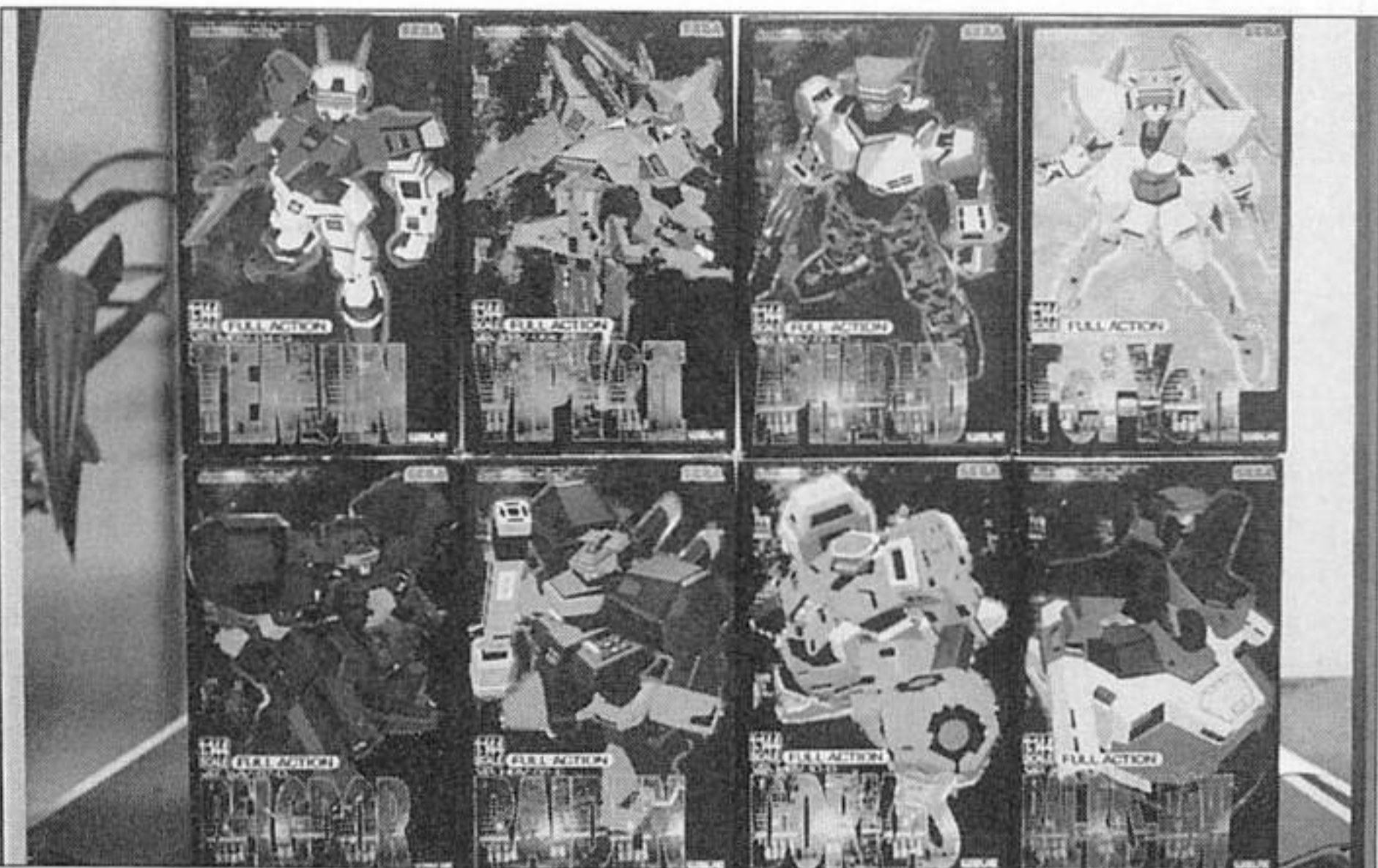
3名様

### セガエンタープライゼス提供

#### ② バーチャロンガレージキット各種

バーチャロンの144分の1ガレージキットを各1名計8名様にプレゼント。欲しいバーチャロイドの名前を書いて応募してね。

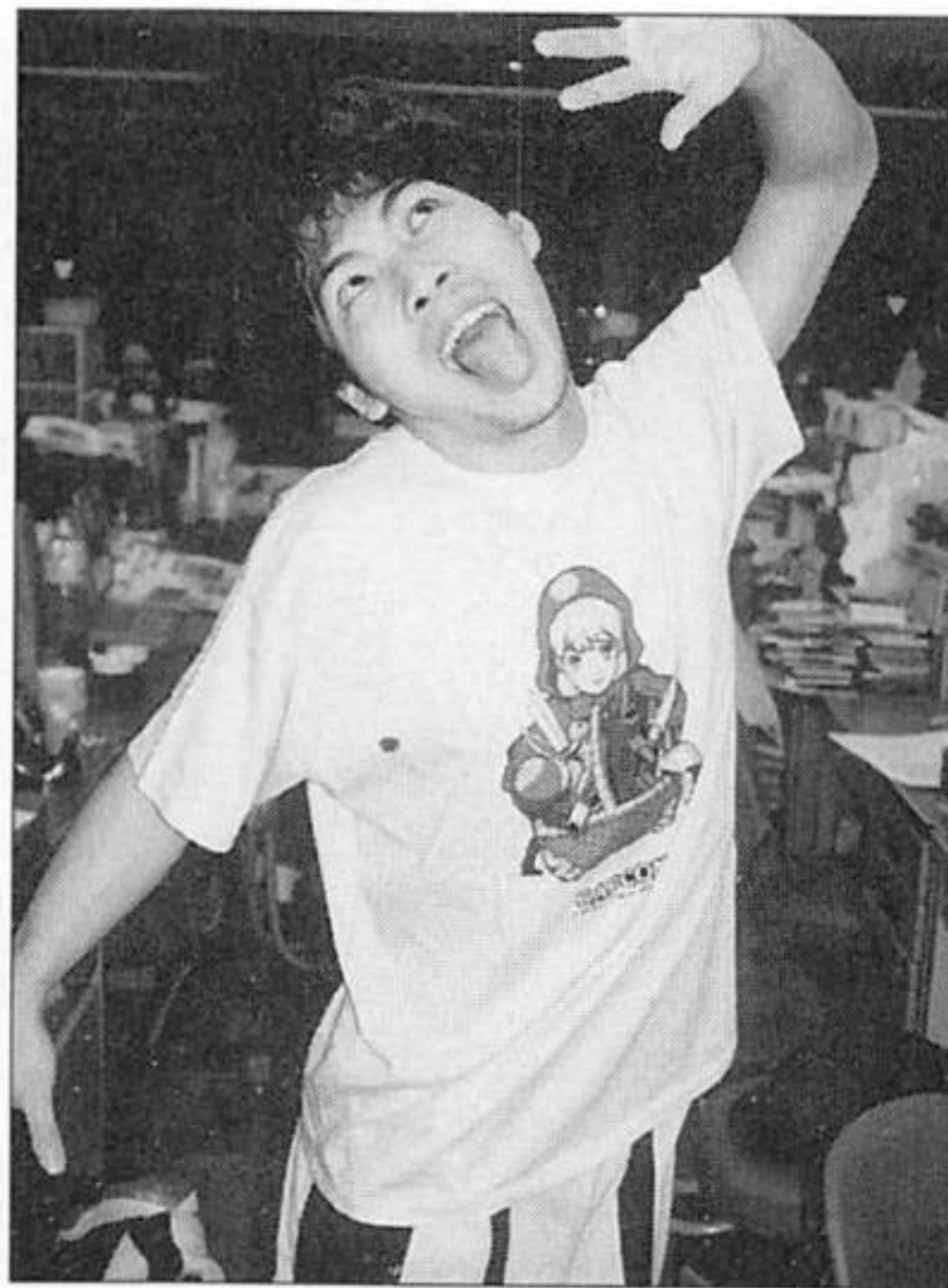
各1名様



©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

### カプコン提供

#### ④ バレッタTシャツ



ヴァンパイアセイバー大会のときに記念品として配ったバレッタTシャツを5名様にプレゼント。

5名様

©CAPCOM CO., LTD. 1997  
ALL RIGHTS RESERVED.

### 読者サービス部提供

#### ⑤ 特別版リリスフィギュア

今、読サビ部でとりあつかっているバレッタフィギュアカリリスフィギュアを購入すると、抽選でもらえるプレミアムアイテム「特別版リリスフィギュア」を1名様にプレゼント。



1名様



# NOTICE

## NEXT GAMEST/JANUARY 15

けっこうアンケートハガキで来るのが、205号が抜けてるぞ！  
ってやつ。これは誤植ではないのだ。増刊号にもこの通巻コード  
ってやつは適用されるので、ギャルアイ5が205号になっている。

最近ムックが多いからあまりナンバーが飛んだりはしなかった  
んだけどね。3年くらい前のゲームストを調べてもらえば分かる  
と思う。増刊は本誌1冊につき1号発行できる出版上のルールみたい  
なものである。毎月増刊を2冊ずつ発行していけば、理論上は  
3倍のスピードでゲームストの300号を迎えられるって寸法だ。

### 幕末浪漫 月華の剣士 (SNK) サイキックフォース (タイトー)

新・武器格闘ゲーム(仮)(ナムコ)エアガイツ (ナムコ/スクウェア)  
電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム(セガ)  
バトルライダー(エイティング/ライジング)ストライカーズ1945II (彩京)  
侍魂(SNK)ストリートファイターIII 2nd IMPACT (カプコン)

# 私立ジャスティス学園 カプコン

ゲームスト次号(No.210)は予価540円で

## 12月15日(月)発売!

VIDEO GAME  
MAGAZINE

ゲームセンターを  
10倍おもしろくする本

# GAMEST

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。 毎月15日・30日発売

# 君、知ってるかい？

## GAMESTって年間購読できるんです。

おうちにいながら  らーくらく。

お問い合わせ

(株)新声社 業務部 担当白柿  
TEL (03)-3293-9321

GAMESTの広告

イラスト：吉崎観音

論

本格派対戦格闘ゲームを望む

石井ぜんじ

ゲームセンターの歴史を振り返った場合に、現在ゲームセンターに置かれているゲームのジャンルは、異常に偏っているのがわかる。端的に言えば、対戦ゲームが多すぎ、アクションゲームが皆無に等しい。

体的にゲームセンターへ悪影響を与えていると思う。また、対戦格闘ゲームの中でも、バランスの悪さが目立つ。対戦ゲームで、広いプレイヤー層を巻き込める本格派の対戦ゲームは必ず必要なのだが、そんなに数多くあるわけではない。1年で2本、多くて3本くらいだろう。

しかし、このタイプのゲームは、世界観にクセがある。そこで、特定のプレイヤーに熱狂的に受け入れられても、広く大ヒットさせるのは難しい。不可能とは思わないが、相当に飛び抜けた作品でないと不可能だろう。今までと違う、主流の概念をひっくり返さなければならぬからだ。

真剣勝負を楽しめる、見て楽しめる、見てわかりやすいゲーム。そして、面白さを削ったり、損なったりしないバランス調整。さらに、何より新しく、パワーUPしたという雰囲気をもたせたい。アイディア、キャラデザインなどを兼ね備えている。そんなゲームが求められているし、発売されれば大ヒットとなるだろう。

具合に、対戦ゲームの幅が広がったのは喜ぶべきことだろう。しかし、このタイプのゲームは、世界観にクセがある。そこで、特定のプレイヤーに熱狂的に受け入れられても、広く大ヒットさせるのは難しい。不可能とは思わないが、相当に飛び抜けた作品でないと不可能だろう。今までと違う、主流の概念をひっくり返さなければならぬからだ。

今後、潜在的需要が増してくると思われる。かつて、ストII、餓狼伝説スペシャル、バーチャ2、ストZERO2という本格派の対戦格闘ゲームがゲームセンターを席巻した。KOFシリーズもそれに含めてよいと思う。このようなタイプを望みたいわけだが、どこかに新味がないといけない。それがポイントになる。

表紙の裏をとれ
さて前回に引き続き、ジャスティスだ。英雄とバツだが、英雄のおじさんくささというのが難しかった。慣れていないせいもあるのだろうか。
前々回「仕事を無しにした」になってるが「無心に行った」のミス。仕事もらいに行っただけ、もらえなかったよという話ですわ。もう、無しにした分赦しは当然なりやんか。仕事ください。
藤原ひさし

■待って～もうひとつ
ゲームスト大賞97に、投票いただいたくれた読者の皆さん、本当にどうもありがとうございました。今年は例年になく混戦模様の様子で、ランキングがどうなるのか非常に興味深いところです。なお、発表は年内最終号(12/26発売号)を予定。どうぞお楽しみに！
また、そろそろ来年発売の大型タイトルの輪郭が見えてきた模様。次号、次々号とますます見逃せないぞ！

GAMEST 12月30日号

◆編集 石井ぜんじ APAPA ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO いなりん びぐ
◆発行人 加藤 博
◆編集人 高橋己代子
◆発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
◆印刷 凸版印刷
©1997 新声社 雑誌22445-12/30
本誌からの無断転載を禁じます。
◆協力スタッフ
齋藤和義デザイン室 西村光賢
ローリングストーン エジマ企画
齋藤若子

●ふらり諫言。的を得ている、とは良く見かける誤用の言い回しだ。正しくは、的を射ている。的は持ってかずに射てほしいぞ。
☆(DOHJINコーナーより続き)掲載希望号の指定は、余裕を持たせておかないと、締め切りに間に合わず、次号以降の号に送ることもできず、簡単に没になってしまいます。僕のコーナーに限らず、採用されるコツは確かにあります。残念ながら、それを教えてあげるスペースがない。頭を使うべし。(APAPA)

●編集部内でいきなり盛り上がったタイトーの「きらめきスターロード」。イントロクイズということで、ギャラリーまで一緒になってさわげるところが非常にいい感じ。で、全く興味のなかった私まで手を出してみたわけだけど、「分かん!!」。製作者の好みとか大人の事情とかいろいろ理由はあるんだろうけど、俺にも分かるジャンルをっ!!それで希望のジャンルは「洋楽」。ホール&オーツとか、80年代前～中期の頃のやつ。古すぎ!?(KAL)

●今回の2012はいろんな意味で苦労しながら構成しました。良くも悪くも目に留まったのならば成功ですが、いかがでしょうか。そして年末といえばメスト大賞。今年の俺のベストオブサイヤーは、アーケードは該当作なのでディアプロと思いつつ、X指定部門はばんだはうすのアレで、でも最多プレイ時間は去年の作品だろうがポケモンだなんてところですか。今年は豊作だったとは思ってますけど。(だからポケモンの相手をして欲すればAce)

●最近とくに時間が経つのを速く感じるようになった。別に無駄に過ごしている気はないんだけどなんかむなし。10歳の人間の1年は、今まで過ごしてきた人生の10分の1に値して、30歳の人間の1年は、全人生の30分の1だから短く感じるとかいうし。でも楽しい時間は短く感じるものだから、俺の場合は年を取ったのは関係ないっぼいよね。(京城)

●今はザ・ベストゲーム2の原稿をやっています。いかんせん、記憶に頼る部分が多く、ライター同士でも思い出しながらの状態ですが、絶対に良いものができますので読んで下さいね。あと、草野球もそろそろシーズンは終わりだがまだまだ熱い。ライターでは、いなりん、びぐ、するする、GED、キャサ夫、SHOと自分の、計7人が所属。練習試合ではあるが初勝利を挙げ、鼻息も荒くなってきたぞ。(がっちゃん)

●最近のゲームについて一言。もはや夢も希望(やや言いすぎ)もないビジネスだけのゲームが多すぎる。格闘ゲームで、対戦とは言い難い駆け引きのなさすぎるゲームの多発や、2ものの、1より明らかに劣るゲーム性のものがほとんどである(主に2D)。ゲーム性そっちのけ、バランスそっちのけ、ただ単にキャラだけで売ろうとするものばっか。アニメにしらっつーの!!開発者もポリシーってものがあるのか非常に疑問である。(MVP)

●私は家庭用ハードでは、あまり格闘モノをやらないほうだが、SS版のデドアラは別格。アーケードで出ても文句のない出来で、新技を使ったコンボ研究が非常に熱い!ちなみに使用キャラはゲンフーだけど、雲閉日月把→撐掌→㊄(裏回り)の後、バウンド中の相手を背後㊄で拾って浮かせ直しが狙える。誰かその後に入れる、いい空中コンボがあったら教えて!
P.S.アーケードはまだまだ1945IIかな?(善之字元帥)

●アーケードゲームに興味がなくなってきた気がする。オイオイ、そんなんでいいのか?って気もするが、とにかくやる気がない。これはすべて例のゲームのせいなのだろうか。かわりに最近、友達の家でシミュレーションゲームにどっぷり。信長の野望・天翔記とSDガンダムGセンチューリが熱いです。これからの時代は、やはりコンシューマなのか?そろそろ某EXにでも戻るか…。もうねえって。追伸:まきさん、思考時間長いぞ。(ちゃっさき)

●1つのゲームに対して、ゲームストという媒体は、読者(プレイヤー)にどこまでの影響を与えていけるのかを常々考えている。所詮、ゲームストでいくら取りあげたところで、そのゲームが人気が出るか否かは、結局のところそのゲーム次第というが、果たして本当にそうなのだろうか…。たとえそうだとしても、ゲームストでゲームの人気を盛り上げていく手段だってきっとあるはず。私はそんな誌面作りを心がけていきたいと思う。(こーじ)



**バンタン電腦情報学院は、  
業界に就職するための学校です**

現役のクリエイターが開発ノウハウを伝授！  
授業で使用するマシンはプロの開発現場と同レベル！  
カリキュラムはプロの制作過程をシミュレート！  
特定のハードに偏らないオールマイティな教育！  
学院内のソフトハウス「電腦工場」が業界と教室を直結！

**'98募集コース**

**ゲーム スタジオ**

昼間部2年制  
ゲームデザインコース  
シナリオ&ライターコース  
ゲームグラフィックコース  
ゲームサウンドコース  
ゲームプログラムコース

昼間部4年制  
ゲーム開発研究コース

**デジタル プロダクト スタジオ**

昼間部2年制  
デジタルグラフィックコース  
コンピュータアニメーションコース  
映像コース  
デジタルサウンドコース

昼間部3年制  
デジタルブロードキャストコース

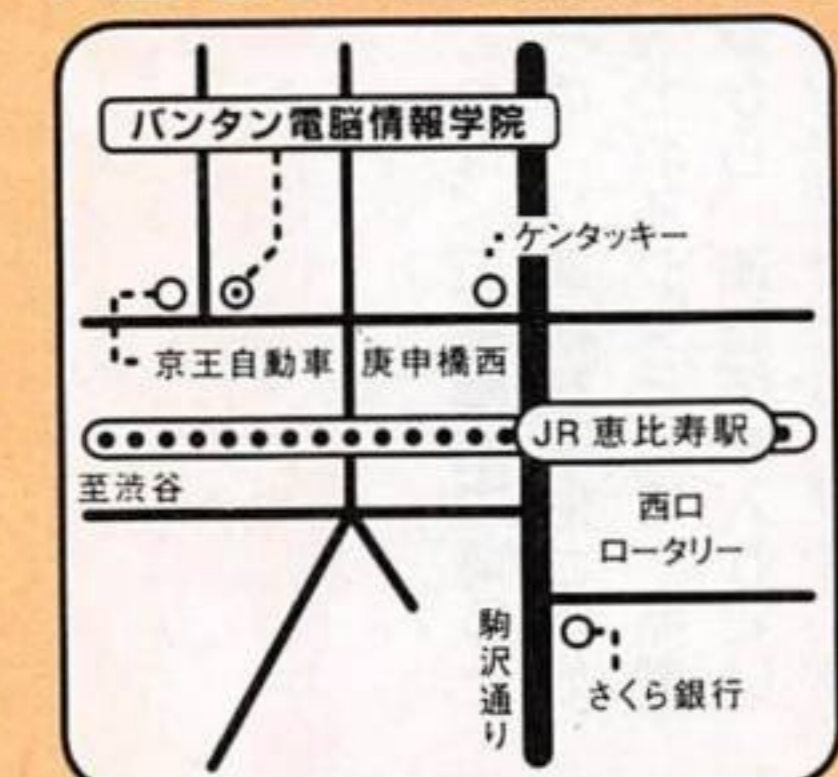
**イベントスケジュール (無料)**

第一期募集入試説明会 12月3日(水)～12月6(土)  
12月15日(月)～12月26(金)  
※日・祭日を除く  
体験入学 12月21日(日)  
※ゲームスタジオ対応  
模擬試験 12月7日(日)・12月23日(火)

**['98年度学校案内書無料送付中!]**  
['98年度第一期募集入学願書受付中! ※推薦入学願書受付締切迫る!]

当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、  
フリーダイヤルをご利用下さい。  
【フリーダイヤル】 0120-51-0505  
〒150 東京都渋谷区東3-22-14-11GM

**バンタン電腦情報学院**



**ゲーム業界就職予備校——内定報告**

株式会社カプコン内定(ゲームプログラマー)  
島守明広君  
ゲームプログラムコース在籍  
※都合により本人の写真が掲載できません。ご了承下さい。

カプコンさんは学校で企業説明会を行って来て、その説明会に参加して、受験しようかなって思っただけです。一次試験は学校でやってくれたので、周りはクラスメイトしかいないから緊張することもなく受験することができました。専門的な試験内容もありましたが、学校の授業で勉強していたので大丈夫でした。業界に入ろうと思うなら、まず諦めないうことが大事ですね。それに、ただ授業に出ているだけじゃだめです。先生や環境をできるだけ利用して、自分なりにどんどん吸収することが必要だと思います。僕はこれでゲーム業界に入ることが決ったわけですけど、これで終りじゃないですから、早くスタッフロールに自分の名前を乗せられるように頑張りたいと思います。

バンタン電腦情報学院の希望職種別の就職率は95% (95年度実績)。  
企業・職種に問わず、ただ就職させるだけならそれほど難しいことはありません。  
しかし、「学生が志望する企業・職種にだけ就職させることができるか」  
それが専門学校に求められる本物の姿だとバンタン電腦情報学院は考えているのです。

# AOU Ver.

# から大きな変化あり!?



©SNK 1997

今回の取材バージョンでは、見た目の印象と遊び易さが大幅にアップしていたのだ。

担当：サムスピ教信者 珈琲ふりーく

これまでの操作感覚に近いものになったといえよう。打撃の攻撃ボタンは2つだが、

## レバーガードになった

ガード方法は、ボタンガードから、レバーガードに変更された。それによりボタンの内わけは、Aが弱攻撃、Bは強攻撃、Cは投げ、Dは移動となった。



画面がすっきりし、モーションやエフェクトがカッコよくなっている。キャラクターへの感情移入はしやすくなっているだろう。

レバーガードは、ボタンガードから、レバーガードに変更された。それによりボタンの内わけは、Aが弱攻撃、Bは強攻撃、Cは投げ、Dは移動となった。

ガード方法は、ボタンガードから、レバーガードに変更された。それによりボタンの内わけは、Aが弱攻撃、Bは強攻撃、Cは投げ、Dは移動となった。



向き合った状態から、



レバー入れ攻撃によってバリエーションを持たせている。走り込みシステムが変更された

走り込みはスタミナゲージを消費する。特に後退は多めのスタミナが必要なようだ。スタミナゲージは、様々な行動をすることによって消費され、時間によって回復するゲージである。走り込み以外では、攻撃の空振り、後述するS・C・S、防御キャンセル動作でもスタミナを消費する。スタミナが0になると、スタミナが回復するまで、息切れ状態になり、大きな隙ができる。ただし怒りMAX中に限り、怒り爆発は可能だ。

## S・C・S

スタミナゲージが赤くないときに、防御中に特定の必殺技を入力することで、防御動作をキャンセルして必殺技を出すことができる動作。

スタミナゲージが赤くないときに、防御中に特定の必殺技を入力することで、防御動作をキャンセルして必殺技を出すことができる動作。

S・C・Sの発動攻撃から、



これは、天草降臨で言うところの、14連斬を進化させたと思われるシステムで、発動攻撃から、連続技を入れていくものだ。ただし、ダメージ側にも反撃のチャンスが存在する。S・C・Sモード時は、攻撃側もダメージ側も操作をすることが要求される。攻撃側はAボタンもしくはBボタンを好きなように連打していても、勝手に最終段まで出てくれる。立ちとしゃがみも変えることが可能だ。ダメージ側はくらっている



つきつきに、

1971年の第1作から新作タイトルまで、26年にわたるアーケードビデオゲームの歴史の中から200タイトル以上もの名作・秀作・天才のゲームを様々な角度から解説。  
そして3000タイトル以上のアーケードビデオゲームリスト、究極攻略まで、あらゆることを掲載。  
アーケードビデオゲームが好きでたまらないプレイヤーに必携の一冊。

12月  
中旬  
発売予定

+TAX  
1980円  
本体価格(予価)

ゲームストが選ぶベストゲーム

R-TYPE

# ザ・ベストゲーム2

アーケードビデオ  
ゲームの究極本

スペースインベーダー  
ギャラクシアン  
R-TYPE  
ドライアス  
グラディウス  
ドラゴンスピリット  
究極ターガー  
ファンタジーゾーン  
ロストワールド  
グロブダー  
源平討魔伝  
魔界村  
怒  
アルゴスの戦士  
ゲインランド  
最後の忍道  
ファイナルファイト  
フルキューヴ撃7伝説  
ウルフファンク  
ストリートファイターII  
パーチャファイター2  
サムライスピリッツ  
鉄拳3  
ボールポジション  
ハンクオン  
アウトラン  
ウェック・ル・マン24  
アフターバーナーII  
スペースハリアー  
ナイトストライカー  
パーチャロン  
スティールガンナー

リーサルエンフォーサーズ  
ドラゴンズレア  
サンダーストーム  
テカンワールドカップ  
アルペンレーサー  
バックマン  
ロードランナー  
テトリス  
ぶよぶよ  
アルカノイド  
その他...

究極攻略



とりあえずは最終段階までいける。相手が抵抗するとなかなかここまでではないぞ。



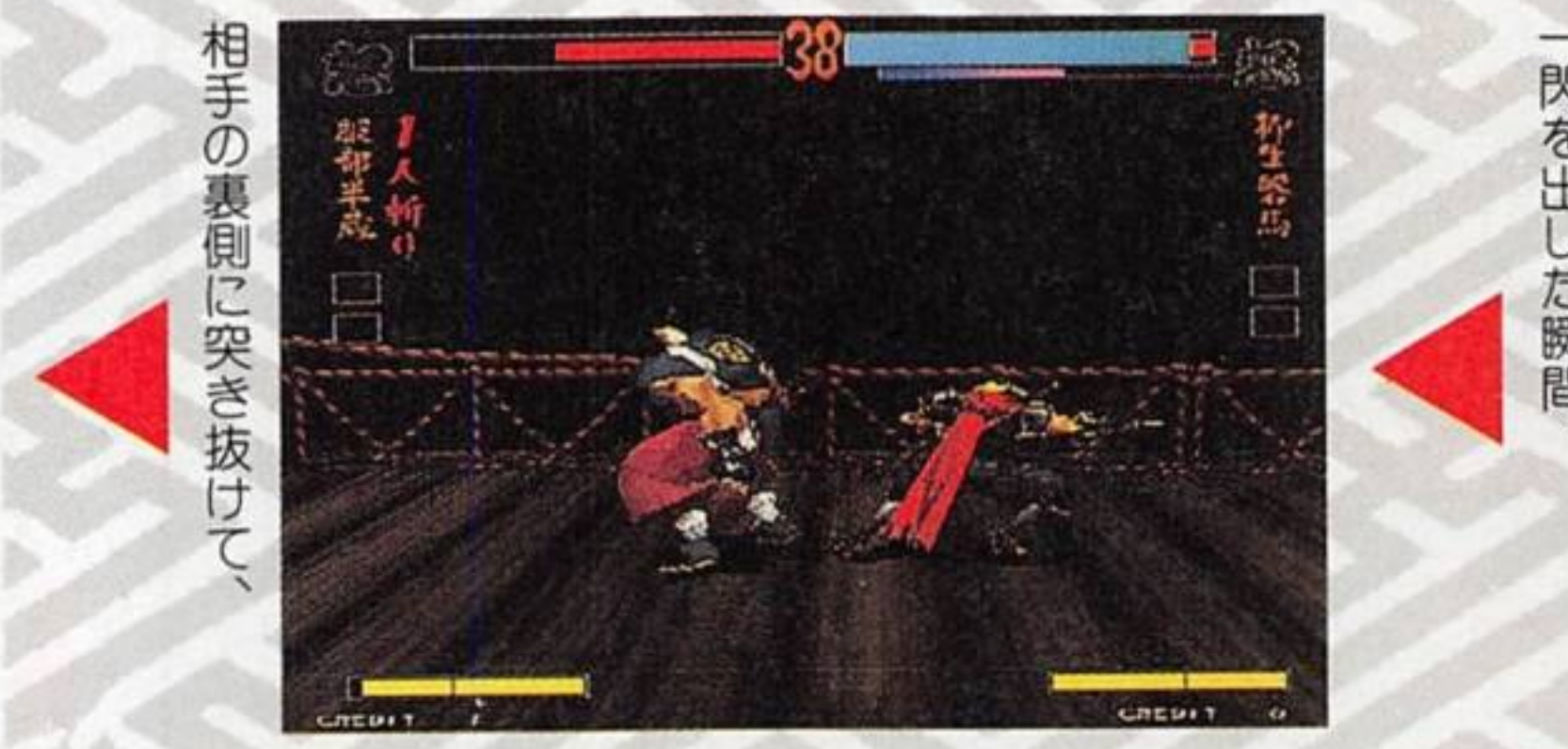
レバーとボタンを入力していく



最後に、次に相手がどの攻撃をしてくるか予想、すなわちAボタンorBボタン、立ちor

●怒りMAX状態  
すべての攻撃力がアップする。  
一部の必殺技の性能が変化した。怒り必殺技が使用可能になる。  
怒りMAX時専用の技、秘奥義が使用可能になる。秘奥義をヒットさせると、怒りMAX状態は終了する。  
怒り爆発が発動可能になる。怒りMAX状態でABCボタン同時押しをする事によって、怒りゲージが爆発タイムーに変化し、怒り爆発が発動する。  
残り体力が少ないほど怒り

怒りゲージと怒り爆発  
怒りゲージは、相手の攻撃を受けたり、相手に攻撃を防御されたりすることで増加し、怒りゲージが満タンになると、怒りMAX状態になる。  
怒りMAX状態は、相手の攻撃を受けたり、相手に攻撃を防御されたりすることで増加し、怒りゲージが満タンになると、怒りMAX状態になる。  
怒りMAX状態は、相手の攻撃を受けたり、相手に攻撃を防御されたりすることで増加し、怒りゲージが満タンになると、怒りMAX状態になる。



そしてゲーム画面に戻るが、まだ一閃の余韻は続いている。

# ゆゆゆ 最終面攻略へ!

# STRIKERS 1945

TM  
©1997 PSIKYO

僕も1周クリアしたい!

# ボム使っけ!

ちつともうまくならず、もつやめてしまおうかと思っている君! ボムをきちつと使えば、必ず先に進めるようになるぞ!

担当: 善之丞元帥

## CONTENTS

- 目指せ、1周クリア  
ボム使っけ! — P196~197
- STAGE 8  
道中攻略 — P198~199, 201
- STAGE 8  
中ボス攻略 — P200
- STAGE 8  
最終ボス攻略 — P202~203

街中でも、ちらほら1周クリアが見かけられるようになった今日この頃、上級者を遠目に見つつ、ちつともうまくならない自分たにめ息をついている諸君! 君たちに足りないのは、情熱でも小遣いでもなく、ボムを使う意志なのだ! そこで今回は、先に進むための攻略ではなく、ミスを少なくするためのボムの使い方を紹介しよう。

### レクチャー① ボムは必ず余る!

先日、筆者はこの記事を書くための情報収集として、東京・山手線沿線のゲームセンターをしらみ潰しに回って、一般のプレイヤーのボム使用率を調査した。調査の結果を簡単に説明すると、

- ① プレイヤーが使えるボムのうち、実際に使っているボムは約3割
- ② 初めてミスする前に、1回でもボムを使っている人は、約4割
- ③ プレイヤーの最終到達面数の平均は、約2.5面

11月5日現在、このようなデータが取れた。もちろんゲームのこ

となど知らないような人たちも含めてこの数字が計上されたので、ゲームスト読者の平均値はもっと高いものになることと思う。しかし、どんな腕前のプレイヤーも、傾向としてはこれらの数字を踏襲していることは間違いない。

特に、データ①でも明らかになっているように、現実的に見て、ほとんどのプレイヤーはボムをあまりにも使えていない。このゲームは全部で8面から構成されており、各面必ずボムが1発出るため、1周クリアを目標とするなら、全部で16発ものボム(初期保持2発×30自機エクステンド2発×各面1発×8)を使える計算になる。そこで、まずはボムをケチらずに使っていくことを念頭に置こう。

### レクチャー② いつも心にボムボタン

さて、使わず無駄にしてしまうボムがどれくらい多いかは、わかってもらえたと思う。しかし、いざ危なくなったとき、都合よくボムを押せるわけがないのもまた事

実。弾避け・撃ち込み・次の敵を予測・ボム準備の4要素を常に考えながらプレイすることなど、人間には不可能なのだ。

そこで、各面ごとにミスしやすい場所をボムポイントとして設定してみよう。極端な話、そういったボムポイントでは、気が散って撃ち込みや弾避けが甘くなっても構わない。ボムを抱えてミスするよりはよっぽどマシなので、心に「ボム使うぞー」という負荷をかけておこう。負荷がかかっているときは、通常時に比べてはるかにボム使用確率が違っぞー!

### レクチャー③ ボスが強いのは 当たり前!

次の問題は、どこをボムポイントに設定するか。ストライカーズも他のシューティングの例に漏れず、どの面もボスは非常に手ごわいが、ボスが強いのは当たり前なので、意識してボムポイントに設定しなくても、高い確率でボムが使えるはず。それよりもむしろ、各面道中の危険地帯を確認しておこう。

### レクチャー④ 4面まででボムを 使い切れ!

このゲームが、前半4面の順番がランダムで入れ替わることは誰でも知っていることだと思っが、実は後半5〜8面よりも、前半1〜4面のほうがミスの確率が高いことは意外と知られていない。実際に、1周クリアできる編集部のライター陣も、後半面はすんなり抜けても、前半面はよくミスする。その理由は、各面の出現順がランダムゆえに、1つの面につき4種類の難易度があることによる。これにより、ランダム面4種類×4種類の難易度=16通りの攻略パターンを用意する必要があるため、必然的に各面の熟練度は下がってしまうのだ。熟練度が下がれば、それだけケアレスミスの発生率も上がるので、前半面だからといって甘く見てはいけないぞ。

そこで、プレイするときに、4面クリアまでに手持ちのボムをすべて使い切るつもりで取り組んでみよう。冒頭のデータ②からもわ

かるように、1機目のボム使用率は極めて悪いため、ミスするときにはボムのストックをカラにして「どうしようもない状況になってからミスする」くらいの気持ちで取り組もう。4面クリアまでに6発(最初から持っている2発+途中で4発出現)をきちんと使えれば、ノーミス5面突入も夢じゃないぞー!

また、左のページに、前半4面のうち、特にミスの確率が高い場所を示しておいた。この写真も、街中で実際にミスの確率が高い場所をもとに構成してあるので、こういった場所ではボムボタンを押せるように警戒しておこう。

### (写真の表記について)

左ページの写真には、ドクロマークと、円で敵を囲む表記がしてあるが、これには意味がある。ドクロマークは1つにつき、30パーセントの人がその場所でミスしていることを、写真中の円で囲んである敵は、最もミスしやすい弾を撃つ敵を意味している。穴があくほど眺めて、攻略に役立てよう。

1つにつき、  
危険度30%を表す

# ここがボムの使いどころだ!

ランダム面  
~6面

## 徹底検証

### 空ステージ

調査の結果、空ステージは、全体的にミス確率が最も少ないステージだったが、それでも左右から直進してくる中型機と、ギガント、深山が絡む場所ではミスが多かった。また、ボス2次形態の白弾も、弾速が速く、広範囲に散るタイプなので要注意だ。



中央の大型爆撃機ギガントに気をとられ、両脇の中型機の白弾にスパーンーのケースが多い。



深山は大量の弾を吐き出す。壁際に追いつめられても、ボタンを押さないのは愚の骨頂だ。



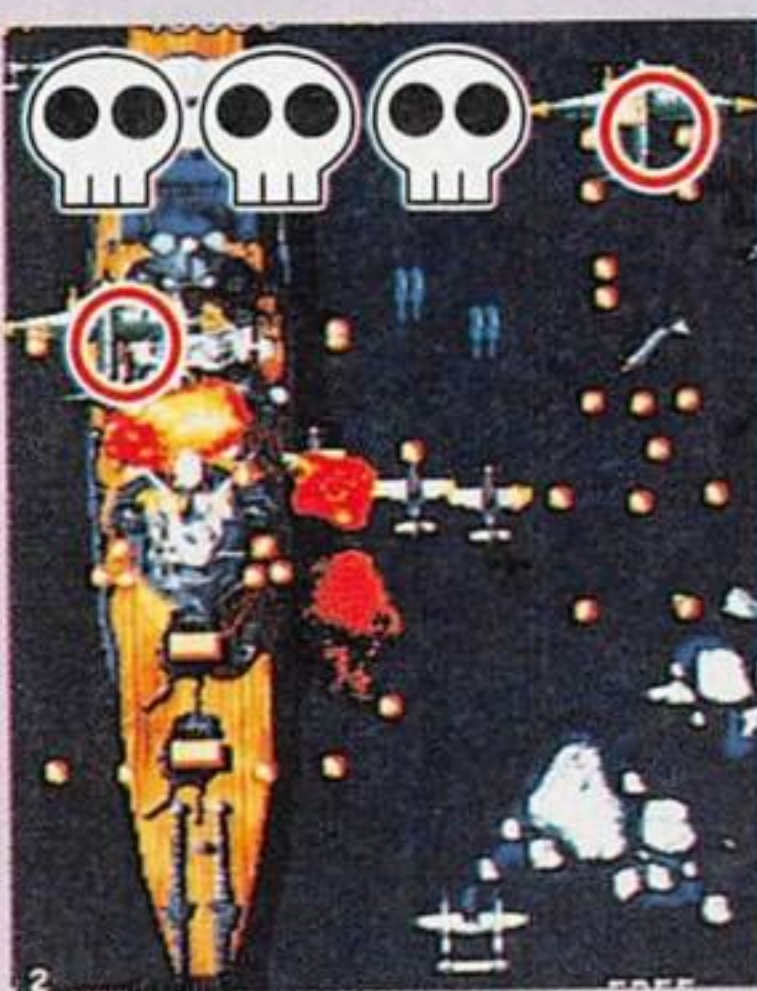
ボスのこの弾に注意。避けようと思っても間に合わないことが多いので、撃たれたらボムだ!

### 海ステージ

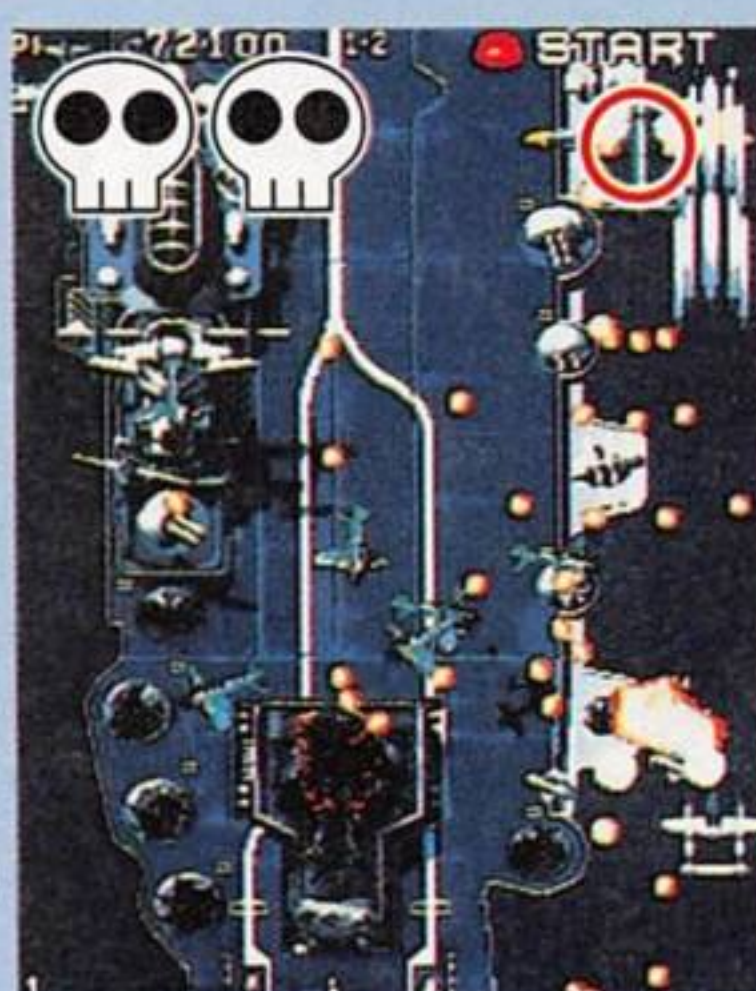
海ステージでは、戦艦が絡む場所でのミスが多い。特に後半の戦艦「長門」のところでは、爆撃機「コンカース188」との複合攻撃が厳しい。常にボムの準備をしておこう。また、ボスは2次形態よりも、1次形態でミスしている人が目立った。



斜めに出てくる戦艦「伊勢」の一隻目が出す金塊に気をとられ、一隻目の主砲にスパーンー!



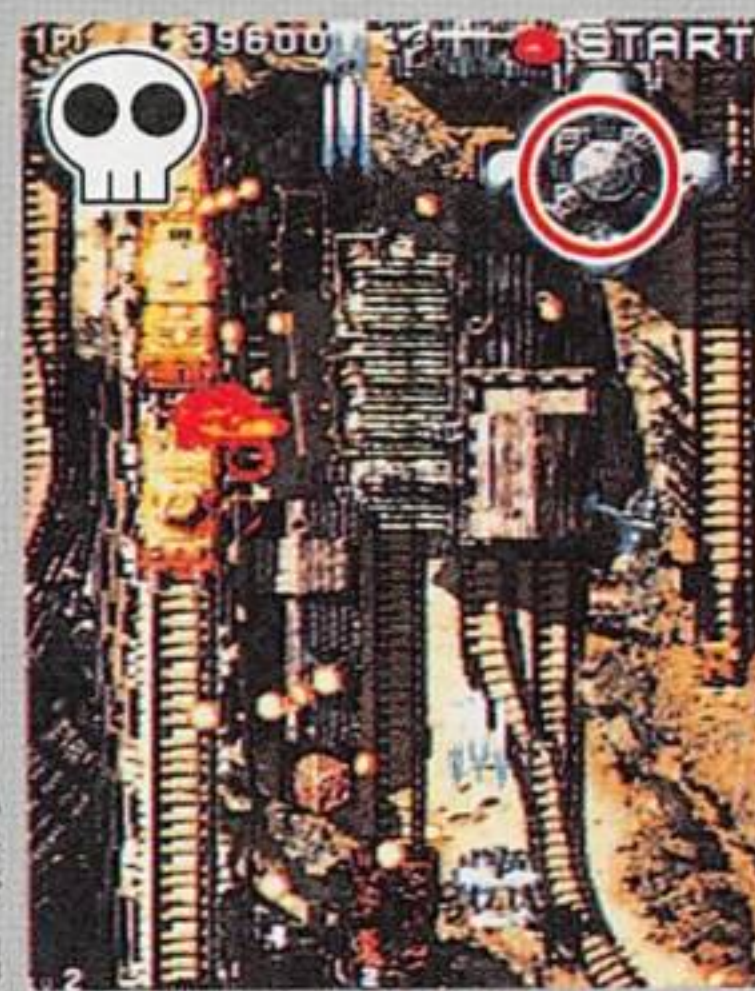
縦に出てくる戦艦「長門」と、爆撃機「コンカース188」の複合攻撃は厳しい。



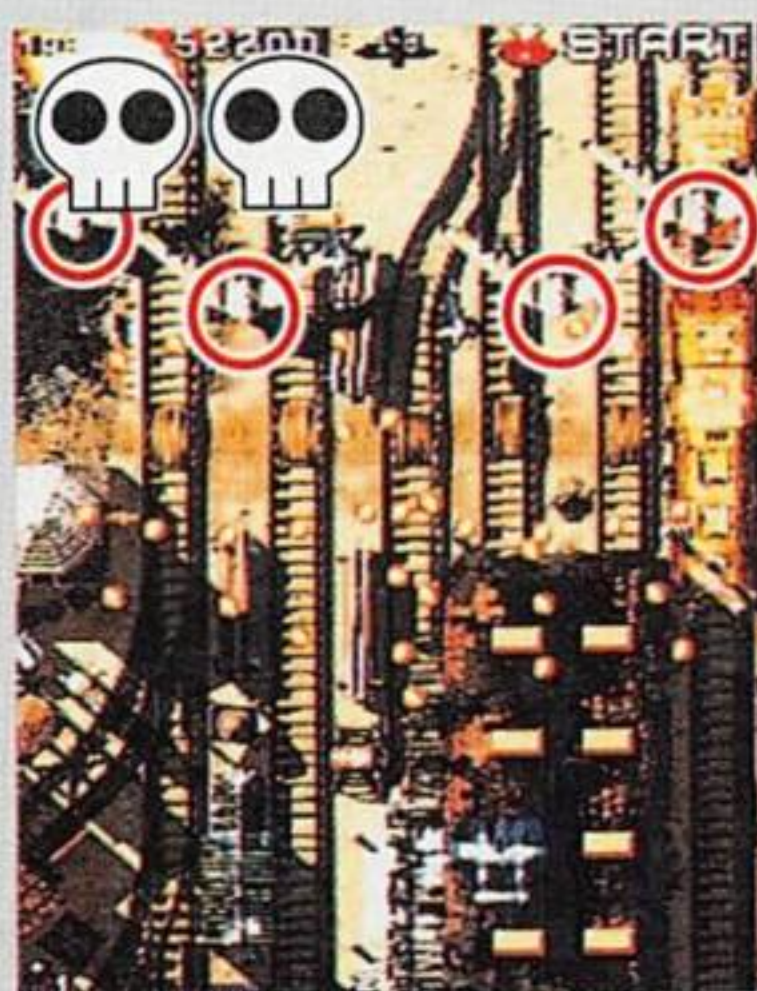
ボスの1段階目をなめてはいけない。1機だけ出てくるコンカースは、かなりいやらしい。

### 鉱山ステージ

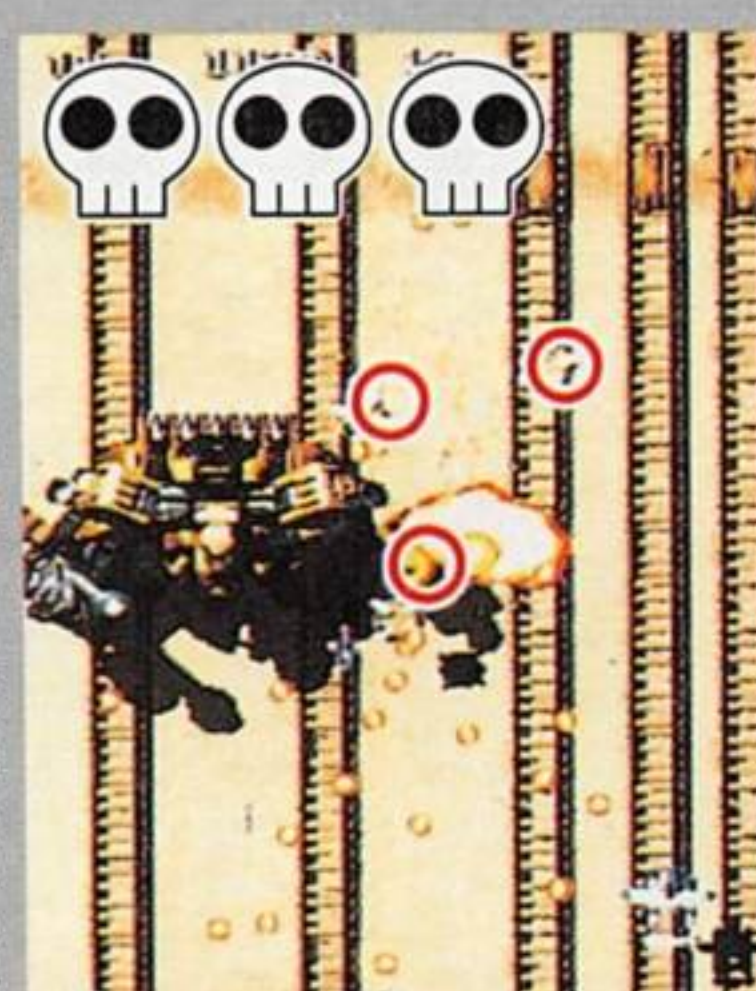
鉱山ステージは、レールを走る装甲列車に気をとられ、その他の敵に反応が遅れてミスするケースが続出。まさにケアレスミスのオンパレード面といえよう。特にミスが多かったのは、全翼機「フライング・ウイング」と装甲列車の複合攻撃。ボム使っとけ!



装甲列車に気をとられ、右側の小屋が出す弾には気づかずにミスする人が多い。



ここは3、4面時のミス率が異常に高い。爆撃機「フライング・ウイング」の弾数が異常!



ボス2段階目、本体から吐き出される浮遊砲台は、自機を迫ってくるのでたちが悪い。

### 街ステージ

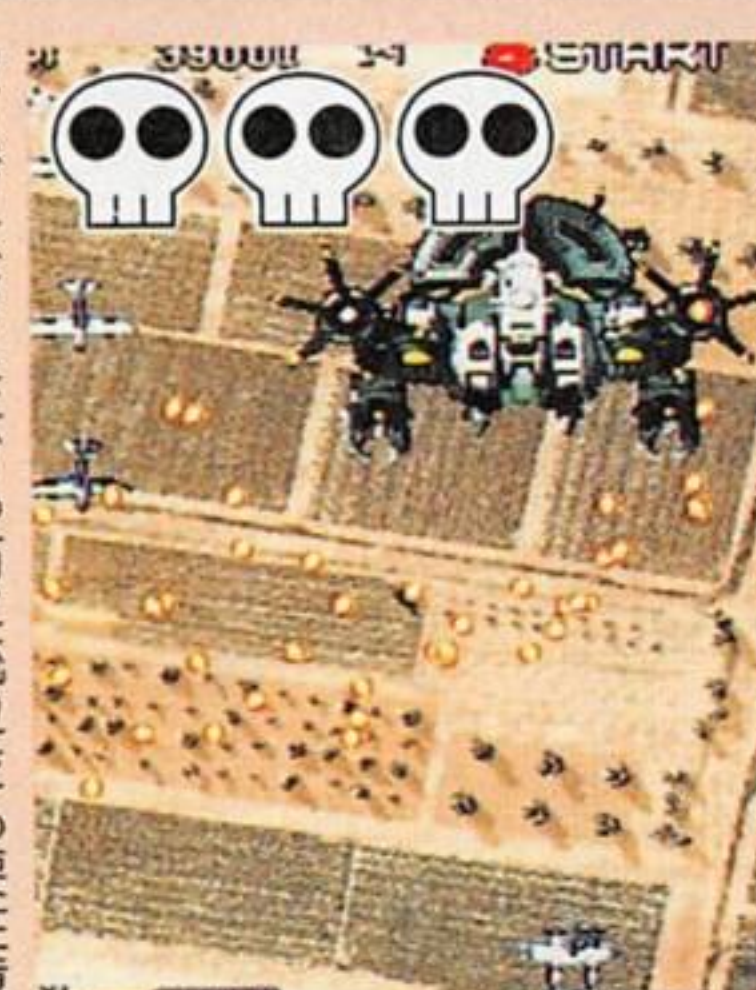
最も全体的なミス率が高いのが街ステージ。はつきりいって、どこでもミスできるが、後半の設置砲台15門でのミス率は異常で、ほとんどの人がここでミスしていた。ボスもかなり強いので、この面だけで、3、4発はボムを使ってもいいくらいだ。



序盤の設置砲台は、高速の白弾を撃ってくる。左右から出てくる中型機との同時攻撃に注意!



ランダム面中、最難地帯がここ。設置砲台15門は堅すぎる。絶対にボムを使うべき場所だ!



ボスが大きく左から右に流れたら要注意。その後のパラマキ弾にはボム使っとけ!

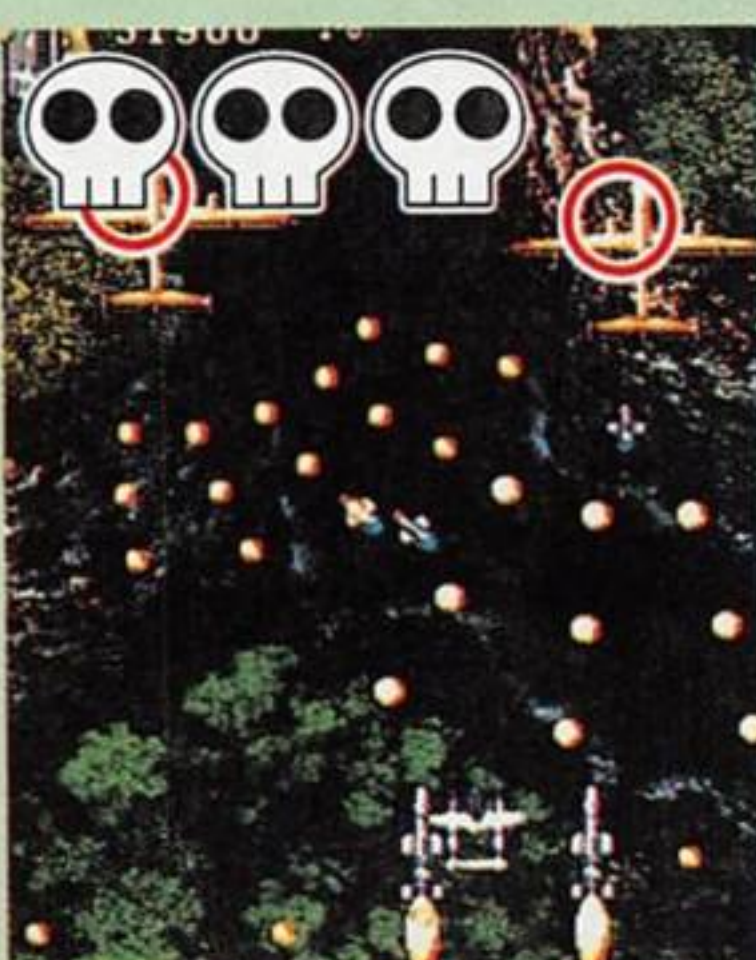
### 5面 砂漠ステージ

5面はこのミス率が高かった。設置砲台はさりげなく登場するが、超高速の白弾を撃ってくる。常に設置砲台に気を配り、ちよつとも他の弾が絡んだらすぐボムだ!



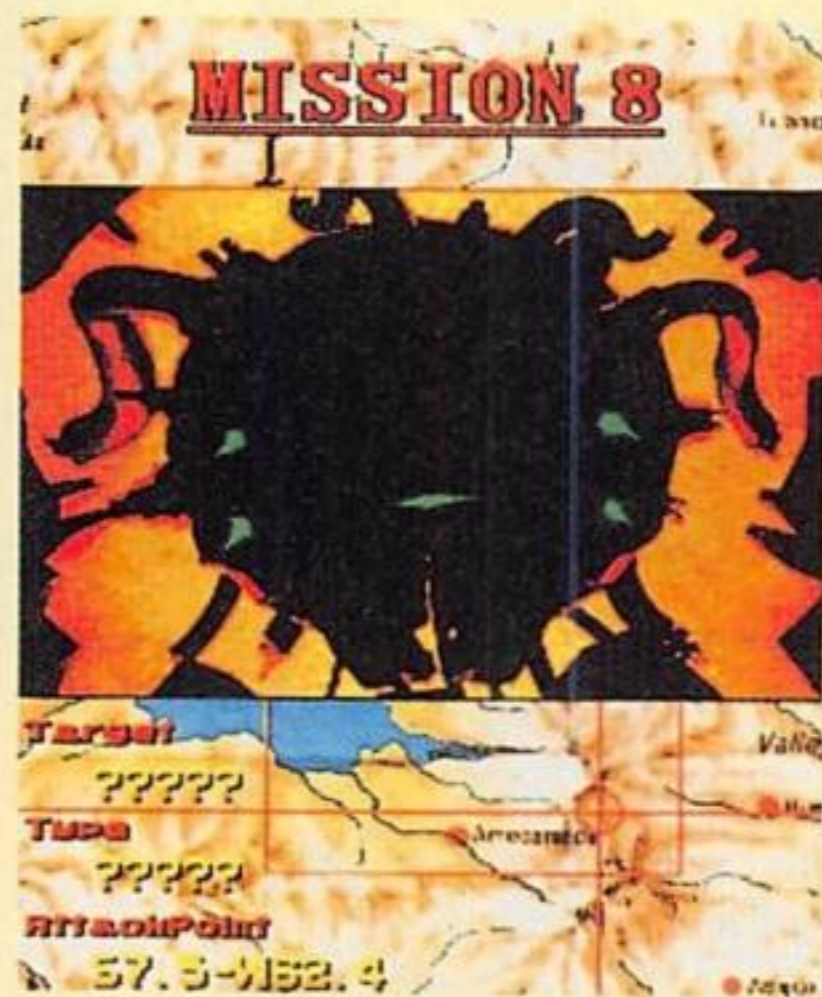
ボスのロケットは、前面の白弾砲台2門が要注意。上級者でも破壊し損ねるとミスしやすい。毎回ここでボムを使ってもいいくらいだ。

### 6面 山ステージ



山ステージは、中盤の連続深山地帯でのミス率が高い。前の深山を倒したタイミングによって、次の深山が出てくるタイミングが違つのが難しいのだ。

# STAGE 8



## 最終ステージ

いよいよ到達、最終ステージ。道中から中ボス、最終ボスにいたるまで完全攻略していきます。目指せ1コインクリア!

担当: KMT

### この敵に要注意!

このステージでもっとも注意すべき敵は、中ボス前などに出現するマウスUFO。このマウスUFOの存在が、このステージを難しいものになっているといっても過言ではないだろう。

特に、2機同時に出現する中ボス前とラスボス前では、各機体ごとにしつかりとパターンを作っておかないと、ノーボムで抜けるのは非常に難しい。よって、完璧にパターンをこなせるようになるまでは、いつでもボムを使えるように心の準備をしておいたほうがいいぞ。

また、この中ボス前とラスボス



こいつが最大の強敵、マウスUFO。しつかりとパターンを作って対処しよう。

いよいよ到達、最終ステージ。道中から中ボス、最終ボスにいたるまで完全攻略していきます。目指せ1コインクリア!

担当: KMT

前に出現するマウスUFOに対処するときは、どの機体でもレベル2の溜め撃ちが使えるようにしておきたいので、しっかりと溜め撃ちゲージの調整をしておくことが必要だ。

特に、中ボス、B・B前の2機のところでは、7面ボスを倒したときにある程度ゲージを残しておかないと、レベル2まで溜まらないので注意しよう。

### ●マウスUFOの攻撃パターン

① 自機を狙って白弾を发射をバラまく

② 真下にツイン弾を連射(中ボス前までに出現するやつのみ)

③ 自機に向かって白弾をバラまく(ラスボス前に出現するやつのみ)

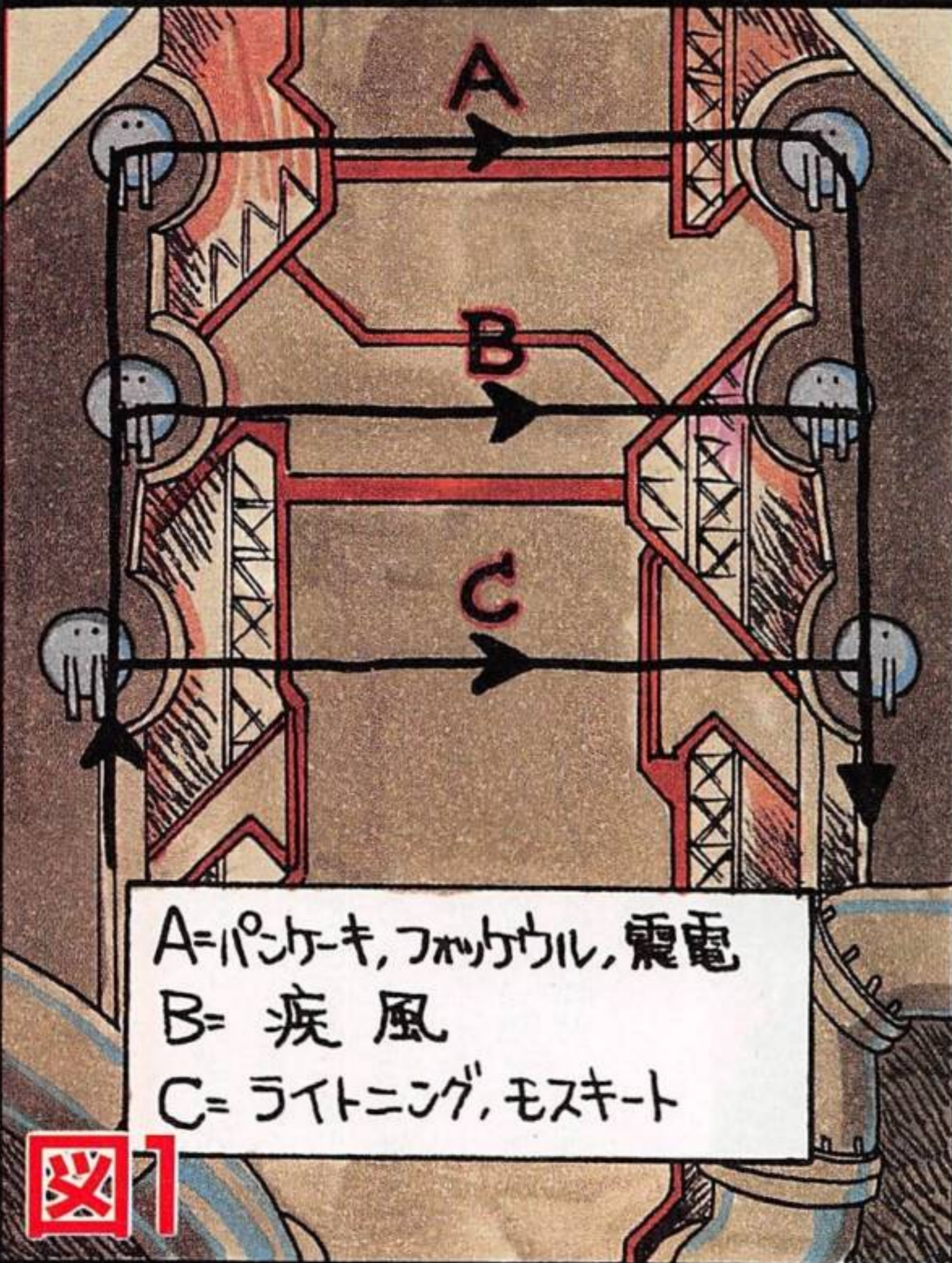
### A区間

ステージが始まると、まずは左右に3個ずつ設置されている砲台が出迎えてくれる。この場所は、まともに対処しようとする結構きついのだが、ステージ開始直後の自機の無敵時間をうまく利用すると、かなり楽ができる。

自機のスピードが速いフロッケウルフ、震電、パンケーキは、ステージが始まったら、すぐに自機を図1の矢印①のように動かす。自機を動かすときは、レバーを一気に入れて動かすようにし、途中で自機の動きを止めたりしないようにしよう。

ただし、パンケーキの場合はショットパワーがないので、砲台の動きを止めるようにしながら、矢印①のように動くといはいいぞ。

自機が疾風のときは、図1の矢印②のように自機を動かして、砲台を撃つ。自機を動かしたあとは、残っている砲台の処理を秋水(サ



正面の砲台をしつかりと撃つてから、右に移動しよう。

プショット)に任せ、自分は砲台からの弾を避けるのに専念しよう。自機のスピードが遅いライトニングとモスキートは、図1の矢印③のように自機を動かす。自機を動かすときは、左側一番手前の砲台を撃つたあと、そのままの位置で正面の砲台を撃つてから、右に動くようにしよう。

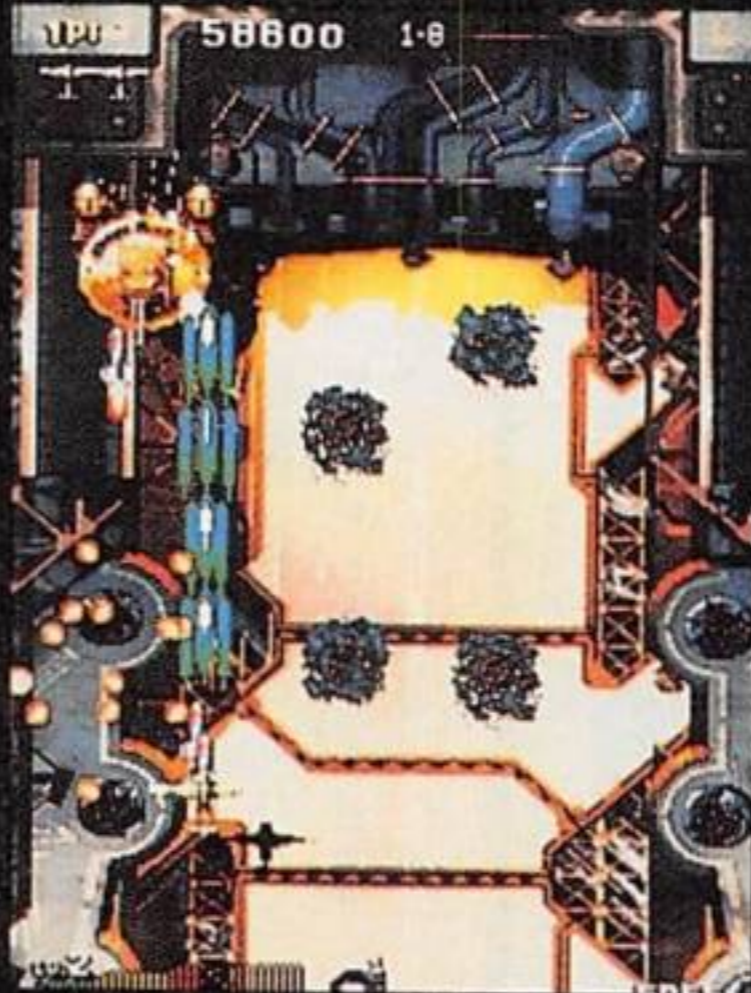
矢印③のように動いたあとは、右側の砲台をすべて撃つてから、左側一番奥の砲台を撃ちに行く。

A区間の最後に出現するマウスUFOは、画面中央よりちよい右の位置に出現するので、まずは出現位置の正面で待ちかまえて、ショットを撃ち込もう。マウスUFO

〇は、出現直後にツイン弾を真下に連射するので、少し左に動いて避ける。

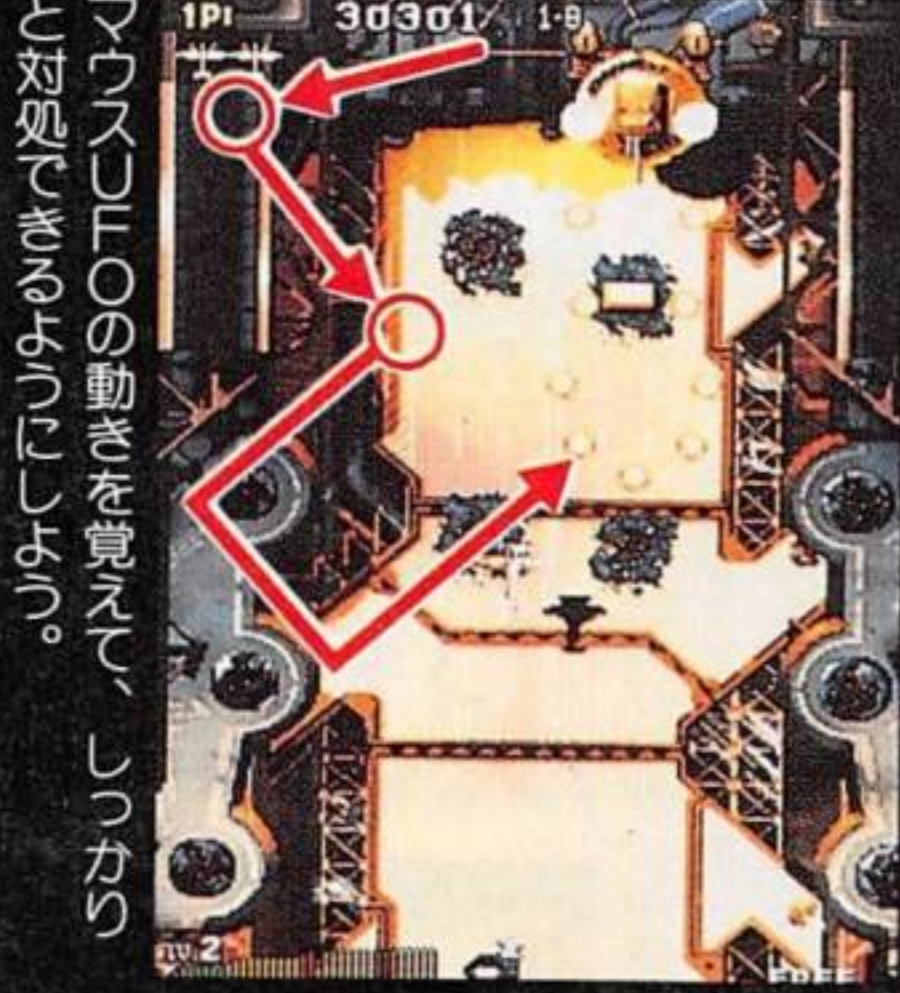
ツイン弾を避けたら、そのまま自機を画面左端まで移動させ、マウスUFOが移動してくるのを待って、ショットを撃ち込もう。

マウスUFOが赤弾をバラまいてきたら、自機を右に移動させて赤弾の外側を避ける。このとき、赤弾の間に入ってしまうと非常に危険な状況になるので、移動スピードが遅い機体は、早めに右に動くことを心がけよう。



こうなると非常に危険!赤弾の間には入らないようにしよう。

あとは、マウスUFOの動きにあわせて自機を動かして、ショットを撃ち込めばOK。なお、マウスUFOの動き方に関しては、左の写真を参考にしてほしい。



マウスUFOの動きを覚えて、しつかりと対処できるやつにしよう。

### B区間

この区間に出現するマウスUFO



# 最終ステージ MAP

道中

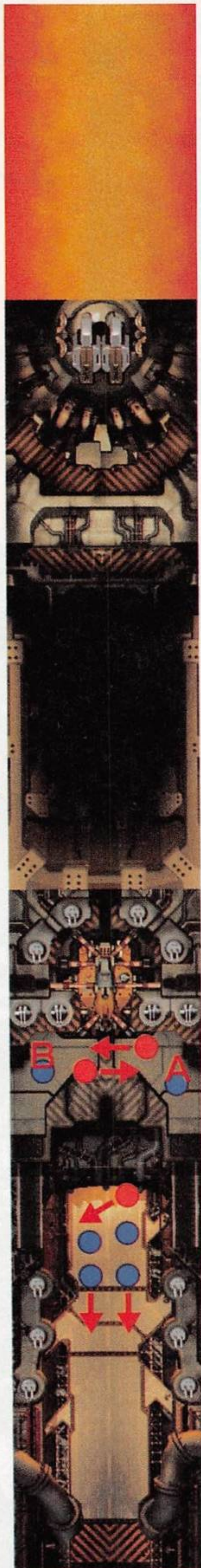
最終ボス F・G・R  
(α・γ) 登場区間

C区間

中ボス B・B  
登場区間

B区間

A区間



## 全方向からモデルⅢ型UFOが出現

● 戦車  
● マウスUFO  
△ マークの見方

どの機体でも溜め撃ちを使ったあとは、すぐに画面左側に切り返し、このあとの砲台地帯に備えていくようにする。

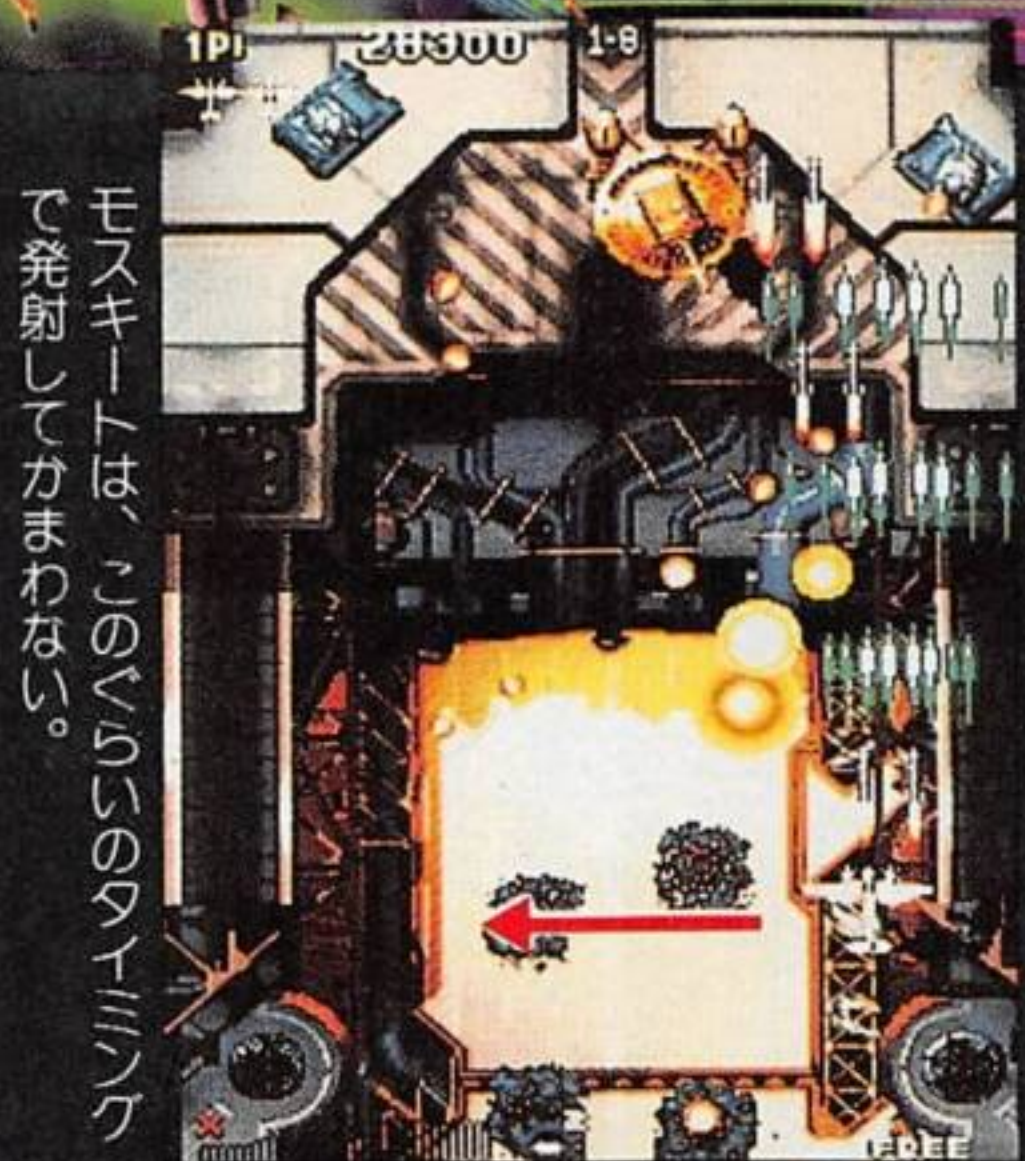
マウスUFOさえ速攻で破壊していれば、このあとの砲台地帯はそれほど問題にはならないだろう。しかし、このマウスUFOとの戦いが長引くと、砲台地帯が苦勞することになる。頑張ろう。

### ● フォックケウルフの場合

フォックケウルフの場合は、1機目のマウスUFOを正面で撃ち込んだあと、右に移動して2機目のマウスUFOが出現する正面の位置まで移動する。2機目のマウス

### ● パンケーキの場合

まずは、MAP中のAの戦車を出現と同時に速攻で破壊する。Aの戦車を破壊したら、すぐに溜めに入り、画面一番上、1機目のマウスUFOが出現するラインに移動する。1機目のマウスUFOが出現したら、溜め撃ちを发射してマウスUFOに張り付きながら撃ち込み、速攻で破壊しよう。マウ



モスキートは、このへらのタイミンクで発射してかまわない。

○2機をさばくとき、重要なポイントとなるのは、溜め撃ちの使い方だ。自分の使っている機体のパターンを覚え、しっかりと対処できるようにしよう。

● ライトニング、震電、モスキートの場合

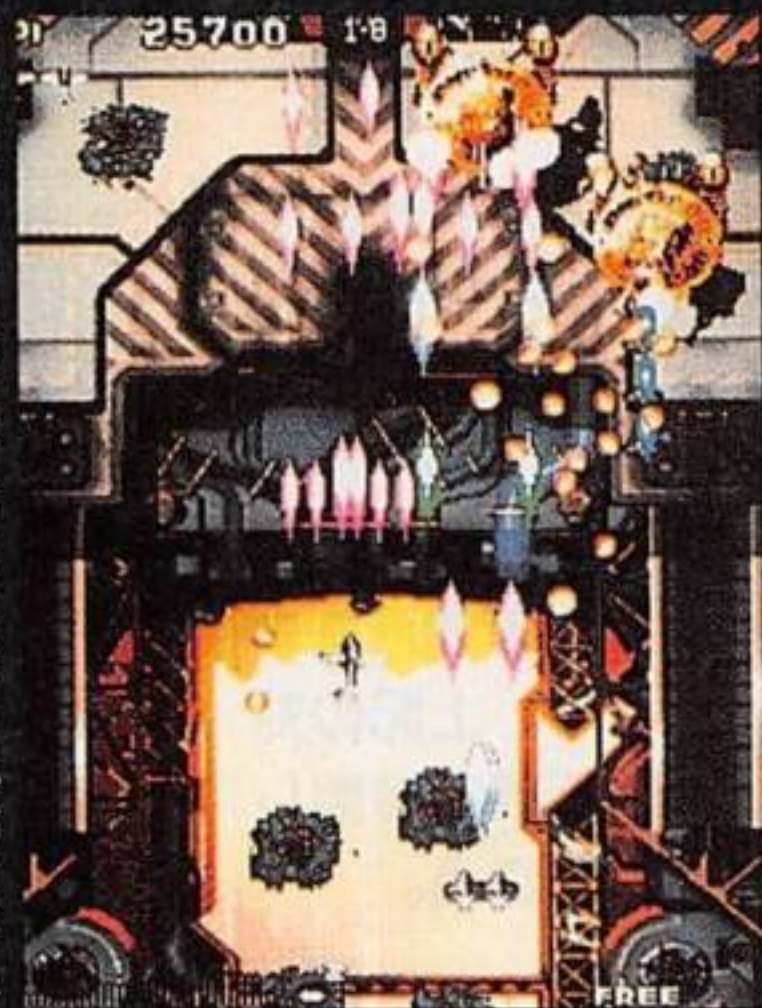
まず、1機目のマウスUFOが画面左前方から出現するので、これを正面の位置で待ちかまえる。マウスUFOが出現したらショットボタンを押しっぱなしにして溜め始め、自機を右に移動させよう。このあと、溜め撃ちの弾速が遅いモスキートは、2機目のマウスUFOが出現する位置まで移動したらすぐに溜め撃ちを发射する。2機目のマウスUFOに逃げられ



震電とライトニングは、溜め撃ちを发射する位置とタイミンクが重要。

震電とライトニングは、右に移動したあと、MAP中のAの戦車のチョイ左の位置で、1機目のマウスUFOが画面左側に移動してくるのを待って、溜め撃ちを发射するのがベストのタイミンクといえる。

溜め撃ちを发射する位置とタイミンクさえ間違えなければ、マウスUFO2機を同時に破壊することができてるぞ。



● 疾風の場合

自機が疾風の場合は、1機目のマウスUFOを正面で撃ち込んだあと、すぐに右に移動して2機目のマウスUFOが出現する位置の正面に、溜め撃ちを設置する。あとは、2機目のマウスUFOの動きにあわせて、撃ち込んで破壊すればいい。

1機目のマウスUFOは設置した溜め撃ちが勝手に破壊してくれるので、無視してしまってもかまわない。ただし、1機目のマウスUFOが撃ってくる弾には、注意を払うようにしよう。

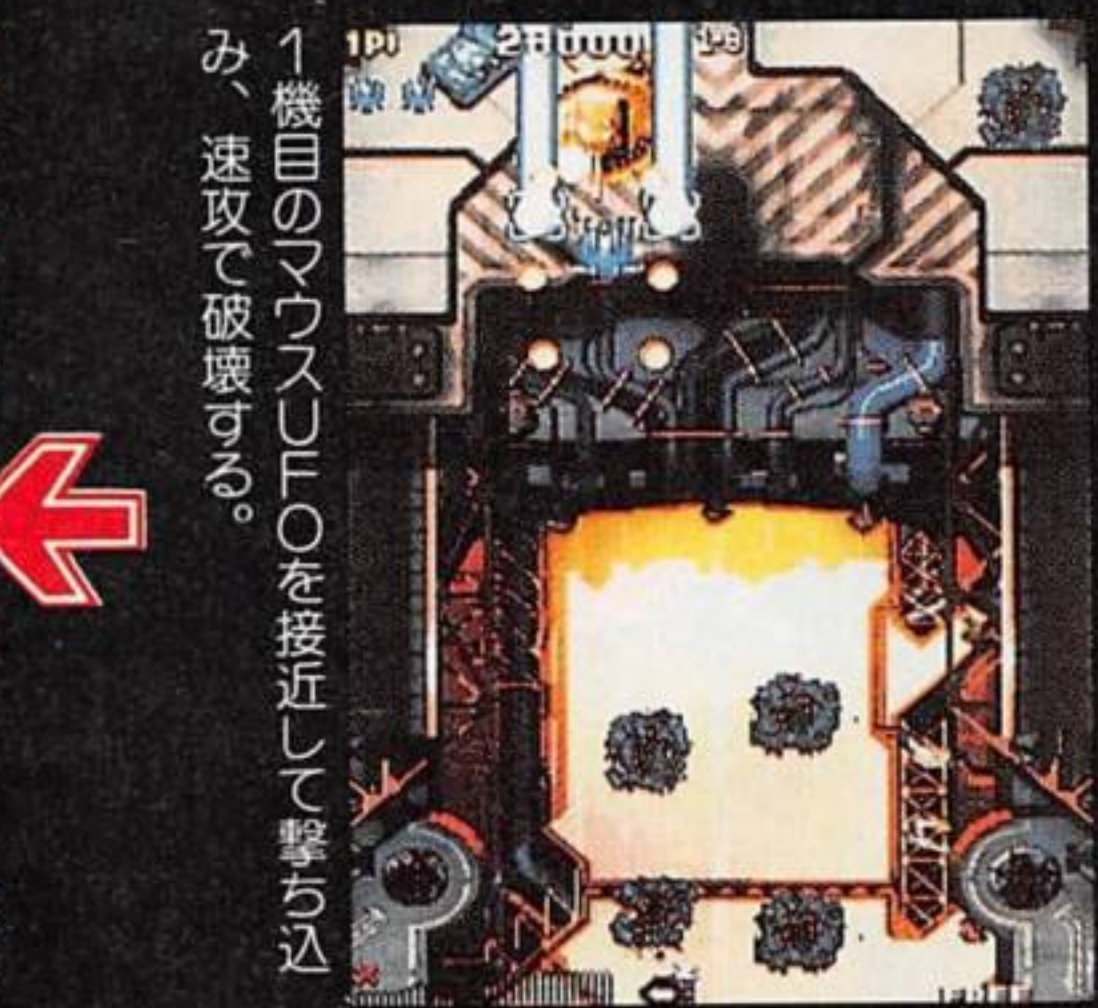


フォックケウルフは、プラスマインの中に入って撃ち込めばOK。

UFOが出現したらこれを正面で撃ち込み、すぐに左に切り返そう。MAP中のBの戦車の正面まで移動したら溜め撃ちを使い、プラスマインの中に入って自機の正面に移動してきた2機目のマウスUFOを撃つ。あとは正面の砲台を撃ちつつ、もう1機のマウスUFOが正面に移動してくるのを待ち、再びプラスマインの中に入って撃ち込もう。



慣れてきたら、2機目のマウスUFOも接近して撃ち込みといそ。



1機目のマウスUFOを接近して撃ち込み、速攻で破壊する。

あとは、後退しながら2機目のマウスUFOが出現する位置まで移動して、2機目のマウスUFOの動きに合わせてながら、撃ち込んで破壊しよう。

スUFOが撃ってくる自機を狙う自弾は、自機を接近させることによって封じることができるので、「いきなり弾を撃たれたらどうするの?」という心配は無用だ。

試作光学兵器

## B・B

最終ステージ  
中ボス



とにかく覚えよう。覚えてしまえば楽勝だ！ド忘れしたら、ボムを使ってみよう！

担当：RED

### 全機種共通パターン

今回紹介する8面中ボスのパターンは、全機種で使えるパターンとなっている。各攻撃パターンの避け方を、順を追って解説していく。

- ①レーザー (写真A) (B)  
中ボスが上昇してきたら、ショットを撃ち込みつつ左へ移動。画面左端にいれば、レーザーには当たらない。
- ②逆V字弾 (写真C)  
画面左端でレーザーをかわしたら、中ボスに撃ち込みつつ目の前を横切って、右へ移動する。逆V字弾の間には絶対に入らないように、一気に弾幕の右まで移動してしまおう。
- ③ホーミング弾4発→レーザー (写真D) (E)  
写真Dの位置でホーミング弾を引きつけてから、一気に左上へ移動すれば、直後のレーザーもかわすことができる。
- ④全方向弾 (写真F)  
この攻撃は、中ボスの真正面で止まっていれば当たらない。
- ⑤逆V字弾 (写真G)

全方向弾を避け終わったら、逆V字弾の間に入らされないように、一気に右へ移動してかわす。

- ⑥ホーミング弾6発 (写真H) (I)  
画面右下でホーミング弾を引きつけ、少しずつ左へ動いて避ける。あまり大きく動いて、左へ行き過ぎないようにしよう。
- ⑦L字型全方向弾1回目 (写真J)  
写真のように、なるべく左のほうで避けると、2回目のL字型全方向弾が避けやすくなる。
- ⑧L字型全方向弾2回目 (写真K)  
1回目のL字型全方向弾を避けたら、すぐに左へ移動して、2回目のL字型全方向弾を避けよう。
- ⑨バラまき弾1回目 (写真L)  
このバラまき弾は、少し左に誘導してから（ここが重要）大きく右に移動して避けよう。弾の間には入らないようにするのだ。
- ⑩バラまき弾2回目 (写真M)  
2回目のバラまき弾がきたら、画面右端を上へ移動して避ける。上に追いつめられて、自機のオシロに弾が当たりそうになったら、中ボス本体にぶつかってでもいいから上に動いて避けよう（きちんと動けばそうはならない）。
- ⑪全方向赤弾 (大) → レーザー (写真N)

### 撃ち込みが重要

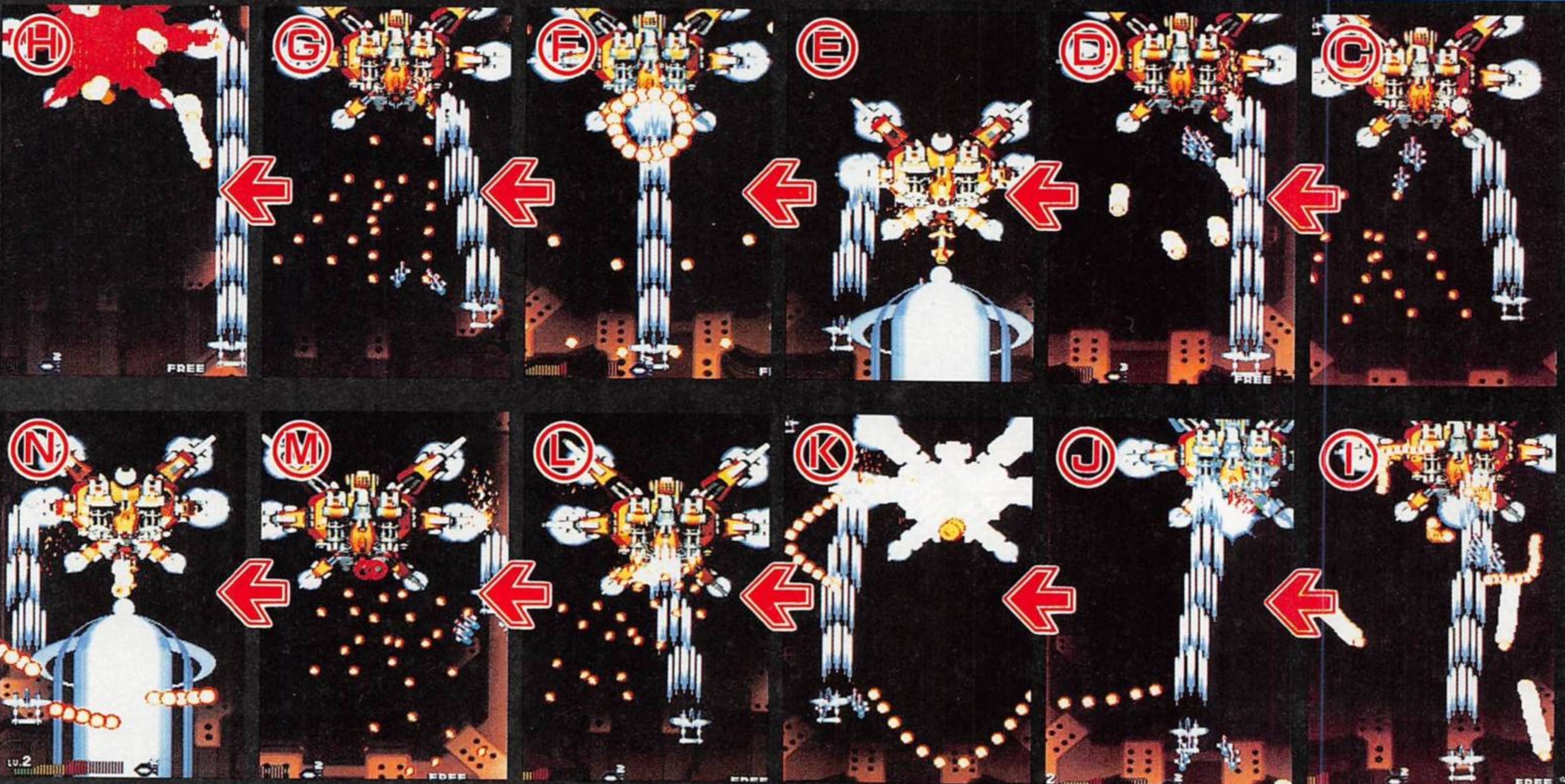
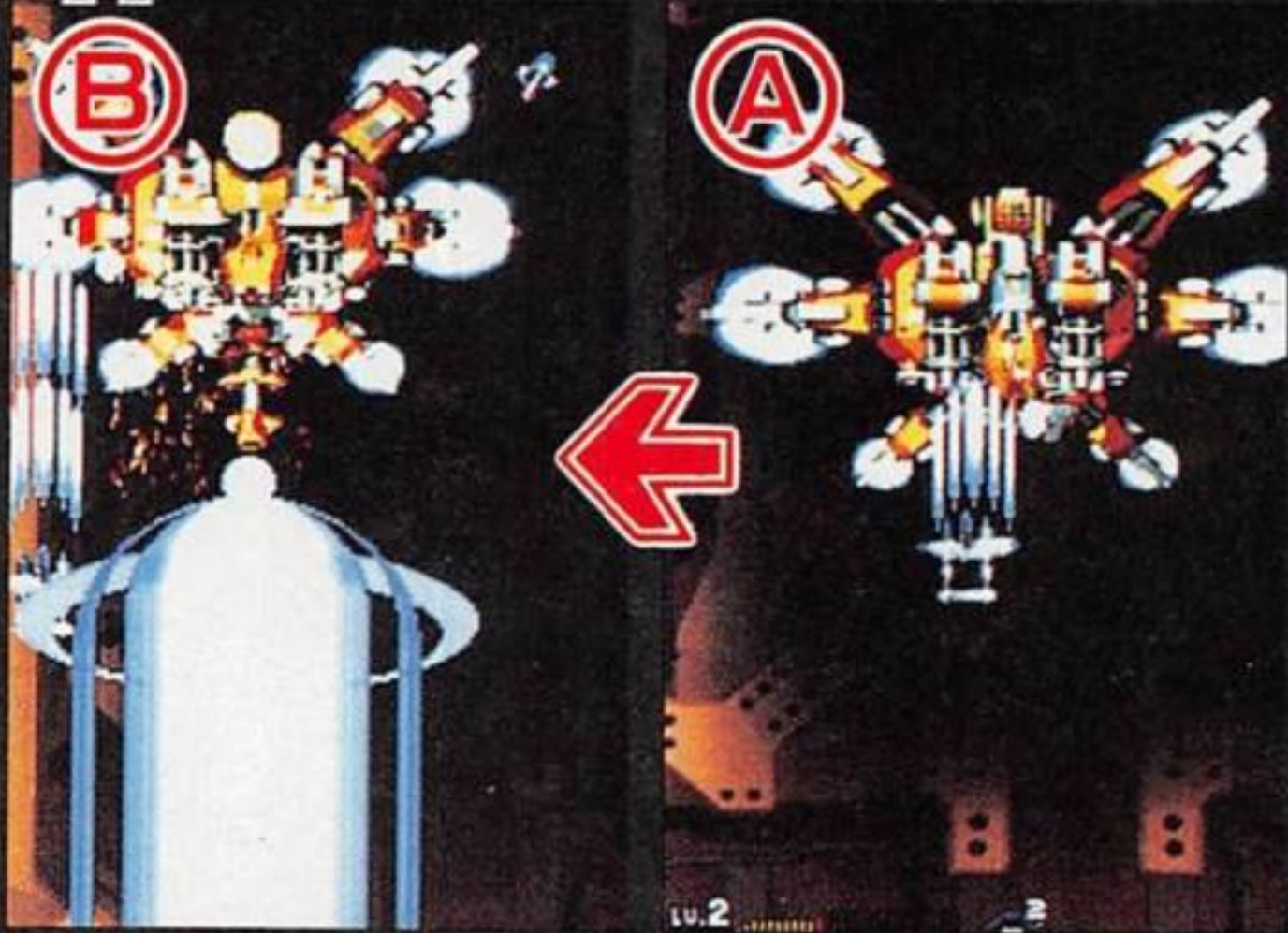
各機体とも、効率良く撃ち込んでいけば、写真Dの攻撃がくる前には中ボスを破壊できる。溜め撃ちを使えばさらに早く破壊できるので、機体によっては、この後の場面との兼ね合いを考えて使っていくのもいいだろう。

重要なのは、中ボスの攻撃の合間に効率よくショットを撃ち込んでいくことだ。中ボスの動きを良く覚えて、接近して撃ち込めるポイント覚えてよう。震電以外の機体は、接近して撃ち込むとかなりダメージ効率上がるぞ。

レーザーに当たらないように、正面からズレた位置で赤弾を避けよう。

### 中ボスB・B 攻撃パターン

※自分が苦手と思われる個所を中心に、上記の対策記事を参照していこう。



やり込む者だけがたどり着く、その果てにあるものは…!?

# イバラの攻略シルクロード 最終地点はここだ!!

## C 区間

この区間では、どの機体でもレベル2の溜め撃ちが必要となる機体によってはレベル2のレベル1が1回ずつ必要)。しかし、これに関しては、中ボスで溜め撃ちを使わなければならないことなので、特に問題はないだろう。

また、この区間は、各機体ごとに溜め撃ちの使い方に若干違いがあるものの、基本的な自機の動きは全機体共通なので、まとめて説明していくぞ。

さて、中ボスを倒すと画面中央の前方からモデルⅢ型UFOが1機出現するので、まずはこいつに体当たりをしてパワーアップを1段階落とす。体当たりしてパワーダウンしたら、このモデルⅢ型UFOを撃とう。

自機が疾風の場合は、画面左側(1Pの点数表示、万の位のライン)に溜め撃ちを設置してから、モデルⅢ型UFOに体当たりしていくといい。



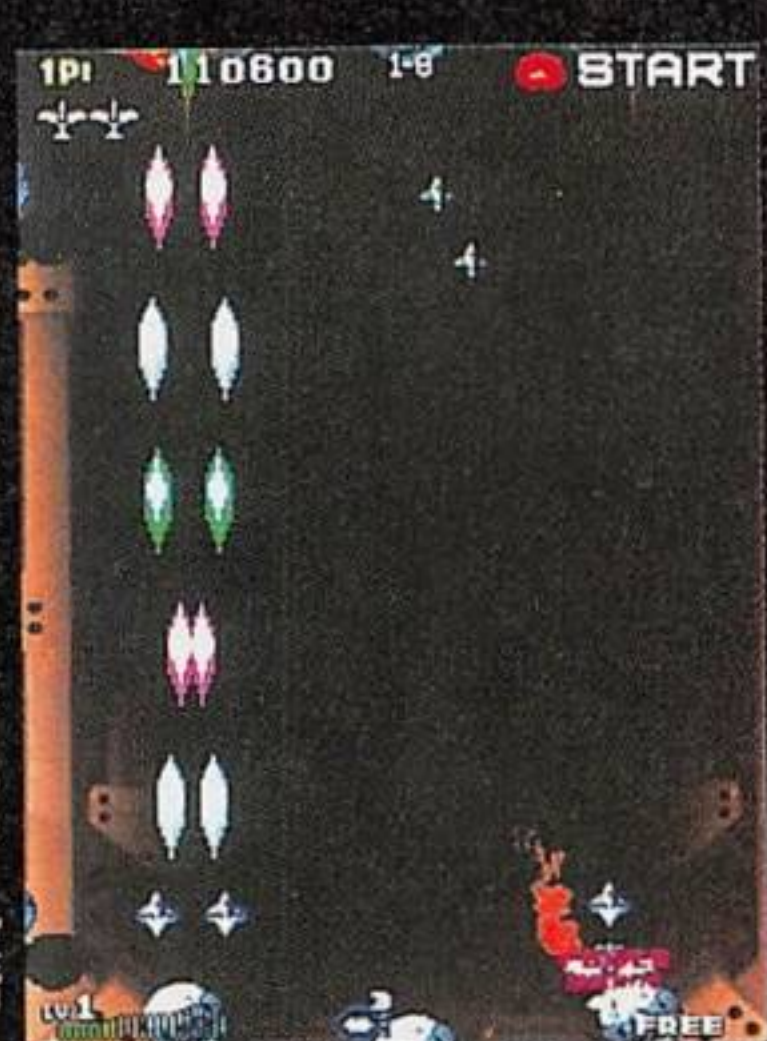
まずはこいつに体当たりして、パワーを1段階落とす。

ここでわざとパワーダウンするのは、ランクを落とすためである。パワーダウンすれば、当然のことながら攻撃力が落ちてしまう。しかし、ランクが落ちることによって敵弾のスピードが遅くなるので、

このあとのラスボスの弾が非常に避けやすくなる。ランクを落とさなくてもラスボスなんて余裕でしょう!なんていう人も、2周目のことを考えるなら、ここでランクを落としておいたほうがいいぞ。ただし、1段階パワーアップを落とすくらいでは、それほどランクが落ちない(メインショットが最強状態のままのため)ので、もう1段階パワーダウンさせなくてはならない。

そこで、最初のモデルⅢ型UFOを撃つたらずくに画面右下に移動して、新たに画面右下から出現してくるモデルⅢ型UFOにも、もう一度体当たりしよう。

自機が疾風の場合は、体当たりした直後に、その場に溜め撃ちを設置しておくこと。



次にこいつに体当たりして、もう1段階パワーを落とそう。

体当たりしてパワーダウンしたら、そのまま画面右下隅でモデルⅢ型UFOを撃つ。画面下のほうにいるモデルⅢ型UFOが弾を撃ってきたら、ちよっと上に移動して弾を避けよう。

このあと、画面の左右前方からマウスUFOが1機ずつ出現して、自機を狙う白弾を撃ってくるので、この白弾をちよっとずつ左に動いて避けていこう。

自機を一気に動かしてしまうと、このあとマウスUFOがバラまいてくる赤弾に追いつめられてしま

うので、注意すること。白弾をちよっとずつ動いて避けるようにしていれば、画面左側で赤弾に追いつめられることはないはずだ。

なお、自機がモスキートの場合は、左に移動する前に溜め撃ちを発射しておくといい。ここで溜め撃ちを発射しておけば、右側のマウスUFOを破壊できる。溜め撃ちの弾速が遅いことをうまく利用しよう。

また、自機がパンケーキの場合は、溜め撃ちを発射して左に移動していく。このときは、右側のマウスUFOにダメージを与えておくことが目的なので、無理に右側のマウスUFOを破壊する必要はない。

無理に破壊しようとする、自機の移動が遅れてしまい、マウスUFOがバラまいてくる赤弾の外側を抜けることができなくなってしまうので注意しよう。

マウスUFOがバラまいてくる



モデルⅢ型UFOの弾を、上に移動して避け、



マウスUFOの弾を、左に動いて避けていこう。

赤弾の外側に抜け、左側のマウスUFOの正面まで移動したら、ライトニング、震電、モスキートの各機体は、溜め撃ちを発射して、画面左側のマウスUFOを破壊しよう。モスキートの場合は、これで画面内の敵がすべていなくなるはずだ。



自機がパンケーキの場合は、溜め撃ちを当てつつショットを撃ち込んで破壊する。

疾風は、画面左側に移動する頃には、画面内に敵が残っていないはず。全く問題ないだろう。

自機がフォックケウルフの場合は、画面左側のマウスUFOの正面で溜め撃ちを使い、あとはプラズマメインの中に入ってショットを撃っているだけでいい。



このあと、ライトニング、パン

ケーキ、震電、フォックケウルフの4機体は、画面右側にマウスUFOが1機残っている状態となる。このうちフォックケウルフは、先

ほど発射したプラズマメインの中に入って、正面にマウスUFOが移動してくるのを待っていればいいので、全く問題ないだろう。

ライトニングとパンケーキは、そのまま画面左側でマウスUFOの撃ってくる白弾を避けつつサブショットを撃ち込み、自機の正面に移動してくるのを待ってから、ショットで撃ち込んで破壊しよう。

このとき、パンケーキは念のため溜め撃ちを使いながら撃ち込んだほうが良いぞ。万が一、破壊が遅れて白弾をバラまかれてしまった場合は、迷わずボムを使うことをオススメする。



震電の場合は、そのまま画面左側でマウスUFOの撃ってくる白弾を避けつつ、溜め撃ちをスタンバっておき、マウスUFOが自機の正面まで移動してきたら、溜め撃ちを発射する。溜め撃ちを発射するときは、できるだけ画面前のほうで発射することを心がけよう。

この場所は、しっかりパターンができていないと結構きついのので、プレイの目的が「とりあえず1周クリア」という人は、パワーを2段階落としてからボムを使うことをおすすめする。2周目のことも考えている人は、しっかりパターンを作って、ノーボムで抜けられるようにしよう。

生物兵器

最終ステージ  
ボス



## F.G.R.

攻撃パターンを完全に覚えたら、微調整のテクで勝負だ。もちろん、溜め撃ちはバンバン使え！

担当：RED

## F.G.R. 1次形態



毎回同じ位置で  
待ち構えろ！

1次形態は、写真A～Cの攻撃パターンを繰り返してなっている。写真Aの攻撃は、毎回同じ位置で待ち構え、さらに毎回、同じ弾のすき間で避けるようにするのがコツ。

待ち構える位置は、写真Aの位置がオススメ。

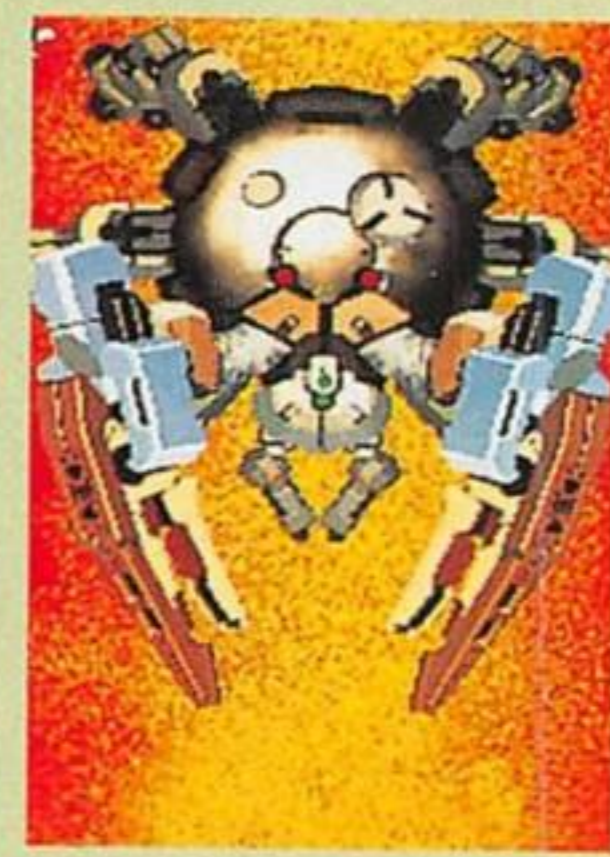
写真B～Cの攻撃は、普通に見切って避けられるだろう。Cの攻撃を避けたら、2回目のAの攻撃に備えて、待ち構え位置に移動しておこう。



ちなみに、Aの攻撃に対しては、撃たれる前から画面右下隅にいれば、震電とモスキート以外は安全地帯となる。これは結構、重要なポイントだ。

ただ、この安全地帯からだとも、ボスに対して効率よく撃ち込めないといえる。

## F.G.R. 2次形態



どういうパターンで攻撃  
してくるかを熟知せよ！

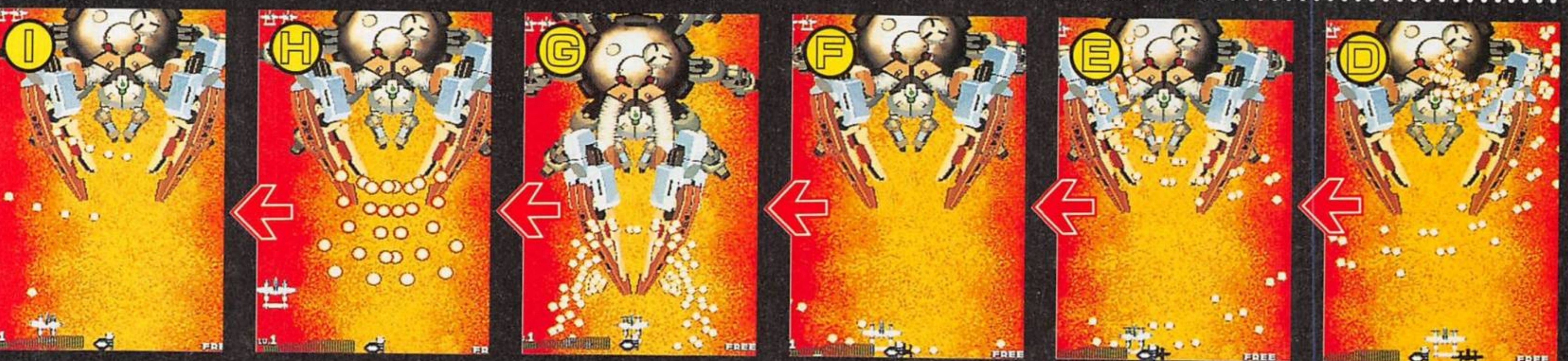
2次形態は、白弾バラまき(写真D～F)↓アーム攻撃(写真G)↓赤弾・大(写真H)↓白弾波状攻撃(写真I)の繰り返しで構成されている。

写真D～Fの白弾バラまき攻撃は、慣れないうちはかなり厳しい攻撃だ。

安定して避けられるようになるためには、やはり、毎回同じ位置で待ち構え、さらに毎回、同じ弾のすき間で避けるようにするのがいい。

今回のオススメは、写真Dのようにボス本体の真正面待ち構え、1回目は少し左に動きながら、写真Eの位置の弾のすき間をくぐり、2回目は少し右に動きながら、写真Fの位置の弾のすき間をくぐるパターンを紹介しておくことしよう。

写真Gのアーム攻撃は、ボスの真正面が安全地帯となるので、ボス本体の移動に合わせて、真正面をキープするように動いていけばよい。アーム攻撃は3回くる。



アーム攻撃が終わったら、写真Hの赤弾(大)が来るので、忘れずに画面端に逃げておくこと。

写真Iの白弾波状攻撃は、3WAY↓3WAY5↓WAY↓5WAYという構成になっている。

ランクがある程度以上高い場合、弾速が上がるため、モスキート、ライトニングの鈍足2機体は、大きく動いて5WAYの外側へ逃げる事ができなくなる。3WAYは外側へ出て避けて、5WAYは写真Dのように、ボスの正面付近で弾の間に入って避けるようにしよう。

モスキート、ライトニング以外の機体なら、一気に5WAYの外側まで移動して避けることができるぞ。機体のスピードを活かしてこの攻撃を乗り切ろう。

白弾波状攻撃を避けきったら、2ループ目の白弾バラまきに備えて、写真Dの位置に自機を待機させておこう(重要)。

白弾波状攻撃を避けたはいいが、自機を白弾バラまきの待機位置に合わせる前に「2ループ目の白弾バラまきを撃たれてしまい避けづらくなってしまった」という状況にならないように気をつけることが肝心だ。

2ループ目の白弾バラまきに対する自機の位置合わせのことを考えると、スピードの速い機体でもモスキートやライトニングと同様に、5WAYの間に入って避けたほうが楽かもしれない。



# F・G・R 3次形態

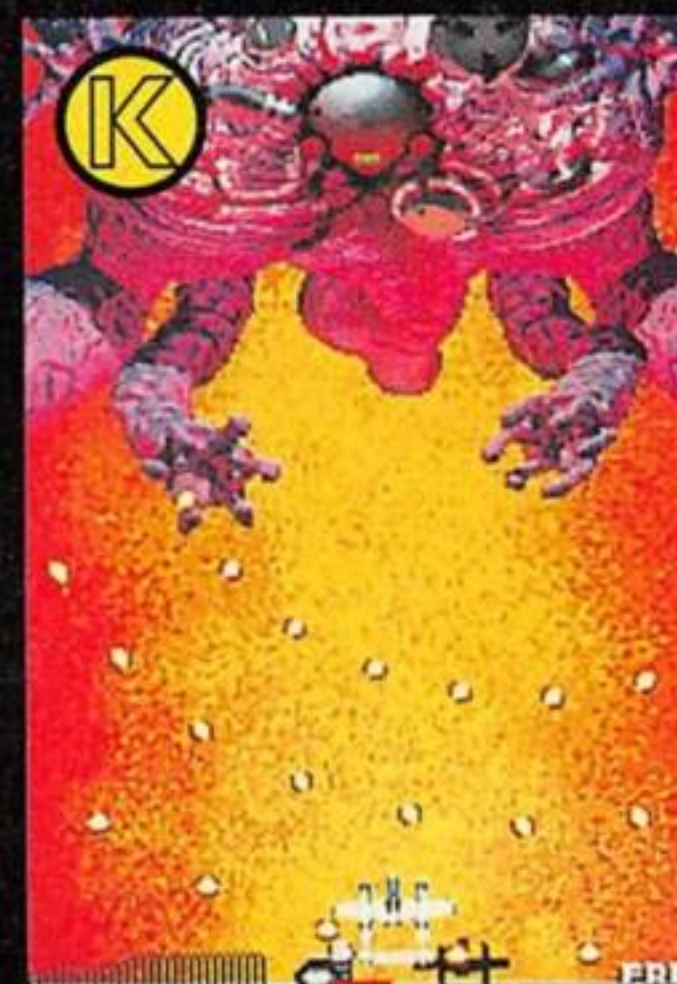


**安全地帯への位置合わせが重要なポイントだ**

3次形態の攻撃は、右手からのバラまき弾(写真K) ↓左手からのバラまき弾(写真L) ↓白弾バラまき(写真M) ↓白弾波状攻撃(写真N) ↓白弾バラまき(写真O)のループにより構成されている。

右手からのバラまき弾は、1発目、2発目は偶数弾になっているので、動かすにやり過ぎそう。3発目は奇数弾なのでちゃんと動いて避けなくてはならない。弾の速度は遅いので、簡単に避けられるだろう(偶数弾、奇数弾という言葉の意味が分からない人は、本誌11月30日号を参照のこと)。

この左手からの攻撃を避けきいたら、急いで写真Mの位置に自機を合わせる。この位置は、写真Mの白弾バラまき攻撃の安全地帯となっているのだ。自機の位置合わせは、ボムのストック表示を目安



に行くといい。ボムのマークの上ではなく、少し右にずれたところなので気をつけること。

白弾バラまき攻撃が終わるとすぐに、写真Oの白弾波状攻撃がくる。この攻撃は2WAY ↓3WAY ↓3WAY ↓3WAYという構成になっている。

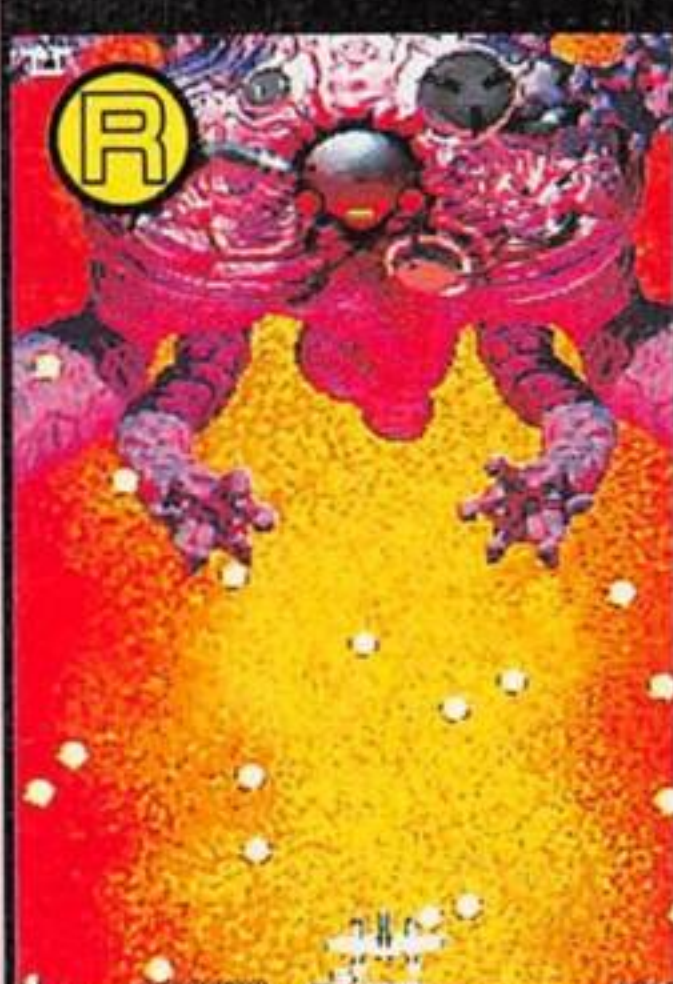
避け方を細かく見ていこう。まず、第1波の2WAYは写真Nのように、あまり動かさずに中に入っ

て避ける。第2波の3WAYは、写真Oのように、少しだけ左に動いて中で避ける。

第3波の単発弾は特に問題ないだろう。ポイントになるのが第4波と第5波。第4波の2WAYは写真Pのように左に動いて外に出て避け、第5波の3WAYは写真Qのように中で避ける。

この白弾波状攻撃が終わったらすぐにもう一度、白弾バラまきがくるので、先程と同じ要領で安全地帯に合わせよう(写真R)。

3次形態は、白弾バラまき攻撃に対する安全地帯の位置合わせがきちんとできるかどうかポイントだ。



# F・G・R 4次形態



**ここまできたら、必ず倒しておこう!**

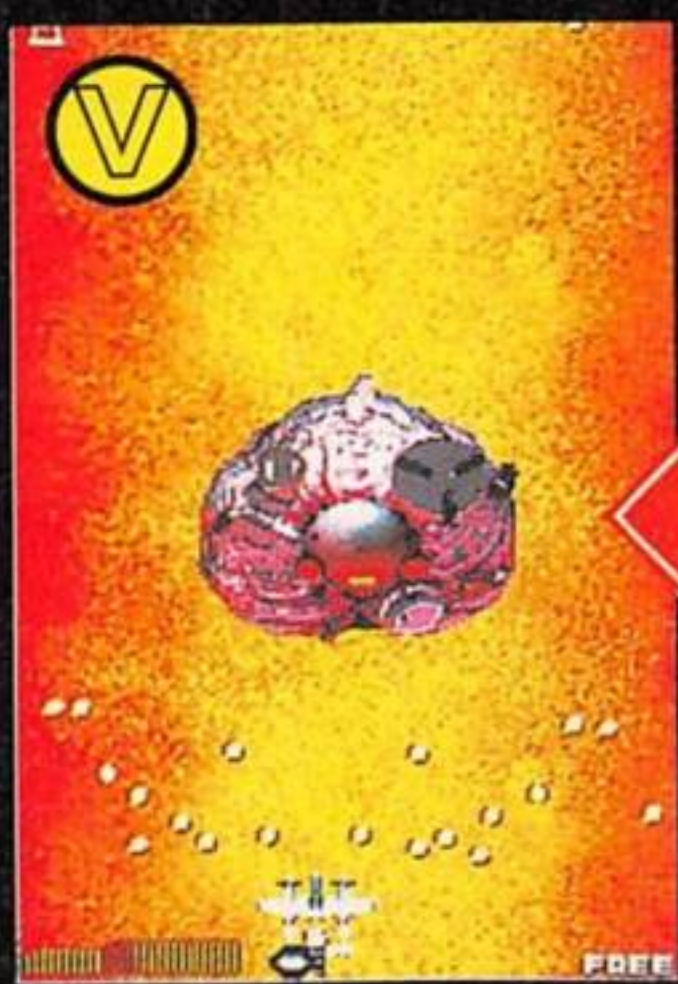
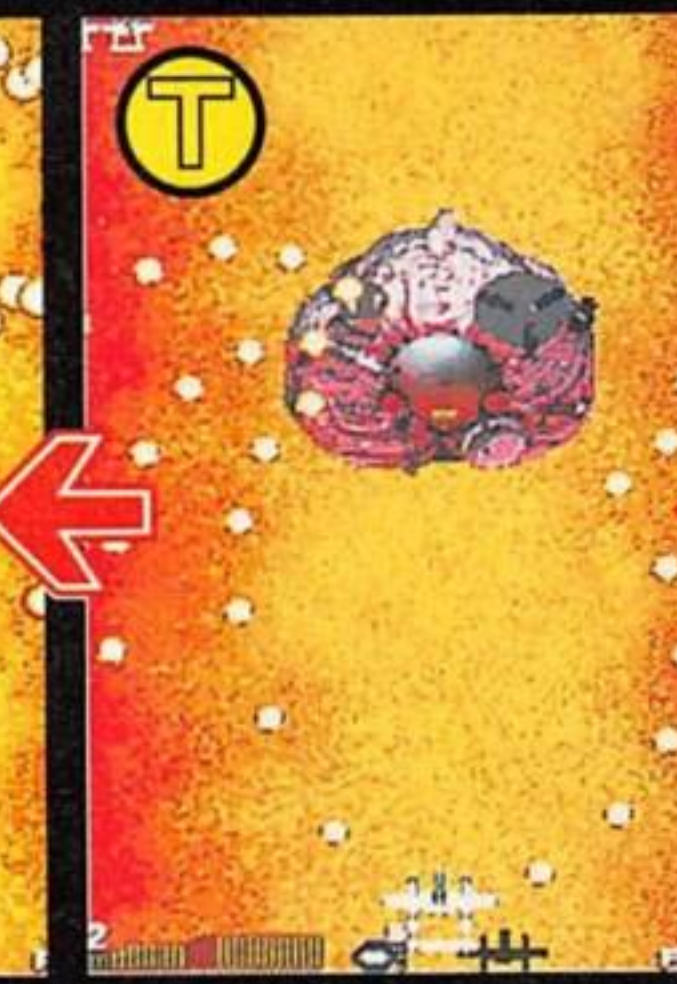
4次形態の攻撃は、本体突進+赤弾(大)バラまき(写真S) ↓白弾変形6WAY・3セット(写真T) ↓赤弾(大)バラまき・2セット(写真U) ↓突進+赤弾バラまき(写真V)で構成されている。

本体突進+赤弾(大)バラまきは、写真Sの位置で赤弾を見て、やばそうだったら微調整して避けよう。ほとんどの場合は動かなくても大丈夫だが、特に、判定の大きな機体だと、たまに死ぬことがあるので油断しないように。

次の白弾変形6WAYは、写真Tのように画面下中央付近で止まっていればOK。下手に動かないように。

写真Uの赤弾(大)バラまきは、実力で見切って避けるしかない。なるべく、画面下中央付近であまり大きく動かさず避けよう。

写真Vの突進+赤弾バラまきは、かなり難しい。弾幕の中央にちょうど自機1機分くらいのすき間があり、うまくこのすき間に入らな



くてはいけない。この場面は、特に楽なやり方は現在発見されておらず、実力で見切って素早く位置合わせをするしかないさそうだ。なんとか頑張ってみよう。

さらにきついことに、この直後に攻撃パターンがループし、白弾変形6WAYのところに戻るのだ。赤弾を見切って位置合わせをするのが遅いと、白弾に当たる可能性がある。

とにかく、この場面は赤弾のすき間を素早く見切って位置合わせを正確にこなすしかない。健闘を祈る。

やるからには楽しまなくっちゃね!

# Virtua Fighter

©SEGA 1993,1997

## 3rd

新しい要素が、新しい戦術を生む。そして、それがさらに新技術につながって…。

担当：ちゃっきー

### tb専用コンボ part-2 対鷹嵐限定コンボ

tb専用コンボ第2弾は、浮くようになった鷹嵐に対するコンボを紹介してみよう。

拾え拾えー浮きは低くても、バウンドコンボは入りやすいぞー



tbにおける大きな変更点のひとつ、それは鷹嵐のダウン判定が普通のキャラと同じになったこと。普通のキャラが倒れる技で倒れ、そして浮くということは、今までできなかった空中コンボも可能になっているということだ。しかし当然のごとく、鷹嵐の体重

は全キャラ中最大(テュラルを除く)。その浮きは非常に低い。

しかし、これじゃあ空中コンボなんてとてもムリ…とあきらめるのはまだ早い。そう、鷹嵐はその体格のため、バウンドコンボが非常に入りやすくなっているのだ。

#### 空中コンボもあるよ

ちっとも浮かない鷹嵐。バウンドを拾う以外に空中コンボなんてないのでは…、と思われがちだが、実はそうでもない。確かに1発目の浮きは非常に低いが、空中で攻撃を当てるとかなり浮き直すようになってきているのだ。

よって、ラウのように浮かし技からさらに派生技があるようなキャラなら、普通の空中コンボも可能になる。飛燕轉身掌からのコンボなどもしっかり全段ヒットするようになっていいるぞ。



斜上で浮いたあと連環虎燕掌につなぐと、こんなに浮き直す。

#### 背中からの攻撃がアツイ!

何といっても、やはり本題はバウンドコンボだ。これから実戦でメインとして使って

いけるものも数多くある。

特にポイントが高いのは、背中から攻撃をヒットさせた場合。鷹嵐は尻の判定が大きいせいか、うつぶせにダウンさせた場合には、よりバウンドコンボが入りやすくなる。



背後を取る投げ技のあとは、絶好のチャンス。いじめてやろう。一応表にまとめてみたが、まだまだあると思われるので、試してみしてほしい。バウンドコンボを試す際には、下段攻撃など、下方向に判定の強い技を使ってみよう。



中でも実戦で役に立ちそうながこのコンボ。開胯から…



お約束の右端脚につなぐ。tbなら鷹嵐もしっかり浮いてくれる。

### VS鷹嵐 オススメコンボ

キャラ名	コンボ	備考
アキラ	撃歩・開胯→右端 →立ちP→跳山崩捶	平地or昇りアンジュ限定。右端がとどくなら確定で入れることが可能だ。
	鶴子穿林→躍歩 →下K→修羅霸王靠華山	鶴子→躍歩は回避可能。平地限定のコンボ。修羅霸王は1・3発目のみ。
	進歩里胯→躍歩 →裡門→下K→鉄山	進歩裡→躍歩は回避可能。平地か少し下りアンジュまで入る。
ラウ	斜上P→斜上掌～連環轉身掃脚	斜上で浮いたとき。足位置は平行で。
	連環虎燕掌→飛燕連掌～連環轉身掃脚	斜上で浮いたとき。
	連環虎燕掌→斜上掌～連環轉身掃脚	斜上で浮いたとき。ハの字限定。
パイ	飛燕翻胯→虎燕煽脚 →燕子双掌→連環掃脚	飛燕翻胯→虎燕煽脚は回避可能。
リオン	擺下尖転→旋風腿→軌腿 →疾歩昇穿手→斧刃連端脚	擺下尖転→旋風腿はしゃがみ前歩きで回避可能。VF3のときの変形版。
シュン	轉身繰胯→挑腕栽手→仰飲連環単脚	酒8以上なら、このコンボで安定?

立ちPを1発はさむ。当たらないそうだが、ちゃんと当たります。



そして跳山崩捶へ。バウンドをしっかりと拾って、コンボの完成。



**この一戦を考える**



**SARAH VS PAI**

**VF3での結論**

**SARAH 6 VS PAI 4**

(ゲームスト本誌9月30日号より)

バリエーションが多い分、一見パイのほうが有利なようにも思えるこの組み合わせだが、結論はサラ有利となった。この結果に疑問を抱いた人のために、ここでその理由を検証してみよう。

最大の理由は、やはりサラの打撃技の威力が馬鹿にできないこと。どうしても破壊力不足に悩まされるパイと比較したとき、その差がさらに強調される感がある。

パイがこういう打撃系のキャラに相対した場合、頼るべきは雲手ということになるわけだが、これがまた苦しい。なぜならサラに雲手を読まれた場合、トーキックジャックナイフで浮かされて一気に全体力の約半分を失うことにな

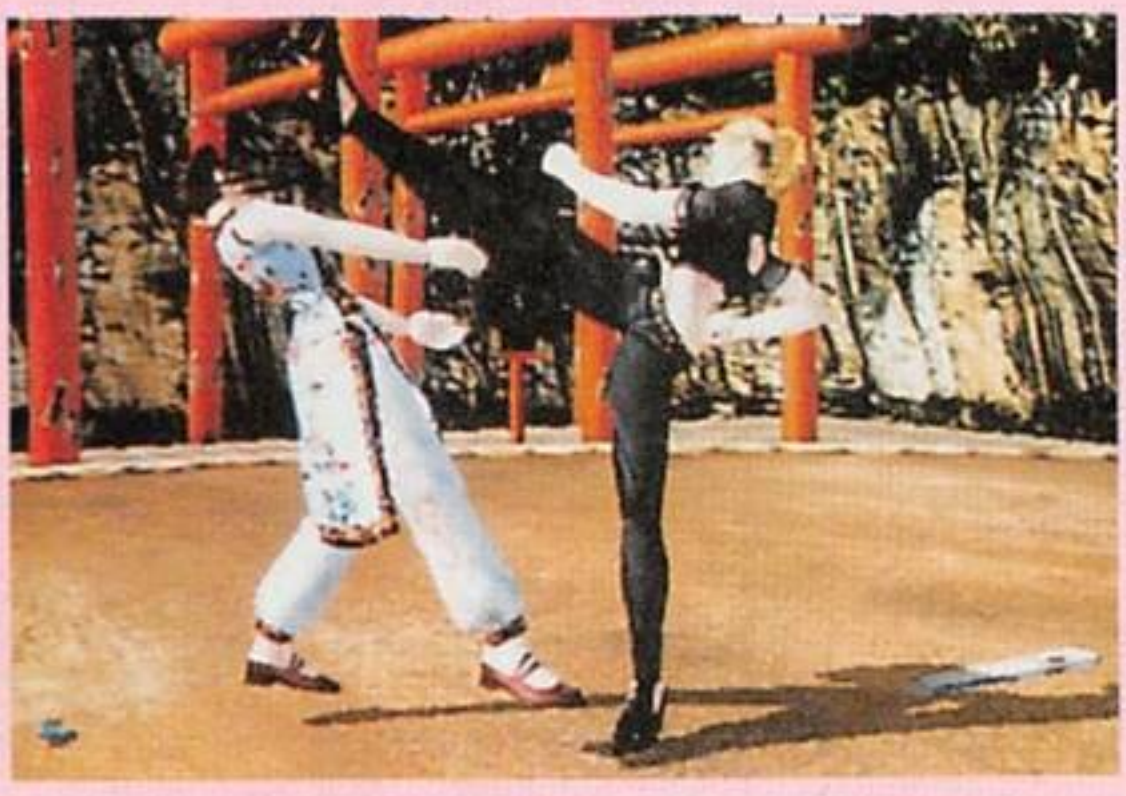
このコーナーも早4回目を迎え、だんだん難しい組み合わせに突入してきた。このあたり筆者も苦しいところではあるのだが、とりあえず1周目ぐらいいはがんばってみよう。今回は女キャラ同士の組み合わせ、サラ対パイを考えてみよう。どちらもスピード重視の格闘スタイルだが、その戦術には大きな差がある。強力な打撃技を多数持つ打撃型のサラ。それに対し、一発の威力こそないが、当て身などの「受け」技が多彩なパイ。ここでは、はたしてどちらに軍配が上がるのだろうか。

**大きな意味を持つマイナーチェンジ**

一見大きな変化がなく、どちらもVF3感覚でプレイできそうなこの2人。確かに動かす上では、これといって「だから」と注意しなければいけない部分というのは少ない。しかし小さな変化も、対戦の中では大きく関わってくるのもまた事実。2人のダイヤグラムに関わってくる変更点も意外に多かったりするのだ。

**要素その1 雲手の硬化**

パイ最大の不安要素といえば、雲手の弱体化だ。その硬化は通常の当て身よりさらに長く、反撃は必至。しかも雲手特有の「投げられない時間」というのもなくなってしまった。



一撃の威力の差が大きい。性能はパイも負けてないんだけど...。ただ、スピードに関してはパイも負けてはいないこと、投げ技が豊富なことなどパイにも長所はまだある。よってそれほど大きな差はないと見たが...



雲手が使えないなら、当て身で代用してみるのもいいだろう。

**要素その2 サラの打撃技**

サラの打撃技の多くに反撃が入りやすくなっていることは、以前にも紹介したとおり、あまり目立たない変更点だが、その意味は大きい。

特にパイは、この弱点をもっとも突きやすいキャラの1人となる。返し技として活躍する技は高蹴腿、俗に言う生Kだ。発生が早く、かつ相手を手を浮かすことのできるこの技は、返し技に最適。サラのメイン打撃であるDジョイントをはじめ、ジャックナイフやラウンドキックといった、当て反撃が入りやすくなった技にことごとくコイツを叩き込んでいけば、闘いをかなり有利に運ぶことができるのだ。



前入れP始動なら、足位置に関係なく連環転身掃脚が入るぞ。高蹴腿が確定で入り、サラは浮く。かなりオイシイ返し技だ、例えばサラのメイン打撃、Dジョイントをガードしたあと、

う。サラは体重も軽いため、返し技で高蹴腿を当てたあとにはレバー前入れP始動の連環転身掃脚が安定して入る。これで全体力の約3分の1を奪うことができるのだ。

もちろん、投げによる反撃も可。パイはクイックフォワードから簡単に出せる投げ技を多種持っているため、投げ抜け対策もバッチリである。クイックフォワードのコマンドを兼ねた倒身陰掌(□◇Ⓟ)

**反撃の入りやすくなった技と、パイ側の返し技**

返し技	投げ	高蹴腿
技名	VF3・tb	VF3 tb
Dジョイント	○ ○	× ○
ジャックナイフ	× ○	× ○
ラウンドキック	○ ○	× ○
ステップラウンド	○ ○	× ○
スピンキック	× ○	× ○
ニーキック	○ ○	× ×

**ちよっと細かいところ**

大勢に大きく影響することではないが、ミラージョックの変更点もサラのマイナスポイント。硬直が長くなったために、ダウン攻撃が入らなくなったことに加え、軽量級のパイ相手では初段がヒット



パイをはじめ、軽量級には3発目がほとんどスカってしまう。



投げ抜けされたときのリスクがなくなった倒身陰掌。重要です。

投げ抜けの存在を考えると、パイ側としてはやはり安定してダメージが期待できる高蹴腿をキッチリ決めていきたいところ。ただ、ジャックナイフはディレイサイドの存在があるので注意が必要だ。tbでも高蹴腿が入らないニーキックは、投げで反撃。これもVF3のときより入りやすくなっている。

これらの要素を考え合わせた結果、やはりサラ側が少し苦しい闘いを強いられると思われる。サラ側にはその弱体化要素を補うものが特になく、単純に弱くなった感はある。ただ、持って生まれた破壊力とスピードはまだ生きていないため、まったく闘えないということは決してないが...

**tbでの結論**

**SARAH 4 VS PAI 6**



苦しいなんて言ってもらえないぜ!  
ジャッキー・ブライアント

苦しい? いやいや、全然そんなことないですよ! だってほかのキャラも弱くなってるともね。

VF3では、間違いなく最強グループに属していたジャッキー。他では当然のごとく弱体化している。しかし、ほかのキャラも落ちてきているため、順位的にはまだまだいけるというのが一般的な見方。悪くても真ん中よりは上、うまくすれば頂点すら狙えるのではないかとこの勢いだ。

その理由は、やはりエルボー(スピン)という強力な中段攻撃が不動のものであることだろうか。

黄金の肘に  
注意信号

そのエルボー、実はしっかりと弱体化していた。ほんの少しではあるが、硬直が長くなっている。あまり目立たなかったものだけに、気づいていない人も多いのではないだろうか。

この「ほんの少しの」硬化の長さ、実戦においてはかなりの重要な意味を持つ。例えばエルボーをガードされたあと、

立ちPでヒザ系の攻撃を止められなくなるとか、再度エルボーがしゃがみPやジェフリーのローキックに負けしてしまうとか...



硬直が長くなった肘。VF3と同感覚で攻めようとする...



痛い目を見る。ちなみに、カゲの肘の性能は変わっていない。

VF3時代から隙が少し大きめだった(知ってた?) コンボエルボーのエルボー止めに至っては、さらに硬直が長くなってきている。こちらは何と最速クラスの立ちP(カゲ・サラ・パイ)が返し技になってしまうのだ。

エルボー弱体化  
による副作用

VF3から継続してジャッキーを使っている人は、まず

こちらに先に気づいたのではないだろうか。そう、エルボーの硬直が長くなった副作用で、エルボースピンもつながりにくくなっているのだ。

エルボーがカウンターヒットしているならまだしも、ノーマルヒット(投げスカリにヒットしたときなど)は、見てもからスピンにつなぐ、などという芸当はもはや不可能。ここはあらかじめ、半分決めうち気味にいくしかない。スピンを出すなら出す、出さないなら出さない。思い切っている。デイレイをかけるにしても、ノーマルヒットでちやんとつながるやや早めのタイミングで。



エルボースピンキックのつながりがかなり厳しくなった。



ノーマルヒットだと、かなり早く出さないとつながらない。

勝ちアツアのワンポイント  
返し技に  
ライトニングストレート

ジャッキー、特にこのジャッキーのポイントになるのは、打撃による返し技をしっかりと入れていくことだろう。代表的なものが以前にも紹介したエルボースピンで、ヒザや肩系など、他で反撃が入りやすくなった技にキツチリ入れていくことで、勝率は確実に上がるはずである。

今回ここで紹介するのは、さらにもう一歩踏み込んだ返し技、ライトニングストレートだ。VF3ではほとんど脚



例えばジェフリーのヒザ。他で反撃が入りやすくなった技だ。

光を浴びることがなかったこの技だが、他では重要な役割を果たすことになる。



2~3発目まで連続ヒット。このあとはもちろんダウン攻撃へ。



初段のスマッシュフックが硬直に入る。ダメージの問題で...

●この技をガードしたらライトニングストレート!

キャラ名	技名	備考
アキラ	躍歩	ハ注
	鉄山	ハ注
	白虎	○
	貼山	○
	右端脚	ハ
ジャッキー	サマー	○
	エルボースピン	ハ
	ビートスピン	ハ
サラ	Dジョイント	○
	サマー	○
	ジャックナイフ	○
	ラウンドキック	○
	ステップラウンド	○
ラウ	燕子掌	○
	双虎烈把	○
	連環虎燕掌	ハ
ウルフ	中段蹴り	○
	ミドルヘルスタップ	○
ジェフリー	中段蹴り	○
	ニーアタック	○
	カゲ	水車蹴り
葵	雷龍飛翔脚	○
	葉呀龍	○
	雲蹴り	○
鷹嵐	連突小太刀	○
	鬚龍	○
	熊爪	○
	勝ち上げ	○

備考について:  
○は問題なし。ハは、技ガード時に足位置がハの字の場合のみ連続となる。ただし、躍歩・鉄山については、近距離でガードしていれば正位置でも連続。

ガード後にライトニングストレートが返し技になる技、特に使用頻度の高い技については表にまとめておく。この中のうち、どれだけチャンスをものにできるか...

余談だが、他になつてスマッシュフックからのもうひとつの派生であるライトニングフックはなくなっている。ライトニングストレートを出す際、3段目でレバーを前に入

ライトニングストレートは、通常1段目と2段目が連続にならないかわりに、2段目と3段目は連続。3段目がヒットすればダウンを奪えるという技。ただし初段がカウンターヒット、または一部の技の硬直にヒットさせた場合には1~2段目も連続ヒット、つまり3発連続ヒットとなる。

全段ヒットした際のダメージがエルボースピンよりも高くなっていることはもちろんのこと、3段目の硬直が短いために、ときには大ダウンすらも避けられにくいこともある。コンボエルボースピンがなくなると今、この技の価値は格段にアップしたといえよう。



もうかなり出回ってきているウインターヒート。結構みんな熱くなってプレイしているんじゃないかな?とこゝろで1コインクリアはできただろうか?

前作デカスリートに比べ、クオリファイ(通過ライン)がかなりきつくなっているほか、なんと1回きりなので難しい。2日目のボブスレーなんか結構難題になっているんじゃないかな。

今回はその競技セレクト順番、つまりなんの競技からプレイをしていけばクリアしやすいか、それとその競技の初期設定通過ラインを紹介していこう。

1コインクリアできた?



©SEGA 1997

キャラクター選択も重要だが、全種目クリアするには競技セレクトも重要に!?

担当: キャサ夫

SELECT A GAME



競技セレクト可能。苦手な競技を先にやるのが得策だ!

規定順番ではクリアがきついか?!

8競技あるスポーツは4競技で1日ずつ2日に分けられていて、その日の4競技は選

択することが出来る(注: 一番はじめの競技はスピードスキーが強制になる)。これが意外に重要な事態になるのだ。

本来の競技順番はスピードスキーに始まり、スキージャンプ、ダウンヒル、ショートトラックスケート、スラローム、ボブスレー、スピードスケート、クロスカントリーで終了する。

この順番でいくと、はじめ難関になるのがショートトラックスケート。まあ、ここは



これはスラロームの競技説明。

ライバルをガードする"というのを意識しつつプレイすればクリアできるだろう。本当の最大の難関はなんといつても2日目のボブスレーだ。

もともと壁に当たるなどというのが難しいボブスレー。通過ラインも相当きつくなっており、ちょっとしたミスでクリアできなくなってしまうのだ。1コインでボブスレーまでいった場合、まずクリアはできないだろう。

このような攻略、コツなどは次回から競技別でやっていくが、どうせだから今回一番ゲームオーバーになりやすい競技、ボブスレーのコツをちょっと説明しよう。

ボブスレーをいかに簡単に

クリアするかは、競技内容の"できるだけ壁にはぶつからない"というのもあるが、それよりもスタート時の助走のほうがもっと重要になっているのだ。はじめの助走はゲージパワーが一定のタイミングで増減している。このとき極力最大値スタートで助走をし始める。これが成功することによって定かではないが、壁にぶつかったときなどの減速具合などが失敗したときとは著しいと気付くはずだ。



はじめてプレイするとき必ず見るべし!!

なお、キャラクターの性能もわりと重要。今のところ優れているのでは?と考えられるキャラはノルウェー代表のヨハン・ステンセンとロシア代表のアレクセイ・リゲル、このノルディック型となる二人が今のところ高性能だとの評判がチラホラ...

参考がてらに通過ライン紹介

ここで通過ラインを紹介していこうと思うが、その前にこの通過ラインは競技セレクトをしなかった場合のものを前提に紹介する。だから、競技セレクトをした場合の通過ラインと異なる時があるの

- スラローム 46秒00
- ボブスレー 29秒00
- スピードスケート 44秒00
- クロスカントリー クリア
- スキージャンプ 15秒00
- ダウンヒル 44秒00
- ショートトラックスケート 44秒00



頑張って高記録を叩き出した。すると...



なんとネームエントリーができるのだ。君の名前を残せるか!

キージャンプ。1日目はこの順番でやってみるといい。では、2日目。ここは迷わずぜひともボブスレーが一番最初の競技にもってこよう。次にスピードスケートをもってきて3番目にスラロームを。スラローム自体、タイミング勝負の競技になっていて、無理に世界新記録を狙わず安全にやれば、この位置に競技をもってきて問題はないだろう。そして最後は冬のマラソン"クロスカントリー"だ。

1日得点表

記録	得点
スピードスキー	11.257 / 1448
スキージャンプ	142.30 / 1448
ダウンヒル	40.97 / 1161
ショートトラック	44.73 / 1376
合計得点	5.433点

1日の競技が終わると、その総合得点が。君は何点いった?

クロスカントリーは最後の競技となるため、通過ラインがない。だからゲームに触らなくても勝手にクリアにはなる。しかし、多分そのときのクリアポイントは1ポイント。全競技クリアの総合得点を考えるのであれば、最初にポイントを稼いだほうが良いかと...それにクロスカントリーで1位になるのも結構難しいのでぜひともチャレンジしてみてくれ!とありあえず、全競技クリアの総合得点100000点を目標してレッツプレイ。



クリアすると感動のエンディング。コンティニューはなしよ。

# 温故知新の鬼



もうすぐ発売予定! アルカノイドリターンズとパスボブ3で、リハビリだ!

担当: 田淵健康

©TAITO CORP.1997

## 計画的アクションゲーム

ブロック崩しゲーム、という、初めは単純にボールを打ち返して、ひたすらブロックを崩していくプレイスタイルから出発するもの。

しかし、少し慣れてくると、計画的な崩しパターンを構築し、効果的で能率の良い打ち返しを試みようと考えられるだろう。ここからがブロック崩しの面白いところだ。

このプチカラットは、既存のブロック崩しよりも「仕込み要素」、いわゆる、先を見越した計画的なプレイが重要なポイントとなっている。

もちろん、反射神経の限界に挑戦して、単純にボールを打ち返していくだけでも十分楽しめるけどね。

しかし、よりプチカラを楽し



でもゲーム自体のノリは軽いから、小難しいことを考えずに気軽に遊べるのよね。

しむには、先にも言った、計画的プレイを心がけることがひっじょーに大切なのだ。コツコツとお膳立てをしていくのはつらくて苦しい作業だが、自分の考え通りにコトが運んだ際の見返りは、仕込みが大変だったときほど大きい!



一気にストーンをちぎるには、わざとボールを落としてストーンを増やすのも効果的。

プチカラットは、この人類普遍の原理を応用しており、努力と忍耐、そして勝利と栄光をさりげなく我々に教えてくれる、偉大なゲームである。

## 崩壊への序曲

目先の利にとらわれることなく、大局を見越して生きてみてはどうだろうか: このゲームにはそんなメッセージが込められているとかわいいだろうか。

うでためしモードは、完全一人用のモードで、対戦モードよりもフィールドが広いことが特徴。

フィールドが横に広いということは、当然ラインに並ぶストーンの数も多いということ。

最初のうちはストーンを一つ一つ壊していても対処できるが、後半にいくと、押し寄せるストーンの数に圧倒されて、とてもじゃないが打ちあかぬ。

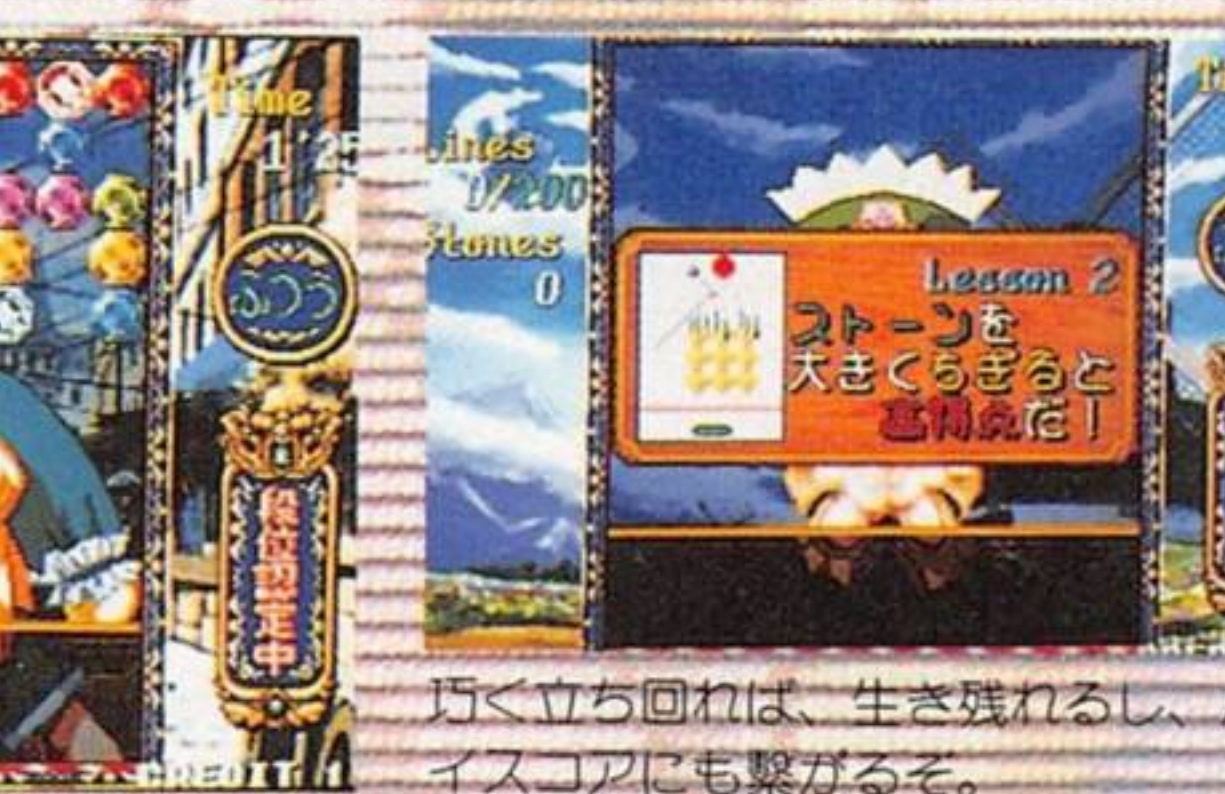
やはり、効果的にストーンを消していくには「ちぎり」(ぶら下がっているストーンの繋がりを断ち、一度に複数のストーンをちぎって落とすこと)を有効活用しなければならぬ。

天井に近いストーンを優先的に狙い、天井とストーンの繋がりを断つ。少ない打ち返しで、いかに大量のストーンを消せるか?それが生き残りの鉄則であり、プチカラットの基本攻略原則、でもある。

一度に多くのストーンをち



点滅しているストーンがキラキラストーン。これを消せば、画面内の同じ色のストーンがすべて消えるぞ。ちぎって落とすのも効果がないので注意。



巧く立ち回れば、生き残れるし、ハイスコアにも繋がるぞ。

ぎると、それに比例して得られる得点も高くなるので、うでためしモードでの高段位を狙うには、欠かせない要素ともいえよう。

このモードでは、対戦モードのようにジヤマな攻撃ストーンは現れないので、フィールド上に展開するストーンだけを見て、じっくりと(といっても、時間でどんどん画面上部から新しいストーンが現れるのだが)次の手を考えることができる。

ストーンとストーンの繋がりが最も脆弱なポイントを探して、その地点を重点的に攻める。また、目的のストーンを破壊した場合、どれだけのストーンを同時にちぎれるか?基本としては、この2点を考慮しつつプレイを進めていけば、自然と突破口は開けてくるだろう。

# 登場キャラクター紹介

後編

### ビー

19歳 / 所有秘石・ルビー

ビーの正体は豪商オーギュスト・コラシタムのなれの果てである。人々に「金の亡者」呼ばわりされるほど、金銭にえげなかつたため、長女サファイアとケンカが絶えなかつた。

ある日、妻のリビンはコラシタムとともにサファイアに説教をしようとしたところ、逆上したサファイアの魔法により、2人とも動物(獣)の姿に変えられてしまう。

### サファイア

19歳 / 所有秘石・サファイア

シストの勝ち気な姉。仲の悪い金の亡者の両親より、彼女は師であるパーズを信頼し、魔法の力を絶対視している。魔法のない人間をさげすんでいるフシがあるが、実は妹には優しい。

師のパーズを崇拝しているとともに、師を超えることを目標としている。趣味はネイルアート。

### アクア

20歳 / 所有秘石・アクアマリン

元貴族だったベリルマリン家の長女で、両親を家出して、今は国家の中心にいる兄パーズのおかげで、何不自由ない暮らしを送っているお嬢様。

そのせいか、少々甘やかされて育った感があり、いつもほーっとしている能天気な性格。

唯一の趣味である洋服集めは、病的なほど。とても強運の持ち主でもある。

前号では、ガーネット、シスト、シーモント、ルミニエ、ペリドット、パール&デルといった、1月~6月までの所有秘石を持つキャラを紹介したが、今回は、7月~12月までの所有秘石を持つキャラを中心に紹介。全12キャラいるぞ!

また、時折出現する特殊ストーンを巧く利用するのも生き延びるコツ。困った時の保険用として取っておくのも手だ。

崩壊への序曲  
対戦モード編

対戦モード編は、対人対戦&CPU戦で適応される、ハーフサイズフィールドでのプレイパターンを解説している。

対戦モードは、自分が消したストーンの数に応じて、攻撃ストーンを送って相手の邪魔をするのが目的。最終的には、相手のフィールドのストーンがデッドラインを越えればいいワケだ。

このモードでも大切なのは「一度にどれだけのストーンを消せるか?」という点に集約される。

ちまちまストーンを消していても、相手に送られる攻撃ストーンの数ばかりが知られている。「ちぎり」を有効活用して、相手が絶望に暮れるほど、一度に大量の攻撃ストーンを送りつけてやるのが、戦士としての礼儀である。

自分のフィールド内に「ストーンの数が少ないかな?」と思ったら、わざとボールをデメリットフロア(パドル下の床のこと)に落として、新しいストーンを補給していくのも選択肢の一つ。

だが、現時点で「自分のフィールドにストーンの数が少ない」からといって、何も考えずにボールをデメリットフロアに落としてストーンを補給しようとするのは大変危険。

新しくストーンを補給しても(ノーマル設定だと3ラインぶんせり下がってくる)、その直後に、相手に大量の攻撃

初期配置を見極めよう

ストーンを送り込まれたら、好機一転たちまち窮地なので、常に相手の動向をうかがいつつ、自分のフィールドのストーン数を調整していこう。

対戦モードでは、例えば自分が相手に押されていて、ストーンがデッドライン前まで迫っていても、ちぎりを使えば一発逆転してな事態もザラなので、最後まであきらめずに活路を見いだすが、一流のブチカラッターだ。



追い詰められても、焦らず活路を見いだそう。この場合、中央の赤ストーンを重点的に攻めれば、一気に打開できるが...

逆に、相手がデッドライン一歩手前で奇跡の大ちぎりを敢行しようとしているら、こちらは2〜3個程度の簡易ちぎりをもってして、速攻で叩きつぶそう。もたもたして大量ちぎりの仕込みをやっていると、相手は復活を遂げるうえに、こちらは窮地に立たされてしまうぞ。

状況に合わせてプレイスタイルを変えていくのも、このゲームを楽しむコツである。長期展望型と簡易速攻型。この2つのスタイルを巧く使いこなせてこそ、一流の以下略。

対戦モードで重要な要素として「ストーン初期配置への対応」というものがある。

ゲームスタート時に設置されるストーンの配列には何種類かのパターンがあり、出現したパターンに応じて、どの地点から崩していくかを決めておく必要があるのだ。

ボールの最初の発射角は、プレイヤー側で完全に制御できるからいいとしても、問題はそれ以後の打ち返し。

余計なストーンをいかに壊さずに、狙い通りに切り崩していくかが課題だ。

ボールがパドルに接触した瞬間の調整タイミングを覚えて、ボールを狙った角度に打ち返せるように鍛練しよう。



初期配列サンプル1。最もスタンダードな配列。普通に天井に近いストーンから壊していこう。



初期配列サンプル2。わりと悩む配列。左右2ブロックに分けて手堅く落とすか?



初期配列サンプル3。中央のストーンを消しつつ手前のラインから落としていくか、それとも奥のストーンを狙って一気に落とすか?



初期配列サンプル4。中央突破で左右2ブロックに分けて落とすか、左右どちらかの端を切り崩して、天井に接している赤ストーンを狙うか?



初期配列サンプル5。一番困るパターンがコレ。床にボールを落として、次のストーンに望みを懸けるか?

次号のメニュー

今回は、対戦におけるキャラクターごとの攻撃パターン、またそれに伴うキャラ別対処法を考察予定です。このゲーム、本当に奥が深いので、対戦をやるプレイヤーは、必見の内容になってること間違いなし!お楽しみに!

次号より



攻略スタート!

ルコ



7歳 / 所有秘石・トルコ石

裕福な家に育つが、両親が離婚してからは生活が一変。野放し状態のルコは、性格が屈折していき、揚げ句の果てに家出してしまう。

趣味は、イタスラと変なグッズを集めること。頭の上には、話相手とペットの「クミクミ」がいつもいる。

パース



22歳 / 所有秘石・トパーズ

没落貴族出身のパースは、家を出て老魔道師の元で修業を積み、魔力を付けて国家機関の実権を狙うまでに至る。

ところが、科学の進歩により、魔力を持つ者たちの地位が脅かされることとなる。政権を確実に握るため、パースは科学抹殺を試みる。

オパー



?歳 / 所有秘石・オパール

昔は強い魔法使いで国家の軍で働いていたが、歳とともに魔力が弱くなってしまい、お払い箱となってしまった。

女も好きだが、男も好きだというアブノーマルなオヤジで、とにかく自分の気に入らない相手がいたら、すぐに説教を始める。しかも、よく人を殴るという困ったオヤジだ!



お待たせしました!  
満を持しての登場です!

# 対戦麻雀 ファイナル ロマンス4™

©VIDEO SYSTEM 1997

本誌スワープから1年。いよいよ待望の、「ファイナルロマンス」シリーズ最新作が、装いも新たにパワーアップして登場だ。

## STORY

麻雀を愛する者たちが集まる「あかつき町」。世界一の雀士と噂される、町内会長主催の「ミス・ファイナルロマンス」が今年も開催されることになった。「ミス・ファイナルロマンス」に選ばれた女の子は、何でも望みが叶うという。なんでも、その審査委員長は町内会長によって選出されるというらしい。ただし、審査委員長になるには、ノミネートする女の子よりも麻雀が強いことが条件となる。あなたは自ら審査委員長になるべく、町内の「ミス・ファイナルロマンス」候補者を探しながら、彼女たちと会うのであつた…。

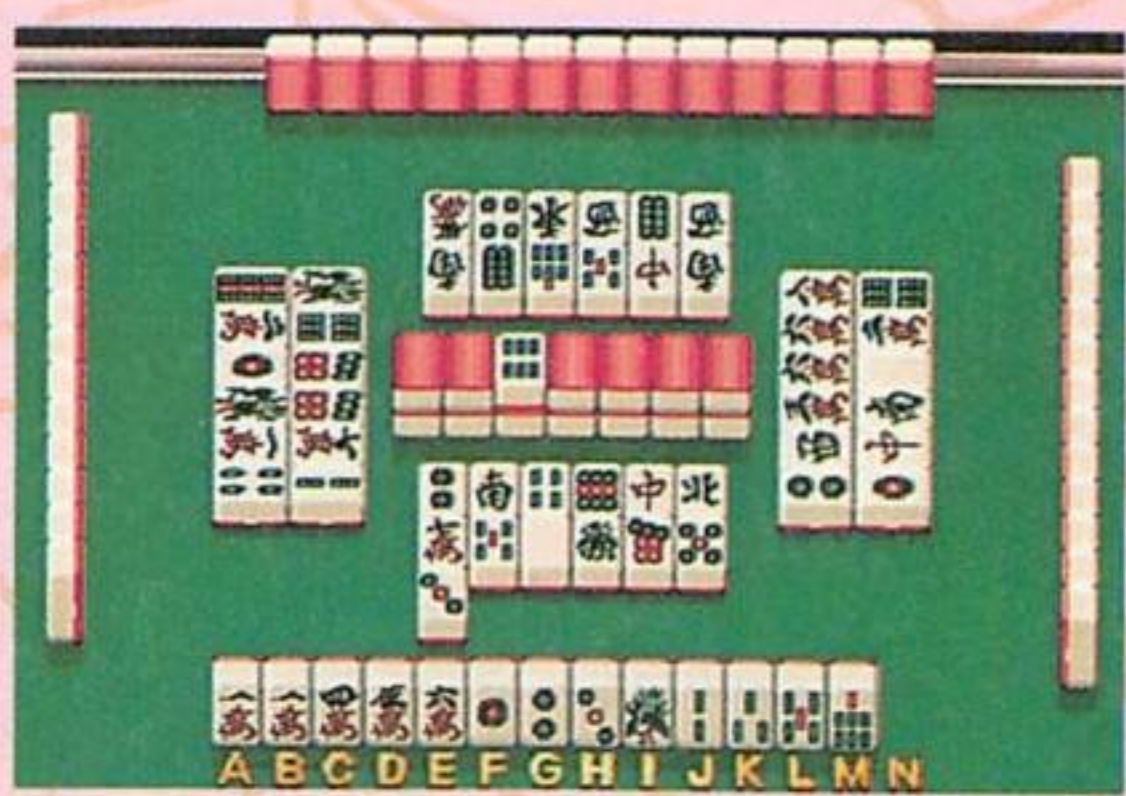
「ミス・ファイナルロマンス」にノミネートしていく女の子6人は、いずれも麻雀の強豪たち。あなたは果たして、見事審査委員長になれるのでしょうか?

**麻雀ゲーム界の新境地を切り開く最新作!**

多くのプレイヤーに長期的に親しまれ、オペレーターへの支持も厚い「ファイナルロマンス」シリーズ4作目となる『ファイナルロマンス4』がいよいよ登場。某人気シリーズに負けないよう、こちらもしっかり紹介していきたい!

まずはなんとといっても注目すべきは、業務用初の4人打ち対戦麻雀が可能ということ。ファイナルロマンス4の「4」とは、シリーズ4作目を表しているだけでなく、この4人打ち麻雀の「4」の意味も含まれているのだ。麻雀ゲームに初めて「対戦」という概念をもたらした同シリーズが、またもや新たな可能性を示してくれている(もちろん通常の2人対戦も可能だ)。さらにもう一つ、大きな変更点がある。

今回の写真やイラストを見て「おや?」と思った方も多いかと思うが、キャラクターデザインに、人気イラストレーターあかつきごもく氏を起用。アダルトタッチだった



これがウワサの4人打ち麻雀画面。ウーン、早くやりたいよ!

すぎやま現象氏のイラストから一転、よりポップな雰囲気的美少女たちが登場!アニメーションの動画枚数も前作以上に増加しているということなので、ギャルゲー好きのあなたは、ぜひご拝見を!

**登場ギャルは6人  
ミス・ファイナルロマンスを決めるのはキミだ!**

対CPU戦となる「脱衣麻雀モード」は、全5ステージから構成されている。キミは、麻雀を愛する者たちが集まる、あかつき町で開催される「ミス・ファイナル

## 今回のウリ!

**業務用初の  
4人打ち対戦が可能!  
キャラクターデザインは  
あかつきごもく氏**

**まずは3人のギャル紹介  
キミはどの娘が好き?**

ロマンス」の審査委員長になるのが目的。ノミネートする女の子よりも麻雀に強いことが、審査委員長になる唯一の条件で、これをクリアすべく、5人の女の子と対戦していくことになる。

見事、5人全員を倒すと、プレイヤー自らが「ミス・ファイナルロマンス」を指名できる。つまり、指名することによってエンディングの映像が異なる「マルチエンディング」となる。

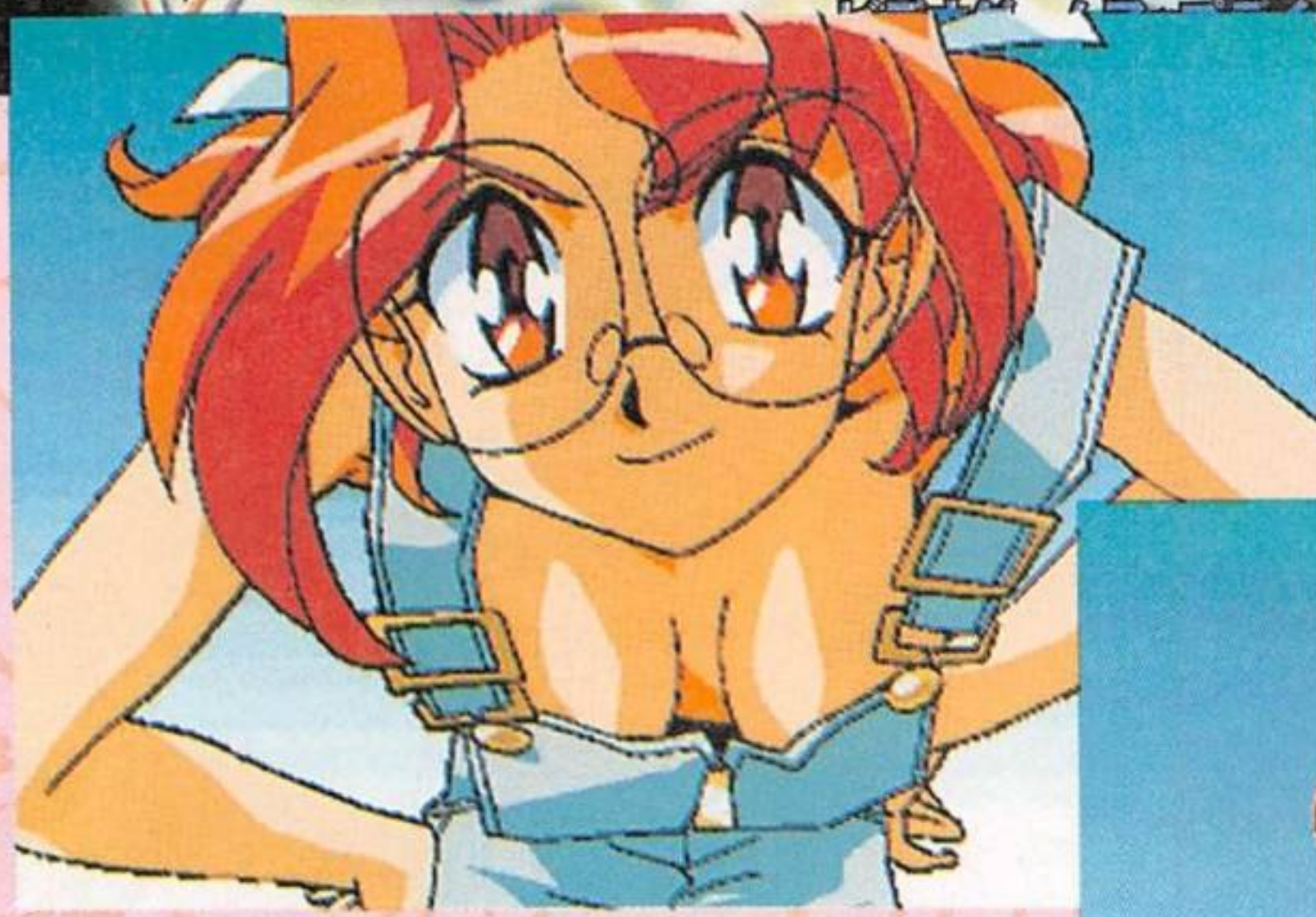


今までのシリーズとはビジュアルが一新!ビックリした人も多いのでは?

とりあえず今回は、登場する女の子のうち、大野ユリ、やまがみしの、高嶺モモの3人を紹介。見かけによらず、どの女の子も強敵なので、くれぐれも対戦するときは油断しないようにね。

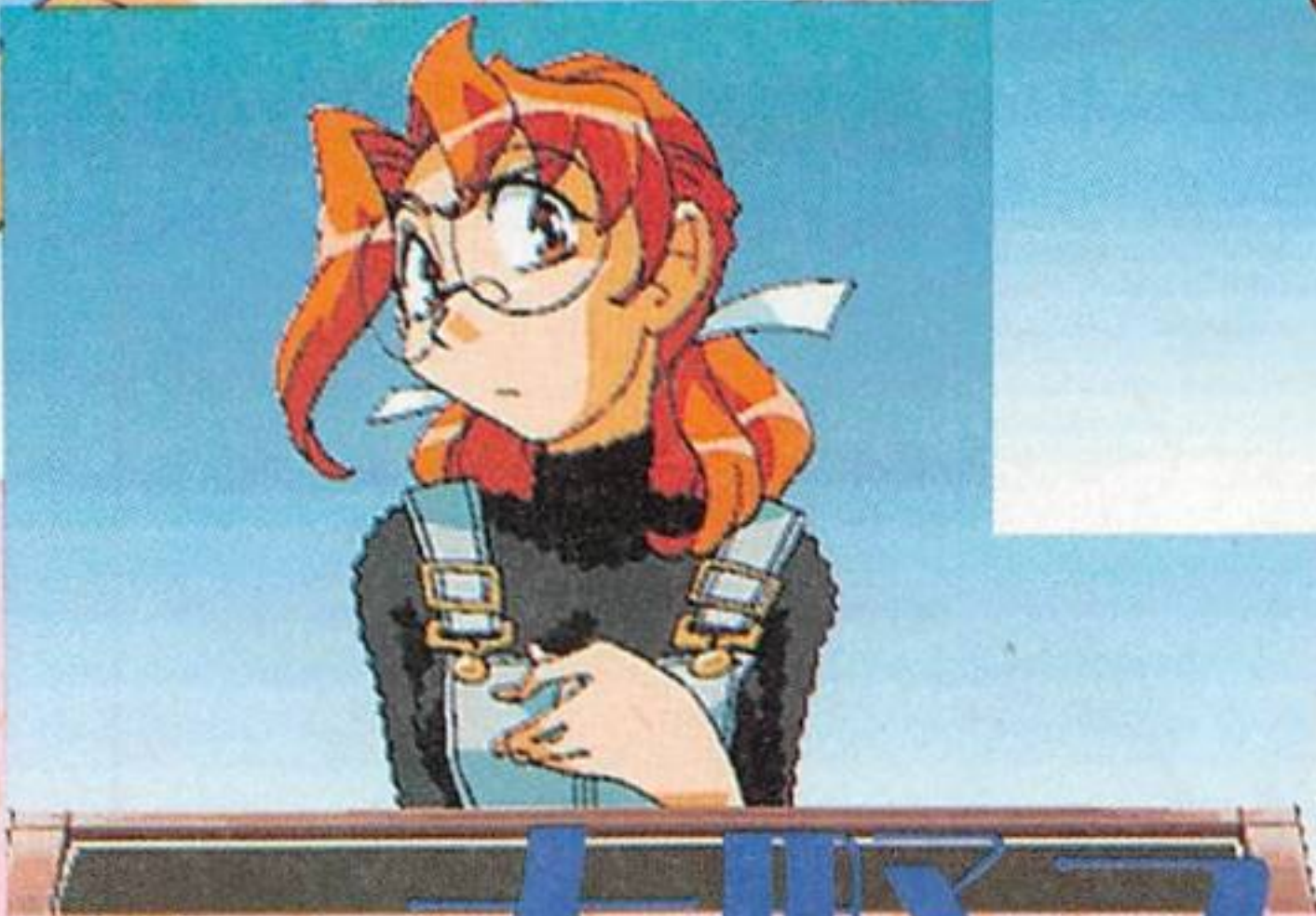
特に個性的なのが、高嶺モモ!いつも連れ添っているペンギンも摩訶不思議だし、本当に高校1年生かどうかも怪しい。脱衣シーンは果たして…。

残りの3人(芹沢咲綺、春蘭、鈴蘭)の女の子は、次号で紹介する予定。4人打ち対戦モードの詳しい仕組みと併せて、じっくりレポートしていくので、お楽しみに。



漫画家になるのが、  
わたしの夢

- 年齢 18歳
- 職業 美術短大1年生
- 血液型 A型
- 趣味 漫画を描くこと。家事
- B/W/H 83 (Bカップ) / 57 / 89
- チャームポイント めがねと安産型なオシリ (本人否定)
- 好きな食べ物 ねぎト口巻
- 理想の男性像 私のことを大切にしてくれる人



大野ユリ



わたくし、とっても  
恥ずかしがりやなんです



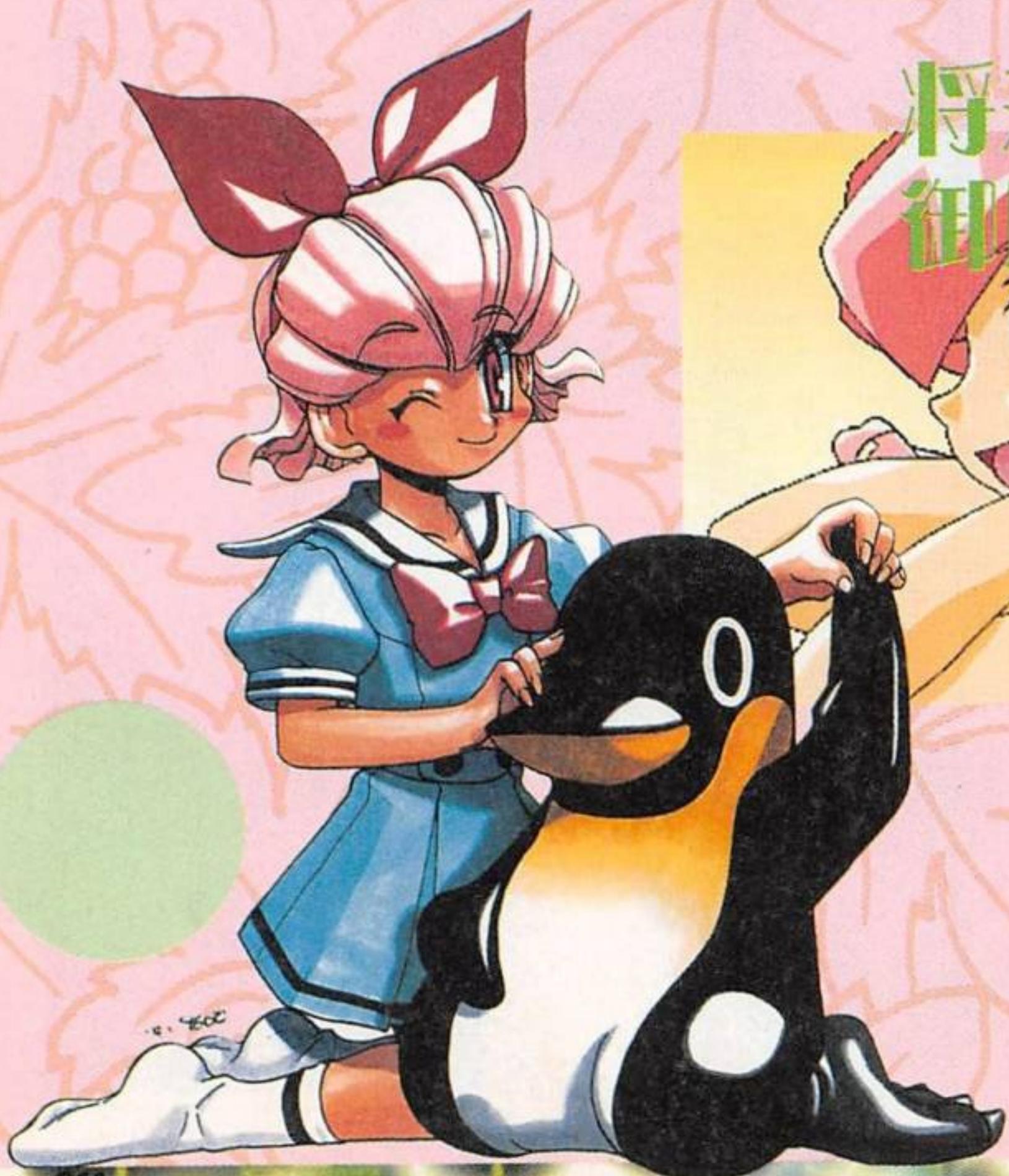
やまがみ  
まみの



- 年齢 17歳
- 職業 高校3年生(闘牌神社の巫女もしている)
- 血液型 O型
- 趣味 ポーツと空をながめること
- B/W/H 92 (Fカップ) / 59 / 87
- チャームポイント 長い髪 (本人は恥ずかしがっているけど巨乳)
- 好きな食べ物 卵豆腐
- 理想の男性像 父



将来の夢はペンギン  
御殿に住むことね!



高嶺モモ

- 年齢 15歳
- 職業 中…いや、高校1年生
- 血液型 B型
- 趣味 ペンギングッズ集め
- B/W/H 76 (Aカップ) / 51 / 78
- チャームポイント す・べ・て
- 好きな食べ物 桃
- 理想の男性像 背が高くて一足が長くてースマートでーカッコ良くてー (以下略)

年末拡張  
特大スペシャル!

# スーパーリアル 麻雀 P7

©1997 SETA CORPORATION

驚愕スクープ!  
全国民が望んでいた、  
豊原（お手伝い）エツ子さん  
との対局が今ここに  
実現ッ!



## 実はラスボス?! 白熱の最終局面

豊原エツ子さんはゲームの  
所々に出現する、一介の案内  
役という設定で、し・た・が!  
実はみんなの期待通り、  
「4人目のキャラクター」とし  
てゲーム中で対戦できること  
が判明しました。うしや! エ  
ツ子さんが登場するのは3人  
目を倒し終わった後、その時  
点である一定の条件を満たし  
ていれば、ラスボス（ボーナ  
スキャラ?）として彼女が登  
場するのである。

登場条件は——  
「3人目を倒し終わるまでに  
最低一回は倍満でアガる」  
というもの。

一人目の対局時など、比較  
的CPUの腕がヌルいときに  
狙ってはいけなく難しい条件  
ではないと思うので、是非と  
もエツ子さんを狙って打って  
いこう!

## 衝撃! P7のファイナルは彼女だった!



一介のお手伝いさんのハズが...



これを見ずして



P7は語れない!!



この続きはゲームセンターでネ

私と麻雀...ですか?  
だめだめ、私、弱いんです。



...もう、  
手加減してくださいよう。

# 隊長、ほんやりしないで下さい

## 対戦 サクラ大戦™ 花組 コラムス™

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1990, 1997  
CHARACTER DESIGN ©RED 1996

### 今回は、対戦としての側面を支える「LIPS」の特集だ。

担当：はまー

リアルタイムの選択を迫られるLIPS。今回は、この制限時間が実際にどのような影響を及ぼすかを考えてみよう。

### 溜めるか？ 刻むか？

まずはどの選択肢が有効なのか、基本的なセオリーから解説しよう。

普段余裕のある時は、「ためる」で安定。攻撃力を上げつつ、先に仕掛けられた時のために魔宝石も意識しておく。

ただし、相手がほぼ確実に仕留められる高さまで積み上がったいたら、レベル1〜2でも迷わず攻撃してしまおう。

ただ、一部に気合ゲージのコストパフォーマンスが悪い（攻撃・防御のレベルが、単純に考えて2倍の効果を得られるとは言い難い）キャラもいる。



時宝石のカウンタが少なくても量があれば自力でトドメを刺せるチャンスが多い。

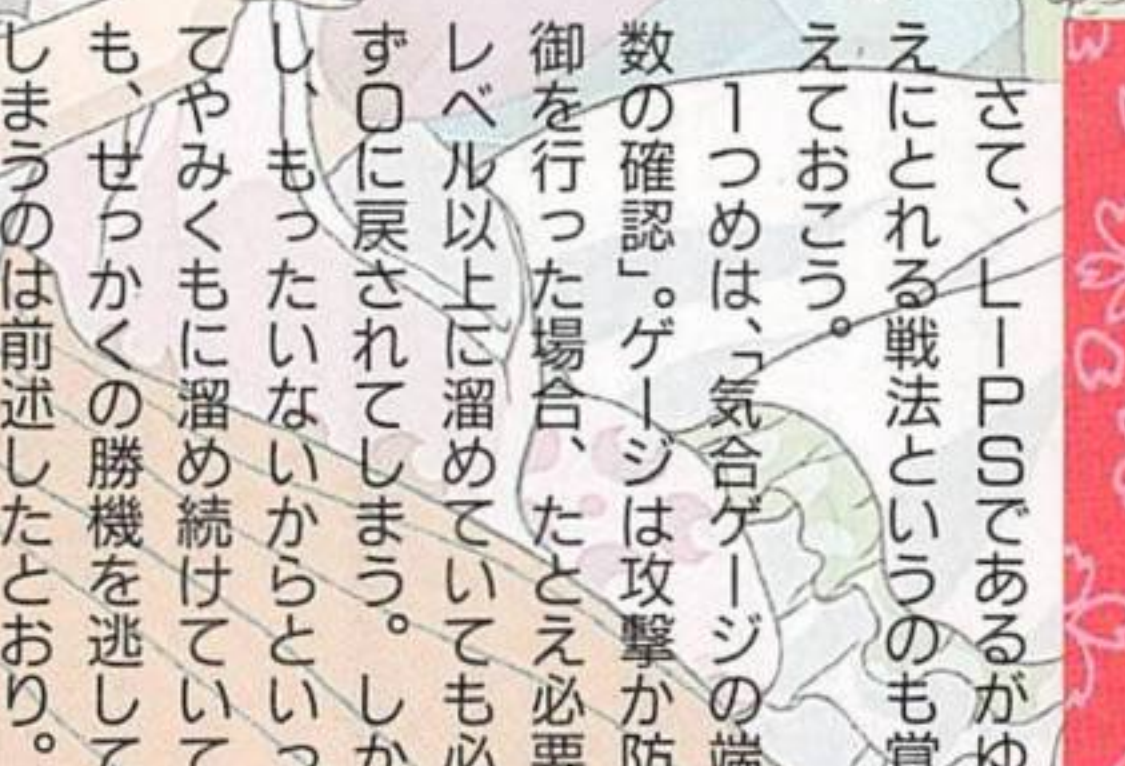
こういったキャラを使う場合は、魔宝石という保険を捨てて小刻みにレベル1攻撃（または防御）を繰り返す、という戦法も考慮に入れなければならない。

話を戻して、気合ゲージがレベル3まで溜まった場合はそれ以上溜められないので、



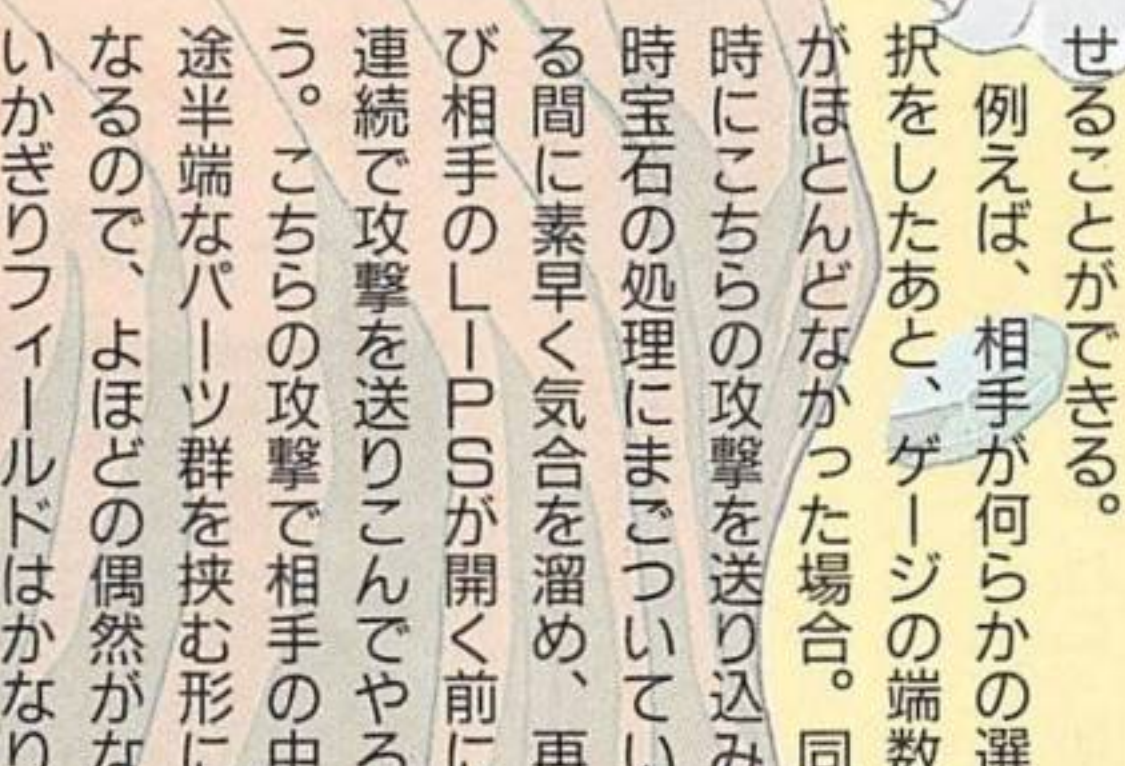
これは数秒後に立場が大逆転してしまう。自分が不利になっても、少なくとも相手を有利にさせるだけは避けたい。

ちなみに、もし相手がすぐさまレベル3攻撃を仕掛けてくるようであれば、レベル2か3の防御でフィールドから完全に宝石を消してしまえば、時宝石をきれいに並べてしまおうというテクニクもある。



さて、LIPSであるがゆえにとれる戦法というのも覚えておこう。

1つめは、「気合ゲージの端数の確認」。ゲージは攻撃が防御を行った場合、たとえ必要レベル以上に溜めていても必ず0に戻されてしまう。しかし、もったいないからといってやみくもに溜め続けていても、せりかくの勝機を逃してしまふのは前述したとおり。



また、スタート直後などでお互いがそこに宝石を積み上げつつレベル3まで溜まったら、相手に先に攻撃させられるだけ粘りつつ魔宝石を選択してみよう。すると相手の攻撃のあとに魔宝石が出現するため、適度に積み上がった魔宝石の2分割が狙いやすい。しかも、相手の攻撃してきた時宝石のうち1色は確実に



必ず「攻撃」「防御」「魔宝石」のいずれかを選択しなければならぬ。一般には、自分に余裕がある時は攻撃、押されている時は魔宝石がベターだろう。ただし、相手側にほとんど宝石がない状態では、送った攻撃がそのまま戻ってくる可能性が高いので（特にあやめと三人娘）、あえて魔宝石でゲージを溜め直すはめになる場合もある。

紅蘭は、レベル1〜2を刻んで相手の自滅を待ったほうがいい。

### 待たせると嫌われる？

普通にゲームを進める場合、基本的には「出現即選択」が望ましい。自分と相手の状況、キャラの能力を瞬間的に判断し、なるべく「宝石を消さない時間」を減らすように心がけよう。できるだけ早くLIPSウインドウを開けて宝石を消すサイクルを早くすれば、結果的に攻撃力・防御力のアップにもつながる。

### あえて冷静にじっくりと

ちなみに、LIPS出現直後のカーソルは真ん中の「ためる（魔宝石）」に合っている。上下に動かす時は焦らずきちんとタイミングを合わせて選ぶこと。当たり前だが重要。



その後の状況を大きく好転させることができる。

例えば、相手が何らかの選択をしたあと、ゲージの端数がほとんどなかった場合、同時にこちらの攻撃を送り込み、時宝石の処理にまごついている間に素早く気合を溜め、再び相手のLIPSが開く前に連続で攻撃を送りこんでやろう。こちらの攻撃で相手の中途半端なパーツ群を挟む形になるので、よほどの偶然がない限りフィールドはかなり荒れるはず。

レベル1攻撃後にはすべてリセットされる。2レベル目がここまで貯まっても、



一気にここまで逆転できる。ただし自爆には注意。



この状況から、

に消え、さらに下のほうで連鎖が起こった場合は上の時宝石にも影響を与えることが多いので、あつという間に時宝石のカウントを減らすことができる。相手がレベル1を溜めるころには、こちらは大量鎖込大量消して一気にレベル3、しかもフィールドには宝石がほとんどない、などという理想の状況をつくり出すことも可能だ。



相手のフィールドが平らなほど、時宝石への対処は遅れる。



彩京デザインの  
シューティングの  
新境地!

# ZERO GUNNER

©PSIKYO 1997

ゼロガンナー

AMショーでは、ビデオ映像のみによる出展だったゼロガンナーが、ついにその全貌を明らかにしたぞ!

担当：善之字元帥



と呼ばれている。GUNNER SYSTEMと攻撃システム「ZERO」の乗員を必要としていた。しかしこのシステムにより、単独の乗員で操作性を全く損ねることなく、飛躍的に標的の破壊率を高めることが可能となった。ゆえに「砲手のいない攻撃システム」ZERO GUNNER SYSTEMと呼ばれる。

●「ゼロガンナー」ストーリー  
西暦二〇一六年、頻発する武装テロリストによる破壊活動に混乱を極めた全世界では、第一級戒厳令が発令されていた。各地に現れたテロリストは軍部を制圧。核をも手中に収め、増大する勢力をせん滅すべく結成された特殊傭兵部隊「ZERO」。今、彼らに世界の命運が委ねられたのだ。

●ZERO GUNNER SYSTEMとは?  
特殊傭兵部隊「ZERO」の使用する高性能戦闘ヘリに搭載される、標的自動追尾システムの名称。従来、戦闘ヘリには砲手(GUNNER)と操縦者があり、常に2人の乗員を必要としていた。しかしこのシステムにより、単独の乗員で操作性を全く損ねることなく、飛躍的に標的の破壊率を高めることが可能となった。ゆえに「砲手のいない攻撃システム」ZERO GUNNER SYSTEMと呼ばれる。

## 基本操作

ゼロガンナーは、近未来を背景にした、3D縦スクロールシューティングゲームだ。プレイヤーは、3種類の武装ヘリから1機種を選択し、世界各地のテロリストと戦っていく。スタート時には、派遣地域の選択もできるぞ。

操作は、8方向レバーと2つのボタンでこない、レバーは自機の移動、ボタンはそれぞれ、ショット・ソニックウェーブの発射に使用する。ショットボタンを押すと、

自機の機首が向いている方向に機銃を掃射するが、ボタンを押したままにすることで、ボタンを押し続けたままにすることで、自機が現在攻撃中の敵にロックオンマークが固定され、ロックオン残時間の続く限り、自機が移動してもロックオン敵機に対して攻撃し続けてくれるのだ。このシステムはゼロガンナーシステムと呼ばれ、このゲーム最大の特徴ともいえる。詳しくは左頁

## 選択可能な3機体

プレイヤーが選択できる戦闘ヘリは、全部で3機体。それぞれを簡単に紹介しよう。

●コブラ AH-1SX  
現行の実在戦闘ヘリ「コブ

**コブラ AH-1SX**

**アパッチ AH-64AX**

**ガンシップ NAKAJIMA**

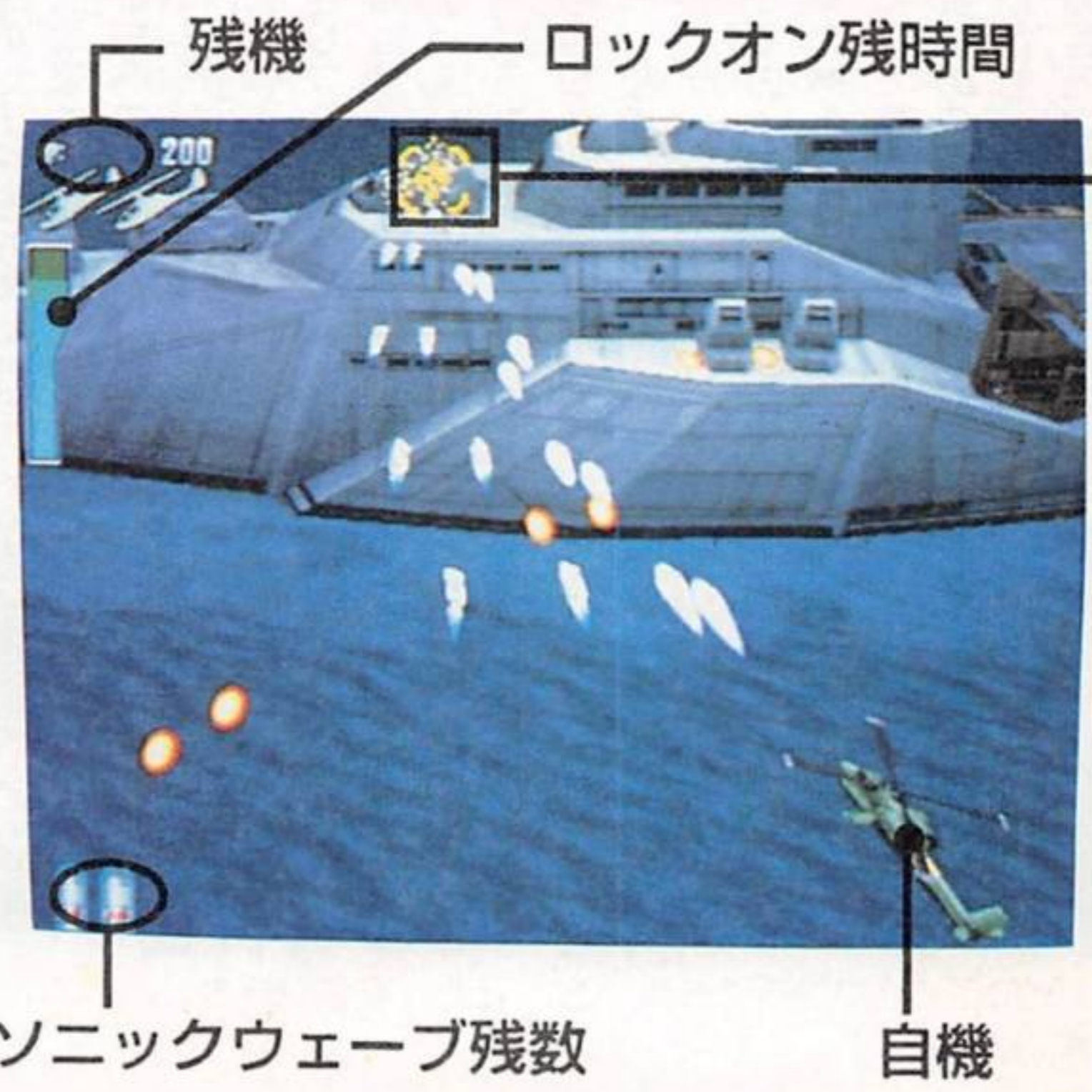
ラ」を基本にした改造機。武装はロケット弾で、一度に多数を発射できるが、その半面直線的な攻撃しかできない。

●アパッチ AH-64AX  
現行の実在戦闘ヘリ「アパッチ」を基本にした改造機。追尾ミサイルを装備しているため、敵を自動追尾する攻撃

が可能になっているが、攻撃力に不安がありそうだ。

●ガンシップ NAKAJIMA  
某日本企業が設計した架空の武装ヘリ。この機体の武装はプラズマ粒子砲で、他の機体と違って、敵を貫通する性能を持っている。

## プレイ画面の表示について



ソニックウェーブを使ったところ。衝撃波が出ているのわかる。

GAME  
SYSTEM  
PRO  
PON



# NEW GAME 初弾

## 標的自動追尾システムについて

このゲームを象徴するシステムである、標的自動追尾システムについて説明しよう。

通常、ショットボタンを押すと、自機の機首が向いている正面方向にメインショットが発射される。このとき、ショットボタンを連射すれば、そのまま正面に向かって発射し続けるが、ショットボタンを押したままにすると、敵にロックオンマークが点灯。

ロックオンマークが点灯している敵機には、自動でシ



まず、ショットボタンで射撃して、敵機にロックオンマークを付ける。

ショットが撃ち込まれる。ショットボタンさえ押し続けているれば、たとえ自機が移動しても敵機に撃ち込み続けるため、敵弾を回避しつつダメージを与えることができる。

しかし、敵を破壊するまで無制限にロックオンし続けることはできない。ロックオン中は、画面左上のゲージが減少し、これがなくなった時点でロックオンが解除されてしまう。

それほど耐久力のある敵機でなければ、1回のロックオンで破壊できるが、ボス級の敵機には、何度もロックオンしていくしかないのだ。



マークを付けたら、ボタンを押している限り移動しても自動的に敵機を狙ってくれるので、



自動追尾攻撃は、使い方によっては強力な武器となる。

もちろん、敵機の隊列や自機のショット性能によって、ロックしたほうがいい場面と、そうでない場面があるので、通常のショットとの使い分けをよく考えて使っていきたいところだ。



敵機を回り込みながら攻撃が可能。

## コース紹介

ゲーム開始時に選択できるコースは、アジア・アメリカ・ヨーロッパ・エキスパートの全部で4種類。コースによって難易度は違うが、どのコースも、各地域の有名な建造物、自然物などが配置され、臨場感のある背景が楽しめるようになっている。



●エキスパートコース  
このコースだけは、上級者向けに作られており、難易度が非常に高い。ルートとしては、タイ・中国・京都・大阪・ニューヨーク・シカゴ・ヒューストン・ロサンゼルス・アルジェリア・イタリア・アイスランドを転戦する。その他のコースのオムニバス版といった感じだが、初心者が選ぶと痛い目にあうぞ。

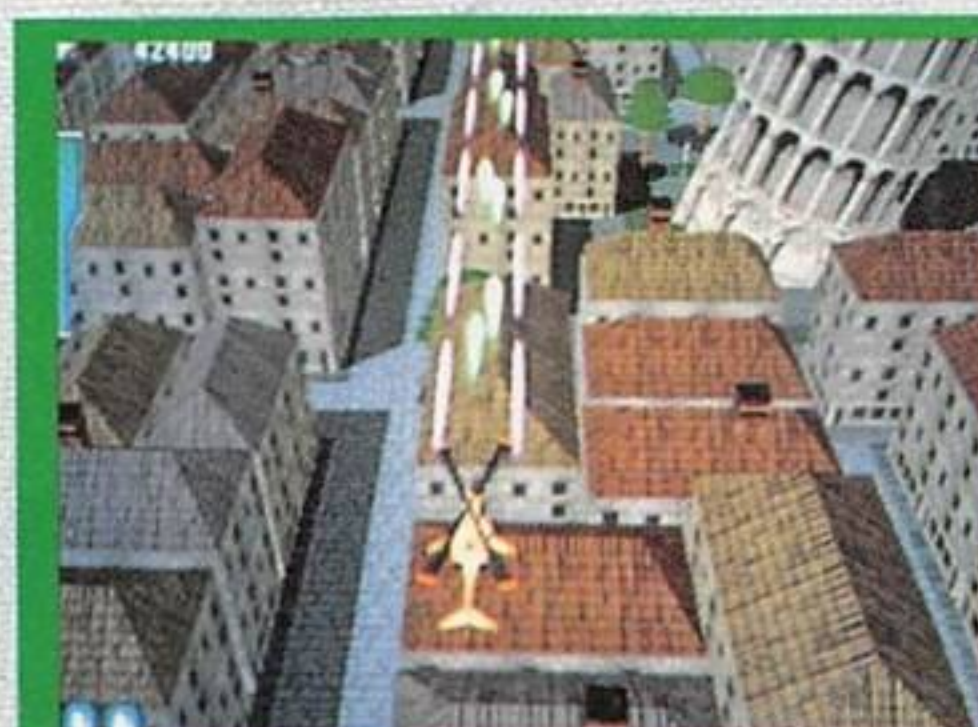
●アメリカコース  
ニューヨーク・シカゴ・ヒューストン・ロサンゼルス・サンフランシスコの各都市を転戦するコース。自由の女神が印象的だ。



●アジアコース  
タイ・中国・京都・大阪・東京・川崎を回るコース。日本人には馴染み、京都・五重の塔などの名所が、いたるところに発見できる。



●ヨーロッパコース  
アルジェリア・イタリア・ネサランド(オランダ)・ロンドン(イギリス)・アイスランドを回るコース。西洋風の町並みが美しい。



# 彩京の

ゲームストムックイラストシリーズ  
彩京イラストレーションズ(仮)

# 一冊!!



【収録タイトル】

バトルロード 戦国エース 戦国ブレード  
ソルディバイド ストライカーズ1945  
ガンバード ストライカーズ1945II  
対戦ホットギミック ゼロガンナー 他

97年12月16日発売!  
A4判 本体予価2000円



# 萌える制服 ファイントラブ

©リセアン・AIO©ダイキ・FCF  
4つのパズルで制服が  
ムフフなゲームだ(?)。  
担当：制服忍者

## おなじみのパズルで 安心プレイ

ゲームの内容は間違え探し、神経衰弱、パネルパズル、ジグソーパズルの4つのパズルで構成されているのでござるよ。無論お約束として、パズルに使用されている絵は、ピチピチの女子高生がキワドイポーズをとったものばかり。パズルが完成すれば整った形の絵が拝めるというわけござる。SS版ではアドベンチャーシーンもあったのでござるが、AC版ではパズルに重点をお

ファイントラブはすでにセガサターン版が出ているのでござる。知ってる輩には説明するまでもないでござるが、もともとこのゲームは、パソコンでその手の人に人気のあった「全国制服美少女グラフィック」という、グラフィック集のキャラクターの中から人気のキャラを登場させたパズルゲームでござる。それがアーケード版で出るということで、紹介しているわけござるよ。

## DATA

発売日/12月予定  
ジャンル/アクション  
操作/8-2  
メーカー/ダイキ

## MAKER COMMENT

アーケード版では、SS版との違いを出すために、SS版では見ることの出来ない女の子達の素顔を美しいグラフィックで収録しました。初めてプレイする方も、SS版を持っている方も十分楽しめる内容になったと思います。

## プロフィールの見方

- 1 名前
- 2 出身地
- 3 出身校
- 4 身長・体重
- 5 スリーサイズ
- 6 誕生日・血液型
- 7 趣味

残りの6人も次号で紹介する予定なので、首を長くして待っているでござるよ。ではさらばでござる。



- 1 榊原 千春
- 2 兵庫県神戸市
- 3 セント・ジョセフ女学園
- 4 161cm・46kg
- 5 B86・W51・H84
- 6 4月18日・O型
- 7 音楽鑑賞



- 1 生沢 杏子
- 2 茨城県水戸市
- 3 啓徳中央学園
- 4 156cm・47kg
- 5 B86・W56・H86
- 6 11月16日・O型
- 7 ジグソーパズルコレクション



- 1 小泉 瞳
- 2 愛知県名古屋市
- 3 金沢女学院
- 4 163cm・54kg
- 5 B90・W56・H87
- 6 11月11日・O型
- 7 ディスコ・ゲーセンでの対戦



- 1 浅見 純子
- 2 秋田県秋田市
- 3 優愛女学院付属
- 4 149cm・42kg
- 5 B88・W54・H80
- 6 10月29日・A型
- 7 占い

NEW GAME FIRST TRIP OPEN

# NEW GAME 初弾

久々のアクションゲームに感涙



©SAURUS 1997

チームバトルで仲間と助けあいつつ…ひたすら撃つて撃つて撃ちまくる爽快感バリバリアクション。

担当：MVP

## アクションゲーム

ザウルスからの新作「ショックトルーパーズ」はなんと「おもしろい」。この世の中でアクションゲームを出してこれるメーカーがあるのを私は非常に尊敬します。

というわけでアクションゲームにはたまらなくおもしろいこのゲームは、基本的には撃ちまくるゲームなのだ…。

## チーム&プレイヤー

ショックトルーパーズは8人のキャラ（もちろん性能が違つ）からプレイヤーを選択する。この時に、

- ① ロンリーウルフ
- ② チームバトル

という2つのモードから選べるのだ。

ロンリーウルフ、つまり一匹狼はその名の通り従来のアクションゲームのように1つのキャラでクリアしていくモード。

## DATA

発売中  
ジャンル/アクション  
操作/8-4  
メーカー/ザウルス  
開発状況/100%

## MAKER COMMENT

最近骨のあるアクションシューティングが無いとお嘆きのアナタ！お待たせしました。「ショックトルーパーズ」は、そんな貴方にお送りする正統派アクションシューティングです。スコア稼ぎも熱いので楽しんで下さい！！



プレイヤー選択画面。チームバトルで難関を切り抜ける！！

で注目②のチームバトルモード。

これは8人の中から3キャラ選択し、好きなところでプレイヤーをチェンジさせていくことができるモードである。ここで重要なのが、それぞれのキャラのライフ、ボム、が共有ではないということ。つまり、ライフが減ったら次のキャラに交代し、体力回復が出たところでキャラをチェンジして回復、といったプレイが可能となるのだ。このようにチームバトルモードは



これは山岳ルートかパラシュート部隊相手に死力を尽くす。

## 基本操作説明

3人で協力してプレイしていくことができるのが面白いところである。もちろん各ステージ、各シーンで最適なプレイヤーにチェンジしていくのも重要なポイントである。

チームバトルモードが面白いのを説明したところで、今度基本操作について説明し

よう。

このゲームはネオジオ用なので使用するボタンはA、B、C、D、の4ボタンである。

① ショット

Aボタンはショットボタンである。ノーマルショットは無制限であるが、道中で拾う武器アイテムにより弾数制限はあるが様々なショットを撃つことが可能だ。

また、Aボタンを押し放しにすることでショットの方向固定が可能となっている。

② 緊急回避

Bボタンは敵の攻撃をかわす緊急回避ボタンである。この回避動作中は完全無敵なので、使いこなす必要がありそうだ。ちなみにレバーで8方向に回避可能だぞ。

③ 特殊武器

残り弾数に限りがあるものの強力な特殊武器は頼りになる。この武器も8方向に撃ち分けが可能で、アイテムによって補充ができる。

④ プレイヤーチェンジ

このDボタンはチームバ



船上での戦い。ド派手な爆発は特殊武器によるものか？

## ルート選択

プレイヤーは最初に3つある作戦ルートのうちどれか1つを選択して最終面へ向かう。3つの角度から攻略していきるといわけだ。

このルートにはジャングル、山岳、溪流というふうに分かれていて、もちろんそのルートごとに様々なシーンが待ちうけている。

バイクに乗って戦闘したり崖を上ったり船上で戦闘したりと、ルートによって全く違うシーンの連続なので1つのルートをクリアしても楽しみはまだまだ続くわけである。3ステージ終了後に再びルートを選択していくことができるぞ。つまり8通りの進み方があるわけだ。



バイクでの猛攻。敵もなかなかあつぱれな動きである。



俺好みな焼き方。火炎放射が跡かたもなく焼き尽くす。



OH!!タイトロープ!片手で支えるとはさすがだね。

以上がゲームの概要である。冒頭でも述べたが、久々の本格アクションゲームなので見つけたら是非プレイしてほしい。



学園もの花札ゲームがパワーアップして帰ってきたぞ。  
担当：CHU

**DATA**

発売日/12月予定  
ジャンル/花札  
操作/パネル  
メーカー/ビスコ

**MAKER COMMENT**

お待たせしました! ついにビスコが送る8人の美少女が貴方とコイコイしにゲーセンに登場! 恋2は前作譲りの美麗イベントはもちろん、通信機能も搭載! キャラ選択有り度ハマリ度の高い対戦を貴方も一度体験してみては?

2年前、編集部を中心に異様に盛り上がり、テレカやムックまで発売した花札のゲーム「スーパーリアル花札・恋こいしましよ」の続編だ。前作のキャラクター数は4人だったが、今回のキャラクター数はその倍の8人。このうち4人は前作のキャラクターなので、前作のファンも安心して楽しめるね。変更点はそれだけじゃない

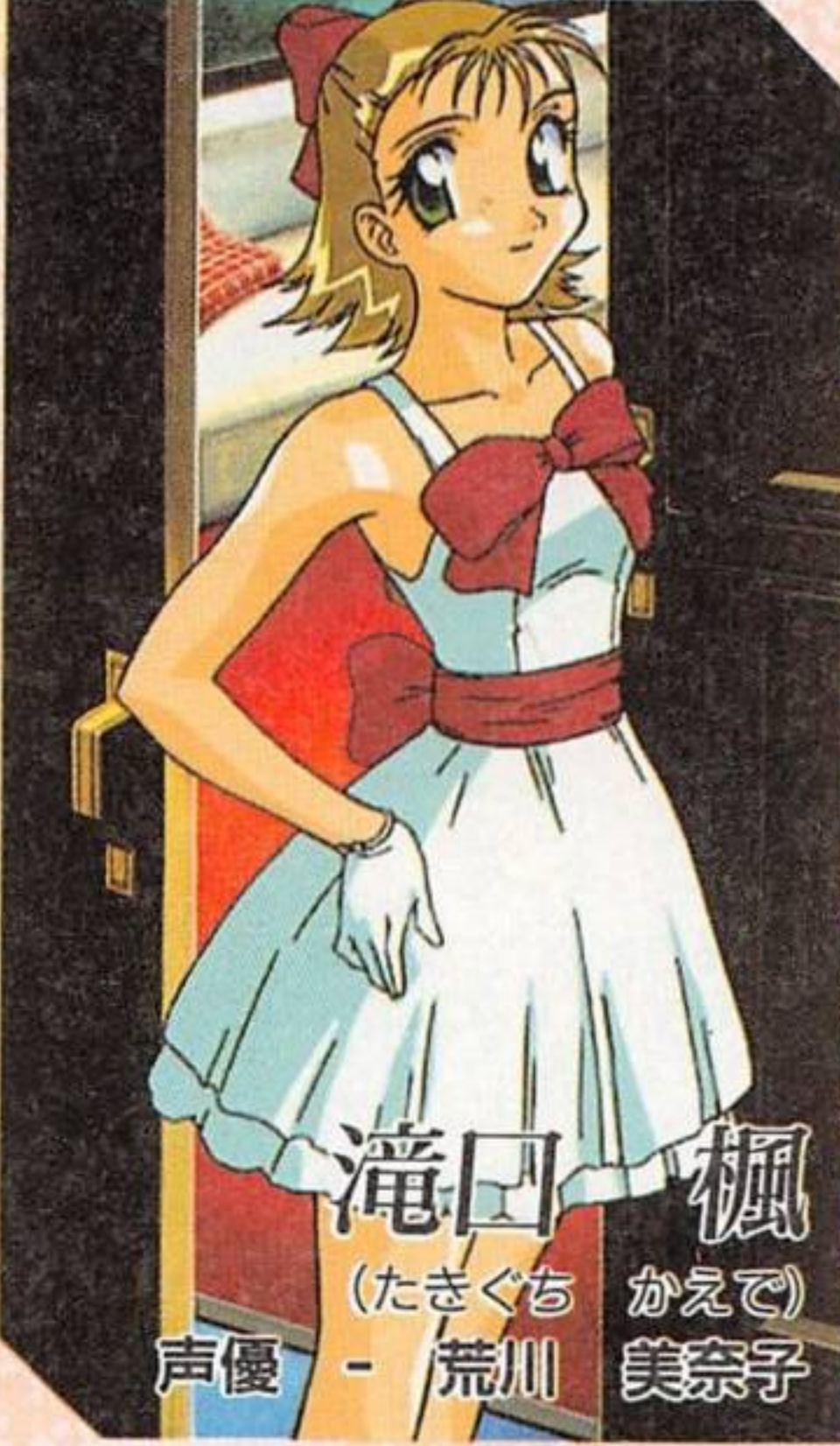
そ、何と言っても今回の最大の変更点は、通信対戦が可能になったこと。麻雀ゲームではすでに当たり前になりつつあるが、花札ゲームで通信対戦ができるのはアーケード界では初めて(のはず)だ。キャラクターデザインは前作同様、「スタジオエックス」の「平山 円」氏、セルワークは「Studio OX」が担当しているぞ。

**ストーリー**  
前回、全国高校花札大会でのベスト4を独占した花札部の4人。あれから1年今度は楽しい花札をみんなに分けてもらいたい一心で、全日本花札選手権に出場しなんとまたしても優勝をかざってしまったが、しかしそれはただの優勝ではなかった。なんと大会が始まって以来のW優勝となったのだ。

その相手とは長い死闘の末、どうしても決着がつかずW優勝となったが、花札を通してお互いが妙に意気投合してし

またつた。その相手とは、なんと隣街の唐都(とうと)学園(女子高)花札クラブの4人であった。こうして出会った彼女たちは「もつともつと強い人たちと花札を!」花札の輪を広げたい!」を念頭にW花札部を結成してしまつたのだ。こうして実力、魅力を兼ね揃えた8人組が誕生した。この噂を聞きつけた全国の強者たちがまた挑戦しようとして駆けつけてきた! 「私たちが勝負? いいわよ。私たちがどんな挑戦も受けてたつわ!」

生年月日・4月2日(牡羊座) 血液型・A型 3サイズ・B.83 W.57 H.84 身長・158cm 愛称・サキ 出身地・兵庫県姫路市 家族構成・父・母 趣味・熱帯魚の収集と観賞 好きな食べ物・しそ 好きな色・パステルカラー 特技・新体操 体の好きな部分・額 好きな動物・電気うなぎ



滝田 楓 (たきぐち かえで) 声優 - 荒川 美奈子



生年月日・6月20日(双児座) 血液型・B型 3サイズ・B.85 W.58 H.84 身長・170cm 愛称・カエテ 出身地・京都府 家族構成・父・母・祖母・兄 趣味・ダンス・クラブに通う 好きな食べ物・たい焼 好きな色・黒・グレー 特技・ダンス 体の好きな部分・お腹 好きな動物・黒ヒョウ



野沢 かすみ (のざわ かすみ) 声優 - 長沢 美樹



愛川 沙姫 (あいかわ さき) 声優 - 阪口 あや



生年月日・1月15日(山羊座) 血液型・O型 3サイズ・B.91 W.60 H.90 身長・167cm 愛称・ナオ 出身地・千葉県市川市 家族構成・父・母・姉2人 趣味・食べ歩き 好きな食べ物・パスタ 好きな色・白・銀 特技・お色気 体の好きな部分・お口 好きな動物・子猫



右手 奈緒子 (みぎて なおこ) 声優 - 雪乃 五月



生年月日・11月3日(さそり座) 血液型・A型 3サイズ・B.84 W.59 H.86 身長・162cm 愛称・カスミ 出身地・埼玉県川越市 家族構成・父・母・弟 趣味・絵を描く事 好きな食べ物・子持ち昆布、とびっ子 好きな色・スカーレットレッド 特技・おむすび作り・早起き 体の好きな部分・手 好きな動物・ウズラ

NEW GAME FIRST KPOP OPEN



# 御大 礼ヒ ツト

名作STGが、  
御徳用となって  
帰ってきた！



RAIZING

セガサターン専用ソフト・バトルガレツガ体験版付  
**蒼穹紅蓮隊 御徳用**  
12月18日発売予定・新価格2,800円(税別)  
●ソフト内容はバトルガレツガ体験版を収録した以外の変更点はありません。©1997 Electronic Arts. ©1996, 1997 EIGHTING / RAIZING

今度はコイツが相手をするぜ!!

最狂STG!! バトルガレツガ




# BATTLE GAREGGA

アーケード版を完全再現する充実したゲーム内容。縦置き画面表示も選択可能です。




1998年2月発売予定

価格5,800円(税別)

©1998 Electronic Arts. ©1996, 1998 EIGHTING / RAIZING

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F 製品に関するお問い合わせは弊社カスタマーサポート係までお気軽に：TEL03-5436-6400 (受付時間11:00~17:00/月~金・祝日休) <http://www.ea.com/eav/>

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。





### KOFヒーローズ ポートレートカレンダー

価格2310円(税込)  
イラスト点数6点

■天獅子悦也、赤名めい子、高塚カズイ、森岡慎一(2点)、MONDO恵の5人がKOFの人気キャラを描き下ろした卓上カレンダーなのだ。



これ買って来年を迎えないと、遅れちまいますぜ。

お求めは全国のマルゲ屋、又はグッズプラザのコーナーで  
※送料はすべて(E)です

### NEO・GEOギャルズカレンダー

■今年の作家さんは、横田守、さいとうつかさ、井上そら、いのうえたくや、介錯、るりあ046、たかしあきら、中村博文。8枚目はポスターに使ってね。

### 虹色町の奇跡カレンダー

■七色ドリームスだから7枚綴りってわけでもないんだが、シールが付いて、断然お得な気がするような気がする...



【価格1890円(税込) A2判/7枚綴り】

### ヴァンパイアセイヴァーカレンダー



■セイヴァーのメストっぽいシンプルカレンダー。

【価格1890円(税込) A2判/7枚綴り】



【価格2310円(税込) A2判/8枚綴り】

### スーパーリアル麻雀P VIIカレンダー

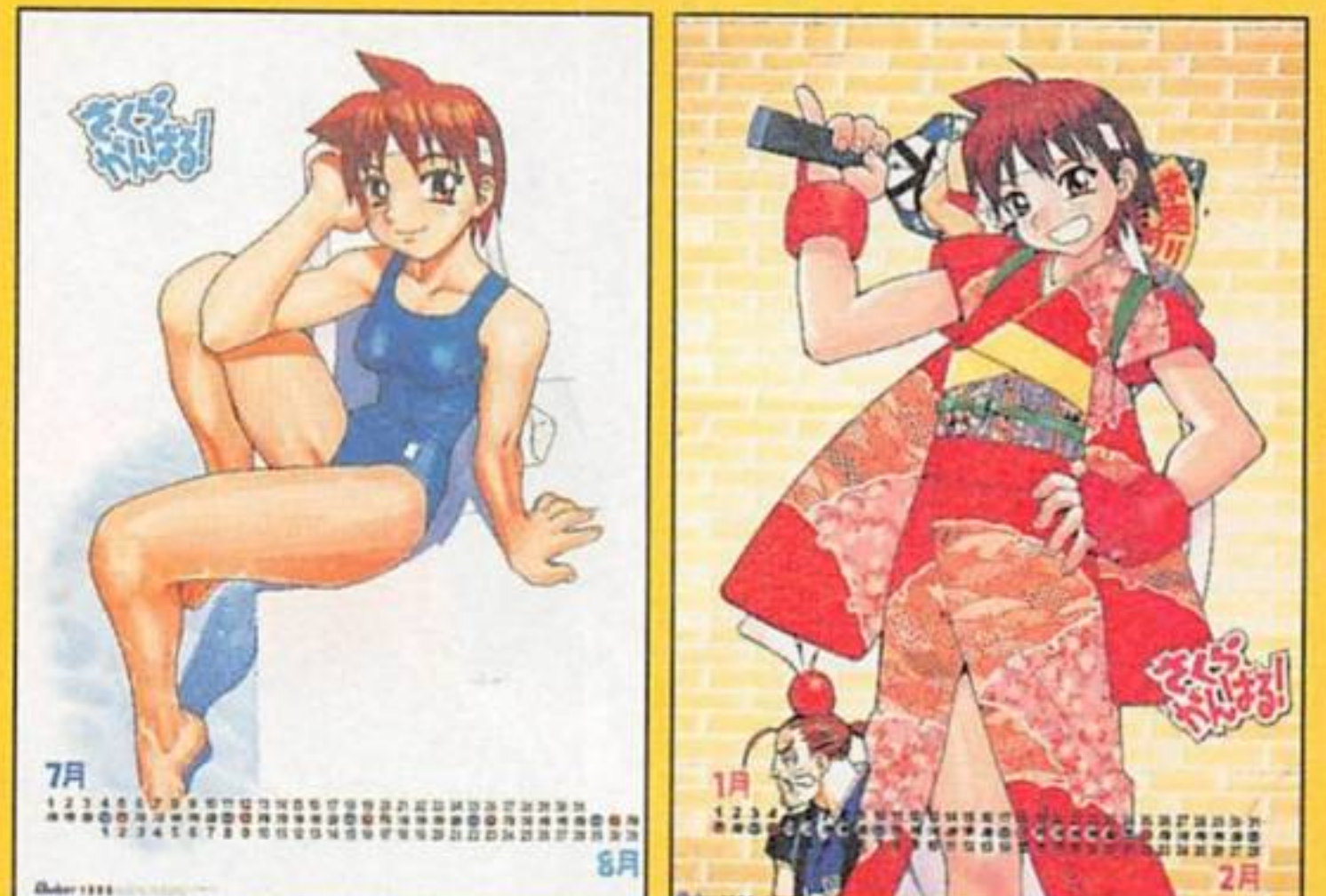


■実は制作者一番のお気に入りのデキ。

【価格1890円(税込) A2判/7枚綴り】



■大人の「さくらがんばる!」このカレンダーのために、中平先生が描き下ろした新作イラスト3点が入っているぞ。



【価格2100円(税込) A2判/7枚綴り】

### ラングリッサーイラストレーションカレンダー



■I~VIのイラストが入った欲張りなカレンダー。

【価格1890円(税込) A2判/7枚綴り】

マルゲ屋仙台店オープン一周年記念

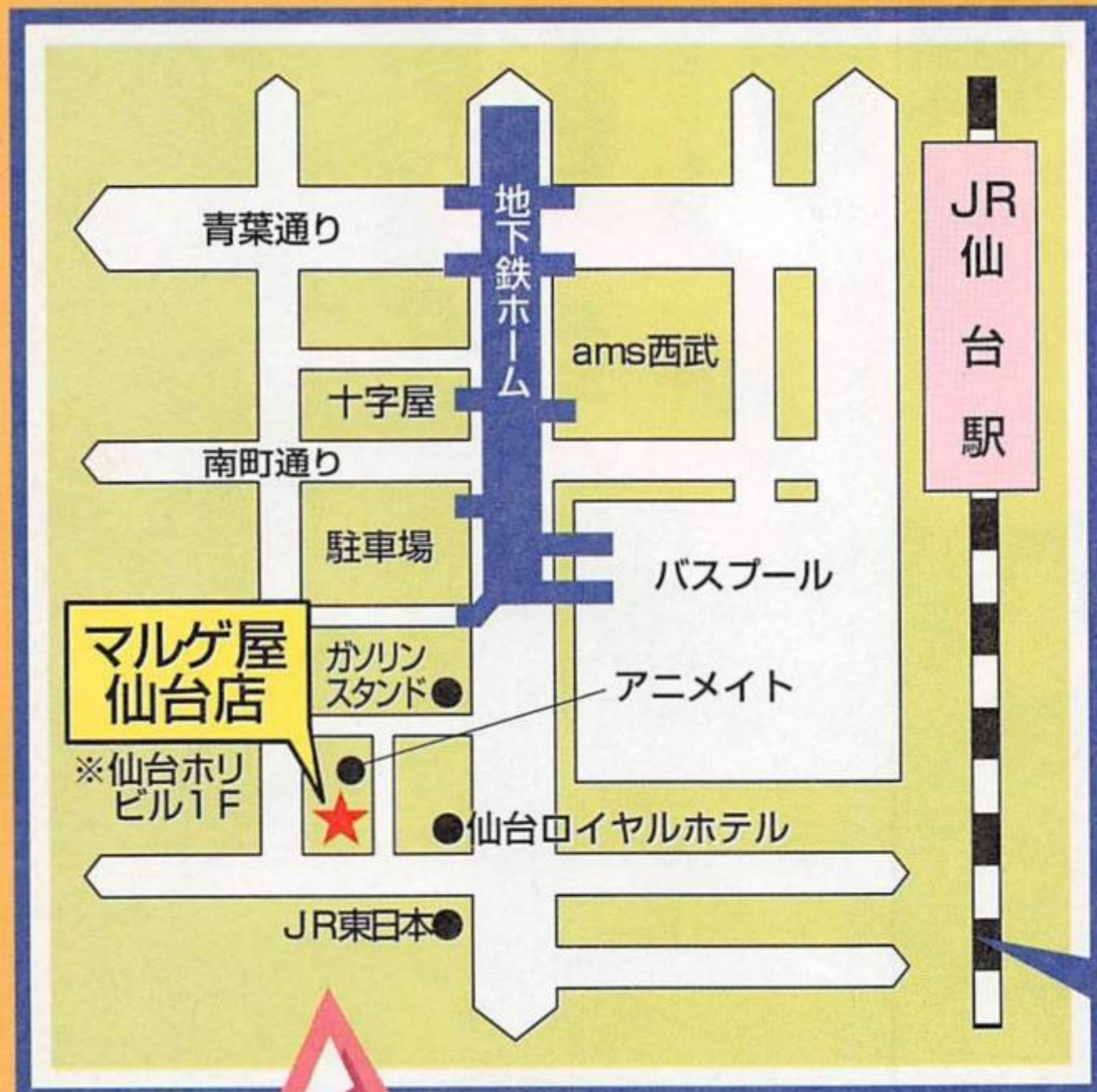
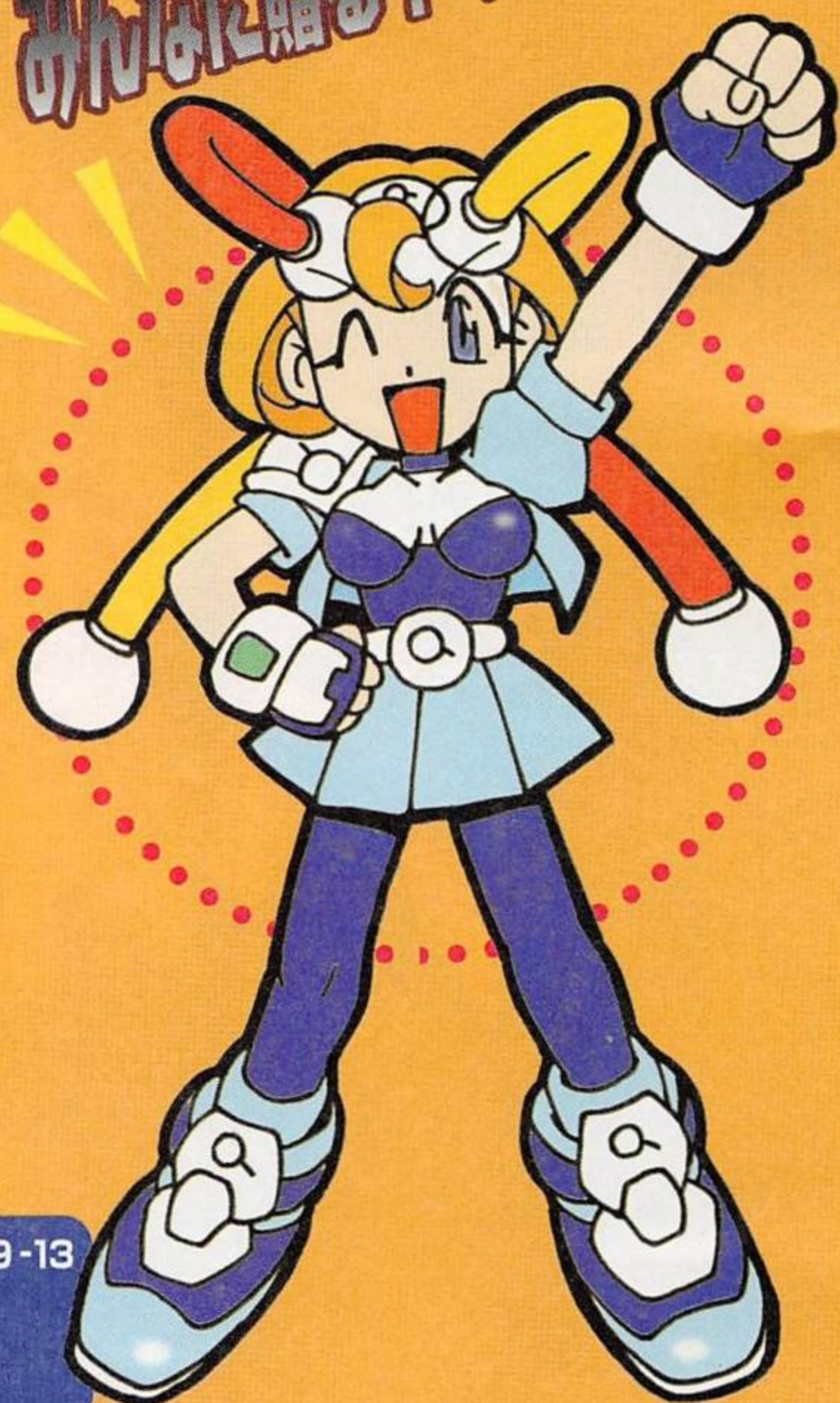
12/21(日) PM2:00~

# 中村博文先生サイン会

The First Anniversary sendaiten  
presented by maruge-ya

「ガンバード」や「戦国エース」のキャラクターデザインでもおなじみ、そして「ネオジオギャルズカレンダー」でもあざやかな色彩のイラストで楽しませてくれる中村先生のサイン会を開催しちゃいま〜す！  
参加するには仙台店で「ネオジオギャルズカレンダー」をお買い上げいただければOK、整理券を差し上げます。

12月21日開店一周年を迎える仙台店が  
みんなに贈るイベントがこれだ！



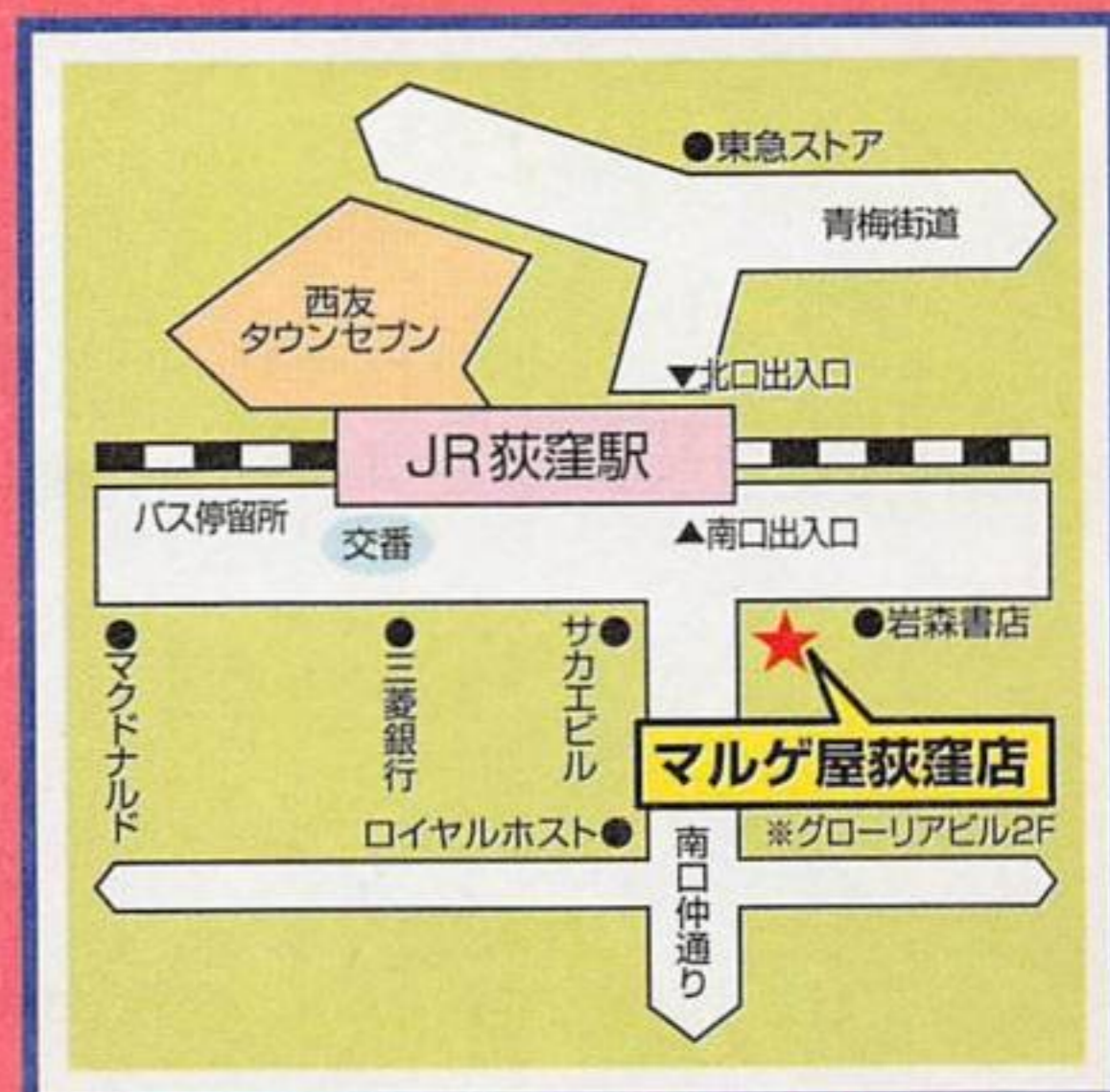
〒980宮城県仙台市青葉区中央4-9-13  
仙台ホリビル1F  
TEL:022-712-4787  
営業時間:11:00~19:00

©MINE YOSHIZAKI / SHINSEISHA

## G-Model 荻窪店

近日  
オープン  
予定

G-Model荻窪店近日オープン予定!!  
マルゲ屋荻窪店と同じビル、同じフロアに  
2店目のG-Model、荻窪店がオープンします。  
えっ、地図が簡単すぎるって!?  
大丈夫、荻窪駅南口を出てすぐ向かいのビルだから  
駅まで行けば着いたも同然なのだ!  
みんな来てね!



〒167東京都杉並区荻窪5-30-12 グローリアビル2F







The Future Is Now  
SNK

新製品  
まずはアーケードから



©SNK 1997

幕末浪漫

# 月華の剣士

TM



## ① 結界の崩壊 ①

生者の世界と、死者の世界を結ぶ「地獄門」。人の世の始まりよりこのかた、この結界を守ってきたのが、青龍、白虎、朱雀、玄武の“四神”である。しかし、四神の結束が血と憎悪によって崩れた時、結界「地獄門」もまた、崩壊が始まった。それは同時に人の世の動乱の始まりを意味していた。



CAPCOM

# 私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES

TM

私立ジャスティス学園 リージョン オブ ヒーローズ

© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

オレ達の学校は俺達が守る!!

根性全開、青春フルバースト。



太陽学園

Q SOUND technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc. Qサウンド®はQサウンドラズ社の登録商標です。

画面は開発中のものです。

(ストリートファイターIII 2ndインパクト) シークレットファイル取扱店 ●ブラサカブコン(野幌店)〒069北海道江別市東野幌本町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(柏村店)〒038-31青森県西津軽郡柏村大字和41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】●ビバ・サーカス(本荘店)〒015秋田県本荘市出戸町字岩瀬下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】●カブコサーカス〒950新潟県新潟市大形本町1-171ヤスコシティ新潟東内ゲームコーナー ●カブコステーション(三条店)〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】●マジカルカブコ(三条店)〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本ゲームコーナー】●カブコステーション(十日町店)〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】●メルヘンランド(見附店)〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンデーFゲームコーナー】●メルヘンランド(白根店)〒950-12新潟県白根市白根2793【ライオンデー白根店2Fゲームコーナー】●マジカルカブコ(佐和田店)〒952-13新潟県佐和田町長木字腰前783センタームサシ佐和田店内ゲームコーナー ●ブラサカブコン(黒埼店)〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】●メルヘンランド(分水店)〒959-01新潟県西蒲原郡分水町4978-1【分水バコ1Fゲームコーナー】●メルヘンランド(十日町店)〒948新潟県十日町市旭町【ライオンデー十日町店1Fゲームコーナー】●マジカルカブコ(取手店)〒302茨城県取手市取手2-8-8羽ビル1F ●メルヘンランド(岡部店)〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】●メルヘンランド(会津店)〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンデー本店4Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(船引店)〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】●メルヘンランド(ホテル東急店)〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】●プレイトウン(サンルート店)〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(茂原店)〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】

株式会社 カプコン

<AM事業本部>

<カブコンソフト情報>

●本社 / 〒540 大阪府中央区平野町3丁目1番3号  
●東京支店 / 〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)  
大阪 / (06)946-6659 東京 / (03)3340-0718 札幌 / (011)281-8834  
仙台 / (022)214-6040 名古屋 / (052)571-0493 広島 / (082)223-3339  
松山 / (089)934-8786 福岡 / (092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい

# 学園根性。ポリゴン格闘モノ。

- ◆相棒(とも)と二人で巨悪に挑め!
- ◆学園選抜チームバトル!!
- ◆迷走する青春模様!
- ◆マルチストーリー&エンディング!!
- ◆友情炸裂!オレとオマエで
- ◆ツープラトン攻撃!!
- ◆カンタンチェーンの痛快連続技!
- ◆熱血コンボ!!

見せてやるぜ。スポーツで鍛えた根性!!



五輪高校

COME ON! JUST FIGHT!



本当の地獄を教えてやるぜ。

外

外道高校

PACIFIC

パシフィックハイスクール



ジャスティス学園



ラサカブコン(富津店)〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】 ●ラサカブコン(横須賀店)〒238神奈川県横須賀市若松町2-30-0100【モアーズシティ内  
●ラサカブコン(相模原店)〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】 ●ラサカブコン(座間店)〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピ  
ンター内ゲームコーナー】 ●ラサカブコン(山室店)〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】 ●ラサカブコン(高岡店)〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】 ●ラサカブコン(魚津店)  
〒97富山県魚津市上村木413アップルビル2F【Y<sup>2</sup> FACTORY内ゲームコーナー】 ●メルヘンランド(美濃店)〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】  
●シカカブコ(豊田店)〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】 ●キッズパーク(豊田店)〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】 ●キッズカブコン(青木店)  
〒40-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】 ●ラサカブコン(安城店)〒446愛知県安城市住吉町荒曾根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】 ●メルヘンランド(弥富店)〒498愛  
知県弥富市大字鯛浦字南前新田123【ウイングプラザパティ-2Fゲームコーナー】 ●ラサカブコン(アクティ)〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61 ●ラサカブコン(コスモタワー店)〒559大阪府  
市住之江区南港北1-14-16大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224 ●メルヘンランド(岸和田店)〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】  
●バ-サーカス(熊取店)〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクエア熊取店3Fゲームコーナー】 ●ラサカブコン(AP店)〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】  
●バ-サーカス(桜井店)〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】 ●メルヘンランド(可部店)〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルシヨク可部店ゲームコーナー】

シークレットファイルNEWS

大好評をいただいているシークレットファイル。只今(私立ジャスティス学園)を準備中です!!



新CDレーベル「SULEPUTER」第1弾!!  
「私立ジャスティス学園」オリジナルサウンドトラック  
98年1月29日発売決定!! <2,100円(税込)>



●好評稼働中!! ● CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。  
<カブコンホームページ(インターネット)> <http://www.capcom.co.jp/>

# START YOUR ENGINE

5-SPEED SHIFTER. + REVERSE.



FORCED-FEEDBACK STEERING WHEEL.

HUGE DYNAMIC SCREEN. SUPER SOUND SYSTEM.

CLUTCH PEDAL. HAND BRAKE.



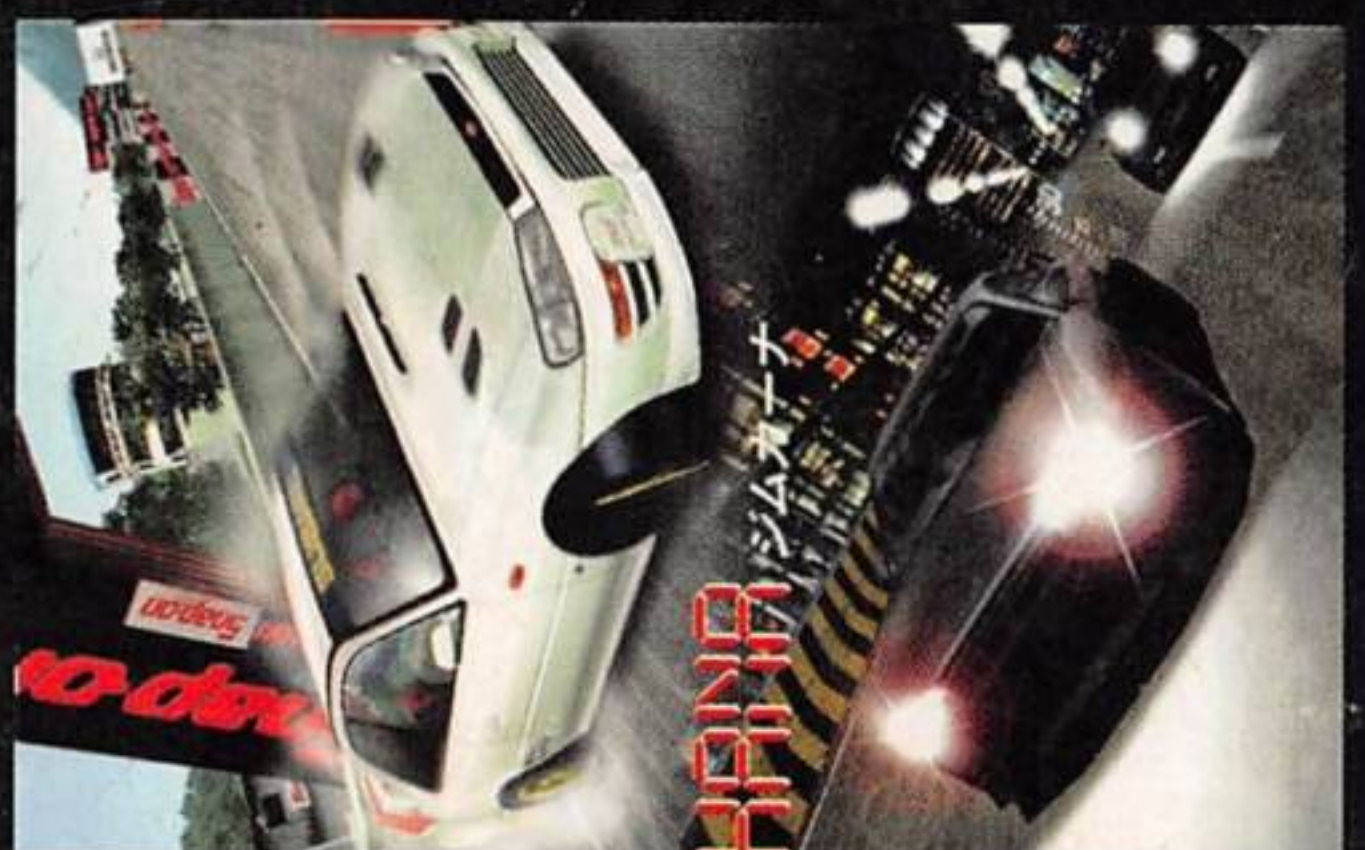
CIRCUIT サーキット



WINDING ROAD  
ワインディングロード



SUPRACIRCUIT  
シムレータ



## シムレータ稼働開始 RJが現実を超える時



「レーシングジャム」それは、究極のドライビングシミュレーターの領域へ



“カーセレクト画面”



“走行画面 (1)”



“走行画面 (2)”

### 超現実派



TM  
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

レーシングジャム

コナミ株式会社

本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL. 03-3432-5787 ホームページ/<http://www.konami.co.jp/>

RACING JAM™ is an original game product created by KONAMI CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.

■この広告に記載されている筐体・画面写真・内容は予告なしに変更する場合があります。ご了承ください。

