

ARCADIA

定価650yen



●全力攻略特集!

Virtua Fighter5 VERSION A
三国志大戦2 旋光の輪舞SP
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
機動戦士ガンダム 戦場の絆
機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー
WCCF ヨーロピアンクラブス 2005-2006

QUEST OF D VER.3.0

王国の守護者

●GOLI氏描き下ろし
イラスト連続掲載!!

ビート・レイジング

GuitarFreaksV3

DrumManiaV3

ポップンミュージック14 FEVER!

BEMANI トップランカー決定戦

Archive

第七回 アルカディア大賞 ノミネート作品発表

トリガーハート エクゼリカ

「トリガーハート エクステンション」連載開始!!

●激震新作群!

アルカナハート GUILTY GEAR XX ACORE

MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

頭文字D ARCADE STAGE 4

バトルギア4 Tuned 虫姫さまふたり

機動戦士ガンダム

スピリッツ オブ ジオン〜修羅の双星〜



魔道書"D"を求める旅もついにクライマックスへ!

神器を揃え、護符の継承者になった冒険者達に襲いかかる新たな試練!?
姿を消した黒騎士からの挑戦、魔女エスネアの陰謀、魔道書"D"を持つフォルガルとの決戦!
アルスター王国と"D"をめぐる物語の行方は如何に…。



クエスト オブ D Ver.3.0

公式ホームページ <http://www.questofd.com/>



© SEGA

※キャビネットのCGは開発中のもので製品版と異なる場合があります。

SEGA®

AFTER BURNER CLIMAX

アフターバーナー クライマックス

圧倒的なスピードを
操る楽しさを体感せよ!!

画面の動きをリアルに再現!
衝撃も伝わる迫力の
「可動筐体」



敵機を一網打尽!
クライマックス
モード搭載!!



NORTHROP GRUMMAN

© SEGA

Produced under license from Boeing Management Company. Produced under license from Northrop Grumman Systems Corporation.

公式ホームページ <http://sega-afterburner.com/>

LINDBERGH

※画面は開発中のもので製品版と異なる場合があります。

セガ公式ホームページ : <http://sega.jp/>

セガAMユーザーサポートe-mail : AMusersupport@soj.sega.co.jp

NINTENDO DS

SNKとCAPCOMが
DSを舞台に
カードバトルで大激突!!

SNK&カプコン合わせて40タイトルの中から、
両社の人気キャラがカードになって続々登場!!



SNK
vs.
CAPCOM
カード
ファイターズ
CARD FIGHTERS

2006年12月14日発売予定

希望小売価格 ¥5,040 (税込)

TM



SNK
PLAYMORE

株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
www.snkplaymore.co.jp

METAL SLUG COMPLETE

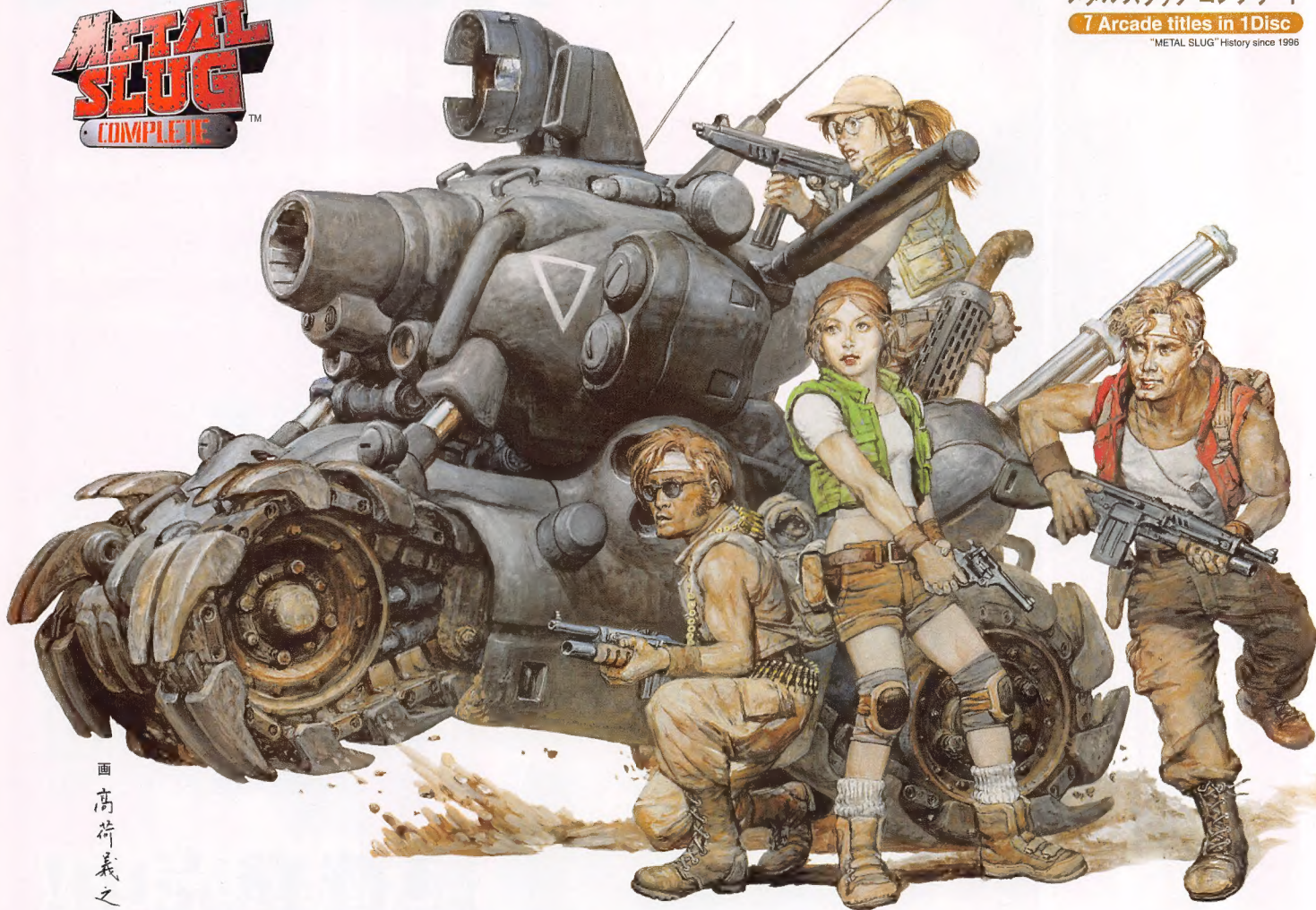
★METAL SLUG SERIES★METAL SLUG★METAL SLUG2★METAL SLUGX★METAL SLUG3★METAL SLUG4★
★METAL SLUG5★METAL SLUG6★FOR PLAYSTATION PORTABLE★

PSP®(PlayStation®Portable)専用ソフト
メタルスラッグ コンプリート

7 Arcade titles in 1Disc

"METAL SLUG" History since 1996

**METAL
SLUG**
COMPLETE™



画
高
荷
義
之



この内容、まさにコンプリート!!

"メタルスラッグ"シリーズがPSP®(PlayStation®Portable)に結集!アーケード版全7作を完全収録して、ついに登場!!

★壁紙やBGMを入手できるギャラリーモード搭載!
★アドホックモード対応で2人協力プレイも可能!

2006年12月14日発売予定
希望小売価格 5,040円(税込)



※画面はハメコミ合成です。



PlayStation®Portable



★★★★★
METAL SLUG
10th anniversary
アーケード版全7作完全収録

★★★★★

©2006 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.
©SNK PLAYMORE 画「メタルスラッグ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。TM「PlayStation」および「PSP」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
SNK PLAYMORE 2006 ©MOTO KIKAKU. ©CAPCOM U.S.A., INC. 2006 ALL RIGHTS RESERVED. ※「SNK」は (株) SNKプレイモアの登録商標です。※「CAPCOM」は (株) カプコンの登録商標です。
※「SNK VS. CAPCOM」カープファイターズDSは一部 (株) アップルとCAPCOM U.S.A., INC.の許諾を受けて、(株) SNKプレイモアが開発・販売するものです。
※掲載の画面は全て開発中のものです。※ソフトの仕様などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。METAL SLUG 5DS - ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

唸れ

ハイテンションマックス

HTMAX!

式神の城Ⅲ攻略DVD登場!

全10キャラを網羅する12部門を収録!
各部門をトップクラスのプレイヤーが担当。
ボリューム満点のDVD3枚組。
とくと御覧あれ!



式神の城Ⅲ
APPRECIATE DVD

絶賛発売中!

希望小売価格

6,930円 (税込)

セガ流通による全国販売! お近くのゲームショップにお問い合わせください。

プロモーションムービーも配信中! <http://www.m-cs.co.jp>

好評発売中!!



斑鳩 IKARUGA

APPRECIATE DVD

希望小売価格 5,040 円



式神の城Ⅱ

APPRECIATE DVD

希望小売価格 6,090 円

MCS
Media & Creative System

Alfa System

「式神の城」は、株式会社アルファ・システムの登録商標です。

© 2001-2006 Alfasytem Co.,Ltd. All right reserved.

アルカディア

2006年12月号 (No. 79)

http://www.arcadiamagazine.com/

目次

発行所/株式会社エンターブレイン 〒107-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555 (代表)
(C)2006 ENTERBRAIN INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

プライバシー ポリシー

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに際してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー (URL: http://www.enterbrain.co.jp/) の定めるところにより、取り扱わせていただきます。



表紙の裏

「Quest of D Ver.3.0 王国の守護者」

謎の黒騎士との戦いも、ついにクライマックス！
キミは魔導書「D」の神秘に直面する！

上位職業も加わり、遊びの幅がさらに広がった「QOD3」。非常に奥深く多様なアクション性を持っているので、やり込みがいは十分！ 今から初めて遅くはないので、アクションゲームが好きな人は、ぜひプレイしてみよう！

(記事は14ページより)

©SEGA

タイトルロゴと表紙デザイン/Smile Studio (福島トオル)

©Yuki Enterprise inc.



アナタの求める「萌え」がここにある！

006 アルカナハート

格闘ゲーマー待望の新作2D格闘ゲームが、ついにベールを脱いだ。あの悠紀エンタープライズが自信を持って送り出す「アルカナハート」は、女子高生、巫女、魔女っ娘、スク水など個性溢れる美少女たちと、守護聖霊「アルカナ」の力を組み合わせて無限のバリエーションでキミだけの「萌え」が楽しめる新感覚のハートフル2D対戦格闘ゲームだ。今回の紹介記事をチェックして、発売までにお気に入りのキャラクターを決めておこう！



掲載ゲームタイトル

151	アイドルマスター
6	アルカナハート
82	GuitarFreaks V3
10	GUILTY GEAR XX ACORE
146	機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ~修羅の双星~
26	機動戦士ガンダム 戦場の絆
74	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
42	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T. II
108	ギルティギア イグゼス スラッシュ
14	Quest of D Ver.3.0 王国の守護者
96	THE BATTLE OF 幽★遊★白書~死闘! 暗黒武術会~
50	三国志大戦2
122	ストリートファイターIII 3rd ストライク
126	ストリートファイターZERO3
118	頭脳能力向上マシン タッチでズノー 楽しくチェック? それともバトル!
22	旋光の輪舞SP
119	ソウルキャリバーIII アークードエディション
114	鉄拳5 DARK RESURRECTION
82	DrumMania V3
112	ドルアーガ オンライン ギャストリーオブオーン
148	NOVAうさぎのゲームde留学!
30	バーチャファイター5 VERSION A
122	バーチャファイター4 ファイナルチューンド
106	HALF-LIFE 2 SURVIVOR
86	バトルギア4 Tuned
102	ベースボールヒーローズ2
142	ポップンミュージック14 FEVER!
149	みんなで鍛える全脳トレーニング
84	虫姫さまふたり
126	メルティブラッド アクトカデンツァ
12	メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
68	ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006

連載記事

60	アーケードニュースアナライズ	166	新 愛のゲバ口説いっしょいませ!!
63	アルカディアデータベース	168	設定資料集
64	日本縦断ゲームセンターマップ	174	猛者通信スロ
66	読者プレゼント	176	アーケードゲームライブラリー
120	パチャッ子フィニティ5	178	VGMラボ
122	闘劇魂	180	ゲームセンターイベントリスト
126	ロングランゲームスブスター	184	アルカディアクーポン
129	ビートルズ	186	ハイスコア全国集計
138	BEMANIトップランカー決定戦Archive	190	既刊ムック告知・通販案内
150	トリガーハート エクステンション	191	次号予告
154	ブライズワンダーランド	191	狼渡瀬集長の房総ゲースン狂騒曲
156	アルカディア フロントアース	192	編集後記・奥付

魔導書「D」を巡る物語も、いよいよ佳境に！

014 Quest of D Ver.3.0 王国の守護者

愛用キャラは決めたか？ あとは頂に向かって極めるのみ！

030 バーチャファイター5 VERSION A

CPU 戦攻略やシステム解析、データ掲載などなど見逃せない!!

042 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T. II

今号のキーワードは騎馬!?

030 三国志大戦2

イラストコンテストに応募ありがとう! 入選結果発表!!

142 ポップンミュージック14 FEVER!

コーナー復活! そしてファン待望のムック化も!?

025 センコロのお部屋SP

お待ちせ! 新バージョン対応・全カードリスト掲載!!

074 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー 2006年度のアーケードシーンを振り返る! 投票よろしく!!

089 第七回 アルカディア大賞 ノミネート作品発表

スクープ!!

魅せるか、その技、その力!

ARCANA HEART

アルカナハート

©Yuki Enterprise Inc.



悠紀エンタープライズのオリジナル2D格闘、衝撃の新登場!!

アーケードでは後発のソフトハウスながら、対戦格闘ゲーム業界に熱い風を吹かせた「悠紀エンタープライズ」。注目が集まる中、同社が満を持して放つのは、完全新作の2D対戦格闘! このクオリティに激震せよ!!

Text: 田渕健康

アルカナハート

- メーカー: 悠紀エンタープライズ
- ジャンル: ハードフル2D対戦アクション
- 操作方法: 8方向レバー+4ボタン
- 発売日: 今冬予定
- 使用基板: ー

※画面写真や記事内容は開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

10人の聖女たちの闘い、ここに開幕!!

登場キャラは、すべて愛らしい女の子の対戦格闘——この一文を読んで、「どうせビジュアル重視のキャラゲーなんでしょ?」などと油断してしまう読者もいらいやかもしれない。しかし! この作品に限って言えば、クオリティの高いビジュアルを堅持しつつ、ガッチリと遊び込める「練りこまれた対戦格闘」として成立し得る完成度を有しているのだ! まさに、羊の皮を被った狼といっていいほど!

格闘ゲームの必須要素である「軽快な操作性」「圧倒的なそう快感」を備えているのはもちろん、ほかでは見られない独創的なシステムや充実のストーリーモードなど、製作者の気合いと本気が伝わってくる、近年まれに見る密度の濃い作品に仕上がっている。格闘ゲームが失いつつある「大切な何か」「新しい何か」が、ここにはあるのだ!

格闘ゲームとギャルゲーのいいところをミックスしている(?)本作。ストーリーモードはアドベンチャー仕立て!



「まだ、ここまで気合いの入った2D絵を描ける職人が日本に居たのか!」と、ちょっとビビってしまうほどにグラフィックは美麗! もちろん、アニメーションパターンもキュートかつ滑らか!

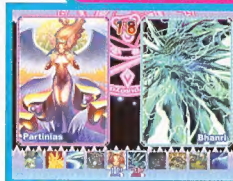
登場キャラは全員美少女!

登場キャラクターは10人。どのキャラもていねいに作り込まれており、「ハズレ」キャラが居ないという引きの強さ。しかも豪華声優陣を起用!



特徴的なシステムである「アルカナセレクトシステム」。キャラの守護聖霊をセレクトすることで、全く違う性能のキャラを作り出せる!

「アルカナ」とキャラを組み合わせる闘え!



10人のキャラと10種類のアルカナ……ということは、100通りのキャラ性能が存在することに!?



ARCANA HEART 操作説明!



操作は8方向レバーと4ボタンで行なう。A、B、Cはそれぞれ弱攻撃、中攻撃、強攻撃に対応し、レバーとの組み合わせで特殊技を出せたり、特定の順番で押せばコンボを成立させることも可能。相手と密着している際は、AD同時押しで相手を投げられるぞ。

気になる「D」はアルカナボタンで、各アルカナの技やP008で解説しているホーミングダッシュなど、さまざまな特殊行動を取ることが可能となる。



操作感はかなり良好! 必殺技を絡めたコンボが続々と生まれそう!

関東崩壊まで、あと8日

純粋な心の女の子、聖女だけが感じることができる聖霊（アルカナ）が存在する世界——これは世界を守ったり救ったりという大きなお話ではありませんが、結果として世界のために頑張った、女の子たちの小さな愛と少しの勇気の物語です。

アルカナに関する事変を一手に感知する“聖霊庁”。本部である英国聖霊庁は、東京上空に大規模な異変を感知。しかし、英国聖霊庁はその事実を隠し、事態は予断を許さない状況へ……。異変に気付いた都立御苑女学園の生徒たちが取った行動とは!?



愛乃 はあと Aino Heart

年齢: 14歳
(都立御苑女学園中等部二年)
身長: 156cm
体重: 46kg
得意科目: 体育、音楽、図工
苦手科目: 国語、英語
格闘スタイル: 愛の鉄拳ばんち
CV: 高橋 美佳子

「いっくよー! 愛の鉄拳ばんちー!」

天真爛漫、愛のお節介が大さく裂!

元気満点で天真爛漫、曲がったことは大嫌いの14歳。愛で解決できないことは無いと本気で信じており、よせばいいのに今日も明日と余計なことに首を突っ込むお節介焼き。小さいころから一緒に居るバルティニアスから異変の兆候を聞き、問題解決のために立ち上がる!



はあと
お節ちゃん、心配いらないよ!
だいじょーぶ、だいじょーぶ!
私がずばばはーんと何とかなるから!



愛のアルカナ バルティニアス
はあとと幼いころからの友人関係にあるアルカナ。慈愛に満ちた力で少女たちを導く。

「私はもう、あんな思いをするのは嫌!」

辻 冴姫 Tsuzura Saki

年齢: 14歳
(都立御苑女学園中等部二年)
身長: 157cm
体重: 45kg
得意科目: 英語、数学、理科
苦手科目: 美術
格闘スタイル: 主に足技
CV: 志村 由美



空を駆ける、雷の想い!

イギリス帰りの帰国子女。イギリスで過ごしている間に親友が行方不明になった事件を境に、対人関係が苦手になる。東京上空に感じる不穏な気配にイギリスでの事件と因果関係を感じた冴姫は、大親友のはあとを守るため、単身行動を開始する。



雷のアルカナ ヴァンリー

雷の力を行使することができるアルカナ。高い戦闘力を誇る気高き戦乙女で、冴姫と契約している。

ゲームシステムの要

アルカナセレクトとは!?

このゲームの柱である「アルカナセレクトシステム」は、性能の一部、主にキャラクターや必殺技の種類を丸ごと変更できるシステムである。各キャラクターは10種類のアルカナから任意の一つを選ぶことができ、選択したアルカナに応じたキャラクター特性や必殺技が、基本性能に追加されるのだ。

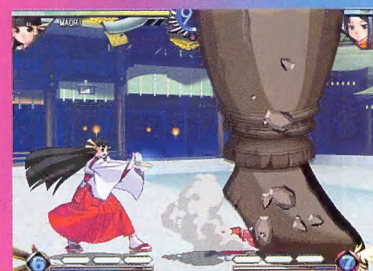
各キャラクターにはそれぞれデフォルトで契約しているアルカナが設定されているが、それをそのまま使わずとも全然OK。好きな必殺技や特性を持つアルカナと入れ替えて、自分が使いやすいようにカスタマイズすることが可能というわけだ! まずはすべてのアルカナを試してみたい!



大道寺 きららの初期アルカナは、水のアルカナ・ニトラ。水を自在に操り、屈強な身体は攻撃を受け付けない。

キャラに合った組み合わせを見付けろ!

アルカナを変更することにより、得られる追加能力は大きく変化する。このことにより、キャラクターの元々の性能を考慮した上で「相性のいいアルカナ」を見付けることが重要となる。スピードタイプのキャラクターには連続技系の必殺技を持つアルカナ、パワータイプのキャラクターには突進系や飛び道具系の必殺技を持つアルカナと、性能に合わせてセレクトしよう。



「キャラごとの特性や必殺技」に加え、「アルカナごとの特性や必殺技」がある、というように考えておこう。

「誰も怪かぬ道を行く。誰も為さぬ事を為す。それがこの身に背負いし宿命」

朱鷺宮 神依 Tokinomiya Kamui

千年守(ちとせのかみ)と呼ばれる役目を負う者。現実世界とアルカナ世界の均衡が崩れるたびに目覚め、事態を收拾して再び眠りにつく。



これは Konoha

年齢:13歳
(都立御苑女学園中等部一年)
身長:142cm
体重:35kg
得意科目:体育、昼寝
苦手科目:机に座って受ける授業
格闘スタイル:小犬丸流忍術
CV:吉田 真弓



樹のアルカナ モリオモト

小犬丸一族の神であり、大自然の力で契約者を助ける。うっかり隠密のこのはもこれで大丈夫？



古くは犬と人間の姿を合わせた物の怪の一族だが、現在では耳と尻尾を残す程度。千年守である神依の従者であり、彼女のことが大好き。



時のアルカナ アストゥパータ

時間と空間を操るアルカナ。千年守である神依と契約を交わしており、その務めに力を貸す。

年齢:16歳くらいに見える
(都立御苑女学園中等部三年)
身長:166cm
体重:51kg
得意科目:古文、漢文、書道
苦手科目:現代語、外国語
格闘スタイル:我流剣術
CV:平田 宏美



春日 舞織 Kasuga Maori

古来より聖霊に関連する事件を解決してきた一族の末裔。四人姉妹の次女で、長女の鼓音(つづね)、双子の三女、四女である小糸(こいと)、小唄(こた)と協力して闘う。

年齢:14歳
(都立御苑女学園中等部二年)
身長:153cm
体重:45kg
得意科目:家庭科、日本史、美術
苦手科目:理科
格闘スタイル:春日流退魔法术
CV:土谷 麻貴



「罪穢有らむをば、被へ給ひ、清め給へ」



美鳳 Mei-Fang

年齢:製造より三年経過
(都立御苑女学園中等部三年)
身長:171cm
体重:96kg(素体62kg+兵装34kg)
得意科目:全て得意
苦手科目:無し
格闘スタイル:総合中国拳法
CV:滝田 樹里



土のアルカナ オホツチ

大地の力を宿すアルカナ。舞織の家である春日神社で祀られており、春日一門の舞織を守護する。



火のアルカナ ランゴン

絶大な攻撃力を誇る火のアルカナ。人ならざる存在である美鳳に可能性を見出し、契約している。

ホーミングダッシュで 広大なフィールドを駆ける！

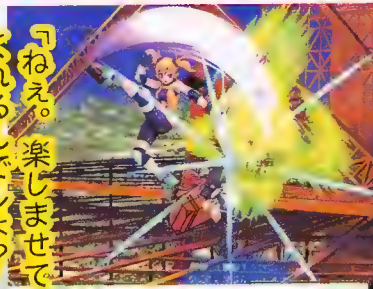
Dボタンで使えるホーミングダッシュは、専用のゲージを消費して出せる特殊行動。レバー方向で多少変化するが、基本的には相手に向かって突進する。また、攻撃を当てた後にキャンセルで行なうこともでき、その際は続けて追撃を狙えるのだ。必殺技の後や、浮かせ技をヒットさせた後などに使えば効果絶大！



さらなる追撃のチャンスに！このほか、ガード硬直をキャンセルして行なうことも可能なのだ！

Lilica Felchenerow

「ねえ。楽しませてくれるんでしょ？」



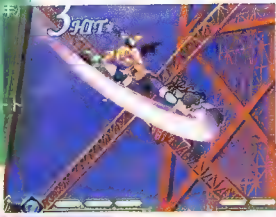
風のアルカナ テンペスタス

かつて幼いリリカに助けられた、風の力を司るアルカナ。風のように気ままなリリカに力を貸す。



人間の母と悪魔の父を持つ、いたずら好きのハーフっ子。周囲のことに興味は無く、マイペースに暮らしている。高い魔力を持つゆえ、関東に迫る危機を察知するが……。

年齢:14歳
性別:雄
体重:42kg
飼育科目:ケージ
所属施設:
格闘スタイル:鋭角スケットリック
得意技:バックフット



年齢:10歳
(学校には行っていない)



闇のアルカナ ギャー

禍々しい力に彩られた闇のアルカナ
契約者は幼き刺客、リーゼロッテ。

球体関節人形を操り、「緋目の人形遣い」の異名を持つ。過去の辛い体験で、感情を心の奥に閉じ込めた少女。愛乃はあとを捕獲するため来日する。



リーゼロッテ・アッヒェンバッハ
Liselotte Achenbach



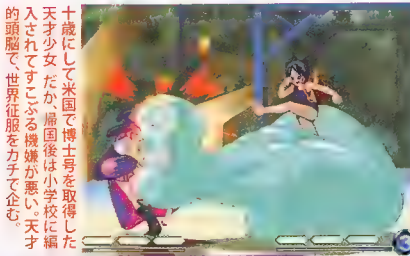
内気なオカルトマニア。興味本位で行なった悪魔召還が半端に成功し、力を失った自称魔王の“ミケ”と強引に契約させられてしまう。

安栖 頼子
Yasuzumi Yoriko



魔のアルカナ
ディウー・モール

魔力を司るアルカナで、頼子とミケの凸凹コンビに力を貸している。



十歳にして米国で博士号を取得した天才少女だか、帰国後は小学校に編入されてすこぶる機嫌が悪い。天才の頭脳で、世界征服を力手で企む。

大道寺 きら
Daidohji Kira

年齢:11歳
(都立御桜女学園
小等部五年)
身長:121cm
体重:22kg
得意科目:聖書
理学
苦手科目:ある
ない
格闘スタイル:ス
ムストロクスタ
CV:徳本 裕美



水のアルカナ ニストラ

水の力を司るアルカナで、スライムに

「跪け！媚びろ！
この私に！」

ARCANA SIGNALS

「アスカサハート」を基盤にリミックスアップするために立ち上げられた同コーナーでは、開発者からのメッセージや開発秘話等の企画などを随時掲載予定だ。皆さまの参加をお待ちしております。

開催！ ジャケ買い人気投票！！

「もしカーンが行動してないのなら、どうも、
お前達をやらせよう」というこの台詞。す
ばり「狂った男」で気に入ったキ・ラクター
を演じてもらいます。 尚ほなとキ・ラク
ターと一緒にアッポット(バグ)に書いて、ア
ンナがアッポットの家で読んでるー」



(一) 中国公民、法人和其他组织；(二) 外国公民、法人和其他组织。

→ 編集スタッフより ←

● 2010 年 10 月 1 日起实施

「僕はもうすぐグランド・セントラルのホームに帰るよ。」「次はニューヨークのグランド・セントラルのホームに帰るよ。」「と、サー・ヒズ・マジェスティの王様が、20年前のホームのまわりの景色を見ながら話している。王様は、今はもういないよ。」

●さくらいとおる(企画・脚本)

「アスカナバート」は、ついには死となり果した。ここに特別に完全な改訂版「アスカナバート」(全6冊)を出版するつもりで、この原稿をやってもらった。——これはメンツと書いてる字も大抵違いますが、感動されるのはもっと大衆の人だから。——お楽しみですが、アスカナバート、おとうさんにもお読みください。



ARCADIA

気になるキャラの新要素をチェック!!

ギルティギア イグゼクス アクセントコア
 ■メーカー：アークシステムワークス
 ■ジャンル：2D対戦格闘
 ■操作方法：8方向レバー+5ボタン
 ■発売日：12月移植予定
 ■使用基板：NAOMI GD-ROM

© 1998-2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
 ※画面写真や記事内容は開発中のものであり、
 改良のため変更される可能性があります。

GUILTY GEAR XX CORE

各キャラに多数の新要素が追加され、前作とは違った連続技や立ち回りが期待される本作。今月は新要素の光るキャラの中から七人をピックアップし、その新要素を紹介＆解説するぞ！これを元にいろいろ想像してみてほしい。

Text：パチ&ケンちゃん

キャンセルチャージで『GG』風の攻めが!?

聖騎士団ソル

最も大きな変更点は、通常技をキャンセルしてチャージができるようになったこと。チャージはすぐにボタンを離して中断すれば非常に短い動作で終わるので、通常技のスキを軽減するために使うことができる。これを利用すれば、より密度の濃い

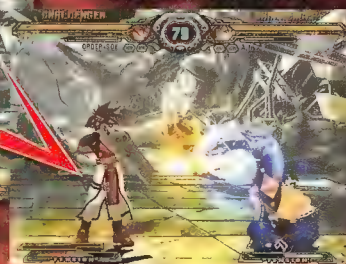
連係を組み立てられそうだ。

また、足払いでダウンを奪いつつキャンセルでチャージを出せば、安全にチャージゲージをためられる。ゲージの増加ペースも上がっている。高レベルの必殺技を使う機会が増えているのがうれしい。



新モーションの遠距離離立ちSはリーチが長く使いやすい。相手に当たつてキャンセルでチャージを出せば――

スキが軽減され、さらに攻め込むことが可能。前作でも強力だった接近戦時のラッシュがよりパワーアップ!



連続技の強化と立ち回りの変化に注目!

カイ=キスク

前号で紹介した技(ライトニングスフィア→チャージドライブ)は、スタンエッジ・チャージアタックをキャンセルして発生する追加入力技。連続技で活躍しそうだ。さらにウェイバースラストからの追加技で

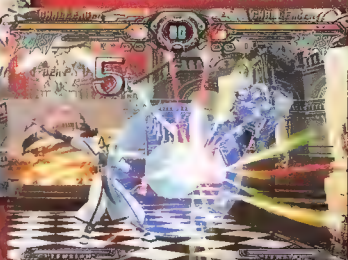
あるライジングジャベリンを修得。状況次第では追撃を狙える。

スタンエッジは地上版もフォースロマキャンが可能となり、空中版のフォースロマキャンは出した直後に変化。立ち回りの幅が広がろうだ。



カイ使い待望(?)のライジングジャベリン。ダウン復帰不能時間が長く、雲バウンドを誘発できる優秀な技だ。

フォースブレイク技のライトニングスフィアは、空中ヒット後に敵を引き戻す。足払いからつないでさらに追撃か?

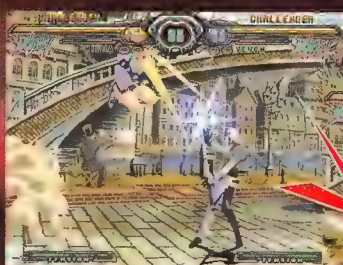


空中を自由に駆け回れ!

ミリア=レイジ

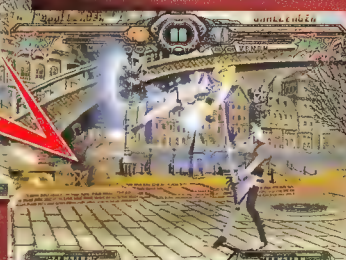
素早い動きを身上とするミリアは、一部のジャンプ攻撃を空中ダッシュでキャンセル可能に!より立体的な連係を組み立てられるようになった。例えば相手にジャンプ攻撃をガードさせた後、キャンセル空中

ダッシュからの攻撃と着地しての下段攻撃を使い分ければ、中段と下段の二択として成立する。また、ジャンプ攻撃を組み込んだ空中連続技にも利用できるため、連係、連続技共に幅がかなり広がっているぞ。



対応したジャンプ攻撃を相手に当てた後、通常のキャンセルと同じ感覚でレバーを**と入力すれば――

硬直をキャンセルして空中ダッシュに移行! 各種空中必殺技を組み合わせれば、連係&連続技が無限に作れる!





分身の攻撃がすべて変化!

エディ

最大の特徴である分身攻撃のモーションが、今作ではすべて変更されている。特にKの移動攻撃は、技名こそ同じだが写真(左)のモーションに変化しており、相手をエディ側へ引き寄せせる効果を持つ。さらに中

下段の同時攻撃に使用していたドリルスベシャルが無くなり、新たにシャドウホールという新技を修得。新しくなった分身攻撃による立ち回りや起き攻めがどんなものになるのが……、研究しがいがありそうだ。



移動攻撃は奥から手前へと引っかくような2段技。相手を引き寄せられるので、固めや起き攻めで活躍しそうだ。



シャドウホールは設置系の下段技で、ヒット時は一定時間、相手を拘束する。その間は攻撃を決め続けられるぞ。



ガードキャンセルがさらに充実!

梅喧

梅喧には待望の新ガードキャンセル系必殺技「邑爆」が追加。相手の位置をサーチして飛び掛かりつつ攻撃するため、相手との間合いが離れていても当てられるのが特徴。遠距離戦時の飛び道具への反撃として

期待できるかも。また、上段ガードポイントがある爵走は、相手の攻撃をガードしたときにガードキャンセル技を出せるように。デッドアングルやサイクバースト対策として、さらに使いやすくなっているぞ。



梅喧使いが妄想して止まなかった爵走中のガードキャンセルが実現。ガード時にHSでコマンドを入力すると



すぐに爵走の動作をキャンセルして邑爆が発生。もちろん、裂羅や回り込みなどでもガードキャンセルが可能だ。

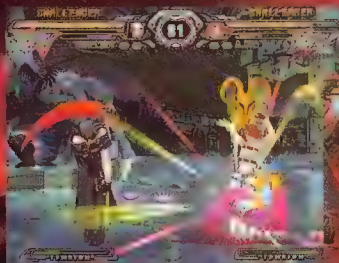


待望のHSエグゼが復活!!

テストダント

『GGX』で使用できたHSエグゼビーストがついに復活! 前方へのけん制がやや貧弱な感があっただけに、うれしい変更点だろう。『GGX』では攻撃をくらっても必ず飛び道具が発生したため、リバーサル技として

宝したが、今作での性能はいかに? フォースブレイク技となったグレイブティガーの代わりに追加された新突進技のバッドランズは、相手を反対方向に吹っ飛ばす。新たなループ系連続技を生み出せそうだ。



HSエグゼビーストはヒット時に相手を吹き飛ばす。この後はダウン復帰を狙って攻め込むのが有効だ。



2段攻撃の突進技、バッドランズ。グレイブティガーと似て非なる技だけに、新たな動きが模索できそうだ。



ガトリングから目押しキャラへ

スレイヤー

今作で非常に大きな変更が加えられたスレイヤー。地上、空中共にガトリングルートやキャンセル可能技が大幅に削減された代わりに、多くの技がタイミング良く入力すること

例えば、立ちKは目押しで何発も連続ヒットし、しゃがみKは足払いやしゃがみHSにつなぐことが可能。慣れるまでは連続技を決めることすら難しいが、その潜在能力の高さは計り知れないといえる。



立ちK連続が連続ヒットするなど、目押しキャラとなったスレイヤー。最初は難しいが、成功時の見返りは大きい!



しゃがみKから足払いやしゃがみHSが連続ヒット。しゃがみHS後は前号で紹介したビッグバンアッパーで追撃!

『GGXX A CORE』 ブレイインプレッション!

パチ 続編っていうよりは、まるっきし新作って感じだね。すげー楽しみ!!
ケンちゃん(以下ケン) 確かに。フォースブレイク技も強くて面白いね。コマンドが簡単だから、使いやすいのがいいかな。
パチ それと、カラーが増えたのもうれしい。マイカラーって何げにこだわるしね。
ケン カラーもそうだけど、キャラによっては性能自体が大幅に変更されているよね。

新技もかなり多いし。ほとんど新キャラのような感覚で楽しめるのがすごいよね。
パチ そうそう。戦術や連続技がガラッと変わるから、対戦をプレイするのも見るのも新鮮な感じだね。早く攻略して〜!!
ケン うお〜!! 連続技を妄想しているだけで楽しくなってきたわ。あ、もう謎面が無くなってきたから締めてくださいよ(笑)。
パチ そう快感がより高くなった今回のギルティはかなり面白いです! 新たなスタートだし、いろいろなプレイヤーにやってほしいかな。新規の方も他業界のプレイヤーさんも、お待ちしております!!



新モーションの●+HSは、リーチこそ短いものの目押しで通常技が連続ヒット! 新連続技を妄想するとワクワクが止まらないっす。(ケン)

このフォースブレイク技「レレレ」の超突きにも期待大ですが……それ以上にピンクカラーを使いたくてウズウズな毎日です(笑)。(パチ)



014 ARCADIA

Ver.3.0 追加Dフォースカードリスト

■スキル系 追加カードリスト

タイプ	稀少度	カード名称	コマンド	カテゴリ	消費タイプ	FLV
戦士	R	クロノストライフ	USE	魔法	MP	3
	U	ビートダウン	A+G	攻撃(単発)	—	3
	C	ウィンドブレイク	A+G	攻撃(単発)	—	3
	U	スパイラルアサルト I	AAA	攻撃(連係)	—	3
	U	スパイラルアサルト II	AAA	攻撃(連係)	—	3
騎士	U	スパイラルアサルト III	AAA	攻撃(連係)	—	3
	???	???	???	???	???	???
魔法使い	U	雷神の鉄槌	USE	魔法(雷)	MP	2
	R	ボルケーノ	USE	魔法(炎)	MP	3
	U	コンバージュフレイム	USE	魔法(炎)	MP	2
	C	アイススラッシュ	USE	魔法(氷)	MP	1
	R	ブリザードインパクト	USE	魔法(氷)	MP	3
	U	アースクエイク	USE	魔法(雷)	MP	2
	U	ソウルリザレクション	USE	魔法	ENE	2
	U	ファントムインバルス	A+G	攻撃(単発)	—	3
	C	ジェムサイドベイン	USE	魔法(毒)	MP	2
	U	アブソリュートゼロ	USE	魔法(氷)	MP	3
賢者	???	???	???	???	???	???
	R	ロードオブファランクス	USE	魔法	MP	3
	C	ショックウェーブ	USE	魔法(聖)	MP	1
	U	クイックネス	USE	魔法(聖)	ENE	2
	C	レベルダウン	USE	魔法(聖)	MP	1
	U	セイントブレス	USE	魔法(聖)	MP	2
	U	ホーリーソード	USE	魔法(聖)	MP	2
	U	スパイトブレイカー	A+G	攻撃(単発)	—	3
	C	ビクトリーサージ	USE	魔法	ENE	2
	U	ディバインプロテクション	USE	魔法	ENE	3
僧侶	???	???	???	???	???	???
	U	エクステンシブショット	A+G	攻撃(単発)	—	2
	U	キネティックスラッシュ	AAA	攻撃(連係)	—	3
	U	キネティックスラッシュ II	AAA	攻撃(連係)	—	3
	U	キネティックスラッシュ III	AAA	攻撃(連係)	—	3
	C	イマジナリアロー	USE	魔法	ENE	3
	U	ゴールドツイスター	USE	魔法	—	3
	???	???	???	???	???	???
	C	ヴァルキリーストライク	ダッシュ A	攻撃(ダッシュ)	—	3
	C	バイオレントスラッシュ	ダッシュ A	攻撃(ダッシュ)	—	3
司教	C	パニシングブロー	ダッシュ A	攻撃(ダッシュ)	—	3
	C	ヘプスゲート	ダッシュ A	攻撃(ダッシュ)	—	3
	U	ブロードビート	A+G	攻撃(単発)	—	3
盗賊	U	クイックネス	USE	魔法	ENE	2
	U	ロードオブファランクス	USE	魔法	ENE	3
	U	ロードオブファランクス	USE	魔法	ENE	3
	U	ロードオブファランクス	USE	魔法	ENE	3
	U	ロードオブファランクス	USE	魔法	ENE	3
暗殺者	U	クイックネス	USE	魔法	ENE	2
	U	ロードオブファランクス	USE	魔法	ENE	3
	U	ロードオブファランクス	USE	魔法	ENE	3
	U	ロードオブファランクス	USE	魔法	ENE	3
	U	ロードオブファランクス	USE	魔法	ENE	3

■アイテム系 追加カードリスト

タイプ	稀少度	カード名称	必要STR	カテゴリ	火	水	雷	光	闇	FLV
武器	R	マジックソード	—	片手剣	0	0	0	0	0	4
武器	U	イーグレット	10	片手斧	0	0	0	0	0	2
武器	U	スパイクアックス	15	片手斧	0	0	0	0	0	3
武器	R	ディバインアックス	15	両手斧	0	0	0	2	0	3
武器	R	ミスリルアックス	10	両手斧	0	0	0	0	0	4
武器	U	オウルバイク	5	槍	0	0	0	0	0	2
武器	U	ブライトハンマー	5	棍棒	0	0	0	0	0	2
武器	U	クリス	—	ナイフ	0	0	0	0	0	2
武器	U	クリスタルワンド	—	杖	0	0	0	0	0	2
武器	R	紅桜	—	弓	0	0	0	0	0	3
武器	R	ミスリルボウ	—	弓	0	0	0	0	0	4
防具	R	マジックアーマー	—	鎧	1	1	1	1	2	4
防具	C	クリムゾンチェイン	10	鎧	-1	-1	-5	0	0	1
防具	C	レイクロス	—	鎧	-5	0	3	0	0	1
防具	U	モンクフロック	5	鎧	-3	1	1	0	0	2
防具	U	タワーシールド	10	盾	-3	-3	-3	0	0	2
防具	U	バレルヘルム	10	兜	0	0	-2	0	0	2
防具	U	チャームキャップ	—	兜	2	-2	2	0	0	2
防具	U	インディゴバニート	5	兜	-2	1	1	0	1	2
防具	U	ビショップキャップ	5	兜	2	0	0	2	5	2
防具	U	ユニコーンヘッド	—	兜	2	2	2	4	2	2
防具	U	シャドウハット	—	兜	0	0	0	-2	2	2
防具	U	フライアベール	5	兜	0	0	0	-5	-2	2
防具	U	オリエントブーツ	5	具足	-3	1	1	0	2	2
防具	U	ノーブルブーツ	—	具足	-3	1	1	0	0	2
防具	U	モンクブーツ	5	具足	1	1	1	2	2	2
道具	C	水晶	—	道具	—	—	—	—	—	1
道具	C	オカリナ	—	道具	—	—	—	—	—	1
道具	C	花火	—	道具	—	—	—	—	—	1

■モンスター系 追加カードリスト

タイプ	稀少度	カード名称	生命力	攻撃力	防御力	火	水	雷	光	闇	FLV
召喚獣	R	ロイヤルリザードマン	4	4	4	-1	-1	-2	3	0	4
召喚獣	R	ゴブリンロード	3	3	2	0	0	0	2	0	3
召喚獣	U	スパニキー	2	1	2	-1	-1	-1	-3	0	2
召喚獣	U	ガイドラッシュ	2	1	3	0	0	5	2	0	2
召喚獣	C	トロル	2	2	2	0	0	0	1	0	2
召喚獣	R	スケルトンナイト	3	3	3	-2	0	0	-5	5	3
召喚獣	C	アーマードフロッグ	1	2	2	0	0	-4	1	0	1

新たな力を得てデッキを強化!

注目の新スキルカード

『王国の守護者』から新たに追加された、76種類のDフォースカード。その中から、注目のスキルカードをピックアップして紹介!

戦士&騎士

スキル

攻撃ヒット時のみMPを消費して、ダメージアップ可能な「クロノストライフ」は戦士系御用達の一枚になりそうなスキル(再度USEで解除)。スパイラルアサルトは騎士・二刀流の連係スキルで、攻撃力は高いが劣化も2本分同時!

クロノストライフ



スパイラルアサルト

クイックネス



ロードオブファランクス

僧侶&司教

スキル

パーティーメンバーにも飛ばせるスピードアップといえば、「クイックネス」の有用性が理解できる。レアスキルの「ロードオブファランクス」は、のけぞり防止+ダメージをMP消費で肩代わりできるぞ(再度USEで解除)。

魔法使い&賢者

スキル

魔法使いの戦闘スタイルを変えさせる「ソウルリザレクション」は、ENE消費でMP回復速度が一定時間アップする(魔法詠唱中は回復しない)。「ファントムインバルス」は、杖版スレッシャーティールともいえる強攻撃スキルだぞ。

ソウルリザレクション



ファントムインバルス

ゴールドツイスター



キネティックスラッシュ

盗賊&暗殺者

スキル

「ゴールドツイスター」は文字通りの銭投げで、使用時にゴールドを消費する一風変わった魔法スキル。短剣連係スキルの「キネティックスラッシュ」は3段目が範囲攻撃で、広範囲のモンスターを巻き込めるのが特徴だ!

全職業

スキル

全職業スキルでは、広範囲のダッシュ攻撃スキルに注目。棍棒の「パニシングブロー」や大剣の「バイオレントスラッシュ」は、使い勝手良好。これ以外では短剣の「ブロードビート」+アークセラレイター(暗殺者スキル)が超強力!

パニシングブロー



ブロードビート

QOD3
耳より情報

USE入力でのスキル解除: 上級職業の修得スキルにあるMP継続消費系と同じように、新スキルの中には発動状態をUSE入力で切り替える自動消費系のものがいくつか追加されている。これに該当するのが本文でも触れた「クロノストライフ」や「ロードオブファランクス」といったスキルで、使用中に再度USEボタンを押すことで発動状態のスキルを解除できる。

有力なスキルに合わせて装備を整える

上位職業でのデッキ & アイテム構築

上位職業に転職した後は、職業ごとの特色が非常に強くなる。ここでは、転職した後にオススメなスキルをセレクトして、それに合わせたデッキや安価なeアイテム装備を紹介していく。武器と鎧は、なるべくオーバーエンチャントしたいところだ。

Text：真瑠世



騎士

-KNIGHT-

DECK & ITEM

威力、小回りの利きやすさを考えると、ロックブレイカーが飛び抜けている騎士。安価なバトルアックスで十分なダメージが出るので、即戦力間違い無しだ。eアイテムの防具はSAMPLEのもので相当な固さになるので、全国、シナリオともにあまり変更を加えずに立ち回れるぞ。オーバーエンチャントはバトルアックスを優先しよう。



ロックブレイカーは威力が高く扱いやすい高性能スキル。武器も安価で済む。

スキル併用の立ち回り

チャージは相手を吹っ飛ばすと同時に一定確率で気絶を誘発するため、一部の難敵に対し重宝する。オーバーエンチャントした武器の劣化を防ぐためにもチャージを多用するのが有効だ。インペリアルフォースは攻撃前に発動すれば、与えたダメージの50%の追加ダメージが入る。武器の劣化が早いので、耐久力の高い敵やボスへ使おう。



武器キャンセルできるタイミングならキャンセルでチャージを出せる。

SAMPLE eアイテム

バトルアックス
サンダーボール
ライトニングトルネード
インペリアルフォース
オーバーエンチャント
オーバーエンチャント
オーバーエンチャント
オーバーエンチャント
オーバーエンチャント
オーバーエンチャント

SAMPLE DECK

インペリアルフォース
インペリアルフォース
インペリアルフォース
インペリアルフォース
インペリアルフォース
インペリアルフォース

改良ポイント

盾は人それぞれだが、月の弓を装備してもいい。また、新出の武器をオーバーエンチャントしないなら、スパイクアックスをオーバーエンチャント最大値まで特殊合成して使おう。防具はドラゴンアーマーをオーバーエンチャントすると、無類の強さになるぞ。

次点スキル

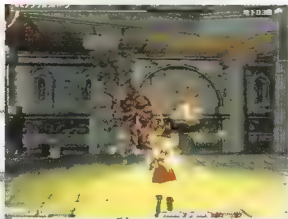
・グランドブレイカー
・ワイルドスマッシュ
立ち回りに多少の慣れは必要だが、グランドブレイカー+インペリアルフォースの強さは特筆に値する。カードパーマメントのVIT+5もかなり重宝する。ワイルドスマッシュは単体戦闘で扱いやすい。

賢者

-SAGE-

DECK & ITEM

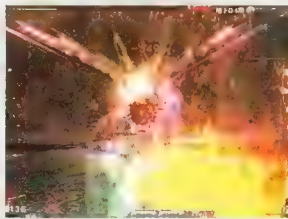
魔法はコモン魔法を2枠、後は各属性に対応できるような形にしたもの。アイスブリザードは、枚数が少ないと凍結率が悪いので注意しよう。武器スキル主体の場合は、武器スキル3枠、アイスブリザード1枠、ルビーの原石4枚が有効。このデッキの場合、魔法を撃つときは盾で防御力を上げるスタイルのアイテム構成だ。



ライトニングチェインはダメージ、付複数戦間、消費ENEに優れる。ロックを併用しよう。

スキル併用の立ち回り

魔法主体のデッキの場合、既存カードのみでデッキを組むのと、新出のソウルリザレクションを組み込む場合で、立ち回りが大きく変わる。既存カードのみのデッキの場合、1体を杖で転ばして、敵がまとまってくるところにアイスブリザード。そしてライトニングチェインの溜め撃ちで頭数を減らし、残りは杖で倒す形になる。



魔法を撃つたびにテレポートをアクティブにしておく。これでいつでも緊急回避可能。

SAMPLE eアイテム

インペリアルフォース
インペリアルフォース
インペリアルフォース
インペリアルフォース
インペリアルフォース
インペリアルフォース

SAMPLE DECK

インペリアルフォース
インペリアルフォース
インペリアルフォース
インペリアルフォース
インペリアルフォース
インペリアルフォース

改良ポイント

ソウルリザレクションをデッキに入れるときは、オーラを外してコモン魔法2枠をアンコモン魔法2枠、または武器スキル重視にしてアルテナを多用する形が強力。オーバーエンチャントは防具重視で行ない、武器スキル主体のときは武器を優先しよう。

次点スキル

・サンダーボール
・ライトニングトルネード
消費MPが1のサンダーボールは、威力がなかなか高め。ただし、魔法を撃っている間はMPが回復しないので、効率はそれほど良くない点に注意。ライトニングトルネードは最初から2~3発撃つ形で。

●成功と失敗

オーバーエンチャントは◆の数字が多くなるにつれて成功率が低くなる模様。レア装備の場合、平均すると約40%くらいのもので、◆3の装備を一つ作成する場合、大体10〜12個くらいかかるケースが多い(失敗3〜5回)。いずれにしても早めに試して、用意した装備が足りないのか余るのかを確認しよう。

●◆“最大でボーナスが!”

オーバーエンチャントで◆を最大値にすると、ステータスボーナスが入ることが判明。そのボーナス値はレアリティと部位によってある程度決まっているようだ。ボーナスがどのステータスになるかはやってみないと分からないが、元々の特徴からある程度予測可能。得意分野のステータスが伸びると思えばいいだろう。



属性付きの武器は攻撃力の上昇が低めで属性攻撃力が上昇。

司教

-BISHOP-

DECK & ITEM

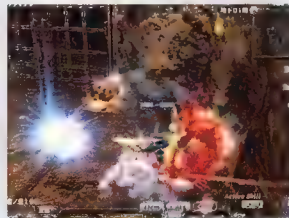
聖属性耐性を上げると威力の上がるホーリーソード+スレッシャーテイルが使いやすい。防具で聖属性耐性を99まで上げつつ、さらにレジストホーリーを常に唱えて、聖属性耐性を130にして攻撃する形。アイテムは他職業に比べると圧倒的に高価なものばかりで集めにくく、オーバーエンチャントをしづらいのが難点。



レジストホーリーは消費が少なく50秒持続する。常に唱えて全く問題無い。

スキル併用の立ち回り

セレンティはほとんどの場合に先手を取れるので、スーパーアーマー状態の敵に有効。ボス戦前のルームガーダーなどで使おう。エウレカはこまめに使うことと、スレッシャーテイルで敵をまとめた後に使って、複数の敵にヒットさせることを考えよう。ソングオブバトルはEN次第で使えないため、デッキから外してもいい。



エウレカは司教の代名詞ともいえるほど強力。MPを温存せずにドンドン使おう。

SAMPLE eアイテム

ホーリーソード
スレッシャーテイル
レジストホーリー
セレンティ
エウレカ
ソングオブバトル

SAMPLE DECK

セレンティ
エウレカ
スレッシャーテイル
ホーリーソード
レジストホーリー
ソングオブバトル

改良ポイント

ソングオブバトル、ホーリーボルトを外して、スーパーヒーリング、スレッシャーテイルを入れる選択もいい。ボス次第ではスーパーヒーリングをスーパーヒールインパクトに変えよう。全体的にスキル8枠の制限に引っかかりやすいので注意。

次点スキル

・ハードブレイカー
・ライジングスラッシュ
一撃が強力なハードブレイカーはセレンティと相性良好。ボスによっては攻撃チャンスが少ないためホーリーボルトを持ち込もう。ライジングスラッシュはDEXを上げたい場合に入れるスキル。

暗殺者

-ASSASSIN-

DECK & ITEM

ヘビースタップを重視したデッキ&アイテム構成で、ラックを上げてクリティカルを狙うスタイル。暗殺者スキルのレクイエムを覚えた後は、STRを上昇させて古鉄のヘビースタップで安定したダメージを求める方が強力だ。盗賊用の鎧は属性耐性にやや不安があるので、フレイムアーマーで炎耐性を上げるのが有力になる。



ヘビースタップの威力は抜群。ラック重視でもSTR重視でも結果が残る。

スキル併用の立ち回り

注目やはりレクイエム。習得後は無理にラックを重視せずとも容易に大ダメージを奪えるのが魅力。ほかの職業と違い、レクイエムを使って戦闘序盤で体力の多い敵を倒すのが基本スタイルになる。

マインは今回からダメージが上昇して、非常に使いやすくなった。マインと自分で敵を挟んで、ヘビースタップで押し込もう。



マインはSTRでダメージが上がる模様。ヘビースタップと相性いいスキルだ。

SAMPLE eアイテム

ヘビースタップ
レクイエム
フレイムアーマー
ミッドナイト
ミッドナイト
ミッドナイト

SAMPLE DECK

ヘビースタップ
レクイエム
フレイムアーマー
ミッドナイト
ミッドナイト
ミッドナイト

改良ポイント

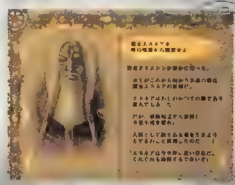
ラック重視型の装備やアイテムを紹介したが、レクイエム習得後はSTRを上げる方が無難。足をスラッシュブーツにして古鉄を2セット持ち込もう。そしてルビーを3個、サファイアを3個、パワーリングを持ち込み、エメラルドとラックリングを交換で。

次点スキル

・チャージショット
・ライトニングスラッシュ
チャージショットは攻撃までが早く威力もそこそ期待できるスキルになったので、特化すればある程度の戦力になる。ライトニングスラッシュはヘビースタップのDEXを上げたいときに入れよう。

～外伝&新生の丘編～

Text: 伊勢猫

[illegible]

この調査の結果は、消費者の購買行動が、消費者の購買力と購買意欲の両方によって決まると示している。また、購買力と購買意欲の両方とも、消費者の購買力と購買意欲の両方によって決まると示している。

上位職業ルート 新生の丘

Submission サブミッション! 迷宮内の敵を30匹以上倒せ

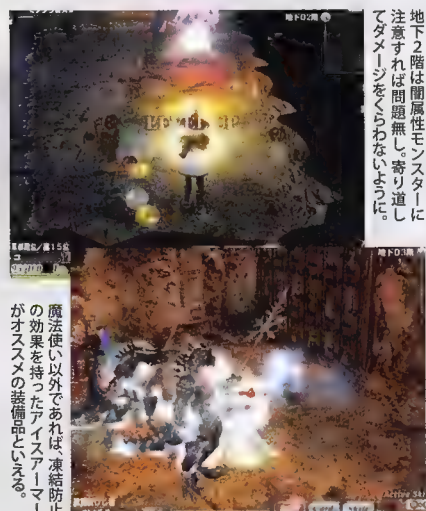
順路から外れて寄り道をせずとも、規定数の30匹撃破はクリア可能。順路のスイッチ部屋も、厳しいポイントは無理して戦わずに走り抜けてしまおう。

アイテムを整えて 全力で挑むべし!

ダンジョンレベルこそ★×4だが、新生の丘に新設された上位職業ルートは、外伝島Bの★×5クラスに相当。軽い気持ちで転職に出かけると手痛い目に遭うので、きちんと下準備をしていきたい。

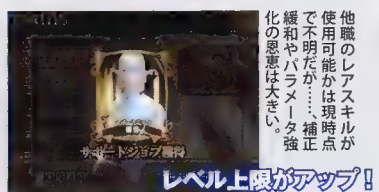
まず知っておくべきことは、「敵の出現位置こそ同じだが、より強力なモンスターが出現する」ということ。いずれも攻撃力が高いので、HP回復系のカードは多めに持ち込みたい。これに加えて重要なのが、「ムダな寄り道をしない」ことだ。

サブミッション自体は、順路のモンスターを多少なら無視しても達成可能。余計な場所でダメージをくらわないように、寄り道せずにクリアを目指すぞ。



サポートジョブの上限開放

新たな上位職業の追加に伴い、これまでお世話になったサポートジョブの上限レベルがアップ。LV.10でも討伐ポイントを稼げば、LV.10以上に上がることが判明。当然、補正緩和などの各種ボーナス要素があるようだ。



上位職業の修得と解除

上位職業の修得は全職業共通のサブミッションだが、上位職業から下位職業へ戻す場合はサポートジョブ取得と同じサブミッションとなる。下位職業に戻すとサポートジョブが外れた状態になるため、新たに付け直す必要があるのを忘れずに!

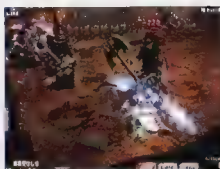


上位職業で新生の丘:上位職業ルートに進めば、サブミッションの内容が変化して下位職業に戻すことが可能になるぞ!

上位職業ルート ワンポイント攻略

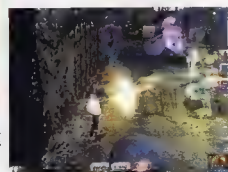
FLOOR3 突進モードにはご用心!?

④と⑤の部屋では、常時オーラ&突進モードのミノタウロスサージェントDに注意! 特に⑤の部屋は、ヘタに動き回ると壁の中から追加モンスターが出現。手前か奥の壁際ラインに密着して、敵の数を最小限に抑えながら戦っていく。

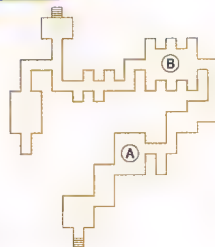


部屋⑤は奥扉の前にミノタウロスサージェントD出現。出現直後に背後から一気に体力を奪えるぞ。

突進モードに注意しながら、オークチーフを倒すのが基本。うまく誘導して攻撃する時間を作ろう。



FLOOR3



●出現モンスター

アークドルイド/フロストサラマンダー
ミノタウロスサージェントD/オークチーフ

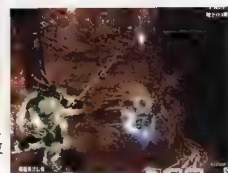
FLOOR4 サキュバスを優先して倒せ!

スタート直後の通路に加え、③と④、⑥の部屋に出現するサキュバスに要注意! ③部屋の強制戦闘では、先に二つのレバーを操作してから戦闘へ。④と⑥部屋は回避行動で移動し、モンスターは無視してギミックを操作しながら走り抜けよう。

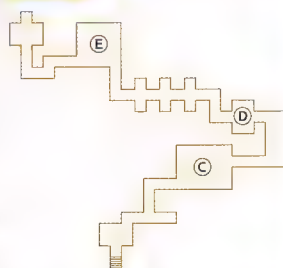


強制戦闘以外の出現ポイントでは、無理に戦わなくて問題無し。全方位攻撃は、惜しみ無く使っていこう。

スイッチ操作の鉄柵を開けておかないと、サキュバスとデヴィアスを倒しに行けないので注意しよう。



FLOOR4



●出現モンスター

ロイヤルリザードマン/サキュバス
ハイサラマンダー/デヴィアス

対ボス戦 優先すべき敵から各個撃破!

ダンジョンラストのルームガーダー戦は、すべての出現モンスターが遠距離攻撃を持つ強者ぞろい。いずれを先に倒すか悩みどころだが、ここは多少のダメージを覚悟して、アークドルイドをスタート直後に倒すのがオススメ。ダイアーウルフ(召喚)が減るだけで、かなり戦闘を楽に進められるはずだ。

アークドルイドを始末した後は、外周を回りながら足が速い順にデヴィアス→ハイサラマンダーと撃破。一定ダメージでオーラをまとうミノタウロスコマンドーは、遠距離の斧投げとアークエイクに注意しながら放置して、最後に倒そう。

●出現モンスター
ミノタウロスコマンドー
アークドルイド/デヴィアス
ハイサラマンダー

ダイアーウルフを召喚するアークドルイドが厄介。HP回復をできるだけ残して、開幕直後に直進→回避行動で近付いて始末しよう。



開幕は左右からの遠距離攻撃とボスの動きに要注意!

オーラをまとう危険なので焦らずに倒そう!

変更点を踏まえ、新ダンジョンへ挑め!!

通信協力ダンジョン

既存ダンジョンの変化はもちろん、新たに追加された新ダンジョンのうち、「神々の試練」を紹介。全体的に長期戦になることが多いので、構成を把握してENE配分を考えないと踏破が難しくなってきた。新モンスターも強力なので、要チェックだ。

Text：真瑠世



既存ダンジョンの変化

大きな変化は右に挙げた四点。また、ルームガーダーの敵の出現タイミングがバラバラになったぞ。



敵の構成が変わった。随にた英雄」新敵も出現

〈主な変更点〉

●ランダムマップの変化

マップのパーツ構成が大きく変化したようで、従来のようなルートパターン+部屋のパターンで出口や敵の出現場所を把握するのが困難になったランダムマップ。ルート上に柵がある場合は、その奥にある強制戦闘を終わらせると開く仕掛けになっているので、覚えておこう。

●「悠久」が8階層に

ランダムマップのみで構成されている「悠久」は全8階層に。8階層目にブルードラゴンが待ち受ける形になった。以前より階層は減ったにもかかわらず、長いマップが続いたり、強力な敵が何体も出てくると、ブルードラゴンへたどり着けないケースが多いのは相変わらず。

●「堕ちた英雄」ルームガーダーの変更

ボス戦前の3連ルームガーダーの敵の構成が一新された。1戦目：オークチーフ×3+スパンキー 2戦目：ロイヤルリザードマン+ネクロマンサー+クランチドラゴン 3戦目：ハイサランダー+デーモン+センチネル+ヘビィガードになり、特に3戦目が難しくなっている。

●ボスの防御力、体力の変更

ドラゴン系ボスは防御力が上昇し、一定以上の攻撃力でないとは与えるダメージが大幅に減少するようになった。通常200～300程度のダメージが出るような装備でない、かなりキツイ戦いになる。また、基本的にボスの体力が上昇したためより長期戦を強いられる結果になっている。

Ver.3.0 新モンスター図鑑

新出のモンスターはどれもが強敵。特徴も秘宝も突っ込みと返り討ちに遭うので要チェックだ。遠攻と速攻の力を備える。

反応速度の変化

敵が自分を認識した後に、攻撃を仕掛けてくるまでの時間がかなり早くなった本作。特にサラマンダーやコカトリスのプレスが代表的で、こちらを向いた瞬間に攻撃してくると思った方がいい。



サラマンダーに突っ込むとプレスのエッジにとかく背後を取ろう。

スーパーアーマーへの対応

攻撃を加えてものけぞらずに、そのまま反撃してくるスーパーアーマーは、新モンスターの多くが持っている厄介な特徴。従来はルームガーダー戦で一部の敵が紫色のオーラをまとった状態で見られなかったが、今回は多数の敵に備わっているぞ。スーパーアーマーには3種類あり「常にスーパーアーマー状態」、「攻撃を受けると一定時間スーパーアーマー」、「攻撃中はスーパーアーマー」がある。

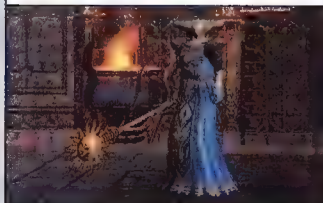
攻撃を空振りさせるか、背後から攻撃をしないと返り討ちに遭ってしまうので注意しよう。



正面から行くか攻撃中のスーパーアーマーで相打ちになることが多い。背後を取ろう。

召喚士系

アークドルイド



ネクロマンサーに似たローブを羽織った、青い召喚士タイプのアークドルイド。魔法攻撃はネクロマンサーと違って毒玉しか出さず、召喚するモンスターがダイアウルフになっている。ダイアウルフのプレスが邪魔になりやすいが、アークドルイドの体力は多くないので速攻で倒してしまおう。

魔法使い系	巨人系	DANGER!! 要注意特殊系	
メア	デヴィアス	センチネル	クランチドラゴン
赤いローブが特徴的なメア。その場からほぼ動かずに、左右の手(?)から白い弾を交互に飛ばしてくる固定砲台のような敵だ。攻撃を受けるとスーパーアーマーになる性質と、リフレクトマジックで魔法を跳ね返す性質がある。体力は多くないので、魔法を撃たれる前に倒すか、遠距離で放置しよう。	曲刀で斬り付けるか、遠距離で白い弾を飛ばしてくる。接近してくる傾向があり、攻撃中はスーパーアーマー&攻撃を受けると一定時間スーパーアーマーという特徴がある。攻撃をかわしてからダッシュ攻撃や強攻撃でダウンを奪って追撃し、起き上がったら距離を取って攻撃を避ける、の繰り返しで倒そう。	遠距離では白い弾を撃ってきて、近距離では範囲型の石化魔法を繰り返す。非常に厄介な敵。マジシャン同様のワープも使ってくる。石化魔法を誘ってからダッシュ攻撃で攻撃して逃げるのが基本戦法。凍結、気絶ともに効くので、アイスブリザードとチャージが有効。この敵のために騎士にする人は多い。	常時スーパーアーマーの小さいドラゴン。ファイアーボール、プレス、突進、かみ付きなどを仕掛けてくる。背後を取りながら細かく攻撃を仕掛けるのが基本だが、凍結、気絶が効くので人数なら袋だたきにしやすい。突進はほぼ回避不能なので、普段から正面に居ないようにすること。

全国協力上級ダンジョンワンポイント

神々の試練

道中、ボスともに最上級といっているほど手ごたえのあるダンジョン。まさに試練といえるだろう。

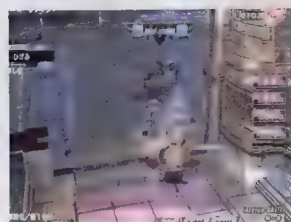
ダンジョン構成

「神々の試練」は全7階層に分かれていて、2階と5階がランダムマップ、それ以外が固定マップになっている。途中にブラックドラゴンが待ち受ける、今までに無い構成&長期戦に最初は苦戦必至。

●マップ構成

- 1F: 固定マップ
- 2F: ランダムマップ
- 3F: 固定マップ
- 4F: ブラックドラゴン戦
- 5F: ランダムマップ
- 6F: 固定マップ
- ルームガーダー→ボス戦

ランダムマップ以外の1、3、6階は基本的に二手に分かれて行動した方が早い。一人と三人に分かれてしまうと一人の側がかなり厳しいので、マップをよく見て二人一組に分かれよう。



2Fと5Fはランダムマップになっている。地図を持ち込んで、一気に進もう。

3Fに回復の泉

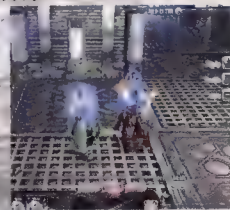
ブラックドラゴンへワープする前は、マップ上方にある回復の泉で体力を回復させよう。四人で一緒にワープするより、体力の多いプレイヤーが先行して、残りの人はブラックドラゴンの出現の演出が終わる程度まで回復の泉で何度も回復の方が時間短縮になる。

ブラックドラゴン戦

中ボスのブラックドラゴンは四人で攻撃をすれば一瞬で倒せる。倒した後はマップ上方にワープゾーンが出現するので、位置を予測してあらかじめ移動しておこう。

また、次の階はランダムマップなので、地図をすぐに使えるようにカレントしておくといい。

「神々の試練」のボスは中央ボス: グレーターデーモン 左ボス: ウェンパイア 右ボス: イフリートになっている。道中が長いせいでボス突入時にHPとEN、回復系カードが少なくなっている場合が多いので、十分注意しよう。



中央を開けないとウェンパイアになりやすいの、厄介だ。

CAUTION!!

メタルナイト系

メタルナイト



メタルナイトゴールド



メタルナイトダーク



背の高い騎士で、本編シナリオやランダムマップなどの協力ダンジョンで出現する。攻撃を加えてものけぞり時間がほとんど無く常にスーパーアーマー状態だが、炎系の攻撃(属性武器なども含む)でのみダウンを奪えるのがポイント。攻撃は主に二つで、接近してきて斬り付けるか、盾で殴って気絶させてくる。各攻撃のスキは比較的大きいため、空振りしたところに反撃を狙えばそれほど強敵ではない。

なお、メタルナイトゴールドは範囲回復魔法を唱えて回復をするが、逆に攻撃チャンスになるのでほかのメタルナイトよりも楽に戦える。ランダムマップの狭い通路で出てきたときが厄介で、逃げ場が無いときはガードを駆使しよう。

スチーム系

スチームフェンサー



スチームバトラー



スチームシューター



四つ足の機械で、剣を持ったスチームフェンサー、片手斧を持ったスチームバトラー、弓を撃ってくるスチームシューターが存在する。背中から蒸気を噴き出して、これに触れると炎属性のダメージを受けてしまう。対モンスターのセオリーである「背後から攻撃」をすると連続してダメージを受け、瞬殺されるので注意しよう。また、正面からの攻撃はガードを使ってくるが、強攻撃はガードしないようだ。横から攻撃するか、ダウンを奪って仕留めるのが基本となるぞ。スチームシューターは弓を高速で連射してくる。1発のダメージはそれほど高くはないが、遠距離攻撃を仕掛けてくるモンスターなので優先して倒すべきだろう。

DANGER!!

ミノタウロスD系

ミノタウロスサージェントD



ミノタウロスコマンダーD



ミノタウロス系にもついに闇属性のタイプが追加された。今回のミノタウロスサージェントは特に凶暴で、装備解除の突進→突進、突進をキャンセルして殴り、など正面からではまともに戦えない相手になっている。さらに闇属性タイプなので非常に厄介だ。ルームガーダーで出現するタイプは紫のオーラをまとっており、攻撃中はスーパーアーマーになっている。そして、体力が減ると従来通り常にスーパーアーマーになる。体力が減ったときの紫のオーラの見分けがつかず、正面から行っても攻撃中のスーパーアーマーで返り討ちに遭いやすい。遠距離から攻撃するか、騎士のフローレスで最小限のダメージでしのぐのが有効な手になる。

巨体系

フィモール



ヘビィガード



名前は違うが、横に大きな巨体系のモンスター。どちらも動き自体は鈍いが、攻撃中はスーパーアーマー+攻撃を受けると一定時間スーパーアーマーになっている。2種類ともに斬り付ける攻撃がメインで、これは一気に80ダメージ(左右の攻撃が同時ヒット)を奪われる危険性があるため要注意! やや遅めだとフィモールはジャンプをして踏み付ける攻撃、ヘビィガードは斧を投げ付ける攻撃をしてくる。基本的には攻撃を誘ってダウンを奪うか、背後取って攻撃するといった。凍結や気絶も効く。起き上がり時に近く居ると斬り付け攻撃をくらいやすいので、敵の体力をよく見てダウン中に仕留めるか、いったん逃げるかの判断をしよう。



始まりは、6年前――

現状のランキングと 対策を知る



稼働から2カ月が経過したところで、おおまかなキャラクターのランキングを発表！ 現在の情勢と、強キャラと呼ばれる4キャラへの対策をお届けしよう。新コーナー「センコロのおへやはいらんだ〜ずへうん」もあるよ。

旋光の輪舞SP

■メーカー	グレフ
■ジャンル	対戦弾幕シューティング
■操作方法	8方向レバー+5ボタン
■発売日	2006年8月(稼働中)
■使用基板	NAOMI GD-ROM

©2005, 2006 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Text:黒鉄タカスエ 協力:マンボウ



現在のランキング

旋光の輪舞SPランキング(10月時点)

SS	ファビアンA
S	ツィーランA、ベルナA、 桜子A、カレルA
A	桜子B チャンボA、チャンボB リリA
B	ミカA、ミカB、カレルB、 ツィーランB、 リリB
C	ファビアンB、ベルナB

ランキングの内訳

現在の最強はファビアンA。どの距離でも有効な攻撃がありオールラウンドに戦えるため、不利を付けられるキャラが極端に少ない。次点で表に並べた4キャラがランクイン。このランクまでが、俗にいう「強キャラ」に分類されると判断してもらって構わない。ツィーランA、桜子Aは持ち前の弾を消す武装を生かしての立ち回り、対ボス性能の高さが強み。ベルナAは上記の2キャラに対して有利を付けているほか、距離を選ばないSの性能の高さ、ODを絡めた戦略の幅の広さなどを考慮。カレルAは、強化Mの攻撃力の高さから来る対ボス性能の高さと、自ボスの強さがうまくかみ合った結果である。

残念ながら最下位となったのは、ファビアンBとベルナB。両者とも対ボス性能のあまりの低さが決定打となった。

ダウン値について

本作には、2D対戦格闘ゲームの「気絶値」のような、「ダウン値」とも呼ぶべき見えない数値が存在する。弾に当たると少しずつ蓄積されていき、一度大ダウンすればリセットされる。また、弾に当たらなければ時間で回復していく。一定量のダウン値がたまってしまうと、それまで当たってもよるけなかった弾で小ダウンを誘発するようになり、その状態からさらに一定量ダウン値が蓄積すると大ダウンする。小ダウンを誘発するようになると、ダッシュや歩きといった各種モーションが中断されてしまうので、相手の攻撃を回避することが非常に困難になってしまう。ダウン値は画面に表示されないため管理が非常に難しいが、この値をしっかりと管理して、引き際や攻め際をしっかりと判断できるかが、中級者と上級者の壁の一つ。しっかりと体で覚えていこう。



近距離戦から遠距離戦までつなぐファビアンAが現在のトップ。



ベルナBは立ち回りこそ最強クラスであるもののボス、対ボス共に最弱クラスなのが欠点。



ディフュージョンショットはダウン値がたまってしまうと、とたんに脅威になる典型的な弾幕技だ。



アンチフィールドキャンセルをする際の注意事項：ダウン値が一定値以上たまること大ダウン。これをアンチフィールドキャンセルした場合、ダウン値が完全にリセットされずに初めから小ダウンするほどのダウン値がたまった状態で動けるようになる。そのため、アンチフィールドキャンセルをする場合は注意しよう。



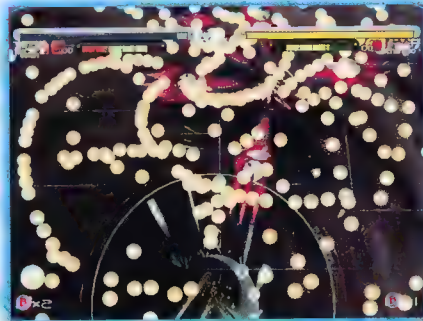
バーストボールやブリッツアローは避け切れないと判断したら、バリアで凌いでしまってもいい。



すべてを貫通するレーザーは非常に強力。まずはこれを警戒することが必要だ。

まず覚えておきたいこと

ファビアン A に勝つために意識していくことは、対ボス性能の差である。ファビアン A は、高性能な各種バーストボールや、距離によってうまく役割分担されている弾幕技に支えられ、立ち回りこそ高い安定性を誇っているが、対ボス能力は低い。特に長い無敵技を持たないファビアン A は、相手のボスを凌ぐことを苦手とし、こちらのボスでとどめを刺すことが比較的容易である。しかし、ファビアン A のボスはノーマル、ファイナル共に強力なためカウンターでのボス発動は脅威。こちらのボスを発動する場合には、とどめを刺し切るか相手のファイナルボスを凌げる程度回復することを前提としよう。



ファビアンの体力が少ない状況でノーマルボスを発動できれば、勝利は目の前だ。

ボスの読み合いを制す

ボスの読み合いに持ち込むための基本方針は、ファビアン A との体力差をできるだけ小さくすること。立ち回りでリードを取れるに越したことはないが、ファビアン A の攻撃は常に画面内に残るようなものばかり。これらの攻撃をかき潜りながらファビアン A にダメージを与えることは、至難の業である。よって、比較的防御的に立ち回るようにして時間を稼ごう。

自動体力減少も手伝って、ファビアン A がこちらのノーマルボスでバニッシュ、もしくは破壊できる体力まで減っていれば勝利は目の前。回復兼とどめのノーマルボスを発動していこう。ファビアン A はゲージを使わずに生き残ることができないので、カウンターでファイナルボスが来たとしても1~3ゲージである場合がほとんど。狙えるようであれば破壊しにいってしまおう。

ただし、このパターンで勝ちにくいに当たり必須となるのが、相手のノーマルボス対策だ。ファビアン A のボスのとどめ性能は決して低いわけではないので、自キャラの対ボス性能、ファイナルボスの性能と相談して、どこまで回復を阻止しながら凌げばいいかをあらかじめ予想しておこう。ファビアン A のノーマルボスに対して有効な手段が無いキャラを使用している場合は、必然的に早押しを挑んでいく。相手より先にファイナルボスを発動できなかったら負けを覚悟しよう。

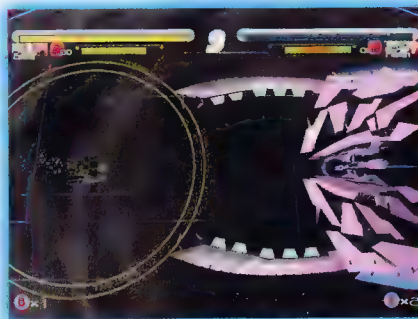
カーテンコールを封じてからが勝負

距離に関係無く発生が非常に早く、弾消し判定を無視するなど高性能な S を持つペルナ A。しかし、機動力が極端に低いこととカーテンコールの性能が非常に悪いことが、このキャラが最強たり得ない大きな理由になっている。

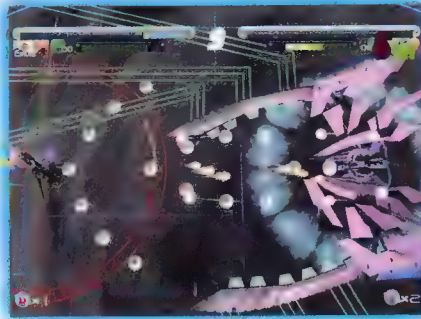
ペルナ A を相手にしたときに重要視されるのは、立ち回りよりもカーテンコールへの対策だ。カーテンコールをどれだけ効率的に対処できるかで、ペルナ A の強さに雲泥の差が出るのといっても過言ではない。基本的な対策は前号に記してあるので割愛するが、「バニッシュ状態からノーマルボスの回復を阻止」できるようになれば文句は無い。さらに「ゲージさえあれば体力に関係無く

ファイナルボスを凌げる」クラスまで対策を昇華することができれば、立ち回りでのある程度のミスはフォローできる。ペルナ A 戦の数をこなすなどして、ぜひマスターしてもらいたい。

ボス対策が完成したら次は立ち回りである。ペルナ A を相手するに当たり、注意を払わなければならないのはやはり S。発生が非常に早いこの武装を視認してから避けるのはほぼ不可能。ある程度撃ってきそうなタイミングを見極めておき、相手が S を撃つまではやや防御的に立ち回るようにしよう。S を避けることに成功したらこちらのターン。強力な弾幕技などで、相手のリロードが完了するまでの間攻め立てよう。



カーテンコールの対策ができていればペルナ A が体力を回復しようとしたノーマルボスを……、

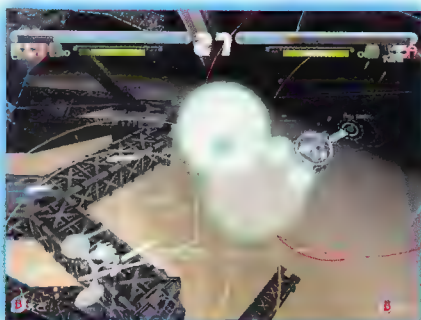


ある程度回復を阻止しながら凌げる。これができるとペルナ A 戦がぐっと楽になる。マスターすべし。



ボスの穴を突け！

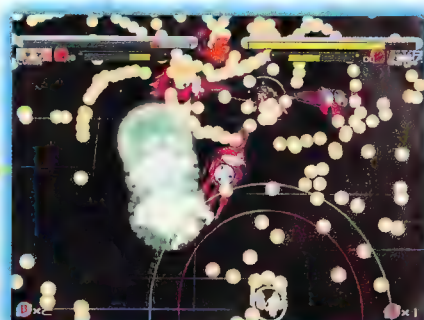
ツィーランAは弾消し判定を持つ武装に恵まれているが、ダッシュ距離が全キャラ中最短。さらにM近接の性能が著しく低いなどの欠点がある。しかし、パンチバリアとテイルボムでの弾消し性能をフル活用したツィーランAに対し、立ち回りでリードを取ることは難しい。その上、ファビアンと違い対ボス性能も高いので、こちらから先にボスを発動する展開は避けたい。幸いツィーランのボスはとどめを刺す目的には全く役立たずで、基本的に回復目的にしか使用できない。相手がフルゲージの状態以外ではボスを発動しづらいので、立ち回りでは常に相手にゲージを使わせるのを意識することが重要になる。



テイルボムとパンチバリアを駆使したツィーランA相手に、立ち回りでリードを取ることは非常に難しい。



立ち回りでリードを許しても、うまくツィーランのゲージを削ることができれば……



ツィーランが万全の状態だった場合に、ただ破壊されるだけのボスを生かすことができる。

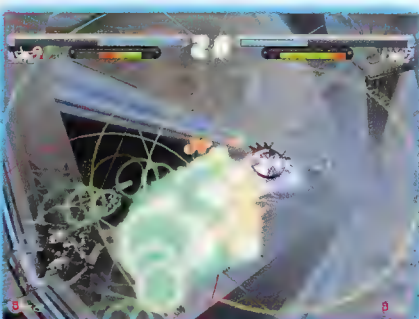


マインを警戒

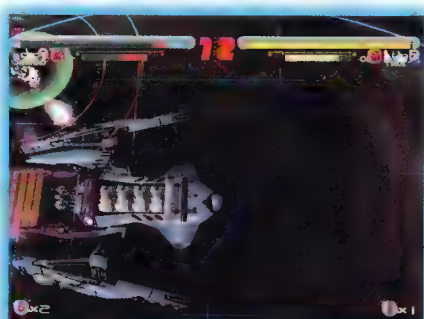
櫻子Aの得意とする戦術は、やはりマイン裏からのサジタリウスを絡めた攻撃。特に、サジタリウスの爆風を利用して再度マインを張り直すループは非常に強力。多少強引にでもマインを壊しに行かないと、櫻子に触れることもできずに立ち回りでリードを許してしまうことになる。半面、櫻子Aは弾幕技の発生が総じて遅く、M近接の間合いが広いので、ツィーラン同様相手を近距離から追い出すことを苦手としている。立ち回りは基本的に櫻子AのM近接間合いの内側を目安に距離を詰めて行こう。マインの無い状態の櫻子に近寄ってしまえば、再度マインを張り直すまでは大した攻撃ができないので一気に攻め立てよう。



鉄壁の防御を誇るサジタリウスを盾にして繰り出される攻撃は非常に強力。櫻子戦はこの対策が必須となる。



櫻子Aにどれだけスコルピオを撃たせることができるかで今後のゲージ合戦の勝敗が決まる。



ゲージが無い状態の櫻子Aは、対ボス性能が著しく下がる。相手のゲージ量を確認して、うまく使っていこう。

ゲージを使わせる

ツィーランは左記にあるようにダッシュ距離が短く、防御力も極端に低い。さらに弾幕技はパンチバリア以外の性能が低く、M近接の判定も弱い。ゲージの無い状態のツィーランは、近距離の相手を引き剥がすことが非常に困難。細かく相手にゲージを使わせることでこのような状態を作り出すことに成功したら、一気に今までのリード分を取り戻すチャンスになる。見逃さないようにしましょう。ボスが強力なキャラは、ダメージを与える目的でゲージの無いツィーランに対してノーマルボスを発動していい。立ち回りでゲージを使った方がいいのか、ボスを使った方がいいのかは自キャラの性能と相談しよう。

ゲージを減らそう

マインを張り直すとき、近距離の相手を剥がすときに多用してくるスコルピオ。これに触れてしまうと追撃でダウンまで持っていかれてしまう。ダウンを奪われるとそのまま距離を取られてしまうので、近距離戦を挑むときは細心の注意を払おう。このスコルピオに対する対策は撃たせること。たとえマインを張り直されても依然近距離なので、櫻子Aは弾幕技以外で攻撃ができない。櫻子Aのゲージ数は4と少ないので、まずは立ち回りでゲージを枯渇させることを目標にし、結果生まれたゲージ差を利用して立ち回りが有利に進めていこう。ゲージが無いと櫻子Aの対ボス性能が著しく下がるのもポイントである。



センコロのおへや

はいらんだ〜ず
へうん!!

皆さまの多数の応援が実り、『旋光の輪舞 SP』ファンページ「センコロのおへや はいらんだ〜ずへうん!!」が開設。いろんなセンコロ情報をピックアップしていきますよ!

タイトルイラスト:高山瑞季



お祝いの言葉

マルヤマ (しゃちょう)

コーナー設立おめでとうございます、ありがとうございます。先日発売された Xbox 360 版『旋光の輪舞 Rev.X』でゲーム本編は一区切り付きましたが、今後いろいろほかのナニかが控えている(予定)ので、期待しててください!

曽我部修司 (えかき)

コーナー開設おめでとう & ありがとうございます! 『旋光の輪舞』稼働から一年半、いまだにこれだけ支持してくれる人が居るのは喜ばしいことです。これからもよろしく願います!

Yack. (おとや)

自分は作曲をする際に、絵があってそっからぼんやりと考えることが多いので、絵描きさんにあーだこーだ言うことが多いです。そういえばしゅーちゃんに対しても『リリは貧乳で』とか『最後の最後まで笑顔はあかんよ』とか、『おー、今回はリリ×ファビやるぞえ』とか注文してた気がする。あれ、リリばっかやん。あ、いえいえ。ちゃんとすべてのキャラに愛を注いでおります。どうもっとうする。

Rev.Xで練習!?

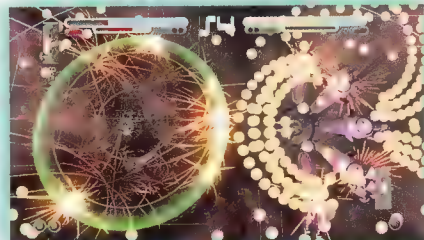
Xbox 360 で好評発売中の『旋光の輪舞 Rev.X』。Xbox 360 用に生まれ変わった美麗グラフィック、ネットワークを介した対戦と、アーケード版とはまた違った魅力を豊富に備えている。

発売当初は、『SP』とはややバランスに違いがあったのだが、9月に行なわれたネットワークアップデートで、対戦バランスが『SP』に近くなった。そのため、家で練習をするのに役立てられるようになったのだ。家に友達を呼んで対戦するのはもちろん、前述のネットワークを使った対戦も、ほとんどドラグを気にすることなく行なえる。日本中の『旋光の輪舞』プレイヤーと切磋琢磨して、腕を鍛えることができるのだ。



全キャラクターに、Xbox 360版のみのオリジナルコスチュームが用意されているぞ! さらに追加の予定も!

また、今後新たなキャラクターコスチュームのダウンロードサービスが行なわれる予定もあるとのこと。未プレイの人は今のうちに入手して、ハイデフ環境で『センコロ』を思う存分楽しもう!



解像度が大幅にアップしているため、グラフィックの書き込みも大幅アップ! 新鮮な気持ちでプレイできる。



近接時のエフェクトも豪快! 拡大した状態で見れば、ランダーのクオリティがアーケード版からアップしているのが分かる。

旋光の輪舞

LIGHT SCAMPER

出張版



『旋光の輪舞』のキャラクター、有装束のキャラクター、お気に入りの衣装を着て好みます。キャラクターの衣装、決定ののびやかさです。



『旋光の輪舞』のキャラクター、有装束のキャラクター、お気に入りの衣装を着て好みます。キャラクターの衣装、決定ののびやかさです。



『旋光の輪舞』のキャラクター、有装束のキャラクター、お気に入りの衣装を着て好みます。キャラクターの衣装、決定ののびやかさです。



『旋光の輪舞』のキャラクター、有装束のキャラクター、お気に入りの衣装を着て好みます。キャラクターの衣装、決定ののびやかさです。

増加するバリエーションに激しく注目!

機動戦士ガンダム 戦場の絆

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

© 創通エージェンシー・サンライズ

日本中の予備役プレイヤーたちが開戦を待ちこがれる本作。期待でパンパンにふくれあがったハートを刺激するかのよう、今月はやり込むことで獲得できるモビルスーツやカスタムについて、初期の戦場となるニューヨークの歩き方を紹介!

機動戦士ガンダム 戦場の絆

■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法：アナログレバー×2+ボタン×4+ペダル×2
■発売日：2006年内稼働予定
■使用基板：N2

Text：アルカデ絆チーム (age、パチ)



戦うほどに広がりを見せる支給のシステムとは?

本作「機動戦士ガンダム 戦場の絆」において一つの特徴ともいえる点。それは「モビルスーツ (以下MS) のバリエーションの豊富さ」である。

この点は、かつてアーケードで発売された『機動戦士ガンダム』を扱ったアクションゲームの中でも最も多いと言っても過言ではない。

使用できるMSの種類が多さだけでもかなりのものだが、さらにそれを特徴付けているのが、「機体ごとに複数の武装から使用するものを選択できる」、「耐久値など、MSの基本性能・セッティングを変更できる」という2点だ。

これらの組み合わせ方にこれといった制限はなく、持っているものであれば自由に変更が可能。つまり、ある程度自分専用の機体としてカスタマイズを行なうことが可能なのである。

戦闘を積み重ねることでこれらは増加していく。経験を積み、それを扱うに足る者にそれらは支給されていくのだ!



MS 支給

MSの支給を受ける上で覚えておいてほしいのが、使用したMSによって支給されるMSが違ってくる点。例えば、近距離格闘型のジム・寒冷地仕様を入手したい場合は陸戦型ジムを使い続け、近距離型の陸戦型ガンダムを入手したい場合はジムを使い続ける、といった流れである。

前回と今回紹介したMSの中に使いたいMSがある場合、このことをふまえた上で使うMSを選択するといいたろう。無駄なく欲しいMSを入手するためにしっかり考えてMSを選択し、戦闘に挑もう。

ただし、チームの編成を無視したMS選択は命取り。チームメイトと事前に部隊の構成をじっくりと相談して、使いたいMSを使っても問題がないか確認してから決めよう!

武装 支給

武装の支給はMSごとに一定のポイントを蓄積すると支給されることになる。この支給に必要なポイントや順番はMSごとに決まっている。戦闘の結果で与えられるポイントがそのまま武装支給に必要なポイントになるので、スムーズな入手には戦闘での活躍が重要になってくるのだ。

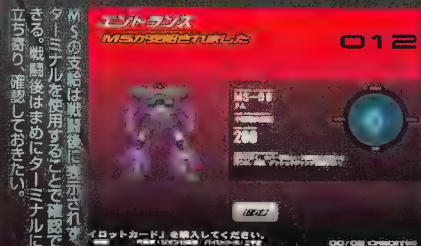
また、武装と同様の方式で入手できるのが、MSごとのセッティング。主に、耐久力重視と機動力重視の二つのセッティングが支給される。支給時はいつれかを選択することになるので、MSの性能や好みに合わせて選択しよう。

なお、戦闘に勝利したほうがより多くのポイントが与えられる。チームとして勝利したほうが結果としてより早く武装を入手できるといえるだろう。

出撃前に機体の使用状態をチェック!



戦闘前のMS選択画面でMSの使用回数と武装支給までのポイントが確認できる。必要なポイントをここで確認しておこう。



両軍の注目新機体紹介!

ここでは、前回紹介した MS のさらに上位にあたる MS を紹介。入手まで苦労するだけあり、高性能な MS が多くそろっているぞ!

E.F.S.F 地球連邦軍

ジム・ライトアーマー



HP
220
コスト
160
射撃
100mmマシンガンA
格闘
ビーム・サーベル
サブ
ハンド・グレネード
HPが非常に低い代わりに高い機動力を備えたMS。一撃離脱を心がけて戦うといいだろう。

ジム・コマンド



HP
280
コスト
180
射撃
フルバップマシンガンA
格闘
ビーム・サーベル
サブ
頭部バルカン砲
指揮官用のジム。能力もジムの上位版といった感じ。使い勝手がよく安定した能力を発揮する。

陸戦型ガンダム(ジム頭)



HP
290
コスト
190
射撃
ロケット・ランチャー
格闘
ビーム・サーベル
サブ
胸部バルカン砲
基本性能が高く、メイン射撃のロケット・ランチャーの威力も高い。頼りになる中距離支援機だ。

ZEON ジオン軍

グフ



HP
255
コスト
160
射撃
5連装フィカール・バルカン砲A
格闘
ビート剣
サブ
ビート・ロッド
サブ射撃は射程が短い格闘向けの武器のため、完全に接近戦に特化したMS。連撃は威力抜群。

ザク・デザートタイプ



HP
260
コスト
140
射撃
改造ザクマシンガンA
格闘
ビート・ホーク
サブ
クラッカー (×2)
ザクIIの上位版で砂漠戦用のザク。1回の攻撃で2発のクラッカーを投げるサブ射撃が特徴。

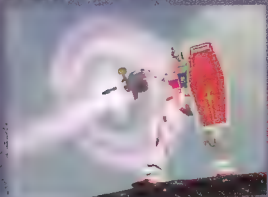
ズゴック



HP
280
コスト
180
射撃
6連装ミサイル砲A
格闘
アイアン・ネイル
サブ
メガ粒子砲A
メイン射撃のミサイルは真上に撃ち出されたあと敵機を追跡する。追いつくまで追撃性が高い。

あのエース機体が君の手に!

おはや伝説ともいえる名機。ガンダムとザクII(S)。これらも戦いあうたび復活していけば入手可能! 愛機として戦場を駆け巡る日を期待しよう!



トリコロールカラーがまぶしい地球連邦軍の誇る高性能MS。君はその性能を引き出すことができるか?



真っ赤なパーソナルカラーに塗装されたザクII。当然その機動力は通常のザクIIをはるかに上回るだろう。

武装を変えてMSに新たな力を与えよう!

前ページで紹介したとおり、戦闘を繰り返すことでMSごとに武装が支給される。この武装は、基本武装と同じ見た目でも細かい性能が違うものから、完全に別種の武装で戦い方から変わるようなものまで多くのものが存在する。

ここではその一部を紹介する。武装を入手した際の参考にしてほしい。その性能は一長一短なので、自分に合った武装を見つけて戦いを有利にすすめるよう選択しよう。

・ジム/ハイパー・バズーカ



初期装備のメイン射撃がビーム・スプレーガンAというビーム兵器なのに対して、こちらは実弾兵器のバズーカ。一発の威力が高く、そこそこ追撃性がある。そのためビーム・スプレーガンと違い、少し離れた位置でも命中しやすいのがポイント。ビーム兵器と違い、弾切れしたときに一括でリロードされ、リロード時間が少々長めで連射がきかない。一発一発をできる限り丁寧に使うようにするのがいいだろう。

・ザク/ザク・バズーカ



ザク・マシンガンAは、弾数が多く連射性を重視した武装であるのに対して、こちらは一発の威力を重視したタイプ。ジムのハイパー・バズーカ同様、追撃性が高くリロード時間が長い。ザク・バズーカはヒットしたときに相手をひるませることがあるので、味方と連携がとれていればその間に追撃を入れてもらうこともできる。味方のMSがザクIIより高い攻撃力を持つMSであれば、その支援に徹するののも一つの戦い方だろう。

・アッガイ/メガ粒子砲



フレキシブル・アームからビーム兵器のメガ粒子砲を撃つ武装。6連装ミサイル・ランチャーと違い、消費した弾が時間とともに徐々に回復するタイプ。追撃性は低い弾速が速いので、近距離で使いやすい。また、相手のスキを狙うのにも適している。一発の威力も6連装ミサイル・ランチャーより高い。リロードの性質上なかなか弾切れにならないかわりに、一度弾切れになると連続で攻撃しにくくなるので注意が必要。

その他の武装

ここで紹介したほかにも、かなり性質の変わった武装も存在する。キャノン砲を持つ中距離型や後方支援型が持つ武装には、拠点に対してのみ高い攻撃力を発揮するものもあるのだ。拠点をと落とせれば大幅なリードが奪えるので、このタイプの場合、戦術を根本から変えるほどの性能差であるといえる。



ジムといえばビーム・スプレーガンだが、メイン射撃をハイパー・バズーカに変えると、見た目から大きく変わってくるのだ。

MAP 紹介!

ニューヨーク

現在の主戦場となっているニューヨークを紹介する。原作第10話で登場した、ジオン軍が地球にて占領した都市。シャアの裏切りにあったザビ家の末弟、ガルマ・ザビが攻撃空母ガウに乗り込みホワイトベースに体当たりを仕掛けるシーンが印象に残る。

中央に立ち並ぶ高層ビルを境にし、対象に両軍の拠点が並ぶこのマップだが、ホワイトベースが身を隠したドームや、ジオン軍の拠点近くに続く高速道路など、さまざまな障害物がある。両軍ともにこれら多くの地形を有効活用し、作戦を立案していくのが基本となるのだが、中央の主戦場を突っ切るルートと左右を迂回して拠点へ攻め込む、といったルートの二つが主に使われる戦略的進路だろう。



ビルに近づくにつれ、敵と接触する可能性が高まるニューヨーク。ビルの高低差をうまく生かしたい。



地球連邦軍サイド



ジオン軍サイド



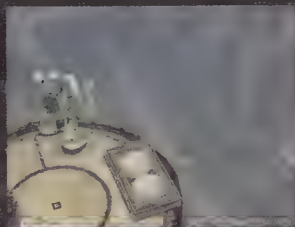
①ビル街1

高層ビルが立ち並ぶ立体戦闘地帯

中央の高層ビル街は、ややジオン側に建造物が多い。高低差が激しく、レーダーで近くの敵を見つけても視認しにくいのが特徴。また、狙

撃機なら高層ビルの上に昇って拠点や敵機に対して一方的な攻撃を仕掛けたり、遠距離機ならビル越しに砲撃を狙うこともできる。

スナイパーなら中央のビル付近から拠点への狙撃も可能。ビルに隠れつつ狙いたい。



ビルの上に昇れば戦況を把握しやすく、乱戦状態になると敵機にも気付かれにくい。



②ビル街2

最も戦闘が発生しやすいエリア

連邦側の中央ビル手前にあるこの地形は障害物が少なく、近距離や格闘機体の戦闘が起きやすい。地形がある程度開けているので、砲

撃なども当たりやすい。壊れたビルなどの障害物は高さがないので、物陰からの砲撃や、建物をジャンプで越えて攻め込むこともできる。

攻撃すると白く点滅する建物は破壊が可能。何回か攻撃を仕掛けるとビルが崩れ落ちる。



戦闘が最も起こりやすい地域といえる。何機かで小隊を組んで、戦闘を仕掛けよう。



③ドーム

ドームの中は闘技場？

ドームの半壊している入り口から中に入る。中は狭く、3~4機も入れれば、動くスペースはなくなるぐらいの大きさだ。また、ドームは2カ

所に穴が空いており、そこをジャンプで上昇すれば、ドームの上に乗ることも可能。接近されにくいので、射撃機体にオススメの場所だ。

天井に空いた穴をジャンプで越えれば、ドームの上にも移動することができる。



ドームは一方からしか入れない。そこにモビルスーツが集まったら格闘戦は必至となる。



④高速道路

高低差のある乱戦地帯

ジオン側の拠点の後ろから、連邦軍側のマップ右下側にまで伸びる高速道路。メインの戦場は、らせん状に道路が入り組んだ場所に

なる。上に乗ると見晴らしがよく、遠距離射撃が可能。敵側の遠距離攻撃を防ぐなら、道路の下を通り、盾にしつつ進軍できる。

高速道路を進めばジオン軍の拠点近くまで進めるので、連邦側が使いやすいだろう。



高低差のある場所では思うように射撃が当たりにくい。ポジショニングが重要だ。



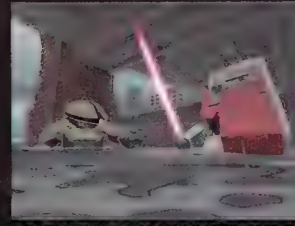
⑤橋&河川

水中の見えにくさに要注意

両軍共に高速道路の下は通過が楽だが、拠点前のつり橋の下は、柱があるため通行しにくい。水中は視界が悪く、機動力も落ちるため

乱戦に陥りやすい。しかし、アッガイやゴッグなど、水陸両用モビルスーツはその影響を受けないため、水中戦ではジオン軍に分があるか？

水中は視界が悪く、機動力も落ちる。水上でも水中の敵は見えにくいので気をつけよう。



つり橋の下は柱のせいで移動範囲が狭まる。接近戦が起きやすい状況になるだろう。



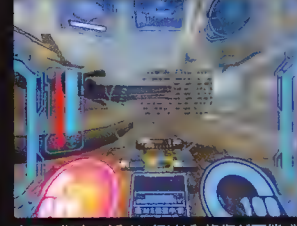
⑥拠点前

拠点の回復を活かせるかが重要

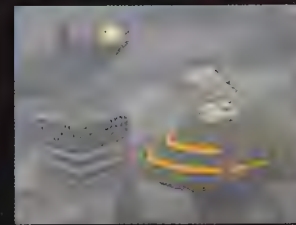
自軍の拠点に近づいている間は、消耗した装甲を修復できるので、撃墜されそうなのはここに戻るのが基本。ただし、拠点は耐久値があり、

破壊されると一定時間、その機能は失われるうえ、コストも大幅に削減される。相手の編成によっては、拠点の防衛も必要となるだろう。

拠点は建造物と同じく上に乗れる。ここで装甲を回復しつつ戦闘するのも一つの手。



自軍の拠点の近くに行けば、修復が可能。戦闘で消耗した装甲を回復させよう。



真の闘いはここから始まる！

Virtua Fighter 5

©SEGA ※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのもので、記事中にある技後の有利・不利、ダメージ、変更内容は編集部調べによるものです

大幅な調整が施された VERSION A (以下 Ver. A) が稼働し、対戦がさらに加速する！ 変更点に対応した新戦術をいち早く取り入れた者が、新たな強者となることは間違い無い。知識を身に着け、確実な勝利を我が物にせよ！

バーチャファイター5 VERSION A

■メーカー : セガ
■ジャンル : 3D対戦格闘
■操作方法 : 8方向レバー+3ボタン
■バージョンアップ日 : 2006年10月中旬(稼働中)
■使用基板 : LINDBERGH

小さな変化を見逃すな！

システムの重要変更点とその活用法

より精密な戦術が必要になった版のある Ver.A。細かいシステムの変更点を見逃さず、しっかりチェック！

Text: ちやこー

ジワリと動く箱がい変更

Ver.Aのシステム変更点で、最も大きいと思われるのがおでかけたコッ、どちらも「Ver.5」で格闘を担うもので、頭に入れておこう。

それ以外ではまず、投げ間合いが若干狭まったことが挙がる。闘い方が大きく変わるほどではないが、影響が出る場面は確実にある。以前と同じ状況で投げを狙ったのに、バックダッシュでかわされた……というケースもあるはずだ。

また、壁ヒット中のガード不能時間がわずかに延びたことも注目。このおかげで、一部の連係技が壁ヒット時に連続ヒットするようになった。ラウの鳳凰槍掌 (○◎◎) が代表例だ。



壁ヒット中のガード不能時間がわずかに延長。これにより、ラウの鳳凰槍掌が壁際でも連続ヒットするようになった。

重要変更点①: オフェンシブムーブの短縮

徐々に有効な使い方が確立されてきたオフェンシブムーブ (以下、OM)。その硬化時間が若干短くなったことは、前号でも触れた通りだ。行動直後に0フレーム投げが出なくなったとはいえ、使いやすくなったことは間違い無い。

そして、もう一つ注目したいのが空中コンボへの使用。ジャッキーのスマッシュアッパー (●○○◎) カウンターヒットやゴウの麒麟 (○○◎◎)

ヒット時のような特殊なたたき付けの後には、タイミングを合わせてコンボを決めることになるが、その動作に OM を使えるのだ。たたき付け→相手の背中側に OM →立ち ◎ で、ちょうど浮き直すことが多いぞ。しかも、立ち ◎ を側面からヒットさせられるため、その後の追撃が入りやすくなるケースがある。これを使ったコンボが最大ダメージになることもあるので、試してみよう。



重要変更点②: 側面よろけの延長

通常時とは違うモーションになる側面からのよろけ。これが前バージョンよりも延長され、場合によっては回復不能の追撃を決められるようになった。よろけの種類は、正面と同じくパンチ系の技に多い肘よろけ、キック系の技に多いミドルよろけの2種。後者の方がよろけ時間が長いことは、通常のものと同じだ。

肘よろけの代表となる OM 中 ◎ の場合、軽量級の立ち ◎ がほぼ確定。実戦レベルでは中量級の立ち ◎ でも難しいので、狙う価値はある。OM

中 ◎ を出したときの状況やよろけモーションを見て、素早く選択技を変更できるかがポイントだ。ミドルよろけは、相手を横に向かせる打撃技の後や、側面を取る投げ技の後が狙い目。一般的なミドルキックで側面よろけを奪えば、中量級の立ち ◎ が回復不能となる。カウンターヒットで崩れさせたときとの切り替えが重要だ。もちろん、回復の甘い相手に対しては、肘クラスの中段技でダウンを狙うのも手。連係技があれば、空中コンボで大ダメージを与えられる。



打撃技や投げ技で相手の側面を取った後に、打撃で攻める場合は……

Ver.Aでは、よろけを奪った後にも追撃が可能。◎◎などにつないでいこう。

引き出しの数を増やしてライバルを出し抜け！

System

システムの小ネタ集

～第1回～

Text：矢永

相殺の起こる条件を覚えて逆二択を仕掛ける

相殺の起こる条件を簡単に説明しよう。つかみと打撃を出し合った際“打撃技の攻撃発生の半分までにつかむと相殺が起きる”ようになっている。このため“相手との硬化差”と、暴れに使う“打撃技の発生”が重要になる。下の表に、相手との硬化差別に相殺されない技をまとめてみた。これを参考に、状況ごとの暴れ技を考察していこう。

注意したいのが、△△の先行入力を使ってしゃがみ状態の技を出す“立ち○○”や、サラのドラゴンスマッシュキャノン(△△△)などのダッシュ入力を含む技。これらは発生が遅くなるわけでは

なく、硬化差が大きくなると考えてもらいたい。

この中で最も重要と思われる状況は、下表①のしゃがみ⑨ノーマルヒットや、⑩⑩ヒット時。アキラ、ジェフリーなどの相殺に耐性のある技を持っていないキャラクターでも、ヒザクラスの大技が相殺されないため、大きなリターンを求めることができる。

また、ヒザクラスの大技は判定の強い技が多く、オフェンシブムーブに対しても効果的。特に⑩⑩ヒット時はオフェンシブムーブを使われやすいので、選択肢の中に取り入れていきたい。



しゃがみ状態での硬化差による相殺



ヒザクラスの大技が相殺されないため、大きなリターンを求める

硬化差の状況	相殺されない技の発生
①しゃがみ⑨ノーマルヒット・標準的な⑩⑩ヒット	ミドルクラス、ヒザクラスの技
②立ち⑨ノーマルヒット	肘クラス、アッパークラスの技
③パイの穿冲拳(△△)カウンターヒットなど・※1	重量級⑨、アオイの横打(△△+⑩)クラスの技
④しゃがみ⑨カウンターヒット	軽量級⑨、中量級⑨クラスの技
⑤立ち⑨カウンターヒット	ベネッサのカットアッパー(△△)のみ

※1つかみがしゃがみでかわせず、しゃがみダッシュならかわせる程度の硬化差

ここでは、「VF5」ならではの要素といえる「投げ相殺」と、本作で決まる状態の増えた「受け身後の確定」について考察してみよう。知っていれば対戦で役立つときが来るハズだ。

使いやすい暴れ技

③の状況でも相殺されない横打クラスの技には、ヒット確認からつなげられる優秀な連係が多い。例えばジャッキーのスマッシュバックナックル(△△△+⑩)やアイリーンの猿猴遊林(△△△)など。ヒット時のリターンは大きく、様子を見られたときは2段目で止めることができ、リスクが低い。発生が早いため、遅らせ打撃にもほぼ勝てる。このクラスの使い勝手のいい技を持つキャラは、相殺されない状況を覚えて、逆二択に活用していこう。また、同じような理由で、立ち⑨からの連係で暴れることも重要。特に軽、中量級なら④の状況でも相殺されないの、とっさに出せるようになっておきたい。



ジャッキーの△△△+⑩は優秀な連係から見逃し特大！



アイリーンの猿猴遊林

特定状況での受け身確定!?

主に足崩れからのコンボを入れた後などに起こる、うつ伏せ敵足方向のダウン。この状況ではその場受け身にスキがあるのは周知の事実だが、横転受け身後にもスキがあることが発覚！このため、相手の受け身に合わせて中・下段攻撃を重ねれば、その場、横転どちらの受け身に対してもガード不能となる。狙われると危険なので、うつ

伏せ敵足方向のダウンを奪われたときは、なるべく受け身を取らないように。なお、上記の足崩れのほか、カゲの弧延落(△△△+⑩)やウルフのスカイハイショルダーズルー(デッドリームーブ中⑨+⑩)からのコンボ後にも、うつ伏せ敵足方向のダウンになる。

受け身を全く取らないと、バウンドコンボを

決められ放題なので、ときには受け身を取る必要が出てくる。受け身を取る場合は横転受け身を選択し、受け身後にガードボタンを押さないように。こうすれば相手の技が極端に追尾しにくく、受け身のスキに重なりづらくなる。



まずは足崩れコンボを奪ってコンボを入れ、うつ伏せ敵足方向のダウンにしたら……

受け身に合わせて中(下)段攻撃。その場受け身なら側面or背後ヒットし……

or

横転受け身なら側面にヒット。よるけ回復の難しい、側面よるけが狙える。



受け身を取るタイミングを遅くすることも重要。技を重ねるタイミングをズラせる。

エル・ブレイズ

El Blaze

何回でも少し越えたコンボの充実。今回は、強化された始動技と、その内容を紹介していこう。

Time 1 ちやつきー

コンボの強化点

Ver.Aの変更点で最も目立つのは、何といってもコンボの進化だろう。ボルケーノニーのダメージ増加、立ち⑨のパウンドヒット強化、ショウダ(敵背後⑨)の硬化短縮などなど、その要因はさまざま。下の表には無いが、バーンアウトコンボ(⑨⑨⑨⑨)は空中で4発目が入りやすくなっている。おかげで主力となる技からのコンボが軒並みパワーアップしたので、新たなコンボを積極的に取り入れてダメージ効率をアップさせよう。下で取り上げているのが、このバージョンで新たに使用したいコンボ群だ。



敵背後の硬化が短くなり、⑨⑨からのコンボが充実

さばき技で割り込め！

上段⑨と上段⑨をさばくトルネードスピンは、さばきの発生が早くなった。このため、連続ガードにならない上段への連続技に対し、確実に割り込めるぞ。ラウやパイなどの⑨⑨⑨系の技や、シュンの後蹴連腿(⑨⑨⑨)など、反応さえできれば有効な場面は多い。ある程度の先読みも交え、チャンスがあったら狙ってみよう。また、派生技のハートブレイクスマッシュも強化された。ノーマルヒット後は立ち⑨で立ちガードを崩せるので、ミドルキック(⑨⑨)との二択が有効。カウンター後は立ち⑨で連続ヒットするぞ。



上段への派生をトルネードスピンでさばく、打撃投げに近づけ

コンボエルボーアッパーを確定反撃に

全体的に威力が低下したものの、初段の発生が早くなったコンボエルボーアッパー(⑨+⑨⑨⑨)。硬化カウンター以上で連続ヒットする性質は以前と変わっていないので、反撃技として使える場面が増えた。肘クラスの技が入るスキで、相手が立ち状態ならOK。積極的に狙っていこう。全体力の4分の1ほどのダメージを与え、ダウンも奪えるぞ。

相手が立ち状態かつ肘クラスの技が入るスキを見つけたら……



コンボエルボーアッパー。総ダメージは減ったが、使いやすくなった。

新コンボ PICK UP!

- 1 ボルケーノアッパー(⑨⑨+⑨)カウンターヒット→ショウダ(敵背後⑨)→立ち⑨→シャドウファンク(⑨⑨⑨)
- 2 ジャンピングハンマーナックル(⑨⑨+⑨)→立ち⑨→シャドウファンク(⑨⑨⑨)
- 3 ローリングクラッチ(敵しゃがみ⑨⑨+⑨+⑨)→レバー前入れ⑨→シャットダウンニー(⑨⑨+⑨⑨⑨)

①は対量級以外、重量級にはバーンアウトコンボを決めよう。②も対象キャラは同じだ。③は、対ゴウ、ブラッド、カゲ、ラウは最速。対サラ、ベネッサ、レイ、リオンはシャットダウンニーを1フレーム消費で。

VERSION A ブレイズ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
キーンエッジコンボ	⑨⑨⑨	ダメージが21→20に
バーンアウトコンボ	⑨⑨⑨⑨	強制ガードにならなくなった
ジャブ〜ハイキック	⑨⑨	強制ガードにならなくなった
ジャブ〜ローキック	⑨⑨⑨	ダメージが19→17、カウンターヒット時の有利がかなり大きく
ボディブロー	⑨⑨	ダメージが19→17、カウンターヒット時の有利がかなり大きく
シャドウスピンキック	⑨⑨⑨	ガード時の展開が早く
シャドウストライク	⑨⑨	ダメージが19→17、カウンターヒット時の有利がかなり大きく
インフェルノソバット	⑨⑨⑨⑨	ダメージが19→17、カウンターヒット時の有利がかなり大きく
ジャンピングエルボー	⑨⑨	ダメージが19→17、カウンターヒット時の有利がかなり大きく
シャドウスピア	⑨⑨	ダメージが19→17、カウンターヒット時の有利がかなり大きく
ミドルキック	⑨⑨	ダメージが19→17、カウンターヒット時の有利がかなり大きく
シャドウラッシュ	⑨⑨⑨	ダメージが19→17、カウンターヒット時の有利がかなり大きく
ボルケーノニー	(立ち途中) ⑨	ダメージが22→25、ガード時の不利がわずかに大きく
エルボー	⑨+⑨	発生が早く
ダブルエルボー	⑨+⑨⑨	ダメージが18→17に
コンボエルボーアッパー	⑨+⑨⑨⑨	ダメージが20→13に
シャドウハンマー	⑨⑨+⑨⑨	酔い覚まし1に
ヴィナス	フェイクロール中⑨	酔い覚まし1に
ヴィナススティバーション	フェイクロール中⑨(ヒット時) ⑨	酔い覚まし1に
ボルケーノアッパー	⑨⑨+⑨	ダメージが22→24、やられ状態が変更、酔い覚まし1に
ローリングボディプレス	⑨⑨+⑨	ダメージが22→24、やられ状態が変更、酔い覚まし1に
ジャンピングハンマーナックル	⑨⑨+⑨	ダメージが22→24、やられ状態が変更、酔い覚まし1に
デモンズテイル	⑨⑨+⑨⑨	ダメージが22→24、やられ状態が変更、酔い覚まし1に
ダークネスソード	⑨⑨+⑨	ダメージが22→24、やられ状態が変更、酔い覚まし1に
ローリングボディプレス	(相手ダウン中) ⑨⑨+⑨	ダメージが26→24に
ディカビテーション	⑨⑨+⑨	ダメージが26→24に
ハイスピードウラカン・ラナ	⑨⑨+⑨	ダメージが26→24に
トルネードスピン	⑨⑨⑨+⑨	成立する間合いが狭く
ハートブレイクスマッシュ	⑨⑨+⑨⑨⑨	ダメージが26→24に
ローリングクラッチ	⑨⑨+⑨⑨⑨	ダメージが26→24に
ダークネスハンマー	(敵背後) ⑨⑨	ダメージが26→24に
スタンプブレイド	(敵背後) ⑨⑨+⑨	ダメージが26→24に
バックナックル	(敵背後) ⑨⑨+⑨	ダメージが26→24に

A 変更点詳細

アイリーン
Eileen

Text

バージョンA変更点補足

アキラ、ジャッキー、シュン、ゴウ、ブラッド、
ブレイズには最速抹面掃尾(㊦㊧㊨㊩)が決ま
る、レイには肘の部分バウンドになってしまう
が、肘さえ入れば抹面掃尾が全段ヒットする。カ

条件が複雑だが、極めれば強力なので頑張って覚えていこう。

壁に追い詰めてからの猴王靠山 (㊦ + ㊧) 後、
馬蹄脚 (敵背後 ㊨) ヒット時も同じような状
況になるぞ。



技名

コマンド

变更点(備考)

舞臺	(P) + G
通点壁	(P) + G
斜身格爪	(P) + G
転身横劈	(P)
連環朝天	(P) + P
小拳超能	(P) + P + G
通爪裂斬	(P) + P
猿猴挑爪	(P) + P
飛燕抱月	(P)
蓮村	(P) + P
猿猴泣林	(P) + P + G
抹面掃尾	(P) + P
側蹴蹴	(P) + G
飛鶴二起	(P)
幽翔脚	(P)
左右破腰	(P) + G + P + P
下掃脚	(敵背後) (P) + G
撥子追山	(P) + P + G + P
獅子反虎	(P) + G + G
大型割爪	(P) + G
大型崩嵐	(P) + G
前空双猛	(P) + G
前空割落頭	(前空中) (P)
落地坐掃頭	(前空中) (G)
大盤抓面	(前空中) (P) + G
回身旋風脚	(P) + G
響空閃身	(P) + G + G
響空背身	(敵背後) (P) + G + G
斜身圓型	ディフェンシブ中 (P) + G
斜身格爪	オフェンシブ中 (P) + G
霸王登天	(P) + G
霸王登天	(P) + G
霸王登球	(P) + G or (P) + G
霸王登臺	(P) + G or (P) + G
霸王握尾	(敵右) (P) + G

カウンターヒット時の有利時間が長くなるように調整された。
カウンターヒット時の有利時間が増加するようになった。
ダメージが増える。
ヒット、カウンター時の展開が早く進むようになる。
連続ヒットするように調整された。
ガード時のスキが減る。
ダメージが20→23に増える。
ダメージが21→23。発生直前に下段スカシ性能が追加されるように、2発目の攻撃発生が早くなるように調整された。
ダメージが18→23。(P) + Gでも出せるようになる。
ヒット時の硬化差が変更される。
新しい覚まし2→1に。攻撃判定が特殊上段になるように調整された。
ダメージが16→18。肘一チが短くなるように調整された。
ダメージが17→20。新しい覚まし開始時間短縮。
上段(P)、上段肘、上段(G)、下段(P)さばきが追加される。
1発目でダウンするように調整された。
受け身が取りやすく、壁ヒットするように調整された。
受け身が取りやすく、壁ヒットするように調整された。

ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis

新追加し切れなかった変更点について補足解説。新たな攻撃パターンも確認しておこう。

P.41 梨田

続・変更点チェック

まずディフェンシブでは、前回触れた①②以外にも、ガード後の不利が大きくなった技が目立つ。ただし、①②はわずかに不利が増えただけ。確定反撃を受けるほどではなく、実戦的な影響は少ない。また、接近戦の要である③④ガード後も、同様にわずかに不利が増えただけ。⑤⑥で肘クラスの技をつぶせる点は変わらないので、あまり気にせず使っていける。

逆にオフェンシブは、地味ながら重要な強化点が多い。その最たるものが、⑦⑧ヒット後の硬化差の変更。これまでは⑦⑧がしゃがみ⑨に止められる程度のわずかな有利だったが、今回は⑦⑨で中量級⑨に打ち勝てるほど有利になった。使用頻度が高いだけに、非常にありがたい強化点だ。また、⑩⑪カウンター時の有利も大きくなり、投げを屈伸で回避されなくなった。⑫⑬や⑭⑮と投げの二択が成立するので、⑯⑰の利用価値がかなり向上したといえる。特殊なところでは、つかみの発生が全+。つまり一撃がたたき、自然ながら倒されている。

たたき付けコンボの復権！

たたき付け後のしゃがみ⑨による浮かせ直しが高くなり、⑨⑩+⑪やロシアンフック(⑨⑩+⑪)後のコンボが安定化。足位置平行で【しゃがみ⑨→⑩⑪⑫】、ハの字で【しゃがみ⑨→⑩+⑪⑫】を使えば、対重量級以外のほぼ全状況に対応できるのだ。例外については、アキラと⑨⑩+⑪後のブラッドには足位置に関係なく前者のコンボが、⑨⑩+⑪後に平行時のシュンとカゲには直接⑩⑪⑫が決まる。これらを覚えた後は、アイリーン、アオイ、ハイ、プレイズ、⑨⑩+⑪後の平行時を除くリオンに決まる、【しゃがみ⑨→⑩⑪+⑫⑬】も組み込もう。



今回紹介したコンボについてはしゃがみ⑨を最速で出せばOK

今後注目の新戦術は!?

ディフェンシブでは⑩⑪or⑫⑬による連係強化に注目したい。1発目の発生がミドルキッククラスと手ごろなので、狙うチャンスは多いはず。2発目ヒット後は、定番の⑭⑮と投げの二択で大ダメージを狙っていける。

オフェンシブでは、⑩⑪に追加された特殊効果が面白い。1発目が側面or背後にヒットすればよろけを誘発し、続く2発目で腹崩れまで確定する。カゲの裏水車(⑩⑪+⑫)ガード時などは、最大ダメージの反撃となる(欄外参照)。また、2発目がスかりにくくなった点も大きな強化。ガードされても確定反撃は無いので、積極的に狙おう。1発目が上段技にしてはヒザクラスと発生が遅いため、防御気味な相手を崩す際に使うといい。

最後に前号の訂正をかねて一つ。ヘビーストレート(⑨⑩⑪)の発生はアッパークラスではなく肘クラス。しゃがみ⑨ヒット後に出版せ、軽量級⑨による暴れさえつぶせる。

VERSION A ベネッサ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
ジャブ	①	ガード時の不利が小さくなる
ディフェンシブエルボー	②	ガード時の不利が小さくなる
クラッシュジョー	立ち途中②	攻撃発生がわずかに速く
バックナックルハイ	③④	ガード時の不利が小さくなる
バックナックルストリーム	③④⑤	ガード時の不利が小さくなる
スイッチレフトスライサー	⑥ or ⑦	ガード時の不利が小さくなる
ストッピングロー〜スイッチバックブロー	⑧⑨+⑩+⑪	連続ヒットしないように
シャドースライサー	⑩⑪	ガード時の不利が小さくなる
カットインニーキック	⑫	ガード時の不利が小さくなる
カットインニーキック〜フロントスリパー	⑫ (カウンターヒット時) ⑫+⑬	ガード時の不利が小さくなる
フロントスリパー〜ホールドフェイスニー	⑫ (カウンターヒット時) ⑫+⑬⑭	受け身可能に
ボーンクラッシュミドル	⑮	攻撃発生がわずかに速く
ストマッククラッシュ	⑮⑯+⑰	攻撃発生がわずかに速く
キャニオンダイブ	⑰+⑱	ダメージが30→35に
ローリングアームクラッシャー	⑲⑳+㉑	ダメージが30→35に
ストッピングファウルキック	(敵背後)㉒	ダメージが18→20に
フェイスクラッシュニー	ハンドホールド㉓	展開が早く
ショルダーブレイカー	ハンドホールド㉓+㉔	ダメージが21→18に
ロッククラッシュロー	(敵後ろ向き)㉕+㉖	ダメージが60→50に
ロッククラッシュスロー	(敵後ろ向きしゃがみ)㉕or㉖+㉗+㉘	ダメージが60→50に
ステップインジャブ	㉙	バックヒット時の浮きが変更
コンボニーキック	㉚㉛	バックヒット時の浮きが変更
ボディブロー	㉜㉝	ダメージが19→17、カウンターヒット時の有利が少し増加
ボディブロー〜バレットフック	㉜㉝㉞	ダメージが17→16に
ハイキック	㉟	ダメージが21→18、側面、背後ヒット時によるけを誘発
ハイキック〜インターセプト	㊱	ダメージが22→18、ガード時の不利が小さくなる
デスサイズ	㊲	ガード時の不利がかなり増加
ニー〜キック	㊳㊴	ダメージが11→10に
ニー〜キック〜ジャブ	㊳㊴㊵	ダメージが10→12に
ストッピングロー〜コンボ	㊶㊷㊸	ダメージが10→12に
H・A・W・K ストライク	㊹	ダメージが23→26、㊹+㊺でも出せるように
クイックバックナックル	㊹+㊺	ダメージが23→26
ステルススピンキック	㊻㊼+㊽	攻撃判定が特殊上段に変更
フラグバックナックル	㊾㊿	ダメージが22→20、攻撃判定が特殊上段に変更
ステルススピンキック	㊿㊻㊼	ダメージが22→20、攻撃判定が特殊上段に変更
ストッピングファウルキック	(敵背後)㊿	ダメージが22→20、攻撃判定が特殊上段に変更
キャニオンダイブ	㊿+㊿	受け身が取りやすく
ディープスリーパー	(敵後ろ向き)㊿+㊿	ダメージが19→18に
ディープスリーパー	(敵後ろ向きしゃがみ)㊿or㊿㊿+㊿+㊿	ダメージが19→18に

Ver.A 変更点詳細

状況を把握し、ベストな選択肢で敵を圧倒せよ!

結城 晶

Akira Yuki

弱体化した技は少なく、相対的にパワーアップしたアキラ。後は「駆けつけるのみ」だ。

Text: 大須晶

変更点の詳細

変更があった技を順に解説していこう。まずは変更点一覧の中で目立つ「硬化時間差が変更」についてだが、ほぼ全キャラ通じて今までの硬化に「ほんのわずかに増加」となった。今まで「立ち⑨が確定反撃」の硬化だった技は対アオイ戦で影響があるものの（前号システム記事参照）、「肘クラスが確定反撃」の技についてはダッシュ入力を含む投げ技を狙われやすくなった程度なので、それほど気にしなくてもいいだろう。

崩拳は純粋に硬化差が調整された。従来はいわゆる「肘確定」の硬化差だったのが、Ver.Aでほんのわずかにスキが小さくなり、リスクが減少した。よって、本作での強力な行動である「しゃがみ」に対して気軽に出来るようになったため、かなり大きな変更といえるだろう。

最後は崩し中の猛虎硬爬山だが、カウンターヒット時に腹崩れを誘発するように変更。各種崩し後の二択効率が良くなった。

VERSION A アキラ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
白虎双拳打	△+□+P	ガード時のスキがわずかに大きく
掃地	△+□+P	ガード時のスキがわずかに大きく
鷹抱	△+□+P	ガード、カウンター時の硬化時間が変更
爬山猛虎	△+□+P+K+P	ガード時のスキがわずかに大きく
迎門鉄扇	△+□+P+K+G	ガード、カウンター時の硬化時間が変更
提膝弾腿	△+□+P (1FでG離す)	ガード時のスキがわずかに大きく
馬歩頂肘	△+□+P+G	ガード時のスキがわずかに大きく
伏虎	△+□+P+K+P	ガード、ヒット、カウンター時の硬化時間が変更。たたき付け後のダウン時間が短縮
崩拳	△+□+P+G	ガード時のスキがわずかに小さく
提膝換歩〜翻身小躍	提膝換歩中: △+□	ガード時のスキがわずかに大きく
猛虎硬爬山	(崩し中) △+□+P	ダメージが20に、カウンター時に腹崩れを誘発するように
倒身撲倒	△+□+P	ガード時のスキがわずかに大きく
馬歩翻腕	△+□+P+G	ガード時のスキがわずかに大きく

Ver.A 変更点詳細

弱体化を喰う技はまだある

ジャッキー・ブライアント

Jacky Bryant

ミドルスマッシュの弱体化でお手帳がやや薄れたが、ほかの技を磨けば十分に補えるぞ。

Text: ジャッキー

ビートスピンキックの活用

近距離での攻めには依然として高い能力を発揮するミドルスマッシュだが、リーチが短くなったためバックダッシュから出すと空振りする場合が多い。そこで、このような場面ではビートナックル(△+□)とそこからの連係技を使うようにしよう。状況確認で2発目を使い分けられれば、強力な武器になるぞ。

例えば、しゃがみ⑨ヒット→バックダッシュ→ビートナックル。バックダッシュ中に状況を確認し、しゃがみ⑨などリーチの短い技をかわしていたらビート&バックナックル(△+□+P)から空中コンボへ。相手の失敗避けが見えていたらビートスピンキック、というのが理想だ。コマンドミスを防ぐため、バックダッシュ後にGボタンを押すクセを付けておきたい。

ビートスピンキックヒット後はやや不利な状況だが、相手の背後方向にオフenseブームをすれば、ほとんどの打撃技をかわせる。

VERSION A ジャッキー 変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
パンチサイドキック	△+□+P	ガード時にならなくなった
ミドルスマッシュ	△+□+P	ダメージが17、ヒット、カウンター時の硬化差が変更
ミドルスマッシュソード	△+□+P	ダメージが20→18に
ダブルパンチミドルスマッシュ	△+□+P+P	ガード、カウンター時の硬化差が変更
コンボスマッシュソード	△+□+P+P	ダメージが20→18に
フォワードキック	△+□+P	ガード時の不利増加、カウンター時の有利減少
ビートスピンキック	△+□+P	ガード時の硬化差が変更
スピニングキック	△+□+P	ガード時の硬化差が変更
バックサオナックル	(バックサオナックル) △+□	ダメージを減らすように
ワンツィンプロ〜スィッチバックプロ〜コンボ	△+□+P+P	ダメージが17→16に
スピニングキックロスピンキック	△+□+P+P	固定ダメージで強制ガードになるように変更
ハイアングルアッパーキック	△+□+P	ガード時の不利が増加
スマッシュバックナックル	△+□+P+P	ガード時の不利が大きく(立ち⑨などが反撃に)
スラントバックナックル	△+□+P	ガード時の不利が大きく
レイジキック	△+□+P	ダメージが18→17、ガード時の不利が大きく
レイジキック	(ガード時) △+□+P	ダメージが17→16、ガード時の不利が大きく
サイドステップボディ	△+□+P+P	ダメージが11→16に

Ver.A 変更点詳細

変更点をさらに補足

サラ・ブライアント Sara Bryant

Ver.A 変更点の詳細が明らかになったところで、前回書き切れなかった分を補足しよう。

Text: 餅 A

ヴァルキリーフラインは、今までのバージョンでは発生が遅く使いにくかったが、今回下段スカシ判定が付いたことで起き攻めなどに使っていけるように。ただし、下段スカシ判定の発生が遅いため、立合いなどでは使用しにくい。

次に、投げについての変更を補足。マーメイドファランクス威力が低下し、ダウン攻撃までを含めてもフロントスープレックスのダメージを下回るようになったので、○方向の投げはフロントスープレックスを使いたい。○⑨+⑩後のダウン攻撃がまれに回避されることや、ダウン攻撃後に距離を取りづらくなることも大きい。

ライジングエルボーの有利フレームが延びたことも大きな強化点といえるだろう。カウンターからの投げをしゃがまれることが無くなった。また○⑨+⑩や○⑩に対し軽量級⑨でも割り込むことができないのは大きな魅力だろう。

ヴァルキリーソードは空中ヒット時の浮きが変わり、逆に地面に落ちた相手は拾いにくくなったので注意しよう。

VERSION A サラ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
セットアップコンビネーション	○⑨+⑩	ヒット時の浮きが小さく、ヒット時の有利が増加
ヴァルキリーロー	○⑨+⑩	空中ヒット時の浮きが変わる
ヴァルキリーソード	○⑨+⑩	空中ヒット時の浮きが変わる
ストレートリード	⑨	バウンドヒット時の浮きが変わる
バックナックル	○⑨	酔い覚まし1に、攻撃発生がわずかに早く
サーベントレイジ	○⑨+⑩	ディレイ幅が延びた
サーベントフレンジー	○⑨+⑩(2発目ガードorヒット時) ⑩	ジャスト入力の受け付け時間が延びた。ガード時にも出せるように、攻撃判定が上段に
ダブルジョイントバット	○⑨+⑩	リーチが伸びた
ライジングエルボー	○⑨	ヒット時の有利が増加
ドラゴンスマッシュキャノン	○⑨+⑩	ガード時の硬化差が変わる
スピアキックコンボ	○⑨+⑩+⑨+⑩	当て身属性が全回転に
ブリザードキック	○⑨+⑩+⑨+⑩	当て身属性が全回転に
ヴァルキリーフライン	○⑨+⑩	下段すかし性能が追加
サイドステップラッシュ	○⑨+⑩+⑨+⑩	ガード時の有利が増加
ラビッドキック	○⑨+⑩	半回転に、ヒット時の有利が増加
ロースピニングキック	○⑨+⑩	しゃがみ状態への移行が早く
トーキック〜バックスピニングキック	○⑨+⑩	やられ状態が変わる、ヒット、カウンター時の硬化差が変わる
トーキックコンビネーション	○⑨+⑩	ノーマルヒット時に急所耐性を誘発するように
ヴァルキリーレイジ	⑨+⑩	酔い覚まし1に
マーメイドファランクス	○⑨+⑩	ダメージが35→30に
フロントスープレックス	○⑨+⑩	ダメージが40→45に

Ver.A 変更点詳細

横がいたことでダメージアップ!!

ラウ・チェン Lau Chan

今回は、前号で触れた変更点の補足と、意外な技の使い方を紹介。変更点は気持ちいいぞ。

Text: 華びらう

変更点補足+虎燕轉身脚

Ver.A への変更に伴い、側蹴腿がヒット時ダウンの効果に変更された。尻もち削除は痛い、壁際では大幅強化といえる。相手を壁に当てた際、ノーマルヒット以上で壁張り付き状態にできるようになったので狙ってこよう。

また、轉身裏旋脚(⑨or⑩+⑩)が初段硬化カウンターヒットでもつながるように。ダメージは小さいが、使いやすい技なので戦術に取り入れよう。

次に小ネタを。虎燕轉身脚は上段全回転で、ガードされても肘が軽量級⑨に割り込まれないほど有利。2段目のみノーマルヒットで、重量級とベネッサ、ハの字のブラッドにレバー前入れからの連環轉身脚(⑨⑨⑨⑨)が入ってしまう。カウンターならリオンと足位置平行のシュンとブレイズ以外に安定するため、意外なコンボ始動技だ。

狙って当てることは難しいが、2段目を受け身に重ねるように出すほか、スカリ硬化が短いことを利用して、中間間合いで置いておくのが有効だ。

VERSION A ラウ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
肘撃	○⑨	ダメージが19→17に
虎拳	○⑨	空中ヒット時の浮きが変わる
穿脚連環虎拳	○⑨+⑩	空中ヒット時の浮きが変わる
側蹴腿	○⑨	空中ヒット時の浮きが変わる
掃冲拳	○⑨	バウンドヒット時の浮きが変わる
虎燕旋子	○⑨+⑩	1発目ヒット時のやられ状態が変わる
燕陣旋風脚	○⑨+⑩	ガード時のスキが増加
双虎烈把	○⑨+⑩	ガード時のスキが増加
轉身穿肘撃	○⑨+⑩	ガード時のスキが増加、しゃがみヒット時によるけを誘発しないように
連環虎燕拳	⑨⑨⑨⑨+⑩	ガード時のスキが増加
伏虎双拳	⑨⑨⑨⑨	ガード時のスキが増加
側蹴腿	(立ち途中) ⑨	ヒット時の効果がダウンに
崩撞	○⑨	空中ヒット時の浮きが変わる
燕子拳	○⑨+⑩	ダメージが35→30に、ガード時の有利が増加
虎燕轉身脚	○⑨+⑩	全段ディレイ幅が延びた
轉身双虎爪	○⑨+⑩	受け身が取りやすくなる

Ver.A 変更点詳細

強化された技を使いこなせ!!

パイ・チェン Pai Chan

今月は仆達～青柳龍蔵君からのコンボを紹介。コンボを覚えて実戦に取り入れよう。

Text: 矢永

仆腿からの新たなダメージ源

変更点の詳細は右の表を参照してもらいたい。最も大きな強化点と思われる仆腿～前掃腿脚からは、下のようなコンボを狙える。

- ①: レバー前入れ②→飛燕弾腿(②+②+②)
- ②: しゃがみ②(浮かせ直し)→飛燕弾腿
- ③: 飛燕弾脚(②+②)→しゃがみ②→飛燕弾腿
- ④: しゃがみ②→燕青雷撃拳(②+②)→飛燕弾腿

①は足位置ハの字の全キャラと、足位置平行時のアキラ、ジャッキー、リオン、ブラッド、重量級に狙える基本コンボ。ほとんどのキャラに立ち②をもう1発増やせる。なお、ジェフリーと足位置平行時のアキラは立ち②をジャスト受け身可能なので注意。足位置平行時に①が入らないキャラには②を使う。②のしゃがみ②はカゲ、レイ、ゴウ、ブレイズには最速でいいが、ほかのキャラには少し遅らせる必要がある。③は足位置平行時のラウなどに狙えるが、飛燕弾脚を受け身可能。④は足位置平行時のアイリーンに狙える。

VERSION A パイ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
虎燕弾脚	②+②	ガード時のスキが増加
重下掃腿掌	②+②+②	ガード時のスキが増加
連環弾脚	②+②+②	ガード時のスキが増加
旋舞脚	②or ②+②	ガード時のスキが増加
穿冲拳	②+②	ヒット時の展開が早く
仆腿～前掃腿脚	仆腿中②+②	下段スカシ性能が追加。ガード時のスキが減少
燕青虎双破	②+②	空中ヒット時の浮きが減少
重下掃腿脚～横身	②+②	ガード時のスキが増加
架地拳	②+②+②	ガード時のスキが増加
燕青弾脚	②+②+②	ガード時のスキが増加
連環弾脚	②+②+②	ガード時のスキが増加
雷龍入林	②+②+②	壁ヒット時の効果に変更
燕青弾脚	(敵後ろ向き)②+②	ガード時のスキが増加
燕青弾脚	(敵後ろ向きしゃがみ)②+②	ガード時のスキが増加
燕青弾脚	②or ②+②+②	ガード時のスキが増加

Ver.A 変更点詳細

打撃面の変更をチェックしておこう!

ウルフ・ホークフィールド Wolf Hawkfield

変更点の中には、戦術に影響する技が多数存在する。それらの概要を知っておこう!

Text: アストロ

新たな主力中段技が!?

新バージョンへの変更に伴って、今までの主力中段に匹敵するほど使いやすくなった技がある。リグレットディスチャージ(②+②+②)だ。Ver.Aでは、ガードされても確定反撃を受けない程度の不利になった。そのため、近距離戦でノーマルヒットでもダメージを望める技が、以前よりローリスクで狙えるようになっている。

技の発生は早いとはいえないが、コマンドの性質上+技の出かりで姿勢が低くなるため、相手の上段を潜りながら攻撃することができる。また、ウルフ側の硬化時間が短くなったせいで、技後のコンボを狙いやすくなった。

これ以外の変更点では、②+②、②+②、②+②+②の硬化差変更注目。ガード後のスキが軽減されているため、相手の投げでの反撃をしゃがみで回避できるほど。どの技も近距離では使いやすい中段攻撃にだけに、うれしい変更点といえる。技後の展開を意識して使っていけば効果的だぞ。

VERSION A ウルフ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
ローリングバックエルボー	②+②+②	ガード時のスキが増加
エルボーバット	②+②	ガード時のスキが増加
アローナックル	②+②	ガード時のスキが増加
コメットフック	②+②	ガード時のスキが増加
バーティカルスマッシュ	②+②	ガード時のスキが増加
デスサイズ	②+②	ガード時のスキが増加
ケンカキック	②+②+②	ガード時のスキが増加
ショートショルダー	②+②+②	ガード時のスキが増加
オーガチョップ	②+②+②	ガード時のスキが増加
ターボドロップ 3rd	②+②+②+②	ガード時のスキが増加
スライハイルショルダー	②+②+②+②	ガード時のスキが増加
R.A.W.レベルバック	②+②+②+②	ガード時のスキが増加
チョップ	②+②	ガード時のスキが増加
トマホークチョップ	②+②	ガード時のスキが増加
バウンディングエルボー	②+②+②	ガード時のスキが増加
ドラゴンチョップ	②+②+②	ガード時のスキが増加
リグレットディスチャージ	②+②+②	ガード時のスキが増加
スウィングスルー	②+②+②	ガード時のスキが増加
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向き)②+②	ガード時のスキが増加
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向きしゃがみ)②+②	ガード時のスキが増加
ジャーマンスープレックス	②or ②+②+②	ガード時のスキが増加

Ver.A 変更点詳細



投げと打撃のバランスを高め、攻めのバリエーションが豊富に!

ジェフリー・マクワイルド

Jeffrey McWild

全体的に強化されたジェフリー。状況に応じて技を使い分け、積極的に攻めている。

Text: 藤老影

変更点補足

ノーマルヒットで頭崩れを奪い、空中コンボを含めて大ダメージを与えることが可能なケンカフック。Ver.A ではリーチが長くなり、当てやすくなったぞ。また、ボディスタップやニーブッシュボトルカットもリーチが長くなった。特にボディスタップは当てやすくなっただけでなく、カウンターヒット時の有利が非常に大きくなったため、主力中段たり得る技となった。

最も大きな変更点といつていいかは微妙だが、前号でも掲載した通り、バイオレンスフェイススタンプが中段になった。威力は低下したが、よるけさせる性質は残っているため、使い方次第で強力な武器となるのは間違い無いだろう。

投げ技は全体的に相手のダウン時間が短縮。ニースマッシュはダメージがアップしたため、投げ抜けのうまい相手に狙うのも悪くない。背後投げはチョークスーパースイングがダメージアップした。できる限りこちらを使うようにしよう。

VERSION A ジェフリー 変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
ナックルキック	○+○	ガード時にガードを破るようになった
サイドキック	○+○	ガード時にガードを破るようになった
ニーブッシュ	○+○	ヒット時の硬直が短く
エルボーバット	○+○	ガード時にガードを破るようになった
エルボースタンプ	○+○	ガード時にガードを破るようになった
ケンカフック	○+○	ガード時のスキが増加
ダブルナックル〜アッパー	○+○	ガード時のスキが増加
フルスイングアッパー	○+○	ガード時のスキが増加
ダブルアッパー	○+○	ガード時のスキが増加
ニーアタック	○+○	ガード時のスキが増加
ボディスタップ	○+○	ガード時のスキが増加
ニーブッシュボトルカット	○+○	ガード時のスキが増加
バイオレンスフェイススタンプ	○+○	ダメージが40→35、攻撃判定が中段に
ローリングヒールアタック	○+○	ガード時にガードを破るようになった
マシンガンハンマー	○+○	ダウン時間が短く
バックスロー	○+○	ガード時にガードを破るようになった
チョークスーパースイング (敵後ろ向き) ○+○	○+○	ダメージが75→80、ダウン時間が短く
バックブリーカー (敵後ろ向きしゃがみ) ○+○ or ○+○	○+○	ダメージが75→80、ダウン時間が短く
レイジングラッシュ	○+○	つかみモーション中に攻撃がヒットすると硬直カウンターヒットになっているため、ノーマルヒットになるように
バズソーキック	○+○ (カウンターヒット時) ○+○	ダウン時間が短く
ニースマッシュ	○+○	ダメージが15→20、ダウン時間が短く

Ver.A 変更点詳細



全体的に攻撃力を高め、戦いに生かしていこう

影丸

Kagemaru

カゲは全体的に微調整といった感じだ。いままで通り、情えを駆使して攻めている。

Text: 藤老影

変更点詳細

発生直後から上段をスカす風閃刃。ラウの鳳凰槍拳(○+○)など中・上の連係に対して割り込む際に重宝する。ただし投げと相殺されるようになったので、逆二択には相殺されない技を使おう。

螺旋、烈掌螺旋撃はヒット時の有利が大きくなったのは前号でお伝えした通り。返し技や遅らせ打撃など、多くの状況で使っていける。同様に螺旋裏蹴りもノーマルヒット時の不利が減り、カウンターヒット時の有利が大きくなったぞ。

葉隠流・陰・草薙斬りはガード時の不利が若干だが大きくなった。性能自体は変わらず、ノーマルヒットでダウンを奪うことができる。半回転攻撃なので、今まで通り強力な技といえる。

浮身乱弾撃は、投げ間合いが狭くなった。逆に壁投げの葉隠流・陰・不知火は成立する間合いが広がったので、壁際では狙ってもいいだろう。浮置は、つかみモーション(と持続)が他の投げと同じに。以前のような使い方はできないぞ。

VERSION A カゲ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
螺旋蹴り	○+○	ガード時にガードを破るようになった
双破刃	○+○	ガード時にガードを破るようになった
風閃刃	○+○	投げと相殺するように
螺旋	○+○	ガード時にガードを破るようになった
烈掌螺旋撃	○+○	ガード時のスキが増加
螺旋裏蹴り	○+○	ガード時のスキが増加
浮置連射	○+○	ガード時のスキが増加
葉隠流・陰・飛猿	○+○	ガード時のスキが増加
葉隠流・陰・草薙斬り	○+○	ガード時のスキが増加
葉隠流・陰・昇龍斬	○+○	ガード時のスキが増加
葉隠流・陰・風神撃	○+○	ガード時のスキが増加
龍尾蹴り	○+○	ガード時のスキが増加
身振蹴	○+○	ガード時のスキが増加
幻葉落とし	○+○	ガード時のスキが増加
肘打ち	○+○	ガード時のスキが増加
蹴蹴り	○+○	ガード時のスキが増加
浮置	○+○	ガード時のスキが増加
浮身乱弾撃	○+○	ガード時のスキが増加
浮身乱弾撃	○+○	ガード時のスキが増加
浮身乱弾撃	○+○	ガード時のスキが増加
葉隠流・陰・不知火	○+○	ガード時のスキが増加

Ver.A 変更点詳細

見えにくい重要点を熟知せよ

舜帝
Shan Di

今月は硬化差の変更された技を詳しく解説。性能を理解して、賢く使いどころを考察しよう。

EX1 矢永

変更点詳細

シュンの変更点は右の表と先月号を合わせれば、ほぼ把握できるだろう。ここでは補足として硬化差が変更されたものを詳しく紹介しよう。

仰飲仙手はガード、ヒットともにスキが小さくなった。特にヒット時は不利が小さく、立ち⑨でアップークラスの技をつぶせる。スリ確定や、遠距離からの攻め手として使い勝手が向上した。

張果老～酔仙手(張果老中⑨+⑩)はノーマルヒットでも有利。ヒット後は仰飲杯手でしゃがみ⑨をつぶせる。カウンターならさらに有利が大きく、挑腕撚拳(⑨⑩⑨)と投げの二択が強力。張果老からの攻め手として使用頻度を上げよう。

国舅前掃(曹国舅中⑨⑩)は大幅強化。ヒット後は月牙叉撃(⑨⑩⑨)でしゃがみ⑨をつぶせるほど有利。ガード時のスキは小さくなり、アップークラスまでの反撃しか受けない。硬化カウンター以上で足崩れを誘発し、下段攻撃としてはほかに類を見ないほどの使い勝手の良さだ。

VERSION A シュン 変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
挑拳	⑨	ガード時のスキが減少
何仙仰飲	(酒2以上)⑨⑨⑨+⑩	カウンター時にダウンを奪えるように
何仙仰飲	(酒4以上)⑨⑨⑨⑨+⑩	カウンター時にダウンを奪えるように
何仙仰飲	(酒6以上)⑨⑨⑨⑨⑨+⑩	カウンター時にダウンを奪えるように
仰飲仙手	(酒8以上)⑨⑨⑨	ガード時のスキが減少
龍尾脚	⑨⑩⑨⑨⑨+⑩	ガード時のスキが増加
張果老～酔仙手	張果老中⑨+⑩	ガード時に、カウンター時のスキが減少
國舅前掃	曹国舅中⑨⑩	ヒット時のスキが減少、硬化カウンター以上で足崩れを誘発するように
老虎無尾	(敵背後)曹国舅中⑨⑩	ガード時のスキが増加
連舞龍尾	横腹中⑨⑩	ガード時のスキが増加
向舞龍尾	⑨⑩⑨⑨⑨+⑩	硬化時間が短縮
仰飲杯手	⑨⑩⑨	ガード時にしゃがみ⑨をつぶせる+1+2に、スキが減少
何仙仰飲～背向け曹国舅	(酒2以上)⑨⑨⑨+⑩	曹国舅移行時技を出さなければ酒+1+2に、スキが減少
何仙仰飲～背向け曹国舅	(酒4以上)⑨⑨⑨⑨+⑩	曹国舅移行時技を出さなければ酒+1+2に、スキが減少
何仙仰飲～背向け曹国舅	(酒6以上)⑨⑨⑨⑨⑨+⑩	曹国舅移行時技を出さなければ酒+1+2に、スキが減少
横掃仰飲～背向け曹国舅	(酒8以上)⑨⑨⑨⑨⑨+⑩	曹国舅移行時技を出さなければ酒+1+2に、スキが減少
酔仙仰飲～背向け曹国舅	(酒4以上)⑨⑨⑨⑨	曹国舅移行時技を出さなければ酒+1+2に、スキが減少
月牙叉撃～背向け曹国舅	(酒2以上)⑨⑨⑨⑨	曹国舅移行時技を出さなければ酒+1+2に、スキが減少
連舞仰飲～背向け曹国舅	(酒4以上)⑨⑨⑨⑨⑨+⑩	曹国舅移行時技を出さなければ酒+1+2に、スキが減少
連舞仰飲～背向け曹国舅	(酒6以上)⑨⑨⑨⑨⑨⑨+⑩	曹国舅移行時技を出さなければ酒+1+2に、スキが減少
宙舞双龍脚	⑨⑩⑩	ガード時のスキが増加
龍尾龍尾	⑨⑩⑨+⑩	ガード時のスキが増加

Ver.A 変更点詳細

見えにくい重要点を再チェック!

リオン・ラファール
Lion Rafale

前月号でもより変化を受けている技、変更を受けた部分を必ずチェックしよう。

EX1 ちび太

ポイント別に
変更点をチェック!

リオンで最も変更を感じるの、相手の側面にオフenseブープ中⑨や⑩、⑨⑩⑨+⑩がカウンターヒットした後に見られる、側面崩れを誘発した後だろう。このときに⑨⑩⑨+⑩をヒットさせればバウンドを誘発でき、その後の追撃には敵背後⑨からの連舞龍尾取面(⑨⑩⑨)が安定して決まるのだ。相手の重量に関係無く大ダメージを与えられるため、Ver.Aでの側面崩れからは、このコンボを狙っていくようにしよう。

そのほかの変更点では、『VF5』からの新構え・蠟燭双封中から出せるキャッチ投げに注目。前バージョンでは投げ成功後、相手にその場受け身を取られるとリオン側が大きく不利になり、接近状態で二択を受ける状態となっていた。Ver.Aではリオン側の硬化が短くなっているため、直接的な二択を受けなくなったのがうれしい。ただし、右表にある通り空振り時のスキが増加しているというパワーダウン要素は存在するぞ。

VERSION A リオン 変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
揮勾手	⑨⑩⑨+⑩	ガード時にスキが増加
龍尾龍尾	⑨⑩⑨+⑩	ガード時にスキが増加、ガード時のスキが増加
神刀脚	⑨⑩⑩	ガード時にスキが増加
勾手龍尾	⑨⑩	ガード時にスキが増加
龍尾拳	⑨⑩⑩	ガード時にスキが増加
後身脚	(敵背後)⑨	ガード時にスキが増加
蠟燭龍尾	蠟燭双封中⑨⑩	ガード時にスキが増加、ガード時のスキが増加
蠟燭抹面龍尾	蠟燭双封中⑨+⑩	ガード時にスキが増加、ガード時のスキが増加
空振り	蠟燭埋伏中⑨⑩+⑩	ガード時にスキが増加、ガード時のスキが増加
刺前歩	⑨⑩⑨⑨⑨+⑩	ガード時にスキが増加
蠟燭龍尾	⑨⑩⑨+⑩⑨⑨+⑩	ガード時にスキが増加
蠟燭双手	⑨⑩⑨+⑩⑨⑨+⑩	ガード時にスキが増加

Ver.A 変更点詳細

新たなコンボで山の山を駆け上れ!

梅小路 葵

Aoi Umenokouji

Ver. A で新たに入るようになったコンボを紹介。使いこなせば戦力アップ間違い無し!

Text: 笑永

Ver.A 新コンボ

右の表は Ver.A での変更点をまとめたもの。先月号と併せて読み、変更点を理解しよう。立ち②、浪返の変更によりコンボが大きく変化。

- ①: 各種崩れ→霞風 (○K②) → 崩止
 - ②: 雲破→相手の背中側にオフエンシブムープ (以下 OM) → レバー前入れ② → 連突小太刀 (②②②②)
 - ③: 雲破→相手の背中側に OM → レバー前入れ② → 上蹴り→打突→助降き
 - ④: 山勢崩 (○K② + ④) カウンターヒット→崩止
- ①は腹崩れと急所崩れから重量級とアキラ以外に入る。②と③は重量級以外に対するたたき付けからの安定コンボで、ダメージはほぼ同じ。OMは軸をスラす&タイミングを計るため、すべて最速で入力して問題無く入る。重量級には OM 後に立ち②を挟まず、直接連突小太刀を入れていこう。④は山勢崩カウンターヒット時に重量級以外に対する安定コンボ。軽いキャラや浮きが高いときは、連突緋車に替えていければベスト。

VERSION A アオイ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点 (備考)
打突	②	バグでセット時の浮きが変更
連突緋車	②②②②	ガード時のスキが増加
上蹴り→打突→助降き	○K②	ダメージが14→16に
横打	○② + ④	ダメージが16→12に
機軸討当て	○② + ④②	ダメージが20→18、ノーマルヒットで連続に、ガード時のスキが増加
連返	○② + ④	ダメージが10→12、バグでセット時の浮きが変更、ガード、ヒット、カウンター時にスキが増加
崩止	○② + ④②	空振りしにくく
連返	(敵背後) ② + ④② + ④	ダメージが30→18、バグでセット時の浮きが変更、ガード、ヒット、カウンター時にスキが増加
崩止	(敵背後) ② + ④② + ④②	空振りしにくく
雲破	(敵背後) ② + ④② + ④	バグでセット時にバグ、カウンター時にダウンを奪えるように
陰掌	○②② + ④	ガード時のスキが増加
袖伸刺	○②② + ④	ガード時のスキが増加
雲破	○②②	ガード時のスキが増加
裏霞風	(敵背後) ○②	空中ヒット時に飛ぶ方向が修正
天地陰陽	○② + ④ + ④	移行直後から0フレーム投げで投げられていたのが修正された
迷り落とし	○② + ④	投げはバグでバグ、リストアップ者が削除
空勢互突蹴り	(敵ダウン) ○② + ④	攻撃判定の大きさが変更
緋車	○②② + ④	バグでバグ

Ver.A 変更点詳細

判定出しも増やし、さらに進化していこう!

雷飛

Lei-Fei

変更による影響がほとんど無いレイ。今回は、今までの攻めを「5」回にするテクニックを紹介。

Text: 華火雷

変更点補足と小ネタ

分脚は近距離で使える貴重な足技。発生がアツパークラスと早く、判定が下方向に強め。カウンターヒット時は双飛脚が軽量級②にも割り込まれないほど有利になり強化された。レイはパンチ系のさばき技に対して相性が悪いので、さばき技の豊富なキャラとの対戦では使っていきたい。

硬化の増えた踵脚は、今までは独立式解除からのガードが間に合っていたヒザクルスをくらってしまうほど不利に。ヒット時の展開は遅く、不利が大きくなっている。コンボ専用の技と割り切ってもいい。また、ガードされた場合に側身前掃腿 (独立式中②④ + ④) などフォローしたい場合は最速ではなく、相手の反撃を引き付けてから出した方がスカしやすい。

撐掌 (○②②) ヒット時、有利なのだが距離が離れるため攻めにくい……。という思いをしたことは無いだろうか? 撐掌後に有効と思われるのが、バックダッシュからの斜天連掌 (○②②②)。

VERSION A レイ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点 (備考)
斜天連掌	○②②②	ガード時のスキが増加
鳥籠盤打	○②②	ダメージが10→12に
鶴首連撃	○②②	ガード、セット、カウンター時の硬化が増加
双飛脚	○② + ④	ガード時のスキが増加
分脚	○②	カウンター時の有利が増加
踵脚	○②②	ガード時のスキが増加
掃腿連撃	連返式中②②②	ダメージが12→20に
前転→風車蹴り	独立式中② + ④② + ④②	カウンター時にガードがヒットすると強化カウンターヒットになっているが、ガード時にガードになるように
黄龍擺尾	○②② + ④	ガードしにくくなった

や、さらに後ろに下がる敗式からの攻め。こちらの下がりを読んで間合いを詰め攻めてくる相手には、その場からの登天掌 (○②②) や、斜天連掌。バックダッシュする相手には、リーチに優れた劈山十字靠 (○②② + ④②) がヒット確認が簡単で有効。そして上記の選択技に加えたいのが、撐掌ヒット後のオフエンシブムープだ。相手の避け、

その場での直線打撃暴れ、バックダッシュなどにもかなり対応でき、攻めを継続できる。

そのほかでオフエンシブムープが効果を発揮するのが、箭疾歩 (敗式中② + ④) ヒット時、登天掌ノーマルヒット時、坐盤盤掌 (○②② + ④) カウンターヒット時、連環翻身上捶 (連返式中② + ④②) ガード時などの若干有利な場面。

日寸剛

Goh Hinogami

Test 221

VERSION A ゴウ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
掌打	○	ガードヒット時の音さが変更
不動観・斬	○+△	ガードヒット時に△がけられる割合が変更
雷神威	○+△+□	攻撃判定が特殊上段に
雷火	○+△	ダメージが19→17、カウンター時の有利が増加
霹靂打ち	○+△	ダメージが17→16に
雷霆	○+△	ガードヒット時に△もまでした際にガードガードにならなくなった
鬼神	○+△+□	ガード時のスキが増加
月影	○+△	ガード時の展開が早く
雷法・百合折り	○+△+□	さばき成功時、直後に0フレーム投げが成立しなくなった
拳塵	○+△+□+△	ガード時のスキが増加
仁王投	○+△+□(カウンターヒット時) ○+△	許し寛まし1に
伐折羅	△+□+△	ガード時のスキが増加
羅門陣	△+□+△ ○+△+□+△	ガード時の音が短く
虎鉄	○+△+△(最大ダメージ)	ダメージが17→16に
雷払い	○+△+△	さばき成功時の確率差が変更、さばき成功時に投げ不能に
突き飛ばし	○+△+△+△	ガード時の音が短く

ブラッド・バーンス

Brad Burns

12. 2000. 12. 15.

VERSION A ブラッド変更点詳細

技名	コマンド	変更点(備考)
エルボーフック	○(●)	ダメージが19→17に
エルボーフック〜スクリーハイキック	○(●)(●)	ダメージが20→18に
ジャブ〜スピンキック	(●)(●)	強制ガードにならなくなった
スパインウィップ	○(●)	酔い覚まし1に
スパインウィップ	(敵背後)●	酔い覚まし1に
ニーアッパー	○(●)	ガード時のスキが増加
カウ・ロイ	○●○(●)	ガード時のスキが増加
ステップチェンジニー	○●○(●)	ガード時のスキが増加
クイックローキック	○(●)(●)○(●)	ディレイ幅が延びた
アッパーコンビネーション	○●○(●) + ○(●)(●)	ガード時のスキが増加
ダッキング	○(●) + ○(●) + ●	硬化時間が延長
クロスアッパー	ダッキング中○(●)	ダメージが22→18に
ダッキングニーアッパー	ダッキング中●	ダメージが23→20に
ガゼルアッパー	ダッキング中● + ● (ガード時にのみ)	ダメージが28→20に
スマッシュフック	スリッピングクレスト中●	ダメージが22→20に
ダブルニーコンボ	ロッキングダッキング中●	ガード時のスキが増加
グラブスニーフック	フレイジングターン中●(●)	ダメージが22→20、ガード時のスキが増加
ダブルクラッシャー	フレイジングターン中●(●) + ●	やられ状態が変更され、ガード時のスキが増加
エルボースラッシュ	● + ●	ダメージが35→40、壁ヒット時によるけなくなった
エルボースラッシュ	壁衝突中●	壁ヒット時によるけなくなった
ホールドエルボー	○(●) + ●	ダメージが40→30に
ボディーニングクラッシュ		ダメージが40→35に

ゴク補足: (●)と(●)カウンターヒット時は立ち(●)へ黒瞬殺 (止 (●)と(●)●)がほとんどのキャラに安定して決まる。ガードされても確定反撃が無いので、強力な技になった。
ブラッドバースシステムに強い(●)時発生する連打攻撃であるエルボーフック→スクリーハイキック(●)のダメージが合計4減少。これからは逆二択にソーククラブ(●)も使っている。

シークレット続々公開!

全国大会予選に備えよ!!

機動戦士 ガンダム SEED DESTINY 運合VS Z.A.F.T II

© 創通・サンライズ・毎日放送

今月はシークレット解禁第3弾となるザクウォーリア(ライブ仕様)の機体解説にCPU戦のルートF情報&ルートE攻略、そして恒例のデータ解説による攻略だ! 全国大会に向けて己を磨こう!!

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 運合vs Z.A.F.T II
■ジャンル: チームバトルアクション
■操作方法: 8方向レバー+4ボタン
■発売日: 稼働中(2005年6月下旬)
■使用基板: SYSTEM246/SYSTEM256(※)
※ SYSTEM246 機能のみを使用。

11月開催のキャンペーン情報

11月のキャンペーン

「ルートDを選択して出撃せよ!」

ブーストアップキャンペーンの「ランキングトリアルコース」、11月1日〜30日までの1カ月間のテーマは、ルートD。原作パイロットが多数出現するため、CPUが覚醒を使う分、難度はやや高め。とはいえ、先月のテーマだったルートCよりは相当クリアしやすく、高いレベルのスコア争いが期待できそうだ。

また、引き続き「ガンダムグッスブ レゼントコース」は募集しているの
で、まずは携帯電話から専用サイト
へアクセスして、応募してみよう!



今月のお題は「ルートD」。先月よりは難度が下がるが、その分高スコアが期待される。

「運合II」携帯サイトへのアクセスは、このQRコードを読み込みは簡単にできるのだ!



**ザクウォーリア(ライブ仕様)が
使用可能に!** (←詳細は44ページへGO!!)

オフィシャル全国大会
Premium DogfightII BANPRESTO CUP

予選: 2005年11月下旬よりスタート
決勝大会: 2006年1月6日(土) at ディファ有明(東京・有明)

新たなCPU戦ルート 「ルートF」出現!!

ついに待望のCPU戦最後のルート、「ルートF」が解禁!! このルートは、何と登場する機体&パイロットがランダムになっている。

戦場となるステージ、敵機の登場タイミングなどの構成は一定で、その上で全機体・全パイロットの中からランダムで組み合わせが決定されるようになっている(候補となる機体には、ミーティア、デストロイ、スカイグラスパーといった、プレイヤーが使用できない機体も含まれる)。

プレイするたびに敵機やパイロットが変わるので、何回やっても飽きないルートだ。運がよければ、さらなるプレイヤーが使えない機体に出会

えるかも?

なお、ほかのルートと比べてルートFは難度が高めに設定されていて、やりごたえは抜群! 何度も挑戦して、ノーコンティニューでのクリアを目指そう。



CPU戦ルート最後の格に「ルートF」が追加。表示されている通り、出現機体はランダムだ。

ルートF ワンポイント攻略

プレイするたびに敵機が変わるルートFでは、これといって決まった対策をすることは難しい。その中でも取れる対策を解説しておこう。

重要なのは「ステージ構成を覚える」こと。敵機が登場するタイミングは変わらないので、どの機体を優先して倒すべきなのか、常に考えながらプレイしたい。パートナーと確認しながら進むのが理想だ。

特に、敵3機が同時に登場する場面では注意したい。数的不利になって厳しい戦いになるため、3対2では敵1機に攻撃を集中するのがポイント。ほとんどの場合は残り1機になるまで敵機は追加されないのだ。あとは敵に高コストの機体が出ないように祈ろう。



CPUの登場機体がランダムなので、場合によっては最初からこんな組み合わせに!



敵機を守るように回す。これは……! 不可能を可能にする、あの機体なのか!



ルートF解禁: 原作登場パイロットが出現するかどうかは、そのステージの構成に依存する。また、ルートFにはEXステージが存在しない。そのためファイナルプラスステージも無く、FAITHマークを獲得しても、そのまま通常のステージに進むので、常に全力で戦えるのだ。なお、敵パイロットは、自軍以外の勢力から登場する(プレイヤーがザフト軍を選択すれば、敵は連合orオプ軍から)。

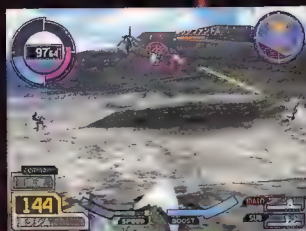
CPU戦: ルートEのEXステージを攻略せよ!

Text: ニクマン

STAGE 4 (EX)

舞台はダーダネルス海峡。敵機を2機撃墜すると、次は3体の敵機を同時に相手にすることになるため、かなり難度は高めのステージだといえるだろう。

なお、このステージには原作パイロットが登場しない。覚醒を使われる心配が無いので、1機ずつ落ちていく倒そう。



敵機が3機になったら、攻撃を1機に集中して手早く倒そう。2機を撃墜すれば、以降の出現数は2機に戻るのだから戦いが楽になる。

STAGE 5 (EX)

序盤戦はカラミティにドムトルーパーと、バズーカを装備した機体が現れる。遠距離戦でダウンさせられると厄介なので、接近戦で勝負したいところだ。

問題は高コストの強敵、プロヴィデンスとインフィニットジャスティスが同時に出現してから。協力プレイならば、できるだけ1対1で戦おう。



戦場となるパナマ峯地は、敵味方とも部隊が分断されやすいのが特徴。一人プレイの場合でも1対1の状況を作ると戦いやすいだろう。

STAGE 8 (EX)

フリーダム、ミーティア、デストロイ、カガリのアカツキ(オオワシ装備)と、高コストの強敵が立て続けに登場するステージ。

ポイントは、始めのデュエル(アサルトシュラウド)を1機、倒さないで残しておくこと。そうすると、これらの強敵を同時に相手にしなくて済むのだ。

なお、地上専用の機体を選んだ場合はステージがオノゴロ島に、敵

機のフリーダム・ミーティアがプロヴィデンスに変化するが、攻略法は同じで構わない。



フリーダム・ミーティアとデストロイのタッグはまさに圧巻! 一度見てみるといかも?

いステージ。原作パイロットの発動する覚醒を、いかに凌ぐかがカギとなるだろう。

FINAL STAGE (EX)

まずはストライクルージュ2機が登場。これを2体壁とすると、ラックスのインフィニットジャスティスとアカツキ(オオワシ装備)が同時に出てくる。さらに1機壁とすると、カガリのアカツキ(オオワシ装備)が出てくる。

通常ステージと構成が似ているが、違うのは中盤以降は敵機が常に3機になる点。1機壁としても新しくアカツキが追加されるのだ。強力な機体を常に3機相手にする厳し



FINAL STAGEまできたら、クリアまであと少しだ。ここは気合で乗り切れ!

STAGE 6 (EX)

初めからシャニのフォビドゥンが登場する。続けて、ガイア(ステラ)、アビス(アウル)、レイダー(クロト)と、原作パイロットが多数出現する。CPUに同時に覚醒を使われると非常に厄介だ。

敵機を2機壁とすると2機同時に出てくる。その前にもう1機の耐久力をできるだけ減らしておこう。



レイダーのパワー覚醒は危険。一気に耐久力を削られる恐れがあるので、防御手段として自機の覚醒をできるだけ温存しておこう。

STAGE 7 (EX)

序盤のカオスを2機倒すと、ストライクフリーダムとプロヴィデンスが同時に出現する。敵機の数も早く減らすためにも、カオスの耐久力を調整して、2機をできるだけ同タイミングで撃墜しよう。

なお、ここでは原作パイロットが登場しないので、比較的難度の低いステージになっている。



原作パイロットは出てこないが、敵機は高コストなので、油断は禁物。放浪しておくとか厄介なストライクフリーダムから優先して倒そう。

ファイナルプラスステージ

汎用MSで進んだ場合のステージは南太平洋。ソードインバルス3機の後に、レイダー3機(1機はクロト搭乗)が出現する。3機すべて倒すと新たに3機が出てくるといった具合に、前後半で完全に分かれている。敵機の数も減らすと格段に楽になるので、1機に攻撃を集中するように意識したい。

後半はレイダーを2機壁とせばクリアなので、クリアを目指すならクロトのレイダーは無視して、ほかの2機を狙おう。

また、地上用MSで進んだ場合

は、ステージが資源衛星ヘリオポリスに変化する。いきなりM1アストレイ2機とムラサメ1機の計3機を同時に相手にすることになるが、通常より敵の耐久力が低くなっているの、簡単に倒せるはずだ。

順次追加されるM1アストレイとムラサメをある程度倒すと、ラックスのインフィニットジャスティスとザクウォーリア(ライブ仕様)×2が登場。ここではインフィニットジャスティスを倒せば、追加されるのはザクウォーリアのみになる。そうなればもう、クリアは目前だ!



ソードインバルス3機の同時攻撃は凶悪! 接近すると嵐のように攻撃してくるので、遠距離で戦うようにしよう



ラックス・クラインの護衛にはミーアが二人? ステージの難度は高くなく、イベント色の濃いステージになっている。

歌って踊れるMS!?

ザクウォーリア (ライブ仕様)

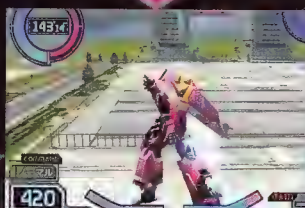
機体攻撃

コスト:200

格闘、射撃共にイマイチな性能だが、その能力は頼れるパートナーと組んで初めて発揮されるのだ!

Text Area

メイン射撃



ハンドグレネード一つを、下手投げで相手に放る攻撃。最大弾数は20発で、装弾数はサブ射撃、特殊射撃と共有になる。

サブ射撃



横に三つ連なる軌道でハンドグレネードを投げる。一度に3発弾を消費するため、連発するのは厳しいだろう。相手の横移動に強い。

特殊射撃



こちらは縦に三つ連なる軌道でハンドグレネードを投げる攻撃。相手の前後への移動に対して威力を発揮する。

格闘



相手に突進して平手打ちのような攻撃をたたき込む。ヒット時にはダウンを奪う。殴られた方も乙女の平手打ちのことく衝撃を受ける。

格闘



まずは両腕を胸の前で交差させ、相手めがけて突進する。移動距離は思いの外短い攻撃なので、間合いをしっかりと見極めた上で出そう。

格闘



突進した後で回り蹴りを出す。ヒット時に相手はダウン。女の子だから(?)キックはちょっと苦手なのが、スキが大きくなっている。

基本戦術

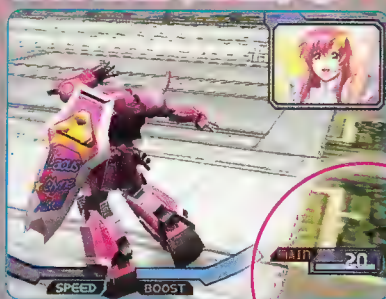
ハンドグレネードしか射撃武器が無いとはいえ、それぞれ性質が違う。横への移動が多い相手にはサブ射撃、前後への移動が多い人には特殊射撃と使い分けていこう。

格闘はどれもスキが大きく、使いにくい。相手の大きな硬直以外には、無理に狙わなくてもいいだろう。格闘ヒット時はわずかでダメージと覚醒ゲージを稼ぐために、メイン射撃で追撃しておこう。そしてゲージがたまったら、特殊格闘(歌&踊り)を使うチャンス待ちたい。



とにかくハンドグレネードを投げまくれ! 熱烈な追っかけを追い払おう。

特殊格闘(地上) A



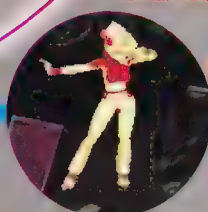
特殊格闘(空中)



特殊格闘(地上) B



宇宙ではノーマルスーツ姿に!!



ワタシの歌で
元気を出して
くださいネ♡

覚醒ゲージに注目!!

特殊格闘は、地上の2種類のモーション(どちらのモーションになるかはランダム)と空中特殊格闘(計3種類)がある。どれもダメージも与えるものではないが、使用時はなんとパートナーに自機の覚醒ゲージを分け与えることが可能なのだ! 1回のダンス(特殊格闘)で覚醒ゲージ量は最大40%ほど、覚醒にはガンガン覚醒を使ってもいい。覚醒ゲージは減らさずにおこう!!



ザクウォーリア(ライブ仕様)補足:特殊格闘による覚醒ゲージの減速について。覚醒に頼れるのは、あくまでパートナーがプレイヤーだった場合のみ。CPUがパートナーの場合の減速は不可能なのだ。そのため、基本的な戦闘能力が低いこの機体では、単機でのCPU戦のクリアが非常に困難だ。クリアできたらその人はある意味スーパーコーディネーター並みといえるかも!?

スピード覚醒時の攻防

現在主流となっているスピード覚醒。さまざまな局面で応用が利き、どんな機体で安定して使えるのがその理由だ。スピード覚醒の何が強いのか、相手にしたときの対処法をお届けしよう。

Text: ニクマン

スピード覚醒を知る

まず最初にスピード覚醒の特性をおさらいしておこう。特に押さえておきたいのは「あらゆる行動をブーストかステップでキャンセルできる」という特性、そして、「ブーストゲージが無くても地上ステップができる」という特性だ。これらを利用することで、攻撃・回避の両面で優れた万能な覚醒となるのだ。

ただし、注意点が二つある。一つは「シールド状態、変形状態はキャン

セルできない」という点。これらの状態へ強制的に移行する攻撃もキャンセルできないので、変形機体は特に注意が必要になる。

もう一つは「ブーストゲージが無いと空中でキャンセル行動が取れない」という点。ブーストゲージの残量が全く無い状態で格闘攻撃を空振りすると、発動状態であってもキャンセル行動を取れないため、スキだらけになってしまうのだ。



格闘をかわされても、スピード覚醒を発動すればキャンセルステップで回避が可能。反撃を誘うようにすると効果的だ。



イージスのサブ射撃のように変形状態になる攻撃はキャンセルできない。覚醒がムダに終わってしまうので、十分注意しよう。

スピード覚醒中の強い行動

攻める、守る、逃げるなど何でもできるスピード覚醒だが、覚醒を使ったからにはやはり大ダメージを与えたい。そうすると必然的に狙うのは格闘コンボになる。

格闘を狙うときに強いのは、単純だが●or●格闘を連続して出す行動だ。敵機に攻撃されたらステップ、されなかったらステップやジャンプなどのブースト行動でキャンセルしていけば、ブースト消費を最小限に抑え

ながら近付きつつ攻撃できる。タイミングがよければ●or●格闘の移動で敵の攻撃をかわせる上に、側面へ回り込むことで位置を強制的にずらし、相手の振り向き撃ちを誘発することもできるのだ。あらかじめ射撃しておく、相手の後方移動へのけん制行動になる。それから側面へ動くようにすると効果が高い。

また、回避性能の高いスピード覚醒は、1機落ちる前の50%発動でも高い効果を得られる。自機が落ちそうな耐久力でも使えるので、補整の掛かった強力な攻撃をお見舞いできるのだ。いざとなれば、受け身覚醒をしてでも落ちないことを優先した方がいい。

この場合は、無理をして格闘コンボを狙って落ちると覚醒ゲージがムダになる。射撃中心で攻めて、覚醒中に落ちないことが重要だ。



敵機に近付いたら●or●格闘を連続しよう。格闘のヒットを確認したら、そのまま覚醒コンボをたたき込め!

対スピード覚醒

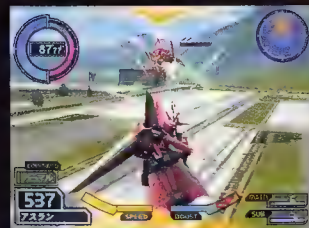
それでは、スピード覚醒を使って敵機が攻めてきたときにはどう対処すればいいのか、考察してみたい。

最も有効な手段は「バックステップ」だ。焦って横方向にステキャンしても、接近戦で格闘を連続して出されてしまうと、すべてをかわし切るのは困難。何よりもまず距離を離して接近されないようにしよう。

バックステップ中に相手が格闘を仕掛けてきたら、射撃でけん制しよう。相手が回避行動を取ればブー

ストを消費するので、距離を離しやすくなる。

また、覚醒中の敵機に接近されたときの対抗策として、「相手の格闘を見てから発生の早い格闘で迎撃する」という手段もある。ただし、これはギャンブル的な要素が強く、大きなリスクを伴うのであまりオススメはできない。まずはバックステップに代表される安定行動を取り、格闘による迎撃は最終的な手段として考える、という程度でいいだろう。



スピード覚醒で近付いてくる敵機は、バックステップ射撃でないそう。射撃を撃つときは振り向き撃ちにならないように注意。



ソードインパルスのように、強力な格闘を持つ機体に接近されたらピンチ! 距離を離すのはほぼ不可能。こうなったら覚悟を決めろ!

スピード覚醒対スピード覚醒

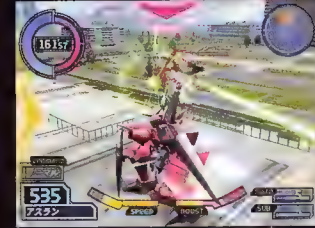
最も使用率が高いスピード覚醒。そのためか、自機がスピード覚醒を発動したら敵機もスピード覚醒を発動、もしくはその逆のパターン、という状況に多く出くわすだろう。このように、スピード覚醒の発動がかち合った場合はどうしたらいいのか? スピード覚醒だからといって、強引に格闘を狙うのは危険。焦ってブーストゲージ残量がなくなったり、格闘の出し合いになって、性能で打ち負けたりする可能性があるのだ。

格闘を狙う場合は、スピード覚醒中に自分と相手の状況を冷静に見極める判断力が必要となる。ソードインパルスなど、トップクラスの格闘性能を持つ機体でない限りは、スピード覚醒に対して格闘で迎撃を狙うのは控えよう。

安定するのは、少し距離を取って、地上ステップを連発しながら射撃を撃つ行動だ。このときヘタに距

離を離そうとしてバックステップすると、敵の射撃に当たる場合があるので、両者が発動しているときは横ステップに徹底しよう。こうすれば相手の格闘をかわせる上に、相手の操作ミス時に反撃をたたき込める。

ただし、相手も同じ行動を取った場合は、どちらの攻撃も当たらない。両者とも手を出せないこう着状態になる可能性もあるので、別の敵機を狙うなど、素早い判断の切り替えが必要だ。



スピード覚醒同士のステップ&射撃合戦。お互い何もできずに、覚醒が終わるまでくるくる回る不毛な戦いに……。



スピード覚醒を利用したテクニックに「瞬歩」と呼ばれるものがある。代表的なのが、レジェンドとプロヴィデンスのサブ射撃を利用したもの。スピード覚醒中にステップ→サブ射撃→ステップと高速で入力すると、超高速移動が可能になるのだ。

改訂・ブースト量の比較

旧機体のブースト性能を調べ、ムックのデータと統合。すべての機体のランクを付け直した！
自分のお気に入りの機体かどの程度のブースト性能なのか、参考にしてほしい。

より細かく分けたランク

オーブ国防本部の長い壁際にて、同時にブーストを吹かしてブースト量を調べた(ブースト上昇は、ドムトルーパー、ラゴウ、バクウ以外は同じなので持続に統合)。低コストなどに驚くようなデータがあるので、ぜひとも目を通してもらいたい。体感とは全然違う結果になっている。



隣のページに詳しく計測した方法を書いておいたので、気になる人は確認してほしい。

機体名	ブースト性能A	ブースト性能B	ブースト性能C
ジャスティスガンダム	A	A+	S
プロヴィデンスガンダム	A-	A+	A
ストライクノワール	A+	B-	A
エールストライクガンダム	A+	B+	A
ソードストライクガンダム	A++	C+	A
ランチャーストライクガンダム	A	B	A
デュエルガンダムアサルトシュラウド	B	B+	A
イーゼスガンダム	A	B-	A
ブリッツガンダム	A+	B	A
バスターガンダム	C+	C-	A
レイダーガンダム	A	B	A
フォビドゥンガンダム	A+	B+	A
カラミティガンダム	A	C	A
ストライクガンダム(ビームライフル装備)	A	B	A
ストライクガンダム(バズーカ装備)	A	B	A
デュエルガンダム	B+	B+	A
ゲイツ(指揮官用)	A+	B-	A
シグー	B+	C+	A
ラゴウ	A	S+	D
ゾノ	C+	C	A
ディン(指揮官用)	A	S+	S
ジン(大型ミサイル装備)	C+	C	A
ジン(特火量粒子砲装備)	C+	C	A
ジン(バズーカ装備)	C+	C	A
ジン(マシンガン装備)	B	B	A
ゲイツ	B	C-	A
ストライクダガー	C++	C-	A
M1アストレイ	C+	C-	A
ザウート	D+	E+	A
プロトジン	C+	C-	A
ジンワズブ(水中戦仕様)	C+	C-	A

機体名	ブースト性能A	ブースト性能B	ブースト性能C
ストライクフリーダムガンダム	A+	S-	S
インフィニットジャスティスガンダム	A+	S	S
デスティニーガンダム	S	B-	S
レジェンドガンダム	A	S	A
フリーダムガンダム	A+	A+	S
アカツキ(オオワシ装備)	A+	A+	S
カオスガンダム	A+(B)	B(C)	A
アビスガンダム	A	B-	A
ガイアガンダム	A-	B-	A
ストライクルージュ	A+	B+	A
ドムトルーパー	A	S+	D
フォースインバルスガンダム	A+	B+	A
ソードインバルスガンダム	A++	C+	A
プラストインバルスガンダム	B+	C+	A
セイバーガンダム	B+	B-	A
ガンナーザクウォーリア(ルナマリア機)	B-	B	A
ブレイズザクファントム	B+	B+	A
スラッシュザクファントム	A+	B-	SS
グフイグナイテッド(ハイネ機)	A	B	A
ウィンダム(ネオ機)	A+	B+	A
ザクウォーリア	B	B+	A
ガンナーザクウォーリア	C+	B	A
グフイグナイテッド	B	C	A
ウィンダム(ジェットストライカー装備)	A-	A	A
ウィンダム(ミサイル装備)	C+	C-	C
ムラサメ	C+	C	A
バクウ(レールキャノン装備)	A-	S+	D
バクウ(ミサイル装備)	A-	S+	D
ジンハイマニューバ2型	B+	D+	A
ゲイツR	B-	C+	A
ダガーL(ジェットストライカー装備)	A+	A	A
ダガーL(キャノン砲装備)	B	B	A
ダークダガーL	B+	B	A
ディン	B+	S+	S
長距離強行偵察偵察型ジン	C+	C+	A
バビ	B+	B	S
アッシュ	D	E	D
グーン	C++	D+	A
ジンオーカー	C+	D+	A
ガスウート	D+	E+	A(B)

※表は旧機体、新機体のコスト順



ランクはSSが最も性能が良く、S++>S+>S>S->A++>A+>A>A-の順に性能が落ちていく。また、同じランク内の機体でもブースト量にわずかながら差がある。あくまで「同ランク」であることに注意してもらいたい。また、変形モーション中のものはまだデータを出していないので、今後に期待してもらいたい。

調査後で気になった点をピックアップ!

このゲームでブースト性能を測定するときに注意しなければならないのは、「ロックオンしている相手の距離によってブースト消費量が変化する」ことだ。相手が遠いとブースト消費が激しくなり、相手が近いとブーストの消費量は少なくなる。そのため、ブースト量を計測する場合は、どちらも同じ位置から同じ相手をロックオンしておかなければならない。

もし個人でブースト量を測定することなどがあたら、このことを必ず覚えておこう。でないと表とは全く違う結果になりかねないのだ。

今回計測したブースト関連のデータは、ブーストダッシュ持続時間、ブーストダッシュ速度、ブースト持続(上昇)時間だ。表にしてみると意外な機体のブースト性能が高いので、

面白い発見ができるだろう。

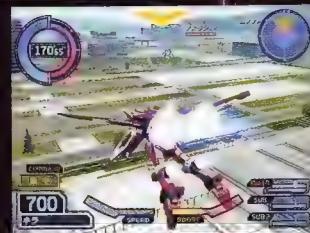
例えば高コストの中ではインフィニットジャスティスが持続の点で最も優れていた。変形すると、さらにブースト性能が上がる。

低コストでは、目立たない位置に居るダガーL(ジェットストライカー装備)のブースト速度とブースト持続が、ほぼすべての中コストに勝っている。武装面も決して悪くはないので、ていねいに戦えばかなりイゲる機体なのかもしれない。また、ディン&ディン(指揮官用)は、すべての機体の中でトップのブースト持続時間を誇ることも分かった。

このように、低コストでも高コストに渡り合える部分があるのだ。戦いの中で長所をうまく利用して、勝利をつかみ取ろう!



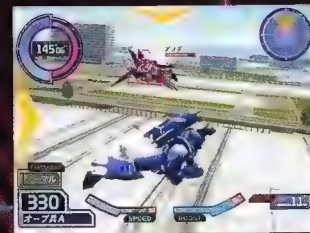
カオスは、機動兵装ポッドを飛ばしている間だけ機動力が落ちるという特殊な機体だ。



インフィニットジャスティスが最高コストの中ではトップのブースト性能を誇る。



ロックした相手が遠いと、ブースト消費が激しくなってしまうのだ! 要注意!



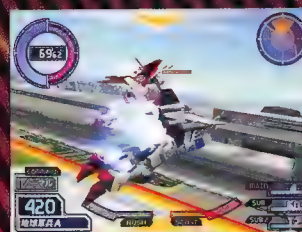
シンワス(水中戦仕様)のブースト性能は280~270のコストに引けを取らない!

ブースト量が気になる機体

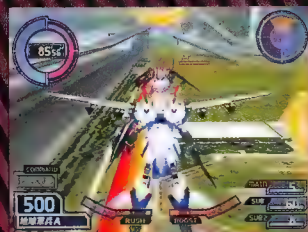
まずデータを比較して分かったのは、エールストライク、ルージュ、フォースインバルスといった万能機の筆頭であるこの3機は、全く同じブースト性能だったこと。また、この3機と同等の性能だったのがフォビドゥンとウィンダム(ネオ機)だった。特にフォビドゥンが同じブースト性能なことには驚かされた。機体の判定

が大きく武装が特殊だが、ブースト性能の方はかなり優遇されている。

ウィンダム(ネオ機)は耐久力の関係上、この3機より高いブースト性能があると思われていたために非常に残念。また、ウィンダムとウィンダム(ネオ機)を比較したところ、ウィンダムの方がブースト持続は長いことが判明した。



ダガーL(ジェットストライカー装備)のブースト性能は、万能機をしのぐ! 意外といけるのかもしれない……



同じウィンダム(ジェットストライカー装備)の方がネオ機よりブースト持続が長いことが判明! ネオ機はスピードがやや速い程度だ。

落下速度

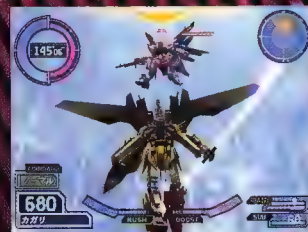
ブースト持続(上昇)を計測しているうちに、一部の特殊な機体は「空中での落下速度」が遅いことが判明した。

そのパターンには2種類あり、一つは初速(落下し始め)だけが遅く、途中からはほかの機体同様の落下速度になる、フリーダムのようなパターン。

もう一つは、最初から最後まで低速でゆるやかに落ちるディン、ディン(指揮官用)、バビのようなパターン。こちらのパターンの利点は落下速度が遅いので、着地までがほかの機体より遅くなること。そのため、滞空時間が伸び、ステップキャンセルなどでブーストの消費を多少抑えることができるだろう。

また、低速で落下する機体には欠点もある。逃げる敵機を追う場合、空中で高い位置から追うと落下が緩やかなせいで、自機が着地する間に相手に距離を離されやすいのだ。

そのため、敵機を追い掛ける場合は低空で追うように心掛けなければならない。



同じタイミング・同じ位置まで上昇した後、同時に落下した場合は、ここまで差が出る。覚えておけば役に立つときがある!

上昇速度

ドムトルーパー、ラゴウ、バクウは、他機体よりブースト持続(上昇)時間が非常に短い欠点がある代わりに、上昇速度が速く設定されている(この3機の上昇速度は同じ)。そのため相手の射撃を上昇で避けやすくなっているため、うまく活用しよう。

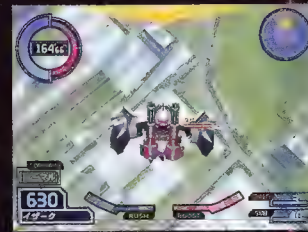


同時に飛ぶと、見てすぐに分かるほど速くドムトルーパーが上昇していく。

ブースト持続

なぜかブースト持続はスラッシュザクファントムが飛び抜けて性能がいい。

どちらかといえば格闘を狙う機体なので、高飛びをする機会が少ないとはいえ、上昇時にブーストの消費量を他機体より抑えられるのはうれしい。



ほかのSランク機体と比べても大きな差が付く! この差は大きい!

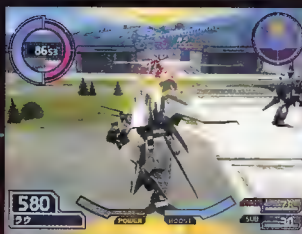
最新の対戦事情

全国大会予選スタートも近付き、そろそろ大会で注目を浴びそうなチームや、その対策を考えなくなるこの時期。現状での最強候補と呼ばれるチームを見え、来る大会に備えておこう。

Text: モニア

主流は3タイプのチーム

現在最強候補と呼ばれるチームはプロヴィデンス+420の機体。次に580+280のチームやストライクノワールorランチャーノワールを軸にした450+450のチームがそれを追う形。この三つのチームは右の図のような3すくみに近い力関係になっているが、不利になるチームの居ない560+420が一歩飛び抜けている、というのが現状だ。



現在の最強チームは、プロヴィデンス+420の機体という構成。特にデュエルやシグーが好んで使用されている。

現在の3すくみ

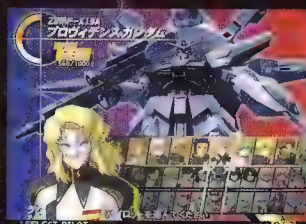


その他の機体

本筋のプロヴィデンス

このチームの中核となっているのは、やはりプロヴィデンスの存在。ほかのコスト560機体も十分な性能を持っているが、現状ではそれらを圧倒するほどの強さを誇る。相手となる420の機体の評価は個々によって差があるものの、デュエル、シグーなどが有力候補となっている。

チームの強さは「プロヴィデンスの安定した2回覚醒」と、「ドラグーンによる支配力」。そして「コスト450に引けを取らない420機体の存在」に尽きる。特に中コスト以下の機体に対して強さを発揮しやすいことから、ドラグーン対策になり得るカミティのような機体が含まれない450+450の組み合わせには大きく有利が付く。また、450の中で中核となるランチャーノワールやストライクノワールがドラグーンが存在で強さを発揮しづらくなっていることも、このチームの強さを支える要因となっているのだろう。

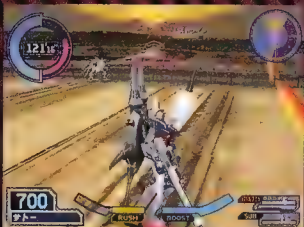


前作に続き、再び最強の座に舞い戻ったプロヴィデンス。全国大会でも最も注目すべき機体となるだろう。

対抗の590+280

560+420を追う形の最強候補チーム。直接対決では性能の高い590の機体がプロヴィデンスを追い詰める展開になるが、420と280の性能差があるので、チームとしてはほぼ五分の組み合わせ。

しかし560+420チームと違い、ストライクノワールとランチャーノワールを止める力が、280の機体には無い。いかに「280が追われる展開に持ち込まれないようにするか」が課題。立ち回りは少し厳しくなるが、ソノを選択すれば弱点を補える。



ランチャーノワールorストライクノワールに対抗するために、590はレジェンドが最有力候補となる。



コスト280機の備き次第では最強を目指すチームだが、560+420に比べて安定しづらいのが問題だ。

台風の目450+450

ここでいう450+450は、ランチャーノワールorストライクノワールを含んだチームのこと。機体のバリエーションが豊富なため、組み合わせ次第では相性勝ちも狙えるが、逆もしかりだ。

また、560+420や590+280に劣っている「覚醒発動の回数」が戦略に響きやすい。高コストの覚醒回数を極力抑えたいことから、低コスト機を先に2機墜とすという展開が理想になる。しかし、280はまだしも、420の機体押し切るのは難しい。



ストライクノワール+ストライクノワールやストライクノワール+ランチャーノワールは強力だが、ドラグーン対策に欠ける……



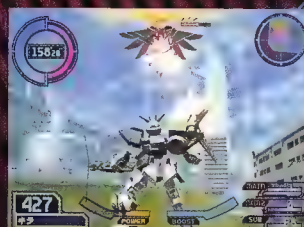
ドラグーン対策にはカミティも有効。また、爆発力に期待してソード系の機体をチームに入れるなど、選択肢は豊富に存在する。

その他の機体

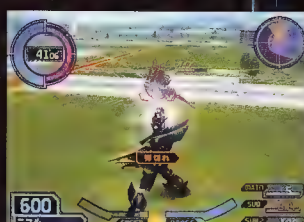
プロヴィデンスを含まない560+420や、ランチャーノワールorストライクノワールを含まない450+450もこちらの分類に入る。

現状では左項で挙げられたチームより強さの面で考えているとされているにもかかわらず、一般的な対戦事情では飛び抜けて使用人口の多い(特に450+450)組み合わせ。

大会での活躍は厳しと予測されるだけに、あえて逆境を覆す戦士の登場に期待したい組み合わせでもある。



場所によっては左記の三つのチームを専横として、禁止にしているお店もあるとか。全国大会ではどんなチームが出てくるのだろうか?



大会を見据えた上で、あえて左記以外のチームで出場する戦士のプレイヤーに期待したい。全国大会での注目ポイントの一つだ!

再考・覚醒の発動タイミング

本作の勝負の分かれ目となる覚醒発動のタイミング。これは自機の耐久力やコストによって、オススメの使用回数が異なる。しっかりと覚えて、確実に効果を上げていこう。

Text: 長アゲ

覚醒回数

今作の覚醒はゲージ50%での発動が可能となっているため、ゲージのたまり次第では2回以上の発動を意図的に戦略に組み込んで使っていくことができる。

コストの高い機体ほど耐久力や与えるダメージ量が大きく、ゲージがたまりやすい傾向にある。590、560のコスト帯の機体は、ほとんど敵機にダメージを与えることができない展開でも、1機目が墜ちる前の1回と、2機目終盤の2回の覚醒発動が安定する。

450のコスト帯は、与えるダメージが大きければ2回発動が安定するものの、耐久力が低めの機体やコスト420以下の機体は、2回の発動を安定させるのは難しいというのが基本的な流れ。

しかし、低コスト帯の中でも、ソノのように耐久力の高い機体は例外として、2回の覚醒発動を意図的に狙っていくことが可能。また、複数回の被撃墜を前提にした場合なら、低いコスト帯の機体でも2回発動が可能になるのだ。

コスト別発動

590、560

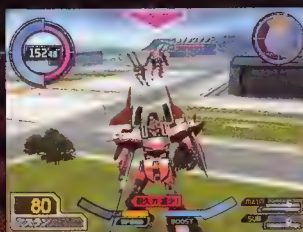
ほぼ確実に2回の発動が可能

450

状況によっては2回発動できるが、耐久力の低い機体は×

その他のコスト

複数回の被撃墜が無いと2回発動は×



中コストであっても、耐久力が低い機体の覚醒2回発動はまず安定しない。



逆に低コストでも、ソノのような機体は例外的に2回の覚醒発動を狙える。

覚醒発動のタイミング

2回発動できる機体は、1機目が撃墜される前に1回覚醒を使うのがセオリー。コスト590の機体は1回目を発動しても、終盤にはゲージが100%たまる。使用せずに墜とされそうな状況では、くらい中の発動でもいいので、積極的に使おう。この覚醒で敵機を撃破、または敵機の覚醒を使わせることがきたら上出来だ。

覚醒は先に出した方が有利なので、先出しがオススメ。後出しは、先に覚醒した敵機に追い詰められないように。1回しか発動できない機体は、中盤〜終盤の辺りで先に覚醒し、敵機を追い詰めよう。そして敵機が、くらい覚醒を発動して逃げてくれれば、敵機の覚醒は無いも同然。一気に片付けよう。

パワー覚醒は？

現在の主流はスピード覚醒で、次に人気なのはパワー覚醒。パワー覚醒は発動のタイミングがスピード覚醒に比べてシビアだが、攻撃的な面ではスピード覚醒を圧倒している。玄人向けとして徐々に使用人口の増えている注目の覚醒タイプで、稼働初期とは異なり、発動後は硬直の小さい射撃攻撃メインで立ち

回るのが主流となっている。

スピード覚醒で押し込まれでも、高飛び⇒覚醒発動⇒高飛びというよるけな性質をうまく使った回避方法が機能する。パワー覚醒の天敵ともいえるラッシュ覚醒を使用するプレイヤーが極端に少なくなっている現状も、パワー覚醒の人気上昇に一役買っているといえる。



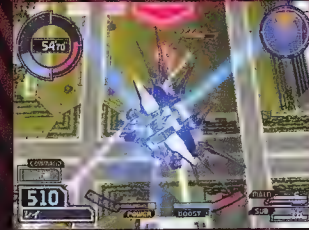
最高コストである590の機体にもなる、2機墜ちするまでにたまる覚醒ゲージは少なくとも120%以上だ。



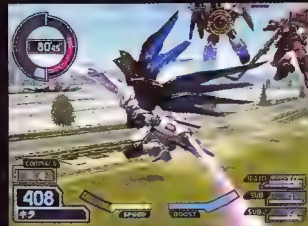
基本は1機目が撃墜される前に1回目の覚醒を使用する。覚醒中に撃墜されると2回目に影響するので、行動は慎重に。



パワー覚醒を発動するタイミングは、相手の着地硬直に射撃ヒットが確定した瞬間が最も理想的だ。強力な一撃を当てていきたい。



相手が覚醒発動で対抗してきたら、高飛びしつつスキの小さい射撃をばら撒くのが効果的な回避手段となる。



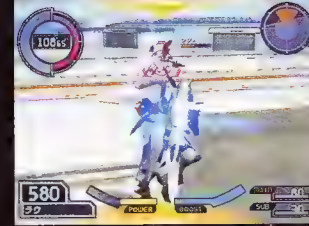
覚醒の発動回数が1回だと、100%を超えた分の覚醒ゲージが無駄になってしまう。積極的に2回の発動を狙いたい。



2回目の発動は作戦時間の終盤。スピード覚醒が安定するが、短い発動時間で効果の高いパワーも選択肢に入れておこう。



パワー覚醒中に格闘攻撃のような硬直の長い行動を取るのは非常にリスク。射撃攻撃をメインにして、堅実に動くのが基本だ。



マシンガン装備する機は、パワー覚醒を選択することで大きな決定力が手に入る。ダウンさせないように調節するのが基本だ。



覚醒発動のセオリー：覚醒ゲージが50%を超えたときに、残り耐久力が200前後という展開の多いコスト590なら、覚醒タイプは好みで選んでも問題無い。しかし、耐久力が100以下の状況になりやすい450機体の場合、2回覚醒を狙うなら覚醒中に被撃墜されにくく、効果的な攻撃方法がある機体が好ましい。



三国志大戦

三国志大戦2 (Ver.2.01)

- メーカー：セガ
- ジャンル：リアルタイムカード対戦
- 操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
- 発売日：2006年5月24日(稼働中)
- 使用基板：Chihiro™

ついに決着を迎えた全国大会の速報を中心に、『Ver.2.01』の最新情勢をお届け。呉単&社会人の雄「アシミニ」氏インタビューや、トンデモ企画「銅雀台」も注目だ。

Text: fan114 (エリア大会、デッキ情勢、デッキ紹介、銅雀台、コラム)
カイゼルちくわ (質疑応答集、全国大会、インタビュー)

『三国志大戦2』ムック 上下巻共に好評発売中!

『Ver.2.01』に完全対応した攻略本下巻、「三国志大戦2 遊戯指南書 戦勝之心得」が好評発売中! fan114氏が執筆に参加し、勝つための知識が詰まったこの一冊、『三国志大戦2』プレイヤーなら必見だ。また、武将カードリストを大きなサイズで見たい人や、初歩的な内容を知りたい人には、上巻「三国志大戦2 遊戯指南書 先陣之心得」がオススメ。2冊合わせてゲットしておこう。

激戦を勝ち抜いたのは? エリア決勝総まとめ!

三国志大戦 全国大会

覇業への道

～龍虎の咆哮～

前大会「雄飛の刻」からの連続出場者はわずかで、新たな強豪が多く参戦することとなった全国決勝大会。果たして、だれが全国制覇という偉業を成し遂げるのか? P52からの結果速報の前に、エリア決勝大会を振り返ってみよう。

中国エリア

注目の漢中王「兗虚」が1回戦で敗退する中、強気な発言通りの結果を出して勝ち上がったのが、6枚蜀呉屏の「玖蘭」,[R]司馬懿入り5枚魏単の「福山大徳」(辞退により「月君」が決勝進出)の二人。決勝は「勝てる要素しかない!」という名言を残した「玖蘭」が勝利。果たして決勝大会ではいかに!?

四国エリア

強豪が左ブロックに集まった四国エリアでは、岡山から遠征の5枚袁単皇帝「ラクウェル」が魏4使いの「!!!!!!」を制し、決勝まで進む。右ブロックは4枚八卦の「郭連」が勝ち進み、切符をかけた戦いに望む。決勝では「郭連」が「ラクウェル」を圧倒し、全国決勝への切符を手にした。

九州Aエリア

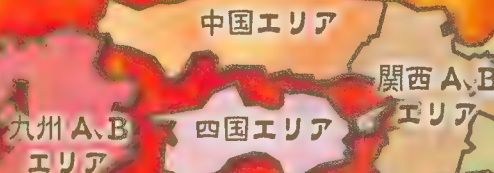
エリア決勝最多の44名で争われた九州Aエリア。この激戦を通過したのは、呉単使いとして名を馳せる「JOYTOY」、人馬デッキで2位通過の「ZAZEN」、3位決定戦で[R]司馬懿入り5枚魏蜀の「愚凌魁縋暗」を倒した5枚八卦の「Labo」。全国決勝で九州男児の底力を見られるか?

九州Bエリア

5枚神速の「KEN」、6枚魏武の「凍刀賢剣師」という二人の征覇王が勝ち上がり、決勝で激突。序盤は「KEN」が神速の犬号令からの攻めでリードを奪うが、終盤「凍刀賢剣師」は神速の大攻勢と離間の計からの見事な連続突撃で「KEN」の部隊を次々と倒し大逆転! 全国への切符を手にした。

関西Aエリア

実力者がバラけたトーナメントとなり、前大会準優勝者で今回は6枚魏吳天啓の「うーたん」、[SR]孫尚香入り5枚大徳の「ちよちゃん」という、前評判の高かった二人が順当に勝ち上がる。だが、準決勝で5枚八卦使いの「CHIKIN」が「ちよちゃん」を見事に打ち破り、[SR]龐統と[C]王平を入れた号令無し蜀単の「太史真」が「うーたん」にギリギリの逆転で勝利。それぞれ決勝大会へとコマを進めた。「ちよちゃん」対「うーたん」の3位決定戦は、「うーたん」が前大会準優勝者の意地を見せ勝利し、2大会連続の決勝大会進出となった。



関西Bエリア

強豪が固まった左ブロックでは、優勝候補筆頭の[R]司馬懿入り4枚魏単「ばちろ〜3」が3回戦で敗退。その「ばちろ〜3」を倒した6枚蜀涼使いの「三国玉露同盟」は、その勢いで見事優勝。右ブロックは5枚八卦の「RAG」が2位通過を決める。最後の枠を争うは、お互いに[R]馬岱入りの珍しい2色デッキを扱う「負け犬」と「楽殺」。序盤にリードを取り、落雷で守り切った「楽殺」に軍配が上がった。

現在のパワーバランスは?

『Ver.2.01』デッキ情勢

バージョンアップから2カ月弱が経過し、情勢もかなり固まってきた現在。全国対戦での主流デッキはどんな感じなのか、勢力や兵種バランスも含めつつ考察していこう。

6枚デッキが幅を利かせる現状

『Ver.2.01』で流行しているのが、6枚で構成されたデッキ。代表的なのは、[SR][R]孫堅と[R]孫權のいずれかが入った呉単、[R]袁紹と[R]田豊入り袁単、[UC]荀攸入り魏単&混色、[SR]劉備入り蜀単、[UC]李儒&[UC]董白や[SR]貂蟬入り混色など。強力な全体強化系、ダメージ系、妨害系計略の

あるデッキでは、6枚の方が単純に武力上昇値の合計が高かったり、攻城に持ち込みやすい。優秀なコスト1武将が増えたことも、理由の一つだろう。相対的に厳しくなったのが、4枚以下のデッキ。低武力の武将でも撃破にそれなりの時間がかかるので、単純な枚数差が不利を生み出している。

勢力は他勢が少ないが、それぞれ単一で活躍できるデッキがあるので、勢力バランスはいい感じが

気になる決勝大会の速報はP52より!

東海エリア

決勝進出枠が一人ながら、征覇王以上が四人という激戦となった東海Aエリア。隙無き反計使いの皇帝「☆天龍☆」、1回戦サイドから征覇霸王「バナナ娘美春」、【UC】紀霊入りの袁単デッキを扱う「大將軍紀霊」を立て続けに撃破。そのまま「☆天龍☆」が優勝かと思われたが、左ブロックを勝ち上がった「バスターYM」が【R】貫実入りの人馬デッキで「☆天龍☆」を倒し、決勝大会への切符を手にした。

関東△エリア

準決勝にコマを進めたのは、鬼將軍「仁義なき青井」を倒して勝ち上がった5枚八卦使いの「クルル曹長」、6枚袁申を操り三人の征霸王を倒してきた「響鬼」、5枚大徳から6枚屍割那反計にデッキを変えて挑んだ「ポポボ」、数少ない【R】司馬懿入りデッキでの参加者「きゅう」となった。「クルル曹長」対「響鬼」は伏兵の【R】田豊をうまく踏ませた「響鬼」が圧勝。「ポポボ」対「きゅう」は終盤を前に「きゅう」がリードするも、計算されたカウンターで「ポポボ」が逆転勝利。三位決定戦の「クルル曹長」対「きゅう」は「クルル曹長」が制し、「ポポボ」、「響鬼」、「クルル曹長」の三人が決勝大会進出を遂げた。

北海道エリア

「メイ」が6枚尻剥那で順当に勝ち上がり、5枚大使「かすみ」との激戦を制して出場権を奪取。右ブロックでは5枚大使の「悪☆校」が、優勝候補の大都督「栄斗」と4枚八卦「馬龍☆」を連破する大金星！しかし、車輪デッキの「肘丸」を掌握して勝ち上がってきた6枚呉串「超ちゃん」に、準決勝で敗れてしまう。「悪☆校」を倒し出場権を奪取した「超ちゃん」は、決勝でも「メイ」を倒して北海道エリア決勝2連覇！「メイ」とともに堂々と全国へ繰りこぎ形となった。

北東北エリア

数少ない征覇王で魏武デッキの「BECK ♪」が1回戦敗退という波乱の中、前大会決勝出場者である悲哀使い「龍都」が、きっちり決勝まで進出。対するは多くの覇王を撃破して決勝にたどり着いた、6枚具単の「ヴォレイ」。試合は激戦となり、残り3カウントで「ヴォレイ」の【UC】韓当の攻城が決まり大逆転！ 見事出場権を獲得した。

南東北エリア

強豪が左ブロックに固まる形となった南東北。その左ブロックは大本命の6枚神速「大紅蓮疾風」、前大会決勝出場者「虎斗」がそれぞれ順当に勝ち上がり、出場権をかけた準決勝で激突。これは5枚八卦の「虎斗」が制し、2大会連続の決勝進出という快挙を成し遂げた。右ブロックの準決勝進出者は、5枚呉単の「新湯最後の将」と6枚神速の「羅希」。見事な逆転勝利で「羅希」が出場権を獲得した。

北海道エリア

北東北エリア

南東北工

東海 A、B
エリア

関東 A~G
エリカ

関東Bエリア

クセのあるデッキを使うプレイヤーが多く、だれが勝ち上がってもおかしくない激戦区となった関東Bエリアは、1回戦から波乱が。前評判の高かった5枚袁単の「菊」、大風めめから5枚呉単にデッキを変えて挑んだ「国姓爺」などの強豪が、初戦で敗れてしまう。逆に前評判通りの実力を発揮して通過したのは、6枚隙無き大爆進の「全部将が〇〇」、流星呉単の「アシミニ」。それぞれ2位、3位で通過。そして優勝を遂げたのは、関東Bエリア最年少で魏武粘りデッキを使いこなす「麻雀戦士」。征覇王の称号に恥じぬ立回りで、決勝大会への切符を手にした。

関東エリア

「決勝大会を勝ち抜くより困難では?」といわれるほどの最難関エリアとなった関東C。優勝候補の全突(人馬)使い「初志貫徹5」&「オズマソウジ」、前大会で敗退した4で今回は八卦卦で挑んだ「王異」は、準決勝前に敗退してしまう。この超激戦区を通過したのは、終始圧倒的な立ち回りで優勝まで突っ切った全突(人馬)使いの大都督「黄金の隼」、安定した立ち回りで敵を詰まってきた5枚大徳操る義勇兵「シヅクノ」、3決定戦で不利と思われる6枚大徳「ソビエト」を制した全突(人馬)使い「のりりり太郎」。決勝大会ではどこまで勝ち抜けるか必だ。

東海Bエリア

強豪が多く参戦し、関東Cエリアに並ぶ激戦区となった東海Bエリア。トーナメントはうまく強豪が分散する形に。それぞれのブロックを抜けたのは、さまざまなデッキを使いこなし今回は桃園デッキで参戦の「食べれません」、4枚八卦の「劉備」、全犬(人馬)使いの「Y03」、弓兵中心の6枚魏呉蜀を操る「柴雄」の四人。まずは「劉備」が「食べれません」を、「Y03」が「柴雄」を下し、それぞれ切符を獲得。「Y03」は見事な立ち回りでは「劉備」も圧倒し、優勝を遂げる。最後の切符は「食べれません」を破った「柴雄」が獲得した。

5枚以下のデッキは罰と違が大活躍

6枚デッキが流行する中、5枚ながら高い能力を誇るのが人馬司令デッキ。「人馬の大神令」は迎撃のリスクを背負わずに攻撃を狙えるようになるため、敵に槍兵が居ても効果を発揮できる。「封印の計」と「西方の乱」の存在により臨機応変な立ち回りが可能なので、特別に苦手とするデッキが少なく、多くのプレイヤーに使われている。ただし、5部隊の騎兵を揃えなければならないので、難度は高め。

● 点数は4～5枚八卦、「八卦の陣法」を使い

分けることで、さまざまな状況を打破できるのが強みだ。「戦術」★「大車輪戦法」などと組み合わせると、非常に高い効果を発揮する。

そのほかは個々のスールが重要になるもの
 例、[R] 袁紹&[R] 田豊入り5枚袁卓、[R] 周
 備&[R] 孫権入り5枚呉卓、[SR] 劉備入り5
 枚蜀卓、[SR] 曹操入り魏卓なども有力だ。

兵種のバランスは、弓兵の強化と騎兵単の増加に伴い、槍兵単と弓兵単が厳しい状況に多いのは、槍兵と騎兵の組み合わせとバランス型。騎兵単への対策として、槍兵が2枚以上居るデッキが多いのが印象的だ。



「八卦の陣法」なら、強力なダメージ系計略や妨害系計略を軸としたデッキにも、2部隊掛けを使うことで対抗できる。

三国志大戦 全国大会

覇業への道

～龍虎の咆哮～

全国決勝大会速報！

10月22日、長きにわたる予選を勝ち抜いた強豪たちが、その頂点を決めるべくセガ本社にて決勝大会に臨んだ！ 前大会を大きく上回る1000人以上の来場者と、インターネット配信の生中継で全世界から観戦する『三国志大戦2』ファンたちが見守る中、その決勝進出者32名の頂点に立ったのは、西涼騎兵単デッキを見事に使いこなした長野の雄、「Y03」。準決勝では前大会優勝者「荀銀STO」を打ち倒し、名実ともに新たな最強君主として、その証となる称号「炎帝」を獲得した！

優勝は“Y03”!!

——優勝おめでとうございます。全国にのべ50万人いる君主の頂点に立った感想をお聞かせください。

Y03 まだ信じられません。決勝戦の舞台に立てればとは思っていましたが、本当に立てるとは思っていませんでした。

——壇上に呼ばれた時の心境は？

Y03 周りに居るのがすごい人ばかりだったので緊張しました(笑)。

——番きつかった試合はどの試合でしたか？

Y03 準決勝の、「荀銀STO」とさんの試合ですね。大会直前に、全国対戦で2回くらい手も足も出ずに負けていましたから。

——その「荀銀STO」戦での勝因は何ですか？

Y03 「悪鬼の暴剣」をぶっ放したことでですね(笑)。もう、こうするしかないと思いついて捨て身の戦法が功を奏しました。

——大会前には決勝大会対策はしましたか？

Y03 ほかの出場者のデッキを想定して、対戦する際にはどうやって戦うか事前にパターン化しておきました。そうしないと、パニックして

しまうタイプなので(笑)。

——チームメイトなど「三国志大戦2」仲間一言どうぞ。

Y03 長野の友達と、一緒にやってきたからこそここまで来ました。そして「黄金の隼」大都督や「オズマソウジ」大英雄(師匠)を、目標にできたからこそ勝てたんだと思います。本当に感謝しています！

——今後の目標は？

Y03 この大会に全力を注いだので、今すぐに次の目標というのは浮かびません。今回優勝できましたが、自分は実力そのものはそれほどではないと思っています。この称号にふさわしい実力者になれるよう努力したいです。

——最後に全国のプレイヤーに向けて、上達のための秘けつをお願いします。

Y03 うまい人に教わって、うまい人のプレイを見て、その通りにやってみるのが一番の上達の近道だと思います。「この人うまいな～」と思った人のプレイを見続けてください。あとは……【UC】馬騰を使うこと、ですかね(笑)。

(大会終了直後、セガ本社にて)



判断力、技術力、思い切りの良さが冴えた！

「Y03」は、皇帝即位経験があり、騎兵を扱う技術、戦術は騎兵単一デッキを使う「初志完徹5」、「オズマソウジ」、「黄金の隼」などの上位プレイヤーにも勝るとも劣らない強豪だ。

前回覇者、「荀銀STO」との激戦では、互いの生存部隊が2部隊で、「荀銀STO」側の【UC】甘皇后が舞い、【C】廖化が守っている状況では、ほかの敵部隊が復活してくるまで【C】侯成を城門に張り付け、【R】董卓で甘皇后をつぶしに行くそぶりを見せて、廖化の注意を引きつつ廖化と突撃し合う。その間侯成で攻城を続け、敵が復活してきそうなタイミ

ングで侯成と董卓で甘皇后をつぶしにいったプレイングは圧巻だった。

また、屍デッキを扱う「ボボボ」との決勝戦では、敵槍兵の兵力をできるだけ減らす(できれば撃破)べく、撤退覚悟で高武力の騎兵をビタ止まりから乱戦させていた。その後「我が屍を越えよ」で攻め込まれても、撤退した高武力の騎兵を「西方の乱」で復活させることができ、厄介な槍兵も少しの乱戦で撤退させられる状況になるわけだ。

冷静な判断と確かな技術、思い切りの良さが全国の強豪を薙ぎ倒した「Y03」に脱帽！



同じ馬デッキを使う強豪たちが撤退していく中、最後まで残ったのは、ライバルデッキを研究し、立ち回りの引き出しを増やしていた「Y03」。勝つべくして勝ったといえる。

全国決勝大会結果

Y
O
3

のりのり太朗 (関東Cエリア3位)

[R] 董卓、[R] 華雄、[UC] 馬騰、[C] 侯成、[C] 蔡邕、[R] 馬超

クルル曹長 (関東Aエリア3位)

[LE] 諸葛亮、[LE] 張飛(本宮)、[R] 馬超、[R] 姜維、[UC] 周倉、[C] 夏侯月姫、[C] 廖化

響鬼 (関東Aエリア2位)

[R] 袁紹、[R] 田豊、[UC] 劉備、[C] 劉禪、[SR] 甄治、[C] 陳宮、旧[C] 高覧、[UC] 十常侍

虎斗 (南東北エリア1位)

[SR] 劉備、[SR] 馬超、[R] 魏延、[R] 關羽、[C] 夏侯月姫、[C] 趙雲、[UC] 姜維、[UC] 馬良

ノイ (北海道エリア2位)

[SR] 孫堅、[UC] 孫桓、[UC] 韓当、[C] 潘璋、[R] 荀彧、[R] 曹仁、[R] 楽進、[C] 曹植、[C] 陳羣

麻雀戦士 (関東Bエリア1位)

[SR] 曹操、[R] 荀彧、[R] 孫策、[R] 楽進、[SR] 張春華、[SR] 賈詡、[C] 陳羣、[C] 陳宮

ポポポ (関東Aエリア1位)

[SR] 孫堅、[R] 曹仁、[R] 楽進、[R] 荀彧、[UC] 孫桓、[UC] 韓当、[C] 潘璋、[C] 曹植、[C] 陳羣

柴雄 (東海Bエリア3位)

[SR] 孫堅、[UC] 孫桓、[C] 丁奉、[R] 楽進、[SR] 張春華、[C] 李典、[C] 曹植、[SR] 呉夫人、[C] 陳羣

凍刀賢剣師 (九州Bエリア1位)

[R] 司馬懿、[R] 楽進、[R] 荀彧、[C] 陳羣、[SR] 張春華、[C] 李典、[UC] 韓当、[R] 周泰

ZAZEN (九州Aエリア2位)

[R] 董卓、[R] 華雄、[UC] 馬騰、[C] 侯成、[C] 蔡邕、[R] 馬超

バスター YM (東海Aエリア代表)

[R] 董卓、[R] 華雄、[R] 賈詡、[C] 侯成、[C] 蔡邕、[R] 馬超

シフクノ (関東Cエリア2位)

[SR] 孫堅、[R2] 周瑜、[R2] 孫權、[C] 丁奉、[C] 潘璋、[LE] 張飛(本宮)、[R] 関羽

JoyToy (九州Aエリア1位)

[R] 孫堅、[R] 周瑜、[R] 甘寧、[R] 太監、[R] 呉国太、[SR] 呉夫人、[C] 朱治、[SR] 大喬

郭連 (四国エリア)

[LE] 諸葛亮、[LE] 趙雲、[R] 姜維、[UC] 張飛、[R] 馬超

アシミニ (関東Bエリア3位)

[UC] 小喬、[R] 周瑜、[R] 周泰、[UC] 孫權、[R] 呉国太、[R] 孫策、[UC] 李儒

黄金の隼 (関東Cエリア1位)

[R] 董卓、[R] 華雄、[UC] 馬騰、[C] 侯成、[C] 蔡邕、[R] 馬超

ヴォレイ (北東北エリア)

[R2] 孫權、[R] 孫策、[C] 丁奉、[UC] 韓当、[UC] 孫桓、[C] 潘璋、[UC] 程普、[R] 魯粛

玖蘭 (中国エリア1位)

[SR] 孫堅、[UC] 韓当、[UC] 孫桓、[R] 魏延、[R] 關羽、[C] 廖化、[C] 孫乾、[R] 大喬

三国玉露同盟 (関西Bエリア1位)

[UC] 張飛、[UC] 姜維、[C] 夏侯月姫、[C] 趙雲、[UC] 馬騰、[UC] 魏延、[C] 魏延、[UC] 魏延、[UC] 魏延

月君 (中国エリア3位)

[R] 董卓、[SR] 呂姫、[UC] 馬騰、[UC] 関羽、[C] 蔡邕

全武将が〇〇 (関東Bエリア2位)

[R] 劉備、[R] 王異、[R] 呉国太、[UC] 孫乾、[UC] 孫桓、[UC] 韓当、[C] 曹植、[C] 曹植、[C] 曹植

劉備 (東海Bエリア2位)

[LE] 諸葛亮、[LE] 張飛、[SR] 趙雲、[R] 姜維、[UC] 徐夫人

羅希 (南東北2位)

[SR] 孫堅、[SR] 賈詡、[R] 曹仁、[R] 楽進、[C] 曹植、[SR] 龐統、[C] 劉禪、[C] 陳羣

Y03 (東海Bエリア1位)

[R] 董卓、[R] 華雄、[UC] 馬騰、[C] 侯成、[C] 蔡邕、[R] 馬超

うーたん (関西Aエリア3位)

[R] 孫堅、[R] 曹仁、[UC] 荀彧、[UC] 孫桓、[UC] 韓当、[C] 關羽、[SR] 周瑜

楽毅 (関西Bエリア3位)

[R] 馬超、[C] 李儒&郭祀、[UC] 李儒、[UC] 孫乾、[C] 夏侯月姫、[R] 龐統、[SR] 諸葛亮

RAG (関西Bエリア2位)

[LE] 諸葛亮、[R] 馬超、[R] 魏延、[UC] 姜維、[C] 夏侯月姫、[R] 関羽、[R] 姜維

太史真 (関西Aエリア2位)

[SR] 龐統、[R] 呉忠、[R] 馬超、[C] 王平、[C] 廖化、[R] 関羽、[R] 劉備

趙ちゃん (北海道エリア1位)

[R] 孫堅、[SR] 呉夫人、[R] 孫權、[UC] 程普、[UC] 韓当、[UC] 孫桓、[R] 大喬、[UC] 大喬、[C] 潘璋

Labo (九州Aエリア3位)

[R] 董卓、[R] 華雄、[UC] 馬騰、[C] 侯成、[C] 蔡邕、[R] 馬超

CHIKIN (関西Aエリア1位)

[LE] 諸葛亮、[UC] 張飛、[R] 姜維、[R] 魏延、[C] 廖化、[R] 馬超、[R] 龐統

荀銀STO (特別招待枠)

[UC] 甘寧后、[R] 呉忠、[R] 龐統、[UC] 張飛、[UC] 姜維、[C] 廖化、[UC] 孫桓、[UC] 荀彧

※各主名の下に記載している武将カードは、全国決勝大会の登録武将カード(総コスト11以内)です。

トーナメントダイジェスト

トーナメントのすべてで、一瞬の判断やミスがそのまま負けにつながるような高密度の対戦が続いた本大会。

第1回戦では、徹底的にパターン化した「隙無き攻勢」からの「迅速な転進」が「栄光の号令」&「袁紹軍の大攻勢」への連挑を見せた「響鬼」のように安定した試合もあった半面、「三国玉露同盟」と「月君」の対戦では、息詰まる攻城の応酬となるなど、とてもまだ第1回戦とは思えない緻密な攻防も続出し、次々と明暗が分かれていった。

第2回戦ともなるとそれはさらに顕著となり、特

に惜しまれるのは、「全武将が〇〇」が「Y03」との対戦中に起こしてしまった「金城鉄壁」の暴発。氏はその後素早く体勢を立て直していたが押し切られてしまい、相手が今回の優勝者であることも考えると、大会の流れそのものを変えたかもしれない一瞬だった。

第3回戦でも、「シフクノ」が「JoyToy」に対して1試合中に3回放った[R2]周瑜の「火計」や、相手の「天啓の火」を「連環の法」を温存して凌ぎ、その兵法を残り10数カウントの攻防における決定打につなげるなど、事前の宣言通り[R2]周瑜で参戦したパフォーマンス以外にも、そのテクニックで会場を沸かせてくれた。テクニックの面ではさらに「荀

銀STO」が前回優勝者の名に恥じず、6枚甘寧后デッキというあまり類を見ない構成ながら、[UC]姜維や[R]龐統の正確無比な連続壁槍撃で相手の高武力武将を随所で倒すなどの神業や、低武力の[C]廖化などをなかなか撤退させない見事な用兵を見せ、何度も会場全体をどよめかせた。

準決勝では、前回覇者「荀銀STO」と、「Y03」の対戦が印象的だった。中盤、「人馬の号令」中に一騎討ちで[UC]馬騰が倒されるも、「Y03」は「響鬼の暴剣」と「神速の大攻勢」で一気に廖化と甘寧后以外を撃破。「荀銀STO」は廖化で甘寧后を守ろうとするも、力おぼず撤退。後に甘寧后が撃破された瞬間、会場は歓声に包まれた。

新着デッキ紹介

「Ver.2.01」で台頭してきたデッキや新しいデッキが見えてきたので、ここに紹介していこう。クセのあるデッキが多く使いこなすのは大変かもしれないが、ぜひチャレンジしてみてください。

人馬号令デッキ

槍兵を恐れることなく 連続突撃でせん滅!

「Ver.2.01」で武力上昇値が3になった「人馬の号令」を中心としたデッキ。特別に苦手とするデッキが少なく、多くのデッキと五分以上に戦えるため、使用率が大幅にアップした。とはいえ、士気が無いときは通常状態の騎兵5部隊を扱わなければならないので、難度は高めだ。

序盤は基本的に2部隊で両サイドから端攻城を狙い、ほかの3体は伏兵探しや障害物の破壊に専念。

武将名(兵種/コスト/能力)

[R]董卓(騎/2.5/武8・知7)

[R]華雄(騎/2/武8・知4)

[UC]馬騰(騎/1.5/武5・知5)

[C]侯成(騎/1/武4・知1)

[C]蔡邕(騎/1/武1・知8)

騎兵単一デッキ同士なら、騎兵をまとめた突撃で正面からぶつかり合い。この際は[C]蔡邕を気持ち前に出して犠牲にし、逆に敵の主力にこちらの突撃を当てていくと有利な状況を作れるので覚えておこう。

士気がたまったら、「人馬の号令」によるせん滅が基本。敵を逃げられない位置まで引き付けてから使おう。「人馬の号令」で対抗できそうにない場合は、[R]華雄と[R]董卓を敵と乱戦させてわざと撤退させ、「西方の乱」でしのぐといい。厄介な計略はもちろん、「封印の計」で対処しよう。



「人馬の号令」中に無敵値へ突っ込んだ場合、迎撃は受けないが突撃も入らない。先行部隊を乱戦させ、きっちり壁突撃を仕掛けよう。

飛天撒文デッキ

縦横無尽に駆け回り 敵の足並みを乱せ!

「飛天の舞」後が勝負となるデッキ。兵法は「連環の法」がオススメだ。

序盤は守りに専念し、士気がたまるまでは無理をしないように。特に士気が4前後のタイミングで[UC]蔡文姬が撤退してしまうと、敵の士気と足並みがそろってしまうので注意。

士気がたまったら「飛天の舞」を発動。タイミングは士気が5たまったら瞬間でOKだ。その後は常に全体の戦況を上げ、迎撃を受けたり武将を

撤退させることが無いよう気を付けつつ、敵城前で突撃を仕掛けていこう。敵に移動速度上昇系の計略や兵法が無ければ、常にほんろうできる。敵が全体強化系の計略を使ってきたら、「連環の法」で時間を稼ごう。

さらに士気が3たまればこちらのもの。敵の主力を「撒文」で拘束し、連続突撃で撤退させよう。こうして敵の足並みを乱し、攻城に成功したら、後はひたすら「撒文」だ。

[C]逢紀の攻城も積極的に狙おう。敵の主力を数部隊引き付けられたら、「自爆」で道連れにするのもアリだ。



「飛天の舞」中は、攻城兵もかなりの速度に(迎撃は受けない)。攻城を阻止しにきた敵を「撒文」で呼び寄せ、強力な一撃をねじ込め!

武将名(兵種/コスト/能力)

[SR]龐徳(騎/2/武8・知4)

[R]顔良(騎/2/武8・知3)

[R]楽進(騎/1/武4・知3)

[C]逢紀(攻城/1/武3・知7)

[R]陳琳(槍/1/武2・知8)

[UC]蔡文姬(騎/1/武1・知7)

屍目覚めデッキ

屍→目覚めのコンボで 敵を圧倒せよ!

呉と蜀の混成デッキで、狙いは「我が屍を越えよ」からの「若き血の目覚め」の計略コンボ。武力が14となる[R]魏延の「我が屍を越えよ」の効果が発動するので、非常に強力なコンボを仕掛け、部隊の足並みをそろえつつ、士気がたまったら積極的に狙っていこう。

計略コンボを狙う際は、武力が上がった[R]魏延が弱体化系の計略を受けないように注意。もちろん、ダメー

ジ系計略による撤退も禁物だ。逆に、[R]関銀屏にダメージ系計略を使われるのはOK。コスト1武将の犠牲で敵の士気を6〜7使わせたと考えれば十分な戦果だ。それぞれ武力が8上がっているため、残った部隊で攻め切ることもできる。あらゆる状況を予測しておくことが大事だ。

リードを奪った後も基本は同じ。相手にとっては攻められる方がキツいので、常に攻めることを頭に置いておくといい。兵法は基本的には「再起の法」か「増援の法」がオススメ。相手によって変えていこう。

武将名(兵種/コスト/能力)

[SR]孫堅(騎/2.5/武8・知7)

[R]魏延(騎/1.5/武6・知4)

[UC]孫恒(槍/1/武3・知6)

[R]関銀屏(槍/1/武3・知5)

[C]廖化(騎/1/武3・知4)

[UC]韓当(弓/1/武3・知3)



「我が屍を越えよ」と「若き血の目覚め」で強化された、大車輪状態の[R]関銀屏を止められる武将は少ない。きっちりコンボに持ち込め!

傾国献策デッキ

舞の城ダメージを生かし 献策&火事場で守れ!

狙いは「Ver.2.01」で城ダメージが上昇した「傾国の舞」を発動して守り切ること。相手が舞をつぶしにきたら、「連環の法」と合わせて「破滅的な献策」で[R]周泰の武力を上げたり、敵の主力に「望郷の歌」をかけたりして追い払う。最終的にリードしていればOKという点を頭に入れ、被代償系の計略も積極的に使っていこう。自軍の城ゲージが少なくなれば、「火事場の馬鹿力」も生きてくる。

防柵は基本的に、端に固めて配置するといい。敵が攻めて来る角度を限定できるので守りやすくなる。

各武将の武力は低いので、敵は序盤から攻め込んでくるはず。基本的には少しの攻城は諦め、防柵を守ることに専念。城攻撃力の高い兵種が防柵の逆サイドに張り付いてきたら、横弓と[C]臧覇の突撃で対処しよう。

序盤をしのいだら「傾国の舞」を発動。ここで敵が攻め込んできたら、「連環の法」で時間を稼ごう。各計略を使って追い払おうといい。ただし、残りの城ゲージには注意すること。

武将名(兵種/コスト/能力)

[R]周泰(槍/2/武7・知4)

[UC]陳宮(弓/1.5/武4・知7)

[SR]貂蟬(弓/1.5/武2・知5)

[C]臧覇(騎/1/武3・知4)

[SR]蔡文姬(弓/1/武2・知7)

[R]呉国太(弓/1/武1・知5)



舞をつぶすべく敵が攻めてきたら、「破滅的な献策」をかけた[R]周泰で追い払おう。「連環の法」と組み合わせて敵をせん滅するのもいい。



知っているようで知らないテクを追究!

三国志大戦2 質疑応答集

討戦中、「どうなんだろう?」と不意に浮
がふ小さな疑問の数々。今回はそんな疑
問の中から、実戦で特に多く見られるも
のを徹底調査! 覚えておけば、討戦の
大事な局面で決定打になるかも!?

自城回復と募兵ってどっちが早い?

どちらも回復ペースは同じです

「募兵」を持つ武将は戦場でも兵力
が回復していくが、自城に戻った方
がより早く回復できるのでは? と
思いがち。だが結論からいうと、回
復のペースはどちらも同じだ。

なお、ほかの計略などによる兵力
減少&回復のペースは、以下の表に
まとめた通り。減少系はそれぞれに
大きな違いがあるが、回復系はすべ
て同じだ(「毒泉の計」とほぼ同等)。

兵力減少ペース比較

暗殺の毒	★★
毒泉の計	★★★★
悪女の劇毒	★★★★★
望郷の歌	★★★★★★
偽帝の勅命	★★★★★★
燃え地/毒沼	★★★★



回復系効果は、減少系効果と重複する。写真の
ように「暗殺の毒」を受けた武将に「八卦の陣
法」3部隊掛けを使った場合、回復が上回る。

兵力回復ペース比較

回復の舞い	☆☆☆
八卦の陣法※	☆☆☆
募兵	☆☆☆
自城での回復	☆☆☆

※3部隊掛け

同武力の乱戦でも勝敗が変わるんですが……

乱戦能力や相性は兵種ごとに違います

同じ武力の武将を乱戦させたのに、
こちらが一方向的に撤退。だれもが経
験したと思われるこの現象は、各兵
種にそれぞれ異なる乱戦能力が設定
されていることで起きるものだ。

同武力(武力3)の各兵種で調べた
各兵種の乱戦結果は、下の表の通り。
見方は横列を基準とし、「○」は相手
のみ撤退、「△」は相打ち、「×」は自
分のみ撤退という結果を、「%」は生
き残った部隊の残兵力を表す。また、

結果が出るまでにかかった時間を「A」
(早い)~「E」(時間がかかる)で表し
ている。なお、乱戦は多少のランダ
ム値があるため、複数回調査した結
果の平均値を掲載している。

弓兵は『Ver.2.01』で攻撃力が上昇
したものの、防御力は低いので決着
が付く時間が短め。逆に攻城兵は防
御力が高く攻撃力が低いので、試合
全体の4分の1近い時間粘れるが、
どの兵種にも勝つことはできない。

武力3武将による乱戦の勝敗(残兵力)と所要時間

自軍	敵軍	騎兵	槍兵	弓兵	歩兵	攻城兵	象兵
騎兵	△	△	○ (約10%)	△	○ (約60%)	×	×
	B	B	B-	B	D	C	C
槍兵	△	△	△	△	○ (約60%)	×	×
	B	B	A+	B	D	C	C
弓兵	×	△	△	×	○	○	○
	(約10%) B-	A+	A	(約10%) A+	(約10~20%) C+	(約10%) B-	(約10%) B-
歩兵	△	△	○ (約10%)	△	○ (約60~70%)	×	×
	B	B	A+	B	D-	C+	C+
攻城兵	×	×	×	×	△	×	×
	(約60%) D	(約60%) D	(約10~20%) C+	(約60~70%) D-	(約70~80%) C+	(約70~80%) C+	(約70~80%) C+
象兵	○	○	×	○	○	○	△
	(約20~30%) C	(約20~30%) C	(約10%) B-	(約10~20%) C+	(約70~80%) C+	(約70~80%) C+	(約70~80%) C

「槍ワイパー」って今は全く使えないの?

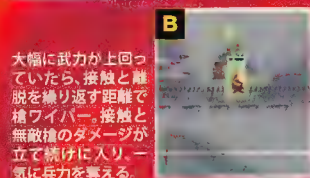
実は武力で大きく上回っていれば有効です

槍撃の登場に伴って使われな
くなった槍ワイパーだが、槍撃が弱体
化した現状ではどうなのだろうか?

槍ワイパー(無敵槍)のダメージは、
槍撃より武力の影響が大きい。自分
の武力が敵と同程度以下だと槍撃連
発に劣るが、4~5ほど高ければほぼ
同じ効率に、大幅に高ければ槍撃連
発より効率が良くなるのだ。さらに
接触~離脱を繰り返して接触ダメ
ージも含めた槍ワイパーをたたき込め
ば(下記B)、自分もダメージを受け
るがかなりの短時間で敵を倒せるぞ。



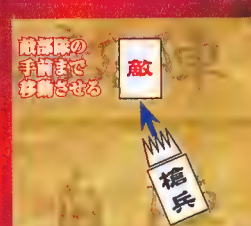
緑の移動ラインを参
考に、武将カードの
位置と武将の位置
を敵の手前に合わせ
る。武将カードがず
れていると、うまく
無敵槍を回せない。



大幅に武力が上回
っていたら、接触と離
脱を繰り返す距離で
槍ワイパー。接触と
無敵槍のダメージが
立て続けに入り、一
気に兵力を奪える。



大きな武力差があれば、接触~離脱を繰り返
しながらの槍ワイパーにより、連続槍撃や通常乱
戦の半分以下の時間で敵を撤退させられる。



まずは武将と武将カードを適
正な位置まで移動させる左記
A。槍撃よりも間合いは近め
そうを中心に向かい、敵
の動きに合わせて中心をずらし
つつ、秒強で一周のペースでし

自城前での移動は城の外と中、どっちが早い?

端から端までなら、全兵種城に戻った方が早いです

自城の2カ所を同時に攻城され、
片方を処理した後にもう片方へ移動
する場合、そのまま戦場を移動する
か、それとも一度自城に戻って敵の
位置へ出城するかは迷うところ。

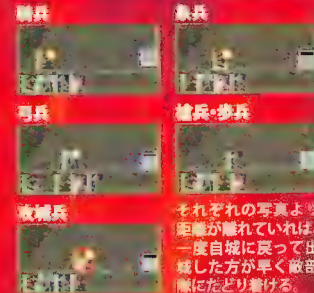
自城に戻った方が早くなる距離(目
安)を各兵種ごとに示したのが、右下

の各写真。ただしこれら未満の距離
でも、自城に戻ればわずかに兵力を
回復でき、敵の妨害役を避けられる
利点がある。どちらの移動を取るか
は、状況に応じて決めよう。

自城に戻った方が早い距離



この距離だと、槍兵は帰城した方が早く敵の
とるに到達できる。妨害役が居なくても、の
びりと戦場を移動したりしないように!



それぞれの写真より
距離が離れていれば、
一度自城に戻って出
城した方が早く敵部
隊にたどり着ける。

●増攻撃のダメージ: 武力3同士で互攻撃を受けた場合、意外にも騎兵(非突撃時)、弓兵、象兵はほぼ同じカウントで撤退し、槍兵だけわずかに早く撤退。攻城兵は騎兵などの1.5倍の時間耐えた。
●一時帰城のコツ: 武将を自城に戻して再出城させる場合、自城に置いたカードを取り、武将が自城に戻った瞬間に目標地点へカードを置く。盤面上を滑らせて移動するよりもやりやすいぞ。

めなくなっていると思います。昔の許慎或デニスと
も、「ノイ」さんと「食べられません」さんでは兵法が違うと
して、全く相性が悪かったりしましたがね。

アダム・スミスが「自由が魂になった」と書いた瞬間は、
どのような時でしたか？

アイコ「『天宮の灯』の効果時間が、短くなったときですね。天宮使いはみんな勝てなくなりましたね。それまではある程度のスキルはあったにせよ。天宮力で勝てない部分が大きかったんです。」

3月の麻痺矢天宮使いがランキングから消えていく中、新兵の扱い方や1ゴスの月兵で糧を奪る戦術などを考え出して、自分だけはランキングに残っているのを誇りに思っている。自分も多少うまくいった事と誇り出した。

「消費者のニーズを的確に把握し、迅速に商品開発・販売する」

[illegible][illegible]

「『戦術の大義』を使ったら『火計』を使うな
と心得て陣を一度よけてみて、城ダメージを白兵戦で
開始しないで、カラシナーで士氣を使った方がより城
ダメージを奪えるのでは? などといった考え方をしな
がらう」といいます。

「時には「大針」などの敵を一掃できる計略がありますから、わざと敵に裏切り付がせてから懐いたり、じっくり待ってから「天雷」で押し込むなどといった戦法が取れますから、柔軟な主眼を使わない戦い方は、真に材料に事欠かたといえます。

——中国抗日战争与“美国佬大救”——
中国大救会成立宣言

「うーん、僕等が出来るように、となく新鮮で、カールを右に動かして、うーん、と右に動くよ！ うーん、と動かされました。カールが動くように、となく、

軍師気分になれるのがそう快でしたな。それこそ丘の上から自分の部隊を眺めているような感覚で、知恵比べをしているような気分になりました。

並んでいる時に、カードトレードなどで人と喋って人付き合いが増えるのもいいですね。社会人になってしまふと、もう学生さんとかと知り合いになれる機会は減少にはいけません。逆に大阪では70歳で中学をやっているフイサーさんと知り合いになりました(笑)。

「……『国志大綱』のことがイヤで、イヤなことはず
うのバランスを著に書かせてもらうと、計略
が全部すべて半分にして、戦士の戦いがより重要で
ていかに思っているんですよ。その方がプレイヤーの
目も覚めれば、戦術書も出てくると思いますので、
余力は計略で、勝ちへのプロセスもどーも進んでい
こうな気がします。」

僕が天啓のカウントが短くなった時に経験したような、
自分の力でそれを補っていくという上達の感触をみなさんにもぜひ一度は経験してみたいと思います。

——バーデンとアウグズブル兵が強化されたことについて、
は如何でしょうか？

●三 個人的には、弓兵が弱い中で弓使いとして選
 ばれた方がうれしいです(笑)。まあ、三すくみがし
 かりしているなら、弓兵が弱くても全然いいですね。
 ただ、弓兵も操作を難しくしてくれた方が個人的には嫌
 いですね。サーチ範囲が正面10度とかの方が、弓兵
 に慣れてくると使いやすくなります(笑)。今は勝手に別の敵
 を撃つたりしますからね。

僕としては三すくみの関係がもっと緩やかで、デッキ相性もあまり如実に現れないで、計略や兵法に頼らない白兵戦で対戦が決まるような関係が理想的ですね。

では、『三国志大戦』をやっている、とか、
何ですか？

「……三 人との出会いが多いことですね。普通にプレイする仲間や、ネットでの知り合いはもちろん、職場の奥さんたちは三國志が好きなんですよ。なのでゲーム以外に、仕事の職場でも「三國志のこんなゲームがあるよ」といって……と、いい話のネタになります。」

800. #776. All together.

●旅行の楽しさ、旅先での出来事や日記なども多くの人が
●旅行の楽しさ、旅先での出来事や日記なども多くの人が

がある人たちに歓迎していただけるのがうれしいです。
やはり対戦で当たったり、ネットですでに知り合ってい
ると、気心が知れるというのがすぐに仲良くなれますね。

今後の目標は何ですか？

この号が出るころには全国決勝大会も終わっていますが、とりあえず一回戦を勝つのが目標です(笑)。「黄金の隼」さんが相手ですからね。全国大会が終わってしまうと、少し目標を見失いそうですが、やはり「1」がらやっている身としては、覇を使得の皇帝ですね。

では最後に、アサヒコさんにとって「三国志大戦」とは何か？

全国決勝に進出した時には、「全員将校がみんなの出会い」と書きました(笑)。改めてまとめるのは順つばしやただのゲームではなく、人との出会いが増えたので、重要な「コミュニケーションツール」というところで考え、これをきっかけに人とのつながりができることを考えれば、家ゲームばかりやらないで、カードを持って街に出よう、机の角を切る思いで言いたい(笑)。

大德至和 功在天下

（※映画）10月9日 エンターブレインにて



「アシミニ」的 流星デッキ編成

いろいろと試してはいるんですが、「2」になってから一番愛着があるのはやはり流星名君デッキ([R]周瑜、[R]周泰、[R]呉国太、[UC]小喬、[UC]孫権)ですね。今回、このデッキで全国決勝大会の出場権を勝ち取れましたし。

このデッキで一番大事なものは、柵と弓を駆使して士気をなるべく使わずに守ることです。攻められるたびに「赤壁の大火」を使って守ってたら、「流星の儀式」に士気が回らないですからね。

コスト1枠には元々【C】韓当を入れていましたが、

ほかのデッキに弱くなっても、騎兵単デッキへの耐性を高めるために呉国太にしました。「魅力」持ちというのも結構重要です。流星名君デッキは呉バラデッキが弱点なんですけど、呉国太が居れば、こちらの方が先に「赤壁の大火」が使えるので、何とか勝負になるんです。

【UC】小喬は言わずもがな、「流星の儀式」係です。相手が柵4枚に対して無理攻めしてきたら、カウンターを取りつつ、端からすり抜けて攻城することもあります。

【R】周泰の杵は最初【R2】孫策だったんですが、「劉備の大徳」や「八卦の陣法」を使われた際には、タメ計略よ

りも即効性がある方がよく、さらに柵持ちということで変わりました。城門の守りに、計略で大活躍します。

【R】周璿と【UC】孫權はもう、言うまでもないですね。周璿は放火魔です(笑)。ただし一度でも「赤壁の大火」を撃つと、その後2回しか撃てませんから、やはり白兵戦の技術が重要です。士気を12ためれば「流星の儀式」を使っても「大火」を撃てますから、重要な保険ですね。

【UC】孫権は「守成の名君」が強力です。相手の一斉攻城をためらわせることもできます。自身も弓兵なので、櫓弓で攻城を妨害するなど、まさに守りの要ですね。

銅雀台

“馬単三人衆+fan 114”騎兵使いNo.1決定戦!?



乗馬対決に挑む四人の英雄!



黄金の隼

三人衆の中で一番ユーモアのある男、関東Cエリアを制するなど実力は全国トップクラス。騎乗前から最も馬に気に入られていた隼。お馬様を乗りこなせるか?!



オズマソウジ

皇帝の座まで上り詰めた関東を代表するプレイヤーの一人。三人衆の中では一番まともw 信頼のお兄さん的な存在。自信は一番無さそうだったが……!?



初志完徹5

三人衆の中では一番若く、神速三人衆の末っ子。全国1位に君臨するなど、実力は随一だ。乗馬開始前から自身たっぷりだった初志だが、結果はいかに?!



fan114

元五虎将にして、本誌『三国志大戦2』ライター。騎兵単デッキではないが、そのテクニックには定評がある。今回は一番の年長者として意地を見せられるか?

突撃〜ッ!!!!!!

2006年10月4日、関東Cエリア決勝大会を目前に控えたこの日、アルカディアの無茶な企画が実現された。その企画とは「ぶっちゃけ三国志大戦で、だれが一番リアル馬の扱いがうまいのか!?!」というもの。バカバカしくも、読者諸氏が興味深いであろうこの企画に参加してくれたのは、誰だろう全国にその名を轟かせる騎兵単デッキの使い手、黄金の隼、オズマソウジ、初志完徹5の三人!! この三人にfan114を加え、実際に一番馬の扱いがうまいのはだれなのかを決定する勝負が始まったのだ!

さて、到着したのは 町田市にある乗馬クラブ クレイン東京。インストラクターのT氏に案内され、ブーツ、ヘルメットなどを借り、着替えた後にお馬さんたちと顔合わせをすることに。

初めて本物の馬を目の当たりにし、興奮する四人。「でけえ!!」「こんなの突撃したら勝てるわけない!」「「すげえ筋肉!」とはしゃいでいたぞ(笑)。

T氏に、馬に乗る際に気を付けることを教えてもらい、いざ騎乗! 最初は初志完徹5+fan114組が挑戦。



同じ匂いを感じたのか、はげしく鼻をこすりつけられる黄金の隼。しかし馬との相性は抜群?



騎乗後に簡単なレクチャーを受けるオズマソウジと黄金の隼。四人とも裏によろしく注意を聞いていたぞ(笑)。



進めーっ!

最初は騎乗時の目線の高さに怖がっていた二人だが、徐々にリラックス。特に初志完徹5は、終始力みまくっていたfan114を尻目に、「速歩(小走り)」でも人馬一体(?)を発動! 服もジョッキーっぽいし、終始安定した騎乗を披露していた。

続いて挑戦するのは、黄金の隼&オズマソウジ組。開

幕から顔が引きつり気味のオズマソウジは、馬にもその緊張が伝わったのか、何ともぎこちない騎乗。初志完徹5から「騎馬と息が合っておらんぞ! (〔R〕張遊)」とのヤジが飛ぶ。一方、馬に一番人気だった黄金の隼は、静かで柔らかな騎乗。馬も気持ちよさそうに閑歩していた。

全員が騎乗を終え、クラブハウスに戻ってからY氏による結果発表となった。

まず、2位は……初騎乗にしては及第点だった黄金の隼。3位は本当に普通だったオズマソウジ。そして残るは優勝とビリ。栄えある馬使いNo.1は……、

“初志完徹5”に決定!!



「初めてにしては馬とも息が合っていて、かなり上手」との評価をいただいた初志完徹5。元全国1位の実力をまざまざと見せ付けた。一方、この発表によりビリになったのは我らがfan114……。「とにかく力み過ぎ(笑)」とお言葉(トホホ)。馬を操ることの楽しさと難しさを実感したみなさん、本当にお疲れさまでした!

“クレイン東京”でレッツ乗馬体験!

今回の企画に快く協力してくれたのは10月1日にグランドオープンしたばかりの「乗馬クラブ クレイン東京」だ。12月11日まで「乗馬体験1回コース」をグランドオープン記念価格で利用できるの、この機会にぜひ、本物の馬と接してみよう!

〈乗馬クラブクレイン東京〉

【住所】東京都町田市真光寺町1227番地

【TEL】042-737-5600

【HP】<http://www.uma-crane.com/>

【アクセス】小田急線「鶴川駅」より六丁目経由「鶴川団地行き」で終点。「鶴川団地」下車(徒歩5分)。京王線「若葉台駅」より「鶴川駅」行きで、「和光学園」下車(徒歩5分)。



fan114コラム？ 三国志大戦満漢全席

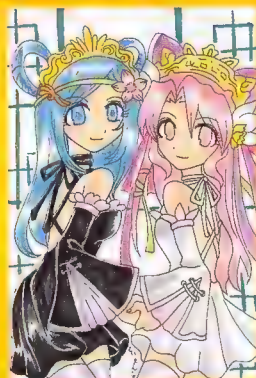
今回はこれまで当コーナーやA-froに届いたイラストを紹介していこうと思います。作品はそれぞれ個性があって、見ていてとても楽しかったです。美麗なもの、心温まるものから笑えるものまで、数多くありましたw 今月インタビューしたアシミニさんにも一つ作品を選んでもらいましたぞ！



(神奈川県 SEIYA・HYNEさん)
僕の日記を見て投稿してくださったので、ありがとうございます！何とも嬉しい魏王曹操、その瞳で今までの見据えているのか……。乱世の奸雄コチでした！



(福岡県 車月トミイさん)
前バージョンの風火計デッキで猛威を振るった「R」周旋、その儼然な表情、風の中にたたずむ可憐な姿、ただただ見とれてしまいます。技アリの一品ですな。



(奈良県 くりまんじゅさん)
こちらがアシミニ選出作品。もう本人は萌えっぱなしで大変でしたw



(広島県 K☆ペンギンさん)
前全国大会覇者の甘皇后使いである荀銀STOが卒倒してしまうような、何ともかわいらしい姫様ですねえ。こんなポーズで何かおねたりされたら……反計は不可能ですねw

お知らせ

次号より、イラスト・文章投稿の勢力別投稿率の集計を開始します(魏・蜀・呉・涼・蜀・魏)。皆さんの手でほしい勢力を中核大勢力にしてください。

～お知らせ～

ファミ通 WaveDVD より『三国志大戦2 DVD 将星演武』発売！

いよいよエンターブレインより、『三国志大戦2』のDVDが11月16日に発売されるぞ！内容は全国のトッププレイヤーによる対戦動画(＋手元動画)、ブンブン丸がナビ

ゲーターを務めての、栄斗、全武将が〇〇、fan114の座談会、初～中級者必見のバトルレクチャーほか、DVD2枚組で内容盛りだくさん！これは「買い」だ!!



もちろん、こんな魏4対決も収録！普段の頂上対決ではなかなか見られないマッチングも、多数収録しているぞ!!

普段はなかなか見られない、上級者のカードさばきを完全収録！英雄たちのテクニックに学べ!



タイトル : 三国志大戦2 DVD 将星演武
発売日 : 2006年11月16日予定
価格 : 標準価格3990円(税込み)
内容 : 全国の強豪プレイヤー(アシミニ、黄金の隼、栄斗、荀銀STO、初志完徹5、仁義なき青井、全武将が〇〇、ノイ、ばちろ〜3、fan114 敬称略)による頂上対決、バトルレクチャー、大都督栄斗の香港遠征記、覇王座談会(隠しコンテンツ)など



上記DVDを抽選で5名さまにプレゼントします。詳しくは66ページへ要索!!

お詫びと訂正

『三国志大戦 遊技指南書 戦勝之心得』において内容に誤りがありました。訂正すると共にお詫び致します。

- P003:「質実剛健」の所持武将に[R]馬岱とありますが、正しくは[UC]馬岱です。また、「神速戦法」の所持武将に[UC]曹仁が抜けていました。
- P075「特に有効な対策」内の「2部隊掛けは武力+6」とありますが、正しくは「2部隊掛けは武力+5」です。
- P024の表(左)は、正しくは以下の通りとなります。

速度上昇計略	速度上昇レベル	備考
香車戦法	A	通常迎撃発生
巨象猛進	A	2倍迎撃発生
黄式加速装置	A	2倍迎撃発生
赤虎咆哮	A	2倍迎撃発生
猪突猛進	A	2倍迎撃発生
猛進の号令	A	歩兵以上は2倍迎撃、攻城兵は通常迎撃発生
鬼神降臨※1	B	2倍迎撃発生
蜚言の如く	B	2倍迎撃発生
小覇王の猛勇	B	2倍迎撃発生
神速戦法	B	2倍迎撃発生
神速の号令	B	2倍迎撃発生
神速の大攻勢※2	B	2倍迎撃発生
大量生産	B	迎撃発生せず
天下無双	B	2倍迎撃発生
殿、私の馬を!	B	象兵以上は2倍迎撃、弓・槍・歩兵は通常迎撃発生
はじき戦法	B	2倍迎撃発生
八卦の陣法※3	B	象兵以上は2倍迎撃、弓・槍・歩兵は通常迎撃発生
飛天の舞	B	象兵以上は2倍迎撃、弓・槍・歩兵は通常迎撃発生
攻守自在	C	弓兵まで迎撃発生
人馬一体	C	計略効果により迎撃発生せず
人馬の号令	C	計略効果により迎撃発生せず
小覇王の進撃	C	2倍迎撃発生
神速大車輪	C	迎撃発生せず
全軍突撃	C	2倍迎撃発生
速軍の法	C	弓兵まで迎撃発生
天衣無縫	C	通常迎撃発生
天下無双・改	C	2倍迎撃発生
白銀の獅子	C	2倍迎撃発生
白馬陣	C	騎兵は2倍迎撃、象・弓兵は通常迎撃発生
暴虐なる覇道	C	象兵以上は通常迎撃発生

※1:1部隊差3以上の時 ※2:外伝速軍の効果は考慮していない ※3:1部隊掛けの時

DVDに収録しきれなかった頂上決戦動画は、ファミ通.com(<http://www.famitsu.com/>)で配信予定! こちらも見逃さない! 『三国志大戦2 DVD 将星演武』は全国の書店、CDショップなどで購入可能! また、弊社通信販売サイト「eb-store」(<http://www.eb-store.com/>)でも取り扱っているぞ! 既に予約も受け付けている。品切れ必至の本DVDだが、予約しておけば確実に手に入るぞ。

ARCADE

News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

下でも触れているが、11月23日は「ゲームの日」。友達を誘ってみんなでゲームセンターに足を運んでみよう。これを機会に普段プレイしないジャンルのゲームにコインを入れてみると、新たな発見ができるかも!?

Event

11月23日はゲームの日! みんなでゲームセンターへ出掛けよう!

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

11月23日が何の日か知っているかな。『勤労感謝の日』と答える人が多いかもしれないが、実は『ゲームの日』でもあったりするのだ。

1995年に制定されてから12年目を迎える今年は、『2006 ゲームの日 ファン感謝デー』として、全国620店舗のゲームセンターでフリープレイのゲーム機の設置や、参加費無料の「第2回全日本クレーンゲーム選手権」予選会の開催が予定されている。予選会の参加者にはクレーンゲームの練習台が開放されるので、最終的な調整は練習台で行なうというもありだ。ちなみに予選会参加者には非売品の特製「リラクマ(ゲームの日オリジナルバージョン)」が参加賞としてプレゼントされるぞ。

クレーンゲームの腕に自信のある人は、上記サイトで実施店舗をチェックして、お近くのゲームセンターにぜひ足を運んでチャレンジしてみよう!

PRESENT!

AOU事務局様より「リラクマ(ゲームの日オリジナルバージョン)」を3名様にプレゼント! 詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Resume

『2006 ゲームの日 ファン感謝デー』

- 日時: 2006年11月23日(木)
各店舗の開店から閉店まで
- 場所: 全国620店舗のゲームセンター
(実施店舗リストは上記サイトにて掲載)
- 実施内容:
 - ①フリープレイのゲーム機の開放(設置台数、機種は店舗により異なります)
 - ②「第2回全日本クレーンゲーム選手権」予選会(※参加費無料・参加賞あり)
予選会優勝者は県大会、地区大会を経て、2007年2月17日に千葉・幕張メッセで開催される全国大会に出場できます。

県大会: 12月に各県にて開催
地区大会: 2007年1月20日に全国10カ所で開催
全国大会: 2007年2月17日に千葉・幕張メッセで開催

※予選開始時刻等は各店舗までお問い合わせください。



普段からクレーンゲームが得意だという人はぜひ参加してみよう。ひょっとしたら日本一の腕前だったりするかも!?



参加賞としてプレゼントされる「リラクマ」は、こちら「ゲームの日」のために製作された特別バージョンなのだ。

Event

『戦国』獲得の宴2006 開催中!

<http://www.sangokushi-taisen.com/>

『三国志大戦2』プレイヤーにうれしいお知らせ。プレイ終了時に払い出される武将カードを、同勢力20枚一口にしてキャンペーン事務局に送ると、抽選でいろいろな三国志大戦グッズが当たるぞ!

賞品はニンテンドーDS Lite+『三国志大戦DS』セット、赤兎馬(RODY)、味な三国志(明星・中華三昧)、三国志大戦2書き下ろし年賀状という具合に、豪華で面白いものばかり! しかも当選者総数は、なんと3650名!!

勢力が同じであれば、どの武将カードでもOKなので、集めるのは結構簡単だ。友人知人や、ゲームセンターで出会ったプレイヤー同士で協力して集めれば、より効率的に集められるぞ! 例えば、自分が魏の武将カードを集め、友達が蜀を集めることにすれば、魏の武将カードは友達から貰い、蜀のカードは友達にあげるというような感じだ。

Resume

『戦国』獲得の宴2006

- 日時: 2006年10月25日(水)~11月30日(木)
- 応募方法: 「〒番号」、「住所」、「氏名(ふりがな)」、「年齢」、「性別」、「職業」、「電話番号」、「応募口数」を明記し、同勢力の武将カード20枚(×口数分)を封入の上、下記のあて先まで郵送。
〒170-8691 東京都豊島郵便局私書箱121号
三国志大戦2キャンペーン事務局
- 締め切り: 2006年11月30日(木)当日消印有効
- 問い合わせ: 三国志大戦2キャンペーン事務局
(TEL03-3496-3412) ※土日祝日を除く10:00~17:00まで



アーケード用新作もいろいろ発表!? 東京ゲームショウ2006をおさらい!

Event

去る9月22日～24日、千葉・幕張メッセにて東京ゲームショウ2006が開催された。今回はアーケードに関連した出展作に軽く触れてみよう。

セガブースで目立ったのはやはり『バーチャファイター5』だろう。アーケードで絶賛稼働中の本作がPS3用タイトルとしてプレイアブルで出展されており、コーナーとして設けられた対戦スペースでは既に熱い対戦が繰り広げられていたぞ。

コナミブースでは、前号でもお伝えしたアーケード用新作『beatmania IIDX 14 GOLD』が出展。ロケテスト以外でお披露目されるのは初となるだけに長蛇の列ができていた(130ページ参照)。

SNKブースではPS2版『KOF IX』の大会をはじめ

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

とした多数のイベントが開催されただけでなく、先日のAMショーで発表されたアーケード用新作3タイトル『KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"』、『サムライスピリッツ閃』、『THE KING OF FIGHTERS XII』を改めて紹介。盛りだくさんの内容にブース前の人波は途切れることが無かった。

バンダイナムコゲームスのブースでは巨大モニターを使用した『鉄拳6』の最新ムービーが公開されており、その美麗な映像に足を止めて見入る来場者が続出していた。今後の続報に期待したいところだ。

今回のショウを見渡してみると、これまで以上にアーケードとコンシューマの垣根が低くなったと感じるイベントであったといえるのではないだろうか。



PS3に直に触れられるということもあってか、一般公開日は移動すら困難なほど人であふれ返っていたぞ。

Release

カプコンの名作ゲームがネットで対戦できる!? 『ゲーセン・ドット・コム』発表!

<http://www.ga-cen.com/>

東京ゲームショウ2006のカプコンブースで気になる映像が公開された。なんとインターネット上でカプコンの名作ゲームがプレイできるベータサービスが今冬から開始されるというのだ。

『ゲーセン・ドット・コム』と銘打たれたこのサービスは、公開された映像を見る限り『1942』といったシューティングから、『魔界村』などのアクション、さらに『ストリートファイターII』や『ヴァンパイア』シリーズのような対戦格闘など、さまざまなゲームがプレイ可能であることを予想させるものであった。

現在立ち上がっている公式サイトによると、20タイトルを超えるゲームがプレイできるようになるとのこと。そして恐らくここがキモとなるだろうが、一人プレイだけでなく「オンライン対戦が可能」とされている。

今のところ詳細な情報が入ってきていないため、このサービスがパソコンを介したものとなるのか、それとも別のゲーム機などを介したものになるのかまだ判明していないが、今後注目のサービスであることは間違い無いだろう。



公式サイトには魅力的なタイトルのイラストが並ぶなどのような形で提供されるサービスなのかなと推測。

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

News

「AW-NET」の全サービスが終了

<http://www.awnet.jp/pc/>

アトミスウェーブをプラットフォームとしたネットワークサービスである「AW-NET」。個人戦績の記録・閲覧やキャラクターのカスタマイズ、そして全国ランキングなど、さまざまなサービスを提供してきた本サービスだが、2006年11月30日(木)24時をもって全サービスが終了することとなった。

対象機種となるのは『ギルティギア スカ』、『ネットセレクト サラリーマン金太郎』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ』、『ネットセレクト競馬 ビクトリーハロン』、『ネオジオバトルコロシアム』。

これにより、AW-NETタイトルの仕様が以下のように変更となる。

◎AWカードを使用してのプレイは可能。

◎AW 共通ポイントの付与、および使用は不可能。

◎AW-NET 公式 Web サイト、携帯サイトでのサービスおよび情報の閲覧は不可能。

◎AW カードの引継ぎ更新は不可能。

◎1枚のAWカードで複数のタイトルをプレイすることは不可能。

◎使用中のAWカードはサービス停止前の最後にプレイしたタイトルのみプレイ可能(※新規AWカードは、最初にプレイしたゲームタイトルのみ使用可能)。

◎AW-NET 公式サイトにて獲得したキャラクター、カラーなどのコンテンツは反映されない。

なお、サービス終了後のAWカードの反映事項はタイトルごとに違うので、上記サイトで確認してほしい。

Release

新たなゲームミュージックDLサイトが誕生!

<http://blog.aniuta.jp/>

ゲームミュージック専門の「着うた」サイトである『ゲーミュポケット』がサービスを開始したぞ。これはチームエンタテインメントとアイ・シー・エージェンシーが共同運営する「アニメうた王国↑」の中に設置されたサイトで、アーケードやコンシューマに限らず、懐かしのゲーム音楽から最新ゲームミュージック・テーマソングが配信されるものである。

現状で判明している配信楽曲は、タイターではZUNTATAの楽曲や『サイキックフォース』の楽曲、ジャレコでは『忍者じゃ丸くん』や『妖怪倶楽部』、セガでは『ギルティギア』シリーズ、『ファンタシースターオンライン』アレンジシリーズなどとなっている。もちろんそのほ

かにも家庭用ゲームの楽曲などが多数配信されており、その数も順次増えていく予定となっているぞ

Resume

『ゲーミュポケット』

■アクセス方法

[iMODE] メニューリスト→iモード着うた/着モーション→キャラクター/アニメ/ゲーム→アニメうた王国↑

[EZ WEB] カテゴリで探す→着うた→アニメ・ゲーム→アニメうた王国↑

[Y!] メニューリスト→着うた・ビデオ・メロディ→着うた→映画・CM・アニメ→アニメうた王国↑



家でも全国対戦!『麻雀格闘倶楽部』

<http://www.konami.jp/gs/game/mfc/>

アーケードの麻雀ゲームとして高い人気と知名度を誇る『麻雀格闘倶楽部』が、ついに11月11日に発売となるPS3と同時発売タイトルとして登場だ。

このPS3用ソフト「麻雀格闘倶楽部 全国対戦版」では、別途「オンライン対戦サービス」を購入することで、全国のPS3ユーザー、PSPユーザーとのオンライン対戦が可能となるのだ。対戦ではオーブをかけて戦い、勝利してオーブを集めることで自らの段位を上げていくシステムが採用されている。もちろん段位別のマッチングシステムが採用されているので、実力の近い人と熱い戦いを繰り広げることができるはずだ。

12月に発売されるPSP版と同様に、日本プロ麻雀連盟所属のプロ雀士48名がCPUとして登場。「カミソリ灘」こと灘麻太郎プロに君は勝てるか!?

マウス操作に対応しており、直感的な操作ができるのもうれしい点だ。



PS3とPSPという違うゲーム機同士での対戦ができるというのも注目の一つだ。

Resume

『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』

■発売日: 2006年11月11日発売予定
■対応機種: PS3
■価格: 5,229円(税込)

PRESENT!

KONAMI様よりPS3用ソフト『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』を5名様にプレゼント! 詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

人気タイトルの描き下ろしマンガが読み放題!

<http://www.konami.jp/mobile/d53/>

KONAMIがゲームタイトルをマンガ化して携帯電話向けコンテンツとして配信するサービスを始めたぞ。その名も『デジタルコミックス』となっている。

アーケードの人気タイトル『クイズマジックアカデミー』、『ポップンミュージック』をはじめ、家庭用では『SILENT HILL』や『ランブルローズ』など7タイトルがマンガ化されており、毎週配信されているのだ。注目なのは他の媒体で発表されたものをデジタルコンテンツ化したのではなく、すべてこのサイトのために描き下ろされているという点だろう。

ゲームタイトルのコミカライズだけでなく、月刊配信のオリジナルマンガも発表されており、充実度は高い。作品ごとの課金ではなく、登録することで公開されているすべての作品を読むことができるのもうれしいところだ。立ち読みもできるのでぜひアクセスしてみよう。



Resume

『デジタルコミックス』

■対応機種: DoCoMo. au. SoftBank
■情報料: 月額315円(税込)
■アクセス方法
[iMODE] メニューリスト→コミック/書籍→コミック
[EZ web] カテゴリで探す→電子書籍→コミック
[Y!] メニューリスト→書籍/コミック/写真集→電子コミック

PRESENT!

KONAMI様より東京ゲームショウ限定配布の『デジタルコミックス』小冊子を5名様にプレゼント! 詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

©2002 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

©2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

東京ジョイポリスで迫力のドライブ体験!

<http://sega.jp/joypolis/tokyo.html>

ドライブゲームの決定版『OutRun2』が、よりパワーアップした新アトラクションとして東京ジョイポリスに登場! その新アトラクションの名は『OutRun2 SPECIAL TOURS SDX (アウトラン2 スペシャルツアーズ スーパーデラックス)』。ただ今、好評テスト稼働中なのだ。

『OutRun2 SPECIAL TOURS SDX』は美しい景観をフェラーリで走り抜けるそう快感がバツグンに気持ちいいアトラクション。しかも、路面の状態や車のリアクションに合わせて動くムービングキャビットの臨場感は迫力満点!! 1台に“ハンドル・アクセル・ブレーキ”が2セット搭載されていて、ゲーム中に急にドライバーが交代になるなんてスリリングな経験もできちゃうぞ。いつドライバーがチェンジになるのかは、東京ジョイポリスで実際に乗って確かめてみるべし! カップルや友達同士で力を合わせてゴールを目指す。自分の世界に浸ってドライブを

楽しみたいあなたは、一人でも遊べる「シングルモード」で楽しもう! 初心者から上級者まで気軽に対戦できるから、カップルやグループなど腕前の違うプレイヤー同士で遊んで白熱の対戦を楽しんじゃおう! さあみんな、東京ジョイポリスでドライブテクニックに挑戦だ〜!

■料金: 300円/1名(2名利用の場合は600円) ※バスポート利用可

Ferrari

OFFICIAL LICENSED PRODUCT



PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのバスポートを5組10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

「チーズケーキ大捜査線」で絶品ケーキを確保!

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

2004年にナンジャタウンで開催して以来、全国で展開されてきた「チーズケーキ博覧会」。そのスタッフたちが全国で発見したチーズケーキを紹介する『チーズケーキ大捜査線』が現在開催中だ。(開催期間: 12月3日まで)

入手困難で数カ月待ちがざらの「絶品チーズケーキ」をはじめ、全国的には知名度が低いながらも、地元では高い人気を誇る「スタア予備軍チーズケーキ」、そして古代ギリシアの元祖バイクドチーズケーキのレシピから復刻されたケーキ、600年以上前から伝わりそのあまりのおいしさにイギリス王室によってレシピを封印されたというイギリス伝統のケーキ、日本に飛鳥時代から伝わる日本最古のチーズ「蘇」を使用した「歴史深いチーズケーキ」など、ありとあらゆるチーズケーキが集まっているのだ。

また、10月31日までに投票された来場者による「自分の一番好きなチーズケーキ」が集計されて、11

月5日には、ナンバー1チーズケーキが発表されるぞ。果たしてどのチーズケーキがその栄光に輝くのか気になるところだ。

さらに期間中は、「チーズケーキ捜査依頼状(アンケート用紙)」が配布されており、旅先で出会ったチーズケーキなどを記入しておく、捜査員が開催期間中にそのチーズケーキを捜査して、確保できたい店頭で紹介してくれるぞ。

この秋はナンジャタウンでチーズケーキの全国食べ歩きで決まり!



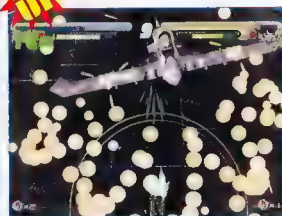
PRESENT!

ナムコ様よりナンジャタウンのバスポートを5組10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ビデオゲームランキング



16位 旋光の輪舞SP



『旋光の輪舞』にシステム・対戦バランス調整を施した『旋光の輪舞 SP』が16位に初登場。マニア層からの支持が厚い本作だが、初心者向けにノービスモードを搭載。新規プレイヤー層の拡大に期待したい。

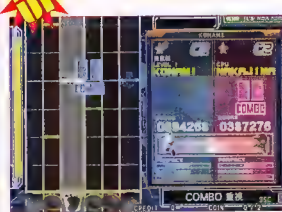
メーカー グレフ セガ
ポイント 63.1

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ (バンプレスト)	212.1
2	Virtua Fighter5 REVISION1 (セガ)	166.7
3	鉄拳5 DARK RESURRECTION (バンダイナムコゲームス)	136.4
4	MELTY BLOOD Act Cadenza (エコーソフトウエア/セガ)	136.4
5	GUILTY GEAR XX SLASH (アーケシステムワークス/セガ)	116.2
6	Virtua Striker 4 Ver.2006 (セガ)	113.6
7	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE (カプコン)	101.0
8	北斗の拳 (セガ)	94.7
9	Power Smash 3 (セガ)	90.9
10	キン肉マンマッスルグランプリ (バンプレスト)	89.6
11	TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT (アリカ/タイトー)	88.5
12	超ドラゴンボールZ (バンプレスト)	88.4
13	WORLD SOCCER Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP (KONAMI)	82.1
14	機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズDX (バンプレスト)	75.8
15	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T. (バンプレスト)	69.4
16	旋光の輪舞SP (グレフ/セガ)	63.1
17	THE BATTLE OF 幽☆遊☆白書 ～死闘!暗黒術会～ (バンプレスト)	60.6
18	サムライスピリッツ 天下一剣客伝 (SNKプレイモア/セガ)	55.6
19	ESPGALUDA Ⅱ (ケイブ/AMI)	50.5
20	TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS (アリカ/クロスノーツ/彩京)	44.2

ビデオゲームランキング (コックピット・アップライト)



5位 DrumManiaV3



初登場7位はシリーズ13作目となる『DrumManiaV3』。これまでは複数人プレイ=協力プレイだったが、本作ではプレイヤー同士が腕前を競う、バトルモードを搭載。全国オンライン対戦や店内対戦が可能になっている。

メーカー KONAMI
ポイント 101.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦2 (セガ)	240.7
2	麻雀格闘倶楽部5 (KONAMI)	182.6
3	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006 (セガ)	143.2
4	pop'n music14 FEVER! (KONAMI)	132.8
5	Quest of D Ver.2.0 護符の継承者 (セガ)	124.5
6	beatmaniaIIDX13 Distorted (KONAMI)	118.3
7	DrumManiaV3 (KONAMI)	101.7
8	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅲ (KONAMI)	95.4
9	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2 (バンダイナムコゲームス)	94.8
10	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー (バンプレスト)	93.4
11	GuitarFreaksV3 (KONAMI)	70.5
12	太鼓の達人8 (バンダイナムコゲームス)	69.3
13	TIME CRISIS 4 (バンダイナムコゲームス)	68.5
14	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 (セガ)	64.3
15	THE IDOLM@STER (バンダイナムコゲームス)	51.9
16	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (セガ)	47.7
17	BASEBALL HEROES (KONAMI)	41.5
18	MARIOKART ARCADE GP (バンダイナムコゲームス)	37.3
19	DanceDanceRevolution SuperNOVA (KONAMI)	35.3
20	THE HOUSE OF THE DEAD 4 (セガ)	33.2

協力店舗			クラブ セガ 天文館		
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン11～3F	☎ 03-3971-9601	ゲームスポットハロウィン	鹿児島県鹿児島市千日町15-7 リバティハウス2～3F	☎ 099-224-6851
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884	ゲームブルース	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-0731
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷ヒビル1～4F	☎ 03-3496-5856	ゲームBOX.Q2	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F	☎ 0584-82-6196
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477	セガワールド 静岡	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	☎ 052-452-0920
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288	チャレンジ ABABA天神橋店	静岡県静岡市葵区七間町4-2 静活プラザビル2F	☎ 054-252-3591
アミューズメントスタジオ豊中	大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトリ豊中205号	☎ 06-6857-5700	ハイクセガ館	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア屋町ビル1F	☎ 06-6357-6677
AMUSEMENT LAND Kyotagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226	ハイクセガ館	千葉県柏市柏1-11 丸井バート内B1	☎ 0565-26-6777
イミグランデ 相模原店	神奈川県相模原市東部野4-15-1	☎ 042-753-8881	ビタゴラスMQ	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎ 019-623-2562
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595	フレッシュキャロット巣鴨店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7 南興ビル1～2F	☎ 011-512-1868	ロングラン万代	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤビル B1～B2	☎ 03-3943-6735
				新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

てあたりしだい ゲームリスト

2006年10月16日時点

●10月に登場したタイトル			
NOVA5までのゲームde賞券	KONAMI	エデュテイメントゲーム	10月中旬
生ぬきまじり	ケイブ/AMI	横スクロールシューティング	10月下旬
Virtua Fighter5 REVISION A	セガ	3D格闘格闘	10月
●年内登場予定のタイトル			
のーみそコネコネパズル たここ	コナミ	パズル	7月
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B	エコーソフトウエア/セガ	2D格闘格闘	11月
GUILTY GEAR XX ACORE	アーケシステムワークス/セガ	2D格闘格闘	12月
機動戦士ガンダム 戦場の絆	バンダイナムコゲームス	ドームスクリーン式戦術ゲーム対戦	2006年7月
LET'S GO JUNGLE! MUST ON THE DREAM	セガ	アクションシューティング	2006年7月

●稼働時間未定のタイトル			
ARCANA HEART	宝記エンタープライズ	ハードフル2D格闘アクション	今冬予定
虎ノ野性の闘争 オンラインDDの道	魂/タイトー	オンライン対戦アクション	今冬予定
beatmaniaIIDX14 GOLD	KONAMI	DJシミュレーション	今冬予定
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION 1A	SNKプレイモア	3D格闘格闘	2006年7月
カラス	マイルストーン	横スクロールシューティング	未定
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	格闘格闘格闘	未定
FUNNY TOUCH 無～かんたんの楽しいミニゲーム	アストロコエーレエン/アリス	パズル	未定
闘魂	セガ	アクションシューティング	未定

ゲセマポ

岩手県盛岡市

情報提供: 慧利子さん、清川 拓郎君、モズ君

今月のレンジャー



編集長 橋本 隆夫



取材員 及川 隆夫

今回は岩手県盛岡市周辺にセタップ! 情報は投稿コーナーA-Fro常連の慧利子さん他からいただきました。多謝。わんこそば記録は80杯で陥落。

盛岡はゲーセン同士の距離が近い! そのせいか個性的でおもしろいゲーセンがたくさんありました。わんこそば記録は104杯。

わんこそばでハイスコア全一を!



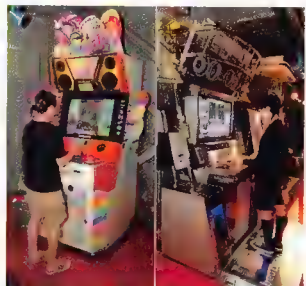
イラスト: 斉藤コーキ



サンシャイン

☎ 019-623-2562
☎ 019-623-2562
☎ http://www.10.ocn.jp/~sunier

棚「音楽ゲームとシール機に特化した店内で、若い人たちが遊んでいる。照明が落とし気味で音楽ゲームの譜面も見やすいの」
及川「音楽ゲーム、シール機ともに新バージョンをいち早く導入するお店です。音楽ゲームのコアユーザーなら通うしかないですね」



男女の別なく安心して遊べる音ゲーコーナー。普段から料金は低めに設定されている

シール機 音ゲー



ハイテクセガ盛岡の奥向かいにあるお店。夕方以降、3Fのシール機には学生が来るという。



スタッフより

1Fは最新プリクラコーナーで300円の機種も用意しております。2Fは音ゲーのみの構成で、音ゲーファンの皆さまに厚い支持をいただいております。なお、末尾が3の日はシール機全300円、「IIDX」が100円2クレで営業中! ぜひお立ち寄りください。

コアユーザーに人気の"地下セガ"

ハイテク セガ 盛岡

☎ 盛岡市大通2-6-11_B1F
☎ 019-623-2562
☎ 平日11:00~24:00 祝祭日10:00~24:00
☎ http://location.sega.jp/loc_web/hs_morioka.html

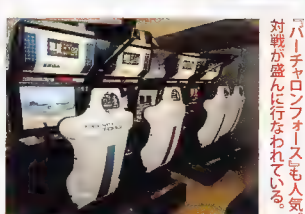
及川「ハイスコア集計店であり、開演予選参加店舗です。店内に集まる客層は高校生から社会人。雰囲気的に、コアユーザーとライトユーザーが共存できるお店ですね。」
棚「もう、客のアーケードゲームへの熱意が半端ではないし、その情熱を支えるスタッフの知識量が多いのも頼もしい! 個人的には『アヴァロン』の鍵式があるのが◎」

スタッフより

対戦格闘ゲームを中心に、いろいろなラインナップを取りそろえています。大会は週一回ペースで開催し、『メルブラ』、『連ガII』などで盛り上がっています。お客様からの大会企画も可能! お気軽に相談ください!!



地下セガ一番人気は『連ガII』。武者修行にはハイテクセガへ来たれ!



本邦初公開! これが全一スコアを総なめしている『北斗の拳』の筐体だ!

階段を下りればそこは対戦別天地。地元での愛称は「地下セガ」。

「バーチャルファイター」も人気。対戦が盛んに行なわれている。

DEAD BALL

☎ 岩手県盛岡市津志田南3丁目15-45
☎ 019-623-2562
☎ 019-623-2562
☎ http://www.10.ocn.jp/~deadball

棚「対戦格闘の筐体の上に、トーナメント表や優勝者の写真が張り出しているのがいいねえ。ユーザーを大事にしている雰囲気がある」
及川「大会には他県からも人が集まるそうですよ。特に『KOF2002』の対戦レベルは岩手No.1(常連談)! 遠征者はスルーできません」

スタッフより

『麻雀格闘倶楽部5』全10台、『ハーフライフ2』全4台が好評稼働中です。夜は『バーチャファイター5』、『KOF2002』、『ストIII3rd』の対戦が熱い! また、来年3月には店舗拡大リニューアル予定です。



DEAD BALL





アビギナーも安心の明るい店内

パロ盛岡店

☎ 岩手県盛岡市上堂4-13-14
☎ 019-643-2872
☎ 10:00~24:00
☎ <http://www.fun-field.com/>

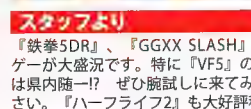
棚「ビデオ、大型筐体、メダルとバランスよく取りそろえてあるという印象のお店。100円2クレジット設定の筐体が多く、対戦格闘が盛り上がっているというの納得」
及川「大会提案持ち込みOK、というお店側のアグレッシブな姿勢もポイント高しです」



パロプライズ21000円
プレイ練習には持ってこい



中高生で賑わいを見せる店内。取材時は「WCCF」が満席でした。



スタッフより

『鉄拳5DR』、『GGXX SLASH』など格ゲーが大盛況です。特に『VF5』のレベルは県内随一!? ぜひ腕試しに来てみてください。『ハープライズ21』も大好評稼働中!!

新開地、新開地ゲームセンター

LA倶楽部

☎ 岩手県盛岡市吉田3丁目4-25
☎ 019-646-5566
☎ 24時間
☎ <http://www.la-club.jp>

プライズ
音ゲー ビデオ
カードゲーム

棚「このモストデンジャラスな店構えは何!? 怖いから及川君が先に行きたいよ!」
及川「ちょ、押さないで!店内はアダルトな雰囲気やけにキレーっす。『三国志大戦2』や『鉄拳5DR』など月2、3回のイベントを開催。特に『三国志大戦2』は東北の有名プレイヤーも集まるようです!『ベースボールヒーローズ』も人がよく付いてますね」



鉄拳5DR 周辺の観戦席に人が集まる。客席は10代から30代と幅広い。



スタッフより

当店は、24時間営業のエンターテインメント施設となっております。対戦ゲーム、音ゲーは連日盛り上がりしております。月2回程度大会を開催しており『鉄拳5DR』、『三国志大戦2』の大会は大盛況です。今後も行なっていく予定ですので、ぜひご来店ください。

30年の歴史を持つ老舗

セイタイトーマッハ

☎ 岩手県盛岡市上堂1-2-38
☎ 019-646-1468
☎ 10:00~24:00 全日、祝日は24時間営業
☎ <http://www.la-club.jp/~mash-mash>

棚「プライズとカードゲームコーナーが充実しているね。というか、東北が故郷の及川隊員は昔来たことがあるそうじゃないか」
及川「ええ、そうなんです。変わってないな〜と思いきや、広いカードゲームコーナーが新たに増設されていて驚きました。」



週末は24時間営業へる。客席は10代から30代と幅広い。



スタッフより

マッハランド内にありますゲームコーナーです。金、土、祝前日はオールナイト営業していますので、お好きな時間にお楽しみいただけます。

新開地、新開地ゲームセンター

セガ アリーナ 盛岡南

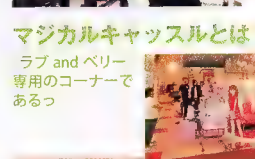
☎ 岩手県盛岡市本宮字稲荷10-1 2F
☎ 019-631-3301
☎ 9:00~13:00
☎ <http://location.sega.co.jp/>

カードゲーム
ビデオ
プライズ
キッズカード
メダル

棚「やはり『ラブ and ベリー』のマジカルキャッスルが圧巻だな。70着以上ものドレスを選べるドレスルームは全国初の試みだ」
及川「わらっこパークというキッズコーナーも面白いよ。東北一のボールプールは大人でも遊びたくなってしまうですね」

スタッフより

日本初のコンテンツ導入により、ご家族みんなが楽しめるエンターテインメントスペースで、スタッフ一同ご来店をお待ちしております。



マジカルキャッスルとは?

ラブ and ベリー専用のコーナーである。



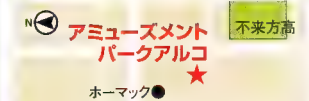
ラブ and ベリーを遊ぶだけでなく、ファッションショーなどのイベントやゲームに登場する服の販売もしているのだ。

中高生に人気のゲームコーナー

アミューズメントパーク アルコ

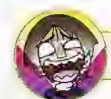
☎ 岩手県盛岡市矢野町南矢野7-425-3
☎ 019-607-4330
☎ 16:00~20:00
☎ <http://www.alco.ne.jp/~alco/>

棚「近所の学校の若者や、付近住民がふらりと立ち寄る地域密着型のゲームセンターだね。音楽ゲームが100円とお安い」
及川「キッズコーナーが広く、遊具施設がたっぷりあるのが親御さんに好評。キッズカード機もかなりの数があります!」



スタッフより

お子様からお年寄りまで幅広く楽しんでいただけるような機種をそろえております。また、毎月末尾が3の日はビデオゲーム100円2クレジット、メダルの貸し出し50%UP!



当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております! 特に「山形」、「福井」、「三重」、「島根」、「四国」、「徳島」、「香川」、「九州」の「宮崎」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください! あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係。メールは、Location@aracdiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2006年
11月30日(木)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が複数名居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって行なさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。



1 PS2用ソフト
『pop'n music 13
カーニバル』
3名様

2 PS3用ソフト
『麻雀格闘倶楽部
全国対戦版』
5名様



KONAMI様ご提供



3 デジタルコミックス
小冊子
5名様

セガ様ご提供



5 東京ジョイポリス
パスポート
5組10名様

4 月面兎兵器ミーナ
EXフィギュア
スペシャルセット
3名様



ナムコ様ご提供



6 ナンジャタウン
パスポート
5組10名様

タイトー様ご提供

7 キャッチ・ザ・ドッツ ソンソン
1名様 ※2種セット



バンプレスト様ご提供



8 ガンダムシリーズDXガールズフィギュア
〜カードビルダーオペレーター〜セット
2名様

9 スーパーマリオブラザーズ
タオルINボックスセット
3名様



AOU事務局様ご提供

10 リラクマ
(ゲームの日オリジナルバージョン)
3名様

※白・茶のいずれか一つです。プレゼント番号の
ほかに、ご希望の色もご記入ください。



エンターブレイン&編集部提供

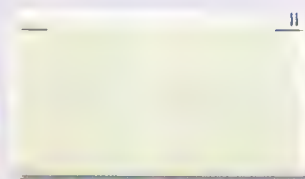


11 『三国志大戦2
将星演武』
DVD
5名様



13 プレイステーション2
1名様

12 アルカディア
特製図書カード
10名様



14 ニンテンドーDS Lite
4名様

※品薄のため発送が大幅に遅れる場合があります

WEEKLY **ファミ通** 11/10・17合併号
好評発売中
定価350円(税別)

ポケットモンスター
ダイヤモンド・パール

プレイステーション
**PS3 Wii
Xbox 360**

最新情報

テイルズ オブ
ザテンペスト

©2006 S.L.SUMI MATSUSHI TAISEN PUBLISHING

ファミ通PS2 11月10日号
定価590円(税別)

最新情報表紙

聖剣伝説4

プレイステーション3
発売直前特集 Vol.2

好評発売中!

©2006 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved

ファミ通 デイ・エス・ウー 12月号 特別定価 590円
絶賛好評発売中!!

DS Wii

ポケモン
ふろく

ふろく1
イチからわかる
ポケモン

ふろく2
ポケモン
と特大
ポスター

ふろく3
ポケモン
カレンダー

ふろく4
ポケモン
イラスト
シール

ふろく5
ポケモン
DSミニ
シール

132

秘

ファミ通 Xbox 360

ミストウォーカーによる2大RPG最新情報!

ブルードラゴン/ロストオデッセイ

世界中のゲームを選べるのはXboxだけ?

特別企画 **海外ゲームの逆襲**

特報 **DEAD OR ALIVE Xtreme2**
カールドセプト サウガ
アイドルマスター はさ

3大付録! **アイドルマスター プレミアムマスター**
デッドライジング サバイバルブック2
DEAD OR ALIVE Xtreme 2 フェイスブレードシール

12月号 好評発売中!! 特別価格 690円(税別)

DVD2枚組! 超絶ゲーム番組をフルボリュームでお届け!

ファミ通Wave

南国リゾート気分を満喫!
超美麗ロングムービーを大公開!!

DEAD OR ALIVE Xtreme 2

組合最大規模リポートに
最新最新攻略カタログで迫る!

Tokyo Game Show 2006

話題のハードに肉迫リポート!

Wii Preview Report

絶賛発売中!

特別価格1100円(税別) ©TECMO,LTD. Team NINJA 2006

ファミ通 攻略本!!

●プレイステーション2/Xbox360
ファイナルファンタジーXI
FINAL FANTASY XI MANIA BOOK OF SYNTHESIS (Ver.20060822)
合成極之書 好評発売中/A5判
定価1575円(本体1500円+税5%)

●ニンテンドーDS
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール
公式ワールド大百科
好評発売中/A5判 定価840円(本体800円+税5%)

●ニンテンドーDS
もぎたてチンクルのぼろ色ルッピーランド
パーフェクトガイド
好評発売中/A5判 定価1470円(本体1400円+税5%)

ファミ通の攻略本最新情報は <http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/>

ファミ通 デラックス DX

ゲーム情報を持ち歩こう!

毎日更新(土日祭日を除く)・月額315円

最新アフリゲーム情報満載
家庭用ゲーム情報も充実!

メニュー E2トップメニュー Yahoo!ケータイ

メニューリスト カテゴリで探す メニューリスト

TV/ラジオ/雑誌 ゲーム ケータイゲーム

雑誌 総合

ファミ通DX ファミ通EZDX ファミ通S!アプリ

QRコード

▶▶ <http://www.famitsu.net/mobile/dx/access/>



WORLD CLUB
Champion Football™
European Clubs 2005-2006

CPUチームの選手データに加えて 新カードの動きを徹底検証

全国大会開催決定! WCCFとともに歩んできた伝統あるCUP WINNER'S CUPになる。しかもセガの施設以外のロケーションも巻き込んだ、大規模な大会になるようだ。暫定的ではあるが、その大会の情報をお届けする。加えて、先月に引き続き新カードを中心としたインプレッションや、CPUチームのデータを紹介していくぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロッパクラブズ 2005-2006

■メーカー: セガ
■ジャンル: スポーツゲーム
■操作方法: 専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日: 2006年8月17日(稼働中)
■使用基板: NAOMI2

© SEGA

The game is made by Sega in association with Panini.

全国大会の開催がついに決定! 店舗予選は12月から開催

05-06になってから初となる全国大会が開催されることが明らかになった。大会名は「CUP WINNER'S CUP THE 6th」になる模様。つまり、レギュレーションがU-5になるということだ。これは、現在のロケーションチャンピオンシップのレギュレーションがU-5になっていることも関係しているはず。

また、店舗予選は12月中旬から開始されるとのこと。予選スタートまで、あと一カ月あまり。日本を目指してチームの育成に励め!



優良レギュラーカードが多数含まれている05-06。各ポジションで、スペシャルやレアカードに匹敵する能力を持った選手がそろっている。これら、レギュラーカードの選び方も注目の一つだろう。



前回の優勝はハンセン・キリバー。果たして、この大会は誰の手に渡るのか? それとも新たな王者が登場するのだろうか?

The 6th
★★★★★

WCCF CUP WINNER'S CUP

JAPAN CHAMPIONSHIP

10月の段階で決定している大会概要

大会名: WCCF CUP WINNER'S CUP The 6th
レギュレーション: U-5 (スペシャル&レアカード5枚以下)
日程: 店舗予選=12月中旬~ 全国決勝=3月、セガ本社にて開催(予定)
※詳しくはWCCF公式HPにて発表

WCCF公式HPアドレス・<http://www.wccf.jp/>

CPUチーム考察

「CPUチームが強い」と感じている人も多いのではないだろうか。ここでは六つのCPUチームのフォーメーションと選手データをお届けする。攻略の参考にしてほしい。

AS メディタレーニアン



1	ブッフオン	05-06	レア
2	ザンブロッタ	05-06	スペシャル
3	F. カンナバロ	05-06	レア
4	ネスタ	05-06	レア
5	ファビオ・グロッシ	02-03	レギュラー
6	ピルロ	05-06	レア
7	カモラネージ	05-06	スペシャル
8	ガットゥーソ	05-06	スペシャル
9	トッティ	05-06	レア
10	ジラルディーノ	05-06	スペシャル
11	ルカ・トニ	02-03	レギュラー
	マテラッツィ	05-06	レギュラー
	デ・ロッシ	05-06	スペシャル
	クリスティアン・ザッカルド	02-03	レギュラー
	デル・ピエロ	05-06	レア
	イアクィンタ	05-06	レギュラー

2006年に世界一になった実力は?

ドイツW杯で世界一に輝いた「アズーリ」を再現したチームと思っていだろうか。注意すべきは2トップのトニとジラルディーノ。特にトニのシュートはレギュラーカードとは思えないほどの破壊力で、ミドルレンジからでもゴールを狙ってくる。しかし、サイドアタックはあまり強力ではない印象。トッティにボールが渡ったら注意が必要だろう。



■子がい(顔は赤)せいか、ものすごいシュートを撃ってくるトニ。相手のディフェンダーの方が楽かも。トニと比べると、トニの方が速い。トニのシュートは、相手のディフェンダーが守れない。トニのシュートは、相手のディフェンダーが守れない。トニのシュートは、相手のディフェンダーが守れない。

チーム内での役割、連係、適正ポジションは？ 新加入した選手の動きを徹底検証 第3弾

今号は毎年選手の入替代わりが激しいオランダのチームと、新選手カードが大幅に追加されたアーセナル、マンリをピックアップ。自チームの選手選考に役立ててほしい。

アーセナル 編

才能ある時代のスターを各国から集め、ビエラの移籍という危機から一転、若返りに成功。アンリやベルカンプといったおなじみの選手をベースに、センデロスやフレブといったWCCF初登場となる新戦力が加わった。新生アーセナルの特徴をここで詳しく解説していこう。

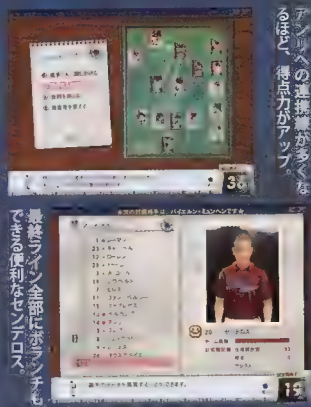
高テクニクの選手による華麗な波状攻撃

前線の選手は総じてTECやSPEの高い選手が多く、見栄えのいいパス回しやドリブル突破で、数多くのチャンスを演出してくれる。主力として起用するのはアンリと相性のいい選手がお勧め。左(右でも可)サイドにビレス、セカンドトップはファン・ベルシー、ベルカンプに任せるといいだろう。1試合保たないのがネックだが、ベルカンプの決定力は非常に高い。レジェンドでなくても投入する価値はある。好調時は前半から投入するのも有効。60~75分は保つので、得点のチャンスが大きく広がるはずだ。新加入のフレブはプレイエリアが広い分バテやすいが、突破力自体は悪くない。

ボランチは控えが居ないのが痛い。セスク、ジウベルトのコンビはバランスがよく、気の利いたパスや上がりを見せてくれる。ジウベルトは前に出過ぎる傾向があるので、守備を固めたい場合は低い位置にカー

ドを置こう。

最終ラインで頼りになるのはトゥーレとセンデロス。ほかの選手はモチベーションに応じてスタメンを選出。キャンベル、ローレンは意外にクロスや1対1の場面で競り負けるので過信は禁物だ。A.コールを生かすなら思い切って高い位置で起用。WGの役割を与えて攻撃参加を促そう。



アンリへの連携がうまくいけば、得点力がアップする。



- ① イェンス・レーマン
- ② ローレン
- ③ コロ・トゥーレ
- ④ フィリップ・センデロス
- ⑤ アシュリー・コール
- ⑥ フランセスク・ファブレガス
- ⑦ ジウベルト
- ⑧ フレドリク・リュングベリ
- ⑨ ロベール・ビレス
- ⑩ ロビン・ファン・ペルシー
- ⑪ ティエリ・アンリ
- 控え
- ⑫ ソル・キャンベル
- ⑬ アレクサンドル・フレブ
- ⑭ デニス・ベルカンプ
- ⑮ ホセ・アントニオ・レジェス
- ⑯ クインシー・オウスアベイエ

中盤&最終ラインには工夫が必要

純正アーセナルでプレイしている際に悩まされるのが、試合後半の守備。セスクがバテると中盤のフィルターが効かず、一気に失点しやすくなる。場合によっては控えディフェンダーをボランチとして起用して、中盤に厚みを持たせよう。

KEY PLAYER

フィリップ・センデロス

最終ラインならどこでもこなせるアーセナルディフェンス陣の要。ボランチでもそれなりに機能するので、中盤にケガ人が出た場合は起用してみるのもいいだろう。主力、控えどちらでも生きるため使い勝手がいい。白カードの定番になり得る実力を持つ選手だ。



グランデ・アルビセレステ



1	アンドレア・マツァンティーニ	01-02	レギュラー
2	リオネル・スカローニ	04-05	レギュラー
3	R. アジャラ	05-06	レア
4	ガブリエル・エインセ	04-05	レギュラー
5	ソリン	05-06	レア
6	デミチェリス	05-06	レギュラー
7	カンビアッソ	05-06	スペシャル
8	リケルメ	05-06	レア
9	リオネル・メッシ	05-06	レア
10	クレスボ	05-06	スペシャル
11	アイマール	05-06	スペシャル
	クフレ	05-06	レギュラー
	G. ロドリゲス	05-06	レギュラー
	クルス	05-06	レギュラー
	ロサレス	05-06	レギュラー
	ペーロン	05-06	スペシャル

優良レギュラーカードがそろった好チーム

アルゼンチン代表を模したグランデ・アルビセレステは、レギュラーカードが半分の8枚を占めている。とはいえ、そのレギュラーカードはエインセやデミチェリスなど、優良選手ばかりなので、油断はできない。フォーメーションを見てもらえれば分かる通り、左サイドのソリンが高めに配置されている。こちらから攻撃する場合には、そのソリンを引き出して右サイドのスペースを作るようにするといいたいだろう。



攻撃のスピードで、こちらの左サイドを突破してくるメッシやソリン(ミドルシュート)にも注意しよう。



ポイントになるのは右サイド(相手の左サイド)にソリンが上がった後にできたスペースを狙うのが有効と思われる。

マンチェスター・ユナイテッド 編

言わずと知れたイングランドの常勝チーム。足の速い両SHに加え、決定力の高いCFを擁するため抜群の攻撃力を誇る。また、前作でウィークポイントだったGKもファン・デル・サールを獲得したことで克服した。若干弱体化したDF陣が不安材料か？

いかにして2トップにボールを渡すか

フォーメーションとメンバーを見て分かる通り、ギグスとC・ロナウドのサイド攻撃が基本となる。どちらかというところC・ロナウドの方が突破力があるのだが、スタミナが1試合保たないのがウィークポイント。交代する場合はバク・チソンを入れるか、ギグスを右サイドにコンバートし、左サイドにリチャードソンを入れるといいだろう。

両SHからクロスが上げれば、あとはFWの仕事。ルーニー、ファン・ニステルローイとともに、シュートを撃てばまずゴールマウスを外すことは無い。ファン・ニステルローイと比べると、ルーニーは力強さに欠けるが、その分チャンスメイクの能力に長けているようだ。これをぶまえ、少し

下がった位置に配置した方がいいだろう。今作のマンチェスター・ユナイテッドには、FWがこの二人しか居ない。なのでFWを交代する場合は、サハとスミスを使うことになる。両選手ともMF登録となっているが、黒カード並みの得点能力を持っている。使用するのであれば、サハを右で上がりに、スミスを左の下がりめに配置した方がいいだろう。

このスミスは、シーズン中キーンの後釜としてCHで起用されていた。しかし、ゲーム中にCHで起用すると、いまいち機能しないという印象を受けた。MFとして使うのであれば、もっと攻撃的なポジション（例えばトップ下）で使った方が、ボールに絡むはずだ。



- ①エドウィン・ファン・デル・サール
- ②ガリー・ネビル
- ③リオ・ファーディナンド
- ④ウェズ・ブラウン
- ⑤ミカエル・シルベストル
- ⑥クリスチアーノ・ロナウド
- ⑦ジョン・オシェイ
- ⑧ポール・スコールズ
- ⑨ライアン・ギグス
- ⑩ウェイン・ルーニー
- ⑪ルート・ファン・ニステルローイ
- ⑫ダレン・フレッチャー
- ⑬バク・チソン
- ⑭キラン・リチャードソン
- ⑮ルイ・サハ
- ⑯アラン・スミス

GKはよくなったがDF陣は……

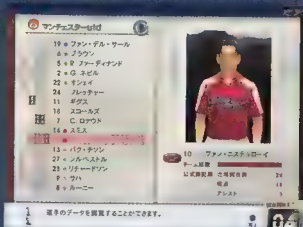
ブラウンはCBだけでなく、右SBで使っても十分機能する。右サイドのネビルは、オーバーラップすることが多いため、ブラウンを使った方がサイドの守備は安定するはずだ。しかし、その場合はCBにシルベストルかオシェイを起用することになる。両選手ともDEFの数値が15なので、真ん中の守備が少々心細くなってしまいが……。このブラウンの起用法に関しては、相手チームの特徴によってCBか右SBかを決めてもいいだろう。

オシェイはDF登録だが、シーズン中にDMFとして起用されていたこともあり、中盤の底に配置してもいい働きをしてくれるぞ。

KEY PLAYER

ルイ・サハ

OFFの数値が18という、驚異のレギュラーカード。SPE、TECの数値も申し分なく、チャンスメイクからシュートまでを高いレベルでこなしてしまう。来年開催されるCUP WINNER'S CUPでは多くの監督に起用されるだろう。



抜群の決定力を誇るファン・ニステルローイ。とりあえずコイツにボールを回そう。



スミスはCHとして使ってもいいが、いまいちボールに絡まない。

ラ・ブルー・アンサンブル



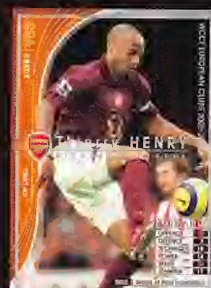
1	バリテズ	05-06	スペシャル
2	サニョール	05-06	レギュラー
3	テュラム	05-06	スペシャル
4	ガラ	05-06	スペシャル
5	アビダル	05-06	レギュラー
6	ピエラ	05-06	スペシャル
7	クロード・マケレレ	04-05	レア
8	ジネディーヌ・ジダン	02-03	レジェンド
9	マルーダ	05-06	レギュラー
10	ビルトール	05-06	スペシャル
11	アンリ	05-06	レア
12	ブムソン	05-06	スペシャル
13	リベリ	05-06	レギュラー
14	ドラソー	05-06	レギュラー
15	トレゼゲ	05-06	スペシャル
16	サハ	05-06	レギュラー

レアカードは少ないが、能力値の高い選手ばかり

ジダン引退直前のチームを模したフランス代表チーム。攻撃の軸になるのはやはりジダンとアンリ。他の選手に単独突破されることは少ないので、この二人を徹底マークしよう。こちらが攻撃する際に厄介なのがボランシのマケレレ、ピエラの鉄壁コンビ。正面から突破するのは難しいのでサイド攻撃がカウンターを点灯させてロングパスを増やした方がいいだろう。上下動の激しいセンターバック、ガラの裏側を狙うのも有効な戦法だ。



相棒のマケレレ同様ボール奪取力が高く、身体能力も高い。勝負するよりは接触を避けた方が無難。サイド攻撃を重視しよう。



抜かれると追い付くことは不可能に近い。不用意に飛び出すことは少ない堅実なタイプのセンターバックを起用して突破を防げ。

アヤックス 編

アムステルダムを本拠地にするオランダの強豪チーム、アヤックス。前作と比べてガラセクやファン・デル・ファールトといった中心選手が抜けてしまったのは痛い。スネイデルやフンテラールを中心に若く、能力の高い選手がそろっている。

どうやってフンテラールにボールを渡すか？

フォーメーションは左右にWGを配した4-3-3。左右のWGがサイドアタックでチャンスメイクし、フンテラールが決めるのが主な攻撃パターンだ。チームには、攻撃の中心となるWG向きの選手が多くそろっているが、どの選手も1試合スタミナが保たないのが痛い。ハーフタイムのような、確実に選手を交代できる時間に、しっかり代えておこう。

フィニッシャーのフンテラールは抜群の決定力を備えた理想的なCF。ゴール前でボールが渡れば、シュートを外すことは滅多に無い。しかしながら、相手選手を3~4人ぶち抜いてドリブルしていくほどの突破力は、残念ながら持ち合わせていない。やはり、中盤やWGの選手がお膳立

てしなければならないだろう。

このフンテラールをケガやモチベーションの低さで試合に使えなくなると、点を取るのが一気に難しくなる。フンテラールの次にCF向きなのがハリスアスだが、OFFの数値は15しか無く、お世辞にも高いとは言えない。この場合はスネイデルとリンデンベルフを高めめに配置するか、スネイデルをトップ下に持っていく、前線に厚みを持たせるといいだろう。スネイデルは、前作でのカードと比べて能力値が若干下がってしまったが、優良カードであることには変わりはない。トップ下やCHなど、中盤のいろいろなポジションで使用可能だ。足もそこそこ速い(SPEは16)のでSHとして使ってもいい。



- ① マールテン・ステケレンブルグ
- ② ズデネク・グリゲラ
- ③ ヨーン・ヘイティンガ
- ④ トマス・ベルマエレン
- ⑤ ウルビー・エマニエルソン
- ⑥ ヘドビゲス・マドゥーロ
- ⑦ ベスレイ・スネイデル
- ⑧ オラフ・リンデンベルフ
- ⑨ マウロ・ロサレス
- ⑩ クラス・ヤン・フンテラール
- ⑪ マルクス・ローセンベリ
- 控え
- ⑫ ファンフラン
- ⑬ エドガー・マヌカリアン
- ⑭ アンゲロス・ハリスアス
- ⑮ ニコラエ・ミデア
- ⑯ ライアン・バベル

ユーティリティ性の高いDF陣

上記したフォーメーションが基本となるが、グリゲラとヘイティンガは入れ替えても十分に機能する。グリゲラはSBとして使うとかかなりのオーバーラップを敢行するのが特徴。そのせいかCBで起用すると、かなりの頻度でボール保持者を追いかけて回す。どちらで起用するにしても、グリゲラの上がってきたスペースには注意が必要だろう。

また、DHのマドゥーロはCBとして使ってもいい。さすがにヘイティンガほどの堅さは無いが、無難にこなしてくれる。ケガやモチベーションの低さでCBが足りなくなった際には、このコンパートが有効だろう。

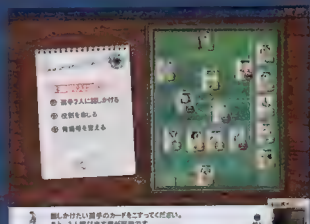
KEY PLAYER

ヘドビゲス・マドゥーロ

中盤のアンカーとしてだけでなく、ストッパーとしても使えるユーティリティ性が魅力。POWやSPE、TECの数値がそろって14以上あり、DHとして水準以上の能力を持っている。STAの数値が13と低いのがウィークポイントか？



フンテラールの調子がチームを左右するといっても過言ではない。



スネイデルをトップ下に置いたフォーメーションも有効。

イエロー・カナリアン



1	ジダ	05-06	レア
2	カフー	05-06	スペシャル
3	ルシオ	05-06	スペシャル
4	クリス	05-06	レギュラー
5	マクスウェル	04-05	レギュラー
6	エメルソン	05-06	レア
7	ジウベルト	05-06	スペシャル
8	カカ	05-06	レア
9	ロナウジーニョ	05-06	レア
10	ロナウド	01-02	レア
11	アドリアーノ	05-06	レア
	セザール	05-06	レギュラー
	ジュニーニョ・P	05-06	レア
	エジミウソン	05-06	レギュラー
	フレグ	05-06	レギュラー
	ホッキ・ジュニオール	01-02	レギュラー

「あの四人」による攻撃が脅威！

前線に4枚のレアカードをそろえたイエロー・カナリアン。「クアルテッドマジコ」と呼ばれるこの4選手をいかにして止めるか、が最大のポイントとなるだろう。加えて攻撃陣は、控えにジュニーニョ(しかもレア)や、レギュラーカード屈指のストライカー、フレグがいるのだから手に負えない。逆に守備陣は、両CBのDEFの数値が18以下と、やや貧弱な印象を受ける。点を取り合う試合展開に持ち込めば、勝機を見い出せるかも！?



チーム内得点王のロナウド。01-02のレアカード(ベストストライカー)ながら、いまだに多くのプレイヤーに使われている。



これまでのカードの中で、最も能力値の高いWMVPロナウジーニョ。これがチームに入っているだけで、かなりやっかい。

フェイエノールト 編

ロッテルダムをホームタウンとする、オランダ三強クラブの一つ。近年はアヤックスやPSVに遅れを取っており、国内リーグ優勝は1998-99シーズン以来果たしていない。このところはカイトやS・カルーなど優秀なアタッカーが台頭したが、二人ともプレミアリーグへ舞台を移している。

アタッカーは○、脆弱な守備を補え！

オランダ伝統の4-3-3。スピードのあるS・カルーとフィジカルの強いカステレンが、両翼からチャンスを作るのが狙いになる。中央には決定力の高いカイトが居るため、得点力はそれなりに望めるチームだ。カイトは経験値がたまるまでは単独での突破に期待できないため、両ウィングの動きがカギになる。特にS・カルーは中に切れ込んでのシュートがうまいので、重要な得点源になる。

中盤・最終ラインの構成がこのチーム最大の課題。昨季からボスハルトが左サイドバックを務めることが多く、中盤で守備をこなせる人材が居なくなってしまう(本職の左サイドバックが居ないため、ボスハルトをMFに戻せない)。そこでキーマンとなるのがフレーネ。右サイドバックを主に、最終ラインから中盤のアンカーまでできる、攻守共に優秀な人材だ。デ・グズマンやバルドの攻撃的な特徴を生かすため、フレーネを中盤の底に置くと安定感が生まれる。パーウベやH・ガリも居るが、バランスではフレーネに及ばない。

守備ではバイアーがなかなかいい動きを見せる。数値的にはストッパーだが、リペロのように広範囲をカバーしてくれる。ただし、ほかに守備の軸が居ないため、バイアーで止まらないと守り切るのは難しいだろう。

最後にGKのローデバイクスについて。飛び出しが遅く、PK戦でもあまり頼りにならないのだが、ミドルシュートに強いと感じた。



- ①バトリック・ローデバイクス
- ②アレクサンドル・エステルンド
- ③アンドレ・バイアー
- ④ロン・フラール
- ⑤バスカル・ボスハルト
- ⑥セルジーニョ・フレーネ
- ⑦ニッキー・ホフス
- ⑧ジョナサン・デ・グズマン
- ⑨ロメオ・カステレン
- ⑩ディルク・カイト
- ⑪サロモン・カルー
- ⑫バトリック・パーウベ
- ⑬ボッサム・ガリ
- ⑭セバスティアン・バルド
- ⑮アリ・ブサホーン
- ⑯ティム・フィンケン

プレスボタンOFFを活用！

既に注目されている要素だが、特にフェイエノールトのような守備陣の個人能力が高くないチームでは、常時プレスボタンを点灯させては簡単にDFの裏を取られかねない。個人技に優れるアタッカーに対しては、それが顕著に出てしまうのだ。

そこで注目したいのが、「プレスボタンOFF」の状態を生かす方法。プレスをかけるとフェイントで簡単に突破されるところを、あえて突っ込まないで残る感覚。そうすればアタッカーの個人技でかわされることなく、ボール奪取に成功する確率が格段に上がるのだ。

KEY PLAYER

セルジーニョ・フレーネ

既述の通り、攻守のバランスという点でフェイエノールトを支えるキーマン。主に守備面で期待することになるが、その後にきちんと味方へパスをつなげるというのがポイントだ。右サイドバックが本職だが、中盤でこそ能力を発揮できるタレントだ。



攻撃の要である3トップをはじめ、パス回しの要所で連携が図られている。



バイアーが守り、フレーネへと展開！この形が機能すればいい攻撃の形が期待できる。

ホワイト・ライオンズ

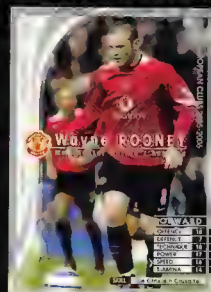


選手名	年齢	ポジション
1 ロイ・キャロル	04-05	レギュラー
2 G. ネビル	05-06	スペシャル
3 リオ・ファーディナンド	04-05	レア
4 テリー	05-06	レア
5 A. コール	05-06	レア
6 ハグリーブス	05-06	レギュラー
7 ランパード	05-06	レア
8 ジェラード	05-06	レア
9 J. コール	05-06	スペシャル
10 オーウェン	05-06	スペシャル
11 ク라우チ	05-06	レギュラー
キャラガー	05-06	スペシャル
キャンベル	05-06	レギュラー
ウェイン・ブリッジ	04-05	レギュラー
ルーニー	05-06	レア
ポール・スコルズ	04-05	スペシャル

ミドルシュートが脅威！ 守備の苦手な選手を突け

フォーメーションは左の表のような4-4-2。イングランドを代表する選手がほとんどカード化されているため、欧州予選を戦う現在の代表にかなり近い構成になっている。このチームを相手にした場合に一番注意したいのが、ミドルシュート。ジェラード、ランパード、そしてルーニーのシュートはエリア外からでも抜群の威力、精度を誇る。中盤でプレッシャーをかけないとミドルを打たれ放題になるので、適度にプレスをかけ、危険を刈り取る。ただしプレスボタンを押しっぱなしにしておくと最前線のクラウチがフリーになりやすく、クロスから失点を被りやすい。状況に応じてプレスボタンを点灯させよう。

こちらから攻める際は守備力の低いA. コールの居る左サイド、スペースのしやすい中盤から崩していくのがお勧め。さらに有効なのがミドルシュート。キーパーの能力が低めなのでかなり点が入りやすい。前にこぼすことも多いので、逃さず押し込んでいこう。



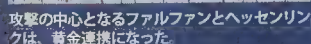
高頻度で途中出場し、抜きのシュート精度で自陣ゴールを脅かす。突破力も高いので、中央の人数を増やして対抗しよう。

近年は国内3強から頭ひとつ抜出した感のある、オランダの名門クラブ。突出した選手は居ないが、関係線がつながりやすいためか、CPUの強豪チームにもひけを取らないパフォーマンスを見せた。単体でもいい動きをする選手が多いので、本記事を参考に自チームへの登録を考えてほしい。

控えが中盤の選手に偏っており、守備のバックアップがやや心もとないが、スタメンの守備力はビッグクラブと比べてもそんな色無い。特に最終ラインのオーイエルとアレックス、中盤アンカーのシモンスの動きは手堅く、モチベーションを問わず一定の動きを見せてくれる。キーパーのゴメスのセービング力も高いため、大量失点で負けるケースは極めて少ない。またゴメスはPK戦にかなり強いので、カップ戦で非常に重宝する。サイドバックにはMF登録だがラウメイを起用するのがお勧め。守備が安定する。ライツィハーは好調時やサイド攻撃に厚みを持たせたい場合に投入するといいたいだろう。

はじめ総じて突破力、決定力ともに高め。ただファルファンやビズリーは経験値がたまるまではシュート精度がいまいち。試合経験を積みまではエリアの中ほどまで進入してからシュートを撃つように心がけよう。コネは左WGもセンターもこなせ、シュート精度も高いのだが、まずSTAが1試合保たない。サイドで起用するとその傾向がモロに出るので、このチームではスーパーサブとして使った方が生きるだろう。

ブレースキックはコクーが蹴る機会が多いが、アレックスを指名した方が得点のチャンスが増加する。自分から蹴りたがることはほとんど無いので、試合前のコミュニケーションで呼び出して指名しておこう。



- ① ゴメス
 - ② テオ・ルシウス
 - ③ アレックス
 - ④ アンドレ・オーイエル
 - ⑤ ミカエル・ラメイ
 - ⑥ ティミー・シモンズ
 - ⑦ ジェイソン・クリナ
 - ⑧ フィリップ・コク
 - ⑨ ジェファーン・ファルファン
 - ⑩ ヤン・フェネホル・オブ・ヘッセルンク
 - ⑪ アルーナ・コネ
- 控え
- ⑫ ミカエル・ライツィハー
 - ⑬ マイケル・ボール
 - ⑭ イブラヒム・アフレイ
 - ⑮ ミカ・バイリネン
 - ⑯ ダマール・ス・ピースリー

カードの数値やプレイエリアだけを見ると似たような選手の多い中盤だが、投入する選手を変えるとチーム全体の動きが大きく変化する。リードしていて守備的に試合を進めたい場合はシモンズ、クリナを起用。ボール奪取の確率が大きくアップする。逆に攻撃に転じたい場合はアフレイ、バイリネンを投入。どちらも攻撃的な選手だが、前者は精確なパス、後者は優れた突破力と特徴が異なるので使い分けが可能。ちなみにコークは攻守ともに器用にこなす印象。センターラインより前に配置すると攻撃、低い位置に置くと守備を重視する動きを見せる。状況に応じて中盤の選手を投入し、「魔術師」ヒティングのごとくゲームを操れ！

SPEの数値が低いものの、一度突破してしまえばほとんど追い付かれることが無い。競り合いや空中戦にはPOWの数値通りの強さを見せ、決定力も高い。レギュラーカードながら、トップの選手として理想的な能力を備えた選手だ。



A diagram of a soccer field showing 11 numbered positions for a 4-3-3 formation. The positions are distributed as follows: 11 (Left Back), 10 (Center Back), 9 (Right Back), 8 (Left Midfielder), 7 (Center Midfielder), 6 (Right Midfielder), 5 (Left Forward), 4 (Center Forward), 3 (Right Forward), 2 (Left Wing), and 1 (Right Wing).

1	ホセ・サンティアゴ・カニサレス	05-06	スペシャル
2	ブジョル	05-06	レア
3	マルチェナ	05-06	レギュラー
4	ファニート	05-06	レギュラー
5	デル・オルノ	05-06	レギュラー
6	シャビ	05-06	スペシャル
7	セナ	05-06	スペシャル
8	シャビ・アロンソ	05-06	レギュラー
9	ホアキン	05-06	レア
10	ビージャ	05-06	スペシャル
11	ルイス・ガルシア	05-06	レア
	イヴァン・エルゲラ	02-03	レジェンド
	アルベルダ	05-06	スペシャル
	フェルナンド・モリエンテス	04-05	スペシャル
	ファブレガス	05-06	レア
	レジエス	05-06	レギュラー

スペイン代表をモチーフにしたスーパール・エスパーニャ。控えにエルゲラとファブレガスと、レアカードが2枚も居る豪華な(?)陣容だ。フォーメーションを見ると、左右にWGを配した4-3-3。ブジョル(バンディエラ)が配置されている左サイド(相手の右サイド)から崩すのは難しそうだ。攻撃陣ではホアキンとルイス・ガルシアの両WWFによるサイドアタックがメインとなるだろう。この二人をいかに止めるか、勝負のカギを握りそうだ。



DEFだけでなく、POW、SPEの数値が高いこともあり、SBもきつちりとなすフジヨル。さすが経験者。



抜群のスピードで右サイドを突破するホアキン。このWWFの動きには細心の注意が必要となりそうだ。

新バージョンを知り尽くせ!

機動戦士ガンダム 10079 カードビルダー

稼働から1カ月あまり、貴官の手元に続々と新カードが集まっていることと思う。今月は新カードをメインに据えた新デッキの考察、そして待望の『Ver.2.01』全カードリストを一挙掲載!

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー Ver.2.01

■メーカー バンプレスト

■ジャンル カードバトル

■操作方法 フラットパネル+トラックボール+5ボタン

■発売日 稼働中(2006年9月27日)

■使用基板 Chihiro

©創通 エンターテインメント

新デッキを恐れ!

地球連邦軍編

連邦軍を象徴する機体といえば、やはりガンダム。今回の『Ver.2.01』で多数追加されたバリエーション豊富なガンダムを使いこなして、戦場を駆け巡れ!

Text: age

ガンダム 4号機を守れ!

固定武装のメガ・ビーム・ランチャーが特殊な性能を持つガンダム4号機。原機の護衛を受け、必殺の一撃をたたき込め!

いかに時間を稼ぐか!?

【ガンダム4号機(Bst)】のメガ・ビーム・ランチャーには、使用せずにいる時間が長いほど、使用時の威力が上がるという性質がある。また、1回の攻撃で複数の敵をロックオンしていた場合、1発の撃でそれらを同時攻撃できるのだ。うまくチャージしてまとめて攻撃すれば、敵ユニット群を一掃可能になることも可能。

続いて、コスト別オススメ構成を紹介しよう。

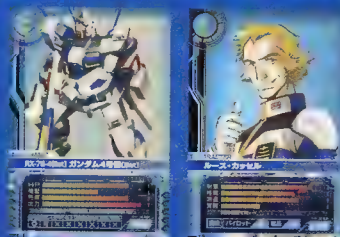
●コスト 800~1000

これぐらいのコストだと、あまり強力なユニットを組み込めない。宇宙で安定した能力を発揮する【ジム・コマンド(宇宙戦仕様)】がいたろう。コストに余裕があるなら、さらに【コア・ブースター】などをセットで使えば安定感が増す。



このような絶好の攻撃チャンスであれば、チャージが100%でなくとも撃つ思い切りのよさも重要になる。防衛されたときに原機でのフォローも忘れないように!

宇宙専用機体ながら高い戦闘能力を誇る【ガンダム5号機(Bst)】。4号機とのコンビでさらなる力を発揮する。双方ともコストが高いため、操作には細心の注意を払いたい。



キーとなるカード

射撃が高く、ガンダム4号機との相性がいい【ルース・カッセル】をパイロットに。能力に不安があるならしっかりと育成し、機体の能力をフルに発揮させたい。

●コスト 1000以上

この程度のコストがあるなら、思い切って【ガンダム5号機(Bst)】を使うのが有効。固定武装のカトリング砲が強力で、武装をしっかりと選択すれば近距離から遠距離まで多様な状況に対応できる。コストが余ったら支援機に回そう。



キーとなるカード

とにかく防御力を重視したい。格闘能力を高めたいのなら、あえて4号機、5号機用のシールドを使うのもあり。そこは好みで選ぼう。

アレックスの 性能を引き出す!

一年戦争におけるガンダムの最終形態の一つといえる高性能機、アレックス。高い基本性能を最大限に発揮せよ!

安定した装備が重要!

【アレックス】はコストが250と高く、武装やパイロットの分を考慮すると、1回の撃で予備戦力ゲージを一気に消耗してしまう。撃たれる危険性を下げるためにも【シールド】と【ビーム・ライフル】(どちらもアレックス用が理想)、二つの基本装備で攻守のバランスを整えよう。

機動力は連邦軍のMSの中でトップクラスなので、敵軍からのロックオンを外すのはそれほど難しくない。【機動重視】と【防衛重視】を使い分けて、ダメージを極力抑える動きが求められる。

予備戦力ゲージがあるうちは僚機に先行させて、アレックスはその攻撃後のフォローに回ってダメージを与えるような、ローリスクな戦いがいいだろう。

パイロットは、残念ながら【クリスティーナ・マッケンジー】では少々力不足の感が否めない。【アムロ・レイ】などのエース級パイロットを起用する方がいい。



突出した能力こそ無いが、あらゆる局面で力を発揮できるのが【アレックス】最大の強み。固定武装のカトリング砲も非常に強力だ!

なお、【アレックス(シャッパム・デューマ仕様)】を使う場合、増加装甲のおかげで特殊能力「死線を越えて」を発動させやすいので、コストの低い【クリスティーナ・マッケンジー】もアリ。カスタムカード【EXAMシステム】との相性も良好だ。

新デッキを探れ!

ジオン公国編

突出した強さを持つカードはわずかだが、小隊の編成次第では強力な相乗効果を発揮するのが、ジオン軍新カードの特徴だ。今回は二つのテーマで解説しよう!

Text: 田淵健康

サイクロプス隊を使いこなせ!

『ボケ戦』の真の主役(?)であるサイクロプス隊、その運用法とは?

戦場を選ばない強みを生かせ!

サイクロプス隊の強みの一つが、宇宙・地上・水中と、地形を問わずに出撃できる点だ。

宇宙や地上といったスタンダードな地形では、[ケンプファー]と[ザクII改]を中心とした編成、



宇宙・地上戦だけでなく、水中戦もこなせるのがサイクロプス隊の強みだ!

隊と相性のいい[ザクII改]、可装次第で射撃・格闘をバランスよくこなす。



EXAMシステムを活用せよ!

『Ver.2.01』で一気に充実したEXAM周辺事情。諸刃の剣を制御できるか!?

システム発動後が勝負!

乗機のHPが減少することにより機体の能力を向上させるEXAMシステム系のカードは、前編として『ダメージを受けないと起動しない』という欠点があった。

しかし今回のバージョンからは、『EXAM搭載機に乗った場合、相手のEXAM搭載機がニュータイプと交戦するたびにテンションが上昇する』



今回初めて登場したEXAM搭載機、どれもコストに見合う優秀な性能を誇る。



キーとなるカード

サイクロプス隊員だけで構成すると、序盤でのテンション値のアドバンテージが取れる。コストに余裕があれば[カプリエル・ラミレス・ガルシア]を[アンティ・ストロース]に変えてもいい。メインとなる乗機は[ケンプファー]と[ザクII改]がお勧め。

また、水中、冷地では[スゴックE]、[ハイゴック]を中心とした編成と、状況に合わせて好相性の機体へとコンバートすれば、その実力を常に発揮することが可能なのだ。

作戦開始直後の狙いは、ミーシャと[ミハイル・カミンスキー]の[攻撃重視]を相手に当てにいくこと。特殊能力の“陽動作戦”は、自身の初交戦時に発射弾数が増えるという能力なので、まずはミーシャに切り込み役として頑張ってもらおう。[ハーディ・シュタイナー]の“部隊の絆”は、味方が壁になるたびにテンションが上がる。やや後衛寄りに位置させ、最後まで生き残らせよう。



特殊能力“陽動作戦”を生かすため、先鋒はなるべくミーシャに任せたい。最初の攻撃後、コストが高めの場合は後方へ下がるなど、予備戦力ゲージを考えた立ち回りを心掛けたい。



キーとなるカード

メインパイロットはEXAM機と相性がいい[ニムバス・シュターゼン]、[クルスト・モーゼス]は艦長としての発用が理想だろう。地上戦は[イフリート改]、宇宙では[ブルーディスティニー2号機]と、使い分けののめいい。[EXAMシステム]は支援ユニットに搭載しよう。

という特殊能力“選ばれし者”を持つ[ニムバス・シュターゼン]、テンションMAX時に味方機のEXAMシステムを起動させる[クルスト・モーゼス]の“EXAM暴走”の存在で、HPを減らさずとも戦闘を優位に進められるようになっている。

上記2名の特殊能力や、システムの上位カードであるカスタムカード[EXAMシステム(リミッター解除)]は、起動するたびにEXAMシステム搭載機のHPが徐々に減少していく。EXAMの能力を最大限に引き出すための代償として、常に低HP状態での戦いを強いられるのは避けられないので、EXAMシステム搭載機は[教育型コンピュータ]や[リミッター解除]といったカスタムカードで徹底的に回避性能を上げて、最後の1撃をくらうまで粘り抜こう。



クルスト博士の特殊能力EXAM暴走は、味方機はHPを減らすことなくEXAMを起動!



ちなみにイフリート改にEXAMシステム(リミッター解除)を搭載すると、能力が向上される。

『Ver.2.01』 母艦に関する新要素

Text: 田岡健典

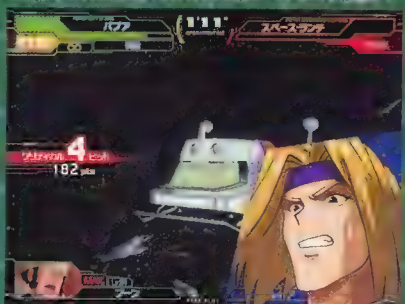
今回の『Ver.2.01』では、母艦にも新しい仕様が追加されている。これまでは母艦が破壊された場合、その時点で自軍ユニットの補給・修理は不可能となっていたが(マップ上に回復・修理設備のあるサイド6宙域を除く)、今回は“脱出艇”として機能するメカニックカードを母艦にセットすることで、母艦撃沈後も母艦と同機能を備えた小型艦を使うようになったのだ。



連邦軍は[スペース・ランチ]と[ドラゴンフライ]、ジオン軍は[スペース・ランチ]と[コメツ]に脱出艇の能力がある。



脱出後も、脱出前の母艦と同じように補給・修理を行なえるのは心強いが、戦闘能力や耐久力は最低レベルなので慎重に！



宇宙艦、地上艦ではセットする脱出艇の種類が違うので、ユニット登録の際はよく確認してセットしよう。

新母艦が続々登場！

新カードに注目が集まりがちな『Ver.2.01』だが、実は新たに“新母艦”も追加されていたのだ！ 新しく加わった母艦は、今回新たに追加された出版作品からの登場となっている。

現時点では追加された母艦の技や受領条件などはまだ不明だが、かなりの数の母艦が就任している様子！

これを機に、新しくICカードを買って「新母艦集め」に動いているものも多いのではないかな？



『ポケモン』などに登場した母艦が、地上、宇宙、水中、汎用それぞれに追加されている。特定の条件を満たすことで、昇進の際に受領できるのだ。

おなじみの名艦からマニア感涙の艦まで！

旧カードもCHECK! 表示数値に変更あり！

「旧カードばっかでなかなか新カードを引けないな〜」と嘆きのアナタ！ 落胆するのはまだ早い！ 実は、引き続き排出されている旧カードの中には、『Ver.2.00』までの変更点を反映して、パラメーターが変わっているものが存在するのだ。絵柄こそ同じでも、数値や地形適性などのパラメーターが変更されているので、見比べてみるのも面白い。なお、パラメーター変更前の旧カードを使っても、ゲーム中では最新の数値が反映されているので安心だ。



『Ver.2.00』の際に劇的な強化を遂げたガンダムは、HPや防御の数値アップに注目！

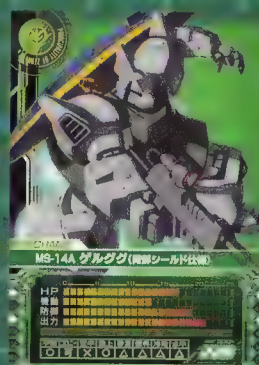


パラメーターだけでなく、[ジオング]など一部の機体は、地形適性も変更されているものもある。

「ガンダムクロニクル」第2弾！ 「ポケットの中の戦争」編、発売！！

『機動戦士ガンダム』に登場するキャラクターやメカニック、そして名シーンなどをトレーディングカード化した「ガンダムクロニクル」の第2弾が発売された。今回のメインとなるのは「機動戦士ガンダム0081 ポケットの中の戦争」。加えて、ゲームからの出典となっている「ガンダム戦記」「ジオニックフロント」といったサイドストーリーの要素も収録！ 今回も『GCB』で利用できるカードが1パックに1枚封入されているので、ぜひともゲットしておきたいところ！

発売元：バンダイ 価格：1BOX ¥3,150 (税込)
115℃5枚入り・1BOX15パック入り(全128種)



『GCB』で利用できる
封入カード

今回封入される『GCB』カードは全20種類。注目は連邦軍仕様[ブルーデスティニー2号機]、メカ・ヒューマン・ランチャー未装でコスト低下の[ガンダム4号機]、[ゲルググ(機体シールド仕様)]などなど。

「0080」の舞台が登場! 新マップ解説

新たに追加された四つのマップ。特殊な効果のあるポイントがあるもの、シンプルな形をしたものと、4種類ながら覚えることは多い。作戦時に活用できるよう、しっかりと性質を把握しておこう。

Text : age

北極基地



半分が海、陸地もその大部分が寒冷地と、両用機体では移動するのも大変なスノーフ連邦軍であれば地上から、水陸両用機の強力なジオン軍なら水中から攻めるのがセオリーになるだろう。寒冷地を嫌って飛行ユニットを使うことが多いと思われるので、対策として【対空砲弾】を使うのも面白い。

大西洋などと同様、海がマップの大半を占めるステージ。機体の選択がカギを握る!

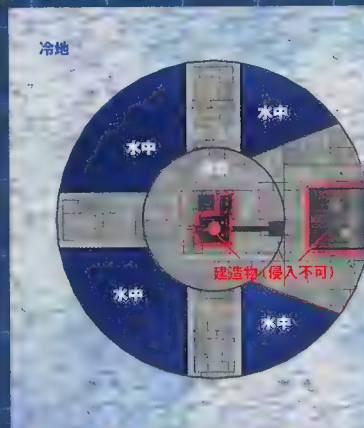


水面に浮かぶ二つの流水は、同じマップ画面上で押しながら移動できる。速い泳ぎになるため、隠れとして使えば接近しやすくなる。

中央が起伏の激しい建造物になっているため、移動を阻害されて混戦になりやすい場所だ。

Pick Up!! (ジム寒冷地仕様)

ここで戦闘をするのであれば、寒冷地専用のMSを使う方がいいだろう。強力な機体を支援機に載せて使うのもいいが、思いの外逃げ場が少なく、支援機が墜とされるとかなり危険なのだ。



シャトル発射場

狭い場所を動き回ることになるため、水陸両用MS以外はロックオンを外すのにも一苦労。しかし、中央のシャトル発射施設はどんな武器でも越えることのできない遮へい物だ。これを利用すると、射撃武器を防ぎつつ一気に接近できる。相手との位置関係を考えた動きが重要になってくるだろう。

リボー・コロニー森林エリア



一段高くなっている場所が広い森林となっており、多くの機体在那里では移動を阻害される。機体の能力をできる限り生かしたいのであれば、平地部分で戦うのが理想。遮へい物が少ない分、正面からのぶつかり合いになりやすいので、シールドを装備した機体を用意すると有効だ。

広い森林こそあるものの、遮へい物が少なくシンプルな作りのマップだ。



森林でサンタクロース型のハルーンに近付くと、ハルーンが発生し、援軍を送る。うまく利用して、敵軍をかく殺できるか?

遮へい物の数こそ少ないが、森林、段差と多様な地形を備えたマップだ。

まずここで注意しておくべきなのが、マップ端(右側の写真では左端)の段差になっている部分。相手に追い詰められて慌ててそちら方面へ移動すると、段差の昇り降りのときに相手にロックオンされやすい。地上を走行するタイプの母艦もその部分には侵入できないので、地味ながら危険なポイントになるのだ。そこ以外では低い建造物と森林があるだけとシンプルなので、混戦になる可能性大だ。



リボー・コロニー市街エリア



機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー Ver.2.01 全排出カードリスト

キャラクターカード(地球連邦軍)

レアリティ	No.	名称	コスト	射撃	格闘	回避	重量	特殊能力	パイロット	艦長適正
RARE	CE-0002	アムロレイ	40	20	20	10	21	突出し力		E
UC	CE-0005	ババヤトリダウ	40	17	12	15	17	部下への激励	E	D
RARE	CE-0006	ミサイルヤシマ	80	3	4	1	21	編組技術	E	B
C	CE-0012	テム・レイ	65	24	10	9	3	ガンダムにかけける情	D	D
C	CE-0014	マーサ・ハイウェイ	40	16	8	5	18	火器管制ナビゲータ	E	D
C	CE-0016	オム・ルム・ハンク	40	10	10	20	91	緊急メンテナンス	D	E
UC	CE-0018	レベリ	170	1	4	9	20	シオンに兵装し	E	E
RARE	CE-0022	アウケオ	85	3	3	25	18	重電流の大規模	D	E
UC	CE-0025	ゴア	30	2	2	1	7	ジャブローの地から	E	D
C	CE-0028	カレン・ジョー	45	13	3	9	9	素行の良		
RARE	CE-0031	リト・バネムリ	105	23	16	20	17	おしと神	E	E
	CE-0033	フランシス・バタマイヤ	75	10	16	19	31	船場からの生	B	E
UC	CE-0035	ネーデル・バタマイヤ	100	14	20	21	13	一撃離脱	E	E
	CE-0038	テム・バサー	95	18	18	18	15	機務任務	E	E
UC	CE-0040	アダム・スティーブ・レイ	85	16	15	19	11	隊長との絆	E	E
UC	CE-0042	ヘンゲル・バネムリ	70	16	6	5	14	民間人への援護訓練	E	B
RARE	CE-0044	カレン・ジョー	95	18	17	17	15	新任隊長への	B	E
UC	CE-0046	ミケル・バネムリ	40	13	7	9	11	修験のお荷物	E	D
C	CE-0048	ロジマ	60	8	1	4	2	部下への放逐	E	B
C	CE-0054	全米・バネムリ	80	18	6	7	19	アムロとの共		E
RARE	CE-0056	アムロ・レイ	160	19	21	18	22	対抗心、死願を越え	A	E
RARE	CE-0057	ゴア	30	2	2	1	7	ジャブローの地から		
UC	CE-0058	リュウ・ホセイ	100	16	16	5	15	伏兵	C	E
RARE	CE-0059	リュウ・ホセイ	40	2	2	1	7	伏兵		
UC	CE-0060	レベリ	160	2	2	2	21	航路覚悟	E	A
RARE	CE-0061	ステュアート	55	7	7	11	5	通信の結末	D	B
UC	CE-0062	ステュアート	55	7	7	11	5	通信の結末	D	B
C	CE-0064	フィリップ・ビュース	100	20	17	13	41	クルーの精神的支柱	B	E
C	CE-0066	モーリン・キダマ	75	2	2	3	13	乙女の誇り	E	D
UC	CE-0068	マスター・ドレイヤー	120	21	19	17	13	無難なゲームプレイ	A	E
C	CE-0070	マクシミアン・バドガー	85	19	15	12	15	ムードメーカー	B	E
UC	CE-0072	マット・ビーレン	120	20	19	18	15	無血の勝利、防衛戦形	A	E
C	CE-0074	アニッシュ・ロバマン	65	18	17	13	11	乳い含概	B	E
UC	CE-0076	フォルド・ロム・フェロー	110	18	21	13	19	加速する敵軍	A	E
C	CE-0078	ミュ・タキザワ	55	5	5	5	15	機務任務	E	D

[illegible]

カード 37に注目!

新たなエース候補を探せ！

新たに制作したキャラクターがリニューアルされたキャラクターには、新装の衣装、新装の武器・魔法といった魅力を持つものが多く、

「音楽でもあれば、それは結構、しかも、レコードでも、いろいろ聞く、しかも、自分の好きな曲を、いつでも、どこでも、しかも、自分の好きな方法で聞ける。だから、音楽の時代に移ることで、自分も、レコード・メーカー・レーベル・ディストリビューターになるんだ」。

また、コストのなかで「エネルギーコスト」については、燃料・動力費の割にコストが安いから、省エネはコスト面で期待は高くない。むしろランニングコストに注力してコスト削減を図るべきという考えが強い。

メソッドで指定されるもの[「キャスト」(Cast)、
「タイム」(Time)。ついでファンタジーにも「先
攻後攻」を指定出来る。キャラクターが空欄し
た場合は「プレイヤー」「魔法師」に置き換え
られる。このシステムは結構面白く、これぞその根拠の
一つである。これを覚えることが一歩ある。久米山な
らば、これは、これに似てみれば、いっしょだ。

キャラクターカード(ジオン公国軍)

レディ	No.	名称	コスト	経験	抽回	回避	覚醒	特殊能力	パイロット適	成長適
RARE							25	赤い結晶、プレッシャー		
UC	CZ-0007	スミ・マコト	150	20	10	19	19	高い知能	A	A
RARE							26	ワレンボンの血		
RARE	CZ-0008	キム・ユンギョ	80	10	5	17	17	立てて国賊 おどろきの魔法		
RARE	CZ-0009	デミアラル	100	10	10	15	15	ケリヲ直結法、戦士の死に		
UC		クラクレハモン						ケリヲの片断		
	CZ-0010	クラカン	80	10	10	15	15	ケリヲ直結法		
		アコース						アコースの遺言		
RARE	CZ-0011	マコト	150	20	10	19	19	高い知能		
UC		カデ					15	ジュネストドリームアタックの開始		
UC		カデ・カデ	100	20	10	19	19	ジュネストドリームアタックの開始		
UC		カデ・カデ	100	20	10	19	19	ジュネストドリームアタックの開始		
UC	CZ-0012	シム・パウル	100	20	10	19	19	機械な洞察力		
		コンス						機械の思考		
	CZ-0013	トロン					9	無敵技術		
		フナカン・ブーン					21	フナカン・ブーン		
	CZ-0014	クラカン	80	10	10	15	15	ケリヲ直結法		
		カデ					8	下された最悪命令		
	CZ-0015	カデ	80	10	10	15	15	下された最悪命令		
		カデ						下された最悪命令		
UC		セリヤ・アイリーン						セリヤ・アイリーン		
	CZ-0016	トクワン	100	20	10	19	19	高価なMAの真鍮製		
		ボラス・キコ					9	ボラス・キコの思考		
UC		クルス・ドアン	80	10	10	15	15	海洋探検の神		
	CZ-0017	レイガン	100	20	10	19	19	機械的思考		
		マリガン	80	10	10	15	15	海洋探検への支援		
		フナカン・ブーン						フナカン・ブーン		
UC	CZ-0018	シム・マコト	150	20	10	19	19	高い知能		
UC		クロー・ライデン	80	10	10	15	15	自爆の術		
	CZ-0019	イアン・グレン	80	10	10	15	15	自爆の術		
UC		プレ・ニクス	100	20	10	19	19	ジュネストドリームアタックの開始		
	CZ-0020	カデ・カデ	100	20	10	19	19	ジュネストドリームアタックの開始		
		エリオット・レム					9	エリオット・レム		
RARE	CZ-0021	ディナ・カリン	100	20	10	19	19	ジュネストドリームアタックの開始		
UC		キニス・カリン						キニス・カリン		
RARE	CZ-0022	ノリス・バカド	100	20	10	19	19	ジュネストドリームアタックの開始		
		デル	80	10	10	15	15	ジュネストドリームアタックの開始		
	CZ-0023	デル	80	10	10	15	15	ジュネストドリームアタックの開始		
RARE	CZ-0025	キャス・パル・レム・ダイクン	170	22	22	23	23	先例攻撃、秘めたる健康心	A	A
RARE		クレン・ザビ					17	戦況発生		
UC	CZ-0026	キシラ・ザビ	150	8	8	11	19	しるみつづきにせむ	D	A
UC		ガルマ・ザビ					14	ラスト・ジュネーション		
UC	CZ-0029	ドズル・ザビ	85	17	21	17	5	遺産後の大規模	B	B
UC		クス・ザビ					23	遺産後の大規模		
RARE	CZ-0071	バーナード・ワイスマン	70	13	18	9	20	相打ち覚悟、窮地からの生還	C	E
UC		ハーディ・フェスタ・バー						自爆の術		
	CZ-0073	ミハイル・ガミン・スキー	110	20	19	19	10	機動作戦	A	E
		カプリール・ミレス・カリス						機動作戦		
	CZ-0075	アンデ・ストロス	90	19	18	13	11	前衛の精妙	B	E
		キリン					2	前衛の精妙		
	CZ-0077	アル・フッド・ドズル・バ	30	2	2	2	20	内通者、戦場の悲劇	D	D
UC		ニム・バ・シュターゼン					17	おぼれど		
	CZ-0079	クルスト・モーゼス	45	9	9	5	11	EXAM暴走	D	D
UC		グッシュ・ドナヒュー					15	遺物の遺言		
UC	CZ-0081	グラッド・ジュマイザー	110	19	19	18	9	老練の戦法	B	D
		ジャム・ドゥー・ヘーバーク					15	戦つて		
UC	CZ-0083	ゲン・ビードナー・シュタット	105	19	20	18	15	血の作首	A	D
		ガース・キー・ジノ・ビエフ						新任隊長への訓告		
	CZ-0085	ジェイク・ガンス	40	13	12	9	13	先走た行動	D	E
UC		メイ・カウ・ワン					15	守るべき		
	CZ-0087	ユウナ・カサリ	55	5	5	11	9	隊長との絆	E	D
UC		マレット・ヴァン・ギース						ジョウの心、勝利への意志		



1. 1991年12月1日以前に、
2. 1991年12月1日以後に、
3. 1991年12月1日以後に、



「ワグネルの非凡な能力を誇る『**ウ・カジマ**』。連邦軍の新たな要員として入候補だ。

※ 既存カードで「Ver.2.00」の重要点を反映した結果、数値が変更された部分は色を変えている(アップ：赤、ダウン：黄色)

※既存カードで「Ver.2.00」の変更点を反映した結果、数値が変更された部分は色を変えている(アップ：赤、ダウン：黄色)
なお「消費出力」のみ、数値が下がった方を上昇としている。

※既存カードで「Ver.2.00」の変更点を反映した結果、変更された部分は色を変えている

熱いバトルが開幕!!

Guitar Freaks V3

©1999,2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Drum Mania V3

©1999,2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

今回はいよいよ開始される「V3」での「GITADO KING」情報と新要素「EXTRA RUSH」によるEXTRA・ENCORE楽曲を紹介! また、初心者へのステップアップにつながるQ&A企画を掲載したので、ぜひ参考にしてギタドラをもっと楽しもう!

GuitarFreaksV3

■メーカー: KONAMI
■ジャンル: ギターシミュレーション
■操作方法: 3ボタン+ヒックアップレバー
■発売日: 2006年9月(稼働中)
■使用基板:

DrumMania V3

■メーカー: KONAMI
■ジャンル: ドラムシミュレーション
■操作方法: 5パッド+フットペダル
■発売日: 2006年9月(稼働中)
■使用基板:

「GITADO KING3」がついに開催!!

全国のプレイヤーたちが指定された楽曲のスコアポイントを競って予選を戦い、予選の上位者のみが勝ち残り優勝をかけて争う「GITADO KING」。このギタドラシリーズでもおなじみとなった「GITADO KING」が、「V3」でもいよいよ11月からスタートするぞ!

第1回目となる今回の大会タイトルは「Music Galaxy! 杯」そして気になる予選の指定楽曲は右に掲載した5曲だ。予選曲を見てみると、「戻らない恋」以外は版権曲という構成になっており、ヘビーユーザーはもちろんライトユーザーもプレイしやすくなっているところがポイントだ。

本作では「BATTLE MODE」での対戦が盛り上がり、それによりプレイヤーのレベルも上がってきているため、第1回から激しい戦いが繰り広げられそうだ。長く続いているシリーズだけに、参加者が上級者に偏りがちだが、初心者のプレイヤーも臆すること無く参加してほしい。「うまくないから」なんて言わないで、まずは参加してみよう。普段のプレイとは違った緊張感が味わえるぞ。

ギタドラプレイヤーのみんなは「GITADO KING」に参加し、全国のギタドラプレイヤーと競い合いながらよりギタドラを楽しもう。

GITADO KING3 Music Galaxy! 杯 予選曲

	曲名	アーティスト名
予選1	LOOKIN' FOR LOVE IN YOU	AIMÉE
予選2	戻らない恋	サ・バンシーズ
予選3	DELIGHT	SA
予選4	秋風	All Japan Goith
予選5	砂浜	RIZE

新たに公開された楽曲たちをチェック!

- Micro fin / Rotten Blotch
- Purple storm / Trick Trap
- αpxη / Dormir
- ミラージュ・レジデンス / Jimmy Weckl

上記の楽曲は、EXTRA楽曲やENCORE楽曲として本作に登場している。今までのシリーズでは、EXTRA楽曲は3曲で固定されていたが、本作は「EXTRA RUSH」という新要素により、一定期間で順番にEXTRA楽曲が増えていく形になっている。そのため、つい先日まではENCORE楽曲として登場していた「αpxη」がEXTRA楽曲としてプレイ可能になり、新たなENCORE楽曲として「ミラージュ・レジデンス」が登場。今後の追加楽曲に期待し、楽しみに待てよう!

ちなみに、EXTRA楽曲は「STANDARD MODE」で全ステージの平均取得ランクがAを上回り、Sに近い場合、ステージクリア後にプレイが可能。ENCORE楽曲は「LIGHT」、「AUTO」オプションを使用せずにEXTRA楽曲をプレイし、そこで好成績を残せばプレイ可能だ。ENCORE楽曲をプレイするための条件はかなり厳しいのでEXTRA楽曲を練習あるのみだ!



ゆったりした曲調の「Micro fin」。EXTREMEでプレイする場合、リズムをしっかりと刻んでずれないように注意。

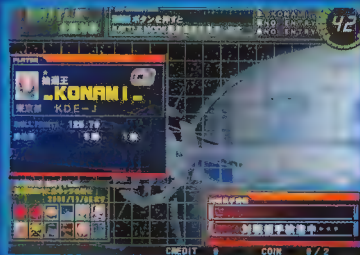


「αpxη」はENCORE楽曲からEXTRA楽曲へ、プレイまでの敷居は下がったので、ぜひチャレンジしてみよう。

BATTLE MODE 解禁!!

全国で白熱した戦いが繰り広げられている本作の「BATTLE MODE」に新イベントが追加。その名も「キャラバトル」だ!

これは、「BATTLE MODE」で対戦した相手に勝利することで、相手が使用していたキャラクターに「済マーク」を付けることができるというもの。しかも倒したキャラクターの数によって隠し要素が獲得できるという凄美まで付いているのだ! これは、現時点でも熱狂的な盛り上がりを見せている「BATTLE MODE」での戦いを、より熱く激しいものにするには間違いない。勝利を積み上げながら、対戦相手のキャラクターに「済マーク」を付けてまこう!



ちなみに10連勝すると「豪進」という称号が、50勝(連勝でなくてもOK)すると「剣豪」という称号が手に入る。さらに上の称号があるというわけでも……

今さら人には聞けないギタドラQ&A

DrumMania 編

編集部に届いた質問をもとに、これからギタドラをスタートしたい人や、まだ始めたばかりの人のためのお助け企画を実施! 今回は『DrumMania』の基本的な質問を取り上げて回答していくので、初心者の人はぜひ参考にしてみてください。

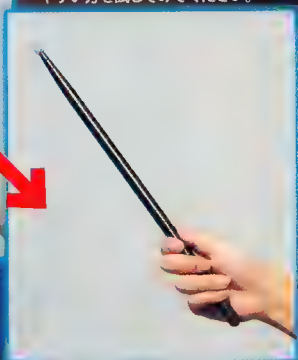
Q ゲームでほかの人のプレイを見ていると、みんないろんなスティックの握り方をしていますが、スティックの正しい握り方ってどんな握り方なんですか?

A スティックの握り方は千差万別ですが、実はスティックには正しい握り方があります。正しい握り方は、右の写真・上のようにスティックの下1/3辺りを人差し指(第1関節~第2関節の間)と親指で挟みます。そして右の写真・下のように、ほかの指は軽く添えます。筐体付属のスティックは金具が付いていますが、そこよりも少しだけ上を親指と人差し指で挟むか、それに違和感がある場合は金具部分を持ってしまおうという感覚でもいいでしょう。



※筐体付属のスティックですが、撮影用に金具が付いていないものを使用しました。

人差し指と親指の2本でスティックは持てるはずなので、ほかの指は添える程度と考えましょう。また、たたく際は手の甲を上にする方法と親指の爪が上を向く方法がありますが、これはたたくやすい方を試してみてください。



Q 椅子の高さを合わせて座っているつもりなのですが、それでもバスドラムがうまく踏めずに困っています。バスドラムをうまく踏むコツってどんなものがあるんですか?

A 椅子の高さに加えて椅子の座り方にも気を付けてみましょう。特にバスドラムを踏む際は椅子の座り方が重要になるからです。椅子の高さは膝が少し曲がる程度にし、座る際は椅子の前半分に浅く座りましょう(右の写真・上を参照)。深く座ると体が安定しないので注意。また、ハイハットやシンバル、スネアの連打などがうまくいかない場合は、ロッドの端をたたくている可能性があるため、その際は椅子を少し高く調整し、パッドの中心回りをたたくように意識するといいいでしょう。



たとえ物理法則を無視できるほどの身体能力があっても空気イスプレイは危険なので控えましょう。

DANGER!!



Q 上級者のプレイを見ていると、大体クロススタイルでプレイしているように思えます。私はオープンスタイルなのですが、実際どちらのスタイルでプレイする方がいいんですか?

A オープンスタイルとは、左手でハイハット、右手でスネアをたたくスタイルで、クロスは右手がハイハット、左手がスネアという形になり、スティックが交差しているスタイルです。基本的にはオープンスタイルで何の問題もありませんが、高難度曲の「子供の落書き帳」や「Little Player」といったクロススタイルの方がプレイしやすい譜面も中にはあります。とはいえものの、このスタイルに関しては最終的にプレイヤー自身がプレイしやすい方を選んで問題ないでしょう。

Q 初心者でバスドラムが苦手なのでオートバスのオプションを付けてプレイしようと考えているんですが、オートバスにすることのメリットとデメリットって何ですか?

A オートバスにすると、単純にバスドラムが無くなるため難しい曲でも手軽に楽しめます。また、筐体の構造上、椅子の高さ調節でパッドの打点を補正するため、バスドラムに足の届かない人でもプレイできるというメリットがあります。デメリットは、バスドラムの部分がコンボやスコアに加算されない点です。ただ、バスドラムに足が届かないにもかかわらず無理にバスドラムを使おうとして椅子の高さを低く調整すると、プレイ自体に影響が出るのでオススメはできません。

■オープンスタイル



左手がハイハット、右手がスネアになっているたたき方で、DMシリーズでは最もポピュラーなプレイスタイル。

■クロススタイル



オープンとは逆に右手がハイハット、左手がスネアになる。上級者に多く見られ、慣れるとコツチの方がたたくやすいという意見が多い。

Q 『DMV3』を始めたばかりなのですが、オプション設定がたくさんあって何をどうしたらプレイしやすいのかわかりません。初心者におすすめのオプション設定はありますか?

A 初心者ならバス・ハイハット・シンバルのうち、どれか一つを自動演奏にできる「AUTO」を使うと格段にプレイしやすくなります(『GFV3』ならばシーケンスが無い場所でピックしてもMISSにならない「LIGHT」が有効です)。また、「HI-SPEED」は2~3倍に設定するといいいでしょう。楽曲のレベルが上がってくるとシーケンスが詰まってくるため、それに応じて見やすい速度に調整していくのが設定のコツです。PERFECTやGREATなどの表示位置は単純に見やすいポジションに移動させましょう。どうしてもシーケンスが見づらいという人は、現在設定している「HI-SPEED」の速度を0.5上げて「DARK」を付けると見やすくなります。

虫姫さま
ふたり

Text: 伊勢猫

■メーカー：ケイブ
 ■ジャンル：縦スクロールシューティング
 ■操作方法：8方向レバー+3ボタン
 ■発売日：2006年10月下旬(稼働中)
 ■使用基板：—

※画面写真や記事内容は開発中のものであり、改良のために変更される可能性があります。

©2006 CAVE CO., LTD.

まずは基本要領を習得エック!

基本操作



ショット ボム フルオート



A連打orC:ショット形態

A押しっぱなし: レーザー形態

基本操作は1レバー+3ボタンで、Aボタン連打がCボタンでショット形態、Aボタンを押せばなしにする。自機の移動速度が遅いレーザー形態に切り替わる。ショットとレーザーでは、オプションの動作が異なる点にも注意。自機のショット、オプション(サブ)ショット共に、アイテム取得により段階的に強化されていく。

■オリジナルモード



■マニアックモード



①**残機**:ミスが可能な残り回数を示した自機マーク。一定スコア超過か1UPアイテム取得でストックが増加する。



③累計カウンタ:オリジナルモード限定のカウンタ表示。琥珀カウンタと違い、ステージクリア時も維持される。

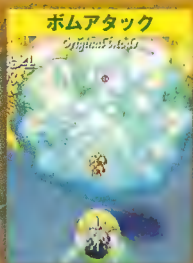
④破壊ゲージ:マニアックモード限定のゲージ表示。ショット破壊時のみ表示され、敵機により増加量が異なる。

⑤スコア:プレイヤーのスコア表示。オリジナル、マニアック共に、一定のスコアを超すと残機が増える。

⑥モード表示:プレイしているモードの英語表示。デフォルトではオリジナルとマニアックの2種類が存在する。

⑦耐久ゲージ:中ボスやステージボスの耐久力を表すゲージ。対象ボスを破壊するか、時間切れまで表示される。

⑧**ボムストック**:発動時に無敵状態となるボムを使用できる残り回数。初期状態は2発で、6発までストック可能。



自後世爲此語者多矣。然其意實未可解。其意實未可解。

TYPE 1

ノーマル

[illegible]

ショット形態



レーザー形態



ショット形態



レーザー形態



ТУНГ?

アフノーマル

[illegible]

拡散型のショット形態と集束型のレーザー形態、いずれも自機の攻撃が扱いやすいレコ姫。移動速度が速いアブクマルは、クセが強いドレースオプションの扱いにも慣れが必要だ。

ジュンジュが森の守護神さま

レコ姫 with キレイロ

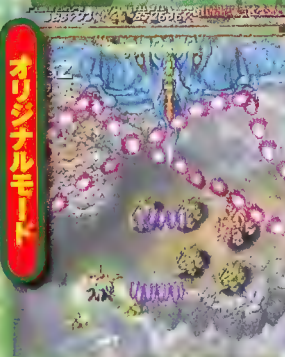
好みに合わせたゲームモードを選択可能！ モードセレクト機能とは？

前作『虫姫さま』と同じく、『ふたり』でもゲームスタート時にゲームモードのセレクトが可能。モードセレクトと聞くと、単純に難度の設定を思い浮かべるかもしれないが、本作では敵機の攻撃バリエーションが大きく変化。出現パターンこそ同じだが、スコアシステムに大きな違いがあるため、プレイ方針も変わってくる。

簡単にいえば、オリジナルモードはシンプルなゲーム性の特徴の高速弾モード。これに対してマニアックモードは、ケイブ作品らしい弹幕モードといえる。



現時点で選べるのは、敵弾や稼げシステムがシンプルなオリジナルモードと、作りが凝ったマニアックモードの2種類。



残像付きの高速弾が飛び交うオリジナルモード。自機を狙った敵弾が多く、稼げ関連のシステムがシンプルで遊びやすい。

弾速が速く、密度の高い弾幕をかわくくつていくマニアックモード。その名にふさわしく、稼げ関連のシステムも充実している。



マニアックモード

琥珀アイテムでスコアがアップ!?

前作『虫姫さま』で共通の稼ぎ要素となるのは、前作『虫姫さま』でおなじみの琥珀アイテム。その回収数に応じてスーパージリア時にボーナスが加算されるのはもちろん、さくらにふたりでは琥珀カウンタと連動したスコアシステムを搭載。

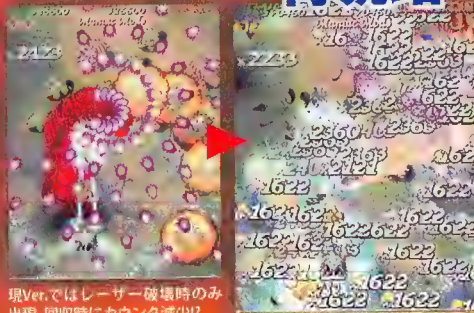
このため、いかにミスせず大量の琥珀を回収するかはスコア稼ぎの基本。弾幕変換や自動回収をうまく使って、回収率をアップさせよう！



特定の中型機や中ボス、ボス破壊時は、敵弾を琥珀アイテムに変換可能。

レーザー形態以外なら、自機周囲の琥珀(空中)を自動的に回収できるぞ。

マニアックモード限定 青琥珀



現Ver.ではレーザー破壊時のみ出現。回収時にカウンタ減少!?

マニアックモードでは、通常の琥珀アイテムに加え特定条件で出現する「青いオーラの付いた琥珀アイテム(以下、青琥珀)」が出現。青琥珀には琥珀カウンタの倍率が適用されるため、一気にスコアを稼げさせる。現段階では詳細な仕組みについて不明点が多いものの、次号でステーション攻略と併せて取り上げる予定なので期待してほしい。

FIRST IMPRESSION

シンプルな部分とマニアックな部分の両方が洗練され、よりモードごとの楽しみ方が広がった本作。前作『虫姫さま』テストを戦いつつも、一新された稼げシステムは、理解を深めるほど痛み付きになること請け合い!!。最初は極端な難さを意識せず、基本パターンの把握と、自分に合った自機タイプの選択が重要かも? (ライター 伊勢野)

個人的に好きなタイトルの醍醐味ということで、プレイするのを楽しみにしていましたが……、自機は操作感覚や敵の攻撃パターンなどは期待以上の出来栄え。システム面でも、前作では「?」と感じていたショットの選択がキャラとタイプに変わり、より遊びやすくなっている点が好印象。正式稼働を非常に楽しみにしています。(ライター 京城)

ショット形態

レーザー形態

TYPE1

ノーマル

ショット形態はスプレッド+初速が速いサブショットで、横に移動すれば流すように撃てる。レーザー形態では自機ショットがレーザーになり、サブショットの攻撃幅を上下で操作可能。

ボムアタック

正面にスプレッド状の攻撃を集中させ、自機の移動で攻撃範囲を動かしてダメージを稼ぐ。

TYPE2 アブノーマル

ストレート+集束型のサブショット装備となるショット形態は、左右入力でサブショットが旋回軌道に変化。レーザー形態にすると、サブショットがロケット形式の拡散型レーザーに切り替わる。

ショット形態

レーザー形態

集束型のショット形態に拡散型のレーザー形態と、レコ姫と対照的な攻撃方法を持つパルム。一見するとクセの強いアブノーマルだが、パワーアップすれば安定性も出てくる。

共に旅立つ異国の少年

パルム with ハイロー

『バトルギア』シリーズ 最強の最終形を投入!!
ファイナルバトルへ

BATTLE GEAR 4 Tuned

BATTLE GEAR 4

バトルギア4チューンド

FD3S

POTENZA

本作でついに『バトルギア』シリーズが完結! ワイド画面とクラッチ付き6速Hゲート式シフトを採用した筐体も注目だが、ゲーム内容もかなりグレードアップしている。今回は新たに追加されたモードやコース、マシンなどを紹介していくぞ!

※掲載した画面写真はプロフェッショナル筐体で撮影したものです。

©TAITO CORPORATION 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

バトルギア4 Tuned

■メーカー: タイトー

■ジャンル: レースゲーム

■操作方法: ハンドルキペダル×2+ギア+サイドブレーキ

(プロフェッショナル筐体のみペダル×3)

■発売日: 2006年11月予定

■使用基板: TAITO Type X+(プラス)

Text: ずるずる

プロフェッショナル筐体登場!!

クルマを走らせる喜びを感じられるのが『バトルギア』シリーズの面白さなのだが、その肝心要の操作系にもついに手が加えられた。プロフェッショナル筐体では実車同様にクラッチを使ったシフトチェンジが可能なのだ。この筐体は全国で100台のみ。探してやるしか!



全国で100台
稼働予定!

初心者もこれで安心

「簡単ATモード」追加!

昨今のドライブゲームは操作が難しく、まともに走れない人も多いはず。そんな人のために、自動でブレーキがかかる「簡単ATモード」が追加された。このモードでは常にアクセル全開でもオーケーなのだ。



高速クルージングを楽しめるコースもあるが、バトルギアシリーズのだいい味はやはりタイトなコーナーをクリアすること! そうなるとどうしても難しい操作が要求される。その部分を大幅に軽減し、楽しめるようにしてくれるモードなのだ!

魅せる走りも極めるぜ!!

ドリフトモードを新設

最速を目指していくと、いかにグリップ走行を突き詰めていくか、ということになるため派手なドリフト走行は少なくなってしまう。だがプレイヤー心理的にはドリフト走行は極めてみたい走りははず! そんな思いを解消してくれるモードが今作に新設されたぞ!

いかに魅せる走りができるかを、このモードで追求しよう!



新ラン

新ランキングスタート「BG4 Tuned」になると、従来の「BG4」と各車種の挙動が一新される。それに伴って、今までのランキングを「殿堂入り」として公式サイト(battlegear.net)で保存し、ランキングを一新して再スタートとなる。開始予定日は11月28日。

新コースは4種類！ 旧作からの復活コースもあるぞ!!

今作では新たに4コースを追加。しばらく『バトルギア』シリーズに収録されなかった未舗装オンリーのコースが二つも追加されていることに注目。しかしなんといっても、伝統の弩級コースが復活したことが本作の目玉といっていいだろう。がぜんやる気になったでしょ！

新・高速 初級B

このコースも復活のコース。コースのレイアウト的にはそう難しくはない。マシンによってはほとんど全開で走れる。



長い直線が無いので、ナイトロが使える場合はその使いどころがポイントになるはず。コースの幅を暗記して効果的に使える部分を探し出そう！

やはりこのコースを走れないと！ 弩級B

バトルギアといえばやはりこのコース！ これぞ弩級といわんばかりにタイトなコーナーが連続する部分が魅力となっている。またバトルモードでは、逆転可能なテクニカルコーナーが最後にあるところがポイント。いかにこのコース用のセッティングができるかが勝負になるぞ！



新・雪道 上級B

雪道が復活！ 路面ミューが低くクルマをコントロールしづらいコースだ。ある意味超弩級コースよりも難しいかも。ぜひ滑ってくれ！



ハンドルを切っても曲がらないものは曲がらない。いかにクルマの推進力を曲がる力に変えられるかがポイント。ここでは駆動方式の違い、クルマの重さ、ラインの重要さを思い知ることになるので、先走できるようになったころには確実にワンランク上のドライバーになっているはずだ！



新・ドリフト 中級B

ドリフト走行のために用意されたコース。本物の「D1」のレースのように観客を沸かせる走りができるかな？



ドリフトのテクニックを競うモードで走れるのは、このコースと元からある中級コースの二つのみ。いかに華麗なドリフトを決められるかがポイントになるはず。そのための練習を怠るな！



新・ダート 超上級B

WRCのスペシャルステージ的なレースを楽しめるのがこの超上級Bコース。雪道ほどではないが、グリップしない路面なので、そこをどう克服するかがポイント！

直線部分は意外に長い。ダートのコースというのを忘れてオーバースピードでコーナーに突入すると、まづ曲がれない。クルマをインに寄せられるくらいに減速することと、ハンドル操作を正確に行なえるかがカギ。



ダートでグリップしにくいコースなので、滑らせないように……なんて考えて走るようではダメ！ 滑っていても速く走れるようにならないと、とてもじゃないが勝負にならない。滑らせながら最速ラインをトレースしていきけるテクニックを覚えて、オンオフどちらのロードでも走れるオールラウンドなドライバーを目指そう！

走行中ハザードボタンを押すと…… 画面上にラインが表示される



コース上に矢印が表示される。それをトレースすればOK！ 初心者には心強いナビゲーターになる。

今作にはコース上に矢印が表示されるシステムも搭載された。これはただ走行ラインを表示するだけでなく、ブレーキを踏む場所(矢印の赤いところ)も教えてくれる親切なシステムなのだ。

NEWモデルの車から 旧作からの復活まで 車種はドド〜ンと50台に!!

ニューバージョンが出れば気になるのがニューカマーの車種! 前作の登場から時間も経過しているので、この間に登場した新車も追加された。『バトルギア』シリーズを継続的にプレイしているプレイヤーが右

の新車種の表を見て気になるポイントは、旧作で登場していた車種が復活していることだろう。新車種でコースを攻めるもよし、旧車をチューンして自分の走りのスタイルを極めていくのもよし、だ。

新たに追加された車種		
メーカー	クラス	車名
ホンダ	C	C4 2.0 VTS
	A	NSX type R
	B	INTEGRA TYPE R (DC2)
	C	CIVIC TYPE R (EK9)
	C	CIVIC SIR
マツダ	B	SAVANNA RX-7 GT-X
	C	ROADSTER RS
	C	EUNOS ROADSTER
三菱	A	LANCER Evolution IX MR GSR
	A	LANCER GSR Evolution IV
	A	LANCER GSR Evolution III
	B	FTO GP Version R
日産	A	SKYLINE GT-R V-spec (BCNR33)
	A	SKYLINE GT-R (BNR32)
	B	SILVIA K's
	B	180SX TYPE X
スバル	A	IMPREZA WRX STI spec C ('06)
	A	IMPREZA WRX type R STI Version VI
	C	SWIFT Sport
	B	CELICA GT-FOUR
	B	MR2 GT
トヨタ	D	COROLLA LEVIN SR
	B	Golf GTI

来年、シトロエンがWRCに復活する。そのベースになるマシンがこのC4のような。このC4はまだ日本でもあまり見ないクルマだが、過去のレースで好成績を残しているシトロエンだけに来年ブレイクするのは確実! その話題を先取りしてこのクルマをチョイスするのもいいかもしれないぞ。チューンして速く走れるようになって、目立ってやろう。



NSXといえばやはり「タイプR」。前作では「タイプS」が用意されていたが、エンジンが違うので、別次元の走りをしてくれるんじゃないかとかなり期待しています。このクルマを選び、あの限定5台のようなシルエットのスーパータイプRにチューンして、ライバルを蹴散らしてやろう!

トヨタがWRCから撤退していただいたが、トヨタといえばやはりセリカだろう。写真はラリーバージョンなのだが、ジュノーケルも付いて、深い水たまりも大丈夫。

走行が可能!

キーが無くても
今村選手の「あのマクツ」で

前作では隠しカーの存在で、通常のプレイでは乗ることができなかった今村選手のRX-7。今作では、今年乗っているフェアレディZも含めて、今村選手搭乗の2車種が最初から選択可能になっているぞ。



バトルモードで ツインドリフトだあ〜!

ドリフトモードでは一人プレイ、スコアを競うことになるので、2台で競うタイムバトルにはならない。もしせっかく身に付けたテクニックは使わなきゃ! ってことでバトルモードでツインドリフトを狙ってみました。む、難しい。



アルカディア

Nominees

第七回
アルカディア大賞
ノミネート作品発表

一人でも多くの読者の皆さまからのご投票をお待ちしております

2006年10月吉日
アルカディア編集部一同

アルカディア大賞(1位~3位)

讀者人氣大賞※

ベストグラフィック賞※

天下演出場※

ベストVGM賞※

ベスト筐体賞※

新アイデア賞※

好きなメーカ一賞※

ベストインカム賞

編集部特別賞

※買者投票に決定

アルカディア大賞選考協力

アドアーズ株式会社 経営企画室 IR・広報課(松沼 友典)／あまのやらいん(小山 祥之)／株式会社アミューズメント産業出版 アミューズメント産業編集部(編集長代行 友井 一茂)／株式会社アミューズメント・ジャーナル アミューズメント・ジャーナル編集部(村上 敬一、焼田 芳生)／株式会社インプレス PC編集部統括部 GAME Watch編集部(船津 稔)／株式会社マトリックス(大堀 康祐)／株式会社ビーアンドエフ(佐藤 隆之)／株式会社エンターブレイン ファミ通編集部(マクナマワ)／株式会社エンターブレイン ファミ通PS編集部(相沢 浩仁)／株式会社エンターブレイン ファミ通WaveDVD通編集部(菊谷 真大) 敬称略

[illegible]



ARCADIA AWARDS

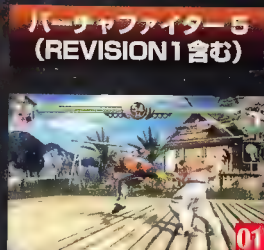
Nominees

部門賞 ノミネート作品

以下の5部門にノミネートされている作品は、あらかじめアルカディア大賞選考協力者の皆さまにより選出された作品です。これらの作品の中から、読者の皆さまによる投票を行ない、最終的な受賞作品が決定されます。各部門にノミネートされた作品の中から、あなたが各章に最もふさわしいと思う作品を選び、1部門につき、1タイトルの番号を192ページに縦じ込んであるアルカディア大賞投票用紙(切手不要)に記入して送ってください。せんえつではありますが、投票して頂いた方の中から抽選で50名様にアルカディア特製図書カードを進呈致します。皆さまのご参加を心よりお待ちしております。

ベストグラフィック賞 ノミネート作品

特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られます。グラフィックがゲーム内容に適したものであるかどうかとも評価対象となります。



セガ 2006年7月
3D対戦格闘
対戦格闘という動きの激しいゲームながら、CGを自然に動かしている。ビデオゲームグラフィックの最高峰。



セガ 2006年5月
スポーツ
『VF5』とは異なり、派手さはないが肌の質感など人間味溢れる冬のグラフィックは、非常にリアル。



バンプレスト 2005年12月
対戦アクション
トゥーンレンダリングを用いて原作の雰囲気完全再現。効果音をもグラフィックで表現しているところも秀逸。



タイトー 2006年6月
FPS (ファースト・パーソン・シューター)
業界最高峰の解像度(ハイレゾ)で描かれたステージやキャラクターが、視点によりスムーズに動くのは見事。



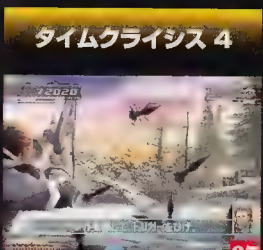
セガ 2005年12月
2D対戦格闘
続編ものではなく、あらたに描き起こしたグラフィックは、キャラクター、背景、エフェクトなど、すべてが高水準。

ベスト演出賞 ノミネート作品

特に優れた演出を取り入れている作品に贈られます。ストーリー・デモ・世界観など、プレイを盛り上げる要素が評価対象となります。



セガ 2005年12月
2D対戦格闘
音楽、ステージ、必殺技など、原作の雰囲気を感じることなく、うまくゲーム中に取り入れて成立させている。



バンダイナムコゲームス 2006年6月
ガンシューティング
NPCたちがプレイヤーをナビゲート、アドバースしてくれる。NPCのセリフ、行動もドラマティックで面白い。



セガ 2006年5月
リアルタイムカード対戦
本作より追加された「群雄伝」は、三国志のエピソードに即したイベントを起こしてプレイヤーを楽しませた。



バンプレスト 2006年6月
チームバトルアクション
再現性の高いグラフィックはもちろん、前作に比べセリフが大幅に増え、より原作の世界観に浸ることができる。



相変わらず優れた世界観を構築する傍ら、デモシーンはフルボイスで作成、よりプレイヤーを楽しませてくれる。

ベストVGM賞 ノミネート作品

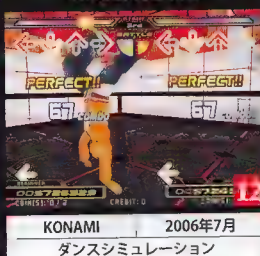
特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られます。ゲーム中に流れる音楽だけでなく、効果音などすべての音的要素が評価対象となります。

鉄拳5 DARK RESURRECTION



バンダイナムコゲームス 2005年12月
対戦格闘ゲーム

DanceDanceRevolution SuperNOVA



KONAMI 2006年7月
ダンスシミュレーション

ドルアーガオンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン



バンダイナムコゲームス 2006年3月
アクションRPG

pop'n music 14 FEVER!



KONAMI 2006年5月
音楽シミュレーション

beatmania II DX 13 DistortedD



KONAMI 2006年3月
DJシミュレーション

前作に比べて曲数が増えただけでなく、旧曲もアレンジの域では収まらないほど作り替えており、そのレベルも高い。

完全オリジナル新曲、新規ライセンス曲をはじめ、膨大な楽曲を収録。アーケード版DDRの復活に相応しい作品。

元々評価が高い『ドルアーガの塔』の音楽が、秀逸なアレンジを施されて登場。原作ファンにはたまらないだろう。

オリジナル楽曲の水準が高いシリーズだが、本作でもそれは健在。プレイヤーの期待にしっかり応えている。

“ビジュアル伴走”での曲作りを意識し、さらなる進化を実現。新しいII DXの楽曲を生み出した意欲作。

ベスト筐体賞 ノミネート作品

専用・汎用を問わず、すべての業務用ビデオゲーム筐体の中で、特に優れたデザインや機能を持つ筐体に贈られる賞です。

ハーフライフ2 サバイバー



タイトー 2006年6月
FPS (1人称シューティング)

元々はPCゲームだが、操作が煩雑になりがちなFPSに大型筐体を採用することにより、快適な操作性を実現している。

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー



バンプレスト 2005年11月
カードバトル

モビルスーツの頭部をメインスクリーン側に配置し、だれもがガンダムのゲームと分かる視認性の高さが秀逸。

マリオカート ARCADE GP



バンダイナムコゲームス 2005年12月
レース

ジャンプ、攻撃などの操作が必要なゲームながら、ハンドル部分に操作を集中することにより、だれもが簡単に遊べる。

投球王国ガシャーン



KONAMI 2006年3月
体感型ビデオゲーム

ゲームシステムのキモとなる、ボールが的に当たる判定をあいまいにせず、しっかりと判定する技術力の高さが見事。

タイムクライシス 4



バンダイナムコゲームス 2006年6月
ガンシューティング

スタイリッシュでクリーンな印象を受ける筐体デザインは、特にライトユーザーへのアピール度が高い。

新アイデア賞 ノミネート作品

特に新しいアイデアが盛り込まれている作品に贈られます。ゲーム中に新しく面白いと感じたすべての要素が評価対象となります。

バーチャファイター5 (REVISION1含む)



セガ 2006年7月
3D対戦格闘

実況付き対戦動画などをVF.TVで配信することにより、ゲームセンターでの存在感をアピールしている。

ドルアーガオンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン



バンダイナムコゲームス 2006年3月
アクションRPG

操作はタッチパネル+1ボタンとシンプル。獲得アイテムはすべてデータなので、ICカードのみで気軽に遊べる。

コブラ THE ARCADE



バンダイナムコゲームス 2005年11月
ガンシューティング

サイコガンで複数ターゲットをロックオンし、一度に攻撃できる。ガンシューティングの新たな楽しさを提示。

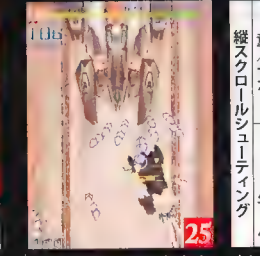
超ドラゴンボールZ



バンプレスト 2005年12月
対戦アクション

対戦ゲームではタブーだったキャラ性能が向上する仕様を、「ドラゴンボールZ」を題材にし、納得感を持たせて実現。

トリガーハート エグゼリカ



縦スクロールシューティング

敵をキャプチャーし回転させることにより、ゲームを優位に進められ、稼ぎにもつながる。撃って壊す以外の面白さがある。

読者人気大賞

ノミネート作品

読者人気大賞について

読者の皆さまに「最も好きなゲーム」と支持された作品に贈られるのが読者人気大賞です。読者人気大賞は読者の皆さまにご投票いただき、その集計結果によって決定されます。

今回の読者人気大賞ノミネート作品は、2005年10月1日から2006年9月30日までに発売された作品です。

皆さまの投票をお待ちしております。

投票方法

92～95ページに掲載されている52作品の中から、「優れているゲーム」と判断されたゲームを1位～3位まで各1作ずつ選んで投票してください。集計時には1位=3ポイント、2位=2ポイント、3位=1ポイントとして計算します。集計の結果、このポイントを最も多く獲得した作品が読者大賞の座に輝くことになります。1位は3位よりも3倍多くのポイントを獲得することになるので、順位は十分に考慮した上で付けてください。

昨年の覇者THE IDOLM@STERは、新なるアイデアと演出が秀逸だった。



© 窪岡 俊之 © 2003 NAMCO BANDAI Games Inc.

リストの見方

01 仁義ストーム The Arcade

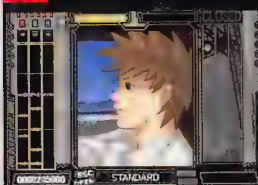
あ アトラティーバジャパン
 2006年9月
 3D対戦格闘
 え 発売前から話題を呼んでいた本作。勝つと女の子のおまけイラストが見られる。

- あ……ノミネート番号
 い……ゲームタイトル
 う……ゲーム画面
 え……コメント
 お……ゲーム情報
 A……開発元/販売元
 B……発売年月
 C……ゲームジャンル

	01 仁義ストーム The Arcade 発売前から話題を呼んでいた本作。勝つと女の子のおまけイラストが見られる。 A アトラティーバジャパン B 2006年9月 C 3D対戦格闘		02 式神の城Ⅲ 3年ぶりに復活した人気シリーズ第3弾。魅力的な新キャラを加えたテンションシステムもハイアッパ! A アルファシステム/タイマー B 2006年2月 C 縦スクロールシューティング
	03 アンダーディフィート リアルな画面表現にこだわった本格縦スクロールシューティング。ジンプルな操作でその餘蘊を操る。 A グレフ/セガ B 2005年10月 C 縦スクロールシューティング	04 旋光の輪舞 SP 「旋光の輪舞」のシステム・対戦バランスに調整を加えたグレフ最新作。 A グレフ/セガ B 2006年8月 C 弾幕対戦アクションシューティング	Xnauts クロスノーツ 彩京 PSIKYO
05 対戦ホットギミック5 未来永劫 脱衣麻雀『ホットギミック』の最新作。『GGXX』で有名なプレイヤー・小川も登場。 A クロスノーツ/彩京/タイマー B 2005年12月 C 脱衣麻雀		06 エスプガルーダ II 新キャラアサギを加えたゲームシステムにも驚異的進化を遂げ込んでより面白くなった。 A ケイブ/AMI B 2005年11月 C 縦スクロールシューティング	07 ピンクスウィーツ〜誘惑蔵それから〜 「誘惑蔵」のボスであるローズ姉妹が主人公システム面でプレイヤーが無敵にできるという画期的な試みがあった。 A ケイブ/AMI B 2006年4月 C 縦スクロールシューティング

KONAMI

08 GuitarFreaksV2



AKONAMI
2005年11月
ギターシミュレーション

キャラを育てて対戦する新要素がある。「GITADOKANKO」が加わっている。

09 DrumManiaV2



AKONAMI
2005年11月
ドラムシミュレーション

新曲を40曲以上追加し、楽曲数は350超に。「トップランカー決定戦」の種目になった。

10 ベースボールヒーローズ



AKONAMI
2005年11月
スポーツ

トレーディングカードを使った野球ゲーム。監督となって選手に指示を出すのだ。

11 クイズマジックアカデミー 3



AKONAMI
2005年12月
クイズ

オンライン対戦クイズゲーム第3弾。問題形式にも新たなものが登場している。

12 Toy's March 2



AKONAMI
2005年12月
音楽シミュレーション

有名な曲が多数収録されており、プレイヤーに拡大に成功。

13 投球王国ガシャーン



AKONAMI
2006年3月
体育型ビデオゲーム

ボールを画面に投げつけて遊ぶシンプルさが、プレイヤーを熱くさせてくれる。

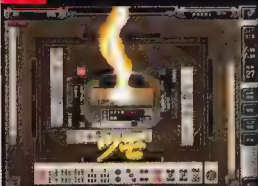
14 beatmania II DX13 DistortedD



AKONAMI
2006年3月
DJシミュレーション

本作よりe-AMUSEMENT PASSに対応。プレイヤーの声を聞き、より遊びやすい仕様に。

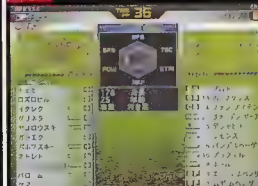
15 麻雀格闘倶楽部 5



AKONAMI
2006年3月
オンライン対戦麻雀

シリーズ第5弾。「三人打ち麻雀」や、特別ルールで競う「イベント卓」を追加。

16 ワールドサッカー ウィニングイレブン 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP



AKONAMI
2006年4月
サッカーゲーム

『ウィイレ』のアーケード最新作。前作よりも、遊びやすいようにアレンジされている。

17 pop'n music 14 FEVER!



AKONAMI
2006年5月
音楽シミュレーション

テーマはFEVER! スーパーマリオやALL PROJECTの楽曲が登場し、より豪華に。

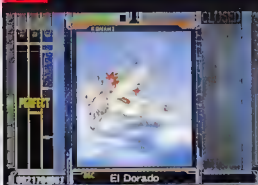
18 DanceDanceRevolution SuperNOVA



AKONAMI
2006年7月
ダンスシミュレーション

3年振りのシリーズ最新作。曲数が大幅に増加し、e-AMUSEMENTにも対応。

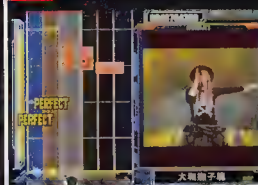
19 GuitarFreaksV3



AKONAMI
2006年9月
ギターシミュレーション

セッションはもちろんのこと、全国のプレイヤーとオンライン対戦ができるように。

20 DrumManiaV3



AKONAMI
2006年9月
ドラムシミュレーション

宇宙をテーマに、400以上の楽曲を収録。『GVF3』同様、全国オンライン対戦が可能。

21 くるくるカメレオン



ASTARFISH・エヌステイ
2006年3月
パズル

バトル型陣取りパズルゲーム。自陣の色を変えると周囲の同色マスが領土になる。

SEGA

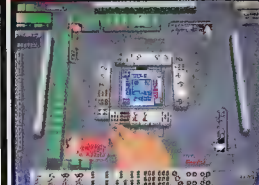
22 ザ・キング・オブ・ファイターズⅡ



セガ
2005年10月
2D対戦格闘

シリーズ11作目。スピーディな展開と、交代からの連続技が熱かった。

23 セガネットワーク対戦麻雀MJ3



セガ
2005年11月
ネットワーク対戦麻雀

シリーズ第3弾。店ごとのローカルルールで競う「雀荘モード」を搭載。

24 Quest of D Ver.2.0 護符の継承者 (Ver.UP版含む)



セガ
2005年12月
ネットワーク対戦カードアクションRPG

カードの増加や新ダンジョンなど、前作を大幅にボリュームアップさせた人気作。

25 ザハウスオブザデッド4



セガ
2005年12月
ガンシューティング

62インチワイドモニターでゾンビが迫り来る! リンドバグ基板タイトル第1号。

26 北斗の拳



セガ
2005年12月
2D対戦格闘

連続技に組み込みやすい一撃必殺奥義の存在が、緊張感のある戦いを実現。

27 セガゴルフクラブ Version 2006 NEXT TOURS



セガ
2005年12月
ゴルフ

前作に新コース・新アイテムを追加。オンライン大会が毎月開催されている。

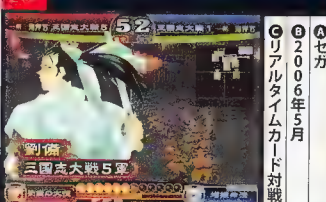
28 メタルスラッグ 6



セガ
2006年2月
アクションシューティング

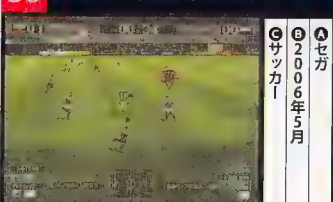
『怒』からラルフとクラウが参戦し、使用キャラのバリエーションが増えた。

29 三国志大戦2 (Ver.2.01 含む)



新カードや新兵種で対戦バランスを一新。「群雄伝」により一人用もパワーアップ!

30 パーチャストライカー 4 Ver.2006



最新の選手データを採用し、対戦バランスを調整した、シリーズ最新作。

31 パワースマッシュ 3



人気テニスゲームがグラフィックを大幅に強化し、ICカード対応で新登場!

32 ザハウスオブザデッド4 スペシャル



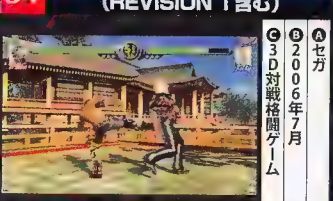
「HOD4」が半密閉型筐体になり恐怖感倍増。前後から迫るゾンビを撃ちまくれ!

33 頭脳能力向上マシーン タッチでズノ 楽しくチェック?それともバトル!?



頭脳力チェックゲーム。二人用では相性もチェックできる。

34 パーチャファイター 5 (REVISION 1 含む)



オフensiva&ディフェンシブムーブにより新たな読み合いが発生。VF.TVも話題に。

35 WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006



ドイツ、フランスの名門クラブチームが加わり、登場するクラブチームは20超に。

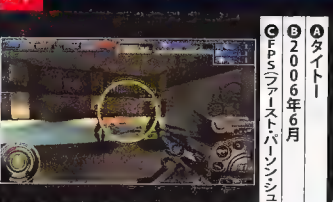


36 ソイドインフィニティ EX PLUS



新機体「ハヤテライガー」が登場。練習モードの追加により、初心者にも遊びやすくなった。

37 ハーフライフ 2 サバイバー



PC版の人気FPSをアーケード用にカスタマイズ。大型筐体ならではの操作が秀逸。



38 カウンターストライク ネオ



オンライン対戦FPSをアーケードに移植。操作はキーボードとマウスで行なう。

39 コブラ THE ARCADE



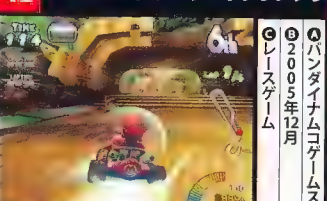
複数の敵を一度に攻撃できる「サイコショット」が新しく、そう快感抜群。

40 鉄拳5 DARK RESURRECTION



新たに2キャラが追加され、シリーズ最高の対戦バランスとの呼び声も高い。

41 マリオカート アーケードグランプリ



普通のレースゲームには無い、アイテムを使った対戦が熱い!

42 太鼓の達人 8



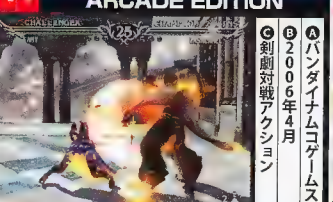
新ジャンル「ゲームミュージック」には他社の作品とのコラボ曲が多数登場。

43 ドルアーガ オンライン THE STORY OF AON



ドルアーガの世界を題材に、最大四人による協力プレイが可能なアクションRPG。

44 ソウルキャリバーIII ARCADE EDITION



家庭用からの逆移植作。一人用としてレジェンドモードが登場。

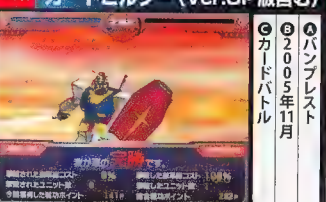
45 タイムクライシス 4



正面と左右の3方向に視点切り替え、臨場感あふれるプレイが可能。

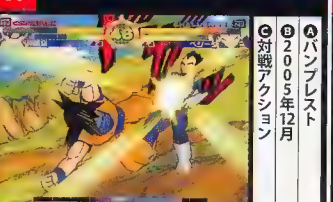


46 機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー (Ver.UP版含む)



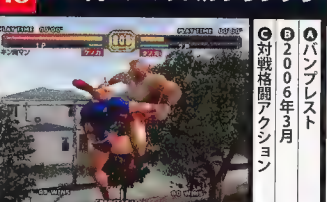
一年戦争を舞台にしたカードゲーム。新たなプレイヤー層をゲームセンターに集めた。

47 超ドラゴンボールZ



経験値をためてキャラを成長させるシステムがとくに斬新。

48 キン肉マンマッスルグランプリ



「キン肉マン」の超人を操作して戦う対戦格闘。原作通りの必殺技・ステージを再現。

49 クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士



ガンダム関連のみの問題が出題されるクイズゲーム。マニアックな問題が逆に人気。

前作よりも使用機体が大幅に増加し、新しい覚醒システムが対戦を熱くさせている。

人気マンガ「幽☆遊☆白書」が対戦格闘
に。派手な演出で原作を再現している。

⑤ 2006年5月
⑥ スクローリングユニーティング
⑦ 少女戦闘ユニットリガハート
⑧ 少年戦闘ユニットシムと
⑨ コスチュームが話題。



ベストキャラクター賞

読者人気大賞ノミネート作品の中に登場するキャラクターの中から、最も読者の皆さまの支持を得たキャラクターを決定し、その魅力を讃える、それが「ベストキャラクター賞」です。

「ベストキャラクター賞」もまた、読者の皆さまによる投票によって決定します。読者人気大賞ノミネート作品に登場するキャラクターの中から、一番好きなキャラクターの名前を記入し投票してください。1票を1ポイントとして計算し、その合計ポイントが最も多かったキャラクターが「ベストキャラクター賞」の栄誉に輝きます。

投票するキャラクターに制限はありません。例えば『セガネットワーク対戦麻雀 MJ3』の“イーピン”でもOK！

なお、本賞の発表時には、1位～5位までの受賞キャラクターの読者イラストを掲載する予定です。上位に入るとと思われるキャラクターイラストの投稿も併せて募集します。

締め切りは2006年12月1日(金) 必着。投稿規定はA-Fro同様です(P165参照)。あて先はアルカディア編集部「ベストキャラクター賞イラスト係」までお願いします。



昨年の1位はサムライスピリッツ 天下一剣客伝に登場した「いろは」。献身的な姿と、和風メイドをイメージしたコスチュームで一躍、同作の看板キャラクターになった。

好きなメーカー賞

今回の読者人気大賞ノミネート作を開発・販売したメーカーの中から、読者の皆さまが最も好きなメーカーに投票していただき「好きなメーカー賞」を決定し、その功績を讃えます。

ノミネート作品の販売会社、開発会社の中から、一番好きなメーカーに対して1票を投じてください。1票1ポイントとして計算します。そして、最も多くのポイントを獲得したメーカーが、「好きなメー

力一賞」の座に輝くことになります。

投票対象の選定基準は、今回の読者人気大賞ノミネート作品に開発・販売会社として名前を連ねていることを最低基準とします。そのほかの選定基準は特に定めません。読者の皆さまの個人的なご意見で結構です。例えば「今年一番多くの作品をリリースしているから」という理由でもOKです。奮ってご投票ください。



写真は、昨年受賞時に登場して頂いた株式会社セガ AM R&Dパブリシティ室 室長 世原氏

アメリカにとつて、ある意味最も重要な意味を持つ「好きなムービー賞」。昨年は「三国志大戦」GALAXY「GALAXY SLASH」など、大人気作を多数リリースしたセガが受賞した。第五回までの覇者である「コナミの巻」返しなるか？

投票要項

読者の皆さまにおかれましては、アルカディア大賞へご参加いただく際に、下記の点にご注意ください。

●投票には、本誌当月号 192 ページに綴じ込まれている
専用はがき、「第七回 アルカディア大賞投票用紙」を
ご利用ください。専用はがき以外での投票は一切を無
効とさせていただきます。

- 投票用紙は記述式となっております。黒のボールペンで分かりやすく記入してください。
- 設問にはすべてご回答をお願いします。
- 今回のアルカディア大賞は2005年10月1日から2006年9月30日までに発売されたものを対象としています（JAMMA機械基準に準拠していないものは

除く)。これらの条件を満たしていながら、ノミネート作品としてリストに無く、その作品をいずれかの賞に推す場合は、タイトル名を記入してください。

締め切り

投票は、2006年12月1日（金）到着分までを有効投票とさせていただきます。ご了承ください。

隠しキャラ「小兎」解禁！

幽遊白書

~死闘!暗黒武術会~



小兎選手の参戦です

小兔吐

暗黒武術会の審判兼アナウンサーの一人、小兎が電撃参戦！ スカの小さい技がそろっているものの、攻撃力や防御力はかなり低め。じっくり立ち回って、タイムアップで体力勝ちを狙おう。

Text: OYZ

「日本の、日本での政治的な状況」

～死闘!暗黒武術会～

■ジャンル：3D対戦格闘

■発売日：9月下旬(稼働中)

©Yoshikazu Taniguchi 1999年4月

©BANPRESTO 2006

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

稼働から約 1 カ月が経過し、ゲームにもなじんできたころ!? 今回は隠しキャラである「小兎」の全技コマンド表と基礎攻略に加え、デフォルト 14 キャラ全員の追加攻略情報を掲載。ゲーセンで試してみよう!

技名	コマンド	判定
五飛連脚(ごとれんせんきゃく)	②③④⑤⑥	上上上下
五飛連脚(ごとれんせんきゃく)	②③④⑤⑥⑦	上上上上上
三飛下脚(さんとかせんきゃく)	②③④⑤	上上下
三飛下連脚(さんとかそうろうけき)	②③④⑤⑥⑦	下下中
三飛下連脚(さんとかそうろうたい)	②③④⑤⑥⑦⑧	下下下
二飛連脚(にとれんしょうたい)	②③④⑤	中中
小飛揺尾撃(こようしんげき)	②③④⑤⑥	中上上
二飛下爪(にとかそう)	②③④⑤⑥	上下
小飛烈脚(ここれつきゃく)	③④⑤⑥⑦	中上上
飛翔足(ひしょううさぎ)	②③④⑤	中
四飛下掃蹴(よんとかそうちうきゃく)	②③④⑤⑥⑦⑧	下中上中
飛蹴(うさぎとひ)	②③④⑤	中
二飛浮身脚(にとふしんきゃく)	②③④⑤⑥⑦	中中
飛蹴天甲脚(たつとてんこうきゃく)	②③④⑤⑥⑦⑧⑨	中
飛蹴背甲脚(だつとはいこうきゃく)	②③④⑤⑥⑦⑧⑨	上
小飛風脚(こしらんきゃく)	②③④⑤⑥⑦⑧⑨	上上上
小飛昇脚(こしょうらんきゃく)	②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	上上上中
存飛解双脚(こそうそうきゃく)	②③④⑤⑥⑦⑧⑨	下中
存飛掃連脚(こそうはいれんきゃく)	②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	下下下
小飛バニングスピ(ことばーにくずみん)	②③④⑤⑥⑦⑧⑨	中
野兎(のうさぎ)	②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	下下
ラビットパンチ	しゃがみ中 ②③④⑤⑥⑦⑧⑨	※
シットスピキック	しゃがみ中⑩	下
兎小拳(うさぎしょうけん)	輪移動中②	中
兎押(うさぎかり)	輪移動中②	中
小飛走拳(こそうけけん)	走り中②	中
小飛回連脚(こかいゆうきゃく)	走り中②	上
空飛コンビ(くうとこんび)	ジャンプ中②③④	中中

技名	コマンド	判定
空堀右拳拳(くうとみぎせんけん)	ジャンプ中 △◎	中
空堀平手(くうとひらて)	ジャンプ中 △◎	中
孤空堀右拳拳(こくうとみぎせんけん)	ジャンプ中 △◎	中
孤空堀拳拳(こくうとしょうけん)	ジャンプ中 △◎	中
空堀ミドル(くうとみどる)	ジャンプ中 ◎	中
空堀爪落とし(くうとつまおとし)	ジャンプ中 △◎	中
空堀天龍(くうとてんりゅう)	ジャンプ中 △◎	中
空堀天脚(くうとてんきゃく)	ジャンプ中 △◎	中
孤空堀天脚(こくうとてんきゃく)	ジャンプ中 △◎	中
孤空堀ミドル(こくうとみどる)	ジャンプ中 △◎	中
孤空堀ロー(こくうとろー)	ジャンプ中 △+◎	中
本気でいきますよー！	◎を押しながら △△◎	無し
小兎背落とし(こてせおとし)	◎+◎	上段投げ
小兎首狩り(こくびかり)	△◎+◎	上段投げ
トリプルニーキック	相手しゃがみ中 △◎+◎	下段投げ
ハーニングハートブルーム	◎◎+◎	中
ホッピングハートブルーム	◎◎+◎	中
ローリングハートブルーム	◎◎+◎	中
小兎ラッシュ	覚醒中 △△◎+◎+◎+◎	ガード不能

※立ちでもしゃがみでもガード可能

基礎攻略 コツコツとダメージを与えよう！

けん制技は△や□が主力。前者はリーチが長くカウンターヒット時は空中コンボを決められるので、置いておく感じで出すのが有効。一方、後者は2発目をディレイで出せるので、反撃的を散らせるのが利点だ。これらに加え、**攻撃継続時間**が長いジャンプ中△を至近で後方ジャンプからばらまくといえる。

攻める場合はリーチの長い中段の
 ○○○を使う。ヒット時は若干有利
 となるので攻めを継続、ガードされ

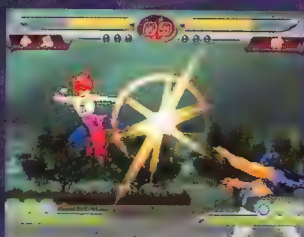
でも反撃は受けないので、軸移動や立ち回などでフォローしよう。なお、動作中に浮かせ技をくらってもタイミングによっては空中やられになるため、コンボをくらわないで済む。

相手にガードを意識させたら、本命連係の出番。相手の近くで飛び道具の④P+④を撃ち、続けて④G+④Rを出そう。中段の飛び道具と下段の④G+④が立て続けに当たってガード不能となり、④G+④Rまで連続ヒットしてダウンを奪えるぞ。

基本

基本 ① $\triangle \text{Por} \triangle \text{K}$ (カウンターヒット) $\rightarrow$ (ダッシュ) $\text{P} \text{P} \text{P} \text{P} \text{K} \text{or} \triangle \text{K} \text{P} \text{P} \text{K}$
コンボ ② 軸移動中 $\text{P} \rightarrow \triangle \text{P} \rightarrow \triangle \text{P} \text{P} \text{P} \text{K}$

②は桑原、酎、猿、戸愚呂(弟)には決まらず、幻海、鈴胸、悲恋、武威、小兎には△◎を△⑧にする必要がある。幽助、飛影、鈴胸、陣、死々丸、戸愚呂(兄)には、△◎(△⑧)を▽⑧⑧にすれば威力アップ。



このくらいの距離で垂直ジャンプ△⑧。ジャンプ直後に出しても、着地まで攻撃が持続する。置いておく感じで出すのがポイントだ。

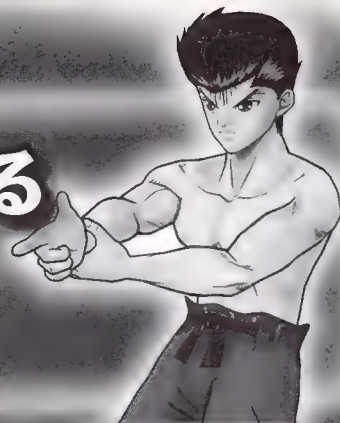


相手がガードしがちになったら、⑥+⑩を使った連係を仕掛けていこう。暴れられても相手打ちになることが多いので、リスクは低め。

各種表記の見方

本誌記事中のコマンドは、レバーとボタンを組み合わせる場合はレバー入力(矢印)とボタンを続けて表記、複数ボタンの同時押しは「ボタン+ボタン」で表記してあります(例:⓪とⓧの同時押しは⓪+ⓧ)。また、浮かせ技をくらった際の浮きが高い飛影、幻海、鈴鈴、怨怒、戸愚呂(呂)、小兎を、軽量級と表記しています。

ガードクラッシュを知る



複数のガードクラッシュ対応技が用意されており、壊せるガードや追撃ができるかどうかはさまざま。その性能を詳しく知り、対戦で役立てよう。

3種類のガード

ガードクラッシュと追撃

園助の「D」は2発目が中
ガードクラッシュ技。この技
でガードクラッシュさせた
後は大幅に有利なので……

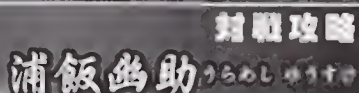
新能力がつかない中、コンボを組
える。これが確定でヒート
ト！ガードを崩す手癖と
して戦術に組み込む。

選舉時の注重点

ガードクラッシュ誘発技

※()内の表記はガードクラッシュのレベル。前はライトガード、中はライトもノーマルガード、前はすべてのガードをガードクラッシュさせられる

[illegible]



Text: まるよ

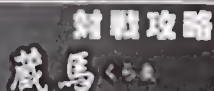
PPP(PK)は、3発目と5発目に体力ゲージの最大値を、4発目に霊妖力ゲージの最大値をケズる効果がある。そして飛影、幻海、鈴朧、戸愚呂(兄)には、初段が決まれば全段連続ヒット! 飛影にはさらに○○(PK)で追撃でき、それ以外の3キャラには○○(PK)での追撃が貰える。立回りに見ても、空中コンボに組み込むのも非常に有効。体力ゲージの最大値をケズれるので、その後のラウンドが楽になる。

手の体力ゲージの最大値をケズる効果があり、ガードされても反撃は受けにくい。1発目は相手の軸移動に対しても比較的有効なので、やはり立ち回りで多めに使おう。



「...」

しなないと断れない強力な技。

[illegible]

Text: ケンちゃん

◎◎は飛影、幻海、鈴鈴、戸愚呂(兄)には蹴り上げ、それ以外にはバック転蹴りになる。共に相手の霊妖力ゲージの最大値を減らす中段の浮かせ技で、ヒット後は前ステップから◎◎◎で追撃可能だ。また、



は000、100、200、300と見し分ける。この水、最初に水浮かせた後に①①→②②②で追撃しよう。②、③は小さく浮かせた後の追撃コンボ。計算機もどきは③③③で追撃するのもアリだ。



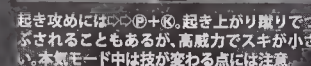
ジャンプ中④⑤は、軸移動攻撃への見返りの大きい対策として機能する。先読みで垂直ジャンプしておけば、軸移動攻撃のスキに決められるぞ。また、相手の下段攻撃起き上がりを読んだ際、同様に回避しつつ決めるのも有効だ。ヒット時は相手がわずかに浮くので、霊妖力ゲージと体力ゲージの最大値をケズる効果を持った④⑤⑥で追撃しよう。



Text: まるく

軸移動中はリーチと発生に優れているため、受けに回りやすい桑原の生命線ともいえる技。ヒット時はダウンこそ奪えないが間合いが離れるので、そのまま逃げれば体力の回復を図れる。なお、フィールドの端でヒットさせた後は必ず連続ヒットするか、必殺技は押し切っても途中で止めても反撃を受けやすいので、K.O.するとさらに有利。

もう一つの主力となるのは、先端を当てればライトガードされても



Text: 0Y2

◎◎◇◎や◇◎は、ヒット時にダウンを奪えるので起き攻めが可能。特に前者はリスクが低いので、主力として活用しよう。その後の起す機会は主に以下の三つ位。

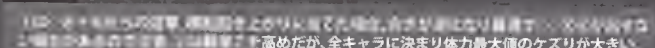
10月
11月
12月

② ダウン中の相手に当たり、攻撃態勢上がり攻撃や牽制がエースにも有効。たとえガードされても前影側が有利だ。③は裏転び上がりを読んだときの選択肢。コンボ始動技の△⑥を当てて大ダメージを狙おう。④は起き上りの遅い相手やフィールドの端近くで効果的。これもダウン中の相手にヒットする。



本作の中には、ヒット時に「ダメージを与えつつ、相手の体力ゲージの最大値を減らす技」がある。下表②はそれを組み込んだコンボだ。

その②を決めるコツは、◯Kを少し前進してから出すこと。次の◯Pは、相手が地面に落下する瞬間に当てるといい。相手キャラによっては、この◯P部分をかなり遅くに出すことになるので覚えておこう。



はみ出し白

●**補助補足:** $K \cdot P$ は、やりかき型の手相にヒト型とときおり、 Δ 型目まで、斜線・トする。越島のしやうのみ中 K 或は、斜方しやうのみ中 K 或は、 Δ への対応として用いた。

Text: OYZ

対戦攻略

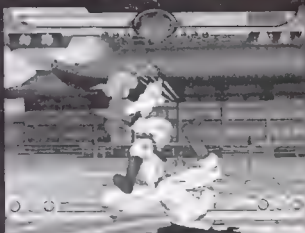
幻海 げんかい

起き攻めに使う技

横転起き上がりには、ダウン中の相手に当たる△+Ⓚが効果的。霊妖力ゲージの消費が少ない点も魅力だ。ただし△+Ⓚの蹴り起き上がり蹴りに弱いので、その対策（後述参照）も合わせて覚えておきたい。

後転起き上がりには、走り中Ⓚが無難な選択肢。一点読みして威力を求めるなら△+Ⓚ→△+Ⓚだが、ダウン中の相手にはヒットしないので注意。そのほか、△+Ⓚはダウン中と後転起き上りの両方に当たるが、発生が遅いため後転後にガードされることがある。余裕を持って起き攻めできる場合のみ有効だ。

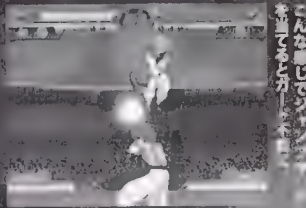
最後に、△+Ⓚの蹴り起き上がり対策。ほかのキャラは悩まされるこの技だが、幻海は△+Ⓚで簡単に対処できる。ダウン中の相手にもヒットする上、地上ヒット後は若干有利なので続けて攻められるぞ。低いので積極的に狙おう。



オススメの起き攻め技は△+Ⓚ。リターンこそ小さいものの、強力な△+Ⓚの蹴り起き上がりをつぶせる上、リスクが低いのだ。

細かいケズリ技

△+Ⓚ→△+Ⓚは、下中中中と続くガードされにくい技。初段をヘビーガードさせれば、続く△+Ⓚは確定でヒットする。また、ジャンプ中△+Ⓚはめくりで当てるとガード不能だ。



こんな感じでジャンプ中△+Ⓚをガードすると……

Text: OYZ

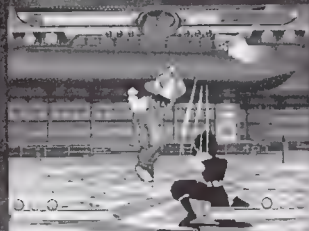
対戦攻略

鈴駒 りんこ

しゃがみ対策

中段攻撃が非常に少ない鈴駒。主力となるのは軸移動中だが、ガードを含むしゃがみ攻撃にそれが当たらない飛脚、忍術、戸愚呂(兄)に対しては、注意が必要。

前述のキャラには、下段投げの△+Ⓚ→△+Ⓚを使っていく。少し前進するので、至近距離以外でも仕掛けられる。また、中間距離なら△+Ⓚの先端当てが、遠距離なら走り中△+Ⓚ→△+Ⓚの2～3発目がしゃがみ対策になる。うまくこまかさう。



鈴駒の主力、軸移動中のしゃがみされると当たらないキャラを覚え、それらのキャラには△+Ⓚなど独自のしゃがみ対策が必要だ。

後転起き上がり対策

横転起きがなかなか強力な鈴駒。これを嫌って後転起き上りをする相手に有効な、小ネタを紹介しよう。

前号で紹介した空中コンボ後など、やや近めでダウンを奪ったら、すぐに△+Ⓚ→△+Ⓚ（このヨーヨーはダウン中の相手にも当たる）。相手の後転起き上りを確認したら、続けて前ステップから△+Ⓚを出そう。戻ってくるヨーヨー（下段）と△+Ⓚ（中段）が立て続けに当たり、ガード不能の連係になるぞ。



下段と中段のヨーヨーが連続で当たる。相手はガード段を切り替えられず、確定でヒット！少し遅めから安全にダメージを与えられる。

Text: OYZ

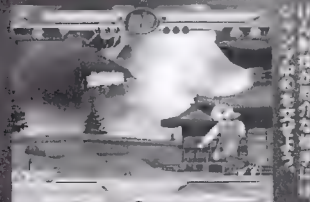
対戦攻略

時 ち

立ち回りを強化

強力な下段技の△+Ⓚがあるため、慣れた相手はしゃがみガードが多くなるはず。そんな相手には、前ステップからの下段投げ、△+Ⓚ→△+Ⓚ。また、△+Ⓚと△+Ⓚ→下段投げという、単純な二択もアリだ。

そのほかのオススメ技はジャンプ中△+Ⓚ。リーチが長く、△+Ⓚが連続ヒットするのだ。けん制技を避けつつ決めたり、起き攻めに使うといい。



けん制技を避けつつ決めたり、起き攻めに使うといい。

本気モードでガード不能

△+Ⓚ→△+Ⓚを出した後、すぐに本気モードを発動しよう。相手がひるんだところに、飛び道具が確定するぞ。



暴走した時が、あんなに怖いものはない。飛び道具は必ずガード不能で、相手はひるんだところから狙えるのだ。

Text: まる

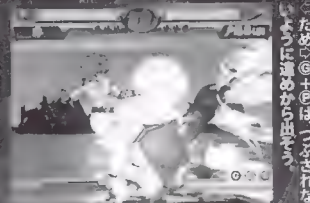
対戦攻略

陣 じん

ガードクラッシュ重視

竜巻を放つ霊妖力技の△+Ⓚ→△+Ⓚは、相手がライト or ノーマルガードした場合、ガードクラッシュを誘発できる。ガードクラッシュを確認してから△+Ⓚ→△+Ⓚによる追撃が可能なので、大幅な戦力アップになるぞ。△+Ⓚや△+Ⓚで間合いを離してから出すとつぶされにくく、多少間合いが離れていても追撃を狙えるので、積極的に使っていこう。

△+Ⓚは発生が遅い上段攻撃だが、相手のガードを問わずガードクラッシュを誘発。ガードクラッシュ後は△+Ⓚ→△+Ⓚで追撃できるぞ。



△+Ⓚ→△+Ⓚはつぶされにくいように遠めから狙おう。

立ち回りを強化

△+Ⓚはヒットさせれば有利でやり間合いが離れるため、△+Ⓚ→△+Ⓚで連発させやすい。相手が暴れるなら軸移動、軸移動には△+Ⓚ。ガードするようなら△+Ⓚ→△+Ⓚでいい。また、軸移動めは発生が早くリーチが長いので、△+Ⓚ→△+Ⓚでも有力となる。

新着コンボ

- ① △+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ
- ② △+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ
- ③ △+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ
- ④ △+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ
- ⑤ △+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ

①は空中、小飛脚、しゃがみ、忍術、戸愚呂(兄)に有効。②は空中、小飛脚、しゃがみ、忍術、戸愚呂(兄)に有効。③は空中、小飛脚、しゃがみ、忍術、戸愚呂(兄)に有効。④は空中、小飛脚、しゃがみ、忍術、戸愚呂(兄)に有効。⑤は空中、小飛脚、しゃがみ、忍術、戸愚呂(兄)に有効。ガードクラッシュから狙えるので、ぜひ覚えておきたい。

新着

① △+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ

コンボ ② ジャンプ中△+Ⓚ（相手の背後からヒット）→△+Ⓚ→△+Ⓚ→△+Ⓚ

①は空中、小飛脚、しゃがみ、忍術、戸愚呂(兄)に有効。②は空中、小飛脚、しゃがみ、忍術、戸愚呂(兄)に有効。③は空中、小飛脚、しゃがみ、忍術、戸愚呂(兄)に有効。④は空中、小飛脚、しゃがみ、忍術、戸愚呂(兄)に有効。⑤は空中、小飛脚、しゃがみ、忍術、戸愚呂(兄)に有効。ガードクラッシュから狙えるので、ぜひ覚えておきたい。

はみ出し自書

●鈴駒補足：体中の軽い飛脚、鈴駒、戸愚呂(兄)には、軸移動中△+Ⓚ→△+Ⓚのコンボが決まる。つなぎは暴走を心掛けよう。なお、やられ判定の関係で幻海には決まらない。
●陣補足：△+Ⓚは相手の立ちガードを読んだときのほか、△+Ⓚの後に出すのも有効。相手が△+Ⓚをガードした場合はその硬直中に△+Ⓚが当たり、ガードクラッシュ確定となるぞ。



死々若丸 ししわかまる

「僕はガードラックと二回、エドワーズの
 小犬と遊んだ。彼はとてもいいので、僕には好
 んだ。でも、その犬を早くに殺すことに決めた」

計量級限定の空中コンボは威力が抜群！ 2
発目の技を高めて当てるのが、成功のカギを
握っている。一気に勝負を決めてしまおう。



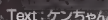
鴉からす

トレースアイを出した後、相手が軸移動を繰り返して回避しないようなら、すぐに(P)P(K)を狙おう。中段のトレースアイと(P)P(K)の下段部分が立て続けに当たってガード不能になるぞ。また、相手の投げ受け成功率が低いようなら、投げが



相手がとまどう近距離戦で出し、ガード不能連係に持ち込もう。二人、動き出す相手には、動かし難いのが武器ではある。

新着 ①ジャンプ中「必殺」→「必殺」 ②「必殺」→「必殺」→「必殺」
コンボ ③「必殺」→「必殺」→「必殺」

[illegible]

怨爺 ねんじい

◆⑨+⑩地上ヒット後は、相手が一定時間無防備な状態となる。この時は⑨⑩を決めて、確実にダメージを与えよう。一方、本気モード時は⑨+⑩後に両りせ技の⑨⑩⑨⑩が



＋①は、不規則な状態で神主の上院方座(②の座は正座)で、
正座に倣ひ、③に下座はすぐに更迭して通算を始めるべし。

新着 ①軸移動中②→③→④⑤⑥ ①軸移動中②→③④→⑤⑥⑦⑧
コンボ ①軸移動(右側)②③→④→前方ジャンプ⑤⑥→(降り際)ジャンプ⑦⑧

「この問題、われわれ、国連、国連銀行以外の側面に対するコントロールとは、17で開かれたセッション以来のこのプロセスの進展、セッションでは、セッション後に話し合われてきたが、それが重要である。」



武威



 $\rightarrow$

 のガード不能連
 係後は、続けて飛び道具の残りが
 ヒットするため、さらに前ステップ
 から

 で追撃できる。ただし、こ
 の連係は軸移動で避けられやすいこ



☆⑧後は飛び道具の残り部分が連続ヒットするので、前ステッ
プから☆⑨。空中コンボを決めればかなりのダメージです。

新着 ① $\triangle \rightarrow \square \rightarrow \triangle \rightarrow \square \rightarrow \triangle \rightarrow \square \rightarrow \triangle \rightarrow \square$
コンボ ② 覚悟中 $\triangle \rightarrow \square \rightarrow \triangle \rightarrow \square \rightarrow \triangle \rightarrow \square \rightarrow \triangle \rightarrow \square$

1. 凡在本行开立存款账户的客户，均可向本行申请开立支票。



対戦攻略

戸愚呂(兄) とくろ あに

ダウン追い打ちを検証

戸愚呂(兄)の生命値でも軸移動中⑧を当てた後は、走り中⑧でダウン追い打ちを狙うのが常とう手段。走り中⑧後は技後にダウン状態となるので、⑧+⑧の蹴り起き上がりまでワンセットで出すといい。

走り中⑧は、やや早めに出さないで⑧+⑧の蹴り起き上がりをつぶせないが、早めに出すと後転起き上がりに当たりにくい。間合いによってはどちらの起き上がりにもほぼ確定するので、間合いを覚えよう。

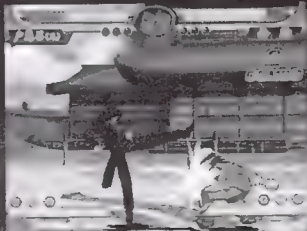


軸移動中⑧→走り中⑧+⑧起き上がりまでセットで覚えよう。走り中⑧は、絶妙の間合いで出せばどの起き上がりにもほぼ確定する。

比較的使える二つの技

⑧⑧⑧は上下上の連係で、⑧→⑧発目が連続ヒット。これを意識できれば1発止め→下段投げが決まりやすく、3発止めもスキは小さい。

⑧⑧⑧の1発目は下段攻撃をつぶしやすいので、軸移動対策で下段攻撃を多用する相手に有効。軸移動中⑧連発とこれで割り込みをつぶそう。また、1発目をガードされてもティレイで2発目を出せば、カウンターヒットを期待できる。その場合は相手が浮くので、⑧⑧⑧で追撃可能だ。



軸移動中⑧を喰った相手が下段で対抗してくるなら、⑧⑧で連打し、ガードされても発目でカウンターヒットを狙えるのが⑧⑧⑧。



対戦攻略

戸愚呂(弟) とくろ おとうと

グランドフックを使う

下段の⑧⑧はダメージこそ小さいもののヒット後は有利なので、中段の⑧+⑧や⑧+⑧と使い分けられ、近距離でガード崩しに役立つ。

⑧ヒット後は、下段と裏つづきを兼ねた⑧+⑧で下段の⑧⑧+⑧に、上段投げの⑧⑧⑧⑧⑧+⑧や再度の⑧⑧を交えて、相手のガードを揺さぶっていい。特に、⑧⑧はカウンターヒットさせれば相手を浮かせる上、ガードされてもスキが小さいので便利だ。



⑧をカウンターヒットさせた後は、横外のコンボと同じ連撃を決められる。相手の安易な暴れをつぶし、大ダメージを与えよう。

ガードクラッシュを狙え!

ガードクラッシュを狙いやすいのは、強ガードクラッシュ技の⑧⑧⑧と、一度後ろに下がってから攻撃する⑧⑧⑧(中ガードクラッシュ)。どちらも上段攻撃なので避けられる可能性はあるが、奇襲としては有効だ。ガードクラッシュ誘発後は⑧⑧が確定で決まるほか、高威力の⑧⑧⑧⑧⑧+⑧を狙うのも面白い。

幽助、蔵馬、陣、死々若丸、怨龍、小兎以外のキャラに対しては、1発目が発生する早い中ガードクラッシュ技の⑧⑧⑧も効果的。これらのキャラには、1発目でガードクラッシュを誘発すれば2発目が確定するのだ。



強い連撃は無いがダメージを与えやすいガードクラッシュを狙おう。



「本作ならではの」動きを打破！ 強力行動対策

「軸移動攻撃を制すものは「幽白」を制す!」といっても過言ではないほど、とにかく強い軸移動攻撃を徹底対策。さらに、⑧+⑧の蹴り起き上がりも攻略。これでライバルに差を付けろ!

軸移動攻撃対策

打撃技でつぶす

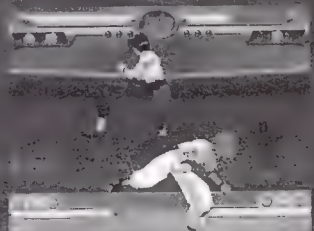
打撃でつぶす場合は、軸移動中⑧⑧の両方に打ち勝ちやすい下段攻撃が比較的有効。また、⑧⑧⑧などの間隔が狭い攻撃なら、⑧→⑧発目をつぶせることも多い。そのほか、同じ蹴り系や足払い系の軸移動中⑧は軸移動で避けられにくいので、⑧に置いておけば対策になる。



相手が軸移動攻撃を多用するなら、下段攻撃で対抗。また、軸移動⑧の先出しなら、軸移動から様子を見る相手にもヒットさせやすい。

垂直ジャンプで避けて反撃

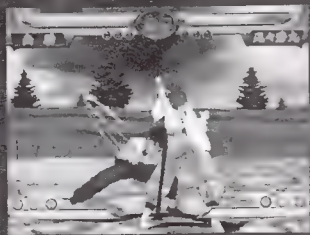
相手の軸移動攻撃を読んだら、垂直ジャンプで回避しつつジャンプ攻撃で反撃。主に相手の軸移動中⑧に対して有効だ。実戦ではやや有利な状況。特に相手の技をガード後に、フォローの軸移動攻撃に対して狙うといい。ただし、軸移動中⑧の場合はガードされることが多い。



垂直ジャンプからの反撃は、なるべく着地ギリギリで当てよう。のけぞり時間が長いジャンプ蹴りを持っているキャラは特にオススメだ。

軸移動中⑧で大ダメージ

ジャンプ攻撃以外で大きな見返りを求めるなら、相手の軸移動中⑧に軸移動中⑧を狙う。相手より遅めに軸移動し、相手の軸移動中⑧を避けられたら軸移動中⑧で反撃するのだ。ただし、軸移動中⑧はほぼ避けられず、相手も様子を見ているとお見合いになりやすいのが難点。



軸移動中⑧に対し、遅めの軸移動で避けて反撃。相手の行動をあらかじめ先読みし、タイミングを合わせて軸移動だけしておくといい。

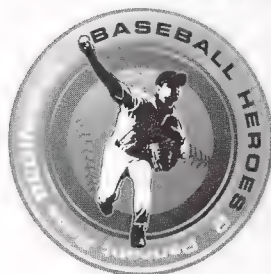
蹴り起き上がり対策

発生が早くスキが小さい⑧+⑧の蹴り起き上がり、ガードしても反撃は難しいので、前方ジャンプで飛び越すことで対処しよう。そこから後方にジャンプ攻撃を仕せば、仕掛けてきた相手にヒットするぞ。



⑧+⑧の蹴り起き上がりは、前方ジャンプで飛び越すことで対処しよう。そこから後方にジャンプ攻撃を仕せば、仕掛けてきた相手にヒットするぞ。

ついに稼働開始！ 2からの新要素を総チェック！



ベースボールヒーローズ 2

BASEBALL HEROES 2

© 2005 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

(社)日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ13球場公認
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2006年ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。

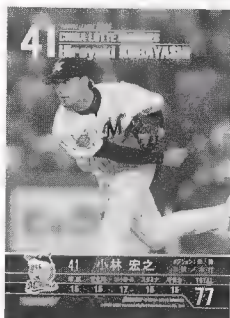
前号に引き続き、各球団の新カードを5枚ずつピックアップ。また、実際に製品版をプレイして分かった重要な変更点もまとめて紹介。スタートダッシュの参考にしてほしい。

ベースボールヒーローズ2

- メーカー : KONAMI
- ジャンル : スポーツゲーム
- 操作方法 : 専用コンパネ+トレーディングカード
- 発売日 : 2006年10月(稼働中)
- 使用基板 : ー

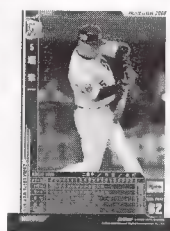
Text:マンモス丸谷

千葉ロッテマリーンズ



小林 宏之

昨季は二けた勝利に交流戦 MVP など、先発の柱として大きく飛躍。本作でも能力値の高さはそのままに、シュートやカットファストを習得。変化球が多彩になって等級の幅も広がった。決め球の縦に割れるスライダーのキレも健在だ。

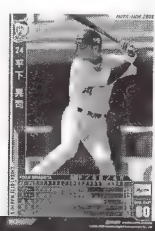
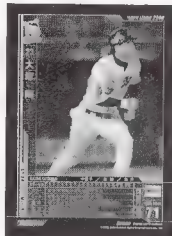


堀 幸一

シェアなバッティングでチームに貢献する生え抜きの大ベテラン。打球の弾道が高いため、ハマれば長打も期待できる。

大塚 明

黒カードになり、パワーと走力が微増。守備力が大幅にアップ。守りはゲーム中でも屈指の性能を誇る選手に成長した。

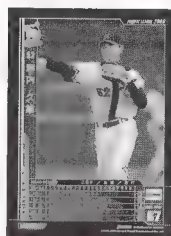


平下 晃司

俊足とパンチ力のある打撃がウリの外野手。今季は出場機会が増え、チームに不可欠な存在に。3球団を渡り歩いた苦労人。

堀内 久雄

マリンスの二塁手の中ではトップクラスのミート力を持つ。守備も及第点。若手ならではの高い成長率も期待したい。



ハセガワ 健太

チーム屈指の長打力を誇る大型外野手。意外に走力&送球値が高いため守備もつくこなす。WBCイタリア代表。

阪神タイガース



濱中 治

現役復帰すら危ぶまれた肩のケガから完全復活。白カードからSPカード化を果たし、総合値が7アップ。コンスタントに長打を放てる打撃力はもちろん、送球値も大幅上昇。外野守備をそつ無くこなせるようになり、使いやすくなった。

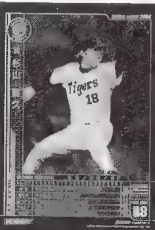
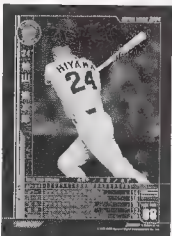


片岡 篤史

送球値が1アップし、使い勝手が向上。代打だけでなく、スタメン起用で引退の花道を飾ってあげるのも一興だ。

松山 進次郎

古参の虎ファンには外せない、生え抜き最年長。ミートがダウンした代わりに守備がアップ。赤星に次ぐ外野守備になった。

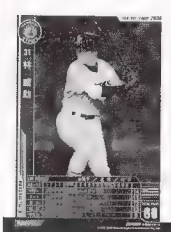


吉田 尚基

球威のある直球で打者を封じ込める。ピッチャーの中ではトップクラスの守備力を持ち、フィールディングにも期待大。

林 威助

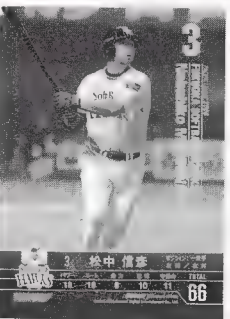
代打の切り札として今シーズンから1軍に定着。初期レベルから高いパワーを生かし、一発長打を狙っていく。



杉田 暁彦

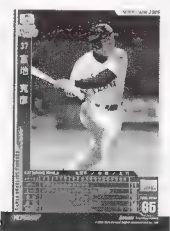
守備とパワーが上昇し、打撃、守備ともに向上。他球団のショートと比較しても全く見劣りしないカードに進化した。

福岡ソフトバンクホークス



松中信彦

パワー18、ミート19に豊富な打撃系スキルと、『BBH』屈指の打撃力は健在。今バージョンのカードでは新登場のスキル“連発”を習得。前の打者がホームランを打てば、松中が続いて追い打ちをかける確率が高くなった。



宮地 克彦

昨季はプロ16年目にして初の規定打席到達した“リストラの星”。白カードになったが打力はチーム内でトップクラスだ。

本間 満

遊撃以外の内野適性がCになり、守備が向上。打撃ではミートが下がったもののパワーは上昇。力負けしにくくなった。

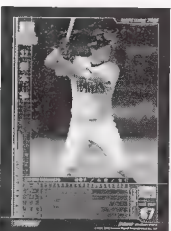


西川 光男

今季はスタメンで着実に経験を積んだ期待の若手。ホークス捕手陣の中では最高の送球値。捕手リードも水準値をキープ。

森本 学

軽快な守備と俊足で広い範囲をカバー。二遊間に加えサードの守備適性も高いので、三塁手として使うのもアリだろう。



小林 孝弘

捕手以外の守備適性がすべてCという“究極の便利屋”。打撃はミートが17になり、上位打線も任せられるようになった。

中日ドラゴンズ

平井 正史

今季はセットアッパーとして優勝に貢献。球威、制球力ともに高く、フォークも決め球として十分の変化量。ケガで苦戦したイメージが強いが、ドラゴンズ入団後は先発、中継ぎで毎年活躍。疲労回復力が高く、連投も問題ない。

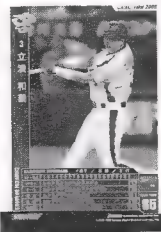


デニー友利

レッドソックスから日本球界にカムバック。39歳ながら球威十分の直球とシンカーをはじめとした変化球で打者と勝負する。

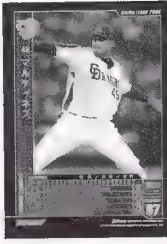
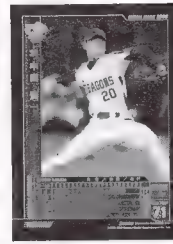
立浪 和義

主力として存在感を放ち続けるチームの象徴的存在。パワーダウンした分はプレイヤーの読みでカバーするべし！



中田 賢一

中日のエースナンバー「20」を継ぐ逸材が待望のカード化。威力十分の直球とカットファストで凡打の山を築く。



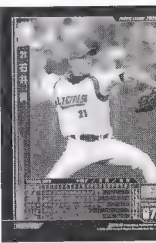
マルティネス

直球と緩い変化球で打者をほろろするドミニカ生まれの左腕。長身から投げ下ろすムーブは、ゲーム中でも迫力十分。

西武ライオンズ

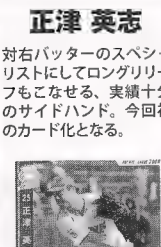
松坂 大輔

もはや球歴については説明不要の、日本最強のピッチャー。本作では縦のスライダーを習得。総合値も80を超えた。またメジャー行きが確定すれば最期のカード化と思われるので、コレクターズアイテムとしても手に入れておきたいところだ。



石井 貴

中継ぎへと活躍の場を移し、再びチームに欠かせない存在に。多彩な変化球とスキル「威圧感」で勝利を手繰り寄せる。



正津 英志

対右バッターのスペシャリストにしてロングリリーフもこなせる、実績十分のサイドハンド。今回初のカード化となる。

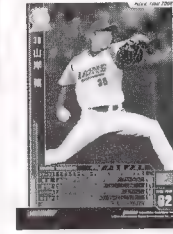


佐藤 友亮

ミート力のダウンと引き替えに守備力が大幅アップ。前作のカードとは大きく特性が変わった。得意の流し打ちは健在だ。

山岸 稔

ライオンズ右の中継ぎの筆頭格。チェンジアップ、ドロップを駆使した緩急の効いたピッチングでスコアボードに0を刻む。



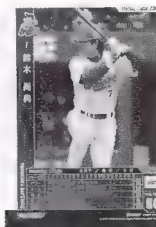
リーファ

夏場に突如として覚醒し、長打を連発。プレーオフ争いに大きく貢献した。送球値が高く、一塁のほかに三塁、外野も守れる。

横浜ベイスターズ

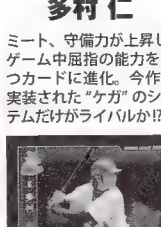
クルーン

球威が20になり、日本球界最速の直球に磨きがかかった。またスローカーブをマスター。投球の幅が広がり、抑えとしての安定感が向上した。140キロ台後半の落ちる変化球も効果絶大。対戦相手の読みを外して三振の山を築け。



鈴木 尚典

代打として復活の兆しを見せ始めたハマのヒットマシーン。能力値は若干下がってしまったが、そこは読みでカバーしよう。



多村 仁

ミート、守備力が上昇し、ゲーム中屈指の能力を持つカードに進化。今作で実装された「ケガ」のシステムだけがライバルか？

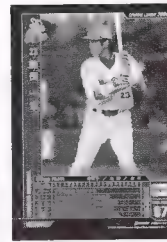


川村 丈夫

中継ぎユニット「クワトロK」として試合中盤～終盤をゲームメイク。球威と変化球、フォークの変化量が強化された。

古木 克明

打撃で存在感を放つイケメンスラッガー。スキル「パワーヒッター」のおかげで、白カードながら本塁打を量産しやすい。



藤田 一也

すべての能力値がアップして、総合値が60から67に！石井琢朗の後継者にふさわしい能力のカードになった。

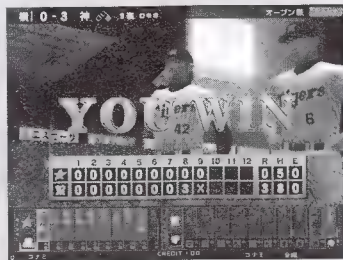
まだまだある

ベースボールヒーローズ2の 変更点

前号でお伝えした「ケガ」やサインの追加などシステム面以外にも、『BBH2』では実際の試合に近付けるため、演出面にも変更が加えられている。特にゲッツーやフェアゾーンギリギリの打球など、際どい場面のカメラアングルのパターンが大量に追加されており、臨場感がアップしている。勝敗だけでなく演出にも注目してプレイするとより『BH2』を楽しむことができるはずだ。

ゲーム中の演出が多彩に

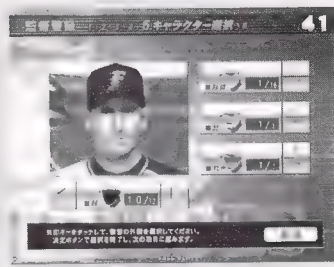
ゲームを盛り上げる演出が多彩になった。ロケット風船のような試合中の演出だけでなく、試合後に表示されるスポーツ新聞の種類も増えているぞ。



試合後、お立ち台に登る下柳と金本。このようなヒーローインタビューのシーンも用意されているのだ。

監督のエディットがより細かく！

自分の分身である監督の外見パターンが大幅に増加。外国人監督を作ることにも可能になった。サングラスなどの装飾品も追加されているようだ。



日ハム、ロッテ、広島ファンにはうれしい変更点か(笑)。特にヒロマン監督は、かなり忠実に再現可能になっている。

オリックス・バファローズ



川越 英隆

SPECIAL CARD

ベテランならではの味のある投球術でゲームを作る先発の柱。合併球団をうまくまとめあげた選手会長でもある。一部球種の変化量がダウンしたが、スタミナが18に大幅増加。完投を狙えるようになった。左打者に強いのも特徴の一つ。



水口 栄二

ミートは下がったものの今季は3番を務めたシニアなバッティングは健在。送球、守備力が上昇、複数の守備適性が付いた。

的 山 哲也

精度の高い送球が特徴のベテランキャッチャー。経験から来る高い捕手リードも魅力の一つ。隠れた左キラーでもある。

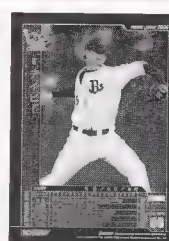
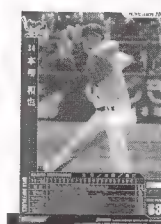


平野 恵一

一塁以外の内野とセンターの守備適性が8に上昇し、球界屈指の守備職人に。ミートが1アップしている。

本柳 和也

総合力で勝負するピッチャー。能力値に変化は無いが、決め球システムの追加により4種類の变化球がより生きるはず。



デイビー

今季カーブから移籍。バの打者相手にも安定した投球で二けた勝利を記録。ノビのある直球と押さえるの利いた変化球が武器。

東京ヤクルトスワローズ



ラロッカ

SPECIAL CARD

「F-brothers」としてラミレス、リグスらとスワローズ打撃陣をけん引。広角打法でヒット&ホームランを量産する。カーブ時代のカードから送球が1アップ。三塁守備はもちろん、セカンドの守備も水準以上のパフォーマンスを期待できる。

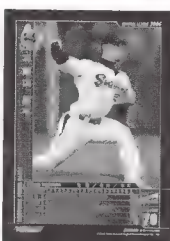
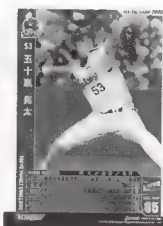


木田 優夫

日米での豊富な経験を武器に打者をほんろう。「木田大明神」と呼ばれるまでに復活。多彩な変化球と制球のよさが特徴。

五十嵐 亮太

白カードになったものの、日本人最速の直球は健在。中継ぎ、抑えを十分任せられる。変化球も交えつつ打ち取っていく。

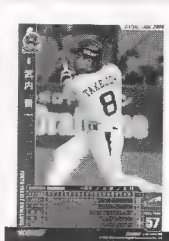


館山 昌平

変化球と制球が向上し、総合値が70ポイントにアップ。シュートのキレが増えており、ゴロで打ち取る投球が期待できる。

青木 宣親

守備関係の能力が軒並みアップし、使い勝手が向上。トップクラスの走力を生かした内野安打、盗塁も大きな武器だ。



武内 晋一

即戦力と期待されて入団した大学ナンバーワンスラッガー。その潜在能力を『BBH2』で一足早く開花させてやろう。

北海道日本ハムファイターズ



八木 智哉

SPECIAL CARD

即戦力左腕として入団し、二けた勝利をマーク。リーグ制覇の原動力となった。ストレート、スクリーン、スライダーを中心に組み立てた新人らしからぬ投球術は本作でも十分に再現されている。打たれ強く大崩れしにくいのも魅力だ。



中嶋 聡

今季は勝負どころでの守備、リードでチームに貢献。ベテランとなった現在でも送球と守備力の数値はチーム随一だ。

稲葉 篤紀

すべての能力がまんべんなく上昇。3割20本とキャリアハイの成績を残した今シーズンの成績が大きく反映されているぞ。

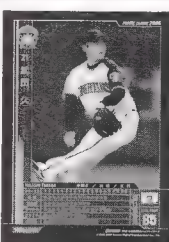
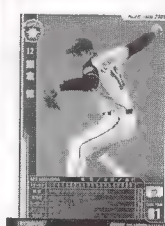


小田 智之

内角の球をさばくのがうまい、打撃センス溢れる左バッター。代打の切り札として有効なスキルが複数追加された。

鎌倉 健

球種が大幅に増加し、実用性十分のカードに進化。カットファストとシュートを使った横の揺さぶりを軸に凡打の山を築こう。



武田 久

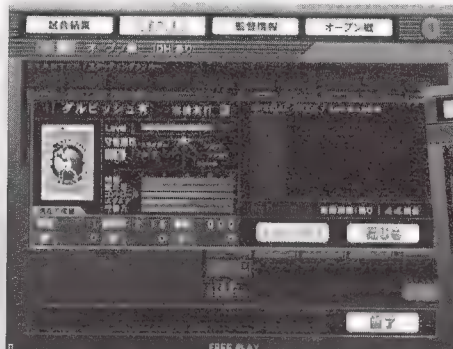
制球のよさと豊富な変化球はゲーム中でも健在。左打者に強いので相手に関係無く終盤の1~2イニングを任せられる。

選手、監督の成長にも変化が

チームの総合力に大きく影響する選手の成長、監督のランクアップにも変更が加えられている。

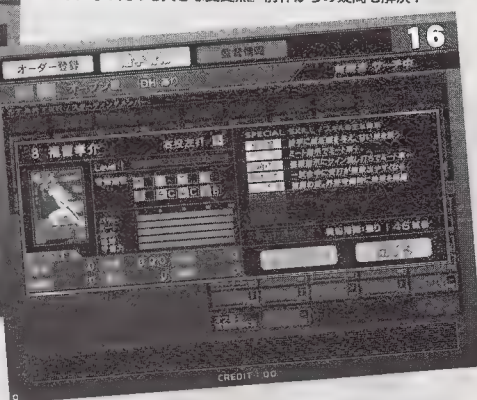
まず選手の成長についてだが、前作よりも経験値がたまりやすくなっているもよう。特にピッチャーは一回の登板で獲得できる経験値が増加しているようなので、レベルアップが遅れがちだった疲労回復の遅い先発や中継ぎピッチャーの育成が楽になりそう。これはうれしい変更点だ。

またイベントが増加するのは前号お伝えした通りだが、さらに両リーグのランキング上位者による「日本シリーズ」が一定周期で開催されることが決定。リーグ同士で戦う機会が一気に増加するようだ。



投球内容がよかった(およそ8イニングを投げて2失点)という要因もあるが、1回の先発で8割近い経験値が蓄積された。以前より楽にレベルアップが可能と見ていいだろう。

スペシャルスキルの効果がゲーム画面で明確に表記されるようになったのも大きな変更点。前作からの疑問も解決!



読売ジャイアンツ

パウエル

パ・リーグで十分な実績を残しジャイアンツへ移籍。直球と大きく変化するドロップで打者を打ち取る。JP時代のカードと比較して球威が1アップしている。疲労回復が早いので、普通の投手よりも1〜2試合少ない試合間隔での登板が可能だ。

木村 拓也

内外野すべてをこなすユーティリティープレイヤー。“代打”スキルのおかげでピンチヒッターとしても機能する。

村田 善則

送球、守備、リードのバランスがよく、捕手としての安定度はチーム。生え抜きのベテランとしてチームを支える。

阿部 慎之助

捕手としてはゲーム随一の打力を誇る。城島が使用不能になった今作で、捕手の定番カードとなり得るか？

辻内 崇伸

甲子園で156キロをマークした超高校級の逸材。球威以外の能力は低めだが、レベルアップされれば大化けする可能性大。

東北楽天ゴールデンイーグルス

愛敬 尚史

自身が持つ不敗神話は途切れたが、経験を積んで先発として頭角を表した。スライダーやシンカーを中心に左右のコーナー突き、ゲームを組み立てる。勝率の高さは、チームに影響を与える。“勝負運”のスキルに反映されている。

山崎 武司

新球団に移ってかつての輝きを取り戻し、今季も打撃でチームに貢献。白カードだが前作のSPカードより総合値は高い。

カツノリ

パワーと送球が1アップ。ムードメーカーのスキルが追加されたので、ヒットを打たせればチームに大きく貢献できるぞ。

沖原 佳典

チームトップクラスのミート力を持つ、守備力の高い内野手。ショート以外にもセカンド、サードを同レベルでこなせる。

青山 浩二

次代のチームを担うルーキー右腕。ナックルや縦に割れるスライダーといった変化球と、高い制球力を武器に戦う。

広島東洋カープ

黒田 博樹

ブラウン監督の下で、完投よりも中四日〜五日の短い登板間隔を重視するスタイルにチェンジ。全カードトップのスタミナに加え疲労回復も早いので、通常の投手の1.5人〜2人分の働きが期待できる。クイック、けん制がうまいのも魅力だ。

浅井 樹

総合値はダウンしているがミートが1ポイントアップ。本分である代打の切り札としての使い勝手はむしろ向上している。

横山 竜士

中継ぎとして復活を果たし、初のカード化。変化球の数値は低めだが、カープの変化量が3と大きく、決め球として使える。

東出 輝裕

長い期間伸び悩んでいたが、今季セカンドのポジションを奪取。ミートがアップしてヒットが打ちやすくなった。

大島 崇行

ローテーション入りを期待される本格派左腕。球威のある直球とドロップ、スライダーが持ち味。変則的なフォームも特徴的。

ダグラス

198センチの長身から角度のあるボールを投げ下ろす。球威だけでなく制球の数値も高く、安定した投球が期待できる。

プレイインフレッシュ 『BBH2』で闘つために!

ここでは製品版をプレイして特に変わった点をピックアップ。『BBH2』に慣れるまで大きいと思われるのが、決め球(狙い球)の追加による操作と情報の増加。制限時間は変わっていないため、前作よりも素早く選手カードの目盛り調整、走塁と守備の方針、そしてサイン使用の決断を済ませないと、決め球の選択が間に合わない。前作より早め早めの決定を心がけておこう。

有効な作戦の変化

前作の中〜終盤のバージョンではバットに当てるのも難しかった送りバントの成功率がアップ。選択肢として有効になった。新サインの進塁打はミートの高い選手に指示するとうまく機能するようだ。



送りバントのようなアウトカワンを一つ犠牲性にして進塁させる手段が強化されている。こういったサインをどこで仕掛けるのか、監督の眼次第と云える。

投手のスタミナ

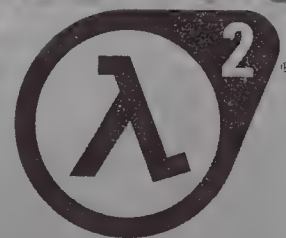
先発投手を中継ぎで起用した際の体力の減少がわずかながら軽減されたもよう。また前の試合で登板した投手には、起用する前に警告メッセージが表示されるようになった。

2〜3連投でケガが発生することはまれのような。前作と同じような間隔で起用していけば問題ないだろう。



バトルモード最新デモ

最新バトルマップ『サンセットコースト』がいよいよ登場！ マップの
詳細については次号で解説する予
めながら、楽しみましょう。



SURVIVOR

© 2004 Blackwell Publishing Ltd
Journal of Internal Medicine 255: 105–112
DOI: 10.1111/j.1365-2796.2003.01802.x
Published by Blackwell Publishing, 108 Cowley Road,
Oxford OX4 1JF, UK and 350 Main Street,
Malden, MA 02148, USA

今回は、先日バージョンアップ
の行われたバトルモードの
新ゲーマー詳細と、実際に使
立つテクニックを中心に紹介。
新しいバトルを主に見せ!

最新バトルマップ「サンセットコースト」
近日公開!!

本作で入手可能な全**敵**のデータを公開！ ダメージ数値を把握して、バトルの流れを自分に引き込もう！

武器	威力(HS時)	解説	武器	威力(HS時)	解説
パール	30	ジャンプ・落下中に当てることで、若干ダメージがアップする。また、ソルジャーは1.4倍、レンジャーは1.2倍の威力。	スラム	100	爆発地点からの距離が遠いほどダメージ減少。スーツへのダメージが高い。
スタンスティックα	40	ジャンプ・落下中に当てることで、若干ダメージがアップする。また、ソルジャーは1.4倍、レンジャーは1.2倍の威力。	フレイマーウェポン	14×α	持続時間30秒。αの値は炎の中央に近いほど増加。
スタンスティックα (チャージMAX)	55	約0.5秒でチャージMAX。その際、スーツエネルギーを30消費する。	ペイントガン	1 (2)	ペイントの持続時間は25秒。1回で3発の弾が発射される。全弾通常ヒットで3ダメージ。
サブマシンガン (通常弾)	4 (8)	弾薬欄で補給可能。	シェクトラップ	—	左レバーを20回入力することで脱出可能(左右1往復で1回の入力となる)。入力が無い場合は、15秒で消滅。また、設置中のシェクトラップを敵プレイヤーがジャンプで飛び越すと、シェクトラップは解除される。
サブマシンガン (グレネードランチャー)	30	着弾点からの距離が遠いほどダメージ減少。スーツへのダメージが高い。	357マグナム	55 (110)	特筆事項無し。
バルスライフル (通常弾)	5 (10)	弾薬欄で補給可能。	強化ピストル	6 (12)	スーツの有無にかかわらず、確実に6ダメージ入る。
バルスライフル (バルスランチャー)	35	壁などに反射させることで、複数回ヒットすることもある。	プロトタイプウェポン	—	持続時間120秒。耐久力は200。チャージMAX時はスーツエネルギーを10消費し、耐久力を300に。一定範囲内に設置した4枚目以降のシールドは、通常よりも早く消滅する。
スモークグレネード	—	持続時間30秒。自チームのプレイヤーは相手チームよりも視界がよい。一定範囲内に四つ以上のスモークグレネードを使うと、不発する場合がある。	ボーガン	30+α (60+α)	αの値は発射から着弾までの距離に近いほど大きくなる。
グレネード	90	爆発地点からの距離が遠いほどダメージ減少。スーツへのダメージが高い。	スパークジェネレーター (通常)	スーツ80	スーツエネルギーを最大80吸収するが、吸収しているプレイヤーのスーツエネルギーは減るが、またはスパークジェネレーターに一定量のダメージが与えられると爆発する。
スナイパーライフル	60 (120)	ズーム中は、障害物に遮断されるまでレーザーサイトが出る。	スパークジェネレーター (爆発時)	5	爆発地点からの距離が遠いほどダメージ減少。スーツへのダメージが高い。
ロケットランチャー	60+α (120+α)	着弾点からの距離が遠いほどダメージ減少。αの値は直撃時に発射から着弾までの距離が短いほど高くなる。また、爆風はスーツへのダメージが高い。	ジョットガン	6 (12)	1回で6発の弾が発射される。全弾通常ヒットで36ダメージ。
グラビティガン	最大60	発射した物の重さや鋭さでダメージが変化する。			

※掲載は2016年10月現在のもので、バージョンアップにより変更になる可能性があります。

バトルテクニック!

スラムの設置場所あれこれ

相手に大きなダメージを与えられるスラムが、戦いでよく使われる武器には違いない。でも、設置場所が難しい。そこで、スラムの設置場所をあれこれ工夫することで、バトルの幅が広がる。

まず考えられるのが、木箱やバリリン入りドラム缶などのオブジェや

ト、設置したオブジェクトが動いた瞬間にスラムが爆発するので、遠距離からの射撃でオブジェクトを破壊しての攻撃も可能となる。

また、特にオススメなのがバリアシールドの裏。シーリングでスラムを破壊されにくくできる上、オブジェクトで隠されれば、

オブジェクトは破壊してはいいが、自分も壊れる。相手は壊れない。オブジェクトを破壊してはいいが、自分も壊れる。相手は壊れない。



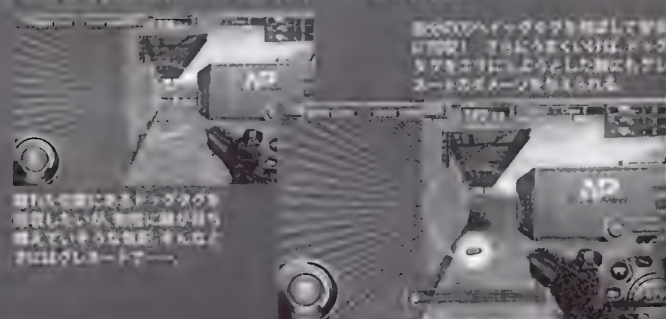
バリアシールドの裏にスラムを設置して、裏から攻撃を受けるようにした戦いでも有効な戦術がある。

バトルテクニック!

ドッグタグの回収テクニック

遠距離から敵を倒したときには、回収するのが難しいドッグタグ。無理に近づいて回収しても、自分が倒れてしまうのは避けられない。そこで、グレナードをドッグタ

グの裏に投げて、遠慮なく自分の方からドッグタグを回収しよう。また、このテクニックは、味方のドッグタグを敵に回収されにくくするのにも使える。



グレナードを投げて、ドッグタグを回収しよう。また、このテクニックは、味方のドッグタグを敵に回収されにくくするのにも使える。

バトルテクニック!

リロードモーションをキャンセル

リロードモーションのある武器の最後の1発を撃った瞬間に武器チェンジを行なうことで、モーションを発生させずにリロードすることができる。これで、リロードモーションのスキを減らすことができる。スナイパーライフルやマグナムなど、モーションに長い時間がかかる武器で特に有効なテクニックだ。



あと少しで倒せるのに、リロードモーションのせいで逃げられてしまう……という悔しい思いをした人も、リロードキャンセルをマスターすれば戦術をアップできるぞ!

バトルテクニック!

スラムの起爆方法を工夫する

設置スラム、投げスラムともに射撃や爆弾などで起爆させることができる。このことを利用して、遠距離から自動的に起爆することで、積極的にスラムのダメージを与えていくことができる。特に射撃にスナイパーが得意な場合は、スラムの設置場所を工夫することで、起爆の瞬間にダメージを即時に与えることができる。



スナイパーが遠距離から狙撃するときに、スラムを起爆させることで、遠距離からのダメージを即時に与えることができる。特に射撃にスナイパーが得意な場合は、スラムの設置場所を工夫することで、起爆の瞬間にダメージを即時に与えることができる。

バトルテクニック!

設置スラムのレーザー消し

設置スラムからはセンサーのレーザーが伸びるので、そのレーザーで相手に気付かれやすいという欠点がある。しかし、設置後レーザーが伸びるまで目撃されてはいること

で、自分の位置までしか届かないようにできる。レーザーは消滅しても、反対側のオブジェクトまでセンサー自体は伸びているため、スラムの位置も知られる事が下がるのだ。



スラム設置時にレーザーが伸びるまで待っていることで、レーザーも自分の位置まで伸びることを防ぐことができる。

さらに設置したスラムは、自分の位置までしか届かないようにできる。レーザーは消滅しても、反対側のオブジェクトまでセンサー自体は伸びているため、スラムの位置も知られる事が下がるのだ。

トランシーバーカスタム 人気メッセージランキング

「HL2-SURVIVOR キャンプ」で可能なトランシーバーメッセージのカスタム。その中で、デフォルト以外のメッセージの設定ランキングを公開しよう。

一通り試してみると、実際に最

目で役立つメッセージを積極的に利用しているプレイヤーが多いことが見て取れる。キャンプの利用は無料なので、まだ登録していない人は、ぜひ有効活用して、仲間との連携強化に努めよう。

順位	カスタムメッセージ	対象	順位	カスタムメッセージ	対象
1位	よろしく	全員	10位	ここに集まれ!	味方
2位	手強いこう!	味方	11位	敵に攻め込まれた!	味方
3位	援護する!	味方	12位	ここは任せろ!	味方
4位	突破するぞ!	味方	13位	スラムを設置した!	味方
5位	援護よろしく!	味方	14位	危ない、気をつけろ!	味方
6位	前に出るな!	味方	15位	背後をとる!	味方
7位	時間を稼げ!	味方	16位	キター-----ッ!	味方
8位	自陣にもどれ!	味方	17位	瀕死だ!	味方
9位	キター-----ッ!	全員	18位	突入!!!	味方

HL2-SURVIVOR キャンプ <http://camp.hlsurvivor.net/>

まだまだ盛り上がっています!

ギルティギアシリーズスラッシュ
 ■メーカー アーケードシステムワークス/セガ
 ■ジャンル 2D対戦格闘
 ■製作方法 8方向レバー+5ボタン
 ■発売日 2005年5月末(稼働中)
 ■使用基板 NAOMI GD-ROM

©SEGA Corporation, 2005/1998-2005 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

久しぶりに復活した「ギルティギア イグゼクス スラッシュ」攻略記事。ギルティギアシリーズの最新作「ギルティギア スラッシュ」(以下:G3)の記事と、前巻Vol.3で好評だった「新巻の技」ススム編をお届けだ。

※文中の略称や略図は以下の意味を表しています

ガトリング ガトリングコンビネーション
 ダスト ダストアタック
 ロマキャン ロマンキャンセル
 デッドアングル デッドアングルアタック
 [] ガトリング(カッコ内)
 ● キャンセル
 ○ ジャンプキャンセル
 ○ ロマンキャンセル
 ○ フォースロマンキャンセル

G3がアツイ!

「ギルティギア」の魅力をさらに引き出す「G3」がアツイ! 新巻の技や新キャラクターで盛り上がる!

G3とは?

アーケードシリーズ初作の「GGX」が稼働して6年、ゲームとして成熟し、安定期を迎えつつある同シリーズをより一層活性化させ、さらにプレイヤー層を拡大させるべく企画された「G3」。メーカーオフィシャル大会である「GIGS」、そして「闘劇」がある現状で、「一冊強い者を決める」という意味での「大会」は充足している。

しかし、現状の大会はいわゆる「上級者=有名プレイヤー」の技術場になっており、大会の主流がチーム戦になっているということもあり、一緒に参加するプレイヤーが居ないと参加さえできない、という点も大会への参加を難しくしている。そこで「大会=だれでも参加できるイベント」という原点に立ち返り、かつ頂点を目指してライバルと競い合う性質を併せ持った形の「G3ランキングバトル」を開催することとなった。

決勝大会は2日間開催となり、1日目は各店の代表者+当日予選通過者による「決勝トーナメント」、そして新進気鋭のプレイヤーを対象とした「新人戦」を行ない、2日目は東京、千葉、神奈川、埼玉の1都3県による「県別対抗23on23」を行なう予定。カチンコの決勝大会、新たなスタープレイヤーを発掘する新人戦、そしてお祭り感覚でプレイヤーもギャラリーも楽しめる23on23とさまざまな要素で、ギルティの魅力、他プレイヤーとの交流の楽しさを再確認していただければ、と考えている。

また、この大会は今回限りではない、シリーズが続いていく限り、続けていく予定だ。そのためには、プレイヤーの皆さんの参加、協力が必要不可欠になる。一緒にこの愛すべきギルティギアシリーズを盛り上げていこう!

今後のスケジュール

ゲームチャリオット
埼玉 POPY

第5回 11月12日(日)

第6回 11月26日(日)

池袋アリス
ゲーマーズビジョン

第5回 11月 5日(日)

第6回 11月19日(日)

G3 スタッフ 緊急座談会



kaqn (千葉・ゲームチャリオット)
2回目をそれぞれ終えた上での近況報告をヨロシク〜。

一同 うい〜。

バゴーン (埼玉・埼玉 POPY) んじゃまず埼玉から。「小川」は埼玉を助けるために来るべし!

一同 (笑)。

kaqn 「小川」はやっぱり居ないとね〜。ギルティ界きってのタレントだしね(笑)。

かみちゃん (神奈川・ゲーマーズビジョン) 神奈川はエンターティナー「FAB」が早くも頭一つ抜けてきてますね〜。特徴的なのは人口少なめなメイトのつぶし合い!

kaqn 「田んぼ」と「ララ サタリン デビルーク」(鯉沼) だよな。かみちゃん 現在は「田んぼ」がリードしてますけど、これから巻き返し起きるかもしれません!

ぶっぱ (東京・池袋アリス) 東京はミリア使いが頑張ってますね。それと立川勢が総じて強いのと、場所柄でメルブラプレイヤーの参加が多いのが特徴です。

kaqn 第2回目はメルブラで有名な「するめ」聖ソルが頑張ってたし、

同じキャラを使う身としてうれしかったね。んで千葉はちょっと遅刻者が他の店舗より多いんでちゃんと時間を守って下さい、と(笑)。ぶっぱ でも参加人数が一番多いですよ〜。

kaqn 千葉はギルティの聖地なんで(笑)。さっきのメルブラからギルティへ参入、みたいな感じであり知られていない強豪プレイヤーが上位に来るのは、G3のコンセプトに合っている感じですね。

ぶっぱ 闘劇未出場のプレイヤーでも強いプレイヤー居ますしね。新人戦はスゴいことになりそう。

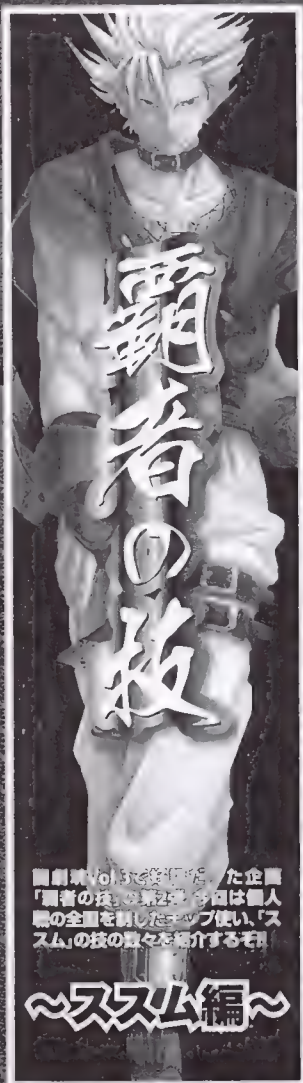
かみちゃん 県別23on23への反応もかなりありますね。

バゴーン 決勝大会に各店舗の代表として出るプレイヤーには地域、ゲーセンの代表としての意識して決勝大会に臨んでもらいたいね〜。

kaqn とまあ、近況はこんな感じかな。ギルティプレイヤーだけでなく、ギルティが好きな人すべてに向けてG3は展開していきま。公式サイトではイラストも募集しているのでぜひご参加下さい!

<http://gamechalliot.com/g3.html>

ギルティが好きな人すべてに向けて
G3は展開していきます!



闘劇魂Vol.5が発行された企画「覇者の技」の第2弾。今回は個人戦の全圖を制したチップ使い「ススム」の技の魅力を紹介します。

～ススム編～

Profile——ススム

スーパーチップの異名を持つ関西の誇るプレイヤー。本格的にシリーズをやり始めたのは「GGXX」のころからとのこと。防御力の低さにもめげず、「SLASH」の全国大会個人戦・GIGS2ndでは、「いさ」、「小川」、「mike」といった並み居る関東勢を打ち倒し、チップで個人戦優勝という前代未聞の快挙を成し遂げる。



闘いの方針と基本的な立ち回り

まず、火力が低いチップはデンシオンダッシュを繰り返して立ち回るのが基本。ガードから押し止ならけん制からロマキャン連続技が狙える。立ち回り自体はダメージ効率になる。

地上戦はしゃがみ、立ち升、遠距離立ちも受けのけん制がメイン。空振りしても反撃を受けない距離で技を出して「攻撃判定を置いておく」けん制と、「相手に直接攻撃する」けん制の使い分けが重要。前者の場合はススムの少ないしゃがみと立ち升、後者の場合はどれでも構わない。相手キャラのけん制技との相性によって技を使い分けたい。なお、



チップが少なくなるとけん制の威力が落ちる。立ち回りはしゃがみと立ち升の組み合わせが基本。

足踏は空振り時のスキが大きいため、使う際は注意すること。これに加え、リーチの長いダストも使う。

次に空中戦の場合。空中ダッシュで攻め込む際はジャンプR、Dを使い分ける。ジャンプRは着地硬直が長いので、出す場合はガードされた際のフォローで空中αブレードを出す場面も。また、空中ダッシュが速い場合は、1-2-3のジャンプで攻める場合は、相手の位置に注意する。真下に近い位置はジャンプR、真下から遠い場合はジャンプDを出す。ジャンプDで攻める場合は、ジャンプRを



ガードされた際にジャンプRで攻める。ジャンプDは真下に近い位置から攻める。

置いておく。距離が近い場合は空中αブレードを出して行く。

対空はα+Dが基本で、遠距離からとれる状況ならβブレードも使って行く。また、相手キャラによっては立ち、しゃがみDを使う。中には、ダッシュで相手の裏に回り、立ち升や着地に合わせてダスト、足踏を使うのが有効。対空は相手が自分より高い位置ならジャンプDで、それ以外なら、また、真下にジャンプするようなら昇りハイジャンプを出す。ハイジャンプにする理由は、ガードされても空中ダッシュなどでフォローが楽だからとのこと。

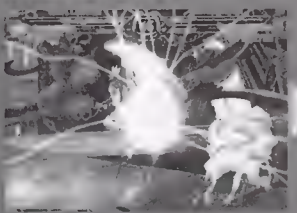


対空で相手は、ジャンプの真下から自分より高い位置から攻める。

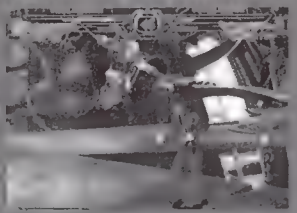
注目テクニック:βブレードの使い方

「ススム」の得意技であるαブレード、ロマキャンをセットして使うのが基本かつ、βブレードを合わせた攻撃で相手を倒すのが得意。この技は距離が近くなると、この技は威力が上がる。また、この技は距離が近くなると、この技は威力が上がる。また、この技は距離が近くなると、この技は威力が上がる。

距離が近い場合は、この技は威力が上がる。また、この技は距離が近くなると、この技は威力が上がる。



また、この技は距離が近くなると、この技は威力が上がる。また、この技は距離が近くなると、この技は威力が上がる。

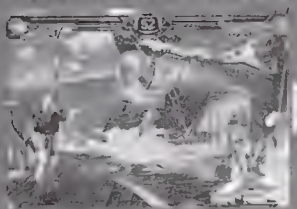


般式転移を使い分ける

般式転移は、この技は威力が上がる。また、この技は距離が近くなると、この技は威力が上がる。

また、この技は距離が近くなると、この技は威力が上がる。また、この技は距離が近くなると、この技は威力が上がる。

また、この技は距離が近くなると、この技は威力が上がる。また、この技は距離が近くなると、この技は威力が上がる。



また、この技は距離が近くなると、この技は威力が上がる。また、この技は距離が近くなると、この技は威力が上がる。



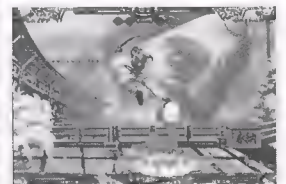
キャラ別対策表

ソル	ヴォルカニックヴァイパーが怖いので、起き攻めはせずにダウン追い打ちをするなど、全体的に様子見を多めにしておく。ソルの遠距離立ちSの間の開合いを保ち、しゃがみ、遠距離立ちS、足払いなどでソルのダッシュを止めるように出す。飛び込みはジャンプD。相殺が発生しやすいので常にフォルトレスを出せる準備をする。近距離の足払い暴れは立ちKを出す空振りさせやすい。空振りさせたら、足払いを狙おう。
カイ	飛び込みはカイのやや手前の位置でジャンプHSを置く、カイの◆+P対空に勝つが相殺になりやすい。相殺時はカイの【◆+P→近距離立ちS】の連係に、ジャンプHSの2段目が勝ちやすい。また、βブレードを出すのも有効。対空は立ちHSを先端気味を当てるように出す。めくりジャンプS以外に打ち勝てる上、最低でも相打ちを取れる上、相打ち時はダッシュ近距離立ちSで拾える。
メイ	対空は立ちHSが効果的。ただし、チップの頭上を狙うジャンプSやジャンプ◆+HSには負けてしまうので、空中から頭上付近を狙われるときは、無理せずダッシュで真に固まるか転移で逃げよう。イルカさん・鯨はしゃがみHSを先に置いておけばカウンターを取れるので、距離が離れている場合に狙いたい。けん制は相手のダッシュに合わせてしゃがみSを置いておこう。
ミリア	空中戦を仕掛けて逃げつつ闘い、ミリアにサイレントフォースを出させるのが大事。サイレントフォースを出させたら、たまたに地上で待ち、飛び込みで勝ちやすいしゃがみHSの対空を行なう。地上戦は不利なのでなるべく避ける。ごくたまにカウンター狙いの立ちHSを置く程度でいい。飛び込みはジャンプDを深めにすることが大事。早に出すとミリアのしゃがみHSに落とされてしまう。
エディ	地上戦は立ちKが相手のけん制をつぶしやすいが、ダウンさせられると元も子も無いので空中戦重視で闘おう。エディ召還をさせたら、成功版空中挑発やαブレード→αプラスで分身をつぶし、飛行に対してはハイジャンプDでカウンターを狙う、インヴァイトヘルなどに合わせてHSorD転移などで近づく。分身をつぶしてから接近戦を仕掛けていくのが理想のバターンだ。
ボチヨムキン	何をくわっても致命傷になるので慎重に立ち回り、成功版空中挑発を盾に攻め込む。けん制はダッシュ立ちHSが基本。ここでハンマフォールを合わされていたら、反応してβブレードを出す。また、対空を狙う際も立ちHSの先端当りが有効。相打ち時はダッシュ近距離立ちS→しゃがみHS→HS転移への連続技につなぐ。頭上付近からジャンプDで近付かれたら転移などで逃げよう。
チップ	地上戦はリタンの大きい立ちHSやリチーの長い足払いでけん制し、立ちHSヒット時はカウンター確認低空αブレードを出すよう意識する。空中戦は硬直の少ないジャンプPがメイン。飛び込みは◆+Pで落とされないようにめくりジャンプHSを狙うのが基本。表の場合は深めにジャンプDを出せば勝つこともできるが、基本的にはフォルトレスでガードを固めた方がいいだろう。
梅喧	ガードキャンセル技が怖いので、技の攻撃判定を「相手が動く」と当たるように置いておくのが基本。地上戦は事故が起きやすいので、ジャンプDを多めに使い、転移と使い分けて時間いって逃げつつ闘う。ガードキャンセル技対策として足払い→S転移が有効。これで回避を回避できる。梅喧側は回避以外の技も使うようになるので、技の選択を絞らせないようにできる。
ファウスト	ジャンプDが飛び込みでは負けることが無いので、これをメインに闘う。ただし、ファウストの真上付近だとしゃがみKで落とされるので注意しよう。何が出るかなどはD転移で無理やり近付いて接近戦に持ち込む。接近戦はガードさせても有利な近距離立ちSでの固めをメインにし、ファウストのジャンプ◆+Kの暴れは有利な状況で置いておくしゃがみHSでカウンターを取る。
紗夢	空中戦は控え、地上戦をメインにする。地上戦は立ちKが紗夢のしゃがみSをつぶしたり、足払いをスカする。ただし、◆+P、◆+HSにはつぶされることもあつて連打し過ぎに注意。遠距離では◆+HSを置くと空中ダッシュや千里足掻をつぶしやすい。低空空中ダッシュ逆襲で真に回れない距離を保ち、中の開合いに入ったら転移やバックジャンプDで逃げよう。敵技があるでの起き攻めは控え、ダウン追い打ちβブレードを決めていこう。
アクセル	地上戦はやりくりなく、技を出すならダッシュ足払いでの差し込みを狙う程度になる。遠距離から反撃を受けにくいβブレードのけん制をしたり、K転移や成功版空中挑発を盾に接近していく。空中バックダッシュSに対しては、ダッシュ立ちHSの対空を狙っていくこと。起き攻めはサギ跳びが重要。裏回りHS重ねや、削岩割重などをだし、リバーサル井天刈に対応すること。
闇蔵	空中戦はジャンプDに負けやすいので控える。ジャンプの軌道が緩やかなので、βブレードのけん制が効果的。また、ガードポイント技対策に足払い→列掌のけん制も有効。ただし、◆+Kに負けるので振り過ぎには注意。起き攻めはガードポイント技で暴れられるのでサギ跳び以外は避くわいてい。また、一発重だが、ジャンプSを高く重ね、ジャンプキャンセルフォルトレスをすれば、紅対策になる。対空も狙いにいくので、転移の裏回りで対応していく。
ジョニー	地上戦は反撃の受けにくいβブレードのけん制が有効。これを軸にしゃがみSなどで攻める。ただし、しゃがみHSの暴れがきついで、ムリにけん制合戦をしないように。中距離でしゃがみHSをガードしたら、βブレードで反撃を狙おう。飛び込みはほぼ落とされるので、転移でごまかすつづつまたに使うくらいでいい。投げからHSorD転移HS重ねをすれば、リバーサル「それが俺の名だ」対策になる。
ヴェノム	遠距離に居るとボール生成をされ、状況がどんどん悪化するので接近戦を仕掛けたい。ただし、地上戦は分が悪いので、対空のめを絞らせないように転移や成功版空中挑発、ジャンプDなどで攻め込む。地上戦をする場合は、ボールが空中を飛んでいるときにぶっ放しでαブレードを出したり、ボールを貫通しつつ攻撃できるβブレードを狙うくらい。たまに狙ってみよう。
テストメント	地上戦はテストメント側のリタンの大きいので付き合わない。テストメントは対空が弱いの、通常の飛び込みやHSorD転移などで近付いて接近戦を仕掛けよう。接近戦は暴れを警戒し、若干離れた距離での立ちHSなどを多めに使う。対空は空中ゼイネストでタイミングをずらされやすいので様子見をメインにし、空中ゼイネストを出したときのみ立ちP連打で対応しよう。
ディズィー	中間距離までまとわりついて闘い、よく話し相手になってくれますや、木の葉をとる時に使ってたでんをしたら、ダッシュ足払い→αブレードなどの連係でけん制を振りつつ位置をくり替える。対空は◆+Pや立ちHSが有効。画面端に追い詰められたら暴れを警戒して中距離を保ち、しゃがみSや立ちHS、足払いでけん制しよう。空中戦は空中投げをされやすいので、控えておいた方がいい。
スレイヤー	飛び込みはしゃがみSや立ちPで落とされやすいので、たまにHSorD転移を出すくらいにする。地上戦はスレイヤーの立ちKの外の開合いから立ちHSを置くのが有効。ヒット、ガードを問わずマッパハンチをつぶしやすいくαブレードを仕込んでおけば、追撃になりやすい。接近戦はDステップの暴れがあるので固めを控える。画面中央で有利な状況なら、Dステップつづきのαブレードも交ぜよう。
イノ	ぶっ放しの狂言実行からのリタンの大きいので、地上戦はこれを警戒していく。しゃがみSで大木をさする手をつぶせるが、狂言実行をくらいやすいのでたまに出す程度にしよう。空中投げをくらくたいくたないで、近づくには抗御官離れ出したときに転移するか、成功版空中挑発を使って攻める。投げからHSorD転移HS重ねをすれば、リバーサルdesperate対策のサギ跳びになる。
ザッパ	無慈悲は様子見をしてにちには三匹のムカデを誘い、空振りし足払い→列掌を狙う。剣には分が悪いので、βブレードけん制や◆+Kで崩して憑依を変えさせる。幽霊は飛び道具に転移を合わせて接近戦へ持ち込む。犬はバックジャンプK2段目でけん制する。ジャンプK2段目で犬やザッパを攻撃したら、ジャンプキャンセルして逃げかけ、着地して次の攻撃をガードしよう。ラオウは足払いや転移を使って時間いって逃げよう。
ブリジット	基本的には相手の技の空振りを見てからダッシュしてけん制したり、けん制に合わせてK転移を出し、接近戦に持ち込む。ブリジットがジャンプしたら、こちらもジャンプして空対空のPやKを出す。固めの連係は見切りやすいので暴れずにガードを優先していく。投げはくわっても安いので必要経費として割り切る。YOYOとブリジットに挟まれないように位置取りし、挟まれたらジャンプや転移で逃げるよう意識すること。
ロボカイ	ロボカイの遠距離立ちSにのみ注意し、遠距離立ちS→しゃがみSのガトリングでテック攻める。遠距離立ちSはロボカイのしゃがみKに負けることもあるが、その場合は足払いを出せばOK。しゃがみKに負けても位置が遠いので、次の攻撃は足払いでつぶせる。ガトリング座敷イを見た、ダッシュ遠距離立ちS→空撃で充電マットの外に上りやう。自分かマットの外に上る。空中戦はジャンプDに負けやすいので、地上戦重視で。
聖騎士団ソル	逃げジャンプDで、聖騎士団ソルの飛び込みを封じつつ、逃げながら闘うのが重要。ジャンプを見た、βブレードで対空するものも有効だ。地上戦はしゃがみSをスカする立ちKのけん制がメイン。接近戦は分が悪いので、フォルトレスで距離を離して仕切り直す。起き攻めはジャンプHS重ねの後、リバー前+S+HS入力の投げ仕込み近距離立ちSを出せば、リバーサルガンブレイズを投げられる。
A.B.A	通常モードには立ちHSけん制が有効。諸刃モードにはさせないようにまとわり付く。諸刃モード時は危険なので逃げ回って諸刃ゲージを減らす。対空は逆につぶされやすいので確実に出せる状況でβブレードを出すくらい。逃げつつ足払いを置いたり、A.B.Aの頭上付近でジャンプHSも有効。投げから一瞬遅らせHSorD転移HS重ねでサギ跳びになる。連続技はダウンを重視すること。



まとめ

連続技のダメージよりも、確実にリスクを減らし、有利な状況を保ち続けるのが氏のスタイル。手数を増やせば確実にダメージを蓄積させられるので、チップの機動力、特性を考えれば実に理に叶ったスタイルといえる。



リスクを抑え、有利な状況で攻め続ける。これを意識してスーパーチップを目指せ!!

サイクバースト対策

無慈悲は様子見をしてにちには三匹のムカデを誘い、空振りし足払い→列掌を狙う。剣には分が悪いので、βブレードけん制や◆+Kで崩して憑依を変えさせる。幽霊は飛び道具に転移を合わせて接近戦へ持ち込む。犬はバックジャンプK2段目でけん制する。ジャンプK2段目で犬やザッパを攻撃したら、ジャンプキャンセルして逃げかけ、着地して次の攻撃をガードしよう。ラオウは足払いや転移を使って時間いって逃げよう。

基本的には相手の技の空振りを見てからダッシュしてけん制したり、けん制に合わせてK転移を出し、接近戦に持ち込む。ブリジットがジャンプしたら、こちらもジャンプして空対空のPやKを出す。固めの連係は見切りやすいので暴れずにガードを優先していく。投げはくわっても安いので必要経費として割り切る。YOYOとブリジットに挟まれないように位置取りし、挟まれたらジャンプや転移で逃げるよう意識すること。

ロボカイの遠距離立ちSにのみ注意し、遠距離立ちS→しゃがみSのガトリングでテック攻める。遠距離立ちSはロボカイのしゃがみKに負けることもあるが、その場合は足払いを出せばOK。しゃがみKに負けても位置が遠いので、次の攻撃は足払いでつぶせる。ガトリング座敷イを見た、ダッシュ遠距離立ちS→空撃で充電マットの外に上りやう。自分かマットの外に上る。空中戦はジャンプDに負けやすいので、地上戦重視で。

ついに稼動開始!!

D・R・U・A・G・A

ONLINE

THE STORY OF AON

© 1984-2004 NAMCO BANDAI Games Inc.

ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・アオン SSSSー開放から3カ月弱、いよいよ稼動が始まった「Ver1.20」。一新されたアオンへ旅立とう!

※掲載内容は編集部調べによるものです
Text: C・LAN

主な変更点と三つのSPクエストを紹介!

Ver1.20の新要素

まずは、「Ver1.20」で追加された新要素を紹介。ランクアップの開放や新クエストはもちろんのこと、コミュニケーションタワーの内容にもアレンジが加えられている。ショップでは「碧貝」、「マジックミラー」などが販売されなくなったので、敵がドロップしたらしっかり保管しておこう。

1 ランクアップSSSSが近日開放

ランクは1段階アップしSSSSまで開放(稼働直後には解放されない)。これにより上位のスキルやアーツを習得できるほか「女神の花飾り」や「マッコウブーツ」など一部のラッキーアイテムが装備可能になる。



これに伴い、さらに上位ランクの装備アイテムも開放!

2 タワーの仕様も一部刷新

コミュニケーションタワーの仕様にも変更・追加が施され、いくつかの変化が見られる。特に「分解の小槌」を使った分解は有効に活用できそうだ。ドロップ品を分解すると意外な結果が出ることも。

店売りアイテム

店売りアイテムは「分解の小槌」、割って使うことが前提となる3色のクリスタルが新販売。「碧貝」はドロップアイテムになった。

称号

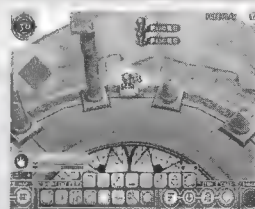
ユーティリティの「称号」は全7ページとなり、新クエストのクリア称号などが追加されているのだ。さらに個性を出しやすくなったぞ。

チャット

チャットコマンドには、新たに「?」と「!」が追加。ただし、チャット登録できる総数は変わらないので、どれを外すか悩みそう。

3 クエストの宝箱に白銀と金が追加

クエストには青箱・赤箱のほかに、ノーヒントの白銀箱・金箱が追加。これを達成すればかなり強力なアイテムが手に入るぞ。宝箱アイコンも新箱に対応している。さらに、プレイヤーごとに出現する宝箱の種類も変化するようになった。



常駐クエストは比較の出しやすさ、金箱は稀に2つ出現。



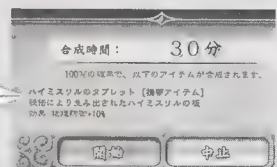
大規模なバージョンアップとなる今回の「Ver1.2」では、新規クエストが実装されたことが大きなポイントとしてあげられる。また、クエストの青箱・赤箱の取得情報はリセットされ、新たに2種類の宝箱が追加されている。さらに従来のように青箱→赤箱の手順を踏む必要は無く、初挑戦でも条件を

満たせば赤箱を獲得できるようになっているぞ(一部を除く)。新クエストだけでなく、これまで通ったおなじみのクエストにも、銀箱・金箱を求めて新鮮な気分チャレンジできるのだ。ほかに細かい部分まで含めれば新たに追加された要素は枚挙に暇がない。まずは全体像を見ていこう。

新たなる合成ジャンル「分解」が可能に!

ショップで販売している「分解の小槌」をほかのアイテムと合成すると、通常のレシピ外合成では作り出せない素材を取り出せることがある。必ずしもレシピ合成品である必要は無く、ドロップ

アイテムや宝箱アイテムからも分解できる場合もあるぞ。対象品でないものは、レシピ外合成と同じ法則が適用される。「分解の小槌」は4000Gで購入可能だ。どんどん試してみよう。



「ドラウブニル」を分解すると「ハイミシルのタブレット」になる。レシピ合成品を分解した場合は、元のレシピから決まった一つを取り出せる。成功率は100%で合成時間は30分だ。

そのほかの合成例

ほかにもいくつかの分解例をピックアップ。「アーマーオブラグナロク」→「正義の炎」、「ダブルパンタクル」→「万能章」、「フェザーグローブ」→「天界のプレート」、「天光石」→「天光石」などなど。取り出せる素材は決まっているが、必ず一つだけなので分解するときは慎重に。結果を先に見るので、じっくり考えてから分解を行なおう。

新アイテムも続々登場!

新クエスト報酬、旧クエストの銀箱・金箱、新ドロップなどの新アイテムも大量に存在。一部を紹介。



時空石、[装飾品]

時間と空間を支配するものという神々の宝玉

装備中: 魔力+5 精神力+5



マッドダクスタリズ [防具・アイテム]

魂をデータ化し保存する、超高性能記憶チップ

効果: 智力・知力・勇気+20%



お菓子のシンドラックセルティンク [食料]

悪魔の力に酔い痴れさせるシンドラックセルティンク

装備中: 最大HP+7 最大AP+3

新スペシャルクエスト紹介

「Ver1.20」で追加されたスペシャルクエストの中から三つを紹介。その流れを追ってみよう。ほかにも旧クエストをアレンジしたクエストが存在するらしい。配信されたら試してみよう!

女神の凱旋

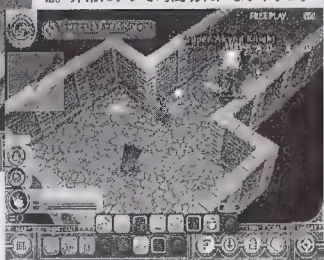
★★★★★★

Sデギンドナイト出現!

エリア5までにはSuper Akynd Knightが登場。非常にタフで時間切れになりやすい。

謎が謎を呼ぶ 数々のオブジェ

原作を知っている人なら思わずニヤリとする仕掛けも。フォースを使うなどしてみよう。



「リターンオブイシター」を元にした 128フロア構成の巨大迷宮

「虚ろなる魔塔」とは逆に、塔の最上階から脱出を目指すクエスト。1プレイにつき6フロアずつ降りることができ、エリア1~5は「リター

ンオブイシター」と同名のフロアが採用されている。フロアごとにさまざまな隠し要素があり、これを解けばアイテムが手に入ることも。



仕掛けは積極的に調べよう。しかし中にはトラップも!



最終フロアのボスはGolden Knight。かなりの強敵。

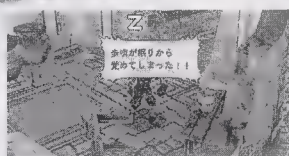
迷の鉄仮面

★★★★★★

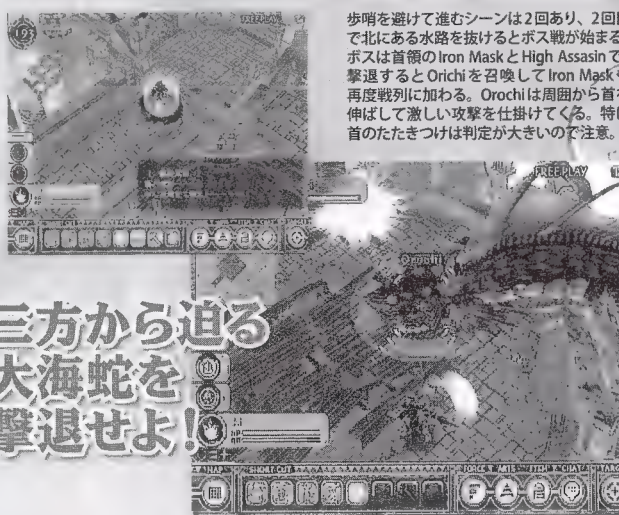
オーンに襲来した 謎の一片の本拠地をたたく!

盗賊団の本拠地へ乗り込み敵を掃討する。眠っている盗賊は近付かなければやり過ごせるぞ。気付かれてしまうと総員が戦闘態勢に入り苦戦は必至。ほかにもHigh Urchinなどの敵が居るので油断は禁物だ。敵は魔軍ではなく、別世界からの来訪者のようだ。その正体は実際に自分の目で確かめてみよう。ボスはIron Mask + Orochi。

寝ているスキに潜入!?



盗賊団のアジトでは、眠りこけている歩哨が道をふさいでいる。接近すると起きてしまうが、自信があれば強行突破してもいいだろう。

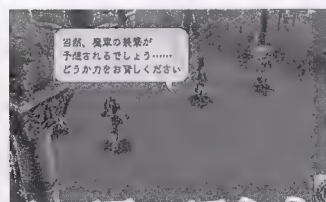


歩哨を避けて進むシーンは2回あり、2回目で北にある水路を抜けるとボス戦が始まる。ボスは首領のIron MaskとHigh Assassinで、撃退するとOrochiを召喚してIron Maskも再度戦列に加わる。Orochiは周囲から首を伸ばして激しい攻撃を仕掛けてくる。特に首のたたきつけは判定が大きいので注意。

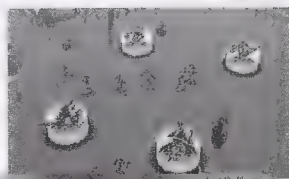
三方から迫る 大海蛇を 撃退せよ!

死の砂漠を越えて

★★★★★★



当然、魔軍の襲撃が予想されるでしょう……どう力を貸してください



パワーアップした 飛竜が待ち受ける!

ボスはおなじみのRed Dragon。しかしながら、広範囲に爆風が広がるブレスを吐いてくる。HPはそれほど高くないが、「魔城ふたたび」よりもはるかに手強い相手だ。



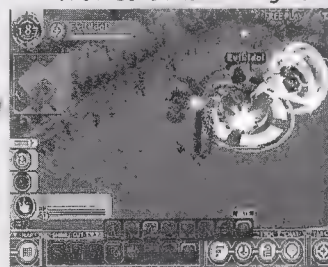
魔軍の良を突破し、 5人のキャラバンを守り切れ!

マルフ砂漠でホイストが率いるキャラバンを護衛するクエスト。数回に渡って敵の待ち伏せがあり、細い道で挟撃を受ける場面もある。

NPCのHPは高く、「飛沫をかけて」などに比べれば倒れにくい。途中には気になる邪神像なども設置されている。ボスはRed Dragon。

謎の邪神像 その正体は?

砂漠には怪しげな邪神像が設置されている。耐久力はかなり高いものの、「盗賊岩の秘密」よりは柔かい。破壊は十分に可能なレベルだが、その間護衛がおそろしくなってしまうのは避けられない。



振り出しからくらった場合は振

まだ伸びる! 打撃系プロレスで頂点を目指せ!

ARMOR KING

アーマーキング

対戦攻略

最近、評価が急上昇しつつあるアーマーキング。進化した起き攻めと、見直された戦術を会得してアーマーキングの道を歩み起そう!!

マッスルドライバー後の起き攻め

アーマーキングの悩みのタネは、空中コンボのダメージが低いこと。それをフォローするのが、空中コンボをマッスルドライバー(空中の相手に△△△△△△)で締めてからの起き攻めだ。

ここから、基本の行動となるのは△△。素早く出せば、相手のその場起き・後転に対して空中ヒットするので、ショルダーインパクト(△△)で追撃できる。相手が横転していた場合は、△△が空振りしてもアーマーキング側が大きく有利な状況となり、タロスカッター

(△△)が確定するのだ!

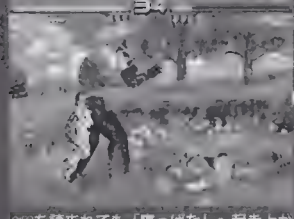
△△を嫌がって寝っばなしを選択する相手には、リスクの小さいグランドアップストンピング(△△)や、後転にもヒットするタロスカッター(△△)を出していこう。



ほぼ最速のタイミングで△△を出さないと後転に対してはヒットしないので注意。



△△中に相手の横転を確認したら、迅速でタロスカッターを出そう。



△△を講まれても、寝っばなしで起き上がり下段攻撃をくらうだけ。起き上がり下段攻撃がクリーンヒットしない距離なので、リスクは皆無と見ていいだろう。

2HITシザースキック

①スマッシュフック(△△)カウンターヒット時

②相手足側仰向けダウン状態からの起き上がり下段攻撃

この二つの状況からシザースキック(△△)を出してみよう。相手が起き上がるようにしていると、中段攻撃の判定・ダウン攻撃の判定がともにヒットし、31ものダメージを与えることができる。



寝っばなしを選択されても、20ダメージは与えられる

先端タロスカッター

アーマーキングの下段攻撃の要、タロスカッター(△△)は先端部分を当てるように出す使い方が重要。先端部分をガードされても、立ち上がりなどによる反撃が起きないのでリスクが小さい。

また、ヒット時には相手との距離が離れるため、フレーム的に不利でも攻め返すチャンスが判別。後ろダッシュでのスリキを狙える。



リーチの長い中段攻撃の、ハンマーエッジ(△△)と二択にして揺さぶりをかけよう。

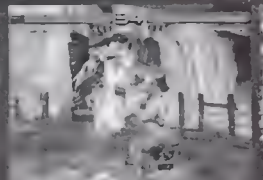
ヘイハチの右投げを抜けた後の選択肢

ヘイハチの右投げを抜けた後は、お互い背向けで五分の状況。ここで起こる、アーマーキング特有の面白い攻防を三つ紹介しよう。

①急所蹴り(背向け中に△△) / レバー△△入れによる振り向きに確定し、コンボを決められる。

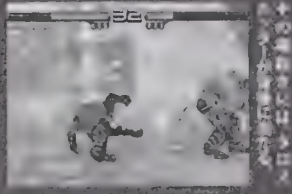
②ムーンサルトドロップ(背向け中に△△) / 振り向き下段攻撃を飛び越えつつセット。

③しゃがみ⇒振り向き△△ / ①とその行動をつぶすための振り向き△△を読んだら狙おう。



背後浮かせ時のコンボ

相手を背後から浮かせたときは、ライトストレート〜レフトアッパー(△△△)⇒ハンマーエッジ(△△)でたたき付けて、タロスカッター(△△)を決めるのがオススメ。ハンマーエッジの前に、立ち△△を挟むこともできる。



壁やられ・強からのコンボ

ショルダーインパクト(△△)や、ケンカキック(△△△)などの技で壁やられ・強を誘発した際は、ハンマーエッジ(△△)⇒タロスカッター(△△)で追撃しよう。

硬直の少ない、ダークネスサイクロン(△△△)やブラックエルボーフック(△△△△)、ジャンピングケンカキック(△△△△△)、ダークネス・スピニングキック(△△△△△)で壁やられ・強を誘発した場合に限り、バックルズム(△△)⇒タロスカッター(△△)で追撃できる。

気合い溜めからの隠し技

アーマーキングの気合い溜め(△△)からは、技表には無い二つの派生技が出せる。

一つは、△△△と入力することで出る、アッパー掌底。『鉄拳TAG』のアーマーキングが持っていた技だ。

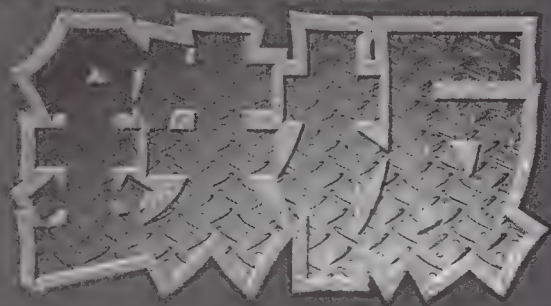
もう一つは、△△△と入力することで出る、上段ガード不能技の炎。アーマーキングが気合い溜めからの毒霧を吐いている最中に、素早くコマンドを入れるのが入力のコツだ。



浮き方がTAGと同じ。ガット時はほぼ五分の状況

ヒット時に確定する追い打ちはない

鉄拳総合情報コーナー、ついにスタート!!



キャラ情勢、イベント情報、特集などさまざまな角度から鉄拳を楽しむべく始まった当企画! 大会レポートなども行なっていく予定なので、ぜひお楽しみに!!

まずは鉄拳シーンの現状をおさえておこう。右は師範以上のみを集計した段位分布表。高段位者が増えつつあるが、実は師範と皆伝だけで半分になる。数字だけで伸びている人ばかりの厚い壁の影響で打ちちになっていると思われる。一つのきっかけで越えられる壁なので、まだまだやり込んでいきましょう!

師範以上の段位分布

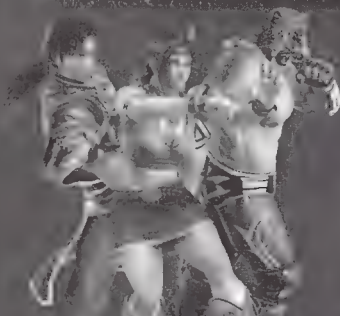
風神~	2%
飢狼~無双	12%
拳士~拳聖	36%
皆伝	20%
師範	30%

2006年9月現在のもの

今最も伸びているキャラは?

キャラ情勢NOW

当コーナーでは、評価の伸びたキャラや落ちたキャラ、落ち着いたキャラなどなど、キャラ情勢の移り変わりを追いかけていくぞ。サブキャラ選びの材料や、負けた際の言い訳(笑)に有効活用してください!!



今回紹介するのは、闘魂vol.3で紹介した三島家ボーンに次ぐ強さを誇る3人。圧倒的破壊力のこいつらが一度ノッたら手が付けられない!!

レイ

浮かせ技である昇流脚、絞竜掌は、気軽に出来るには強過ぎる!? これらを意識できれば、後掃燕舞や5フレ投げである倒落肘、背向け~背身下掃打で相手を簡単に崩せてしまう。最強の特殊構えと呼び声高い豹の構えも○。火力が高い上に崩しやすく浮かせやすいって、弱いブケがありません!



雷鳴の構えでの特殊技、まるで防壁面を叩く

ジュリア

虎身肘で突っ込み、マッドアックスをはじめとした投げ三択を迫るわがまま戦法が超強力!! コンボ始動技、空中コンボの威力、運び性能ともに非常に優秀で、火力は申し分無い。縦押し能力が高い上に、虎身肘と撞掌、後掃穿弓腿を使った壁攻めの爆発力は、一瞬で勝負が決まってしまうほどだ。



虎身肘で突っ込み、マッドアックスをはじめとした投げ三択を迫るわがまま戦法が超強力!!

キング

ランニングジャガーボム締めコンボのダメージが高く、○のブレッシャーは最高級!? 驚異のリーチを誇るボディスマッシュも確定反撃の貧弱なキャラには打ち放題。さらに投げ技が強力で、崩し手段にもこと欠かない。特に、特殊ステップからの投げコンボとかち上げエルボーによる二択は凶悪な爆発力だ。



ランニングジャガーボム締めコンボのダメージが高く、○のブレッシャーは最高級!?

今後の大規模な大会は?

闘魂'06を皮切りに大規模なチーム戦が行なわれ始めた鉄拳シーン。この冬も熱い大会が待っているぞ!!

東の軍総杯、西のマタドール杯!!

闘魂'06には賛助の有名なプレイヤーを中心に45チーム、325人参加したマタドール杯。その第2回は春闘のよせで11月4日(土)に開催される。関西のプレイヤーは東進杯のイベントに、東での本大会イベントは、第2回100人別荘でプレイヤーが集まり、すっかりおなじみとなった新競技、試合途中に休憩が水々となり、第4回には200人を超え、前4回には関西からも有名プレイヤーが集まった。第

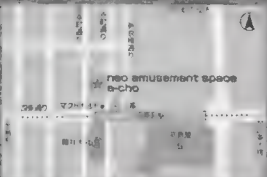
5回のエントリー開始は11月4日(土)からで、締め切りは月末の予定。今回はさらなる情報が待っているぞ!! 詳細は掲載が入り次第お伝えしよう!!



この日も多くのプレイヤーが集まり、大会の盛り上がりを見守られていた。

第2回マタドール杯 5on5

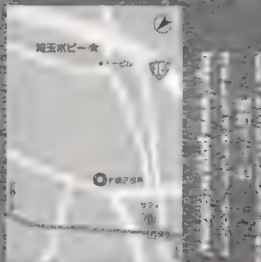
neo amusement space a-cho
開催:11月4日(土) 12:00~
当日観戦:9,000円、予備予選は10,000円、参加費:1人500円



住所:〒590-0001 大阪府大阪市東淀川区東中津 1-1-1
TEL:06-251-2123
http://www.a-cho.jp/

第5回軍総杯 (5on5)

総勢 11月6日(日) 東京
会場:11時より新館エントランス
11月4日(金)から受付開始



己が持つ頭脳力の限界に挑戦せよ!?

頭脳能力向上マシーン

タッチでズノー



楽しくチェック?それともバトル!!?



©SEGA



ちまたで好評稼働中の『タッチでズノー』に、頭脳力の限界に挑むスペシャルモードの存在が発覚!? Sランクを極めた猛者たちはもちろん、1度クリアしたプレイヤーも再チャレンジの価値があるモードの詳細をお届けっ!

Text: 伊勢猫

頭脳能力向上マシーン タッチでズノー
楽しくチェック?それともバトル!!?

■メーカー: セガ
■ジャンル: ズノーエンタテインメント
■操作方法: タッチデバイス(タッチ棒)
■発売日: 2006年7月20日(稼働中)
■使用基板: NAOMI

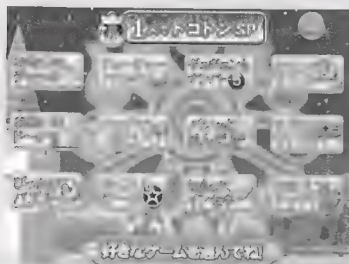


<http://t-zuno.jp>

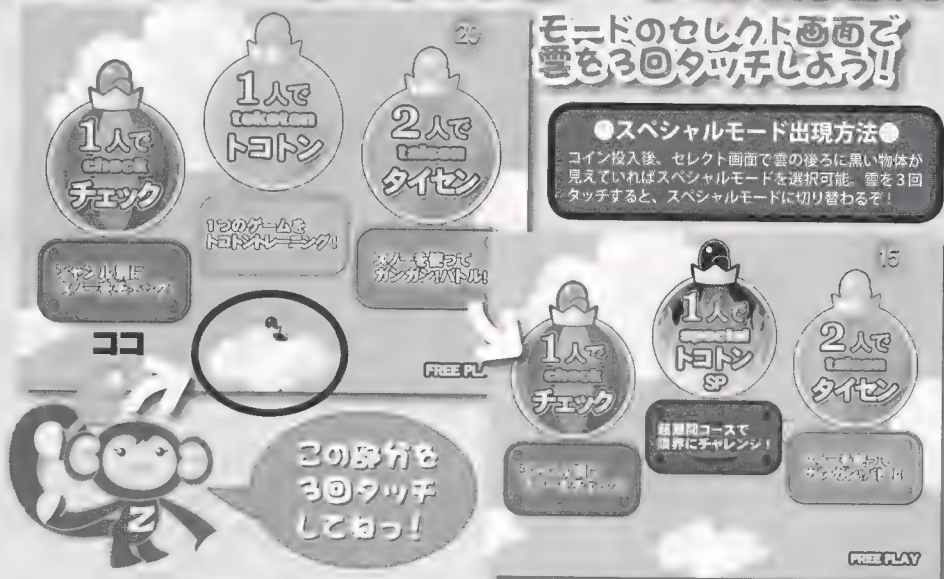
QRコードとアドレスからi-mode、SoftBank、EZwebで『ズノー携帯サイト』にアクセス可能(一部機種は非対応)。なおモバイル連動機能は、無料で利用できます(パケット通信費は別途必要)。

“1人でトコトン”のスペシャルモードが解禁!!

12種類の脳トレゲームから一つを選んで、ひたすらやり込んで鍛え上げる“1人でトコトン”モード。そんなストイックなやり込みモードに、上級クラスを超えた超難度のスペシャルモードが解禁された。基本的なゲームルールこそ変わらないが、頭脳力に自信を持つプレイヤーでもクリアが難しい超上級クラスの難問がめじる押し! スペシャルモードはお店側で出現設定が可能なので、まだ出ていないようだったら店員さんをお願いしてチャレンジしてみよう!!



通常モードと同様に12種類の中からどれか一つを選択してプレイ可能だ!



モードのセレクト画面で雲を3回タッチしよう!

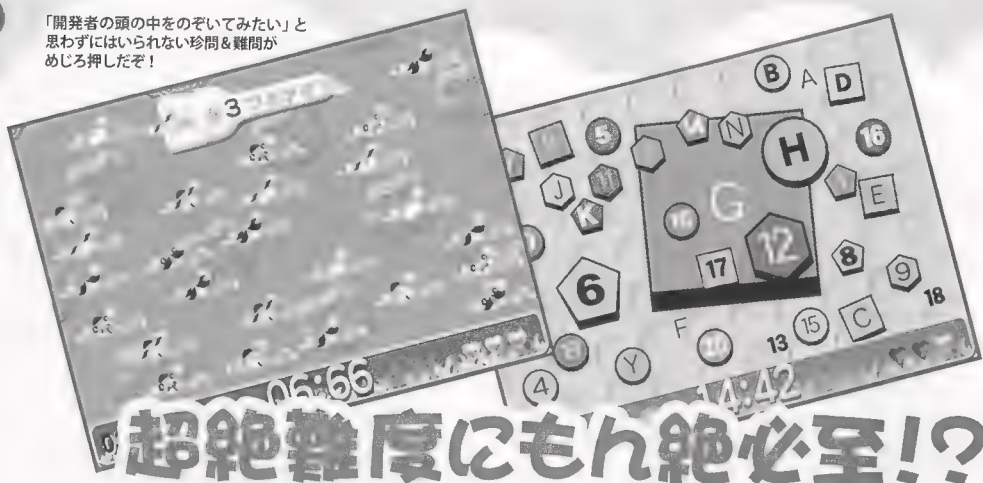
●スペシャルモード出現方法●

コイン投入後、セレクト画面で雲の後ろに黒い物体が見えていればスペシャルモードを選択可能。雲を3回タッチすると、スペシャルモードに切り替わるぞ!

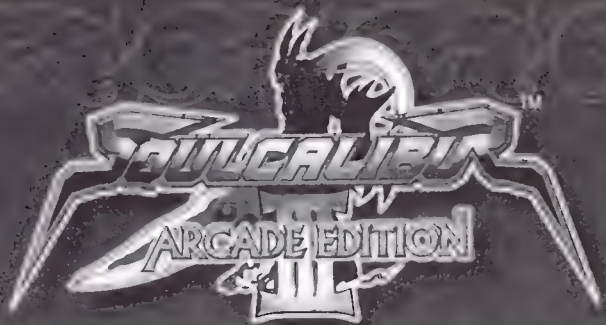
スペシャルモード プレイインプレッション

9月某日、「スペシャルモード解禁」の一報を受けて、その内容を体験すべくセガ本社にお邪魔したアルカディア編集部一行。シリーズをやり込んだ本誌デスクしもでんを筆頭に、自信たっぷりの面々だったが、実際のプレイ結果は……散々内容だった。初見で何とかクリアできたのが、12種類中わずか二つだけといえば、その難度も想像がつくハズ。あまつさえ、上級に到達できずに中級で終わったミニゲームも半数を超え、その状況を見たセガ広報が「アルカディアでも初見クリアできないんですね(笑)」と漏らすほど。脳力自慢の猛者ならずとも、その内容を実際に体験してもらいたい。

「開発者の頭の中をのぞいてみたい」と思わずにはいられない珍問&難問がめじる押しだぞ!



超絶難度にもん絶必至!?



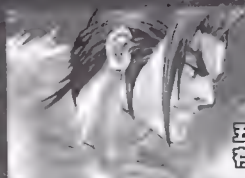
今月も多数の小ネタをお届け!!

先月に続いてキャラ別の戦術を紹介。最新の連係から、これまで研究が積み重ねられてきたネタまでを紹介するぞ。今回ピックアップした4キャラは、使用人口こそ少ないものの高い潜在能力を持つ者ばかり。サブキャラを模索している人もぜひ参考にしてほしい。

ソウルキャリバー 重アークードエディション
 ■メーカー：バンダイナムコゲームス
 ■ジャンル：剣闘対戦アクション
 ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
 ■発売日：2006年4月(稼働中)
 ■使用機：SYSTEM245、SYSTEM250

Text：おおさか

©2005 NAMCO BANDAI GAMES Inc.



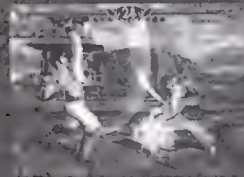
祿存の構えを使いこなせ!!

マキシ

五つの特殊構えの中でも、ことさら特殊な祿存の構え。技性能をうまく引き出そう。

立ち途中半ばでガードしたら

立ち途中半ばはヒットすると大ダメージ。祿存半ばに連打すれば、暴れと横移動に対してカウンターヒットするぞ。相手は後退したときは空振りするので、そのときは祿存中半ばを出そう。リーチが長いので確実に届く上、ガードされても有利だ。ただし立ち途中半ばはガードされるとスキが大きいので、急に横逆反撃に使用しよう。



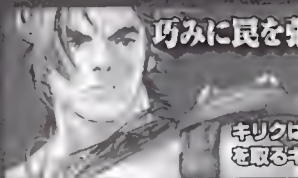
立ち途中半ばでガードすると、相手は後退したときに空振りするので、そのときは祿存中半ばを出そう。

ガードさせて面白い展開になる

ガードさせて面白い展開になるのがしゃがみや半ば。この時は、カサンドラのリーチをガードできるほど相手のスキが小さい。ガード後に相手の技を出してきてきた場合は、祿存中半ばを使うとスキしつつ反撃が可能。またソフィアやリリアのリーチは、ガードは間に合わないが、祿存中半ばで迎撃しつつ返せることがあるぞ。



立ち途中半ばでガードすると、相手は後退したときに空振りするので、そのときは祿存中半ばを出そう。



巧みに尻を張り、相手のスキを突こう!!

キリク

キリクは相手の攻撃を誘導して、カウンターを取るキャラ。戦術を見よう。

伏線を張りつつ間合い

●●は上段有利な技が発生が早く、カウンターヒット時は●●がコンボになる。この技をうまく使うには、相手が返わず手を出したくなる状況を作ることが重要。

具体的には、リーチが長くてガード後に不利になる技を先端部でガードさせたときなどだ。●●、●●、ジャンプなどの先端部分をガードさせると、相手は間合いを詰めてから技を出したくなる。しかし接近には時間を消費するので、キリクの●●がカウンターヒットする仕組みだ。また、接近戦で●●を打てたときも良いぞ。●●、●●、●●以外には発生の早さで

着てる上、カサンドラのリーチのような攻撃に引っかかると、技の前半で攻撃をかわせる立ち途中半ばに繋いで使える。万端の先端をガードさせてから出せば、相手の技は遅くキリクが勝つ。また、●●とヒット後に出す●●に繋ぎ込むための必要やめなどをスキすることが重要だ。

間合いの管理が重要。相手が様子を見ているのであれば、●●や投げて耐そう。



間合いの管理が重要。相手が様子を見ているのであれば、●●や投げて耐そう。



強制しゃがませ技を活用!!

ザサラメール

●●or●●や●●は、ガードした相手をしゃがませる技。その後の展開を考慮する。

カウンター狙いを前に

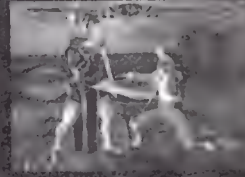
三カメージ連の●●or●●は、ガードされてもスキが小さく、相手を強制的にしゃがませる効果を持つ。この状況からは強気に●●がオススメだ。発生が早いor上段スキも性能のある技以外には、こちらの●●がカウンターヒットする。相手が●●に当たる技で切り返してきたら、ガードして確定反撃を入れたり、WWAY 相手を避け



立ち途中半ばでガードすると、相手は後退したときに空振りするので、そのときは祿存中半ばを出そう。

で●●or●●をたたき返そう。●●や投げを使って対峙してくる場合は、空中半ばになる●●or●●や、ジャンプ着地際●●からのコンボを狙うといい。

●●も使いやすい中段攻撃。ガードさせて強制的にしゃがませるのは同じだが、●●or●●よりスキが小さいため、相手の切り返し技を横移動からの●●or●●でつなげる。発生は遅いが、接近戦で交えて使えば有効な技だ。



立ち途中半ばでガードすると、相手は後退したときに空振りするので、そのときは祿存中半ばを出そう。



起き攻めループで一気に倒せ!!

エイミ

ループ性の高い起き攻め・受け身攻めを紹介。練習が必要だが、いやらしい攻めが可能だ。

接近して接近せよ!!

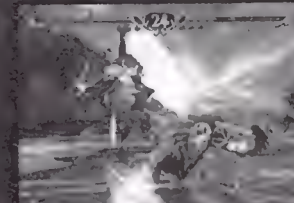
コンボのシメに使う●●or●●or●●だが、これをあえて止めて終わらせて、●●or●●で移動してからの起き攻めを展開してみよう。

相手がダウン状態or通常の受け身を選択したら●●or●●or●●の二択で攻める。ダウン状態にも当たる上、見てからガードすることが困難な戦法だ。●●or●●からはしゃがみ中●●で追撃。●●からは●●or●●を当てた後に●●or●●で再度接近し、同じ起き攻めを繰り返すことができる。

相手が横転受け身を取った場合は、エイミが●●or●●で前進しているため位置が入れ替わる。ここが

らは振り向き●●or●●と背向け●●or●●による二択が成立する。

振り向き●●or●●からは●●or●●or●●で追撃が得意。背向け●●or●●からは●●or●●or●●でもう一度受け身を攻めることができる。このコンボは背向け●●or●●を出したときに●●or●●まで入力しておかないと決まらないので注意しよう。



この後に●●or●●を入力しつつ、相手の動きを見て行動を変えるのがポイントだ。



バチャッ子 インフィニティ

「お手並み拝見5」 決勝大会は間近!!

大会支援モードといった機能や各種バランス調整が加えられた「VERSION A」になって約半月。もう変更点には慣れたかな……!? 今月は、前号～今号締め切りまでの「お手並み拝見5」予選通過者を大特集! 今後のレアキャラ使いの奮闘も期待!?

©SEGA

当日予選開催決定!!

——数々の伝説と熱い闘いを生み出した、オフィシャル全国大会がついに始まる!!——いよいよ間近に迫った「お手並み拝見5」決勝大会。今月は、その概要や激戦が予想される当日予選などの情報をお届けしよう。『VF5』最初の覇者となるのは一体だれだ!?

●「お手並み拝見5」決勝大会
開催日: 11月4日(土)

会場: セガ本社(東京都大田区羽田 1-2-12)
最寄り駅: 京急羽田空港線「大鳥居」東口より徒歩3分

※予約等は不要です。観戦ご希望の方は、直接会場にお越し下さい

●当日のタイムスケジュール

10:00 開場
10:30 当日予選 開始
13:00 全国決勝大会 開始
17:00 全国決勝大会 終了
18:00 閉場

●当日予選大会

当日予選大会エントリー受付: 11月4日(土) 10:00 までに、会場前にお集まりください

参加定員: 128名まで

●決勝大会のライブ配信について

当日どうしても来場できない人に朗報!! パーチャの全国大会恒例、インターネットライブ配信も、もちろん予定されているぞ! 詳しい情報は、下記 HP をチェックしよう!

「お手並み拝見5」についての詳しい情報:
<http://www.virtuafighter.jp/>

オフィシャル大会 「お手並み拝見5」 予選通過者リスト

10月16日現在

前号の記事に引き続き、10月半ばまでの予選通過者リストを掲載しよう! ※決勝大会に向け、盛り上がりは最高潮!? ※リストの見方: ①リングネーム ②使用キャラクター ③段位(称号) ④チーム名 ⑤得意技 ⑥今大会で最も手強い相手 ⑦VF5に期待すること ⑧これまで獲得したタイトル ⑨決勝の抱負・コメント

クラブセガススキノ 代表

① 新道ジャッキー

- ② ジャッキー
- ③ 達人
- ④ 穴熊5
- ⑤ BD肘
- ⑥ 会場にいた皆さん
- ⑦ 思春期から
- ⑧ ラウ
- ⑨ ラウ
- ⑩ ウルフ
- ⑪ 少年氏、悪魔パイ
- ⑫ 阿修羅マン
- ⑬ ネットサーフィン
- ⑭ パーチャ以上パーチャ未満
- ⑮ ラウを強くして欲しいです
- ⑯ お手並み拝見4北海道代表
- ⑰ 決勝でちゃちゃ氏にリベンジ

広島ギーゴ代表

① エフアロー

- ② カゲ
- ③ 達人
- ④ 週末の達人
- ⑤ ボッシャ
- ⑥ うみんちゅ
- ⑦ 10年
- ⑧ ジャッキー
- ⑨ ウルフ
- ⑩ ラウ
- ⑪ マルコメX
- ⑫ マルコメX
- ⑬ 日々ボッシャの反復
- ⑭ 趣味
- ⑮ 楽しくあれ
- ⑯ ※記入無し
- ⑰ オレのボッシャが日本一!

Monthly
Virtua God
Journal

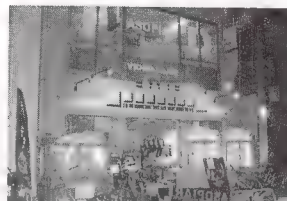


ちび太 通信

今月紹介するのは、JR 蒲田駅のすぐ近く(1~2分)、「パソピアード東京」です。『VF5』はDX筐体4台&ネットシティ4台が稼働しています。毎週土曜日にはシングルのポイントランキング戦をやっていて、月イチペースで3on3の大会も予定されています。基板持ち込みや録画OKなので、対戦会やOFF会を開くときには相談してみてください! 後は、対戦ゲームはもちろんけど“音ゲー”に力を入れているのもパソピアード東京の特徴です。“聖地”と呼ばれるくらい盛り上がってるよ! 蒲田に寄った際には、一度は立ち寄るべきナイスなお店です!!

パソピアード東京 HP:

<http://www.pasopi-tokyo.com/index.htm>



台数が多いので、対戦環境はいい感じ。「らり太」や鉄拳でもおなじみの「じゅん」など地元の強豪も来るよ☆



お店は2階建てでゆったり。駅前の商店街から迷わないハズ(笑)。お店のHPに地図も載っているよ!

セガワールド南国代表

① 宝塚パイ

② バイ
③ 達人
④ 筐体フュージョン
⑤ ニースライサー
⑥ ボビー
⑦ ……
⑧ マードック
⑨ ……
⑩ ……
⑪ ……
⑫ ……
⑬ ……
⑭ 食糧
⑮ 何も
⑯ 記憶に無い
⑰ 効果は未知数

クラブセガ天文館代表

① プリママ

② カゲ
③ 強者
④ 最速
⑤ サマー
⑥ オツナミ
⑦ 3~4年
⑧ いっぱい
⑨ ※記入無し
⑩ ※記入無し
⑪ リーダー
⑫ 社長
⑬ やりこみ
⑭ ゲーム
⑮ ※記入無し
⑯ ※記入無し
⑰ がんばります

セガワールドエデン代表

① 千人斬り

② カゲ
③ 鉄人
④ フリーソウル
⑤ 緊張してひよる
⑥ バイ使い
⑦ 4から
⑧ 全部
⑨ レイフェイ・ジェフ
⑩ バイ・ベネ・シュン
⑪ いっぱい
⑫ 同じ年の人
⑬ やりこみ
⑭ ゲーム
⑮ ビートル杯をやってほしい
⑯ ?
⑰ 結果を残す

セガアリーナ豊橋代表

① 2代目三重晶

② カゲ
③ 鉄人
④ デビル軍団
⑤ さがる
⑥ タケパイ
⑦ 10年?
⑧ ジャッキー、ブラッド
⑨ ラウ
⑩ アイリーン
⑪ 三重晶
⑫ なるお
⑬ いっぱいやる
⑭ ひまつぶし
⑮ 三重で大会しなさい
⑯ おぼえてない
⑰ 初代三重晶はこないよね

岡山ジョイポリス代表

① 学蘭影

② カゲ
③ 名人
④ 流川ファイトクラブ
⑤ ※記入無し
⑥ うめっち
⑦ 10年
⑧ ベネッサ
⑨ カゲ
⑩ アオイ
⑪ ※記入無し
⑫ ※記入無し
⑬ 続ける
⑭ しゅみ
⑮ バージョンをあんまり変えないで下さい
⑯ なし
⑰ 1回は勝ちたいなあ

ハイテクランドセガアビオン代表

① ハウル

② カゲ
③ 巧者
④ ※記入無し
⑤ こえんらく
⑥ LB
⑦ 約5年
⑧ ジャッキー・ラウ
⑨ ジャッキー
⑩ シュン
⑪ 森珍
⑫ LB
⑬ やりこみ
⑭ しゅみ
⑮ キャラバランスを考えてほしい
⑯ ※記入無し
⑰ がんばります

天神ギーゴ代表

① あーたん

② アオイ
③ 強者
④ なし
⑤ ねんじ
⑥ 一回戦のカゲの人
⑦ 4~5年くらい
⑧ ねんじ
⑨ ねんじ
⑩ HERO
⑪ 小林ねんじ
⑫ ニセアカギ
⑬ 3rdをやる。
⑭ ひまつぶし
⑮ HEROが全国優勝すること
⑯ 昔な人とか姫って呼ばれてました。
⑰ レオオオ逝ってよし

セガワールド布施代表

① ふ〜ど

② リオン
③ 達人
④ なし
⑤ なし
⑥ 超太郎
⑦ 5年
⑧ なし
⑨ なし
⑩ なし
⑪ いません
⑫ 特記事項なし
⑬ やりこみ
⑭ ゲーム
⑮ 6に期待
⑯ なし
⑰ なし

セガワールド静岡代表

① 貳代目風雷坊

② ジャッキー
③ 鉄人
④ 太鼓部屋
⑤ スラント
⑥ 青たか
⑦ 5年
⑧ カゲ
⑨ ウルフ
⑩ のほほん
⑪ 初代風雷坊
⑫ 組長
⑬ 太鼓部屋に遊びにくる
⑭ おもしろいゲーム
⑮ 運の要素が強すぎる、攻めがきつくない
⑯ ない
⑰ がんばるっちゃ!

セガワールド小山代表

① よろしこJ

② ジャッキー
③ 強者
④ 朋友
⑤ 死体げり
⑥ きやすばる
⑦ 2日
⑧ エルブレイズ
⑨ なし
⑩ きやすばる(ベネ)
⑪ 千ちゃん
⑫ 花河ゆうか
⑬ ライバルをキレさせること
⑭ 部活(笑)
⑮ ザコ狩り
⑯ ゆうとびあとモアイ上尾ぐらい
⑰ 朋友のみなさん出ないの? 特に…

セガアリーナ代表

① まるお

② ジャッキー
③ 達人
④ 天皇陛下万歳
⑤ @ボタン連打
⑥ 組長
⑦ 3年
⑧ ラウ
⑨ ラウ
⑩ アキラ
⑪ Hunter
⑫ Hunter
⑬ いまだにEVOをする。(家)
⑭ ヒマつぶし
⑮ なーし
⑯ ザ・野試合
⑰ 行けたらガンバる!

セガワールドスエヒロ代表

① 鉄人

② アキラ
③ 達人
④ げいむのまー
⑤ ノールック白虎
⑥ とめ
⑦ 2年
⑧ カゲ
⑨ アキラ
⑩ アイリーン
⑪ いません
⑫ ひでぼ
⑬ やりこみ
⑭ しゅみ
⑮ とくになし
⑯ なし
⑰ がんばります

ハイテクセガ秋田代表

① まちゃ坊

② カゲ
③ 鉄人
④ つねに天井付近
⑤ つむじ
⑥ 不動さん
⑦ 5年
⑧ アキラ
⑨ アキラ
⑩ アイリーン
⑪ エージェント東
⑫ ※記入無し
⑬ れんしゅう
⑭ 好きなこと
⑮ なし
⑯ なし
⑰ がんばります。

ハイテクランドセガ渋谷(2回目)代表

① カエサル

② ジャッキー
③ 皆伝
④ 水野キングダム
⑤ ぶっぱなしスラント
⑥ ひげ六
⑦ 1の初期から
⑧ 影とか
⑨ 特になし
⑩ ベネッサ
⑪ ※記入無し
⑫ lovin君
⑬ 誰か教えて下さい。
⑭ 長年の趣味
⑮ 1PLAY50円にしてほしい。
⑯ グリーン杯ベスト
⑰ CS自由が丘で頑張って練習していきます。

セガワールド六地藏代表

① 穴熊

② ジャッキー
③ 闘王
④ 穴熊5
⑤ ニースト
⑥ YOU
⑦ 5年
⑧ バイ
⑨ ふらいんぐ
⑩ カゲ
⑪ ※記入無し
⑫ ※記入無し
⑬ 頭使う
⑭ 娯楽
⑮ 50円でプレイしたいお
⑯ ※記入無し
⑰ がんばる

先月号〜今月号で掲載した予選通過者リスト、残すは4店舗+当日予選となった。過去の作品で名を馳せた強豪が勝つのか!? それともニューヒーローが誕生するのか!? 興味は尽きない。また、優勝者には特別称号が与えられることも考えられるので、その辺りにも期待したいところだ。なお、決勝の様子は本誌でもリポートするぞ!

それから、大会(優勝者?)に絡めてアルカディアでもちょっとしたサプライズを企画中なので、発表できる日を待っていただきたい。今ントコ「実現したらいいな〜」レベルですが(笑)。

※前号「バーチャファイター5」記事P60におきまして、「お手並み拝見5」予選リストの日程が1日ずれておりました。関係者各位、および読者の皆様にはご迷惑をおかけしたことを深くお詫言すると共に、ここに訂正させていただきます。

格闘ゲーム、そして闘劇を愛するゲーマーへ贈る

闘劇魂

—— 勝者のキセキ



Fight for the Future

©CAPCOM CO., LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.



©SEGA, 2001, 2004

やりおった
(K-2、ゲームセンター嵐、瀬琉豪)



マスターズ
(MOV、にっと、スペルマスターJ)



決勝トーナメント

初戦は先鋒の「スベルマスターJ」が快調に先鋒で仕事をこなして勝利するが、2回戦で「ときど」にチームが追い込まれてしまう。

1回戦 vs. 猪鹿蝶 (ムナカタ、拳児、牙周)

初戦は【猪鹿蝶】と対決。【マスターズ】先鋒、闘劇2004覇者の一人「スベルマスターJ」が火を吹く。的確なけん制で主導権を握ると、「牙周」(ユン)を起き攻めのしゃがみ弱②×2→疾風迅雷脚、「ムナカタ」(ダッドリー)を対空ブロックング～しゃがみ中②→疾風迅雷脚でK.O.し、大将「拳児」(春麗)に到達。1ラウンド目はしゃがみ中②→鳳翼扇をくらって追い込まれるものの、絶妙な間合い調整からのリプ→疾風迅雷脚で勝利。幸先のいいスタートを切った。



2回戦 vs. キーパー (キーパー、てっぺー、ときど)

優れた理論派プレイヤーを擁する【キーパー】との試合は、激しいシーソーゲームとなる。「キーパー」対「スベルマスターJ」のケン対決、「ときど」対「MOV」の春麗対決などの同キャラ戦を経て、勝負は「ときど」対「にっと」の大将戦へとつれ込む。ユリアンから春麗にキャラを変えて実力を伸ばしてきた「ときど」だったが、ここは稼働初期からユン使いの上位に君臨し続ける「にっと」が貫禄を見せて3回戦へと勝ち上がった。



決勝トーナメント

「K-2」、「ゲームセンター嵐」の2枚看板で、勝ちを量産。大将の「灘琉豪」を出さずして順調に勝ち進む。

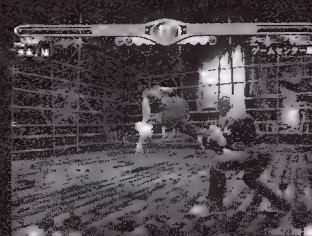
1回戦 vs. tb組 (おもらし、いいとも、ハッスル)

当日予選を勝ち上がってきた【tb組】との1回戦。スラントバックナックル(②③)とミドルスマッシュ(③④)、スマッシュアッパー(③④⑤)で堅実な闘いを組み立てる「ゲームセンター嵐」が先鋒で一気に3タテを決める。「いいとも」戦では最終ラウンド、お互いの体力が残りわずかの場面までもつれるものの、最後の削り合いで雷龍飛翔脚(③④⑤+⑥+⑦)をローキックでつぶしてK.O.する。



2回戦 vs. どべっこす (なおぶん、五郎式千歳、矢永)

ハコ×3の異色チーム【どべっこす】との2回戦。こちらチームも1回戦同様、当日予選を抜けている。まずは「なおぶん」を「K-2」が下し、続く「五郎式千歳」も2ラウンド取られてからの3ラウンド連取で一気に「矢永」までたどり着く。硬直を確実に突き刺す飛燕烈脚(③④⑤)に苦しめられるが、ミドルスピニングキック(③④⑤+⑥)でリズムをつかみ、暴れの飛燕烈脚をしっかりとガードして勝利した。



ストリートファイターⅢ 3rd ストライクとは？

1999年7月、ストIIの後継作品のストリートファイターⅢの3作目として『SFⅢ 3rd』が登場。

新キャラクターに春麗、レミー、Q、トゥエルヴ、まこことを追加。シリーズを象徴する「ブロックング」は、相手の攻撃に合わせてレバーを前or下に入力することで攻撃を受け流せる。連続ガード中の攻撃に対しても割り込めるガードブロックングを搭載し、ここにきて完成する。



「3rd」の人気を支えている最大の要因であるブロックング。プレイヤーの読みとテクニック次第で「詰み」の状態を打破できる至高のゲームシステムといえる。

バーチャファイター4 ファイナルチューンドとは？

3D対戦格闘ゲームの頂点であるバーチャファイターシリーズの4作目『VF4』。

その完成された対戦バランスで好評だった『VF4EVO』に、数度のバージョンアップを経て2004年7月に最終形態となった『VF4FT』は、特定のコマンドで出せる技を切り替えられる「技切り替え」や、3段階に分けられたカウンターの種類など、新しい読み合いの要素を追加。「ファイナルチューンド」という名を冠するにふさわしいゲームバランスとなった。

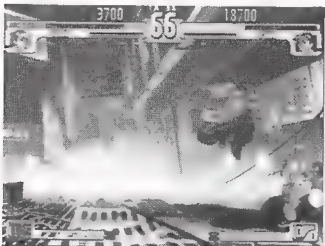


打撃、ガード(避け)、投げの3すくみが基本の攻防となる。瞬時に状況を判断し、的確な行動を取れるかどうかで勝敗に直結する。

ストリートファイターⅢ 3rd ストライク 情勢 (2006年5月時)

技性能、スーパーアーツに優れたユン、春麗、ケンの「3強」が上位に君臨。実に出場者の半分近くを占めている。次いで爆発力に秀でたダッドリー、まこと、ユリアンの「3人」や、ヤン、豪鬼などが続く。

プレイヤーでは闘劇'05を制した実績を持ち、「3rd」界でバグゲンの安定性を持つ「ヌキ」、闘劇'05ベスト4「こくじん」、[K.O.]が組んだ【Vision】が本命とされている。



ゲージ効率が非常にいい幻影陣を持つユンと、ブロッキングとその後の反撃を仕込みつつ投げを狙える「SGGK」とバグゲンの相性を持つ春麗が、2強との声も挙がっているとか。

バーチャファイター4 ファイナルチューンド 情勢 (2006年5月時)

立ち回や肘などから使いやすい連係技を持ち、高い攻撃力を持つジャッキーが最強キャラかつ使用率ナンバーワン。次いで低リスクな技を軸に安定した闘いを望めるカゲ、立ち回が速く一気にたたき込めるパイ、アオイが上位キャラ。

最注目チームのチームは、防御テクニックで大きな差が付く本作で、屈指の技術を持つ「ふ〜ど」、「こえど」、そしてIQバーチャをウリとしている「板橋ザンギエフ」の【集大成】だ。



総合力ですべてに最強の座を射止めたジャッキー。各種連係技、肘、スラントバックナックル(◎)にバクサオなど、穴が無い。

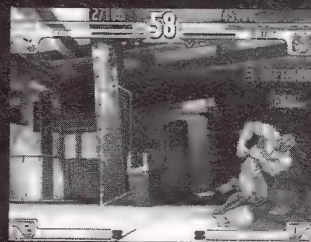
ストリートファイターⅢ 3rd ストライク

ステージ上へ勝ち残った者

着実に勝ち上がる【マスターズ】に対して、準決勝で本命【Vision】が立ち上がった。[K.O.]の快進撃が続くが……。

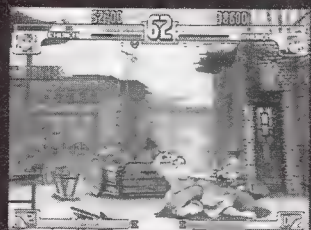
準々決勝 vs. パーフェクトフリーマン(あるか、AFM、ピエール)

最強いぶきと名高い「あるか」に対し、【マスターズ】は先鋒を「スベルマスター」から「MOV」にスイッチ。キャラ差を感じさせない「あるか」が粘るが、要所でブロッキングを決めた「MOV」が勝利。続く「AFM」もけん制が冴える「MOV」が常に先手を取り、2連勝。追い詰められた「ピエール」だが、強引なチャリオットタックルへエイジスリフレクターで「MOV」を圧倒。中堅の「スベルマスター」を引きずり出す。投げを絡めた攻めがうまくはまり「ピエール」のペースで試合は進んだが、最後の詰めを誤ったところから流れは一変。落ち着きを取り戻した「スベルマスター」が試合を決めた。



準決勝 vs. Vision(ヌキ、K.O.、こくじん)

優勝候補【Vision】との準決勝。鉄壁の布陣で悲願の優勝を目指す「K.O.」が序盤から圧倒的な攻めを展開。「スベルマスター」、「にっ」と連破し「MOV」を追い詰めた。暴力をSGGKで判り取って「K.O.」を下して「ヌキ」との同キャラ戦へ。闘劇'05での雪辱を狙う「MOV」は、「ヌキ」の鳳翼扇をガードブロッキングで取って会場を沸かせると、またしてもSGGKで勝負を決める。大将「こくじん」には得意のしゃがみ強(◎)をしゃがみ弱(○)→鳳翼扇で狙い打ち、圧倒的な試合を見せた。春麗とSGGKとの強さを芸術作品に仕上げて見せた。



バーチャファイター4 ファイナルチューンド

ステージ上へ勝ち残った者

ベスト4をかけて【集大成】と相対した【やりおった】。先鋒戦で「こえど」を倒した【やりおった】が優位に闘いを進める。

準々決勝 vs. 集大成(板橋ザンギエフ、こえど、ふ〜ど)

若手のツートップ「こえど」、「ふ〜ど」擁する【集大成】との3回戦は、先鋒戦からいきなり急展開を見せる。先鋒戦で「K-2」がこの日イマイチ動きに精彩を欠く「こえど」を一気に攻め立て。あっさり1で勝利して先手を取ったのだ。出鼻をくじかれた【集大成】は「板橋ザンギエフ」が「K-2」を仕留めて中堅戦へと持ち込むが、「ゲームセンター」の牙城は崩せず先に大将を引きずり出される。意地を見せたい前回覇者「玄武」「ふ〜ど」だったが、しゃがみ(◎)つばしの旋風腿(◎)をミドルスマッシュでつぶされるなど、「ゲームセンター」にペースを握られ続けてしまい、ここで2連覇の夢が潰れた。



準決勝 vs. バナナマン(以蔵、きやすばる、ポチ)

準決勝の相手は【バナナマン】。ラウ、ベネッサ×2の変則なキャラ構成のチームだが、1回戦から快調に飛ばして勢いに乗る【松下大サーカス】「つちくも」、「拜人」、「ジン」を下してきた実力派だ。先鋒戦の「K-2」対「以蔵」は、序盤からドラゴンスマッシュキャノン(◎+◎)などの大技を当てていった「K-2」の勝利。続く大会では怖いベネッサ2枚に対しては、両試合とも先手を取られるがサーベントスマッシュキャノン(◎+◎)やドラゴンスマッシュキャノンなどの浮かせ技を要所で当て、ダメージ差を付ける。【バナナマン】はこの体力差を取り戻すことができず、決勝へと【やりおった】が勝ち上がった。

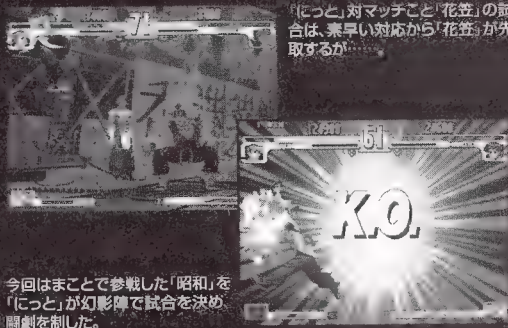


強豪激突!

九州のチームを倒して上がってきた【チャンピオンロード〜道〜】との決勝戦。動きの冴える「花笠」に押されてしまうが……

決勝 vs. チャンピオンロード〜道〜 (昭和、石松、花笠)

決勝では第一回全国大会を制した「花笠」がうなる。先鋒「スベルマスター」の後方ジャンプに反応し、滅殺豪波動拳をヒットさせて先鋒戦を制す。中堅「にっと」にも滅殺豪波動拳を当て、波に乗ると怖い「花笠」の一人舞台になるかと思いきや、第一回全国大会で「花笠」の元チームメイトの一人だった「にっと」が奮起。的確に幻影陣中の技を当てて逆転勝利すると、続く「石松」との同キャラ戦も制してリーチをかける。そして、「昭和」が操るまことの大胆な二択をしっかりと読み切った確実な反撃をたたき込み、「にっと」が悲願の闘劇優勝を手にした。



今回はまことで参戦した「昭和」を「にっと」が幻影陣で試合を決め、闘劇を制した。

「にっと」対マッチこと「花笠」の試合は、素早い対応から「花笠」が先取るが……

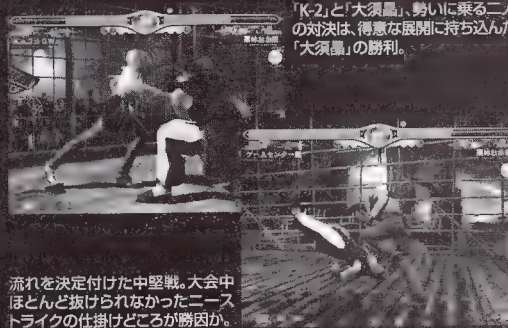
バーチャファイター4 ファイナルチューンド

神との対決

2D、3D 格闘のスタープレイヤーが集まる【Virtua ☆ Fusion】との決勝戦。どちらもこれまで大将を出さずに勝ち上がってきた。

決勝 vs. Virtua ☆ Fusion (ちび太、大須品、ヌキ)

バーチャ神「ちび太」擁する【Virtua ☆ Fusion】との決勝戦。好調の「K-2」が「ヌキ」を下して先制、こちらでも好調の「大須品」とぶつかる。豪快な投げとぼっ立ちを使う「大須品」が勝利し、全勝同士の対決となった中堅戦を迎える。「大須品」の読みづらい動きに対し、高度な防御テクニックで次々に対応する「ゲームセンター嵐」。最終ラウンドまでもつれた試合は、「大須品」のお株を奪う豪快な二ストライク(二⑨+⑩)を決めた「ゲームセンター嵐」の勝利。その勢いのまま、この日初登場の「ちび太」をも沈め、【やりおった】が栄冠をつかんだ。



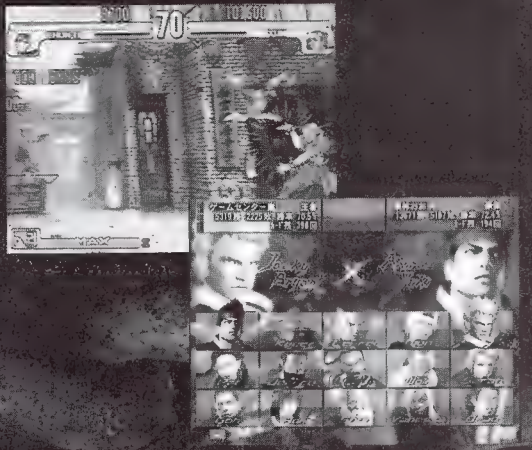
流れを決定付けた中堅戦。大会中ほとんど抜けられなかった二ストライクの仕掛けどころが勝因か。

「K-2」と「大須品」、勢いに乗る二人の対決は、得意な展開に持ち込んだ「大須品」の勝利。

ストリートファイターⅢ 3rd ストライク&バーチャファイター4 ファイナルチューンド総評

闘劇常連タイトルといえる『ストリートファイターⅢ 3rd ストライク』、『バーチャファイター4』シリーズ。既に闘いの基盤が完成されているだけに、決勝大会では洗練された闘いが安定して見られる。新規参入層は少なめなもの。プレイヤーの対戦レベルはじわじわと底上げされており、トッププレイヤーのモチベーションも決して高いまま維持されている。

今回の結果も【マスターズ】、【やりおった】ともに時代をけん引してきたベテランプラスアルファが闘劇を制した結果となったが、いまだに闘劇初デビューのプレイヤーが居ることは、いかにゲームが優れているかを如実に表している。今後もこれらに匹敵するタイトルの台頭に期待したい。



ストリートファイターⅢ 3rd ストライク
優勝チーム輩出
店舗紹介

プラボ上尾店

住所: 埼玉県上尾市柏座1-13-20

上尾ウエストビル2F

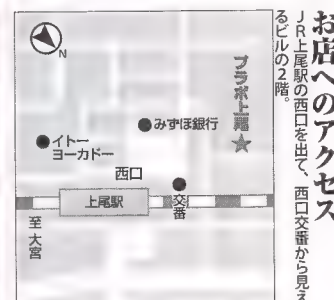
Tel: 048-776-4379

営業時間: 10:00~24:00

HPアドレス: <http://www.namco.co.jp/ar/location.php?id=70>

スタッフコメント

『ストⅢ 3rd』はもちろん、『鉄拳5DR』、『VF5』など対戦が盛んです。格ゲー以外のタイトルも多数取りそろえております。最寄りの上尾駅よりダッシュで15秒です。皆さまのご来店をお待ちしております。



お店へのアクセス
JR上尾駅の西口を出て、西口交番から見えるビル2階

バーチャファイター4 ファイナルチューンド
優勝チーム輩出
店舗紹介

ゲームチャリオット六方店

住所: 千葉県千葉市稲毛区六方町52-2

Tel: 043-304-8880

営業時間: 12:00~24:00

HPアドレス: <http://gamechariot.com/>

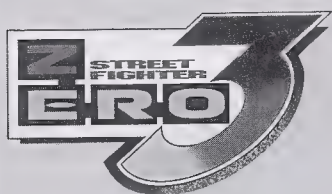
スタッフコメント

人気『VF5』は特設コーナーを設け、強豪が連日集まるお店として盛り上がっております。現在チャリオット系列店舗で『VF5』合同ランキングバトルを開催しています。ホームページにて詳細を掲載していますので、ぜひご覧ください。



お店へのアクセス
北口4番バス乗り場から、草野車庫・技術センター入口行きに乗り、山王公民館で下車

ZERO3の祭典、開幕!



©CAPCOM CO., LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.
Text:KZA 協力:HIRO

ストリートファイターZERO3

■メーカー: カプコン
■ジャンル: 2D対戦格闘
■操作方法: 8方向レバー+6ボタン
■発売日: 1998年7月(稼働中)
■使用基板: CP-SYSTEMII

7回目の究極!

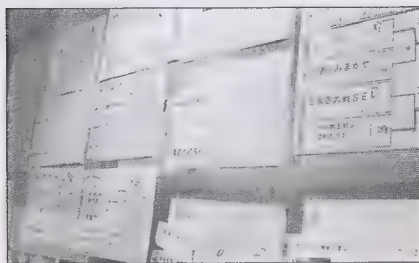
UZ1~5、「UZD」を含めて7回目となる「UZ6」は2日間にわたり西の聖地・neo-amusement space a-choで開催され、初日は個人戦+レアキャラ王決定戦、2日目は団体戦+東西戦が行なわれた。

決勝トーナメントに上がるまでには、予選1~2次リーグに加えて準決勝リーグも勝ち上がらなくてはならず、実力に加えて長期戦に耐えうる体力が必要な過酷な予選となった。

激闘を制したのは……

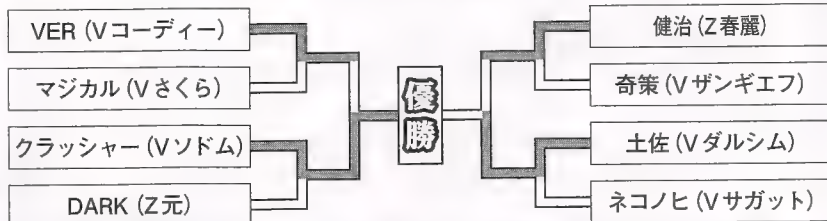
決勝トーナメントへの険しい道のりは、予選抜け確定と思われていた強豪チームを蹴落としていった。【Emperor】「VER」、「マツ」、「アンドウ」、「天誅」【D44】、「健治」、「土佐」や【武神タイガーブラスト】「インペ」、「ネコノヒ」、「円町」など名だたるチームが敗退する中、勝ち上がったのはシードチームを含む右記の8チームとなった。

会場中の視線を一身に集めたのは、レアキャラのブランカとタンを擁する【渋谷快感@生本番中】。ギャラリーの応援を受けた「いかり」が奮闘し、気合いの入った昇龍拳で個人戦を制した「クラッシャー」のオリコンを打ち破り、会場を沸かせてくれた。過去に例を見ない展開で盛り上がる決勝トー



激闘を抜けても再びリーグ戦が待っている……。この地獄ロードを勝ち抜いたものだけが決勝トーナメントへ進めるのだ。

ULTIMATE ZERO 6個人戦ベスト8トーナメント



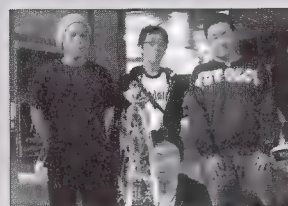
仕上がったVソドム

決勝トーナメントには、何とV豪鬼が居ないという近年希に見る珍しい展開となった。注目は、Vソドムに永久コンボ (以下:永バ) を実装し、最強キャラへとの上上げた「クラッシャー」。準々決勝では「DARK」をガードキャンセル対策のタイミングをずらした攻撃で仕留める。ソドム使いとして名を馳せた「VER」との準決勝では、3ラウンド目に試合を決定付ける永バを披露し、万全の仕上がりを示せる。

決勝は新潟の猛者「土佐」と対峙する。1ラウンド目は「土佐」のオリコン暴発を見逃さず、きっちりオリコンをたたき込んだ「クラッシャー」の勝利。2ラウンド目は「土佐」がけん制でしっかりとダメージを稼ぎ、「クラッシャー」のオリコンをつぶして取り返し、決着は最終ラウンドへとつづれる。お互いにゲージ100%、残り30秒を切ったところで「クラッ

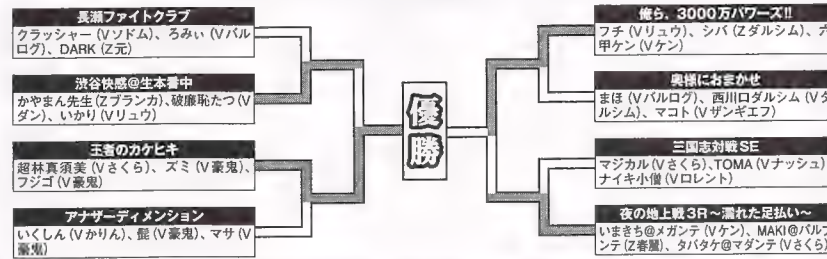
シャー」がたまたまオリコンを発動、ここに「土佐」が後出しでオリコンを合わせて勝負あったかと思われたが、「クラッシャー」が重ねられたヨガファイアーをテングウォーキングで回避。そこからのオリコンで「土佐」を追い込み、ヨガレポートのスキにしゃがみ強④でとどめを刺し、またしても個人戦は関西勢が制覇した。

上位入賞者



上位入賞者の面々。後方より「健治」、「VER」、「土佐」。中央が「クラッシャー」。

ULTIMATE ZERO 6 団体戦ベスト8トーナメント



ナメント。準々決勝で【アナザーディメンション】を3タテして貫禄を見せ付けた「超林真須美」擁する【王者のカケヒキ】は、【渋谷快感@生本番中】を準決勝で下して順当に決勝までコマを進める。逆サイドから勝ち上がってきた【俺ら、3000万パワーズ!!】は、準々決勝で「フチ」が「西川ロダルシム」を破ってアドバンテージを取り、「マコト」、「まほ」を「シバ」が仕留めて準決勝へ進出。「六甲ケン」対「いまきち@メガンテ」の東西ケン頂上決戦から始まった【夜の地上戦3R~濡れた足払い~】戦では、「タバタケ」にK.O.確定のところまで「フチ」が追い詰められるものの、「タバタケ」のオリコンミスから「フチ」が逆転して3タテで決勝へ駆け上がる。

「フジゴ」が「六甲ケン」を撃破するが、「シバ」がこれをくい止める。すかさず「ズミ」がフォローを

して、【王者のカケヒキ】が王手。ここまで何度もチームの危機を救ってきた「フチ」が踏ん張って「ズミ」を撃破して最終戦に持ち込むものの、一枚上手だった「超林真須美」が勝利した。

上位入賞者



優勝の「王者のカケヒキ」のメンバー。左からズミ、「フジゴ」、超林真須美。

みんなで参加！ BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX + GuitarFreaks & DrumMania + pop'n music

今回は、9月に行なわれたゲームショウのステージと家庭用『ポップン13カーニバル』の発売記念イベントのレポート、そして第3弾となるギタドラコンボーサーインタビューを掲載！ インタビューには『GDV3』から参加した期待の新人二人が登場だ！



トークショー＆なにがムニャムニャ〜 ポップンミュージック13カーニバル発売記念イベントレポート！

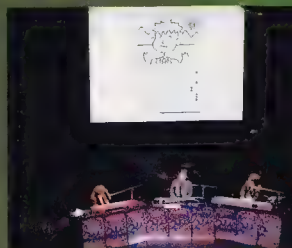
『ポップンミュージック13カーニバル』の発売日でもある9月28日、東京高田馬場ESP ミュージカルアカデミーにて、TOMOSUKE氏、Wac氏、村井聖夜氏が出演する発売記念イベントが開催され、会場には300人を超えるファンが招待された。

登場後「キーボーディストなので、キーボードの前は落ちる」という村井氏の発言通り、用意されたキーボードの前それぞれが座ると、軽い演奏を披露。その姿に会場からは歓声が沸き起こり、早くもその熱気は上昇。そうしてスタートしたイベントは、まず「ポップン絵日記」と題した三人の書いた絵日記をスクリーン上で公開。三者三様の絵日記にそれぞれの個性が発揮されていた。

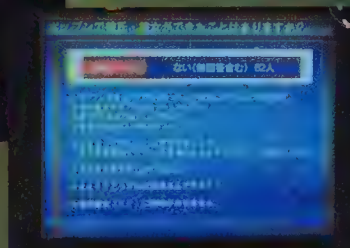
また、「ポップンミュージック13 世界意識調査委員会 総会」と題したコーナーでは、ユーザーから事前にアンケートを採取し、その集計をスクリーン上で公開。「会場の男女比は？」、「平均年齢は？」といった回答結果から始まり、「ポップンでカップルになった？」、「ポップンに望むものは？」、「自分のテーマ曲は？」などの質問にバラエティに富んだ回答が公開されていたぞ。

そして集まったファンお待ちかねの楽曲演奏。今回はキーボードを使って三人での「ffff」が披露された。息の合った迫力ある演奏が会場を包み込み、紡ぎ出されたメロディがファンを魅了していった。

最後のプレゼント抽選会では三人の私物もプレゼントされたりと、全編通して和やかなムードで行なわれ、ステージと会場で会話が交わせるほどアットホームなイベントとなったぞ。



スクリーンに映し出される絵日記や
アンケート結果に、会場は大盛り上がり！



「ポップン絵日記」では、絵日記という枠を突き破ったWac氏の4コマ形式絵日記に会場は爆笑。また、発表されたさまざまなアンケート結果に、ステージの三人を含めて驚きや笑いが絶えず起こっていたぞ。



三人による迫力の演奏
力強くも繊細な音色が会場を包み込む

演奏された楽曲は、アコースティックピアノ5台が織りなすバトルアンサンブル「ffff」。今回は5重奏のところを三人で担当付けした特別バージョンともいえる「ffff/fffff」の披露となった。力強くそして繊細に弾くその姿に、会場のファンは聞き惚れていた。



家庭用の楽曲も多数収録！

ポップンミュージック14 FEVER！ サントラ発売！

アーケード版『pop'n music 14 FEVER！』に加え、家庭用『pop'n music12 いろは』、『pop'n music13 カーニバル』のサウンドも集めた3枚組の豪華なサントラが登場。これは絶対手に入れるしかない！ 現在コナミスタイルで好評発売中なので、欲しい人は今すぐチェックしよう！



ポップンミュージック14 FEVER！
オリジナルサウンドトラック
■発売日：10月27日（発売中）
■価格：3,465円（税込）



プレゼント抽選会のドラムロールを三人が自らたたきはじめた。会場は終始笑いに包まれていた。

PRESENT

KONAMIは、様々なソフトウェア、ゲーム、ミュージック、カーニバルを発売し、プレゼント、そして、60ページの豪華プレゼントコーナーをご用意しています。

■コナミスタイルのURLはこちら！ <http://www.konamistyle.jp/>

©1998 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

新曲が追加された『beatmania IIDX14 GOLD』も出展!

中でも稼働が待たれる『beatmania IIDX 14 GOLD』のスペースでは、通路まで溢れかえるほど長蛇の列ができ、一時はプレイするための順番待ちを制限するほどの大盛況振りをを見せており、IIDXシリーズに対するファンの注目度の高さがうかがえた。ちなみに、このショウに出展されていたバージョンは、ロケテスト時より新曲が追加されており、ロケテストに足を運んだユーザーはもちろん、ショウで初めて目にするユーザーもその画面に釘付けになっていた。また、ブースの周りにはデモコーナーも設置して

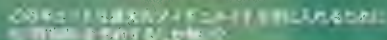
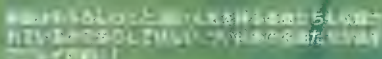
そのほか、BEMANIシリーズの家庭用各作品にも順着待ちの列が続き、それは途切れることは無かった。ショウにて発売日と価格が決定したPS2版『HAPPY SKY』と発売間近となった家庭用ギタドラシリーズの最新作『V2』については別枠で紹介しているのでそちらを参照してほしい。年末にかけてリリースラッシュを迎える家庭用BEMANIシリーズを乗りこえよう。



家庭用新曲もプレイ可能に！

『HAPPY SKY』という、現在でも人気の楽曲が多数収録されていることでも知られ、中でもTatsh氏が楽曲を担当、ムービーをMAYA氏が担当した「Xepher」をはじめ、kors k氏の「SigSig」

今更には、中にはゴキンススタイルで「動物」(物)に同化される異次元の「コミュニケーション」の領域を公開し、世界で唯一のイメージイラストから空間に立体化されており、これはぜひ手に入れておきたいところだ。

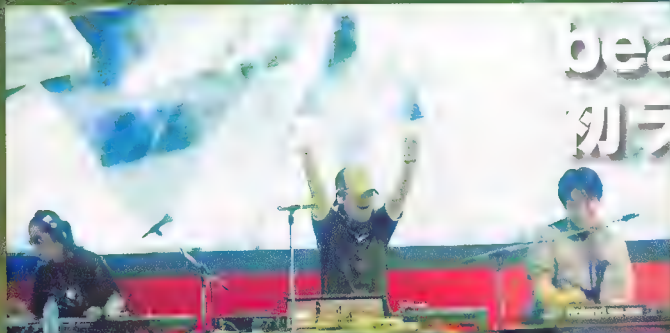


15000 = 1500000

対応周辺機器 : ヒートマニアII DX専用コントローラ、ヒートマニアII DX
アーケードスタイルコントローラ、DJ Station Pro、アス
キー社製ヒートマニア専用コントローラ対応

130 ARCADIA

beatnation Records 初ライブは熱狂のステージ!!



beatnation Recordsとしての初のライブとなったこのイベント。ファンとDJとの交流を足がかりにさらなる展開を期待したいとDJ TATSH氏が語る。

BEMANIフロンティアにとって東京ゲームショウコナミブースでの一大イベントといえたのが、DJ TAKA氏をはじめ、DJ Yoshitaka氏、L.E.D.氏などが出演したスペシャルライブだ。

会場となったステージ前には身動きが取れないほどのファンが集まり、その大歓声の中、星野奏子さんとDJ Yoshitaka氏が登場。まずは「月光」、「リグレット」を熱唱。「盛り上がりなきヤンソンだよ!」という星野さんの言葉に、会場の盛り上がりはすぐさま頂点を迎えた。

次は星野さんと入れ替わりに登場したDJ TAKA氏、L.E.D.氏、そして残っていたDJ Yoshitaka氏の三人で、この三人とTatsh氏を加えた4名で立ち上げたbeatnation RecordsにMAYA氏が加わったことなどを発表。そしてレーベル発足後のライブとなる今回は、何と三人による10分以上ものスペシャルDJプレイが披露された。DJ TAKA氏の「Tomorrow Perfume」や「I'm In Love Again」、DJ Yoshitaka氏による「Captivate ~浄化~」や「虹色」、L.E.D.氏は「THE EARTH LIGHT」や「NEBULA GRASPER」など、それぞれの代表曲ともいえる楽曲が次々に披露され、会場は熱気に包まれていた。

その興奮冷めやらぬ中、再度星野さんが登場! 登場した星野さんの声は最初の白から、新鮮やかな水色へ、そして「明日の空」を熱唱し、最後には「これからもIIDXシリーズをよろしくお願いします!」と挨拶。約45分にも及んだスペシャルライブはこうして幕を閉じた。

PS2版『ギタドラV2』もショウ特別仕様で出展! さらにオリジナルグッズ情報も!?

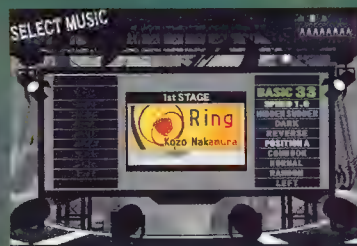
今回のイベントではもちろんギタドラの最新作『V2』もプレイアブルで出展されている。展示台も11月22日に控えていることもあり、かなり製品版に近い状態での出展となっていた。

ショウ会場のスペースでは、ギターはアーケードスタイルコントローラー、そしてドラムはヤマハのドラムセットを使ってプレイができたため、それらのプレイ感覚も味わうことができ、満足げなファンを多く見かけることができた。

ちなみに、アーケード版でのイベントとして開催されていた「GITADO CHANKO」が家庭用にアレンジされて搭載。また収録

曲は60曲以上で、うれしいことに泉 陸奥彦氏やYuei氏による家庭用新曲が収録される予定だ。さらに、『V3』からは「Ring」や「ギタードライブ」の先行収録も決定しているぞ。さらにオンラインショップのコナミスタイルで購入した場合、先着でオリジナル特典「三度笠ボン太オリジナル手ぬぐい」がプレゼント!

ギタドラファンは要チェックだ。



総集編中のV3から新曲も先行収録ももちろんオリジナル新曲も収録されるので期待して待ちたい。

GuitarFreaksV2 & DrumManiaV2

対応機種 : PlayStation 2
発売日 : 2006年11月22日発売予定
価格 : 7,329円(税込)
対応周辺機器 : ギターフリークス専用コントローラ、ギターフリークスアーケードスタイルコントローラ、ドラムマニア専用コントローラ、ヤマハサイレントセッションドラム DTXPExplorer、DTXPRESS IIIセッ

©1999-2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.



『GuitarFreaks V3』&『DrumMania V3』 稼働記念特別企画第3弾

ギタドラアーティストインタビュー

泉 陸奥彦・TAG・千本松仁

ギタドラシリーズに新たな息吹！ 新生ギタドラシリーズが『V3』から始動!!

はじめまして！ 『V3』でデビューした二人

本作から新たなコンポーザーがお二人加わったようですね。

泉 はい、今回『V3』からのデビューになる二人です。TAGは「El Dorado」という曲で、ロケテストでは非常に人気を博しまして、将来有望なコンポーザーです。

TAG おお(笑)。

● 千本松君は『V3』のシステム曲を全曲作ってまして、それプラス1曲制作しています。彼はギタリストでもあって、「El Dorado」のギターやライセンス曲のギターも何曲か弾いています。

千本松 はい、やらせていただきました。

● 非常に素晴らしいギターを弾いてくれますよ。——お二人とも泉さんがかなり難関とされているようですが、いかがですか？

千本松 いやあ(笑)。

TAG ありがたい限りですね(笑)。

——泉さんからはお二人の目標や理想はとことん聞かせてもらいたいですか？

泉 二人ともまだめだなどという印象でした(笑)。

お二人がギタドラで「なにしたい」と思ったきっかけは？

TAG 僕は以前からギタドラをプレイしていました。そこで、自分で作ったらもっと面白いんじゃないかなと思っていて、気が付いたらここにいました(笑)。

——その当時やっていた曲も結構よく覚えていますか？

千本松 高校のときにバンドで少しだけドラムをやっていただけです。作曲は専門学校に入ってから始めました。

千本松 僕も以前からギタドラはプレイしていて、本物のギターもずっとやっていました。音楽ゲームってほかのゲームと比べて特殊で、音楽が前面に出るという部分にすごく惹かれていたんです。

ゲームセンターの中で大きい音で聞えることにスゴク憧れていたというのが一番大きいですね。

——ギターを弾くのがいつからなんですか？

泉 僕の父親が趣味でギターを弾いていたんだと聞くと、その父親に影響を受けて小学校5年生くらいから始めました。最初はアコースティックギターを触っていて、中学に入ってからお金をためてエレキギターを買いました。

——そのとき聴いていた音楽はやっぱりロック系なんですか？

千本松 そうですね。そのときバンドの音楽をやるには、やっぱりエレキギターが必要だった(笑)。

さわやかさとダーク デビュー曲の雰囲気は正対

——制作された楽曲についてお話を聞かせてください。

TAG 僕は「El Dorado」という曲を作りました。音楽としてはもちろんですけど、やはりゲームが主体なので、ゲームとして皆さんに楽しんでもらえるようなコンセプトで作りました。僕もゲームセンターでギタドラシリーズを遊んでいた身なので、こうしたら楽しく遊べるんじゃないかというところを自分なりに凝縮して曲に詰め込みました。

——その曲のイメージはどんな感じ？

泉 僕はもともとさわやかな感じの曲が好きなので、それを直球で表現した感じですね。

——「El Dorado」という曲名について？

TAG 曲名はすごく悩みました。今までのBEMANIシリーズには無い感じという部分と、造語にしてみようと親しみやすさが無くなってしまわないのではというところと悩んだ結果、「El Dorado」という単語が自分の中でスハッときたので決めました。決めるときにはもうこれしか無いと思いましたが(笑)。

——ゲームで遊ぶときはどんな感じですか？

泉 ゲームとしてはこうだったら面白いんだけど、曲としては違う形にもしてみたいという葛藤に苦悩しました。



泉 陸奥彦 (いずみむつひこ)



シリーズ1作目の「GUITAR FREAKS」から楽曲を制作しているコンポーザーで、本人はギタリストでもある。往年のボス曲を数多く制作しており、ギタドラファンなら知らない人は居ないほどの知名度と人気を誇る。

TAG (タグ)



本作「V3」から参加した新人コンポーザー。デビュー曲となったのは本文中でも話題に上がっている「El Dorado」。そのさわやかでキャッチーな楽曲がプレイヤーに受け入れられ、ロケテスト時はもちろん稼働後も人気。

千本松 仁 (せんぼんまつじん)



同じく「V3」から参加した新人コンポーザー。今回は隠し曲を制作しており、そのほかシステム関係の楽曲も担当。ギタリストでもあり、版權楽曲のギターやTAG氏の「El Dorado」でもギターを担当している。

気になる二人の今後は？

千本松さんの楽曲に関してはいかがでしょう？

泉 君の方はさわやかとは逆の路線で、ちょっとダークな雰囲気です。もともとロック系ということもあって、ハードロックだったりプログレだったりのような方向を踏まえた上で、ゲーム性を考えつつ自分らしさを入れることができたかなと思って作ったのが今回の曲です。あ、隠し曲なんですけど(笑)。

そこで苦労したところは？

泉 TAG君と同じく、ゲームとして面白くしたい部分と、曲として面白くしたいという部分で悩みました。最初はいろいろ詰め込んでしまったので、実際にやってみるとプレイできないようなものになっちゃったりして(笑)。そこで、作るのとプレイするのは全然違うんだなって改めて思いました。

——曲以外に、システム関係の音源も千本松さんが手掛けたということですが、そちらは？

千本松 今回は宇宙というテーマだったので、そのコンセプトや画面に合うようなものを目指して制作しました。宇宙っていうちょっとサイバーな雰囲気だと、捉え方によってはIDXシリーズと被ってしまう部分もあったので、そこを違うアプローチで作っていかうと思って作りましたね。

二人が制作した楽曲は正反対だと思えますが、

泉さんは聴いてみていかがでしたか？

泉 TAG君の曲は、万人受けするキャッチーなメロディがあって、1回聴いたときにこれはいけるなって思いましたよ。千本松君の方は、ダークなイメージを出しつつ迫力があり、ハードロックやプログレなどいろんな要素の詰まった楽曲になっていて、ギターが生きるとてもいい曲だと思いました。これも一度聴いていけると思いました。

——何やらベタ褒めですね(笑)。

千本松 光栄です(笑)。

TAG ありがたい限りです(笑)。

——今後に期待するところは？

泉 今後は一つのジャンルだけじゃなくて、多ジャンルの曲を作れるように頑張ってもらえたらうれしいですね。

——お二人は普段どのような音楽を聴かれるのですか？

千本松 僕は割と歌モノを聴きますね。かといってそれだけでなく、生楽器の入っていないテクノ系の音楽も聴いたりします。特にこたわりは無いので、気に入ったら何でも聴きますね。

TAG 僕も気に入ったら何でも聴きますね。その中でもダンスミュージックは割とよく聴きます。

——ギタドラにそういった要素が入ってくると新しいですね(笑)。

TAG 君は研修のときにそういった曲も作っていたので、今後そちらにも期待したいですね。

——ギタドラチームではお二人は同期ということになりますが、そこに関しては？

千本松 常にプレッシャーは感じますね(笑)。でも同期だからこそお互い切磋琢磨できる部分もあると思うので、いいんじゃないかなって思いますよ。

TAG 僕は仁君の曲を聴いたときには「カッコいい！これ人気出そうだなあ」って思って焦りを感じましたが(笑)。

——そういえば、制作現場には慣れてきましたか？

千本松 半年くらいたちましたがだいぶ慣れてきましたね。

TAG 僕はそろそろ1年なので、バッチリです(笑)。

——いやあ、チームの諸先輩方にいじめられてないのかなあと思ひまして(笑)。

TAG ……と、ときどき(笑)。

——今だから言える、諸先輩方にされたあんなことこんなことなんてありますか？

TAG そ、それは口が裂けても言えないですね(笑)。

——ということはやっぱりあるということですね(笑)。

千本松 いやいや、もうほんとに先輩ばっかりで……

TAG ギターのノブのところにキャラメルが刺さってたなんて口が裂けても言えないですよ。

全員 (爆笑)

——まだスタートしたばかりのお二人ですが、今後の抱負は？

千本松 このままシリーズを盛り上げていきたい気持ちはもちろんありますし、先輩方の力になれたらというのもあります。でもやはり、一つのことにとらわれないで幅広いことをやっていきたいですね。

TAG 僕はいろんなジャンルの曲を作りたいですね。そして作曲以外の部分(システムや企画など)にも積極的に参加していきたいです。

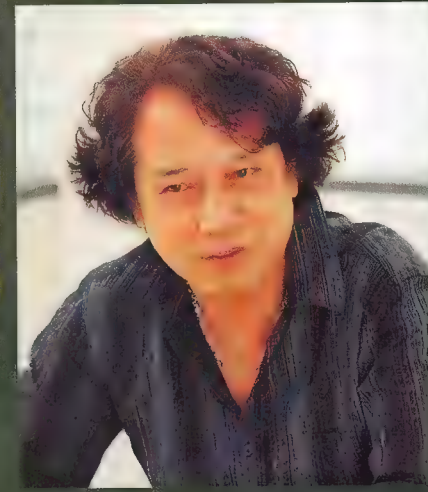
——最後に「V3」のアピールをしてもらいつつ、読者に一言お願いします。

千本松 今回から新しく加わりましたのでよろしくをお願いします……という意味を込めて、楽しくプレイしていただけたらと思います。僕の曲はゲームとしてはちょっと難しい曲になってしまっていますが、何回も練習してプレイしてもらえたらうれしいです。

TAG 前回の「V2」をはるかに凌ぐボリュームに仕上がっていますので、ぜひ「V3」を。そして中でも「El Dorado」を一度といわず何度でもお願いします(笑)。

——今回の「V3」からこうした新しい人たちが参加して、曲のボリュームも大幅にアップしています。隠し曲も今回はかなりたくさんあり、長く楽しめるようになっていきますのでこれからも応援よろしくお願いします。

(コナミデジタルエンタテインメント神戸事業所にて)





ROOTS26



IIDXキャラに聞いてみよう!



リリスはセイナちゃん持毛を知っているんですか？ (伊藤美奈さん)



「気持ち……？ えと……何？ ケイナさん??」



「あハハー♪(汗) いや、なんでもあらへ…ないですよ?」



シアは夏菜のことかお話に入りや (伊藤美奈さん)



「ん〜。ん〜。ヤー、そうかな〜。どうなのツガ?」



「…へっ!? な、何で私に聞くの!?!」

キャラクターランキング TOP3

彩葉
「ほ……、今回は普通のかっこや。」

津軽
「彩葉さんて、どこか……変?」

夏天
「あ、久しぶりに来たよー3位ー!」



キャラクター説明



『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。



『サイレン』
英会話の教師。
日本語が達者。米出身。



『エイリ』
放浪のバイカー。サイレン
宅にパラサイト。



『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。



『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。



『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。



『津軽』
ツガル、青森出身の御令
嬢中学生。



『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。
家出中。



『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。



『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。



『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。



『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名
はセム。尖ったモノ好き。



『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しに
きて失敗中。



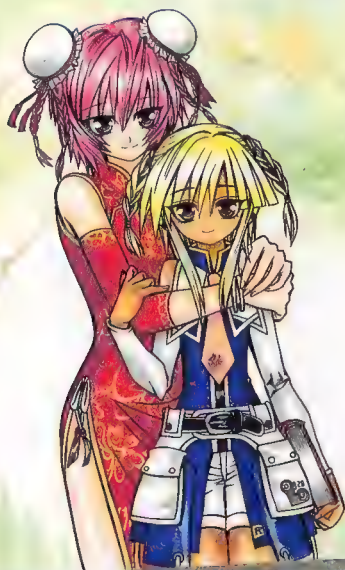
『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強め
のときはだれでも憑依可。



『ケイナ』
パソコンジャンキー。
財閥の出身。

IIDXイラストギャラリー

このコーナーのイラストは最新の投稿を優先しつつも、毎回これまで届いたすべての投稿の中からセレクトされています。テーマ的な面からちょっと期間があいてから掲載されることもあるのでご了承くださいね。



(兵庫県 猫太vs真琴さん)



「あーもう。どこ行くのよシア。もーちょっと、ね♪」



「ニャー。くすぐったいよお姉ちゃん。練習行かないと〜」



「……………」



「何か……変な目で見てるでしょ、ジルチ」



(大阪府 あすきさん)



「何や禍々しいオーラが出るとんは気のせいやるか？」



「ち、近づかないようにしておこう……」

おたより募集中

QJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフ
ロンティアーズ」と同様です。(165ページ参照)



(愛媛県 蜂子さん)



「あらあら。ほほ、やっぱりお似合いになりますわね」



「えッ……そ、そうですか。似合ってますかっ？」



「はは一ん。なるほどなあ、彩葉さんの想い人はこの……」



「あ、あの。な、何で腕を絡めてくるんですか？」

(新潟県 佐倉信士さん)



(千葉県 董稀古館さん)



「ほほ……。ちょっとワタクシもやってみましたわ」



「げっ!? ヒーネエ。何し……。うん、逃げとこ」

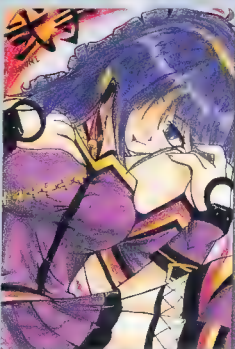
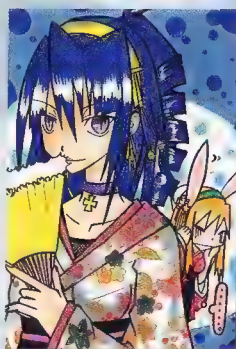


「うう……。やっぱりこうなるんや……。」



「当然でしょう? 私の顔見るなり逃げるなんて」

(三重県 睦月那弥さん)



(神奈川県 G-LOSTさん)



「こんな感じかしら……エレキさん、撫ってよろしくよ」



「だからーッ!! 何やってるんやそこーッ!!!」

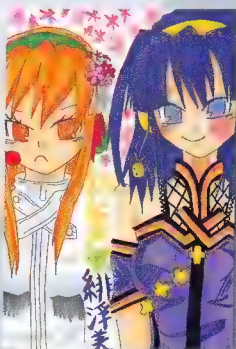


「まあまあ。ほら彩葉さんもカメラに向かって笑顔」



「ええッ? あ……、ちょっと、もう! 待って」

(群馬県 亜南まいさん)



(福岡県 灰音さん)



「フフ……どうだね妹よ。この兄の耳は」



「……兄様。……皆より一月遅い……デス」



(山口県 里田里見さん)



「ほほ。それではもう1曲舞ってみましょうかしら」



前略、やっぱり俺は、嫌われ者の方が案である。まじめなエリート人生なんてとうに忘れたのさ。

普通のやつらには半端者に映る生まれの血を嘲笑され、いけすかねえ上官との喧嘩騒動の果てには俺だけ不当な除隊処分。軍から抜けた俺には、エリートとして俺を育ててきた軍人である親父からの絶縁状が残った。それからは酒に溺れ、ラフファイブに明け暮れ、落ちるところまで地に落ちた。生活は乱れに乱れ、時にはギャングまがいのこともし、殴り殴られ、狂気の世界の住人さ。生きる目標なんぞ微塵も見えやしねえ。

そんなときだ、日向に生きるまっとうな人間なら近付かない俺の領域に、あいつは軽々と踏み込んできた。どうでもいい喧嘩で倒れていた俺の前に座り、真っすぐに俺を見ていた。鉄みたいな味のする血にまみれた俺の顔を拭うあいつのハンカチ。俺とは真逆の日向の香り。『歩ける？ 病院行きなよ？ じゃねっ。』街の喧騒にかき消される一瞬の出来事。お人好しがよくする哀れみの眼で、これ見よがしに善行ぶったわけじゃない。真実に心配してくれた瞳。なぜそう言い切るのか？ さあ？ 俺にもさっぱりだぜ。冬の終わりを告げる春の光を浴びたあいつの屈託の無い笑顔。俺を見たときに直感しちまったからかもな。『いつかもしれない、俺に新しい人生をくれる女は』ま……、当時はそう思ったわけだ。

日向の世界に戻ろうと、軍人以外の仕事を知らない俺はその日暮らして街をブラブラ彷徨い歩く。しばらくして偶然再会したとき、あいつの記憶の

中に俺は居なかった。生まれの境遇にめげず、バイトを幾つも掛け持ちして若いながらも精一杯日向を生きている女。そんな忙しさの中で、捨て犬のようだった当時の俺にまで、だれとも分け隔てることなく接してきたというあの日の事実。俺だけの再会……。そしてあいつの隣には既にやつがいた。

やつとはことあるごとにいがみ合ったりする仲だったりするが、嫌いじゃない、多くは知らねえが、半端な生まれの境遇に共感できたからかもしれない。喧嘩したりしても、そんなときでさえあの男は楽しんでいるような感じがする。そんな相手に戦いを挑むほどの俺は熱い人間でもない。ましてや恋愛ごとにかかわるなんてごめんだぜ。知り合いで十分。嫌われ者で十分。その方が楽ってものさ。感情を描きぶられること無く、好きに言い合えるしな。すべてはあの日に……。軍を抜けたあの日に、まじめな俺もすっかり姿を消したのだから。

しかし、実に不思議なやつだ、あの男は。やつは周りにいつも人の輪があり、笑顔がある。日常はそうた。でも……。俺だけが知っている。あいつにさえない親しげで、どこか影がかつたその顔を、俺と酒を交わした夜に見せた眼を。やつは何も言わないし、俺も聞かない。でもな「士朗」。俺が一言だけ言っておくことがあるとすれば、「エリカ」から日向の顔を奪ったとき、俺はたぶんオマエに手加減はできねえんだろってことさ。

そして、前回よりサイレン宅にて

くぬ〜??? ああ、この場合はデスね……。これはどっちが……。 (ピンポンン!) おや?

(ガチャ) いらっしゃい。あ……こんばんわー♪ さ、あがってください。

あ、エリ〜♪ うんうん。はかどってる待ってたよー。 みたいだね。

なかなか呑み込みが早く、教えがいらりますよ。 い、いや〜。先生の教え方がうまいんす。

その様子じゃ追試も大丈夫そうだね。もともとセリは頭いい方だし、さ〜て、したら私は栄養の付く物作りますかね♪ サイレンさん、キッチン借りてもいいですか?

あ……、全然構わないのですが、そこ……。 (モガー!! モガガー!?)

な……何でニクスが縄で縛られて、狼ぐつわなの？ いや〜、ソレがっすね〜。

息苦しそうでかわいそーじゃない。ホイ。 プハッ。 こ、この馬鹿猿ども〜。

〜 1時間後、夕御飯はエリカ特製クリームシチュー 〜

……というわけでデスね。 仕事サボった罰なので夕飯は抜きなです。 そーそー。こちらより日々まじめに働いてるんすから。

あら。また仕事行かなかったん？ 俺に英会話の講師なんて本気で合うと思ってるのか？ かったりー。つか解けよ、縄。

やる気の無い意見だねえ。働かざるもの食うべからずなのれふよ(モグモグ) (アナタがそれを言いますか……)

違うのよ、セリ。この人ね、本当に自分がやりたいことを探しているのよ。そしてそれを見付けたとき……。たぶん物凄い才能を発揮する。それも全力でね……。でしょう？ ねえニクス?

ケツ……。 もう、またそけんこつゆーて〜。全くオメデテ。 やっぱニクスってエリに対してちょっときつかな〜!

まあまあ。う〜ん、でも今回の自信作なんだけどなあ。味見だけでもして見る？ はい、手が使えないならア〜ンして……

なっ……! …… (そりや反則……) …… (まあ奴もいないし)ア、ア〜ン?

(ガチャッ) 来たぜサイレンー。 エリカとセリカがお邪魔してるんだって？ あ……

ブ……………!!? あ……士朗。

何をしている……。 ま、待てーい!!! ニクス君……。

〜 その後、言い訳に20分 シチュー鍋は空っぽ…… 〜

はあ〜つ…… (ちょっと気を緩めるとすぐこれだ……。だから、俺は嫌われ者の方が案だし、それでいいのである……)。

自分探し続行中。
やさぐれニック。

IIDX NUMBERS CHARACTER : 07

NAME : NIX (ニクス)

AGE : 23

BLOOD TYPE : O

BORN : YOKOHAMA

FAVORITE : 梅・わさび・鮭・とんかつ……などの茶漬全般

日本人とアメリカ人のハーフ。好きなのは、アメリカ文化。なのに好物はお茶漬。

〇〇基地で育ち、空軍に入隊。パイロットを目指すも問題を起こして除隊に。以来、暗黒浮遊人。パイロット志望だっただけに、眼の良さと高い動体視力でIIDXでは難易度の高い曲も楽々プレイ。でも基本はふまじめ。英会話の講師のバイトを無理やりやらせていたが、最近はサボりがちな様子。ゲームと音楽は昔から好きで、IIDXでは、熱い曲が好き。

士朗とはいがみ合うも黙って二人で酒を飲んだりの仲。エリカとはラーメン同好会を結束する仲。もうとんでもなく長いことサイレン宅に居候中だが、相変わらず電気を使い放題。「家賃は払ったら負けかな」と思っている」とか馬鹿なことを言い、その度に飯をおあずけされてしまう。夏はクーラー、冬はコタツで引きこもり。特にコタツが大好きで、一度頭までコタツに入ると出てこない。みかんとTV、お茶漬は欠かせない。

英利という風来坊のバイクを直してはコケ大破。直しては無茶して大破。サイレンと英利がいないときに身体を超ハードに鍛えているので、事故っても本人は無傷な無駄にスーパーヒーロー。

エリート転落の人生七転び中な、お気楽人生を謳歌中。まじめに起き上がる日はいつの日か? というか来るのか?



トップランカーに近付くためのコーナー!

KONAMI OFFICIAL BEMANI トップランカー決定戦 Archive

「BEMANI トップランカー決定戦」のトップランカーと出場プレイヤーにスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみを追求している当コーナー。今月は『pop'n music13 カーニバル』決勝大会進出者の四人にボタンの押し方について語ってもらった。さらに、後半では『beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY』ファイナリストDOLCE.にインタビュー!

トッププレイヤーに聞く 押し方の使い分け

スコアに直結してくる要素だけに、多種多様な奏法を遂げているボタンさばき。今回は、そのボタンの「押し方」についてトップランカー決定戦ファイナリストのY.S-Y (以下Y.S) に詳しく説明してもらった。オススメの練習曲や使用範囲も併記しているので、自分の押し方で悩んでいる人は必見だ!

Text: 赤男

講師: Y.S-Y

静と動、指を使った二つの押し方

静の指押しは、ボタンの上に指を構え、指のお腹で押すたたき方です。腕をあまり大きく振らず、主に指の関節を動かして押します。ボタンをたたいたときの音が極めて小さいのが特徴です。ほかのたたき方では難しい階段譜面に有効です。(Y.S)

オススメ練習曲:

“クラシックA” (HYPER, EX)

“トライユーロ” (HYPER, EX)

“プログレッシブパニック” (HYPER, EX)

オススメ使用範囲: 中難度～高難度



静

腕の力をほとんど使わないので、高難度曲でも息切れしにくい。階段譜面では両腕をくっつけて、その形をキープしたまま動かしてこ。

もう一つは、指の関節をほぼ固定し、腕を振り下ろして指先で弾く方法。たたいたときに音が鳴ります。単調譜面でスコアを狙うときに有効です。(Y.S)

オススメ練習曲: Lv3～Lv15の曲

オススメ使用範囲: 超低難度～中難度



動

ノート数が少ない低難度曲以外でも、同じリズムを常にたたき“スマイルスマッシュ”(HYPER)のような譜面で意外と有効。

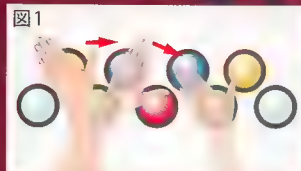
手のひらを使った二つの押し方

図1の押し方は、腕をあまり大きく振らず、主に手首を動かしてスライドさせて手のひらで押す方法です。

腕への負担が少なく疲れませんが、COOL判定を狙うのには向いていません。スコアよりクリア、BAD数減らしを狙うときに有効です。(Y.S)

オススメ練習曲: “ハードPF” (EX)

オススメ使用範囲: 中難度～超高難度



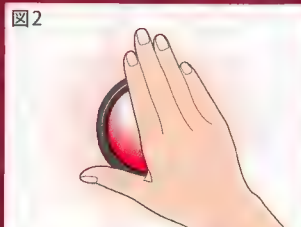
ボタン上をスライドさせていくため、最大の敵は摩擦。なお、この変則的な使い方として、上段を指先で、下段を掌底で取る方法もある。COOLを重視するならこちらの方がオススメだ。

図2の押し方は、腕を振り下ろして手のひらでたたき方法。ボタンをたたき音が比較的大きいです。

COOL判定を狙うのにも最適で、いろいろな譜面に活用できるので私はこの方法を主に使っています。腕への負担が比較的大きいので、使い過ぎに注意しましょう。(Y.S)

オススメ練習曲: “ダークオペラ” (EX)

オススメ使用範囲: 低難度～高難度

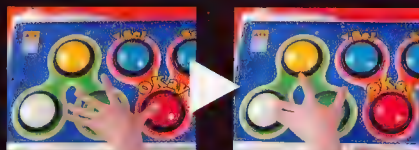


一つひとつのボタンを確実にたたいていくことが目的。一部のプレイヤー間では「こり押し」と呼ばれている押し方だ。

押し方とテクニック

どの押し方にしても、取りにくい譜面は出てくるもの。そんな譜面に対処するためのテクニックの一部をご紹介します。Text: 赤男

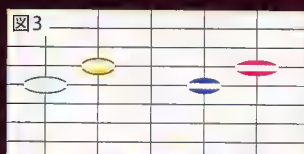
押しにくい1+5+9などの同時押しを、1+5→9というように、少しズレていると認識して押すテクニックを「ずらし」という。右上の写真のように、目的のボタンへと手を素早く移動させよう。ほかに、腕や肘を使って手の届かない箇所を押す「肘押し」という対処法もある。ただし、「肘押し」を使



うときは筐体を傷めないように気を付けよう。

もう一つは、これとは逆の「あんみつ」。右図のように、ズレ譜面を同時押しと認識して押すテクニックのことだ。

これらをうまく使えば、今まで押せなかった譜面にも対処しやすくなるはずだ。



「1+2」のようなズレたシーケンスを、1+2と同時押しに見立てて押す技は、あんみつ氏が初めて行なったことからこう呼ばれる。このおかげで、フルコン不可能と言われていた「ドラマバンク」(EX)をはじめ、超高難度譜面のフルコンが達成されていった。

決勝大会出場者に学んで

ボタンの押し方を極める

今回はさらにトップランカー決定戦の決勝大会に勝ち進んだPOKO、マーキュリー、ため@ケチの3人に自分の押し方について解説してもらったぞ。

それぞれのプレイスタイルや価値観に似た点を見出した人は、次代のトップランカーを目指して彼らのスタイルを参考にしてほしい。



協力:POKO、マーキュリー、ため@ケチ

POKO

トップランカー決定戦2位。高難度譜面を得意とし、「ハウス」(EX)のパーフェクト達成など自分の押し方に強い譜面で確かな結果を残す。

POKOの基本フォーム



POKOのプレイスタイルに学ぶ

指押しと手のひらでのスライド押しの中間的なスタイルです。基本はスライド押しで、譜面の構成によって指押しに変えます。私は左手がうまく動かないので、それを右手でカバーしています。

私のプレイスタイルに似ている方は、この押し方を極めてみてくださいね。(POKO)

指押しとスライド押しを切り替えるポイントが最重要だ。曲ごとに適切なスイッチポイントを見極めたい。

“ハウス (EX)” MIRROR 譜面

曲の終盤(下の譜面部分)で1→2→3→4の階段が来ますよね。私はここを1=手首、2=中指、3=親指と分担しています。4は人差し指で押すのが理想ですが、左手の指押し



が苦手なので右手で押しています。

この押し方のメリットは、左手をカバーできることと、COOL判定が出やすいことです。デメリットは、慣れないとうまく体が動かずBADが出やすいことですね。でも、練習を重ねれば必ずできるようになります。

ほかにMIRRORにする理由は、中盤の譜面にあります。正規では3→4→3→4→1という譜面が、MIRRORでは8→6→8→6→9となり、右手でさばきやすくなります。ここは8=薬指、6=人差し指、9=小指or手首で押すのがオススメです。(POKO)

マーキュリー

中部・北陸エリアの代表として出場。スレ押し譜面を得意とし、指押しを駆使して細かいズレ譜面でもCOOLを出す実力者。

マーキュリーの基本フォーム



指押しの美学!!

筐体はデリケートなんです。優しくソフトに扱しましょう。

しかし、時には強引に、力任せに行くことも必要です。そう、女性を扱うように……(笑)。

まあ、練習すればどんな押し方でもうまくなりますよ。だったら、美しくありたいじゃないですか。格好よくプレイしたいじゃないですか!

自分なりの美学を持ってプレイしましょう。そして指で光らせることに快感を感じるのです。

(マーキュリー)

“ノクターン (EX)” のズレ譜面

指押しの楽しさを知るには、この曲がオススメ。微かなズレが終始続く、とてもイヤラシイ譜面です。そういう譜面を指でハジクようにして光らせることができるようになれば、相当の快感を得られます(笑)。(マーキュリー)

一見5~9の同時押しに見えるこの場所は、実際は5+6→7→8→9というズレ譜面。5+6は左手で押して、右手の指は7→8→9とボタン上を跳ねるように動かしていく。COOLを出しにくいので、何度も練習が必要だ。



しかし結局、腕を振ってフンフン「ごり押し」でたたいいれば光るんですよ(笑)。でも、それを華麗に指でさばいてこそ「ボンモンの演」です!(マーキュリー)

ため@ケチ

関西エリア代表出場者。中難度曲を得意とするが、ノーマル譜面全曲パーフェクトなど低難度曲でもスコアを出せるオールラウンダー。

ため@ケチの基本フォーム



指押しの分担が増加中!?

元々はスライド押しといわゆる「ごり押し」のみだったんですが、「10」のころから譜面難度に限界を感じて、意識して指を使うようになりました。

今は「ごり押し」7割に指押しが3割というスタイルです。目指している比率は、指押し7:「ごり押し」3ですね。今の俺と真逆ですが(笑)。

単調譜面や交互にバラけた忙しい譜面、同時押しの忙しい譜面などを光らせるのが比較的喜悦です。Lv35~41に多いので、この辺りの曲でスコアを出しています。(ため@ケチ)

“ロックビリー (EX)” の交互連打

全曲を通して今一番のお気に入りなんですが、当初は最初から最後まで「ごり押し」だったので全然体力が続かず、フルコンすらできる気がしなかった曲です(笑)。

意識して要所を指でカバーするこ

とで、あっさり体力を温存しつつスコアを出すことができました。

例えば途中にある黄色と白の交互を、下の写真1から写真2のように人差し指で黄色、薬指で白という指押しにするだけでかなり楽になりましたね。(ため@ケチ)



DOLCE.に学んで

変則的な指配置を極める

今までの『DX攻略記事』は、「セオリーに従った指配置」を命題として展開してきた。だが、難しい譜面を光らせようとするにつれ、「セオリーに縛られない指の使い方」の重要性が増す。そこで、今回は

発狂曲に強いDOLCE.氏から発狂曲で活用できる変則的な指配置をいくつか教えてもらった。なお、2P側を基本とした攻略なので、1Pサイドの方は左右の手を逆に考えてもらいたい。Text:ハメコ



スクラッチの逆に偏った交互

"V"にランダムをかけた際に出てくるような、二つ同時押しの交互譜面。素早くスクラッチの有無を判断し、左手の配置を変えるのが安定させるコツだ。

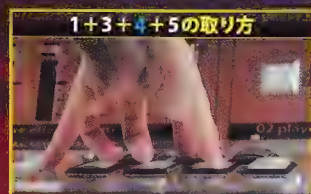
右上の譜面のように「5」が登場せず、鍵盤が「5」と逆側に偏っている「パターン」では、右手を左側に移動させ、片手ずつで交互連打をたたくことで負荷分散を図れるため、光らせやすくなります。右上の譜面なら、3434...を右手の親人親人...で、2121...を左手の人親人親。もしくは人薬人薬などでたたきましょう。なお、5や4より右に鍵盤が登場する際は4より右側を右手で、34を左手親人、1を左手薬でたたく交互押しにせざるを得ません。状況判断は素早く行ないたいところです。(DOLCE.)



スクラッチを担当しない手の使い方

中級者以上でもミスしやすいのが、スクラッチ+鍵盤5~7つ同時押しというパターン。素早くさまざまな同時押しに対応できるように、右手を鍛えておきたい。

片手でできるスクラッチ+鍵盤の同時押しは、せいぜい6+7+ や5+6+5程度。そのため、1+2+3+5+7+5などスクラッチと五つ同時押しが突然現れると、左手だけで素早く四つ同時押しをせねばならず、慣れないと指を外しやすいです。写真の指配置を素早く取れるようになると心強いですね。(DOLCE.)



1+3+4+5の取り方
中指を下げ、親指、薬指との直線状に持ってくる。慣れないと3を外しやすく難しい。



1+2+3+4の取り方
指を隣接させての四つ同時押し。2+3+4+5もほとんど同じ要領で取れる。簡単なパターン。



1+2+3+5の取り方
こちらは人差し指を下げる。やはり3を外しやすいため、練習して慣れておきたいところ。

スクラッチをさばきつつの交互

ランダムにより交互押しがスクラッチ側に寄った際は、器用な操作が要求される。「小さな力で5を取る」という基本が試されるパターンといえよう。

"Giudecca" (ANOTHER) にランダムをかけた際に出現する上記譜面のように、交互連打が5に寄った上それ以外の鍵盤も登場するようなパターンでは、左手の自由が利かないので、必然的に右手で5、67の交互連打を担当することになります。具体的な右手の指配置は、5を小指で、7676の交互連打を親人親人と担当させましょう。5と鍵盤の同時押し(この譜面では5+6)を強く意識してたたくリズムが狂いにくくオススメです。ここに5が絡んだ場合は左手でカバーしましょう。(DOLCE.)



5と7を親指の腹で押すことができればスクラッチ&同時押しの幅が広がる!!

やや反則技チックであり見た目も良くはないが、超変則的なスクラッチ+鍵盤同時押しの方法を紹介します。実践できれば高難度曲で力を発揮するかも!!

片手で5+7+Sを取る

指の構造上、5+7+Sを左手一本で取るにはかなりの無理が生じる(人差し指を曲げ、第一関節を7に当てるしかない)。そこで、親指を横に伸ばし、親指の先で5を、そして腹で7を押してみよう。特にDPで効果を発揮する押し方だ。



小指で5を取りつつ、親指を横に伸ばし、5と7の間をまたぐようにたたくのだ。

片手で5+6+7+Sを取る

使う機会は少ないと思うが、左記の方法を応用することで、5+6+7+Sを左手一本で取ることも可能。親指を横に伸ばして5+7を取りつつ、人差し指で6を押すだけなのだが、手が小さいと小指が5に届きにくく、非常に難しい。



親指を伸ばして5と7を、人差し指を添えて6を取りつつ、Slc小指を伸ばす。

トッププレイヤーインタビュー

『beatmania II DX12 HAPPY SKY』Final Round進出

DOLCE.

今月は『beatmania II DX12 HAPPY SKY』の決勝戦で“V” (ANOTHER) を正規譜面でたたきこなしたDOLCE.にインタビュー!! 話題の“V”を含め、決勝大会の思い出を振り返ってもらった。

緊張こそが最大の敵!

——トップランカー決定戦からかなりの時間がたちましたが、振り返ってみて感想はいかがですか?

DOLCE. 減多に無い機会なので出場できて本当に良かったと思っています。いろいろなランカーさんとお話できたおかげか、自分のビートマニアに対する考え方が少し変わった気がしました。

——今回は惜しくも3位でしたが、敗因についてはどのように考えてますか?

DOLCE. 正直、大会中はかなり緊張してしまっていました。そう考えると単純に実力不足だったかなと思います。

——事前に注目していたプレイヤーはいましたか?

DOLCE. やっぱ、優勝したFINE*さんですね。もともと話や噂はいろいろかかっていたんですが、実際に会ってみてもすごいオーラを持っていた(笑)。ホント、むちゃくちゃつえーなあって感じてたよ。

——決勝大会で“V” (ANOTHER) を選び、正規譜面による芸術的なプレイを見せていただきましたが、あれはどのくらい練習したのでしょうか?

DOLCE. だいぶ昔の話になるんですが、“V” (ANOTHER) の譜面を眺めて、「この構造だったら、ちゃんと練習すれば綺麗にたたけるかも」と感じました。あとは家庭用のトレーニングモードを使って、丸2日間くらいぶっ続けて練習しました。

——具体的にはいつごろの話なんでしょうか?

DOLCE. 2~3年前です。ゲーセンでIIDXに触って、家庭用を買い集めて、それからちょっとしたくらいかな? 多分、どんな譜面よりも“V” (ANOTHER) の正規譜面をやり込んだと思います(笑)。やり込んだ分自信があったので、決勝戦まで残ったら選ぶと最初から決めていました。

——大会中は緊張されたとのことですが、“V” (ANOTHER) のでは自分的にどうでしたか?

DOLCE. 緊張していた割には悪くなかったかな。正規譜面なので、覚えている通りにひたすらただひたひたで(笑)。でも、その分ほかの曲のできが良くなかったですね。

——“V” (ANOTHER) 以外はランダムでプレイされていましたが、ハズレだと感じた譜面はありましたか?

DOLCE. ハズレとも当たりともいえない譜面でしたね。実は決勝戦の“AA” (ANOTHER) でBADハマリして落ちかけて(笑)、かなり焦ったのが印象に残ってるんですが、これはもう譜面どうこうというよりも、場慣れしてない自分のせいだったと思います。



大会中はずっと緊張していたというDOLCE.。それでも決勝戦にまで残ってしまうのだから、その実力は相当モノである。

驚異の上達速度、その秘密に迫る!!

——“冥” (ANOTHER)、“ピアノ協奏曲第1番” “歌火” (ANOTHER) など、いわゆる「発狂曲」で驚異的

なスコアを持っていると聞きましたが、こういった難曲がうまくなるための練習法があれば教えてください。

DOLCE. 難しい曲をプレイするのがとにかく楽しくて、ランダムで難しい曲ばかりずーっとプレイしていたら、いつの間にか上達していました(笑)。常に苦手な譜面パターンの対処方法を考えながら数をこなしていけば、自然とうまくなれると思います。

——練習に適していると思う譜面はありますか?

DOLCE. 個人の主観が入ってしまうんですけど、“moon_child” (ANOTHER)、“MINT” (ANOTHER)、“AA” (ANOTHER) が面白くてオススメです。“moon_child”はスクラッチと鍵盤のコンビネーションが難しく面白いです。“MINT”は交互譜面にいろいろ交じっている点が練習になります。“AA”は標準的なBPMで譜面がごちゃごちゃしてるんで、いろんな要素をバランスよく練習できますね。ちなみに、楽曲として好きなのは“tripping contact”です。激しい曲を聞くのが好きなんです。

——最後にプレイヤーに一言お願いします!!

DOLCE. 自分もまだ発展途上ですが、やっぱり上達するには努力あるのみだと思うので、頑張りましょう!!



決勝戦で選んだ“V”(ANOTHER)。正規譜面を圧倒的なやり込みで攻略したその姿に、見る者の多くが感動した。

考えながら、楽しみながら 数をこなせば自然と上達する

DOLCE.

東北エリア代表。正規“V” (ANOTHER) の印象が強いが、最難関曲である“冥” (ANOTHER) のランダムでスコア3216、BAD3、POOR14の記録を持つなど、スコア、見切り能力ともに実力は計り知れない。

たくさんの作品をありがとう! ついに発表!!

ポップンミュージック イラストコンテスト

前回のイラコン開催から2年強、再び開催となりましたポップンイラストコンテスト！ 応募作品の数は前回の倍以上、何と270作品となりました。そのすべてをポップン開発スタッフの皆さんに審査していただいた結果を、堂々発表致します！



ボツ
プ
ン
イ
ラ
ス
ト
コ
ン
テ
ス
ト
大
賞

福岡県 あつねがしや



★「クレープでみたなミュージック! まさにポプリなイフエとど満潮、致(ほん)に20くらぐら選(えら)びました決定しました。おめでたなミュージック! ベンネもおいしうてナイスです。」 ★みなでなかよく一つずつ校舎のまじまじとポツポツ、実際にフレイト・センターにたけの人のたら繫ねてひくキです。★あまふん。★もう一枚のキャッチャー給ちもらされた。★ミニーとパンプリンタミーはハルム(はい)そうやなました。(e.m.y) ★みなげ女の子たちだ。★こんな楽しそうにポプリしている様子を表現したのか?とめれしかった。(E.e.s.a.n)



FEVER!!キャラクター賞

三重県 睦月那弥さん



★ファイバーの新要求★EET対戦のシヨブシステムを盛り込んでくれたその企画力にカンパイセ☆
 ★ナルビコ（shiohiko）
 ★「14」はセヤラだけでなくNEET対戦とからめて表現してくれたのが目を引きました！
 ★R14の顔身の手ははったんだいねん（ちゅ）
 ★ファイバー部で応募してくれたけどもFEEERのイメージにぴったりでたのでこちらに部門に決めちゃいました（massaru）



獨行ニテムラクシ

國語學之發展

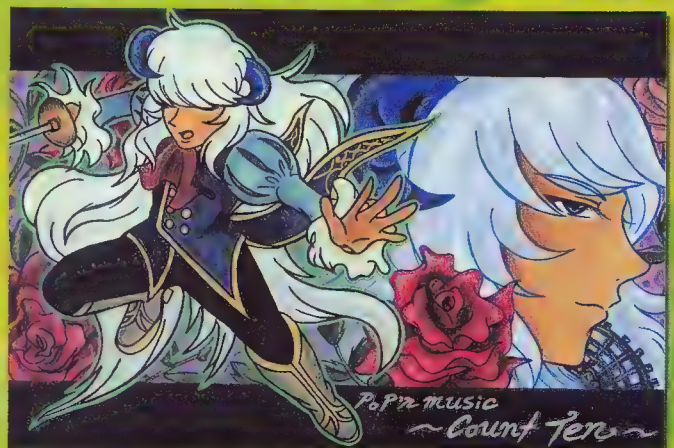


★まるで外国風だ、挿絵もよきで雰囲気でもスゴイですね。 画材の組み合わせ方や彩色もバリエーションが良し。
★この絵一枚でまた新しくタケノメヒツネの曲が浮かびそう。(村井聖夜)
★ダークな世界観に独特のタッチがとてもマッチしてますね。この世界で奏でるセルルのアコーディオンを気になるところ。(amamon)



アレンジ賞 長野県 猫影さん

長野県 猫影さん



★ずーっとと並べるとやっぱり明るい絵が目立つちゃうんですが、この絵にはひびひっときました！ほん
とに細かく描かれててまじまじ見てしまいましたよー。バラを背負うってこんなかんじ。キュン！(eimy)
★なつたしいゲームカセットのような構図が美しゅ〜！ カウテンの剣がへにへよにへ〜なああ穿面氣
を飽きも感じさせないベスト・アレンジでした。キュン！（ちむこ）

フリー賞 (受賞者2名)

大阪府 水木東君

群馬県 さねゆき君



★わあ、みんなで幕場で運動会をしているところだね！ ヒグラシはサラリーマンをはじめたかな？ ぶっちゃけますと、愛情に満ちたオマージュやラスペクトやらの精神に寛容な世の中になってくれることを祈って。(wac)



★あなたのセンスには脱帽やで。ポップンスタッフみんなそろって！ ごりやまいった！ 状態やったで。(ダニエル)

shio賞

大阪府 J・Bさん



★まるくくってどの子もユニットじゃの、ミニニヤミのもっさりさがたまらんです。各リジョンのキャラをまんべんなく描いてくれてありがとうございます。ぶそろさまでした！ そしてJ・Bさんとはもしやケラッパの……？ おまじき(Shio)

ちゅり賞

愛媛県 Flukeさん



★ハガキ2枚送ってこられて2枚目は「一枚目のハガキにPN書き忘れちゃいました」っていうのだったんですがそのうっかり具合がまさにちゅりでした！ シャムシールの大胆な配置、ごっくん、鴨はなちの裏うトップと見える隠れるさにはFEVER! キーラ家を離れたいくらいだったんですが、いかんせんセレクトが偏りすぎたね。心の1等賞だよちゅり賞。(まっつ)

amamon賞

兵庫県 アルルハイジさん



★スミ子のたこ焼きがイラストの半分以上を占めていたので迷わず選ばせていただきました。おいしそうです。食べたいです。ちなみにたこ焼きには青ノリカツオ節をかけない派だったりします。(amamon)

einy賞

北海道 淡路ユウイチさん



★ふおお！ はがきサイズに夢がいつぱい詰まってる！ キラキラしててきれいです。お星さまにお願いして感じですね。細い筆で重く光と影を描かれているんですが、ほんとに光ってるみたいでね。ずっと見ちゃった。そしてミニニヤミがかわい。(einy)

ぽんわか賞

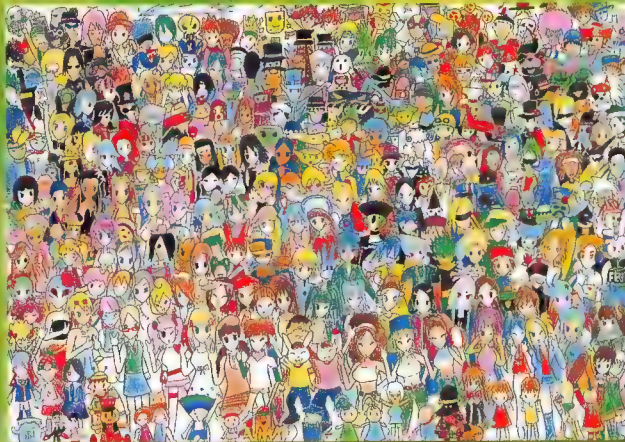
岐阜県 天舞美羽さん



★このやわらかいタッチに心惹かれました。一緒に送ってくださったベアタンク、こちらもスタッフには人気でしたよ。(amamon)

特別賞

兵庫県 ミスターK君



★見えますか、ひしめくポップンキャラ！ つい気になってキャラ探しだしたら夢中になり過ぎてデレクターに怒られどどーくん見付かりませんでした(ミスターちゅり色)。★道中一番注目された作品ですね。みんなイラストずうと見ていて「コラ！」「何度注意したとこか、それくらい引き付ける魅力がありましたよ。(marsar)

クラフト賞 (受賞者2名)

藤原 相川かずきさん

沖縄県 神崎明日香さん



★配色がとてもきれいで好みました！色とりどりの折り紙の風車が和を演出させてくれますね。ウサオの表情もいっす☆(TOMOSUKE)



★これ切り絵なんです。和のような洋のような雰囲気が入ってます。あ、沖縄県の方なのですね。なるほど、琉球織物(ぼくももあるかも)とか納得です。遠くからありがとうございました！うれしいなあ。(shio)

佳作 (受賞者6名)



(青森県 チアキさん)

★こ、これはまた！セクシー極まりないですぞ……。セクシー大臣イチャオシの作品ですな。先生！無駄に長い足と脚線美がたまらなくて、ボクは…ボクは…あーッ！(TOMOSUKE)



★たくさんイラストがあり、とてもおもしろい。ひびに線がどれくらいあつて、カットして、その中からこれを選んだ。(shio)



★何だか、こつこつキャラで新しいアニメでも始まりそうだな。笑。村井聖夜

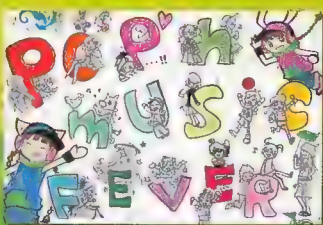


★色塗りグラデーションが超々キレイですね！ツクバさん、何気にかっこいい！(shio)



(栃木県 はちごさん)

★最初上下左右が分からず何のキャラかも分かりません。何のロールシャッハテストかと思いました。把握してみるとあらびっくり。極めてカッコイイです。(wac)



(埼玉県 給食当番さん)

★「ポップン14」のデフォキャラ全員集合！ナルヒコがさり気なくカラーになってますね。(masaru)

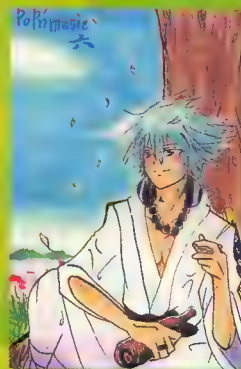
アルカディア編集部 特別選考作品！

ここからは、受賞外と眠らせるにはあまりにも惜しいアルカディア編集部が選んだ秀作を一挙掲載！



(広島県 朔斗ゆえさん)

☆猫をじゃらしてるKKの方が、ちょっと猫っぽく見えちゃったりして？



(福島県 エンジェルさん)
☆桜ほろ酔い、花見酒。
六の気ままさが出てますね！

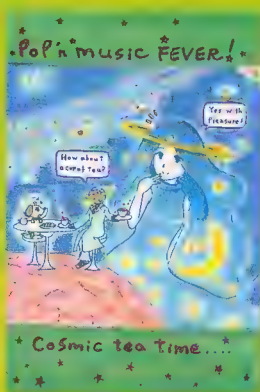


(東京都 のらさん)
☆お出かけという感じで可愛身！
しっぽも機嫌なご様子？



(鹿児島県 前田篤人君)

☆ポップな波にノリノリの二人！
ミニマミックウェーブの到来だ!!



(東京都 夕田あかねさん)
☆手書き背景はステキなお茶会。
キャラの遠近感が実に神秘的です。



(秋田県 keiさん)

☆タイマー with/バンク!?
似合うのがアイドルの証!

(石川県 かめさん)
☆ポップンパーティーでもう古株？
コンタマに笑った顔が笑!





アルカディア特別賞

広島県 東條ナツメさん



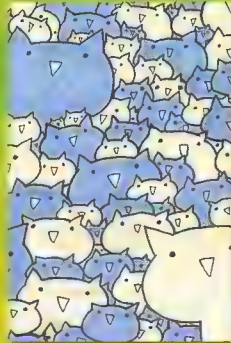
(福岡県 へいささん)
☆風が吹き抜けるような疾走感！
曲のハイスピード感も現れています！



(愛知県 栗野紅さん)
☆中華なキョウが流れに乗っ
神様、たけと和む不評な雰囲気か！



(青森県 水玉うるるさん)
☆テーマは「お菓子な貴婦人」とのこと。
甘かわいい二人に胸キュン！



(埼玉県 向日葵さん)
☆ししゃもが、ふっ、増えっ？
計測不可能の癒し度です……



(山口県 卯白ひかりさん)
☆現代に帰還したロックの躍々
歴史の音を今に刻め！



(青森県 五森セキさん)
☆FAT BOYの「音」想像図とのこと！
べ、別人すぎっ？



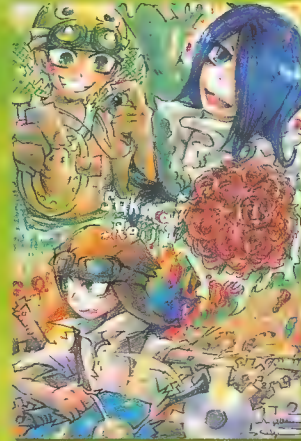
(静岡県 秋屋さん)
☆巻ノ妙を描いた作品が多かった中
で、このロックな姿は珍しい！



(千葉県 千歳さん)
☆艶やかに、かつ怪しげに
巻ノ妙独特の妖美さが伝わります



(愛媛県 7花ハル子さん)
☆息を切らして、星を見に行こう。
白い息と黄昏の美しさが胸を打ちます！



(新潟県 しつりさん)
☆櫻井さんへの愛がこれでもかと！
ここまでしてこそそのファンの証？



(東京都 戦国員さん)
☆緊急発進、Goku-Sotsu口ボ！ 多数のGoku-
Sotsu-Kun作品の中でも珠玉の一枚でした。



☆ポップの世界観を極端に変えることなく、MIKUとNICKEYを上手く表現してい
ると思います。この手の表現方法は割と難になりかちところを、細かい部分まで
筆を運んでいるため、東條さんの「思い」や「気持ち」までが伝わってくるイラスト
であること、そして楽しい漫画風コマ割などの工夫もあり、アルカディア特別賞に選
ばせていただきました。(編集長 猿渡)



(沖縄県 せうす君)
☆これぞまさにFEVER!!
キャラセレクトにも技あり！



(埼玉県 阿尾空河さん)
☆紙飛行機に、歌を乗せて、
届くようにと、心を込めて、

総評

270作品のすべてから溢れん
ばかりのポップン熱が伝わっ
てきて、このシリーズはス
ゴク愛されている！と改めて
実感させられました!! 応募し
てくれた皆さん、本当にありが
とう！ 次のイラコン開催のた
めにも、これからもポップンシ
リーズをみんなで盛り上げて
いきましょう！

ムンゾ仕込みの一撃を、 平和ボケしたアースノイドに たたき込め!



機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ~修羅の双星~

■メーカー : ハンブレスト
■ジャンル : ガンシューティング
■操作方法 : ザクマシンガン
■稼働日 : 2006年12月下旬予定
■使用基板 : TAITO Type X

©創通エージェンシー・サンライズ



カート・ラスウェル中尉

サイド3出身のスペースノイド。いかなる状況下でも冷静沈着に作戦を実行する鋼鉄の魂を持つ。北米降下作戦での活躍を評価され、相棒のロビンとともに「修羅の双星」の二つ名を授けられる。

主人公はジオン兵。搭乗するモビルスーツは名機ザクⅡ! 異色の設定で展開されるガンシューティングゲーム『スピリッツ オブ ジオン ~修羅の双星~』。ガンダム好きの方でもそうでない方も、没頭して楽しめる良質のゲームに仕上がっているぞ!

ロビン・プラッドジョー中尉

サイド3出身のスペースノイド。大酒飲みのお調子者。一見何も考えてないように見えるが、それでいて大局を見失わない。カートと同じく、北米降下作戦の後に「修羅の双星」を名乗ることになる。

開戦迫る! 苛烈な一年戦争を戦い抜け!!

だれもが知っているモビルスーツ・ザクⅡを駆り、主武装のザクマシンガンと、使用回数制限のあるサイドウェポン、ザクバズーカとクラッカー、一定の条件下で出せるヒートホークを駆使して、与えられたミッションを戦いぬくことがこのゲームの目的。ミッションの途上には手ごわい中ボス、ラストには強大な火力と機動力を誇るボスも待ち受けており、作戦遂行は困難を極めている!

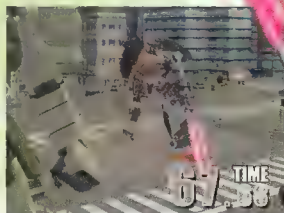
初代「機動戦士ガンダム」の舞台となった一年戦争を、ジオン側からの視点で描いているという点も見逃せないポイント。これまでに明かされなかったジオン側のエースパイロットの秘話や、初登場となるオリジナルキャラクターたちの活躍は要注目!

もちろん、原作やサイドエピソードに登場した有名メカやキャラも続々登場するので、そちらもお見逃しなく!

まずは身を隠し、タイミングを見計らってザクマシンガンで攻撃していこう!



ゲーム中には、原作で登場した名シーンも数々登場! 写真はジャブロー深部に相まみえるアムロvs.シャア!



RGM-79FP GM STRIKER

「機動戦士ガンダム 戦場の絆」での登場が明かされた新鋭機「ジム・ストライカー」が、「修羅の双星」ではテスト機型で出撃決定! 神機体と呼ばれるほどの高性能を誇る装甲強化ジムをベースにして、格闘戦専用に変化した兵装を施されたエース専用機! 全身を覆うウェラブル・アーマーと、圧倒的機動力をたたきだす高性能スラスターに加え、手にしたツイン・ビーム・スピアでジオンの皆さんを恐怖のどん底にたたき込む!

双星たちの前に
立ちはだかる新鋭機!
「ジム・ストライカー」参戦!!



今、明かされる! 一年戦争を彩った勇者たち

カートとロビンの前に立ちはだかる強敵たち! 今回はステージ1のジャブロー、ステージ2のニューヤークに登場するボスを紹介!!

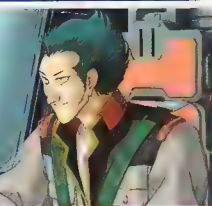


STAGE1 BOSS
プロトタイプ・ガンダム



地上が舞台となるステージ1 & 2では、プロトタイプガンダムや陸戦型ガンダムといった強力な機体が待ち受ける!

フアラレン・ハ中尉



**プロトタイプ・ガンダム
テストパイロット**

連邦軍ジャブロー基地に所属するモビルスーツテストパイロット。腕は確かだが、己の力量を過信しすぎるために性格にはやや難あり。開戦当初から名の知られた戦闘機乗りだったが、V作戦の一環としてモビルスーツのテストパイロットに任命された。プロトタイプガンダムに搭乗し、ジャブロー最深处でカートとロビンを迎撃する。

STAGE2 BOSS
陸戦型ガンダム



MS第5小隊

ニューヤーク攻防戦の最終局面でカートとロビンの前に現れた三機のMS——それは、地球連邦軍北米方面軍機械化混成大隊に所属する“MS第5小隊”だった!!



ナオ・シエンカ
バーカー軍曹

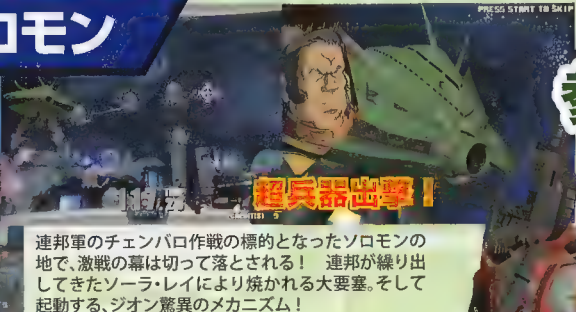
セバスチャン
クリエ軍曹

隊長のバリ少尉は一見だらしのない印象を受けるが、部下想いの熱血漢。グランドキャニオンでの戦いを評価され、陸戦型ガンダム小隊を任されることになったたき上げた。ナオ軍曹は才色兼備の女性パイロットで、派手なところは無いが小隊内の人気は抜群。クリエ軍曹はメカニック出身だが、倒れていく仲間を見かねてパイロットに立候補したホットガイ。隊では癒し系担当。

そして戦いは……運命が待ち受ける宇宙へ!

ジャブロー降下作戦、ニューヤークからの撤退戦を経て、舞台はついに宇宙へ! 一大反抗作戦を発動させた連邦軍に対して、ジオン公国はいかなる手段で迎え撃つ?!

STAGE3 ソロモン



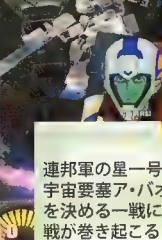
超兵器出撃!

連邦軍のチェンバロ作戦の標的となったソロモンの地で、激戦の幕は切って落とされる! 連邦が繰り出してきたソーラ・レイにより焼かれる大要塞。そして起動する、ジオン驚異のメカニズム!

参上! 修羅の双星専用 高機動型ザクII!

STAGE4 ア・バオア・クー

STAGE 4-1
ア・バオア・クー
Sフィールド



最終防衛戦を守り抜け!

連邦軍の星一号作戦に対する最後の砦、宇宙要塞ア・バオア・クー。地球圏の運命を決める一戦にして、一年戦争最後の決戦が巻き起こる! この激闘を生き残るのは連邦とジオン——どっちだ?!

専用機を得た双星を待ち受ける強敵とは!?

宇宙に戻った修羅の双星を待ち受けていたものは、圧倒的な物量に凌辱された連邦軍の反抗作戦! しかし、彼らの手にも新たな力が置かれる。それが高機動型ザクII・修羅の双星専用機! スカルヘッドのエムブレムが輝くとき、修羅の連撃が宇宙を裂く! 果たして、カートとロビン待ち受ける運命とは!? 双星の運命の戦いは——間もなく幕を開ける!





たくさんのミニゲームで
楽しく英語に挑戦!



NOVAうさぎのゲームde留学!?

■メーカー：KONAMI

■ジャンル：エデュテイメントゲーム

■操作方法：タッチパネル+タッチペン

■発売日：2006年10月中旬(稼働中)

■使用基板：—

Text：C・LAN

目と耳、そして手を使った本格的な英語レッスンを楽しく受けられる本作。昇級を目指しながらすべてのミニゲームを制覇しよう。

中級・上級コースで遊べる6種類のミニゲームを大紹介!

問題に正解すると得られる“ミニツク”で昇級していくと、新しいミニゲームが追加され、同じミニゲームでも問題内容がどんどんパワーアップしていく。初プレイに向けた“英語力診断モード”はミニツクを得られないが、ICが無くてもプレイ可能で、気軽に上級問題にもチャレンジできるぞ。今回は、このモードの中級コース以上で遊べるものを中心に、6種類のミニゲームを紹介だ。



昇級すると単語数が増えるなど問題がパワーアップ。内容が変わったものはミニゲームを選ぶときにメッセージが追加されるので一目瞭然。正解率や消化率なども表示される。

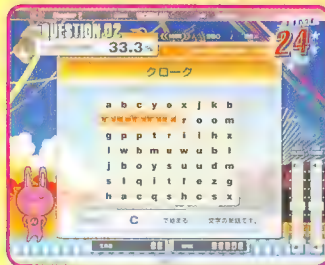
第一回全国テストは12月開催予定!



単語探し

ボキャブラリー

アルファベットが並んだパネルの中から、表示された言葉の英単語を探し出してタッチペンでなぞるミニゲーム。縦に並んでいることもある。



縦の場合は上から下、横の場合は左から右に並んでいる。行き過ぎではみ出ししてしまったりアウトなので気をつけよう。

ブクブク英単語

ボキャブラリー

画面上に表示されている言葉の英単語のアルファベットが泡に包まれて漂っている。これをタッチペンで綴りの順番に割っていくのだ。

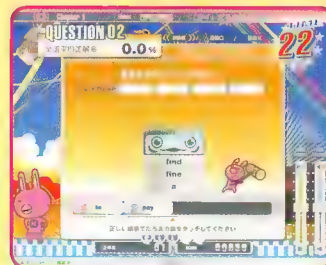


素早く泡をタッチして英単語を作ろう。早く正解できるほど、結果的に解ける問題数も増えてミニツクを稼げる。

だるま落とし

表現

和文の英語訳が空欄になっている。だるま落としの駒をたたいて空欄を埋め、正解を導き出すミニゲームだ。英文法の知識も鍛えられるぞ。

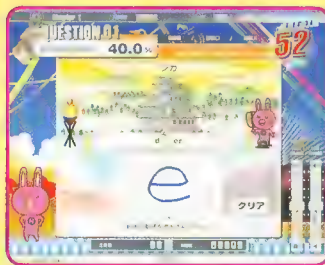


だるま落としの数は空欄の数よりも多い。つまり使用しないものもある。その見極めも重要だ。引つ掛けに要注意。

単語! 穴埋め英単語

ライティング

画面上に表示された言葉の英単語が一部欠けているので、その単語を素早くタッチペンで書き取る。数をこなしやすいのでオススメだ。



問題に正解するたびに城についた火種が多くなっていくぞ。英単語が苦手な人はこのミニゲームがサポートしよう。

連想問題

リスニング

ヒントを聞き取り、正解となる英単語をタッチするミニゲーム。ヒントは三つあり、何回でも聞けるので慣れるまでじっくり取り組もう。



ヒントをよく聞いて生の英語に接しよう。内容をしっかりと理解できれば、三つをすべて聞かなくても解けるハズ。

コミュニケーション

リスニング

英語の質問に対して、妥当な返答を当てる四択のミニゲーム。A～Dのパネルをタッチすれば選択肢を聞ける。その中から正解を選ぶのだ。



出題前にはその会話が行われるスポットが表示される。これも大きなヒントになっている。よく聞き取って回答しよう。



本作の操作はすべてタッチペンで行なうが、このデバイスを最大限に活かしているのが「動体視力」や「戦国! 穴埋め英単語」などの書き取り問題。タッチペンでの入力はさまざまな書体に対応しており、もちろん筆記体でも読み取ってくれる。紙に書くつもりでなければOK。また、液晶のモニターに書くことになるので、筆圧をため過ぎないように気をつけよう。

全国対戦で、全脳活性化!?

脳を鍛える脳トレゲームでおなじみの「脳機能イメージング」研究の第一人者・川島教授監修の新作がアーケードに登場! 今回はその概要と、ゲームのガイド役、10キャラを紹介!



©2006 NAMCO BANDAI Games Inc.



みんなて鍛える全脳トレーニング

- メーカー：バンダイナムコゲームス
- ジャンル：脳トレーニングゲーム
- 操作方法：タッチパネル
- 発売日：2006年12月稼働予定
- 使用基板：SYSTEM256

川島教授が
全面監修だぜ!



ラムネ



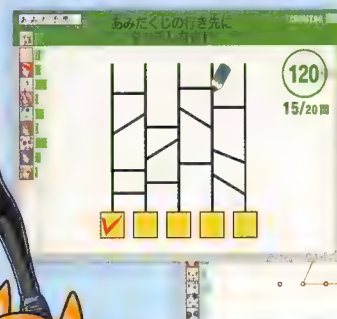
かなえ

三つのモードで
脳トレだよ!

このゲームでは、通信による
全国対戦、店内対戦、一人用の
三つのモードが選択できる。特
に全国対戦では多人数プレイ
ヤーと競い合うことで、より集
中して脳を鍛えられるぞ!

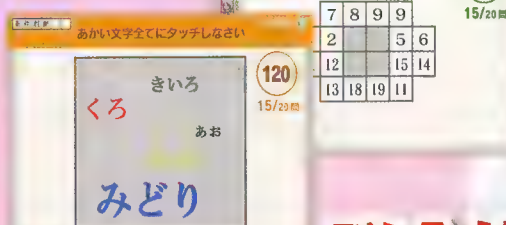
体の動きとか
読めてそうね?

御蔵
リサ



多賀浦咲

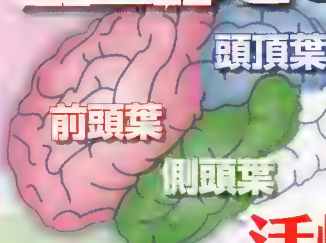
計算力や記憶力は
大丈夫ですか?



昨今の脳トレで注目されているのが、
この前頭葉。仕事や人付き合いなど
に重要な機能が集中している部分だ。

前頭葉は知能や
判断力をつかさどる
大事な部分だよー!

脳全体を



頭頂葉

前頭葉

側頭葉



マッス

スポーツや手仕事に重要な部分、頭頂
葉。対応するミニゲームをやり込めば、
ほかのゲームの操作技術も向上する!?

頭頂葉は動きの情報や
空間認識をつかさどる
のであります!

活性化!



あずき

絵とか、芸術は
好きですか?



芸術以外にも、人の顔を覚えたり地図を
理解するのに使う側頭葉。対応ミニゲー
ムには、図形やパネルを使うものが多い。

側頭葉は 色や形を判断するのー

タッチパネルで操作しろ!
リライタブルカード採用だ!

筐体は『アイドルマスター』でおなじ
みのRW (リライタブル) ステージ筐体。
操作はタッチパネルのみで行なうので、
だれでも気軽に脳トレが可能だ。さら
にはプレイすることに、RWカードに脳
の各部分がどれだけ鍛えられたか、そ
の数値や成績が印刷されるぞ。

ゲームの詳細は次の
機会にお伝えします!



バーンズ軍曹

あきら

最初のキャラクター特集はフェイントィア!

トリガーハート エクステンション

TRIGGERHEART EXTENSION

©2006 株式会社 童・warashi-

第2回目の今回はフェイントィアにスポットを当ててお送りします! ほかにグッズの最新情報などをお届け。そうそう、イラストコンテストの締め切りも間近なので忘れないでね。

CONTEST

まだ間に合う! イラストコンテスト募集中!

先月号にて告知したイラストコンテスト(オリジナルトリガーハート)。締め切りは11月10日(金) 必着とあとわずか。今からでも間に合うので諦めずに応募してほしい。入賞者にはステキなプレゼントも!?

MOBILE

携帯にもエグゼリカ登場

携帯電話向け本格デジタル写真集サイト「Handy写真集」で、エグゼリカたちのイラストが配信されている。下記のアクセス方法を参考に、エグゼリカたちにアクセスしよう。

アクセス方法

[docomo]
メニュー⇒メニューリスト⇒コミック/書籍⇒▼写真集「Handy写真集」
[au]
EZメニュー⇒トップメニュー⇒カテゴリで探す⇒電子書籍⇒写真集⇒「Handy写真集」
[SoftBank]
Yahoo! ケータイ⇒メニューリスト⇒書籍・コミック・写真集⇒電子写真集⇒「Handy写真集」

ADDRESS

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
トリガーハート各コーナー 係

※本企画(『トリガーハート エグゼリカ』イラストコンテスト及び、オリジナルトリガーハート募集)にご応募いただいた作品は、(株)エンターブレイン、または(株)童主催にて行なわれる本企画と連動した企画にて使用される場合があります。あらかじめご了承ください。

GOODS

フィギュア発売決定!

エグゼリカのフィギュアが発売決定したぞ! まだ未確定の部分が多いが、このコーナーで随時情報を載せていくので期待してもらいたい。

ちょっとイ話

エグゼリカを作った男たち
その1/Hirune

完全新作で自社タイトルを! を目標として、エグゼリカ製作がスタートしました。直前のプロジェクトの反省も盛り込み、壮大なリベンジです。

最初に考えたことは「数多のゲームが存在する市場で、埋もれないような作品に」ということでした。魅力的なキャラクターを立てたゲーム製作も、思えば童として初めてのことで、その先には多くの困難が待っていました。(つづく)

Faintear PROFILE

B:84 W:56 H:83

エグゼリカのような随伴砲撃艦を持たないが、同級もしくはそれ以上の拡張攻撃ユニット群とリンクしており、これを縦横に操ってエグゼリカたちを苦しめる。感情の起伏が激しくて不安定。

身長はギガヒールによる底上げを除くとエグゼリカより高く、クルエルティアより低い……くらい。

今月は4コマ含め、「フェイにスポットを当てたい」という要望をいただきました。いろいろな意味で描いていない部分が多いキャラクターなので、今後も機会があれば、と思います。イラストコンテストもまだ間に合いますし、みんなで描いてくれるのもオッケーです。個人的にはネタっぽい笑える絵も好きなので、よろしくね。(GRA)



秋の夜長は芸能活動!

THE IDOLM@STER

©宮岡俊之 ©2003 NAMCO BANDAI Games Inc.

ライブDVDの発売やXbox 360への移植に加え、何とアニメ化も!?
ますます勢い付く「アイマス」旋風、
もはやだれにも止められない!?

アイドルマスター

■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年7月下旬(稼働中)
■使用基板：SYSTEM256



急告ーッ! アイドルマスター・アニメ化決定!

プロデューサーさん、アニメですよ、アニメ!
と言うわけで、現在『アイドルマスター』のアニメ化プロジェクトが進行中! タイトルは「アイドルマスター XENOGLOSSIA (仮)」!

製作はお馴染みのサンライズで、制作陣にも実力派クリエイターがそろっており、完成が期待できます! っていうか、彼女たちの後ろにそびえるロボは一体……。お楽しみに!

©サンライズ・バンダイビジュアル

今月の人気ランキング! ～10月編～

3カ月ぶりに元のスペースに戻ってきた人気ランキング。今月もトップ3が磐石の態勢をみせております。特に、一位のやよいはあと2カ月1位を堅守すれば、何と1年連続トップを維持していたことになります! 果たして残り2カ月、トップの座を守ることができるのか!?



元気が一番! 元気があればトップも取れる! この勢いはいつまで続く!?

10月の 人気アイドルランキング (10月10日・765プロ調べ)

1位	高槻 やよい	→
2位	天海 春香	→
3位	如月 千早	→
4位	萩原 雪歩	→
5位	三浦 あずさ	→
6位	菊地 真	→
7位	水瀬 伊織	→
8位	秋月 律子	→
9位	双海 亜美/真美	→

炎の台同企画、第2弾!

WAITING ROOM 360

Xbox 360版『アイドルマスター』の発売日が決定しました! 運命の日は2007年1月25日 通常版が¥7,140(税込み)、各種豪華特典が付いた初回限定版も¥20,790(税込み)で発売決定! ファンならば通常版&初回限定版二つを予約買いっしょ!



初回限定版も登場!
限定版の目玉は、何ととっても特製フィギュア! ライブステージを模した台座も付いてきます!



伊織 ついに360版『アイドルマスター』の発売日が決定したわね! 今からファミ通のクロスレビューが楽しみだわ。にひっつ。



やよい はいっ! 20、20、20、20は確実ですよっね!

伊織 ……いや、点数の上限は10点だから。それより、やよいは“Xbox

360”本体は買ったのかしら?

やよい え? それってスーパーの特売棚に並んでました?

伊織 何言ってるのよっ! Xbox 360はそんなトコロに並んでないわよーっ。いい? 私は360版の発売に備えて、360を重ねて椅子代わりにして、360を積んで机代わりにして、360を並べて作ったベッドで眠ってるぐらいに気合入れてんだからね!

やよい すごっ! すこいけど何か違う気がします!

伊織 まあ、それほどまでに期待をかけているというワケなのよ。

やよい 『アイドルマスター』の初回限定版には私たちのフィギュアも付いてくるんですね! うっわー良く出てます、これ!

伊織 そうね。私の美貌も余さず再現されてるんじゃないかしら。

やよい はいっ! ほら見て伊織ちゃん、オデコの広さも忠実に再現……。

伊織 そ、そこには触れなくていいわよ! イオリフラッシュをくらえ! (SE.カッ!)

やよい うおっまぶし!

伊織 初回限定版にはフィギュアだけでなく、特製ビジュアルブックやアイドルマスター新曲スペシャルDVD、Xbox 360用のオリジナルフェイスプレートなどなど、買い逃したら一生後悔する豪華な特典が付いてるのよ。

やよい うっう〜、これは私もほしいです! 頑張って貯金して、お年玉を足して限定版を買っちゃいます!

伊織 それはいいとしても、そもそもやよいはXbox 360の本体を持ってないんじゃない?

やよい ……。そうだ! 伊織ちゃん、私にお年玉下さい! それで本体買います!

伊織 それって何か違うでしょ!?

変化を遂げたレッスン!



Xbox 360版では、コントローラーで遊べるようにレッスンを再調整されているのです! 新鮮な気持ちでレッスンに励めまね!

Xbox 360版用に新調整!!

※画面は開発中のものです。 ©宮岡俊之 ©2003 2006 NBGI PROJECT IM@S

タイトーファン必見の夢の企画が3誌合同で始動!

ファミ通、ファミ通 PS、アルカディアの3誌が合同でお届けする夢の企画! ソフトが当たるA賞とレアな iPod nano (8GB) が贈られるB賞の二つを用意したぞ!

タイトー LOVE・A賞

「タイトーメモリーズ2 下巻」タイトル当てクイズ

「タイトーメモリーズ2 下巻」の25タイトルの中から、1つを当てよう。正解は、このクイズの答えに書いてある。答えは、このクイズの答えに書いてある。答えは、このクイズの答えに書いてある。

「タイトーメモリーズ2 下巻」の25タイトルの中から、1つを当てよう。正解は、このクイズの答えに書いてある。答えは、このクイズの答えに書いてある。答えは、このクイズの答えに書いてある。

タイトー LOVE・B賞

タイトーの歴史を振り返り、その想いの深さを伝える「タイトー LOVE・B賞」。作品は文芸、絵、音楽、造形物など何でもOK。この賞には最優秀賞と特別賞としてタイトー賞、週刊ファミ通賞、ファミ通 PS2賞、アルカディア賞があります。最優秀賞は四人の審査員(タイトー ジェネラルマネージャー・大槻 朗氏、週刊ファミ通編集長・相沢 浩仁、アルカディア編集長・猿渡 雅史)によって選ばれます。特別賞は各審査員が選出。最優秀賞(1名)には「タイトーメモリーズ2」の上下巻の iPod nano (8GB) が贈られます。

タイトー LOVE作品選手権

フィギュア(タイトー賞、週刊ファミ通賞・各1名)、インベーダーサッカーボール(ファミ通 PS2賞、アルカディア賞・各2名)がセットで授与されます。

住所、氏名(必要であればペンネーム)、年齢、職業、電話番号を明記した紙を作品に同封し、下のあて先まで。データで応募する場合はMOやCD-Rなどメディアに記録してお送りください。応募作品は返却いたしませんのでご了承ください。

- 対象外となる作品
 - ・生物・食品・著作権を侵害するもの
 - ・危険物・公共秩序に反するもの
- 造形物の場合の注意
 - ・高さ50センチ以下で、重量が10キロ以下をお願いします。

NO.	年代	タイトル
1	79年	スズンブロック
2		フィールドゴール
3		レーザーウォー
4	80年	アストロ・ゾーン
5		カミカゼ
6		SAFARI RALLY
7		スーパースピードレース GPV
8		スチールウーダー
9		スピードレース GP5
10		スペースサイクロン
11		SPACE LASER
12		トライアタッカー
13		フェニックス
14		ボラリス
15	81年	スペース・クルーザー
16		スペースシーカー
17		デフエンダー
18		フロッグ&スパイダー
19		マリナー デート
20		ロッククライマー
21	82年	ジャングルクイーン
22		ジョリジョガー
23	83年	女子バレーボール
24		レーザーガンプリ
25	84年	アウトゾーン
26		キックスター
27		キャンデーぱっくん
28		グレートソーダマン
29		コスモスサード
30		シーファイターボセイドン
31		ジャイロダイ
32		忍者ハヤテ
33		バギー・チャレンジ
34		ビット&ラン
35		マッハ3
36		リングファイター
37	85年	女三匹
38		決死探検隊パイバル川口君
39		侍・日本一
40		スーパースピードレースジュニア
41		スーパー・デッド・ヒート
42		N.Y. キャプター
43		タイムギャル
44		メタルソルジャーアイゼック2
45	86年	アルカノイド
46		陸海空・最前線
47		大怪獣の逆襲
48		ダライアス
49		ハルースコメット
50		ビッグイベントゴルフ

NO.	年代	タイトル
51	87年	アルカノイドリベンジオブDOH
52		オペレーションウルフ
53		エクスターミネーション
54		特殊部隊UAG
55		ニンジャウォーリアーズ
56		アルスロットル
57		ミッドナイトランディング
58	88年	オペレーションウルフ Jr
59		ストリートパンチャー
60		チェイス H.Q.
61		ツインイーグル
62		トップランディング
63		忍者とび丸
64		ブラッパゴッ
65		ヘビーユニット
66		レインボーアイランド・エクストラ
67	89年	アップルブル
68		ヴォルフィード
69		クライムシティー
70		ダイナマイトリーグ
71		ナイトストライカー
72		バスニック
73		バトルシャーク
74		ファイナルブロー
75		マスターオブウェポン
76		メガブラスト
77	90年	バラダイスアレイ
78		サンダーフォックス
79		バラメデス
80		ヒットジャイス
81		エアインフェルノ
82		W・G・P
83		W・G・P2
84	91年	レーシングビート
85		パワーホーネーズ
86		キャラクティックストーム
87	92年	リングレイジ
88		ウォリアーブレイド
89		ライディングファイ
90		テッドコネクション
91		ガンバスター
92	93年	キャプテンソフィアック
93		チャレンジヒッター
94		スーパーチェイス
95		ハットトリックヒーロー '93
96		トップランキンクスターズ
97	94年	アムダーファイアー
98		リアルパンチャー
99		チェイスボクサーズ
100		バブルシンフォニー

あて先はこちら

A賞、B賞共に〒102-8431 (株) エンターブレイン「タイトー LOVE・A賞」「タイトー LOVE・B賞」係まで。A賞は、はがきに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、答えの番号を書いた応募券を貼り付けて送ってください。応募券は複製したものは対象外となります。正解は2007年2月号(2006年12月末発売)、当選者ならびに受賞者は2007年3

応募券
 アルカディア
 12月号

No. 1

No. 2

No. 3

キョトリ線

締め切り: 12月4日必着

月号(2007年1月末発売)で発表。A賞の賞品はソフトの発売日以降に発送予定です。

ファミ通ドットコムでも応募可能

ファミ通ドットコム
<http://famitsu.com>

B賞はファミ通ドットコムからも応募可能です。詳しくはファミ通ドットコムをご覧ください。応募していただいた作品は返却致しませんのであらかじめご了承ください。

本体にはインベーダーの刻印が!

B賞の最優秀賞受賞者には、『タイトーメモリーズ2』上下巻とiPod nano (8GB) がセット贈られる。この iPod nanoは裏面にインベーダーが刻印された限定版なのだ。



※当キャンペーンはApple Computer, Inc.の提供・協賛によるものではありません。

タイトーメモリーズ2 上巻の内容は?

タイトーの名作アーケードゲームを集めた『タイトーメモリーズ』に新作が登場。上巻に収録されるのは、右で紹介している25タイトル。タイトーレトロゲームファンは、上下巻そろえるのが義務ってんでしょ!

タイトーメモリーズ2 上巻
 ■メーカー : タイトー
 ■ジャンル : パラエティゲーム集
 ■標準価格 : 5040円
 ■発売日 : 2007年1月発売予定
 ■対応ハード : プレイステーション2



根強いファンを持つ名作シューティングの「ダライアス」シリーズ。本作には「II」を収録。

タイトーメモリーズ2 上巻に収録された25タイトル

発売年	タイトル	ジャンル
79年	スペースチェイサー	アクション
81年	グラッドチャンピオン	ドライブ
82年	タイムトンネル	パズル
84年	THE運動会	スポーツ
	ペンペろべえ	アクション
85年	リターン オブ ザ インベーダー	シューティング
86年	黄金の城	アクション
	キック アンド ラン	スポーツ
	スクランブルフォーメーション	シューティング
87年	イグジーザス	シューティング
	スーパークイックス	パズル
	レンボーアイランド	アクション

発売年	タイトル	ジャンル
88年	オペレーションサンダーボルト	シューティング
	コンチネンタルサーカス	ドライブ
	中華大仙	シューティング
89年	飛鳥&飛鳥	シューティング
	S.C.I	ドライブ
	ダライアスII	シューティング
	チャンピオンレスラー	スポーツ
	ファイティングホーク	シューティング
90年	スペースガン	シューティング
	ニンジャキッズ	アクション
92年	ダイノレックス	アクション
94年	レイフォース	シューティング
96年	バブルメモリーズ	アクション



11月16日 ON SALE!
DVDビデオ2枚組 標準価格 ¥3,990 [税込]

EBDVD-00020 / 片道二層×1枚 片面一層×1枚 / COLOR / MPEG2 / 複製不能 / 4:3

① オリジナル
② 2音響声解説

©2006 ENTERBRAIN, INC. ©SEGA

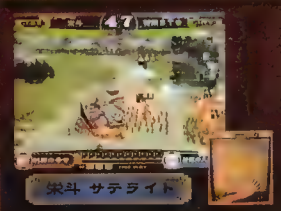
商品のお問い合わせ先: 〒102-8431 東京都千代田区三軒巻 8-1 TEL: 0570-060-555 (代販)
通信販売のお申し込み先: 【株式会社webサイト】 <http://www.enterbrain.co.jp> E-mail: ca@eb-store.com
カスタマーサポート TEL: 0570-060-555 受付時間: 12:00 ~ 17:00 (土・日・祝日除く) E-mail: customer@enterbrain.co.jp

ファミ通DVDビデオ最新作『三国志大戦2』DVD 将星演武ついに登場!

『三国志大戦2』を彩る将星たち。権謀をめぐらし、圧倒的な力で見せる者を惹きつけてやまない彼らの演武を、DVD2枚にわたって収録! 入魂の将星演武、とくにご覧あれ!! <Ver.2.01完全対応>

頂上決戦

全国にその名を馳せる君主たち。彼らトップクラス同士の戦い、全27取組を収録。すべてを【ゲーム画面+手元画面】のマルチ画面で構成し、さらに副音声にセガ・西嶋氏とブンブン丸による解説を収録。名君主による華麗な技と駆け引きをご堪能あれ。



バトルレクチャー

自城乱戦系テクニックから、壁突撃、槍撃、攻城系テクニックまで、様々なデッキで有効なテクニックを、ゲーム画面と手元画面を交えて指南。すべてのテクニックを体得し、霸王へと至る道を邁進せよ!



大都督栄斗 香港遠征記

あの大都督栄斗が、海を越え香港へ! 三国志の英雄達が駆け抜けた地(の近く)——そこで彼を待ち受けていた試練とは? 地獄を見せるか、はたまた見せられるのか!? 大都督栄斗、新たな伝説の幕開けがいま、ここに!



e3 STORE アフィリエイトパートナー募集!

アフィリエイトプログラムに参加して、あなたのサイトからe3 STOREの商品を販売し、収益を得よう! 商品紹介、レビュー、ブログ記事など、様々な方法で商品を紹介し、収益を得よう! 商品紹介、レビュー、ブログ記事など、様々な方法で商品を紹介し、収益を得よう!

<http://www.eb-store.com>

SEGA

三国志大戦2全国大会

覇業への道
～龍虎の咆哮～

12.21 DVD ON SALE

セガのプライズグッズが当たるアンケートハガキも封入!!

大会情報はこちら!!
<http://am.sega.jp/>

グッズを買いならこちら!!

<http://segadirect.jp/>

セガのプライズ情報はこちら!!

<http://segaprize.com/>



我が志、千里にあり!!

10月22日に開催される三国志大戦2全国決勝大会の様子を1回戦からの試合を全て収録。さらに、前回大会優勝者「荀彧ST0」のバトルレクチャーや、隠しコンテンツとなっている「10分でわかる三国志の世界」など内容充実!! 初回封入特典には島本和彦先生イラストのExカード No. 009「孫策」が封入!!

希望小売価格5,040円(税別4,800円)



HSB-0064 / 片面2層 / 2枚組 / 約389分(予定) / COLOR / DOLBY STEREO / 4:3

本商品に関するお問い合わせ先

フリーダイヤル: 0120-780-215 (平日10:00~12:00/13:00~17:00 祝祭日除く)

©SEGA

プライズ ワンダーランド

アイコンの meaning



箱タイプ: 中身によって賞品が異なるので、注意しよう。



ぬいぐるみ: 首などのくびれた箇所が狙い目。



箱タイプ: 前面に穴が開いているので、狙い目。



吊り下げ箱タイプ: コンビニキャップチャージ・DXに代表される形。上部のラベルを正面からつかもう。



吊り下げラベルタイプ: これもラベルを正面から掴むように。



吊り下げラベルタイプ: ぬいぐるみの本体も狙える。割と簡単。

今月は11月に登場するオススメプライズと、9月に開催されたAMショーで注目を集めた新作アイテムを紹介！プレゼントも要チェックですよ!!



ポケットモンスター ダイヤモンド&パール

スーパー DXぬいぐるみ

バンプレスト / 11月中旬登場 全3種
シリーズ最新作に登場する新ポケモン、ナエトル、ヒコザル、ポッチャマが、早くもぬいぐるみになったぞ。全高約30センチのビッグサイズで、抱き心地は最高!



ガンダムシリーズ DXガールズフィギュア

〜カードビルダーオペレーター〜

バンプレスト / 11月下旬登場 全2種
吉崎観音氏がデザインした『ガンダムカードビルダー』の隠しオペレーター、レイコとキャサリンがプライズに! 連邦のオペレーター・レイコのダイナマイトボディや、ジオンのキャサリンのおっとりした雰囲気を実実に再現した至高の逸品だ。



ルパン三世

フィギュア IN PACK

バンプレスト / 11月下旬登場 全4種
世紀の大泥棒・ルパンファミリーを立体化。ルパンたちをスコープ越しにのぞいている雰囲気イメージしたパッケージが、なんとクール!! パッケージから出してもよし、出さずに飾ってよし、のベストアイテムだ。



スーパーマリオブラザーズ

タオル IN ボックス

バンプレスト / 11月下旬登場 全3種
マリオやレイジのドットアートがデザインされた、約72センチ×35センチのタオルが登場。タオルが入っている箱は、何とゲーム中でおなじみの「?ボックス」の形をしているのだ。

2006年

AMショー プライズ 新作レポート

行ってきましたAMショー! 会場には、何と来年の1月〜3月に登場する珠玉のプライズが、所狭しと並んでいたのだ。その中から編集部イチオシのアイテムを一挙紹介! ゲーセンに登場する日が今からとても待ち遠しい!!

※掲載した写真は開発中のため、実際の商品とは異なる場合があります。

1月



機動戦士ガンダム SEED DESTINY

シチュエーションフィギュア

ミーアのコスチュームは、『連ガII』登場時のオリジナルパイロットスーツだ!

新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア

パジャマベビー

レイとアスカのパジャマ姿を立体化。浮き出たボディラインにもん絶必至!!



2月



月面兎兵器ミーナ エクストラフィギュア Vol.3

ミーナの戦友、大月ミーナと水無月ミーナが登場! 来年のテレビアニメ化が待ち遠しい!!

機動戦士ガンダム

何でもシャア専用マスコット

“シャア専用”の証である赤いツノがプライズに! いろいろなものに付けられるぞ。





甲虫王者ムシキング

ミニボーチ付ウエストバッグ

セガ / 11月下旬登場 / 全2種
ヒット街道を突き進む『ムシキング』の、新たなプライズが登場！ウエストバッグの中には、カードや小物を収納できる便利なミニボーチが入っているぞ。



月面兎兵器ミーナ

EXフィギュアスペシャル

セガ / 11月中旬登場 / 全2種
テレビドラマ「電車男」のオープニングを飾った劇中アニメ「月面兎兵器ミーナ」がフィギュアになった！キャラデザのokama氏描き下ろしのイラストをモチーフにしており、愛らしさは天下一品!!



ツバサクロニクル

ぬいぐるみサクラスペシャル

セガ / 11月下旬登場 / 全4種
TVアニメ「ツバサ・クロニクル」のヒロイン・サクラがてんこ盛り！劇中で着替えたさまざまなコスチュームにより、サクラの魅力をたっぷりたん能できるのだ。



キャッチ・ザ・ドッツ

ソンソン

タイター / 11月中旬登場 / 全2種

往年の名作横スクロールアクション『ソンソン』のドッツが登場！主人公ソンソンと2Pキャラクター・トンのさまざまなポーズが再現できるぞ。



新世紀エヴァンゲリオン

エピソードミニディスプレイフィギュアシリーズ1

セガ / 11月中旬登場 / 全5種
TVアニメ版「エヴァ」の名シーンを切り取ったデフォルメフィギュア。フィギュアの台座をつなげると、歯車によって各フィギュアが一斉に回転するギミックあり!



宇宙戦艦ヤマト

スーパーメカニクス

あのヤマトが、全長40センチのビッグスケールで発進！完成度の高さは120%!!



ボンバーマン



キャッチ・ザ・ドッツ

ボンバーマン

おなじみのプライズ版「ドッツ」最新作は、元祖『ボンバーマン』だ!

ガンダムシリーズ

組立式ディスプレイモデル

～Xのモビルスーツ～
クロスボーンガンダムやターンXなど、“X”をイメージさせるモビルスーツが集結!



機動戦士ガンダム

第08MS小隊

シチュエーションフィギュア

人気ヒロイン・アイナと、ジオンの美人秘書・シンシアというマニアックなセレクト!



今月のプレゼント

今月もメーカーさんからプレゼントをいただきました。ご希望の方は66ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ガンダムシリーズ
DXガールズフィギュア
～カードビルダーオペレーター～
2種セットで2名様
スーパーマリオブラザーズ
タオルINボックス
3種セットで3名様

キャッチ・ザ・ドッツ
2種セットで1名様
月面兎兵器ミーナ
EXフィギュアスペシャル
2種セットで3名様

読者が創るゲーセンの未来

アルカディア フロンティアーズ

Arcadia Frontiers

秋丸出しの今日このごろ、読書やスポーツはもちろん、ゲーセンに通うにももってこいの季節！ 過ぎ行く秋の日々と共に、自己鍛錬に励むのがよいいんではなくて!! 鍛錬に疲れたら、A-Fro熟読&投稿で気分転換するのもよし! 今月は白熱の企画バトルもあり!!

田淵健康:156-158ページ(アフロCMYK&企画バトル)、福田柊太郎:161-163ページ(グレースケール)、カイゼルちくわ:159-160ページ(解放区)/164-165ページ(大瀑布)



今月の一番搾り!



アフロCMYK

アーケードゲームを題材にしたカラーイラストの募集。それが「アフロCMYK」! イラスト初心者でもアーケードゲームを愛する心さえあれば、いくらでも乗り切ってしまう素敵なコーナーなのさ!



「秋の風物 野宮さん」
「秋の風物 野宮さん」
「秋の風物 野宮さん」
「秋の風物 野宮さん」



「Halloween Senko Yo Ronde」
「Halloween Senko Yo Ronde」
「Halloween Senko Yo Ronde」
「Halloween Senko Yo Ronde」



「DDR」
「DDR」
「DDR」
「DDR」



「Halloween Senko Yo Ronde」
「Halloween Senko Yo Ronde」
「Halloween Senko Yo Ronde」
「Halloween Senko Yo Ronde」



「MeGeNjiさん」
「MeGeNjiさん」
「MeGeNjiさん」
「MeGeNjiさん」



「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」



「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」



「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」



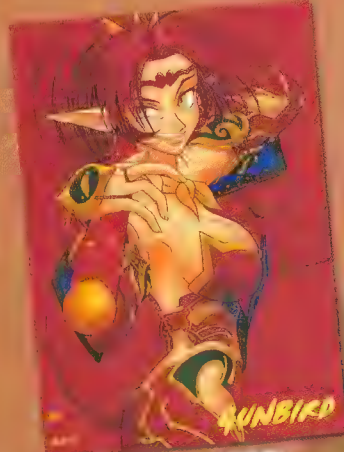
「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」



「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」



「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」



「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」
「FREEDOM」

企画バトル結果発表!



GLASS
MANIA 2006

1 位

眼鏡、マスク、兄弟姉妹というテーマで投票希望! 一着、多くの投票が属した勢力が勝ちという企画バトル。着を離れてみれば大分どころか、1馬身差以上で「グラスマニア2006」が堂々の一着!



【重要】ドラッグカイ使い(よしみ君) ♫
 魔法の大きさが巫女の実力を示す。フレイムを
 フレイムを燃やさないように注意。

朱雀



☆リゼット、クララ、柚子姫という鉄板の布陣。乙女2
の可愛さ、そしてリゼットのブリーム



ガラス文庫というコンセプトが、
読者の心を超える力、それが根拠だ。



「アゲル」といって、それは、
「アゲル」といって、それは、

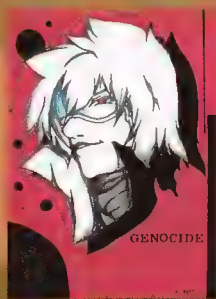


☆旋光をト具ん中で受け止める高屈折率レンズ集団

青龍



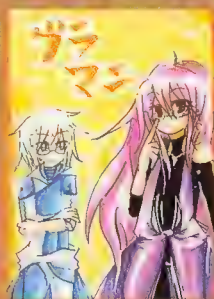
るのも、大分県の人口は、戦前
の4倍に増えた。



【米價】(二) 大買入
10月 10日 1025...



... ..



【附註】「**附註**」係指「**附註**」而言，其內容如下：



計開： 2010年12月31日

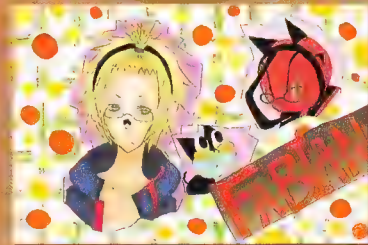
玄武



☆グラマニ特攻隊長サイ指揮によるJGAは高コストローナーも一撃粉碎。攻撃プロセス解説はまた今度。



(宮城県 さるすべり君)
は嫌遠い存在に眼鏡を掛けさ
により、極上のインパクトを得
いうエクスタシーなコーナー
よね、グラマニは。次のKOFで
ユの策略でこんな眼鏡な京と
ことが……できるといいな。



グラフィドおよびぐらふら君にまで
視線を惹くするというB2ファビアン
ファン卒倒の1枚。目のある物体すべて
に視線を向けさせる、そんなグラスマ
ニア団員の心意気が詰まっているよう
な気がします。



(北海道 くらげさん)
☆キョーダイとマスクを焼く豪火災。レンズで太陽光を集め、ありんこを……ってレベルではないよ奥様！

由虎

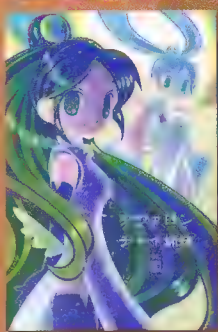
兄弟愛、大健闘の2位!

キョーダイ部 CM YK

新参コーナーの「キョーダイ部」ですが、「マスクマン」を僅差で振り切り、見事2位を獲得! これも皆様の兄弟愛のおかげです。激・感・謝!



【神奈川県 枝野さん】
「Midi x Meidi」は、
「Midi x Meidi」は、
「Midi x Meidi」は、



【大阪府 藤田さん】
「Midi x Meidi」は、
「Midi x Meidi」は、
「Midi x Meidi」は、



【大阪府 藤田さん】
「Timer Minit's」は、
「Timer Minit's」は、
「Timer Minit's」は、



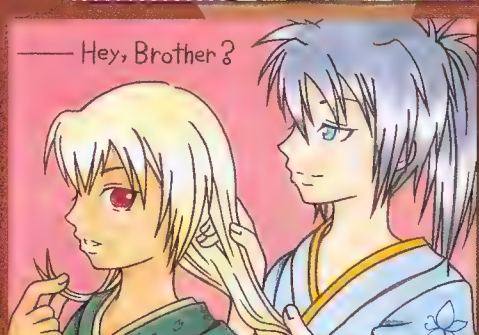
【大阪府 藤田さん】
「beatmania IIX」は、
「beatmania IIX」は、
「beatmania IIX」は、



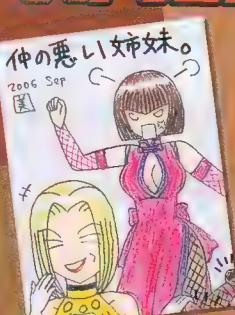
【大阪府 藤田さん】
「ESNIM」は、
「ESNIM」は、
「ESNIM」は、



「バト兄弟」は、
「バト兄弟」は、
「バト兄弟」は、



【神奈川県 枝野さん】
「Hey, Brother?」は、
「Hey, Brother?」は、
「Hey, Brother?」は、



【大阪府 藤田さん】
「仲の悪い姉妹。」は、
「仲の悪い姉妹。」は、
「仲の悪い姉妹。」は、



【大阪府 藤田さん】
「姉強し。」は、
「姉強し。」は、
「姉強し。」は、

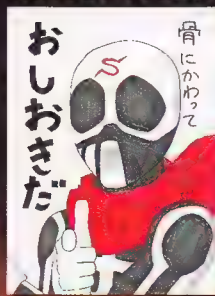


【神奈川県 枝野さん】
「6年ぶりの事件、何があった?」は、
「6年ぶりの事件、何があった?」は、
「6年ぶりの事件、何があった?」は、

3位 俺たち UNKNOWN

アルカデ覆面部

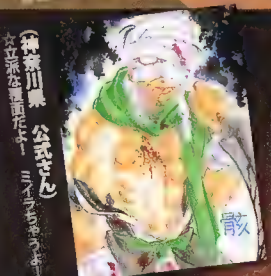
アーケードゲームの覆面キャラよ、今こそ決起の時! んが、力及ばず領地はかような有様に……シャバドゥー! 応援してくれたマスクメン&ウイメンの皆様にマスク神の光あれ!



【埼玉県 はんた君】
「おしおきだ」は、
「おしおきだ」は、
「おしおきだ」は、



【大阪府 YU☆3君】
「アルカデ覆面部」は、
「アルカデ覆面部」は、
「アルカデ覆面部」は、



【神奈川県 公式さん】
「神奈川県 公式さん」は、
「神奈川県 公式さん」は、
「神奈川県 公式さん」は、



【大阪府 YU☆3君】
「アルカデ覆面部」は、
「アルカデ覆面部」は、
「アルカデ覆面部」は、



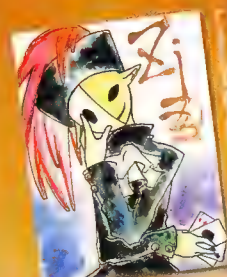
【大阪府 YU☆3君】
「アルカデ覆面部」は、
「アルカデ覆面部」は、
「アルカデ覆面部」は、



【大阪府 YU☆3君】
「アルカデ覆面部」は、
「アルカデ覆面部」は、
「アルカデ覆面部」は、



【大阪府 YU☆3君】
「アルカデ覆面部」は、
「アルカデ覆面部」は、
「アルカデ覆面部」は、



【大阪府 YU☆3君】
「アルカデ覆面部」は、
「アルカデ覆面部」は、
「アルカデ覆面部」は、

A・Fro同質版 アミューズメントマシンショーの新作も多数発表され、新たに投稿意欲が湧いてきた諸氏もおられるのではないのでしょうか! AMショーで発表された作品の多くは秋口から稼動を開始するので、お近くのゲームセンターにこまめに足を運んで入荷情報をチェックしておきたい感じがした! 「GCB」や「三国志大戦2」などのバージョンアップもお楽しみにね!

解放区

アフロDEモード
ウィンター
ファッションで
一足お先冬モードの巻

ツィーラン(版光の輪舞)



(愛媛県 蜂子さん)

☆「あえて露出度の低いツィーラン」とのこと。短めズボンがツィー坊らしい!

エクセリカ
ドリカーハートエクセリカ

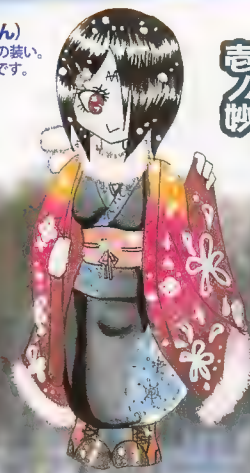
(新潟県 佐倉信士君)

☆コート&ブーツで防寒装備。メカな部分も残すデザインが秀逸!



(青森県 水玉うるるさん)

☆カートゥーン風味をファーで演出。センスに脱帽ッ!!



ポップンミュージックシリーズ

(兵庫県 八重さん)
☆和風に飾る正統派の装い。髪に残る雪もまた雅です。ベティー
(ポップンミュージックシリーズ)今回の募集テーマは……
コートDEモード!

宇宙刑事

ギン

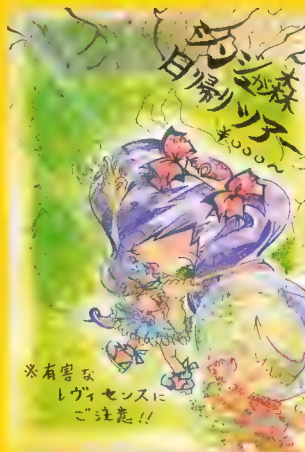


(愛知県 神崎康紀さん)

☆絵師が忠告の人にッ?これぞ安心して楽しめます!!

Atlantid
Spotted
Dolphin...

Amatori

人ならざるキャラを人へ
変身!そんなアレンジャー
たちの想像力の限界を
試すコーナーなのです。A-Fro
CM大賞アーケードゲームキャラの求心力で架空
CMを! キャラの魅力を引き出す技が問
われる、匠の域がこちら。※有害な
レヴィセンスに
ご注意ください!!

(福岡県 月絵夢さん)

☆日帰り……できるんですかね? (汗)
いいやレコ神様の代なら大丈夫かな?(大阪府 天井さん)
☆SGシケキャラをも盛り込むCM。
シケてない!と決まってる!!

(愛知県 藤海ゆかさん)

H目元魅惑度500%増! (当社賞)
目線だけで精気を奪えそう?

アフロ グレースケール。



(東京都 西村もつ君)

今年のアフロもあと数回となっていました。そんなジェットストリーム風に落ち着いたナレーションが聞こえてきそうなページ、グレースケールは今日も気ままに年月を重ねていけるのであります。

ロケテストに 行ってきました!

レースゲーム『バトルギア4 Tuned』のロケテストが、某所で8月末にあるとの情報を知りました。私は今までロケテストを体験したことがありません。そして、『バトルギア4 Tuned』はシリーズ最終作ということもあり、ぜひこの手で触っておきたいと思いました。そこで8月26日(土)と27日(日)の一泊二日で、ロケテストを開催しているところへ行ってきました。

プレイして感じたのは、前作『バトルギア4』と違い、車が真横に向くドリフト走行ができるということ(ドリフトモードというモードがあり、ロケテストのバージョンではコースは限られていましたが)。

走行していて車がドリフト状態になり、それを自分でコントロールしてコーナーを抜ける時の感動は、「俺って今ドリキンを超えたかも!」と思ってしまうほどでした。

それから、実車同様にクラッチがあり、クラッチを踏まないでギアが入らない、という設定にできることも新鮮でスゴかったです!

新しいコースはダート有り、雪道有り、そしてなんと警級Bは『バトルギア3 Tuned』の時の警級Bと思われるコース作り! テク次第でラリーの実況中継を見ているかのような走りができること。

また、ドリキン顔負けの走りもできる! 『バトルギア4 Tuned』はただ

速く走るだけでなく、本当の意味で車を操作することの楽しさ、そして、車を操作することの奥深さを体感させてくれるゲームに進化したと思います!

このゲームが稼働したときには、みんな体験して感じてください! 確かにこのゲームの操作は難しいと思います。しかし、うまく自分の思い通りに操作できたときの興奮と感動は、ほかのレースゲームとは比べ物にならないものがありますよ! 唯一残念なのが、本作でバトギシリーズが最終作だということです。最後だなんて言わないで、タイトーさんには頑張ってこのシリーズを永遠に続けてほしいです!

(茨城県 KAGE! 君)
☆ロケテストレポート、ありがとうございました! プレーキ不要というコッをつかめる初心者モードもあるので、ドライブゲーム未経験者はこの機会にエントリーキーを作るのもよいと思われます。

そしてバトギといえばこの人、本誌攻略ページでおなじみのバトギ小僧から、一言あるそうです。「俺に“生きるとは何か”ということを教えてくれたバトギが、チューンドの冠を付けて進化!

バトギがこの世に生み出されていなければ、絶対に俺はグレていただろう。シリーズが終了してしまうのは残念でならないが、バトギは愛があれば必ず応えてくれるゲーム。KAGEさんの愛もきっと届いているはずなので、次回作の登場を信じよう!



(高知県 こんまさん)
☆君を育てた意味は、今もここにあるんだ。

ゲームでの別れ

『ドラゴンクロニクル』について書きます。私のアールグフェナム(雷属性・基本種)が天寿を全うしたのは去年の夏ごろでした

ごつい外見なのに健気で、疲れても顔に出さないような仔(ミルン談)でした。勝負の駆け引きというものがとても苦手な私はアクアラが稼げず、めったに上位には上がりませんでした。

それでも愛着があったので、大司祭様に聞かれても、能力が衰えても、自分で魂化(編注:育てたドラゴンを魂にすることによって、新しくドラゴンを作る際の元にするシステム)することはどうしてもできないまま、その時が来てしまいました。

きっと変に思われるでしょうが、私はその時、うっかり大泣きしてしまいました。周りにいた人もそう思ったに違いありません。でも、やっぱり悲しかったのです。たとえ、データとプログラムの塊であっても。

……今、そばにいてくれる「カヅキ」

も、その時がもうすぐやって来ます(今、大司祭様に魂化する間かれています)。

私はよく考えてしまいます。能力が衰えたらすぐに魂化すると、ヨボヨボになっても戦いに向かわせるのと、果たしてどちらがより残酷なのでしょう?

(高知県 こんまさん) A

☆今日では「ドラクロ」のように、ゲームを長く楽しむため、プレイヤーとキャラクターを結び付けるさまざまな工夫を盛り込んだゲームが多くなりましたよね。

でも、そんなプレイヤーとキャラクターの絆はとても不安定な位置にあります。システムによる別離、筐体の撤去、プレイヤー自身の環境の変化など、原因はいろいろ考えられますが、その別れはいつやってきてもおかしくはありません。

そんな最後の瞬間に涙を流せるほど愛情を込めることができたプレイは、きっと大切な思い出になることでしょう。こんまさんのアールグフェナムは、きっと静かで幸せな心で旅立ったと思いますよ。

ヒソかな大人気 獄卒君大いに語る

『ポップン14 FEVER!』の楽曲、“猿の径”のキャラクター「獄卒君」のイラストが急増! おそろべし、演説パワー……。



(埼玉県 向日葵さん)
ハワレフレは(以下、中略)、クラスマニア完全勝利を宣言するものとする!



(青森県 鬼吉さん)
「獄卒君インバクト」このハカチを履けてくれた郵便局員の方に敬う。

(宮城県 晴天ハースト君)
「イロモ」以上のオチラを感じますねこの波動……ハニイ様以上かつ。

バチャッ子たちの叫び

今月は「バーチャファイター5」ムックのアンケートハガキから、バチャッ子たちの声を拾ってみました！

2D格闘は新しい続編が出て、2人気のある旧作はずっとゲーセンにあることが多い。だけど、VFシリーズは続編が出ると前作は撤去されて終わりって感じがする。自分は『バーチャファイター3』が大好きなので、どこかのゲーセンにあるとうれしい。『バーチャファイター2』や『ファイティングバイパーズ』や『ソニックファイターズ』なんかも。

(北海道 ザンギ大好き君)

☆目替わりでシリーズ対戦台などしてもらえればベストですが、ある程度の対戦人気がないと、インカムのにお店側も厳しいでしょうね……。

うちの行きつけの店は VF3. もあるよ、という読者の方からの報告をお待ちしております。できれば道内です。

CPU戦3本選取の筐体で、2対2のマッチポイントの時。今にも負けそうな場面で助けるように乱入してきてくれる男性プレイヤーは、希少な婦女子プレイヤーにとってかなりポイント高いDEATH！ しかも、対戦中はダウン攻撃一切無しとか。

(北海道 秘武雅刀飯さん)

☆バチャッ子のみならず男性諸君、モチポイントを覚えておこう。



(愛知県 神崎摩紀さん)

「降伏の機会を与えるだけの余裕、どこか再戦を望んでいる風でもあり。」

引退した有名人が多い中、いまだにバーチャ界を引っ張ってくれている有名人の方々、これからも熱いプレイ、ネタを提供してください。

(静岡県 ヘッポコ丸君)

☆時代は強者という英雄を求め続けるもの。カリスマプレイヤーを目指してみる、というのも一つのバーチャらしいプレイスタイルなのかもしれない。

バチャが好きだけど、強くない。少しでも強くなるために練習するけど、すぐ殺される。それでもがんばる37才のお父さん。

(宮崎県 ウルフしかできない君)

☆宮崎より一生バチャッ子宣言。磨き上げたウルフのテクニックを、子に孫に伝えていってください。

きれいな満月だ……ドリル君主現る

『三国志大戦』というゲームがある。言わずと知れた超人気ゲームである。自分が君主となりさまざまな武將を操って……というのは今さら説明不要だろう。

このゲームの特徴は、何といても君主名に漢字が使えるということである!! (違) 漢字が使えるということはそう……ついにあの男が三国時代の君主になる事ができたのだ!

その名は「毒島力也」。ご存知、セガ随一の人気キャラである(編注:『ソニブリベンジ』というアクションゲームのプレイヤーキャラの一人。なぜかA-Fro内では神格化されている)。

そんな感じで1800年前の世界を暴れまわる君主毒島力也。素敵過ぎる。しかし、ある日事件は起こった。「く、く、く、君主カードがねえ!」

あるうことが君主毒島が行方不明になってしまったのだ。とりあえず最後に寄ったゲーセンに行き、店員さんに聞くことにした俺。

俺「すみません、昨日君主カードの忘れ物ありませんでしたか？」

店員さん「今確認してみます……あ、ありましたよ」

俺「あ、よかった」

店員さん「それで君主名は何ですか？」

俺「……毒島力也です(ボソリ)」

店員さん「……」

俺「……」

店員さん「……え？」

俺「あ、毒に島に力也は普通の力也です」

店員さん「あー、じゃあこれですね、はいどうぞ」

俺「ありがとうございます」

セガ直営店なのに、セガのヒーロー毒島力也を知らないなんて……(泣)。あれ？ もしかして、俺が思っている以上に毒島力也の知名度って低い？ そんなこと無いよね？ みんな知っているよね？ みんな『ソニブリベンジ』やって、一度は毒島力也がいるよね？ 有名人だよな？ そうだと言ってくれー!

皆さんも君主名を決めるときは、くれぐれも慎重に……。

(埼玉県 saku君)

☆店員に君主名を聞かれたとき、「いい満月だ……」とか「死ぬのは怖くないか？」などと「成立しない毒島流会話術」で返さずにどうするのですか saku君。普通に「は？」とスルーされる光景が目には浮きますが……。

こんな毒島フリークたちの君主カード紛失に対処すべく、セガ関連各社の採用試験には毒島力也問題を出题していただきたいものです。



(宮城県 みかん星人の兄貴さん)

☆蜀勢力へ降参することを、さりげなく暗示されていたりして……

戦後後はみんな仲良し 企画バトルヒートエンド

三つ目バトルはモノクロページでも読める！ キョーダイもグラマニもマスクも、A-Froのメインコーナーとして育ってほしい!



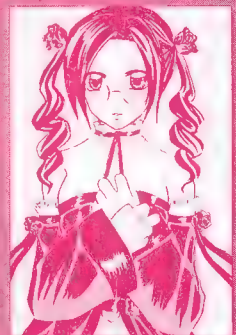
三つ目バトルはモノクロページでも読める！



(大分県 夢野さん) 三つ目バトルはモノクロページでも読める！



(岡山県 三つ目バトルさん) 三つ目バトルはモノクロページでも読める！



アルカディア 大瀑布

秋も深まるこの季節、横着して夏物の上から冬物を羽織る困ったちゃんに喝一ツ!! そんな服飾事情は露知らず、今月も「大瀑布」はモノイロ面白時をひた走ります

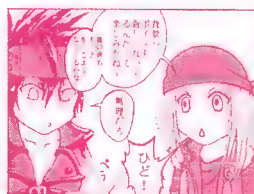
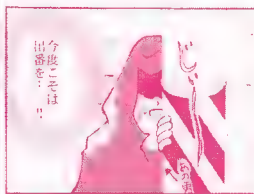
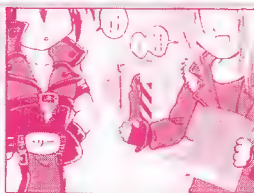


〔東京都 青い海馬(青)人〕

A-Fro 漫画道場

今月もゲームの世界をコマで割る、アーケーダーなマンガが大集合! 立ち読みで笑ったら残念賞。

〔高知県 与さん〕
HJはまだこのままのあの男
もはや出ない方がおしいかも(「」)



トリガーハートの休日



〔埼玉県 V50君〕
☆ちょ、それ釣れるとαビーム何倍?
平和な魂にWARNING! WARNING!!



〔千葉県 龍crown君〕
神様が2倍、すなわちサクセス2倍
鎮西彼 はりの「浄化」が始まりそうな予感か??



〔東京都 良月君〕
☆意外とできるもんなすな漢依者
でもちやうど「もう」



〔埼玉県 大富(葱泥棒)君〕
立王虎が「空を」舞っている!!
これがアノカ「離れ」吐というヤツか。



〔長野県 LEG君〕
「通」に「来」て「ま」った「感」が満載
「通」に「来」て「ま」った「感」が満載



〔青森県 きつとさん〕
☆細くとも極
……駄目のようです。



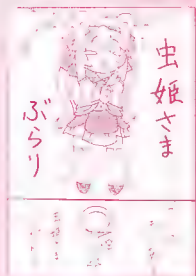
〔岩手県 NAOKI愛麗子♥さん〕
☆そういわれてみると…… (再確認)
やべつ、もうマコトにしか見えませんよ!!

シゲギヤグ闘劇 野台

冬には凍死を振りまくオーバーデビルなSG(シゲギヤグ)たちを、ご町内の平和のためにも冬が来る前に危険物処理! というワケで一段落を目指し、場外乱闘を開催してみたワケでシゲ。



〔熊本県 エレ金哲君〕
☆新チャンプから投票者の皆様へ!
感謝のすがた、心温まらないのはなぜ……?



〔福岡県 あまどれあさ君〕
☆尽力の果てに2段オチ。
落ちる、つーか落ちる……



〔京都府 劇団もんでかる君〕
☆「たん」を「け」ると「あ」を「う」で……
……燃やしてしまえエエエエ!! (再確認)

新 秋来たりなば 冬遠からじ 愛のゲーパロ館へ いらっしやいませ!!



ボリュームあるのに
テンポよく読める
アンソロジーです!

ギャグ

GuitarFreaks & DrumMania

月刊はぐ王

はぐ王編集部

B5判 52P オフセット 表紙カラー
本代600円分無記名小為替+送料240円切手+宛名シール
〒187-0041 東京都小平市美園町1-15-10-603 渡辺ますみ



肥塚良彦氏の音楽・キャラデザイ
ンはく氏、というくりでまとめら
れたアンソロジー。画力・センスと
もにレベルの高いメンバーが集ま
っています。収録作はすべてギャ
グでタルト→太る系のネタ多め?

日々の涼しさも増してきましたね。気が付くともう
そこには冬の、いえ、冬コミの足音。あと2カ月な
んでアツという目でしょ? サークルの方は原稿
の準備、買いに行く方は日程調整とお金の準備。
お手抜き無しに!!

案内人:レン・コイン(執筆)&ハーネス・キバナ(メイド)
文:ぬのまる イラスト:オイコ

三国志大戦2

和称 一起走

銀座

ギャグ 男×男 イラスト



B5判 24P コピー 表紙カラー
本代200円分無記名小為替+送料140円切手+宛名シール
〒561-0826 大阪府豊中市島丘町1-3-12-1107
増田容子



8Pショートギャグ中心にイラストや1P小説
を収録。伏兵大好き子で馬超に逆らえな
い馬岱がカワイイですわ。キスシーンあり。



サムライスピリッツシリーズ

天晴! ジパング

電腦天国

ギャグ



B5判 24P コピー 表紙カラー
本代300円分無記名小為替+送料200円切手+宛名シール
〒431-0421 静岡県湖西市新所2852 内藤麻代



風間兄弟・ナコ姉妹・右京などがメインのショ
ートギャグ集。全体的におとぼけ&ほんわか
系のネタが多く、絵柄も柔らかめです。



ゲーム音楽全般

抱腹Z FIRE

R・C製作所

研究



制作されたゲーム音楽がトリビュートされる企画を
企画し、イラストも描き、CDに収録しました。

A5判 94P (CD-R付き) オフセット 表紙1色
本代500円分無記名小為替+送料290円切手+宛名シール
〒816-0095 福岡県福岡市博多区竹下4丁目5-3-201
藤原昭



40枚以上のゲームのサウンドCDの解説・感
想をまとめた大作。特集は東亜プラン・ケ
イブ関連で、シューティング系CDが多め。



狼族 MARK OF THE WOLVES

MAKING OF THE WISH

HANGOUT

ギャグ

シリアス



制作されたゲーム音楽がトリビュートされる企画を
企画し、イラストも描き、CDに収録しました。

B5判 32P オフセット 表紙カラー
本代300円分無記名小為替+送料200円切手+宛名シール
〒631-0821 奈良県奈良市西大寺東町1丁目1-23-203
村上元勇



ロックとテリーの関係を中心にギャグ&セミ
シリアスで描いています。ほのぼのした温か
い雰囲気を楽しむことのできる1冊です。



伝言板

大空に飛ぶ鳥は自由

★イラスト交換しませんか?

読者・ソウルキャリバーが大好きな人(そ
れに当てはまらない人はオライジでもOK)
ぜひイラスト交換しませんか? 初回に80円切
手と自己PR、イラストを付けて送ってくださ
いお願いします!!

〒860-0073 熊本県熊本市東区5-10-65
坂本美紀

★お友達募集

GOGX/サランパルフィッシュ/ウツバ
イアセイヴァーが好きな方、文通イラストし
ませんが? 男女問いません。初回のみ80
円切手と自己PRとイラストお願いします。

〒957-0225 新潟県新潟市東区〒950-1
長谷川美香

伝言板では個人主催イベントの告知や、サークル会員・ファンアート同好者・友人の募集などを掲載します(文責投
稿のみ)。ほかが対象は12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。
なお連絡先がメールアドレスの場合には掲載を見送らせていた方がよいのでご了承ください。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロダイナミクスとたろろです。も
も記載されていない場合はゲーパロダイナミクスです。

■改題 記事にゲームの題名が各本に付く場合があります。

■研究 記事にゲームの制作状況やゲーム音楽全体に関
するものなど、研究記事が含まれた本であることを示して
います。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも、
使用します。

■男×男・女×女 同性同士の恋愛感情を描いた
作品が含まれていることを示しています。ただし、愛憎や
性差が等々含まれていない場合もあります。

■8巻 8巻は年表は購入することをオススメ。基本
的に制作者の自己判断によって表記しておりますが、編
集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。

■ギャグ ギャグの要素を含むことを示しています。

■シリアス シリアスな内容を含むことを示しています。

■イラスト イラスト集、あるいはイラストが多く載
られていることを示しています。

■4コマ 4コマ集、あるいは4コマ漫画が多く載
られていることを示しています。

■小説 小説本、あるいは小説が多く載られている
ことを示しています。

■新刊記事の申し込み方への注意

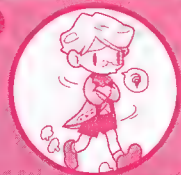
○新刊名小為替とは、郵便局から買ってきたもので、
もも記載されていない場合はゲーパロダイナミクスです。
○あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載し
たものです。○改題は同人誌のタイトル、題名、自分の
住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の住所
の無いように文面(表紙)を付け、きちんとした便せんを使
いましょう。

○サークル側の都合により、本誌の送料に
は1〜2割増える場合もあります。あらかじめご了承ください。
○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を
記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧め
します。○基本的な編集費はドラゴンに発生する
ません。注意してご連絡ください。



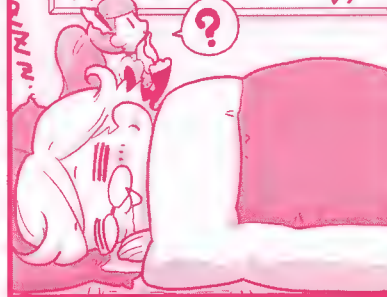
サークルの方の引っ越しの際に住所変更・転送の手続きをしないと、通販トラブルの原因になる場合があります。最悪、注文した人の手元には本も届かずお金も戻らない、という事態に
サークルの方は転送などの手続きをしっかりとお願いします。買手側の方も、古い情報を元に通販申込をする場合は、在庫確認を兼ねてまず確認のお手紙を出すといいてしょうね。

通販した同人誌、いつ届きますか？



レン「何ですか、その『意識のズレ』って?」

果報は寝て待て♡



ギタドラから3曲分の裏側を大公開!

GuitarFreaksV3

DrumManiaV3

設定資料集

On Cloud Nine

コンポーザー: Kozo Nakamura デザイナー: たかたん





Designer たかたん氏より

あまり設定画とか描いていないんで、キャラクターのイメージラフしかないんですが……。亥みたいにボツ案なんかも出したかったんですが、曲のイメージを聞いた時点で頭の中に今のキャラクターがすでに出来上がっていて、なかむらさんに見せたときも一発でOKもらったので、無いんですよえ……。ボツ案。

ただ、女の子は初期イラストを見ると、今とだいぶ違いますね。髪型とか全然違うし、自分でもビックリです。

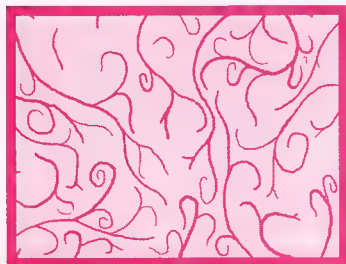
まあ、そのほかのキャラも3Dモデルにおこした時点で、イラストと変わっちゃってる部分は多々ありますけどね。その辺は突っ込まないで、笑って許してください(笑)。

Micro fin

コンポーザー：あさき デザイナー：tQy

実写映像加工のムービーなので、お宝スケッチや裏設定など読者の皆さんが喜ばれるようなものはないです。うん、まったく無し。絵コンテも描かなかったしなー。人には「絶対描け!」と言っているんですが、ハイ。すいません。

そういうわけで、制作時の思い出とか、ボツ画像を中心につつら書きます。



【伸びる枝】

"Micro fin"に関しては最初いくつかイメージを描いてはみたのですが、結局まったく使いませんでした。これは最初に作ったイメージの一つです。枯れ木の森の枝がうねうねと伸びてくるようなイメージ。これは、1日くらいかかって動きもいろいろ作ったのですが、結局ボツに。



【GLASS BLOCK】

ガラスのブロックです。マンションの壁や、地下道の通路の敷居などによく使われています。

このカットは、夕焼けがガラスブロックで屈折して実に美しかったのですが、ムービー内の時刻に合致できなかったため、使用しませんでした。

見ればスグ分かるのですが、この曲は夜明け前に始まって夕間で終わります。

【ネジ】

螺子の頭です。正確には「六角丸頭ボルト」というのかな。詳しくないです。

この螺子の頭とか、トイレの鍍金したパイプとかに映る歪んだ像がすごく好きです。皆さんも鏡面に映った顔をゆらゆら動かして遊んだことはありませんか？



【雫】

水滴ですね。雨の中の撮影もよくしました。どちらかというと、晴れよりじめっと暗がりの方がいい感じだと思っんですよ。

湿気や水滴はカメラが痛みし手入れは面倒なんですけど、まあ全部消耗品! と割り切ってばんばん雨の中で撮影しました。歪んでいて美しいのですが、ボツにしました。



【雲と空】

空の写真はたくさん撮りました。よくある雲が動いている映像のために空を撮るわけですが、なかなか思った向きに雲は動いてくれないし、せっかく気に入った色の空もすぐに変わってしまいます。何度も撮り直しました。



【黒猫】

空をテープ一本分撮る間、だいたい約1時間、SFを読んだり猫と遊んだりします。たまたま、明太子とバターがついたフランスパンがあったので、ちぎって猫にやるととても喜んでいました。猫はいいですね。



【小さな人】

「ここ、小さい人が歩いていると面白くないつかあー」とあさきさんがのたまったので、群集を撮影しました。地方なんで、なかなか渋谷みたいに人がたくさん居るところがないです。

いろいろ探して、絶好のポジションにある高層階の眺めの良いスポットを見つけたのですが、トイレなんですよ。さすがにトイレで撮影していると自然じゃないというか、もう明らかに挙動不審者(性的な意味で……)。しかも、パスポートが発行しているビルなんで、ひょっとしたらテロリストと間違われたりして、それって性犯罪者以上にまずいかも……。

と、一番苦労したカットです。今回の紹介記事で唯一ゲーム内で使用した写真です。合成素材なのでほとんど分かりませんが。

【GLASS BLOCK2】

これもガラスブロック。歪んで幾つにも分離した建造物が楽しいなあーと思って撮りましたが、やはり使いませんでした。



【パイプのある風景】

都市の屋上を俯瞰した図。三つの電車と一つの地下鉄、一つのモノレールが合わさる駅とその周辺です。

ごちゃごちゃした町並みや、うねうねしたパイプ類が作る暗い絵が病的なまでに好きでタマランのですが、今回のムービーではあまり趣味を出しすぎないように、控え目にしようと思ってボツにしたカットです。

"Micro fin" Movie 制作裏話

2月のころでしたか、また曲名も決まっていなこの曲に関して、担当のあさきさんと軽く打ち合わせをしました

最初は前回の“蛍”同様、イラストレーションを外部のクリエイターさんに描いてもらい、それを社内でムービーに組もうと考えていました。

“蛍”で候補に挙がっていた作家さんを中心に、水彩画のイラストレーターさんをいろいろ探した

実写映像を加工して作られた“Micro fin”のムービー。最初は別の方法で作成する予定だったが、tQy氏が撮影。それにはこないきさつが……。

のですが、なかなかあさきさんのイメージに合致する人がいない。

うーん、困りました。
(このときピックアップした作家さんの中に、後に“空言の海”のイラストレーションをヨシツギさんがしましたのでムダではなかったんだけど。ヨシツギさんイイよね)

で、しばらく放置

しかし、3月も末になると、さすがに曲も仮歌が入って放置できなくなってきました

tQy「うーん。いい人居ないよ」

あさき「居ませんか」

tQy「どうしよう？」

あさき「実写っぽかったら、なんでもいいんですけどねー」

tQy「わかった。じゃあ、おれが撮るわ」

あさき「お願いシマース」

みたいな、やり取りがあって、私がやることになりました。



【クロール】

写真ばかりだと味気がないのであさきさんと相談して、素描を入れることになりました。何枚描いてもクレーやコクトーみたいにはいきませんが、まあ、最後にはそれっぽくなったのでヨカッタ。ところで赤ちゃんがハイハイするのもクロールっていうんだよね、確か。



【桜】

かなりたくさん撮ったんですけどね、別の曲でもものすごく桜を使用しているムービーがあったので使用するのを取りやめになりました。あ、一カ所桜と分かりにくいように使ったかな。別の曲で。

桜はそんなに好きな花ではないのですが、撮ってみると分かる良さみたいなものがありますね。



【最後の光】

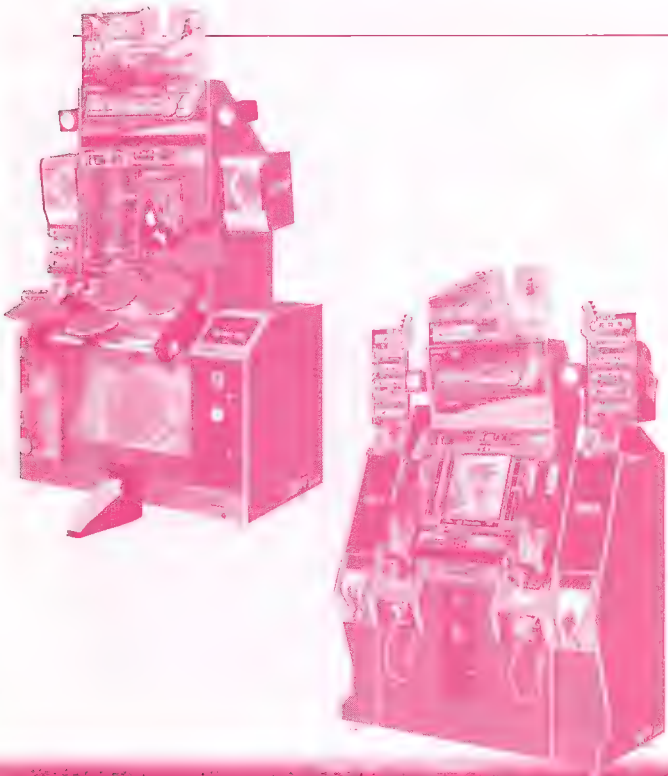
ゲームに収録されているのは、尺を詰めて終端にフェードがかかっているのですが、世界観を理解するためフルバージョンのムービーも作りました。フルバージョンといっても、そんなに大した違いはないのですが、最後にちらりと光るのですよ。夕焼けに太陽が地平に沈む瞬間、刹那一際輝くが如く。

DESIGNER

tQy 氏より

"Micro fin"は現在EXTRA曲ということで、まだ普通には選択できないのですが、EXTRA自体は優しい曲を選択すれば初心者の方でもきっと出せます。EXTRA曲にしてはかなり簡単な譜面ですのでぜひプレイしてみてください。

ムービーは全体的に雰囲気暗いんだけど、ちょっとだけポジティブで何か救いがあった、でもやっぱり寂しい。といった印象になっていたら良いなと思います。今回は、写真ばかりの退屈な内容に、最後までお付き合いいただき、ありがとうございました



Guitar Freaks V3 Drum Mania V3

タイトルロゴについて

DESIGNER

小松 寛氏より

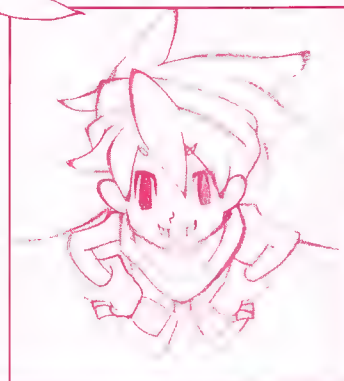
特に意識したのは、今までに無かったようなデザインを取り入れたいな！ ということでした。しかし『V3』は14番目の『ギタドラ』なのです。これだけ長く皆さまに愛されている ギタドラ、ですから、過去のシリーズでデザインバラエティは出尽くしている訳です(笑)。

ビジュアルコンセプトが「宇宙」でしたので、ギャラクシーだ！ クールだ！ と感じるデザインエッセンスは、オフのときでも採取しまくりましたね。スターウォーズとマトリックスを再度見たりとか(爆)。そんなこんなで何十種とクール系ロゴを提案して敗れて、ようやく今の『V3』ロゴが産まれました。なので次回発売時にはLOGOTYPEも気に入って見ていただけると嬉しいです～★

El Dorado

コンポーザー:TAG デザイナー:亥





Designer

亥氏より

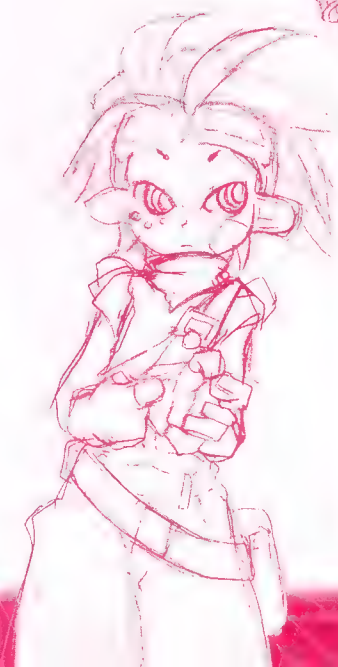
にゃくわっ!! 亥です。

“El Dorado”のクリップのキャラクターの初期ラフから未使用イラストまで、ドドンとこの機会に出してみました。

まずはキャラクターのタッチ、衣装の雰囲気を決めるために何点が描きました。なんで頭身なんかもみんなバラバラです。サウンドのTAG氏から「少年が架空の生き物に乗って旅をする」というイメージと聞いたのでファンタジーっぽいのをいろいろ。少年で旅をするくらいなんで、ヤンチャっぽい少年なんだろうと想像し活発そうな服装のをいろいろ。

某クリップに登場してたキャラクターのラフもありますが、これは再登場できないものかと私が新たに描きました。結局タッチ、服装の点から一番最初に描いたキャラクターラフでいくことに。

RPGのようなファンタジー感を出したかったので、線画は鉛筆で引いたままの線をハソコンで取り込んで加工。私はラフを描くと非常に線が多くてそのまま使用できるものではないので、このときはラフをさらに鉛筆でトレースしました。あとはTAG氏の要望等を聞きながらモリモリ作成しました。



猛者通信ス龍

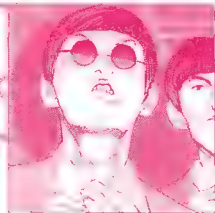
DOS 10 本目

俺たちでにしえカーニバル

それを言うなら「石の上にも残念」であり、どう考えてもゆとり教育の弊害が出ているとしか思えない己のボンクラぶりに涙! おもいきり生脳筋・猛者通信ス龍は、皆さまのゲーセンライフにスパイスを与えるバラエティコーナーかもしれません。

文 ジョウダツセ キャラ紹介&漫画 天野シロ

登場人物とか



まさ
俺、マサル・ウェーバー。俺、TRUEE 装備が大好きなナルカハートが、俺先座でふんぞり返る王者には、GRM 社製のバットで戦わせてよ。



ケソ
俺、ケソール・ウェーバー。ナルカハートが、俺の真でメカ化の夢を早く実現できるように、この時代の情報源であるGRM社製のバットで戦わせてよ。



ブンヨ
俺、ブンヨール・ウェーバー。俺、ケソールの真で付を回すための情報源であるGRM社製のバットで戦わせてよ。

EPISODE 01

ハヤシ & ターメリックライス

"HAYASHI" Stew with Turmeric Rice

まさ では次のハガキ。東京都板橋区にお住まいのトロコ松山君からいただきました。

「ユニチワまさ兄ィ。実は今、ガンダムカードビルダーのニューバジにハマっているのですが、100プレイ中にニューカードが3枚しか出ません(しかも全部コモン)。どうしたらいいか相談してあげるわよ! べ、別にほかのみんながうらやましくなんてないんだからね!」

……ほむ。単に本人のリアルラックが悪いだけで、そこに痺れぬ、憧れぬとしか言いようが、あ、ネウ。では次のハガキ。

ブンヨ いや、次のハガキじゃなくて、猛者のネタを考えましょうよ。

ケソ ウェウウェイツ、その前にトロコ松山君の質問を解決してあげましょう皆さん。

ブンヨ つか君の自作自演じゃん!

ケソ ……チツ。

まさ ほむ。会社の目安箱に斯様な投書を投げ込むとは、ケソもなかなかお疲れの様子であるな。

ケソ そ、そんなことないっすよ二つで充分ですよ、シャツハ、ハイ! (シャドーボクシング) ……俺、連邦との戦争が

終わったら結婚するんだ……。

ブンヨ 何そのへつぱり腰。しかも死亡フラグ立ててる!

まさ ムス。しからばしゃうがない。私のとっておきの癒しゾーンへと貴様らを召喚してやるとするかね。

ケソ な、なんスかそりゃ?

まさ 我が疲労困憊の際、気力回復&気合充てんのために通っておるヒミツの花園かつ、時と精神の部屋ともいえるシークレット極まりないゲセがあるのだよ、君。

ケソ 素マジョ!!

ブンヨ お。ならば今回はその店を取材しましょうよ。

まさ 知る人ぞ知るという秘店ゆえ、白日の元に晒すのは気が引けるのだが……ようがす、明日の活力を取り戻すためにも案内するつべれ〜。くれぐれも、ほかのみんなには内密にな。

ケソ へっつ、モチロンでさあ。

EPISODE 02

テーブル祭りでセイヤセイヤ

Men's Kingdom

ケソ スんなわけて、やってまいりましたのは銀座に程近い有楽町。初代ゴジラが手を振って歩いていた場所としても有名ですNE!

ブンヨ あれ? こんな都会のド真ん

中に、まさ兄ィが言う癒し系ゲーセンがあるんですか? 有楽町で僕が知ってる店は、サラリーマン御用達のガード下系ゲーセンしか無いんだけど。

ケソ でも、「知る人ぞ死ぬ」というぐらいだから、そのゲセを見た人はみんなおつ死んでいるのではないか説。あわ、あわわ。

まさ 大いなる誤認をしているケソを軽やかにスルーしつつ、とりあえず我につづけえい。

〜移動開始〜

ブンヨ ん? こっつ有楽町交通会館だよね。

まさ 左様。この地下に目指す聖地が眠っておるさね。

ケソ うわー。中はそこはかとなく昭和の薫りがします。『メガテン』のダンジョンみたいなの造りなのねん。

ブンヨ なんだろうね、サラリーマンの街・新橋に似た感じ?

まさ ハア〜到着!(擦れ声)

ケソ こ、これは一ツ!

ブンヨ ……つか、喫茶店ですか?

まさ 外見こそレトロな雰囲気、喫茶店のように見えるが、中は真正正銘のゲーセンさね。

ケソ た、確かに「ゲームセンターリノ」なる看板が出てるのだ〜! 喫茶店じゃないのだ〜。

まさ 平日の午前中故、客も少なくて



A: JR有楽町駅の中央口を出てすぐの有楽町交通会館、目指すべき場所はこの建物の地下一階にあるヨ! B: 店内にはズラリとならんだテーブル筐体! まさに80年代ゲーセンの風景が展開されているっていうのかい!? プレイ設定は1プレイ100円、アクション、パズル、シューティング、スポーツゲームを中心に、麻雀ゲームも多数設置してあるぞ。格闘ゲームなどというナウなゲームは置いてないねえのだ! C: 「ゲームセンターリノ」の外見。一見すると、喫茶店が理容店に見えるので、素通りしてしまわないように注意だ。 D: 店内は以外と広い。テーブル筐体オンリーなので見通しがよく、友達と一緒にいることも迷子にならないZO! E: 感涙のバックマンコンパネ。筐体に垂直にレバーが刺さっているのが80年代コンパネの特徴なのたせ? F: これがないと始まらない! 「インベーダー」ももちろん設置。我々が店内にいる間にも、何人もの戦士たちが入れ替わり立ち代わりプレイしていたぞ。

G:一生遊べる名作『ゼビウス』も現役で稼働中! H:ソルやスペシャルフラッグの場所を、ここでもないそこでもないとか言いながらプレイを続けるモセルー同。まさかバキュラに255発打ち込んだが1発足りなくて壊せなかったのもいい思い出(嘘)。一つの筐体を皆で囲むのもテーブル筐体のだいい味といえる。I:なななな何と! 伝説の任天堂のVS筐体が稼働中! スゴス! J:K:今でこそ一般的なアップライト筐体の向かい合わせだが、ルーツをさかのぼると、この任天堂のVS筐体に行き着くような気がしないでもない。L:トラックボールを利用したタイトーのゴルフゲーム『ビクイイベントゴルフ』も大人気だ。



マトリスとするには絶好の時間帯つべれ。いざ、頼もう!

～こっそりと入店～

ケソ る、るオオオオオッ! なんじゃすかここはーッ!

ブニョ スゴいですね! 店内はほとんどテーブル筐体じゃないですか。

ケソ まるで昭和にタイムスリップしたかのようなこの錯覚……。何か、耳に届く音がすべてPSGやFM音源ばっかなんですけど。

まさ フェフェフェ。どうだねこの空間。むやみやたらに心が癒されるのではないかねアアン?

ブニョ ゲームのラインナップもスゴいですね。『パックマン』や『ギャラクシアン』、初代『ゼビウス』と、そうそうたる顔ぶれですね。

まさ なぜか『ゼビウス3D/G』も一緒に置いてあるのがミソさね。

ケソ やっべ、ラインナップは昭和のタイトルだけかと思いきや、90年代頭の『ソニックウイングス』や『出たな! ツインビー』とかも置いてあるじゃないスかスピス!(鼻息)。

まさ そしてこれを見たまえよ君。任天堂がアーケードで大活躍していたころの名残である“VS筐体”も現役で稼働中というこの真実。

ケソ やべっ、やっべ! ナニコレッ! しかも状態いいし!

ブニョ 入ってるのは『VS. TENNIS』だね。懐かしいなあ。最近『F-ZERO AC』や『マリオカート』で任天堂がアーケードに帰ってきたけど、80年代頭は「アーケード=任天堂」というくらいに勢いあったよね。

まさ ムス。今のDS人気ながらだったさね。

ケソ まさ兄い、久しぶりにテニスの対戦してみようYO!

まさ オルライ(巻舌舌)。津軽のテニブリと呼ばれていた我のサーブが拾えるかね君。

ケソ むおおおん! この音、この動き! まさに8ビットよ!

まさ はじめい!(擦) ほりや即打ちサーブ!

ケソ は、はやッ! (一歩も動けずにサービスエース)

ブニョ なんでまさ兄い、現役っぺえ動きしてるんですか……。

まさ フェフェフェ。筐体に座った瞬間、往年のプレイ感覚がよみがえったといえるだろう。

ケソ あ、アタイも負けへんよ! ほりゃ!(高いロブを上げる→ネット前まで走っていきむやみにラケットを振りまくる)

ブニョ わはは。何その動き?

ケソ 「挑発」とか言ってやってませんでした、コレ?

ブニョ やってないよ! つか、逆にロブで返されて、まさにポイント取られているし。

まさ まだまださね。

EDITOR'S

戦い終わって ～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

～6時間後～

ケソ ふい～、遊んだ遊んだ。

まさ 聞きたまえよ。最近はカードの引きやアイテムのドロップ、そして勝ち負けにこだわってしまい、ゲームそのものを「楽しむ」ことを忘れていたのではないかね君。

ケソ ほう! 言われてミネバ……。

まさ 結果や記録、獲得品などの見返りを求めずに、瞬間瞬間を純粋に没頭すること。これもまたゲームの楽しみの一つだと思うっべれ～。

ケソ た、確かに。大切な何かを鼻唄混じりで忘れていた気がします。

まさ そうじゃろうそうじゃろう。そして、今あるゲームを心ゆくまで遊んでおけば、20年後や30年後に再会したときにも、また違った味わいで向かい合えるというわけじゃよ。

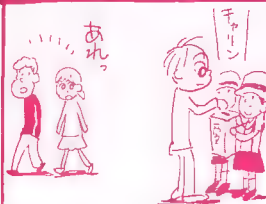
ケソ 今を生きるというヤツか!

ブニョ それ違うから。

まさ ともあれ、こういう形のゲーセンは21世紀、いやさ22世紀も存続してってほしいものさね。

ケソ テーブル筐体最高! (続く)

ゲーム小ゼレ



月刊★ろ覚録

先月号のブニョのろ覚録の正解は「和田どんかつ」(どらでも正解です)でした。簡単だったでしょ! 今回は、いつも感想をムツリと書いて送ってくださる、ペンネーム呑鼠さんには「ケソの引」越しで出てきたアイテム詰め合わせ、をお送りします。意外なレアアイテムが交じっている可能性があるの、楽しみに待っていてくださいな!

読者つ子通信

ある雑誌の書きや、ペーパーブックにやらないで若しくは以下の施設まで、住所氏名もお忘れなく。1部がきか使用できる人には、何かタリッセからプレゼントが送りますよ。お楽しみに!
①あて先
〒102-8501 東京都千代田区千代田1-1-1
読者つ子通信 編集部
②もしくは電子メールにて
ゲームドス読者はゲームドス編集部

今回お世話になったゲセ

数多くのテーブル筐体が出迎えてくれるゲームセンターリノは、有楽町の交通会館地下一階で絶賛営業中! 落ちついた雰囲気のお店なので、リラクゼーションにお勧め!

ゲームセンター リノ

パックマン、VS. TENNIS、ゼビウス、エレベーターアクション、ジャンプシューター、アルカノイドほか多数設置。
ゲームセンター リノ 東京都千代田区有楽町、有楽町駅前、交通会館地下一階。平日11時30分から20時、土曜10時30分から18時30分、日曜12時から18時まで営業。

ゲーム大辞典 RARE GAME LIBRARY ライブラリー

第17回 機関車は音楽とともに勇敢に走った

スーパー・ロコモティブ

(セガ 1982年12月)



開発：セガ 開発元：sega@vul.jp
(協力) V.G. プロデューサー：あまちゆあさひ

ゲーム内容だけでなく、ゲームキャラクターの魅力そのものが注目され始めた80年代初頭、多くのキャラクターとともに「鉄道ゲーム」が目立ち始めた。

もちろん古くから新幹線や機関車を模した木馬型の乗り物機や、10円玉を転がす「新幹線ゲーム」のような鉄道をモチーフにしたマシンは多数流通している。それは当時の鉄道や汽車などの乗り物が、子供たちに人気があったという証だといえるだろう

テレビゲームにおける鉄道元年ともいえる1982年、セガ・エンタープライゼスから発表された『スーパー・ロコモティブ』もそんな時代に産まれた人気ビデオゲームであった。

汽車は走り 煙で攻撃

このゲームは横スクロールのアクションであり、鉄道レースでもあり、シューティングでもある、既存のジャンルでは分類することが難しい多彩な要素を持つゲームである。

ゲーム画面は上下2段に分かれており、上半分が上空から線路を見下ろしたアクション画面、下半分が側面から機関車付近を拡大した画面となっている。

操作は4方向レバーと二つのボタンを使用する。レバー右で前進加速、レバー左で減速後退となる。レバー上下は上下線路への移動で、ボタンはスモーク

(煙攻撃)とチェンジ(一定時間無敵)に使う。

敵や障害物だらけの路線を見渡しながら次の駅を目指して走ってゆくのがこのゲームの目的だ。設定では「鉄道を占領したデビル軍団を撃破し、敵中突破する」となっており、敵機関車以外にも線路を横切るトラックや、爆弾を投下してくる敵飛行機などが襲いかかってくる。

基本となるのは上部の線路画面。最大5本の線路があり、ところどころに隣の線路への分岐がある。最適なルートを選びつつ次の駅を目指すこととなるわけだ。敵機関車は後方から追尾してきて、ときには隣の線路から迫ってくる。このルート選択は同じセガのヒット作品である『ヘットオン』のような緊迫感のある要素で、敵の動きを先読みしながらルートを選ぶという一瞬の判断力が要求される。

敵はスモーク攻撃で破壊可能なものが多く、その交戦は主に下の拡大画面で行なう。攻撃といっても独特の軌道で後方に流れていくスモークを敵にぶつけるというシステムで、ほとんどの敵は後方から襲ってくるため、前進しながら煙を後方に残して防御していくといった方が分かりやすいかもしれない。スモークは出すごとに一定量の燃料を消費し、ボタンを押す長さによってスモークの高度が変わるなど複雑な部分も多く、ある程度の慣れが必要であった。

画面下部の拡大画面には、機関車が現在走っている

ルートのみ表示され、隣の線路に何が起きているかは表示されないため、常に分割された画面の上下に目を配りながら進める必要がある。「キョロキョロ見ないといけない目が疲れるゲーム」という声も多かったが、その多彩な内容は当時のプレイヤーを満足させるには十分であった。

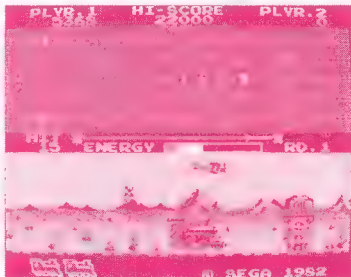
また線路上にある信号機は青のときだけ通過でき、赤のときに突っ込むとアウトとなる。これは敵も同様なので、機関車を通過させて信号を赤にして追尾してくる敵を倒すというテクニックが多用された。飛行機が落とす爆弾は隣のルートに移ればかわすことができ、鉄橋やトンネルは上空からの攻撃を防ぐシェルターのように使うことができる。

そしてこのゲームで最大のポイントとなるのは、一定時間無敵になりスピードアップするチェンジボタンを使うタイミングだ。燃料がある限り何度でも使え、しかもこの間は敵も赤信号も破壊して進むことができる。この無敵状態がタイトルでもある「スーパー・ロコモティブ」状態であり、ゲーム中最も機関車が頼もしく見える瞬間でもあった。チェンジやスモークで消費した燃料は、ルート上にあるOILを拾って補給していくことになる。ここが重要なのだが、このゲームでは燃料が切れても攻撃できないだけでアウトにはならない。実はゆっくり確実に進むより、チェンジを繰り返して爆走する方が有利なのである。



基本画面

インストラクションカード



機関車を操作し、敵中を突破して線路を走っていく。4方向レバーと煙攻撃、チェンジの2ボタンを駆使する。分割画面でめまぐるしく敵が出現する複雑な内容だが、そのゲーム性ゆえに愛した者は多い。敵や障害物に当たって機関車がなくなるとゲームオーバー。



プレイ方法が書かれたインストラクションカード。攻撃方法やゲームの簡単な説明がされている。

■攻略のポイント■



トンネルや鉄橋では爆弾が落ちてこないで、線路上の敵だけを確実に振り切ろう



ボーナスシーンでは連射タイミングと敵が飛んでくるタイミングの見極めが大切。全滅を狙おう。

© SEGA1982

なお、駅に到着するごとにボーナスシーンとなり、画面を横切って飛んでくる敵飛行機を撃ち落とせば加点される。意表を突かれるが、この部分だけは純粋なシューティングゲームとなるのだ。

このように多くのアイデアが詰め込まれたこの作品は、プレイする人によってその姿を変える。つまりパズルゲームであり、鉄道レースゲームであり、シューティングゲームでもあったのである。

新時代への 出発駅

それまでレーダー画面を別に表示したゲームは（ナムコ『ラリーX』など）幾つかあったが、異なる二つの画面を常に見比べながら並行操作するといったゲームはあまり存在しなかった。視点の異なる別々の画面が動いてゆく様子は実に斬新だったといえるだろう。同年には3Dグラスを使用した潜望鏡シューティング『サブロック3-D』を発表するなど、ビデオゲームの表現に新しさを追求していたセガならではのゲームであったのかもしれない。

そしてこの『スーパー・ロコモティブ』はその表現の新しさだけでなく、サウンド面でも多くの人の記憶に残っているゲームといえるだろう。後年ほとんど移植されず、その基板を見かけることも少なくなっている。だが当時を記憶している人ならば「あのライディーンの曲が流れる汽車のゲーム」といえば思い出す人が多いのではないだろうか。

まだゲームミュージックが商品として展開される以前の時代ではあったが、ゲームセンターでゲームの曲に聞き惚れていたプレイヤーも多かったのだ。余談だが当時の音楽メディアの主役はまだレコード盤とカセットテープであり、次の主役となるCD（コンパクトディスク）が登場したのがこの年1982年であった。

ゲームメーカーは自らが新たな時代の主役になることを信じて今も線路を走り続けている。そんな時代の機関車たちの汽笛は、どんな音色を響かせるのだろうか。



『スーパー・ロコモティブ』のカatalogより
「ビデオ・ゲームがセパレート・スクリーンになった」と、上下に分かれた分割画面がこのゲームの売りであることを表記している。

■参考資料

「ゲームマシン」1982年
（アミューズメント通信社）

「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループ/アマチュアライン）

募集

ビデオゲームや音楽の思い出を語る
情報・お宝リサーチなどをお楽しみください。

〒100-8491
東京都千代田区三軒町1-1
アミューズメント編集部
（A101コーナー）まで

【お知らせ】

A101コーナー「究極ビデオゲームリスト」および「アーケード・シューティングゲームの黄金時代」のコーナーは、AMPグループのホームページ「アーケードゲーム博物館」に開設中です。
http://am-j.co.jp
http://arc-museum.com

レバーをペンに 持ちかえろ。

Amusement Journal

アミューズメント業界誌「月刊 Amusement Journal」の
取材記者・情報提供者、登録開始。

将来そして今、AM業界を覗いてみたい方、
どしどしお問い合せ下さい!!

提供内容

【新作稼働情報の提供】

期待の新作の出来や、稼働情報を主観たっぷりに
レポートして下さい。

【ロケーション情報の提供】

いつも行く店はこのことをしているヨ! 今度イベントあるんだけど?
などお店の情報をお待ちしています!

【プレイヤー意識調査の提供】

自分たちはこう考える! といった硬派な意見や、アンケート調査ではこうでした、
など客観的レポートなど。

君たちも一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

お問い合わせは

株式会社アミューズメント・ジャーナル

本社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町27番2号 第二ビル2階
大阪支社 〒530-0044 大阪市北区東天満1丁目11番13号 広畑ビル3階



本社 03-5728-8273 担当: 焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当: 村上



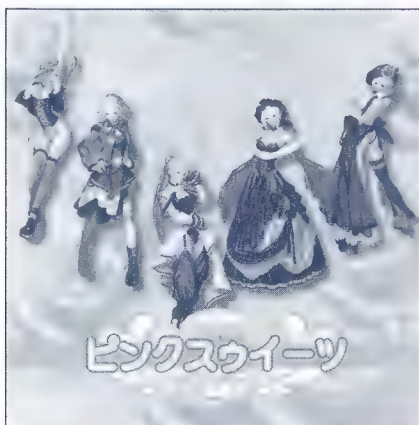
Amusement Journal
好評発売中!! 11月号

アーケードゲーム業界のコアでレアな情報が満載!! <http://www.am-j.co.jp/>

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release



© 2006 CAVE CO., LTD.

※画像はイメージです。実際の商品写真とは異なります。

※ケイブ公式Web サイト (<http://www.cave.co.jp/>) および、携帯サイト「ゲーセン横丁」のみで販売。

ピンクスイーツ〜薔薇それから〜 オリジナルサウンドトラック

発売元: ケイブ / CVST-0005 / 11.20 on sale! / 価格: 3,570円 (税込・送料別)

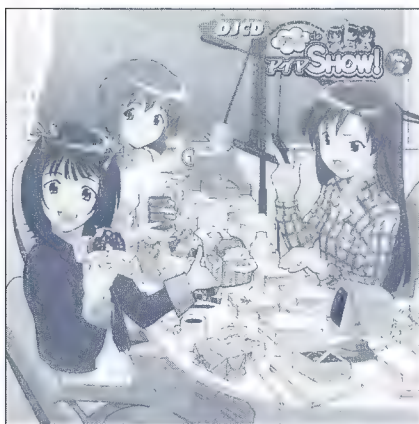
好評稼働中の『ピンクスイーツ〜薔薇それから〜』のサウンドトラックが満を持して登場するぞ。

このサントラはゲームオリジナル音源とアレンジ盤とのCD2枚組構成で、アレンジ盤には古代祐三氏をはじめとして、細江慎治氏、佐宗綾子氏、岩田匡治氏、金田充弘氏、阿部公弘氏、埼玉最終兵器氏ら七人のアーティストがアレンジャーとして参加した豪華盤となっている。

また楽曲だけでなく、ゲーム中で使用されたボイスも収録されているのがファンとしてはうれしいところ。しかもボーナストラックには2006AOUショーのケイブブースで披露されたあの伝説のイメージソング「I BALOVE☆SONG」も収録されているぞ!

■収録曲 (2枚組)

「Inizio di strategia! - 作戦開始! - (Player Select)」
「Mama! Ora va! - ママ! 今行くよ! - (Stage1)」
「Drago blu - 青龍 - (Boss ~ Sky Battle)」
「Un cinch! - 余裕! 余裕! - (Stage Clear)」
「Verde di circostanza - コンディション良好 - (Stage2)」
「Tigre bianca - 白虎 - (Boss ~ Ground Battle)」
「Sorelle forti - 最強の姉妹 - (Stage3)」
「Svolta! - ターニングポイント! - (Stage4)」
「Funzioni con esso! - 駆け抜けろ! - (Stage5)」
「Ale che non cadono - 堕ちない翼 - (Stage6)」
「Per salvare la madre - 御母のもとへ! - (Stage7)」
「Tartaruga nera - 玄武 - (Last Boss)」
「Uccello rosso - 朱雀 - (True Last Boss)」
「Sogno di rosa eterno ~ Nn ballo della rosa - 永遠の薔薇の夢 ~ 薔薇の踊り - (Ending ~ Staff Roll)」
「Ha fatto! - やっちゃった! - (Game Over 1)」
「Sono sgradevole! - つまんなあ〜い! - (Game Over 2)」
ほか



© 窪岡 俊之 © NBGI

DJCD「ラジオdeアイマSHOW!」Vol.2

発売元: フロンティアワークス / 【限定版】FCCG-0008、【通常版】FCCG-0010 / on sale!
/ 【限定版】価格: 3,675円 (税込)、【通常版】3,150円 (税込)

アニメイトTVで配信されている「アイドルマスター」Webラジオ「ラジオdeアイマSHOW!」の第2弾が早くも登場。もちろんパーソナリティは中村繪里子さん、落合祐里香さん、今井麻美さんの三人娘だ。配信中の番組では、おもむろにお菓子を食べだしたりと回を重ねるごとに奔放な放送となっているので、ジャケットイラストを見てニヤリとするファンも多いのではないだろうか。

今回も「Vol.1」と同様にゲストを招いての新規収録となっているので、普段から聴いているリスナーもばっちり楽しめるはず。さらに限定版にはレアな映像が収められた特典DVDが付属するぞ。数が限られているので無くなる前にぜひゲットしたいところだ。

■収録曲

・1日目
「オープニング」
「ふつおた〜流行情報」
「お昼のロカールーム」
「レッスン」
「エンディング」
・2日目
「オープニング」
「ふつおた〜流行情報」
「お昼の事務所」
「レッスン」
「エンディング」

餓狼伝説 15th Anniversary BOX

発売元:ハビネット/SCDC-00553~9/11.15 on sale! 価格:15,540円(税込)



© SNK プレイモア

魅力的なキャラクターたちが数多く登場する人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズ。そのシリーズ第1作目の発売から15周年を迎え、集大成ともいえるサントラCDボックスが登場することとなった。

この『餓狼伝説 15th Anniversary BOX』では、CD6枚+DVD1枚というかつてないボリュームで『餓狼伝説』シリーズの楽曲たちが収録されている。通常のゲーム楽曲だけではなく、各シリーズタイトルの海外版楽曲が収められていたり、【DISC1】ではオリジナルコンポーザー自らの手によるアレンジバージョンが収録されていたりする点がうれしいところだ。

ボーナスDVDには東京ゲームショウ2006で公開されたストーリー映像のほか、シリーズ8作品のオープニング映像・登場キャラクターのエンディング映像が収録されており、このDVDだけでも資料的価値は高いといえるだろう。

最近では『餓狼伝説バトルアーカイブス』などで家庭用でプレイする人が多いのかもしれないが、ぜひオリジナル音源の響きを味わってほしいところだ。

■収録タイトル (CD6枚組+DVD1枚)

- DISC1:『餓狼伝説』より
「海は知っている『マイケル・マックス』」
「ハレマー教力ボエレ派の戦いの歌(信じるものは救われる)『リチャード・マイヤー』」ほか
- DISC2:『餓狼伝説2』『餓狼伝説SPECIAL』より
「クリキントン『テリー・ボガード』」
「バスタ『アンディ・ボガード』」ほか
- DISC3:『餓狼伝説3』『リアルアバウト餓狼伝説』より
「いい旅チャレンジ10万里」
「ENGAGE 2」ほか
- DISC4:『リアルアバウト餓狼伝説SPECIAL』『リアルアバウト餓狼伝説2』より
「クリといつまでも『テリー・ボガード』」
「雷波涛『アンディ・ボガード』」ほか
- DISC5:『餓狼 MARK OF THE WOLVES』より
「Wolf's Bane」
「Sympathy For The Wolves」ほか
- DISC6:『餓狼伝説 EILD AMBITION』より
「11th Street『テリー・ボガード』」
「Ribbon of the Night『アンディ・ボガード』」ほか

ボーナスDVD:2006年東京ゲームショー放映『餓狼伝説』のストーリー映像ほか

Column

ネオジオの設計を音楽面から再評価する

最近では「ゲーム音楽」というジャンルの認知度も上がり、「チップチューン」という単語が登場したり、ファミコン音楽が再評価されたりする時代になりました。以前に比べればだいぶんと一般化したものですね。

シビアに考えればゲーム音楽が一般化した理由は明確です。単純に「ゲームで遊ぶ人口が増加した」とこと、「一般的な音がゲーム上で流れるようになったから」にほかなりません。この「一般的な音」を「生音」や「歌」と読み替えると、ゲーム音楽史における重要な転機が見えてきます。

家庭用ゲーム機やパソコンでは、CDドライブを搭載したマシンが次々と登場し、生音を扱うことが容易になった背景があります。これはこれで進化なのですが、純粋なチップ音源の味わいを持ったゲーム音楽が激減する要因にもなっています。

では、アーケードではどうだったかというと、生音を扱うには、容量も性能も足りない時代が長く続きました。もちろん近年ではCDやDVD、ハードディスクを搭載した基板も登場しており、家庭用とアーケードの境界線は事実上消滅しています。

ゲームセンターのサウンドが飛躍的な進化を遂げた要因の一つに「PCM音源」の登場が挙げられま

す(※PCMとは音その物をデジタルデータ化(サンプリング)したものをいいます。PCM音源とはそのデータを用いた再生音源のことです)。PCM音源の登場により、いままでの音源では出来なかった「より生音に近い音」の再生を可能にしました。その反面、音その物をデジタルデータ化するため大きな容量を必要とする弱点もあり、メモリを多く搭載すれば基板の価格が上がってしまうため、表現力とコストのバランスが取れた基板はなかなか登場しませんでした。

そして1990年、「ネオジオ」の登場はゲーム音楽において重要なポイントとなります。ネオジオは柔軟で優れたシステム基板ながらも比較的安価、レンタルシステムの魅力も手伝って全国的に流通しました。当初は数十メガの容量が主流だったネオジオソフトですが、時代とともにメモリの価格が下落したことで、搭載容量の増加が困難ではなくなってきました。ここでまさに「100メガショック」の大容量を「音」に使える時代が来たのです。

大容量を生かして演歌を歌わせた『麻雀狂列伝』は、ネオジオの音の潜在能力を確認するには十分でしたが、やはり多くのプレイヤーにインパクトを与えたのは『餓狼伝説』でしょう。特にリチャード・

マイヤー戦で流れる意味不明な歌や、対ライデン戦BGMの大胆なギターサウンドにはだれもが驚いたものです。また、ネオジオはFM音源も搭載しており、従来のチップ音源ならではの味わいを生かした楽曲を長きに渡って提供し続けた功績も称えておきたいところ。

サンプリング音源を用いて生音を流し続ける技術は、現在主流となっている「ストリーミング再生」にもつながる手法で、実際にネオジオ後期では「1曲丸ごとサンプリングしたBGM」が流された作品も存在しています。もちろん基板から強引に「歌」を歌わせた『サイコソルジャー』(87年)の技術も見逃せませんが、汎用性と先見性を持ったネオジオの設計こそ、まさに「10年戦える」素晴らしいものだったと再評価して然るべきではないでしょうか。



シリーズ1作目にしてサウンド面のインパクトは非常に大きかった。

© SNK PLAYMORE

ゲームセンター イベントリスト

Nov.
2006

とうとう今年もあと2ヵ月。徐々に年末のイベント開催に向けて準備が進んでいるのでは? 参加し忘れるなんてことがないよう、このコーナーでチェックしよう。

※12月の開催日程は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北

北海道

★スガイディノス 帯広

帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www.5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

11/4 19:30 DDR SuperNOVA

11/11 19:30 MBAC 大会

11/23 19:30 QMA III 大会

※詳細はHPにて

★深川セントラルボウル

深川市普江町豊島3 ☎0164-25-2771

11/19 未定 アヴァロンの闘式 スターターデッキバトル17

※魔導競技会。カード制限有

詳細は大会HP (http://avalonsgate.net) にて

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店

名取市鹿野坂土蔵143 ☎022-383-1811

11/3 13:00 たまごっくカップ

11/4 20:00 アヴァロンの闘式 魔道競技会

11/5 13:00 ラブ&ベリー 公式大会

11/11 16:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

11/12 13:00 ムシキング 公式大会

11/18 15:00 GuitarFreaksV3 & DrumManiaV3 セッション大会

11/19 13:00 ラブ&ベリー 公式大会

11/23 16:00 頭文字D Ver.3 大会

11/25 20:00 WCCF 大会

11/26 13:00 ムシキング 公式大会

関東

茨城県

★桜の牧 アミューズパーク

水戸市小吹町2062-3 ☎028-636-3100
http://makiap.haru-si/

11/11 21:00 鉄拳5 DR 3on3 大会
◆参加費 一人300円

11/18 20:00 KOF2002 対戦会
◆参加費無料

11/18 20:00 KOF98 対戦会
◆参加費無料

11/25 21:00 VF5 Ver.A 3on3 大会
◆参加費300円

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会
◆参加費無料

★プレジディオイカム 石岡店

石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

11/4 18:00 GGXX SLASH 大会

11/11 15:00 MBAC 2on2 大会

11/18 18:00 GGXX SLASH 2on2 大会

※参加費100円

栃木県

★ケアンズ

宇都宮市佐馬町3-21 ☎028-636-3100
http://d18.fm-p.jp/26/hisucup/

11/4 17:00 MBAC 3on3 大会
◆チーム内同キャラクター無。キャラクタ-途中変更不可。チーム戦あり

11/5 17:00 MBAC メルプ・ランバト参
◆キャラクター途中変更不可

11/11 17:00 MBAC ランダム 2on2 大会
◆キャラクター途中変更不可

11/12 17:00 MBAC メルプ・ランバト死
◆キャラクター途中変更不可

11/18 17:00 MBAC 2on2 大会
◆チーム内同キャラクター無。キャラクタ-途中変更不可。チーム戦あり

11/19 17:00 MBAC メルプ・ランバト伍
◆キャラクター途中変更不可

11/25 14:00 MBAC 5on5 大会 帝武戦
◆1チーム内で3キャラクター以上使用。キャラクタ-途中変更不可。チーム戦あり

※魔導競技会。カード制限有

詳細は大会HP (http://avalonsgate.net) にて

11/19 未定 アヴァロンの闘式 スターターデッキバトル17

11/23 19:30 QMA III 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/26 15:00 第2回 GGXX SLASH 大会

11/19 15:00 SFIII 3rd 3on3 大会 第12回P-CUP

◆参加費 一人100円

11/25 22:00 鉄拳5 DR 3on3 大会 第31回 プレ軍総杯

◆参加費1チーム300円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

11/26 15:00 GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト

◆GGXX・ジュネーションズ・カップ
参加費 一人100円

★ゲーム ニュートン

板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

11/4 20:00 SFIII 3rd ランバト

11/18 20:00 SFIII 3rd ランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

11/19 17:00 ソウルキャリバーIII SCNランバト

★ゲーム ニュートン 大山店

板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

11/5 17:00 鉄拳5 DR 大会

11/12 17:00 SFIII 3rd 大会

11/26 17:00 VF5 Ver.A 大会

11/26 17:00 VF5 Ver.A 大会

中部

新潟県

★ゲームセンター テクノポリス

長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

11/5 19:00 第5回 ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会

11/12 16:00 第17回 MBAC ランダム 2on2 大会

11/18 20:30 VF5 Ver.A THE☆野試合
◆公式ルールに準ずる

11/19 16:00 第5回 MBAC ランダム

11/25 20:30 第5回 VF5 Ver.A ランダム 2on2 大会

※参加費一人100円。当日30分前エントリー可。詳細はHPにて

★CHANCE 白根店

新潟市下場後土居外1145-1

11/25 18:00 UTAGE・楓 ~音祭り7~

※詳細は大会HP (http://ddt-top-kashiwazaki.hp.infoseek.co.jp/)にて

富山県

★アミューズメントアズプレス

富山市大島1-24 ☎076-423-2890

11/3 21:00 鉄拳5 DR ランダム

11/4 20:00 RB熊狼2 3on3 大会

11/10 21:00 VF5 Ver.A ランダム

11/11 21:00 VF5 Ver.A 3on3 大会

11/17 21:00 VF5 Ver.A ランダム

11/19 21:00 鉄拳5 DR 2on2 大会

11/24 21:00 鉄拳5 DR ランダム

11/25 21:00 VF5 Ver.A 3on3 大会

★アミューズランドガティス

高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街 ☎0766-24-8450

11/4 21:00 北斗の拳 大会

11/11 21:00 NBC 大会

11/18 21:00 TRF 2 大会

11/25 21:00 MBAC 大会

福井県

★ジョイランド江守店

福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900
http://joyland.or.jp/emoji/

未定 未定 ガンダムSEED DESTINY 大会

未定 未定 QMAⅢ 大会

未定 未定 三国志大戦2 大会

未定 未定 beatmaniaⅡ DX 13 大会

近畿

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ 聖田店

大津市今聖田2丁目39-22 ☎077-573-7717

11/4 20:00 WCCF 大会

11/5 20:00 VF5 Ver.A 大会

11/11 20:00 三国志大戦2 大会

11/12 20:00 ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会

11/18 20:00 GCB 大会

11/19 20:00 MBAC 大会

11/25 20:00 ガンダム戦場の絆 大会

11/26 20:00 Quest of D Ver.3.0 トレハン 大会

※大会に関する詳細は店舗まで
電話FAXによる大会受付は行っておりません。

京都府

★ゲームスペース プラニー

宇治市広野西直100番地 ☎0774-43-9030

11/4 14:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

11/11 14:00 ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会

11/18 22:30 VF5 Ver.A 大会

11/25 14:00 MBAC 大会

★西院 コットンクラブ

京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

11/5 18:00 DrumManiaV3 大会

11/12 18:00 ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会

11/19 12:00 ポップンミュージック14 大会

11/26 18:00 VF5 Ver.A 大会

★下鴨 ヒーロータウン

京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

11/5 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

11/10 25:00 鉄拳5 DR 大会

11/12 15:00 MBAC 大会

11/19 15:00 ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会

11/24 25:00 鉄拳5 DR 大会

11/26 15:00 MBAC 大会

★スーパーヒーロー 山科

京都市山科区御陵島ノ向町2番地 ☎075-502-5675

11/5 17:00 ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会

11/12 17:00 ポップンミュージック14 大会

11/19 17:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

11/26 17:00 VF5 Ver.A 大会

★スターダスト

京都市中京区新京極通西側下ル東側町502 ☎075-256-5603

11/18 19:00 VF5 Ver.A 大会

11/25 19:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho

京都市中京区寺町通西側上ル東大文字302-303 A-Breakビル2F
☎075-251-2323 http://www.a-cho.com/

11/3 15:00 GGXX SLASH 第110回関西ランダム

11/4 12:00 鉄拳5 DR 5on5大会 第2回マドールカップ

11/11 17:00 カプエス2 2on2 大会
◆グループが同じ場合のみ、同キャラクターは1キャラまで

11/12 12:00 DDR SuperNOVA 大会

11/12 15:00 北斗の拳 2on2 大会

11/18 17:00 SFⅢ 3rd 第17回関西ランダム

11/19 10:00 三国志大戦2 大会

11/19 15:00 SF ZERO3 第67回関西ランダム

11/23 15:00 GGXX SLASH 第111回関西ランダム

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト

茨木市宇野1-4-3 ☎0726-23-7161

11/2 18:00 VF5 Ver.A 大会

11/3 18:00 GuitarFreaksV3&DrumManiaV3 大会

11/5 18:00 顔文字Q Ver.3 大会

11/9 18:00 VF5 Ver.A 大会

11/10 17:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

11/12 18:00 QMAⅢ 大会

11/16 18:00 VF5 Ver.A 大会

11/17 17:00 ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会

11/19 18:00 湾岸ミッドナイト2 大会

11/23 15:00 ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会

11/26 18:00 湾岸ミッドナイト2 大会

毎週土曜 25:00 WCCF 大会

※詳細は店内POP参照

★エンジョイパラダイス

東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

11/3 19:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランダム

11/7 19:00 MBAC 大会

11/10 19:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランダム

11/14 19:00 鉄拳5 DR 大会

11/17 19:00 ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会

11/21 19:00 GGXX SLASH 大会

11/23 15:00 QMAⅢ 店舗対戦大会

11/24 19:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランダム

11/28 19:00 KOF XI 大会

毎週日曜 16:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランダム

※受付は開始1時間前から

★ゲームスペース ベガス

大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

11/25 19:00 鉄拳5 DR 大会

★GAME DINO 枚方本店

枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/

11/11 19:00 KOF XI 大会

◆参加費無料

11/25 19:00 VF5 Ver.A THE☆野試合 大会

◆参加費100円

★ゲームプラザ OKAⅢ

高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

11/1 20:00 三国志大戦2 大会

11/5 15:00 ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会

11/8 20:00 ベースボールヒーローズ 店内大会

11/15 20:00 三国志大戦2 大会

11/22 20:00 ベースボールヒーローズ 店内大会

毎週土曜 21:00 WCCF ウルブ杯

毎週日曜 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

★GAME PLAZA オレンジハウス

東淀川区下新在6-9-18 コーポ勝美1 ☎06-6326-1218

11/13 16:00 鉄拳5 DR 大会

11/23 16:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

11/27 16:00 GGXX SLASH 大会

★ゲームプラザVIP 茨木店

茨木市双葉町3-2 双葉ビル1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibaraki/vip.html/

11/2 終日 北斗の拳 対戦会

◆2クレジット

15:00 GGXX SLASH 大会

11/5 終日 GGXX SLASH 対戦会

◆2クレジット

11/9 終日 SFⅢ 3rd対戦会

◆2クレジット

11/12 15:00 カプエス2 大会

11/16 終日 月華の剣士2 対戦会

◆2クレジット

11/18 18:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会

11/19 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

◆定員16名、16名を超える場合は抽選
コスト制無し

11/18 終日 ヴァンパイアセイヴァー 対戦会

◆2クレジット

11/23 15:00 MBAC 大会

11/23 終日 カプエス2 対戦会

◆2クレジット

11/26 終日 北斗の拳 大会

11/30 終日 MBAC 対戦会

◆2クレジット

★ゲームプラザVIP 富田店

高槻市富田町16-23 ☎0726-93-8739
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/tondavip.html/

11/11 終日 SFⅢ 3rd 対戦会

◆2クレジット

11/25 終日 鉄拳5 DR 対戦会

◆2クレジット

★KO-HATSU (コーハツ)

大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

11/5 16:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

11/12 16:00 TRF2 大会

11/19 16:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

11/26 16:00 TRF2 大会

毎週月曜 18:00~23:00 ソウルキャリバーⅢフリー対戦会

◆参加費500円

毎週土曜 19:00 ソウルキャリバーⅢ SCNランバト 第IV期

◆全8回シングルランキングバトル戦

★チャレンジャー ABABA 天神橋店

北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

11/5 17:00 MBAC 大会

11/12 17:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

◆参加費1チーム100円

11/19 17:00 GGXX SLASH 大会

11/23 17:00 MBAC 2on2 大会

◆参加費1チーム100円

11/26 17:00 VF 5 Ver.A 大会

毎週土曜 16:00~22:30 GGXX SLASH フリープレイ対戦会

◆参加費500円

11/20~11/26 虫姫さまふたり スコアトライアル

◆1プレイ50円、ステージ1のみ

HPにて動画公開予定。詳細は店頭にて

★チャレンジャー 追手門店

茨木市西成1-5-21 ☎072-643-4444

毎週土曜 17:00 MBAC 大会

★チャレンジャー ガムガム店

吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

毎週土曜 18:00 鉄拳5 DR 大会

毎週日曜 18:00 カウンターストライクNEO 大会

★チャレンジャー 関大前店

吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

11/4 18:00 GGXX SLASH 大会

11/5 18:00 三国志大戦2 大会

11/11 18:00 VF5 Ver.A 大会

11/12 18:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

11/18 18:00 GGXX SLASH 大会

11/19 18:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

11/25 18:00 VF5 Ver.A 大会

11/26 18:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

Event Pick Up !

『鉄拳5 DR』5on5 大会 第5回軍総杯エントリー開始!

埼玉POPYで行なわれ、毎回多数のプレイヤーが参加している軍総杯。その5回目の軍総杯が1月6日に開催されることが決定した! 1月とだいたい先の話になるが、エントリーが11月中になるので、参加したい人はこれを選すと参加できないので気をつけよう。集大成ともいえる今回。当日何かが起きるかも!?

大会エントリー方法

- ・ネット受付
HPにて11/4(土)~11/30(木)まで
http://www.popy.tv/saitama/

大会概要

- ・開催日時:1/6(土)
- ・開催店舗:埼玉POPY

近畿

大阪府(つづき)

★ハイテクランドセガアビオン

大阪市浪速区難波中2-3-15 MMビルB1F～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/this_avion.html/

11/12 15:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
11/26 15:00 第4回 ソウルキャリバーⅢ 大会

※すべて参加費無料

兵庫県

★セガ三宮サックス

神戸市中央区等ノ緑町5-4-5高梨下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

11/4 19:00 バーチャロン OT5.66 大会
15:00 第5期 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円
11/5 15:00 第4期 サムライスピリッツ天下へ剣客伝
ランバト 関西番付 天一 第二期 第四幕
18:00 幽遊白書 大会
◆ランダムチーム戦などに変更有
ソイドEX+大会
11/11 15:00 第5期 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円
ガンダムSEED DESTINY 大会
パンプレストカップ 店舗予選
◆参加費100円
GGXX SLASH 3on3 大会 SLASH Final
◆参加費一人100円
11/18 14:00 第4期 サムライスピリッツ天下へ剣客伝
ランバト 関西番付 天一 第二期 第五幕
11/19 15:00 幽遊白書 大会 第4発
◆ランダムチーム戦などに変更有
11/19 18:00 第5期 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円
11/25 15:00 VFS Ver.A THE☆野試合 FIGHT4
11/26 16:00 VFS Ver.A THE☆野試合 FIGHT4

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

11/4 18:00 ガンダムSEED DESTINY フクキ杯 予選大会
19:00～ 24:00 バトルギア4 フリー走行会
11/5 15:00 頭文字D Ver.3 大会
11/11 20:00 GGXX SLASH 大会
11/12 15:00 MBAC 大会
11/18 18:00 ベースボールヒーローズ 大会
11/19 15:00 湾岸ミッドナイト2 大会
11/25 20:00 VFS Ver.A 大会
11/26 15:00 QMAⅢ 大会

中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー 倉吉

倉吉市見町633 ☎0859-23-5255

11/3 19:00 ポップンミュージック14 大会
11/4 20:00 MBAC 大会
11/5 19:00 VFS Ver.A 大会
11/11 20:00 鉄拳5 DR 大会
11/12 19:00 ギターフリークスV3 大会
11/19 19:00 GGXX SLASH 大会
11/23 19:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
11/25 20:00 MBAC 大会

11/26 19:00 beatmania IIDX 13大会

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

11/4 15:00 MBAC 大会
11/5 15:00 GGXX SLASH 大会
11/12 15:00 KOF XI 大会
11/19 15:00 サムライスピリッツ天下へ剣客伝 大会
11/26 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

広島県

★プロボックス JOY サンモール店

広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎06-6317-0433

11/3 15:00 ポップンミュージック14 大会
11/5 15:00 SFⅢ 3rd 大会
11/11 15:00 旋光の輪舞 SP 大会
11/12 15:00 GGXX SLASH 3on3 大会
11/18 15:00 北斗の拳 大会
11/19 15:00 MBAC 2on2 大会
11/26 15:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

香川県

★戦〜ikusa〜

高松市高松町字青田2554-18 ☎087-843-2788

11/4 19:00 QMAⅢ 大会
11/11 20:00 ジョジョの奇妙な冒険 大会
◆キャラクター変更不可
11/18 19:00 GGXX SLASH 大会
◆キャラクター変更不可
11/26 18:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
◆キャラクター変更不可

★マックスプラザ 普通寺

普通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

11/3 18:00 GCB 大会
20:00 MBAC 大会
11/4 22:00 MJ3
11/5 20:00 ドルアーガ オンライン イベント
11/5 22:00 Quest of D Ver.3.0 イベント
20:00 格闘ゲーム 大会
11/11 22:00 QMAⅢ 大会
◆店舗オリジナルルール仕様
20:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
11/12 22:00 GCB 大会
◆団体戦or2on2
11/18 20:00 MBAC 大会
22:00 MJ3
11/19 20:00 ドルアーガ オンライン イベント
22:00 Quest of D Ver.3.0 イベント
11/23 18:00 GCB 大会
20:00 格闘ゲーム 大会
11/25 22:00 QMAⅢ 大会
◆店舗オリジナルルール仕様
20:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
11/26 22:00 GCB 大会
◆団体戦or2on2
街遊金曜 20:00 GGXX SLASH ランバト

愛媛県

★GAME ショコラ

松山市柳井町1-12-13 ☎http://shokora.holy.jp/

11/19 15:00 第六回 MBAC 大会
11/26 15:00 第一回 サイキックフォース2012 大会

九州・沖縄

福岡県

★アミューズメントスペース OPA

北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

11/3 19:00 MBAC 大会
11/10 19:00 GGXX SLASH 大会
11/17 19:00 ガンダムSEED DESTINY ランバト 2on2 大会
11/24 20:00 VFS Ver.A 大会

★セイトイトー 長浜

福岡市中央区港1-2-6 長浜プラザ 2F ☎092-716-8588
11/19 未定 アヴァロンの闘式 スターターデッキバトル17

※慶應競技会。カード制限有
詳細は大会HP (http://avalongate.net) にて

長崎県

★セガワールド 大塔店

佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

11/3 14:00 MBAC ランバト 1-3
11/4 19:00 旋光の輪舞 大会
11/5 14:00 WCCF 長崎最強クラブチーム 決定戦 大塔店予選
11/10 20:00 MJ3 ランバト 2-3
11/10 20:00 GGXX SLASH ランバト 2-3

11/11 18:00 三国志大戦2 大会

11/12 14:00 アヴァロンの闘式 大会
11/18 14:00 MBAC ランバト 1-4
11/19 14:00 旋光の輪舞 大会
11/24 20:00 MJ3 ランバト 2-4
11/24 20:00 GGXX SLASH ランバト 2-4
11/25 19:00 VFS Ver.A THE☆野試合
11/26 14:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

★タイトーステーション 長崎

長崎県長崎市実野町6-2 ☎095-845-9880

11/19 未定 アヴァロンの闘式 スターターデッキバトル17

※慶應競技会。カード制限有

詳細は大会HP (http://avalongate.net) にて

鹿児島県

★クラブ セガ 天文館

鹿児島市千日町15-7 2F ☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html/

10/21 18:00 MBAC 2on2 大会 第10章

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？

掲載をご希望される方は、

- ①開催タイトル
- ②主催者とその連絡先
- ③参加資格、参加方法
- ④ルール
- ⑤開催日時
- ⑥お問い合わせ先
- ⑦イベント担当者氏名の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、

開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(大体5日ごろです)。

初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

(株)エンターブレイン アルカディア編集部

イベント準備会係

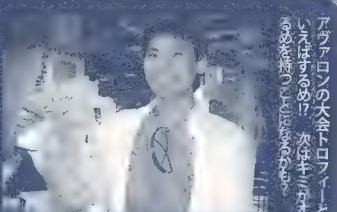
TEL:03-3265-7156

FAX:03-3265-7340

Mail:location@arcadiamagazine.com

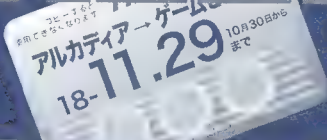
今月の猛者!

今回はアヴァロンスゲート主催で開催されている、多店舗同日開催大会の「アヴァロンの闘式」スターターデッキバトル。福岡のセイトー 長浜で優勝したのはDIZ氏。まだまだアヴァロンは熱いぞ!



使って遊べる!!

アルカディアクーポン



今月は新たに3店舗がクーポン加盟店に! 岩手県の「パロ盛岡店」は、65ページのゲームセンターマップでも紹介されているぞ。さあ、クーポンを持って遊びに行こう!

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 パロ盛岡店(岩手県)、天神GIGO(福岡県)、ハイテク セガ 浜の町(長崎県)

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係

■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcdiamagazine.com

アルカディア
クーポン
なに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用することにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。



マンガ:今井神

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー 旭川市6条7丁目 ☎0166-24-5077	千葉県	ファンファン船橋店 船橋市本町4-5-27 ☎047-425-9800	神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト 座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎046-257-2413
	クラブ セガ 札幌 札幌市中央区南5条西4-7 ☎011-512-1868		アミューズメントスポットわくわく 市川市市川13-29-7 KSビル 1F ☎047-324-8228		MUTHOS(ムトス)相模原店 相模原市中央2-1-5 ☎042-776-5001
	ヒートアップ 北見市北4条西3丁目 タニビル 1F ☎0157-26-4485		GAME-NEWTON 横浜区港町3-24-1F ☎03-3558-9766		ハイテクランド セガ プリーズ 横浜西区南幸2-13-22 第4富ビル ☎045-313-6435
青森県	ファイターズ K-ONE 八戸店 八戸市富田小路10-3 けの木の木ワル内 ☎0178-24-9911	東京都	アム ネット 五反田店 五反田区五反田1-27-5 NA五反田ビル ☎03-3495-2183	新潟県	デクモビア 向ヶ丘遊園店 川崎市多摩区向ヶ丘2755 ミルクホームズ 1F ☎044-900-8701
	ハイテク セガ 盛岡 盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562		アメニティワールド エンター 多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1~1F ☎042-389-3461		ゲームオーロ 相模原店 相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1~1F ☎042-769-9474
岩手県 NEW!	パロ盛岡店 盛岡市上宝4-13-14 ☎019-643-2872		池袋 ブレイランドラズベガス 豊島区池袋1-22-4 ☎03-3982-1817		クラブ セガ 秋葉原 千代田区外神田1-10-9 ☎03-5256-8123
	宮城県	ハイテク セガ 仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1 ☎022-267-1834	ゲームスタジオ キューブ 板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261	ハロータイマー 新潟店 新潟市市井内町3-649 コモタウン内 ☎0254-26-7877	
秋田県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ) 名取市鹿野字土土堀143 ☎022-383-1811	静岡県	アドアース ミラノ店(※1) 豊島区池袋1-14-3 シンパセントジャイル 1F~3F ☎03-3971-9601	岐阜県	ブレイランド 掛尾 富山県上野732-2 ☎076-424-7543
	ハイテク セガ 秋田 秋田市東通7-4-5 ☎018-837-5041		アドアース 渋谷店(※1) 渋谷区宇田川町13-1-1 KN渋谷 1F~4F ☎03-3496-5856		セガワールド 豊田 高山市豊田町1-21-4 ☎076-444-9333
山形県	カレジャスクエア 山形市小田川町1-1-7 ☎023-624-3344		アドアース ミラノ店(※1) 新宿区歌舞伎町11-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F~3F ☎03-3200-0884		PAセブ店 七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内 ☎0767-53-6517
	ハイテクランド セガ 郡山 郡山市西ノ内2-11-40 ☎024-939-1411	アドアース 八王子店(※1) 八王子市東町11-3 シングマールファンタジアビル B1~4F ☎0426-48-1288	福井県	ジョイランド守口 福井市江守中2-1 B1508 ☎0776-33-1900	
福島県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ ひたちなか市東大町2-11-11 ☎029-274-4124	新橋第一店 ゲームオスロー 新橋区新大塚1-22-7 ☎03-3209-5517	山梨県	アベニュー 甲府店 甲府市中央1-3-7 ☎055-225-2511	
	プレジディオカマ常盤大宮店 取手市大宮町大字石沢1818 ☎0295-52-4444	立川ゲームオスロー-5 立川市東町2-2-27 立川IOECビル 2F ☎042-529-7837		アミューズメントパーク NANA 長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434	
栃木県	宇都宮ビュティ 宇都宮市東1-14-3 ☎028-661-6917	トライアミューズメントタワー 千代田区外神田4-3-10 ☎03-3405-4379	長野県	セガワールド 豊科 岐阜市豊科豊科町大字南穂高1115 ☎0263-73-6767	
	アミューズシアム前橋店 前橋市南橋町2-200-6 ☎027-237-4234	ハイテクランド セガ 渋谷 渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737		レジャーランド小瀬 AQUA 小瀬市相生町1-1-7 小瀬ステーションホテル 1F ☎0267-25-0313	
群馬県	エスプレーズ高崎 高崎市飯坂町370-1 ☎027-364-8183	原宿ゲームタフルエクス 渋谷区神宮前1917-1 ルポテンビル 2F ☎03-3405-4379	岐阜県	岐阜キーン 岐阜市白鳥町2-2 ☎058-264-3130	
	THE 3RD PLANET 高崎店 高崎市下田町5-3 8メディアメカ高崎内 ☎027-310-6611	プレイランド ビッグチェリー 羽村店 羽村市五ノ木4-14-5 ☎042-579-4603		セガワールド 高山 高山市上岡本17-7 ☎0577-735-6077	
群馬県	セイタイトー 新前橋店 前橋市小田町558 ☎027-255-6830	プレイランドチェリー 横学園店 小平市学園町2-13-1 ☎042-344-7741	静岡県	遊星楽道 羽島市竹園町448-1 ☎058-393-3979	
	セイタイトー 前橋店 高崎市中央町1351-1 ☎027-255-0500	池袋ゲーム 豊島区池袋1-21-1 ☎03-3981-6906		GAME USA 焼津市石津通町2-4 ☎054-624-5237	
埼玉県	セガワールド 沼川 沼川市有馬寺中187 ☎0279-23-3810	アミューズメントスペーストレジャーアイランド 群馬県高崎5-5-11 ☎03-3904-2010	静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN 高崎市東通2-99 ☎0545-57-7777	
	HAP'1 GAME Citta UNO さいたま市東区8-2-12 ☎048-844-8868	アミューズメント大泉店 練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F ☎03-5933-2041		the 3-RD PLANET 静波 静波市静波町2-146 ☎0548-22-7660	
埼玉県	HAP'1 GAME Citta' さいたま市東区8-24-10 ポップワンスクエア内 ☎048-837-8021	アミューズメント大泉店 練馬区東大泉2-34-1 オズスタジオシティ 2F ☎03-5933-0880	静岡県	セガワールド 静岡 静岡市七間町4-2 静波ウイングビル 1F ☎054-252-3591	
	デイトナⅢ 川口市芝新町4-30 豊野ビル B1 ☎048-269-8119	プレイランド ビッグ 東福生店 福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F ☎042-553-7578		セガワールド 藤枝駅南 藤枝市田沼1-17-31 ☎054-636-4416	
千葉県	Zippy南越谷店 越谷市南越谷1-11-4 ☎048-961-4967	ゲームセンター リ 中央区銀座4-2-3 三福ビル B1 ☎03-3561-1261	静岡県	ハイテクランド 宝塚 沼津市大手町5-9-20 B1 ☎0559-62-5903	
	DEEP 新大塚市大久保1-17-11 サカエビル 1F ☎047-493-7537	キッズアイン 町田店 町田市泉町1-4-7 ☎042-710-8800		プリンス南浜松店 浜松市南浜町 1956 ☎053-442-7235	
千葉県	アミューズメントエース津田沼店 船橋市中原西2-15-1 ☎047-475-8918	よしもとゲームミュージアム昭島店 昭島市田中3-73-1-2 ☎042-542-0680	静岡県	ミラクル静岡店 静岡市西中沢1-2-20 ☎054-284-0099	
	ゲームセンター B-1 柏市柏町1-1-16 中崎ビル B1 ☎0471-44-5597	AMワールドフロンティアミツ境店 横浜市港北区ミツ境6-1 ☎045-365-1103		the 3-RD PLANET OZ 浜松市東区13-22-1 ☎053-466-3387	
千葉県	ゲームフジ船橋店 船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393	MUTHOS(ムトス) 藤瀬店 藤瀬市上1-8-15 ☎046-770-9178	静岡県	ミラクル藤枝店 藤枝市藤枝4-7 ☎054-643-7796	
	ハイテク セガ 柏 柏市柏町1-11 丸井ビル B1 ☎0471-63-9844	愛知県		PLAY SEVEN 尾西市関町字大6-1 ☎0586-46-7228	
千葉県	デクモビア行徳店 市川市行徳駅前2-17-2 TNYビル 1F~2F ☎047-395-1119	新橋第一店 ゲームオスロー 新橋区新大塚1-22-7 ☎03-3209-5517	静岡県	アミューズメントプラザ マルシン 刈谷市池田町4-83 ☎0566-25-5001	

※1 アドアースはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

※2 トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。

※3 セガワールド 中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.43

コピーすると
使用できなくなります

アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

18-11.29 10月30日から
まで



クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

埼玉県 Zippy南越谷店

店舗情報
住所：越谷市南越谷1-11-4
電話番号：0489-61-4967
営業時間：10:00～23:50
URL：http://dreaminfinity.jp/
対応ゲーム

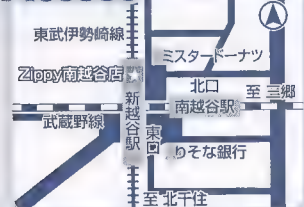
ビデオ

※お好きなビデオゲーム1回無料（一部対象外機あります）。詳しくは店舗スタッフまで。

スタッフより

音ゲーは各2台ずつ完備！プリクラでも超有名です。コスプレ（アニメ系）も多数あります。

Access



東武伊勢崎線南越谷駅またはJR武蔵野線南越谷駅から徒歩2分。20時までは駅2階から直接店舗へ行けます。

兵庫県 タロフォフォ

店舗情報
住所：西宮市田中町5-21_1F
電話番号：0798-32-0099
営業時間：10:30（土日祝は10:00）～23:00（金土祝前は23:30）
対応ゲーム

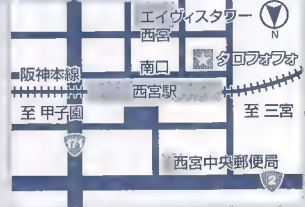
ビデオ

※プリクラと一部のプライズを除いて、何でも使っていただけます。人気機種にこそ使ってくださいね。

スタッフより

明るいスタッフとさわやかな店内が魅力。荷物をカウンターに預けて存分に遊べると好評です。

Access



阪神西宮駅から徒歩1分。えびす改札口から南口を出て右方向（阪神百貨店沿い）すぐです。

愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店 西春日井郡清洲町字一進1240 セガ・デポルテ 名古屋市中区栄1-4-5 セガワールド一宮 一宮市青羽通03-11-30 セガワールド岡崎 岡崎市上池3-50-4 クラブセガ 金山 名古屋市中区栄11-19-2 ハイテク セガ 豊田 豊田市長池田1-65-1 ラ・フィエスタ豊橋 豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1 遊屋楽道22 一宮市堤崎1-2-4 プレイハード 50 春日井店 春日井市ニヶ丘1-36 プレイハードファイブオー名古屋店 名古屋市中区栄1-10-1336 ゲーム館ワンランドAGC 津島市東町1丁目306-2 アミューズメントクラブ サムソン常滑店 常滑市千代ヶ丘5-100 ユニ常滑 2F ゲームプラザタイガー一宮店 一宮市富士3-1-33 ダウンタウン 豊橋市岩間町岩屋下51-4 ゲームランド おにっこ 松阪市平井町20 セガワールド生駒 四日市市生駒町1丁目299-1 セガアリーナ 浜大津 大津市南2-1-1 浜大津7-カス内 アミューズメント 2F-3F セガワールド 甲西 甲賀郡甲西町見二ツ橋356-1 アミューズメントジャングルクラブ 豊田店（フウキグループ） 大津市今豊田2-39-22 ゲームスペース フラニー（フウキグループ） 平治市広野町西100 西院コックンクラブ（フウキグループ） 京都府石碓区西院三丁目12 下関ヒーロー山科（フウキグループ） 左京区下鴨島4-11-2 スーパーヒーロー山科（フウキグループ） 京都市山科区御陵南/向22 フウキビル 1F セガワールド六地蔵 京都市伏見区桃山町ノ下32 P.A.天満店 大阪市北区天神橋4-9-5 アミューズメントパーク エルフト（フウキグループ） 茨木市千野211-4-3 ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ） 高槻市城山1-11-2 心斎橋キョーゴ 大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 チャレンジャー道手門店 茨木市西成1-5-21 チャレンジャー関大前店 茨木市千里山1-14-2	0052-401-6013 0052-222-3920 00586-23-5125 00564-58-8986 0052-323-0121 00565-26-6777 00532-55-6088 00586-75-6466 00568-52-8240 0052-834-8620 00567-22-2522 00569-34-6111 00586-24-2472 00532-64-2939 00598-26-7055 00593-32-9988 0077-523-7015 00748-72-5822 0077-573-7717 00774-43-9030 0075-595-1136 0075-712-4367 0075-502-5765 0075-603-3220 006-6358-2068 00726-23-7161 00726-71-5123 006-6213-8024 00726-43-4444 006-6389-8072
	チャレンジ一土居店 守口市土居町8-11 ハイテクランド セガ アピオン 大阪市東淀川区津田2-3-15 MMOビル 1F～2F パラシオ富橋店 高槻市高橋町16-11 ジョイランドタイツ一六 大阪市北区天神橋6-4-9 プレイシティキヤロットなんぼ店 大阪市中央区津田3-6-17 GAME DINO 阪急茨木店 茨木市永代町5 GAME PLAZA オレンジハウス 大阪市東淀川区津田3-6-9-18 アミューズメント 岸和田店 岸和田市下松町1-3-1 ワインディ岸和田 ビデオシティ 大阪市北区梅田1-2-8100 大阪駅前第2ビル B1 KO-HATSU（コーハツ） 大阪市東淀川区津田2-2-21 コーハツビル 1F ゲームセンター 葡萄屋 山本店 八尾市山本町南1-3-22 ゲームディーノ 枚方店 枚方市南東町12-3-205 三宮サンクス 神戸市中央区東三宮5-45 高層下404～407 タロフォフォ 西宮市田中町5-21 TSビル 1F ネオ ステーション 大和高田市高砂町6-3 キャンパス24（フウキグループ） 奈良市二条町2-4-14 プレイハードファイブオー奈良店 生駒市三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F K-CAT 紀ノ川店 和歌山市湊1771-5 スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ） 高倉市見町633 ゲームスポット ハロウィン 出雲市高橋町121 岡山パリス 岡山市上池3-50-4 プレイハードファイブオー岡山法界院店 岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F スペースV1 0部店 倉敷市安佐北區0部南3-1-8 スペースV1 廿日市店 廿日市市本4-23 プリズ広島店 広島市中区八丁1-11-6 広島パークレーン 1F アミューズメント ビートル2 三次市高橋町03-3 セイトランド・メルクス店 山口県山崎1-1-1 ハイパー・モールメルクス山口内 エンゼルランド 佐古店 徳島市依古2-18-6 ゲームセンターりんりん 徳島市城原町21-4 ゲームステーション 高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	006-6994-7476 006-6645-7692 00726-84-7082 006-6351-1530 006-6633-8030 0072-631-5507 006-6326-1218 00724-33-9711 006-6345-6185 006-6352-3007 00729-99-4337 0072-846-3303 0078-271-0335 00798-32-0099 00745-25-1610 00742-35-3208 00745-32-7161 0073-480-5111 00858-23-5255 00853-23-0731 0086-232-8790 0086-226-8411 0082-814-6116 00829-34-3311 0082-222-8072 00824-62-5504 0083-923-1165 0088-653-4758 0088-624-4343 0087-868-6007
	セガワールド 高松 高松市助使町字山5-535 マックスプラザ普門寺（フウキグループ） 普門寺市中町1798-2 マックスプラザ 戦（いくさ） 高松市高松町字田2554-18 MAHODO（マホード） 北九州市八幡西区折尾1-12-14 アカンボ産大前店（※2） 福岡市東区松香台2-2-2 アカンボ産西新店（※2） 福岡市早良区西新4-7-7 スーパーアカンボ産香椎店（※2） 福岡市東区香椎駅前1-10-10 トンボ大橋駅前店（※2） 福岡市南区大橋1-9-1 ハイテク セガ 七隈 福岡市城南区七隈8-4-8 Amuplats 天神 福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F 天翔IGLOO 福岡市中央区天神2-7-6 DAODビル1～3F 佐賀県 ゲームナイスディ 佐賀市本庄町大字本庄506-9 セガワールド大村 大村市古賀駅前383-1 セガワールド大橋 佐賀市大橋町18-15 NEW! 長崎県 ハイテク セガ 浜の町 長崎市浜町2-26 熊本県 セガ マーベラー 熊本市豊田3-15-1 アミューズメントスペース31 中津市豊田100-2 セガワールド 中津（※3） 中津市平代町1-2-16 ドリームワールド 大分市大分中央3-2-3 アミューズメントパーク中津 中津市豊田4-3 ファイブオー 別府店 別府市宮の津町12-25 サウコボヤンビル 1F 宮崎県 JR宮崎フレスタby SEGA 宮崎市錦町107-4 鹿児島県 スーパーゲーム チャレンジ 鹿児島市中央町22-4 TUTAYA 内田店 浦添市宮城5-1-1 アミューズメント ネーブルカテナ店 黒手崎町黒手崎372	0087-866-9526 00877-63-4333 0087-843-2788 0093-695-0632 0092-662-8705 0092-844-6553 0092-682-0555 0092-553-1081 0092-861-4856 0092-737-5500 0092-724-5971 00952-25-4448 00957-50-2555 00956-34-6070 0095-827-7173 0096-351-6229 0097-523-5060 00979-22-7833 0097-593-5224 00979-23-6179 00977-25-7812 00985-26-7589 0099-257-0214 0098-875-8588 0098-956-3409

※1 アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2 トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 セガワールド 中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア 全国集計

2006年9月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行っています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the TOP SCORE!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
機動戦士ガンダム SEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II	シングル	651,560	ヒビキ	ゲームBOX.Q2 (愛知)
	チーム	1,147,390	ヒビキ K助	
タイムクライシス4		7,334,110	M.T@ Team Gun-Powers	個人申請 セガワールド布施(大阪)
バーチャファイター5 REVISION 1	スコア	2,012,000	アマミツ	マッ(mouse)マウスパートII (神奈川)
ポップンミュージック14 FEVER!	未来DE フィーバー	374,899	芋曲解禁まだですか?	ゲームビンゴ(千葉)
トリガーハート エグゼリカ	クルエルティア	576,350,718	れっさ〜	トライアミューズメントタワー(東京)
メタルスラッグ6	エリ	23,755,320	Y.H	AMUSEMENT LAND Kentagon (東京)
	クラーク	80,863,290	☆Y.H☆	
	マルコ	27,835,660	みすたーえつくす	
クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士		278,600	ステファン	ゲームブルース(岐阜)
くるくるカメレオン		86,700	野山野★林檎@ 要芽姉様は神。萌えふ	マッ(mouse)マウスパートII (神奈川)
ピンクスウィーツ ~誘惑それから~	シャスタ	16,065,870	あ!?あぶない!!@ ㊤㊤	マッ(mouse)マウスパートII (神奈川)
	HARDER MODE	13,981,500	YOS.K	個人申請 Hey (東京)
エスプガルーダ II	アサギ	855,979,730	Clover-TAC (x450)	グッディ21 (東京)
	タテハ	895,575,203	神代 睦月@ 8000万落ちらしいですよ	デイトナIII (埼玉)
	アゲハ	927,594,349	mYU	個人申請 プラボ南松本店(長野)
旋光の輪舞 NEW Ver.	ベルナ	44,926,770	明日宿 傘	ハイクセガ盛岡(岩手)
北斗の拳	ケンシロウ	19,143,100	唯井 ふたみ	ハイクセガ盛岡(岩手)
	レイ	18,322,200	未寅 愛々々	
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	ワラキアの夜	3,554,000	えびせん店長	Game in えびせん (東京)
	猫アルク	4,575,700	荒井のおじいちゃん	Game in えびせん (東京)
雷電III	1Pプレイ	18,861,970	点稼活動20周年記念 下河塾顧問 まい'ん	Game in えびせん (東京)
	2Pプレイ	21,060,980	服部	個人申請 新宿ゲーセンミカド(東京)
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル		3,511,462,970	ここにもファルスは 無かった。HFD	個人申請 ゲームインファン藤沢店(神奈川)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	妙義 右回り	2'52"900	RRL- 渋谷英毅	イミグランデ 相模原店(神奈川)
ボーダーダウン	6D	390,261,940	YOH	グッディ21 (東京)
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプB	488,784,775	(印) 副会長@がん	マッ(mouse)マウスパートII (神奈川)
	通常モード タイプB	439,423,298	UNK	個人申請 キャンディウ エスタシス橋店(大阪)
TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-MASTER	5'25"98	A5寸止めっばいですが、頑張ってます	デイトナIII (埼玉)
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2	C1内回り	2'51"600	さつまいも@ ミヤチャン	イミグランデ 相模原店(神奈川)
Gダライアス	ラムダ	32,334,850	F.F.J.-FFJ	個人申請 PLC大久保店(千葉)
	ミュー	38,541,350	L2A- 大明神	チャレンジャー ABABA 天神橋店(大阪)
ナムコクラシックコレクション Vol.1	マッピー オリジナル	490,530	Y.F	個人申請 ゲームオスロー立川第2店(東京)
ダンジョンズ&ドラゴンズ タワーオブドゥーム	ファイター	1,160,335	新太郎	個人申請 新宿ゲーセン ミカド(東京)
	エルフ	1,148,344		
	ドワーフ	1,153,570		
	クレリック	1,145,177		
ブリクラ大作戦	グレイ	47,676,200	LKR	Game in えびせん (東京)
ストリートファイター EX2	ほくと	3,432,900	SSC-VAP	Game in えびせん (東京)
ストリートファイター ZERO3	E. 本田	5,829,100	G.M.C.T.-H	モンキーハウス本館(福岡)
	ベガ	6,236,900		
龍虎の拳2	テムジン	2,398,720	@ちゃん	Game in えびせん (東京)
	ジョン・クローリー	3,928,070	城、エースだJO!!	チャレンジャー ABABA 天神橋店(大阪)
	ミッキー・ロジャース	3,362,992	D.I	チャレンジャー ABABA 天神橋店(大阪)
ストライカーズ1945	ZERO	2,301,300	J.G.K-ALL @	個人申請 GAME IN COO (兵庫)
セクシーパロディウス	ミカエル	7,040,500	ALZ-H.M	チャレンジャー ABABA 天神橋店(大阪)
ターボフォース	新Ver.	1,682,700 (3周目2画)	これはひどいターボフォースですな	ゲームBOX.Q2 (愛知)
デンジャラスシード	フルオート	4,224,000	CYR-WAR	Game in えびせん (東京)

講評

『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II』は【シングル】、【チーム】ともに前回同様ルートを選択したスコア。これまでのシリーズでも群を抜く強さを誇ってきたゲームBOX.Q2コンビが、このまま最後まで走り抜けるのか!?

『Virtua Fighter5 REVISION1』の【スコア】はジェフリーを使用したスコア。ヒザをはじめとした強力な中段からのコンボがスコアにつながっている模様。また、エル・ブレイズスタートの方がよりスコアを出しやすいのでこちらを選択しているようです。

『タイムクライシス4』は1-2でのフルコンボが成功し、950ヒットを達成しています。さらに、3-2では飛行機から発射されるミサイルを、グレネードですべて破壊することに成功したことが今回のスコアにつながっています。

『ピンクスイーツ 〜鑄薔薇それから〜』は、

【HARDERモード】クリア者が4名も登場! 敵破壊時の撃ち返し弾をはじめとして、ノーマルに比べてかなり難度が高いこのモードですが、プレイヤー諸氏の技術と精神力には、本当に頭が下がります。

『エスバグラーⅡ』は久しぶりに3部門がそろって更新されました。

【アゲハ】のプレイ内容を個人申請用紙から抜粋すると、3面終了時2.3億、4面終了時4.03億、5面終了時5.58億(真セセリあり)でクリア時は残ライフ4、バリア残100%という内容。3面以降は現状のパターンをミス無くつなげたスコアとのこと。1、2面で多少の落ちがあったようなので、次回の更新も期待できそうですね。

キャラ別集計2回目の『メタルスラッグ6』は【マルコ】の伸びに注目。捕虜96人、4面終了時2013万点という内容で、「ラスボス戦で弾補充アイテム

を引ければ、ザンテツソードでもっと稼げる」とのコメントがありました。

また【クラーク】も8000万点の舞台を突破しています。とはいえ、今後の更新はかなり厳しい?

『怒首領蜂大往生ブラックレーベル』は全つなぎ&残5でのスコア。今回のスコアでは2-2ボスでのハイパー稼ぎを成功させています。ただし、現段階では1-5の開幕はザコヘリを壊してからハイパーを回収するパターンだそうで、この部分のパターン再構築の結果次第で、さらに数千万単位で伸びる余地があるようです。

古い作品では『Gダライアス』の2部門更新が光ります。αビームの使用ポイントに変更があるなど、いまだにパターンの変化があるのには脱帽です。

『龍虎の拳2』の【ミッキー・ロジャース】は「D.I」氏VS.「少年」氏の対決の行方が気になりますね。

HIGH SCORE CLOSE UP!

式神の城Ⅲ



スコトラ終了! 今後はどうなる?

スコアトライアルが終了して一段落かと思いきや、これまで通りグッディ勢の勢いは全く衰えていない。

ステージクリア時のボーナスによるエクステンドは、1エリアにつき1回しか発生しないため、2回分同時に

発生しないように調整する必要がある。点効率が上がっても、それによってエクステンドの場所がずれてしまえば、パターンを変える必要がある。パターン構築が難しい本作だが、着実に進化しているようだ。

バトゥ・ハライ

11,539,233,430

KDK-TAKEYUKI

グッディ21(東京)

ミュンヒハウゼン

9,074,638,110

三茶鮫

グッディ21(東京)

ロジャー・サスケ

10,800,693,810

ダメK.K 1ピスコ...

グッディ21(東京)

鑄薔薇黒 ブラックレーベル



ラスボスで5000万点以上獲得!

今回、久しぶりの更新となった『鑄薔薇黒 ブラックレーベル』だが、その要因として全体的なパターンの進化に加えて、ラスボス戦の稼ぎがほぼ理想どおりに成功したことが大きかったようだ。

『鑄薔薇』通常版でも、ラスボス戦での稼ぎは全体の中でかなり大きな割合を占めているが、本作でも同様にスコア全体の約25%を獲得できる大きなポイントになっているのだ。

今回のスコアは1面終了時2200万点、2面終了時7400万点、3面終了時8600万点、4面終了時1億2600万点、5面終了時1億5400万点、ラスボス突入時1億6400万点、さらに、

ラスボス戦で5000万点以上を稼ぎしている。かなり理想どおりのプレイ内容になっているようだ。

ラスボスの最終形態では、ひたすら敵弾でのカスリ稼ぎとザコ敵での勲章稼ぎを両立させることになる。そして追い詰められて敵弾をかわしきれなくなったら波動ガンを使用して安全を確保し、またカスリと勲章の稼ぎを繰り返すという流れ。ちなみにラスボス突入時に残機を5機ためていくのが最低条件とのことだ。

パターン面ではある程度煮詰まってきたと思われる本作だが、果たして今後どのような展開を見せるのだろうか。

218,846,930

大手ナンバーズ新会員-KHD

個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン(埼玉)

ハイスコア集計店一覧

神奈川県大和市の「ゲームラボアップル」が新たにハイスコア集計店に加盟！ 小田急、相鉄沿線のプレイヤーは要チェックだ！

都道府県	店舗名	住所	営業時間	TEL
北海道	GAME 41	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイヤルハイツ 1F	【営】 11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店	八戸市長苗代4-1-20	【営】 9:00～24:00	☎0178-20-5612
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	【営】 11:00～24:00 (日・祝は10:00～24:00)	☎019-623-2562
宮城県	ゲームセンタードリーム	仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル 81	【営】 9:30～21:50	☎022-224-1046
秋田県	デイトナIII	川口市芝新町4-30 星野ビル 81	【営】 11:00～24:00 (土・日・祝は10:00～24:00)	☎048-269-8119
山形県	ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	【営】 10:00～24:00	☎049-222-8839
福島県	ゲームペンゴ	http://www.game-bingo.com/	【営】 10:00～24:00	☎047-395-2065
茨城県	西千鶴スターダスト	千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】 10:00～24:00	☎043-244-9721
栃木県	トライアムミュージメントタワー	http://www.try-inc.co.jp/tower/	【営】 10:00～24:00	☎03-5295-2345
群馬県	グッディ21	江東区北砂7-4-4	【営】 13:00～24:00	☎03-5690-0821
埼玉県	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	【営】 10:00～25:00	☎03-5330-8595
千葉県	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seika/	【営】 10:00～25:00	☎03-5386-2460
東京都	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seika/	【営】 10:00～25:00	☎03-5330-6226
	フレッシュキャロット原町店	豊島区奥町1-15-1 ミヤビル 81～82	【営】 10:00～24:00	☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ	板橋区赤塚2-2-18	【営】 10:00～24:00	☎03-3554-2261
	Game in えびせん	練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	【営】 12:00～24:00	☎03-6909-4776
	マットマウスパートII	http://www.matmouse.jp/	【営】 14:00～24:00 (土・日・祝は12:00～24:00)	☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店	相模原市東区野辺4-15-1	【営】 10:00～24:00 (土・日・祝は9:00～24:00)	☎042-753-8881
NEW!	ゲームラボアップル	http://www.on-wave.co.jp/apple/	【営】 10:00～24:00	☎046-262-2838
新潟県	ロングラン万代	新潟市万代1-1-26	【営】 10:00～24:00	☎025-245-0202
新潟県	ゲームブルース	大和市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】 10:00～24:00	☎0584-82-6196
	ゲームBOX.Q2	http://nmt.csde.com/q2/	【営】 9:00～24:00	☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	【営】 11:00～24:00	☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	【営】 9:00～24:00	☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	【営】 10:00～24:00	☎0565-26-6777
	ゲームランド おにごっこ	http://ip.tosp.co.jp/lasp7=sushirow	【営】 13:00～23:00	☎0598-26-7055
	GAME'S WILL	http://www.gameswill.co.jp/	【営】 10:00～24:00	☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uj.kyoto.jp/	【営】 8:30～24:00	☎0774-44-5770
	チャレンジ ABABA天神橋店	大和市北區天神橋3-8-23 コア館町ビル 1F	【営】 9:00～24:00	☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中	豊中市玉井町1-1 エドレ豊中 205号	【営】 10:00～24:00	☎06-6857-5700
	ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	【営】 10:00～24:00	☎073-472-3566
	ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	【営】 10:00～24:00	☎0853-23-0731
	えの木	高崎市旭町3-104	【営】 10:00～24:00	☎088-825-3293
	モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmctv/index.shtml	【営】 10:00～24:00	☎092-731-0052
	サブカルチュア	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】 9:00～24:00	☎092-922-9010
	ゲームスポット大橋	長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F	【営】 8:00～24:00	☎095-845-9619
	ゲームプラザジョーラム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	【営】 10:00～24:00	☎096-343-9831
	SPOLA九品寺	熊本市九品寺5-10-15	【営】 10:00～27:00	☎096-372-5700
	プレイシティ中央町店	鹿児島市中央町34-10	【営】 8:00～24:00	☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	【営】 24時間営業	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41 (北海道)

『ケツイ』(Aタイプ裏) 452,191,193/遠征感謝
/ALL★『ケツイ』(Bタイプ裏) 435,337,031/がん
/ALL★『虫姫さま』(オリジナル) 66,659,914/マッ
ハ社長/ALL

●Game in えびせん(東京都)

10月1日から開店時間が12:00に変わりましたの
で、よろしく願い致します。

●マットマウスパートII(神奈川県)

『バーチャファイター 5』好評稼働中です。

●ロングラン万代(新潟県)

『GGXX ACORE』、『メルティブラッドVer.B』両タ
イトル稼働までもう少しです!! 常連の皆さま、
準備はよろしいですか? (何が?) by マエストロ
@メガネ

●ゲームブルース(岐阜県)

妹が出産し、いとこが結婚しました。『次はおま
えの番やね』と、どこへ行っても言われます。私
だってできれば明日にも結婚したいですよ。別
に焦ってないのでもいいですけど。本当ですよ。

●ゲームBOX.Q2(愛知県)

Q2付近の民間駐車場取り締まりが激しさを増し
ております。既に何人ものお客様がやられてし
まいました。かく言う私も……めったに路駐し

ないのにそんな時に限って……。

●チャレンジ ABABA天神橋店(大阪府)

一部ではありますが、対戦場で録画できるよう
になりました。よろしければご利用ください。

●ピタゴラスMQ (和歌山県)

いよいよ肌寒い11月! そんな寒さを吹き飛ばす
アツいラインナップで皆さまをお出迎え! 『アフ
ターバーナー クライマックス』がピタゴラス本店
に! メルブラ、『GGXX』の新作は本店、MQの両
店舗に入荷します!

●ゲームスポット大橋(長崎県)

今回をもちまして集計を終了させていただきます。
す。長い間ありがとうございました。それでも!!
なお根性のある方は3Fまで!! お待ちしてます!!

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)

9月に入荷した『ギターV3』と『ドラムV3』が
盛り上がっています。また、『ガンダムSEED
DESTINY』もハイスコア争いが激しく盛り上
がっています。遊びに来てくださいね。『QMA3』
は100円2プレイで稼働中です。

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)

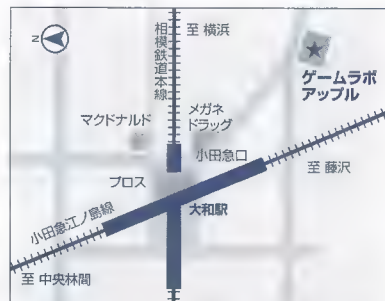
鹿児島唯一の『ギター』、『ドラム』セッション5
曲の環境下、常連一同頑張ってます!! 『ストⅢ
3rd』もますます盛り上がり、各地よりの遠征を
心待ちにしております。携帯サイトもご活用く
ださいませ～。

ハイスコア店舗 CLOSE UPI

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ゲームラボアップル

- 大和市大和南2-2-3
- TEL: 046-262-2838
- 営業時間: 10:00～24:00
- URL: <http://www.on-wave.co.jp/apple/>



当店は神奈川県大和市にあるゲームセンターです。毎
週土日、祝日にはイベント盛りだくさんでお待ちしております。
他にも曜日ごとのサービスや各種団体レン
タルも行なってます。詳細は当店HPをご覧ください。

当コーナーではハイスコア
集計店を募集しています。

掲載希望の店舗様へ ○店舗名 ○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス) ○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR
文、以上を官製はがきに明記して、下記のとおり先までお送りください。
あて先 〒102-8431 東京都千代田区三軒町6-1 株式会社エンタープライズ・プレイ・メディア編集部 | ハイスコア通信店希望

HI-SCORE

来たれスコ腕プレイヤー。
君の参加を待ってるぞ!

「ハイスコア全国集計」のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行つてハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC <http://www.arcdiamagazine.com/>

i-mode <http://www.arcdiamagazine.com/i/>

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

虫姫さまふたり

オリジナルモード、マニアックモードをキャラ別に【オリジナル・レコ】、【オリジナル・バルム】、【マニアック・レコ】、【マニアック・バルム】の4部門で集計します。

※ゲーム開始時のショット選択は自由です。

■工場出荷設定 [DIFFICULTY:2、SHIP STOCK:3、RAPID FIRE (SHOT C):ON]

仁義ストーム The Arcade

【タイム】の1部門で集計します。

※使用キャラは問いません。

■工場出荷設定 [DIFFICULTY:HARD、LIFE:100、TIME:45、COM MATCH:2、BOSS SELECT:ON]

THE BATTLE OF 幽☆遊☆白☆雲～死闘! 暗黒武術会～

【タイム】の1部門で集計します。

※使用キャラは問いません。

■工場出荷設定 [GAME DIFFICULTY:3、ROUND TIME:45SEC、FIGHT COUNT(1P PLAY):3ROUND]

GuitarFreaksV3

一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。

※カードの使用は問いません。

■工場出荷設定 [DIFFICULTY STANDARD:4:MEDIUM、MAX STAGE STANDARD:3]

DrumManiaV3

一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。

※カードの使用は問いません。

■工場出荷設定 [DIFFICULTY STANDARD:4:MEDIUM、MAX STAGE STANDARD:3]

VirtuaFighter5 VERSION A

【スコア】、【タイム】の2部門で集計します。

※使用キャラ、カードの使用は問いません。

■工場出荷設定 [GAME DIFFICULTY:NORMAL、POINT:2、TIME:45]

君もチャレンジ ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

～注意 個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印していただく。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていて、集計対象外とします。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力をもつボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

(株)エンターブレイン アルカディア編集部

「全国集計ハイスコア」係

※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名	集計部門 (キャラ・コースなど)	
スコア (タイム)		
面数	難易度	
備考		
達成日	年	月 日
得点効率・得点のポイントなど(できるだけ詳しく)		
ゲームセンター	名前	
	住所	
スコアネーム (最大20文字)	電話番号	
以上のスコアを記録したことを証明します。		
店長	(印)	
このほかに個人申請がある場合 申請枚数()枚		

※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに記入ください。

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼働のテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましては返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPIに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先

hi_score@arcdiamagazine.com

※メールタイトル(subject、件名)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号

03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

今すぐ買える!!

アルカディア エクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス! なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.34

Virtua Fighter 5

White Book・Keep it Real!



定価: 1,700円(税込)
雑誌コード: 61954-31
新キャラのアイリーン、エル・ブレイズをはじめ、全キャラ固有技を写真付きで紹介! さらに付録DVDにはトッププレイヤーによる熱い対戦を収録! 読んで、見て、強くなれ!

ARCADIA EXTRA Vol.30

鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本



拳魂一擲
価格: 1,554円(税込)
雑誌コード: 61953-87
新キャラの全技を写真付きで解説しているほか、各キャラの新技や立ち回り、コンボ、アイテムを紹介。付録DVDにはソウルで行なわれた韓国最強決定戦を収録!

ARCADIA EXTRA Vol.33

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ

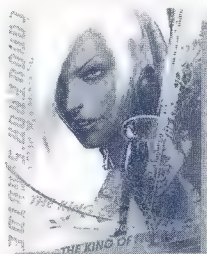
8どうせんしガンダムシードデスティニーれんごうバーササフトⅡこうりやくガイド



定価: 1,450円(税込)
雑誌コード: 61954-34
40機体の基礎データから、立ち回りやチーム戦術まで解説。コスト別の組み合わせやCPU戦の攻略など、本作を楽しむための要素が盛りだくさん! 特に詳細なデータは必見だ!

ARCADIA EXTRA Vol.28

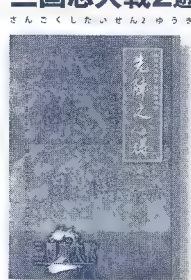
THE KING OF FIGHTERS XI CONQUEROR'S GUIDE



定価: 1,449円(税込)
雑誌コード: 61953-71
タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略! セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

ARCADIA EXTRA Vol.31

三国志大戦2 遊戯指南書 先陣之心得



定価: 1,200円(税込)
雑誌コード: 61954-24
ゲームの基礎知識とすべての武将カードについての詳しい解説を掲載。これから『2』を始めようという君主は必読だ。乱世を勝ち抜きたいならば、これを読まない手は無い!

ARCADIA EXTRA Vol.26

GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA



定価: 1,449円(税込)
雑誌コード: 61953-66
全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、各種データを網羅! 新キャラである聖騎士団ソルやA.B.A.の描き下ろしイラスト、初公開となる設定原画も掲載しているぞ。

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.78(2006年11月号)	11547-11	650円	○
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○
No.76(2006年9月号)	11547-09	690円	×
No.75(2006年8月号)	11547-08	690円	○
No.74(2006年7月号)	11547-07	650円	○
No.73(2006年6月号)	11547-06	650円	○
No.72(2006年5月号)	11547-05	680円	○
No.71(2006年4月号)	11547-04	650円	○
No.70(2006年3月号)	11547-03	650円	○
No.69(2006年2月号)	11547-02	690円	○
No.68(2006年1月号)	11547-01	650円	○
No.67(2005年12月号)	11547-12	650円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料が掛かることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(<http://www.enterbrain.co.jp/>)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(<http://www.arcadiamagazine.com/>)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア

メールアドレス cs@eb-store.com

カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)

電話番号: 0570-060-555

猿渡編集長の

房総ゲーセン狂騒曲

第二十七回「ドリーミー・ドリーマー」

オイ、編集長!!

アルカディア廃刊
って本当ですか!?

猿渡「いやあ、『闘劇'07』の告知は今月号ではおあずけです」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、ページを取るのを忘れてただけじゃろ?」

猿渡「いやいや、実のところ全体のスケジュールを見直しているところなんです」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけて言ってくれなきゃ分かんぞ」

猿渡「つまり、従来の1~3月の地方予選、5月のGWでの決勝大会という予定を見直している、ってことですね。」

ぶっちゃけ先生「で、どうなるわけじゃ? ぶっちゃけ」

猿渡「それはまだ分かりません。ただし、従来告知を行なってきたタイミングで告知してないってことです。予定が早まるという矛盾は無いでしょうね。1~3月の予選、5月の決勝大会だったのが、早くても2~4月の予選、6月の決勝大会……あるいはもう1カ月くらい先になるなど、1カ月単位でのスレで調整され

ていくと思いますよ」

ぶっちゃけ先生「おー、ずいぶんぶっちゃけたものじゃが、このまま『闘劇が無くなる』なんてことは無いんじゃないかな。ぶっちゃけ」

猿渡「闘劇が無くなるってことはゼッタイにありませんね。」

というわけで、休刊やら廃刊やらで賑わっている昨今ですが、この号で闘劇の告知が載らないと、それこそ「つぶれるんじゃない?」なんて思われるかもしれない。

本来、ネットで騒がれてる根も葉も無いウワサ程度のこのの釈明で誌面を割きたくない。なぜならば、我々がマジに反応することで、ウワサを出した張本人の満足度が絶頂に達するからだ。

これまでも、アルカディアが休刊だの廃刊だのって話題は、毎年のようにウワサになってきた。ただ、現実はずぶれてないし、根も葉も無いウワサなので、スルーしてきた。し

かし今回は、そのウワサに躍らされている人が多過ぎ。面白いと思った。今までどんなウワサが出てもしなかった人が、今回の論調であれば信じる。つまり、人が物事を信じるとか信じないとかって「差」は、今回のネタに内包されている、ということだ。

話が横道にそれたが、今回ここで書くことを決めたのは、あまりにも躍らされている人が多く、問い合わせが多いから。一つひとつに対応するのが面倒なので、書くことにした。

さて、結論は先に書いたように、アルカディアが休刊することも廃刊することもない。ファミ通からアーケードゲーム雑誌が出るのだとか言われているが、そんな話は一切無い。特に編集部に近い立場の人! そう、そのあなたですよ! つぶれそうなら言ってるって。何も言っていないのに、勝手にネットの情報を信じないように。

あ、最後になりましたが、闘劇は予定を組み直しております。しばしお待ちを!

次号予告

新作格ゲー情報満載!

アルカナハート (悠紀エンタープライズ)

GUILTY GEAR XX CORE
(アークシステムワークス)

MELTY BLOOD
Act Cadenza Ver.B (エコーソフトウエア/セガ)

Virtua Fighter5
VERSION A (セガ)

THE BATTLE OF 幽★遊★白書
~死闘!暗黒武術会~ (バンプレスト)

人気タイトル企画&徹底攻略!

三国志大戦2 (セガ)

Quest of D
Ver.3.0王国の守護者 (セガ)

機動戦士ガンダム
戦場の絆 (バンプレスト)

機動戦士ガンダム0079
カードビルダー (バンプレスト)

機動戦士ガンダム SEED DESTINY
連合 vs. Z.A.F.T.II (バンプレスト)

GuitarFreaksV3 &
DrumManiaV3 (KONAMI)

DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON/旋光
の輪舞SP/虫姫さまふたり/BATTLE GEAR 4
Tuned/BASEBALL HEROES/pop'n music 14
FEVER!/鉄拳5 DARK RESURRECTION ほか

投稿募集

メールでの投稿あて先

- アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadlamagazine.com
- アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadlamagazine.com
- 猛者通信 ドス龍
mosa@arcadlamagazine.com
- 新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadlamagazine.com
- ハイスコア全国集計
hl_score@arcadlamagazine.com
- ビート・レイジング (ROOTS26) 投稿
beatraising@arcadlamagazine.com
- その他店舗に関する募集あて先
location@arcadlamagazine.com
- そのほかのコーナーへの投稿
post@arcadlamagazine.com
- WWW管理者あて
webmaster@arcadlamagazine.com
- アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2006@arcadlamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
1月号(2006年11月30日発売予定号)への投稿は締め切りました。
2月号(2006年12月下旬発売予定号)への投稿もよろしく願います!

各コーナーへの投稿締め切り

2月号/11月17日(金)必着
3月号/12月15日(金)必着

次号
2007年
1月号は

2006年

11月30日(木)発売予定

予価650円(税込み)

※内容は予告無く変更する場合があります。

編集後記

●ご存知でない方が多いかもしれませんが、11月23日は「勤労感謝の日」であると同時に「ゲームの日」だったんですよ。かくいう自分も恥ずかしながら最近知ったんですけれども。その「ゲームの日」に全国のゲームセンター各所で「第2回全日本クレールゲーム選手権」の予選が開催となります。アイト

ム配置などの外的要因の影響が大きそうなので観劇のような白黒の付き方はしないのでしょうか、全国1位になるような人のテクニックと練習方法には純粋に興味があります。あ、それはそうと最近の景品は実用的なアイテムが減っているように思いませんか？ それとも、十数年前にゲットしたパンフレット製のメンソレータムのカップを現役で使っていたりする自分の感覚がずれているんですかね。(花澤)

●そういえば「闘劇07」の告知が無い！ と思った賢明な読者の皆さん……鋭いですね。毎年この号で告知してましたからね。というわけで、「闘劇07」の詳しい情報は、191ページのコラム「闘劇07」をご覧ください。(猿渡)

●際限外刊との噂。10月14日に至るまで、弊社への接触は、捨てた広告付き本文1行匿名メール含め1件もありません。たばたけ難見する、インターネットジョナサンズが陥りがちな内向性(机上性)を、再確認した次第です。(杉田)

●早いもので、七回目のアルカディア大賞の季節がやってきた。各タイトルを眺めていると、その時期折々の出来事が思い起こされる。あなたはどうだろうか？ 大賞・各賞への投票よろしく願います。(福田)

●「VFS」のタイムリリースの要素(後位、アイテム)って、アイデアはネット向けでいいと思うものの、やはり遊び目的には「小出し」感がある。この辺りのサジ加減が難しいのは分かるが……スウ。(「QoD3」勢-いたきよへ)

●ようやく発表できた「アルカナハート」。キャラやグラフィックはもちろん、格ゲーとしての感触も上々なので、「読者モブ」についてはいいです。という人もそうでない人も期待してOK！ 自分はとてあえす「このは」かな。(河野)

●「GCB」やっていますか？ 今回はバリエーションに富んだデッキが組めるので、あとはそのデッキで結果を出せるかどうか。いろいろな選択肢が考えられるので、さまざまな可能性を信じて模索したいですね。(まこ〜衛生兵)

●アルカディア大賞のノミネート作品が発表されました。思えば1年間で数多くのタイトルがリリースされました。開発者の皆さまが全力を注いだゲームばかりでしょう。一つたりとむげには遊ばせません。(おじや)

●最近の一押しは白レンなんですか、「アルカナハート」もやっていますね。海姫、神依、リリカ、さらあたりがツンデレとにらんでいるんですが、あ、某ひでぶなとはあんな様子を一緒にすると、あとおぼんちが飛んでくるぞ！ 要注意！(＆う)

●ついに「WCCF」の全国大会が開催されます。どんな選手が使われるのか？ どんなフォーメーションが強いのか？ 今から興味津々です。同じ興味津々ななかで、上で&クンも書いて「アルカナハート」だったります。(野口)

●今さら感にあふれていますが、鉄拳の企画ページが始動。イベント情報に限らずいろいろ扱っていきたくて思っています。その結果かなり迷走中……。ご好評をいただけるよう頑張りますので、ぜひご意見、ご感想を！(上野)

●「GUILTY GEAR XX ACORE」の稼働が待ち遠しい。初代「GGX」時代より5年以上に使用されたソルからキャラ変えをすべく、現在「SLASH」で新キャラ練習中！ 主人公キャラ一択だった自分から卒業します！ 多分……。(岸)

●今月のゲマは若手県選出。東北が地元なので行ったことのあるゲーセンもあり、学生時代を懐かしみながらの取材になりました。わんこそばにも挑戦。歴代記録は559杯だそうです。どの世界も全一スライムは人でもないです。(及川)

●連載2回目のトリガーハート エクステンション。今回はクルエあたりかな？ と一月中考えていたのですが、気づいてしまいました。自分にメカ少女属性が付き始めていることに！ これは……新境地を開拓せねば！(永田)

●今月号から編集部に加わりました崎村です。よろしくどうぞ。幅広い層にオススメしたい「戦場の絆」ですが、ロケテストでは通信でのマナーの悪さが目立つとの話も。礼儀正しくいざつから始めましょう。(崎村a.k.a.鶴岡八幡)

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア紙面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合わせに限りです。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて紙面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
(土・日・祝祭日を除く 12:00~17:00)

E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス

arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでのお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 松本 秀寿
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭一/河野 淳一/野口 晶、安藤 慶祐/高橋 誠/小沢 正/上野 真嗣/岸 俊行/花澤 貴宏/及川 司/永田 秀幸/崎村 雄悟
■編集協力(五十音順) 穂山 秀明/赤男/oyz/飛鳥/アストロ/伊勢猫/MVP/おおさか/大須晶/AGE/カイゼルちくわ/栗田/GrayZone/黒鉄タカスエ/京城/ケンちゃん/小山 祥之/ C・LAN(トリスター)/庄司卓・新丸一/するす/タケヤマ/たてしゅ/田淵健康(トリスター)/タンカー/ちび太/ちゃっせー/ディムロス/ニクマン/バチ/覇帝/華火屋/ハメコ/ヒョン/HIRO/fan114/福田 裕太郎/マンボウ/マンモス丸谷/ミスター/餅A/モミアゲ/矢永 豊太郎
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/大淵 重敏(株式会社THINKSNEO)
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ(五十音順) 草野 直也/小森 大輔、中川 有紀子/永山 亘・新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/斉藤 コーキ/saxyun

■業務部 青木 孝道・割石 芳司
■営業部 後藤 剛・堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子
■編集総務 須藤 史紀/高木由美子/山内ユリコ

お詫言と訂正

●アルカディア2006年11月号(No.78)107ページ「仁義ストーム The Arcade」内の中ボス出現コマンドにおいて、「のえる」の使用コマンドに誤りがございました。「e」を押しっぱなしにしたからスタートボタンを入力」とありますが、正しくは「e」を押しっぱなしにしたからスタートボタンを入力」です。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫言すると共に、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア2006年11月号(No.78)60ページ「バーチャファイター5」におきまして、「お手並み拝見5」予選リストの日程が1日ずれておりました。関係者各位、および読者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫言すると共に、ここに訂正させていただきます。

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を選定してプレゼント致します。プレゼントの記号は66ページに掲載されています。はがき裏面のA1~3の質問は下記の該当掲載タイトルの「番号」を記述してください。自由欄・空スペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア12月号[No.79]アンケート対応番号

- 1 アルカナハート
- 2 GUILTY GEAR XX ACORE
- 3 メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
- 4 Quest of D Ver.3.0 王国の守護者
- 5 旋光の輪舞SP
- 6 センゴロのお部屋SP
- 7 機動戦士ガンダム 戦場の絆
- 8 バーチャファイター5 VERSION A
- 9 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
- 10 三国志大戦2
- 11 アーケードニュースアナライズ
- 12 アルカディアデータベース
- 13 日本縦断ゲームセンターマップ
- 14 読者プレゼント
- 15 ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
- 16 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
- 17 GuitarFreaksV3
- 18 DrumManiaV3
- 19 虫姫さまふたり
- 20 バトルギア4 Tuned
- 21 第七回 アルカディア大賞 ノミネート作品発表
- 22 THE BATTLE OF 幽☆遊☆白書〜死闘!暗黒武術会〜
- 23 ベースボールヒーローズ2
- 24 HALF-LIFE 2 SURVIVOR
- 25 ギルティアイゲゼクス スラッシュ
- 26 ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー オブ オーン
- 27 鉄拳5 DARK RESURRECTION
- 28 頭脳能力向上マシーン タッチでズノー 楽しくチェック?それともバトル?
- 29 ソウルキャリバーIII アーケードエディション
- 30 バチャピンフィニティ5
- 31 闘劇魂
- 32 ロングランゲームズブースター
- 33 ビートレイジング
- 34 BEMANIトップランカー決定戦Archive
- 35 ポップンミュージック14 FEVER!
- 36 機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン〜修羅の双星〜
- 37 NOVAうさぎのゲームde留学?
- 38 みんなで鍛える全脳トレーニング
- 39 トリガーハート エクステンション
- 40 アイドルマスター
- 41 プライズワンダーランド
- 42 アルカディア フロントアーズ
- 43 新 愛のゲー!お館へいらっしゃいませ!!
- 44 設定資料集
- 45 猛者通信ドス龍
- 46 アーケードゲームライブラリー
- 47 VGMラボ
- 48 ゲームセンターイベントリスト
- 49 アルカディアクーポン
- 50 ハイスコア全国集計
- 51 既刊ムック告知・通販案内
- 52 次号予告
- 53 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
- 54 編集後記・奥付

Q10.学校・職業・その他

- | | |
|---------|----------|
| 1 小学生 | 10 予備校生 |
| 2 中学1年生 | 11 大学生 |
| 3 中学2年生 | 12 大学院生 |
| 4 中学3年生 | 13 会社員 |
| 5 高校1年生 | 14 自営業 |
| 6 高校2年生 | 15 主婦 |
| 7 高校3年生 | 16 フリーター |
| 8 短大生 | 17 無職 |
| 9 専門学校生 | |

月刊アルカディア 12月号 [No.079] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.079

第7巻 第12号 通巻第79号 平成18年12月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-12

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite <http://www.arcadiamagazine.com/> e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

© 2006 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN, INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q2. 興味があったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号		番号		番号		番号		番号	
----	--	----	--	----	--	----	--	----	--

Q4. 持っている携帯電話・PHSのキャリア名と機種名を教えてください。

A4. ■キャリア名 ☐ WILLCOM ☐ au ☐ SoftBank ☐ DoCoMo ☐ その他〔 〕
 ■機種名〔 〕 ☐ 携帯電話・PHSは持っていない

Q5. 現在、携帯電話のSNS有料サイトに登録していますか？
 登録している方はサイト名を教えてください（三つ以上ある方は自由欄に書いてください）。

A5. ☐ yes ☐ no サイト名〔 〕
☐ yes ☐ no サイト名〔 〕

Q6. Q5でyesと答えた方にお聞きします。
 今後、複数のSNSサイトに登録したいと思いますか？ 理由も一緒にお答えください。

A6. ☐ yes ☐ no 理由〔 〕

Q7. Q5でnoと答えた方にお聞きします。今後、興味のある携帯電話のSNS有料サイトが登場した場合登録したいと思いますか？ 理由も一緒にお答えください。

A7. ☐ yes ☐ no 理由〔 〕

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. { } ページ { } さんの投稿

自由欄() 都道府県 P.N()

郵便はがき

102-8431

料金受取人払

麹町局承認

4298

110

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア 編集部

ARCADIA No.079 アンケート係



フリガナ		年 齢	性 別	A10.職業	プレゼント番
氏 名		歳	男・女		
生年月日	西暦 年 月 日	電話 ()			
住 所	都 道 府 県 市 郡 区				

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？ 一つだけお答えください。

A11. ☐書店 ☐ファミ通の広告 ☐知人からの紹介 ☐Webサイト ☐前号も購入している
☐そのほか ()

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください (複数回答可)。

A12.

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください (複数回答可)。

A13. ☐ニンテンドーゲームキューブ ☐ニンテンドーDS
☐プレイステーションポータブル ☐プレイステーション2 ☐Xbox360
☐家庭用ゲーム機は持っていない ☐その他機器 ()

第七回 アルカディア大賞 投票用紙 (2006年12月1日必着分まで有効)

読者人気大賞第1位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

読者人気大賞第2位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

読者人気大賞第3位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

ベストキャラクター賞

ゲーム名			
キャラクター名			
選考理由			

好きなメーカー賞

メーカー名			
選考理由			

※アルカディア大賞にご協力いただきまして、ありがとうございました！ 投票していただいた方の中から、抽選で50名様にアルカディア特製図鑑カードをプレゼントします!! なお、プレゼントの当選発表は発送をもって代えさせていただきますのでご了承ください。

郵便はがき

102-8431

110

料金受取人払

麹町局承認

6618

(受取人)

(株)エンターブレイン

東京都千代田区三番町6-1

アルカディア

編集部

差出有効期間
平成18年12月
4日まで
(郵便切手不要)

第七回 アルカディア大賞 係



フリガナ				年 齢	性 別
氏 名				成	男・女
生年月日	西暦	年	月 日	電話番号	()
住 所	都 道 府 県 市 郡 区				
ベスト グラフィック賞	番 号	選 考 理 由			
ベスト演出賞	番 号	選 考 理 由			
ベストVGM賞	番 号	選 考 理 由			
ベスト団体賞	番 号	選 考 理 由			
新アイデア賞	番 号	選 考 理 由			

ゲーム業界で働きたい人の学校選びのポイント!

安心! 実績の良さで選ぼう!!

全部で4つ

ポイント1

就職率!! (憧れのゲーム業界へどのくらい就職しているのか)

98.5% 卒業生 全体 うち 95.4% ゲーム業界への就職率

祝
2006年CESA
スチューデントゲーム大賞
大賞受賞!!

ポイント2

受賞実績!! (CESAスチューデントゲーム大賞)

ミニネット回数
第1位 26 / 70回 第2位 7 / 70回
DEA 他校

受賞回数
第1位 17 / 38回 第2位 4 / 38回
DEA 他校

ポイント3

携帯電話用ゲームがなんと13作品も商品化!!

詳しくはWebへ!

ラスト

ポイント4

入学すると実機開発もできる!
ニンテンドーDS PS2 など

マスターコース

本校は下記の21社の協力により運営されるゲームスクールです。

Sammy

ATLUS
株式会社アトラス

CAPCOM

koei

BANDAI
NAMCO
Games

SQUARE ENIX

SEGA

Microsoft

Taito

SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

D Wonderland

TECMO

@nifty

Nintendo

MediaWorks

BANPRESTO

FROM SOFTWARE

TAKARA
TOMY

マイクロキャビン

ACCESS

YOZAN

学校案内を無料で差し上げます!

まずは検索 → DEA

検索



メール shiryo@d-e-a.co.jp
TEL 03 (5273) 8330
http://www.d-e-a.co.jp/

※上記のアドレスは携帯電話からも閲覧できます。

主な専攻コース

プログラムエキスパートコース
ゲームプログラム専攻、ネットワーク専攻、携帯電話モバイル
専攻に分かれ、基礎から学ぶことができます。
グラフィックデザインコース
高度な2D、3Dグラフィックス制作技術と、最新のモーション
キャプチャーシステムを学ぶことができます。

願書募集中

入学選考会の日程は以下をご確認下さい。
その他の日程につきましては当スクールHPをご覧ください。
東京 11/26(日) 出願期間 10/14(土)~11/17(金)

体験入学(東京) 新宿本校にて12:00~

※遅れる場合は連絡してください。
プログラム・グラフィック両方の体験が可能。学生作品見学や
施設見学、質問タイムなどDEAのありのままが分かります!
服装などは自由です。お気軽にご参加下さい。
11/12(日) 12/3(日)

KONAMI



ようこそ、
麻雀格闘倶楽部へ。

小島武夫 九段

和泉由希子 二段

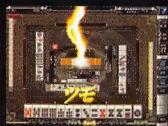
瀧麻太郎 九段

二階堂瑞美 二段

二階堂亜樹 四段

麻雀格闘倶楽部5

牌の鼓動が己を熱くさせる



全国のアミューズメントセンターで好評稼働中!

© 2002-2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

株式会社 コナミデジタルエンタテインメント

〒106-6114 東京都港区六本木6-10-1

●PCサイト

www.konami.jp

●携帯サイト

コナミネットDX <http://573.jp>



商品に関するお問い合わせは お客様相談室 TEL.0570-086-573
(上記電話番号がご利用いただける方03-3479-9420) 受付時間: 平日10:00~19:00 土日祝日11:00~17:00



THE ARCADIA 079
発行人/坂村弘一 編集人/松本秀寿 発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)

enterbrain

●定価650円 本体619円