

すべてアーケードゲームに捧ぐ「最先端専門誌」

平成16年7月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻 第7号 通巻第50号

月刊アルカディア
7月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE



ARCADE

2004 No.050
7 特別定価
680 yen
J U L Y

●スクープ3連発! 怒濤の14ページ!!

機動戦士Zガンダム
エウゴvs.ティターンズDX

CAPCOM FIGHTING Jam

鉄拳5

●優勝者決定!

「闘劇2004FINAL」
完全詳報掲載!

BATTLE CLIMAXX!

WCCF ver.2.0

THE RUMBLE FISH

アヴァロンの魂 VER.1.20 新たなる召喚
ドラゴンクロニクル 伝説のマスターアーク

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

ソイドインフィニティ

酒岸ミッドナイト
マキシムチューン

創刊50号 記念特別企画!

特別付録「アルカディア総目録」
メーカー提供品特大プレゼント!

伝説、再来。

往年の名プレイヤーたちが“SERIE A ALL Time Legends”カードになって蘇る!!



2002・2003シーズンの
追加選手カードも多数追加!



背番号設定、連携表示画面などが一新!!



※カードデザインは、未だ開発段階のサンプルであり最終承認を得たものではない為、その無断使用は選手の肖像権及び各チームその他権利保有者の権利侵害につながります。よって無断転載は固くお断りいたします。

©Panini 2004

PANINI

Sul licenza di
A.I.C. SERVICE SRL

Hitmaker

©Hitmaker/SEGA 2002, 2004

NAOMI 2

SEGA 株式会社 セガ

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

セガのインターネット・ホームページ
[SEGA公式ウェブサイト]

最新アミューズメント情報をご紹介します。

SEGA OFFICIAL WEB SITE
<http://sega.jp/>

ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。



WORLD CLUB

Champion Football™

SERIE A 2002-2003 Ver.2.0

待望の最新バージョン登場!!

出会うのは、死の瞬間^{とき}だけ。

SNK
PLAYMORE



※画面は開発中のものです。
※ソフトの仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。



©SNK PLAYMORE

プレイステーション2専用ソフト『KOF マキシマムインパクト』

8月12日 発売予定

希望小売価格6,980円(税込価格7,329円)

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

©KOFは株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

PlayStation 2



THE KING OF FIGHTERS 10周年記念

「プレイステーション2」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。



「サムライスピリッツ零」、プレイステーション2に堂々見参!!
 一刀入魂! 我、修羅の道を逝かん。

CERO
 15
 15才以上対象



PlayStation®2

プレイステーション2専用ソフト『サムライスピリッツ零』

6月24日 発売予定 / 希望小売価格6,800円(税込価格7,140円)

©SNK PLAYMORE 2003 ©2003 Yuki Enterprise ◆「サムライスピリッツ零」は株式会社SNKプレイモアの許可を受けて株式会社悠紀エンタープライズが開発するものです。◆「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

※画面は開発中のものです。
 ※ソフトの仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。

陸海空、そして宇宙へと戦いは続く...。
 メタルスラッグ3、ついにXbox®に上陸!



アーケード 機	SNK
1位	124734
2位	107403
3位	98419
4位	93338
5位	93303
6位	90749
7位	88538
8位	88888
9位	83968
10位	29439

2Dアクションシューティングの最高峰が
 Xbox®でついに体験できるぞ!!!
 迫り来る数々の敵を打ち倒せ! (オンライン対応)



2Dアクションシューティングゲーム
 6月24日発売予定
 希望小売価格4,800円(税込価格5,040円)
 特典つきコレクターズパッケージ版(特製ポストカード同梱)
 Xbox Live®2カ月無料キャンペーン実施中。詳しくは同梱の2カ月間無料カードをご覧ください。(2004年9月30日まで)



CERO
 12
 12才以上対象

Microsoft、Xbox、Xbox Liveは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。



格闘
ゲーム

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ

2004年夏発売予定

©Sammy/©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

AW-NET™ 対応

Table Game



AW-NETの主なサービス内容

- 全国ランキングの詳細閲覧
 - チャットメッセージの購入
 - AW共通ポイントの獲得
 - ライバルリサーチ
 - 個人データの閲覧
- etc...



▲AWカード(ネットセレクトバージョン)

第2弾 (6/30まで)

最新情報は「AW-NET」公式サイトに随時掲載中!

CHANCE

第2弾も見のがせないうれしい特典盛り沢山!

特製ポスターなど第2弾も様々なレアアイテムを用意。
ここでしか手に入らないものばかりなので見のがせない!
アイテムの情報やキャンペーン詳細は「AW-NET」
公式サイトにて随時掲載中! 最新情報が常に
掲載されるので、詳しくはサイトへ!

「AW-NET」公式サイト

<http://www.awnet.jp>

総合エンタテインメント企業 **サミー株式会社**

〒170-8436 東京都豊島区東池袋 2-23-2

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

※ゲーム画面は開発中のものです。※ソフトの仕様及びデザインは、改良の為予告なく変更する場合があります。
予めご了承ください。 ATOMISWAVE。はサミーが開発したアーケード用新プラットフォームです。

Fighting Game



AWカードを買って会員になろう!



・20種類以上のAWカードがあるぞ! 中にはレアカードも!?

アトミスウェーブに「KOF」が登場!

新システムで一層プレイの幅が広がる!

プレイの幅が広がる3つのモード

- ・「スーパーキャンセルモード」..... オソドックスなモード
- ・「ガードブレイクモード」..... 癖のあるシステムの上級者向けモード
- ・「MAX2モード」..... シンプルシステムの遊びやすいモード



新要素、ヒートボタンの追加

- ・"第5のボタン=ヒートボタン"でヒートモード発動! より強力な攻撃を叩き込め!



AWネット対応で楽しさ広がる

- ・AW-NET会員向けに様々なサービスを提供予定! 期待して待て!



全国
オンライン対戦!!

AW-NET 対応

NET@SELECT

サラリーマン
金太郎

テーブル
ゲーム

ネットセレクトサラリーマン金太郎

2004年夏発売予定

©Sammy. ©本宮ひろ志/集英社/CIA



AW-NET2004 SPRING CAMPAIGN

「AW-NET」2004
スプリングキャンペーン

6/30
まで

4月に「AW-NET」の公式サイトがリニューアルされました。
日頃のご愛顧に感謝して会員の皆様いろいろなプレゼント!!

第1弾 (5/31まで)

CHANCE

「AW共通ポイント」プレゼント!

会員全員にEXキャラが手に入るチャンス!

CHANCE

「オリジナル ロジャー めいぐるみ」プレゼント!

会員限定抽選100名様に激レアアイテムが!

は青かった。





あの頃、僕ら

絶賛発売中

2,625円(税抜2,500円)

SEGA AGES 2500シリーズ Vol.12

ルーズリーフ型ライナーノート同梱

ぷよぷよ通 パーフェクト・セット

対戦落ちゲー



究極の落ちゲー決定版、「ぷよ通」いっきま〜す!



1994年の鮮烈なるデビュー以後、今なおファンに熱く支持される落ちモノパズルゲームの名作「ぷよ通」が「PlayStation 2」に完全復活!グラフィックは当時のイメージを壊さずに高解像度で全てをリニューアル。漫オデモも完全新録!そしてゲーム性や思考ルーチンは当時のテイストそのままに再現し、「ぷよ通」ならではの爽快感は時代を経た今なお色褪せることなく、あなたを没頭させます。

さらに、自分で問題を作成できる「なぞぷよエディット」モード付き。年齢・性別を問わない普通のゲーム性で、「接待ゲーム」にも超最適な、半永久に楽しめる珠玉の1本です。



絶賛発売中

2,625円(税抜2,500円)

SEGA AGES 2500シリーズ Vol.13

ルーズリーフ型ライナーノート同梱

アウトラン

ドライビング・レースゲーム

うち寄せる波と駆け抜ける風へのオマージュ



セガ珠玉の名作であり、「ドライブゲーム」の代名詞となったアウトランを、3Dポリゴン化して完全リニューアル!道路の構成や起伏は原作そのままに、「ギアガチャ」をはじめとしたバグ技も盛り込み、当時のプレイ感を再現!細部にいたるまで「アウトラン」の生みの親である鈴木裕が監修。

原作アウトラン開発時のオリジナルコンセプトにあった「大陸横断」モードを本作にてはじめて実現!ネオン街やハイウェイ等の新たなコースの追加、そして更に美しくなった旅情溢れる風景と新要素ライバルカーの登場で臨場感は最高潮に!17年の時を経て、「アウトラン」完成形がここに誕生!ご機嫌なナンバーに耳を傾けつつ、風を切って爽快なドライブを。



SEGA AGES 2500 シリーズ

2005年4月入学生、ただいま募集中!

アミューズメントメディア総合学院

ゲームクリエイター学科

では……

- A プロ講師による丁寧な個別指導!
- B チーム制作プロジェクトで、入学後半年でゲームが創れる!
- C ゲーム業界とのつながりが実現したメーカータイアップ・カリキュラム!
- D 在学中からプロと一緒に働くAMGインターンシップ制度!
- E 学内で開催される企業説明会や面接制度が就職を強力サポート!

だから……

**ゲームクリエイター学科生の
業界就職率96.2%を実現!**
(2004年卒業生実績)

●ゲーム・アニメーション・CG業界への確実な就職!!
アトリエ・ドゥーブル/アリア/アルゼ/オーバーワークス
ガイナックス/カプコン/ゲームアーツ/ゲームフリーク
コナミ/ジニアス/ソノリティ/スクウェア・エニックス/セガ
ソニー・コンピュータエンタテインメント/トライエース
ドワンゴ/ナムコ/バドソン/フロム・ソフトウェア
プロダクションIG/ユークス (ほか多数(敬称略))

各コースあり!自分の目指す道を見つけよう!

ゲームクリエイター学科

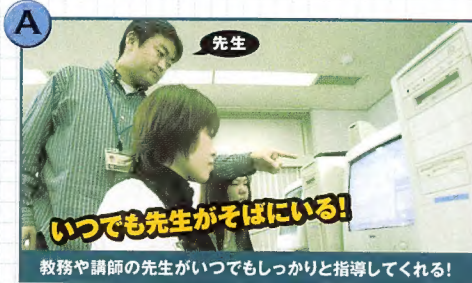
- **ゲームプログラムコース**
確かなプログラミングの技術指導で、
キミをゲーム業界へ導きます!
- **ゲームグラフィックコース**
ゲームの“顔”になる、
2D&3Dのグラフィック技術を教えます!
- **ゲーム企画コース(東京校のみ)**
少数精鋭の徹底指導で、
ゲームプランナー&デザイナーを育てます!

「ファミ通スク〜ル.net」でも学院情報を公開中!見てね!

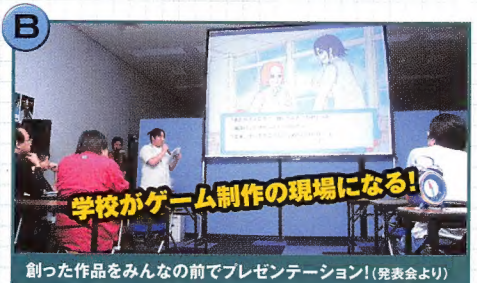
<http://www.famitsu.com/ad/school>



これが「**就職率96.2%**」の秘けつ!
楽しく厳しくしっかり学んで、
キミも**ゲームのプロ**になろう!



教務や講師の先生がいつでもしっかりと指導してくれる!



創った作品をみんなの前でプレゼンテーション!(発表会より)



第一線のクリエイターが来校!



▲この制度で就職を実現した卒業生!



学内での就職イベントも充実!

ここが、ゲームクリエイターへの第一歩!

体験入学説明会

●受付12:30~ ●開催13:00~17:00(予定) ●参加無料 ●高校生以上

★授業を体験できる!
★入学に関する様々な相談もOK!

未来のゲームクリエイターを目指している皆さん、
体験入学説明会に参加してみよう!体験授業で
ゲーム制作の面白さに触れてもらうのももちろん、
学院の生の姿をあなた自身の目で確かめて下さい!



東京校 6/12(土)・26(土) | 大阪校 6/13(日)・27(日)

未来のゲームクリエイターを目指す皆さんのために、**さまざまな制度**をご用意しています!

新聞奨学生制度	学費から生活費まで、 全てを独力で切り拓きたい方のために
学生社員制度	自立した学生生活を望む方のために
国民生活金融庫認定校	安心して利用できる国の教育ローン

★信頼できる学生寮やアパート・マンションのご紹介もしています!
★その他、推薦制度、併願制度などもあります!

詳しくは入学案内をご覧ください。送料含め全て無料でお届け致します!下記フリーコール、HPまでお気軽にお問合せ、お申し込み下さい!



▶東京校



▶大阪校



学校案内、無料進呈中!
アミューズメントメディア総合学院 東京校 大阪校

■ゲームクリエイター学科■

- キャラクターデザイン学科(東京校のみ)
- アニメーション学科
- 声優タレント学科(夜間・日曜コース併設(東京校のみ))
- コミック学科
- ノベルス学科

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーコールまで!

東京校 ☎ 0120-41-4600 大阪校 ☎ 0120-41-4648

情報満載、資料請求や体験説明会の申し込みもできる学院のホームページはこちら! ▼

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

官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名(職業)・学年、電話番号、志望校(東京・大阪)、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ(FAX.03-3406-5070/24時間受付)。

【東京校】〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070

【大阪校】〒532-0011 大阪府淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶資料請求はお近くのローソンにある からでも直接お申し込みできます。(一切無料) **LAWSON**

ARCADIA



表紙イラスト
『THE KING OF FIGHTERS NEO WAVE』
Illustration by ヒロキ
© Sammy / © SNK PLAYMORE
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
タイトルロゴと表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850(営業部)03-5433-7156(編集部)
© 2004 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。

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA No.50 July -7- 2004 CONTENTS

復活の狼煙!!
カプコン2D対戦格闘



CAPCOM FIGHTING Jam

©CAPCOM CO., LTD.

掲載ゲームタイトル

- 096 アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たな召喚
- 120 アウトラン2
- 052, 116 ヴァンパイアセイヴァー The Lord of Vampire
- 055 カオスフィールド
- 010 CAPCOM FIGHTING Jam
- 049, 106 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2
- ミリオネアファイティング 2001
- 148 ギターフリークス 11th MIX
- 014 機動戦士Zガンダム エウゴvs.ティターンズ DX
- 047, 102 ギルティギア イグゼクス
- #RELOAD ザ ミッドナイトカーニバル
- 032 Quest of D
- 051, 110 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
- 024 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
- 080 ザ・ランブルフィッシュ
- 051, 112 サムライスピリッツゼロ
- 118 サムライスピリッツ零SPECIAL
- 050, 108 ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
- Fight for the Future
- 036 ソイドインフィニティ
- 052, 114 鉄拳4
- 018 鉄拳5
- 093 ドラゴンクロニクル 伝説のマスターアーク
- 158 ドラゴンレジェンズII
- 148 ドラムマニア 10th MIX
- 056 ネットセレクト サラリーマン金太郎
- 028 パーチャファイター4 Final Tuned
- 048, 104 パーチャファイター4 エボリューション Ver.B
- 124 バトルギア3Tuned
- 086 バトルクライマックス!
- 146 ポップンミュージック11
- 078 ワールドクラブ チャンピオンフットボール
- セリエA 2002-2003 Ver.2.0
- 074 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン

カプコンが放つニュータイトル『CAPCOM FIGHTING Jam』は、これまでのカプコンの対戦格闘ゲームに出てきたキャラクターが、シリーズの垣根を超えて登場する豪華なタイトル。中でも注目ののは、なんといっても新キャラクターのイングリッドだ。春麗やさくらと違い、その外見はお嬢様風。果たして彼女はどんな戦い方をするのだろうか? また、ゲームシステムはどのタイトルに準拠したものになるのか? 掲載は10ページから!

連載記事

- 062 アーケードニュースアナライズ
- 065 アルカディアデータベース
- 066 日本縦断 ゲームセンターマップ
- 068 魂を籠める者
- 128 パチャ子 インフィニティエボリューション
- 130 ロングランゲームズブースター
- 132 アーケードゲーム ライブラリー
- 134 ジャンク新聞
- 136 アーケードナーオ
- 138 ハードウェアミュージアム
- 140 全国ゲーセンイベント準備会
- 144 ジョイスティックトゥルーバース
- 146 ビートマキシマム
- 150 ポップンな関係
- 152 ビート・レイジングIIDX
- 156 ブライズワンダーランド
- 160 メダル「始めてみよう」物語
- 161 立体貴族 俺たちムッシュ3D
- 162 MVS大明神
- 163 GGXXアソシエーション
- 164 コスプレ・プレイスタイル
- 166 アルカディア フロントアース
- 175 バンドラキャラット
- 176 まじかる猛者通信
- 178 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
- 180 設定資料集
- 186 街頭電脳遊戯語録
- ゲーム用語の基礎知識
- 188 ゲームメーカー・ナウ!!
- 190 VGMラボ
- 192 アルカディア超推薦
- ゲーム『お気に入り』サイト
- 193 どんたんどたん
- 194 アルカディアクーポン
- 196 ハイスコア全国集計
- 206 次号予告・募集記事
- 207 筐体百景
- 208 編集後記

その他

- 057 Xbox版 メタルスラッグ3
- 060 PS2版 エスバガルーダ
- 130 ABSOLUTION 2004 リポート
- 154 コナミスタイル

広告

- 表2 セガ
- 002 SNKプレイモア
- 004 サミー
- 006 D3/バブリッシャー/SEGA AGES
- 008 アミューズメントメディア総合学院
- 058 マイクロソフト
- 060 アリカ
- 133 アミューズメントジャーナル
- 135 哲信クリエイティブ
- 139 Makジャパン
- 139 マイクロマガジン社
- 145 ジャレコ
- 155 コナミオンライン
- 164 コスバ
- 表3 メディアアンドクリエイティブ

巻頭大特集!

014 機動戦士Zガンダム エウゴvs.ティターンズ DX

018 鉄拳5

数々の激闘の末に新たな伝説が誕生!

044, 101 闘劇2004FINAL激戦リポート

070 50号記念! アルカディア読者プレゼント!!

特別付録 50号記念 アルカディア総目録

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

NEW
FACE



イングリッド
INGRID



不思議な“能力”を駆使して闘う少女で、本作品の新キャラクター。出生の秘密や闘いの目的などは、すべてが謎に包まれているという。小柄で可憐な容姿を見る限り、屈強な格闘家たちと互角に渡り合う姿は想像し難い。触れずに相手を吹き飛ばすような、超能力めいた力を持っているのだろうか!? “能力”の内容に興味津々。

沈黙を守っていたカプコンから、お家芸である2D対戦格闘の新作が登場! カプコン対戦格闘を網羅するキャラクターラインナップにこれまでのスタイルを覆すシステムを引っ下げ、『CAPCOM FIGHTING Jam』がゲームセンターに旋風を巻き起こす。今後の2D格闘スタンダードはコレだ!?

CAPCOM FIGHTING Jam

■メーカー:カプコン
■ジャンル:対戦格闘
■操作方法:未定
■発売日:未定
■使用基板:未定

掟破りの2ON2!



混然一体!集大成!?



キーワードは

“スイッチ・タッグ”

戦略のキモになりそうなのは、新システムの“スイッチ・タッグ”。形式は2ON2だが、毎ラウンド闘うキャラを選択でき、必ずしも2キャラを使う必要はない。対戦相手のチーム構成を考えた駆け引きが熱そうだ。

戦略のキモになりそうなのは、新システムの“スイッチ・タッグ”。形式は2ON2だが、毎ラウンド闘うキャラを選択でき、必ずしも2キャラを使う必要はない。対戦相手のチーム構成を考えた駆け引きが熱そうだ。

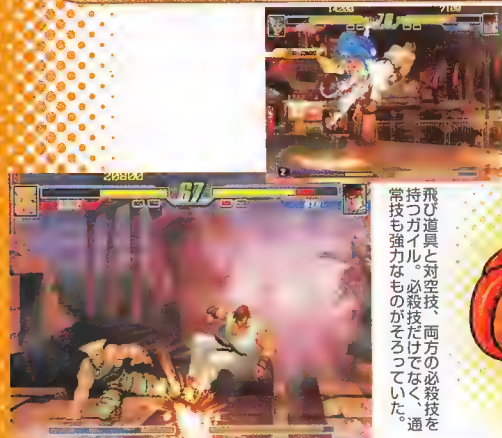
「カプコン vs S.N.K. 2」から実に3年ぶりに、カプコンから新作がリリースされる! その内容は、カプコン歴代作品を代表するキャラクターたちが一堂に集い、各作品のゲームシステムを背負って闘う2ON2バトル。開発度は現在30%。まだ発売までは間がありそうだが、ひとまず判明しているキャラクターとシステムについて、可能な限り詳しく紹介しよう。

CAPCOM
FIGHTING
Jam

©CAPCOM CO., LTD.
※画面は開発中のもので、一部表示が変更される場合があります

from 『ストリートファイターII』シリーズ(1991~)

対戦格闘というジャンルを生み出し、ゲーセンの風景を一変させた「ストII」シリーズはやはり外せない! 最終作の「ストIX」は、今もなおコアに愛される名作。



飛び道具と対空技、両方の必殺技を持つガイル。必殺技だけでなく、通常技も強力なものがそろっていた。



リュウ RYU

多くの作品で活躍する、カプコン格闘界のスタンダードキャラ。真の格闘家を目指し、日々修行に明け暮れる。「ストII」シリーズ代表ということは、スーパーコンボは真空波動拳か!?

ガイル GUILLE

アメリカ空軍に所属するマーシャルアーツの名手。これまでさまざまな作品に登場しているが、あくまで必殺技はソニックブームとサマーソルトキックの二つのみ。シンプルながら完成度の高い戦術は、13年を経てもなお色褪せることは無い。



二大必殺技を繰り出せるしやがみガード状態が基本となるガイル。いつの世も上級キヤラとして君臨し、サマーソルトで数々の敵を切り裂いてきた。基本戦法に変化は?



伝家の宝刀、昇龍拳で「ウォーザード」から参戦したハゲザを逆襲。「ストII」シリーズといふことであれば無敵時間は長そうだが、当初はガイルと同等のキヤラだった。



from 『ヴァンパイア』シリーズ(1993~)

「ダークストーカーズ」による魔の園をモチーフにした「ヴァンパイア」シリーズは、「人間ではない」からこそその格闘デザインや演出がクセモノ。



デミトリ DEMITRI

いんぎんな態度に悪魔の本性を宿らせる実力者で「魔界の貴公子」と呼ばれる。ダッシュやカタメから突如来るミッドナイトブレイザーが脅威。



姿を消し、上空から突き刺さるバットスピンでガイルを急襲する! シリーズによって性能にはかなりの差があるため、どの作品がベースになるのも重要なポイント。

フェリシア FELICIA

ミュージカルスターを夢見るキャットウーマン。通常技のリーチが比較的長く、奇襲的な攻めを得意とするキヤラだった。本家「ヴァンパイア」シリーズを飛び出し、他作品とのコラボが初めて実現。仕上がりに期待したい。



ORIGINAL TITLE



ゲーム性を重視し、バットスピンが大きな特徴。システムの多変を踏まえ、演出は「ヴァンパイア」派と「セイバー」派に二分化している。

「ストII」に続く第二のシリーズとして登場したヴァンパイアは、魔界の同「ハンター」・同「セイバー」を経て世界観が広がり、格闘的な要素を増していった。膨大なコマンドアニメに表現された数々のアクション、息つく暇もない技の連鎖もたらすテクニカルな対戦は、多くのプレイヤーを熱狂させた。

チェインコンボにガードキャンセルなど、ヴァンパイアのシステムは独自性が高いだけに、どのように他作品のキヤラと折り合いを付けるのかも気になるところ。

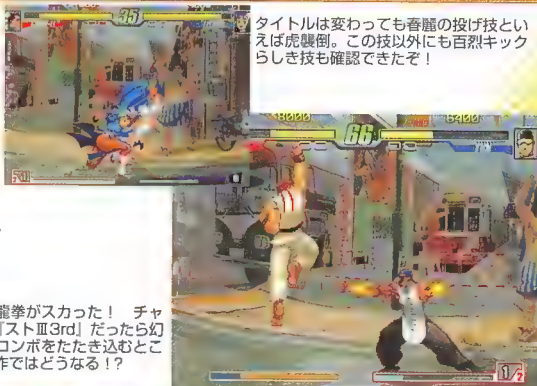


from 『ストリートファイターⅢ』シリーズ(1997~)

やり込むほどに味の出る「ストⅢ」シリーズからは、
横クラスに位置するあの二人が参戦！70ロックン
スーパーファイトで戦った二人が今度こそ対決する

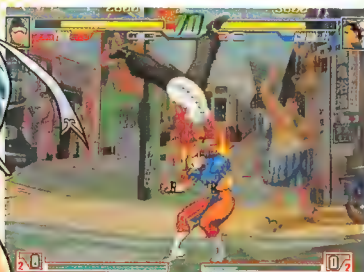
春麗 CHUN-LI

麻薬組織に単身で挑んだ
元CPOの捜査官で、持ち前
の足技で相手を圧倒する！
初代「ストⅡ」で登場するや
絶大な人気を獲得し、現在
ではリュウと並ぶカプコン
の顔となった本作では
「ストⅢ 3rd」
に準じたキャラ
となるようだ。



タイトルは変わっても春麗の投げ技とい
えば虎襲倒。この技以外にも百烈キック
らしき技も確認できたぞ！

リュウの昇龍拳がスカット！ チャ
～ンス!! 「ストⅢ3rd」だったら幻
影陣からのコンボをたたき込むとこ
ろだが、本作ではどうなる!?



初登場から13年が経過した今では、風
格も十分。「ストⅢ3rd」の主力武器だ
った中足払いのヒット確認は可能だろ
うか。鳳翼扇の性能にも注目したい。

ユン YUN



天才的な格闘センスを持った中国拳
法の使い手。生まれ故郷の香港で、双
子の弟・ヤンと共に若者を束ねる若きリ
ーダーとして活躍している。縦横から
のラッシュと幻影陣コンボで怒とうの
攻めが可能だったが……。新たな舞台
で天下を取ることはできるか？

高速突進技の絶招歩法がガイに突き刺さ
る。リーチは短めだが、それを補って余
りある突進力とガードの揺さぶり、
「ストⅢ3rd」では屈指の強さを誇った。



from 『ウォーザード』シリーズ(1996)

GPSⅢ第一弾として発売された「ウォーザード」のキ
ャーでは「SVC」に参戦したタリ(サガ記号に似しい)本
作に参戦するハウザー、レオとスライバーの3人

ハウザー HAUZER

ボスの1体として登
場した巨大な恐竜。判
定はかなり大きそうだ
が、巨体から繰り出さ
れるこん身の一撃を、
まともにくらったらひ
とたまりも無いだろう。
「ウォーザード」で
は火球に突進、プレ
スなどが主な攻
撃方法だった。



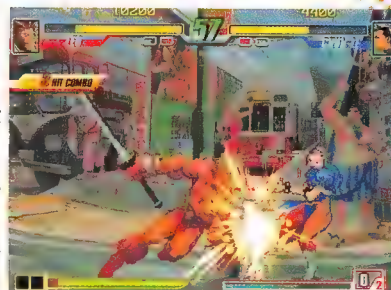
灼熱のプレス、ガストフレ
イムがデミトリを焼き尽く
す。ダメージからなかなか
危険な技と見て間違いない。



レオ LEO

詠あって半獣人の姿になってしまった、は
るか太古の神話の国・グリーティアの王。屈
強なる肉体と携えし剣を駆使したパワフルな攻
撃に期待！ 原作では隠し技だった広範囲の敵
を吸い込む高威力のコマンド投げ、ギガスド
ライバーらしき画面写真も確認できた。

パワーとスピードを兼ね備
えたキャラクターになりそ
うだ。半獣の呪いを解くこ
とができるのか？



from 『ストリートファイターZERO』シリーズ(1995~)

本作は「ストZERO」シリーズ。同「3」のISMをセレクトが印象的だった。また、本作ではV-JSMのオリジナルキャラクターが登場する。



さくら SAKURA

元気は勇気。憧れの"あの人"を目指して見よう見まねでストリートファイトの世界に飛び込んだ女子高生。ワンチャンスからダメージを与える打撃重視のキャラクター。無敵技の乏しさはオリコンでフォローか？



ガイ GUY

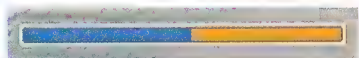
'89年の名作ベルトアクション「ファイナルファイト」から「ストZERO」シリーズに登場した"武神流忍術"の名を継ぐ現代の忍。敏速にして鋭利な体さばきで、対戦相手にスキを見せることなく華麗に立ち回る。疾駆けからの連係、崩山斗など、一気に間合いを詰めながら攻撃できる多彩な高速度突進技を持っている。



SYSTEM 2 原作を踏襲 ゲージシステム

ゲージシステムは、そのキャラが属するタイトルに則するようだ。なお、現在は1タイトルにつき2キャラずつ居るが、3人目以降の参戦の可能性もある。いずれにせよ、使用可能なキャラ数はまだまだ増えるとのことだ。

『ストリートファイターII』



『ヴァンパイア』



『ストリートファイターIII』



『ウォーザード』



『ストリートファイターZERO』



タイトル別にゲージを拡大してみた。例えばリュウであれば、強制的に「スバII X」のスーパーコンボゲージになるのか、といった点にも疑問が残る。新キャラのイングリッドに関しては、固有のゲージが存在していないことから、フリー選択式が濃厚か。

SYSTEM 1 ラウンドごとにキャラを選択 スイッチ・タッグシステム



お互いの選択によって、4種類のカードが実現する。選択肢が多いほどいいのは自明の理。キャラ間の相性を把握しておくことも重要な要素になりそうだ。

キック
ボタンで



パンチ
ボタンで



本作の2ON2バトルに密接な関わりがあるのがスイッチ・タッグシステム。試合前にキャラを選択する点は「CvsS2」などとあまり変わらないが、ラウンド間にキャラを選択可能。つまり実質的に1キャラしか使えなくても問題は無い。しかし苦手キャラ対策として2キャラを使えば、ラウンド間の駆け引き次第で全ラウンドを有利に闘える。ブラフにしても戦略を練ってメンバーを決めたいところだ。

1ラウンド目が決着!



タッグメンバーにスイッチ



同じキャラで継続

未知なる駆け引きを生む
驚異の二大システム
まだまだ全うは見えないが、作品の数だけ存在するというゲージシステム、そして「スイッチ・タッグ」システムを探る!



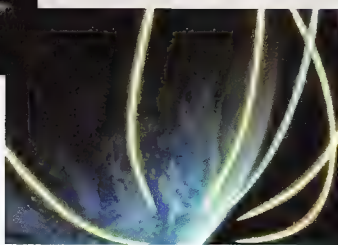
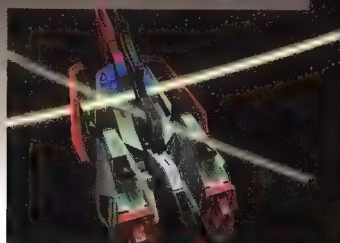
主要MSオールキャストでバージョンアップ！ 戦線のさらなる激化は必至!!



機動戦士Zガンダム
エウゴ vs. ティターンズDX (デラックス)
■メーカー：発売元・バンプレスト
開発元/販売元・カプコン
■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：2004年夏予定
■使用基板：システム246

機動戦士

ガンダム デラックス
DX
エウゴ vs. ティターンズ



待ち望まれていたデラックス版、ついに発表！
PS2版で登場した機体に加え、新たな機体の参戦も決定した。
新たなシステムが導入され、機体のコストや各種性能が
よりバランス良く調整されている模様。
稼働予定の夏まで、これを読んでしばし待て！

PMX-001

パラス・アテネ PALACE-ATHENE

大型ミサイルを搭載する重MS

バブテマス・シロッコがジュピトリスで開発したMSの一つ。原作ではレコア・ロンドが搭乗し、エマ・シーンが駆るガンダムMk-IIと激闘を繰り広げた機体である。

本作ではビーム砲をメイン武器とし、サブ射撃で拡散メガ粒子砲、シールドミサイル、大型ミサイルといった武器選択が可能。攻撃力が高そうな重装備ゆえ、機動力とのバランスが気になるところだ。

機体の左右から敵を囲うように射出する大型ミサイル。遠距離からのけん制として活躍しそうな攻撃だ。



数発のビームを同時発射する拡散メガ粒子砲。射程が気になるが、搭載機体が少ないので貴重な攻撃となるだろう。



RMS-154

バーザム BARZAM

ティターンズの新型汎用量産機

グリプス戦争終期にティターンズが開発した汎用量産型MS。戦争末期に主力となったティターンズの最後の量産機で、設計&素材にはガンダリウム合金を使用している。

武装はビームライフル、バルカン、ビームサーベルを装備。写真では独特なモーションが印象的だが、汎用量産機だけに、標準的で扱いやすい機体性能だと予想される。

抜刀時のビームサーベルの持ち方が印象的なバーザム。その独特な移動のモーションは忍者を思い起こさせる。



かなりリーチの長そうな格闘攻撃。横への攻撃判定もさることながら、追尾性能なども気になるところだ。



AMX-003

ガゼC GAZA-C

アクシズが誇る可変量子産機

アクシズが設計した量産型可変MSで、ベースはアクシズの居住区建設作業用MS。大量生産を目的として作られ、生産性が高い。単体戦闘は得意ではなく、基本的には後方支援を主とした機体。

ナックルバスター、ビームガンといった大型の武器に加え、接近戦用のビームサーベルを持つ。MS形態とMA形態のほか、中間形態が取れるのが特徴的な機体だ。

幽強カラーのガゼCが、飛び込んできたバーザムをビームガンで迎撃！ 後方から見た姿は、まさに砲台のような。



後方支援をしつつ、急接近しての格闘で奇襲！ 射撃能力だけでなく、接近戦での性能にも期待できそう。





よく見ると百式の左腕部が破損している。その後の機体性能の変化が非常に気になるシステムだ。

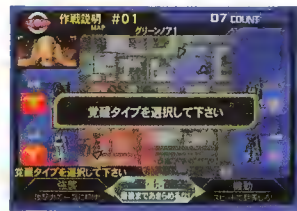
復活

文字通り捕らえるなら、自機が「復活」するのであろう。どのような条件・状況で復活できるのだろうか？「撃墜の順番」は重要な駆け引きになるので、その影響が気になる。

新たな戦略が求められる!?

覚醒システムとは?

ハイパーコンビネーションの進化系ともいえるものが「DX」から導入される「覚醒システム」。これは複数のタイプからプレイヤーが事前を選ぶようだ。そのタイプは「強襲」「復活」「機動」の三種類。搭乗機体によって、システムとの相性の良し悪しがあるのだろうか？より深い戦術的な選択肢が増えただけに、「DX」ならではの戦術が求められることは間違いあるまい。



強襲

三つの覚醒タイプ中で、最も攻撃的に使えるシステムであろう。パイロット名の下にゲージが見受けられるので、覚醒システムはゲージを消費して発動することは間違いなさそうだ。



黄色いエフェクトをまとうて突進！単発・コンボの攻撃力が高い機体と相性が良さそうなシステムだ。

覚醒タイプの選択が君の命運を決める!?

機動

機動力がアップするシステムであろう。右上のシステム選択画面では「スピードで翻弄しろ！」とコメントされている。高い機動力を活かした戦術が得意な機体で活用されるのだろうか？



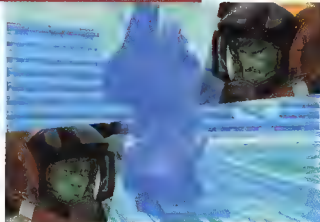
青いエフェクトをまわっている「機動」。

新たなキャラクター、続々参戦!!



覚醒タイプ選択はもうなんジャマイカンがナビゲートしている点にも注目。キャラも増えているのだ。

エウゴの艦載パイロット、アポリ&ロベルトの勇姿がここに！やはりベアで戦いたいそうだ。



新たなステージが追加される！



機体だけでなく、ステージも新たに追加。上はダカールの砂漠のようだ。CPU戦のステージ構成も変わっているのだらう。

機体選択画面がリニューアル。連邦・ジオン、そして両陣の機体も最初から選択できる。コストが表示されるなど親切設計だ。

まだまだある 新規・追加要素

機体選択画面がリニューアル。使いたい機体が探しやすくなった上に、コストが表示されるなど親切設計。

機体選択画面が一新！



AE.U.G. RX-178 & FXA-05D
スーパーガンダム

絶大な威力と膨大なスキを併せ持つロングビームライフルが主力。サブ射撃はミサイルになっている。変形時にトップクラスの旋回性能を持つのが特徴だ。



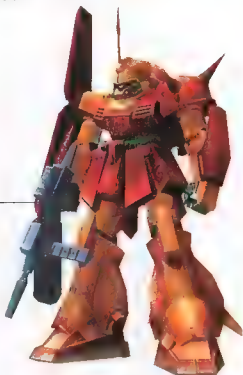
AE.U.G. MS-06C
ディジェ

メイン武器をビームライフルとクレイバズーカの2種類から選択できる地上用の機体。格闘攻撃はビームナギナタを振り回す。原作ではアムロが搭乗したMSである。



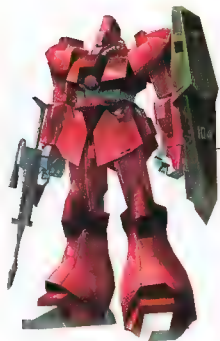
TITANS RMS-108
マラサイ

最大3発まで連続発射できる連装ビームがメイン武器。機動力は並以下だが、空中での振り向き撃ちや空中ダッシュ格闘を使えば、高い戦闘能力を発揮する。



TITANS RMS-117
ガルバルディβ

ビームライフルと単発ミサイルを搭載。シールドを破壊されると、ミサイルが撃てなくなる。格闘性能が高く、敵のスキを確実に狙える空中特殊格闘が強みだ。



あの機体もアーケード戦線に投入!!
PS2版で登場したMS群

「DX」にはプレイステーション2版から登場した機体がアーケード用に再調整されて登場する。「DX」稼働前に、PS2版から登場したMS群の機体性能を、大まかにチェックしておこう。

AE.U.G. MSA-005
メタス

2連続でビームを発射するビームガンと単発ミサイルという、特異な武装を持つ。変形時には全可変機中、最長の飛行時間を誇り、戦場を縦横無尽に駆け巡る。



TITANS NRX-055
バウンド・ドック

武器はビームライフルと拡散メガ粒子砲。軸がズレてもフルヒットしやすい通常格闘(3段)など、格闘性能が良好だ。カラーリングが灰色の機体も使える。



TITANS RMS-105CS
ハイザック・カスタム

高威力のビームランチャーがメイン武器。ロックオン可能距離が長く、撃つまでに多少時間がかかるのが特徴。ハイザックの武器で唯一、遠距離砲撃が可能である。



両肩の幅の広いシルエットが特徴的な機体。注目すべきは敵体力表示の下にある二つの数値。このMS特有の機能なのだろうか?



ネモに斬りかかる、どこか見覚えのある機体。ジェリドが乗ってキリマンジャロが舞台、というのがヒントになりそうだが……。

ティターンズ	ハイザック・カスタム	PS2版
ティターンズ	ハイザック(青)	PS2版
ティターンズ	バラス・アテネ	NEW!!
ティターンズ	バーザム	NEW!!
アクシズ	ガザC	NEW!!

現在確定している本作の追加機体は表の通り。PS2版でのリック・ディアス(黒)は、サブ射撃がバルカンに変更されているタイプ。ほかの機体では、色違いにもほぼ性能差が見られなかったが、本作でどのようになるのかは見どころの一つだろう。

新規登場機体も、あと2機は存在するようだが……?

DX追加機体一覧

勢力	機体名	初登場作
エゥーゴ	スーパーガンダム	PS2版
エゥーゴ	ディジェ	PS2版
エゥーゴ	リックディアス(黒)	PS2版
エゥーゴ	メタス	PS2版
ティターンズ	バウンド・ドック	PS2版
ティターンズ	バウンド・ドック(灰)	PS2版
ティターンズ	マラサイ	PS2版
ティターンズ	ガルバルディβ	PS2版

chapter

ネットワーク対応
三人の新キャラクター

新グラフィックエンジン
2004年秋稼働開始予定

この日が来るのを

2001年8月1日……「鉄拳4」が稼働を始めてから、早2年と8ヵ月。だれもが待ち焦がれていたであろう鉄拳シリーズの続編、「鉄拳5」の全ぼうがついに明らかになる時が来た！注目の新キャラクターや、開発者インタビューを今すぐチェックせよ!!

鉄拳 TEKKEN 5

©1994, 1995, 1996, 1999, 2001, 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

www.tekken-official.jp

STORY

真夜中の三島家本丸に「JACK部隊」が来襲。己の肉体を武器に応戦する三島 平八と三島 一八。しかし、抵抗虚しく平八は捕らえられてしまう。

不敵にも笑う一八。
師匠殺しの中国拳道家。
通天閣の屋上は舞徘徊る女子高生。

そして、JACK部隊は平八を抱えてまき自爆した。

三島 平八が死んだ……

真夜中を脱走し、冷静沈着に状況報告をする
エージェントの姿がそこにはあった。

待っていたんだ……

鉄拳 TEKKEN 5

鉄拳5
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2004年秋予定
■使用基板：新システム基板

©2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

鉄拳 TEKKEN 5

©2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



10 years have passed since the story began.

In 2004 a new chapter in the tale began.

疾風迅雷の
エージェント

レイヴン

Raven



忍術を戦闘スタイルとするレイヴン。上の写真にあるようなロバディックな技は、彼ならではの技だ。アザムシならではの、夢は主有しているようなので、あとは実力と運の勝負だ。

PROFILE

国際的な諜報機関において、最も優秀かつ冷酷であるとされるエージェント。コードネーム“Raven”。頭にX字の傷跡を持つこと以外、年齢、生身など素性情報は一切不明。秘密命令からの指令で、三島財閥と新興企業G社について調査を進めていく中で“JACK部隊”の自爆攻撃に巻き込まれる三島 平八の姿を目撃する。その後、何者かによってThe King of Iron Fist Tournament開催が告知された。Ravenは本島の真に戦む真相を探るべく参入する。

風間 飛鳥

Asuka Kazama



風間流古武術の正当なる伝承者。飛鳥はかつて、率が使っていた技は、ほとんど使用できなくなっている。また、風間流古武術の特徴でもある、技から技への派生がどのように進化しているかも見ものだ。

PROFILE

幼少の頃から父に風間流古武術をたたき込まれた飛鳥は、持ち前の正義感からもめごとを見付けると介入する“おせっかいな喧嘩仲立ち”と、地元大層ではちょっとは名の知れた存在だった。ある日帰宅してみると、道場の門下生達が沈痛な面持ちで飛鳥を迎えた。聞くと中国人らしき者が道場に現れて父を倒し、父はそのまま病院に運ばれたという。数日後、事情聴取に訪れた香港国際警察の刑事から「男はThe King of Iron Fist Tournamentに出るさうだ」と聞き、自ら大会に出場することを決める。

馮 威

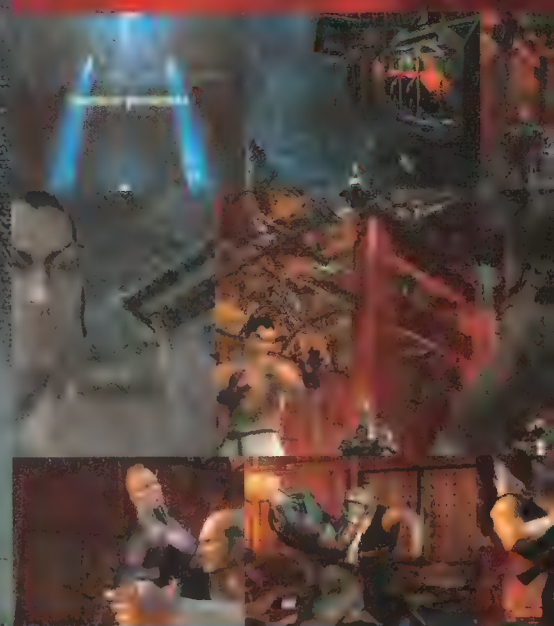
Feng Wei



一の動きですべてを完結させる。八極拳的な中国拳法で闘うフエン・ウェイ。細い連絡を持たない代わりに、一打一刺の破壊力に優れる。前作までのボールのようなキャラかも？

PROFILE

中国拳法を極め、最強たれんとする武闘家。馮。幼い頃から“神拳”と称される中国拳法の達人の下で修行に励み、成人となるころには四門最強と認められるまでになっていた。しかし、真欲に強さを求めるあまり、嫉妬とされていた他流試合に手を染め、ついには馮を破るようとした師・神拳をも殺してしまう。その際に「完全なる神拳の復活には三島に奪われし“神拳真髄之書”が必要だ」と知らされた馮は、The King of Iron Fist Tournament出場を決意する。



Heihachi Mishima

...is the

デフォルトキャラクターは20人!? 早くも判明!



リン・シャオユウ
Ling Xiaoyu

リンが前作に引き続き、カンパニース。上半身の鎧はかたがたのズボ。体にはカンも組み込まれているらしく、そのカンを利用した特殊技も



風間 仁
Jin Kazama

達磨門、聖流流しの存在で、前作は最強の志を欲しにまともに戦ったが、本作での力はさらに手技の(ワーアップ)に期待したい。



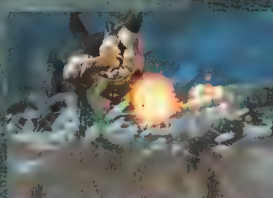
マーシャル・ロウ
Marshall Law

彼の硬直をキャンセルして構えに移行するチャーンドラゴンが特徴的だったロウ。写真は斬撃のようだが、この斬撃技はまだに



ジャック5
JACK-5

いつの間にか「15」となったジャックシリーズ。上半身の鎧はかたがたのズボ。体にはカンも組み込まれているらしく、そのカンを利用した特殊技も



ブライアン・フューリー
Bryan Fury

破壊力に優れた技と素早い連発技を併せ持つブライアン。本作ではどんな技が繰り出されるのか?



三島 一八
Kintaro Mishima

平八が死に、ついに唯一の三過流直傳空手使い。新技はどのくらい?



吉光
Yoshihiro



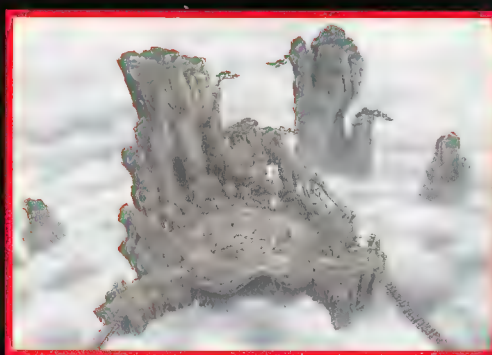
まつまが、なり、マイリ。度々、その名を聞かれます。



リー・チャオラン
Lee Chaolan

奇抜な衣装から一転、おなじみのタキシード姿に戻ったリー。得意の腕力技がさらに強化され、6連続で繰り出す新技も

前作で紹介した新キャラクター16人、平八、クマを除く鉄拳4登場キャラクター16人、そしてジャック5を加えた計20人が、本作のデフォルトキャラクターとなる。前作に登場したキャラクターが初めてからほぼ全員使えるのは、ファンにとってもうれしいところ!



ステージの地面は若干凹凸しているが、戦闘には全く影響しないようになっている。空中コンボや技の選択など、アンジュレーションに左右されることなく闘いを進めていけるようになっているぞ。



左の写真の通り、壁は健在。ただし、ポジションチェンジが無くなるのが決定しているようなので、前作とは違った壁の利用法を考える必要がある!



左上にあるステージ全貌を見れば分かる通り、ここは山の上にそびえる円形のステージ。前作にあった「アリーナ」のような位置付けのステージなのだろうか。

ステージ紹介 Stage Introduction

アンジュレーションは無し!

ステージ関係の最も大きな変更点は、アンジュレーションが無くなったことだろう。ステージによっては凹凸が見られるものの、それは見た目だけであって、対戦には全く影響しないようになっている。また、「鉄拳」の代名詞だった無限フィールドのステージも用意されている模様。もちろん、前作から導入された「壁」も健在。ただし、壁周りのシステムには変更が加えられるらしい。



クリスデイ・モンテイロ

Christie Monteiro

カポエラで躍るぶつとして
「クリスデイ・モンテイロ」の
新しい特殊技の目玉に注目!



ニーナ・ウィリアムズ

Nina Williams

前作より「ホイリ」のスタイルを
とった「ニーナ」は、本作では
「ホイリ」のスタイルをさらに
進化させた「ホイリ」のスタイル
で戦うのだらうか?



ファラン

Faren



ジュリア・チャン

Julia Chang

往年のネイティブファッションが復活したジュリア。当
裏では右側面投げのジュリア
アプナを決めている。



レイ・ウーロン

Lei Wulong

前作で「雷」を名付けたレイ。本
作では「雷」の名をさらに
進化させた「雷」のスタイル
で戦うのだらうか?



スティーブ・フォックス

Steve Fox



キング

King

美しいプロレス技を多数
持つキング。本作ではど
うやら浴びせ戦を得意と
した模様。



ポール・フェニックス

Paul Phoenix

今まで通り、異な目には
とんと変化が無いポール
の写真では中段旋回旋
回と相対する技で「ア
ン」を吹き飛ばしているが
使い勝手はいいか?



クレイグ・マードック

Craig Marduk

前作では「クレイグ」の
スタイルをさらに
進化させた「クレイグ」
のスタイルで戦うのだら
うか?



「クレイグ」のスタイルを
さらに進化させた「クレイ
グ」のスタイルで戦うのだ
らうか?



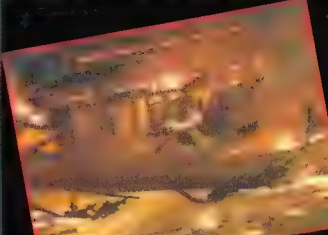
シリーズ恒例の タイムリリースもあり!?



鉄拳シリーズのお約束、一定の期間が
経過すると新たなキャラが登場する「タ
イムリリースシステム」は、残っている模
様だ。特に、『鉄拳4』に登場しつつも本
作のデフォルトキャラには居ない「あ
の1頭」は、そこで登場する可能性が高い!

多彩なステージが プレイヤーを待ち受ける

美麗グラフィックで描かれるステージの数々は、
「鉄拳5」における大きな見どころの一つとい
ってもいいだろう。幻想的な満月の明かりや、激
しく炎が燃え盛る演出などは、動いている風景
を見せられないのが残念でならないほどの出来
栄。とにかく稼働開始が待ち遠しい!



燃える三島家道場!?



財宝が眠る洞くつ



夕日がまぶしいビルの屋上



高貴な雰囲気のパラ庭園



満月に照らされた決戦場!

開発者インタビュー

「鉄拳5」の発表を受けて、早速編集部は本作の開発チームにインタビューを敢行！ ほかでは言えない本作の最新情報や、今後「鉄拳5」がどのように調整されていくのかを聞いてみたぞ!!

インタビュー：垂れ乳蔵電、ハメコ。(Writer)、マッスル北裏、まぢん (ARCADIA)

気持ちのいい不条理さを
表現します

今回いきなりのアメリカE3での発表で驚いたので、要請に「鉄拳」の開発がスタートしたのはいつごろだったのですか？

田中 いろいろなついでに、
米穀 企画自体は、秋葉の
記者が、いろいろとさかかると考
へて、いろいろと「天竺」ス
タッフに、これは昨年、秋葉から
来たところから、具体的に、新
キヤムはどうするか、と、作
画も、いろいろとゲームシステ
ムは、いろいろと、いくべきかを考
えていました。

[illegible][illegible]

一兩 爆笑

E3で流れたムービーの
 オープニングは、原作の……
 黒田 そう、原作の仁のエン
 ディングを受けての……エン
 ドクになっています。

井ノ口。とある。フエ
ンウェイの映像のところ
死んでいる老人は、ワン
ンレイですか？

木元 違いますよ。(笑) 英
の倒れている老人は、フエ
ンウェイの師匠です。

米屋 やつぱり、ムトビの
画面中央にあまり関係無いキ
ャラを持ってきちゃダメみた
いですね(笑)。

原田 「そのときのムトビ
に居た力水エミコマスタア
みたいなやつはね(笑)。

本誌のゲームシステムは
なるのでしょうか？

米 第4の「産」のよ
うな新たな「ワード」は、
照く、これは「ウ」が「
」とあるのを、取り入
れて「」とあるを、

[illegible]

一、（一） 進歩的
 二、（二） 進歩的
 三、（三） 進歩的
 四、（四） 進歩的
 五、（五） 進歩的
 六、（六） 進歩的
 七、（七） 進歩的
 八、（八） 進歩的
 九、（九） 進歩的
 十、（十） 進歩的

です。よね。ですから、気持ちの悪い理不尽さを減らして、気持ちの良い理不尽さを表現したいと思っています。

木元：どこからでも逆転できる可能性があるゲーム性にするでしょうね。

米澤 今回は、今まで以上にその快感を追求してダトムを叩いていきます。これが一番面白いですね。

墨れ乳龍膏 後ろで見ている
ギョラリーちやめて、呆じめ
るゲームになつてほしけをす
原田 ゲームまで、ゴゴゴ

ルメ」と「リアリチー」のバラ
ンスの中で表現されていると
思っていますね。それは、今な
り「リアリチー」の方向に向っ
た作品なのだと思います。

回はそのラッパを三デブオ
 ルヌニの方向に振つていた

いと思っています。エラエタ
と女でも、そこでは抑えてい
た部分があったんです。手
にする方向で考えるんです。

[illegible]

了をますよ。
木元　ア、イン担当から取扱
置があつたんですよ。4二で

は、アルゼンチン過ぎでキヤラの
魅力が制限された部分があつ
たので、そこを解放してあげ
たいと

■田 キヤラがりアルて昔の
に溶け込んでしまひ、区別が
付きにくい部分があつたので
そこを改善するつもりです。
やはり鉄拳のキヤラはキヤラ
としてないと笑。

「鉄道4からは、このように変わるのでしょうか？」
木元 ステッドの弟アンジュレイションが驚かされます。画面上でアンジュレイションがあるように見えても、実際にその制御は受けてません。

■田　　で、その前作よりも
ンが確定しやすくなります
やうばり、ある角度からしか
入らない空中コンボとかは難
しいんじゃないかと思つて。

[illegible]

なよりも面白くすることをお前
 様にもしてあります。

加下等無價也。

米學 無限フーリストは、前作でも入ねようと思つていたんですが、結局家庭用のサチタデサチトにしが入れられなかつたんですよね(笑)。ハメコ 彼は可能な壁があるんですか？

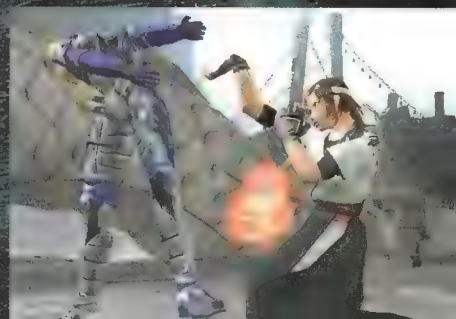
米屋　　ありますよ、でも、
破壇はそう快感アップに利用
しているだけで、対敵には有
害じゃありません。

に海に形に戻るんですが、
 藤田 王上と云ふの良いと
 ころを取り入れて、王上の
 状態を目指して調整してける
 ことです。歩けるようにほ
 しよつと考えています。

コンパネの配置はどのようになるんですか？

原田 ボタン配置とかは、このあたりありませんか、メイソンの製作の中から、ボジション・エッジは無くなります。

「木元、湯治の石炭は、左様か。状態に寝ますね。」
「うなるんですか？」
「木元、湯治調剤中ですね。」



PROFILE
今回インタビューに対応していただいたのは、鉄拳シリーズ開発の中心メンバーである木元氏、原田氏、米盛氏写真左から順に。「鉄拳シリーズ」といえば、この人たちが「感じて」なっている人々も多いのでは？ 三人とも気さくに質問に答えてくれた。



インタビューを終えて

Writer's Impression

垂れ乳蔵電：いや～、いいこと聞いちゃったね。ネットワーク対応だってよ！

ハメコ：うん。これはヤバいね。

垂れ乳蔵電：オレさ～、ムービー見ただけでもかなりやる気MAXだったのに、ネットワーク対応なんて聞いちゃったら、さらに倍！って感じになっちゃったよ……ホントに。

ハメコ：まだ具体的なことは全然分かっていないけど、ネットワーク対応ってことになれば、『VF4』みたいな「アクセスカード」も絶対あると思うんだよね。

垂れ乳蔵電：ですよね～！ ってことは、段位システムとか、キャラクターに着けるアイテムとかあってもおかしくないってことですよね～。ワクワク……。

ハメコ：っていうかさ、ネットワーク対応もスゴいことだけど、ムービーを見ただけで何か「ビビッ！」って来るものがない？ 何かこう、『3』とか『TT』のころのような、鉄拳が一番盛り上がっていたころの「あ～、鉄拳やりてえ！」って感じっていうかさあ。

垂れ乳蔵電：ああ、それあるある。

ハメコ：インタビューのときに開発の人たちからみなぎる自信を感じたんだよね。だから、『鉄拳5』は盛り上がってほしい。っていうか、スゲエ盛り上がるんじゃないかな？

垂れ乳蔵電：プレイマックス新宿店みたいな聖地は無くなっちゃったけど、全国各地でそういう類のお店が出てきてほしいよね。そういえば、近々ロケテストもあるらしいよ。

ハメコ：らしいね。とりあえず、早くゲームに触れて、キャラを動かしたいよね。

「アスカはやはり風間隼に似ているんですか？」
原田：高橋の通りですね。このいって、正統派の風間流古流術です。ただ、拳はあやしいダンスをする人という

「キャラなんてどう？」
原田：キャラクタリ的にはアメリカンな忍者です。職業は探偵員です。

「アスカはやはり風間隼に似ているんですか？」
原田：高橋の通りですね。このいって、正統派の風間流古流術です。ただ、拳はあやしいダンスをする人という

「キャラなんてどう？」
原田：キャラクタリ的にはアメリカンな忍者です。職業は探偵員です。

「アスカはやはり風間隼に似ているんですか？」
原田：高橋の通りですね。このいって、正統派の風間流古流術です。ただ、拳はあやしいダンスをする人という

「キャラなんてどう？」
原田：キャラクタリ的にはアメリカンな忍者です。職業は探偵員です。

「アスカはやはり風間隼に似ているんですか？」
原田：高橋の通りですね。このいって、正統派の風間流古流術です。ただ、拳はあやしいダンスをする人という

「キャラなんてどう？」
原田：キャラクタリ的にはアメリカンな忍者です。職業は探偵員です。

「アスカはやはり風間隼に似ているんですか？」
原田：高橋の通りですね。このいって、正統派の風間流古流術です。ただ、拳はあやしいダンスをする人という

「キャラなんてどう？」
原田：キャラクタリ的にはアメリカンな忍者です。職業は探偵員です。

「アスカはやはり風間隼に似ているんですか？」
原田：高橋の通りですね。このいって、正統派の風間流古流術です。ただ、拳はあやしいダンスをする人という

「キャラなんてどう？」
原田：キャラクタリ的にはアメリカンな忍者です。職業は探偵員です。

「アスカはやはり風間隼に似ているんですか？」
原田：高橋の通りですね。このいって、正統派の風間流古流術です。ただ、拳はあやしいダンスをする人という

「キャラなんてどう？」
原田：キャラクタリ的にはアメリカンな忍者です。職業は探偵員です。

「アスカはやはり風間隼に似ているんですか？」
原田：高橋の通りですね。このいって、正統派の風間流古流術です。ただ、拳はあやしいダンスをする人という

「キャラなんてどう？」
原田：キャラクタリ的にはアメリカンな忍者です。職業は探偵員です。

「アスカはやはり風間隼に似ているんですか？」
原田：高橋の通りですね。このいって、正統派の風間流古流術です。ただ、拳はあやしいダンスをする人という

「キャラなんてどう？」
原田：キャラクタリ的にはアメリカンな忍者です。職業は探偵員です。



「アスカはやはり風間隼に似ているんですか？」
原田：高橋の通りですね。このいって、正統派の風間流古流術です。ただ、拳はあやしいダンスをする人という

「キャラなんてどう？」
原田：キャラクタリ的にはアメリカンな忍者です。職業は探偵員です。

「アスカはやはり風間隼に似ているんですか？」
原田：高橋の通りですね。このいって、正統派の風間流古流術です。ただ、拳はあやしいダンスをする人という

「キャラなんてどう？」
原田：キャラクタリ的にはアメリカンな忍者です。職業は探偵員です。

「アスカはやはり風間隼に似ているんですか？」
原田：高橋の通りですね。このいって、正統派の風間流古流術です。ただ、拳はあやしいダンスをする人という

「キャラなんてどう？」
原田：キャラクタリ的にはアメリカンな忍者です。職業は探偵員です。



まだ詳しくはお話できませんが、 ネットワーク対応を前提に開発中です

早くもゲームシステムが明らかに!



今度の『KOF』は3モード!!

NEO WAVE THE KING OF FIGHTERS

前号で公開した参戦キャラに引き続き、今回はゲームシステムの情報をお届け。基本は「2002」までに近い形だが、何とゲームモードを3種類から選択可能に! もちろん、モードごとに使えるシステムが変わるので、それぞれの味を活かした闘い方ができるハズ。いろいろ想像してみよう。

※掲載内容はすべて開発中のものです。
※本文中では過去のシリーズを「年号」で表記しています。

©SNK PLAYMORE ©Sammy
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は
株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェーブ
■メーカー: SNKプレイモア/サミー
■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: 2004年夏予定
■使用基板: ATOMISWAVE (ロムカードリッジ)

特殊操作

システム名	操作方法
ダッシュ	→→
バックステップ	←←
弱ジャンプ	一瞬だけ△or□or○
中ジャンプ	一瞬だけ△or□or○の後、一瞬だけ△or□or○
強ジャンプ	一瞬だけ△or□or○の後、△or□or○
緊急回避(前方)	ニュートラルor△+AB同時押し
緊急回避(後方)	←+AB同時押し
吹っ飛ばし攻撃	CD同時押し
通常投げ	相手に接近して△or□+CorD
投げ受け	通常投げで投げられた瞬間に
投げ返し	相手と同じ通常投げコマンドを入力
ガード	ダウン直前にAB同時押し
突進	スタート
ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃	相手の攻撃をガード中にAB同時押し(レバーと移動方向の関係は通常版と同様)
ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃	相手の攻撃をガード中にCD同時押し

BASIC SYSTEM

基本操作

通常版の「Aボタン」は弱パンチ、「Bボタン」は強パンチ、攻撃ボタンに関してはA-Cの区別と書かないので安心を。



基本は『2002』ベース!?

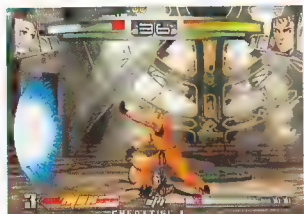
本作の試合形式は、『2003』で導入された「マルチシフト」+「タクティカルリーダー」のシステムではなく、従来の「勝ち負け制3on3」。全体的に『2002』に近いシステムとなっている。なお、必殺技はモード(次ページ参照)に関係なく使用可能だ。



スタートボタンで行なえる挑発は本作でも健在。相手のゲージを増やすなど、特殊な効果はあるのか?

緊急回避

AB同時押しは、おなじみの緊急回避。レバーと移動方向の関係も前作と同じだ(左上表参照)。ただし、ゲームモードの一つ「MAX2モード」では、通常版、ガードキャンセル版共に使えないので注意。



基本的な性質は変わらないようだ。無敵時間があるので、霸王翔吼拳もこの通り。

吹っ飛ばし攻撃

CとDを同時に押すと、吹っ飛ばし攻撃を出せる。『2003』では無くなってしまったシステムなのだが、『NEOWAVE』で復活したのだ。『2002』以前で主力技だったキャラにとってはうれしい限り。



吹っ飛ばし攻撃の復活で、攻撃の幅が広がる。後は特殊技の存在が気になるところだ。

ガードクラッシュがより分かりやすく!

体力ゲージの下に、ガードクラッシュのゲージが追加された。ゲージによっては、ガードクラッシュの効果が異なる。このゲージは、ガードクラッシュの効果をより分かりやすくするためのものだ。



ガードクラッシュのゲージは、ガードクラッシュの効果をより分かりやすくするためのものだ。

NEW SYSTEM

肉を新らせて骨を断つ!?

ヒートモード

新たに追加された五つ目のボタンを押すことで発動できる、新システムの「ヒートモード」。発動中は攻撃力がアップするものの、時間経過とともに体力が減ってしまうという、まさに「諸刃の刃」的なシステムだ。攻めるチャンスをつかんだときや、一発逆転を狙いたいときに使う!

〜ヒートモードの仕組み〜

- Eボタンを押すと発動!
- 発動中は徐々に体力が減ってしまうが、攻撃力がアップ!
- 発動中に再度Eボタンを押すか、攻撃をくらうと解除される。



五つ目のEボタンをプッシュすると、新システムのヒートモードが発動! 発動中はキャラが赤く点滅するぞ。



発動中は体力が少しずつ減っていくが、攻撃力アップの効果を得られる。使うポイントを絞り込めば強そう。

さらに本作ではモードセレクトが復活! 次ページへ急げ!!

必殺技をキャンセルできる攻撃的なモード

SUPER CANCEL

スーパーキャンセル

必殺技後に必殺技or超必殺技を入力(パワーストック一つ消費)



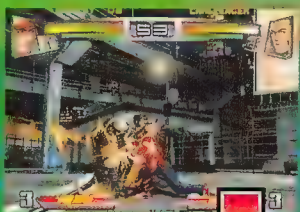
キャンセルは、必殺技or超必殺技を入力することで可能



必殺技を相手に当てた瞬間、コマンドを入力すればこの通りスーパーキャンセルが成立



連続技の最後、パワーストックが複数あれば、3発、4発と続けて出すことも可能



必殺技or超必殺技のフェイクでキャンセル可能



パワーゲイザー! この場合はスーパーキャンセル分と超必殺技分、合わせて二つパワーストックを消費。

スーパーキャンセルモード

この「スーパーキャンセルモード」を選ぶと、パワーストックを一つ使うことで「必殺技→キャンセル必殺技」や「必殺技→キャンセル超必殺技」が可能(超必殺技はそれを出す分と合わせて二つ消費)。キャンセルの制限などは分からないが、連続技で活躍することは想像に難くない。また、すべての特殊操作を使える点も密かに魅力的だ。最もスタンダードなモードともいえるだろう。

POWER GAUGE

3

MAX STOCK

3

～スーパーキャンセルモードの特徴～

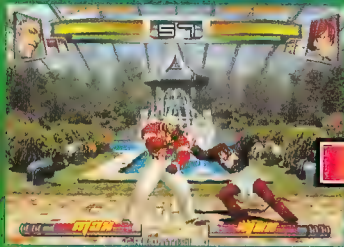
- 必殺技をキャンセルして必殺技や超必殺技を出す「スーパーキャンセル」を使用可能!
- 全特殊操作(モード固有は除く)を使用可能!

SELECT

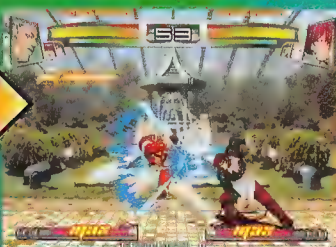
キミはどのモードで闘う?

ジャストディフェンス

相手の攻撃が当たる直前にガード入力



相手の攻撃に対して、恐れずにギリギリまで待ってからガード操作を入力すると……



ジャストディフェンスが成功すると、ガード硬直が軽減される。地味に強力な効果

～ガードブレイクモードの特徴～

- ガード不能の判定を持つ打撃技「ガードブレイク攻撃」を使用可能!
- パワーゲージ増加&ガード硬直軽減の効果がある「ジャストディフェンス」を使用可能!
- ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃は使用不可能。

POWER GAUGE

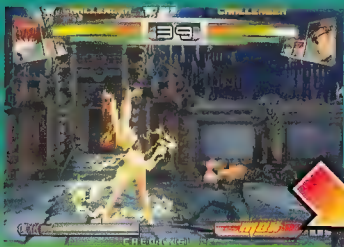


MAX STOCK

2

ガードブレイク攻撃

↓+CD同時押し(パワーストック一つ消費)



↓+CD同時押しと入力すると、パワーストック一つ消費し、力をためる動作から……



ガード不能の打撃技を繰り出す。やはり、相手の起き上がりに重なるのが常とう手段だろう。

ガード不能な上にヒット時は追撃を招く打撃技「ガードブレイク攻撃」を使うことができるこのモード。特に、緊急回避が使えないMAX2モードに対して効果を発揮しよう。また、攻撃が当たる直前にガードを入力すると「ジャストディフェンス」が発動。パワーゲージをためつつ、ガード硬直を軽減できる。仕掛けは固いから、思考をめぐらせ勝負をかける立ち回りが面白い。

ガードブレイクモード

GUARD BREAK

新システム二つを擁する特殊なモード

高威力の奥義を使える逆転性の高いモード

MAX2

MAX2モード

自キャラの体力が4分の1以下になると、ゲージストック一つで高威力の「MAX2」を使えるのが特徴。さらにパワーゲージが時間経過とともにたまっていくため、粘り強く闘えばMAX2を使うチャンスは増えるハズ。一発逆転性は随一といえる。ただし、緊急回避&ガードキャンセル緊急回避が使えない上、パワーストックの最大が1と少なめ。防衛面の不安を一発逆転でカバーせよ！

POWER GAUGE



MAX STOCK

1

～MAX2モードの特徴～

- 体力が少なくなると、超必殺技を超える強力な必殺技「MAX2」を使用可能！
- パワーゲージが自動的にたまっていく！
- 各種緊急回避は使用不可能。

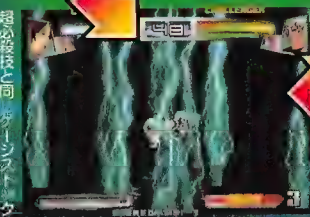
相手の攻撃をくらって体力が少なくなっても、このMAX2モードなら十分に逆転可能



MAX2

体力が4分の1以下の状態で特定のコマンドを入力(パワーストック一つ消費)

超必殺技と同ゲージストック一つで、ダメージ絶大のMAX2を使うことが出来るのだ



決まればこの通り、大ダメージを与えられるぞ。決してあきらめず、一発逆転を狙え！



リュウのMAX2はおなじみの天地龍巻拳。ダメージを見るに、気絶効果があるのだろうか



デュークがMAX2を使うと、必殺技の威力が上がる

モードを3種類から選択可能！

M O D E

極限堂 「NEOWAVE」がようやく見えてきたね！

ラオウ そうだね。今回のカードシステム対応って話だから期待できるよ。

極限堂 なんでも、プレイヤーネームの表示と、全国ランキングがあるらしいですね!! 今から期待で胸がいっぱいッス!

ラオウ オレは他社のカードシステム対応の格闘ゲームを結構やってたんだけど、やっぱりカードがあるとなさげさ倍増だよ。



NEOWAVEは? いかがですか?

極限堂 実際、どんな感じに変わってくるの?
ラオウ やっぱ勝敗が残るから、1コインを大事に遊べるよ。負けそうになっても、ラウンド間に勝敗と出ると「ぜってーここからまくってやる!」みたいな感じで(笑)。後は相手の戦績からやり込み具合が分かるんで、それもやる気につながるかな。
極限堂 それは熱いね。じゃあ「全国ランキング」は?
ラオウ これはね、もう純粋に、アイツはどのくらいやってるんだろ? みたいな興味をかき立てられるんだ。知り合いがランキングしてたりすると、チェック激しくなったりして、本人からストーカー呼ばわりされるほどだからね(笑)。
極限堂 なるほど。カードシステムだけでなく、ゲームシステム的にもいろいろ要素が追加されてるみたいだから、どちらか併せて期待大! ですね。
ラオウ ですね!

AW-NETのサービス内容は?

ある意味、最も気になる部分といえるAW-NET。詳細はまだ謎だが、編集部のプロにより「プレイヤーネームを表示可能」、「全国ランキングのシステムは採用予定」との情報を入手! 当然これだけでは無いハズなので、次号以降の続報にも期待してほしい。



プレイヤーネームを表示!

AW-NETのサービス内容は、実際にプレイした上で、たいごんな感じか? (注:写真は編集部で作成したイメージです)。

「KOF」でカードを使える日はもう目の前!



次号、キャラクターの情報を公開予定!!

バーチャ博にロケテスト版が登場!!

時は4月29日、場所はハイテクランドセガ渋谷。毎年ゴールデンウィークの恒例行事となった「バーチャ博」にて、ロケテスト版『バーチャファイター4 Final Tuned (以下VF4 FT)』が初お目見えした。今回はその情報も交えつつ、前号に引き続き新技や新要素、変更点などをチェックしていこう。中には、あっと驚く追加要素も……。

Virtua Final Tuned Fighter 4

Original Game © SEGA © SEGA-AM2/SEGA, 2004

※画面写真は一部開発中のものです。
※記事内容は編集部調べによるものです。

Text: ちゃっぴー

バーチャファイター4 ファイナルチューンド

■メーカー: SEGA-AM2/SEGA
■ジャンル: 3DCG格闘
■操作方法: 8方向レバー+3ボタン
■発売日: 2004年夏予定
■使用基板: NAOMI2 (GD-ROM)



驚きの新要素「技切り替えシステム」とは!?

例1

ウルフ



↓(K)

チェンジ前

ニーリフト



チェンジ後

ニーブラスト



Change!

例2

ジェフリー



↓(P)

チェンジ前

エルボースタンプ



チェンジ後

エルボースタンプ (VF4 ver.)



Change!

例3

カゲ



↓(P)

チェンジ前

掃撃



チェンジ後

岩割破



Change!

対戦にかかわる変更点は新技だけか? と思いきや、ここに来て重大な新要素が発覚した。それは「技切り替えシステム」。VF.NET上で設定することで、一部の技を別の技に変更できるというものだ。ロケテスト版では各キャラクター一つずつが変更できたほか、1日1回という回数制限が付いていた。左の写真で紹介しているのがその一例である。決して使用頻度が低い技ではないので、変更するか否かが戦術にも大きく影響しそうだ。

変更技で多かったのは、「VF4 EVO」でリニューアルされた技を「VF4」バージョンに戻せる、というもの。「昔お世話になったあの技を再び使いたい!」という願いが、「VF4 FT」で実現するわけだ。ジャッキーのダッシュハンマーキックやカゲの岩割破などは、思い入れの強い人も多いのではないだろうか。また、「VF4 EVO」からの新キャラであるゴウやブラッドのように、本作でリニューアルされた技を「VF4 EVO」版に戻せる、というケースもあった。

各キャラのロケテスト版情報を紹介した30ページ以降では技切り替えについても紹介しているので、ぜひチェックしてほしい。

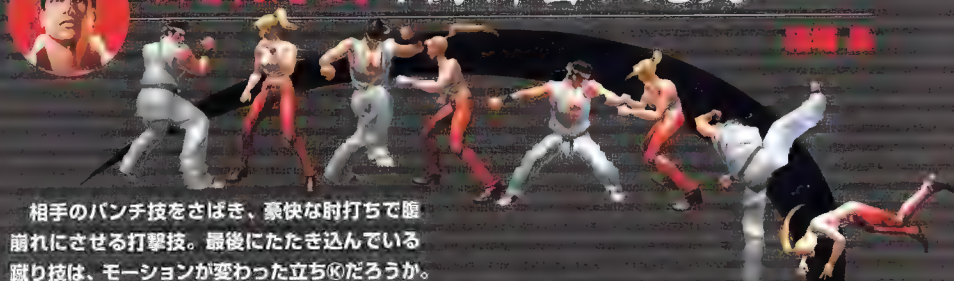
懐かしの技が「VF4 FT」で帰ってくる!!

新技続々!!

次々と発覚していく新技の数々。今回は、アキラ、パイ、サラの3キャラをお届けしよう。また、前号でも紹介したSEGA-AM2のHP (<http://www.SEGA-AM2.co.jp/vf4ft/>) では、本誌で紹介していない技の動画もいくつか見られる。そちらも合わせれば、ほとんどのキャラの新技がそろうことになるぞ。

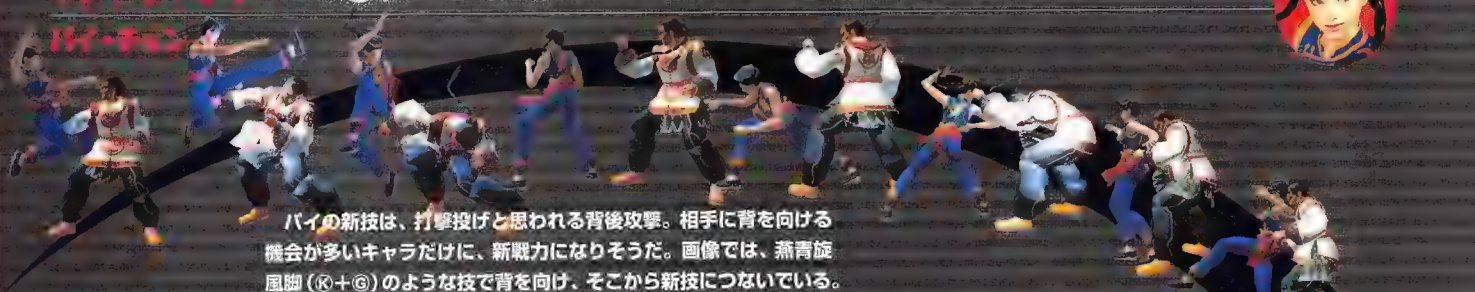


新必殺技で防御面が充実!



相手のパンチ技をさばき、豪快な肘打ちで腹前側にさせる打撃技。最後にたたき込んでいる蹴り技は、モーションが変わった立ち回だろうか。

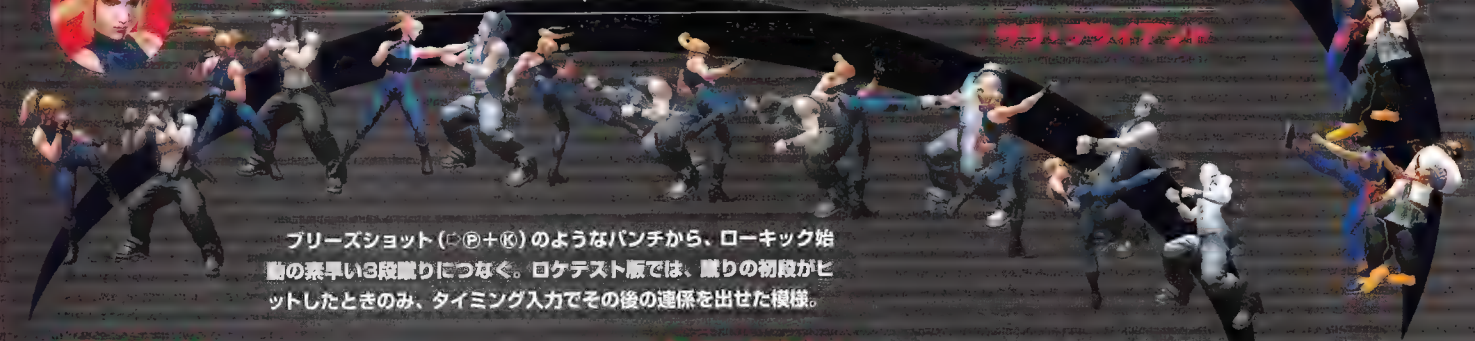
背後攻撃の追加でさらにバリエーションアップ!



パイの新技は、打撃投げと思われる背後攻撃。相手に背を向ける機会が多いキャラだけに、新戦力になりそう。画像では、燕青旋風脚 (K+◎) のような技で背を向け、そこから新技についでいる。



フライングからの新コンビネーション



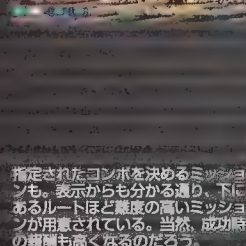
フリーズショット (◎◎+◎) のようなパンチから、ローキック始動の素早い3段蹴りにつなぐ。ロケテスト版では、蹴りの初段がヒットしたときのみ、タイミング入力でその後の連係を出せた模様。

ミッションモード

こんなミッションも……



特殊なミッションの一例。重力が半分、つまり通常よりも高く浮かせられる状態で、多段コンボを決めるといったものだ。[VF3]時代のデュラルステージを思い出す?



指定されたコンボを決めるミッションも。表示からも分かる通り、下にあるルートほど難度の高いミッションが用意されている。当然、成功時の報酬も高くなるのだろ。

続報! チャレンジモード

アイテム入手にもかかわる一人用の新モードとして、注目が集まるチャレンジモード。バーチャ博のロケテストでも専用台が設置され、対戦台と同様に多数のプレイヤーが集まっていた。ここでは、今回初公開となった画面写真から、ゲームの進行方法やミッションの具体的な内容などを探ってみることにしよう。



与えられたミッションをクリア! この成功数が、報酬にも関わってくる。



ミッションを達成できなかったり、CPUに敗北しても、ゲームオーバーにならない。全8面が終わるまで遊べるのだ。



ジャッキー・ブライアント

JACKY

出の早い中段裏拳など、スライドシャッフルからの技が大幅に増えていたのが印象的。通常時の技では、新モーションの△Ⓢから上段パンチ→上段回し蹴りとつなぐ連係技が使いやすいようだ。また、ビートナックル(Ⓢ+Ⓢ)はノーマルヒット時、グローインキック(△Ⓢ)は黄カウンター時に相手を浮かすことができなかった。



技切り替え

△Ⓢ
ステップインミドルキックをダッシュパンマキックに変更できる。性能は決してよくないが、空中コンボなどには使えるようだ。



結城晶

AKIRA

前のページで紹介した上、中段のパンチに対応するさばき技のほか、両腕を振り回しつつ2発の攻撃を繰り出す新技も見られた。また、背を向けた状態から崩撃雲身双虎掌が出せたことも注目点だ。変更点の中では、躍歩頂肘が黄カウンター時腹崩れを誘発しない点が最も大きい。揚炮(△△Ⓢ)など、スキが大きくなった技も。



技切り替え

△Ⓢ
モーションが変わった衝撞を、「VF4」の上歩頂肘に変更可能。出の早さなど細かい性能は不明だが、見た目的には同感覚で使える。

全15キャラを完全網羅!!

ワンポイントロケ情報

ロケ限定カードも登場!

GWの7日間、ハイテクランドセガが渋谷にて行なわれたロケテストでは、対戦台2台とチャレンジモード専用台1台が設置され、いずれも多くの人で賑わっていた。

このページでは、そこで見られた各キャラの新技や変更点などについて、ざっと触れていこう。ただ、これらはあくまでロケテスト時点での情報。これからまだまだ変わっていくものと思われる。あとは、来るべき発売日をひたすら待つのみ!



ロケテスト版での段位は、初段スタートだった。かなり段位が上がった人も居たぞ。



対戦用、チャレンジモード用に分かれた二つのアンケートボックスが設置されていた。

ロケテスト版で確認された「赤カウンター」とは?

全体的な変更点として話題になったのが、カウンターヒット時のエフェクトが黄、赤の2種だったこと。そして、この違いによってヒット効果が変わるケースも見られたのだ。発生条件についてはさまざまな憶測が飛んでいたが、「つぶした技によって変わる」という説がこれまでのところ最有力。立ち△やしゃがみ△をつぶしたときは黄色、それ以外は赤なのでは? という具体的な予想も出ていたぞ。なお、このページではこの2種を黄カウンター、赤カウンターという名称で区別している。



黄カウンターと赤カウンターで効果が変わるケースも。例えばアキラの躍歩頂肘は、赤カウンター時のみ腹崩れになっていた。



ラウ・チェン

LAU

騰空斜掌(△Ⓢ)が手刀を2連続で出す技になり、虎形中にも同じものを出せる。前号紹介の打撃投げもあり、虎形の重要度が増しそう。変更点は、斜上掌(△△Ⓢ)は黄カウンター時にダウンを奪えない。連環虎燕掌(△Ⓢ+△Ⓢ)が硬化カウンターで連続にならないなど。その代わり、硬化ヒット用の新派生が確認されている。



技切り替え

△Ⓢ
虎爪拳を、「VF4」の虎燕掌に変更可能。中段の側蹴脚(△Ⓢ)への派生もあったので、アクセント的な使い方ができそう。



サラ・ブライアント

SARAH

前のページで紹介した新技を筆頭に、フラインゴのバリエーションが大幅アップ。さらにキツイ攻めが組み立てられそう。従来の技では、△Ⓢが立ち△→中段の小ヒザとつなぐ新連係に変更され、パンチサイドキックが消滅。そのほか、ドラゴンスマッシュキャノン(△△Ⓢ)がガードされたときのスキも大きくなったようだ。



技切り替え

△Ⓢ+△
スピンヒールソードを「VF4」のスピンエッジキックに変更できる。中距離戦で大活躍していた技だけに、対戦でも重要度が高そう。



ウルフ・ホークフィールド

WOLF

△△△△or△△△△+△で出せる新投げを筆頭に、投げ技のリニューアルが目立ったウルフ。既存の投げ技も、見た目が変わっているものが多数見られた。打撃面では、紹介済みの打撃投げのほかに、やや出の早い中段後ろ回し蹴りが追加。ミドルキックと似た性質で相手をよろけさせる効果もあり、けん制に役立ちそう。



技切り替え

△Ⓢ
最初のページで紹介した通り、ニードルトをニードラストに変更可能。ただし、「VF4」時代よりは性能が落ちたようだった。



パイ・チェン

PAI

前ページで紹介した技は、背向け技、背後攻撃とともに新技。そのほか、小さく跳び上がるようなモーションで大きく前進し、倉下捶(△Ⓢ)のような下段攻撃を繰り出す技もあった。休腿にも移行でき、中距離からの奇襲に活躍しそう。従来の技では翻身掃脚(△Ⓢ+△)のモーションが変更。わずかにリーチが短くなったようだ。



技切り替え

△Ⓢ
燕青双掌壁を「VF4」時代の上歩冲掌に変更できる。カウンターヒット時に腹崩れを奪う技だけに、どちらを選ばかば迷うところ。



舜帝

SHUN

□⑩+⑧+⑥での新しい飲酒は、中段のパンチ技を派生技に持つ。接近してくる相手を迎撃できるので、通常時の飲酒がやりやすくなった。また、中段の突き蹴りから上段パンチへとつなぐ●⑧⑥は、刻み技として機能しそうだ。また、連撃転身横掃手はコマンドが△⑧⑥から△⑩⑥に変更され、出しやすくなっている。



技切り替え

△⑩⑥

デフォルトは、中段への派生を持つ新技の裏拳。ただ、全回転ではないようだ。この技を「VF4 EVO」の横掃撃に戻すことができる。



影丸

KAGE

前号で紹介した影刃(△⑧⑥+⑧)からの派生は、ヒット時のみ出せるタイミング入力技。小太刀抜き(△⑧)からは背向けに十字構えに移行可能になり、多彩な攻めを展開できそうだ。また、揚撃(●⑧⑥)が硬化カウンターヒットで浮かないほか、弧延落のコマンドが△⑩⑥から△⑧⑥or△⑩⑥に変更されていた。



技切り替え

△⑧⑥

揚撃と若撃破を選択できる。後者は、猛威を振るった「VF4」ほどの性能は無さそうだが、ノーマルヒットで空中コンボが入っていた。



ジェフリー・マクワイルド

JEFFRY

衝撃だったのは、空中の相手をつかむ投げ技。威力はそれほど高くなかったが、空中コンボに組み込むこともできる模様。スレットスタンス(⑩+⑧+⑥)からの投げ技も追加され、今までより強力な攻めが展開できる。また、フロントバックブリーカーのコマンドが、△⑧⑥+⑥から△⑧⑥or△⑩⑥+⑥に変更されていた。



技切り替え

△⑧⑥

エルボースタンプを「VF4」版と、「VF4 EVO」版から選択可能。前者は派生技が無い代わりに、リーチが長く出もかなり早いようだ。



雷飛

LEI

●⑩⑥がヒット時にダウンを奪う出の早い中段両手技に変更。反撃技として活躍しそうだ。独立式中の技には、一部の技をくくりつつ接近する前転が追加されている。以前紹介した仆腿(敗式中⑧)からの穿弓腿は、ヒット時の見返りこそ小さいが、ガードされても相手がよろけるため、リスクが小さいという長所があるようだ。



技切り替え

△⑩⑥

上で紹介したリニューアル技と、「VF4 EVO」までの雷拳から選択する。反撃技の充実がコンボ始動技を選ぶのが悩みどころだ。



梅小路 葵

AOI

⑩⑥後に軸をすらしながらの上段手刀→中段両手技と派生する4段技が追加。寸止めも可能なほか、3発目後に後ろに下がる移動技なども確認された。もう一つの新技は⑧⑥。初段カウンターヒットで相手を浮かせ、空中コンボを決めるシーンが見られたぞ。なお、避け攻撃もリニューアルされ、当たりやすくなっている。



技切り替え

△⑧⑥+⑧

山崎駿を、「VF4」の浮技に変更可能。派生技が無くリーチも短いがスキの小さいコンボ始動技として活躍する場面があるかも。



リオン・ラファール

LION

△⑩⑥で出せる新技からの派生に注目。初段は特殊上段で、ここから上段のパンチ技や特殊行動に派生できる。この特殊行動後にも専用の派生技があり、多彩な攻めを組み立てられそうだ。また、⑩+⑧+⑥は当て身技らしき動作。性能については不明な点が多いものの、新たな防御手段として活躍するであろうことは間違い無い。



技切り替え

△⑩⑥

勾手提膝を、跳び上がりつつヒザを繰り出す「VF3」時代のものに変えられる。以前と同じくノーマルヒットで相手を浮かせられた。



ブラッド・バーンズ

BRAD

特殊移動からの技が強化。以前紹介したダッキングからの下段さばきのほか、スリッピングからはフックのような新技を出せた。ここからは即座にスリッピングレフト中の技を出せる上(連続でフックを出すことも可能)、各種特殊移動にも派生できる。また、スウェーにはパンチ技始動の連係や、下段技が追加されていた。



技切り替え

△⑩⑥

新モーションの技と「VF4 EVO」のライジングアッパーのどちらかを選択。前者はカウンター時に尻もちよろけを誘発する技。



日守 剛

GOH

大きな可能性を秘めているのが、リニューアルされた△⑩⑥。カウンターヒット時に相手を小さく浮かせるため、コンボに発展する可能性もある。また、前号紹介の⑩⑥は、シュンのように正面向きと背向けを選択可能。このほか、リーチに優れ、カウンター時に崩れを誘発する蹴り上げや、移動技の前転などの新技が見られた。



技切り替え

△⑩⑥

上で紹介している技を「VF4 EVO」の鉄柱に変更できる。リニューアル技カウンターヒット後の状況が、選択の分かれ目になりそう。



ベネッサ・ルイス

VANESSA

ラウンド開始前に構えチェンジができたほか、打撃を出しつつ構えを変える技も多く見られた。例えばディフェンシブのバックナックルハイ(△⑩⑥)からは上段裏拳への派生が追加され、その後オフェンシブにチェンジする。一方、オフェンシブの避け攻撃にも注目。キャッチ投げに変更され、ヒット時はマウンドへ移行する。



技切り替え

オフェンシブ中△⑩⑥

カウンターヒット時に相手を浮かせられる新技のアッパーと、従来のカッティングアッパーを選択できる。後者は派生技も健在していた。

※30～31ページの画面写真は、すべて「VF4 EVO」のものです。

全国の冒険仲間が アーケードで一つになる!

筐体やコンパネの写眞が公開され、来るべき発売日が迫ってきた感のある「クエスト オブ D」。ゲーム内容についての新情報も、次第に具体的なものになってきている。それらを、最新画像と共に余すところ無く紹介していこう。

Text: チャッキー

Q U E S T O F D

クエスト オブ D

■メーカー: SEGA-AM2 / セガ
■ジャンル: ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法: タッチパネル+レバー+ボタン
■発売日: 2004年夏予定
■使用基板: Chihiro™

©SEGA-AM2/SEGA, 2004

※記事中で使用している画面写真、筐体写真、カード画像などはすべて開発中のものです

アナログレバー

アナログレバーが採用されている点も、操作系の大きな特徴の一つだ。ゲーム中の主な役割は、マイキャラの移動。軽く入力すると歩き、大きく入力し続ければ走りになる。キャラの向きを変えずに「スライド移動」をしたいときには、Gボタンと併用する。



レバーはアナログ。入力の仕方によって、歩きと走りを切り替える。

タッチパネル

各種のアイコンやウィンドウの操作に加え、アイテムやカードの使用、ターゲット指定にも活用する。PCゲームでのマウスアクションに似た使い方だ。

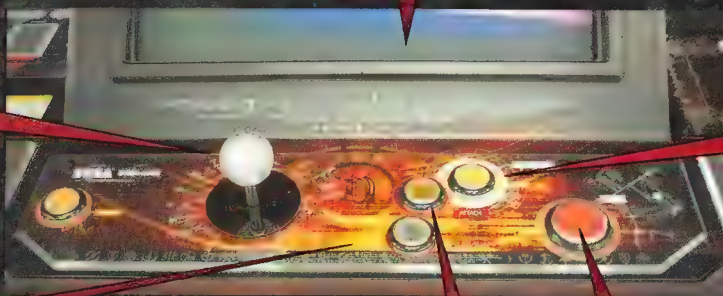


アイテムを拾うときは、タッチし続けながら動かし、移動させたい場所まで離せばOK。

コンパネ画像を公開!

操作系

操作に使うのは、アナログレバーとボタン、そしてタッチパネル。ここまでは、前号までに紹介してきた通りだ。今回発売した<G>、<A>、<V>、<USE>の4ボタンと共に、それぞれが担う役割をチェックしていこう。



<V>ビューチェンジ

その名の通り、視点を切り替えるボタン。これを押すと、キャラの向いている方向に画面が移動する。動きつつもこまめに視点を移動させ、周囲の状況を把握することが重要になりそう。

<G>スライド・ガード

このボタンを押しながらアナログレバーでスライド移動が可能。盾を装備している場合は、それを構えつつ移動する。モンスターと戦うときの移動方法は、これが基本となるだろう。

<A>アタック

武器攻撃を担当するボタン。素早く連続で押せば連続攻撃、A+Gを同時押しすれば強攻撃、走り中にAを押せばダッシュ攻撃が出る。基本となる攻撃方法はこの3種だ。



装備した武器で攻撃する。タッチパネルを使ってモンスターをロックオンしていれば、攻撃を当てやすくなる。

<USE>ユーズ

ウィンドウ内のアイテムにタッチすると、名前や説明が表示される(カレント状態)。このときにUSEボタンを押せば、そのアイテムを即座に使用することが可能だ。



巻物やスキルの使用に。ほかのボタンと離れた位置にあるのは、タッチパネルとの併用を考えてのことだろうが。

選択可能な3種の職業

プレイヤーが選べる職業は、戦士、魔法使い、僧侶の3種類。それぞれに得手、不得手があることに加え、初期装備にも差がある。一つの職業でエキスパートを目指すか、多種のキャラを作って楽しむか……。

僧侶



補助魔法のスペシャリスト。回復系、防御系のスキルを得意とする職業だ。

武器の扱いが苦手だが、攻撃魔法は得意。強力な魔法スキルを数多く持つ。

戦士



魔法使い



武器攻撃を得意とする職業。武器攻撃を強化できるスキルを数多く持っている。

ミッション達成が一大目標

ゲームシステム

ストーリー上の最終目標は、魔道書「D」を取り戻すこと。そのために、まずはさまざまなダンジョンで探索を行ない、そこで得た「eアイテム」で装備を強化していくことになる。

各ダンジョンにはミッションが設定され、達成すればゲームクリアとなる。しかしダンジョン内でキャラが死亡すると、そのときに持っているeアイテムはすべて消失。これを防ぐため、途中で出口から出ることもできる。アイテムを守るか、可能な限り進むか。この決断が、キーポイントになりそうだ。



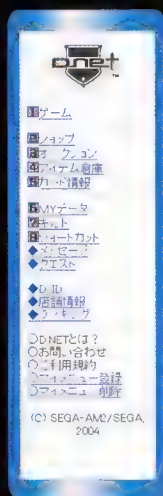
左下に表示される二つのゲージは、体力とエナジーを表す。エナジーは魔法の使用などで消費するほか、時間の経過でも減っていく。これが0になると、今度は体力が減ることになる。体力が無くなればキャラは死亡し、eアイテムも消失してしまうので要注意だ。

携帯の画面写真入手!

D.NET

本作をさらに面白くするD.NET。今回、ついに実際の画像がお披露目となった。全体的には、「VF4 EVO」のVF.NETなど、これまでのものと似た作りになっているようだ。しかし、中には本作ならではの特徴的なコンテンツも見られる。

コンテンツ概要

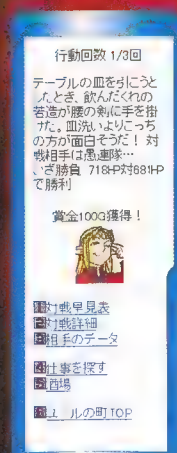


ここでは、ポイントとなるコンテンツを解説していこう。
ゲーム/ミニRPG「ダンジョン倶楽部」が遊べる(詳細は右を参照)。
アイテム倉庫/eアイテムおよびGOLDを保管する倉庫。「クエストオブD」からの入庫、「クエストオブD」への転送ができる。また、一度入庫したアイテムは「アイテム図鑑」に記録される。
カード情報/登録した「クエストオブD」のICカード情報(最大4枚まで登録可)を開覧できる。
MYデータ/登録したユーザーの情報を開覧、変更できる。
ギルド/ギルド(=チーム)の設立、解散、メンバーの開覧など。

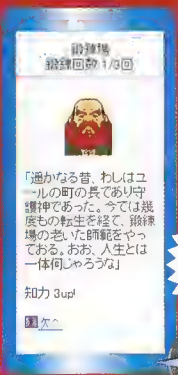
「ダンジョン倶楽部」はミニRPG

ストーリーを楽しみながらキャラを育て、クリアを目指す「ダンジョン倶楽部」。ちょっとしたRPG感覚で遊べるミニゲームだ。さらに、レベルアップごとに「クエストオブD」のeアイテムも手に入る。画面写真から類推するに、システムは「VF4」のバトルアリーナに似ているようだが……?

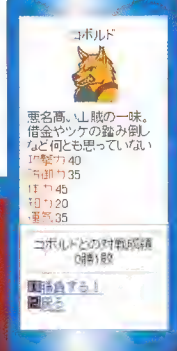
ストーリーは、「クエストオブD」本編の世界観をイメージさせるもの。ここで新たな事実が明らかになるかもしれない。



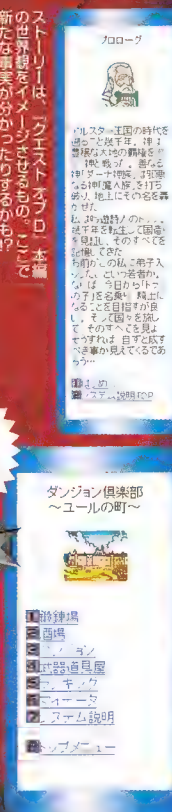
マイキャラを鍛え、能力を高める鍛錬場。1/3回の表示からも分かる通り、鍛錬回数は1日3回までとなっているようだ。



行動



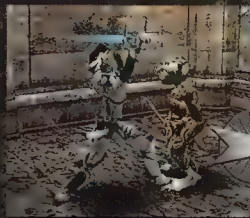
拠点となる町から鍛錬場、酒場、ダンジョンの3カ所へ移動できる。左はコボルドとの戦闘。ダンジョンでの出来事だろうか。



両手剣



両手に構えた大剣を振り上げて攻撃。両手持ちの武器は、盾を装備できない代わりに攻撃力が高いのだろう。



片手で扱う剣。盾を装備できるため、攻守のバランスに優れる。戦士系キャラの基本装備になりそうだ。

片手剣



ダガーというよりは、ショートソードに近い武器。通常の片手剣よりも振りが早いなどの長所がありそう。

短剣



9タイプの武器から選択！

武器攻撃

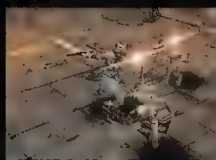
剣、斧、弓……。ファンタジーの世界を彩る数々の武器が、本作にも登場する。ここでは、それらを使った攻撃を紹介していこう。全部で9ジャンルある武器の扱いには、職業による得手、不得手もあるようだ。写真を見ても分かる通り、数々の武器を操っている戦士系キャラに対し、魔法使いが使っているのは杖のみ。恐らく、装備できる武器の種類に制限があるか、または強力な武器を装備しても効果が薄いのだろう。また、僧侶が使っているのは棍棒と弓。これらは、初期装備にも関係しているのだろうか。

なお、攻撃方法はAの連続入力で出せる連続攻撃、A+Gの強攻撃、走り中Aのダッシュ攻撃の3種。もちろん、これらは装備によって変化する。

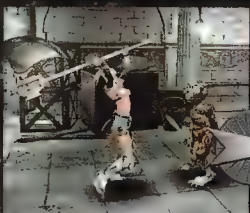
与えるダメージに影響する3種の攻撃属性

各種攻撃には「斬り」「突き」「たたき」という3種の属性があり、有効なものはモンスターによって違う。状況に応じた武器、または攻撃方法の切り替えが必要になりそうだ。下の表が、武器ごとの主な攻撃属性。「斬り」は大抵のモンスターに有効だが、岩石で覆われたモンスターなど例外もある。

武器の種類	主な攻撃属性
剣系	斬り・突き
斧系	斬り・たたき
槍	斬り・突き
弓	突き
棍棒	たたき
杖	たたき(弱)



敵となるモンスターに応じて攻撃を選択。攻撃方法によって属性が変わる場合もあるので、スキルを変えるという手もある。



巨大な両手持ちの斧をモンスターめがけて力強く振り下ろしている。一撃の威力がかなり高そうな武器だ。

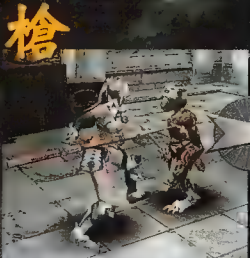
両手斧



片手斧



片手で扱うハンドアックスと盾を持つ戦士。片手剣とともに、戦士系の代表的な装備として活躍するだろう。



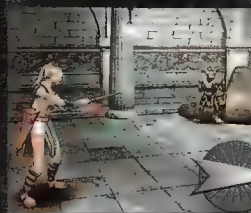
槍



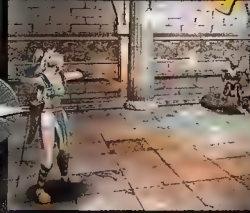
両手持ちの槍。ほかの打撃系武器に比べ、リーチが長そうな武器だ。両手持ちの武器にしては振りが早い。



杖



弓

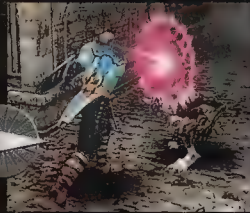


遠距離の敵を攻撃できるのが大きな長所となる弓。矢の本数に制限があるのかどうかは気になるところ。



杖は、魔法使いの初期装備なのだろう。これまでの画面写真でも、魔法使いはすべてこれを装備していた。

棍棒



メイスとも呼ばれる打撃系の武器。先端に付いた重りで攻撃する。僧侶といえば、やはりこの武器だ。

ワンタッチで2種の装備を使い分け可能

メインキャラには、あらかじめ2種類の武器を設定(装備)しておくことが可能。この2種は、画面上の武器切り替えボタンをタッチするだけで即座に交換できる。武器1には剣&盾、武器2には弓矢を装備しておき、モンスターとの距離によってこまめに使い分ける、などといったことも可能なのだ。



遠距離攻撃用の弓矢と近距離用の武器、というのが基本になりそう。状況によって武器を切り替え、モンスターに対抗！

スキル Skill

スキルには、キャラのレベルアップによって自動的に増えていく「修得スキル」と、スキルカードを使う「カードスキル」の2種がある。通常よりも強力な攻撃を使えるという点は、どちらも共通。ぜひとも修得し、冒険に役立てたいところだ。



いよいよ詳細が明らかに!

特殊攻撃

前号でも詳しく取り上げた特殊攻撃。今回は、その使い方など細かい部分を紹介していこう。

スキルを使用するためのスキルカードや、召喚を使うために必要なモンスターカードについても続々と詳細が明らかになってきているぞ。

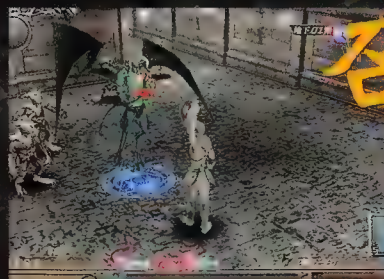
なお、この2種にアイテムカードを加えた各種トレーディングカードを、本作では「ロフォースカード」と呼ぶ。アイテムカードは通常のeアイテムと違って強化することができないものの、ゲーム中の消費やキャラの死亡によって消失することが無いのが特徴だ。



3タイプ存在するスキルカード

カードスキルには、コマンド変更タイプ、発動タイプ、パーマナントタイプの3種が存在する。コマンド変更タイプは、選択時に連続攻撃や強攻撃、ダッシュ攻撃の効果を変えるもの。コマンドが違うものなら、同時使用もできる。発動タイプは、その名の通りカードの使用で発動するスキル。パーマナントタイプは、持っているだけでキャラの能力が変わるものだ。なお、前号でも紹介したセットタイプのスキルカードは、全部そろわないと効果を発揮しないようだ。

なお、スキルカードのほとんどは各職業専用のものとなっている。戦士なら攻撃方法の変更、魔法使いなら魔法の変更といった具合だ。



召喚 Summon

モンスターを呼び出し、共に戦わせる召喚。これを行なうときには、魔法と同様エネルギーを消費する。当然のことながら、召喚モンスターが強力なほど消費するエネルギーも増大。しかし、それに見合った効果は期待できそうだ。

モンスターカードの制限

カードの右下に表示されている「フォースレベル」は、そのモンスターの階級を表す。これは召喚時に消費するエネルギーだけでなく、デッキに組み込める枚数にも深くかかわっている。

モンスターカードのフォースレベル合計値10というのが、デッキに入れられるカードの上限。レベル1のモンスターカードだけなら最大10枚だが、レベル3なら3枚しか持っていけないわけだ。もちろん、レベル3を2枚、レベル2を2枚といったように、レベルの異なるモンスターカードを組み合わせることも可能。この制限とカード総数の上限を考え合わせ、デッキ構成を工夫することも楽しみの一つになる。



デッキに組み込めるカードの枚数は?

ロフォースカードの組み合わせ(デッキ)を筐体に挿してゲームを開始すれば、それらをゲーム中に使用できる。初期状態の場合、デッキの上限枚数は7枚。それを超えた場合、一部のカードが別のものに变化する。しかし、キャラの成長に従って、上限枚数も増えるとのこと。ちなみに、同じカードを2枚以上デッキに組み込むことも可能だ。



[illegible]

ゲーム画面の見方



前進・後退

レバーを斜めに倒すことで、その方向へ旋回しながら進むことも可能。

前進中にブーストボタンを押すと、押している間ブーストダッシュを行ない速度がアップする。ただし、ブーストダッシュ中はENゲージを消費し、ENゲージがゼロになるとブーストが切れてしまう。ただし、ENゲージは時間経過によって回復し、ブーストゲージが満タンの状態では、ブーストゲージが切れても

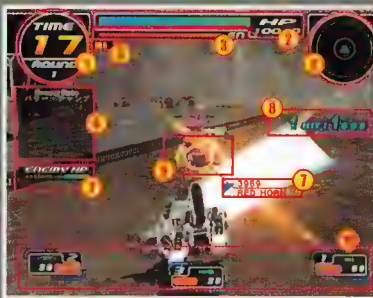


ブーストダッシュ



旋回

器での攻撃といったENゲージを使
用する攻撃が行えなくなる。EN
ゲージの消費には肉に集中して
ついでにいい。



④ 敵機に命中したとき、そのダメージ値がダメージ・ゲージに反映される。ダメージ・ゲージは、ダメージを受けた敵機に正確な数値が表示される。⑤ インフォメーション／攻撃を与えたり受けたりしたときのダメージ・ゲージは、ダメージ・ヒートなどの数値の表示に利用される。⑥ タンク・バースト・ダメージ・ゲージは、ダメージを受けたとき、敵機に正確な数値が表示される。⑦ タンク・バースト・ダメージ・ゲージは、ダメージを受けたとき、敵機に正確な数値が表示される。⑧ タンク・バースト・ダメージ・ゲージは、ダメージを受けたとき、敵機に正確な数値が表示される。

[illegible]

●「リーダー」自分を作りだすことの能力は誰にも与えられておらず、誰か抱いている人は皆少ない。●「ブランド」無関係ある。そのブランドを必要とされているものを提供する。●「顧客」顧客が購買する商品やサービスは、品質、価格、サービス

「メー」なため、同様の「ユーマート」を
「イブ」に置き換えて「イブ・ロックス」は
メーション／攻撃を与えたり受けたり
の両方できる。★ロックスンダーは
そのほかにも、**「炎のゲージ」**
という独自のゲージがある。

ZOIDS

ゾイドインフィニティ

©1983-2004 TOMMY
©1999-2001 SHO-PRO・MBS・JRK
「ゾイド」「ZOIDS」は株式会社トミーの登録商標です。
このシステムに関する権利はタイトーに帰属します。
©TAITO CORP.2004

ゾイドインフィニティ

■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：レバー×2+ボタン×4
■発売日：2004年6月予定
■使用基板：SYSTEM246

担当：ゾイド隊



ブレードタイガー

ジェノブレイカー

ゲーニッピウルフ

ゴジラス・ジ・オーガ

基本操作

各種攻撃



ジャンプ攻撃



ガード



武器チェンジ



トリガーの左・右それぞれと同時押し入力することにより、武器表示に対応した射撃攻撃を行なう。近距離時には近接攻撃が発動。トリガー同時押しの「投げ」とジャンプ近接攻撃はガード不能だ。左右武器を2種類装備している場合は、両ターボボタンの同時押しで武器が切り替わる。

基本操作

応用行動



ステップ・ジャンプ

ハイパーブレーキは、ブースト状態からブレーキをかけて相手の方向を向く動作。ブーストボタンを押した状態でなければ発動しないので、こまめにダッシュを行なう場合は注意しよう。

直立状態から両レバーを開くことにより、自動で相手の方へ旋回してくれるが、スキが大きく無理に使う必要は無い。障害物に隠れた場合などに留めるのが無難だ。



ハイパーブレーキ



敵機の捕捉

『ソイドインフィニティ』ははじめの一步

超基本プレイングガイド

ここでは『ソイドインフィニティ』をプレイする上で注意しなければならないことを解説していく。前ページの操作のおさらいと合わせて、しっかり予習して本番に臨もう。

移動の基本

プレイの流れ

ツインスティックという特殊な操作形態に加え、操作の組み合わせも多い本作。まずは操作に慣れるところから始めよう。

「ハイパーブレーキで敵を捕捉→攻撃を行なう」というのが本作での基本的なプレイの流れ。ある程度プレイ回数を重ねると、ハイパーブレーキを使わずに敵を捕捉する必要があると思うが、操作に慣れるまでは無理に練習する必要は無い。最初の数プレイは、「ダッシュの感覚に慣れること」と「敵を見失ったらすぐにハイパーブレーキで相手の方へ向く」ことを意識し、習熟しよう。

なお、ハイパーブレーキは「攻撃」「ステップ」といった各種行動でキャンセルできる。ハイパーブレーキ中は相手に完全に向き直るまで無防備な状態になるので、前記行動でキャンセルするクセをつけよう。

ダッシュで攻撃を回避

基本的に回避行動の要となるのは、左右へのステップ。これで大体の攻撃は回避できる。しかし、弾数が多く誘導性能の高いミサイルなどは回避しづらいし、常に動き回ることになる本作では、真正面から敵弾が飛んでくることも少ない。そこで重要になるのが、ダッシュによる回避だ。

ダッシュの際はレーダーを確認し、常に敵に対して斜めに移動するようにしよう。これは近付くときも離れるときも同じだが、離れるときは一方のみの斜め移動では、誘導性能の高い攻撃を回避し切れない。適度に反対方向への切り返しを行えば、誘導攻撃の被弾率を下げられる。

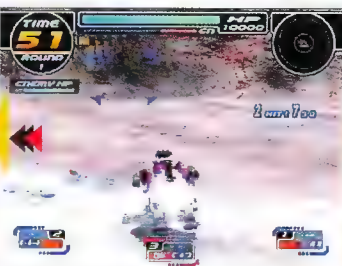
また、ハイパーブレーキは敵から離れるように滑りつつ停止して相手を捕捉する行動なので、止まる瞬間に攻撃を受けやすい。下の



基本的には敵弾の回避はステップで行なう。誘導性能の高い攻撃は、十分に引き付けてから回避しよう。



ハイパーブレーキで相手を捕捉するクセを付けよう。そうならないためにも、相手の攻撃の通過をきちんと確認してから……



むやみやたらとハイパーブレーキばかりしていると、思わぬピンチを招く。

写真のように敵弾を確認してから捕捉し、攻撃を受ける確率を減らせるようにしよう。

近接戦の基本

発動条件と使い方

相手にある程度の距離まで近付くと、ロックオンマーカーが黄色に変わる。これが近接攻撃発動可能な合図。この状態で各種トリガーを引くことにより、それぞれのトリガーに対応した近接攻撃が出る。近接攻撃は装備している武装に関係なく、それぞれ機体ごとに固定の攻撃が発動。機体によって、近接攻撃時に踏み込んだり、その場で攻撃を繰り出したりする。

近接攻撃が可能な状態で両トリ



この赤いエフェクトが投げ発動の合図。相手に出されたときは、ダッシュで距離を離すか近接で迎撃だ。

近接ロック時にステップをすると、相手に対し回り込むような軌道をとる。この状態でトリガーを引くと……



ステップ近接が発動。回避しつつ攻撃できるが、範囲の広い近接には潰されてしまう。相手の近接範囲には注意。



ガーを引くと投げが発動。投げは発動までに時間が掛かるが、ガードしている相手にもヒットする。近接ロック時にステップを行ないつつトリガーを引くと、ステップ近接が発動する。相手の攻撃を回避しつつ攻撃できるが、入力後に相手が距離を離しても発動してしまい、その隙に射撃されることもある。便利な攻撃だが、使いどころを見誤らない注意が必要だ。両レバーを内側に倒すことでガードができる。ガード自体はいつでもできるが、ガードできる攻撃は左右近接攻撃とステップ近接攻撃のみ。それらの攻撃ならば、たとえ真後ろからであつてもガードできる。

移動の補足：ステップ中に旋回入力をする事で、ステップしながら左右に旋回する「ステップ旋回」が可能。ステップ中はレーダーを確認して、相手の方へ向けるようにしよう。

近接の補足：ステップ近接は、入力するトリガーに関係なくステップする方向によって出る攻撃が違う。また、全般的にステップ近接は踏み込み距離が通常近接より長い傾向がある。

射撃戦の基本

パーツの装着

ソイドには、左右攻撃にそれぞれ二つ、両攻撃に一つの武器、そしてオブションパーツの計六つのパーツを装着できる。武器には、実弾・光学とその二つを複合したものがある(実弾・光学の詳細はカコミを参照)。オブションパーツは防御力をアップするものやライフの最大値を増やすものなど、補助的な役割を持った装備だ。

パーツには、それぞれ「キャパシティ」という値が設定されている。装備したパーツの合計キャパシティ値がソイドの最大キャパシティ値を超えると、ENゲージの回復速度が大きく低下する。また、最大キャパシティ値は、ソイドにより違いがある。



キャパシティは装備変更画面で確認できる。最大キャパシティを超えないように武装を選択しよう。

実弾兵器と光学兵器

射撃武器にはおおまかに分けて「実弾兵器」と「光学兵器」の2種類がある。実弾兵器は、主にミサイル・弾丸系の武器で、武器ごとに弾数制限がある。対して光学兵器は、弾数制限が無い代わりに攻撃を行なうためにENゲージを消費する。また、実弾兵器は光学兵器に比べてホーミング性能が高いものが多い。



攻撃をヒットさせるには

ただ闇雲にハイパーブレーキで敵をロックして攻撃しても、簡単に避けられてしまう。確実に当てるには、敵のハイパーブレーキの間や、ステップ・ジャンプの終わりを狙うといい。弾数が多いミサイルなどでけん制し、相手を動かしてから本命の攻撃を狙おう。

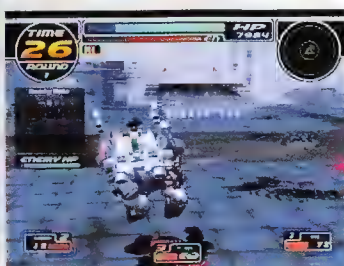
また射撃攻撃は、立ち・ダッシュなどの状態に関係なく常に同じ攻撃が出るので、ダッシュで近付きながら攻撃したり、ステップで回避しつつ攻撃を行なう。一石二鳥とはまさにこのこと。

ロックオン

実弾・光学を問わず、射撃攻撃はロックオンをしていると相手の方向に発射する。誘導性能のある攻撃は、敵をロックして撃った場合にのみ追尾する。

ただし、ジェノザウラーの荷電粒子砲など、一部の攻撃はロック・非ロックに関係なく常に正面に発射する。覚えておこう。

回避しつつ攻撃するのも有効だ。あえてロックを外し、進行方向を予想して攻撃を出す「置き攻撃」も重要なテクニックの一つ。弾数の多いミサイルが適しているぞ。



光学兵器を複数装備している場合は、ENゲージを常に確認し、システムダウンに注意しよう。



ステップで回避しつつ攻撃を行なう。一石二鳥とはまさにこのこと。

ダウン追い撃ち

攻撃をセットでダウンを奪った相手には、近接で追い撃ちをかけられる。追い撃ちがヒットするのは、ダウンしてから起き上がりモーションに移行するまでの間で、その間に当てた攻撃はすべてダメージとなる。無敵・通常ヒットさせるよりもダメージは控えめになっているが、弾数の多いミサイルや出の早い近接攻撃を連発すれば、意外と大きなダメージを与えることができる。逆にダウンを奪われたときは、レバガチャでダウン復帰を早めることで、ダウン追い撃ちのダメージを最小限に留められるようにしよう。



ソイドベース

インターネットを利用したサービスがあることは何度かお伝えしたが、その内容が十分に判明! その名も「ソイドベース」。

「ソイドベース」では、カスタマイズベンダーで行なえるカスタマイズ・アイテムの確認などが一通り可能。それに加えてさらに「チームの編成」「戦況の確認」「対戦マップの指定」「アイテムの送信」などさまざまなシステムが用意されている。

残念ながら本運用前で、現在は先日のロケテストでのランキングの確認しか行なえないが、そのほかの詳しい内容に関しては、来月紙幅を割いて詳しく解説できると思う。もう少しだけ待っていてほしい。



ランキング閲覧画面。ソイド別、勢力別などでも表示が可能。

ソイドベースでできること

ソイドのカスタマイズ、チームの編成、ランキングの閲覧、対戦マップの指定、アイテムの送信、ジョブイベントの参加などができる。

※内容・画面等はすべて開発中のものです。

武器は、ENゲージの消費や弾数制限のほかに、攻撃を行なってから次にその武器で攻撃できるようになるまでのリロード時間が設定されている。武器表示部にあるゲージがそれで、武装によって違いがあり、全般的に攻撃力の高いものほどリロード時間が長くなる傾向にある。またリロード時間の短い武器の中には、トリガーを引き放して連射できるものもある。



まずはブーストダッシュで走りまわれ！ 相手の攻撃を避けてからが勝負だ！



こうなってしまうのは目も当てられない。ばらまきすぎに注意！



ハイパーブレーキの硬直を狙われてもシールドで防御できる。



左攻撃のミサイルをけん制に使い、削りつつ相手の硬直を狙おう。

機動力はピカイチ！ そのスピードを存分に生かし、相手をかく乱せよ！

基本武装

「コマンドウルフ」は、非常に機動力が高い機体で、ダッシュスピードが速く、ジャンプの移動距離も長い。そのため、短いダッシュを繰り返しつつ、その合間に慣性の付いたジャンプやステップを織り交ぜて移動することにより、フィールドを時間いっばい高速で駆け回ることが出来る。このスピードを生かし、かく乱と回避からの攻撃を行なうのがコマンドウルフの基本的な戦い方だ。反面、装甲は薄く、攻撃力も低いので、ちよつとしたミスから、一瞬で試合をひっくり返されることも多い。

近接攻撃に関しては、攻撃判定が狭いものの、発生は早い。防御力が低いため多少リスクを伴うが、相手の近接を迎撃するように使っていくことができる。また、投げの発生速度も早いので、積極的に狙っていくのもアリだ。

初期武装をどう使うか

初期武装は、右攻撃が8連装ミサイルポッドで、一発の威力は低く弾速もあまり速くない。一度に16発もの弾を撃ち、一つ一つが高い誘導性を持っているので状況を問わずヒットしやすい。

逆に、両攻撃の50mm対ソイド連装ビーム砲は、誘導性は低いけど弾速が速く、攻撃力もそこそこ。弾切れが無いのも特徴。これをふまえて、最初のうちは、右攻撃をハイパーブレーキなどから狙いつつ、けん制目的や相手のスキを狙うために両攻撃を使っていこう。左攻撃は、かなり特殊な武器で、発射したその場に煙幕を張り、そこに入った相手の視界を遮ることが出来る。当然、攻撃も見えなくなるので、相手をうまく誘い込んだら積極的に攻撃してみよう。ただし、この煙幕は自分も対象になるので注意しよう。

基本武装

平均的な能力に、唯一エネルギースールドを装備したパランスの取れた機体。

まずは、基本装備の性能を確認しておこう。右攻撃のビームは弾速が早く威力は大きいけど、ホーミング性能が低くE.Nゲージを消費するタイプ。いざというときにシールドを張るためにも、無駄撃ちは避けるようにしたい。

左攻撃はミサイル。こちらはホーミング性能がそこそこあるので、このミサイルを攻撃の基点として相手を動かかし、その硬直を右攻撃のビームで狙うのが基本的な戦い方となるだろう。

ミサイルとビームの連携

シールドライガーが最も有効に戦える距離は中近距離。練習すれば、硬直中の相手にビームを当てられる距離が分かるはずだ。

距離の調節で重要となるのが、シールドを展開した状態での体当たり。これはどんな機体相手でも確定でダウンを奪えるため、状況を仕切り直したいときはこれでダウンを奪い、相手の裏に回り確実に距離を離して、逆にこちらは相手を視界に捉えた状態を作ろう。このとき、近過ぎると相手を見失いやすくなるので、若干遠めを意識することが重要だ。

アイコン	名称	装備可能機体 (スロット)	解説
	3連装自己誘導大型ロケットランチャー	アイアンコング (2)	総弾数が30発と少なく、すぐに弾切れになってしまうのがネックだが、威力が非常に高いミサイルを3連射する。弾速が非常に速いので、左右ジャンプから撃つと地面に着弾することなく地面スレスレを直進する。
	対ソイド3連射攻撃	シールドライガー (4) クエナガラ (4) セーバーライガー (1) ライガーゼロ (1)	実弾兵器で弾速が速く、威力はそこそこの高さとなっている。しかし当てると相手はダウンせずすっぴんになっているので、相手の硬直を狙うときだけでなく、状況を仕切り直したいときにも狙っていきたい武器である。

ゴジユラス

厚い装甲と高い近接能力を持ち、巨体を生かした力押ししの戦法が得意。とにかく近づいて近接だ！



ライガーゼロ

優れた機動性能を活かして一気に近づき、強力な近接攻撃を狙う機体。



基本武装

左攻撃は弾速の早いビーム。けん制、削り武器としては優秀で、どの距離でも使っていける。ただ遠距離での決定力が無いので、なるべく近づいて撃とう。

右攻撃①は、若干威力が大きい左攻撃と考えればいい。これもけん制、削りとして使うことが多く、左攻撃と同時に当てれば大きなダメージを奪える。ステップの着地などの硬直を狙い、左と同時にたたき込む。右武器②は、マシンガンで4発発射する武器だ。トリガーを引きつつ放しで連射できる。威力は大きい弾速が遅いので、相手の進行方向へばらまくのが主な使用方法。ダウンした相手への追い撃ちとしても高い効果を発揮する。また、相手の攻撃に対し左と同時に発射すれば、ダメージ勝ちを狙うこともできるぞ。



リロード間隔が短いので、いつでも撃っていける右武器②。連射あるのみだ。

近接を生かせ！

ゴジユラスは近接攻撃が強いので、近接間合いへ近づけることが重要になる。射撃も弱くは無いが、体が大食い、ダッシュが遅い、ステップが役に立たないという欠点があるため、遠距離戦に向かない。

EN消費が無く発射弾数の多い右武器②を使って相手をけん制して近付く。近づいたら、まず覚えてほしいのが左近接攻撃。左後方から正面まで当たり判定がある近接攻撃の主力だ。ただ、ガードされると隙が大きいので、正面から出すのは避けたい。ハイパーブレーキで相手の後方に出たときや、左方向にすり抜けようとする相手に対して出すとよい。右近接攻撃は判定はやや狭いが発生が早く、左近接攻撃よりも威力が高い。相手の近接攻撃をガード後や、投げをつぶすときに使うといいだろう。



判定の広さが大きな特徴。基本はハイパーブレーキからの左近接攻撃。

基本武装

ライガーゼロの初期装備は、近接攻撃のダメージがすべて1.5倍になるストライクレーザークロー（左攻撃）とビーム（右攻撃）となっている。

ストライクレーザークローは、入力から発動までの時間が3秒、効果時間が5秒で効果中はENゲージの消費が無く、ダウンすると強制解除される。発動時間が長い上に、発動中は一切行動ができず的に近づいてしまう。ダウンを奪って即発動するしかないが、効果時間を考えると有効とはいえない。右武器は弾速、威力ともにそこそこあるので、相手の硬直を狙うのに使える。しかし初期装備では射撃武器が1種類のみでけん制武器が無いので、相手の硬直を奪うのが難しい。早急に追加装備を手に入れよう。



すべての近接攻撃のダメージが1.5倍になるクロードが……。

高い機動性能を生かし近接を狙う

ライガーゼロの特徴といえば、高い機動性能と高威力の近接攻撃。しかし、回避が比較的楽なこのゲームの性質上、1ラウンドの間に近接攻撃が発動する距離まで近付くどころか、相手のけん制攻撃で削られるだけで終わってしまうこともある。

攻撃力が高いキャラを使うときにありがちな間違いとして、『多少攻撃を食らっても一発当てれば逆転できる』と考えて相殺覚悟で突っ込むスタイルを選択してしまうことがある。しかし、射撃武器が貧弱なこのキャラを使うに当たって、近接攻撃を当てることが難しいこのゲームでは、スピードを活かして相手のけん制攻撃を一発細かく丁寧に回避することこそが重要だ。徹底的に回避技術に磨きをかけよう。



密着での攻撃判定の発生は最速クラスの左近接攻撃。近接距離に近付いたら積極的に出していこう。

アイコン	名称	装備可能機体 (スロット)	解説
	プロテクトアーマー	全機体 (オプション)	受けるダメージを5%減少させることのできるオプションパーツ。射撃のみならず、近接攻撃のダメージも減少させる。キャラのタイプにより、入手したら迷わず装備しよう。
	スコートレーダー	全機体 (オプション)	近接ロック範囲を通常より5%広げるオプションパーツ。距離だけでなく横のロック範囲も広がるので、近接を主として戦う機体にはぜひ装備したい。

その鈍重な見た目とは裏腹に、
多様な使い勝手を誇る武装を
装備した上級者向け機体。

アイアンコング



すべての面でバフスの取れた機体
だが、爆発力に欠ける。強引に前
に出ず、射撃でじっくり攻めよう。

セイバータイガー



基本武装

右攻撃は右肩のランチャーから
ミサイルを正面に6連射する「対
ソイド6連装ミサイルランチャ
ー」。誘導性能はそれほど高くない
が、実弾兵器の割に弾速がそこ
そこ早く、威力も大きいので、ダ
メージ源の主力として相手のスキ
にたたき込む。

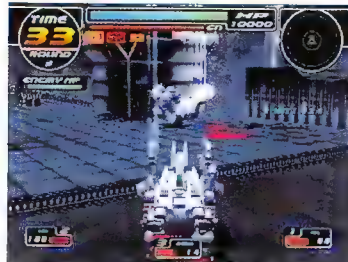
のときに撃つと、真正面に発射す
ることも可能。弾速は遅いが威
力・ダウン値共に高いので、右武
器と併用しダメージ源として利用
していこう。

とにかく離れる

全体的に攻撃力の高い初期装備
がそろっているアイアンコング。
ステップ旋回で相手を常に捕捉し、
左攻撃で回避行動を取らせ、その
スキに右攻撃やハイパーブレーキ
からの両攻撃を当ててダウンを奪
うのが基本戦術となる。

左攻撃は左肩から真上にミサイ
ルを10連射し、相手の真上から降
らせる「10連装自己誘導ロケット
ランチャー」。大きく山なりの軌
道を取るため、着弾までのタイム
ラグが大きい。それを利用して相
手を動かすためのけん制として利
用していくのがいいだろう。

そして両攻撃は背中から大型の
ミサイルを1発射出する「ウェボ
ンパックA」。通常は左攻撃同様
山なりの軌道を取るが、ハイパー
ブレーキで姿勢が前のめりの状態



圧倒的な弾幕を有効活用して、先手先手を取れるよ
う行動するのがベター。

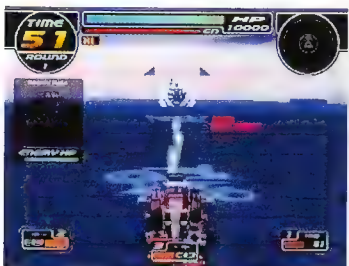


威力は高いがリーチの短い左近接攻撃。暴発してしま
わないよう注意。

基本武装

左攻撃は、小型のレーザーと若
干の誘導性を持ったミサイルを発
射する。威力が低く、若干だがE
N消費がある。しかし、隙が小さ
いので、ほかの武器へのつなぎや
削り、けん制用として使用できる。
右攻撃は実弾を3連射する武器
で、転倒性能、威力ともに高く、
射撃戦の主力となるだろう。EN
消費が無いことも高評価。だが、
調子に乗って撃ちすぎると、肝心
な時に弾切れになるので注意が必
要。相手の硬直を狙い、残弾には
十分に気を配ろう。

両攻撃は、弾速が早く威力が大
きいビームを発射する。その分E
N消費が多いのが欠点。ブースト
ダッシュの後や、左攻撃使用後
に使うとシステムダウンしやすい
ので注意。残りのENゲージを確
認しながら確実に当てていこう。



射撃戦の主力兵器。全弾命中すれば高確率でダウン
を奪えるぞ。

基本に忠実に

射撃攻撃は、ハイパーブレーキ
で相手をロック、EN消費の少な
い左攻撃でけん制し、相手がステ
ップしたら着地を狙って右攻撃か
両攻撃を。ダッシュで逃げるよう
なら弾を撃たずに追いかける。こ
れが一連の流れになる。

近接攻撃は、右前方にいる相手
には右近接、左前方にいる相手に
は左近接と、状況に応じて使い分
けよう。投げは、相手がガードで
固まっているときや、ハイパーブ
レーキで背後に回ったときに出す
といいだろう。ただ、近接攻撃自
体が高いリスクを伴うので、相手
の近接を受けないことを第一に考
えよう。誘導性能の高い攻撃はダ
ッシュ、弾速の早い攻撃はステッ
プで避ける。これが回避の基本だ。
遠距離なら歩きでも回避できるの
で、歩いて回避する事も覚えよう。



近接攻撃はやや発生が遅いので、正面から出すのは
控えた方がいいだろう。

アイコン	名称	装備可能機体 (スロット)	解説
	ビームキャノン	シールドライガー (2)	大型のビームキャノンを2基装備する。必ず両腕に1基ずつはめ込んで使用する。威力は非常に高く、EN消費は少ない。ただし、威力が高すぎるため、相手の硬直を狙うのにかなり優秀である。
	ビームガトリング ユニット	アイアンコング (1) コマンドウルフ (1) ジェノザウラー (1) レッドホーン (2)	弾速の早いビームを6連射する。EN消費は大きい。そのEN消費に見合うだけの威力を誇る。しかし直線的な攻撃のため、遠距離では避けられやすい。中間距離で奇襲的に使っていくのが効果的だろう。

見た目通り鈍重な機体のレッドホーン。火力を活かして相手を押し切れ！



基本武装

レッドホーンは、火力重視のゾイドで、動きが鈍重で相手の攻撃を回避し切るのは難しい。どんな回避行動をしても多少のダメージを受けるのは覚悟しておこう。

肝心の武装に関しては、初期状態では三つしか装備しておらず、大したことはないように見えるが、どの武器も比較的高威力なので、火力に関しては十分であるといえる。ただ、武器を使い分けるために、武器切り替えの操作が必要なので、スムーズに攻撃できるようにするまでは多少の慣れが必要。素早く切り替えができるように練習しよう。近接攻撃は、発生こそ早いもののリーチが短いので、相手の近接攻撃をガードした後に使うのが最適。慣れてきたら、ガード後に投げを混ぜて二択を仕掛けてみよう。



近接戦闘はまずガード。そこから近接攻撃と投げで二択を迫れ！

攻撃力は十分！あとはどう使うか

右攻撃が80mm地对地2連装ビーム砲で、弾数制限無しで弾速の早いビーム兵器。左攻撃①が対ゾイド3連リニアキャノンで、一度に3発弾を撃つ実弾兵器。左攻撃②が8連装ミサイルポッドで、誘導性の高いミサイルを一度に16発撃てる。どれもクリーンヒットすればなかなかのダメージ。

右攻撃が相手の硬直を狙いやすい。左攻撃②はいろいろな状況でヒットさせやすくダウンも奪いやすいので、まずはある程度離れた位置をキープし、左攻撃①で牽制しつつ左攻撃②を狙い、相手の硬直には右攻撃を当てるようにしよう。首尾よくダウンを奪えたら、追い撃ちの後に相手の側面や背後に回ろう。その後、起きた上がった相手の動いた方向に旋回しつつ攻撃するのが有効だぞ。



安定した強さの8連装ミサイル。まずはこれを主力にしよう。

基本武装

右攻撃は背中に装着されているライフルを2発同時に発射する「LRバルスレーザライフル」。威力は大きいがリロード間隔が長いので、無駄撃ちは控えよう。

左攻撃は小型レーザを2発発射する「レーザガン」。威力は低いが、ENゲージ消費が少なくリロード間隔も短いので、けん制攻撃として最適。常にはばらまいていくくらいのもりでOKだ。そして両攻撃の「荷電粒子砲」。ジェノザウラーの代名詞といえはやはりコレだ。ヒットさせれば相手の体力を半分奪う必殺武器。とはいえ、発生が遅く、また照射中は完全に無防備な状態になってしまうため、使いどころが非常に難しい。障害物の影から旋回を駆使して置くような感じで狙うのが理想。また、追い撃ちで使用しても



一撃必殺の荷電粒子砲だが、回避されてしまうと目も当てられない。

大きなダメージを奪えるので、直接狙う自信が無い人はこちらをメインに使っていい。

近接攻撃を前に戦う

ジェノザウラーというと、やはり荷電粒子砲に目が行き、遠距離戦が得意のように感じるが、荷電粒子砲は発射前後の硬直が長く確実性に欠ける。また、左右射撃も弾数が少なくいまいち相手に圧力を掛けていけない。そこで主力として狙ってみたいのが近接攻撃だ。ブーストダッシュの速度は平均的だが、ステップ・ジャンプの距離が長いので、敵弾を回避しつつ間合いを詰め、近接攻撃を狙おう。基本は、直線的だが発生が早い右近接攻撃と、回避されても硬直が短いステップ近接攻撃を使う。近接距離でステップを多用する相手には、発生は遅いが三回殴り範囲が横に広い左近接を狙おう。



左武器でけん制しつつ接近し、積極的に近接戦闘を仕掛けていこう。

アイコン	名称	装備可能機体 (スロット)	解説
	ロングレンジバスターキャノン	ゴジラス (3)	非常に威力の大きい実弾系の武器。これを入手できれば、ゴジラスでも遠距離で十分に戦えるだろう。ただし、近距離でロック状態でも相手の機体を壊すので注意が必要。
	対ゾイド3連装リニアキャノン	ライガーゼロ (3) レッドホーン (2)	光学兵器で、弾速は早く威力も大きいENゲージの消費は少なめなので、非常に使い勝手のいい武器である。ENゲージに余裕があるときは、どんどん撃つと威力の高いけん制攻撃になる。相手にとって、非常にやっかいな武器だろう。

数々の激闘の末に新たな伝説が誕生!

闘劇2004 FINAL

大会レポート
ゲーム史上最大の武闘大会

ついに完全決着!

第一回闘劇が幕を閉じてから一年以上の月日が流れた2004年5月。幕張から有明に場所を移し、闘劇2004が開催された。その詳細をお届けしよう!

8タイトルで日本一のプレイヤーが決定!

闘劇2004で日本一を争ったのは、第1回大会から1タイトル増えた8タイトル。日本および世界各地で行なわれた店舗予選突破者が八つの栄冠を目指し、ディファ・有明に集まった。本戦では初日から番狂わせが続出! プレイヤーだけでなく、観客ですら一瞬の油断を許さない好試合が展開された。

選手は魅惑するプレイを、そして観客はそのプレイに対し、惜しいない拍手を送った。そこにはないカタルシスがあった。

闘劇では持てる力をすべて出し切った者だけが、勝利をつかむことができる。

未知なる国からの強者も参戦!

闘劇に参加した選手は日本だけではない。台湾や中国、そしてアメリカなどから闘劇の栄冠を獲得すべく参加した強者どもも居た。その人数は前回の闘劇を上回っていた。彼らは日本の格闘シーンに感動しつつもそれぞれの国ならではのテクニックを披露し、観客の度肝を抜いた。



アメリカ、カリフォルニア州からははるばるやってきたTeam-Motoの三人。残念ながら決勝トーナメント出場はならなかったが、その実力を遺憾なく発揮し、日本以外にも強豪プレイヤーが居ることを証明した。



開場直後から予備予選出場希望者が殺到! 抽選により、惜しくも予備予選に出場できなかった選手も多数居た。

予備予選からすでに本番さながらの盛り上がりを見せた。店舗予選で負けてしまった選手が、本戦出場権を獲得すべく、しのぎを削った当日予備予選。そこには、闘劇事務局の予想を遙かに上回る人数が押し寄せ、予備予選ながら熱い戦いが繰り広げられた。



キャラクターの相性がカギ!? チームバトル

三人一組のチームバトル。出場する順番は、チームが自由に決めることができた。しかし、この出す順番やキャラの相性によって勝敗が左右することも。チームバトル線では、実際に対戦していない瞬間でもチーム同士の熱い駆け引きが行なわれていたのだ。



敵味を正確に要求される

2階には野試合コーナーが!!

会場の2階に開設された野試合コーナーも本大会の特徴のひとつ。その日開催されるタイトルの対戦台が設置されていたので、出場する選手が腕慣らしなどでプレイする姿も多く見られた。



フリープレイではないにもかかわらず、ギャラリーを含め多くの人でにぎわった野試合コーナー。来場していた有名プレイヤーと対戦するために、長蛇の列ができる団体もあったほどだ。



闘劇というところもあり、設置されていたゲームは「GGXX #RELOAD」や「サムライスピリッツ」など、対戦格闘ゲームが多かった。



フリープレイ台には、開場直後から来場者が集まり、最新の家庭用ゲームを楽しんでいた。前回の闘劇では見ることのできなかった光景だ。

ゲーム大会という枠を超え、イベントとして加速度的に成長を遂げた闘劇2004。その顕著な例が、ロビーに設置された協賛メーカーのブースだ。今回はSNK、プレイモア、サミー、マイクロソフト(Xbox)の3社がブースを出展したのだ。それぞれのブースでは、各社の家庭用の新作タイトルのフリープレイ台が置かれたり、新作タイトルのムービーなどが流されていて、多くの来場者が集まり、にぎわいを見せていたぞ。

ロビーには協賛各社のフリープレイブースも展示



去年とはチームメンバーこそ違うものの、2年連続の戴冠となった『GGXX』部門、【トラブルメーカーシャロン!】の「ゆきのせ」。この時点で、3年連続戴冠の可能性があるのは「彼のみ」だ!

前回と同じタイトル(「KOF」は扱いが微妙だが)が4種目あることで、選手ばかりでなくギャラリーも期待するのが「二連覇」ではないだろうか!? 写真の「ゆきのせ」は、組んでいるメンバーを去年と変えたため「純粋な二連覇」とはいえないかもしれないが、それでも堂々の戴冠。2年連続の栄誉となった。

去年の覇者が、再び登りつめた! ゆきのせ、二度目の頂点!!

プレイヤー人口(対戦相手)などの問題から、大会では上位に大都市勢が入賞することは多い。そんな中、苦境をはね返す活躍を見せたのが九州および四国のプレイヤー。

『カプエス2』準優勝【秘密結社廃人】(九州)をはじめ、『VF4EVO』では【南国病院】ベスト8入賞。四国勢は『GGXX』で【竜崎戦急迫】がベスト4進出。前大会を大きく上回る結果を残し、次回大会のさらなる躍進を予感させた。



九州から参戦、見事決勝の舞台までたどり着いた「カプエス2」の熱闘と秘密結社廃人の活躍を繰り交ぜ、後一步というところで上

九州・四国の台頭

今年も魅せた! 職人の技!!

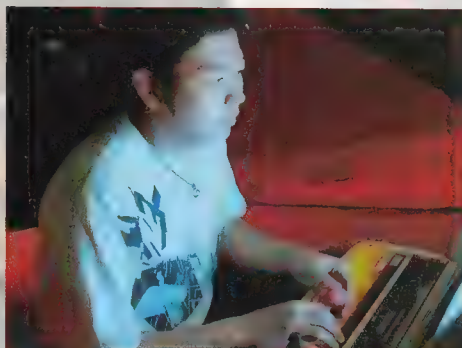
極限まで勝ちにこだわるなら、ルール の範囲内で最強キャラ+最強戦術にこだわるべき。しかし、己の信念でそれを良しとしない強者も居た。「Aアレ(詳細はリポート参照)」の居ない「カプエス2」【Final】や、ザッパで大活躍した『GGXX』の「イモ」は、やり込みがキャラ差を埋める可能性すら感じさせるものがあった!



激闘TOPIC

今大会も、まさに激戦の宝庫だった。闘劇という名の魔物に魅入られた者、勝利の女神に愛された者、プレッシャーからミスする者、ギャラリーを味方に付け、快進撃を見せる者……。闘劇で起こった数々のドラマを、今一度振り返ってみよう。

その勢い、竹を裂くかのごとく! 波に乗った猛者たち



『VF4EVO』にて、準々決勝から9タテし、優勝の立役者となった大仏パンク(「ジン」)の「たのつち」という心強い後ろ盾があるとはいえ、そのバフオーマンスは見事な活躍を収めた。

ベストⅢ3rdでは、「全知全能」の「スペルマスター」(写真中央)が準々決勝、決勝でそれぞれ3タテを完璧な立ち回りで前回準優勝の雪を晴らす。準決勝でも「メスタ」(写真右)が3タテするなど、各人がキツチリと役割をこなした。



今大会でも、波に乗ったプレイヤーが会場を席巻した。確かにキャラ相性も重要だが、「勢い」も間違い無く重要なファクターとなる。

『VF4EVO』優勝チーム【大仏パンク】の「ジン」が成し遂げた9タテでの優勝。『ストⅢ3rd』優勝チーム【全知全能】の「スペルマスター」3タテ→「メスタ」3タテ→「スペルマスター」3タテでの強烈なフィニッシュ。『GGXX』優勝チーム【トラブルメーカーシャロン!】「マツ」の変則6タテなど……。勝利の女神に愛された「猛者」たちのビッグウエイブに、対戦相手のみならずギャラリーまでもが飲み込まれた!!

『GGXX』優勝チーム【トラブルメーカーシャロン!】の「マツ」(写真手前)は、準決勝で3タテ、決勝で逆3タテという変則6タテを披露。まさに独壇場!!



3タイトル(+当日予選突破)へのエントリーが何かと話題になった「ヌキ」だが、使用キャラにはこだわりの見せた。会場をおおいに盛り上げた勝負強さは、「強キャラ」うんぬんを超えた何かを感じさせるものだった。

優勝 トラブルメーカーシャロン! (マツ/緒龍/ゆきのせ)

※写真左から

アミューズメントステージボビー(新潟)



賞状、トロフィー、優勝賞金10万円
劇賞: Xbox (3台)、Xboxソフト「GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL」(3本)、ギルティギアズ詰め合わせ (3個)



ダークホースの意地

有力チームが次々と姿を消すという波乱含みの「GGXX #RELOAD」を制したのは前回優勝者の一人である「ゆきのせ」である。本戦では「緒龍」と「マツ」が優勝。優勝候補の「ネモ」は「ゆきのせ」を三タテする活躍を見せてくれた。



決勝戦における「マツ」の活躍はあまりにも顕著だった。端的に言えば、この試合は「マツ」の活躍で決まった。この試合は、より「ギルティギア」の次回作に対するモチベーションアップにつながったことは間違いない。

聞き直った人間の強さを見た!

優勝した今のお気持ちを聞かせてください。

ゆきのせ 一時はブリジット以外のキャラを使っていたので、不安もあつたんですが、思うように闘えたのでよかったです。闘劇前にメインキャラ以外で遊んでいたことで気持ちのリフレッシュできたのかもしれません。



「実力者として知られる「ネモ」さんが残っていたが、そのあたりは?」
緒龍 うちは「マツ」さんが居くれたので(笑)。
マツ 「ネモ」さんとは、普段の対戦でも五分五分くらいの勝率だから、何とかかなと思つてました。準決勝で、「バチ」さんのファウストを倒せたので、「ネモ」戦への自信に繋がりました。

「ゆきのせ」さんは、全種目を通して初の二連覇ということになりましたね。

ゆきのせ いいんでしょうか(笑)。こわいんです。正直なところ、今回はチームメイトの頑張りのおかげですね(笑)。優勝者として恥ずかしくないように頑張りたいと思います。

最後に読者へ一言お願いします。
ゆきのせ これからもブリジット業界を盛り上げていきたいと思つています(笑)。

マツ 今回は優勝できましたが、自分以上のミリア使いはまだ居るんで、その人達に後れをとらないように今後も挑戦者として頑張っていきたいと思つています。

緒龍 「GGXX #RELOAD」は良いゲームです。これからもみんなで盛り上げていきましょう。

ゆきのせ 2回戦ですね。僕と「マツ」君が2連敗したときは、さすがにダメかなと思つてました。
マツ 「緒龍」が逆三タテしてくれて助かりました。
緒龍 あときはキツかったです(笑)。
緒龍 決勝戦とどちらがキツかったですか?
マツ 2回戦の方がキツかったですね。
マツ 決勝戦は、試合前から無理だと聞き直つてたからね(笑)。

——今日のMVPはだれですか?

ゆきのせ 前半が「緒龍」君、後半は「マツ」君。今回、僕は何もしてないです(笑)。

緒龍 俺がこぼした試合を、きっちり締めてくれるじゃないですか。

マツ それが無かつたら負けてたかもしれない。

ゆきのせ でもまあ、決勝トーナメントで頑張ってくれた「マツ」君という点で(笑)。

——「今日はイケる」と感じた瞬間はありますか?
ゆきのせ 決勝戦で「マツ」君が「k a a n」を倒したときにイケると思つきましたね。



優勝

中卒DQNトリオ (サテウ・マゴ・サワダ)

※写真左から

セガ上野パセラ(東京)



賞状、トロフィー、優勝賞金10万円



チームメイトの強力なサポートを得た「マゴ」が先鋒で大活躍。最後まで圧倒的な勢いを維持していた。

生粋の「カプエス2」プレイヤーが集まった「中卒DQNトリオ」。彼らがこの大会にかける思いは、だれよりも強かったことだろう。多大なやり込みで裏付けされた技術には定評があるが、チームワークの良さも忘れてはならない。切り込み隊長「マゴ」、ムードメーカー「金デウ」、そして頼れる大将「サワダ」。それぞれが主役を張れる実力を持ちながら、自分に課せられた役割をしっかりとこなしたことが、優勝につながったのだろう。

チームワークの勝利！



優勝おめでとうございます。今の気分はどうですか？

金デウ この三人ですと頑張ってきたので、ホントに優勝できてうれしいです。

マゴ 素直にうれしいですね。でもホントに疲れました(笑)。

サワダ ここまで本当に長かったです。やっと優勝できました(笑)。それと、負けちゃった人や、ギャラりの人たちがすごく応援してくれて、ホントにうれしかったです。

金デウ それはマジでうれしかったですね。

サワダ あと、以前オフィシャル大会で負けている又きさんに勝てたのですごくうれしいですね。

「一番キツかった試合はどの試合ですか？」

マゴ 「Fina」戦はキツかったです(笑)。

サワダ あそこは本当に強かったです。

金デウ あのとときはチームとして、一人ひとりがしっかりと力を出せたのでよかったです。

マゴ 前日までは12タテする気満々だったんです

が、やっぱりみんな強かったです(笑)。

——本日のMVPはだれですか？

マゴ うーん、「サワダ」ですかね。肝心なところでいつも勝ってくれたし。

金デウ やっぱりそうでしょ。一番やり込んだたし、頼れる大将として頑張ってくれました。

サワダ でも、俺一人だったら絶対諦めてたよ。この二人と組んでたから、今まで戦ってこれた。それは絶対に間違いないと思います。

金デウ ホントにいいチームに仕上がりました。

——優勝の要因は何だと思いますか？

マゴ 仲がいいから(笑)。

サワダ チームワークですね。

金デウ そそそう(笑)。お互いがお互いを信頼してるし、「サワダ」が大将に居てくれたから安心できました。

——最後に一言お願いします。

サワダ 皆さんの応援のおかげで優勝できました。これで「キャプテン・サワダ」に戻れます。ありがとうございました。

金デウ アイスを食べれば「カプエス2」が強くなることを証明できました(笑)。

マゴ 人の道を外れることはするな(笑)。



優勝

全知全能

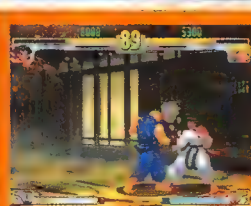
(スぺルマスターJ/ラオウ/メスター)

※写真左から

G.A.M.E.I.N ナミキ(東京)



賞状、トロフィー、優勝賞金5万円



団体戦の理想形

戦略・戦術ともに死角無し！

優勝した今の気分は？

スぺルマスターJ (以下スぺJ)
いや、疲れた(笑)。

ラオウ 「スぺJ」が「J」戦に強くて、ホント助かりました(笑)。

メスター 本当に「スぺJ」は強いって思ったね。

優勝までにキツかった試合はありましたか？

スぺJ 俺的には「町田ビートル」がホントにキツかった。

メスター でも、きっちり三タテできたから、よかったよね。

ラオウ 実は来る途中でコンタクトレンズ落としたんですよ。

何も見えなくて焦ったけど、意外と「スぺJ」が使えるヤツだったんでよかった(笑)。

メスター ラオウには、俺の半年をどうしてくれるんだ！ って怒鳴りたかったけど、なんとかこうえて俺たちにまかせると言えましたよ(笑)。

スぺJ 俺は「ラオウ」まで回しちゃマズイってんで、必死に頑張ってた！

ラオウ 本当にご迷惑をおかけしました(笑)。

「スぺJ」さん、決勝戦でまことが相手でしたが、去年のことは思い出しましたか？

スぺJ あのとときは苦しい思い出がよみがえって来たね。一瞬ヤベエ！ って思ったけど、よく考えたら先鋒じゃないからいいやつだった。

メスター ちなみに、俺は「J」のまこと対策もちゃんとあったからね。

ラオウ だから安心して「スぺJ」は負けてくれてもいいやつで思ってた(笑)。

メスター 僕はこの半年、本当にやり込んでたんですよ。そのときに「ラオウ」と「ファイナルボムの」

「ボス」くんが、一生懸命になっていろいろ教えてくれて、自信も持てたようになってたし、勝てるようになってることに居る。本当に感謝しています。

それでは、本日のMVPを教えてください。

スぺJ 俺でいいべ？

ラオウ 俺は前回の闘劇決勝で負けた「スぺJ」が、

あまりにもかわいそうだったから「俺と組んだら面白いからまたやろうぜ」って誘ってあげたんです。でもまあ、頑張った「スぺJ」でいいです(笑)。

メスター 僕も「スぺJ」にあげてもいいですよ。

スぺJ ウゼエこれいっつら!!

「本日の勝因は何だと思いますか？」

メスター 全知全能過ぎたってことですかね(笑)。それとチームワークがよかったことですね。

スぺJ 俺がやり込みすぎたってところかな(笑)。

ラオウ 大会前から対策をきちんと練っていたこと。それと俺の運ですね。

読者に一言お願いします。

メスター やり込みが強さにつながるゲームなんで、強くなりたかったらやり込んでください。

スぺJ やり込む時間が無い人でも、勝ちたかったらもって考えてプレイしましょう。つまり俺はいつも考えてた(笑)。

ラオウ 俺たちが勝って納得できない人は、いつでも掛かってください(笑)。



いつ事故ってもおかしくないデュオロン・大門がひしめく中、リスクを犯さないクレバーな闘いを、人一倍徹底的に実行した「ウォーズ」のねばり強さは特筆に値する。



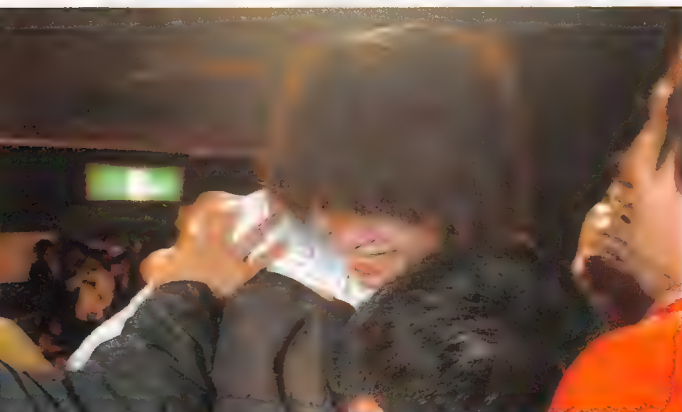
決勝戦の相手「マキ麟の弟子」はラルフという希少キャラを使用していた。しかし、ラルフの優れた性能を持つ交代攻撃を忘れずに、堅実な立ち回りを見せた「ウォーズ」に死角はなかった。



敬称略 2004年5月3日 闘劇2004FINAL会場にて

[illegible]

72 : 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839.



敬称略 2004年5月5日 闘劇2004FINAL会場にて



賞状、トロフィー、優勝賞金5万円

——会場の皆さんに一言お願いします。

ウォーズ 皆さんの応援で力が出ました。本当に感謝しています！

ウォーズ 相手の技を食らわないように慎重な立ち回りができたことですね。それができれば必ず勝利に繋がると信じてました。

——優勝できた要因は何だと思えますか？

ウォーズ 「極限堂」さん、「キャッツ」さんとの試合です。特に「極限堂」さんには、先にデュオロンを倒

――優勝するまでに、キツかったのはどの試合ですか？

ウォーズ 最高! この闘劇で優勝するために、『KOF2003』に絞ってやり込んでいたので、本当にうれしいです。

優勝した気分はどうですか？

卷之四



賞状、トロフィー、優勝賞金5万円
副賞：PS2ソフト「サムライスピリッツ」

読者に「お願ひします」
ウチャヤマ ちゃんと続けていれば
結果は付いてくるんで頑張つてく
ださい。僕も頑張ります(笑)。

ウチヤマ すっと「サムゼロ」だけ
をやってきた結果ですね。ほかのプ
レイヤーよりもやり込んだから勝
てたんだと思います。

ウチヤマ みんな強くてキツか
たです(笑)。
――優勝できた要因は何ですか？

が優勝できればいいなって気持ちでした。今は素直にうれしいです。

ウチやマ すつと三人でサムライ
をやつてきたんで、三人の内だれか

ウチヤマ 本當にうれしいです。
——「シン」と「トモノ」さんの
分まで頑張ります言っていました
が、今はどんな気持ちですか？

——優勝した今の気分は？

やり込みが生む力

©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

©SNK PLAYMORE 2004 / © 2004 Yuki Enterprise

※「サムライスピリッツゼロ」は(株)SNKプレイモアの許諾を受けて(株)悠紀エンタープライズが開発するものです。
※「サムライスピリッツ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

みなぎる自信は本物だった!!

「優勝したのだから、自信は本物だった!!」と、みなぎる自信は本物だった!!



「優勝したのだから、自信は本物だった!!」と、みなぎる自信は本物だった!!



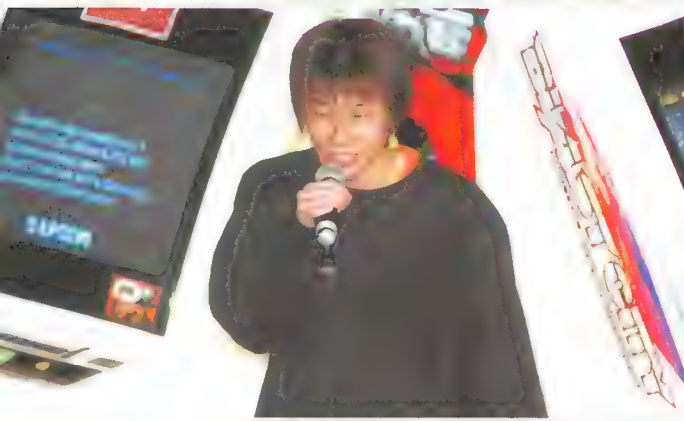
敬称略 2004年5月5日 闘劇2004FINAL会場にて

うまい人間が使う強キャラの怖さ

最強キャラと名高いサスカッチが、ハイタニに敗れている。やがてみ始めから、まだ半年ほどだが、その強い印象が印象的を築き、100%に近いレベルで引き出していたのは「ハイタニ」だけだった。闘劇タイトル中、関西関西に栄冠を勝ち取り、セイゴスターは関西こそ最強だと証明した。



最強キャラ候補同士の対決となった決勝では、ザベルの長所を見事に封じて勝利。サスカッチこそ最強だと証明した。相手を空中に逃がさないサスカッチは、まさに真の最強キャラだ。



敬称略 2004年5月3日 闘劇2004FINAL会場にて



賞状、トロフィー、優勝賞金5万円 / 副賞：オリジナル「鉄拳」トロフィー、オリジナルタペストリー

優勝 たけやま

ハンヒアード横浜(仲奈川)

想いが届いての勝利

優勝した今の気分は?

たけやま 最高です。「鉄拳4」をやつて本当によかったです(笑)。

優勝するまでにキツかった相手はだれですか?

たけやま 決勝の「垂れ乳蔵電」さんですね。最後の最後まで気を抜けませんでした。

優勝の要因は何でしょう?

たけやま 準決勝で「フマリ」さんが、じっくり闘ってくれて、緊張が解けたせいですね。

闘劇前に、特別やり込んだりはしましたか?

たけやま 闘劇前にかかわらず、常にだれよりもやり込んでいますつもりです。

読者に向けて何か一言。

たけやま 暖かいご声援、本当にありがとうございます。そして次回闘劇を希望します(笑)。



賞状、トロフィー、優勝賞金5万円

優勝 ハイタニ

アミューズメントギガ(大阪)

関西こそ最強!

優勝した今の気分は?

ハイタニ サイコーです(笑)。

一番キツかった試合はどの試合ですか?

ハイタニ 「ほえ」ジエタ戦ですね。

試合前に「ほえ」ジエタ対策しておいてよかったです(笑)。やっぱり普通のジエタとは一線を画しているんで、かなりキツい闘いでした。

今回優勝できた要因は?

ハイタニ 「CAA」「sako」「コシヨ」さんあたりが、負けてくれたことですね(笑)。

読者に向けて何か一言。

ハイタニ ご声援ありがとうございました。それでやっぱり関西の方が強いということが証明できてうれしいです(笑)。

最後に何かありますか?

ハイタニ 関東勢も頑張ってください(笑)。

ファミ通DVDマガジン

ARCADIA

enter
brain

DVD
VIDEO

闘劇 SUPER BATTLE GPERG THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT

史上最大のアーケードゲーム大会

“闘劇2004”完全DVDが発売決定!

2004年5月に開催される「闘劇2004」、その熱き闘いを永遠に残すために
——決勝トーナメントを、今年は4枚に分けて完全フォロー!

第1弾『ギルティギアイグゼクス#RELOAD』

決勝トーナメント150分完全収録!!

SLBM-28 / 標準価格: 5,800円 (税込6,090円)



©Sammy/ARC SYSTEM WORKS
Co., Ltd.

ほか収録タイトルも続々決定!

DISC-1=6月、DISC-2=7月、DISC-3&4=8月と連続リリース!!

お求めは全国量販店、ゲームショップにて。インターネットでも! アドレスは<http://www.enterbrain.co.jp/> 企画・制作・発売元: 株式会社エンターブレイン



PlayStation®2

奮え拳を、 明日のために



Fight for the Future

THE LIMITED EDITION

7月22日発売 価格:8,800円(税込)

「カプコン通販サイト『e-CAPCOM』だけの限定発売!!」

PC、i-mode、Vodafone live!、EZ webからアクセス可能。
<http://www.e-capcom.com/> 予約受付中!
 THE LIMITED EDITIONは、e-CAPCOMでの通販限定商品です。一般のお店では購入できませんのでご注意ください。

幻のゲームストムックが復活!

ストリートファイターⅢサードストライク リビジョンステップ/フォゲット ベーシック ノット

現在ではもう手にする事が出来ない
 ゲームストムック「ストⅢ 3rd」の二
 冊 (Vol.185、194)を一冊にまとめ、
 かつて発売されていたゲームストム
 ックの最終巻に続くVol.196として
 復刻!

- A4変型(304ページ)
- アルカディア編集部編著



ストⅢ 3rdの全てを二時間に凝縮!

ストリートファイターⅢサードストライク スペシャルDVD

システムの解説や、キャラクター別の攻
 略はもちろん、これまでに培われたテク
 ニックの集大成ともいえ
 る、驚きの連続技、今も
 通用するテクニックを
 紹介。さらに有名プレ
 イヤー同士による対戦
 の模様も収録!

- 収録時間:約120分



イラストはAKIMAN氏描き下ろし!

ストリートファイターⅢサードストライク 300ピースジグソーパズル

数多くのカプコン作品のイラスト
 を手がけてきたAKIMAN(安
 田氏)による描き下ろしを使用し
 た300ピースジグソーパズル。
 5年経った今もお色褪せない
 キャラクター達をとくと見よ!

- イラスト:AKIMAN
- サイズ/縦26cm x 横38cm



■ゲームソフトに関するお問い合わせ先:株式会社カプコン ユーザーサポートセンター

〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL:06-6946-3099 受付時間:9:00~12:00、13:00~17:30(土・日・祝祭日除く) ※ゲーム内容や攻略法などに関するお問い合わせにはお答えしておりません。

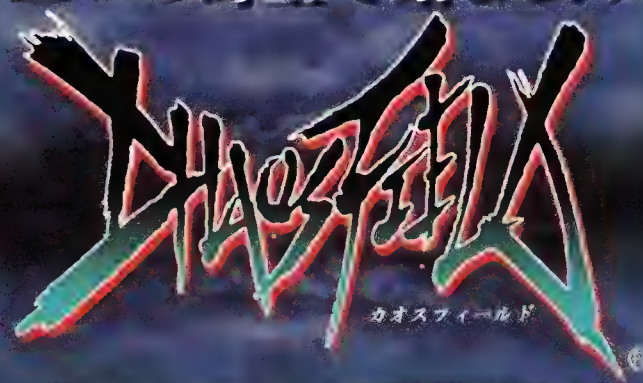
■グッズに関するお問い合わせ先:株式会社エンターブレイン カスタマーサポート

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL 03-5433-7868
 受付時間:12:00~17:00(土・日・祝祭日除く)

©CAPCOM CO., LTD. 1999, 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

「e」および「PlayStation」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。

二つの時空で始まる、人類最後の戦い



「——神様って…ヒトなの?」

新鋭のゲーム会社「マイルストーン」が放つ、期待の新作縦シューティングゲームが間もなく登場! 二つの時空を舞台に、特殊攻撃や時空間移動を使いこなす知略が問われる、歯ごたえ十分の作品だ。発売に備え、基本情報を頭にたたき込んでおこう!

Text: ちくわ

カオスフィールド

- メーカー: マイルストーン/エイブルコーポレーション
- 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: 2004年6月24日予定
- 使用基板: NAOMI

基本操作

操作系統は簡潔にまとめられており、簡単な入力で攻撃を使い分けたいけるようになっている。



Aボタン: ショット



レバー: 移動

機体は上下左右に移動できる。また、一定時間ごとに自動的に上下左右に移動する。

Bボタン: 斬り



機体の前方を斜めに払う攻撃。威力は低いが、一部の敵弾を消すことができる。連続使用できる。守りの要となる。

Cボタン: フィールドチェンジ

Cボタンを押すことで、自機は二つの時空(フィールド)を行き来することができる。敵の配置はどちらも同じだが、「カオスフィールド」では敵と自機、前方の攻撃力が大幅強化される。フィールド移動時には自機が無敵になるので、緊急回避にも使えるぞ。

Cボタンでフィールド移動

オーダーフィールド

カオスフィールド

一度移動すると、一定時間再移動ができない。攻撃の強いカオスフィールドに移動する时要注意。

秩序の壁

METASTASIS SYS. 特殊攻撃

敵や敵のパーツを破壊すると現れるアイテムを集めることで「METASTASIS」が使える。このストックを一つ消費することで、強力な特殊攻撃を放つことが可能となる。

A+B: ウイングレイヤー



複数敵の敵やパーツを一度に攻撃できる誘導弾攻撃で、ロックオンの範囲は機体ごとに異なる。またカオスフィールドでは敵弾にロックオンが可能で、敵弾を相殺することができる。



敵弾を消す能力を持つ、光の翼を放つ。機体ごとにその形態は異なるが、防御手段として非常に優秀。機体によっては強力な攻撃手段にもなる。

B+C: ロックオンショット



完璧ではない希望の翼

搭乗者&ストーリー

選択可能な機体は下に紹介しているように、三人の搭乗者が異なる三機種。機体ごとに攻撃の形態や機体速度が大きく異なる。機体性能を完全に引き出さなくてはならない、圧倒的な敵の攻撃。月物語の結末まで、生き抜くことができるか……?



STORY

地上と月が二つの時空「カオスフィールド」。そこでは人類は謎の存在「アビス」の侵略による破壊の脅威にさらされていた。人類はこれに抵抗し、十数年もの長きに渡る戦いを繰り返してきた。やがて戦いはその舞台をカオスフィールドだけでなく、それと対を成すもう一つの時空「オーダーフィールド」をも巻き込むようになっていく。二つの時空をまたに掛けたこの戦いに終止符を打つべく、選ばれし3人のパイロットが、いま出撃する――

『サラ金』で キミも 社長顔 に!

BEFORE.....



AFTER!!

本宮ひろ志先生の大人気コミック「サラリーマン金太郎」がオンラインテーブルゲームとなって登場! アーケードゲームを強制的に元気にさせるゲーム「ネットセレクト サラリーマン金太郎」が、アーケードの未来を切り開く!

ネットセレクト サラリーマン金太郎

- メーカー: サミー
- ジャンル: オンラインテーブルゲーム
- 操作方法: タッチパネル
- 発売日: 2004年夏予定
- 使用基板: アトミスウェイブ

Text: 福田柊太郎

©Sammy ©本宮ひろ志/集英社/CIA

ウリヤキキキ
テーブルゲームだ
オラー!!



インプレッション
タッチパネルというインターフェースなので操作は簡単。金太郎の全身でぶつかるデモカット効果でプレイ中は大喜劇じやうAW共通ポイントもためやすいんやで!

「三人麻雀」だ、この野郎ー!!

一萬、九萬以外の萬子を抜いた三人で打つスピーディーな麻雀。捨て牌は、画面の不要牌に直接2回タッチする方式だぞ。

ルールと役は細かいが、ゴタクはいらねえっ! リーマンパワーで乗り切るんだー!



リーチ、ロン、ツモなどの山場にはリーマン(または社長、会長)フィストが飛び交う!

上等だ「大富豪」——!!

ポピュラーなトランプゲーム「大富豪」。手札からカードを捨ていき、ほかのプレイヤーより早く手札をゼロにすれば勝利だ。

8切り、都落ちなどの詳細ルールはチュートリアルがあるので安心。美鈴さん!



革命返しなどの大技(?)が決まると、大迫力のリーマン鉄拳制裁デモがカットイン!

AW-NETで オンライン対戦——!!

AW-NETを使用することで全国のプレイヤーと店舗間通信対戦が可能。もちろん、店内対戦もできるぞ。日本のサラリーマン、そしてゲーマーの頂点を目指せ!

プレイ前にはまずAWカードの用意をオススメしたい。AWカードは「ギルティギア イスカ」などで使用中のものでもオーケー。AWカードを使うことで、戦績(段位や役職)のデータ保存、全国ランキングへの参加などの恩恵が受けられる。AW共通ポイントも加算されるので、AW-NETはこれからのアーケードの必須アイテムといえよう。



対戦相手の検索中に定型文を選択する簡易チャットを駆使して、相手とコミュニケーションを取ることができる。

成り上がれ 地球のリーマンよ!!

各ゲームの成績によって、役職が昇進するぞ。やり込んでトップを目指すべし!

BIGに
なるうぜ!



「リバーシ」じゃねえかー!!

8×8のマス目に順番に石を置いていき、相手の石をはさんで裏返して、自分の石の色にしていけるゲーム。最後に石の数の多い方が勝ち!

これまたルールが単純明快な王道テーブルゲーム。序盤の敵手が命運を決するかも!



じつに平和なゲーム画面だが、角を取った場合にはリーマンによる剛拳演出あり!

Xbox上陸作戦を開始せよ!!

アトミスウェイブでの最新作に先駆けて、Xboxでメタルスラッグ3の発売が迫ってきた。未プレイの人にも、昔やり込んだ人にもオススの良質2Dアクションの登場だ。

メタルスラッグ3
 ■メーカー：SNKプレイモア
 ■ジャンル：アクションシューティング
 ■発売日：2004年6月24日発売予定
 ■定価：5,040円(税込)
 ■対応機種：Xbox専用

Text：三茶メタスラ部

PLAYMORE ※「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。

2Dアクションの名作ここに登場!

2Dアクションの傑作として、その名を挙げる者も多いメタルスラッグがついにXboxに移植決定!
 この度発売される「メタルスラッグ3」は、火星に住む知的生命体、マーズヒーブルの登場作品。同社の「SVC CHAOS」による衝撃の格ゲーデビューも記憶に新しい(笑)。おなじみの戦車型のメタルスラッグ、戦闘機型のスラグフライヤー、ラックダ型(2)のキャメルスラッグなど、リレーション豊かな異なり物な武器を駆使して、マーズヒーブルを打倒しよう!

巧の業をとくと見よ!!



この極限まで描き込まれたドット絵は狂気! 近年のポリゴンを使ったゲームに慣れたプレイヤーにはぜひ一度その目で体感してほしい。

Xbox Live対応部分にも注目

本作では、クリア時の得点(戦績)と、クリアまでにかかったタイム(作戦遂行時間)の二つの要素で、Xbox Live上のランキングに参加することができるぞ。

何年もの間多くの人に親しまれ、それだけやり込まれているであろう本作だけに、ランキングのレベルの高さと白熱ぶりは折り紙付きといえるだろう。繰り返しプレイして、だれよりもスマートに任務を遂行せよ!

……でも欲をいえば、やっぱりXbox Liveとボイスチャットを使っているオンライン二人同時プレイもやってみたかった!?



ちょっと話がそれるが、リボルバーを模したメニュー画面(写真上)が非常にスタイリッシュ。

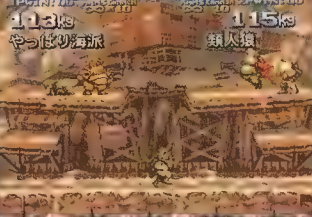
Xbox ARCADEで新作をチェック

今月までに紹介した3本のほかにも、今後Xboxではアーケードの話題作が随々移植されてリリースされるぞ! アーケード関連の作品の詳細はXbox ARCADE(<http://www.xboxarcade.jp/>)でチェック! メタルスラッグ3の次はマーズヒーブルつながりで「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」に手を出してみるのも面白いかも?



最新情報はもちろん、ミニゲームや隠し技の配信など、充実したコンテンツが魅力。写真は式神の城IIをのキャラをモチーフにしたソリティア。

ふとりの愛ランド



UFO母船突入大作戦

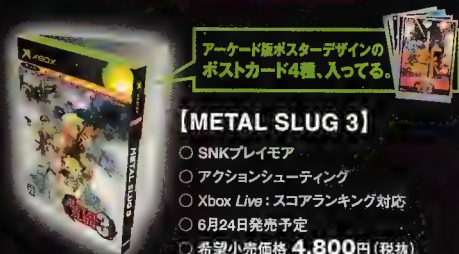


クリア後のおまけも充実

本作ではクリア後のおまけ要素も充実しているぞ! ここでは、プレイステーション2版にもあったミニゲーム2種類を紹介しよう。
 一つめは、「ふとりの愛ランド」。これは、マーズヒーブルと出てくる食料を捕獲し、いかに効率よく本物かという異色のゲーム。ちなみに、タイトルはミニジョン。二つめは、「UFO母船突入大作戦」。バズーカ、盾など、特徴を持った兵士から一人をセレクトし、マーズヒーブルに囚われた味方の兵士たちを救出するゲームだ。

アーケード版の人気作、続々登場。Xbox Live™ 対応で、さらにパワーアップ。全タイトル、特典つきコレクターズパッケージで、4,800円*。熱い感動が、次から次へと、やって来る!!

※希望小売価格(税抜)



アーケード版ポスターデザインの
ポストカード4種、入ってる。

[METAL SLUG 3]

- SNKプレイモア
- アクションシューティング
- Xbox Live: スコアランキング対応
- 6月24日発売予定
- 希望小売価格 **4,800円**(税抜)



特典××、入ってる。
(詳細は近日公開!)

[PSYVARIAR 2]

- サクセス
- 縦スクロールシューティング
- Xbox Live: スコアランキング対応
- 2004年秋発売予定
- 希望小売価格 **4,800円**(税抜)



特典××、入ってる。
(詳細は近日公開!)

[SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS]

- SNKプレイモア
- 対戦格闘
- Xbox Live: オンライン対戦、スコアランキング対応
- 発売時期未定
- 希望小売価格 **4,800円**(税抜)



パッケージは
いずれもカレンダーとして
ご使用できます。

キャンペーンサイトに集まれ!
www.xboxarcade.jp



it's good to play together

www.xbox.com/jp/

あの興奮に、つながる。



ポストカードセット、入ってる。



【式神の城Ⅱ】

- キッズステーション
- 3D縦スクロールシューティング
- Xbox Live：コンテンツダウンロード、スコアランキング対応
- 好評発売中
- 希望小売価格 **4,800円(税抜)**



オリジナルシステム手帳
インデックス、入ってる。



【GUILTY GEAR XX #RELOAD】

- サミー
- 対戦格闘
- Xbox Live：オンライン対戦、スコアランキング対応
- 好評発売中
- 希望小売価格 **4,800円(税抜)**

※パッケージは、実際のもとは異なる場合があります。

©2001,2003,2004 AlfaSystem Co., Ltd. All rights reserved. Published by Kids Station Inc. ©Sammy/ARC SYSTEM WORKS., Ltd.
©SNK PLAYMORE ©SUCCESS Corporation 2002-2004 ©SKONEC Entertainment Corporation 2002-2004 ©SNK PLAYMORE 2003
©CAPCOM CO.,LTD. 2003.ALL RIGHTS RESERVED. Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその
他の国における登録商標または商標です。©2004 Microsoft Corporation, All rights reserved.



Sammy

SUCCESS



オリジナル要素満載の アレンジモードが面白過ぎる!!

ケイブがゲームセンターに送り出した『エスプガルーダ』が、アリカの技術力を得てプレイステーション2に降臨! 発売まで秒読み段階となった今回は、アーケード版を凌駕したとの声もあるアレンジモードを解説するぞ。移植版の枠を飛び越えた内容をお伝えしていこう。

エスプガルーダ

■メーカー: アリカ

■ジャンル: 縦スクロールシューティング

■発売日: 2004年6月17日

■対応機種: PlayStation2専用

■価格: ¥7,140円(税込)

エスプガルーダ

©2003 CAVE CO.,LTD. DEVELOPMENT AND DISTRIBUTION BY ARIKA CO.,LTD.



アーケード版を忠実に
再現した“アーケードモード”



スタート時の
ガードバリアゲージの
設定をします。

エアーシミュレーションはもちろん、難易度や火力
など多くの環境設定が可能。まさに究極のシ
ミュレーションとなるアーケードシミュレーション。

PS2版だけの
多彩なゲームモード

シューティングゲームの王道であるシューター
モード、新しいプレイヤーの支持を受けたアー
ケード版『エスプガルーダ』。そのゲーム性を再現し
たアーケードモードをはじめとして、四つのモ
ードが本作には搭載されている。『PS2版』発売前
大発表! 好評を博した、リプレイ&シミュレー
ション機能で戦いを追くもよし。オリジナル要素満
載のアレンジモードに挑戦してもよし。と、光
輝した内容はファンならずとも買いたい一本だ。



繰り返し練習可能な
“アーケードシミュレーション”



エスプガルーダの魅力を最大限に引き出すべく、画面モードを選べる
るのほろろれしい限り、横画面モード時は、縦画面モード時は、
紙とステレオ映像も表示される。また、横画面モード時は、縦
画面モード時も表示される。

プレイステーション2だけの「エスプガルーダ」

ARRANGE MODE アレンジモード

キーとアリアによって共同制作された、もう一つの「エスプガルーダ」。アーケード版をベースにしたゲームシステムと、アレンジモード専用のプレイヤーキャラ・千裕&Blackが登場。アーケードモードよりも、難度が高く設定されているようだ。

アレンジモード 稼ぎ方の基本

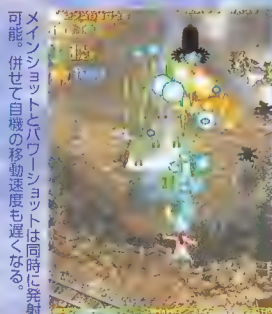
アーケードモードとは、撃ち込みの感覚がかなり変わるので要練習



STEP1

覚聖死界を展開する

まずはメインショットなどでダメージを調整しておき、敵弾の発射に合わせて覚聖死界を展開！ 覚聖のタイミングは、アーケードモードと同じ感覚でOK。



メインショットとパワーショットは同時に発射可能。併せて自機の移動速度も遅くなる。

基本的なステージ構成や敵キャラの見た目こそ変化しないが、上級者向けに調整された難易度とオリジナルキャラクターが登場する(アレンジモード)。その新たなゲーム性を生み出していくのが、千裕&Blackにレイピアの替わりとして装備されているパワーショットの存在だ。

このパワーショットとは、ヒット時に爆風を発生させる特殊な性質を持った補助的なショット攻撃で、画面上に最大16発(通常時)まで発射可能。この爆風が発生している間に、主力となるメインショットで敵を破壊すると、その数が敵破壊点と金塊点の倍率となって加算される仕組み。

継承された覚聖システムと組み合わせれば、1回の金塊変換で大量のスコアを稼げるのだが、そうは簡単に行かないのが上級者向けのゆえん。アーケード版を凌駕した弾幕が、覚聖死界を展開したプレイヤーをも厳しく追い詰めていく!!

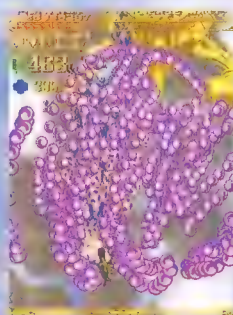
STEP2

パワーショットを当てる

覚聖死界の展開後は、パワーショット→メインショットとタイミングをズラして攻撃。覚聖時はパワーショットが4WAYに変化して攻撃力も上がっていく。

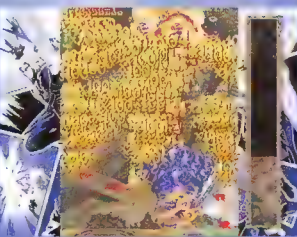


通常時は最大16倍だが、覚聖時だと64倍にまで倍率がアップ!



道中は単なる小手調べ。弾数が格段に増えたボス戦が、プレイヤーの行く手を阻む!

通常敵で倍率を上げ、倍率の継続中にサブ敵を倒すのが理想的だ



STEP3

メインショットで破壊!

パワーショットの爆風が消える前に、メインショットで破壊すれば倍率が発生。覚聖カウンタ下に最高倍率と継続タイマーが表示され、タイマー分だけ継続される。



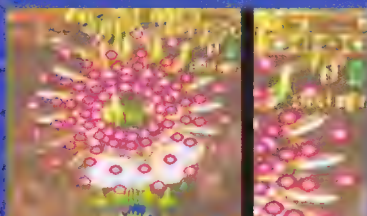
ガードバリアで精霊石を回収!?

アレンジモードをプレイする上で、重要になるのがガードバリア。道中はまでも、ボス戦と覚聖死界の展開が根本的な解決にならない場合(弾が密集して抜け道が消える)があるため、回避手段として重要。しかもガードバリアの展開中は、敵弾の精霊石変換が可能! 中ボスの早回しに加えて、覚聖カウンタの回復手段にも活用できそう。

スペシャル付録
映像DVD
2枚組

見なきゃ絶対損をする スーパープレイ 映像収録!

映像特典の付録DVDには、なんとアーケード版「エスプガルーダ」のスーパープレイを収録! 詳細な収録内容の方は見てのお楽しみだが、要所要所で際どく突き詰めたプレイをピックアップして収録しているとのことだ。



必見の超絶プレイ!!

クリアだけでなく難しき本作だが、難しきプレイの奥深さを感じられる内容は必見!!

これぞこだわりの職人芸!

三原氏に聞く!!

株式会社アリア

三原 一郎

「怒首領蜂 大往生」に続いて、「エスプガルーダ」の完全移植を実現させた名匠。代表作「TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS」他多数

三原 「怒首領蜂 大往生」を移植した時は、絶対的攻撃力への瞬間最大反響というテーマで「スフレール」が出来上がったのですが、特に「エスプガルーダ」の場合は比較的難度は低めなので、同じ企画にしても意味が無いと思ったのです。じゃ、何をしたら面白いかな? というところからオリジナルのゲーム性を入れればどうか? と思い着手しました。

アルカディア読者に向けたメッセージをお願いします。

三原 「エスプガルーダ」は、アレンジ力が非常に試されるゲームなので、その偶然と努力のつながりの一例だと思っていただければうれしいですね。

三原 「怒首領蜂 大往生」を移植した時は、絶対的攻撃力への瞬間最大反響というテーマで「スフレール」が出来上がったのですが、特に「エスプガルーダ」の場合は比較的難度は低めなので、同じ企画にしても意味が無いと思ったのです。じゃ、何をしたら面白いかな? というところからオリジナルのゲーム性を入れればどうか? と思い着手しました。

アレンジモードの制作に踏み切ったきっかけは?

三原 アとはどこからきたのでしょうか?

三原 「怒首領蜂 大往生」からそのまま使いました。練習するモードとしては既に完成していると思っていましたので、ほぼそのままの感触で持ってきました。

三原 リプレイやシミュレーションなどのアイデアは?

アーケード版からPS2への移植で苦労した点はどこですか?

三原 処理落ち感の再現に非常に苦労しました。敵や敵弾による処理落ち感の再現は比較的割り切って作業できましたが、アゲハ・タテハに関しては内部処理的に再現が非常に難しい問題があったので、細心の気持で調整を行いました。

三原 リプレイやシミュレーションなどのアイデアは?

今月は、東京・秋葉原にオープンしたタイトーの新店舗の紹介に加え、『甲虫王者ムシキング』のスプリングカーニバル、先月に引き続き好評実施中のサミーのスプリングキャンペーンなど、春のキャンペーンが目白押し！ これらのキャンペーンに便乗して、物憂げになりがちな梅雨のジメジメをブツ飛ばそう！

Event

秋葉原にタイトーの新店舗セイアット秋葉原が新規オープン！

タイトーが2004年5月12日、東京・秋葉原の中央通りに、新店舗セイアット秋葉原を新規オープンした。ピンク色の外壁をした5階建てのビルが目印だ。

中を下から順に見ていくと、B1は大型筐体のカードゲーム専用フロア。1Fと2Fにはプライズマシンやブリクラがズラリ。3Fはレース、テーブルなどの大型筐体を中心。そして特筆すべきなのが4Fと5F。4Fには新旧織り交ぜたシューティングとアクションの名作たちが、5Fには対戦格闘がところ狭しとひしめきあっているのだ。ゲーマーから一般層まで、あらゆる層が楽しめる店といえそう。取材当日には、1～2Fがカップルや親子連れで賑わう一方で、4Fでは『大魔界村』をなれた手付きでクリアしていくプレイヤーに人だかりができる、などという一幕も見られた。今後もビデオゲームに力を入れていくということなので、その品ぞろえには注目したい。

また、前述のブリクラコーナーでは、コスチュームの持ち込みができるぞ。常識の範囲内の格好

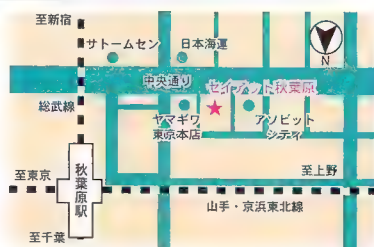
であれば、身に着けたままフロア内を歩いてもOKなので、こちらも賑わいを見せそうだ。

セイアット秋葉原では、この度新規オープンに伴い、5月29日(土)～6月20日(日)までの3週間の間、キャンペーンを実施するぞ！(詳しくは右下のカコミを参照)本誌を片手に行ってみよう！



セイアット秋葉原外観。ファンシーな外見だが、その一方でマニアなゲーマーをも満足させる懐の深さが魅力。

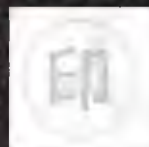
このビデオゲームの品ぞろえは庄巻のひと言！ 新品の筐体でプレイするレゲーもまたオツなもの。



JR秋葉原駅の電気街口から徒歩で約4分。目を引く外観も相まって特に迷うことなく行けるだろう。

アルカディアを持参すれば プライズ1クレジットサービス！

アルカディア読者にセイアット秋葉原様から開店記念プレゼント！ キャンペーン期間内(2004年5月29日(土)～6月20日(日))に本誌を持っていてスタンプを押してもらえば、その場でプライズマシン1クレジットをサービス！ ぜひ足を運んでみよう！



Event

『甲虫王者ムシキング』の新バージョン登場&スプリングカーニバル開催！

<http://mushiking.com>

オフィシャルグッズも発売されて好調な『甲虫王者ムシキング』。今度は新バージョンの登場だ。その名も『甲虫王者ムシキング 2004ファースト』！

主な変更点は、まず新しいムシカードとわざカードが追加されたこと。そして今作ではなんと2対2のタッグマッチができるぞ。パートナーに闘ってもらっている間は体力が徐々に回復していくので、タッチをうまく使いこなして友だちと共同戦線を張ろう！ また、『ひとりであそぶ』の“むずかしい”モードのストーリーが“やさしい”モードの続きになっているのも必見！ 何人で遊んでも楽しい仕上がりになっているぞ。

また、2004年5月23日(日)～6月27日(日)の1カ月間にわたって、『甲虫王者ムシキング スプリングカーニバル』が全国のセガ直営125店舗で開催されるぞ！ 内容はゲーム大会とぬりえの二つになっている、ゲーム大会では、勝つと豪華トロフィーがもらえちゃうぞ！ また、ぬりえは好き

な色をぬってセガの店舗に持っていきただけで、もちろんムシキングバッジがもらえるぞ(グッズがなくなり次第終了)。お店ごとに開催日や開始時間が違うので、公式ホームページ(上記アドレス)でチェックして、友だちを誘って行ってみよう！

今作ではタッグマッチが熱い！ 巧みなコンビプレイで敵を撃破しよう！



ぬりえを持参するともらえるバッジ。目当てのカードの柄がもらえるかな？



今作より参戦のビメカブト。小さいが、内に秘めた力は相当なもの。

ムシキングスプリングカーニバル

●日程:2004年5月23日(日)～2004年6月27日(日)

●実施店舗:全国125店舗

●内容:

①ゲーム大会

- ・参加資格:2人1組(どちらか1人は小学生以下であること)
- ・参加料:1チーム200円
- ・定員:16組32名
- ・カード制限:ムシカードのつよさが2枚合計で300以内。わざカードは自由。

②ぬりえ

- ・参加資格:小学生以下
- ・内容:当日、会場に来た方に『甲虫王者ムシキング』のぬりえをお渡しします。後日色をぬって店舗へ持参すれば、オリジナルバッジをプレゼントいたします(お一人様1日1個まで)。グッズが無くなり次第終了となります。

セガ様から、『ムシキングオリジナルバッジ(2種1組)』を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、P70からの読者プレゼントコーナーを見てください。

©SEGA, 2003

「こなみるく」の新製品情報!

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

キャラクターグッズを発売する「こなみるく」の最新情報を今月もお届け。

「ポップンミュージック」より、スギ★くん、ムラサキ、ロキのキーホルダーが、『ギターフリークス』よりB・ボーンのキーホルダーが、『ツインビー』よりツインビーキーホルダーが各924円(税込)で7月31日に、また、『ビートマニアⅡDX』のエリカストラップ、『ポップンミュージック』のジェットくんwithミミ&チャミストラップが各1,575円でこちらも7月31日に発売されるので要チェック!



これだけ種類が豊富なら、お気に入りが見つかるはず。

こなみるく様から、今回ご紹介した商品を2名様分いただきました。詳しい応募方法は、P70からの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

©1985 2004 KONAMI ©1998 2004 KONAMI
©1999 2004 KONAMI

『麻雀格闘倶楽部3』のマスコミ対抗戦開催!

去る2004年4月26日、東京・六本木のコナミにおいて、『麻雀格闘倶楽部3』のマスコミ対抗戦が開催された。小誌編集部からは「メンタンピンが好き!!」と語るぶによ野口が、「できるだけやってみます」という殊勝なコメントと共に乗り込んだ。

しかし、「ミスター麻雀」小島武夫プロの巧みな字牌待ちに振り込んだのが最大の見せ場……。ぶによ野口は1回戦で敗退、ちなみに優勝は週刊ファミ通だった。

この日は小島プロのほか、森山茂和プロ、そして二階堂瑠美プロ・亜樹プロも参戦。何とも豪華なイベントとなった。



二階堂瑠美プロはじつくりと打つタイプ。短期決戦はあまりお得意でない!!?

森山プロの解説、小島プロと亜樹プロの魅せる打ち方で、会場は盛り上がった。

コナミ様から、『麻雀格闘倶楽部3』ケータイストラップを2名様分いただきました。詳しい応募方法は、P70からの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

サミーがスプリングキャンペーンを実施中!

<http://www.awnet.jp>

前号でもお伝えしたが、サミーが2004年4月28日から四つのAW-NETスプリングキャンペーンを好評実施中だ。

キャンペーン1 AW共通ポイントをプレゼント

2004年5月31日までにAW-NETに会員登録をした新規会員、およびその時点ですでに登録をしている全員に、AW共通ポイント1,500ポイントをプレゼント! 締め切り間近! まだの人はこの機会を逃すな!

キャンペーン2 限定生産ロジャーぬいぐるみをプレゼント

人気の「ロジャーぬいぐるみ」になんとオリジナル限定生産版が登場! もちろんこのキャンペーンでしか手に入らない超レアアイテムだ。これをAW-NET会員限定で100名様にプレゼント!

キャンペーン3 対応携帯端末が一気に増加!

AW-NETオフィシャルサイトのリニューアルに合わせて、AW-NETの対応携帯端末が一気に増加! 2004年5月現在では、Docomo、au、Vodafoneの3機種が対応しているぞ。

キャンペーン4 特製のレアポスター、AWカードをプレゼント!

今回のキャンペーンのために特別に描き下ろしたイラストを使用したポスターとAWカードを鋭意製作中! このアイテムを手に入れた者だけがその貴重なイラストを堪能できるぞ。

これらのアイテムの詳しい入手情報などに関しては、随時AW-NETのオフィシャルサイト(上記アドレス)にて公開中なので要チェックだ。



リニューアルされたAW-NETオフィシャルサイト。最新の情報はここにアップされるので常に目を光らせておこう。

サミー様から、『ギルティギア イスカ』イベント用店舗配布ポスターを5名様分いただきました。詳しい応募方法は、P70からの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

梅雨シーズンはジョイポリスへGO!

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

いよいよ6月、梅雨のシーズンでござい。うっとうしい雨に悩まされるこの季節は東京ジョイポリスがおすすです。しかも毎年恒例のお得なチケットが今年も発売されるんです!

その名も「ウキ! ウキ! ペアパスポート」! 通常だと一人3,800円、割引キャンペーン中のいまでも2,800円のアトラクションパスポートが、なんと2名様分で4,200円(税込)! 一人当たり2,100円! 安い! ペアパスポートといっても、カップルじゃなくてもOKなので、友達と、家族となど、いろいろ使えて便利ですぞ。前売り発売のみなので、来場前に駅やコンビニでGETしておこう。

また、6月には「頭文字D ARCADE STAGE Ver.3」の全国大会「史上最

速伝説3」の店舗予選を開催予定。ご合いを入れて挑むのだ!

ウキ! ウキ! ペアパスポート
2名様分で4,200円
販売期間・有効期間: 2004年6月1日(火)~7月16日(金)
販売場所: JR(みどりの窓口、びゅうプラザ)、りんかい線東京テレポート駅ほか、チケット取り扱いコンビニ各店
※東京ジョイポリス現地窓口では販売しておりませんのでご注意ください。



セガ様から、ジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P70からの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ナンジャとアイスとピンクの鳥

<http://www.namco.co.jp/tp/>

梅雨の蒸し暑さに苦しむある日、夢枕に太ったピンクの鳥が現れ、「半平太さん、コーヒー飲みましょ!」とささやくとき、夏へのトビラが開くという……かどうかは知らないが、コーヒーがけジェラート「アフォガード」が今、東京・池袋のナンジャタウンでは大フィーバーなんじゃ!

先月オープンした、「ジェラテリア・デル・ソーレ(太陽のジェラートの店)」のことは覚えてるかな? そこでは、イタリア仕込みのジェラート職人(ジェラティエーレ)でありバリスタ(エスプレッソ職人)でもある横山氏の作る、至高のアフォガードが楽しめるのじゃよ。

なぜアフォガードが梅雨にサイコ一なのか? それは、ジェラートは

より乳脂肪分が少ない分、さっぱりと食すことができるんじゃないか。しかも、コーヒーと合わせることで、コーヒーの中のキャラメル成分が引き出され、風味の違うコーヒーも一緒に楽しめるのじゃ!

梅雨を楽しく吹き飛ばすにはナンジャのアイスクリームシティが一番! 夏をいち早く感じようぞ!!



ナンジャとナンジャミーもあなたを待つよ。

ナムコ様から、ナムコナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P70からの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ケーブル携帯サイト「The シューティング ゲーセン横丁」最新情報!

A screenshot from the game '121658' showing a 3D landscape. In the foreground, there is a large, blue, crystalline structure. To its right, there is a smaller, red, crystalline structure. The background features a hilly, rocky terrain under a dark sky. The game's title '121658' is displayed in the top left corner, and a red health bar is visible in the top right corner.

敵の配置などもほぼオリジナル通りで、アーケードゲーム時代からのファンも納得の移植度！ ジュエリングや相性度のシステムは多少簡略化されているものの、圧倒的な難度とそう快感は完全に再現されているぞ！

元老院との戦いは最終局面へ。前編をはるかに凌駕する、驚異的な難度が待ち受けている。横スクロールSTGの常識を覆した伝説の弾幕とジュエリングの迫力を、その目に焼き付けろ！

「エスプレイド」終盤の戦いを描く「エスプレイドNEXT」(右写真)。アリスクローン地帯は全シ
ューター必見!

ついにEZweb版にも、火蜂降臨
(左写真)！ 猛者たちが常に挑
み続ける、究極弾幕神体を君の
携帯でも見られる！

900i専用アプリ、近日登場!!

ゲームの内容は、プレイヤーたちが二つの勢力に分かれて領地を奪い合う戦略もの。ゲームのステージを作成し、それが攻略されると領地が侵略されるという、斬新なシステムの多人数同時対戦アプリだ。さらには携帯以外への展開もあるとか……!?

ケイブ公式HP <http://www.cave.co.jp>

「横丁かわら版」内で無料着メロが！（非会員もOK）

imode	vodafone!ve!	EZweb(au)
メニューリスト	メニューリスト (ホーダインライブ!)	EZインターネット
ゲーム	ケータイゲーム	トップメニュー
「モード ゲーム」	ゲームアプリ	遊ぶ、楽しむ
FOMA ミニゲーム	ゲームバック	ゲーム
ミニゲーム	従量課金	もっと探そう ゲーム
		総合

- imode..... 月額固定 税込315円
- vodafone..... 月額固定 税込315円
単価157円(税込)～タダ
- EZweb(auのみ)..... 従量制

2004年05月14日現在

●2004年5月発売のタイトル		龍拳 (ドンパン) 麻雀 (2004年予定)		ナムコ	麻雀
ZOO	動物園 (ゾウ)	THE QUIZ SHOW (発売日未定)	ヒドラーゲー	セガ	クイズ
Dragon Chronicle 伝説のマスターアーク	アムニ	THE IDOLMASTER (発売日未定)	ナムコ	アイドルマスター	音楽ゲーム
●2004年6月以降発売予定のタイトル (未定含む)		NEED FOR SPEED (発売日未定)		EA	レース
ネットセレクト サラリーマン 金太郎 (2004年6月予定)	セガ	WILD STALKER (発売日未定)	コナミ	シューティング	シューティング
Dragon -MAGNITY (発売日未定)	アムニ	dog Wild (発売日未定)	コナミ	シューティング	シューティング
XB+HIT (セガボックス) (2004年8月予定)	セガ	WILD SHOW (発売日未定)	コナミ	シューティング	シューティング
Virtual Fighter 4 Final Tuned (2004年夏予定)	コナミ	Fantasy STORY (発売日未定)	コナミ	シューティング	シューティング
THE IDOLMASTER (発売日未定)	ナムコ	Red Tuned Car Championship (発売日未定)	コナミ	レース	レース
THE IDOLMASTER (発売日未定)	ナムコ	METALSLUGGS (仮称) (発売日未定)	コナミ	シューティング	シューティング
THE IDOLMASTER (発売日未定)	ナムコ	YAGI THE YAGI (発売日未定)	コナミ	シューティング	シューティング
THE IDOLMASTER (発売日未定)	ナムコ	CAPCOM FIGHTING Jam (発売日未定)	カプコン	対戦格闘	対戦格闘

ARCADIA DATABASE

アルカディア データベース

アーケードゲーム人気ランキングTOP30 (集計期間: 2003.10.1~2004.3.31)

順位	名前	タイトル/メーカー	集計ポイント
1	機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズ	(発売元: パンプレスト/開発・販売: カプコン)	874.7
2	THE KING OF FIGHTERS 2003	(SNKプレイモア)	860.0
3	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL	(アーケシステムワークス/サミー)	662.9
4	サムライスピリッツゼロ 悠紀エンタープライズ	(SNKプレイモア)	639.4
5	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003	(コナミ/コナミマーケティング)	601.8
6	ぶぶぶフィーバー	(ソニックチーム/セガ)	595.8
7	激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球	(セガワウ/セガ)	522.2
8	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	(SNKプレイモア)	521.2
9	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B	(SEGA-AM2/セガ)	508.5
10	Power Smash 2	SEGA PROFESSIONAL TENNIS (ヒットメーカー/セガ)	469.9
11	TETRIS THE GRAND MASTER THE ABSOLUTE PLUS	(アムリカ/彩京)	419.7
12	上海 万星の長城	(サンソフト・カプコン・テグモ)	404.8
13	天地を喰らうII 赤龍の戦い	(カプコン)	354.6
14	ESPGALUDA	(クイブ/AM)	350.4
15	秀 野性の闘魂 山城麻生蔵	(真/タイトー)	327.5
16	VIRTUA STRIKER 2002	(アミュージメントヴィジョン/セガ)	263.5
17	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	(発売元: パンプレスト/開発・販売: カプコン)	250.6
18	GUILTY GEAR ISUKA	(アーケシステムワークス/サミー)	229.1
19	麻雀ホットギミック	(インテラル/彩京)	182.2
20	THE RUMBLE FISH	(ディンブス/サミー)	161.0
21	熱チュー! プロ野球2002	(ナムコ)	104.8
22	SPIKEOUT FINAL EDITION	(アミュージメントヴィジョン/セガ)	100.4
23	E省ハイスカール	(セイブ開発)	99.1
24	青春クイズ カラフルハイスカール	(ナムコ)	87.3
25	MARVEL VS. CAPCOM 2 - New Age of Heroes	(カプコン)	78.8
26	HYPER STREET FIGHTER II The Anniversary Edition	(カプコン)	77.5
27	VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire	(カプコン)	73.5
28	KOLLON ろん	(サイバーロケット/タイトー)	71.8
29	PSYVARIAR2 THE WILL TO FABRICATE	(サクス・スコネック/タイトー)	58.2
30	新・三國志 七雄転生	(IGS/サミー)	49.0

※背景色が白くなっているゲームタイトルは、第五回アルカディア大賞の集計期間内に発売されたタイトルです。

ビデオゲームランキング

今年の新作ラインナップが健闘

今月は昨年10月から今年3月末までの半期集計。毎年行なっているアルカディア大賞の集計期間からすると上半期のランキングだ。

ランキング第1位のタイトルは、『機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズ』。昨年9月に発売されたタイトルのため、大賞集計機種ではないが、長期間における人気がうかがえる。

僅差で第2位に甘んじたのは『THE KING OF FIGHTERS 2003』。昨年も『Virtua Fighter4 Evolution』に抑えられての2位だった。当然、昨年10月以降に発売されたタイトルの中では第一位といえる。

第3位は『GUILTY GEAR XX #RELOAD』。昨年3月に発売され、既に1年3カ月以上前の作品だが、闘劇2004での盛り上がりも記憶に新しく、いまだに衰えない人気の



高さを証明した。近年、カードやネットワーク対応のゲームこそ長寿命になっている傾向があるが、基板タイトルでここまでの人気を長期間維持したタイトルは珍しいだろう。

そして第4位以降には今年の新作が続いている。新作の人気があるというのは非常に良いこと。これから夏にかけて大作が控えていることから、今年は豊作になりそう予感がする。

順位	名前	タイトル/メーカー	集計ポイント
1	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟 Ver.	(コナミ/コナミマーケティング)	789.3
2	太鼓の達人5	(ナムコ)	712.0
3	drummania9thMIX	(コナミ/コナミマーケティング)	658.8
4	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003	(ヒットメーカー/セガ)	655.2
5	アヴァロンの鍵	(ヒットメーカー/セガ)	553.8
6	Dragon Chronicle	(ナムコ)	544.9
7	TIME CRISIS 3	(ナムコ)	515.9
8	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	(ヒットメーカー/セガ)	498.6
9	QUIZ MAGIC ACADEMY	(コナミ/コナミマーケティング)	423.9
10	GUITARFREAKS 10thMIX	(コナミ/コナミマーケティング)	414.3
11	pop'n music 10	(コナミ/コナミマーケティング)	409.5
12	頭文字D Arcade Stage Ver.2	(セガ/ロッシ/セガ)	404.4
13	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"	(ヒットメーカー/セガ)	375.6
14	THE HOUSE OF THE DEAD III	(ウエーエンターテインメント/セガ)	355.1
15	BATTLE GEAR 3 Tuned	(タイトー)	285.5
16	WORLD COMBAT	(コナミ/コナミマーケティング)	273.4
17	セガネットワーク対戦麻雀MJ2	(SEGA-AM2/セガ)	217.0
18	セガ四人打ち麻雀MJ	(SEGA-AM2/セガ)	204.1
19	WARTRAN TROOPERS	(コナミ/コナミマーケティング)	180.1
20	OutRun2	(SEGA-AM2/セガ)	178.9
21	pop'n music 11	(コナミ/コナミマーケティング)	178.5
22	麻雀格闘倶楽部3	(コナミ/コナミマーケティング)	175.3
23	VIRTUA COP 3	(SEGA-AM2/セガ)	171.5
24	スリッドライブ2	(コナミ/コナミマーケティング)	150.2
25	beatmania II DX 9th style	(コナミ/コナミマーケティング)	131.8
26	beatmania II DX 10th style	(コナミ/コナミマーケティング)	122.9
27	BATTLE GEAR 3	(タイトー)	118.2
28	DanceDanceRevolution EXTREME	(コナミ/コナミマーケティング)	116.2
29	BATTLE GEAR 2	(タイトー)	100.8
30	三味線ブラザーズ	(カトウ製作所/コナミマーケティング)	84.3

※背景色が白くなっているゲームタイトルは、第五回アルカディア大賞の集計期間内に発売されたタイトルです。

コックピット・アップライトランキング

まさかの「たたきゲー」ブーム!?

上記ビデオゲームと同様に、昨年10月から今年3月末までの半期集計である。

第1位は『麻雀格闘倶楽部2』。昨年は同作品の初代がこの時点での第1位だったことからすると、このコックピット・アップライト型の枠組みとしては不動の人気といえるだろう。しかし、既に「同3」が発売されており、アルカディア大賞の集計機種としてはこちらが対象となるが、3月の発売ながら既に21位にランキングしているのである。

第2位は『太鼓の達人5』。実質的に今回の集計対象機種内でのナンバー1である。そして第3位も集計対象となる『drummania9thMIX』。このトップ2機種の入力デバイスは「太鼓」と「ドラム」。ほかの音楽ゲームを大きく抑えての、この「たたきゲー」人気は特筆に値する。



第4位以降は、カードを利用したマスビデオタイプが連っている。『WCCF 2002-2003』、『アヴァロンの鍵』、『Dragon Chronicle』の3機種は、現在でもバージョンアップを続ける人気作。これらのマスビデオタイプがロングヒットを記録することにより、これからの定番になる気配もある。大型筐体モノの新時代到来と言っても過言ではないだろう。

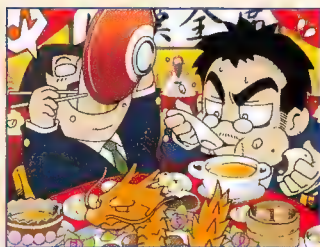
協力店一覧

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1~3F	☎03-3971-9601	スガイ北24	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
アドアーズ 渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1~4F	☎03-3496-5856	スペースV1可部	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
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1~4F	☎0426-48-1288	スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
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・マービィー	熊本県熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
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	セガワールド生桑	三重県四日市市生桑町宇川原崎299-1	☎0593-32-9988
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	セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎054-252-3591
岐阜GIGO	岐阜県岐阜市日ノ出町2-20番地 Clineビル1F~3F	☎058-264-3130	チャレンジ圏一追手門店	大阪府茨木市西安威1-5-21	☎072-643-4444
創路スガイ・ゲームブルブル	北海道創路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F	☎0994-41-4188
ゲームストリート ミルカトル加納店	北海道山根町加納市加納319-1	☎073-476-3033	ハイレテセガ バドック	広島県広島市南区松原町5-15	☎082-262-3335
ゲームセンターB-1	千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビルB-1	☎04-7144-5597	広島GIGO	広島県広島市中区本通3-5 せらかぐ本通ビル	☎082-541-6345
ゲームプラザキューティー	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎06-6632-0170	プレイシティキャロット東横店	東京都豊島区東横1-15-1 ミヤタビルB1~B2	☎03-3943-6735
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637	プレイジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町石沢字堀内1818	☎0295-52-4444

上記ランキングのデータは、アルカディア編集部が独自に調査し集計した結果を指数化したものです。

©SNK PLAYMORE ©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
©2000,2001,2002,2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

今回の取材地
神奈川県
「みなとみらい線」



美味しいもの……ではなく、ゲーセンを求めて、中華街へまっしぐら！

ゲームセンターマップ

今月のお都図探索隊は、横浜駅から元町・中華街駅を結ぶ「みなとみらい線」の開通により、グッと身近になった横浜都心部に突撃！ 渋谷から40分で到着だ!!

※記事中のデータは、取材を行なった4月下旬の内容によるものです。

イラスト：斉藤コーキ

ゲセマップ探検隊名簿

首都圏探索隊



塚原隊員

自称グルメの美味しんぼ隊員。首都圏に住んでいて中華街に行ったことのない人が居るなど、信じられません。三度のメシよりゲーセン好きだが、肉まんはもっと好き。



岩下隊員

実は中華街に生まれてから初めて行った、ウキウキ隊員。取材後の食事を楽しみにしていたことをひた隠しにしていたが、よだれが止まらずぐバシした。

全国広域捜査隊



&u隊員

年が明けてから取材を続けていた劇力が終わって一段落。次号から気合いを入れて全国のゲーセンを探索するんで、応援ロシクです。とりあえずは近畿地方かな？



柵太郎隊長

隊員一同感激のゲームセンターマップ50回到達ッ！ 読者の皆さまから寄せられた地元ゲーセン情報のおかげでここまで続けることができました！ ありがとうー！

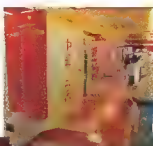
中華街に降りたらまずはこの店へ！ アーバンスクエア 横浜中華街店



●横浜市中区山下町80-1
☎045-222-0675
●営業時間：10:00～24:00

塚原「メダルコーナーはイベントが自白押し。その上、プレイ中は店員さんの実況付き。盛り上がってますな〜。
岩下「備え付けの駐車場は、ゲーセンで遊ぶと駐車料金が割引されるから、車でのアクセスもオススメだな」

2Fのシール機コーナーは、端から端までマシンがズラリ。中でも「中華三昧」の中華フレームが人気！



「スウィートランド」や「UFOキャッチャー」としては珍しく、ゆったり座って遊べる椅子付きの筐体もあるのだ。



中華街のゲームセンターには「アジアンキッチン」がよく似合う。店員さんの実況も一度は聞いて損はないぞ！



中華街東門の目前にあるゲームセンターだ！ 入り口が目印だ！



<http://www.arisaka.net/event/chuka.htm>

緑の多い憩いの場！ ナムコ横浜高島屋店



●横浜西区南幸1-6-31
横浜高島屋上
☎045-324-7034
●営業時間：10:00～17:00
(3月～9月は18:00まで営業)

塚原「高島屋の屋上に、こんなテーマパークが！ 絶景ですね〜」
岩下「うむ。子供向けの乗物系などがたくさんあるし、休憩スペースもあるから、家族連れにはもってこいの場所だな」
塚原「昔懐かしい「デパートの屋上」で、ゆったり過ごすのもオツなものですな」

当店は「デパート」が横浜駅周辺で唯一楽しめるスポット。太陽の下、ピクニック気分でのんびり楽しんでください。乗り物コーナーでは、3回乗車で1回サービスが受けられるメンバーズカードを発行中です！

レールの上を走るライドものも大人気。ただし、大人はこまめに休憩してください。残念！



子供と一緒に楽しめる、「UFOキャッチャー」や「スウィートランド」なども用意されている。



高島屋の屋上で展開される遊園地。小さな子供を対象としたファミリー向けゲーセンだが、週末はデートスポットとして賑わう。



<http://www.namco.co.jp/ar/location/loc-list/003/nl-16-takashimaya/>

中華街で手当たり次第に遊ぶならココ！ ハイテクランド・ラスベガス



●横浜市中区山下町191-10
☎045-662-8889
●営業時間：11:00～23:00

岩下「中華街の真ただ中にあるゲーセンか。食べ歩きしながら「UFOキャッチャー」を遊べるのがうれしいのう」
塚原「やっ、横浜限定のプリクラがあります。記念と一緒に撮りましょう！」
岩下「くまブーが取れたから、俺の代わりに、こいつと一緒に撮らば〜？」

「UFOキャッチャー」景品の品ぞろえは横浜一です。ぬいぐるみ系が30台、大型＆マスコット景品台も多数設置しており、人気キャラクターも網羅！ メダルゲームコーナーにも力を入れています!!

さまざまな機種が並びメダルゲームコーナーは2F。パチンコ・パチスロメダル機がズラリ！



対戦格闘ゲームの人気作が勢ぞろい！ 夕方くらいから熱戦が繰り広げられる。



中華街の市場通り沿いに位置し、入り口付近は「UFOキャッチャー」がズラリ。周辺には、ひと息つける食事処がたくさんあるぞ。



<http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=2125040>



今回取材したゲーセンはオシャレで入りやすい店が多かったが、ビデオゲームを置いてあるところが少なく、ちょっとばかしシブシブ。しかし、美味しいものがそこらじゅうにあるという環境は、無茶苦茶うらやましく感じます。みんなもぜひ時間が空いたときに訪れてみてください。(岩下)

みなとみらい線最強のシール機ラインナップ!

クラブセガ横浜

塚原「なんとシール機コーナーは、女の子だけの秘密の空間になってるっ! カップルなら男も入れるそうですが……」
岩下「よしっ、取材という名目で乗り込むぞ! むむ、台数は多いしテーブルやイスもあって、こりゃくつろげるなあ〜」

ガシャポンとメダルゲームが合体したイチ押しゲーム「ガチャマンボ」。陽気なマンボに気分もノリノリ!



くまのプーさんを始めた、ファミリー向け景品が充実。コレクターにはたまらない逸品ばかりだ。



特に力を入れているのがシール機コーナー。最新機が14台ある上にコスチュームも多数用意。ゆったりとしたスペースがありがたい。



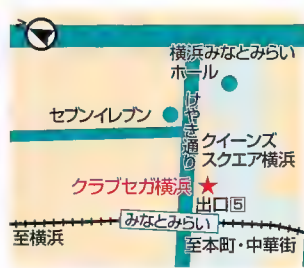
●横浜西区みなとみらい2-3-4 クイーンズスクエア横浜[アット]3rd B2, B3
☎045-682-2890
●営業時間: 11:00~23:30
(土・日・祝日は10:00開店)

シール機コーナー

シール機も充実していますが、「UFOキャッチャー」景品の品ぞろえにも自信アリ! ゆいぐるみ、大型景品、マスコットのプースを多数設け、人気キャラクターを網羅しています! 「ムシキング」も近日登場予定!



みなとみらい駅から徒歩0分で到着! シール機コーナー、大型筐体コーナー、メダルやプライズコーナーの、三つに分かれているぞ。



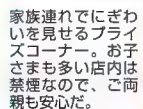
<http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=2125010>

アメリカンな香り漂うシール機へGO! 横浜ワールドポーターズ Dream Fiesta



●横浜市中区新港2-2-1
横浜ワールドポーターズ5F
☎045-222-2567
●営業時間: 10:00~23:00

岩下「赤レンガや赤青白の縞模様などが、アメリカンテイストを感じさせるな」
塚原「プライズとシール機がこれでもか! というくらいひしめき合ってるっ!」
岩下「じゃ、オレはさっそく学生やカップルに交じて景品を取ってくるわ」



プライズの景品は、ディズニーを含めカワイイものが中心。巨大なぬいぐるみも多数用意してあるぞ。



家族連れや女性客が入りやすいよう、明るく見渡しやすい店内。買い物や食事を楽しんだ後に、ブラリと立ち寄るのにオススメだ。



シール機コーナー「American Cutie」は、みなとみらい地区最大級の規模。「花鳥風月」など、常に最新機種を取りそろえている。

<http://www.namco.co.jp/ar/location/loc-list/003/nl-16-yokohama/>

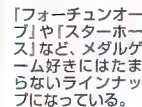
横浜でメダルゲームで遊ぶならココ!

アドアーズ横浜店



●横浜西区南幸2-9-17
AC横浜ビル1~3F
☎045-320-6310
●営業時間: 10:00~24:00

塚原「まるでバーのようなアダルトムード漂うメダルコーナーが面白いですね」
岩下「オレはプライズコーナーが気に入った。スタッフに声を掛ければ、すぐに景品を取りやすい位置に置き直してくれるってのはありがたい」



「G1 ウィニングサイアー」は常連が付くほどの人気だ。もちろん新規の人にも遊びやすい雰囲気も自慢。



1Fのプライズコーナーは、ディズニー景品が中心の豊富な品ぞろえ。「ドラマニア」や「ポップン」などの音ゲーも好評稼働中だ。

横浜界隈でメダルゲームを楽しむなら当店に! 強豪馬目白押しの「スターホース」や「G1 ウィニングサイアー」をどうぞ。7月は「バトルクライマックス」や「クエストオブD」が新たに登場予定!



大きな顔のオブジェが目印の店構え。1Fはプライズコーナー、2F・3Fはメダルコーナーになっている。



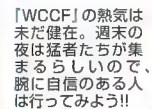
http://www.adores.co.jp/store/area_04/yokohama/index.html

バーと合体したオシャレなゲーセン ゲームバニック横浜



●横浜西区みなとみらい4-8-1
ジャックモールイースト
☎045-680-0260
●営業時間: 11:00~24:00

塚原「このゲーセン最大のウリは「WCCF」などのカードゲーム初心者のために、インストラクターが付いていることですね」
岩下「ミニスカポリスの格好がソッパな!」
塚原「2Fのバーと連動したオシャレな雰囲気、カップルでも来やすいっ!」



プライズマシンも充実。お子さま向けに踏み台も用意するサービスの徹底振りには脱帽の一言です。

「WCCF」の熱気は未だ健在。週末の夜は猛者が集まるらしいので、腕に自信のある人は行ってみよう!!



「ドラクロ」をはじめ、カードゲームがとにかく豊富! 駐車場も完備されており、平日は1時間タダ(21時以降は無料)になるぞ。



19時以降は、カードゲームのインストラクターが登場。ミニスカポリスのコスプレで、親切に優しくレクチャーしてくれるのだ。



株式会社ナムコ
CTクリエイターグループ
ゲームデザイナー チームリーダー/プロデューサー

中谷 始

なかたに・はじめ

生年月日：1957年12月12日
出身地：大阪
学歴：東京電機大学卒
職歴：ナムコ入社後現在に至る
趣味：映画
 テニス
 ゲームを考えると
 スバゲッティを作ること

作ります！

中谷 まずは、『鉄拳4』とは全く違うということですね。鉄拳のキモとは何だろうか、キャラクターのバリエーションとかだけでなく、一番は「壮快感」です。レバーを動かしてみて気持ち良いよね！と言われないと失敗だと思います。それを前面に押し出して開発をしています。また、中途半端ではなく、今まで以上に十分にユーザーの意見を聞いて多くのプレイヤーに帰ってきてほしいと思いますし、新規のプレイヤーにも参加してほしいと考えています。

また、モデルは力強さを出すために多少デフォルメしたり、ステージも格闘を盛上げる場面設定をしていますし、アンジュレーションを無くして、気持ちよく壊れるオブジェクトを増やしたりいろいろ工夫しています。

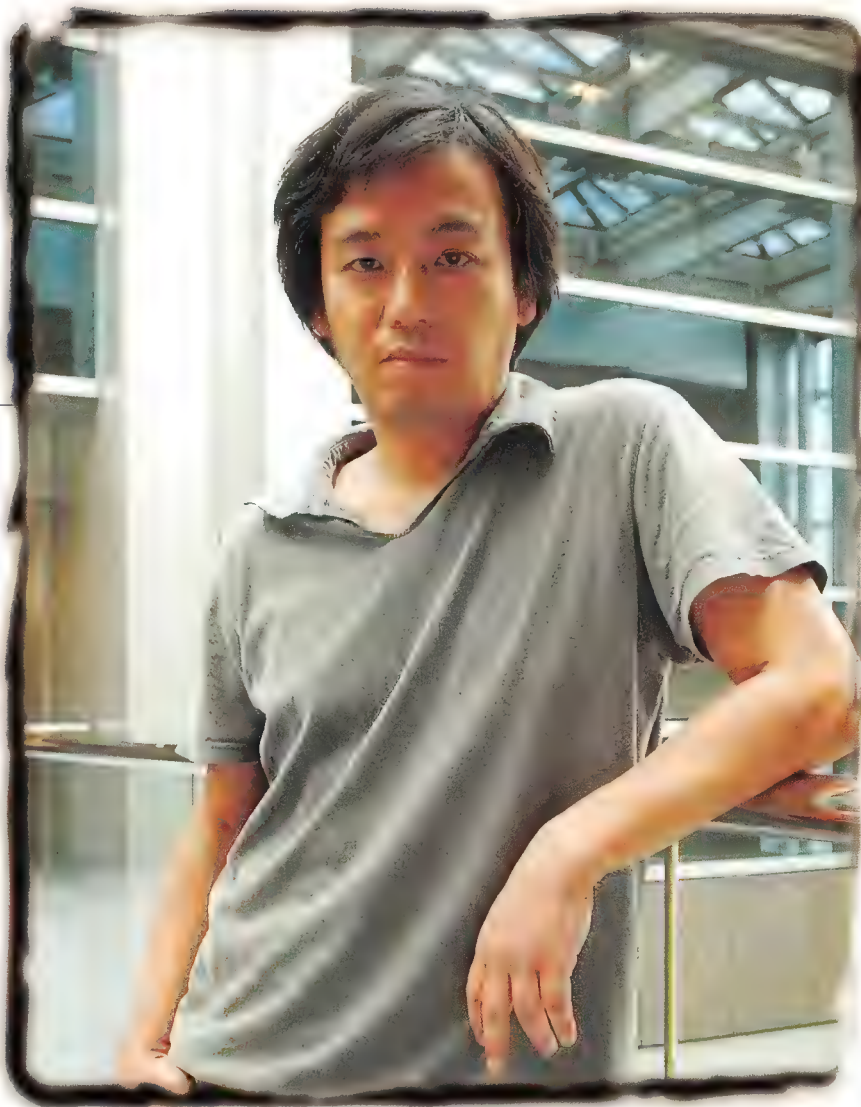
格闘ゲームの初心者……あまり入って来ないかもしれませんが、そういった人でもCPUと遊べるようにレベルに応じた差が出るような仕掛けや、『ソウルキャリバー II』のコンクエストモードでプレイヤーキャラクターが登場したように、CPU戦でも十分に楽しめる要素も盛り込んでいますし、鉄拳の世界やキャラクターが好きな人も満足できるように、多数のキャラクターも用意しています。

——なるほど。最後に、読者へメッセージをお願いします。

中谷 今できるあらゆることを盛り込んで、鉄拳で盛り上げられる場を提供したいと思っています。

——ありがとうございます。

(2004年5月横浜・ナムコにて)



鉄拳 R

インタビューの中でもチラリと触れられた『鉄拳R』。これはビデオゲームの新作ではなく、新型回胴式遊技機用の新作なのだ。新型……なんたて？ って人も多いだろう。まあ、

平たく言ってしまうは、パチスロ機のこと。この『鉄拳R』は、ただキャラクターライセンスを貸与して作られたものではなく、パチスロ機製造メーカーとして有名な山佐と、中谷さんをはじめナムコの鉄拳チームが協力して制作されたもの。

2004年6月から全国で稼働開始ということだが……読者の半分ぐらいはまだ学生だと思われるので、大人になってから行こう(笑)。

©1999-2001 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



さつちと、ナニが何だか分かりません。ひとまず自分の目で確か

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

魂を籠める者

第四十回

株式会社ナムコ

ついに発表された『鉄拳5』。今号18ページからゲームの詳細は掲載しているが、ここではゲーム性などの話はさておき、今のナムコがナニを考えて『鉄拳5』を市場に投入してきたのか、そして今後のゲームセンターをどのようにクリエイトしてくれるのか？ そのあたりがちょっと紐解かれる。

鉄拳の遊び場を

——鉄拳開発チームを統括しているそうですが、まずは簡単な自己紹介からお願いします。

中谷 ナムコに入社以降、最初のころは企画としてゲーム制作に関わっていました。最初に手掛けた製品は、『ギャプラス』ですね。その後、『ローリングサンダー』、大型筐体の『メタルホーク』、『ギャラクシアン³』、『スターブレード』ぐらいまで企画としてやっていました。

その後、小型、いわゆる基板ものをやれという事になり、その中で製品戦略を立て『鉄拳』、『ソウルエッジ』などを動かして、業務用、家庭用の両方を作るという戦略を行ないました。『子育てクイズ』や『太鼓の達人』などもその時期の製品です。

現在は、『鉄拳』『タイムクライシス』のプロデューサー、ゲームデザイナーのチームリーダーをしています。

また、山佐さんと作ったパチスロ機の『鉄拳R』なども見えていますよ。

——これまで企画されたタイトルの中で、印象的だったものは？

中谷 ん〜そうですね……花博に出展した『ギャラクシアン³』かな。

——1990年に大阪で開催されたイベントですね。360度円周スクリーンで28人同時プレイできるものですね。

中谷 あのところは、かなりムチャをしましたね(笑)。夜中まで東京で作業して、翌朝大阪に持ち込んで1日中スタッフが張り付いてたりしました。

花博の稼動後に、普通のロケーションに置くにはどうしよう？ といった流れになっていき、二子玉川のワンダーエッグに設置した油圧式の28人乗りから、電動で動く16人で遊べるもの、六人で遊ぶ「シアター6」版、一人用の『スターブレード』まで、だんだんと小さくなっていき、一段落したんです。

——ではそろそろ鉄拳のお話をお聞かせください。当時、思い描いていた鉄拳と、10年近く経

た今の鉄拳に違いはありますか？

中谷 当時は、ストIIがあつて、パーチャがあつた中に鉄拳が生まれた。当時の表現は今から振り返るとハードの性能も低くて非常にチープでしたよね。そのころと比べると、今はハード的には比べものにならないぐらいに進化し、それに伴って格闘ゲームの表現も増してきた訳ですが、もっと進化しても良いのではと思います。

——そんな中、これからの鉄拳はどうなっていくのでしょうか？

中谷 結局、対戦というコアなゲーム性が集約して、今の形に落ち着いてきていますよね。ただ、もっといろんな人に遊んでもらえないのか、メーカーの努力が足りないのではないかという自問があります。

鉄拳の中に、もっと開いたもの、別のゲーム性を取り入れて、再構築できるといいな、とは思っていますが……これから5年後、10年後にどうなっていくのか？ と考えるのは、非常に難しいですね。

ただ今現在では、鉄拳はまだまだやれる、面白いものをユーザーに提供できると考えています。やってないことはないのか、また、ユーザーの本当の声を聞いているのか、ということから内容を考えていて、今できる最高のものを出そうと思っています。

——ここ近年、次々とロケーションから汎用筐体が消えていっていますが、この鉄拳で、ナムコはどんなロケーションにしていこうと戦略を考えられているのでしょうか？

中谷 そうなんですよね。今では、全く汎用筐体

を設置していないロケーションもありますから、そういう場所にどうやって鉄拳を置いてもらうか？

鉄拳で遊ぶ場所をどうやって作るか？ といったことを考えています。

今の市場は、ゲームゲームしているもの、ハチャメチャにレバーやボタン操作を要するアクション系のゲームで遊ぶ人は少なくなってきていますよね。カードを使い考えることにゆとりがあるものや、タバコで一服しながらできる麻雀など、滞在時間が長くてゆったりと遊べるものが主流になってきていますよね。

——ナムコさんも、最近そういった大型のものが多くなってきていますよね……でも、ここで鉄拳を投入するその意気込みをお聞きしたいのですが？

中谷 確かにこのところのナムコは大型モノが多くなっていますが、今まで格闘で遊んでくれた人は多いですし、彼らに遊んでもらいたい。それと同時に、新しく入ってくる人に、どうやって遊んでもらえるのか？ ということも考えています。

——もう少し具体的に教えてください。

中谷 大型ロケーション用の向けのものは、基板と筐体だけではなく、そのロケーションが盛り上がりしてくれる場所を作ることが展開できるようなイベント性なども考慮したパッケージでの供給を考えているんです。

最終的に鉄拳が盛り上がるかどうかは、そのロケーションやそこに集う人によって変わってきますが、まずはアイテムを用意して、プレイヤーもノって来られるような製品を出したいと思っています。

——では、『鉄拳5』のウリを教えてください。



6 「beatmania II DX 8th style」～「10th style」
販促用ポスターセット

コナミ様で提供

5 麻雀格闘倶楽部3
プロサイン入り
エントリーカード



7 麻雀格闘倶楽部3
ストラップセット(黄龍/朱
雀・青龍・白虎・玄武の2種
セット)

8 GUITARFREAKS 10th MIX～
11th MIX & drummania 9th
MIX～10th MIX
販促用ポスターセット



10 「WARTRAN TROOPERS」
販促用ポスター&
コミックポスター2種・計3種セット!

コナミスタイル様より「beatmania II
DX」アーケードスタイルコントローラ、
「pop'n music」アーケードスタイル
コントローラ(バーキッツサイン入り)
をそれぞれ1に、BeForU小坂りゆ
サイン入りアルバム、小坂りゆサイン
入りポラロイドをそれぞれ5名に
プレゼント!

コナミスタイル様で提供

1 「beatmania II DX」
アーケードスタイル
コントローラ



2 「pop'n music」
アーケードスタイルコントローラ
(バーキッツサイン入り)



3 BeForU
小坂りゆ
サイン入りアルバム



4 小坂りゆサイン入り
ポラロイド



読者プレゼント!!

ARCADIA PRESENT

今月はアルカディア50号を記念してメーカー様から読者
プレゼントを合計64品目いただきました! ここでしか
手に入らない激レアアイテムも大放し! 応募してね!!

アルファ・システム様
で提供



17 「式神の城II」
立体用ポップ

アルファ・システム様より「式神の城
II」立体用ポップを10名様にプレ
ゼント!

カプコン様で提供

14 デザイン部(森氣楼氏予定)
イラスト入りサイン色紙



15 アーケードタイトルポスター
詰め合わせ

コナミメディアエンタテインメント様で提供

11 「pop'n music」
Tシャツ&Sanaサイン入りTシャツ



ナムコ様で提供

ナムコ様より「TOKYO COP」特製マウスパット、
「DragonChronicle」カードホルダーをそれぞれ3名
様に、なんじゃタウンパスポートを5名・計10名に
プレゼント!

18 「TOKYO COP」
特製マウスパット



20 なんじゃタウン
パスポート



19 「DragonChronicle」
カードホルダー



16 コンシューマゲームソフト
詰め合わせ

13 バーキッツ
サイン入り
フリスビー

コナミメディア様より「pop'n music」
Tシャツ&Sanaサイン入りTシャツ、
ポップンアーティストサイン入り
「pop'n music」オリジナルノートセ
ットをそれぞれ1名様に、バーキ
ッツサイン入りフリスビーを
プレゼント!

12 ポップン
アーティストサイン入り
「pop'n music」
オリジナルノート



セガ様で提供

26 頭文字D
マシン&ドライバー
コレクション



27
ドカベン Tシャツ

28
新世紀エヴァンゲリオン
EXサマービーチフィギュア



31 昆虫王者ムシキング
オリジナルピンバッジ&カードホルダーセット

30 ジョイボリスチケット

29 頭文字D
オリジナルカードケース



SNKプレイモア様で提供

22 Xbox版
「メタルスラッグ3」ソフト



23 「THE KING OF FIGHTERS 2003」
販促用ポスター

タイトー様で提供

25 プレイステーション版
BATTLE GEAR3 ソフト

タイトー様からプレイステーション版「BATTLE GEAR3」ソフト、「ソイドインフィニティ」のバスネットカードを3名様にプレゼント!



SNKプレイモア様よりXbox版「メタルスラッグ3」ソフトを1名様に、「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」販促用ポスター、「THE KING OF FIGHTERS 2003」販促用ポスターをそれぞれ3名様にプレゼント!

21 「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」
販促用ポスター



24 販促用「ソイドインフィニティ」
バスネットカード

ビッグチャンス!!

50号記念! アркаディア

サミー様で提供

36 「ネットセレクト
サラリーマン金太郎」
販促用ポスター



37 「THE RUMBLE FISH」
テレホンカード

サミー様より「ネットセレクト サラリーマン金太郎」販促用ポスター、「GUILTY GEAR 闘」イベント用店舗配布ポスター、「THE RUMBLE FISH」テレホンカードをそれぞれ5名様にプレゼントします!

38 GUILTY GEAR 闘
イベント用
店舗配布ポスター

サクセス様で提供

34 ドリームキャスト専用ソフト
「PSYVARIAR2 THE WILL TO
FABRICATE」



サクセス様よりドリームキャスト専用ソフト「PSYVARIAR2 THE WILL TO FABRICATE」を3名様にプレゼント!

ディンブス様で提供

35 「THE RUMBLE FISH」
デザイナー
直筆イラスト入り色紙

ディンブス様よりデザイナー直筆イラスト入り色紙を3名様にプレゼント!



SEGA-AM2様で提供

SEGA-AM2様より「OutRun2」サウンドトラック
&チラシセットを3名様にプレゼント!



32 「OutRun2」
サウンドトラック&チラシセット

「OutRun2」
サウンドトラック&チラシセット提供
ティームエンタテインメント様より「PSYVARIAR2」
ORIGINAL SOUNDTRACK PLUSを3名様に
プレゼント!



33 「PSYVARIAR2」
ORIGINAL
SOUNDTRACK
PLUS

まだまだ
続くよ!



2004年6月28日(月)
当日有印有効

本誌編集部のアンケートに回答いただいた方へ、お礼として、このアンケートを
書いて書いてご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多かった場合は抽選の上で当選者
を決定させていただきます。また、応募いただいた方へ、このアンケートを
商品発送は、締め切りから1〜2か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、この集積に当選された方は、この号のほかの集積に入選できない場合があります。



アルゼ様ご提供

47

『新スーパーリアル
麻雀シリーズ
Hi☆Pa!パラダイス
温泉に行こう!』
等身大ポスターセット

アルゼ様より「新スーパーリアル
麻雀シリーズ Hi☆Pa!パラダイス
温泉に行こう!」等身大ポス
ターセットを1名様にプレゼント!

悠紀エンタープライズ様ご提供



悠紀エンタープライズ様より「サムライスピリッツ
零SPECIAL」チラシを200名様に、「サム
ライスピリッツ零SPECIAL」版使用ポスター
を100名様にプレゼント!

48 『サムライスピリッツ零
SPECIAL』チラシ

49 『サムライスピリッツ零
SPECIAL』
版使用ポスター

こなみるく様ご提供



50 『pop'n music』
キーホルダーセット

こなみるく様より「pop'n
music」キーホルダーセット、
「GUITARFREAKS」キーホル
ダー、「pop'n music」携
帯ストラップ、「beatmania
II DX」携帯ストラップを
それぞれ2名様にプレゼント!

52 『GUITARFREAKS』
キーホルダー

51 『ツインビー』
キーホルダー

54 『beatmania II DX』
携帯ストラップ

53 『pop'n music』
携帯ストラップ

クロスノーツ様ご提供

59 プレイステーション2ソフト
『対戦ホットギミック コスプレ
省(通常版)』



クロスノーツ様よりプレ
イステーション2ソフト
『対戦ホットギミック コス
プレ省(通常版)』を3名
様にプレゼント!

編集部提供

編集部よりアルカディア特製図画カード
を10名、ニンテンドーゲームキュー
ブを1名、ゲームボーイアドバンス
SPを2名様にプレゼント!



66 ゲームボーイ
アドバンスSP

67 ニンテンドー
ゲームキューブ



65 アルカディア特製
図画カード

ヒットメーカー様ご提供



41 光吉氏サイン入
りベストアルバム

40

『アヴァロンの鍵』
特製しおり



42 『WCCF』
カードミラー

43 ヒットメーカー
Tシャツシリーズ



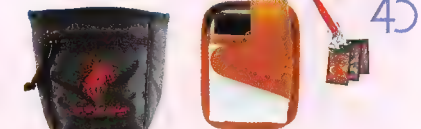
46 『電脳戦機
バーチャロンフォース』
グッズ



39
『アヴァロンの鍵』
オフィシャルカード
バインダーセット



44 『頭文字D』
携帯ストラップセット



『アヴァロンの鍵』カードホルダー&
バッグ&携帯ストラップセット

ヒットメーカー様より「アヴァロンの鍵」オフィシャルカードバインダーセ
ットを1名様に、「アヴァロンの鍵」特製しおりを10名様に、光吉氏サイン
入りアルバム、「WCCF」カードミラー、ヒットメーカーTシャツシリーズ
をそれぞれ1名様に、「頭文字D」携帯ストラップを1名様に、「アヴァロ
ンの鍵」カードホルダー&バッグ&ストラップセット、「電脳戦機バーチャ
ロンフォース」グッズをそれぞれ1名様にプレゼント!

バンプレスト様ご提供

58 機動戦士ガンダム
ハイクオリティキーホルダー
~シャア専用モビルスーツVer.~



バンプレスト様よりNintendo ファミコンカセ
ット タオルインボックス、機動戦士ガンダム ハ
イクオリティキーホルダー ~シャア専用モビル
スーツVer.~をそれぞれ3名様にプレゼント!

57 Nintendo
ファミコンカセット
タオルインボックス



ソニックチーム様ご提供

55 『ぶよぶよ
フィーバー』
特製タンブラー



56 『ぶよぶよフィーバー』
特製携帯ストラップ



エンターブレインご提供

エンターブレインよりギルティギア イグゼクストレー
ディングカードコンプリートセット、ザ・キング・オブ・フ
ァイターズトレーディングカード2001-2002 コン
プリートセットをそれぞれ3名様にプレゼント!

63 ギルティギア イグゼク
ストレーディングカード
コンプリートセット



64 ザ・キング・オブ・ファイターズ
トレーディングカード
2001-2002 コンプリートセット

ケイブ様ご提供

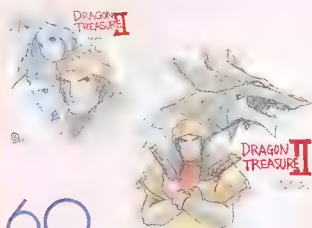
ケイブ様より「怒首領蜂 大往生・ケツイ〜絆地獄
たち〜 オリジナルサウンドトラック」、「エスガ
ルダ オリジナルサウンドトラック」をそれぞれ
5名様にプレゼント!



62 『怒首領蜂 大往生・ケツイ〜絆地獄
たち〜 オリジナルサウンドトラック』

セガワウ様ご提供

セガワウ様より「DRAGON TREASURE」
書き下ろしイラスト色紙を2名様にプレ
ゼントします!



60 「DRAGON TREASURE」
書き下ろしイラスト色紙

WEEKLY ファミ通 6/11号 好評発売中
特別定価 350円(税込)

E3 続報!

グランドセフトオート
バイスシティ
スーパーロボット大戦MX
メトロイドゼロミッション
T115のアトリエエーガルナ
メタルギア ソリッド3

© 2004 S.SUSUMU MATSUSHITA

登場 4連発!
エンニックス
ファイナルファンタジーVII
アドベントチルドレン
ファイナルファンタジーXII
ファイナルファンタジーXIII
プロマシアの呪縛
フロントミッションオンライン

豪華5大付録!!

- ①イリスのアトリエ 錬金術必修ガイド
- ②トゥハート2 特製クリアファイル
- ③幻想水滸伝IV ポスター
- ④PIZZICATO POLKA ポスター
- ⑤特製メモリーカードシール

ファミ通 PS2 6月11日号 定価 490円(税込)
好評発売中

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

ファミ通 キューブ 7月号 絶賛発売中!!
特別定価 590円(税込)

ポケモン 386枚
ポケモン
ポスター

ピコミンパズル
ファミ通バージョン第2弾
& オリジナル専用アルバム

© 2004 Pokémon © 1995-2004 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. © 2004 Nintendo

ファミ通 Xbox 7月号は定価630円(税込)
毎月30日発売

E3情報 & 緊急速報の嵐!
NINJA GAIDEN
天誅参 ~ 回帰ノ章 ~
など攻略も充実!

付録 DEAD OR ALIVE Ultimate
50cm Pop Up Stand

7月号 好評発売中!!

120分!! ゲーム番組ギッシリDVDビデオマガジン!!

ファミ通 Wave

Xenosaga EPISODE II
本誌独占映像 & 声優さん現場リポートを収録!!

大人気オンラインゲーム
「モンスターハンター」に
アズタリが挑戦!!

大分好評発売中!!

DVD VIDEO

ファミ通 攻略本!!

攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX
ナビゲーションガイド
好評発売中 / A5判
定価 280円(本体 200円+税5%)

PLAYSTATION2 プレイステーション2
スターオーシャン
Till the End of Time 2 レッスルスターキャスト
ファイナルガイド
定価 380円(本体 300円+税5%)

GAMEBOY ADVANCE ゲームボーイアドバンス
Piaキャロットへ
ようこそ!! 3.3
定価 280円(本体 200円+税5%)

ファミ通の攻略本最新情報は <http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/>

さらなる過激なバトルを求めて...
いよいよ発売へ!!

MAXIMUM 湾岸ミッドナイト TUNETM



長期公開ロケテストを敢行! ドライブゲームの
狂者たちに、秘めに秘まれて進化を遂げた「湾岸
ミッドナイト」シリーズ最新作 MAXIMUM
TUNE」の発売がついに決まった! 今回はさ
らに進化した内容を中心に紹介していこう!

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE

- メーカー: ナムコ
- ジャンル: レースゲーム
- 操作方法: ハンドル+ペダル×2+ギア
- 発売日: 2004年 予定
- 使用基板: ChihiroTM

Text: するする

©南みちはる/講談社
© 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
All trademarks and copyrights associated with the
manufacturers, cars, models, trade names,
brands and visual images depicted in this game
are the property of their respective owners. All
rights reserved.

ROUショー時からさらに進化! その進化した部分を給子エックだ!

公開ロケテストという形でゲーム
の存在を知らしめてきた「湾岸ミッ
ドナイト」シリーズの最新作が、ロ
ケテスト時からタイトルを「MAX
IMUM TUNE」に変更して登場
することとなった!

ゲームには、タイトルだけではなく、
長期間に亘って行なわれたロケ
テストで得たデータを元に、カ
ードシステム、ゲームシステムお
よび、このゲームの命ともいえるチ
ューニングの部分にも大きく改良が加
えられたのだ。

その変更点を発売バージョンの最
新情報として今回紹介するぞ!

●カードシステム

まず、カードに印字する時間が猛
烈に短くなり、ゲーム後カードがす
ぐに排出されるようになったのが大
きな変化点。また、カードそのもの
もロケテスト版とはデザインが変更さ
れているぞ。発売バージョンではこの
カードを使い、新たにクルマを選択
し、ライバルに勝っていくことでチ

ューニングを施して、最強のクルマ
を作っていくこととなるのだ!

●ゲームシステム

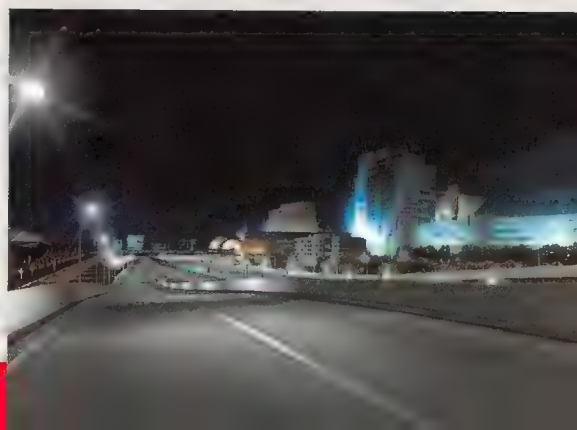
新たに乱入対戦時にお互いがチ
ューニングしてきたクルマの性能をそ
のままにバトルができる「フーハン
デモード」が追加された。

●チューニング

総勢20人からなるストーリーモー
ドを1周クリアすることで600馬
力までパワーアップできるのはロケ
テスト時と変わらないが、2周目以
降でパワーアップできるポイントを、
任意でパワーとハンドリングに振り
分けて、クルマのセッティングを変
更できるようになった! このセッ
ティングは、毎レース、乱入時(乱
入された側はできない)にできる
ようになっていいるぞ。

●ゲームモード

ストーリーモードでは、C級、B
級、A級、超A級の四つに分かれて
いたライバルのレベルが、初級、中
級、上級、超上級へと変更になった。
また、タイムアタックでは、発売直
後では体験できないフルチューニン
グが行なわれた各車種で、その速さ
を体感できるようになったのだ!



リニューアルされた カードシステム!

自分が所有するクルマの最新情報が記録されることで注目されていたカードだが、正式に発売されるに当たってリニューアルが敢行された! 右がその新旧の2枚なのだが、一見して分かるように情報が印字される場所が反対側に変わった。ここに印字される情報は、旧カードから基本的に変更が無いが、新たに馬力の部分にクルマがドリフト系かグリップ系かが分かるように表示され、さらに記録や走行距離に対応したパスワードが印字されることになった。また前述のように、印字速度が大幅に短縮されており、即座にカードが排出される。これで待たされる状況はほぼ無くなったぞ!

旧カード



正式発売から使用されることになった新カードがこれ。印字される場所が右から左へ変更。さらに新たな情報としてクルマの性格やパスワードが追加されるぞ。

左がロケテスト、AQUシヨバージョン。このカードでも引き継ぎをすることで続けてプレイできるぞ!

新カード



バトルに勝ち、さらに速いクルマへ! ストーリーモードと タイムアタックモード

ストーリーモード

四つのクラスに五人づつ(四人に勝つと五人目が出現!)ライバルが立ちをはかり、そのライバルに勝つことでゲットできるパラメータでマイカーをチューニングし、より速いクルマに育てていくのがこのモードだ。総勢20人のライバルに勝つと2周目のバトルへ突入。ここで勝つとさらにチューニングをしていけるのだが、ここからはパワー、ハンドリングのチューニングを走行条件によって変更(配分を変更)でき、さらに自分好みのクルマに仕立てることができるようになった!



ホイールは、カードを更新したり引き継いだ時などに変更できるぞ。



2周目のチューニングは、ゲージを任意にパワー、ハンドリングに配分できる!

タイムアタックモード

いわずとも知れたタイムアタックは、コースをいかに速く走るかを競うモード。コース上には自分のクルマしか存在しないので、思う存分コースを攻めることができる、まさに最速を求めるモード!



みバザー! カルも居ない! 己の能力を競うモード!

T・Aでしか 乗れない この3台

最強状態でチューニングされたクルマで走るとどうなる? という質問に答えるためにT・Aだけで選べるクルマが用意されている! それが下の3台だ!



ハンデなしモードが追加された 乱入対戦!

通常の乱入対戦は、お互いのクルマの性能差を埋めることで超接近戦のバトルが楽しめるようになっているが、究極のバトルを実現するべくお互いの了承の元でそれぞれが育ててきたクルマの性能のままでバトルができるモードも導入された! このノーハンデのモードで600馬力超のクルマで乱入する場合だが、バトルの前に対戦相手のクルマの性能を確認することで、パワー重視型にするかハンドリング重視型にするかのチューニングができるようになっている! これに対して乱入される側は、チューニングの変更はできないが、自分の得意なコースを選ぶぞ!



ずるずる☆
(ハンデ+ 210馬力)
360馬力

マッスル
(ハンデ+ 50馬力)
520馬力



GUEST
230馬力

真剣勝負!

GUEST
300馬力



右の写像がハンデなしの状態です。スタートするときの画面。クルマの性能差関係無し。カチン勝負!

GEMBALLA

ウーベ・ゲンバラが二人の職人と立ち上げたドイツ車を中心にチューニングする会社がゲンバラ。そのゲンバラチューンのマシンが2台登場。どちらもリアエンジンリアドライブなので、コントロールにはそれなりの腕が必要かも！



MAZDA

マツダといえばロータリーエンジン。ロータリーエンジンといえばマツダ！ そのマツダから用意された2台は、原作でも登場したRX-7だ。性能面で考えると新しい方が有利だが、乗り手のこだわり次第で有利不利は無くせるかも？



選べるクルマは全部で19台！！ 有名チューナーのマシンも！

ストーリーモードで選べるクルマは、トヨタから3台、ニッサンから6台、マツダから2台、三菱から3台、スバルから3台、そしてゲンバラチューンのマシンが2台の全部で19台が用意されている！
その19台だが、基本的には原作に登場するクルマのベース車両が中心となっているが、中には原作には登場しない各々のメーカーのスポーツカーが加えられている！
注目はゲンバラチューンのマシン2台。ドイツ車のスーパーマシンがベースになっているので、初期段階でのポテンシャルは相当高いだろう。ただその特異な駆動方式を扱いきれぬかがポイントになるかも？
また4ドアタイプではトヨタからチェイサーのツアラーV、スバルからレガシィB4の2台が選べる。ちよつと場違いな感じもあるが、どちらもハイパフォーマンスな性能を有しているので、チューン次第ではかなり楽しめるかと思う。
この19台の中からどのクルマを選んで戦うか、チューンしていくかを楽しみ切りたいところだ！

TOYOTA

巨大メーカーであるトヨタにはいろいろなタイプのスポーツカーがあるが、その中から原作で登場したスーパードライバー以外に、全く性格の違うMR-2、チェイサーの2台も選択可能！



ニッサンからは車種的には3種類だけなのだが、同車種名の中で新旧のマシンをそろえたのでなんと6台も用意されることとなった！
その中でもやはり注目されるのはスカイラインGT-R。R32からR34まで3タイプが用意されるぞ！ どれを選ぶかは好みだろうなあ。

NISSAN



MITSUBISHI

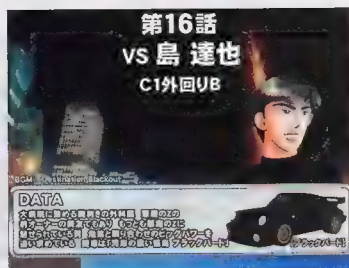
WRCで進化してきたランサーエボリューションの中からVIとVIIの2台と、三菱のスポーツカーといえばGTO！ ということなのでこの3台が用意された！



SUBARU

日本のWRCを支えるインプレッサから旧タイプと最新型、これにかつてWRCで活躍したレガシィの4ドアスポーツB4の3台が用意される！ 3台ともスバルお得意の水平対向エンジン！ 君の好みはどっち？





ライバルに勝って 速いクルマへ!!

ストーリーモードで登場する20人のライバルの乗るクルマ、バトルポイント、そしてライバルの原作におけるエピソードなどをまとめたデータを紹介します！

その20人だが、5人目、10人目、15人目、20人目の四人はある特定の条件を満たさないと戦えないシークレットキヤラクターなのだ。

出現順に関しては、20人が四つのクラスに分かれ、各クラスの四人の中から任意に選べるようになっている。ロケテ版ではC級、超A級となっていたストーリーモードでのライバルのクラスだが、発売バージョンでは、初級、中級、上級、超上級に変更され、これより直感的に速さが分かりやすくなった。

それに対応していたブレイヤーのレベルの表記には変更は無く、ロケテスト時と同様に初級の制覇まではN級、初級を完全制覇するとC級となり、以後各クラスを制覇することで、B級、A級、超A級となる。



ストーリーモード ライバル出現データ表

話数	ライバル	クルマ	バトルポイント	データ
第1話	朝倉アキオ	フェアレディZ (Z31)	C1内回り	夜通し首都高を走っている19歳の高校3年生。愛車は解体屋で集めた部品をコツコツ取り付けたライトチューンのフェアレディZ。
第2話	コウちゃん	RX-7 (FC3S)	C1外回り	アキオの良き相談相手。高橋自動車という整備工場を営む。愛車は自分の工場で組んだフルチューンのRX-7。
第3話	オキ	RX-7 (FD3S)	新環境右回り	箱根周辺をテリトリーとする峠の走り屋。首都高の経験が浅く走りは不安定。愛車は伝説のプライベートチューナー林が手がけた500馬力のRX-7。
第4話	原田	フェアレディZ (Z31)	新環境左回り	「とびきりの速さ」を追求するプライベートチューナーで平本の後輩。愛車はプライベートチューンながらビッグタービンを回しきるZ。
第5話	シークレット	???	???	???
第6話	山本和彦	インプレッサSTi (GDB)	C1内回り	「ヤマモトスピード」代表。穏やかな外見に似合わず、走りはかなりアグレッシブ。ヤマモトスピードのデモカーのインプレッサに乗る。
第7話	大田和夫	RX-7 (FD3S)	C1外回り	「RGO」代表でカリスマ的存在の天才チューナー。走りの腕も確かでテクニクは上級レベル。RGOのデモカーのRX-7に乗る。
第8話	RGO山中	シルビア (S15)	新環境右回り	「RGO」のチーフメカニック。サーキット仕込みのテクニクでコーナーを正確に処理していく。RGOのデモカーのシルビアを駆る。
第9話	後藤 元	スカイラインGT-R (BNR34)	新環境左回り	GT-Rのチューンで名を売った新進気鋭のチューニングショップ「ACE」の代表。ACEのデモカーであるR34スカイラインGT-Rに乗る。
第10話	シークレット	???	???	???
第11話	相沢圭一郎	スープラ (JZA80)	C1外回り	ホストクラブでチューン費用を稼ぐ大学生。愛車はRGOやヤマモトスピードなどの大手チューナーたちが共同で手がけたスープラ。
第12話	後藤 元	スカイラインGT-R (BNR32)	新環境左回り	後藤にその速さを認められ「ACE」でテストドライバーを務める19歳。アキオと一緒に制作したACEのデモカーのスカイラインGT-Rに乗る。
第13話	林 林	RX-7 (FC3S)	C1内回り	昔はサーキットのタイムアタックもやっていた自動車評論家。通称「ビッグマウスの一発屋」。愛車は伝説のチューナー林が手がけたRX-7。
第14話	シークレット	スカイラインGT-R (BNR32)	新環境右回り	一度は走りの世界から遠ざかっていたが、スピードの魅力を忘れられず、家族を犠牲にして再び走りの世界へ戻ってきた。
第15話	シークレット	???	???	???
第16話	悪魔のZ	ブラックバード	C1外回り	大病院に勤める腕利きの外科医。悪魔のZの前オーナーの親友であり、もっとも悪魔のZに魅せられている男。
第17話	マサキ	RX-7 (FD3S)	C1内回り	10年前にRGOのテストドライバーとして活躍していた外車ブローカー。悪魔のZに魅せられて再び走り出す。
第18話	黒木隆之	スカイラインGT-R (BCNR33)	新環境右回り	チューニングショップ「FLAT RACING」代表。マジメで妥協を認めないチューナー。妥協を一切排して組み上げたスカイラインGT-Rに乗る。
第19話	秋川レイナ	スカイラインGT-R (BNR32)	新環境左回り	数多くの走り込みで、いつしか「最高のR乗り」と呼ばれるまでに腕をあげた。愛車は北見がチューンした600馬力のGT-R。
第20話	シークレット	???	???	???

オールタイムレジェンドについて WCCFの開発者に直撃!!



「Ver.2.0」から登場する新カテゴリー「オールタイムレジェンド(以下ALE)」。その内容に迫るため開発者にインタビューを敢行! 好きなサッカー選手の話題をきっかけに登場する選手を探ってみたぞ!

お二人の思い入れが強いサッカー選手を教えてくださいませんか?

前山 僕はストイコビッチですね。名古屋出身でクラブスポンサーの僕としては、彼が一番です。でもセリエAでの活躍と言われると……微妙ですね(笑)。

河治 コンビとして好きな選手もたくさんいますね。マンチーニとヴィアリや、フオンセカとバルボ……。そういう組み合わせができたら楽しいでしょうね。

マンチーニとヴィアリ! サンプドリアの優勝メンバーですね。

河治 ですね。するともなくトニーニョ・セレーゾが付いてくる、みたいな(笑)。だからセレーゾも含め、こころのメンバーが出てくるというですね(笑)。

——すると、ブラジル黄金のカレテットを組める……かも?

前山 組めたらいいですねー。

ALEは、80年代後半から90年代前半に活躍した選手が中心なんですか?

河治 セリエAには64年から80年くらいまで外国籍選手の獲得に制限があったんです。なのでイタリア人選手に比べると、外国籍の選手の方が新しめになっちゃいますよね。例えばジーコは80年代に入ってからセリエAに来た選手ですよ。

前山 選手をセレクトするときに、やっぱり僕たちの思い入れが出ますよね。あまりに古い選手だとユーザーも知らないだろうし、僕自身、名前は知っていても

ビデオのダイジェストでしか見たことがなかったりしますからね。

河治 80年代以降となると、最初に活躍したのがファルカンですよ。その前になると64年以前から活躍していた選手、例えばスペインのルイス・スアレスですね。

前山 ALEを出すに当たっては、開発の中でも賛否両論あったんですよ。昔と今とでは、サッカーの質が違いますよね。それを同列に置いていいのかな? って疑問はありました。そういった難しさもあって、ALEにはバラーメーターを記載していません。

——数値がカードに載っていない?

前山 そうです。個人能力の数値がすべてシークレットになっています。PANINのデータに基づいて数値を付けるよりは、プレイヤーがその数値を想像しながら使った方が面白いと思うんです。もちろん、内部バラーメーターは存在しますが、あえてそれはカードに明記してません。

河治 イメージ的に20を超えちゃってる能力の選手も居るでしょうね。

前山 ただし、ALEはちょっと使いづらくなっています。財政難が起こればいいです、連携がつかなくなっちゃいます。もちろん、相性の良かった選手同士はつながるようになっていますけど。

逆にユーザーの意見として聞かせていただきたいんですが、どんな選手を望んでいるんですか?



©HiImaker / SEGA, 2002, 2004 ©Panini 2004
Su licenza di
A.I.C SERVICE SRL

ワールドクラブチャンピオンフットボール
セリエA 2002-2003 Ver.2.0
■メーカー: ヒットメーカー/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: 2004年8月中旬予定
■使用基板: NAOMI2

地方で久々の大入りを記録!



引きが
おもしろい!



クイズにいち早く正解したイベント常連の女性プレイヤーが、この日一番のお宝封筒「グランデミラセット」をゲット!



個人トレードでは、抽選で選ばれた3名だけが激白レートでトレードできる!

去る5月16日、トレーディング隊が乗り込んだのは、愛知県扶桑にある「セガワールド扶桑」。今回のイベントには「100人のお客さんが来てくれればいいかなあ」と考えていたトレーディング隊だったが、ふたを開けてビックリ! 会場は300人近い来場者でごった返し、1Fのイベントスペースでは収まらず、2Fの柵越しにイベントに参加する人も居るという大入り状態!! これにはトレーディング隊一同感謝感激です。

イベントの内容は、いつも通りのクイズ形式+オークション形式トレード、そしてプレゼント抽選会と個人トレードという黄金パターン。しかし、イベントの流れはいつも通りにはいかなかった。クイズ形式のトレードでは、クイズに正解した人が5枚のレアカードが入った封筒を持っていける

のだが、今までは最初の方で正解した人は大抵はすれの封筒を引いていた(LEナナミ×5など)。しかし、今回は初っぱなから当たりの封筒がバンバン飛び出す……。あまりに当たりの封筒が持て行かれてしまうので、イベントを盛り下げないために当たりを増やさざるを得ないトレーディング隊でした……。泣。

週刊ファミ通&月刊アルカディア両編集部がWCCF好きな面々が、全国各地のWCCF設置店舗でカードをトレードしていくという企画。今回は愛知での模様をお届け!

WCCFトレーディング大会

第17回 愛知編

6月はお休みします

6月は6月1日(土)から6月30日(日)までお休みします。この期間中はWCCFのイベントやトレードは行いません。また、この期間中はWCCFのカードやアイテムの価格も変動する可能性があります。ご了承ください。



サンブドリアをスクデットに導いた名コンビが、このヴィアリ(左)とマンチーニ(右)だ。マンチーニは2003-2004シーズン、ラツィオを指揮し、イタリア杯を獲得するなど好成績を残した。

やっぱりフラティニですね。フリーキックだけで得点を取っちゃうって、とてつもないですよ。愛。

河治 フラティニはボールに飛び込んでくるタイミングもバツグンなんです。そういうところではボバンもうまかった。

あ、ボバンも出してほしいです!

河治 ボバンってマリシアのあるフアンタジスタって感じ。足技もあるけど、相手を小突くのもうまい(笑)。

→イタリア人選手については、

前山 イタリア人選手となるとDFかなあ。バレージとか? 彼は別格だよな。

河治 バレージもパラメーターを付けづらいなあ。守るだけじゃなくて攻め上がることもあるし、そこでピッチを見回すルックアップが素晴らしい。

→ALEにバレージが入っているんなら、タソツティもほしいですね。

河治 タソツティ単独では要望が来ないんですが、セットで居てほしい選手はたくさんいますよね。その点はユザーから強い要望があれば実現するかもしれないよ。DFではベルゴミが居たら、インテリスタにはたまらないでしょうね。

→では最後にVer.2.0.0を楽しみにしている人にメッセージをお願いします。

前山 Ver.2.0.0のメインはALE、でも組み合わせやバランスを取るのが難しいと思うんですね。WCCFではど

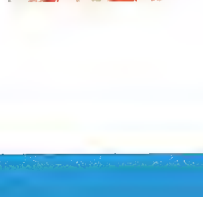
前山 芳孝

ヒットメーカーのディレクターにして、WCCFの生みの親でもある。WCCF公式HPでは、別名エリック「キング」マエトナとして登場している。



河治 良幸

青山学院大学大学院でサッカー史を研究。WCCFでは、PANINIのデータを基に選手のバレーター設定とカードの裏の選手情報を執筆した。

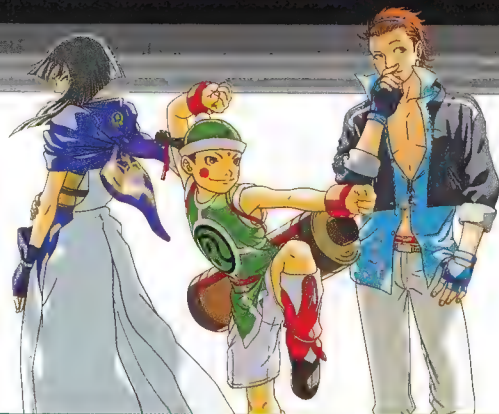


んなチームを作っても自由。それが最強チームだったり、名コンビの再現だったりしてもいいんです。その中で自分なりの選手の使い方を付けてほしいですね。

河治 選手の意外な一面を見つけてほしいですね。同じ選手でいるんならポジションを試してみたいと思いますよ。

ちなみにテデスコってすごくヘッドが強いんですよ。だれも言ってくれないけど(笑)。そういう隠れた一面を見付け出すのも、面白いと思いますよ。

(敬称略・4月某日 東京大田区・ヒットメーカーにて収録)



闘劇後の新たなチャレンジに!



©Sammy ©Dimps 2004

Impression

格ゲーの祭典「闘劇2004」も無事終了。新しいゲームを求めるキミには、本作がオススメだ。操作感覚や駆け引きに独特な部分があるが、慣れれば続編には無い、新たな楽しみを味わえるぞ。

※文中の略称や略号は以下の意味を表します
 Dダッジボタン
 ジョルトジョルトアタック
 アドバンスドアドバンスドアタック
 インパクトインパクトブレイク
 G.ダッジグラウンドダッジ
 A.ダッジエリアルダッジ
 []ラッシュコンボ(カッコ内)
 ◎キャンセル
 ◎クリティカルキャンセル

今回は本作のキモといえるインパクト後の攻防に加え、役立つ小ネタを放出。ステップアップにつながるキャラ別攻略も見逃すな!

Text: ケンちゃん

ザ・ランブルフィッシュ
 ■メーカー: ディムプス/サミー
 ■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: 2004年3月下旬(稼働中)
 ■使用基板: ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

投げ技による反撃が安定。通常投げはダメージが小さいものの、ほぼ確実に反撃できるのは魅力だ。



インパクトに成功した後では、発生の早い技を使って反撃していこう。間合いが近ければ……

相手の反撃をつぶす。ガーネットのゲイズスラッシュは、投げられ判定がなくなるので特に強力。



強攻撃がインパクトされたことを確認したら、すぐにアドバンスドや無敵必殺技を入力して……

相手の攻撃をインパクトした後は、反撃を決めるチャンス。だが、相手の技が続いて攻撃を出せるものだった場合は、一方的に攻撃できるわけではない。発生の遅い技は逆につぶされる可能性が高いので、右下の表を参考に、発生の早い技で反撃したい。間合いが近いときは、投げ技での反撃が安定する。投げられ判定の無い技を出されない限り、ほぼ確実に反撃できる。また、無敵技も届けばほぼ確定するので覚えておこう。

インパクトされたのが弱攻撃だと、反応してから行動を変えるのは難しいが、ヒットストップの長い強攻撃なら、確認して対応することも可能。基本的には発生の早いアドバンスドを出し、相手の反撃技を発生前に前につぶしてやる。無敵技や当て身投げ系の技を持っているキャラは、それらを出すのも有効だ。

これを制する者が本作を制す!?

インパクト後の攻防

重要な防御システムの一つ、インパクト。した後、された後にできることを知り、最善の行動を選択しよう。

キャラ別 発生の早い技リスト

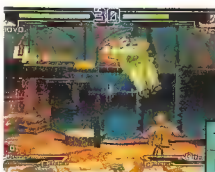
ゼン	しゃがみ弱◎(4)	オービル	フルグラビティロック(1/投)
ヒカリ	しゃがみ弱◎(4)	ボイド	立ち弱◎(3)
タイフォン	身陰返し(1/投)	ウレシ	メロースロー(1/投)
ガネット	立ち弱◎(3)	カヤ	立ち弱◎(3)
オービル	烈投◎(3/投)	アラ	しゃがみ弱◎(4)
	しゃがみ弱◎(4)		月影(1/投)
	アドバンスド(4)		立ちorしゃがみ弱◎(4)
	立ち弱◎(4)		アドバンスド(2)

※カッコ内は発生(単位はフレーム)。「投」は投げ技であることを表す。

TRF 豆知識1 起き上がりの早さ

先月号で述べた通り、本作は起き上がった直後に技を出せないで、そこにしっかり攻撃を重ねれば、無敵必殺技などで切り返されることは無い。非常に強力な起き攻めを展開できるわけだ。

しっかり技を重ねるためには、起き上がるタイミングを知ることが重要。キャラごとの起き上がる時間を下にまとめたので、参考にしてほしい。



起き攻めが強力な本作。ジャンプ攻撃をしっかりと重ねれば、最低でもガードさせられる。

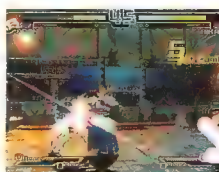
起き上がるまでの時間

ゼン	30	ボイド	36
ヒカリ	35	ウレシ	32
タイフォン	30	カヤ	35
ガネット	37	アラ	31
オービル	40		

ダウン追い打ちをくらって地面に着いた後～起き上がるまでの時間。単位はフレームだ。

TRF 豆知識2 ボタン同時押し入力

本作はA→B→C→Dの順でボタンの優先順位が付いており、「AC同時押し」で弱◎が出る。また、通常投げの入力は「Cを含むボタン同時押し」でもOKなので、「◆or◆+AC同時押し」と入力すれば、通常投げを狙いつつ、失敗しても弱◎が出るぞ。ただし、通常技より特殊技が優先されるので、◆or◆+Cの特殊技がある場合、そちらが出てしまう。

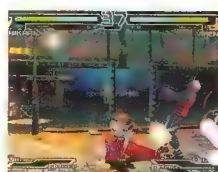


一部の必殺技の後など、至近距離でもつれたときは、同時押し入力通常投げの出番だ。

ジャンプなどで回避されても立ち弱◎が出る。回避した相手にヒットすることも多いぞ。

TRF 豆知識3 リカバリーの高度制限

攻撃をくらって吹っ飛んだ後は一定時間経過後からリカバリーを取れるが、これは高度制限があり、自キャラの高度がある程度より低いと不可能。攻撃側がこれを利用し、低い位置で当たるように技をつなげば、通常はつながらない空中連続技が成立するぞ。ただ、クイックリカバリーは高度制限が無いため、高度が低くても回避されてしまう。



空中の相手に地面スレスレで攻撃をヒットさせると、たとえ弱攻撃でもリカバリー不能。

キャラによっては、ダッシュ弱攻撃×1～2の繰返しで、少しの間相手をお手玉できる。

飛び道具のモーションを見たら、ハイジャンプで跳び込む。縮動砲なら連続技を決めて大ダメージ!



見てからでは止められないので、リーチの長い技を置く。スキが小さく連続技を狙える技が理想だ。

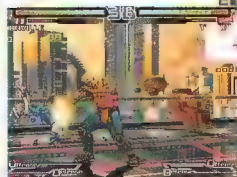


ダッシュ立ち弱◎を読み、発生の早い技で割り込む。ポイントを絞った方が狙いやすいぞ。

～対タイフオン戦のポイント～

- 垂直ジャンプ攻撃やリーチの長い技を置き、相手を近付かせるな!
- 立ち弱◎→ダッシュ立ち弱◎は、発生の早い技や後方ジャンプで対処!
- しゃがみ強◎をくらったら、すぐにクイックリカバリー!

タイフオンが自キャラを跳び越していく形になる。着地する前に背後から反撃を決めてやろう。



しゃがみ強◎をくらったら、すぐにDをプッシュ。ニュートラルのクイックリカバリー後は……

Counter Measure



キャラ対策

タイフオン

立ち弱◎を軸とした接近戦が強力なタイフオン。いかにして接近を防ぐかが重要だ。接近戦されたときの対処と、空中連続技の脱出法を覚えれば完璧!

Text: OYZ

中間距離では、素早いダッシュでの接近を警戒。タイフオンはリーチが短いので、リーチの長い地上技を置いておくとい。読まれないう程度なら垂直ジャンプ攻撃も有効だ。遠距離では飛び道具を警戒し、確認したら前方ハイジャンプ。縮動砲は反撃でき、弱連動掌でもジャンプ攻撃をガードさせられる。強連動掌は空中ガードすることになるが、そこは読み合い。強連動掌を読んだら地上から近付けるぞ。

接近されたら?

ここでは、立ち弱◎を中心にとした固めへの対処法を紹介。まず、立ち弱◎ガード後、続くダッシュ立ち弱◎に割り込む方法。右ページ「発生の早い技リスト」にある打撃技を最速で出せば、最低でも相打ちには取れる。オービルやボイドなら、コマンド投げで割り込むのもアリだ。次に、後方ジャンプで逃げる方法。脱出できなくても、空中連続技さえくわなければ(次項参照)大ダメージは受けにくい。

なお、コマンド投げの烈双按はスキが小さく、垂直ジャンプで回避しても反撃しにくい。読み切っても反撃を狙うなら、Aダッジ攻撃を使おう。

空中連続技への対処

タイフオンのしゃがみ強◎をくらってしまつたら、すぐにレバー後ろorニュートラルでクイックリカバリーしたい。レバー後ろは安全に逃げられるのが利点。相手が空中連続技を狙った場合、地上で迎え撃つ形になるので、対空の得意なキャラ向きだ。

一方のレバーニュートラルは、相手が空中連続技を狙った場合、背後から確実に反撃可能。ただし、相手が◆+強◎などを狙うとくらってしまつので、多少のリスクを伴う。

Counter Measure



キャラ対策

かや

リーチの長い立ち弱◎、コマンド投げの月影など、一つ一つの技が高い性能を誇るカヤ。技対策はもちろん、局地での読み合いにも勝てるようになる。

Text: ラオウ

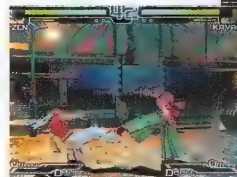
立ち回り考察

最も悩まされるのが、リーチの長い立ち弱◎。これはカヤ側の使い方によって対処が変わるので、順に見ていこう。まずは接近手段として使われる、ダッシュからの立ち弱◎。これは相手が仕掛けてくることを先読みして、Aダッジアタックを合わせるという。早めに出して「置いておく」のがポイントだ。また、Gダッジで立ち弱◎を回避して通常投げを狙う方法も、奇襲として有効だ(確定はしない)。

次に、こちらのダッシュを止める目的で使われる、その場からの立ち弱◎。これは届かない間合いで使われることが多いので、しゃがみ強◎をぶつけてダウンを狙おう。一見無謀に思えるが、判定勝負となるので悪くても相打ち、カヤの足先にしゃがみ強◎の先端を当てるように出せば、一方的に勝てることもあるぞ。そのほかに覚えておきたいのが、跳び込みの対処法。カヤのジャンプ攻撃はリーチが短いので、バックステップで回避しやすいぞ。迎撃を狙うなら空対空がオススメだ。

ダッシュからの立ち弱◎には、Aダッジアタックで対抗しよう。早めに置いておくのがコツ。

その場での立ち弱◎には、しゃがみ強◎を合わせる。空振り時はアドバンスドで一応だがフォロー可能。



飛び道具の飛翼を撃たれたら、相手のゲージをためさせないために、Gダッジで回避したい。

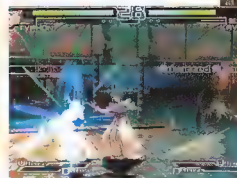


カヤはジャンプの移動距離が短く、ジャンプ攻撃のリーチが短い。バックステップで対応しよう。

～対カヤ戦のポイント～

- 立ち弱◎に対しては、相手の使い方に応じてAダッジアタックとしゃがみ強◎を使い分けて対抗!
- ジャンプによる接近はバックステップで回避し、攻め込ませるな!
- 接近戦では月影を警戒せよ!

アドバンスドからの攻めを多用する相手には、アドバンスドにインパクトして反撃を狙うのも手。



アドバンスドをガードしても、月影があるので油断は禁物。まずは意識改革からはじめよう。

接近時の攻防

接近戦では、コマンド投げの月影が脅威。まずは「投げ間合いが狭く、コマンドの關係上ダッシュから出しにくい」という点を覚えておこう。主に、ジャンプ攻撃orアドバンスドの後や、こちらの起き上がりにも狙われることが多いぞ。万能的な対処法はないため、基本的には割り切ったジャンプorガードしかない。ただ、アドバンスドガード後は続けてアドバンスドを出せないため、連続技の威力は小さめ。月影の回避を重視するとい。



しゃがみ強⑨→弱禍魂法後など、バックステップされると読んだら思い切って走り込み!

【しゃがみ強⑨→しゃがみ強⑨】→弱牙砕脚→【しゃがみ強⑨→しゃがみ強⑨】→弱禍魂法がオススメ。



強化版斬震拳をガードさせ、ダッシュからジョルトで奇襲。その後の連続技はダッシュから……

通常投げのススメとバックステップ対策



対戦攻略

強化版必殺技での攻めはもちろん、禍魂法を使うまでの立ち回りを突き詰めることが勝利につながるぞ。

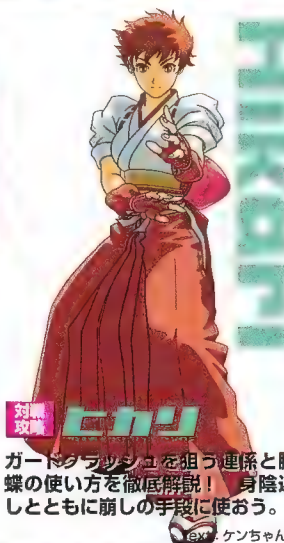
Text:ラオウ

ちよつと役立つ小ネタ集

禍魂法使用後は強化版牙砕脚を狙うのが基本だが、強化版斬震拳もなかなか。インパクトされないで、強化版壊れ迅撃と使い分けてガードクラッシュを狙おう。オフエンスゲージがたまっていれば、強化版斬震拳をガードさせた後にジョルトを狙う手もあるぞ。

ガードクラッシュと離蝶で体力を奪う

コマンド投げの身陰返しは、クイックリカバリされると不利な状況になるため、崩し手段にはガードクラッシュを狙った連係も組み込みたい。軸となる攻撃は「遠距離立ち弱⑨→遠距離立ち強⑨→近距離立ち強⑨」。近距離立ち強⑨はガードされると若干不利だが、反撃を受けにくいのが利点。バックステップで切り直すが、アドバンスドや離蝶で相手の反撃をつぶそう。また、インパクト対策として遠距離立ち強⑨→しゃがみ強⑨という選択肢も交ぜたい。インパクトを警戒しておき、されたのを確認したらアドバンスドや離蝶を狙うのも手だ。離蝶は成功時の見返りが大きいので、狙いどころを覚え



対戦攻略

ガードクラッシュを狙う連係と離蝶の使い方を徹底解説! 身陰返しとともに崩し的手段に使おう。

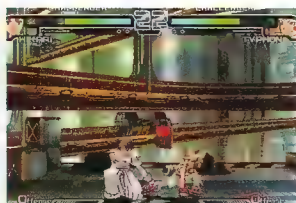
Text:ケンちゃん

昇りジャンプ弱⑨を活用!

ジャンプ弱⑨は発生が早く下方向に強いので、昇りで出せば中段攻撃として機能する。キャンセルで群雲払いを出せば連続ヒットするぞ。そのほか、接近戦でもつれたときに昇りで出せば、攻勢を奪取できるケースも多い。



跳び込む際も、とりあえず昇りで出しておこう。相手の空対空をつぶせることがあるぞ。



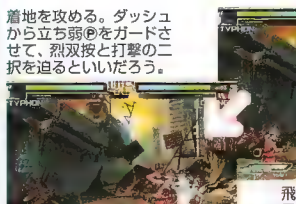
相手が暴れそうなポイントで離蝶。攻めの連係に組み込み、相手の反撃をつぶそう。

縮動砲を使った起き攻め

連続技の段数を増やしてなるべく遠めでしゃがみ強⑨をヒットさせ、キャンセルで縮動砲。キャンセルのタイミングを調節して相手の背中にギリギリ重ねれば、ガードさせた後に攻め込めるぞ(ダッシュ立ち弱⑨が連続ガードになる)。



相手の背中に縮動砲が重なれば成功。オフエンスゲージ増加量の多さが魅力だ。



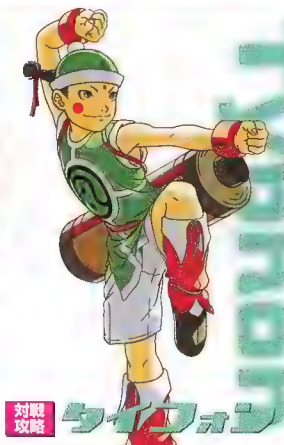
飛び道具のモーションを見て跳び込む相手には、強い縮動砲が有効だ。空中ガードさせて

立ち回りステップアップ

遠距離戦では飛び道具が主体。弱縮動砲で様子を見つつ、相手が飛び道具のモーションを見て跳び込んでくるような化けやすいが、けん制技を出した後にレバーを↓へ入れば、おぼろげに跳び込みにも対応しやすいぞ。

また、ハイジャンプの距離が短いボディやオービルに対しては、縮動砲が特に有効だ。この2キャラは、後方ジャンプや猛跳躍(↓で着地)を使って、遠距離戦を中心とした闘いを心掛けるという。

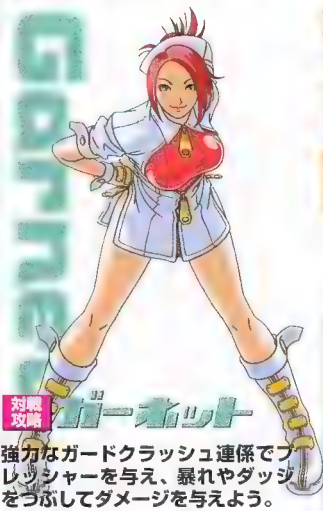
接近戦では、相手のバックステップが嫌な存在。これには、ダッシュ立ち弱⑨×2→を繰り返す連係が有効。バックステップ中にヒットすれば(空中ヒットになる)、次のダ



対戦攻略

今回は遠距離戦を中心に立ち回りを補足。加えて、縮動砲を使った強力な起き攻めを紹介するぞ。

Text:OYZ



対戦攻略 ガーネット

強力なガードクラッシュ連係でプレッシャーを与え、暴れやダッシュをつぶしてダメージを与えよう。

Text: モミアゲ



インパクトは常に警戒しておきたい。特に弱攻撃の出し方はうまく散らしていこう。

一方的にガードを破られ、弱攻撃×2やジャンプ強攻などから、ダッシュ弱攻撃×3→遠距離立ち強攻→遅め遠距離立ち強攻(2段階目)→アドバンスド→弱攻撃×3→遠距離立ち強攻→遠距離立ち強攻(1段階目)→弱攻ピアシングハート→弱攻とガードさせれば、ガードゲージ満タンから一気にガードクラッシュにさせることが可能。特にジャンプ強攻から始動した場合は割り込まれるポイントが無くなり強力だ。

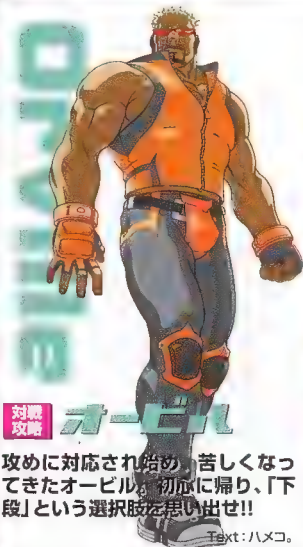
ただし、起き上がりにジャンプ強攻を重ねられる状況は少ない。強バイティングジェストの後は数は少ないチャンスなので、下記のリカバリー不能連続技からしっかりとジャンプ強攻を重ねよう。

高威力空中連続技

- I ダッシュ[しゃがみ強攻→近距離立ち強攻] → 強バイティングジェスト→弱攻→ダッシュ[しゃがみ強攻→近距離立ち強攻] → 強攻ピアシングハート
- II 弱ゲイズスラッシュ(カウンターヒット) → [しゃがみ強攻→近距離立ち強攻] → 強バイティングジェスト→弱攻→ダッシュ[しゃがみ弱攻→しゃがみ弱攻→(遅め) 遠距離立ち強攻] → 弱攻ピアシングハート→弱攻+弱攻

一方的にガードを破られ

使うべき連続技を覚える



対戦攻略 オービル

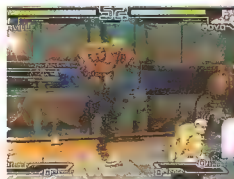
攻めに対応され始め、苦しくなってきたオービル。初心に帰り、「下段」という選択肢を思い出せ!!

Text: ハメコ

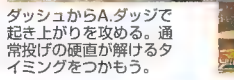
立ちガードにヒットするしゃがみ強攻につなごう。ヒット時に攻めが続くのも大きな利点だ。



アドバンスドからの攻めは、レバー後ろ連続入力力のバックステップで対応されると苦しい。そこで……、



通常投げはクイックリカバリー可能だが、受け付けはバウンド前まで。ダウンを奪えたら……、



ダッシュからA.ダッシュで起き上がりを攻める。通常投げの硬直が解けるタイミングをつかもう。



もつれたら素直に弱攻+強攻で通常投げ。失敗しても上方向に強い近距離立ち強攻が出る。

前号で紹介した、打撃技を当てた後のフルグラビティロックと打撃技の二択は、レバー後ろ連続入力(バックステップor立ちガード)で対応されてしまうことが発覚。一応早めのキャンセルで弱アサルタタックルを出せばバックステップ中にヒットするが、その後が続かないのが難点だ。そこで、アドバンスド後の打撃技は、しゃがみ強攻を使うのがオススメ。バックステップ入力の立ちガードにヒットするぞ。ガードされた際は、改めてフルグラビティロックと打撃技の二択を仕掛けよう。

しゃがみ強攻に警戒を覚えた

通常投げも忘れずに

「動作可能になった直後は通常投げ以外を出せない」というシステムから、フルグラビティロックの過信は禁物。こちらがフレイム有利な状況でも、ジャンプで回避されてしまうぞ。そんなときこそ通常投げ。失敗時に出る近距離立ち強攻が、ジャンプに対して強いのもいい感じ!

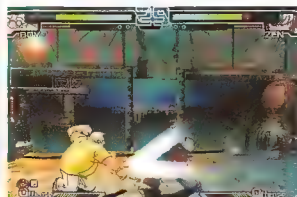
起き攻めへのプロセス

しゃがみ強攻でダウンを奪った後、相手の起き上がりに前方ジャンプ[強攻→強攻]を重ねるパターンを紹介。ボイドのウリである起き攻めを無敵時間のある必殺技やバックステップで回避されないために、必ず覚えておきたい。

キャラ	ダウン追い打ちに使う技
ゼ	しゃがみ弱攻→弱+C
ヒカリ	しゃがみ強攻
タイフーン	しゃがみ弱攻→弱+C
ガーネット	しゃがみ弱攻→しゃがみ(空振り)
オービル	しゃがみ弱攻→しゃがみ(空振り)
ボイド	無し(自力で合わせるしかない)
ウィレン	しゃがみ弱攻→弱+C
カヤ	しゃがみ強攻
アラン	しゃがみ強攻

*上記の技でダウン追い打ち後に最速で前方ジャンプすると、ちょうど重ねられる。

●対オ'ビル…地上では分が悪いので、積極的にジャンプ



しゃがみ強攻は発生が早い上に判定が激強。困ったらとりあえずこの技をぶつけよう。

相手キャラにどの基本技術

ダッシュが遅いため、攻め込む手段は跳び込みのみ。基本的に地上で待ち気味に闘った方がいい。では、キャラごとのポイントを見ていこう。

●対ゼン…しゃがみ強攻による対空迎撃が厳しいため、地上での様子見を主体に。

●対ヒカリ…リーチの長い立ち弱攻によるけん制が厳しい。各種タックルや跳び込みを駆使して回避と接近しよう。

●対タイフーン…飛び道具はGダッシュで避け、ダッシュにはしゃがみ強攻を置くといい。

●対ガーネット…遠距離立ち強攻にはしゃがみ強攻を合わせ、ダッシュからの攻撃にはしゃがみ強攻を置いておく。

●対オ'ビル…地上では分が悪いので、積極的にジャンプ

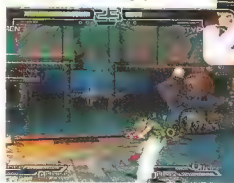
●対ウィレン…空中戦が強いのでジャンプは控えめに。地上からの接近に対しては、遠距離立ち強攻でけん制しよう。

●対カヤ…ヒカリ同様、立ち弱攻をどうさばくかがキモ。跳び込みをバックステップで避けるような相手には、深めに跳び込む必要がある。

●対アラン…アークセルストライクを撃たれると厳しいので、ハイジャンプ強攻で跳び込みの間に合いを維持したい。

(強)→強(中)で跳び込む。

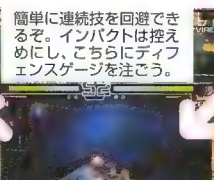
一瞬後退してから前方ジャンプ弱めめくめるのが強力。着地後は発生早い弱攻撃につなごう。



連続技の締めに重宝するダッシュアタック～弱。これでダウンを奪った後は……



カウンターヒット時は相手が浮く。ジャンプから【強→強】で追撃後、相手の行動に対応しよう。



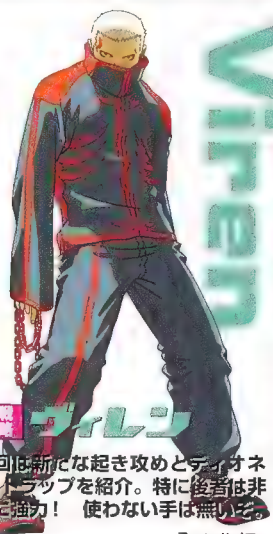
簡単に連続技を回避できるぞ。インパクトは控えて、こちらにディフェンスゲージを注ごう。



ディフェンスゲージがあるときに地上で連続技をくらひ始めたら、ディオネアトラップ発動!

起き上がりや
攻めてやれ

ディオネアトラップが
強さぞ……

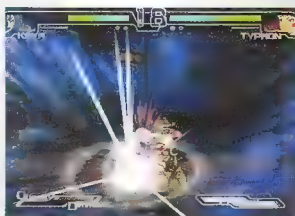


今回は新たな起き攻めとディオネアトラップを紹介。特に後者は非常に強力! 使わない手はないぞ。

Text: ハメコ。

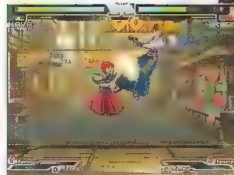
霜刃を使い!

地上やられ中に出せるディフェンシブアーツの霜刃は、発生と無敵時間に優れるため、地上連続技をほぼ確実に回避できる。強力な連続技を持っているキャラに対しては、インパクトを控えて霜刃にディフェンスゲージを回そう。



コマンド投げ後の追撃は特に狙いめ。ほぼ丸1回分の連続技を回避できるのは大きい。

空中戦ではジャンプ【弱→強】が活躍。制圧しやすい地上だけでなく、空中戦にも目を向けよう!



相手がバックステップすると読みだしたら、普段より長めにダッシュで走り込み、立ち弱めを当てよう。

対戦にお役立ちの
フリスワン

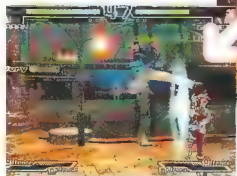
バリにに対し、垂直ジャンプから置いておくのも有効だ。そのほか、立ちガードできる地上技を返せる魔蝶、雲も忘れず。成功時は「しゃがみ強」→「遠距離立ち強」……と決められるので、見返りは申し分無い。地上戦で対抗してくる相手に使ってみよう。



今回は立ち回りの強化を中心に攻略していく。高性能なディフェンシブアーツの霜刃にお注目だ!

Text: ラオウ

何と前方ジャンプ【強→強】が連続ガードに! 一気に攻め立ててガードクラッシュを狙おう。



ガーネットとオービルには、速めのしゃがみ強めがダウン追い打ち後に最速でアクセルストライクを出せば……

新着連続技

- I 弱ヴァーチカルストライク(カウンターヒット)→【しゃがみ強】→【しゃがみ強】→強ヴァンガードストライク→強
- II アクセルストライク→ダッシュしゃがみ強→強ヴァンガードストライク→強
- III アクセルストライク(カウンターヒット)→ジャンプ【強】→ジャンプ【弱】→強→強

後の追撃で代用してもいい。

IIIは一般的な空中連続技。タイミングがやや難しいので、Iのヴァーチカルストライクの追撃で代用してもいい。

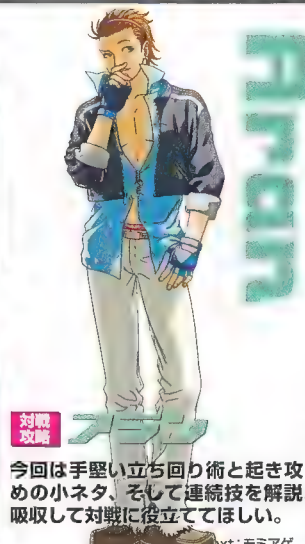
IIは、Gダッシュの終わりにアクセルストライクがヒットしたときの連続技だ。

接近戦で相手にベースを握られたら、ディレイを使った連係にはアドバンスドでの割り込み、すき間の無い連係にはインパクト→アドバンスドを狙っていく。アドバンスドは守りの要になるので、攻めよりも反撃や割り込みと、攻め

時のフオローに使うといい。

立ち回りのこなし方

連続技を見直す



今回は手堅い立ち回り術と起き攻めの小ネタ、そして連続技を解説。吸収して対戦に役立ててほしい。

Text: モミアゲ

緊急企画!!

ここまで見られるのはアルカディアだけ!

パーツクラッシュ大全

闘魚たちならだれもが気になるパーツクラッシュ。その全ぼうが今、明らかに! 注目せよ!! そしてその足でゲーセンへ走るんだ!!

Text:ラオウ

※表の「パーツ」は破損するパーツ、「部位」はそのパーツが存在する場所、「耐久力」はそのパーツの耐久力を表す。※該当部位に攻撃をくらうと「耐久力」が減少。攻撃の種類やダメージに関係無く、1発につき1ずつ減少していき、ゼロになるとパーツが破損する。

Zen

ゼン

ゼンはケンカ屋といった感じに仕上がる(?)。比較的パーツクラッシュしやすい部類に入るだろう。

パーツリスト

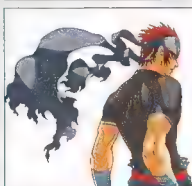
全破損時グラフィック

パーツ	部位	耐久力
肩	頭部	20
左肩	左上腕	20
右肩	右上腕	20
右もも	右大腿部	20



通常時勝利デモ

全破損時勝利デモ



Hikari

ヒカリ

何と上着が破れてサラシ姿に。パーツクラッシュ後は照れたような表情に変化するのもポイント。

パーツリスト

全破損時グラフィック

パーツ	部位	耐久力
上着	胸部	60



通常時勝利デモ

全破損時勝利デモ



Typhoon

タイフーン

べん髪頭に素足と、かなりの変化が見受けられる。戦闘スタイルとも相まって、憎たらしさも倍増だ。

パーツリスト

全破損時グラフィック

パーツ	部位	耐久力
帽子	頭部	20
右すね	右足	20
左すね	左足	20
右靴	右足	20
左靴	左足	20



通常時勝利デモ

全破損時勝利デモ



Garnet

ガーネット

キャップが無いと、「きれいなお姉さん」な感じ。服はできるだけ守るように闘うのが礼儀だぞ。

パーツリスト

全破損時グラフィック

パーツ	部位	耐久力
髪(キャップ)	頭部	10
肩	頭部	10
胸	胸部	15



通常時勝利デモ

全破損時勝利デモ



Graylle

グレイブル

サングラスが外れてシブい素顔があらわに。ファールカップが無いと、戦闘中は締まらない感がある。

パーツリスト

全破損時グラフィック

パーツ	部位	耐久力
サングラス	頭部	20
上着	胸部	20
ファールカップ	腰部	20
左もも	左大腿部	20
左靴	左足	20



通常時勝利デモ

全破損時勝利デモ



Boyd

ボイド

っていうか、完全に別の人になっちゃってるんですけど……、肩にあるサソリのマークが渋いデスネ。

パーツリスト

全破損時グラフィック

パーツ	部位	耐久力
肩	頭部	20
右肩	右上腕	20
左肩	左上腕	20
右すね	右足	20
左すね	左足	20
尻	腰部	20



通常時勝利デモ

全破損時勝利デモ



Viren

ヴァイレン

服がほつれて暗器が見えるように。これで失格にならないのなら、隠す意味が無いのでは……?

パーツリスト

全破損時グラフィック

パーツ	部位	耐久力
右腕	右前腕	20
左腕	左前腕	20
右脇腹	腹部	20
右もも	右大腿部	20
左もも	左大腿部	20



通常時勝利デモ

全破損時勝利デモ



Kaya

カヤ

妹のヒカリと同じく、上着が破れてサラシ姿に。狙い過ぎてゲームオーバーにならないよう注意だ。

パーツリスト

全破損時グラフィック

パーツ	部位	耐久力
上着	胸部	60



通常時勝利デモ

全破損時勝利デモ



Ryan

アラン

カチューシャが外れて、ジャーニース風のイケメンに変ぼう。キミはどっちのアランが好みかな?

パーツリスト

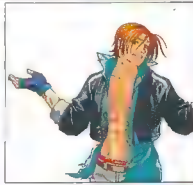
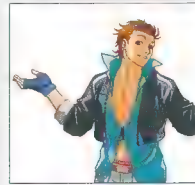
全破損時グラフィック

パーツ	部位	耐久力
髪	頭部	20
シャツの留め	上半身	20
右拳	右手	20
左拳	左手	20



通常時勝利デモ

全破損時勝利デモ



歴史に残る名勝負を
その手で紡ぎ出せ!

WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAX

©2004 KONAMI

そろそろカードもそろってきて、盛り上がりは絶好調!? 今回はトレーニングに始まり、バトル中の駆け引きなど一通りを指南。さらに、プレイヤーカード(黒)とスキルカードのリストも解説付きで掲載するぞ。参考にして名勝負を組み立ててほしい。

Text: 瀬んぐんちゃん

レスルアリーナ バトルクライマックス!
メーカー: コナミ/コナミマーケティング
ジャンル: プロレストレーニングカードとオンライン対戦システム
操作方法: 専用書体+トレーニングカード
発売日: 2004年5月26日(水) 1,490円
使用基板: —

©2004 NEW JAPAN PRO-WRESTLING Co., Ltd. ©2004 PRO-WRESTLING JOAH CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©2004 ZERO-ONE CO. ©2004 TAKAYAMA-DO.COM ©2004 BASEBALL MAGAZINE SHIA CO., Ltd.
写真提供: 三井物産プロレス

※記事内容は5月17日時点での最新バージョンを元にしています。

バトクラで“プロレスする”ために

ネットワークの向こうの対戦相手とプロレスを楽しむための、「トレーニングの基本」と「バトル時の読み合い」を徹底解析!

「食事」はなるべく少ない方が良い?

トレーニング項目の「食事」は、選手の体調を回復させる効果を持つ。しかし、各選手は30試合間った時点で引退してしまうため、現役中のトレーニング回数は30試合×3回=90回と限られており、食事の回数はなるべく少ない方が良いことが分かる。

選手の体調は、ほかの選手が試合をしている間にも少しずつ回復する。なるべく早い段階で複数選手のローテーションを組み、食事の回数を減らしていこう。



現役中に90回しかできないトレーニングを、食事の時間にしたい。主力選手ならなおさらだ。

各パラメーターの意味

パワー	投げ技の威力、およびパワー系の技の習得度上昇率に影響する。
スピード	打撃技の威力、およびスピード系の技の習得度上昇率に影響する。
テクニック	関節技の威力、およびテクニック系の技の習得度上昇率に影響する。
タフ	レスラーのタフさを表す。これが低いと、まず長い試合はできない。
技習得度	技の威力が上がる。また、同LVの技がぶつかったときに勝ちやすくなる。



技習得度が90%を超えると、効果音が表示される。主要技はここまで鍛えたい。

各パラメーターの意味を知る

特に重要なのは技習得度

トレーニングで強化できる項目は、左表の5項目。「得意技を決めてもマイチ効いてる感じがしない」という人は、表を見て選手と技の相性をチェック。その技を効かせられるようになるまで(相手の体力は見えないので実感するのは難しいが)特訓せよ!!

パラメーターの中で特に重要と思われるのが、「技習得度」だ。コレが上がると、まず技のダメージが上昇。また、同じLVの技がぶつかった際に打ち勝つ確率が上がる。これは試合の勝敗に直結する。そしてさらに重要なのが、「その技を決めたときに観客興奮度が上がりやすくなる」という効果だ。重点的に鍛えて、観客人気を獲得しよう。

トレーニングの基礎

すべては道場から始まる

小技で競り合い 大技は受ける

オスメの基本的な立ち回りは至ってシンプル。LV1技はくらうのを覚悟で出し合い、LV2〜3技はキチンと「受け」るといふものだ。三つともえのシステムのため、LV2〜3技をこちらの技でつぶすこともできるが、これはコスト計算の観点で、リスキ&リターンが見合っていない(左下表参照)。しかも、受け・反撃の流れがあった方が、観客興奮度も上がりやすいようだ。

コストのやり繰りを覚えよう

本作で技を出すにはコストが必要。そのコストをためる方法は、左表にある五つだ。ここから見えてくるコストのための基本は、「コスト0のLV1技を出してためる」というもの。受けはLV1技を受けてもコストがたまるないので、大技を読んだときのみに絞っていくべきだろう。手数で圧倒されたら勝てないぞ。

正しい読み合いで試合を組み立てよう

バトル時のセオリー

各行動の狙いや使いどころを考える

ここでは各LVの技や受けについて、基本的な用途を解説。この基本に自分なりの「読み」を加えて試合を組み立てよう。

LV2技

連発できて威力も高い。勝ちにいくならコレ!

コストとダメージの効率が良い、主力となる技。安定感の高いLV1技を多用する相手には、特に強力な攻撃法となる。コレをつぶすには、鎧のように鍛えたLV2技をぶつけるか、けん制でLV3技を「見せておく」のが効果的。

LV3技

まさに必殺の威力! ラッシュに組み込もう

コスト消費は大きい、威力は絶大。しかしLV1技に負ける上、受けられるとコストを消費した揚げ句、相手にコスト3を与えてしまう。基本的にはラッシュに組み込もう。ラッシュカット以外には負けない、強力な武器となるぞ。

受け

大技を受ければ相手のコスト大幅減!

ダメージ軽減の効果があり、スピリットの増加が多い。また、LV2〜3技に受けを合わせれば、相手にコストを使わせたとこちらがコストがたまる。安定度は高いが、LV1技を受けると後手に回ることになるので注意。

コスト0 LV1技

思い切りよく出してコストをためる!

出せば必ずコスト2が手に入る。しかも、受けられても相手にコストが入らないので、これを受けさせれば読み勝ちといえる。LV1技同士で競り負けてもダメージは小さく、強烈なLV3技に勝てるので、わりと強気に出せる。

コスト3〜4 LV1技

LV2技以外に対して超有効!

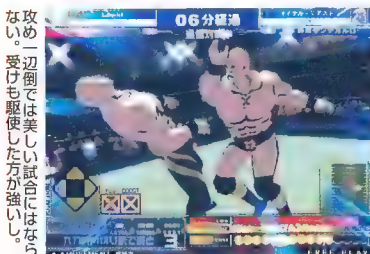
コストを使う分、ダメージはそこそこ。コスト0LV1技に勝ちやすいので、弱点はLV2技のみ。相手のコストが無いときや、LV3技を警戒しつつ攻撃するときに使おう。つぶされたときにコストが減らない(±ゼロ)のも良い。

観客興奮度はコストにも影響

観客興奮度がコストに影響を与える状況は二つ。「ラッシュ発動時」と、「両者が受けを出し合ったとき」だ。受け対受けは狙ってできるものではないが、ラッシュの発動は任意で行なうもの。確実に「狙って取れるコスト」なのだ。このことから、観客興奮度が重視すべき項目であることが分かるだろう。



ラッシュ発動時のコストは対戦相手にとって不都合な要素だ。



攻め一辺倒では美しい試合にはならない。受けも駆使した方が強い。

コストがたまる条件

技を出した	[+2コスト]出した技のLVは関係無い。コスト0の技を出してコストを増やそう。
技がぶつかった	[+使用コストの半分]ぶつかった技のコストの半分かたまる。小数点以下切り捨て。
ラッシュ発動	[+3〜8]増加量は発動時の観客興奮度によって変動。興奮度が80〜90なら+6。
ラッシュ終了	[+ラッシュでつないだ技数]発動に使った技を含め、つなげた技数ぶんたまる。
特定の受け	対LV2技は[+2]、対LV3技は[+3](相手ラッシュ中は0)。受け対受けは[+1以上]。

ブーストの使いどころ

●関節技+ブースト

愛用者の多い関節技+ブーストはコストが大幅にたまるが、コストには上限があるため早まって使うとコストが飽和状態になり、相手に受けられるのが分かっているのに、大技を出さざるを得なくなる。使うとしたらラッシュの直前か。

●打撃技+ブースト

スピリットが大幅に増えるため、素早くラッシュを発動可能。ラッシュ発動時はボーナスコストがもらえるのでおいしいブーストだ。オスメ。

●投げ技+ブースト

フィニッシュ時の読み合いのみ使用。詳しくは次ページ。



関節技+ブーストは自らを追い込む結果になりかねない。相手が使ったら受け重視で。



使いやすい打撃+ブースト。しかし序盤で使ってしまうのは危険だ。

オススメ フィニッシュをラッシュで阻止

自分の体力が少なく、相手がラッシュ→フィニッシュを狙っているときに有効なのが、カウンターのラッシュ発動。相手のラッシュ継続中は発動できないが、スピリットは無くならない。毎回Wスラッシュをしていれば、相手がフィニッシュボタンを押した瞬間に、こちらのラッシュが発動するという寸法だ。



相手がフィニッシュを狙った瞬間、反撃開始。攻め切れるか？



ラッシュのセオリーを知れば相手のラッシュをカットする確率も上がる……はず！

ラッシュ継続/ラッシュカットは読み合い。素直に得意技を出していいものか……？

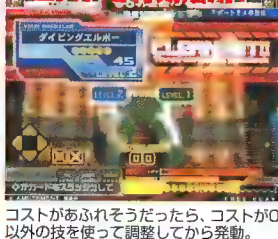


●ラッシュ継続
相手に読まれずにラッシュを継続するには、コスト0の技で発動するといひ。コストの高い技で発動すると、ラッシュ継続の選択肢が狭まり、ラッシュカットされやすくなるためだ。また、多くの技の習得度を上げて、使う技の偏りを減らすのも有効だ。やはり得意技を使いたい……

●ラッシュの発動
ラッシュの発動タイミングは、発動時のボーナスコストでコストが15になるようなタイミングが理想的。コストは最大15しかたまたらないので、あまり過ぎたらコスト3や4の技を出して調整しておこう。

狙え！ ラッシュカット！ ラッシュ時のセオリー

コストを有効活用！

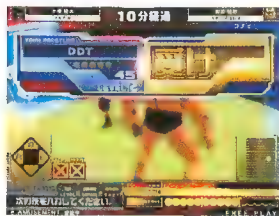


コストがあふれそうだったら、コストが0以外の技を使って調整してから発動。

発動した時点でコストが15になるようにしたい。その後の選択肢は多い方がいい。



王道スタイルだけに、思惑が重なることも多い。そんなときは下記の方法を。



相手のラッシュは終わっても自分のラッシュは続く。それを利用したスタイルだ。

●先行逃げ切り型
現在王道となっているのが、この先行逃げ切り型。Wラッシュが始まったと見るや、すぐにコスト7や8の技を出してラッシュを終わらせ、相手のラッシュに対応する方法だ。その後の主な選択肢は、受け、コスト0 LV1 技、ラッシュ

●コスト温存反撃型
最も低コストの技でラッシュを継続し、先行型の相手のラッシュ終了を待つ方法。Wラッシュ発動直後に自分がコスト3、相手がコスト8を出したとすると、選択肢はまだ豊富。コスト4〜8までの技を使い、きっちり反撃できる。ラッシュが長続きするので、コスト回復も多い。

肉を斬らせて骨を断つ!! Wラッシュ時の戦略

Wラッシュは「コストの高い方が勝つ/同コスト時はサクスレート勝負」と、ラッシュとルールが異なる。素早く判断して技を切り替えよう。

●コスト温存反撃型
最も低コストの技でラッシュを継続し、先行型の相手のラッシュ終了を待つ方法。Wラッシュ発動直後に自分がコスト3、相手がコスト8を出したとすると、選択肢はまだ豊富。コスト4〜8までの技を使い、きっちり反撃できる。ラッシュが長続きするので、コスト回復も多い。

ラッシュのバリエーション

よく使われるラッシュのバリエーションは、以下の三つに大別される。相手の傾向を探りつつ、試合を進めていこう。

観客興奮度重視ならコレ

コスト使い切り型

コスト0の技で発動し、「3→4→8」、「3→5→7」、「4→5→6」などの連係で使い切る方法(コスト15の場合)。ラッシュカットを3回狙われるが、成功すれば超盛り上がる。ラッシュ終了時のコスト回復量も多い。

展開重視の完璧主義者に

途中止め型

コスト0の技で発動し、「3→4→5」、「4→6」、「4→7」、「3→8」などで止めてコストを温存する方法(コスト15の場合)。残したコストでラッシュ後の相手の行動に対応できる。……まあ、空転すること多いが。

火力重視の大鑑巨砲主義

高LV技ねじ込み型

「コスト7技で発動→8」や、「6発動→7or8」といった、超破壊力の連係。1発目に強烈な技を確実に決められる上、ラッシュを継続させず、ラッシュカットを狙った相手の高コスト技を「受け」することもできる。



習得度が100%を超えていて、さらに得意技だったりするとスゴい盛り上がり!!

現在判明している興奮度上昇条件

得意技を使う	そのレスラーが得意としている技を使う。なお、得意技は習得度も上がりやすい。
習得度の高い技を使う	トレーニングで習得度を上げた技は、観客が盛り上がる。よく使う技は鍛えよう。
ラッシュカットに成功	相手のラッシュをカットすると盛り上がる。現実のプロレスという「返し技」だ。
ラッシュでコスト使い切り	ラッシュカットを狙う相手の裏の裏をかい、こん身のラッシュを見せ付けよう。
フィニッシュを返す	終盤でフィニッシュを返すと盛り上がる。序盤だと逆効果だが、これは相手次第だ。

観客興奮度の鉄則

お客さん、今日はありがとうございました

観客興奮度について現在分かっているのは、下表の五つの条件。ここから導き出せるのは、とにかく得意技を磨き抜くという方針。さらに得意技以外にも磨いていけば、どの技でも盛り上げられるメインイベントになるわけだ。

体力とこだわりのあるならば、LV3投げ技ブーストでLV1技を黙らせたりもする。しかし、どんな策を練ろうが三つともええは変わらない。LV3投げ技+ブーストを使おうが、相手がLV2技を出していたら完全に裏目。あえて王道足り得る選択肢を挙げられるなら、高威力の技にはつづされにくい「鍛えに鍛え上げたLV3技」といったところか。

体力とこだわりのあるならば、LV3投げ技ブーストでLV1技を黙らせるのもいい。



どうしても回避できない三つともええ。鍛え抜いた必殺技が最後の武器となる。

ここが正念場!! フィニッシュ間の攻防

どんな試合展開をしてきても、必ず三つともええに終わる。最近ではLV3技で抵抗する人や、それを破るためのLV2技フィニッシュを愛用する人も増えてきた。こたわり派は、LV3投げ技+ブーストでLV1技を黙らせたりもする。

スペシャルカードは能力高し!



スペシャルカードの方が能力が高いのは一目瞭然。ただし、同じ選手はカードが違っても同じ団体に属し、入所できない。

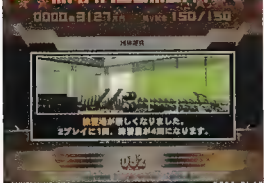


キラのスキルカードは、その技を得意技、必殺技とする選手に使わせていこうぜ。

カードの中には、キラキラと光り輝く「スペシャルカード」、通称キラカードがある。プレイヤーカードの場合は、同じ選手の黒カード版もあるのだが、キラカード版の方が能力が高くなっているんだ。スキルカードに関しては、人気選手の得意技がほとんど、その技を得意とする選手に使わせれば、お客さんを満足させられること間違い無しだ。

Q キラキラ光ってるカードってスゴいの?
A 特別な効果は無い! だが……

練習場が新しく!



道場の改築により、2試合に1回、通常3回のトレーニング回数が4回になるぞ。

体を解散する必要がある。業績はリセットされるが、ボーナスとして前回の興行収益の1%が、初期興行資金に上乗せされるぞ。加えて、各選手

Q 150試合を終えたらどうなるの?
A さまざまな特典がみんなを待っている!

人気度を上げて挑戦!



いい試合をしてファンの心をつかめば、タイトル挑戦が選択できるようになる。

興奮度が天井知らずに

一試合興奮度 RANKING

順位	選手名	興奮度
1	東京競馬場	10000
2	UTABO	9800
3	闘志ハッカイ	9500
4	闘志ハッカイ	9200
5	闘志ハッカイ	8900
6	闘志ハッカイ	8600
7	闘志ハッカイ	8300
8	闘志ハッカイ	8000
9	闘志ハッカイ	7700
10	闘志ハッカイ	7400

ランキングに並ぶ120以上は3周目以降。1試合興業収入の上限も無くなる。

興奮度が増え、各選手の状態が向上する。50試合終了後、会場が大きく変わるぞ(最大収容人数が増加)。努力を重ね、団体の繁栄を目指せ。わっはっは!

が2試合に1度、4回トレーニングできるようになるんだ。さらに、興業収益5億円以上で2周目を終えると観客興奮度の上限が無くなり、その状態が収益10億円以上で150試合終了後、会場が大きく変わるぞ(最大収容人数が増加)。努力を重ね、団体の繁栄を目指せ。わっはっは!

ベルト奪取!!



相手はこのオレ、マックス・倉井だ。勝てたらWABCベルトを受け渡そう。

スタイルを見極める!

試合前に表示される勝率や団体名を見ておけば、ある程度は相手のスタイルを予測できる。あからさまに勝率の高い人は勝利至上主義、引き分けがある人は盛り上げ重視、といった具合だ。試合開始前から闘いは始まっているぞ!



団体名にも、好みのスタイルが反映されていることがある!

対人対戦という性質上、多様なスタイルが発生するのは必然。大きく分けて「盛り上げ派」と「勝利至上派」の二つだが、その中でもコストの使い方やラッシュのタイミング、フィニッシュ技のこだわりなど、やり方は人それぞれ。というわけで、具体的にはどのようなスタイルがあるのか、我々アルカデバトクラ部の三人が1選手をピックアップして紹介するぞ!



編集JKの場合

JKPW所属 小橋 建太

リードしていないと不安なので、序盤はコストDLV1技を出しつつ、決まったら迷わずマシンガン逆水平チョップやDDTを投入。スピリットがたまったら即、ラッシュ発動。ハーネルソンスープレックスで完全に主導権を奪取。その後は受けを多めにベースダウンし、機を見て2〜3回目のラッシュからフィニッシュへ。締めは剛腕ラリアット1本! ……と見せかけて苦しいときはムーンサルトプレスを狙う……予定(使用経験無し)。



最後に頼るのは、やはりその鍛え抜いた右腕(剛腕ラリアット)。コスト6と8の技がほぼ無いのは秘密です。

ケンちゃんの場合

OYZレスリング所属 永田 裕志

オレとケンちゃん様の永田 裕志は、勝利至上主義。開始直後に関節技+ブーストでコストをため、効率の良いコスト6LV2技のナガタロックIIを多用。序盤から体力差を付けていく。最初のラッシュも低コストの技からつながらず、コスト6LV3技のエクスポイダー→コスト8LV3技のリストクラッチエクスポイダーとダメージ重視のつなぎ。場合によっては、LV1のフロントキックでフィニッシュというしょっぱい試合も辞さない構えだ。



ナガタロックIIの乱発で序盤からサポート。敬礼の連発で、相手プレイヤーの精神にもダメージを与えたい。

漁んの場合

黄金プロレス所属 橋本 真也

試合序盤はとにかく強気に、袈裟斬りチョップを連発。相手がLV2技を出してくると読んだら、鍛え抜いたコスト5LV2技のDDTを合わせて勝負。ラッシュ中の技は、コスト4LV2技のツバメ返し、DDT、コスト6LV3技の垂直落下式DDTしか使いません。いやホントに。ときどきコスト3LV1技のニーリフトと、コスト8LV3技の「みんな大好き」雪崩式垂直落下ブレインバスター使うくらいかな? フィニッシュは当然、垂直落下式DDT連射!



締めは138%まで鍛えた垂直落下式DDTを連射。体力と試合時間に余裕があるときはDDTフィニッシュも。



ファイトスタイル補足: 勝率があからさまに多い人は、序盤から高威力のLV2技でダメージを狙ってくるケースが多い。その場合は短期決戦になりやすく、試合の盛り上がりがいマイチになることも。一方、引き分けの多い人は試合を引き延ばす傾向があるので、試合自体の盛り上がりはものすごいことになる。相手のスタイルを素早く察知し、試合を盛り上げたい。

プレイヤーカード(黒)完全リスト

B13/62 森嶋 猛 (もりしま たけし)	力量とともにWILD IIを結成し、タッグ王者の経験もあるNOAHヘビー期待の若手。体格を活かした豪快なバックドロップで相手を蹴散らす。
NOAH/WILD II	
POW 21 SPE 18 TEC 16 TOU 20 TOT 75	
B14/62 力 麗 (りき りょう)	大相撲で前頭四枚目まで上り詰めた経験を持つ。森嶋とともにWILD IIを結成し、力あふれるラリアット、パワーボムで相手をマットに沈める。
NOAH/WILD II	
POW 21 SPE 17 TEC 16 TOU 20 TOT 74	
B15/62 大森 隆男 (おおもり たかお)	NOAH、WJを経て、現在ZERO-ONEを主戦場とする「ワイルドハード」。鍛え上げられた肉体から放たれるアックスボンバーはまさに必殺技。
FREE/-	
POW 20 SPE 20 TEC 18 TOU 19 TOT 77	
B16/62 越中 典郎 (こしなか しのぶ)	数々の団体で豊富な経験を持つレスラーで、そのスタイルから通称「侍」と呼ばれる。ジャンピングヒップアタック、パワーボムを得意とする。
FREE/-	
POW 18 SPE 18 TEC 19 TOU 20 TOT 75	
B17/62 佐々木 健介 (ささき けんすけ)	過去にパワー・ウォリアーとしてホーク・ウォリアーと組んでいたパワーファイター。必殺のストラングルホールドでギブアップを狙う。
FREE/-	
POW 22 SPE 19 TEC 17 TOU 21 TOT 79	
B18/62 長州 力 (おさちゅう りき)	新日本プロレスを離脱後、WJプロレスを立ち上げ現在に至る革命戦士。サンリ固め、リキリアットをフェイバリットホールドにしている。
-/-	
POW 21 SPE 16 TEC 18 TOU 21 TOT 76	
B19/62 天鵬 源一郎 (てんりゅう げんいちろう)	よいい54歳にして第一線で活躍する「ミスタープロレス」。グーパンチやサッカーボールキックなど、痛みの伝わる技が特徴。必殺技は53歳。
FREE/-	
POW 20 SPE 15 TEC 20 TOU 21 TOT 76	
B20/62 大谷 健二 (おおく けんじ)	プロレスの神様が記した(?)「プロレスの教科書」を垣間見ながら闘う熱い男。フルネルソンスープレックスやワンダイブなどが得意技。
ZERO-ONE/炎武連夢	
POW 19 SPE 19 TEC 21 TOU 20 TOT 79	
B21/62 橋本 良 (はしもと りょう)	格闘技系団体出身だがプロレスへの適応力が非常に高く、ベルトを巻いたこともある強豪。必殺技は飛びヒザ蹴り。タレント・小池 栄子の彼氏。
EVOLUTION/-	
POW 17 SPE 20 TEC 19 TOU 16 TOT 72	
B22/62 SHOGUN (シャグン)	橋本にそっくりな江戸時代の武将。葵の御紋の入った印籠を持つ辺り、徳川家ゆかりの家柄なのかも。技構成は橋本と同じでいいです。
-/-	
POW 21 SPE 17 TEC 17 TOU 22 TOT 77	
B23/62 スター・コリン (スター コリン)	クラシックなレスリングと憎めない悪役パフォーマンスで大人気の悪徳レスラー。橋本のDDT、オーちゃんのSTQ、長州のラリアットをマスター。
-/-	
POW 20 SPE 19 TEC 17 TOU 19 TOT 75	
B24/62 高橋 孝一 (たかはし たかひさ)	そのパワーで多くのジュニア戦士をたきつづい、ヘビー級転向を表明した韓国入国ファイター。餅つきパワーボムとデスバレーボムが必殺技。
ZERO-ONE/-	
POW 19 SPE 18 TEC 20 TOU 20 TOT 77	
B25/62 大谷 健二 (おおく けんじ)	弾丸エルボーとボディプレスで暴れまくる突貫ファイター。大谷とのタッグ「炎武連夢」を解散し、ハードコアスタイルを取り戻した。
ZERO-ONE/炎武連夢	
POW 19 SPE 20 TEC 18 TOU 21 TOT 78	
B26/62 トム・ハワード (トム ハワード)	米国特殊部隊に所属していた殺戮ファイター。……だがヤケにプロレスがうまい。グリーンベレー仕込みのさまざまな関節技が武器だ。
-/-	
POW 21 SPE 19 TEC 21 TOU 17 TOT 78	
B27/62 ハンジカーン (ハンジカーン)	橋本にそっくりなモンゴルの英雄。使う技は橋本とは同じで、違いはモンゴリアンチョップを使うくらい。モンゴルの言葉をしゃべれない。
-/-	
POW 21 SPE 17 TEC 16 TOU 21 TOT 75	
B28/62 関本 孝一 (せきもと たかひさ)	ZERO-ONEのトップレスラーにして社長。重爆キックとDDTを使うパワーファイトは相変わらず。最近は肩のケガで苦戦が続いている。
ZERO-ONE/-	
POW 22 SPE 17 TEC 18 TOU 23 TOT 80	
B29/62 藤原組 (ふじわらぐみ)	関節技の鬼と恐れられた大ベテランレスラー。脳固めやアキレス腱固めに代表される鋭い関節技と、カタイ頭を利した一本足頭突きが必殺技。
藤原組/-	
POW 16 SPE 16 TEC 23 TOU 19 TOT 74	

今回は黒カード62種類を公開！ 黒カードになると有名選手ばかりだが、もし知らない選手のカードをゲットしたら、選手解説を参照してみよう。なお、残るスペシャルカードの選手は黒カードと重複しているので、これで全121人が出そろったことになるぞ。

B01/62 秋山 準 (あきやま じゅん)	第2代GHCヘビー級王者で、元々はアマレス選手。NOAHを代表する⑨スラーとして、他団体にも出撃している。得意技はエクスプロイダー。
NOAH/STERNNESS	
POW ④ SPE ⑤ TEC ⑥ TOU ⑦ TOT ⑧	

- ①: カード番号 ④: POWER値 ⑦: TOUGH値
 ②: 選手名(読みがな) ⑤: SPEED値 ⑧: TOTAL値
 ③: 団体/所属 ⑥: TECHNIQUE値 ⑨: 選手解説

※選手解説は編集部で独自に作成したものです。
 ※表組の地の色は、主な参戦団体を表しています。

- : 新日本プロレス ■: ZERO-ONE
 ■: PRO-WRESTLING NOAH ■: そのほかor特定団体無し

B01/62 秋山 準 (あきやま じゅん)	第2代GHCヘビー級王者で、元々はアマレス選手。NOAHを代表するレスラーとして、他団体にも出撃している。得意技はエクスプロイダー。
NOAH/STERNNESS	
POW 20 SPE 19 TEC 20 TOU 22 TOT 81	
B02/62 小川 康成 (おがわ やしなり)	ジュニアヘビー級の小さい体ながら、バックドロップを武器にGHCヘビー級のベルトを獲得した男。強さよりも試合巧者ぶりが目立つ選手だ。
NOAH/-	
POW 16 SPE 20 TEC 22 TOU 17 TOT 75	
B03/62 金丸 義徳 (きんまる よしのぶ)	NOAHジュニアの中核の一人で、豪快なディープインパクトを武器にリングを暴れ回る。GHCジュニアヘビー級王者にも輝いたことがある。
NOAH/STERNNESS	
POW 16 SPE 20 TEC 21 TOU 18 TOT 75	
B04/62 KENTA (けんた)	体はジュニアの中でも小さいが、多彩な蹴り技と必殺の飛びヒザ「サイクへのヒザ蹴り」で盛り上げるイケメンレスラー。女性ファン多し。
NOAH/BURNING	
POW 15 SPE 21 TEC 20 TOU 17 TOT 73	
B05/62 小橋 建太 (こはし けんた)	屈指のパワーとタフネスを誇る鉄人。剛腕ラリアット、バーニングハンマーなどの強力な技で、現在GHCヘビー級を8連続防衛中の絶対王者だ。
NOAH/BURNING	
POW 23 SPE 18 TEC 18 TOU 24 TOT 83	
B06/62 斎藤 彰 (さいとう あきとし)	秋山率いるSTERNNESSの一員で、「死神」の異名を持つ。タッグ王者の経験もあり、デスブランド、スイクルデス(延髄斬り)で秋山をサポート。
FREE/STERNNESS	
POW 20 SPE 18 TEC 18 TOU 20 TOT 76	
B07/62 杉浦 寛 (すぎうら たくし)	アマレス国体3連覇の実績を持つ、元GHCジュニアヘビー級王者。アマレス仕込みの「パワー」を活かした予選スラムで、相手をマットに沈める。
NOAH/-	
POW 20 SPE 19 TEC 22 TOU 19 TOT 80	
B08/62 田上 朝 (たうえ あさひ)	NOAHでは実績を挙げられていないが、長身を活かしたダイナミックな攻撃は一級品。得意技のオレが田上だで「田上火山」噴火するか?!
NOAH/-	
POW 21 SPE 17 TEC 16 TOU 20 TOT 74	
B09/62 本田 多摩 (ほんた たま)	オリンピックに3度出場した経験を持つ、アマレスの神様。回転地獄五輪、デッドエンドを武器に、小橋とともにGHCヘビー級タッグ王者に輝いた。
NOAH/BURNING	
POW 20 SPE 18 TEC 22 TOU 19 TOT 79	
B10/62 マイケル・モデスト (マイケル モデスト)	外国人ながら、GHCジュニアのベルトを巻いた経験を持つ。独特のパフォーマンスもさることながら、リアリティチェックの威力は絶大だ。
PWI/KAOS	
POW 20 SPE 19 TEC 18 TOU 17 TOT 74	
B11/62 丸藤 正 (まるふじ しょう)	シューティングスタープレス、不知火と高度な技を華麗に使う天才肌レスラー。KENTAとのコンビで、GHCジュニアタッグ王者を防衛中。
NOAH/-	
POW 17 SPE 24 TEC 23 TOU 17 TOT 81	
B12/62 三沢 光 (みさわ ひかる)	NOAHの社長でありながら、トップレスラーの地位も維持、数々のベルトを経験している。必殺技は各種エルボーやエメラルドフロウジョン。
NOAH/-	
POW 20 SPE 19 TEC 21 TOU 23 TOT 83	

トップレスラーのスキルカードをチェック!!

選手にはやはり「それっぽい」技を使わせたい! ということで、実際のプロレスを重視し、4選手の技をコーディネートしてみたぞ。



永田 裕志

ハイキック、ナガタロックⅠ～Ⅲ、エクスプロイダー、リストラッチエクスプロイダーと、得意技が分散。選手自身のパラメーターもバランスがいいので、どのタイプの技を使ってもダメージを与えやすいのが特徴だ。

レベル	コスト	技名	属性
LV1	0	顔面張り手	打撃
	3	ハイキック	打撃
	4	フライングニールキック	打撃
LV2	4	串刺しニールリフト	打撃
	4	綱絞めフロントネックロック	関節
	5	ナガタロックⅠ	関節
LV3	5	フロントスープレックス	投げ
	6	ナガタロックⅡ	関節
	6	ナガタロックⅢ	関節
	7	垂直落下式バックドロップ	投げ
	8	リストラッチエクスプロイダー	投げ



小橋 建太

コスト7に集中している得意技、必殺技をすべて導入。どれを鍛えるかは難しいが、攻撃力を求めるならバーニングハンマーだろう。4.25日本武道館で決めたムーンサルトプレス、フィニッシュに持ってくると通っぽい。

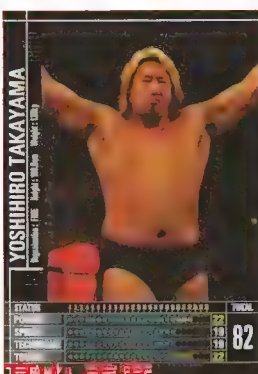
レベル	コスト	技名	属性
LV1	0	逆水平チョップ	打撃
	3	トラースキック	打撃
	4	河津掛け落とし	投げ
LV2	4	マシンガン逆水平チョップ	打撃
	4	ムーンサルトプレス	打撃
	5	ジャンピングネックブリーカードロップ	打撃
LV3	6	テキサスクローバーホールド	関節
	7	超滑空プレインバスター	投げ
	7	ハーフネルソンスープレックス	投げ
	7	剛腕ラリアット	打撃
	8	バーニングハンマー	投げ



チーム解説「BURNING」: 現GHCヘビー級王者の小橋 建太を中心とした、熱い男たちが集うチーム。メンバーは本田 多摩、菊池 隆、志賀 賢太郎、KENTAで構成されている。
 チーム解説「STERNNESS」: NOAHの実力者・秋山 準を筆頭とする、STERNNESS(鋭さ)を持ったチーム。所属する金丸 義徳、斎藤 彰、高橋 孝一も相当の実力を持っている。

B47/62 高橋 宏幸 (たかはし ひろゆき)	U-30初代王者で、現在も防衛中。若手とは思えないビルドアップされた身体を持ち、ハーフハッチスープレックスを得意技に活躍している。
新日本プロレス/正規軍	
POW 20 SPE 20 TEC 18 TOU 20 TOT 78	
B48/62 新日本プロレス/TEAM2000	T2000、NWOなど、新日本の反体制組織でリーダーとして活躍してきた「黒のカリスマ」。S・T・F、ケンカキックで新日本マットを支配する。
POW 20 SPE 19 TEC 19 TOU 20 TOT 78	
B49/62 新日本プロレス/TEAM2000	2003年のG I クライマックスを制したのは記憶に新しい。TTD、猛牛足打、アナコンダバイスと、強力な技を使いこなす真の実力者だ。
POW 21 SPE 18 TEC 18 TOU 22 TOT 79	
B50/62 新日本プロレス/魔界倶楽部	元々はリングスで活躍しており、現在は魔界5号として魔界倶楽部に所属しているレスラー。得意技のハイパーニー空手を敵を貫く。
POW 18 SPE 20 TEC 18 TOU 19 TOT 75	
B51/62 新日本プロレス/正規軍	IWGPヘビー級王座10連続防衛の記録を持つ、新日本のエース。ナガタロックなどの関節技をはじめ、蹴り技、投げ技、すべてに精通している。
POW 20 SPE 20 TEC 21 TOU 21 TOT 82	
B52/62 新日本プロレス/正規軍	天龍とともに、新日本本隊に対抗する海賊としてマットを襲れまわる「野人」。パワーを活かしたアルゼンチンバックブリーカーに注目!
POW 23 SPE 19 TEC 16 TOU 22 TOT 80	
B53/62 新日本プロレス/正規軍	天山を破り、最年少でIWGPヘビー級王者に輝いた「神の子」。ジャーマンスープレックスや多彩な関節技で、24歳ながらトップに上り詰めた。
POW 18 SPE 20 TEC 21 TOU 18 TOT 77	
B54/62 新日本プロレス/正規軍	元・リングス軽量級最強戦士。IWGPジュニアヘビー級王者に輝いたこともある。得意技はクレイジーサイクロン(掌底によるバックブロー)。
POW 18 SPE 20 TEC 21 TOU 17 TOT 76	
B55/62 新日本プロレス/無我	「無我」の教えをかたくなに守り、宇宙の秩序を狂わせる不屈き者どもに説法し続ける。牢固めなドクラシックな技を得意としている。
POW 17 SPE 18 TEC 23 TOU 18 TOT 76	
B56/62 新日本プロレス/無我	ドラゴンスクリー、ドラゴンスリーパーなどのドラゴン殺法を武器とする。新日本で一時代を築いたベテラン。現在は病気で長期欠場中。
POW 18 SPE 18 TEC 22 TOU 18 TOT 76	
B57/62 ---	全日本で活躍していた外国人レスラーで、ゴールデンレフトと呼ばれる強烈なボディブローが必殺技。ジム・スティールとのタッグは絶品だ。
POW 20 SPE 19 TEC 18 TOU 17 TOT 74	
B58/62 FREE/---	柔道でならした技で、新日本のヘビー級戦線を盛り上げる若者。目立った実績は無いが、剛気なケンカファイトは今後の活躍を期待させる。
POW 21 SPE 17 TEC 17 TOU 20 TOT 75	
B59/62 ---	魔界倶楽部の中核として、新日本本隊を苦しめている選手。「平成のテロリスト」と呼ばれる、得意のチョークスリーパーで相手を失神させる。
POW 18 SPE 20 TEC 21 TOU 18 TOT 77	
B60/62 新日本プロレス/魔界倶楽部	大相撲で小結まで昇進したレスラー。借金王かつサバリ魔だが、現在天龍の元で教育を受けている。突っ張りやタイガードライバーが得意技。
POW 20 SPE 15 TEC 18 TOU 21 TOT 74	
B61/62 新日本プロレス/正規軍	巨体を活かしたボディプレスや豪快な投げ技、バックブローで闘う。5.3新日本東京ドーム大会では、K-1戦士にキャメルクラッチで勝利。
POW 21 SPE 17 TEC 17 TOU 20 TOT 75	
B62/62 高山 善廣 (たかやま よしひろ)	フリーとして数々のマットに上がる「プロレスの帝王」。実績も十分で、その長身から放たれるヒザ蹴りやエベレストジャーマンはまさに必殺技。
POW 22 SPE 19 TEC 19 TOU 22 TOT 82	

B30/62 橋本 真也 (よこい ひろたか)	だれにでもパンチを打ち込んでいくクソ度胸と、総合格闘技の実力で怪物君と呼ばれる若武者。PRIDEではあのノゲイラ相手に大善戦した。
アライアンス/ROWDY	
POW 17 SPE 20 TEC 19 TOU 19 TOT 75	
B31/62 ロウキー	キレのある動きと無限とも思える技の引き出しで人気のジュニア戦士。飛び技やスープレックス、キックやチョップまでこなす万能レスラー。
POW 18 SPE 22 TEC 20 TOU 18 TOT 78	
B32/62 新日本プロレス/正規軍	舞台役者もしているジュニアヘビー級のレスラーで、コーナー最上段からのムササビディブレスが得意。現在は全日本プロレスに参戦中。
POW 17 SPE 22 TEC 19 TOU 17 TOT 74	
B33/62 新日本プロレス/正規軍	過去にIWGPヘビー級タッグ王者に輝いたこともある、影の実力者。ブリザードスープレックスや裏投げなど、華麗な投げ技を得意とする。
POW 19 SPE 18 TEC 20 TOU 19 TOT 76	
B34/62 新日本プロレス/正規軍	リバーズDDTを武器に、新日本のジュニア戦線を闘い続けるレスラー。地味な技が多く活躍は目立たないが、王者にも輝いた経験を持つ。
POW 17 SPE 21 TEC 20 TOU 17 TOT 75	
B35/62 新日本プロレス/正規軍	UWFインターナショナルの流れを継ぐレスラーで、2003年ベストオブスーパージュニア優勝者。各種蹴り技やカッキーカッターが得意技。
POW 17 SPE 21 TEC 20 TOU 18 TOT 76	
B36/62 新日本プロレス/TEAM2000	元3代目タイガーマスクで、新日本のジュニアタイトルを総ナメにしてきた実績を持つ。スタンディングアングルホールドの威力は絶大。
POW 18 SPE 22 TEC 22 TOU 18 TOT 80	
B37/62 新日本プロレス/正規軍	イナズマレックラリアートを得意技としていた選手で、かつては藤波 辰巳のライバルと呼ばれた強豪。現在は引退してスカウト部長に専念。
POW 16 SPE 18 TEC 21 TOU 18 TOT 73	
B38/62 新日本プロレス/TEAM2000	数々の団体を渡り歩いてきた選手で、IWGPジュニアヘビー級戦線をかき回す。得意技はスーパーフライと呼ばれるダイビングボディプレス。
POW 17 SPE 19 TEC 20 TOU 18 TOT 74	
B39/62 ---	UFCやPRIDEにも参戦している初代キングオブパンクラシスト。レスリング仕込みの関節技を得意とし、中でもアングルホールドは絶品。
POW 20 SPE 19 TEC 22 TOU 18 TOT 79	
B40/62 ---	ベンチプレスで340kg、スクワットで450kgをリフトする強者で、現在はKOTCアンリミテッド・ヘビー級チャンピオンという実績を持つ。
POW 24 SPE 17 TEC 13 TOU 16 TOT 70	
B41/62 ---	全日本プロレス時代はウルフ・ホークフィールドと名乗っていたレスラー。鋼のような肉体から豪快な投げ技「ターボドロップ」を繰り出す。
POW 22 SPE 19 TEC 18 TOU 17 TOT 76	
B42/62 新日本プロレス/TEAM2000	相棒の外道とともに、デビュー以来数々のインディー団体を渡り歩いてきた経験を持つ。必殺技はクロスフェイスオブJADO(ナガタロックII)。
POW 17 SPE 20 TEC 19 TOU 19 TOT 75	
B43/62 新日本プロレス/---	新日本だけでなく、日本のジュニアレスラーの象徴と呼べるほどの存在。各種掌底やライガーボムを使いこなし、ジュニア戦線を支配する。
POW 19 SPE 20 TEC 21 TOU 19 TOT 79	
B44/62 ---	現在キングオブパンクラシスト無差別のベルトを持つ実力者。卓越したテクニックと華麗なジャーマンスープレックスが最大の武器だ。
POW 18 SPE 20 TEC 21 TOU 20 TOT 79	
B45/62 ---	アームレスリング世界王者という、異色の実績を持つ。超電ボムなどパワーあふれる技を得意とし、新日本のヘビー級には欠かせない存在。
POW 24 SPE 16 TEC 17 TOU 19 TOT 76	
B46/62 新日本プロレス/正規軍	ミノルスベシャルと呼ばれる、多彩なバリエーションを持った腕ひしぎ十字固めが必殺技。現在は覆面レスラーのヒートとして活躍中。
POW 17 SPE 22 TEC 20 TOU 18 TOT 77	



YOSHIIHRO TAKAYAMA
Height: 188cm Weight: 110kg

STATUS: POW 22 SPE 19 TEC 19 TOU 22 TOT 82

高山 善廣

LV	技名	属性
LV1	0 エルボー	打撃
	0 サッカーボールキック	打撃
	3 ニーリフト	打撃
	4 フロントネックロック	関節
LV2	4 顔面ニーリフト	打撃
	4 キチンシンク	打撃
	5 ダブルアームスープレックス	投げ
	5 ギロチンドロップ	打撃
LV3	6 ビッグブーツ	打撃
	6 S・T・F	関節
	7 フルネルソンスープレックス	投げ
	8 エベレストジャーマンスープレックス	投げ

高山といえどやはりヒザを使った技と、超威力を誇るエベレストジャーマン。まずはこれらを磨いて試合を盛り上げよう。なお、コスト6LV3技は適した技が無いので、S・T・Fを選択。ダメージを求めるなら投げ技を選ぼう。



SHINYA HASHIMOTO
Height: 188cm Weight: 110kg

STATUS: POW 17 SPE 22 TEC 20 TOU 18 TOT 77

橋本 真也

レベル	技名	属性
LV1	0 鋭逆斬りチョップ	打撃
	0 ミドルキック	打撃
	3 エルボードロップ	打撃
	4 フライングニールキック	打撃
LV2	4 ツバメ返し	打撃
	4 水面蹴り	打撃
	4 三角絞め	関節
	5 DDT	投げ
LV3	5 ジャンピングDDT	投げ
	6 垂直落下式DDT	投げ
	7 雪崩式ブレインバスター	投げ
	8 垂直落下式ブレインバスター	投げ

打撃技とDDTを中心に選択。キラカードが1枚なのでそろえやすいかも。打撃技が多いので、スピードを鍛えておきたい。ラッシュで垂直落下式DDTが読まれ始めたら、垂直落下式ブレインバスターをDDTと言い張って使え!

スキルカードは次ページにて完全公開! キミのレスラーに合う技を探せ!!

スキルカード完全リスト

全239種類のスキルカードを、スペシャルカードを含め完全公開！ パラメーターはもちろん、編集部独自の「主な使用レスラー」も掲載したので、技構成の参考にしてほしい。

カード番号	技名	種別	コスト	DAM	POW	SPE	TEC	主な使用レスラー
LV2-060/103	ジャンピングパワーボム	投げ	6	60	16	8	14	獣神サンダーライガー
LV2-061/103	カチ上げエルボースマッシュ	打撃	4	36	6	8	5	大蔵 隆徳、西村 修
LV2-062/103	キンクンパン	打撃	4	36	5	7	8	小嶋 健太、高山 昭彦、柳澤 龍志
LV2-063/103	蹴倒しニードロップ	投げ	5	50	14	7	9	高山 善廣
LV2-064/103	蹴倒しリアアット	投げ	4	45	12	7	6	佐々木 健介、大谷 吾郎、田中 哲也、奥本和太
LV2-065/103	リアアット	投げ	4	45	12	7	6	佐々木 健介、大谷 吾郎、田中 哲也、奥本和太
LV2-066/103	レッグリアアット	投げ	5	50	11	11	13	木村 健悟、垣原 賢人、池田 大輔
LV2-067/103	レッグロック	関節	6	45	7	5	12	柳川 尚浩
LV2-068/103	低空ドロップキック	打撃	4	40	11	10	9	秋山 準、獣神サンダーライガー
LV2-069/103	低空ミサイルキック	打撃	4	40	12	11	10	高橋 正造
LV2-070/103	マシンガン式反撃チョップ	打撃	4	40	8	11	5	小嶋 健太
LV2-071/103	マシンガン式ドロップ	投げ	5	50	14	7	9	柳澤 龍志
LV2-072/103	ミサイルキック	打撃	5	45	13	12	9	佐々木 健介、大谷 吾郎、田中 哲也、奥本和太
LV2-073/103	ムーンスラットプレス	打撃	4	40	3	15	15	金本 浩二、倉丸 貴徳、スゴビオ
LV2-074/103	ムサビボディプレス	関節	5	50	12	9	9	AKIRA、
LV2-075/103	ナガタックI	関節	5	45	8	14	16	永田 裕志
LV2-076/103	ナガタックII	関節	6	55	10	12	17	永田 裕志、邪道
LV2-077/103	ネットリングクワッシー	関節	6	55	17	2	2	スコット・ノートン
LV2-078/103	ネットリングクワッシー	関節	6	55	17	2	2	スコット・ノートン
LV2-079/103	バインドドライバー	投げ	6	60	17	5	10	柳澤 龍志、IZU、スティーブ・コロソ
LV2-080/103	パワーボム	投げ	5	45	16	5	10	天龍 源一郎、小嶋 健太
LV2-081/103	パワーボム	投げ	6	45	10	8	11	スコット・ノートン、トム・ハーワード、佐々木 健介
LV2-082/103	ローリングリット	投げ	4	40	8	8	8	佐野 巧真、金本 浩二、テングカイザー
LV2-083/103	ロメロスペシャル	関節	5	50	12	4	17	獣神サンダーライガー、佐野 巧真
LV2-084/103	ランニングエルボースマッシュ	打撃	4	35	10	10	6	三沢 光廣、井上 良、田中 哲也
LV2-085/103	ランニングエルボースマッシュ	打撃	5	45	12	5	12	獣神サンダーライガー
LV2-086/103	腕を掴む	投げ	5	45	11	9	11	藤川 尚浩
LV2-087/103	腕を掴む	投げ	5	45	15	2	7	藤川 尚浩
LV2-088/103	腕を掴む	投げ	4	45	6	11	15	金本 浩二、獣神サンダーライガー、トム・ハーワード
LV2-089/103	三角股	関節	4	45	6	10	14	横本 真也、中邑 真輔
LV2-090/103	ショルダーリリアアット	打撃	5	45	13	7	6	小嶋 健太、力 嘉弘
LV2-091/103	サイドスプレックス	投げ	5	45	16	6	9	三沢 光廣
LV2-092/103	スロウリット	投げ	4	40	15	8	15	鈴木 龍太郎
LV2-093/103	スロウリット	投げ	4	40	15	8	15	鈴木 龍太郎
LV2-094/103	スピンニングロック	関節	5	50	9	13	16	横本 真也
LV2-095/103	スピンニングロック	投げ	5	50	12	5	15	横本 真也
LV2-096/103	水面蹴り	打撃	4	35	7	13	10	横本 真也
LV2-097/103	スワンダイブ式ボディアタック(※2)	打撃	5	60	12	11	11	鈴木 龍太郎
LV2-098/103	スワンダイブ式ニードロップ	打撃	6	55	8	16	17	大谷 吾郎
LV2-099/103	スワンダイブ式ニードロップ	打撃	6	55	13	13	14	KENTA、田口 隆祐、大谷 吾郎
LV2-100/103	スワンダイブ式ニードロップ	打撃	4	40	15	5	14	杉浦 貴、ドルズ・スプリング・ミッドガル
LV2-101/103	スロウリット	投げ	5	45	9	14	9	佐藤 啓太、柳澤 龍志、佐藤 啓太、KENTA
LV2-102/103	腕十字固め	関節	5	45	7	5	10	田中 哲也、村上 和哉、横井 宏孝
LV2-103/103	腕十字固め	投げ	5	45	16	5	7	飯塚 高志、佐藤 啓太
LV3-01/38	アルゼンチンバックブリーカー	関節	6	65	18	5	16	中西 幸、井上 雅英、佐々木 健介
LV3-02/38	腕十字固め	関節	6	70	13	3	15	天山 広吉
LV3-03/38	カナディアンバックブリーカー	関節	6	55	16	6	16	西川 昌、田口 隆祐、矢野 遼
LV3-04/38	腕十字固め	投げ	7	70	19	6	16	小嶋 健太、マイク・バートン
LV3-05/38	バックドロップ	投げ	7	70	19	6	16	小嶋 健太
LV3-06/38	スプレッド	投げ	7	75	18	5	14	天龍 源一郎
LV3-07/38	スプレッド	投げ	7	70	16	13	14	柳澤 龍志、池田 大輔
LV3-08/38	スプレッド	投げ	7	80	12	9	9	ザ・プレデター、スゴビオ、モハメド・ヨネ
LV3-09/38	スプレッド	投げ	7	60	12	9	6	越中 時郎
LV3-10/38	スプレッド	投げ	6	55	19	13	13	秋山 準、永田 裕志
LV3-11/38	スプレッド	投げ	6	55	18	17	18	田中 哲也
LV3-12/38	スプレッド	投げ	6	55	18	16	16	藤澤 隆徳、藤澤 隆徳、大森 隆男
LV3-13/38	スプレッド	投げ	7	70	20	8	14	田中 哲也
LV3-14/38	スプレッド	投げ	6	60	19	6	13	横井 宏孝、藤川 尚浩
LV3-15/38	スプレッド	関節	6	65	16	5	15	杉浦 貴
LV3-16/38	スプレッド	投げ	6	70	19	5	13	スコット・ノートン
LV3-17/38	スプレッド	投げ	6	60	18	6	16	平田 淳郎、藤澤 隆徳
LV3-18/38	スプレッド	投げ	7	80	18	5	19	池田 大輔、マイク・バートン
LV3-19/38	スプレッド	関節	6	65	10	14	17	西村 修、井上 良
LV3-20/38	スプレッド	投げ	6	65	18	15	15	田中 哲也
LV3-21/38	スプレッド	投げ	6	70	16	15	18	獣神サンダーライガー
LV3-22/38	スプレッド	投げ	6	65	19	8	18	小川 良成
LV3-23/38	スプレッド	投げ	7	75	19	6	17	越中 時郎
LV3-24/38	スプレッド	投げ	7	80	19	6	18	越中 時郎
LV3-25/38	スプレッド	投げ	8	89	19	5	18	獣神サンダーライガー
LV3-26/38	スプレッド	投げ	6	60	14	5	14	藤川 尚浩、佐々木 健介
LV3-27/38	スプレッド	投げ	6	65	5	13	19	大谷 吾郎
LV3-28/38	スプレッド	投げ	6	70	19	13	14	大谷 吾郎
LV3-29/38	スプレッド	投げ	6	65	8	19	18	大谷 吾郎
LV3-30/38	スプレッド	関節	6	65	15	6	15	横本 真也
LV3-31/38	スプレッド	投げ	6	75	16	12	15	三沢 光廣、金本 浩二
LV3-32/38	スプレッド	関節	6	65	6	15	18	井上 良
LV3-33/38	スプレッド	投げ	7	70	17	5	13	天山 広吉
LV3-34/38	スプレッド	投げ	7	70	14	5	13	藤澤 隆徳
LV3-35/38	スプレッド	投げ	8	90	19	9	17	獣神サンダーライガー、倉丸 貴徳
LV3-36/38	スプレッド	投げ	6	75	16	8	15	横本 真也
LV3-37/38	スプレッド	投げ	8	85	18	9	16	エル・サムライ
LV3-38/38	スプレッド	投げ	6	60	16	9	17	杉浦 貴
LV1-81/3	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV1-82/3	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV1-83/3	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-001/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-002/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-003/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-004/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-005/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-006/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-007/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-008/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-009/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-010/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-011/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-012/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-013/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-014/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-015/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-016/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-017/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-018/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-019/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-020/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-021/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-022/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-023/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-024/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-025/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-026/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-027/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-028/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-029/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-030/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-031/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-032/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-033/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-034/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-035/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-036/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-037/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-038/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-039/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-040/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-041/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-042/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-043/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-044/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-045/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-046/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-047/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-048/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-049/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-050/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-051/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-052/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-053/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-054/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-055/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-056/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-057/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-058/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-059/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-060/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-061/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-062/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-063/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-064/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-065/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-066/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-067/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-068/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-069/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-070/103	ボディプレス(※1)	投げ	4	30	7	3	2	柳川 尚浩
LV2-071/103	ボディプレス(※1)	投げ						

新バージョン稼働開始！変更点は把握済み？

Dragon Chronicle

ドラゴンクロニクル

伝説のマスターアーク

© 2002 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHT RESERVED

5月中旬から稼働が始まっている新バージョンの「ドラゴンクロニクル」。今回は育成に大きく影響しそうな新要素であるショップアイテムのラインナップと、技の変更点の詳細を紹介するぞ！

ドラゴンクロニクル 伝説のマスターアーク
 ■メーカー：ナムコ
 ■ジャンル：育成対戦
 ■操作方法：タッチパネル
 ■発売日：2004年5月中旬（稼働中）
 ■使用基板：SYSTEM246

「伝説のマスターアーク」

ショップの双子もイチオシの品物ばかり？

属性別 オススメアイテム紹介

ドラゴンの属性や進化段階などによって、ショップの売り物は常時変化する。その品をそろえる傾向は特に属性によるところが大きく、属性ごとに手に入るアイテムと伸ばせる能力値は決まっている。そこで今回は、属性別の品揃えを分析してみた。

ほとんどのアイテムが運を上げるものだが、中には魔法力が上昇するアイテムもある。打撃力や魔法力を大きく上げられないのはつらい。状態異常に弱関係する運が重要になる終盤では、かなり効果的だ。

光

名称	アイテムの効果
月光草	月明かりでしか見えない不思議な草。運が上がる。
光雲母のかげら	白く輝く雲母のかげら。魔法力と運が上がる。
パワーリーブ (ブーストアイテム)	運を犠牲にして、一時的に打撃力を上げる薬。
ホーリージェム (ブーストアイテム)	一時的に打撃力と運の能力を交換する。聖なる宝石。

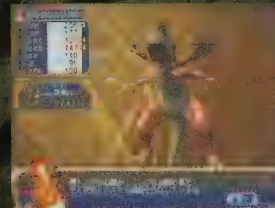


魔盤でも、運を上げて損はない。運をほかの能力値に置換できるアイテムもあるので、積極的に運を伸ばしたい。

打撃力、魔法力をそれぞれ上昇させるアイテムがそろっており、この二つの能力値をまんべんなく上げられるのが魅力。ただし両方を同時に上げる強力なアイテムは、HP減少効果を伴うので要注意。



闇



HPを消費する技が多いので、HPが減るアイテムはかなり諸刃の剣。だが、それに見合うだけの効果はある。

名称	アイテムの効果
毒蛇の牙	黒蛇の持つ毒牙を生成したものだ。打撃力が上がる。
黒水晶のかげら	夜に怪しく輝き出す水晶のかげら。魔法力が上がる。
妖電酒	度数の高いお酒。HPが下がり、打撃力、魔法力が上がる。
キャンブルミスト (ブーストアイテム)	一時的に打撃力、魔法力を上げる薬。下がることもある。

ショップのオヤジに
双子の娘が!?

ショップに定常く通っている。時々店番をしているのがいつものオヤジではなく、かわい双子の女の子になる。この魔物のオヤジが判明！
 本当にこのオヤジの娘さんか？と疑問になるほどのかわいさ。加えて、この双子が店番をしている間は店のアイテムが大幅に値下げされるぞ！
 この双子の登場条件については、次ページにヒントが！

双子のオヤジに
ショップに定常く通っている



教えて！
オヤジさん！

通常アイテムと ブーストアイテム、 どちらがお得？

ブーストアイテムってのは効果は絶大だが、通常アイテムと違って買った直後の戦闘でしか効果が無い、一回ほったらかしで効果がなくなる。安いかと思わず毎回買いたくなるわい。

でもな、通常アイテムは効果こそ小さいものの、その効果は永続する。コングコングと申す能力は、後に敵の首を落とすのにも受け継がれるんだぜ？ 悪い目で見れば、こっちの方が数段お得だ。ところがだ、ブーストアイテムの効果は負け続けてさす



ブーストアイテムには危険なものもあるが、それを背負うだけの価値もある。

金属性のアイテムはHPを上げるものがメイン。それに加えて運も同時に上げるアイテムもあり、HPが多く状態異常にもなりにくい不沈黙ドラゴンの育成が可能になる。ただし攻撃力は、HPを犠牲にしないと上げられない。

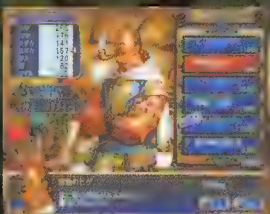


HPを直接伸ばせるのは、かなり頼もしい。しかし、HPを犠牲にするブーストアイテムはかなりの危険を伴うが……。

名称	アイテムの効果
マテリアルエキス	特別な鉱石から作られた魔力を持つ水。HPが上がる。
甲冑紋のヒレ	甲冑のような皮膚を持つサメのヒレ。HP、運が上がる。
ビルドの神水	筋力を増強する効果がある銀の水。HP、運が上がる。
パワーボット (ブーストアイテム)	HPを犠牲にして、一時的に打撃力を上げる薬。

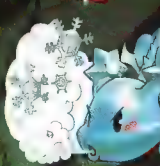
並ぶアイテムは、ほとんどが魔法力を上げるもの。ただでさえ高い魔法力をさらに伸ばせるので、魔法で一撃必殺も夢ではないぞ。魔法力をほかの能力値に変えるアイテムも、奇襲が得意な雷属性には最適だ。

名称	アイテムの効果
フレーバークミ	金木犀の香りがするグミ。MP、魔法力が上がる。
雷魚のヒゲ	体に雷の模様がある魚のヒゲ。魔法力が上がる。
マジカルエッグ	中にアクアラが詰まった不思議な卵。魔法力が上がる。
パワーボトル (ブーストアイテム)	MP、魔法力を犠牲にして、一時的に打撃力を大幅に上げる薬。



魔法がメインなので、買利物用のアクアラも大量に稼げる雷属性。魔法力ではもう、他属性の追随を許さない？

氷

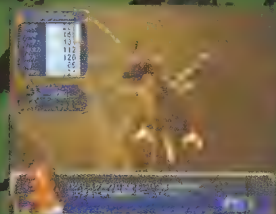


名称	アイテムの効果
氷雪草	寒くても成長が止まらない草。MP、打撃力が上がる。
静寂の魔香	心地よい香りを放つお香。MPがあがる。
フォーチュン プラム	中身があるか、外側からは不明。MPが上がることもある。
マジックパウダー (ブーストアイテム)	MPを犠牲にして、一時的に魔法力を上げる薬。



静寂の魔香では、MPが上がるまで修練を続けるのが難しい。安価なアイテムが多いので、どんどん買おう。

ほとんどのアイテムが打撃力を上げるもので、その効果は他属性と比べてもかなり大きい。一部運もよがるアイテムがあり、一撃必殺の打撃を目指すにはうってつけだ。ただし魔法力については、もう諦めるしかない？



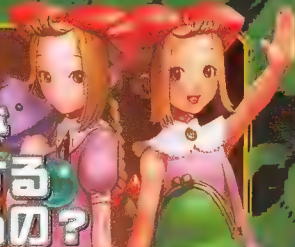
魔法力はここ際切り捨て、修練とアイテムの両方で打撃力を伸ばしたい。当たれば勝ち、これを炎属性の特長！

名称	アイテムの効果
レッド チリペッパー	火を噴くほど辛い香料。打撃力、運が上がる。
紫炎水	紫色をした甘くて美味しい水。打撃力が上がる。
エルトナマグマ	エルトナのマグマの固形物。打撃力、運が上がる。
イクニスジェム (ブーストアイテム)	一時的に魔法力と運の能力を交換する、炎の宝石。

炎

教えて！
双子ちゃん！

オヤジさんが 店を留守にする 条件ってあるの？



えい、お父さんは今日もお留守なんだから、聞かれてもわからないんだけど……あ、そういえばパパのメモがありました。……と、あれとあれ。……別に定期的なものじゃない。これにはいくつかの条件があつてた。……うーん、これを教える。……ま、店に帰って運賃に……条件を探り出す。……うーん、歓迎だな。俺も百力ミさん結婚するまでにはあきらめよう。



勘定間違いで、魔界の引き金をする双子ちゃん。うれしいけどちょっと不安？

……と、両親を誘導させるために何度も家へ……えい、つと、後はなんかすこし長いので、しよ……りやくつ……またの……来店お待ちしてま……す！

新バージョンでの技修正一覧

【打撃技】

クイックダイブ：「疾風の印」効果中のドラゴンの行動よりも先に発動するようになった。

盾合斬り：入力タイミングによって出の早さが大きく変化するようになった。最速時には覚醒技よりも早く発動する。

また、威力が上がり、消費MPが40から50に変更。

【魔法技】

慈悲の聖槍：技の威力が低下した。

死神召喚：技の発動が遅くなった。

魔神召喚：技の発動が遅くなった。

フリーズストーム：技の発動が早くなった。

プリザードストーム：技の発動が早くなった。

また、威力が下がり、消費MPが90から60に変更。

クイックニードル：「疾風の印」効果中のドラゴンの行動よりも先に発動するようになった。

【祈り技】

アクアラ信取りの念：効果時間が6ターンから4ターンに変更。

魔法封じの調べ、**打撃封じの調べ**：お互いが効果を打ち消すようになった。後からかかった方の効果しか発動しない。

忍耐の心得：技の発動が遅くなり、効果時間が6ターンから3ターンに変更。

疾風の印：消費MPが90から最大MPの半分に変更。

盾破りの印：技の発動が遅くなり、そのターンで使用された敵のシールドを破壊するようになった。

不信の言葉：消費MPが60から40に変更。

【覚醒技】

打撃覚醒技、**魔法覚醒技**：威力とアクアラ奪取量が修正された。

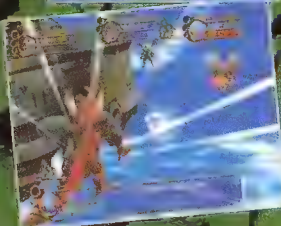
新しい技の組み合わせを見つけ出そう！

技の変更点・実践検証

ゲームセンターで配布されている小冊子で、そのすべてが公開された技の変更点。今回はそれら変更点をまとめたものと、その中でも特に気になる変更点についての実証実験を敢行したものを公開！ぜひこれらの変更点を頭にたたき込み、より効率のいい技修得のプランを立て直してみよう。

「疾風の印」と「クイックニードル」

今回の新バージョンからは、「疾風の印」による先制効果よりも、元より先制効果を持つ「クイックダイブ」「クイックニードル」の方が必ず先に発動するようになった。「疾風の印」後の覚醒技は必殺の戦法なだけに、それを阻止できる唯一の手段となった「クイック」系の技は、地位がかなり向上したといえるだろう。



今までは実質防ぎようのなかった「疾風の印」覚醒技。新バージョンでは「疾風の印」の消費MPが変更されてかなり使いにくくなったが、やはり強力な戦法であることに変わりはない。だが、これからは上写真のように「疾風の印」状態でも油断は禁物。

最も強い「クイック」系技は、必ず「クイック」系の技で先に発動した。これだけ強さを上回っているのに、覚醒技があまりに遅い。これは、覚醒技の威力強化が必要だ。

技の性能調整

いくつもの技は調整を受け、その性能がかなり変化した。しかし一方的に強くなった技、弱くなった技というものはほとんどなく、どれも運用方法をよく考えないと活かしきれない変更ばかりだ。気になる技の変更点はすべて頭に入れ、戦闘中でもとっさに思い出せるようにしよう。



今回もっとも強化された技で、属性らしい奇襲技に変化した。遅く入力すれば普通の技だが、素早く入力すれば消費MP20の技はおろか、最速ならば覚醒技よりも早く発動する。威力もかなりのもので、普通に使っていく分にも申し分ない強さだが、「クイックダイブ」のようにガードを無効化したり、「疾風」覚醒技演じに使うことはできないぞ。



ほとんどの技に出の早さで必ず負けるため、状態異常攻撃で阻止されやすい。連発するとすぐに跳まれ、完封されるぞ。



消費MP50前後の技にも出の早さで勝つことがあり、遅を伸ばしておけば凍結効果も顕著する。消費MPの変更もうれしい。

覚醒技の威力強化

前バージョンでは打撃覚醒技にばかり目が行きがちだったが、新バージョンでは魔法覚醒技の威力がかなり向上した。わざと魔法覚醒技を喰らって怒り状態の「ヒート」系打撃技で反撃……などという戦法はかなり危険になったぞ。打撃覚醒技も強化されており、覚醒の重要性はさらに高まったようだ。



今回の変更でアクアラ奪取率の上限が、さらに高く設定された。必ず気絶させる効果もそのままで、最強の攻撃であることに変わりはなく、打撃覚醒マーカーの買い合いは、これからの重要な戦略要素だろう。



威力がかなり向上し、威力が170弱のドラゴンが消費MP40程度の魔法だけで覚醒したとしても、100以上のダメージを与えることができる。右写真のように、すべての敵を一気に倒すことも稀ではないぞ。

アヴァロンの鍵のなんちゃら

画：堤利一郎

(http://tsutsumi.cha.to/)



ピヨズリ：相変わらず怪しげなエセ関西弁をしゃべる謎の小鳥。秘かにお金持ち……かも。



ひな子ちゃん：ヒロイン……のバズなんです！が！連戦連勝からなぜかが見えないね？



ゲンジくん：ユングマイペース（通）なゲーム少年。相変わらず新規カードのSRは不発。

新カードを使いこなせるか？



新たなる召喚
SUMMON THE NEW MONSTERS

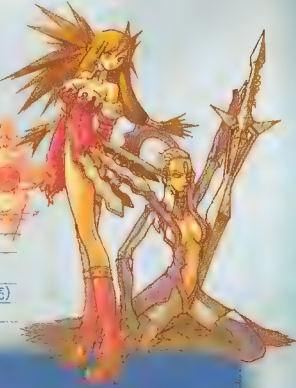
© Hitmaker / SEGA, 2003,2004

VER.1.20

待望の稼働開始から一ヶ月が経過した『アヴァロンの鍵 新たなる召喚 VER.1.20 (以下：召喚)』。今月は恒例ビギナー講座に、新規カードの疑問を解消するQ&Aコーナーをお届けするぞ!!

アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚

- メーカー：ヒットメーカー/セガ
- ジャンル：ボードゲーム
- 操作方法：タッチパネル+トレーディングカード
- 発売日：稼働中(2004年4月21日発売)
- 使用基盤：TRIFORCE



IMPRESSION

以前は高額の花だったVR&SRが、引きやすくなったことを実感できる毎日。ルール変更でプレイ時間も相対的に伸びているので、未プレイの人もこれを機会に始めてみてはいかが？



最初の課題は移動と攻撃の充実。鍵を取ってもほらに行けないと無意味。

引いたカードは即投入？

新たに引いたモンスターカードなどは、即デッキに投入して戦力アップにつなげたいと考えるもの。ところが特殊な能力を持つモンスターの多くは、移動力2の場合がほとんど。新規に追加されたカードについても、移動力3のモンスターが大半を占めている。

このため、引いたカードを無作為にデッキへ投入すると、移動面での事故が多発する結果になりやすい。パワーカード中心のデッキならいざしらず、ゲームを始めたばかりでこうしたデッキを組むのは無理な話。まずは下に挙げたポイントに注意して、移動型のデッキを組むことをオススメする。

思ったほどに移動バランスは悪くない
スターター。まずは攻撃面の強化だ！



デッキバランスを見直そう！ ビギナー講座 - Beginners Guide -

“デッキ構築”編



新しく手に入れたカードってば、すぐに使いたくなっちゃうモノなんだけど……。ちゃんと考えてからデッキに入れないと、せっかくのカードも宝の持ちぐされ。トホホ……な結果に終わっちゃうから、注意しないと駄目だぜ？



【チャロ】

配置した敵対モンスターを回避

配置された敵対モンスターのせいで、進路を妨害されるなんてことは日常茶飯事。こういった状況を回避するために、テレポート能力や無条件移動を持つモンスターをデッキに3~4枚位は入れたい。



【メカニモン】

戦闘支援カードの投入

移動が問題無くても、戦闘に勝てなくては鍵が奪えない。強力な戦闘支援カードの投入も有用だが、戦闘に特化したエース級のアタッカーは欲しいところ。デッキによるが2~3枚位は入れておきたい。



【イカロスウィング】

デッキの基礎部分を作っていく

デッキの基礎部分を作っていくのは、戦闘支援効果を持った2色4マスのモンスター。これに【イカロスウィング】や無属性移動のカードで移動事故を減らす。無属性カードは3~4枚程度を目安に！

移動バランスの三要素

Check1

各色の移動可能なカード枚数

デッキを組み上げた後は、まず4色の属性マスごとに移動可能なカードを数える。この際に無属性と無条件移動を除外、テレポート能力を持ったモンスターは属性移動だけで計算する。一般的な【イカロスウイング】が入った移動型デッキであれば、各色属性ごとに10枚前後が目安の枚数となっていく。

Check2

各色の移動可能な総合マス数

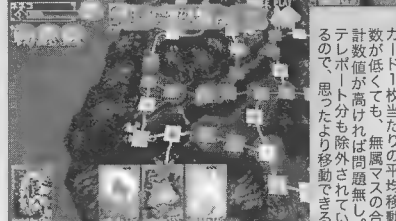
次は各色属性の移動可能なマス数を数えて、実際の移動バランスを見てみる。ここでもテレポート能力持ちは属性部分だけで数え、無属性と無条件移動は無属として別枠で計算。移動可能なカード1枚=2マスとして、各属性20マスが目安となる。ただし、無属マスが多い場合は、それを下回っても問題無い。

Check3

カード1枚の平均移動マス数

最後にカード1枚で移動可能な、平均移動マス数を各属性+無属性÷30枚で計算しておく。ここで問題になるのが、移動に使えない魔法カードや戦闘支援カードといった移動力を持たないカード。これらがデッキに入った分だけ、移動力が落ちるので注意したい。1枚当たり平均3マスが、移動型の目安だ。

デッキの移動バランスを見て微調整!

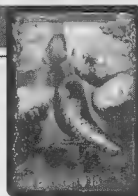


移動可能な色属性のバランス取りは、デッキ構築で外せないポイントの一つ。無属性や無条件移動、【イカロスウイング】などは便利なカードだが、それもデッキ全体の移動バランスが取れた上での話。ベース部分が構築できていないと、マップ上で一步も動けないような歪んだデッキになりやすい。具体的なチェック項目としては、三つの要素が挙げられる(左記参照)。これらの条件を満たしていれば、ほぼ致命的な移動事故は起こらない。

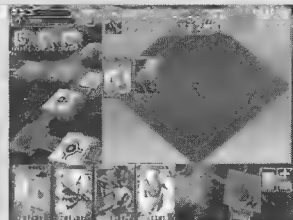
実際に計算をして移動値が目標数値を超えていないか。実際には……明らかにデッキの移動力不足。汎用性が高い(複数の使い道がある)2色4マスの戦闘支援モンスターで移動値を底上げ。目標の移動値をクリアできたら、あとは移動可能な属性のバランスが一定になるように微調整。こうすればアタッカーなどのキーカードを差し替えることなく、全体の移動バランスを整えられる。

属性ごとの役割分担

2色4マスのカードで調整をする際に、注意したいのが【ディープシーカー】の存在。1枚の手札を2枚増やす便利なカードだが、属性単位でカードを引き出すため……戦闘支援効果をばらつかせると、狙ったカードが手に入らない結果に。ある程度は属性ごとに役割を決めて偏らせたい方が、いい結果につながりやすいぞ!



【ディープシーカー】



読み合い重視でカードをばらつかせることで、せっかくながら効果も半減。

配置先制型 サンプルデッキ

●モンスターカード(28枚)

・青属性(6枚)

【ビーバ】×1
【アライバ】×1
【暗黒魔王】×1
【モグタン】×2
【イグアン】×1

・青属性(7枚)

【シータンク】×1
【ディープシーカー】×1
【アンチュ】×1
【ダゴン】×1
【メガジョー】×2
【アマトード】×1

・赤属性(6枚)

【フェレット】×2
【グラディエーター】×1
【キマイラ】×1
【ガルダ】×1
【ペビドーラ】×1

・緑属性(9枚)

【リンリン】×1

【レイコーン】×1

【鬼フル】×3

【イカロス】×3

【アラクノフォビア】×1

●魔法カード(2枚)

【イカロスウイング】×2

●戦闘支援カード(0枚)

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

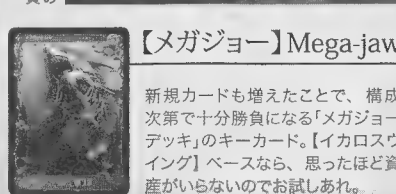
【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

【イカロスウイング】×2

魔導レベル上げはファンデッキが最適?



ある程度のプレイ回数をこなすと、だれでも気になってくるのがカードの経験値と魔導レベルの存在。『召喚』になって、より魔導レベルのスピード変化が分かりやすくなったのも大きな要因の一つだ。基本的に各カードの経験値は、1種類ごとに255カウントが上限。従って、いわゆる定番の強力カードだけを使い続けても、魔導レベルを一定以上には上げられない。

このため、いろいろなカードを使っていくことになる訳だが……、以前に本誌で解説した実践的なデッキタイプだけでは到底無理な話。これを打開するには、別コンセプトを持たせたファンデッキの存在が欠かせない。ファンデッキは勝率といった面でこそ劣るが、無理な差し替えでゆがんだデッキよりはるかにまし。中でも、大量のアタッカーを組み込んでいけるメガジョーデッキは、優秀なファンデッキなので一度は試して欲しい。

【メガジョー】Mega-jaw

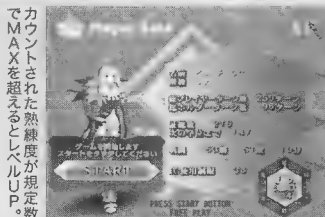
新規カードも増えたことで、構成次第で十分勝負になる「メガジョーデッキ」のキーカード。【イカロスウイング】ベースなら、思ったほど資産がいらないのでお試しあれ。

■属性別のカウント上限数

属性	カード種類	カウント上限
黄	28	7140
青	28	7140
赤	28	7140
緑	28	7140
魔法	13	3315
戦闘	27	6885

■レベルアップの属性条件

魔導レベル	MAX属性数
1~5	1
6~10	2
11~15	3
16~20	4
21~30	4



“魔導レベル”とは?

ICカードの挿入時&ゲーム終了時に表示される、ゲーム中におけるプレイヤーの熟練度を示すレベル。このレベルが高くなると、移動や魔法詠唱のスピードが早くなっていく仕組みになっている。ただし、魔導レベルが高くても熟練度の低い属性は影響を受けづらい。魔導レベルが上がる条件については、左表を参考にしたい。

熟練度のスピード計算式: 熟練度によって反映されるスピードは以下の計算式によって求められる。なおEXカードについては、MAXカウントに含まれない(熟練度にも反映されない)。
『新なる召喚VER1.20』……0.375×{0.035×(現在の魔導レベル)+0.3×(各属性カードのカウント数累計)÷(属性カードのMAX数累計)}

新カードつこてるか?

エキスポンション アラカルト

新カードQ&A集

『召喚』で追加された新カードを中心に、ありがちな疑問を一問一答。前バージョンからプレイしている人にはおなじみのものは、あらためて解答していくぞ。

Text: C・LAN

例外的能力に関する疑問にお答え!

152種類のカードが持つ能力と効果は実にさまざま。そしてこれらは、いろいろな場面で例外を生じさせる。相反するカードを組み合わせたときの結果や、支援の処理速度の関係上、侵略時と防御時で全く結果が変わってしまうコンボなど、頭の中でちょっと考えるだけでは、解答が出にくい事例は少なからずある。

前バージョンでも、ときにはヒットメーカを開発の方々の協力を仰ぎながらお届けしてきたこのコーナー、今回も分かっていくと思う事例をピックアップしてQ&Aで届けよう。今回は『召喚』から始めたプレイヤーのために、カード効果の基本的なところから。これまで通り、皆さんの質問も待っているぞ。

Q1

【守護の光】で防げる能力と効果は?

A1

対象のプレイヤー一人を指定するカードはすべて当てはまります。さらに具体的にいうと、カードを使用した際に、プレイヤー全員、または対戦相手全員の顔グラフィックが表示される能力と効果で下記の9種類になります。これは言い換えれば『魔法反射』で跳ね返せるカードでもあります。「概にはいえませんが、一度唱えれば手札を圧迫せずに行動できるので、『魔法反射』より使いやすいカードです。なお、重ねがけでターンが累積されることは無いので注意しましょう。」

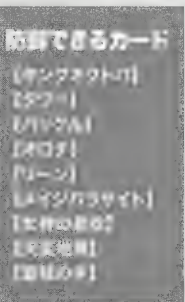
【守護の光】



効果持続中は光の輪がキャラの周囲を回転する。



防御できるカードは9種類あるが、【バクセル】、【タワー】を無力化するのがメインになるだろう。



Q2

【ジグラー】でタータンに2回以上移動すると?

A2

移動に使用すると、タータン終了時にカード4枚をドロースするという【ジグラー】。ホルダー時、またはほこら待ちの際に大きな効果を発揮するカードです。特に通常のモンスターですら支援になり得る「キマイラ」(メガジョー)、「スタブスポーク」などを中心にしたデッキと相性がいいカードです。さて、このカードで2回以上移動した場合、4枚ドロローを移動回数分繰り返しますが、上限の関係で6枚になります。また、以下のカードを手札が多いうちに使う場合、注意が必要です。

【ジグラー】

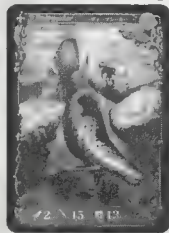


移動値は低めだが、ホルダー時は頼もしい味方だ。

規定数の手札が補充されないカード&状況

●手札6枚で【ディープシーカー】を配置

【ディープシーカー】



【ディープシーカー】は手札を増やすことができる便利カードですが、手札が6枚のときに配置しても1枚しか補充されません。よくよく考えれば当たり前ののですが、乱入直後やほこら到達後の防御戦闘で吹き飛ばされた直後など、チェイサーターンでうっかりやってしまいがちです。また、デッキ内容を把握するまでは枚数の管理ミスもありがちなので、気を付けましょう。

●手札6枚で【ポイズンスパイク】が勝利

【ポイズンスパイク】



攻撃成功で即死効果が発動し、【ゴースト】を入手できる【ポイズンスパイク】は、即死無効の支援モンスターが追加された現状でも、まだまだ強力なアタッカーです。このカードも、手札が6枚のときに勝利した場合、ゴーストは行き場が無く入手できなくなります。とはいえ、防御戦闘かつ無支援で【ポイズンスパイク】が勝利した場合に限られますので機会は少ないでしょう。

Q3

避け無効は【心眼】や反射にも効きますか?

A3

対戦モンスターの攻撃を、攻撃値に比例した確率で回避する「避け」能力は、『召喚』のデッキ構築では決して無視できない一大要素。これに対抗する避け無効能力も重要になります。さて、この避け無効ですが、先制回避の【心眼】系(リンリン)などの反射に対しても機能するのでしょうか? 既に経験済みで、その結果は以下の通りです。

【心眼】の場合

【心眼】による避け効果は、避け無効モンスターおよび支援で無効化できません。対象となるカードは【心眼】のほかに【バルキリークラウ】、【ピアス】で合計3種類があります。

反射の場合

特定の条件下で【リンリン】や【魔境】に付加される反射能力は、避け無効で封じ込めることはできません。攻守における万能性は低めですが、非常に強力な能力と言えます。



先制を回避する【心眼】系モンスターには、避け無効モンスター+先制or耐久支援が有効な対策になります。



反射能力を持つカードも3種類。【リンリン】は侵略向き、【光の盾】と【魔境】は防御向きのカードだ。

Q4

メガジョーに「ファイフティニー」を付けても何も起きないのですが？

A4

移動型ベースの「メガジョー」デッキは、魔導レベルの上昇を望めてそこそこ戦えることから、『魔導競技会』辺りからセカンドデッキとして愛用する人も増えてきました。多くのモンスターを支援に活用でき、読まれにくい利点もありファンデッキとしてはなかなかの強さを誇ります。今回の追加カードで「エサ」の可能性がさらに広がりました。

最初にやりがちなのが、無支援で能力が発動するモンスターや、さらに支援を付けることが前提となるモンスターを食わせてしまうことです。後者は結果的に効果が発動しますが、エサ自体が支援カードとなる点を見落とさないようにしましょう。テキストにもある通り、「戦闘時」発動能力のみが対象です。「キャッスルカノン」や「プラテウム」はエサにできないので、注意が必要です。

効果(の一部)が発動しないエサモンスター



【メガジョー】に【メガジョー】を食わせても、実質的な効果は無し。【ファイフティニー】と【フリーキー】は無支援とは判断されないのに注意。【フリーキー】の逃げ無効は付く。



いるいるなモンスターを試してベストな支援を探し出せ。【かすめ取り】に対する耐性もあるのだ。



【メガジョー】が食えるのは【戦闘時】発動の能力のみ。条件が合致していても、戦闘関連のほかの能力は支援として使用不能。

【メガジョー】+【キマイラ】は「【キマイラ】能力を持った【メガジョー】に【キマイラ】を使った」ことになり+9/+9されます。

Q5

「スタップスポーク」の「エサ」にいいモンスターは？

A5

「スタップスポーク」はくせものぞろいのスーパースターの中では効果が明白で、デッキ構築も楽しい「召喚」期待のアタッカーです。「スタップスポーク」を中心に組む場合は邪心族、精霊族が多めになるわけですが、邪心族は攻撃値が高いもの、精霊族は耐久値が高いものを選ぶのが基本です。その上で、エサカードが単体で活躍できる機会がどれだけあるのか？という点を考慮しましょう。そんなわけで、現在使える邪心族、精霊族をすべてピックアップしてみました。表を参考にモンスターを選定してみましょう。

攻撃支援にオススメ



上の2枚は移動も優れた使いやすいカード。ほかのカードに使うと耐久値+9の【セイレーン】もオススメです。

防御支援にオススメ



数値が一番高い精霊族は【プラテウム】、【ライフルーツ】ですが、汎用性の面で上記2種は外せないところ。

邪心族・精霊族リスト

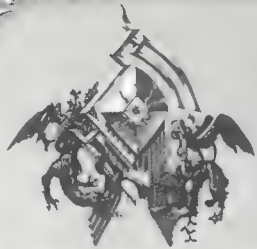
邪心族(攻撃値アップ)	修正値	精霊族(耐久値アップ)	修正値
ポイズンスパイク	+8	プラテウム	+17
ゴースト	+18	インフィニティー	+16
暗黒魔王	+1	女神	+13
アルビノ	+18	ライフルーツ	+17
スカルマン	+15	オウリオン	+13
セイレーン	+14	ファイフティニー	+15
スカルシップ	+17	ヘプタウルス	+15
ケンタウルスヘル	+18	ケルビー	+16
キマイラ	+9	サルヴェージ	+12
スコルプ	+14	ワルキューレゼロ	+12
ナーガ	+16	バルキリークララ	+12
スタップスポーク	+19	オロチ	+16
タワー	+12		
リッチー	+12		
プレスト伯爵	+10		
フリーキー	+16		
カミイラ	+17		

攻撃値がアップする邪心族は17種類、耐久値がアップする精霊族は現在12種類が存在。邪心族の方は【暗黒魔王】や【ポイズンスパイク】など、支援としての効果にはあまり期待できないものもあるので、慎重に選択しよう。【メガジョー】デッキにもいえることだが、新たなエキスパンションが出るたびに単純にエサの候補が増えるので、環境が変化しても大幅に弱体化することはまず無さそう。近々発売が予定されている「VER.1.30」の追加カードにも期待したい。



耐久支援は移動面に優れた「ケルビー」か「女神」が無難。精霊族は少ないものの、邪心族よりムラが無いので選択肢はむしろ豊富。

【キマイラ】はモンスターカードすべてが能力の対象になるのに対して、【メガジョー】と【スタップスポーク】は特定条件のモンスターのみが支援として機能する。この点【キマイラ】の方が汎用性は高いが、後者2枚は通常の戦闘支援モンスターを【封じ込め】られないのがメリット。【キマイラ】に先制や確率避けを付加するには、白支援を使うしかない。



プレゼント付き新コーナーも開始!!

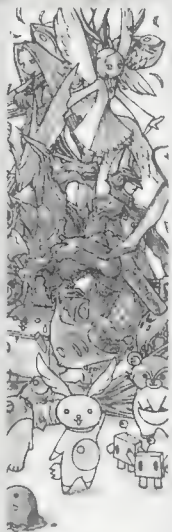
魔導ジャーナル

カードのツモに一喜一憂、光ってウッハリ! 旧VER.でプセ〜……。唐突に新企画も始まり、まだまだ盛り上げていきますよ〜!!

だれがSRをツモるか?

「SRツモ者を当てよう!!」
クイズとは、編集部アヴァ部の中で、だれがSRを一番最初に引くかを当ててもらおうというもの。参加する我々は、当然自腹。そのカードを没収! して、プレゼントするという鬼の新企画なのだ!
回答・応募は、次の二項目を書いてほしい。
1. だれが一番最初に引くか
※対象はこの五人の中から選択すべし。
「O.L.A.N.」伊勢彌しもでん、イタキヨ、サクレル
2. 引いたカードの種類
応募開始は6月1日から。締め切りは、だれかが引いた日とし、その日までに届いたもの

新企画! SRツモ者を当てよう!!



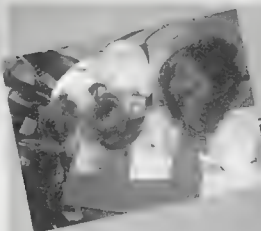
君のアヴァロンライフに、きつとるおいを与える特製しおり。ゲットするなら今しか無えっ! 担当者も欲しい逸品ですヨ!

全世界に各千枚(計四千枚)しか存在しないという、特製アヴァロンしおりを毎月プレゼントしちゃう特別企画も、今月で二回目。
今回は、前号の画像でいうところの「左から二番目」のしおりをプレゼント。左の画像を見れば分かる通り、「インフィニティー」&「フィフティニ」や「ジャンパー」、「A」など女キャラ+カワイイ系といった雰囲気のパートだ。
君のアヴァロンライフに、きつとるおいを与える特製しおり。ゲットするなら今しか無えっ! 担当者も欲しい逸品ですヨ!

しおりプレゼント第二弾!

対象となるSRカード	
【ライフルーツ】	【プラテウム】
【サーベント】	【ケルビー】
【スタップスポーク】	【グラディエーター】
【アラクノフォビア】	【クワガドス】
【道化師の呪い】	【かすみ取り】

を応募対象とする。
詳しい応募方法は206ページを参照。アンケートはがきでの応募は無効とし、正解者多数の場合は、抽選で1名にプレゼント。応募は一人一回答のみ有効とするぞ。

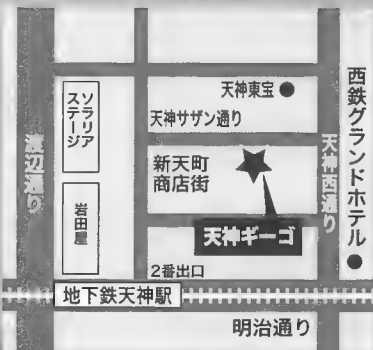


大阪は独特のノリが乗ってました(SG)。

相変わらず、謎のクリーチャーが続出した「うろおほ絵対決」は、大好評。

次回は福岡・天神だ!

次回の開催地は、去年12月にもお邪魔した福岡。6月13日(日)の14:00からを予定している。例によって開催時間変更や、混雑回避のための整理券配布などの可能性があるため、イベント参加予定の方はあらかじめお店に確認しておくといえぞ。



住所
福岡県福岡市中央区天神 2-7-46
電話
092-724-5971
アクセス
地下鉄天神駅下車
2番出口より徒歩3分
※今月号アルカディア持参の方には、何かいいモノ、プレゼント

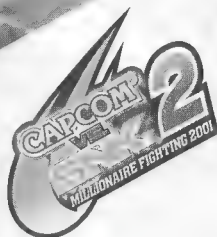
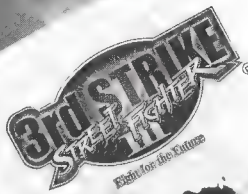


入場時は「一コーナー」に答えながら登場した田口画伯(写真右下)と甘いマスク&インパクトに女性ファン殺到中の小早川氏(写真左上)。
今回は、セガワールド布施(大阪)で開催! 高い湿度と室温の中、熱気あふれる浪速っ子が大集合! 恒例となった「うろおほ絵」対決では、おなじみ田口チーフ(酒)のナチュラルトーク「スタップは色男で、面を外すと実はベ〜ンジュン……」などがさく裂! また、新たなネタとして、カードの一部を三倍以上に拡大した画像を見てもらい、何のカードか当ててもらおうというクイズも開催! そのほか、田口画伯が気合で描いたもののエロいので使えないと封印されていた、ローザ&コッペ秘蔵画の額付き複製原画プレゼントが、抽選で行なわれた。
第二部のデッキ診断で多く見られた、自分は「守護の光」で守るけど、他人からは「タワー」でたたきま〜すというスタイルは、大阪テストが感じられて印象的だった。

EVENT トレードイベント

魔導の世界へようこそ

イベントトリボート&次回予告



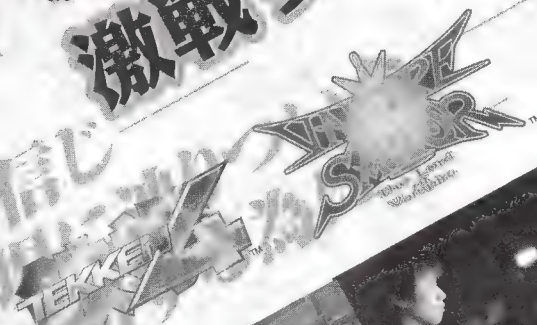
闘技2004 FINAL

激戦リポート

INDEX

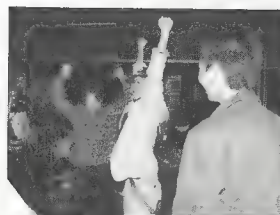
- | 団体戦 | 個人戦 |
|----------|-------------------------|
| P102-103 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD |
| P104-105 | バーチャファイター4 エボリューション |
| P106-107 | カプコン VS. SNK 2 |
| P108-109 | ストリートファイターIII 3rd ストライク |
| P110-111 | ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003 |
| P112-113 | サムライスピリッツゼロ |
| P114-115 | 鉄拳4 |
| P116-117 | ヴァンパイアセイヴァー |

この戦だけを信じ
誰が勝つのか
誰が負けるのか

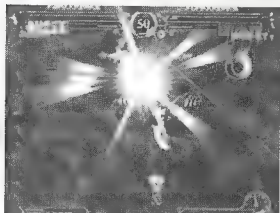


意地と誇り
認められた
誰が勝つのか

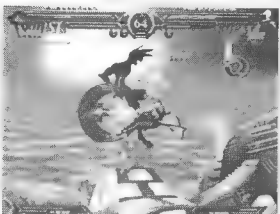




【小川に〜】まさかの一回戦負け①。【ofc】は優勝したかのごとく大喜びしていた。



【DQN寿司〜】「塩澤」は「秘澤」の吸血ループを回復、Lv3カイ幕ホームランで逆転⑥。



【OTK】対【ハサードに〜】は数少ないメイ使い「ラクス＝クライン」が3タテ④。

●優勝候補 まさかの……
関東最強エディ「小川」を擁する【小川に〜】もえキャラは「ofc」と対戦①。「ofc」は先鋒に「H.H」を出すといきなり「小川」が登場。しかし、緊張が解けない状態が動きが固く「H.H」が一本先取。目を覚ましたかのごとく、2ラウンド目は「小川」が開始17秒で瞬殺。だが「H.H」が冴えた動きを見せ、なんと小川退治に成功。「小川に〜」は中堅「シュウト」が「H.H」続く「幻影人」を封殺し、悪い流れを断ち切るものの「ofc」の大将「パチ」が接戦の末「シュウト」を撃破。「コイチ」との大将戦では、パチがメテオの連発という神

●越境組の逆襲
先の2試合も含め、「メガネとカブキのユメ王国」(X)対「トラブルメーカーシャロン」(O)③、「OTK」(O)対「ハサードにおまかせ」(X)④、「サイコはプリキュア最終話」(X)対「全米2位〜魔法使いMIU〜」(O)⑤といった一渡乱が起きた。

た、関東で切符を取った関東勢対越境組切符を取った関東勢の対決は、すべて越境組の勝利。予選での借りを返す結果となった。

●悔りたし、地方の底力
石川県勢の「FAB」率いる「感涙する直ガニズム」は「ネモの恩返し」と対決⑦。先鋒「ラジオウエーブ」がドラゴンインストールで「イモ」を豪快にKO、中堅「kaan」がきつちりと反撃し「ラジオウエーブ」、「長男」と倒して大将「FAB」を引きずり出す。しかし、「FAB」が会場が驚かすほどの直前カードを見せ付けて「kaan」を倒し、「ネモ」との大将戦へ「FAB」が1ラウンド先取りし、優勝候補の総崩れか？と思われたが、「ネモ」が踏ん張って辛勝した。四国+関西の混合チームの「元少年」は1回戦を「ルウ」⑧、2回戦を「ラジゲ」が3タテ⑨、同じく四国+関西の「壹万峰戦急迫」はそれぞれが活躍し、「加藤鷹の漢道」⑩、「DQN寿司」二年目の挑戦⑪を倒しベスト4進出、東海勢の「明えろ俺の小宇宙」も唯一のカイ使い「まさしちゃん」が1、2回戦と関西勢を6タテし⑫⑬、実力をアピールしたぞ。

-Final day Team match-

波乱相次ぐ激戦の目白押し！

各チームの実力が伯仲した状態はまさに戦国時代。そんな中、意地と意地がぶつかる激戦を制したのは……。

Text：パチ

SUPER BATTLE OPERA THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT

Champion

トラブルメーカーシャロン！

3-2

GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL トーナメント表

メガネとカブキのユメ王国	かみちゃん(スレイヤー) GNT(イノ) ユメ(プリジット)	加藤鷹の漢道	さとQ(ディズー) おくま(紗夢) 鷹(ソル)
トラブルメーカーシャロン！	秘澤(梅蔵) マツ(ミリア) ゆきのは(プリジット)	ちるむいむいバチン☆	KZO(エディ) ちるみ(イノ) たつみ(ミリア)
かにたま	デンジャー(ボチョムキン) KA2(紗夢) ちっくさ(チップ)	ようこそパーティー村へ	梅(梅蔵) 品経(ディズー) しんちゃん(ヴェノム)
悪魔超人健黒腹筋3000万パワー	AKD(スレイヤー) LOX(紗夢) ヨウ(エディ)	香満戦急迫	MINT(テストメント) あつん(イノ) サク(スレイヤー)
ボクはクボ	ZAI(エディ) いのき自身(ゲームセンター(ミリア)) kubo(スレイヤー)	秘澤の宅急便	Sako(エディ) 火丸(アクセル) 秘澤(スレイヤー)
チーム初心者	けんたろ(ミリア) サエ(紗夢) KON(アクセル)	DQN寿司二年目の挑戦	塩澤(ロボカイ) ざきやま(ヴェノム) DIEちゃん(プリジット)
(^)	おとこ(ヴェノム) 響(梅蔵) MAS2(プリジット)	MSY	るぼ(エディ) KYO(イノ) MSY(ジョニー)
元少年	ルウ(プリジット) ラジゲ(ミリア) 少年(テストメント)	俺とダイゴとモリモツ	MO2(チップ) もりつ(紗夢) ウメハラ(ソル)
壁際のひろゆき verレナ	壁際のDC(ジョニー) ひろゆき(スレイヤー) レナ(ヴェノム)	サイコはプリキュア最終話	A-92(スレイヤー) 絵馬(ロボカイ) コノカウ(エディ)
マッソン・ボンクラーズ	rev(ファウスト) まっくん(ソル) ラウ(エディ)	全米2位〜魔法使いMIU〜	小川(兄)(エディ) MIJマスターズ(ソル) ネモ(弟)(メイ)
OTK	藤井八雲(ロボカイ) ミリア(ヴェノム) ラクス＝クライン(メイ)	感涙する直ガニズム	ラジオウエーブ(ソル) 長男(梅蔵) FAB(ボチョムキン)
ハサードにおまかせ	J.T(エディ) はべる(アクセル) 有坂(ロボカイ)	ネモの恩返し	イモ(ザッパ) ネモ(ファウスト) kaan(紗夢)
ofc	幻影人(ロボカイ) H.H(ディズー) パチ(ファウスト)	明えろ俺の小宇宙	トリのタテ(テストメント) まさしちゃん(カイ) ひろゆきちゃん(スレイヤー)
小川にもえキャラ	小川(兄)(エディ) シュウト(アクセル)	Children An Hour the Return of the rings	Let's(紗夢) to-u(梅蔵) M騎士(エディ)
バイキティーズ・リベンジ	おレボ(エディ) P.C(ソル) 境(スレイヤー)	関東勢うざい	野塚三沢(エディ) 鉄(スレイヤー) 蒼鷹(ディズー)
丁丁？逆襲(台湾)	Smol(ミリア) Yabuky(エディ) Swordwindy(ジョニー)	Rabbit Stream	MGA(ボチョムキン) 飛竜(ジョニー) N男(ヴェノム)

準決勝…怒とろの3タテ劇

●第一試合①

後決めを選んだ「イモ」は先鋒「マツ」に合わせ、キャラ相性よりも当日の調子で「H」を出す。「マツ」は話し相手の生成に合わせ、ジャンプなどでカウンターの取り手を取って、2ラウンド目は投げからの起き攻めで「H」が取り返すも「マツ」が勝利。続く「幻影人」戦では、+Kでの崩しをメインに高威力の連続技を決めて2本連取する。後が無い大将「バチ」は巻き返したいところだが、パーフェクトで2本連取。あとという間に決勝進出した。



ダウンを奪い、起き攻めを繰り返す、といった王道の流れで「マツ」が3タテする。

●第二試合②

先鋒戦は「MINT」対「イモ」。1本目は「MINT」が押さえ込むが、2、3ラウンドは「イモ」が幽霊憑依の画面端固めで勝利。中堅「あつ」はダッシュ攻撃を絡め、幽霊憑依の固めで「イモ」が先取。2ラウンドは「あつ」が取り返すが、3ラウンド目は幽霊と犬を巧みに使った「イモ」の勝利。大将「サク」戦も犬、幽霊、剣を使い分け、「イモ」が終始ペースを握らずに連取。こちらも3タテで決勝へ駒を進めた。



「マツ」の3タテに触発されたか、「イモ」も悪霊を巧みに使い、【老万〜】を3タテ。

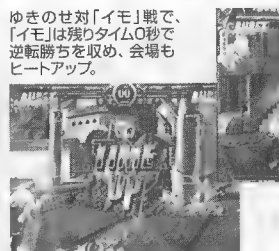
決勝…白熱の大逆転劇

先鋒は予選で3タテを披露

し、チームのけん引力となった「緒龍」対準決勝で爆発した「イモ」。「緒龍」が先制するが、「イモ」が犬を憑依させ攻め込めない状況に。「緒龍」は空中バックダッシュで様子を見、「イモ」は犬を+K+Dで少しずつ前に進ませつつ本体も前進、といったこう着状態が60秒ほど続く。ガマンが切れた「緒龍」がジャンプしたところを「イモ」が空中投げし、起き攻めで犬を犠牲にして連続技を決める。その後、幽霊を憑依した「イモ」がジャンプHSを盾に寄せ付けず、タイムオーバーで先取。「イモ」が調子を上げ、ラオウを憑依させて2本連取。

「トラブル」は中堅に「ゆきのせ」を出す。1本目は「ゆきのせ」がジャックドロジャ1と跳ねローリング（YOYO）設置状態で+K+D以外のボタンすら押し押しで、を使い終始リードするが、残り10秒で「イモ」が投げを決めて攻め込んで逆転、タイムアップで勝利。「ゆきのせ」が取り返すも3ラウンド目は「イモ」が剣憑依で圧倒し、パーフェクトで勝利。

王手をかけられた「トラブル」は、準決勝で勢いに乗った大将「マツ」が登場。1ラウンド目は「マツ」が「イモ」の体力を残りのドットまで追い込むが、「イモ」が持ち前の体力を残りのドットまで追いついた。2ラウンド目は「マツ」が「イモ」の体力を残りのドットまで追いついた。3ラウンド目は「マツ」が「イモ」の体力を残りのドットまで追いついた。



ゆきのせ対「イモ」戦で、「イモ」は残りタイム0秒で逆転勝ちを取り、会場もヒートアップ。

「緒龍」対「イモ」戦では、犬を引いた後に60秒間もこう着状態に。まさに手に汗を握る展開だ。

粘り強さを見せ、じわじわと追い付いていく。しかし、近づくと逆さまが当たったときに、何故かロキキャン↓金サイクバーストが暴発。命拾いした「マツ」はリバーサルでウイングガールを決め、先取。次のラウンドはお互い体力を奪い合ったが、+K+D+エメラルドレインを決めた「マツ」が、流れをつかんで勝利。

「ネモ」の恩返しには中堅に「kaqn」を起用。お互いにチャンスを活かせず体力を奪い合うが、立ち回りで出したHSタンデムトップをガードし損ねて「マツ」が先取。その流れのまま「マツ」が連取し、王手をかけ返す。

最終戦、「ネモ」の恩返しに「ネモ」は徹底したジャンプHSで、寄せ付けずに先取。2ラウンド目は「マツ」が起き攻めで大幅にリード。しかし、「ネモ」が立ちHS暴れで切り返し、残り体力が少ない状態から「マツ」の体力を数ドットまで追い詰め、何が出るかな？でメテオを引く。だが、メテオが降る瞬間に「マツ」が金サイクバーストで切り返し、デッドアングルから起き攻めで勝利。3ラウンド目は「マツ」が開幕に通常投げから起き攻めでダメージを与える。「ネモ」が巻き返しを図るも「マツ」の勢いは止まらず、エメラルドレイン絡みの連続技、そして起き攻めでKO。ここに覇者が決定した。



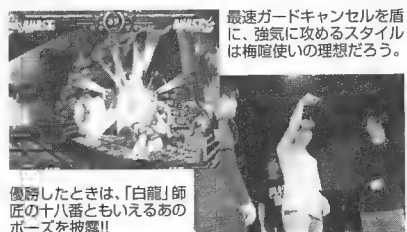
「マツ」対「イモ」の勝負の分かれ目はここ。この暴発が「マツ」に勝利を呼び込むことに。



「ネモ」に追い詰められた「マツ」だが、金サイクバーストで勝利の流れを呼び込んだ。

PLAYER PICK UP

「緒龍」は伝説の梅喧使い「白龍」の弟子で、その実力は師匠以上と称される。ガードキャンセルの inputs が凄まじく速く、不用意な攻撃をすべて最速ガードキャンセルで刈り取るスタイルが特徴。さらに、どこからでも威力の高い連続技を決めるコンボ精度を持つ上に、めくり妖斬扇など職人ならではのテクニックを披露していた。

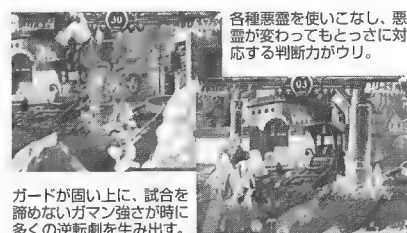


優勝したときは、「白龍」師匠の十八番ともいえるあのポーズを披露!!

最速ガードキャンセルを盾に、強気に攻めるスタイルは梅喧使いの理想だろう。

PLAYER PICK UP

「イモ」は前回、今回ともにザッパで予選を通過した唯一のプレイヤーで、自他ともに認めるザッパの神。各悪霊を巧みに使い、特に幽霊と犬の使い方は芸術呼べるほど。しかし、最大の長所はガードの固さと最後まで諦めない勝負根性で、ギャラリーに感動を与えるほどの逆転劇を見た。その姿はまさにファンタジスタ!

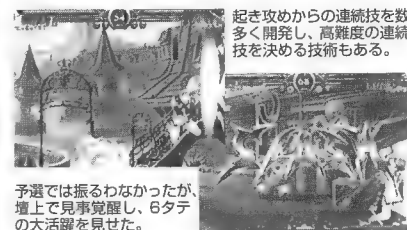


ガードが固い上に、試合を諦めないガマン強さが時に多くの逆転劇を生み出す。

各種悪霊を使いこなし、悪霊が変ってもとっさに対応する判断力がウリ。

PLAYER PICK UP

「マツ」は関東ミリア業界の第一人者と呼べるプレイヤーで、前回覇者の「kaqn」にミリアを仕込んだのもこの人。高難度の連続技を決めるテクニックを持つ上、エディ限定連続技など、彼が開発したものは多い。大会ではあまり強くないタイプのプレイヤーといわれていたが、本大会で見事開眼、準決勝から奇跡の6タテを見た。



予選では振るわなかったが、増上で見事覚醒し、6タテの大活躍を見た。

起き攻めからの連続技を数多く開発し、高難度の連続技を決める技術もある。



闘劇2004「VF4E」の1回戦は、「いまじ捜索隊」VS.「お太りさん」①という優勝候補同士の激突で幕を開けた。この勝負、当然のように大將戦までもつれ、勝利を決めたのは「超南アキラ」。「ホームステイアキラ」の立ち⑥ヒット→投げという連係に対して崩撃雲身双虎掌(④+⑥+⑥+⑥+⑥or⑥)をたたき込み、豪快に勝利をもぎ取ることに成功した。

活躍を期待されながらも、惜しくも1回戦で姿を消した有力チームは、「セガール」、「エド」、「華火霊」の三人で構成された「マリーシアスタイル」②、「老師」、「板橋ザンギエフ」を中心に若手で構成さ

れた「ジョウゴロ臭えぞ」③といった辺り。また、ダブルレディースパワーで前回「ぶっちゃけファイトクラブ」が成し遂げられなかった優勝を狙いに行った(有)なるほど商事も、当日予選枠の「ボツキイズム」に敗れた④。

②回戦の注目カードは、前回の優勝チーム「モザリスト」VS. 当日予選を勝ち抜いた「人用」⑤。相反するプレイスタイルのぶつかり合いは、イントールドフック(ディフェンシブ中⑥押し込まれ⑦)を軸にした戦術で闘う「閑古が」「ザ・ゲリッパ」「ゲームセリター風」「つちくも」の三人を3タテ。「フックスタイ」にも見える独自の戦術に

モリストたちが全員ハマッてしまったといえよう。

そして、今大会の命運を決めたのが、3回戦の「Virtual☆Fusion」VS.「大仏バンク」⑥。「ジーン」の覚醒は、まさにこれから始まったのだ。まず、アオイ最強の男「ヌキ」には、天地陰陽に雷龍飛翔脚①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺を合わせて3で勝利。「大須品」にも、なんとエクスレント×2を含む3の1の快勝まさかと思われた「ちび太」戦でも、2.2ともつれながらも最後は落撃拳①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺をきっちりガード。順逆自在①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺→飛び前蹴り①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺でK.Oし、予想外の3タテ優勝を演出したのだ。

1-3 回戦の見どころをチエック！

-1st day Team match-

大舞台で「ジン」が覚醒!?
驚異の9タテ圧勝劇!!

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER 4
Legend of the Realizer

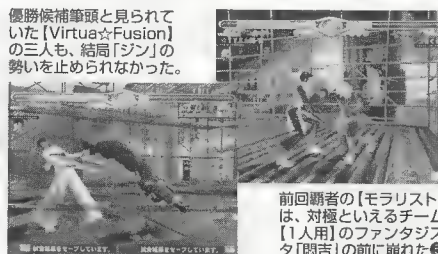
去年に引き続き、『VF4 EVO』ではマン
パワーがさく裂! 【大仏パンク】の「ジ
ン」が、3回戦～決勝までの3人×3チ
ームをすべてなぎ倒す活躍で優勝した!!

Text : 栗田

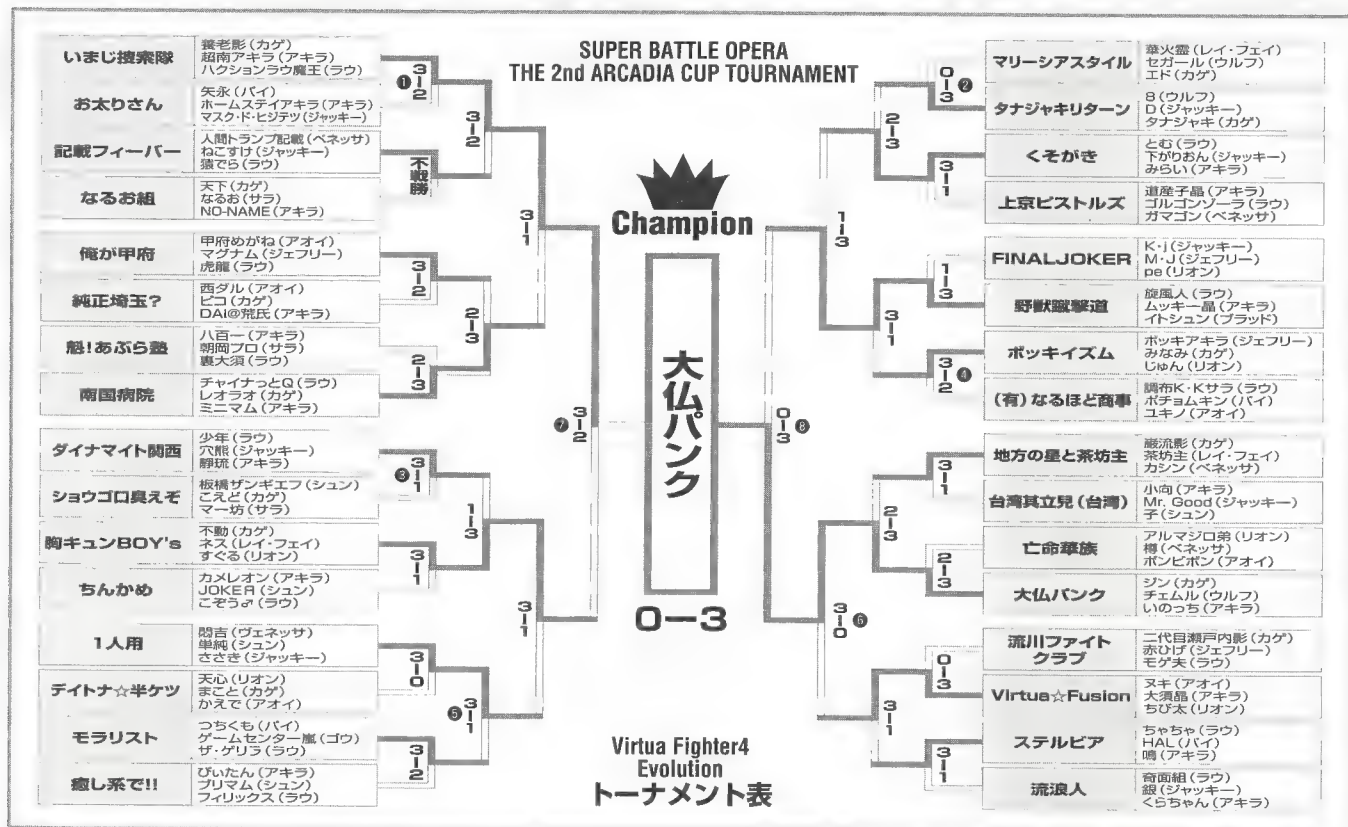


去年に引き続き、『VF4 EVO』ではマン
パワーがさく裂! 【大仏パンク】の「ジ
ン」が、3回戦~決勝までの3人×3チー
ムをすべてなぎ倒す活躍で優勝した!!

Text: 栗田



前回覇者の【モラリスト】は、対極といえるチーム【1人用】のファンタジスタ「閑吉」の前に崩れた⑤



※トーナメント表内の数字は勝利数。本文中の丸数字はトーナメント表の試合に対応。

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001,2002

全16チームで行なわれた当日予選では、[1人用]、[ボックスジム]、[くそぎ]の3チームが勝ち抜け。「闘魂」の称号を持つ[拜人]も参戦したが、本戦出場は果たせなかった。なお、抽選にもれて参加さえできなかったプレイヤーも多く、前回準優勝者の「へるる」を筆頭に、「ヒデオ」、「アストロ」、「PKアキラ」などの強豪が、試合も闘うことなく終了した(ついでに筆者も)。

対称的な内容となった準決勝2試合

準決勝第1試合は、相次ぐ接戦に耐えて勝ち上がった「いまじ捜索隊」と、地方勢唯一のベスト4となったチーム「胸キュンBOYS」の対決⑦。「ハクシヨンラウ魔王」VS.「不動」というベテラン同士の闘いで始まり、最後は「大霸王」VS.「大僧上」の3文字称号対決で終わったこの味のある組み合わせは、レイ・フエイの倒し方を熟知する「超南アキラ」がきつちりと大将戦を制する形となった。

一度も大将を出すことなく着実に勝ち上がった「野獣蹴撃道」の対決⑧。まさか、という予感には確かにあったが、ここでもたしても先鋒「ジン」が3タテを達成。「イトシユン」を3タテ、「ムツキ」を3タテとし、2、「旋風人」を3タテと下し、苦しみつつも勝利を重ねていった。この日の「ジン」は、やることなすこと大当たりという恐ろしい状態。コンボミスもあったが、それ以上に攻撃のヒット率が高く、最後に立っているのは常に「ジン」。そして、この勢いは最後の試合まで止まることは無かった。

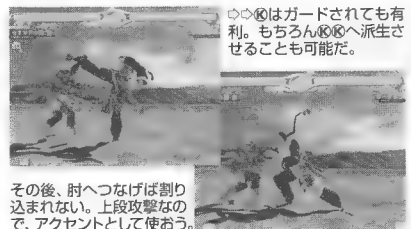
決勝の舞台も「ジン」のショータイムに!!

「大仏パンク」陣営は、やや迷った末に「ジン」を先鋒で送り出した。結果的には正解だったわけだが、この段階でもまださすがに決勝まで3タテは無理だろうという思いがあったに違いない。何しろ相手は優勝候補に名を連ねる「いまじ捜索隊」。カゲ最強の称号を持つ「忍将」「養老影」と、格闘新世紀IIの優勝者である「大霸王」「超南アキラ」という強大な二枚看板を持つチームなのだ。当然ながら、後ろに控える「チェムル」&「いのっち」も気合を入れ直していたことだろう。

しかし、それは杞憂に過ぎなかった。先鋒の「ハクシヨンラウ魔王」を3タテであっさり退けると、次鋒の「養老影」を3タテ、最後に立ち上がった「超南アキラ」をも3タテで下し、一人で優勝を決めてしまったのだ。あまりの圧倒的な勢いに、会場は大興奮状態。団体戦であるにもかかわらず、「ジン優勝!」といった雰囲気包まれていた。

TECHNIQUE PICK UP

ラウの立ち回りを「◇◇◇」という入力ですと、ガードされても有利な状況を維持できるのをご存じだろうか。◇◇◇をガードされた後に相手が最速でしゃがみ回を出してきても、◇◇◇を出せば打ち勝てる。割と最近になって発覚したテクニックだが、闘劇本選に出場していたラウ使用は、だれもが標準装備していた模様。

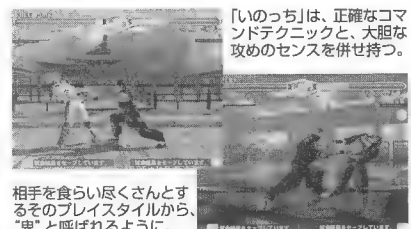


◇◇◇はガードされても有利。もちろん必殺へ派生させることも可能だ。

その後、肘へつなげば割り込まれない。上段攻撃なので、アクセントとして使おう。

PLAYER PICK UP

優勝した【大仏パンク】が最も追い込まれた試合が、2回戦の対【地方の星と茶坊主】戦。中堅の「茶坊主」に二人抜かれ、崖っぷちに立たされたチームを救ったのは、大将の「鬼」こと「いのっち」だった。「茶坊主」を撃破し、「巖流影」との大將戦では2本先取されつつも大逆転。彼の活躍が無ければ、「ジン」の一人舞台は無かった。



「いのっち」は、正確なコマンドテクニックと、大胆な攻めのセンスを併せ持つ。

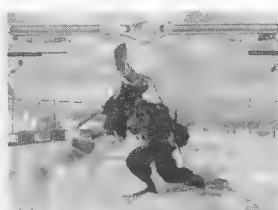
相手を食らい尽くさんとするそのプレイスタイルから、「鬼」と呼ばれるように。



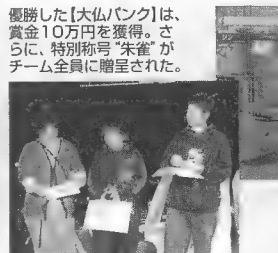
「ちび太二世」との呼び声も高い「すぐる」を、養老影が老獪な立ち回りで封殺。



有力チームの一つに挙げられていた【野獣蹴撃道】も、3タテで葬り去る「ジン」。



あの「養老影」がなす術無し。◇◇◇キャンセル×2で刀薙(◇◇◇+◇◇◇)で無残に散る。



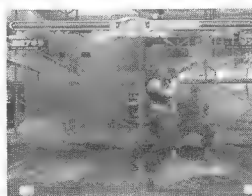
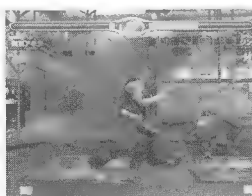
優勝した【大仏パンク】は、賞金10万円を獲得。さらに、特別称号「朱雀」がチーム全員に贈呈された。



後ろに控える強力なチームメイトを信じ、気楽に動けたのもよい結果につながったようだ。

BEST BOUT PICK UP

決勝の「ジン」VS.「超南アキラ」戦は、1本目に「超南アキラ」が磐石の勝利を収め、負けじと「ジン」が2本目を取る互角の展開。しかし、3本目で大きく流れが変わる。斧旋連脚(◇◇◇+◇◇◇)や狐延落(◇◇◇+◇◇◇)といった大技で、「ジン」が豪快にエクセレント勝ちを決めたのだ。こうなると、もう「ジン」のペース。相手が投げには揚撃(◇◇◇+◇◇◇)を合わせ、相手が避ければ風閃刃(◇◇◇)を決めるなど、出す技すべてが大正解。トドメの雷龍飛翔脚こそ避けられたが、逆にこれが決め手となる。カゲの背後を狙った「大霸王」の場砲(◇◇◇+◇◇◇)が空を切り、「ジン」の勝利が確定した。

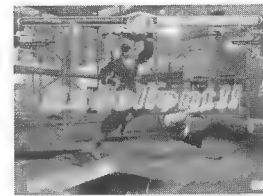
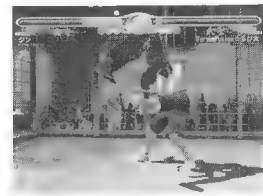


雷龍飛翔脚を避けた後はチャンスだが、実は反撃技を決めるのが難しい。

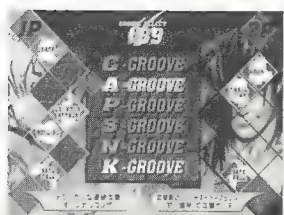
PLAYER PICK UP

この日の「ジン」は異様なほど強かった。当の本人さえ、「何が起ったのか分からない。勝手に技が出て、なぜか当たった」と語っていたほどである。

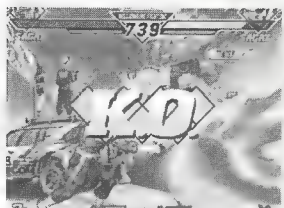
「ジン」は、【VF4】から本シリーズをプレイし始めたニュージェネレーションの代表格。強豪カゲ使いとして、部内ではある程度名の知れたプレイヤーだった。各地の大会にもちよくちよく顔を出し、そこそこの成績を残していた。それがここへ来て開花。この大舞台で活躍できる精神力、勢いに乗ったときの爆発力は間違い無く本物。前回の「ゲームセンター嵐」、「へるる」に続き、ここに新たなヒーローが誕生した。



単なるまぐれでは、あの「そうそうたる」メンツをことごとく撃破できない。



意外にばらけたチーム構成。Aグループに不利なP、Kグループでの参加も多かった。



2D格闘ゲームの「神」と称される「ウメハラ」は、Kグループ使い「にっこ」に敗れた。

流れをつかんだ【中卒〜】の「マゴ」が決勝で3タテし、勝負を決めた！



決勝で【中卒〜】に對したのは、九州のAグループ職人軍団【秘密結社魔人】。

今回のレギュレーションでは同キャラ、同グループのチームを組むことが可能なため、最強と呼び声が高い「Aアレス」で固められたチームが数多く出場すると思われたトーナメントだが、「カプエス2」は「Aアレス」でなくとも勝てることを証明するかのごとく、信念を持ったプレイヤーが数多く予選を勝ち抜いてきた（それでもSグループは厳しかったが、通過は0名）。

当日予選を勝ち抜いてきた「あみだくす」と「鯨」を含めた16チームでカプエス2日本一の座が争われ、一回戦から「理由なき伝説」対「Fi-nal」という豪華な組み合わせでスタートした！

「マゴ」が安定した力を発揮し、ここまで関西最強といわれているAグループ使い「にっこ」に敗れた。

全国の予選を勝ち抜いた猛者たちの中で、ステージに上られるのはわずか4チーム。この険しい道を駆け上がったのは、すべてのプレイヤーが注目する前回優勝者「ウメハラ」擁するCグループ3人のこだわりチーム「未定」、関東きつてのKグループ使い「にっこ」の活躍で撃破した「世界初！日本発！」②。九州独自のオリジナルコンボ（以下オリコン）ネタで勝ち上がった「秘密結社魔人」。関東勢をなぎ倒してきた沖縄代表・優勝候補筆頭チーム「Fi-nal」。先鋒「マゴ」が安定した力を発揮し、ここまで関西最強といわれているAグループ使い「にっこ」に敗れた。

名試合が数多く見られたが、その中でも特に注目に値する試合の詳細を追っていきましょう。

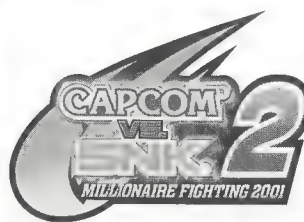
準決勝では、優勝候補同士「Fi-nal」対「中卒〜」が実現③。今回の闘劇すべての試合の中で、ベストバウトと称されるほどの激闘を制したのは「中卒〜」。もう一方では「秘密結社魔人」が得意のオリコンで「世界初！日本発！」を沈め、決勝へ進む④。「中卒〜」は、準決勝で死闘を演じたにもかかわらず、リラックスした状態で登場。いつも通りの動きを先鋒「マゴ」がしっかりとこなして3タテ。「カプエス2」の頂点に立った。

予想外だった!?
Aアレスの数

優勝までの
大まかな流れ

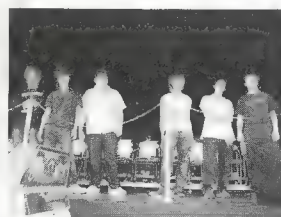
-2nd day Team match-

Aグループ対策が勝利のカギ!?

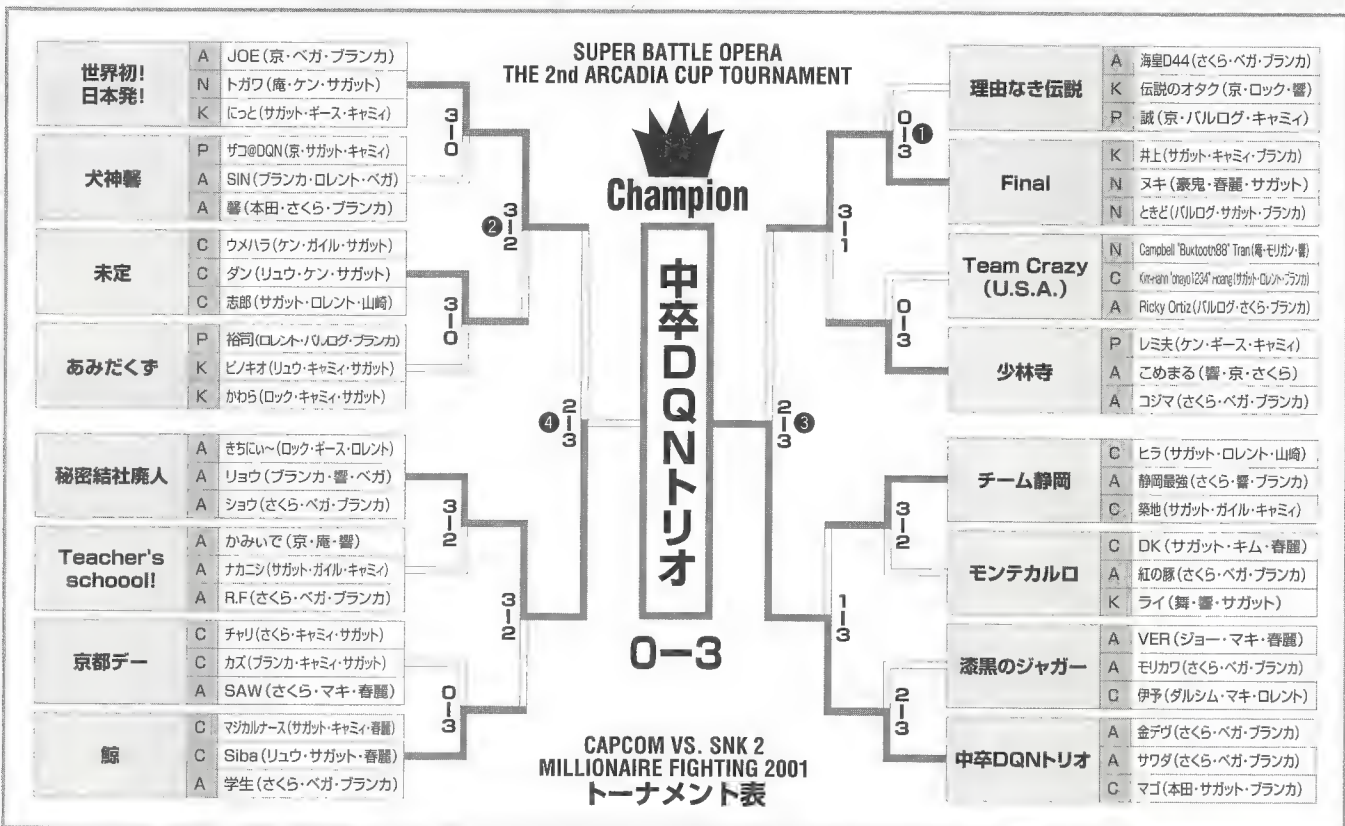


前回の個人戦ではAグループのさくら・ベガ・ブランカ、という構成のいわゆる「Aアレス」が頂点に立った。果たして団体戦でも「Aアレス」が勝つのか!?

Text : KZA



会場内すべての人が固唾を呑んで見守った、名勝負【Final】対【中卒DQNトリオ】。



※トーナメント表内の数字は勝利数。本文中の丸数字はトーナメント表に試合に対応。

※「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」は一部(株)SNKプレイモアの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。

©CAPCOM CO., LTD 2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK PLAYMORE



海外勢はどうだった? : 以前本誌でも注目プレイヤーとして上げられていた、アメリカの「カプエス2」プレイヤー「Ricky Ortiz」は今回事業から不参加となった。【Team Crazy】は「Kim」、「Campbell」の二人で挑み、【少林寺】を追い込んだが、惜敗した。次があるならば「Ricky Ortiz」を引き連れ、万全の体制で挑んでほしい。

ステージに上るまでの激闘 巨星「ウメハラ」墜つ

Aグループ「海皇D44」、Kグループ「伝説のオタク」、Pグループ「誠」。それぞれのグループの代表するプレイヤーが集まった「理由なき伝説」と、オフィシャル全国大会優勝「ヌキ」、第一回闘劇優勝「ときど」、全米チャンピオン「井上」の豪華な布陣の「Final」が一回戦で激突①。



予選でも大本命を下した実績のある「にっこ」が本戦で「神殺し」を成した！

互いに優勝候補に上げられる強豪チーム同士だったため、接戦になるかと思われたが「Final」先鋒「ヌキ」がオフィシャル全国大会を制した、ランを絡めたラッシュであつたこととタテた。「ヌキ」は得意のMAX発動からの二択で先鋒「誠」を圧倒してエンジン始動。前夜祭で大活躍を見せた「伝説のオタク」には瞬殺をたたき込み、試合の流れを完全に掌握する。この圧倒的な勢いに飲まれた「海皇D44」を流れるように封殺し、勝負を決めた。試合前にやり込み不足が懸念されていた「ヌキ」だったが、この3タテで会場内に「今日のヌキはヤバイ」とアピールした。

TECHNIQUE PICK UP

通称「神の二択」と呼ばれるMAX発動からの投げと打撃のスーパーコンボの二択。「ヌキ」の豪鬼はランを絡めたラッシュでゲージをためつつ、プレッシャーを与えてうまく決めていた。



絶妙なタイミングで繰り出される●+中
⑧空振りキャンセル→瞬殺は強烈！

一回戦は順当ともいえる結果で進んだトーナメントだったが、二回戦で波乱が起こる。第一回闘劇準優勝者「ウメハラ」擁する「未定」が「世界初！日本発！」に敗れた②。この大番狂わせを成したのは「Final」を予選で下した実績のあるKグループ使い「にっこ」だ。「未定」先鋒「志郎」に「JOE」「トガワ」が敗れ、追い込まれての登場であつたが、全く気負いすることなく、得意とするギースの当て身投げを決め、大将「ウメハラ」を引きずり出す。鋭い反応を見せる「にっこ」は、要所で「ウメハラ」の投げを投げ返し（投げ抜け時の入力で投げている）、終始ベースを握り続けて勝利した。



調子はよくても動きは知っている、とばかりに「井上」が「マゴ」を押さえ込む。

準決勝第一試合④は、「秘密」大將同士の対決までもつれた末「きちにい」がオリコン中のめくり、投げを決めて「世界初」をネタ殺し。決勝へコマを進める。準決勝第二試合はAグループを倒すことを宣言し、言葉どおりAグループなぎ倒してきた「Final」と最強のAグループ使いを擁する「中卒」が対決⑤。先鋒戦は勢いのある「マゴ」対「ときど」。「Final」はチーム内でAグループに闘いやすい構成の「ときど」で勝ち抜きたいところだったが、「マゴ」が踏ん張り、敗退。ここで「マゴ」に対するのは「カプエス」をたたき込んだ「井上」。避けては通れなかった師弟対決は、クセを見切っていた「井上」が起き攻めに投げを多用し、自分の起き上がりには下段技の暴れからスーパーコンボを決めて勝利。まだまだ俺を超えていないとアピール。中堅戦は「金デブ」対「井上」。接戦になったが、ここぞという場面「井上」が痛恨の目押しミスして敗退。大将「ヌキ」に託すことになる。



「ヌキ」春麗がここぞという場面で見せためくりネタ。一瞬でさくらを葬った。

相手は「Aアレ」二人と、状況は絶望的。しかしここで「ヌキ」が覚醒する！オフィシャル全国大会以上の立ち回りを見せ付け「金デブ」を圧倒。大將戦へ持ち込む。ここで登場するのは関西最強と名高い「サワダ」。「ヌキ」にはオフィシャル全国大会で敗れているため、リベンジに燃える「サワダ」は対「ヌキ」シフトにレシオ2プランクを先鋒に配置。これが功を奏し、ここまで大活躍の「ヌキ」豪鬼を撃破。しかし、絶好調の仕上がり「ヌキ」は動じない。「ヌキ」中堅の春麗が鳳翼扇でプランクを倒し、続くさくらを鳳翼扇後のめくりネタで即座に倒し、逆転。2対1になり、さらにレシオ2サガットを残している「ヌキ」が圧倒的有利に。しかし、「サワダ」はリベンジを諦めていなかった。オリコンで春麗を撃破し、大将サガットを引きずり出す。ここで「サワダ」ベガが裏回りからオリコンを決めて「ヌキ」の体力を残し数ドットまで減らす。挽回したい「ヌキ」は強⑥投

決勝の座をかけて、意地と意地のぶつかり合い！

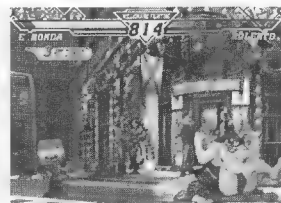
最強を手にしたチームは？

げからMAX発動、回り込みからグラウンドタイガーキャノン撃つ。暗転した瞬間ベガのサイコクラッシュが見えていた。会場内のすべてが「ヌキ」の勝利する姿を想像したことだろう。しかし、無常にもグラウンドタイガーキャノンは画面外へと消えていった。「サワダ」の放ったサイコクラッシュはしっかりと回り込みキャンセルされており、無敵時間ですり抜けたのだ。ここでAグループが居ないチームがすべて敗れ、Aグループが最強ということ再び全国大会の場で証明した。



すべての視線が一点に注がれた瞬間。この後ため息が会場内を包んだ。

決勝の「秘密」対「中卒」は「マゴ」の一人舞台。先鋒「リョウ」、中堅「ショウ」は「マゴ」の待ちを崩すことができず、敗退。さらに勢いを加速させてしまう。止らない「マゴ」は完全に大将の「きちにい」を自分のベースに引き込んでしまう。大銀杏投げを積極的に狙うスタイルを貫き通し、中堅のロレントには大銀杏投げ×2→大蛇撃きと続けて決め、おかわりとばかりに大銀杏投げを再び決めて勝利を決定付けた。準決勝を制した勢いそのまま「中卒」が最強チームとなった。



止まらなかった「マゴ」のコマンド投げラッシュ。勢いのみで決勝を制した。

PLAYER PICK UP

大会中で唯一、普段通りの動きを最初から最後まで貫き通せたのは、【中卒～】の「マゴ」だけだろう。強力な「Aアレ」二人をバックに、スーパー頭突き、百裂張り手を軸にした待ちと、強引な大銀杏投げの二択を使い、先鋒で暴れ回るといふ仕事を確実にこなしていた。何ごとにも動じない精神力があつてこそものだろう。



回り込みキャンセルの精度も高く、大将のプランクを崩されることは少なかった。

E.本田の徹底した待ちと大胆な大銀杏投げを絡めた攻めは強烈！



「オナニズム」は冷静な判断と大胆な行動でチームを勝利に導いた。

だれしもが負け試合と思った劣勢から、驚異の粘りで「J」が逆転勝利。



日本のプレイヤーと比べても全く引けを取らなかった「Pyrolee」ユン。



優勝候補の一角【一騎当千】は関西の強豪ユン「松田」の前に敗れ去った。

大会の見どころ
ベスト8

ベスト4までの名勝負をピックアップして解説しよう。一回戦では、ともに当日予選を抜けた「弾丸坊主」と「UR Aビートライブ」に注目が集まった。追い詰められた「オナニズム」が「にっこ」と「ウメハ」を破って勝利。前回準優勝チーム首領としての貫禄を見せ付けた。また「Teamネブラスカ」の前回覇者「いづ」は先鋒で登場。②「One Theme」黒衣を空ジャンプからの暴れ土佐波砕きで倒し、「シマ」に対しては伝家の宝刀しやがみ弱③正中線五段突きを2回決め、王者健在をアピール。しかし大将「紅春」が意地を見せる。1ラウンド目を「いづ」に先

取されるも、2ラウンド目終盤に「いづ」の起き上がりに出してきた正中線五段突きをガードして、流れをつかんで勝利。その勢いで逆3タテを達成した。

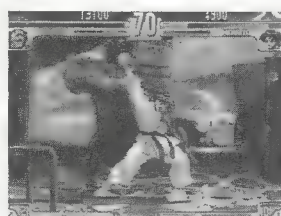
2回戦の「にっこ」対「これ」が布団部のサガか...は関西を代表するチームと、関西のレキヤア人チームの対決。③先鋒戦は「あるか」が驚見をあつさり倒したかと思えば、続く「梅園」ひこねファイトクラブ(以下梅園)が「あるか」を倒し、中堅戦へ「RX」は「梅園」にエイジスリフレクターからの一振をきっちり決め、「松田」を引きず

2nd day Team match- 究極の対戦を 制したのは……!?



5年に及ぶやりこみから、し烈な予選を勝ち抜いた32チーム。名場面、テクニクをピックアップしていこう。

Text: KZA 協力: ラオウ



前回の再現こそなかったが、十二分にその力を発揮してくれた「いづ」。

SUPER BATTLE OPERA THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT



全知全能

3-0

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future トーナメント表

KRD	ジョージア(リュウ) 鶴斎(ダッドリー) クロダ(0)	0-3	マッハグル	happy(アレックス) ビエロ(レミー) るー(リュウ)	3-0
行けるの ザ・メン	バイトこくじん(ダッドリー) 店員(香魂) 店長(ケン)	0-3	ダメンガーズ リベンジ	TKP(ダッドリー) アバサウ(香魂) ウメハ(ヤン)	2-3
町田ビートライブ	アユ(香魂) エロ教師(ダッドリー) ツ目(ケン)	3-0	Teamネブラスカ	いづ(まこと) 地球(ハッセルグ) KSK(アレックス)	2-3
強い、強すぎる、 ガハッ!!	ツムン(レミー) RED(いぶき) S(ユン)	3-0	One Theme	シマ(ダッドリー) 紅春(香魂) 黒衣(リュウ)	3-0
URA ビートライブ	ねぎやん(ケン) アストロ(ユン) オナニズム(ユリアン)	3-1	ファイナルボム	スキ(香魂) ボス(ヤン) K.O(ユン)	3-0
弾丸坊主	船長(香魂) にっこ(ユン) ウメハラ(ケン)	1-3	サラダセットミニ (280円)	フルヤ(まこと) ウラケン(香魂) ニガセ(ヤン)	3-0
BM(二郎)~ 新信・上尾・神田	杉山(ネクロ) サウグチ(ユン) Y-S-B(ヒューゴー)	2-3	作業・運搬主	せう(オロ) テス(ユン) ノモ(香魂)	3-2
全知全能	ラオウ(香魂) スベルマスターJ(ケン) マスター(ユン)	3-0	天使土地	健太(まこと) 狂戦士(0) 少年(ユリアン)	2-3
ボルトタック商店	せきど(ヤン) H.H(まこと) O.J(ユン)	3-1	マダムキラー	TMO(ケン) 外郎(ユリアン) OK(香魂)	2-3
ゲームインナH	MMH(リュウ) 真(ダッドリー) DEO(ケン)	0-3	札焼3軍	KAN-B(0) フク(ユン) 777(香魂)	0-3
人間学園(平田のb)	178(ダッドリー) ザコ@DGN(ケン) キ? (ユリアン)	2-3	流派独人用	ビノAB7(ネクロ) 滅殺部隊(ユリアン) イブキ12(いぶき)	2-3
一騎当千	AFM(香魂) マッチ(香魂) ビエール(ユリアン)	2-3	Team-Moto (U.S.A.)	Thomas "Arieth" Shin(まこと) Mike "Pyrolee" Fauson(ユン) Frankie "Frankie3s" Melendez(リュウ)	2-3
――	梅園、ひこねファイトクラブ(香魂) 松田(ユン) 魔界(ケン)	3-1	死ね死ね団。 ナミキ組	シャオ(いぶき) J(まこと) イイセ(ユン)	3-1
ナッシュの足 …細!!!	BHC(ユリアン) ドット(香魂) モコモコ(ケン)	3-1	カモメ団	霞下(リュウ) なちやん(ケン) 梅門(エレナ)	3-2
ボン射部	しょうが汁(ユリアン) 山口(まこと) ヒロシ(ダッドリー)	0-3	チーム名が 決まりません	ヨコヤマ(レミー) 山田(ユリアン) ゴング(ダッドリー)	2-3
これが布団部の サガか...	dirty? (オロ) あるか(いぶき) RX(ユリアン)	0-3	カニ魚船	玉(オロ) yemacof(ダッドリー) ウニ(ネクロ)	2-3

※トーナメント表内の数字は勝利数。本文中の丸数字はトーナメント表に試合に対応。

©CAPCOM CO., LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

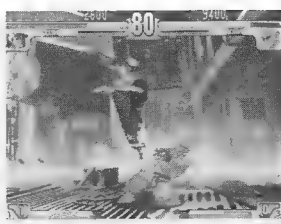


3タテの活躍!! : 今大会では勢いに乗ったプレイヤーが3タテ、逆3タテをする場面が多く見られた。達成したプレイヤーは、「雪男」、「エロ教師」、「スベ」、「Pyrolee」、「松田」、「KJ」、「ビエール」、「るー」、「紅春」、「あるか」、「マスター」。チーム戦略が重要なものいうまでもないが、マンパワーも勝利の力か?!

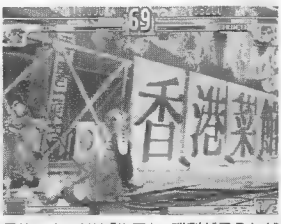
因縁！ 関東対関西の行方は？

「……」は先鋒先出で「驚見」を投入、じゃんけんで勝ち、先鋒の後出し権を選択した「全知全能」は「スベルマスタージ」(以下スベJ)を選び「メスター」をぶつける。

1ラウンド目「驚見」がけん制でリードするが、「メスター」がしゃがみ中④に雷撃蹴から連続技を決め一気に追い付く。そして再度幻影陣発動から「驚見」をK.O.し、続くラウンドも制した。「……」中堅「梅園」は「メスター」を寄せ付けない立ち回りを見せ、強④+強④+鳳翼扇を決めて先取る。続くラウンドは「メ



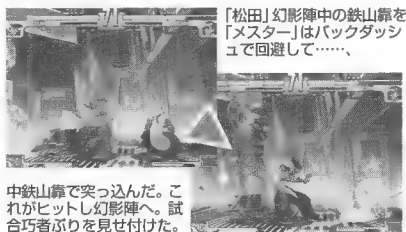
「驚見」のしゃがみ中④に「メスター」が雷撃蹴をうまく合わせ、連続技に持ち込む。



最終ラウンドは「梅園」の勝利が見えたが、幻影陣の回転率の前に敗北。

BEST BOUT PICK UP

本大会のベストバウトに推すのは「メスター」対「松田」のユニ対決。幻影陣を発動する回転率の勝負という展開の中、幻影陣発動中の「松田」の強鉄山轟をメスターはバックダッシュで回避。直後に中鉄山轟から幻影陣を発動してさばいていた。ほかにも●+中④を「読み」でガードするなど、ベテランならではの動きを見せた。



中鉄山轟で突っ込んだ。これがヒットし幻影陣へ。試合巧者ぶりを見せ付けた。

「松田」幻影陣中の鉄山轟を「メスター」はバックダッシュで回避して……

関東の強豪が激突！

ここまでの試合をすべて「KO」の3タテで勝ち進んできた「ファイナルボム」と、最終予選から不敗の大将「J」を擁する「ナミキ組」で熱戦が繰り広げられた。

公演通りの先鋒「KO」に対し「ナミキ組」は「イッセル」の同キャラで挑む。しかし、幻影陣の回転率で「KO」が勝利、続く「シャオ」は高い対応力を見せるが敗退。後が無い「ナミキ組」だったが、ここで「J」が接戦ながらも唐草を3度決めて20で「KO」に勝利！中堅「ボス」はE X端端斬のヒット確認を駆使してラウンド先取。このまま勢いに乗って「J」を倒すかと思われた2ラウンド目終盤、



ここまで無敗だった「KO」の快進撃を止めたのは「J」だった。

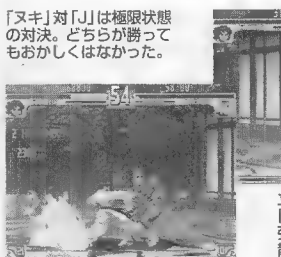
「J」の不意を突いた唐草が

TECHNIQUE PICK UP

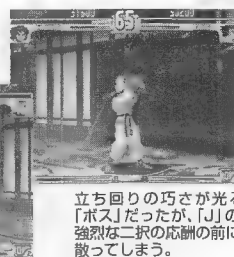
「J」は立ち弱④ターゲットコンボ(以下TC)→空振りキャンセル唐草の連係をジャンプする相手に、しゃがみ弱④をキャンセルしてのEX鳳を多用。これでジャンプを抑制し、唐草を狙っていた。



強力な二択の使い分けがベテランらしい絶妙なものであった「J」のまこと。



「ヌキ」対「J」は極限状態の対決。どちらが勝ってもおかしくはなかった。



立ち回りの巧さが光る「ボス」だったが、「J」に強烈な二択の応酬の前に散ってしまう。

雪辱を晴らすかのごとく「スベJ」が唸る！

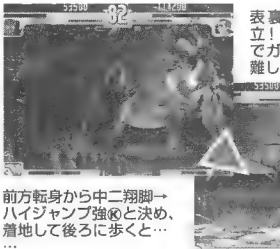
じゃんけんで勝利した「ナミキ組」は応援の効果を狙って、観客が多い1P側を選択。先鋒戦は「イッセル」対「スベJ」から始まった。1ラウンド目終盤、「スベJ」の強昇龍拳をガードした「イッセル」が的確な反撃を決めるが、「スベJ」は強気にEX昇龍拳で幻影陣連係に割り込んで勝利。負けじと2ラウンド目を「イッセル」が取り返すが、最終ラウンドはゲージが無い「イッセル」に「スベJ」が怒った猛攻、ゲージをためさせることなく倒した。

続く「シャオ」はスタン狙いの連係を見せるが、投げメインの手堅い立ち回りで「スベJ」が勝利する。大将「J」

TECHNIQUE PICK UP

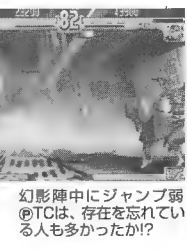
「松田」は幻影陣中の前方轉身から、中二翔脚→ハイジャンプ強④と決め、着地してから少し歩いてから表裏の二択から近距離立ち中④を決めていた。見切りにくく、補正が切れるため、威力も高い。

「メスター」は幻影陣中のジャンプ弱④TCを活用。発生の早いしゃがみ弱④を警戒し、しゃがみガードに切り替えるところにTCの2段目をヒットさせ、しゃがみ弱④から連続技につないでいた。



前方轉身から中二翔脚→ハイジャンプ強④と決め、着地して後ろに歩くと……

表裏の二択が成立！これを初見でガードするのは難しいだろう。



幻影陣中にジャンプ弱④TCは、存在を忘れている人も多かったか！



最後は地上戦を嫌がったところに、ダッシュから近距離立ち強④を決めて決着！



優勝は「ウォーズ」！ 以前から、大規模な大会での勝負強さに定評のある選手だ！



「サムライスピリッツ零」との2種目出場の中国代表「陳彦」は、2回戦で敗れてしまう。

……のはずが、ミスして倒し損ねる。その後、逆に連続技をくらってしまうことも。



連続技のチャンス！ 万能的に一人倒せるなんて、おもしろ過ぎる！

ただし今回は、闘劇の観戦が目的だったらしく、特に「K

ちなみに、前回の闘劇で準優勝の韓国代表選手「ハッ

OF 2003」の練習はして

OF 2003」の練習はして

OF 2003」の練習はして

OF 2003」の練習はして

-1st day Single match-

決して運ゲーでは片付けられない…!!

前評判通りデュオロンの活躍する場面が多く見受けられたが、その一方で意外なキャラが活躍することに……!?

Text : 極限堂

……それは、次のページから名勝負や上位選手の活躍を紹介していこう。

個人的に決勝大会全体では、連続技のミスが非常に多かったという印象を受けた。もと

個人的に決勝大会全体では、連続技のミスが非常に多かったという印象を受けた。もと

個人的に決勝大会全体では、連続技のミスが非常に多かったという印象を受けた。もと

個人的に決勝大会全体では、連続技のミスが非常に多かったという印象を受けた。もと

個人的に決勝大会全体では、連続技のミスが非常に多かったという印象を受けた。もと

個人的に決勝大会全体では、連続技のミスが非常に多かったという印象を受けた。もと

SUPER BATTLE OPERA THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT

チーム	メンバー
DAI	K/デュオロン/大門
チーム安藤	■子/デュオロン/大門
ファミリートントン	K/ラルフ/牙刀
キャベツ	大門/デュオロン/K
高橋	大門/デュオロン/庵
リョウ	まりん/デュオロン/庵
さゆら	庵/デュオロン/山崎
インフィニティ	大門/デュオロン/ビリー
イグ	K/デュオロン/大門
書記	大門/デュオロン/ビリー
ケムまき	牙刀/デュオロン/まりん
R.F	大門/デュオロン/紅丸
未来	K/デュオロン/庵
H.Y	大門/デュオロン/紅丸
ナースウィッチ西谷	デュオロン/大門/ビリー
マッチ	牙刀/デュオロン/アッシュ
サモハン	大門/デュオロン/牙刀
マキ展の弟子	牙刀/デュオロン/ラルフ
青龍	大門/デュオロン/クラーク
裏チャバ王	K/デュオロン/紅丸
陳彦(中国)	庵/デュオロン/アッシュ
運味の怪物超らもん	K/デュオロン/まりん
BIG	K/デュオロン/大門
ALF	大門/庵/K
カメテン	大門/デュオロン/牙刀
おえつぶ	大門/デュオロン/K

ユウ	メンバー
もへじゅう	京/デュオロン/K
かすあLOVE	K/デュオロン/キング
マイケル	■子/デュオロン/庵
台湾具立兒(台湾)	大門/デュオロン/牙刀
零々	デュオロン/牙刀/クリフォンマスク
CえT	大門/デュオロン/紅丸
ウォーズ	K/デュオロン/大門
コブラチョッパー	リョウ/ロバート/テリー
拓(ノノラブ)	マリ/牙刀/デュオロン
がちょ	ジョン/デュオロン/大門
極限堂	大門/デュオロン/ビリー
ひなぼん	■子/アッシュ/デュオロン
ミドル狼	京/庵/デュオロン
あのう	大門/デュオロン/アッシュ
へんぼく	真吾/ラルフ/■子
Dune	庵/デュオロン/大門
カオル	大門/ビリー/K
ジェイソン	キム/大門/牙刀
キャップ	庵/デュオロン/シェン
もりもっち	アテナ/デュオロン/まりん
N	ジョン/■子/デュオロン
さなだ虫	庵/デュオロン/シェン
大御所	大門/ビリー/ジョン
クロダ	大門/クラーク/デュオロン
タケ	牙刀/デュオロン/■子
ジャイアン/魔外外連	京/デュオロン/K
Tiger(台湾)	ちづる/ビリー/アッシュ
A-RUSH	K/デュオロン/アッシュ
Iori	庵/デュオロン/K

Champion

ウォーズ

THE KING OF FIGHTERS 2003 トーナメント表

※トーナメント表のキャラは一回戦のもの。リーダーは、チームの先頭に表記しているキャラ。
 ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

順当な結果に 落ち着いた序盤戦

序盤戦では「大きな大会で起こりやすい番狂わせ」が、特に起こらなかったというのが印象的だ。優勝候補の「書記」をはじめ、前回覇者「大御所」といった有力メンバーは、確実にトーナメントを勝ち上がっていたぞ。

強い気になる部分を挙げるとすれば、「キャベツ」の一回戦負けだろうか。「キャベツ」は予選をK、庵、紅丸で通過したが、闘劇でまさかのデュオロン、大門、Kを選挙。対する相手は当日予選を通過してきた「ファミリートントン」(K、牙刀、ラルフ)だ。そう……皮肉にも相手がデュオロン、大門、抜きのチーム構成だったのだ。

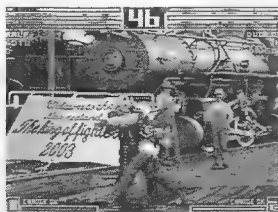
BEST BOUT PICK UP

⑦「大御所」は先鋒にビリーを配置しているのだが、これはデュオロン対策のためという部分が大きい。「A-RUSH」の先鋒はデュオロンだったが、対策を確立されているビリーの前に体力を減らされてしまう。これはまずいと判断して、「A-RUSH」はアッシュに交代。アッシュはビリーに対して有効なキャラであり、今度はビリーが体力を減らされることに。すると、今度は「大御所」がビリーをジョンに交代する……。

きつ抗した試合が動くのは、「大御所」の大門が起き攻めのチャンスを得たところから。あっという間にデュオロンとKの体力を奪い、勝利を収めたぞ！



ビリーで丁寧にデュオロンの体力を減らしていく「大御所」。恐るべし……。ジョンの立ち回りも「さすが」の一語。



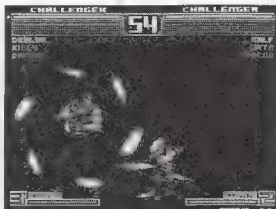
Kの不用意な飛び込みで、「ファミリートントン」操るラルフの交代攻撃が刺さる！

ステージで闘える栄光を手にした8名

ここで特に注目したい試合は、まず「大御所」対「キャベツ」⑤。「キャベツ」は当日予選を勝ち抜いてきた選手だが、今まで予選を通過できなかったのが不思議なほどの有力選手だ。そしてご存知「大御所」は、前回闘劇の覇者であり、デュオロンを使用せず

にベスト8まで勝ち残った。試合直後はきつ抗した展開が続いたが、「キャベツ」のシエンがジャンプしたところにビリーの対空交代攻撃がヒットし、大門が登場。そのまま大門が起き攻めでシエンを倒すまでは順調だったが、大門が2番手デュオロンの交代攻撃を地上でくらってしまう。そこから「キャベツ」の必勝パターン、庵の八酒杯から再びデュオロンに交代、即死連続技に持ち込まれる……。が、ここでもまさかの連続技ミス！ただし、その後冷静さを失わずに大門をさばいたデュオロンは続けてビリーを倒す。ジョンが一人残った「大御所」は逆転が困難となり、ここで力尽きてしまう。

準決勝戦でも事件が起こった！今最も優勝に近いといわれていた「書記」が、当日予選を勝ち上がってきた「マキ麟の弟子」に敗れたのだ。試合序盤で「書記」のデュオロンが出した飛毛脚に反応してラルフの交代攻撃が襲いかかった。飛毛脚のスキに交代攻撃は間に合わなかったものの、しやがみAを出していたデュオロンにヒット。そこからの連続技で勝負アリ「書記」が姿を消した。

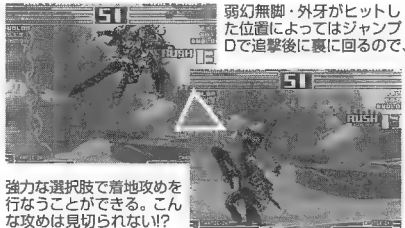


まさかの瞬間！「書記」のデュオロンにラルフの交代攻撃が決まる……!!

TECHNIQUE PICK UP

デュオロンの弱幻無脚・外牙をヒットさせた位置によっては、昇りジャンプで追撃すると非常に強力な着地攻めを行なうことができる。

下の写真のようにお互い密着した状態から、デュオロンが先に相手の背中側に着地するのだが、正面に移動することもできるのだ。見えない打撃の二択と推手・魔脚歩の選択技が強力!!

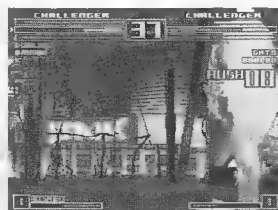


強力な選択技で着地攻めを行なうことができる。こんな攻めは見切られない!!

最強はだれだ!? 注目の決勝戦

決勝戦は「ウォーズ」先鋒デュオロン対「マキ麟の弟子」先鋒ラルフで始まった。「ウォーズ」は書記が飛毛脚にラルフの交代攻撃を合わせられて負けたのを見たせいか、遠距離から幻無脚・外牙で慎重に攻撃を仕掛ける。これがラルフにヒットするとさすがに攻めに移行し、推手・魔脚歩で捕まえてかかる……が、ジャンプで避けられてしまう。しかし、体力をリードされたラルフは攻め急いだのか、再び幻無脚・外牙に当たってしまう。今度は推手・魔脚歩が決まり、連続技から交代攻撃までつなげ、まずは「ウォーズ」がラルフを倒した。

試合中盤には「マキ麟の弟子」のデュオロンに起き攻めチャンスが訪れる！二択の打撃が大門にヒットし、牙刀に交代する連続技が決まった……が、なぜか最後の龍牙がまさかの空振り。無防備の牙刀に大門の近距離立ちC→天地返しが決まってしまった。この一撃で大幅に体力リードした「ウォーズ」はデュオロンに交代。相手の攻めをさばきつつ徐々に体力を奪っていく、悲願の優勝を決めた！



勝負の分かれ目！「マキ麟の弟子」牙刀の龍牙が、空振りしてしまった……。

PLAYER PICK UP

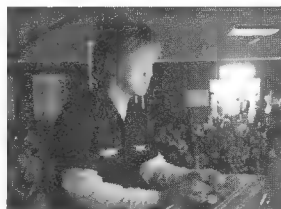
「マキ麟の弟子」：当日予選を勝ち抜けた選手だが、知る人ぞ知る強者だ！先鋒ラルフしかり、チーム内のキャラの役割をしっかりと決め、戦術を立てていた。今後要注目の選手だろう。



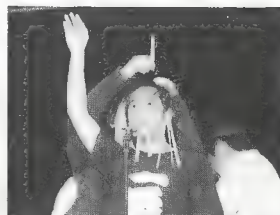
リーダー牙刀、ラルフ、デュオロンを使用。ラルフは交代攻撃を当てる役割のようだ。

PLAYER PICK UP

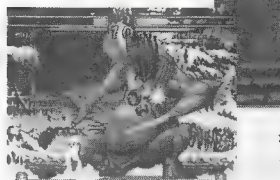
「ウォーズ」：前回の闘劇でも「KOF 2002」でベスト8に残っている実力者！強気なプレーと勝負強さを併せ持ち、規模の大きな大会でも安定した強さを誇るのがウリだろう。



リーダーK、大門、デュオロンを使用する。キャラ変更はせずにチームは固定。



「ウチャマ」がベスト4で
相対したのは最強外道と
なった「JEO」⑧。



ベスト8では慶寅戦に自信を持つ「ATC」が、「陳彦」の慶寅を封殺⑤。関西最強のプレイヤーたちが集まった地獄のブロックを征したシャルロット使用の「どれみふあでぐち」は、関東最強慶寅の「シヨ

60秒ガン待ち、偏ついているといわれるキャラ差と、不安要素が囁かれたこのタイトルだが、フタを開けたのは見るものの息を呑む激闘が連発した序盤では優勝候補だった「トモ」^①、「ごろたん」^②が続いて敗れる^③。というだけでも予想しなかったことが起こったと思えば、関西最強クラスの強豪たちが評価の高いキャラ使いたちに次々と敗れるという波乱が続いた。

最強キャラといわれ、参加キャラ全体の三割強を占めていた慶寅は、同キャラ戦が多かったこともあり一回戦から

ウ」と対決④。「ジョウ」の無
の境地（以下境地）をしのい
で勝利。優勝候補筆頭の関川
使用「塩澤」と「ウチヤマ」の
激突⑤は、稼働当初は「塩澤
が圧倒的に勝ち越していたた
め、ウチヤマ」は勝てないと
いわれたが、しやがみ強斬り
をダッシュ強斬りでス力して
塩澤」を撃破した。そしてベ
スト4最後の席は、慶貞戦に
絶対の自信を持つ「JEO」の
腐れ外道外道が、危なげな

-Final day Single match-

ますらおたちの
生きざまを見よ!

猫又の乱

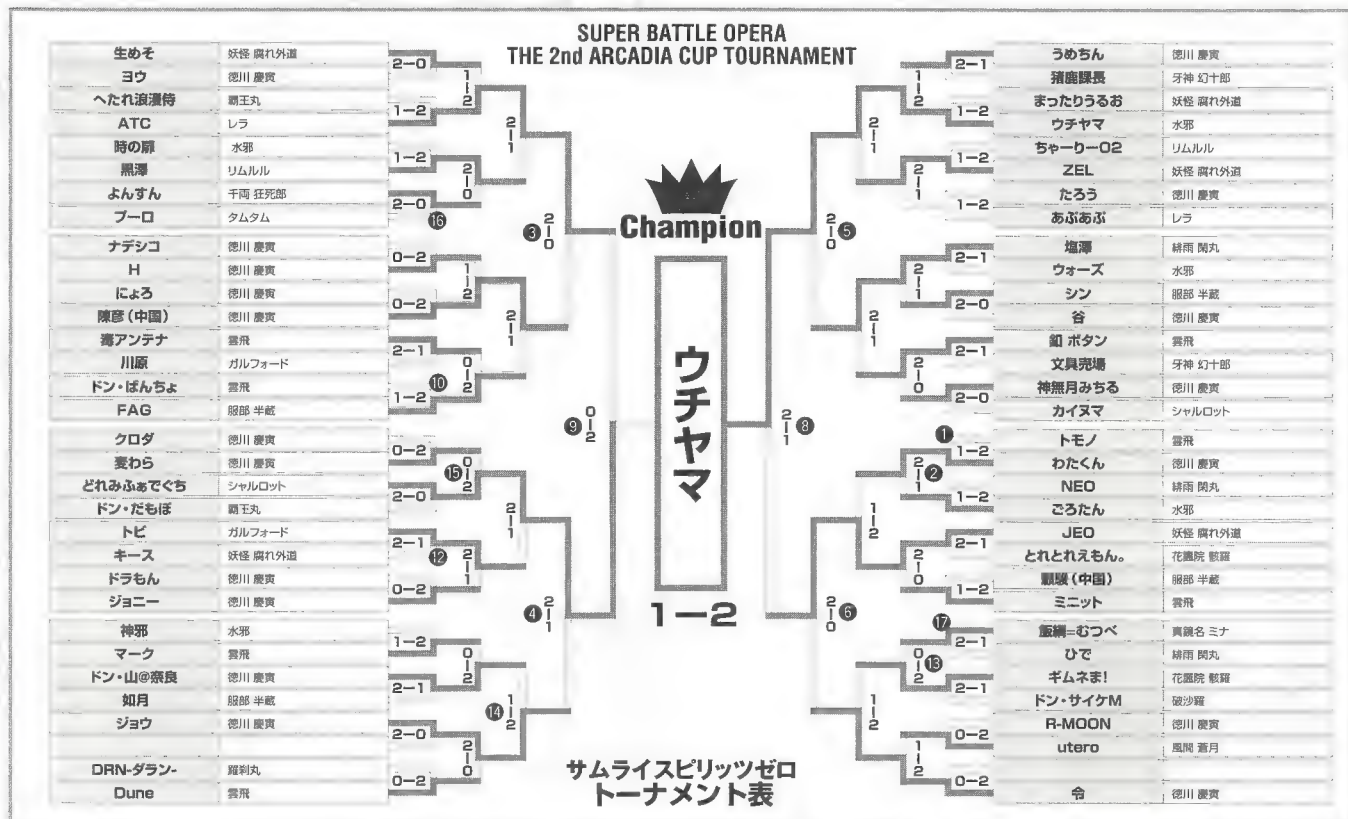
ガン逃げ、ガン待ち上等のこのタイトルが、これほどの感動を呼ぶとはだれが想像しただろうか……。

Text : 猫@来栖、NEO

その数を減らし、なんとベスト4では全員が姿を消すという予想外の事態になった。慶寅に致命的な欠点が見つかったわけではなく、各々があの強キャラへの対策を積み重ねてきた結果だろう。

ベスト4の「ATC」対「どれみふあでぐち」⑨は、シキテ系の攻撃をガードしてからの防御崩しで終始リードした「どれみふあでぐち」の勝利「ウチャマ」対「JEO」のモア勢同士の対戦⑩は、境地ゲージを温存した「ウチャマ」が最終ラウンド一気に境地で「JEO」を葬った。

決勝は「ウチャヤマ」対「どれみふあでぐち」。関東対関西そしてサムライ界の二大チーム、「ドン家」と「えもん」。軍団のエース同士の対決となった。この激闘を征したのは途中で敗れた仲間「シン、トモノの分までがんばります」



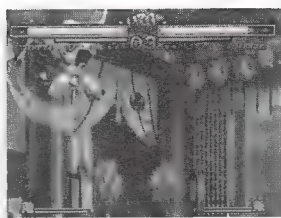
※「サムライスピリッツ」は(株)SNKプレイモアの許諾を受けて、(株)悠紀エンタープライズが開発するものです。※「サムライスピリッツ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

優勝者「ウチヤマ」は「マクナルドのDonaldに似ている」ということで、闘劇後にマクナルドを応援者たちにおごることになったのだが、その人数はなんと26人にもなった。ちなみに優勝コメントの「表に出よう」は、インターネットで出回っているDonaldがおなじみの笑顔と親指を立てた格好で「表へ出る!」といった趣意を画像に由来している。

ARCADIA

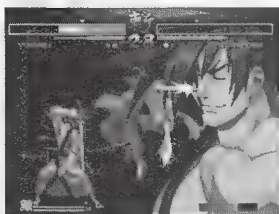
待たただが見せた、彼らだけが見せられた 戦いの有様を追う

ここからは繰り広げられた激闘の軌跡を追っていく。まず、最注目プレイヤー「ドン家」総帥「ドン・ばんちよ」と三大半蔵の一人「FAG」の対決⑩。ドラマはここから幕を開けた。下馬評では「ばんちよ」が雲飛で逃げ切つて楽勝と思いきや、「FAG」はそれに二日寝ないで考えたという忍法、影分身連発で対抗。これで「ドン・ばんちよ」のベースを乱した「FAG」は天機七曜の軌道を完璧に読んでジャンプ強斬りで撃墜して勝利。会場内には「F・A・G!」コールが鳴り響いた。



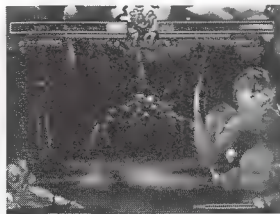
半蔵は雲飛を追い切れないため不利なのだが、「FAG」は冷静にこれを捕まえた。

全一外道と名高い、弱冠十六歳の「JEO」と、「えもん」軍団「総帥」とこれえもん」の投げキアラ対決⑪は大会、二を争う名勝負となった。一本目は「これとれえもん」が時間ギリギリで円心殺を決め勝利。二本目、「JEO」は仁王爆震殺をジャンプ中斬りでつぶし、その勢いで取り返す。三本目、「これとれえもん」は烙印一点読みで円心殺を決めるが、ギリギリの勝負は「JEO」が征し、場内から拍手と喝采が上がった。



注目されていなかった「わたくん」は、優勝候補を立て続けに倒した隠れた実力者だ。

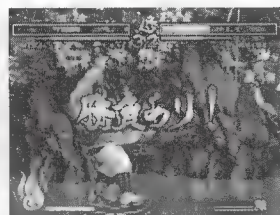
最大の番狂わせとなったのが新潟代表の「わたくん」対優勝候補筆頭「トモノ」①。「わたくん」は境地の使用タイミングが神がかつており、三本目体力を天猛金翅でケスリにきた「トモノ」に対して境地を発動。見事に逆転を決める。さらに二回戦では「ころたん」を倒し、ブロックではないことをアピールした。



攻撃力の差でかなり不利なガルフォードだが、「トビ」特有の粘りが勝ち呼び込む。

「JEO」と全一を争う外道使いの「キース」に対するはガルフォード使いの「トビ」⑫。もつれ込んだ試合は、「キース」が境地を発動、ゲージの無い「トビ」がシャドークビを発動。悪霊呼びが「トビ」を追尾したが、タイミングが合わずガルフォードが実体化、防衛崩しで勝負あり。大番狂わせを見せ付けた。

シンプルだからこそ アツい読み合いを見る



防御力の差で骸羅有利といわれる組み合わせ。「ギムネ！」は当日予選通過者だ。

関東最強骸羅「ギムネ！」と全一「ミナ」飯綱「むつべ」のカード⑬。骸羅は矢をジャンプで避けつつ画面端に追い込む。ミナは対空の遠距離しやがみ弱斬りが近距離のものに化ける痛恨のミスで一本落とす。二本目骸羅が攻め込み、ジャンプ中斬り空振り着地円心殺で勝負を決めた。唯一のミナはここに潰えた。



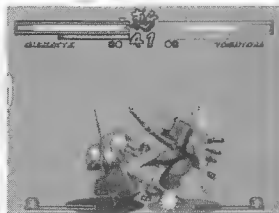
慶典同士の対決は、確実な反撃と対応を見せた「ジョウ」が勝利した。

関東最強慶典といわれる「ジョウ」と慶典の本場、関西の隠れた強豪の「ドン・山@奈良」の慶典頂上決戦⑭。互いに一本取つての三本目、撫子一発分りした「ジョウ」は画面端を背に様子見。背面からの連続技のチャンスを見逃した「ドン・山@奈良」に対していい攻めた「ジョウ」に軍配が上がった。



「中国にはこんなにうまいレラは居ない」と「陳彦」は「ATC」戦を振り返った。

横浜最強レラ「ATC」と唯一海外勢で勝ち残つた慶典の「陳彦」がベスト8で激突⑮。中撫子主軸の慶典に、レラは狼に乗ってじっくり攻める。終盤、強撫子で撃墜されて怒ったレラは防衛崩しや、ジャンプ強斬りを決めて追い上げる。最後は狼乗り中の不意打ちで防衛崩しを誘い、武器飛ばしてフィニッシュ。海外の刺客を退けた。



中撫子の反撃に足払い一追い打ち2をしつかりと決めていた「どれみふあでぐち」。

「どれみふあでぐち」シャルロットと「麦わら」慶典の関西最強対決⑯。見どころは二本目中盤からのシャルロットの追い込み。防衛崩しに反応して防衛崩しで返し、ジャンプを的確に遠距離立ち強斬りて落とし、最後は不意打ちをくらいつつも防衛崩しで止めを刺し、「どれみふあでぐち」が勝利を取めた。

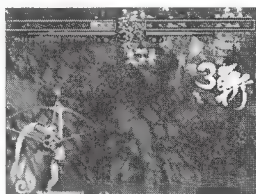
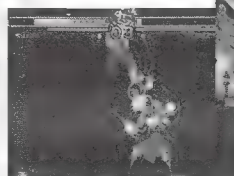
最強のサムライは誰か？ その答えがここに示された

決勝は奇しくも関東対関西、「ドン家」対「えもん」軍団⑰というサムライ界の2大勢力の対決となった。めぐり死月、起き上がり死月で体力半分リドした水邪は、円月と月輪波を出しながら後退。シャルロットは追い切れず、一本目水邪が先取。二本目は一転してシャルロットのベース。けん制で体力をケスリ、死月を的確に避ける安定した立ち回り。たまた水邪は自決してゲージをためる。三本目は月輪波がヒットし水邪がリド。空中必殺技を駆使する水邪にシャルロットの体力は徐々にケスられ、残り体力約1割。勝負を掛け、残り3秒で怒り爆発。ここで境地のたまつた



水邪のジャンプを落としたシャルロットだが、つかまえ切れない。

フィニッシュは三角飛びで対空の強斬りをスカして死月を決めた！



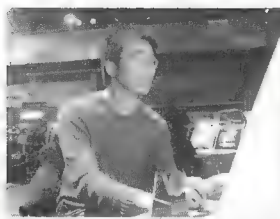
攻撃位置の低い技を避ける水邪のダッシュ強斬りが「塩澤」にさく裂！

TECHNIQUE PICK UP

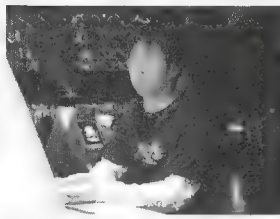
全国各地からトップの猛者が集まった闘劇。本戦中に飛び出した技も非常にレベルが高かった。初戦で大画面に映った「よんすん」は、タムタムの骸骨を蹴りてつぶしてケズらせず、開始早々会場は大いに盛り上がった⑱。

「飯綱=むつべ」のミナは境地で浮かせた相手に、スングンをストックしながら当てるという離れ技を披露した⑲。

優勝した「ウチャヤマ」も隠し技を用意していた。下段無敵の水邪のダッシュ強斬りを使い、優勝候補「塩澤」のけん制技を返し、優勝へと勝ち進んだ。追い詰められてからの境地連係も強力で、優勝の影には境地の力もあったのだ。



「マツモト」は弱キャラのカズヤで「コスケ」平八①、「イカ」スティーブ②を倒す快挙。

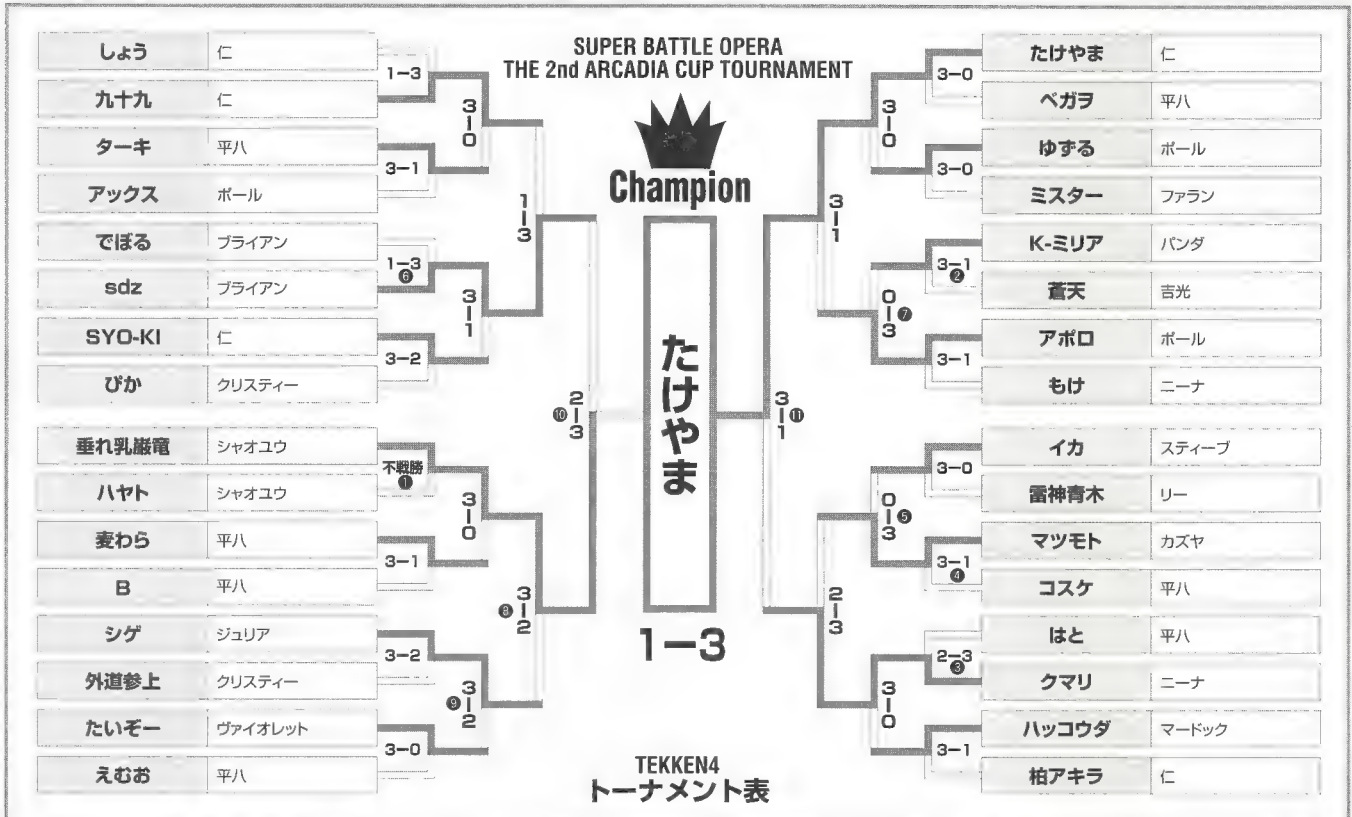


師弟対決となった「でぼる」対「SDZ」戦では、「SDZ」が底力を見せ付けて勝利③。

「K-ミリア」は、「アポロ」戦で真サーモンを1回も出させてもらえなかった。



真サーモンで吹っ飛ばされる吉光。「蒼天」のリアル合掌の瞬間だ(笑)。



※トーナメント表内の数字は勝利数。本文中の丸数字はトーナメント表に試合に対応。

©1994, 1995, 1996, 1999, 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.



アメリカで今年の夏に行なわれるゲームイベント「EVO2004」の競技種目に、「鉄拳4」の個人戦&団体戦(3on3)がある。その団体戦に「たけやま」、「垂れ乳蔵電」、「sdz」の3名がチームを組んで参加する予定。この日本最強チームと宿敵韓国との勝負が実現すれば、盛り上がることも間違い無い! みんな応援してね!!

準々決勝の山場は、鉄拳神 VS. ジュリア神

「壇上まで上がれば負ける」ビジョンは見えない」とまで豪語した鉄拳神「垂れ乳魔竜」だったが、準々決勝以降の試合はどれも負けるビジョンしか見えない試合の連続。特に「ジュリア神」シゲとの試合は手に汗握る激戦だった。

優勝候補の一人「たいぞー」を逆3タテで倒して勢いに乗る「シゲ」は、第1ラウンド開始時に下段さばきという選択肢を取る。それが見事「垂れ乳魔竜」の掃腿（横移動中に）をさばき、大躍進（シゲ）がヒット。大胆な作戦が功を奏し、「シゲ」が1本目をパーフェクトで先取した。

続く2本目も、読みの冴えわたる「シゲ」が宙天断空脚（シゲ）×2の連係を横移動からのカウンター連拳大躍進（シゲ）でつぶし、またしてもほぼパーフェクト。鉄拳神敗色濃厚の展開となる。

しかし、ここで「垂れ乳魔竜」が覚醒することになる。3本目も流れは「シゲ」にあったが、全く物怖じしないスピーディーな動きで対抗。お互い残り体力が数センチになっ

た後、壁際でシャオウウの上

歩拳拳（シゲ）がヒット。ボジチェンにつないでいくが、これに「シゲ」が天砲（シゲ）を合わせ、「垂れ乳魔竜」の体力は残り数ミリ。しかし、その後壁付近で挑発（シゲ）によるプレッシャーをかけ、さらにステップイン・挑発を繰り返しながらのジュリアに近付き、「シゲ」がそれを見て固まるところにボジチェン・壁当て→架推掌の連続技がヒット！

「シゲ」がそれを固まるところにボジチェン・壁当て→架推掌の連続技がヒット！「垂れ乳魔竜」が奪取した。3本目で「シゲ」ベースの流れを断ち切ると、4本目、5本目は完全に「垂れ乳魔竜」ベース。独特でトリッキーな動きで相手に先を読ませず、そのまま逆3タテを決めた。

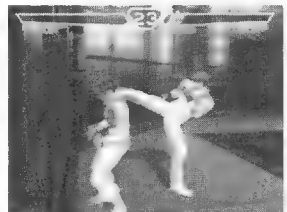
3本目で「シゲ」ベースの流れを断ち切ると、4本目、5本目は完全に「垂れ乳魔竜」ベース。独特でトリッキーな動きで相手に先を読ませず、そのまま逆3タテを決めた。



何回「アイーヤー！」の雄叫びを耳にしただろうか？ ジュリア神は偉大だった。

TECHNIQUE PICK UP

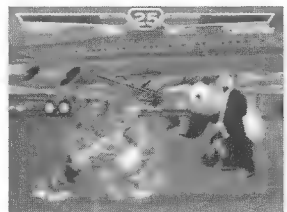
全国屈指のリー使い「たいぞー」は、シルバーニー（シゲ）→シルバーニー後のワンツーパンチ→ミストステップ（シゲ）の3回目にさらにシゲを入れてステップインを出して4回目のワンツーを決め、届くハズのない壁まで相手を運んでいた。



だが、不運にもマシンガンキック（シゲ）の3発目で壁受け身を取られてしまった。

PLAYER PICK UP

真サーモンで運良く勝ち上がったと思われがちな「K-ミリア」だが、そんなことはない。氏が簡単にやってのけるペアヘンキヤノン1発止め→真サーモンは最速で出すのが結構難しいのだ。

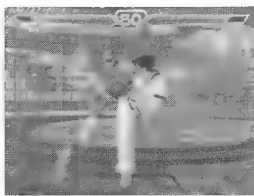


バックステップが高性能なパンダを理解し、「らしい」立ち回りも随所に見られた。

PLAYER PICK UP

ここでは優勝した「たけやま」にスポットを当ててみよう。まず、彼が仁を使う理由……それは見た目がカッコイイからとか、主人公キャラだからとかいうものではなく、彼が純粋にキャラ性能が最も高いと判断したから。彼はだれよりも勝ちにこだわり、だれよりも研究熱心なプレイヤーなのである。

日々の研究&特訓はだれにも負けないと豪語する彼の強さは、対戦時の動きを見れば分かる。相手の技をスリした後の反撃や、立ち会いでの技の選択などのスキルがとにかく突出しているのだ。彼ほど仁の性能を引き出しているプレイヤーは恐らく居ないだろう。



一瞬で最大ダメージを与えられる技を選択するスキルは、本作でとても重要。

試合結果から述べると、決勝でお祭りの男「垂れ乳魔竜」を下したのは、同じく優勝候補筆頭の呼び声が高かった「たけやま」。「クマリ」との一戦で完全に緊張が解けたと語る彼は、闘劇の決勝、相手は鉄拳界のカリスマ「垂れ乳魔竜」という場面でも完全に試合へ集中していたのだ。



「たけやま」が両手でガッツポーズするなんて、普通あり得ないですよ、皆さん(笑)。

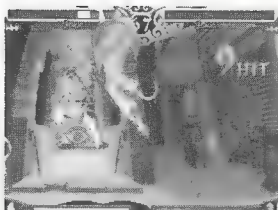
試合結果から述べると、決勝でお祭りの男「垂れ乳魔竜」を下したのは、同じく優勝候補筆頭の呼び声が高かった「たけやま」。「クマリ」との一戦で完全に緊張が解けたと語る彼は、闘劇の決勝、相手は鉄拳界のカリスマ「垂れ乳魔竜」という場面でも完全に試合へ集中していたのだ。

「たけやま」は、ここぞという場面でも左中段直突き（シゲ）からの派生技を巧みに決め、2ラウンド目の最後に鳳凰の構えを先読みして胴回り回転蹴（シゲ）を素早く繰り出したのが印象的。「垂れ乳魔竜」独特のトリッキーな攻めを封じて、試合の流れをうまく引き寄せていた。

努力の男「たけやま」が新鉄拳王に！

今まで「たけやま」は、大舞台では「垂れ乳魔竜」に負ける

ことが多かったが、本大会でようやく勝利を決めた。そのせいか、普段はボーカルフエイスを決め込む「たけやま」も優勝が決まった瞬間はガッツポーズ！表情も嬉しそうにしていたのが何より印象的だった。おめでとう！

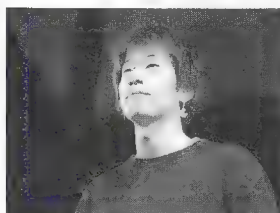


「てるちか」対「cat-k@アライ」。「將軍」対「土門イワラ」など、同キャラ戦が多かった。

3回戦、「Sako」対「麗」。「Sako」バレットの完璧な対応で「麗」を封殺。



3回戦、「ほえ」対「Kaji」。白熱した好試合を制したのは「ほえ」ジェダ。



優勝したのは、サスカッチ「ハイトニ」。予選通過者中、最年少のプレイヤーだ！

開劇2004 F.I.N.A.L.本戦は、当日予選を勝ち上がった来たる開東のガロン「BUZZ」、オフィシャル全国大会準優勝のビシャモン「ヌキ」を含む62名のトーナメントで行なわれた2名の欠員。

一回戦から「cat-k@アライ」対「てるちか」の東西フエリシア対決①などの好カードを含みつつ、トーナメントは進んでいった。一步の差、一瞬の判断ミスで涙を飲む者が多数出る中、ベスト8に残ったのは、冷静な対処で「Kaji」を破った「ほえ」②。

本作を始めて2年足らずだが、圧倒的な強さで勝ち上がった「ハイトニ」。東西フエリシア対決を制し③、そのまま波に

関東対関西の結果はいかに！

-1st day Single match-

波乱、順当、ドラマ、すべてがあった！



7年振りとなった「ヴァンパイアセイヴァー」の全国大会。栄えある優勝者は、関西のニュージェネレーション、サスカッチ使いの「ハイトニ」！

Text: KZA 協力: T2ya

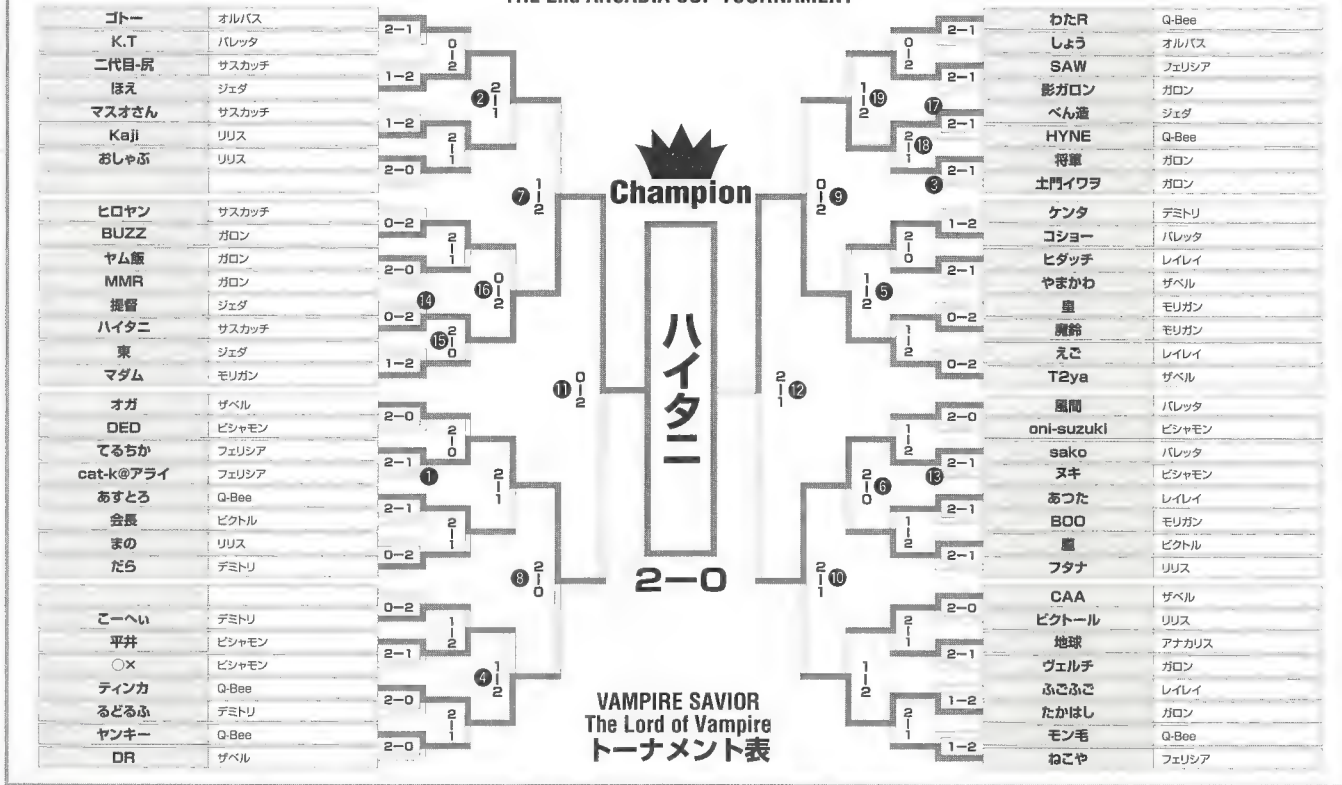
乗った「てるちか」。優勝候補の「ヤンキー」、注目したビシャモン使い「平井」を破った「デインカ」④。決して楽でないブロックの中、九州勢の意地を見せたべん造。優勝候補の「コショー」に辛くも勝利した「T2ya」⑤。「麗」を完璧な対応で寄せ付けず、貴禄を見せた「sako」⑥。

危ない試合を見せながらも、前評判通り勝利してきた「たかはし」。この8名となった。準々決勝の大まかな流れを説明すると「ほえ」対「ハイトニ」⑦はここでも圧倒的な力を見せた「ハイトニ」の勝利。「てるちか」対「デインカ」⑧。

は先に取られた一本が痛かった「てるちか」の勝利。「T2ya」対「べん造」⑨は対戦経験の差が出て「T2ya」の勝利。準々決勝最後の試合は「sako」対「たかはし」⑩。関西同士ということでお互いを知り尽くしての試合だった。勝ったのは、巧みなブレイを見せた「sako」。

いよいよベスト4が出そろった。残ったキャラはサスカッチ・フエリシア・ザベル・バレット。準決勝の初戦は「ハイトニ」対「てるちか」⑪。相手の癖を読み切った「ハイトニ」が決勝へ駒を進め、もう一つの席は「T2ya」対「sako」⑫の勝利者。この試合は、今大会のベストバウトと呼び声も高いので後ほど詳しく紹介したい。結果は「T2ya」が辛うじて勝利した。決勝は「ハイトニ」対「T2ya」。奇しくも最後の舞台は、関東対関西の図式になった。結果は決勝でも勢いをキープした「ハイトニ」がほぼ無傷で一本取る形となり、「T2ya」も何とか流れを引き戻そうとしたが、そのフレスチャーに耐え切れず、開劇2004 F.I.N.A.L.の覇者はニュージェネレーション「ハイトニ」となった。

SUPER BATTLE OPERA THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT



※トーナメント表内の数字は取得ラウンド数。本文中の丸数字はトーナメント表に試合に対応。

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



本戦前日にあった前夜祭での5on5のチーム戦には23チームが参加。結果は「CAA」「あつた」「SIN」「マスオ」「sako」の関西チームが優勝した。続いての東西戦はお互い大得勝になり、最終試合「Sako」vs「コショー」、東西バレット戦は「コショー」に軍配が上がった。本戦に負けず劣らずの熱い夜だった。詳しくは http://www.dinor.jp/waiter-7/SAVIOR_bf/

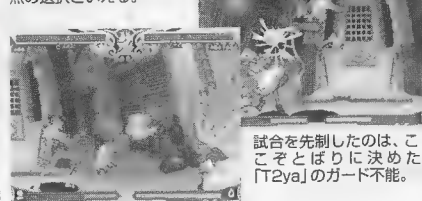
終盤、「sakor」の追い込みは見事。 しかし捕まえ切れず……

準決勝第2試合は「ヌキ」
「麗」などを倒してきた⑬⑭⑮
関西の雄「sakor」パレット
と、関東の優勝候補「コジ
ヨ」を倒してきた⑯「T2
ya」ザベルで争われた。

先制したのは「T2ya」。
一瞬のチャンスを見逃さずに
間合いを詰め、ジャンプ弱⑩
(ガード不能)からデスボル
テージまでつなげる。パレッ
タも盛り返そうと空中ダッシ
ュに対し地上ダッシュで潜り
着地に反撃を試みるがガード
されESガードキャンセルを
くらい、先に「T2ya」が体
力ゲージを一本奪う。ほぼ無
傷のザベルをパレットが追い
掛ける展開となった。

中盤戦「sakor」はアド
バンシングガード(以下AG)
入力時の暴発技に直接シャイ
ネス&ストライクを当てる職
人技を見せるが、自身のAG
入力時にダークフォース(以
下DF)を暴発させてしまう。
そのチャンスを見逃さなかつ
た「T2ya」がDF解除際
にヘルダンクを決め、圧倒的
優位に立つ。だが、「sak
o」はまだまだ諦めておらず、

一瞬のスキを見逃さずに
決めたヘルダンク。100
点の選択といえる。



試合を先制したのは、こ
そとばかりに決めた
「T2ya」のガード不能。

BEST BOUT PICK UP

闘劇2004FINAL全61試合。
どの試合もハイレベルだったが中
でも会場の誰も息を呑んだ準
決勝第2試合。「sakor」パレット対
「T2ya」ザベルは、時間ギリギリ
まで手に汗握る名勝負となった。



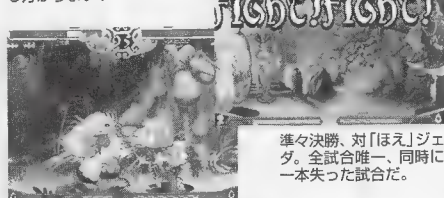
右「T2ya」、左「Sako」。お互いの健闘を
たたえて、壇上で握手。

本命というフレッシュヤーの中、評判通りの 強さを見せた「ハイトニ」

主に大阪で活躍しているフ
レッシュヤー「ハイトニ」。遊ぶ
ゲームが無く、ひよんなこと
から本作を始めた彼だが、や
る気と根性で一気に上達し、
闘劇2004予選は一発で通
過、そして闘劇2004F
INALの覇者にまでなった。
当初ガロンを使っていたが、
サスカッチに転向。今大会が
行なわれる以前に大阪・カマ
口道頓堀店での関西の猛者が
集まるランキングバトルで36
勝2敗と、圧倒的な強さを誇
っていた。軽くだが今大会の
彼の全試合に触れてみたい。

初戦「提督」戦①は、これ
ぞサスカッチというラッシュ
で勝利。続いて2回戦「マダ
ム」に対しては、ほぼ完封②。
3回戦、当日予選通過で勢い
づいてる「Buzz」を相手
にしても余裕の勝利③。準々
決勝「ほえ」戦では今大会唯
一、体力一本失う展開になっ
たが(しかも相打ちで「ほえ」
と同時に)、その後、画面端

決勝、対「T2ya」ザベル。
要所で使う立ち中④の出
し方がうまい!



準々決勝、対「ほえ」ジェ
ダ。全試合唯一、同時に
一本失った試合だ。

PLAYER PICK UP

闘劇2004FINALでは、初戦から決勝まで危
い試合は無かったといっても過言ではない。そ
の圧倒的な強さを見せ付けた「ハイトニ」。本
作は発売されて7年たつが、新作ゲームを楽し
む感覚で参戦したという異端児ながら、始めて
2年足らずで長年やってきた現役勢をくってしま
い、トップまで駆け上がった。

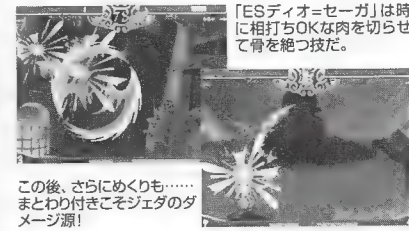


レバガチャで回復しにくい
「ESビックランチ」を使
用してたぞ。

歩きながら相手を追い詰める。
地味なテクニックだが、
その威圧感は大い。

PLAYER PICK UP

九州最強ジェダの名を背負って九州より参戦。
闘劇2004FINALで見事ベスト8という結果を
残し、まさに九州勢の意地を見せる形となった
ジェダ「べん造」。下位キャラながら、決してク
ジ運ではなく、その実力で勝ち上がった。ジェ
ダといえば「ほえ」や「提督」が有名だが、
彼らとは一味違うスタイルを持っている。



「ESディオ=セーガ」は時
に相打ちOKな肉を切らせ
て骨を絶つ技だ。

この後、さらにめくりも……
まとも付きこそジェダのダ
メージ源!



2回戦、対「將軍」ガロン。辛い組み合わ
せたが、立ち回りで圧倒した。



上位は関東・関西勢のみと思われたが、待
ったをかけたのがこの男。

ダークホース? 九州最強ジェダの称号は だてじゃない

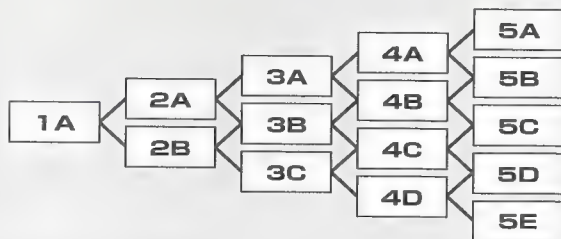
「べん造」は九州・佐賀で活
躍するフレッシュヤー。地元では
本作以外にも「ストIII 3rd」
のダットリイ使いとしても一
目置かれる存在だ。予選では
1度負けているが、2回目の
「遊道楽御井町店」で予選通
過した。関東・関西に比べて
対戦環境が限られている中、
佐賀県屈指のフレッシュヤーであ
る彼が、闘劇2004FINAL
そんな「べん造」ジェダの試
合内容を振り返ってみよう。

初戦の相手は「HYNNE」
⑦、高めの空中ESディオ
セーガ設置でQ・Beeを押

さへ込んだ勝利。2回戦は
ジェダにとっては辛い相手ガ
ロン「將軍」だがキャラ差を
感じさせない攻めで試合開始
早々に一本奪い、そのまま勝
利⑧。3回戦は関西の実力者
「SAW」、残り体力4分の1
まで追い込まれるが、めくり
ダッシュ強⑨をうまくヒット
させてベスト8を決めた⑩。
準々決勝で「T2ya」に敗
退⑪。ザベル戦に慣れていたな
く、1度崩れた体制を立て直
す暇も無く敗れてしまった。
しかし、九州勢の底力を確実
に感じさせてくれた。さらな
る向上を期待したい。

Aug. 21. 1916

A&Eコースは1本道だが、その他のコースはどのルートが最速なのか？ 現状、B&Cコースは3B→4Bで52秒台が出るので、そのルートが最速。Dコースは3Bで52秒台だとしても、4Cが約55秒台と遅いため、52秒台ルートの3C→4D経路で5Dへ向かうのが最速ルートとされている。今月のステージ4攻略に4Cが掲載されていない理由は、最速ルートの経由ステージに属さないためだ。



ゴールA : 1A (0'56"750) → 2A (0'55"300) → 3A (0'53"450)
 → 4A (0'55"250) → 5A (0'38"950)
ゴールB : 1A (0'56"750) → 2B (0'54"100) → 3B (0'53"000)
 → 4B (0'52"950) → 5B (0'40"000)
ゴールC : 1A (0'56"750) → 2B (0'54"100) → 3B (0'53"000)
 → 4B (0'52"950) → 5C (0'40"000)
ゴールD : 1A (0'56"750) → 2B (0'54"100) → 3C (0'52"950)
 → 4D (0'53"150) → 5D (0'40"100)
ゴールE : 1A (0'56"750) → 2B (0'54"100) → 3C (0'52"950)
 → 4D (0'53"150) → 5E (0'36"150)

SEGA PRESENTS

OutRun²

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2003

All trade marks used with permission of the owners.

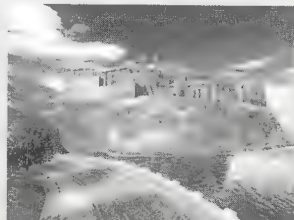
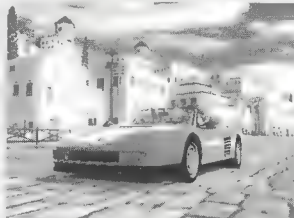
AMD, the AMD ARROW Logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

攻略もいよいよ終盤。今月はゴール直前のステージ4を徹底攻略していく。また、ドリフトやフェイントモーションのコツなど、簡単なワンポイントアドバイスも掲載しているので、全部読んでくれよな！

Text: キャサ夫 イラスト: 閃屋

「人々の生活の向上に貢献する」ことを
「目的」として、
「社会」に貢献する。その平均タイム
は、約10分程度である。

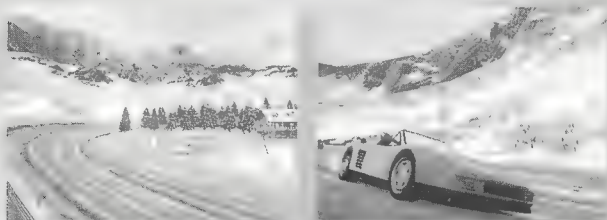
- メーカー：SEGA-AM2/セガ
- ジャンル：ドライブ
- 操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア
- 発売日：2003年12月下旬(稼働中)
- 使用基板：Chihiro™



STAGE : 5E

地中海周辺の国がモチーフとなっているであろう優雅な景色が印象的な最終ステージ。螺旋状のコースを駆け上った先で、巨大な神殿がプレイヤーを出迎えてくれる。

ノ₁ノ₁リの中窓からノ₁ノ₁リの中窓からフェラーリの中窓からフェラーリの中窓からノ₁ノ₁リの中窓からノ₁ノ₁リの中窓からノ₁ノ₁リの中窓から

**STAGE : 4C**

今回のコース攻略から漏れてしまったので、その絶景をお届け。モチーフとなっているのは、北欧の雪国。巨大な石橋や白い山脈など、スケールの大きさを感じさせるステージだ。



フェラーリの車窓から

ありを忘れて、天幕で國を味わおう！

今回は常夏のビーチと、横巻の山脈地帯からお届け
全く正反対の気候だが、いずれの風景もまさしく絶景





Cloudy Highland (クラウドハイランド)

目標ラップタイム
0'54"400

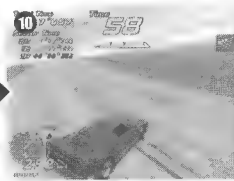
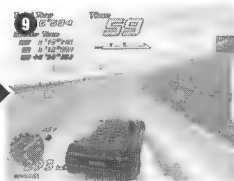
穏やかなコースレイアウトの印象が強い本ステージは、鋭角なコーナーが無い分、タイム短縮が難しいのが特徴だ。無駄なドリフト減速を軽減し、いかにインに張り付けられるかが課題だろう。

早めにブレーキドリフト開始!

大きく弧を描いたコーナー。このような作りのコーナーでは、ドリフトを我慢して長い時間最高速で走り、引っ張ってからドリフトを開始するのが定石。しかし、ここは異なる。コース中央に位置して、右コーナー注意の看板4枚目を通過すると同時くらいの早い段階からブレーキドリフトを開始してインに張り付こう。注意点は、同じ角度のコーナーが長く続いているように見えるが、後半の方が微妙に角度がキツくなっているということ。つまり、クリッピングポイントが奥にあるため、その部分で草地にフロントタイヤを乗り上げないように注意することが重要だ。コーナー脱出速度は、280キロジャストを目安に。



右コーナーに合わせて切り返し



フェイントモーションを利用して最初の左コーナーへ進入。やや引っ張ってからギアドリフトを開始。この際、右コーナーを意識しておき、右コーナーが見えると同時くらい(やや早め)に切り返しを行なおう。このS字コーナーの攻略は、その切り返しのタイミングが大切だ。成功すれば、右コーナーのクリッピングポイントで張り付きながら切り返すことができ、立ち上がりでラインが膨らむものの、293キロで脱出可能。最初はフェイントモーション無しで練習するといいたいだろう。

初心者のためのQ&Aコーナー

Q 毎回うまくブレーキドリフトを決めるコツってあるんですか?

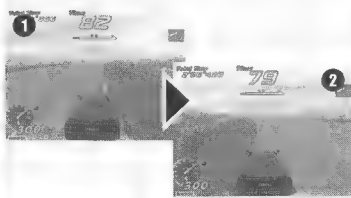
A 初心者=ブレーキドリフトと思われがちだが、これがそもそも間違い。初心者でもマニュアルを選択してギアドリフトの練習をすることを推奨する。そして、コーナーではギアドリフトを早めに行なうこと。ドリフト状態になれば、コーナーの角度がキツくてもある程度はマシンの制御が可能になっているので、最初のうちはコース中央でコーナリングして、コーナーの角度を覚えていくことが大切だ。徐々にインに寄るようにして練習すれば、必然的にタイムも縮まっていくはず。



何事も練習の積み重ねが大切。最初はコース中央を位置して、壁への接触、コースアウトをしないようにギアドリフトの練習をするといいたいだろう。

直線的に走れ!

左→右→左と緩いカーブが続く。ここは右→左部分の進入が難しく、最後の左コーナーでいかに草地にめり込めるかが勝負となるぞ。



START



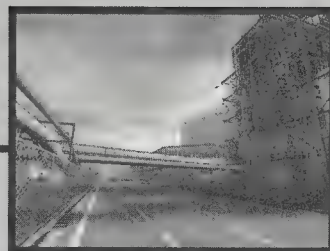
丁寧なアプローチとライン取りはもちろんのことだが、一番重要なのはドリフト中の無駄な減速。デリケートだからこそ難しいコースだ。



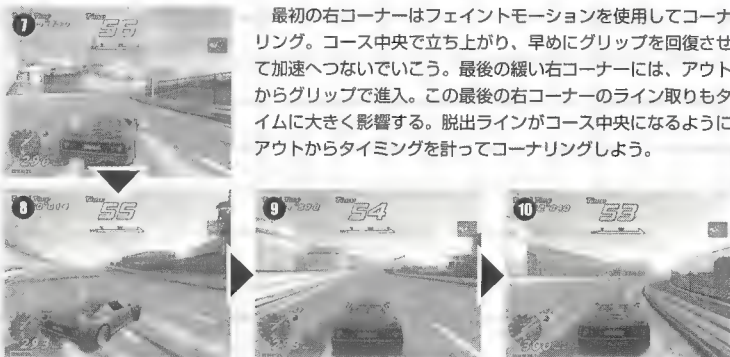
Industrial Complex (インダストリアル コンプレックス)

コース両脇がフェンスに覆われた工場地帯コース。ヘアピンやS字コーナーは無く、90度前後で直角に折れたコーナーが数多いのが特徴。一つ一つキレイなライン取りが要求されるぞ。

目標ラップタイム
0'53"000



正確な立ち上がりとスムーズな進入を



最初の右コーナーはフェイントモーションを使用してコーナリング。コース中央で立ち上がり、早めにグリップを回復させて加速へつないでいこう。最後の緩い右コーナーには、アウトからグリップで進入。この最後の右コーナーのライン取りもタイムに大きく影響する。脱出ラインがコース中央になるようにアウトからタイミングを計ってコーナリングしよう。

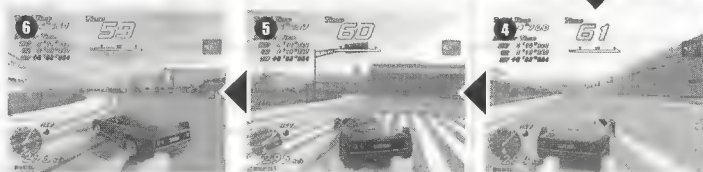


キヤズマのワンポイントアドバイス

直角コーナーの多いステージ4Bは、クリッピングポイントから立ち上がりにかけては、広い道幅を有効に使うのが◎。インへの張り付き過ぎでタイムロスになりやすいので注意。

長過ぎるドリフトはダメ!

フェイントモーションを使用するが、引っ張り過ぎに注意しよう。二つ目の左コーナーのライン取りを重視し、最初の右コーナーは早めにドリフト開始。コース中央の位置で素早くグリップを回復させて、次の左コーナーへ向けて体制を整えること。左コーナーの脱出速度は287キロ前後で合格。ただし、ラインの影りみ過ぎには十分注意しよう。



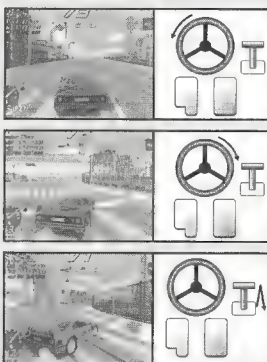
初心者のためのQ&Aコーナー



フェイントモーションからのドリフトができません。やり方を詳しく教えて!



実際にその走りを見ないと分からない部分もあるが、一度クラッシュ覚悟で適当でもいいからコーナーとは反対側にハンドルを切ってからコーナーへ進入し、マシンの動きを最後まで見るのが大切。どのくらいでグリップ回復するのかを把握すれば、フェイントモーション時のドリフトをどこまで引っ張れるかも把握できるはず。まずはそこから理解していこう。



- ① コーナーとは反対側にハンドルを切る。この際、ハンドルがロックするまで回すのが理想的。そしてすぐさま切り返す。
- ② 切り返しの荷重移動でドリフト状態に。この状態を引っ張ることにフェイントモーションの真意が秘められている。
- ③ 十分引っ張り、コーナーに合わせて素早くギアをシフトダウン→アップ!ここから一気にインへ張り付くことができる。

一発勝負のライン取り

最初の直角コーナーは、フェイントモーションを使用してコーナリング。もちろんインペタ走行だが、インを意識し過ぎず、立ち上がりは早めに。脱出速度は292キロ前後で合格。





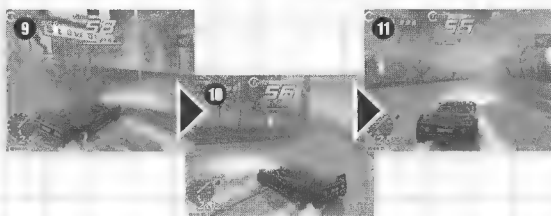
Ghost Forest (ゴースト フォレスト)

目標ラップタイム
0'52"300

道幅が3車線と、ほかのコースよりも道幅が1車線少ないステージ4D。しかし、実はコース両脇の草地には車体半分はみ出しても減速しない。その草地にどこまで乗り上げるかがポイントとなる!?

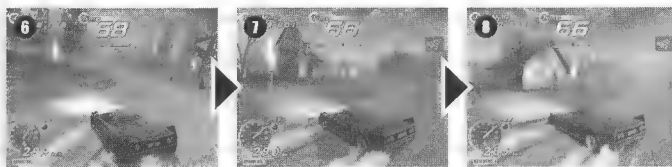
切り返しギアドリフトが要!

最初の右コーナーはフェイントモーションでかなり引っ張ってからギアドリフト開始。右の草地に乗り上げ、短い直線になると同時に切り返そう。左コーナーはギアドリフトを入れ直す。左コーナリングから三つ目の軽い右コーナーへ合わせて徐々にアプローチ。脱出速度は286キロが理想だ。



左側の草地にどこまで乗り上げるかが勝負!?

コーナー手前で早めにフェイントモーションを使用。カーブ開始地点からギアドリフトを開始し、極力左側の草地にめり込ませてコーナリング。ドリフトで横を向いている車が、だいたい半分くらいまで草地に乗り上げていればOKだ。クリッピングポイントがかなり奥にあるため、コーナリングから立ち上がりにかけての脱出ラインは、直線に入った瞬間を目安に遅めで。脱出速度は285キロ。最初から最後まで草地に乗り上げながらのコーナリングで、どこまで乗り上げを我慢して振り付けるかがカギだ。



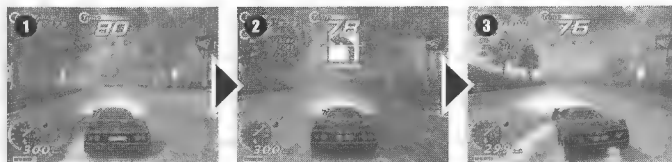
アウト・イン・アウトでグリップ走行

草地に乗り上げても減速しないことから、アウト・イン・アウトのライン取りでぎりぎりグリップ走行が可能となっているコーナー。立ち上がりで次の左コーナーに備えてコース中央へ位置しよう。



最後は引っ張ってからブレーキドリフト

最初の左コーナーへはコース中央の位置から進入。次の左コーナーに備えて、左コーナー注意の看板の3〜4枚目に合わせてアウト側へ。すぐさま左コーナーへアプローチし、インに寄ってからブレーキドリフトを開始。立ち上がりは295キロ前後が目安だ。



キヤバ夫の コンパイントアドバイス

タイム短縮のポイントは、やはり草地への乗り上げ具合だろう。ヘアピンでもそのことを意識すれば、タイムは短縮するはず。特に最終連続ヘアピンはその影響を大きく受けるぞ。

初心者のためのQ&Aコーナー

Q 各コーナーでドリフトを決めているのに
タイムが伸びません……何で?

A タイムが伸びない理由は以下の二つ。ドリフト中に起こる無駄な減速と、立ち上がり時のドリフトし過ぎだろう。ドリフトするとき、コーナーを曲がるのに最適な無駄の無い角度、道幅を有効に活用した立ち上がりの理想的ラインを意識すれば、自然にタイムも短縮するはずだ。



ドリフト中の微妙なハンドル操作で、速度に変化が表れるのだ。



新アルカディアカップ 第1回王者決定する!

BATTLE GEAR 3 Tuned バトルギア3チューンド

Impression

超上級Bはプレイステーション2版「バトルギア3」にも登場。今までに無いシチュエーションにかなり違和感があるかも?

今月は4月に行なわれた第1回新アルカディアカップの結果を掲載! また、本シリーズでは異質といえるコースである「超上級B」の攻略もドローンとお届け!

Text: F.S.F.A.P

バトルギア3チューンド

バトルギア3チューンド

バトルギア3チューンド

バトルギア3チューンド

第1回 新アルカディアカップ 上位入賞者

順位	タイム	カーナンバー	名前	車種名
1	3'04"691	名古屋 387 ひ SARA	サラノ	S2000 [AP1]
2	3'05"011	飛騨 324 さ SALA	エンブティー浜	RX-8 Type S [SE3P]
3	3'05"514	相模 360 ね MIK	ミケイ	S2000 [AP1]
4	3'05"652	岡山 322 の ABE1	圭祐	S2000 [AP1]
5	3'05"710	名古屋 373 へ SARA	未登録	S2000 [AP1]
6	3'06"059	飛騨 574 の DKI	未登録	Silvia spec-R AERO [S15]
7	3'06"224	青森 394 ろ AAN	急降下爆撃隊	S2000 [AP1]
8	3'06"325	山梨 355 り ZET	きのこレーサー	S2000 [AP1]
9	3'06"490	三河 381 な SSS	KPS. Driver	S2000 [AP1]
10	3'06"927	神戸 335 ひ PON	PON!	S2000 [AP1]
11	3'06"932	品川 334 て SIRO	白慧	S2000 [AP1]
12	3'06"985	名古屋 599 み SARA	エンブティー浜	Silvia spec-R AERO [S15]
13	3'07"109	多摩 394 ち BUN	文太86	S2000 [AP1]
14	3'07"110	山梨 583 ね ZATZ	玉川ワークス	Silvia spec-R AERO [S15]
15	3'07"226	岡山 573 な 8008	ABE (圭祐) @高校生	Silvia spec-R AERO [S15]
16	3'07"318	三河 321 ん SSS	KPS. Driver	RX-8 Type S [SE3P]
17	3'07"325	山梨 330 も 3110	ZEES	INTEGRA TYPE R [DC5]
18	3'07"412	相模 303 ろ XVI.	ネコサダ	S2000 [AP1]
19	3'07"468	多摩 321 ん HARU	金欠亀	RX-8 Type S [SE3P]
20	3'07"469	帯広 527 ち 7650	進化は過激である	Silvia spec-R AERO [S15]
21	3'07"469	横浜 348 て CABY	ひげぜんまい	RX-8 Type S [SE3P]
22	3'07"470	多摩 550 る BUN	文太86	Silvia spec-R AERO [S15]
23	3'07"471	青森 578 た AAN	急降下爆撃隊	Silvia spec-R AERO [S15]
24	3'07"551	富山 322 の DKI	DKI	INTEGRA TYPE R [DC5]
25	3'07"623	名古屋 392 の HAMR	エンブティー浜	INTEGRA TYPE R [DC5]



第1回 新アルカディアカップ B class 上級B順走 【匠モード】

結果発表!

ルールを一新して、新しいスタートした「新アルカディアカップ」。Bクラスマシンでどんなバトルが展開されるかが楽しみだったが、予想通りホンダのS2000が上位を占める形となった。ちなみに今回のレースには4030台がエントリーし、3842台が完走している。

そんな熱いバトルの1位をゲットしたのは、名古屋ナンバーのサラノ氏! 2位をコンマ3秒強離しての優勝だった。おめでとう!! また、複数の車種で上位入賞を果たしている、2位のエンブティー浜氏にも拍手を送りたい。



第3回 新アルカディアカップ S class 超弩級B順走 【匠モード】

新アルカディアカップは6月のレースで最終回。バトルの舞台は、そんな最終回を飾るにふさわしい最難関コース「超弩級B」! そして、その最難関コースをどのクラスでアタックするかというと……当然このクラスでしょう! そう、「Sクラス」だ!! 匠モードのプレッシャーの中で、果たしてだれが1位に輝くのか?!

イベントレースの注意事項

- ネットワークに接続された店舗から参加可能。
- 参加するためにはいずれかのSクラス車種のキーが必要。
- 開催期間は2004年6月15日(火)~6月30日(水)。
- チャレンジできるのは開催期間中に1回のみ。
- プレイ中にレースを止めた場合は、失格と記録される。



超上級Bコース

CHO-JYO-KYU B COURSE

今回攻略するコースは、本シリーズでは異色の“サーキット”。早く走るといふ目標は変わらないが、匠モードでは油断すると知らぬうちに“赤タイム”が表示されてしまう。ガードレールという目に見える障害物が無いので、しっかりコース幅を把握して走ろう！



使用車種: Supra tuned [JZA80]

1周目は加速中なので、加速を妨げないようにしながらイン側の緑石上を通過していこう。トップスピードで進入する2周目以降は、進入時にできるだけ外側から軽く減速してインを突き、次の右コーナーへのラインに乗せるといい。



A区間

サーキット独特の「コースの幅広さ」を利用して、速度が維持できるラインをいかに作るかが勝負。緑石もうまく利用しよう！



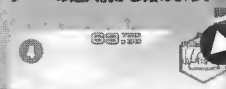
二つめの右コーナーには、外側までふくらまないようにしてから進入する。少し強引に切り込んだら、グリップ走行でインを抜けよう。



手前の右コーナーからグリップ走行をして、直線的にこの左コーナーのインの緑石上を抜けていく。そのライン取りでさらに加速させていこう。



次のキツイ左コーナーを抜けるための減速を、この右コーナーへの進入前から始めよう。



そしてキツイ右へ進入！減速が間に合えば、十分にマシンの向きを変えてからイン突けるぞ。早めにカウンターを当てて立ち上がろう。

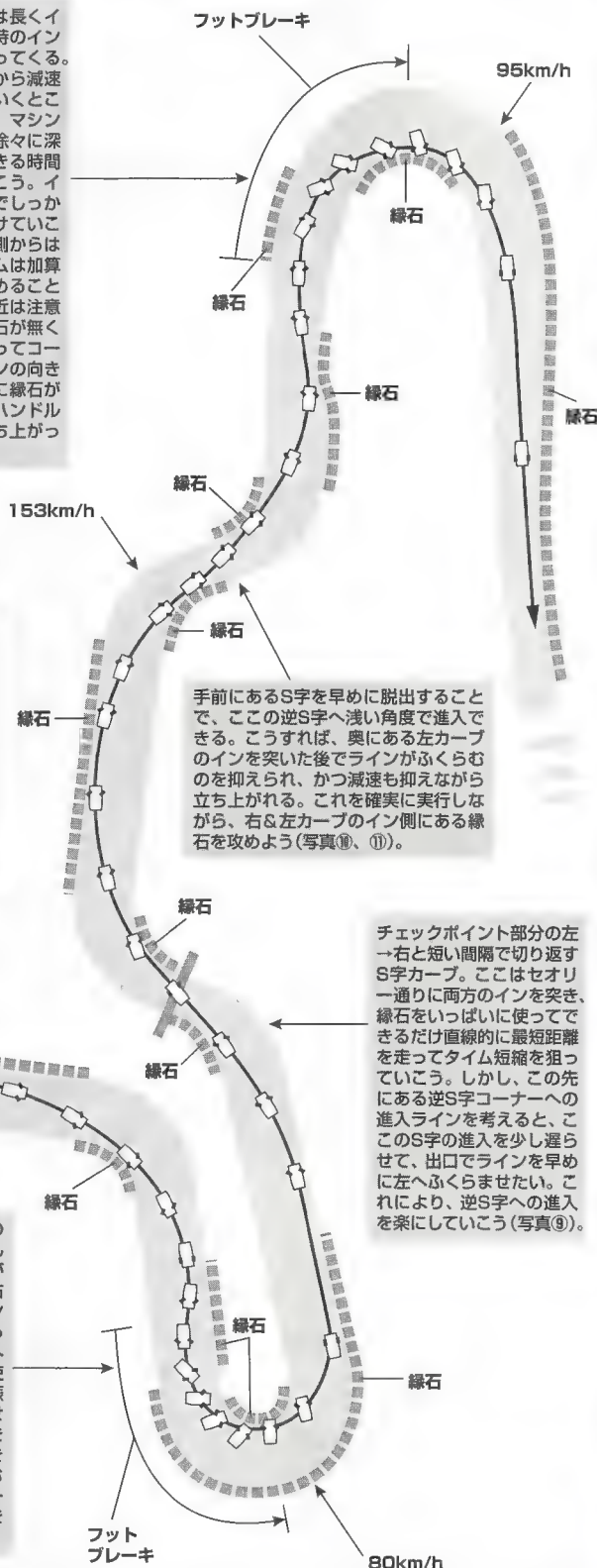


できるだけ早めに外側へ寄り、インからミドルへ抜けてラインを安定させて、次の右コーナーへの進入を楽にしよう。

ここのキツイ右ヘアピンでは長くインをキープするので、進入時のインへのアプローチが重要になってくる。アプローチの仕方は、外側から減速しながらインへ切り込んでいくところまではいつも通り。だが、マシンの向きは一気に深めない。徐々に深めていき、インをキープできる時間を長く取れるようにしていこう。インの突き方は、縁石部分までしっかり前輪を乗り上げながら抜けていこう。ノーズがコースのイン側からはみ出てもペナルティタイムは加算されないの、思い切り攻めることが大切だ。ただし、出口付近は注意が必要。それは、途中で縁石が無くなること。インキープで走ってコーナー出口に近付いたらマシンの向きを戻していくが、その最中に縁石が無くなる。それに注意してハンドルを戻してコースに戻り、立ち上がっていこう(写真⑩、⑪)。

手前の右コーナーを抜けたら、短い直線で左側の縁石ギリギリまでふくらみ、加速を促すために直進状態にしよう。ただし、直進するのは少しだけで、すぐに右へ切り込んでいく。これはこの右コーナーのインが見えにくく、確認していると縁石を攻めることができなくなるからだ。これにより出口でふくらむことを防ぐことができるぞ(写真⑥)。

ここのヘアピンでは、手前の右で大きくラインがふくらんでインへの切り込みが遅れがちになる。よって、早めに右に切り返してヘアピンのインへ切り込めるスペースを作ること。この切り返しから左へ切り込むときの荷重移動を使うと、短い時間でテールを振れるぞ。これに減速を合わせてさらに早くマシンの向きを変えていこう。マシンの向きを90度以上にしてふくらむのを抑え、すぐにカウンターを当てて立ち上がりの加速を促すといい(写真⑦、⑧)。

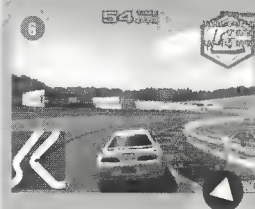


手前にあるS字を早めに脱出することで、ここの逆S字へ浅い角度で進入できる。こうすれば、奥にある左カーブのインを突いた後でラインがふくらむのを抑えられ、かつ減速も抑えながら立ち上がれる。これを確実に実行しながら、右&左カーブのイン側にある縁石を攻めよう(写真⑩、⑪)。

チェックポイント部分の左→右と短い間隔で切り返すS字カーブ。ここはセオリー通りに両方のインを突き、縁石をいっぱい使ってできるだけ直線的に最短距離を走ってタイム短縮を狙っていこう。しかし、この先にある逆S字コーナーへの進入ラインを考えると、このS字の進入を少し遅らせて、出口でラインを早めに左へふくらませたい。これにより、逆S字への進入を楽にしていこう(写真⑨)。

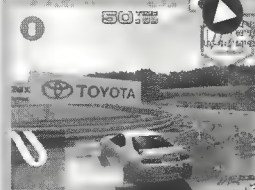
B区間

ヘアピンの攻略も重要だが、その後のS字コーナーがかなりの曲者！素早く切り返して、スムーズにコーナーを脱出しよう!!



ここのインは見えにくいので遅れやすい。早めに切り込み、出口でラインをふくらませないこと。

左寄りにふくらんだら進入前に右へ。減速を開始したらすぐに左へ切り込み、テールを振ってインをキープしよう!



ノーズ部分を縁石よりもイン側へ乗り上げさせて、マシンの向きを90度以上変えてからカウンターを当てて出口へ!



チェックポイントがある左→右のS字は、直線的に抜ける。しっかり縁石上を通過して、最短ラインで抜けていこう。

手前の直線から早めに右コーナーへ進入し、イン側にある縁石を突く。すぐに切り返して直後にある左コーナーのインへ!



早めに切り返してここのインを突くことができれば、出口でふくらまずに立ち上がっているぞ!



このヘアピンには、早めに減速しマシンの向きを変えて進入し、脱出速度を高めよう。

イン側の縁石上を走りつつ向きを戻し、脱出速度を高めるが、途中で縁石が無くなる。



「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

2年に及ぶやり込み期間を経て、闘い方も完璧に近付いてきた「EVO」。このラストバトルを戦ったのは、決勝リーグで「バーチャ神」「ちび太」との大接戦を演じ、それを見事制した「ホームステイアキラ」だった!

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

バチャっ子 INFINITY EVOLUTION

Copyright © 2004 SEGA CORPORATION. All Rights Reserved.



優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

2年に及ぶやり込み期間を経て、闘い方も完璧に近付いてきた「EVO」。このラストバトルを戦ったのは、決勝リーグで「バーチャ神」「ちび太」との大接戦を演じ、それを見事制した「ホームステイアキラ」だった!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

バーチャファイター4 エボリューション

ファイナル トーナメント 決勝大会

全48名による決勝大会が、5月5日にセガ本社行なわれた。すべてお伝えできないのが残念だが、ブロックごとにできるだけ詳しく解説していこう。

Text: 栗田

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

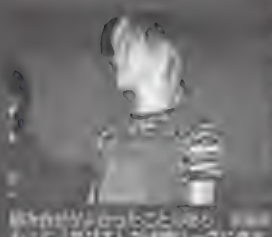
「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

A-BLOCK

「バーチャ神」「ちび太」が、5月5日にセガ本社行なわれた。すべてお伝えできないのが残念だが、ブロックごとにできるだけ詳しく解説していこう。



優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。



優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!



優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

B-BLOCK

「バーチャ神」「ちび太」が、5月5日にセガ本社行なわれた。すべてお伝えできないのが残念だが、ブロックごとにできるだけ詳しく解説していこう。



優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!

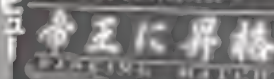
C-BLOCK

「バーチャ神」「ちび太」が、5月5日にセガ本社行なわれた。すべてお伝えできないのが残念だが、ブロックごとにできるだけ詳しく解説していこう。



優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。

「EVO」最後のオフィシャル大会、優勝は「ホームステイアキラ」!!



優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。優勝した「ホームステイアキラ」のちび太。

Final Tournament 決勝トーナメント表

各々のカラーの旗が勝ち上がり

Aブロック				Bブロック				Cブロック			
札幌サラ	(SA)			YOU	(SA)			八百一	(AK)		
伍次元にゅう	(SA)			ムッキー晶	(AK)			ゾンレノン	(LE)		
いのっち	(AK)			エド	(KA)			CR	(JA)		
ふーど	(LI)			傾奇者アキラ	(AK)			チャイナっどQ	(LA)		
つちくも	(PA)			長谷兄やん	(JE)			千人斬り	(KA)		
超支部超	(LA)			D	(JA)			ぶっさし	(PA)		
あうる	(LA)			ネオ・タワー	(JA)			エマール	(WO)		
セガール	(WO)			大須晶	(AK)			眠神	(AO)		
ガチャ	(LI)			ボッキアキラ	(JE)			通天閣アキラ	(AK)		
ホームステイアキラ	(AK)			アルマジロ弟	(LI)			栗田	(VA)		
pε	(LI)			茶坊主	(LE)			ヒデオ	(WO)		
左前	(KA)			少年	(LA)			左足の魔術師	(LA)		
穴熊	(JA)			組長	(WO)			kotobuki	(VA)		
桜島H	(KA)			会長	(JA)			ちび太	(LI)		
板橋ザンギエフ	(SH)			ジン	(KA)			如月	(SH)		
DAI@荒氏	(AK)			エイト	(WO)			千遊斬	(KA)		

2位

ちび太(使用キャラ:リオン)

3位

エド(使用キャラ:カゲ)

WINNER!!

ホームステイアキラ

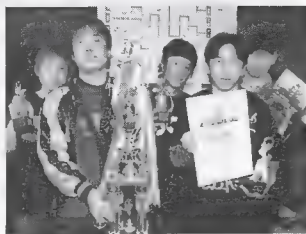
(使用キャラ:アキラ)

特別称号“帝王”を獲得!

優勝者決定リーグ戦

	ホームステイアキラ	エド	ちび太
ホームステイアキラ(AK)	—	○(3-2)	○(3-2)
エド(KA)	×(2-3)	—	×(2-3)
ちび太(LI)	×(2-3)	○(3-2)	—

「太鼓部屋」堂々の2連覇で終わった前期VFR。今年も、長きにわたる熱い闘いが始まるぞ!!



名門「太鼓部屋」の2連覇というドラマチックな展開で幕を閉じた第6期VFR……。そして、早くも次シーズンが迫ってきた! この本が発売直後の5月30日(日)のフレイト杯から始まる、第7期VFR。カップ戦の日程は左下の表にある通り。盤石の太鼓部屋が前人未踏の3連覇を果たすが、惜しくも敗れた強豪たちが巻き返すか!? 各カップ戦、そして来々2月予定の本戦に注目だ!

そして、各キャラのエキスパートたちがチームを組む「企画系」が多数参加するフレイト杯も要注目。キアラごとのエキスパート五人で構成された、嫌がらせとも思えるようなチームが目白押し同大会。今年はこのチームが勝つのか?!

第7期VFR カップ戦開催スケジュール

月	大会名(仮)	エリア	シード数
5月	町田 フレイト杯	東京	2
7月	神戸 デ・ジャブ杯	関西	1
8月	北九州 マホード杯	九ノ沖	1
9月	岩手 DEPTH杯	北ノ東	1
10月	新潟 第8回P-CUP	北陸	2
11月	福岡 グリーン杯	九ノ沖	1
12月	京都 激闘劇場	関西	1
05年1月	岐阜 ダイオウ杯	中部	1
2月	第7回VFRビートライブCUP(本戦)	—	—

・シード権の総数は「10」

・シードはカップ戦優勝チーム内の1名に対して与えられる

・前回までの2ndシードは、予備予選枠拡大のため今回より撤廃

※シードの特典:「第7期VFRビートライブCUP」において、予選1位になることでそのまま決勝トーナメントに進出。また、シードチーム同士が予選で当たらないといったアドバンテージを得ることができる

EVENT
INFO

VFR公式ホームページ
<http://www.beat-tribe.com/vfr/>



本戦では有力チームでも容赦無く予備予選スタートとなるほどの、きつ抗した戦力状況となっている「バーチャル」業界。各大会でのシード権は、だれもがノドから手が出るほど欲しい! それだけに激戦は必至だ!!

VFR

伝統の大会で、真の日本一チームを目指せ!
第7期VFR いよいよ開幕!!

はみ出し
EVOLUTION

上記ファイナルトーナメントの案内で使用している。キャラの略称は以下の通り アキラ:AK ジャッキー:JA サラ:SA ラウ:LA バイ:PA ウルフ:WO ジェフリー:JE カガ:KA シュン:SH リオン:LI アオイ:AO ベネッサ:VA

海外でも格闘ゲームが熱い!

LONG RUN GAMES' BOOSTER



P130-131 ABSOLUTION 2004リポート



特に人気が高かったのは「キャリバー2」。次いで「鉄拳TT」辺りが人気。



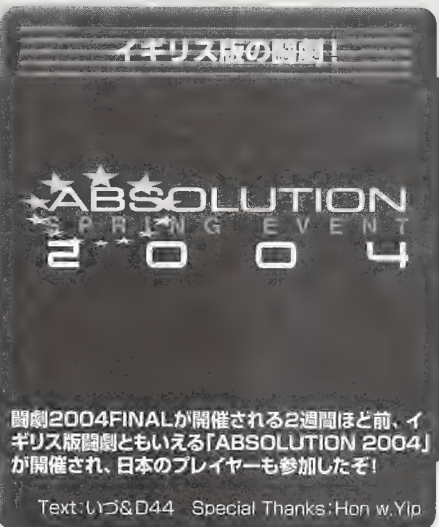
遠征した日本勢が好成績を取めた。海外勢はぜひリベンジで闘劇に来てほしい!

「ABSOLUTION 2004」は簡単にいえば、イギリス・ロンドンで催された闘劇。開催タイトルはすべて日本のゲームで、「キャリバー12」、「鉄拳4」、「VF4EVO」、「鉄拳TT」、「スバIX」、「ZERO3」、「カプエス2」、「ストIII 3rd」、「スバII X」の9タイトル。参加資格は事前に登録し、参加料金を払えばOK。予選などがあるわけではないので、気軽に参加できる(まあ、日本在住のプレイヤーはロンドンまで行く労力が掛かるわけだが)。

どんな大会なの?

参加料金は、1タイトルにつき、日本円で千円程度。日本の大会に参加するより、ちよつと高めの参加費に思えるが、優勝者には日本円で約6万円、準優勝者は約3万円、3位には約1万円と、賞金がもらえるのだ!

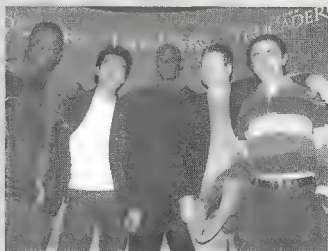
大会は、その気軽に参加できる条件のためか、何と参加者の国籍は優に30カ国を超えていた! さまざまな人種のゲーマーが集まる大会に、今回は多数の日本人プレイヤーが参加し、かなりの成果を上げてきたぞ。その模様を次ページでリポート! これから海外に出かける人は、ゲーム大会に参加してみては?



闘劇2004FINALが開催される2週間ほど前、イギリス版闘劇ともいえる「ABSOLUTION 2004」が開催され、日本のプレイヤーも参加したぞ!

Text: いづ&D44 Special Thanks: Hon w.Y/p

こちらはZERO3のイギリスチームメンバー。国は違ってもゲームを愛する心はみんな同じ!



大会のアツさは写真から感じる!



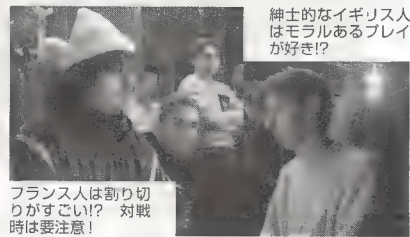
こちらは「ZERO3」に参加した日本メンバー。好成績を残した。

アメリカでは認知度の高い「ウメハラ」はイギリスでも広く知られているようだ。



海外のプレイスタイル

人種が違えば考えることが違う……やはり国ごとにプレイスタイルのクセが見られた。主にイギリス人は考え方が合理的でゲームに対する姿勢が紳土的。無駄はせず、やることはキッチリ押さえる。フランス人は、とにかくやりたいことを徹底する(波動拳→昇龍拳のみ、地上戦の足払い合戦のみ、ぶっ放しのみetc.)。……という傾向があるようだ。

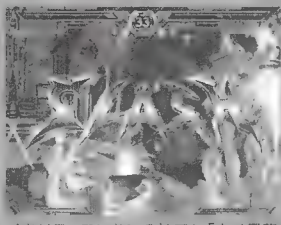


紳士的なイギリス人はモラルあるプレイが好き!

フランス人は割り切りがすごい? 対戦時は要注意!



対戦環境は決まっていとはいえないが、ゲームに対する情熱に変わりは無い!



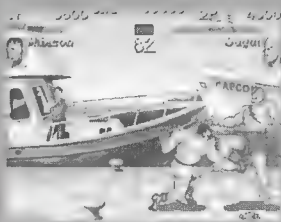
イギリス・ロンドンの地でも「ウメハラ」がさく裂！ 周囲のド肝を抜いた！

開催タイトルが日本のゲームということで、負けられない日本勢。ほとんどのタイトルはレギュレーションにダブルイルミネーション（欄外参照）が採用されており、完全な実力勝負。ここでは注目を集めた試合を追っていくぞ！

ギルティギア イグゼクス #RELOAD

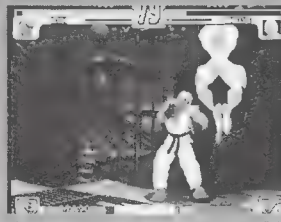
GXX #RELOAD

いわゆる「スパⅡX」（海外ではタイトル名が違う）は、イギリスで最も「スパⅡX」が盛り上がりつつあった時代のイギリスチャンプ「Zazza」が日本ハビリして大会に参加し、日本勢の追い詰めた。以前の實力通り、決勝まで確実に上がってきた「Zazza」に相対するのは、第一回闘劇「スパⅡX」優勝経験のある「ウメハラ」。闘いは一進一退だったが、サガット（スーパーキヤラ）を使いなす「Zazza」が、なんと「ウメハラ」リュウを倒して先制。追い詰められた「ウメハラ」はIP側で昇龍拳の入



驚きの「ウメハラ」バインソンが、元イギリスチャンプをねじふせた。

力精度が落ちること考慮し、キヤラを変更。日本ではあまり見られない「ウメハラ」バインソンが登場！自身でも強キヤラと認めるバインソンを駆り「Zazza」を圧倒した「ウメハラ」が優勝した。



地味だが、有効なテクニク。タイミングはシビアだができれば、対応力上がるぞ。

遠征を終えて……

たかがゲーム、だけどそれを通して文化の違う人々が一つになり、楽しむのは素晴らしいことです。機会があったら一度は海外の大会に行ってみてはどうでしょうか？「ゲームに国境は無い」ことができます（D44）。

色々な国籍の人がいたのが印象的。アフガニスタン、エジプト、イラク……え！？と思う国籍の人たちも……ゲームを通じて日本中だけでなく、世界中の人とつながりができることを実感できた遠征でした（いつ）。

準決勝（ここから2試合先取）では「D44」（アグルーヴ・さくら・ベガ・プランカ）が「EVL」を、井上（Kグルーヴ・プランカ・キャミイ・サガット）が「RF」（アグルーヴ・さくら・ベガ・プランカ）をともに20で敗り決勝へ進む。



ここぞというところで「井上」が連続技をぎっちりたたき込んだ。

格ゲー王国・日本勢の闘いぶりとは？

Text: いつ&D44

カノン VS. SNK 2

日本勢が上位を占めると思われた「カプエス2」は、準々決勝で「ウメハラ」がフランスの「EVL」（クリュー・サガット・プランカ）に敗れる波乱が起る。「ウメハラ」は（Cグルーヴ・ケン・サガット・ガイル）の変則シフト。レバーにならないせいか連続技のミスが目立つ「ウメハラ」の敗因は「EVL」の回り込みからのスーパーコンボを2回くらってしまったことか。

決勝は「D44」対「井上」。ここで「井上」がアグルーヴを選択し奇襲をかけるも失敗に終わり1敗。後が無い「井上」はチームを戻して取り返し、星を五分に戻す。最終戦は一進一退の攻防で大将戦までもつれこむ。最後は怒りゲージMAXの「井上」サガットが目押しからの連続技をしかりと決め、優勝を決めた。

そのほかのタイトルとは？

海外テクニク

「ストⅢ3rd」で使われていた有効な防御テクニクを一つ紹介。起き上がり時ガード硬直が解けたとき、のけぞりモーションが解けたときなど、5フレーム間は投げに對してのみ完全に無敵になる時間がある。この無敵時間を利用して、5フレーム間のみガードやブロックングを入力、投げ無敵が切れる直前にジャンプすれば「投げ」と「びつたりと重なる打撃」のどちらにも対応できる。

このテクニクへの対策は「遅らせて打撃を重ねる」とこと。ジャンプしようとした相手にヒットさせられるぞ。

大会結果

ソウルキャリバー2

- 1st - Olivier 'oliver jack' [FR]
- 2nd - Guillaume Dorison 'asenska' [FR]
- 3rd - Wil Murray 'Wil' [UK]

鉄拳4

- 1st - Nikos Fourikis 'aenica' [GRE]
- 2nd - Daniel Merchan 'Danybross' [BEL]
- 3rd - Michael O'Hara 'IronMike' [UK]

バーチャファイター 4 エボリューション

- 1st - Ryan Hart 'Prodigal Son' [UK]
- 2nd - Zeng 'Bugis J' [Singapore]
- 3rd - Hatim Habashi 'The Prince' [Egypt]

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE

- 1st - Ryan Hart 'Prodigal Son' [UK]
- 2nd - Zeng 'Bugis J' [Singapore]
- 3rd - Hatim Habashi 'The Prince' [Egypt]

結果は上の表を見れば一目瞭然。2D対戦格闘ゲームは日本[JPN]の独壇場。しかし、海外で人気の高い3D格闘ゲームは、すべて海外選手で占められている。

鉄拳タッグトーナメント

- 1st - Fabrizio Tavassi 'Bode' [ITA]
- 2nd - Ryan Hart 'Prodigal son' [UK]
- 3rd - Michele Scuppa 'Harry Potter' [ITA]

ギルティギア イグゼクス #RELOAD

- 1st - Daigo Umehara 'Umehara' [JPN]
- 2nd - Ryo Fukumoto 'RF' [JPN]
- 3rd - Ryo Yoshida 'D44bas' [JPN]

スーパーストリートファイターⅡ turbo (スパⅡX)

- 1st - Daigo Umehara 'Umehara' [JPN]
- 2nd - Joey Zazza 'Zazza' [UK]
- 3rd - Kuni Funada 'Kuni' [JPN]

ストリートファイターZERO3

- 1st - Ryo Yoshida 'D44bas' [JPN]
- 2nd - Shinichi Kiyomatsu 'Kiyo' [JPN]
- 3rd - Daigo Umehara 'Umehara' [JPN]

カボン VS. SNK 2

- 1st - Tetsuya Inoue 'INO' [JPN]
- 2nd - Ryo Yoshida 'D44bas' [JPN]
- 3rd - Christophe Beauboucher 'Evil' [FR]

アーケードゲーム ライブワーク

Text : 小山祥之 koyama@VGL.jp
(協力 : VGLプロジェクト/あまちゅあらいん)
第18回 鉄骨の上は危険がいっぱい

DONKEY KONG

コングの転がす棒や、さまざまな敵の妨害をかわしながら鉄骨の上を渡り歩き、彼女の元を目指すアクションゲーム。

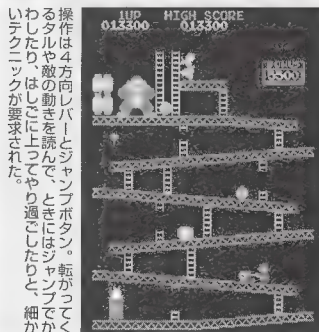


ゴリラとオヤジの伝説への第一歩

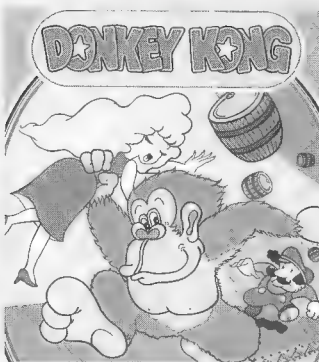
1981年のゲーム場は、さまざまなメーカーが創り出したゲームにより賑わいを見せ、インベーダーブーム後の落ち込みから次第に活気を取り戻しつつあった。

そんな中、ビデオゲームの初期から数多くのタイトルを投入してきた任天堂レジャーシステム——京都に本社を置く任天堂のアミューズメント部門を担う子会社（現在は任天堂に業務統合されている）

「ドンキーコング」というゲーム



操作は4方向レバーとジャンプボタン。転がってくるタルや敵の動きを読んで、ときにはジャンプでかわしたり、はしこに上つてやり過ごしたりと、細かいテクニックが要求された。



悪人をさらったゴリラを追いかける男。その姿はあまりにも覚えのない感じが、既に現在の「マリオ」に近いデザインが確立されている。

愛は鉄骨の上に

このゲームには25・50・75・100mといった、四つのステージが用意されている。固定画面ではあるものの、設定上は4層100mもある高層ビル工事現場だ。

敵であるゴリラ（コング）が女の子（レディ）を小脇に抱え、鉄骨をよじ登ってゆくところからゲームは始まる。

操作するのは鼻デカオヤジ。レバーの左右でチョコマカ歩き、上下ではしこを昇降、ボタンでジャンプする。実にコミカルな動きを見せるこのオヤジ、実は後に「マリオ」と呼ばれることになる超有名キャラクターの元祖なのだ！ ちなみに、当時は身長が2倍の高さから落ちただけでミスとなる貧弱さ（笑）。

コングが転がすタルや火の玉をかわし、飛び越え、登ってゆく。この所々で使うボタンによるジャンプが、実にゲ

ームの幅を広げていた。

鉄骨から鉄骨へとジャンプで飛び移ったり、タルや火の玉を見切って飛び越えるスリリングな展開。ボーナス点となるレディの落としたり、敵を攻撃できるハンマーの存在など、各面にちりばめられた細かな設定がゲームを飽きさせないものとしていた。1ドット単位の妙技と素早いアクションが、このゲームの醍醐味だったのだ。

キャラクターが飛び跳ねる軽快さを見せてくれたのは、前回紹介した「フロッガー」だが、実際に「ジャンプボタン」を使って飛び跳ねるスリルを初めて実感させてくれたのは、この「ドンキーコング」なのだ。



さらわれたレディを、危険を顧みず助けにいく男の姿は、まるで「マリオ」のようだ……というのはいまにも美化し過ぎた夸奖か（笑）。



©NINTENDO 1981 1982 1983

ドンキーコングの系譜

「ドンキーコング」の主人公は「ドンキーコングJr.」（82年／任天堂※写真右）では敵として登場し、ここで初めて「マリオ」という名前が付けられたのは意外な事実だ。その後「マリオブラザーズ」（83年／任天堂）で再び主役となつて帰ってくることになる。ちなみに「ドンキーコングJr.」の主人公は「ドンキーコング」に登場したゴリラの息子である。また「ドンキーコング3」（83年／任天堂※写真左）では、スタンリー少年が主人公になっている。

募集

『アーケードゲームライブラリ』ではリクエスト、懐かしいゲームの情報、記憶の断片に残ったオールドゲームの質問等をお待ちしております。ビデオゲームを中心に30年間の歩みを記録するこのコーナー。古過ぎて分からない方も多いと思いますが、今後は80年代の人気レトロゲームも続々紹介予定です。質問は、最近出会ったレトロゲームでもOK! それは何だったのか? どんな時代を歩んできたのかを、ゲーム研究集団であるAGLスタッフが調査し、ご紹介します。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10

アルカディア編集部

AGLコーナー

■参考資料

『ゲームマシン』1981年・1988年(アミューズメント通信社)
『アミューズメント産業』1981・1983年(アミューズメント産業出版)
『コインジャーナル』1981年(コインジャーナル)
『Bit』1997年4月号(共立出版)
『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)

【お知らせ】AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケードゲーム・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
<http://amp.tri6.net> E-Mail amp@tri6.net

「ドンキーコング」は、82年に元祖携帯ゲーム機ともいえるゲーム&ウォッチ、そして

人気作の例に漏れずコピー基板も流通していたが、「ドンキーコング」がアクションゲームにおいて、実にさまざまな道伝子を残したとは紛れもない事実なのだ。

「ドンキーコング」は、82年に元祖携帯ゲーム機ともいえるゲーム&ウォッチ、そして

「ドンキーコング」は、82年に元祖携帯ゲーム機ともいえるゲーム&ウォッチ、そして

ホップステップ
そしてジャンプ

て83年には任天堂自身が発売した家庭用ゲーム機「ファミリコン」に移植され人気を博した。

しかし、当初は名前すら無かったマリオが大ヒット作「スーパーマリオブラザーズ」を経て、世界的な人気キャラクターになることは「ドンキーコング」時代にはだれも予想できなかっただろう。

今日のアクションゲームにおいて、できて当たり前のものとしてとらえられている「ジャンプ」だが、その最初の跳躍をこなしたのは、だれもが知っている「マリオ」であり、その舞台もアーケードゲームだったのだ。

マリオがゲームセンターから姿を消して久しいが、いつかまた新しいマリオをゲームセンターで動かしたいと思っ



7,650点の謎

7,650点をくねらせろってばくごじゅってん」と読んでしまう人は、ゲームマニアとしてまだまだ甘い!! さらりとナムコでん」と読めるようになるう!

筆者的アーケードゲーム七不思議の一つが、「ドンキーコング」の電源投入時にハイスコアとして表示されている「7650(ナムコ点)である。このゲームと同一基板を使っている任天堂の「レダースコップ」が、7650点を表示した最初のゲームであることは分かっているのだが、真相はいまだ不明のままだ。

本作の基板が「ギャラクシアン」系基板を元に作られていることから、開発者のお遊びで入れられたものと勝手に推測しているが、真相をご存知の方が居ましたら、ぜひともご一報いただきたい。

レバーをペンに持ちかえろ。

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、どしどしお問い合わせ下さい!!

提供内容

【新作稼働情報の提供】

期待の新作の出来や、稼働情報を主観たつぷりにレポートして下さい。

【ロケーション情報の提供】

いつも行く店はどこなことをしるよ! 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。

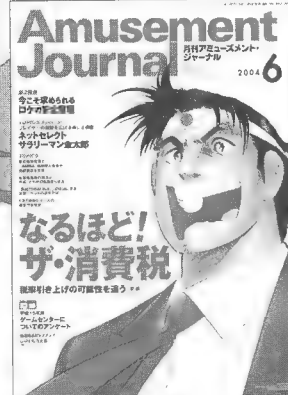
君たちと一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

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 第二シバビル2階
大阪支社 〒530-0044 大阪市北区東天満1丁目11番13号 広埋ビル3階



本社 03-5728-8273 担当:焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当:大島

Amusement Journal



Amusement Journal
好評発売中!! 6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/>

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.51

MAY 29, 2004

Text: MVP

ゲーセン占い

西暦で偶数の年に生まれた人は、ブライズ系が当たったり、少しの投資で大量のグッズをゲットできるかもしれません。
奇数の年に生まれた人は、勝負運が悪そうです。二択に連続で負けることがあるので、読み頼らず手堅く聞きましょう。

combo BBS 連続技掲示板

※ST=ストライカー

格ゲーといえば、新作『ザ・ランブルフィッシュ』の投稿がほとんどありません。空中連続技など目を見張るものがありそうなので、リカバリーの確認をしっかりして、ドシドシ送って下さい。では、今月の連続技を見てみましょう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2003 ちづる

●(画面端)ジャンプD→近距離立ちD→+A+B神速の祝詞(強天神の理(段目)→三神技之参x2)

強天神の理スーパーキャンセルで三神技之参につないだ後、最後の攻撃がうまく当たれば、さらに追撃ができます。(栃木県 宗憲さん)

④…今月はなぜか、ちづるの連続技の投稿が多かったです。まず一つ目は、三神技之参を2回当てる連続技です。三神技之参のラスト一発をうまく当てるには、強天神の理を当てる位置が重要です。2発目の三神技之参の代わりに、やられ判定の無い吹っ飛びにも当たる小ジャンプDを2発決めたり、交代攻撃を決めることもできるので、実戦で狙えるように練習しておけば、有効な連続技といえるでしょう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2003 ちづる&アテナ

●(画面端)ちづるのスタートジャンプD→近距離立ちD→+A+B神速の祝詞(交代攻撃(アテナに交代)→サイキック10→ファイヤーソード→交代攻撃→小ジャンプC→小ジャンプD×2)

アテナをリーダーにして、ちづる→アテナ→ちづると交代を2回する連続技。パワーゲージを4本使用し、体力をゲージ9割ほど減らせます。(栃木県 ぼこちゃんさん)

④…ちづるの系連続技の二つ目は、キャラやパワーゲージの兼ね合いが難しい、交代攻撃を2回決める連続技です。最後は話題の小ジャンプDで2回拾ってフィニッシュ。その前の小ジャンプCを、高めに当てるのがポイントです。

鉄拳4 ブライアン

●ニークラッシュ(カウンタ―ヒット)→フライングヒール→ストマックブロー×3→スネークエッジ

足が太いマッドック限定の連続技。ストマックブローをタイミング良く当てると、なぜかコンボ補正が80%で決まり続けるので、大ダメージを与えることができます。1、3発目のストマックブローをレバー↓で出すと決めやすいと思います。

(東京都 無頼暗冬瓜さん)

④…あまりにも珍しい、3D格闘ゲームからの投稿ということで、思わず採用してしまいました。自分が担当になってから数えるほどしか投稿が無く、希少価値が高いので採用率は高いですよ。

真・JUNK部屋!!

今回は『ザ・ランブルフィッシュ』から、パーツにまつわるお話です。

本作は、キャラごとに「一定以上攻撃を受けると壊れるパーツ(帽子、上着など)」が設定されています。一度壊れると、ゲームオーバーになるまで復活しないのが面白いところ。

そしてオービルというキャラは、挑発をするとパーツの一つ、サングラスを放り投げます。体格の関係で攻撃を受けにくいパーツなので、外れること自体を知らなかった人も居るのでは?

さらにボイドというキャラは、パーツの有無によって挑発が変わることが

確認されました。普段はトボけた感じですが、眼鏡が無くなった後は荒々しい本性を現し、不敵な挑発になります。ゲームへの影響は全く無いパーツですが、注目しつついろいろ試してみると新たな発見がありそうです。



普段はトボけたオイドが、眼鏡を破壊された瞬間にひょうや! これは一見の価値ありですよ

© Sammy / © Dimps 2004

基板の裏側 Reverse Side of PCB

100 奇跡の生還
ギルティア・アサキの「RECOGNITION」

キャラはミリアとメイで、共に「一撃必殺技」を発売。以降の手帳は次の通りです。メイ・画面端を背負ってダウンし、ダウン中にサイクバーストを出す。ミリア・サイクバーストのスキに「一撃必殺技」を決める(最後の演出の前にメイがダウン。最後のメイ・起き上がり前に「一撃必殺技」を出し、ミリアに決める(「一撃必殺技」の演出の前半部分が「なぜかミリアにヒットしない」)。ミリア・起き上がり前に「+P」を出し、すぐにジャンプで逃げる(「一撃必殺技」の演出の後半部分を回避できる)。これでどちらも生き残ることが出来ます。

④…ダウン中のサイクバーストのスキに攻撃を決められるため、一部の演出の入る技がクリンヒットしない、という現象を利用したもので、かなりややこしい手順ですが、結論をいえる、両者が「一撃必殺技」を放っているのに生き残るのでスゴイ、ということです。ダウン中のサイクバーストに「一撃必殺技」を決める驚異現象は、今までのに相対的な数の投稿がありましたが、これは抜きん出てレベルが高い(一)といえるでしょう。

標準語?

「身の回りでよく使う言葉が全国的に通用するか」を検証する(?)このコーナー、今回は福島県の今夜が山田さんからの標準語、「ホチる」。

これは「GGXX」シリーズの紗夢が持つ当て身系必殺技「破斧(ほちふ)」で、相手の攻撃を取ったときに使うとのこと。単語を略して語尾に「る」を付けるパターンはよく使われますが、元の単語を知らないと、間違い無く首をかしげてしまうでしょう。

よ・オヤジの編集後記

④…PS2版の「ストIII 3rd」、もし通信対戦ができたらい感じだね。
爺…そうだね。アーケード感覚で遊べそう。あ、通信対戦といえばXbox版の「#REALOAD」もなかったっぽいよ。
④…対戦レベル、高そう。爺…強いヤツと対戦できるというよね。じゃあアーケードの方はどう?
爺…やっぱり。まさに好みのゲームの登場だよ。
④…ハマりすぎて破壊しないように注意しないとなあ。爺…今から仕事してお金ためますか……。

情報求ム!

●連続技掲示板: ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!! : 微妙にだけ捨てたい小ネタを募集。●ザ・勘違い: ボイスの聞き違いや技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。●コレ標準語?: 当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない? そんな用語を募集。●基板の裏側: 通常は起こらない「?」な現象を募集。●メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

ARCADIA 134

テッシンクリエイト直営

CUE AMUSEMENT

OPEN

彦根市西沼波町にアミューズメント、キュー

■ 国道8号線沿い 53台完備



**最新機種が
勢揃い!**
キューでおもしろ
体感しよう!!



<http://www.am-cue.com/>

TSC 直営 AMUSEMENT **CUE**
アミューズメントキュー
滋賀県彦根市西沼波町166
営業時間: 10:00~24:00 年中無休

0749-21-0073

CUE 機種ラインナップ!!

- <メダルコーナー>
●スターホースプロGRESS ●ファンタジックフィーバー ●ダイノキング2 ●フォーチュンオー
プ2 ●G1ターフワイルドII ●ハイパースロットFII (北斗の拳・アトニオ猪木自身がバチスロ機・ス
ーパーBJ...etc) ●プロハンターZERO1 (CR新海物語・CR忍者ハットリくん・CRシティハンター)...etc
- <アーケードコーナー>
●バトルクライマックス ●イニシャルD3 ●麻雀格闘倶楽部3 ●MJ2 ●ウォータラントルーバ
ーズ ●タイムクライシス3 ●アウトラン2 ●バトルギア3 チュートンド ●太鼓の達人5
- <全身シール機コーナー>
●百花繡爛 ●花鳥風月 ●美咲 ●EVE ●美姉
- <プライズコーナー>
●UFOキャッチャー7 ●UFOキャッチャー7MAXエディション ●カプリチオG-ONE ●UFOあらかると2

新品~中古まで、業務用ゲーム機・ゲームソフトはテッシンにおまかせ!
★初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ★即時見積 現金買取OK!

**テッシン
クリエイト**

(有) 哲信クリエイト 〒546-0003 大阪市東住吉区今川6-3-27

TEL.06-6701-4443 FAX 06-6701-4442

営業時間 10:00~20:00 (日曜・祝・第二土曜日定休) E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp
機械・基板の最新在庫状況は

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

ゲーマー究極形態

アーケード・ネオ

電界 接続

第 53 回

Text: 三重県の山本さん

Illustrated by ムドウ

新型ベラボースイッチを作ろう① (全3回)

今を去ること16年前、『超絶倫人ベラボーマン』(ナムコ)というゲームがあった。このゲームは、専用の、そして今となっては入手不可能な強弱感知ボタンを採用している。このボタンを、俗に「ベラボースイッチ」という。スイッチは基板と異なり使えば減る。実際、現存するベラボースイッチは比較的レアな基板の数よりもさらに少なく、むしろスイッチこそがレア、といえるほどの状況になっている。

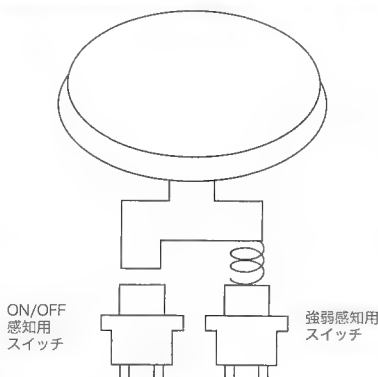
1 ベラボースイッチの概略と今回の要点

「ベラボースイッチって何?」そんな疑問を持つ人に、まずは概略から説明しよう。

2 年の時を越えて復活

ベラボースイッチは、レアデバイスの王様といわれている。代替品が無いのだ。これを憂いて、2001年2月号では、その自作記事を掲載した。このときは、製作難度が高い機械式のベラボースイッチは紹介にとどめ、オリジナルとは操作性が異なるものの、比較的製作が容易な電子式のベラボースイッチの製作を主に取り扱った。しかし、機械式ベラボースイッチに対するニーズはやはり高く、今回の連載の原動力となっている。あれから2年余、製作が比較的容易な、改良版機械式ベラボースイッチの完成にこぎつけた。それが、今回紹介するものだ。とはいえ、それなりに製作は面倒だ。実行する読者は、やはり少数だろう。しかし、実際には製作をしない読者にも、意義を見出してくれる人が少なからず居ることを信じて、この連載を始めよう。

ベラボースイッチの構造



まずはベラボースイッチの構造について簡単に説明しておこう。

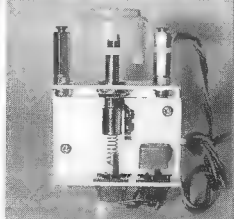
表向きは「強弱を感知」するスイッチだが、実際にはボタンの押し込みスピードを感知している。

スイッチは二つあり、一つはON/OFF感知用、もう一つが強弱感知用だ。強弱感知用スイッチにはスプリングを介して接続されているため、ON/OFF感知用スイッチから遅れてONになる。強く(速く)押せば遅延が少なくなり、弱く(遅く)押せば遅延が増える。これを計測して、強、中、弱を判定しているのだ。

前回のバージョンと今回のバージョンとの比較

旧バージョン

2001年2月号で紹介した、機械式ベラボースイッチ第1号。頑丈で、一度完成すれば安定動作するのが長所だった。

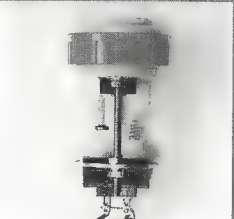


旧バージョンの欠点

- ・製作するための材料が特殊
- ・完成後、取り付けに際してパネルの加工が必要(新型では不要)
- ・パンチ強、中、弱の調整が大変(パネルに取り付けて様子を見る→バラバラに分解して再調整→再度パネル取り付け、これを繰り返す)

新バージョン

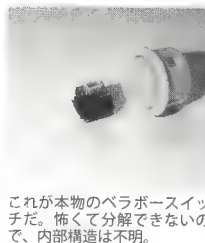
今回の連載で製作する新バージョン。大幅な小型化で、全体がボタン径に収まっているのが大きなポイントだ。



新バージョンの改良点

- ・入手の容易な材料を使用(サンワ電子製の現行品種で、基板ショップのほか、サンワ自体から通信販売での入手も可能)
- ・ボタン穴サイズにして、取り付けを簡単に
- ・メンテナンス性を向上させ、調整を楽に(パーツを減らして加工を容易に。ただし、動作はバッチリ)

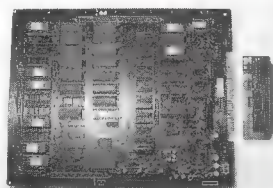
『超絶倫人ベラボーマン』とは



これが本物のベラボースイッチだ。怖くて分解できないので、内部構造は不明。

1988年ナムコより発売。70年代をテーマにしたアクションゲーム。ナムコSYSTEM 1マザーボード、ROM、サブボード、ベラボースイッチの4点セットで構成されている。

ドンS Y S T E M 1マザーボードの先に、ベラボースイッチが接続されている。ベラボースイッチは、サンワ電子製の現行品種で、基板ショップのほか、サンワ自体から通信販売での入手も可能。

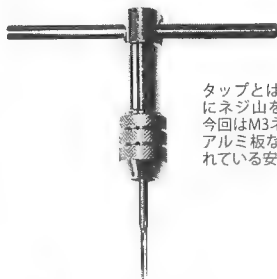


新型ベラボースイッチを作ろう

実際の製作に入る前に、製作に使う工具を紹介。いずれも、明確な目的が無い限りは家庭に常備されているものではないだろう。

タップ

結果さえ得られてしまえば不要になる工具には、できるだけお金をかけたくないと思うのが人情だが、道具の良し悪しは、作業効率に大きくかわってくる。道具が悪いと、適切な道具を使った場合の10倍苦労することもある。少ない、とはいっても、高級な道具を買えないというのではなく、適材適所の道具をそろえてみよう、ということだ。



タップとは、ドリルで開けた穴にネジ山を立てるためのもの。今回はM3ネジ用を使用。対象がアルミ板なので、セット売りされている安いもので十分。

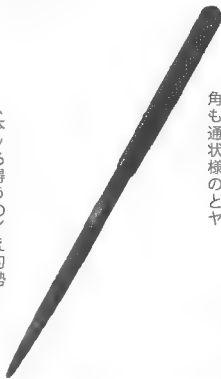
小型ボール盤



ヤスリ



ドリルの刃は、穴径2.5mm、3.3mm、そして6mmの3本使用。ハンドドリルとセットで980円程度からあるが、この程度のものだと得てはすぐなまってしまうものなので、高硬度のものを買っておいといて。ハイス鋼などの高硬度刃を使えば、硬度の低いドリルの刃では想像も付かないほど勢よく穴が開けられるぞ。

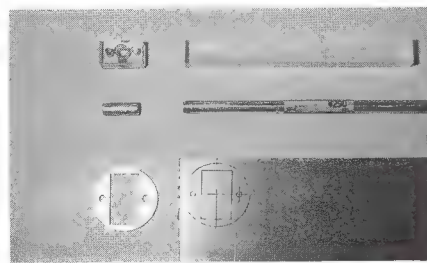


角穴などの整形に使用。小型の半丸（甲丸ともいう）があれば十分。半丸とは、その名の通り、片面が丸い形状。その裏側が平らな形状になっているのもだ。ちなみに、ドリル同様、ヤスリにも木工用、金工用があり、対象の向き不向きがある。なお、目詰まりをするに割れないくなるので、メンテナン用にワイヤーブラシを用意しておくといい。

ボール盤とは、右の写真のようなスタンド付きドリルのことだ。何か大げさで高価なようだが、最近はホームセンターにて4,000～8,000円程度で購入できる。あると非常に楽に作業が進められるのでおすすめです。模型工作や電子工作をよく行う人は、この際購入を考えてはいかがだろうか。

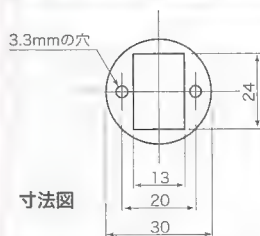
部品名	単価(参考/円)	数量	備考
ボタンスイッチ (三和電子 OBSN-30-Y)	160	2	リングによる取り付けタイプ。これ以外のボタンスイッチは、今回使用できないので注意！ 黄色(Y)でなくてもOK。
スイッチ単体(三和電子 SW-68)	65	4	上記スイッチの中に入っているスイッチ本体。上記とは別に四つ用意する。
ネジA(サラ頭ネジ M3×長さ40mm)	－	4	必ずサラ頭のものを使用。
ネジB(M3×長さ5mm)	－	2	サラ頭でも普通の丸頭でも構わない。
ネジC(M3×長さ10mm)	－	2	
ナット(上記ネジ用M3)	－	12	
Sワッシャ(上記ネジ用M3)	－	8	無くても組み立てられるが、あるとネジの緩み防止に役立つ。
平ワッシャ(上記ネジ用M3)	－	8	
アルミ板(厚さ1～1.2mm)	550	1	入手できる最小サイズでOK。
アルミ棒(直径6mm)	290	1	
アクリル角棒(断面1cm×1cm)	550	1	
エポキシ接着剤	－	若干	

今回の製作で最も大変なのが、パーツ集め。製作記事が掲載されている本は少なからずあるが、メカ物の場合、キットでもない限り、同じ部品をそろえるのは普通困難。規格化されているのはごく一部だからだ。筆者はこうした経験を数多くしてきたので、できる限り部品の案をそろえられるように設計した。部品のリストは左表の通りだ。

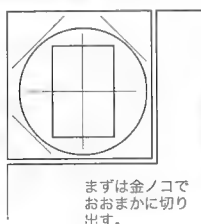


上から、アクリル角棒、アルミ丸棒、アルミ板、アクリル角棒は次号で加工する。アルミ丸棒も次号にて加工をするが、こちらは切断するだけだ。

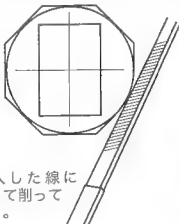
今回は、スイッチ単体を取り付けるアルミ板の加工を行なおう。これが出来れば、半分は完成したようなものだ。



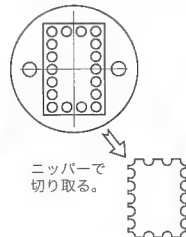
寸法図



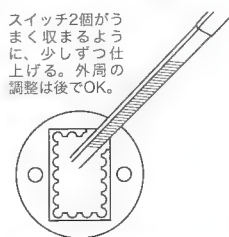
まずは金ノコで
おおまかに切り
出す。



記入した線に沿って削っていく。



ニッパーで
切り取る。



スイッチ2個がうまく収まるように、少しずつ仕上げる。外周の調整は後でOK。

- ①アルミ板に寸法を記入 ②金属用ノコギリで切断する ③ヤスリで外周を丸く仕上げる ④3.3mmのドリルで穴開け ⑤内側をヤスリで仕上げる

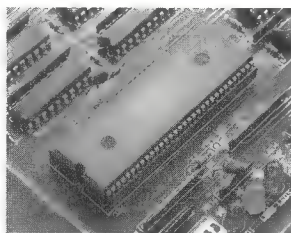
HARDWARE MUSEUM

～想いのゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。



国産CPU、NECのV60、民生の32bit CPUとして、当時最速クラスであった。



音源制御などを担当する68000。このほか、I/Oを担当するZ80を搭載する。



サウンドボードからの出力。効果音と、BGMで出力が分かれている。

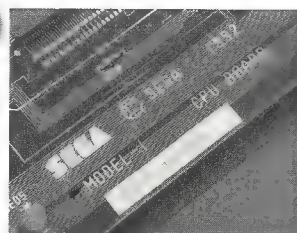
用語解説

音にもこだわりあり：MODEL-1対応筐体は、すべて低音がよく響くYAMAHAのアクティブサーボテクノロジー採用スピーカーシステムが組み込まれており、音質に配慮されていました。アストロシティ2の場合、メイン基板とI/O基板は背面に納まっているため、いつもの基板スペースにはサウンドと音声アンプ基板しかありません。それらは通信ケーブルにより接続され、協調動作しています。ある意味バラバラな基板ですが、分業具合が分かって見て面白く基板です。

基本スペック：グラフィックコプロセッサに富士通のTGB MB86233 FPUを搭載。秒間18万ポリゴンの演算能力を発揮。

HARDWARE CHECK

時代を変えたポリゴン基板です。水平走査周波数は24kHzで、きめ細やかなラインが描かれました。サイズが大きいため、リアプロジェクタのスーパーメガロ50版と、背面に基板収納スペースを備えたアストロシティ2版が販売されました。メインはROM、CPU、ポリゴン&ビデオの3枚基板で、サウンドすらも2枚構成。ゲーム基板は年を追うごとに集積度が上がり小型化していましたが、この巨大さは70年代再来のよう。



仮想現実という単語が世間を騒がす中、その象徴として輝いていた。

1993年／平成5年

セガ

バーチャファイター

開発元 SEGA-AM2

ジャンル 3D対戦格闘

発売元 セガ

操作系 8方向レバー+3ボタン

システムボード SEGA MODEL-1

CPU V60 + 68000 + Z80

サウンド構成 YM3438 + カスタムIC

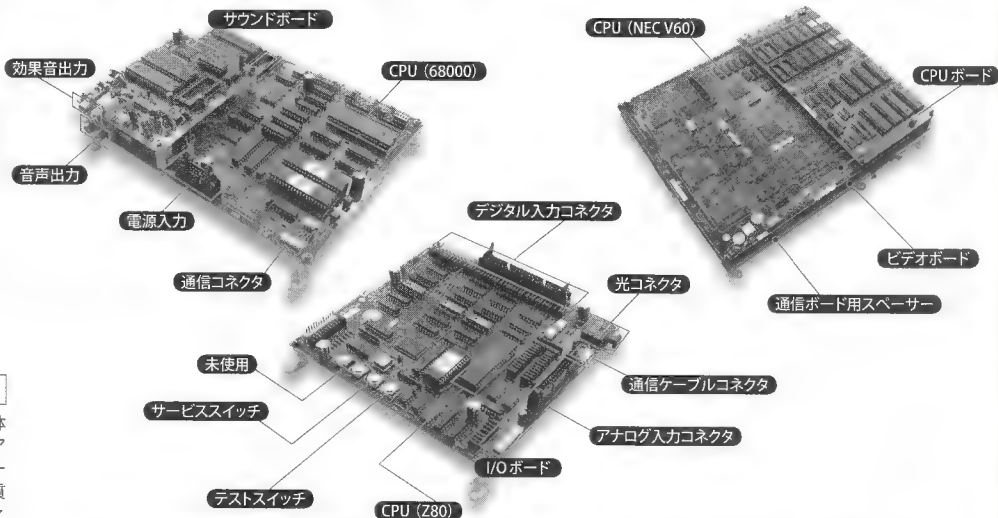
表示色数 65536

スペック +5V/+12V電源

仮想現実を垣間見せた モンスターボード

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

DETAILS



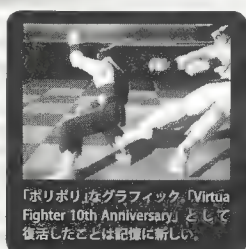
君は知っているか？

もはや説明不明でしょう。『ストII』から始まった格ゲーブームの中で、また新たにプレイヤー層を作り出した作品であります。

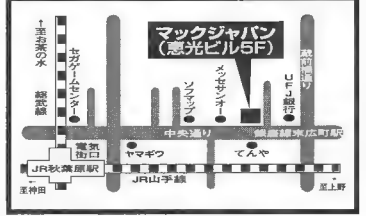
この時期のセガは、『バーチャ』という言葉を旗印に、そしてMODEL-1を足がかりに、ビデオゲームの仮想現実度上げることにまい進していました。『バーチャファイター』はその始まりとなった作品の一つです。

MODEL-1はポリゴンによる3Dグラフィックを高速処理できる点が画期的で、人体という複雑な形状のモデルをリアルタイムで動かしたというところに凄みがあるわけですが、『バーチャファイター』は、グラフィックのみならず、ゲーム性においても革新をもたらしました。

操作系はキック、ガードの3ボタンに、技のコマンドはシンプルに。また中段攻撃の発生を早くし、安定行動を無くして、常に読み合いが必要ないゲーム性に仕上げたのです。浮かせ技と空中コンボという概念も、発明に近いといえます。この3D格闘的ゲーム性の構築こそ、本作の偉業だったのではないかと思います。



「ポリゴン」なグラフィック。『Virtua Fighter 10th Anniversary』として復活したことは記憶に新しい。



ゲームセンターイベント

開創効果!? 格闘ゲームの大会が増加中!

格闘ゲームの大会は毎月多々あるが、今月はより多くの店舗で格闘ゲームの大会が開催されるぞ。次回の開創に向けて練習を始めていかなかな? また、格闘ゲームとは別に、一大イベントとならそうな「頭文字D3」の全国大会情報もお届け! 毎月目が離せない大会が開催されているので、自分の近くの店舗もそうでない店舗もチェック!

イベントの内容・日時、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

開催は
された!

「頭文字D ARCADE STAGE Ver.3」全国大会史上最速伝説3開催!!

今やドライブゲームの代名詞ともいわれる
「頭文字D ARCADE STAGE Ver.3」の
全国大会が開催される! 史上最速は一体
だれなのか!? この大会でキマルぞ!

【タイトル】 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 史上最速伝説3
【開催日程】 店舗予定大会:2004年6月5日(土)~6月20日(日)
エリア決勝大会:2004年6月26日(土)~7月11日(日)
全国決勝大会:2004年7月18日(日) セガ本社にて開催

【参加費】 300円(店舗予定時のみ)
【参加特典】 オリジナルカードケースをプレゼント
【大会ルール】 ●基本レギュレーション

- 予選店舗使用コースとコンディション
「誰か(左回り)」「赤城(下り)」「秋名(下り)」「いろは坂(下り)」「土佐(往路)」
コンディションは「ラン」のみ。コースはくじ引きで決定します。
- エリア決勝大会及び全国決勝大会の使用コースとコンディション
「妙義」を除くすべてのコース
コンディションは「雪」を含むすべて。コースはくじ引きで決定します。
- 使用車種:ゲーム内に登場する全車種を使用できます。
「INITIAL D CARD」の使用制限:無し
(大会途中にコースにあわせてカードを交換できます。)

【主催】 株式会社セガ アミューズメント
【協力】 株式会社ヒットメーカー(ゲーム開発元)、株式会社セガ

開催日	開催地	店名	住所	開催時間
6月5日	14:00	セガワールド 京都	京都府京都市中京区錦町1-12	0184-27-9311
6月6日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
6月7日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
6月8日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
6月9日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
6月10日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
6月11日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
6月12日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
6月13日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
6月14日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
6月15日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
6月16日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
6月17日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
6月18日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
6月19日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
6月20日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
6月21日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
6月22日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
6月23日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
6月24日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
6月25日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
6月26日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
6月27日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
6月28日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
6月29日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
6月30日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
7月1日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
7月2日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
7月3日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
7月4日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
7月5日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
7月6日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
7月7日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
7月8日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
7月9日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
7月10日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
7月11日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
7月12日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
7月13日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
7月14日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
7月15日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
7月16日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
7月17日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
7月18日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
7月19日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
7月20日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
7月21日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
7月22日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
7月23日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
7月24日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
7月25日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
7月26日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
7月27日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
7月28日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
7月29日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
7月30日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
7月31日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
8月1日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
8月2日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
8月3日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
8月4日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
8月5日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
8月6日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
8月7日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
8月8日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
8月9日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
8月10日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
8月11日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
8月12日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
8月13日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
8月14日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
8月15日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
8月16日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
8月17日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
8月18日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
8月19日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
8月20日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
8月21日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
8月22日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
8月23日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
8月24日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
8月25日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
8月26日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
8月27日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
8月28日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
8月29日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
8月30日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
8月31日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
9月1日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
9月2日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
9月3日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
9月4日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
9月5日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
9月6日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
9月7日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
9月8日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
9月9日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
9月10日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
9月11日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
9月12日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
9月13日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
9月14日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
9月15日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
9月16日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
9月17日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
9月18日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
9月19日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
9月20日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
9月21日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
9月22日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
9月23日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
9月24日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
9月25日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
9月26日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
9月27日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
9月28日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
9月29日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
9月30日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
10月1日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
10月2日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
10月3日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
10月4日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
10月5日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
10月6日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
10月7日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
10月8日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
10月9日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
10月10日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
10月11日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
10月12日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
10月13日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
10月14日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
10月15日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
10月16日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
10月17日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
10月18日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
10月19日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
10月20日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
10月21日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
10月22日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
10月23日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
10月24日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
10月25日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
10月26日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
10月27日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
10月28日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
10月29日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
10月30日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
10月31日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
11月1日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
11月2日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
11月3日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
11月4日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
11月5日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
11月6日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
11月7日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
11月8日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
11月9日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-242-7525
11月10日	14:00	セガワールド 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-1-1	022-252-1111
11月11日	14:00	セガワールド 東京	東京都中央区銀座4-1-1	03-5561-1111
11月12日	14:00	セガワールド 名古屋	愛知県名古屋市中区栄1-1-1	052-233-1111
11月13日	14:00	セガワールド 大阪	大阪府大阪市北区東中津1-1-1	06-6342-1111
11月14日	14:00	セガワールド 福岡	福岡県福岡市中央区天神1-1-1	092-281-1111
11月15日	14:00	セガワールド 札幌	北海道札幌市中央区南一条西5丁目1-1	011-24

★アミューズランドガティス

高岡市下関6-1 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
6/5 20:30 KOF2002ランバット①
◆二人1チーム、一人5キャラ選択
6/12 20:30 VF4EVO 2on2 3on3大会
◆3人1チーム、リーグ戦
6/19 20:30 KOF2002 2on2全国大会予選
◆一人5キャラ選択(相方の重複不可)
6/19 22:30 KOF 98 2on2全国大会予選
◆一人5キャラ選択(相方の重複不可)
※詳しくは店頭またはHP参照

三重県

★セガワールド生誕祭
四日市市生島町宇川原高299-1 ☎0593-32-9988
6/12 18:00 GGXX #RELOADランバット
6/26 18:00 GGXX #RELOADランバット
※トーナメント方式の大会でランキング



滋賀県

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町2-1浜大津アーカス内2〜3F ☎077-523-7015
http://www.sega-am.jp/
6/6 14:00 頭文字D3 史上最高速伝説3予選
◆参加費300円、
第15回VF4EVO浜大津CUP
◆参加無料
6/13 15:00 第23回WCCF浜大津CUP
◆参加1000円、定員32名
6/20 15:00 第3回MJ2浜大津CUP
◆参加無料
6/27 17:00 第9回Zガンダム浜大津CUP
◆参加無料

京都府

★ゲームスペース プラニー
京都市宇治市広野町西真100番地 ☎0774-43-9030
6/19 19:00 GGXX #RELOAD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
6/6 16:00 Zガンダム2on2大会
6/20 18:00 キタドラセッション大会
★スターダスト
京都市中京区新嘉楽橋筋師下丸裏側町502 ☎075-251-5603
6/7 18:00 頭文字D3大会
6/14 18:00 ストリートファイターII大会
6/21 18:00 頭文字D3大会
6/28 18:00 ハイパーストII大会
★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵山科/向町2番地フキビル1F ☎075-502-5765
6/13 15:00 頭文字D3大会
6/27 15:00 ドラママニア10th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四上ル東大文字302-303 A-Break12F ☎075-251-2223
http://www.a-cho.com/
6/5 19:00 第27回VF4EVO
a-choランバット3on3
◆参加費100円
6/6 13:00 頭文字D3大会
14:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
◆参加費500円、定員32名
バトルギア3チュニメント大会
6/10 19:00 第50回GGXX関西ランバット
6/12 16:00 サムライスピリッツ零SP
あちよー杯対決
◆チーム内同キャラ禁止
6/13 15:00 第42回関西ランバットZER03大会
◆チーム内同キャラ禁止、2on2
6/19 19:00 第28回VF4EVO
a-choランバット3on3
◆参加費100円
6/20 16:00 GGXX関西ランバット開催2周年
50回記念3on3大会
◆参加費100円、チーム内同キャラ禁止
6/24 19:00 第51回GGXX関西ランバット
◆参加費100円、チーム内同キャラ禁止
※詳しくは店頭またはHP参照

★セガワールド六地蔵
京都市伏見区桃山町山崎山崎232 京都SCビルAM2階 ☎075-603-3220
http://www.sega-am.jp/
6/5 14:00 頭文字D3全国大会予選
◆受付は大会30分前まで。電話は不可。
詳しくは店頭で、参加費未定、定員32名
6/13 15:00 連勝王決定戦GGXX
#RELOADランバット2
◆参加費100円、受付は当日14:00〜
第15回WCCF六地蔵カップ
◆受付は当日14:00〜定員32名、参加費1000円
6/27 15:00 第2回GGXX #RELOAD3on3
◆参加費100円、受付は当日14:00〜、定員32名

★トライアミューズメントタワー

千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345
http://www.try-inc.co.jp/tower/
6/5 10:00 V04朝から500円でフルプレイ
6/13 15:00 サムスピリッツ零SP5on5
6/19 12:00 とらたわ杯ソウルキャリバーII大会
◆シングル戦
15:00 とらたわ杯ソウルキャリバーII大会
◆3on3戦
6/27 15:00 VF2.1大会
※詳細は店舗またはHP参照

★キャロル 瑞江店
江戸川区南葛飾町4-12-9 久栄レジデンス1F ☎03-3677-7609
http://www.geocities.jp/carol_game/
6/6 20:30 第24回VF4EVO2on2大会
6/13 20:00 第1回Zガンダム2on2大会
◆一人参加可
6/20 20:30 第25回VF4EVO2on2大会
6/27 20:00 第6回KOF2003大会

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 ☎0467-87-8802
http://www.gamelfantasia.jp/tenpo/chigasaki.html
6/13 18:00 CAPCOM VS. SNK2大会
◆定員16名
6/27 18:00 Zガンダム2on2トーナメント大会
◆定員16チーム
※すべて参加費無料

★ムトス・イースト
座間市ひびりが丘4-18-13 ☎046-257-2413
6/6 18:00 Zガンダム大会2on2
6/13 18:00 KOF2002大会 5th stage
6/20 19:00 V04 2on2
6/27 17:00 GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費無料、受付は基本的に1時間前、ルール等は店舗まで



★テクノポリス
長岡市幸町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://ksnet.or.jp/potake/tecnopolis.html
6/18 18:00 Zガンダム大会2on2
6/20 20:00 KOF2002シングルス大会
★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/glad/
6/5 19:00 ヴァンパイアセイヴァーランバット
6/6 14:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
6/13 14:00 GGXX #RELOAD2on2大会
6/19 19:00 ヴァンパイアセイヴァーランバット
6/20 14:00 ギルティギア2 2on2大会
6/26 14:00 GGXX #RELOADレディーズ大会
6/27 14:00 GGXX #RELOADシングルス大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★セガワールド長岡
長岡市川崎町字野口1447-1 ☎0258-38-0732
6月下旬 15:00 頭文字D3セガワールド長岡最速決定戦
※トーナメント方式、大会に関する詳細は店舗まで
★荻野's ZONE
新潟市南蒲原1-3-54 ☎025-286-4117
6/19 20:30 アヴァロンの鍵Ver.1.20廣瀬競技会
◆当日受付、参加費500円
ZER03トーナメント
◆当日受付、参加費100円

★ブラボ新潟
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
6/4 21:00 ストリートファイターII大会
◆受付20時、個人戦
6/11 21:00 ZER03大会
◆受付20時、個人戦
6/13 17:00 GGXX #RELOAD大会
◆受付16時30分、個人戦
6/18 20:00 VF4EVO大会
◆受付19時、個人戦
6/27 17:00 ギルティギア2大会
◆受付16時30分、2on2
※参加費無料、

★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
http://p.tosp.co.jp/asp/?=azpress
6/4 20:00 月華の剣士第2幕大会
6/5 20:00 熊狼伝説SP大会
6/6 17:00 GGXX #RELOAD 2on2
6/12 20:00 リアルバウト熊狼伝説2大会
6/13 17:00 ストリートファイターII大会
6/19 20:00 鉄拳4大会
6/20 17:00 KOF2002大会
6/26 20:00 ストリートファイターEX2+大会
6/27 17:00 SNK VS. CAPCOM大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★ブラボ宇都宮店
宇都宮市塩原町1606-1P&Dビル ☎028-638-5011
6/13 17:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
◆受付締め切り6月9日
Zガンダム大会
◆受付締め切り6月16日
※すべて参加費無料

★エキシブワールドbyセガ
藤岡市上大塚313 ☎0274-22-8110
http://www.sega-am.jp/
6/26 21:00 毎月開催・VF4 EVO大会(ポイント制)
◆3本先取、シングル、45秒
※詳細は店舗まで

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六町725-1 ☎048-533-3054
6/12 19:00 パカパカSP大会
6/26 19:00 パカパカ2大会
毎土曜 20:00 GGXX #RELOAD大会
※当日受付のみ、詳細は当日発表

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎049-284-1234
6/6 12:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆KOF2003、SNK VS. CAPCOM、Zガンダムなど
/13 12:00 音楽ゲームフリープレイ
◆ポプン11、DOREXなど

★クラブセガ所沢
所沢市日吉町8-1 ☎042-926-9009
http://www.sega-am.jp/
6/6 16:00 アヴァロンの鍵Ver1.2
廣瀬大会in所沢
◆R-7
※詳細は店舗まで

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1 ☎0429-72-6969
http://www.sega-am.jp/
6/27 14:00 GGXX #RELOAD3on3大会
◆参加費100円、受付は6/25まで、開場ルール準拠
※大会の詳細は店舗まで

★千葉県
★ゲームフジ船橋
船橋市本町4-40-1 ☎043-425-6393
http://gehon.at.infoseek.co.jp/
毎土曜 18:30 GGXX #RELOAD
ランバット&ランダムプレイヤー大会
※シングル、チーム戦を交互に開催参加費無料、
エントリー受付は18:00まで

★メッセ102四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリブザビル1F ☎043-424-6070
6/4 19:00 ファイターズヒストリー
ダイナマイト大会
◆参加費無料 トーナメント戦
サムライスピリッツ零SP
ランバットラウンド2
◆参加費100円、18:00頃店舗へ
GGXX #RELOAD
第3期ランバットラウンド5
◆参加費100円、18:00頃店舗へ
ザ・ランブルフィッシュ大会 2nd
◆参加費100円、18:00頃店舗へ
6/18 19:00 ストリートファイターII+大会
◆参加費無料 トーナメント戦
6/19 19:00 サムライスピリッツ零SP
ランバットラウンド3
◆参加費100円、18:00頃店舗へ
6/25 19:00 GGXX #RELOAD
第3期ランバットラウンド6
◆参加費100円、18:00頃店舗へ
6/26 17:00 KOF2002トーナメント大会2nd
◆参加費100円、16:00頃店舗へ

★東京都
★大久保アルファステーション
新宿区大久保2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
6/6 15:00 第1回ザ・ランブルフィッシュ大会
◆ゲージを使わないルールは禁止
6/13 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2
大会 ランバット8th2回
◆選抜はリーグ、決勝はトーナメント
6/20 15:00 サムライスピリッツ零SPランバット2nd
6/27 15:00 KOF98、2002合同大会
◆「Duelling the KOF」ルールに準じます
※詳細はHP参照

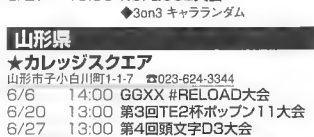
★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766
6/5 19:00 Zガンダムランバット ◆2on2
6/12 19:00 ストリートファイターII大会 ◆個人戦
6/13 17:00 VF4EVO VFRポイントランキン大会 ◆個人戦
6/19 19:00 Zガンダムランバット ◆2on2
6/26 19:00 ストリートファイターII大会 ◆個人戦
※詳細は店舗まで



★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条南4-1-1 パポツン麻生1F ☎011-736-6166
6/5 16:00 サムライスピリッツゼロ大会
6/6 15:00 すくすく犬福イベント
6/12 16:00 Duelling the KOF店舗予選
6/13 16:00 KOF2003大会
6/19 16:00 GGXX #RELOAD大会
6/20 16:00 ストリートファイターゲームビー大会
19:00 スパⅩ大会
6/26 16:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
6/27 15:00 すくすく犬福イベント
19:00 Zガンダム大会
毎土曜 19:00 V04大会
※すべて参加費無料、詳細は店頭にて発表

★宮城県
★ブレランドエフワン
仙台市青葉区中央2-6-6 ベイビルB1F ☎022-261-5782
5/30 15:00 Duelling the KOF予選KOF 98
◆2on2形式
6/6 15:00 サムライスピリッツ零SP大会
◆個人戦
6/13 15:00 GGXX #RELOAD大会
◆3on3
6/20 15:00 サムライスピリッツ零SP大会
◆2on2
6/27 15:00 KOF2002大会
◆3on3 キャラランダム

★山形県
★カレッジスクエア
山形市小白川1-1-7 ☎023-624-3344
6/6 14:00 GGXX #RELOAD大会
6/20 13:00 第3回T2杯ポプン11大会
6/27 13:00 第4回頭文字D3大会



★茨城県
★桜の牧アミューズパーク
水戸市小牧町262-3 ☎029 244 9900
http://ec.uuhp.com/smak/
6/5 20:00 ハイパーストIIランバット最終節
6/12 20:00 KOF2002ランバット 最終節
6/19 20:00 KOF98ランバット 最終節
6/26 14:00 Duelling the KOF予選
KOF2002
◆2on2形式
6/26 20:00 Duelling the KOF予選 KOF 98
◆2on2形式
※すべて参加費無料、詳細は店舗およびHPにて

★セガワールド下館
下館市大字五戸字山ヶ島1018-34 ☎029-628-7579
http://www.sega-am.jp/
6/16 20:00 VF4 EVO大会「極真」
◆3本先取、参加費100円
※詳細は店舗まで
★スピーシーズ日立店
日立市幸町1-11-1 ☎0294-21-0512
6/5 14:00 GGXX #RELOADトーナメント12th
◆キャラ固定のトーナメント
DDR踏みつばなしイベント
6/13 17:00 SCNソウルキャリバーII大会
6/19 15:00 ザ・ランブルフィッシュ大会 3rd
6/20 14:00 ポップミュージック11大会
6/26 15:00 GGXX #RELOAD
3on3トーナメント5th
6/27 14:00 GF11&DM10大会
◆選抜選出によるトーナメント
※詳細は店舗内ポップにて

★栃木県
★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3-3-22 VAL3F ☎0285-22-4419
http://www13.plaia.or.jp/MY TOWN/
6/5 17:00 GGXX #RELOAD ランバット3rd
6/12 17:00 GGXX #RELOAD ランバット4th
6/26 17:00 GGXX #RELOADランダム2on2
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★こころっこJ's小山店
小山市駅前東通1-3-15 イートヨーガー小山店2F ☎0285-22-2614
6/19 14:00 第12回ムジキギ大会
◆トーナメント、定員16名、
参加費100円、小学生以下限定

6/19 18:00 SCNソウルキャリバーII大会
6/26 18:00 頭文字D3大会
◆2on2予定
6/27 18:00 Zガンダム大会
7/3 18:00 GGXX #RELOAD大会
※参加費一人100円。詳細は店頭またはHPでご確認ください。特にルール未定のものは用確認！
また今月はほかにもイベント予定アリ！

★天神GIGO
福岡市中央区天神2-6 DADAビル1~3F ☎092-724-5972
http://www.sega-am.jp/

6/5 16:00 アヴァロンの鍵Ver.1.2大会
第三回魔導競技会トーナメント
GGXX #RELOAD大会
◆本戦16時
6/19 15:00 頭文字D3史上最速伝説店舗予選
◆セガ公式大会
6/26 15:00 GGXX #RELOAD大会
第2期ランバト第5回
◆本戦16時
Zガンダム大会 2on2

★トンボハウス大橋店
福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081
6/20 16:00 GGXX #RELOAD大会
◆参加費100円

★アカトンボ西新宿
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553
6/6 15:00 ストIII3rdシグナルトーナメント
◆参加費100円。キャラ固定、3本勝負
GGXX #RELOAD2on2トーナメント
6/20 16:00 ◆参加費100円。キャラ固定、3本勝負

★スーパーアカトンボ香椎店
福岡市南区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555
6/22 19:00 鉄拳4大会
◆3本先取制

★タイトーステーション天神
福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル ☎092-737-5500
6/12 終日 ヴァンパイアセイヴァーフリープレイ
6/13 15:00 第3回Zガンダム大会
6/20 終日 ストリートファイターIII3rdフリープレイ
6/27 15:00 第3回GGXX #RELOADランバト大会
※詳細は店舗まで

★セイタイー長浜店
福岡市中央区港1-2-6 長浜プラザ2F ☎092-716-8588
http://homepage01.nifty.com/~nextage/ava/index.html
6/20 13:00 スターターデッキバトル4
supported by アヴァンズゲート
◆参加費500円

※詳細はHPまで

★セイタイー長浜店
別府市野々浜161-2 ☎0977-25-3206
http://www.sega-am.jp/
6/6 17:00 MJ2店舗内大会(仮)
◆カード使用、その他はMJ2ルール

6/12 20:00 VF4EVO 1on1大会
◆VFRポイントランキング戦
6/13 15:00 サムライスピリッツ零SP大会
19:00 CAPCOM VS. SNK2大会
6/19 15:00 GGXX #RELOAD大会
6/20 15:00 KOF2003大会
19:00 CAPCOM VS. SNK2大会
6/26 20:00 VF4EVO3on3
◆VFRポイントランキング戦
6/27 15:00 サムライスピリッツ零SP大会

★ナムコプリズ松永ベイボウル
福岡市柳井町1-4-10 ☎084-993-8201
6/6 17:00 ボッパンミュージック11大会
6/13 14:00 アヴァロンの鍵Ver.1.2大会
6/19 21:00 KOF2003大会
6/26 21:00 GGXX #RELOAD大会
※参加費無料、受付は開始30分前、詳細は店頭
またはHPでご確認ください。

★香川県
★ハイクランド セガ 丸亀
丸亀市川町北2319-1 ☎0877-28-0660
6/13 20:00 頭文字D3 神速最速王決定戦vol.2
◆定員16名。詳しくは店頭まで
6/27 20:00 KOF2003
king of MASTERS
◆定員16名。詳しくは店頭まで
イベント対戦バトルナイトファイバー
◆100円2クールのビデオゲームあり

九州・沖縄

★長崎県
★ブラボ浦上店
長崎市中国町6-23 ☎095-848-2223
6/6 15:00 サムライスピリッツ零SP大会
6/13 19:00 第13回Zガンダム大会
6/20 19:00 KOF2002大会
6/26 19:00 GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費100円。敗者復活ありのトーナメント

★福岡県
★MAHODO (マホード)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://www1.bbq.gcmahodo.com/index.html
6/5 18:00 GGXX #RELOAD3on3
◆じゃんけんてコンパネor先鋒後出し
6/6 18:00 サムライスピリッツ零SP大会
6/12 18:00 VF4EVO 3on3大会
◆シグナルになる可能性も

6/20 15:00 ストIII3rd大会
※大会はすべて参加費無料。
末尾が1の日はすべてアビオンDAY。
お得意イベント実施中。詳細は店舗まで

★セガワールド布施
大阪市東区1-1-1 ロンモビル布施内 ☎06-6783-6999
6/5 20:00 頭文字D3布施
八ヶヶ原最速決定戦
◆八ヶヶ原佐路のみ、参加100円
頭文字D3史上最速伝説
店舗予選
◆詳細は店舗まで
6/26 18:00 GGXX #RELOAD
布施カーニバル
◆参加100円

兵衛県
★三宮サックス
神戸市中央区琴の緒町5-4-5 高栄下404~407 ☎078-393-0388
http://www.sega-am.jp/
6/6 15:00 V04-サックス公式M田杯-
◆2on2トーナメント
6/6 16:00 バトルギア3チューンド大会
-SAXX HEAT-
6/12 15:00 Zガンダム大会
◆タッグのリーグ戦
6/12 18:00 ザ・ランブルフィッシュ
2nd BATTLE
◆リーグ戦
6/13 15:00 サムライスピリッツ零SP
-三ノ宮陣兵番付-
◆トーナメント戦
6/20 15:00 V04-サックス公式M田杯-
◆2on2トーナメント
6/26 15:00 Zガンダム大会
◆タッグのリーグ戦
6/27 15:00 サムライスピリッツ零SP
-三ノ宮陣兵番付-
◆リーグ戦
毎火曜 18:00 GGXX #RELOADランバト
◆選りリーグ、決勝トーナメント
毎土曜 15:00 GGXX #RELOADランバト
◆選りリーグ、決勝トーナメント

★伊丹ゲームスペース店
伊丹市中央1-5-5 ボンテンビル1F ☎072-785-1549
6/6 17:00 キルティギア大会
◆2on2、3本先取、参加費100円
6/13 17:00 KOF2002大会
◆トーナメント個人戦、参加費100円
6/20 17:00 VF4EVO大会
◆トーナメント個人戦、参加費100円

奈良県
★キャンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
6/12 20:00 GGXX #RELOAD大会
6/26 20:00 GGXX #RELOAD大会

和歌山県
★和歌山ストリートミルカトル 加納店
和歌山市加納39-1 ☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/
6/5 20:00 Zガンダム大会 2on2
◆トーナメント
6/12 19:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
6/26 19:00 GGXX #RELOAD大会3on3
※詳細は店舗まで

鳥取県
★スーパーヒーロー倉吉
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-22-5255
6/5 19:00 beatmania II DX 10th大会
6/12 19:00 KOF2003大会
6/19 20:30 VF4EVO3on3大会
6/26 14:00 アヴァロンの鍵魔導競技大会

岡山県
★ファンタジスタ
倉敷市玉島島崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasia.com
6/5 15:00 Zガンダム2on2大会
6/6 15:00 「マッチング」GGXX
#RELOAD2on2大会
◆参加者からランダムで2on2チーム



大阪府

★タウンズポット 高槻店
高槻市西野1-3 ☎0726-75-8530
6/1 21:00 VF4EVO3on3大会
6/8 17:00 beatmania II DX 10th大会
6/15 21:00 VF4EVO大会 3on3
6/22 17:00 GGXX #RELOAD大会
6/29 21:00 VF4EVO3on3大会

★アミューズメントパーク エルロフト
京都市宇野1-4-3 ☎0726-23-7161
毎土曜 25:00 VF4EVO3on3大会
毎土曜 26:00 WCCF大会
※その他イベントあり。詳細は店舗まで

★ラモススタジアム
大阪市住吉区住吉2-2 ☎072-872-3960
6/13 20:00 Zガンダム大会
6/20 20:00 GGXX大会

★チャレンジャーGAMGAM店
枚田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/
5/9 15:00 勝利終了記念「第1回サムライ
スピリッツゼロ2on2大会inガムガム」
◆トーナメント
第2・4日 15:00 サムライスピリッツ零SP大会
inガムガム
◆第2日曜は2on2、第4日曜は1on1
6/20 19:00 SCNソウルキャリバーII大会
◆1on1、決勝戦はSCNサイトで
動画公開
毎土曜 個人戦終了後 ソウルキャリバーII
2on2タッグバトル
◆先鋒、大将二人1組の勝ち抜き
毎日・祝 10:00~ Zガンダム大会
◆参加費600円、~23:00まで
毎日・祝 10:00~ キルティギア大会
◆RELOADフリー対戦
#RELOADで1000円(一日)。
~23:00まで

★チャレンジャー関大前店
枚田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/
6/5 18:00 第23回GGXX #RELOAD大会
6/6 18:00 ストIII3rd大会
6/12 18:00 第3回ザ・ランブルフィッシュ大会
6/13 18:00 第9回ハイパーストII大会
6/19 18:00 第24回GGXX #RELOAD大会
6/20 18:00 KOF2002大会
6/26 18:00 第4回サムライスピリッツ零SP大会
6/27 18:00 第10回ハイパーストII大会
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/
6/12 20:00 第10回VF4EVO大会
◆ルールは当日決定
6/27 17:00 第9回GGXX #RELOAD大会
◆トーナメント戦
※詳しくは店頭またはHP参照

★チャレンジャーアビバ天神橋店
大阪市北区天神橋8-23 コア黒ビル1F ☎06-6357-6677
6/5 17:00 Zガンダムフリープレイ大会
◆参加費500円
6/6 17:00 KOF98&2002大会 店舗予選
6/12 17:00 GGXX #RELOAD大会
フリープレイ大会
◆参加費500円
6/13 17:00 GGXX #RELOAD大会
6/19 17:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
6/20 17:00 サムライスピリッツ零SP大会

★チャレンジャー追手門店
京都市西京区1-5-21 ☎072-643-4444
http://www.challenger-am.com/
毎土曜 9:00 追手門店フリーイベント
◆チケット購入制、~18:00まで
※詳細はチャレンジャーHP、または追手門HPまで

★ハイクエストアビオン
大阪市東淀川区東淀波2-3-15M&ビル1~2F ☎16-6645-7692
6/6 14:00 頭文字D3全国大会
店舗予選
6/13 15:00 サムライスピリッツ零
SP大会

今年もやってきました!!

『ギルティギア XX #RELOAD』
の大会をピックアップ!!

平均参加人数100名を超える「GGXX 関西ランバト」の2
周年記念大会。1周年記念大会では参加者300名という盛況が
あり、司会・実況は、もはや説明不要? の火力が登壇します!!

【タイトル】 GGXX関西ランバト開催2周年&50回記念3on3大会
【開催日時】 6月20日(日) 12:00~
【開催店舗】 ネオアミューズメントスペースa-cho
【大会概要】 3on3で行なわれる予選、決勝共に敗者復活なしのトーナメント戦。
(人数によって形式変更の可能性がございますのでご了承ください)
【大会ルール】 3on3のチーム内同キャラ不可。プレイヤーの順番は変更可能。
大会中のキャラ変更不可。
対戦形式は3on3の勝ち抜き方式でゲーム設定はデフォルト設定。
【参加方法】 先行エントリー: webエントリーのみ
店頭にて当日のみエントリー可(開始30分前締め切り)
webエントリーURL: http://www.a-cho.com/
【参加費】 一人100円
【お問い合わせ】 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四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル2F
TEL 075-251-2323

イベント準備会に
情報を掲載して
みませんか?

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(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
FAX 03-5433-7212 MAIL location@arcadiamagazine.com

Joystick Troopers

ジョイスティック・トロopers

■プロフィール■

ニコニコ、ゲームの歌謡組で、京とか城とか付く人が主で、デビューしようです。僕はあやのライブDVDで一定の先に人気が集まってマース。何一つか自分の発露が、はトラウマ確定……ドン引きさず実情……
dragon@blue.interq.or.jp

いつ何時、だれのプレイでも受ける！
そんなゲームに没頭してみたい

両者が融合した時に

どんな化学反応を起こすのか
興味があるのだ。

久々にモーター話。最新シンクルはイントロのギターとソプラノサックスがバビロニアを連想させたけど、さすがに製品版をフラゲしてライナー見て何となく納得。サックス吹いてたのが元ボーイのボーカルKONTAだったんですよ。ほかに今回はキーボードが元レベッカの土橋安騎夫、ベースが元リンドバークの川添智久（Vカンの主題歌の人、って書いた方が読者の目には明るいかな？）と、上路者はバリとするメンバーがそろっています。ちなみに、おとめ組の「愛の園でバビバキのオリーブ」を聴かせているのは、藤原タカシ（日本語表記時代の江川ほしん）。

つんくウイタスでよく言われるのが、かつてテレビで流れていた歌謡曲の要素が多く取り入れられている部分。うまうまいけばリスベクトだとか持ち上げられて、失敗すればババリーと言われてしまふ、元ネタへの信仰というのを愛する。最近はまだまった時間を作れるようになって、この一カ月は家庭用のゲームを遊んだりしている。家庭用ゲームは全然読まないの、店に行ってもハッキリ言って浦島太郎状態。これはこれで新鮮ですねと思いつつ、店頭デモやノスト紹介のボウブなど見ながらいくつか買ってしまった。4月発売の最新作からシェン風味のタイトルとかゴロゴロ転がるソフトとか選んでみたんだけど……デモソフトは不要だと見聞を上げ

れば解決できるハートルが設定されていて、半日遊べばそこばかりが目立つかえうてストレスになつてしまった。これが現在のゲームの標準形なのか？ ところどころ開発はゲームファンに知名度がある人ばかりなので期待していたのだが、正直言う今回のゲーム購入人は、ロケに情報も仕入れず、かなり自分のゲーム欲を押し立てて買ったところがあつたのかもしれない。動機が中途半端だったんですね。だからダメ！ とも情。ビデオゲームに対して興味がある、情がある自分のような者でさ、こつなんだから、今の時代、新しいものを開拓するのは相当厳しいと痛感しました。

そんな中、ちよつと気になるタイトルが一つある。そろそろ稼働してどうな、コナミの「バトルクライイマックス」だ。ビデオゲームとともに斜陽といわれているジャンルのプロレス。この両者が融合した時にどんな化学反応を起こすのか興味があるのだ。ある。プロレス、格闘技の技術以外に受け身やカタ作り、マイクのしゃべりまで要求されるのが今時のプロレスラーだ。二刀流で、全く違う顧客を惹きつけるための魅力は本当に難しいと思う。でも、それをクリアすれば感情移入はさらに強くなるし、ファンはその過程すらも見守ってくれる。つい先日、たまアリと機アリでオーちゃんを身をもって示し、全く違う客層すら惹き込んでブームを起こしたように、ビデオゲームだって可能性はゼロじゃないはず。





+



じゃじゃ丸Jr.伝承記

||

じゃじゃ丸Jr. 伝承記

じゃれコレもあり候

好評発売中



じゃれコレギャレッソも好評配信中!
iメニュー→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ミニゲーム→じゃれコレギャレッソ

希望小売価格: ¥4,800
税込価格: ¥5,040

GAME BOY・GAME BOY ADVANCE は任天堂の登録商標です。日本商標登録 第2294769号、第4470747号 ©JALECO 2004. All rights reserved

BEAT MAXIMUM

ポップンからギタドラまで、 BEMANIシリーズをしっかりとサポート!

今月のタイトル

- pop'n music 11
- GUITARFREAKS 11thMIX
- drummania 10thMIX

BEMANIシリーズ総合コーナーとして、ポップンを始めDXやギタドラの情報を皆さまにお届け! 今回のBEAT MAXIMUMは『ポップン11』からいってみましょう! ページをめくるとギタドラ情報があるよ。

店舗対抗イベント ポップンツーリスト開催!



タイトル画面左下のニャミマークがポップンツーリストの目印! (写真○部分)
ポップンツーリストはどここの店舗でも遊べるよ。チェックしてみてね。

ポップンシリーズ恒例の店舗対抗イベントが開催中! 今回は、ゲーム終了後にスロットを回して進めていくスロクロクタイプのイベント。隠し要素も盛りだくさんだけど、一つの店舗だけでは全部そろえないものもあるので、いろんな店舗でプレイしてね。

ポップンツーリストは、タイトル画面左下にニャミが出現していればどの店舗でもプレイ可能。しかし店舗ランキングは、e-AMUSEMENT対応の店舗しか参加できないので注意。



©1998 2004 KONAMI

ポップンミュージック11

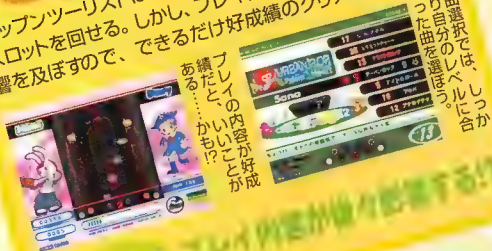
- メーカー: コナミ/コナミマーケティング
- ジャンル: 音楽シミュレーション
- 操作方法: 5ボタン/9ボタン
- 発売日: 2004年3月下旬(稼働中)
- 使用基板: —

Text: 赤男

STEP 2

ゲームをプレイ

ポップンツーリストは、途中でゲームオーバーになってもスロットを回せる。しかし、プレイ内容が後のスロットに影響を及ぼすので、できるだけ好成績のクリアを目指す。



Point2 プレイ内容は後で確認する!

モードを選ぶ

お金を入れる前にタイトル画面でニャミの姿を確認したらスタートしよう!

ポップンツーリストは、オススメモードやバトルモードなど、どのモードでもプレイできるので、好きなモードを選んでいつものように遊ぼう。



タイトル画面でニャミを確認することを忘れずに。確認できたら早速プレイしよう!

Point1 モードは何でもOK!

ポップンツーリスト
スタート!!

STEP 4

目的地に着くと隠し要素が!?



目的地に到着すると隠し要素が手に入る。こうしてすべての隠し要素を手に入ればゴール。そのほか、行く先で記念撮影があり、手に入ればその画像を携帯待ち受けにできる。これは一つの筐体ではすべて手に入らないので、いろいろなゲーセンへ旅をして、全部そろえてみよう!

Point4 目的地に着くと隠し要素が!?



スロットを回せ!



回っているスロットを止めて、出た値の合計値が中央に表示。



9や15は出現率が低そう。でも、それ以上の値もあるかも!

プレイ終了後にスロット画面が出現。画面下にいるニャミを進めるためにスロットを回し、スロットが止まったときの数値分だけ先に進める。ニャミを進めて画面中央の黄色いバーを左端までいっぱいにして! スロットの数値は何種類もあり、中にはめったに出ないすごい値まで入っているとか……。

Point3 黄色いバーをいっぱいまで進めよう!

目的の地を目指して
レッツトラベル!!



イラスト：閃屋

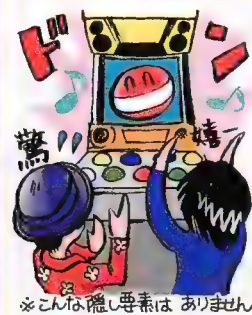
みんなスターだ☆ ポップンスターズ 番外編 赤男、六本木ヒルズ隠し曲の旅

赤 六本木ヒルズにとうちや、く〜！ ヒャッホー!!
あ 100%田舎者丸出しだな。いやあ、都会な感じがしていないなあと思つて。
あ 確かに都会だな。こういうところで働いてみたいものだ……。



赤 それ分かります(汗)。
……電話中
あ ……はい、ではお願いします。
赤 どうでした?
あ 取材OK。隠し曲のことはそのときに探るぞ。
赤 じゃああの手この手で隠し情報を探るに参りましょう!

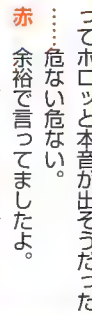
赤男(以下赤) 大変です! 大変なんです! もう大変! 編集あっくん(以下あ) あ? いきなりどうしたんだ赤男、ヘソで茶でも沸いたか?
赤 沸くわけないでしょ。それより「ポップン11」の公式サイトで隠し曲のことが載ってるんです! うちらまだ知らないのに!!
あ 何!? それはCSポップンシリーズのコンナミスタイル特典並に見逃せないな。ちよいと探りを入れるか……。
赤 ……電話中



あ ……危ない危ない。
赤 余裕で言ってますしたよ。
あ ……何はともあれ行くか。
赤 うわー流した上に先行つたよ。
あ ……電話中

あ ……電話中
あ ……はい、ではお願いします。
赤 どうでした?
あ 取材OK。隠し曲のことはそのときに探るぞ。
赤 じゃああの手この手で隠し情報を探るに参りましょう!

あ ……電話中
あ ……はい、ではお願いします。
赤 どうでした?
あ 取材OK。隠し曲のことはそのときに探るぞ。
赤 じゃああの手この手で隠し情報を探るに参りましょう!

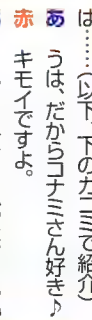


あ ……電話中
あ ……はい、ではお願いします。
赤 どうでした?
あ 取材OK。隠し曲のことはそのときに探るぞ。
赤 じゃああの手この手で隠し情報を探るに参りましょう!

あ ……電話中
あ ……はい、ではお願いします。
赤 どうでした?
あ 取材OK。隠し曲のことはそのときに探るぞ。
赤 じゃああの手この手で隠し情報を探るに参りましょう!

あ ……電話中
あ ……はい、ではお願いします。
赤 どうでした?
あ 取材OK。隠し曲のことはそのときに探るぞ。
赤 じゃああの手この手で隠し情報を探るに参りましょう!

あ ……電話中
あ ……はい、ではお願いします。
赤 どうでした?
あ 取材OK。隠し曲のことはそのときに探るぞ。
赤 じゃああの手この手で隠し情報を探るに参りましょう!

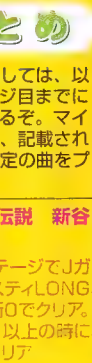


あ ……電話中
あ ……はい、ではお願いします。
赤 どうでした?
あ 取材OK。隠し曲のことはそのときに探るぞ。
赤 じゃああの手この手で隠し情報を探るに参りましょう!

あ ……電話中
あ ……はい、ではお願いします。
赤 どうでした?
あ 取材OK。隠し曲のことはそのときに探るぞ。
赤 じゃああの手この手で隠し情報を探るに参りましょう!

あ ……電話中
あ ……はい、ではお願いします。
赤 どうでした?
あ 取材OK。隠し曲のことはそのときに探るぞ。
赤 じゃああの手この手で隠し情報を探るに参りましょう!

あ ……電話中
あ ……はい、ではお願いします。
赤 どうでした?
あ 取材OK。隠し曲のことはそのときに探るぞ。
赤 じゃああの手この手で隠し情報を探るに参りましょう!



隠し要素まとめ

ここで挙げている隠し曲に関しては、以下に挙げてある条件を2ステージ目までに満たせば3ステージ目に出現するぞ。マイレージポイントは条件に入らず、記載されているマイレージポイント+指定の曲をプレイするという方法で出現。

セーラーMoon(ムーンライト伝説 新谷さなえ)

●タッチミミを使用し、1or2ステージでJカラー、JカラーREMIX、ミスティLONG、AORの中から1曲、スコア下1桁0でクリア。
※マイレージポイント111,111以上の時に、1or2ステージでアニメ曲をクリア。

パピル2世(パピル2世 水木一郎、森の木児童合唱団)

●ハヤト、パピルス、ティーン(ポップン6)のティーンを除く)、P1P2のどれかを使用し、1or2ステージで、ハイパンク、ピラミッド、ファンタジー、サウンドトラック、裏サウンドトラック、ナニワの中から1曲をFEVERクリアし、クリア時にスコア(GREAT+GOOD+BAD+COMBO)の中に2か2個以上含まれている。
※マイレージポイントが200,000以上の時に、1or2ステージでアニメ曲をクリア。

一体さん(とんちんかんちん 一体さん 世田谷児童合唱団)

●1or2ステージで、すすきうソングを100コンボ以上でクリア。さらに、1ステージ目と2ステージ目のGREAT、GOOD、BAD、COMBO、SCOREを合計した数値の下2桁が11。
※マイレージポイント200,000以上の時に、1or2ステージ目でアニメ曲をクリア。

トザン(登山者達 ひので155)

●1、2ステージともに、スコア+GREAT+GOOD+BAD+COMBOの下4桁が"3776" or "8850" or "1592" or "4807"の時3ステージ目に出現。ちなみに出現確立は625万分の1。
※マイレージポイントが500,000以上の時に、オイパンクがオイパンク0のどちらかをクリア。

毎回プレイ後は画面右下のマイレージをチェックしよう!

ギタドラをもっともっと楽しむために

drumMania 10thMIX

©1999 2004 KONAMI

GUITAR FREAKS 11thMIX

©1999 2004 KONAMI

絶賛稼動中のGUITARFREAKS 11thMIX/drummania 10thMIX、もちろんもうプレイしているよね? 今回はエントリーカードを使用したプレイヤー全員で行なう大規模なイベント、「ギタドラランド」と、君のギタドラ人生を大きくバックアップしてくれること間違い無しの携帯連動アプリ、「ギタドラライブ」を紹介していくぞ! さあ、エントリーカードを用意して、レッツギタドラ!

Text: ハメコ。

陣地と一緒に隠し曲ゲット?

ギタドランドをやってみよう!

エントリーカードを使用したプレイヤー全員を巻き込んだイベント、ギタドランド。簡単だから、とにかく参加してみよう!

いつも通りにプレイしよう

エントリーカードの登録を終え、使った状態でゲームを始めたら、あとはいつも通りプレイ開始! 思いつき楽しんじゃおう! 実は、ギタドランドにおいては、何よりもMAX COMBOが重要になってくる。獲得できるポイントに直接響いてくるので、普段よりもつなぎ重視でプレイするのが、高ポイント獲得のコツ! フルコンボできる曲があればなおいいぞ!



ギタドランド...ってそもそもなに?

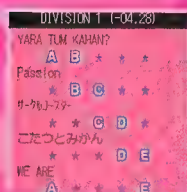
ギタドランドとはエントリーカードによって組み分けされたチームの間で、「陣取り合戦」を行なうイベント。参加条件は、エントリーカードを使ってプレイするだけ。それだけで、プレイ終了後にもれなくイベントが開始されるぞ。手に入れた領土によって隠し曲がプレイできたり、チームへの貢献度次第で称号が貰えたりと、ギタドラをさらに楽しめること請け合いだ!



さあギタドランドの開始だ!

ゲームの終了と同時に、ギタドランドが開始! 初めての際は、自分の所属チームを確認しておこう。右下の写真にあるように、開始と同時にルーレットが回り出す。スタートボタンでストップし、その数字×MAX COMBOが獲得ポイントとな

る。チームの合計ポイントが次の領土獲得ポイントを超えると、時計回りに領土を1コ分進めるのだ。進んだ領土にシークレットがあれば、そのチームは隠し曲がプレイ可能に! 画面右上部を見れば、チームごとの獲得シークレットが一目瞭然だぞ。



左ページで紹介するギタドラライブでもシークレット獲得一覧を確認できるぞ。



MAX COMBOが隠し曲の秘けつ! あとは気を合せてルーレットを止めよう!

エントリーカードを買おう

まずは、参加条件であるエントリーカードを買うところから始めよう! ご覧の通り、今作も魅力的な絵柄がそろっている。選ぶのに困っちゃうかも? なお、旧作から引き継いだカードではイベントに参加できないことに注意! ギタドランドに参加するには、必ず今作専用のカードを新規で使ってプレイする必要があるぞ。これを、機にエントリーカードを新調しちゃおう。



豊富な楽曲に多彩なモード



キミはどう楽しむ?



みんなでミュージシャンになるう

ギタドラの面白いところは、なんといっても簡単な操作で、だれでもミュージシャン気分になれること！そして、その面白さに拍車をかけてくれるのが、簡単に参加できるギタドランドや、これから紹介するギタドライブ！気付いたときにはもう止められない！

いつもどこでもギタドラとともに

ギタドライブのススメ

ギタドライブとは、全3種類からなる、シリーズ初の本格的な携帯運動アプリなのだ。対応機種については右側にある表を、端末ごとのアプリへのアクセス方法は右下の表を参照してほし

い。具体的な機能は下を見てくれれば分かると思うが、欲しかった情報をリアルタイムで確認できるという願ったり叶ったりな機能満載で、ギタドラ漬けの毎日を送れることは間違い無い！



1 ギタドランドの戦況を確認

現在の領土の振り分けをリアルタイムで確認することができるのだ。

2 シークレット通知機能

自分の所属チームが隠し曲をゲットすれば、ギタドラの着メロで通知してくれる。

3 待ち受け時計アプリの配信

待ち受けアプリもあるとをを活かし、あなたの携帯電話をギタドラ一色に！

4 個人データ、称号の閲覧

ギタドランドに関する個人データ、称号やトータルポイントを確認できるぞ。

ギタドライブ対応機種一覧

NTT Docomo

P504i	P504IS	D504i	N504i	N504IS	S0504i
F504i	F504IS	P505i	P505IS	D505i	D505IS
N505i	N505IS	S0505i	S0505IS	F505i	F505GS
SH505i	SH505IS	N205i	F205i	N270i	N2102V
P2102V	F2102V	F900i	P900i	N900i	SH900i
D506i	F506i				

au

A5301T	A5302CA	A5303H	A5303HII	A5305K	A5401CA
A5401CAII	A5402S	A5403CA	A5404S	W11H	W11K

Vodafone

J-D05	J-D06	J-D08	J-N04	J-N05	J-SH07
J-SH08	J-SH09	J-SH10	J-T06	J-T08	J-T010
J-SH51	J-SH52	J-SH53	J-K51	J-N51	J-P51
J-SA51	J-T51	V301SH	V401T	V401SH	V601N
V601SH	V801SA	V801SH			

(2004年5月19日現在)

アクセス方法

●モード

[メニュー]→[メニューリスト]→[ゲーム]→[ゲーム1]→[ゲームバック]→[コナミネットDX]→[e-AMUSEMENT]→[ゲームコンテンツ]

●EZweb

[EZトップメニュー]→[遊ぶ・楽しむ]→[ゲーム]→[総合]→[コナミネットDX]→[e-AMUSEMENT]→[ゲームコンテンツ]

●Vodafone live!

[メニューリスト]→[ケータイゲーム]→[ゲームバック]→[コナミアプリDX]→[e-AMUSEMENT]→[ゲームコンテンツ]

ギタドラトビックス

復活曲一覧

CASSANDRA (From GF5/dm4)	亜熱帯マジSKA 爆弾
君のとなりに… (From GF6/dm5)	Handsome JET Project
jet coaster☆girl (From GF7/dm6)	TOMOSUKE feat. Three Berry Icecream
WILD RIDE (From GF7/dm6)	中村康三
KISS ME GOODBYE! (From GF8/dm7)	TAEKO

あの曲をもう一度

復活曲で遊ぼう

復活曲の増加は、旧作からのプレイヤーにとっては楽しみでたまらない要素の一つ。今作では、メロコア路線の「君のとなりに…」や、ハードロックな「WILD RIDE」、ジャジーでおしゃれな「KISS ME GOODBYE!」など、左表にある5曲が復活したぞ。この中に君のお気に入りだった曲はあったかな？

ついにギタドラもここまできた

着うた配信決定！

ゲーム終了時のパズルをそろえた際、前作で手に入れることができたのは着信メロディーだった。しかしなんと、今作では「着うた」をGETすることができるぞ！もしかしらば、お気に入りのあの楽曲が、普段と変わらない音質のまま、着信音になってしまうかも。頑張ってパズルをそろえよう！



今後はボーカル曲には要注目！お気に入りのあの曲が着うたとなるかもしれないぞ！



ついに4度目！ポップン最大のお祭り！

pop'n music アーティスト大集合！④

去る5月9日、NHKホールにて開催されたポップン最大のお祭りには、小雨の降中アーティストの歌を生で聞きたいというファンで埋め尽くされた。そんな大熱狂のライブレポートをお届けするぞ！

当日のセットリスト	
アーティスト	出演
SASEBO BROTHERS	夜間
監夜計画	
亜熱帯マシSKA 弾丸	
feat. MAKI	
常盤ゆうとが	
パーキッツ	
Sapa	
TERRA	
School	
Des-ROW 組	
スペシャル	
カゲロウ	



僕は空港でのセキュリティチェックに異様な緊張感を覚えてしまっています。なぜかというところ、ほぼ100%の確率で身体検査に持ち込まれるからです。皆、異口同音に「それは、お前のルックスがアヤしいからだ」と言います。一番ビッドかったのは、スペイン南部のアンダルシア地方へ一か月ほど行った時の事です。乗り換え地点のアムステルダムでゲートをくぐる時、いつものように「キンコン」と警告音が。もううすかりこの音に関しては慣れつつなので、余裕の態度でした。すると物々しい制服を身にまとった長い金髪を後ろで束ねた身長180センチくらいはありそうな逞しい女性警備員が現れて「ポケットの物を全部このトレイに出せ」と語気を強めて僕に言うのです。ポケットにはティッシュとペンシートの、おおよそセキュリティに影響しないと思われるゴミのような物ばかり。「これで全部です」と告げると、彼女はさらにエキサイトして「そうは思わないわ！こっちは来なさい!!」と僕を連行しました。



金属探知機で隅々まで調べられた揚げ句、しまいは「Face to wall!!」と、壁に手をつかされるわ、背後から両足を蹴り広げられるわで、まさに映画によくある犯人の逮捕シーンそのままの状態です。当然やばい物は何も所持していない訳ですから、ほとんど釈放(?)されいざ出国審査カウンターへ。日本人の団体観光客の皆さんが口々に「マドリッド、マドリッド」と行き先を告げる中、なぜか僕だけが「マラガ」です。審査官に疑いの目付きでしつこく渡航目的などを聞いたたされつつも、ようやく飛行機への搭乗を果たし、無事マラガ空港に到着。預けた荷物をピックアップするたに受け取り口へ行くところ、何となくベルトコンベアが回り出し、次々と荷物が流れて来ます。しかし、待てど暮らせど僕のスーツケースが現れません。客が一人減り、二人減り、ついにその場は僕一人だけに。しまいはベルトコンベアまでもがビタリと止まる始末です。

直「BOOOO-OOO」電世の
グッどろはなし

BEAT RAIZING II DX

Featuring the Movie & Favorite Characters & Numbers

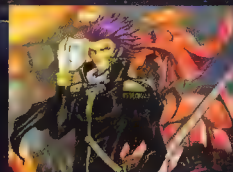
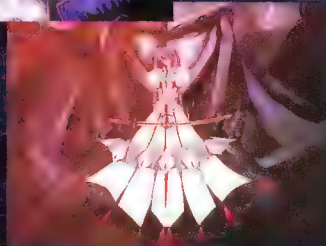
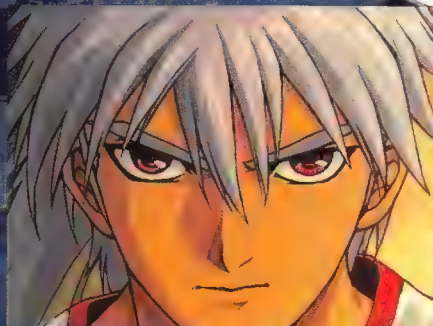
今月はかねてから教え切れないほどのリクエストが寄せられていた「DoLL」のムービーカットを大紹介！ また、新キャラ・鉄火&FBのプロフィールが判明し、「10th style」の隠し楽曲も出そろって新たな動きが見られそうな「フェイスリットキャラクターズ&ナンバーズ」も要注目なのだ！

[Featuring the Movie] DoLL

圧倒的な読者諸君からのリクエスト、さらにフェイスリットナンバーズ部門での1位獲得、フェイスリットキャラクターズ部門における主朗（主人公格!?）の位置などなど……。さまざまな記念要素を満載して、ここに「DoLL」ムービーの誌上ロードショーをお届けしよう！

G.G.G.

Goli Biopic Gallery



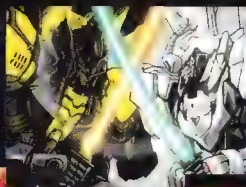
"GOLI" Comment

Yo, how you been, bro !

今回はムービー「DoLL」の記事みたいです。遅か遅い音に描いたII DXカレンターというものがありません。その世界観をムービーにしたのがコレなわけです。いつもと違う「II DX Another style」仕様です。今までアルカディアにプロフィールを書かせていただいたキャラクターたちがいると出ていたりしますが、コレとは全然つながりありません。例えば「エイリ」というキャラクターが「エイル」になっていたり、「ユーズ」というキャラクターは「ユーズス」となっていたり……（詳しくは次作のホームページで……。10thのページには載りません。なんで……。？ いろいろあるのです。え、どーでもいい？ ……興味がある人だけどうぞ）。まあ、ぶっちゃけ全然関係ないお話の映像を目指して一度やってみたかっただけっていう……。ああ無責任。

話は変わって、私の中学生時代。強烈な農作アニメ映画が数多くありました。期待を膨らませては、足しげく映画館に通ったものです。そんな少年時代、キャラクターの絵なんてそっちのけ。ロボットのカッコよさに心打たれ、ノートに落書きを繰り返し繰り返しした90'sは前半、当時の懐かしさが、とあることから再燃し、今回はリアルでないロボットアニメ調に仕上がってしまいました……。ああ、無責任。

ものすごい観プレイ回数の結果に驚き、もう少し作り込めばよかったなと……。プレイを一度でもしてくださった皆様、本当にありがとうございます。



Favorite Characters and Numbers!

1st 士朗

[104.2pts.]



とにかくカッコいい。IIDXはこの人がいないと始まらない!!(埼玉県 DJ TERA君) / 刀が好き!(京都府 dj KAZU君) / ホントにカッコ良過ぎる! 一目で惚れました♥(北海道 蒼倉・リリスさん)

THESE ARE OUR FAVORITES!!

フェイバリットキャラクターズ 10thシリーズ 士朗、ついに首位獲得! 鉄火にも注目!!

士朗がついに首位を獲得! 新キャラクター・鉄火に票が突如集まったため、以前から固定ファンが多かった士朗とエリカの人気が根強さが発揮されたようだ。今後も鉄火はランキングのカギとなるのだろうか?

1st	士朗	[104.2pts.]
2nd	エリカ	[101.0pts.]
3rd	セリカ	[94.5pts.]
4th	鉄火	[91.2pts.]
5th	リリス	[68.4pts.]
6th	影蔵/茶屋	[65.1pts.]
7th	エレキ	[45.6pts.]
	タルマ	
	ツガル	
	ユース	
11th	セム	[32.6pts.]
	ニコス	
13th	漢利	[29.3pts.]
14th	サイレン	[26.1pts.]
15th	デュエル	[22.8pts.]
16th	トラン	[19.5pts.]
17th	FB	[16.3pts.]
	ディスク	

2nd エリカ

[101.0pts.]



"DoLL" エリカは本気で美人さん!!(石川県 上原さん) / エリカは設定掲載以来、本気で好きになりました!(神奈川県 藤野永月さん) / カッコイイ女性ってイイですね!!(滋賀県 KAPPE君)

3rd セリカ

[94.5pts.]

どの曲に出てもかわい過ぎ!(山形県 桜/紗織君) / 新キャラクターたちに負けないで、頑張ってください!(奈良県 O36君) / 幸せな結婚式を見たいです。(東京都 dj SONIC君)



1st	DoLL	TERA	[220.4pts.]
2nd	雪月花	Ryu☆	[105.4pts.]
3rd	LOVE SHINE	小坂りゆ	[83.1pts.]
4th	No.13	TAKA respect for J.S.B.	[47.9pts.]
5th	Absolute	dj TAKA	[38.3pts.]
6th	Deisuke	Y&Co.	[35.1pts.]
	Innocent Walls	TaQ	
8th	EXE	Mr.T	[28.8pts.]
	One More Lovely	Risk Junk	
10th	airflow	Mr.T	[19.2pts.]
	Colors(radio edit)	dj TAKA	
	FANTASY	ULTIMATE DUB	
12th	one or eight	sampling masters AYA	[15.6pts.]
	V	TAKA	
13th	B4U	NAOKI	[12.8pts.]
	moon child	少年ラジオ	
17th	A	DJ Amuro	[9.6pts.]
	Presto	Osamu Kubota	
	rainbow rainbow	Ryu☆	
	V33	tiger YAMATO	

フェイバリットナンバーズ 13thシリーズ "DoLL"圧倒的人気! 防衛続行なるか?!

圧倒的な票数を集め、首位の防衛を果たした"DoLL"。投票の大半がこの曲に集まったため、ほかの曲への投票は軒並み減少している。2位以下のランキングは、まさに1票差がものをいう混戦状態! "雪月花" "No.13" など10th新曲群の急浮上もあり、まだまだ波乱は続くのか?!

1st DoLL TERA

[220.4pts.]

曲もムービーもステキ!(鳥取県 紅野陸也さん) / 感動して涙が出そうでした!(埼玉県 アオソラさん) / IIDXをプレイしたきっかけの曲です♥(群馬県 あつちゃんさん) / GOLIさん、狙い過ぎ〜!(静岡県 白渡さん)

INFORMATION OF BEAT RAIZING IIDX

君の1票が時代を決める!? 「フェイバリットナンバーズ」&「フェイバリットキャラクターズ」募集中!!

あなたのIIDXイチオシはどの曲、どのキャラ? 1票で順位が変動するこのランキングに参加してみませんか? 投票は必ず「巻末のアンケートハガキの自由欄」に書いて送ってください。ナンバーズとキャラクターズ、2部門へ同時投票も大歓迎! "DoLL"の首位はいつまで続くのか? 鉄火やFBの躍進は上位陣をしのぐことができるのか? 今後も要注目です。

今月投票してくれた方の中から抽選で5名の方に、「8th style」「9th style」「10th style」販促用ポスターを、50号記念らしくどーんと3枚1セットにして大プレゼント!!! ぜひ投票してください!

IIDXキャラクターのイラストを描いて投稿しよう!

あなたのイラストに、IIDX開発チームの方がコメントを寄せてくれます! データでも郵送でもOKです。データ投稿は下記のメールアドレスへ送ってください。各種投稿のサイズなど細かい規定については、P174のA-Fro投稿規定をご参考に。もちろん、今まで送ってくれた作品もちゃんとすべてストックしていますので、ご安心を!

【あて先】

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10

(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 IIDX」係

[Eメール・データ投稿はこちら] raizing@arcadiamagazine.com



今月は超絶人気アイテム「10th」販促用ポスターだけでなく、なんと「8th」「9th」のポスターを3枚セットにして大プレゼント!!

小坂りゆ

1stアルバム
リリース記念

トーク&フォトセッション

6月11日、小坂りゆ待望の1stアルバム“begin”が、コナミスタイルドットコムからリリースされる。今月はアルバム制作を終えたばかりのりゆ嬢をアルカディアがキャッチ！ 何かをやり遂げたという充実感に満たされた、彼女の「今の気持ち」を聞いてみた。

レコーディングが終了した感想は？

りゆ やり遂げたなあと。こんなにやったのかなあっていうのが正直なところですね。でも、一曲一曲に思いがこいあってどの曲も全力投球なので、どれも好きですね。満足しています。

“begin”というアルバム名は小坂さんが付けたそうですね？

りゆ はい。「ここから行ってみよう」とか、「ここから始まろう」とみたいなイメージです。ですから、アルバムのジャケットで着ている服も白系なんです。色が付いていない—ここから新しいスタートを切る—といった感じです。アルバムの1曲目に“begin”がきているのもそういう理由からなんですよ。

詞が思い浮かぶのはどんなときですか？

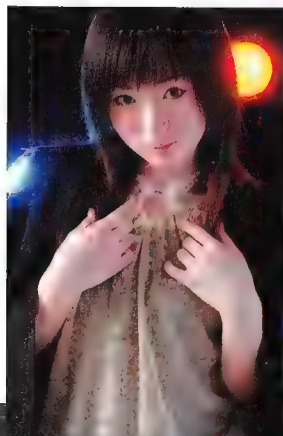
りゆ 感動したときですね、景色だったり、映画だったり……そう、私はすごく感動しやすいんです。そういう、ぐっときたときに思い浮かんだりしますね。

収録曲で感動から詞が生まれた曲は？

りゆ どれもそんな感じなんですけど、“song for you”がそうですね。ありのままの自分を書いた詞で、バラードで、一番のお気に入りです。この曲と“Remember you”は今までの曲と全然違っていて、「あ、りゆってこういう曲も歌うんだ」と感じていただけたと思います。

ほかにはどんな曲が？

りゆ バラードやダンスチューン、テンポがとてつもなく速くて男らしい曲があったり、“CANDY♥”や“Sweetie”のように、ホント女の子っぽい曲があったりしますね。



小坂りゆ

(こさか りゆ)

1985年1月17日生まれ、
神奈川県出身。

DanceDanceRevolutionから生まれた四人組女性ボーカルユニット「BeForU」のメンバー。DDRはもちろん、数多くのBEMANIシリーズに楽曲を提供。2001年10月にはマキシシングル「true...」でソロデビューを果たす。そして2004年6月11日、待望の1stソロアルバムをリリース!!



レコーディングの時は、感情移入して歌ってしまう方ですか？

りゆ そうですね、泣きそうな感じにもなります。「伝えなきゃ、この気持ち!」という感じです。今回は、冬の曲も入ってるんです、季節外れなんですけど。先取りですよ(笑)。恋人と聞きながらラブラブしてください(笑)。

「これを聞きながら相手を見付けろ」と? (笑)

りゆ いや、見付けられます。聞けば見付けられますよ! (笑)

それでは最後に、ファンの方々にメッセージをお願いします。

りゆ 今回は「小坂だけか」と思う方もいるだろうし、逆に「小坂だけだから聞いてみたい」と思っていた人、もしかしたらいるかもしれない。でも、どう思っている人でも、「あ、これが小坂かあ」と思ってもらえるような作品にしました。このアルバムが私のすべてです。どんな入り方でもいいから、私を知ってほしいですね。このアルバムから小坂りゆは始まっていきます!



On Sale!!



begin/小坂りゆ

発売: コナミメディアエンタテインメント
販売: コナミスタイルドットコム
こちらはコナミスタイルドットコム限定発売です。
ご購入はこちらにアクセス!!

<http://www.konamistyle.com/>
¥2,940 (tax in)

【収録曲】1.begin 2.VICTORY!! 3.LIFELESS
4.Remember you... 5.SPEEDY (アルバム用新曲)
6.glacial 7.Kiss me 8.WHITE SEASON 9.DIVE
TO THE NIGHT (TERRA WORKS remix)
10.CANDY♥ 11.Don't Stop The music!!
12.Sweetie (アルバム用新曲) 13.Song For You (アルバム用新曲) 14.☆shining☆ (unplugged version)
全14曲収録

ケータイ・パソコンで遊びたい!!

コナミスタイル ドットコムだけの注目アイテム新登場!!

コナミスタイル ドットコム konamistyle.com

コナミスタイルドットコムはコナミの公式インターネットショッピングサイトです。欲しいソフトが近所のお店に売っていない、ゲームのサントラCDやグッズを手に入れたい。そんなときに力を発揮するのがコナミスタイルドットコムです。ゲームはもちろん、音楽CDやDVD、その他ここでしか手に入らないプレミアグッズなど、さまざまな商品が手軽に購入できる情報満載のホームページです。今回は、現在コナミスタイルドットコムでしか手に入らないアイテムを大紹介!

ビギナーから超上級者まで!
全プレイヤーが満足できる要素を満載!!

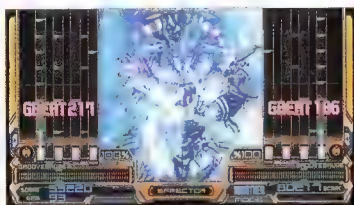


beatmania IIDX 7th style
好評発売中
¥7,329円(税込)
※現在はコナミスタイルドットコムでのみ販売しております。

約2年ぶり、IIDXがPS2版で登場だ!!

ファンの圧倒的な支持を得て、カスタムファクトリーで「beatmania IIDX 7th style」の商品化が決定し、ついに発売された!

「7th style」の収録曲はもちろん、「8th style」の曲も一部先行収録。また、おなじみ「ARCADE MODE」だけでなく、家庭用のオリジナルモードにも注目したい。より親切になった初心者用の「BEGINNER'S MODE」、苦手克服には最高のパートナー「TRAINING MODE」と「FREE MODE」などを搭載。そして今回から新たに加えられたのが「MASTER'S MODE」。超上級者でも時間を忘れて楽しめる、手応え十二分なものになっているのだ!



「7th style」を代表する楽曲の一つ、「A」。ここでしっかり練習して、アーケードで披露するというのがIIDXファンの理想型だ!!

カスタムファクトリーとは?

コナミスタイルドットコムが主催するユーザー参加型商品制作プロジェクトです。ユーザーの皆さんから商品化希望のご要望を受け取り、そのアイデアを実際に商品化することが可能かどうかを検討します。実現可能であればプロジェクトを一般公開し、ユーザーの皆さんと一緒に商品化を進めていきます。これまでに商品化が実現したアイテムは、キャラクターグッズや音楽CD、DVD、アパレル、書籍などさまざまです。こんなものを作ってほしいなど、ご要望は までメールしてください。

ファン感涙のムービー鑑賞アイテム第二弾!!



beatmania IIDX visual works vol.2
6.25 On Sale ¥3,990 (税込)

昨年リリースされて大好評、「visual works」の第二弾が登場する。IIDXの個性的なムービーの数々を、DVDでじっくりと堪能できる必携の1枚だ!

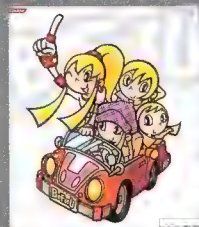
[収録曲] rainbow flyer / dj TAKA、ライオン好き / AKIRA YAMAOKA、LOVE♥SHINE / 小坂りゆ、moon_child / 少年ラジオ、NEMESIS / D.J.SETUP ほか



beatmania IIDX
アーケードスタイルコントローラ
¥31,290 (税込)

超本格仕様、IIDXのアーケードスタイルコントローラ。これで「7th style」を遊べば、アーケード顔負けなプレイ環境の出来上がり!!

コナミスタイルドットコム オリジナルCDリリース情報



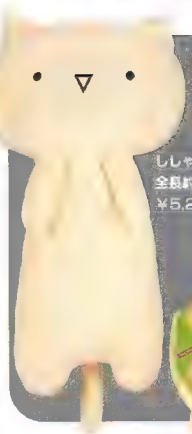
好評発売中、BeForU待望の1stアルバム。これを見て元気を買っていきましょう!!



間もなくリリースされるPS2版 SILENT HILL 4 THE ROOM オリジナルサウンドトラック。

BeForU ファーストアルバム	発売中
小坂りゆ ファーストアルバム	6.11予定
PS2版 SILENT HILL 4 THE ROOM オリジナルサウンドトラック	6.17予定
Des-ROW ファーストアルバム	7.2予定
アーケード版 ウォータラン・トルーパーズ/ワールドコンバットサウンドトラック	7.23予定
変態電マジ-SKA爆弾 feat. MAKI ファーストアルバム	7.30予定
TERRA ファーストアルバム	発売日未定

ポップンミュージックグッズ、続々登場!



ししゃもぬいぐるみビッグサイズ
全長約80cmの指きまくら仕様!!
¥5,250円(税込)

コナミスタイルでは、pop'n musicグッズもたくさん取りそろえている。アーケードコントローラやキュートなしししゃもぬいぐるみ、新作Tシャツなどなど、オリジナルグッズが続々と登場!! ポップンファンも要チェックだ!

pop'n music アーケードスタイルコントローラ
¥31,500円(税込)

ケータイ、パソコンでこちらにアクセス!!
コナミスタイル ドットコム ホームページ
http://www.konamistyle.com/

©1999 2004 KONAMI ©2004 Konami Media Entertainment
©1999 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios ©2003 KONAMI
©1999 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo ©2002 KONAMI

【ご注意】商品のデザイン・仕様は変更になる場合がございます。また商品は売り切れたり、やむを得ず発売が中止される可能性もございますので、最新の情報はホームページでご確認ください。

【お問い合わせ先】株式会社コナミオンライン 東京都港区南本木6丁目10番1号 六本木ビル5階507号
TEL 03-3408-9050 (受付時間: 月~金曜日 9:00~17:00) FAX: 03-4466-1573 E-mail: foiaiwase@konamistyle.com

PRESENTED BY konamistyle.com

今月は6月に登場する注目アイテムを大量に紹介！
プライズにかける意気込みと熱気で、じめじめした梅
雨を吹っ飛ばすのだ！

アイコンの見方



BOXタイプ・中身によって型が異なるので、注意しよう。



ぬいぐるみ・ぬいぐるみ型・ぬいぐるみ型・ぬいぐるみ型



BOXタイプ・中身によって型が異なるので、注意しよう。



持ち下げ機タイプ・1/2にミニキャラクターのXに代表される形態。上部のラベルを正面からつづらう。



持ち下げラベルタイプ・ミニキャラクターのラベルを正面からつづらう。



持ち下げラベル長細型・細目ので本体も見える。わりと簡単。

プライズ ワンダーランド

4 Nintendo ファミコンカセット タールインボックス

バンプレスト・6月下旬登場予定・4種



パ
ッ
ケ
ー
ジ
に
タ
ー
の
オ
ル
が！

ファミコンユーザーならだれもが知っている不朽の名作 マリオ や ゼルダ。のスポーツタール。懐かしのドット絵がデザインされており、徹夜でハマりまくった当時の思い出を思い起こさせること請け合いです。



1 機動戦士ガンダム 水陸両用ズゴックハンド

バンプレスト・6月下旬登場予定・2種



ジオン脅威のメカニズムが生んだ傑作機、ズゴックの水鉄砲が登場！ ツメを開いて引き金を引くと、劇中のメガ粒子砲よろしく水が勢よく発射されるのだ。青い量産型カラーと、真紅のシャア専用カラーがあるぞ。

ぜ
ひ
と
も
両
手
に
装
備
し
た
い
？



5 ルパン三世 センサーアクションフィギュア

バンプレスト・6月中旬登場予定・3種



俺
の
後
ろ
を
黙
っ
て
通
れ
る
と
思
う
な
よ



ルパン、次女、そして不二子たちルパンファミリーの、ギミック付きフィギュアが登場。台座に内蔵されたセンサーに反応があるとフィギュアが振り向き、銃声が轟くのだ。

2 機動戦士ガンダム ハイクオリティーキーホルダー ～シャア専用モビルスーツver.～

バンプレスト・6月上旬登場予定・7種



今
よ
み
が
え
る
赤
い
彗
星
の
軌
跡



“赤い彗星”シャアの専用機のみを集めたキーホルダー。ザクやズゴックはもちろん、クワトロの名で搭乗した百式やリック・ディアスなど、アニメで活躍したすべてのシャア専用機が一室に会する！

6 ドラゴンボール つながるケース ～ジオラマ天下一武道会編～

バンプレスト・6月中旬登場予定・8種



ジオラマでよみがえる
迫力満点の激戦！

天下一の武道家を決めるトーナメント「天下一武道会」の熱戦をジオラマ化。第1弾は、トーナメント1回戦の4試合をセレクトしている。7月登場の第2弾と組み合わせると、武道会場が完成するぞ。

3 金色のガッシュベル!! ボールチェーン付ペアぬいぐるみ ～ガッシュベルとなかまたち～

バンプレスト・6月中旬登場予定・4種



バルカンの中に
ガッシュが！

清磨が5分で作ったガッシュの親友(?)バルカンと、ガッシュやティオたちのミニサイズぬいぐるみがセットになった。バルカンの中には、ぬいぐるみやカードなどを入れることができるのだ。



10 北斗の拳 ハイグレードフィギュアVol.3

セガ・6月下旬登場・2種



雲ゆえの気まぐれにより
ジュウザ登場!

「北斗の拳」に登場した漢
たちをこだわりのディテール
で立体化する、ビッグサイ
ズフィギュアシリーズ第
3弾。今回はケンシロウに
加え、南斗五車星の一人
“雲のジュウザ”がライン
ナップに! 空を流れる雲の
ように自由気ままに生きた
猛者の勇姿を、その手にゲ
ットするのだ!!



7 ドカベン Tシャツ

セガ・6月下旬登場・5種



“常勝明訓”
を着こなせ!

山田や岩鬼、そして殿馬たち明訓高
校のメンバーがTシャツに! 背番
号やポジションなどのプロフィール
がプリントされているのも、ファン
にはうれしいところだ。大人用のフ
リーサイズなので、岩鬼なみの巨
漢でも十分着こなせる?



8 忍者ハットリくん めいぐるみ

セガ・6月中旬登場・5種



不朽の忍者コミックが
めいぐるみに!

8月の実写映画公開が待ち遠しい、
藤子不二雄の名作「忍者ハットリく
ん」のめいぐるみ。ハットリくん
とその弟のシンゾウはもちろん、ライ
バルのケムマキもめいぐるみ化さ
れているのでござるよ。

11 頭文字D マシン&ドライバーコレクション

セガ・6月中旬登場・3種



ハチロク改と拓海やFDと啓介など、「イニD」に登場するマシンとドライバーのフィギュアがセットになった。劇中の何気ないひとコマを再現した、ジオラマ仕立てになっている。車の大きさは約12センチと、お手軽サイズなのうれしい。

9 新世紀エヴァンゲリオン 携帯ストラップ

セガ・6月下旬登場・4種



ストラップは
いいねえ……

初号機、零号機、そして弐号機の携
帯ストラップ。アンテナマスコット
やステッカーなども付属する、お得
なセットだ。自分の携帯電話を、エ
ヴァ仕様仕様に飾っちゃおう。



今月のプレゼント

今月も各メーカーさんからたくさんのプレゼントが
あります! ご希望の方は70ページからの応募券を
ご用意をね。

- ・Nintendo ファミコンカセット
タールインボックス
4個セットで3名様
- ・機動戦士ガンダム
ハイクオリティーキーホルダー
—シャア専用モビルスーツver.—
7個セットで3名様
- ・頭文字D
マシン&ドライバーコレクション
3個セットで2名様
- ・ドカベン Tシャツ
5個セットで2名様
- ・新世紀エヴァンゲリオン
エクストラサマービーチフィギュア
2個セットで2名様

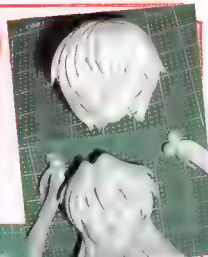
12 新世紀エヴァンゲリオン エクストラサマービーチフィギュア

セガ・6月中旬登場・2種



水着フィギュアの
原型を拝見!

原型はプロモデラーの桜坂美紀氏が担
当。彩色されていない分、造形のよさ
がよく分かる。これをもとに量産され
るわけですね。



夏といえば水着! ということで、もはや毎年恒例
となる綾波とアスカの水着フィギュアが登場。今年
はホルダーネック&ローライズの、マイクロビキニ
仕様。何気ない仕草が14才の少女らしさを感じさ
せる、逸品となっているのだ。

メダル払い出しチャンス増加の真偽を暴く!!



炎のロケテストリポート

『ドラゴントレジャーII』のロケテストが池袋ゲーゴで開催されるという情報を聞き、編集おじさんと、池袋に住んでるという理由で呼び出された閑屋の二人がプレイしてきました!

ドラゴントレジャーII

■メーカー: セガワウ・セガ(メカトロ研究開発部) / セガ
■ジャンル: マスメダルゲーム
■操作方法: 専用メダルシューター+3ボタン
■発売日: 2004年7月発売予定
■使用基板: NAOMI

Text: 閑屋

©SEGA WOW/SEGA, 2004

ふうりん



筐体の近くにプロデューサーの西山さんの姿を発見。
閑「西山さん、『DTII』はどこが変わったんですか?」
西山氏「今回はとにかくメダルが出るチャンスが増えてます。とにかく遊んでもらえば分かりますよ」
お「よっしゃ、稼げせい!」



ズイン!

早朝からおじさんに電話で池袋ゲーゴに呼び出された私。
閑屋(以下閑)「眠った! 朝も早くから今日は何用ですか? しかもまだスタッフの方が設置中ですよ?」
おじや(以下お)「聞いて驚け、今日は『ドラゴントレジャーII(以下DTII)』を遊びに来たのだ!」

5月某日を暴く!



閑「おじさんが出てきて、アイテムを売ってくれだつて」
お「これが交渉か。値段を変えてくれるぞ。うへへ、ちょっと値を吊り上げてみっか」
閑「お、高値でアイテムが売れてメダルがゲットできた。やった!」
お「ん? 今度は、白い扉に入つたぞ。これがエンジェルチャレンジか! 左右の扉どちらかを選んで、最後まで到達すりゃいいんだろ?」
閑「すこい! 全部アッサリ看破!!」



閑「ハントニングモードの種類が増えるけど、時間も無いし10フロアのダンジョンに挑戦しようよ」
お「おいおい、10階なんて楽勝なんじゃないか?」

お「お、またエンジェルチャレンジか。本当に頻繁だな。よし、今度は閑屋!」
閑「これまでの正解履歴が記録されてるけど、ハハアン、これに何かあると見た!」
お「おい、早く決めるよ」
閑「R!と来て……と見せかけて……(ぶつぶつ)R!」
お「失敗じゃないかよ(怒)! このダンジョンは経過時間が表示されてるだろ。つまりタイムトライアルなんだぞ! 時間を浪費しやがって」
閑「怒っちゃイヤーン!」



お「ふー、結局1時間近くかかったけど、ようやく最深部に到達できたぞ」
閑「モンスターもほとんど手強くなってきたわね。けど負けるもんか。おやー、メダル攻撃を食らえ!」
お「オイコラ! よく見ろ、吸収されて敵の体力が増えているじゃねえか!」
閑「ひー! こんな敵、前は居なかったのに……敵の種類も豊富になってるんだ(泣)」
お「当たり前だ! とか言ってるうちにようや<DTII>チャンスだ! さあ、連チャンしろ!!」

こんなに出来ました!!



お「100枚ばっちりだよ! 『DTII』はメダルが出ない! 以上取材終了!!(怒)」
閑「あれ、でも払い出し口を見たらこんなに……」
お「前言撤回! 一つの間にメダルは出てました!!」



Q1

DT1の反省を活かしてのDT2ですが、当社比何パーセントの面白さUPだと思いますか？

A

300%以上の面白さアップですね(笑)！ 大当りの数、イベントの数、アイテムの数、シナリオ展開なども……すべてがパワーアップしていて、メダルゲームとしても、RPGとしても遊び応え満点です！ ちょっとやり過ぎちゃったかも知れませんが(笑)。

Q2

DT2 で一番ここを見てほしいというところは、どんなところですか？

A

まず、エンジェルチャレンジですね。今作は「いつでもメダルが出る感覚」を大切に開発を進めました。エンジェルチャレンジからの大当たりなど、ぜひ体験してください。また、商人のシナリオも「ドラゴントレジャー」らしい(笑)いい出来でオススメです！

Q3

DT1 に比べてメダルが増えるチャンスが多いのはなぜですか？

A

お客さまに投入した分だけチャンスを用意したかったんです。そこで、クリスタルルーレットを用意しました。少し歩くごとに回るルーレットは大きな当りにつながるチャンスですので、いつもドキドキしながらプレイしてもらえと思っています。

Q4

DTのデータをDT2に引き継ぐことはできますか？ また、DT1のデータがあるといいことがあるなどの付加価値はあるのでしょうか？

A

データは引き継げます。『II』ならではのシナリオ・武器・魔法などを用意しているため、シナリオやレベルは引き継げないようになっていますが、前作のシナリオ・ハンティングモードをやり込んでくれた人向けに『II』でプレゼントを仕込んでます。



DTファンへのメッセージ

シナリオや新抽選システムなど「ドラゴントレジャーII」は一気に「3」くらいまで進化したと思えるほど、すごく面白い内容になっているので、ぜひ遊んでいただきたいですね。これから「ドラゴントレジャー」をより面白くするため、さらに仕掛けを考えておりますので、お楽しみに！

ドラゴントレジャーII オフィシャルサイトで、「おはらディレクター」と一緒に「ドラ焼き」を担当している西山氏に、ぶっちゃけ「ドラゴントレジャーII」ってどれくらい面白くなってるの？というメダルファンなら当然気になる疑問をぶつけてみた。氏の口振りからは相当の自信がうかがえたので、もうやるしかないって感じ！

「DT2」プロデューサー
西山の

俺に何でも聞いてみる！



西山 泰弘

Nishiyama Toshiyuki

1992年セガエンタープライゼス入社。第4回新鋭幹部、オーバーワークを経て新鋭幹部に昇格。プロデューサー、業務用ゲームだけでなく、携帯電話向けコンテンツなど、幅広くプロデュースを行う。

「ドラゴントレジャー」イベント開催中！

■イベント名称■

ドラゴントレジャーネットランキング

■開催日程■

4月30日～7月30日

■開催店舗■

全国の「ドラゴントレジャー」設置店（一部を除く）。

※画面の撮影は、お店の許可を取ってからにしてください。

■参加費用■

各人のメダルを使用

■専用ホームページ■

www.segawow.com/dt/

■イベントに関するお問い合わせ■

hagaki@segawow.com



「突然ブロワーズ氏に呼び出されて、モンスターとの戦闘を強要されたおやっさんは、逃亡を試みたように見えた」との証言もある。また、ブロワーズ氏に利益を独占されている商人たちは「商品を盗難された報復としてモンスターをけしかけたのでは？」と疑いの声を上げているがさすがにそこまで非道ではないと信じたい。

以前、当誌面において、おやっさんが銃撃された事件を報じたことを、読者諸氏は覚えておられるだろうか？ そのとき容疑者として名前が挙がっていたのが、バルミラ王国の豪商「ブロワーズ」氏。今後も両者の仲は修復不可能なのではと噂されていた。しかしここ数日の間に、両者が一緒にモンスターと闘っているところが目撃されている。

一部の豪商家の間では、すでに和解しているのではないかと噂されている。おやっさんがブロワーズ氏に借金などして、弱みを握られているのではないかと推測される。また、カーミル氏が一緒に闘っていたことも前回報じたが、新たに主国兵士スタントン氏もブロワーズ氏と行動をともにしていた事実が浮かび上がってきた。

ブロワーズ氏とおやっさん和解か？

不定期刊

ドラスポ

空前絶後のスロットバトル勃発!

新感覚対戦メダルゲームの登場だ!!

メダルゲームの出来の良さに定評のあるコナミが、またまた面白いメダルゲームを作ってくれました! 新感覚のメダルバトルゲームで熱くならうぜ!!

ギガドレイク

- メーカー: コナミ/コナミマーケティング
- ジャンル: マスメダルゲーム
- 操作方法: 4方向レバー+2ボタン
- 発売日: 2004年6月予定
- 使用基板: 専用基板



ギガドレイク

モンスターカードを選び、スロットで戦う!

闘いの舞台は整った!!



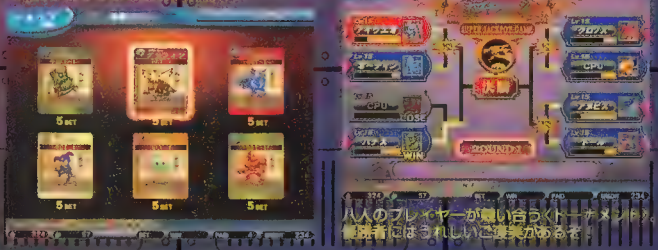
これが闘いの舞台となる「ギガドレイク」の筐体だ! 筐体中央に陣取るドラゴンこそ「真のギガドレイク」なのだ。果たしてキミは「真のギガドレイク」を自覚めさせることができるのか?

エントリーカードを使って遊ぼう!

強力なモンスターを作り出せ!

「ギガドレイク」には、プレイヤーを楽しませてくれる要素が満載! ただし、その面白さを満喫するには、やはりエントリーカードがあった方がいい。カードが無くても「ショートプレー」というスロット対戦が楽しめるモードがあるけれど、エントリーカードがあればプレイの記録も残し、「ミッション」「トーナメント」「ブレンド」といった楽しみの幅が大きく広がるのだ!

ショップで好みのモンスターを購入し、それをブレンドすれば、次登場!!



本作のゲームシステムはスロットマシンが基本になっている。しかし一番大きな特徴は、単に目をそらせるスロットではなく、対戦ツールとして存在していること。対戦するのは、自分が選んだモンスターと相手プレイヤーのモンスターだ。もちろんCPUと対戦することもできる。ちなみに、存在するモンスターは100種類以上!!



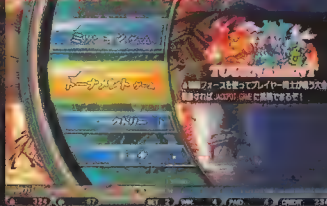
そろったスロットの目によって行動が決まる。写真がファイヤー攻撃が決まったところだ

モンスターカードを集めることも本作における楽しみの一つ。モンスターはショップで購入したり、戦闘で勝利することで手に入る。ほかにも特殊な入手方法として、所有しているモンスター同士を合成する「ブレンド」が存在する。ブレンドに使用した2体のモンスターは、新たな1体のモンスターに生まれ変わるのだ。強いモンスターを生み出せる組み合わせを見付けよう!

合成後のモンスターは画面中央に表示される。いろいろは組み合わせを試してみよう!



さらに詳しく紹介!



モンスターの特性を知って戦いに勝つ!!

戦闘の勝敗は左右するモンスターの「能力」が設定されている。個々の能力をしっかりと把握して戦いに臨もう。

まずは、左の写真を見てほしい。これは「ヘビードラゴン」というモンスターのカードだ。カード内には、どのような能力を持ったモンスターであるかが集約されている。その中でも、今回は基本パラメータ「写真赤丸」の4つの数字を、上から体力、マジックの攻撃力と防御力、力を持っている。この数値が大きい方が、能力的に優れているというわけだ。しっかりと覚えて戦いを有利に進めよう!



立体貴族

～おだちゃん、ウシニシ～

造形単体のクオリティと、実際にゲームに触れているからこそ伝わる“情熱”の二つの要素を併せ持つ“アルカディアコラボレーション”シリーズ。今回の作品は「ソウルキャリバー II」より、流転の剣士・シャンファをお届けしよう。

立体作家 より

嬌山 厚（おびやま あつし）

芸術家志望の自称「粘土造形師」。小学生のころに不完全燃焼だった想いが今ごろ大爆発して原点回帰——Kyon*命。昔だけでなく現在の小泉今日子も外見、内面共に好き。作品製作中のBGMはプリンセス・プリンセス、小泉今日子。

今回は一般の人に理解しがたいことを書いてしまったので、今回は造形を楽しむためのアドバイスをしたいと思います。

模型業界などでは「出来が良い」という褒め言葉が使われがちですが、それは自分が今まで見てきた物と比較してよく出来ていると認識して感心しただけであって、作品の本質的な部分に触れたことによる「感動」ではないですね。「作りが細かく似ている＝よく出来ている、エライ」という模型特有の批評形式が、作品を見る人にそう言わせてしまっているんです。よく出来ていようといまいと、見て「どう思ったのか」が重要なのに。

最初は無理して褒めようとしない方がいいですね。先入観を捨ててだれの意見も気にせず、素直な気持ちで眺めてみましょう。自分の心に湧いた感情を難しい言葉に置き換える必要は無いです。きれいな物を見たら「きれい」でいいし、言葉にならなくなってもいい。理由さえあれば、けなしたっていいんです。ろくに美術の基礎知識も無いにせよ、造形について知ったかぶりしてる模型誌ライターが多いですが、そんなやつは能書きよりも、ずっと人間らしい感動の表れではないでしょうか。

では、この「シャンファ」のポイントを簡単に説明します。彼女らしく人を小馬鹿にした表情。剣の鋭さを表現するために「剣以外の物」を利用する。ポーズは剣術の本の挿し絵1枚から身体各部の動きを読み取り、自分で実際にやってみる。台座は「香華」という名から想像してそのまんま。そんなところですよ。

このシャンファは多分、僕が造る最後のレジンキット作品になるでしょう。僕はこれからも「女性の肉体的魅力」を表現していきたいと思っています。自分が見た人物やキャラを物体として扱い、その表面だけを知能による記憶再生能力で模型として作業的に再現するのではなく、人物の心理（心の動き）によって表れる表情やしぐさを「美しい形」として人に伝えるために、自分の「創造性——自分が見た物、得た情報をそれ以上に飛躍、発展させる能力」を大事にしたいと思っています。

流麗と云う名を冠する、 鋭さを湛えた華——



A

特定のイメージから形を求めずに、手先で粘土をこね続ける過程で、徐々に形になっていったという「シャンファ」。この場合、一瞬を捕らえた表情や精緻に施されたモールドに驚嘆の声を漏らす前に、「全体像から湧き上がるイメージネーションの形」に圧倒されてしまうのも無理はないだろう。

東洋思想を象徴するような、果てなく続く円運動をその身体に取り込み、どこまでもナチュラルな瞬間を切り取ったポーズは、「技術論」で立体を論じることの無意味さを我々に思い知らせてくれる。ただ、情熱のままに練り上げた結果だけが、形となって残っていく——それが、嬌山氏の作品が持つ性質ではないだろうか。

「似ている、似ていない」という議論を、遥か昨日に追いやるような、圧倒的な造形力は、今後とも進化を続けることだろう。自由自在に、形にとらわれることも無く。



D

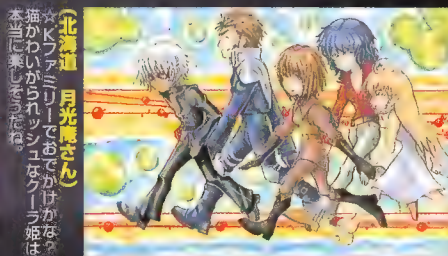


C



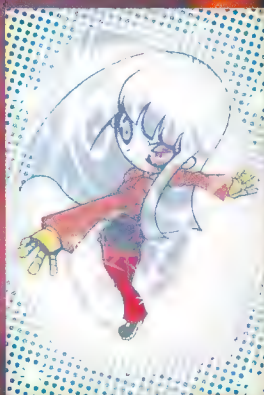
B

© NAMCO LIMITED



今号の
絵馬奉納

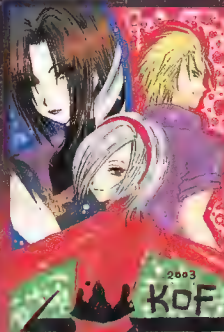
皆さまのMVS的イラストを掲載するコーナーも今宵限り。
たまの正月には、このコーナーを思い出してくれよな。



ネオウエイブにて参戦！クーラ・ダイアモンド



(北海道 藤山辰雄さん)



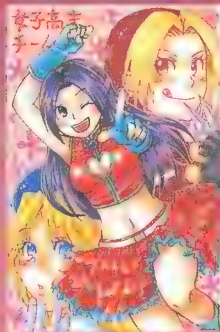
☆いや、アッシュの顔の書き込みがスゴイ! アパタの一点まで通っているのよ。



「フードの中身がムチャクチャ気になるというオチでも大歓迎ですよねっ!」



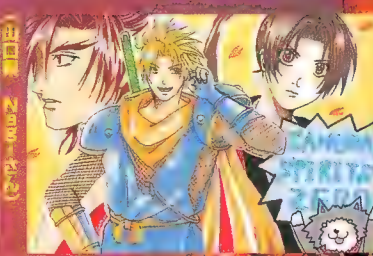
（長野県） 格かえで
自分が出したアイスエ
アトミス版の新技に今か



【答案】 1. 正确 2. 正确 3. 正确 4. 正确 5. 正确



にも負けず、不出場にも負けず
チャムを描き続けた男がここに



「それがええのんか？」

さらばMVS大明神！
道主を支配するコーナーとは？

編集A(以下A)「ついに終わった
な……MVS大明神……」

でにKOF情報&KOF投稿関係に特化したコーナーの始動が

決定していますぞ。まずはコーナ―名を決めましょう」

子ハルウラなんてのは？」

「スポッパどろどろ」

A「大きなのっぽのKOFFツ子」
S「曲がり角はKOFFツ子」



早田里見



山口晃

—18時間後

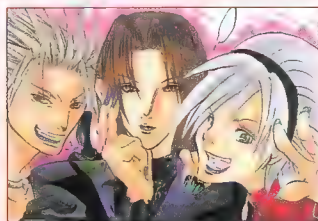
A「ついに徹夜じゃよ。こんなことで徹夜とは地球という星

S「それです！ KOF大好き
人が住まう惑星……題して『K

「しょうか！」

球外生命体からも投稿が来るかも知れないね!」

OFコーナー『KOFツ子プラ
ネット』が始まりマスヨ!



(山口県 里田里見さん)

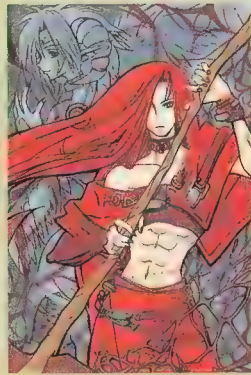
GGXX

アルカディア ゲゼクス

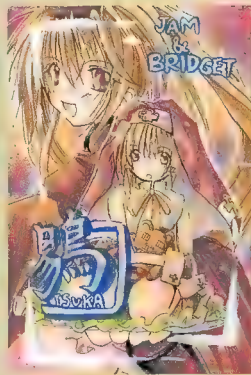
アルカディアの創刊時に「GGX」の紹介をやって以来、常にギルティ情報を掲載してきた本誌。いわば、アルカディアの歴史はギルティの歴史であり（初代は見逃してください）今後とも当コーナーをよろしく！ と言いたいわけで。



★（東京都 美緒さん）
☆同じ景色を見てきた者だけが、理解し合える感情の流れってのも、あるんだ。



◆（神奈川県 天川直樹君）
☆いつもの黒髪束も似合いますが、鮮血レッド系もデスなっつぽいですね。



◆（広島県 朔斗ゆえさん）
☆コンビを組むのはいいとして、なぜにリは血の上に。あわわ。



◆（大阪府 ベルコロさん）
☆目装束と滴網ステータスアップ……いや、別にきもちにシムは……



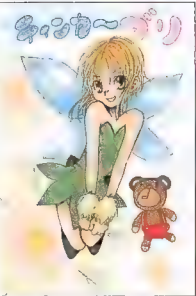
◆（大阪府 夢桃輝さん）
☆先月に引き継ぎ、今度も恨み節。旦那も来じゃないわえ。



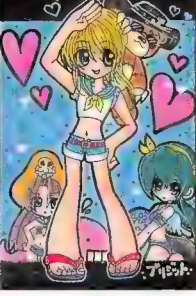
◆（北海道 砂丘の虎さん）
☆当コーナーでは珍しいクショット。寝ても胸の形がくすれてませんヨ。



◆（埼玉県 鰐之介さん）
☆ギキボンロウの心をこめて、そ真の快男児。その青春度合いを言いたい「深慮60%」



◆（千葉県 バックアーボさん）
☆映画公開に便乗しつつ、やっぱりヒーターパン役はカワイヤなっつつかとが「深慮74%」



◆（神奈川県 杉崎佑さん）
☆奥様に「ソラリン」が似合ってるを「チミー」の主演は……まが……せん「深慮91%」

決定！ アソシマスコット キャラクター名！！



その名前もヒナは
お効いて。読者
は笑いかけるな
かたき。



アルカディア創刊時に「GGX」の紹介をやって以来、常にギルティ情報を掲載してきた本誌。いわば、アルカディアの歴史はギルティの歴史であり（初代は見逃してください）今後とも当コーナーをよろしく！ と言いたいわけで。

読者の皆さんから寄せたアイデアの中から、主筆が選んだのは、正式名称は「ちまき」に決定！ このキャラクターを考案したのは、読者から寄せたアイデア、読者から寄せたアイデア、読者から寄せたアイデア……

た作、秋作がもたらした最終選考は難航を極め、実際にかなりの努力を要しました。最後まで残ったのが「ちまき」と「げんまき」（青木、至末さん）と「ちまき」は、読者から寄せたアイデア、読者から寄せたアイデア、読者から寄せたアイデア……

名前も決まっ、次回は本誌に活動を開始する「ちまき」さん、これからこのマスコットキャラクターも、読者から寄せたアイデア、読者から寄せたアイデア……





KOFシリーズ Mr.BIG (三声尾男さん)、ギース (VANさん)、クラッザー (クラッザーさん)
屈強そうな男性のKOFコスが三人も！ 表情や立ち方まで堂々としていて大迫力です！



ポップンミュージック スーツ (さまつりなつきさん)
洗いキャラ遊びが光る一枚！ 小道具や背景も統一感がありますね。

GGXX ヴェノム (杜山とべるさん)、スレイヤー (藤川染司さん)

衣装の作りはもちろんのこと、ウィッグ加工や髭など細部に至るまで素晴らしい完成度です！ 小道具へのこだわりも本格的。



GGXX デュエラー (風花吏沙さん)
柔らかい表情の快活なバリエーションデザイン！ 衣装も細部まで丁寧に作られていますね。



インパクトたっぷりのリムルル。ひときわ目立つ黄色部分を、濃く山吹色にしたことで、原色の鮮やかなカラーバランスが落ち落ちて見えます。ポージングもかわいいです。



KOFシリーズ K (かみたにさん/前、藤宮影二さん/後)
センスの光る加工画像をデータ投稿してくれました！ 衣装の素材感も本格的でスタイリッシュな一枚です！



GGXX フリジット (まみさん)
フリジットらしい、キュートな表情で送ってくれました！ 手甲・ブーツなども丁寧に製作されていて好感度大。



仮面ライダー ゾル大佐 (船等 健太さん)
ご本人のキャラクターを生かした、イメージそのままのゾル大佐！ はっきり言って濃いです(笑)！

こんなに可愛い、そろそろ準備が整ってきまじったね、温かい多い季節は要注意！ 長い間、まわっていた衣装に力が入り、なんと事にならないうえを付けまじろう。

コスプレのオスロネ！

Vol.50

担当・中原ユキ
協力・(株)コスバ

新作ラインナップが登場！

忍者セット 10,290YEN	平女セット 10,290YEN	着物・袴セット 10,290YEN	新選組衣装セット 10,290YEN
----------------------------	----------------------------	------------------------------	-------------------------------

鋼の錬金術師

ロイ・マスタング手袋 1,800YEN	エドワード・エルリック 36,800YEN
--------------------------------	----------------------------------

コスプレのオスロネ！

帽子

帽子を作る際には生地には生地を貼って「ハリ」を出すのだが、先端の垂れる部分を作りたいときには、わざとその部分のみ生地を貼らず、立たないようにすると良い。

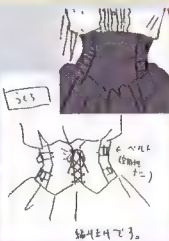
袖

ブラウスの袖は、カフス部分に大きなドレープの入った変形デザイン。それに合わせて、軍服のジャケットの袖も裾広がり、の袖状になっている。



腰

このくびれたウエストを作っているのは、下着のボーンコルセットと、スカートの後ろ編み上げ部分。脇のベルトは単なる飾りで実用性はないとのこと。スカートの広がりをたっぷりとして、きつく締めたウエストとの落差を出そう。



背中

ウエストラインに沿ったフィット型のジャケット。前面の身ごろは二枚切り替えになっているのだが、後ろは中心のみに切り替えが入っているため、型紙を作る際に中央で調節しよう。裾も大きく燕尾型になっているので、切り替えを作ってしまうより左右一枚ずつで作った方がきれいに仕上がる。



髪形

前作ではきっちりと編まれていた三つ編みが、「式神の城Ⅱ」バージョンではゆるくなり、2、3回編みただけとなっている。



お題
式神の城Ⅱ
ふみこ
オセロ
ヴァンジュタイン
人気キャラ、注目キャラの設定を徹底解剖！コスプレに役立つという新コーナーCOSLABO。第二回は「式神の城Ⅱ」の魔女ふみこ！

下着

ボーン入りコルセットに、たっぷりとしたベチコートを含ませたゴージャスな下着姿。黒一色でまとめているところがふみこらしい。コルセットは後ろで編み上げになっており、ベチコートは2、3枚重ねてはいており、足は黒のストッキングを履いている。

ほうき

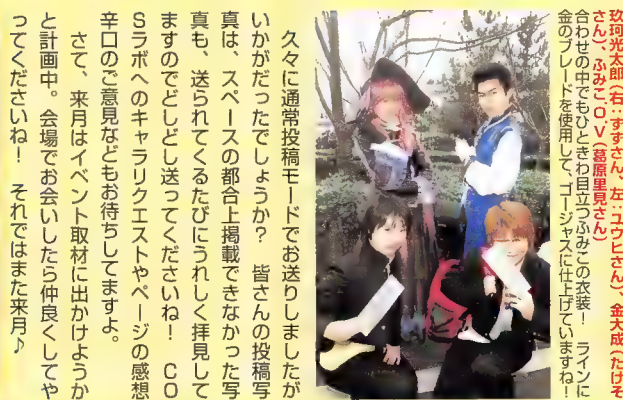
魔女の必携アイテムとして欠かせないのがほうき！先端にぶらさがっているのは小さいこうもり。こういった小道具にこだわると、キャラの雰囲気にくっと近づける。

©2003 AlfaSystem co., Ltd. All rights reserved.

投稿とお手紙大賞発表

次々に通常投稿モードでお送りしましたが、いかがだったでしょうか？皆さんの投稿写真は、スペースの都合上掲載できなかった写真も、送られてくるたびにうれしく拝見して、ますでどしどし送ってくださいね！COSLABOへのキャラリクエストやページの感想、辛口のご意見などもお待ちしています。

さて、来月はイベント取材に出かけようかと計画。会場でお会いしたら仲良くしてやってくださいね！それではまた来月！



『COSPA WAVE in キャラホビ』開催決定!!

「C3」と「HOBBY EXPO」が合体して誕生した史上最大のホビー＆キャラクターイベントが「キャラホビ」！「C3」のお約束、COSPAプロデュースのコスプレイベントももちろん開催！さらにパワーアップして内容充実！この夏最大のコスプレイベントを見逃すな!!

「COSPA WAVE in キャラホビ」ならではのお楽しみ満載!

- ・ジャンル別コスプレコンテスト!
- ・なりきり背景で撮影しよう!
- ・Web事前登録＆更衣室サービス完備!

日時:8月21日(土)
場所:幕張メッセ

詳しくはHPへ!http://www.cospa.com

通販方法

■①お電話でご注文の場合、まずご希望の商品(色・サイズ・数量)を全てお伝えください。担当者が在庫の確認を行います。②在庫の確認後、お客様の住所、お名前、お電話番号をお伺いいたします。以上でお手続きは完了です。■メール、FAX、でご注文の際は必要事項【ご希望商品(色・サイズ・数量)】、ご住所、お名前、お電話番号(FAX番号)を明記の上ご注文下さい。※お支払いは、代金引換となります。商品をお届けの際に【商品代金+送料(525円)+代引手数料(525円)】を配達員にお支払いください。

※商品カタログ請求の受付も行っております。お気軽にお申し付け下さい。

〒150-0044 東京都渋谷区神泉町7-6 芦沢ビル2F
(株)コスパ 通販センター「通販アルカディア07係」宛
TEL 03-3770-3699 FAX 03-5456-8299
E-mail cospa@cospa.co.jp
営業時間 11:00~18:00(日祝定休)
携帯でのカタログ請求に関してはこちらへアクセス!
http://www.cospa.com//

FINAL FANTASY XI

タルタルhuh Tシャツ (BLACK) 3,045YEN

SIZE S M L XL

M'aat Tシャツ (WHITE) 3,045YEN

発売日:5月末予定
SとXLは直営店限定商品になります

©2002-2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved

ジーストア大阪店 TEL 06-6645-8300
〒556-0005 大阪府大阪市浪速区日本橋 4-15-21 第一天俣ビル1F/2F
営業時間:平日/12:00~19:30、土日祝/10:30~19:30 第1・3火曜定休

ジーストア福岡店 TEL 092-713-3906(代)
〒810-0001 福岡県福岡市中央区天神4-3-8 福岡天神マツヤレジス6F
営業時間:10:00~20:00 不定休

ジーストア名古屋店 TEL/FAX 052-452-6676
〒453-0014 愛知県名古屋市中村区則武 1-12-1 名古屋駅西ビル
営業時間:12:00~20:00 第1・3水曜定休

現! 50%OFF!!

皆様の応援のおかげで、ついにアルカディアも50号達成！ と同時に、A-Froも連載50回を達成しました!! 担当ライター&編集一同、これからも読者様と共にコーナーを、そしてアーケードゲームを盛り上げるべく精進してきますので、これからも応援よろしくーっ!



(福岡県 武術師某さん)

☆レトロポップな味わいがイイ感じ。
教室の隅の煙き、キミはチエックしてる？



☆（東京都 タニ君）
☆ケイブシューの特徴
集まるトコですね。



☆「2003」のエンディングでは Afro の原稿も助けてグリフォ



アーケードゲームのカラーイラストを掲載し続けて早50回！
これからも皆様のゲームライフに華を添えるべく、当コーナー
では作品を募集しております。

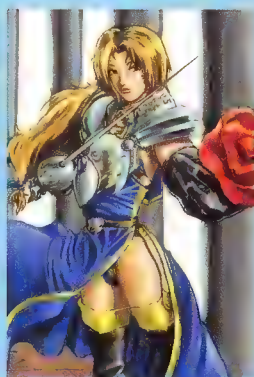
田淵健康:P166-167(CMYK)、福田柵太郎:P170-171(大瀑布)、カイゼルちくわ:
P168-P169(アフロデミー)/P164-166(歳時記)



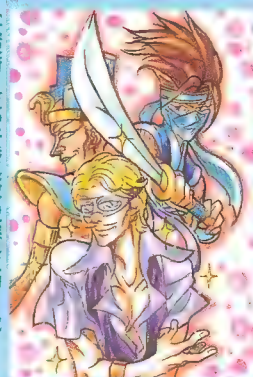
（東京都 岡本雅也君）
☆伝統が、革新か。
その一撃が、時代を変える!!



④のりあ本格参戦ですます熱くなるギタドラリ
夏はセッションでいい汗かこうっ。



(H)その優雅さは、強さの証。
生き方の自信は剣先に出ます。



☆P.N.変わってもネタの方向性は堅持。才オウ。



☆HDX女の子カップリングイラストは、セリエリの次にこの二人が人気！



(北海道 曖昧模糊さん)

☆そういや先日、ガチャポンでエルのフィギュアも発売されたヨ！ と、ゲリラ的に立体書族を展開してみる。



(埼玉県 チョコぱへさん) 
 ☆ココロに咲く、黒い薔薇。
 かみ締めるソレは——夜の味。

愛ゆえに 遅咲き魔法少女伝説

号の特集は「アフロソノソノアフロ」あたりが中心勢力になるだろう……という大方の手帳を裏切り、なぜか人気を集めたのはスペースマコ。「あれ？ マジカルガールのぬいみちゃんば……？」という疑問を抱き、彼女が魔法の世界を歩き廻る。



(埼玉県 めもろ佐さん)
☆魔法と関係無さそうだけど変身するし、歌もあるから特集に入れるべし」との強烈なプッシュがありました。まあ……存在自体がマジカルだし。



(青森県 水玉うるさん)
☆人々の半分は魔法使い！ 魔法と魔法に言わせてみる。



(大阪府 カトウデジ太さん)
☆魔法はすべからずキョー！ 魔法は全世界の法則じゃい。

アフロ開局 50号記念特別番組

ドス恋♥ 魔法特集



(愛知県 じょうのじ君) e!
☆家庭用として復活しましたが……。 じーせならアーケードでやってほしかったのココロ！

最近、いろいろな分野で盛り上がっているファンタジー&魔法系。50号を迎えたA-Froでは、世間の潮流にライドオンすべく、「魔法特集」としゃれ込んでみた！ しかし、このタイトルはどうかと思う担当一同でした(福岡サケル命名)。



(埼玉県 げっつ☆先生)
☆「魔法と関係無さそうだけど変身するし、歌もあるから特集に入れるべし」との強烈なプッシュがありました。まあ……存在自体がマジカルだし。



(栃木県 戸河メイコさん)
☆んんん～夏服承認！ 男子は半ズボンだったりして。



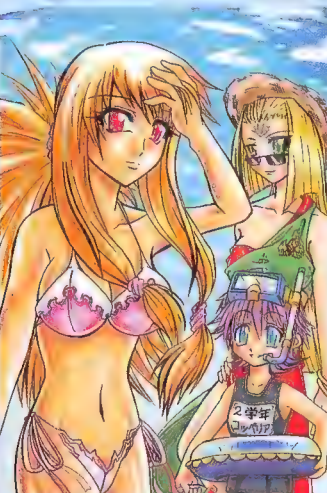
(静岡県 みんなるうさん)
☆ヒンカに魔法ファンタジー系が多いVZスルゲーム、その代表作！



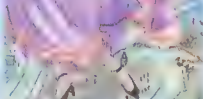
(神奈川県 MSY君)
☆ミニマミコスプレの中でも、魔法使いVer.は人気でしたネ。



(岡山県 P.Wさん)
☆小気味良いアレンジがナイスの巻。メダルゲームもまだまだ発展余地ありまくりっよね。



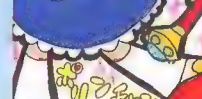
(東京都 ゲコゲさる君)
☆9月号では「アーケード夏休み」を特集！ 皆様のサマースピリッツをイラストにプッシュして送ってクロ！！



(北海道 くらげさん)
☆最近の「サ・魔法使い」といえば、この方が重鎮に挙がそう！



(秋田県 比良坂黄泉さん)
☆魔法っつが魔法っつが。謎のおかねえ力ですな。



(埼玉県 サケマルさん)
☆破壊力なら最大級！ って、それでいいの魔法少女。



(福岡県 あじさばごさん)
☆次回作はミランダティーチャーへの告白モード搭載で……くっ。



(愛媛県 蜂子さん)
☆魔法、暗黒、機動雀士と、今思えば実に魔法に雀士でした。



(神奈川県 磯崎(なんだこれ)聖君)
☆魔法の道も忍耐と積み重ね。単に語感が好きだったさだたりして。



(佐賀県 ろみよ.さん)
☆II DXマジックブラザーズ見参！ ガッツリとおびえてるやん。

第一回 アフロデミー賞
特別授与式典

ADIA 168

SG闘劇2004

THE 3rd ARCADIA CUP

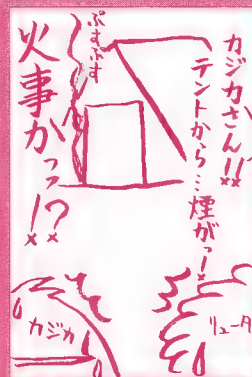
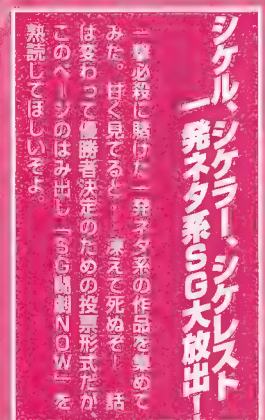
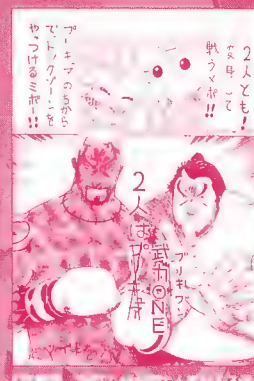
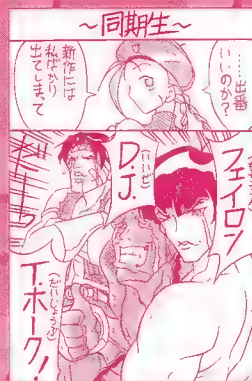
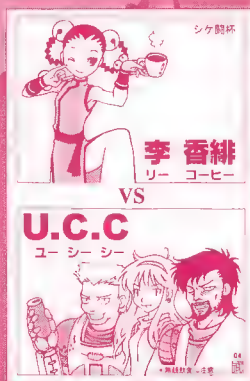
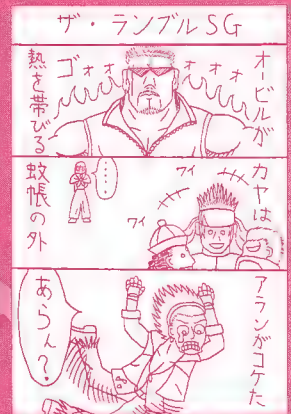
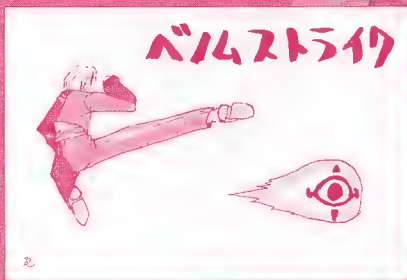
国内のSG (シケたギャグ) 投稿をブツけ合い、ナンバーワンのSGティマーを決定する大会、それが「シケギャグ闘劇」略して「シケ闘」だっ! 第三回大会はなんと、読者投票で王者を選出する形式を取っているぞ。では……選手宣誓っ!

選手宣誓: 選手団代表劇団もんてかるろ君

「ガキンッ!! (6発中5発の弾が込められている拳銃でロシアンレットして無事だった時の音) さあ行こう ビリオドの向こうへ!」

アルカディア 大瀑布

アーケードゲーム大好き、シゲタの「シゲタ」は、
に、担当ライター・シゲタの「シゲタ」は、
はな一んだ? 答えは当然「アー」。「アルカディア
大瀑布」だよコノヤロー! いや、面白いんはす
けど。1ページは上げると、13分のタイ
ムコストが必要かな、みたい。



君の心を最もブチ折った作品に投票せよ! その獨った一票が第三代王者を決する!

SG闘劇
NOW

今回のSG王座を決めるのは、読者諸君の勇気ある一票だ! 投票方法は至極簡単、気に入ったエントリー作品のコメント前に付けられたアルファベットと投稿者名を、アンケートの欄外に記入して編集部へ送るだけでオーケーじゃい。まだ未定じゃが、シゲタの優勝者から勝利メッセージをふんだくるところじゃのう。とりあえず、アンケートを出しとこーっ!

M無理想 M無解決 ターボ

筋肉トリビア、「マッスルボマー」は昔……少年ジャンプで連載されていた。
(茨城県 沖田成(SG)君)
☆最終回、キマラが生きていてホッとしたのだけは覚えてる。

文科系だと思っていた男子が、めちゃくちゃ「ドラマニア」うまくてビックリ。
(大阪府 もちよみやさん)
☆ドラマニやる男の子は体育会系なのか。いや、たしかにハードやねんけど。

青森市の某ゲーセンで灰皿から出ている煙を発見。「消さなくては!」と思い、ふーっと息で消そうとして、音ゲーコーナー近くをタバコの灰まみれ(店員さんにも掛かった)にしたのは私です。店員さん、すみません。でも、私のことを心配してくれた店員さんに感謝しました。
(青森県 セキさん)
☆ええ話やないけ。「これが本当の灰パーモード」なんてシゲギャグをかますのもアリか。



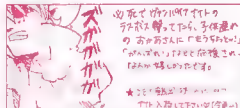
◆(千葉県 桃源☆郷君)
☆条件反射でレバガチャよ!!



◆(東京都 あかりさん)
☆顔線に入れてインテリアに。



◆(東京都 天草あまみさん)
☆おう、ガンバレ。



◆(山形県 出海左京さん)
☆ラスボスを応援してたり。

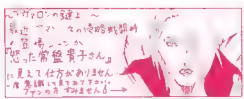


◆(熊本県 エレ金哲君)
☆不吉……いや、めでてえ!

No.47のこの場所で、カイゼルちくわ君が「田淵健康なのに不健康」と言ったね。その言葉が引き金となり、最近の田淵さんが入院直前までイッちゃったことはヒ・ミ・ツ、イエィ! いや、でもみんなの投稿のおかげで、本人はまったく回復しております。ええ。

人生初一コーッス! あれ、ペンネームって8文字まででしたっけ?
(宮崎県 レス4TaQ君)
☆公序良俗に反しない限り、ペンネームの文字数に制限は無い……だけど、あまりにも長過ぎるものは父さん困っちゃうな。

「アトミスウェーイ部部歌」1番:今日もパーディゴ発動しまくり、熱い友情アトミスパウワー!(巻舌舌) 地球に優しい猛毒たちを共通ポイントでポイントティングショット~!(ビシャー~!と効果音)
ウェーイ部顧問「全米No.2の実力を見せてやれ!」
ウェーイ部「イエッサー!」
2番:永遠のライバル千尋(Chihiro)や直美(NAOMI)に追い付き追い越せAW波発動~!「この人、痴漢です!」
(熊本県 日刊アルカディア君)
☆今回はページの都合上出番の無かったウェーイ部だが、次回こそはKOFパワーがプラスされて勢力倍加希望!



◆(埼玉県 タビオカ君)
☆芸能界は先制攻撃が有効だ。



◆(福岡県 あじさばごさん)
☆ジューズを3ダース贈呈(嘘)。



◆(熊本県 オダマシラン君)
☆そんなに怒らんといて!

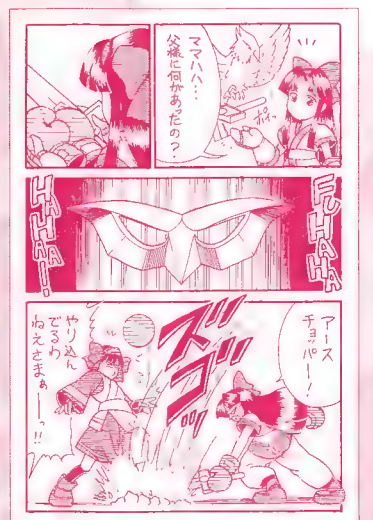


◆(茨城県 神炎龍さん)
☆ZODS作りつつ発売待とうぜ。



◆(大阪府 和さん)
☆君も村長の素質ありそうだ。

(富山県 流火季月さん)
☆館の中には猫が話まってるよ。

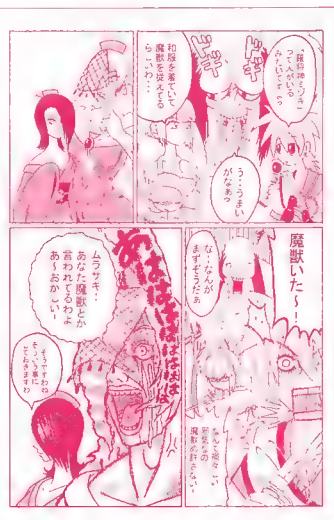
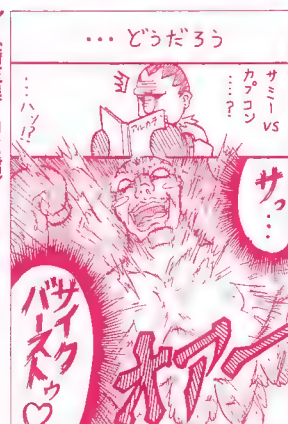


(沖縄県 K-X6君)
☆侍魂に風雲を持ち込んだじゃダメー!

A-Fro漫画道場

ゲームセンターに関連する漫画作品を集めたコーナー。道場ということだが、師範代はいない……。

☆(埼玉県 UZ君)
☆替えシヤツたっくん用意せよ!



(東京都 STS!君)
☆美を得られるなら悔い無し!

ゲルエロス村 次期村長選挙戦

エロスを嗜む者たちの理想郷ゲルエロス村に、覇のオーラをまといし男の矢文が! ヤツの目的とは!
本村員今を持って「はやかわ村」は「ゲルエロス村」に宣戦布告致します。

— 勧告 —

「ゲルエロス村」誌面は、3号以内に我が方に下り、「はやかわ村長」をゲルエロス村村長として承認すべし。この勧告を受け入れない場合、貴誌に対し、アルカディア誌面上では到底使用出来かねる内容のエロエロなイラストを大量、かつ各コーナー無差別に連続投稿爆撃を行なう。

繰り返す。「ゲルエロス村」は「はやかわ村」のはやかわ村長に降伏、占領されるべし。

くう、アフロスはテロ(テロじゃないけど)には屈しねえんだよ! と、いいたいところだが、村長空位なのもまた事実。そこでどうだい、ゲルエロス村次期村長選挙戦を開催するっつーのは。人間ならそのエロスで村長の座をもぎ取ってみやがれ! エントリー希望の御仁は、下記はみ出しを読んで名乗りを上げよ!!



(茨城県 早乃ゆりえさん)
☆リリスがリリスでブチSG。早川君、早乃さん(勝手に候補者任命)に続き、君も立候補だ!

(1000 0250-32)

ARCADIA 172

日々これ戦い！ 燃焼系投稿祭

く「えー！ テキーラサンライズ!! (勢い) 」という

ところでね、以前から気になっていた「ガチャマンボ」をようやくプレイしてみましたよ。

期せずしてデオスロットで当たっていたので、元手は豊富だ。ここは夢にまで見た大物宝作戦に打って出る。ろくにメインチャッカーも狙わず、ひたすらメダル投入！「おりゃあー、降り注げ800コンガよー!!」

いやあ楽しいなこれ。VGMもノリノリだ！ ガチャガチャ回してカプセル出過ぎて、フィールドのメダルが動きやしなかったりするが……

ミニゲームでは、ハツあるダブルアップチャッカーのうち七つのどれかに通ればいいのに、唯一のハズレに通すなどという、ダイナミックなやらかしらうなだれたりしていたが、そうこうしているうちに我が元にもテキーラチャン스가舞い降りた。しかも800

0コンガじゃん!!

ピンポイントでダブルアップチャッカーにメダルを1枚通せば、見事獲得だ。ミニゲームで逆バーフェクトだった私にはおむすの好都合だ！「行くぜ!! ウー、マンバウ!!」よし目標へ一直線だ！

「来たああ、目標のチャッカー!!……の隣にイイ!!」無情というか当景というか、僕をあざ笑うかのようにメダルは当たりの隣を素通りして行きました……

負けても楽しいこのゲーム。ぜひお試しあれ!!

(福島県 軍団長君)

☆メダルは一喜一憂してこそ楽し！「負けても楽しい」って……とても重要、ですな(すさまじく遠い目)。

ある日、行きつけのゲーセンに「ケツイ」が入荷されている。早速プレイする俺。

……しかし、プレイしていつか変だと思ったら、レバーの下方向入力利かないのだ！ そのせいで1面道中であえなく終了、すぐに店員

さんを選んで修理を依頼した。

しばらくして修理完了、店員さんが「直しました。もう大丈夫です」と言うので、もう一度プレイすると……まだ変だ。そう、今度はレバーが「4方向」になっていたのだ！

また店員さんを選んで修理を頼み、今度は本当に直りました。でも4方向でやると、難易度倍増でイカンジ。2面ボスで死んだけどな。

(新潟県 たんせめ君)

☆後退できない下方向無しプレイも、とっても「ケツイ」である意味ステキですな！まあ……無理ですが(汗)。

バトルクライマックス！に期待している。格闘技にシヨの要素を良しとしな

い、昨今の風潮に涙したの気持ちと期待感、プロレスファンには分かってもらえるはずだ。

ゲーセンの大画面で動く戦士の姿は、きつとプロレスを知らないゲーマーたちの心にも響くのではなからうか。そもそも格闘ゲームには、プロレスが元ネタになっているものが少なくないし、カードゲームならいすれはエキスパンションとしてWWEの選手が名乗りを上げてくれるかもと、さらに期待は高まる。

タッグマッチは？ バトルロイヤルは？ 往年の勇者たちの復活は？ 今、一人の男の胸を最も熱くさせているのはコイツだ!!

(東京都 鉄屑毒舌君)

☆うこそシヨ！魂でゲーセンに風を吹かせろ!! 格ゲーとはひと味違うスタイルで、熱い旋風が巻き起こるか?!



(埼玉県 Ukerさん)
☆ミサキ君には少々顔も、もつと陳腐けどうへえ追加で……おや、たこからともなく殺気っぽい気配が……ン? (端正)

モノクロ魔法特集空間

いつあまじく魔導大総会

ファンタジーブームに便乗してみたりみなかったりで開催されたゲーセン魔法特集を、モノクロページでもがつつりフィーチャー!! 抗魔力低いと異世界に引き込まれるゾ

鍵は…渡しません!!



暗黒魔王召喚!!

(神奈川県 MSY君)
☆ま、魔王とてろくろ子レベルにまで分解されるツ? なせか違和感なく元ネタと融和しているあたり、匠の技ですネ。



(埼玉県 雪玉ゆうさん)
☆シンカル、イコールスーパーバスター。スライ生もこの例に漏れず、主役級の存在ですな。



(大阪府 ダメ・ガーネさん)
☆魔法の準士にチバイ、鮮烈デビニーの四ノ突然襲撃ラッパ! イカサマじゃないです、これ魔法。



(埼玉県 しけた(仮)君)
☆立ち姿は気高く、美しく! 某映画の影響か、昨今はエルフ人気高し?



(愛媛県 歩描魔鈴さん) ☆ぜひいつまでも消し続けてほしい! 不朽の名作、「ぶよぶよ」の名を永遠に!!

ランブる？ (都内某所公用語)

地

方在住のゲーマーにありがちなのが「アルカディア」にどく「フリーチャイ」されているのに、肝心のゲームが近くのゲーセンに見当たらないというパターンである。かの「ザ・ランブルフィッシュ」もその長にハマるか……と思いきや、普通に近場のゲーセンに置かれていて、ちょっと拍子抜けした。

「ランブル」といえば久々に聞く「脱衣格闘」の呼び声。古くは「龍虎の拳」や初期のKOFなどもこのカテゴリーに属していたわけなのだが、今作でマッチョやじいじまで脱衣が適用されているのは時代の流れか、それとも必然なのだろうか……。

とりあえず、当面は他人のプレイの見学。画面上ではカヤとガーネットがバトっている。「衣装が破れだすとエロさ倍増」という意味でも人氣が暴発しそうな感じの二人であるが、こうしてただ漫然と世論に流されてキャラを決めるのはいかがなものか。こ

こはあえて「レッド・オパールライブ」でも野郎キャラをメインに据えた俺の心意気を見せてやるうではないか！

というところで、必然的に使用キャラはゼンに決定。闘

婚ではクララ一択とか言っていた男の言う所業ではないが、決定は決定である。

やがて、意外にあっさりと対戦台が両方空いたので、早速練習プレイ開始。遊んでみると複雑にならない程度に「できることは大体入れてみた」という感じで、非常に好感が持てた。1ゲームでイン

ストカードを見ながらほとんどの動作が確認できる、分かりやすいゲームであることは理解できたので、その日はそれで帰ることにした。

そして次の日。ちょっと動かせざる自信が付くと、人間、欲が出るもので、早速乱入。相手はガーネットである。う

まくやるとビビリだ！(担当注:直接的過ぎます)……しかし、あっさり死亡。

そうなのだ。「システムを知っている、動かせるといいうことと、「システムを効果的に使う」ということは、まったく別物だったのだ。例

えはDボタンの使い方はシ

ブルだが、「使わなくても聞えるが、使いこなすと戦況に大きな差が出る」という仕様になっている。シムブルだからこそ、というヤツである。

ともあれこの「ザ・ランブルフィッシュ」、やるのが明快でつかみやすいので、練習のしがいもあるというもので、いたすらに強くなる必要はなくとも、対戦台で呻かない程度には練習でいていきたいと思つた次第である。

(佐賀県 諸江カズノリ君)

④担当:ちくわも格ゲーは苦手だったりますが、「ランブル」はかなり遊べますね。

ゲーセンでは久々の、一から始められる完全新作。今から格ゲーデビューしたい人には、かなりオススメですよ！

RYOSAKAZAKI・TERRYBOGARD
MARK OF THE WOLVES
BURIKI
NO.2 WLF (FTR) 2002 2003
KING OF FIGHTS GARDU RYUKONOKI

RYOSAKAZAKI・TERRYBOGARD
MARK OF THE WOLVES
BURIKI
NO.2 WLF (FTR) 2002 2003
KING OF FIGHTS GARDU RYUKONOKI

RYOSAKAZAKI・TERRYBOGARD
MARK OF THE WOLVES
BURIKI
NO.2 WLF (FTR) 2002 2003
KING OF FIGHTS GARDU RYUKONOKI

RYOSAKAZAKI・TERRYBOGARD
MARK OF THE WOLVES
BURIKI
NO.2 WLF (FTR) 2002 2003
KING OF FIGHTS GARDU RYUKONOKI

RYOSAKAZAKI・TERRYBOGARD
MARK OF THE WOLVES
BURIKI
NO.2 WLF (FTR) 2002 2003
KING OF FIGHTS GARDU RYUKONOKI

RYOSAKAZAKI・TERRYBOGARD
MARK OF THE WOLVES
BURIKI
NO.2 WLF (FTR) 2002 2003
KING OF FIGHTS GARDU RYUKONOKI



(高知県 まつす♥さん) eb!
☆垂れたアイズでドキドキの巻。男二人ですが、一部読者にはドキッ構図ですネ。(故意犯)。

記念号「フィナーレ」 斉唱! 「ヨガ拳」

(佐賀県)の節でサビ前からマジで 手足が伸びるマジで 炎が吹けるマジで 宙も浮けるそしてなぜだか知らないけれども叫ぶときは全部「ヨガー」

Y・O・G・A ヨガ

Y・O・G・A ヨガ

Y・O・G・A ヨガ

Y・O・G・A ヨガ

Y・O・G・A ヨガ

Y・O・G・A ヨガ

Y・O・G・A ヨガ

Y・O・G・A ヨガ

Y・O・G・A ヨガ

Y・O・G・A ヨガ

Y・O・G・A ヨガ

Y・O・G・A ヨガ

アーケードゲームのネタならどんと来い! 優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、図書カード連量中!

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2 (官製ハガキの比率)が基本技!
○イラスト内に文字を書くなら大きめに! 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くこと掲載時に切れちゃうぞ!
【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK!
○推奨サイズは寸法7×5cm、容量が592×874ピクセルか350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75〜95%で保存。作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータと同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書いておけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
○投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしてください。お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

次々号9月号の
締め切りは……

6月18日(金) 必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!

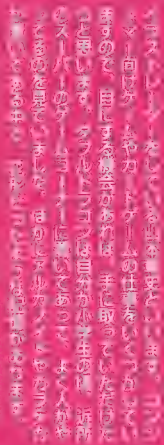
<http://www.arcdiamagazine.com/>

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね!

afro@arcdiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!

afro_cg@arcdiamagazine.com

Y
A
M

ホームページ「駄画廊」
a2.seikyou.ne.jp/home/-YAM-/dagaro/

●今号のテーマ

「ダブルドラゴン」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい!」「このキャラ買った!」という声援、連絡は編集部まで。

ホームページ「チラリズム」
アドレス：<http://www5.ocn.ne.jp/~titarist/>



大陸から派遣された久保「李姉妹」。ヒステリックなフロシディア精神を根拠に日本の国家転覆を口論み、東京を舞台に浄化と称し、破壊活動始める。

次号予告

次号、toi8先生と
147先生登場！

テーマは
「月華の剣士」



新編

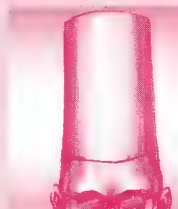
猛者通信

発行 2004年7月1日

セタツプ!!
開劇前夜
4月下旬・GW突入前のアルカデ編集部にて、まさ ちまたではコガネルウイックなど浮かれておるが、ケンは何ぞ予定はあるかね? ケン 予定もなにも、会社のスケジュールボードは秋まで真っ黒にビチンと埋まってるじゃないですK! まさ 実は知ってて聞いたのだからね。この逃げようのない閉塞感を力に変え、ハードワークを乗り切って行きなさいと決意もアラタール准将さね。ブンヨ そんな淀んだオーラを力に変えても……ようがないと思ひますが……。 ケン お。のぐつちゃん。ブンヨ そうそう。実は、次の猛者なんだけど……二人とも、開劇は行くよね?

まさ フェフェフェ、我は中学校のころから、開劇2004への参加はとうに決めておったさね。
ケン 僕なんかは寝袋持参で、ディファの前に泊まりますよ!
ブンヨ ……二人とも来るんだよね。じゃあさ、提案したい企画があるんだけど。
まさ 申してみよ。
ブンヨ 開劇に来る選手やギヤラリのおみなに、アンケートを取ってみない? どんな人間が開劇に参加して、どんな考えを持っているのかを知るの面白くないと思うんだけど。
ケン イイ、そ、それイカジーヌ料理長!!
まさ ムス。どうせなら紋切りの型のアンケートより、猛者つべえ設定を混入してみないとイケテイルかも知れぬな。
ブンヨ そうだね。なので大

会前日までにアンケートの設問を考えて編集部に送ってよ。アンケート用紙を作って、会場に持っていくから。
ダツプセ オルライ(巻舌)。
ハッスルディファ
鬼警部発奮編
まさ SNKGで、開劇一日目に潜入したわけだが……。初日から目玉の「バーチャ4EVO」があるせいか、参加者のノブスレは風速40mをとるに超え、それに引かれて湾岸に林立する超高層ビル群が低周波の咆哮を上げ、首都圏数千のバチャッ子が暴走を起こさんばかりの勢いさね。ブンヨ それはいいんだけど……例によって田淵君の姿が見えないね。
まさ さっき連絡があったが、徹夜明けで有明に向かったの



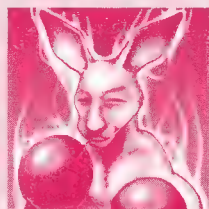
来るべく、アバ2の激戦に備え、每晚異名物油風呂を欠かさずハイパー床無帽 もろろん、風呂よりは日本酒をラッハ飲み

C・LAN (通称まさ)

「キリンは首が長いから、寝過ぎたら大変そうだなあ」と余計な心配は無し! やつらは一生を賭ることなく過ごすので、寝過ぎることはナナナナッシン、……などと、子セルが聞いたら本気にしそうなナメリカンショークを交えつつ、記念すべき50号のモデルはスタートするのであります。

担当:シタツプセ
(C-LAN&田淵健康/TrackStar)
イラスト:天野シロ

登場人物紹介



先月号から、当コーナーに草鞋を脱いだ、地獄から来た魔術編集者。ちなみに、アソシエーションXXとかも担当しているらしいぞ。

編集野口(通称ブン)



田淵健康(通称ケン)

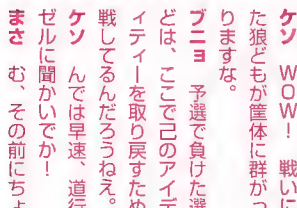
「燃えていこうゼンギラ焼く」を模倣しつつも、時勢ハッスルアースに飲まれているドサンピン。最近、水分がやや足りてない様子……



ここが漢の牙城、ディファ有明!! ビートラ杯などでも使用されてるぞ!

だが、気が付くとビックサイトで開催されていた。ちよれん大サーカスの会場の前に居たとのことだ。
ブンヨ 幸いここはNOAHの本拠地・ディファ有明なので、彼には三沢仕込みのタイプガードライバー! でくらっといってもらいましょうか。
まさ ひ、ひいひい。
ブンヨ ところで、ダツプセに送ってもらった質問でアンケート用紙を作ったんだけど、質問6の「対戦をやって憎いライバルはいますか?」という質問は何なの?
まさ 男子たるもの、一歩外に出れば百人の敵が全方位から襲い掛かってくるからな。
ブンヨ スミス軍団じゃないんだから、そこまで立体的な攻めはしてこないと思います。
まさ 何にせよ、倒すべきライバルがないことは向上心も育つまい。幸いこの会場に集う戦士たちは、ライバルはともかく自分以外は世界中が敵だ、というマッシヴソルジャーばかりさな。ゆえに、この質問を設けることで、自分がいかに戦いに餓えた野獣であるかを再認識してもらおうという按配つべれ。
ブンヨ 「鉄拳」シリーズに出してほしい動物」というの

は……。
まさ すでに「鉄拳」にはグリスルという、ダツプセ推奨生き物が入っているの、彼らの餌食となる対戦相手を募集してえなあ、という意向さね。
ブンヨ 「鉄拳」も発表されてますし、タイムリーといえどタイムリーですが……多分ナムコさんは参考にしないんじゃないかなー!
まさ で、最後の「尿道結石になったことがありますか?」という設問ですけど。
謎の声 それについては私が説明しようッ! (入場テーマ・スバルタンX)
ブンヨ フ、フー!?
まさ ツーカケソだがね。
ケン 遅れてソーリー。先日なんか腰が痛いなーと思って騙し騙し仕事してたんですが、チョコボ無料券でラテーヌ高原を駆け抜けている時、下腹部にのっぴきならない激痛が走りましてな。
ブンヨ チョコボと仕事の関連性は問わないが、その激痛の原因はなんだつたのよ?
ケン 脂汗をかきながらご近所の総合病院に駆け込んだところ「尿道結石」だと診断されて、まして、フランス語で言うところの「肝臓と膀胱の間に血の塊の石」ができてました。
ブンヨ か、カッコわるっ!
まさ しかし、ケソつべえといえはケソつべえさな。
ケン 俺はもう助からないんですか先生、と聞いたところ「手術するにはちよい小さいんで、苦しみながら自然治癒してください(要約)」とのことでした。
ブンヨ それってすげー痛い



ぐっちゃりと溢れかえる人! 人! 熊! (嘘) 彼らの真顔に迫るべく、アンケートを發行したZO!!

んでしょ?
ケン おう。あまりに痛くて、ウイングゼロカスタムVerKaの顔を塗ったときカメラライカが色はみ出しちまいましたよ。
ブンヨ ……じゃあ、大したことないんだね。
ケン ホントに痛いんだって!
まさ とりあえず、結石というニューアビリティを得たケソを陣頭に立てて、アンケートをモリモリ取ってみるさなケン月。
蒼ざめた楽園
アンケート疾風怒濤
まさ それでは、思うさまアンケートをたたきつけていくか。そうさな……野試合が行われ、ティル2階へと行ってみるか。
(移動中)
ケン WOW! 戦いに餓えた狼どもが筐体に群がっておりますな。
ブンヨ 予選で負けた選手などは、ここで己のアイデンティティを取り戻すために対戦してんだらうねえ。
ケン んでは早速、道行く子セルに聞かいてか!
まさ む、その前にちよっと



気になるのだが、何ゆえベージュの色が変わっておるのかね。
プニョ あ、今回の猛者は折ページの単位で「折り」は16ページの境目なので、こんなペーパーガードが勃発してしまっただけですよ。
まさ なんというか、実に猛者らしいさな。
ケン 台割総長はだれですのん。百裂拳をぶつ、ばなす！
プニョ 猿渡さんですけど。
ケン あわ、あわわわ。
まさ まあ気を取り直していか。おーい、そこ行く君、ちよいと待ちたまえ。
参加者1 は？ 僕ですか？
まさ 二度は言わん。つべこべ言わずにこのアンケートに答えるといだらう。
ケン 国連の常任理事国でも拒否権の発動は無理電。軽やかに応じるが身のためなのさ。
参加者1 あわ、あわわ、あんたら一体何者なんですか？
プニョ こらこら、そんなバニシとニツクみたいな顔でスゴんでも怯えられますよ。
あ、すみません、私たちはアルカディアのもので、猛者通信というコーナーで使用するアンケートを取っているのです。ご協力願えませんか？
参加者1 じゃ、じゃあ、この人たちがダッブセ？ 誌面でキャラ作ってるのかと思っ

てましたか、素で危ない人たちだったんですね……。
ケン ンだとコアラ！ 尻の穴からG3ガスを注入するぞメーソ！！
参加者1 ひいっ！ く、狂ってる！ 逃げるオオ。
ケン 一昨日来やがれ！ もつとも、次に会うのは裁判所だかな！
まさ 逃げられて、しモター。
プニョ ちよっと、脅してどうするんですか！
まさ すまんすまん。どうも会場の闘気にあてられて、好戦的になっていたようだ。
ケン ミートウー。
プニョ じゃあ、気を取り直して、テキパキとアンケートを取っていきましようよ。
ダッブセ イーッ！

アケティ開陳！ 衝撃の集計結果

「闘劇終了後、編集部にて、プニョ てなわけで1日10人づつ、3日間かけてアンケートを回収した結果が出ました。
・設問1「今日はドコから来ましたか？」
まさ 本日は、海外の選手にも聞きたかったんだがね。
プニョ ダッブセが絡むと国際問題に発展しそうだしということで「近づけるな」として
んに致命されてましたから。
ケン やっぱ、来場者は近場が多いですね。
まさ ムス。選手じゃない限り、北海道や九州からでは自腹はキツイさな。
ケン DVDも出ますが、やつは生の臨場感を味わってほしいってのはありますな。
・設問2「次の闘劇で扱ってほしいジャンルは？」
まさ シューティングは私も見たが、裏闘劇（フェリオス）で、ギャラリーはヒマール公爵となるのが分かってるので、ビメルなとこさなあ。
プニョ タイムアタックなら盛り上がりそうだけど、適してるタイトルがないからなあ。
まさ 格ゲーは自分がやってなくても楽しく見れるので、改めて大会向きだなあと実感してみる次第さな。
・設問3「アーケードゲーム歴はどのくらいですか？」
まさ 新旧の入れ替えはあると思うが、80〜90年代が結構多いやうだな。
ケン ヤング層はアルカデ創刊以降スよね。
プニョ「セイヴァー」のころなんかは、まだゲームを始めてなかったらうなあ。
まさ 20年以上の筋金ゼッ子も、いまだに現役バリバリだというのが興味深いさな。

闘劇アンケート

●設問1 今日はドコから来ましたか？ ・回答1 関東：26名 上越・甲信：2名 関西：2名
●設問2 次の闘劇で扱ってほしいジャンルは？ ・回答2 対戦格闘：14票 カードゲーム：8票 音ゲー：4票 シューティング：2票 麻雀：2票
●設問3 アーケードゲーム歴はどのくらいですか？ ・回答3 20年以上：2名 15〜20年：8名 5〜10年：17名 2〜4年：3名
●設問4 対戦をやっても憎いライバルはいますか？ ・回答4 いる：21人 いない：9人
●設問5 「鉄拳」シリーズに出してほしい動物は？ ・回答5 ゾウ、ツチノコ、キリン、コアラ、猿、ティラノザウルスetc.
●設問6 ゲーム以外の趣味はありますか？ ・回答6 スポーツ、旅行、カードゲーム
●設問7 現在期待しているゲームは？ ・回答7 サミーvs.カプコン、クエスト オブD、アヴァロン2、VF4ファイナルチューンド、KOF新作
●設問8 尿道結石になったことがありますか？ ・回答8 ない：29名 ある：1名

有効回答数30票

・設問4「対戦をやっても憎いライバルはいますか？」
まさ 皆、ここで一瞬考える素振りを見せておったな。
ケン 即答できるほど憎いあんちくしょうがいる、というハングリーファイターが少なかつたのでしょうか。
まさ ちなみに、我は社長のGYUと明日をも知れぬ絶対バトルを繰り広げているので、きやつがライバルといえよう。
ケン 僕は、ぜんじさんとの「ストIII100本勝負」がまだ絶賛稼働中ですが、今のところ72勝56敗でリード中です。
・設問5「鉄拳」シリーズに出してほしい動物は？
まさ 個人的意見を挙げれば、グリスルに語感が似ているクスリを出してほしいがね。
ケン 僕はフレリードッグなぞを。
プニョ 瞬殺されるよ、ソレ。
まさ ソウ、キリンなどの大型動物は「鉄拳」っぽい荒唐無稽さがあっていいのではと示唆してみるはいバソ！
プニョ なんかも最強生物決定戦になってきましたね。
まさ それがいい（グー）。
・設問6「ゲーム以外の趣味はありますか？」
まさ 趣味には「スポーツ」が目立ってたさな。
プニョ ゲーマーというインドアなイメージがありまして、いまは随分時代が変わりましたね。
まさ 対戦格闘はアクティブ指向の人間が多そうだしな。
ケン 引き籠もってる暇があったら筐体にコインぶっ込むぜ、みたいな。
・設問7「現在期待しているゲームは？」
ケン 対戦格闘はもちろんですけど、「アエド」や「アヴァロン2」など、カード使用ゲームへの期待も高いようですね。
プニョ 今月号では「鉄拳」の新作や「カプコンJAM」なども発表されたし、これからのゲーセンに対する期待値も上昇したんじゃないかな。
・設問8「尿道結石になったことがありますか？」
まさ だれしもここで「ッ」という顔をしていたさなあ。
ケン 意外といないんですね、結石になる人って。
プニョ 普通じゃないって！
・闘劇終わって
〜神々の黄昏〜
まさ アンケートを採った全員が、対戦格闘を生活の主軸にした生活を送っているのが興味深かつたさな。
ケン みんな「次の闘劇はいつですか？」とN日混じりに聞いてきたのも印象的でした。
プニョ やっぱ、闘劇みたいな大イベントは、対戦プレイヤーのモチベーションのためにやるべきだよええ。
まさ 会場で知り合いができたり、興味の無かつたタイトルにも食指が動いたり、さまざまな形で相乗効果が出てくるのがイカジではないかと。
プニョ みんなの期待を裏切らないために、今後も闘劇を盛り上げていかないとね。
ダッブセ 対戦最高！

雨よ鍛えよ、この同人魂!

ゲーパロ

雨の

へいらっしゃいませ!!

著者: 雨 (GUY ステファン)
イラスト: 雨 (GUY ステファン)
編集: 雨 (GUY ステファン)

KOFシリーズ

発行/びんぼんぽんち

愛の唄

ギャグ
4コマ

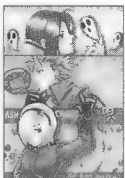


ネタ傾向や絵柄のバラエティに富んだメンバーによる4コマ&ショートギャグ集。なぜか若奥様化しているデュオとかがイイ感じ。



制作者より: アッシュ君で作り出した。ゲスト様の多い楽しい本です!

B5判 28P コピー 表紙カラー
300円分無記名小為替+160円分切手+宛名シール+連絡用80円切手
〒780-0946 高知県高知市上本宮町220 深見晃江



アヴァロンの鍵

発行/飛鷹館

EYE'S

ギャグ



冒険に出る直前のカルノ、寮でカルノと同居となるアルなどを描いたショート2本、ボリューム軽め。どんぶく姿のシズマも見物です。



制作者より: うすっぺらくてキャラに片寄りのあるけどカルノくお話ししてもらえるとうれしいかな。

B5判 20P コピー 表紙1色
定額無記名小為替300円分+140円分切手+宛名シール
〒263-0015 千葉県千葉市稲毛区作草部 2-8-56 江川様方「ひょうかん」係



ギルティギアゼクス

発行/ナイトバロン

ダーク³

ギャグ

シリアス

制作者より: アサシンスオンリーでギャグに、エディ&ヴェノム(?)なシリアス集。

B5判 24P オフセット 表紙一色
送料込500円無記名小為替+宛名シール
〒813-0001 福岡県福岡市東区唐原5丁目9-10 フレグランス唐原A202 佐藤明子



ヴェノムのザトーに対する想いと、エディに対する憎しみを描いたシリアス短編が雰囲気満点。数本収録のショートギャグはザトー視点のネタがメイン。



力強い線としっかりした構成で描かれた画面が、割と容赦のないギャグの破壊力を増大させてます。イジメられ気味のザトーが絶妙です!



ヴェノム大活躍ザトー大爆発のギルティギア本です!

伝言板

明日天気になれる人、募集!



★ベーパーいりませんか?

「背徳の紅い男」個人サークル「レジェンド オブ フレイム」のベーパーいりませんか? ジャンルはギルティギアです! 興味のあの方は下記の住所に80円切手同封で連絡を!
〒638-0001 奈良県吉野郡下市町阿知賀1854 向井晴香

★アニン+ゲームミュージックダンスパーティ「DRESSED GEAR #002」

会場: 甘菜館 (福岡県福岡市中央区唐人町1-10)
TEL: 092-737-1225 (代)
日時: 2004.6.12 (SAT) 12:00-20:30
料金: 500円 (当日のみ) コスプレイヤーさん無料。
DJ: 諸江カズノリ/zawawa
※詳しくはホームページ(<http://kaz.readymade.jp/axe/>)にて! 連絡先: 〒845-0001 佐賀県小城市小城町1-1-1 桂様方「DG」係まで。ネット環境が無い方は80円切手同封の上、連絡先を書いた上住所までお送りください。

KOF, GGXX, カパ, SNK, 333
1. 会報
2. 会費
3. 会費
4. 会費
5. 会費
6. 会費
7. 会費
8. 会費
9. 会費
10. 会費
11. 会費
12. 会費
13. 会費
14. 会費
15. 会費
16. 会費
17. 会費
18. 会費
19. 会費
20. 会費
21. 会費
22. 会費
23. 会費
24. 会費
25. 会費
26. 会費
27. 会費
28. 会費
29. 会費
30. 会費
31. 会費
32. 会費
33. 会費
34. 会費
35. 会費
36. 会費
37. 会費
38. 会費
39. 会費
40. 会費
41. 会費
42. 会費
43. 会費
44. 会費
45. 会費
46. 会費
47. 会費
48. 会費
49. 会費
50. 会費
51. 会費
52. 会費
53. 会費
54. 会費
55. 会費
56. 会費
57. 会費
58. 会費
59. 会費
60. 会費
61. 会費
62. 会費
63. 会費
64. 会費
65. 会費
66. 会費
67. 会費
68. 会費
69. 会費
70. 会費
71. 会費
72. 会費
73. 会費
74. 会費
75. 会費
76. 会費
77. 会費
78. 会費
79. 会費
80. 会費
81. 会費
82. 会費
83. 会費
84. 会費
85. 会費
86. 会費
87. 会費
88. 会費
89. 会費
90. 会費
91. 会費
92. 会費
93. 会費
94. 会費
95. 会費
96. 会費
97. 会費
98. 会費
99. 会費
100. 会費

1. 会報
2. 会費
3. 会費
4. 会費
5. 会費
6. 会費
7. 会費
8. 会費
9. 会費
10. 会費
11. 会費
12. 会費
13. 会費
14. 会費
15. 会費
16. 会費
17. 会費
18. 会費
19. 会費
20. 会費
21. 会費
22. 会費
23. 会費
24. 会費
25. 会費
26. 会費
27. 会費
28. 会費
29. 会費
30. 会費
31. 会費
32. 会費
33. 会費
34. 会費
35. 会費
36. 会費
37. 会費
38. 会費
39. 会費
40. 会費
41. 会費
42. 会費
43. 会費
44. 会費
45. 会費
46. 会費
47. 会費
48. 会費
49. 会費
50. 会費
51. 会費
52. 会費
53. 会費
54. 会費
55. 会費
56. 会費
57. 会費
58. 会費
59. 会費
60. 会費
61. 会費
62. 会費
63. 会費
64. 会費
65. 会費
66. 会費
67. 会費
68. 会費
69. 会費
70. 会費
71. 会費
72. 会費
73. 会費
74. 会費
75. 会費
76. 会費
77. 会費
78. 会費
79. 会費
80. 会費
81. 会費
82. 会費
83. 会費
84. 会費
85. 会費
86. 会費
87. 会費
88. 会費
89. 会費
90. 会費
91. 会費
92. 会費
93. 会費
94. 会費
95. 会費
96. 会費
97. 会費
98. 会費
99. 会費
100. 会費

1. 会報
2. 会費
3. 会費
4. 会費
5. 会費
6. 会費
7. 会費
8. 会費
9. 会費
10. 会費
11. 会費
12. 会費
13. 会費
14. 会費
15. 会費
16. 会費
17. 会費
18. 会費
19. 会費
20. 会費
21. 会費
22. 会費
23. 会費
24. 会費
25. 会費
26. 会費
27. 会費
28. 会費
29. 会費
30. 会費
31. 会費
32. 会費
33. 会費
34. 会費
35. 会費
36. 会費
37. 会費
38. 会費
39. 会費
40. 会費
41. 会費
42. 会費
43. 会費
44. 会費
45. 会費
46. 会費
47. 会費
48. 会費
49. 会費
50. 会費
51. 会費
52. 会費
53. 会費
54. 会費
55. 会費
56. 会費
57. 会費
58. 会費
59. 会費
60. 会費
61. 会費
62. 会費
63. 会費
64. 会費
65. 会費
66. 会費
67. 会費
68. 会費
69. 会費
70. 会費
71. 会費
72. 会費
73. 会費
74. 会費
75. 会費
76. 会費
77. 会費
78. 会費
79. 会費
80. 会費
81. 会費
82. 会費
83. 会費
84. 会費
85. 会費
86. 会費
87. 会費
88. 会費
89. 会費
90. 会費
91. 会費
92. 会費
93. 会費
94. 会費
95. 会費
96. 会費
97. 会費
98. 会費
99. 会費
100. 会費

★ベンドフレンド募集

ギタドラorポップンなどのゲームが好きの人(どっちでもかまいません)、私と文通orイラ交しませんか。年齢や性別・県内・県外は問いません。(初回のみ80円切手と自己PRを同封)
〒329-0229 栃木県小山市鏡1086-2 増田圭希 (HN.月崎天星)

★伝言板の伝え方

当館もいよいよ五年目に入りました。初期から本を投稿して下さる方もいらっしゃるが、[初投稿です]という方も沢山いらっしゃいます。そこで当館の豆知識をここでもちょっと復習していこうと思います。今回は「投稿された同人誌はその月に載らなくとも、ストックされて次号以降に掲載される場合がある」。投稿後、3か月くらいは掲載される可能性がありますよー。

●アイコンの説明●

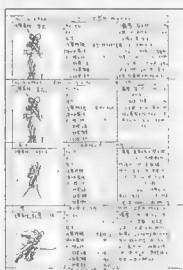
ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。
■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。
■研究 アーゲーターの工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します(何らかのリストなど)。

■男性向け/女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。
■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部で判断して決定する場合もあります。ご了承ください。■ギャグ内容がギャグであることを表しています。

■イラスト イラストがメインであることを表しています。イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

サムライスピリッツゼロ 発行/C.R's NEST



真鏡名ミナ完全攻略本
ずっと一緒にいようね



攻略

研究

技表から対戦攻略、沖縄語解説まである熱意の塊のようなミナオンリー攻略本。文字は手書きですが読みやすいです。付録ラミカあり。

制作者より: ミナさんを最高に愛したハカの、最高に愛した本です。対戦攻略、コラムを頑張ってます。



B5判 76P コピー 表紙カラー
送料込900円の定価小為替+宛名シール
〒650-0012 兵庫県神戸市中央区北長狭通7-2-9 津田真二

ポップンミュージックシリーズ 発行/エゴリスム



Dynamite Strawberry

ギャグ

シリアス

1Pショート6本+4Pシリアス1本。綺麗な線と安定した画力、パンチ力のあるネタ回しで楽しめる、ハイセンスなミニサイズの1冊。

制作者より: 色んな意味で悪いだけはあるギャグ本です。アシュロが読めるネタもあります。



B6判 20P オフセット 表紙カラー
300円分無記名小為替+送料140円分切手+宛名シール+連絡用80円切手貼付済封筒
〒215-0005 神奈川県川崎市麻生区千代ヶ丘7-13-3 多田野早紀

ポップンミュージックシリーズ 発行/白乃屋



はっぴいぴいふる

ギャグ

絵柄もネタもかわいい系。オチの爆発力は弱めですが、途中の小ネタが効いています。サイバーの人相が妙に悪いのも面白いですな。

制作者より: サトウさんとサイバーのギャグストーリーがメインでスミミ+新月いろいろいます。



A5判 36P コピー 表紙カラー
200円分無記名小為替+140円分切手+宛名シール
〒957-0016 新潟県新発田市豊町4丁目3-40 加藤智子

牡丹「さてお立ちあい! 同人誌の通販情報を公開したのは良いけれど、バカレからのイタズラ手紙が来てしまった。これになるべく避ける方法は、と考えましたあたくし牡丹。女性狙いのバカレターがイヤで悪いのは、住所と名前がバカに知られてしまってるから。では通販情報で、名前ではなく住所の方を隠すというのはこれか!」
ジョイ「ふむ。イタズラ手紙を読んで不快になるのは避けられませんが、それ以上の被害には発展しにくそうですね。しかし住所が漏ればそもそも手紙が届かないでしょう」
牡丹「おっとこいつおトボケを。あなたが前回最後に漏らした私書箱と局留、それがその方法のバズ。さあ教えないさあ早く、あ、さあ・さあ・さあさあさあ!」
ジョイ「……いつ調議なんて見たんですかね、この人は」

簡単にタイヘン? 郵便局留

ジョイ「まずは比較的簡単な局留の方から。これは文字通り、郵便局に郵便物を留め置いてもらって、受取人がその郵便物を受け取りに行く、という方法です。すべての郵便局で利用可能で、あて名は、例えば次のようになります」

〒×××-××××

〇〇県〇〇市〇〇郵便局留 鈴木智子様

牡丹「手続とかは?」

ジョイ「基本的にありませんが、あらかじめ局留先になる郵便局には問い合わせた方がいいでしょう。郵便物の正確な局名も知っておく必要があります。なお、受け取る際には身分証明になる物が必要になります」



イタズラ手紙は防げるのだろうか?

牡丹、悩み炸裂

住所を明かさないあて名の使い方

イタズラ手紙を防ぐために、あて名を明かさず、住所を明かす方法



牡丹「あれ? でも配達されないわけだから、いつ手紙が来たか分からないじゃないですか?」

ジョイ「ええ。ですから定期的に郵便局に通って、郵便物が届いてから確かめることになります。局留の郵便物は、受取人が1週間現れない場合は送り返されてしまいますから、1週間に1~2回は行かないとマズいでしょうね」

牡丹「しかもそれ、郵便局が開いている時間に行かないといけないんですね。通販申し込みは雑誌掲載から結構後に来る可能性もあるから、ずっと郵便局通いを続けなきゃいけないし……トータルで考えると結構めんどうですね」

難しいけどカンタン? 私書箱

ジョイ「続いては私書箱。こちらは集配を行なう郵便局でのみ利用可能で、局内に設置された私書箱という、いわば自分専用のポストに郵便物が配達されます。使用料は無料。あて名は次のような形になります」

〒×××-××××

〇〇県〇〇市〇〇郵便局 私書箱〇号 鈴木智子様

ジョイ「私書箱は時間に関係なく、預けられた鍵で開けることが可能。基本的には何日過ぎても送り返されません」

牡丹「それ、すごく便利じゃないですか!」

ジョイ「しかし郵便物の量が日に平均何通以上あるとか、6カ月以上使用するとき、いろいろと利用条件があります。局によって条件は若干違うようなので、詳しくは直接問い合わせていただきたいですが……。私書箱の数には限りがありますし、個人よりも企業の方が条件を満たしやすいので、個人で利用するのはちょっと難しいようですね」

牡丹「むー、イイ話にはウラがあるなあ。局留は敷居が低くて後が大変、私書箱は後が楽だが敷居が高い……」

ジョイ「前回紹介した方法も含めて検討してみては? ……本当は、イタズラ手紙を出すようなお脳の不自由な方の数が減るのが、一番いいんですがね(タメイキ)」

アヴァロンの鍵 発行/銀座



E.G.G.

ギャグ

イラスト

プリチ絵柄のショートギャグ集。ネタもどこかほほえましい一方、吉田戦車先生パロディなんかもアリ。ポリュムは軽めです。

制作者より: ローザとゴッペリアが主役のギャグ本です。そしてチャロイ



B5判 24P オフセット 表紙カラー
300円分の無記名小為替+送料200円分切手+宛名シール
〒561-0826 大阪府豊中市島丘町1-3-12 1107 増田容子

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーゲーゲームオンリーです。基本的にゴジニョウネタイトルは受け付けません(ただし、アーゲーで描くのが得意なものはOKです)。18禁もOK。攻撃本はとくに歓迎します。次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは退却対象となります。
●本のタイトル ●判型 ●紙ページ数 ●扱っているゲームタイトル(複数存在する場合はメインを書いてください) ●本のP/R表(40字以内) ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段(本の代金+送料)と送金方法 ●本人の連絡先(名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯)をお持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも
※これは、このコーナーの意見、感想も書いてください。では、たくさんの方の投稿を待ちます!

■通信販売を申し込む方への諸注意

●無記名小為替とは、郵便局から買ってそのままの、何も記入してない小為替です。●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。●欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、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、本の発送には1~2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。●〇〇が〇〇の場合のため、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。

機獣たちの咆吼を聞け!

ZOIDS

ゾイドインフィニティ

設定資料集

ついに発売までカウントダウン状態となった『ゾイドインフィニティ』。その現在公開されている機体の設定を、アニメ版のメカを織り交ぜて一挙16体紹介しよう!

©1983-2004 TOMY
©1999-2001 SHO・PRO・MBS・JRK
「ゾイド」「ZOIDS」は株式会社トミーの登録商標です。
このシステムに関する権利はトミーに帰属します。
©TAITO CORP.2004

シールドライガー

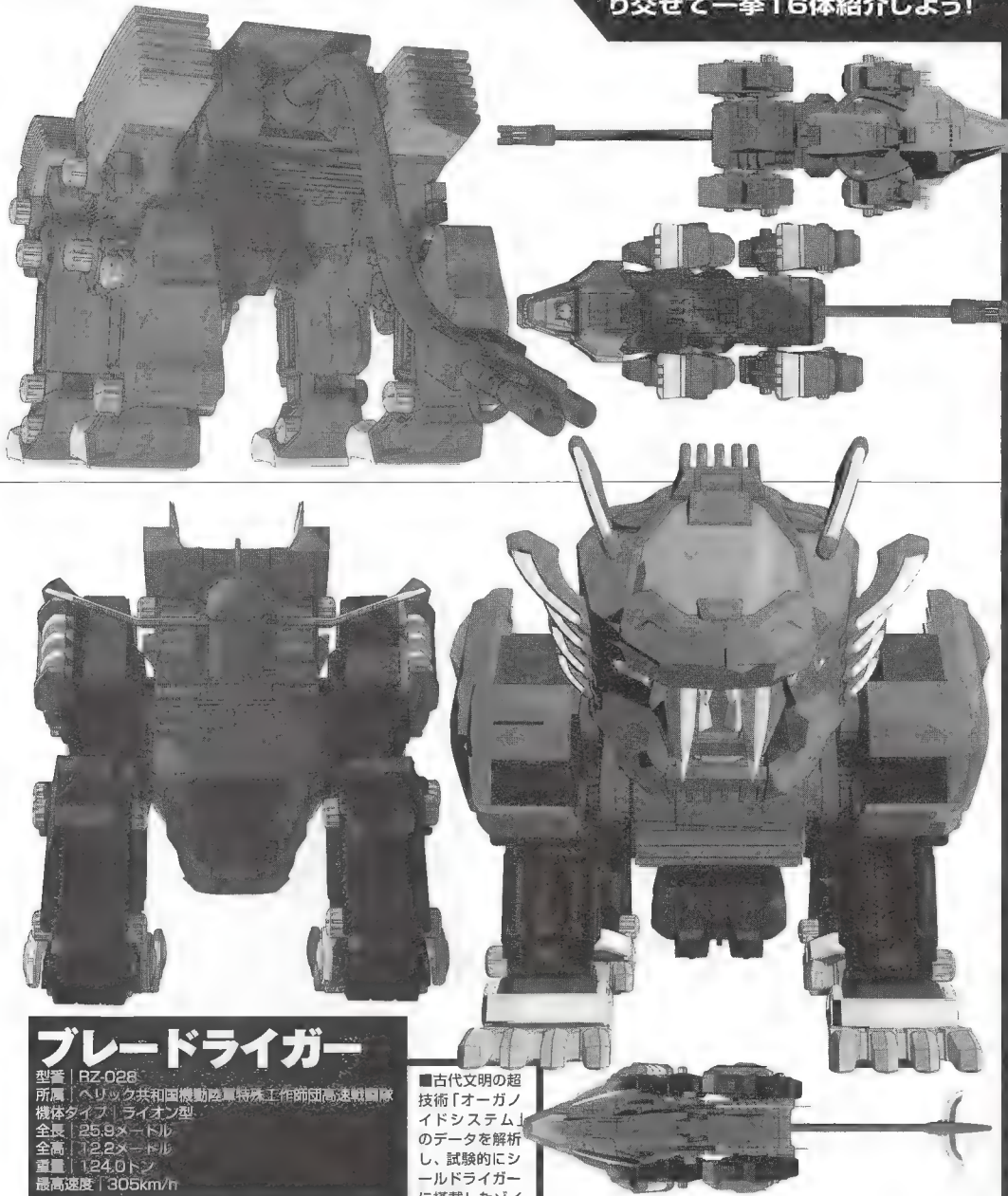
型番 RZ-007
所属 ヘリック共和国機動陸軍特殊工作師団高速戦隊
機体タイプ ライオン型
全長 21.6メートル
全高 9.0メートル
重量 92.0トン
最高速度 250km/h

■ガイロス帝国軍のサーベルライガーに対抗して開発された決戦メカがシールドライガーだ。時速250キロ

の高速を保持するために、機体の各所にエンジン冷却用のラジエータが装備されている。

武装の中でも特徴的なものが、たてがみの部分に搭載されたエネルギーシールドジェネレーターと、牙に搭載されたレーザーサーベル。シールドを発生させて攻撃を防ぎつつ、サーベルで敵の装甲を切り裂くという戦法は、ゲーム内でも再現されている。

ちなみに、アニメ版「ZOIDS」では主人公パンの搭乗機であり、後にブレードライガーに進化を遂げた。



ブレードライガー

型番 RZ-028
所属 ヘリック共和国機動陸軍特殊工作師団高速戦隊
機体タイプ ライオン型
全長 25.9メートル
全高 12.2メートル
重量 124.0トン
最高速度 305km/h

■古代文明の超技術「オーガノイドシステム」のデータを解析し、試験的にシールドライガーに搭載したゾイドがブレードライガーだ。アニメ版ZOIDSでは、大破したシールドライガーがオーガノイドの力で「エヴォリューション・コクーン」と呼ばれる

光のマユを形成、ブレードライガーへと進化。

高出力ブースターの実装により機動性が向上し、時速300キロ以上の高速移動を実現。機体の左右に装備したレーザーブレードを展開しての特技は、重装甲ゾイドをもたやすく撃破することが可能だ。また、シールドライガー同様にエネルギーシールドジェネレーターを搭載している。

STORY

中 中央大陸ニクスの北西に位置するニカイドス島は、ゼネバスが滅んだ島であり、その後は島の地理的な事情もあり、人のあまり近寄らない地域となっている。ゼネバス残党たちはここを隠れ家として潜伏、反撃の機会をうかがっていた。大陸の戦争は続き、ガイロス帝国、ヘリック共和国の勢力が拮抗してこう着状態に陥りつつあったころ、島にゾイドを大幅にパワーアップさせる何か(後に「ゼネバスの遺産」と呼ばれる)があるらしいということが分かり、ガイロス、ヘリック、そして潜伏していたゼネバスの残党が旗揚げしたネオゼネバスは、その「ゼネバスの遺産」を巡りニカイドス島で三つどもえの激戦を繰り広げることとなる。

実は、「ゼネバスの遺産」の情報は、ニカイドス島のゾイド研究者、ザルカが自分の研究のために大陸の軍隊を引き寄せて、その戦闘データをとるためにわざと大陸に流出させたという策謀であった。

また、島ではザルカが繰り返していた時空のズレを発生させる研究によって、さまざまな時代の英雄たちがタイムスリップして来てしまう。

ゼネバス戦乱時に両親を失い、野生のゾイドとともに暮らしてきたニカイドス島の少女「カノン」は、島のゾイドが次々と戦争に投入されていく様を見て心を痛め、この戦争を何とかして止められないかと動き出す。

ゾイド・インフィニティ 設定資料集

ライガーゼロ

型番 | RZ-041

所属 | ヘルリック共和国機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊

機体タイプ | ライオン型

全長 | 24.0メートル

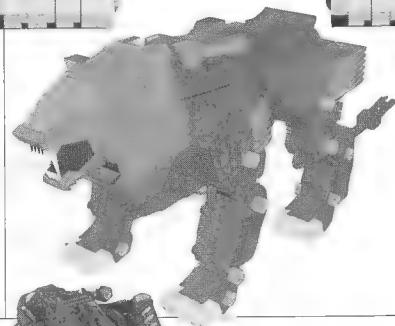
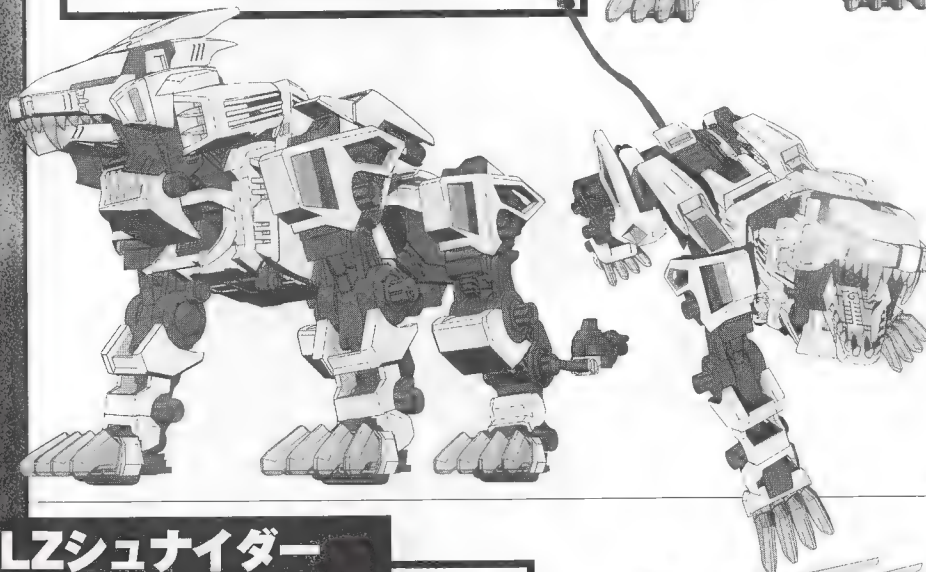
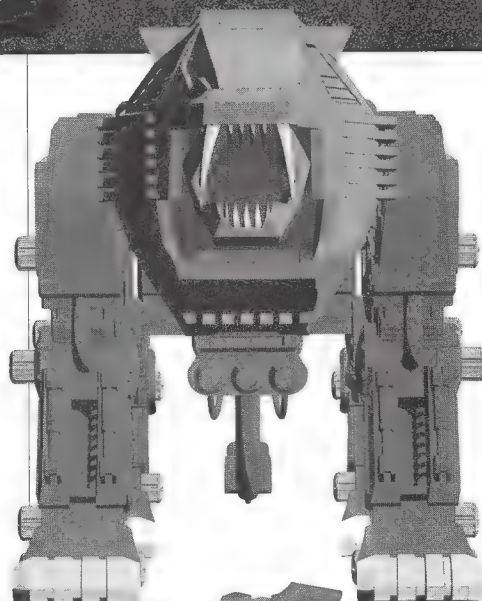
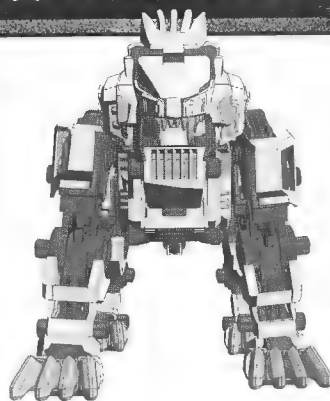
全高 | 8.3メートル

重量 | 85.0トン

最高速度 | 307km/h

■ライガーゼロは、惑星ZIIに原生するライオン型ゾイドの遺伝子をベースに開発されたゾイドである。その原

始的で強靱な闘争心と生命力を最大限に生かした設計がなされている。このゾイドの武装にはCAS（チェンジング・アーマー・システム）が採用されている。CASは限りなく野生の状態に近い素体のゾイドに、装甲と換装可能な武装を装着させることで様々な形態を取らせることができるシステム。砲撃形態のライガーゼロ・パンツァーや、格闘形態のライガーゼロ・シュナイダーといった各種形態に変わることによって、さまざまな作戦に対応できる汎用性の高い機体だ。



LZシュナイダー

型番 | CP-17

所属 | ヘルリック共和国機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊

機体タイプ | ライオン型

全長 | 24.1メートル

全高 | 10.1メートル

重量 | 135.0トン

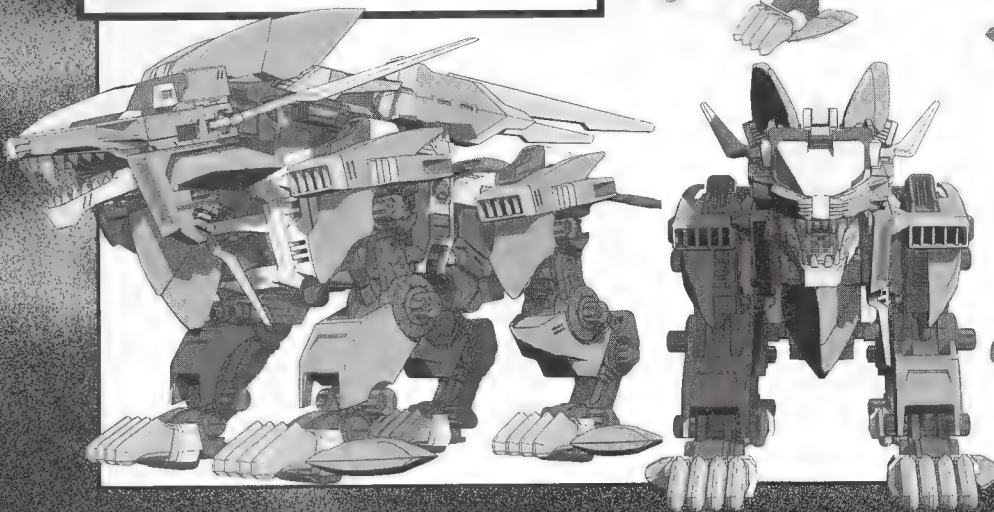
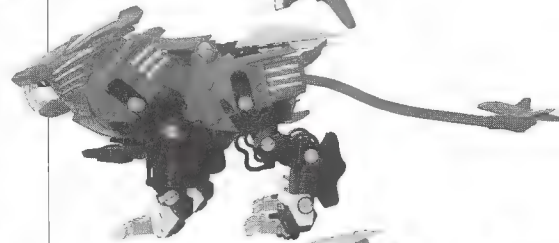
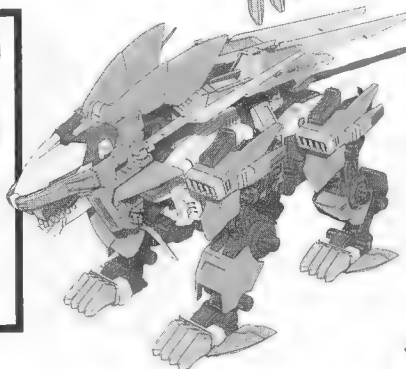
最高速度 | 310km/h

■前述したライガーゼロのCAS（チェンジング・アーマー・システム）による近接格闘用仕様がライガーゼロシ

ュナイダーである。その近接格闘への入れ込み具合は、全身に装着された7本のレーザーブレードで目撃される。エネルギーシールドがエネレーターは5重も搭載されているため、防御面も高性能。

7本のブレードを前方へ展開しEシールドを張りつつ特攻する技は、立ちかかるすべての敵影を瞬時に殲滅する威力がある。

機体の色もライガーゼロのホワイトからオレンジへと変わるため、派手な機体色が好みのプレイヤーにもオススメだ。



セイバータイガー

型番 | EZ-016

所属 | ガイロス帝国軍機動陸軍特殊工作師団高速戦隊

機体タイプ | タイガー型

全長 | 15.6メートル

全高 | 9.1メートル

重量 | 78.0トン

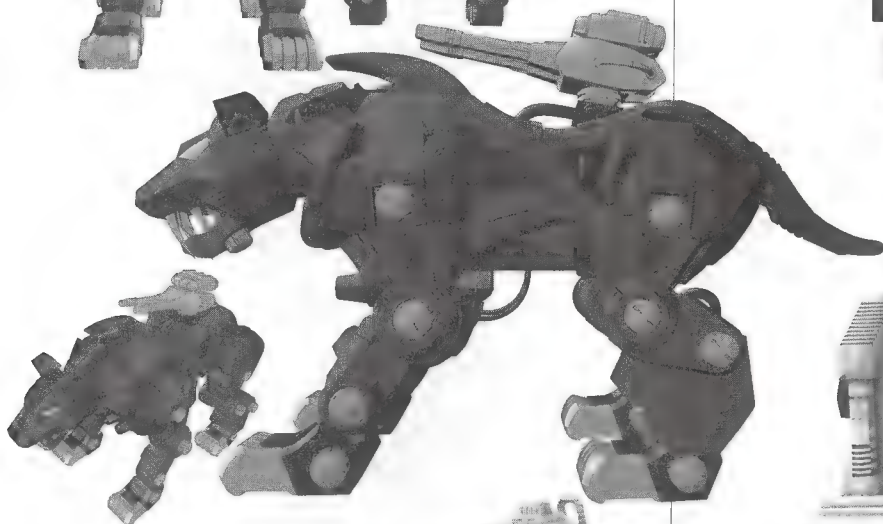
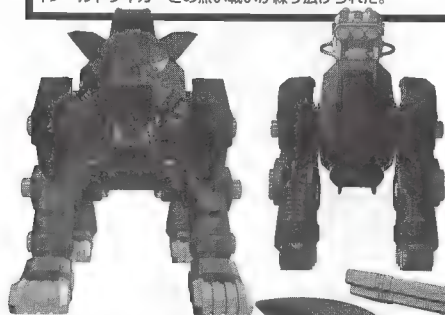
最高速度 | 240km/h

■旧ゼネバス帝国軍のサーベルタイガーをベースにして開発されたゾイドが、セイバータイガーである。動力機関、冷却装置のリファインによって、ベース

であるサーベルタイガーを凌駕する性能を得る事に成功した。

速度面ではライバルともいえる共和国軍のシールドライガーに劣っているものの、地対地ミサイルポッドや対ゾイド3連発撃砲といった、幅広い状況に対応できる武装を兼ね備えている。

アニメ版「ZOIDS」では、主人公パンのライバルであるレイヴンが搭乗。「シールドライガー」との熱い戦いが繰り広げられた。



ゴジュラス・ジ・オーガ

型番 | RZ-001TG

所属 | ヘルリック共和国機動陸軍機甲師団

強襲戦隊

機体タイプ | 恐竜型

全長 | 34.6メートル

全高 | 21.0メートル

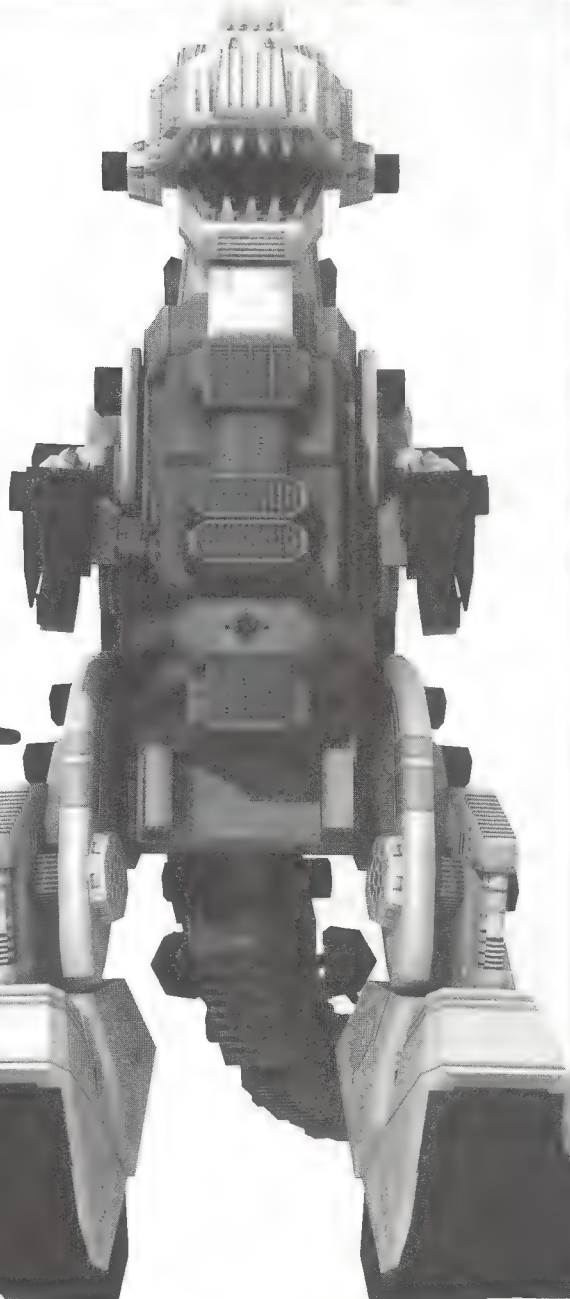
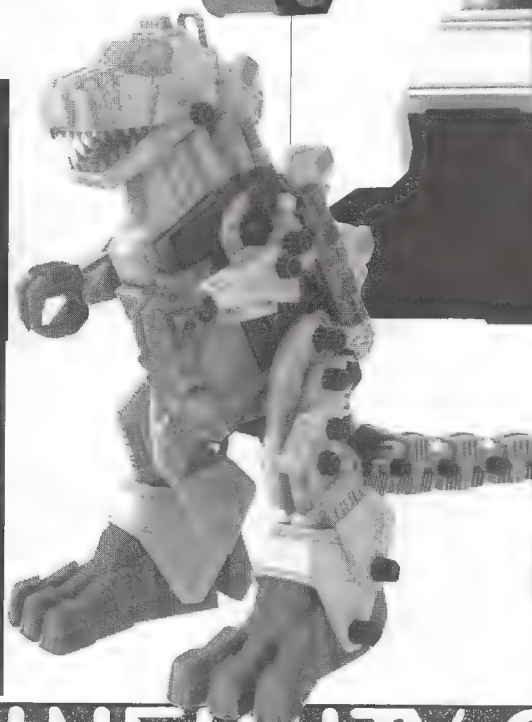
重量 | 287.0トン

最高速度 | 125km/h

■ゴジュラス・ジ・オーガは古代文明の超技術「オーガノイドシステム」をゴジュラスに搭載・強化したゾイドである。

ゴジュラスと性能を比較したところ、実に5~10倍のアップグレードに成功した。だが、強化の過程で狂暴性も増幅。長らくこのゾイドに適するパイロットはいなかった。バトルストーリー版ZOIDSでは、主人公パンの仲間アーバインがゴジュラス・ジ・オーガを乗りこなすことに成功している。

武装面では、超大型のキャノン砲が未曾有の破壊力を持つ。背面のエネルギータンクの武装により、キャノン砲の連射性も大きく引き上げられた。



ゴジュラス

型番 | RZ-001

所属 | ヘルリック共和国機動陸軍機甲師団強襲戦隊

機体タイプ | 恐竜型

全長 | 26.0メートル

全高 | 21メートル

重量 | 230.0トン

最高速度 | 75km/h

■旧中央大陸戦争の初期から戦線に投入された、ヘルリック共和国を象徴するゾイド。二足歩行での移動スタイル、重厚なボディは見た者に日本列島に上陸し続けてきた巨大生物の姿を連想させる。

ゴジュラスは主に単独で行動し、局地戦での肉弾戦が得意。ガイロス帝国の大型ゾイド・レッドホーンを腕一本で軽々と抱え上げた、という戦闘記録からもゴジュラスの強大なパワーがうかがい知ることができる。カスタマイズを行なうことで中・長距離の戦闘でも相手に脅威を与える。

ZOIDS INFINITY GraphicArts

ゾイド・インフィニティ 設定資料集

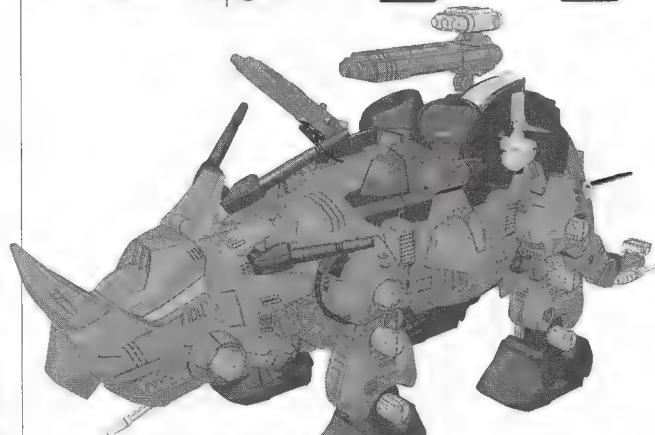
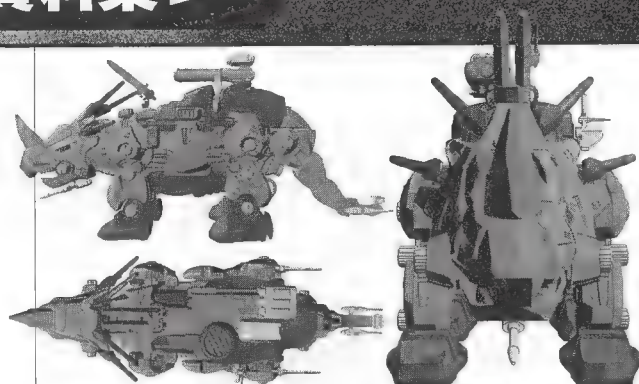
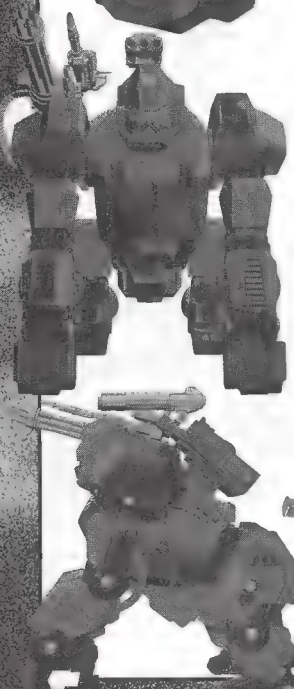
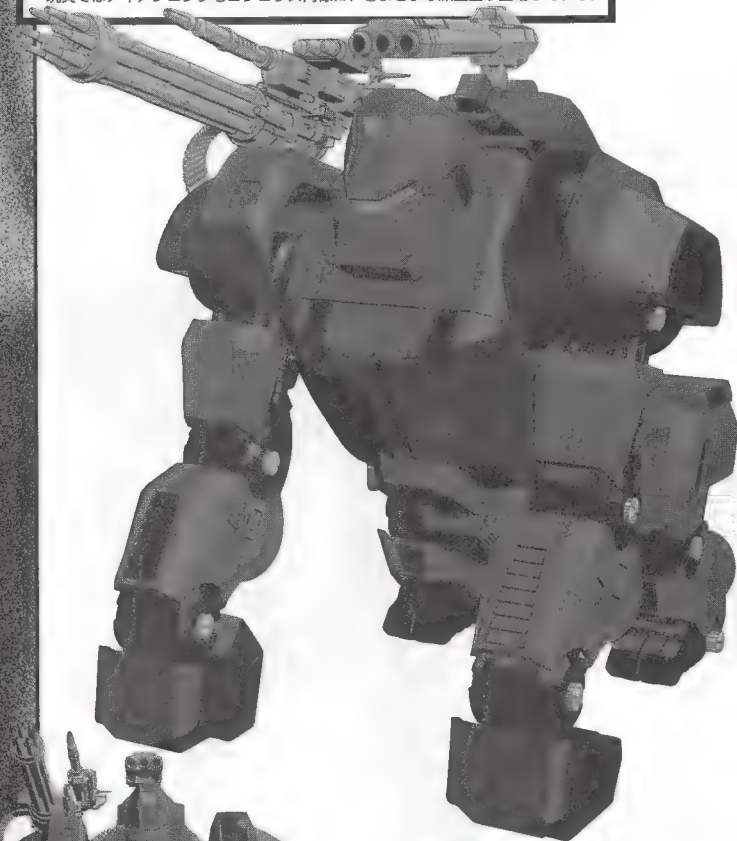
アイアンコング

型番 | EZ-015
所属 | ガイロス帝国機動陸軍装甲師団突撃戦隊
機体タイプ | コリラ型
全長 | 11.5メートル
全高 | 17.7メートル
重量 | 187.0トン
最高速度 | 150km/h

■対ゴジュラス用兵器としてロールアウトされた帝国軍の大型ゾイドがアイアンコングだ。主として格闘戦用に開発され、肉弾戦では共和国のゴジュラスに匹敵するパワーを発揮する。

高いポテンシャルを誇る格闘戦と同時に、アイアンコングは射撃戦も得意とする。特筆すべきは、肩部に搭載されたミサイルランチャー。この武装は最大8発の連続発射が可能であり、視界の外からシャワーのように降り注ぐミサイル群は「ゾイドインフィニティ」の中でも脅威となるだろう。

玩具ではアイアンコングもゴジュラス同様に、さまざまな派生型が登場している。



レッドホーン

型番 | EZ-004
所属 | ガイロス帝国機動陸軍装甲師団突撃戦隊
機体タイプ | スティラコサウルス型
全長 | 20.8メートル
全高 | 7.6メートル
重量 | 94.0トン
最高速度 | 130km/h

■中央大陸戦争時代にゼネバス帝国が「対ゴジュラス用」として開発したスティラコサウルス型重装甲ゾイド。機甲師団の主力機であるレッドホーンは、その重装甲と多数装備された重火器から「動く要塞」と呼ばれ恐れられた。

射撃装備では、連装突撃ビーム砲、高速キャノン砲、全天候自己誘導ミサイルランチャーなどバリエーションは非常に豊富である。近接格闘時の得意戦法は、先頭部のクラッシャーホーンを活かした突進攻撃だ。

その実用性と威圧感から、レッドホーンは親衛隊や突撃隊に多数配備され、多くのエースパイロットを輩出した。

アイアンコング

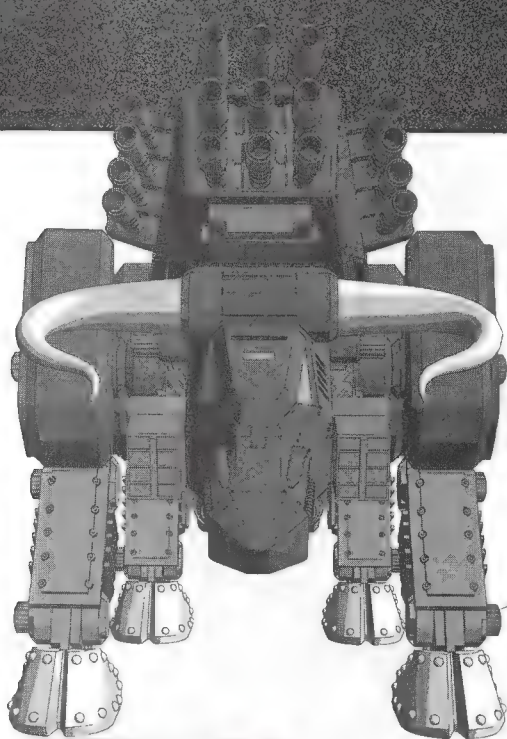
PK武装機

型番 | EZ-015PK
所属 | ガイロス帝国PK師団
機体タイプ | コリラ型
全長 | 19.1メートル
全高 | 21.0メートル
重量 | 209.0トン
最高速度 | 170km/h

■ガイロス帝国の摂政ギンター・プロイツェンの直属部隊「PK（プロイツェンナイツ）」に配備されているゾイド。ベースのゾイドはもちろん、帝国軍の大型ゾイドのアイアンコング。

アイアンコングPKは、アイアンコングの武装の特徴であった6連ミサイルランチャーの代わりに、長射程を誇るビームランチャーを搭載。運動性能を高めるために高機動ブースターバックも実装し、全体的なベースアップに成功している。

また、アイアンコングPKはアイアンコングに比べて機体カラーの赤い部分が大幅に増えた。これにより、特殊部隊色が強まっているといえるだろう。



ディバイソン

型番 RZ-031

所属 ヘルリック共和国機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊

機体タイプ パッパロー型

全長 20.6メートル

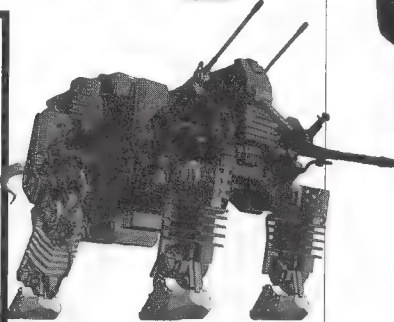
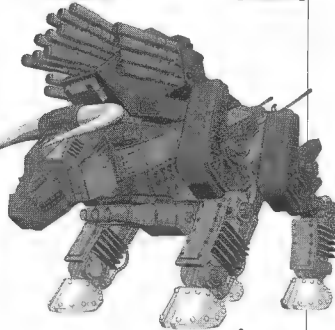
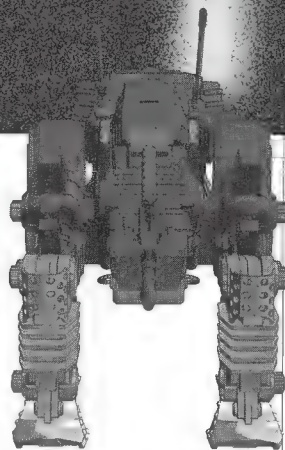
全高 10.8メートル

重量 230.0トン

最高速度 130km/h

■機体前面に集中装備された12門突撃砲と8連ミサイルポッドが強大なプレッシャーを与える重武装の突撃戦用ゾイド。ディバイソンは、帝国の魔獣デスザウラーの侵攻を防ぐ目的で開発されている。そのため、あらゆる物理攻撃を受け止めることを想定して作られた特殊装甲は、「厚い」一言では済まされないほどの堅固さを誇る。

砲撃力に特化したディバイソンだが、近接格闘能力の性能も高い。頭部の超鋼チタニウム合金で作成された超硬角による突撃は、アイアンコンゴの厚い装甲すらも貫くのだ。ゲーム内においても、この超硬角での近接攻撃は猛威を振るうことが予想される。



コマンドウルフ

型番 RZ-009

所属 ヘルリック共和国機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊

機体タイプ オオカミ型

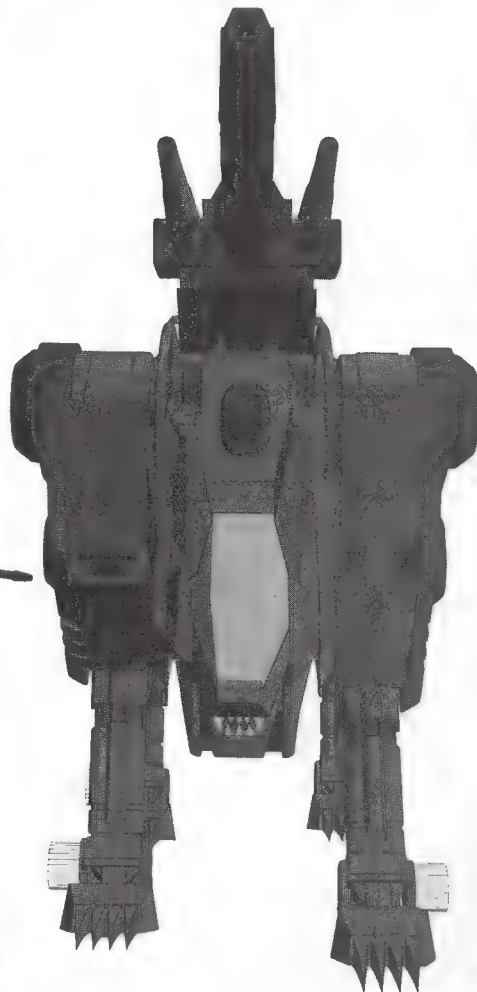
全長 14.7メートル

全高 7.9メートル

重量 46.0トン

最高速度 210km/h

■対サーベルタイガー用、そしてシールドライガーをサポートするために開発された陸上高速攻撃オオカミ型ゾイド。総合的な性能はシールドライガーに劣るものの小回りが利き、スピーディーなアクションが可能。武装的にも同クラスのゾイドが相手ならば互角以上の火力を備えている。このように、コマンドウルフは総合的なバランスが良いため、搭乗パイロットの評価も高い機体となっている。



ケーニッツヒウルフ

型番 RZ-053

所属 ヘルリック共和国機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊

機体タイプ オオカミ型

全長 21.24メートル

全高 8.64メートル

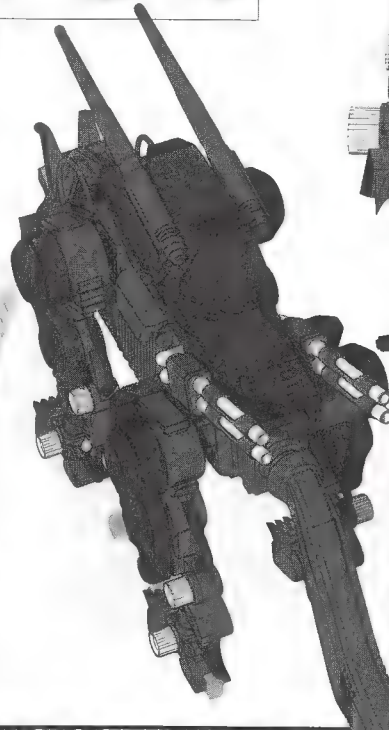
重量 90.5トン

最高速度 290km/h

■ケーニッツヒウルフは、ヘルリック共和国が西方大陸に生息する大型のオオカミ型野生ゾイドをベースとして開発した、高速戦闘用ゾイドだ。

ケーニッツヒウルフ最大の特徴は、頭部のヘッドギアに内蔵された暗視カメラと精密射撃用スコープである。この機構とデュアルスナイパーライフルを連動させることで、どのような状況下においても安定した射撃精度を保つことが可能。暗夜での狙撃の遂行など工作任務にも向いている。

また、ケーニッツヒウルフには「エレクトリックファンガー」という必殺技がある。これは機体の全電磁気エネルギーを牙に集中させて敵を噛み砕く、一撃必殺の大技だ。



ゾイド・インフィニティ 設定資料集

バーサークフューラー

型番 EZ-049
所属 ガイロス帝国機動陸軍鉄騎兵団
機体タイプ ティラノサウルス型
全長 22.7メートル
全高 12.3メートル
重量 127.0トン
最高速度 340km/h

■バーサークフューラーは、野生体ゾイドのゾイドコアを基にガイロス帝国が開発したゾイド。

ガイロス帝国最強の部隊「鉄騎兵団（後のネオゼバス帝国）」を率いる旗艦ゾイド

で、射撃、格闘に併用可能な多目的兵器バスタークローを背面に実装している。バスタークローはドリル兵器でもあるため、ドリル・ファンは一度は搭乗せねばならない機体だ。

また、ライガーゼロと同じくCAS（チェンジングアーマーシステム）を採用しているのもバーサークフューラーの特徴。換装ユニットを装着させることで、シュトルムフューラーという高速戦闘形態を取ることもできる。

ジェノザウラー

型番 EZ-026
所属 ガイロス帝国機動陸軍装甲師団強襲隊
機体タイプ ティラノサウルス型
全長 23.0メートル
全高 11.7メートル
重量 112.8トン
最高速度 260km/h

■ガイロス帝国軍の根拠ギンター・プロイツェンのデスザウラー復活計画で、帝国技術部は遺跡から発掘されたゾイドコアを分析・培養。そして、完成したのがデスザウラーの変異体、ジェノザウラーである。ちなみに、オーガノイドシステム搭載第一号のゾイドでもある。

オーガノイドシステムによって活性化されたゾイドコアによって、ゾイドの常識を超えたパワーとスピードを備える。特に最高速度はデスザウラーの90km/hから260km/hへと大幅にリファインされている。武装面では、デスザウラーの大口怪荷電粒子砲を応用した集束荷電粒子砲を搭載。

ジェノブレイカー

型番 EZ-034
所属 ガイロス帝国機動陸軍特殊作戦団高速戦艦隊
機体タイプ ティラノサウルス型
全長 23.0メートル
全高 13.7メートル
重量 137.5トン
最高速度 345km/h

■デスザウラー復活計画により創られたジェノザウラーをベースに、ヘリック共和国軍のブレードライガーとジェノザウラーの戦闘データをインプットして再調整したゾイドがジェノブレイカーだ。

カニのハサミにも似たエクスブレイカーは、近接攻撃でも圧倒的なパフォーマンスを誇る。また、機体の左右に装着されたフリーラウンドシールドにより、ディフェンス面でもジェノザウラーから大幅な進化を遂げた。背面のウィングスラスタにより、機動性能もアップしている。アニメ版ZOIDSでは主人公バンのライバルのレイヴンが搭乗し、主人公のライバル機体として活躍した。

今月の
テーマ

『ゲームセンター』



古今東西のゲーム機が処狭しと並べられた、遊戯施設を指し示す和製英語 (game + center)。不良の溜まり場的なイメージも一時期ありましたが……、今となっては本当に嘘のような昔話ですよね。

街頭電脳 遊戯語録

が い と う て ん の う ゆ う ぎ こ ろ く

Text: 伊勢猫 & C-LAN
挿し絵: 城色雄一

梅雨の足音も聞こえ始めた季節ですが、新しい環境にも慣れてきたころではないでしょうか? いつもよりちょっとだけ足を伸ばして……、いつもとは違ったゲーセンなんかを探してみるにもうってつけな季節ですよ。

あ行

インカム (いんかむ) income

システム

直訳すると「所得、収入」の意味を持った英単語。アーケード業界においては、タイトルの直接的な収益を指し示す。主に店舗内で稼働中の筐体ごとの売り上げを判断するための材料とされるのが一般的。そのデータと稼働率 (プレイされた時間) を集計することで、純粋な売り上げデータが得られる。

インスト (いんすと) instruction card

基本操作やゲームルールに加えて、メーカーのライセンズが表記されたインストラクションカードの略称。コンシューマ機などのソフトに付随した、取扱説明書に近い存在に当たる。しかし、実際は筐体画面の限られたスペースしか利用できないため、簡略化されて役に立たないケースが多かったりする。



オペレーター (おぺらーたー) operator

名称

「機械・装置の操作手、技手/事業・企業の運営者、経営者」などの意味を持った英単語。アーケード業界においては、店舗の直接的な管理運営に携わる従業員 (アテンダント) と店長 (フロアマネージャー)、経営者 (オーナー) までを含めた総称として用いられる。

か行

カード (かーど) game card

く

システム

① プレイ料金として、使用可能な現金に代わるプリペイドカードのこと。当初は各店舗のみ利用可能な磁気カード型が主流だったが、ICカード型電子マネー (Edy) (2003年/日本ユニカ) が発表され業界の注目を集めた。2対応したゲームのデータ、個人情報などが書き込まれた記憶媒体。ゲームシステムとしては「タービニア・オーナ・ズクラブ」(1999年/セガ) が業界初。さまざまなハードルを乗り越え、実用化までに至った。現在ではネットワークと連動するなど、趣向を凝らしたシステムがさまざまなゲームで導入されている。



筐体 (きやうたい) cabinet

開発

ゲームソフトとなる基板 (PCB) を出力・操作、保護するために必要な外装を示す専門用語。コンシューマ機における、テレビとコントローラー、電源アダプターまで一体化したものに相当。ビデオゲーム黎明期には、アップライト型が主流だったが、「フロッピー」系ゲームの流行とともに、屋内設置を考慮した汎用テーブル型が登場。80年代の後半まで現役で活躍したが、モニターの大形化・折り込み防止といった観点から、設置スペースを取らない一人用の汎用アップライト型へと移行していく。

コンパネ (こんぱね) control panel

開発

ゲームの操作に必要なレバーやボタ

タンなど、入力デバイス全般を意味した「コントロールパネル」を略した専門用語。コンシューマ機のコントローラーに相当し、1レバー+複数ボタンで構成された汎用タイプが主流。現在の「左レバー+右ボタン」に規格が統一されたのは80年代後半からで、それ以前は異なった仕様が混在していた。

さ行

常連 (じょうれん) frequenter

プレイヤー

特定の店舗へ頻繁に通い詰めている客 (プレイヤー) のこと。ゲームをやり込んだプレイヤーが多く、店舗側が得られるニーズや情報は有益。その反面、一般客が入りづらい雰囲気を生み出す要因になりやすいのが悩みのタネ。

た行

直営店 (ちやうえいてん)

Direct management gamecenter

システム

読んで字のごとく、メーカーが直接に経営を行っている店舗のこと。自社製品の新作入荷が非常に早く、ロケテストの現場などとしても活用されている。中には新入社員研修として、現場を体験させるゲームメーカーなども存在している。

な行

ネットワーク (ねとわーく)

computer network

開発

通信回線を利用して、複数の電算機器を接続したコンピュータシステムの略称 (ローカルネットワーク)。アーケード業界では、インターネットを利用したサービス全般のことを指し示す。バーチャファイター4 (2001年/SEGA・AM2・セガ) で採用された「V.F. NET」の登場以降、各メーカーが多くのサービスを提供している。

ゲームメーカー now!

ゲームメーカーの 生の声が聞けるコーナーです

ゴールデンウィークも終わり、季節は梅雨から夏へ。学生諸君の中には、夏休みが待ち遠しくなった人もいるんじゃないかな? ゴールデンウィークどころか夏休みすら満足に休めないアルカディア編集部ではありますが、おかげさまで50号を迎えることができました。そんなわけで、今月はメーカーの皆さまにお祝いの言葉をいただきました。

今回の共通質問

依頼主
東京部
アルカディア編集部

質問
50号を迎えたアルカディアに一言お願いします。

KONAMI

コナミ
吉田

もうじき梅雨ですね。こんな時こそジメジメを吹き飛ばす熱いゲームをしましょう! ということで「バトルクライマックス!」です。「たえ負けてもしょうばい試合はするな!」これが合言葉。やっぱプロレスはエンタテインメント。盛り上がる試合しようぜ。また久しぶりのメダルゲーム「ギガドレック」も間もなくお目見え。自慢のモンスターを持ち寄ってのトーナメントモードはホント白熱します。やっぱ対人戦は面白いね。目印は巨大なドラゴンですよ!

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

SNK

SNKプレイモア
yuzuko

楽しかったGWもあっという間に過ぎ……。さっそく五月病気味(?)。突然ですが、実は「KOF」も今年で「10周年」なんです。まあもうそんなに経つの?(-_-) こりゃほお~となんてしてられない!! なんかやります、やります。どんどん盛り上げていきますのでどうぞご期待。

Official Website → <http://www.snkplaymore.co.jp>
SNK WORLD → <http://www.snkworld.com/>



AIKY



なんと! お子にアタックで レベル超人が出現。制作時に日子取りもしないことのできるいい設定。ぜひ、お子にの超人に挑戦してみてください。

<http://www.aiiky.biz/>

彩京

AMUSEMENT WORKS
PSIKYO

開発部
よしだ

6月です! 6月といえばのび太くんが一番嫌いな月だったかしら。なんでも祝日が一日も無いからとか。……本当だ!! カレンダーの月~金かすべて真っ黒です。これなら会社でゲームしまく……ゲーム制作がはかどること受け合いですね。そうそう、今年は「無限の住人」を読破した程度のゴールデンウィークでした……。

<http://www.x-nauts.com>

CAPCOM

カプコン
東京宣伝部
テラ

今号で50号記念とおめでたいところで久々カプコンアーケードゲームの新作発表ができてうれしい限りです。「ZDX」はなんといっても「覚醒システム」が最大のウリ! 新作の「ファイティングジャム」には新キャラとしてイングリッドが参戦! 一部で根強い人気(?)のあったキャラがついに登場です。夏に向けてどんどん情報をお届けしますのでお楽しみに!

A ADORES

アドアーズ
松沼

アドアーズの老舗店舗、アドアーズ中野店が25年ぶりにパワーアップしました。なんと開店は'79年という歴史のある店舗です。プレイスゲームとアーケードゲームを増しましたので、読者の方々もぜひ遊びに来てくださいな!

店舗専用HP → <http://www.gamefantasia.jp/>

SUCCESS

サクセス
版権
促進部より

前々回ぐらにXbox版「サイヴァリア2」の発表をしたのですが、言った先から延期になってしまいました。楽しみにしてくれていたファンの皆さますみません。制作は順次進めていますので楽しみにお待ちください。何か別の発表もできたらいいなあ~なんて思っています。それから、最後になりましたがアルカディア50号ホントにおめでとうございます!!

<http://www.success-corp.co.jp>



(有)グレフ
アキラ兄さん

「闘劇」見てきました。スゲー面白かった! まだまだアーケードという場に「熱」が残っている、ということを確認させていただきました。頑張れアーケード! とところでSTGでこういうイベントでできませんかね? 「闘劇」とか(笑)。各社でタイムアタックモード付きのSTGを一緒に作れば可能?

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



アミューズメントヴィジョン
広瀬ウエ

ファン待望の「Ollie King サウンドトラック」が先日、とうとう発売されました! カッコいいデジロック、アドレナリンドバドバのガキパンク、しっとりメロウなジャズなど、ボリューム満点。ナガヌマサウンドは今回も聞かせます、聞かせてくれます。ジェットセットファンも大喜び、珠玉の一枚。今すぐ買いに行け!!

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

Sammy

サミー
販促GR
川口

AW-NET "2004スプリングキャンペーン" 好評開催中!! 詳しくは下のアドレスから、チェック!

AW-NET HP → <http://www.awnet.jp>



ケイブ
広報M

携帯ゲームサイト「ゲーセン横丁」に続き、FOMA900i専用通信ゲームサイト、初夏配信に向けて鋭意製作中!! ケイブHPで情報公開中だから、ぜひのぞいてみてね! 移植じゃない、完全オリジナルの本格派だよ!!

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

Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

最近ウチのコンシューマーの新作が発表になりましたが、当然のごとく私は一切絡んでおりません。まあアレを作ったりコレの企画をどうしようかと考えてたりする日々で、なかなか仕事がはかどりません。あ、そいうや格闘の企画もあったなー、うーむ。今年の仕事は大変だなあこりゃ。とほほ。

<http://www.alfasystem.net/>

VISGO®

ビスコ
梅雨木しげる

この号が出るころには梅雨の季節ですね。つい最近まで寒い寒いと言っていたのに時が経つのは早いものです。体調管理が難しい季節だと思いはすので体を崩さないように気を付けてお過ごしください。

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

Hitmaker™

ヒットメーカー
西村ケンサク

さて、そろそろ『WCCF SERIE A 2002-2003 ver.2.0』の稼動が始まります(お待たせして申し訳ない)。オールタイムレジェンドにどの選手が入っているのかみなさん気になっていると思います。78ページでマエトナディレクターがアレコレ話しているので読んでください。あー、いろいろ喋っちゃってるなあ。

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



悠紀エンタープライズ
第一開発室 業務
前田 涼

第二回闘劇参加者の皆さま、お疲れさまでした。かなり白熱した試合になったようで何よりです。悠紀内ではそろそろ新たな作品に向けて動き出した感があります。部署名が変わり、多少のメンバー交代もあり……何かと忙しくなりました。皆、新たな面白さを日夜追求・模索しています。おかげでなかなか面白くなりそう。続報を待て!

<http://www.samurai-zero.jp/special/>



Warashi Inc.

童
佐々木

唐突ですが、モバイルコンテンツ事業を始めました! totoを当てたい、楽しみたい人の総合情報サイトです。内容は「購入資金節約ツール」、「試合速報」、「結果確認」、「ポイントランキング」、「試合&toto展望コラム」などとなっております。toto予想、購入、結果に至るまですべてが楽しめる「JOMOtoto」です。

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



TAKUMI

タクミコーポレーション
曳田

読者の皆さん、はじめまして。1月からタクミに入社した曳田といいます。早いもので、入社当時は寒かったのに、この暑さはすでに夏ですね。こんなときこそ、エアコンに感謝×2です。その真下に位置する私は真冬ですが(T・T)

<http://www.takumi-net.co.jp/>

TECMO

テクモ
つつちー

いよいよ20代最後の夏がやってまいります……。切ないですね。とか言ってる場合じゃない。楽しまない! 今年の夏は海に絶対行くぞ!! そういえば、『DOAOnline』改め『DOAUltimate』に水着の女のコが登場しますよ! そう、『DOAX』に登場したあの水着たちです! お楽しみに! ああ……水着の前にダイエットしなきゃ……(涙)。

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

namco

ナムコ
新井

夏だ! 夏といえば祭り。祭りといえば「太鼓の達人」なのは周知の事実。ということで、もうすぐ「太鼓の達人6」がゲームセンターに登場! 詳しい仕様は以下のとおり! 今年の夏は太鼓たないで盛り上がり! サイズ: W1200×D1260×H2040、重量: 230kg 消費電力: 340w ※仕様は予告なく変更になる場合がございます。

BANPRESTO

バンプレスト
たぐりん

ども! ゴールデンウィークを目前に控え、心踊るたぐりんです! でもこの号が出るころには、休みも終わってるんだよね、はあ……。いや、いかん! こんなマイナス思考では!! きっとフル充電されて、気持ち新たにモリモリ働いているに違いない! よーし、今月で祝50号のアルカディアさんと共に頑張るぞー!

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



(有)セイブ開発
代理 5号

みなさんゴールデンウィークは有意義に過ごされましたか? 5号は、ぬくぬくお布団を満喫している間に連休が終わってしまい、ゴールデンウィーク短すぎ! と五月病に突入りそうな勢いです。そんなわけで、五月病気味の方もそうでない方もストレス解消にはゲームが一番。メダルコーナーに行ったら「Fever Soccer」もよろしくをお願いします。

SEGA®

セガ
AM/パブリシティ企画室
田中

6月はうとうしい梅雨の季節。外出するのがおっくうになって、つつい家の中でゴロゴロ過ごす時間が多くなっていませんか。さて、セガのアミューズメント施設のイメージキャラクターとして一年間頑張ってくれた「MEGUMI」さんに代わる新しいキャラクターが決まりました。近日、発表予定。請うご期待! (若いって……若いって本当にイイよなあ)

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



SEGA-AM2
木原

渋谷バーチャ博で「VF4FT」のロケテストを行ないました! バーチャ博でプレイされた方は新要素である技切り替え、新技、新ステージ、チャレンジモードなどをお楽しみいただけたかと思います。もう少しお待ちいただければ全国に「VF4FT」が登場いたします。具体的に何月何日はまだ言えないのですが……。鋭意開発中ですのでそそり応援してください!

<http://www.sega-am2.co.jp/>



セガ
メカトロ研究開発部
バブ Taki

夏です。南の島気分「ピンゴパーティッシュSP」が登場しました! 前作のシングルカードに4枚のカードでプレイできるマルチカードを追加。4タイプのボナスゲームをご用意し、ジャックポットの発生頻度もUPしましたよー。ベツ終了時「ビッグウェーブチャンス」コールがあるとイベントが発生! と、この後は実機でお楽しみください(へへ)

<http://www.sega-mechatro.com/>

SEGA WOW™

うき

「ドラトレ」のネットランキングを現在開催中。「2」でもネットランキングはあるので、その前哨戦って感じかも。賞品も用意してあるよ! 現在「2」の制作がむっさ佳境です。ロケテがあって、ショーがあってと大わらわ。でもロケテの時ってデスクでいろいろない合わせに悩まされなくて済むから逆に好きかも!

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

TAITO®

(株)タイトー
専属MC
松岡坊頭

楽しいGWも終わりもうすぐ梅雨の季節ですね。しかし、そんな梅雨を吹き飛ばすかの勢いで「ソイドインフィニティ」の開発も最後の追い込みをしています。きっと皆さんのご期待に応えられるようなゲームになってアーケードに登場することでしょう! それから、松岡も関係しているアレの実態もそろそろ明らかにしようかなと思うのでお楽しみに!

質問箱?

ゲームメーカーの皆さま、暖かいお言葉ありがとうございます! とうとう、アルカディアの首領、狼渡は50号を迎えたことをどう思っているんでしょうか? ちょっと話を聞いてみました。まず創刊から50号までで印象に残ったことについて。

狼渡 創刊から今まで一番印象的だったのは、やはり闘劇の開催ですね。ゲームスト杯をやらなくなってから、数多くのリクエストを頂いてたんですよ。「ぜひ、大会をやってください!」ってね。それを再び実施できたことは大きな成果というか、役割を果たした感じと新たなムーブメントを担えることの喜びはありますね。

ではつぎに苦労したことは?

狼渡 んー、アルカディアの誌面自体というより、編集部が神田から三軒茶屋に変わったという苦労はあり

ますよ(笑)。個人的に家から目茶苦茶遠いし。あとは、編集部が狭くなったというか筐体が数多く置けなくなったことですね。ほかは、あんまり苦労してないなあ。編集者のみんなが一生懸命やってくれてるんで、自分自身が苦労している印象はないですね。

最後に今後の抱負を。

狼渡 抱負か。アルカディアとしてやりたいことはありますよ。多分、今年度が新たなフェイズへの移行期と考えているので、そこで実験的な側面からでもチャレンジしたいですね。具体的には……ちょっと言えないなあ。闘劇に絡んでいることでもあるし、ゲームイベント全般的な話題でもあるし、やりたいことってひとつじゃないし。きっと読者のみなさんに喜んでもらえることだと思いますので、期待しててください!

〒154-8528

東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

(株)エンターブレイン アルカディア編集部

「ゲームメーカーNOW!」係

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

VGMを多角的に分析する当コーナー、「VGMラボ」。
今月は小坂りゆの新譜リリース(P154に関連記事)、VGMコラムに加えて、
本誌「ポップンな関係」でもおなじみのNazo鈴木氏のインタビューも掲載。
先日開催されたポップンライブにまつわるお話など、
貴重なエピソードと共に楽しんでいただきたい。

New Release



begin / 小坂りゆ

コナミメディアエンタテインメント / LC1280 6.11 On Sale ¥2,940 (tax in) ※Web通販限定

①begin ②VICTORY!! ③LIFELESS ④Remember you... ⑤SPEEDY
(アルバム用新曲) ⑥glacial ⑦Kiss me ⑧WHITE SEASON ⑨DIVE
TO THE NIGHT (TERRA WORKS remix) ⑩CANDY♥ ⑪Don't Stop The
music!! ⑫Sweetie (アルバム用新曲) ⑬Song For You (アルバム用新
曲) ⑭☆shining☆ (unplugged version) 全14曲

DanceDanceRevolutionから生まれた女性ユニット・BeForUやBEMANIシリーズでおなじみ、小坂りゆの1stソロアルバムがリリースされる。

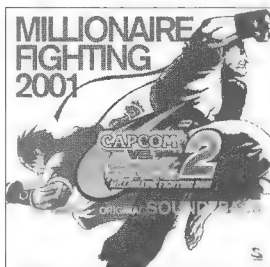
このころBEMANIシリーズ全般へと活躍の舞台を広げている彼女。作詞でもボーカルでも非常に幅広いタイプの楽曲が収められており、最近の活動がいかに実り多きものであったのか、聞き手に伝わってくる充実の1枚。購入はコナミスタイルドットコムで。 <http://www.konamistyle.com/>

効果音に耳を傾けて

Text: 罰帝

格闘ゲームにおける効果音の重要性

今月のアルカディアは「闘劇 2004 FINAL」の記事が中心です。やはり格闘ゲームは闘っている「音」が聞こえると、緊張感が違ってきます。もちろんステージごとに流れる曲も印象に残るものですが、それ以上に大事なのは、「効果音」の迫力でしょう。音が小さかったり、有線放送しか聞こえなかったりするゲーセンで遊ぶと、あまり面白くないですよね？



「CAPCOM VS. SNK 2」のサウンドトラックには、ボイス集が収録された。ファンにはVGM同様、効果音やボイス集も大きな魅力なのだが、

『ストリートファイターII』を例に挙げると、攻撃をガードされた際の「ガッ! ガッ!」という音と、攻撃をヒットさせた「バシッ!」という音の対比が秀逸で、この音がプレイヤーの闘争本能を刺激する見事な演出になっています。

ただ『ストII』の時代はまだ基板の性能も低かったため、キャラクターのボイスは今一歩、という部分もありました。容量が少なく、ゲームにプロの声優さんを使うことも少なかった時代。仕方なかったことだとは思いますが、リュウ・ケン・ガイル・本田・ザンギエフ、だれが投げてもあの「フムア」というボイスだったのは懐かしい思い出です(このニュアンスが伝わっているのか不安なところもあります)。

MVSで登場した『餓狼伝説2』や『龍虎の拳』は、「演出的効果音の進化」という面で特に重要な作品でしょう。『餓狼』初代でもライデンステージの迫力あるギターサウンドなど、聞きどころは大量にありますが、『餓狼2』のアニメ的な格好良さを持ったボイスや、『龍虎』の「パコーン!」という現実にはあり得ない攻撃ヒット音は、その後の格闘ゲームに大きな影響を与えています。

個人的に印象深いのは『バーチャファイター』でデュラルを殴ったときの「ゴァン」という金属音だっ

たりするのですが、こういった効果音やボイスは、サントラCDの「効果音集」や、家庭用の移植版でしかじっくりと聞くことができません。格闘ゲームに限ったことではないのですが、近年のVGMサントラには曲以外の音が全く収録されていない場合が多く、効果音マニアとしては残念な次第です。

基板の進化により、声や楽器の音をクリアに鳴らすことが可能になった現在ですが、すべての効果音が「リアルな現実の音」ではないはず。巧みに作られた「効果音」が鳴っているからこそ、コンボを決めたそう快感や、やられたときの悔しさが印象に残るのではないのでしょうか。

曲だけでなく、「効果音」に耳を傾けてみるのも、VGMの楽しみ方の一つといえるでしょう。

ストリートファイターII/G.S.M. CAPCOM 4 PCCB00056 ※廃盤

餓狼伝説/LAST RESORT PCCB00087 ※廃盤

餓狼伝説2 PCCB00111 ※廃盤

龍虎の拳 PCCB00101 ※廃盤

バーチャファイター 最強の戦士/B-univ TYCY-5386 ※廃盤

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 ORIGINAL SOUNDTRACK センピュータ/CPCA-1055 ¥2,100 (tax n)



Interview

テーマ:MUSICとGAMEをつなぐ

Nazo²鈴木

今月は本誌でもおなじみ、ポップンミュージックシリーズで活躍されているNazo²鈴木氏に登場していただいた。VGM関連の業務にとどまらず、ライブ「ポップンアーティスト大集合!」のプロデュース、アーティストの音楽制作といった、音楽のさまざまな分野で手腕を発揮する人物だ。Nazo²鈴木氏の活動は、VGMと音楽の架け橋的な役割を果たしているのである。

Nazo²鈴木(なぞなぞ すずき) かつてはコナミのサウンドチーム「矩形派倶楽部」の一員として、数多くのVGM制作に携わる。現在はコナミメディアエンタテインメントにおいて、アーティストの音楽制作やポップンライブの調整など、多忙な日々をおくる。ポップンシリーズに新卒教員やハキノツを登場させた功績は言わずもかなであろう。Nazo²鈴木氏の温かみのある人柄と独特の個性は周囲を癒し、アーティストやスタッフからの信頼は絶大。

ゲーム、アーティスト、ファンをつなぐ

本格的にお話を伺うのは、実は初めてですね。改めて鈴木さんのお仕事を教えてください。

鈴木 どこから話せばいいんでしょうね(笑)。BEAMNシリーズでは「ポップンミュージック3」ポップンアーティスト「キーボードニア」のころから関わりました。はじめはミージャクディレクターの形でやっていました。当時は外部アーティストの楽曲発注やアーティストのブックキングをしていましたね。版權曲のシンガラのブックキングもそうです。ポップンでいえば研ナオコさんやスーパースラップ、IDEXだったらオセロさんなどもブックキングしました。それからQ!MexやIai Moore、あのフレディも「TOKIO」が最初でした(笑)。

——時は凄まじい仕事量でしたね。

鈴木 個人的な仕事量は今も変わらないんですけど(笑)。現在はアミューズメント(以下AM)事業部のディレクションが確立されていますから、今の僕は音楽ゲームに対して、以前よりも側面的にフォローしています。ミュージアやシンガラのブックキングとか、録音スタジオのセッティングとか、いろいろやってます(笑)。レコーディングの時は、ギターなどをよく弾いてましたね。一時は版權曲のほとんどを……。wacのディレクションが厳しかったですよ(笑)。

——VGMだけでなくアーティストもブッシュする展開を打ち出し、継続されていますね。

鈴木 ゲームが伸びて、参加アーティストもそこで広く認知されたいなと思ったのが始まりです。最近ではAM事業部のアーティスト戦略、例えば亜熱帯マジSKA爆弾feat. MAKIやDesiROWなどがCDデビューする予定ですけど、そのような「ポップンからアーティストが輩出される」というレールは自分が作ってきたような気がする……かな?(笑)

音楽畑の勘を信じて

——先日、4回目が開催された「ポップンミュージックアーティスト大集合!」、これは鈴木さんが仕掛け人なんですよ?

鈴木 はい。ポップンライブを思い付いたき



5月9日、東京・渋谷のNHKホールで開かれた「pop'n music アーティスト大集合! 4」も大盛況。「会場のステータスも大切だった」と鈴木氏は語る。

かけは、「もったいない!」と思ったんですよ。これだけ優秀なアーティストが入っているんだから、それをファンのみんなに見てもらいたかったんです。最初は本当に冒険でしたけど(苦笑)。当時のポップンのディレクターのS氏やH総長とミーティングを重ねましたよ。どうなるか全く読めなかったから、ポップンライブの第1回は、あくまでも僕がオーガナイズ可能なアーティストだけでやりました。パーキッツ、Sana、新堂敦士、Schmooでした。

——そして、フタを開けてみたら大盛況でした。鈴木 そうですね。それで第2回からAM事業部の方のアーティストさんも参加していた。ただ、やるのはいいんだけど、アーティストのスケジュールやホールのブックキングなど、さまざまな調整が地獄なんですよ(笑)。

アーティストの出演順なども僕が考えていたわけですが、新しく参加するアーティストを第1部、第2部の3番目に入れたら意図なんですよ。それで今回もwacの「常盤ゆうとか」を第2部の3番手に予定していたら、wacが「僕は第2部に出る器じゃないです」なんて言ってきた(笑)。なので、今回はそれぞれの希望を尊重しました。仕事がかつていて人の出演順とか、楽器セットの手順とかも考慮して……。持ち時間は均等に20分の約束になっているんですけど(苦笑)。でも、大変なだけでファンの「やつてほしい!」という声を耳にすると、やらなきゃいけないと思いますよ。

ファンの要望は大きいんですね。ところで鈴木さんって、音楽畑のおいがしますよね(笑)。鈴木 そうでしょうか(笑)。悪く言えば行き当

Video Game Music Laboratory



たりばつたりというか……。その時、感じたものってあるんです。その感じたものを信じて動きますね。その時その時の自分が感じたものを大切にして、仕事をするようにしています。

では、今感じてらっしゃること、鈴木さんが考えるポップンのビジョンを教えてください。

鈴木 年内にデビューさせたいアーティストが数組います。この人たちが結構いいんですよ!パーキッツもIV進出したりして、もっと育ってほしいと思います。Sanaは今度のCDシングルで新境地を開いています。ウイスパールのフレンチポップスでもいい味なんですけど、もう少しリポーションに自己主張できるようなアーティストに育ってほしいですね。等身大のSanaが感じられるような。

——それではファンメッセージを!

鈴木 制作スタッフ、ファン、アーティストのみんなへ、ここまで来たありがとうございます。こんな一体感のあるゲームって、そうは無いですよ。この勢いをキープしていきながら頑張ります。だから、ポップンが長寿ゲームになるように応援してください!

(敬称略) 5月13日 東京・青山のレコーディングスタジオにて収録

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:JOE エスプシリーズだけでなくケイブのシューティングといえは弾幕とボス、攻略パターンを作るのも実行するのも楽しい!

『エスプガルーダ』とケイブのシューティングゲーム

シューティングゲームにおいて一つのシステムや指向を確立し、スコアラーから一般ゲーマーまで、幅広い層に支持されているケイブ、コンスタントに新作をリリースし続けて、現在も新たな方向性を見出し、独創的なゲームを作りだしている。そこで今回のテーマは最新作である『エスプガルーダ』をメインにケイブのシューティングに関するサイトを紹介します。

今回は、主人公であるアゲハとタテハに加えて、敵キャラクターにもかかわらず非常に人気の高いセセリを掲載しているサイトを中心にご紹介。また、本作はショートストーリーを掲載するサイトが多数存在しており、今回はその一部もご紹介する。このほかに、攻略サイトもご紹介していこう。



漆黒の翼 無色影羅

「エスプガルーダ」、ギルティギアシリーズなど、アーケードゲームのイラストや小説などが楽しめる。どれも作者の想いが詰まっているので感じるべし。

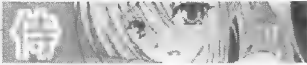
<http://sapporo.cool.ne.jp/mindmoor/index.html>



檸檬館-LemonMaiden- 斎威(あおい)まりん

セセリのイラストが掲載されている。同人活動情報も随時更新されているので気に入った人はチェック。なお刊行物の一部は18禁です。

<http://www.omn.ne.jp/~aomari/index.html>



侍 ひげ

ゲームやコミックの女性キャラクターのイラストが多数展示されており、同人活動(通販はショップ系サイトにリンク)も掲載される。18禁サイトです。

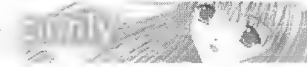
<http://www.sagisou.sakura.ne.jp/~kou/>



/* fenrer */ 美ゆう

「エスプガルーダ」の、セセリ、タテハ、アゲハのイラストを楽しむ。パステルカラーでライトなタッチが印象的。「エスプガルーダ日記」を連載中。

<http://f13.aacafe.ne.jp/~fenrer/main.htm>



purify 2004 oya

丁寧に色塗りされた「エスプガルーダ」のセセリが掲載されている。イラストに付記されているコメントも読んで作者の意見を聞けし。

<http://ichigo.sakura.ne.jp/~midgard/index.html>

描き込まれた細い線とかわいい女の子が印象的

Punishment from Heaven 桜舞斗



<http://www.interq.or.jp/black/maito/top.html>

細い線とメリハリのある色使いが印象的なイラストを楽しむ。「エスプガルーダ」以外にもシューティングゲームのイラストが描かれているので、気になる人は要チェック。同人活動情報も掲載されている(原稿執筆時には「式神の城Ⅱ」関連本の情報を掲載中)。

豊富なイラストがメイン

奈種殻 果名月



<http://page.freett.com/NATANEGARA/>

イラストとコミックがメインコンテンツ。掲載されているイラストは「エスプガルーダ」以外に、ギルティギアシリーズ、そして管理人のオリジナルなどが掲載されている。豊富な掲載数が魅力的なサイトを時間をかけて楽しんでほしい。

プレイヤーならご存知のあのお方

空中庭園ノスタルジア かどつかさ



<http://www1.u-netsurf.ne.jp/~sakabon/>

「エスプガルーダ」のイラストレーターであるかどつかさ氏のサイト。今回は特別にご本人のサイトをご紹介します。コンテンツにはCGだけでなく、ファンにはたまらない仕事の履歴や掲示板も掲載されている。サイトを隅々まで楽しむべし。

質感あふれるイラストを堪能せよ

DEGREE 唯鬼



<http://member.nifty.ne.jp/DEGREE/top.htm>

トップページには美しいイラストが背景として掲載されている。メインコンテンツはイラストで、テーマは執筆者のオリジナルが中心。イラストは質感を感じる独自性の高いものが多い。また、背景として描かれている風景画が印象的。ぜひチェックしてもらいたい。

未開区域「遊楽部」 名賀けいと

遊楽部



<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denel/9251/>

イラストコーナーのトップ絵にセセリのイラストあり。コメントも記載されている。リンクはシューティングゲーム系で分類されている。

怒れッ!お犬様同盟WEB SITE いりびよん



<http://www.geocities.jp/cinusamadomei/>

「エスプガルーダ」の同人誌を刊行しており、その表紙に描いたアゲハとタテハのイラストが掲載されている。大きな瞳のかわいいイラストが多い。

CARPE DIEM おおつか良宗



<http://otuka.parfait.ne.jp/>

シューティングゲームのイラストが中心。二次創作によってゲームの奥深い世界観を相乗的に楽しめることを知るべし。

蜥蜴楼 紫雲潤依



<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/3638/>

アーケードゲーム全般のイラストがコーナー化されている。つづらな瞳が印象的な女性キャラクターが柔らかなタッチで描かれている。

Byakhee ARES



<http://ares-moffufu.cool.ne.jp/byakhee/>

シューティングゲームに関する小説がコンテンツとして掲載されている。ネット名物「〜への質問」コーナー(今回はシューティング)もあり。

『お気に入り』 エスプガルーダ 攻略サイト

シューティングゲームの面白さの一つといえは攻略。何度も練習して、攻略パターンを自分のモノにし、ハイスコアをたたき出すのが気持ちいい。そこで今回は、シューティングゲーマーのためにプレイの手助けとなるサイトをご紹介します。まず最初に紹介するのは、「みさきのお部屋」(<http://www.geocities.jp/misakichi117/>)。コンテンツにある「Game」をクリックするとシューティングゲームの攻略として「エスプガルーダ」が取り扱われている。攻略内容は初級者・中級者向け講座が中心。ぜひ、プレイに役立ててほしい。

もう一つ攻略サイトとして紹介したいのが「STGはじめました」(<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/6545/>)。数種類のゲームがどれも詳細に解説されており、印刷して熟読したい内容だ。スコアに特化したサイトといえは「全日本こすり道連合本部」(<http://www.geocities.jp/meloonbooks/>)。サークル活動のサイトではあるものの、「スコアボード」には最新のハイスコアが掲載されている。「総合掲示板」には第一線で活躍中のプレイヤーがアツイ意見を交換中なのでチェックしよう。

第十三回

Text by SEIYAMA

音楽コラム



SEIYAMA プロフィール:「GGX」や「GGXX」でアレンジや作曲を担当
ギルティサウンドを生演習するために結成された夢のハードロック
バンド「A.S.H.」のキーボーディストも務める。

このコーナーでは、SEIYAMA 氏への音楽的な質問を受け付けてお
ります。eメール (dontan@arcadiamagazine.com) かおハガキで、
「どんたんとたん」係までお寄せください。お待ちしております。

読者の皆さん、ご機嫌いかがですか？

おかげさまで、この「どんたんとたん」も
無事連載一周年を迎えることができました。
ありがとうございます。前回のコラムでそ
こはたとく触れておいたのですが、実は私
SEIYAMA、先日5月3日～5日にディファ有
明にて開催された「闘劇 2004 FINAL」のオープ
ニング・テーマを作曲させていただきました。
すいません(なぜ謝る?)。

今回は、それをネタにお送りしたいと思いま
す。……え? 「闘劇」行ってないから、曲が
分からない? ごもつとも。しかし抜かりはあ
りませんよ。きっと DVD の方に収録されます
から、後日お買い求めの上、お読みください(荒
技)。

事の起ころは、猿渡編集長とのやりとりの中
で……

SEIYAMA(以下、S)『「闘劇」に、オープニング・
テーマみたいなものってあるんすか?』

猿渡編集長(以下、編)「いや、特に無いですね。」

S「あったらいいですよええ……。」

編「そうですね……。」

S「作っちゃおうかなあ……。」

編「……じゃ、お願いします。」

と、簡単に書くとこんなカンジでした。フリー
ランスの仕事は、こうやって発生するという好
例ですね……というハナジで。

なんでも、開会時にムービーを上映するのだ
そうで、そのための音楽として欲しいとのこと。
そして当然、「闘劇」にふさわしい楽曲にして
ほしいと。身体の80%が「ROCK」で出来てい
る SEIYAMA の頭の中では、すでにこの時 Dr.
のツバサがドコドコ鳴っていました(笑)。

それと、やっぱり「闘劇=闘い」ですから、
そんな要素をアレンジに盛り込もうというわけ
で、「Gt. と Kb. のバトル」にしようなんてコト
もこの段階で頭にありました……まだ曲も出来
てないのに。

さらに妄想(?)は膨らみ、「どうせなら全部
『生(打ち込みではない・意)』で録りたいなあ」
なんて思ってしまったからさあ大変。気が付け
ば「どっかで見たことある顔ぶれ」がそろって
しまったというわけです……そう、A.S.H. の皆
さんです。まあ、もともと気心知れたミュージ
シャンたちですから、当然といえば当然の成り
行きだったわけです。

こうして「連載一周年記念・闘劇オープニ
ング制作プロジェクト(勝手に命名)」はスタート
しました。曲デモを SEIYAMA が打ち込み、そ
れを MP3 に変換の後、猿渡編集長に添付ファ
イルとして送り、意見・要望を受けてさらに作
り込み、また送り……なんてやりとりを経て、
「じゃあコレで」となったものを参加ミュージ
シャン諸氏にマスター・リズム(楽曲の進行譜)
と共に配布してレコーディングに臨む、という
流れで進行していきました。

トータルで3分30秒ほどの楽曲のうち、パ
ンド形態での演奏部分は後半1分30秒ほどな
のですが、なかなかイイ感じに仕上がったと思
います。映像の方もカッコ良かったですしね。
スケジュールの都合で、当日会場の方で聴けな
かったのが残念ですが……ぜひ「聴いた」とい
う皆さんの感想を伺いたいのです。メールで
も頂けるとうれしいかな、と。

そんなところで残り誌面が尽きたようなの
で、また次回!

闘劇オープニング

今回の譜例は、連載始まって以来のタブ譜付きです。

このフレーズは、本文で取り上げている「闘劇オー
プニング」のギター・リフ部分です。ギターが弾ける
方は一目瞭然ですね? そう、「1音下げチューニング」
によって演奏されています。つまり実音は記譜されて
いるとおりGm(Gマイナー)なのですが、演奏上はAm
(Aマイナー)として演奏するわけです。

その理由は、「5弦開放で鳴られる音の質感が欲
しいから」なのです。ギターという楽器は、同じピッ
チの音でも、弾くポジションによって得られる音色が
違いますからね。

使っ 遊べる!!

~クーポン持って遊びに行こう~

アルカディア クーポン

そろそろじめじめとした梅雨がやってきます。休みの日も家の中に閉じこもってしまいがち。だけど、元気にゲーセンへクーポン持って出かけよう!

アルカディアクーポンニュース 改

行きつけのお店がクーポン店になっているかも!?

加盟店もモリモリ増加! 次はこの県だ!

今月の新店舗

ファンファン船橋店(千葉県)が新規加盟! クーポンを持って遊びに行こう。

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: 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10

■(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: 03-5433-7212

■E-Mail: location@arcadiamagazine.com



マンガ:今井神

アルカディアクーポン加盟店一覧●

静岡県	セガワールド静岡 静岡市七間町4-2 静岡パウリングビル1F	0554-252-3591	大阪府	P.A.天満店 大阪市北区天神橋4-9-5	06-6358-2068	広島県	ブラボ五市店 広島市佐伯区見島1-27 パレプレステージ1F	082-921-8576
	セガワールド藤枝駅前 静岡県藤枝市駅前1-17-31	0554-636-4416		アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ) 京都市左京区1-4-3	0726-23-7161		ブリッス広島店 広島市中区区役所1-6 広島パークレーン1F	082-222-8072
	ハイテクランド宝塚 沼津市大町5-9-20 E	05559-62-5903		ゲームプラザOKAⅡ(フウキグループ) 高槻市堀北2-11-2	0726-71-5123		セイタートーメルクス 山口県山口市82-1 ハイパーモールメルクス山口内	083-923-1165
	ブリッス南浜松店 浜松市新橋町1-956	0553-442-7235		心斎橋GIGO 大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	06-6213-8024	徳島県	エンゼランド佐古店 徳島市佐古2-18-6	088-653-4758
愛知県	ミラクル静岡店 静岡市西中京1-7-20	0554-284-0099	徳島県	タウンズスポット高槻店(フウキグループ) 高槻市西宮3-1-3	0726-75-8530		エンゼランド 徳大工前店 徳島市助任橋2-34-3 いちいハウジング2F	088-656-5044
	the 3-RD PLANET OZ 浜松市笠井町322-1	0553-466-3387		チャレンジ ジャムガム店 吹田市岸部1-24-9	06-6317-0433		ゲームセンターりんりん 徳島市船場町2-1-4	088-624-4343
	ミラクル藤枝 藤枝市豊地547	0554-643-7796		チャレンジ ジャー追手門店 淡本市西成1-5-21	0726-43-4444	香川県	ゲームステージ ビート 高松市花ノ宮3-2-2 横井ビル1F	087-868-6007
	PLAY SEVEN 尾西市光明寺4-1	05586-46-7228	徳島県	チャレンジ 関大前店 吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072		セガワールド高松 高松市助任町山王535	087-866-9526
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン 刈谷市池田町4-83	05566-25-5001		チャレンジ 堺東店 堺市北區町2-31 キラクルビル1F	0722-23-9915		マックスプラザ善通寺(フウキグループ) 善通寺中村町1798-2 マックスプラザ	0877-63-4333
	おもしろランドAHAHA清洲店 西春日井郡清洲町1-1240	0552-401-8013		チャレンジ 土居店 守口市土居5-11	06-6994-7476	高知県	高知市はりまや町1-1-19	088-872-8789
	セガ デジタル 名古屋市中区1-4-5	0552-222-3920		チャレンジ フリプリランド 吹田市市丸山1-10-3	06-6387-4396		MAHODO(マホドー) 北九州市八幡西区折尾1-12-14	093-695-0632
	セガワールド一宮 一宮市豊前町3-11-30	05586-23-5125	徳島県	ハイテクランドセガアビオン 大塚市東区東海2-3-15 MMビル1F~2F	06-6645-7692		アカトン博産大前店(※2) 福岡市東区松倉台2-2	092-662-8705
愛知県	セガワールド岡崎 岡崎市上地3-50-4	05564-58-8986		バラシオ高槻店 高槻市東橋16-11	0726-84-7082		アカトン博産大前店(※2) 福岡市早良区西新4-7-7	092-844-6553
	クラブセガ金山 名古屋市中区金山1-19-2	0552-323-0121		ファミリーガーデンパートII 大阪市西区九条1-11-6	06-6583-0732	福岡県	スーパーアカトン博産大前店(※2) 福岡市東区香椎駅前1-10-10	092-682-0555
	ハイテクセガ豊田 豊田市深田町1-65-1	05565-26-6777		ジョイランドタイター天六 大阪市北区天神橋6-4-9	06-6351-1530		トンボ大橋駅前店(※2) 福岡市南区大橋1-3-1	092-553-1081
	ラ・フィエスタ豊橋 豊橋市広小路1-6 フィエスタ豊橋1F	05532-55-6088	徳島県	プレイシティキャロットなんば店 大阪市中央区難波3-6-17	06-6633-8030		ハイテクセガ七隈 福岡市城南区七隈4-8-4	092-861-4856
愛知県	遊楽楽道22 一宮市鳥居1-2-4	05586-75-6466		GAME DINO 阪急茨木店 茨木市栄町5-1	072-631-5507		セガワールド多の津 福岡市東区多の津3-6-18	092-612-7094
	プレイハード 50 春日井店 春日井市ニッパ1-36	05568-52-8240		GAME PLAZA オリエンタルハウス 大阪市東淀川区新庄5-9-16	06-6326-1218	佐賀県	タイターステーション天神 福岡市中央区天神2-6-35 ワンダロスビル5F	092-737-5500
	プレイハード クワイアフォー名古屋店 名古屋市中区八幡山1336	0552-834-8620	兵庫県	岸和田市下松3-1-1 インター 岸和田 岸和田市下松3-1-1	0724-33-9711		ゲームナイス店 佐賀市本町大塚506-9	0952-25-4448
	Walwal広場 津島市新町1字津島298	0556-728-3433		三宮サンクス 神戸市中央区三宮町5-4-5 高層下404~407	078-271-0335	長崎県	プレイハウスアスカ 伊万里市西町五番街 エル アスカビル2F	0955-23-2895
三重県	ゲームランド おにざっこ 松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店)	05598-21-1211		ネオ ステーション 大和高田市高野町6-3	0745-25-1610		セガワールド 大村 大村市古賀堤町383-1	0957-50-2555
	セガワールド生駒 四日市市生駒町宇原崎299-1	05593-32-9988	奈良県	キャノンショット(フウキグループ) 奈良市二条町2-4-14	0742-35-3218	熊本県	セガマービー 熊本県大村3-15-1	096-351-6229
	セガアリーナ浜大 大津市東2-1 浜大7-カス内 アミューズメント館 2F~3F	0777-523-7015		プレイハード ファイブオー奈良店 生駒市二条町2-11-8 中田ビル1F	0745-32-7161		アミューズメントスペース31 大分市皆春100-2	097-523-5060
	セガワールド甲子 甲子町甲子町夏見二ツ橋356-1	07486-72-5822	和歌山県	K-CAT紀ノ川店 和歌山市紀ノ川1721-5	073-480-5111	大分県	セガワールド中津(※3) 中津市津代町1-2-16	0979-22-7833
滋賀県	ゲームスペース プラニー(フウキグループ) 宇治市広野町西島100	07744-43-9030		ゲームスポット ハロウィン 出雲市京橋町1211	0853-23-0731		ドリームワールド 大分市大分2-8-3	097-593-5224
	西院コトクラブ(フウキグループ) 京都市左京区西院三橋町12	075-595-1136		プレイシティキャロット島大前店 約江市東区2-28-9	0852-27-6428		フラット中津店 中津市東本町4-3	097-927-1255
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ) 下鴨区下鴨高木町46	075-712-4367	岡山県	岡山ジョイポリス 岡山市下石井2-10-1	086-232-8790	宮崎県	ファイブオー別府店 別府市田の浦町12-25 ワンコーポジャンビル1F	0977-25-7812
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ) 京都市山科区山科山科山ノ下32	075-502-5765		プレイハード ファイブオー岡山法務院店 岡山市北区2-4-27 スペイン広場2F	086-226-8411		JR宮崎フレスタby SEGA 宮崎市錦町107-4	0985-26-7589
	セガワールド六地蔵 京都市伏見区桃山山ノ下32	075-603-3220	広島県	スペースV1 可部店 広島市安佐北區可部南3-1-8	082-814-6116			
	GAME DINO 家具園地店 牧野市長尾家町1-7-7	072-867-7357		スペースV1 廿日市店 廿日市市本町4-23	0829-34-3311			

※2: トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3: セガワールド中津はメダル1000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 **Vol. 14**

徳島県 ゲームセンターりんりん

アクセス

JR徳島駅より徒歩20分。「紺屋町地下中」南3階段前です。

営業時間

10:00~25:00

対応ゲーム

スロット・プレイスマシン以外に対応しています。

スタッフより

ビデオゲームと「beatmania II DX」メインです。連射装置をはじめとしたプレイ環境向上に努めています。



大阪府 GAMEPLAZA オレンジハウス

アクセス

最寄り駅より徒歩5分！

営業時間

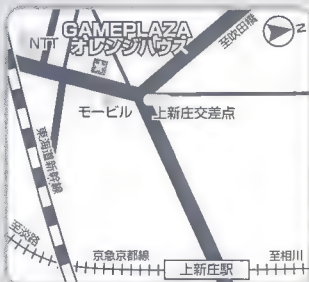
10:30~23:30

対応ゲーム

ビデオゲーム、音楽ゲームオール1プレイ50円のすべてに使えます。

スタッフより

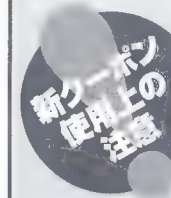
「CAPCOM VS. SNK2」と「GGXX」の対戦が盛んです。夜は特に強者が多く、格ゲーが盛り上がっています。



ARCADIA アルカディアクーポン

コピーすると使用できなくなります

2004年
6月30日
まで有効



- 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。
- 「コピーチェックではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 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回使用が原則です。
- クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- 下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- クーポン使用の際にお店に迷惑がかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	麻生アミューズ 札幌市北区40条西4-1-1 パロッドビル1F ☎011-736-6166	千葉県	ハイテクセガ柏 柏市柏1-1-11 丸井ビルB1 ☎0471-63-9844	神奈川	MUTHOS(ムトス)相模原店 相模原市中央2-1-5 ☎042-776-5001
	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		デクモバ行徳店 船橋市行徳2-17-2 INKビル1~2F ☎047-395-1119		ゲームプラザニューヨーク大船 鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
	クラブセガ札幌 札幌市中央区南5条西4-7 ☎011-512-1868		フアンファン設備店 船橋市本町4-5-27 ☎047-425-9800		ハイテクランドセガ ブリーズ 横浜市中区南幸2-13-22 第4客室ビル ☎045-313-6435
	スガキ北24店 札幌市北区23条西4-2-39 ☎011-757-8540		GAME-NEWTON 板橋区東村3-24-3 1F ☎03-3558-9766		プレイシティキャロット横浜店 横浜市中区南幸2-12-7 ☎045-314-7778
	ヒートアップ 北見市北4条西3丁目 タニビル1F ☎0157-26-4485		MOMアミューズメント西葛西店 江戸川区西葛西5-1-5 ☎03-3675-8737		ナムコ ハマボール店 横浜市中区北幸2-2-14 ハマボール内 ☎045-320-9291
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店 八戸市蔵小路10-3 ゆりの木ボウル内 ☎0178-24-9911		アムネット五反田店 品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル ☎03-3495-2183		デクモバ 向ヶ丘遊園店 川崎市多摩区登戸2-755 ミノホームズ1F ☎044-900-8701
岩手県	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 エンダー 多摩市永山1-3-4 エムマックスパビリオン永山B1~1F ☎042-389-3461		プレイシティキャロット 伊勢佐木町店 横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164
宮城県	ナムコ プラザ仙台泉店 仙台市泉区松森字上河原1-1 ☎022-773-4171		池袋プレイランドスベガス 豊島区池袋1-22-4 ☎03-3982-1817		J-LAND 新潟市万代1-1-22 ☎025-241-2149
	ハイテクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-9-38 AKビルB1 ☎022-267-1834		クラブセガ秋葉原 千代田区外神田1-10-9 ☎03-5256-8123		ゲームメイト 新潟市花巻1-1-1 ☎025-248-2163
秋田県	ハイテクセガ秋田 秋田県雄物川2-5 ☎018-837-5041		ゲームスタジオ キューブ 板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261		タイマーイン吉岡店 新潟市吉岡前通り6-909 基路会館1F ☎025-224-4838
山形県	カレッジスクエア 山形市小川町1-1-7 ☎023-624-3344		アドアーズ サンシャイン店(※1) 豊島区東池袋1-14-4 シンサンサンビル1F~3F ☎03-3971-9601	新潟県	タカラ島ブティック 新潟市東区1-2-2 プラザカ2 6F ☎025-240-2318
福島県	ハイテクランドセガ郡山 郡山市西ノ内2-11-40 ☎024-939-1411		アドアーズ 渋谷店(※1) 渋谷区宇田川町13-1-1 KN渋谷 1F~4F ☎03-3496-5856		タカラ島古町店 新潟市古町8番町1493 大竹ビル1F ☎025-222-5375
	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ ひたちなか市東大倉2-11-11 ☎029-274-4124		アドアーズ ミラノ店(※1) 新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILEN1F~3F ☎03-3200-0884		アミューズ 上越店 上越市下門前通810-1 ☎0255-45-2608
茨城県	プレイジョイカム常陸大宮店 茨城県常陸大宮町大字石沢1818 ☎0295-52-4444		アドアーズ 王子店(※1) 八王子市東町11-3 シンガムファンタジアビルB1~4F ☎0426-48-1288		ハロータイマー新発田店 新潟県新発田市市入町3-649 コモタウン内 ☎0254-26-7877
栃木県	宇都宮ビッティン 宇都宮市越戸3-14-3 ☎028-661-6917	東京都	新宿第一店ゲームオスロー 新宿区歌舞伎町1-22-7 ☎03-3209-5517		プレイランド カケオ 富山県上野732-2 ☎076-424-7543
	アミューズ 前橋店 前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234		立川ゲームオスロー5 立川市紫雲町2-2-27 立川 IOEビル2F ☎042-529-7837	富山県	ゲームインさんしゅう駅前店 富山市桜町1-3-1 ☎076-442-0533
	エスベランサ高崎 高崎市高崎町370-1 ☎027-364-8183		トライアミューズメントタワー 千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345		セガワールド豊田 富山県豊田町1-21-4 ☎076-444-9333
群馬県	セイタイマー 新前橋店 前橋市水戸町559 ☎027-255-6830		ハイテクランドセガ渋谷 渋谷区渋谷1-14-11 渋谷 1F~4F ☎03-3409-4737	石川県	金沢セガJUR金沢 金沢市花巻1-1-1 ☎076-260-3844
	セガワールド伊勢崎 伊勢崎市太正町115-1 ☎0270-32-9775		原宿 ゲームタブルエックス 渋谷区神宮町191-7 ルポランドビル2F ☎03-3405-4379		A7尾道店 尾道市竹野町1-38 ナビビル内 ☎0767-53-6517
	セイタイマー 前橋店 高崎市中央町135-1 ☎027-255-0500		プレイランド 町田市喜多町1-37-8 今村ビルB1 ☎042-710-0508	山梨県	アペュー北口店 甲府市北口2-9-11 ☎055-254-9565
	セガワールド浅川 浅川市若馬字中井187 ☎0279-23-3810		プレイランドブティック 羽村店 羽村市五ノ神4-14-5 ☎042-579-4603		アミューズメントパークNASA 長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434
	basara-cafe 所沢市大手町1-43-2 ☎070-5453-6776		プレイランドチャリティー 横学園店 小平市学園町2-13-1 ☎042-344-7741	長野県	セガワールド豊科 南安曇郡豊科町大字南豊科1115 ☎0263-73-6767
埼玉県	HAP! GAME Citta UNO さいたま市田島2-8-12 ☎048-844-8868		池袋GIGO 豊島区池袋1-21-1 ☎03-3981-6906		レジャーランド小諸店 AQUA 小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションビル1F ☎0267-25-0313
	HAP! GAME Citta' さいたま市田島2-8-24 10 ホップワンスクエア内 ☎048-837-8021		アミューズメントスペース トレジャーアイランド 練馬区高野台2-5-11 ☎03-3904-2010	岐阜県	岐阜GIGO 岐阜市下町2-20 ☎058-264-3130
	キャラム川越 川越市神宮町60-13 ☎049-223-8522		アミューズ 大泉店 豊島区大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F ☎03-5300-5747		セガワールド高山 高山市上本町7-7 ☎0577-35-5077
	DEEP 羽志野市大久保1-17-11 サカエビル1F ☎047-493-7537		アミューズ オスロ 練馬区大泉2-34-1 オスロスタジオ シティ2F ☎03-5933-0880		遊園楽 羽志野市竹野町448-1 ☎059-393-3979
千葉県	アミューズメントエース津田沼 船橋市津田沼2-15-1 ☎047-475-8918		AMワールドフロティアミツ境店 横浜市緑区三ツ境6-1 ☎045-365-1103	静岡県	GAME USA 豊田市津波町2-4 ☎054-624-5237
	ゲームセンターB-1 柏市柏1-1-16 中野ビルB1 ☎0471-44-5597	神奈川県	MUTHOS(ムトス)横浜店 横浜市本町1-8-15 ☎046-770-9178		the 3-RD PLANET ALADDIN 豊田市北園2-99 ☎054-67-7777
	ゲームフジ船橋店 船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393		MUTHOS(ムトス)イースト 座間市びばり4-605-2 ☎046-257-2413		the 3-RD PLANET 静岡 静岡市清水区細江2146 ☎0548-22-7660

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな相いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため。

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの相いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

「ハイスコア全国集計」のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

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しています（面数が同じ場合は点数優先）。

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。

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、それに準ずる形で集計を行なっています。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。

こ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っ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。

ユーラシア

382,114

CLC

GAME'S MILK (京都)

愛と勇気

381,012

CLC

GAME'S MILK (京都)

たびだち

385,494

結局LADY METAL

アミューズメント大宮 (埼玉)

日本

365,425

CLC

GAME'S MILK (京都)



今回も熱い争い開幕！

「アニメロ」や「ディズニー」を入ると11作ではきかない本作。今回も限界の40万点にどこまで近付けるかの勝負。初回となる今回の集計では、〈CLC〉氏がいきなり5部門制覇と、スタートダッシュに成功している。

しかし、次回以降の集計では、インターネットランキングでも常に上位に入っている〈TART (タルト)〉氏の参戦が予想されるため激戦必至。果たして今後のトップ争いはどのように展開していくのだろうか！?

ワールドポップ

373,902

CLC

GAME'S MILK (京都)

ノリノリ

373,046

CLC

GAME'S MILK (京都)

ガーネット

560,680

自称たん留年記念KOOL-HIE
モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)

オービル

365,790

モカキュ
えの木(高知)

ボイド

723,990

モカキュ
えの木(高知)

ヴィレン

442,240

モカキュ
えの木(高知)

カヤ

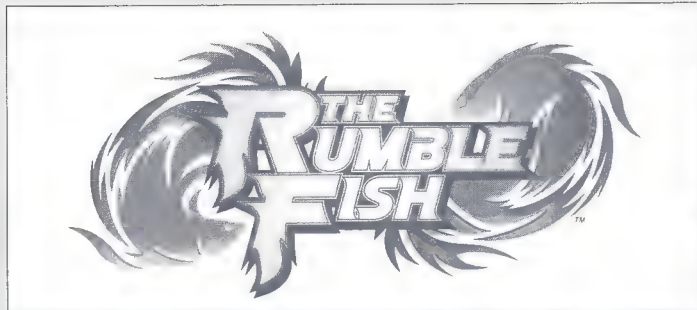
552,530

KOL(10万落ちですーもう伸びません)
ハイテクセガ盛岡(岩手)

アラン

577,200

KOL(理論値超えました)
ハイテクセガ盛岡(岩手)



© Sammy © Dimps 2004

最大ヒット数を狙え

本作での大きな加点要素は、ALLクリア時に加算される最大ヒット数ボーナスだ。これはプレイ中に決めた最も多いコンボの〈ヒット数×千点〉が入るというもの。

キャラによっては、相手にジョルト

アタックを当てて行動不能にし、背中側から密着した状態で小攻撃を連打するというのが、最も効率のいい方稼ぎ方のような。後はパーフェクトボーナス(1万点)を、どれだけ取れるに掛かってくるだろう。

ゼン

517,340

高千穂TTM@新谷良子は感度良好♡
モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)

ヒカリ

604,100

KOL(乱入する奴が悪いんです)
ハイテクセガ盛岡(岩手)

タイフォン

806,420

ヘレスティックKOL
ハイテクセガ盛岡(岩手)

タイプA

1,920,237,640

砂→失われた状態目標
グッティ21(東京)

沈黙を破って衝撃の更新

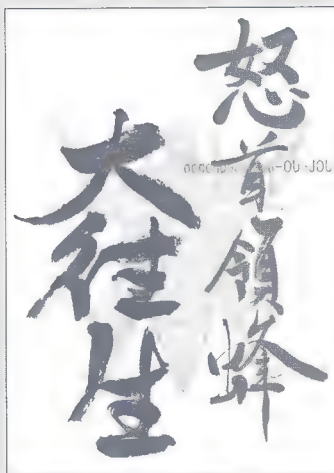
今回、一気に2億4千万点ほどの大きな伸びを見せた【タイプA】だが、現在では1周クリア時8億2千万点が最低ラインとなっている模様。これはコンボパターンの進化——特に4面のハイパー使用場所の変化——が最も大き

なポイントになっているようだ。

また、2面に出現する大型戦車の耐久力が回復する現象を利用して、ヒット数を増やすなど、かなり細かい部分まで研究が進んでいるようだ。

さらに重要な要素であるマキシマム

に関して、倍率を維持したまま回すのが当たり前という段階にまで来ている。2周目のボス戦をどれだけ安定させられるかが、今後の焦点になってくるのは間違い無い。次回集計での20億点突破に大きく期待したいところだ。



©2000 CAVE CO.,LTD. Sale by AMI

このeタコ	とことん	755,300	SORA	ブラボ浦上店(長崎)
機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズ	シングル・ ティターンズ	19,591	ヒビキ	ゲームBOX.Q2(愛知)
ハイパーストリートファイターII ザ・アニバーサリーエディション		3,593,800	だいたい色⑨NMN? -IN-イカの巻丸⑧	デイトナⅢ(埼玉)
サムライスピリッツゼロ	タイム	3' 01" 37	KFI-ラスト侍	GAME'S MILK(京都)
サイヴァリア2	シューティング	106,422,400	GFA2-ISO@ LV低すぎですみません	デイトナⅢ(埼玉)
顔文字D ARCADE STAGE Ver.3	雫氷 左回り	2' 46" 564	ドラミ	大久保アルファステーション (東京)
	雫氷 右回り	2' 46" 654	イッテヨシ	
	いろは坂 逆走	3' 11" 065	KTZ	中野ロイヤル(東京)
	土坂 往路	2' 38" 064	シュン	扇ヶ丘レジャーセンター (石川)
バトルギア3 Tuned	超初級 逆走	2' 14" 936	おぶしよん 橋本10万キロジイさん	個人申請 オートレスト ランチューバー(愛知)
	上級B 順走	2' 52" 344	SEA	プレイシティ中央町店 (鹿児島)
	超上級B 順走	3' 30" 962		
PRIDE GP 2003		3,545,000	ケモリ	えの木(高知)
夢幻狂 ROAD OF THE SWORD	呉品	732,36,800	たまけん	ゲームインナⅡ(沖縄)
あずまんが大王	CPU対戦	22,522,060	UMC (ふなっこのおまめさん)	トライアミューズメントタワー (東京)
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプA	414,375,567	ボロボロ	アパバ天神橋店(大阪)
	通常モード タイプB	392,741,441	T3-K.K (プロ店員)	GAME 702(北海道)
	2週目 タイプB	403,917,350	SYO	GAME IN ナミキ(東京)
ボーダーダウン	6B	291,208,930	HEI	個人申請 プレイハーツ 浅羽店(静岡)
式神の城	ふみこ・O・V	5,541,330,010	ふたりは	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
	金 大正	5,852,860,110	オンドゥル	
クレイジータクシー ハイローラー	グリッターオアシス	916,236.14	sig-EVB@えびあそ 永遠の黄金賢者	個人申請 クラブセガ金山 (愛知)
太鼓の達人4		1,801,900	牡丹と薔薇と蛇@ 夜々(ないつ)	個人申請 LALAゲームセンター (埼玉)
タイムクライシス3	1Pプレイ	4,994,880	ATS@ 最後の申請(多分)	個人申請 ゲームファンタジーランド キングジョイ(愛知)
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002		985,400	全一	個人申請 プレイランドバル (群馬)
三國戦記〜武将争覇〜		892,850,300	たまけん	ゲームインナⅡ(沖縄)
バトルガレッサ	ボーンナム	17,223,230	DXP! CYR吉田屋 (天馬屋の弟⑤Y)	個人申請 ゲームオスロ 立川第2店(東京)
スタックコラムス		425,041	はうらうら 青森脱出記念	フリーウェイ八戸店(青森)

ハ イ ス コ ア
全 国 集 計

4月18日

締切分

HI-SCORE

全国1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
ビートマニアⅡDX 10th style	INSTRUMENTAL	4,966	YMG-⑥	ゲームズハウスガンマ (大阪)
	TRANCE	7,516		
	J	5,986		
	QUEEN	6,964		
	VARIETY	7,420		
スペースインベーダーアニバーサリー	BASIC VERSION	53,820	SG-ELF 37歳でロートル	ゲームBOX.Q2(愛知)
	EXTRA VERSION	22,090	SG-ELF37歳	
アウトラン 2	B: Metropolis	4' 15" 952	ハA	アミューズメントスタジアム 豊中(大阪)
	C: Ancient Ruins	4' 15" 569	ッN	
	D: Imperial Avenue	4' 16" 926	タA	
	E: Cape Way	4' 13" 677	リL	
	ハートアタック モード	2,096	RAN@夢子ちゃん	個人申請 トーホーレジャープラザ (東京)
ぶよぶよフィーバー	るんるん	936,658	服部	ゲームBOX.Q2(愛知)
	わくわく	1,601,134		
ボチッとにゃ〜	ボチにゃ〜アタック 上級(タイム)	4' 07" 95	服部	ゲームBOX.Q2(愛知)
	ボチにゃ〜アタック サブ(タイム)(両手)	9,691+α		

講評

最近めつつきり新作が少なくなってきたが、そのぶん一つのタイトルをじっくりやり込むチャンスが増えていいかもしれませんね。

というわけで、今回は前回に続いてビートマニアⅡDX 10th styleから。創路スガイゲームフルフルのプレイヤー陣が、前回に続き大部分を占めるかと思われましたが、5部門で頭一つ抜け出したのはゲームズハウスガンマのYMG-⑥氏。これまでのシリーズでは、後半戦での強さが際立っていた同氏ですが、今作は序盤から全力疾走か!? 今後も、氏がこのリードを守り続けることができるのか要注目ですね。

アウトラン2は、ついに未更新のコースが出てしまいました。これはタイムアタックが打ち止めムードということでしょうか。しかし、それとは対照的に「ハートアタックモード」は順調な更新を見せ続けています。あるプレイヤーによると、ドリフトのイベントは少し手前から始めるのがポイントだそうです。

ぶよぶよフィーバーは、対戦の東京大会で見事優勝を果たした服部氏が絶好調。今月も、勢いは衰えていないようです。「るんるん」コースでは約3万差まで迫ったプレイヤーが居ましたが、服部氏の牙城を崩すことはできませんでした。氏を止めることは可能なのでしょうか?

ボチッとにゃ〜は、「ボチにゃ〜アタックサブ(タイム)」でクリア達成。9691個を超えるクリアになるそうで、恐らくこの数字はレベラー

君もチャレンジ!

ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1: 当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらおう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2: 本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のため店の印が必要。※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX(03-5433-7212)でも受け付けます。

■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一つの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むね(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: 大型筐体物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。たとえば、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。

◆個人申請ハガキ記入例

ゲーム名	怒首領蜂大往生	集計部門	ひとすくモード
スコア(タイム)	1,192,296		
面数	3周目5面	難易度	工場出荷設定(完全ノーマル)
備考	うさぎ Mk II 使用 残機×0 連付き(シンクロ50連) 同付き		
達成日	2003年 12月 31日		
得点効率: 残機のポイントなど(できるだけ詳しく) 残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。 永ハ防止キャラのキツネが出て、気合で避けています。 点効率は1周クリア時……約80,000万 2周クリア時……後80,000万です			
名前	あるかていあん三軒茶屋店		
電話	03-5433-XXXX		
住所	東京都世田谷区若林1-18-XXXX		
スコアホーム(電卓の番号)	ARC207@R1校		
以上のスコアを記録したことを証明します。			
店長	蟹渡 将司		
このほかにも個人申請がある場合	●申請方法と申請枚数 ハガキ()枚 FAX()枚		

お詫びと訂正

アルカディア6月号・190ページに掲載した『頭文字D ARCADE STAGE Ver.3』【確氷 左回り】のスコアは『頭文字D Arcade Stage Ver.2』のスコアでした。正しくは以下の通りです。訂正するとともにお詫び申し上げます。

頭文字D Arcade Stage Ver.2	確氷 左回り	2' 42" 004	RRL-渋谷 英毅	イミグランデ相模原店(神奈川)
-------------------------	--------	------------	-----------	-----------------

ソウルキャリバー II Ver.D	シャンファ	1' 23" 70	リハビリ終了 ヘレティックさきお	個人申請 プラサカブコン 高知店(高知)
	アイヴィー	1' 48" 43		
	アスタロス	1' 24" 28		
	ミツルギ	1' 48" 88		
	タリム	1' 42" 55		
	ラファエル	1' 58" 80		
	キリク	1' 29" 73		
	タキ	1' 36" 08		
	ユンズン	1' 52" 06		
	ヴォルド	1' 49" 93		
ストリートファイターZERO3	元	7,194,900	スコアラ-失木タツ バベイの弟子	デイトナⅢ(埼玉)
	連付き	8,074,350	ROBOCOP	遊道楽箱崎店(福岡)
オペレーションラグナロク	連無し	7,053,900	WSM-ちーまる	モンキーハウス本郷& サブカルチャア合同集計(福岡)
	バルナス	2,318,000	完鳥2. 渋谷鯨	GAME IN ナミキ(東京)
サンダードラゴン2	2P側	6,204,320	真に目録とすべきは 全一でなく自分の百点	個人申請 ゲームオスロー 立川第2店(東京)
龍虎の拳2	ジョシ・クロリー	3,864,440	HYAKU-UGF	GAME IN ナミキ(東京)
バツガン	タイプA 連付き	25,323,130	KDK-TAKEYUKI	グッディ21(東京)
極上パロディウス	ビッグパイパー	4,935,100	RCA-NST	大久保アルファステーション (東京)
天外魔境真伝		31,416,900	2chでさらされた男	アパバ天神橋店(大阪)
餓狼伝説スペシャル	アクセル・ホーク	2,790,300	キン辻マンK.N	アミューズメントスタジアム 豊中(大阪)
	不知火 舞	2,772,500	CYCLONE- ちゃんちゃか石川	個人申請 アリス金山店 (愛知)
グラディウスⅢ	ビザン 連付き	1,901,400	かずびー@ほのか炸裂 ぶっつけありえな〜い	個人申請 アリス金山店 (愛知)
ロストワールド	旧Ver.1P	9,051,700	SOF-QUE	デイトナⅢ(埼玉)
最後の忍道	イージー	3,123,000	TN忍道制覇 GIL氏とA.D氏に送る	個人申請 アクティロイアル (大阪)
伊賀忍術伝		5,051,600	花見楽しかったです また来年もやりましょ	個人申請 アミューズメントスペース ジュビター(東京)
アルゴスの戦士		12,513,970	大台突破しました♪ NRX-044	グッディ21(東京)

ここにきてシングルから団体モードに変わっています。それに伴い、プレイ時間も約2時間ほど短くなって、いいことづくめ。団体の研究を始めから締め切りまでの期間が短かったそうで、「次回もう少し伸ばしたい」とのコメントがありました。ちなみに、同じ店舗から、5日前に僅差のスコアを申請していた別のプレイヤーが居ました。

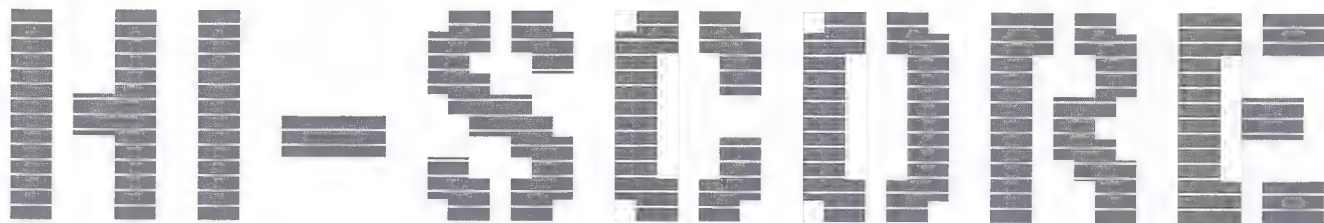
ストリートファイターZERO3の二匹は大幅に更新されています。

これは特殊な連射装置を使い、必殺技「百連勾」をヒットさせると、通常なら敵との距離が大きく離れるところが、離れず連続ヒットさせられるというテクニックが発見されたためです。これによりヒット数が多くなり、敵も早く倒せるようになっていくのです。

1に到達した時の個数とこの(リポート)ありがとうございませう。今回の更新により、『ボチにや〜アタックサバイバル』は(96991111)というところで集計を打ち切らせていただきます。

ケツイ〜絆地獄たち〜は安定した盛り上がり。特にタイプBは通常・裏ともに際どい争いで、どちらのトップも2位との差はわずかでした。D.1氏が戦線復帰したことで、タイプA戦線はこれからさらに激しい争いになってくるかもしれません。1周目の点数はさすがに頭打ちというところのようですが、今後2周目の点効率がどこまで上がっていくのか注目しましょう。

クレイジータクシィハイローラーは、ゲーム開始直後に団体客を拾うとタイムが余ることが発覚。客を運ぶ途中でも永スドリフトで稼げるため、ここにきてシングルから団体モードに変わっています。それに伴い、プレイ時間も約2時間ほど短くなって、いいことづくめ。団体の研究を始めから締め切りまでの期間が短かったそうで、「次回もう少し伸ばしたい」とのコメントがありました。ちなみに、同じ店舗から、5日前に僅差のスコアを申請していた別のプレイヤーが居ました。



★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、ゲームインナハIIはハイスコア店舗としての歴史は長く、現在でも全一を生み出している注目店舗。ぜひ、沖繩に立ち寄ったときは訪れてもらいたい。

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城II (2P同時)	5,454,980,950	4研EPM	ALL 玄乃と密式 光文様一式 11ミスDP
2 ポップミュージック11 (たびだち)	354,618	MJUN-T.Y	ALL
3 ポップミュージック11 (ワールドポップ)	333,079	アウメ担当	ALL
4 ポップミュージック11 (ユーラシア)	336,983	誰かスコア 出して〜	ALL
5 グライアス外伝 (上V)	11,434,010	参考記録です	ALL 連付

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サムライスピリッツゼロ	3'08"72	ヘレディック君	ALL
2 サイヴァリア2 (バス)	63,173,300	T.kiz	ALL
3 サイヴァリア2 (シューティング)	48,733,100	PSY-DIA	ALL
4 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	271,300,438	怒峰萌生 ブリジッターベルド	2-5
★ ザ・ランブルフィッシュ (タイフーン)	806,420	ヘルスティック KOL	ALL

GAME 702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エスプガルーダ (アゲハ)	61,354,350	自作自演?	ALL 残×5
2 エスプガルーダ (タテハ)	61,010,380	16万p! (2ヶ月で)	ALL 残×5
★ ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	392,741,441	T-KK (プロ店員)	ALL 残×6 2.28
4 怒首領蜂大往生 (タイプA)	600,980,330	ウニコ (プロ常連)	2-5
5 ガンフロンティア	887,980	ハメ撮りは1回 しかしてません	ALL 連付

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バトルガレージ (ガイン)	19,351,920	エイプリルフルウ スコじゃないは 神威	ALL クリアしただけ
2 R-TYPE	2,447,400	しげびー	ALL 連付
3 ロッドランド	711,500	TAKESHI I	ALL ST1
4 マスターオブウェポン	3,100,890	秋葉系巨乳美少女 パナナ!	ALL パニティス×2
5 サイヴァリア2 (バス)	188,933,900	Y.S もうちょい 弱えなかった。	ALL

プラボ新潟店

新潟県新潟市堀之内南2-19-14 和同ビル1F ☎025-245-9631

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エスプガルーダ (タテハ)	60,753,730	CSR	ALL 残×6 /リア100% 970 1P2つができません
2 ザ・ランブルフィッシュ (ボイド)	489,350	AGJ	MAX25Hit
3 真サムライスピリッツ (半蔵)	157,040	TAK	ALL 半蔵
4 ザ・キング・オブ・ ファイターズ98	188,300	AAA	ALL 紅丸・クリス・柴舟
5 ぶぶぶよフィーバー (とことん)	13,312,451	ABO	MAX15連鎖 3:52

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エスプガルーダ (タテハ)	60,999,990	OAM-なおき	ALL 残×6
2 怒首領蜂大往生 (タイプA)	776,923,890	ヌルいさん	2-5 EX強化
3 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	366,059,279	一目	2周ALL
4 ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	1,290,700	特になし	2-1 連付
5 雷電II	2,567,840	オークション 完敗	1-7 連付 1P側

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザ・ランブルフィッシュ (タイフーン)	405,560	8PON カムバックplz	ALL
2 ザ・ランブルフィッシュ (ゼン)	275,950	6PON	ALL
3 ビートマニアII DX 10th style (J)	4,085	たこせいぞん	ALL
4 ビートマニアII DX 10th style (VARIETY)	4,981	たこせいぞん	ALL
5 ポップミュージック11 (ノリノリ)	282,082	たこせいぞん	ALL

デイトナII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ ロストワールド	9,051,700	SOF-QUE	ALL 連付 雷轟×2 4万×2
★ ハイパーストリートファイターII ザ・アニバーサリーエディション	3,593,800	だいじい色RIMN? -IN-イカの結丸	ALL 連付 Xリユウ R43
3 サイヴァリア2 (シューティング)	106,422,400	GF24SD @LV低すぎてすみません	ALL LV546 2面 突進率3%6.6面
★ ストリートファイター ZERO3 (元)	7,194,900	スコアラ-失木各 タン パベいの弟子	ALL 死亡率 90%! 連同付
5 ザ・ランブルフィッシュ (タイフーン)	626,680	HTR-YAS	ALL 連付

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 グライアス外伝 (V)	10,009,460	AHEMAN 太最高!!	ALL 連付 残×4
2 スーパーバズル ファイターII X	958,430	B-T 五戸最高	ALL 2面設定 ドノヴァン
3 ビートマニアII DX 10th style (NOSTRUMAL)	4,907	SYUN	ALL 2213- 481-15-0-4
4 ビートマニアII DX 10th style (TRANCE)	7,423	SYUN	ALL 3366- 691-27-1-6
5 ビートマニアII DX 10th style (RISE)	8,918	SYUN	ALL 3963- 992-98-2-20

グッディ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ アルゴスの戦士	12,513,970	大台突破しました NRX-044	ALL 約6万落ち て以上、上はのび ないと思います
★ 怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,920,237,640	砂一失われた 状態目標	ALL EX強化 第2 BO 2-2コンボ初め
3 ザ・ランブルフィッシュ (ガーネット)	414,530	terou	ALL
4 キガウイング2 (ラルル)	985046864511 148171120	ZNA-ダメKK	ALL 連付
★ バグテン (タイプA 連付き)	25,323,130	KDK- TAKEYUKI	ALL 連付

ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川口市越前町9-3 KスクエアビルB1 ☎049-222-8839

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザ・ランブルフィッシュ (ヒカリ)	451,930	なかむら @川越月華組	ALL MAXコンボ20 パーフェクト2回
2 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	309,694,201	たぐま	2面周ALL 1周目 195連 第7 Bx1
3 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	245,514,734	EIS	表2-5 1周 1.74秒
4 ぐわんげ (シシ)	28,713,229	ERT @ 越月華組?	ALL 1周目と1時間 進行でやりたい。
5 リアルバウト銀狼伝説 (ジョー東)	1,550,700	Sai	ALL 要は投げハメ

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ナイトメアインザダーク	25,773,900	地味で良いんぞヨ?	ALL TGA-KHC
★ スタックコラムス	425,041	はうらう人 青森県出記念	ALL オート
3 エスプガルーダ (アゲハ)	55,346,930	マガツとタリナイ TGA-けーはち	ALL ライフ5/6 バリア100%
4 式神の城II (ふみこ - O・V)	3,390,562,190	TMK	ALL 銃 13842 巻式
5 式神の城II (ニーギ - GB)	4,306,822,390	TGA-GOL @フマボリリハネロ	ALL 巻式

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

GAME 702 (北海道)

これが載るころには移動できているかなあ。

● 網走スガイゲームラウル (北海道)

地雷を踏んだため、ストリートファイター」のHDD録りが延期になりました。

● BYE

● ハイテクセガ盛岡(岩手県)

今月もKO!先生が絶口調でした。数々の名言が飛び出し、店員一同やれり来れり。

● プラネ新宿店(新潟県)

今回もご参加ありがとうございました。エスプがらで、6千円とかなり高いスコアが出ました!! CHSSさんありがとうございました。

皆さま、スア集計はまだまた実施中です。皆さまのご参加をお待ちしております。

● ゲームファクトリーマク川越店(埼玉県)

6月には「頭文字D」の大会を予定しています。詳細は当店のHPにて。

● 大久保アルファステーション

大人気稼働中の「麻雀格闘倶楽部3」の「頭文字D」ver.3を増設予定です。これで待ち時間もぐっと減ると思います。ぜひお来店ください。

● GAME IN ナミキ(東京都)

千葉からお越しのICHさま、ご来店ありがとうございました。なんと北海道の方には、⑧氏が宿を貸してくれそうです。ナミキへの一歩にご利用ください。

● 中野ロイヤル(東京都)

回を重ねるごとにスア大会が盛り上がりつつあります。ぜひご参加ください。毎月第二・第四日曜日の17時当日受付です。

● ゲームスタジオキューブ(東京都)

春から夏へと季節が移り変わるこの時期、皆さまはいかがお過ごしでしょうか? ビデオゲームはこれから盛り上がりかと思うので今からウォーミングアップしておきましょう。

● マットマウスパートII(神奈川県)

最近ハイスコアを申請するのにマスクをがぶついている方が見受けられます。店内がマスクをがぶつたスアアだけというのは結構苦しいものがありますね。普通のお客様は帰らないで。

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	352,897,321	藤川男塾 MAGへへへEY	裏2周ALL 1周 1.94秒
2 バトルガレック (ガイン)	19,020,400	寸越え師匠神威	ALL B押 Nさん、さつとめり替えちゃってください
3 バトルガレック (ポーンナム)	17,008,180	T-OMN2号X68	ALL ABC押 鳥すけでんさんザンクス 220万(約)1180万
4 バトルガレック (ミヤモト)	16,824,970	T-OMN2号X68	ALL 〇押 (約)1087万 3連射車庫5
5 バトルガレック (ワイルドスナイル)	16,226,800	T-OMN2号X68	ALL 〇275万 S駒さんを寸越え!! (約)1107万 6連263万

扇ヶ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	2'38"064	シェン	エボV(CP9A) MT 晴れ
2 式神の城II (結城 小夜)	6,141,142,370	ENX-静流	ALL 巻式 ×8:37692
3 式神の城II (2P同時)	4,786,130,490	北方よりの使者 一号S二号	ALL 小夜S6金式 ×8:23531
4 サイヴァリア2 (シューティング)	43,884,300	沼上善司	ALL LV461 計画進行中
5 バトルガレック (グラスホッパー)	11,611,180	SSRP-YAM	ALL トリと練習中 6面が高かった

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一コーポ1F ☎052-452-0920

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スペースインベーダーアコリザン (BASIC VERSION)	53,820	SG-ELF 37歳	9-7
2 スペースインベーダーアコリザン (EXTRA VERSION)	22,090	SG-ELF 37歳	4-4
3 ぶよぶよフィーバー (るんるん)	936,658	服部	ALL
4 ぶよぶよフィーバー (わくわく)	1,601,134	服部	ALL
5 ボチボチとや〜 (ボチとや〜アタック上級)	4'7"95	服部	1700個 レベル25

ゲームスタジオ キューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ダライアス外伝	11,002,290	P.B.中機雷なんぞに飛び込むな〜	ALL 移×4 B×4 CP5 連打、ぐなし
2 バツグン (TYPE-B)	22,190,730	クリアのみ @鈴蘭	ALL タイプB B4 連打
3 アウトラン2 (ハートアタックモード)	1,499	A.J	ALL Eコース MT360Spider
4 アウトラン2 (タイムアタックモード)	4'20"567	GARM	ALL Eコース MT F40
5 機動戦士Zガンダム エコー vs ミッテンズ(シングル・エコー)	20,348	コ将	ALL Zハイメガ

マットマウスパートII

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ティンクルスター スプラッシュ	2,926,232	赤白帽 (両属性)	ALL
2 グレート魔法大作戦 (ミヤモト)	10,664,590	マスクでゲームする会	
3 グレート魔法大作戦 (グリムレン)	73,981,490	マスクでゲームする会	
4 グレート魔法大作戦 (カルデ)	48,912,660	オイスターソース	
5 ザ・ランブルフィッシュ (アラン)	336,520	吉宗	ALL

イミグランデ 相模原店

神奈川県相模原市東海野辺4-15-1 ☎042-753-8881

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アウトラン2 (A: Tulip Garden)	4'19"531	HIRO *	F40 MT
2 アウトラン2 (C: Ancient Ruins)	4'17"842	スニゲーター	F40 MT R09
3 アウトラン2 (D: Imperial Avenue)	4'18"370	カレック	F40 MT R15
4 アウトラン2 (ハートアタックモード)	2,057	13号地の652	Dino MT Aコース
5 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (裏表周回)	2'46"820	9・6	RPS13改

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

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (正丸健路)	2'58"748	クレージー	ALL アルテツア
2 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (雄永左馬)	2'46"564	ドラミ	ALL シルエイティ
3 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (雄永右馬)	2'46"654	イチテヨシ	ALL 180SX
4 極上ハロルドウス (ビッグパイパー)	4,935,100	RCA-NST	ALL 連射付き
5 バズルボウル2X	234,240,760	まさおジャンプ	ALL

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5477

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	403,917,350	SYO	ALL 1周2 32連 2.3で2ミス 残X0
2 怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,399,395,210	〇〇〇先生のケツイが見れるのはナミキだけ	2-5 EX 西新食糧
3 エスプレイド (美作 いりう)	38,994,650	たけち	ALL 残5/6
4 ストライカーズ1945 II (P-38 ライトニング)	3,259,000	安藤マンの一番弟子	ALL 連打 残×3 B×9
5 ガンバード (バハナス)	2,318,000	完局2. 渋谷飯	ALL ゴールX2 秘録x1 WOPx1

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (いろは坂下)	3'05"307	KTZ	CN9A
2 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (いろは坂上)	3'11"065	KTZ	CN9A メンテ中
3 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (土坂健路)	3'12"279	FC3S	FC3S
4 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (土坂健路)	2'59"364	みほ	FD3S
5 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (妙義左馬)	2'57"710	バーボン	スズキ カブチーノ

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、稼ぎのテクニックなど、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ないご意見、ご感想に關しましてはすべてに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HP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@arcadiamagazine.com
※メールアドレス(subject)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

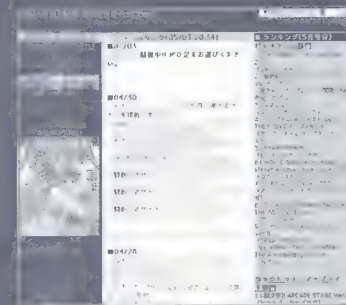
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

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関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com

Coin Operated Video Game Magazine "ARCADIA" Official Home Page

<http://www.arcadiamagazine.com/>
<http://www.arcadiamagazine.com/i/>



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。

ゲームコンドル 駒形本店 (静岡県)

サファリ山本さま、新天地でも頑張ってくださいませ。先日の東京方面からお越しの遠征組の皆様、ありがとうございます。夏に向けて業界にも良い動きがあればと切に願います。 B.Y. スタッフ一同

福ヶ丘レジャーセンター (石川県)

「フロン」が大人気！ キャラほとんど出ているのでガンガンプレイしてね。

ゲームBOX (愛知県)

本社製カネビの地図を作っているのですが……と電話アリ。「ぶがよ」のことまで知っているの、S.T.G.やファンクラーで大流行と言っても、本場に説明した通りにこなしていける人少ない。

ゲームハウスビットイン (愛知県)

ザ・ランブルフィッシュが相変わらず人気ですね。ほかにもバトルギア3チュノンに遊びに来ていますか？ 一度、ビットインに遊びに来てください。

GAME COLLEGE (愛知県)

当店の人気ビデオゲーム台は、常時ビデオ録りが可能になっています。設置台以外も希望があれば設置可能です。研究熱心なプレイヤーをお待ちしております。

天野スポーツのゲームコーナー (愛知県)

当店は全国のレトロゲームファンの方が遠征しに来られます。テトリス、G.M.2、プラスが上手な人が多いです。テトリス極道も稼働予定。

ハイテクセガ豊田 (愛知県)

当店で、どしどしレトロゲームにお応えします。やりたいゲームがあるときは、店内のレトロゲーム用紙にゲーム名を書いて投票してくださいね！

ゲームランド おにぎり (滋賀県)

梅雨が近いですが、ジメジメしていい気分を味わうには、「キータフリース」&「ドラムニア」の新作がうってつけ！ 両機種、A.M.対応でお待ちしておられます。

ゲームストリートミルカトル加納店 (和歌山県)

梅雨だくねだくキョウなジメジメと湿った嫌な時節ですね。さて、今月は新作が無い分ゲームに腰を据えてやり込んでくださいませ。真夏はもう目の前！！

ゲームスポット大橋 (長崎県)

格闘ゲームや「麻雀格闘倶楽部3」、「ドラムニア」、「スロット」などが大人気です。長崎大学から歩いて5分です。お昼休みや学校帰りにお立ち寄りください。

ゲームスポット 11 (福岡県)

大分県池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎072-762-6780

ゲーマーズハウスガム

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	340,948,340	3.5までがんばる AMO	表2周ALL 残×3
2 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	332,642,523	zuhavsAMO	真2-5
3 ビートマニアⅡDX 10th style (RISE)	8,839	YMG-◎	ALL HS2 ランダム
4 ビートマニアⅡDX 10th style (TRANCE)	7,516	YMG-◎	ALL HS3 ランダム
5 ビートマニアⅡDX 10th style (VARIETY)	7,420	YMG-◎	ALL HS2 ランダム

ゲームストリートミルカトル加納店

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ポップミュージック 11 (愛と勇気)	380,185	HR.S@波 モッポ 代奥進炎四露死苦	ALL NORMAL
2 ポップミュージック 11 (たびだち)	373,619	HR.S @Agnusキムラ	ALL NORMAL
3 ポップミュージック 11 (ユーラシア)	372,000	HR.S @あ!!Deisukeさん	ALL NORMAL
4 ポップミュージック 11 (ワールドポップ)	369,345	Sink@Sink組を よろしくウエイ!	ALL HYPER
5 ビートマニアⅡDX 10th style (VARIETY)	7,217	K.T@自分でも信じられやんくらう出た	ALL

ゲームスポット ハロウィン

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 読文字 ARCADE STAGE Ver.3 (松名下)	2'59"292	シャア	晴れ AEB6+
2 読文字 ARCADE STAGE Ver.3 (松名右回り)	2'51"022	ユマ・フーン (' ')	晴れ ZZW30
3 読文字 ARCADE STAGE Ver.3 (赤城下)	2'25"718	なんかや	晴れ FD3S
4 ビートマニアⅡDX 10th style (RISE)	8,180	G E N	
5 ビートマニアⅡDX 10th style (J)	5,475	G E N	

えの木

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ PRIDE GP 2003	3,545,000	ケモリ	ALL アンデウソン・シウバ
2 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (シングル連邦)	23,380	ヤク中	ALL ガンダム
3 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (シングル・ジオン)	22,787	ヤク中	ALL 機動ガンダム
4 読文字 ARCADE STAGE Ver.3 (松名右回り)	2'47"300	エイスケ ARS @SRX-7	ALL
5 読文字 ARCADE STAGE Ver.3 (正丸往路)	2'59"776	マ○ダ	ALL

ゲームランド おにぎり

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 読文字 ARCADE STAGE Ver.3 (土家往路)	2'39"657	たくら	SE3P DRY
2 読文字 ARCADE STAGE Ver.3 (砂蔵左回り)	2'54"344	たくら	SE3P DRY
3 ザ・ランブルフィッシュ (ボイド)	421,880	Mの人	ALL
4 ポップミュージック 11 (ワールドポップ)	362,613	ボーヤ	H
5 ビートマニアⅡDX 10th style	7,085	DDDE	HS3 R

GAME'S MILK

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ サムライスピリッツゼロ	3'01"37	KFI-ラスト侍	ALL 徳川慶喜
2 ザ・ランブルフィッシュ (アラン)	438,050	MAC	ALL
3 ザ・ランブルフィッシュ (カヤ)	405,430	トール	ALL
4 ザ・ランブルフィッシュ (ガーネット)	398,850	CLC	ALL
★ ポップミュージック 11 (たびだち)	385,494	結局LADY METAL	ALL

ABABA天神橋店

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	414,375,567	ボロボロ	ALL
2 テトリス・ザ・グランドマスター	9'38"88	MED	GM
3 セクシー10デウス (シューティングスター)	6,570,400	練習中です。	ALL 連付 2P制
★ 天外魔境真伝 (八雲)	31,416,900	2chで さらされた男	ALL 同付
5 大王	17,806,760	胃弱さん	ALL 連付

アミューズメントスタジオ豊中

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ アウトラン2 (B: Metropolis)	4'15"952	ハバ	ALL F40 MT
★ アウトラン2 (C: Ancient Runs)	4'15"569	ッN	ALL F40 MT
★ アウトラン2 (D: Imperial Avenue)	4'16"926	タA	ALL F40 MT
★ アウトラン2 (E: Cape Way)	4'13"677	リL	ALL F40 MT
★ 狼伝説スペシャル (アクセル・ホーク)	2,790,300	キン辻マンK.N	ALL 連同付 超必×14

ゲームハウスビットイン

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザ・ランブルフィッシュ (ボイド)	436,860	AGB	ALL
2 ザ・ランブルフィッシュ (タイフォン)	348,830	A	ALL
3 ギルティギア イグゼクス #RELOAD	1,798,600	GGX	ALL MOM モード ザッパ
4 ミスターリレーグレート (宇宙)	4327m	DDR	プチ
5 バトルギア3 Tuned (上級B)	2'54"188	HUGO	スカイラインGT-R vspec II チュード

GAME COLLEGE

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザ・ランブルフィッシュ (カヤ)	449,910	ニワ?	ALL 20コンボ
2 ザ・ランブルフィッシュ (タイフォン)	421,130	ナオ	ALL 28コンボ
3 ザ・ランブルフィッシュ (ガーネット)	388,450	ガイ	ALL 14コンボ
4 ソウルキャリバーII (ナイトメア)	2'13"90	ナムコ命	タイムアタック
5 ドルフィンブルー	980,500	なたたま	ALL

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ダライアス (下2ゾーン)	8,727,890	Y.S 名古屋より遠征	ALL
2 忍者くん 男修羅の章	2,441,690	SG-ELF 9年ぶりの遠征	ALL
3 テトリス T・A PLUS (デス)	LV631	IMI	
4 スピードレース	5,338	KEYI	ALL
5 アルカノイド	810,950	FIG	ALL

ハイテクセガ豊田

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 VSスーパーマリオブラザーズ	2,698,700	SPT(スバルタ 教師) 輝美最高!!	ALL 機動ボ・ナスX 17 170万点 裏技 バグ技一切なし
2 スーパー魂斗罗	11,101,760	LON	2-4 連付 難易度 NORMAL 5機設定
3 アームドボリス バトルスター Ver.B	9,482,100	TYA	ラスボス 上級コース ベース、スローアッ プ、スローアッ プ、スローアッ プ
4 ツインビー	8,116,200	LON	B-5 NORMAL
5 グラディウス	1,098,800	HRK	2-4 NORMAL 5機設定

ハイスコア集計店

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○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、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

あて先

次回集計
(アルカディア9月号掲載)は
2004年

6月20日(日)

までに出されたスコアで、
6月23日(水)
当日消印まで有効です。

プレイシティ中央町店				
鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884				
GAME	HI-SCORE	NAME	備考	
1 機戦士ガダムエグゼ vs ティターンズ(ゲームエグゼ)	18,571	クワトロ大尉	グリーンノア(地上)スタート	
2 機戦士ガダムエグゼ vs ティターンズ(ゲームエグゼ)	29,681	レイス ウッソ	14/197 15,484 2ハイズガダム 2ハイズガダム	
3 ビートマニアⅡDX 10th style(J)	5,620	香織		
★ バトルギア3 Tuned (超上級B 順走)	3'30"962	SEA	RX-7 TWIN (FD3S)	
★ バトルギア3 Tuned (上級B 順走)	2'52"344	SEA	ランエボⅡRS (CT9A)	

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店				
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-8188				
GAME	HI-SCORE	NAME	備考	
1 ポップミュージック 11 (愛と勇気)	356,821	D.D.D.		
2 ポップミュージック 11 (たびだち)	354,144	D.D.D.		
3 ポップミュージック 11 (ワールドポップ)	344,348	D.D.D.		
4 ポップミュージック 11 (ノリノリ)	303,628	aki		
5 ポップミュージック 11 (日本)	343,447	aki		

ゲームインナハⅡ				
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361				
GAME	HI-SCORE	NAME	備考	
1 エスプガルーダ (アゲハ)	57,672,940	MNA	ALL ライフ6/6	
★ 三國戦記 ~武将争覇~	892,850,300	たまけん	ALL ホウトウ	
★ 時幻狂 (奥品)	73,236,800	たまけん	ALL ノーマル	
4 機戦士ガダムエグゼ vs ティターンズ(ゲームエグゼ)	16,050	白黒黒	ALL MⅡ	
5 機戦士ガダムエグゼ vs ティターンズ(ゲームエグゼ)	22,072	ハッピー大将&白黒黒	ALL 1P11,144 2P10,928	

ハイスコア申請についての注意!

アルカディアが認定しているハイスコア集計店舗以外の店舗で出したスコアを申請する場合、必ず199ページに掲載してあるハイスコアの申請方法および申請ルールを読み、本誌付随のハガキを使用して申請してください。申請方法、ルールを守っていない場合、正式なスコア申請と認められませんが、最新の集計店舗リストはARCADE AMAGAZINE.COMにて公開しておりますので、こちらを併せてご確認ください。

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1~3F ☎095-845-9619				
GAME	HI-SCORE	NAME	備考	
1 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	2'59"53	わためき	ALL ギース	
2 アウトラン2 (タイムアタックモード)	4'28"420	MIU	ALL F40 MT	
3 キルティギア イグゼス #RELOAD	4,936,900	Dr.TOM	ALL デイズイ M.O.Mモード	
4 サムライスピリッツゼロ	3'21"69	アダモス	ALL 慶寅	
5 ザ・キング・オブ・ファイトス 2002	720,900	どんちゃん	ALL	

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市東区5-4-62 (ゲームプラザショールーム) 熊本県九品寺5-10-15 (スガボラ品寺) ☎096-372-5700				
GAME	HI-SCORE	NAME	備考	
1 ケツィ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	370,861,969	お茶マニアKMT	2-5 ドゥームまで 1周2,148	
2 Gダライアス (オミクロン)	40,308,770	どんぐりす	ALL 残×0	
3 ザ・ランブルフィッシュ (ヒカリ)	454,020	どくくり	ALL	
4 サイヴァリア2 (シューティング)	28,539,400	なぎさ	ALL	
5 サイヴァリア2 (バズ)	59,892,200	ほのか	ALL	

●えの木(高知県)
「前回までのあすじ」久しぶりにスコアが埋められた!! ああ、MFC廃人どもよ……。

●ブラボ浦上店(長崎県)
「ボコッて呼んだのは誰だ! ああ、ジイはボコッだYO!」予想以上に、ザ・ランブルフィッシュが盛り上がりつつあります。BYとしあき

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
毎月10日、20日、30日はボツンの日、1日、11日、21日、31日はIDOXの日で4曲設定になっております。バトルギア3に関しては、鹿児島県のトッププレイヤーの方が来店されています。ぜひ、遊びに来て下さい。

モンキーハウス本館&サブカルチャー合同集計

福岡県福岡市中央区2-2-67 (モンキーハウス本館) 福岡県福岡市中央区17-2-38 (サブカルチャー) ☎096-372-5700				
GAME	HI-SCORE	NAME	備考	
★ ザ・ランブルフィッシュ (ゼン)	517,340	高千穂TTM@新谷良子(は感度良好)	ALL ゴミ ④	
2 ザ・ランブルフィッシュ (オービル)	266,690	高千穂TTM @うんこゲー	ALL ③	
3 ぶよぶよフィーバー (るるるん)	901,064	SSS	ALL ⑤	
★ オペレーション ラグナロク(連なし)	7,053,900	WSM-ちーまる	ALL 連なし ⑤	
5 プロギアの嵐 (ミリタント)	204,792,980	桃発禁止! ミルみて	ALL ⑤	

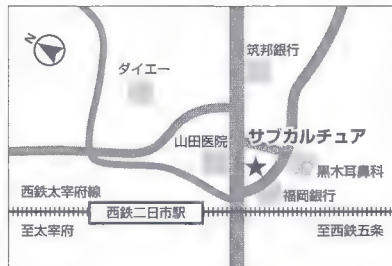
遊楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415				
GAME	HI-SCORE	NAME	備考	
★ オペレーション ラグナロク(連付き)	8,074,350	ROBOCOP	ALL 連付	
2 バトルガレック (ミヤマト)	15,581,180	NO-B	ALL	
3 メタルスラッグ4	6,625,030	成仏	ALL 連付 マルコ 1巨無双つし	
4 式神の城Ⅱ (金 大正)	6,097,195,480	通りすがり	ALL 式式	
5 式神の城Ⅱ (2P同時)	3,972,612,910	HRQ&MOZ	ALL 光太郎&ロジャー	

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

サブカルチャー

- 住所: 福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル
- TEL: 092-922-9010
- URL: <http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/main.htm>



当店で、新作ビデオゲームが1プレイ50円です。また、3階のレトロゲームコーナーでは10~30円の料金でプレイできます。しかもタイムレンタル制もあり、1時間100円という驚きの料金でレンタルできます(対戦台は除く)。皆さまのご来店をお待ちしております。

モンキーハウス本館

- 住所: 福岡県福岡市中央区六本松2-6-7
- TEL: 092-731-0052
- URL: <http://fukuoka.cool.ne.jp/gmoch/index.shtml>



当店はビデオゲームが主体であり、一人でじっくり遊ぶのにはちょうどいい環境だと思います。また、九州では対戦格闘ゲームのレベルが高い方で、各種大会を行っています。スコアラー、対戦プレイヤーの方、ぜひご来店ください。

アミューズメントスタジオ豊中

- 住所: 大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中205号
- TEL: 06-6857-5700
- URL: _____



駅前再開発により、店のイメージも大きく変わってしまいましたが、ハイスコア集計は以前と同様に行なっております。梅田より阪急宝塚線急行にて10分少々で豊中駅へ到着。降りたホームからお店が見えます。皆さまのご来店を心よりお待ちしております。

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

23th chapter

最終スコア一覧表 その17

1998年に集計開始したタイトル(後半)

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
アストラスーパースターズ		73,607,400	スコアで集計
オフビートレーサー	チャンピオンシップ	2'39"30	タイムで集計
オペレーションタイガー		5,896,400	スコアで集計
ガーディアンフォース		14,988,110	スコアで集計
カオスヒーロー	ヴォルト	9,999,999	キャラ別にスコアで集計。全キャラカンスト達成のため集計打ち切り
	炎月	9,999,999	
	リック	9,999,999	
クイズ&バラエティ すくすく大賞	クイズ地獄モード	2,753,400	スコアで集計。[すくすく大賞モード]は永バ発覚のため集計打ち切り
	すくすく大賞モード	記録無し	
コットンブーメラン		31,798,800	スコアで集計
ザ・キング・オブ・ファイターズ98		860,000	スコアで集計
サイキックフォース2012	ウェンディー	1'46"97	キャラ別にタイムで集計
	ウォン	1'43"87	
	エミリオ	1'42"66	
	ガデス	1'39"59	
	カルロ	1'33"46	
	キース	1'24"41	
	グイツ	1'41"96	
	玄徳	1'57"09	
	判部	1'33"74	
	バーン	1'33"21	
	パティ	1'26"36	
	マイト	1'23"49	
	レジーナ	1'36"22	
サムライスピリッツ2 アスラ新魔伝		4'21"20	タイムで集計
スペースボンバー		8,196,300	スコアで集計

集計再開の理由

1998年にもなると、永久バタイン(以下永バ)や、バグ発覚などの理由によって集計打ち切りになったタイトルはほとんど見られなくなった。これはメーカー側の作り込みがしっかりしてきたことが主な理由である。永バ・バグの存在が顕著だったアクション・シューティングのタイトル数が少なくなったことも一因だろう。安定したタイトル数が供給されていた格闘やドライブなどのジャンルでは、永バ・バグなどは比較的起こりにくいようだ。

左表の中では「フライングファイターズJETT」は、永バが発覚し集計打ち切りになったが、集計ルールを見直したことによって集計が再開された、珍しいタイトルなのだ。

『ZERO3』全28部門 唯一のカンストキャラ

本作の永バは、あるボスの形態が自爆しないという、よくあるタイプのもの。しかし、この作品はプレイヤーの評価でルートの分岐し、最高ボスは登場しない。そのためヘフェース2クリア必須というルールならば永バは成立しないため、再集計となったのだ。

コンボ点を稼ぐというプレイ方針は、革新的な発見だった。使用する技は2段技になっているジャンプ大キック。2段技であるため1発のダメージが少ない上に、段数に対するダメージ補正がかかるのだ。さらに、オリコン発動時の永久コンボが簡単であることがカンストにつながってしまった。

また、通常はコンフリットボーナス狙いで、負け試合無しで2本先取していくのがセオリーだが、潰しラウンドはもちろんだ、ドロまで狙うところまでプレイ方針が変わってしまっている。

ちなみに「リュウ」「サガット」も現在はX-ISMでのスコアだが、この2キャラに関してはX-ISMが高くなる可能性があるという話を聞いたことがある。興味のある方は研究してみてもいいだろうか。

最新ゲームのルールと 既存ゲームの追加・変更ルール

へ2004年5月17日以降の最新ルール(2004年6月20日集計)>

●ギターフリース11th MIX

X……「スタンダード」の1部門をスコアで集計します。※カードの使用、1P側、2P側どちらでプレイするかは問いません。

●工場出荷設定「DIFFICULTY STANDARD」4:MEDIUM、MAX STAGE STANDARD:3」

「スタンダード」の1部門をスコアで集計します。※カード使用の有無は問いません。

●工場出荷設定「DIFFICULTY:2」

「工場出荷設定」をスコアで集計します。集計部門は「ゼン、ヒカリ、タイフォン、ガジェット、オービル、ボイド、ヴィレン、カヤ、アレ」の9部門です。

●工場出荷設定「GAME LEVEL:3、SINGLE TIME:NORMAL、SINGLE ROUNDNUM:2」

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ソウルキャリバー	アイヴィー	1'10"62	キャラ別にタイムで集計
	アスタロス	55"22	
	ヴォルド	1'00"62	
	エッジマスター	1'08"75	
	キリク	1'13"02	
	ジークフリード	1'03"70	
	シャンファ	1'16"77	
	ソフィーティア	1'03"05	
	ソシ・ミナ	1'06"69	
	タキ	1'14"69	
	ナイトメア	1'02"00	
	ファン・ソングョン	1'11"62	
	マキシ	1'03"60	
	ミツルギ	1'10"24	
	ヨシミツ	1'04"59	
	リザードマン	1'03"17	
	ロック	1'00"29	
デクモワールドカップサッカー'98		70得点	獲得得点で集計
デッドオアライブ++	ノーマルモード	1'31"85	部門別にタイムで集計
	バーストモード	1'26"06	
ネオジオカップ98		+27	得失点差で集計
ハイパービシバシチャンプ		30"95	タイムで集計
ビーストバスターズ 2ndナイトメア		2,011,180	スコアで集計
ビートマニア3rdMIX	ボーカル	1,010	部門別にスコアで集計
	クラシック	1,205	
	スペシャル	1,206	
	テクノ	1,258	
	ノーマル	447,600	
ブラッディロア2		1'42"11	タイムで集計
プレイカースリベンジ		24,313,400	スコアで集計
ポップンミュージック		300,000	スコアで集計。限界点達成のため集計打ち切り
ライデンファイターズJET		190,331,742	スコアで集計 ※フェーズ2クリア必須
ランドメーカー		99,999,999	スコアで集計。カンスト達成のため集計打ち切り
レイディアントシルバークン	ステージ2	22,803,190	選択ルート別にスコアで集計
	ステージ4	27,336,540	
レーシングジャム チャプターII	初級A	2'00"821	コース別にタイムで集計
	初級B	1'59"910	
	中級	1'50"892	
	上級	1'45"553	

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ストリートファイター-ZERO3	アドン	6,650,700	キャラ別にスコアで集計。【青龍】はカンスト達成のため集計打ち切り ※同時押しスタートでのスコアは無効
	E. 本田	5,703,700	
	ガイ	7,581,900	
	かりん	7,389,100	
	キャミイ	8,060,900	
	ケン	7,509,600	
	元	7,194,900	
	嘉理	7,271,900	
	コーディ	7,230,500	
	サガット	6,241,400	
	さくら	7,659,600	
	ザンギエフ	6,501,800	
	ソドム	6,756,300	
	ダルシム	7,146,900	
	ダン	6,327,500	
	青龍	9,999,900	
	ナッシュ	6,586,900	
	バーディ	7,025,900	
	M. バイソン	6,400,800	
	バルログ	5,769,700	
	ブランカ	7,305,900	
スペースボンバー Ver.B		11,584,800	スコアで集計
タイムクライシス2		2,161,270	スコアで集計
弾銃フィードバック	ノーマル	14,768,716	部門別にスコアで集計
	タイムアタック	2,519,481	
ダンスダンスレヴォリューション	HARD	293,966,100	部門別にスコアで集計
	ANOTHER	190,752,800	
超闘戦記キカイオー	ヒーローチャレンジモード	6,559,300	部門別にスコアで集計
	ストーリーモード	2,791,000	
デイトナUSA2	初級	2'12"42	コース別にタイムで集計
	中級	2'46"42	
	上級	3'37"68	

●ポップンミュージック11……エキスパートコースを「ワールドポップコース、ノリノリコース、ユラシアコース、愛と勇氣コース、たびだちコース、日本コース」の6部門で集計します。※カードの使用の有無は問いません。

■工場出荷設定「DIFFICULTY LEVEL:4 ME DIUM、STAGE:3 (+1)」

●ハイパーストリートファイターIIザ・アニバーサリーエディション……「スコア」の1部門で集計します。※キャラクターの使用に制限はありません。

■工場出荷設定「GAME DIFFICULTY:4 ME DIUM、GAME SPEE D:TURBO2、MAX R OUND:4 ROUND」

●頭文字D ARCADE STAGE Ver.3……タイムアタックモードで「妙義右周り、妙義左周り、碓氷右周り、碓氷左周り、赤城上り、赤城下り、秋名上り、秋名下り、秋名上り(雪)、秋名下り(雪)、いろは坂下り、いろは坂逆走、八ヶ方原往路、八ヶ方原復路、正丸往路、正丸復路、土坂往路、土坂復路」の18コースを集計します。※使用車種、カードの使用、天候は問いません。

■工場出荷設定「難易度:ノーマル、スティアリングフォース:4」

●ポチッとにや……「ポチにや」アタックサバイバル(おじゃま数)は9691+α達成のため、集計を打ち切ります。

再び「対戦ブーム」を巻き起こすのか!?
カプコンが放つ新作の対戦格闘!!

新作

カプコン ファイティング ジャム (カプコン) 鉄拳5 (ナムコ)



ザ・キング・オブ・ファイターズ
ネオウェーブ
(SNKプレイモア/サミー)

機動戦士Zガンダム
エウゴvs.ティターンズ DX
(カプコン/バンプレスト)

バーチャファイター4
ファイナルチューンド
(SEGA-AM2/セガ)

クエスト オブ D
(SEGA-AM2/セガ)

掲載
タイトル

ソイドインフィニティ (タイトー) / 湾岸ミッド
ナイト マキシマムチューン (ナムコ) / バトル
クライマックス! (コナミ/コナミマーケティ
ング) / ザ・ランブルフィッシュ (ディンクス/
サミー) / アヴァロンの鍵 VER.1.20 新
たなる召喚 (ヒットメーカー/セガ) / ワール
ドクラブ チャンピオンフットボール セリエ
A 2002-2003 Ver.2.0 (ヒットメーカ
ー/セガ) / アウトラン2 (SEGA-AM2/
セガ) / ドラゴンクロニクル 伝説のマスター
アーク (ナムコ) / バトルギア3Tuned (タイ
トー) / サムライスピリッツ零SPECIAL (悠
紀エンタープライズ/SNKプレイモア) ほか

ARCADIA

予告号

次号8月号
No.51は

6月30日(土) 発売予定

予価650円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください

©CAPCOM CO., LTD 2004

投 稿 募 集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hl_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーバロ館
dohjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com
■アーケダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジングII DX
raizing@arcadiamagazine.com

■どんたんどたん
dontan@arcadiamagazine.com
■ポップンイラストコンテスト
popn@arcadiamagazine.com
■イベントリスト、ゲーセンMAP、
オールドゲームのあるお店、
アルカディアクーポン、
その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス
「アンシエーション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com
■KOF投稿「MVS大明神」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション
「バチャ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com
■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■そのほかのコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcadia@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
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

たくさんの方の投稿お待ちしております。
8月号 (No.51 6月30日発売号) への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラーSモノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただくと助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

9月号
(No.52 7/30)

6月18日(金)必着

10月号
(No.53 8/30)

7月20日(火)必着

筐体百景

五十之回

TEXT / 田淵健彦

通過点としての頂点



前に進むための「目標」。
自分が自分で在り続けるため、
停滞を許さない情熱は、
走り続け、叫び続け、求め続ける。

勝者が得るのは、賛美の声や、労わりの言葉などでは決して無い。
そう。「栄光」を手にすることすら目的では無いのだから。

その頂点が導くのは、次なる闘い。
より深く、より苛烈に。
神経をギリギリまですり減らす灼熱を得るために、
人は高みへと駆け上る。

そして知る。
下方から見上げていたその頂は——
単なる通過点に過ぎなかったことを。

立ち止まるための言い訳が欲しいなら、
振り返って別の道を行けばいい。

しかし、終わらない闘いの旅路の途上、
たたきのめされても、不敵な笑みで立ち上がれるなら。
その「頂点」は、君に新しい闘いを与えてくれる。

息が途絶えるその瞬間まで。
レバーとボタンで——限界を捻じ伏せていけ。

告知

このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

■取材地／デパート有明・開館2004FINAL

編集後記

テーマ:『闘劇2004FINALを終えて』

●今回は予想以上に盛り上がった。これも参加者ならびにスタッフの皆さんのおかげです。あ、決勝大会タイトルの『闘劇2004FINAL』は終わらないうちで、2004のFINALは決勝というところ。2005もやります。(3歳版)

●闘劇のような大きな大会も楽しんでもらいたいが、闘劇で興奮できた人は、毎週末地元で開催される大会も十分に楽しめるだろう。知らないゲームでも上級者のプレイは芸術的だから、試しに見に行ってみてほしい。(羅田)

●昨年の闘劇は、会場が広過ぎた。地味なほど広がるヘルタル草場を祭を執り行うモンゴル民族さながらの格闘を呈していたが、ディファ有明はジャストサイズ。熱気いい感じに満ちていた。(杉田)

●ディファはU-STYLE旗揚げ戦で初めて行ったんですが、今回、舞台裏が見られて楽しかったです。闘劇も熱戦続きで非常に面白く、とくにバーチャは伝説が生まれる場にいる感じが良かったです。(マッセル北裏)

●多少なりとも関係した身でアレですが、手前味薄ながらかなり感動しました。技性能やキャラ相性を知らないゲームでもワルツと来ちゃうのは、やはりライブ感のなせる技かと……。 (タイフン+HL予約itakyu)

●突況って重要ですね。雪量も知識に裏付けられた熱い突況は、まさに「金の取れる」職人芸。会場サイズもちょっと良く、心地良い一体験を味わえました。次は後楽園ホール? (2週目はNOAH勢8人の河野)

●闘劇2004で最も印象に残った試合は、VF4 EVO I 1回戦(いまし搜索隊)VS.(お太りさん)の太将戦(超南アキラ)VS.(ホームステイアキラ)。アキラ頂上対決といってもいい(緊迫した闘いにしびれます。(まぢん))

●激戦前の緊迫感、罵声や歓声の渦、勝者への賛美……。会場に居られて最高でした。DVDで試合は見られますが、ドラマのすべてを味わうことはできないでしょう。来られなかった人は次回ぜひ! (＆)

●今回は本大会と目されていたプレイヤー・チームが激戦を戦っていますね。闘劇だけでは計れないのが大会というもの。しかも「闘劇」は「何が起るか分からない」のが伝統となりそう。(まこへる)

●いや〜、すんげ〜興奮したよ! よく知らないゲームでも熱戦者同士の対戦はとにかくすごいんだということが伝わってきた(これマジ!)。格ゲーやるモチベーションがふつふつと燃え上がってきた。(おじゃ)

●新たな勝者が決定し、勝者を倒すべくまた熱い戦いが始まっているわけですが、こうやってゲームが楽しくなり、ゲームを通して人とのコミュニケーションがとれるんだな、と改めて感動しました。(あつくん)

●当日は編集の仕事というよりはイベントスタッフとして参加しました。やはり、生体そばから見る闘劇は迫力が違う! 選手の間近で試合を味わいましたね。ぜひ、彼らのオーラを闘劇DVDでも感じてください。(フルタル)

●炭々と進んでしまうと個人的には面白みに欠けるのですが、「プロ」でも何でもない出場選手たちのハフ・オマニが面白かったのが印象的です。選手の皆さんお疲れさまでした。(勝田@メグメルランピン)

●うまい人のプレイは見てるだけで面白いうことを再確認しました。実は今回の闘劇では VF4EVO くらいしかよく知らなかったんですが、ほかのタイトルも十分に楽しめました。(野口)

STAFF

- 発行人 浜村 弘一
- 編集人 松本 秀寿
- 編集長 根渡 雅史
- アートディレクター 大里 浩二(THINKS NEO)
- デスク 相田 和子/杉田 哲朗
- 編集スタッフ 北裏 裕幸/伊丹 恭一/鈴木 宏昌/河野 淳一/安藤 廣祐/高橋 誠/小沢 正/飯塚 晃司/砂田 秀幸/勝田 周/野口 晶
- 編集協力(五十音順) 赤羽 清/いづみ 伊勢雄/H.L./MVP/UYZ/カイセルらくわ/キャサリン/煙霞堂/閃屋 実田/GrayZone/筆跡タカエ/ド/京塚 洋/ケン/ちやん/GOOPRA/山田 裕之/G/LAN/G/Jo/庄司 新次/するする/田淵 隆/ひ44/金井 弘/最良 T2ya/ちゃっくー/DragonLEE/猫@栞樹/NEO/鶴田 直樹/リサ/覇帝/ハメコ/ホリカネタカ/小田 剛太郎/二重島の山本さん/エミヤ/ライオウ
- デザイン 久保田 シンヤ/野中 都子/大竹 伸子/山田 由紀子(THINKS NEO)/吉原 美和(THINKS NEO)/斎藤 若子/安井 朋美
- タイトルロゴ&表紙デザイン Smile Studio(福島 トオル)
- 制作協力 藤原 城嗣/株式会社ヘッドルーム
- フォトグラフ Studio Atom
- イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/閃屋/城色雄一/斎藤コーキ/齋藤真美/G=ヒコロウ/堤 利一郎/木下/YAM/龍輝雅龍
- 業務部 青木 孝造
- 広告営業 阿部 寿一/幸 宏樹/田山 麻子
- 雑誌営業 堂前 秀隆/酒井 朋重/中村 重志

【お詫びと訂正】

●『月刊アルカディア6月号(No.49)』の187ページ「アルカディアクーポン」の宇都宮ビッピン様の県名が間違っておりまして、正しくは栃木県です。

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びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 7月号 [No.050]

COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.050

第5巻 第7号 通巻第50号 平成16年7月1日発行 (毎月1回1日発行)
雑誌11547-07

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
営業局 03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部 03-5433-7214(ダイヤルイン)

■印刷所:凸版印刷株式会社

WebSite <http://www.arcadiamagazine.com/>
e-mail arcadia@arcadiamagazine.com

【アンケートはがきの書き方】

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は70〜73ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくても構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA3の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空き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7月号 [No.50] アンケートの質問事項】

Q1.面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事を読んでください(複数回答可)。

※以下のゲームタイトル記事お〜みの番号の中から選んでください。

Q3.毎号読みたい連載記事、無くしていい連載記事を読んでください(複数回答可)。

※以下の連載記事1〜40の番号の中から選んでください。

ゲームタイトル記事	連載記事
あ CAPCOM FIGHTING Jam	1 闘劇2004FINAL激戦リポート
い 機動戦士Zガンダム エッゴvs.ティターンズ DX	2 アーケードニュースアナライズ
う 鉄拳5	3 アルカディアデータベース
え ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	4 日本縦断 ゲームセンターマッパ
お バーチャファイター4 Final Tuned	5 魂を磨める者
か Quest of D	6 50号記念! アルカディア読者プレゼント!!
き ソイドインフィニティ	7 パチャッチ インフィニティ エポリユーション
く ギルティア イグゼクス #RELOAD ザミッドナイトカーニバル	8 ロングランゲームズスーパー: Absolution 2004リポート
け バーチャファイター4 エポリユーション Ver.B	9 アーケードゲーム ライブラリー
こ カブコン VS. エス・エヌ・ケイ 2 ミリアアファインディング 2001	10 ジャンク新聞
さ ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the Future	11 アーケードネオ
し ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003	12 ハードウェアミュージアム
す サムライスピリッツゼロ	13 全国ゲーセンイベント準備会
せ 鉄拳4	14 ジョイスティックトゥルーパズ
そ ヴァンパイアセイヴァー The Lord of Vampire	15 ビートマキシマム
た カオスフィールド	16 ポップな関係
ち ネットセレクト サラリーマン金太郎	17 ビート・レイジングII DX
つ Xbox版 メタルスラッグ3	18 コナミスタイル
て PS2版 エスバガルーダ	19 プライズワンダーランド
な 海岸ミッドナイト マキシマムチューン	20 メタル「始めてみよう」物語
ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエ A 2002-2003 Ver.2.0	21 立休貴族 俺たちヤムツシュ3D
に ザ・ランブルフィッシュ	22 MVS大明神
ぬ バトルクライマックス I	23 GGXXアソシエーション
ね ドラゴンクロニクル 伝説のマスターアーク	24 コスプレ・プレイスタイル
の アヴァロンの翼 VER.1.20 新たな召喚	25 アルカディア フロントアーズ
は サムライスピリッツゼロSPECIAL	26 バンドラキャラット
ひ アウトラン2	27 まじかる猛者通信
ふ バトルギア3Tuned	28 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
へ ポップミュージック11	29 設定資料集
ほ ギターフリース 11th MIX	30 街頭電脳遊戯録 ゲーム用語の基礎知識
ま ドラムマニア 10th MIX	31 ゲームメーカー・ナウ!!
み ドラゴンレジャーII	32 VGMラボ
	33 アルカディア超推薦 ゲーム「お気に入り」サイト
	34 どんたどんたん
	35 アルカディアクーポン
	36 ハイスコア全国集計
	37 次号予告・募集記事
	38 筐体百景
	39 編集後記
	40 50号記念 アルカディア総目録

Q8.学校・職業・その他

1 小学生	7 高校3年生	13 会社員
2 中学1年生	8 短大生	14 自営業
3 中学2年生	9 専門学校生	15 主婦
4 中学3年生	10 予備校生	16 フリーター
5 高校1年生	11 大学生	17 無職
6 高校2年生	12 大学院生	

■ご質問とお問い合わせ

本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできませんのでご了承願います。

カスタマーサポート 03-5433-7868 (祝祭日を除く月曜〜金曜日の午前午後5時まで)
メールアドレス arcadia@arcadiamagazine.com

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね? そんなときは定期購読が一番だ! 何より、買いたくなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円) + (80円 [送料] ×年間12冊=960円) =8,760円
お問合せは下記まで。

●バックナンバー

アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(バーチャファイター4/バーチャファイター4エポリユーション/THE KING OF FIGHTERS2001/THE KING OF FIGHTERS2003/鉄拳4/SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS/アヴァロンの翼)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで

アスキーストア
電話: 03-3499-9300 (土日祝祭日を除く10:00〜17:00)
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ <http://www.ascii-store.com/>
バックナンバー <http://www.arcadiamagazine.com/>

©2004 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。

ARCADIA No50

アンケートはがき
P.208にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事とその理由を教えてください。

A1.

面白かったゲームタイトル記事	面白かった理由	つまらなかったゲームタイトル記事	つまらなかった理由

Q2. A1の面白かったゲームタイトル記事のボリュームに満足していますか？

A2. (はい いいえ)

Q3. 毎号読みたい連載記事、無くていい連載記事とその理由を教えてください。

A3.

毎号読みたい連載記事	毎号読みたい理由	無くていい連載記事	無くていい理由

Q4. 表紙の感想をお願いします。

A4.

Q5. 付録小冊子の感想を教えてください。

A5.

Q6. 闘劇2004FINALに行きましたか？

A6. ☐ 来場した (選手・ギャラリー) ☐ 行かなかった

Q7. 来場した方は感想をお願いします。行かなかった方は、その理由をお聞かせください。

A7.

Q8. 第3回闘劇の種目タイトルにしてほしいゲームタイトルを一つ教えてください。

A8.

Q9. 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。

A9. () ページ () さんの投稿

自由欄 () 都道府県 P.N ()

ご協力ありがとうございました！

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・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター () 名前 ()

() 電話 ()

住所 () 都道府県 () 市郡区 ()

スコアネーム (最大20文字) ()

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 () ●申請方法と申請枚数 ()

申請がある場合 () □ハガキ () 枚 □FAX () 枚

郵便はがき

154-8528

50円切手を
貼ってください

(受取人)

(株) エンターブレイン

東京都世田谷区若林1-18-10



編集部

ARCADIA No.050

全国集計ハイスコア係

個人申請用はがき

フリガナ	年 齢			性 別	血液型
氏 名	歳			男・女	型
生年月日	19	年	月	日	電話 ()
住 所	都道 府県		市郡 区		
E-メール アドレス	職 業				
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?					☐ はい ☐ いいえ

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

郵便はがき

154-8736

135

料金受取人払

世田谷局承認

135

差出有効期間
平成18年3月
27日まで
(郵便切手不用)

(受取人)

(株) エンターブレイン

東京都世田谷区若林1-18-10



編集部

ARCADIA No.050 アンケート係



フリガナ	年 齢			性 別	A10.職業
氏 名	歳			男・女	
生年月日	19	年	月	日	電話 ()
住 所	都道 府県		市郡 区		
E-mail アドレス	プレゼント 番 号				
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?					☐ はい ☐ いいえ

Q11.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A11.[]

Q12.今後発売される予定の、一番期待しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A12.[]

Q13.この本「ARCADIA」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。

A13.[☐書店 ☐ファミ通の広告 ☐知人からの紹介 ☐Webサイト ☐その他()]

Q14.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。

A14.[]

これが究極のハイテンションだ

式 神 の 城 II
APPRECIATE DVD

徹底攻略
遂に式神の城 II AppreciateDVD完成!!

全国のトッププレイヤーがここに集結。

キャラクター毎のイベントシーンも収録。

トータル508分間をDVD2層3枚組に!

絶賛発売中!!

希望小売価格 6,090円

公式サイト ▶ <http://www.dvd.gr.jp/>

© 2001, 2003 AlfaSystem Co., Ltd. All rights reserved. Licensed by Kids Station Inc.
「式神の城」は 株式会社アルファシステムの登録商標です



斑鳩

IKARUGA™
APPRECIATE DVD

好評発売中!!
希望小売価格 5,040円

TREASURE
VIDEO GAMES

TOMY / TAITO

NESYS
TAITO NET ENTRY SYSTEM

出撃指令。

6月始動直前!ファイナルカウントダウン開始。

ZOIDS

ゾイドインフィニティ



いのち
生命ある機体で、無限の戦いへ。



使いこなせ、ゾイドライセンスカード
NESYS使用でプレイヤーデータを保存。
自分だけのゾイドを持て。



つくりだせ、最強ゾイド
オプションパーツで武装強化、あるいは
上位機種への乗り換えが可能。



自分の分身、キャラクター
1Pストーリーモードでは多彩なキャラクターが物語を展開。
自機/パイロットにアニメキャラの登録も可能。

株式会社タイトー

この広告へのお問い合わせは TEL 0120-57-0788 (年中無休10:00~18:00) ※ここに記載した製品の仕様・外観・画面は、予告なく変更する場合がございますので、ご了承下さい。

©1983-2004 TOMY ©1999-2001 SHO-PRO・MBS・JRK 「ゾイド」「ZOIDS」は株式会社タイトーの登録商標です。このシステムに関する権利はタイトーに帰属します。©TAITO CORP.2004 ゾイドインフィニティ・オフィシャルサイト www.zoids-inf.net/

