

オバマのアーケードゲームに捧ぐ最先端専門誌

平成17年9月1日発行(毎月1回1日発行)
第6巻 第9号 通巻第64号



月刊アルカディア
9月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE



2005 No.064
特別定価
9680
yen
SEPTEMBER

ついにスコープ!
ギルティギア イグゼクティブ
スコープ

今度こそ勝てる!! 大会でも勝つ!!

機動戦士ガンダムSEED
連合VS.Z.A.F.T.

新作の季節が到来
ネオジオIIのフルコロシアム
アサテロの鍵 式 鍵聖戦
ガンダムスピリッツ 天下一剣客伝
侍・キング オブ コスプレーズ XI

特別付録

新バージョン完全対応
鉄拳5 Version.5.1を
闘いぬぐための本

さここまてきたら問答無用!

アイドルマスター

愛馬が目の前を駆け抜ける迫力!!

愛馬、ジョッキーふたつの夢をメダルに込めて レースの歴史に名を刻め!!

StarHorse2TM NEW GENERATION

スターホース2 ニュージェネレーション

名馬、名騎手を作りあげよう!

愛馬育成だけでなく、騎手まで育成可能! 育成した騎手がレースに出場し、3位以内にすればメダル獲得。またプレイしていなくても、騎手が他厩舎から騎乗依頼を受けて自動的にレースに出走!
「1か月後に大量のメダルを獲得していた」……なんてことも!



今までにない忠実なレースを実現!!

従来の極東競馬場に加えてラスベガスとカイロで競馬が開催されます。さらに三大始祖を初めとする強敵が集うSUPER WORLD BREEDERS' CUPも開催。また、優秀な成績を収めた騎手が招待されるWORLD SUPER JOCKEYS SERIESも用意。そして出走馬はもちろん、父母の名前や前走成績、さらにはオッズや枠順もシミュレーション!

ICカードでデータの保存もラクラク!

「StarHorse2」専用ICカードを購入することにより、育成した競走馬や騎手の保存ができるようになります。また殿堂入りの競走馬や騎手の名鑑も作成することができます。



新型メダル一括投入口で
ラクラク投入!!

© SEGA CORPORATION, 2005
実況: 杉本清アナウンサー
協賛: 日本競馬新聞協会

豪華リクライニングシートが 超快適プレイを実現!!

まるで航空機のファーストクラスのようにプレイヤーの姿勢にフィット! ゲーム画面は高解像度のタッチパネルディスプレイ! 今まで体験したことのない快適なプレイが味わえる!



プライベートスピーカー

リクライニング



タッチパネル

リクライニングレバー



実況はおなじみ杉本清アナウンサー。

今回もさらなる杉本節を5.1チャンネルサラウンドシステムに兼ねて熱く実況します。



迫力の5.1ch サラウンドシステム!!

SEGA®

夢の億万長者にチャレンジ!!

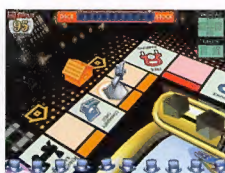
世界で5億人に愛されているボードゲーム
「モノポリー」がメダルゲームで登場!!

モノポリー ザ メダル



Licensed by: The MONOPOLY® trademark and its logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name character, as well as each of the distinctive elements of the board and the playing pieces are trademarks of Hasbro for its real estate trading game and gaming equipment. ©2005 Hasbro. All Rights Reserved.

スロットを回してコマを進める!スゴロク感覚のミニモノポリー。
スロットの出た目でコマを進めて、土地や会社を独占し、ビックモノポリーを目指せ!!
さらに「4つのミニゲーム」、「GOLD FEVER」、「JAIL スロット」と、
メダルゲームならではの様々なイベントも満載! さあ、今すぐチャレンジしよう!



ギャラリーの熱い視線を受けながら
大迫力のビックモノポリーに挑戦!!

巨大ホイールの大興奮ボーナスゲーム!

「JAIL」に止まらない限りメダル獲得し放題!!

見事「GO」に止まればスーパージャックポット!!

メダル大量GETも夢じゃない?!

SUPER JACKPOT!!



© SEGA, 2005

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

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

ふしぎなことから、タイムにおまかせ!

ティンクルスター スプライズ

LESTARS SITES

La Petite Princesse

ティンクルスタースプライツ
公式HP

SNKプレイモア公式サイトからアクセス!!
www.snkplaymore.co.jp

送って送られ大挑戦! 噂の超絶対戦ゲーム、新登場!!

ティンクルスタースプライツ
-La Petite Princesse-

PlayStation2
専用ソフト

7月28日発売予定 希望小売価格 ¥6,090 (税込)



PlayStation.2



©SNK PLAYMORE ※掲載の画面は全て開発中のものです。
※「THE KING OF FIGHTERS」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※「NEO GEO」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※本ソフトの仕様などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
※「モード」「FOMA(フォーマ)」および「i-mode」「FOMA」ロゴは、株式会社NTTドコモの登録商標です。
※マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。
※「D」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。

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
SNKプレイモア
股 会 社
www.snkplaymore.co.jp

SNKプレイモア ユーザーサポート窓口
TEL.06-6339-6402 【受付時間】10:00~12:00/13:00~17:00 (土・日・祝日を除く)
※ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えできません。
また、上記以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によりお答えできない場合もございます。あらかじめご了承ください。

NEOGEO
オンライン
コレクション

PlayStation.2



幕末動乱の舞台裏に隠された、
地獄門にまつわる物語。



地獄門を封印しようとする四神と、
最強の死者とが死闘を繰り広げる！



あの興奮が、
完全移植+オンラインで甦る！

幕末浪漫
月華の剣士1・2

今秋発売予定

プレイステーション 2専用ソフト
NEOGEOオンラインコレクション 第2弾

幕末浪漫 月華の剣士1・2

希望小売価格 ¥3,990(税込)



'90年代後半に人気を博した剣戟格闘ゲーム、
「月華の剣士」シリーズ2タイトルを
1枚のディスクに収録！

その刃で「運命」に立ち向かえ！

充実の N E O G E O
オンラインコレクション LINE UP

第1弾 餓狼 MARK OF THE WOLVES
好評発売中

第3弾 THE KING OF FIGHTERS オロチ編
今秋発売予定

第4弾 THE KING OF FIGHTERS ネスツ編
今冬発売予定

その他、ネオジオ名作タイトルを続々リリース予定！乞うご期待！



新たな炎がXboxで燃え上がる！

2005年8月25日発売予定 ザ・キング・オブ・ファイターズ2003 希望小売価格 ¥5,040(税込)



SNK
PLAYMORE

みんな、シゲキが欲しいのか。

「モード」
ユーザーの方
お待たせ!!

ファンには見逃さない、聞き逃さない携帯電話アイテムの宝庫！
「SNK WORLD-i」
好評配信中!!





2005年度

は「**ゲーム開発スクール**」宣言!

ゲーム業界への就職に自信あり!

★「AMGゲーム開発工房」の情報は学院HPまで! → <http://www.amgakuin.co.jp/>

現場を学ぶ

●共同制作

1年前期でゲーム作品を制作



現場を教える

●プロ講師

100%プロのクリエイターによる授業



現場で実践

●AMGインターンシップ

ゲーム会社で実際の制作を体験



現場と結ぶ

●就職指導

完全個別制による細かな就職指導

ゲーム・アニメーション・CG業界への
確実な就職!!就職先一覧
アトリエ・ドゥーブル/アリア/アルゼ/オリンピア/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/シニマス/ソノリテ
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
テクモ/トライエース/ドワンゴ/ナムコ/ハドソン/フライトプラン
フロム・ソフトウェア/レベルファイブ (ほか多数(敬称略))

ゲームクリエイターになる夢を実現する

3つの専門コース!

●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!「ゲームが好き!」……
その想いをどこよりも大切にする学校です。「ファミ通スクール.net」でも学院情報を公開中! 見てね! ▶ <http://www.famitsu.com/ad/school>

ゲームクリエイターへの第一歩!

参加無料

体験入学説明会開催!

★プロ講師による授業を体験!

★入学に関する各種相談もOK!

●受付/12:30~ ●開催/13:00~17:00(予定)

●参加資格/高校生以上

東京校&大阪校 8/5金・6土・20土・27土

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

★学校推薦、自己推薦など各種推薦制度をご用意しています!

★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!

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



2006年4月入学生 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 大阪市淀川区西中島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

※本学院では、資料請求やイベント参加のお申込をされた皆様のみを対象に学校案内などの各種資料を送付しています。皆様の個人情報厳重に管理され、本学院に関する情報をお届けする以外の目的には一切使用しておりません。

QRコードは各キャンパスの
受付窓口にあります。

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

ARCADIA

2005.9 / SEPTEMBER



タイトルロゴ & 表紙デザイン / Smile Studio (福島トオル)

COVER TALK

アイドルだってお祭り行きたい!!
ファンは浴衣姿を見たい!! どちら
の欲望も満たすべく企画されたこ
のイベント、ファンなら見逃すな!!

ついに稼働開始の「アイドルマ
スター」。万人受けするゲームでは
ないが、確実に心を鷲づかみされ
るプレイヤーも多いことだろう。あ
なたは、どちらの人間だろうか?
気になる人は、46ページへ!

表紙イラスト THE IDOLM@STER
Illustration by 窪岡 俊之
©窪岡 俊之 ©2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

プライバシーポリシー

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

発行所 / 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555 (代表)
©2005 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・図画・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。

6

2年半ぶりに登場! ギルティギア最新作をスクープ!!

ギルティギア イグゼクス スラッシュ

dj TAKA & Tatsh に聞く、今作のコンセプト!!

beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY

特別付録:鉄拳5 Version. 5.1の変更点を徹底解析!!

鉄拳5 Version. 5.1 戦術進化本

全機体攻略&全派生攻撃リスト掲載!!

機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.

アイドル前線急接近! 全国各地でアイドル警報発令!!

アイドルマスター

レジェンドを含むカードリスト掲載!!

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦

タイトーメモリーズ 下巻 (PS2)



ゲームタイトル

- 46 アイドルマスター
- 138 アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
- 8 アンダーティファイト
- 98 鎧薙薇
- 20 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
- 128 ギルティギア イグゼクス スラッシュ
- 6 ギルティギア イグゼクス スラッシュ
- 8 Quest of D Ver.2 護符の継承者
- 110 Quest of D Ver.1.20a
- 10 ザキング オブ ファイターズ XI
- 8 ザハウス オブ ザデッド 4
- 36 サムライスピリッツ 天下第一剣客伝
- 116 三国志大戦
- 162 スターボース2 ニュージェネレーション
- 105 スペクトラル VS ジェネレーション
- 148 セガゴルフクラブ ネットワークプロツアーバージョン2005
- 8 セガネットワーク対戦麻雀MJ3
- 106 旋光の輪舞
- 94 ソイドインフィニティEX
- 129 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タンタラム Ver.5.66
- 129 電脳戦機バーチャロン フォース
- 8 ドラゴントレジャーIII
- 64 ネオジオ バトルコロシウム
- 150 パズル! 虫姫たま
- 80 バトルギア4
- 17 beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY
- 118 メルティブラッドアクトカデンツァ
- 162 モノポリー ザメダル
- 151 ラジリギ
- 102 レッスルアリーナ バトルクライマックス!2 プロレス頂上決戦
- 86 ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005
- 112 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2

連載記事

54	アーケードニュースアナライズ	128	ロングランゲームズブースター
57	アルカディアデータベース	130	アーケードゲーム ライブラリー
58	日本縦断 ゲームセンターマップ	132	アーケードゲーム ライブラリー
60	読者プレゼント	134	ハードウェアミュージアム
122	闘劇魂	136	ジョイスティックトゥルーバース
126	パチャッティンフィニティ ファイナルチューンド	155	ビートレイジング
		160	ブライズワンダーランド
		165	KOFツッパネット

広告

表2	セガ	4	アミューズメントメディア総合学院	127	信信クリエイト	153	ハムスター
2	SNKプレイモア	61	タイトー	131	アミューズメントジャーナル	表3	コナミスケール
		91	日本アミューズメントマシン工業協会	135	トップス	表4	タイトー
		92	ナムコ	135	Makジャパン		

166	アルカディア フロントアース	189	パンドラキャラクター改
174	愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!	190	ゲームメーカーナウ!!
176	ゲーマー「お気に入り」サイト	192	アルカディアクレーボン
177	設定資料集	194	全国ゲーセンイベント準備会
182	街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識	198	ハイスコア全国集計
184	おしゃれ魔女 猛者 and 通信	206	次号予告・募集記事
186	VGMラボ	207	筐体百景
188	どんたんどたん	208	編集後記

特報!

また、燃えるか! 待望の最新作が登場!!



ギルティギア イグゼクス スラッシュ
 ■メーカー: アークシスデモワークス/セガ
 ■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: 2005年9月末予定
 ■使用基板: NAOMI GD-ROM

©SEGA Corporation, 2005 / 1998-2005 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

Text: MWV

『GGXX #RELOAD』をベースとした、シリーズ最新作がついに登場!! 新キャラや新技の追加によって大幅な変化を遂げつつも、根底にあるプレイ感は従来通りなので安心だ。



通常モード専用の覚醒必殺技「証・隠匿」は、地面から真上に爆風を噴出させる技。発生が早く、上空までカバーできるが……無敵時間は? 追撃可能? どちらも兼ね備えていれば、非力な通常モード時の頼れる技になりそう。



諸刃モード時のみ出せる「断罪」は、手にした闘斧を振り上げ、さらに振り下ろす2段攻撃。出始めにスーパーアーマーがあるので、対空や割り込みに活躍しそうな予感。見ての通りの巨大な攻撃判定を持っており、相手は逃れるのが困難だろう。

A.B.A

無人の研究所で過ごしてきた人造人間のA.B.Aは、伴侶と見初め「バラケルス」と名付けた闘斧へ、人造の体を与えるため旅に出る。スタンダードな技は少なく、二つのモードをうまく使う必要のあるテクニカルキャラだ。



憶病で純情なホムンクルス

輸血でモードを切り替えろ!

画面下部に表示されている輸血パックを使うか、必殺技の「結合」をヒットさせると、通常モードと諸刃モードを切り替えることが可能。諸刃モードは豪快かつ強力な技が多い反面、攻撃を当てると自分の体力が減る仕様。減った体力の一部は、通常モードに戻ると回復するぞ。



闘斧に血を送り込むことでモードが変化。モードを使い分けて、攻撃に緩急を付けろ!

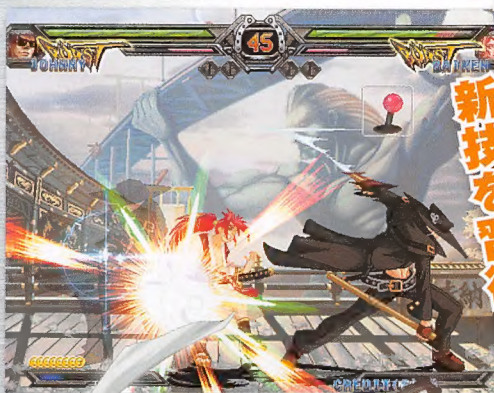


追加入力によって3発まで連続攻撃ができる。抹消・覆滅・断罪はこのモードでも使用可能。基本連続技に重宝しそうな技で、硬直時間によつては途中止めなどの戦法も発展するだろう。

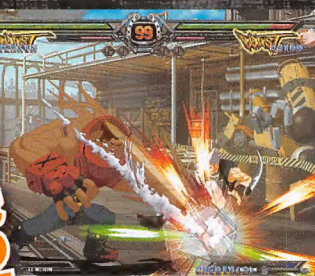




高速で斬り込むジョーの新技。ガード方向は？ほかのキャラにも新技が見られ戦法が変わるキャラも多そうだ。



継続参戦の面々も
新技を習得して登場!!



前作『GGXX #RELOAD』で活躍した旧21キャラクターには、もちろん新技の追加やバランス調整が施されている。戦法に影響しそうなものばかりで、フォースロマンキャンセルの有無も気になるところ。

ボチヨムナの新技はこん身の打ち下ろしを見舞う技で、出始めにヒット数制限の無いスパーアーマーがある。ブリジットはVOVO配置の軌道が部変わリロジャーを使った新技も。上空からワ



在りし日の姿がいに解禁



ORDER-SOL

聖騎士団ソル

ジャスティス率いるGEARの反乱を鎮圧するために結成された「聖騎士団」。そこに在籍していた時の姿を再現した聖騎士団ソルは、武骨な得物を力強く振り回す。ソルと似た技も多少あるが、リーチは短く必殺技の性能が高いのが特徴。激しいラッシュで相手を圧倒できる。

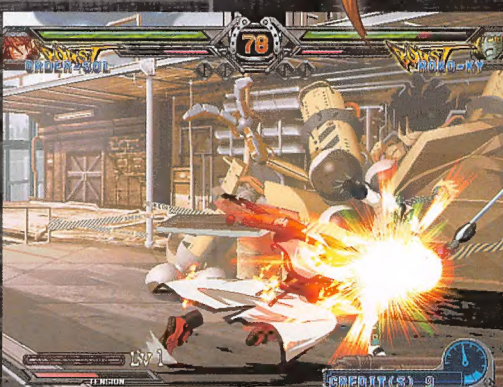


ガンフレイムのような動作で、斜め上へ炎を吹き上げる覚醒必殺技「サーベージファンク」。これもチャージによって強化されるぞ。

低い姿勢で突進しつつ、軌道上に炎を吹き出させる「ガンフレイム」は、近距離で出せば相手を通り越しつつ攻撃できる。研究次第で使い方が発展しそうな技だ。



鋭い突進ハンチを見舞うロックユニット。全体的にリーチが短い聖騎士団ソルにして、主力になりそうな技だ。



チャージで各技を強化せよ!

聖騎士団ソルの必殺技 & 覚醒必殺技は、画面下部のゲージで性能が変化。ゲージは必殺技のチャージを使うか、必殺技から追加入力で行なえるアクションチャージでためられ、レベルに応じて各技が強化されるぞ。チャージとラッシュ、どちらを重視するかの判断が面白い。



チャージ中に特定のタイミングでボタンを押すと、高速のチャージが可能だ。



7月8日に行なわれたセガプライベイトショーに出展されていた新作を紹介するぞ! また、『GUILTY GEAR XX SLASH』は6ページ、『THE KING OF FIGHTERS XL』は10ページへGO!

注目のあのタイトルはどんなってるの!?

セガの新作バンバン!

君は四度目の恐怖を乗り越えられるか?

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 4

■メーカー: セガ
■ジャンル: ガンシューティング
■操作方法: マシンガン型コントローラー
■発売日: 今冬予定
■使用基板: LINDBERGH (リンドバーク)

Text: 閃星

© SEGA, 2005

シリーズ原点から8年を経て登場する4作目は、新基板リンドバークによって圧倒的な数のゾンビを生み出した! 会場でも躍動感あふれるゾンビが来場者の注目を集めていたぞ。

THE HOUSE OF THE DEAD 4

62インチワイドモニターの大迫力で恐怖体験

新筐体は横方向にワイドなモニターが採用され、ゾンビがワラワラ現れると囲まれたかのような緊迫感を味わえる。そして武器はマシンガン! バリバリ撃てて、とってもそう快!



タバコの箱と比べてみた

ガンペリフェラルは、タバコの箱と比べるとその小ささが分かし、かなり軽量化されている。ホルダー周りの不気味なレリーフは、目が合うととても怖い!

筐体も迫力!

今度の得物はサブマシンガンだ!!

ゾンビに組み付かれたら、噛み付かれる前に銃を振りまくって振りほどけ! また、リロードもカシャッと振るだけでオッケー! 画面外に銃口を外す必要は無いのだ!!



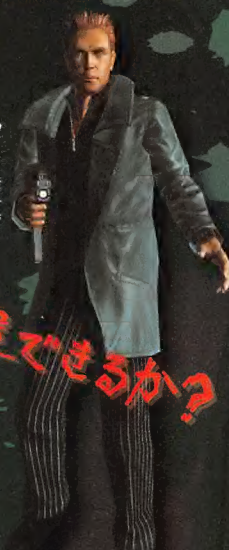
銃を振りほどけ!

ゾンビに対するのは政府機関AMS特殊工作員の二人!

シリーズ2作目で活躍したジェームズが、女性エージェント、ケイトと力を合わせて迫り来る恐怖に立ち向かう!

James Talar
(ジェームズ・テイラー)

ゴールドマン事件を解決したトップエージェント。クールで理論的な男。



Kate Green
(ケイト・グリーン)

AMSヨーロッパ支局で事件に遭遇。理論的な言動に優しさを内包する。



エージェントの行く手には、巨大なボスも立ちはだかる……今後の詳細に期待されたし。

死の輪からは生還できるか?



待望のシリーズ第3弾がいよいよ登場!!

新たな対戦モードだけでなく、キャラクターのカスタマイズ機能も向上! より白熱した対局が楽しめるぞ!!

セガネットワーク対戦麻雀 MJ3

- メーカー：セガ
- ジャンル：通信対戦麻雀
- 操作方法：タッチパネルorオリジナル麻雀牌スイッチ
- 発売日：2005年冬予定
- 使用基板：Chihiro™

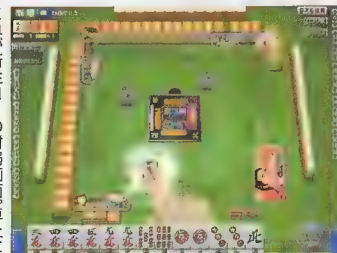
Text：たてしゅ

© SEGA, 2002, 2005



新たな対戦の舞台「雀荘モード」とは?
従来のリーグ戦、公式戦に続く第三の対戦モードで、段位が変動しない代わりにゴールドの収支によってランクを競う「雀荘リーグ」が開催されている。ルールおよびレートは店ごとにそれぞれ異なり、割れ目や焼き鳥、チップなどを採用しているところもあれば、赤ドラや喰いタンを禁止したローリスクな店も存在するのだ。

これが新生MJ3の対局画面。卓上には牌山が表示されるようになり、強打などの演出もますます充実!



筐体デザインがただ変わっただけではなく、新たな対戦モードやアイテム類も大幅に追加。また、携帯電話が無くてもモニター上で直接キャラクターをカスタマイズできる機能も搭載されているのだ。

もちろん重要あり!



役満和アでゴールド大量ゲット! 新たな戦いに勝利せよ。

対局中でもカスタマイズ可能

タッチ&ドラッグするだけで、いつでもアイテムの着脱が可能に! さらに、購入および売買もできるのだ!!



メダルゲームの革命児が三度登場!

基本システムはそのままに、大量メダルの獲得チャンスやシナリオ、ダンジョンが大増量!



ドラゴントレジャーIII

- メーカー：セガ
- ジャンル：メダルRPG
- 操作方法：専用メダルシューター+3ボタン
- 発売日：2005年冬予定
- 使用基板：NAOMI

© SEGA, 2005

Text：閃屋



本作はワールドマップから多彩なダンジョンを選んでお宝探しができるぞ。戦闘ごとにルーレットが回転してボーナスを獲得したり、ドラゴンと合体して大量メダル連続獲得のチャンスが到来するなど新要素が盛りだくさんだ!

RPG感覚がさらに楽しく

ミリタリー調の世界観が強い!

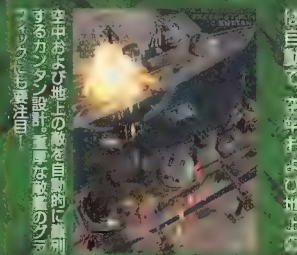


ショットの向きを巧みに操り勝利を目指せ! グラフィックの美しさもグレフならでは!!

アンダーディフェート

- メーカー：グレフ
- 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+2ボタン
- 発売日：2005年予定
- 使用基板：NAOMI (GD-ROM)

Text：たてしゅ



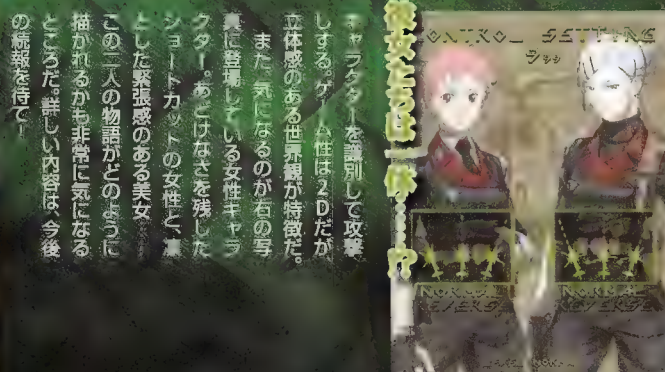
グレフが放つシュートティングゲームの最新作は、リアルな兵器が画面を彩る縦スクロールシューティングだ。目撃はレバーを人力した方向に機音が傾く、リアルタイプと入力方向と反対側に傾く、バースタイプの2種類から選べ、自動で空中および地上の

カンガン撃つぞ!

QOD最新作鋭意制作中!

会場では「Quest of D Ver.2.0 義符の継承者」の映像も公開された。種族にエルフとドワーフ、職業には盗賊が追加されるとのこと。今から楽しみだ!

新種族・新職業の登場、新たな冒険の舞台……期待して待て!



システム詳細&使用可能全チーム紹介!

今年の“祭り”に乗り遅れるな!!



今まで明らかになっていない部分の多かった『KOF XI』。しかし今回は、一挙7ページの大特集でキャラクターやシステムなどを詳しく解説していくぞ!

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI

■メーカー: SNKプレイモア/セガ
■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: 2005年秋稼働予定
■使用基板: ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

IMPRESSION

稼働と同時に思い切り楽しめるように、『KOF XI』の基本的なことはまとめてみました。今から使いたいキャラを決めて、システムでいろいろ想像しながら……稼働を楽しみに待とう!!

Text: 極限堂

©SNK PLAYMORE

※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。
※掲載内容はすべて開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

基本操作&基本システム

基本的な操作方法やシステムに大きな変化は無いので、今までに『KOF』をプレイしたことがある人ならば、最初から問題無く遊べるはずだ。

『KOF NEOWAVE』ではヒートモード専用だったEボタンが、本作ではふっ飛ばし攻撃となっているのが目立った変更点といえる。従来の『KOF』とは入力方法が違いため、なじむまで間違えやすい。気を付けよう。

また、『KOF 2003』にはふっ飛ばし攻撃が無かったため、さりげなく復活システムとなっているぞ。『KOF 2003』が初登場となったキャラには、新しくふっ飛ばし

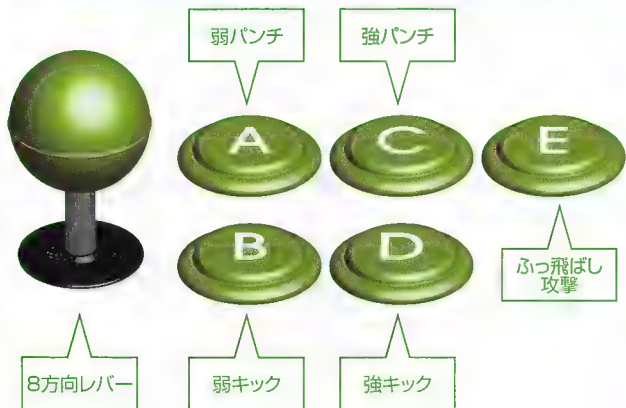
し攻撃のグラフィックが追加されているので、気になる人はチェックしよう。

ほかにもEボタンは、ガードキャンセルふっ飛ばし攻撃や、リーダー超必殺技を出す際に使用することがある。攻められた時にガードキャンセルふっ飛ばし攻撃を出そうと、



ふっ飛ばし攻撃が重要な役割を果たしていたキャラにとっては、うれしい復活だ。

CONTROL PANEL



8方向レバー

弱キック

強キック

ふっ飛ばし攻撃

弱パンチ

強パンチ

A

C

E

B

D

●特殊動作

ノーマルシフト(交代)	ACorBD同時押し
緊急回避(前方/後方)	AB同時押し(前方) or ◆+AB同時押し(後方)
ダッシュ前方緊急回避	ダッシュ中にAB同時押し
受け身	ダウン吹き飛びの着地寸前に ◆+AB同時押し(前方) or AB同時押し(後方)
通常投げ	相手近くで◆or◆+CまたはD
通常投げ外し	投げられた瞬間にCまたはD

●基本動作

大ジャンプ	一瞬レバー上要素+レバー上要素 orダッシュ中にレバー上要素
中ジャンプ	一瞬レバー下要素+一瞬レバー上要素 orダッシュ中にレバー上要素
小ジャンプ	一瞬レバー上要素
ダッシュ(ラン)	レバー◆◆(入れ続けると走る)
バックダッシュ	レバー◆◆

焦ってCD同時押しを連打……なんてことの無いように。受け身の種類が増えたことも見逃せない。従来では後方だけだった受け身が、前方にも取れるようになった。2種類の受け身を駆使して的確に攻めを回避しやすくなった。ただし、前方受け身は移動中に投げられ判定があり、起き上がる直前には打撃に対して無防備な瞬間があるため、読まれているとスキを狙われる危険があるぞ。



今まで『KOF』シリーズでは後ろにしか転がれなかった受け身だが……

画面内の情報を把握しよう!

各種ゲージとシステム

Text: 極限堂

「ゲージが増えているけど何だろう?」と思っているアナタのために、すべてのゲージシステムを詳しく解説していきますよ! これで今から予習をしておこう。



●スキルポイントを使用する行動

行動名	消費ポイント
スーパーキャンセル	1本
ドリームキャンセル	1本
クイックシフト	1本
セービングシフト	2本



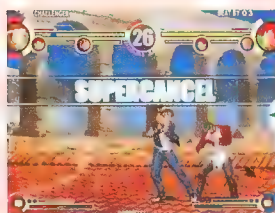
スキルゲージは、本作の目玉ともいえる重要な行動に関係しているぞ。

用途は左表の通り。スーパーキャンセルや交代システムに深く関係してくるゲージだ。表内の行動はどれも重要になりそうなものばかり。本作においてスキルポイントはかなり重要となるだろう。

ゲージが満タンになるとスキルポイント(ゲージ)の球が一つストックされ、最大で二つまでストックされる。試合はスキルポイントが0の状態から始まるので、最初のうちはスキルポイントを使った行動が取れないぞ。

スキルゲージは新しく加わったゲージで、「攻撃を当てる/必殺技を出す」では増えず、時間の経過によってのみ増加していくことが特徴。

スキルゲージとは?



スーパーキャンセルで超必殺技の外式・駆け鳳凰を出すことができるぞ!



真吾が荒咬み未完成がヒット! ここで条件を満たしていれば……、

しかし本作では、スーパーキャンセルのためにスキルポイントの一つ、超必殺技を出すためにパワーストックを一つ、といった感じで変更されているので覚えておこう。本作ではスキルポイントが時間が増えるため、今までよりも気軽にスーパーキャンセルを使うことができた。



ドリームキャンセルでチェーンドライブがつかえる! 高威力の連続技が完成だ。



相手にヘブンズドライブが決まった。そしてKはリーダーなので……、

ほとんどのゲージを使い果たすだけあって多用はできないが、連続技に組み込むなどして決めれば、絶大なダメージを与えられるハズだ。

超必殺技を出すためにパワーストックが二つ、合計するとパワーストック三つとスキルポイントを一つ使用するという大技だ。

超必殺技を出すためにパワーストックが二つ、合計するとパワーストック三つとスキルポイントを一つ使用するという大技だ。

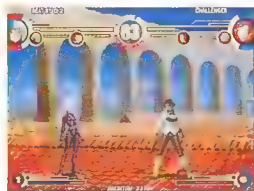
本作は「KOF 2003」と同じように、試合開始前にチーム内でリーダーとなるキャラを決める。そして、そのリーダーだけが行なえる行動で、超必殺技をキャンセルしてリーダー超必殺技を出すことをドリームキャンセルと呼ぶ。

ドリームキャンセルとは?

ジャッジメントインジケーター



本作ではタイムオーバーになったときに、必ずしも体力の多い方が勝つわけではない。ジャッジメントインジケーターがより大きく傾いている方のプレイヤーが勝つ(写真では左のプレイヤーが優勢)のだ。攻撃を当てるほど自分側にゲージが傾くが、攻撃をくらうと相手に傾いていく。



ゲージは天秤のようになっていて、自分にゲージが傾けばその分相手のゲージが減少することになる。

パワーゲージ&スキルゲージ



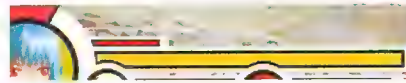
パワーゲージは、攻撃を当てたり必殺技を出すことで増加する。相手に攻撃をガードされた場合はほとんど増加しないので、攻撃をヒットさせながら増やしていくのが実戦的なためになる。

スキルゲージは時間の経過でのみ増えていき、それ以外の要素では増加しない。



スキルゲージに比べると、パワーゲージは増加しにくい。大事にやりくりしていく必要があるだろう。

体力ゲージ&気絶ゲージ



体力ゲージの上にある赤いゲージが、気絶ゲージだ。相手の攻撃をくらうと減少していき、すべて無くなると気絶してしまうぞ。

また、攻撃を立て続けにガードしていると、体力ゲージが白く点滅を始める。これはガードクラッシュが近いという合図になっているのだ。



リーダーキャラの体力ゲージは緑色、普通のキャラのものは黄色。

効果的にキャラを交代しながら闘おう!

マルチシフト解説

「KOF 2003」から導入されたマルチシフトが大幅にパワーアップ! 交代関連のシステム群が充実したことにより、チーム戦としての戦略がより深くなっているぞ。



各キャラクターの位置と対応ボタン



マルチシフトとは?

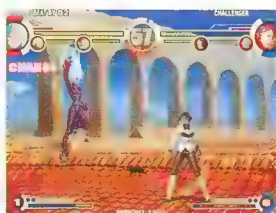
マルチシフトとは、試合中にキャラを自由自在に交代できるシステムのことだ。

本作はキャラが倒されるたびに仕切り直しになるラウンド制ではなく、キャラを交代しながらチームで1試合をこなすようになっていく。

そのため、試合が始まると、気を抜くことができないスピーディーな闘いが展開されるというわけだ。



試合中にキャラを交代しながら闘うことで、気の抜けない展開が続く。



「KOF 2003」に比べてお手軽に交代できるので、状況に合わせて積極的な交代を!

ノーマルシフトとは?

ノーマルシフトとは、A C or B D 同時押しで、控えのキャラに交代することをいう。

「KOF 2003」では一度交代すると一定時間交代できなかつたが、本作には制限が無いので、矢継ぎ早にキャラを交代することも可能。

キャラを交代する際のスキはそれほど大きくないため、試合状況や相手のキャラに合わせてドンドン交代しよう。

クイックシフトとは?

クイックシフトとは、通常技や必殺技中に A C or B D 同時押しすることで技をキャンセルして交代する新しいシステムのこと。このとき、スキルポイントを一つ消費する。

交代後のキャラは画面端から飛んでくる。この交代時にはジャンプ攻撃が出せるので、交代前に闘っていたキャラの攻撃から控えキャラのジャンプ攻撃がつながるように連続技に組み込んでいくのが、主な使い道になりそう。

クイックシフトで連続技の威力が大きいキャラやリーダーキャラに交代して、連続技やリリーダースキルを決めれば、単体で決める連続技よりも大きなダメージを与えることができるだろう。

当然控えのキャラが居ない状態ではクイックシフトが使えない。ノーマルシフトをうまく使って、チームメイトが倒されないようにしながら闘っていく。



スキルポイントを一つ消費して、素早く控えのキャラと交代できるぞ。

京の近距離立ちCから、キャンセル必殺技を出す感じでボタン同時押しだ。

クイックシフトの連続技例



必殺技でフィニッシュだ。チーム戦らしい連続技が完成したぞ。

近距離立ちCにつなげて、

リョウのジャンプ攻撃(交代時)が決まった! 次は当然……、

庵の近距離立ちCを決めるチャンス到来! 当然必殺技につなげる。

セービングシフトとは?

攻撃をくらっている最中に A C or B D 同時押しで、スキルポイントを二つ消費して控えのキャラに交代できる。これがセービングシフトだ。

控えのキャラはジャンプ攻撃を出しながら出現し、この攻撃がヒットすると相手は大きくふっ飛んでいくぞ。

連続技を決められてしまうような状況で、被害を最小限に食い止める……といったこともできるだろう。



そんな状況ではセービングシフトの出番だ。連続技を回避しよう。

ジャンプ攻撃をくらった! このままでは相手の連続技が決まってしまう。

ダウンによる交代

本作はキャラがやられても試合は止まることなく、すぐに控えのキャラが画面端から登場することになる。

ダウンによる交代で登場したキャラは、動けるようになるまで無敵状態なので安心だな。やられた後に登場するキャラは、A C 同時押しで呼べる側となる。一応頭に入っておくこと。



『餓狼伝説』シリーズから、ダック・キングがまさか(?)の初登場だ! 人気が高かったキャラだけに、注目が集まるだろう。

突進技のヘッドスピンアタックは、奇襲として使える。

ダック・キング



三連撃を弱で出した場合の最後の1発が、下段技のスライディングに変更されたぞ。



ダックの代名詞ともいえる投げ技、プレイクスパイラルだ!



キム

キムはデコンドーと正義をこよなく愛する、古くからの人気キャラ。既存の必殺技のいくつかに、変更が見られるぞ。



多段ヒットの飛翔脚は、着地にスキが無く使いやすい。



バスターウルフは連続技の締めにも最適だ!

テリー・ボガード

人気キャラのテリー・ボガードは、やはり今回も参加が決定。『KOF NEOWAVE』とは一味違ったテリーが楽しめるぞ。



バーナックルは硬直が短いため、気軽に使っていけそう。



キング

リョウの妹であると同時に、極限流の立派な使い手。バリエーション豊かな必殺技を武器に闘うぞ。



気を放つ虎煌拳がさく裂! 押しっぱなしで霸王翔吼拳に変化するぞ。

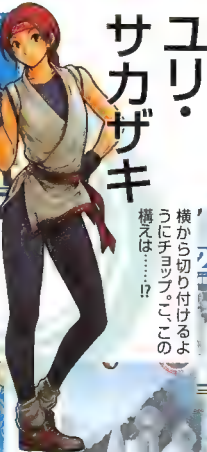
前作から引き続きの参加だが、『KOF NEOWAVE』とは必殺技が大幅違うので、新鮮に使えるぞ。



サイレントスラッシュは、本作でも対空や割り込みとして活躍しそうだ。



写真はトップベノム。弾道の低いアンダーベノムも存在するぞ。



ユリ・サカザキ

横から切り付けるようにチョップ。この構えは……!!

雷煌拳は出した後に一瞬停滞し、真下に落ちるようになった。



リョウは使いやすいがそのままだと、新必殺技を引っかけず参戦! 初心者でも使いやすいスタンダードキャラだ。



虎砲疾風拳がヒット! 性能が気になるぞ……。



リョウ・サカザキ



グリフォンマスク

グリフォンマスクはその見た目から、ファンの間では絶大な人気を誇る、生粋の投げキャラだ!



肘で攻撃するオリンボスオーバーが、空中でも出せるようになったぞ。

一瞬で中段判定の奇襲攻撃を狙っていくことが可能。



空中移動技の瞬牙を駆使すれば、距離が離れたところからでも……、



これがグリフォンマスクのふっ飛ばし攻撃だ!

多彩な空中技に磨きがかかった牙刀。空中をダッシュする瞬牙から、攻撃を出せるようになったぞ!



牙刀

ドレスで攻撃するクレイジーウィンは、けん制や連続技用?



近距離で多段ヒットする飛び道具のバブルス。

『餓狼』のB・ジェニーが初参戦! 彼女が『KOF』の世界でどんな動きを見せてくれるのか、今から注目。



B・ジェニー

怒チーム



ウィップ

レオナの代わりに「怒チーム」に復帰したウィップ。ムチを活かした、リーチの長い攻撃が特徴的だ。

ついに待望の新超必殺技が追加されたようだ!!



ブーメラン・ショット後はあまり距離が離れないので、起き攻めがしやすい。



クラーク・スティーล

『KOF』を代表する投げキヤラともいえるクラークは、投げ関係のシステム変更の有無が気になるところか?!



クラークのコマンド投げはラルフと異なり、コマンド成立後すぐに相手をつかむタイプだ。

必殺技以上にぶっ飛ばし攻撃の性能が気になる人も多いのでは?!



ラルフは各種通常技の使い手が、前作よりも良くなっている模様。復活したぶっ飛ばし攻撃も非常に使いやすいぞうだ。



ラルフ・ジョーンズ

弱攻撃からでも連続技になるアンブロックは、連続技に組み込みやすい。

桃子



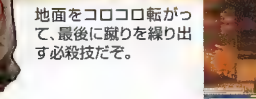
見た目は女の子だがカポエラ使いの桃子は、ちよこまかした動きが特徴的。特殊技や必殺技からの派生を多数持っているようだ。



復活技である筋疾歩は、突進しながら攻撃する必殺技だ。



前に跳ねながらお尻で攻撃する必殺技。追加入力で派生技がある模様。

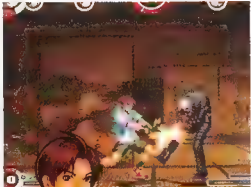


地面をコロコロ転がって、最後に蹴りを繰り出す必殺技だぞ。

椎拳崇



前作ではお休みしていたものの、本作では超能力と中国拳法の両方を使えるケンスウが帰ってきた!



新特殊技? どうやら中段攻撃のようだ。



サイキックレポートは、空中でも出せるようになったようだ。

麻宮アテナ



毎回アテナのコスチュームの変化を楽しみにしている人は多いはず。本作では何と、セーラー服を着て闘うぞ!!

サイキックスルーが念願の復活を果たしたぞ!



ラモン

プロレス技を得意とする熱い男が帰ってきた! いかにもフロレスらしい新技に、期待がふくらむこと間違い無し!!



前作で消えたM・スプラッシュローズが復活! 連続技に使おう。



遠距離立ちCのモーションが新しくなっている。

写真から相手をロープへ飛ばすような動きが分かる。必殺技か?



ブルー・マリー

本作のマリーは、今までに使ったことのある人ならば、問題無く使いこなせそうなキヤラになっているぞ。



奇襲攻撃に使えるストレートスライサーは本作でも主力技かな?



ダッシュガンチャの移動中、砂煙のエフェクトが出ている。

特殊技のモーションが新しくなっているぞ。

ヴァネッサ



前作ではお休みしたヴァネッサが復活! 本作でも多彩な動きで相手をかく乱する闘い方ができそうぞうだ。



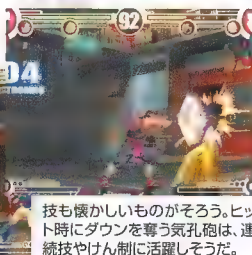
如月影二

巨大飛び道具の断鉄波は、今回は超必殺技のようになった。

如月影二が「KOF 95」以来となる驚きの復活を果たした！
忍者らしい多彩な必殺技を武器に闘っていくぞ。



地上に居ながら、空中の相手を投げる新技の写真。珍しい性質の技だ。



技も懐かしいものがそろそろ。ヒット時にダウンを奪う気孔砲は、連続技やけん制に活躍しそうだ。

古武術の使い手・香澄が久しぶりの復活！ 昔からのファンには涙モノであるが、新キャラのように感じる人も多いのでは？



香澄といった重ね当り。空中でも出せるぞ。

藤堂香澄

オニグモは停滞している時間が短くなっているぞ。



スヌメバチは溜地時の硬直が少なくなっているぞ。



まりん

必殺技に色々とマイナーチェンジが見られたまりん。前作とは違った新しい闘い方を確立させていく必要があると思うぞ。



マキンマ

大きな氷の結晶を飛ばす、空中飛び道具系の必殺技を覚えてたぞ。
インパクト抜群の新必殺技を覚えて、クローラが帰ってきたぞ。既存の技の細かい変更点も、見逃せない部分だ。



強クローバイツが3ヒット技になった。多段ヒットが超気持ちいいー。



ジャンプDや遠距離立ちDなど、通常技に大きな変更が見られる。今まではとほと味違う闘い方ができそう。



遠距離立ちDは、ジャンプ防止技として機能してくれそう。

クーラ・ダイヤモンド

通常技や必殺技に多数の変更点が見られるので、既存のキャラながら新鮮な気持ちで動かすことができるだろう。



新しくなったふっ飛ばし攻撃はキャンセルもかかるので便利だ。



K'



矢吹真吾

京と庵に挟まれてしまった真吾だが……。チームメイトとしての大役を果たすことができるのだろうか？！



打撃投げの銃研ぎに、投げスカリモーションが付いた。空振りには危険だ。

本作でも真吾キックを空中で出せる。うまく先端を当てていこう。



単発の超必殺技になった財華。巨大な火柱の演出がバデで格好いいぞ！

庵の大きな変更点は、財華が単体の超必殺技に変更されたこと。そのほかの部分は、今まで通りの感覚で大丈夫そう。



八神庵



闘いが加わったことで、遠距離でも主導権が握れそう。

こん身の力で殴りかかる、百八拾式がさく裂！

飛び道具の闘いが復活し、戦術の幅が広がること間違い無し！ 庵とチームを組んでいることで、ストーリーも気になってしまふ……。

草薙京



京&庵チーム

ついに稼働開始!
期待のシステムと楽曲を大特集!

HAPPY SKY

The ultimate system beatmania deluxe version

beatmania IIDX 12

ついに稼働を始めた『IIDX 12 HAPPY SKY』。今回は、遊びの幅を広げる新機能や、魅力的な楽曲を紹介!! また、TAKA&Tatshのインタビューもお見逃しなく!!

ビートマニアIIDX 12 HAPPY SKY
■メーカー：コナミ
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発売日：2005年7月中旬(稼働中)
■使用基板：——

©1999 2005 KONAMI



さらに熱くなったライバル機能に迫る!!

登録中のライバルが確認できる!!

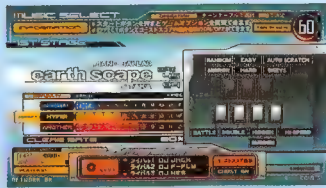
細かい変更点ではあるが、カード挿入後、自分のプレイデータが表示されている間に鍵盤を押すと、登録してあるライバルの一覧を表示できるようになったのだ。表示されるデータは多くないものの、取得段位を知ることができるので、段位で争っている際はうれしい配慮といえる。



ライバル一覧に、D J F L Yの文字が表示されている。これは誰の記録に挑戦するの?

ライバルがプレイした曲が判る!!

現在選択中の曲をライバルがプレイしたかどうかを確認できるようになった!! プレイ済みであれば、オプション選択画面のライバル名が黄色で表示されるぞ。これでライバルを選んだのにスコアグラフが出てこない、そんな不本意な寂しいプレイとオサラバできるのだ。



「DJ FLY」の文字が黄色く表示されているのはこの楽曲をライバルがプレイしたという証拠だ。

ゴースト機能搭載!

前号でも紹介したが、比較対象のスコアグラフが楽曲の進行に合わせて増えるゴースト機能が搭載されたぞ!! それだけでなく、スコアの差もリアルタイムで表示される親切設計なのだ。なお、ゴースト機能の有無はオプション選択画面で変更可能。offは前作と同じスタイルだぞ。



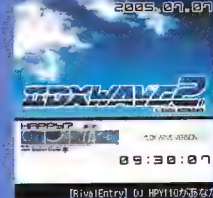
コンボ上スコアグラフに表示された+0023の文字がスコアの差白熱のスコア勝負を戦い抜ける!!

携帯アプリ



本作で好評だった携帯アプリは、さらに進化して戻ってきた。これを使うことで、現在の自分のプレイ状況や、楽曲ごとの詳細なスコアの履歴、ライバルの成長や登録が簡単にできる。ゲームをより楽しむためのツールだ。

しかも、このアプリは、プレイした楽曲のスコアも記録されている。また、このアプリは、プレイした楽曲のスコアも記録されている。また、このアプリは、プレイした楽曲のスコアも記録されている。



ライバル機能の進化!

前作では競合のウェブサイトでのみ確認できた自分のライバルの登録しているプレイヤーのリストが、『IIDX WAVE 2』上で可能となった。また、ライバルのスコア履歴も確認できるようになった。さらに、自分のスコア履歴と競合のスコア履歴を比較できる。ライバルの成長や登録が簡単にできる。ゲームをより楽しむためのツールだ。



コメント機能で盛り上がり!

何となく、自分がプレイした楽曲のコメントが、自分のスコア履歴と一緒に表示される。また、自分のスコア履歴と競合のスコア履歴を比較できる。ライバルの成長や登録が簡単にできる。ゲームをより楽しむためのツールだ。





今回のムービーはPV仕立てのものも増え、とにかくよく動く!! 画質もさらに向上した模様だ。

絶対稼働中というところで、皆さんは既にすべての楽曲をプレイしてしまっているかもしれないが、まずは前号で紹介し切れなかった追加楽曲リストをページ左下に掲載!! 左ページでTAKA氏が言っているように、バラエティに富んだジャンルが非常に魅力的!!

そして今回はその中から代表的なコンポーザーたちの楽曲を三つムービーを交えて大紹介!! まだやっていない人はぜひひと度ご賞味あれ。なお、ムービーはHDXがHAPPY SKYとなつて最も強化された要素。ほかの楽曲のムービーも要チェック!!

注目の楽曲を大紹介

ここからは注目楽曲リストと、オススメのムービーを交えて紹介していくぞ

ACID JAZZ

BPM:115

Catch Me / DJ Yoshitaka feat. ERI

聞いていては目と体が動いてしまふ、アシッドジャズチューン。ダンスでサンプルなどこは、DJ YoshitakaがTODX RECORDで提供した「ANCEL」に属するものがあるだろう。

ムービーはGOLDFINGERによるもので、おなじみのHDX+キャラがいっぱい出てくる。画面に映るのも「ANCEL」と同じく、スクラッチがコンセプトとされる。後半のスクラッチは、かなりよく動くぞ!!



DIFFICULTY

	NORMAL	HYPER	ANOTHER
single	5	7	9
double	4	8	11



DIGI-ROCK

BPM:152

rage against usual / dj TAKA feat. Gt. Shintaro

まだ千代子さんが多く、イカしたお宝ミュージック。お宝へのリリというタイトルからしてロックしています。TAKA本人も語るように、アシッドロックというジャンルが好きだ。聞いてはいるものの、イメージ的にはアナログなロックにほど近い。画面に映るのも、イカした要素を多く担当する形になる。でも、非常に登場するほかの千代子さんが、非常に素晴らしい。ぜひぜひ見てほしい。



DIFFICULTY

	NORMAL	HYPER	ANOTHER
single	7	10	
double	6	11	



バラエティ豊富な楽曲19曲を追加公開!

ジャンル	タイトル	アーティスト名
ACID JAZZ	Catch Me	DJ Yoshitaka feat. ERI
E-ROCK	EMPTY OF THE SKY	AKIRA YAMAOKA
SWING WALTZ	garden	青野りえ
HAPPY HARDCORE	HAPPY☆ANGEL	jun with TAHIRIH
CYBER J-ROCK	I am	有沢みはる from BeForU
TRANCE	INAZUMA	dj TAKA
UK PROGRESSIVE	mind the gap	Osamu Kubota
FUTURE HOUSE	MOON RACE	ELEKTEL
DRUM'N'BASS	PATRIOTISM	koba
HARD DANCE	Pollinosis	dj REMO-CON
EUROBEAT	POODLE	Y&Co.
DIGI-ROCK	rage against usual	dj TAKA feat. Gt. Shintaro
TECHNO	Scripted Connection→	DJ MURASAME
BIG BEAT	SEXYSEXYCHEVY	MATALLY
TECHNO	tant pis pour toi	AKIRA YAMAOKA
MPB	Tizona d'El Cid	TOMOSUKE
ELECTROSHOCK	vault of heaven	Mr.T
MEDIEVAL CHOIR	Xepher	Tatsh
REGGAE	ラクエン	Chonan Chiharu

MEDIEVAL CHOIR

BPM:170

Xepher / Tatsh

Tatsh氏、MAYAムービーによるMEDIEVAL CHOIR。中世音楽家「Xepher」。

Tatsh氏の経験から目撃とされた「戦いながら作った楽曲」。ムービーは前作REDのGENOCIDEのDj Killerの要素が世界観を含めて明かされている。これらがもう見えるほどカッコいい。仕上がり、これらと比べると他のいい階段を交えた楽曲画面が相まって、その楽曲は冒険の味を覚えているのだ。



DIFFICULTY

	NORMAL	HYPER	ANOTHER
single	5	10	11
double	5	11	12

dj TAKA & Tatsh

作品テーマとサウンドの融合



— 今作の「HAPPY SKY」というテーマ、イメージカラーである「青」は、サウンドコンセプトにどのような影響がありましたか

dj TAKA そうですね、前回『IDX RED』のときは、デザイナーの方からの提案でそのようなコンセプトになったのでサウンドとの結び付きが完全ではなかった部分があったんですが、今度の『HAPPY SKY』は、実は僕らからの提案で、発売時期の夏の青い空をイメージしたもので、影響を受けたというよりは、テーマそのものを作っていた感じですね。

— 『IDX RED』のときのように、まず映像コンセプトありきで、そこに音楽を付けていくといった制作パターンの楽曲はありましたか？

Tatsh ……twelfth styleですかね。

— これは爆笑させられた曲なんですけど(笑)。プレイ中も焼きそばが目に入るんですよ(笑)。

Tatsh バグチェックでは過去の曲をやったりもするんで、Second Styleを遊んでいたら「俺たちも出てえ」という発言がありまして(笑)。そのままSecond Styleへのリスペクトという形で楽曲を作って……という具合でした。

— それでは、楽曲に関してお話しをお伺いします。以前からロックをやりたいとおっしゃっていましたが、今回DIGI-ROCK「rage against usual」を作ってみてどうでしたか？

dj TAKA うーん、そうですね。DIGI-ROCKというジャンル名にしたんですけど、実際の出音(でと)としてはフルアナログというか……アナログの脳と手癖で作ったような感じですね。

— gt.のShintaroさんというのは？

dj TAKA Shintaroはすごくいいギターを弾く奴で、一番信頼しているギタリストです。『ee'MALL』に提供した「Romance」という曲を作ったときに初めて一緒に仕事して知り合いましたね。

— 次はINAZUMAに関してお聞きします。『8th style』収録のthunderのremixに聞こえたのですが、本当のところはどうなんですか？

dj TAKA これはそう思われがちなんですけど、もともとはインストのつもりで作りはじめていて、途中段階でYoshitakaに聴いてもらったんですよ。そうしたら『歌が入ってた方が格好いいですよ』って言われて。で、どうしようかなあと考えてたんですけど、たまたま、昔作ったthunderと同じコード進行の曲だったんで、ちょっと乗せてみたらピッタリはまったんで「これでいこう!」と。なのでremixではなく別曲なんです。

— 曲名もそれっぽいですけど……。

dj TAKA それっぽいけど別ということで(笑)。

— ではLESSON5についてお伺いします。

dj TAKA 今作で一番最初にできた曲で、コンセプトとなるHAPPY SKYをイメージして作った曲ですね。

— アーティスト名をRisk Junkにした意味は？

dj TAKA 以前Risk Junkでハッピー系の曲を作った時に、風邪引いちゃって、風邪薬とビタミン剤で乗り切ったんですよ(笑)。で、今回LESSON5という曲を作って……。

Tatsh これも具合が悪かった、と(笑)。ジャンルで名義を変えるんじゃないくて、体調が悪い時にRisk Junkになるんだ(笑)。

dj TAKA リスクって昔の業界用語っぽい言い方でクスリのことなんです。つまりRisk Junkってのは僕の中で「クスリ漬け」みたいな意味だったんですよ。

Tatsh じゃあTAKAさんがずっと体調がいいときはRisk Junk名義の曲は出てこないんですか？

dj TAKA 出てこないかもしれない(笑)。



— クスリはクスリでもただの風邪薬ですか(笑)。

— それではTatshさんにお伺いします。Xepherなんですけど、これはSphereとはどんな関係が？

Tatsh そうですね、続編であったり第2楽章であったりというのは、プレイヤーの判断にお任せします。RED制作の後半にはRED ZONEとか勢いのある曲を作っていたんですよ。この曲はそのまま勢いで作っちゃったみたいなん。

— 勢い余って作った曲だと(笑)。

Tatsh RED作り終わってるのにまだ曲作ってた、みたいな(笑)。曲作るの好きなんで……。

— それではUnder the skyについてなんですが、これはムービーがシークレットライブの映像ですが、最初からその映像を使う予定だったんですか？

Tatsh そうですね、前もTAKAさんののでありましたが、シークレットライブ2の映像も思い出として収録したいという気持ちがありましたね。

— 最後に読者へのメッセージをお願いします。

Tatsh 肩の力を入れずに楽しんでほしいですね。「もつとまくなきゃ」という気持ちも大切ですけど、それだけだと息が詰まっちゃうので。楽しくプレイしてもらえたら一番ですね。

dj TAKA 『HAPPY SKY』というサブタイトルがあって、もちろんそれに準じた曲がたくさんあるんですけど、それだけではなくて、今回かなりいろいろなジャンルの曲が収録されているんですよ。そこら辺にも注目して遊んでほしいと思います。皆さまよろしくお願いします。

— 本日はどうもありがとうございました。



dj TAKA

シリーズのサウンドディレクターも務める、最も代表的なコンポーザー。ジャンルに縛られない楽曲制作を行なうが、特にメロディアスな楽曲を得意とする。



Tatsh

『IDX RED』からサウンドを担当する若き新鋭。platonIXのメンバーでもある。メインはJ-Popだが、勢いのある楽曲も数多く制作している。

『IDX RED』よりも作品テーマとサウンドの結び付きが強くなっていますー

いよいよ攻略開始! 全国の頂点を目指せ!!

機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.

■メーカー：バンプレスト
■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：2005年夏(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246/SYSTEM256(※)
※SYSTEM246機能のみを使用。

©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送
©BANPRESTO 2005
©CAPCOM CO., LTD. 2005
ALL RIGHTS RESERVED.

機動戦士 ガンダム SEED MOBILE SUIT GUNDAM 連合 vs Z.A.F.T.

豪華2本立ての SEEDキャンペーン、開催中!

本作では、すべてのプレイヤーにチャンスがある二大キャンペーンを開催中!
ガンガンプレイして、応募しまくろう!

「ガンダムグッズプレゼント」コース

【賞品】 **連合賞** マスターグレードフリーダムガンダム完成品(1名)
Z.A.F.T.賞 ガンダムMSパイロットウォッチ(10名)

【応募期間】 7月15日(金)～11月7日(月)9:59

「ランキングトライアル」コース

ゲームプレイ終了後に表示されるキャンペーンワードを、
ケータイ専用の特設サイトで登録し、ランキングトライアルに参加しよう!

【賞品】 **連合 vs. Z.A.F.T.賞** オリジナルQUOカード
キリ順位賞 アミューズメント用ガンダム景品コンプリート
オープン賞 期間ごとになる特製待ち受け画面

【応募期間】 **PHASE-01: 7月15日(金)～9月5日(月)9:59**
【対象機体:ガンダムシリーズ全般】

PHASE-02: 9月5日(月)10:00～10月11日(火)9:59
【対象機体:ジンシリーズ全般】

PHASE-03: 10月11日(火)10:00～11月7日(月)9:59
【対象機体未定】



★ケータイ専用の特設サイト
へQRコードからアクセス
可能! 7文字のカタカナ
がキャラクターコードだ。



★ゲーム終了時に表示さ
れる7文字のカタカナ

ついに稼働した本作。展
開のあまりのテンポアッ
プに、驚いている人も多
いことだろう。今月から
本誌では本格攻略開始!
登場全38機体詳細、シス
テム考察に基本戦術講
座など、盛りだくさん!こ
れを読んで、ナンバー1
パイロットを目指せ!

詳細はキャンペーン特設サイト(i-mode、EZweb、vodafone live 専用)

でチェック! 各のQRコードで簡単にアクセスできるのだ! 以下のアドレスからも

ケータイ専用サイトにアクセス可能だ! <http://www.gs-rvz.com/>

オフィシャル全国大会、開戦間近!!

「Premium Dogfight 2005 BANPRESTO CUP」 大会予選レギュレーション

待望の稼働を迎え、初のオフィシャル全国大会へ向けて精進してあ
るパイロット達も多いことだろう。今月は8月下旬から始まる全国
大会予選のレギュレーションを紹介! 来るべき決戦に備えよう!!

【予選レギュレーション】

- ・1チーム2名1組での参加となる。
- ・対戦形式はチーム対チームによる、勝ち抜きトーナメント。
- ・好きなモビルスーツを選べるが、対戦ごとの機体変更は不可。

また、予選大会と決勝大会で使用するモビルスーツやパイロット
(キャラクター)は同じでなくても構わない。

「C3×HOBBY 2005」でも予選大会を開催!

8月20日(土)、21日(日)に幕張メッセにて開催される「C3×
HOBBY 2005」バンプレストブースにて、本作の予選大会が行なわれ
ることが決定! 優勝チームには決勝大会への参加権だけでなく、豪
華賞品のプレゼントがあるとのこと! こちらの詳細も、前述のキヤ
ンペーンサイトで確認できる。奮って参加しよう!



ガンダムグッズプレゼントキャンペーン連合賞では、発売後初登場となったプラモデル「マスターグレードフリーダムガンダム」の完成品が当たる。この製作を手掛けたのは「モデラーならだ
いぶん知っている、あのMAX2000氏なのだ」。※これは世界に一つだけの完成品! キミもガンガンプレイして、プロの手によるフリーダムを手に入れよう!

ADVISE FOR ROOKIES

タイプ別 搭乗機体指南!

本作に登場するのは全38機体。あまりの選択肢の多さに、まずはどの機体を使えばいいのか迷っている人も居ることだろう。そこでコスト別・戦闘スタイル別に、機体を分類してみた。使用機体選択の参考にしてほしい。 Text: ニクマン

近接タイプ

遠距離タイプ

オールラウンドタイプ

特殊タイプ

高コスト機 (コスト560) 3機体

●ジャスティスガンダム

●フリーダムガンダム

●プロヴィデンスガンダム

●ミサイルポッドガンダム

中コスト機 (コスト420~450) 18機体

●ストライクルージュ

●レイダーガンダム

●ソードストライクガンダム

●デュエルガンダム
アサルトジュラウド

●ゲイツ(指揮官用)

●ゾノ

●ランチャーストライクガンダム

●バスターガンダム

●カラミティガンダム

●エールストライクガンダム

●ストライクガンダム
(ビームライフル装備)

●ストライクガンダム
(バズーカ装備)

●デュエルガンダム

●シグー

●ブリッツガンダム

●イージスガンダム

●ラゴク

低コスト機 (コスト210~280) 17機体

●ジン・オーカー

●ゲイツ

●ジン(バズーカ装備)

●ジン・カズブ

●ディン(指揮官用)

●ディン

●長距離進行偵察機座
ディン

●ジン(特火重粒子砲装備)

●M1アストレイ

●ストライクダガー

●プロトタイプシン

●グーン

●ジン(マシンガン装備)

●ザウート

●バクウ
(レールキャノン装備)

●バクウ
(ミサイルポッド装備)

新要素 搭載機

- ジャスティスガンダム：チャージショット・リフター（ファトゥム）・ビームブーメランと、新しいタイプの武装が目白押し。機体の基本性能も高いので使いやすいぞ。
- ブリッツガンダム：機体が透明になるミラージュコロイドを使えば、さまざまな行動が可能だ。忍者的な動きをしたい人はぜひ!
- バスターガンダム：2種のチャージショットを持つ唯一の機体。派手な攻撃を楽しみたい人に!!

BATTLE STAGES

登場ステージ PART2

今月は、前号で紹介できなかった残り9ステージを大紹介! まずは宇宙空間にある4ステージを紹介しよう。最終決戦の舞台となった「ジェネシス内部」など、緊張感あふれる戦いが予想される。

Text: 田淵健康&ニクマン

デブリ帯

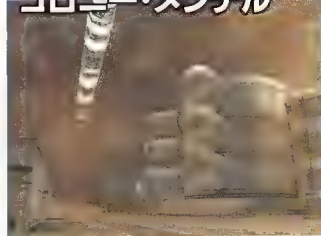


ジェネシス内部

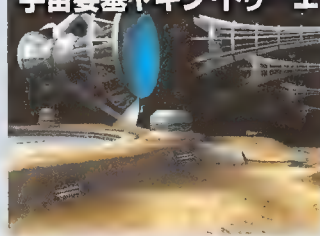


ザフトが対連合用に準備したフェイズシフト装甲を持つ超大型ガンマ線照射装置。中央に巨大な穴がある。

コロニー・メンデル



宇宙要塞ヤキン・ドゥーエ



連合とザフト、そしてキナンドの三つの戦いが行われたザフトの最終防衛線。ステージ奥は高台になる。

第44話で初登場。コティネイターの確を築いた遺伝子研究所がある。建物が多く、長距離戦には向き。

本作ではいわゆる「宙域ステージ」が無くなり、前号で紹介した海中と同様、宇宙ステージでも地上戦同様の重力下戦闘となる。そのため、全ステージで共通の操作方法で楽しめるようになったのだ。
ステージセレクトを面倒がらず、ぜひともいろいろな戦場での戦いを体験してみたい。

BASIC TACTICS 基本戦術

ここでは、今までのシリーズ作品を経験した人もこれから始める人も、本作をプレイするに当たって必ず押さえておきたい基本事項と戦術について解説しよう。 Text: ニョホ



基本となる動き

今作の移動方法には歩き、ステップなどさまざまなものが、最も使用頻度が高いものは空中でジャンプボタンを2回押し行なうブーストダッシュだ。空中での高速移動でブーストゲージを消費、機体による移動スピードの違いはほとんど無い(一部の機体は地上移動となる)。

しかし、ゲージの消費スピードには機体ごとに差があり、基本的に高コスト機ほどゲージの消費スピードが遅い。使用可能時間が違うだけでコスト分の格差を生んでしまう重要な移動方法なのだ。

攻撃の当たる局面

自分の攻撃はどんなときに相手に当たるのか、それを知ることで動き方がガラリと変わるはずだ。基本的には相手の着地時に生じる硬直や射撃時の硬直を狙うことになる。最初のうちはそれを意識すれば自ずと相手を先に行動させ、その後を狙うという基本的な姿勢が身に着く。

しかし、あくまで基本であり、応用として相手の動きを読んだ行動が求められる。例えば相手の移動する方向を読み、自分がそちらに移動しながら先に動いて攻撃を当てに行くといったことだ。読み合いを常に意識するの何よりも大切である。



さらにステップやステップ射撃の後にブーストダッシュをするという動きは、一度試してみることが可能。ゲームに早く慣れるという意味でこのブーストダッシュによる動きの限界を見極めるのが重要になってくる。

チームとしての動き方

レーダーを見る クセを付ける

敵味方全員の位置関係を把握するためには、画面右上にあるレーダーを見るのが最も効果的な方法である。特に本作では戦いのテンポが大層にアップしているため、敵味方の位置関係が刻一刻と移り変わるのだ。迅速な位置関係の把握は、チームの勝敗を分ける重要な大きな問題となることとなる。

また、ランチャーストライクのように、全体の見通しがとれない重要な機体を使っているときやスキの大きい攻撃を当てたいとき、敵の配置はよく見たい。

サーチボタンをこまめに切り替えて判断すること。レーダーを見ることを合わせて行なえば戦況を正確に把握しやすくなるのでぜひとも習慣化してほしい。

レーダーを確認しながらプレイする。この習慣は「敵味方の位置関係」を把握するための重要なポイント。

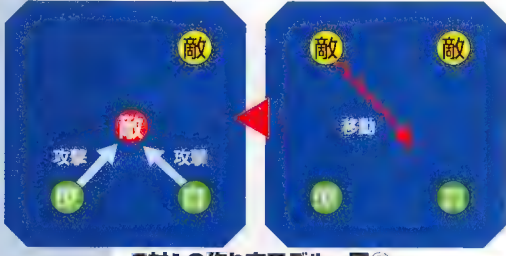


2対1の局面を作る

このシリーズの特徴である「2対2のプレイ」を突き詰めていくと、「2対1」という状況をいかに作るかは大きな課題だ。とりわけ本作は機動力に大きな差が無く、2対1の状況になりにくい。それゆえ2対1を作ったときのメリットはとて大きいのだ。

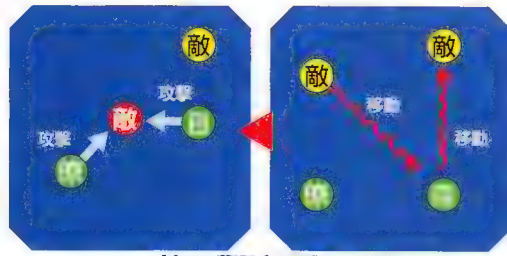
1機が敵の攻撃を誘い出し、もう1機がそのスキをしっかりと狙うことで、ほぼ一方的に敵を撃破することができ。

そこで、決まった形は無いのだが、2対1を作るモデルとして左図を見てもらいたい。図①は敵のうち1体が前に出てきたら2体で狙っていくというケースで、これはかなり頻繁に起こる形だ。



2対1の作り方モデル 図①

「片追いのススメ」
本シリーズでの重要な戦術として「片追い」がある。敵を1体撃破した際、残っている敵を撃破せずに再出撃した敵を撃破していくというものだ。この戦術のメリットは敵軍のコストを効果的に減らせること、失敗時に大きな打撃にはならないことなど、多々ある。片追いの2対1を作るといふ基本戦術に起因する。つまり2対1を狙っていく方針を立てたときその回答の一つとして片追いはあるのだ。



2対1の作り方モデル 図②

続いて図②であるが、自機がオトリとなって前に出て、敵が2対1の形を作ろうと出てきたところ、逆にこちらが2対1の形を作るという発展形。ある程度ゲームに慣れてくると、だれもが2対1を警戒する。そこを逆手に取ってこちらが優位に立つ、というモデルだ。

SYSTEM ANALYSIS システム考察

今月のシステム考察は「シールドガード」と「受け身」の性能を中心に、使いどころや注意点を細かく解説。新たな力を得て、パイロットたちよ……いざ戦場へ!!

Text: モミアゲ

シールドガード の性質

反撃はできないが不利にはならない。逆に射撃は、一部を除いて不利になる場合が多いので要注意。



シールドガードは相手の攻撃手段によって成功時の有利不利が変わる。格闘攻撃に対しては……

点には注意しよう。
残量が0の状態だと、シールドガードが正常に機能しない
ただし、ブーストゲージの
量が多いのはやはり強力だ。
場合でも、ほとんどの攻撃へ対
必要なが機体性能の劣る場
のが有効。多少の反応速度は
シールドガードに意識を集中す
る場合、反撃を狙わずにシ
ルドガードに意識を集中する
必要だが、機体性能の劣る場
合でも、ほとんどの攻撃へ対
できるのはやはり強力だ。
ただし、ブーストゲージの
残量が0の状態だと、シールド
ガードが正常に機能しない
点には注意しよう。

シリーズ初登場となるシステム「シールドガード」。すべての攻撃を防ぐことが可能だが、終わりに際にスキがあり、防御に成功しても確定反撃の入る場面が少ないなど、通常時にはさほど有効なシステムとはいえない。しかし、覚醒発動中の射撃連射や、ランチャーストライクのチャージショットといった、ステップでの回避が困難な攻撃には非常に有効な防御手段だ。
ほかにも自機が逃げに徹する場合、反撃を狙わずにシールドガードに意識を集中するのが有効。多少の反応速度は必要だが、機体性能の劣る場合でも、ほとんどの攻撃へ対できるのはやはり強力だ。ただし、ブーストゲージの残量が0の状態だと、シールドガードが正常に機能しない点には注意しよう。

受け身を知る



確定反撃は可能状態になるわけではないが、たき付け攻撃もダウン状態で行うことが可能。



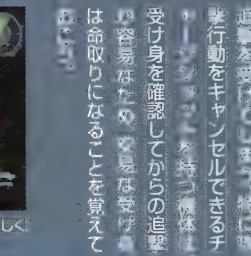
単発で受け身不能状態にするほどダウン値の高い攻撃は、確実にダウンを奪う攻撃として重要する。

受け身はダウン状態を維持し、攻撃を待てる状態になる。状態(地面に倒れる)になるのを回避するための行動であり、しかし、攻撃を受けた直後や一度ダウン状態になった場合には使用できない。また、地面に倒れた状態になるまでが早いので、受け身を待たない場合が多い。受け身を待たない場合、攻撃は追撃が容易になるものの、受け身は取りやすい。ほかにもダウン値と比べるものが存在し、この値が一定量に達すると沈没状態に強制し、受け身不能状態に移行するダウン状態になる。ダウン値は攻撃によって変動するが、基本的には3発バスター力であれば3発バスター力で受け身は取りやすい。

受け身はダウン状態を維持し、攻撃を待てる状態になる。状態(地面に倒れる)になるのを回避するための行動であり、しかし、攻撃を受けた直後や一度ダウン状態になった場合には使用できない。また、地面に倒れた状態になるまでが早いので、受け身を待たない場合が多い。受け身を待たない場合、攻撃は追撃が容易になるものの、受け身は取りやすい。ほかにもダウン値と比べるものが存在し、この値が一定量に達すると沈没状態に強制し、受け身不能状態に移行するダウン状態になる。ダウン値は攻撃によって変動するが、基本的には3発バスター力であれば3発バスター力で受け身は取りやすい。



相手がおろちらを見ている場合、おろちらにダウンを選択した方がローリスクだ。



受け身不能状態になるほどダウン値の高い攻撃は、確実にダウンを奪う攻撃として重要する。



受け身不能状態になるほどダウン値の高い攻撃は、確実にダウンを奪う攻撃として重要する。

受け身不能状態になるほどダウン値の高い攻撃は、確実にダウンを奪う攻撃として重要する。受け身不能状態になるほどダウン値の高い攻撃は、確実にダウンを奪う攻撃として重要する。受け身不能状態になるほどダウン値の高い攻撃は、確実にダウンを奪う攻撃として重要する。

は2発といった具合に、受け身不能になるまでの攻撃回数が増える。受け身不能状態になるほどダウン値の高い攻撃は、確実にダウンを奪う攻撃として重要する。

BATTLE STAGES 登場ステージ PART3

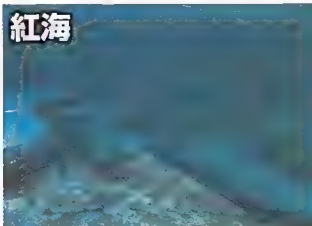
ステージ紹介の最後は、主に物語の中盤で登場した地球上のものだ。起伏で二分される戦場が多く、意識しないでいると戦力を分断される可能性があり、面白い所ばかりだ。



連合軍本部基地であり、ザフトのオペレーションヘッドブリックの標的となった。二つの段差を有している高台と平地部分で構成。

地球に降下したアークエンジェルとバルトフェルド隊が激戦を繰り広げた地。ほぼ起伏の無い平地部分がステージの大部分を占める。

オーブ連合首長国の中心であり、モルゲンレーテ本社も擁する。漢字で書くと「能登島」。地上部分と水中の二つで構成されている。

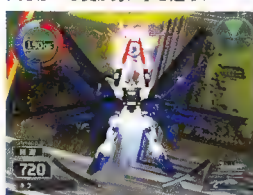


初の水の中戦が行われた第22話「紅に燃える海」で登場。ステージのほぼ全体が海で占められており、水中の地形は起伏が激しい。

第36話「閃光の刻」と同じで、ストライクとイージスが激戦を繰り広げたステージだ。二つの段差のある高台と平地部分で構成されている。

攻撃方法（属性）	
メイン射撃（よ）	
メイン射撃<チャージショット>（ダ×8）	
4ヒットで受け身不能	
サブ射撃（ダ×2）	
格闘①（ダ）→格闘②～③（ダ×2）→★格闘（ダ）	
4段目は射撃キャンセル不能	
★格闘（ダ）×2	
2段目はレバーをニュートラルに戻してから再入力	
◀or→格闘（ダ）→格闘（叩）	
2段目は射撃キャンセル不能	
◀or→格闘（ダ）→★格闘（ダ）	
2段目は射撃キャンセル不能	
特殊格闘（ダ）→格闘（ダ）	
1段目は射撃キャンセル不能	
ブーストダッシュ格闘（ダ）	

当たれば戦況を左右するほど、絶大なダメージを誇るチャージショット。うかつな受け身に撃ち込め!



相手との距離が詰まれば、ブーストダッシュ格闘の間合い。味方の援護にも使える、高性能な攻撃だ。

メイン射撃 チャージショット サブ射撃といった射撃攻撃方法を持つ。基本的な立ち回りはメイン射撃が中心だ。メイン射撃ですぐに制して相手のスキを逃さずにビームを撃ち込んでいきたい。

サブ射撃は相手の着地を狙うのが最も有効だ。大ダメージを与える上にダウンを奪える。ビームが2本射出されて当てやすいので、相手が近付いてきた際の迎撃にも使える。メイン射撃のチャージショット

基本戦略は射撃戦



近～遠距離までフォローできて使い勝手のいいサブ射撃。大ダメージを狙える。

トは威力絶大だが、射撃後の硬直が長いという弱点も持つ。特に地上ではスキが大きいので、空中で撃つように。なおチャージをリセットしたい場合はシルドガードでキャンセル可能。射撃の使い分けが勝敗の力を握るだろう。

最上級の好バランス機！
フリーダムガンダム



格闘、射撃、機動性のすべてにおいてトップレベルを誇るMS。機体性能で右に出るものは無い!

Text: シシシ

メインとなる
格闘は二つ

近距離では◆o r◆格闘がメインだ。相手が間合いに入れば、積極的に◆o r◆格闘からのコンボを狙いたい。

多彩な兵装を使いこなせ!
ジャスティスガンダム



機動性が高く攻撃にスキが小さいので、前線で敵を引き付けながら戦おう。初心者にもお勧め！

Text: ニクマン

リフターを使え！

チャージショットに対応したチームライフ、リフターにチームブルーメンと、多様な兵装を持つジャスティスガンダム。しかもどの武装も使い勝手がいいので、弾切れの心配無くガンガン攻めることが可能だ。

中でもお勧めなのはサブ射撃でのリフター射出。発射までに多少スキがあるが、発射後の硬直はほとんど無い。判定が大きいので、近・遠距離どこで使っても当たりやすい。

ブーメランは2発連続ヒット。相手の動き次第では戻り時も当たるのだ。



リフター射出時、追加入力かの一撃は必ず出そう。大ダメージを狙える。

リフターに乗って突進する
モーションを取る▲格闘。こ
こからの派生攻撃として、チ
ャージショットを3発まで撃
つことが可能だ。
ホーミング性・突進力に優
れ、かわされても反撃を受け
にくいのが利点。また、ヒッ
トされれば確定でダウンを奪
えるので、反撃時・奇襲時と積
極的に狙い、プレッシャーを与
えていく。

接近戦では
格闘がメイン

のだ。ただし、リフター射出中にチャージショットを撃ってしまうと、ビームが1本しか出ないので注意が必要だ。



性能も見た目もいい◆格闘→チャージショット。使い過ぎて迎撃されないように!

通常時基本コンボ
 ◀○▶格闘↓格
 闘↓特殊格闘↓チ
 ヤージシヨット
 覚醒時基本コンボ
 格闘①↓②↓
 ◀○▶格闘↓格
 闘↓格闘

攻撃方法(属性)

メイン射撃(よ)

サブ射撃(よ×11)＜単体射出＞

レバーニュートラルでビットを自機の周囲に待機可能

特殊射撃(よ×11)＜一斉射撃＞

ビット待機後、特殊射撃で任意に攻撃

格闘①(よ)→格闘②(ダ)×2

◆格闘(ダ)

◆or◆格闘(ダ)→格闘(ダ)

ドラグーンシステムは、レバー8方向+サブ射撃による単体射出を攻める、レバーニュートラルによるビット設置を守り、使用すると効果的。攻める前には必ず防衛面の強化のために、ビットを1〜3個自機に設置する。不利な状況に陥った場合に回避行動を取りつつ使用していく。



特殊射撃入力による一斉射出or設置は、硬直が長いので無理に使う必要はない。

ドラグーンシステムとは？

やりやすい。ボタン押しっぱなしでの連続射出も使い、遠距離からブレッシュャーを掛けていこう。また、接近時には進行方向が左なら▼、右なら◆に射出することにより、自機とビットによる十字砲火の形を作れる。

天帝の力、今ここに！ プロヴィデンスガンダム



最強機体候補筆頭のプロヴィデンス。万能なドラグーン・システムと強力な格闘……まさに死角無し！

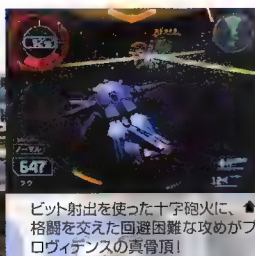
Text：モミアゲ

最強の格闘攻撃

▲格闘は発生が非常に早いに追従性能が高く、飛び抜けて強力な性能を有す。ビット時のリターンは低めだが、間合い内でのうかつな射撃に對しての確定反撃や、攻め迎撃などすべての場面で活躍する、まさに最強とも言っても過言ではない格闘攻撃。ビット時は素早くメイン射撃につないでダメージアップを図れ

が、最速のタイミングでないでダメージアップを回ると、常に入力しておこう。
通常時の基本コンボ
格闘①③④メイン射撃
格闘①②③or格闘①格闘②格闘③格闘④

なお、覚醒でコンボを回避された場合には素早くビット設置でキャンセルし、迎撃に備えよう。



ビット射出を使った十字砲火に、▲格闘を交えた回避困難な攻めがプロヴィデンスの真骨頂！



僚機より先に撃墜された場合はビットを設置し、回避に専念。シールドも使えば守りは万全だ。

攻撃方法(属性)

エールストライクガンダム

メイン射撃(よ)

サブ射撃(無×12)

格闘①(よ)→格闘②(ダ)→格闘③(叩)

格闘①(よ)→格闘②(ダ)→◆格闘(ダ×2)

全段ヒットで受け身不能

格闘(よ)→◆格闘(ダ)→メイン射撃①～③(よ×3)

◆格闘から射撃①がヒットするとたたき付け効果あり

◆格闘(ダ)

◆or◆格闘(よ)→格闘(ダ)

特殊格闘(ダ)→格闘(ダ)

ブーストダッシュ格闘(ダ)

ストライクルージュ

メイン射撃(よ)

サブ射撃(無×12)

格闘①(よ)→格闘②(ダ)×2

格闘①(よ)→格闘②(ダ)→◆格闘(浮)

格闘(よ)→◆格闘(浮)

2段目は射撃キャンセル不能

◆格闘(よ)→格闘①(よ)×4→格闘②(ダ)

◆or◆格闘(よ)→格闘(ダ)

特殊格闘(よ×2+浮)

エールストライク、ストライクルージュ共に立ち回りは同じである。まずは、相手へのけん制としてサブ射撃の頭部バルカンを常に撃って行動しよう。すべての攻撃はここから始まる。けん制攻撃といつた意味合いだけでなく、ダメージ面を見ても馬鹿にできない。小さなダメージの蓄積が後半の勝敗を左右することも少なくないのだ。



常に敵との距離をこのぐらいに保って戦う。ヒットアンドアウェイを心掛けよう。

ルージュの格闘コンボは強力だ。チャンスがあれば、エールよりも多めに格闘を狙いたい機体。



エールの格闘コンボの一つ。格闘後のスキが非常に小さいので、乱戦時は特に有効だ。

基本的な立ち回り

ければ格闘を仕掛けるといってオールドックスな戦いが効果的だ。格闘が決まれば、コンボによるダメージを見込める。また、格闘攻撃のほとんどが射撃によるキャンセルが可能。そのため、格闘のスキを射撃で減らして戦おう。

何でも屋！？ エールストライクガンダム &ストライクルージュ



中コスト機の中でも射撃、格闘共に高いレベルでバランスの取れた機体。中コストの教科書的存在だ。

Text：シシシ

通常時基本コンボ(エール)
格闘①→格闘②→メイン射撃①
②
通常時基本コンボ(エール)
格闘①→or格闘②→格闘③
③
通常時基本コンボ(ルージュ)
格闘①→格闘②→or格闘③
格闘④
or格闘⑤→格闘⑥×2
特殊格闘

攻撃方法（属性）

メイン射撃(無×5)	3ヒットでよろけ
サブ射撃(ダ×3)	全弾ヒットで受け身不能
格闘(ダ)	射撃攻撃
特殊格闘(ダ×3)	受け身不能

ダメージを狙う。敵機に攻め込まれた場合にはサブ射撃の一斉射撃を連射に使って、下方向に対しての方向修正が弱いため、敵機の上方向からの使用は控えよう。

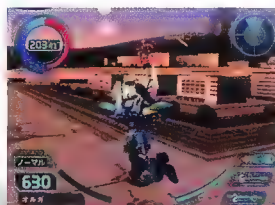
なお、この機体は覚醒ゲージを射撃連射に回すのがオスス。覚醒発動後は、リロード速度が飛躍的に上昇するので、弾切れを気にせずに撃ちまくれるのだ。特にサブ射撃・特殊格闘の連射は相手にとって脅威だ！

カラミティは格闘武器を持たず、多彩な射撃武装で中距離戦を得意とする機体。主力となる攻撃手段はメイン射撃のケーファーツヴァイで、ボタン押しっぱなしによる5連射よりも、目押しで多少ディレイを掛けた撃ち方での攻撃が基本だ。1発の弾の判定が大きいために5発すべてを回避するのは難しく、中距離からジワジワと耐久値を削られるのだ。また、敵機が近い場合は5発撃ち切るよりも、

武装を使い分けよう

接近するのが見えるまでは細かく撃つのが理想だ。

次に僚機の援護や、スキを見せた機体を使うのは弾速が速く、誘導性の高いバズーカ。近距離でヒットした場合は敵機の様子をうかがい、受け身を取るようなら特殊格闘で大



攻撃力が高く、メイン射撃のばらまきも侮れないほどのダメージを与えられる。

攻撃方法（属性）

メイン射撃(無×10)	6ヒットでよろけ
メイン射撃(無×15)＜変形時＞	9ヒットでよろけ&12ヒットで受け身不能
サブ射撃(ダ)	
格闘①～③(ダ×3)	
★格闘(よろけ×5)	2ヒットでダウン
★or格闘(ダ)→格闘(ダ)	全段ヒットで受け身不能
特殊格闘(ダ)	射撃攻撃、この攻撃で格闘攻撃を射撃キャンセル可能
ブーストダッシュ格闘(ダ)	射撃キャンセル不能

変形できず、自ら接近するのが非常に難しい機体。そのため、接近せずに相手の周囲を変形で飛び回りながら、メイン射撃やサブ射撃をばらまいて戦うのがベストだ。少し距離を取って着地し、相手が近寄ってくるのを待つ。

中距離では射程の長い特殊格闘が強力。判定が大きく、当てやすいのだ。相手が接近してきたら★格闘。シールド性能を備えているので、相手の

変形できず、そして鉄球を回せ！

攻撃を弾きつつ攻撃できる。通常時の基本コンボ

★or格闘→格闘→格闘→特殊格闘



★格闘後は少し浮いた状態になるので、そのままブーストダッシュで距離を取ろう。

攻撃方法（属性）

メイン射撃(よ×2)	
サブ射撃(ダ)	レバー★orで軌道変更可能(近距離以外)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)	
★格闘(よ)→格闘(ダ)	
★or格闘(ダ)	
特殊格闘(ダ)	

近寄れないのだ。なお、近距離戦においても、メイン射撃と当てやすい★or格闘を主として優位に戦える。

通常時基本コンボ
★or格闘→メイン射撃
★格闘→★or格闘→★or格闘→メイン射撃

武装的に恵まれており、近距離にかけると幅広く活躍できる機体だ。相手が僚機を狙っているときは、中距離で発射した場合に高い追尾性を見せるサブ射撃を使い、大ダメージを与えつつレバーを掛けよう。

ちなみにサブ射撃はボタンを押したときに左右のレバーを入れると、入力方向に巻くように発射する特性を活かした使い方が可能だ。例えば、相手が移動する方向を読んでそ

サブ射撃を曲げてプレッシャーを！

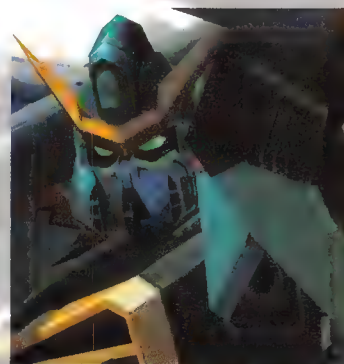
の方向に曲げる、敵の配置が固まっている場合は2体に当たるように曲げるといった活用方法がある。

相手が自機をロックして迫ってきた場合は、近く中距離にかけて当てやすいメイン射撃を狙えば、相手はうかつに



追尾性、汎用性に優れたサブ射撃だが、撃つ際のスキの大きさを考慮に入れよう。

火力と弾数で勝負だ！ カラミティガンダム



射撃攻撃が優秀なため、初心者でも扱いやすい。リロードが非常に早いので、ガンガン撃ちまくろう！

Text：モミアゲ

トップクラスの防御性能！ レイダーガンダム



高性能だが、慣れるまでが大変。変形移動の癖をつかむまで要練習だ。使いこなして叫べ！「撃滅ッ！」

Text：ニクマン

戦場の死神になれ！ フォビドゥンガンダム



性能の高い2種類の射撃攻撃を軸として、遠距離・近距離問わず、あらゆる間合いで戦場を支配しよう。

Text：ニョボ

攻撃方法(属性)	
メイン射撃(よ)	
メイン射撃(ダ)＜変形時＞	サブ射撃の弾消費
サブ射撃(よ×14)	4ヒットで受け身不能
格闘①～③(よ×3)→格闘④(ダ)	
格闘①～②(よ×2)→格闘(ダ)	3～4段目は連続ヒットしない
格闘(よ)→格闘(ダ)→格闘(ダ)	2～3段目は連続ヒットしない
格闘(ダ)→格闘(ダ)	1～2段目は連続ヒットしない
格闘(ダ)→格闘(ダ)	
特殊格闘(ダ)→格闘①～④(ダ×4)	1～4段目は射撃、＜変形時＞キャンセル可能
ブーストダッシュ格闘(ダ×3)	全段ヒットで受け身不能

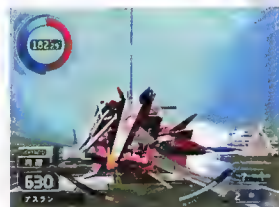
攻撃方法(属性)	
メイン射撃(よ)	
メイン射撃＜チャージショット＞(ダ×8)	4ヒットで受け身不能
サブ射撃(ダ×12)	4ヒットで受け身不能
特殊射撃(よ×4)	全弾ヒットで受け身不能
格闘(無×7)	射撃攻撃・4ヒットでよろけ＆全弾ヒットで受け身不能
格闘＜チャージショット＞(ダ×14)	射撃攻撃、11ヒットで受け身不能
特殊格闘(よ×4)※射撃攻撃	全弾ヒットで受け身不能

常に格闘ボタンを押しながら戦うことを意識するべし！
なお、バスターには格闘コンボが無い。そのため、覚醒発動中はリロード速度が大幅にアップする特性を活かして、覚醒ゲージは射撃連射に回したい。

攻撃方法(属性)	
メイン射撃(よ)	
サブ射撃(捕×3)	地上ヒット時はよろけ、空中ヒット時はダウン
特殊射撃(捕)	引き寄せ効果あり
格闘①～②(ダ×2)→格闘(よ×2+ダ)	
格闘(よ×2+ダ)	
格闘(ダ)	

しかし、強力な手段であるがゆえにリロード時間はかなり長い。多用は避け、使用時間を最小にとどめることがとても大事なのだ。
また、サブ射撃や特殊射撃など、コンボの始動技となる攻撃が多い。これらはスキが大きいため、場面は限られるが当たれば強力なので、正確に狙いたい。
通常時の基本コンボ
サブ射撃(地上ヒット)→(ティレイ)特殊射撃→格闘①②→格闘①②→格闘①②→格闘①②→格闘①②
特殊射撃→格闘①②→格闘①②→格闘①②→格闘①②→格闘①②
格闘①②→格闘①②→格闘①②→格闘①②→格闘①②→格闘①②

最大の特徴は、可変状態からの攻撃。全弾ヒットで受け身不能になるブーストダッシュ格闘、相手を捕縛して大ダメージを与えるブーストダッシュ特殊格闘をいかに当てるかが、勝負の力になる。変形状態から一気に間合いを詰めて格闘をたたき込みたい。
ただし、変形時は射撃連射ができないために迎撃されやすい。常に「自分を見ていない敵への奇襲」を目的とした立ち回りが基本だ。



脅威の誘導性を持つ変形時の格闘攻撃、キャプチャー。攻撃の起点はここからだ。

サブ射撃はスキが大きいが高威力。チャージショットなどの大きなスキを狙おう。
通常時の基本コンボ
特殊格闘→格闘①②③④
格闘①③④→格闘①③④→格闘①③④
メイン射撃

空中戦を制す！

狙った獲物は逃さない！ イージスガンダム



空中戦における戦闘能力は全MS中でもトップレベルにある。格闘性能に優れた可変機体だ。

Text: シンジ

ガンランチャーで撃ち落とせ！

射撃攻撃に特化したMSだ。あつて、2種類のチャージショットを持つ唯一の機体になっている(メイン射撃と格闘が対応)。中でも強力なのは、格闘ボタンで出るガンランチャーのチャージショットだ。敵機にかすただけでもダウンを奪える。
中々遠距離でこのガンランチャーをばらまきつつ、近付いてきた敵をチャージショットで迎撃するのが基本スタイルになる。



メイン射撃のチャージショットは高威力だがあまりにスキが大きい。長距離奇襲用。

覚醒の使いどころは？

このとき、メイン射撃をキャンセルしてチャージショットを撃つ(ボタンを放す)と、フェイントになって有効だ。

最大火力をぶち込め！ バスターガンダム



火力は高いが1発のスキが大きい。敵2機から狙われるときついで、相方を選ぶ機体といえるだろう。

Text: ニクマン

ミラーージュコロイドを最大限に活用！

特殊格闘で発動するミラーージュコロイド(以下、MC)は汎用性に優れた防御手段であり、攻撃手段でもある。自機の着地硬直が狙われているとき、相手の格闘が確定するとき、または誘導性の高い射撃を撃たれそうなきときといった状況で、MCを出してみよう。すると相手の攻撃は誘導されずにかんりの場面で回避に成功し、さらに相手の硬直を狙って攻撃に転じることが可能だ。わざとスキを作り、そこを狙



強力な能力であるMCを使いこなせれば、敵からすれば近付きたくない機体になる。

シャドウストライカー！ ブリッツガンダム



最大の特徴であるミラーージュコロイドで姿を隠し、前線のかき乱し役となれるトリッキーな機体だ。

Text: ニコホ

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ)
メイン射撃<チャージショット>(ダ)
サブ射撃(よ×5)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→格闘(ダ×4)
格闘(ダ)→特殊格闘(ダ×3)
格闘(ダ×4)
格闘(ダ)→格闘(ダ)
特殊格闘(ダ×3)

通常時の基本コンボ
特殊格闘(3段階)
目(↓)チャージ
ショット
格闘①→②→特
殊格闘(2段階)
↓格闘

武器が充実しているので距離を取っても戦えるが、高性能の格闘攻撃を活かし、近距離戦に持ち込みたい。

特に優秀なのが特殊格闘。発生が早く、ホーミング性が高いのが特長だ。相手のビームをかわしてからの反撃や、不意打ちにも使える。また、使用時に大きく動くので、敵機にカットされにくいという点にも注目したい。ヒット後は、射撃やチャージショットをキヤンセルしてコンボを組もう。

中～遠距離ではミサイルポッドをばらまこう。弾速が速く、けん制向きだ。



チャージショットは弾速が非常に速く、近距離でかわすのは困難だ。

特殊格闘で回れ！

近接戦闘で回れ！ デュエルガンダム アサルトシュラウド



見た目に反し、各種格闘攻撃が非常にいい性能を誇る。射撃をチャージしつつ、近接戦闘を挑もう。

攻撃方法(属性)
メイン射撃(よ+よ)
サブ射撃(無×6)
特殊射撃(捕)
格闘①～②(ダ×2)→格闘③(よ+ダ)
格闘(ダ)→格闘(よ)→格闘(ダ)
格闘(ダ)
格闘(ダ×2)→格闘(ダ)
特殊格闘(ダ×3)

射程の長い射撃武器を持たないソードストライク。バルカンをばらまきながら近付き、威力の高い格闘攻撃を狙おう。単発で使いやすいのは格闘。発生が早いので、不意打ちや迎撃に使うと効果的だ。また、移動距離が長いので中距離からでも当てられる。

近距離では格闘が強い。相手の進行方向にレバーを入力すれば、ホーミングする。最後まで当ててダウンを奪い、有利に展開しよう。



格闘→格闘→格闘→格闘→格闘は大きく移動しながら攻撃可能だ。

射撃性能の低さを補え！

通常時の基本コンボ

メイン射撃(戻り時がヒット)

特殊射撃→格闘→格闘①

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

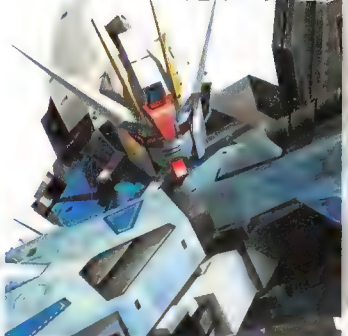
格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘①→②→特殊格闘

格闘戦のスペシャリスト！ ソードストライク ガンダム



攻撃を当てるのは難しいが、1コンボで大ダメージを与えられる。やや博打性の高い機体といえるだろう。

Text: ニクマン

攻撃方法(属性)
メイン射撃(ダ)
メイン射撃<チャージショット>(ダ×22)
サブ射撃(無×8)
特殊射撃(無×10)
格闘(よ×2)※ミサイル攻撃

相手に近付き過ぎるな！

相手に

射撃に特化した機体を使用する際、最も気を付けなくてはならないのは敵との配置と距離である。近距離で戦いをしようとしてしまうと、格闘ボタンのガンランチャーは地上の敵に当たりにくく、メイン射撃のアグニは発射が遅いにつぶされやすい。

しかし、中距離では対空中迎撃性能の高いガンランチャーにより相手をけん制しながら、威力の高いメイン射撃を狙うといった立ち回りを組み



メイン射撃のアグニは、単発ヒットでも相手は受け身不能！積極的に活用しよう。

2対1の状況を多く作れるようになる。

通常時の基本コンボ
格闘(ガンランチャー)↓
メイン射撃(チャージ
ショット)
※最初のミサイルが当たればチャージショットもヒットするので、相手の意表をついて狙ってみるのも手だ。なお、覚醒時はチャージ時間が減少、砲身の振り幅が増大するため、大ダメージを狙える。

戦場の移動砲台 ランチャーストライク ガンダム



射撃攻撃に特化した機体。相手との距離感覚をつかみ、中距離からプレッシャーを掛けていこう。

Text: ニヨホ

最強を狙えるのはどのチームだ!?

オススメチーム考察+α

多数あるチームの組み合わせで、バランスのいいチームはどのようになるのか? 現状で強力な組み合わせを探ってみた。

Text: シンジ

中コスト(450)+中コスト(450)

ブリッツガンダム &バスターガンダム

ブリッツのミラージュコロイドで敵をほん弄し、そのスキにバスターのチャージショットを狙うのが理想的な形だ。ブリッツは極力バスターの近くで戦いたい。

中コスト(420)+低コスト(280)

ラゴウ &ストライクダガー

ストライクダガーが前に出て、ラゴウは中距離からのビーム支援、というのが基本戦略。ラゴウが敵2機に狙われないように、常に2機が離れないように注意したい。

中コスト(420)+低コスト(280)

デュエルガンダム &M1アストレイ

格闘性能に重点をおかれた2機。積極的に前へ出て、大ダメージの格闘コンボを狙っていく。覚醒中も見せどころだ。デュエルは壁になるタイミングに注意しよう。

低コスト(280)+低コスト(210)

バトゥ&ザウート

どちらも中〜遠距離メインの機体なので、敵に近付かないで戦いたい。ザウートは常に変形した状態で戦おう。覚醒ゲージは防御を重視した使い方が有効だ。

低コスト(280)+低コスト(210)

ジン(大型ミサイル) &ジン・オーカー

合計4回壁打ちが可能なのが特徴。耐久力に気を配り、撃ち合うタイミングを極力合わせたい。ジン・オーカーが敵をよろけさせ、ジン(大型ミサイル)がダウンさせよう。

高コスト(560)+中コスト(420)

フリーダムガンダム &ゲイツ(標準運用)

フリーダムがダメージの主軸。ゲイツがオトリ役となり、フリーダムは高威力のビームを撃ち込む。射撃戦を主として戦おう。ゲイツはサブ射撃で敵を足止めだ。

高コスト(560)+中コスト(420)

ジャスティスガンダム &ストライクガンダム(ビームタイプ)

射撃、格闘共にバランスの取れた2機体。相手チームの組み合わせに応じて、射撃戦・格闘戦への的確に持ち込める。高機動力を活かした十字砲火で敵をほん弄!

高コスト(560)+低コスト(210)

プロヴィデンスガンダム &ジン・ワスプ

ジン・ワスプは2機壁打ちが可能なので、積極的に前へ出よう。ワスプがスキを作り出し、プロヴィデンスがビットによる大ダメージコンボを狙っていくことになる。

中コスト(450)+中コスト(450)

エールストライクガンダム &ストライクルージュ

全機体の中でも指折りの高性能かつバランスの取れた2機という編成。得意不得意があまり無いので、多様な状況下で常に安定した戦いを展開できるのが特徴だ。

中コスト(450)+中コスト(450)

ソードストライクガンダム &カラミティガンダム

近距離のソードストライク、中〜遠距離のカラミティと、役割のはっきりしているチーム。カラミティのバズーカは高性能なので、前線に出た際には多用したい。

定番組み合わせ以外の可能性は?

フォビドゥンガンダム

&ジン(マシンガン)

合計コスト1000をフル活用した面白いチーム(450+270×2)。ジンが前に出て、フォビドゥンの高性能ビームを活かす。

フリーダムガンダム

&ジャスティスガンダム

物語の軸であるキラとアスラン。その二人が戦場を共に駆け回る姿は、だれもが夢に見るであろう。高コスト2機で押し切れ!

背中は任せな! デュエルガンダム



際立った強さこそ無いが、機体性能は優秀なデュエルガンダム。使い方はよってはエースを狙えるか!?

Text: ニクマン

戦場の回転ゴマ! ゾノ



独特な格闘性能を有する機体。格闘の攻撃力はトップレベルだが、機動性に乏しいという側面を持つ。

Text: シジシ

いぶし銀の強さを見よ! シグー



射撃、格闘共に性能的には申し分無く、汎用性の高い優秀な機体。性質の異なる射撃を使い分けよう。

Text: ニヨホ

味方の援護に 集中しろ!

目立って強いところは無いものの、弱いところも無い機体。コスト420であることを活かし、560の高コスト機体と組んで援護役に回るのが最適だ。常に僚機の周りでカットや援護攻撃に集中しよう。その際メイン射撃のビームライフルを主に使い、相手が僚機に気を取られて大きなスキを見せたら、一気に近づいて格闘攻撃で大ダメージを与える、というスタイルが基本になる。

サブ射撃のグレネードランチャーはスキが大きいので、格闘ヒット後など使いどころを絞っていい。



キャンセルで出せるサブ射撃。高威力だが当てにくいサブ射撃の唯一の使いどころ。

格闘攻撃で使いやすいのが格闘だ。射撃は短いが発生がそこそこ早いので当てやすい。また、単発技なのでカットされてもあまり痛くないのも魅力である。

また、**or**格闘は当てにくいものの、当たったときのリターンが大きい。一発逆転を狙うときには試す価値あり。

通常時の基本コンボ
or格闘→サブ射撃
覚醒時の基本コンボ
格闘①→②→格闘③
格闘①→サブ射撃

狙うは格闘!

いかにして格闘を決めるか? それがゾノの課題になる。とはいえ機動性が低いため、むやみに格闘を狙ったところで簡単に迎撃されてしまう。まずは残弾数に注意しつつ、メイン射撃による相手へのけん制を足掛かりとしよう。

立ち回りの基本は、ブーストダッシュはあまり使わずに、地上で戦うことになる。そして、スキの小さいステップ射撃を駆使して敵との間合いを詰めていこう。



高威力を誇るゾノの格闘攻撃。敵の攻撃をかき消して、格闘を決めたい。

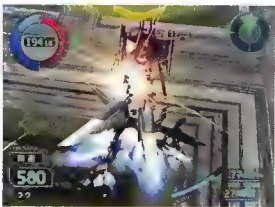
格闘攻撃で狙うのはブーストダッシュ格闘だ。自機をロックしていない敵を狙うのが有効なので、僚機への攻撃のインターセプトや、着地硬直などを狙う。

また、正面に居る相手に対しては、攻撃判定の発生が早い。

二つの射撃を 活用せよ!

メイン射撃のマシンガンとサブ射撃のバルカン砲を基本に、戦いを組み立てていく。両者は特性が大きく異なり、使う場面も変わってくる。

メイン射撃は、発射時のスキが小さいため、いろいろな場面で使われる。また、サブ射撃はダウン値の高い受け身不能攻撃。中距離で相手がスキの大きな行動を取ったときに、確実にダウン状態にできるの



サブ射撃で相手を孤立させられるのがシグーの強さであり、腕の見せどころだ。

近接戦では、判定面の強さが光る**or**格闘や、追尾性・スピードに優れた**or**格闘が使いやすい。

このようにシグーは、派手さは無いものの、かなりスキの無い機体となっている。

通常時の基本コンボ
格闘①→②→メイン射撃
覚醒時の基本コンボ
格闘→特殊格闘(1段階)
格闘①→③

攻撃方法(属性)

メイン射撃(よ)
サブ射撃(ダ)
格闘①→②(よ)→格闘③(ダ×2)
3段階目は射撃キャンセル不能
格闘(よ+ダ×3)
射撃キャンセル不能
or格闘(ダ)→サブ射撃(ダ)
特殊格闘(ダ×4)
射撃キャンセル不能

攻撃方法(属性)

メイン射撃(よ×2)
サブ射撃(ダ×4)
格闘①→②(よ×2)→格闘③(ダ)
格闘①→②(よ×2)→格闘④(ダ)
格闘(ダ)
or格闘(よ)→格闘(ダ×3)
格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)→格闘①→②(ダ×2)→格闘③(叩)
特殊格闘(ダ)→格闘(ダ)

い格闘も有効だ。そして格闘ならば、敵の攻撃を避けることも可能である。

通常時の基本コンボ
特殊格闘→格闘①
格闘①→③→メイン射撃
覚醒時の基本コンボ
or格闘→格闘→格闘×2→メイン射撃

攻撃方法(属性)

メイン射撃(無×5)
3ヒットでよろけ
サブ射撃(よ×10)
3ヒットでダウン&5ヒットで受け身不能
格闘①→②(よ×2)→格闘③(ダ)
格闘(ダ)
or格闘(ダ)→格闘(ダ)
特殊格闘(よ×2+ダ)
射撃キャンセル不能

SEEDの入門機体！ ストライクガンダム (ビームライフル/バズーカ)



すべてにおいて標準的、それゆえの汎用性を持った、本作の教科書的な機体だ。潜在能力を引き出せ！

Text: ニコホ

スタンダードな サポート機

各性能がどれも標準的にまとまっていて使い勝手のよい機体である。そのため、基本的な動きを高精度にこなすことが要求される機体でもある。

メイン射撃のビームライフルは撃つ際にスキが小さく、汎用性が非常に高いが弾数が少ないため、無駄に撃てばすぐに弾切れを起こしてしまう。一方のバズーカは、撃ったときの硬直はビームより長いものの、ダウン属性を持っていないことから相手の足止め役として大いに活躍できる。

ストライクは高コスト機の相方として使われることが多いと思われるが、その際にバズーカのダウン属性は非常に重宝する。主に僚機をロックした敵をダウンさせることによって、コスト560機体



当てやすい◆or◆格闘がヒットしたら、格闘1段目→メイン射撃のコンボを狙おう。

素に行動しやすい点が強みだ。通常時の基本コンボ
格闘①→②→特殊格闘→メイン射撃(ビームライフル・バズーカ共通)
※バズーカ装備の場合、格闘①→②→メイン射撃だけで受け身不能にできる。
【格闘の基本コンボ】
格闘①→◆or◆格闘②×2
特殊格闘(ビームライフル・バズーカ共通)



バズーカは、ビームライフルと同じ感覚で撃つと当たらないことがある。その感覚を体で覚えよう。

ビームより射角が狭いせいか、バズーカは振り向き撃ちになりやすい。スキが生じるので要注意だ。



立ち回りがすべて！

武装のバランスがよいので、基本的には何でもそつ無くこなせるという、隠れた実力を持つ低コスト機である。

しかし、突出して強い点がないため、単体では器用貧乏に終わってしまう。戦場全体を把握し、味方との連携を重視した立ち回りをしよう。



敵2機のサーチが僚機に向いたらチャンス！距離を詰めて格闘を狙おう。

隠れた名機！ ゲイツ (指揮官用/一般仕様)



低コスト機ゆえ、機動力はそれほど高くない。しかし武装面ではバランスが良く、扱いやすい機体だろう。

Text: シンシ

コンボを決めて ダメージアップ！

この機体はサブ射撃にアンカーという特殊な攻撃がある。射程は近く中間距離で、外すとスキが大きいものの、ヒット時に相手は動けなくなり、追撃できる。なお、ブリッツガンダムと違って相手を引き寄せることはできないので、ヒットさせた距離によって追撃を変えなければならない。近距離では格闘①→③→メイン射撃が確定。遠距離では確定コンボは無いので、直接メイン射撃で追撃しよう。

なお覚醒コンボは大ダメージを狙える。決まれば一気に形勢逆転も可能だ。



敵2機のサーチが僚機に向いたらチャンス！距離を詰めて格闘を狙おう。

攻撃方法(属性)
ストライクガンダム(ビームライフル装備)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(無×12)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→格闘③(叩)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→◆格闘(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→特殊格闘(ダ×2)
◆or◆格闘(よ)→格闘(ダ)
特殊格闘(よ+ダ)
ストライクガンダム(バズーカ)
メイン射撃(ダ)
サブ射撃(無×12)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→格闘③(叩)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→◆格闘(ダ)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)→特殊格闘(ダ×2)
◆or◆格闘(よ)→格闘(ダ)
特殊格闘(よ+ダ)

攻撃方法(属性)
ゲイツ(指揮官用)
メイン射撃(よ)
サブ射撃(捕×3) 地上ヒット時よろけ、空中ヒット時ダウン
格闘①→②(よ×2)→格闘③(ダ×2)
◆格闘(ダ×3)
◆or◆格闘(よ)→格闘(ダ)
特殊格闘(よ×1→5+ダ)
初段ヒット時に格闘ボタン連打でヒット数変化
ゲイツ(一般仕様)
メイン射撃(よ)、サブ射撃(捕) サブ射撃: 地上ヒット時よろけ、空中ヒット時ダウン
格闘①→②(よ×2)→格闘③(ダ)
◆格闘(ダ×3)
◆or◆格闘(よ)→格闘(ダ)
特殊格闘(浮+ダ×2)

上方向に判定の強い特殊格闘。主に空中の敵に対する迎撃として、積極的に狙っていい。



敵の硬直を読んで、アンカーを狙おう。アンカーからのコンボはゲイツの見せどころだ。

攻撃方法(属性)	
ラゴウ	
メイン射撃(よ×2)	
サブ射撃(よ×8)	全弾ヒットで受け身不能
格闘①～②(よ×2)→格闘③(ダ)→格闘④(叩)	4段目は射撃キャンセル不能
◆格闘(ダ×4)	
◆or◆格闘(よ)→格闘(ダ)	
▼格闘(よ)→格闘(浮)	
特殊格闘(よ×3+ダ)	
バック(レールキャノン装備)	
メイン射撃(よ×2)	
サブ射撃(よ×6)	
格闘①(よ)→格闘②(ダ)	
◆格闘(ダ)	
◆or◆格闘(ダ)	
▼格闘(よ)→格闘(浮)	
特殊格闘(よ×3+ダ)	
バック(ミサイルポッド装備)	
メイン射撃(ダ)	
サブ射撃(よ×8)	全弾ヒットで受け身不能
格闘①(よ)→格闘②(ダ)	
◆格闘(ダ)	
◆or◆格闘(ダ)	
▼格闘(よ)→格闘(浮)	
特殊格闘(よ×3+ダ)	

攻撃方法（属性）	
ディン（指揮官用）	
メイン射撃（無×5）	3ヒットでよろけ
サブ射撃（よ×8）	全弾ヒットで受け身不能
特殊射撃（ダ×4）	2ヒットで受け身不能
格闘①（よ）→格闘②（ダ）	
格闘（よ）→◆格闘（ダ）	
◆格闘（ダ）	
◆or◆格闘（よ＋ダ）	射撃キャンセル不能
特殊格闘（ダ）	射撃キャンセル不能
ディン（一般仕様）	
射撃（無×5）	3ヒットでよろけ
サブ射撃（よ×8）	全弾ヒットで受け身不能
特殊射撃（ダ×4）	2ヒットで受け身不能
格闘①（よ）→格闘②（叩）	
格闘（よ）→◆格闘（ダ）	
◆格闘（ダ）	
◆or◆格闘（ダ）	
特殊格闘（ダ）	射撃キャンセル不能

非常に機動性に優れたブリストルダッシュがラゴウ&バクウの主力。ただし、とっさの軌道変更ができないうちから敵機に背後を取られそのような位置関係になったら、こまめに停止して軌道を変える必要がある。反撃を受けないように側面に回り込むような軌道から射撃を狙い、うかつな射撃には格闘攻撃で反撃しよう。

「ゴウはリーチと判定の大きさに優れている」格闘をバクウはある程度踏み込んで

高速の移動を
駆使せよ！

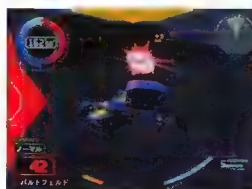
から↓格闘を使うといい。

サード射撃は中距離からダウ
ンを奪いたい場合に使用する
ただし、バクウ(レールキャノ
ン)は全弾ヒットでもダウ
ンを奪えない上に弾切れも早い
ので、不用意な使用は控えた
方が無難だ。



ダウンを奪ったら起き攻めへ。密着からの特殊格闘と↓格闘とで選択を迫れ!

バクウ(ミサイルポッド)は逆にメイン射撃でダウンを容易に奪えるため、無理に格闘を狙う必要は無い。



バクウ(レールキャノン)はダウンを奪いにくいので、**格闘→メイン射撃**も積極的に狙っていこう。

地上最速を誇る野獣

ラゴウ&バクウ

(レールキャノン/ミサイルポッド)



地上戦に特化した機動力重視の機体。巧みなヒット&アウェイでほん
弄し、逃げる相手を追い回せ！

Text: モミアゲ

通常時の基本コンボ

格闘↓格闘↓メイン射撃(ラ
コウ&バクウ共通)

※ラコウは格闘①〜④でも太
ダメージを与える。

↓時の基本コンボ

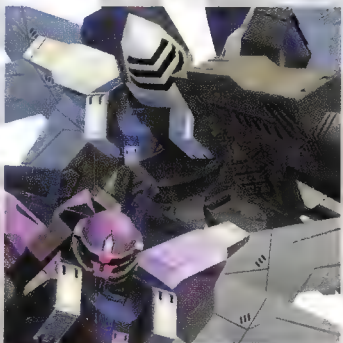
[格闘]↓格闘×2↓メイン
射撃

※メイン射撃連射でも、簡単
な割にかなり的大ダメージを
与えられる。

空を駆けるスナイパー

デザイン

(指揮官用／一般仕様)



マシンガンによる射撃性能に優れた機体。格闘攻撃の性能には難があるが、機動性は優れている。

Text: シシシ

覚醒の考察

ティーンの覚醒ゲージの用途は守備的になるだろう。ティーンは有効な格闘コンボを持たないが、覚醒発動中はマシンガンの連射速度が大きくアップする点は見逃せない。この特性を活かせば、どんな距離からでもラッシュを掛けられるのだ。



敵とは常にこれぐらいの距離を保つように意識し、自分の間合いで戦おう。

格闘攻撃の多用は危険だ。ゲージが無い際の弾切れ時や、確定状況以外は控えめにしよう。



も多く、ディンの立派なダメージ源の一つとなる。

攻撃方法(属性)	
メイン射撃(よ)	
サブ射撃(無×8)	
格闘①～②(よ×2)→格闘③(ダ)	
格闘①～②(よ×2)→★格闘(ダ)	3段目のみ射撃キャンセル不能
★格闘(ダ)	射撃キャンセル不能
★or→格闘(よ+ダ)	初段は射撃キャンセル不能
特殊格闘(浮)	射撃キャンセル不能

メイン射撃のビームライフル、サブ射撃のイェルシユテルン(頭部バルカン)といった基本武装に加え、高い格闘能力を持つ機体だ。特に速度追尾性、攻撃判定に優れた★格闘を積極的に狙い、敵に自機を意識させよう。加えて覚醒時のコンボ

意外にも格闘機体! M1アストレイ



低コスト機としては破格の性能だ。★格闘の高い性能を活かし、いろいろな場面で敵を追い回そう!

Text: ニヨホ



★格闘は攻撃速度、判定が強いので、逃げた相手に非常に当てやすくなっている。

メージが高いことも特長。これらを駆使すれば、終始優位に立ち回ることができる。しかし、耐久力、防御力はほかの低コスト機と変わらないので、僚機との調節をうまく行なうしてほしい。

通常時の基本コンボ
★or→格闘↓メイン射撃
格闘①→②↓★or→格闘
(1段目)↓格闘①→③

攻撃方法(属性)	
メイン射撃(よ)	
サブ射撃(無×8)	
格闘①～②(よ×2)→格闘③(ダ)	
格闘①～②(よ×2)→★格闘(ダ×2)	3～4段目は射撃キャンセル不能
★格闘(ダ×2)	射撃キャンセル不能
★or→格闘(ダ)	
特殊格闘(ダ)	射撃キャンセル不能

メインとなる武装は威力の低いビームライフルだけで、武装が貧弱な感否めない。火力の低さを補うために、格闘攻撃を的確に当てるのが重要だ。当てやすいのは★or→格闘、横になぎ払うので、



特殊格闘は弧を描く軌道で相手の攻撃をかわす。硬直が長いので読まれると危険。

持久戦になりそうな予感 ストライクダガー



火力が低いのが最大の難点。無理せずに持久戦を選ぶか? 格闘攻撃メインで短期決戦を選ぶか?

Text: ニクマン

ステップした相手にも狙える。そして意外と使えるのが特殊格闘。相手の攻撃をかわしながら奇襲を仕掛けられるのだ。

通常時の基本コンボ
格闘①→③↓メイン射撃または★or→格闘↓メイン射撃
★格闘(1段目)↓格闘①→②
↓★格闘(1段目)↓特殊格闘

攻撃方法(属性)	
メイン射撃(ダ)	
メイン射撃(ダ×2)＜変形時＞	全弾ヒットで受け身不能
サブ射撃(ダ×4)	全弾ヒットで受け身不能
格闘(無×5)	射撃攻撃、3ヒットでよろけ

中距離からのけん制射撃戦を得意とするザウートは、変形特殊格闘入力の時を基本とし、通常移動から連続ヒットで受け身不能になる、メイン射撃をばらまいて戦う。

サブ射撃を迎撃に使い、極力接近戦はさせたいが、やむなく接近を許してしまった場合には通常形態に戻ろう。変

二つの形態を使いこなせ! ザウート



ステップを主体とした通常時と、高軌道な通常移動が可能な変形時の使い分けが重要となる。

Text: モミアゲ



覚醒ゲージをコンボに活かすにいが、覚醒発動時はとにかく撃ちまくろう!

形解除にはスキの小さいブリストダッシュを利用したい。解除後はステップを多用し、硬直の短いマシンガンをはらましつつ、サブ射撃でダウンを狙う。ダウンを奪えたら距離を取り、再び変形してイヤらしく立ち回っていく。

射撃特化型の機体ゆえ、覚醒時にも強力な格闘コンボは無い。発動後は通常形態からのメイン射撃連射が有効だ。

攻撃方法(属性)	
射撃(よ×2)	
メイン射撃＜チャージショット＞(ダ×2)	全弾ヒットで受け身不能
サブ射撃(ダ×2)	
格闘①(よ)→格闘②(ダ)	
格闘(よ)→★格闘(ダ)	2段目は射撃キャンセル不能
★格闘(ダ)	射撃キャンセル不能
★or→格闘(ダ)	
特殊格闘(ダ)	射撃キャンセル不能

当たり判定に優れた★格闘を持つているので相手の格闘をくぐり出すときに出すとしばしば相打ち以上にもついている。しかしスキが大きいこと



要所で判定の強い★格闘を繰り出して相手の動きを制限し、優位に立とう!

戦場のマスコット機体!? グーン



愛さようのある動きが印象的。判定の強い★格闘で相手の格闘をけん制し、戦場をかき回せ!

Text: ニヨホ

と相手の射撃には対応しにくいことから、多用は禁物。そこで、メイン射撃のチャージショットを交える効果的だ。発射は少々遅いが、弾速と追尾性に優れており、さらに全弾ヒット時は受け身不能になるため、中距離で狙いたい。

通常時の基本コンボ
★or→格闘↓メイン射撃
※覚醒時に有効な格闘コンボは特に無い。

攻撃方法(属性)

メイン射撃(無×5)
3ヒットでよろけ&全弾ヒットでダウン
サブ射撃(無×10)
3ヒットでよろけ&7ヒットでダウン
格闘①〜②(よ×2)→格闘③(叩)
▲格闘(ダ)
射撃キャンセル不能
◆or◆格闘(ダ)→格闘(ダ)
特殊格闘(浮)

最重要なのは、マシンガン装備において相手との距離を中間距離に保つこと。マシンガンは3ヒットさせないといふことができないので、近距離での使用にはあまり向いていない。常にマシンガンを撃ち、スキあらばサブ射撃のバーストショットを当てて

切れ! 切れ! 切れ!! ジン(マシンガン装備)



マシンガンによる射撃性能に優れる。ジンシリーズの中で最もバランスの取れた機体といえるだろう。

Text: シンシ



接近を図る敵はサブ射撃で迎撃し、近付かせないように心掛けよう。

ダウンを奪うのも有効だ。また、マシンガン装備型はほかのジンシリーズに比べて格闘性能が高く、一応近距離戦闘も多少なりともこなせるのが特長だが、過信は禁物だ。通常時の基本コンボ
特殊格闘→メイン射撃
格闘①②→or◆格闘③
格闘③→メイン射撃

攻撃方法(属性)

メイン射撃(ダ)
サブ射撃(ダ×3)
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
▲格闘(ダ)
◆or◆格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

射撃キャンセル不能

最大の特徴は、武器性能にある。メイン射撃の大型ミサイルは攻撃力が高く、ダウンを奪える。射撃後のスキは大きい、攻撃の軸だ。中距離から、遠距離から、惜しみ無く撃つこと。立ち回りで重宝するのがサブ射撃の脚部ミサイル。スキが小さく、全弾ヒット

まさにKING OF GINN!! ジン(大型ミサイル装備)



ジンシリーズで唯一コストが高い大型ミサイル装備型。その武器性能は目を見張るものがある。

Text: シンシ



あらゆる局面において、活躍できるサブ射撃、ジン(大型ミサイル)の生命線だ。

で受け身不能と高性能。相手の着地硬直を狙うのが有効で、迎撃にも使える。低コスト機として立派に敵の足止め役を果たせる武装だ。なお、格闘性能にはやや難があるので、無理に接近戦を挑むことはない。通常時の基本コンボ
格闘③→メイン射撃
格闘③→or◆格闘③→サブ射撃

攻撃方法(属性)

メイン射撃(ダ)
サブ射撃(よ×10)
2ヒットで受け身不能
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
▲格闘(ダ)
◆or◆格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

基本的な立ち回りはメイン射撃を使う。けん制でメイン射撃を撃ちつつ様子を見て相手のスキを逃さずにビームを当てていきたい。サブ射撃の特火重粒子砲(照射は、相手の着地を読んだ狙うのが有効。大ダメージを与える上にダウンが奪える)の威力が、発射後の硬直

決めろ! 一撃必殺 ジン(特火重粒子砲)



射撃性能に特化した、中〜遠距離向きの機体だ。メイン射撃はチャージショットクラスの破壊力を誇る。

Text: シンシ



低コストとは思えないほど大ダメージを与えるサブ射撃。当たるチャンスは逃さない!

が大きいという弱点も持つ。特に地上ではスキが大きいので、空中で使おう。なお、この機体は武装の性質上、単体で戦うのが苦手。常に僚機の近くで戦い、味方の攻撃に合わせてサブ射撃を撃つのが理想だ。通常時の基本コンボ
格闘③→メイン射撃
格闘③→or◆格闘③→サブ射撃

攻撃方法(属性)

メイン射撃(ダ)
サブ射撃(ダ×2)
全弾ヒットで受け身不能
格闘①(よ)→格闘②(ダ)
▲格闘(ダ)
◆or◆格闘(ダ)
特殊格闘(ダ)

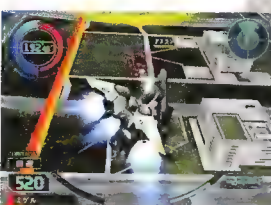
メイン射撃バズーカを活かすために、常に中距離を保って戦うことが大切だ。バズーカは弾速が速くてダウンを奪えるので、中距離から主に相手の着地硬直を狙って攻撃するのが基本となる。サブ射撃はバズーカダブルショット。低コスト機の攻撃とは思えない威力を誇る。弾

ジンシリーズの火薬庫 ジン(バズーカ装備)



使い勝手が良く、高威力のバズーカを主武装としている。コストパフォーマンスに優れた機体である。

Text: シンシ



大ダメージを見込めるサブ射撃。相手がスキを見せたら、確実にヒットさせたい。

切れに注意し、相手の着地硬直などにたぎらめたい。なお、すべての格闘攻撃が射撃でキャンセル可能なので、格闘が入ったら常にバズーカを撃ち込んでダメージアップ、かつ自分のスキを軽減したい。通常時の基本コンボ
特殊格闘③→メイン射撃
格闘③→特殊格闘③→サブ射撃

[illegible]

稼働間近! 闘いの準備を整えろ!!

サムライスピリッツ 天下無剣客伝



レバー&ボタン配置



8方向レバー

いよいよ攻略開始! 今回は、基本システムの詳細と、全キャラクターの基本戦法&インスト技を紹介。スタートダッシュで差を付けろ!

サムライスピリッツ 天下無剣客伝

■メーカー: SNKプレイモア/セガ

■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: 2005年8月下旬稼働予定

■使用基板: ATOMISWAVE (ロムカード方式)

Text: 黒鉄タカシ

©SNK PLAYMORE

※「サムライスピリッツ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

※掲載内容はすべて開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

●基本操作一覧

弱斬り	A
中斬り	B
強斬り	C
蹴り	D
スピリッツごとの特殊行動1	E
スピリッツごとの特殊行動2	AB同時押し
近距離受け身	ダウン寸前にE
遠距離受け身	ダウン寸前に★+E
物投げ	アイテムの上でAD同時押し
掴み(突き飛ばし)	BC同時押し or ★+BC同時押し
掴み(引っ張り)	★+BC同時押し
追い討ち	★+C (相手ダウン時)
弾き	★+★+E (武器あり時)
真剣白羽取り	★+★+E (素手時)
挑発	★+スタートボタン
武器捨て挑発	★+スタートボタン
踏み込み(ダッシュ)	★★
退き込み(バックステップ)	★★



「サムライスピリッツ零」で採用された「剣気ゲージ」も継承している。



弾きが成功すると、相手は無防備な状態に! 大技を決めるチャンスだ!!

本作では、前作まででおなじみだった4ボタンから5ボタンになった。基本的なレバー&ボタン操作については左表を参考にしていし、ここでは、特に注釈を必要とするシステムを解説しよう。

●掴み動作/B/C同時押しで突き飛ばし、★+B/C同時押しで引っ張りが出る。それらの動作の後には、自動的に掴み攻撃を繰り出す。

●追い討ち/相手ダウン時に★+Cで、一定距離を跳び込んでからダウンしている相手に攻撃を加える。

●目押しジャンプ/ジャンプの着地後は着地モーションを取るが、タイミングよく再びレバーを上要素に入れることで、着地モーションをキャンセルしてジャンプできる。

●弾き/★+★+Eで相手の斬り攻撃を弾くことが可能。弾きに成功すると、相手はのけ反り状態になる。

共通基本システム

新システム

受け身

旧作に存在していたアイテムがシステムを一新して復活した! 対戦中の一定時間ごとに、画面背後を横切る飛脚がアイテムを投げ込む。投げ込まれたアイテムは、近寄ってAD同時押しすることによって使用できる。

アイテムには様々な種類があり、「攻撃アイテム」「回復アイテム」に大別される。「攻撃アイテム」は前述のコマンドで相手に投げ付けることができ、種類によってダメージを与えたり防御力を低下させたりする。「回復アイテム」は拾うことで自分の体力を回復させられるぞ。



回復アイテムも使用する必要があるのが旧作からの変更点。

アイテムの上でAD同時押しすることによって……

本作でシリーズ初登場となるシステムに「受け身」がある。ふつ飛び後、ダウン寸前にEで近距離受け身、★+Eで遠距離受け身が出せる。

近距離受け身は、その場で素早く起き上がるための、追い撃ちをかわしてからの反撃などに向いている。遠距離受け身は、受け身を取りつつ距離を離せるので仕切り直しを狙えるが、相手の技のスキへの反撃などが難しくなる。

どちらの受け身も一長一短あるので、ダウンしっぱなしなども交えながら、うまく散らして相手に的を絞られないように使おう。



遠距離受け身は距離を大きく離すことができるぞ。

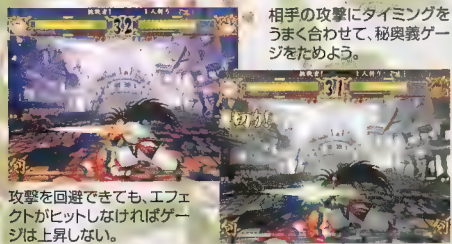
ふつ飛ばされたときに、着地寸前に入力することで……

ミキリスライド

レバー+Eボタンで出せる特殊移動で、▼+Eで伏せ、●or◆+Eで下段避け、レバーニュートラル+Eで少し後ろに下がる各種スライドが使用可能。

それぞれ残像エフェクトを伴っており、相手の攻撃がタイミング良く残像に重なると「秘奥義ゲージ」(下記参照)が一定量上昇する効果を持つ。

ゲージの上昇率は、相手の出した攻撃によって差があり、高威力の攻撃ほど上昇率が高い。また、ミキリスライド成功時には、若干の有利時間が与えられ、相手より先に動けるようになる。



相手の攻撃にタイミングをうまく合わせて、秘奥義ゲージをためよう。

攻撃を回避できても、エフェクトがヒットしなければゲージは上昇しない。

武器飛ばし技

スピリッツゲージがMAXに達したときに▼◆+AB同時押しで、相手の武器をふき飛ばす「武器飛ばし技」を使用できる。ヒットすると相手の武器を飛ばし、飛ばされた武器は地面に落ちる。相手は飛ばされた武器を拾うまで素手で闘うことになるのだ。ちなみに武器飛ばし技は、斬、天、零、剣スピリッツが使用可能。



素手の相手には、通常技をガードされてもケズリダメージを与えられる。

超斬り

AB同時押しで、出すまでのスキは大きいが高威力の「超斬り」を出すことができる。振りかぶりのモーション中はダメージを受けてもひるまず、そのまま攻撃を出し切ることができる。

ただし、構え中に連続して攻撃をくらった場合には止められてしまう。また、掴み技やコマンド投げも防ぐことはできないので、注意が必要だぞ。



超斬りには、弾かれると武器を落としてしまうという性質がある。覚えておこう。

攻撃を1発受けてもひるまない超斬り。相手の大技に合わせて出そう。

「剣スピリッツ」は、本作から新しく登場したシステム。全スピリッツ中唯一、攻撃をヒットさせることでスピリッツゲージが上昇する。



全スピリッツ中唯一、攻撃でスピリッツゲージがたまる。ガンガン攻めていこう。

分かりやすいシステムなので、「サムスピ」初心者でも違和感無くプレイできるぞ。



秘奥義

体力ゲージに重なるように表示されている「秘奥義ゲージ」まで体力が減少したときに使用できる超必殺技。秘奥義を使用すると、秘奥義ゲージはいったんゼロになるが、一定時間経過後初期値まで回復する。

秘奥義ゲージは、各種ミキリスライドを成功させることで増やすことができるが、ラウンドをまたぐと再び初期値まで戻る。



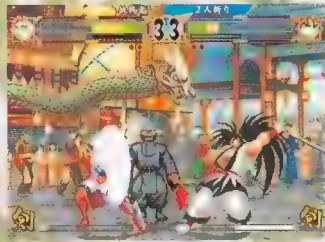
いかにミキリスライドを成功させ、発動させやすくなるかがポイント。

超高威力の超必殺技「秘奥義」。ヒットさせれば一気に逆転することも可能だ。



完全ガード

ABボタンを同時押しすることで、一定量スピリッツゲージを消費して相手の攻撃を防ぐ「完全ガード」が出せる。完全ガードは、相手の上段攻撃、下段攻撃、必殺技にかかわらず、掴み、コマンド投げ以外のすべての攻撃を防ぐことができる。また、必殺技をガードした際のケズリダメージも防ぐことができるぞ。



掴み、コマンド投げ以外の攻撃を防ぐ「完全ガード」。完全ガードの硬直は、必殺技でキャンセル可能。

怒スピリッツ



特徴

- ・ダメージを受けることでスピリッツゲージが上昇
- ・「超斬り」が使用可能
- ・特殊移動、武器飛ばし技が無い

圧倒的な攻撃力を持った怒スピリッツ。相手のスキを逃さず、確実にダメージを与えよう。



受け身や弾き、真剣白羽取りといった基本システムは、そのまま使用できるぞ。

武器破壊技

コマンドは全キャラクター共通で、スピリッツゲージMAX時に◆◆◆+AB同時押しで発動できる技。技自体の演出などは、ほかのスピリッツの「武器飛ばし技」と同じだが、真スピリッツのみ飛ばした武器を破壊してしまう。この場合、しばらく経過して黒子が画面内に破壊された武器を投下するまで、相手に素手の闘いを強いることができる、ワンランク上の武器飛ばし技だ。



攻撃がヒットすると相手の武器を破壊する。破壊された武器は……

10カウント後に画面内に復活。相手が拾うまでは、素手で闘わせることが可能だ。

『真サムライスピリッツ』のサブシステムを継承したスピリッツ。全スピリッツ中唯一、スピリッツゲージがMAXになった瞬間に自動で怒りモーションを取る。モーション中は掴みやコマンド投げもくわらない完全無敵。さらに必殺技や弾き動作（真剣白羽取り）といった行動でキャンセルすることが可能だ。



唯一使える「武器破壊技」。この技が強力なキャラは、真スピリッツがオススメだ。

怒りモーション中は完全無敵。モーションは必殺技などでキャンセルできるぞ。



特徴

- ・武器破壊技が使用可能
- ・特殊移動が使用可能
- ・秘奥義が使用可能
- ・怒りMAXになると自動的にポーズを取る



スピリッツゲージは関係無いので、開幕からいきなり狙うことも可能。

キャラクターごとに特定のコマンドを入力することで出せる超必殺技。スピリッツゲージなどは消費せず、設定本数に関係なく1試合に一度だけしか出すことができない。こそぞというときに狙いすまして発動しよう。

秘奥義



相手の攻撃をかわしつつ一気に懐に潜り込み、痛い一撃をくらわそう！

特殊移動

レバーとEボタンの組み合わせにより出せる特殊移動。それぞれ上段攻撃や掴みをかわす「伏せ（◆+E）、下段攻撃をかわす「下段避け（◆or◆+E）、上段攻撃を避けつつ前後に移動する「前転」「後転」（◆+E、◆+E）が使用可能。また、それぞれのモーションには、必殺技でキャンセルできるポイントがある。

空中ガード

ジャンプ中にEボタンを押すと、空中で攻撃をガードできる「空中ガード」が1回のジャンプで一度だけ使用可能。空中ガードの持続時間は短い、相手の地上攻撃、ジャンプ攻撃、必殺技を問わずガードすることができ、ガード成功後は攻撃を出せる。

ただし、ガードできなかったときは攻撃を出せず、着地時にスキが発生するので気を付けよう。



空中必殺技を持っているキャラなら、ガード後に必殺技を出すことができ。

空中投げはガードすることができないので、空中投げを持った相手には注意。



体力が残り少なくなると、常に怒りMAX状態に！武器飛ばし技を連発できるぞ。

全スピリッツ中唯一可能な空中ガードを使いこなし、闘いのペースをつかめ！



スキあらばスピリッツゲージをためて、攻撃の回転率を上げよう。

AB同時押しで、スピリッツゲージを任意にためられる「怒り溜め」が可能。ボタンを押している間はゲージをため続けるが、ためる動作の開始時に若干のスキが存在する。むやみやたらにためるのは危険だぞ。

怒り溜め



相手の攻撃を完全回避できる「避け」「回り込み」で、ダメージを最小限に抑えよう。

遠距離でE、もしくは相手の近くで◆+Eで「避け」が相手の近くで◆+Eで相手の背後に回り込む「回り込み」が出せる。避け、回り込みともに全身無敵で敵の攻撃を回避することができ、避けモーション中は掴みやコマンド投げが回避できない。また、それぞれ終了時にわずかながらスキが存在する。

避け・回り込み

特徴

- ・武器飛ばし技が使用可能
- ・避け・回り込みが使用可能
- ・スピリッツゲージを任意にためることができる
- ・空中ガードが使用可能

連斬

AB同時押しで、連斬入り込み動作が発生。この攻撃がヒットしたときに、タイミング良く規定のボタンを押すことにより「連斬」を出すことができる。

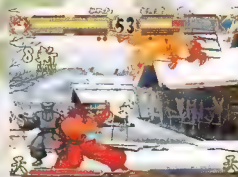
連斬には「AAA」「BBC」といった具合に、ルート(押すボタン、段数)が複数ある。中には特殊な効果もあり、例えば「BBC」はヒット後キャンセルして追い討ちを出すことができる。いろいろ探してみよう。



きっちり成功させて、確実にダメージを与えられるよう練習しておこう。

連斬入り込みはガードされたとき、弾かれモーションをキャンセルできない。

「サムライスピリッツ天草降臨」をベースにしたシステム。連斬、怒り爆発といった独自のシステムを搭載している。近距離での連続技である連斬が特に重要なシステムとなるため、動きが素早く出の早い技を持ったキャラが選ぶと有効となるだろう。



連斬は、ダメージを与えつつスピリッツゲージを増加させられる有効な攻撃。

「斬スピリッツ」と同じく、避け・回り込みで攻撃を回避しよう。



天 スピリッツ



特徴

- ・ダメージを受けることでスピリッツゲージが上昇
- ・連斬が使用可能
- ・避け・回り込みが使用可能
- ・怒り爆発、一閃が使用可能
- ・武器飛ばし技が使用可能

怒り爆発

ABC同時押しで、相手を吹き飛ばす無敵攻撃を出し、一定時間「怒り爆発状態」に移行する。怒り爆発は地上で攻撃をくらっているときにも出せ、連続攻撃を切り返す際にも使える。怒り爆発使用後はスピリッツゲージが消費し、終了後ゲージは使用不能に。この場合ゲージは次の試合まで復活しない。



ピンチのときには迷わず怒り爆発！一閃をからめて、逆転を狙おう。

一閃

怒り爆発中にABC同時押しで出せる、演出を伴った突進攻撃。一閃の攻撃力は、出したときの怒り爆発ゲージの残量が多いほど高くなる。一閃を使用するとヒット、ガードにかかわらずそこで怒り爆発状態は終了する。



一閃は怒り爆発後に早く出すほど、威力が高くなる性質を持つ。

瞑想・無の境地一閃

AB同時押しすることで、スピリッツゲージを消費して瞑想を行ない、体力に重なって表示されている無のゲージを増加させることが可能。

そして、落とすと負けになるラウンドで、「体力ゲージが無のゲージ以下」のときにDE同時押しすると、「無の境地」を発動させることができる。

無の境地が発動すると、スピリッツゲージが無の境地の持続時間を表すゲージに変化する。無の境地の持続時間中は相手の動きがスローモーションになり、ケズリダメージ以外のダメージを与えるか、持続時間が無くなるまで効果が続く。ただし、無の境地を使用するとスピリッツゲージが消費し、その対戦相手との試合が終了するまで、ゲージが使用できなくなる。

また、無の境地を発動中にABC同時押しで、一閃を出すことができる。一閃の性質や効果は「天スピリッツ」のものと似ており、ヒット、ガードを問わずに発動した時点で無の境地は終了する。



無の境地の持続時間は、無のゲージの量が多ければ多いほど長くなる。

こまめにゲージをためることにより、早い時点で発動させることができるぞ。

瞑想、武器飛ばし技でスピリッツゲージを使用するため、ゲージ配分に気を配らなければならない。常に冷静に対処し、複雑な操作をこなせるや、上級者向けのスピリッツだ。



無の境地状態で、いかに大ダメージを与えられるかを考えるのが楽しい。

瞑想、無の境地など、特殊なシステムを多数搭載した「零スピリッツ」。



零 スピリッツ



特徴

- ・ダメージを受けることでスピリッツゲージが上昇
- ・瞑想、無の境地が使用可能
- ・怒り爆発が使用可能
- ・一閃が使用可能
- ・特殊移動が使用可能
- ・武器飛ばし技が使用可能

特殊行動

「真スピリッツ」と同じく、伏せ、前転、後転、下段避けに加え、跳び込み(●+E)が使用可能。跳び込みは相手の近くで出すことにより、しゃがみ状態の相手の背後に回り込むこともできる。

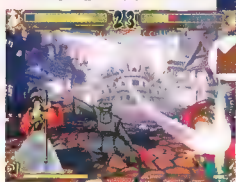


相手の下段攻撃を回避しつつ接近できる跳び込み。前転と使い分けよう。

怒り爆発

ABC同時押しで「天スピリッツ」と同じ怒り爆発を出発できる。ただし、「零スピリッツ」では体力の残量に関係無く持続時間は一定で、一閃を出すことはできない。

動いたところに口伝 雪風巻 露花を狙おう。遠距離から動きを封じ込めよう。



口伝 雪風巻 露花は上に攻撃を出す。対空に使うほか、地上の相手に使う……、



右京のツバメ返しに似ているが、性能はまるで別。けん制や対空つぶしとして使えるぞ。

秘剣草壁は飛び道具。バックステップから出せば、距離を離しながら攻撃できる。

右京と似た技を持つ夢路は、中距離から各種弱く中斬りでけん制するスタイルが強い。攻撃を誘い、スキが大きい技に対して遠距離立ち強斬りや遠距離しゃがみ強斬りで反撃しよう。ジャンプは右京と違って素早いので、スキを見て飛び込みを狙うのもアリ。その際はジャンプ中斬りが下方に強く、めくりを斬るが、飛び道具の秘剣陽炎は、弱

刀をさやに収めて攻撃する口伝雪風巻 露花と口伝雪風巻 鈎草は、それぞれ上と下に斬撃を出す。リーチが長い上に、追加入力でさらに上下に攻撃を振り分けられる。中距離のけん制に交えて使おう。

秘剣草壁は飛び道具。バックステップから出せば、距離を離しながら攻撃できる。

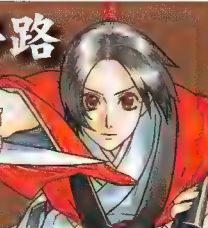
は開幕の距離程度の飛距離だが、強はスームアウトするギリギリまで届く。発生は遅いが、ヒット時追撃可能だ。

黒河内 夢路

くろこうち ゆめじ

右京と似た技が多いが、右京にはできない夢路独特の闘い方が可能だ。

Text: KYO



秘剣 陽炎	◆◆◆+斬り	【武】
秘剣 ささめゆき・閃	◆◆◆+斬り	【武】
秘剣 泡影(ほうよう)	◆◆◆+斬り	【武】
口伝 雪風巻 露花(つゆばな) [A / 上]	◆◆◆+AorB	【武】
口伝 雪風巻 鈎草(かぎくさ) [B / 下]		
口伝 雪風巻 露花(みぞればな) [A→A / 上→上]		
口伝 雪風巻 露花(あらばな) [A→B / 上→下]		
口伝 雪風巻 鈎草(はさみくさ) [B→A / 下→上]		
口伝 雪風巻 鈎草(かぶくさ) [B→B / 下→下]		
秘剣 草壁(くさばた)	ジャンプ中に ◆◆◆+斬り	【武】
特殊技	◆+B	【武】
武器飛ばし技		
奥義 御神煙(みかなぎ)	◆◆◆+AB同時押し	【武】

萬 三九六

よろず さんぐろう

仲間と飛び道具を駆使した攻めが面白い三九六。相打ち上等で勝負!

Text: 真瑠世



お二四!	◆◆◆+A	
五七!	◆◆◆+B	
一八!	◆◆◆+C	
寿司は江戸前!!	投げ間合いで ◆◆◆+D	
俺の種子島	◆◆◆+斬り	
俺の生き様を見せさせ!!	◆+斬り連打	【武】
自慢の一物	◆◆◆+D	
武器飛ばし技		
暴力はええのう	◆◆◆+AB同時押し	【武】



相手の背後からつかみにくる一八!。ヒットすれば強斬りや超斬りを決められる!!

なんと寿司をバックと食べて自分の体力を回復! これはかなりオイシイ技だ。



寿司は江戸前!!は投げ技で、普通にダメージを与えると同時に……、

もう一人の仲間の一八!は相手の後方から足を狙って突っ込んでくる。ヒットするとかなり長い間相手が動けなく

は開幕の距離程度の飛距離だが、強はスームアウトするギリギリまで届く。発生は遅いが、ヒット時追撃可能だ。

三人の仲間と、爆弾や小銃を使った多彩な飛び道具のけん制が三九六の持ち味。どの飛び道具も出るまでが遅いが、ヒット時に一定時間追撃可能なのが多い。

出るまでは遅いが、効果は抜群



弱イーグルアローを追いかけて中or強イーグルブレイクを出すと、炎の鷲に変化する。

ライジングスターは上昇しながら攻撃する。上方向に攻撃判定を持つので、対空技として使えるぞうだ。

イーグルアローは炎の弾を撃つ技で、遠距離でのけん制に使える。このイーグルアローに突進技のイーグルブレイクをぶつけると、炎の鷲に変化するぞ。イーグルブレイクは槍で前方をなぎ払う。連続技に組み込もう。

リーチの長い銃剣を使用し、て闘うアンドリュウは、中間距離が得意な間合い。

アンドリュウ

銃剣を武器とするアンドリュウ。長いリーチを活かして攻撃しよう。

Text: ケンちゃん



グランドキャノン(発動)がヒットすると、相手を空中に打ち上げるので……、

武器飛ばし技のスタチューオブリバティは、銃を構えてからこん身の一撃を放射する武器飛ばし技だ。

スマートボムは前方に飛び跳ねながら攻撃する。スキが小さいので奇襲に便利。

スマートボムは前方に飛び跳ねながら攻撃する。スキが小さいので奇襲に便利。

イーグルアロー	◆◆◆+斬り	【武】
イーグルブレイク	◆◆◆+斬り	【武】
ライジングスター	◆◆◆+斬り	【武】
シューティングスター	ライジングスター中に ◆+斬り	【武】
スマートボム	◆◆◆+斬り	【武】
ブルーアイ	◆◆◆+D	【武】
グランドキャノン (発動)	◆◆◆+◆◆◆+C	【武】
グランドキャノン (射撃 斜め上)	グランドキャノン発動後 A	【武】
グランドキャノン (射撃 立ち)	グランドキャノン発動後 B	【武】
グランドキャノン (射撃 しゃがみ)	グランドキャノン発動後 C	【武】
特殊技	◆+B	【武】
武器飛ばし技		
スタチューオブリバティ	◆◆◆+AB同時押し	【武】

※P40～P45に掲載しているコマンド表で【武】となっているものは「武器あり時(または武器無し共通)の技」、何も付いてないものは「素手時の技」となります。

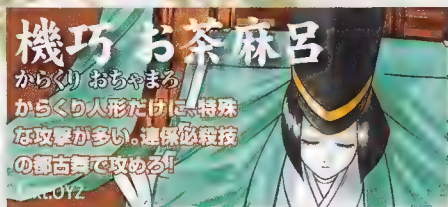


これは遠距離立ち強斬り。突進距離が長く、遠距離の反撃や割り込みに役立つ。

次に特殊技。◆+Dは小さく飛び跳ねながら攻撃する中段の蹴り技。◆+Dは前進しながら体当たりする攻撃だ。



特殊技の◆+D。大きく前進して体当たりを繰り出す技。リーチが長い。



都古舞(みやこのまい)	扇舞(せんじゆ)	◆◆◆+斬り	[武]	
都古舞 扇舞(せんじゆ)	【浮かせ】※1	扇舞中に ◆◆◆+A	[武]	
都古舞 小桜(こざくら)	【下段】※1	扇舞中に ◆◆◆+B	[武]	
都古舞 流扇(こうせん)	【中段】※1	扇舞中に ◆◆◆+C	[武]	
都古舞 扇舞(ほうせん)	【吹き飛ばし】※1中に	◆◆◆+A	[武]	
都古舞 涼波(すずなみ)	【下段】※1中に	◆◆◆+B	[武]	
都古舞 扇舞(こうじゆ)	【中段】※1中に	◆◆◆+C	[武]	
都古舞 門柳(かどやなぎ)	【投げ当て身】※1中に	◆◆◆+D	[武]	
都古舞 緒理(きよ)	【投げ発動】※1中に	◆◆◆+A	[武]	
都古舞 風流(かざはり)	【弾き】※1中に	◆◆◆+E	[武]	
天羽舞(あもうのまい)		ジャンプ中に ◆◆◆+D	[武]	
奈し舞(ないざんのまい)		◆◆◆+D	[武]	
傀儡回し 夢の幕(くぐつまわり)	※2	投げ間合いで ◆◆◆+◆◆◆+A	[武]	
傀儡回し 式の幕	※3	※2成功後 A-A-B+C同時押し	[武]	
傀儡回し 夢の幕	※4	※3後に C-C-A+B+C同時押し	[武]	
傀儡回し 四の幕		※4後に A-B-C-B-A-B-D同時押し	[武]	
特殊技		◆+B		
武器飛ばし技				
獅子舞(しののまい)	鬼道(おにやらい)	5	◆◆◆+AB	[武]
獅子舞 鬼紋封(きもんふうじ)		◆5中に ◆◆◆+ABC同時押し	[武]	



これは遠距離立ち強斬り。腕を車輪のように変形させ、前進しつつ攻撃する豪快な技。



3段目の都古舞 舞扇はこんな感じ。連続ヒットしてダウンを奪えるぞ。



これが連係&連続技の始動となる都古舞 扇舞だ。まずはこの技を当てる。



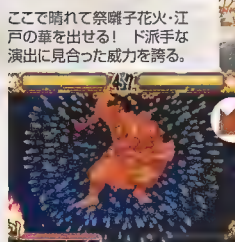
風斬 【地上発射 平行】	◆◆◆+斬り	[武]
風斬 【地上発射 斜め上】	◆◆◆+D	[武]
風斬 【空中発射 平行】	ジャンプ中に ◆◆◆+斬り	[武]
風斬 【空中発射 斜め下】	ジャンプ中に ◆◆◆+D	[武]
風車 【地上】	◆◆◆+斬り	[武]
風車 【空中】	ジャンプ中に ◆◆◆+斬り	[武]
露時雨 【地上】	◆◆◆+斬り	[武]
露時雨 【空中】	ジャンプ中に ◆◆◆+斬り	[武]
雨薙	◆◆◆+D	
特殊技	◆+D	
武器飛ばし技		
夕顔の舞	投げ間合いで ◆◆◆+AB同時押し	

都古舞の連係は、お茶麻呂はジャンプが非常にゆっくりにしているため、接近する手段はダッシュが基本。一度接近すれば、必殺技の都古舞でガードを上下に揺さぶる連係重視のキャラだ。

遠距離の通常技は、どれもキャンセルができないため、けん制用 スキを見てダッシュで近付き、近距離中斬り or しやがみDを当てにいこう。これにキャンセルをかけ、本命の都古舞の連係で攻める。



男車 (おとこくるま)	◆◆◆◆+斬り	[武]
男車 【追加回転】	男車中に 斬り連打	[武]
江戸っ子の心意気	◆◆◆+斬り	[武]
千輪菊被せ打ち 【上段】	◆◆◆+D	[武]
昇銀電斜め打ち 【下段】	◆◆◆◆+D	[武]
歌留多! 【要を呼ぶ】	◆◆◆+D	[武]
祭囃子花火・江戸の華	歌留多! 着火成功後 ◆◆◆◆◆+D	
特殊技	◆+D	
武器飛ばし技		
神輿突進 男の花道	◆◆◆+AB同時押し	[武]



歌留多を呼び、筒に着火してもう。着火に成功すると、大筒が赤く光り始める。

花火用の大筒を武器として使う双六。持てる技のほとんどがリーチに乏しくスキの大きい技ばかりだが、代わりに強烈な破壊力を持っている。その中でも、発生が早く一撃で体力の4割以上を奪う祭囃子花火・江戸の華(以下江戸の華)こそ双六を象徴する技。出すためには歌留多1で妻を呼び、筒に着火してもらい、必要があるのだが、着火後に攻撃を受けると武器を手放してしまう。さらに着火状態が一定時間経くと筒が勝手に爆発、双六自身が黒焦げになり、スキをさらしてしまふ。

次に必要なのが下段の昇銀電斜め打ち。ヒット時相手を筒から打ち出す技で、演出が長く受身を取られないため、確実に歌留多を呼べる。発生が遅くスキが大きいので、対空となるしやがみ中斬り1発目、◆+Dキャンセルから連続技にするのが主な使い方。なお、双六のジャンプは低くて早い。ジャンプ直後に連続の長いジャンプ強斬りやジャンプDを出しながら跳び込むと落とされにくいぞ。



不知火幻庵
けんあいにん

爪を使ったリニチの長い攻撃ではん制し、壁張り付きを使って画面中を飛び回ろう。

Text: ゲンちゃん



怪しく壁に張り付く幻庵。ここからの奇襲攻撃で相手のガード方向を惑わそう。



ナインバルト

あのスキジヘッドかついに帰ってきた!! ケズってケズりまくるスタイルは健在だぞ。

Text: ハメノ



ティーガー・コップからの3段攻撃はやはり強烈! 連続技に組み込みやすいのも利点。

毒吹雪	◆◆◆+新り	
肉転突き	◆◆◆+新り	
爪つまみ	◆◆◆◆+D	【武】
壁張り付き【後ろに飛ぶ】	◆◆◆+新り	【武】
壁張り付き【壁に張り付く】	後ろに飛ぶ後 ボタン押し続け	【武】
壁張り付き【壁から飛ぶ】	壁に張り付く中に ボタン離す	【武】
壁張り付き【壁から降りる】	壁に張り付く中に 蹴り	【武】
首刈り【攻撃】	壁から飛ぶ中に 斬り	【武】
首刈り【攻撃】	◆+D	
武器飛ばし技		
M.D.C. (魔道ダイビングクロー)	◆◆◆+AB同時押し	【武】

『真・サムライスピリッツ』以来の参戦となる幻庵は、カギ爪を使った攻撃のリーチが長く、どんな間合いでも闘うことができるキャラだ。

毒吹雪は口から毒の煙を吐き出す。攻撃発生は極端に遅いので、相手をダウンさせた後などに設置しておく。回転突き、肉転地獄突きは回転しながら爪で攻撃する技。主に連続技に使用する。爪つまみは爪を伸ばして相手の足元を攻撃する、飛び道具感覚で使える技。ヒット時は追撃を決められる。

壁張り付き【後ろに飛ぶ】はその名の通り、画面端へ向かってジャンプして張り付く。ここからは壁張り付き【壁から跳ぶ】でジャンプし、首刈り【攻撃】で攻撃が可能。

M.D.Cは突進攻撃がヒットすると相手をダウンさせ、上からドリルのように回転しながら爪を突き刺す技。決まれば相手の武器を飛ばせるのだ。

横に投げるんだゾ!【ブーメラン投げ 横】	◆◆◆+新り	【武】
上に投げるんだゾ!【ブーメラン投げ 斜め上】	◆◆◆+新り	【武】
バクバク・デオス	◆◆◆+A	
ムーラ・バクバク	◆◆◆+B	
バクバク・ガブル	◆◆◆+C	
つかまえるゾ!【飛び引掻き 発動】	◆◆◆+新り	
顔引かくゾ!【飛び引掻き 上段派生】	つかまえるゾ!中に 斬り	
背中引かくゾ!【飛び引掻き 下段派生】	つかまえるゾ!中に D	
武器飛ばし技		
もっと許さないんだからな!	◆◆◆+AB同時押し	【武】

身体が小さく、素早い動きで相手をほんろうできるチャムチャム。全体的にリーチが短めだが、遠距離立ち強斬りはそこそこ長いので頼りになりそう。

必殺技の横に投げるんだゾ!と上に投げるんだゾ!は、それぞれ横と上方向にブーメランを投げる。ブーメランが戻ってくるまでは素手状態なので注意しよう。

バクバクの名前が付いている三つの必殺技は、それぞれバクバクが代わりに攻撃するもの。飛び道具のムーラ・バクバクとケズリダメージの大きいバクバク・ガブルが使いやすい。

つかまえるゾ!は、入力後ジャンプする。近距離で弱で出し、ここからガード不能の顔引かくゾ!と下段の背中引かくゾ!に加えて、何も出さないで着地を交ぜれば幻惑できるだろう。

もう許さないんだからな!は発生の早い突進技。連続技として使えるぞ。



機動力が高く、相手を幻惑できる。バクバクを使いこなせば、かなり面白いキャラだ。

Text: KYO



顔引かくゾ!は、近距離で不意に出す以外に、起き上がりに重ねるのも有効だ。

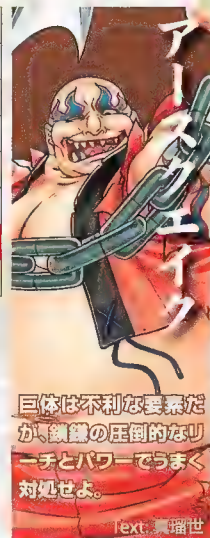
ファットブレス	◆◆◆+新り	
ファットバウンド	ジャンプ中に ◆+新り	
ファットチェーンソー	◆◆◆+新り	【武】
ファットレプリカアタック	◆◆◆◆+AD同時押し	
スカンクバースト	◆◆◆+D	
特殊技	◆+C	【武】
武器飛ばし技		
アースガッデム	◆◆◆+AB同時押し	【武】

とても忍者とは思えない巨体かつ派手な衣装のアースクエイク。得物の鎖鎌はリーチが非常に長いためけん制に適している。逆に必殺技はクセの強いものが多く、扱いが難しい。ファットブレスは前方に炎を吹き出す技で、相手に当たらないように出すといい。ファットバウンドはジャンプ直後に出せるので奇襲に使える。

スカンクバーストはヒット時に投げのような演出が入る、リーチの短い中段攻撃。近距離で使ってみよう。

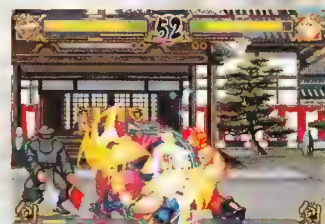


アースガッデムは攻撃判定の出ている時間が長い。ヒット時は写真のようにロックして攻撃する。



巨体は不利な要素だが、鎖鎌の圧倒的なリーチとパワーでうまく対処せよ。

Text: 真瑠世



ファットチェーンソーはガードされると危険。予備モーションもあるので使いにくい……。



花飢院 和仲

遠距離戦が得意な和仲。一丁の短い通常技を、必殺技でと替えるのが力点だ。

Text:OY2

杖杖螺旋脚【攻撃】	ジャンプ中に	◆◆◆+斬り	【武】
杖杖螺旋脚【そのま降りる】	ジャンプ中に	◆◆◆+D	【武】
式神霊符・炎		◆◆◆+斬り	
式神霊符・雷		◆◆◆+斬り	
式神霊符・命		◆◆◆+斬り	
心乱呪符		◆◆◆+D	
縛鎖杖撃		◆◆◆◆+D	【武】
特殊技		◆+B	
武器飛ばし技			
封魔真言(たいましんこん)		◆◆◆+AB同時押し	【武】

全体的に動きが遅いものの、優秀な飛び道具と対空技を持つ和仲。「跳ばせて落とす」闘いが可能だ。式神霊符・炎は地を走る獣を呼び出す飛び道具。一方、式神霊符・雷は鳥が直進する飛び道具だ。この2種類を使い分け、しゃがみ強斬りで落とすのが必勝パターン。式神霊符・命は、分身で攻撃する多段の打撃技。強は最初が中段なので、ガードを崩すことができる。接近戦で使っていく。



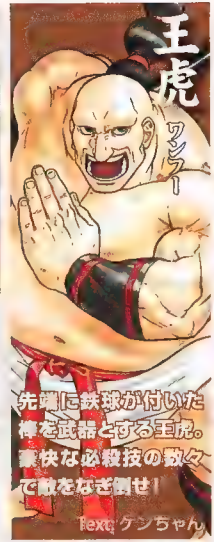
和仲の打撃技で最も長いリーチを誇る縛鎖杖撃。ヒット時は引き寄せて多段技を決める!



頼りになる飛び道具は2種類。これは式神霊符・炎。比較的小さい。

真気功爆天法【地上】		◆◆◆+斬り	【武】
真気功爆天法【空中】	ジャンプ中に	◆◆◆+斬り	【武】
真気功大撲殺		◆◆◆+斬り	【武】
真気功風突		◆◆◆+斬り	【武】
真気功大失投		◆◆◆◆+AorB	【武】
真気功大爆投		◆◆◆◆+C	【武】
怒髪球撃		◆◆◆+D	【武】
真気功肉弾砲	投げ間合いで	◆◆◆+D(素手時のみ)	
特殊技		◆+C	【武】
武器飛ばし技			
極気功大爆天		◆◆◆+AB同時押し	【武】

真気功爆天法は空中から武器を投げ付ける、飛び道具感覚で使える技。真気功大失投、真気功大爆投は、回転しながら武器で攻撃した後に武器を投げ付ける。極気功大爆天は新真気功爆天法と同じく、相手に武器を投げ付ける武器飛ばし技だ。なお、これら三つの技後には、必ず素手の状態になってしまう。真気功大撲殺は回転しながら攻撃する技。怒髪球撃は自らの体力を減らす代わりに、ゲージをMAXにする。



先端に鉄球が付いた棒を武器とする王虎。豪快な必殺技の数々で敵をなぎ倒せ!

Text:ケンちゃん



真気功爆天法は跳び込みを避けようとする相手に効果が高そう。ガード時のスキは小さい。



怒髪球撃は自分の体力がかなり減ってしまうのが欠点。一発逆転を狙いたいときに使う!

●武器			
秘剣 ささめゆき	◆◆◆+斬り		【武】
秘剣 ささめゆき	◆◆◆+D		【武】
秘剣 ツバメ返し	ジャンプ中に	◆◆◆◆+斬り	【武】
秘剣 神送り(かみおくり)	◆◆◆+斬り		【武】
秘剣 天つ風	◆◆◆◆+A		【武】
秘剣 霜風	◆◆◆◆+B		【武】
秘剣 雷鳴	素手時	◆◆◆◆+D	
武器飛ばし技			
ツバメ六連		◆◆◆+AB同時押し	【武】

●技			
秘剣 光翼刃	◆◆◆+斬り		【武】
三連殺	◆◆◆+斬り(※最大3回入力)		【武】
裏袈裟・高潮	◆◆◆+斬り		【武】
裏袈裟・高潮 踏ね上げ	※1ガード時 斬り押しっぱなし		【武】
白雲刃	◆◆◆+斬り		【武】
酒振舞(さけふるまい)	◆◆◆+斬り		【武】
武器飛ばし技			
五光斬		◆◆◆+AB同時押し	【武】

●技			
友引	投げ間合いで	◆◆◆+D	【武】
影喰い	◆◆◆+D		【武】
空裂	ジャンプ中に	◆◆◆+斬り	【武】
剛拳	◆◆◆+D		【武】
刺し足 ※1	ジャンプ中に	◆+D	
刺し足～前方飛び	※1中に	◆or◆or◆	
刺し足～垂直飛び	※1中に	◆or◆	
刺し足～後方飛び	※1中に	◆or◆or◆	
頭骨割り	ジャンプ中に	◆or◆+D	【武】
断出	◆◆◆+斬り		【武】
地刺し	◆◆◆+斬り		【武】
影喰し【前方ジャンプ】	◆◆◆+A		
影喰し【上ジャンプ】	◆◆◆+B		
影喰し【後方ジャンプ】	◆◆◆+C		
影喰し【前進】	◆◆◆+AB同時押し		
影喰し【前転】	◆◆◆+AC同時押し		
影喰し【ダッシュ】	◆◆◆+BC同時押し		
影喰し【回り込み】	◆◆◆+BD同時押し		
影喰い(かげわすらい)【前方ジャンプ】	◆◆◆+A		
影喰い(かげわすらい)【上ジャンプ】	◆◆◆+B		
影喰い(かげわすらい)【後方ジャンプ】	◆◆◆+C		
影喰い(かげわすらい)【前進】	◆◆◆+AD同時押し		
影喰い(かげわすらい)【前転】	◆◆◆+AC同時押し		
影喰い(かげわすらい)【ダッシュ】	◆◆◆+BC同時押し		
影喰い(かげわすらい)【回り込み】	◆◆◆+BD同時押し		
影喰い(かげわすらい)【回り込み】	◆◆◆+D		
武器飛ばし技			
影喰い・影		◆◆◆+AB同時押し	【武】

●技			
忍法 爆炎陣	◆◆◆+斬り		
忍法 うつせみ天舞	◆◆◆+AD同時押し		
忍法 うつせみ地斬	◆◆◆+CE同時押し		
忍法 烈風手直刺	ジャンプ中に	◆◆◆+斬り	
忍法 モズ落とし	投げ間合いで	◆◆◆+斬り	
忍法 モズ落とし一連	ダッシュ中・投げ間合いで	◆◆◆+斬り	
忍法 空転撃	空中・投げ間合いで	◆or◆+D	
忍法 静音	◆◆◆+斬り		
忍法 追撃	◆◆◆+AorBorC		
忍法 身代わりの術(仙)(天舞)	攻撃くし中に	◆◆◆◆+AD同時押し	
忍法 身代わりの術(鬼)(地斬)	攻撃くし中に	◆◆◆◆+CE同時押し	
忍法 車雲(くるまびし)	◆◆◆+BD同時押し		
忍法 影影(かげびし)	◆◆◆◆+BD同時押し		
武器飛ばし技			
忍法 天舞滅滅		◆◆◆+AB同時押し	【武】

●技			
ストライクヘッズ	投げ間合いで	◆◆◆+斬り	
プラズマブレード	◆◆◆+斬り		
レプリカアタック	◆◆◆+AorC	◆or◆同時押し	
ラッシュドッグ	◆◆◆+A		
マシンガンダッグ	◆◆◆+B		
レプリカダッグ	◆◆◆+C		
オーバーヘッドクラッシュ	◆◆◆+D		
スターダストロップ	空中・投げ間合いで	◆or◆+D	
イミテイトレプリカ(ヘッド)	攻撃くし中に	◆◆◆◆+AD同時押し	
イミテイトレプリカ(リア)	攻撃くし中に	◆◆◆◆+CE同時押し	
プラズマブレイク	◆◆◆◆+AC同時押し		
チェンジドッグ ラッシュ	◆◆◆+A		
チェンジドッグ レプリカ	◆◆◆+B		
チェンジドッグ ストライク	◆◆◆+C		
特殊技	◆◆◆+E		
武器飛ばし技			
ダブルメガスライクヘッズ(ヘッド)		◆◆◆+AB同時押し	【武】
ダブルメガスライクヘッズ(リア)		◆◆◆+AD同時押し	【武】

●技			
炎炎曲曲	◆◆◆+斬り		
回天曲曲	◆◆◆+斬り		【武】
雷鳴地獄	◆◆◆+D		
踏尾獅子	◆◆◆+AorBorC		【武】
似非跳尾(えせちようび) ※1	◆◆◆+D		
似非跳尾・乱心(らんしん)	※1中に A		【武】
似非跳尾・介錯(かいしゃく)	※1中に B		【武】
似非跳尾・泣所(なきどころ)	※1中に C		【武】
似非跳尾・技悪(ばつこ)	※1中に D		【武】
血煙曲曲	ジャンプ頂上で	◆+斬り	
大連発	◆◆◆+斬り		
特殊技	◆◆◆+B		【武】
武器飛ばし技			
虎事師狂死郎(虎肉の舞)		◆◆◆+AB同時押し	【武】

●技			
奥義 旋風裂斬	◆◆◆+斬り		【武】
奥義 旋風裂斬	◆◆◆+D		【武】
奥義 孤月斬	◆◆◆+斬り		【武】
奥義 疾風孤月斬	ダッシュ中	◆◆◆+斬り	【武】
奥義 烈風斬	◆◆◆+斬り		【武】
酒攻撃	◆◆◆+D		
新調肉	◆◆◆◆+AB同時押し		
特殊技	◆+B		
武器飛ばし技			
天翻地覆斬		◆◆◆+AB同時押し	【武】

●技			
アナムムツベ	◆◆◆+斬り		【武】
レラ ムツベ	◆◆◆+斬り		【武】
カムイ リムセ	◆◆◆+斬り		【武】
カムイ リムセ返し	カムイ リムセ中に	斬り	
鷹につかまる ※1	※1中に	◆◆◆+D	
鷹につかまり攻撃	※1中に	斬り	
カムイ ムツベ【上】	※1中に	◆+BC同時押し	
カムイ ムツベ【横】	※1中に	◆+BC同時押し	
カムイ ムツベ【下】	※1中に	◆+BC同時押し	
ヤマト ボック	※1中に	◆◆◆+斬り	
シチカブ アイ	※1中に	◆◆◆+斬り	
鷹から降りる【前】	※1中に	◆+D	
鷹から降りる【下】	※1中に	◆+D	
鷹から降りる【後】	※1中に	◆+D	
鷹から飛び【上】	※1中に	◆+D	
鷹から飛び【前】	※1中に	◆or◆+D	
カムイ フグ ケス	ジャンプ中に	◆or◆or◆+D	
レラ キシマ テッ	空中・投げ間合いで	◆or◆+D	
アムベトロ	投げ間合いで	◆◆◆◆+C	
トルセ サンバ キク ムツベ	投げ間合いで	◆◆◆◆+C	
武器飛ばし技			
エレリン カムイ リムセ		◆◆◆+AB同時押し	

●技			
カムイ シトツキ	◆◆◆+斬り		
コンソシラ	ジャンプ中に	◆+斬り	
コンソメ	◆◆◆+斬り		
ルプックアレ(ニシ)	◆◆◆+AorB		
ルプックアレ(トイ)	◆◆◆+C		
コンソメ	◆◆◆+斬り		
ルプッ カムイ ウェイサンペコル(頭)	武器無しダッシュ中に	AC同時押し	
ルプッ カムイ ウェイサンペコル(足)	武器無しダッシュ中に	AD同時押し	
ルプッ カムイ ウェイサンペコル	ゲージMAX 武器無しダッシュ中に	AC同時押し	
ルプッ カムイ ウェイサンペコル	ゲージMAX 武器無しダッシュ中に	AD同時押し	
ルプッ カムイ ウェイサンペコル	◆+斬り連打		
ルプッ トムム	◆◆◆+斬り		
特殊技	◆+D		
武器飛ばし技			
コンソ ストッ ボロ		◆◆◆+AB同時押し	

脚气猛

11

月読

断固相殺

気合いの入った頭突きで突進する骸羅の
断固相殺。残像付きでインパクト十分、な
おかつ突進中はスーパーアーマー状態。

無限流-無盡斬

斬紅郎の持つこの技は、ボタンを押し続けることで構え中の剣の色が緑→赤と変化。赤になった後の斬撃はガード不能だ。

なお、天草四郎時貞は、近距離と遠距離という二つのモード切り替えが追加され、全くの新キャラといっているほどの変化を遂げている。自分でする際はもちろん、対戦相手が使ってきたときにもうろたえないよう、各技を十分にチェックしておきたい。

旧キヤラどんな感じ？

前のページから下段に旧キヤラのコマンド表を一挙に掲載しているが、これを見るだけでも新技の数の多さに驚く。各キヤラに平均一つは新技がある上に、中には派生技を持つものもあるため、全キヤラの技を一通り使ってみるだけでも相当楽しめるぞ。

ここでは新技の中から特徴的なものを写真で紹介してあげる。見た目や性能を参考にしながら、技の使い方や対応を考えていくのも面白い。

旧キヤラの新技をチエック！

劍客主要變更點履歷

♪タムタム			
バグナ・バグナ アイハ・ガブル バグナ・デオス ガブル・ガルム ムーラ・ムーラ ムーラ・ムーラ	[投目]	毒毒+新D 毒毒+新D 毒毒+D 毒毒+D ムーラ・AorB ムーラ・ムーラ中に 毒毒+AorB	[武]
成語飛はし技			
マグナス ディオス・ザール		毒毒+AB同時押し	

●無門 火傷			
焦熱瀉	♀金♦+A [災炎]無し ♀金♦+B [災炎]1段 ♀金♦+C [災炎]2段 ♀金♦+AD [災炎]3段		[武]
大爆殺	♀金♦+A [災炎]無し ♀金♦+B [災炎]1段 ♀金♦+C [災炎]2段 ♀金♦+AD [災炎]3段		[武]
火炎撃	♀金♦+A [災炎]無し ♀金♦+B [災炎]1段 ♀金♦+C [災炎]2段 ♀金♦+AD [災炎]3段		[武]
猛炎脚	♀金♦+D		
災炎	♀金♦+D (3段階まで付加可能)		[武]
炎滅	♀金♦+D		[武]
炎返し	ダメージ中+災炎付加中 AD同時押し		[武]

武器飛ばし技		
炎邪覚醒	↓↘→ + AB同時押し	【武】

● 選別 賞月		
月光	✦✦✦ + AorBorCorD	【武】
浮月	✦✦✦ + AorBorCorD	【武】
月隠れ	✦✦✦ + AorBorCorD	【武】
風月斬	✦✦✦ + 斬り	【武】
月読(つきよみ)	✦✦✦ + D	【武】
特殊技	✦ + B	【武】
特殊技	ジャンプ中 ✦ + C	【武】

湖月・水鏡の陣(上)	↓△⇨ + AB同時押し	【武】
湖月・水鏡の陣(下)	⇨△⇩ + AD同時押し	【武】

●天竺五輪の真実			
達摩丸・前	【遠距離モノ一】	●●●●+D	
達摩丸・後	【遠距離モノ一】	●●●●+D	
生靈刃	【遠距離モノ一】	●●●●+斬D	【武】
天照対魔掌	【遠距離モノ一】	●●●●+斬D	【武】
復氣斬	【遠距離モノ一】	●●●●+D	【武】
		●●●●金銀+C(同時相)	

達魔刻・前 [近距離モド]	近距離モドに変化 ★☆☆+D	
達魔刻・後 [近距離モド]	★☆☆+D	
戒断拳 [近距離モド]	★☆☆+斬り	
汝、暗転入滅せよ [近距離モド]	★☆☆+斬り	【武】
汝、暗転入滅せよ～ [突進攻撃]	汝、暗転入滅せよ中に 斬り	【武】
汝、暗転入滅せよ～ [高速落下]	汝、暗転入滅せよ中に D	
冥府真降陣 [近距離モド]	★☆☆+斬り	【武】
魔力変質 [近距離モド]	★☆☆+DにCE化押し [遠距離モド]にD変化	【武】

武器飛ばし技

凶刃+殺陣 【近距離主一下】  + AB同時押し 【武】

●●●●● 十兵衛			
砲站 水月刀	●●●●●+斬刀		【武】
ニツ角鎌刀	●●●●●+斬刀		【武】
八相発破	●●●●●+斬刀連打		【武】
柳生 心臓刀・水月	●●●●●+A		【武】
柳生 心臓刀・相破	●●●●●+B		【武】
柳生 心臓刀・天羅	●●●●●+C		【武】
柳生 双月陣・老の太刀	●●●●●+A		【武】
柳生 双月陣・武の太刀	双月陣・老の太刀中に ●●●●●+B		【武】
特殊技	●●●●●+B		【武】
武器派活技			

●シールド口ツト

ワークブレード	★☆☆+斬り	[武]
スプラッシュファントム	★☆☆+斬り	[武]
トリスラッシュ	★タム★+斬り	[武]
リオンランセ	★☆☆+D	
パイオネットラージュ	★☆☆+斬り	[武]
特殊技	★+8	
武器飛ばし技		
クリスタルロー	★☆☆-AB同時押し	[武]

● 晴雨 雨具		
綿刀流 五月雨斬り	◆◆◆+新D	(武)
綿刀流 水雨返し	◆◆◆+D	(武)
綿刀流 真・雨流れ狂豪斬	AorBorCorDorEを押し続けて離す 一段=1秒 二段=3秒 三段=6秒 四段=20秒 五段=80秒	(武)
綿刀流 梅雨門破陣	◆◆◆+新D	(武)
綿刀流 時雨 ※1	ジャンプ中 ◆◆◆+D	(武)
綿刀流 時雨~[前方跳ね]	※1ヒート時 ◆ororor◆	(武)
綿刀流 時雨~[直道跳ね]	※1ヒート時 ◆or◆	(武)
綿刀流 時雨~[後方跳ね]	※1ヒート時 ◆ororor◆	(武)
綿刀流 小雨	ジャンプ下降中or時雨~各種跳ね中 ◆+新D	(武)
綿刀流 雷雨	小雨の時雨~跳ね中AB同時押し	(武)
綿刀流 霧雨刃	◆◆◆+新D	(武)
綿刀流 冷雨(れいう)	◆◆◆+A	(武)
綿刀流 村雨(むらさめ)	冷雨中 ◆◆◆+B	(武)
綿刀流 地雨(じあめ)	冷雨中 ◆◆◆+C	(武)
武流飛ばし技		
綿刀流 景じ手 登雨強風斬	◆◆◆+AB同時押し	(武)

●花里院 地震丸 新町 (武)

つかむぞ〜船の犬	★☆☆☆+A	
つかむぞ〜石頭	★☆☆☆+B	
つかむぞ〜昇めくり	★☆☆☆+C	
円心殺	★☆☆☆全中+C	
喝！	★☆☆☆+新り	
百貫落とし	ジャンプ中	★+C
断面相殺(だんごそうさい)	★☆☆☆+C	
特殊技	中+C	

【式】

武器飛ばし技		
仁王爆震殺	↓←→+AB同時押し	[武]

●三日月 朝紅緑		
無限流 疾風斬	●●●●+新ひ	【武】
無限流 無法拳	●●●●+D	
無限流 天崩斬	●●●●+新ひ	【武】
無限流 不動	●●●●-D	【武】
無限流 無尽紅(むじんざん)	●●●●+新ひボタン(押し続け)	
夜叉殺(やしゃころし)【一段】	一段=1秒	
鬼神殺(おにがころし)【二段】	二段=2秒	【武】
天魔殺(てまがころし)【三段】	三段=3秒	
無限流 震撃斬	●●●●+新ひ	【武】
武器飛ばし技		
無限流 無限砲	●●●●+AB同時押し	【武】

鎌月

空中で回し蹴りを放つ技で、めくりに最適。空中戦の得意な水郷にとつてうれしい新技の追加だ。

トウルセ サンペ キクムツベ

ホロケウ ポック

狼に乗っているときの行動が、また追加。狼から飛び降りつつ、回転しながら攻撃するめくり専用の技。

似非跳尾、介紹

似非跳尾は、跳尾獅子と同じモーション。そこから派生する技が四つも追加されている。写真はBボタンで出す中段技の派生。

ルプシトウム

神送り

ナコルに待望のコマンド投げが追加。相手を空中高く持ち上げてたたく落し、馬乗りになって突き刺す技だ。

弱は斜め上に、中は真横に、強は斜め下方に斬り付ける。これは強で下段。リーチが非常に長い。

弱は斜め上に、中は真横に、強は斜め下方に斬り付ける。これは強で下段。リーチが非常に長い。



これは覇王丸の超斬り。モーションは似ているものの、ドハデなエフェクトが付いているため目で分かる。

システムのな変更点

スピリッツセレクトの存在で旧キャラにも各スピリッツ独自の技が存在する。例えば超斬りは多くのキャラが強斬りのモーションだが、独特のエフェクトや、固有モーションを持つ場合もある。



大幅に硬直の大きくなった、慶賀の中撫子。今までのつもりで出てガードされたら、反撃は確定だ。

旧技はどう変わった?

旧作品から継承された技について、技名が同じでも性能、性質、コマンドなどがリニューアルされている点は多い。目立つものでは、慶賀の中撫子のようにスキが大幅に増えたもの。また、蒼月の浮月は旧作ではレバーである程度操作可能だったが、それができなくなった。さらに、ミナノの地弓心 or 天弓心のように、タメ技からコマンド技に変更されたものなど、細かい変更点があり多く存在するぞ。

●真流名 ミナ

地弓心	◆◆◆◆◆+AorB	【武】
天弓心	◆◆◆◆◆+C	【武】
スングンの誇い【矢を設置】	◆◆◆◆◆+D	【武】
スングンの誇い【矢を落とす】	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
シニマフィの嘆き	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
カジフチ	ジャンプ中に ◆+D	【武】
チャンプル こっちおいで	BE同時押し	【武】
チャンプル おやすみなさい	CE同時押し	【武】
ウミチムンの怒り	◆◆◆◆◆+D	【武】
特殊技	ジャンプ中に ◆+斬り	【武】
武器飛ばし技	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】
ニルヤ・カナヤの呪縛	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】

●真流名 守 護 庄

爆弾(いびしみやび)	◆◆◆◆◆+D	【武】
忌神楽 火途(かす)【弱】	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
忌神楽 無間(むげん)【中】	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
忌神楽 成道(じょうどう)【強】	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
忌神楽 血途(けちず)	火途中に ◆◆◆◆◆+B	【武】
忌神楽 刀途(とうず)	火途中に ◆◆◆◆◆+C	【武】
咒独楽(かぶとごま)	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
藤崎子(おぼろばやし)	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
鉄砕(くろがねくさき)	投げ問合いで ◆◆◆◆◆+D	【武】
特殊技	◆+B	【武】
武器飛ばし技	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】
奈落吼(ならくほえ)	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】

●真流名 ミツキ

呪歌(かす)	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
邪心共鳴	◆◆◆◆◆+D	【武】
邪氣陰滅陣	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
神魔滅殺陣【弱】	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
魔界転生	投げ問合いで ◆◆◆◆◆+D	【武】
我神共鳴魂	ジャンプ中に ◆◆◆◆◆+斬り	【武】
武器飛ばし技	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】
天地魔滅陣	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】

●真流名 加 賀

巻の太刀 撫子	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
武の太刀 白百合	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
巻の太刀 牡丹	ジャンプ中に ◆◆◆◆◆+斬り	【武】
四の太刀 椿	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
五の太刀 朝顔	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
六の太刀 夕顔	投げ問合いで ◆◆◆◆◆+D	【武】
七の太刀 遊蝶華	◆◆◆◆◆+BC	【武】
武器飛ばし技	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】
炎	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】

●真流名 天 龍

天哭封鎖(てんくほうろう)	投げ問合いで ◆◆◆◆◆+D(素手時のみ)	【武】
天威封鎖(てんいほうろう)	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
天殺太極(てんさつたいさい)	天哭封鎖ヒット後 ◆◆◆◆◆+C	【武】
【怒り吸い時】	◆◆◆◆◆+A	【武】
天機七曜 月(てんきしちよう)	◆◆◆◆◆+B	【武】
天機七曜 火	空中で ◆◆◆◆◆+A	【武】
天機七曜 水	空中で ◆◆◆◆◆+A	【武】
天機七曜 木	空中で ◆◆◆◆◆+B	【武】
天機七曜 金	空中で ◆◆◆◆◆+B	【武】
天機七曜 土	空中で ◆◆◆◆◆+C	【武】
天機七曜 日	空中で ◆◆◆◆◆+C	【武】
天金廻(てんきんかい)	空中で AC同時押し	【武】
天金廻(てんきんかい) 前方	空中で ◆◆◆◆◆+AD同時押し	【武】
天金廻(てんきんかい) 後方	空中で ◆◆◆◆◆+AD同時押し	【武】
天龍跳躍(てんりゅうたうかん)	空中で ◆◆◆◆◆+CE同時押し	【武】
天牢旋氣(てんろうせんき)	空中で ◆◆◆◆◆+斬り	【武】
武器飛ばし技	空中で ◆◆◆◆◆+斬り	【武】
天龍雲裏(てんりゅううんり)	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】

●真流名 魔 界

悪魔呼び	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
胃液吐き	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
外道の烙印押し	投げ問合いで ◆◆◆◆◆+C	【武】
特殊技	◆+D	【武】
武器飛ばし技	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】
飛び頭突き 上	◆◆◆◆◆+AD同時押し	【武】
飛び頭突き 下	投げ問合いで ◆◆◆◆◆+AD同時押し	【武】
外道の獲物狩り	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】

●真流名 忍 者

忍道脚	◆◆◆◆◆+D ◆+D ◆+Dで追加攻撃(回数入力可)	【武】
六道烈火・地獄道 ※1	◆◆◆◆◆+A	【武】
六道烈火・鬼魔道 ※2	※1中に ◆◆◆◆◆+B	【武】
六道烈火・天道	※2中に ◆◆◆◆◆+C	【武】
六道烈火・天通(スピリッツゲージMAX)	※2中に ◆◆◆◆◆+◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】
炎滅	◆◆◆◆◆+D	【武】
絶境・全焦土(ぜっしやう・ぜんしやうど)	◆◆◆◆◆+◆◆◆◆◆+D	【武】
特殊技	◆+B	【武】
武器飛ばし技	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】
炎邪爆燃	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】

●真流名 水 郷

死月	空中で ◆◆◆◆◆+D	【武】
円月	空中で ◆◆◆◆◆+斬り	【武】
月輪波	空中で ◆◆◆◆◆+斬り	【武】
翔月	空中で ◆◆◆◆◆+斬り	【武】
鐘月(れんげつ)	空中で ◆+D	【武】
鐘月(しゅうげつ)	空中で ◆◆◆◆◆+D	【武】
武器飛ばし技	空中で ◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】
月天法界(げつてんほうかい)	空中で ◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】

●真流名 レ ン

狼に乗る ※1	◆◆◆◆◆+D	【武】
狼乗りの攻撃	※1中に 斬り	【武】
狼から降りる	※1中に D	【武】
メルシキテ ※2	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
カントシキテ ※2	※1中に ◆◆◆◆◆+斬り	【武】
イメルシキテ ※2	※1 ジャンプ中に ◆◆◆◆◆+斬り	【武】
ホロケウ ポック	※1中に ◆◆◆◆◆+斬り	【武】
分離攻撃 前下	※2中に ◆+D	【武】
分離攻撃 前上	※2中に ◆+D	【武】
分離攻撃 後下	※2中に ◆+D	【武】
分離攻撃 後上	※2中に ◆+D	【武】
分離攻撃 前下	※2中に ◆+D	【武】
分離攻撃 前上	※2中に ◆+D	【武】
分離攻撃 後下	※2中に ◆+D	【武】
分離攻撃 後上	※2中に ◆+D	【武】
分離攻撃 ホロケウ ポック	※2中に ◆◆◆◆◆+斬り	【武】
カムイ フム ケス	ジャンプ中に ◆or◆or◆+D	【武】
レラ キシマ テカ	空中・投げ問合いで ◆or◆+D	【武】
カムイ リムセ	◆◆◆◆◆+斬り	【武】
カムイ リムセ ～ 返り	カムイ リムセ中に 斬り	【武】
カムイ リムセ ～ 狼乗り	カムイ リムセ中に D	【武】
エブキネ シキテ	自分ダウン時 AC同時押し	【武】
特殊技	◆+B	【武】
武器飛ばし技	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】
ヌベキカムイシキテ	◆◆◆◆◆+AB同時押し	【武】



アイドルマスター
 ■メーカー ナムコ
 ■ジャンル アイドル育成・リズムゲーム
 ■操作方法 タッチパネル
 ■発売日 2005年7月下旬(稼働中)
 ■使用基板 SYSTEM256

芸能系記者 田淵健康
 イラスト: saxyun

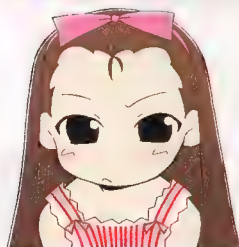
発売されるやいなや、コアなグループを伴ってヒートアップし続ける「アイマス」。この夏の注目作というか、世紀の注目作というか、人類の歴史が大きく動いた瞬間というか、とにかくにも話題の一作——これをプレイせずして、これからのアイドルは語れませんよ!

はじめどい

なぜなにアイドルマスター

「アイマス」をプレイしたいけど、覚えなくてはいけないことが多そう……そんなあなたの悩みを、超絶美少女の伊織ちゃんが大解決よ! (本人カンペより)

Q1.何をするのが目的なの?

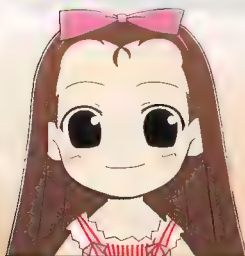


ミニゲームや場面場面に登場する会話の選択肢を選びながら、アイドルを育成していくのが目的よ。長期的な目で見れば、プレイヤーの分身であるプロデューサーの能力を高めるのが最終目標!



数々のアイドルをプロデュースして、プロデューサーの最終形態である「アイドルマスター」を目指すのが目的。アナタにできるかしらねー。

Q2.アクションゲームが苦手でも大丈夫?



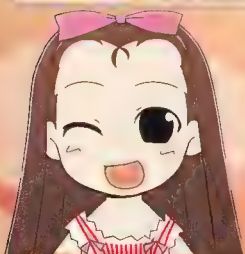
育成の際の「レッスン」ではアクション性が高いミニゲームもいくつか登場するけど、このゲームで一番重要なのは「計画性」と「管理能力」よ。

腰を落着けてじっくりと楽しめるゲームになっているので、アクションが苦手という方も、遠慮なくコインを入れてちょうだい!



ミニゲームは「慣れれば」何とかなるものも多いから、とにかく練習あるのみよ!

Q3.どの辺がオンラインゲーム?



全国のゲームセンターをオンラインでつなぐことにより、現在のアイドルの流行傾向やアイドルの順位などが判明するの。

それに、ファン増員に最も重要な役割を果たす「オーディション」は、全国のプレイヤーとのマッチング対戦よ。ライバルに負けないでよね!



常に変動する流行は、現在に活動中のアイドルの傾向を示してるの。

伊織 宇宙アイドルナンバーワン(予定)の水瀬伊織よ。
 やよい 今回は、私たちがアイマスに初心者の方々のナ

伊織 案するより生むが易し。プレイに踏み切りがつかない困ったちゃんに、私が後押ししてあげるわ! にひひ)

私たちが
 まわしちゃう

伊織 そういってワケで、筐体を見かけたら四の五の言わずにコインを入れるの! 以上終わり!

ご近所のゲームセンターに入荷したものの、勇気がなくてコインを入れることができないアナタ! 小指の先ほどの勇氣と、あふれんばかりのラブハートがあれば、このゲームを遊びつくすことができます! ホントよ!

はじめてみよう
 レッツアイマス



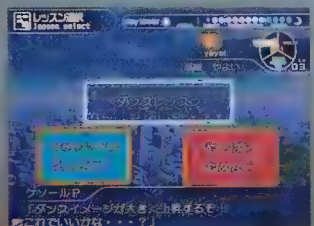


いよいよ本格稼働! 攻略&初心者講座の二本立て!!

アイドル育成
DANCEタイプ



ファンのみんなと楽しく一緒に踊るアイドルになりたいなら、ダンス系を伸ばすしかないよね! 「ダンスレッスン」や「ボイスレッスン」「ポーズレッスン」を受ければ、ダンスがみるみる上手くなるよ。シングルは「First Stage」「THE IDOLM@STER」「エージェント夜を往く」を歌って、「COOL&SEXY」で攻めてみよう!



ダンスの腕を上げるのって、練習が大事! 練習が上手になれば、ダンスが得意になっちゃうかも!

うっぴり大人なCOOL&SEXY。動きやすいから、ダンスが得意になっちゃうかも!



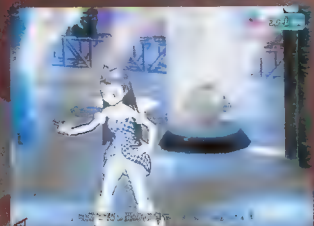
あなたはどんな
アイドルを育てる?
タイプ別
育成レクチャー



アイドル育成
VISUALタイプ



かわいくなくちゃあアイドルじゃない! その気持ち、よく分かります。ビジュアルで勝負したいアイドルを育てたいなら、「表現力レッスン」「ポーズレッスン」を受けて、「ポジティブ!」「Here we go!」「おはよう!! 朝ご飯」を歌うといいよ。衣装は「COSMIC&FUNNY」系で、個性的にキメちゃうのがいいかも!



ビジュアル能力を上げるのって、練習が大事! 練習が上手になれば、ビジュアルが得意になっちゃうかも!

表現力レッスンは一番お世話になるかも! 表現力があついたら、アイドルになっちゃうかも!

アイドル育成
VOCALタイプ



天使のような歌声で、みんなを元気にしてあげたい! そんなアイドルを目指すには、ボーカルの能力を磨くといいと思うよ。「歌詞レッスン」と「ボイスレッスン」を集中的に受けて、「太陽のジェラシー」「魔法をかけて!」「9:02PM」「真夏の夜の夢」を歌うといいよ。衣装は「CUTE&GIRLY」でらぶリーに決めてね!



ボーカルの能力を上げるのって、練習が大事! 練習が上手になれば、ボーカルが得意になっちゃうかも!

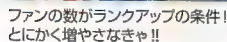
ボーカルの能力を上げるのって、練習が大事! 練習が上手になれば、ボーカルが得意になっちゃうかも!

[illegible]

ランクF→Eへの育成期間

10日間

ランク
リミット



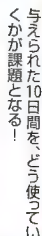
やよい ゲームスタート時はランク圏外だけど、チュートリアルルの三日間が終わったならランクはFになるんだよね。

伊織 FからEに上がるにはファンを1万人以上獲得する必要があるのよ。まあ、私なら1万人程度、1日もあれば獲得できるけど♪

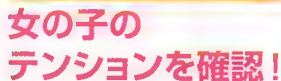
やよい 凄っ！ 私にも5千人ほど分けてよ。

伊織 だーめ。ファンは自分で作らなきゃ意味ないのよ。

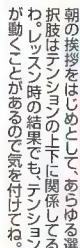
やよい うっっ……じゃあオーディションに出て地道に増やすしか無いんだね。



リミットの期日は、ランクが上がるたびに10日ずつ加算されていくの。つまり、二日でランクEになることができたなら、次のランクDに行くためのリミット期日は18日となるわけ。急いでランクを駆け上がって、ランクリミットに余裕を持たせるもの戦略の一つね。にひひ♪



レッスンの毎日でも大事だけど、女の子のテンションには気を使ってよね！ 要は、私を常にいい気分にして、ちやほやしながらかんやして育てなさいってことよ♪ でも、あまり調子に乗せ過ぎると、逆効果になることもあるわよ。



どのレッスンも、成長の割合は同じ。苦手科目を作らないようにしておこうね。



アイドルとして成功するには、アイドルランクを上げていくことが必要! ここでは、実際にランクEからFに上げるためのナビゲートをしちゃうよ!

ランクEを目指してみる!



**最初は
レッスンで
能力を
上げよう**

[illegible]



「あんなに可愛いアイドルが、こんなところにいるなんて、さぞかし驚いたことでしょう」

ここで出来た「思い出」は、オーディションで役に立つのです！



ユニケーショ
ンは、私たち
とプロデュー
サーさんをつ

上でプリンセスチャムチャムの新作アイテムを買ってこないと、私とのコミュニケーションは成立しないわよ。
やよい 私なら特売のキャベツ一玉で成功だよ！
伊織 安っ！
とろろ たっくさん楽しいこととして、素敵な思い出をいっぱい増やしていこうね！

あるわね。

を意識する必要が

伊織 ランク
アップリミッ
トが残り5日
ほどになって
きたら、オー

リミット期日には余裕を持ってオーディションに参加しよう！



める必要があるのよね。

やよい ど、どうしよう!!

どれくらいの規模のオーディションに出ればいいのかなっ? 千人!? 三千人!? それとも一気に一万人!?

伊織 落ち着きなさいよっ

やよい 慣れてきたら五千
人枠の二回合格を狙ってもい
いのかな？

伊織 「急がば回れ」という言
葉もあるわよ。あせらずに、自
分の実力に合ったオーディシ
ョンを選ぶこと！

伊織 た、例えば微妙だけど、そういうことがしら。

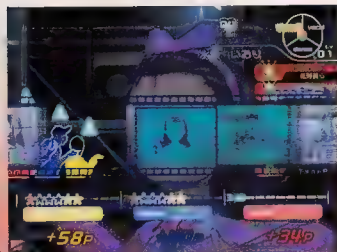
やよい 最初は、小規模オーダーションがいいのかな？

伊織 初心者へのお勧めは、合格枠が三人の三千人枠のオーダーションを三回合格することかしらね。

いいこと？ ファンの獲得人数が多いオーディションはそのぶんライバルも強力だし合格枠も狭いの。

やよい そっかー！ 特売やバーゲンが安い店ほど、競争率が高くなるのとおなじだ

でも三つ用意しておくといいよ！



アイドル道は
長く険しい!



コミュニ
ケートも
忘れずに!

「11月27日、東京の山手線沿いに、大規模なデモが行われ、約1万人の参加者が、日本共産党の旗を掲げて、政府の政策を批判した。デモは、午後1時から午後5時まで行われ、デモ隊は、山手線沿いの主要な交差点を占拠し、交通の混乱を招いた。デモは、警察の強力な鎮圧によって、午後5時頃に終了した。デモ参加者は、警察の暴力に抗議し、デモの目的は、政府の政策を批判することだけであると述べた。」

いざ
オーディ
ションへ!

[illegible]

出場するオーディションは
慎重に決めよう！

ランクE～Fのうちは、全国オーディションに出るよりも、規模が小さい限定オーディションに出た方が合格率が高いんじゃないかな？ ランクFの時点ではイメージレベルも4～5ぐらいしか上がってないと思うので、強豪ひしめく全国オーディションを突破するのは難しいかもね。まずは、限定オーディションでこつこつがんばろー！



流行は必ずチェック!

ちょっと！ オーディションに参加する前には、流行の傾向をちゃんとチェックしてる!? いくらやる気もみなぎってても、自分の苦手ジャンルが流行一位のときには苦戦は免れないわよ。自分と流行がズレる日に、どうしてもオーディションに出なくてはならない時には、衣装を着替えて出るといいわよ。」にひびく。



朝の流行チエックで、自分の得意分野がはやってたら即参加!?

見習いプロデューサーの基礎知識

そろそろゲームのコツをつかめてきたけど、より効率よくアイドルを育成するためのヒントが欲しい……そんなあなたに贈る、即効性抜群の基礎知識!

■ドタキャンで大ピンチ!?

朝の挨拶やコミュニケーションなど、女の子との会話に受け答えをするたびに変動する「テンション」。高く維持している、スケジュールの乱れも起こらずオーディションも有利に進めやすい、というメリットも享受できる。しかしテンションが低いと、スケジュールに乱れが生じたり、オーディションなどに悪影響を及ぼしたりと、確実に足を引っ張ってしまうのだ。このことから考えても、基本的にテンションは常に高め

に維持していることが、円滑に育成を進めることに重要といえるだろう。だがテンション減増の条件やその幅は、各キャラクターごとに異なった数値が設定されているのだ。日付が変わるだけでテンションが下がるキャラもいれば、特に何もしなくても、常にテンションが高いまま維持できるキャラクタも存在する。テンションの振幅が激しいキャラを見分けるには、キャラクター選択画面で表示される「性格」にヒントがある。この数値が低いキャラほど、制御が難しいというワケだ。



伊織
「ほーい。最近、ますますトップアイドルに近づいてる気がするわ! 今日も頑んだわよう!」

テンションを制御せよ!

アイドルたちのやる気を表す「テンション」。常に変動するその数値は、実はゲーム中のあらゆる行動に影響を与えるのだ。うまく制御して、育成効率を上げよう!

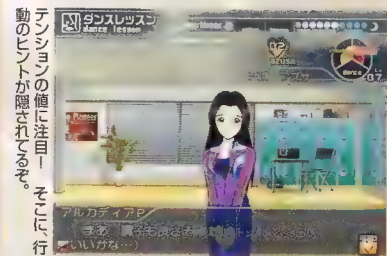
レッスンの際に、あと一回ノルマが残っているのに早く帰ってしまうことはないだろうか?

その逆に、ノルマが終わっても「もう一回やります」と自発的に申し出てくる場面にも出くわしたことがあるプレイヤーも多いだろう。実はこれは女の子が気まぐれで言うわけではなく、テンションの値が密接に関係しているのだ!

この心算で回に突まぐれろ!

オーディションのテンションが関係!

オーディション前に、参加者6人の中からランダムで一人選ばれて行なう「審査員へのアピール」。そして、開始直前の「励まし」言葉。この二つの選択肢でオーディションに参加する際のテンションの高さが決定してしまう。オーディションを受ける際には、すばり言うテンションが高ければ高いほどプレイヤーに有利に働く。テンションが高ければ実力以上の好成績を受け、正解は審査員の元まぐれで変わる。……は折るしが無い!



テンションの値に注目! それに、行動のヒントが隠されているぞ。

■携帯サイトを利用しよう

7月から稼働しているアイドルマスターの携帯サイトは利用しているかな? 「ここに登録しておくと、さまざまな情報が手に入る。また、ゲームをより楽しく遊べるコンテンツを利用することもできるのだ。」

アイドルたちから各種メールが届くメール☆フリーズでは、アイドルたちの写真や動画、音声などが楽しめる。また、アイドルたちの写真や動画を携帯電話にダウンロードできるメモリー・スキャン機能も、日本各地の観光スポットを巡るアドベントカレンダーイベントにも利用できる。



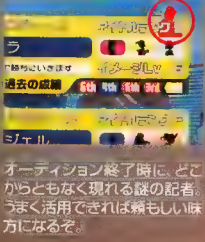
■芸能記者の正体は!?

オーディション終了の際に「この記者、どうしてこんなことを言うの?」と疑問を抱くプレイヤーは多い。彼が付けてくれると、アイドルは急にテンションアップ。すべての物事がうまく進む。これは、アイドルの「状態」に介入するのだ。

要は、オーディションで受けた結果に介入すること。しかも、この記者は、アイドルの「状態」に介入するのだ。要は、オーディションで受けた結果に介入すること。しかも、この記者は、アイドルの「状態」に介入するのだ。

アイドルにとって有利な記事を書いてくれる「良い記者」と、その逆による「悪い記者」の二種類が存在する。

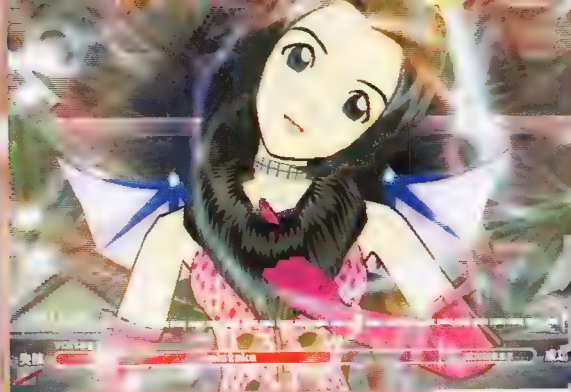
アイドルランクが上がるほど、悪い記者に狙われる確率は上昇する。高ランクアイドルは、どんなオーディションも落ちないよう……



オーディション終了時に、どこからともなく現れる謎の記者。うまく活用できれば頼もしい味方になるぞ。

お別れコンサートを 成功させよう

攻略二回目にしてお別れコンサートがよ!? と腰を抜かすなかれ。アイドルとお別れはだれでも通る道。次のステップに進むために必要な「アクト」なのだ!



アイドルとの
アクトの重要性

規定のランクアップリミットを超過すると、ランクを問わず「アイドルのプロデューサー期間」は終了となってしまい、それ以上はアイドルの育成をできなくなってしまう。ランクアップリミットを経過したアイドルカードは二

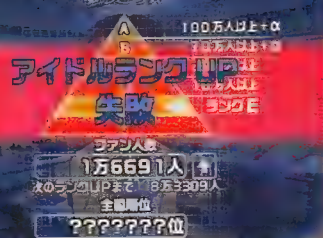
度と使用することもできなくなってしまう。

そう、本当の意味でお別れとなってしまうのだ!

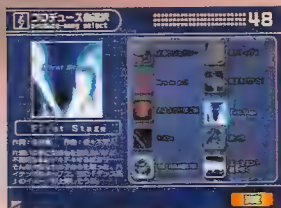
もちろん、育てたアイドルの能力を次のアイドルに引き継がせたり、魂カードにして希少種を作り出すのに使用したりできないのは言うまでもない。

基本的に、このゲームで引き継がれていくものは「プロデューサーのデータ」なのである。プロデューサーの結果によって判定されるプロデューサーランクと、それまで獲得したアイテムなどは、プレイする限り永続的に引き継いでいくことができる。

一人のアイドル、もしくはユニットを永久に育てることはできないので、期限が来たら、涙を吞んで彼女たちを送り出してやるっ!



ランクアップのリミット期限を過ぎてしまうと、非情にも社長の決断が下ってしまう。これ以降は一切の育成は出来なくなり、さよならコンサートの準備へと入ることになる。



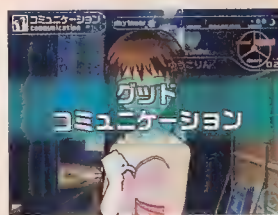
お別れコンサートでは、これまでに歌ったシングルの中から歌を選択。



会場の規模によって、コンサートの合否確率が変動するのだ。

お別れコンサートを行なうと……

お別れコンサートは、これまで育てたアイドルと最後の会話を交わした後、彼女たちは新たな日々へと旅立っていくのだ。



アイドルとの会話が終われば、あとはお別れコンサートに全力投球!



コンサート前には、アイドルとの会話が……。この選択肢は重要な意味を持つ。

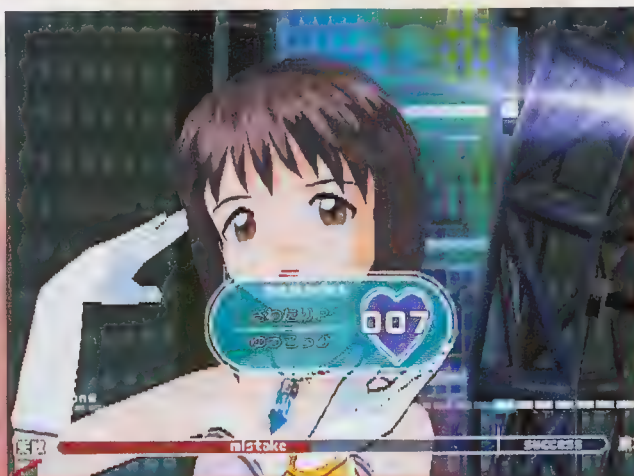
いざ、最後のラストコンサートへ!

会場の規模と最後に歌う曲を決定したら、ついにお別れコンサートが開始される。

ここでは、従来のTV放送のようにアイドルがステージで歌を披露するのだが、プレイヤーは「思い出」を使って、ステージの上のアイドルを応援していかなくてはならない。

画面下部に表示されている成功合否バーで80%以上を獲得しないとコンサートは失敗とみなされ、プロデューサーの評価に大きく響いてしまうことになる。

応援はコンサート終了までに、最大27回まで行なうことができ、これはオーディション



画面下部のバーが合格判定に届けば、コンサートは成功となる。大きな会場を選んでしまうと、合格判定に届くまでが難しくなってしまうので、実力を見極めて会場を選ぶ必要がある。

合格判定へは、会場が大きくなればなるほど到達するのが難しくなるので、自分の実力に合わせて会場を選択しよう。大きな会場を選んで、可能性が極端に低い成功率にかけると、堅実に成功させることを優先して考えよう。

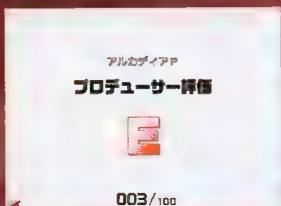
もちろん、さよなら時のアイドルの能力が高いほど大きな会場を選べるので、狭過ぎる会場を選んでしまわないようにするのも、心掛けるべきポイントの一つだ。

お別れコンサートのあとは……

お別れコンサートが終わると、そこで育成は終了。アイドルと最後の会話を交わした後、彼女たちは新たな日々へと旅立っていくのだ。

続いて、育てたアイドルのプロデューサーの進捗が査定され、プロデューサーのランクが決定される。高ランクのアイドルをプロデューサーできていた場合は、めでたくプロデューサーランクがアップ!

査定結果が悪い場合は、ランクダウンすることもある。



好成绩を築ければ、飛び級でランクアップすることもある。



アイドルをきつちりと育て、お別れコンサートを無事に成功させると、その評価にもなつてプロデューサーのランクは徐々に上昇していく。最初の「見習い」から「駆け出しプロデューサー」に上がると、二人組のユニットを一つプロデュースすることが可能になる。ゆくゆくは三人ユニットも！

女の子の組み合わせは自由で、任意の女の子をチョイスしてユニットにすることが出来る(現在、ソロでプロデュースしている女の子がいた場合、その子は選択不可)。

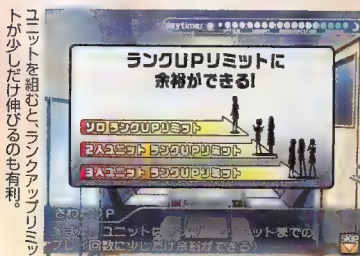
ユニットになると、それまで得られなかったさまざまな恩恵を得ることが出来る上、プレイスタイルもソロとはまったく異なってくるのだ！

ユニットのメリットとは？

ユニットで相乗効果！

ユニットを結成しよう！

ソロじゃもの足りない！ やっぱアイドルはユニットだよな!? という方々、必見であります！



ユニットを組むと、ランクアップの制限がなくなる。ソロユニットでは、ランクアップの制限があり、一定のレベルに達すると、ランクアップが不可能になる。しかし、ユニットを組むと、この制限がなくなり、ランクアップを続けることができる。これは、ユニットの大きなメリットの一つである。

デメリット

デメリット

ユニットを組むと、ソロユニットよりも、ランクアップの速度が速くなる。これは、ユニットのメンバーが、ソロユニットよりも、ランクアップの速度が速くなるためである。また、ユニットを組むと、ソロユニットよりも、ランクアップの速度が速くなる。これは、ユニットのメンバーが、ソロユニットよりも、ランクアップの速度が速くなるためである。

メリット

メリット

ユニットを組むと、ソロユニットよりも、ランクアップの速度が速くなる。これは、ユニットのメンバーが、ソロユニットよりも、ランクアップの速度が速くなるためである。また、ユニットを組むと、ソロユニットよりも、ランクアップの速度が速くなる。これは、ユニットのメンバーが、ソロユニットよりも、ランクアップの速度が速くなるためである。

うまく引率

できるか?!



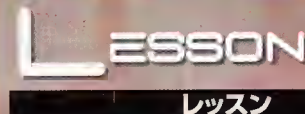
弱点を補いながら育てる!



ユニットではココが変わる!



— 中国の文化を学ぶ —



ソロのときは一人で行なっていたセッションも、ユニットになると音楽が変わる。一息、おいしい音楽は作れないが、それは悪い意味には関係があるようで……



AUCTION

オーディション

二、行政法の基礎知識
 三、行政法の基礎知識
 四、行政法の基礎知識
 五、行政法の基礎知識



COMMUNICATION

コミュニケーション

[illegible]

アイドルマスター
ムック&プレミアムキット
鋭意制作中!

照が付くけど、
 ちゃんと見て
 れるでいい。
 これは、C
 イズのミニブッ
 ち情報満載の上
 トカード 2枚付
 包装予定（全
 ないので、ショ
 ド（<http://store.yahoo.co.jp/stophoundingline/>）
 8月

季節は夏休みまったなか。8月の(遊びの)予定はもう立ちましたか? 今月は、開催まであと1カ月と迫った第43回アミューズメントマシンショーや、コナミタイトルが遊び放題のコナミカーニバル、ファンの熱意が実って見事復刊となったゼビウスの小説などを紹介。ゲームにイベントにと忙しければ、夏バテしているヒマなんて無くなりますよ!

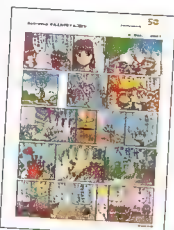
Release

アナタだけの「ナムコ伝」を大募集!

<http://www.namco.co.jp/50th/namcoden/>

株式会社ナムコが、創立50周年を記念してユーザー参加型の企画「アナタとワタシのナムコ伝」を実施中! ユーザーのナムコのゲームやテーマパークなどに関する文章投稿を募集しているぞ。優秀作品は、PDFファイルとして配信される。

採用者全員と、住所、氏名を記入して応募した人の中から、毎月抽選で100名に、配信されたPDFファイルのプリントアウトが入る特製ポケットファイルがプレゼントされる。熱い「ナムコ伝」をスタッフにぶつけてみよう!



ナムコ伝HPでは、椎君保氏による50周年記念マンガなども配信されているぞ。

PRESENT!

ナムコ伝からナムコ50周年特製ポケットファイルを3名様分いただきました。詳しい応募方法は、60ページの読者プレゼントをコーナーをご覧ください。

「アナタとワタシのナムコ伝」の楽しみ方

●まずは投稿してみよう!

投稿は、専用HPの投稿フォームから行なう。時期によって募集するテーマが異なる可能性があるのでもう一度確認を。

●PDFファイルをダウンロード!

毎月、優秀作品が選定され、スタッフコメントなどが付いたPDFファイルで配信されるのでダウンロードしよう。

●特製ポケットファイルにファイリング!

PDFファイルをA4サイズでプリントアウトし、50周年特製ポケットファイルにコレクション。目指せコンプリート!



© NAMCO LIMITED

Event

楽しさいっぱいのコナミカーニバル開催!

2005年8月13日(土)、東京・パレットタウン内のパレットプラザにて、「コナミカーニバル」が開催されるぞ! 当日は、さまざまなプラットフォームのコナミタイトルがフリープレイで遊べるほか、特設ステージでイベントなどが開催される予定だ。8月13日は、奇しくも東京湾花火大会の開催日と同日。花火見物ととも思いっきり楽しんでみてはいかが?

前回のコナミカーニバルは...

今年のゴールデンウィークに開催された前回のコナミカーニバルでは、ゲームのフリープレイのほか、ポイントラリーや記念撮影などが実施された。家族連れに好評だったぞ。



コナミカーニバル

- 開催日時: 2005年8月13日(土)
- 開催場所: 東京・パレットタウン内
パレットプラザ 10:00~19:00
- 入場料: 無料
- 出展タイトル:
新・ボクらの太陽 逆襲のサバタ (GBA)
ポップンミュージック11 (PS2)
実況パワフルプロ野球12 (PS2)
ワールドサッカーウィニングイレブン9 (PS2)
クイズマジックアカデミー2 (AC)
DANCE86.4 FUNKY RADIO STATION (AC)

News

第43回AMショーの入場券を当てよう!

<http://www.am-show.jp/>

2005年9月1日(木)~3日(土)に、新作アーケードゲームの祭典、第43回アミューズメントマシンショーが開催される(一般公開日は9月3日(土)のみ)。具体的な出展作はまだ明らかになっていないが、「幕張メッセでもう1日だけ夏休み気分!」というキャッチコピーの通り、今夏最後のビッグイベントを期待して待とう! また、今回は会場が変わり、千葉・幕張メッセにて開催されることとなった。毎年遊びに行っている人は、うっかり東京ビッグサイトに行ってしまうよう、要注意!



※写真は2004年9月に開催された、第42回アミューズメントマシンショーのものです。

第43回アミューズメントマシンショー

- 開催期間: 2005年9月1日(木)~9月3日(土)
- 開催時間: 10:00~17:00
☆1日~2日は業者招待日です。一般公開日は9月3日(土)のみとなります。
- 開催会場: 千葉・幕張メッセ1~3ホール
- 入場料:
中学生以上...1,000円(税込)
(前売り700円・税込)
☆小学生以下、60歳以上は無料
- 入場券発売窓口:
チケットぴあ、CNプレイガイド、ローソンチケット、JR東日本みどりの窓口、びゅうプラザ、首都圏内のファミリーマート、ampm各店舗の窓口

2004年9月に開催された、第42回アミューズメントマシンショー。『メルティブラッド』『虫姫さま』『アイドルマスター』『ネオジオ バトルコロシム』などが出展・発表され、注目を集めていた。

第43回アミューズメントマシンショー事務局様から、第43回アミューズメントマシンショーの招待券を、ページで25名50名様分いただきました。詳しい応募方法は、60ページの読者プレゼントをコーナーをご覧ください。

PRESENT!

Release

小説「ゼビウス ファードラウトサーガ」復刊!

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

名作シューティングゲーム『ゼビウス』の生みの親、遠藤雅伸氏によるSF小説「ゼビウス ファードラウトサーガ」が、この度、ファンの熱い声援を受けて復刊されることとなった。2005年7月現在、復刊ドットコム(<http://www.fukkan.com/>)内で予約販売されているぞ。また8月12日(金)~14日(日)、東京ビッグサイトで開催されるコミックマーケット68で、販売元であるブックニングの企業ブース925で3日間先行販売される予定だ。そちらも要チェック!



名機ソルバルウ誕生の経緯が、今明らかになる! これを買い逃す手は無いぞ!

小説ゼビウス ファードラウトサーガ

- 著者: 遠藤雅伸
- 販売・発行元: ブックニング
- 価格: 2,625円(税込)
- 判形: A5判・並製
- ☆8月12~15日のコミックマーケット68 企業ブース925で先行発売決定!

ブックニング様から、著者遠藤雅伸氏のサイン本の小説「ゼビウス ファードラウトサーガ」を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

※本記事で使用している表紙画像は実際のものとは一部異なる場合があります。

特濃! 『ファイターズヒストリー ダイナマイト』の攻略DVD発売!

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

今日でも、「デコ」の愛称で親しまれるデータイースト。2005年8月26日(金)に、株式会社INHから、同社の対戦格闘ゲーム『ファイターズヒストリー ダイナマイト』の攻略DVD、「THE GREAT GRAPPLE FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE」が発売されることになったぞ!

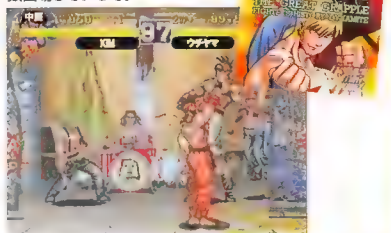
コンテンツは、昨年12月に開催された大会「グレートグラッブル2004」の全試合収録、「サムチャイトムヤムくん最強のお兄ちゃん決定戦」のダイジェスト映像、トップスコアラーSSC-VAP氏によるCPU攻略、そして、実践で使える連続技&ネタ集の四つ。10年以上前のゲームとは思えないほどの充実したコンテンツだ。

また、DVDの発売を記念して8月28日(日)に、

© 2005 INH CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED © G-mode Co., Ltd. ALL RIGHTS reserved © PAON CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

最後(!?)の大会「グレートグラッブル2005」が開催される。(詳細は右カコミ内URLを参照)夏休みは、最後の大輪の花を咲かせるしかない!!?

「T2ya」、「ウチヤマ」、「地球」など、一線級の腕前を持つ実力者が多数出場しているぞ。



THE GREAT GRAPPLE FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE

- 発売日: 2005年8月26日(金)
 - 型番: INDV0105
 - 価格: 3,990円(税込)
 - 内容物: DVD×1枚、CD×1枚、特製ブックレット×1冊
 - 付属特典:
 - ・AC版『ファイターズヒストリー ダイナマイト』全曲集
 - ・「グレートグラッブル2004」公式ガイド
- ☆攻略DVDの発売を記念して、8月28日(日)に大会を開催予定!
詳細は大会専用HP: <http://www.inhgroup.com/event/>を参照

PRESENT!

株式会社INH様から、攻略DVD「THE GREAT GRAPPLE FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE」を5名様分いただきました。詳しい応募方法は、60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

映画「ハウス・オブ・ザ・デッド」のDVD発売!

<http://segadirect.jp/>

今年の3月に日本でも公開された、映画「ハウス・オブ・ザ・デッド」のDVDが、8月5日(金)からセガダイレクトで発売されるぞ! 今冬稼働予定の新作『THE HOUSE OF THE DEAD IV』に備えて、この夏に見ておきたいかも!

HOUSE OF THE DEAD ストーリー

「死の島」と呼ばれる孤島で開催されるパーティーに遅れて参加したルディー一行は、だれも居ない島で突如ゾンビの群れに襲われる! 一体ゾンビはどこから来たのか? そして、彼らは生き延びることができるのか?!



ゾンビの群れを相手に、過酷過ぎるサバイバルを生き抜くのは……? 果たして生き残れるのか……?

DVD「ハウス・オブ・ザ・デッド」

- 発売日: 2005年8月5日(金)
- 型番: DVF-102/T4988 103 63102 3
- メディア: DVD
- 価格: 3,990円(税込)
- 収録時間: 約90分
- 販売元: 日活株式会社

PRESENT!

日活から、映画「ハウス・オブ・ザ・デッド」特製光るストラップを5名様分いただきました。詳しい応募方法は、60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

© House of the Dead is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd. House of the Dead © 2000 Sega Enterprises Ltd.
© 2000 DITTE BOLL KINO BETEILIGUNGS GmbH KG & CO.KG

Event

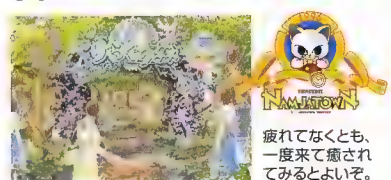
猛暑で疲れた体を癒しまくるんじゃ!

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

季節は夏真っ盛り! さぞかし連日の猛暑にうんざりしているのではないかな? そうに決まった! そんな諸兄のために、2005年7月15日(金)より、ナムコ・ナンジャタウン内に「りらくの森」がオープンしているんじゃ!

「りらくの森」とは、心身のリフレッシュとリラクゼーションを目的とした「ヒーリングセラピー」に着目した、日本初のヒーリングパーク。一流施術師たちの店舗がファンタジックな癒しの森に集うことで、楽しみながら、本物のヒーリングセラピーが体験できてしまうんじゃ! 施設内は、ストレッチセラピーから台湾式リフレクソロジー、タイ古式セラピーなど、ありとあらゆるセラピーがてんこ盛り!

まさに癒され放題なのじゃ! 夏という季節は、夏バテで疲れるか夏バテせず、遊び過ぎて疲れるかの二択! 「りらくの森」に来て、心身ともにじゃんじゃん癒すのが賢明ぞ!



ナムコ・ナンジャタウンから、ナムコ・ナンジャタウンのバスポートを5名様分いただきました。詳しい応募方法は、60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

PRESENT!

Release

今夏の旅行はムシキングジェットで決まり!!

<http://www.jal.co.jp/natsu-kazoku/>

今夏、株式会社セガとJALが強力タッグを結成! 2005年7月15日(金)~8月31日(水)までの間、JALグループが提供する「家族の夏休みキャンペーン」において、「甲虫王者ムシキング」のキャラクターを使用した、セガとJALの共同キャンペーンが開催される。

キャンペーン期間中は、『ムシキング』のキャラがペイントされたJAL FAMILY JET(ムシキングジェット)が運航され、小学生以下の乗客には、「JALオリジナル ムシキングカードケース」がもれなくプレゼントされるなど、オリジナルグッズが大放送されるぞ! 詳細は、下のカコミ内にあるキャンペーンHPを今すぐチェック!



「ムシキング」のキャラがペイントされた、JAL FAMILY JET (ムシキングジェット)のイメージ図。

JALグループ「家族の夏休み」キャンペーン

- 対象期間: 2005年7月15日(金)~8月31日(水)
- 対象路線: JALグループ国内線
- キャンペーンホームページ: <http://www.jal.co.jp/natsu-kazoku/>
期間中、JAL国内線に搭乗された小学生以下の方には、「JALオリジナルデザイン ムシキングカード」をプレゼント! 「ムシキングジェット」であれば、「JALオリジナル ムシキングカードケース」をプレゼント!

JAL FAMILY JET(ムシキングジェット)運航スケジュール

航路	便名
羽田-札幌間	JAL1009便、JAL1012便、JAL1037便、JAL1038便、JAL1039便、JAL1042便
羽田-福岡間	JAL1721便、JAL1724便
羽田-鹿児島間	JAL1863便、JAL1864便、JAL1869便、JAL1870便

※上記スケジュールは予定です。

PRESENT!

セガから、ムシキングジェット オリジナルうらわと、ムシキングジェット オリジナルソールをセットで5名様分いただきました。詳しい応募方法は、60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ゲーセン横丁 出張かわら版

ケータイ携帯サイト「極上シューティング ゲーセン横丁」最新情報!

(代理)

店長と仮面の新アプリ最速レビュー!

今回の新作:ぐわんげ DX

ゲー横店長代理(以下店代):夏に向けて、『ぐわんげDX』がついにメガアプリ化です!

アルカデ仮面(以下仮面):まさに納涼、お化け屋敷以上にリアルな描写とサウンドが満載ですな!

店代:オバケ嫌いの人は、猫蜘蛛などにご注意を。

仮面:うお、めっちゃ怖!? オムツ用意ーッ!!



三面道中はまさに肝試し。押し寄せる弾幕も併せて、涼しくなること請け合!! 3Gメガアプリの大容量を活かしたボスの動きや、ボイスのリアルさに注目!

ついにクリア画面も再現!!『エスプガルーダDX』!

絶好調のvodafone 3Gメガアプリのラインナップに、『エスプガルーダDX』が8月に登場。各面のクリア画面の完全再現や、ボイスやサウンドの大幅強化に注目だ!

ほかにもBREWアプリでは、8月に『ケツイ vol.2』と『魚ボコ2』を配信予定。長らくお待たせ中の、vodafone版『魚ボコDX』も、この夏にはお届けします!



教えて!!虫姫さまっ

アキ:むしむしさん〜が〜…… (歌詞カードを見つつ鼻歌)

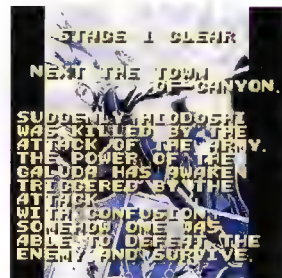
レコ姫:あ、それ里のみんなと私がこの前れて〜でいんぐした『虫姫さま』の歌だ! 歌詞カードなんてあったんだ〜?

アキ:うん。7月中旬に全国のゲーセンで配られているチラシに、『着せ替えキット』と一緒に掲載されて……あ(焦)。

レコ姫:着せ替えかわい〜♪ ねー、これちょうだい!

アキ:ゲーセン横丁に行けば、着信メロディや着うた*が貰えるよ(迷)。

レコ姫:あ〜、自分だけズルイ!! キンイロ、追っかけて!



ストーリーの断片が語られる、各面クリア時のカットイン画面。ボイスのボイスなども追加され、否応無しに熱くなる!



今すぐウツサの歌をゲット!

新作「バズル! 虫姫さま」の、ロケテスト版では聞けなかった幻の主題歌を一定先にゲットしよう!

ゲーセン横丁の歩きかた

今月のパスワード:egdujahsay

※横丁かわら版内でおまけがDLできる! (非会員もOK)

iモード	vodafone!live!	EZweb(au)
メニューリスト	メニューリスト (vodafone!live!)	TOPメニュー
ゲーム	ゲーム	カテゴリで探す
ゲーム1 (iモード)	アクション (FOMA)	ゲーム
アクション	ゲーム/バック	総合

「極上シューティング ゲーセン横丁」

© 2004 CAVE CO., LTD. © 2005 CAVE CO., LTD.
※今回掲載している画面写真は開発中のものです。

薔薇庭園の優雅なお茶会

〜ママ・テレサと5人の娘たちの『詩薔薇』情報〜

テレサ:暑中お見舞い、申し上げますわ。今回は私と……

カスミ:ワタクシ、三女のカスミがご案内いたしますわ。

テレサ:さて、7月末に配信されるFLASHアプリは……

カスミ:はい、お母さま。ワタクシの羽羽の工房を参考にいたしました。

テレサ:私たちの使う羽羽は、すべてアナタの設計だものね。

カスミ:ええ。ワタクシたちの理想を、誇りをもって形にしていますの。

テレサ:衆人はその美学とこだわりを、このアプリで理解することね。

カスミ:自分たちを殺す羽羽のことくらい、知っておいてくださいませ。

新着の羽羽(やいは)を組み上げる!

[4] [6] パーツ選択 [5] 決定

カスミが示す完成図通りの、兵器を正しくかつ優雅に組み上げよう!

てあたりしだいゲームリスト

2005年7月14日現在

●2005年8月発売予定のタイトル			●2005年発売予定のタイトル		
アヴァロンの魔式 魔姫戦	セガ	ボードゲーム	アンダーアーマー	グレイブ	縦スクロールシューティング
サムライスピリッツ 天下第一闘争伝	SNKプレイモア/セガ	2D対戦格闘	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー	バンプレスト	タクティカルカードバトルゲーム
ラジルギ	マイルストーン/エイブルコーポレーション	ケータイ感覚シューティング	METALSUGG6 (仮称)	SNKプレイモア	アクションシューティング
TypeTunes	アルセ	音楽ゲーム	SORCERIAN LEGEND (仮称)	アルセ	アクションRPG
●2005年9月発売予定のタイトル			●2005年10月発売予定のタイトル		
バズル! 虫姫さま	ケイブ/AM	パズルゲーム	ヴァンパイア・オブ・ザ・テッド4	セガ	2D対戦格闘
GUILTY GEAR XX SLASH	アーケシステムワークス/セガ	2D対戦格闘	●今冬発売予定のタイトル		
●2005年10月発売予定のタイトル			●発売時期未定のタイトル		
カウンターストライク ネオ	ナムコ	FPS	悪魔	タイトー	ガンシューティング
●2005年秋発売予定のタイトル			対戦ボットギミック5 未来永劫(みらいへこー)	アルセ	未定
ダイタロスの迷宮	アルセ	ネットワーク対応ボードゲーム	DragonSlayer AC (仮)	アルセ	対戦麻雀ゲーム
●2005年11月発売予定のタイトル			Half-Life2アーケード (仮)	Valve Corporation/タイトー	ガンシューティング
COBRA THE ARCADE (仮)	ナムコ	2D対戦格闘	Quest of D Ver.2.0 遺物の継承者	セガ	ネットワーク対応カードアクションRPG
●2005年12月発売予定のタイトル			The Battle of DRUAGA (仮)	ナムコ	アクションロールプレイングストラテジーゲーム
マリオカート アーケードグランプリ	ナムコ	レース	XANADU AC (仮)	アルセ	未定
●2005年冬発売予定のタイトル			XE+TH(ゼクロス)	KIPUS/ギルド	3Dオンライン格闘ゲーム
セガネットワーク対戦麻雀 MJ3	セガ	麻雀	Y&A AC (仮)	アルセ	未定

ARCADIA DATA BASE

アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up!



10位 錆薔薇

今月の初登場第10位は『錆薔薇』。開発元はケイブだが、作品観はこれまでの作品とは一線を画している。難度も高めだが、息の長い作品になるポテンシャルは十二分にある。締切直前の発売だけに次回のランクアップを期待。

メーカー ケイブ / AMI
ポイント 83.1

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	鉄拳5 (ナムコ)	264.1
2	MELTY BLOOD Act Cadenza (エコーソフトウェア)	234.7
3	機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズ DX (発売元・バンプレスト 開発 販売元・カプコン)	195.6
4	Virtua Striker 4 (セガ)	166.3
5	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL (アーケシステムワークス/セガ)	146.7
6	THE RUMBLE FISH 2 (ディンプス/セガ)	122.2
7	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2002-2003 (コナミ)	117.4
8	THE KING OF FIGHTERS 2002 (SNK プレイモア)	97.8
9	VIRTUA STRIKER 2002 (セガ)	88.0
10	錆薔薇 (ケイブ / AMI)	83.1
11	お手並み拝見 FINAL (サクセス/タイトー)	73.3
12	ホットギミック インテグラル (クロスノーツ)	68.5
13	虫姫さま (ケイブ / AMI)	63.6
14	Virtua Fighter4 Final Tuned (セガ)	58.7
15	ぶよぶよファイバー (セガ)	48.9
16	雷電III (モス/タイトー)	44.0
17	上海 万里の長城 (テクモ/サンソフト・サクセス)	39.1
18	天地を喰らうII - 赤鯉の闘い - (カプコン)	34.2
19	METALSLUG4 (SNK プレイモア)	29.3
20	究 - 野性の闘争 - 山城麻生編 (童 / タイトー)	24.4

* ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)

Pick Up!

2位 WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005



初登場2位は『WCCF ヨーロピアンクラブス』。イタリアリーグであるセリエAから始まり、ついに今作でスペイン、オランダ、イングランドを含めた14チームでの対戦が実現。果たして来月は『三国志大戦』を追い抜けるか？

メーカー セガ
ポイント 181.8

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦 (セガ)	214.9
2	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005 (セガ)	181.8
3	麻雀格闘倶楽部 4 (コナミ)	152.1
4	Quest of D (セガ)	148.8
5	DrumManiaV (コナミ)	145.5
6	太鼓の達人 6 (ナムコ)	142.1
7	pop'n music 12 いろは (コナミ)	138.8
8	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2 (セガ)	135.5
9	SEGA GOLFCLUB Network ProTour Ver.2005 (セガ)	132.2
10	Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦 (ナムコ)	76.0
11	漢文字D ARCADE STAGE Ver.3 (セガ)	69.4
12	QUIZ MAGIC ACADEMY II (コナミ)	66.1
13	アヴァロンの魔 式 - 秩序と戒律 - (セガ)	62.8
14	スリッドライブ 3 (コナミ)	59.5
15	TIME CRISIS 3 (ナムコ)	56.2
16	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2 (ナムコ)	52.9
17	セイギノヒーロー (コナミ)	49.6
18	GuitarFreaksV (コナミ)	43.0
19	スリッドライブ 2 (コナミ)	39.7
20	beatmania IIDX 11 IIDX RED (コナミ)	33.1

* ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

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	ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市浪速区恵美須東 2-3-17 ☎ 06-6632-0170
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	クラブ セガ 天文館	鹿児島県鹿児島市千日町 15-7 リバティハウス 2&3F ☎ 099-224-6851
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町 11-3 センチュリーステーションビル B1～4F ☎ 0426-48-1288	KO-HATSU (コーハツ)	大阪府大阪市北区天神橋 2-2-21 コーハツビル 1F ☎ 06-6352-3007
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	スガイ北24	北海道札幌市北区北 23 条西 4 丁目 2-39 ☎ 011-757-8540
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 MILANO 1～3F ☎ 03-3200-0884	セガ ワールド 生桑	三重県四日市市生桑町字河原崎 299-1 ☎ 0593-32-9988
イミグランデ相模原店	神奈川県相模原市東端野辺 4-15-1 ☎ 042-753-8881	セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市七間町 4-2 静岡プラザビル 2F ☎ 054-252-3591
大久保アルファステーション	新宿区百人町 2-17-2 アルファビル B1～3F ☎ 03-5330-8595	天神ギョーゴ	福岡県福岡市中央区天神 2-7-6 DADAビル 1～3F ☎ 092-724-5971

アルカディア読者の外食事情

今月の月替わりアンケートは、アルカディア読者の外食事情である。早速集計結果を見てみよう。

まず外食回数が一番多い職種は、当然のように会社員・自営業。その逆で一番少ないのが中学生以下。しかし、面白いのがその平均利用金額だ。平均最高額をマークしたのは主婦。読者の中での主婦の割合がどんなもんだかということはあるが、旦那を抜いて堂々の1位だといえる。次点は会社員だが高校生や無職とそれほど大差は無い。

続く統計は外食時の主な話題。複数人で外食をした場合の話題だが、これで友達付き合いの傾向も分かる。1位は当然のようにゲーム。2位がマンガやアニメなどの趣味系。そして3位が学校生活。この3分野が大半を占めており、その他の話題はほとんど票も少なく僅差でもある。

外食などでコミュニケーションを取ることはさまざま意味で大事なことだ。ゲーセンで遊んだ後はレッツ外食！

■外食回数・金額事情

職業	平均外食回数 (一週あたり)	平均使用金額 (1食あたり)
中学生以下	1.1回	500円
高校生	1.2回	1,070円
その他学生	2.8回	690円
会社員・自営業	3.0回	1,121円
主婦	1.5回	1,500円
フリーター	2.4回	911円
無職	1.6回	1,000円

■外食時の主な話題

順位	話題の内容	ポイント
1位	ゲーム(アーケード・家庭用)	434.0
2位	マンガ・アニメ・映画・ドラマ	226.4
3位	学校生活	141.5
	仕事について	56.6
4位	家族のこと	56.6
	スポーツ	56.6
5位	身の上話	37.7
	バイク・車	18.9
6位	パソコン	18.9
	将来について	18.9

縦断日本

首都圏探索隊編

ゲームセンターマップ

東京都

首都圏探索隊の今回の目的地は、府中、調布、多摩周辺！東京のベッドタウンともいうべき彼の地で、ゲセマブ隊が目撃したものは？

イラスト斉藤コーキ

行ってきた人たち

「ナムコクロスカブコン」では、レゲーキャラばかりひききしているオールドゲーマー。ストライダーに憧れたころがあるのは秘密。



岩下隊員



川俣隊員

せんえつながら、今回でゲセマブ隊を脱退！ふたたびニート街道を突っ走ります。みなさん、お世話になりました～！



元禄時代より伝わる深大寺そば！

学生からファミリー層まで幅広く遊べる！

プラボ調布店

東京都調布市調布台1-34-5
☎ 042-443-4973
🕒 10:30～24:00

川俣「1階はクレーンゲームを中心としたプライズとシール機、体感ゲーム、そして忘れちゃいけない『ムシキング』といった構成ですね」
岩下「2階はメダルゲームと、『鉄拳5』『VF4FT』などのビデオゲーム、そして『三国志大戦』や『WCCF』といった、カードゲームにも力を入れているぞ。どちらのフロアも広くて遊びやすいな。これなら時間を忘れてのんびり遊べそうだ」
川俣「遊べば遊ぶほど得をする、メダルゲームのポイントサービスも実施中です」



数多くの格闘ゲームの対戦台が絶好稼働中！

スタッフより

京王線柴崎駅より徒歩5分！ナムコの都内最大店舗として、メダル、プライズ、シール機、ビデオゲーム、カードゲームなど、さまざまなジャンルのゲームを取りそろえ、笑顔いっぱいのスタッフ一同が皆さまのご来店をお待ちしております。



この本が出るころには『WCCF』のニューバージョン『ヨーロッパクラブス』が稼働しているはず。



メダル プライズ ビデオゲーム その他

パチスロとビデオゲームやるなら！

キーブランド府中店

東京都府中市宮町1丁目3-1
☎ 042-360-4694
🕒 10:00～25:00

川俣「1階はプライズと音ゲーがぎっしり！『麻雀格闘倶楽部4』も大人気です」
岩下「2階はビデオゲームとパチスロコーナーか。パチエティに富んでいるな」
川俣「パチスロのお客さんには、ドリンクサービスがあるのもうれしいです！」



新作『スベジエネ』も好評稼働中。対戦で熱く盛り上がり！

スタッフより

『VF4FT』や『ZガンダムDX』が、100円で2プレイ。『スロット海物語』や『大ヤマト』といったパチスロも続々入荷しています。ぜひ遊びに来てください！

ビデオゲーム

プライズ

京王百貨店屋上 キッズの楽園！

聖蹟桜ヶ丘 ナムコランド

東京都調布市聖蹟桜ヶ丘1-1-1
☎ 042-367-2643
🕒 10:00～20:00

岩下「屋外に設置された超急降下滑り台『フリーフォール』が大人気！しかしものすごい角度だな……110度くらい？」
川俣「週末に開催される『ムシキング』の大会は、特別テントと実況席を用意し、スタッフ総出で盛り上げるそうですよ」



ズリと並ぶプライズマシンには、お菓子や景品が満載！

スタッフより

多摩地区のファミリーの皆さま、お子さまの笑顔が必ずご覧いただけます！『ムシキング』大会も毎週開催！目指せ、クレイテストチャンピオン！！



プライズ

ビデオゲーム

ムシキング

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

ヘビーな対戦格闘ゲームファンが集う

ゲームプラザ セントラル 聖蹟桜ヶ丘店

東京都調布市調布2-40-17 第2セントラルビル
☎ 042-369-2261
🕒 10:00～24:00

岩下「『鉄拳5』『GGXX #RELOAD』『KOF』『ストIII3rd』など、格闘ゲームの対戦台が充実しているな」
川俣「『バトクラ2』や『アヴァロンの鍵』といったカードゲームも大人気！大会も定期的に開催しているそうです」



3階は対戦台がてんこ盛り。白熱の攻防が繰り広げられる。

スタッフより

格ゲーの強豪が集う店です。対戦相手を探している方はぜひご来店を！音ゲーでは、ギタドラのショップランキングで都内に輝いた猛者がいますよ。



対戦格闘

ビデオゲーム

カードゲーム

プライズ

<http://www.c-ls.net/>

府中や調布の取材では、格闘ゲームの対戦が盛んなゲーセンが多かったのが印象的。腕に自信のある人は、ぜひ足を運んでみてください。新宿や渋谷からなら、府中や調布まで30分もかかりません。交通の便がいいので、近県からのちょっとした遠征にもオススメです。また、多摩にはサンリオピューロランドがあるので、家族や彼女連れで遊びに行くのもいいかも？

買い物帰りの家族連れに人気!

プレイランドファミリー

東京都多摩市落合1-39-1 多摩カリヨン館6F
☎ 042-389-0253
🕒 10:00~20:00

川俣「多摩センター駅から徒歩1分! 多摩カリヨン館の6階にあるゲーセンです。シール機やプライズがメインですね」
岩下「ファミリー層向けのマシンが充実しているのは言うまでもないが、ビデオゲームも負けてないな。『ゼクセクス』といったレトロシューティングもあるぞ」



明るく清潔感が漂う店内。土日はファミリー層で賑わう。



ビデオゲームにはもうレイト100円台も!

スタッフより

キッズ向けマシンがメインですが、『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2』や格ゲーも各種とそろえてあります。なかには懐かしの名(迷?)作も……?

プライズ

ビデオゲーム

<http://www.tama-carillon.jp/>

これぞまさに“対戦天国”

アミューズメントスペース カプセル

東京都多摩市永山1-1-1 永山ビル1F
☎ 042-389-3461
🕒 10:00~23:45(繁忙期は延長もあり)



川俣「プライズ、シール機、メダル、ビデオゲームなど、各種ジャンルをとりそろえた総合アミューズメントスポットです。駅から近いのも魅力ですね」
岩下「格闘ゲームも盛り上がっているなあ。お、1プレイ50円の対戦台もあるよ!」



格闘ゲームの豊富さは多摩! 対戦相手にも困らない。



スタッフより

メダルの女性向けサービスをはじめ、曜日別のイベントやサービスには自信があります! 永山にお越しの際は、ぜひお立ち寄りください!!

ビデオゲーム

プライズ

<http://www.jp-1.co.jp/capsule/>

メダルゲームのサービス満点!

エグザ

東京都多摩市鶴牧3-190
☎ 042-311-2303
🕒 10:00~24:00



岩下「店内はプライズとメダルゲームが中心。タツリ遊んだ後はパチンコマシンで汗を流すのも気持ちいいぞ。運動不足になりがちなゲーマーには大助かり?」
川俣「月イチ開催のムシキング大会が盛り上がりつつある。お、最新作の『リトルギア4』が大好評のようですよ!」



『リトルギア4』などの大型メダルゲーム機が人気。



ビデオゲームコーナーはネオンが中心。

スタッフより

毎月7日の付く日は、メダルのサービスデー! メダルの増量や、当たりやすい高設定のパチスロを楽しめます。ぜひご来店ください!

プライズ

その他

<http://www.taiko.co.jp/shisetsu/space/56.html>

来てみてビックリ! 遊んでまったり

アドアーズ多摩センター

東京都多摩市落合1-39-2 マクレブビル1~2F
☎ 042-374-5892
🕒 10:00~24:00



岩下「入り口の自販機でジュースを買ったら、巨大なオブジェが動き出したのにはビックリ! ニクにお出迎えですな」
川俣「店内は吹き抜けで、開放感があるといいですね。メダルが1000円で100枚というのも、密かにポイント高いです」
岩下「音ゲーも1プレイ100円とお得!!」



1階はプライズ音ゲー中心。メダルビデオゲームは2階だ。



『スターホース』は安定した人気を誇っている。

スタッフより

学生からファミリー層まで、幅広いお客さまに楽しんでいただけます。開放的な雰囲気の中で、ゆっくりとお楽しみくださいませ!

メダル

プライズ

パチスロ

その他

ご当地ゲーセン応援団

今回は東京都板橋区にあるゲーセンへの応援コメントだ!

格闘ゲームが大好きでしょうがなさそうな匿名希望くんからメールによる応援コメントを紹介するぞ(店の人間じゃないだろうな?)。

ゲームスタジオキューブは、何ととっても100円2ゲームなのがとてもいい! 格ゲー好きならみんな来るんだ! 強者がたくさんいるぞ! アルカディアクーポンも使えるし!

ゲームスタジオキューブはハイスコア集計店でもあります。住所は208ページをチェック!

募集告知

例えば絵がヘタでも、面白ければエニシングオッケー! 上記のような感じでオモシロ情報を教えてください。絵の中に「店名」は必ず入れてください! あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」まで。メールは、location@arcadiamagazine.com



締め切り

2005年8月22日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1~2カ月かかることがありますのでご了承ください。

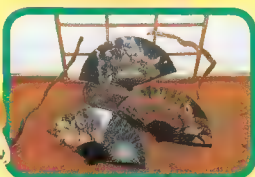
ARCADIA PRESENT

アルカディア
読者プレゼント

セガ様ご提供

9

パチスロ北斗の拳 究極編



新世紀エヴァンゲリオン
エクストラスポーツ
フィギュア

10



『スターウォーズ2』
グッズセット

12 ムシキングジェット
オリジナルうちわと
オリジナルシール



セガ様より、パチスロ北斗の拳 究極編、新世紀エヴァンゲリオン エクストラスポーツフィギュアを3名様に、『スターウォーズ2』グッズセット、ムシキングジェットオリジナルうちわとシールのセットを5名様にプレゼント!

ナムコ様ご提供

ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様に、ナムコ50周年記念ポケットファイルを3名様にプレゼント!



ナムコ・ナンジャタウン
パスポート

14

ナムコ50周年記念
ポケットファイル



編集部提供

編集部より、アルカディア特製図鑑カードを10名様に、ニンテンドーDSを4名様に、プレイステーション2を1名様にプレゼント!

19

アルカディア
特製
図鑑カード

21

ニンテンドーDS

20

プレイステーション2



ブッキング様ご提供

ブッキング様より、ゼビウスファードラウトサガを著者遠藤雅伸氏のサイン入りで3名様にプレゼント!



18

遠藤雅伸氏サイン入り
小説 ゼビウス
ファードラウトサーガ

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様より、機動戦士ガンダムSEED DESTINY デスティニーヒロインDXフィギュアを3名様に、鎖の錬金術師フィギュアキーホルダーを4名様にプレゼント!



16

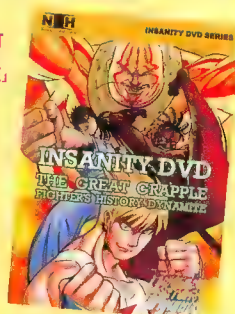
機動戦士ガンダムSEED
DESTINY デスティニー
ヒロインDXフィギュア

鎖の錬金術師
フィギュアキーホルダー

INH様ご提供

1 攻略DVD『THE GREAT
GLAPPLE FIGHTERS
HISTORY DYNAMITE』

INH様より、攻略DVD『THE
GREAT GLAPPLE FIGHTERS
HISTORY DYNAMITE』を5
名様にプレゼント!



V-RARE SOUND TRACKと
『beatmaniaIIDX』DVDのセット

6



7 PS2『ポップンミュージック
11』初回特典CDと販促ポ
スターのセット

8

PS2専用ソフト
『ポップンミュージック11』



タイトー様ご提供

2 スター・ウォーズ エピソード3
ラバーキーチェーン2



3 PS2専用ソフト
『タイトメモリーズ』
上下セット



4

『バトルギア4』専用
ネットエントリーキー



タイトー様より、スター・ウォーズエピソード3 ラバーキーチェーン2を1名様に、PS2専用ソフト『タイトメモリーズ』上下2本セットと、『バトルギア4』専用ネットエントリーキーを5名様にプレゼント!

第43回アミューズメント マシショ-事務局様ご提供

第43回アミューズメントマシショ-事務局様より、第43回アミューズメントマシショ-招待券を25組50名様にプレゼント!
※この入場券で入場できるのは9月3日(土)の一般公開日のみです。



第43回アミューズメント
マシショ-入場券

日活様ご提供

日活様より、映画『ハウス・オブ・ザ・デッド』特製光るストラップを5名様にプレゼント!



15

映画『ハウス・オブ・ザ・デッド』
特製光るストラップ

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

TAITO
TAITO TypeX



Warashi

’05年・夏。野性達がオンラインに結集!!



兎 **USAGI** — 野性の闘牌 — **ONLINE**

開発：サイバー

制作：サイバー・タイト

TEL: 03-57-076

兄弟オンライン公式ホームページ www.usagionline.net

を酷暑にするアルカディア編集部の攻略本!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.24

闘劇魂

2005年8月、全格闘ゲーム必携の対戦格闘ゲーム専門雑誌が登場! その名は「闘劇魂」! 気になる新作の最新情報、類を見ない大ボリュームでお届けする対戦攻略、そして2005年5月に開催された闘劇'05FINALの徹底レポート……。これを買わずして、格闘ゲームは名乗れない!



気になる新作の
最新情報をお届け!

総計80ページ以上にも及ぶ、
超充実の攻略記事!

鉄拳5 Version. 5.1

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

ネオジオ バトルコロシウム

メルティブラッド アクトカデンツァ

など、巷を賑わす人気作をすべて攻略!

豪華DVD付属! 収録されている本誌だけの
極秘映像は対戦格闘ゲーム必見だ!

■ドキュメンタリー闘劇'05

新たな強者が現れ、そして消えていった……。
闘劇'05闘いの記憶を、映像でプレイバック!

■「ヌキ」1日密着リポート

格闘ゲームで知らぬものは居ない「ヌキ」。
闘劇'05優勝までの軌跡を密着リポート!

■闘劇爆心地

本誌連載でおなじみのコーナーが映像化!
一流プレイヤーのプレイをその目に刻め!

■コンセプトマッチ

アイツとアイツが闘ったら、どうなっていた?
闘劇'05で実現しなかった夢のベストバウト集!



2005年8月下旬発売予定

予価1,280円(+税) 特別付録: DVD VIDEO

全国の駆け出し
プロデューサーに贈る
「アイドルマスター」
指南書!



アイドルマスター プレミアムキット

全国で好評稼働中の「アイドルマスター」
プレイをする上で必要な知識が満載のプレ
ミアムキットが登場! CDケースサイ
ズのブックレットに加え、本商品だけの特製リ
ライタブルカードが何と2枚も付くぞ! 通
信販売専売なので、ショップ・インバウンド
のHPをチェック!
ショップ・インバウンドHP
<http://store.yahoo.co.jp/shopinbound/index.html>

**2005年8月上旬
発売予定**

予価 1,500円(税込)

ブックレット+特製リライタブルカード2枚付き
※本商品はショップ・インバウンドによる通信販売のみの取り
扱いとなります。

© 2003 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

熱さ満載! 冷夏を猛暑に、猛暑



コロシアムで闘う 闘技場に贈る戦術書 戦士に贈る戦術書

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.22

ネオジオ バトルコロシアム マスターガイド

SNKプレイモア待望の新作、『ネオジオ バトルコロシアム』の攻略本が未曾有の早さで登場! 全キャラの
写真付き技表や対戦攻略、対CPU攻略など、『バトコロ』
を闘い抜くためには必携の一冊。本書を手にし、自分だ
けのベストタッグでこの夏の激闘を制するのだ!

2005年8月中旬発売予定

予価 1,480円(+税)

© SNK PLAYMORE ※[NEOGEO]は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

「アヴァロン」プレイヤー必携の シリーズ決定版!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.23

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 魔導の夜明け

2005年8月に稼働開始予定の「ア
ヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦」攻略本が
登場! 全カードリストやデッキレ
シビなど、充実した内容は健在!
本書を読めば、「鍵聖戦」のすべて
が分かる!? 特別付録として、EX
カードが付いてくるぞ!

2005年8月26日発売予定

予価 1,580円(+税)

特別付録
アヴァロンの鍵 EXカード
【ワルキューレ・ゼロ】(utakata版)



© 2004 SNK. ALL RIGHTS RESERVED.

稼働開始! 各キャラの情報を掲載せよ!!

NEOGEO BATTLECOLISEUM

・ネオジオ バトルコロシウム・

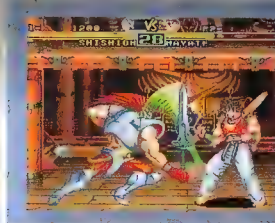
ついに稼働開始を迎え、8月中旬にムックの発売が決まった本作。今回は現在使用できるキャラの全技コマンド表に加え、基礎攻略や連続技を紹介。気になるキャラの情報をチェックし、暑い夏の対戦を華麗に彩ろう!

ネオジオ バトルコロシウム

■メーカー SNKプレイモア/セガ
■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 2005年7月下旬(発売中)
■使用機種 ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)



©SNK PLAYMORE ※「NEOGEO」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。



出典元では?

「NEOGEO」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

©SNK PLAYMORE

薬品や機械を使って肉体を強化してきた、最強の戦士。ラスボスである真獅子王の影武者だったが、自らの存在理由に疑問を感じ、反旗をひるがえした。動きは遅いが、その攻撃はダイナミック&パワフル! 剣による必殺技は長いリーチを誇る。



手にした剣で一刀両断するアースチョッパー。リーチが長い上、ダウン追い打ちとして使用可能。

獅子王

格闘スタイル ボクシング+剣術
身長 205cm
体重 128kg
出身地/国籍 カナダ
誕生日 9月4日
血液型 O型
好きなもの 闘争
嫌いなもの 別に無し
大切なもの 恋人の写真
好きな食べ物 オートミール
特技/得意スポーツ 声色の模写
趣味 ボディビルディング

ミズチ

格闘スタイル 本能
身長 変身前138cm、変身後202cm
体重 変身前28kg、変身後28kg
出身地/国籍 WAREZ第8研究室の試験管
誕生日 9月15日
血液型 AB型(RH-)
好きなもの 自然現象
嫌いなもの 人類
大切なもの 地球
好きな食べ物 動物なら何でも
特技/得意スポーツ 生後スポーツは何もやったことが無い
趣味 冥想



パワーゲージを使う超必殺技の混(まるかれ)は、相手の居る場所に攻撃判定が発生するぞ。



「KOF '97」のラスボスであるオロチの遺伝子を元に、ネオジオワールド征服を狙う複合企業体「WAREZ」の手によって産み出された生体兵器。使う技はオロチとほぼ同じで、火柱を吹き上げる火閼降(ほのすそり)を中心とした遠距離戦を得意とする。

AWNETで
求るべき体をリリーズ!

ミズチと獅子王が、AWNETにてプレイヤーキャラとして購入可能に! 稼働約3週間後にミズチ、5週間後に獅子王が登場予定だ。

©SNK PLAYMORE

出典元では?

「NEOGEO」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。



ユウキ&アイ専用
アナザーダブルアサルト公開!!
以前から存在がウワサされていた隠し技、アナザーダブルアサルト。特定のタグを使って一定条件を満たすことで使用可能となる、強力なダブルアサルトだ。今回はその中の一つ、「合体変身! チェンジ・アトミックガイ・ネオス」を紹介しよう。

ユウキ&アイ専用 アナザーダブルアサルト
技名 合体変身! チェンジ・アトミックガイ・ネオス
コマンド (ユウキ使用時に) ◆◆◆◆◆+AE同時押し
発動条件 A、B、スタートのカードスラッシュを使用※
ダブルアサルトが使用できる状態で入力
変身中の技 アトミックパンチ(AorC)、アトミックスライディング(BorD)、アトミックスラッシュ(ジャンプ中に攻撃ボタン)、メガトンスパーク(ABC同時押し)、変身解除(◆◆)
※最初にカードスラッシュを使ってから10秒経過するが、使ったカードスラッシュに対応した技を使うと条件解除。



変身後は落ちてきた相手に追撃できる。思いのままに攻撃を決めよう。

条件を満たしていざ発動! ヒット時は相手を打ち上げ、合体変身!!

ランガイ
コロシウム

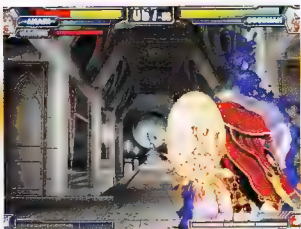
●特殊な表記の見方

コマンド表の[]内にある数字は、パワーゲージの消費量を表す。「f」は並記された操作を順に入力することを表す。連続技中の特殊な矢印は、◎がキャンセル、◎がスーパーキャンセルによるつなぎを表す。「特殊空中ヒット判定」は、やられ判定の無い吹っ飛びにもヒットする、特殊な性質を指す。

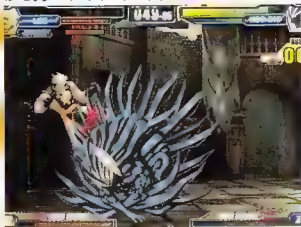
強者の前に立ちはだかる 絶大なボスキャラクター!!

プレイ内容によってラスボスが変わる、本作の対CPU戦。ミズチと真獅子王に加え、新たに二人の存在が判明! 厳しい条件を満たした強者の前に現れる、その実力はいかに?

飛び道具を跳ね返す技だが、ガード不能の攻撃判定もあり厄介。



突進乱舞技は何とガード不能! コマンド投げも持つのでガードを固め過ぎるのは禁物。



ミズチと同じく、WAREZの手によって作られた生体兵器。肉体を自由に変化させて攻撃!

NEO-DIO

格闘スタイル	不明
身長	200cm(可変)
体重	100kg(可変)
出身地/国籍	WAREZ第7研究室
誕生日	2月24日
血液型	不明
好きなもの	究極生命体である自分
嫌いなもの	弱者
大切なもの	勝利
好きな食べ物	食べない
特技/得意スポーツ	全て(自称)
趣味	不明

ネオジオワールド征服を狙うWAREZの総帥。手にしたムチで生体兵器であるキターカを操り、圧倒的な力でプレイヤーをねじ伏せる、

グッドマン

格闘スタイル	生体兵器への命令
身長	196cm
体重	102kg
出身地/国籍	不明
誕生日	4月2日
血液型	A型
好きなもの	研究
嫌いなもの	自分を満足させないモノ
大切なもの	研究成果
好きな食べ物	サプリメント
特技/得意スポーツ	チェス
趣味	ダーツ

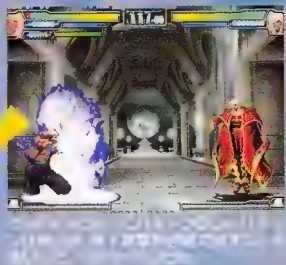
Goodman
グッドマン

出典元では?



©SNK PLAYMORE

VS.グッドマン ワンポイント攻略



ボスキャラクターの条件とエンディング内容

時間切れ後にどのボスが出るかは、下の表にある通り。エンディングはボスによって変化し、キャラ別のエンディングが見られるのはグッドマンのみ。各ボス戦でコンティニューしてもエンディングは見られるので、頑張ってみよう。

ボス分岐条件	獅子王
① CPUの撃破数	① 6体以上
② バトルボーナス使用回数	② 1回以内
③ コンティニュー回数	③ 1回以内
④ ダブルアサルトを決めた回数	④ 未使用
⑤ 残り体力合計値	⑤ 無条件
ネオディオ	グッドマン
① 6体以上	① 8体以上
② 2回以上	② 未使用
③ 未使用	③ 未使用
④ 4回以上	④ 6回以上
⑤ 無条件	⑤ 二人の合計50%が以上

※どの条件も満たさなかった場合はミズチが登場。

このゲーム、どうやって闘えばいいの？

『NBC』式格闘術講座

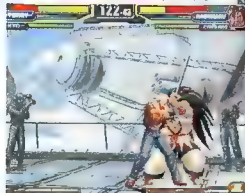
基本的な攻防から、タッグシステムの根幹を成す『交代』の駆け引きまで。本作の対戦で重要なポイントを分かりやすく解説していくぞ！

Text:OYZ



2 on 2の本作。交代関係のシステムを活かせるのが勝負を分ける！

ジャンプ強攻撃をガードさせた後は大幅に有利。ステップで接近し、通常投げや連続技を狙おう。



本作は小ジャンプこそ無いが、対空技が全体的に弱いので、ジャンプ攻撃をガードさせやすい。

ジャンプ強攻撃をガードさせた後はチャンスだ。大幅に有利となるので、まずはこのポイントで、ステップから通常投げや連続技を狙うといい。

攻め込むポイントは、有利になる技を当てた後や、相手の大技をガード後など。特にジャンプ強攻撃をガードさせた後はチャンスだ。大幅に有利となるので、まずはこのポイントで、ステップから通常投げや連続技を狙うといい。

相手のガードを崩す手段は、主に「投げ技」や「ガードクラッシュ」や「中段攻撃」の三つ。このうち、ガードクラッシュは発生しにくく、中段攻撃は有効なものを持つキャラが少ない。本作では、投げ技が最も重要な攻めの手段になるのだ。

幸い、通常投げはステップやランからスムーズに出せるため狙いやすい。相手が固まっていたら、とにかく走って投げる。これが『NBC』式だ。

攻め込むポイントは、有利になる技を当てた後や、相手の大技をガード後など。特にジャンプ強攻撃をガードさせた後はチャンスだ。大幅に有利となるので、まずはこのポイントで、ステップから通常投げや連続技を狙うといい。

これが『NBC』式の動きだ!!

立ち回り編

本作で特に重要なのが、通常投げの攻防。まずは投げを喰うことから闘いが始まるのだ!

攻めのセオリー

守りのセオリー

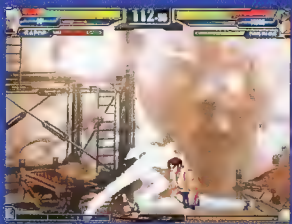
タクティカルステップを使う

交代の仕組み

交代の駆け引き

GCステップは?

ガード中に●●で行なえるGCステップは、無敵時間が無いので使い方が難しい。突進技や連係の最後の技をガード後に使えば、技によっては反撃できるが、相手の技や連係を覚える必要がある。最初は無理に狙わなくてもいいだろう。



GCステップは無敵時間が無く、使いどころが難しい。連係の最後の技に対して使う。



相手が投げに来たら、弱攻撃で割り込んで連続技を決める。これが『NBC』式反撃術だ。



キャンセルして攻撃を出せば、硬直中の相手にヒット! 連係への割り込みにも使えるぞ。



ステップシステムで最も重要。動作中は無敵なので、突進技などに合わせれば回避でき……、

なお、回避だけを考えるなら、早めの後方ジャンプやバックステップも効果的だぞ。

本作は割り込みに使える無敵技が少なく、前述のように投げ技以外ではガードを崩されにくい。そのため、守勢時はガードに徹するもアリだ。そして相手が投げに来るのを読んだら切り返していく。ただし、投げ抜けは受付時間が短いので、狙うのは困難。発生する早い弱攻撃で割り込む方が効果的だ。このとき、割り込みからヒット確認して連続技を決められればベスト。

本作で特に重要なのが、通常投げの攻防。まずは投げを喰うことから闘いが始まるのだ!

交代せずに闘うメリット

- 8秒間交代せずに闘うと……
- 待機キャラの回復可能体力(ゲージの赤い部分)が徐々に回復する!
- パワーゲージが自動的にたまる
- オートチャージが発動!
- ダブルアサルトが使用可能に!

※ダブルアサルトを使うと効果解除(空振り時は1のみ効果継続)。

慣れてきたら通常の交代も使おう。パワーゲージに余裕が出るので、その後の展開が楽に!



最初はGC交代による交代を重視しよう。ほぼ確実に交代できるので、困ったときに使えばOKだ。

交代せずに闘うメリットは、8秒間交代せずに闘うと……待機キャラの回復可能体力(ゲージの赤い部分)が徐々に回復する! パワーゲージが自動的にたまるオートチャージが発動! ダブルアサルトが使用可能に!

交代せずに闘うメリットは、8秒間交代せずに闘うと……待機キャラの回復可能体力(ゲージの赤い部分)が徐々に回復する! パワーゲージが自動的にたまるオートチャージが発動! ダブルアサルトが使用可能に!

交代せずに闘うメリットは、8秒間交代せずに闘うと……待機キャラの回復可能体力(ゲージの赤い部分)が徐々に回復する! パワーゲージが自動的にたまるオートチャージが発動! ダブルアサルトが使用可能に!

交代せずに闘うメリットは、8秒間交代せずに闘うと……待機キャラの回復可能体力(ゲージの赤い部分)が徐々に回復する! パワーゲージが自動的にたまるオートチャージが発動! ダブルアサルトが使用可能に!

交代せずに闘うメリットは、8秒間交代せずに闘うと……待機キャラの回復可能体力(ゲージの赤い部分)が徐々に回復する! パワーゲージが自動的にたまるオートチャージが発動! ダブルアサルトが使用可能に!

交代せずに闘うメリットは、8秒間交代せずに闘うと……待機キャラの回復可能体力(ゲージの赤い部分)が徐々に回復する! パワーゲージが自動的にたまるオートチャージが発動! ダブルアサルトが使用可能に!

交代編

交代のシステムを活用できるかが重要な本作。交代を阻止する方法も考えていきたい。

地味ながら差が付く、勝敗を分ける一手!

今回はタダ! 使わない手は無いぞ!

スーパーキャンセル大全

本作のスーパーキャンセルは、超必殺技の分しかパワーゲージを消費しないので、使う機会が多いはず。強力な連続技を作り出せ!

Text:ケンちゃん



連続技はもちろん、対空や防御手段のダメージアップにも有効!

基本的な仕組みと注意事項

注意事項

対応必殺技をキャンセルして超必殺技を出す「スーパーキャンセル」。システム自体にパワーゲージは必要無く、消費するのは超必殺技分のみ。キャンセルできるタイミングはヒットした瞬間とは限らず、技によって受付時間になり異なる。中には非常に受付時間が長く、単発でヒット確認ができる技もあるぞ。

また、飛び道具系の必殺技は相手に当てなくてもキャンセルができる。ただし、Mr. BIGのグランドブラスターや幻十郎の桜華斬など、早過ぎると発生前にキャンセルしてしまう技もあるので注意。

通常のキャンセルと同じ感覚。スパキャン可能なポイントでコマンドを入力しよう。



通常のキャンセルと同じ感覚。スパキャン可能なポイントでコマンドを入力しよう。

スーパーキャンセル対応技と必殺技

一部の技は、やられ判定の無い吹っ飛びはもヒットする特殊な判定を持つ(本記事では特殊空中ヒット判定と表記)。通常時は追撃できない吹っ飛びにもヒットするので、ダメージアップに役立つ。超必殺技では霸王丸の天覇凄斬が代表的で、強弱月斬からつながるのだ。

スーパーキャンセル対応技&連続ヒットする超必殺技

キャンセルできる段数が限られている技は、技名の後(カッコ内)に可能な段数を表記。連続ヒットする超必殺技は、基本的に至近距離で地上の相手にヒットさせたことを前提に調査。技名の後に(端)とあるものは画面端限定、(x)とあるものは全段ヒットしないことを表す。

キャラ名	スーパーキャンセル対応技	連続ヒットする超必殺技
ユウキ	弱爆裂拳 強爆裂拳	MAX330メガビーム すべて
アイ	ベースボールスターズ ベースボールスターズ・プロフェッショナル	ラストリゾート(端) ラストリゾート(端)
京	強鬼焼き(1段目)※1 強鞭鉄(1段目)	大蛇薙、弱百八拾貳式、無式・害之段 大蛇薙、弱百八拾貳式、無式・害之段
鹿	荒咬み 強鬼焼き(1~2段目)※2 夢月陰(1段目)	強大蛇薙、無式・害之段 八稚女 八稚女
K	弱クロウバイツ 強クロウバイツ(1~2段目)※3 ナロウバイツ	ヘブンズドライブ、チェーンドライブ(端、x) すべて すべて(チェーンドライブはx)
シェルミー	◆+D(稲妻レッグラリアートのみ出せる) アクセルスピニング ダイヤモンドバスト(移動中のみ)	稲妻レッグラリアート 弱稲妻レッグラリアート 無し
テリー	パワーチャージ(2発目) 弱チャージキック	すべて すべて
闘	強龍炎舞 小夜千鳥 ムササビの舞・実	超必殺忍蜂 弱超必殺忍蜂(x) 月下乱れ牡丹
キム	弱半月斬 三連撃(弱or強→強→弱の3発目2段目) 弱覇気脚 流星落(1段目) 空砂塵(弱1段目、強1~2段目) 空中空砂塵(1~2段目)	鳳凰脚、弱鳳凰飛天脚 空中鳳凰脚 鳳凰脚、弱鳳凰飛天脚 鳳凰脚 空中鳳凰脚 空中鳳凰脚
ギース	無し	無し
タン	烈千脚(1段目) ブラボー烈千脚(1段目) 撃放(6段目以降)	旋風剛拳(x)、大撃放(x) 旋風剛拳(x)、大撃放(x) 無し
獣龍	真・帝王神足拳 帝王天耳拳 無し	帝王龍声拳 帝王龍声拳 海龍照臨(x)
獣秀	帝王天耳拳(1~2段目) 帝王天耳拳(3段目以降)	無し 無し
ロック	ライジングタックル(1段目)	強レイジングストーム(x)※4
ほたる	燕雲十六手の構え(天翔乱姫のみ出せる) 裏燕の構え(双掌天蓮華のみ出せる) 背撃拳(双掌天蓮華のみ出せる)	無し 無し 双掌天蓮華
Mr.カラテ	虎咆疾風拳(弱、強1段目) 虎咆疾風拳(強2段目)	弱霸王翔吼拳(端)、強霸王翔吼拳、龍虎乱舞、天地覇炎拳(端) 弱霸王翔吼拳、強霸王翔吼拳、龍虎乱舞、天地覇炎拳(端)
ロバート	龍襲閃・上段※5 龍襲閃・下段※5	弱龍虎乱舞、九頭龍閃 弱龍虎乱舞、九頭龍閃

※1:対空(空中ヒット)時、百八拾貳式は画面端限定で無式・害之段は全段ヒットしない。
※2:対空(空中ヒット)時は無し。
※3:対空(空中ヒット)時はヘブンズドライブ(x)のみ。
※4:少し遅れてはいるが霸王翔吼拳、強龍虎乱舞もつながる。
※5:少し遅れてはいるが霸王翔吼拳、強龍虎乱舞もつながる。

キャラ名	スーパーキャンセル対応技	連続ヒットする超必殺技
Mr.BIG	カリフォルニアロマンズ(弱1段目、強1~3段目) カリフォルニアロマンズ(弱2段目) 弱グランドブラスター 強グランドブラスター※6	すべて ライジングスピア以外 すべて 無し
リー	強百裂脚(1~2段目) 強百裂脚(3~4段目)	真空空転爪 無し
霸王丸	弱孤月斬(1段目)、弱疾風孤月斬(1段目) 強孤月斬、強疾風孤月斬	天覇封神斬、怒り爆発 天覇凄斬
ナコルル	アヌムツベ	無し
幻十郎	桜華斬 強光翼刀(1段目)	すべて 裏五光、五光斬、怒り爆発
色	露威	すべて
アスラ	Aロジェレフ(サナタスのみ出せる) B、Cロジェレフ(サナタスのみ出せる) Bノナム(サナタスのみ出せる) レグナ・クラア(サナタスのみ出せる)	Bサナタス(端) 無し Bサナタス(端) Bサナタス(端)
真	龍明・連刃斬(1段目) 弱龍明・連刃斬(2段目) 強龍明・連刃斬(2段目)※7 刹那・熾烈、刹那・春雷	弱伏龍、龍龍 弱龍龍 伏龍 すべて
守矢	弱月影(1段目)、強月影(2段目) 強月影(1段目) 弱月影(2段目)、強月影(3段目) 月読・上弦、月読・下弦	弱十六夜月華、乱れ雪月華 すべて 十六夜月華(x)、乱れ雪月華 十六夜月華(x)、乱れ雪月華
あかり	弱天文・掲げし北辰(式神・六含のみ出せる) 強天文・掲げし北辰(式神・六含のみ出せる) 駆けつけどどどッ! 天文・宿曜の滴※8、天文・天球の備跡	強式神・六含 無し 弱式神・六含、幼鬼・百鬼夜行 式神・六含、幼鬼・百鬼夜行
狼牙	狼牙 狼牙・直式 狼牙・弱式 面擦り上げ、肩擦り上げ	真・狼牙 すべて 真・狼牙(端) すべて
ハンソウ	微塵隠れの術 弱電光石火の術・斬舞 強電光石火の術・斬舞(2段目)	無し 無し 爆裂究極拳(端)
マッドマン	マッドマンアタック マッドランチャー※9 リズム・キック	スーパーマッドマンアタック、Cヘブンズクロス 無し スブラッシュ・エアダンス
キサラ	キューティー・レインボー(2~3段目) ヴォールディング・オーバー チャリダー・キック	スブラッシュ・エアダンス スブラッシュ・エアダンス スブラッシュ・エアダンス
サイバー・ウー	ハンマーパンチ(打撃部分)	ミサイルアタック、ガトリングレーザー(x)
マルコ	J・U・W(弱、強1段目)※10	エナジー・エミッション(x)
アテナ	ハマドリュアス(バスター)	弱ヘブンズ・ゲイト(端)、フライングファイヤー、ファイヤーストーム
マーズ	強プラズマ・スピン(1段目)	ボロネジ・アフター(強)、ツングース・インシデント

※6:ブラスターウェーブ、ドラムショットタイフーンはグランドブラスターが当たる前にヒット。
※7:遅めキャンセルで強龍龍が連続ヒット。
※8:対空に使ったときは弱式神・六含が決まらない。
※9:下部分段が当たる間合いなら精霊球が連続ヒット。
※10:対空(空中ヒット)時はメタスタアタックが連続ヒット。



遠距離でコマンドだけ入力しておき、相手が動いたら超ド級100メガビームで狙撃！

サブマリンスクリューは強を至近距離でガードされると、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

サブマリンスクリューは強を至近距離でガードされると、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。



技	ファイアースープレックス	近距離で●orNor●+CD同時押し
	ミュージンコンポジション	●+A・●+C・●+B・●+D
	怒号扇拳	近距離立ちC・●+C
	ビーストバスター	●●●+AorC
	サブマリンスクリュー	●●●+AorC
	爆裂拳	●●●+AorC
	SE・N・GO・KU伝承	●●●●+BorD
	ライディングヒーロー	空中で●●●●+AorC
	雷神拳	空中で●●●●+BorD
	メモリーカードスラッシュ	●●●+攻撃ボタンorスタート
	ファイアースープレックスホールド	カードスラッシュ後一定時間内に近距離で●●●●●+AorC
	超ド級100メガビーム[1]	●●●●●+AorC
	超ド級ネオジオ乱舞[2]	●●●●●+AorC
	超ド級MAX330メガビーム[3]	●●●●●+ABC同時押し
	超ド級ステータスアップ[2]	●●●●●+BorD

- 連続技**
- ① 近距離立ちC・●+C●弱爆裂拳
 - ② 近距離立ちC(●弱ライディングヒーロー)→強化版雷神拳
- ①②共に、画面端ならさらに強化版サブマリンスクリューで追撃可能。連係として使う場合は、①なら爆裂拳を強にすればガード後有利、②なら通常版の雷神拳でもいい。

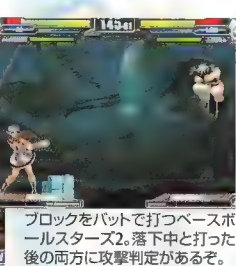
強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

通常技のリーチが短いアイにとって、特殊技の●+Cは中間距離で唯一頼りになる技といえる。



ブロックをバットで打つベースボールスターズ2。落下中と打った後の両方に攻撃判定があるぞ。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。



技	トップハンティングスルー	近距離で●orNor●+CD同時押し
	ロボアーム	●+A
	旋風拳	●or●+C
	ハイパータックル	●or●+D
	ジョイジョイブロック	●●●+AorCorAC同時押し
	ベースボールスターズ	●●●+A
	ベースボールスターズ・プロフェッショナル	●●●+C
	ベースボールスターズ2	●●●+AC同時押し
	①ジョイジョイバレーン	ABC同時押し(空中可)
	→ジョイジョイトレジャー	①中にAorC
	→ジョイジョイキック	①中にB
	→ジョイジョイブロック	①中に●●●+AorC
	→ライティングボール	①中にABC同時押し
	→②ジョイジョイバレーン解除	①中にD
	→炎のコマ	②中にAorC
	→月面宙返り(ムーンサルト)	②中にBorD
	分身拳	●●●+BorD
	2020スーパーキャッチ	●●●●●+BorD
	ジョイジョイバティ [1]	●●●●●+AorC
	③ラストリゾート[1]	●●●●●+●●●●●+AorC
	→ためるパワー！とばせユニット！[0]	③中に●●●●●+AorC

- 連続技**
- ① しゃがみB→しゃがみA●●+D●ダブルアサルト
 - ② (めくり)炎のコマ→ラストリゾート(2ヒット)→ステップ→ラストリゾート(2ヒット)→ジャンプC
- ①はヒット確認から決められる連続技。ガード時は最後を弱分身拳やAジョイジョイブロックにしよう。②はラストリゾート発動後にステップし、合計4ヒットさせるのがキモだ。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

荒咬みは発生直前にガードポイントがあるので、相手のけん制技を受け流しつつ攻撃可能だ。



ガードされても反撃を受けにくい空中R.E.D.Kick。これを意識できれば跳び込みやすくなるぞ。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。



技	初音の食い投げ	近距離で●orNor●+CD同時押し
	外式・轟拳 砲	●+B
	八咫八式	●+D
	外式・無敵落とし	空中で●+C
	百式・鬼焼	●●●+AorC
	四百式拾七式・鞭鉄	●●●●+BorD
	R.E.D.Kick	●●●+BorD
	空中R.E.D.Kick	空中で●●●●+BorD
	七拾五式・改	●●●+B・BorD・D
	百拾四式・虎咬み	●●●+A
	百式拾八式・九備	虎咬み中に●●●●+AorC
	百式拾七式・八訓	虎咬み中に●●●●+AorC
	百式拾五式・七潮	九備or虎咬み→八訓中にBorD
	外式・蛇牙	虎咬み→八訓中にAorC
	①百拾五式・毒咬み	●●●+C
	→②四百式・非鉄	①中に●●●●+C
	→③四百式・割鉄	②中に●+C
	→百式・鬼焼	③中に●●●+C
	→④百拾四式・虎咬み	①中に●●●●+C
	→⑤百拾八式・九備	④中に●●●●+A
	→⑥百拾五式・七潮	⑤中に●●●+BorD
	→⑦百拾七式・八訓	⑥中に●●●●+C
	→⑧百拾五式・改	⑦中に●●●●+AorC
	無式・蛇之陣[1]	●●●●●+AorC
	百八拾五式[1]	●●●●●+AorC
	無式・蛇之陣[1]	●●●●●+BorD

- 連続技**
- ① しゃがみB→しゃがみA●弱七拾五式・改or無式・蛇之陣
 - ② (画面端限定)近距離立ちC●毒咬み→荒咬み→九備→七潮→灼罵→強鞭鉄→弱鬼焼→3
- ①の弱七拾五式・改は、画面端で2発目を遅めに使えば弱鬼焼で追撃可能。②は新派生技からの連続技。画面端がやや遅いときは、強鞭鉄を荒咬み→九備に変えよう。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。

強化版は3連射。しゃがんだ相手には当たらないが、ステップやランに対して強い。



本作では琴月がかなり強そう。連係に使ってもいいし、連続技でも活躍するぞ。

琴月は1段目がスーパーキャンセル可能で、至近距離なら弱攻撃からでも連続ヒット。ガードされてもやや有利な上、威力が高いので多用したい。

連続技

- ① しゃがみB→しゃがみA◎強炎花×3
- ② 近距離立ちC◎琴月(1段目)◎八稚女

①は弱攻撃からヒット確認で決められる連続技。②は威力の高いスーパーキャンセル連続技。琴月のスーパーキャンセルは、かなり早めの入力が必要なので注意しよう。



空中ミニッツパイは特殊空中ヒット判定。空対空のジャンプDから連続ヒットするぞ。

ジャンプDやめくりを狙えるジャンプCでの飛び込みと、中間距離からのナロウスバイクによる奇襲を加えていく。

連続技

- ① めくりジャンプC→しゃがみA×2◎ヘブズドライブorダブルアサルト
- ② 近距離立ちD◎しゃがみA◎ヒートドライブ→弱空中ミニッツパイ

①はしゃがみA×2でヒット確認しつつ決めたいところ。②はヒートドライブの硬直を見極めて◎しゃがみA+Bと入力し、素早く昇り空中ミニッツパイを出すのがコツ。



ジャンプ直後の弱エアスピッキでめくりを狙うのが有効。ガードされても大幅に有利だ。



エアスピッキをヒットさせると、近い間合いでダウンを奪える。この後の起攻めは……

連続技

- ① しゃがみB◎しゃがみB(2段目)◎[シェルミーカーニバル→追加攻撃]or稲妻レッグラリアート
- ② アクセルスピッキ◎弱稲妻レッグラリアート

①は速いとシェルミーカーニバルが空振りするので、稲妻レッグラリアートが安定。②はスーパーキャンセルを使ったもの。ヒット確認ができないので、使いどころが難しい。

なじみ深い技で闘う本作の庵、間合いは弱だと全体モーションが短く、強の方は発生が早くスピードが速い。どちらにもスキの大きさが気になるので、遠距離戦で使うといい。鬼焼きは始めに弱が下半身強が上半身無敵を持つていて、弱は相手の足払いに合わせ、強は対空技として使う。ただし、めくり気味の飛び込みに対しては、引き付けると空振りしやすいので注意。

琴月は1段目がスーパーキャンセル可能で、至近距離なら弱攻撃からでも連続ヒット。ガードされてもやや有利な上、威力が高いので多用したい。

ジャンプDやめくりを狙えるジャンプCでの飛び込みと、中間距離からのナロウスバイクによる奇襲を加えていく。

ジャンプ直後の弱エアスピッキでめくりを狙うのが有効。ガードされても大幅に有利だ。

ジャンプ直後の弱エアスピッキでめくりを狙うのが有効。ガードされても大幅に有利だ。

ジャンプ直後の弱エアスピッキでめくりを狙うのが有効。ガードされても大幅に有利だ。

八神 庵

新技こそ無いが、性能の変わった技を使えばラッシュを仕掛けられるぞ。

技	逆剥ぎ	近距離でorNoror+CD同時押し
特	外式・夢弾	しゃがみA・A
必	外式・轟炸 陰"死神"	しゃがみB
	外式・百合折り	空中でしゃがみB
	百式・鬼焼き	しゃがみしゃがみ+AorC
	百八式・間合い	しゃがみしゃがみ+AorC
	百式拾七式・葵花	しゃがみしゃがみ+AorC (3回連続入力)
	扇風	近距離でしゃがみしゃがみしゃがみ+AorC
	式百拾式・琴月 陰	しゃがみしゃがみしゃがみ+BorD
	禁千式百拾式・八稚女[1]	しゃがみしゃがみしゃがみ+AorC
	血の暴走[1]	しゃがみしゃがみしゃがみ+BorD
	裏百八式・八酒杯[1]	しゃがみしゃがみしゃがみ+AorC

K'

けん制力の高いアイントリガーをちらつかせ、中間距離から飛び込もう。

技	スポットバイル	近距離でorNoror+CD同時押し
特	ワンインチ	しゃがみA
	ニアアサルト	しゃがみB
	①アイントリガー	しゃがみしゃがみ+AorC
	→セカンドシュート	①中にしゃがみB
	→セカンドシェル	①中にしゃがみD
	ブラックアウト	しゃがみしゃがみ+BorD
	②クロウバイツ	しゃがみしゃがみ+AorC
	→追加攻撃	②(強のみ)中にしゃがみ+BorD
	③ミニッツパイ	しゃがみしゃがみ+BorD (空中可)
	→ナロウスバイク	③(地上版のみ)中にしゃがみしゃがみ+BorD
	エアトリガー	空中でしゃがみしゃがみ+BorD
		③(地上版のみ)中にしゃがみしゃがみ+BorD
	ヘブズドライブ[1]	しゃがみしゃがみしゃがみ+BorD
	ヒートドライブ[1]	しゃがみしゃがみしゃがみ+AorC
	チェンドライブ[2]	しゃがみしゃがみしゃがみ+AorC

シェルミー

「本家ならでは」の技のおかげで、使いやすい。後はつかんで投げられるぞ。

技	フロントフラッシュ	近距離でorNoror+CD同時押し
特	シェルミースタンド	しゃがみB
	燃NEWスープレックス	しゃがみC
	シェルミーキック	しゃがみD
	シェルミーラッチ	しゃがみしゃがみ+BorD
	①シェルミーホップ	しゃがみしゃがみ+AorC
	→追加投げ	①中にしゃがみしゃがみ+AorC
	アクセルスピッキ	しゃがみしゃがみ+BorD
	エアスピッキ	空中でしゃがみしゃがみ+BorD
	シェルミーパイラル	近距離でしゃがみしゃがみ+AorC
	ダイヤモンドバスト	しゃがみしゃがみ+BorD
	フックブチュード	しゃがみしゃがみ+AorC
	②シェルミーキャッチ	しゃがみしゃがみ+AorC
	→追加投げ	②中にしゃがみしゃがみ+AorC
	→ホールド	②中にAorC連打
	シェルミーキュート	特定の投げ技中にしゃがみしゃがみ+BorD
	★シェルミーカーニバル[1]	近距離でしゃがみしゃがみしゃがみ+AorC
	→追加攻撃[0]	★中にしゃがみしゃがみ+BorD
	稲妻レッグラリアート[1]	しゃがみしゃがみしゃがみ+BorD

中間距離でウロウロしつつ、相手のけん制技にタクティカルステップを合わせて接近しよう。

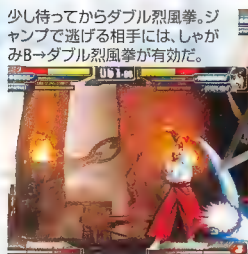


中間距離での要となるのはしゃがみD。リーチが長く発生が早いので、けん制に使いやすい。

連続技

- しゃがみB→しゃがみA◎[弱]パワーゲイザー→ツインゲイザー→トリプルゲイザー]or弱パワーチャージ×3
- 近距離立ちC◎弱パワーダーク→ブレーキ→遠距離立ちC◎しゃがみC◎弱パワーダーク→パワーウェイブ

①は下段始動の連続技。弱パワーチャージは、間合いが速かったりキャンセルが早いとつながらないので注意。②はパワーゲージ無しで大ダメージを与えられる連続技だ。



相手を画面端に追い詰めたら、とりあえずダブル烈風拳。ガードされても有利なので……

連続技

- (画面端限定)しゃがみB◎ダブル烈風拳→遠距離立ちC◎しゃがみD◎ダブルアサルト
- しゃがみC◎強邪影拳orレイジングストームorデッドリーレイブ

①のしゃがみDは少し離れているとき限定で、密着状態で始動するとつながらない。②は反撃時に狙いたい連続技。邪影拳は強で出さないとつながらない点に注意しよう。



攻めの起点は空中から。跳び込みを使うジャンプDは、空対空でも強い万能技だ。

連続技は下記コマの②が

連続技

- しゃがみB◎強龍炎舞(2段目)◎超必殺忍蜂
- 近距離立ちC→しゃがみB(1段目)◎強龍炎舞(1段目)◎超必殺忍蜂

①の超必殺忍蜂は強の方が高威力だが、キャンセルが遅いとつながらない。②はヒット確認が容易で、強龍炎舞の1段目キャンセルなら強超必殺忍蜂が安定して連続ヒット。

果敢に接近戦を挑み、大ダメージを与える！

パワーゲージを使わなくても、連続技で大ダメージを与えられる。パワーウェイブは飛び道具としての性能が高くないので、中間距離で接近戦を挑もう。

中間距離ではしゃがみDや弱バーンナックルをばらまきつつ、タクティカルステップを使って相手の懐に入る戦法が効果的。うまく相手の技を回避しつつ接近できれば、近

テリー・ボガード

タウの強い打ちになるパワーウェイブを連続技に組み込んでダメージUP



投	バスタースルー	近距離で●orNor●+CD同時押し
特	ライジングアッパー	●+C
必	コンビネーション・ブロー	近距離立ちC●●+C
	パワーウェイブ	●●●+AorC
	バーンナックル	●●●+AorC
	①パワーダーク	●●●+BorD
	→ブレーキ	①(弱のみ)中にAB同時押し
	クラックシュート	●●●+BorD
	パワーチャージ	●●+BorD (3回連続入力)
	→チャージラン	●●●●+BorD
	→チャージキック	②中にBorD
	③パワーゲイザー [1]	●●●●+AorC
	→④ツインゲイザー [0.5]	③中に●●●+AorC
	→トリプルゲイザー [0.5]	④中に●●●+AC同時押し
	バスターウルフ [1]	●●●●+BorD

中間距離戦を挑み、二択を迫れ！

立ち回りはしゃがみD→烈風拳を中心に、遠距離立ちB&Cでけん制。相手がガードを固めたら、遠距離立ちDで接近する。発生前にキャンセルできることを活かし、出し切りとキャンセル真空投げを使い分けて攻めよう。また、遠距離立ちDはガードされても1フレーム有利。さらに打撃と投げの二択を迫れる。

画面端に追い詰められた場合は、ダブル烈風拳が有効だ。

ギース・ハワード

リーチが長く、中間距離戦が得意なギース。相手を近づけずに体力を奪おう。



投	虎投	近距離で●orNor●+CD同時押し
特	不動活殺裏拳	●+C
	烈風拳	●●●+A
	ダブル烈風拳	●●●+C
	疾風拳	空中で●●●+AorC
	上段当て身投げ	●●●●+A
	①中段当て身投げ	●●●●+B
	下段当て身投げ	●●●●+C
	雷鳴豪破投げ	相手ダウン中に●+C
	邪影拳	●タメ●+BorD
	真空投げ	近距離でレバー 1回転+C
	レイジングストーム [1]	●●●●●+AorC
	レイジングストーム [2]	①成功後に●●●●●+AC同時押し
	羅生門 [1]	近距離でレバー 2回転+AorC
	デッドリーレイブ [3]	●●●●●+A・A・B・C・C・D・●●●+C

基本的な立ち回り

接近手段は空中からが主体となる。まずは垂直ジャンプや後方ジャンプで様子を見つつ、相手の足元を狙ってムササビの舞・実で奇襲。対空技の意識が高い相手には、前方大ジャンプで跳び越してからのジャンプ中●+Dや、対空技のタイミングをずらせるジャンプ中●+Bを交ぜよう。

本命はジャンプDでの跳び込み。少し早めに使えば、連続技で狙えないが空対空で負けることは少ない。ガードされれば大幅に有利なので、ここからステップで接近し、打撃と通常投げの二択を迫ろう。

不知火 舞

安定した連続技と、多彩な空中からの接近手段を持つ舞。めざせ日本一！



投	風車崩し	近距離で●orNor●+CD同時押し
特	夢桜	空中、近距離でCD同時押し
	紅鶴の舞	●+B
	椿の舞	●+BorD
	大輪風車落とし	空中で●+A
	浮月	空中で●+B
	山桜桃	空中で●+D
	三角飛び	空中、壁際で●
	花嫁舞	●●●+AorC
	龍炎舞	●●●+AorC
	小夜千鶴	●●●+BorD
	超必殺忍蜂	●●●●+BorD
必	ムササビの舞・実	空中で●●●+AorC
	→ムササビの舞・虚	●タメ●+AorC (ボタン押しっぱなし)
	→桃花餅つづ	●タメ●+AorC (ボタン離す)
	→桃花餅つづ	①後にCD同時押し
	超必殺忍蜂 [1]	●●●●●+AorC
	月下乱れ牡丹 [2]	空中で●●●●●+AorC
	陽炎の舞 [1]	●●●●●+AorC



龍炎舞はガードされても有利。横方向へのリーチが長く、けん制や連続技に活躍する。

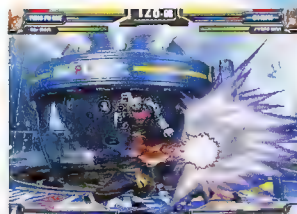
地上戦を嫌って垂直or後方ジャンプする相手には、思い切って走り大ジャンプを差し込もう。

100

- ①の強空中砂塵は、少しタイミングを遅らせて出すのがポイント。②は近距離立ちCをヒット確認しつつ決めるほか、対空で弱鳳凰飛天脚を当てた後にも狙えるぞ。

常投げや連続投①を狙う。相手が後方ジャンプで逃げるようなら、ラン・前方大ジャンプDで追い掛けよう。相手がジャンプしていなかった場合は、飛翔投で奇襲したり、めくりの狙えるジャンプA&Cでフットローするべし。

せば続けて空中空砂塵を出す
ことが可能。3 発目を出すよ
りダメージが大きくなるぞ
ガード時は、3 発出し切り(弱
or 強く弱く強)と2 発止めを
使い分ければ、GC ステップ
の的を絞られなくなる。



飛び込んだ後はしゃがみC→衝波or大衝波で固める。技後は有利なので強気にいこう。

込み後に連係で使うと有効だ
烈千脚は出始め上半身無敵
の強が対空に使えるが、真上
の相手には空振りしやすい。

1. *Principles of Mathematics*

- ① シャガみC◎→+C◎→箭疾歩orダブルアサルト
② 衝波or雷鳴脚→撃放

①は基本連続技。◆+Cが大衝波にならないよう注意。②は衝波が画面端かつ密着状態でヒット後、もしくは雷鳴脚がやや高めでヒットした後に狙える、高威力の連続技だ。



真・帝王神足拳は、使いどころを覚えれば非常に強力。突進技への反撃に使いたい。

で中段技の◆+Bを出したり
ステップからの通常投げを交
ぜて相手のガードを崩そう。
特に◆+Bは多用したい技

100

- ① シャがみB→シャがみA◎帝王神足拳orダブルアサルト
- ② めくりジャンプC→近距離立ちB・C◎帝王神足拳or帝王龍声拳orダブルアサルト

①は下段始動の連続技。しゃがみAまでにヒット確認して次の技を出そう。②はメインの連続技。威力重視なら帝王龍声拳、展開重視ならダブルアサルトを決めよう。

手のけん制技をつぶそう。

真・帝王神足拳は奇襲に使えるほか、突進技などに對する反撃技としても優秀。G.C.ステップから最速でボタンを押せば出すことができ、ヒット時はスーパークャンセル帝王龍声拳が連続技になるぞ。

「後は有利なので、しゃがみかいてヒッ
Dや再度の●+Bに連係させて、ジャンプCで跳び込
でまわりかいていこう。」

少し離れているときはしゃがみこも効果的。攻撃判定が強い上、発生が早くスキも小さいのだ。適当に振り回し、相

連続技が
立ち回りで

Text: KYO

技	発脚投げ	近距離で✠orNor✠+CD同時押し
特	ねりチャギ	✠+B
	①飛燕斬	✠タメ✠+BorD
	→飛燕斬 追い打ち	①(強のみ)中に✠+D
	半月斬	✠✠✠+BorD
	飛翔脚	空中で✠+BorD
必	三連撃	✠✠✠+AorC(3回連続入力)
	霸気脚	✠✠+BorD
	流星落	✠タメ✠+BorD
	空砂塵	✠タメ✠+AorC
	空中空砂塵	空中で✠✠+A
	鳳凰脚[1]	✠✠✠✠✠+BorD
	空中鳳凰脚[1]	空中で✠✠✠✠✠+BorD
	鳳凰飛天脚[1]	✠✠✠✠✠✠+BorD

Training

リーチの短さは上空からの攻めとステップで解消。手数の多さで押

Text:MVP

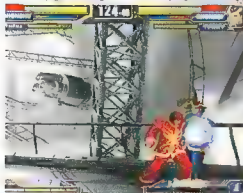
技	烈千掌	近距離で✕orNor✕+CD同時押し
技	光輪波	✕+C
技	箭疾歩	✕✕✕+AorC
技	ハラショー・箭疾歩[0.5]	✕✕✕+AC同時押し
技	衝波	✕タメ✕+A
技	大衝波	✕タメ✕+C
技	烈千脚	✕✕✕+BorD
技	ブラボー・烈千脚[0.5]	✕✕✕+BD同時押し
技	撃放	AorC連打
技	雷鳴脚	垂直or前方ジャンプ中に✕✕✕+B
技	十字拳	空中で✕✕✕+C
技	空中旋風拳	空中で✕✕✕+AorC
技	旋風剛拳[1]	✕✕✕✕✕✕+AorC
技	大撃放[1]	✕✕✕✕✕✕+BorD
技	超・衝波[3]	✕✕✕✕✕✕+AorC

リーチは短いものの、強力な技を数多く持つ豪雷。接近戦でまとわりつかう。

Text: 八子

発頭龍	近距離で✂orNor✂+CD同時押し
龍咬脚	✂+B
コンビネーションA	近距離立ちA・立ちB
コンビネーションB	近距離立ちA・C
コンビネーションC	近距離立ちB・C
コンビネーションD	近距離立ちC・C
帝王神足拳	✂✂+AorC
真・帝王神足拳	ステップ開始直後に✂+AorC
帝王天眼拳	✂✂✂+AorC
帝王天耳拳	✂✂✂+AorC
帝王他心拳	✂✂✂+AorC
龍転身(前方)	✂✂✂+BorD
龍転身(後方)	✂✂✂+BorD
帝王瀧尽拳	✂✂✂✂+AorC
帝王宿命拳 [1]	✂✂✂✂✂✂+AorC
帝王龍声拳 [1]	✂✂✂✂✂✂+AorC
帝王逆鱗拳 [1]	✂✂✂✂✂✂✂✂+AorC

通常投げを絡めて攻めることが可能。画面端で投げた後は、帝王天耳拳で追撃できるのだ。



パワーゲージがあるときは、積極的に帝王天耳拳。ケズリが大きくガード後は有利なので……

連続技やケズリに使える上、ガードされても有利となる弱帝王天耳拳こそ、崇秀最大の武器。特に画面端に追い詰めてから出せば、ヒット時は特殊空中ヒット判定を持つ強帝王天耳拳で追撃でき、ガード後も連続技①と通常投げで二択を迫れる。なお、画面端に向かって投げた後は、ステップから強帝王天耳拳で追撃できることを覚えておきたい。

帝王天耳拳でケズリ殺せ!

秦 崇秀

リーチこそ短いものの、帝王天耳拳を絡めた攻め、連続技の威力は抜群だ。



技	発動時	近距離で●orNor●+CD同時押し
光輪殺	●+A	
龍回返	●+C	
コンビネーションA	近距離立ちC(1段目)・C・C・●+C	
コンビネーションB	しゃがみA・しゃがみB・しゃがみC	
コンビネーションC	しゃがみA・しゃがみC	
コンビネーションD	しゃがみB・しゃがみC	
帝王天耳拳	●+AorC	
帝王天耳拳	●+●+AorC	
①龍灯拳	●+●+BorD	
→龍灯拳・幻滅	①中に●+●+●+BorD	
帝王天耳拳	●+●+AorC	
帝王天耳拳	●+●+●+AorBorC	
帝王天耳拳	空中で●+●+●+D	
帝王天耳拳	B帝王天耳拳or帝王天耳拳中に攻撃ボタン	
帝王天耳拳	●+●+●+AorC	
帝王天耳拳	空中で●+●+●+AorC	
帝王天耳拳	●+●+●+AorC	
海龍降臨	●+●+●+AorC	

ロック・ハワード

中距離は苦手だが、ガードを崩す手段は豊富。とにかく接近して闘おう。



技	発動時	近距離で●orNor●+CD同時押し
上段避け攻撃	AC同時押し	
下段避け攻撃	BD同時押し	
コンビネーション	近距離立ちD・●+D	
烈風拳	●+●+A	
ダブル烈風拳	●+●+C	
ライジングタックル	●+●+●+AorC	
ハードエッジ	●+●+AorC	
レイザン・TYPE「ダーク」	●+●+●+B	
レイザン・TYPE「シフト」	●+●+●+D	
①真空投げ	近距離でレバー1回転+C	
→②ブレーキング	①中にAB同時押し	
→③蹴り	②のボタンを押さなければならず	
クラックカウンター・上段	●+●+B	
クラックカウンター・下段	●+●+D	
レイジングストーム	●+●+●+●+AorC	
シャインナックル	●+●+●+●+BorD	
デッドリーレイブ・ネオ	●+●+●+●+●+A・A・B・B・C・C・D・D・●+●+C	

強レイジングストームはボタン押しっぱなしでダメ可能。連続技に組み込んで大ダメージを狙え!



中段の下段避け攻撃(BD同時押し)。攻撃位置の低い技を避けているの分かるかな?

多彩な中段攻撃とコマンド投げを持つロック。接近戦に持ち込み、それらを駆使して相手のガードを崩していこう。中段攻撃で主力となるのはレイザン・TYPE「ダーク」で、下段避け攻撃BD同時押し。前者はキャンセルで出して連係に組み込むのが有効。ガードされてもやや不利になる程度で、反撃は受けない。後者は技名の通り攻撃。また、早めの弱レイジングストームも対空になるの覚えておこう。

接近戦で闘おう

双葉 ぼたる

力強い構えの活用法を知り、相手に手を出させない連係を組み立てよう。



技	発動時	近距離で●orNor●+CD同時押し
天落投	空中、近距離でCD同時押し	
反転投	●+B	
穿撃脚	●+C	
旋撃手	●+●+B	
高蹴打	空中で●+B	
発気拳	●+●+AorC	
乾身脚	●+●+AorC	
虎尾脚	●+●+BorD	
双拳連	●+●+AorC	
斜上腿	近距離で●+●+●+BorD	
ブレーキング	虎尾脚or双拳連or斜上腿or虎尾脚中にAB同時押し	
連撃蹴	空中で●+●+BorD	
燕雲十六手の構え	●+AC同時押し	
●燕雲十六手の構え中の技	単道進/A 燕雲下爪/B 燕雲双拳打/C・A 燕雲蹴脚/D 燕雲蹴脚/BorD 燕雲蹴脚/BorD 燕雲蹴脚/BorD	
燕雲の構え	燕雲十六手の構え中に●+BD同時押し	
●燕雲の構え中の技	燕雲蹴脚/A 燕雲蹴脚/B 燕雲蹴脚/C 燕雲蹴脚/D 燕雲蹴脚/BorD 燕雲蹴脚/BorD 燕雲蹴脚/BorD 燕雲蹴脚/BorD	
天翔乱舞	●+●+●+●+BorD	
双拳天落連	●+●+●+●+AorC	

連続技

- ① 真空投げ→ブレーキング→弱ハードエッジor弱シャインナックルorダブルアサルト
- ② 強ライジングタックル(1段目)→強レイジングストーム(少しダメで発動)→ダブルアサルト

①のダブルアサルト以外はステップから出し、かつ弱シャインナックルは引き付けて当てること。画面端が近ければ、弱ハードエッジ→レイジングストームも決まるぞ。

流燕旋脚や前掃燕舞、暴れつづしの燕額双拳打のほか、燕雲の構え→燕雲蹴打でケズるのも手。



燕雲蹴打は技後に燕雲十六手の構えへ移行。ガードされても有利なので攻め続けられるぞ。

ほとんどの技を使う上で最も重要なポイントである二つの構え。性能を覚えて使いこなそう。通常状態からは、姿勢の低い燕雲十六手の構えに移行可能。ここからは主に、対空技として使える強旋回燕と、中下段の二択に役立つ流燕旋脚&前掃燕舞を使う。強旋回燕は、相手の跳び込みを見てから素早く●+AC同時押し。●+Dと入力することで、極端にその後の状況はぼたる側が有利。これを利用して、相手の暴れを止める連係を組もう。

燕雲十六手の構えと燕雲の構え

連続技

- ① [しゃがみB→しゃがみA]orしゃがみC→●+C(燕雲の構えへ移行)→燕尾脚→ブレーキング→転身脚or天翔乱舞orダブルアサルト
- ② 斜上腿→強連撃蹴

①は基本連続技。間合いが近ければ、燕尾脚の前に背撃手を挟むことも可能。転身脚は引き付けて出そう。②はコマンド投げの斜上腿後の追撃。キャンセル感覚で出せるぞ。

下方方向へ強い攻撃以外は迎撃できるので覚えておこう。燕雲の構えは主に●+Cからの移行を使用。連続技や連係に組み込もう。燕雲蹴打は前方に突進しつつ攻撃し、燕雲十六手の構えへ移行。ヒット時は前掃燕舞がつながるぞ。燕尾脚はブレーキングが可能で、ブレーキング後は追撃を決められる蹴り技だ。

なお、攻撃後に構えへ移行するまたは構えを維持する技をガードさせると、基本的にその後の状況はぼたる側が有利。これを利用して、相手の暴れを止める連係を組もう。



中間距離ではタクティカルステップを組む。相手のけん制技を避けた後は攻撃のチャンスだ。

体力リードしたら無理に攻めず、迎撃に徹する。めくり気味の跳び込みにはしゃがみCが有効だ。

リョウの強さは、強虎咆としゃがみCによる鉄壁の対空迎撃にある。中間距離ではリーチに優れる遠距離立ちBとしゃがみDで地上からの接近を防止し、嫌がってジャンプした相手を確実に迎撃。これに強飛燕疾風脚(◆◆◆◆◆)タイプと雷神利による奇襲を交ぜれば、おのずと体力リードを奪えるはずだ。

守りの壁を活かした闘い方



技	投げ	近距離で●orNor◆+CD同時押し
技	氷柱割り	◆+A
技	上段受け	◆+B
技	下段受け	◆+B
技	虎煌拳	◆◆◆+AorC
技	虎咆	◆◆◆+AorC
技	雷神利	◆◆◆+BorD
技	烈拳	◆◆◆+AorC
技	虎咆疾風拳	◆◆◆◆+AorC
技	飛燕疾風脚	◆◆◆◆or◆◆◆+BorD
技	霸王吼拳[1]	◆◆◆◆◆+AorC
技	龍虎乱舞[2]	◆◆◆◆◆+AorC
技	天地覇煌拳[1]	◆◆◆◆◆+AorC
技	1 天地上下の構え[1]	◆◆◆◆◆+BorD
技	2 武力乱舞[0]	①中に◆◆◆◆◆
技	→霸王吼拳[1]	②7発目ヒット中に◆

連続技

① しゃがみB→しゃがみA◎弱飛燕疾風脚

② しゃがみB→しゃがみC◎弱虎咆疾風拳◎弱飛燕疾風脚(◆◆タイプ)or◎弱龍虎乱舞

①の飛燕疾風脚は、◆◆◆◆◆、◆◆◆◆◆共に連続ヒット。②はしゃがみBを当てたらすぐにしゃがみCを入力すればOK。虎咆疾風拳後はパワーゲージの量に応じて使い分けよう。

手段は乏しいので、攻めに転じる場合でも無理に接近を試みないよう注意したい。相手との間合いが近くなったら、攻撃を回避しつつ接近できるタクティカルステップを組む。うまく相手の攻撃に合わせることに成功したら、しゃがみCからの連続技や通常投げを決めていこう。

しゃがみC後は弱虎咆疾風拳まで入れ込むのも手。ヒット時はスーパーキャンセル弱龍虎乱舞で一気に大ダメージを与えられるぞ。G C ステップ、反撃が怖ければ、反撃されにくい弱虎煌拳につなごう。

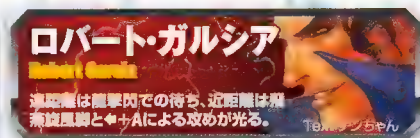


弱飛燕疾風脚1段止めはガード後有利。しゃがみAからつなぎ、ヒット時のみ2段目以降を出そう。

近距離戦での要になる中段技の◆+A。当たった後は有利なので、さらに攻め続けることができる。

遠距離から龍撃閃・下段でけん制しつつ、相手の動きに対応するのが基本戦法となる。相手が跳び込んでくるようなら早出しのしゃがみCで迎撃。このとき、特殊空中ヒット判定を持つ弱龍新翔をキャンセルで入力しておけば、迎撃成功時に追加ダメージを与えられるぞ。また、タメが完成しているときは、早出しの強龍新翔も対空技として強力だ。

龍撃閃としゃがみCで跳ばせて落とす!



技	首切り投げ	近距離で●orNor◆+CD同時押し
技	勾龍降脚蹴り	◆+A
技	龍脚蹴	◆+B
技	鷹拳	◆+C
技	マッハ蹴り	◆+B
技	マッハフイント	◆+B押しっぱなし
技	回転蹴り	◆+D
技	龍撃閃・上段	◆タメ◆+AorC
技	龍撃閃・下段	◆タメ◆+BorD
技	飛燕龍神脚	空中で◆◆◆+BorD
技	幻影脚	◆◆◆+BorD
技	龍新翔	◆タメ◆+BorD
技	1 飛燕疾風脚	◆◆◆+BorD (4回連続入力)
技	→飛燕疾風脚フィニッシュ	①中に◆◆◆+BorD
技	霸王吼拳[1]	◆◆◆◆◆+AorC
技	龍虎乱舞[1]	◆◆◆◆◆+AorC
技	九頭龍閃[2]	◆タメ◆◆◆+BorD

連続技

① しゃがみA×2◎◆+B◎弱幻影脚or弱龍撃閃・下段◎弱龍虎乱舞orダブルアサルト

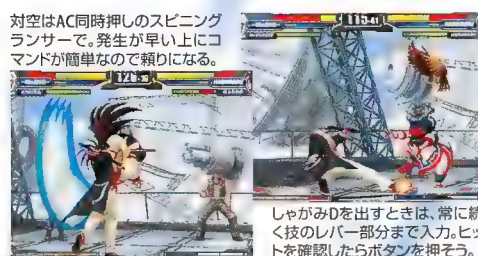
② しゃがみA◎弱飛燕疾風脚×4→弱龍新翔

①の弱龍撃閃・下段→弱龍虎乱舞は、◆◆◆◆◆+B→◆◆◆◆◆+Aと入力して素早くスーパーキャンセルしよう。②は飛燕疾風脚の入力を終えた瞬間にタメを作ること。

なお、一部のキャラ(欄外参照)にはしゃがまれても龍撃閃・上段が当たることを覚えておこう。龍撃閃・上段はジャンプに当たったりやすいので、けん制効果がより高くなるぞ。

接近戦では中段の◆+Aと、下段の龍撃閃・下段やしゃがみDで相手のガードを揺さぶっていく。また、◆+A、龍撃閃・下段、弱飛燕疾風脚はガードされても有利なので、画面端では強力な固め連係が可能だ。座高の低いキャラに対しては、◆+AからしゃがみA(+連続技)が連続ヒットし、大ダメージを与えられるぞ。

な、一部のキャラ(欄外参照)にはしゃがまれても龍撃閃・上段が当たることを覚えておこう。龍撃閃・上段はジャンプに当たったりやすいので、けん制効果がより高くなるぞ。



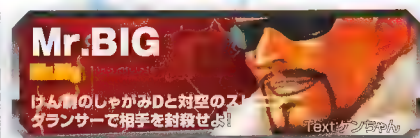
対空はAC同時押しのスピニングランサーで。発生が早い上にコマンドが簡単なので頼りになる。

しゃがみDを出すときは、常に続く技のレバー部分まで入力。ヒットを確認したらボタンを押そう。

しゃがみDはリーチが長い。キャンセルが可能でヒット時に相手がダウンしないため、連続技が狙える優れたけん制技。キャンセル受付時間が長いので、ヒット確認から次の技を出すこともできる。

つなぐ技は弱クロスダイビングが安定で、使用できる状況ならダブルアサルトも有効だ。パワーゲージに余裕があるなら弱ドラムショットタメ(連続技)が連続ヒットし、大ダメージを叩けるぞ。

けん制、対空、固め、すべてが強力!



技	ハイリフトスルー	近距離で●orNor◆+CD同時押し
技	チョップスティック	◆+A
技	スタップスティック	◆+C
技	グランドブラスター	◆◆◆+AorC
技	クレイジードラム	◆◆◆+BorD (ボタン連打)
技	カリフォルニアロマンス	◆◆◆+AorC
技	クロスダイビング	◆◆◆◆◆+AorC
技	スピニングランサー	AorBD同時押し
技	ブラスターウェーブ[1]	◆◆◆◆◆+AorC
技	ライジングスピア[2]	近距離で◆◆◆◆◆+BorD
技	ドラムショットタイフーン[1]	◆◆◆◆◆+AorC

連続技

① しゃがみB→しゃがみA◎弱ドラムショットタイフーンorダブルアサルト

② 近距離立ちC◎強カリフォルニアロマンス◎弱ライジングスピア

①はしゃがみAのヒットストップが短いため、素早いキャンセル入力が必要に注意。②は高威力連続技。カリフォルニアロマンスの突進中にスーパーキャンセルしよう。

イフーンを決めてもいい。相手がしゃがみDを嫌って跳び込んできたら、始めに上半身無敵があるスピニングランサー(A C 同時押し)で迎撃。しゃがみDはスキが小さいので出した際に跳び込まれても迎撃が間に合うぞ。

グランドブラスターは射程こそ短いが、ガードさせれば大幅に有利。画面端でダウンを奪ったら、弱グランドブラスターを起き上がりにも重ね、しゃがみDと通常投げで二択を迫ろう。しゃがみDから強グランドブラスターを出し、再度一択を迫るのも有効だ。

イフーンを決めてもいい。相手がしゃがみDを嫌って跳び込んできたら、始めに上半身無敵があるスピニングランサー(A C 同時押し)で迎撃。しゃがみDはスキが小さいので出した際に跳び込まれても迎撃が間に合うぞ。



百裂脚は弱なら奇襲技としても使える。ガードされたときは相手の行動をよく見よう。

百裂脚は弱なら奇襲技としても使える。ガードされたときは相手の行動をよく見よう。

百裂脚は弱なら奇襲技としても使える。ガードされたときは相手の行動をよく見よう。

百裂脚は弱なら奇襲技としても使える。ガードされたときは相手の行動をよく見よう。

百裂脚は弱なら奇襲技としても使える。ガードされたときは相手の行動をよく見よう。

百裂脚は弱なら奇襲技としても使える。ガードされたときは相手の行動をよく見よう。

連続技

① シャがみB→シャがみA◎弱百裂脚

② 飛猿翻跨(→少し前進)→近距離立ちC◎強百裂脚(1段階)◎強真空空転爪

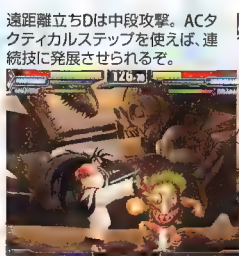
①の最後は弱百裂拳でもいいが、キャンセルが遅いとながらないので注意。②はコマンド投げからの連続技。スーパーキャンセルをしてもダメージはあまり伸びない。

三角跳びから襲い掛かる各技は、パンチが正面、キックが背後、弱が低い位置、強が高い位置の壁に跳んでいく。派生技は、ヒット後に連続技を狙える華中猛脚襲が威力だ。

超必殺技は真空空転爪に注目。ガードされても有利で、地上ヒット時は連続技を狙えるのだ。空中戦でも強いぞ。

立ち回りは遠距離立ちDでのけん制を主体に、各種必殺技で奇襲したり、ジャンプDやジャンプ中●+Dで跳び込むのが基本。連続技は弱攻撃や近距離立ちCから狙おう。対空はしゃがみが優秀だ。

三角跳びから襲い掛かる各技は、パンチが正面、キックが背後、弱が低い位置、強が高い位置の壁に跳んでいく。派生技は、ヒット後に連続技を狙える華中猛脚襲が威力だ。



このモーションは遠距離立ちC、旋風裂斬、斬鋼閃で共通。相手は何か来るか分かりにくいハズ。

遠距離立ちDは中段攻撃。ACタクティカルステップを使えば、連続技に発展させられるぞ。

遠距離立ちDは中段攻撃。ACタクティカルステップを使えば、連続技に発展させられるぞ。

遠距離立ちDは中段攻撃。ACタクティカルステップを使えば、連続技に発展させられるぞ。

連続技

① ●+B×2◎強弧月斬◎天覇凄煌斬

② 遠距離立ちD(◎ACタクティカルステップ)→遠距離立ちB◎●+D

①の強弧月斬以降は天覇封神斬でもOK。②は中段始動の連続技。遠距離立ちDをACタクティカルステップでキャンセルし、素早く遠距離立ちBを出すのがポイント。

遠距離立ちDは中段攻撃。ACタクティカルステップを使えば、連続技に発展させられるぞ。

遠距離立ちDは中段攻撃。ACタクティカルステップを使えば、連続技に発展させられるぞ。

遠距離立ちDは中段攻撃。ACタクティカルステップを使えば、連続技に発展させられるぞ。

遠距離立ちDは中段攻撃。ACタクティカルステップを使えば、連続技に発展させられるぞ。



中間距離のけん制は遠距離立ちBが優秀。開始直後の間合いから半歩踏み込めば届くぞ。

中間距離のけん制は遠距離立ちBが優秀。開始直後の間合いから半歩踏み込めば届くぞ。

中間距離のけん制は遠距離立ちBが優秀。開始直後の間合いから半歩踏み込めば届くぞ。

中間距離のけん制は遠距離立ちBが優秀。開始直後の間合いから半歩踏み込めば届くぞ。

中間距離のけん制は遠距離立ちBが優秀。開始直後の間合いから半歩踏み込めば届くぞ。

連続技

① ●+D◎Aアンス ムツベ

② 近距離立ちC(1段階)◎Cカムイ リムセ→追加攻撃

①は基本連係と連続技。密着状態で●+Dを当てない限り、反撃は受けない。どんどん出してペースをつかもう。②は大きなスキに決めた、ダメージ重視の連続技だ。

中間距離のけん制は遠距離立ちBが優秀。開始直後の間合いから半歩踏み込めば届くぞ。

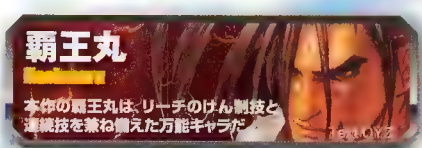
中間距離のけん制は遠距離立ちBが優秀。開始直後の間合いから半歩踏み込めば届くぞ。

中間距離のけん制は遠距離立ちBが優秀。開始直後の間合いから半歩踏み込めば届くぞ。

中間距離のけん制は遠距離立ちBが優秀。開始直後の間合いから半歩踏み込めば届くぞ。



投	狂猿爪襲	近距離で●orNor●+CD同時押し
特	空中コンビネーション	立ちA・B・C
必	空中コンビネーション	特定の技後のハイジャンプ中にA・B・C
物	頭砕脚	空中で●+D
	空転爪	●タメ●+AorC
	①百裂拳	●●●+AorC
	→百裂拳フィニッシュ	①中に●●●+①と同ボタン
	百裂脚	●●●●●+BorD
	飛猿翻跨	近距離でレバー1回転+AorC
必	①飛猿壁掛	●タメ●+AorC
	①背後・飛猿壁掛	●タメ●+BorD
	→②華中飛鷹襲	①で壁接地中にAorC
	→③華中鷹爪激	②中にAorC
	→④華中猛脚襲	①で壁接地中にBorD
	→壁掛転身	①で壁接地中に●●●●●+BorD
	華中飛鷹爪[1]	●●●●●+AorC
	華中飛鷹爪[1]	●●●●●+AorC
	真真空転爪[1]	空中で●●●●●+AorC
		①で壁接地中に●●●●●+AorC



霸王丸

本作の霸王丸は、リーチのげん剛技と連続技を兼ね備えた万能キャラだ

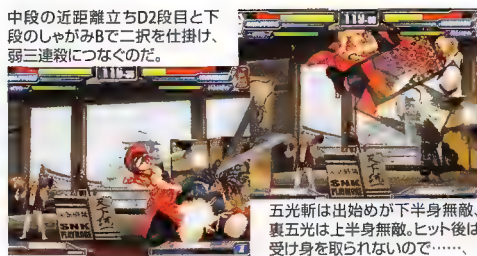
投	崩し→飛燕斬り	近距離で●orNor●+CD同時押し
特	膝打ち蹴り	●+B
必	滑り込み蹴り	●+D
物	奥義 旋風裂斬	●●●+AorC
	奥義 旋風裂斬	●●●+BorD
	奥義 弧月斬	●●●+AorC
	奥義 疾風弧月斬	ステップ開始直後に●●●+AorC
	奥義 裂風斬	●●●+AorC
	奥義 斬鋼閃	●●●●●+BorD
	天覇封神斬[2]	●●●●●+AorC
	天覇凄煌斬[1]	●●●●●+AorC
	怒り爆発[3]	ABC同時押し



ナコルル

高い機動力と高性能突進技のアンヌムツベが武器。かく乱して腐つべし。

投	崩し→機裂斬	近距離で●orNor●+CD同時押し
特	飛天鷹落投	空中、近距離でCD同時押し
必	脚襲打	●+D
物	連牙脚	●+D
	弧空脚	空中で●+D
	三角飛び	空中、壁際で●
	アンス ムツベ	●●●+AorBorC
	レラムツベ	●●●+AorBorC
	①カムイリムセ	●●●+AorBorC
	→追加攻撃	①中にAorBorC
	シチカブ エット	●●●●●+AorBorC
必	②鷹に掴まる	●●●+D
	→鷹掴まり攻撃A	②中にA
	→鷹掴まり攻撃B(ヤトロック)	②中にB
	→鷹掴まり攻撃C	②中にC
	→鷹掴まり解除	②中にD
	→カムイムツベ	②中にAB同時押し
	エレルカムイリムセ[1]	●●●●●+AorBorC
	カムイ サンクツ[2]	●●●●●+AorBorC



五光斬は出始めが下半身無敵、裏五光は上半身無敵。ヒット後は受け身を取れないので……、

中段の近距離立ちD2段目と下段のしゃがみBで二択を仕掛け、弱三連殺につなぐのだ。

接近戦では連打可能なしゃがみA、離れた間合いではリーチに優れる遠距離立ちBと下段のしゃがみB、発生は遅いが高威力のしゃがみCでけん制。どれもキャンセル可能なので1発止めならガード後五分の弱三連殺。射程は短いがガード後は大幅有利の弱桜華斬でプレッシャーを与えてガードを崩そう。中でも、



技	突き飛ばし〜飛燕刃	近距離で●orNor●+CD同時押し
特	逆風	●+C
	裾取り	●+D
	桜華斬	●●●+AorC
	桐洞 光翼刃	●●●+AorC
必	三連殺	●●●+AorC (3回連続入力)
	月華斬	近距離で●●●+B
	牙神突	●●●●+B
	百鬼殺	●●●●●+AorC
	裏五光 [1]	●●●●●+A
	五光斬 [1]	●●●●●+C
	桜華斬・莖蒲 [1]	●●●●●+AorC
	怒り爆発 [3]	ABC同時押し

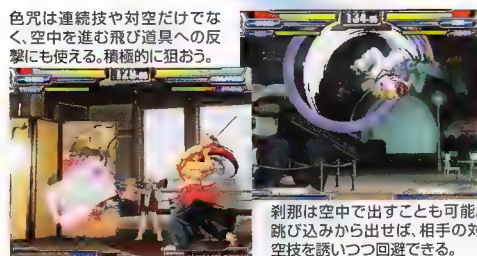
連続技

① しゃがみA×2〜3◎弱三連殺×3

② (画面端限定)しゃがみB◎弱桜華斬◎弱桜華斬・莖蒲→遠距離立ちA(→桜華斬・莖蒲落下ヒット)→しゃがみC◎弱三連殺×3

①は弱三連殺の1発目までにヒット確認し、2発目以降を入力しよう。②は画面端限定の強力連続技。桜華斬の弾が発生した直後にスーパーキャンセルするのがコツだ。

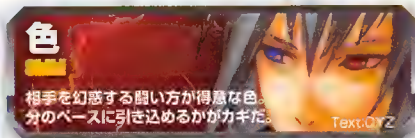
発生とリーチに優れる弱三連殺が主力となる。ヒットを確認して2発目以降を出そう。小回りの利かない幻十郎にとって、相手の跳び込みをどう裁くかが課題。攻撃判定の大きい光翼刃、上半身無敵を持つ裏五光が対空に使えるものの、前者は無敵時間が無い、後者は発生が遅いという理由から、早めに出す必要がある。なお、五光斬・裏五光共にヒット後は近い間合いでダウンを奪える。この後は、中段の近距離立ちD2段目と下段のしゃがみBによる二択を仕掛けるチャンスとなるぞ。



刹那は空中で出すことも可能。跳び込みから出せば、相手の対空技を誘いつつ回避できる。

色兎は連続技や対空だけでなく、空中を進む飛び道具への反撃にも使える。積極的に狙おう。

通常技、必殺技共に発生が遅く判定が弱めなので、正面からぶつかるのは危険。瞬間移動技の刹那を駆使し、相手を幻惑する闘い方が基本だ。刹那でオススメなのは、画面3分の2ほど前の空中に出現するD。これで相手の背後に回り、降臨で奇襲しよう。跳び込みから刹那を出して、対空を回避するのも有効だ。刹那で幻惑して先手を取れば、発生が早く決まりやすいぞ。



技	是無	近距離で●orNor●+CD同時押し
	天咆輪	●●●+AorBorC (空中可)
	①露紋	●●●+AorBorC
	→撃狩	①中に①と同ボタン
必	翼華	●●●+D
	無明	近距離で●●●●●+D
	降臨	空中で●●●+AorBorC
	刹那	●●+AorBorCorD
	天魔波旬 [1]	●●●●●+AorBorC
	色兎 [2]	●●●●●+D

連続技

① しゃがみB (2段目)◎A天魔波旬or色兎

② 近距離立ちD→しゃがみA→しゃがみB (2段目)◎色兎

①はヒット確認できる連続技だが、間合いが遅いと天魔波旬は連続ヒットしない。②は一部通常技を別の通常技でキャンセルできる特性を利用した、中段始動の連続技だ。

対空技はA天咆輪が基本となる。パワーゲージがあれば、天魔波旬や色兎も強力だ。割り込みを使う技は、ヒット確認できる連続技①が基本。また、見返りの大きい色兎もあり。無敵時間は短いものの、発生が早く決まりやすいぞ。

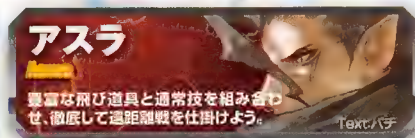
中間距離では遠距離立ちB or Cをガードさせた後、中段の翼華と下段のB露紋を使い分けて攻めよう。一方、近距離ではコマンド投げの無明や、中段の近距離立ちDを使ってガードを崩そうというぞ。



飛び道具はCノムで跳ね返す。相手との間合いが近いと、跳ね返すに反撃の槍が出るぞ。

Bサナタスは特殊空中ヒット判定。連続技に組み込みやすく、ダメージもかなり大きいのだ。

弾のスピードが速いシエドムーサと地面から槍を突き出すロジェレフを組み合わせ、遠距離戦を仕掛けるのが基本。これで相手の体力をケスリ続けるのが理想だが、相手も対抗してくるので、各行動への対応を覚えておきたい。



技	トラウイ	近距離で●orNor●+CD同時押し
	ネオロス	●+C
	レイレウ	●+D
特	レトソル	●+D
	エニレウ	●+D
	ウリセルグ	空中で●+D
	シェドムーサ	●●●+AorBorC
	ロジェレフ	●●●+AorBorC
必	ノム	●●●●●+AorBorC
	エレス	●●●●●+AorB
	ベズリープ	●●●●●+C
	レグナ・クラア [1]	近距離で●●●●●+D
	サナタス [2]	●●●●●+AorBorC

連続技

① しゃがみB (1段目)◎●+C◎Bロジェレフ

② レグナ・クラア◎Cシェドムーサ

①は、間合いが近いときはロジェレフをAにしよう。②は、レグナ・クラアの1段目が必殺技やサナタスでキャンセルできることを利用。画面端なら欄外の連続技を狙えるぞ。

判定が強いため迎撃しやすい。これをメインに使う。飛び道具を撃ってくる相手には、Cノムで跳ね返したり、弾数の多いB or Cシエドムーサでの対応が有効だ。相手に接近戦されたときは、左記カコミにある連続技①を狙っていくのが強力。ガードされても間合いが離れるので、仕切り直しにできるぞ。そのほか、タクティカルステップからコマンド投げのレグナ・クラアを狙ったり、地上技を当て身できるBノムを狙うのも有効。決まればダメージを与えられるぞ。

A screenshot from the video game Super Smash Bros. Brawl. It depicts a character being launched into the air by a large, bright blue and white explosion. The background is a dark, rocky landscape. At the top of the screen, there are health bars and a score of 196. The bottom of the screen shows a dark, rocky ground with some small, glowing yellow spots.

とができ、相手の体力ゲージを一気に半分ほど奪えるのだ

り出す技。タメるとリーチが伸びてヒット数が増え、タメ

A screenshot from the video game 'The King of Fighters '98'. The scene is set on a stage with a large, white, bear-like creature in the background. A character in a red and white outfit is in the foreground, and another character in a yellow and blue outfit is visible on the left. The game's interface, including health bars and a timer, is visible at the top.

明流・速駆けは、追加入力で派生技を出せる移動技。駆け

ARCADIA 76



帶刀・谷落とし	近距離で●●Nor●+CD同時押し
帶刀・雷轟	空中、近距離でCD同時押し
一刀・斜突	相手ダウン中に●+C
晨明・疾風	●●●●+AorC
晨明・空牙	●●●●+AorC
晨明・運刀斬	●●●●+AorC
帶刀・束風	●●●●+BorD
晨明・追風	空中で●●●●+AorC
晨明・風討	近距離で●●●●●●+BorD
①刹那・峻烈	●+BD同時押し
①刹那・春雷	●+BD同時押し
→一刀・神楽登り	①成功後にBD同時押し
刹那・劈斬	空中で●+BD同時押し
活心・伏龍[1]	●●●●●●●+AorC
活心・壁龍[2]	●●●●●●●+AorC



五月雨	近距離で●orNorC+CD同時押し
逸刀・蝮	相手ダウン中に●+C
逸刀・水無月	●+A
逸刀・藤	●●●+AorBorC
①抜刀待機	●●●+AorBorCボタン押しっぱなし
→抜刀解除	①中にC
→②再待機	①中に押し続けているボタンを放しAorBorC
→再待機解除	②中にAorBorCrd
逸刀・月影	●●●+AorC (3or4回連続入力)
③逸刀・新月	●●●●+A
→逸刀・双月	③中に●●●●+C
逸刀・新月 裏	●●●●+C
帯刀・歩月	●●●●+AorBorC
④月読・上弦	●+BD同時押し
④月読・下弦	●●+BD同時押し
→花残・追	④成功後にBD同時押し
活殺・十六夜月華 [1]	●●●●●●●+AorC
活殺・乱れ雪月華 [2]	●●●●●●●●+AorC

[illegible]

虚式はガード不能の突き攻撃で、タメると威力が上昇。発生が遅いため通常時は決めにくいですが、相手を一人倒した後

狼牙後の派生技は、狼牙・直

投	背負い投げ	近距離で◀Nor▶+CD同時押し
技	天珠突き	相手ダウン中に◀+C
	疾空殺	✳タメ✳+AorC
	虚空殺	✳タメ✳+AorC
	①狼牙	✳タメ✳+BorD
	→狼牙・直式	①中に✳✳✳+BorD
	→狼牙・斜式	①中に✳✳✳+A
	→狼牙・伏式	①中に✳✳✳+C
必	→狼牙・翻式	①中に✳✳✳+攻撃ボタン
	②復殺	✳✳✳+AorC
	→復殺・連	②中に✳✳✳+②と同ボタン
	③面擦り上げ	✳+BD同時押し
	③胴擦り上げ	✳+BD同時押し
	→斜め上段斬り	③成功後にBD同時押し
	虚式	✳✳✳+BC同時押し
	真・狼牙[1]	✳✳✳✳✳✳+AorC
	最終・狼牙[2]	✳✳✳✳✳✳+AC同時押し

①は基本連続技。タメが完成していないときは、狼牙ではなく弱俊殺→俊殺・連につなごう。②は、◆◆◆+Dで遠距離立ちD→◆◆◆◆+Cで真・狼牙と入力すると簡単だ。

中間距離では弱疾空殺のほ
か、弱虚空殺を交ぜるとい
無敵時間は無いが攻撃判定が
大きい上、スキが小さいので
反撃は受けにくいぞ。

立ち回りは、遠距離からの弱疾空殺によるけん制がメイン。相手に近付かれたらしゃがみA→弱俊殺→俊殺、連や近or遠距離立ちD→強俊殺→俊殺、連で間合いを離そう。しゃがみAや近距離立ちDは発生が早いので、割り込みに使ったり、タクティカルステッブから出すのも有効だ。

二人目が出てくるところに重ねれば強力な連係となる。

A screenshot from the video game 'The King of Fighters '98'. It shows a character in a pink ring, likely a boss or a special move. The character is in a dynamic pose, and the background is dark. The game's interface is visible at the top, showing a timer at 0:51.33 and various status bars.

そこで活躍するのが微塵隠れの術。ボタンで出現位置が

で落とすのが基本戦法。
飛び道具の撃ち合いになると押し負けやすいので、判定の強いジャンプDでの飛び込みも狙いたい。その後は連続技につながるのが理想だ。ただし、単純に跳び込むだけでは

遠距離では烈光斬でけん制し、相手の跳び込みを光龍波

ハンゾウ
移動技とスピードの速いジャンプを駆使した、幻術性の高い攻めがウリだ。

技 特	裏投げ	近距離で●orNor●+CD同時押し
	掌底打	●+C
	イツナ新り	空中で●+A
	烈光斬	●●●+AorC
	ダブル烈光斬[0.5]	●●●●●●●+AorC
	光龍破	●●●●+AorC
山	忍法光輪渦斬	●●●●+攻撃ボタン
	忍者レッグラリアート	●●●●+BorD
	微塵隠れの術	●●●+攻撃ボタン(空中可)
	伊賀忍法奥義 八門断光斬[1]	●●●●●●●+BorD
	伊賀忍法奥義 梵天閃光陣[2]	空中で●●●●●●●+AorC

②はしゃがみAまでにヒット確認して決めたい。②は忍者レックラリアートの2段目を微塵隠れの術でキャンセルし、ハンソウの姿が消えなかったときに替玉閃光陣を出すのがコツ。

の対空技を避けつつ攻撃を決められるぞ。ただし、攻撃持続時間が長い対空技（楓の空牙など）は避け切れず、つぶされたり相打ちになるので注意。

主に使うのは、前方に進むC or D 微塵隠れの術間合いを調整し、相手の真後ろに回り込むように出すのが有効だ。出現後はめくり性能の高いジャンプBで攻撃しよう。

また、パワーゲージが2本以上あるなら、跳び込みに替えて閃光陣も交ぜたい。出始めに無敵時間があるので、相手

変わるの、相手に対空の的を絞らせずに攻め込めるのだ

ある。幸いフウマのジャンプは早い上、持続時間が長くめくりを狙えるジャンプBを持

舞)を使った連続技①。威力が高い上、強斬舞をガードされても五分なのがいい。

ただし、この連続技は強斬舞の「近距離だと発生が早くなる」という特性を利用して、そのため、接近する必要性が

「フウマ最大の狙いは、強電
光石火の術・斬舞（以下、強斬

投	裏投げ	近距離で◆orNor◆+CD同時押し
	イツナ落とし	空中・近距離でCD同時押し
	烈風斬	◆◆◆+AorC
	ダブル烈風斬 [0.5]	◆◆◆◆◆+AorC
	炎龍破	◆◆◆+AorC
必	空中炎龍破	空中で◆◆◆+AorC
	忍法風輪華斬	◆◆◆+BorD
	殺虫拳	◆◆◆◆◆+AorC
	電光石火の術・斬舞	◆◆◆◆◆+BorD
	爆炎咆哮弾 [1]	◆◆◆◆◆◆◆+AorC
	爆裂究極拳 [2]	◆◆◆◆◆◆◆+AorC

①は、強斬舞の2段目から最速で強忍法風輪華斬を出すことで、技の後半が当たるため、次の空中炎龍破が安定する。②は、しゃがみAからしゃがみCが出せることを利用した連続技。

けん制をかくくりつて連続技を狙う、というのが基本的な動きとなる。なお、対空技は出始めに上半身無敵のある強炎龍破が頼りになるぞ。

けでは簡単に落とされるので地上戦を制することが重要だ。けん制には遠距離立ちちが強力。リーチと判定に優れる上、ガード後はこちらが有利でキャンセルも可能という万能技だ。これに合わせてランから通常投げを狙ったり、タクトイカルステップで相手の

二つで、大シヤンにて接近するのが有効な戦法といえる。

スーパーマッドマンアタックは相手の飛び道具を貫通する。弾のスピードが速く決めやすいぞ。



ジャンプ中●+Bを相手にガードさせたら、すぐにジャンプして低空で再度●+B。しつこく使おう。

連続技

① シャがみB→シャがみA◎●+D

② 近距離立ちC◎マッドマンアタック◎スーパーマッドマンアタック

①は下段始動。中段のジャンプ中●+Bと併せて使おう。
②はマッドマンの最大ダメージ連続技。近距離立ちC後はダブルアサルトも入るので、状況に応じて使い分けよう。

ハーティ・ブランディッシュのタイプA、Fは、特殊空中ヒット判定。連続技に組み込もう。



チャリダー・キックはヒット後に受け身を取れない。めくりジャンプDなどで起き攻めしよう。

連続技

① めくりジャンプD→シャがみB×2◎弱チャリダー・キック◎強スプラッシュ・エアダンス

② シャがみC◎ハーティ・ブランディッシュ～タイプA～タイプF

①はメインで狙う連続技。コマンド投げから狙う場合は、強ヴォールディング・オーバー→シャがみB→弱チャリダー・キック～とつなげばOK。②は対空からの連続技だ。

前の二つからはD、後の一つからはBのガトリングレーザーが重なる。ガード不能の強力連係だ。



フライングトルネード、ミサイルアタック、フライングパワーボム後、相手は受け身不能でダウン。

連続技

① シャがみA×1～4◎ミサイルアタック

② ロケットバズーカ→弱フライングパワーボムorミサイルアタックorダブルアサルト

②は、ゲージがあるならミサイルアタック。相手の回復可能体力が多いならダブルアサルトと使い分けよう。なお、フライングパワーボムは強より弱の方が高威力だ。

二つの戦法を使い分けよう

マッドマンアタック&マッドランチャーを連発する砲台モードと、攻撃判定が強く高い打点で当たっても有利なジャンプ中●+Bで攻めまくるゴリ押しモード。この二つのスタイルを、相手の体力に応じて使い分けるのが基本だ。

砲台モード中は、相手との間合いに応じて飛び道具の弱強を使い分け、近付かせないようにしたい。相手が跳び込

んできたら、着地に合わせて●+Dを出せば対空になるぞ。ゴリ押しモード中はひたすらジャンプ中●+Bで攻め、たまに連続技①やステップ・通常投げを交えてガードを崩そう。無敵技を持つキャラにはガードも交ぜ、反撃のチャンスにはGステップから連続技②をたたき込もう。

そのほか、技後にエア・マッドカッターやジャンプ中●+Bを出せる。ジャンプ中A・B・C同時押しも使いやす。相手の対空技の空振りや誘った

り、後方大ジャンプから出して遠距離へ逃げるのが有効だ。

マッドマン

攻撃力こそ低いものの、立ち回りでは全キャラ中でも屈指の強さを誇るぞ。

Text/バデ

技	抱きつきパンチ	近距離で●orNor●+CD同時押し
技	マッドスライダー	●+D
技	マッドキック	●+D
技	マッドエアライダー	空中で●+B
技	マッドフライト	空中でABC同時押し
技	マッドダンス	●●+ABC同時押し
技	マッドカッター	●●●+BorD
技	エア・マッドカッター	空中で●●●+BorD
技	マッドジャイロ	●タメ●+AorC
技	マッドマンアタック	●●●+AorC
技	マッドランチャー	●●●+BorD
必	スーパーマッドマンアタック[1]	●●●●●+AorC
必	ヘブンスクロス[2]	●●●●●+攻撃ボタン
必	精霊球[1]	●●●●●+BorD

キサラ・ウェストフィールド

高性能な必殺技を武器に攻め込み、下段の二択や投げでガードを崩そう。

Text/バデ

技	スウェーリング・スマッシュ	近距離で●orNor●+CD同時押し
技	ラウンド・ヒールキック	●+D
技	スナッピング・スタンプキック	●+D
技	①ハーティ・ブランディッシュ～タイプA	●●●+A (タイプBから派生可能)
技	→ハーティ・ブランディッシュ～タイプB	①中に●●●+A
技	ハーティ・ブランディッシュ～タイプB	●●●+B (タイプCから派生可能)
技	ハーティ・ブランディッシュ～タイプC	●●●+C (タイプDから派生可能)
技	ハーティ・ブランディッシュ～タイプD	●●●+D
技	②ヒップ・バズーカ	●●●+AorC
技	→③リズミック・バウンド	②ヒット時に攻撃ボタン
技	→リズミック・キック	①中に攻撃ボタン
技	④キューティー・レインボー	●●●+BorD
技	→ハッピー・プレッサー	④地上ヒット時にボタン再入力
技	ヴォールディング・オーバー	近距離で●●●●●+AorC
技	チャリダー・キック	●●●+BorD
技	スプラッシュ・エアダンス[1]	●●●●●+BorD (空中可)
技	ジェラシー・ボンバー[3]	近距離で●●●●●●●+AorC

サイバー・ウー

連続技や対空、けん制は真似。強力な投げ技をいかに決めめるかが力キだ。

Text/ハメコ

技	ボディースラム	近距離で●orNor●+CD同時押し
技	ショルダータックル	●+D
技	①エア・ブレイキ	空中でABC同時押し
技	→ヘイロージャンプ	①中にC
技	ハンマーパンチ	●●●+AorC
技	フライングトルネード	接近してレバー1回転+AorC
技	フライングパワーボム	●●●+BorD
技	ロケットバズーカ	接近して●●●●●+AorC
技	②ローラーダッシュ	●●●+BorD
技	→派生：ショルダータックル	②中に●+B
技	→派生：緊急停止	②中にD
技	ミサイルアタック[1]	●●●●●+AorC
技	スプリットアタック[3]	●●●●●+BorD
技	ガトリングレーザー[2]	●●●●●●●+攻撃ボタン

コマンド投げにすべてをかける

発生が早く、弱は投げ間合い、強は威力に優れるフライングトルネードと、発生は遅いが動作開始から発生までガード状態となり、追撃が可能でロケットバズーカ。これらの強力な投げ技がサイバー・ウー最大の狙いとなる。

さて、投げるためには近付く必要がある。接近には、技中ガード状態となるローラーダッシュが便利だ。この後は、間

合いを見て派生・緊急停止から弱フライングトルネードを狙うのが基本。また、若干離れた間合いで止まり、タクティカルステップ・強ロケットバズーカと出せば、相手のけん制をいかくつてつかめるぞ。

ジャンプで逃げる相手には、思い切って強フライングパワーボムを出そう。移動距離が長く、空振りしても反撃を受けにくい。また、投げ後は受け身を取れないので起き攻めのチャンス。割り込み&ガードに勝つロケットバズーカと、ジャンプをつかむフライングパワーボムで一択を追おう。



ゾンビになって攻撃するエナジー・エミッションは、近距離、遠距離共に活躍する。

を落とした構えからさまざまな動きが可能。移行技のムーブメントは、始めに長い無敵があるので使いこなしたい。

火器を使ったけん制が、マルコの得意とする闘い方。ブラック・グレネードは放物線を描く手りゅう弾を投げる技で、ぐらぐらにくじやんを防ぎやすい高性能技。アイアン・リザードは、地面を疾走する下段判定のミサイル。ジャンプ攻撃と同時に当てれば、相手はガードが困難になる。ただし、発生は遅い。

コンバットスタイル中の技では、技後に有利な弱S・TKと、突進技のJ・A・E、上半身無敵の強J・U・Wがメイン。素早く反応できれば、コンバットスタイルで強J・U・Wが対空になるのが狙っている。通常技では、近距離立ちC↓・Cが連続技に重宝する。ジャンプ攻撃はジャンプDが空対空に使い、ジャンプCが真下に対してかなり強力だ。基本戦法は、火器でのけん制をしつつ、接近されそうになったらコンバットスタイル自分から攻めるときは通常技を使っていくのが良さそう。

連続技

- ① 近距離立ちC◎・C◎・弱ヘヴィ・マシンガン
- ② 弱ブラック・グレネード→弱ヘヴィ・マシンガン

①は近距離で常に狙いたい連続技。ガードされても反撃は受けにくいので、出し切ってもOKだ。②はブラック・グレネードヒット後、一定時間追撃できることを利用したもの。



ライオンズシールドは飛び道具を跳ね返せる。攻撃判定もあるが、極端に小さく当てにくい。

フライングハリケーンをガードさせ、ランで追い掛ける。弾が画面から消えるまでケズリ続けるぞ。

弾した後に多段の炎が出る。ネプチューンキラーは、発生が早く上方向への判定が強い強を、連続技や早出しの対応

放物線を描く飛び道具「タメ」と炎の矢となり、地面に着弾した後に多段の炎が出る。

通常技では、リーチの長い遠距離立ちAと、スライディングのしゃがみDが使いやすい。ジャンプ攻撃はめくりを狙えるCが主力となるぞ。

ハマドリユアスバスターは放物線を描く飛び道具「タメ」と炎の矢となり、地面に着弾した後に多段の炎が出る。

技の性能を理解しよう



豊富な飛び道具を軸としたバトルで、近付かれる前にダメージを与えよう。

投	マルクリウス・キック・コンビネーション	近距離で●orNor●+CD同時押し
特	シークレット・ブロー	●+C
	ヘヴィ・マシンガン	●●●●●●●●+AorC
	アイアン・リザード	●●●●●●●●+BorD
	ロケット・バック	●●●●●●●●+AorC (空中可)
	ブラック・グレネード	●●●●●●●●+BorD
	ムーブメント	●+BD同時押し(コンバットスタイルへ移行)
必	コンバットシフト	BD同時押し(コンバットスタイルへ移行)
	●コンバットスタイル中の技	
	コンバットコード・S・T・K / AorC	コンバットコード・U・K・E / AC同時押し
	コンバットコード・J・A・E / ●●●●●●●●+AorC	コンバットコード・J・U・W / ●●●●●●●●+AorC
	コンバットコード・D・S・B / ●●●●●●●●+AorC	コンバットコード・K・K・F / ●●●●●●●●+AorC
	コンバットコード・K・K・B / ●●●●●●●●+AorC	コンバットコード・K・K・F / ●●●●●●●●+AorC
	コンバットスタイル解除 / ●●●●●●●●	コンバットスタイル解除 / ●●●●●●●●
	①メタスラ・アタック[1]	●●●●●●●●●●+B
	②メタスラ・バックアタック[2]	●●●●●●●●●●+D
	→メタスラ・キャノン[0]	①中に●●●●●●+BorD
	エナジー・エミッション[2]	●●●●●●●●●●+AC同時押し
	カモン・ヒヤクタロウ[1]	●●●●●●●●●●+AorC



リーチこそ短い、必殺技は多岐にわたる。使いこなして相手をぼんろうしよう。

投	シルキースルー	近距離で●orNor●+CD同時押し
特	イカサの砲	●●●●●●●●+D
	ハマドリユアスバスター (炎の矢)	●●●●●●●●+AorC (空中可)
	ネプチューンキラー	●●●●●●●●+BorD
	モーニングスターアタック	●●●●●●●●+A
	モーニングスタークラッシュ	●●●●●●●●+C
	ライオンズシールド	●●●●●●●●+BorD
	1. フカカボリリング	空中でBD同時押し
	→ユニコーンホーン	①中にAorC
	→ユニコーンスイング	①中にB
	→ユニコーン解除	①中にD
	ライフルワウ / 豪華科力目コルプス	●●●●●●●●+AC同時押し
	ライフルワウ / 豪華科力目ブネウマ	●●●●●●●●+BD同時押し
	ライフルワウ / 豪華科力目ビロポロス	●●●●●●●●+BC同時押し
	ボセイデン・レイジ[1]	●●●●●●●●●●+BorD
	ヘブンズ・グレイ[2]	●●●●●●●●●●+AorC
	炎の杖[1]	●●●●●●●●●●+A
	→フライングファイヤー [0]	炎出途中に●●●●●●●●+A
	→ファイアーストーム[1]	炎出途中に●●●●●●●●+C
	風の杖[1]	●●●●●●●●●●+C
	→フライングハリケーン[0]	竜巻出途中に●●●●●●●●+C
	→コストームファイヤー [1]	竜巻出途中に●●●●●●●●+A
	ベガス・ファンタジー [3]	●●●●●●●●●●+BorD



泳力がないので、遠距離で戦う。相手の体力回復を待つのが狙い。

投	ミリオンレグザリアート	近距離で●orNor●+CD同時押し
特	マーズスナップ	●●●●●●●●+D
	マーズショット	●●●●●●●●+AorC
	AREA801	●●●●●●●●+BorD
必	ブラズマ・スピン	●●●●●●●●+BorD
	ブラズマ・アブダクション	近距離で●●●●●●●●+AorC
	ロスウェル・パニッシュ	●●●●●●●●+AorC
	ノット・インディペンデンスディ[1]	●●●●●●●●●●+AorC
	ボロネジ・アフター [1]	●●●●●●●●●●+BorD
	ツングース・インシデント[3]	●●●●●●●●●●+AC同時押し
	MP12 [1]	●●●●●●●●●●+AorC
	フラットウッズ・マーチ[2]	●●●●●●●●●●+BD同時押し

連続技

- ① しゃがみB×2◎・強ネプチューンキラー
- ② 近距離立ちC◎・弱ボセイデン・レイジ

①はメインの連続技。ヒット確認から決めよう。②は超必殺技を組み込んだものだが、威力は低い。そのほか、しゃがみCから遠距離立ちCやしゃがみDが連続ヒットするぞ。

発生が早く連続技になる。強は発生が遅いものの、ケズリダメージが大きい。炎の杖と風の杖は攻撃判定を持つオプションを付ける。前者は攻撃をくらっても消えず、後者は派生技が強力なのが特徴だ。

ヘブンズ・グレイは、弱なら発生が早く連続技になる。強は発生が遅いものの、ケズリダメージが大きい。炎の杖と風の杖は攻撃判定を持つオプションを付ける。前者は攻撃をくらっても消えず、後者は派生技が強力なのが特徴だ。

空技として使っている。モニングスターアタック＆クラッシュは、跳び上がったから攻撃する中段技。めくりを狙うことができれば、ガードされても五分とスキは小さい。フカカボリリング後のユニコーンホーンは突進技で、ガードされても有利だ。

スキの小さい飛び道具であるマーズショットと、横から下方向にかけて強いジャンプC、下方向に強力なジャンプDを使い、遠距離でのめくりと闘うのが基本戦法。ここに、リーチに優れた遠距離立ちC、ジャンプ防止になる遠距離立ちDを交えてけん制していく。相手の跳び込みは、後方ジャンプCで上を取って落とすのが有効だ。

時間稼ぎが主戦法



下段の飛び道具、フラットウッズ・マーチを出した後は、中下段の同時攻撃を仕掛けるチャンス。

直接ジャンプ攻撃を重ねるか、昇り前方ジャンプBを使ってガードを崩し、連続技につなごう。

連続技

- ① しゃがみA×2～4◎・●+Dorダブルアサルト
- ② 強ブラズマ・スピン◎・強ボロネジ・アフター→強ロスウェル・パニッシュorダブルアサルト

①は基本連続技。出せる状態なら、常にダブルアサルトへつなぐといい。②は強ブラズマ・スピンからの連続技。ボロネジ・アフターの着地後、すぐに追撃の技を出すこと。

仕掛けることができる。子供が当たる瞬間に、昇り前方ジャンプBやジャンプ攻撃を当てて相手のガードを崩し、着地後連続技①につなげていく。ただし、卵？が出現する位置はランダムなので、若干運が絡むのが痛い。

接近戦ではしゃがみAからの連続技①や、通常投げを狙っている。コマンド投げのブラズマ・アブダクションは、発生が遅いので使いにくい。モーションが小さく、下段判定の子供(？)を5匹生み出すフラットウッズ・マーチを使えば、中下段の同時攻撃を仕掛けることができる。子供が当たる瞬間に、昇り前方ジャンプBやジャンプ攻撃を当てて相手のガードを崩し、着地後連続技①につなげていく。ただし、卵？が出現する位置はランダムなので、若干運が絡むのが痛い。

ガレージGETで 新しい『バトルギア』ワールドを 体験しよう!



チューンド1

BATTLE GEAR 4

PCや携帯電話との連動により、新たなアーケードドライブゲームの世界を築き上げた『バトルギア4』。今作ではさらなる進化を遂げ、チューニング要素が加わっている。アルカディア本誌でも何度か紹介したが、基本使用料は無料だ!! ぜひ、この機会に始めてみよう!!

NETSYS
TAITO NET ENTRY SYSTEM

TXSURROUND
TAITO Type X

TAITO Type X

バトルギア4

■メーカー：タイトー

■ジャンル：レースゲーム

■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア

■操作：+エントリーキー

■発売日：2005年6月下旬(稼働中)

■使用基板：TAITO Type X+(プラス)

©TAITO CORPORATION 2005 ALL RIGHTS RESERVED
Text: するする

①まずはキー情報を入力

まず用意するのは、1回以上プレイしたネットエントリーキー。携帯でバトルギアネット(欄外参照)にアクセスし、手順に従いキーに刻印されているIDを入力。そのまま、ガレージの取得に進もう。

キー情報入力(1/8)

※新機に取換します
※既存のキー情報を入力して下さい

キーID
200225
キーの金庫部分に刻印されています

エントリーネーム
MOB9
(半角英数字4文字)
3文字以下の場合は空白も入力!

OK
BATTLE GEAR TOPへ戻る
©TAITO 2005

②車の情報を入力

キー情報入力(2/8)

※キー情報を入力して下さい

車種を選択して下さい

車種
● CITROEN
● FORD
● Honda
● MAZDA
● MINE
● MITSUBISHI
● NISSAN
● PEUGEOT
● RENAULT
● SUBARU
● TOYOTA
● Volkswagen

OK
BATTLE GEAR TOPへ戻る
©TAITO 2005

キー情報入力(3/8)

車名を入力して下さい

車名
● ACORD
● Fit
● INTEGRA
● NSX
● S2000

OK
BATTLE GEAR TOPへ戻る
©TAITO 2005

次に、キーIDを入力したネットエントリーキーを使って、初プレイ時に選択した車種に印を付ける。メーカー選択後に車名を選ぶ流れは、ゲーム中と同じなので分かりやすい。

本誌でも何回も紹介しているが、『バトルギア4』のガレージは、ガレージエクステンションと呼ばれる拡張サービス以外はすべて無料である。そうとなれば使わない理由は無いだろう。もちろん、チューニングを行なわなくてもゲームを楽しむことはできるが、アルカディア読んでくれる

いる皆は興味津々のはず。ここでは、はじめの1歩として、どんな流れでガレージに登録していくかを紹介。サーバーメンテナンスや拡張サービスについての詳しい情報は、欄外のバトルギアドットネットにアクセスすれば、詳しく説明されているので、こちらも見てみるといい。



⑤オーナー情報の確認

ガレージオーナーの情報が入力終わるとその内容の確認画面に進む。後で修正ができない項目もあるので、入力した内容が間違っていないかを何度も確認することが重要。

オーナー情報の確認(5/8)

※入力した情報を確認して下さい

キーID
200225
キーの金庫部分に刻印されています

エントリーネーム
MOB9
(半角英数字4文字)
3文字以下の場合は空白も入力!

車種
● CITROEN
● FORD
● Honda
● MAZDA
● MINE
● MITSUBISHI
● NISSAN
● PEUGEOT
● RENAULT
● SUBARU
● TOYOTA
● Volkswagen

車名
● ACORD
● Fit
● INTEGRA
● NSX
● S2000

OK
BATTLE GEAR TOPへ戻る
©TAITO 2005

④オーナー情報の設定

照会が完了すると次はオーナー情報の入力。ログインID、ログインパスワード、ニックネーム、生年月日を入力。ニックネームは後で変更することはできないので注意。ID、パスワードは忘れないようにメモしておこう。

オーナー情報の設定(6/8)

※入力した情報を確認して下さい

キーID
200225
キーの金庫部分に刻印されています

エントリーネーム
MOB9
(半角英数字4文字)
3文字以下の場合は空白も入力!

車種
● CITROEN
● FORD
● Honda
● MAZDA
● MINE
● MITSUBISHI
● NISSAN
● PEUGEOT
● RENAULT
● SUBARU
● TOYOTA
● Volkswagen

車名
● ACORD
● Fit
● INTEGRA
● NSX
● S2000

OK
BATTLE GEAR TOPへ戻る
©TAITO 2005

キー情報の設定(7/8)

※入力した情報を確認して下さい

キーID
200225
キーの金庫部分に刻印されています

エントリーネーム
MOB9
(半角英数字4文字)
3文字以下の場合は空白も入力!

車種
● CITROEN
● FORD
● Honda
● MAZDA
● MINE
● MITSUBISHI
● NISSAN
● PEUGEOT
● RENAULT
● SUBARU
● TOYOTA
● Volkswagen

車名
● ACORD
● Fit
● INTEGRA
● NSX
● S2000

OK
BATTLE GEAR TOPへ戻る
©TAITO 2005

キー情報の確認(8/8)

※入力した情報を確認して下さい

キーID
200225
キーの金庫部分に刻印されています

エントリーネーム
MOB9
(半角英数字4文字)
3文字以下の場合は空白も入力!

車種
● CITROEN
● FORD
● Honda
● MAZDA
● MINE
● MITSUBISHI
● NISSAN
● PEUGEOT
● RENAULT
● SUBARU
● TOYOTA
● Volkswagen

車名
● ACORD
● Fit
● INTEGRA
● NSX
● S2000

OK
BATTLE GEAR TOPへ戻る
©TAITO 2005

③照会が完了

入力されたネットエントリーキーのID、エントリーネーム、車種すべてがサーバーで認証されると照会が完了。急いで入力すると間違えやすいので慌てずに入力しよう。

マイガレージ取得完了

※入力した情報を確認して下さい

キーID
200225
キーの金庫部分に刻印されています

エントリーネーム
MOB9
(半角英数字4文字)
3文字以下の場合は空白も入力!

車種
● CITROEN
● FORD
● Honda
● MAZDA
● MINE
● MITSUBISHI
● NISSAN
● PEUGEOT
● RENAULT
● SUBARU
● TOYOTA
● Volkswagen

車名
● ACORD
● Fit
● INTEGRA
● NSX
● S2000

OK
BATTLE GEAR TOPへ戻る
©TAITO 2005

⑥マイガレージ取得完了

完了のボタンを押すとオーナー情報の登録が終了し、晴れてガレージの取得となる。さあこれで楽しい『バトルギア4』の世界に入れます。早速チューニングをしてみよう!

①マイガレージにログインして メインメニューへ

まずはマイガレージにアクセスすることからスタート。
バトルギアネットにアクセスし、マイガレージ取得時(前
ページ参照)に設定したログインID、ログインパスワード
を入力し、ガレージ認証を行なおう。

②カスタマイズを選択し カーセレクトへ

ログインが認証されたらメインメニュー
へ。その後、カスタマイズを選択して、カーセ
レクトに進む。登録されている車種が表示さ
れるので、チューニングしたい車を選ぼう。

カーセレクト	メインメニュー
カスタマイズ カーセレクト 1-4-10-20-225 NSX 登録台数 1台 登録追加台数 パークススペース 空き2箇所 購入 マイガレージに戻る ©TAITO 2005	所有BG:90000 マイガレージの管理 1-4-10-20-225 NSX オート操縦 エンジン設定 マイター 利用料金支払い マイガレージに戻る ©TAITO 2005

マイガレージログイン
ログインID (半角英数) take652 ログインパスワード (半角英数) tel:10 マイガレージをお持ちで ない方は、こちらから 取得して下さい。 BG:400000 TOPへ 戻る ©TAITO 2005

ガレージの取得が済んだら
早速チューニングにトライ！
ここではそのチューニング
の一連の流れを、携帯でアク
セスした画面で紹介してい
く。
ガレージを取得した状態か
らならトップメニューに戻り、
チューニングの項目へ進めば
OK。だが今回は、まず最初
にマイガレージにアクセスする

と、ここから見ていきたいと思います。
また、具体的にどのような
パーツが存在するのかについ
ても掲載したので、事前にそ
れぞれのパーツが持つ効果を
きちんと確認しておいて。
ゲーム中の待ち時間にス
ムーズに操作できるように手
に覚え込ませておけば、より
多くのセッティングが試せる。

「チューニング」への 進み方と パーツ交換の方法
操作系チューニング サブメニュー パーツ選択 何れですか? ① チューニングとは? ② タンバー&スプリング ローダウン&強化ショック ③ ステアライザー 無調整の戻す ④ ステアライザー 横振れの戻す 戻る ©TAITO 2005

④パーツを確認して 購入

交換したい項目を決めるとそ
の中、交換可能なパーツが表
示される。今回は「タンバー&
スプリングの交換」を選択。現在は
標準のサスになっているので、
変更するためショップへGO!!

操作系チューニング サブメニュー パーツ選択
① チューニングとは? ② タンバー&スプリング 無調整の戻す ③ ステアライザー 横振れの戻す ④ ステアライザー 横振れの戻す 戻る ©TAITO 2005

⑤セッティングセレクトから パーツ交換へ

車を選択後、「チューニング」を選ぶとセッ
ティングセレクトへ進む。初期段階では一つだ
け登録されているので、そのまま「チューニ
ングへ進む」へ入り、交換したい項目を選択。

セッティングセレクト
何れですか? ① セッティングとは? ② チューニングとは? ③ タンバー&スプリング ローダウン&強化ショック ④ ステアライザー 横振れの戻す 戻る ©TAITO 2005

チューニングパーツ

パワーや操作フィーリングを変えるため、様々なパーツが用意
されている。マイカーの基本特性を考えた選択が重要だ。

ブレーキ 制動力が向上し、より短い 距離で速度を落とせるよ うになる。 タイヤ グリップの違う様々な車種 が存在し、ステージに合った 選択をすることが可能。 インチアップ ホイール径を大きくして、 タイヤ幅をワイド化するこ とができる。 スプリング&ダンパー サスペンションの交換。調 整を行ない、コーナリング 性能を向上させる。 スタビライザー コーナーでのハンドリング レスポンスに影響。高い速 度域でも安定する。 軽量化&剛性アップ ボディの軽量化と剛性を 高めることで、レスポンス のいい操作性になる。 ギアボックス 5速MTから6速MTといっ た変換を行ない、加速特 性を向上させる。	ファイナルギア ギア比の変更をすることで、 加速特性を様々な方向 性に変化させる。 ドライブトレイン クラッチなどの交換を行 ない、駆動効率を向上させ ることが可能。 エアロパーツ 空力特性を向上させるこ とができる。(注:写真は オプションのもの) エンジンタイプ NAからターボといったエ ンジンの換装を行なうこ とができる。 エンジンパワーアップ 搭載エンジンのチュー ニングを行ない、出力を向上 させる。 冷却効率アップ エンジンの過熱を防ぐこ とで、後半の性能低下を防 ぐことができる。 マフラー 排気効率を向上させ、エ ンジンの出力特性を向上 させる。
---	--

⑥そのまま装着する 場合は設定

所持しているBG (バトルゴールド)で
購入できるパーツをその中から選ぶ。今
回は、ほかと比べ安価な「ローダウン&
強化ショック」を選択。確認画面に移行
するので、再度チェックして、購入へ。

ショップ タンバー&スプリング
現在BG:90000 ① タンバー&スプリング ローダウン&強化ショック 50000BGで購入しまし た。 ② 現在の所持BG 40000BG ③ タンバー&スプリングを、今 購入した「ローダウン& 強化ショック」に変更しま した。 戻る ©TAITO 2005

⑦パーツ変更完了

パーツを購入するとそのまま
装着するかどうかを選ぶこ
とができる。今回はパーツ交
換するので、「変更」を選んだ。
変更完了の画面が表示され
るので、右の画面を必ず確認
しよう。これで一連のパーツ
交換の作業が終了となる。
当然、一度購入したパーツ
はストックされていき、取り外
しも可能だ。コースによってパ
ーツの組み換えを行ない、最
適なセッティングを探してみ
よう。

ドレスアップパーツ

■外部装飾品	■内部装飾品
ボディカラー ボディの色を変更できる。 ウィンドウカラー 窓の色を変更できる。 ライトカラー ライトの発光色を変更し、 より境界を良くします。 マッドフラップ ホイールなどおなじみの 泥よけを装着します。	アクセサリ 車種ごとに用意されてい る装飾品を装着できる。 ホイールタイプ ホイールの形状を変更 することができる。 ホイールカラー ホイールの色を変更 することができる。 リムカラー ホイールのリム部の色 を変更できる。
水溫計 油温計 タコ メーター	ブースト計 時計

あなたの「もう無理ッ!」を「できたっ!」に変える

『バトルギア4』

再入門講座

Round2

今回の講座内容

- 1 時間目……上達が「楽」になる車選び
- 2 時間目……ステアリング操作は「丁寧」に
- 3 時間目……減速の基本は「アクセルワーク」
- 課外授業……「目線」の意識の重要度



駆動方式別運転特性

FF

基本的に終始アンダーステアが出るだけなので、初心者におすすめ。



FR

荷重移動によりアンダーにもオーバーにもなる。上達するにはいい。



MR

操作が難だとオーバーステアが出やすい。シビアなハンドリングだ。



4WD

挙動としては安定しているが、半面曲がりにくい特性も持っている。



最初の車選択は

実はかなり重要だ!!

稼働が始まって約1カ月が経過した『バトルギア4』。巷のゲーセンでは色々なプレイヤーがドライブしているのを目にするが、皆うまく走っていないようだ。

ドライビングの基礎を身に着けるためには、何よりもまず、「練習量」が重要と思われがちだが、それは半分正解ってところ。最終的には練習量がものをいうが、一番最初の基本を身に着けるには、変な癖を付けないためにも、**素直な特性で運転が楽な車を選択**するのが、何よりもうまくなる秘けつなのである。

登場する駆動方式は左にある4タイプ。各々に特性があり、最初からすべての車のポテンシャルを引き出すのは無理。好きな車を選ぶのはもちろん重要だが、ドライビングの基礎を身に着けてからでも遅くはないので、最初は扱いやすい車を選択するといいぞ。

1時間目

楽
にしよう!!

STEP 1

車選びで
ドライビングを

ドライブゲーム初心者には ヴィッツ (NCP13) がオススメ!!

DクラスのFF車の中でもヴィッツは、コンパクトなボディサイズと重心の低さから、ハンドルを切った分だけ曲がってくれる素直な特性。丁寧に運転していれば、とっさの修正舵を要求される場面も少なく、まさに初心者にとっての車といえるだろう。



上達を実感できる 車選びをしよう!!

最初からビジーな車を選択すると、挙動が乱れやすいため、真っすぐ走ることもままならない。基本的な操作が身に着いていない状態でそのような車を選択しても、なかなかうまく走ることができず、上達したかどうかが分からなくなってしまいがち。当然のことだが、車が速度が上がるほど、アンダーやオーバーへの修正舵を素早く行なわなければならないので、それなりのドライビングスキルが要求される。

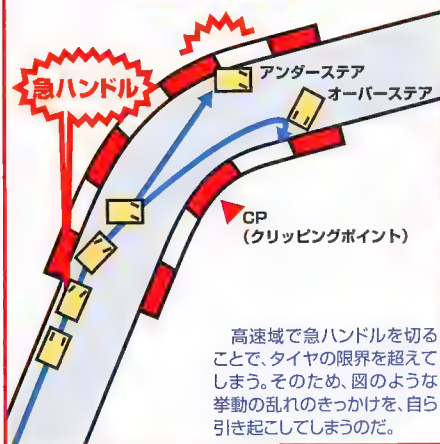
そこで初心者はDクラスのFF車を選んでみてはどうか。デミオやフィットなど大衆車が多いクラスだが、ハンドリングが素直だし、パワーが少ないためタイヤが空転しやすく、アクセルコントロールを要求される場面が少ない。慣れればスムーズに上達していくことができるだろう。

ドライブゲーム上級者には RX-7 (FD3S) がオススメ!!

荷重移動をきちんと理解し、それを実践できるドライビングスキルがあるのならば、ドリフトもできるFRがやっぱりオススメ! 前輪が操舵、後輪が駆動という具合に役割がきちんと分担されているため、効率良くタイヤを使うことができるのが特徴。モータースポーツに登場する車種で多く採用されている駆動方式である。



失敗例 一気に切り込んでも曲がらない!!



高速走行時の急ハンドルは「バトルギア4」では命取りになる



2時間目

STEP 2

「バトルギア4」でのステアリング操作はにしよう!!

バトルギア4でのステアリング操作は

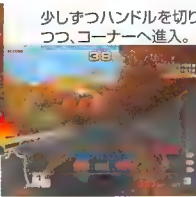
序々にステアリングを切り込みスリップのきっかけを無くす!!

車が不安定になってしまう状況を回避するためには、とにかく「急」の付く操作をしないように心掛けて運転すること。車は速度が出れば出るほど、ドライバーの入力に対して過敏に反応するためだ。タイヤに横方向の力を確実に受け止めさせるため、急激に力が加わらないよう、少しずつゆっくりと切り込んでいくことが重要。ハンドルからのインフォメーション(反力)をきちんと意識して操作すること。

立ち上がりでもゆっくり戻すことを意識しよう。

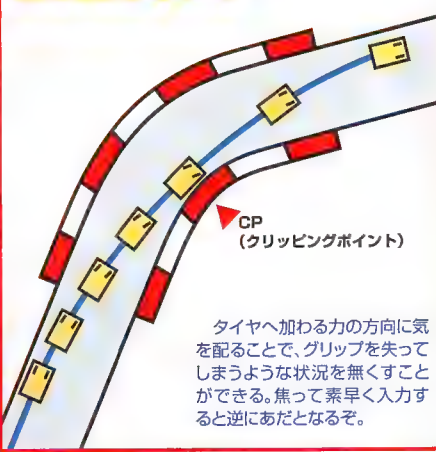


少しずつハンドルを切りつつ、コーナーへ進入。

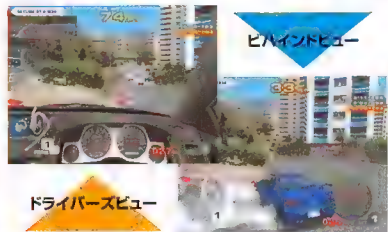
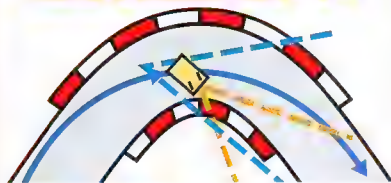


手前から少しずつ切り込んでいく

成功例



視点の違いで見える範囲が広がる!!



視点によって目線が大きく変わる!!



課外授業

「目線」重要!!

視点によって目線が大きく変わる!!

走行中、君はどこを見て走っている? 初心者の人はあまり意識せず何となく画面を見ている人も多いのではないだろうか。特にリアル系のドライビングゲームに慣れることなんだけど、行きたい方向を見る、ってことを意識するだけで、自然とコントロールできる。走行中、君はどこを見て走っている? 初心者の人はあまり意識せず何となく画面を見ている人も多いのではないだろうか。特にリアル系のドライビングゲームに慣れることなんだけど、行きたい方向を見る、ってことを意識するだけで、自然とコントロールできる。走行中、君はどこを見て走っている? 初心者の人はあまり意識せず何となく画面を見ている人も多いのではないだろうか。特にリアル系のドライビングゲームに慣れることなんだけど、行きたい方向を見る、ってことを意識するだけで、自然とコントロールできる。

失敗例

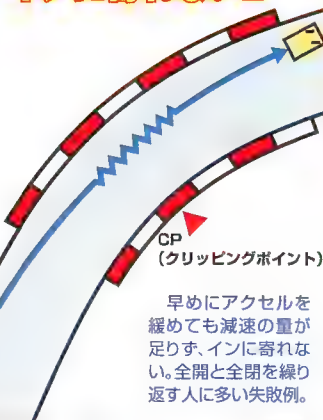
その1

減速が遅く
曲がれない!!



その2

減速が足りないため
インに寄れない!!



アクセルワークは
タイミング!!

2時間目にステアリングを丁寧に切り込むことで、グリップ力を有効に使う方法を紹介したが、それだけではすべてのコーナーを曲がることはできない。

慣性が働いている以上、ある一定以上の力に対しては、踏ん張ることができないのである。

あえて超初歩的なことを書くが、曲げるためには**スピードを落とさなければならない**のだ。今作では、「減速」が非常に重要なファクターとなるため、基本であるアクセルワークの方法をおさらいしよう。

3時間目

STEP 3

まずは
アクセルワーク

『バトルギア4』でのコーナーは
減速が重要!!

『バトルギア4』上達の心得
最初はアクセルを
早めに抜き、
必ずインに寄れる
ようにするべし!!

長くアクセルを緩めることで
インに寄れるようにしよう!!

アクセルを緩めてコーナリングすることの利点は、ブレーキによる急激な減速ではないため、予測できない挙動が起こりにくいということ。最初のうちはアクセル全開でギリギリ抜けることができる高速コーナーでも、アクセルを緩めて曲がるようにしていこう。そうすることで、きちんとインに寄るライン重視のコーナリングを覚えることができる。ここでのポイントは、アクセルを開けることでタイヤのグリップが高まり、より大きな舵角に対しても反応することを**体で理解**することだ。

長く緩めることで、インに寄れるようになる。



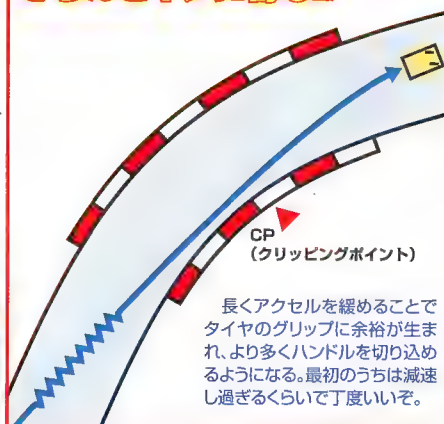
かなり手前だが、最初はこの辺りから緩める。



すぐに踏み込み、緩めた状態でインを目指す。



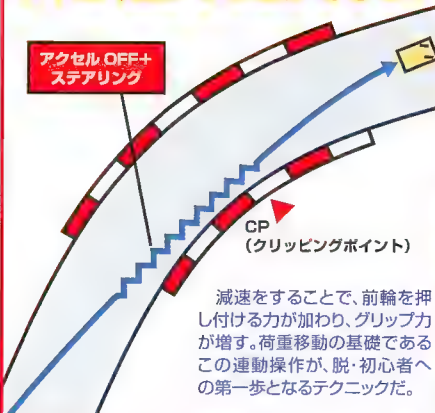
早めに長くアクセルを抜き
きちんとインに寄る!!



成功例

応用例

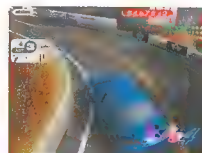
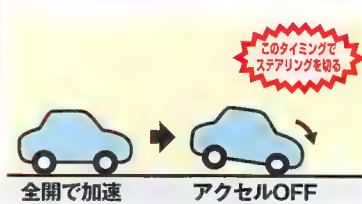
ステアリングと連動させれば
より速く曲がることできる!!



減速で起きる荷重移動を
曲げる力に活かそう!!

これまでのタイヤのグリップ力の話では、加減速で起こる荷重移動を考慮せずに説明してきた。一昔前のドライブゲームならこの要素を考えなくても問題はなかったが、リアル志向の『バトルギア4』ではこの**荷重移動を理解した上で操作をすることが必要不可欠**になってくる。

下の図のように、アクセルを緩めることで荷重が前に移るのは感覚的に理解できるだろう。タイヤの面圧が上がったときにタイミングよくステアリングを切ることで、より高い速度で進入することができるのだ。



操作の連係ができているかを、リプレイ画面で確認できる。

『バトルギア4』上達の心得
荷重移動を意識して、
ステアリングと
アクセルを
連動させるべし!!

事典

このページで掲載したアクセルOFFによる進入は、本作では基本中の基本となるテクニックだ。初心者は、いきなりRがきついコーナーがあるコースを走るのはなく、まずこのアクセルワークを覚えることが、『バトルギア4』上達への近道になる。今までドライブゲームをひたすらアクセル全開で走っていた人も多いと思うので、最初のうちに意識改革をしておくことがポイントだ。

『バトルギア』の魅力をあの開発者に直撃!!

いろいろあるけど、レースゲームは

バトルギア一択!!です

プレイヤーとしても有名!?な

開発者

R

R氏談

「リアル」だけではなく、 そう快感も重要です!!

Q:『バトルギア』シリーズを制作する上で、何を一番重要視されていますか?

R氏:何でしょうねえ、う〜ん、やっぱりバランスがいいってことかなと思いますね。『バトルギア』を作る上で考えているのが、単純に「リアル」ってことだけじゃなくて、「リアルからくるイメージ」に合わせるってことなんです。

—はあ? それはということですか?

R氏:ただ現実の再現というわけでもなく、そう快感重視だけでもない。その両方のいいところをうまくミックスさせることです。

私のレースゲームに対する価値観は、速いスピードで、簡単に走れば気持ちがいいというものではないんです。スピードは何キロでもいいから、うまく操ることで快感が得られるということが何よりも優先。だから、本作はシリーズ通して「峠」を走るんですよ。コースがクネクネして、直線が少ない方が、操っている時間が長くなるじゃないですか。

マシンコントロールを少しずつ自分のモノにしていく喜びがあり、その先に0.01秒を削るシビアな戦いができるようにしています。

R氏談

無限ともいえる走り方です!!

Q:具体的に『バトルギア』のどこに惚れているのですか?

R氏:まず何よりも、練習を積むことによって、自分だけの走りを組み立てていけることです。

ワインディングコースならば、極力パワーのロスを抑え、いかにしてスピードを乗せていくかを考えます。高速コースならば、極限までの無駄のそぎ落としです。当然、車によってパワーや乗り味は違うため、攻め方も違ってきます。今作からはチューニング要素も加わり、さらに探求の幅は広がりました。いろいろ試してみてください。

R氏談

まだまだ修行中のため、 わかりません(笑)

Q:徹底的にやり込むことで『バトルギア』を極めると、どんな世界が見えてくるのでしょうか?

R氏:もう何年もプレイしていますが、私自身がその境地まで達していないため、何とも言えません(笑)。恐らく、プレイヤーの皆さんの方が、先にその領域まで足を踏み入れるのではないのでしょうか? 前作『バトルギア3』のランキングを見て、本当に世の中は広いと感じたものです。

『バトルギア』の魅力を
教えて下さい!!

編集部が、知る人ぞ知るバトルギア界の重鎮に接触することに成功! 本シリーズの開発者でもあり、プレイヤーとしてもスゴ腕の謎の人物(笑) R氏にバトルギアの魅力について質問をぶつけてみた。シリーズ通して継承されているゲーム性やリアル感のベ이스となる考え方、価値観について語ってもらったぞ。

R氏談

筐体が生み出す、 ドライビング空間!!

Q:『バトルギア4』が他のレースゲームとは違うところを教えてください。

R氏:一番はハンドルから伝わってくるインフォメーション(反力)ですね。アンダーステアによる舵の抜け方や、溝に引っかけたときの力の加わり方など、本当に多くの処理を行なっています。家庭用もかなり良くなっていますが、ドライバーに対する情報の多さはあの筐体ならではでしょう。

R氏談

乗りこなす快感!!

Q:『バトルギア』にしかない面白さって何ですか?

R氏:、全シリーズ通して共通しているのは、車を乗りこなす楽しさと、タイムを削る過程での成長する喜び。この二つに尽きるのではないのでしょうか。

「NESYS」によるランキングやチューニングなどの新要素は加わっていますが、根底にあるものはずっと変わっていません。確かに、一筋縄ではいかない挙動ですが、乗りこなしたときの快感は保証します。

R氏の軌跡

続編が出る度に、信じられないほどの進化を遂げてきたシリーズ。



タイトル名も一新し、最強のドライビングゲームシリーズが誕生した。

インタビュの最後にR氏から出たコメントが、少しずつだけとコソコソとやってきたことがやっと形になってきたというものでした。いち開発者として、自分がプレイして楽しいものを作るという目標が、きつと面白さの秘けつなのだろう。

まだまだ夢の途中

レアカード全グラフィック&全カードリスト公開!

今月は情報満載。二種類のMVPに加えて、全レアカードの画像をお届けする。また14チーム、全228人の選手データが入ったカードリストを、一挙に公開。レアリティーや出身国、そしてパラメーターなどが選手に関するすべての情報が一目でわかるようになっているぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロッパクラブス 2004-2005

- 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：2005年6月下旬(稼働中)
- 使用基板：NAOMI2

© SEGA, 2002, 2005

© PANINI 2005



WORLD CLUB
Champion Football™
European Clubs 2004-2005

ベトル・ツェホ

チェルシーのリーグ優勝を支えた大型GK。若いながらもすでにビッグな選手だ。



ジダ

白カードだったが、多岐にレアカードで登場する。10人目の選手に決定は必す。



ホセ・サンティアゴ・カニサレス

スペイン代表に名を連ねるベテランMF。さらにも秋季の活躍を模索する。



WORLD GOALKEEPER

ワールド ゴールキーパー

ジャンルイジ・ブッフォン

世界最高のGKと称されるイベントスの守護神。WCCFでは常にレアカード入りしている。



ビクトル・バルデス

今やバルセロナ不動のGKとなつて守る。護神、欧州最高のGKとの呼び声も高い。



全国大会に向けた、新たな選手の起用方法やフォーメーションの確立が求められるそう。



これまでのカップウィナーズカップでは連覇を成し遂げた者はいなかった。果たして今回は? R・ハリケーン<C-K>は連覇できるのか?

全国大会が早くも開催決定!
ヨーロッパクラブスが稼働して二カ月。早くも全国大会の開催が決定した! 予選店舗や日程といった詳細は、公式ホームページ(アドレスは90ページに順次アップされるので、そちらを参照してほしい)。

EMVP

Europe Most Valuable Player

アンドリー・シェフチェンコ

A.C.ミラン

FW

2004年のヨーロッパ最優秀選手(パンドール)に選出された。A.C.ミランのエースストライカー、パラメーターの合計値は、2001-2002や2002-2003の時より低い95となっている。



WMVP

World Most Valuable Player

ロナウジーニョ

FCバルセロナ

FW

言わずと知れた、ブラジル代表のメダリスト。フリーキックやパスの精度はもろろんのこと、ドリブルによる突破も最高レベル。FW、ウィング、トップ下など、さまざまなポジションで使えるのも魅力。

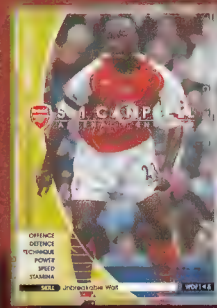
名前	所属クラブ	国籍	身長	足の長さ	テクニック	パワー	スピード	スタミナ	トータル
ベトル・ツェホ	チェルシー	チェコ	9	19	12	19	12	11	82
ジダ	A.C.ミラン	フランス	9	19	16	18	12	11	90
ホセ・サンティアゴ・カニサレス	バルセロナ	スペイン	8	18	13	16	12	12	80

監督カードのデザインは 全部で14種類

これまで、種類しかなかった監督カード。ヨーロッパクラブスではゲームに登場する14チームすべてのチームカラーをデザインしたカードが用意されている。全種類そろえるには、監督カードのトレードも必要になるかも？



WORLD DEFENDER ワールドディフェンダー



ソル・キャンベル
アーセナルの守備陣を支える大型DF。めったに当たり負けしない強力なフィジカルが持ち味。

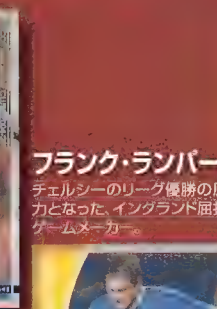


パオロ・マルディーニ
圧倒的なキャプテンシーでチームを牽引する大ベテラン。SBとCB、両方になれる器用者でもある。

カルレス・プジョル
チームを優勝に導いたキャプテン。スピードの数値が高く、スルーパスに素早く対応する。



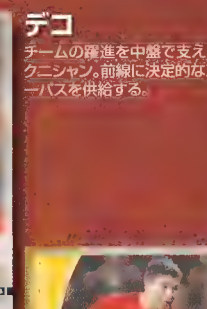
名前	所属クラブ	国籍	WOL	FOR	DEF	POW	SPE	STA	TEC
ソル・キャンベル	アーセナル	イングランド	10	19	18	20	12	14	88
リオ・ファーマン	マンチェスター	イングランド	11	18	17	19	13	14	87
パオロ・マルディーニ	A.C.ミラン	イタリア	10	20	13	17	13	14	87
アレックス・ネスタ	A.C.ミラン	イタリア	10	20	12	18	15	16	91
カルレス・プジョル	FCバルセロナ	スペイン	10	18	13	17	16	17	91



フランク・ランパード
チェルシーのリーグ優勝の原動力となった、イングランド屈指のゲームメーカー。



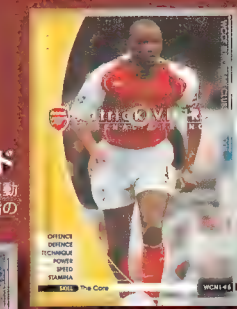
クロード・マケレレ
「白い巨人」から移籍してきた中盤の濃し居。DF並みのディフェンス力、中盤の底に君臨する。



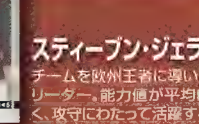
スティーブン・ジェラード
チームを欧州王者に導いた若きリーダー。能力値が平均的に高く、攻守にわたって活躍する。



デコ
チームの躍進を中盤で支えるテクニシャン。前線に決定的なスループスを供給する。



パトリック・ヴィエラ
能力の合計値が全カードで最高の95を誇るMF。豊富な運動量と高い守備力で中盤を制圧する。



名前	所属クラブ	国籍	WOL	FOR	DEF	POW	SPE	STA	TEC
パトリック・ヴィエラ	アーセナル	フランス	13	17	14	19	15	17	95
フランク・ランパード	チェルシー	イングランド	16	12	15	16	14	17	90
クロード・マケレレ	チェルシー	フランス	8	18	18	15	15	20	89
デコ	FCバルセロナ	ポルトガル	16	18	19	16	15	16	91

WORLD CENTRAL ワールドセントラル

名前	所属クラブ	国籍	WOL	FOR	DEF	POW	SPE	STA	TEC
パトリック・ヴィエラ	アーセナル	フランス	13	17	14	19	15	17	95
フランク・ランパード	チェルシー	イングランド	16	12	15	16	14	17	90
クロード・マケレレ	チェルシー	フランス	8	18	18	15	15	20	89
デコ	FCバルセロナ	ポルトガル	16	18	19	16	15	16	91

WORLD SIDE ATTACKER

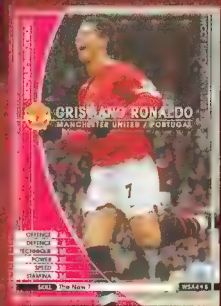
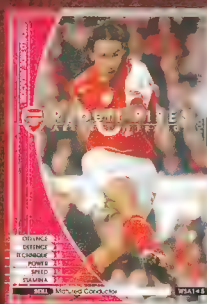
ワールドサイドアタッカー



ビセンテ・ロドリゲス
左サイドを主戦場にするスペイン代表ウイング。作戦に忠実に従ってくれる使いやすい選手だ。



ロベール・ピレス
ピッチの右サイドを支配するテクニシャン。ドリブルだけでなく、パスでも決定機を作り出す。



クリスティアーノ・ロナウド
WCCFでは貴重な右サイドアタッカー。ドリブル突破能力だけでなく、決定力も高い。

ライアン・ギグス
抜群のスピードでサイドを突破するMF。移動範囲が広く、左に配置しても右サイドに顔を出す。



アリエン・ロッベン
左サイドを蹂躞するオランダの直戦車。爆発的なスピードでピッチを縦断する。

名前	所属クラブ	国籍	WCCF	PS	DR	PA	PO	SP	ST	TA
ロベール・ピレス	アーセナル	フランス	11	11	11	11	11	11	11	11
アリエン・ロッベン	PSV	オランダ	11	11	11	11	11	11	11	11
ライアン・ギグス	マンチェスター・ユナイテッド	ウェールズ	11	11	11	11	11	11	11	11
クリスティアーノ・ロナウド	マンチェスター・ユナイテッド	ポルトガル	11	11	11	11	11	11	11	11
ビセンテ・ロドリゲス	バレンシア	スペイン	11	11	11	11	11	11	11	11

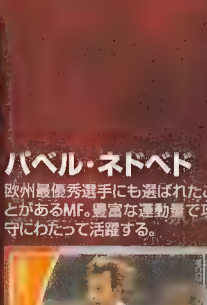
CRACK クラック



パブロ・アイマール
アルゼンチン代表でも司令塔を務める若き天才。ウイングやトップ下でも力を発揮する。



カカ
今やACミランだけでなく、ブラジル代表でも欠かすことのできない存在となった名手。



バベル・ネドベド
欧州最優秀選手にも選ばれたことがあるMF。豊富な運動量で攻守にわたって活躍する。



デニス・ベルカンブ
まるでボールが足に吸い付いているかのようなトラップで、見る者を魅了するファンタジスタ。

名前	所属クラブ	国籍	WCCF	PS	DR	PA	PO	SP	ST	TA
デニス・ベルカンブ	アーセナル	オランダ	11	11	11	11	11	11	11	11
バベル・ネドベド	PSV	チェコ	11	11	11	11	11	11	11	11
カカ	ACミラン	ブラジル	11	11	11	11	11	11	11	11
フランチェスコ・トッティ	ローマ	イタリア	11	11	11	11	11	11	11	11
パブロ・アイマール	バルセロナ	アルゼンチン	11	11	11	11	11	11	11	11



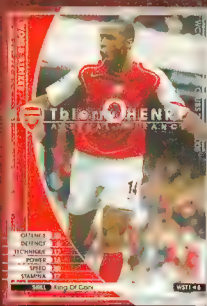
フランチェスコ・トッティ
ローマのキャプテンにして主将。アタッカーに必要な能力を、すべて持ち合わせている。



サミュエル・エトー
ゴールを躍進し、優勝に貢献した俊足FW。相手DFの裏に高速で走り込みゴールを狙う。



ティエリ・アンリ
抜群のスピードと高い得点能力を兼ね備えた、フランスのエースストライカー。



WORLD STRIKER

ワールドストライカー



スラタン・イブラヒモビッチ
移籍一年目からチームでトップの得点を記録。フィジカルの高さと繊細な技術を併せ持つ。

アドリアーノ
ブラジルの新しい怪物。ゲーム中でも、左足による強烈なシュートがしっかりと再現されている。



ルート・ファン・ニステルローイ
ファン・バステンの再来と呼ばれる、オランダ生まれの点取り屋。意外と(?)小技もうまい。

名前	所属クラブ	国籍	WCCF	PS	DR	PA	PO	SP	ST	TA
ティエリ・アンリ	アーセナル	フランス	11	11	11	11	11	11	11	11
ルート・ファン・ニステルローイ	マンチェスター・ユナイテッド	オランダ	11	11	11	11	11	11	11	11
アドリアーノ	インテル	ブラジル	11	11	11	11	11	11	11	11
スラタン・イブラヒモビッチ	マンチェスター・ユナイテッド	スウェーデン	11	11	11	11	11	11	11	11
サミュエル・エト	FCバルセロナ	カメルーン	11	11	11	11	11	11	11	11

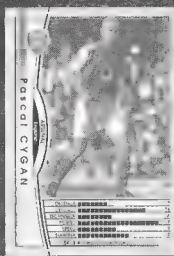
チーム名	No.	選手名	国籍	ウイング	ディフェンス	アタック	パワー	スピード	スタミナ	スキル
001	イエンス・レーマン	ドイツ	9	17	7	18	11	10	72	セットプレー時の攻撃参加
002	ソル・キャンベル	イングランド	10	19	13	20	12	14	88	不敗のディジナルコンタクト
003	ガジェ・クリシー	フランス	10	13	12	14	16	15	80	精神的強さ
004	アシュリー・コール	イングランド	14	12	13	10	18	18	85	柔軟なサイドアタック
005	バスカル・シガン	フランス	7	16	8	19	9	12	71	重装歩兵
006	ローレン	カメルーン	12	13	14	15	15	15	84	強運
007	コロ・トゥーレ	コートジボアール	10	17	12	15	17	15	86	ヘッドスターの天敵
008	エドゥアール・バティスタ	フランス	13	11	16	14	13	15	82	前進的な足
009	フランセスク・ファブレガス	スペイン	14	16	17	13	15	14	83	超新星
010	ジゼル・バティスタ	ブラジル	11	15	13	15	14	17	85	中盤の磁
011	パトリック・リャングベリ	スウェーデン	16	9	16	14	17	18	90	旋回無尽のプレー
012	ヨセフ・モウリニョ	フランス	17	10	18	13	14	16	88	以心伝心の絆
013	パトリック・ビエラ	フランス	13	17	14	19	15	17	95	中盤の覇者
014	ダニエル・カサ	オランダ	17	6	20	16	13	12	84	パーフェクトトラップ
015	ティエリ・アンリ	フランス	20	6	17	14	20	17	94	以心伝心の絆
016	ホセ・アントニオ・レジェス	スペイン	17	7	16	12	19	14	85	スピードスター
017	ベトル・ツェボ	チェコ	9	19	12	19	12	11	82	隙のない安定感
018	ウェイン・ブリッジ	イングランド	12	12	14	12	15	15	80	絶妙なバランス感覚
019	ウィリアム・ガラ	フランス	10	17	12	17	15	15	86	絶妙なバランス感覚
020	ハヴロ・フェレ	ポルトガル	13	11	16	10	16	16	82	広大なスペースレンジ
021	リナルド・カバ	ポルトガル	8	20	13	14	15	15	85	チームの守護神
022	ジョナ・デ・ラ・ベニタ	イングランド	10	18	12	13	15	13	86	鋭いパス
023	ジョー・コール	イングランド	15	7	18	9	15	12	76	天性のチャンスメイカー
024	タミアン・ダフ	アイルランド	15	7	15	13	17	16	85	一撃打点のドリブル突破
025	ジェレミ	カメルーン	13	12	13	15	15	17	85	豊富な運動量
026	フランク・ラングバード	イングランド	16	12	15	16	14	17	90	低空ミール
027	グロッド・マタレ	フランス	8	18	13	15	15	20	89	ウィバー・ディフェンス
028	アリエン・ロッベン	オランダ	16	10	16	16	18	16	92	ウィンカー・ストライカー
029	チゴ	ポルトガル	13	10	16	13	14	15	81	幅広いゲームメイク
030	ディエゴ・ドロガバ	コートジボアール	18	8	14	18	15	16	89	鬼神のごとき突破
031	エドゥアル・グジョンセン	アイスランド	16	9	14	16	16	15	86	勇敢な飛び込み
032	マテウ・ケスマン	セルビア・モンテネグロ	18	4	16	14	17	13	82	天性のストライカー
033	イェルジ・デュクダ	ポーランド	7	18	12	16	11	11	75	冷静なる守護神
034	ジェイミー・キャラガー	イングランド	10	15	13	14	14	15	81	知を誇るミッドフィールダー
035	スティーブ・フィナン	アイルランド	12	10	12	12	16	15	77	知を誇るミッドフィールダー
036	スティーブ・ケネディ	アイルランド	16	16	12	12	11	13	73	鋭いディジナルコンタクト
037	サム・ヒービー	フランス	9	18	12	20	12	13	84	ヘッド・コントローラー
038	ホセ	スペイン	9	15	13	15	14	14	80	スペースを埋める動き
039	ヨナル・ネーリセ	ノルウェー	13	11	13	17	16	16	86	機敏の左足
040	イゴール・ビシガン	クロアチア	13	11	14	15	14	13	80	難解なボールタッチ
041	スティーブ・ジェラード	イングランド	15	13	16	17	14	17	92	ロケット・パス
042	デヴィッド・ヘンリー	ドイツ	12	14	14	18	13	16	87	鋭く射撃F K
043	ハリー・キューウェル	オーストラリア	15	9	17	14	18	15	88	オズの魔法使い
044	スティーブ・ウォーノック	イングランド	11	13	12	15	13	15	79	しつこいチャージング
045	ジャビ・アロンソ	スペイン	15	11	17	15	14	14	86	全般的軌道
046	ミラン・バロシュ	チェコ	18	6	15	14	17	14	84	鋭敏なカット・イン
047	ジブリル・シセ	フランス	18	4	15	16	19	13	85	前進の切り込み
048	ルイス・ガルシア	スペイン	16	7	18	12	16	14	83	機敏のあるゲームメイク
049	ロイ・キーン	イングランド	5	16	8	15	12	11	67	冷静なるセーブング
050	ウスケ・ブラッソン	オランダ	8	16	10	16	14	13	77	鋭い突破のディフェンス
051	リナ・ファン・デル・サント	オランダ	11	20	15	18	12	14	90	卓越したフィードバック
052	ガブリエル・エインセ	アルゼンチン	12	17	13	15	15	15	87	力強いオーバーラップ
053	カリー・ネビル	イングランド	11	13	13	15	15	17	84	ムードメーカー
054	フィル・ネビル	イングランド	12	12	12	14	14	15	79	確実なつなぎ
055	ミカエル・シルベストル	フランス	11	16	12	17	15	15	86	超人的な身体能力
056	エリック・ジェン・バジェバ	カメルーン	11	12	12	14	15	18	82	天才的なマーキング
057	ライアン・ギグス	ウェールズ	17	8	17	13	18	15	88	ジャック・ナイフ
058	ロイ・キーン	イングランド	13	15	14	17	13	16	88	鋭いスライディング
059	クリスティアン・ノロウズ	ポルトガル	16	6	18	12	19	14	85	ファンタスティック・ドリブル
060	ポール・スコルズ	イングランド	16	11	15	15	15	18	90	ヒール・パス
061	ウェイン・ロビンソン	イングランド	18	7	17	16	15	15	87	地獄のドリブル
062	レイ・ウィリアムズ	イングランド	17	7	14	15	16	14	84	冷静なる突破
063	アラニス・ミス	イングランド	17	9	13	15	16	16	86	勝利への執念
064	ル・ファン・ニステルローイ	オランダ	20	6	16	19	15	16	92	自在なキャロップ
065	マルティン・ステクレンブルグ	オランダ	7	16	13	17	9	10	72	展開を見極めたポジショニング
066	ナイジェル・デ・ヨング	オランダ	10	16	12	16	15	13	82	エースキラー
067	ジュリアン・エスキュデ	フランス	9	15	13	14	14	15	80	攻撃につなげるディフェンス
068	ズネケ・グリンガ	チェコ	13	9	14	11	17	16	80	リスク・チャレンジ
069	ヨニー・ヘイティンガ	オランダ	11	18	14	15	14	14	86	ボール・スティラー
070	ハテム・トラベルシ	チュニジア	12	11	12	13	17	18	83	ダウン・ザ・ライン
071	トーマス・ガラセ	チェコ	10	15	14	13	13	16	81	中盤の仕事術
072	マクスウェル	ブラジル	13	10	16	11	16	16	82	積極果敢な攻撃参加
073	アンソニー・ボボダイ	ガーナ	10	13	12	15	14	17	81	中盤のストッパー
074	スティーブ・ピーター	南アフリカ	13	11	16	9	16	14	79	鋭い突破のディフェンス
075	ベニマル・マテウ	オランダ	15	9	15	15	17	16	87	鋭敏な足
076	ラファエル・ファン・デル・ファールト	オランダ	16	7	18	14	16	15	86	天性無敵のテクニック
077	イオアニス・アナスタシウ	ギリシャ	16	5	10	19	9	13	72	ターゲットマン
078	スティーブ・フアリ	オランダ	14	6	12	15	14	14	75	柔軟なポストプレー
079	ニコラ・ミテア	ルーマニア	14	5	15	8	18	12	72	スロー・モーター
080	マウロ・ロサレス	アルゼンチン	15	7	16	13	16	15	82	前進を駆使したドリブル
081	ガボリエル・バゴシュ	ハンガリー	8	16	12	16	10	11	73	素早いフィード
082	ブルーノ・バスト	ポルトガル	10	12	14	13	14	13	76	安定したポジショニング
083	パトリック・ムティアリ	デンマーク	12	9	12	13	17	15	78	卓越したフィードバック
084	パトリック・バーク	オランダ	10	16	13	15	12	14	80	抜け目のないディレイ
085	カリム・サイディ	チュニジア	7	16	9	17	11	13	73	隙のない空中戦
086	フランク・ジョング	韓国	12	14	13	14	15	16	84	幅広い攻撃参加
087	バスカル・ボスハルト	オランダ	9	13	11	16	13	15	77	鋭い突破のディフェンス
088	トーマス・ブレイク	ベルギー	14	7	15	15	15	14	76	巧みなフットタッチ
089	ゲルマン・マクドナルド	コロンビア	13	8	15	12	15	13	70	ロング・ドロス
090	ホセ・マリ	エルサルバドル	9	14	11	17	14	16	81	ハードプレッシング
091	バルト・ホル	ベルギー	14	8	15	14	15	15	81	サイドのゲームメイカー
092	シンジ・オノ	日本	16	10	18	12	13	13	82	ペルベットのパス
093	ロメオ・カステレン	オランダ	15	7	15	15	17	15	84	強い突破
094	サロモン・カル	コートジボアール	16	5	14	15	17	13	80	エリア内での勝負強さ
095	ディルク・カイト	オランダ	18	6	13	17	12	16	82	パワー・オフense
096	ダニエル・ロビッチ	セルビア・モンテネグロ	14	5	16	13	15	13	76	鮮やかな切り返し
097	ゴメス	ブラジル	8	16	13	15	12	11	75	リベロ・キーパー
098	アレックス	ブラジル	9	17	12	19	12	13	84	強烈なロングシュート
099	カスパー・ベグランド	デンマーク	11	13	11	15	15	14	77	スピードスターの天敵
100	ビル・グレート・ボウマ	オランダ	11	17	14	17	13	14	86	低い理道のロングフィード
101	イ・ヨビョム	韓国	13	11	14	12	15	17	82	力強いサイド突破
102	アントン・オイエ	オランダ	8	16	13	14	14	14	79	バック・ミラー
103	フィリップ・コク	オランダ	12	15	15	14	14	17	87	ミスター・ユーティリティ
104	テオ・ルイス	オランダ	9	12	11	15	11	14	72	鋭角的なタックル
105	バウ・デ・ジョン	韓国	13	10	15	12	15	18	83	ランダム・ランニング
106	マルク・ファン・ボメル	オランダ	13	13	15	16	13	15	85	生野の演出
107	ヨハン・フォグ	スイス	11	14	13	15	13	15	81	鉄の精神
108	ダマ・カス・ビズリー	アメリカ	15	8	13	11	18	16	81	ダイナミック・ラン
109	ヨニー・ヨング	オランダ	13	8	14	15	13	15	78	天性のフリーマン
110	ジネディーヌ・フィリッパ	ベルギー	16	6	16	13	16	15	82	フット・シッター
111	ヤン・フェネボール・ファン・ハッセル	オランダ	17	5	14	19	11	14	80	エリア内での勝負強さ
112	ヨハン・ファン・ラング	スイス	14	4	15	11	17	12	73	天性のリズム

全選手カードリスト&有力選手紹介

ここからは、ヨーロッパクラブで排出されるノーマル&スペシャルカードのリストを公開。能力値だけでなくスキルも合わせて掲載する。加えて、アカート以外で有力な選手を12人紹介しよう。チーム編成のときに役に立てばいい。

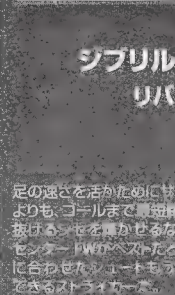
バスカル・シガン アーセナル DF

CBよりも守備的MFの方が活きるタイプ。相手の中央突破をことごとく止めるだけでなく、CB陣にかなり的確な得点に絡んでくれる。ただカバーする範囲が広いので、上がり過ぎないように注意が必要。



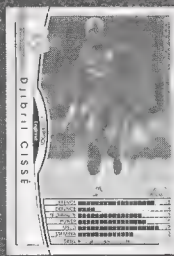
タミアン・ダフ チェルシー MF

ロッベンやキグス、C・ロナウドといったタレントに隠れたが、左右両サイドを繋げるダフは貴重な人材。経歴値のたまりは遅いが、突破力と決定力は安定している。MFでもウィングでも活躍。



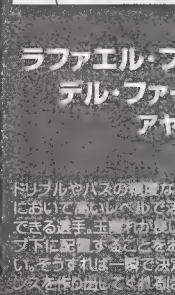
ジブリル・シセ リバプール FW

足の速さを活かすためにサイドに置くよりも、ゴールまで最短距離で駆けつけることを目指せるなら、やはりセンターFWがベスト。ただ、ゴールに合わせたシュートもうまく、計算できるストライカー。



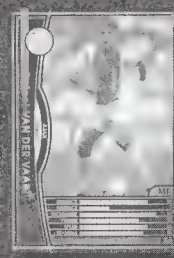
ハテム・トラベルシ アヤックス DF

強気なサイドアタッカーらしいWGCにおいて、それと対峙するCBにはかなりのスピードが必要。トラベルシは、めったに止められることはなく、止まらぬ自分のペースで攻め続ける。



ラファエル・ファン・デル・ファールト アヤックス MF

ドリブルやパスの精度など、攻撃面において高いレベルで活躍が期待できる選手。主審が甘いので、エリアに配置することをお勧めしたい。そうすれば一瞬で決定的なキックを演出してくれるはずだ。



チーム名	No.	カード表示名	国籍	初年	ディフェンス	ミッド	バード	スト	アシスト	ゴール	スキル
114	イバン・コルバ	イタリア	6	19	11	19	10	10	75	シュート・ストッパー	狡猾な守備戦術
115	ジュゼッペ・ファバツ	イタリア	9	17	12	14	18	15	89	機転を心得たオーバーラップ	エリア内の絡み合い
116	マルコ・マテッティ	イタリア	11	17	12	19	12	13	84	抜群の安定感	広大なクロスレンジ
117	パオロ・サネッティ	イタリア	13	14	16	15	17	17	92	攻撃的なディフェンス	攻撃的なディフェンス
118	ゼ・マリア	ブラジル	14	11	17	9	14	14	79	広大なクロスレンジ	鋭眼にかなげるディフェンス
119	エスティン・カンビッソ	アルゼンチン	11	13	14	14	14	17	83	攻撃的なディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
120	エドガー・ダビッチ	オランダ	12	14	13	17	17	19	92	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
121	エムレ・ベログズレ	トルコ	15	10	17	12	16	16	86	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
122	デニス・スタコビッチ	セルビア・モンテネグロ	16	12	17	14	16	15	90	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
123	アンジェ・フランク・マイ	オランダ	14	9	16	12	17	15	83	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
124	フランク・ベロン	アルゼンチン	15	10	18	18	13	15	89	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
125	ガブリエル・シルバ	ブラジル	19	5	15	20	16	14	89	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
126	ガブリエル・シルバ	ブラジル	19	5	15	20	16	14	89	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
127	アルバロ・レコバ	ウルグワイ	18	6	19	15	17	13	88	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
128	クリスティアン・ビエラ	イタリア	19	5	14	19	14	13	84	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
129	ジャンルイ・ブッソン	イタリア	8	20	13	18	14	11	84	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
130	アレクサンドロ・ビリンデッリ	イタリア	10	15	14	13	14	14	80	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
131	フابیオ・カンナバロ	イタリア	8	20	11	18	16	15	88	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
132	チロ・フェラーラ	イタリア	8	17	10	15	12	12	74	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
133	リリアン・テュラム	フランス	11	19	14	17	15	16	92	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
134	ジャンルカ・サンプロッタ	イタリア	14	13	14	14	17	17	89	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
135	コナタン・セビナ	フランス	11	14	10	16	15	15	81	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
136	スラヴィコ・ブサッチ	ガナ	14	12	14	16	14	16	86	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
137	マヌエル・ペレス	イタリア	12	14	13	13	14	16	82	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
138	マロウ・カモラネージ	イタリア	15	11	16	14	16	16	88	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
139	エメルソン	ブラジル	14	15	16	14	14	18	91	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
140	バベル・ネドベツ	チェコ	17	12	16	15	16	19	95	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
141	ルベン・オリベラ	ウルグワイ	15	9	14	14	15	13	80	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
142	アレクサンドロ・デル・ピエロ	イタリア	18	8	19	13	15	14	87	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
143	スラヴィコ・ブサッチ	スウェーデン	18	6	18	18	13	13	86	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
144	スラヴィコ・ブサッチ	スウェーデン	19	6	16	17	16	13	87	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
145	スラヴィコ・ブサッチ	スウェーデン	8	19	10	18	13	11	79	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
146	スラヴィコ・ブサッチ	スウェーデン	15	14	15	13	17	17	91	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
147	フابیオ・コッロチーニ	アルゼンチン	9	17	12	16	14	14	82	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
148	パオロ・サネッティ	イタリア	10	20	13	17	13	14	87	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
149	アレクサンドロ・ビリンデッリ	イタリア	10	20	12	18	15	16	91	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
150	ヤス・スラム	オランダ	12	19	13	20	12	13	88	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
151	ピエロ・ルッソ	フランス	13	11	16	11	15	16	82	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
152	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	11	14	11	16	13	19	94	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
153	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	14	12	19	11	12	14	82	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
154	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	15	9	19	13	13	14	83	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
155	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	14	14	16	16	15	17	92	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
156	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	19	6	17	17	14	14	87	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
157	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	18	6	14	11	18	13	80	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
158	ジャンナード・ガットゥーソ	ブラジル	17	7	18	15	19	15	91	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
159	ジャンナード・ガットゥーソ	ウルグワイ	20	7	16	17	19	16	86	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
160	ジャンナード・ガットゥーソ	ウルグワイ	17	9	16	14	16	14	86	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
161	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	7	16	10	17	11	11	72	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
162	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	12	18	15	15	15	14	89	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
163	ジャンナード・ガットゥーソ	アルゼンチン	9	15	13	14	14	14	79	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
164	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	8	18	11	18	11	14	80	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
165	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	9	17	12	16	13	15	82	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
166	ジャンナード・ガットゥーソ	フランス	8	17	13	16	13	14	81	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
167	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	11	15	13	14	14	14	81	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
168	ジャンナード・ガットゥーソ	フランス	14	13	15	13	14	15	84	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
169	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	13	8	17	10	15	12	75	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
170	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	14	12	16	14	16	15	87	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
171	ジャンナード・ガットゥーソ	ブラジル	14	9	15	14	16	16	84	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
172	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	13	14	12	16	14	18	87	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
173	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	17	5	18	13	17	14	84	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
174	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	16	4	15	16	14	12	77	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
175	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	19	5	16	13	16	13	82	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
176	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	18	8	18	17	16	17	94	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
177	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	8	18	12	16	14	12	80	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
178	ジャンナード・ガットゥーソ	ブラジル	12	14	14	16	16	15	87	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
179	ジャンナード・ガットゥーソ	メキシコ	11	17	14	14	14	16	86	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
180	ジャンナード・ガットゥーソ	スペイン	9	15	12	15	13	14	78	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
181	ジャンナード・ガットゥーソ	スペイン	10	18	13	17	16	17	91	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
182	ジャンナード・ガットゥーソ	ブラジル	13	10	14	10	16	15	78	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
183	ジャンナード・ガットゥーソ	オランダ	14	12	16	12	16	15	85	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
184	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	16	11	19	14	15	16	91	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
185	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	11	17	14	16	14	14	81	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
186	ジャンナード・ガットゥーソ	スペイン	13	11	15	14	14	14	81	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
187	ジャンナード・ガットゥーソ	スペイン	15	8	18	10	15	14	80	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
188	ジャンナード・ガットゥーソ	スペイン	15	10	18	12	15	16	86	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
189	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	19	8	15	14	20	17	93	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
190	ジャンナード・ガットゥーソ	フランス	16	8	17	13	18	15	87	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
191	ジャンナード・ガットゥーソ	スウェーデン	19	6	16	16	15	13	85	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
192	ジャンナード・ガットゥーソ	ブラジル	18	8	20	14	18	17	95	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
193	ジャンナード・ガットゥーソ	スペイン	6	17	11	18	11	9	72	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
194	ジャンナード・ガットゥーソ	スペイン	12	11	14	13	15	13	78	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
195	ジャンナード・ガットゥーソ	スペイン	9	16	12	18	11	13	79	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
196	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	7	18	10	16	17	15	83	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
197	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	13	13	14	14	15	16	85	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
198	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	11	14	13	13	15	14	80	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
199	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	12	13	13	17	14	15	84	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
200	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	14	11	16	12	13	12	78	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
201	ジャンナード・ガットゥーソ	ブラジル	12	15	15	17	10	15	84	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
202	ジャンナード・ガットゥーソ	スペイン	13	11	15	13	14	15	81	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
203	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	16	9	19	13	14	14	85	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
204	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	14	10	16	14	16	16	86	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
205	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	17	7	15	17	16	15	87	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
206	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	15	6	15	9	17	13	75	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
207	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	17	8	12	18	14	13	82	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
208	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	18	17	18	12	12	12	81	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
209	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	8	19	13	16	12	12	80	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
210	ジャンナード・ガットゥーソ	アルゼンチン	10	20	13	17	15	14	89	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
211	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	11	16	13	14	13	12	79	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
212	ジャンナード・ガットゥーソ	スペイン	11	13	13	14	15	14	80	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
213	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	11	18	15	14	14	14	86	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
214	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	9	15	12	15	14	14	79	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
215	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	10	16	13	16	14	18	87	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
216	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	14	13	14	17	14	18	90	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
217	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	15	12	17	12	14	14	84	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
218	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	12	12	12	17	15	14	82	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
219	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	16	10	17	15	18	15	91	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
220	ジャンナード・ガットゥーソ	アルゼンチン	17	8	19	12	17	14	87	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
221	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	14	9	15	14	15	15	82	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
222	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	16	9	14	19	12	14	84	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
223	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	17	7	15	16	15	15	85	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス
224	ジャンナード・ガットゥーソ	イタリア	18	6	14	16	14	14	82	鋭眼にかなげるディフェンス	鋭眼にかなげるディフェンス

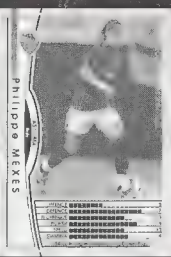


ディルク・カイト フェイエ・ノール FW

昨季のリーグ得点王らしく、決定力は信頼に足るものがある。経験値がたまりは突破もそこそこ期待できるが、クロスなどに合わせる「フィニッシャー」としての役回りを買ってもらおう。

フィリップ・メシェ ASローマ DF

「フィニッシャー」の呼び名に恥じない。高いカバーリング意識と守備能力。ボール奪取に向かう際の出足も俊敏。堅固なストッパータイプと組み合わせると、威力をいかに高く発揮してくれるだろう。

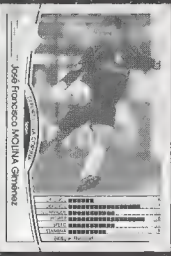


オリビエ・ダクール ASローマ MF

レアルマドリードは「格下げ」されたが、使用感には向上。中盤でのつばし合いになりがちだがロービイングタイプでは、ミッドフィールドで相手ボールを奪ってパスを出せるダクールのようタイプは貴重する。

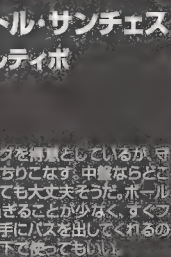
ホセ・フランシスコ・モリーナ デポルティボ GK

GKのセービング能力が大きく向上した今作では、どのGKでもそれなりは活躍はできそうだが、かつて「最も近代化されたセービング」を得意とするホセ・フランシスコ・モリーナは、目を見張るものがある。



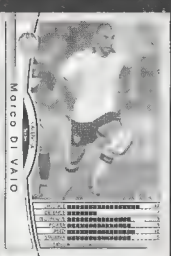
ビクトル・サンチェス デポルティボ MF

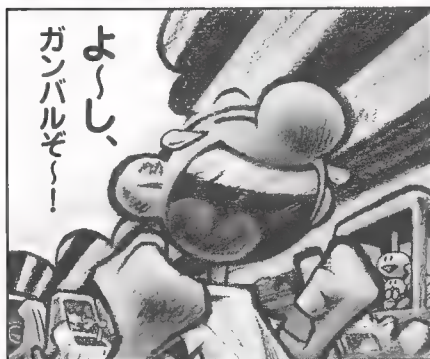
右ウィングを得意としているが、守備もきっちりこなす。中盤ならどこに配置しても大丈夫そうだが、ボールを持ち過ぎることが少なく、すばらしいの選手にパスを出してくれるので、トップ下で使ってもいい。



マルコ・ディ・バイオ バレンシア FW

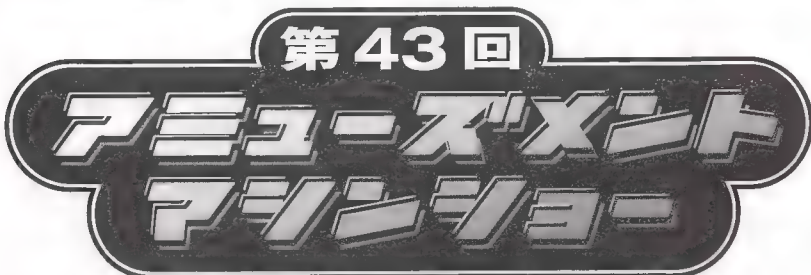
中央突破が難しくなったヨーロッパクラブながら、ディ・バイオの突破力は侮れない。突出した能力は無いが、バランスの良さが増える業が、彼も「格下げ」となった一人だが、鋭さは増した感あり。





宿題が 9月3日(土)も 夏休み! 幕張メッセは アミューズメントマシンショー

幕張メッセで、もう1日だけ夏休み気分!
「アミューズメントマシンショー」は、
ゲームセンターの新作ゲームマシンや
遊園地の最新の乗り物が楽しめる大イベント!
しかも、入場料だけで遊び放題、乗り放題!
9月3日(土)は、幕張メッセへ、全員集合!



出典社情報が満載のショー公式ホームページもご覧下さい。
<http://www.am-show.jp/>
【主催】(社)日本アミューズメントマシン工業協会／全日本遊園施設協会【後援】経済産業省／国土交通省／日本経済新聞社

会場	幕張メッセ
業者招待日	2005年9月1日(木)・2日(金) 10:00~17:00
一般公開日	9月3日(土) 10:00~17:00 (入場は16:00まで)
当日入場券	1,000円 (前売700円) 小学生以下、60歳以上は無料

※業者招待日は、出展社が顧客を招待して商談を行う日です。入場には出展社から送られる招待券が必要となります。ただし、2日のみ当日登録が可能となっております。
※前売り券は、JR東日本・みどりの窓口、首都圏の主要プレイガイドやコンビニエンスストアで販売中。

問い合わせ先 ショー事務局 社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会
〒105-0001 東京都港区虎ノ門1-16-17 虎ノ門センタービル9F
TEL.03-5157-5880 FAX.03-5157-5888 E-mail:am-show@jamma.or.jp

Are you ready? 全国のプロデューサーに告ぐ! **Born to be a TOP IDOL!**
アイドルマスター設置予定店舗一覧

[illegible]

機体で大地を疾走せよ!

ZOIDS ソイドインフィニティ EX

今回は、前回の記事で紹介した「凱龍輝」、「LZファルコン」、「レイズタイガー」のゾイド解説と、変更の加えられたマップ、2次機体の変更点紹介を行なうぞ。

ソイドインフィニティEX

■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：2レバー+4ボタン+カード
■発売日：2005年6月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246

©1983-2005 TOMY
©ShoPro-TV Tokyo
ZOIDS is a trademark of TOMY Company,
Ltd. and used under license.
The rights of this system belong to
Taito corporation. ©TAITO CORP.2005

Text：黒鉄タカス、AGE



近接は、出が早いもののスキが非常に大きい。使用は控えめにしておこう。



RWを装備してからが凱龍輝の戦闘本番。まずは乗り換え前に武装を整えよう。

近接は、出が早いもののスキが非常に大きいので多用は禁物。自分から近接戦闘を挑むのは控えた方がいいぞ。

近接は、爪で攻撃する出の早いRW、攻撃範囲の広いLWだ。RWは踏み込まずその場で攻撃するため、肝心な場面を外してしまう可能性がある。また、両方とも出した後のスキが非常に大きいので多用は禁物。自分から近接戦闘を挑むのは控えた方がいいぞ。

BFシュトゥルムなどから乗り換えられる凱龍輝。初期装備は、LWに弾速、リロードが早くけん制に適しているビームバルカン、CWが照射方向を変えられる荷電粒子砲だ。凱龍輝のキモは多彩なRW（それぞれの武装は下で詳しく解説なので、乗り換える前にRW用武装をある程度そろえてからの方がいいぞ。

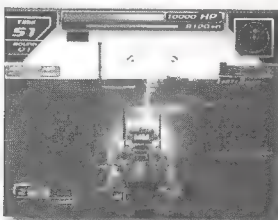
基本解説

凱龍輝

対戦攻略

RWの種類が豊富な凱龍輝。射撃性能が非常に高いので、中々遠距離を中心に、敵を寄せ付けない戦いを展開しよう。

積極的に荷電粒子砲を狙え



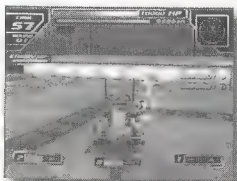
射出後レバーで照射方向を変えられる荷電粒子砲。相手の動く先を先読み!

凱龍輝の荷電粒子砲(収束荷電粒子砲)は、射出後レバーで照射方向を変えられることができる。威力はジェノザウラーなどより多少劣るものの、ヒット率は大幅に上げられる。主に狙うのは、建物の影からや相手の起き上がり時。特にダウンを奪って背後を取った後、ワンテンポ置いて少しずれた位置に発射するのが有効だ。相手がHBでこちらに向き直った場合には、そこに旋回で照射すれば再びダウンを奪える。さらに、後ろを向いたままステップで回避するようなら、RWやLWで継続して攻撃を続けられると、メリツトは非常に大きい。

スキは相変わらず大きいため多用は禁物だが、十分実戦に組み込める性能を誇っており、他にも様々な使い方を見い出すことができる、ポテンシャルの高い武装だ。

デモンズキャノン

弾速の速い弾を1発発射する実弾兵器。単発威力はRWの中で最も高いが、リロードが遅めなので、使い勝手はやや低い。ステップや後ろジャンプ中に撃つことで弾速が変化するため、相手に回避の的を絞られにくい。



初速が速いので、相手の近くで直接ヒットさせやすい。

シザースガン

細いビームを2本発射する光学兵器。威力、衝撃値は低いリロードは早い。相手のや自分の体勢によっては、片方のビームが変な方向へ飛んでしまう難点があるが、弾が小さく見にくいので、けん制武器として適している。



どんどん連射して、相手にプレッシャーをかけよう。

スピードセット

太く弾速の速いビームを2本発射する光学兵器。衝撃値が非常に高く、両方ヒットすればほぼすべてのゾイドからダウンを奪える。また、リロードも早く、様々な状況でヒットを狙える、使い勝手の非常に高い武装だ。



弾速が速く衝撃値の高い、使い勝手のいい武装。

デストロイセット

弾を8発発射する実弾兵器。総弾数は少なめだが、威力、衝撃値ともに高い。旋回しながら発射することばらまくことができるため、削り性能も高い。また、発射点が高い位置にあるため、低い障害物の影から攻撃できる。



多い発射弾数で、相手の体力を削っていく。

RW武装一覧

ライガーゼロファルコン

空中を駆ける姿が非常に格好いいLZファルコン。射撃武器の少なさを機動力でカバーして、戦場を有利にしよう。

基本性能

LZファルコンの初期装備は、RWが「AZショックカノン」、LWが「ファルコンバルカン」、CWが「ファルコンビームキャノン」と、最初から一通りそろっているのだが、これ以外の武装への付け替えが一切できない。そのため、終始この三つの武装のみで戦うことを強いられる。

スピード、ステップの距離などは、特に秀でたものは無く平均的。しかし、ジャンプ中にフーストボタン押しっぱなしで使える「飛行」があるので、機動力は高めだ。

LZ系のソイドだけあって近接攻撃は優秀。左右とも発生が早く、リーチは長いので使いやすい。近距離では積極的に狙っていく。

また、エネルギー系の武装が多く、飛行をすることが多いため、全体的にエネルギーの消耗が激しい。システムダウンには特に注意が必要だ。



攻撃のパターンは少ないが、とにかく扱いやすいものがそろっている。

武装の使い分けが重要

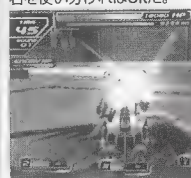
武装の種類こそ少ないものの、性質の違う武装を一通りそろえてあるため、非常に扱いやすいLZファルコン。攻撃のバリエーションが少ないだけに、これらの武装の使い分けは非常に重要だ。

射撃は、実弾系で気軽に撃てるLWを中心に、一度に放つ弾数が多く、まとめてヒットしやすいRWをけん制に弾速、威力ともに優秀だがリロード時間の長いCWをススキへの反撃に使っていく。

しかし、射撃戦だけでは、それに特化した相手には攻撃力の差で押されてしまうことも多い。このような場合は、接近して、優秀な近接攻撃を当て

いくのがいい。LZファルコンの中では、攻撃力の高い攻撃の一つなので、すきあらば積極的に接近して狙おう。

近接攻撃は相手の位置で左右を使い分ければOKだ。



CWは大ダメージを与えやすい武装。スキを見逃すな。



特殊行動

飛行を使いこなせ!!

特に、機動力を誇り上下左右に自在に移動できる。また、飛行中に「飛行」をすることで、空中で二重攻撃を出すことができる。この攻撃は、相手と飛行しているときにのみ発動するため、活用して戦っていく。ただし、飛行中は下方方向に注ぐため、敵はあまり多くない。



レイズタイガー

強力な光学兵器が特徴のレイズタイガー。移動、および攻撃時のエネルギーの管理が最重要ポイントになるぞ。

基本性能

レイズタイガーは、プラストラライガーと同系列のソイドであり、射撃重視の性能で、全体的にスピードは遅め。近接攻撃は、発生が早く、威力は十分なので使いやすい。初期武装は、RWが「ビーンボイントレーザー砲」、LWは「AZ2082連装ショックカノン」、CWが「シャニングバクト」となる。このうち、RWとCWは光学兵器で、エネルギーの消耗は多め。

光学兵器を多数装備しているものの、エネルギーの回復速度が遅いため、長時間のタツシユや、光学兵器を連発すると、肝心なときにエネルギーが足りなくなること多い。

近接攻撃の使い勝手はいい。チャンスがあればしっかりと当てていこう。

やはり、射撃重視のソイドであり、基本的には遠距離からの射撃をメインに戦いたい。RWはビームガトリングユニット同様、一度の射撃でビームを連射する武装なので、使い勝手はいい。これと、おなじみのLWを中心に攻撃を組み合わせていく。

しかし、CWが多用できない武装なこともあり、やはり初期武装だけでは心もとない。空いているスロットには早めに武装を取り付けたいところ。オススメは、スロット5に「8連装ミサイルポッド」を装備すること。追尾性能が高く、使い勝手のいい実弾兵器のため、エネルギーの消耗

武装の使い分けが重要

の激しさをフォローできる。

ここで覚えておいてほしいのが、レイズタイガーは、キャバシティが低く設定されているため、全スロットに武装を付ける、簡単にキャバシティをオーバーしてしまうこと。色々と武装が取り付けられるので、ついフル装備してしまいがちだが、今回はキャバシティオーバーのペナルティが大きいので、無理はしない方がいいぞ。

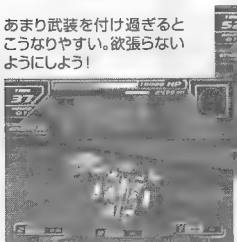
何よりも遠距離戦がポイント。射撃を軸に相手の体力を奪っていく。



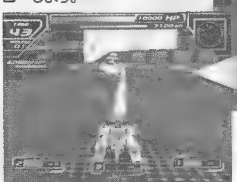
シャニングバクトは、発射後にレバーを左右に入力すれば……。



ガトリングユニットは強力だが、キャバシティを大幅に消費するぞ。



発射後に向きを変えることが可能。スキの大きさをフォローしよう。



あまり武装を付け過ぎるとこうなりやすい。欲張らないようにしよう!

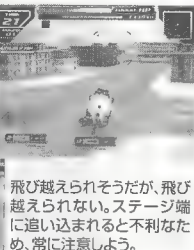


試合を有利に組み立てろ!!

ステージ変更点紹介

『EX』にバージョンアップしたことにより、機体だけでなく、ステージにも変更が加えられている。今までの戦術が通用しなくなる場合も多いので、地形を活かすための武装を考え直すことが重要だ。

今回は最も広い場所でもこの程度の広さ。射撃が当たりにくいので、近接攻撃もうまく使っていこう。



飛び越えられそうだが、飛び越えられない。ステージ端に追い込まれると不利なため、常に注意しよう。

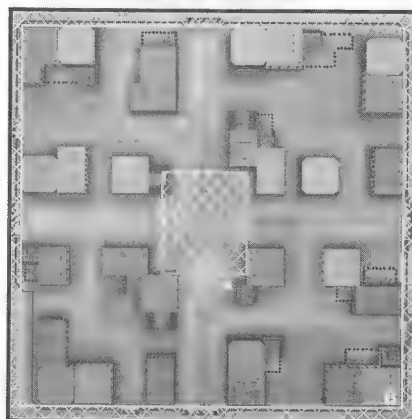
ニビル市

●ポイントA

今作は、この場所でお互いが背中を向けた状態から開始する。後述の外周部分が削除されたため、ここを中心とした十字路部分が、最も攻撃を当てやすい場所だ。

●ポイントB

ニビル市の最も大きな変更点は、外周部分の道路の削除。この変更により、以前よりさらに動きが制限されるようになった。動きの鈍いゾイドは特に注意が必要だ。



相手との位置関係も分かりやすく、開幕から撃ち合いになりやすい。無駄なダメージは受けないように。



以前のように、段差を使って攻撃をしにくくすることはできない。こんな状況にならないように気を付けよう。

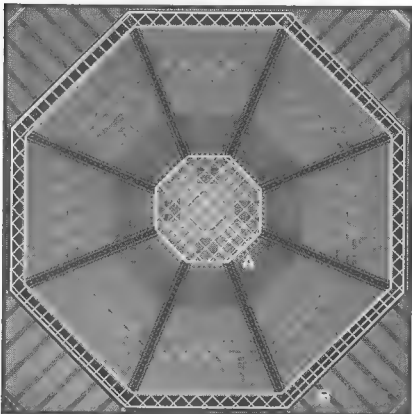
シドニア対戦用

●ポイントA

まず、中心の溝が無くなっているのが分かる。このステージは最も障害物が少ないため、攻撃力の差で勝負が付きやすい。回避には細心の注意を払おう。

●ポイントB

外側に網が張られ、前作まであった段差部分に登れなくなっている。こうなると、角は危険なだけなので、できるだけ端に寄らないような立ち回りが必要。



これでは攻撃が当たらない。体力のリードを奪った側が圧倒的に有利になるので、開幕の動きが重要。



ポイントBで戦うときも、いつでも岩山に隠れるように立ち回れば、戦闘を有利に進められるぞ。

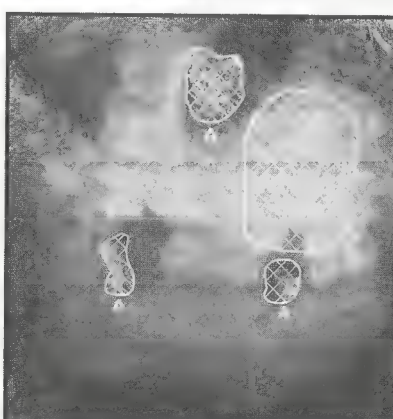
ウェスタ砂漠

●ポイントA

ウェスタ砂漠の最も大きな変更点は巨大な岩山の追加。全ステージで最も大きな障害物であるため、相手の攻撃を防ぎやすい。いったんリードを奪えば、この岩山の後ろに隠れ続けて逃げ切りを狙うことも可能だ。

●ポイントB

このステージで最も広いスペースがあるのが、このポイント。ここで戦えば、相手にダメージを与えやすい。



わずかではあるが、見通しがいいため、障害物が苦手なゾイドには有利な変更点といえるだろう。



このような場所であれば、障害物はないも同然。ステージの端に追い込まれると逃げ場が無く、危険。

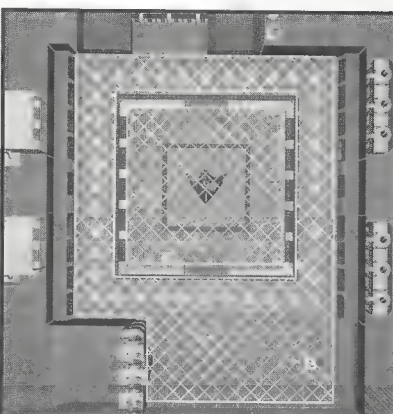
レムス基地

●ポイントA

前作はロムルス基地と全く同じだったコンテナだが、今回はレムス基地の方が、若干小さくなっている。当然、攻撃を遮る確率も低くなってしまふ。この辺りは、開幕の攻防にも関係するので、注意して行動しよう。

●ポイントB

外周部分も同様に、コンテナは小さめ。移動の邪魔にはならないので、壁際には追いつめにくいぞ。

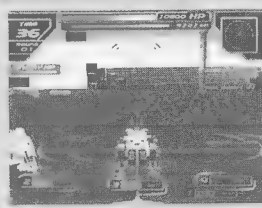


キミのゾイドはどう変化した!?

第二段階ゾイド変更点チェック

今回は、乗り換え後のゾイドのうち、10機体の変更点を紹介。かなり変化したものもあれば、意外と分かりにくい変更がされたものもある。自分のゾイドのことだけでなく、相手の変更点も把握しよう。

LZシュナイダー



新武装として、真横に衝撃波を放つ「ブレードウィング」(スロット4)が追加されたLZシュナイダー。近接、ブレードアタックなどの攻撃力もアップしており、決定力不足に泣くことは無くなった。ただし、ブレードスラッシュは相変わらずスキが大きいので、使いどころには十分注意しよう。

LZイーガー



ダッシュ時に背中 of イオンブースターが展開するようになったLZイーガー。ソニックブームは、トリガーを引いている時間に関係無く、1回の入力で1セット出るように変更されている。さらに、ダッシュ中両レバー外+CW入力でブレードアタックのような特殊技「ブーストアタック」が出せるぞ。

アイアンコングPK



基本的な性能は前作から変わらないアイアンコングPK。前作同様、アイアンコングの上位ゾイドとして猛威を振るうことができる。機体への大きな変更点は無いが、武器射程の調整や近接のテンポアップなど、前作からのシステム調整の影響を受けて、より遠距離での戦闘を展開しやすくなった。

LZパンツァー



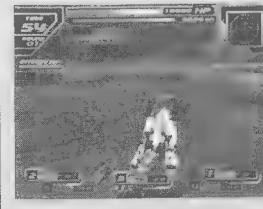
最も大きな変更点は、パンツァーユニットLおよびRの性能の変化。射出後に、上昇してから相手を追尾するまでの時間が短くなり、追尾性能も向上しているが、その代わり高い障害物を飛び越せなくなっている。また、新武装の追加により、全武装をミサイルにすることもできるぞ。

ブレードライガー



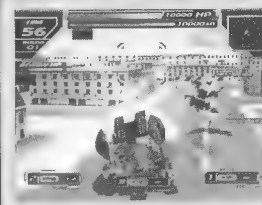
ブレードライガーの代名詞ともいえるブレードアタック。今回は、発生が遅くなった代わりにエネルギーの消費が少なくなっている。遠くから出して突進するように使うといいぞ。また、HBウイングキャノンが追加されたので、これを装備すれば射撃時のエネルギー消費を抑えられる。

ゴジュラス・ジ・オーガ



前作のバージョンアップで低下したエネルギー効率全体が向上している。さらに、わずかではあるがステップの移動距離が伸びたため、機動力が上がった。また、ゴジュラス同様、ロングレンジバスターキャノンは、近距離では当たらないが、リロード時間がかなり短くなっているぞ。

ジェノブレイカー



前作でも十分強力だった近接がさらに強化され、より近接戦闘に特化したゾイドへと進化している。射撃では、要だった高圧濃硫酸噴射砲が大幅に弱体化しているため、立ち回りに苦労するかもしれない。代替武器をうまく使いこなして、接近戦に持ち込むことが何よりも先決だ。

ケーニッヒウルフ



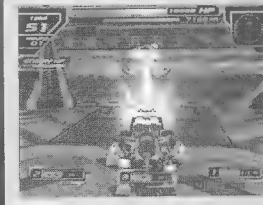
前作で、あまりにも発生が遅かった左の近接攻撃がかなり早くなった。専用武装のプラズマディスチャージャー、スプレッドディスチャージャーは、双方リロードは早いですが、弾数が減少しているので注意!ピンポイントでばらまかず、ワンチャンスに一気に放つので使い分けよう。

ライトニングサイクス



全体的にENゲージの消費量が減少し、防御力がアップしているライトニングサイクス。総合的に武装の射程が短くなっているため、場合によっては攻めなければならない場面も出てくるが、上記変更がうまく働いて、対応することができる。素早いステップを使い、ひたすら攻撃をばらまき続けよう。

ディバイソン



今作では、見た目にも比例して衝撃耐久値が高くなっている。このことにより、相手の攻撃をくらってもダウンしにくくなったのだ。そのため、相手の攻撃のスキに相打ち狙いの攻撃を仕掛けて、リードを奪うこともできる。また、今回はシェルキャノンが光学兵器に変更されているぞ。

攻略も終盤戦に突入!! お役立ち情報も満載だぞ!!

鏗^I 薈^{BA} 薇^{RA}

鏗薈薇

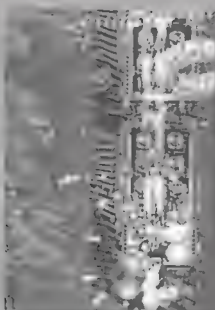
■メーカー：ケイブ/AMI
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+2ボタン
■発売日：2005年6月(稼働中)
■使用基板：――

ローズ・ガーデンとの闘いもいよいよ終盤。今回はステージ5の攻略に加え、知っておくだけで役立つマメ知識も掲載。また初心者が陥りがちなポイントや、上級者向けのハイレベルな秘技攻略まで幅広くフォローしていくぞ!



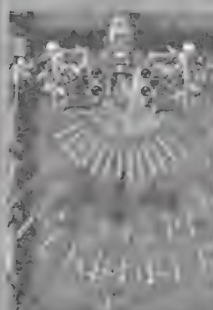
オプションを使いこなそう

本作において、オプションは非常に重要な役割を果たしている。特に、ステージ5の攻略には、オプションの使いこなしが鍵となる。ここでは、オプションの基本的な使い方と、ステージ5での活用方法について詳しく解説する。



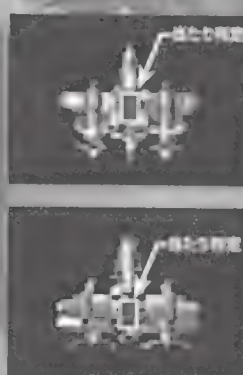
ステージ5の攻略には、オプションの使いこなしが鍵となる。

白機は己を知らず



白機は己を知らず、ステージ5の攻略には、オプションの使いこなしが鍵となる。

白機の当たり判定



白機の当たり判定は、非常に重要な要素である。ここでは、白機の当たり判定の範囲と、ステージ5での活用方法について詳しく解説する。

オプション一覧

MACHINE GUN マシンガン



最も基本的な武器だが決して侮れない。威力は低いが、連射力が高く、狙い撃ちには最適な装備といえる。基本にして究極。

5WAY 5ウェイ



その名の通り、5発ずつ弾を发射する。威力は低いが、連射力が高く、狙い撃ちには最適な装備といえる。基本にして究極。

GATLING ガトリング



威力が高く、狙い撃ちもある程度できるが、1射ごとの合間が非常に長いのが欠点。

HOMING ホーミング



発射した弾が敵の位置に合わせて自動的に追従する。威力は低いが、狙い撃ちには最適な装備といえる。基本にして究極。

特殊判定オプション

ROCKET ロケット



威力が高く、狙い撃ちにも使える。威力は低いが、連射力が高く、狙い撃ちには最適な装備といえる。基本にして究極。

BURNER バーナー

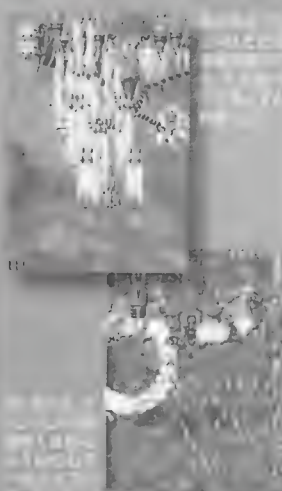


威力が高く、狙い撃ちにも使える。威力は低いが、連射力が高く、狙い撃ちには最適な装備といえる。基本にして究極。

NAPALM ナパーム



扱いやすく攻撃力も高いため、トータルで見ると信頼度抜群。すべての場面において有効な武器なので、困ったときはこれを取ろう。



オプション補足:各武器の出現場所は以下の通り。 ■マシンガン……ゲーム全般。 ■5ウェイ……1面道中、1ボス、3ボス、4中ボス、6面道中。 ■ガトリング……1ボス、2面道中、6面道中。 ■ホーミング……3ボス、4中ボス、6面道中。 ■ロケット……ゲーム全般。 ■バーナー……2面道中、2ボス、6面道中。 ■ナパーム……2ボス、3面道中、3ボス、5ボス、6面道中。

初心者殺しの

2ボス必勝法!!

敵の動きを熟知すると敵の弱点となるのが2ボス。目標が定つもボスを倒すため、このボスにはいくつかの弱点がある。まず、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。

というように、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。



ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。

は用計画を立ててみよう

道中ボムチップ回収目安

ボムチップを回収することによって、ボムチップの数を増やせる。ボムチップの数を増やせる。ボムチップの数を増やせる。ボムチップの数を増やせる。

ボムチップ回収数(目安)

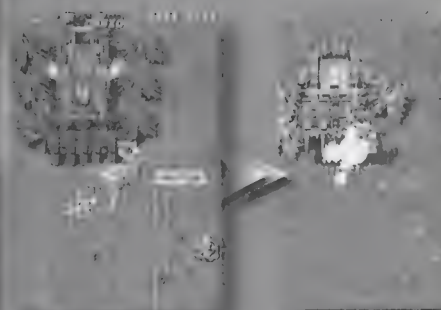
ステージ1	80
ステージ2	60
ステージ3	170
ステージ4	80
ステージ5	90
ステージ6	120

ボムチップを回収することによって、ボムチップの数を増やせる。ボムチップの数を増やせる。ボムチップの数を増やせる。ボムチップの数を増やせる。



上級者泣かせの

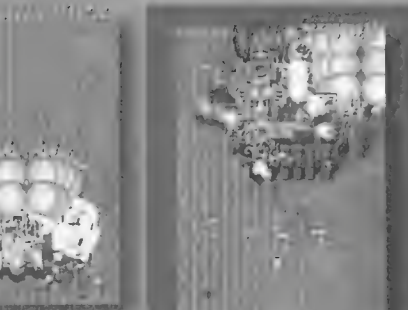
2ボスパーツ破壊作戦



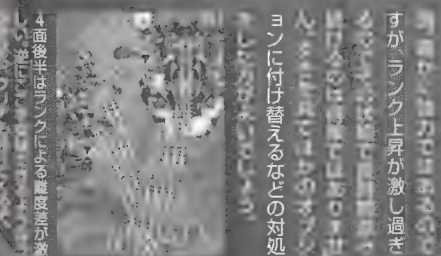
ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。



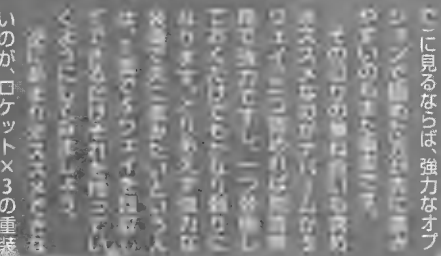
ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。



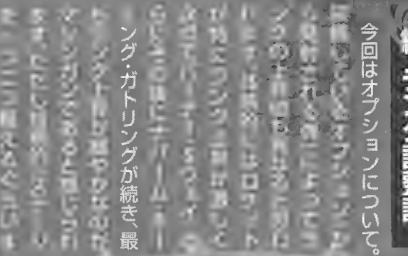
ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。



ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。



ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。



ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。また、ボスの動きが非常に遅い。

ボム・リンク調整論

今回はオプションについて。

敵軍の居城を制圧せよ!!

STAGE 5 CASTLE

～鋼鉄の家族と共に～

城が舞台となるステージ5は、道中だけならステージ3よりも簡単といえる。ポイントを押さえ、強力なボスに戦艦とボムを温存しよう!

BOSS

AREA 1

大型機はナナメから撃て!

最初の1機はさほど問題無いが、その直後の2機連続しているところはザコも複数舞っているため、遠隔に撃っているとお手こずい。ここはあらかじめ自機を端に自機を寄せ、オプションを少し右に傾けて撃ち込みつつ、ザコと大型機の自機をいっしょに少しずつ右に送っていくと敵の処理と勲章回収がキレイにできるぞ。



はるばる少しずつ右にいく。左の大型機を正面で破壊できれば勲章回収も問題無いだろう。

城内での全体的な注意点

城内では多数のザコ戦車や鉄人が待ち受けている。突進や射撃で撃たれることが多いので、特に画面が横にスクロールする際は細心の注意を払っておこう。

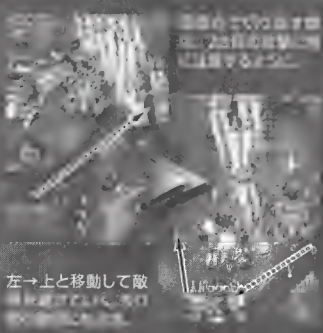
オプションはロケットが多数出現するのを考慮して回収は「ボム」で。

AREA 2

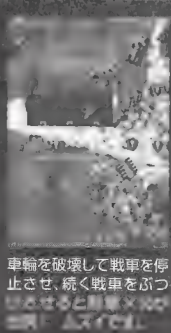
3連中型戦車は深追い禁止!

1台目が出現する前から画面左で待機し、戦車が出現したら追いかけるように右上へ。1台目の砲塔を破壊したらすきを見て切り返し、少しずつ左へ移動して続く戦車をやり過してしまおう。無理して戦車を撃ち続ける必要はほとんど無い気がしない。

また、ここで出現する戦車の砲台は毎回ランダムであるということも覚えておこう。特に火炎放射砲台が装備されていたときは、攻撃に気を配らなければならない。



左へ上と移動して敵砲台を撃つ。火炎放射砲台は要注意。



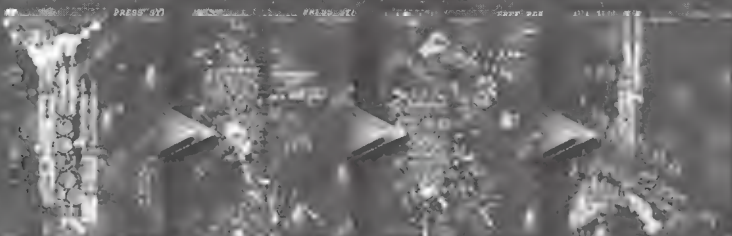
車輪を破壊して戦車を停止させ、続く戦車をぶつければと勲章×3の出現。ムズイぞ。

AREA 3

戦車の超ラッシュは波動ガンを使って回収!!

このリリベットの破壊すると必ず勲章は出現するため、戦車が育っていれば一気にエクステンドできるほどの戦車を撃つことができる。ここは普通に振るだけでもかなり厳しいポイントなので、波動ガンの軌道上に残る弾消し判定をうまく利用し

て、勲章を稼ぎつつ安全に突破しよう。特に注意される戦車よりも、波動ガンの軌道ダメージ設定や戦車の移動速度の方が僅かに大きいので、きちんと横座標を調整すれば波動ガンの軌道上で安全をキープしつつ勲章を回収することができる。



まずリリベットを撃ちつづける。戦車が育っていれば一気にエクステンドできるほどの戦車を撃つことができる。

波動ガンを撃つ。戦車の移動速度の方が僅かに大きいので、きちんと横座標を調整すれば波動ガンの軌道上で安全をキープしつつ勲章を回収することができる。

波動ガンの軌道上で安全をキープしつつ勲章を回収することができる。

波動ガンの軌道上で安全をキープしつつ勲章を回収することができる。

AREA 4

ザコラッシュは蓄音機で

ラストのザコラッシュは蓄音機でオプションを撃つ。撃たれることが少なくなるぞ。



サウンドマシンで戦車を撃つ。撃たれることが少なくなるぞ。

START



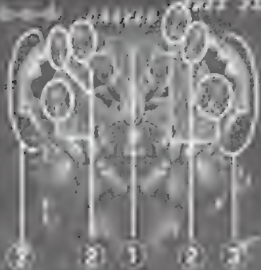
正面、ステージ3よりもステージ5-6の方が簡単だと思う人は少なくないだろう。つまり5-6まで来ればクリアは見えているようなモノ。ザコラストまで頑張ってほしい。

ハッチ
ショット
ボム: 10000

大型機アビゲイル
本体 ショット: 10000 ボム: 10000
装甲 ショット: 1000 ボム: 1000

カベラ
機小砲台
主砲: ショット: 10000

AT-04 100%



第一形態



第二形態



第三形態

STAGE5 BOSS フランチ・レース

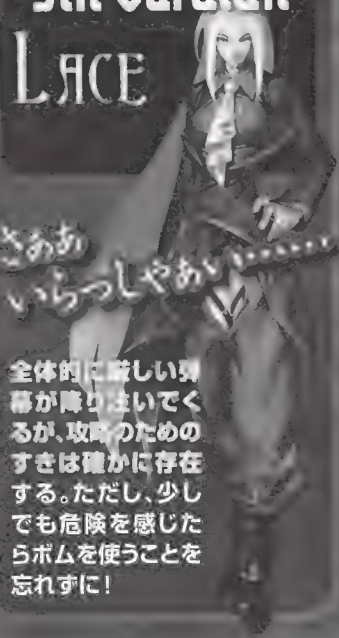
破壊パーツ ショット弾速弾 ボム弾速弾

第一形態	HP	ダメージ
1	10000	10000
2	10000	10000
3	10000	10000

第二形態	HP	ダメージ
1	10000	10000
2	10000	10000
3	10000	10000

第三形態	HP	ダメージ
1	10000	10000
2	10000	10000
3	10000	10000

5th Gardian
LACE



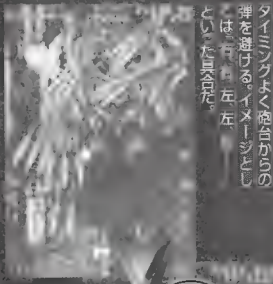
さあ
いらっしやあい……

全体的に新しい男
落が降り注いでく
るが、攻略のための
すきは確かに存在
する。ただし、少し
でも危険を感じた
らボムを使うことを
忘れずに!

第一形態

砲台を破壊するまでが勝負

まず、ボス戦前にロケットを装
備しておこう。触手砲台の攻撃
は、2射を1セットとして左右に
往復して避けるのがいい。触手砲
台が残一つぐらいになったら、
発射口付近をぐるぐる回りなが
ら撃ち込めばOKだ。



タイミングよく発射口の
弾を避ける「イメージ」と
は「上・左・左」
と覚えておこう。



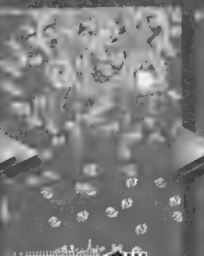
つづいても回りこんで撃
つ。破壊するのがいいだろ
う。

第二形態

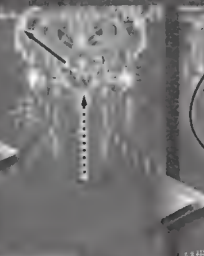
連続した攻撃パターンを把握しよう



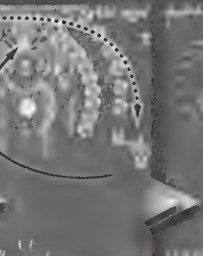
まずは単純な自機狙い。少
しずつ避けてもいいし、発
射口をぐるぐる回ってもよ
い。ただし攻撃が終わる際
は、画面右下(左下)付近に
自機が居るよつにすること。



一見派手だがすべて自機狙
いなので、一定方向に少し
ずつ避ければOK。画面中方
付近で攻撃を避け終えるの
が理想的といえる。



続いて紫針弾。画面下で1
射だけすき間を抜け、後は
中央を突っ切って画面上ま
で振ってしまおう。次の攻撃
に備え、画面上方で撃ち込
みつつ待機。欄外も参照。



画面上からスタートして、時
計回りに扇状弾を大きくか
わしていき、攻撃の終わり際
は素早く本体中方に置かれ
れば完璧だが、ヤバイと思っ
たら左下付近でもよい。



全方向紫針弾はボスの中央
が安全地帯。ここに滑り込め
ていれば問題無いが、入り
損ねた場合は画面の左下か
ら少しずつ右に動いていく
と避けやすい。

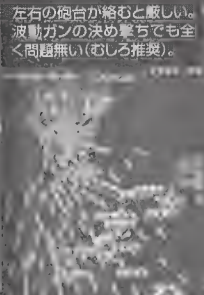
第三形態

左右の砲台を破壊できるかがカギ

第三形態は「ランダム攻撃→ランダム攻撃→全方向
攻撃(安地有り)」というループになっている。本体から
の攻撃は基本的にボスの周りを回れば回避できるのだ
が、左右の砲台の機嫌次第(こちらもランダム)では回
っても避けられなくなることがあるため、安定して撃
破するためにはやはり波動ガンの使用を推奨する。ま
たランダム攻撃とは別に、本体の主砲が常に自機を狙
っているのだからこちらも警戒しておこう。



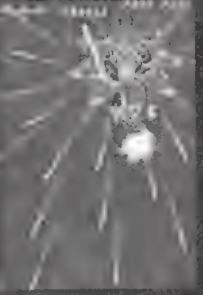
ボスには横から撃ち込むのが
基本。本体からの攻撃も、基本
には横から撃ち込む。



左右の砲台が絡むと厳しい。
波動ガンの決め撃ちでも全
く問題無い(むしろ推奨)。



一方ボスの機嫌が落ち着い
れば、いわゆる「詰む」状態
になるのだ。



全方向攻撃が来るタイミング
は決まっている。こちらが安全
地帯となっております。

第二形態補足 3番目の紫針弾攻撃はランクによって攻撃の持続時間が変化する。ランクが低いほど攻撃が長く続くのだが、そうなるにつれて高圧弾幕と絡むようになり、それが結果的に最後の全方向弾の安地の入りやすさまで左右する。結論を言うと「ランクが高いほど安地に入りやすい」ので、ランクが猛烈に低いときは画面下で避けた方がいいかもしれない。

8・3の新選手参戦に注目せよ!



8.3各アミューズメント施設にて、カード追加による新たなレスラーの参戦が判明! もちろん、新スキルカードも多数追加されるので期待大!! 暑い夏を『バトクラ2』で駆け抜けろ!

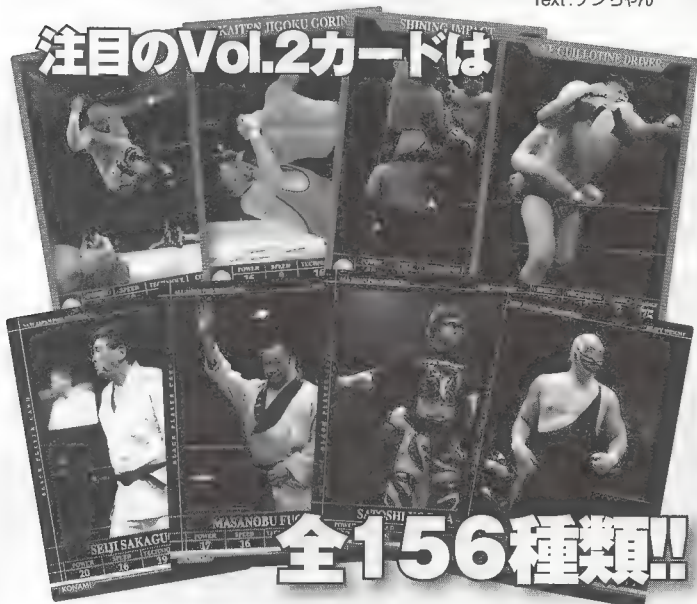
Text: ケンちゃん

レッスルアリーナ バトルクライマックス12
プロレス頂上決戦

■メーカー: コナミ
■ジャンル: プロレスレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
■操作方法: 専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日: 2005年5月末(稼働中)
■使用基板: _____

©2005 ALL JAPAN PRO-WRESTLING CO., LTD.
©2005 FIRST ON STAGE CO., LTD.
©2005 NEW JAPAN PRO-WRESTLING Co., Ltd.
©2005 PRO-WRESTLING NOAH CO., LTD.
ALL RIGHTS RESERVED
©2005 TAKAYAMA-DO.COM
©2005 INOKI International, Inc. All rights reserved.
©2005 BASEBALL MAGAZINE SHA co., Ltd
©2004 2005 KONAMI

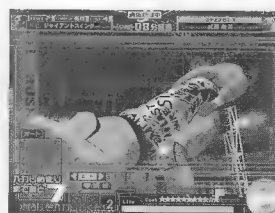
注目のVol.2カードは



全156種類!!

な何と! 新レスラーの参戦情報が判明! 8月3日より、プレイ後に獲得できるブースターパックに、多数の新カードが追加されるのだ。特に、IWGPヘビー級と三冠ヘビー級のベルトを同時に獲得した小島聡や、黄金の荒鷲坂口征二の登場は、ファンにとってはうれしいところ。もちろん、新たなスキルカードも追加。待ドライバー'84や不知火・改といった各レスラーの必殺技、ダブルインパクトや摩周などのツープラトン技など、多数のカードが追加されるぞ。これで、あの技を使わせたいのに……といった悩みも解消されるはず。

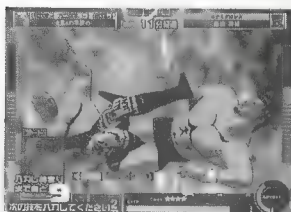
戦慄の断崖式タイガードライバー。受けのうまいレスラー以外には使用禁止(?)。



国会議員レスラー、馳も参戦! ジャイアントスイングは何回転まで回せるのか?

ブースターパックに 新カード追加決定!!

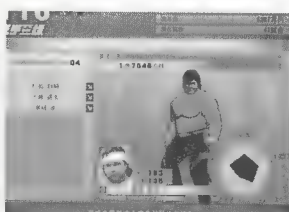
元四冠王者や黄金の荒鷲が参戦!



武藤やムタで足四の字固め(キラ)を決めても、「プロレスLOVE」ポーズを取るぞ。

スキルカードの中には、特殊な性質を持つものがある。スモールパッケージホルードは、決まると必ずフオールに移行。そしてムーンサルトプレス(キラ)は、武藤やムタで使ったプロレスLOVEポーズが完全な形になるのだ。

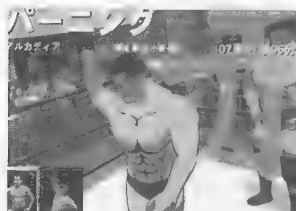
特殊な性質を持つ スキルカード



グローリーカードの選手を雇うには億単位の資金が必要。団体を大きくしてから雇おう。

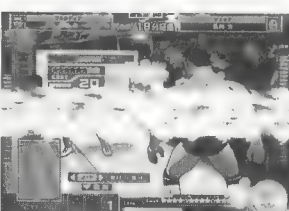
グローリーカードの 秘めたる能力

名レスラーの若手時代をモチーフにカード化したグローリーカード。パラメーターは非公開となっているが、基本的にはスペシャルカードより低く設定されている。その代わり、トレーニングをさせた際、ほかのカードの1.5倍のスปีドで成長するのだ。



タッグチームの名前を付けておけば感情移入しやすい。もちろん相手へのアピールにも。

携帯コンテンツで アピールせよ!



場外技でのラッシュ発動は、相手に落としてもらうか、打撃技+ブーストを使うしかない。

場外技で ラッシュを発動!

相手を場外に落とすとスピリットゲージが減少するため、自分から場外戦を挑みつづラッシュを発動することはできない。だが、場外コマンド選択時に打撃技+ブーストを仕込むと、スピリットゲージを増やしつつ場外へと移動、場外技でラッシュ発動できるのだ。

Vol.1 スキルカード完全リスト

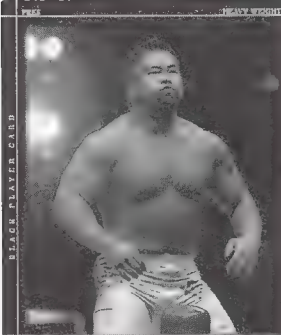
カード追加が決まった『バトクラ2』だが、まずはVol.1のスキルカードリストを紹介。実際のプロレスでその技を使用する、代表的なレスラーも掲載する。また、Vol.2カードを含めて考慮したサンプルデッキにも注目だ！

※(T)＝ツープラント技、DAM＝ダメージ、POW＝パワー、SPE＝スピード、TEC＝テクニック。主な使用レスラーは編集部判断によるもの(カッコ内はカードの写真を技を仕掛けているレスラー)。

カード番号	技名	種類	コスト	DAM	POW	SPE	TEC	主な使用レスラー
LV1-50/52-V1	トランスキック	打撃	3	30	6	7	8	「丸藤」、外道、スパンキー
LV1-51/52-V1	突っ張り	打撃	0	14	7	5	1	「安田」、力麗
LV1-52/52-V1	腕固め	関節	3	20	2	5	8	「藤原」
LV2-501/05-V1	カニシロキック	打撃	5	55	16	12	10	「小川」
LV2-502/05-V1	カニシロバスター	打撃	5	55	16	12	10	「小川」
LV2-503/05-V1	カニシロバスター	打撃	5	55	16	12	10	「小川」
LV2-504/05-V1	カニシロバスター	打撃	5	55	16	12	10	「小川」
LV2-505/05-V1	カニシロバスター	打撃	5	55	16	12	10	「小川」
LV2-01/82-V1	エアプレーンスピンド	投げ	5	50	13	10	8	「田中」
LV2-02/82-V1	ラッシュングラリアット	打撃	4	39	11	7	6	「ラッシュ」
LV2-03/82-V1	アームストレッチ	関節	5	40	6	5	10	「坂田」
LV2-04/82-V1	アトミックドロップ	投げ	5	45	14	5	8	「丸藤」、坂口、田上
LV2-05/82-V1	バックブロー	打撃	4	35	8	12	8	「吉江」
LV2-06/82-V1	バックドロップ	投げ	5	47	16	6	9	「モディスト」、藤原、後藤進俊
LV2-07/82-V1	ビッグブーツ	打撃	6	57	13	8	5	「田上」、高山
LV2-08/82-V1	ボディブラッシュ	打撃	5	42	15	9	5	「泉田」、吉江、ノートン
LV2-09/82-V1	逆えり固め	関節	4	40	8	5	10	「藤原」
LV2-10/82-V1	ブレインバスター	投げ	5	45	16	5	9	「藤原」
LV2-11/82-V1	バタフライロック	関節	5	48	12	8	17	「藤原」
LV2-12/82-V1	チェンソーアームロック	関節	4	36	5	6	10	「藤原」
LV2-13/82-V1	ヒールホールド	関節	5	45	6	10	14	「藤原」、垣原、柴田、高山
LV2-14/82-V1	チョークスラム	投げ	5	50	17	3	9	「藤原」、田上
LV2-15/82-V1	チョークスリーパー	関節	5	37	7	3	8	「藤原」、猪木
LV2-16/82-V1	コブラツイスト	関節	4	45	8	10	15	「藤原」、猪木、西村
LV2-17/82-V1	合体バインドドライバー(T)	投げ	6	65	16	6	11	「藤原」、長州
LV2-18/82-V1	DDT	投げ	4	43	8	10	12	「藤原」、藤本
LV2-19/82-V1	ダイヤモンドカッター	打撃	4	35	10	8	8	「ケツ」、小島
LV2-20/82-V1	ダイビングボディアタック	打撃	5	42	8	12	5	「山崎」、藤野
LV2-21/82-V1	ダイビングボディプレス	打撃	5	40	11	9	5	「力麗」、ジャマール、アダモ
LV2-22/82-V1	ダイビングエルボードロップ	打撃	5	50	14	9	6	「真田」、小島、天龍
LV2-23/82-V1	ダイビング脳天チョップ	打撃	4	35	7	7	5	「真田」、田上
LV2-24/82-V1	ダイビングセントーン	打撃	6	50	8	9	6	「川田」、ヒロ斎藤
LV2-25/82-V1	ダイビングショルダーアタック	打撃	5	45	12	9	6	「小島」、藤野
LV2-26/82-V1	高橋	打撃	4	20	1	5	13	「ムサシ」
LV2-27/82-V1	フットスタンプエルボードロップ(T)	打撃	5	48	8	10	12	「三沢」
LV2-28/82-V1	ダブルアームフェイスバスター	投げ	5	50	12	8	14	「モーガン」、秋山
LV2-29/82-V1	ダブルアームスープレックス	投げ	5	46	16	6	9	「モーガン」、安田、高山
LV2-30/82-V1	ダブルバックドロップ(T)	投げ	6	60	16	6	12	「平井」
LV2-31/82-V1	ダブルブレインバスター(T)	投げ	6	65	17	5	12	「本田」
LV2-32/82-V1	ダブルスレッジハンマー	打撃	5	43	13	6	5	「藤原」
LV2-33/82-V1	ドラゴンクロー	打撃	5	55	8	12	12	「藤原」、藤本
LV2-34/82-V1	ドラゴンスクリー	投げ	4	44	6	15	15	「藤原」、藤本、武藤
LV2-35/82-V1	ドロップキック	打撃	5	45	9	12	8	「藤原」
LV2-36/82-V1	エルボー・スイーシャー	打撃	5	50	6	12	12	「三沢」
LV2-37/82-V1	足4の字固め	関節	4	40	4	8	14	「AKIRA」、武藤、藤本
LV2-38/82-V1	フィッシャー・マンズスープレックス	投げ	6	60	18	6	14	「KENTA」、小川、中西、海崎
LV2-39/82-V1	フロントスープレックス	投げ	5	50	14	6	15	「永田」、金本、中西
LV2-40/82-V1	619	打撃	5	53	3	17	17	「藤原」
LV2-41/82-V1	顔面ハイキック	打撃	4	40	9	10	6	「永田」、川田、KENTA
LV2-42/82-V1	ジャーマンズープレックス	投げ	5	50	16	8	10	「大谷」、中西、藤田
LV2-43/82-V1	ジャイアントスイング	投げ	4	50	18	12	10	「藤原」

カード番号	技名	種類	コスト	DAM	POW	SPE	TEC	主な使用レスラー
LV1-501/02-V1	ビビッド	打撃	3	20	7	8	3	「藤原」
LV1-502/02-V1	ビビッド	打撃	3	20	7	8	3	「藤原」
LV1-01/52-V1	アキレス腱固め	関節	3	28	3	8	11	「本田」、藤原、横井
LV1-02/52-V1	アタック	打撃	0	11	2	6	5	「猪木」
LV1-03/52-V1	腕ひねり	関節	0	11	2	6	3	「田上」
LV1-04/52-V1	バックフリップ	投げ	4	35	14	6	6	「ジャマール」、藤野、井上雅央
LV1-05/52-V1	ボディプレス	打撃	4	33	8	5	3	「吉江」
LV1-06/52-V1	ボディスラム	投げ	3	22	9	4	6	「藤原」
LV1-07/52-V1	ブルドッキングヘッドロック	投げ	3	30	6	6	7	「高山」、健介、ラッシュー木村
LV1-08/52-V1	チョップ	打撃	0	11	5	5	2	「田上」、宮本
LV1-09/52-V1	合体フェイスクラッシャー(T)	打撃	4	40	4	12	12	「本間」
LV1-10/52-V1	コルバ	投げ	2	19	3	8	12	「藤原」
LV1-11/52-V1	ダブルレッグスプレッド(T)	関節	3	30	9	7	1	「土方」
LV1-12/52-V1	ダブルショルダータックル(T)	打撃	3	30	7	5	5	「ケア」
LV1-13/52-V1	エルボー	打撃	0	13	4	5	2	「藤原」
LV1-14/52-V1	エルボードロップ	打撃	3	24	8	5	2	「藤原」
LV1-15/52-V1	フェイスクラッシャー	打撃	3	28	3	10	8	「スリンガー」、健介
LV1-16/52-V1	フェイスロック	関節	1	16	6	3	5	「石野」、三沢、藤原、高橋
LV1-17/52-V1	首4の字固め	関節	3	22	5	6	9	「マルビン」、藤原、西村
LV1-18/52-V1	フットスタンプ	打撃	3	20	8	3	1	「小川」
LV1-19/52-V1	フランケンシュタイン	投げ	3	25	3	8	9	「カズ」
LV1-20/52-V1	フロントハイキック	打撃	1	16	7	7	3	「KENTA」、永田、田上、川田
LV1-21/52-V1	フロントキック	打撃	0	13	4	7	2	「小島」
LV1-22/52-V1	フルネルソン	関節	0	12	6	2	4	「大谷」
LV1-23/52-V1	顔面張り手	打撃	0	11	5	6	1	「小笠原」
LV1-24/52-V1	顔面ウォッシュ	打撃	4	30	4	6	5	「金本」、大谷
LV1-25/52-V1	グーパンチ	打撃	0	12	5	6	1	「佐野」、天龍
LV1-26/52-V1	顔面かきむしり	打撃	3	23	7	6	2	「外道」
LV1-27/52-V1	逆水平チョップ	打撃	0	13	7	6	2	「健介」、天龍、川田、小嶋
LV1-28/52-V1	背面エルボー	打撃	4	35	8	9	7	「藤原」
LV1-29/52-V1	膝突き	打撃	0	15	6	5	1	「越中」、菊池、泉田、橋
LV1-30/52-V1	ハイキック	打撃	3	20	5	10	3	「スリンガー」、永田、KENTA
LV1-31/52-V1	アイアンクロー	関節	3	28	12	2	5	「リビンソン」、プキヤン
LV1-32/52-V1	地獄突き	打撃	0	15	3	10	4	「ブッチャー」、天山、橋本
LV1-33/52-V1	腕固め	関節	3	25	4	5	10	「小島」、本田
LV1-34/52-V1	ナックルアロー	打撃	1	16	6	5	3	「猪木」
LV1-35/52-V1	串刺しエルボー	打撃	3	30	8	8	3	「猪木」、田中
LV1-36/52-V1	魚所刺	打撃	3	30	4	7	7	「ライガー」、藤野
LV1-37/52-V1	リフトアップスラム	投げ	4	35	14	3	3	「ワルフ」
LV1-38/52-V1	マシンガンヘッドロックパンチ	打撃	2	18	5	10	3	「藤野」
LV1-39/52-V1	モンゴリアンチョップ	打撃	3	30	10	4	4	「天山」、橋
LV1-40/52-V1	マフラーホールド	関節	4	35	14	5	5	「中西」
LV1-41/52-V1	ブランチャスイーシャー	打撃	4	40	6	10	10	「白鳥」、ライガー
LV1-42/52-V1	ケブラー・ランヒロー	関節	4	42	4	12	12	「土方」、SUWA
LV1-43/52-V1	リバー・スインディアンデスロック	関節	3	25	2	6	10	「永田」、猪木
LV1-44/52-V1	ローリング・スープレックス	打撃	3	27	7	10	3	「小島」
LV1-45/52-V1	セントーン	打撃	4	30	7	4	5	「川田」、ヒロ斎藤、三沢
LV1-46/52-V1	ショルダー・クロー	関節	3	30	13	2	3	「ジャマール」、ブッチャー
LV1-47/52-V1	スリーパーホールド	関節	0	15	6	3	6	「藤原」
LV1-48/52-V1	スモーク・パッケージ・ホールド	関節	1	0	3	8	11	「藤原」
LV1-49/52-V1	顔固め	関節	3	20	2	4	10	「藤原」

佐々木 健介



KENSUKE SASAKI

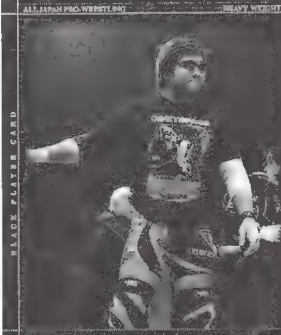
POWER	SPEED	TECHNIQUE	TOTAL
22	19	18	80

『バトクラ2』になってノーザンライトボムやトルネードボムが追加され、デッキが構成しやすくなった健介。現実さながらに、逆水平チョップ→串刺しリアット→ダイビングセントーン(ローリングセントーンを意識)とラッシュを行いたい。少々苦しいが、ボルケーノイラプションはバーニングハンマーで代用しよう。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	逆水平チョップ	打撃
	0	フロントキック	打撃
	3	ブルドッキングヘッドロック	投げ
	4	リアット	打撃
LV2	5	「新」1串刺しリアット	打撃
	5	ブレインバスター(キラ)	投げ
	6	ダイビングセントーン	打撃
	6	「1」ストラングラーホールド	関節
LV3	6	トルネードボム	投げ
	7	ノーザンライトボム	投げ
	7	バーニングハンマー	投げ
	8	「新」雪崩式ノーザンライトボム	投げ

※「1」は前作のカード、「新」はVol.2のカード。

小島 聡



SATOSHI KOJIMA

POWER	SPEED	TECHNIQUE	TOTAL
22	18	19	79

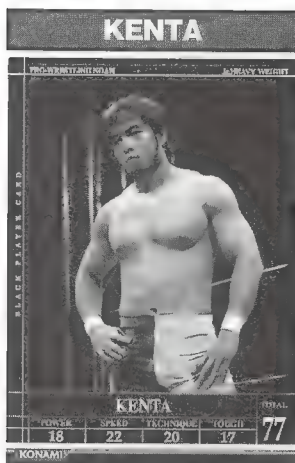
今とときめく全日本プロレス現三冠王者が正式参戦! コジコジカッターはダイヤモンドカッターで代用、リアットは新カードのぶん殴りリアットを使いたい。コスト8は変形エメラルドフロウジョンでもいい。ラッシュで串刺しエルボー→ダイビングエルボードロップとつないだら、心の中でいっちゃうぞ!と叫ぶのは

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	逆水平チョップ	打撃
	0	フロントキック	打撃
	1	フェイスロック	関節
	3	串刺しエルボー	打撃
LV2	4	マシンガン逆水平チョップ	打撃
	4	ダイヤモンドカッター	打撃
	5	ダイビングエルボードロップ	打撃
	5	コジMAXホールド	関節
LV3	6	「新」CCD	投げ
	7	「新」コジコジドライバー	投げ
	7	「新」ぶん殴りリアット	打撃
	8	垂直落下式ブレインバスター	投げ

※「1」は前作のカード、「新」はVol.2のカード。

カード番号	技名	種類	コスト	DAM	POW	SPE	TEC	主な使用レスラー
LV3-15/60-V1	ダイビングフットスタンプ	打撃	8	65	10	11	9	「坂田」, 佐野
LV3-16/60-V1	ダイビングヒップアタック	打撃	7	60	12	9	6	「越中」
LV3-17/60-V1	毒針エルボードロップ	打撃	7	65	13	5	13	「フチャヤ」
LV3-18/60-V1	エメラルドフロウジョン	投げ	6	70	17	11	15	「三沢」
LV3-19/60-V1	エベレストジャーマンスープレックス	投げ	8	89	17	10	15	「高山」
LV3-20/60-V1	エクスプロイダー	投げ	6	65	18	13	13	「永田」, 秋山
LV3-21/60-V1	フィッシャー・マンズバスター	投げ	7	70	15	10	15	「土方」, ライガー
LV3-22/60-V1	飛びつき腕十字	関節	6	63	6	15	18	「中邑」
LV3-23/60-V1	フロムコーナートゥーコーナー	打撃	7	77	5	22	17	「丸藤」
LV3-24/60-V1	フルネルソンスープレックス	投げ	7	77	16	9	17	「大谷」, 藤波, 権藤
LV3-25/60-V1	剛腕リアアット	打撃	7	75	21	13	8	「小橋」
LV3-26/60-V1	ハワイアンファイブアウト	打撃	7	80	22	8	13	「ケア」
LV3-27/60-V1	変形エメラルドフロウジョン	投げ	8	85	18	11	17	「三沢」
LV3-28/60-V1	高角度バックドロップ	投げ	6	65	19	6	13	「柴田」, 後藤, 森嶋
LV3-29/60-V1	ジャックハマー	投げ	6	70	19	5	13	「ウルフ」, ノートン
LV3-30/60-V1	ケンカキック	打撃	6	55	11	7	7	「蝶野」
LV3-31/60-V1	キングコブラホールド	関節	7	72	11	10	17	「大谷」
LV3-32/60-V1	魔神風車固め	投げ	6	60	15	6	16	「魔界1号」
LV3-33/60-V1	マッスルバスター	投げ	7	80	17	5	20	「ヨネ」, 池田
LV3-34/60-V1	ノーザンライトボム	投げ	7	80	18	9	18	「鎌介」
LV3-35/60-V1	丸固め	関節	6	65	10	14	17	「西村」, 猪木
LV3-36/60-V1	オレが田上だ	投げ	7	75	18	5	13	「田上」
LV3-37/60-V1	雷電ドロップ	打撃	7	65	17	8	5	「吉江」
LV3-38/60-V1	ローリングエルボー	打撃	6	60	15	13	13	「三沢」, 田中
LV3-39/60-V1	アントニオライバー	投げ	7	77	16	10	18	「猪木」
LV3-40/60-V1	雪崩式エクスプロイダー	投げ	7	75	19	14	13	「秋山」, 永田
LV3-41/60-V1	雪崩式垂直落下プレインバスター	投げ	8	89	20	7	19	「長州」, ライガー, 石井
LV3-42/60-V1	S-T-F	関節	6	65	13	13	16	「AKIRA」, 蝶野
LV3-43/60-V1	さそり固め	関節	6	60	14	5	14	「長州」
LV3-44/60-V1	シャイニングケンカキック	打撃	7	65	10	10	12	「蝶野」
LV3-45/60-V1	シャイニングトライアングル	関節	6	65	6	14	14	「中邑」
LV3-46/60-V1	シャイニングウイザード	打撃	6	60	8	12	12	「武蔵」
LV3-47/60-V1	不知火	投げ	6	65	5	16	19	「丸藤」
LV3-48/60-V1	スパイラルボム	投げ	6	70	19	13	14	「大谷」
LV3-49/60-V1	ストレッチプラム	関節	7	70	12	9	16	「川田」
LV3-50/60-V1	スイングDDT	投げ	6	68	8	19	18	「マルビン」
LV3-51/60-V1	デキサスクロウバーホールド	関節	6	65	15	6	15	「長井」
LV3-52/60-V1	タイガードライバー	投げ	7	75	17	9	17	「小島」, 三沢, 安田
LV3-53/60-V1	タイガースープレックス	投げ	6	75	16	12	17	「鎌介」, 三沢, 金本
LV3-54/60-V1	トルネードボム	投げ	6	65	18	7	12	「鎌介」
LV3-55/60-V1	トルネード	打撃	6	65	6	13	15	「飯太郎」
LV3-56/60-V1	タッチアウト	投げ	8	85	19	12	18	「金丸」, 田中, 永田
LV3-57/60-V1	TTD	投げ	7	70	17	5	13	「天山」
LV3-58/60-V1	垂直落下式プレインバスター	投げ	8	78	18	9	17	「ライガー」, 金丸, 小橋, 石井
LV3-59/60-V1	WA4	投げ	7	65	8	11	13	「カス」
LV3-60/60-V1	リストクラッチエクスプロイダー	投げ	8	80	19	11	17	「秋山」, 永田
場外-01/09-V1	イス攻撃	打撃	2	20	6	5	5	「本間」
場外-02/09-V1	鉄柵攻撃	打撃	2	20	8	4	4	「荒谷」
場外-03/09-V1	鉄柱攻撃	打撃	4	45	14	2	6	「鎌介」
場外-04/09-V1	場外プレインバスター	投げ	6	60	17	7	11	「真壁」
場外-05/09-V1	場外リアアット	打撃	5	55	14	10	7	「鎌介」
場外-06/09-V1	場外パワーボム	投げ	6	60	16	8	11	「ノートン」
場外-07/09-V1	場外ダイビングヘッドバット	打撃	5	50	11	8	6	「綱」
場外-08/09-V1	断崖式チョークスラム	投げ	6	65	18	8	11	「田上」
場外-09/09-V1	断崖式エクスプロイダー	投げ	8	90	20	13	16	「秋山」

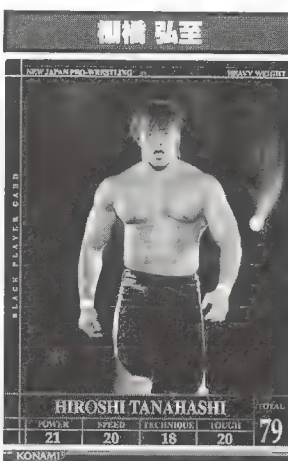
カード番号	技名	種類	コスト	DAM	POW	SPE	TEC	主な使用レスラー
LV2-44/82-V1	グラウンドコブラツイスト	関節	5	50	8	10	17	「西村」, 藤波, 猪木
LV2-45/82-V1	半口チョップ	打撃	5	45	10	8	7	「藤井」, 高山, 小橋
LV2-46/82-V1	逆片スエビ固め	関節	5	35	8	4	7	「大谷」
LV2-47/82-V1	ハーフハッチスープレックス	投げ	6	60	18	6	12	「蝶野」
LV2-48/82-V1	払い固め	投げ	4	40	5	11	10	「佐藤」, 坂口
LV2-49/82-V1	ヒップドロップ	打撃	5	45	16	5	3	「吉江」, ジャマール, 泉田
LV2-50/82-V1	ひざ十字固め	関節	5	43	5	8	13	「本間」
LV2-51/82-V1	アイアンクロススラム	投げ	5	46	18	5	9	「ライオン」, プキヤナン
LV2-52/82-V1	ジャンピングエルボー	打撃	5	45	11	8	6	「佐々木義人」
LV2-53/82-V1	ジャンピングヒップアタック	打撃	5	41	8	8	8	「越中」
LV2-54/82-V1	ジャンピングニードドロップ	打撃	6	46	9	7	6	「中西」
LV2-55/82-V1	ジャンピングニーパッド	打撃	5	43	10	9	5	「秋山」, 中西
LV2-56/82-V1	カチ上げエルボースマッシュ	打撃	4	35	6	9	5	「西村」
LV2-57/82-V1	カッキーカッター	投げ	5	50	7	16	13	「堀原」
LV2-58/82-V1	コシMAXホールド	関節	5	48	7	9	14	「小島」
LV2-59/82-V1	串刺しドロップキック	打撃	5	50	13	13	9	「金本」
LV2-60/82-V1	リアアット	打撃	4	41	13	7	6	「高岩」
LV2-61/82-V1	レッグリアアット	打撃	5	50	11	11	13	「堀原」, 菊池, 木村健吾, 池田
LV2-62/82-V1	低空ドロップキック	打撃	4	40	8	10	9	「武蔵」, ケア
LV2-63/82-V1	低空ミサイルキック	打撃	4	44	8	13	10	「丸藤」
LV2-64/82-V1	マシンガン逆水平チョップ	打撃	4	38	8	10	5	「小橋」, 小島
LV2-65/82-V1	ムーンサルトプレス	打撃	4	40	3	13	13	「金本」, 武蔵, 小橋, 菊池
LV2-66/82-V1	ナガタロック	関節	5	48	8	12	16	「永田」
LV2-67/82-V1	ノーザンライトスープレックス	投げ	5	56	14	12	15	「真壁」, 秋山
LV2-68/82-V1	バイルドライバー	投げ	6	60	17	5	10	「堀原」
LV2-69/82-V1	PK	打撃	5	50	10	12	8	「柴田」, 川田
LV2-70/82-V1	パワーボム	投げ	5	45	16	5	8	「嵐」, 天龍, 越中, 川田
LV2-71/82-V1	ローリングソバット	打撃	4	40	8	8	8	「佐野」
LV2-72/82-V1	メロソベシャル	関節	5	52	12	4	18	「マルビン」, ライガー
LV2-73/82-V1	雪崩式ボディスラム	投げ	5	45	15	4	7	「百田」
LV2-74/82-V1	サンドイッチリアアット(T)	打撃	6	62	15	7	10	「平井&荒谷」
LV2-75/82-V1	ショートレンジリアアット	打撃	5	45	11	6	5	「不動」
LV2-76/82-V1	スペースローリングエルボー	打撃	5	47	7	10	12	「武蔵」
LV2-77/82-V1	スピニングレッグロック	関節	5	50	3	13	15	「マルビン」, 金本
LV2-78/82-V1	スタンディングアングルホールド	関節	5	45	5	9	16	「金本」
LV2-79/82-V1	ステップキック	打撃	4	32	6	7	5	「川田」
LV2-80/82-V1	スワンダイブボディアタック	打撃	5	51	12	14	11	「飯太郎」
LV2-81/82-V1	スワンダイブニールキック	打撃	6	60	8	16	15	「大谷」
LV2-82/82-V1	腕十字固め	関節	5	45	7	5	12	「高山」, 中邑, 猪木
LV3-001/03-V1	コブラツイスト	関節	5	50	8	10	16	「佐藤」
LV3-002/03-V1	ジャーマンスープレックス	投げ	6	70	16	8	11	「藤井」
LV3-003/03-V1	ムーンサルトプレス	打撃	4	70	6	16	16	「藤井」
LV3-01/60-V1	450°スプラッシュ	打撃	6	70	6	21	20	「スコビーオ」
LV3-02/60-V1	53歳	投げ	7	80	16	8	16	「天龍」
LV3-03/60-V1	アルゼンチンバックブリーカー	関節	6	65	18	5	16	「フレッチャー」, 中西, 佐々木義人
LV3-04/60-V1	バインソム	投げ	6	60	20	8	11	「バインソ」
LV3-05/60-V1	ゴリスベシャル	関節	7	70	8	12	14	「飯太郎」
LV3-06/60-V1	蟹牛足打	関節	6	70	13	9	15	「天山」
LV3-07/60-V1	バックアロースリーパー	関節	6	60	12	10	14	「天山」
LV3-08/60-V1	バーニングハンマー	投げ	7	80	20	8	16	「小橋」
LV3-09/60-V1	カナディアンバックブリーカー	関節	6	57	16	6	13	「矢野」, 吉江
LV3-10/60-V1	釈父スラム	投げ	8	80	21	5	16	「田上」
LV3-11/60-V1	超超空プレインバスター	投げ	7	70	20	6	16	「小橋」, 斎藤
LV3-12/60-V1	超電ボム	投げ	7	80	21	8	14	「ノートン」
LV3-13/60-V1	デスブランド	投げ	7	77	19	8	14	「斎藤」
LV3-14/60-V1	デスバレーボム	投げ	7	75	16	13	15	「高岩」



NOAH Jr. ぎってのイケメンファイターであるKENTAは、必殺技三つが新カードで追加され、LV3技が一気に充実！ ファルコンアローや蹴撃七番勝負の丸藤戦で見たフロムコーナートゥーコーナーは簡単に使わず、ここぞのときや相手限定で使いたい。必殺技設定はもちろん、顔面(バサイク)への膝蹴りでも。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	ミドルキック	打撃
	1	フロントハイキック	打撃
	3	ハイキック	打撃
LV2	4	プランチャイスーダー	打撃
	4	顔面ハイキック	打撃
	5	ドロップキック	打撃
LV3	6	「1」スワンダイブ式ミサイルキック	打撃
	6	「新」顔面への膝蹴り	打撃
	6	「新」ファルコンアロー	投げ
	7	フロムコーナートゥーコーナー	打撃
	7	「新」go 2 sleep	打撃
	8	垂直落下式プレインバスター	投げ

※「1」は前作のカード、「新」はVol.2のカード。



新日の若手有望株である榎橋。もちろん、ドラゴン殺法を中心に闘っていきたい。ラッシュでスリーパーホールド→ドラゴンスリーパーと連係を組み、相手もうなずくはす。なお、ジャンピングネックブリーカードロップは、最近使い始めた必殺技のスリングブレイドを意識。実際とは異なりダメージが小さいのが残念。

レベル	コスト	技名	種類
LV1	0	エルボー	打撃
	0	スリーパーホールド	関節
	3	ボディスラム	投げ
LV2	4	セントーン	打撃
	4	「新」フライングエルボー	打撃
	5	ドラゴンロケット	打撃
LV3	6	「新」「1」ドラゴンスリーパー	関節
	5	「新」「1」ジャンピングネックブリーカードロップ	打撃
	6	ハーフハッチスープレックス	投げ
	6	ジャーマンスープレックス(キラ)	投げ
	7	フルネルソンスープレックス	投げ
	8	垂直落下式プレインバスター	投げ

※「1」は前作のカード、「新」はVol.2のカード。

“覚醒”した 2体の隠しキャラ

SPECTRAL VS G GENERATION

満を持して登場した2体の隠しキャラ「魔粧覚醒ヒロ」と「魔界獣ジャドウ」。その出現コマンドと、キャラ性能の概要を紹介するぞ。

スペクトラル VS ジェネレーション

■メーカー アイディアファクトリー / IGS / AMI
■ジャンル 対戦格闘
■操作方法 8方向レバー+4ボタン
■発売日 2005年5月下旬稼働(稼働中)
■使用基板

©1996-2005 IDEA FACTORY/2005 IGS/A M I

Text:黒鉄タカシ

真の力を開放したヒロ。地上ダッシュが浮き上がるようになり、通常技、必殺技が大幅に変更されているなど、使い勝手は通常のヒロとかなり違うものとなっている。

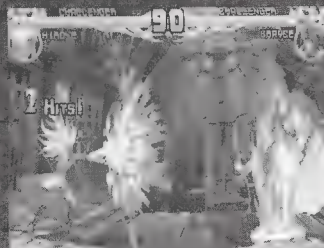
ダッシュのモーションは特殊だが、速い飛び道具、発生の早い対空技を備えており、飛ばせて落とすというスタンダードな戦法が可能。

攻撃力は非常に高い半面、防御力が低いので、やられる前に倒せ!

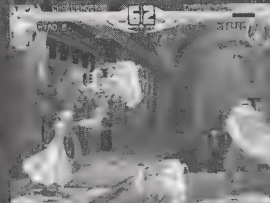
魔粧覚醒ヒロ 出現コマンド

キャラセレクト画面で「ヒロ」にカーソルを合わせて「START・
●・●・●・●・●・●・●・●・
START」の順に入力

超必殺技はどれも威力の高いものばかり。その攻撃力で一気に勝負を決めてしまおう!



飛び道具は、ボタン同時押しで出すことで、一度に2発発射することが可能。相手を押さえ込むことができるぞ。



魔粧覚醒ヒロ

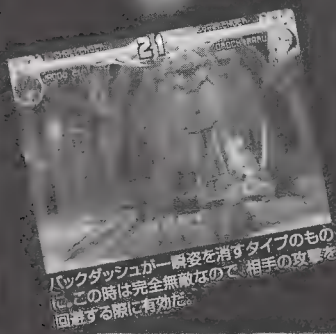
真の力を覚醒させた「魔界獣ジャドウ」。魔粧覚醒ヒロと同様、元のジャドウとは大幅に性能が変化している。

キャラ性能自体は、魔粧覚醒ヒロに近く、飛び道具、対空技を持ったスタンダードなキャラ。攻撃力が高く、その代わりに防御力に不安がある点も同じだ。多彩な飛び道具と発生の速い対空技を使いこなし、屍の山を築き上げよう。

魔界獣ジャドウ 出現コマンド

キャラセレクト画面で「ジャドウ」にカーソルを合わせて「START・●・●・●・●・●・●・●・●・
●・●・START」の順に入力

魔界獣ジャドウ



バックダッシュが一瞬姿を消すタイプのもの。この時は完全無敵なので、相手の攻撃を回避する際に有効だ。

投げ払いのゲージ三つ消費超必殺技。間合いは狭いが、ヒット時のダメージは驚異的。演出をきめ、ぜひその目で確認しよう。



当たり判定が大きく、特殊な軌道を描く飛び道具。ボタンによって軌道が変わり、相手を惑わすことができるぞ。

※記事の中では以下の略称を
使用している場合があります。

アーマーゲージ... 体力
チャージゲージ... ゲージ
B.O.S.S..... ボス
FINAL B.O.S.S.. ファイナルボス
メインショット..... M
サブショット..... S
特殊攻撃..... MS同時押し
カートリッジA..... A
カートリッジB..... B
本文中コマンド表記... 抜名(コマンド)

■メーナー クレジット
■ジャンル 空戦 対アクションシューティング
■操作方法 レバー+ボタン
■発売日 2005年12月15日
■開発会社 G.rev

NEW VER.で舞おう!

旋光の輪舞

©2005 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

NEW VER.の稼働目前でさらなる盛り上がり
を見せる本作。今回は、システム、機体性能の気
になる変更点を一挙公開するぞ。

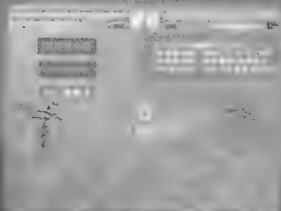
システムの変更

たまたまのバランス調整と稱するなかれ! プレイヤ
ーの要望に最大限応えた、新しいバージョン。そ
の変更点の数々を紹介していこう。

グレフベグジョブ!

CPUが強く、初心者泣か
せだったCPU戦に、難度の
低いモードが追加された。ス
トリートを楽しみたい場合
は、旧バージョンのCPU戦
を継承した「ストリートモ
ド」を選択しよう。

- 新しいCPUモードの追加
- EXTRA TIMEの追加
- チュートリアルデモを一新

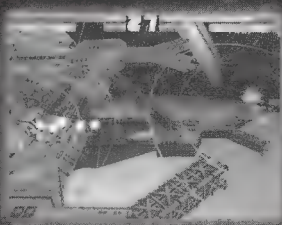


チュートリアルでもNEW VER.の変更点が確認できるぞ。

CHECK

起き上がりの変更

ダウン時に自動的にアンチフィールドが発生し
ていたのが、吹っ飛び中にAボタンを2連打する
ことで、すぐに復帰できるように。ただし、フィー
ルド端では必ずアンチフィールドが発生する。

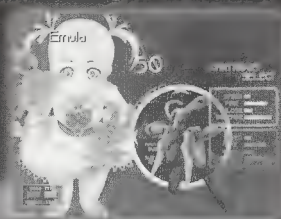


すぐに復帰することで、素早く反撃を展開
できるようになるぞ。

CHECK

ダッシュの操作が2タイプに!

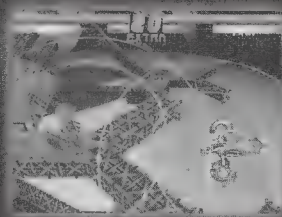
バリアを張るときにダッシュに
化けることがあった、Aボタン操作
が変更された。キャラ選択画面で
スタートを押すことで、旧バージ
ョンの操作と切り替えられる。



CHECK

EXTRA TIMEの追加

最終ラウンド時に同体力でタイムアップとなっ
た場合、20カウント間のEXTRA TIMEが追加され
るようになった。もちろん、EXTRA TIMEでも決着
がつかない場合は、双方ゲームオーバーとなる。



追加で与えられる20カウントを最大限に
利用し、勝利をモノにしよう!

	NEW VER.	旧バージョン
ダッシュ	レバー入力+Aボタン放し	レバー入力+Aボタン押し
バリア	Aボタンを押し続ける	レバーニュートラル+Aボタン押し

CHECK

近接攻撃の変更

M 1度の踏み込みを、Aボタンでキャンセルでき
るようになった。また、ショットのリロード中でも近接は発
動可能となっているぞ。

CHECK

特殊技がMリロード中でも発動可能

メインショットのリロード状態にかかわらず、チャ
ージゲージさえあればいつでも特殊技を発動でき
るようになった。連発することも可能になった。

CHECK

アンチフィールドが通常攻撃中、リロード中でも発動可能

アンチフィールド発動条件を満たしていれば、移
動中、攻撃中いつでもAMS同時押しでアンチフ
ィールドが発生。対ボス戦がよりヒートアップ!!

機体ごとの変更点&搭乗キャラのニューコスチュームは次ページから!

もう壊されるのはたくさんだ！ ニューボスはだてじゃない！

Aのフルレンジア
タック(1回 転 +
MS同時押し)は回
転方向で弾幕の軌
道が変わる。

主な 変更点

カートリッジ共通で通常ボス時にもオプション
射出(MS同時押し)が使用可能に。ファイナル
時のブースターボム(AMS同時押し)が強化。
Aは弾幕技が大幅に強化！ Bはバリア中Mが
少々パワーダウンした。

注目すべきはファイナル時に出せるブースター
ボム(AMS同時押し)の強化。旧バージョンではアン
チフィールドで簡単に消されたが、今回は攻撃が最
後まで出続けるので、ドドメを刺しやすい。さらに、
両カートリッジともにホーミングミサイル(S)の誘
導性能も上がり、弾幕を破るやすくなった。また、
ダッシュ中にシールドアクティブ(MS同時押し)が
技強化されるとAが可能な、弾幕を破る攻撃技
が可能で、格闘面も強化されている。

Aのショルダーユ
ニット設置(◆◆+
MS同時押し)は、ミサイルが一
度に3発連射される
ように。

ミカ・ミクリ

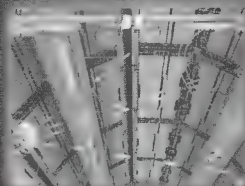
ウェイトウーノ

ぐるぐるしなくても勝てるわよ！

主な 変更点

カートリッジ共通でホーミングレーザーの威
力が上がり、ヒット時の硬直時間が短縮され
た。Aはホーミングレーザーが当たりやすくな
った。BはB.O.S.S.の攻撃が変更されたが、
破壊力は健在。

ホーミングレーザー(S)ヒット時の硬直時間は短
くなったものの、Mは弾数が増え、Sは誘導性能が上
がった。使いにくかったスイートロール(MS同時押
し)の硬直時間も短くなり、前よりさらに戦いやすくな
った。猛威を振るったBのボスは、左右に居るとき
のみホーミングレーザーを射出するように。代わり
にAが上下に居るとき射出する。相変わらず、ボス
時の移動と攻撃の組み合わせは強力だぞ。



弾数の増えたバリア中Mが威力！
弾幕技、ホーミングレーザーとの組
み合わせで攻め立てろ！

主な 変更点

カートリッジ共通でテイルバレット(◆◆+MS
同時押し)、ラッツホイール(◆◆◆+MS同時
押し)が強化。Aはテイルボム(各種S)の軌道
が攻撃的に使えるように変化。

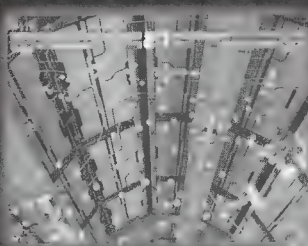
Aはテイルボムのスピードが上がり、バリア中Sが
相手のすぐ近くまで進むようになったり、ラッツホ
イールの弾幕が相手方向に広がるように。また、テ
イルボムが最大6発まで出せるようになるなど、よ
り攻撃的に戦えるようになった。

逆にBは、画面全体への攻撃が強化され、テイル
ボム、パンチバリア(MS同時押し)の持続時間が長
くなるなど、防衛的な戦い方に特化している。

回避されやすかったAのラッツ
ホイールが大幅強化。アグレ
ッシブに攻め立てる！



Bのラッツホイールは弾幕密度がアップ。空間制
圧能力がさらに高くなっているぞ。



ストロップミサイル(◆◆◆+
MS同時押し)は、弾の速度が速
くなり、使いやすくなった。

ペク・チャンボ

シトロネット

弾幕技、コスチューム共に強化だよ～

SENKO

Encyclopedia

ウェイトウーノ補足：Aのディフュージョンショット(◆◆+MS同時押し)は弾速アップ、カートリッジ共通でボスの移動と突進攻撃(レバートA)の突進速度が上昇。シトロネット補足：Aは、各
ボスの性能が上がり、バランスの良い機体になった。オランジェット補足：バリア中Mの性能が下がっているのが、猛威を振るったAの砲台状態で攻撃し続ける戦法が破れなくなっている。



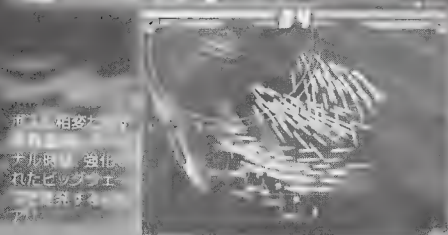
手数ならだれにも負けねえっ!

主な変更点

カートリッジ共通でバーストボール(各種S)の威力や硬直時間が変化。Aはチャージゲージが6から5に。代わりに弾幕技が強化。Bはファイナル時のビッグウェーブ(MS同時押し)が強化。

猛威を振るったバーストボールは、ヒット時の硬直時間が大幅に短縮され、ブリッツセイバー(MS同時押し)の無敵時間は減ったが、M攻撃リロード中でも発動可能なので、連射することが可能になった。また、トップスピンファイア(◆◆+MS同時押し)の弾数が増えた。各弾幕技の強化もあり、手数の多さは相変わらずなので、攻撃回数で相手を圧倒し続ける。

ファビアン・ザ・ファストマン



戦慄の乱舞の弾幕が大幅に強化。Aの攻撃をほとんど使わないOKだ。

リリ・レヴィナス

戦慄の乱舞で華麗に舞いましょう

主な変更点

カートリッジ共通でMのため攻撃がMAX時に攻撃力アップ。Aはツインテール(各種S)が機体の状態によって移動するようになった。Bは全体的な攻撃力がアップ。

AはMのため時間が長くなった代わりに、最大時の攻撃力が大幅にアップ。また、戦慄の乱舞(1回転+MS同時押し)が、A、B共にさく裂後に相手に向うようになり、大幅に強化された。さらに、運命の輪舞(◆◆◆ or ◆◆◆+MS同時押し)中は、Aが移動速度が速く、Bは遅くなった。

また、Aはチャージゲージが5から6へ増えたので、カートリッジの選択がより面白くなるだろう。

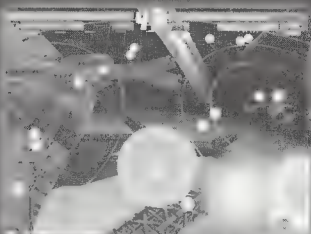
追う女に待つ女 どちらがお好み?

主な変更点

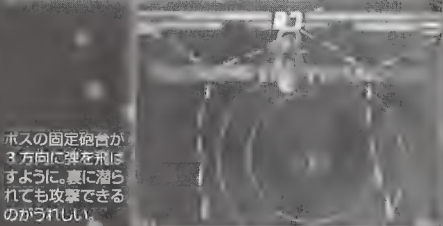
カートリッジ共通でサジタリウス(◆◆+MS同時押し)のロックオンカーソルが変化。ボスの上サイド攻撃(同時押し)が強化。Aはサジタリウスが4発出せるようになった。トラクターメイン(各種S)の軌道が変更された。Bはファイアーボール(1回転+MS同時押し)の攻撃力がアップ。サジタリウスの威力がアップ。

サジタリウスのロックオンカーソルの形状が変化し、攻撃キャンセルでのカーソルを消しができなくなりました。トラクターメインは、メインの持続時間が短くなった。また、Aのダッシュ中Sは相手を一定時間追いつける面白い性能になった。ボスはスプレッドミサイル(MS同時押し)と、Aの上サイド攻撃が全体的に強化された。

メインとミサイルで攻めるA(以前と同じくマインで守り、箒城するBといった感じだろう。

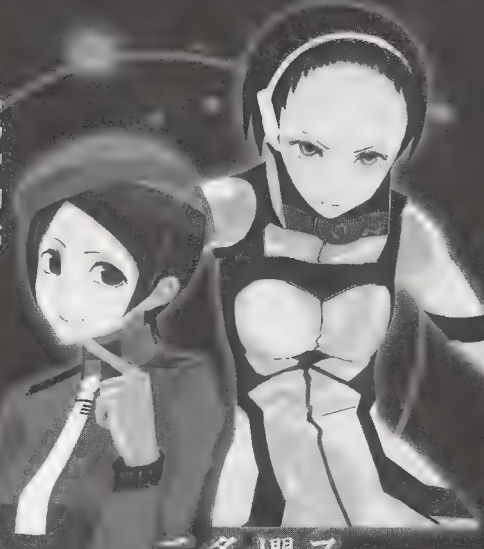


Aはサジタリウスが4発まで出るように。ニュー機子はどこまでも追い回します!



ボスの固定砲台が3方向に弾を飛ばすように。裏に潜られても攻撃できるのがうれしい。

トライアード



三条櫻子

SENKO

Encyclopedia

グラフィック補足: A、Bともにブリッツアローの性能に変化が無いのは大きなポイント。今回も真りにして! フリックス補足: Mは最大限の攻撃を集中させるダメージにしてしまうので、最大ダメージでヒットさせた方がダメージが大きい。トライアード補足: Bはスプレッドミサイル(ダッシュ中MS同時押し)が強化されているので、より攻めやすくなった。



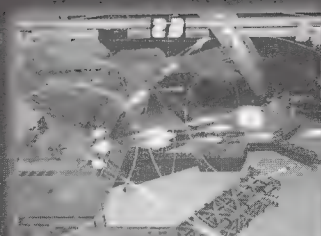
アスレウス

力のAに技のB? ハイパーブスターに性能差が!

主な変更点

カートリッジ共通でハイパーブスター(各種S)の持続時間や効果が機体ごとに変更、ボス時の攻撃が調整。Aはハイパーブスターの持続時間が短くなったが、攻撃力がアップ。Bはハイパーブスターの攻撃力がダウンしたが、持続時間が旧バージョン同様に。

ハイパーブスターの持続時間、攻撃力に違いが生じ、Aは約6秒持続後、7秒間リロードで攻撃力が高い。Bは約9秒持続後、7秒間リロードで攻撃力は前バージョンより低め。Aは「V」アキ、Bは弾幕技をメインに使うといい。また、両カートリッジともに烈(MS同時押し)の弾幕変化、弾速アップ。薙(◆◆+MS同時押し)の弾幕が弾速アップ、弾と弾の距離が広がる。弾の弾速性能が向上している。



のボスに
MS同時押し)や内
(◆◆+MS同時押
ッジともにエ



ボスの攻撃に変
化。全体的に弾速
が上っているた
びなく、Mの弾
幕が弾速アップ
している。

カレル・ヴェルフェル

レーザーの回転率に加え、かわいさもアップ!?

コンソナンスの配置をコントロールできるので、自分なりの攻撃パターンを作れるぞ。

主な変更点

カートリッジ共通でアンサンブルレーザー(各種S)射出時の移動速度が低下。M時の移動速度低下がなくなった。ボス時の本体移動(レバー+A)、アーム移動(レバー+A)が速くなった。BはAと同じく、オプションユニット「コンソナンス」射出(◆◆+MS同時押し)がボタン押し続けて射出タイミングを制御可能。

各種S射出時の移動速度は低下したが、リロードは早くなっている。Mとうまく組み合わせていこう。Bのハミングスラッグ(◆◆+MS同時押し)は弾の角度が広くなり、Aとの差別化が図られた。

動きの鈍かったボスも、スムーズに本体移動、アーム移動ができるように。さらに、ピチカートアタック(MS同時押し)時に移動できるようになったので、格段にボスが使いやすくなった。

カストラット



ペルナ

ミカ	B	ハードスーツ。カッコイイ担当。でもヘアピン。……なぜならは!
ファビアン	A	ハードスーツの下、アンダーウェアに描かれるは謎のマスク「ぐらふらクン」。
リリ	B	ピチピチより、少し厚手が可愛いと思うハードスーツ。利用されている感が出ればと。
チャンボ	B	チャンボの制服は特注です。ブーツはサイドの編み込みと模様がお気に入り。
ツイーラン	B	シャツが短かったり、ネクタイでなくリボンだったりするのはチャンボの改造です。
櫻子	B	軍服風制服。警察なのにミリタリ風味です。そしておでこ。引率系。
ペルナ	B	ペルナ自身がうさぎに! 首・手首のレースは毛皮をイメージ。頭のはうさみみです。
カレル	B	教育係ということなので。……何を教える気ですか。

センコロのおへや

新たに追加された新なるコスチューム。これを作成したデザインチームにコンセプトを聞いてみたぞ。

ボス時のカットインなど、カラー画像はゲーセンで! 必見!

新たな力を手にして—— 次なる戦いへと備えよ!!

バージョンアップ版のVer.1.20a稼働に続いて、待望の追加カードが登場!! 現在公開可能なカードのリスト&能力数値に加え、Ver.1.20aの調整&変更ポイントなどをまとめてお伝えしていくぞ!!

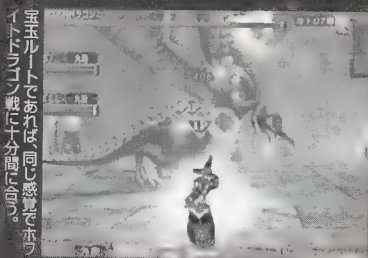
IMPRESSION

プライベートショーにていよいよ『2.0』が正式発表され、今後の展開も気になりますが……まずは追加カードの第2弾で、払い出しのツモ運に一喜一憂する日々が再来!? 新たな出発に向けて、とらえず新カードを集めて楽しめそうな感じ(予定)。

Quest of D(Ver.1.20a)

■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+アナログレバー+4ボタン
■バージョンアップ日 2005年6月29日
■使用基板 Chihiro™

©SEGA-AM2/SEGA, 2004



宝玉とドラゴンに十分間に合う。トドラゴンと対面できたが、まず気が付くのが、協力プレイ、白夜の玉におけるホワイ、ドラゴンへの到達時間の調整、これまでは宝玉を取って4階を経由しても、ホワイ

たオウルバイクなどの投てき武器が魔法攻撃扱いから直接攻撃扱いへ修正。ただしマジックノードや属性技については、これまで通りに魔法攻撃扱いでカウントされている。

いわれるマイナーチェンジとなった新バージョンは、ゲームバランスの調整や修正がメイン。最も目立つ部分は一部カードスキルとアイテムの数値変更(下記参照)だが、それ以外にもいくつかのシステムの的な調整が入った。

このほか、前号でお伝えしたオウルバイクなどの投てき武器が魔法攻撃扱いから直接攻撃扱いへ修正。ただしマジックノードや属性技については、これまで通りに魔法攻撃扱いでカウントされている。

バランス調整と変更ポイント

バージョンアップ要素をチェック!

Ver.1.20a 変更点

Ver.1.20aにおける、旧Ver.からの変更ポイントをピックアップして解説! システム関係の修正に加えて、プレイに影響を及ぼすスキル&アイテム関連の調整まで、新たな環境でのプレイに役立ててもらいたい。

1441字

■Ver.1.20a カードスキル 変更リスト

魔法属性	カードスキル名称	種別	消費EN	ダメージ(効果時間)			+1枠当たりの効果上昇率
				1枚	1枠積み	積み上限	
雷属性	サンダーボール	魔法スキル	2	57	102	192	+45
	コンセントレーション	戦士魔法スキル	5	+30%(25)	+35%(35)	+55%(75)	+5%(+10)
攻撃強化	ソングオブパワー	僧侶魔法スキル	7	+40%(30)	+45%(40)	+55%(60)	+5%(+10)
	DEX強化	戦士魔法スキル	3	+30 (45)	+36 (57)	+72 (129)	+6 (+12)

■Ver.1.20a eアイテム 変更リスト

レアリティ [積み上限]	アイテム名	必要STR	攻撃力[積み上限]			パラメータ補正[積み上限]
			戦士	僧侶	魔法使い	
UC [+5]	エクレイモア	10	57 [76]	46 [61]	24 [38]	+1ごとにDEX-1
C [+20]	エクォータースタッフ	-	20 [35]	-	-	-
C [+10]	エセプター	-	27 [40]	-	-	INT+5 [INT+10]
UC [+5]	エウィザードスタッフ	-	30 [43]	-	-	INT+8/DEX-5 [INT+13/DEX-5]
UC [+5]	☆ウィザードスタッフ	-	25 [30]	-	-	INT+8 [INT+13]
UC [+5]	Eフレイルスタッフ	-	17 [25]	-	-	+1ごとにINT+1(炎属性ダメージ) 火+10/氷-5 [火+15/氷-5]
UC [+5]	Eアイススタッフ	-	17 [25]	-	-	+1ごとにINT+1(氷属性ダメージ) 氷+10/雷-5 [氷+10/雷-5]
UC [+5]	Eサンダースタッフ	-	17 [25]	-	-	+1ごとにINT+1(雷属性ダメージ) 雷+10/火-5 [雷+10/火-5]
R [+3]	Eクリスタルワンド	-	32 [47]	-	-	INT+10 [INT+18/DEX-10] (強攻撃で投げ)
UC [+5]	Eマナスタッフ	-	39 [57]	-	-	+1ごとにINT-1

スキル関連の変更点

スキルの中で調整されたのは、主に強化系に属した各種スキル。パーマメント効果によるパラメータボーナスは変更されていないものの、使用時の数値上昇が下方修正されていた。特に絶大な効果を発揮していた攻撃強化スキルは大幅にパワーダウン。効果時間が短くなったのも厳しい。

アイテム関連の変更点

アイテムで調整対象となったのは、両手剣エクレイモアと杖9種類の全10種。数値の意図こそあれ、攻撃力がすべて上方修正されたのはうれしい限り。また、旧Ver.1.1xxで活躍したアイスシールドの性能が一部変更。氷属性トラップなどに対しての凍結防止が、発動しやすくなった。

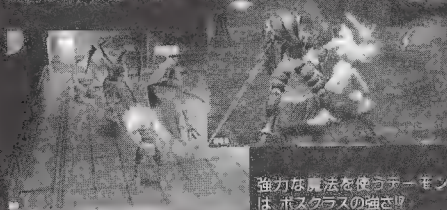


スピードアップも積み効果が低下。AGIアップを兼ねて1枠あれば十分。



モンスター武器に比べて見劣りしていた部分が解消されて、使い勝手が向上した。

eアイテムに無い防具も。銀色に光るこの装備は……?



強力な魔法を使うチャーモンは、ボスクラスの強さ!!

追加されたDカードのリストは下にある通り。中にはデッキに即投入される美用度の高いものも多数見られる。18種の装備品は、どれも上位に当たるものばかり。やり込んでいる人はお世話になる機会が少なそうだが、公開できない防具の中にはeアイテムに無い強力なものもある。モンスターカードではやはりデモンに注目したいところ。魔法攻撃が主体なので大ボス戦でも活躍できそう。

全45種の新カードをチェック!

追加カードリスト

2回目となる今回のDカード追加。内訳は、装備品18種、宝石3種、スキル18種、モンスター6種となっている。魔法使いスキルには特に注目だ。

Text: ちゃっぴー

戦士

全方位攻撃スキルが追加

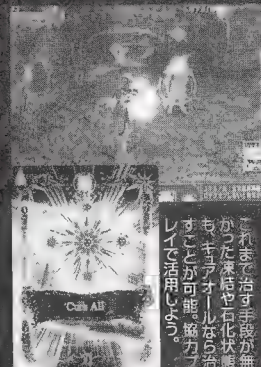
戦士スキルでは、これまでに無い2種の「全方位攻撃スキル」に注目したい。発動すると装備した武器で多段攻撃を行ない、周囲の敵をなぎ倒すことができる。動作中はもちろん無敵なので、通常の全方位攻撃よりも無敵状態を長く維持できるのも特徴だ。どちらかというと、1回の攻撃自体が多数の敵に当たるハンドレットスラッシュの方が使い勝手がよさそう。



僧侶

補助魔法が充実

プロテクト系魔法の上位版となるリフレクトアロー & マジックと、すべての状態異常を治癒するキュアオールが追加された僧侶。いずれも補助的な役割を担う魔法スキルだ。キュアオールは、主に協力プレイで活躍する。凍結や石化も治せるので、パーティーにとっても心強い存在になってくれるだろう。入手したら即デッキに投入し、仲間を支援しよう。



魔法使い

最強魔法登場!

今回のDカード追加で、最も大きな恩恵を受けたのが魔法使いだ。各種魔法スキルの上位版が出そろい、持ち前の火力がさらに増した。使いやすさでは、やはり炎魔法のハードインフェルノが一番。エナジー消費も8と少なめなので、道中の敵に対しても使っている。

また、誘導系魔法の最上位版は、ルームガーダー戦やボス戦で大活躍するぞ。



カード名称	種別	必要STR	攻撃力	特殊能力	炎耐性	氷耐性	雷耐性	聖耐性	闇耐性
UC ファルシオン ※1	片手剣	15	55	—	0	0	0	0	0
UC ウォーハンマー ※2	棍棒	5	45	—	0	0	0	0	0
UC トライデント ※2	槍	5	21	雷属性攻撃	0	0	+5	0	0
R アイススピア ※2	槍	10	27	氷属性攻撃DEX-5	0	+10	0	0	0

カード名称	種別	必要STR	防御力	特殊能力	炎耐性	氷耐性	雷耐性	聖耐性	闇耐性
R ウィザードブーツ ※3	具足	無し	6/6/6	魔のみINT+10	+5	+5	+5	+5	+5
R ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
R ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
R ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
R ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
R ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
R ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
R ?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
UC タフネスリング	装飾品	無し	1/1/1	VIT+5	0	0	0	0	0
UC マインドリング	装飾品	無し	1/1/1	MIN+5	0	0	0	0	0
UC スピードリング	装飾品	無し	1/1/1	DEX+5	0	0	0	0	0
UC ゲイルリング	装飾品	無し	1/1/1	AGI+5	0	0	0	0	0
R ホーリーアミュレット	装飾品	無し	2/2/2	—	0	0	0	+30	-30
R ダークアミュレット	装飾品	無し	2/2/2	—	0	0	0	-30	+30

カード名称	種別	効果
UC サファイアの原石	宝石	DEX+1
UC トパーズの原石	宝石	AGI+1
UC エメラルドの原石	宝石	LUC+1

カード名称	種別	コマンド	消費EN	最大積み時パラメータ補正	効果
UC バーサーカーラッシュI	戦/片手斧	AAA	—	STR+1/VIT+1/DEX+5/AGI+1/LUC+1	装備している片手斧で強力な連係攻撃が出せる
UC バーサーカーラッシュII	戦/片手斧	AAA	—	STR+1/VIT+1/DEX+5/AGI+1/LUC+1	装備している片手斧で強力な連係攻撃が出せる
UC バーサーカーラッシュIII	戦/片手斧	AAA	—	STR+1/VIT+1/DEX+5/AGI+1/LUC+1	装備している片手斧で強力な連係攻撃が出せる
R ハンドレットソードI	戦/片手剣	A+G+V	—	STR+1/DEX+9/LUC+1	
R ハンドレットソードII	戦/片手剣	A+G+V	—	STR+1/DEX+9/LUC+1	
R ハンドレットスラッシュI	戦/槍	A+G+V	—	STR+1/DEX+9/LUC+1	
R ハンドレットスラッシュII	戦/槍	A+G+V	—	STR+1/DEX+9/LUC+1	
UC ホイールオブチャリオットI	魔/杖	AAAA	—	STR+1/INT+5/DEX+10	装備している杖で強力な連係攻撃が出せる
UC ホイールオブチャリオットII	魔/杖	AAAA	—	STR+1/INT+5/DEX+10	装備している杖で強力な連係攻撃が出せる
UC ホイールオブチャリオットIII	魔/杖	AAAA	—	STR+1/INT+5/DEX+10	装備している杖で強力な連係攻撃が出せる
R ハードインフェルノ	魔/魔法	U	8	STR+2	炎の魔法を放つ ダメージ大
R サラマンダースピリット	魔/魔法	U	12	STR+2	誘導する炎の魔法を放つ(最大ヒット)
R サンダーストーム	魔/魔法	U	8	DEX+5	雷の魔法を放つ ダメージ大
UC サンダーチェイン	魔/魔法	U	9	—	誘導する雷の魔法を放つ(最大ヒット)
R グラニッドサンダーチェイン	魔/魔法	U	14	DEX+5	誘導する雷の魔法を放つ(最大ヒット)
R キュアオール	僧/魔法	U	7	MIN+3	すべての状態異常を回復
UC リフレクトアロー	僧/魔法	U	4	MIN+10	飛び道具による攻撃を反射
R リフレクトマジック	僧/魔法	U	5	MIN+6	魔法による攻撃を反射

カード名称	種別	フォースレベル	召喚EN	生命力	攻撃力	防御力	特殊攻撃
C ワイルドブル	魔獣	1	10	●●●	●●	●	無し
UC ホブゴブリン	ゴブリン族	2	15	●●	●●●	●	無し
UC ノール	コボルド族	1	15	●●●	●●	●	無し
UC オークメイジ	オーク族	2	20	●●●	●●	●	各種魔法攻撃
UC バンバリアバット	魔獣	1	10	●●	●●●	●●	吸血攻撃
R デモン	魔族	3	25	●●●●	●●●●	●●●●	各種魔法攻撃

※1: 攻撃力の数値は100%のときのもの。僧侶には80%。魔法使いには50%の補正がかかる。 ※2: 攻撃力の数値は100%のときのもの。魔法使いには80%の補正がかかる。 ※3: 防御力や属性耐性の数値は100%のときのもの。戦士、僧侶には70%の補正がかかる。

いざ ハイエースで 出撃ス!!



MR2が

前号で存在のみ公開したハイエースだが、ついに出現コマンドを紹介! コツは、2↓2の部分で一度ニュートラルに戻すこと。長いコマンドだが、焦らずに入力しよう。
このハイエースだが、他の車とは一線を画しており、視点が異常に高い。また、コーナーでのロール量も半端じゃなく大きいので、運転にはある程度の慣れが必要だ。

出現コマンド

- 1.車種選択画面でMR2 (SW20)に合わせる。
- 2.シフトを3→2→2→3→2→2→3→2→2の順番に操作する。
- 3.車種が変化するので、アクセルで決定。

ストーリーモードが加速する!! 第41話からの新展開と 2周目の存在とは!?

MAXIMUM TUNE 2 湾岸ミッドナイト MIDNIGHT

『マキシ2』の面白さは第41話からが本番! ライバルやコースの難度が上がった新展開となる。さらに全80話クリア後には、2周目の存在が判明するぞ。既にご存知の読者も居ると思うが、5000km以上走り込むことにより、マイカーがオーラを発するようになる。乱入待ちやゲーム終了時の画面で見ることができるので、ぜひ確認してみよう。

オーラが見えるぞ!!
レベル5 4000km以上
815馬力 / DG

今週の走行距離 0km
総走行距離 10020km

走行距離(スワッチ) K12 4000km以上 10000km以上
このスワッチが5000km以上

Text: するする
© 堀みちはる / 講談社
© 2003-2004 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.

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2

- 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 2005年4月下旬(稼働中)
- 使用基板 Chihiro™

ストーリーモード80話クリア後に得られる称号 PICK UP!!

話	勝利	敗北	話	勝利	敗北
5	走り屋の行い	走り屋の行い	17	走り屋の行い	走り屋の行い
10	走り屋の行い	走り屋の行い	43	走り屋の行い	走り屋の行い
11	走り屋の行い	走り屋の行い	45	走り屋の行い	走り屋の行い
15	走り屋	走り屋	52	走り屋	走り屋
17	走り屋	走り屋	57	走り屋	走り屋
19	Rキラー	Rキラー	62	走り屋	走り屋
20	走り屋	走り屋	63	走り屋	走り屋
25	C1ランナー	C1ランナー	64	走り屋	走り屋
26	走り屋	走り屋	71	走り屋	走り屋
30	湾岸ランナー	湾岸ランナー	75	走り屋	走り屋
37	走り屋	走り屋	76	走り屋	走り屋
38	走り屋	走り屋	79	走り屋	走り屋

タイムアタックの記録で得られる称号 PICK UP!!

条件	称号	条件	称号
記録タイムの秒以下の3桁が 111	コース名+ワンマン	記録タイムの秒以下の3桁が 888	コース名+未だかり
記録タイムの秒以下の3桁が 333	コース名+大ミテ	記録タイムの秒以下の3桁が 765	コース名+潮騒音
記録タイムの秒以下の3桁が 555	コース名+イケイク	記録タイムの秒以下の3桁が 436	コース名+潮騒音

本作を楽しむ上で、外せない要素が「称号」である。ゲームモードや、プレイスタイルによって得られる称号が変化するのは周知の事実だが、気に入ったものはないかなが手に入らない。しかし、2周目以降は毎回バトルをする度に称号を変えられるチャンスがあるため

自分好みの称号を手に入れたい。全部は紹介しきれないが、タイムアタックの記録で得られる称号も合わせていくつかが公開するぞ。

狙って出せるようにはいり過ぎ!!
称号をGETだ!!

当然の存在！? ストーリーモードの 2周目!!

今作でももちろん2周目は存在する。ただ今回のストーリーモードは、前作と比較すると全部で80話と倍の面数になったため、その存在を確認するには相当な努力をしなければならない。この2周目をクリアしてこそ、本当の湾岸マスターといえるだろう。

バトルに左右する アサザカーが ランダムに出現!!



アサザカーが
並走!

5.1

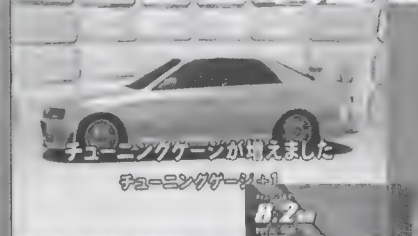
1.8



バトルがさらに ヒートアップ!! ライバルが手強い!!



1周目をクリアすると……

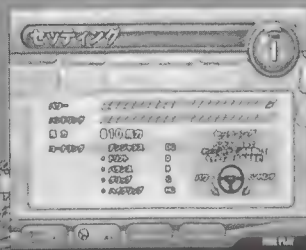


チューニングゲージが増えました

チューニングゲージが1

8.2

GO!

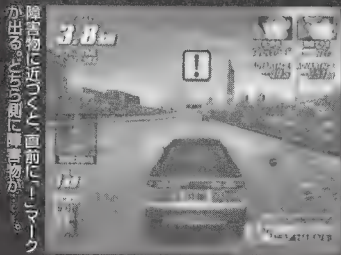


さらなる価値へ

1週目をクリアすると チューニングゲージの 最高値が増加し 800馬力以上に!!

難度が急上昇!!

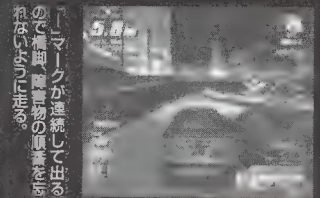
ストーリーモード第41話以降は
コース上に障害物が!!



第41話からはライバルだけでなく、コースの難度も上がる。なんとコース上に障害物が出現するのだ! その障害物とは、鉄骨にガードレールが据え付けられたもので、これがコース幅を大幅に占拠しているため、かなりのライン制限を強いられることになる。障害物の位置は、近付くと「I」マークが教えてくれるが、具体的な設置ポイントを確認できないため、注意が必要だ。

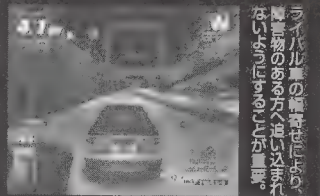
C1元川底エリア 銀座出口付近①

C1外回りの京橋JCTの先の、銀座出口付近に障害物がある。丁度スピードが乗りやすいため、気を付けよう。



京橋付近①

C1内回りの京橋JCTでは、シケイン直後に橋脚がある超難関ポイントが存在。そこを通過後、すぐに障害物が現れるので油断しないように走るべし。



タイトコーナーの後のため、油断しやすいポイント。障害物を忘れないように!

辰巳付近①

新環状左回り、辰巳JCTを通過して少し走ると「I」マークが出現。

障害物が道幅を制限するので、とにかく接触だけは絶対に避けるように。



障害物を通過したら、すぐに左に寄り、右コーナー進入のラインに乗せよう。

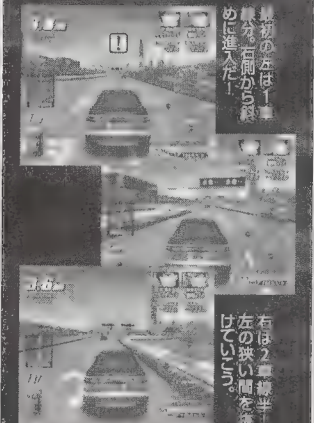
新環状エリア 辰巳付近②

新環状右回り、辰巳JCTに向かう最後の直線部分に障害物がある。うっかりしやすいポイントのため、素早く反応しなくてはならない。



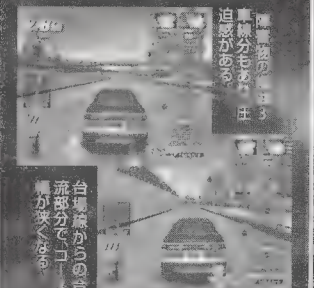
湾岸線エリア西行き 有明JCT手前①

ここでは障害物が三つ連続で出現。最初は左側、そして右側、最後にまた左側。幅が狭いのが厄介だ。



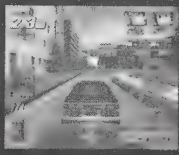
有明JCT直後①

湾岸線を西に行き、有明JCTのところに大きな障害物が右側にある。非常に狭いので集中して抜けよう。



羽田線エリア 芝浦JCT手前①

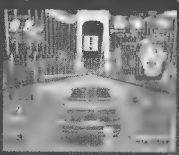
羽田線上りの芝浦JCT手前の直線部分に障害物が三つ出現。連続で登場するので、直線的に抜けるようにしよう。



片側1車線に障害物があるが、軽くハンドルを切るくらいで抜けていける。

台場線エリア レインボーブリッジ上 芝浦側①

レインボーブリッジで芝浦JCTに向かう途中に出現。直後の右に備える必要があるので厄介だ。



障害物を抜けたらすぐに左に寄って、右コーナーのラインに乗せていけるように!

湾岸線エリア東行き①

湾岸線東行き部分、台場線から湾岸線に合流した先で障害物が三つある。まず右側を車線だけ、続けて左側1車線半分に、最後は右側2車線半分に。連続での切り返しが必要となるぞ。



第41話以降のストーリーモードでは、今までのようにパワーまかせだけでは勝てなくなり、コースによってはセッティングを変えていかないとかなり厳しくなる。

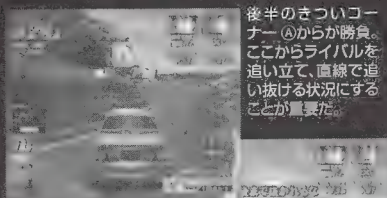
残り40話の流れだが、第41話～50話は「悪魔のZ復活」編、第51話～60話は「R200CLUB」編、第61話～70話は「モンスターマシン」編、第71話～80話は「幻のFC」編となる。その中から難しいバトルをピックアップして紹介!!

湾岸ミッドナイトのストーリーを感じる!!

41話から80話の難関ピックアップ攻略!!

「幻のFC」編の前半の締めくくりとなるこのステージの舞台は、前面74話から続く箱根ステージ。

セッティングをやや足回り重視にし、コーナーで離されない車にすること。後半の直線部分までは様子を見て、最後に抜き去る展開に持っていく。



この面は、最後の左コーナー⑧がすべて、ミスを抑えようと慎重になり過ぎると抜き返されるので、気を付けよう。

後半のきついコーナー⑨から勝負。ここからライバルを追い立て、直線で追い抜ける状況にすることが重要だ。

第75話 オキ

朝倉アキオ



RX-7(FD3S)
悪魔のZ(S30)
箱根復路 早朝



「R200CLUB」の黒木と、主人公アキオとの混走バトル。ストレートが多いため超高速域での対決になる。この面では、④付近からブロックに徹することが重要。後は、海底トンネル前の⑧地点で黒木がブローするので、接触を避けるようにしよう。



黒木に抜かれてもブローするので大丈夫。トンネル内では、他車との接触に注意しながら相手を追い込み、逆転しよう。

辰巳JCTの右コーナーで、減速をしつつも抜かれないように注意。前をキープして湾岸線へ入る。

第60話 最も大事なコト

朝倉アキオ



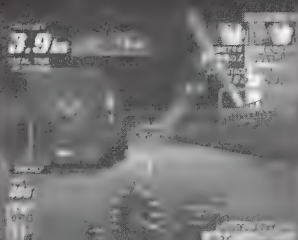
スライラインGT-R(R33)
悪魔のZ(S30)
新環状右回りB 深夜



79話の勢いに乗って走れ!!

第79話の勢いに乗って最終話のバトルへ! 勝負は2周目の④地点付近からだ。この辺りから前に出てブロックを開始し、勝利を決める⑧地点の大井リターンへ入れるようにしよう。

最初の右コーナーは、早めに減速してインをキープしつつ進入し、ブロックする。次の⑥地点の右コーナーもライバルのラインをつぶして走り、羽田線に合流して念願のゴールへ!



大井リターンで逆転を狙うのはリスクが高いため、湾岸線で前に出て、バトルを有利に進めていくようにする。

少しでもインを開けたら突っ込まれるぞ。とはいえ、減速し過ぎにも注意しなければならない。微妙なさじ加減が重要。

第80話 最終決戦(後編)

朝倉アキオ



RX-7(FC3S)
ブラックバード
悪魔のZ(S30)
湾岸エリア 深夜



80話につながる走りを!!

前半は無難に新環状を走るのが重要。特に江戸橋JCTの左コーナーで接触しないようにしよう。C1に入ったら橋脚、障害物などを避け、汐留④地点付近でブロックして前半は終了。

後半は⑧地点の浜崎橋JCTからが勝負。連続コーナーでもブロックして、前をキープするように。この面では走らないコースの⑥地点江戸橋JCT通過に注意して走ればゴールだ。



京橋から先のコーナーでのミスは、取り返しがつかなくなる。接触には十分に注意しつつも、インを突いていくこと。

江戸橋JCTから箱崎JCTに抜けるルートは走る。いつもの癖でラインを右に移さないようにして連続右コーナーへ進入。

第79話 最終決戦(前編)

朝倉アキオ



RX-7(FC3S)
悪魔のZ(S30)
ブラックバード
C1外回りD 深夜



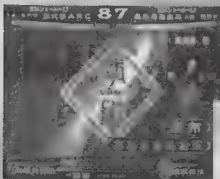
知識を仕入れ、知恵をしぼって戦おう！

三 国 志 大 戦

三国志大戦

■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2005年3月中旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

©SEGA, 2005 協力：村雨 Text：カイセルちわ
本記事はVer 1.003を元に構成しています。掲載データはアルカディア編集部調べ。



知力が高い武将がいなくて、ダメージ計略はなかなか厄介。まともに食らうと負け確定？

序盤に高武力の武将を伏兵に倒されると、一気に押し切れ、流れを奪われるぞ。



武力に関係無く、一発の計略で戦力差がひっくり返されることを避けるためにも、知力を軽視しないように！

知力は武将同士の直接戦闘には一切関係しないが、敵の妨害計略の効果時間や、ダメージ計略のダメージ量に関係する。士気がたまる中盤から終盤にかけてはかなり重要な要素だ。また、序盤に伏兵能力を持つ武将を知力の低い主力武将が踏むと、そこで早くも対戦の流れが決してしまうことさえある。

知力差之巻

～知力差によるダメージ変化～

敵！ 武将を倒す際に、武力にはかり目が行っておりませんか？ 武将の知力も十分に考慮ください！



伏兵&計略ダメージの目安

計略を受ける側の知力	知力1	知力2	知力3	知力4	知力5	知力6	知力7	知力8	知力9	知力10
知力1伏兵(UC)諸葛亮	30%	20%	10%	10%	10%	5%	0%	0%	0%	0%
知力3伏兵(C)黄祖	100%	45%	40%	30%	20%	15%	10%	10%	5%	5%
知力6伏兵(UC)于禁など	100%	100%	80%	50%	40%	25%	20%	15%	15%	15%
知力7伏兵(R)馬超など	100%	100%	90%	60%	50%	40%	30%	25%	20%	20%
知力8伏兵(C)呂範など	100%	100%	100%	80%	60%	50%	40%	35%	25%	25%
知力9伏兵(R)周郎など	100%	100%	100%	90%	75%	60%	50%	45%	30%	25%
知力10伏兵(ISR)曹操など	100%	100%	100%	100%	80%	70%	60%	50%	35%	30%
計略を受ける側の知力	知力1	知力2	知力3	知力4	知力5	知力6	知力7	知力8	知力9	知力10
火計(C)朱桓	100%	100%	100%	60~90%	50~70%	40~60%	30~50%	20~40%	10~30%	
火計(C)虞翻、呂範	100%	100%	100%	60~100%	60~80%	40~60%	40~60%	30~50%	30~50%	
夷陵の炎(R)陸遜	100%	100%	100%	60~80%	40~60%	40~60%	40~60%	30~50%	30~50%	
赤壁の大火(R)周郎	100%	100%	100%	60~90%	50~70%	50~70%	50~70%	30~50%	30~50%	
夷陵の襲撃(ISR)周郎	100%	100%	100%	60~100%	90~100%	70~90%	60~80%	50~70%	40~60%	
水計(C)陳宮	100%	100%	100%	60~90%	50~70%	40~60%	30~50%	20~40%	10~30%	
大水計(UC)荀攸	100%	100%	100%	60~100%	80~100%	60~80%	40~60%	40~60%	30~50%	
水計連破・1発目(R)司馬懿	100%	100%	40~70%	30~60%	20~40%	20~30%	10~20%	10~20%	10~20%	
2発目	100%	100%	100%	100%	70~100%	60~90%	50~70%	50~60%	40~60%	
3発目	100%	100%	100%	100%	100%	100%	90~100%	70~90%	60~90%	
4発目	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	
落雷(C)雷銅	100%	80%	50%	30~40%	30%	20~25%	20%	15~20%	10~15%	
落雷(C)夏侯月姫、(C)張宝	100%	100%	60~70%	50%	40%	40%	30%	25%	20%	
落雷(R)徐庶	100%	100%	90%	70%	50%	40%	40%	30%	25~30%	
守護の霹靂(UC)馬良	100%	100%	100%	80%	70%	50%	45%	40%	35%	
破壊の霹靂(ISR)諸葛亮	100%	100%	100%	100%	80%	60~70%	50~60%	50%	45%	
破壊の霹靂(UC)諸葛亮	35%	20%	10%	10%	10%未満	10%未満	10%未満	10%未満	10%未満	

※上記のデータは、コスト1000以下の各知力の武将に対して、ダメージ計略を放ちその減り具合を目視で調査し、平均化したものです。



何れともあれ、迎撃は大打撃。挑発などが無い状況でくらはの大失態だ！

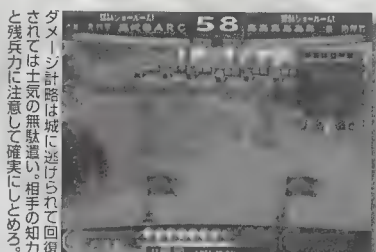
迎撃ダメージは、無敵槽の当て方(真正面、斜めなど)で変わる？
答えはNO。迎撃ダメージに、迎撃時の向きや迎撃時に触れた槽の本数などは関係ありません！ 迎撃する側とされる側の武力の値、特殊な加速状態が否かなどで、ダメージは変化するので、まあ、迎撃されないように心がけていれば、あまり関係無いですね。

武将の知力が高い方が、攻城ゲージがたまるスピードも速いって本当？
確かに頭が良ければそうか……と一瞬思いますが、答えはNO！ 実験の結果、およびメーカーからのコメントで、知力は攻城時間に影響しないことが判明しました。攻城戦時に「師の教えや」指鹿為馬の計をかけたも、攻城スピードは変わりませんよ！

知力4~6の量は大きい？

左表からも分かるように、知力5以下の武将はほとんどのダメージ計略の一撃で、即座に撤退する恐れがある。また、知力4以下の武将は伏兵による被害もかなり大きく、伏兵を踏んでから城に帰るのはかなり困難だ。やはり伏兵を探し出すには、知力が6以上(できれば7)あり、帰還できる機動力を持つ騎兵が必要になるだろう。勢力別に見てみると魏・[R]夏侯惇、蜀・[SR]趙雲、呉・[R]孫堅が、知力に加えて武力も高く、計略も強力なのでオススメだ。

ダメージ計略の中で注目したいは、「守護の剛雷」と「破壊の豪雷」。雷1本ごとのダメージがかなり高く、「破壊の豪雷」は雷1本で知力4の武将を倒せるのが大きい。



突発企画！ 脱・凡愚宣言!!

「凡愚」は「凡庸」と「愚鈍」の略。凡庸は「平凡で普通」、愚鈍は「愚かで鈍い」の意。本誌では、凡庸な武将や、愚鈍な武将を特集する企画を企画しています。凡庸な武将は、凡庸な武将の紹介。愚鈍な武将は、愚鈍な武将の紹介。

雑文

三國志の意、全国の...
三國志の意、全国の...
三國志の意、全国の...

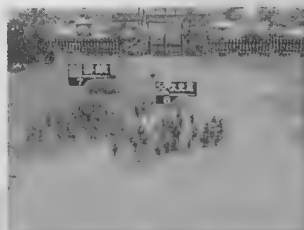
三國志の意、全国の...
三國志の意、全国の...
三國志の意、全国の...

三國志の意、全国の...
三國志の意、全国の...
三國志の意、全国の...

近接戦闘力之巻

各兵種の近接戦闘力について

同武力の武将が接触した場合、右
力コミの通り、基本的には「三すくみ」
に準じた兵種間の差が生じるようだ。
ただしこれらは、それぞれの兵種の
特性(突撃、無敵槍、遠距離攻撃など)
を無視した純粋な近接戦闘での話。
例えば騎兵なら、槍兵とずっと近接戦
闘を続けるのは不利だが、その場を
ほかの武将に任せて突撃に移れば、
槍兵に対して有利に戦えるのだ。



高武力の弓兵を槍兵で抑えたり、弓兵で接触
して騎兵の動きを封じようとする戦術は、わず
かだが損といえる。逆に、高武力の弓兵で槍兵
を抑えたりするのは案外あり?

近接戦における兵種の力関係

騎兵<槍兵
騎兵>弓兵
槍兵≒弓兵
歩兵>弓兵
歩兵=騎兵・槍兵

※各兵種武力1で検証

軍団紹介之巻

いかにして彼らを使うか!

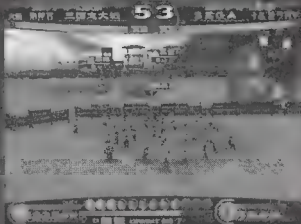
今回紹介するデッキは、使いこなすのに技術がいります
ぞ! これらを使いこなせてこそ、真の英雄ですな!

傾国の舞いデッキ(オススメ兵法・再建の法)

(U)大軍 (U)張任 (R)孫尚香
(S)周郎 (U)孫尚香 (R)孫尚香
(U)孫尚香 (U)孫尚香 (R)孫尚香

このデッキの狙い

舞っている、少しづつ相手の城ゲ
ージを減らす[S] 張任の「傾国の舞い」を
発動し、あとは守りきって勝つのが狙い。
補3枚で城門前を囲むように配置し、補兵
を前方の欄の左右に無敵槍部分だけが
柵の前に出るように配置しておけば、無
敵槍と弓の攻撃で大抵の敵は撃退でき
る。城壁の両端を攻め立てたら「守成の
名君」をかけつつ、弓を射掛けて撃退し
よう。とにかく我慢が必要でデッキだ。



城壁の両端を攻め立てたら「守成の
名君」をかけつつ、弓を射掛けて撃退し
よう。とにかく我慢が必要でデッキだ。

討伐方針

序盤の第一波で一気に押し切れは困
る。そう無敵に攻め込むと、無理に攻め込むと
補3枚の無敵槍攻撃と弓をくらって撃退
されてしまう。敵軍は自分から攻め上
がってくることはまずないので、弓兵の

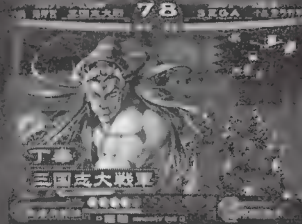
城壁などを活かしてじりじりと攻め上
がり、城に戻って回復させるヒマを与えな
いようにして戦線を前進させよう。高武
力の弓兵がいるなら、それだけで二体の
補兵を倒せるのでいい。

総武力32連攻デッキ(オススメ兵法・増援の法)

(U)大軍 (U)張任 (R)孫尚香
(S)周郎 (U)孫尚香 (R)孫尚香
(U)孫尚香 (U)孫尚香 (R)孫尚香

このデッキの狙い

別荘、非常に強いと、われている「
孫尚香」などに対抗するために組み出
されたデッキ。士気が上がる前に圧倒的
な武力で決着を相手が狙いだ。高武力
の弓兵を後方に配置しつつ、士気はす
べて[C]張梁の「軍市の際れ」に使いし
て城壁に張り付くのがポイントだ。中央
から堂々と攻め上がり、敵軍を各個撃
破してしまうのがベストだ。伏兵を、梁
が倒れたことだけを確認できるように!



伏兵、丁、張任の総武力20の弓攻撃は
威力1、計略に負けておかしな1にも強いぞ。

討伐方針

とにかく序盤の押し方が重要ではない
上に、一度主導権を握られたところで、増
援の法を使うと、延々と相手のターンが
終わらない。序盤は城壁をうまく活用し
つつ、士気があがってきた時合などの大

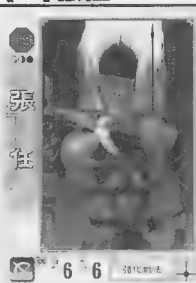
技を一気に叩き返そう。相手の持つ大技
は[R]太史公の「天衣無縫」程度なので、
簡単に押し返せる。また、ダメージ計略に
強いデッキなので、計略などが使えるま
で粘ればいい。また、

武将推荐最新版

この武将使ってみない?

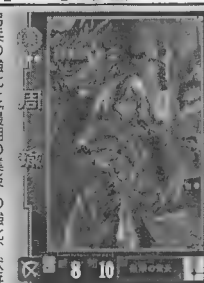
新バージョン実装以来、頭角を現している武将を紹介します!
新デッキの構築に行き詰った方は、彼らを投入してみても?

[C]張任



弓兵強化で、最も難進した武将。武力
6、知力6という能力はコスト1.5の
武将の中では破格で、接近戦になっても
安心できる上、伏兵能力まで持っている。

[SR]周瑜



弓兵の強化と「龍胆の美炎」の強化、伏兵
時の速度増加によって、コスト3相応の
強さとなった。武力8の弓攻撃と「美炎」
で、敵軍全員を一人でなぎ払うことも!

[SR]孫尚香



弓兵の強化で、以前よりも戦力として使
いやすくなった。蜀への援軍の回復を
活かせば、武力の高い味方を回復して攻
勢を維持し続けることが可能になる。

[R]左慈



「変化の術」の効果時間が長く、相手の超
絶強化をコピーできれば非常に強力だ。
普通に武力8や9に変化しても強く、知
力8、伏兵・復活持ちという点でも優秀。

ARCADIA 118



地上没げ後に狙えるキャブは少ない。シエルは状況、キャブも固定される。

● 空中投げ／シオン(2P側限定)
● 吸血鬼シオン(2P側限定)
● 軌間紅摩、有間都古

●地上投げ／＼（上ル）（下リ倒
ル）キヤラ限定、アルクエイト
ト、暴走アルクエイトト、騎乗
スカヒスイ、遠野志真、七夜志
真、アルクエイト（地上投げ

画面端では特定の技後、画面端と相手キャラの間にすき間ができて、ジャンプや空中タックルなどでそこに入り込むことが可能。技後に狙えるものは左記の通り。

投げ技以外でも……

ヒート発動でもすき間ができる。地上受身を取らなかったときは、警戒しておこう。

のダッシュ、暴走アルクエイドのヴァイス・カツエ、有間都古のBちようしんちゅうなと、地上で裏に回り込める技は警戒してはいない。

カオスは技をカリー後にもう
き間ができる。フックバック
が少ないA攻撃に多い。前転
になる。避けや、アルクエイド

アークドライブは使われる機会が少ないものの、一応覚えておこう。

投げ技以外にも、側面から
突き当たる技がある。
●ピット券／全米ラッシュ
●アークドライブ／シオン
（2P側のアナザーのみ）、ア
ルクエイド、有間都古

自分の位置が画面端より少し離れていれば、すぐ闇がてきるはず

自分の位置が画面端より少し
離れていれば、すき間ができ
ることもある。

すき間に入り込
や、空中投げ→空
シュからでも狙え

める。着地後
中バックダッ
る。

有
2
取

問都古の空中投げ後は1P。
削お構いなし。地上受身を
られなければ……

吸血鬼シオンは空中ダッシュ
後、ジャンプ中↓+Bを交ぜる
とさらに幻惑できる。



ソオンは空中ダッシュのタイミングを低く、遅めにすれば表に落ちることわ

投げを入力したときに複数回
入力しておけば、同時押しに
なしたときでも……

投げを入力したときに複数回
入力しておけば、同時押しに
ミスしたときでも、

ルドが成立しやすい。シール
ト後の反響になる。打撃や振
動を入力しておいても損は無
いだろう。

これらの暴発をフオロする
るには、投げ後はシールド成
立時の反撃をワンセットで入
れ込んでおく。投げに連れ
て暴れる相手には暴発のシー

本作の投げやヒート発動などの複数ボタン同時押しは、同時押しの猶予がほぼ無い。このため、投げ入力時はシールドが、ヒート発動入力時は通常技が暴発しやすい。

同時押しのおろし

各種行動の
フォロー

ミスしやすい同時押しのフォローを覚えておけば、失敗時のリスクを抑えられる。A攻撃のフォローも役に立つぞ。(情報強力:北辰)

相手の技に対してヒート発動したものの、同時押しに失敗

相手の技に対してヒート発動したものの、同時押しに失敗

られるので、入力時は必ずし
バーをガード方向へ入れてお
こう。細かいテクニクだが、
後に立つハズだ。

ABC同時押しが成功した場合、ヒート発動が出て、ABC同時押しに失敗した場合、ヒートになる。

このため、相手の攻撃を
なされたときなど、攻撃に対
してヒート発動を合わせると
きは、やなど、レバーを升
ード方向入れながらABC同
時押しという入力をするよ

ミスしや
を覚えて
を抑えら
も役に立



投げ無敵が無い技に対しては、空振りキャンセル〜地上投げも有効だ。

空振りキャンセルで反撃。相手の技によって使い分けよう。



 A攻撃を重ねたとき
 がEXエッジを出し
 てもい

のE×馬を落とすなど。これ
らにはA攻撃空振りキャンセ
ル→投げで反撃しよう。

隠転中に必殺技の「マント」を
入力しよう（無敵が長いもの
が理想）。技の無敵時間にもよ
るが、ほぼ返り討ちにできる。
また、無敵技には、投げ無敵
が無いものが多い（遠野秋實

A 攻撃の空振りキャンセルを
 使えば起き上がりの無敵技を
 確認しつつ反撃できる。

A 攻撃のフオリ

持統の短いA攻撃は起きる前に重ねにくいから空振りキャンセルできるのが強み。

MBA
十七分割

ジェルのタッチパネルは、ジェルの画面に当たることで、レスポンスが速く、誤操作も少ない。また、メカニカルキーボードに比べて、キーボードの構造がシンプルで、構造が単純なため、故障率も低い。また、キーボードの構造が単純なため、故障率も低い。また、キーボードの構造が単純なため、故障率も低い。

★船ビーム	★★★+A or B or C
★大砲キャット 目	★★★+A or B or C
★飛行機にリウタン	空中で★★★+A or B or C
★超電磁カタ	★★★+A or B or C
★バトンスロ	★★+A
★バトンスロ+ス	★★+B or C
★マシンガン+る AC	★★★+★★+C
★オブザ・キャット	★★★+★★+C
★インゴモノハンマー	ブラッドヒート時に地上で EXシールドを成立

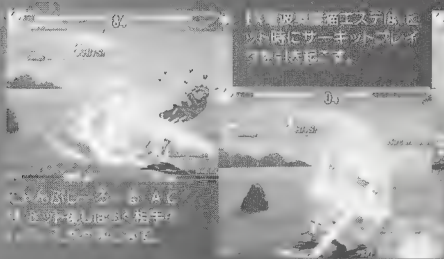
●真祖ビーム Aは前方少し上向きへ、Bは高い角度で上方へビームを撃つ。けん制に

しゃがみBは、猫アルクの技の中ではリーチも長く使いやすい。地上戦はこれに頼ってほしい。しゃがみCはガード時に立ちAにつなげれば、ガードされても有利。「しゃがみB→立ちC」を狙いガードされたら立ちAへ「ヒットした

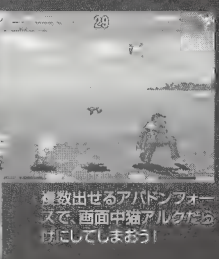
ここからバトルの
実地レッスン！

2000

来たるVer.Aで、唯一大幅な変更を受けた猫アルク(出現率が100%になり、必殺技が追加)。これでネタキャラとはいわせない?



複数出せるアバドンフォー
スで、画面中猫アルクだら
けにしておこう!



右どちらかにランダムに行なう。このうち、歩くほうの行動には攻撃判定が無い。

連続技始動: [～しゃがみC→ $\blacktriangleleft$ +B]→空中ダッシュC→着地→① or ②へ

①基本のつなぎ: [立ちB→しゃがみB→(しゃがみC)→立ちC・C or $\blacktriangleleft$ +B]→空中連続技

②画面端近く: [立ちB→立ちC]→壁ヒット

③画面端近く、ゲージ無し: [～しゃがみC→立ちC]→壁ヒット

④画面端近く、ゲージ使用: [～立ちC]→EXなにやってるの……!→しゃがみC→ $\blacktriangledown$ +B→[立ちA→立ちB→立ちC]→壁ヒット

⑤画面中央付近、ゲージ使用: [～しゃがみC→立ちC]→EXなにやってるの……!→ハイジャンプ or 立ちB or しゃがみC→追撃

⑥画面端を背負っている場合: [～しゃがみC→立ちC・C]→ジャンプC→① or ②へ

⑦壁ヒット後: [(立ちA)→立ちB→しゃがみB→ $\blacktriangleleft$ +B or $\blacktriangleleft$ +B]→空中連続技

イレン・猫アルク限定。
 ④ ⑤ ⑥は立ちCを少しだけため、低い位置で当てよう。
 ⑦は邪魔すべからぬXなやつである。とつなげば、画面中央でもOK。⑧はジャンプCを低い位置で当てられるので、地上技につながる。

面端へ還らば立ちてへ
しゃがみこはシオン 吸血兎
シオン 翡翠 琥珀 メカヒス

アルクエイドのオースメ連
統技は、左のカミの通り。始
動のつなぎにある●+Bは一
瞬だけのため、空手タツシで
へつなげよう。③は着地す
ると少し高めに飛ぶ④。
①の●+Bは画面中央のワ
リアアの夜以外に決まる。画

使えるパーツを知る

連続技はわたしの
おまかせ

③、⑤、⑥など、しおなか→立ちC)の立ちC)は、少しためると格段に追撃しやすくなる。

壁絡みの連続技は、立ちCの打点がすべて。難しいのは、壁本のつなぎで安定して3回当てた後のつなぎ。2回当てた後のつなぎは、立ちCの打点がすべて。難しいのは、壁本のつなぎで安定して3回当てた後のつなぎ。

立ちB↓立ちC↑を繰り返せ

画面端への距離やゲージの有無で連続技を使い分ければダメージ効率が大幅にアップ! マスター必須だ。(情報協力:kagn)

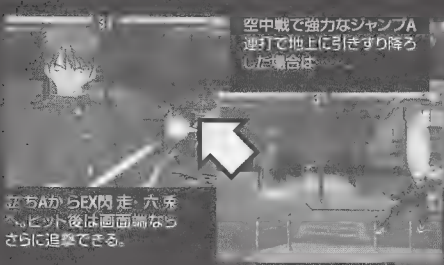
力不足に悩む七夜志貴の運は、閃靱・七夜とEX閃走・六弐ギを握る。(情報協力:冬馬)

前にもして見せしめられ、
ちAや、しやがみAなどて拾
つて空中連航技を決められる
なお、しやがみで「内翔」七
夜のつなきは、距離が遠いと
ダウン追いつくになりやすい
ので注意(特にシエ地)。

多彩なジャンプ攻撃を持つ遠野秋葉。起き攻めのバリエーションは豊富にある。(情報協力:ゆきのせ)

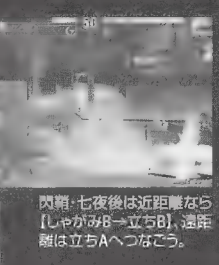
画面端、中央共にダウンを

からジャンプAで起き攻め
ここからはジャンプBとジ
ャンプ中◆+C、しゃがみA
地上投げの三振が軸になる
さらにジャンプAやB後にA
空中中を落とすにつなげば
タイミンクをズラしつつ着地
の後にジャンプ中◆+C
地上投げ、しゃがみAで再度
三振を迫るので、強力だ。

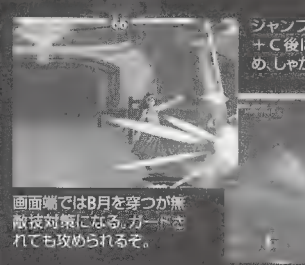


空中戦で強力なジャンプA
連打で地上に引きすり降ろ
した場合は

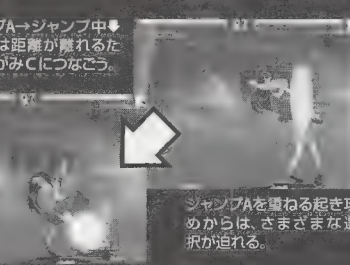
またAからEX閃走・六条へ。ヒット後は画面端ならさらに追撃できる。



閃鞘・七夜後は近距離なら
【しゃがみB→立ちB】、遠距
離は立ちAへつなごう。



画面端ではB月を穿つが無敵技対策になる。ガードされても攻められるぞ。



ジャンプAを重ねる起き
めからは、さまざまな
訳が判れる。

闘劇魂

極めし者の領域

思考の極致

鉄拳王国・韓国から、ナンバーワンプレイヤーが闘劇05へと送り込まれた。その名は「Nin」。アウェーながら、前評判通りの実力を見せ、決勝まで勝ち上がる「Nin」に対し、立ちはだかったのは「でほる」だった。

試合前の心境

鉄拳シリーズでは、日本を凌駕する実力を持つといわれる韓国・韓国チャンピオンが闘劇へ参加するとなれば、優勝候補筆頭に挙げられるのは必然といえよう。

Ninは、日本では見られないブレイクスタイルでほかを圧倒。会場内の視線をくき付け、決勝まで駆け上がる。これに対するは、幕内で活躍する強豪プレイヤー使い、でほる。宿命の日韓対決の火ぶたが切って落とされた。

Nin ほとんどやったことがない一発勝負の大会なので、緊張しました。「流れ」をいかにつかむか、という点に気を付けてました。

第1ラウンド

でほる 日本対韓国の構図は全意識してなくて、Ninさんという、スコイ強いステイプと聞えることがうれしかったです。

開幕のライトアップでNinが先制。続けて得意の2回転タインカットイングフットが決まり、でほるを瀕死に追い込んだ。とどめを刺さうと、様子をうかがうNin。ここへ「まさか」のチョップングエルボが突き刺さり、でほるが大逆転でラウンドを奪った。

Nin 相手の動きの傾向を知るための1ラウンド目が最も重要で、慎重に立ち回ってます。……が、



ニーボルトフロウヒット後、様子見でタッシュを挟んだらヒドイ目に遭いました(苦笑)。

でほる 不利な状態でのチョップングエルボは……まあ、賢沢ですね。周りから「何やってんだ」ってツッコミを受けました(苦笑)。

Nin

2005年、韓国「鉄拳5」チャンピオン。確定反撃、連続技精度、壁位置把握など、すべてにおいて高い「鉄拳力」を持つ。2回転タインからの攻めで、日本のステイプに革命をもたらした。



鉄拳5決勝

ブライアン	ROUND2	ステイブ
後ろダッシュ〜前ダッシュ		後ろダッシュ〜前ダッシュ
チョッピングエルボー		後ろダッシュ〜立ちガード
	カウンター	イーグルクロウコンビネーション1発目(◎◎)◆
		立ちガード
スリーパーキック*	起き止め●	後転
立ちガード		ターンパンチ(◎◎)
ウィックナット(◎◎)*		左横移動〜ウェービング・レフト〜(◎)
	連続技	
壁やられ・中〜受け身		フリッカー構え(◎◎ or ◎◎)〜フリッカージャブ2発止 め〜フリッカー構え(フリッカー構え中に◎◎◎)*
しゃがみガード	起き止め●	ホーカー・テンベストコンビネーション1発目(フリッ カー構え中に◎◎)*
しゃがみガード		ホーカー・テンベストコンビネーション2発目(フリッ カー構え中に◎◎◎)*
ブライアン	ROUND3	ステイブ
LP★	相打ち	LP★
後ろダッシュ〜右横移動		ワンツースリー 1発目(◎) *〜ワンツースリー 2発目 (◎◎)*
立ちガード		ワンツースリー 3発目〜フリッカー構え(◎◎◎◎)◆ 〜しゃがみ
後ろダッシュ〜右横移動〜前ダッシュ		後ろダッシュ〜左横移動〜後ろダッシュ
スリーパーキック*		後ろダッシュ
しゃがみガード〜後ろ大ジャンプ		ターンカッティングフック(◎◎◆ or ◎◎後◎◎)*
		後ろダッシュ〜立ちガード

角刈にある行動は、ほぼ両方に取り入れたもの。
☆=ヒットした技 ★=ヒットした技(相打ち) ◆=つぶされた技 * =空振りした技

試合時に行なわれた攻防のすべて		
ブライアン	ROUND1	ステイブ
スリーパーキック(◎◎)◆	カウンター	
	連続技	
受け身〜ソーク・クラブ(◎◎)*		
後転〜壁やられ・中〜	起き止め●	
受け身	起き止め●	チョッピングエルボー
		ダーティスマッシュ1発目(◎◎)〜ダーティスマッシュ2発目 (◎◎◎)*
スタックコンビネーション1発目(◎◎)◆	連続技	
前ダッシュ		後転受け身〜右横移動
サザンクロスコンビネーション1発目(◎) *〜サザンクロスコン ビネーション2発目(◎◎)		立ちガード
チョッピングエルボー (◎◎)◆	カウンター	ニーボルトブロー(◎◎)☆
後ろダッシュ		前ダッシュ
	連続技	
		受け身

第2ラウンド

でぼる でも、開幕からニンさん
が押せ押せでノッていたので、
それを止めるため、それにいつで
も俺はぶつ放せるんだよ。つて見
せ付けるために出しました。次ラ
ウンド以降でも意識してくれるか
な。つてのも期待してました。

起死回生の逆転で、流れを止め
たでぼる。勢いに乗りたいところ
だったが、安定だと思われていた
選択肢の裏を突かれ、側面から一
撃必殺のバリエーションコンビネーシ
ョンをくらってしまふ。

とんだので、両方に対応できる
技を出したら横移動されて
ニン 序盤に一瞬押されました
が、冷静になっていたので負ける
気はしなかつたですね。タインパ
ンチ後、安易に手を出してきたど
ころをバッチリ側面を取れます。



でぼる

『鉄拳4』時代から、都内・神保町で活躍するブライアン使い。セ
オリーの裏をかいての“ぶっ放し”によって、試合の流れをつか
む強気の攻めを得意としている。

第3ラウンド

お互いが一撃必殺の破壊力を持つ技でラウンドを取り、迎えた第3ラウンド。開幕は両者手堅い選択肢である立ちガードを出し合い、相打ちからラウンドは始まった。相打ちのけん制が続く、20秒が経過した頃、試合は大きく動く。Ninaが大会中に「日本の選手が対応できない」と確信していた2回転ターンを使い始めたのだ。

Nina 決勝まで日本の選手と闘ってきた、彼らに2回転ターンが非常に有効に機能することを実感できた。では選手も例外ではなく、見事に当たつてます。では、Ninaさんの試合を見ていて、2回転ターンをすごい多用

してくるなあ、と思つて対策は考えました。でも実戦でやつたことは無くてリスクもデカイので悪い切つて動かせませんでした。躊躇してたら2回転ターンに対応できないことがバレして(苦笑)。それでワンツースリーを出されまくって、押し切られました。



第1ラウンド

得意のパターンで勝利して主手を掛けたNinaが、完全に試合を支配した。開幕にターンパンチでダウンを奪うと、繰り出す技すべてが決まり続ける。ではるの体力を奪い尽くすまでに掛かった時間はわずかに9秒。韓国からの使者、Ninaが、会場内に狂絶なインパクトを植え付け、海外勢の劇的優勝という快挙を成し遂げた。

ではる 開幕で読み負けて、そのまま何もできずに終わりましたね(苦笑)。1ラウンド目にライトアップでつぶされたスイーパーキックではなく、ローキックを出したのほこちらの方が発生が早いから。緊張してスイーパーキックで

なく、ライトアップを考慮してローキックを出せたのは良くやつたと思います。まあ結局読み負けではいましたが、満足しています。Nina あえて説明する必要の無いラウンドですね。自分の思い通りに動けました。



試合を終えて

ではる キツイことばかりやられたけど、楽しかったです。この日以降、日本中のスチーブが2回転ターンで回り始めて、すげーキツくなりました(苦笑)。Ninaさんには新しい風を送り込んでくれて、本当に感謝しています。次回も楽しみなんで、ブライアンで頑張っていきたいと思えます。Nina 勝因としては、こちらはほとんどのブライアンのスタイルについて知っているが、相手は僕のスタイルのスタイルと闘ったことが無い。これに尽きますね。

自分は仕事の関係上、次回は来られるかどうか分からない。でもどんな国の人がプレイしてもゲームはゲームだし、鉄拳は鉄拳なので、国を超えて楽しみたいですね。

対峙する二人には見えない、利那の攻防。一瞬の隙を、夜も期待してほしい。

試合時に行なわれた攻防のすべて

ではる	Nina
ブライアン	ROUND3
LP*	後ろダッシュ
右横移動~チョッピングエルボー*	左横移動~後ろダッシュ
LP*	後ろダッシュ
立ちガード~後ろダッシュ~右横移動~後ろダッシュ~右横移動	イーグルクロウ1発目(※)~立ち上がり途中に※~左横移動~後ろダッシュ~左横移動~後ろダッシュ
前ダッシュ~後退~右横移動~前進~前ダッシュ	前ダッシュ~後ろダッシュ~後ろダッシュ~左横移動~後ろダッシュ
クイックローキック*	後ろダッシュ
カウンター	ターンパンチ(※ or 後※)◆
後ろダッシュ	後ろダッシュ
前ダッシュ~ブライアンクラッシャー(※ or ※)◆	後ろダッシュ~投げ投げ
右横移動~フライングヒール(※)◆	後ろダッシュ~立ちガード
立ちガード	ワンツースリー 1発目(※)~ワンツースリー 2~3発目(※)~ターンパンチ(※)◆
ライオットアナコンダ1発目(※)~ライオットアナコンダ2~3発目(※)◆	後ろダッシュ~立ちガード
後ろダッシュ~立ちガード	前ダッシュ~ブリティッシュエッジコンボ1~2発目(※)~ブリティッシュエッジコンボ3~4発目(※)◆
右横移動~	ワンツースリー 1発目(※)~ワンツースリー 2~3発目(※)◆
バックダッシュ~スイーパーキック◆	カウンター
後転	起き攻め◆
受け身	起き攻め◆
チョッピングエルボー	後ろダッシュ~立ちガード
クイックローキック*	左横移動
ワンツースマッシュ 1発目(※)~ワンツースマッシュ 2~3発目(※)◆	しゃがみガード~立ちガード
しゃがみガード	
ブライアン	ROUND4
ROUND4	ROUND4
ローキック(※)◆	左横移動~後ろダッシュ
後ろダッシュ~右横移動	
横転~その場起き	起き攻め◆
横転	起き攻め◆
受け身~しゃがみガード	起き攻め◆
立ちガード	連続技
受け身	K.O.

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。
※=ヒットした技 ◆=ヒットした技(相打ち) ◆=つづかれた技 ※=空振りした技

王者の素顔

今回は相棒の事情があって途中でチームを変更した。「ときど」が強いとウワサを聞いて、対戦しに行ってボコボコにされた瞬間、俺にはコイツしか居ないと思ったね。

——闘劇決勝について

マゴ 「ときど」が「ウメハラ」戦に自信が無くて、たぶん闘っていたら負けていた。でも、エイジスを完全に見切った俺の飛び蹴りが刺さって勝利した。ウメヌキ? もう古いよ。今はマゴ1強の時代だよ。

——闘劇の勝因は?

マゴ チームメイト選びが天才的なのかな? チーム戦では負けたこと無いね。

——ライバルの存在は?

マゴ 居ない。ライバルが必要なヤツは大したこと無い。必要なのは勝利への「餓え」だけだ。

——次へ向けて

マゴ 新しいゲームで優勝を目指したいね。ここだけの話、カプコンゲームだけじゃ器が収まらないみたいなんだ。

——最後に一言

マゴ 僕を見て! 僕を見て! 僕の中のモンスターがこんなに大きくなったよ! ウェッヘッ!! Don't Stop Me!!

——格闘ゲームを始めたのはいつごろからですか

マゴ 『ギルティギア セクス』のころかな。適当にいろんなゲームで遊んでたなー。

——格闘ゲームをやり込んだきっかけは?

マゴ 『カプエス2』の全国大会をギャラリーで見に行って、感動したから。でも何か物足りなかったんだよね。それを考えてみたら、あれ? 俺居なくね? って思って、強くなりたくなった。それからやる気がやばくて、神奈川から新宿アマまで週に6日とか通った。

——使用キャラの傾向はありますか?

マゴ 自分の中で2強だと思っているキャラのうち、どちらかを使う。でも、巷に多いキャラは好きじゃないね。男気がなきゃダメ。E.本田とか、男気があふれ出てるキャラが好きかな。

——リングネームの由来

マゴ アントニオ猪木のアゴがかっこよすぎるから、それだけの理由でアゴになった。生まれたトコロも一緒だしね。でも、大会でいつの間にかマゴって間違えられていて、それが定着した。

——闘劇予選について

マゴ 今まですべて早めに予選を抜けてきたんだけど、

闘劇'05「カプコンファイティングジャム」優勝。
『カプエス2』をメインに、カプコンタイトルでの活躍が目立つ。勢い重視のアブナイ行動が目立つが、対戦ゲームには真摯。

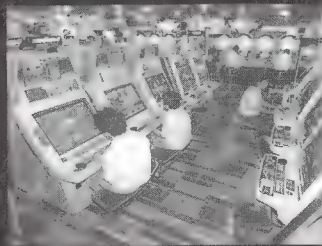
アミューズメントパークネバーランド2

神奈川県座間市ひばりが丘4-11-48

Tel:046-266-4811

営業時間:10:00~24:00

<http://www.amusementparkneverland.com/2/index.htm>



スタッフより、新着情報が入荷! カードゲームも豊富に取りそろえてます。夕方から閉店までビデオゲームが超盛り上がり! 50円ゲームも多数! まだまだ若いお店ですが、ここからのネバーランド2をお見逃しなく。

アミューズメントパークネバーランド2は駅からは少し遠いが、広めの駐車場を持ち、ビデオゲームからプライズ、メダルゲームなどさまざまなジャンルをそろえている郊外型のゲーセンだ。対戦ゲームは、50円でできるゲームが特に人気で、学生が主に夕方、社会人が夜に集まり盛り上がる。遅くまでじっくり対戦が楽しめるぞ。



闘劇'05 優勝店舗紹介

アミューズメントパークネバーランド2

イベントも一段落…… しばらくはまったりと!?

大規模な大会も一段落し、何とな〜く落ち着いた感のあるバーチャ業界。とにかく次回ビートライブCUPは依然目標として存在するわけだし(闘劇はどうなる!?)、プレイヤーの皆さんには頑張っしてほしいモンです。

バチャっ子 INFINITY FINAL TUNED

バチャっ子インフィニティファイナルチューンド

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



ACCESS

アミューズメントパーク宝島 十日市店

住所 新潟県十日市上島丑735-1

妻有ショッピングセンター内

電話 025-752-0232

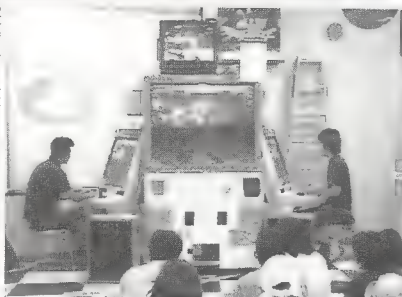
<http://e-takarajima.jp/touka/>

EVENT INFO

オールジャンキー・バトルロイヤル3!

<http://happytown.orahoo.com/usio/>

写真は前回大会時の模様。北の戦士たちよ、7日は新潟に集結せよ!



8月7日(日)、新潟県はアミューズメントパーク宝島 十日市店で「オールジャンキー・バトルロイヤル3!」が開催される。今回で3回目となる同イベントは、「バーチャファイター」を通して地域・段位などを越えた交流の場として行なわれており、過去2回のイベントは各地から多数のプレイヤーが来場した。

そして今回のイベントの特筆すべき点は、チャリティイベントであるということ。イベント収益の一部を日本赤十字社を通じて国内災害義援金として、社会的に意義のある目的で使用していただく……というもの。同イベントには、チャリティイベントに共感した「ちび太」が参加を表明。盛り上がりにより役買が予定だ。会場は入場料制(500円)で基本フリープレイ。ただし、「ちび太」の対戦台に限りコイン投入の代わりに前述の募金をお願いする形だ。ほかにチャリティオークションや地域対抗のチーム戦、組み手など盛りだくさんの内容が予定されている。近隣プレイヤーはもとより、遠方からの遠征も積極的に参加してもらいたい。君の投じた1コインを、世の中の役に立てよう!

EVENT

累計初!? VFRチャリティイベント
オールジャンキー・バトルロイヤル3!

堂々開催!!

VFRと並んで、バチャっ子にネタを安定供給し続ける(笑)、「バーチャ神」こと「ちび太」のオフィシャルサイトが、このたび大幅リニューアルしたぞ!

「ちび太」参加の大会情報・スケジュールに加え、今まで通り大会に「ちび太」を呼びたいお店からの連絡も受け付け中。この本が出るころにはOPENしているので、のぞいてみよう!



INFO

Chibita official website

<http://www.chibita-lion.com/>

ETC.

地元の大会に「バーチャ神」を呼ぼう!
ちび太オフィシャルウェブサイトを
リニューアルOPEN!

EVENT

CYBER COLOSSEUM 2005 ~SUMMER IMPACT~

以前このページで紹介した、茨城県はプレビジョイカム那珂店MWのイベント「サイバーコロシウム」が「2005」となって今年も開催されるぞ。イベントは今回より当日参加選手も全員参加可能な大会と、その優勝者vs.初代KING OF COLOSSEUM勝者「ちび太」とのタイトルマッチが行なわれる予定!

また、大会以外に「ちび太」+2名(東京の有名プレイヤーを予定)という特別ゲストによる野試合形式の組み手や、ゲスト同士の三つ巴のエキシビジョンマッチなども予定されている。

開催は8月21日(日)、15:00(大会参加受け付け締め切りは14:30)。近隣のプレイヤーは、腕試しに参加してみてもいいかな?

EVENT INFO

CYBER COLOSSEUM 2005~SUMMER IMPACT~
プレビジョイカム那珂店MW(マジカルウォーカー)

住所 茨城県那珂市菅谷1593-8 電話 029-295-2493



「ちび太」の運命を止めるのは、一体どれか!? 集え、挑戦者たち!!



アミューズメント CUE

彦根店

奈良店

<http://www.am-cue.com/>

<http://www.am-cue.com/nara/>

8月のイベント案内

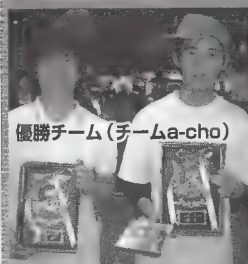
7日(日) 午後5時～ 鉄拳5 彦根拳闘最強決定戦 ランバト第2戦目
午後8時～ 鉄拳5 彦根拳闘最強TAG決定戦 ランバト第2戦目
13日(土) 午後8時～ 第5回 バーチャファイター4FT CUE CUP
14日(日) 午後4時～ 三国志大戦～彦根湖城戦記～ランバト第3戦目
21日(日) 午後5時～ WCCF CUE CUP 2005 The First Period
-half a year league in HIKONE 2nd stage-
28日(日) 午後4時～ 三国志大戦～彦根湖城戦記～ランバト第4戦目

7日(日) 午後8時～ 鉄拳5 奈良拳闘最強決定戦 2005ランバト第1戦目
14日(日) 午後6時～ GGXX#R 2005ランバト第1期5戦目
21日(日) 午後6時～ メルティブラッド 紅の舞頂上決戦!
2005ランバト第1戦
28日(日) 午後3時～ 三国志大戦～奈良三条之乱～2005ランバト第1戦
午後7時～ WCCF CUE CUP 2005 The Second Period
-half a year league in NARA 1st stage-

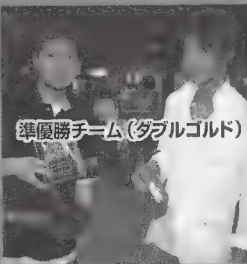
※大会日程、及び内容を変更する場合がございます。詳しくは店頭、またはWEBにて最新情報をご確認ください。イベントに関するお問合せはinfo@am-cue.comまで

鉄拳5 Amusement CUE 拳闘最強TAG決定戦! ～打倒! アルカディアチーム!～

彦根店



△左「ルボライター」右「だくお」



△左「サイベリ」右「ゴールド」

「50人組み手結果」

【★垂れ○巖竜★】

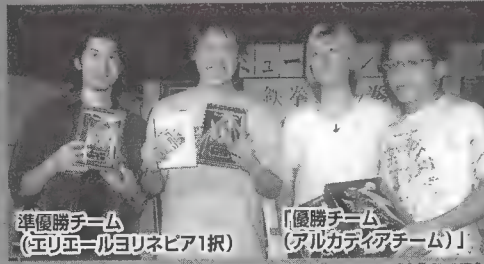
44勝6敗

【ミシマスター】

47勝3敗

大会結果

奈良店



△左「リッショモ」右「リッショモン」△左「ミスター」右「重丸」

「50人組み手結果」

【★垂れ○巖竜★】

36勝14敗

【ミシマスター】

42勝8敗

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!

★初心者からコアユーザーまで楽しめる通販専門店★ 即時見積 現金買取OK!

(株) 哲信クリエイト

〒559-0025

大阪市住之江区平林南2-4-14

TEL:06-4702-8777 FAX:06-4702-8787

営業時間・平日10:00～19:00 土曜10:00～16:00(日曜・祝日定休) E-mail:tessin@tessin.co.jp

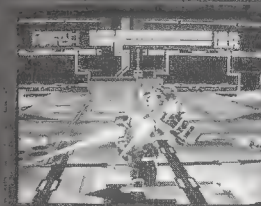
機械・基板の
最新在庫状況は

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



夏の大会はコレで決まり!

LONG RUN GAMES' BOOSTER



P128 ギルティギア イグゼクス #RELOAD

P129 電脳戦機バーチャロン フォース

P129 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・ダンگرام Ver.3.66

大会名	場所	使用キャラクター
第1回 サミーズカップ	ミイ	ジョニー
第2回 サミーズカップ	ケンちゃんにおまかせ (ケンちゃん、ときどき、リキ)	ミリア、ジョニー、 ザトー ONE
第3回 サミーズカップ	ブラウンさん	ミリア
第一回闘劇	バベルフィッシュたんハアハア (kaqn、ゆきのせ、北辰)	ミリア、ブリジット、 エディ
闘劇 2004	トラブルメーカーシャロン! (マツ、緒藤、ゆきのせ)	ミリア、梅喧、ブリ ジット
闘劇 '05	マヨリキャプター小川♥ (小川、kaqn、バチ)	エディ、紗夢、ファ ウスト

元は家庭用からスタートした『ギルティギア』だが、2000年に発売された、2作目の『ギルティギア イグゼクス』からアーケードに進出。群を抜いた美麗グラフィックに、気を抜くと一瞬で勝負が決まる攻撃性の強いゲーム性が、多くのプレイヤーを虜にした。続編『ギルティギア イグゼクス』、バージョンアップ版の『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』も好評を博し、2D格闘ゲームの最高峰として不動の地位を築いている。過去の全国の結果を見ると『個人戦は関西、団体戦は関東』が勝利している。現在では団体戦が多くなり、関東が優勢だったが、久々の個人戦開催に伴い、関西および他地域の巻き返しが期待される。またしても暴君「小川」の勝利か、それとも新たな時代の幕開けか? 今までのやり込みのすべてをぶつけよう。

ギルティギアの歩み

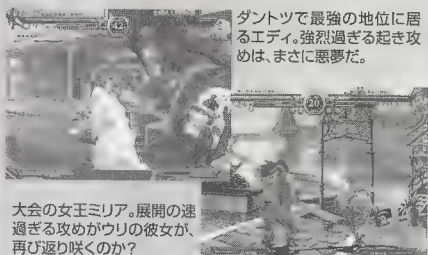
RELOAD: 初の全国シングル大会



©SEGA / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

最新作『ギルティギア イグゼクス スラッシュ』の発売が発表された中、『#RELOAD』の全国大会開催も決定し、盛り上がり拍車が掛かる本シリーズ。そこで、今までに発売されたシリーズの流れと、全国大会の歴史を追ってみよう。

Text: バチ



大会の女王ミリア。展開の速過ぎる攻めがウリの彼女が、再び咲くのか?

ダントツで最強の地位に居るエディ。強烈過ぎる起き攻めは、まさに悪夢だ。

夏は『ギルティ』でアツくなれ! 全国大会開催決定!

恐らく最初で最後であろう『#RELOAD』の個人戦。全国大会では数々の名勝負が生まれてきただけに、本大会でも至高のプレイヤー同士の闘いが見られるだろう。

ギルティギア イグゼクス #RELOAD全国大会
GUILTY GEAR GIGS

歴史に名を刻むのはキミだ!

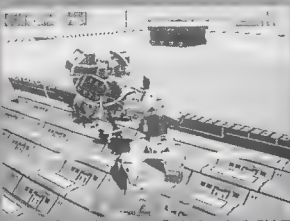
詳細は <http://www.guiltymgearx.com/> か <http://am.sega.jp/> まで。

開催時期 予選: 8月20日(土)~9月11日(日)

決勝: 9月19日(月・祝) セガ本社1号館にて

開催店舗

全国セガ直営店舗 約64店舗



シリーズの原点となった「OMG」。すべてはここから始まった。



いまだに固定ファンの多い「フォース」。機体性能以外に、パートナーとの相性も重要。

『バーチャロン』シリーズの歴史は1994年稼働の『電脳戦機バーチャロン』(以下OMG)から始まる。モデル2基板を使用したハイクオリティなグラフィックと、2本のレバーを使用して3D空間を縦横無尽に動き回れるゲーム性、そしてカトキハジメデザインのバーチャロイドが多く、プレイヤーを魅了した。

その後、空中ダッシュやダッシュ近接、ターボ攻撃など多数のシステムを追加し、できることが大幅に増えた続編『電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラム』(以下オラ

タン)が登場。機体数が12系統60機と大幅に増え、2対2で対戦することが可能となった。『電脳戦機バーチャロンフォース』(以下フォース)が後に続き、続編が発売される度に、プレイヤーはゲーム性、作品世界にのめりこんでいった。

3作品それぞれに固定のファンが付いていることもあり、『フォース』が発売されて既に4年が経過した今でも、3作品共に設置店舗では多くのプレイヤーが対戦で盛り上がっている。そのことが対戦ツールとしての良さを物語っている。

『バーチャロン』に歴史あり



『バーチャロン』シリーズ10周年を記念した全国大会が開催決定！シリーズのおさらいと共に概要を紹介しよう。

Original Game ©SEGA ©SEGA/Humaker.2001
CHARACTERS ©AUTOMUSS
CHARACTER DESIGN KATOKI
HAJIME
Text 黒鉄タカス工

『オラタン』の現状

『オラタン』は「回避のゲーム」といわれている。3D空間を自在に動けることから移動の制約が非常に少ないため、「回避」が非常に重要なウェイトを占めているのだ。

最も盛り上がっていた時期のハイレベルプレイヤー同士の対戦では、双方1発も被弾せずドローになったり、1発だけ当てて残り時間は逃げ続け、1%の体力差で勝負が付く、という状況が多々あった。

しかしそれは決して卑怯なことではなく、あくまで一戦法としてプレイヤーには受け入れられていたように思う。

しかし現在では、稼働率のいい店舗を覗いてみると、撃破で勝負が付くことが多かった。やはり、稼働から6年以上

『フォース』の現状

2対2がメインとなる『フォース』。機体乗り換えが一定プレイごとにランダムで支給されるという形式のため、目当てる機体を手にするために時間が掛かる。対戦ツールとしては厳しいシステムだった。しかし、稼働から4年たったこともあり、プレイを続けているプレイヤーの大部分は、景清系列、ガラヤカといった支給率の低いレア機体も含めて、目当ての機体をゲットしているようだ。

ゲーム性は、『バーチャロン』シリーズの流れを汲んで回避重視のものとなっている。基本的に戦いやすい相手と1対1を行ないつつ、たまにパートナーが戦っている敵にフ



見えない部分での攻防を予想し、先手を打つことが勝利へとつながる！



回避の技術が上がれば、敵弾に当たらずに試合を終えることも可能。

経過していることもあり、全神経を集中して行なわなければならないなかった完全回避を中心としたプレイは、難しいように感じられる。

全国大会が再び開催されることにより、しばらく離れていたプレイヤーも戻ってくることだろう。再び、設置店舗ではハイレベルな攻防が繰り広げられるに違いない。

バーチャロン誕生10周年 開催決定！ 記念イベント

シリーズ10周年を記念して、セガ主催のイベントが開催決定！『オラタン』、『フォース』の全国大会を中心として、シリーズのファンすべてが楽しめるイベントも開催されるとのこと。期待せよ！

電脳戦機バーチャロン誕生10周年記念特別イベント

W.A.T.C.
We Are The Champions!
10年の伝説を勝利で語れ!!

<http://vo-force.sega.jp/> か <http://am.sega.jp/> にアクセス!!

開催時期 予選:8月20日(土)~9月11日(日)
決勝:9月17日(土) セガ本社1号館にて

開催店舗 全国セガ直営店舗ほか32店舗
(オラタンは約16店舗)



募集

「アーケードゲームライブラリー」ではリクエ
スト、なつかしのゲームの情報、オールドゲーム
の質問等をお待ちしております。

新作の少ない現代、過去のゲームの築いてき
た歩みをふりかえりながら、アーケードゲームと
は何かを考える場にできれば良いかと思いま
す。過去の面白い映像や資料の投稿やレトロゲ
ームについての意見なども聞かせていただけれ
ば幸いです。ゲームの歴史をちょっとまじめにふ
りかえるコーナーです。

あて先はこちら

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
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-1982年(アミューズメント通信社)
「アミューズメント産業」1982年(アミューズメント産業出版)
「コインジャーナル」1982年(コインジャーナル)
「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コーナー等を担当するAMP出張部隊がア
ーケード系のデータ本をひっさげ、8/12(金)東京ビッグサイ
トで開催されるコミケット68に出張見参!
スペースは西あ-65b「アーケードゲーム愛好会AMP」です。

URL / <http://amp.tri6.net> E-Mail / amp@tri6.net

多くの選手が 駆け抜けた

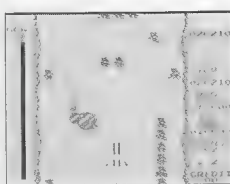
先月触れた「リバーパト
ロール」は進むことの楽しさを
感じさせるスクロールゲーム
だったが、「アルペンスキー」
以降はスピード一途な展開を
求めるレースゲームとして、
スポーツ競技を楽しむという
ことを画面上に再現するゲー
ムの世界が広がっていった。

ジャンルの融合と拡散さ
まざまなゲームが考えられ市
場に流れ出していたその時代
のアーケードゲームは、チャ
レンジ精神に満ちていた時代
だったのかもしれない。
行く先にはさまざまな障害
が待っている。それはだれも
が感じ、ゲームの中にも現実
の世界にも通じる展開である。
近年、業務用ビデオゲームの
ジャンルにはかなりの偏りが
感じられるが、さまざまな題
材を融合し、幅広いジャンル
と興奮でゲームセンターがま
た盛り上がる日が来ることを
期待したいものだ。

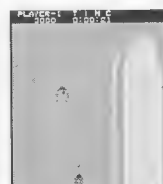
スキーゲームの移り変わり

過去、スキーや水上スキ
ーのゲームは数多く登場し
ている。舞台がスキー場に
変えられた謎多きリバーパ
トロール改造基板「シルバ
ーランド」や、水着の女性キ
ャクターで人気を集めた
「トロピカルエンジェル」
(アイレム83年)、背後から
のリアル視点でスキーを遊
べた「ダイナミックスキー」
(タイヨシシステム/日本
物産85年)、究極型としては

スキー板に乗って操作する
大型体感タイプの「アルペ
ンレーサー」(ナムコ95年)
や、スキー競技などを多く
盛り込んだ「ウィンターヒ
ート」(デューイスト/セ
ガ97年)など、数年おきに話
題作が登場している。スポ
ーツゲームとレース要素
そういった複数の角度から
ファンを集められる意義は
大きかったのだろう。



シルバランド(ファルコン82年)
スキーゲームだが、その内容は「リ
バーパトロール」の川を雪原に、船
をスキーヤーに変更し登場キャラ
クターを兎やパンダにキャラ差し
替えただけの改造基板。ゲーム内
内容や動作・音楽はまったく同じで
ある。一種のコピー基板であるため
評価は難しいが、そのセンスのば
かかしさには苦笑するしかない。



ウォータースキー (タイ
ヨシ 83年)
「アルペンスキー」続編
の水上スキーゲーム。

アルペンレーサー (ナムコ95年)
スキーゲームのリアリティはここま
で進化した。大画面の迫力やリアル
すぎる操作感覚は家庭用では味
わえないものだ。



©1983 TAITO CORP. ©1982 FALCON
©1994 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Amusement
Journal

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

【新作稼動情報の提供】

期待の新作の出来や、稼動情報を主観たっぷりに
レポートして下さい。

【ロケーション情報の提供】

いつも行く店はこのことをしているヨ! 今度イベントあるんだけど?
などお店の情報をお待ちしています!

【プレイヤー意識調査の提供】

自分たちはこう考える! といった硬派な意見や、アンケート調査ではこうでした、
など客観的レポートなど。

君たちも一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

お問い合わせは

株式会社アミューズメント・ジャーナル

本社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町27番2号 第二ビル2階
大阪支社 〒530-0044 大阪市北区東天満1丁目11番13号 広垣ビル3階



本社 03-5728-8273 担当: 焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当: 村上



Amusement Journal
好評発売中!! 8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/>

ゲーマー究極形態

アーケード・ネオ

電界 接続

第67回

Text: 三重県の山本さん

Illustrated by ムドウ

映像反転基板を使って、さらに業務用モニタの活用範囲を広げよう

一時期の、そして任天堂の代表的なアーケード基板は、信号が普通のものとは異なり、一般的なモニタには正常に映らないようになっている。基板販売店で変換ハーネスを扱っていることもあるが、比較的高価だったり、そもそも扱っていないこともあったりする。今回は、押さえておくとい目置かれる(?)任天堂基板用映像反転回路を紹介しよう。任天堂ファンなら、一つ持っているべきだろう。



映像反転基板を作ろう

2001年3月号に掲載した回路をリニューアル掲載。記事では「映像反転基板」と呼んでいるが、「色反転基板」と呼ばれることもある。

映像反転基板とは?

一般のJAMMA仕様映像出力は、5V p-p。簡単に説明すると、5V時に最も強く色が表示され、0V時は発色しないという信号だ。

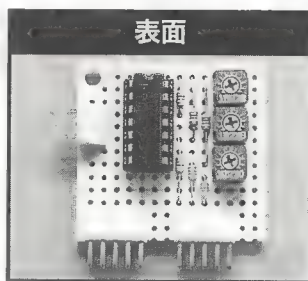
任天堂基板の中には、それが反転しているもの(カコミ参照)がある。

出力は同じ5V p-pなのだが作用が逆で、0V時に最も強く色を表示、5V時には発色しない、という信号になっている。これを、「反転出力」と便宜上呼ぼう。

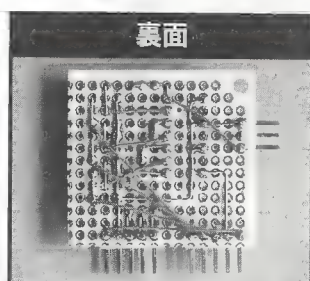
モニタの中には切替スイッチで反転出力に対応できるものもあるが、希少なので入手は困難。任天堂の基板を正常に映すには、反転出力を正常化する「何か」が必要となる。

それが、今回紹介する映像反転基

今回の主な(図表)



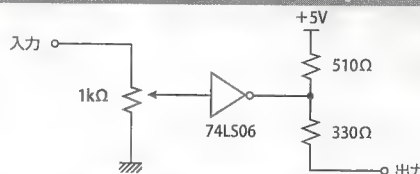
簡易型の映像反転基板は、インバータICである74LS06を使って構成している。インバータは入力0Vのとき5Vを入力が5Vのとき0Vを出力する。



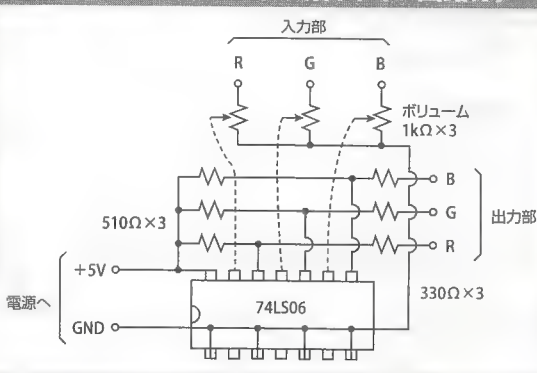
特に裏面には部品は実装していない。色の濃いのが樹脂で絶縁したラッパングワイヤ(被服線)で、それ以外はメッキ線で配線している。

簡易型 映像反転基板の製作

簡易型 映像反転基板回路図 (1/3 回路分)



簡易型 映像反転基板実体図 (1 回路分)

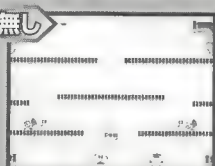


映像反転基板が無いとこうなる!!

有り



無し



映像反転基板を通してつなげば、普通の業務用モニタでも正常に映る。

そのまま普通の業務用モニタにつなぐと、写真のネガのような映像になる。

反転基板が必要なゲーム基板	
メーカー	基板
任天堂	スペースファイアーバード
	ドンキーコング
	マリオブラザーズ
	パンチアウト
	スーパーパンチアウト
	VS基板

部品表		
部品	数量/単位	数量
IC	74LS06	1
抵抗	510Ω	3
	330Ω	3
可変抵抗	1kΩ	3
その他	ユニバーサル基板、配線材等	

簡易型 映像反転基板

まずは、前ページに掲載した簡易型の回路図を見てほしい。IC一つと抵抗(可変抵抗)だけという極めてシンプルな回路だ。それでも立派に反転し、正常な映像を映し出してくれるようになる。ただ、この回路は微妙な中間色の発色が悪い。後出の回路より簡単に作れるので、手軽に実験やプレイをしたい人向けな内容だといっていだらう。

使っているIC、74LS06はデジタルICで、0Vか5Vかの二値しか持たない。従って、中間色が出ないのは当然だ。

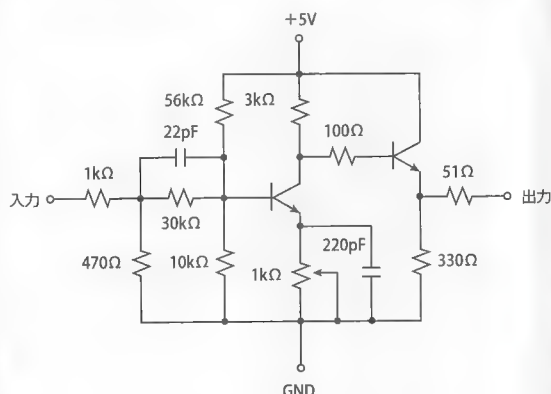
しかし、中間色の表現があまり問題にならない『ドンキーコング』等の初期のゲームなら、十分実用的に使える。

後出の「標準型」には、テクニック面で手が届かない、ということなら、試してみる価値はあるといえる。

標準型 映像反転基板の製作

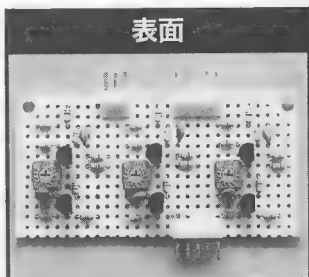
部品表		
品名	型番/定数	数量
トランジスタ	2SC1815	6
	51Ω	3
	100Ω	3
	330Ω	3
	470Ω	3
	1kΩ	6
	3kΩ	3
	10kΩ	3
抵抗	56kΩ	3
	22pF	3
	220pF	3
	220pF	3

標準型 映像反転基板回路図 (1/3 回路分)

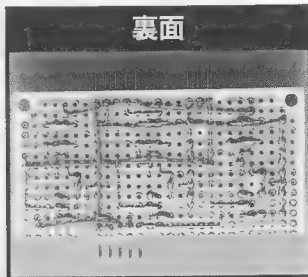


トランジスタは2SC1815を使用

表面



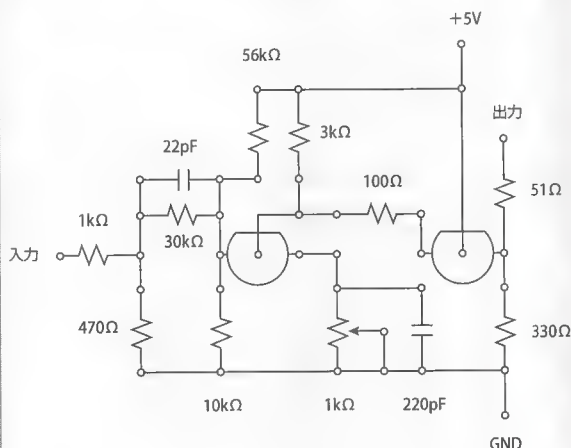
裏面



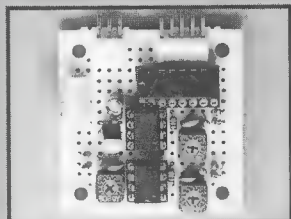
標準型は、右掲の回路を三つ繋ぎ足したものだ。部品点数は簡易型よりグッと多く、作るのは少々大変かも? 性能はバッチリ。

ICを使っていないせいで、回路の実装には無理がなくなる。そのおかげで、意外とラッピングワイヤーによるジャンパは少なめ。

標準型 映像反転基板実体図 (1/3 回路分)



旧型 映像反転基板



参考までに、2001年3月号に掲載した回路を紹介しよう。アンプ付きで性能はよかったが、動作中に映像信号を切断するとICが壊れるという欠点があった。

標準型 映像反転基板

反転基板としては最もよく見掛ける回路だ。回路は1/3ということで、これを三つ基板上に作り込む必要がある。

メーカー製、自作品を含めて、出回っているのはほぼすべてこのタイプと見ていいだろう。まさに、標準型といっていものだ。

回路は、NPN型トランジスタとして、今日最も一般的な2SC1815を使ったもの。

SYNC信号は反転をしなくてもいいので、R、G、Bの3回路分となっている。

中間色の発色は、簡易型と異なり問題無し。作る手間さえ考えなければ、性能的にはこちら一択だろう。

映像反転基板の使い方

使い方は RGB アンプと同じ

映像反転基板は、前回、前々回で製作したRGBアンプ基板と同じ使い方をする。

つまり、ゲーム基板とコントロールボックスの間に挿入するのだ。

映像反転基板には、ゲーム基板から出ているRGB信号を入力し、映像反転基板からはそれを反転して出力するので、つまり右図のような形

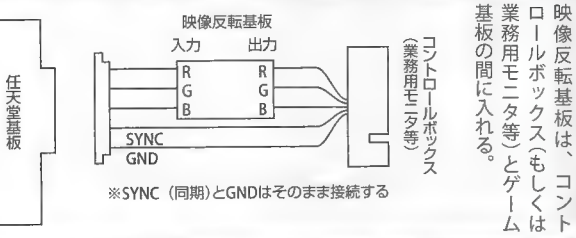
でセッティングする。SYNC信号や、映像用のGNDは、そのままコントロールボックスに入力すればいい。

回路には+5Vの電源が必要になる。それは、ハーネスの該当箇所から取り出すなどして都合してほしい。

既存のJAMMAハーネス上の+5Vから分岐して、回路の+5V入力端子につないでやればいいだけだ。

今回はページに余裕があるので、次ページにて図説しよう。

映像反転基板とゲーム基板、コントロールボックスとの接続方法



※SYNC (同期)とGNDはそのまま接続する

映像反転基板は、コントロールボックス(もしくは業務用モニター等)とゲーム基板の間に挿入する。

バックナンバー記事一覧

■エンターブレイン (電話) カスタマーサポート:0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00~17:00) ■アスキーストア (Web) <http://www.arcadiamagazine.com/product/mailorder.html>
※初期の号は、在庫を切らしているものが多いので注意。在庫状況は変動するので、上記URLから飛べる在庫一覧をご確認いただくのが早いです。

1回	2000年	1月号	Vol.1	業務用ゲーム基板を家庭で楽しむための神器を紹介。基板の買い方等、基本を解説。
2回	2000年	1月号	Vol.2	基板を楽しむまでに踏むべき手順を解説。機材同士の接続方法など。
3回	2000年	1月号	Vol.3	業務用ゲーム基板の扱い方、保存方法について解説。取り扱いに注意が必要な基板の紹介。
4回	2000年	6月号	No.001	業務用ゲーム基板の購入方法について解説。基板販売のルーツから、店舗リストまで。
5回	2000年	7月号	No.002	コントロールボックスの主要機種をスペックとともに紹介。構造解説、トラブル対策など。
6回	2000年	8月号	No.003	予算¥9,000でコントロールボックスを作り上げることを目的とした製作記事。
7回	2000年	9月号	No.004	世にある業務用ゲーム基板用に使えるモニタ類を、相性評価とともに紹介。トラブル対策も。
8回	2000年	10月号	No.005	コントロールボックスの新製品「風神」「雷神」を分解までしてレビュー。
9回	2000年	11月号	No.006	DC用ジョypad ASCII PAD FT を改造し、コントロールボックスを DreamCast に接続。
10回	2000年	12月号	No.007	コントロールの部品交換や、電源の調整、パーツの通販方法について解説。
11回	2001年	1月号	No.008	NAOMI の DIP 設定、接続方法、複雑な I/O ボード事情について解説。DC パッド接続方法も。
12回	2001年	2月号	No.009	幻のデバイス、ペラボーススイッチの自作方法ヒント。電子式ペラボーススイッチ回路図を掲載。
13回	2001年	3月号	No.010	任天堂基板用色反転回路。「スーパーバンチアウト」用電子式ダッキングスイッチ回路も。
14回	2001年	4月号	No.011	幻のデバイス、チャンネルスイッチの自作ヒントと、電子式チャンネルスイッチ回路図を掲載。
15回	2001年	5月号	No.012	幻のデバイス、ループレバーの自作方法と、電子式ループレバー回路図を掲載。
16回	2001年	6月号	No.013	センサー (パドル) 一つで複数ゲームプレイ可能にする、センサーコントロール回路の紹介。
17回	2001年	7月号	No.014	ボタン配置が様々なネオジオ格闘ゲームを、6ボタン配置のまま快適に遊ぶセレクトの製作。
18回	2001年	8月号	No.015	複数ボタンを押した効果を発揮する同時押しボタンを、自由に設定可能にする装置の製作。
19回	2001年	9月号	No.016	新型コントロールボックス「TWIN RUDDER」を徹底的にインプレッション。
20回	2001年	10月号	No.017	画面の表示位置を縦横に調整可能にする、「画面スクロールアダプタ」の製作。
21回	2001年	11月号	No.018	CP-SYSTEM II 基板の生命線であるリチウム電池の交換方法の紹介。
22回	2001年	12月号	No.019	「バトルレガッタ」において特に有用な、6段階変速シフト連射装置の製作。
23回	2002年	1月号	No.020	5V 調整ツマミの増設、テストスイッチの増設、縦スクロールシューティングを横画面で遊ぶコンバータの製作。
24回	2002年	2月号	No.021	各種ステレオ基板用 (ナムコ、旧 SNK、タイトー FX-1) 録音ハーネスの製作など。
25回	2002年	3月号	No.022	基板を扱う上で避けて通れない、樹脂製の特殊なコネクタと、圧着作業について解説。
26回	2002年	4月号	No.023	業務用モニタに家庭用ビデオ機器をつなげるようにする、秋月通商の RGB コンバータキット製作と運用方法の紹介。
27回	2002年	5月号	No.024	業務用モニタの調整方法を、各調整項目ごとに解説。実は奥が深い世界。
29回	2002年	6月号	No.025	フレームグラバーを使った超高画質画面写真撮影方法の解説。しかし、\$1,495 って……。
30回	2002年	7月号	No.026	NAOMI GD-ROM システムの紹介と、取り扱い方を解説。ベニヤ板による合体技、電源に関する注意点など。
31回	2002年	8月号	No.027	何かと苦手にしている人が多い、ROM 交換を快適に行なう方法の紹介。
32回	2002年	9月号	No.028	PlayStation 2 用コントローラ DUALSHOCK 2 を業務用ゲーム基板に接続する方法の紹介。
33回	2002年	10月号	No.029	コントロールボックスを PlayStation 2 につなぐ方法の紹介。

このリストをまとめるために過去記事を繰っていたところ、何と、あろうことか28回が飛んでいることが判明。この事実は、あなたの胸の内にそっとしまっておいてほしい。

少々唐突ながら、連載67回を祝して、今号は特別にバックナンバー記事一覧を掲載しよう。気になる記事があったら、ぜひバックナンバーを取り寄せてほしい。

34回	2002年	11月号	No.030	家庭にピンボールマシンを持ち込むためのノウハウ、購入方法の解説。
35回	2003年	1月号	No.032	セガの隠れた名基板 HIKARU の紹介。取り扱い方や、I/O ボードがらみのノウハウ、起動のコツなど。
36回	2003年	2月号	No.033	入手困難となった、ネオジオ用のジョイスティックを、PS2 用ジョイスティック流用で作る。
37回	2003年	3月号	No.034	4方向レバー用のゲームを8方向レバーで快適に遊べるようにする4方向コンバータの製作。
38回	2003年	4月号	No.035	手持ちのトラックボールを、いろいろなゲームに流用できるようにするインバータ回路の製作。
39回	2003年	5月号	No.036	幻のデバイスである「ロストワールド」に使われていたローリングスイッチの自作方法紹介。
40回	2003年	6月号	No.037	業務用ゲーム基板の入門編その1。筐体の構造、コントロールボックスの構造の解説など。
41回	2003年	7月号	No.038	業務用ゲーム基板のプレイ環境の基礎知識。ゲーム筐体の家庭導入時の長所短所など。
42回	2003年	8月号	No.039	業務用ゲーム基板の購入方法、購入時の注意点、通信販売の基礎知識など。
43回	2003年	9月号	No.040	コントロールボックスの主要機種五つをインプレッション。
44回	2003年	10月号	No.041	業務用ゲーム基板とコントロールボックスとのつなぎ方を解説。
45回	2003年	11月号	No.042	⑤とあるが実際は⑥。さまざまなトラブルへの対策方法を紹介。
46回	2003年	12月号	No.043	業務用ゲーム基板の取り扱いのポイント、保存方法を解説。ゲーム基板の寿命について。
47回	2004年	1月号	No.044	コントロールボックス自作編第1回
48回	2004年	2月号	No.045	コントロールボックス自作編第2回 / モニタの帯磁と、消磁方法解説。
49回	2004年	3月号	No.046	コントロールボックス自作編第3回 / 2タイプある麻雀ハーネスどちらにも対応できるようにする変換アダプタの製作。
50回	2004年	4月号	No.047	コントロールボックス自作編第4回 / セガシステム16の、バッテリー交換による延命方法の解説。
51回	2004年	5月号	No.048	コントロールボックス自作編第5回 / ROM の抜き差しで足折れが起きた際の修復方法の解説。
52回	2004年	6月号	No.049	アレック 64 用のレバーを Nintendo64 に接続するノウハウの紹介。
53回	2004年	7月号	No.050	簡単に作れるようにした新型ペラボーススイッチの製作記事。その第1回。
54回	2004年	8月号	No.051	簡単に作れるようにした新型ペラボーススイッチの製作記事。その第2回。
55回	2004年	9月号	No.052	簡単に作れるようにした新型ペラボーススイッチの製作記事。その第3回。
56回	2004年	10月号	No.053	作りやすいく電子式ペラボーススイッチの紹介。PS2 用本格派ジョイスティック、REAL ARCADE PRO の紹介。
57回	2004年	11月号	No.054	入手しづらくなってしまったデバイス、センサー (パドル) の自作記事。その第1回。
58回	2004年	12月号	No.055	入手しづらくなってしまったデバイス、センサー (パドル) の自作記事。その第2回。
59回	2005年	1月号	No.056	センサー自作シリーズ第3回、「アルティミットエコロジー」をローリングスイッチで遊べるようにする回路の紹介。
60回	2005年	2月号	No.057	「CAL.50」に使われたセンサ式ループレバーの製作記事。
61回	2005年	3月号	No.058	前回製作のセンサ式ループレバーで、「怒」を遊べるようにするループレバーデコードの製作。
62回	2005年	4月号	No.059	ネオジオ基板で1フレーム単位のコマ送りを可能とする、フレーム送り装置の製作。
63回	2005年	5月号	No.060	業務用モニタの購入ガイド、機種ごとの違いについて、映像端子についての解説。
64回	2005年	6月号	No.061	業務用モニタと併用すると便利な、感度切替スイッチの製作記事。
65回	2005年	7月号	No.062	出力の弱い基板を業務用モニタにつなぐ場合に必要、JAMMA 基板用 RGB アンプの製作。
66回	2005年	8月号	No.063	JVS 基板を JAMMA モニタに接続する際に必要、RGB アンプの製作。

Arcade Software+Hardware

マックジャパン

Mak Japan

新作・旧作・大型系など続々入荷中です！
大型機械売買も取扱い有！御一報下さい！

営業時間：平日11:00～19:00/土曜10:00～19:00/日祝10:00～18:00

個人様はもちろん業者様也大歓迎！

JR秋葉原駅より徒歩5分！ご来店お待ちしております！

05
SUMMER
SALE

トストライカー
バーハンガン
ボクワッラン
01おどね
02おどね
03おどね
詳しくはHP
またはFAX
にて！

04おどね
05おどね
06おどね
07おどね
08おどね
09おどね
10おどね
11おどね
12おどね
13おどね
14おどね
15おどね
16おどね
17おどね
18おどね
19おどね
20おどね
21おどね
22おどね
23おどね
24おどね
25おどね
26おどね
27おどね
28おどね
29おどね
30おどね
31おどね
32おどね
33おどね
34おどね
35おどね
36おどね
37おどね
38おどね
39おどね
40おどね
41おどね
42おどね
43おどね
44おどね
45おどね
46おどね
47おどね
48おどね
49おどね
50おどね
51おどね
52おどね
53おどね
54おどね
55おどね
56おどね
57おどね
58おどね
59おどね
60おどね
61おどね
62おどね
63おどね
64おどね
65おどね
66おどね
67おどね
68おどね
69おどね
70おどね
71おどね
72おどね
73おどね
74おどね
75おどね
76おどね
77おどね
78おどね
79おどね
80おどね
81おどね
82おどね
83おどね
84おどね
85おどね
86おどね
87おどね
88おどね
89おどね
90おどね
91おどね
92おどね
93おどね
94おどね
95おどね
96おどね
97おどね
98おどね
99おどね
100おどね

01おどね
02おどね
03おどね
04おどね
05おどね
06おどね
07おどね
08おどね
09おどね
10おどね
11おどね
12おどね
13おどね
14おどね
15おどね
16おどね
17おどね
18おどね
19おどね
20おどね
21おどね
22おどね
23おどね
24おどね
25おどね
26おどね
27おどね
28おどね
29おどね
30おどね
31おどね
32おどね
33おどね
34おどね
35おどね
36おどね
37おどね
38おどね
39おどね
40おどね
41おどね
42おどね
43おどね
44おどね
45おどね
46おどね
47おどね
48おどね
49おどね
50おどね
51おどね
52おどね
53おどね
54おどね
55おどね
56おどね
57おどね
58おどね
59おどね
60おどね
61おどね
62おどね
63おどね
64おどね
65おどね
66おどね
67おどね
68おどね
69おどね
70おどね
71おどね
72おどね
73おどね
74おどね
75おどね
76おどね
77おどね
78おどね
79おどね
80おどね
81おどね
82おどね
83おどね
84おどね
85おどね
86おどね
87おどね
88おどね
89おどね
90おどね
91おどね
92おどね
93おどね
94おどね
95おどね
96おどね
97おどね
98おどね
99おどね
100おどね

01おどね
02おどね
03おどね
04おどね
05おどね
06おどね
07おどね
08おどね
09おどね
10おどね
11おどね
12おどね
13おどね
14おどね
15おどね
16おどね
17おどね
18おどね
19おどね
20おどね
21おどね
22おどね
23おどね
24おどね
25おどね
26おどね
27おどね
28おどね
29おどね
30おどね
31おどね
32おどね
33おどね
34おどね
35おどね
36おどね
37おどね
38おどね
39おどね
40おどね
41おどね
42おどね
43おどね
44おどね
45おどね
46おどね
47おどね
48おどね
49おどね
50おどね
51おどね
52おどね
53おどね
54おどね
55おどね
56おどね
57おどね
58おどね
59おどね
60おどね
61おどね
62おどね
63おどね
64おどね
65おどね
66おどね
67おどね
68おどね
69おどね
70おどね
71おどね
72おどね
73おどね
74おどね
75おどね
76おどね
77おどね
78おどね
79おどね
80おどね
81おどね
82おどね
83おどね
84おどね
85おどね
86おどね
87おどね
88おどね
89おどね
90おどね
91おどね
92おどね
93おどね
94おどね
95おどね
96おどね
97おどね
98おどね
99おどね
100おどね

01おどね
02おどね
03おどね
04おどね
05おどね
06おどね
07おどね
08おどね
09おどね
10おどね
11おどね
12おどね
13おどね
14おどね
15おどね
16おどね
17おどね
18おどね
19おどね
20おどね
21おどね
22おどね
23おどね
24おどね
25おどね
26おどね
27おどね
28おどね
29おどね
30おどね
31おどね
32おどね
33おどね
34おどね
35おどね
36おどね
37おどね
38おどね
39おどね
40おどね
41おどね
42おどね
43おどね
44おどね
45おどね
46おどね
47おどね
48おどね
49おどね
50おどね
51おどね
52おどね
53おどね
54おどね
55おどね
56おどね
57おどね
58おどね
59おどね
60おどね
61おどね
62おどね
63おどね
64おどね
65おどね
66おどね
67おどね
68おどね
69おどね
70おどね
71おどね
72おどね
73おどね
74おどね
75おどね
76おどね
77おどね
78おどね
79おどね
80おどね
81おどね
82おどね
83おどね
84おどね
85おどね
86おどね
87おどね
88おどね
89おどね
90おどね
91おどね
92おどね
93おどね
94おどね
95おどね
96おどね
97おどね
98おどね
99おどね
100おどね

お問合せ 〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F

TEL 03-3255-0737(代)

FAX 03-3255-0738 お待ちしております！

Web & E-mail

makjp@mak-jp.com

最新ストックリストは
毎週火曜日更新です！

http://www.mak-jp.com

新作予約 高価買取 中古予約

勝ちたい人だけ見てください!!
INFINITY OVO
THE STARTING OVER
HYPER STREET FIGHTER II
【購入特典】
CD: ストリートファイターII
リミックストラック
BOOK: ストリートファイターII
10巻強くなる本
¥6,090(税込)

好評発売中!!
INFINITY OVO
ライデンファイターズ
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
¥6,980(税込)
バトルガレージ
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
¥5,800(税込)

アーケード版
AppreciateDVD
式神の城II
¥5,090(税込)
周知イカルガ
¥5,040(税込)

JAMMA/ハース 只今新品コントロールBOXをご購入頂く
と無料でお贈り！ 標準のJAMMA/ハースをお付け致します！
AV7000 (併設部)
¥27,300(税込)
E9000TB (コントロール)
¥15,750(税込)

コントロールBOX 新品

ボードマスター(スプラッシュパネル付)
¥50,400(税込)

「最新ストックリスト」はお客様

ご自身でも取扱い可能です！

※お手持ちのFAXのボーリング機能を使って

24時間時間いつでも取り出し可能です！

(ボーリング機能がない機種ではご利用できません。)

※お手持ちのFAXのボーリング機能に接続してご利用下さい。

下記は操作の一例です。実際に所持のFAXの

説明書等ご参照の上操作法に準じて下さい。)

①お手元のファックスのボーリング機能ボタン

など(機能ボタン等)を押します。

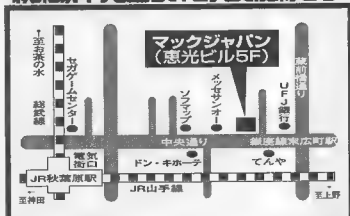
②03-3255-0738をダイヤルして回線が繋がり

ましたらスタートボタンを押します。

③あとは自動的に受信完了！ 情報料は無料です。

毎週火曜日更新です！！

秋葉原中央通沿いで大変便利です！



- 在庫内容豊富！
- 毎週リスト更新！
- 無償修理保証付き！

YURL

http://www.tops-game.jp

アーケードゲーム通販ショップ

トップス

より質の高いサービスを心がけ、皆様のご利用をお待ち申し上げております。

FAX情報BOX(無料)

音声案内に従って
操作してください

【札幌】011-210-6000
【仙台】022-268-6000
【東京】03-3940-6000
【名古屋】052-453-6000

【大阪】06-6455-6000
【広島】082-223-6000
【福岡】092-482-6000
※ブッシュ回線の電話のみ可

- 010100# 通販ご利用案内(リストについての説明、ご購入方法、基板保証規定など)
- 010101# 基板リスト(格闘、アクション、シューティング、パズル、クイズ、ペットタイプを含む麻雀、花札、8ラインなど)
- 010102# 機械リスト(機械、筐体など)
- 010103# 修理依頼書④(トップスよりご購入基板用)
- 010104# 修理依頼書⑤(他社よりご購入基板用)及び基板修理のご依頼方法など

■お問い合わせ■

TEL: 03-5740-6570
FAX: 03-5740-6571

〒141-0031
東京都品川区西五反田6-2-10-102
営業時間: 月曜～金曜 AM10:30～PM7:00
土曜 AM10:30～PM6:30
定休日: 日曜・祝祭日・第三土曜日

中古機械・基板のご売却は

株式会社 ソフィアコーポレーション

TEL: 03-3491-7231 FAX: 03-3491-7233

◆お見積もりは無料
◆引取り運賃は当社で負担致します

e-mail: kaitori@sophia-corp.jp

Roughnecks/
DragonLEE (本文) 0-ヒコロウ (イラスト)

Joystick Troopers

■プロフィール■
梨華っち卒業写真集の年表の細かさがスゴい
とになっている。これ、現役のヲタが書いたん
じゃないか!? ハッピーっ!!
dragon@blue.interq.or.jp

変わっていることに気付かない
自分に猛省しながら。

ちつとも『**儲蓄家**』が進まない
もう50ブレイくらいしているのに、
ちつともうまくならない。

「旋光の輪舞」は、ようやくワン
コインクリアが見えた矢先に、乱
入されてボロボロにされることが多
いんだけど、ゲームシステムを知る
までそれほど苦にはならなかった。
敵を追い詰めてトドメを刺すブレ
イススタイルは、特リノ時間ゲー
ム気分をさせてくれる。そんな時
に移動が始まった「鏡責懲」だけに
俺もまたまだゲーセンで現役でき
るじゃん。みたいな、軽い気持ち
で始めてみた。

「読書家」を連れていると、96年「バトルカレガ」、97年に「怒首領蜂」98年に「レイディアドシルバーク」毎年贈るまでとれた。ライオン記憶が蘇る。(あ、もちろん「ライオンデパート」も「リトル」も「星宮」

「紅蓮隊」も、確実に歴史に残るであろう名作だと思いますよ。」

その当時の記憶と雰囲気を感じ出しながら筆体に向かつてゐただけで……むむむむ、とにかくうまくできない。シニアがまるで理解できない。稼いで死ねばいいんだよね。でも勲章は育たないし、ボスはついつい全部のバグをばがしたくなつちやうし……おまけにIPPも、とがP側のどちらでも腹を入れ進めるが、ボタンで返へる自機の特性をとれにするのかも固まつておらず、ますます焦りと混乱に拍車がかかる。インナーネットの攻略ページや攻略掲示板、有志によるアレイ動画まで落として研究してみたものの、自分のプレイに大きな影響は与えてくれなかった。もちろん本誌の攻略ページもじっくり読んで勉強したんだけど全然ダメ。

全社の通称があるが、世に
知れぬ「世情」が、本誌で

業務の合間を見付けて、シュートイングコーナーに向かうのも自分二人という状況もあった。さすがにくじけかけてきた。気分転換にはかしの店に出かけると、未だに現役稼働のロシタセラ「天地を喰う虫」を遊んでいる学生ちゃんのが目に付いた。このゲームもワンコインタリアしてないんだよね……と思いつつ、ブレイに見入る。

自分が好んで使うキヌは張飛で、突進パンチと大ジャンプ投げが、お気に入り。サコやボスを突進パンチで打ち砕く快感は、なかなかほかのゲームには無い、背徳の快感だ。そんなことを思いながら画面の中の趙雲のプレイを見ていると、今更ながら驚く、攻略テクを見せられた連続技からの投げでサコを、まとめ

にして処理するのがこのゲームの肝なんだけど、表飛が正面にしか投げられないのに、趙雲は連続技から背後にも投げられるんですね。

――その技、今まで知らなかったのかよ？ とそれる力がほとんとどたと思ふ。誰かに、中政人生で攻略したゲームではないが、それでも道主にならうと攻略情報を探したこともあった。ひめ、探してみると、飛が中政人生の投げのことが

書いある。ただ単に見落としていただけなんだけど、文章を見て知るよりも実際のブレイを見て理解する行為は久しぶりだった。で、数日の練習を経てワンコインタリアできましたよ……超雲で。

そういえば「アワードギア」をクリアできたのも、使えないと信じ込んでいたホバー脚の大ジャンプ攻撃のおかげだった」とを思い出した。これも人のブレイを参考にしただけ……。

そう、自分は、いつの間にか頭でうかちになつてしまつていた。ゲームが出たら攻略記事を探して尋ねて上達したとかバダトンを把握したとか勘違ひしてゐたのだ。

せっかくゲーセンで遊ぶスタイル
なんだから、一人でウジウジ遊んで
いるよりも、同じような奴らが居
る店で共に揉まれた方が上達が早
いのは当たり前だ。

冒頭に書いた96年当時は、確かに
そうだった。ゲーセンを遊ぶ時は、
一人じゃなかった。遊びに行く店は、
中々少なかった。一つ一つしたのは
自分自身なのにね。でも正直しな
がら、今日も銭湯街にあるゲーセン
を回っています。

攻略記事を探して読んで、上達したとか
パターンを把握したと勘違い。



編輯者談！

知識と経験は全然違うということだ。特にゲームセンターで学べるさまざまなことは、家庭用ゲームでは得られない「体験」に基づくもののはず。そこに集うもの同士、互いのプレイを見ることによって得られる刺激はゲームセンターの特権だろう。そうした利点を活かして皆がうまくなってきたのが、アーケードゲームという文化の歴史的背景でもあるわけだからね。

フルHD DVD-ROM

enterbrain

天帝光臨

Virtual
Final Tunes
Frequency

大霸王誕生からおよそ2年。
みずからの最強を証明するべく、
全国各地から猛者がふたたび集結！
激戦を制し、天の寵愛を
勝ち取るのは果たして……!?

48人の猛者が激突!

天の寵愛を勝ち取るのは果たして……!



バーチャファイター4ファイナルチューンド全国大会

格闘新世紀

2005年

8月25日

発売予定

標準価格 ¥6,090 [税込]

EBDVD-00005 / 約170分 / 片面二層 / COLOR /
MPEG2 / 複製不能 / STEREO / 4:3 / NTSC2
© 2004 ENTERBRAIN, INC. © SEGA, 2004

商品のお問合せ先 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL:0570-060-555 (カスタマーサポート)
webサイト <http://www.enterbrain.co.jp/> 通信販売のお問合せ先 アスキー・ストア e-mail: cs@ascii-store.com もしくは弊社webサイトにてご注文ください。
カスタマーサポート TEL:0570-060-555 受付時間 / 12:00~17:00 (土・日・祝日を除く) e-mail: support@ml.enterbrain.co.jp

稼働目前! モリっとカードを集めて楽しみまっしょい!!

ファン待望のエキスパンションが登場!
今回追加された47枚のカードは、一癖も二癖もある個性派が多い。前バージョンまでのカードとの組み合わせを考えるだけで、夜も眠れない!?

THE KEY OF AVALON 弐

鍵聖戦™

War of The Key

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦

■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：2005年8月上旬

■使用基板：TRIFORCE

アヴァロンのなんちゃら

漫画 堤利一郎



「アヴァロン」を目標としたが、天性の運の無さから半泣き状態。次に目を付けた風聞書で頑張ろうにも、結局辺りが活躍してガッソギミだとか。

鍵聖戦

プレイヤーキャラクターのルールが紐解かれる書き下ろしストーリーや、全カード解説と全カードイラスト、鍵聖戦のルールと基本の動き、各種データ、イラストなどなど充実の1冊!

ムックの付録には、Utakata氏による「バルキリー3連作」の1枚「バルキリーレゼロ」をチョイス! 8月30日発売予定の本誌には「バルキリークラウ」1、8月末発売予定のセガオフィシャルバインダーには「バルキリー」が付いてくる!

ぶっちゃけ予約しておかないと、入手困難となること必至のアイテム。セガダイレクトで、ムックとバインダーをセットで予約しちゃうって手もあるぞ。(http://segadirect.jp/)

アヴァロン好きっ子は、買い逃さないようにゲットしよう!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.23

アヴァロンの鍵 式 鍵聖戦

魔導の夜明け

付録:EXカード1枚付(ワルキリーレゼロ [Utakata版])
B5判 / 200ページ / 予価1,580円
2005年8月26日(金)発売予定

ムック発売決定!

『アヴァロンの鍵』ファンの集い
魔導の世界へようこそ!
in 福島で300ピク
次回は8/28(日)開催!

『アヴァロンの鍵 式 鍵聖戦』稼働直後のイベント開催は、福島に決まり!! 発売直後のムックをチェックし、アヴァっ子は準備(?)を十分しておこう。イベントは、うる覚えアリのジェスチャーアリのクイズありの……って、あんま変わらない!? たぶん。アヴァロン好きな人たちは、まったりと楽しいひとときと一緒に過ごしましょう!!



セガワールド白河
福島県白河市新高山1-1
0248-24-4800

※詳しい参加方法については、直接店舗へお問い合わせください。

例によって、本誌を持参するとちよっぴいいいことがあるかも。



※能力は、既出のカードと変わります。



※漫画なので誇張していますが、思ったよりは出るっぽいです。



ピヨシリ
バルキリー一連のカードイラストに自分が描かれていると見えて、
売れないうちにセガダイレクトで買ってしまった……もはや……かどうかも
わからないが、……でいいのは確かだ。



ひな子ちゃん
イクメンズを回しているうちに、……と抜けてい
結果残ったのはアル……北支那のチャリツギに落ちこ
しい……後援の……一ひな子ちゃんの……のはず。

New Gimmick & Deck Construction

鍵聖戦の新ギミック &デッキ構築



『鍵聖戦』で久しぶりに盛り上がりってきたZE。今回はどんなデッキが強そうか、新カードの能力とかいろいろ考えてみようぜ。

Text:C・LAN&伊勢猫

異形系(玉文明育成)

異形軍と呼ばれるのは4属性の【玉文明】。デッキの主役になるカードではないが、コンセプトに合わせた【玉文明】を入れておけば、じわじわ育成してくれる。一番手軽に使えるのは【赤玉文明】。【キラレディー】、【ゴースト】、【スケールイータ】、【マーメイド】、【ザガ】、無条件移動、EXカードなど、発動対象となる汎用カードが多いのが魅力だ。



【捨て山時】魔法と同様、育成のたびに少し時間を取られるので、気を付けよう。

冥界系(指定マス強化)

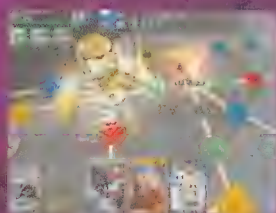
緑属性に2体、その他の属性に1体ずつの冥界軍は、配置場所から特定マスに居る自軍モンスターを強化する。『以内』ではないので注意。支援無使用なら上書き+強化、使用すれば強化はされないが能力は発動する。冥界軍はすべて移動値が3あり、バランスを圧迫しないのが長所。先制付加の【冥槍クロノ】はテーマにこだわらずとも使いやすい1枚だ。



冥界軍にタッチすれば、強化マスを確認可能。戦闘開始前にチェックせよ。

【捨て山時】魔法

新ギミックの注目目が、魔法カードが持つこの新たな発動概念。"手札から捨て山に送る"行為をトリガーとし、2ターンの間効果が持続(【不死鳥天舞】のみ1ターン)する。生捨てでも強制全捨てでも、割れてもOKだ。ハンドコストとの相性がよく、事故防止にもなるが、プレイング速度は若干低下。このバランスをいかに取るかが、運用のカギか？



ハンドが必要な【捨て山時】発動カードもある。これらで多量シナジーも形成可能。

鍵聖戦の主流は？

旧カードはタイムコストの見直しという微調整のみにとどまっているが、47種類の新カードにはインバクトの大きい能力が多数備わる『鍵聖戦』。三人以上の対人戦の場では【セラフィー・ルカ】を一大勢力として、そのアンチデッキ陣営が迎え撃つという構図で闘いが展開されてきたが、この勢力図は塗り替えられるのか？ まずは本作の鍵を握る新能力を解説。新カードを使ったサンプルデッキも紹介する。



●モンスターカード(27枚)	【ガルダ】×1
・黄属性(7枚)	【ジャコバルト】×1
【ゴースト】×2	【ベビドーラ】×1
【グリゲーター】×1	【準丸】×1
【プリティベル】×1	緑属性(7枚)
【セクシーベル】×2	【パン】×1
【ボヨロール】×1	【鬼ブル】×3
青属性(8枚)	【ビノ】×1
【マーメイド】×1	【ハコリス】×1
【アンチュ】×1	【カク象】×1
【ムチュゴロウ】×1	●魔法カード(1枚)
【ユキダルマン】×1	【伝説の海賊旗】×1
【雷雷】×2	●戦闘支援カード(2枚)
【風風】×2	【風雷の舞い】×1
・赤属性(5枚)	【黒の称号】×1
【フェレット】×1	

KEY CARD

デッキ枚数を戻す効果とデッキ参照の攻撃担当となる【雷雷】は、状況を見て移動用にも消費。対する【風風】は、捨て山を増やす効果+捨て山参照の防御担当。主にホルダー一時的防衛戦に役立つ能力なので、多少は手札を圧迫しても構わない。



枚数管理で能力強化 風雷デッキ

コンセプト&プレイング

プレイング自体は堅実に、鍵を奪ってほころを目指していくオーソドックスなスタイル。とりあえずはデッキと捨て山の枚数を確認して、参照数値がどうなるかを忘れずに把握。デッキと捨て山の枚数コントロールや【ムチュゴロウ】の使用タイミングなどは、デッキに慣れながら覚えていけばいい。

メインのアタッカーは【ガルダ】となるが、コンセプトの【雷雷】×2or【風風】+【雷雷】でもOK。ただし、後者の【雷雷】による戦闘に固執し過ぎてしまうと、デッキがうまく回らないので注意！ また、デッキ枚数が少ない終盤は攻撃パラメータが下がるので、デッキリセットのタイミングを見誤らないように気を付けていきたい。



デッキ枚数を15枚前後でコントロールしてはいけ、攻守ともに参照数を活かせる。

●モンスターカード(26枚)	【冥剣ユラナス】×2
・黄属性(6枚)	【準丸】×1
【キラレディー】×2	【ベビドーラ】×1
【AI】×1	緑属性(8枚)
【Mr. ジェントル】×1	【鬼ブル】×2
【セクシーベル】×1	【現世の歩兵】×1
【冥魔ポロン】×1	【コアラ先生】×2
青属性(7枚)	【冥弓アルテナ】×1
【マーメイド】×2	【冥槍クロノ】×2
【スケールイータ】×2	●魔法カード(2枚)
【トットー】×1	【冥主の城】×2
【ユキ・ダルマン】×1	●戦闘支援カード(2枚)
【魔神の闘】×1	【ディーブシーカー】×1
赤属性(5枚)	【キマイラの宝石】×1
【エレフォート】×1	

KEY CARD

【冥主の城】と【コアラ先生】による双方向のアプローチで、冥界軍の配置は容易となる。ただし、どちらのカードもタイムコストが付いており、そのほかに7枚の対象カードがある。そのため、慣れるまで時間切れが起きやすい。素早い行動を心がけよう。



中速配置デッキの新星 冥界デッキ

コンセプト&プレイング

冥界軍と支援カードのサポートを同時に受けられる【冥剣ユラナス】を中心に据えたデッキ。問題は仕込みの手間が若干必要なことと、配置用カードによる移動の重さ。車配置型にすれば戦闘の安定度は増すが、移動事故が多くなるため、配置型としてはやや軽めの構成にしてある。できれば支援をもう1枚増やしたいところ。【冥剣ユラナス】は2ターンで消滅するため、チェイサー時は周囲を固めるだけに、ほころ設置は控えた方がいい。サンプルには3種の冥界軍を投入しているが【冥槍クロノ】さえ置けば【冥剣ユラナス】は攻撃値18の先制持ちになり十分強力。【冥槍クロノ】を3枚にして、ほかの冥界軍は外した方が実戦的だ。



先制付き【冥剣ユラナス】に必殺を付ければ、先制【冥槍クロノ】に注意！

【捨て山時】発動魔法

捨て山に達してしまえば戦線や行動開始時に有利。ただし、【ジャッジマン】や【インフィニティ】のように、ライバル全員の行動を止めるわけではない点に注意。冒頭でも触れたが、ハンドコストと併用することで1枚消費のデメリットを低減しにできる。

ハンドコストと相性抜群！



どの魔法を使うかは好みやデッキタイプによるが、手札交換系は総じて効果が高い。

【隼丸】を使ったサブエンジン

【隼丸】



移動or配置後に複製版を手札に加える。

タイム5秒と引き換えに、赤2マス移動または配置モンスター1体のアドバンテージを「タダ」で得られる。支援のメタ戦線に加わり、そんな【トリックスター】に耐性があるのも優れた点だ。ダグリスに従順な、この「赤い」サポートカードは、スパイス的存在として広く使われることになりそうな予感。

コンボ例①

【隼丸】で移動後に【マーメイド】や【サーベント】を使えば、4マス移動して手札を繰り入れ替ええる。使う順番の問題があり、赤マス限定なので必ずしも初動は安定しないが、最初に使えば必要も無い。

【マーメイド】



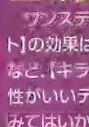
コンボ例②



【天女の羽衣】

移動後に複製した【隼丸】をコストに使えば、【天女の羽衣】を含む2枚で7マス動ける。最大効率の移動力とまではいかないが、これまでいかに【天女の羽衣】が使われてきたかを考えれば、有用性が分かるはず。

コンボ例③



【ゴースト】

ワンステップ踏み込みでもからでも【ゴースト】の効果は目減りしない。【メガジョー】デッキなど、【キラレディアー】よりも【ゴースト】と相性が高いデッキには、【隼丸】を1~2枚加えてみてはいかがだろうか。

手札増強手段の復刻!

アドバンテージ論

【フィーブスカー】が破壊を繰り返して半手。これとは異なる方針から、手札を充実させる手段がまたと名乗りを上げる。サポート＝胃の時代は終わる!!

『式』ではマップの変更もあり、移動面で多様性を得た。その代わりに、大幅に抑制されたのが手札増強に関する能力だ。これが「鍵聖戦」では再び復活の兆しにある。デッキの中核を成すカードになるかどうかは未知数だが、ハンドアドバンテージを得られるカードは多岐にわたっており、さまざまなデッキで使用されることが予想される。ここでは、その中から注目のカードをピックアップして、使い方や可能性を考察してみよう。何度も使ってみてスピード面との兼ね合いから、最良の投入バランスを導き出そう。



事故防止やはね繰り出しに役立つハンコストカードはどんなデッキにも投入したい。この下の力持ちは、存続する手段が豊富に揃っている。

魔界系(戦闘関連発動能力)

「鍵聖戦」の三大勢力で最後に残るのは、魔界系に属する5枚のカード。戦闘関連のトリガーで能力が発動する共通項がある。使いやすいのは【戦闘終了時】の2枚。移動値が4あるので足にしてもいい。

カード名	発動条件	サポート能力
【黒のローレンス】	【戦闘時】	赤2マス移動
【黒のエトワール】	【戦闘終了時】	テレポート
【黒のクレスト】	【戦闘勝利時】	ドロー
【黒のアルベール】	【戦闘時】	戦闘支援カード
【黒のセトラ】	【戦闘終了時】	無条件移動

●モンスターカード(24枚)	【バンダ師範】×1
・黄属性(8枚)	【隼丸】×1
【キラレディアー】×3	緑属性(5枚)
【AI】×1	【鬼ブル】×2
【ストラグラ】×1	【ヒノ】×1
【Mr. ジェントル】×1	【ハコリス】×1
【プリティベル】×1	【現世の歩兵】×1
【セクシーベル】×1	●魔法カード(1枚)
青属性(7枚)	【伝説の海賊旗】×1
【マーメイド】×2	●戦闘支援カード(5枚)
【ブルーザガ】×2	【威圧のオーラ】×1
【ネオン】×2	【フィールドアーマー】×1
【ユキ・ダルマン】×1	【死の鷲鷗】×1
・赤属性(4枚)	【黒の称号】×1
【黒のアルベール】×2	【亡者の盾】×1

KEY CARD

移動しながら手札を充実させて、万全の体制で戦線を挑むのが目的。真意は支援5枚によるデッキスペースの圧迫と、テーマへの特化のせめぎ合いになる。支援モンスターや2色4マスを増やしたい一方、【シータング】や2枚目の【隼丸】も投入したい。



ブルーザガ



黒のアルベール

ハンドアドバンテージを活かす! 圧縮アルベールデッキ

コンセプト&ブレイング

これまでにも【ザガ】中心の青白ドローエンジンは存在したが、これを中心に【スカルマン】デッキなどを組んでも、戦闘と移動の両立が難しかった。今回他属性にも増えたシナジーカードを活かし、移動バランスを破たんさせることなく駆動させることを主眼に置いた。アタッカーは実質的に支援を2枚使える【黒のアルベール】。直前戦闘で白支援を使っていれば、白支援+色支援という組み合わせも可能で、連続防衛戦に強いのが特徴だ。途中乱入してきた相手に、うかつに戦闘を仕掛けられないプレッシャーも与えられる。アルベール自身が弱いめ、育成手段との併用がベスト。サンプルでは【現世の歩兵】だが【赤王文明】とも好相性。



単体で強く、組み合わせるとさらに強い……そんな支援カードを考えてみよう。

●モンスターカード(26枚)	【キマイラ】×1
・黄属性(7枚)	【ジラコバレット】×1
【ゴースト】×3	【隼丸】×2
【モグタン】×1	緑属性(5枚)
【プリティベル】×2	【ハコリス】×1
【ボヨロール】×1	【ロータン】×1
青属性(10枚)	【コアラ先生】×1
【マーメイド】×1	【ディナセイバー】×2
【シータング】×1	●魔法カード(2枚)
【ケルビー】×3	【転生の宴】×1
【レッドザガ】×1	【伝説の海賊旗】×1
【スケールイーター】×1	●戦闘支援カード(2枚)
【ユキ・ダルマン】×1	【亡者の盾】×1
【魔神の鱗】×1	【名刀の刃紋】×1
・赤属性(5枚)	
【フェレット】×1	

KEY CARD

1ターンごとに攻撃値&防御値を最大+6まで可能な自力育成型の新機軸モンスター。侵略陣は6マス以内に配置された枚数分がすべて手札に補充されるが、ターン終了時の場合は6マス以内に配置された中からランダムで1体だけが配置されるので注意。



転生の宴



ディナセイバー

自力育成の名刀デッキ デイナデッキ

コンセプト&ブレイング

育成済みの【ディナセイバー】でホルダーから鍵を奪い、以降は6マスずつ移動して鉄壁の守りを維持するコンセプトの変速配置+名刀系デッキ。手札次第では、ターンを消費すること無く育成しつつホルダーになれるので、速効性も高く扱いやすいデッキだ。スタート直後の配置でも16/16に育つので、手札次第では戦闘を挑んで問題無し。戦闘で1番を取れなさそうなら、杜込みと割り切って次のほこら周辺に【ディナセイバー】を採用。環境次第ではあるが、【かすめ取り】を差し替え用カードとして視野に入れておきたい。

戦闘支援には相性が高い【名刀の刃紋】と【亡者の盾】を採用。環境次第ではあるが、【かすめ取り】を差し替え用カードとして視野に入れておきたい。



即死無効は必須だが……【トリックスター】に要注意。支援陣も選択に入れよう。

新たなカード性能を徹底的にチェック!?

「鍵聖戦」の注目カードはコレだ!

Remarkable Card in Key of War

もっさり増えたカードの効果は、オンリーワンなモンばかりや。対戦で戸惑わんよう、しっかり覚えとかなあかんぞっ!

Text:伊勢猫



【イビルポセイドン】
ブレイクの速効性は落ちるが、限定破壊の効果で対策カードとして非常に有効。

青属性カード

【イビルポセイドン】は、手札コントロールをするたび初期パラメータが育つという、青属性らしいエース級のアタッカー。ただし、対戦モンスターを限定破壊する能力は全対象なので注意すること。

パラメータこそ平均的な【葦のクリストフ】は、【瞳のアルペール】と双壁を成す悪魔軍団モンスター。戦闘勝利で2~3枚分のアドバンテージが得られるといえはその強さが分かるはずだ。

【葦のクリストフ】

ある意味で、最も「鍵聖戦」らしいアドバンテージ能力を秘めたモンスターだ。



【天使長クリオリ】
速上初、移動値ゼロのアタッカー。手札供給手段が溢れる。

黄属性カード

【天使長クリオリ】はハンドコスト3枚で、無効不能な消滅効果を発動する注目のアタッカー。仮にハンドコスト1枚でも18 / 18の実質的なパラメータは、天使長の名にふさわしい強さといえるだろう。

これ以外では、デッキコントロール+テレポートの【ボヨロール】が注目の新モンスター。テレポート発動条件は自然消滅のみだが、デッキを選ばずに移動力の底上げ可能な汎用性の高さを持っている。

【ボヨロール】

忘れたころのテレポート2マスがうれしい存在。デッキ圧縮の効果も期待できるぞ。



緑属性カード

異界軍団の中であって、利用価値が高い能力を秘めた【冥槍のクロノ】はデッキを選ばない強カード。配置の手間こそあるが、攻守ともに有用な先制付加の能力に加えて、攻撃値18と破格の性能を持つ。

【ルーン】、【ナイトキャット】と同じ移動宝石を持つ【カク象】は、新たな定番カードになりそうな汎用移動モンスター。【KP】の上位互換とも呼べる育成効果はデッキを問わずに活躍していきける。



【冥槍クロノ】
アタッカーとしても活躍可能な初期値は、どんなデッキに入れても機能する1枚だ。



【カク象】

【カミーラ】同様、後から配置したモンスターは範囲内であっても効果対象外。

赤属性カード

支援カードを手札に残せば、26 / 30のパラメータを弾き出せる【草薙の燕】。支援使用の読み合いこそあれ、勝ち確定の場面も多く使いやすいが、基本値16までしか育成できないことには要注意! 新たな支援モンスターとなる【パンダ師範】も注目の1枚。育成されたモンスター限定とはいえ、即死&避けといった汎用性の高さが魅力。攻撃値17あれば、戦闘モンスターとしての活躍も期待できる。



【草薙の燕】

フルアーマー版燕は、攻守ともに優れた性能を秘めるエース級のモンスターと呼ばれる。



【パンダ師範】

対育成モンスターの切り札に忍ばせたい1枚。【聖天使の翼】はお役御免か?



【トリックスター】
カウンターカードの例に漏れず、【心眼】と同じくかなりの発動率で汎用性はイマイチ。

灰色カード

避け無効&即死無効の攻撃のみ反射可能な、一風変わった【トリックスター】は注目の戦闘支援カード。このカードがデッキにあれば、勝ち筋が限定された状況から新たな読み合いを発生させられる。

【風雷の舞】は、即死と避けを合わせ持った汎用性に優れる戦闘支援カード。効果の発動確立がデッキor捨て山枚数に左右されるとはいえ、期待値が45%と考えれば十分に利用価値の高い効果だろう。



【風雷の舞】

攻守ともに役立つ効果を凝縮した1枚。確率を気にしなければ、汎用性はかなり高い。



【真主の城】

異界シリーズと相性抜群だが……1ターンで2回使用するとタイム不足は必至!

黒属性カード

異界軍団とのシナジーを生み出す【真主の城】は、ホルダー時であれば防御モンスターの配置手段としても有効。カード選択で時間をくわないように、引っぱり出すモンスターを把握しておきたい。

どんなデッキに入れても機能する【伝説の海賊旗】は、「鍵聖戦」の中でも屈指の強カード。魔法カードを引く可能性があるとはいえ、その使い勝手の良さは旧「スカルマン」をほうふつとさせる。



【伝説の海賊旗】

手札の供給手段があれば、ホルダー時の防御戦闘で連勝も十分に狙える強カード。

避け無効&即死無効への対策



【名刀の刃紋】



【トリックスター】



【名刀の刃紋】+青属性による安易なモンスター強化だけでは勝てない時代へ

当然、名刀の刃紋や亡者の盾なども反射効果の対象カード。このため、式を底着した「魔神ルカ系」などの育成型デッキは、戦場の地位が揺るぎなく、(厳正のオーラ)や覚醒、聖邪などの反射無効の効果を持った支援カードが選振の余地に入ること。即死と避けの相対的な評価と有効度が高くなっていく。

「式」の42枚に加えて、6枚が追加された戦闘支援カード。基本的なカード効果は変わっていないが、トリックスターや即死無効の戦闘効果は有効度が低下、それを見越した読み合いとデッキ構築が必要となる環境に変化している。

戦闘における
新たな駆け引き

最終エキスパンション登場! 旧カードを含む完全カードリストを公開!!

アヴァロンの鍵式 鍵聖戦 カードリスト



『鍵聖戦』のリストをドーンと公開しまっせ! 旧版もレジェンドも載ってるで! 剣持ちカードとかお役立ちリストもあるよって、しっかり目を通してや。

NEW TACTICS NEW ENVIRONMENT

■表組みの見かた

No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	⑯
W.17	赤	R	準丸	獣族	—	●	—	—	—	—	2	13	14	【戦闘支援】 モンスター	【戦闘支援】カードとして使用できる ★反射無効 (16) 移動+3 耐久値+3 ★【移動後】【配置後】【配置中】に発動し、手札に加える ★複製したカードの場合、能力は発動しない ★複製したカードは、使用後破壊される

①No.: カードの固有番号。なお、頭にアルファベットが付けられているカードは、追加されたバージョン名を表している。
数字のみ: アヴァロンの鍵VER.1.0で登場したカード
N: アヴァロンの鍵VER.1.30 新たな召喚で追加されたカード
C: アヴァロンの鍵VER.1.30 逆転の翼で追加されたカード
E: アヴァロンの鍵式・秩序と破壊で追加されたカード
W: アヴァロンの鍵式 鍵聖戦で追加されたカード
leg: アヴァロンの鍵式 鍵聖戦で追加された特殊レアリティカード
ex: 非売品のエクストラカード
②属性: 6種類のカード属性を表している。移動マスに対応した4色(黄: 黄属性、青: 青属性、赤: 赤属性、緑: 緑属性)と、黄: マップ上魔法、戦: 戦闘支援の駒子となっている。

③稀少度: カードに設定された稀少度(レアリティ)を表している。アルファベットは稀少度合いを略したもので、5種類ある。稀少度が高い順から、SR(スーパーレア)、VR(ベリーレア)、R(レア)、UC(アンコモ)、C(コモ)となっている。また「鍵聖戦」では、これとは別の上位レアリティとして、レジェンドと分類されるカードも追加されたが、レジェンドにはそれぞれ上記5種のレアリティが割り振られている。
④名称: カードの名称。
⑤種族: モンスターが属している種族名。魔法と戦闘支援には種族が存在しない。なお、使い手レベルは、この「種族」と、後述の「騎士」、「東方」、「乙女」から参照される。
⑥騎士: 特殊使い手属性「騎士型」の有無。
⑦東方: 特殊使い手属性「東方型」の有無。
⑧乙女: 特殊使い手属性「乙女型」の有無。
⑨剣: 剣を持つモンスターの有無。
⑩タイム: カードを使用する度に一定量のタイムが減る「タイムコスト」の有無と、減数される秒数を表している。
⑪移動宝石: そのカードで移動できる、マス色の内訳を表している。
⑫移動値: そのカードで移動できる、基本移動値を表している。
⑬攻撃値: モンスターの基本攻撃力を表した数値。
⑭耐久値: モンスターの基本耐久力を表した数値。
⑮能力発動条件: このカードの特殊能力が発動される条件を記述。
⑯特殊能力・効果: 各カードの特殊能力を記述している。

■補足事項

■デッキ: プレイ前に用意する30枚のカード。ゲーム中では引かれていない山札を指す。 ■初期値: 実物のカードに記載された数値。 ■基本値: 育成などによる増減を含むゲーム内の表示数値(戦闘中は攻撃値が赤いバー、耐久値が青いバーで表示)。上限は30 / 30と60 / 60の2種類(テキストに明記)。 ■持ち札: デッキ(山札)、手札、捨て山のすべてのカード。 ■破壊: 破壊されたカードは特別な破壊領域へ行き、デッキが1周するまで原則復活しない。また、破壊カードを参照する[ヘルドロー]、[破壊]の範囲は破壊されたカードの枚数に等しい。 ■反撃: 相手の攻撃を完全に無効化しては返す。 ■反撃: 受けたダメージ(またはその倍)を返す。 ■攻撃成功: ダメージを与えた場合を指す。反射や避けられた場合は発動しない。 ■戦闘時発動能力: 上昇する攻撃値、耐久値は戦闘中に黄色いバーで表示され、上限は999 / 999。 ■ドロー系の能力をデッキ枚数が少ない状態で使った場合、[マニピュレート]と[プロテクト]のみデッキを1周させることが可能。

アヴァロンの鍵式 鍵聖戦 追加カードリスト

No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
W.1	黄	VR	天使長クリオラ	精霊族	—	—	—	●	—	—	0	8	8	【戦闘時】	戦闘開始時、好きな枚数の手札を捨てる。★1枚の場合、攻撃値+10 耐久値+10 ★2枚の場合、さらに避け無効を発動させる。★3枚の場合、さらに戦闘支援を行なう。★戦闘後、デッキ・捨て山・手札にある戦闘支援モンスターの基本攻撃値と基本耐久値に1をプラスする。★上昇する値の上限は30まで
W.2	黄	R	審判の石像	精霊族	—	—	—	—	—	—	2	8	8	【戦闘時】	基本攻撃値が(1+1)より到達数分、倍になる。★【配置中】発動 ★2ターンの間、ターン終了時に、目標まで4マス以内の空きマスに移動する
W.2	黄	R	冥魔ボロン	戦人族	●	—	—	—	—	—	3	16	16	【配置中】	冥魔ボロンから3マスでの戦闘時、【戦闘支援】カードを使用しない場合、あなたのモンスターの【戦闘時】発動能力を封じ、(避け無効 攻撃値+3 耐久値+3)の【戦闘時】発動能力を付加する ★このモンスターは2ターンで消滅する
W.4	黄	R	翼のエトワール	邪心族	—	—	●	—	—	—	3	17	11	【戦闘終了時】	あなたは次の行動開始時、(前のターンのテレポート数)個分、2マスのテレポートを行なう ★発動する回数上限は3回まで
W.5	黄	SR	剣のローレンス	邪心族	—	—	—	●	—	—	1	10	10	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に(直前に与えた余剰ダメージ数)を上乗せする ★攻撃値と耐久値に(手札にある黄・青・赤・緑の4種類のカード枚数)×5をプラスする ★【戦闘時】発動能力で上昇する値の上限は30まで
W.6	黄	UC	黄玉文明	機械族	—	—	—	—	—	—	3	15	13	【配置中】	テレポートを行なう度に、手札にあるモンスターカードの基本攻撃値と基本耐久値に1をプラスする ★上昇する値の上限は30まで
W.7	黄	UC	ボヨロール	珍獣族	—	—	—	—	—	—	2	15	14	【配置後】	デッキにある配置したマスと同属性のカード1枚をランダムで手札に加える ★このモンスターが自然に消滅した場合、あなたは行動開始時、2マス以内のテレポートを行なう
No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
W.8	青	SR	イビルボセイドン	海洋族	—	—	—	—	—	—	1	15	10	【手札】	カードを手札に加える度、このモンスターの基本攻撃値と基本耐久値に1をプラスする ★戦闘勝利時、対戦モンスターを破るカードはターン終了時に、全プレイヤーの持ち札から破壊される ★上昇する値の上限は60まで
W.9	青	R	雷雲	精霊族	—	●	—	—	—	—	3	14	12	【移動後】	捨て山のカード3枚をランダムでデッキに移す。★【戦闘時】発動 ★手札に雷雲がある場合、攻撃値に(あなたのデッキ枚数)をプラスする ★手札に風風がある場合、耐久値に(あなたのデッキ枚数)をプラスする
W.10	青	R	風風	精霊族	—	●	●	—	—	—	3	12	14	【移動後】	デッキのカード3枚をランダムで捨て山に移す。★【戦闘時】発動 ★手札に雷雲がある場合、攻撃値に(あなたの捨て山枚数)をプラスする ★手札に風風がある場合、耐久値に(あなたの捨て山枚数)をプラスする
W.11	青	VR	拳のクリストフ	邪心族	—	—	—	—	—	—	2	17	14	【戦闘勝利時】	あなたは次の行動中、カード3枚を使用する度に、(直前に使用した6枚のカード)の中から1枚をランダムで複製し、手札に加える。★発動する回数上限は3回まで ★手札に加えたカードは、使用後破壊される
W.12	青	R	冥帝ヴァル	戦人族	●	—	—	—	—	—	3	14	18	【配置中・戦闘開始時】	冥帝ヴァルから1マスでの戦闘開始時と冥帝ヴァルの戦闘開始時、あなたのデッキ・捨て山にある【戦闘支援】モンスターカード1枚を選び、手札に加える。★手札に加えたカードは、使用後破壊される ★このモンスターは2ターンで消滅する
W.13	青	UC	蒼玉文明	機械族	—	—	—	—	—	—	3	15	14	【配置中】	手札にあるカードが破壊される度に、手札にあるモンスターカードの基本攻撃値と基本耐久値に1をプラスする ★上昇する値の上限は30まで
W.14	青	UC	テルテルオ	珍獣族	—	—	—	—	—	—	4	16	14	【戦闘終了時】	次のあなたの行動開始時、戦闘結果に応じてマップ上アイテムを配置する ★勝利時、ドローアイテムを配置する。★引き分け時、パワーアップアイテムを配置する ★敗北時、テレポートアイテムを配置する
No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
W.15	赤	R	仙龍	竜族	—	●	—	—	—	—	3	10	10	【戦闘時】	毎戦戦闘時、攻撃値に10をプラスする。★防衛戦闘時、耐久値に10をプラスする ★(黄・青・赤・緑)属性のマスすべてにあなたのモンスターを配置している場合、攻撃値と耐久値に10をプラスする
W.16	赤	VR	草薙の燕	精霊族	—	●	●	●	—	—	1	13	10	【戦闘時】	対戦相手とあなたのどちらかが【戦闘支援】カードを使用した場合、このモンスターの基本耐久値が3倍になり、2回攻撃を行なう(奥義 飛燕乱)。★基本攻撃値・基本耐久値の上限は16まで
W.17	赤	R	準丸	獣族	—	●	—	—	—	—	2	13	14	【戦闘支援】 モンスター	【戦闘支援】カードとして使用できる ★反射無効 攻撃値+3 耐久値+3 ★【移動後】【配置後】発動。★このカードを複製し、手札に加える ★複製したカードの場合、能力は発動しない ★複製したカードは、使用後破壊される
W.18	赤	SR	冥剣ユラナス	戦人族	●	—	—	●	—	—	3	8	14	【戦闘時】	攻撃値に(周囲4マス以内のあなたの配置モンスター数)×(基本攻撃値)をプラスする ★ボロノロノ・アルプスの能力を受ける場合、【戦闘支援】カードを使用して効果が発動し、自身の能力も封じられる。★このモンスターは2ターンで消滅する
W.19	赤	R	瞳のアルバー	邪心族	—	—	—	—	—	—	2	12	11	【戦闘時】	直前の戦闘で使用した【戦闘支援】カードの効果に応じてマップ上アイテムを発動する(備 効果) ★【戦闘支援】モンスターから取り、カード・ブレイク・特性優良・口寄せの儀式は対象にならない
W.20	赤	UC	朱玉文明	機械族	—	—	—	—	—	—	3	13	15	【配置中】	【移動後】発動能力が【移動中】発動能力を使用する度に、手札にあるモンスターカードの基本攻撃値と基本耐久値に1をプラスする。★上昇する値の上限は30まで
W.21	赤	UC	パンダ師範	珍獣族	—	—	—	—	—	—	3	17	13	【戦闘支援】 モンスター	【戦闘支援】カードとして使用できる。★攻撃値+3 耐久値+3 ★対戦モンスターの基本耐久値が21以上の場合、対戦モンスターを即死させる ★対戦モンスターの基本攻撃値が21以上の場合、対戦モンスターの攻撃を避ける
No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
W.22	赤	SR	覇王の剣	戦人族	●	—	—	●	—	—	3	10	17	【戦闘時】	無属性マスに配置したあなたの剣を持つモンスターの戦闘支援の半分を上乗せする ★【戦闘支援】カードを使用しない場合、(避け無効)をさらに付加する ★戦闘後、ターン終了時に、戦闘モンスターの周囲1マス以内は無属性マスに変える

No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
			VR ディナーセバー	亜魔族	—	—	—	—	—	◆◆	2	11	11	【配置中】	ディナーセバーが周囲6マス以内にいる場合、敵に遭遇時、このモンスターを手札に加える ★行動終了時、このモンスターを配置する ★能力を発動した際、基本攻撃値と基本耐久値に(あなたの最大手数)をプラスする ★※上昇する値の上限は60まで ★※手札に加えたカードは使用後、破壊される
			R 冥弓アルテナ	戦人族	●	—	●	—	—	◆◆◆	3	17	15	【配置中】	冥弓アルテナが4マスでの戦時時、【戦闘支援】カードを使用しない場合、あなたのモンスターの【戦闘時】発動能力を封じ、(即死無効 攻撃値+4 耐久値+4)の【戦闘時】発動能力を付加する ★※このモンスターは2ターンで消滅する
			R 冥槍クロノ	戦人族	●	—	—	—	—	◆◆◆	3	18	14	【配置中】	冥槍クロノが2マスでの戦時時、【戦闘支援】カードを使用しない場合、あなたのモンスターの【戦闘時】発動能力を封じ、(先制 攻撃値+2 耐久値+2)の【戦闘時】発動能力を付加する ★※このモンスターは2ターンで消滅する
			R 爪のせう	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	15	16	【戦闘終了時】	あなたは次の行動中、(直前ターンの移動回数)分、使用するモンスターカードの移動が無条件移動になる
			UC 緑玉文明	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	15	14	【配置中】	【配置後】発動能力が【配置中】発動能力を持つモンスターを配置する度に、手札にあるモンスターカードの基本攻撃値と基本耐久値に1をプラスする ★※上昇する値の上限は30まで
			UC カク象	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	13	17	【配置後】	周囲4マス以内の配置モンスターを、ターン終了時に消滅させる ★次のあなたの行動開始時、手札にあるモンスターカードの基本攻撃値と基本耐久値に(消滅させた数)をプラスする ★※上昇する値の上限は30まで ★※プレイヤーのいるモンスターは消滅しない
No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
			R 幸福のラッパ	【捨て山時】	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	手札から捨てた場合、あなたは次の行動開始時、周囲1マス以内のモンスターを消滅させ、1マス以内のデレポを行なう ★※他プレイヤーのいるモンスターは消滅しない ★※この効果は2ターン持続する
			R 伝説の海賊旗	【捨て山時】	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	手札から捨てた場合、あなたの戦闘開始時、手札に1枚捨て、【戦闘支援】カードが【マップ上魔法】カード1枚をランダムで手札に加える ★※デッキに無いカードも対象になる ★※手札に加えたカードは、使用後破壊される ★※この効果は2ターン持続する
			R 海王の王冠	【捨て山時】	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	手札から捨てた場合、あなたは次の行動開始時、手札に1枚捨て、デッキからカード1枚をランダムで手札に加える ★※この効果は2ターン持続する
			UC 玉文明の聖地	【捨て山時】	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	手札から捨てた場合、あなたのモンスターは通過移動が行える ★モンスターを通過する際に、手札にあるモンスターカードの基本攻撃値と基本耐久値に1をプラスする ★※上昇する値の上限は30まで ★※この効果は2ターン持続する
			SR 不死鳥天舞	【捨て山時】	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	手札から捨てた場合、あなたの行動中、同じ名前のモンスターカードを2回使用する度に、デッキからカード1枚をランダムで手札に加える ★※複製したカードは対象にならない ★※発動する回数上限は2回まで
			UC 冥主の城	【マップ上魔法】	-5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	あなたの周囲4マス以内にデッキにある好きなモンスター1体を配置する ★※配置したカードは使用後、破壊される
No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
			R 魔王の鼓動	【戦闘支援】カード	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	攻撃値+6 耐久値+6 反動6% ★次のあなたの行動開始時、手札にあるモンスターカードの基本攻撃値と基本耐久値が変化する ★勝利した場合、攻撃値+6 耐久値+6 ★敗北した場合、攻撃値-6 耐久値-6 ★※基本耐久値は1以下にはならない ★※上昇する値の上限は30まで
			UC 風雷の舞	【戦闘支援】カード	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	攻撃値+3 耐久値+3 ★(あなたのデッキ枚数)×3%の確率で対戦モンスターの攻撃を反射させる ★(あなたの捨て山枚数)×3%の確率で対戦モンスターの攻撃を避ける
			R トリックスター	【戦闘支援】カード	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	攻撃値+5 耐久値+5 ★「即死無効」★「戦闘終了時」★「戦闘支援」モンスターの攻撃を反射する ★※自身が「避け」能力を持っている場合、反射効果は発動しない
			UC 熱帯魚の目	【戦闘支援】カード	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	反動無効 攻撃値+5 耐久値+5 ★戦闘終了時、【戦闘支援】モンスターが熱帯魚の目以外の【戦闘支援】カード1枚を選び、手札に加える ★※デッキに無いカードも対象になる ★※手札に加えたカードは使用後、破壊される
			W.38 UC キマワの宝石	【戦闘支援】カード	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	侵略戦闘時、攻撃値に(周囲4マス以内のあなたの配置モンスター1体の攻撃値)をランダムで上乗せする ★防衛戦闘時、耐久値に(周囲4マス以内のあなたの配置モンスター1体の耐久値)をランダムで上乗せする
			W.40 VR 口寄せの儀式	【戦闘支援】カード	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	攻撃値+3 耐久値+3 ★マップ上にあるレリディがVR以下のあなたの配置モンスターの【戦闘時】発動能力をランダムでコピーする
No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
			Leg.1 黄 UC セクシーベル	精霊族	—	—	●	—	-5	◆◆◆◆	4	16	14	【移動後】	好きな手札を1枚捨て、デッキから【戦闘時】発動能力を持つモンスターカード1枚をランダムで手札に加える
			Leg.2 黄 R ミスブロッカー	戦人族	—	—	●	●	—	◆◆◆◆	3	18	16	【戦闘時】	攻撃成功時、(このモンスターの攻撃値)×2%の確率で、対戦モンスターを即死させる
			Leg.3 黄 VR ウォータム	精霊族	—	—	—	—	—	◆	1	20	17	【戦闘時】	【戦闘支援】カードを使用しない場合、手札にある精霊族のカードの攻撃値を、このモンスターにすべて上乗せする
			Leg.4 青 R ウォーフオーク	海洋族	—	—	—	—	—	—	2	13	17	【戦闘時】	先制 ★あなたが使用した【戦闘支援】カードと同属性の対戦モンスターの【戦闘時】発動能力を封じる
			Leg.5 赤 SR 鉄の竜	電族	—	—	●	—	—	—	1	15	15	【戦闘時】	あなたが電族のモンスターを3体以上配置している場合、このモンスターは攻撃を2回行なう
			R チャレン	珍獣族	—	—	●	—	—	◆◆	2	16	14	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に(あなたが配置している珍獣族のモンスター)×2をプラスする
			Leg.7 赤 R バルキリー雀	精霊族	—	—	●	—	—	◆◆	2	10	10	【戦闘時】	対戦相手とあなたの両者が【戦闘支援】カードを使用する場合、または両者が使用しない場合、攻撃値と耐久値に10をプラスする(秘技 雀返し) ★バルキリー雀が草薙の燕が捨て山にある場合、上昇値は5になる
No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
			ex.04 赤 C フルキュレレロ(Utakata)	精霊族	—	—	●	—	—	◆◆◆◆	4	16	12	【移動中】	基本の移動値に加え、緑1マスを移動できる
			41 赤 UC バルキリー(Utakata)	精霊族	—	—	●	●	—	◆◆◆◆	4	13	15	【戦闘時】	このターンにデレポを行なった場合、攻撃値に12をプラスする ★※防衛戦闘時は直前ターンのデレポを参照する
			N.26 赤 R バルキリークラ(Utakata)	精霊族	—	—	●	●	—	◆◆◆◆	2	13	12	【戦闘時】	先制 ★先制能力を持った対戦モンスターの攻撃を避ける

旧カードリスト (初出:アヴァロンの鍵 アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚 / アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴 / アヴァロンの鍵 式 秩序と戒律)

No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
1	黄	C	ビーバ	精霊族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	13	12	【戦闘支援】モンスター	【戦闘支援】カードに使用できる ★先制 耐久値+3
2	黄	R	ボイズンスバイク	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆	1	8	16	【戦闘時】	後攻 ★攻撃成功時、対戦モンスターを即死させる ★即死させたモンスターを「ゴースト」のカードに置き、あなたの手札に加える ★※手札に加えたカードは、使用後破壊される
3	黄	C	アライクバ	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	15	15	【配置後】	基本耐久値に(このターンの移動数)をプラスする ★※上昇する値の上限は30まで
4	黄	UC	チャロ	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	2	12	14	【配置後】	3マスのデレポを行なう
5	黄	C	ビッグボウ	巨人族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	17	12	【移動後】	次に移動するモンスターの移動値がデレポ移動になる
6	黄	R	ゴースト	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	1	16	10	【移動後】	(あなたの手札にあるモンスターカードの枚数)分のデレポを行なう
7	黄	R	魔法剣士	戦人族	—	—	●	—	—	◆◆◆◆	3	17	16	【戦闘勝利時】	あなたは次の行動中、【マップ上魔法】カードを渡える度に、2マスのデレポを行なう
8	黄	UC	キッスルカノン	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	15	18	【戦闘時】	このモンスターの攻撃値と耐久値を入力換える
9	黄	C	ブラッギス	亜魔族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	13	16	【戦闘支援】モンスター	【戦闘支援】カードに使用できる ★耐久値+9
10	黄	R	絶望のトビラ	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	14	17	【配置後】	あなたの周囲4マス以内の配置モンスター1体を選び、そのモンスターのいるマスにデレポを行なう
11	黄	C	キラレディ	戦人族	—	—	●	●	—	◆◆◆◆	1	17	11	【移動後】	3マスのデレポを行なう
12	黄	SR	プラテウム	精霊族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	2	20	17	【戦闘勝利時】	あなたは次の行動開始時、ほころ一つを選び、そのほころにデレポを行なう ★このモンスターは【戦闘支援】カード使用不可
13	黄	R	暗黒魔王	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	2	17	10	【戦闘時】	攻撃成功時、真属性以外の対戦モンスターを即死させる
14	黄	VR	インフィニティ	精霊族	—	—	●	—	—	◆◆◆◆	3	18	17	【戦闘勝利時】	あなたは次の行動開始時、対立相手一人を選び、そのプレイヤーのいるマスにデレポを行なう
15	黄	UC	ジャンパー	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	16	15	【戦闘終了時】	あなたは次の行動開始時、2マスのデレポを行なう
16	黄	C	A I	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	12	13	【戦闘支援】モンスター	【戦闘支援】カードに使用できる ★先制 攻撃値+3
17	黄	C	ストラグラ	戦人族	—	—	●	—	—	◆◆◆◆	4	16	13	【戦闘時】	攻撃値に(このターンの移動数)をプラスする ★※防衛戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する
18	黄	UC	女神	精霊族	—	—	●	—	—	◆◆◆◆	3	16	13	【戦闘時】	反動無効
N.1	黄	C	モグタン	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	15	15	【戦闘支援】モンスター	【戦闘支援】カードに使用できる ★避け無効 攻撃値+6
N.2	黄	UC	ピアス	戦人族	—	—	●	●	—	◆◆◆◆	3	18	10	【戦闘時】	先制能力を持った対戦モンスターの攻撃を避ける
N.3	黄	C	チャリオ	戦人族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	11	11	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に(このターンの移動数)をプラスする ★※防衛戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する
N.4	黄	UC	バクー	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	16	15	【移動後】	(6-あなたのライフ数)分のデレポを行なう
N.5	黄	R	イグアン	戦人族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	2	17	11	【配置後】	黄マス配置後、周囲4マス以内のマスを選び、そのマスにデレポを行なう
N.6	黄	VR	フイティニー	精霊族	—	—	●	—	—	◆◆◆◆	1	15	15	【戦闘時】	【戦闘支援】カードを使用しない場合、先制 攻撃値+10
N.7	黄	C	グリゲーター	亜魔族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	16	14	【戦闘支援】モンスター	【戦闘支援】カードに使用できる ★即死無効 耐久値+6
N.8	黄	SR	ライフルーツ	精霊族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	2	16	17	【配置後】	2マス以内のデレポを行なう ★このモンスターを配置したターン、あなたのモンスターの移動値がデレポ移動になる
N.9	黄	R	ダゴナイト	海洋族	—	—	●	—	—	◆◆◆◆	3	14	15	【戦闘時】	先制 ★攻撃成功時、青属性の対戦モンスターを即死させる
N.10	黄	UC	オウリン	精霊族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	2	17	13	【移動後】	好きな枚数の手札を捨て、(捨てた枚数+1)回、2マスのデレポを行なう
C.1	黄	UC	ブリテバール	精霊族	—	—	—	—	-5	◆◆◆◆	4	16	14	【移動後】	好きな手札を1枚捨て、デレポ能力を持つモンスターカード1枚を、デッキからランダムで手札に加える
C.2	黄	C	ブルホーン	獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	13	16	【戦闘時】	対戦モンスターの耐久値を6マイナスする
C.3	黄	C	サイロロ	獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	16	13	【戦闘時】	対戦モンスターの攻撃値を8マイナスする
C.4	黄	VR	カルト・ホール	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	1	15	17	【手札】	このカードが手札にある間、あなたがデレポする度、このモンスターの基本攻撃値に5をプラスする ★※上昇する値の上限は60まで
C.5	黄	UC	契約の証	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	16	12	【配置後】	あなたの周囲3マス以内の対立モンスター1体を選び、そのモンスターの基本耐久値に12にする
C.6	黄	R	ドリルザグ	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	18	14	【配置後】	8マス以内の1番近くにいるあなたの配置モンスターのマスに、ランダムでデレポを行なう
C.7	黄	R	ケルベス	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	2	10	16	【戦闘時】	先制 ★対戦モンスターから受けたダメージを返す
E.1	黄	VR	セラフィールカ	精霊族	—	—	●	●	—	◆◆◆◆	1	17	17	【戦闘勝利時】	あなたは次の行動開始時、あなた以外のプレイヤー一人とあなたの位置を入れ替える
E.2	黄	R	ヘルドロイ	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	2	11	15	【戦闘時】	攻撃値に(あなたの破壊されているカードの枚数)×3をプラスする
E.3	黄	UC	ねんねんね	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	14	14	【戦闘時】	対戦モンスターの基本攻撃値が14以下の場合、攻撃を避ける

No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
E.4	黄	UC	エイイアン	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	16	15	【配置後】	2マスのデレポを行なう ★デレポしたマスにモンスターがいた場合、さらに4マス以内のデレポを行なう
E.5	黄	SR	ディアボルガ	邪心族	—	—	—	—	—	◆	1	13	15	【戦闘時】	【戦闘支援】カードを使用しない場合、攻撃値に(あなたの配置モンスター数)×7をプラスする ★能力を使用した場合、ターン終了時、あなたの配置モンスターはすべて消滅する ※プレイヤーのいるマスは対象にならない
E.6	黄	R	イヌガミ	精霊族	—	●	—	—	—	◆◆◆◆	4	17	16	【戦闘開始時】	あなたの次の行動開始から2ターンの間、すべてのモンスターは無属性移動が可能になる
E.7	黄	UC	Mr.ジェントル	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	10	10	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に(5・10・15)の中から、いずれかの値をランダムでプラスする
E.8	黄	UC	ゴクウジ	戦人族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	12	12	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に(あなたの配置モンスター数)をプラスする
E.9	黄	R	メイドラマイミ	昆虫族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	15	16	【移動後】	止まったマスから周囲2マスを、ターン終了時に好きな属性に変化させる
E.10	黄	UC	イェローバズル	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	15	15	【配置後】	好きな枚数の手札を捨て、(捨てた枚数)分、デッキから無属性カードをランダムで手札に加える ★手札に加えたカードの基本攻撃値に3をプラスする ★★上昇する値の上限は30まで
E.11	黄	R	ふう	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	17	16	【戦闘開始時】	あなたの次の行動開始時、マップ上の中からランダムで選ばれた2マスの中から一つを選び、そのマスにデレポを行なう
No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
F.1	青	C	エンペラー	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	14	17	【戦闘支援】モンスター	【戦闘支援】カードに使用できる ★攻撃値+10
F.2	青	R	マーメイド	海洋族	—	—	●	—	—5	—	2	17	12	【移動後】	手札をすべて捨て、(捨てた枚数)分、デッキからローする
F.3	青	UC	シータンク	機械族	—	—	—	—	—5	—	3	15	16	【配置後】	【マップ上魔法】カードあるいは【戦闘支援】カード1枚を、捨て山から選び、手札に加える
F.4	青	R	ディーブシーカー	海洋族	—	—	—	—	—10	—	2	13	15	【配置後】	好きな手札を1枚捨て、配置したマスと隣属性のカード枚を、デッキからランダムで手札に加える
F.5	青	UC	アンチュー	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	11	17	【配置後】	青マス配置後、モンスターカード1枚を、捨て山から選び手札に加える
F.6	青	SR	ケルビー	精霊族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	18	16	【移動中】	すべてのマスを無条件で移動でき、このモンスターに遭遇したモンスターを表すカードはターン終了時に全プレイヤーの持ち札から破棄される
F.7	青	R	ダゴン	海洋族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	13	17	【戦闘時】	対戦相手の【戦闘時】発動能力をすべて封じる ※【戦闘支援】カードの効果は対象にならない
F.8	青	C	シーミラー	機械族	—	—	—	—	—5	—	2	13	9	【配置後】	手札にある好きなカード1枚を複製する ★複製したカードは、使用後破棄される
F.9	青	UC	ファントムゼリー	海洋族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	16	16	【戦闘終了時】	手札をすべて捨て、カード1枚を捨て山から選び、手札に加える ※手札に加えたカードは、使用後破棄される
F.10	青	C	レッドバグ	海洋族	—	—	—	—	—5	—	2	16	11	【移動後】	【マップ上魔法】カード1枚を、デッキからランダムで手札に加える
F.11	青	C	ブルーザガ	海洋族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	11	16	【移動後】	【戦闘支援】カード1枚を、デッキからランダムで手札に加える
F.12	青	R	オクトバ	海洋族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	17	16	【戦闘開始時】	手札をすべて捨て、カード4枚をデッキから選び、複製し手札に加える ※手札に加えたカードは、使用後破棄される
F.13	青	C	セイレーン	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	15	15	【戦闘支援】モンスター	【戦闘支援】カードに使用できる ★攻撃値+5 耐久値+5
F.14	青	UC	スカルマン	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	16	16	【戦闘開始時】	手札をすべて捨て、【戦闘支援】カード1枚を捨て山から選び、手札に加える ※手札に加えたカードは、使用後破棄される
F.15	青	R	メガジョー	海洋族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	15	15	【戦闘時】	モンスターカードを【戦闘支援】カードに使用できる ★【戦闘支援】カードに使用したモンスターの【戦闘時】発動能力を、このモンスターに付加する
F.16	青	C	カメボボン	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	13	16	【戦闘開始時】	このモンスターの攻撃値と耐久値が両方とも18以上の場合、対戦相手は【戦闘支援】モンスターカードを使用できない
F.17	青	C	アーマード	亜電族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	12	15	【戦闘支援】モンスター	【戦闘支援】カードに使用できる ★耐久値+9
F.18	青	VR	キングオクトバ	海洋族	—	—	—	—	—	◆	1	15	17	【配置後】	あなたが対立相手一人を選び、そのプレイヤーはデッキにあるモンスターを、周囲1マスに最大3体まで配置する
F.19	青	UC	スケールイーター	海洋族	—	—	—	—	—5	◆◆◆◆	4	15	14	【移動後】	好きな手札を1枚捨て、モンスターカード1枚をデッキからランダムで手札に加える
F.20	青	C	エンゼリビッチ	海洋族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	16	14	【戦闘開始時】	手札をすべて捨て、【戦闘支援】モンスターカード2枚を、捨て山からランダムで手札に加える ※手札に加えたカードは、使用後破棄される
F.21	青	C	トットー	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	12	14	【戦闘支援】モンスター	【戦闘支援】カードに使用できる ★耐久値+3 (対戦相手の攻撃値)×2%の確率で攻撃を避ける
F.22	青	UC	ジグザ	海洋族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	11	11	【移動後】	ターン終了時、デッキからカード3枚をローする
F.23	青	R	サルヴェージ	精霊族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	14	16	【配置後】	周囲3マス以内に配置されているモンスター1体を複製し、手札に加える ※手札に加えたカードは、使用後破棄される
F.24	青	SR	サーベント	電族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	19	16	【移動後】	手札をすべて捨て、(捨てた枚数)分のカードを、捨て山からランダムで手札に加える
F.25	青	UC	シーラドン	海洋族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	12	15	【配置後】	配置したマスと隣属性のカード1枚を、捨て山からランダムで手札に加える
F.26	青	R	スカルシップ	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	17	14	【移動後】	止まったマスにスカルシップ以外の配置モンスター1体を複製し、手札に加える ※手札に加えたカードは、使用後破棄される
F.27	青	VR	ネプチューン	海洋族	—	—	—	—	—	◆	1	10	7	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に(青マスに配置されているモンスター数)×3をプラスする
F.28	青	C	ヤドカリン	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	14	12	【戦闘支援】モンスター	【戦闘支援】カードに使用できる ★攻撃値+3 攻撃成功時、対戦相手の耐久値×2%の確率で対戦モンスターを即死させる
F.29	青	R	シーワーム	亜電族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	14	12	【移動中】	手札にある亜電族と竜族のカードの基本攻撃値と基本耐久値に、(このモンスターで移動したマス数)をプラスする ★★上昇する値の上限は30まで
F.30	青	VR	メタル・バーン	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	16	16	【配置後】	青マス配置後、好きな手札を1枚捨て、モンスターカード1枚を捨て山から選び、手札に加える ※手札に加えたカードの基本攻撃値に10をプラスする ★★上昇する値の上限は30まで
F.31	青	R	オオサン	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	13	15	【配置後】	青マス配置後、手札にある珍獣族のカード2枚を融合強化する ※融合による値の上限は30まで ★融合に使用したカードは、破棄される
F.32	青	UC	ネオン	海洋族	—	—	—	—	—5	◆◆◆◆	4	17	10	【移動後】	好きな手札を1枚捨て、このモンスターで移動したマス数と同じ移動値を持つモンスターカード1枚を、ランダムで手札に加える
F.33	青	C	シーカッター	海洋族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	16	16	【戦闘開始時】	手札をすべて捨て、【戦闘支援】カード2枚を、対戦相手のデッキからランダムで複製し、手札に加える ※手札に加えたカードは、使用後破棄される
F.34	青	C	レッドズワイ	海洋族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	18	10	【戦闘開始時】	好きな手札を1枚捨て、【戦闘支援】カード1枚をデッキから選び、手札に加える ※手札に加えたカードは、使用後破棄される
F.35	青	UC	ムチュゴロウ	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	11	16	【配置後】	あなたが対立相手一人を選び、そのプレイヤーのデッキと捨て山を入れ替える
F.36	青	UC	ユキ・ダリルン	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	16	15	【配置中】	配置している間、毎ターン終了時、デッキからカード1枚をローする
F.37	青	R	シードラコ	電族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	13	14	【配置後】	あなたの破壊されているカード1枚を捨て、そのカードを復活させ、手札に加える ※手札に加えたカードは、使用後破棄される
F.38	青	UC	アンモロドン	海洋族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	14	16	【移動後】	このターンの戦闘開始時、デッキからカード2枚をローする
F.39	青	UC	シーウエボン	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	16	14	【移動後】	ターン終了時、捨て山からカード2枚をランダムで手札に加える ※手札に加えたカードは、使用後破棄される
F.40	青	R	ボウズ	海洋族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	14	15	【配置中】	配置している間、あなたの手札の色と使用したカードが他プレイヤーから見えなくなる
F.41	青	UC	ライトニングソ	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	16	15	【配置中】	配置している間、毎ターン終了時、あなたが空きのマスに、捨て山にあるモンスターをランダムで配置する
F.42	青	R	カワフツバ	珍獣族	—	—	—	—	—5	◆◆◆◆	4	17	11	【配置後】	好きな枚数の手札を破棄し、(破棄した枚数)分、デッキからローする
F.43	青	SR	魔神の籠	巨人族	—	●	—	—	—	◆◆◆	3	19	16	【戦闘勝利時】	デッキからモンスターカード1枚を選び、基本攻撃値と基本耐久値に10をプラスし、手札に加える★★上昇する値の上限は30まで
F.44	青	VR	魔神の腕	巨人族	—	●	—	—	—	◆◆◆	3	16	19	【戦闘終了時】	捨て山からモンスターカード1枚を選び、基本攻撃値と基本耐久値に6をプラスし、手札に加える ※★上昇する値の上限は30まで
F.45	青	UC	ブルーバズル	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	15	15	【配置後】	好きな枚数の手札を捨て、(捨てた枚数)分、デッキから無属性カードをランダムで手札に加える ※手札に加えたカードの基本攻撃値に3をプラスする ★★上昇する値の上限は30まで
No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
G.1	赤	R	アーミーアント	昆虫族	—	—	●	—	—	◆◆◆	3	12	12	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に(あなたが配置したアーミーアントの数)×3をプラスする
G.2	赤	R	メカニモンク	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆	1	9	15	【戦闘時】	攻撃値に(このターンの移動数)×3をプラスする ★防衛戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する
G.3	赤	C	アサシン	戦人族	—	●	●	●	—	◆◆◆◆	4	11	14	【戦闘時】	先制 ★攻撃成功時、(対戦相手の耐久値) %の確率で、対戦モンスターを即死させる
G.4	赤	C	フレット	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	12	13	【戦闘支援】モンスター	【戦闘支援】カードに使用できる ★先制 攻撃値+3
G.5	赤	UC	パルクィー	精霊族	—	—	●	—	—	◆◆◆◆	4	13	15	【戦闘時】	このターンのデレポを行なった場合、攻撃値に12をプラスする ※防衛戦闘時は直前ターンのデレポを参照する
G.6	赤	UC	アーマジョ	獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	0	18	【戦闘時】	後攻 ★受けたダメージを倍にして返す
G.7	赤	UC	黒の王	獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	12	19	【戦闘時】	攻撃成功時、(対戦相手の攻撃値)×2%の確率で、対戦モンスターを即死させる
G.8	赤	SR	グラディエーター	戦人族	●	—	—	—	—	◆	1	11	15	【戦闘時】	攻撃値に(1プレイ内の戦闘勝利数)×15をプラスする ※コンテニュー時、戦闘勝利数はリセットされる
G.9	赤	C	ケンタウルスヘル	邪心族	●	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	18	16	【戦闘時】	避け無効
G.10	赤	C	スフィンクス	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	15	12	【戦闘時】	【戦闘支援】カードを使用しない場合、対戦相手の攻撃値を1/2にする
G.11	赤	C	キマイラ	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	11	11	【戦闘時】	モンスターカードを【戦闘支援】カードに使用できる (★支援モンスター)の攻撃値と耐久値をこのモンスターにプラスする
G.12	赤	R	阿	巨人族	—	●	—	—	—	◆◆◆◆	3	13	16	【戦闘時】	対戦モンスターが赤属性なら攻撃値+15、それ以外なら耐久値+12
G.13	赤	R	云	巨人族	—	●	—	—	—	◆◆◆◆	3	16	13	【戦闘時】	対戦モンスターが赤属性なら耐久値+15、それ以外なら攻撃値+12
G.14	赤	R	ガルド	巨人族	—	●	—	—	—	◆◆◆◆	3	10	10	【戦闘時】	攻撃値に(あなたのデッキ枚数)をプラスし、耐久値に(あなたの捨て山枚数)をプラスする
G.15	赤	VR	カリバーホーン	獣族	—	—	—	—	—	◆	1	9	14	【戦闘時】	攻撃値に(あなたの配置モンスター数)×4をプラスする
G.16	赤	C	ンキエー	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	15	14	【戦闘時】	赤マスで戦闘を行なう場合、攻撃値+12 ★赤マス以外で戦闘を行なう場合、耐久値+6
G.17	赤	C	ウォリアー	戦人族	●	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	18	12	【戦闘支援】モンスター	【戦闘支援】カードに使用できる ★攻撃値+10
G.18	赤	UC	サラマンダー	電族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	14	15	【戦闘時】	攻撃値に(あなたのライフ数)×2をプラスする
G.19	赤	C	クマゴロウ	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	16	14	【戦闘支援】モンスター	【戦闘支援】カードに使用できる ★即死無効 耐久値+6
G.20	赤	UC	ブレードタイガー	獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	18	12	【戦闘時】	避け無効 ★攻撃成功時、このモンスターの耐久値に(与えたダメージ数)をプラスする

No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
1	赤	R	スカルプ	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	14	14	【戦勝時】	攻撃成功時、このターンの移動数×10%の確率で、対戦モンスターを即死させる
2	赤	UC	ラブリア(冬)	植物族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	16	13	【戦勝時】	対戦モンスターの耐久値が26以上の場合、攻撃成功時、対戦モンスターを即死させる
3	赤	C	ジラコバルト	亜電族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	10	16	【戦勝時】	対戦モンスターが【戦勝時】発動能力を持つ場合、攻撃成功時、対戦モンスターを即死させる
4	赤	R	バリエリクアラ	精霊族	—	●	●	—	—	◆◆◆	2	13	12	【戦勝時】	先制 ★先制能力を持った対戦モンスターの攻撃を避ける
5	赤	UC	パールハウンド	獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	10	16	【戦勝時】	攻撃値に(対戦相手の配置モンスター数)×3をプラスする
6	赤	SR	スタップスボーク	邪心族	—	—	—	—	—	◆	1	17	13	【戦勝時】	避け無効 ★邪心族と精霊族【戦勝時】カードに使用できる ★邪心族の場合、(支援モンスター)の攻撃値を上乗せする ★精霊族の場合、(支援モンスター)の耐久値を上乗せする
7	赤	C	ベビードラ	竜族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	15	15	【戦勝時】	【戦勝時】カードに使用できる ★避け無効 攻撃値+6
8	赤	VR	ナガ	邪心族	—	●	—	—	—	◆◆◆	2	16	13	【戦勝時】	【戦勝時】カードの支援効果を2倍にする
9	赤	UC	レッド・ジュエル	精霊族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	2	2	【戦勝開始時】	対戦モンスターの攻撃値と耐久値および【戦勝時】発動能力をコピーする
10	赤	UC	ラブリア(春)	植物族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	13	16	【戦勝時】	対戦モンスターの攻撃値が29以上の場合、先制および攻撃成功時、対戦モンスターを即死させる
11	赤	C	ジラクリムソン	亜電族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	12	16	【戦勝時】	対戦モンスターが【戦勝時】発動能力を持つ場合、攻撃値に2をプラスする
12	赤	C	ジラオーカー	亜電族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	17	14	【戦勝時】	対戦モンスターが【戦勝時】発動能力を持つ場合、先制能力を持つ
13	赤	R	バスタートル	亜電族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	17	15	【戦勝時】	相手のカードを【戦勝時】カードに使用できる ★攻撃成功時、(支援モンスターの攻撃値)×3%の確率で対戦モンスターを即死させる ★(支援モンスター)の耐久値×3%の確率で攻撃を避ける
14	赤	R	ボルカノ	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	13	12	【戦勝時】	先制 ★避け無効
15	赤	VR	レッド・アイズ	竜族	—	—	—	—	—	◆◆◆	1	15	15	【戦勝時】	【戦勝時】カードを使用しない場合、攻撃値と耐久値に10をプラスする
16	赤	UC	マグナード	巨人族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	13	13	【戦勝時】	攻撃値に(対戦相手の手札枚数)×3をプラスする ★耐久値に(あなたの手札枚数)×3をプラスする
17	赤	R	ドラゴロク	竜族	—	—	—	—	—	◆	1	14	14	【手札】	このカードが手札にある間、配置モンスターを通過する度、このモンスターの基本攻撃値と基本耐久値に2をプラスする ★★上昇する値の上限は30まで
18	赤	R	グラディウス	邪心族	●	—	—	●	—	◆	1	11	14	【手札】	このカードが手札にある間、同属性カードを3回連続で使用した場合、このモンスターの基本攻撃値に20をプラスする ★★上昇する値の上限は60まで
19	赤	UC	魔法剣客	戦人族	—	●	—	●	—	◆◆◆	4	14	17	【戦勝時】	攻撃値に(対戦相手の攻撃値の半分)をプラスする
20	赤	UC	エリフォート	獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	18	11	【移動後】	このモンスターで通過した対立モンスター1体の基本耐久値を3/4にする
21	赤	UC	ガーディアン	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	12	18	【配置中】	配置している間、このモンスターの周囲2マス以内にいる全モンスターの基本耐久値に、援護効果として4をプラスする
22	赤	SR	鬼神	邪心族	—	●	—	●	—	◆	1	13	13	【戦勝時】	【戦勝時】カードを使用しない場合、攻撃値と耐久値に(あなたの手札枚数)×7をプラスする ★★能力を使用した場合、手札にあるカードはすべて破壊される(宛別同一文字)
23	赤	VR	バリエリク燕	精霊族	—	●	●	●	—	◆◆◆	4	13	17	【戦勝時】	モンスターカードを【戦勝時】カードに使用できる ★あなたと対戦相手の【戦勝時】カードが同属性の場合、両者の【戦勝時】カードを無効化し、攻撃値の3倍にする(宛別同一文字)
24	赤	UC	レッドバズル	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	15	15	【配置後】	好きな枚数の手札を捨て、(捨てた枚数)分、デッキから赤属性カードをランダムで手札に加える ★★手札に加えたカードの基本攻撃値に3をプラスする ★★上昇する値の上限は30まで
25	赤	R	ウォーナイト	戦人族	●	—	—	—	—	◆◆◆	3	11	15	【戦勝時】	攻撃値に手札にある赤属性モンスターカード2枚の攻撃値をランダムで上乗せする
特殊能力・効果															
No.	属性	稀少度	名称	種族	騎士	東方	乙女	剣	タイム	移動宝石	移動値	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
1	緑	C	バウクル	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	14	13	【移動後】	好きな手札を1枚捨て、対立相手一人の手札から、カード1枚をランダムで破壊する
2	緑	R	タワー	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	12	15	【配置後】	好きな手札を1枚捨て、対立相手一人の手札から、カード1枚を選び手札に加える ★★手札に加えたカードは、使用後破壊される
3	緑	R	リブラン	昆虫族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	0	9	【戦勝時】	緑属性以外のモンスターの攻撃を反射する
4	緑	C	チャイリン	珍獣族	—	—	●	—	—	◆◆◆	4	17	15	【戦勝勝利時】	戦勝したマスの周囲1マスすべてに、このモンスターが増殖する
5	緑	UC	ピックル	珍獣族	—	—	●	—	—	◆◆◆	4	16	16	【移動後】	選んだ対立相手一人に後時戦勝を行なう場合、相手の手札から、攻撃値を上昇させる【戦勝時】モンスターカード1枚を破壊する
6	緑	UC	パン	珍獣族	—	—	●	—	—	◆◆◆	4	15	15	【移動後】	選んだ対立相手一人に後時戦勝を行なう場合、相手の手札から、先制を付加する【戦勝時】モンスターカード1枚を破壊する
7	緑	UC	ルーン	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	16	14	【移動後】	選んだ対立相手一人に後時戦勝を行なう場合、相手の手札から、耐久値を上昇させる【戦勝時】モンスターカード1枚を破壊する
8	緑	C	コングボス	獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	14	17	【戦勝時】	【戦勝時】カードに使用できる ★攻撃値+10
9	緑	R	リッシー	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	17	13	【配置中】	配置している間、あなたの戦勝モンスターの基本耐久値に、援護効果として2をプラスする
10	緑	R	ウッデン	植物族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	10	10	【配置中】	緑マスに配置している間、あなたの戦勝モンスターの基本攻撃値に、援護効果として2をプラスする
11	緑	SR	クワガタス	昆虫族	—	—	—	—	—	◆◆◆	1	1	1	【手札】	このカードが手札にある間、あなた以外のプレイヤーがカードを使用する度、このモンスターの基本攻撃値と基本耐久値に1をプラスする ★★NEXT札にある場合も数値が上昇する ★★上昇する値の上限は60まで
12	緑	C	レイコーン	獣族	—	●	—	—	—	◆◆◆	4	14	16	【戦勝時】	対戦モンスターの攻撃値と耐久値を入れ換える
13	緑	R	鬼ブル	巨人族	—	●	—	—	—	◆◆◆	3	14	14	【移動中】	すべてのマスを無条件で移動できる
14	緑	VR	プリスト伯爵	邪心族	●	—	—	—	—	◆◆◆	4	10	17	【戦勝時】	周囲1マス以内のすべての配置モンスターの攻撃値を、このモンスターに上乗せする
15	緑	C	ビノ	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	15	14	【戦勝開始時】	このモンスターの攻撃値と耐久値が両方とも18以下の場合、対戦相手は【戦勝時】モンスターカードを使用できない
16	緑	C	アマソーネ	戦人族	—	—	●	—	—	◆◆◆	3	17	12	【戦勝時】	【戦勝時】カードに使用できる ★先制
17	緑	UC	カブツ	昆虫族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	15	17	【戦勝時】	【戦勝時】カードに使用できる ★耐久値+10
18	緑	C	レックスセーバー	亜電族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	17	14	【戦勝時】	このモンスターの基本攻撃値と基本耐久値に5をプラスする ★★上昇する値の上限は30まで
19	緑	C	ハコリス	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	14	12	【戦勝時】	【戦勝時】カードに使用できる ★耐久値+3 (対戦モンスターの攻撃値)×2%の確率で攻撃を避ける
20	緑	C	リーン	珍獣族	—	—	●	—	—	◆◆◆	4	14	16	【移動後】	好きな手札を1枚捨て、対立相手一人のデッキから【戦勝時】発動能力を持つモンスターカード1枚を、ランダムで手札に加える ★★手札に加えたカードは、使用後破壊される
21	緑	SR	アラクノフォビア	昆虫族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	18	11	【戦勝時】	避け無効 ★(対戦モンスターの攻撃値+20 %)の確率で攻撃を避ける
22	緑	UC	フリエーキー	邪心族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	16	15	【戦勝時】	避け無効 ★【戦勝時】カードを使用しない場合、対戦相手と同じ【戦勝時】カードを使用する
23	緑	R	古代の歩兵	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	17	12	【移動後】	捨て山にあるすべてのモンスターカードの基本攻撃値と基本耐久値に2をプラスする ★★上昇する値の上限は30まで
24	緑	R	現世の歩兵	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	12	17	【配置後】	手札にあるすべてのモンスターカードの基本攻撃値と基本耐久値に4をプラスする ★★上昇する値の上限は30まで
25	緑	UC	オロチ	精霊族	—	●	—	—	—	◆◆◆	3	13	16	【配置後】	対立相手一人のデッキから、【戦勝時】モンスターカード1枚を複製し、手札に加える ★★手札に加えたカードは、使用後破壊される
26	緑	UC	カミール	邪心族	—	—	●	—	—	◆◆◆	2	17	13	【移動後】	止まったマスから周囲3マス以内にいる配置モンスターを、ターン終了時に消滅させる ★★プレイヤーのいるモンスターは対象にならない
27	緑	VR	ケイオスウォール	植物族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	18	12	【配置後】	好きな手札を1枚捨て、捨てたモンスターの耐久値を、このモンスターに上乗せする ★★上昇する値の上限は60まで
28	緑	C	ロータン	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	16	15	【戦勝時】	【戦勝時】カードに使用できる ★即死無効 耐久値+6
29	緑	UC	キノビビ世	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	13	16	【配置後】	周囲3マス以内の対立モンスター1体を選び、そのモンスターの基本攻撃値を0にする
30	緑	UC	ナイトキャット	獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	14	17	【戦勝時】	即死無効 ★攻撃成功時、珍獣族の対戦モンスターを即死させる
31	緑	C	ポッコロ	珍獣族	—	—	●	—	—	◆◆◆	4	16	14	【移動後】	好きな手札を1枚捨て、対立相手一人のデッキから【戦勝時】カード1枚を、ランダムで手札に加える ★★手札に加えたカードは、使用後破壊される
32	緑	C	ユニコーン	精霊族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	10	13	【戦勝時】	あなたと対戦相手のモンスターの基本攻撃値を入れ換える
33	緑	R	ワーム	亜電族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	17	14	【配置後】	対立相手一人のデッキから、配置したマスと同属性のカード1枚をランダムで複製し、手札に加える ★★手札に加えたカードは、使用後破壊される
34	緑	VR	時空の歩兵	機械族	—	—	—	—	—	◆	1	11	11	【配置後】	無属性マスに配置後、このモンスターが通過される度、デッキ・手札、捨て山にあるすべてのモンスターカードの基本攻撃値と基本耐久値に1をプラスする ★★上昇する値の上限は30まで
35	緑	R	未来の歩兵	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	18	16	【戦勝勝利時】	デッキにあるすべてのモンスターカードの基本攻撃値と基本耐久値に3をプラスする ★★上昇する値の上限は30まで
36	緑	R	ミスティクワン	昆虫族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	12	13	【配置中】	配置している間、あなたの昆虫族のモンスターの基本攻撃値と基本耐久値に、援護効果として2をプラスする
37	緑	SR	クインセクト	昆虫族	—	—	—	—	—	◆◆◆	2	20	10	【移動中】	このモンスターで通過したマスに、デッキにある昆虫族のモンスターをランダムで配置する
38	緑	VR	マンティガン	昆虫族	—	—	—	—	—	◆	1	7	7	【戦勝時】	基本攻撃値と基本耐久値が2倍になる
39	緑	UC	ギャツ	植物族	—	—	—	—	—	◆◆◆	3	13	16	【戦勝時】	後攻 ★対戦モンスターの攻撃を受けた場合、攻撃値が2倍になる
40	緑	R	コアラ先生	珍獣族	—	—	—	—	-5	◆◆◆	2	15	12	【移動後】	捨て山にあるモンスターカード1枚を選び、周囲3マス以内の好きなマスに配置する ★★配置後能力は使用できない ★★配置したモンスターカードは、破壊される
41	緑	UC	ガブラント	植物族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	13	17	【戦勝時】	攻撃成功時、竜族と昆虫族の対戦モンスターを即死させる ★即死させたモンスターの基本攻撃値と基本耐久値に5をプラスし、手札に加える ★★手札に加えたカードは、使用後破壊される
42	緑	UC	レイクワン	精霊族	—	●	—	—	—	◆◆◆	4	16	12	【戦勝時】	あなたと対戦相手のモンスターの基本耐久値を入れ換える
43	緑	UC	KP	獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	16	17	【配置中】	配置している間、あなたの行動開始時、あなたの周囲2マス以内のプレイヤーと配置モンスターを吹き飛ばす
44	緑	R	サボー	植物族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	15	16	【配置中】	緑マスに配置している間、あなた以外のプレイヤーが無条件移動・レポート移動を行なう度、あなたの全配置モンスターの基本耐久値に2をプラスする ★★上昇する値の上限は30まで
45	緑	UC	グリーンバズル	機械族	—	—	—	—	—	◆◆◆	4	15	15	【配置後】	好きな枚数の手札を捨て、(捨てた枚数)分、デッキから緑属性カードをランダムで手札に加える ★★手札に加えたカードの基本攻撃値に3をプラスする ★★上昇する値の上限は30まで
特殊能力・効果															
No.	属性	稀少度	名称	能力発動条件	タイム	特殊能力・効果									
1	青	UC	イカロスウィング	【マップ上魔法】	—	この魔法を唱えたターン、あなたのモンスターは無属性移動が行なえる									
2	青	UC	女神の息吹	【マップ上魔法】	—	あなたが対立相手一人を選び、そのプレイヤーのデッキをゲームが開始された時の状態に戻す									
3	青	VR	破壊の業火	【マップ上魔法】	—	ターン終了時、あなたが持っているマスと同属性のカードを、全プレイヤーの持ち札から破壊する ★★無属性マスで発動した場合は、【マップ上魔法】カードが【戦勝時】カードの対象になる									
4	青	C	メイジバラサイト	【マップ上魔法】	—	ターン終了時、無属性移動と無条件移動ができるモンスターカードを、すべてのプレイヤーの持ち札から破壊する									

No.	属性	稀少度	名称	能力発動条件	タイム	特殊な効果
VR	R	絶命の波動	【マップ上魔法】	—	ターン終了時、あなたが選んだ属性の配置モンスターをすべて消滅させる ★※プレイヤーのいるモンスターは対象にならない	
R	R	ディスプレイス	【マップ上魔法】	—	ターン終了時、あなたの全配置モンスターが、あなたがいるマスのモンスターに変わる ★※この効果は2ターン持続する	
R	R	天変地異	【マップ上魔法】	—	この魔法を唱えてから3ターンの間、すべてのほころの周囲2マス以内に存在するものを数マス吹き飛ばす	
C	R	魔法反射	【手札】	—	このカードが手札にある間、対立相手あなたがたに唱えてきた魔法を反射できる ★※魔法を反射した場合、このカードは破壊される	
UC	R	天女の羽衣	【マップ上魔法】	—	好きな手札を1枚捨て、5マスのテレポートを行なう	
R	R	盗賊の手	【マップ上魔法】	-10	対立相手一人のデッキから、最もレアリティの高いカード1枚を複製し、手札に加える ★※手札に加えたカードは、使用後破壊される	
R	R	転生の宴	【マップ上魔法】	—	好きな手札を1枚捨て、デッキからカード1枚を選び手札に加える	
UC	R	挑戦状	【マップ上魔法】	—	8マスの隣1番近くの対立モンスターのいるマスに、ランダムでテレポートを行なう	
C	R	守護の光	【マップ上魔法】	—	この魔法を唱えてから3ターンの間、あなたは魔法の対象にならない	
C	R	死人召喚	【マップ上魔法】	-5	配置されているモンスター 1体をランダムで複製し、手札に加える ★※手札に加えたカードは、使用後破壊される	
R	R	異形の力	【マップ上魔法】	—	好きな枚数の手札を捨て、(捨てた枚数+1枚分)の【戦闘支援】カードを、ランダムで手札に加える ★※デッキに無いカードも対象になる ★※手札に加えたカードは、使用後破壊される	
SR	R	守護天使	【手札】	—	このカードが手札にある間、あなたの戦闘モンスターの基本攻撃値と基本耐久値に、補強効果として4枚プラスする ★※上昇する値の上限は30まで	
R	R	人魚の涙	【マップ上魔法】	-10	好きな手札を1枚捨て、捨て山からカード2枚をランダムで手札に加える ★※手札に加えたカードは、使用後破壊される	
R	R	異界の扉	【マップ上魔法】	—	ほころ1つを選び、そのほころの周囲8マスにランダムでテレポートを行なう	
UC	R	劇の事	【マップ上魔法】	—	この魔法を唱えてから3ターンの間、移動速度・配置速度・泳動速度・テレポート速度が上がる	
UC	R	機械の翼	【マップ上魔法】	—	好きな手札を1枚捨て、この魔法を唱えたターン中、モンスターで移動する度(2マス以内)のテレポートが行なえる ★※テレポートで移動した場合は移動と見えない	
VR	R	断罪の矢	【マップ上魔法】	—	このターンの戦闘開始時、【戦闘支援】カード2枚を、ランダムで手札に加える ★※デッキに無いカードも対象になる ★※手札に加えたカードは、使用後破壊される	
R	R	複製の技法	【マップ上魔法】	—	手札にある同種カード2枚を選び、移動値以外の数値を入れ替える	
UC	R	エルフの秘宝	【マップ上魔法】	—	0から3マスのランダムテレポートを2回行なう	
UC	R	呪術師の祈り	【マップ上魔法】	—	周囲4マス以内にいる配置モンスター 1体を選び、そのモンスターの基本攻撃値と基本耐久値を16にする ★※あなたがいるマスのモンスターも対象になる	
UC	R	便利なお宝	【マップ上魔法】	—	好きな属性のレア以上のカード1枚をランダムで手札に加える ★※デッキに無いカードも対象になる ★※手札に加えたカードは、使用後破壊される	

No.	属	名称	種族	開	襲	乙	刻	タ	移動宝石	移	攻	耐	能力変動	特殊能力・効果
ex.01	黄	ヘパナタウルス	精霊族	●	—	—	—	—	◆◆	4	17	15	【移動中】	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる
ex.02	黄	アエルン	邪魔族	—	—	—	—	—	◆	4	18	13	【移動中】	基本の移動値に加え、青1マスを移動できる
ex.03	青	漆黒の美貌	海洋族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	14	14	【移動中】	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる
ex.04	赤	ワルキューレゾ	精霊族	—	●	—	—	—	◆◆◆◆	4	16	12	【移動中】	基本の移動値に加え、緑1マスを移動できる
		クワス	昆虫族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	15	18	【移動中】	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる
ex.06	赤	サラマンダー-MX	竜族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	2	16	14	【移動中】	無属性移動が行える ★【戦闘中】発動 攻撃値に(このターンの移動数)をプラスする ※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する
ex.07	青	エンペラー(絆)	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	16	14	【移動中】	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる ★【戦闘勝利時】発動 基本耐久値に3をプラスする
		プレストナイト	戦人族	●	—	—	—	—	◆◆◆◆	3	17	11	【戦闘時】	攻撃成功時、(対戦モンスターの攻撃値) - %の確率で対戦モンスターを即死させる
ex.09	黄	R ジャンフィーニ	珍獣族	—	—	—	●	—	◆◆◆◆	3	16	17	【戦闘終了時】	あなただけの行動開始時、周囲3マス以内のモンスター1体を選び、そのモンスターの周囲2マス以内にリポートカードを行なう
		R エンペラー(愛)	珍獣族	—	—	—	—	—	◆◆◆◆	4	15	15	【戦闘時】	エンペラーとエンペラー(絆)を【戦闘支援】カードに使用する ★エンペラーとエンペラー(絆)を【戦闘支援】カードに使用した場合、攻撃値と耐久値に15をプラスする

No.	属性	移動量	攻	耐
7	魔法剣士	◆◆◆	17	16
11	キラーレディ	◆◆◆	17	11
14	インフィニティ	◆◆◆	18	11
17	スラダブラ	◆◆◆◆	16	13
N.2	ピリス	◆◆◆	18	10
N.9	ダゴナイト	◆◆◆	14	15
E.1	セラフィールカ	◆	17	17
W.1	大使長クハス		8	8
W.5	剣のロレンス	◆	10	10
ex.09	シャンフィニー	◆◆◆	16	17
leg.2	ミスラッシャー	◆◆◆	18	16
37	アーマーアント	◆◆◆	12	12
39	アサシン	◆◆◆◆	11	14
41	バルキリー	◆◆◆◆	13	15
44	グラディエーター	◆◆◆◆	11	15
46	バルキリーサラ	◆◆◆◆	13	12
54	グラディエーター	◆◆◆◆	11	14
55	魔法剣客	◆◆◆◆	14	17
58	魔剣	◆◆◆◆	13	13
59	バルキリー燕	◆◆◆◆	13	17
64	ウルキューゼロ	◆◆◆◆	16	12
65	紋の章	◆◆◆◆	15	15
67	バルキリー雀	◆◆◆◆	10	10
66	草雉の燕	◆◆◆◆	13	10
68	冥剣ユラナス	◆◆◆◆	8	14
	龍王の影	◆◆◆◆	10	17

No.	名 称	タイム
C1	プロトタイプ	-5
leg.1	セクションール	-5
W.7	ボロコロ	-5
30	マーメイド	-5
81	シータング	-5
16	シーミラー	-5
88	レットザガ	-5
11	スケーリーイター	-5
131	ネボン	-5
E18	クワツツバ	-5
W.17	隼丸	-5
99	コアラ先生	-5
99	死に召染	-5
99	真主の城	-5
22	ディーゼルシーカー	-10
W.44	人魚の手	-10
43	盗賊の涙	-10

【覇王の剣】の能力対象となる「剣を持つモンスター」26体をまとめてリストアップ。タイムコスト入りのコストカード17枚と共に一覧表を掲載しておくので、速見表として役立ててもらいたい。

各ホールには、本モードを有利に進められるようになるプレゼントボックス(以下P-BOX)が存在するが、1回のバットでBOXすべてを回収することは不可能だ。アイテムを回収しつつ、高得点を獲得できるルートを発見せよ!



プレゼントボックスを取りつつカップインを狙え

「パターゴルフ」モード

新モード・新仕様が 徹底解説!



©SEGA,2004,2005

Sega is the official licensee of the Taiheiyō Club for the SEGA GOLFCLUB products. Sega is the official licensee of the St Andrews Links for the SEGA GOLFCLUB products. All purchases of the products bearing the official St Andrews logo make a contribution to the preservation and maintenance of the historic Links at St Andrews.

セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー バージョン2005

■メーカー：セガ

■ジャンル：ゴルフ

■操作方法：クラブスイッチ+タッチパネル

■発売日：2005年6月(稼働中)

■使用基板：Chihiro™

Text:たてしゅ



奥にあるP-BOXを取りつつ、傾斜を利用してカップイン! なお、リング状の得点アイテムは金が400点、銀が200点、そして銅が100点となっているので覚えておこう。

また、奥の黄色い部分にボールが触れるほど得点が高くなるので、稼ぐ人は必ずここを狙って打とう。

直接カップへの最短距離を狙わずに、奥の傾斜を利用して、ボールを戻してカップに入れる練習を必ずしておこう。以後のホールでもこのテクニックを利用する場面は頻繁に登場するからだ。

2nd HOLE



階段状のコースを下っていく際に、どこでボールが跳ね返るかを極めるのが最大のポイント。このホールはとにかく何度も繰り返しプレイして、カップに入るポイントを探し出していくしかない。得点を稼ぎつつクリアするのは難しいが、貴重なアイテム(本モード専用)が用意されている。確実に取れるルートを見付け出せ!

5th HOLE

各モードに用意されたアイテムを集めよう!!

今回新たに追加された、店内のプレイヤー同士によるアイテムの交換機能。以前よりも個性的かつ魅力的なアイテムが増えたこともあり、ぜひとも利用して効率よくコレクションをしていきたいところだ。ただし、下図のようにコスチュームおよびアクセサリ類はお互いの性別が異

なると交換できない。また、同じ物を2個持つことはできないことも覚えておこう。

なお、「パターゴルフ」モード内にあるP-BOXの中身は、「クラブスイッチを引いてから、5秒間だけバットラインを表示する」といった具合に、本モードでのみ効果を発揮するものが入っている。



アイテム交換の壁



9th HOLE



外壁沿いに強めに打ち、P-BOX・ポイントを稼いでいこう。ボールの威力が無くなり、中央のカップに降下していくポイントさえ分かれば、カップインすること自体はさほど難しくもないのだ。

写真に示した参考ラインのように、カジノのルーレットのようなイメージで外壁沿いにボールを打ち、カップを狙っていくホールだ。ここではボールを打つ向きを固定して、強弱だけを調整しながらカップに入るポイントを探していくのがベスト。どの地点からボールが失速するかを見極める!



ショットの正確さで勝負!

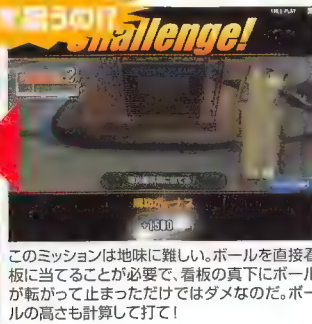
「チャレンジミッション」モード

目標地点が狭いミッションでは、正確なコントロールが要求される。乗せる必要はないので手前から転がした方が成功率は高い。

バンカーに打ち込むミッションではウッドを使うとよい。手前に着地するように距離を調節して打ってしまえば、あとは自然に転がってバンカーへ到達するのを待つだけだ!

本モード攻略の最重要ポイント
はクラブの選択方法にある。飛距離よりも方向などの正確さが要求されるので、ウッドよりもアイアンを優先して使うのがオススメだ。ウッドに比べバウンド後にあまり転がらない分、飛距離が計算しやすい利点があるからだ。またステイジによっては強制的にボールにスピニングがかかることがあるので、これらの表示は絶対に見落とさないようにすること!

なお、本モードではチャレンジごとに天候が固定されていることも覚えておこう。



このミッションは地味に難しい。ボールを直接看板に当てる必要がある。看板の真下にボールが転がって止まっただけではダメなのだ。ボールの高さも計算して打て!

スコアメイクの「天敵」を克服せよ!!

天候システム講座



雨天時はボールが転がらないことを利用してピンそばを思い切って狙うべし! 難度の高いコースでは、逆に雨になった方がグリーンを狙う際は断然有利になるのだ。

雨天時の特徴は、何といってもボールの飛距離がダウンすることだ。さらに同じ雨でも降り方に強弱があり、それぞれ影響力が異なる点に注意しよう。また、ボールが空中にあるときも雨の場合は距離が落ちてしまうので、必ずこの口ス分も計算してプレイしよう。

もう一つの大切なポイントは、途中で雨がやんだ直後の1ホールもボールが転がりにくい状態が持続していることだ。なお、この状態は2ホール後になると完全に無くなるので、晴天のコンディションに回復するまでの所要時間は1ホール分と覚えておこう!

雨の最中は攻略が厳しくなるのだ

鉄則! 雨天時の注意事項!!

- 雨にも強弱がある!
- 空中のボールも影響を受けて飛距離ダウン!
- とにかくボールが転がらない!
- 雨が止んだ直後もボールが転がらない!



雨が止んでも、直後の1ホール分の間だけは地面が濡れているため距離が伸びない。特にバットの際には忘れがちなので注意すること。下りのラインでも強めに打っていき!



「バターゴルフ」モードにおいては、天候によるコンディションの変化は全く無い。常に晴れの状態なので、純粹に方向と強弱の調整だけで勝敗が決まるのだ。

以上、天候システムの特徴は理解できたかな? 雨にも負けず、風にも負けずに精進せよ!

けかという、必ずしもそうとは限らない。特に元々グリーン上でボールが止まりにくい上級コースでは、逆に雨の方がピンそばを思い切って狙えるので有利になるのだ。これも必ず覚えておこう。

キミたちの挑戦を

待ってるぜ!!

緊急告知!

ARCADIA オープン 開催決定!!

上位入賞者には、その栄誉を称える特典を用意しているので、今から腕を磨いておいてほしい。キミは誰と戦うのぞ!

大会名称: ARCADIA オープン
競合内容: 3ホールでのトータルスコア(スコアが同点の場合はポイントで優劣を決する。ポイントも同じ場合は同着とする)
開催期間: 2005年8月26日10:00~9月4日23:45
大会HP: <http://sega-golfclub.com/>



幼き姫の見る夢は—
『虫姫たま』ストーリー

パズル!

虫
姫
X
たま



今度はパズルで「行つてきまうす」

大人気のシューティングゲーム
『虫姫さま』が何とパズルゲーム
になった!? 気になる内容とス
トーリーをいち早く紹介しよう!

パズル! 虫姫たま

■メーカー: ケイブ/AMI

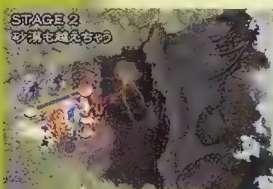
■ジャンル: パズルゲーム

■操作方法: 8方向レバー

■発売日: 2005年9月予定

■使用基板: —

© 2005 CAVE CO., LTD



レコ姫が、
泣いて—

今度の旅は、ちょっとお気楽? 森の奥へ
と、カプタンたちを探して突き進め!

大人気のシューティングゲーム
『虫姫さま』が何とパズルゲーム
になった!? 気になる内容とス
トーリーをいち早く紹介しよう!

今なお人気のシューティ
ンゲーム『虫姫さま』の主
人公レコ姫が、今度は何とパ
ズルゲームで快進撃! 甲獣
の子供「カプタン」たちを助け
るための、新しい旅が始まるぞ。
本作のプレイに使うのは、
レバー一本のみ。ゲーム内容は
シンプルだが、それだけにこ
まらず、やり込める要素が多
く入っているぞ。『虫姫さま』
は森の奥まで行けなかったと
いう人も、今度は大丈夫!?

パズルゲームで
『虫姫さま』を
遊ぼう!!

レコ姫が、
泣いて—



笑って—

跳びはねる!



画面左のレコ姫が見
せる豊富なアクション&ボ
イスに注目! メイン
であるパズルがおそろ
かになっちゃうかも?

次号は操作方法や
システムを公開!



編集K

ちくわ

このキャラクターは、

ちくわ

は「レコ姫」の

編集K

レバー一本のみの

ス

ツのルート分岐

ちくわ

ちくわ

編集K

ちくわ

ちくわ

編集K

ちくわ

ちくわ

編集K

ちくわ

ちくわ

編集K

ちくわ

ちくわ

編集K

ライターちくわ

ライターちくわ

ライターちくわ

ライターちくわ

ライターちくわ

ライターちくわ

ライターちくわ

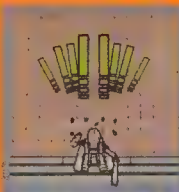
ライターちくわ

操作方法を 垂れ流すゾ

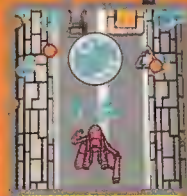


ゲームスタート時のカスタマイズ画面で「自機の速度」と「ウェポンの種類」を選択可能。ゲーム中は自機の数もウェポンも変更不可なので、慎重に選ぶこと。重要なことを忘れていた！自機は敵機と重なってもダメージを受けないYO！

サブウェポン



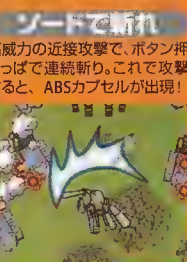
ワイドショット
初期は2WAY、パワーアップで最大8WAYに拡大。



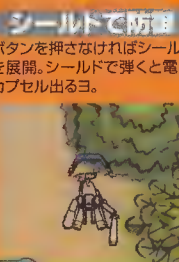
シャボン玉
大小のバブル弾。小バブルは画面に停滞すりぬ。



123レーザー
敵機の破壊力を持つ！見た目もカッコいい！

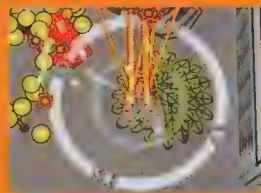


ソードで斬れ
高威力の近接攻撃で、ボタン押しっぱで連続斬り。これで攻撃すると、ABSカプセルが出現！



シールドで防御
ボタンを押さなければシールドを展開。シールドで弾くと電波カプセル出るヨ。

激しく乙ですアブゾネット



「アブゾネットゲージ」を消費し、自機の周囲にABSフィールドを展開する。まずは敵弾に固まらなければ使ってみれ、無敵になつたら。



得点アイテム。ソードで斬っていくと……？

アイテム大杉



ショットの強化。どの武装も最大7段階まで。



アンテナの本数が増える。稼ぎの一助に。



ABSゲージがフルになる。いつでも発射準備完了！

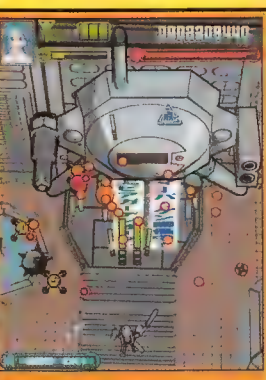


一定時間シールドが出現するヨ。ウレシイネ。

完全新作シューティング登場！ 1ページでスマン……OFL

あの『カオスフィールド』を開発したマイルストーンの新作は、電波系シューティングゲームだったんだよ！

独特の世界観がプレイヤーに強烈なインパクトを与える『ラジルギ』。内容をブチャケると、オーソドックスな縦シューなんだクマー（・ω・）。ゲーセンで見かけたらコイン一個入れてくれよな。でも、見かけなかったら……。ウワアアア（つム）



ストーリーにも注目

テロリスト、電波女子高生、端末スーツが密接に絡み合う!? 日本の10年後はきっとこんな世界になっていることは間違いなかとす。

キモくない画面の見方

さりげなく表示項目が多い『ラジルギ』。ここで画面の見方を覚えておかないと、何が何やらマジヤベエぞ。きちんと勉強し！

アンテナ

アンテナの本数が圏外〜バリ3まで増えるに連れ、得点倍率がアップしていく。アンテナを増やすには電波カプセルの回収が必要だ。また、アンテナは一定時間電波カプセルを取らないと下にあるゲージが減っていく。ゲージが無くなると倍率も落ちていく。

バッテリー表示

プレイヤーのライフを表しているのがこのゲージ。ゼロになるとゲームオーバー（・ω・）

ABSカプセル

これを集めるとアブゾネットゲージがたまると。敵を倒したり、ソードで敵を斬るとカプセルは出現。自動回収されるので追い回す必要ナッシング。



スコア

この意味が分からない人はおらんだろう。そう、得点だ。一応解説しておくくと敵を破壊したときや敵にショットを撃ち込んだ際に加算されるぞい。

電波カプセル

シールドで敵弾を弾いたり、ABSフィールドを敵に重ねることなどで出現する。これをゲットするとアンテナが増えていくゾ。これも自動的に回収されるので夜も安心(?)。まあ電波なんてあんまり受信したくないが……。

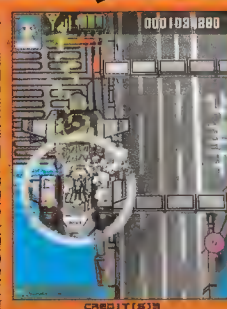
アブゾネットゲージ

自機が無敵になるアブゾネットを使用するために必要なゲージだ。アブゾネットは、このゲージを丸々一本消費し、ストックできないのでどんどん使った方が得と思ひし。また、スコア稼ぎの重要なファクターになることは間違い無いだろう。

『ラジルギ』の稼ぎ、略してラジカセ



倍率掛かってマジヨイ



敵にアブゾネットを突動で

稼ぎを重視したスタイルだと、意外と生き残りやすい『ラジルギ』。ラジカセスタイルで生き残り！

闘劇'05 SUPER BATTLE DVD

アーケード対戦格闘ゲームの祭典、ふたたび。
5月に開催された"闘劇'05"の熱戦の模様をDVD化!
世界クラスの闘いをとくにご覧あれ!!

Vol.1 絶賛発売中!!

『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』
『THE KING OF FIGHTERS NEO WAVE』

標準価格：6,090円（税込）

第一弾は、絶大な人気を誇る2D格闘、『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』と『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウエーブ』の熱戦をDVD2枚、およそ470分にわたって完全収録! 『ギルティギア』界のカリスマ(?) 小川、『KOF』の東西対決はファンならずとも必見!

EBDVD-00002 / 約470分 (2枚組) / 片面二層 / COLOR / MPEG2 / 複製不能 / STEREO / 4:3 / NTSC2
©2005 ENTERBRAIN, INC. ©SEGA CORPORATION / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
©SEGA CORPORATION / SNK PLAYMORE

Vol.2 2005年7月28日発売

『Virtua Fighter 4 Final Tuned』
『鉄拳5』

標準価格：6,090円（税込）

3D格闘ゲーム、『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』と『鉄拳5』を収録。若手の台頭著しい『バーチャファイター』の世代間対決。『鉄拳』最強と称される韓国選手の軌跡にも注目!
(※『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』は決勝トーナメント全試合、および本戦トーナメントの一部を収録)

EBDVD-00003 / 約280分 (2枚組) / 片面二層・片面一層 / COLOR / MPEG2 / 複製不能 / STEREO / 4:3 / NTSC2
©2005 ENTERBRAIN, INC. ©SEGA, 2004
©1994, 1995, 1996, 1999, 2001, 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

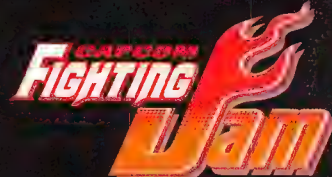
Vol.3 2005年8月25日発売

『ストリートファイターⅢ サードストライク』
『カプコン ファイティング ジャム』

標準価格：6,090円（税込）

カプコンが誇る2D格闘『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』と、新作『カプコンファイティングジャム』の全試合をDVD2枚にわたって収録。いまだ進化をつづける『ストⅢ』プレイヤーのテクニック、『CFJ』で結成された夢のタッグに注目するべし!

EBDVD-00004 / R未定 / 片面二層 / COLOR / MPEG2 / 複製不能 / STEREO / 4:3 / NTSC2
©2005 ENTERBRAIN, INC. ©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO., LTD. 2004, ©CAPCOM U.S.A., INC. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.



オレたちゲーセン族

続々登場のラインアップ!

超豪華7点セットで

80年代の名(迷)作たちが

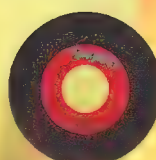
青春シズルたっぷり



“PlayStation 2” 専用ソフト

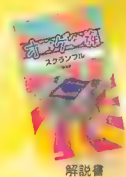


映像特典DVD



ゲームミュージックCD

3Disc + 歴史的資料の数々



解説書



公式ガイドブック



保存版インストカード



コレクションカード

かつて興過ぎたオレたち。

かつてつげようとして、

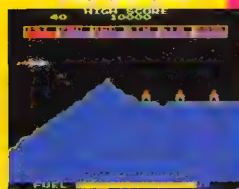
TVゲームらしかったあの頃。

TVゲームが

これだけ入って
標準価格
2,000円
(税込)

豪華7点セットで好評発売中!

スクランブル



©1981 2005 KONAMI
©2005 HAMSTER Co

クレイジー・クライマー



© 1980 Nihon Busan Co., Ltd.
© 2005 HAMSTER Co.

空手道



© G mode
© 2005 G mode/HAMSTER Co

タイムパイロット



© 1982 2005 KONAMI
© 2005 HAMSTER Co.

ムーンクレスタ



© 2005 HAMSTER Co.

ソニックウイングス



© 2005 HAMSTER Co.
© VIDEO SYSTEM

ファミ通 8/12号 好評発売中 定価350円(税込)

実況パワフルプロ野球12 サクラ大戦V ~さらば愛しき人よ~

最新情報 Xbox 360

攻略小冊子 第3次スーパーロボット大戦α ~終焉の銀河へ~

ファミ通 ファイナルファンタジーXII 最新情報

「刺客の聲」 零

©2005 SUSUMU MATSUSHITA

第3次スーパーロボット大戦α ~終焉の銀河へ~

148ページ別冊付録 PS2オールカタログ 発売中のPS2ソフトを完全紹介!!

ファミ通PS2 8月5日号 好評発売中!! 特別定価550円(税込)

プレイステーション2

©SEGA GAINAX / Project Eva・テレビ東京 ©1997 GAINAX / EVA製作委員会 ©1998-2003 CHARACTERS ©SEGA ALPHASUS CALTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME ©1999 カンタク・スタジオ ©1999 ジン・エン ©2000 アイス・エージェンシー ©2001 ディナミック企画 ©東映 ©東映アニメーション ©東北新社 ©BANDAI-VICTOR ©GAINAX ©エプソック エム・エム・プロダクション 2005

ファミ通 キューブ 9月号 絶賛発売中!! 特別価格650円(税込)

特別付録 マーチ!カービィのピーラボール

世帯前30センチ! どれか1コ入ってる!!

攻略小冊子 360 基本編

©2005 Pokémon. ©1985-2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. Developed by Gamecube

ファミ通 Xbox 日本で唯一のXbox専門誌

バイオハザード5 エプリーパーティ ワールドエアフォース(仮題) レッスルキングダム ランブルローズ ダブルエックス(仮題) 天外魔境 ZIRIA 遙かなるゾハンク

DEAD OR ALIVE 4 ナインティナイン・ナイツ フレームシティほか

Xbox情報満載! そのほか特集など、充実の内容!

9月号 好評発売中!! 特別定価630円(税込)

ファミ通Xbox360 Preview

今月もDVD2枚組! 超絶ゲーム番組をフルボリュームでお届け!

ファミ通Wave! 9月号

戦国BASARA

超痛快アクションを徹底解剖!

特別付録! 最新映像のオンハート!! ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン ワンダと巨像/サクラ大戦V ~さらば愛しき人よ~ 実況パワフルプロ野球12/アーマード・コアラストレイザンほか 俺たちの アニキ 水木・郎も登場!!

第3次スーパーロボット大戦α ~終焉の銀河へ~

大好評発売中!! 特別価格 1100円(税込)

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED

プレイステーション2

ワイルドアームズ ザ フォースデステイナー コンプリートガイド 好評発売中 A5判 定価1680円(本体1500円+税5%)

プレイステーション2

イリスのアトリエ エターナルマナ2 公式パーフェクトガイド 好評発売中/A5判/定価1785円(本体1700円+税5%)

ゲームキューブ

メトロイドプライム2 ダークエコーズ パーフェクトガイド 好評発売中/A5判/定価1575円(本体1500円+税5%)

ファミ通の攻略本最新情報は <http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/>

オトナファミ × ファミ通.com <http://www.famitsu.com>

“うまい棒Tシャツ” 候補デザインが勢揃い! もうチェックした!? をつくろう!



みんなで参加!! BEMANIシリーズ総合支援コーナー!!!

BEAT RAZING

beatmaniaIIDX + GUITARFREAKS & drummania + pop'n music

IIDXシリーズの新作もいよいよ稼働し、アツい夏がやってくる。そんな夏をさらに盛り上げる今回のBEAT RAZINGは、先月アルバムを発売した古川「good-cool」竜也氏のアルバム発売記念インタビュー! それに加え「DANCE86.4」の特別企画もお届けだ!

ベストアルバム発売記念!!

古川「good-cool」竜也インタビュー

コラボレーションで楽曲に新たな一面を

——今回のアルバムを作るきっかけは何でしょうか?

古川 僕の方から作りたいとアプローチしましたね。以前コラムの方にも書いたんですけど、「今年の抱負はアルバムを出すこと」って書いていたので(笑)。

——アルバムの方向性はどのように考えていましたか?

古川 自分で好きな曲と今までロングにしていなかった曲を、じっくり1曲ずつ聞かせるものを作りたいと思いました。でも、ただロングにするだけじゃなく、アルバムのタイトル通り全曲をワルトラにエキスパンドしています。

——今回はIIDXシリーズだけでなくポップンシリーズからも収録されていますか?

古川 どちらも5~6曲ずつあるんですが、あ、TAKAの名曲「Absolute(Ultimate Remix w/dj TAKA)」はどちらかな? この曲は、IIDXとポップンのバージョンが半々でどっちともとれるようになっているんですよ。

——ポップンに収録されたときも随分印象が変わってましたよね。

古川 ポップンの方は完全にハードロックでしたが、今回はTAKAのオリジナルバージョンとの融合をねらっています。ゲームをやっていて、覚えているフレーズってたくさんあるじゃないですか。そういう細かいフレーズを僕とTAKAがお互い弾き合っています。IIDXとポップンには入っていない、全く新しいアレンジも途中に入れました。

——では、どの曲も新録という形なんですか?

古川 今回CDに収録した曲は、今までロングで収録されたことが無い曲なので基本的には全部新録です。中にはカラッとアレンジを変えちゃった曲もありますね。それに、今回星野奏子ちゃんとコラボした曲はアルバム用に新たに書き下ろしています。

——制作に苦労した曲などはありましたか?

古川 僕は基本的に曲を作るときに苦しい思いをしたことがあまりないので、スケジュールと闘っていました(笑)。制作が決定してから発売するまでの期間がすごい短かったんですよ。できなかつたらどうするんだって話なんですけど(笑)、決まったからには何とでも6月24日に発売しなかつたので。苦労というとその辺りですね(笑)。

——TAKAさんをはじめ、アルバムでは数多くのアーティストとコラボレーションされていますが、参加されることになった

きっかけは?

古川 これは僕の方から、僕がスゴイと思う皆さんにお願ひして協力してもらいました。

——参加された方々も含めて、収録されている楽曲の中で気に入りの強い曲はありますか?

古川 1曲目の「Somebody Like You (House Remix)」は、自分ではかなり気に入ってますね。

——ボーカルがCHiCOさんですね。

古川 CHiCOちゃんは「ポップン12」いろはで「Into The Light」を歌ってらっしゃるんですが、最近気に入っているボーカリストです。

——元々ボーカリストの方なんですか?

古川 そうですね。ポップンライブで、彼女がSASEBO BROTHERSのコーラスとして参加したときに初めて会ったんです。ツルツルないボーカルなんですよ。まだ若いし先がすごく楽しみです! CHiCOちゃんには「Over The Night (Pop Remix)」という曲を依頼しました。アレンジとボーカルを変えたら全然違う新しい曲になりましたね。元はヘビメタな曲調が、アルバムではガラッと変わっています。

——アレンジがよくなった曲で、印象を受けますね。ほかにはいかがですか?

古川 kors kに衝撃を受けました。彼は才能があって作業が早く、ほんとに短時間でものすごくハイテンションなウワモノを作ってきたんです。だから「Blame (Trance Remix w/kors k)」ではかなり驚かされました。後は思入れという部分で「Absolute (Ultimate Remix w/dj TAKA)」ですね。我々がIIDXシリーズの制作を始めた頃の思い出の楽曲でもあり、今でもTAKAは尊敬する人物なので、ほかにはすわ君との初デモセットをロングバージョンで収録した「涙雨物語」です。

——ではこのアルバムの出来に満足は?

古川 思い残すことも無くやり切りました。大満足です。

夢は新たな音楽スタイルの確立

——今回の「good-cool ultra expander」は、これまでの新曲に比べて、これはどんな曲ですか?

古川 ここ最近BPMが遅めの曲が多かったんですけど、今回は速くて手数も多い感じで作りました。最近楽曲としても楽しめるものを作ろうとしていたんですが、昔はオブジェ配置のことを必要なくらい意識して作っていたんです。そこで今回は初心に戻ってアツいゲーム性を意識して作りました。タイトルの「First Resolution」は「初心」っていう意味なんですよ。

——その「初心」がどんな形で表現されているのが楽しみですね。ところで、最近気に入っているジャンルは?

古川 ありますよ。最近佐田未来の「ワルプルバース」がよくて歌がうまい。声質もいいし、ダンスもカッコイイと思うんですよ。トータルで見てもカッコイイですね。……ルックスも好きなんです(笑)。実は日本人アーティストの音源をそんなにたくさんは持ってないんですけど、やっぱり「ワルプルバース」はめっちゃ好きです(笑)。

——普通にファンなんですか(笑)。

古川 そうそう、普通にファンなんです(笑)。

——では、ミュージシャンとして、この先やってみたいことは何でしょうか?

古川 できるかどうかは分かりませんが、新しい音楽のスタイルを作りたいですね。ジャンルを作ることまでは難しいと思うので、今までに無い斬新なリズム・スタイルなんかは作り出せたらいいと思います。

——最後に読者にメッセージをお願いします。

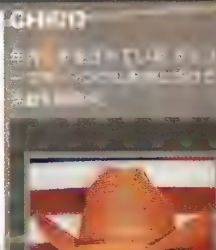
古川 「good-cool ultra expander」は、すみずみまで情熱を注いで作り込みました。内容も盛りだくさんになっていますので、ぜひ聞いてみてくださいね。

Profile 古川「good-cool」竜也

IIDXシリーズやポップンシリーズで数多くの楽曲を手掛ける炎のギタリストであり炎のハウストラッカー。代表曲は「I Was The One」(3rd style)、「Spooky」(7th style)。「コヨーテの行方」(ポップン9)など。



「good-cool ultra expander」のボツツヤケ写真を特別公開。ここで見られえない貴重な画像だぞ。



山下直子

「コヨーテの行方」のボーカル。カントリー・ミュージックを中心に、さまざまなステージで活躍中。

■アルバムの購入や詳細についてはコナミスタイルまで
<http://www.konamistyle.jp/>

フェイスリットナンバーズGd

☆あさきワールド、上位を席巻!

首位から3位までを、あさき曲が独占するという偉業が実現! さらに加速するあさき人気に要注目!

1st	月光姫	あさき	[123.5pts.]
2nd	赤い鈴	あさき	[112.7pts.]
3rd	この子の七つのお祝いに	あさき	[91.5pts.]
4th	ヒマワリ	RIYU from BeForU	[63.4pts.]
5th	Concertino in Blue	佐々木博史	[56.3pts.]
6th	Funky sonic World	Des-ROW feat. SHIGEMI	[45.3pts.]
7th	カナリヤ	西沢あさき	[42.3pts.]
8th	Reaching for the Stars	serena	[35.2pts.]
9th	Die Zauber flote	わんにゃん☆パニックス	[28.2pts.]
	青雫	箱の子合唱団	

フェイスリットナンバーズII DX

☆"RED ZONE"復権、三強健在!?

"RED ZONE"が首位に肉薄する勢いで2位に復帰し、底力を見つけた。今後も上位3曲は不動?

1st	DoLL	TERRA	[128.8pts.]
2nd	RED ZONE	Tatah&NAOKI	[106.1pts.]
3rd	ULTIMATE	TERRA	[68.7pts.]
4th	雪月花	Ryu	[48.7pts.]
5th	Sphere	Tatah feat. K.Nayaki	[45.5pts.]
6th	AGEHA	Rya	[37.9pts.]
7th	A	D.J. Amuro	[30.3pts.]
8th	Beyond The Earth	猫又Master	[27.3pts.]
9th	Colors (radio edit)	dj TAKA	[22.7pts.]
	ピアノ協奏曲第1番"熾火"	virkato	

フェイスリットキャラクターズII DX

☆リリス再浮上! 乱戦は続く!

リリスが再び首位を獲得。ツガルや人気が再集中しているセリカなどから、この首位を守りきれるか!?

1st	リリス	[151.2pts.]
2nd	ツガル	[127.9pts.]
3rd	セリカ	[104.7pts.]
4th	士郎	[93.0pts.]
5th	彩葉	[81.4pts.]
6th	エリカ	[69.8pts.]
7th	サイレン	[46.5pts.]
8th	デュエル	[34.9pts.]
9th	オリア	[31.1pts.]
10th	エレキ	[31.1pts.]

INFORMATION from BEAT RAIZING

フェイスリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中!

フェイスリットナンバーズ&キャラクターズでは、II DXとギタドラを愛する皆さんから投票を毎月募集し、ランキングに集計しています。あなたイチオシのナンバー&キャラに、ぜひ票を投じてみてください!

フェイスリットナンバーズII DXでは、不敗がもはや当たり前となりつつある"DoLL"に迫る勢いで、前回4位だった"RED ZONE"が2位に浮上し、上位3曲にいつもの固定ナンバー3曲が並びました。しかし最新作"HAPPY SKY"の新曲が加わることで、そろそろこの状況にも変化が……? 上位曲固定の時代もいつに終わりを迎えるのか、それとも"DoLL"不敗伝説はまだ続くのか。目が離せません!

フェイスリットキャラクターズII DXは、まだまだ大混戦が続いています。今回首位となったリリスが、前回の6位から一気に浮上しているように、もはや誰が首位になってもおかしくない状況! 初代女王セリカはもちろん、月ごとに人気を高めているツガルなどの人気女性キャラ陣に加え、最近では男性キャラにも票が多く集まり始め、その躍進にも期待が高まります。

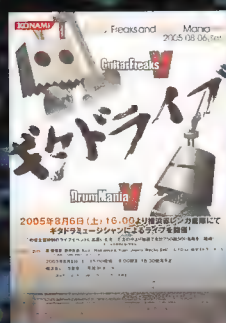
フェイスリットナンバーズGdでは、先月に続きあさき氏の曲が新たな記録を樹立! 上位3曲がすべて同一アーティストの曲という、歴史的な偉業がここに達成されました。アルバム発売に高まるファンの期待も相当なものによって、今後まだまだ止まらないあさき氏人気、次はどんな記録を打ち立ててくれるのか、要注目です。もちろん、この上位独占を破る人気曲の出現にも期待が高まっています!

各ランキングへの投票は、必ず本誌巻末のアンケートハガキにある自由欄に書いて行なってください。1枚のアンケートハガキですべての部門へ、また各部門ごとに1位から3位まで、同時に投票していただけます。その際には、各投票曲やキャラへのコメント(その曲やキャラを選んだ理由、オススメするポイント、応援メッセージなど)、そして当「ビートレイジング」へのご要望やご感想なども書き添えていただけると嬉しいです。

今月もランキングに投票していただいた方の中から抽選で、ファン垂涎のスペシャルプレゼントをお送りします! ぜひ、書いてご応募ください。

プレゼント

今回はギタドラライブの出演アーティスト直筆サイン入りポスターを3名様に、ポップンミュージック11を3名様に、ポップンミュージック11の特典CDとポスター



のセットを5名様に大プレゼント! 応募の詳細は60ページをご覧ください。

前号に続きギタドラアーティストたちの直筆サインが入ったポスターをプレゼント!

僕はしばしば、仕事で綱渡り状態に陥ることがあります。たとえば以前ハワイに関係したビデオの制作をしていたときの話です。現地への納品物持ち込みを3日後に控え、編集はまさに追い込み状態でした。作業がすべて終了し、きちんと納品形態になったのがフライトの3時間前。あわててスタジオを後にすると、成田空港へ向かう電車で飛び乗りしました。

ホッとしたのも束の間、ケイタイに一通のメールが舞い込んできたのです。平行して進んでいた別件の仕事についての内容でした。メールにはこう記されています。『例の企画書を明日の朝イチで見せてください』と。マズい! 明日の朝、僕は遠く離れたコナハワイ島の地です。しかも着のみのまま、荷物は極端な話財布とパスポートだけみたいな状態で出ているワケです。だから、当然ノートパソコンもありません。

空港に着くと、まず最初に文房具を売っている店を探し、レポート用紙や筆記具などを購入しました。この時点ですでにフライトの40分前。知つての通り、海外線のチェックインは出発の2時間前なので、大幅な遅刻です。カウンターにすっ飛んで行きましたが、もはや人影がありません。あせりつつ周囲を見回すと、数冊のパソコンを小脇に抱えて去っていく女性がいます。獣のようなカンでその女性がグランドホステスだと感じた僕は、すかさず駆け寄り、背後から「すみません!」と声をかけました。思った通りその女性は振り向きざまに「コナへご出発のお客様ですかね? 急いでください!」と僕を促したのです。

速攻でチェックインを済ませ、トラ

ンシーバーを片手に、未搭乗旅客の状況を逐次報告する制服のおねいさんと二人で走りながら飛行機に向かいました。何とか間に合い、離陸すると同時に、先ほどの文具を出して企画書の作成に取りかかります。手書きでカリカリと、極めてアナログな方法で機内で映画を観たり、カクテルなんか飲んでしまったらと思うたのに、結局飛行時間をすべて企画書作りに費やしてしまいました。そうこうしているうちに、コナの空港に着く。初め早くこの原稿をFAXしなければなりません。しかし、コナのあるハワイ島は大自然がセーラーポイントでしかも早朝です。FAXを送るような場所が全く思い当たれません。手書きの企画書を握りしめて、泣きそうになりながらあちこちを徘徊した末、ついにFAXが送れる「コナセンター」を発見! 異様に高価な料金を取らるつ、なんとか日本に送信することができました。しかし、FAXを採ることには熱中していたため、今度は肝心の納品に遅れそう。新たな激しい緊張感に包まれてしまいました。



とりあえずその日にやらねばならないことをすべて終わらせて、こたえを得た僕が次にやらなければならなかったのは、着替える服をグッツトすること、シャワーを浴びることでした。かくして綱渡り状態が続いていくのです……。

Good-Cool 電也さん

第十三回

初回特典は タイトー メモリーズ ブック

『タイトーメモリーズ』上巻・下巻」とも初回特典として、設定資料集・メモリーズブックが同梱される。この中ではカタログや開発者のコメントを交え、発売当時の時代背景なども語られている。資料的価値も高い1冊。(※この小冊子に載せられている記事内容は、業務用のゲームとしてリリースされたものの、本作では再現されていないものがある)



上下巻合わせて一挙50本が今夏襲来! この夏はタイトー名作パラダイスを満喫!!



下巻

前回に引き続き、25本の名作が詰まった『タイトーメモリーズ 下巻』の内容をバッチリ紹介! 2本セットでそろえよう!!

タイトーメモリーズ 下巻

■メーカー: タイトー
■ジャンル: パラエディゲーム集
■価 格: 5040円(税込み)
■発 売 日: 2005年8月25日発売
■対応機種: プレイステーション2

©TAITO CORP. 1978-2005
※画面は開発中のものです。

最近ゲーセンに通い始めた人には、新鮮に見えるゲームもあるのでは?



今遊んでみると驚かされるかも。ジョイスティックで遊びたい。

往年の名作50本を収録した『タイトーメモリーズ』。今回は『下巻』の25本を紹介するぞ。現役で遊んだファンはもちろん、最近ゲーセンに通い始めた人も、手元に置いておきたいマストアイテムだ。

元祖から最新まで タイトービデオの歴史を 相互補完する50タイトル! 下巻の収録作品を徹底紹介!

ちやつくんぽっぴ
1983 ACT

ハートが閉じ込められた壺を破壊して脱出する、面クリア型アクション。

クイックス
1981 PZL

敵を避けながらコンフィールドをクリアして、面クリア型アクション。

スペースインベーダー・パート2
1979 SHT

基本ルールはそのままだが、数回するインベーダーが登場した元祖SHT型弾。

フロントライン
1983 ACT

チャップリンスイッチ作品第一弾。敵の戦線を突破せよ!

ワイルドウェスタン
1982 ACT

シエラを操作してキヤングと戦うダイヤル式のチャップリンスイッチを採用していた。

クレイジーバールン
1980 ACT

左右に揺れる風船を、壁に当たらないようにゴールまで導く固定画面アクション。

影の伝説
1985 ACT

忍となり、魔性の軍団とその頭領・雪草妖四郎から姫を助けるのが目的。

エレベーターアクション
1983 ACT

敵を避けながらビルから機密書類を盗み出し脱出するスパイアクション。

バルーンボンバー
1980 SHT

風船爆弾を撃ち落とす戦略性の高いシューティング。爆弾が着弾すると移動が制限される。

スペースインベーダー
1978 SHT

社会現象を巻き起こしたビデオゲームの革命児。すべてはここから始まった。

下巻に収録された珠玉の25本

1978
と
1997

上巻収録タイトル

ここで上巻に収録されているゲームを改めて見直してみよう。一部収録されていないタイトルもあるが、80～90年代以降の名作はほぼ網羅されていると言っていいだろう。

発売	タイトル	ジャンル
1978	スペースインベーダー・カラー	SHT
1980	ルナレスキュー	SHT
1982	アルベンスキー	SPT
1985	フェアリーランドストーリー	ACT
1986	奇々怪界	ACT+SHT
1986	バブルボブル	ACT
1987	ラスタンサーガ	ACT
1988	功里金団	ACT
1988	サイバリオ	ACT+SHT
1988	地獄めぐり	ACT
1989	キャメルトライ	ACT
1989	ドンドコドン	ACT
1989	フリッフル	PZL
1990	嗚呼栄光の甲子園	SPO
1990	マジスティック トゥエルヴ	SHT
1990	ルナーク	ACT
1991	プリルラ	ACT
1991	メタルブラック	SHT
1992	グリッドシーカー	SHT
1994	スペースインベーダー DX	SHT
1994	ダライアス外伝	SHT
1994	ライトプリング	ACT
1995	エレベーターアクションリターンズ	ACT
1996	クレオパトラフォーチュン	PZL
1997	プチャラット	PZL

ダライアスシリーズ

(ダライアス外伝、Gダライアス)



「Gダライアス」のボス戦は、キャプチャーしたザコを撃ち出すαビームの使い方が重要。ボスのβビームに合わせて発射し、連射で打ち勝て! 「外伝」のほうには気にもなる隠し要素(?)があったが……。

上巻

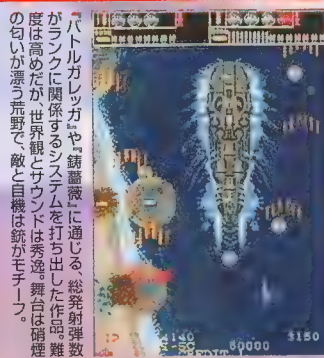
下巻

3画面筐体シリーズの3、4作目。以降はキャプチャーの概念が導入された。神秘的な海洋生物との闘いに白熱!

今さらでもその魅力は健在 アルカディア的 オススメ作品

ここでは、アルカディアが自信を持って薦める、名作中の名作を3タイトル紹介。オールドゲーム未体験の人は参考にしてほしい。ほかにもまだまだ遊んでほしい作品はあるけれど、あとは実際にプレイしてからのお楽しみ。自分のお気に入りタイトルを搜してみよう。広く浅く楽しむもよし、一つのタイトルを徹底的に遊び込むもよしだ。アーケード史20年の歴史探訪の旅へ、いざ出発!

ガンフロンティア



「バトルレガ」や「鎧闘魔」に通じる、総発射弾数がランクに関係するシステムを打ち出した作品。難度は高めたが、世界観とサウンドは秀逸。舞台は暗黒の匂いが漂う荒野で、敵と自機は銃がモチーフ。

下巻

「メタルブラック」と並んで後にタイトルSHT3部作と呼ばれる作品群の急先鋒。西部開拓時代を背景にした縦シュー。

バブルボブル

上巻



タイトル画面で入力する隠しコマンドが3種類存在。デモを3周させてからプレイしよう。全100面をクリアしても、1プレイヤー側プレイ時はZAP(ランダムで50～99面に戻される)する。ただし、途中乱入でもエンディングには到達できる。

敵を泡に包んで割るアクション性の中に多くのテクニックが存在。真のEDはスーパーの2P同時プレイでしか見られない。

バズルボブル2

1995 PZL



泡を打ち出して、色をそろえて消すロングヒットバズルゲームの第二弾。

アラビアンマジック

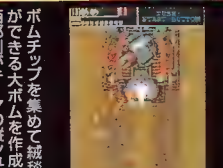
1992 ACT



千夜一夜物語を題材にしたファンタジーアクション。二人同時プレイ可能。

ガンフロンティア

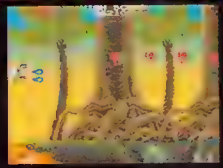
1990 SHT



ボムチップを集めて縦横弾撃ができる大ボムを作成可能。西部劇がテーマの縦シュー。

インセクターX

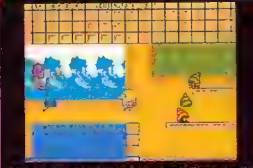
1989 SHT



殺虫兵器で昆虫軍団と戦う、コミカルな横スクロールシューティング。

ニュージラードストーリー

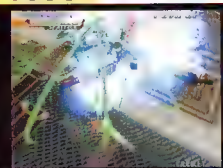
1988 ACT



キウイのティギがヒョウアザラシにとられた仲間を助け出すアクション。

レイストーム

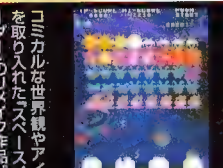
1996 PZL



ロックオンレーザーシステムを採用した、3Dシューティングの決定版。

あっかんべえだあ

1995 SHT



コミカルな世界観やアイテムを取り入れた「スペースインベーダー」のリメイク作。

ハットトリックヒーロー

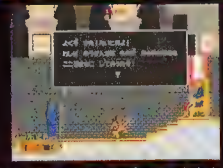
1990 SPO



華麗なプレイやラフプレイも可能な、リアル志向のサッカーゲーム。

カダッシュ

1989 ACT



経験値とレベルアップを取り入れたアクションRPG。四種類の職業を選ぶ。

ラスタンサーガ2

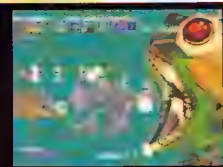
1988 ACT



ラスタンのエピソード第二幕。モンスターと戦うファンタジーアクション。

Gダライアス

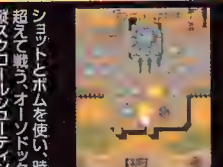
1997 SHT



キャプチャーボールで巨大生物を捕獲せよ。「ダライアス」シリーズ最新作。

逆襲弾

1995 SHT



ショットとボムを使い、時空を超えて戦う、オリジナルシューティング。

ミスバク大冒険

1990 ACT



カバのヒポボを操り、水玉ミスバクダンを駆使して仲間を救出する。

バイオレンスファイト

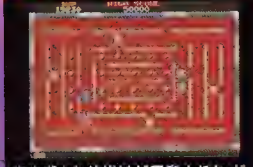
1989 ACT



迫力の巨大キャラクターが画面狭しと暴れ回る、対戦型格闘アクション。

レイメイズ

1988 ACT



さまざまな仕掛けが用意された、ドットイットアクションの傑作。

連日の猛暑の中、ゲームセンターはちょっと涼むの
にうってつけ。そんなときに思わず欲しくなる、8月
登場予定の新作アイテムを一挙紹介しちゃいます!!

アイコンの見方



袋タイプ: 中身によって重心が
異なるので、注意しよう。



めいぐるみ: 首などのくびれた
箇所を狙いめ。



箱タイプ: 側面の穴か、フタの
隙間を狙おう。



吊り下げ箱タイプ: コンビニキャッ
チャー DXに代表される形態。上部
のラベルを正面からつかもう。



吊り下げラベルタイプ: これもラ
ベルを正面から挟むように。



吊り下げラベル長細型: 細目なの
で本体も狙える。わりと簡単。

プライズ ワンダーランド

4 仮面ライダーヒビキ 音撃プレイセット

バンプレスト・8月上旬登場・1種



清めの音で
悪を減ばせ!

好評放映中の「仮面ライダー
響鬼」に登場する武器「音撃
鼓 火炎鼓」と「音撃棒 烈火」
が、プライズになった。もちろ
ん、実際にたたいて遊べる優
れモノ。響鬼になりきって、ひ
たすら連打あるのみ!



1 機動戦士ガンダムSEED DESTINY ステラとルナマリアDXフィギュア

バンプレスト・8月下旬登場・2種



人気ヒロイン
華麗に登場!

TVアニメ「ガンダムSEED
DESTINY」のヒロイン、ステ
ラとルナマリアのフィギュアが
登場! TVアニメそのままのイ
メージを、緻密な造形で再現し
ている。ミニスカートからスラ
リと伸びた足の脚線美に注目!!



5 ふたりはプリキュア MaxHeart DX アクションフィギュア

バンプレスト・8月上旬登場・3種



こんなに動くなんで
ありえな〜!!?

日曜朝のお楽しみ、TVア
ニメ「ふたりはプリキュア
MaxHeart」に登場する麗し
のプリキュアたちが、何とア
クションフィギュアに! 手足
の関節が可動するため、劇中
の印象的なポーズを再現可
能。変身アイテムを始めとす
る小物も付属しているぞ。



2 機動戦士ガンダム ビームライフル型 ウォーターガン&サウンドガン

バンプレスト・8月上旬登場・2種



巨大な敵を
撃ちまくれ!



シャアに「連邦のMSはバケ
モノか!」とまで言わしめた、
あのビームライフルがプライ
ズになった。トリガーを引く
と、アニメでおなじみの効果
音が鳴り響く「サウンドガ
ン」タイプと、水が飛び出す
「ウォーターガン」タイプの
2種類があるぞ。

6 アミューズメントミカ ソフトシェルバックパック

タイトー・8月登場・2種



スタイリッシュさと
機能性を両立!



ミニカーの一大ブランド「トミカ」のロゴが目
を引くオシャレなバック。ファスナーを全開
にすれば、大きなもの
でもラクラク収納。ポ
ケットがたくさん付い
ているので、小物をい
ろいろ入れられるぞ。

3 鋼の錬金術師 フィギュアキーホルダー

バンプレスト・8月上旬登場・5種



等価交換の原則で
プライズゲット!?

劇場版アニメが好評公
開中の「鋼の錬金術師」。
主人公エドを始め、ロイ、
ヒューズ、ハバック、エン
ヴィら人気キャラがキー
ホルダーになった。全長約5
センチの小サイズながら
も、各キャラの特徴をつか
んだデフォルメが秀逸!



11 甲虫王者ムシキング〜森の民の伝説〜ミニリュック

セガ・8月上旬登場・3種



昆虫採集に行くとき、便利?

好評放映中のTVアニメ「ムシキング」に登場するムシたちがデザインされた、カラフルなミニリュック。側面には、カードを収納できるポケットが付いているぞ。「ムシキング」をプレイするときのお供にいかが?

7 スター・ウォーズ エピソード3 クロック2

タイトー・8月登場・2種



このデキはもはやアートの域だ!

この夏的话题を独占する映画「スター・ウォーズ エピソード3」の大型クロックが登場。ダース・ベイダーが描かれたものと、銀河を混乱に陥れる存在「シス」の文字がデザインされたものの2種類があるぞ。どちらも押さえておきたい!



12 カードキャプターさくらコレクションフィギュアVol.2

セガ・8月中旬登場・3種



さくらをキャプターするべし!

可愛さ爆発のポーズが好評の「カードキャプターさくら」フィギュアシリーズの第2弾。今回はキュートなうさ耳とネコ耳バージョンに加え、小悪魔チックなさくらを立体化! これぞまさにマニア垂涎のアイテムだ。



8 スター・ウォーズ エピソード3 ラバーキーチェーン2

タイトー・8月登場・6種



集めだしたら止まらない!



「スター・ウォーズ」のタイトルロゴや、ダース・ベイダーのマスクがデザインされた、クールなラバー製キーホルダー。ダース・ベイダーが身にまとう負のフォースが、今にも漂ってきそうな逸品だ。

13 新世紀エヴァンゲリオンエクストラスボルトフィギュア

セガ・8月下旬登場・2種



汗にきらめく二人の健康美!

綾波とアスカの二人が、さまざまなスポーツにチャレンジしている姿を立体化する、新たなフィギュアシリーズがスタート! 第1弾はテニスモチーフ。清楚なイメージのワンピース姿の綾波と、健康的なショートパンツがよく似合うアスカを、何としてもゲットしよう!

9 リングにかける1 コレクションフィギュア

セガ・8月下旬登場・3種



唸れ、ブーメランフック!

2004年秋にアニメ化された、不朽のボクシングコミック「リングにかける」がブライズ界に盛りこみ! 主人公竜児と、菊の熱血姉弟に加え、竜児の永遠のライバル、剣崎がフィギュアになった。ストレートやアッパーを繰り出す、躍動感溢れるポーズがカッコいい!



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をいただきました! ご希望の方は、60ページの読者プレゼントコーナーへ!!

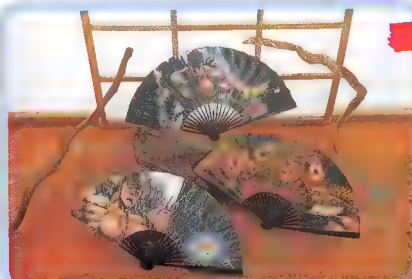
- 機動戦士ガンダムSEED DESTINY デスティニーヒロインDXフィギュア 2個セットで3名様
- 鋼の錬金術師 フィギュアキーホルダー 6個セットで4名様
- スター・ウォーズ エピソード3 ラバーキーチェーン2 6個セットで1名様
- パチスロ北斗の拳 究極扇 8個セットで3名様
- 新世紀エヴァンゲリオン エクストラスボルトフィギュア 2個セットで3名様

10 パチスロ北斗の拳 究極扇

セガ・8月上旬登場・3種



暑い夏をブッ飛ばす究極奥義(扇)!



ギネス級の販売台数を誇るモンスターマシン、パチスロ「北斗の拳」の次なるプライズは、ケンシロウやラオウがデザインされたビッグサイズの扇。裏面には、ラオウの愛馬、黒王号の蹄の跡がプリントされているぞ。

全世界で愛されているボードゲームがメダルゲームになった!

世界中のプレイヤーから支持される人気ボードゲーム、モノポリーがメダルゲームに姿を変えて、この夏ゲーセンに上陸する!

モノポリー ザメダル
 ■メーカー セガ
 ■ジャンル マスメダルブッシャー
 ■操作方法 メダルシューター+3ボタン
 ■発売日 2005年7月下旬(稼働中)
 ■使用基板



THE MEDAL

©SEGA, 2005

モノポリー ザメダルとは?

1935年の発売以来、世界で5億人に遊ばれ、世界選手権も開かれるほど人気のボードゲーム「モノポリー」が、メダルゲームとなって登場した。多彩なチャンスで飽きさせない各サテライトのミニモノポリーボードで、トークン(自分の駒)を進めてチャンスをゲットしたら、正面の巨大ホイールが回転するビッグモノポリーで、興奮度大のスーパージャックポットにチャレンジ!

The MONOPOLY ® trademark and its logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name character as well as each of the distinctive elements of the board and the playing pieces are trademarks of Hasbro for its real estate trading game and gaming equipment. © 2005 Hasbro. All Rights Reserved

メダル「始めてみよう」物語

外伝

SEGAのメダルでドッカーン!!

ぶっちゃけ、夏の新作どっちが面白い!?



スターホース2とは?

リアルな競馬シミュレーションと、馬主ゲームの両面で支持を得てきた「スターホース」が、フルモデルチェンジを遂げたぞ。今作は馬だけでなく、自分の厩舎にオリジナルの騎手を所属させることが可能となった。ベットゲームには、新たに枠連、馬単、3連複という三つの新馬券が追加され、馬単・3連複の最高オッズは、何と99,999倍! またICカード方式が採用され、これまでのパスワード保存よりも安全確実に競走馬データを保存して使用できる。ほかに類を見ないシートの座り心地にもウツリできるぞ!

スターホース2 ニュージェネレーション
 ■メーカー セガ
 ■ジャンル 競馬メダルゲーム
 ■操作方法 タッチパネル
 ■発売日 2005年7月下旬(稼働中)
 ■使用基板

Star Horse 2

NEW GENERATION

競馬シミュレーションと競走馬育成の両ゲームを同時に楽しめる人気シリーズが、大幅に内容をパワーアップして、装いも新たに強烈なインパクトの筐体で登場!

大人気競馬メダルゲームがフルモデルチェンジして登場!

ミニゲーム満載で楽しさ満点!

ミニモノポリーボードにはさまざまな種類のマスが存在する。その中でも鉄道会社(全部で四つ)や公共会社(電力と水道が一つずつ)を独占したり、駐車場に止まると、いろいろなミニゲームにチャレンジできる。メダルゲットのチャンスだ。



鉄道を独占すると、走る汽車の荷台を狙ってメダルを乗せていく。鉄道王をプレイできる公共会社の独占後は、傾いた天秤に重さの異なる分銅を選んで乗せていき、バランスをひたたり台は成功となるアンパランスが遊べる。

シンプル操作で簡単プレイ!

液晶画面の中を左右に流れるシルクハットを狙ってメダルを投入し、中からダイスが現れたら、今度はダイスにメダルを当てよう。液晶画面のダイススロットの出た目によって、ミニモノポリーボードをトークンが進んでいく。



ダイスに当てるとダイススロットが回転し、出た目によってトークンが進んだり、チャンスが到来する。

画面下を通過するシルクハットやダイスに、手元のシューターで狙いを定めてメダルをヒットさせていく。

オシャレでかわいい!

六つのサテライトが巨大ホイールを取り囲む丸みのある筐体は、赤を基調に塗られて、いかにもゲーセンで目を引くインパクトがある。モノポリーのトレードマーク、白ヒゲをたくわえたMr.モノポリーも筐体・画面問わず登場する! かわいい~!!



モノポリープレイヤーにはお馴染みの、Mr.モノポリー随所にあしらってあり、プレイヤーを出迎えてくれる。

どんなところが面白い?

閃屋『モノポリー ザメダル(以下モノポリー)って、いろんなところがかわいいよね。画面中のMr.モノポリーの動きも、ンガ! カ、カワイイ!!
おじゃ…何言てんだ!? 『スタホース2(以下スタホ2)』の方が、かっこいいぜ! ゲーセンにあればゼッタイ目に付くし、シートの機能も文句無し! 編集部のお席もモニター込みでこれに変えてほしいぜマジで。

閃屋『モノポリー』は、ダイスを狙ってメダルを投入するだけで簡単にボードゲームが楽しめるのよ。もとからあるボードゲームのルールを知らなくても遊べるようにしてあって、だれでもちょっと遊べばメダルをゲットできる親切設計なんだから!

おじゃ…『スタホ2』だってタッチパネルで直感的に操作できるから、初心者だって取つきやすいぜ。まあカッパルで隣り合って座れないのだけが残念だけどな、デヘ。馬券ゲームでベットしたいときは、思ったところにタッチするだけで簡単にベットできるから、レース前の慌ただしい時間にも競馬新聞を見たりあれこれ考えながら簡単にベットできちゃうぜ。

閃屋『ミニモノポリーボードで遊んでいると、いろんなミニゲームが発生して楽しいんだから! 分銅の重さを考えて天秤に乗せたり、移動する汽車の荷台を狙ってメダルを入れたり、ミニゲームの緊張感でゲームがぐんと引き締まるのよ!

おじゃ…『スタホ2』は、馬だけじゃなくて騎手も育成できるんだぜ。優秀だと他陣営から騎乗の依頼が来ることだってあるんだ。プレイ間に依頼が来ることもあるから、数日後にプレイしてみたら賞金を獲得してた、なんてことだってあるんだぜ。働かずして稼げるなんて、夢みたいだろ!?

育成モードでやりこめる!

育成モードでは、自分の厩舎で馬を育成できるほか、オリジナルの騎手を養成できる。ゲーム内の通貨単位、SHを貯めて厩舎をカスタマイズすれば、育成する馬や騎手の数を増やせるぞ。

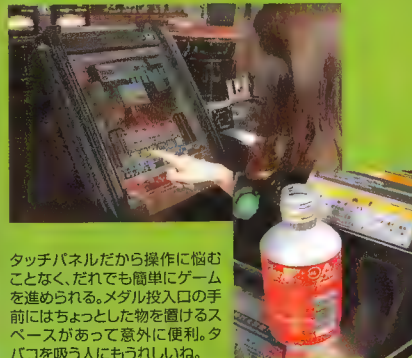


仔馬を生産して育てる楽しみに加えて、新人騎手を募集して所属させ、一人前に育て上げる楽しみも味わえるのだ。



タッチパネルで快適プレイ

画面のさまざまな場所を直接指でタッチして、簡単に情報を引き出したり、素早くベットできる。馬の育成や騎手の教育も、選択項目をタッチするだけ。馬をなでると従来どおり喜ぶぞ。



タッチパネルだから操作に悩むことなく、だれでも簡単にゲームを進められる。メダル投入口の手前にはちょっとした物を置けるスペースがあって意外に便利。タバコを吸う人にもうれしいね。

これがマシンがカッコいいよ!

これがゲームの筐体かと疑ってしまうほど、カッコいいサテライト。プレイヤーの好みに応じてさまざまなセッティングが可能という高機能つぶり。

リクライニングシートを倒したり、パネルの角度を自在に変えられる。ヘッドレスト部に着けられたスピーカーで音響もバッチリ。もち、ICカード対応!



モノポリーはじめて物語

世界恐慌という経済問題が起きた1929年。人々の生活は厳しくなっていく一方だったが、1930年のある日、アメリカペンシルバニア州に住んでいたチャールズ・B・ダロウ氏が、暮らしが平穏だったころを思いながら、テーブルにかけられたテーブルクロスの上に思い出深い通りの名や、鉄道会社、電気水道会社といった公共施設を書き込んでいった。これがモノポリーが生まれたきっかけといわれている。

また、「モノポリー」とは「独占」という意味で、ダロウ氏とその友人たちは、裕福とはいえない日々を過ごしながら、「いつか」を夢見てゲームに興じていたのかもしれない。

モノポリーまとめ

ビッグモノポリーで連続でメダルをゲットできるのも嬉しいが、チャンス満載のミニモノポリーボードだけでもかなり遊べる。難しいことを考えず、とにかく楽しみたい人にオススメ。



ほかのステーションもビッグモノポリーに突入した場合、交互にダイスを振る。だれかが一周することにスーパージャックポットのメダル枚数が加算されていくぞ。ぜひゲットしたい!!



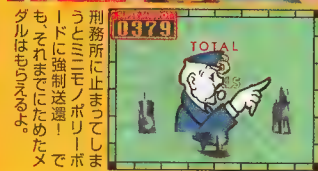
ミニモノポリーボードでダイスを振っているだけでも、多彩なチャンスが訪れるので全く飽きがこない。

ビッグモノポリーで大興奮!

ミニモノポリーボードで全8色のホテルを独占すると、ビッグモノポリーに突入! GOに止まれば、スーパージャックポットが手に入る!



決定ポタンで画面のダイスを振るだけで、メダル要らず。巨大ホイールが止まったときのメダルを次々とゲットしていくぞ。ただし刑務所に止まるとリタイアになってしまう!



刑務所に止まってしまってもミニモノポリーボードに強制送還! メダルはもうもらえるよ。

結局どっちが面白い?

閃屋…メダルを増やせる興奮度だったら「モノポリー」も負けないよ。ミニモノポリーボードでホテルを独占すれば、目の前の巨大なルーレットでビッグモノポリーに参加できるからね。ビッグモノポリーは、ポタンでダイスを振るだけで止まったマスのメダルが蓄積されていて、GOに止まればスーパージャックポットが手に入って、ウハウハ! 刑務所のマスに止まるとリタイアになるけど、それまでに蓄積されたメダルが一気に払い出されるから、興奮でうれし涙ちよちよれものネ!

おじや…攫千金といえは万馬券、やつは競馬だぜ。「スタホ2」は馬券の種類がこれまで以上に増えて、9種類の馬券をいくつでも選んでベットできるんだ。普段は安定の枠連にベットして、有名馬が来たら単勝狙いでベットするもよし。自分の愛馬に全財産を投じるもよし。まあ、俺みたいに自分の馬を信用しないなら、1枚もかけないって手もあるけどな。とはいえ、自分が手塩に掛けて育てた馬が大きなレースで錦を飾ると気分いいぜ。

閃屋…「スタホ2」も面白いけど、やっぱり「モノポリー」の明快さには捨てがたい魅力があるわ。

おじや…うーん、しゃあねえ、だったら「スタホ2」のレース勝負だ! **閃屋**…え、何でそうなるの? **えも**言われぬ疑問に押しつぶされそうだけど、受けて立つわ……って、言うだけ言っただけで寝てるのよ!

おじや…しまった、あまりの座り心地の良さに寝ちゃって、出走し忘れた! みんなも気を付けろよ!

閃屋…まあ、とにかく、どっちも面白いことは間違いないよ!

ICカードもカッコイイ

『スターホース2』でシリーズを通して初めて採用されたICカード。戦績の保存、愛馬の育成など、カードによる恩恵はもちろんあるのだが、そのデザインもカッコイイ。特に右下の蹄鉄Ver.なんかいいよね! スタホファンなら全部集めてみる?



スターホース2まとめ

過去シリーズで完成されたゲームの礎が安定感ある楽しみを提供し、今作では騎手養成などの新要素も盛りだくさん。競馬好きの人はもちろん、一攫千金好きな人にもぴったり。



馬や騎手の名前を登録する際、イントネーションも設定できて、実況の杉本アナに名前を呼んでもらえるのもなかなかニクイ。レースに勝利すれば、全サテライトを揺るがす迫力で騎手の名前が連呼されるから、うっかり聴かぬ名前は付けられないぞ!



このシート、1度は体感するべし! 気持ちよすぎて思わず寝ちゃうかも!!



馬券を当てよう! レースでもう!

レース前に馬券の種類を選んでメダルをベットしよう。枠連、馬単、3連複が新しく追加され、9種類となった馬券で大量のメダルを狙え!

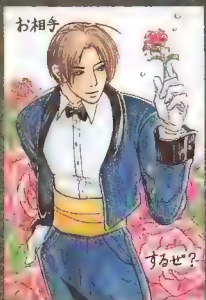


予想が的中するとベットに応じてメダルを獲得できる。自分の馬をレース出走させればレースのグレードや成績に応じてメダルが手に入り、夢のWBC優勝で2000枚、SWBCに勝利すると5000枚ものメダルが手に入る!

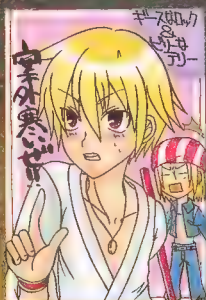
真夏のKOF祭! イラスト大増量で涼をお届けしちゃいます!

KOFッ子 ドレスルーム

衣装を交換したり、新カラーを考案したりするコーナーですよ與さま。



お相手
(神奈川 しょうごさん)
キンクフのバーでバーテンダーとして勤務? ある意味雨えるぜ。



ギョウ
(山梨 によろさん)
☆園隊のキャラにおしゃに愛身! デリは案外似合うぜ!



(徳島 猫野まひるさん)
☆い、違和感ねえ! アッシュの方向性が気になる……



エモンは
逃さん……



(山口 西川・AYU LOVE・真奈美さん)
☆おかしな子に似るの悪い出、おれロバートと云ふの絵師の参加、お面キヤラクターズの中にミラダーカラが紛れ込んでいます。んま……



(千葉 りんごさん)
☆ササトイグルが景品を破く! KOF999の不意打ちが泣ける! 緑日をしてやに染み込んでくる! この中で一番大人な気がします。

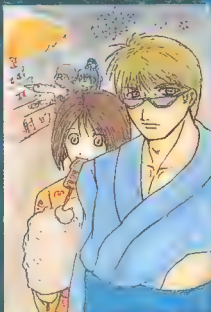
KOFッ子 PLANET

Text: 福田桐太郎

年中お祭り気分の当コーナー、今回は夏祭り特集です。そして今月の一枚は、神奈川 五月アキラさん。輪投げという煉獄(?)に囚われた庵を見事に表現しています……。



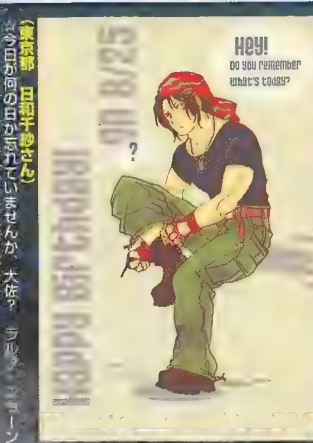
(東京 桜かえでさん)
☆うちわが武器に見えるのは……お祭りクラは元気です!



(福岡 綾崎かおるさん)
☆書店商もおびえる怒チーム……浴衣クラが新鮮。



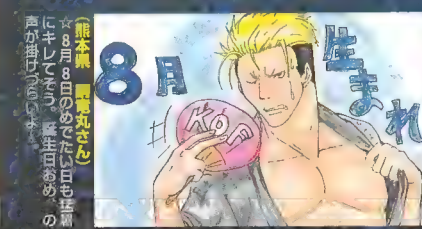
(大阪府 座敷之助さん)
☆8月16日は修行も抜きて、大事な人と過ごしたくなる一日ですね。



(東京 日中ゆきさん)
☆今日何の日か忘れてしまったら、大佐? サル? モーニング……責任者に問いたださなければ……

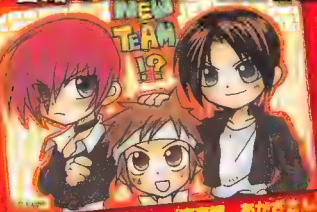
パースデーだぞKOF

8月生まれのキャラクターたちを、イラストでお祝い! パースデーイラストを投稿するときは、誕生日の二カ月前の締め切り日までに投函してください。ジャストタイミングで到着しますよ。



(熊本 間寛弘さん)
☆8月8日めでたい日おめでたい……誕生日おめでとう……

緊急告知『KOF XI』投稿大・募・集!



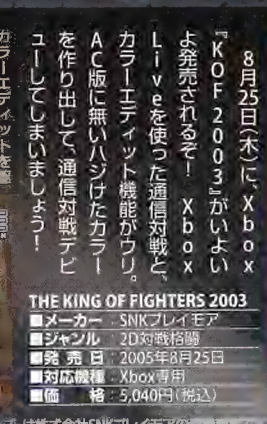
『KOF XI』のリリースに合わせ、SNKプレイモア様ご提供の豪華賞品付きで、イラストコンテストの開催を企画! 本誌記事を元に、バシバシ投稿してくださいね!!



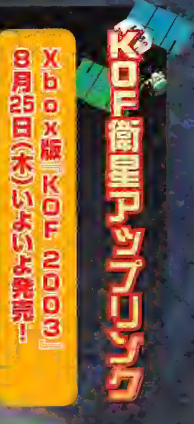
(福岡 海月トミ子さん)



©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。



THE KING OF FIGHTERS 2003
■メーカー SNKプレイモア
■ジャンル 2D対戦格闘
■発売日 2005年8月25日
■対応機種 Xbox専用
■価格 5,040円(税込)



KOF 2003 XBOX版 KOF 2003
8月25日(木) いよいよ発売!

読者が創る、ゲーセンの未来

A-FRO

ARCADIA FRONTIERS

NA・TSU・本番! サマー色特集号!

田淵健康:169ページ(グレースケール。)/172-173(歳時記)、福田柊太郎:168ページ(バラエティCMYK)/170-171ページ(大瀑布)、カイゼルちくわ:166-167ページ(CMYK)

A-FRO
CMYK

ワイルド☆ホットな季節になりつつある昨今、皆様、夏バテしてませんかーッ!? 今月のA-Froは全面的に夏色ビタミン満載の、ココロとカラダに効くさわやか栄養作品が満載って話です。まずはカラーイラストの夏祭り、「アフロCMYK」からGO!!



(香川県 藤井ユウさん)

今月の一枚!

夏イラスト大特集は P168にて!!

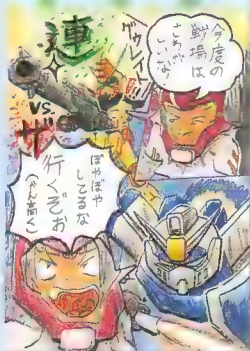
(京都府 永成さん)
「スライム」刺繍、開閉も無く、
和柄の笑顔に心と和みます。



(神奈川県 CN8君)
「H」のマークで、お出掛け準備?
初夏の、キムナです。



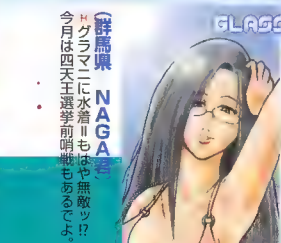
(東京都 トール特撮さん)
☆中高生に願わすなすく、あの、
使用機は早めに固めたい夏の祭ッ!



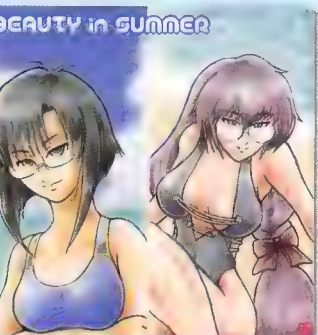
(埼玉県 (金)ぬ08b ふじたに真砂さん)
☆スイカ割りにはいい季節!
で、スイカパディーの方はアップ!! (折檻)



(東京都 良月君)
☆プリのスク水に違和感を感じない夏
'05。って、大丈夫が我々!!



(群馬県 NAGA君)
☆「カマエ」に水着!! ちやうど無敵ッ?
今月、四天王選挙前哨戦もあるぞ。



(東京都 和利和利さん)
☆「この迫りくる圧巻を、スライムを、
「ゲルエロス村」は大規模不定期開村中です。



(劇場版で盛り上がるぞ!)
ハマーン様はまだ出てませんが。

ひA-Fro

夏休みの宿題よりも優先すべき事項のお知らせ! 投稿作品の名前に付いている「A」マークは、その投稿者の方がHPをお持ちということを示す印です。ARCADIAMAGAZINE.com内の「投稿者リンク」コーナーに今号発売から1か月の間リンクが設けられていますので、気になる作品の投稿者のHPは、ぜひ今すぐチェック! → <http://www.arcadiamagazine.com>

V-H-A

★カリスマはあふれるほどの姿！
王の前に膝を折らずにいられるか



(広島県 和紀真さん)
ニクス氏 元空軍所属。
常に空高く、誇り高く。



奏でる音、終わらないカーニバル。
ポツポツとへうの聲は、またまた下りずー

(茨城県 ヒノナミショウさん)
☆マ●嬢の王女就任理由は、髪の色がそれっぽかったから！(5●え)



☆各キャラのイメージカラーがイカス!!
バンドとか組んでほしい伊達っぷりです



(高知県 与さん)
H 美であり、また武でもあり。
危険な色香に、寄らば……。



祝☆PS2 版
発売～

(神奈川県 香月碧さん)
家でいつでもレコに、アキに逢える！
感動のエンディングは全人類必見ですぞ。



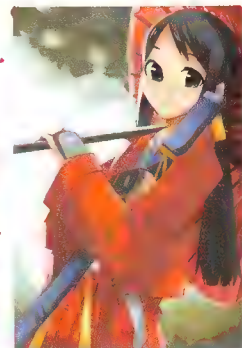
☆長年の疑問に今、ジョルト。
フィッツは感をゲーセンで感じれい。



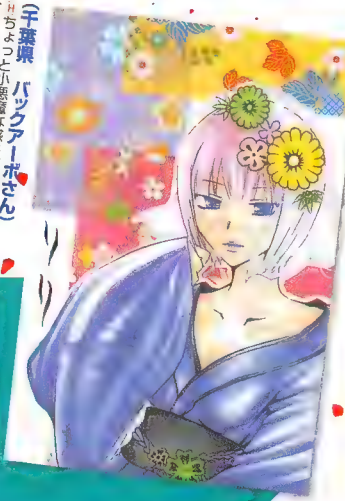
(東京都 夏目リョウさん)
H 多面的ヒロイン、最近人気急上昇！
目ビームはヒロインの必須技さ(違)。



(千葉県 麗crown君)
☆進め、100万人ペルナ大軍団ッ!!(嘘)
ひそかに両手の黒ウサギっちも気になります。



(愛知県 オブジョイ君)
H嬢、はにかむ笑顔の図。居合に
真っ直ぐな心が出る娘さんです。



千葉県 バックアーボさん
Hちよつと小悪魔な感じが斬新ツ
女史のHP、輪舞FCのA



(大阪府 桔ネミさん)
(8)戦う魔法少女も、普通の女の子。
泣きなくなる日は少し素直に、ね。

（大阪府 錦織さん）
H世界の地獄界にランクインするヒカの兄上
げ乳「これぞ」デラの母

Beat Mania...DX
Summer Style!!



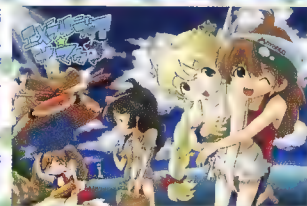
（東京都 西村さん）
ホウラの太鼓、それはカルソフ
カルフのお腹をタッチして、熱帯を繰り切るでバルーン。



A-Fro CMYK 水着聖戦 ～ぶっちゃけ夏特集～

サマーをテーマにしたカラーイラストを惜しげも無く掲載する也！ サマーといっても、虫姫サマーは不在（他人のギャグ）。

（埼玉県 げつ☆先生）
ハナムコギャグが浜辺でロ
ケットをやるの巻、ワル
キョレの美白ホワイトニング
が良い感じ！



（神奈川県 公式さん）
☆お風呂にほろ酔い気分、い
も水着です。水着です。い
え、これ

（石川県 かめさん）
☆2Pカラとノーマルのダ
ブルコンタ。夏といえは若き
ゲキンの季節なのだった。



（福岡県 夏月トミヤさん）
☆これが浜邊の「やつとすけ」
姉妹の個性が水着に反映され、過激な「コッス」。



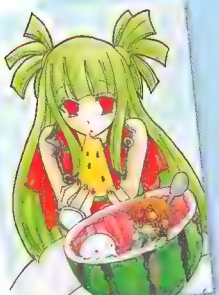
（新潟県 によろさん）
☆ライバルに差がつく季節！
勉強でも格闘でもなし！



（北海道 くらげさん）
☆清浄な場所に映える好男子。
マイナスイオン、発生します。



（岐阜県 谷合MM子さん）
☆上のイラストと同じテーマ
同じイラストというシニマ
ロカ（笑）。見てるだけで涼
めます。



（埼玉県 仲洲うなさん）
☆ツガルカラーはスイカ的で夏
向き。チビダルが激キャワ。



（東京都 ヨウタ君）
☆さっそく届いたツイーランス
タイトル、ハイルヒップ！



（東京都 ゲコゲとる金曜西ね13）
☆格闘に勝利して、人魚の肉をゲット！
バスウサメは胃を食い破りて。



（熊本県 ヤサカニ アン君）
☆いろは対策でサービスドッキ
リ？ 今後のサムスピヒロイン
のNo.1はだれなのカー？



（秋田県 序偶君）
☆フンドシ締めて日本海！
君もナイスガイ師匠に続け！



（滋賀県 満月たんごさん）
☆ハルマに備えて夏全備
……って、めっさ遊んでるし！



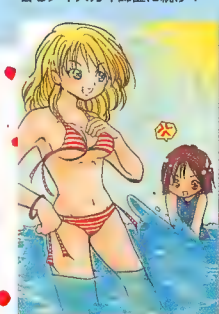
（愛媛県 楠南アスカさん）
☆うろこさかなびとのサリ！
ぶが夏は彼女が主役ね！



（岐阜県 夕清さん）
☆シャロン白ランビーを浴せれば非の打ち所
いぬ様様に由縁者なのかしん



（茨城県 早乃ゆりえさん）
☆どうもこの映画度ッ！
夏のシナリオ通りね！



（埼玉県 ササナミさん）
☆麻生力があればスタイルなど
不要！ 近々、タマミ！

アフロ グレースケール。

6月も終わり、夏本番！ そんな昨今、熱気と温気に負けずにガムバるあなたに送る、モノクロ作品のビッグウェーブ。それがここ、「グレースケール」ッス。

アイドルマスター
三浦あずさ。
さりげなく
網タイツ……
ポイントです！



(静岡県 神塚さん)

新体制にも期待大！ ナムっ子大特集

ナムっ子大特集に引いていよ！ページにまで拡大！今こそナムコ魂を書き放つ時がやってきたの！世代を超えて多くのゲーマーが惚れ込んだナムコ作品、その熱いほどほろりを感じ取ってもらいたいんだゼーント！

掘削さ行くつさく(99年) 「Mr.ドリラー」

良 質のゲームは数あれど、その中でも僕が一番好きなゲームが「ミスタードリラー」である。

今さらゲームの内容を説明するようなことはしないが、使用するものはボタン1個としバーのみ。するところも掘る「選べる」取る「3つしかない」。しかしこれほど単純な操作でこれほど奥が深いゲームがあるだろうか？

最近のゲームはシステムが複雑化しており、前もって調べておかないと「格ゲーでは」コンボも出せない。インストだけですべてを理解するのは

不可能である。

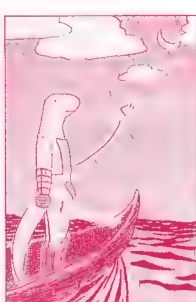
そういう意味ではこのゲームはともライトであり、ただ軽く触れるだけでも良し、しかしやり込み要素も深く、へびなプレイヤーでも納得がいくものであり、やり込んで「見える！」私にもプロックが(以下略)という感覚を味わうも良し。まさに「お子様からお年寄りまで楽しめるゲーム」なのである。

ライトからへびまで、namcoさんにはこれからもそういうゲームをたくさん作ってほしいと、プレイヤーの意見として思っています。

☆シンプルなお操作でハマれるゲームってのがナムコの十八番ですね。ゲームの心臓部は「アイデア」であることを実感させてくれる、それがナムコの確固たる主張なのです。

妹萌系のバイオデ 「フエリオス」(88年)

俺 のオススメナムコゲームといえはとにかく多過ぎて、個人的にはナムコミュージアム収録ゲーム全部+αなどと言ってしまうくらい気分なのであるが、ここはあえて



(岩手県 きりふ風丸さん)
☆何かつかその「マイン」のう。ドルアーカ時代からの名脇役。

てハ〇年代後期に放たれた「フエリオス」をオススメと言いつつ……

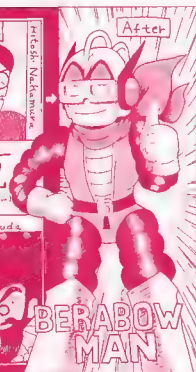
「フエリオス」について簡単に説明すると、「ギリシャ神話をモチーフにし、回転拡大縮小を鬼のようにしまくる、ちょっと癖のある縦シューティング」……と書くところ、物すごく問題があるゲームのようだが……それだけではなく、ヒロインであるアルテミス(の扱われ方があまりにもセンセーショナルだったという)ことだ。

一七年前に「ヒロインが妹」。二十一世紀になりやそれこそ十二人の妹が云々という騒動もあつたりするが、当時はそんな耐性などだれも持ち合わせておらず、一部の好事家の間ではおおいおい大丈夫かナムコ」と話題になったほどである。もつとも公式コメントでは「普通の恋人同士です」とされたわけだが……

さらに、そんな設定を付けておきながら、サウンド間のデモでは、捕らわれたアルテミスが画面上に大写しになりしゃべりまくるのだ。

当然ゲームにはアルテミスの悲鳴が響き渡り、画面上では身悶える彼女が大写しなわけ、周りの視線に耐えられなくなったプレイヤーがデモを飛ばそうとすると、画面

上には「触らないで！ 私のこと、見たくないの」とメッセージが……ナ、ナムコはすべてお見通ししてヤツかッ！



(東京都 よしみさん)
☆昭和のサラリーマンの生き様がここに！ 真の家族愛を問う一作DA。



(熊本県 美花南さん)
☆「鉄拳II」は、シリーズの中でも独特の作品。今でも根強いファンがいるのだ。

「あ……ぐばあ！」 「トラック狂走曲」

私 のレースゲーム魂を育ててくれたゲームにして、私がお勧めする一番のナムコゲームは「トラック狂走曲」です。

内容はスバリ「トラック野郎のレースゲーム」。トラックがドリフトし、砂丘を突っ切り、線路を走った上に、橋だつてジャンプで飛び越える！

ライバルとの熱い抗争やバトルカーとのバトルもある。まさにトラック野郎が活躍する映画丸出しの世界観です。

筐体のデザインも凝っており「溺れてみたい恋の荒波」などと書いてあったり、ハンドルやシートはテコトラ仕様で、トラック野郎とゲーマーのやる気をそそりまくる作りになっているんです。



(東京都 島田まけお君)
☆遊園地を舞台に展開するアクションゲーム。舞台設定がなんともマイのね。



(福岡県 LEIさん)
☆ドリラーファミリー勢らしいの巻。まだ新作で募集したいよね。

よくタイムアタックなどをやっていたりしますが、時折タイムが伸びずに悩んだりすることがあります。

しかし、そんなときも「私も車輪神木太朗注・ハードコアな男気主役力」のごとく、熱い炎の走りを忘れてはいけません！……テクは後からついてくる！と「トラック狂走曲」に精神面で助けられることが多々あるのです。私にとって、車輪神はレースゲーム界の心の師匠でもあるのです！

速さを競うも良し！ 炎のように熱く走るのも良し！ 楽しく遊べばもつと良し！

アーケード界で唯一のジャパニーズトラック野郎の心意気を味わうこのゲーム、見掛けたらぜひ一度、炎のようにプレイしてみてください！

☆怒とつのように繰り出される特選演出に加えて、さらにあり得ないほどに盛り上がるラストラン！ 時速一五〇キロのヒューマンドラマ「トラック狂走曲」を、こいつをプレイせずにナムコは語れねえや！

アルカディア 大瀑布

爆笑ネタと同時に物悲しいシケギャグを掲載し続けて早5年、今月もお笑いスペース☆「アルカディア 大瀑布」がスタートするモジャ。まずは人気コーナー「A-Fro漫画道場」からいってみましょう!

☆大阪府 華南さん
☆354(三)国志回フレイシの涙が、
一階堂姉妹に大満ち小満ちの涙で増え倍増。



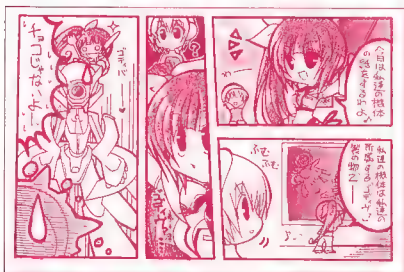
☆福岡県 綾騎かあるさん
☆染み付いたバツシバシキルは抜けず。



☆(富山県 流火季月さん)
☆ま、まだ平気っしょ。時間の指定にフ
レームを使い始めたら赤信号。



☆(北海道 りふさん)
☆甘く切ないロボットの恋の物語……
ごめん、切ないだけだったよ……。



☆(鹿児島県 HEELさん)
☆チョコといえは、HEELさんから頂いたバレンタインデーの
お返しをねえといふことに気が付いた(鬼畜アフロ)。



☆埼玉県 千葉WING君
☆OH! スペクトル
輪切り大好き子ちゃんたちはスペシエをフレイシで確認だ!



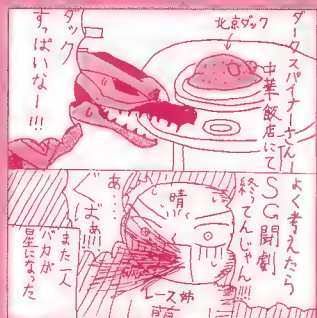
☆(青森県 水玉うるるさん)
☆人材派遣サービスに頼んでみて
は? ちょっとお得じゃねえ。



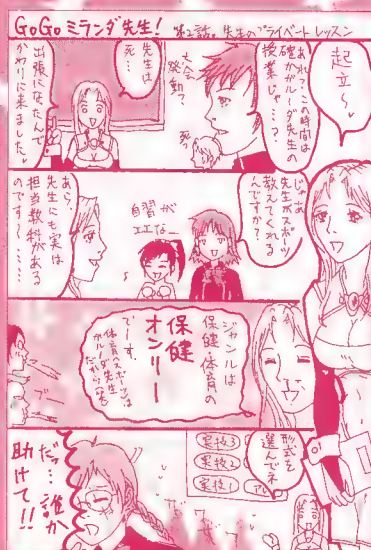
☆(東京都 百地羊作さん)
☆最近の若い衆はオプティックプラ
ストをこう呼ぶらしいの。ゴホゴホ。

発表! SG闘劇勝者は げっ☆先生に決定!

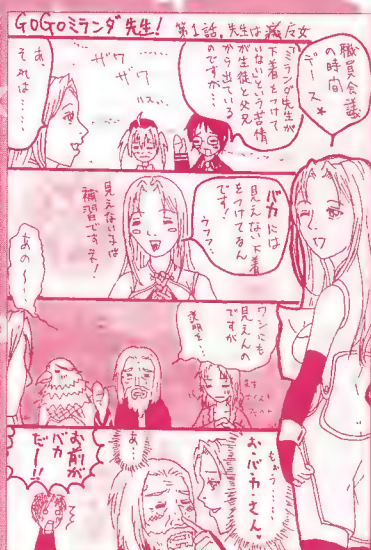
7月10日(水)に開催された「SG闘劇」の
結果が発表されました。優勝は、
「げっ☆先生」に決定しました。優勝
賞品として、優勝賞金1000円と、
優勝トロフィーが贈られました。優勝
した「げっ☆先生」は、今後の活動に
励み、さらなる活躍を期待します。



☆(宮城県 晴天バースト君)
☆来年のシケ騒にに向けて今からシケとけ!



H久々の「A-Fro」人のビッグショー。は愛媛の巨匠バカバさん
「僕らはオシマイだ」……そう思えるほどの救いがたい世界観か、バカバさんの持ち味である。



A-Fro人の ビッグショー

愛媛県 バカバさん

ゲルエロス村

俺たち下着がクールビズ、の「ゲルエロス村」であります。ちょっとした妖艶なイラストを募集しているというワケ。

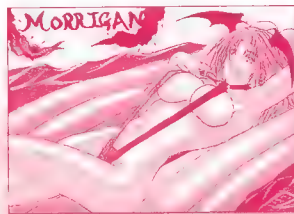
☆エロス村名物ゲルエロ相撲がスタート。
決まり手はモリガン海にみる押し倒し。ばなし。



(愛媛県 立花ハルキさん)
☆かけられ無き乙女のミソギ絵は、神聖なエロス村に大掲載。



(福岡県 くのこくさん)
☆はしたなさもチャームポイント。日本はざらし大国さ!



(北海道 砂丘の虎君)
☆モリガン姉さんごときモリガンに描けるのかそれがゲルエロス村民に崇められた使命である。

『対戦ホットギミック5』を陥すと「HGS」でハードゲイ5ですかフォー! という自作自演を繰り返しつつ、続いていく当コーナー。巻末のアンケートハガキの自由欄にためられた、読者の皆様のつづきを拾い上げております。

M無理想無解決ターボ

『サムスピ天下一剣客伝』の祭囃子双六は「グルーヴオンファイト」の天神橋筋六と語感が似てんあ、と思いました。
(埼玉県 ケロバスさん)
☆格ゲーお祭り愛好会としてカテゴライズ。現在会員2名。

A-Froが7月号表紙のツィーラン君「おしりパーン!」の話題でもちぎらなつた、お姉さんどうしよう。
(宮崎県 CCCさん)
☆8月号のSEED表紙もフリーダムにあのポーズで……と思いました。がやめました。

A-Froに今まで2回載せていただきましたが(喜)、2回ともSGですが、何か?
……私の人生がシケているのでしょうか。
(岩手県 サトウコオリさん)
☆重いよママン! まあ、これ以上は無いってほどシケてくれた方が、こちらとしては何かと楽しめますがね(鬼)。

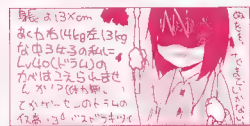
SG闘劇、HEELさんのシケギャグは寒いどころか暖かさを感じました。
(北海道 くらげさん)
☆上位のシケギャグとは「うわ、この葉書本当にくだらねえ。寒い。このページ破いて捨てたい」と心を凍て付かせるもの。そういう意味ではHEELさんのウォームオーラは異色ですね。

バズッの「プリセル化」って、有りなんでしょうかね? む…無理ですよネ。
(滋賀県 園葉編さん)
☆14歳の少女が新たな火種を蒔いてくれました。もう思う存分やっちゃまいなさいよっ。

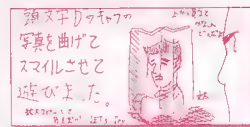
『アイドルマスター』をやるかどうか悩んでます。仲間に見付かったら俺の評判が。千早かわい過ぎ。
(青森県 KOUTA君)
☆この試験線を乗り越えたと、キミの中に新たな輝きが宿るはず。レッツビギン!!



★(埼玉県 タビオカ君)
☆グレイシー流☆美嬢の炎か。



★(茨城県 梅甘露さん)
☆上級者の打撃術講座を待つ。



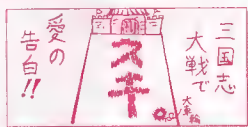
★(奈良県 ジェットじゃいも君)
☆いいウデだ……。



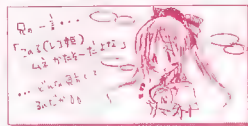
★(東京都 STS!君)
☆バレンゲストーンじゃないよね。



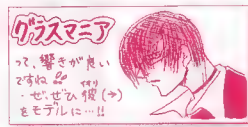
★(岩手県 甲寅君)
☆う、受けゲーだったのかよ?



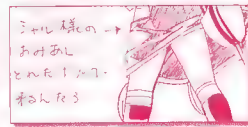
★(東京都 メカタさん)
☆今月のときめき☆三国志。



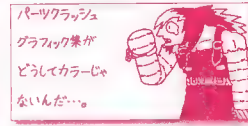
★(岡山県 甘菜保さん)
☆サクレツの美の収納場所……。



★(神奈川県 アリカさん)
☆眼鏡暴走ツチムーブメントを。



★(神奈川県 鳳凰寺庵さん)
☆遺憾ながら反応薄めでありますッ。



★(東京都 ドラゴン外れブロー君)
☆君が彩色して完成するページさ。



(福岡県 早月トミィさん)
☆トン兄の鎧とか直垂とか芸が細かい! これで武力の高い女武将が誕生かい?



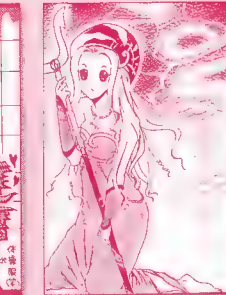
(岡山県 良泪さん)
☆「鉄拳5 Ver5.1」のニューアイテムに女性化ララオ! とは良泪さんの言葉(うそ)。

プリセル大作戦

男性キャラを女性キャラに変換するという「プリセル大作戦」。まあ、おとこのご☆おんなのことかいう前に、まずは勢いで送っていただきたい。



(神奈川県 ベルシャさん)
☆追撃ダルミネ! 校庭10周追加させてしまいそう。



(岩手県 きりふ園丸さん)
☆精霊を思わせる域にすら達しているヌル子さんです。



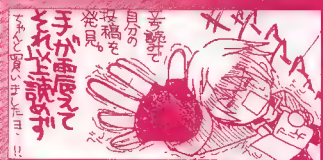
(茨城県 白木桃香さん)
☆ハヤチ特集今月の一枚。躍動感あるティラリズムねっ!



(愛知県 藤崎柚架さん)
☆いじられやすい傾向アリ。新たな生けにえ誕生!

げんせん 歳時記

暑熱が過ぎ、それすむなち季節の催しと各種イベントが目白押しにて、ゲームセンターも盛り上がる季節。オモロイ事件に遭遇したら、ここに投稿だ！



(新潟県 によろりさん)

夏装束を 悔るなかれ

夏はゲーセン。夏こそ、ゲ
ーセン。

こんにちは、年中無休屋内型ステキアミューズメントの季節がやって参りました。灼熱の屋外から極寒の店内へ。キラビヤカなビジュアルゲームとの対話。立つ鳥肌、たれる鼻水。オレを、オレを冷やすのはだれだッ!!(解：店舗内業務用クーラー)そんなわけで夏を前にすでに空調との戦いは始まっているのです。

せむとも「あるかてくーぼん漫画その他でゲセの民に告知をばお願したいのです。」「長時間の滞在には軽装でも追加装備を」と。自分が冷房が苦手なオールタイプなだけ



(高知県 こんまんさん)
☆発売されて20年。あの世界観とフェアリー
の因果関係に戸惑う我々であった。ぐぬぬ。

空間を共有 していくもの

かも知れませんが、くしゃみ
鼻水→夏風邪のコモボは避
けたいものです。
(高知県 EAP君)
☆経験上、プール帰りで髪を
乾かさないうちにゲーセン
はテンジャールレベル高い。冷
えるのがすこい早い。のよ。
女性の方は肩や腰を冷やさ
ないように、軽く羽織れるも
のを持っていきたいかも。

〇代も半ばを過ぎ、若い
ころのようにがむしゃ
らにゲームへ打ち込むことは
少なくなつたものの、それで
も僕は足しげくゲーセンに通
う。それはコミュニケーション
ノートが楽しいからだ。

マニアックな攻略法から、
美麗なイラスト、果ては仕事
の愚痴など、普段は同じ空間
に居ても点でしかない存在で
ある、僕と他の客をつなげて
くれる。

また、ノート上の付き合い
から、実際に顔をあわせて遊
ぶようになった人たちが多数
いる。

A Froの常連であるよし
みさんもその一人だ。彼は非
常に温厚な方で、年下の僕が
失礼なことを言っても、笑顔
で受け流してくれる。
よく投稿前のイラストを見
せてくれるのだが、それが
翌々月の本誌に載っているの
を見ると、何だかとても不
思議な気がする。
現在、僕は都内を離れてし
まい、ノートを見ることも

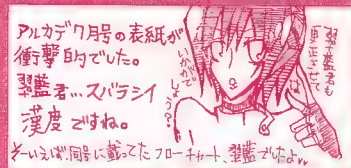
伝・説・光・臨

～No.62の男気表紙の感型より～

かつてないインパクトで店頭に並んだ『魔光』
コンピの8月号表紙。やっぱりというか当然とい
うか、読者諸氏が熱中しなかつたのでR。

アルカディア8月号を見て「日にちようどテレビ
アニメマニアの雑誌に紹介されてました」
とからし目で見られる俺。思わず「俺は違うって」と言
った俺の手には……ヤバイ、この表紙はヤバイ！ 悪い
奴でせう！ この子は男の子だからなんだろうと全
くヤバイ！ これからは程良い表紙をお願いします……

(神奈川県 うわん君)
かいて、そんなに気に入ってもらえると、ますます頑張
ろう！ 今度は必ずやります！ もしも、魔光が100万部
の突破にこ期をください(笑)



(福岡県 あいのさん)
☆近所で見るとインパクト大と評する方多数。



(東京都 蒼天翔さん)
☆更に部屋……やるしかないのか。

プラスアルファの 遊び心を！

最近で無沙汰してたゲー
センに足を運ぶと、「ス
リッドライブ3」が入荷して
あった。シートベルト着用は
義務ではないけど、実車では
常に着用しているの、何の
ためらいも無く締めいざブ
レイ！

事故発生時にシートベルト
が締め付けられるなど、かなり
現実的に再現されているけど、イ
マイチ何か足りない。一体
何だろ(うーむしは考へて)

そっだ！「お笑いだよ！
(違)。リアリティーを追求す
るのも結構だけど、これはゲ
ームちよつとくらい遊び
心があってもいいじゃない
か。



(愛媛県 悠希たいさん)
☆空前の昆虫ブームに加え、水着
でさらにブーストアップだ！



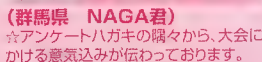
(埼玉県 めもる伍長さん)
☆自己最高記録も出たそうです。ま
たひとつ、ハートフルメモリー誕生。

読者の悩みに読者が答える
同視型企画「クラブフル相
談室」のお時間がやって参りま
した。今号は「メルブ」をプ
レイしたい人が多くて無
理！という富山県の流火李
月さんのご相談にお答えシマ
ウマ。
ギャラリーの視線が気に
なるとい場合は、やは
り人気の無いゲーセンでこ
そり練習するのがいいと思
います。具体的には開店直後
早朝や、あまり格ゲーがはや
つてない店などですね。
ただ、後者の場合「メルブ
」が置いてない、なんてこと
もあるんで、やはり行きつけ
のゲーセンの土日の早朝……
というのが理想でしょうか。
また、「単純にレベルが高く
て入っていけないYO」とい
う場合も、早朝ゲーセンは
練習プレイにもってこいです。
朝に練習し、夕方は盛り上が
っている店で対戦というのも
いいですよ。
「一人でやるのが恥ずかしい」
という場合は、「二人、いや三
人と仲間を増やしてプレイに
臨むのもありかと。」
最後にアルカディアの攻
略はきちんと読んでおきまし
よう。我々の手近にあるこの
本は、きつと役に立ってくれ
るはずですよ。
(北海道 フレンドの病者)
☆同じ悩みを持っている方
ぜひともご参考に！
当コーナーでは引き続きお
悩み募集なので、皆様のお
八ガキをお待ちしております。

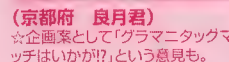
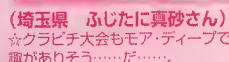
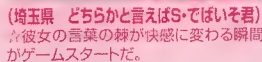
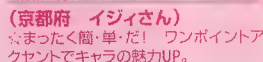
先 日発売された家庭用ゲームに「ナムコクロス

カブコン」というタイトルがある。家庭用シミュレーションゲームであるが、二〇〇体を超す往年のゲームキャラが登場する。その中には、八〇年代のゲーセン人間にはたまらない存在が多い。

「源平討魔伝」の平景清が「ロストワールド」の超戦士が



(静岡県 神煉さん)
☆ん。ゴーグルも立派な眼鏡といえよう。ゴーグル派は5人そろえて(略)。



「妖怪道中記」のたろすけがフルキューレー一行が、キャプテンコマンドーとコマンドーチームが、ハガール市長とガイが暴れまわるこの世界、正直感動したし興奮した。熱い想いが胸に甦ってきた。

さて、そんな想いを胸にゲーセンへ行ってみると、先述の作品は当然残っていないというか、アクションゲームが無い。「メタルスラッグ」くらいしか最近発売されていないし、仕方無いのだろうか。

思えば名作と呼ばれた作品

に、アクションゲームの何と多いことが。ギルとなり塔を駆け上り、白銀の鎧に、黄金の鎧に身を包み、パンツ一丁でも槍を投射し続け、プーリーで空気を送り続けたりサイファードを切り裂いたりした。

たまたま今回はナムコとカプコンだったが、そのほかのメーカーにもぜひお願いしたい。もう一度あの喜びを感じさせてもらえないだろうか。家庭用ではそれなりに出ている「アクションゲーム」だが、アーケードには本当に少ない。

そして家庭用作品にそのお株を奪われている感が強い。

しかし自分を含め、ドット絵で描かれた世界で、もう一度熱く戦いたい人間は少なくないと思う。ステージを越える喜び、隠し要素発見の驚き、上達を実感したこの感動。一刻も早い「アクションゲーム」の復活を願ってやまない。

(東京都 鉄頭書痴)

☆現在型のアクションゲームみんな遊びたいと思っているはずでさあ、各メーカーさんの奮戦に期待ですね！

何ゆえに読者コーナーで、何ゆえにアーケードゲーム専門誌で、これほどまでに異様な盛り上がりを見せているのだろうか? 一般的にも認知され、ようやく時代が追いついてきた感がある眼鏡ムーブメントを全方位射出する“眼劇”。その前哨戦といえる盛り上がりをご覧あれ! この調子じゃあ、本戦では死人が出そうです少佐!

【投稿全般・鉄の掟】

- 全作品の題名に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！ URLも書いては、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.JPN」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日後以降に随時していただくよう、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、コピーしてにデータ化したりするなどの手段を！
- 締め切り日は「必須」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とありがたし。
- アロゾクがライトしますので、文法・表記など気配りにすず勢い重視！！
- E-mail投稿の場合、どかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【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以内に書くか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をお願いします。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ピクセルが350dpi程度。
- セーフ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、やむを得ない場合カラーリテラティ5~95%を保存を。
- 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3枚程度の容量に圧縮して送ってください。



「あと先イラスト」も要集中! A-Ergへの投稿はこちらへどうぞ。

T102-8431

東京都千代田区三番町6-1

(株) エンターブレイン

アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

**次々号11月号の
締め切りは……**

8月15日(月)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

口説稼働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

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

CG持前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@arcadiamagazine.com

シリアス



孤月家藏

B5判 28P コピー 表紙カラー
300円分無記名小為替+200円分切手+あて名シール
〒431-0421 静岡県湖西市新所2852 内藤麻代

B5判 4P オフセット 表紙カラー
400円分(送料込み)無記名小為替
〒183-0006 東京都府中市緑町1-19-3
吉田荘2 沼田様方 有葉貴重

新の

Illustration of a cat and a dog looking at a bowl of food. The text above the bowl reads: 金曜 (Friday), 土曜 (Saturday), 日曜 (Sunday), and 月曜 (Monday).

シリアス

A5判 76P オフセット 表紙2色
600円分の無記名小為替+210円分の切手+あて名シール
〒062-0034 北海道札幌市豊平区西岡4条14丁目1番12号
前澤由佳

個々のお話のハーモニー
が奏でるポップン抒情編！

1~9Pのショート10本以上を収録。微量の笑いを混ぜながらも、朴訥な線質と多彩な表現で、静かにまじめに語られる童話集のような1冊です。無言の使い方に技アリ。

散る桜に死を見る六。
幸せを振りまくポエッ
ト。自分が人間である
ことを忘れたシルビア。さび
しくて優しいお話の詰め合わ
せ。イイ雰囲気満点ですよ！

〒259-0124 神奈川県中郡二宮町西837 宮戸達弘

く住所）
〒780-8053
高知県高知市
御倉戸 821-1
（2008年8月20日）
岡村愛子 様
年賀状、お返しは問いません！
（川あさぎ）年賀状、お返しは
否きお断り初回800円半
そお便頂います♡
お手紙、まて、まて、まて
ま〜す♡
おね♡

〒183-0032 東京都府中氏本宿町1-25-2 岡崎様方 小室梓右

お知らせです。アルカディア編集部の引っ越しに伴って、当「ゲーパロ館」のあて先も変わっております。ご注意くださいませ。さて当館の案内役を務めてきました、あたしと牡丹とジョイんですが、実は来月号で皆さんとお別れし、後輩にバトンタッチすることになりました。長年のご愛顧に感謝するとともに、あと1カ月、投稿とご意見をよろしくお願いいたします！

●アイコンの説明●

■攻撃 ゲームの取組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 アーケードゲーム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。(図かイラストなど)

■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。これは制作者の判断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告によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合があります。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。

■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。
■イラスト イラスト集を表しています。また、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。

ポップンミュージック他 発行 gateau



baguier



イラスト

ポップ&ビーマニ系女性キャラのフルカラーイラスト集です。ポップな色使いや頭身低めのディフォルメが、もうメッチャかわいい!!

新キャラクター、レーズ、リボン、スワイプ、ミレー、マリンなど、今も大人気です。



B5判 22P PC印刷 表紙カラー
960円分無記名郵便為替
〒224-0032 神奈川県横浜市都筑区茅ヶ崎中央40-22-402 横関若菜

アヴァロンの鍵 発行 101064 (テントウムシ)



CATCH ME IF YOU CAN!!



ギャグ

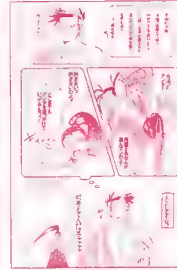
キャラクターネタと、プレイヤーサイドネタ混合の1Pギャグ集。サッパリしてかわい絵柄ですが、ネタはそこはかとなく黒めです。

新キャラクター、レーズ、リボン、スワイプ、ミレー、マリンなど、今も大人気です。



A5判 28P オフセット 表紙1色
小為替200円+切手140円+あて名シール
〒192-0904 東京都八王子市安町2-17-16バ
ナハイツ編引202 須永緑方LADYBIRD

サムライスピリッツシリーズ 発行 アメゴベスブック



イチゴウ。



ギャグ

シリアス

RPG『武士道烈伝』を舞台に、仲良くケンカするサムスピご一同を描いた1~3Pショート集。各キャラの性格が実によく描けてます。

新キャラクター、レーズ、リボン、スワイプ、ミレー、マリンなど、今も大人気です。



B5判 28P オフセット 表紙2色
300円分無記名小為替+140円分切手+あて名シール
〒343-0003 埼玉県越谷市船渡83-2 並木香奈

ジョイ「今年も夏コミの季節がやって参りました。コミックマーケット68は8月12日(金)~14日(日)、東京ビッグサイトでの開催になります」

牡丹「やほ〜」 はりきってカタログチェック〜。この辺がポップンで、ゲゲーがこの辺で〜」

ジョイ「おお、精が出ますな。付属のマップを、ブロック毎にラインマーカーでチェックし、特に気になったサークルは細ペンで書き込み。オノドックスですが実用的ですな。おや、壁際サークルはチェックされないのですか?」

牡丹「壁際? えーと人がいっぱいタムロってという印象しか無いんですけど、壁際に何かありましたっけ?」

ジョイ「フシヤですか、あなたの目は。壁際には人気作家さんのサークルが集中して配置されているのですよ?」

牡丹「……はあ。……アーク!! 忘れてたー!!」

あらかじめチェックしておくが吉

ジョイ「壁際に配置されるのは、基本的には発行部数が多くてお客さん多いサークルです。お客さんが大行列になってしまうので、その行列をホールの外に並べるために、ゲート近くの壁際に配置されているのです」

牡丹「あー、そういえばそうだった! 雨のときとか、傘持って外に並んでますよね」

ジョイ「まあ確かに、行列サークルを避けて中の方だけ見て回るというのもコミケの楽しみ方の一つです。行列サークル4カ所に並んだら丸1日潰れて、本4冊しか買えなかった、とい



人気サークルを見るときは注意してください

夏コミ直前

壁際サークルの鍵



うこともありえます。しかし、壁際に配置されるのは実力や人気があるサークルですから、完全無視というのももったいないのではないのでしょうか」

牡丹「よし、まだ間に合うから再チェック! あれ? 壁際サークルのジャンルと、内側ブロックのジャンルが、何か変に離れてる気がするな。気のせいかな?」

ジョイ「ふむ。実は壁際サークルは、それだけで独立的に配列されているようです。ホール内部のブロック分けに大体は対応していますが、必ずしも一致はしていません。列一つ分くらいズレていることは、よくありますな」

牡丹「なるほど。カタログ見ないで現地で見るとすると、見付けにくいかもしれないですね」

お店の名前じゃありません

牡丹「そういや「シマナカ」っていう、洋服店の名前みたいな用語を聞いたことあるけど、あれも配置関係?」

ジョイ「左様。ホール内部ブロックの端っこでないサークルスペース、一番多い、いわば普通のスペースのことです。漢字で書くと「島中」、ブロックを島に見立てて、その中程、ということでしょうな」

牡丹「じゃあ、ブロックの端っこは「シマナカ」?」

ジョイ「いえ、そこは「お誕生日席」と呼ばれることが多いようです。一応、島中のサークルよりは持ち込み数やお客さんが多いサークルが「お誕生日席」に配置される、と言われていますが、実状を見ると必ずしもそうとは言えないようですな」

牡丹「なるほどなるほど。よし、壁際並びも計算に入れて、巡回ルートの再チェックだ〜!」

鉄拳5

発行 / AC魅乱



FIGHTING APE SHOW



ギャグ

花郎と仲良く〜しつつも距離を置こうとする仁のデレツン具合が面白いシリアスです。絵柄筋肉表現や強め、キスシーン以上あり。

新キャラクター、レーズ、リボン、スワイプ、ミレー、マリンなど、今も大人気です。



A5判 20P オフセット 表紙1色
400円分の無記名小為替(送料込)+あて名シール
〒531-0062 大阪府大阪市北区長柄中2-6-2 下島麻沙美

■ゲーパロ読投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンピュータゲームは受け付けません。ただし、アーケードで数回でたまるものはOKです。18禁はOK。投稿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)を添えてください。不備のものは退却対象となります。
●本のタイトル ●性別 ●絵柄 ●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記してください) ●本のP.R文(40字以内で) ●サークル名 ●通称申し込み ●通称での筆名(本の代金と送料)と送金方法 ●本人の連絡先(名前・住所・性別・年齢) ●連絡可能な時間帯 ●お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも
ひければこのコーナーの編集、感想を書いてください。
ではたくさんの方の投稿をお待ちします!

■通信販売を申し込む方の諸注意

○無記名小冊子とは、郵便局から買ったとき未読の、何も記入していない状態です。○宛名シールとは、市販のラベルシールなどは自分の住所・氏名を記載したものです。○宛名は同人数のタイトルと冊数、自分の住所氏名を記入した手紙を添付し、相手の住所の不明な場合は文面に氏名を付け、宛名とした使用を促します。○サークル間の都合により、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。○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒を80円切手を目録することをお勧めします。○基本的に編集部はドラフタ以外に読者できません。注意してご送付ください。

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:Joe / 正直、最初にツイッターが画面に表示されるのを見てびっくりしました……少年キタコレ！ と。



SOUND-SNIPEr せっけん
<http://homepage2.nifty.com/soundnipr/senkorondeindeindex.html>
 センコロに登場するキャラがこれでもかと元気よく描かれている。キャラはAとBで使い分けられて描かれており、ファン心をくすぐる。



LOVE&PEACE! AKKEY
<http://www.geocities.co.jp/AnimeComic-Tone/4260/index.html>
 トップページでは日記とともにイラストを掲載している。この中にはセンコロのイラストもちろんと、イラストは専用コーナーあり。STGファンならチェックだ。



提供革命 ももはる
<http://www.geocities.jp/sykh1221/kasi.htm>
 イラストコーナーのリストはゲーム名ではなくキャラクター名でソート(並び替え)されているので、括弧内のゲーム名(=センコロ)で探せばいい。



torotoroannin 杏仁
<http://torotoro.boj.jp/blog/>
 センコロイラストはブログに掲載されているので、6月を中心に探してみよう。イラストはアーケードからPC、コンシューマといろいろなジャンルが掲載されている。



マカロン 上校史
<http://macaron.moo.jp/>
 まずはトップページの背景をチェックすべし。大きく艶やかな瞳で描かれる少年少女はどれも魅力的。センコロではツイッターがイラストコーナーに掲載されている。

旋光の輪舞のイラストやお絵かきBBSデータを楽しむ

crypt キヨセイ
<http://crypt.fc2web.com/>
 少し憂いた視線を送ってくるイラストが印象的だ。キャラクターへの愛がひしひしと伝わってくるイラストがたくさん掲載されている。ミカとファビアンが中心で、カップリングイラストも多数。複数作家のコラボレーションによる絵チャログは必見。

センコロ専用コーナーにいろいろなキャラのイラストがいっぱい

Take me high ロミナ殿流
<http://www.interq.or.jp/red/takeli/>
 センコロのイラストをチェックしている方ならご存知であろうメジャーサイト。専用コーナーには、ノーマルからネタ絵、腐女子向け、お絵かき掲示板絵等の多岐に渡るイラストが掲載されている。なお「旋光の輪舞専用」と分類されるコーナーは、別窓で開くのでご注意ください。

旋光の輪舞 関連サイト

やはり関連サイトとしては専門検索サイトをご紹介したい。「旋光の輪舞サーチ」(<http://snkr.hp.infoseek.co.jp/>)はセンコロ系サイトのポータルとして活用してほしいサイトだ。もちろん、センコロを扱っているサイトはどんどん登録して、ネット上のセンコロワールドを大きくしてほしい。なお、サイト構造は左右分割のフレーム構造で、左に検索メニュー、右に検索結果のサイト一覧が表示される。シンプルながらも便利なデザイン。そのため、できるだけ大きな画面でアクセスことをオススメする。

『旋光の輪舞』

旋光の輪舞(以下「センコロ」)は新たなシューティングを提案するシューティングゲームとして登場し、対戦ゲームとしての面白さもさることながら、ファンをして「キャラに走ったか？」とまで言わせたプレイヤーキャラとゲーム展開によって表示されるイラストがウリ。これにより、生粋のシューターから同人屋さんまで、幅広い層から支持を受けることに成功したゲームだ。

ということで今回のテーマは、ゲーセンだけでなくネットや即売会で話題を呼ぶ「センコロ」(だれが最初に使ったんでしょうね……この略称^^;)。

ゲームが発売されてから(正確にはロケテストが実施されてから)あつという間にイラストサイトが広まり、今では相当数のセンコロ・オンライン・サイトが存在しており、今回はその一部をご紹介します。お気に入りでは検索系とセンコロ遊ぶためのゲーセンを探そう手伝いをするサイトなどを紹介。

さまざまな色使いで描かれる大きな瞳がかわいいイラストが満載

MP

類野郎



縦書きのイラストは、センコロのロゴと合わせて見ると、とても可愛い。

<http://members.jcom.home.ne.jp/2236660802/>

カラー、モノクロを問わず管理人が描きたいいろいろなジャンルのイラストを楽しむことができる。センコロではツイッターがイラストコーナーにおいて050528の日付版として掲載。また日記ログにもたくさんのイラストが掲載されているので、文章と併せて楽しむべし。

センコロ専門のファンサイトとしてたくさんのイラストを掲載

イチコロ

アサヒ



イラストは、センコロのロゴと合わせて見ると、とても可愛い。

<http://www17.ocn.ne.jp/~krd/>

サイトのポリシー通り、センコロのイラストをたくさん楽しむことができる。ラブながらも色彩感あるイラストはどれもが管理人が楽しく描いた雰囲気が出ています。ファンならばニヤリとしてしまうイラストが多いので、かなり楽しめることうけあいだ。



ULtRa Renpicca ririco
<http://www.timerscape.sakura.ne.jp/u-top.html>
 ミカとファビアンを中心としたイラストを楽しむ。イラストコーナーの一つ「fabian's cosplay」は、ファビアンにセンコロ登場キャラの衣装を着せ替えて楽しんでいる。



timemama Drug Tellmin'
<http://tellmin.zombie.jp/td/index.htm>
 センコロは専用コーナー「期間限定ついでにセンコロ部屋」に集められている。イラスト、アイコン、コミックといろいろな画像を中心としたコンテンツを楽しむ。



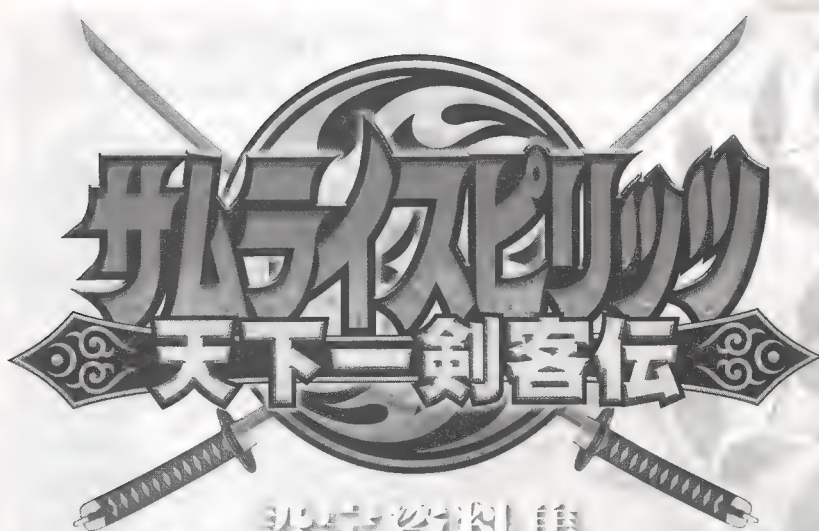
やどなしねこ 青風梨音
<http://rion.vivian.jp/>
 センコロ関係は「旋光の輪舞別日記」にまとめられている。画像は「センコロの書きなぐりもの(2005/06/10)」をチェックすべし。もちろんブログの日記も楽しむべし！



アンブローシア 九十九一
<http://www.geocities.jp/tsukumo91418/index.html>
 センコロは期間限定「旋光の輪舞」応援特設ページが設置されており、ここに集約されている(2005/7月確認)。イラストはグラデーションが印象的だ。



ZEROMAX かじやん
<http://kajiyang.yh.land.to/>
 トップページ一番下の「旋光の輪舞部屋(別窓)」へのリンクから入るべし。イラストや漫画、日記などセンコロ一色でセンコロプレイヤーなら和むこと間違い無し！



天下一の 剣客決定戦

設定資料集

SAMURAI SPIRITS
WORLD SWORDMASTER CHAMPIONSHIP
GRAPHIC ARTS

©SNK PLAYMORE

※「サムライスピリッツ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

ついに『サムライスピリッツ』七作目となる今作が登場！ その魅力あふれる新キャラを設定資料ごと大掲載！

機巧おちや麻呂

後に平安と呼ばれる時代のこと。

さる高名な陰陽師はあまりに強大かつ凶悪なる魔界の存在を心得ていた。

日本においては、陸奥・恐山にいる羅将神ミツキ。(※1)

大陸においては、閻皇と契約した仙術使い。(※2)そしてそれを封じた弟子の内、魔界の力を欲した二人。(※3)

今はさておき、自身の死後、はたしてその脅威から平安京、ひいては日本を護ることが出来る術者は現れるだろうか？

悩み、高名な陰陽師は自らの持ち得るすべての呪術を結集し、魔界の勢力と戦える兵力を造り出すことを志す。その結果、彼がこの世を去る直前に、彼の納得のいくモノを完成まで抜き付けることができた。(※4)

それが、機巧兵士であった。

普段は京都にある天閑座に機巧兵士は奉納されており、年に二度、機巧人形舞台として、平安の舞を伝えつつ、時節を重ねていく。

しかし、世に魔が溢れると目覚め、魔を調伏し終えたと再び眠りにつく。この機巧兵士の存在はすべてが謎とされており、機巧兵士たちが人知れず魔と戦っていることなどだれが知ろうと。(※5)

天閑座の記録によれば、機巧兵士が戦いに赴いた最後の記録は百数十年ほど前のこと。

羅将神ミツキを封印するべく、機巧兵士もすべて忌山へと赴いた。古今東西の名のある法力僧数十人とともに熾烈な戦いの末、羅将神ミツキを封印することに成功する。

しかし、失われたモノは大きい。法力僧数十人の命。そして――

機巧おちや麻呂は目覚めた。数多くいた仲間たちはもういない。(※6)残されたのは自分ひとり。(※7)

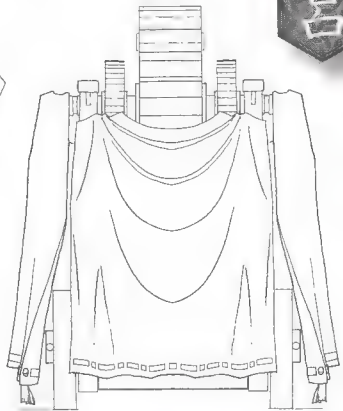
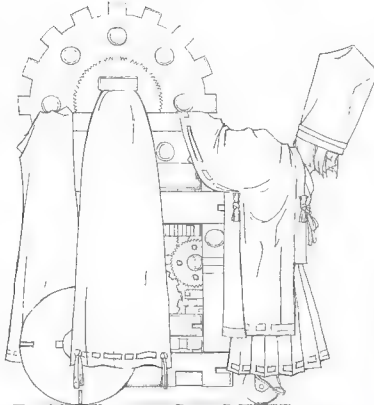
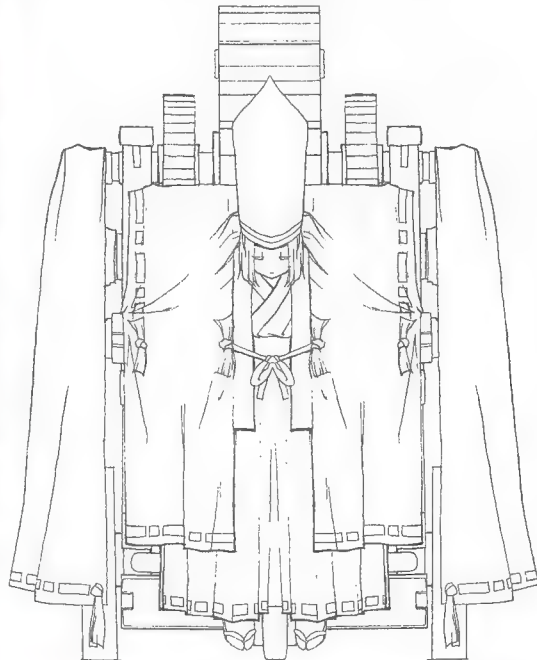
怒みという言葉とともに刻み込まれた忌々しい邪氣――羅将神ミツキの邪気がおちや麻呂を百数十年の眠りから目覚めさせる。

「けに怨めしや……羅将神ミツキ……」

羅将神ミツキが封印を解いて現世に降りる。その余波で多くの魔物が影響を受け、活動を始めていることが伝わってくる。放つておけば阿鼻叫喚の地獄絵図が展開される。

「太平の世のため人のため、悪しきモノ、祓つてしんぜよう。師父様、どうぞ御照覧あれ。今こそまわの役目、果たすでおちやん」

これが最後の戦いになると覚悟の上、機巧おちや麻呂は天閑座より出陣した。



(※1)この時代では、別の肉体に憑依したばかりで、力が安定していません。

(※2)洞雲飛のこ。この時代では、弟子たちに岩の中に封じられている。

(※3)炎邪水邪のこ。この時代では、力を蓄える為、魔界に身を置いている。

(※4)宮仕えの身分でこれだけ大掛かりな計画を水面下で動かすことは容易ではなかった。

(※5)もちろん新舊で済むことは少なく、次第に数は減っていく。あまりにも精巧な構造のため増産はおろか、修理も困難である。

(※6)羅将神ミツキとの戦いでおちや麻呂を残したほかの機巧兵士はすべて破壊された。破壊された機巧兵士の部品はすべて天閑座で保管されている。

(※7)おちや麻呂が残ったことはある意味、幸いといえます。攻撃に特化した機巧、防御に特化した機巧など、性能が多岐に渡っている機巧兵士の中で、おちや麻呂は汎用性に富んだ性能である。

アンドリュ

アンドリュは祖国を愛している。そして何よりも平和を愛している。今は亡き父の背中が、幼いアンドリュにそれを教えてくれたからだ。(※1)

イギリスからアメリカへと移住した豪商の家庭に生まれ、独立戦争の真の最中に多感な青春時代を過ごした。スクールでも品行方正、成績優秀とだれからも一目置かれる存在だった彼が独立戦争への参加を志す背景には、やはり父の背中があった。

アンドリュの資質に気付き、評価し、アメリカの未来を担えるかと判断したのは後の初代大統領ジョージ・ワシントン。彼の推薦でアンドリュは作戦本部に配属され、間もなく陸軍司令官に任官。(※2)若くしてその才覚を発揮し、いくつもの作戦を立案し、独立戦争の勝利に大きく貢献するという偉業を為し得た。

——住み慣れた生家で紅茶を飲むのは、しばらくお預けになるだろう。

普段より多くの時間をかけ、すっかり冷めてしまった紅茶の最後の一口を飲み、感傷的になっている自分に気付く。

「閣下、本宅によろしいのですか？ 日本は御前試合に参戦なさるなど」

「リチャード、私の考えは変わらないうえ」

「私やワシントン閣下だけではありません。アメリカの民衆は閣下を望んでいるのです」

「その件に関しては何度も話した通りだ。ジョージにも昨日、断りを入れている」(※3)

「ほかに、各国首脳が閣下との会談を所望しております」

「わかついてる。そちらはすべてこなそう。スケジューリングは君に任するよ」

「……無茶ばかりおっしゃいますね」

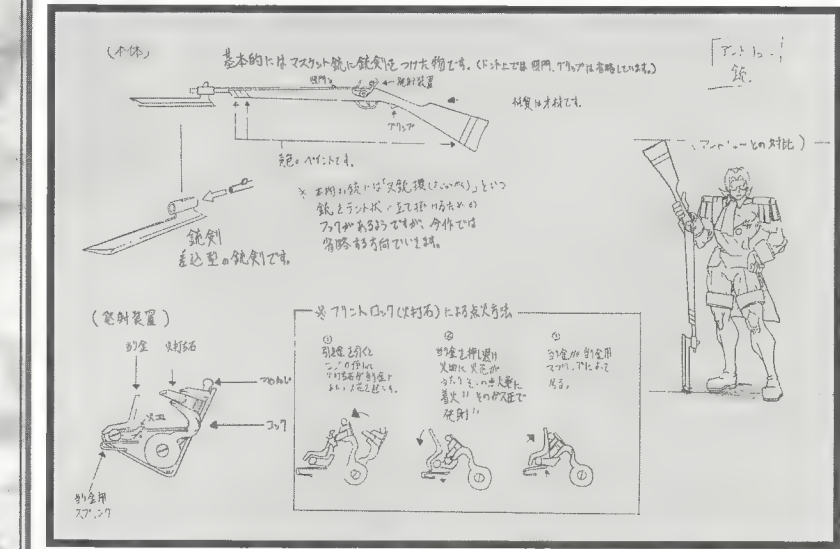
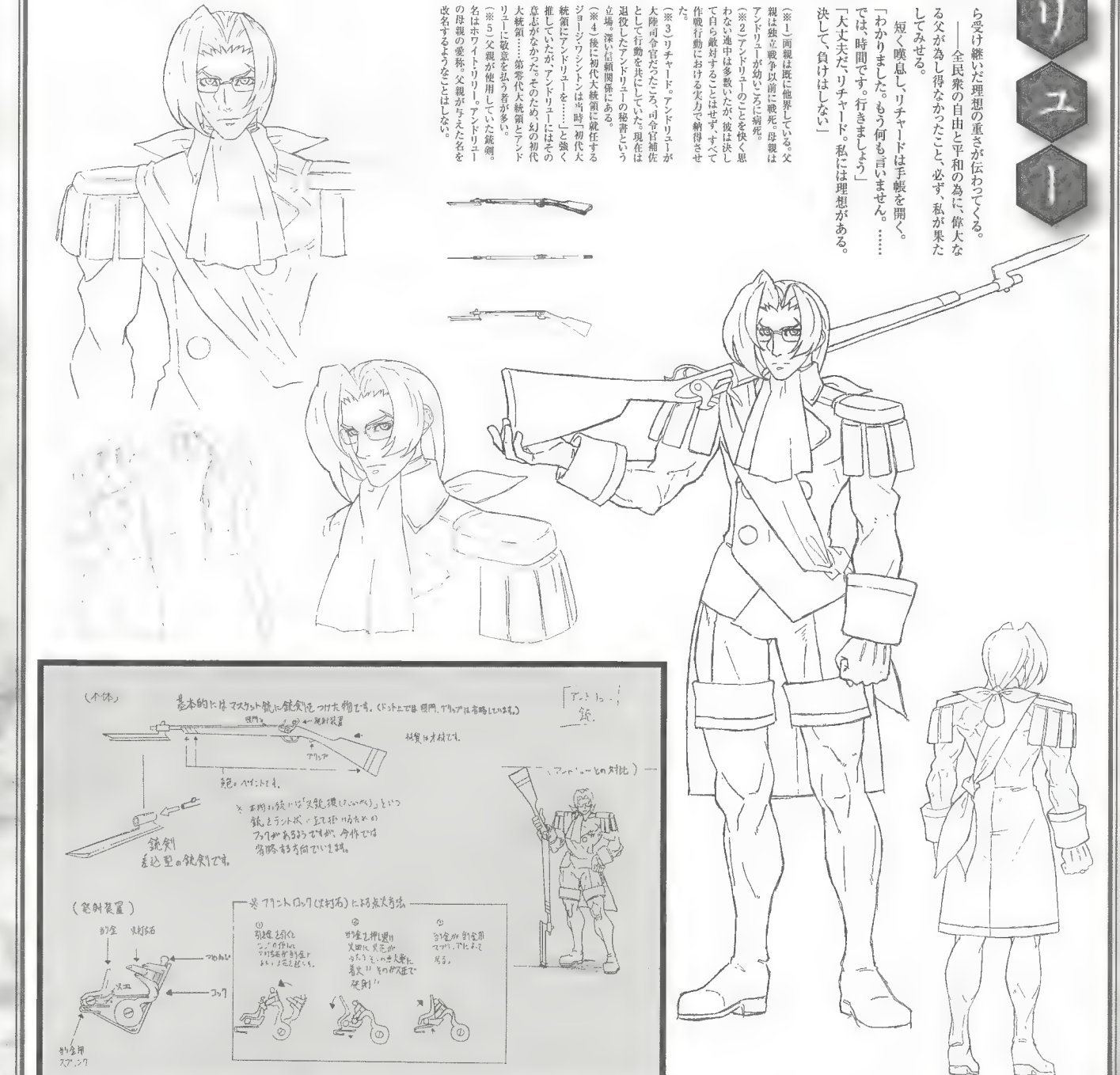
「すまないリチャード。どうしても会ってみたい男がいるんだ。なかなか捉まらなくてね……この御前試合に出場するのが一番早そうだ」

「日本の将軍、イェナリトクガワ……ですか」

ら受け継いだ理想の重さが伝わってくる。
——全民衆の自由と平和の為に偉大な父が為し得なかったこと、必ず、私が果たしてみせる。

短く嘆息し、リチャードは手帳を開く。
「わかりました。もう何も言いません。……では時間です。行きましょう」
「大丈夫だリチャード。私には理想がある。決して負けはしない」

(※1)両親は既に他界している。父親は独立戦争以前に戦死。母親はアンドリュが幼少時に病死。
(※2)アンドリュのことを快く思わない連中は多いが、彼は決して自ら敵対することはない。すべて作戦行動における実力で納得させた。
(※3)リチャード。司令官補佐として行動を共にしていた。現任は退役したアンドリュの秘書という立場。深い信頼関係にある。
(※4)後に初代大統領に就任するジョージ・ワシントンは当時「初代大統領にアンドリュを……」と強く推していたが、アンドリュにはその意がなかった。そのため、幻の初代大統領……第零代大統領とアンドリュに敬意を払う者が多い。
(※5)父親が使用していた銃剣。名はホワイトリリ。アンドリュの母親の愛称。父親が与えた名を改称するようとはしない。



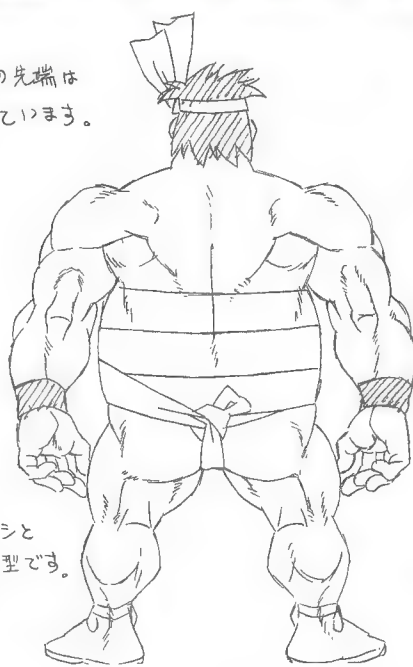
祭
囃
子
双
六



いつもニコニコです。
生まれて此の方。
悩みもありません。

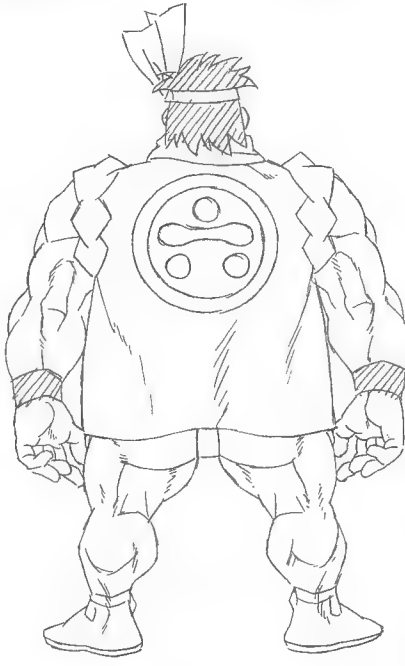


鉢巻きの先端は
常に立っています。



褌はサラシと
一体型です。

褌の前垂れは
折り込んでます。



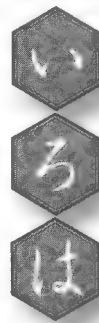
はっぴの袖は めくり上げています。
下3センチ前腕 半ばほど。



- 0歳。父・門松、母・杵の間に誕生。命名双六。
- 3歳。親の仕事場で大火傷を負い、生死を彷徨う。
- 4歳。町一番のガキ大将をガチンコでたきのめす。(※1)
- 6歳。神輿を初めて担ぐ。
- 10歳。家業の花火職人の修行を始める。
- 14歳。縁日で初めて自分の造った花火が打ち上げられる。(※2)
- 15歳。祖母・初富上が他界。
- 17歳。祖母・羽子板が他界。
- 20歳。祭囃子花火が浅草と評判になる。
- 24歳。歌留多に目惚れする。(※3)
- 27歳。歌留多と結婚する。(※4)
- 29歳。妻・歌留多との間に、娘胸が生まれる。
- 30歳。祭囃子花火三代目を正式に襲名する。
- 33歳。娘胸が火を拾ってくる。新たな家族として犬ばかり加わる。(※5)
数年後、現在に至る。

「うちとらおやあんと産声あげたときにやあ親父の
捻り鉢巻掴んでたつてなぞよお！ カカカッ、しゃら
くせえ！」(※6)
「ち、ちくしょう！ 憶えてやがれ！」
「おとしいきやがれい！ こおの、すつとてつこい！」
別の土地からやってきたヤクザ者を双六を中心と
した男衆で打ち負かし、追い返すと、縁日はもとの賑
やかさを取り戻した。駆け寄ってくる娘胸を抱え、
肩に乗せてやる。
「う、ちやん、かこい！」
「あたはうよお！」
喧嘩に強く、町の人気者である父親は胸の自慢だ
った。
「おまいさん、弱い者いじめはほどほどに」
「心配すんなって。俺ッチの強さに惚れ直したんやね
えけい！」
「あら、いまだよ、この人は」
照れたように苦笑する妻の横顔に、逆に双六が惚
れ直す。
そして、江戸は浅草、祭の夜空を祭囃子の花火が
染める。皆の視線が夜空に浮かぶ千輪菊に集中す
る。昔の笑顔が双六にはうれしかった。
「歌留多、お胸、今度はもつとつかい祭で、とびつきの
の花火を打ち上げるぜい！」
何よりも、家族の笑顔が何よりもうれしかった。
御前試合という祭で、勝利という花火を打ち上げ
れば、もつと喜んでくれるに違いない。

(※1) 相手は12歳で、体格差は歴然だったが、頭突きを急所に喰らわせ倒した。
(※2) 渾身の自己作、昇龍龍付や八初富十光露と命名した。
(※3) 祭囃子の親戚の家に出掛けるときに、立ち寄った茶屋で運命の出会いを果たす。双六とは月とスポンの美しい娘だった。ちなみに歌留多は15歳。
(※4) 歌留多の両親が結婚に反対していたが、双六の情熱に折れた。
(※5) ばちは双六。
(※6) これは事実。



むかしむかし、あるところに小さな村がありました。(※1)

冬になると雪が降り積もり、見渡す限り白一色になる。美しい村でした。近くを流れる川には季節が回るたびに、色々な鳥が訪れて、村人たちを楽しませてくれました。(※2)

村の外れに占びた水車小屋がたっており、そこには若者がひとり暮らししておりました。

さて、この若者、それはもう手先が器用なことでも名が通っており、やれ鉄が壊れたのだ、やれ鎌が壊れたのだ、村人たちから頼まれては手直して、生活しておりました。(※3)

性根の優しい若者は自分が手直した道具で村人が喜んでくれることを、自分のことのように喜んでおりました。少し体が弱かったせいもあつて、畑仕事よりは性にあつたのでしよう。

貧しい暮らしぶりでしたが、若者はだれにでも優しく、だから好かれておりました。

若者は人に頼まれると嫌とは言えない性格であつたので、本当はやりたくない仕事も引き受けてしまう損な性分でした。

山野の動物を捕える罾や鉄砲の修理など、大切なとわかつていても、やりたくはありません。しぶしぶ引き受けてしまいます。

十日に一日ほど、若者は家を留守にし、村の近くを歩き回り、舞師には申し訳ないと思ひながら自分の修理した罾に掛かつていた動物をこっそりと逃がしておりました。

冬のある日のこと。

若者の水車小屋を訪ねて来る者がおりました。

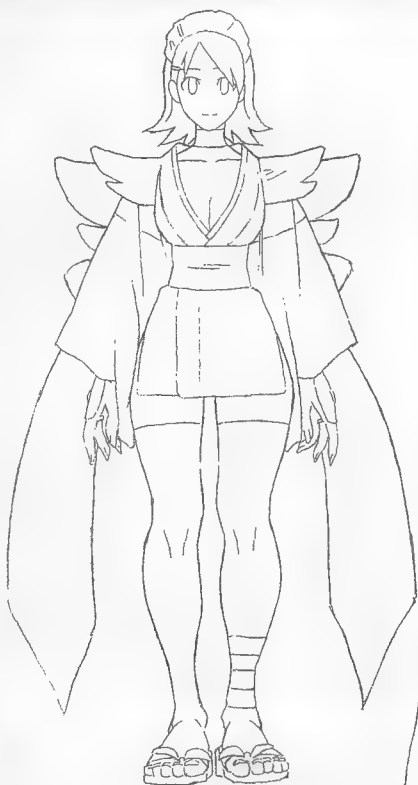
この世の者とは思えぬ、美しい娘であつた。そうな。天女が舞い降りたかと思はれ、すつかり腰を抜かしてしまいました。

しかし、娘は困った顔をして、何も喋らうとしないので、若者がとりあえず娘に名前を尋ねると、しばらくして、いろはとだけ喋りました。(※4) それから、行く当てが無い、何でもするからしばらく間において欲しいと若者に伝えました。

こんな美しい娘と、一緒に暮らせるならば、と、夢心地で若者は承知しました。

こうして若者はいろはと一緒に暮らしはじ



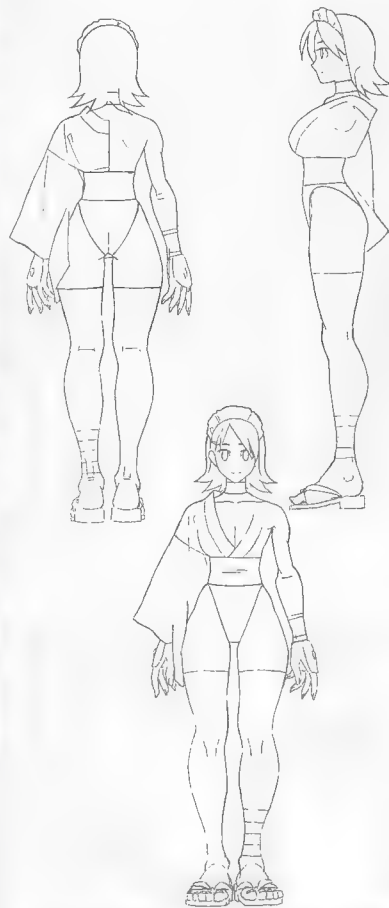


めしました。
若者にとつてもいろいろはにににでも、それは幸
せな毎日でした。いろはは良く若者に尽く
し、若者もいろはにとても優しく、村人た
ちがふたりを羨むほどでした。
ところが、日に日に若者は溜息が増えてい
きました。悩み事でもあるのかと思ひ、いろ
はが若者に尋ねると、決まって若者は、何で
もないよ、いろはが心配することでは無いよ、
と疲れた笑顔で応えていました。(※5)
自分では若者を助けることができないと、

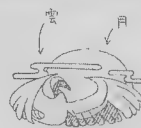
いろはは「晩中泣き明かし、何とか若者の願
いを叶える方法を探そうと、夜が明けると
何も言わずに若者の側を離れていきました。
(※6)

さてはて、この先、どうなることやら……。

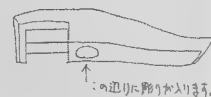
(※1) 奥州漆山の寂れた村。
(※2) 織機川。
(※3) 修理だけでなく、簡易なも
のなら自分で作ることもできた。
(※4) 本当はもう少し長い髪を
束ねたようだが、最初のいろははし
か聞き取れなかった。
(※5) はじめての悲しいに、若者自
身、どうしてよいのかわかつていな
い。
(※6) 御前試合の報奨「大願の成
就」は、いろはにとつての幸きにも
なりました。



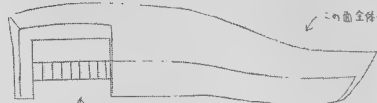
いろは
武器 刀



- ・刀身はこの鉄を彫りかき入る。
柄とミナトにひきま。
- ・彫りかき入る鉄は、柄とミナトにひきま。

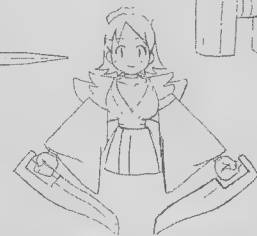
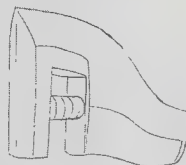


この刃に彫りかき入る。



この面全降ヤ刀で。

柄は隔門部で。



・武器は 2本 1組です。

今月のテーマ 『ネオジオ バトルコロシム』



今月のテーマは、稼動直後十ムック発売記念ということで、『ネオジオ バトルコロシム』（以下NBC）のSNKの歴史を支えたキャラたちが集うこのタイトルは、『KOF』とはまた違った魅力が味わえるだろう。

街頭闘脳 遊戯語録

が い と う で ん の う ゆ う ぎ ご ろ く

担当：パチ
イラスト：RIF

このページでは『ネオジオ バトルコロシム』を中心に、2D 対戦格闘に関する用語を紹介する。数居の高い感があるジャンルだが、これだけ覚えておけば大丈夫というものを集めたので、対戦格闘ゲーム初心者にはぜひとも読んでほしい。

あ行

暴れ(あはれ) rage

□プレイヤー □共通

状況が不利でも関係無く技を出すこと。またそういつたプレイスタイルのプレイヤーを指す。状況に応じて有効な手段となるが、度が過ぎると相手の行動を見ていないし読み合いをしていない、などと思われてしまう。初心者などは特にその傾向が強い。上級者同士の対戦でうが行なわれると、皮肉として使われたりもするが、実際はうをつぶせない人の言い訳である場合が多いので、気にしなくていい。

赤ゲージ(あか) red gauge

□システム □NBC □共通

体力回復可能なゲージのこと。『NBC』では、相手のうの幅が多いと待機中に多く体力回復されてしまうので、ダブルアサルトといった技でうを削るのが理想。このようなゲージシステムは、『ヴァンパイア セイヴァー』（97年／カプコン）や『マールVSカプコン』98年／カプコン）シリーズにも採用されている。体力回復をどう阻むかで勝負の行方が変わることが多い。

起き攻め(おきせめ)

attacked the moment when stand up

□プレイヤー □共通

相手の起き上がる瞬間を攻めること。後述する中下段の二択を仕掛けたら、技を重ねてから攻めるなど、方法はさまざま。一方的な状況から攻め込むその様相から、セットプレイとも呼ばれる。うが強力なキャラと対戦する場合、転ばされた瞬間から緊張の連続となる。

か行

カウンター(かうんた) counter

□システム □共通

相手の特殊or必殺技のコマンド入力後から攻撃判定が出る間に、攻撃を

決めると発生。ダメージが変わったり、ヒット時の効果が変わる場合もある。前述の例は『NBC』の場合であり、格闘ゲームによってその仕様はさまざまである。

確認(かくん) confirm

□システム □共通

呼んで字のごとく、その時の状況を見定めること。攻撃のヒットを見てから次のアクションを開始する「ヒット確認」が有名。ガードやジャンプなど、相手、または自分が行なうた行動をし、有効な選択肢を取るのが上述の秘訣。

ガン攻め(がんせめ) security attack

□プレイヤー □共通

徹底して攻めるという意味。ガンは後の行動を強調するときに使われ、相手が攻めてくるまに岩のように待つ「ガン待ち」や、時間めいはいっぱい逃げる「ガン逃げ」などがある。

キャンセル(きゃんせる) cancel

□システム □NBC □共通

技の硬直(後半部分)を省略すること。『NBC』では通常技をしてから特殊技や必殺技などを出すことが可能。さらには、必殺技から超必殺技を出せる「スーパーキャンセル」や、ガードモーションをしてほかの行動ができる「ガードキャンセル」などが存在する。連続技を決めたり、ミスに対するフォローで使用するなど、格闘ゲームでは必須のシステムであり、このシステムがそのゲームのキモとなる場合も多い。

プレイ(ち)れ(れ) play with speaking

□プレイヤー □共通

しゃべりながらプレイすること。主に知り合い同士の対戦や、大会などで用いられることが多い。『拳皇』によって対戦を非常に楽しめるが、罵声など内容次第ではトラブルの種ともなる。行なう際は、相手とうを避ける。

けん制(けんせい) restraint

□システム □共通

攻めの起点や相手の出足を止める攻撃を繰り返すこと。必殺、通常技関係

無く、リーチの長い技やスキの少なく攻撃判定の強い技が使われ、その目的に対応した技のことをけん制と呼ぶ。



さ行

仕込み(senji) birth day

□プレイヤー □共通

複数の行動を同時に入力し、さまざまな行動に対応できるようにすること。起き上がりなら、必殺技のコマンドの後にレバー(後ろ)ガードと入力すれば相手の攻撃に対し、必殺技が出れば反撃でき、失敗したらガードになる。いろいろな行動に対応できるのが強み。

先行入力(さ)んこうにうりやん inputs it beforehand

□システム □共通

ダウン中やガード中など、行動不可能な時間に必殺技などのコマンドを入れておくこと。上達するとコマンドだけ入れておき、相手の状況を確認してボタンを押すか押さないかを決め、次の行動を取るようになる。

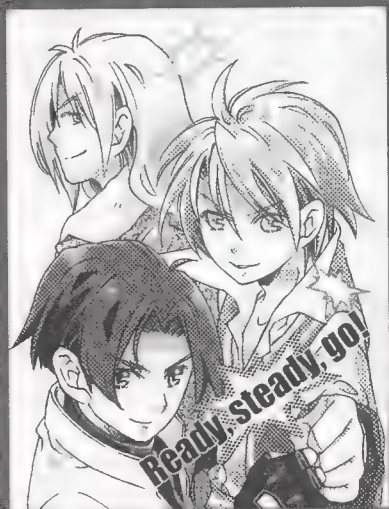
た行

タクティカルステップ

□システム □NBC

打撃に対して完全無敵の前進。動作中は通常投げ以外の行動でキャンセル可能。相手の攻撃を避けつつ反撃したり、画面端からの脱出を図るなど、さまざまな場面で役立つ強力な行動である。うを絡めた攻防が『NBC』の醍醐味といえるだろう。

ゲー語のワザ



対戦格闘ゲームの当たり年といっても過言ではない本年。5月に開催された闘劇では『鉄拳5』から『ストリートファイターIII 3rdストライク』まで、新旧問わずさまざまなタイトルで盛り上がったのも記憶に新しいところ。しかも『ザ・ランブル フィッシュ2』や『メルティブラッド アクトカデンツァ』などを皮切りに『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』、『ギルティギア イグゼクス スラッシュ』、『ザ・キング・オブ・ファイターズX』など、新作のリリースが続き、アーケードシーンに再び格闘ゲームの火が付けられ、盛り上がりを見せている。

今回のテーマである『NBC』や、『CAPCOM FIGHTING Jam』など、近年ではタイトルの枠を超え、各ゲームのキャラが一同に介するものも多く、今後は複数メーカーのタイトルによる異種格闘技戦や、2D VS. 3Dなど、さらに大きな枠を超えたものが出てくるかも知れない。いずれにせよこの流れは今後も続いていくはずだ。

対戦格闘は、先駆者である『ストリートファイターII』や社会現象になった『バーチャファイター』で一大ブームを築き、今でもその火は脈々と受け継がれている。各地で大会が行われては猛者がシノギを削りあう、といった図式が生まれている。現在はプレイヤー技術の高水準化が進み、特にやり込んでいる人からすれば、半ばスポーツのような競技性を持ったジャンルといえるだろう。なぜ格闘ゲームをやり続ける人がいるのか? といえば、やはり人と戦う『対戦』という構図。筐体の向こうに相手が居て、お互いに技をぶつけ、技術を競い合い、勝利を決する。そこには、勝つことも、負けることも、コングレーションは確実に行なわれている。この魔力が、対戦格闘に対する需要が無くなる要因といえるものではないか。そしてこの需要がある限り必ず新作が出るだろう。

新作が続く今年の夏。あなたも対戦格闘ゲームの世界へ足を踏み入れてはどうだろうか?

次号予告&質問・お便り募集

次号以降に掲載予定のキーワードは『三国志大戦』、『メダルゲーム』など。用語の質問やリクエストは、随時募集(採用者には、抽選で図書カードをプレゼント)。アンケートのガキのズミでもいいから、ドンドン送ってね!

あて先は、
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯誌」係まで
メールは script@arcadiamagazine.com まで

タッグシステム(たぐしすてむ)

tag system

□システム□NBC□共通

複数人でチームを組んで闘うこと。『NBC』では二対二のタッグマッチとなっていて、8秒間以上交代させずに戦えば、待機しているキャラの体力が回復したり、後述するダブルアサルトが使用できるなど、さまざまな恩恵を受けられる。ラウンド中に交代して闘うものや、一人倒したらラウンドが変わって次のキャラが登場するタイプなど、タイトルによってその形態はさまざま。



ダブルアサルト「だるあさると」

double assault

□システム□NBC

二人がかりで連続技を決めるシステム。相手の赤ゲージを削るうえ、待機

中のキャラは一定時間攻撃力が上昇するハイパーチャージ状態となる。これを手早く使うと対戦をより有利に進められる。また、特定のタッグ、かつ特定の状況でコマンド入力すると発動する「アナザーダブルアサルト」も存在する。

特殊空中ヒット判定

「どしゅうちゅううひつとはんてい」

special hit state in the air

□プレイヤー□NBC

相手の空中やられ状態でも、追撃を決められる判定のこと。『NBC』では京の鬼焼きや、Kの空中ミニツツスパイクなど、この属性を持つ技が多く、連続技を決める際に役立つ。

飛び道具「とびどうぐ」flying arms

□システム□共通

見た目や形状に関わらず、キャラの



手を離れて飛んでいく技のことを総じてこう呼ぶ。移動速度の速いものから遅いもの、飛ぶことは無いが飛び道具と相殺するものなど、キャラによって性能はさまざま。

な行

二択「ふたえき」for better or worse

□システム□共通

二者択一の攻撃を仕掛けること。しやがみガード不可能な中段攻撃と立ちガードできない下段攻撃、投げ技と動くとき当たる打撃技の二つなど、ガードを崩す際に用いる。この状況を増えるのればダメージを与える機会が増えるので、勝利に直結する行動といえる。

は行

波動「はふどう」HADOH command

□プレイヤー□共通

リットファイターIIのリュウの波動拳から。2D格闘ゲームは共通したコマンドの必殺技が多く、波動「はふどう」なら「昇竜」、波動「はふどう」なら「竜巻」と、最初にそのコマンドを使ったキャラの必殺技と呼ばれることが多い。ちなみに、このコマンドで呼ぶとい

う行為だが、若いプレイヤーは、「ストII」ではなくもつと新しいゲームのコマンドで呼ぶ場合もある。この辺りでプレイヤーの年齢が分かるのも面白い。

時間および性能。主に地対空系の必殺技に付いていることが多い。最近では打撃が投げのみに対して無敵、というような技もあり、技の使用目的が細分化されている。

判定「はんてい」status

□システム□共通

ゲームの根幹ともいえる部分で、攻撃が当たるとダメージを受ける「やられ」、うつるとダメージを与える「攻撃」など攻撃のヒット、ガードなどが決定する状態や場所のこと。このほかにも投げ間合い、投げられ間合いを指す「投げ(投げられ)や相手とぶつかる範囲を示す「接触」などがある。やられが小さいと攻撃を食らいにくく、攻撃が大きいとその攻撃は強力ということがある。また、各攻撃は「発生」「持続」「硬直」の三つで構成されており、発生は攻撃が出るまでの時間で、持続は攻撃発生後に攻撃が続く時間、硬直は持続が切れて無防備となっている時間のこと。これらの意味を知っておけば、技性能を把握しやすい。

ま行

無敵「むてき」invincibility

□システム□共通

そのキャラが一切の攻撃を食らわない



めくりめくり「めくりめくり」attack for behind

□システム□共通

ジャンプ攻撃で相手の裏に回り込みながら攻撃を仕掛けること。攻撃を受ける側はガード方向が逆になつてしまふ。仕掛ける側はガードを崩しやすいうえに、ヒット時は自分側に向かつて相手がのけぞるので、連続技を決めやすい。空中戦が強いキャラは、これを狙えるジャンプ攻撃を持っている傾向がある。とあるゲーム攻略ライターが「攻撃を食らった際、背中がめくられたみたいだ」と発したことが語源。

おしやれ魔女 猛者と通信

今、旅立つ時が来た

第二門

冥士ゲーセンの展

蓋を開けると壮大なドリフだった宇宙戦争の見所は、トムの越前立ちであることを声高に叫びつつ、大阪で宇宙人メカを撃墜したのはやっぱりケンカ百段のミソグウーチ(グにアクセント)だったのだろうか、と推測しちゃうっていうのかい!!



ブニョ野口

ケン

まさ

編集しでもでんが房をまくって逃亡したため、再び猛者の担当へと舞い戻ってきた。熱血編集。好きなものはサッカーとコサキン。

電車内で酔っ払いに絡まれてるところを見知らぬおばさんに助けられるという、逆電車男状態に陥ったシモンボリング・ガイ。

近年まれに見る群衆の狂気にあてられ、道がざるを得ないどすこいラファ。ヨウジージールドよりも杖でしよ杖。

サンセット牧場の決闘

ブニョ てなわけ中で中野へとやってまいりました。そして何故か僕の隣にはダップセの会社の社長であるGYU(初代バーチャの鉄人代理、鉄拳5では先引、拳聖から拳豪落ち)がおります。GYU うつつ。奴らがメイドゲーセンに行くに聞いて自由が丘の事務所からチャリを飛ばしてやってきた次第だ。ブニョ でいつも通り二人は遅刻してるんで、給料から罰金を天引きしといてよ。ケン タハア。ごめんごめん☆ トラックにはねられそうになった子犬を助けてたら遅れちゃった。まさ すまねつべれ。街角

★ 突如刺さったエクスカリバーをたまたま引っこ抜いたら、英雄に祭り上げられるわドラゴンを倒すわ国の危機を救うで遅れてし、モウター。ブニョ …… GYU この二人どうする? GYU あい分かった。貴様らとあえす一生涯飯抜き。ケン ギョコッゴッ! 何で社長がここに居るんだよ! まさ ほむ。だからかと思えばGYUじゃ、あ、ねえかあ。一体何でここに居るのだね。GYU 今日はメイドゲーセンに行くそーだな。面白いことがあったら必ず社長も誘うこと。つて社にもあるのを知らんのかワレレ。ケン その社長、ぜつてー今決めたでしよ。ブニョ まあまあ。ただでさえ遅刻してるんだし、まずは

★ 目的のゲーセンに向かうよ。まさ して、そのメイドゲーセンとやら、名を申してみよ。ブニョ 東京ランキングファイトアズ、通称TRF。中野ブロードウェイにあるお店だよ。ケン フヌス! こうしやいらねえ! 早よ行かな! GYU 遅刻してきたくせに鼻息だけは荒いな。(場所移動)中野ブロードウェイ3階(TRF前)まさ ほほう。ここがくだんのTRFか。対戦台がぐつぐつやりと並んでいて感じが濃ゆい街角ゲーセの香りがするな。GYU 対戦のレベルは高えぞ。俺も来るのは初めてだが、店の名前は良く聞かんな。謎の黄色い声 いらっしゃいませー☆ケン ぎゃつ、ギャビーツ!メイドさんがおりますよ!



A、B:これが今回の戦場であるTRF。対戦台メインのマッシュの店構え。『GGX』や『メルブラ』、『センコロ』などが流行っている。C:特定の曜日には、メイドさんたちが店員として出迎えてくれるのだ! この日にお迎えしてくれたのは、レイさん(右)としづさん(左)のお二人。衣装もメイド服のほかに、大会の時などは各種コスプレなどにも変わることもあるらしいぞ! D:ゲームをプレイしていると、メイドさんからドリンクサービスを受けられることもあるぞ。ありがたく頂戴するといいたる。E:画面の盛りは心の盛り! TRFの筐体は、メイドさんたちが磨いているおかげでいつもピカピカだ。彼女たちの働く姿を見るだけでも、中野ブロードウェイまで足を運んだ価値があるといえるだろう。F:メイドさんたちは対戦の相手にもなってくれるぞ。TRFの店員さんたちとも、濃い対戦を楽しむことができる!

次回の特典通信は…… 2回連続してコスプレすることになったダップセの二人。この仕打ちはでそ&ブニョの編集コンビがしに向けた良だったのか? それとも単にダップセがやりたかったのか? 次回、でそに再び猛者通信当を押すつづられたブニョが、3度目のコスプレをダップセに仕掛ける、かも知れない。ご期待!



今回お世話になった TRFとは!

東京でも有数のマニアズホテルとして名高い中野ブロードウェイの3階に位置する、対戦台メインのお店です。毎週、サービスや大会などを開催しており、独特の盛り上がりを見せている。時間単位で筐体の貸し出しなども行なっており、連絡技の調べや練習にももってこい。もちろん、メイドさんのサービスも忘れちゃなんね。HPアドレス <http://www.trftrf.com>



メイドさん一同 当店では私たちに由るドリンクサービスや大会のご案内、さらには対戦のお相手も致しております。どうぞ、楽しいお時間をお過ごしくださいませ。

ケン 殺伐としたゲセが、みるみる萌えスペースへと姿容を遂げていくっていつか。

まさ ムス。ドリンクサービスは他店でもやっているの。予想がついたが、対戦の相手もやってくるってとはな。

GYU ツーが、ゲーセンにメイドが居るというだけで、こんなにも雰囲気が変わるのか。パアア (幸せSE)。

ケン なんか人類は長い間、遠回りをしていた気分ですね。パアア (幸せSE)。

まさ ではとりあえず、対戦の相手なぞをしってもらうか。そうさなあ... 種目は「チャタンマラクシヤンク」(93年ミッドエール) 2本先取制でいざ、ハアアはじめい! (掠れ声で)

メイドさん一同 ごめんなさい。今、お店では「チャタシヤ」は稼動してないんです。っていうか、現在のところ稼動予定はありません。

まさ そしてこの諦念...

勇敢に立ち向かえ

G: 世界初の執事ゲセを目指して、完全変形を遂げたダップセ二人。なお、まさの装備は自前の陸約用第一種兵装。ケンのバトルスーツは、TRFの裏支店・ごちんから借与されたアイテムなのである。H: 鬼の形相で筐体を磨きまくるまさの勇士! その様相は、魚河岸で魚をさばく荒くれのごとく! しかし、そのわんぱくぶりに、メイドさんから厳重な注意を受けてしまふのであった。J: 仕事をほっぽり出して、対戦に鼻息を荒げる鬼ども。神をも恐れぬ職務怠慢といえるだろう。K: 案の定という必然にして安定というか、メイドさんたちに制裁を食らうダップセであった。



まさ メイドさんたちの可憐に働く様を見ていたら、グリズルがシャケを見つけて目を光らせつゝも涎を流すがごとくに妙案が浮かんだのだがね。

ケン なんだしょ。

まさ メイドゲーセンがあるなら、執事ゲーセンがあつても不思議じゃなからう。そこ



で、この店を世界初の執事ゲセとして名をとどろかせてやるうじゃあ、あねえかあ。

ケン オルライ(巻舌舌)。しからは早速やらいでか!

(5分後)

まさ ヘイ、らっしやい! (ダミ声)

GYU なんだよいきなり!

まさ 聞けい。今からこのTRFは執事ゲセへとチェイグすることに相成った。

ブニョ でも、何でそんな海の男の格好してるんですか!

それって執事じゃないでしょ。

まさ フェエエこれはいわば陸(おか)っぱり仕様で海釣り仕様ではないということ。を心しておくといいだろう。

GYU 結局執事じゃねえじやねえか!

ケン フンヌ! 貴様、茶でもくぐらえい!

ブニョ うわ! ケソそれ、メイド服じゃん。

ケン メイド服来てても心は執事、これぞ店員の新スタイルだりゅん。三十路でメイド



かなり無理のある集合写真。TRFのスタッフ&メイドの方々、お疲れさまでした。

★ 服を装着する、この心意気に震えてくれよ兄貴!

まさ 我がのマッスルヒートで、TRFをかつてない怒号と層圏にたたき込んでやろうではないか。まずは筐体拭き掃除! 覇威也ーツ!

ブニョ そんなに必要以上に気合を入れなくていいから。

まさ 聞けい者ども! 今日の特別対戦台は「バトルクロード」を持ち込み基板でお届けするつべれ! 我が相手をするので、腕自慢の輩は乱入してくるというだろう。

ケン ヒョホー! それなら私めが、おや百年殺し!

まさ ふんぬぐるるる。百年殺し返し!

メイドさん一同 この辺にしてみたら、本気で怒りますヨ☆笑顔願with殺意。

ダップセ ショボンヌ。

かなり無理のある集合写真。TRFのスタッフ&メイドの方々、お疲れさまでした。

★ 戦い終わって、神々の黄昏、

ブニョ 結局、お店を散々かき回した挙句、メイドさんに叱られるという、実に予定調和な結末を迎えました。

まさ ムス。まあ、一つ言いたいのは、店員の姿がメイドだろが執事だろが、お客に楽しんで貰いたいという気持ちは皆同じということさな。

ブニョ 実際にメイドさんが働いている姿を見たい人は、TRFに足を運んでみるのもいいかもね。

まさ ムス。ほかに、TRFの店員さんは腕つこきがそろっているんで、対戦相手がいないで困っている人は足を運んでみるというだろう。

ケン やっぱ、メイドゲセは最高じゃーい。世界中の店にメイドさんが配備されるように、これからも広く訴えていく所存であります!

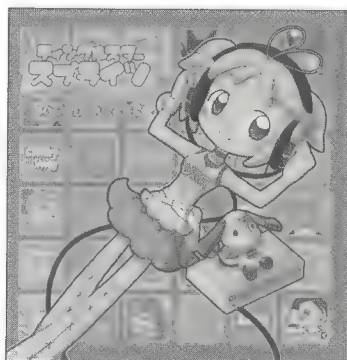
GYU その前に貴様らは今日の遅刻と、TRFの方々に迷惑をかけた罰として、漢字の書き取り50Pの刑に処す。ダップセ ぶせきゅ。

(続く)

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release



ティンクルスターズプライツ -La Petite Princesse- サウンドトラック

SCDC-00453~00454 (2枚組)

08.03 on sale!

¥2,940 (tax in)

■収録楽曲

オープニング デモ / Appicot ground [森ステージ] / Holidays [森ステージ (ヤンヤン)] / devil's way [魔界ステージ] / Rossellian (Re:Birth mix) [魔界ステージ (ダークラン)] / Love so (Lovely mix) [空ステージ] / Love me (Lovely mix) [空ステージ (メモリ)] / rainbow [水ステージ] / water four [水ステージ (ドエツ)] / Love again [天使界ステージ] / star distortion [星界ステージ] star falls [コンティニュー] / Lovely [ランキング] / mind bounces [会話デモ] / ほか、全95曲収録

『ティンクルスターズプライツ』の第2弾が5年の歳月を経てPS2でついに発売された。その全楽曲を完全収録したサントラCDが早くも発売されるぞ。しかもこのサントラのDisc2には、なんと前作『ティンクルスターズプライツ』のアーケード版/ネオジオCD版のオリジナルサウンドトラックがリマスタリングで収録されるのだ。前作のファンも今作のファンもどちらにもおすすめのスントラCDとなっているぞ。



THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE アレンジトラック ~コンシューマ・バージョン~

SCDC-00455

08.24 on sale!

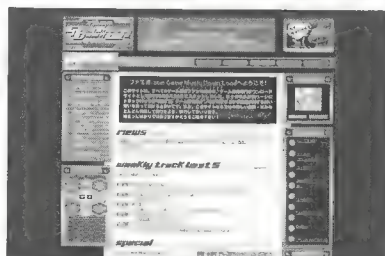
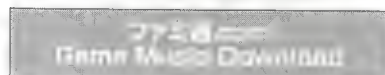
¥2,940 (tax in)

■収録楽曲

THE SUN GOD / COOL KILLERS / BEAT MAN / RUN THROUGH / TECHNO RUNNER / UNDER WATER / THE DARK / SPIRITS / EDGE OF KNIFE / ARENA / HORRIBLE / SPEED HUCKER / THE EVERLASTING / GLORY / BEYOND THE WALL / THE TRUTH/HEAT GUYS / OVER / SAND ROCKER / 全19曲収録

PS2版『ザ・キング・オブ・ファイターズ NEOWAVE』のBGMが完全収録されたサントラCDが登場だ。全ての楽曲は、アーケード版からグレードアップしたアレンジ楽曲となっている。ゲームミュージック界でNo.1アレンジャーの呼び声も高い1993年と相原隆行氏と、『テニスの王子様』などで有名なアレンジャー高田耕至氏の夢のコラボレートアルバムとなるこのCD、ファンならば要チェックだ!

Information



<http://www.famitsu.com/music/>

アーケードゲームをはじめとする人気のゲームミュージック1400曲が配信開始!!

すべてのゲームミュージックファンのためのゲームミュージック専門ダウンロードサイト『ファミ通.com Game Music Download』がついに始動したぞ。このサイトでは、もう店頭で手に入れることができないサントラやゲーム音源を、1曲単位で購入してダウンロードすることができるのだ。価格も105円からとお手頃になっているので、この機会に『アウトラン』や『ファンタジーゾーン』、『大魔界村』などの珠玉の楽曲を堪能してみしてほしい。

ちなみにサイトのトップには週刊ダウンロードランキングが表示されるので、楽曲購入の際の参考にするといいだろう。配信楽曲は今後も続々と増える予定で、リクエストも受け付けているので、聴きたい曲があったらどんどんリクエストしよう!

■ご利用に必要なモノ

・パソコン

OS: Windows 98SE / ME / 2000 / XP

プレイヤー: Windows Media Player 9以上

ブラウザ: Internet Explorer6以上 (最新版推奨)

・クレジットカード (日本国内で発行されたカード)

またはWebMoney

・メールアドレス

■価格

・1曲 105円 (税込) ~

※アルバム単位での購入も可能です。



Interview

テーマ：“曲ありき”で形作られたゲームとは

THE IDOLM@STER

アイドル育成という、アーケードでは特殊な部類に入る新作『THE IDOLM@STER』。ゲームを支える中核として存在感を放つ“ボーカル曲”は、ナムコが誇る名コンポーザーたちの競作となっているのも話題の一つである。今回は佐々木宏人氏と中川浩二氏に登場を願い、『THE IDOLM@STER』における楽曲制作についてのお話を伺った。

それは、90曲分の輝きを詰め込む仕事

——最初に、お二人が「アイマス」に関わられたきっかけを教えてください。

佐々木 私はアイドルものの作品をやるので、という話を企画の方から頂いて、サウンドのまとめ役として作品に参加しました。今から2、3年ほど前ですね。当時は、モー娘。をはじめとするハロープロジェクトのアイドルが流行っていたので、ゲームのイメージもそのあたりに踏襲するのかなと思っていました。そのときにはゲームの発売はかなり先になると聞いたんですよ。それで、今の旬の路線をやっても数年後には風潮が変わっているのでは、というところになり、あえてハロープロなどは意識しない曲作りを進めることになりました。とりあえずは、それぞれが作りたい曲を作るというスタンスで、作曲を進めていきました。中川さんはハロープロを意識していたかもしれませんが（笑）。

中川 僕はですね、このプロジェクトが立ち上がったのを聞いて、これはぜひ参加してはいたくないなと（笑）。その当時、ハロープロが好きだったという……まあ、モー娘。が猛烈に好きだったんですよ。作詞も、社内のモー娘。好きの人間を揃えて、「一緒にやろう」と。

——ということは、中川氏が手がけられた「ボジティブ」はハロープロ風味をイメージされて作られたのでしょうか？

中川 イメージしたというか、イメージしなくても出てきてしまった、という感じですかね（笑）。

——「アイマス」が制作される際、ゲームと楽曲、どちらが先行して作られたのでしょうか？

佐々木 完全に楽曲先行ですね。ゲームの仕様が固まる前に、まず楽曲から作っていきました。

中川 曲と詞で比べても曲の方が先でしたね。

佐々木 声優さんたちの最初の仕事も、ボーカル曲の収録だったんですよ。

中川 「ボジティブ」の中にはキャラごとに台詞が出てきますが、あれが初の台詞録りなんですよ。まだシナリオも上がってなかったんで、声優さんたちは困惑していました。キャラが固まっていって（笑）。なので、「ボジティブ」の中に入っている台詞を聞くときには、「ああ、これが記念すべき初台詞か」と思っていてみて下さい。

——楽曲を作る際に心掛けた点や、特に苦勞した点などがありましたら教えてください。

佐々木 私が苦勞したのは、音域と声域の調整ですね。基本的に声優さんで歌を唄うのが専門ではないので、そんなに音域は広くないんですよ。今回の場合は、9人全員で同じ曲。90曲を歌わなくちゃなら



らないという特殊な制約があったので、最大公約数の音域しか使えなかったんです。そうすると、実は1オクターブちょいぐらいの範囲しか使えないんですよ。その中で盛り上がり感を出すために、さまざま試行錯誤をしました。曲によつては「生懸命転調したりして無理やり音域内に収めたりしたところもあります」。

——最初に声優さんの音域チェックなどもやられたのでしょうか？

佐々木 もちろん、最初に声優さんと対面した打ち合わせのときに、鍵盤を持っていつて音域チェックしたりしました。成、所属事務所さんの方にも音域データみたいなものがあるんですけど、正確に音域を計るために、目の前で本人にやってもらいました。

中川 僕が意識したのは、企画サイドから提示された「楽曲は2分以内で」という制約。しかも曲の構成、展開の縛りがあって、イントロ、Aメロと来て、Bメロがあってサビ、間奏を挟んで再びサビ——というふうな。その決まった構成を踏まえた上で、かつちり2分以内で作らなければならぬという部分があつて。けど僕は曲に「こんな感覚が欲しい」というんですよ。展開のこのころ変わる感じが欲しくて、それを意識して作りました。曲の間にセリフも入れようかな、この考えは、その「こんな感覚」を出すために浮かんだものですね。

——楽曲の面から見て「アイマス」のどこに注目してプレイしてほしい、というポイントはありますか？

佐々木 「曲ありきで作られたゲーム」なので、各楽曲とゲームがどう絡み合っているかを見てほしいですね。詞なども独特の世界観があつて面白い曲が多いんで、詞にも注目して聴いてくれるとうれしかな。個人的には「おはよう!! 朝ご飯」とかすごく



中川浩二

1992年ナムコ入社。コンシューマーの「エースコンバット」シリーズやアーケードでは「テクノドライブ」などを手がけている。



佐々木宏人

1993年入社。媒体は問わず音関係全般の仕事に携わる。アーケードでは「モンジャアサルト」「魔斬」などを担当。

（敬称略）7月11日 ナムコ横浜未来研究所にて収録

——最後に、現在「アイマス」でプロデューサー業に働いている全国のプレイヤーに対してメッセージをお願いします。

佐々木 せっかく筐体にヘッドホン端子が付いているので、ぜひともヘッドホン着用に曲に集中してプレイして、ぜひとも嬉しいな。

中川 ナムコの多くのサウンドクリエイターがいろんな曲を作っているんで、バラエティ豊かな部分を楽しんでもらえたらと思います。9月にはCDも発売されるので、そちらもよろしく願います。

——ありがとうございました。

第二十七回

Text by SEIYAMA

音楽コラム

たんたん
どんどど

「GGX」や「GGXX」でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生み出すためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、映画2004 & 05でのOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

※本誌掲載情報は、SEIYAMA氏の寄稿的な性質を受けております。e-mail: don@arcadiamagazine.com、お会いがきで、「たんたんどんどど」の最新情報を加え、お楽しみください。

ハイどうも。鼻血止まりました(先月号参照)。

忙殺の日々も一段落……かと思いきや、LIVEの予定が入ったり、余計な(?)仕事頼まれたり、まさに「貧乏ヒマ無し」な状況ですよ、コレがまた。揚げ句に日本名物、梅雨と来た日にゃ、不快指数も全開ぶちぎりなわけですし、そんな気候のうっとうしさと相まって、髪の毛の長さもそろそろ限界、とりえずアルバム・リリース前には15センチぐらい切る所存でありますのSEIYAMAなんです……相変わらず長いですね、前説が。ハイハイ分かりましたよ、そろそろ行きますよ第27回。

唐突ですが、皆さん「著作権」に関心はお持ちですか? インターネットの普及もあって、一般的にも認知されてきているところですよ。当「ARCADIA」のメイン・コンテンツとして扱われている「ゲーム」も、実は著作物だったりします。

さて、では「著作物」ってナンでしょうね? 下のカコミの中を見てください。コレは著作権法第二条一項一号の条文(原文のまま)です。この要件を満たしていれば、それらはすべて著作物となります。その上我が日本では「無法主義」が採られているので、届け出や登録などを一切必要とせず、創作された時点で自動的に著作権が発生し、同時に著作権法によって保護される対象となるんですよ。読者の皆さん、子供のころに、夏休みの宿題として「絵日記」を書きませんでしたか? 「読書感想文」は? 想いを寄せる相手に、自分の想いを綴った「手紙」を書いたことは? そう、実はこれらすべて「著作物」なんですよ。そして、それを書いた皆さん自身が著作者で、そしておそらく著作権者なんです。

著作物

思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。

さてそこで皆さんに質問です。先ほど例に出た「手紙」の内容が、ある日いきなりどこかのサイトにアップされていたら……どう思いますか? 菌の浮くようなセリフが書き連ねられている内容が、すべてありのままにですよ? または全国紙たる新聞紙上に全面広告として掲載されていたら? 家族や友達に自慢する……という奇特な人は置いて、きっと恥ずかしいですよね? または「だれだ? こんなコトしやがって!!」なんて憤怒するとか、たぶんそんなトコじゃないですかね、皆さんの反応は。

実はそれこそが「著作権侵害行為を受けた著作者の気持ち」なんですよ。自分の生み出した作品が、好ましくない方法で世間に公表されたり、勝手に形を変えられたり、元の形のままだったとしても、勝手に断りも無く使われたり……それはそれは傷付くんですよ。かくいうワタクシも、そんな侵害行為をしばしば受けている一人ですからね。

ちなみに、我々のように「音楽=仕事」としているヒトたちは、楽曲などを創作した場合、その権利をゲームメーカーなり音楽出版社なりに「譲渡」するのが通例となっています。しかし、精神的に傷付けられないための権利(『著作者人格権』といいます)は残されており、これがなかなか強力な権利なんですよ。

よく「バレなきゃいい」とかっていう豪快な意見を耳にしますが、そう、バレなきゃいいんですよ、バレなきゃね。だって「親告罪」ですから。そのかわり、バレたらエライことになりますよ? 特にインターネット上で、他人の楽曲を勝手にアップしたりしている皆さん! 権利者が「その気」になったら、いつでも訴えられて、場合によっては莫大な損害賠償請求されますよ! 今は権利者達はそのタイミングを見計らっているだけかもしれないですけど。他人の「もの」を勝手に使っているんですから、そのぐらいの覚悟はしておいた方がいいですよ!

今回のシメに一つ、いいコトを教えてあげましょう。音楽の著作物の場合、「JASRAC」に登録しているとかしていないとかは、権利には一切関係ありません。「JASRAC」は、「著作権管理事業者」といって、単に管理を任されている団体ですから。「JASRAC」に管理委託されていない楽曲は、権利者が自己管理しています。ナメてかかると大変ですよ。ホントに。

ではまた次回。



こんにちは今泉です。昭彦のマンガの「テルピヨ」の方が知名度があり、細々とイラスト描いて暮らしています……。近くに「うんこ」が無いのでプレイできずやきもちで中々近場に入荷して!! 2D格ゲー大好き人間。好きなのは「戦狼MOW」ストIII3rd。今月はデッサンシャイアン」も描いているので「ロウ」です。

今泉昭彦

Ai & Riot カートリッジ"A

G.S.O 所属、ランダー階級。16歳。自己主張が強く、同僚であるチャンボとよく衝突する。
搭乗ランダーは遠距離攻撃型「ライオット」



ホームページ「Reiran Refine.com」
アドレス: <http://www.reiran-refine.com/>

●今号のテーマ

「旋光の輪舞」

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!」という応援、連絡は編集部まで。

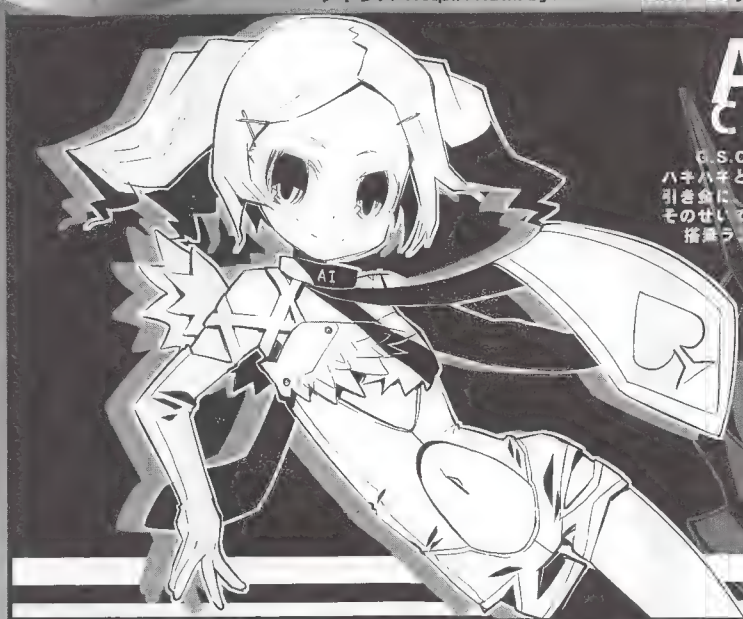
ホームページ「ryusuke works HELLBOY」
アドレス: <http://hellboy.web.infoseek.co.jp/>

Pandora Charatte

パンドラキャラット・カイ

渾身の筋肉と女子を惹く絵描き&漫画家。渾元です。『旋光の輪舞』はツイラン使いで弱小ながら奮闘中。今回はテルピヨさんと一緒に描けるということで、彼女にはないようになんぼりましたよ!。そういえばマジキューで彼女、今泉テルピヨが主人公のマンガもかいてるので、是非チェック!

渾元隆輔



Ai&Riot Cartridge B

G.S.O 所属、ランダー階級。16歳。ハキハキとした物言いが特徴となく問題を起こす引き金に、ツイランのことを可愛がっている。そのせいでチャンボと喧嘩をしている原因に…?
搭乗ランダーは近距離攻撃型「ライオット」



次号予告

次号、マツダ先生&しるー先生登場!

テーマは「サムライスピリッツ天下一剣客伝」

ゲームメーカー now!

寝苦しいっ!

梅雨も明け、夏真っ盛りです。青い空に照りつける太陽、そしてうだるような暑さ。そんな猛暑の中、夏休みを返上して日夜開発に取り組んでいるゲームクリエイターも多いようです。今月は、そんなゲームクリエイターになりたい人からの質問を取り上げました。

そして、局地的に(業界関係者に?)人気の房総ゲーセン狂騒曲もありますよ。

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

今回の共通質問

投稿者 東京都
ボルーンさん

質問 ゲームクリエイターに必要と思われるスキルを教えてください

彩京 AMUSEMENT WORKS
PSIKYO

彩京
開発部
よしだ

PSPソフト「戦国キヤノン」祝発売ですー! 何も無ければこの号が出るころには発売してはす! はす! はす! 「ホットギミック〜未来永劫」も着々と進んでいますよー。完成までもうひと息? かなあ、どうなんだろう……。今年の夏も暑いですね。暑くて溶けそうですー。お盆のイベントは皆さん行かれるんでしょうか。

<http://www.x-nauts.com/>

CAPCOM® カプコン
パブリシティチーム
テラ

ロケテストから3カ月、大変お待たせ致しました。「ガンダムSEED」がついに稼動となりました。今回はシリーズ初となる、公式全国大会の開催も予定しておりますので、この夏は最強パイロット目指して実戦訓練などいかがでしょうか? また、プレゼントキャンペーンでは豪華賞品も!? 要チェック間違い無しですよ!

AIKY

「ポチッとにゃ〜」は長く伸ばすゲームですが、ちょっと、違った戦法を紹介しましょう。できるだけ大きな塊を作って、そのまわりにとげ(分岐)を付けたら塊の数にトゲの数を掛けたのが攻撃力になります。これは意外に作りやすくて破壊力があります。ぜひ、試してください。

<http://www.aiky.biz/>

TAITO®

タイター
専属MC
松岡坊頭

「バトルギア4」に続いて「ソイドインフィニティ」も「ソイドインフィニティEX」となって稼動を開始しました。新しい機体も追加されて、今までの勢力にどのような影響を与えるのでしょうか? その鍵を握っているのはプレイヤーである、あなた自身だ! さあ、戦いの舞台は開かれた。あとは己の腕を試すのみ! おいらはAMショーの準備を始めないと……。

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

REV. LUTION

(有)グレフ
アキラ兄さん

頑張りました、「旋光の輪舞」ニューバージョン。とりえず現時点ではここまでが精一杯、ということまではできたのではないかと! 無償交換ではありますが、内容は「ターボ」くらいのものにはなっていると思います。未永く、よろしく願いします! そして、来月あたりにはいよいよ「アンダーティフート」の続報が……。こちら、もうご期待♪

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

!f IDEA FACTORY

アイディア
ファクトリー
広報

対戦格闘「スペクトラル VS ジェネレーション」は現在、大好評稼動中! 隠しキャラクターの存在も明らかになり、お楽しみはまだこれから! さて、今回さまざまな形でいただいた皆さまのご意見・ご感想は、今後の開発に活かしてまいりますので、プレイされたご感想をぜひとも弊社までお寄せください。お願い致します♪

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

TAKUMI

タクミコーポレーション
原田

この文章を書いているのが7月7日。そう七夕です。今年も生憎雨で例の二人も可哀想です。皆さんはどんな願い事をしたのでしょうか? そういえばこの願い事ですが、織姫と彦星が、364日休まず会いたいと願ったから、一日だけ会うことを許されたのですよね。一回願っただけでかなえようなんて都合の良い話ですよ。ではでは。

<http://www.takumi-net.co.jp/>

cave

ケイブ
広報 M

「パズル!虫姫たま」とりえずご紹介までといった感じでしたが、どうでしたか? シューティングゲーム⇒パズルということで、ステージ分岐あり、手に汗握るボス戦あり、ギミック満載で楽しいゲームになりました! HPも見に来てね♪ うれしい情報あるかもよ♪

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

Alfa System (株) アルファ・システム

NAOKI

日本へ1カ月に一度は帰っているのですが、その時必ずラーメンをこたえ買って韓国へ戻ってきます。韓国にもラーメンはいくらでもあるんですが、やはり慣れ親しんでる味というモノは、普段そんなに食べないモノでも食べられない場所にいると実に恋しいものですね、ついつい買ってしまおうのでは。あ、ゲームの話してねえ。

<http://www.alfasystem.net/>

TECMO

テクモ
つっちー

Xboxで発売予定の「NINJA GAIDEN Black」と「TECMO CLASSIC ARCADE」の発売日が決まりました! 「NGB」が9/29、「TCA」が10/27の予定です。「NGB」には初代アーケード版「NINJA GAIDEN」が、「TCA」にはPS2版に加え「テクモボウル」や昔ながらの「アルゴスの戦士」が入りました! ぜひ遊んでくださいねー!

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

KONAMI

コナミ 宣伝部
中原

夏です「ハッピースカイ」です! 青い空に白い雲、湿度が高くてあつつい夏を「DX」でそう快に過ごしちゃいましょう! 全国の皆と競い合えるリアルモードがますます便利になったからって、熱くなり過ぎて止められなくなっても知らないですよー(へへ) 今月稼動したばかりです、ぜひ遊んだことがないお友達を誘って身近なライバルも作ってね!

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

SNK PLAYMORE

SNK プレイモア
yuzuko

先日、開発スタッフ総出で「KOF X」のゲーム大会が行なわれました。開演さながら(?)巨大スクリーンも用意して音響効果もバッチリ! すごくありましたヨ! そうそう、FOMA 90Xシリーズ向けサイト「SNK WORLD-1」にて「THE KING OF FIGHTERS -MOBILE-」の配信を開始しました。格ゲーらしいそう快感をそのまま、モバイルで実現した本格格闘ゲームアプリです。その他、格闘ゲームとスポーツゲームを融合させた「THE KING OF FIGHTERS -Volleyball-」も配信中です。待ち望んだ方も多いのでは? まだDLされていない方はぜひチェックしてくださいね!!

Official Website: <http://www.snkplaymore.co.jp>

猿渡編集長の 房総ゲセン狂騒曲

第十二回 「太陽の行方」

猿渡「まずは8月下旬に刊行するムック『闘劇魂』の話ですね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、DVDも売れてるみたいじゃな〜。」

猿渡「この『闘劇魂』って本は、名前こそ闘劇って付いてますけど、件の大会の専用ムックというより対戦格闘全般の情報誌ですね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ『最強格闘ゲームはどれだ!?』のシリーズってところか」

猿渡「違う! かなり似てるが相当違う!」

ぶっちゃけ先生「じゃあどこが違うんだかぶっちゃけてみー」

猿渡「ま、手取り早くいえば対戦格闘ゲームを取り扱ってるけど、あくまでゲーム(ソフト)の情報だけじゃないってところかな」

ぶっちゃけ先生「それじゃアルカディアと変わらんのかな? ぶっちゃけ」

猿渡「いえいえ、昔作った最強格闘ゲームなんちゃって本はあくまで対戦格闘の攻略がメイン。けど、今度作る『闘劇魂』は、アルカディア本誌より濃い攻略に加え、イベント情報やプレイヤーなど『闘劇』につながる枠組みを盛り込んだ『対戦格闘シーンを支援する本』って感じかな」

ほとんど上記で説明してしまった感はあるが、8月下旬に『闘劇魂』というムックを出します。この本では攻略にプラスして、対戦格闘を盛り上げているゲームセンターや、大会で頑張ってるプレイヤーなどにもスポットを当てていく。とにかくゲームを盛り上げるにはゲームソフト以外に何が必要か、いや必須か……それは場所と人。ゲセンとプレイヤーこそが「アーケードゲーム業界の真の主演」であり、そこにスポットを当てずしてどう活性化するのだ! という勝手に意気込みで作ってるわけだ。

情報の幅は対戦格闘ゲームオンリーだが、ゲームのソフト情報だけではなく広がりがある。従来には無いスタイルの本といえるだろう。あとアルカディアでは以前からリクエストが多かったDVDビデオが付録に付く。『闘劇'05 FINAL』のドキュメンタリーや、本誌でも闘劇爆心地という記事名で有名だった対戦分析のコーナーも映像化してお届けする。そのほか、名プレイヤーによるコンセプトマッチ……。これは、闘劇などの大会では奇しくも相対することがなかった選手同士をマッチメイクして闘ってもらうというもの。例えば、前回の『闘劇'05』でいえば、タケヤマとNinがもし闘ってたらどっちが勝ってた? とか、決勝でマゴの2連勝で見えなかった「ときど vs. ウメハラ」なんてのも実現させている。

ま、こうした対戦格闘シーンの話題で「面白そうなものとはりあえすやってみる」って方向性で作っ

ていきたい。当然、一発で終わらせるつもりもなく、8月下旬に出したら、よほど売上が悪くない限り年末とかにも続刊を出していきたいかな。あと、これに関連して対戦格闘のいろんな情報を求めているので、みんなヨロシク!

猿渡(以下さわ)「先日、知りあいが『猿渡さんの名前でググったら、こんなものが出てきましたけど……』なんて言うわけ」

ぶっちゃけ先生(以下ぶ)「ぶっちゃけ、だれでも一度はやってみる『自分の名前でググる』ってやつじゃな」

さわ「自分の名前で〜? 私は絶対にやりませんよ。というか、そういった話を何度もしますが、あまり良いものが出てきてないって話を聞いたので、恐くてできません! つかだれかが勝手にやってくれます」

ぶ「それはともかく、一体何が出てきたんじゃ? ぶっちゃけ」

さわ「いやいや、大したことなくて15へえくらいなんですけど『アイドルマスター』のオフィシャルサイトに書いてるコラムです」

ぶ「へえへえへえへえ……って、ぶっちゃけ『〇へえ』ってちょっと死語じゃない?」

誌面展開でも、若干の中途半端感があるので、ここで釈明。

アルカディア本誌7月号の『アイドルマスター』の記事で私がコラムを書いたわけだが、なぜか「第一回」とか書いてあるわけ。これは、自分じゃなく編集担当者がノリで勝手に加筆したものを「まあ、いいか〜」と見逃した産物なわけ。

で、「第二回は無いのか!？」という声が実際にありました。「続きが楽しみです」なんてメールも来ました。しかし、前号も今号も続きはありません。だって、別に続けるつもりで書いたわけじゃないし……。でも全然別の話題、例えば普通のアイドルの話だったらいくらでも書けそうだし、ってこともあったわけ。ということもあり、本誌の続きの意味を込めて本家『アイドルマスター』のサイトでコラムの続きを展開させてもらうことになったのだな。つっても、全然続きじゃないんだけどね。ま、気になる人は読んでみてちょうだい。けど別に『アイドルマスター』が上手くなるためのコラムじゃないので、そのあたりは期待しないように。

あくまでもテーマは実在のアイドルの話であり、「麻丘めぐみから小倉優子まで」って感じなので。

アイドルマスターオフィシャルサイト

<http://www.idolmaster.jp/>

namco

ナムコ
新井

好みの女の子を選んで、着せ替えをしたり、いいよ〜最高だよ〜、とか言いながら女の子の写真を撮影したりできる。それが『アイドルマスター』。ただ勘違いしてもらっては困るが、本来の目的はアイドル候補生をトップアイドルにすることだ。だから仮に、いいよ〜最高だよ〜って遊んでもOK! それは過程であって目的じゃないから。これで自分への言い訳も完璧だぞ。

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

BANPRESTO

バンプレスト
デコ

とうとう夏本番ですね。夏といえばイベント目白押しですね! 8月には『C3×HOBBY 2005(通称:キャラホビ2005)』が開催されます。もちろんバンプレストも出展します。そこでは楽しい催しを予定していますので、ぜひみなさん足を運んでください!

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

VISCO

ビスコ
うまっち

暑中お見舞い申し上げます。梅雨も明けて毎日暑いですが、いかがお過ごしでしょうか。夏バテ、熱中症などなど、体調管理には気をを使う季節だと思いますが体を崩さないように海に山にと元気に遊んでくださいな。『ロイヤルジョッキークラブ』も、海外のショーに出展したりしてますので、どうぞよろしく!

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

MOSS

モス
JIN

9月にPS2版『雷電3』の発売が決定いたしました! ゲームの完全移植はもちろん、原画が見れるギャラリーモードや全国トップクラスのスコアラーによるお手本プレイなど、PS2オリジナル要素もたくさん入っております! お楽しみに♪

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



悠紀エンタープライズ
福岡

あ〜……もう、なんだか企画! 企画!? の毎日を送ってます。なんだか世の中は夏休みの雰囲気が増えていく中、相変わらず全力疾走のゲーム業界、そりゃあ汗だくにもなります。弊社も新規企画がいると立ち上がり、きつと皆さまを『お!』と言わせるタイトルもあるはず! 推して待つべし! 最後に一同に代わりまして、暑中お見舞い申し上げます!

<http://touyuumon.jp>



Warashi Inc.

佐々木

『兎・野性の闘牌-ONLINE』好評稼働中……のはず! 前作をご存知であれば、すぐ遊べると思いますが、公式ホームページで詳細な情報をご覧いただけますので、事前にチェックしてからプレイすればゲームの面白さを体験できると思います。いろいろな楽しみ方が出来ますので、ぜひゲームセンターへ直行してください!

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

※セガおよびセガ関連会社のコメントの掲載は見送らせていただきました。

使っ 遊べる!! ~夏休みのお供に~

アルカディアクーポン

季節は夏! 行きつけのゲーセンも、イベントで盛り上がっているのではないのでしょうか。店が空いているときにクーポンで練習し、大会に参加してみたいはかが?

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗

今月の新規加盟店舗はありません。

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係

■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

初めてクーポンを使用される方へ ~アルカディアクーポンの使い方~

- 下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、左ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用することによりスタンプを押しもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不可となります。そのほかの注意事項に関しては、左ページの「クーポン使用上の注意」をご確認ください。



マンガ:今井神

静岡県	ミラクル静岡店 静岡市西中1-7-20 the 3-RD PLANET OZ 浜松市富田322-1 ミラクル藤枝 藤枝市地蔵47 PLAY SEVEN 浜松市東区4-83 アミューズメントプラザ マルシン 刈谷市池田4-83 おもしろランドAHANA清水店 清水市清水町1-2-1240 セガ デポルテ 名古屋市中区1-4-5 セガ ワールド 一宮 一宮市宮前2-3-11-30 セガ ワールド 岡崎 岡崎市上池3-50-4 クラブ セガ 金山 名古屋市中区金山1-19-2 ハイテク セガ 豊田 豊田市深田1-65-1 ラ・フィエスタ豊橋 豊橋市小島1-6 豊橋ビル81 遊園楽22 一宮市島崎1-2-4 プレイハード 50 春日井店 春日井市二ツ丘1-3-1 プレイハード ファイブオー名古屋店 名古屋市中区八幡山1336 ゲームランドAGC 津島市津島1306-2 アミューズメントクラブ サムソン常滑店 常滑市千代5-100 コーポ 2F ゲームランド おにぎり 松原市日野町12 ベルタウン2F セガ ワールド 生駒 四日市市生駒町宇川原299-1 セガ アリーナ 浜大津 大津市津町2-1 浜大津アークス内 アミューズメント 2F~3F セガ ワールド 甲府 甲府市西町見見2丁目356-1 アミューズメント ジャンククラブ 聖田店(フウキグループ) 沼津市大津町今野2-39-22 ゲームスペース プラニー(フウキグループ) 宇治市広野町100 西院コトコトクラブ(フウキグループ) 京都市北区西院3-12 下鴨ヒーロータウン(フウキグループ) 左京区下鴨橋本46 スーパーヒーロー山科(フウキグループ) 京都市伏見区山科1-2-32 セガ ワールド 六地蔵 京都市伏見区山科1-2-32 GAME Dino 家具園地店 伏見区長岡町1-7-7 P.A.天満店 大阪市北区天神橋4-9-5 アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ) 茨木市野辺1-4-3	0054-284-0099 0053-466-3387 0054-643-7796 00586-46-7228 00566-25-5001 0052-401-6013 0052-222-3920 00586-23-5125 00564-58-8986 0052-323-0121 00565-26-6777 00532-55-6088 00586-75-6466 00568-52-8240 0052-834-8620 00567-22-2522 00569-34-6111 00598-26-7055 00593-32-9988 0077-523-7015 00748-72-5822 0077-573-7717 00774-43-9030 0075-595-1136 0075-712-4367 0075-502-5765 0075-603-3220 0072-867-7357 006-6358-2068 00726-23-7161	大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ) 高槻市堀北2-11-2 心斎橋ギョー 大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 タウンズボット高槻店(フウキグループ) 高槻市西宮3-1-3 チャレンジジャー追手門店 茨木市西宮1-5-21 チャレンジジャー 関大前店 吹田市千里山1-14-2 チャレンジジャー 堺東店 堺市上区2-1-31 キラビ1F チャレンジジャー 土居店 守口市土居町8-11 チャレンジジャー プリプリランド 吹田市千里山1-10-3 ハイテクランド セガ アビオン 大阪市港北区難波中2-3-15 MMOビル1F~2F バラシオ高槻店 高槻市高槻町16-11 ジョイランドタイター天六 大阪市北区天神橋6-4-9 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 GEME DINO 阪急茨木店 茨木市永代町5 GAME PLAZA オレンジハウス 大阪市東淀川区下新庄6-9-18 アミュージアム岸和田店 岸和田市下松町1-3-1 ワインディ岸和田 ビデオシティリノ 大阪市北区東淀川2-8100 大阪駅前2ビル81 KO-HATSU(コーハツ) 大阪市東淀川2-21 コーハツビル1F 三宮サックス 神戸市中央区新神戸/扇町5-4-5 高瀬下404~407 ネセーション 大和田市高砂町16-3 キャンパシヨット(フウキグループ) 奈良市二条町2-4-14 プレイハード ファイブオー奈良店 生駒市三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F K-CAT紀ノ川店 和歌山市津1771-5 スーパーヒーロー 食吉店(フウキグループ) 鳥取県鳥取市見日町633 ゲームスポット ハロウィン 出雲市津町1211 岡山ジョイポリス 岡山市中区2-10-1 プレイハード ファイブオー岡山法界院店 岡山市北九郎2-4-27 スペース広場2F スペースV1 可部店 広島市安佐北区可部南3-1-8 スペースV1 廿日市店 廿日市市本2-4-23 プラボ五日市店 広島市佐伯区見見1-27 バレステージ1F プリズ広島店 広島市中区八丁町11-6 広島パークレーン1F	00726-71-5123 006-6213-8024 00726-75-8530 00726-43-4444 006-6389-8072 00722-23-9915 006-6994-7476 006-6387-4396 006-6645-7692 00726-84-7082 006-6351-1530 006-6633-8030 0072-631-5507 006-6326-1218 00724-33-9711 006-6345-6185 006-6352-3007 0078-271-0335 00745-25-1610 00742-35-3208 00745-32-7161 0073-480-5111 00858-23-5255 00853-23-0731 0086-232-8790 0086-226-8411 0082-814-6116 00829-34-3311 0082-921-8576 0082-222-8072	山口県	セイトイトーメルクス店 山口市黒川182-1 ハイパーモルメルクス山口内 エンゼランド 佐古店 徳島市佐古2-18-6 ゲームセンター りんりん 徳島市船越町21-4 ゲームステージ ビート 高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F セガ ワールド 高松 高松市助町山王535 マックスプラザ 香通寺(フウキグループ) 高松市東区中村1798-2 マックスプラザ MAHODO(マホードー) 北九州市八幡西区折尾1-12-14 アカトノボ 大前店(※2) 福岡市東区赤松2-2-2 アカトノボ 西新店(※2) 福岡市東区西新4-7 スーパーアカトノボ 香椎店(※2) 福岡市東区香椎駅前1-10-10 アカトノボ 大前店(※2) 福岡市南区大橋1-9-1 ハイテク セガ 七隈 福岡市南区七隈8-4-8 セガ ワールド 多津 福岡市東区多津3-6-18 Amuplats 天神 福岡市中央区天神3-6-35 サンクロスビル 5F ゲームナイスディ 佐賀市本庄町大字本506-9 プレイハウスアスカ 伊万里市沢町5番地 エル アスカビル2F セガ ワールド 大村 大村市古賀町383-1 セガ マービー 熊本市香3-15-1 アミューズメントスペース31 大分市善善100-2 セガ ワールド 中津(※3) 中津市沖代町1-2-16 ドリームワールド 大分市大倉中2-8-3 ブラット中津店 中津市東本町4-3 ファイブオー 別府店 別府市田の浦町12-25 サンコパジャンビル1F JR宮崎フレスタby SEGA 宮崎市錦107-4 スーパーゲーム チャレンジ 鹿児島県鹿児島市中央町22-4 TSUTAYA内閣店 浦添市宮城5-1-1 アミュージアム ネーブルカテナ店 嘉手納町美久372	0083-923-1165 0088-653-4758 0088-624-4343 0087-868-6007 0087-866-9526 00877-63-4333 0093-695-0632 0092-662-8705 0092-844-6553 0092-682-0555 0092-553-1081 0092-861-4856 0092-612-7094 0092-737-5500 00952-25-4448 00955-23-2895 00957-50-2555 0096-351-6229 0097-523-5060 00979-22-7833 0097-593-5224 0097-927-1255 00977-25-7812 00985-26-7589 0099-257-0214 0098-875-8588 0098-956-3409	徳島県	香川県	福岡県	佐賀県	長崎県	熊本県	大分県	宮崎県	鹿児島県	沖縄県
-----	--	--	-----	---	--	-----	---	---	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	-----

※2トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。

※3セガワールド中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

宮城県 ネオジオボウル 仙台名取店

アクセス

館腰駅より徒歩15分。国道4号線沿い、ファミレスサイゼリアの向い。

営業時間

11:00~27:00(土)は10:00~28:00、日・祝は9:00~27:00、金・祝前日は28:00閉店

対応ゲーム

プライズマシン、プリクラ以外は全台対応しています!

スタッフより

複合店ならではのサービスが当店のウイです! 最新機種種々入荷中! ぜひお立ち寄りください!



福岡県 アミューズメントスペース MAHODO(マホード)

アクセス

JR折尾駅より徒歩2分。東口から出て高架橋の細い道に入ります。

営業時間

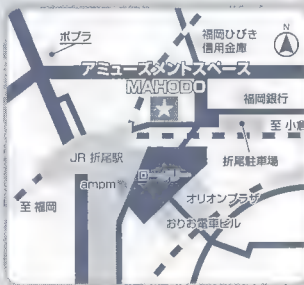
10:00~24:00

対応ゲーム

プリクラ以外の、すべてのゲームに対応しています。

スタッフより

格ゲーなど、ユーザー主導のイベントあります! 駐車場の位置がやや分かりづらい場所にありますので、お気軽に当店までお問い合わせください。



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

2005年
8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。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー 旭川市6条7丁目 ☎0166-24-5077	千葉県	デクモビア行徳店 市川市行徳駅前2-17-2 TNビル1~2F ☎047-395-1119	神奈川県	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		ファンファン船橋店 船橋市本町4-5-27 ☎047-425-9800		ハイテクランド セガ プリーズ 横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎045-313-6435	
	スライ24店 札幌市北23条西4-2-39 ☎011-757-8540		GAME-NEWTON 板橋区志村3-24-31F ☎03-3558-9766		プレイシティキャロット横浜店 横浜市西区南幸1-2-7 ☎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		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		ナムコ ハマボウル店 横浜市西区北幸2-2-14 ハマボウル内 ☎045-320-9291	
青森県	ファイターズ K-ONE/八戸店 八戸市富田小路10-3 ゆりの木ボウル内 ☎0178-24-9911		アメニティワールド インデパー 多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパシオン永山B1~1F ☎042-389-3461		デクモビア 向ヶ丘遊園店 川崎市多摩区登戸2755 ミノフォーム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		池袋プレイランドスベガス 豊島区池袋1-22-4 ☎03-3982-1817		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	ハイテク セガ 仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1 ☎022-267-1834	東京都	クラブ セガ 秋葉原 千代田区外神田1-10-9 ☎03-5256-8123	新潟県	J-LAND 新潟市万代1-1-22 ☎025-241-2149	
	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ) 宮城県仙台市青葉区大宮143 ☎022-383-1811		ゲームスタジオ キューブ 板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261		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 秋田市東町7-4-5 ☎018-837-5041		アドアーズ サンシャイン店(※1) 東京都港区赤坂1-14-4 シネマサンシャイン1F~3F ☎03-3971-9601		タイマーイン古町店 新潟市西蒲区通06-909 葛路会館1F ☎025-224-4838	
	山形県 カリジススクエア 山形市小川町1-1-7 ☎023-624-3344		アドアーズ 渋谷店(※1) 渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1F~4F ☎03-3496-5856		タカラ島古町店 新潟市西蒲区通06-909 大竹ビル1F ☎025-222-5375	
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 ミラノ店(※1) 新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYO MILANO1F~3F ☎03-3200-0884		アミュージアム 上越店 上越市下町南側810-1 ☎0255-45-2608	
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ ひたちなか市東大馬2-11-11 ☎029-274-4124		アドアーズ 八王子店(※1) 八王子市東町11-3 シグマゲームファンシアビルB1~4F ☎0426-48-1288		ハロータイトー 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	
	プレイジョイカム常陸大宮店 茨城県常陸郡大宮町大字石1818 ☎0295-52-4444	新潟県	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	富山県	プレイランド 掛巻 富山市上笠732-2 ☎076-424-7543	
	宇都宮ビルドイン 宇都宮市緑戸3-14-3 ☎028-661-6917		立川ゲームオスロー5 立川市栄町2-2-27 立川IOECビル2F ☎042-529-7837		セガ ワールド 豊田 豊田市豊田町1 21-4 ☎076-444-9333	
	アミュージアム前橋店 前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234		トラリアアミューズメントタワー 千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345		P.A.七尾店 七尾市藤野町10-38 ナッピーモール内 ☎0767-53-6517	
エスペランサ高崎 高崎市高崎町370-1 ☎027-364-8183	ハイテクランド セガ 渋谷 渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737		山梨県 アベニュー 北口店 甲府市北口2-2-11 ☎055-254-9565			
栃木県	THE 3RD PLANET 高崎店 群馬県高崎市下和田町15-3-8 メディアメカ高崎内 ☎027-310-6611		原宿ゲームダブルエクス 渋谷区神宮前1917-11 ルンパビル2F ☎03-3405-4379	山梨県	アミューズメントパークNASA 長野市高田五反田1720 ☎026-224-7434	
群馬県	セグアイター 前橋店 群馬県小幡町558 ☎027-255-6830		プレイランド ビックチャリ 羽村店 羽村市五ノ俣4-14-5 ☎042-710-0508		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
	セガ ワールド 伊勢崎 伊勢崎市大正町115-1 ☎0270-32-9775		プレイランド ビックチャリ 羽村店 羽村市五ノ俣4-14-5 ☎042-710-0508			レジャーランド小諸店 AQUA 小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F ☎0267-25-0313
	セグアイター 前橋店 高崎市中央町1351-1 ☎027-255-0500		プレイランドチャリティー 横手園店 小山市学芸西町2-13-1 ☎042-344-7741			岐阜県 岐阜ゲーゴ 岐阜市白鳥町2-20 ☎058-264-3130
	セガ ワールド 浅川 浅川市有馬字中井187 ☎0279-23-3810		池袋ゲーゴ 豊島区池袋1-21-1 ☎03-3981-6906	岐阜県		セガ ワールド 高山 高山市上岡本町7-7 ☎0577-35-5077
埼玉県	HAP*1 GAME Citta UNO さいたま市田島8-2-12 ☎048-844-8868		アミューズメントスペーストレジャーアイランド 神奈川高野台2-5-11 ☎03-3904-2010		静岡県	遊屋楽道 羽島市羽島町448-1 ☎058-393-3979
	HAP*1 GAME Citta さいたま市はな 24-10 ポップワンスクエア内 ☎048-837-8021		アミュージアム大泉店 練馬区大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F ☎03-5933-2041			GAME USA 岐阜市石井町2-4 ☎054-624-5237
	キャロム川越 川越市神明町60-13 ☎049-223-8522		アミュージアム OSG店 練馬区大泉2-34-1 オススタジオ2F ☎03-5933-0880			the 3-RD PLANET ALADDIN 富士市永田町2-99 ☎0545-57-7777
	ディナIII 川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119		プレイランド ビック 東横店 横浜市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F ☎042-553-7578	the 3-RD PLANET 静波 静岡県静岡市清水区12146 ☎0548-22-7660		
千葉県	DEEP 沼津市大久保1-17-11 サカヤビル1F ☎047-493-7537	神奈川県	AMワールドフロンティアミツ境店 横浜市瀬谷区三ツ境6-1 ☎045-365-1103	静岡県	ゲームコンドル駒形華店 静岡市駒形通01-1-33 ☎054-253-0161	
	アミューズメントエース津田沼店 船橋市前原2-15-1 ☎047-475-8918		MUTHOS(ムトス) 練馬店 練馬区大 1-8-15 ☎046-770-9178		セガ ワールド 静岡 静岡市七間町4-2 静岡ホークビル1F ☎054-252-3591	
	ゲームセンター 8-1 柏市旭町1 16 中島ビルB1 ☎0471-44-5597		MUTHOS(ムトス) イースト 船橋市ひばりヶ丘4-605-2 ☎046-257-2413		セガ ワールド 藤枝駅前 静岡県藤枝市田沼1-17-31 ☎054-636-4416	
	ゲームフジ船橋店 船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393		MUTHOS(ムトス) 相模原店 相模原市中央2-1-5 ☎042-776-5001		ハイテクランド 宝塚 沼津市大手町5-9-20 B1 ☎0559-62-5903	
	ハイテク セガ 柏 柏市柏1-11 丸井ビルB1 ☎0471-63-9844				プリズン南浜松店 浜松市新橋町 1956 ☎053-442-7235	

ゲームセンター イベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合があります。ご了承ください。

イベント満載の夏が来た!

今年も待ちに待った夏休みが到来! 例年通り、全国各地のゲームセンターはイベントの予定が目白押しで、当コーナーもいつもよりスペース不足でうれしい悲鳴が止まりません。せっかくの長期休暇、お気に入りのゲームをチェックして、いつもは行かないゲームセンターに遠出してみてはいかが?

『メルティブラッド』の3on3開催!

全国各地で盛んに行なわれるイベントが、その人気の高さを物語る『メルティブラッド』。8月13日に、3on3の大会が埼玉ホビーで開催されるぞ。せっかくの夏休み、腕に覚えのある君は、遠征してでも乗り込んでみてはいかが?

メルブラ最強チーム決定戦~月の宴~

開催日時
2005年8月13日(日) 17:00~

開催場所
埼玉ホビー
埼玉県岩槻市城野1-7-43 アトラスビル
お問い合わせ先: 048-757-0994
店舗HP: <http://www.popy.tv/poppy3/>

参加費
一人300円

参加方法
専用HPからの事前エントリーのみ。
当日エントリーは受け付けておりません。

メルブラ倶楽部 月の下URL
<http://khokushin.hp.infoseek.co.jp/top.htm>

レギュレーション

3on3
チーム内同キャラ可能
1人1台制
敗者復活戦があるかも?

※当日の参加人数や進行状況により、大会ルールや大会形式が予告無く変更される場合があります。あらかじめ御了承下さい。

8/28 17:00 メルティブラッド 大会
◆参加費100円

※ 大会はすべて30分前までに集合のこと

★立川ゲームオスロー5

立川市栄町2-2-27 立川OECビル 2F ☎042-529-7837

8/13 18:00 メルティブラッド 2on2
◆一人でも参加可能、チーム内同キャラ不可

8/27 18:00 メルティブラッド 3on3
◆一人でも参加できるあっせん枠あり、チーム内同キャラ可
※すべて開始2時間前から受付開始

★TRF@メイトゲース

中野区中野5丁目5-15 中野ブロードウェイ 4F 412 ☎03-3389-7166
<http://www.trf.com/>

毎週月曜 18:00 旋光の輪舞 録画対戦会
◆20:00まで

毎週月曜 終日 メルティブラッド サービスデー
◆メルティブラッドが50円2クレジット設定、24:00まで

毎週火曜 18:00 ランブル2 録画対戦会
◆24:00まで

毎週火曜 19:00 GGXX #RELOAD ランバト
◆参加費100円

毎週水曜 終日 レディースサービスデー
◆女性2名様以上のご来店で50円2クレジット設定の台を設置

毎週水曜 19:00 ブチレディース 大会
◆参加無料

毎週木曜 18:00 SFIII 3rdS旋光の輪舞 フリープレイ
◆一人1時間100円、22:00まで

毎週金曜 19:00 メルティブラッド 大会
◆定員32名

毎週金曜 19:00 GGXX #RELOAD 対戦会
毎週金曜 20:00 SFIII 3rd サービスタイム
◆50円2クレジット設定

東京都

★ゲーム ニュートン

板橋区本村3-24-3 ☎03-3358-9766

8/6 19:00 SFIII 3rd ランバト

8/21 17:00 VF4 FT ランバト3on3

8/20 19:00 SFIII 3rd ランバト

★ゲームラビンス

練馬区北町2-36-24 ☎03-3935-8022

8/13 17:00 メルティブラッド 大会

8/20 17:00 Zガンダム 2on2

◆初期ロムを使用、一人でも参加可能

8/27 17:00 メルティブラッド ランダム2on2
※すべて参加費100円、当日受付

★大久保アルファステーション

新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1-3F ☎03-5330-8595
<http://www.aloha-st.co.jp/>

8/7 15:00 メルティブラッド 大会

◆キャラ途中変更可

8/14 15:00 GGXX #RELOAD 大会

◆キャラ途中変更可

8/21 15:00 マグカブ2 大会

◆使用禁止キャラあり、詳細はHPにて

8/28 15:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会

◆キャラ途中変更可

※すべて参加無料

★石神井公園駅前センター

練馬区石神井町3-24-9 山真ビル 2F ☎03-5393-6284
<http://www.12.plala.or.jp/shikui-ekimae/>

8/13 15:00 GGXX #RELOAD 2on2

◆参加費一人100円、チーム内同キャラ可、エントリーは14日まで

8/19 19:00 KOF 2002 大会

◆参加費100円

8/27 19:00 鉄拳5 ランダム3on3

◆参加費100円、チーム内同キャラ可

8/27 22:00 鉄拳5 3on3

◆受付は21:30から

8/28 14:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント

◆ゲーム中に登場するプロと直接店内対戦、受付は12:00から

千葉県

★ゲームチャリオット五井店

市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533

<http://gamechariot.com/>

8/5 19:00 ガンダムSEED ランダム2on2

8/6 18:00 メルティブラッド ランバト

8/12 20:00 鉄拳5 大会

8/13 18:00 GGXX #RELOAD 大会
◆前半個人戦、後半チーム戦の2部構成

8/19 19:00 ガンダムSEED 2on2

8/20 18:00 メルティブラッド ランダム2on2

8/26 20:00 鉄拳5 ランダム2on2

8/27 18:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
※すべて参加無料

★イスカンドル

木更津市潮見4-1-2 ☎0439-54-1212

8/7 19:00 メルティブラッド 大会

◆2本先取、トーナメント制

8/21 19:00 KOF2002 大会

◆トーナメント制

8/28 19:00 メルティブラッド 大会

◆2本先取、トーナメント制

★ダカーボ

君津市外芝崎91-1 ☎0439-54-1212

8/27 16:00 WCCF 大会

◆定員8名のトーナメント、2セット開催予定

★ボロボロ

君津市坂田673-11 ☎0439-54-1212

8/6 17:00 鉄拳5 大会

◆定員8名、トーナメント制、7/30よりエントリー受付開始

★メッセ102 四街道

四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070

8/5 19:00 GGXX #RELOAD 大会

◆参加無料

8/7 17:00 メルティブラッド 大会

◆参加無料

8/20 17:00 カオスブレイカー 大会

◆参加無料

8/21 17:00 SFIII 3rd 大会

◆参加費100円

8/28 17:00 鉄拳5 大会

◆参加費100円

毎週月曜 終日 GGXX #RELOAD フリープレイ

◆参加無料

毎週水曜 終日 鉄拳5 フリープレイ

◆参加無料

毎週金曜 終日 SFIII 3rd フリープレイ

◆参加無料

北海道・東北



宮城県

★アミューズメントパークアクライム/ゲームパラダイス バインズ

仙台市泉区松原字齊兵衛58-1 ☎022-375-9908 (アクライム)
☎022-374-4781 (バインズ)

8/6 22:00 VF4 FT 3on3ランバト

◆参加費一人100円

関東



茨城県

★桜の牧アミューズパーク

水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
<http://maklap.haru.gs/>

8/6 20:00 鉄拳5 ランバト

8/13 22:00 VF4 FT 大会

8/20 20:00 鉄拳5 ランダム2on2ランバト

◆ベアは当日抽選で決定

8/27 20:00 鉄拳5 3on3

栃木県

★ケアンズ

宇都宮市佐馬町3-21 ☎028-636-3100

8/20 17:00 メルティブラッド ランダム2on2
◆参加費100円、キャラ途中変更不可

8/21 17:00 メルティブラッド 2on2

◆参加費一人100円、キャラ途中変更不可

埼玉県

★埼玉ホビー

岩槻市城野1-7-43 アトラスビル ☎048-757-0994
<http://www.popy.tv/poppy3/>

8/6 12:00 カブエス2 大会

◆個人戦と3on3を開催、事前のネットエントリー必須

8/7 13:00 Dueling the KOF 予選

◆KOF'98、KOF 2000、KOF 2002を開催、受付は12:00から

8/13 17:00 メルティブラッド 3on3

◆受付は16:00から

8/20 22:00 鉄拳5 3on3

◆受付は21:30から

8/21 17:00 KOF 2002 ランバト

◆受付は16:00から

8/21 19:00 VF4 FT ランバト3on3

◆受付は18:00から

交流を主目的としたチャリティーイベント開催!

プレイヤー同士の交流を目的とした「VF4 FT」のイベントを紹介。当日は地域対抗戦やフリープレイなどに加え、チャリティーオークションが同時開催される。その収入は、すべて日本赤十字社を通じて、国内災害義援金として寄付されること。毎年大勢のバチャ子が参加しているため、バチャ仲間を誘って遊びに行ってみよう

「VF4 FT」オールジャンキーバトルロイヤル3

開催日時

2005年8月7日(日) 11:00~

開催場所

アミューズメントパーク宝島 宝島10日町店

〒700-0001 香川県高松市上島町3-1

要予約(宝島10日町店)

参加費

無し

イベントに関するお問い合わせ

アミューズメントパーク宝島 10日町店

TEL 029-752-0212

FAX 029-752-0213

参加方法

当日エントリー(宝島10日町店)

からの事前エントリー

<http://baggytown.jp/arcadia/>

★タウンスポット 高槻店

高槻市西宮3-1-3

☎0726-75-8530

8/2 20:00 ガンダムSEED 大会

8/9 20:00 鉄拳5 大会

8/16 20:00 メルティブラッド 大会

8/23 20:00 鉄拳5 大会

8/30 20:00 ガンダムSEED 大会

毎週水曜 17:00 ソイドインフィニティ EX 大会

★チャレンジャーガムガム

吹田市岸辺南1-24-9

☎06-6317-0433

毎週土曜 18:00 鉄拳5 大会

◆じゃんけん、コンパネ決定権、ステージセレクト権を選択

★チャレンジャー追手門店

茨木市西宮1-5-21

☎072-643-4444

<http://www.d7.dion.ne.jp/~kanon2/ouleon/>

8/13 15:00 旋光の輪舞 大会

◆ファビアン使用不可

8/21 15:00 アヴァロンの鍵 弐 大会

◆レアリズムあり、詳細はHPにて

8/27 15:00 旋光の輪舞 大会

◆ファビアン使用不可

8/15~31 9:00 バトルギア4 タイムアタック 大会

◆中級順、5クラス、詳細はHPにて

毎週土、日曜 9:00 対戦ゲームフリープレイ

◆対象タイトルはメルティ、Zガンダム DX、KOF 2002、ランブル2、旋光の輪舞、参加費はKOF 2002が400円、旋光が300円、それ以外は500円

毎週土、日曜 9:00 入れ替わりフリープレイ

◆12:00~16:00、16:00~20:00の入れ替え制
対象タイトルはバトルギア4 (参加費1000円)、バトルギア3Tuned、ポプン12 (参加費ともに400円)、ソイドEX (参加費600円)

※詳細はHPにて

★チャレンジャー関前店

吹田市千里山1-14-2

☎06-6389-9072

8/5 18:00 三国志大戦 大会

◆店内モードで実施、定員16名

8/6 18:00 三国志大戦 大会

◆店内モードで実施、定員16名

8/7 18:00 ネオジオ バトルコロシム 大会

8/12 18:00 GGXX #RELOAD 大会

8/13 18:00 メルティブラッド 大会

8/14 18:00 ガンダムSEED 大会

8/19 18:00 鉄拳5 大会

8/20 18:00 メルティブラッド 大会

8/21 18:00 ガンダムSEED 大会

8/26 18:00 ネオジオ バトルコロシム 大会

8/27 18:00 メルティブラッド 大会

8/28 18:00 GGXX #RELOAD 大会

8/3 20:00 三国志大戦 大会

8/4 18:00 鉄拳5 大会

8/9 20:00 Quest of D 大会

8/11 18:00 ガンダムSEED 大会

8/17 20:00 三国志大戦 大会

8/18 18:00 メルティブラッド 大会

8/24 20:00 Quest of D 大会

8/25 18:00 ガンダムSEED 大会

8/31 20:00 三国志大戦 大会

毎週土曜 21:00 WCCF 大会

★ゲームプラザ オレンジハウス

大阪市東淀川区下新庄6-9-18

☎06-6326-1218

8/5 19:00 鉄拳5 大会

8/12 19:00 カブエス2 大会

8/19 15:00 ガンダムSEED 2on2

8/26 15:00 ネオジオ バトルコロシム 大会

毎週火曜 終日 50円2クレジットサービスデー

◆対象タイトルはKOF NEOWAVE、ヒスバジェネ

※大会はすべて参加無料、トーナメント制

★ゲームプラザ VIP 茨木店

茨木市双蓮町3-2 双葉ビル 1F

☎0726-33-4818

8/6 18:00 スペクトラル VS ジェネレーション 大会

8/7 15:00 ネオジオ バトルコロシム 大会

8/13 15:00 カブエス2 大会

8/14 15:00 メルティブラッド 大会

8/20 18:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会

8/21 15:00 GGXX #RELOAD 大会

8/27 15:00 月華の剣士2 大会

8/28 15:00 ストZERO3 大会

※参加無料、詳細は店舗にて

★ゲームDINO 阪急茨木店

茨木市永代町5-1 ソシオビル B1

☎072-631-5507

8/6 17:00 ガンダムSEED 大会

◆参加費100円

8/7 17:00 ポップンミュージック12 いろは 大会

◆参加費100円

8/13 18:00 鉄拳5 大会

◆3本先取制

8/14 17:00 GGXX #RELOAD 大会

◆3本先取制

8/20 17:00 ガンダムSEED 大会

◆参加費100円

8/21 17:00 beatmania IIDX 12 HAPPY SKY 大会

◆参加費100円

8/27 18:00 鉄拳5 2on2

◆3本先取制、参加費100円

8/28 17:00 GGXX #RELOAD 2on2

◆3本先取制

8/13 未定 ギタドラ 大会

◆キャラ変更可

8/21 17:00 GGXX #RELOAD 3on3

◆ネットネットエントリー制、詳細は店舗まで

8/27 18:00 ガンダムSEED 大会



滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店

大津市今堅田2丁目39-22

☎077-573-7717

8/6 13:00 WCCF 大会

8/6 20:00 メルティブラッド 大会

8/7 20:00 ネオジオ バトルコロシム 大会

8/13 13:00 三国志大戦 大会

8/13 20:00 GGXX #RELOAD 大会

8/14 20:00 鉄拳5 大会

8/20 13:00 WCCF 大会

8/20 20:00 ガンダムSEED 大会

8/21 20:00 VF4 FT 大会

8/27 13:00 三国志大戦 大会

8/27 17:00 スリッドライブ3 大会

8/28 16:00 ドラゴンロニクル 大会

8/28 20:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会

※詳細は店舗にて、電話、FAXでのエントリーは行っておりません

京都府

★ゲームスペース プラニー

宇治市広野町西裏100番地

☎0774-43-9030

8/6 20:00 メルティブラッド 大会

8/13 20:00 ガンダムSEED 大会

8/20 20:00 鉄拳5 大会

8/27 20:00 ネオジオ バトルコロシム 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho

京都市中京区寺町通西面上町東大文字332-303 A Bockビル 2F

☎075-251-2323

<http://www.a-cho.com/>

8/4 19:00 GGXX #RELOAD ランバト

8/7 13:00 旋光の輪舞 大会

8/18 19:00 GGXX #RELOAD ランバト

★下鴨ヒーロータウン

京都市左京区下鴨高木町46

☎075-712-4367

8/7 15:00 メルティブラッド 大会

8/12 25:00 鉄拳5 大会

8/14 15:00 VF4 FT 大会

8/21 15:00 ガンダムSEED 大会

8/26 25:00 鉄拳5 大会

8/28 15:00 ネオジオ バトルコロシム 大会

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト

茨木市宇野21-4-3

☎0726-23-7161

8/5 19:00 ギタドラフリープレイ

8/7 19:00 海岸ミッドナイト2 大会

8/12 19:00 ポップンミュージック12 いろは フリープレイ

8/14 19:00 クイズマジックアカデミー2 大会

8/19 19:00 beatmania IIDX フリープレイ

8/21 19:00 バトルギア4 大会

8/28 19:00 ガンダムSEED 大会

毎週土曜 25:00 WCCF 大会

毎週土曜 25:00 VF4 FT 大会

★ゲームプラザ OKAIII

高槻市城北町2-11-2

☎0726-71-5123

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店

茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F

☎0467-87-8802

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

8/7 18:00 GGXX #RELOAD 大会

◆定員16名、参加無料、開始30分前から受付



新潟県

★ゲームセンター テクノポリス

長岡市東町1-8-50

☎0258-33-1516

<http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html>

8/7 18:00 ネオジオ バトルコロシム 大会

8/19 19:00 ガンダムSEED 2on2

8/21 19:30 鉄拳5 ランダム2on2

◆2on2であること以外は闘劇'05ルールで開催

8/28 18:00 メルティブラッド 大会

◆3本先取制、猫アーク使用禁止、その他出場者荷設定

※すべて当日エントリーのみ、参加費一人100円

★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/>

8/6 15:00 GGXX #RELOAD レディース 大会

◆女性限定

8/7 14:00 GG 闘 大会

◆ルールは当日決定

8/21 14:00 ランブルフィッシュ2 大会

★ブレイハウス エリナ

西濃原郡岩室村津雲田640

☎0256-82-4541

<http://www15.ocn.ne.jp/~erina/>

8/20 19:00 海岸ミッドナイト2 大会

◆コースは首都高1周、馬力は自由、定員40名、参加費100円

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://jp.tosp.co.jp/1.asp?l=azpress>

8/6 21:00 リアルバウト狼狼伝説2 大会

8/7 21:00 龍虎の拳2 大会

8/13 21:00 龍虎の拳外伝 大会

8/14 21:00 真サムライスピリッツ 大会

8/20 21:00 スーパーマッスルボマー 大会

8/21 21:00 KOF'98 大会

8/29 21:00 GGXX #RELOAD 大会

8/30 21:00 ワールドヒーローズ2 大会

★アミューズランド ガディス

高岡市下関6-1

☎0766-24-3555

<http://jp.tosp.co.jp/1.asp?l=goddessho2>

8/6 21:00 KOF 2002 大会

『ガンダムSEED』イベント開催店舗を紹介!

ついに稼働開始の! 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T. 対決
ここでは全国の『ガンダムSEED』のイベント開催店舗を紹介しよう。数
々の戦場(ゲームセンター)を駆け抜け、最速のパイロットを目指せ!

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
8/2	20:00	タウンズポット 高槻店	大阪府高槻市西冠3-1-3	0726-75-8530
8/5	19:00	ゲームチャリオット五井店	千葉県市原市五井中央西2-1-2	0436-23-5533
8/6	17:00	ゲームDINO 阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5-10ビルB1	072-631-5507
8/11	18:00	ゲームプラザ OKAⅢ	大阪府高槻市城北町2-11-2	0726-71-5123
8/13	20:00	ゲームスペース ブラニー	京都府宇治市広野町西裏100番地	0774-43-9030
8/14	18:00	チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
8/19	15:00	ゲームプラザ オレンジハウス	大阪府大阪市東淀川区下新庄8-9-18	06-6326-1218
8/19	19:00	ゲームチャリオット五井店	千葉県市原市五井中央西2-1-2	0436-23-5533
8/19	19:00	ゲームセンター テクノポリス	新潟県長岡市要町1-8-50	0258-33-1516
8/20	17:00	ゲームDINO 阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5-10ビルB1	072-631-5507
8/20	20:00	アミューズメントジャングルクラブ 豊田店	滋賀県大津市今堅田2丁目39-22	077-573-7717
8/21	15:00	プロボックス JOYサンモール店	広島県広島市中区紙屋町2-2-18, 4F	082-241-8564
8/21	15:00	下鴨ヒーロータウン	京都府京都市左京区下鴨高木町46	075-712-4367
8/21	18:00	チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
8/19	15:00	ゲームプラザ オレンジハウス	大阪府大阪市東淀川区下新庄8-9-18	06-6326-1218
8/25	18:00	ゲームプラザ OKAⅢ	大阪府高槻市城北町2-11-2	0726-71-5123
8/28	16:00	キャノンショット	奈良県奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208
8/28	17:00	チャレンジャー土居店	大阪府守口市土居町8-11	06-6994-7476
8/28	19:00	アミューズメントパーク エルロフト	大阪府茨木市宇野辺1-4-3	0726-23-7161
8/30	20:00	タウンズポット 高槻店	大阪府高槻市西冠3-1-3	0726-75-8530

福岡県

★MAHODO (マホードー)

北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
<http://zmahodoz.fc2web.com/main.htm>

8/6 18:00 メルティブラッド 大会
8/7 17:00 メルティブラッド 2on2
8/13 18:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
8/14 15:00 KOF 2002 大会

◆詳細は<http://p.tosp.co.jp/asp?l=Nelly2003>参照

8/14 19:00 鉄拳5 大会
8/20 19:00 ソウルキャリバー 大会
8/21 19:00 SFⅢ 3rd 大会
8/27 18:00 旋光の輪舞 大会
8/28 18:00 GGXX #RELOAD 大会
※すべて参加費100円、詳細はHPにて

長崎県

★奈市泰隆 佐世保店

佐世保市大塚町1861-12 ☎0956-34-4101

8/21 15:00 ソイドインフィニティ EX 大会
◆予選はリーグ戦、決勝はトーナメント制
8/28 15:00 三国志大戦 大会
◆店内対戦モードで実施

8/20 15:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
8/20 20:00 カブエス2 大会
8/21 15:00 メルティブラッド 大会
8/27 20:00 VF4 FT 大会
8/28 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
◆入場延期の場合、サムSPで開催

広島県

★ナムコブリックス 広島店

広島市中区八丁堀11-6 パークレーン 1F ☎082-222-8072

8/20 20:00 鉄拳5 大会
◆トーナメント制3本先取を予定、参加費100円

★プロボックス JOYサンモール店

広島市中区紙屋町2-2-18, 4F ☎082-241-8564

8/7 15:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
8/14 15:00 Duelling the KOF 店舗予選
◆KOF 2002 を開催

8/21 15:00 ガンダムSEED 2on2

8/28 15:00 Duelling the KOF 店舗予選
◆KOF'98 を開催

九州・沖縄

8/13 19:00 サムゼロ 大会
8/13 20:00 スペクトラル VS ジェネレーション 大会
8/20 12:00 ランブル2 東西対抗戦
◆ランダム2on2を開催
8/21 12:00 ランブル2 東西対抗戦
◆シングル戦、東西エキシビジョンマッチを開催
8/27 15:00 旋光の輪舞 大会
8/27 17:00 メルティブラッド 大会
8/27 19:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
第2,第4日曜 10:00 対戦ゲーム定額フリー対戦会
◆1タイトル500円で22:00までフリープレイ、対象タイトルは鉄拳5、ランブル2、メルブラ、ストIII 3d

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

8/6 20:00 メルティブラッド 大会
8/7 15:00 ポップンミュージック12いろは 大会
8/13 20:00 GGXX #RELOAD 大会
8/14 15:00 クイズマジックアカデミー2 大会
8/20 20:00 SFⅢ 3rd 大会
8/21 15:00 beatmania IIDX フリープレイ
8/27 20:00 GGXX #RELOAD 大会
8/28 16:00 ガンダムSEED 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ

和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
<http://pita-mq.com/>

8/6 19:00 メルティブラッド 2on2
8/13 19:00 GGXX #RELOAD ランバト
8/19 19:00 メルティブラッド 2on2
8/27 19:00 GGXX #RELOAD 大会
8/28 15:00 ポップンミュージック12いろは 女の子大会
◆女性のみ参加可能

中国・四国

島根県

★ゲームスポット ハロウィン

出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

8/13 15:00 ソイドインフィニティ EX 2on2

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
<http://www.am-fantasia.com/>

8/6 15:00 GGXX #RELOAD 大会
8/6 18:00 メルティブラッド 2on2
8/7 15:00 サムSP 大会
◆一人で2キャラ使用
8/13 20:00 VF4 FT 3on3

★チャレンジャー土居店

守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476

8/14 17:00 鉄拳5 大会
◆トーナメント制

8/28 17:00 ガンダムSEED 大会

◆トーナメント制



大阪府

★チャレンジャー ABABA天神橋店

大阪市北区天神橋3-8-23 コアアールビル 1F ☎06-6357-6677

8/7 17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加無料
8/14 17:00 ギタドラ 大会
◆参加無料
8/20 17:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
◆参加無料
8/21 17:00 メルティブラッド 大会
◆参加無料
8/27 17:00 鉄拳5 大会
◆参加無料

8/28 17:00 MJ2 大会
◆参加資格5段以上、参加費300円

※受付は開始30分前まで、未入荷、参加者不足などの場合、イベントの開催を中止させていただく場合があります

★ラモススタジアム

大東市住道1-2-22 パーラーエンゼル 2F ☎072-871-3960

毎週月曜 終日 50円2クレジットサービスデー
◆対象タイトルは前日発表

毎週火曜 終日 音ゲーサービスデー
◆1プレイ5曲設定

第1,第3日曜 19:00 KOF'98 or KOF 2002 大会
◆定員16名

第2,第4日曜 19:00 GGXX #RELOAD 大会
◆定員16名

第1,第3日曜 19:00 メルティブラッド 大会
◆定員16名

第1,第3日曜 20:00 バーチャ vs 鉄拳 大会
◆詳細は店舗にて

★KO-HATSU (コーハツ)

大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007

<http://www.ko-hatsu.com/>

8/6 12:00 ソウルキャリバーII 全国 大会KUSA
◆3on3, 事前エントリー必須、詳細は店舗にて

8/7 12:00 ソウルキャリバーII 全国 大会KUSA
◆シングル戦を開催、事前エントリー必須、詳細は店舗まで

8/13 15:00 旋光の輪舞 大会

8/13 17:00 メルティブラッド 2on2

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、参加方法 ●ルール ●開催場所 & 日時 ●連絡先 ●イベント担当者名
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します。
☆情報申請の締め切りは毎月6日頃となります。初めて掲載をご希望される場合は、一度編集部までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1 (株)エンターブレインアルカディア編集部 イベント準備会 係

TEL: 03-3265-7156 FAX: 03-3265-7340

MAIL: location@arcadiamagazine.com

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな想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想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。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きます(面数が同じ場合は点数優先)。

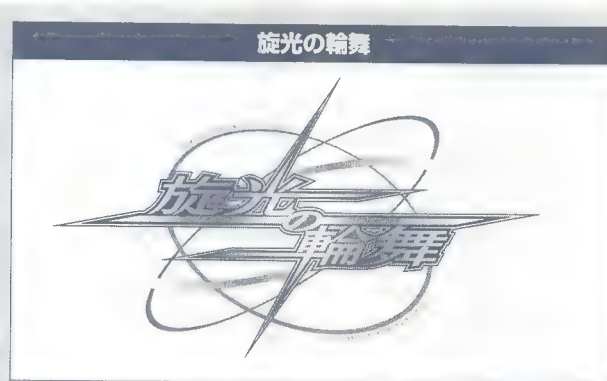
対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

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1店舗行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらう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。

ベク・チャンポ	41,216,840	P,B@自分の持ちキャラがわからない(汗)	ゲームスタジオキューブ(東京)
ミカ・ミクリ	41,379,870	P,B@自分の持ちキャラがわからない(汗)	ゲームスタジオキューブ(東京)
ティーラン	44,301,330	ツイーきゅん、早くお尻を出してくれ!!	グッディ21(東京)
ファビアン・ザ・ファストマン	41,107,670	P,B@自分の持ちキャラがわからない(汗)	ゲームスタジオキューブ(東京)
リリ・レヴィナス	39,381,510	P,B@自分の持ちキャラがわからない(汗)	ゲームスタジオキューブ(東京)
三条 櫻子	44,410,480	tarou	グッディ21(東京)
カレル・ヴェルフェル	35,864,910	くろしおくんブラック	えの木(高知)



キャラ別開始、Fボス全破壊は当たり前!

今回からキャラ別集計がスタートしたわけだが、各キャラのスコア差は見ての通り。キャラ性能によって稼ぎの方針に変化が出てくるところが面白い。

例えば【ファビアン・ザ・ファストマン】なら「◆◆+MS同時押し」を当てる、【カレル・ヴェルフェル】なら至近距離で「MS同時押し」を当てていき、残タイムと残ライフボーナスを無視してでも、ヒット数で稼いでいくのがメインになる。

一方、ヒット数を稼ぎにくいキャラの場合は、タイムとライフを残すことを稼ぎの主軸に置いた方がいいようだ。このあたりの見極めは、キャラ(機体性能)と面数によって異なってくる。

さらに前回の講評でも触れたが、Fボスは1回倒すごとに面クリア時のボーナスにかかる倍率が上がっていくため、全破壊は必須になっている。どのキャラを使っていて

も、これを最優先で狙っていくことがトップスコアへの最低条件だ。

また、運の要素がスコアに与える影響も大きい。敵のアルゴリズムにはバラツキがあるため、プレイするたびにヒット数や残タイム、ライフに影響が出てしまうのだ。

このあたりはプレイ回数と気合でカバーということだろうか。

また、隠しキャラであるベルナは、次回から集計を開始する予定だ。ベルナは攻撃力が強く防御力も優れているが、極端にスピードが遅く、回避性能が劣る。この機体がスコアにどのような影響を与えるのか、非常に楽しみだ。

今回はゲームスタジオキューブの「P.B」氏の4部門制覇が光り、頭一つ抜け出す形になっている。しかしほかの店舗からも、トップにかなり近い点数が多数申請されていた。次回以降も激しい争いが展開されるのは間違い無い。

1Pプレイ

18,384,900

AXIOM-H.Y 奈

ABABA天神橋店(大阪)

ダブルプレイ

19,924,590

服部(左手/右手)

ゲームBOX.Q2(愛知)



ダブルプレイ部門も集計開始

今回から集計開始の【ダブルプレイ】は、コマンド入力で出現する隠しモード。1P側、2P側で残機とボム両方を共用するのが特徴だ。これまでプレイ人口は少ないながらも、一つのプレイスタイルとして定着しつつあったダブルプレイが、メーカーにも公認されたといえる。

そのダブルプレイ業界で最も神に近い存在が、ご存知「服部」氏。今回の集計でも2位以下に100万点以上の大差をつけて圧勝し、その強さを見せ付けた。

プレイ内容は、火力が2倍になっているので2.0倍取りは安定するとはいえ、ボス戦の稼ぎは、より繊細さを要求される。

また、【1Pプレイ】は「H.Y.奈」氏が、2位に5万点の差を付けて通算3回目のトップとなっている。2、3面ボスの稼ぎや、4面の隕石地帯を始めとするボム使用などはもちろん、細かな点数を積み重ねていく本作での5万点差は、数字以上に大きな差といえる。

裏2週目 タイプB

472,304,067

SYO

個人申請 ゲームオスロ立川第2店(東京)

通常モード タイプB

436,963,579

王子D.S.麻生

個人申請 セブンアイランド(神奈川)



倍率稼ぎも最終章近し!?

根強い人気を誇る本作だが、今回更新されたのはタイプBの2部門。

倍率パターンや早回しなども洗練され、ステージごとの点数効率も頭打ちという現状でスコアを伸ばしてきた両氏。

煮詰められるところは煮詰めた感のある『ケツイ』戦線だが、このまま両氏が

タイプBの歴史にピリオドを打つのは、もはや時間の問題といえる。わずかに太刀打ちできる可能性があるのは、広島の実力派「ZAP」氏、そして謎の新人「タートナック」氏の二人ぐらいだろう。

また、半年以上更新されていない【裏2週目 タイプA】については、「㊦」氏待ち

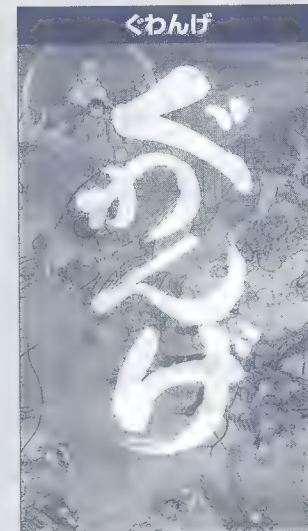
というのが現状だ。しかし本人によると【裏2週目 タイプA】の稼ぎは、パターンを実行しながらノーミスノーボムで裏2週目へ突入できるのは、プレイ全体の約3%という低い確率とのこと。この数字から現在の稼ぎパターンのシビアさが伝わってくる。

賀茂 源助

99,999,999

はまれしお@継続は力なり

個人申請 ゲームオスロ立川第2店(東京)



神懸かりの究極プレイ、奇跡のカンスト達成!!

【終 小雨】、【シジン】でのカンストは達成されていたが、【賀茂 源助】はそのキャラ性能から不可能と思われていた。しかしついに今回の集計でカンストが達成されたのだ!

個人申請用紙から、ノーミスノーボムの神がかりともいえるプレイの詳細を

紹介しよう。

まずは3面終了時3350万点、なんと3面ボスでの稼ぎを成功しつつ、ノーダメージで抜け、4面の団子ボーナスを獲得。これにより、クリアまでを通して300万点前後の点数アップに成功している。また、5面ボス第2形態や6面ボスでもダ

メージ調整し、敵弾を多く銭アイテムに変えるなど、細かい稼ぎも取りこぼさない。ちなみにもしカンストせずに1億点の桁があったとしたら、1億300万点ほどになったそうで、まさにカンストの最低条件である「最高に近いプレイ」を実現させているのだ。

メルティブラッド アクトカデンツァ	アルケイド	2,975,400	T.B 「俺は天才だ〜」 賢いもいなり	デイトナⅢ (埼玉)
	シオン	3,102,100	最近DBSに 傷者つけるのが面白くない	
	メカヒスイ	2,300,800	「俺の名はT.B.」 ビッグマウス確定!	
	ワキアの夜	2,705,800	当店はDBSは5人います。	
	遠野志貴	3,871,600	③…返事がない。 ただの屍のようだ。	
	遠野秋葉	3,421,700	DBS専用スレ希望!	
	七夜志貴	4,932,000	「俺の名はDBS.」 達人の原稿落ち確定!	
	赤主秋葉	3,451,900	姉DVD-DBS	
	猫アルク	26,926,900	猫1回やる時間で 仙台解れますが何か?	
	暴走アルケイド	3,519,600	このT.B.仙台上に帰るに 人の金は借りぬ!!	
	翡翠	3,191,600	「あなたを、犯人です」 PPP-T.B	
	軌間紅摩	4,662,000	光れないザンギ見参! PPP-T.B	
	弓塚さつき	4,062,900	中山愛梨沙ファン♡ KOL委員ちょ	
	蒼崎青子	3,489,800	中山愛梨沙ファン♡ KOL委員ちょ	
	有間都古	4,121,000	中山愛梨沙ファン♡ KOL委員ちょ	
ゴーストスカッド Ver.A	琥珀	4,260,900	安すぎです。肩を止めて やりましょ	ハイテクセガ盛岡(岩手)
	翡翠&琥珀	6,116,500	中山愛梨沙ファン♡ KOL委員ちょ	
	レン	3,722,700	中山愛梨沙ファン♡ KOL委員ちょ	
	シエル	4,515,800	FJC@ お星は先輩とカレーパン	
	ネロ・カオス	3,139,000	K.Y	
翼神	HAWK	238081854810298 51271550	中野龍三	個人申請カジノ京町 (福岡)
	GROUSE	2175848958022238 540476390	YSI@ダメダメでした	
	EAGLE	128384692697088 688574250	龍神TSP@ 妄想フレッシュ	
虫姫さま	オリジナル (装置あり)	68,484,843	Clover-YMN	個人申請ゲームエース 南八幡(千葉)
	マニアック (装置なし)	992,093,637	だふと	
	ウルトラ (装置あり)	843,693,885	ダメKK やっと繋がりました…	
トライザール		5,320,110	トラキチUMC (ふなっこ)	個人申請セガ マービィ (熊本)
新・三国戦記 七星転生	趙雲	5,068,300	Y.O@大台突破	
頭文字D Arcade Stage Ver.3	妙義 左回り	2'52"914	RRL-渋谷英毅	
	秋名 上り	3'05"903	たくら	個人申請 Hey (東京)

ハイスコア

全国集計

6月19日

締め切り分

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
スリルドライブ3	U.S.A.	4'27"96	KAZ	個人申請ゲームエース 南八幡(千葉)
ファスト アンド フューリアス	タイム	1'27"83	JKP1RDX	個人申請ROUND1 梅田店(大阪)
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2	C1内回り	2'52"348	9-6@MP	イミグランデ 相模原店 (神奈川)
ザ・ランブルフィッシュ 2	オービル	1,050,180	KF-初回限定 オービル歴3日	個人申請らんらんらんど 塚口店(大阪)
	アラン	1,706,220	丞相・島耕作(栄転前) もっさん	えの木(高知)
	ヴィレン	1,009,150	俺だよ俺! 名無しだよ!	
	ガーネット	1,153,680	もっさん	
	カヤ	1,216,310	マッキ攻城兵	
	グリード	888,050	俺だよ俺! 名無しだよ!	
	シェリル	1,133,500	Y-S	ゲームプラザ・ショールーム& SPOLIA九品寺合同集計(熊本)
	ゼン	1,208,100	もっさん	
	ハザマ	1,078,860	Y-S	
	ヒカリ	1,233,580	ブチてんし	えの木(高知)
テトリス ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクト	ベアトリス	1,150,030	Y-S	AMUSEMENT LAND Kentagon & Kyontagon合同集計(東京)
	ボイド	272,550	M.N	ゲームハウスピットイン
	ラッド	1,024,960	X2U	個人申請 Pier21小平店 (東京)
	WORLD-EASY	1,066	「テト鬼」コーリヤン	グッディ21 (東京)
	WORLD-SAKURA	3'52"31	BOS.U	ゲームランド おにごっこ (三重)
	WORLD-MASTER	7'42"00	モードとホルドでバニシング中 A.S	デイトナⅢ (埼玉)

点数が突出している「猫アルク」は、「しやがみC」立ちA×8のコンボを入れていくほか、CPUがブラッドヒート中にこのコンボを入れると時間が停止する現象を利用して稼いでいるようです。今回は2600万点台のプレイヤーがほかに存在するため「猫アルク」は今後も激戦部門になるでしょう。

鉄拳5は「ボール」が更新されましたが、これは何と初回集計以来のこと。新バージョンでもGAMES MILLK勢が抜け出すのか?

テトリスザ・グランドマスター3 テラーインスティンクトはワールド、クラッシュのルール(操作方法)別集計がスタートしました。中でもSAKURAは回転入れなどを考慮し、全く新しいパターン作りが必要になるようです。こちらでもクラッシュ同

講評

まずはキャラ別集計が始まったザ・ランブルフィッシュ2から。負け無しでストリートボナースを取っていく基本方針に変更は無いようです。しかしCPU乱入キャラであるグリードの出現条件がいまだに不明なのは痛いところ。また、今回トップの顔ぶれは前作のトップ面子とほぼ同じですが、今後はどうなるのか?

メルティブラッド アクトカデンツァもキャラ別集計を開始。どのキャラも、できるだけ技点の高い攻撃をひたすら入れたり、バリエーションを狙っていくのが基本方針。またCPUがブラッドヒート状態で体力が回復するのを待って再びコンボを入れるのがポイントです。

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、当コーナーあてに送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

※ハガキが足りなくなすることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX (03-3265-7340)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	鉄拳5	無敵部門	タイム
スコア	0'45"20		
面数	ALLクリア	難易度	工場出荷設定(完全ノーマル)
備考	サンボール使用 連付き(シンクロ99連) 同付き		
達成日	2005年 2月 14日		
得点効率・得意のポイントなど(できたら詳しく) ノーダメージボーナスが大得意で常にバーフェクト狙い。前手を基本に攻め込み、相手の起き上がり時に横性前玉拳を重ねています。CPHにキャラが出ると、出た直後で死亡確定。そんなときはあきらめます。 一人目終了時……0'02"41 二人目終了時……0'10"03 三人目終了時……0'21"09 四人目終了時……0'30"51 五人目終了時……0'35"02			
名前 アミューズメント アルカディア 半蔵門店			
電話 03-3265-71xx			
住所 東京都千代田区浅草橋xx			
スコアチーム 鉄拳王			
(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 鈴木 雅弘			

スーパーストリートファイターII X	サガット	3,059,700	カリでか君こと RMN-CKY-072 藤城	ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉)
	フェイロン	2,804,800	田中、人の住所で 工口周人談文しなない様	
ストームブレード		6,100,700	戦国人	ドリーム・タウンタウン 合同集計(宮城)
戦国エース	ジェーン	1,922,000	戦国人 後悔しないために	ドリーム・タウンタウン 合同集計(宮城)
ゼクセクス		10,745,100	みかにハラスメント。 DBS	デイトナIII(埼玉)

鉄拳5	カズヤ	1'42"01	ギヤー×2でさようなら	GAME'S MILK (京都)
	シャオユウ	3'25"93	やっぱりのキャラ つまらん。	
	ジュリア	2'25"85	KFI-KSP	
	スティーブ	1'51"35	コスモバブル来い	
	ニーナ	1'42"45	OLCさんおげんきですか	
	ファラン	1'32"21	KFI-KSP	
	フェン	2'24"95	スーパー中国人	
	ボール	0'57"80	サイレントデュール?	
	マードック	2'07"98	よろしくマードック	
	リー	1'42"90	虚勢張つ 天才前園引退	
アウトラン2 スペシャルツアーズ	レイヴン	2'18"83	オースミバレード?	ゲームBOX.Q2 (愛知)
	キング	2'05"33	前園様 オナンドリブラー	
	レイ	2'06"96	◎反逆者☆AJ	
	バーチャファイター4 ファイナルチューンド	チャレンジ モード	35,400	
青春クイズ カラフルハイスchool	ゴールA	4'22"920	実は初段なんです	ゲームBOX.Q2 (愛知)
	ゴールB	4'21"102	ざるはま◎隊長◎	
	ゴールD	4'12"916	おやだま	
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	3,337,852,920	ぜーいち◎ ペイビービーナッツ	個人申請 アミバラ テクノランド店(岡山)
スタートリゴン		821,410	約束通り爽やか三組へ。 by分析家志望	個人申請 アミバラ テクノランド店(岡山)
ソウルキャリバーII Ver.D	タリム	1'29"53	ERO◎ 出ちゃう。出ちゃうよ	個人申請 アミバラ テクノランド店(岡山)
メタルスラッグ2		28,720,340	大牟田移住記念! ゴースト骨塚	個人申請 アミバラ テクノランド店(岡山)
式神の城	玄乃丈	5,132,160,580	ACF	個人申請 アミバラ テクノランド店(岡山)
ギルティギア イグゼクス	テストメント	18,371,300	2000万キャラ 公務員	個人申請 アミバラ テクノランド店(岡山)
レイディアントシルバガン	ステージ2	22,951,260	T3-CYR-WIZ	個人申請 アミバラ テクノランド店(岡山)
Gダライアス	ラムダ	31,906,590	F.F.J.-FFJ	個人申請 アミバラ テクノランド店(岡山)
バトルガレック	フライング バロン	14,832,310	ぐんぐん助カンス おめでとうござい	個人申請 アミバラ テクノランド店(岡山)
ストライカーズ1945II	モスキート	3,247,300	GFA2-ISO◎ 3日連続昇天達成	個人申請 アミバラ テクノランド店(岡山)
	農電	3,184,200	M.T	個人申請 アミバラ テクノランド店(岡山)
パワーストーン		3'18"66	任務完了 AAZ	個人申請 アミバラ テクノランド店(岡山)
オペレーションラグナロク	連なし	7,250,150	こえー人ありがとう。 WSM-ツィーまる	個人申請 アミバラ テクノランド店(岡山)

様「BOS.U(ボス)氏の独壇場となっています。今後の「服部」「コリーヤン」両氏の動きが気になります。久々に3部門が更新された翼神は、「中野龍三氏」がスコア戦線に参入してきました。氏によると、現在は連射装置が無い環境でプレイしているため、1000倍勲章を出す5面ボス前の花型ザコが打ち切れず、スコアに響いているとのこと。また、4面ボスはタイムボナーズ重視の速攻破壊より、ある程度粘って勲章稼ぎをした方が高くなる可能性もあるようです。これは4面道中の弾数が多く、加算倍率が上がっていることにより、ボスの弾幕によってはリフレクトでかなりの点数が入るからようです。

虫姫さまの「オリジナル装置あり」は備考によると2面クリア608万、中ボスの倍率が2面9倍、4面1倍、5面5倍でのスコア。また、今回設置無し部門が更新されなかったのは少し意外でした。

トライジールは、隠し機体のトゥエルプスタグで526万点まで迫っているプレイヤーが出てきました。

スタートリゴンは限界が近付く中、じりじりと点数を伸ばしてきています。囲みのバタインができていても、プレイ中はずっとタイミングのシビアな目押しが続くゲーム性だけに、つなげる厳しさは相当なものでしょう。

メタルスラッグ2は「もず」氏の発見した新しい様式を受け継いだ「ゴースト骨塚」氏がこれまでの相場を覆す大更新最終面の残機つばしに何かが隠されているようですが……。

ハイスコア

★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。高知県のえの木は、多数の全一記録を持ち、格闘ゲームのみならず、ほかのジャンルでもスコアアタックが盛り上がっている店舗。夏休みにはぜひ足を運んでほしい。

AMUSEMENT LAND Kentagon&Kyontagon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7 Kentagon 東京都港区百人町1-18-11 Kyontagon ☎03-5386-2460

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプA)	931,802,900	A.F	2-5 EX
★ザ・ランブルフィッシュ2 (ボイド)	272,550	M.N	ALL
3 ザ・ランブルフィッシュ2	4'59"00	708	ALL タイムアタックセン
4 バチャファイター4ファイナルチュンド(チャンジモード)	22,843	ANA-UME	ALL ルート2ジャッキー
5 バチャファイター4ファイナルチュンド(チャンジモード)	22,753	ANA-UME	ALL ルート4ジャッキー

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 虫姫さま (マニアク 装置無し)	608,982,686	逃げ足だけは全一確定@NEC(ネタ)	ALL 残x0 連なし
2 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (秋名下り)	3'06"299	チン	ALL RPS13 雨
3 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (リ方峠難路)	2'22"488	まこ	ALL EG6 晴れ
4 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (土坂難路)	2'44"627	フェアリー	ALL CP9A 晴れ
5 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (土坂難路)	2'44"542	ヨッシー	ALL CT9A 晴れ

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
★ 旋光の輪舞 (ミカ・ミクリ)	41,379,870	PB@自分の持ちキャラがわからない(汗)	ALL カートリッジア Nボス x4 Fボス x6
★ 旋光の輪舞 (ベク・チャンボ)	41,216,840	PB@自分の持ちキャラがわからない(汗)	ALL カートリッジア Nボス x5 Fボス x6
★ 旋光の輪舞 (ワビアン・ガ・ファストマ)	41,107,670	PB@自分の持ちキャラがわからない(汗)	ALL カートリッジア Nボス x6 Fボス x7
★ 旋光の輪舞 (リリ・レヴィナス)	39,381,510	PB@自分の持ちキャラがわからない(汗)	ALL カートリッジア Nボス x4 Fボス x7
5 旋光の輪舞	35,628,510	PB@自分の持ちキャラがわからない(汗)	ALL ベルナカートリッジア Nボス x6 Fボス x6

マッドマウスパート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
★ 虫姫さま (マニアク 装置無し)	982,093,637	だふと	ALL 残3
2 虫姫さま (オリジナル 装置無し)	2,146,913	穴埋めマン	3面
3 虫姫さま (ウルトラ 装置無し)	22,003,423	おととつと	3面
4 天地を喰らうII (黄忠)	3,392,400	イイイイイヤ〜	ALL
5 VSスーパーマリオブラザーズ	2,835,500	R.	ALL

ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川越市船任町9-3 Kスクエアビル B1 ☎049-222-8839

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ スーパーストリートファイターII X (サガット)	3,059,700	カリでか君こと RMN-CKY-072 運付	ALL R40 3-6-2 爪x0 連付
★ スーパーストリートファイターII X (フェイロン)	2,804,800	田中.人の住所でエロ同人誌注文しない様に 運付 爪x2	ALL R41 1-4-0
3 サイヴァリア2 (バズ)	205,827,800	ENST@ 美 パワー@668LV	ALL 予選7200万 全自爆(泣)
4 R-TYPE	2,209,000	Y.Y.Y	2周ALL 1-7で2万落ち
5 バカバカパッション2	3,472,845	ERT@94-99-96	ALL 2曲が潜熱でした。自爆355万。

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 旋光の輪舞 (ベク・チャンボ)	38,216,300	ぬぼり	ALL
★ アウトラン2 SP (ゴルーA)	4'22"920	ぎるはま 津隊長 飲無	完走 512BB チュンドMT
★ トライジール	5,320,110	トラキチUMC (ふなっこ)	ALL 連付 通常 機体 1P 100% x6
4 F/A (6WAY 連付き)	2,079,950	CHAT-あ あるじー	ALL JA-37 連付 5面 64000
5 スラップファイ	9,999,990	初達成! HPR総帥ピロ子	24周目 2P 操作なし

グッティ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ 旋光の輪舞 (ツイーラン)	44,301,330	ツイーきゅん.早くお尻を出してくれ!!	ALL
2 旋光の輪舞 (ミカ・ミクリ)	35,491,970	人形使い@幼SD 鈴葉カスタムちゃん	ALL
ソウルキャリバーII (タリム)	1'29"53	ERO@出ちゃっ、はちやうよ〜	ALL
★ レイディアンチルバーン(ステージ2)	22,951,260	T3-CYR-WIZ	ALL
★ 虫姫さま (ウルトラ 装置あり)	843,693,885	タメK.Y.かつと繋がりました...	ALL

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 機上パロディウス (ビッグパイパー)	5,029,000	初500万 RCA-NST	ALL 1周 239万 連付
★ ストライカーズ1945II (霞蔵)	3,184,200	M.T	ALL 1周157万 使用ボム8発 連付
3 TATSUJIN	10,000,000+α	機械音痴 店員様に感謝!	ALL 8-4で達成 連付
4 雷電III	18,108,590	UJO	ALL
5 鉄拳5	2'31"15	すすまる	ALL クマ

GAME 41

北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイヤルハイツ 1F ☎011-751-9772

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 旋光の輪舞	30,262,970	ギックリ膝でスコアラ=生命大ピンチ!	ALL ベルナ
2 トライジール	5,059,190	全日本アロエを愛する会	ALL 2P 剛 連付
3 プロギアの嵐 (ミリタント)	60,743,730	超ゴリ押し	2-5
4 大王	13,447,390	巨乳釘師VSハメ様	ALL 連付
5 ヘクシオン (バックスラッシュ)	76,855	ハメ撮り貴族生ジョオネア	ライン106 レベル24

ハйтеク セガ 盛岡

岩手県盛岡市大迫2-6-11 ☎019-623-2562

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 メルティブラッド アクトカデンツァ (猫アルク)	14,266,200	中山愛梨沙ファン KOL委員ちょ	ALL 連付
★ メルティブラッド アクトカデンツァ (弓塚さつき)	4,062,900	中山愛梨沙ファン KOL委員ちょ	ALL
★ メルティブラッド アクトカデンツァ (轟崎青子)	3,489,800	中山愛梨沙ファン KOL委員ちょ	ALL
4 バトルガレック (ボーンナム)	13,471,080	ビデオゲーム大往生スノードレーベル	ALL B押し 予選落ち 難易度x2
5 エスブレイド (J-B 5th)	31,779,470	T.kiz	ALL ライフ 5/6

ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN合同集計

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
1 カブコンファイティングジャム	2,538,400	MZK	ALL フェリシアガイル (ダウンタウン)
★ 戦国エース (ジェーン)	1,922,000	戦国人 後悔しないために	ALL 連付 万x10 雷風 (ドリーム)
★ ストームブレード	6,100,700	戦国人	ALL 連付 ノーミス (ドリーム)
4 虫姫さま (オリジナル 装置あり)	66,120,518	しんのすけ (AUM)	ALL ノーミス (ドリーム)
5 虫姫さま (ウルトラ 装置あり)	263,815,425	イモモシ	5面 (ドリーム)

デイトナIII

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
★ XEXEX	10,745,100	みかにハラスメント DBS	ALL 連付
★ 青春クイズ カラフルハイスクール	47,155	せーいち@ベイビービーンナツ	ALL 連付 ミク
3 ストライカーズ1945II フライングバンクー	3,262,000	AWA	ALL 残2 B5 連付
★ メルティブラッド アクトカデンツァ (猫アルク)	26,926,900	堀1回やる時で山台壊れますが何か?	ALL 連付
5 雷電III	18,334,030	録っても壊れないカス	ALL

ハイスコア集計店からのメッセージ

ヘルナとか猫アルクとか、集計対象外の部門を必

●ゲームセンターDREAM&DOWN TOWN企画累計登場
先月分のスコアが誌面に載らず、プレイヤーの方々にたいへんご迷惑をおかけしました。

●デイトナIII(埼玉県)

火曜ミッドは今年の夏にミッドに参加します場所は
金曜西地区の33号です。詳しくはhttp://members
jcom.home.ne.jp/kayouclub/b/

●ゲームファクトリー・マグマンの真容な姿勢に感動しました。こんなメーカーが増えてくれれば、アーケードゲームの未来はきつと明るいハズ！ あ引き続き大会やりたい方募集してます。

●トライアミューズメントタワー（東京都）

スロットがさらに増えました!!「アイドルマスター」専用フロアもできました。大型団体も大層入荷!!……ビデオ減りますが、ハイスコアよろしくお願ひします。

「バトルギア4」「スピカ★アドベンチャー」(続)
「薔薇」入荷しました！どれもハイスコア向けの
作品です。ぜひお立ち寄りください！

●中野ロイヤル(東京都)
当店は、シューティングゲームが充実しています！『雷電Ⅲ』、『虫姫さま』をはじめ、『鎧闘鬼神』も入荷しています！『スーパーストリートファイターⅡX』の対戦も毎日盛り上がりつてます！
ご来店お待ちしております！
●ゲームスタジオ キューブ(東京都)

●マツトマウスパートⅡ(神奈川県)

今年の夏、皆さんはいかがお過ごしですか？
休みを利用して、マッドマウスへ遠征しても涼
しいかもしれませんね。当店イベント情報などは
ホームページでご確認くださいませ。ご来店お待
ちしています。

●**ロングラン万代(新潟県)**
あつーいあつーい夏がやってきました。涼をとるなら海もいけどロングランもね♪ 新作のビッグウェーブが皆さまをお待ちしております!! by 店員ユウコ♡ツチ強えろ!@メガネ
●**ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)**

すこがり異の装いになってまいりましたか。皆さん、まいかがお通ごしてしょうか。コンドルでは、週恒例のビデオゲーム大会に加えて、格闘ゲームからSTGまで幅広く各種ビデオゲームを入手中！ キンキンにクーラーの効いたコンドルヘリ

●ゲームブルース(岐阜県)

●ゲームBOX.Q2.2(愛知県)
店員のおっちゃんK氏がよく蜂に刺されています

愛知県豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 雷電Ⅲ	16,573,760	SMK	ALL
2 メタルブラック	659,920	SMK	ALL 連付
3 バトルガレック (ミヤモト)	11,708,110	金屋日西す39b	ALL ノーマル と 湾岸 の最終
4 ドラゴンマスター	10,000,000+α	ZEN	99面
5 ファイナルファイト	2,991,380	みさくらエロフ (穴根)	ALL 残0 テキー

愛知県名古屋市中川区水里5-530 ☎052-303-4455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま (マニッシュ 装置あり)	306,456,425	ZAN	ALL
2	虫姫さま (オリジナル 装置あり)	19,523,466	ABE	ALL
3	額文字 STAGE Ver.3 (音域下)	2'23"039	アボちゃん	RX-8
4	バトルギア3 Tuned (弩級B 順走)	3'16"536	OKAP@ウメ☆サヨ ナバBG3アリガトウ	AE86トレノ
5	魔界村	208,000	ZAN	

三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F ☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	原文SPD ARCADE STAGE Ver.3 (8名上)	3'05"903	たくら	晴れ GC8V
2	原文SPD ARCADE STAGE Ver.3 (八方向遊覧)	2'19"760	たくら	晴れ MR2
3	原文SPD ARCADE STAGE Ver.3 (赤城下)	2'21"885	アジシオ	晴れ FD3S
4	ビートマニアIDX11 IDX RED (TRANCE)	7,611	UG3	HS3 ランダム
5	ビートマニアIDX11 IDX RED (TWILIGHT)	7,611	UG3	HS4 ランダム

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツリ 絆旅旅たち (裏2周目 タイプA)	331,632,530	萌えまぶらんズ! 4番シヤン-泣良	2-5 ボスまで 1周2.1億
	バーチャファイター4ファイナル チューンド(チャレンジモード)	35,400	美は初段なんです	ALL ルート1 ジェフリー
★	雷電Ⅲ (ダブルプレイ)	19,924,590	服部 (左手/右手)	ALL 323.5万 912007のラ スで14万2千
4	雷電Ⅲ (1Pプレイ)	18,122,400	NMT8.21	ALL ノース …… ためた てた
5	くわんげん (シンシ)	52,263,355	うどんげ様	ALL 13.3% ラスで1億 100万

愛知県名古屋市中区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま (マニッシュ 装置無し)	677,355,577	おやじくん ^①	ALL
2	メルティブラッド アクト カデンツァ (猫アルク)	5,078,300	T20	9面
★	メルティブラッド アクトカ デンツァ (ネロ・カオス)	3,139,000	K.Y	ALL
4	旋光の輪舞	22,813,870	GGG	ALL ベルナ タイプA
5	ザ・ランブルフィッシュ2 (ゼン)	1,084,940	ABA	ALL

新潟県新潟市万代1-1-26 ☎025-245-0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地蔵たち (裏2周目 タイプB)	263,618,305	PIC	2-5
2	怒吾鎮蜂大往生 ブラッ クレーベル(タイプB)	641,342,370	RNL	2-5 EX強化
3	怒吾鎮蜂大往生 ブラッ クレーベル(タイプA)	191,618,900	NEO	2-4 EX強化 初め てのDタイプ
4	式神の城Ⅱ (ニーギ)	2,431,545,180	ヒンシュク1号	ALL ×:5021
5	式神の城Ⅱ (金)	2,458,876,170	ヒンシュク2号	ALL ×:2117

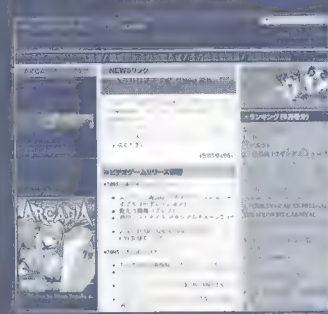
静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2 (タバ)	1,002,900	ホームメイド赤	2-1 2回目や つば即死(泣)
2	ヴォルフード	9,999,990+α	やちゃ夫	ALL 1P
3	バトルラゲッガ (チッタ)	15,508,250	げちゃ夫MAN☺	ALL ABC 絶死有り。
4	わくわく7 (まるるん)	18,736,000	水蓮さん!!♡ ORI-MORITO	ALL
5	レイディアンツシルバ ーガン(ステージ2)	18,413,030	チェルシー・フレサ	ALL

※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。

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。

03-3265-7340



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。

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

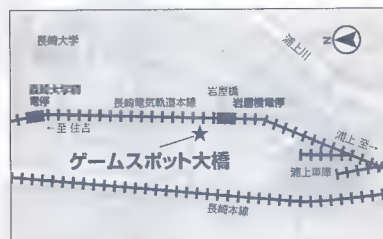
～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。

スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ゲームスポット大橋

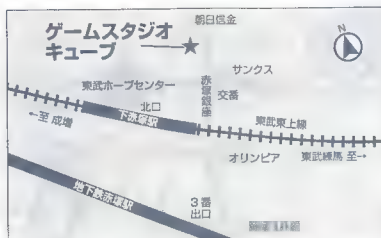
■ 住所: 長崎県長崎市大橋町7-17
■ TEL: 095-845-9619



長崎大学から歩いて5分! 1Fから3Fまで対戦コーナーが充実していて、毎日「メルティブラッド」、「鉄拳5」、「GGXX#R」、「KOF 2002」、「KOF ネオウェイブ」、「ZガンダムDX」などの対戦が楽しく行なわれています。3Fでは、昔大人気だったゲームが20円で遊べます!

ゲームスタジオ キューブ

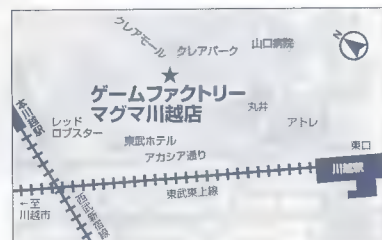
■ 住所: 東京都板橋区赤塚2-2-18
■ TEL: 03-3554-2261



現在、「鉄拳5」を2プレイ100円で3セット設置中! 音ゲーは、「ビートマニアIIDX」、「ドラムマニアV」、「ポップン」が稼働中! もちろん「麻雀格闘倶楽部4」もあります。リーズナブルな環境で遊べる店として頑張っておりますので、遊びに来てください。

ゲームファクトリー マグマ 川越店

■ 住所: 埼玉県川越市協田町9-3 Kスクエアビル B1
■ TEL: 049-222-8839
■ URL: <http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html>



当店のシューティングは、ほとんど連射! 録画できる台もそろえてあります。意見があればできる限り応えさせていただきます。ほかにも対戦格闘や音ゲー、レースゲームも大人気! しばらくお休みしていましたが、大会も復活しますので、ぜひご来店ください。

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松屋2-22-19 ☎098-861-8361

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 鉄拳5 (ロウ)	4'09"15	ABA	ALL
2 鉄拳5 (スティーブ)	4'21"65	CCC	ALL
3 鉄拳5 (ポール)	3'58"28	藤電	ALL
4 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン (ジオン)	18,831	ヒロ	ALL シャアゲル
5 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン (チーム・ジオン)	30,275	ヒロ・カイト	ALL シャアゲル・ギャン

電腦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

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドラゴンセイバー	1,109,040	S.H	ALL ラストで1ミス(泣)
2 ライデンファイターズ JET	29,886,748	D.D.D. @ 重量級	LV40 ノーマルお客様のリクエストその1. BEAST.
3 ギルティギア イグゼクス #RELOAD	13,026,880	BBB	ALL ノーマルプレイノミ。そろそろ大会優勝しろ
4 ファイティングホーク	1,632,300	D.D.D.	ALL お客様のリクエストその2. おもむきバー
5 超人学園ゴウカイザー	602,500	VO5	ALL リクその3. しゃいあに愛の手を

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

東京都品川区東品川4-42 ゲームプラザショールーム ☎096-372-5700

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 旋光の輪舞 (三条 櫻子)	35,773,700	赤白(ブテ敦信者)	ALL カートリッジ (1 全てスボラ)
2 旋光の輪舞 ファビアン・ザ・ファストマン	34,378,450	なにかい どんぐりす	ALL カートリッジA
3 旋光の輪舞 (カレル・ヴェルフェル)	32,642,660	「ブテ様あ〜」ママー子	ALL カートリッジB (x7)
4 ザ・ランブルフィッシュ2 (ヒカリ)	1,233,580	ブチてんし	ALL またグリードか!
5 虫姫さま (オリジナル 装束無し)	66,126,815	ブチてんし	ALL ノーマスW というか穴埋め!!

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。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
(アルカディア9月号掲載)は

2005年
8月21日(日)
までに送られたスコアで、
8月24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 ギターフリースV (スタンダード)	267,158,200	へちま	K (EXT)
2 ギターフリースV (スタンダード)	188,134,200	YAMI	Beautiful Life (EXT)
3 ギターフリースV (スタンダード)	96,167,500	CCM	Balance (EXT)
4 ドラムマニアV (スタンダード)	297,060,050	もんもこ	K (EXT)
5 ドラムマニアV (スタンダード)	151,960,150	CANZONE	Balance (ADV)

お詫びと訂正

アルカディア8月号(No.63)におきまして、掲載していた情報に誤りがありました。ここに訂正するとともに、お詫び申し上げます。

●「虫姫さま」の工場出荷設定において、「EXTEND SETTING ORIGINAL 1ST 2150000PTS」と掲載しておりましたが、正しくは「EXTEND SETTING ORIGINAL 1ST 2500000PTS」となります。関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

『サムライスピリッツ』最新作稼働開始！
死闘を制し、世界一の益荒男となれ！

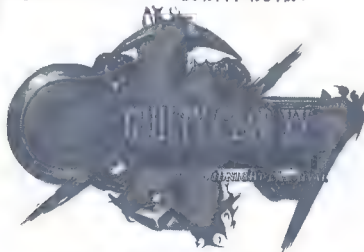


(SNKプレイモア/セガ)

© SNK PLAYMORE ※「サムライスピリッツ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。
© SEGA Corporation, 2005 / 1998-2005 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
© SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

最新情報

待望のシリーズ最新作続報！



(アークシステムワークス/セガ)

新システムの詳細をお届け！



(SNKプレイモア/セガ)

新作攻略

いよいよ攻略開始！ 新たなデッキで聖戦に挑め！

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦

(セガ)

特別付録

『アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦』EXカード

攻略

ネオジオ バトルコロシウム

(SNKプレイモア/セガ)

機動戦士ガンダムSEED

連合 vs. Z.A.F.T.

(バンプレスト)

アイドルマスター

(ナムコ)

鉄拳5 Version. 5.1

(ナムコ)

掲載
タイトル

パズル!虫姫たま(ケイブ/AMI)/beatmaniaIIDX12
HAPPY SKY(コナミ)/バトルギア4(タイトー)/ソイドイン
フィニティEX(タイトー)/レススルアリーナ バトルクライマックス!2
プロレス頂上決戦(コナミ)/旋光の輪舞(グレフ)/メル
ティブラッド アクトカデンツァ(エコーソフトウエア)/鏡音蔵(ケイブ/AMI)/Quest of D Ver.1.20(セガ)/ほか

ARCADIA

予告号

次号10月号
No.65は

8月30日(火)発売予定

予価690円(税込)

※内容は変更により変更される場合があります。ご了承ください。

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
hi_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com
■アーケードナーネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■どんたんとどんた
dontan@arcadiamagazine.com
■おしゅれ魔女 猛者 and 通信
mosa@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

■KOF投稿「KOFッチプラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com
■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 ファイナルチューン
「[バチャ]インフィニティ ファイナルチューン」
vf4@arcadiamagazine.com

■その他のコーナーへの投稿はこちら
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

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……

すべてのあて先は……

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしております。
10月号(No.65 2005年8月30日発売号)への投稿は締め切りました。
11月号(No.66 2005年9月30日発売号)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8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ければ構いません。複数のコーナーに投稿する場合は、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の投稿規定を参照ください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

11月号
(No.65 9/30)

8月15日(月)必着

12月号
(No.66 10/30)

9月16日(金)必着

筐体百景

六十三之回

PHOTO/TEXT 田河健康

ポーターブルラツキースター

運は、一生のうちで総量が決まっています。

良いことがあったぶん、悪いことがあります。

日ごろの行ないで、すべての運は決まります。

——先人たちが占い師を自称する人々が、散々残してきた「運」についての考察。

運気を呼び込むには？
厄を払うには？

その、不確定な要素を安定させようと、人々は多くの時間を使い、多くの金額を動かす。

レアカードを連続で引きたい。

レアアイテムを効率よく拾いたい。

5%の命中率を命中率通りに回避したい。

そのためには、運が良くなるしかないのでは？
どうやれば、運が良くなるのだろうか。

形もなく、実証すらできない個人の「運」。

しかし、よくよく考えると、

そのために思い悩むこと自体が「不運」ではないだろうか。

運が悪く、悩むその時間を、

己を磨く時間に、研さんを積む時間に割りあてがうだけで、
確固たる「実力」を得ることができるとは、ないか。

不運を嘆く瞬間を切り離し、学ぶ時間に変換しよう。

それだけで、人は、運に左右されない。

「自分自身」を手に入れることができるのだから。



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／静岡・あいじよう軒

編集後記

テーマ:「夏のゲーセン対策」

●夏だからといって、ゲーセンの中は真夏日光もなければ冷房もガンガン効いている。つまり冬も同様! というわけで、やはり真夏冷房が当たってもよいような格好は心掛けたい。これは車庫の中でも同じだね。(高橋)

●それはそうと、生乾き臭を放っている方、最近「部屋干しトップ」といういい洗剤がありますので、どうかそれを使って洗濯してください。でもあれは匂い付いてないんだらうなあ、自分では。(杉田)

●涼い滑るのふきシートが重宝する。汗をふく以外にも、タッチセンサーモニタの皮膚を「ワッ」とふき取るのだ。今更、アイマス、デビューするのなら必携! ムックも賛成(5中の「闘争」)でも活用してね〜ヨリヨリ。(高橋)

●「この夏のゲーセン対策」なら、「アイマス」を無くなくて「書き過ぎないようにする、というところでしょうか。ただ、子供の世話で外出する余裕が無いので、ゲーセンに行けるかどうか……。 (マッスル北島)

●自分の、夏のゲーセンはクールダウンする避暑地。暑い日早々はエアコン直下で快適プレイ。やや涼くなったら真の当たらぬ場所へ移動。そして対戦で洗き内になりヒートアップ以下繰り返し。(イタキヨウ)

●「三国志大戦」やっています。現在は蜀のバランスデキですか、魏の計略はやはり大水計でしょうか。魏が敵隊をまとめて潰せは気分爽快! 自軍が潰されても冷や汗で涼しくなる!? (河野の慈影用)

●見た目やセリフ、服装が面白い。素朴な技を持つキャラは使わない。得意な技のキャラを使う。派手な技を持つキャラならなあ。Cap!! 右して、クーラーの風が直撃しない身体を確保。これが最重要か。(高橋)

●冷房がよく効いているお店には、ジャンキー(あ、下は書いてますよ)では行かないってことくらいですがね。キンキンに冷えた部屋ではホットコーヒーが飲みたいです。ぜひ書いてほしいな。(まじっぴん)

●どうせだとは思うけど、自分をゲーセンの環境に合わせるようなことはしない。自分に合った心地がよいかどうかはマイゲーセンを決める要因だ。環境に馴染めないゲーセンは1回行ったらサウナだ。(おしる)

●行きつけのゲーセンは冷房が効きまくるので、上着は必需品(できればシャワー)。一回、上着を脱ぎ、汗を拭いてWCOFを1セット(5クレジット、約40分)プレイしたら、見事に風邪をひきましたとさ。(野口)

●素足でゲーセンに行かない(体が冷える)。何重も出たり入ったりしない(温度差で体が壊れる)。お風呂に入らずに風呂敷で寝る。アイマス、に慣れ過ぎてお風呂を上書きしない(笑)。(藤田)最近あすたがマイゲーム

●夏といえば、まず部屋を出るだけでクーラー3本は必要な季節。特に熱心部では、夏の部屋を涼しくするほどいい。それはゲーセンから出ることも同じ。ゲーセンに慣れ過ぎて、用事に行きたくない(笑)。(高橋)

●涼を求むやすいので、冷やし過ぎないように気を付けます。いつもは暑くないのに、トイレに行きたいときや食べ過ぎで自由なままに寝て、そういうときは眠ってしまおう……。暑さはどくらい過ぎるのか? (高橋)

●夏場に限らず、ゲーセンへの道すがらで眠っているホグワースティンには寝取ってあきますね。おバカなボタン、タッチパネル式の筐体の画面を拭きたくないませんか? 何かダメなんですよ。夏場は。(花澤)

STAFF

- 発行人 浜村 弘一
- 編集人 野田 稔
- 編集長 猿渡 雅史
- アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKS NEO)
- 副編集長 杉田 哲朗
- デスク 霜田 和人
- 編集スタッフ 北原 裕章 / 伊丹 恭 / 河野 孝一 / 野口 晶 / 鈴木 宏昌 / 安藤 慶祐 / 高橋 誠 / 小沢 正 / 勝田 周 / 上野 真樹 / 岸 俊行 / 花澤 真治
- 編集協力(五十音順) age / 飛龍 / 蒼井 / 伊勢 龍 / MVP / Q&A / カイセル / ちくわ / ね / 240 / 藤原 誠 / 西尾 / GrayZone / 東鉄タカス正 / Clover-TAC / 京城 / KZA / ケンちゃん / 小川 / 祥之 / ささき / マジック / GILBY / Joe / 庄司 剛 / 新井 / する / タケヤマ / たて / 山田 健太 / 垂れタカ / ちゃっき / DragonLEE / ニクマン / ニコ / 菊田 直樹 / 八木 / 前原 / レメコ / 菊田 健太 / 三原 崇 / 山本さん / ミシマスター / モミアゲ / ラウ / ロッソ
- デザイン 久保田 シン / 野中 邦子 / 安部 明美 / 太田 寛樹(株式会社THINKS NEO)
- イラスト(五十音順) 今井 神 / 金沢 昭彦 / 高橋 俊文 / 斉藤 一 / 8axxy / 小沢 正 / 元隆輔 / ムドウ / RIF / 龍輝雅雅
- 業務部 青木 孝道
- 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 明貴 / 中村 宣忠

お詫びと訂正

●アルカディア8月号(No.63)の8ページ・15ページ「鉄拳5 Version. 5.1」におきまして、記事の一部に誤りがありました。9ページ、ダウン中の相手に攻撃を当てたときに掛かるダメージ補正の値が、50%と70%が混在しておりますが、正しくは70%となります。

●アルカディア8月号(No.63)の186ページ〜189ページ「ゲームセンターイベントリスト」におきまして、イベント情報の表記に誤りがありました。186ページ、ケアンズ様で開催されるイベントが参加無料とありますが、正しくは参加費100円となります。

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 9月号 [No.64]

COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.064

第5巻 第9号 通巻第64号 平成17年9月1日発行(毎月1日発行)
雑誌11547-09

■発行所 株式会社エンターブレイン

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

0570-060-555(代表) WebSite: <http://www.arcadiamagazine.com/>

e-mail: post@arcadiamagazine.com

■印刷所 凸版印刷株式会社

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60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。鉛筆でも構いませんが、できるだけ見やすい漢字で、はっきりとお書きください。はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になります。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9月号 [No.64] アンケートの質問事項

Q1.面白かった記事、つまらなかった記事をお答えください(複数回答可)。

※以下に記載されている1〜63の番号の中から選んでください。

- | | |
|--------------------------------|----------------------|
| 1 GUILTY GEAR XX SLASH | 33 電脳戦機バーチャロン |
| 2 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 4 | オトリオ・タングラム Ver.5.66 |
| 3 セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 | アーケードゲーム ライブラリー |
| 4 ドラゴンレジェンズ III | アーケードゲーム |
| 5 Quest of D Ver.2.0 難得の継承者 | ハードウェアミュージアム |
| 6 ザ・キング・オブ・ファイターズ XI | ジョイスティックウォーバーズ |
| 7 アンダーディフィート | アヴァロンの闘 式 闘争戦 |
| 8 beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY | セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー |
| 9 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T. | バージョン2005 |
| 10 サムライスピリッツ 天下へ剣客伝 | バズルに虫娘たま |
| 11 アイドルマスター | ラジレギ |
| 12 アーケードニュースアナライズ | ビートルズジグ |
| 13 アルカディアデータベース | タイマーメモリーズ 下巻(PS2) |
| 14 日本縦断 ゲームセンターマップ | ブライズワンダーランド |
| 15 読者プレゼント | モノポリー ザメダル |
| 16 ネオジオ バトルコロシム | スターホース2 ニュージェネレーション |
| 17 バトルギア4 | KOF電子プラネット |
| 18 ワールドクラブ チャンピオンフットボール | アルカディア フロンティアーズ |
| 19 ヨロビシンクラブス 2004-2005 | 魔のゲーパロ館へいらっしゃいませ!! |
| 20 ソイドンフィニティEX | ゲームー「お気に入り」サイト |
| 21 鋼鉄戦機 | 51 設定資料集 |
| 22 レッスルアリーナ バトルクライマックス12 | 52 街頭電脳遊戯録 読者用語の基礎知識 |
| 23 プロレス頂上決戦 | 53 おしゃれ麗女 藝者 and 通信 |
| 24 スペクトラル VS ジェネレーション | 54 VGMラボ |
| 25 旋風の輪舞 | 55 どんたんとどん |
| 26 Quest of D Ver.1.20a | 56 バンドラキヤット改 |
| 27 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2 | 57 ゲームメーカーナウ!! |
| 28 三国志大戦 | 58 アルカディアクーポン |
| 29 メルティブラッド アクトカデンツァ | 59 全国ゲーセンイベント準備会 |
| 30 闘神伝 | 60 ハイスコア全国集計 |
| 31 パチャピンフィニティ ファイナルチューンド | 61 次号予告・募集記事 |
| 32 ロングランゲームズブースター | 62 読者背景 |
| 33 GUILTY GEAR XX #RELOAD | 63 編集後記 |
| 34 電脳戦機バーチャロン フォース | |

Q7.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 | |

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんには欲しい本が無いときは定期購読が一番! 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どうぞ。

●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(鉄拳5/アヴァロンの闘 式 一秩序と戒律-/カブコン ファイティングジャム/バーチャファイター4 ファイナルチューンド/ザ・ランブル フィッシュ/ギルティギアなど)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と、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

アスキーストアメールアドレス cs@ascii-store.com

お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらをご覧ください。

電話によるお問い合わせは下記、弊社カスタマーサポート(0570-060-555)まで。

定期購読ページ <http://www.ascii-store.com/>

バックナンバー <http://www.arcadiamagazine.com/>

©2005 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。

～■本誌に関するご質問とお問い合わせ～■

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合わせに限りです。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先

カスタマーサポート **0570-060-555**(土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先

メールアドレス arcadia@arcadiamagazine.com

※E-MAILでのお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

ARCADIA No.64

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、つまらなかった記事の番号をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

面白かった記事の番号	1	理由
	2	
	3	
	4	
	5	
つまらなかった記事の番号	1	理由
	2	
	3	
	4	
	5	

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3.ゲーセンに通い始めて何年くらいたちますか？

A3. ()年くらい

Q4.今までゲーセンであった最もうれしかったことを教えてください。

A4. ()

Q5.今までゲーセンであった最も悲しかったことを教えてください。

A5. ()

Q6.今回のA-Fra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。

A6. [] 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！

アンケートはがき

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
申請がある場合

●申請方法と申請枚数

☐ハガキ()枚 ☐FAX()枚

郵便はがき

102-8431

50円切手を
貼ってください

(受取人)

(株)エンターブレイン

東京都千代田区三番町6-1



編集部

ARCADIA No.064

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	市区区	
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

102-8431

110

料金受取人払

趣向局承認

4298

差出有効期間
平成19年3月
31日まで
(郵便切手不用)

(受取人)

(株)エンターブレイン

東京都千代田区三番町6-1



編集部

ARCADIA No.064アンケート係



フリガナ				年 齢	性 別	血液型	A7.職業
氏 名				歳	男・女	型	
生年月日	19	年	月	日	電話	()	
住 所				都道府県	市区区		
E-mail アドレス				プレゼント 番 号			

Q8.よく行くゲームセンターの名前と住所(市市区まで)を教えてください。

A8.[]都道府県[]市市区

ゲームセンター名[]

Q9.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。

A9.[]

Q10.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。

A10.[]書店 []ファミ通の広告 []知人からの紹介 []Webサイト []その他か()

Q11.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。

A11.[]

将来を決める夏。 ゲーム制作体験2日間。

ゲームクリエイターへの道は、スクール選びで決まります。
夏、進路選びは天王山へ。コナミスクール体験イベント、開催。

コナミスクールが、よく分かる。実感できる。夏の体験イベント。

Konami Creator's Jam

05 Summer

憧れのクリエイターになりきる、2日間のゲーム制作体験！



★プログラム体験コース
実際にプログラムを組んでDirect Xで動くゲームを作ってみよう！



★デザイン体験コース
3Dキャラクターを作ろう！
Softimage | XSI体験 8/20 (土)・21 (日)
Maya体験 8/27 (土)・28 (日)



★プランニング体験コース
今までにないオリジナルゲームを企画してみよう！企画の奥義伝授！

VOL.3

8/20^{Sat}-21^{Sun}

VOL.4

8/27^{Sat}-28^{Sun}

★要事前予約★
※下記URLまたはFree Callにてエントリーしてください。
※各日程とも2日間通し・同一コースでの参加が基本となります。
※複数日程への参加も可能です。
※VOL.1, 2はすでに開催終了いたしました。ご了承ください。

コナミスクール ゲームクリエイター系講座 受講生募集

- 現役クリエイターとの交流が豊富な、コナミ直結の環境！
- コナミ直結だから、コナミへの入社チャンスが豊富！
- 受けたい授業が自由に選べる、カフェテリア方式！
- 実際の現場で学ぶ、インターンシップ制度！

オープンキャンパスDay 毎週 月・火・水・金

10月期スタート受講生 登録受付中

スクール詳細・資料請求・エントリーは

www.konamischool.jp

[Free call] **0120-816-573** *携帯もOK
コナミスクール
〒106-6160 東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー11F



TAITO®

PlayStation 2

呼び醒ませ!

記憶に残る、名作アーケードビデオゲーム、
上下巻あわせて50タイトルを一挙収録!
ゲームセンターに通い続けたあの頃の記憶がよみがえる。



TAITO MEMORIES

タイトーメモリーズ

上巻

CERO 12

好評発売中 標準価格5,040円(税込)

収録した25タイトルの
ビジュアルや開発秘話
当時の資料を
美しくまとめたコラム等
もどき満載の
ガイドブック!

初回限定版特典
「タイトーメモリーズブック上巻」

TAITO MEMORIES

タイトーメモリーズ

下巻

CERO 全年齢

2005年8月25日発売予定 標準価格5,040円(税込)

当時の新しいゲームの
データやバックボーン
ストーリーも満載!
開発者からの解説が
盛り込まれた
秘蔵のガイドブック!

初回限定版特典
「タイトーメモリーズブック下巻」

株式会社タイトー 〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1
タイマーウェブサイト <http://www.taito.co.jp/>

※ゲームの発売方法など詳細は、各パッケージに初版入力で記載しております。

©TAITO CORP. 1978-2005
※画面は開発中のものです。製品版では変更される場合がございますのでご了承ください。
*「PlayStation 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。

