

オバマのアーケードゲームに捧ぐ最先端専門誌

平成16年1月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻 第1号 通巻第44号



月刊アーケード
1月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE



ルールと詳細が明らかに!

闘劇 2004

覇者ウメハラ ロングインタビュー

スクープ三連発!

湾岸ミッドナイト NAHI BOOST(仮称)

ウォータントルーパース

頭文字D RICHIE STAGE Ver.3

攻略連載!

アウトラン2

バトルギア3 Tuned

サムライスピリッツザロ

機動戦士ガンダム エーゴvs.ティターンズ

DDRで大人気!

BeForU ~小坂りゆ・Noria~
1stアルバムリリース記念インタビュー

特別付録

B2判「SHK US. CAPCOM SUC CHAOS」描き下ろしポスター

GUILTY GEAR ISUKA

THE KING OF FIGHTERS 2003

2004 No.044
1 650
yen
JANUARY

ゲームが今、蘇る!!

フェラーリ社から許諾を受けた超本格派!!

誰でも簡単に、カッコよくきまるドリフトが気持ちいい!



プレイヤーが運転するのは、誰もが憧れるあのフェラーリ! 性能の違い、車のフォルムから自分好みの車種が選択可能! 簡単操作で、今までに味わったことのない新感覚のドリフト走行に酔いしれることができるぞ!

イカした走りで
美女の煌めく
ハートをゲット!

助手席に乗る美女の要望に応じて、
美女の煌めくハートを手に入れる!
誰でも思わず熱くなる
ハートアタックモード搭載!



◆選んだコースごとに流れていく美しい風景! 豊富なゲームモードで最大4人対戦もできる!



●アウトラムモード(シングルプレイ)



●タイムアタックモード(シングルプレイ)



●VSモード(最大4人通信対戦)



ORIGINAL GAME ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2003

Chihiro

All trade marks used with permission of the owners.
AMD, the AMD ARROW Logo and combinations thereof are
trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

SEGA 株式会社 セガ

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

セガのインターネット・ホームページ
「SEGAオフィシャルウェブサイト」

最新アミューズメント情報をご紹介します。

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

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

あの伝説のドライブ



— 跳馬・美女・絶景 —

SEGA PRESENTS

OutRunTM 2

SNK
PLAYMORE



今、新たな闘いの扉が開く。

THE KING OF FIGHTERS 2003

©SNK PLAYMORE

待望のKOF新章、いよいよ開幕！
「ザ・キング・オブ・ファイターズ2003」、12月登場予定！！

オロチ編、ネスツ編と続いたKOFが、ついに新章に突入！
新主人公を中心に繰り広げられる驚愕のニューストーリーに加え、3on3バトルの最中に自由にメンバー交代できる「マルチシフト」、
チームの中で能力的に優遇されるリーダーを設定する「タクティカルリーダーシステム」など、
KOFファンだけでなく、あらゆるプレイヤー達をも熱くする要素を満載！
シリーズ最新作「ザ・キング・オブ・ファイターズ2003」、全ては新たな闘いの序曲に過ぎない！！

◆「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。

最強の敵、現る！
RISE UP, HEROES! BLUE GUNNER IS HERE!
「メタルスラッグ5」作戦開始!!

待望のシリーズ最新作、アーケードで好評稼働中!

METAL SLUG 5

©SNK PLAYMORE 2003 ◆メタルスラッグは株式会社SNKプレイモアの登録商標です。◆画面は開発中のものです。◆敵員の数、予告なく仕様を変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

SNK
NEOGEO

株式会社SNKネオジオ
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14-12 <http://www.snkneogeo.co.jp/>

NEOGEOは株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

SNK
PLAYMORE

PlayStation 2



Not a Match.Struggle!!

潰すか、潰されるか……道は、ただ一つ。

SVC CHAOS
SNK vs. CAPCOM

CERO
12
12才以上対象

格闘巨編「SVCカオス」、"プレイステーション2"に登場!

SNKキャラとカプコンキャラが、自らの存亡をかけて火花を散らす! 真の最強を決める1on1バトルに、闘争本能全開で挑め!!

プレイステーション2専用ソフト「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」**12月18日** 発売予定 / 価格6,800円(税別)

©SNK PLAYMORE 2003 ©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. 本ソフトは、SNK VS. CAPCOM SVC CHAOSの名称、キャラクター、ストーリー、設定、演出、音楽、グラフィック、効果音、その他一切の権利を有する。株式会社SNKプレイモアが開発・販売するものである。SNKは株式会社SNKプレイモアの登録商標です。CAPCOMは株式会社カプコンの登録商標です。



極め近くその先は武士道か、あるいは、修羅道か。
「サムライスピリッツ 零」ネオジオROMに登場!!



©SNK PLAYMORE 2003 ©2003 Yuki Enterprise ◆「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの許可を受けて株式会社エンタープライズが開発するものです。◆「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。◆NEOGEOは株式会社SNKプレイモアの登録商標です。◆画面は開発中のものです。◆ソフトの仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。株式会社 SNK プレイモア 〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号 www.snkplaymore.co.jp

GGXシリーズ最新作!

ギルティギア イスカ

■対戦格闘 ■2003年 12月発売予定
©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

AW-Net.
対応

GUILTY GEAR ISUKA

TM

カルテット

イメージ:
ネットセレクト専用筐体
※コーナー看板も付属しています。

テーブルゲーム全国王座決定戦!

ネットセレクト サラリーマン金太郎

■テーブルゲーム ■2004年 2月発売予定
©Sammy ©本宮ひろ志/集英社/CIA

AW-Net.
対応



3人麻雀



大富豪



2人リバーシ



4人リバーシ

NET@SELECT

サラリーマン
金太郎

総合エンタテインメント企業 サミー株式会社

〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 <http://www.sammy.co.jp>

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

Sammy

新たな三国活劇へ

新・三国戦紀 七星転生

新・三国戦紀 七星転生

■格闘アクション ■2003年 12月発売予定
©Sammy / IGS Co., Ltd.

IGS

アトミスウェイブ 期待の

誰にも止められない。

FORCE FIVE™

フォースファイブ

■3D対戦格闘 ■2004年 2月発売予定
©Sammy

AW-NET™
対応

AW-NET™
ATOMISWAVE™

それはサミーが提案する新しい遊びのかたち。

アーケード用プラットフォーム“アトミスウェイブ”をオンラインでつなぐ事により新しい遊びが生まれました。
リアルタイムランキングや店舗間での対戦、プレイデータの蓄積・分析など多岐多様の展開が可能です。
サミーは“AW-NET”で開かれたアミューズメント環境を解放し、トラスティックな遊びを提案します。

2004年4月生 入学願書ただいま受付中!!

PLAYER ▶ GAME CREATOR

10年の実績があるから、出来ることがある。

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

●ワークショップ

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/アリカ/アルゼ/オーパーワークス/ガイナックス
カプコン/ゲームアーツ/ゲームフリーク/コナミ/ジニアス/ソリディ
スクウェア・エニックス/セガ/ソニー・コンピュータエンタテインメント
トライエース/ドワンゴ/ナムコ/パソナ/フロム・ソフトウェア
プロダクションIG/ユークス ほか多数

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!



「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>

年内最後!

ここが、ゲームクリエイターへの第一歩!

体験入学説明会

★授業を体験できる!

★入学に関する様々な相談もOK!

●受付12:30~ ●開催13:00~17:00(予定)

●参加無料 ●高校生以上

東京校 12/13(土) 大阪校 12/14(日)・20(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

国民生活金融公庫認定校

安心できる国の教育ローン

★信頼できる学生寮やアパート・マンションのご紹介もしています!

★その他、推薦制度、併願制度などもあります!

詳しくは入学案内をご覧ください。送料を含め全て無料でお届け致します!

下記フリーダイヤル、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



多くの夢をかなえて、今年創立10周年!

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(2004年新設(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ダイヤルまで!

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.06-6885-6048

▶資料請求はお近くの Lawsonにある ☎ からでも直接お申し込みできます。(一切無料) Lawson



GUILTY GEAR ISUKA

2000年7月、続編タイトルが大半を占めていた対戦格闘ゲーム業界に、基盤ごとく現れた『ギルティギア ゼクス』。ユーザーはその卓越したグラフィックに目を奪われ、そして高いレベルで練り込まれたゲーム性の虜になっていった。以降も順調に続編を重ね、現在は2D対戦格闘の定番タイトルとしての地位を確立している。シリーズ最新作の『ギルティギア 黙』では、その地位に甘んずることなく、最大四人同時プレイが可能な多人対戦形式など、意欲的な新システムを採用。ネットワークサービス「AW-NET」にも対応しており、単なる続編ではない新たな楽しみ方が期待できる本作、その仕上がりは一体どのようなになっているのだろうか？

(記事は24ページから)

© Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

SERIALIZATION

- 035 GGXX アソシエーションイグゼクス
- 046 アーケードニュースアナライズ
- 049 アルカディアデータベース
- 050 日本縦断 ゲームセンターマップ
- 052 魂を籠める者
- 054 アルカディア読者プレゼント
- 080 MVS 大明神
- 115 ジャンク新聞
- 116 ロングランゲームズブースター
- 118 闘劇爆心地
- 124 アーケードゲーム ライブラリー
- 126 懐古芸夢成り上がり物語 レゲエ鉄砲玉
- 127 オールドゲーム談話室ぐろけんに聞け!
- 128 アーケダー・ネオ
- 132 全国ゲーセンイベント準備会
- 136 ジョイスディクトゥルーパーズ
- 146 ビート・レイジングII DX
- 148 ポップン関係
- 150 立花貴族
- 151 モンスターゲートオンライン〜混沌の大地〜
- 152 メダル「始めてみよう」物語
- 154 ブライズワンダーランド
- 156 コスプレ・プレイスタイル
- 158 アルカディア フロンティアーズ
- 166 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
- 168 設定資料集
- 174 街頭電脳遊戯録録 ゲーマー用語の基礎知識
- 176 ニューデスクレビュー
- 177 どんたんどたん
- 180 まじかる猛者通信
- 182 ゲームメーカー・ナウ!!
- 184 バンドラキャラット改
- 185 アルカディア超推薦ゲーマー「お如に入り」サイト
- 186 アルカディアクレーン
- 188 ハイスコア全国集計
- 198 次号予告・募集記事
- 199 筐体背景
- 200 編集後記

GAME LIST

- 100 アヴァロンの鍵
- 064 アウトラン2
- 044 アレックボーンアドベンチャータワー&シャフト
- 140 ee MALL 2nd avenue
- 040 頭文字D アーケードステージ ver.3
- 038 ウォードラン・トルーパーズ
- 106 兎・野性の闘闘 - 山城麻雀編
- 074 エスプガルーダ
- 056 機動戦士Zガンダムエウゴvsティターンズ
- 107 ギルティギア イグゼクス #RELOAD
- ザミッドナイトカーニバル
- 024 ギルティギア 黙
- 043 ころん
- 017 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
- 089 サウワリア2ザウィルトツファブリケート
- 081 サムライスピリッツゼロ
- 137 新・三国戦記 七星転生
- 116 ストリートファイターIII 3rd ストライク
- ファイター フォーザ フューチャー
- 070 ドラゴンクロニクル
- 093 ドラゴンレジェン
- 044 ドンちゃんバズル 花火でドーン!
- 110 パーチャファイター4エポリジョンVer8
- 046 ハイパーストリートファイターII
- 068 バトルギア 3Tuned
- 042 ぶよぶよフィーバー
- 078 PRIDE GP 2003
- 142 ポップンミュージック 10
- 096 ワールドクラブチャンピオンフットボール
- セリエ A 2002-2003
- 094 ワールドサッカー ウイニングイレブン
- アーケードゲームスタイル 2003
- 036 湾岸ミッドナイト マキシブースト(仮称)

AD LIST

- 表2 セガ
- 002 SNK プレイモア / SNK ネオジオ
- 004 サミー
- 006 アミューズメントメディア総合学院
- 123 G-フロント
- 123 Mak ジャパン
- 130 哲信クリエイティブ
- 131 ミルクウェイ
- 125 アミューズメントジャーナル
- 156 コスバ
- 表3 ティームエンタテインメント
- 表4 タイター

◆闘劇公式ルール公開! 予選開始まであとわずか!! すぐに特訓開始だ!!!◆

SUPER BATTLE OPERA 闘劇

THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT

008

ウメハラ特別インタビュー ウメハラの挑戦
~闘劇の真実と次回への決意~ 012

◆スクープ! KOF2003のゲーム性に迫る!! ◆
ザ・キング・オブ・ファイターズ2003 017

◆新作発表! 二大ドライブ対決再び! ◆
湾岸ミッドナイト MAXI BOOST(仮称) 036

頭文字D アーケードステージVer.3 040

闘劇爆心地 118

◆再燃!? 今、密かに盛り上がるDDR!! ◆
BeForU ~小坂りゆ・Noria~ 1stアルバムリリース記念インタビュー 144

◆サイトロン『THAT'S ATARI MUSIC/THAT'S ATARI MUSIC Vol.2』復刻記念◆
『マープルマッドネス』の父マーク・サーニー氏インタビュー 178

◆15周年企画! ストIIの軌跡をダップセも追う!? ◆
~「ストリートファイタートリビュートアルバム」座談会~ 179

まじかる猛者通信 180

表紙イラスト
『ザ・キング・オブ・ファイターズ2003』
Illustration by FALCOON
© SNK PLAYMORE
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社 SNK プレイモアの登録商標です。
タイトルロゴ&表紙デザイン/ Smile Studio (福岡トオル)



1
January 2004
CONTENTS

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE

ARCADIA

ヨバエのアーケードゲームに捧ぐ最先端専門誌

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10
03-5433-7850 (営業部) 03-5433-7156 (編集部)
©2004 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN, INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

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

特別付録
『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』がスター
Illustration by ヒロアキ
© SNK PLAYMORE 2003
© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.



※「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」は一部(他)カプコンの許諾を得て、(他)SNK プレイモアが製造・販売するものです。
※「SNK」は(他)SNK プレイモアの登録商標です。
※「CAPCOM」は(他)カプコンの登録商標です。

定!

SUPER BATTLE GPERG

THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT

バーチャファイター4 エボリューション (SEGA-AM2/SEGA)



ボタン配置



団体戦 決勝大会進出枠・32チーム

- 決勝大会は32チームトーナメント。
- ※店舗予選から28チーム+海外枠2チーム+当日参加枠2チームを予定。
- 3on3勝ち抜き戦。
- 試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権 or 先鋒の後出し権を選択。
- 選手の順番変更可。
- キャラクターの変更不可。
- ステージセレクト制 (チャレンジャー側が選択)。
- チーム内の同キャラクター不可。
- 3本先取制。
- TIME45秒設定。
- カード使用。
- その他工場出荷設定 (デフォルト)。

“運”ではなく“読み”が勝負を決する!

3D格闘ゲームの王道をひた走る『バーチャファイター』シリーズの最新作。本作が幅広い層に受け入れられている理由は、立ちガードには投げor下段攻撃、しゃがみガードには中段攻撃、というシンプルなる二者択一の読み合い。それに加え、「避け投げ抜け」、「遅らせ打撃」などの高度なテクニックを状況に応じて駆使することで、相手との駆け引きはさらに深いものとなる。

第1回闘劇では、巷で最弱キャラといわれていたゴウを使った【モラリスト】の「ゲームセンター嵐」が大爆発。今大会でもその活躍を期待したい。そのほかにも、「格闘新世紀II」優勝者の“大覇王”「南アキラ」、前大会決勝で惜しくも敗れ、「格闘新世紀II」でも準優勝となった「へるる」、米国で行なわれた「EVO2003」でNo.1に輝いたバーチャ神「ちび太」、先日の「お手並み拝見3」で「闘魂」の称号を手に入れた「拝人」といったプレイヤーにも期待。強豪たちがどのようなチームで臨んでくるか、今から目が離せない。

本作最強キャラと目されるアキラ。今大会では下馬評通りの活躍なるか?

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001, 2002

ギルティギア イグゼクス #RELOAD (アーケシステムワークス/サミー)



ボタン配置



団体戦 決勝大会出場枠・32チーム

- 決勝大会は32チームトーナメント。
- ※店舗予選から29チーム+海外枠1チーム+当日参加枠2チームを予定。
- 3on3勝ち抜き戦。
- 試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権 or 先鋒の後出し権を選択。
- 選手の順番変更可。
- キャラクターの変更不可。
- チーム内の同キャラクター不可。
- その他工場出荷設定 (デフォルト)。
- ※コンパネは、スタートボタンが右側に配置されたものを使用しますが、予選では配置が店舗によって異なる場合がございますので、各予選参加店舗にお問い合わせください。

多彩な起き攻めに酔いしれろ!

2000年にアーケードタイトルとして発売され、一大人気タイトルとなった『ギルティギア ゼクス』シリーズの続編。ゲームシステムが多様で、ダッシュ、空中ダッシュ、2段ジャンプなど移動手段が多く、高い自由度を誇る。さらに、中段攻撃や投げなどガードを崩す手段が豊富なので、相手をダウンさせた後のキャラごとの起き攻めも多彩だ。しかし、連続技を回避できる「サイクバースト」を警戒する必要があるため、ここでの読み合いがキモ。キャラ相性も大きく勝敗に関係するため、団体戦ではキャラを出す順番も重要となってくる。

前回の優勝チーム【バベルフィッシュたんハハハ】(kaqn/北辰/ゆきのせ)は、メンバーがバラバラとなって予選に臨むことを表明している。果たして本選での直接対決は見られるのだろうか? また、前回の準優勝チーム【WA SHI MI】(火丸/鷺見/持田)のメンバーや、今ノリに乗っているエディ使い「小川」にも注目。きっとその強さを見せてくれるに違いない。

龍翼の爆発力を持つスレイヤー。このキャラにどう対処するかが、大会でポイントになるはず。

©Sammy 2003/1998-2003 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

大会公式ルール決

予選開始まで、あと1カ月強。「闘劇2004」開催タイトルの基本的なルールをまとめてみたぞ。個人戦と団体戦の違いや、ゲームごとの細かいルール、コンパネのボタン配置などをよくチェックした上で闘いに臨んでほしい。なおコンパネのボタン配置はあくまで「決勝大会はこの仕様で行なう」というモノ。予選大会等において必ずしもこの配置に準じる必要性は無いが、プレイヤーの練習や慣れのために下記のボタン配置での店舗運用を推奨したい。

決勝大会までの大まかな流れ

2003年12月下旬
地方予選開催店舗発表

2004年1月下旬～
全国各地で地方予選開始

2004年5月上旬
決勝大会を開催

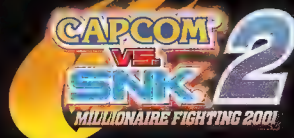
ストリートファイターIII 3rd ストライク



団体戦 決勝大会進出枠・32チーム

- 決勝大会は32チームトーナメント。
- ※店舗予選から29チーム+海外枠1チーム+当日参加枠2チームを予定。
- 3on3勝ち抜き戦。
- 試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権 or 先鋒の後出し権を選択。
- 選手の順番変更可。
- キャラクターの変更不可。
- スーパーアーツの変更可。
- チーム内の同キャラクター不可。
- ファーストバージョン(旧基板)を使用。
- その他工場出荷設定(デフォルト)。
- ※旧基板における特定のスーパーアーツのガード不能に関しては、プレイヤーに広く認知されているところなので、特に規制は設けません。
- ※「まこと VS. ケン」における通常投げフィニッシュは、電源が落ち進行の妨げになるのでご注意ください。

CAPCOM VS. SNK 2



団体戦 決勝大会進出枠・16チーム

- 決勝大会は16チームトーナメント。
- ※店舗予選から14チーム+海外枠1チーム+当日参加枠1チームを予定。
- 3on3勝ち抜き戦。
- 試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権 or 先鋒の後出し権を選択。
- 選手の順番変更可。
- キャラクターの順番変更可。
- キャラクターのレシオ変更可。
- キャラクター、およびグルーブの変更不可。
- チーム内のキャラクター、グルーブの重複可。
- スピードはターボ3固定。
- その他工場出荷設定(デフォルト)。
- ※回り込み中における必殺技キャンセル(ローリングキャンセル)は、プレイヤーに広く認知されているところなので、特に規制は設けません。

すべてのカギはブロックングにあり

1999年に発売されたストリートファイターIIIシリーズ最新作。本作の特徴の一つ挙げるなら、何といてもブロックングに尽きる。ブロックングとは、相手の攻撃が当たる直前にレバーを前か下(相手の攻撃により異なる)に入れることによって、自分のガード硬直を無くすることができるシステム。相手の攻撃を誘ったり、対空技に合わせたりと、攻守においてカギとなる。ブロックングのテクニック次第では、試合を簡単にひっくり返すことができる。

前大会では、「ひこねファイトクラブ」の「いづ」が大爆発。準決勝、決勝の大勝負を一人で勝ち抜く偉業を達成して会場を大いに湧かせた。また、先日行なわれた第3回クーベレーションカップでも、九州勢のチームに「町田ビートライブ」が敗れるなど、まさに群雄割拠を地で行く展開。関東勢の巻き返しなるか、地方勢の台頭なるか? はたまた「ひこねファイトクラブ」の二連覇はなるのか? だが勝つか全く予想できない。



最強キャラの呼び声高いユン(幻影陣)でも安定して勝つことは難しいと言われている。

©CAPCOM CO., LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

Aグルーブの天下はまだまた続く……!?

カプコン、SNKの2大格闘ゲームメーカーのキャラが闘う、夢の競演第2弾。チーム戦なので好きなキャラ、使えるシステムを6種類のグルーブから、自分のスタイルに合ったものを選ぶ自由度の高さがウリ。

オフィシャル全国大会以降、回り込みキャンセル(以下RC)という回り込みをキャンセルして、その無敵時間を必殺技に付加するテクニックが猛威を振るった。回り込みがあるC、A、Nグルーブが恩恵を受け、中でもAグルーブは、汎用性と威力に優れたオリジナルコンボのためのゲージをRCで容易にためられるようになったため、一気に最強のグルーブにのし上がった。



RCと相性バツグンのAグルーブの活躍が予想される。ほかのグルーブの活躍は果たして?!

チーム戦になり、グルーブ制限が無いため、Aグルーブが中心になることは間違いない。前回優勝者Aグルーブの「とことん」、Cグルーブで準優勝した「ウメハラ」、Kグルーブで活躍を見せた「井上」、Nグルーブでオフィシャル全国大会を制した「ヌキ」には要注目だ。

©CAPCOM CO., LTD 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

©SNK PLAYMORE

※[CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001]は一部(株)SNKプレイモアの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。
※[SNK]は、(株)SNKプレイモアの登録商標です。

特徴的なルール

今大会には全体的に共通するルールと、各ゲーム独自のルールが存在するが、ここではその中から特徴的なルールをピックアップしてみよう。

まずは「キャラクター」選択に関してだが、「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズと「サムライスピリッツ」を比較すると、基本的には「サムライスピリッツ」を優先して、一度決めたキャラクターを途中で変更することはできない。

団体戦(3 on 3)では同じキャラクターでチームを組むことはできない。具体例を挙げると、「バートチャップマン」4人、エボリー・ジョーンズ、アキラ、アキラ、アキラというチームはエンタリイできない。つまり、三人別々のキャラクターを取りそろえて出場してもダメになる。ただし、「カブコング」VS「SNK」2人では、チーム内での使用キャラクターの重複が可能となっている。

また、今回は団体戦固有のルールとして、試合前に「じゃんけん」を行ない、勝ったチームが「アキラ」を選択する。試合前に「じゃんけん」を行ない、勝ったチームが「アキラ」を選択する。試合前に「じゃんけん」を行ない、勝ったチームが「アキラ」を選択する。

注意事項と共通ルール

決勝大会における注意事項および各ゲームに共通するルールは以下の通りだ。

「決勝大会出場権について」

「サムライスピリッツ」シリーズは、12月27日発売で掲載される各店舗予選を勝ち抜き、決勝大会出場権を獲得した選手が、

「ム」が「コンバネ決定権」、もしくは「コンバネ決定権」の放棄による「決勝大会出場権」(相手チームの先鋒を決める)ことができる。このどちらかを選択できるというものがある。

もし大会開催期間中にゲームのバージョンアップなどがあつた場合は、その新バージョンのタイピングにもよるのだが、仮に1月の下旬などで新バージョンが投入された場合、その時点からの予選および決勝大会は新バージョンで執り行われることになるだろう。

しかし、大会前日などに新バージョンがリリースされた場合は、決勝大会は以前のバージョンを使用することが可能であるといえる。バージョン変更に関しては先が見えないこともあるが、臨機応変に対応していく手はずである。急な変更があつた場合は、随時オフィシャルホームページで掲載していく予定だ。詳しくは「バート」を参照。

2004年5月上旬に開催される決勝大会に進出できる。「サムライスピリッツ」シリーズは、同じゲームでほかの店舗予選に出場し、決勝大会出場権を得ることにはできない。ただし、複数のゲームにエントリーすることは可能なため、複数ゲーム

サムライスピリッツゼロ



個人戦 決勝大会出場枠・64名

- 決勝大会は64名トーナメント。
- ※店舗予選から60名+海外枠1名+当日予選枠2名を予定。
- 1on1シングル戦。
- 試合前にじゃんけんして1P or 2Pを選択。
- キャラクターの変更可。
- 隠しキャラクター使用不可。
- 2本先取制。
- TIME60秒設定。
- ざんざんレベル3。
- タイムオーバーによる勝利判定は、見た目の体力ゲージの残量にかかわらず、ゲームの下した判定に準ずる。
- その他工場出荷設定(デフォルト)。
- ※柳生十兵衛の特定の技によるリセット行為は禁止。
- ※千両狂死郎の蠟燭地獄からの一連の操作によるバグ技(相手キャラを操作不能にする)は禁止。

一撃を秘めた侍たちの「真剣」勝負に注目せよ!

「サムライスピリッツ」シリーズの最新作、「サムライスピリッツゼロ」。2D格闘としては7年ぶりの新作となる。伏せ、下段避け、不意打ちなどの歴代シリーズにあったシステムが踏襲されており、シリーズの集大成的なものになっている。

上記の多彩なシステムに加え、本作では無駄に攻撃をすればするほど一撃の威力が落ちる「剣気ゲージ」。シリーズのファンにはおなじみの「怒り爆発」と対をなす、対戦相手だけをスローモーションにしてしまう「無の境地」などの新システムが登場。既存の対戦ゲームには無い、必殺の一撃をいかに当てるかという武器格闘ならではの緊迫したゲーム性が魅力だ。



新主人公の徳川 慶實。強力な必殺技がそろっているため、今大会での活躍が期待される。

©SNK PLAYMORE 2003 / ©2003 Yuki Enterprise
※「サムライスピリッツゼロ」は(株)SNKプレイモアの許諾を受けて、(株)悠紀エンタープライズが販売するものである。
※「サムライスピリッツ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003



個人戦 決勝大会出場枠・64名

- 決勝大会は64名トーナメント。
- ※店舗予選から60名+海外枠1名+当日予選枠2名を予定。
- 1on1シングル戦。
- 試合前にじゃんけんして1P or 2Pを選択。
- 試合ごとのキャラクター変更可。
- その他工場出荷設定(デフォルト)。
- ※現時点(ルール制定時)では、まだゲームがリリースされていないため、上記以外のルールについては次号および、随時オフィシャルホームページにて公開予定。

シリーズ10作目の新たな闘いはいかに!?

1994年に第1作が発売され、以降毎年1作ずつ続編を重ねてきたSNKキャラクターの祭典「KOF」シリーズの最新作。ゲームスピードの速さと小ジャンプなどの充実した移動系システムにより、スピーディな攻防が展開される。

本作「KOF 2003」では、新主人公のアッシュをはじめ新キャラが多数加わり、戦闘中のキャラ交代が可能になるなど、システム的にも大層な変更が加えられている。こういった闘いが繰り広げられるのが、今後注目したい。

有力プレイヤーとして挙げられるのは、前大会「KOF 2002」優勝者の「大御所」。その勢いはいまだ衰えを知らず、今大会でも上位に入ることは間違い無だろう。また、同ベスト4の「キャベツ」、「R.F@奈良」も注目株だ。もちろん、「バッシュ」をはじめとする韓国勢も優勝候補の一角。「バッシュ」は前大会で「大御所」に敗れ準優勝に終わったが、圧倒的なまでの強さは日本プレイヤーの度肝を抜いた。今大会での逆襲に期待したい。

発売前だけに攻防の詳細は分からないが……新規参戦プレイヤーの活躍はあるのか?

©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。

協力スタッフ募集!

闘劇事務局では、大会運営のための協力スタッフを募集しています。日々こなすべき雑務や会議議事処理などから、予選～本選の実働スタッフなど、広く募集いたします。コンスタントに仕事をしていただくためには東京近郊の方が望ましいのですが、本選大会などのために上京していただけるなら遠方でも構いません。また、店舗関係者のご協力もお願いしたいところです。詳しくは下記HPの「スタッフ募集要項」をご覧ください。メールにてお問い合わせください。

【大会概要】

名 称:「闘劇」SUPER BATTLE OPERA THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT (略称「闘劇2004」)
主 催:株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
運 営:闘劇事務局/株式会社アクアルージュ
予 選:2004年1月～3月に全国各地のロケーションにて開催
本 選:2004年5月上旬に全国決勝大会を東京にて開催

【協 力】

ビートライブ(山岸 勇)
ゲームニュートン(松田 泰明)
アミューズメントボビー(具志堅 裕人)
チャレンジャーガムガム店(松井 力)
プレイマックス新宿店(佐野 和弘)
アミューズメントエース津田沼店(篠木 良広)

【お問い合わせ先】

闘劇事務局(株式会社アクアルージュ内)
電話:03-3945-3587(土日祝祭日を除く10時～17時)
公式ホームページ: <http://www.tougeki.com/>
お問い合わせメールアドレス: info@tougeki.com

「選手登録について」
登録の関係上、リングネームは予選から固定とし、途中変更は不可とさせていただきます。団体戦のタイトルについては、チーム名、リングネーム、メンバー

状況からリスタートとする。獲得ポイント数は完全再帰とするが、両者の同意があれば、ラウンドの最初からスタートすることも可能とする。

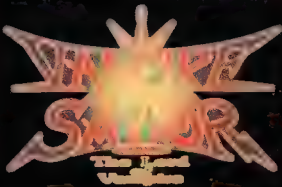
「試合形式について」
決勝大会は、原則的に1対1カメント戦。開催されるが、地方予選はその限りではない。キョウロウは、選抜は各チームのルールに依存するが、試合開始前のキョウロウ選択ミスはやり直しとなる。

「試合中のコンパネ故障」
電源落ちの際の注意、および対応は以下の通りだ。まず、レバーやボタンなどの故障に気付いた場合、試合中であれば、拳手をして審判へ申告し、ほしい。ラウンド終了後、試合終了後の主張は一切認めない。上記を含む事故等において試合が中断した場合、体力ゲージとサブゲージは可能な限り再現し、その

トルを決勝大会出場権を保有することはできない。
この際、決勝大会出場権の譲渡は禁止。権利譲渡の事実がもし発覚した場合、出場権を剥奪する。また、諸事情による出場辞退は、あらかじめ事務局にて連絡を。
一度決勝大会出場権を得た選手が、それを放棄して再度店舗予選に挑戦することは、キャラクターの変更等が伴う場合のみ一度だけ認められる。

「試合中のコンパネ故障」
電源落ちの際の注意、および対応は以下の通りだ。まず、レバーやボタンなどの故障に気付いた場合、試合中であれば、拳手をして審判へ申告し、ほしい。ラウンド終了後、試合終了後の主張は一切認めない。上記を含む事故等において試合が中断した場合、体力ゲージとサブゲージは可能な限り再現し、その

ヴァンパイアセイヴァー (お宝版)



基本設定

弱パンチ 中パンチ 強パンチ
弱キック 中キック 強キック

個人戦

決勝大会出場枠・64名

- 決勝大会は64名トーナメント。
※店舗予選から62名+当日参加枠2名を予定。
- 1on1シングル戦。
- 試合前にじゃんけんして1P or 2Pを選択。
- キャラクターの変更不可。
- 2本先取制。
- スピードはターボ3固定。
- その他工場出荷設定(デフォルト)。

鉄拳4



基本設定

LP RP
LK RK

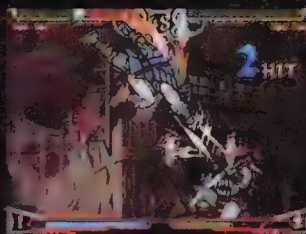
個人戦

決勝大会出場枠・32名

- 決勝大会は32名トーナメント。
※店舗予選から28名+海外枠2名+当日予選枠2名を予定。
- 1on1シングル戦。
- 試合前にじゃんけんしてコンパネ決定権か、ステージセレクト権を選択。
- 使用キャラクターの制限無し。
- キャラクターの変更不可。
- ステージセレクト制(チャレンジャー側が選択)
- 決勝大会の決勝戦(上位2名)のみ、「アリーナ」ステージを使用。
- その他工場出荷設定(デフォルト)。

強固な守りを壮絶な攻めで崩せ!

1997年に発売されて以来、根強い人気を誇る本作。今大会で採用されているタイトルの中でも一番の古株だけあって、それだけ成熟した闘いが多く見受けられることは想像に難くない。試合の展開が速く、中・下段攻撃や投げ、スラシ(タイミングをずらして打撃を出すテクニック)を駆使した攻めが強い本作だが、技をガードしたときに相手を後ろへ弾き飛ばすアドバンシングガード(AG)、ガードの硬直をキャンセルして必殺技を出すガードキャンセル(GC)、空中ガードなど、攻めに対抗する防御手段も多彩に存在する。一瞬の読み合いを制した者が勝者となるだろう。



攻め、守り共に強力な本作。数ある選択技の中から正解を選ぶことができるか?

オフィシャル全国大会の覇者「ウメハラ」、準優勝者「ヌキ」の復活はあるのか? 最強キャラと目されているサスカッチを使いこなす「ナス」、ここ数年で伸びてきたバレッタを使いこなす関東の「コショー」、関西の「sako」。職人技を見せる「隼」ピクトル、「kaji」リリスなどの下位キャラ使いたちにも注目したい。

ジリジリとした試合展開の中で、高度なスキルが交錯する!

ナムコの看板タイトルともいえる「鉄拳」シリーズの最新作。本作の駆け引きの構造は、3D格闘ゲームの基本である「立ちガードには投げ・下段攻撃」、「しゃがみガードには中段攻撃」というもの。しかし、熟練者になると投げは見てから「投げ抜け」できるほか、大半の下段攻撃はダメージ効率が悪いorガードされやすいため、相手のガードを崩すのが難しい。よって、ハイレベルな闘いを制するには、高度な攻めのセンスと、確定反撃の精度が問われる。

注目プレイヤーとしてまず挙げたいのは、シャオウユ使いの「垂れ乳蔵竜」。オフィシャル全国大会と、「鉄拳」の聖地「新宿プレイマックス」主催の全国大会を制した強豪だ。地方ごとに注目プレイヤーを見ていくと、関東が「タケヤマ」、「イカ」、「蒼天」、「ゼクス」、「こうすけ」と最も層が厚い。関西は「メンストリュウ」、「メンスト17号」、四国は「横チン」、九州は「ブー」が有力候補だろう。果たして彼らは本選への切符を手に入れるのか?



最強キャラと呼ばれる声が高い。攻守共に優れた風間 仁。今大会での使用率も高いだろう。

闘劇の真実

第1回「闘劇」で驚異の4部門予選通過、最も注目されたプレイヤー「ウメハラ」。複数タイトル出場への苦勞、「闘劇」への思いとは……

「闘劇」を知ったきっかけは何でしたか？

実は、「闘劇」という大会を知ったのは、発表されてからしばらくたつてからなんです。とあるプレイヤーに「出場しないのか？」って言われて、そこで初めて存在を知りました。それから、アルカディアで種目になっているゲームのタイトルを見て、これなら4タイトルは参戦突破できそうだなって思いました。その時からだれとチームを組むか、どのゲームをどれくらいやり込むかと真剣に考え始めました。

「出場したタイトルで特に力を入れてやり込んだタイトルは？」

よく行くお店（新宿アミューズメントフロア）で対戦相手が多い「GGXX」と「カプエス2」はかなりやり込みました。「ストIII 3rd」や「スバII X」は、大会で警戒すべきプレイヤーを絞ることができたのですが、「GGXX」はだれが強いか全く分からない。ギルティギアプレイヤーに知り合いが多くないし、情報も少ない。そうなるなら「GGXX」は、じつがりとやり込んで、だれと「優勝」することになっても自力で勝てるように仕上げる必要がありました。

「団体種目で最初にチームが確定したのはどのタイトルですか？」

「GGXX」です。あまりさかしんや」に誘われて、組む人が居なかった。ので即決しました。「スバII X」は「クラハシ」「YAYA」とさんと組もうと考えていました。で、「クラハシ」とチームを組む話を電話でしていたときに「YAYA」さんが「兄ケン」とチーム組んだことを聞いて、「オトチユフ」と組んだのですが、5分後に「YAYA」さんから電話が掛かってきて、その電話が5分早かったら「YAYA」/「兄ケン」/「ウメハラ」というチームになっていた。キャラのバランスが悪いので、優勝は難しかったかもしれないですけど。



の挑戦

～『闘劇』の真実と次回への決意～

Ring Name ウメハラ

TOUGEKI Final tournament Result

「スーパーストリートファイターII X」部門（団体戦）	優勝	6勝1敗
「カプコン VS. SNK 2」部門（個人戦）	準優勝	5勝1敗
「ギルティギア イグゼクス」部門（団体戦）	ベスト4	4勝2敗
「ストリートファイターIII 3rd STRIKE」部門（団体戦）	1回戦敗退	0勝1敗

Profile

その類い稀なる格闘ゲームのセンスで、2D格闘ゲーム界で圧倒的な存在感を放つカリスマプレイヤー。「ヴァンパイアセイヴァー」「ストリートファイターZERO3」「CAPCOM VS. SNK」のオフィシャル大会での優勝をはじめ、多くの大会で結果を残す。「闘劇」でもその実力を見せ付けた。



4タイトルすべてを 納得できるところまで 仕上げるのは難しかった

「当日はハードスケジュールでしたが決勝大会はいかがでしたか？」
めっちゃくちゃ疲れましたね。体力はもちろんです。精神力がぐずられまくりで。特に「スバⅡX」で相手の先鋒にリタテされて、それを逆3タテした直後、「GGXX」で同じように相手の先鋒に2タテされて太刀で倒れ、つてときはヤバかったです。負けられない試合を6連勝するのはものすごく精神力を使いました。この時に4タイトルはやり過ぎたなと思っていました。――複数タイトルしたことで、どんなメリット、デメリットがありましたか？」
複数タイトルで出場しているとギリギリのところで踏ん張れないですね。カプエス2では最も警戒していた「D44」が負けて、心の中に「いけるんじゃないか？」という考えがよぎりました。そして決勝に「ときどき」が上ってきたことを全く警戒していなくて負けました。いつもなら優勢になったとき「せつてー」から巻き返す！と思えるんですが、このときは「明日（二日目）もあるし」と考えてしまったんでしょう。負けた後「この負け方はひどいな。全く緊張感が無い」ってすげー後悔しました。その反省のおかげで二日目は「相手をい入てるから簡単に負けられない」とチームメイトに伝えるくらい張り詰めていました。それでも結局「スバⅢ3D」は負けてしまいましたけど。これは「GGXX」「スバⅡX」で決勝ステージ出場を決めてからだったので、このタイトルも決勝ステージにいけるんじゃないか？」と、最後に緊張が緩んでしまったのでしよう。

――大会に向けてのやり込みは？
んー……いや、もう四つともなると「ヤケ」ですね。単純に動物のぼくなるっていうか、雑というか。1タイトルなら少しずつ確実に攻略を考えます。まずは、一番くらってはいけない攻撃、危険なキャラへのキャラ対策をして、それから「プレイヤー」対策を順番に煮詰めていきます。だけど、4タイトルになると少しずつ攻略していく

ウメハラ

闘劇特別インタビュー

ヒマは無く、見えている相手への対策だけで精一杯。見えていない相手にいきなり自分への対策をぶつけられるとヤバイ、全然コイツ見ていなかった。そうから来るか」となります。1タイトルならほとんどの方が仕込んでる「ネタ」が見えてくるのですが……。いくらやっても警戒し切れないので、自分のスタイルを押し付ける形で頑張るしかなかったですね。



「スバⅡX」もあんなに戦って追い込まれてから逆転したときの心境はかがでしたか？」
対「ウメチン」戦で追い込まれた時は、観客はもちろんです。チームメイトですらダメだと思ったでしょう。実際自分にも「あ、これは多分負けだな」という考えが一瞬よぎりました。でも前日の反省で「絶対諦めないって気持ちを入れていたので、冷静に考えることができました。カプエス2の決勝戦で「ヤバイな」と思いつつ、焦って攻めて負けてしまったことを思い出すことができて、「ここで攻めても昨日と同じだろう。焦って仕掛けて負けるのもカッコ悪いし」とじっくりと機会をうかがうことができました。そうしたら相手に焦りが見え始めて、何とか逆転のチャンスをものにできました。実は、ここで危険な状態に追い込まれて少し喜びました。カプエス2の決勝戦で反省したことを活かすチャンスが来たので。この逆境を克服することが自分の二日目の課題だったので、危ないとは思いつつ「来たな」って結構楽しんでいました。

次回への決意

複数タイトル出場を果たし、新たな目標を定めた「ウメハラ」が次回への意気込みを語る。勝ちにこだわる理由とは何なのか……。

―複数エントリーを経験して、次回はどうしますか？

開催タイトルを見て、とりあえずできるのは「カプエス2」、「GGXX」、「ストIII3D」、「セイヴァー」の四つ。全部出たいところなのですが、タイトルは絞ります。とりあえず出られるからというだけで、負けるつてのは嫌なんです。自分が納得いくまでやり込まないで負けたくない。出た「勝」負の運任せで参加したくないので、前回はめちゃくちゃやり込みましたけど、やればやるほど「これは無理だな」って思えてきて……。ほとんどの人が「タイトルに絞ってやり込んでる中で、このやり込みでは足りないと感じました」。



たから、次は2タイトルに絞ろう思っています。とりあえず「カプエス2」は前回も力を入れていたので頑張りたいし、「GGXX」はバージョンが変わっているのでもうやり込みたいと思っています。「ストIII3D」は大きな大会で優勝していないので、今回は勝ちたいし、「EV0020003」のためにやり込んで結構自信が付いて「優勝できるかも」とは思っています。

でも「ストIII3D」はその自信を保つのが一番難しいです。「カプエス2」や「GGXX」なら「優勝できる」って言い切れるまで仕上げられれば、常に対戦相手の居るのでもその自信を保つことができます。しかし、「ストIII3D」はしっかりと仕上げても、対戦相手の人数に限界があつて、いい状態を保ち続けることができません。すべてに気合いを入れてやり込むのは無理なんですよね。

―使用キャラはどうしますか？

実は、今回は「カプエス2」、「GGXX」共にキャラを変えようと思っています。最近心境の変化があつて、前回はキャラが弱かつたかなって思うようになったんです。昔は大会だと「絶対に勝つ」とを信条に強いキャラを使っていたので、

たのですが、昔のゲーセンで強いキャラを使っていると対戦相手が居なくなってしまうので、キャラを勝手にセーブするようになったしまいました。強いキャラばかり使うのはむしろ悪いと考えて。でもこれを主アが変えてくれました。対戦相手は途切れること無く入ってくるし、どんなキャラを使っているのも対戦が止まることは無い。しかもキャラをセーブして闘うと負けてしまう。だからこれ以上キャラをセーブして「自分が急いでいる」のはダメなことだ。

そこで、今回は勝ちにいくならこれだろってキャラを使います。「GGXX」ならスレイヤーとが自分の中でこれは無いっていう最低限のルールはありますが、かなり露骨な強キャラでいきます。

―「セイヴァー」などのキャラを使いますか？

勝ちにいくならサスカッチを使うと思います。前回勝つたときは「レシャモン」でもいけるかなって考えがありました。だけど、今レシャモンでやるのは無謀だと思っています。そこそこいいところまでいけても、優勝は無理かなって。だけど、サスカッチを使えばなら出なくてもいいかな……。って。

―では「セイヴァー」に出場するということはない……？

今のところは無いですね。出ないと決めたら絶対出ません。中途半端にはやりませんから。もし1回でも予選に出たら、やる気だと受け取ってもらって構いません。自分の余裕次第では「ストIII3D」はケンが面白くて気に入っているの、後半やり込んで追い上げることがあるかもしれないですけど。

前回とは違い、 すべてに妥協せず 勝ちにこだわりたい

努力を惜しまないカリスマプレイヤー・ウメハラが前回の反省を活かし、本気で勝ちを狙ってくる。果たしてこれを阻むプレイヤーは……彼が達成できなかった複数タイトル制覇を成すプレイヤーは現れるのだろうか？

――闘劇2004――

次回への意気込みは既に目り始めている……。



―では最後にもう一度、次の「闘劇」への意気込みをお願いします。今回は「妥協無し」でいきます。前回も本気だったので、今回は方向性が違います。今回は結果を残せるようにいじつかなってキャラも勝ちを狙えるキャラを選びます。もしかしたら気が変わって好きなキャラを使ったりしちゃうかもしれませんが、多分その方向性でいくと思います。

――ありがとうございます。

(2003年10月16日 弊社にて)

―昇龍拳を持っているキャラをよく使っているようですが――
昇龍拳にそれほどこだわりはありません。一つのタイトルだけを遊ぶのであれば、昇龍拳の比重が大きいキャラは多分使いません。きちんと攻略を立てられて、比較的無難な選択を取れるキャラを使うと思います。昇龍拳のような無敵技を持っているキャラを使うのは、いろいろなゲームに応用が効くからです。出すタイミングのよつな「動」はどんなゲームでも変わらないですから。その「動」をいづつ鋭くしておくため、という理由もあつてよく使っています。

VIRTUA FIGHTER

10th ANNIVERSARY

~Memory of Decade~



enterbrain mag

DVD VIDEO

定価

¥3,300 税抜

すべてのバーチャファイター達へ...

映像とゲームで綴る『バーチャファイター』シーン10年の軌跡——
『バーチャ』とはいったい何か? いま、その答えがここに刻まれる!

2大特別付録付き!

DVDビデオ

『Memory of Decade』

『バーチャ』シーンを彩った名プレイヤーたちの栄光と苦悩の物語をドキュメンタリー化! 『バーチャ』に魅せられ、他のプレイヤーをも魅了してきた彼らの肉声とともに、幾多の大会で繰り広げられてきた名勝負を再録。ゲームという枠を越えた熱気と感動を完全パッケージ!

プレイステーション 2専用ソフト

『Virtua Fighter 10th Anniversary』

海外では『Virtua Fighter 4 Evolution』(プレイステーション 2)の特典として収録され、日本では未発売だった『バーチャ』が、ついに登場! 最新作『Virtua Fighter 4 Evolution』と、原点である『Virtua Fighter』の融合体ともいえるスペシャルバージョン!

“PS”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。



NOW ON SALE!



発売記念『Virtua Fighter 10th Anniversary!』イベント開催!

11月29日(土)大阪・日本橋ソフマップGIGA STOREなんば店ザウルス OPEN 14:30/START 15:00

- イベントを提示していただいた方のみ、29日12時より“入場券”と“大会参加申込書”を配布します(130枚限定)。
- 29日13時より大会参加エントリーを開始致します(14時まで)。
- 大会参加希望者が64名を超えた場合は抽選とさせていただきます。

詳細は<http://www.enterbrain.co.jp/>をチェック! ※イベント内容は予告なしに変更される場合がございます。あらかじめご了承ください。

優勝者にはアーケード版
『Virtua Fighter 4 Evolution』
の特別称号を授与!!

『バーチャファイター10th Anniversary ~Memory of Decade~』3300円(税別) <同梱物>DVDビデオ『Memory of Decade』 “プレイステーション2”専用ソフト『Virtua Fighter 10th Anniversary』 同梱
©2003 ENTERBRAIN, INC. ©SEGA ©SEGA-AM2 Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA,2003

【この商品に関するお問い合わせ先】

エンターブレイン カスタマーサポート:03-5433-7868 受付時間/午後12:00~午後5:00(土日祝日を除く) メールアドレス/support@ml.enterbrain.co.jp

※本製品は書店および書籍を取り扱っている量販店、一部スーパーにてお買い求めください。



CAPCOM ARCADE CHRONICLE

ファミ通DVDビデオ



CAPCOM

DVD VIDEO

スーパーバズルファイターIX

ストリートファイターZERO

ストリートファイター

ファイナルファイト

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

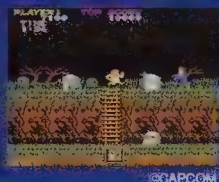
ストリートファイターZERO3

ワンダー3 (2) チャリオット 天空への旅

カプコンアーケード20年史 知られざる真実

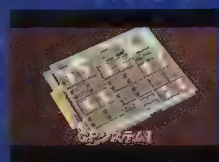
1 アーケードゲーム映像集

アーケードデビュー作となる「バルガス」から、「魔界村」、「ファイナルファイト」、そして「ストリートファイター」シリーズまで、110タイトルのゲーム映像を収録。カプコンがアーケード業界に残した偉大な足跡を、その目で確かめてほしい。



2 カプコン基板の歴史

オリジナル基板から、システム基板——CPシステム——まで、アーケード作品を支えてきた“基板”の軌跡を追う。高画質、高水準のグラフィックと呼び声の高いカプコン作品、その裏に隠された苦悩と真実とは……



3 点から咲いた華 ~カプコンデザイン部の歴史~

作品の“顔”としてだけでなく、いまやカプコンの“顔”として親しまれている、カプコンキャラクターたち。彼らが愛される秘密とは……? カプコンデザイン部の生い立ちとともに、その人気を紐解いていく。



4 特典映像 エンディング集

本DVDの特典映像として、エンディング集を収録。あの激ムズゲームのエンディングから、ネタ系エンディング、そしてカプコン作品ならではの超巨大ボスとの戦闘・エンディングまで、全15作品分を一挙公開。



初回限定! カプコンクロニクル コンプリートBOX付!!

2003年12月26日発売

ファミ通DVDビデオ「カプコンアーケードクロニクル」 標準価格:5,800円(税抜き)

SLBM-00025/約180分/片面一層/COLOR/MPEG2/レンタル禁止/複製不能/STEREO/4:3/NTSC2 ©2003 ENTERBRAIN, INC. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

カプコンコンシューマークロニクル Vol.1&2 2004年1月末発売

CAPCOM® CONSUMER CHRONICLE VOL.1

TV-CM&エンディング集も収録!

コンシューマークロニクルvol.1では、コンシューマー初期のゲーム映像集を、およそ100タイトル以上収録。また、エンディング集やTV-CM集といった、オマケ映像も充実。まさに、カプコンファン垂涎の1本。



CAPCOM® CONSUMER CHRONICLE VOL.2

インタビュー映像で綴るカプコン20年史!

vol.1とあわせて、コンシューマーゲーム映像集のほか、TV-CM第二集も収録。また、メーカー全面協力のもと、カプコン20年の軌跡をドキュメンタリーコンテンツとして収録。カプコンクロニクル完結編。



©CAPCOM CO. LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED



最後の種目が ついにその全ぼうを現し始めた!!

THE KING OF FIGHTERS 2003

©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。
※記事中の画面写真は、開発中のものを使用しています。また、操作・システム説明には、ロケテスト版から得た情報を使用しているため、製品版では変更される可能性があります。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003

■メーカー：SNKプレイモア

■ジャンル：2D対戦格闘

■操作方法：8方向レバー+4ボタン

■発売日：2003年12月予定

■使用基板：

TAM

Text

種別：基本操作/システム解説/キャラ解説

「KOF」シリーズ10作目となる、記念すべき作品「ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003」。ロケテストも行なわれるなど、次第に明らかになってきた本作の、気になる新操作系/システム系をいち早く解説！新主人公や新チームも紹介していくぞ!!

「KOF」シリーズ10作目となる、記念すべき作品「ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003」。

その舞台で繰り出される戦いは、オチが何となく、スリルもまた増している。勝利に近づいているものの、だが、それは如何なる時か何らかの意図で覆され、大衆の目に触れることはなかったのだ。

そんな因縁を含みつつ、今年もキング・オブ・ファイターズ開催が決定した。大会の主権者はまたしても謎の存在であり、その不透明さを受け、さまざまな場所、さまざまな面々が乱れ飛ぶ。

「KOF」シリーズ10作目となる、記念すべき作品「ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003」。

「KOF」シリーズ10作目となる、記念すべき作品「ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003」。

今大会から導入される新ルール「マルチシフト」、つまり自由交代制の発表を機に、それは社会現象にまで発展し、世界中の話題を独占してゆく。スピーディーな試合展開と、チーム単位の戦術が同時に要求されるこのルールを、前編・後編は毎週のように特設記事を組み、TVでは、にわか評論家たちが戦いを観て興奮をふるふる日々が続いた。

「またまた世界には、とてつもなく強い連中がいる」
牙刀、グリフォンマスク、デュオロン、シェン・ウー……そして、アッシュ・クリムゾン。
彼らの名前がネットを通じて次第に知られるようになったのは、まさにこのKOF。彼らは、またまた世界には、とてつもなく強い連中がいる。

「KOF」シリーズ10作目となる、記念すべき作品「ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003」。

激戦の日々の中、善々と準備は進み、地方大会のステージが決定され、日程が重なり、初戦の日は、とてつもなく遅い。ストリートファイトの雰囲気を演出すべく、会場は市中に設定されたが、試合の観戦は巨大スクリーンで中継放送されることになり、閉場中、数万人収容規模のスタジアムが、あちこちの都市で確保されてゆく。

2003年12月
時は訪れた

今年も舞台の幕が上がる

操作系が変化!

シリーズ1作目から受け継がれてきた「吹っ飛ばし攻撃」の削除や、新システム「マルチシフト(後述)」導入による各種交代系コマンドの追加など、操作系にリニューアルが施された。新しくなった操作系をいち早く手になじませ、自在に使いこなすことこそ、勝利への近道だ!

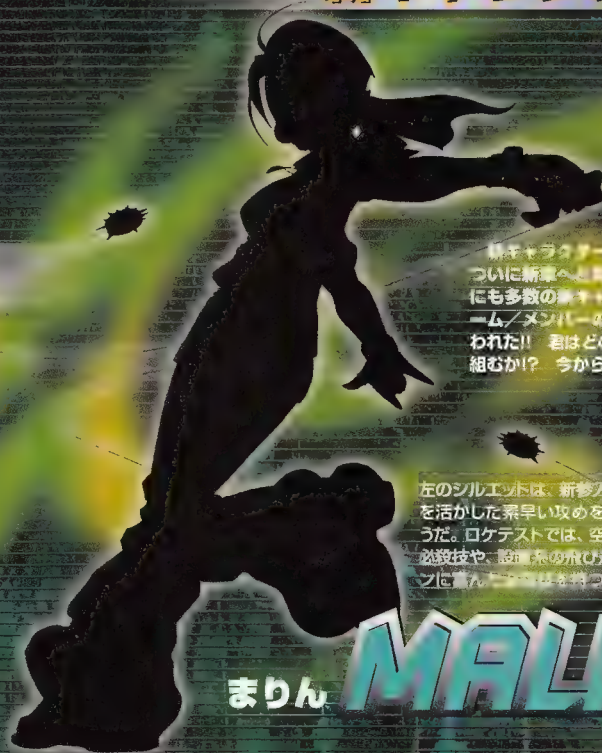
システム系大幅変更!!



「チーム三人によるバトルは従来のシリーズと同じ。しかし、本作では任意にメンバーをチェンジできる「マルチシフト」や、チーム内の二人をリザーブとして選出する「タクティカルリザーブ」システムを導入。これらは従来の「チーム」概念とは異なり、システム面ではシフトとリザーブという概念が重要になる。

新主人公&

新キャラクター!!



新キャラクター兼主人公に迎え、ついに新チームも登場。主人公以外にも多数の新キャラクターや、チーム/メンバーの入れ替えが行なわれた!! 君はどの三人でチームを組むか? 今から迷え!

左のシルエットは、新参入の「まりん」。小柄な体を活かした素早い攻めを得意とするキャラのようだ。ロケテストでは、空中を飛び回る突進系の必殺技や、設置系の飛び道具など、バリエーション豊かな技を持つキャラと見受けられた。

まりん

MALIN

基本操作

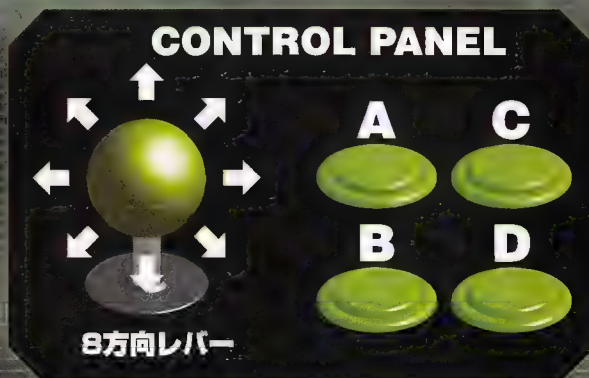
操作系の変化に、いち早く対応しよう!

初プレイで戸惑わないよう、操作系のチェックは必須。とはいえ、基本的な部分は前作までと同感覚でOKだ。ちなみに、下のコンパネ図「2×2ボタン配列」は、自動で使われるもの。

レバー操作

↑	垂直ジャンプ
↗	斜め前方ジャンプ
→	前進
↘	しゃがみ
↓	しゃがみガード
↙	立ちガード
↖	斜め後方ジャンプ

CONTROL PANEL



8方向レバー

まずは基本操作を覚えよう

左の表を見てもうえば分かると思うが、各種ジャンプやダッシュなど、基本的なキャラの動き方は変わっていない。過去の作品をプレイしたことがある人なら、全く違和感なく操作できることだろう。

しかし、気を付けたい点が一つある。本作では新システム「マルチアップ」(システム解説参照)が導入されたことにより、BC同時押しとCD同時押しが操作キャラクターの交代となったことと、それに伴い「吹っ飛ばし攻撃」が削除されていることだ。ちなみに、ガード中にCD同時押しで、パワーストックを一つ消費してガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃を出せるのは従来通り。本作では、この攻撃によるダメージは与えられないので、覚えておこう。

そのほかの主要システムは前作同様。ダウンを奪われた際、着地と同時にAB同時押しで受け身を取り、素早く起き上がることができるのは同じ。相手の近くで←or→+GarDで通常投げが可能なのも変わっていない。投げ外しは、相手が押したボタンと同じボタンを押すと、投げを返けることができるぞ。

基本操作

動作名	操作
大ジャンプ	一瞬レバー下要素+レバー上要素 orダッシュ中にレバー上
中ジャンプ	一瞬レバー下要素+レバー上要素 orダッシュ中に一瞬レバー上
小ジャンプ	一瞬だけレバー上要素
ダッシュ(ラン)	レバーを素早く↘ (レバー入れ続けで走り持続)
バックダッシュ	レバーを素早く↙
挑発	スタートボタン

基本ボタン操作

Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
裏弱回避			
操作キャラクター交代(a)			
操作キャラクター交代(b)			

システムの変化に伴い、画面情報も変化!

ラウンド制の廃止などが影響し、ゲーム中の画面表示やレイアウトが変化している。大量の画面情報から、どこを見るべきかを一瞬で判断することが重要だ!

画面の見方

ライフゲージ

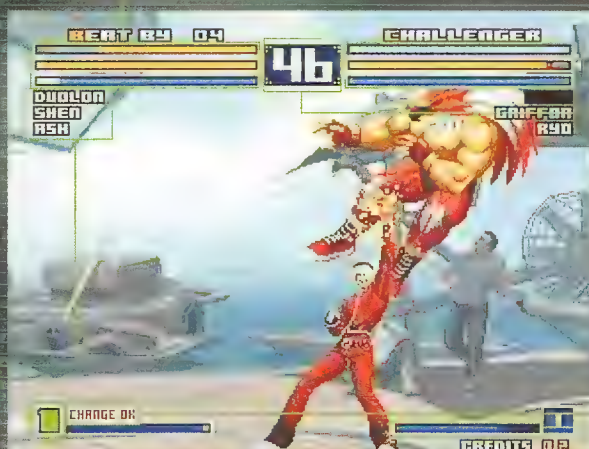
3キャラ分のライフゲージが表示されていることに注目。相手のキャラも合わせると6本のライフゲージが表示されることになるので、最初は戸惑ってしまうかも……

ライフゲージの並び方はキャラネームに対応しており、この写真の場合なら上からデュオロン、シェンの体力、一番下がアッシュの体力、という具合だ。操作中のキャラのライフゲージには、横に三角形の印が付いて判別できるようになっている。

ちなみに、青で表示されているのがリザーブキャラのライフゲージ。

キャラネーム

3キャラ分の名前が表示される。操作中のキャラは名前がはっきりと白黒く表示され、控えのキャラは薄く表示されるので、見ただ目で分かりやすい。倒されてしまったキャラの名前は、画面表示から消えるようになっている。



パワーストック

パワーゲージが満タンになると一つストックされる。ストックされた分はここに敵手で表される。本作では、試合開始時からストックを三つ持っているぞ。

残り試合時間

60カウントから始まり、0になるとタイムオーバーで試合終了になる。ラウンド制ではなく、漫々の試合時間であることに注意。

交代の仕度

控えのキャラと交代できるときは、パワーゲージの上に「CHANGE OK」と表示される。表示されていない場合は、交代できないぞ。

パワーゲージ

攻撃したり必殺技を出すことでパワーゲージがたまっていき、いっぱいまでたまり切ると、パワーストックが一つ増える。どんな行儀で消費するかは、システム解説を参照。

システム解説

予習必須! 今から頭になたき込んでおこう!!

「リーダーはだれにするか?」「交代のタイミングは?」……システムリニューアルの本作では、コイン投入直後から、考える要素がたくさん。今から予習しておこう!

SYSTEM 1 「マルチシフト」

「KOF 2003」の目玉システム。チーム内のキャラクターを、試合中にプレイヤーの好きなタイミングで交代することが可能となっている。

通常の交代コマンドは、BCorCD同時押し。ボタンの組み合わせで任意のキャラと交代することができる。この交代の際には、まず現在試合中のキャラが固有の動作を取り(例えばアテナなら「お願いします」といいながらおじぎをする)、それが終わると交代成立となる。動作途中で攻撃をくらったりすると、交代に失敗してしまうので要注意。交代が成立すると、控えのキャラが元のキャラが居た場所まで、画面端(画面外)から飛んでくる。

そのほかの交代の方法として「交代攻撃」があり、これは●●+BCorCD同時押しというコマンドで行なう。入力すると、試合中のキャラが固有の攻撃を出した後に、控えのキャラが画面端から鋭く飛来しつつ、さらに攻撃を仕掛けるようになっている。交代攻撃を行なうには、パワーゲージを一つ消費する。ちなみに、交代攻撃ヒット後は追撃が可能らしく、そこからどういった連続技に発展するのか? といった部分も今から興味深い。

各種交代の際のスキは不明だが、重要なシステムだけに気になる部分といえるだろう。なお、操作中のキャラのパワーゲージが無くなった場合、(通常的に)待機中の次のキャラが通常交代のような感じで飛んでくる。



「狼」マーク OF THE WOLVESより参戦のグリフォンマスクが、新主人公のアッシュを投げている。背景エフェクトや投モーションから察するに超必殺技であることは間違いなさそうだが、ゲージを見るとグリフォンマスクがリーダーになっているので、ひょっとしたら「リーダー超必殺技」かも!?

SYSTEM 2 「タクティカルリーダー」

キャラ選択画面で始めに選んだキャラが、「リーダー」となる。リーダーに選ばれたキャラは、パワーストック二つ消費で出せる強力な「リーダー超必殺技」が使えるという恩恵を受ける。ほかにも特典はあるかもしれないが、今のところ不明。ロケテストを見た限りでは、攻撃力や防御力の土俵といった要素は見受けられなかったが、実際はどうなのか? リーダーを温存するか、最初から持ってくるか……といった駆け引きがありそうな気配。

ちなみに、リーダーが倒されたとしても、負けになってしまうわけではない。その辺りは一安心といったところか。

テリーの大きな変化に目を奪われがちだが、よく見ると京の服装も変更されている点に注目。魅力的な新キャラの参戦に加えて、従来のキャラにもさまざまな変化が見て取れる。



SYSTEM 3 「パワーゲージ」

攻撃する(ヒット/ガード)、必殺技を出すなどの行動で画面下部のパワーゲージがたまっていき、これが満タンになるとパワーストック(ゲージ上の数字)が一つ増える。試合開始時はパワーストックが最大(三つ)になっている。パワーストックの最大数は1キャラ倒れるごとに一つ増えるので、最大五つまでストックできることになる。

パワーゲージを消費する行動には、「ガードキャンセル取消し攻撃」、「ガードキャンセル緊急回避」、「超必殺技」、「交代攻撃」などがある(それぞれストックを一つ消費)。また、「リーダー超必殺技」は性能・ダメージなどが強化されている代わりに、パワーストックを二つ消費するようになっている(通常版の超必殺技も使用可能)。

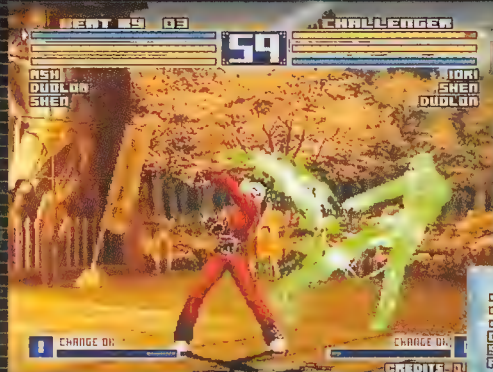
補足 そのほかのシステム

相手の攻撃をガードし続けることで強制的にガードが破けてしまう「ガードクラッシュ」や、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」といった、前作までのシステムのうちいくつかは、本作でも存在が確認できた。新たな必殺技や連係を駆使した、新しい攻防を展開していくことができそう。

通常投げは基本的に(見た目が)1種類となり、ボタンで自キャラの前後に投げられるようになっている。もちろん、投げる側は同じボタンで投げ外し可能。

また、スタートボタンによる挑発は健在だが、挑発をすると相手のパワーゲージがたまるようになった。安易な挑発は自分を不利にしようだろう。

画面情報から読み取る『KOF 2003』



新主人公アッシュが、炎を使った必殺技を出している。ロケテストでは、同様のモーションで緑の炎の飛び道具を放っていたが……。魔のやられ状態から蘇るに、ヒット時には燃やしてダウンを奪える技のようだ。



アッシュが炎をまとったサマーソルトキックのような必殺技を出している。空中のグリフオンマスクに当たっていることから、対空技であると思われる。対空技なら無敵時間の有無が気になる。また、画面左に少しだけ見えているのはカウンターの表示のようだ。カウンターヒットによる恩恵はあるのだろうか？

ここでは、アルカディアが入手した最新の画面写真とロケテストでの情報を元に、本作の気になる点について考察。画面から得られる情報には謎の部分も含まれているので、みんなも一緒に想像してみよう！

開幕の攻防は!?

パワーストックが最高の状態(三つ)から試合が始まるため、開始早々に超必殺技を使うことができる。試合開始の状態だとパワーゲージがたまらないので、積極的にガードキャンセルC+Dで放出して、アドバンテージを得るのでもいいかも！

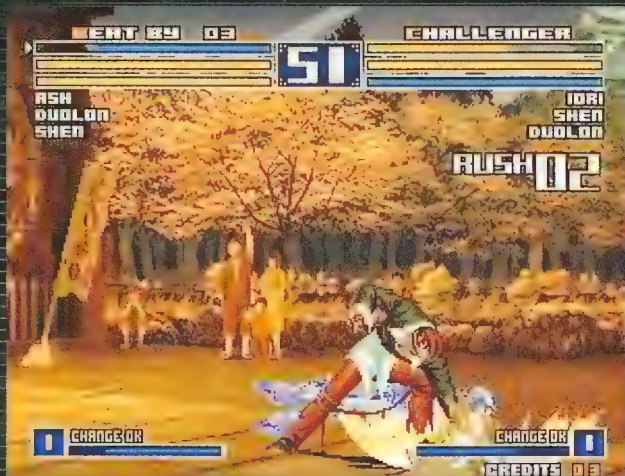
気になるポイント

操作フィールの変化は!?

ゲームスピードが速くなっているの、始めは戸惑ってしまうかもしれないが、すぐに慣れるだろう。個人的に、ジャンプをした際に過去の作品と微妙に違う印象を感じた。その辺りについては、今後詳しく追求していきたいと思う。

リーダーの役割は!?

リーダー超必殺技は威力が高く、高性能なものが多いので、ほかの仲間がパワーストックをため、それをリーダーが使うために登場……というような戦法も面白いかも。リーダーをどのように使っていくかで、戦略が変化しそうだ。



アッシュが炎をまとったサマーソルトキックのような必殺技を出している。空中のグリフオンマスクに当たっていることから、対空技であると思われる。対空技なら無敵時間の有無が気になる。また、画面左に少しだけ見えているのはカウンターの表示のようだ。カウンターヒットによる恩恵はあるのだろうか？



我々に許された取材時間は、1日のみ……。必死に並んでプレイしました。もう、ええ。平日開催ということに助けられたかも。



11月17日(月)から大阪のネオジオフロント江坂店で「KOF 2003」のロケテストが行なわれる……という情報を入手したので、早速その初日に行ってみました。

途中、東京駅が広過ぎてなかなか合流できないというアクシデントも乗り越えて(笑)、何とか無事大阪に到着。

この日は平日だったにも関わらず、多くの人が来店しており、プレイヤーの「KOF 2003」への期待の大きさを知ることができました。

プレイできる台はCPU専用台(オオ50)と対戦台が1台ずつ設置されており、CPU専用台は数時間並ばないと遊べないほどの大人気！

対戦台では、京や庵、K、テリーなどおなじみのキャラが人気だったけど、中には初プレイでいきなり新キャラを使ってくる人もちらほら。自分も数回並んで新キャラを一通りプレイさせてもらいました。

プレイしてまず思ったのが、ゲームのテンポがすごく速くなっているということ。最初は素早いゲーム展開に付いていけるかどうか不安だったけど、ちょっとプレイしたらすぐに快感に変わりました(笑)。

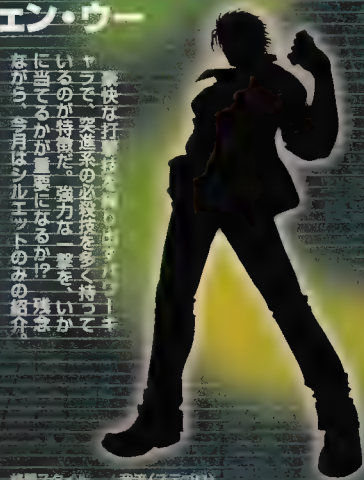
従来のラウンド制が無くなったので、決着が付くまでノンストップの緊迫した対戦が続きますよ!!

極限堂 ロケテスト レポート&インプレッション

平日だというのに大盛況!!

HERO TEAM

シェン・ウー



～主人公チーム ストーリー～

「ほやほや、話をやめさうだヨ。おごつてよ、おれ」
「誰がおどるかよ、バカも休み休み言いやがれ、そとそと」



ASH CRIMSON

アッシュ・クリムゾン

誕生日	2月14日
年齢	17歳
身長	178cm
体重	59kg
血液型	O型
出身地	フランス青丘?
趣味	ネオリアルアート
大切なもの	爪
好きな食べ物	ザザパトルデ(日いもの)
嫌いなもの	画筆、異昧の無い
スゴイ	が、(耳)のてい

[illegible]

の多いは、雪が落ちた。その左から右の柱が倒れ、
がった。

日本一の雑誌

アウトローチーム

ギースの忠告を部下フレイ
と「牙刀」が参断した。一
時、牙刀の未知数の能力は

GATO

[Faint, illegible text from bleed-through]

カーン

BILLY KANE

格闘スタイル
我流暗殺技法
8月8日
A型
日本
ナイフコング
自分の利益に
屈しない
キレイな
男
新刊3日9K

06-25-97

格闘スター!
 誕生日
 小島
 1975年
 11月15日
 東京都
 杉並区
 大宮
 元々、格闘家の
 子で、父は他
 業いなもの
 格闘スポーツ
 その他特記事項

7月27日
96cm
92kg
A型
不婚
品の形、の
トムヤンク
自分を卑下する
木太
異性への好き

★原画: 真田 一徳★ MARK OF THE WOLVES-I のもの
©SNK PLAYMORE

RYUJI
YAMAZAKI

ヘイムス・ドイ！ どきどきシラ、そこは貴の居る所
 ｼﾝﾄﾞｶ、チース様、このかゝ、野郎、少し静かに
 てやりまじょうか？
 犬に騎る場所などない
 犬に騎こえぬわがたせ、もう一度言つてなむ？
 ｼﾝﾄﾞｶ、これは犬小僧だと言つた、これに騎乗
 てか？
 シヤハハハ、いいは、おんなたち、とどまればやる、と
 といふてはじめる！

それが、初めて8人が顔を合わせた日の、それそれの
 トロップだった。
 イギリス出身の術師使い、ヒリー・カーン、
 黒のブローガー、山崎三郎。
 そして、ゆつりとした筆法書をまとった異色の
 魔術家、空刀の魔士だった女、黒衣の魔術家。

八幡拳を勉めあつた関係の拳法を伝へたことなどから、その
功は、また若く、かっしりとした体格で、そして闊朗の
気風を張り結ぶに足る何かを持っていた。が、それでは
するようでは幾層も大層は、この広い都島の空に、大い
ない。

その後、一室に築きよつてきたとき、大層も、その
前に、いかに、

ギース・アワード
ハワード・コネクションの頭目にして、古来流の、人
として、社会には大なる力を持つ、一層の支配者で、

そして、その、

「『新選組』のイースを180度回転させ、全員に背を向けた
クイズイベントだ。7月9日、もう少し早くの11時30分にはFBS

「クレイアントだぞ? このままじゃだめだ」

「牙刀は立ち上がった。くたらん。俺は格闘大会な」

「くたらん」

この街——サウスタウンには、ほんのちとせがやってくる
矢張りギースの言葉を無視して、トブに足をつけた。

「例えば、行方不明の兄を探している人、人の少女とか、
牙刀の足が止まった。
だから何だ、俺には関係ない。」

「それとつた。だが、この間に何回も大嵐が降ってきた。貴族による洪水被害は、その中にいくつもの被害がないこともない」

「ヤツがこの国に、何の目的で来たのか。KOPに」

それは不可能だ。だが、敵目方の大団の中につれ込
た男を、一人で覆すのは不可能だ。簡単な話ではな
いか？ 僕は完全に倒れる。私は貴様の目的をかな
えさせる。貴し惜りはがした。

「白くをえられた キーホルダー」

100-443887-100

「山崎でめえ……」

おっと、大がけに吹っ飛ばされた。口をきいてないぜ。お
マア、マア、マア。

[illegible]

を見るのが何よりの楽しみという固執した精神構造を持っている。ギースという存在がこの場にいないければ、5秒もたがないうちに楽しみどろの楽しみ合いを始めたことだろう。

「とにかく、今回のKOPには、名前だけ33人で参加してもらおう。報道は充分にくれてやるし、必要な情報は調査を上げて調査してやる。それはビジネスだ。それも選挙の好条件だと思うがね」

山崎は表情に狂気を漂わせ、二十二十と笑い続けている。牙刀は無表情のまま、ギースから襟袖を外さない。ピリーは不満と不快を顔にしてはいるが、ギースへの視線をゆるめず、またもや口を動かさず、ただ黙って見守っている。

「真存がないなら結構だ」
ギースはイスを再び回し、捕虜を前に引きよせ、

のメンバーに顔を向けた。

「貴様等にチームワークなど期待してはいないが、KOEで優勝はしてもらおう。それ以外の結果で報酬を期待してもらってはダメだ」

「それ以外の結果？」

「周囲には皮肉も哀れも通じていない。牙力には遠くことのない自信があった。己の力に対する自信が、一

■「結果」

1325 52106

た、言ってみろ。

「最近俺の血が騒いで仕方ねえんだよ。……警告でうつつばかりしやりますぞ。ちまうかも知れねえぞ。そのへんはよくよく観むぜえ」

ギースの目が赤やかった。驚いた。ギ・ジグラー一
 のことである。
 「好きにしな。『事故』で処置する機関に任せな。」

[illegible]

骨休めしておくがよからう。

牙刀と山崎が熊鷹を食にする。中、山崎、大と

ギース様、今日の大台のことでありますが……
そのことだがビリー、貴様には伝えておかなければならぬことがある。

「はっ」
山崎の行状を監視するのは当然だが、あの牙刀という男からも目を離すな。特に蚊に接触してくる人間がけがらぬように。」

「承知しました。ところでギース様、今日のKOF、全盛期はいいたいかなのですか」

キースは否えず、再び革張りのイスの背を向けた沈黙の後、一礼してビリーも退室した。

とになる。

俺たちを忘れてもらっちゃ困るぜ!
歴代主人公も健在だ!!

IORI YAGAMI

やがみ いおり
八神 庵
(エディットキャラクター)

「強い炎を使った必殺技を多く持っている。京のライバル。コマンド投げの罠と打撃をからめた強力な攻めは、本作でも健在の機嫌安定して上位に食い込めるか?」

格闘スタイル	八神流古武術1 拳闘
誕生日	9月25日
身長	182cm
体重	70kg
血液型	O型
出身地	日本
趣味	パンク音楽
大切なもの	なし
好きな食べ物	肉
嫌いなもの	暴力
得意スポーツ	全部

草薙 京 (エディットキャラクター)

KYO KUSANAGI

「94」～「98」までの主人公で、赤い炎をまとった必殺技を多く持ち、連続入方式の打撃技によるラッシュが持ち味。本作でも、今まで通りの感覚で安心して扱えるだろう。京も衣装がリニューアルしているぞ。



K'

ケイ・ダッシュ

「99」～「2002」の主人公キャラで、飛び道具や対空技、突進技などをバランスよく持っているのが特徴。通常技に若干クセがあるが、スピードと勢いがあるのでプレイ時のそう快感は抜群だ。ロケテストでは新技も確認できたぞ。

格闘スタイル	暴力
誕生日	不明
身長	183cm
体重	65kg
血液型	不明
出身地	不明
趣味	無し
大切なもの	無し
好きな食べ物	ビーフステーキ
嫌いなもの	KOF 甘い物
得意スポーツ	無し(質問は主)

格闘スタイル	草薙流古武術1 炎流掌法
誕生日	12月12日
身長	181cm
体重	75kg
血液型	B (RH-)型
出身地	日本
趣味	将を書くこと
大切なもの	母・彼女(キョウ)
好きな食べ物	焼肉
嫌いなもの	努力
得意スポーツ	アイスホッケー

新キャラに目を奪われがちだが、もちろん歴代重要キャラたちも参戦している。今回紹介するのは、「KOF 2003」では、エディットキャラクターとしてチームを編成せずに登場する、元祖主人公「京」と、その永遠のライバル「庵」。こういった形で「KOF」のストーリーにからんでいるのか? そして、シリーズの2代目主人公「K」も、当然出場するぞ。果たしてだれとチームを組んでいるのか? 歴代主要キャラの、本作での活躍に期待せよ!!

次号より攻略開始!!

この12月、ついに「KOF 2003」が姿を現す! 次号(12月27日発売)のアルカディアでは、稼働直後にきつと役立つ攻略を、大々ページで掲載するぞ! お楽しみに!!

AW-NET『ギルティギア 鴉』基本コンテンツ



詳細は次ページにて!!

※構成および画面写真はパソコン向けサイトのもの。改良のため、予告無く変更する場合があります。

AW-NET™ の サービスを一部公開!!

AW-NETによるサービスが徐々に見えてきたので、ここに一挙公開!! 会員になるには、AWカードを使用してプレイ後、携帯電話(iモード、ez-web、J-SKY)から右のサイトにアクセスし、AWカード裏面のシリアルナンバーを入力すればOK(有料、課金制)。登録後は携帯電話のサイトに加え、パソコン向けのサイトも利用可能になるぞ。



新たな闘いはもう目の前!!



※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

- ガトリング.....ガトリングコンビネーション
- ダスト.....ダストアタック
- ロマキャン.....ロマンキャンセル
- フォルトレス.....フォルトレスディフェンス
- デッドアングル.....デッドアングルアタック
- [].....ガトリング(カッコ内)
- ①.....キャンセル
- ②.....ジャンプキャンセル
- ③.....ロマンキャンセル
- ④.....フォースロマンキャンセル
- [振].....振り向きボタン
- ジャンプD.....空中ダストアタック

ついに稼働開始まで1カ月を切った「ギルティギア 鴉」。今回は2ラインバトルと多人数プレイが生み出す新たな闘いに備え、予備知識を余すところ無く掲載! 戸惑う前に読んでおこう。

Text: パチ、ケンちゃん、MVP、OYZ

ギルティギア 鴉
 ■メーカー: サミー / アークシステムワークス
 ■ジャンル: 2D対戦格闘
 ■操作方法: 8方向レバー+5ボタン
 ■発売日: 2003年12月中旬予定
 ■使用基板: ATOMISWAVE (ロムカードリッジ)
 ©Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
 ※記事内容および画面写真はすべて開発中のものです。



各種設定を カスタマイズ!

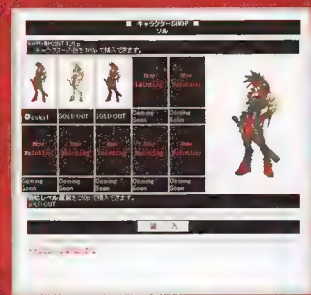
Webガレージ

個人情報閲覧&変更

画面に表示させるプレイヤーネームや状態を閲覧、変更できるコンテンツ。状態は乱入してくるプレイヤーに対する意思表示のようなもので、今のところ「援軍歓迎!」「強敵求む!」「一匹狼!」の3種類から選択することが可能。



AW-NET会員になって個人情報を登録すると、ゲーム画面にプレイヤーネーム(写真上)や状態(写真右)が表示される。状態表示は乱入するプレイヤーがチームを組むかどうかの目安になるので、登録をオススメする。



キャラクターSHOP

ここでは、プレイを重ねることによってAW共通ポイントを使用して、キャラクターをカスタマイズすることができる。新規カラーはそれほど高くないので、お気に入りのカラーがあったら迷わずゲットしておこう。



カラー購入後、「キャラ別設定」で好きなカラーを選択。キャラ選択画面でスタートボタンを押して敵軍を出し(写真上)、そのままキャラを選ぶと選択しておいたカラーを使う。中には懐かしいあのカラーも!

自分は全国何位? ランキング情報

AW-NETを利用したプレイヤー全員による、全国区のランキングを閲覧できる。対戦での勝ち星数を競う「対戦成績ランキング」と、CPU戦で得られる経験値を競う「総合経験値ランキング」があり、前者はキャラ別のランキングもある。上位ランカーはゲーム中のランキングでも表示されるぞ!



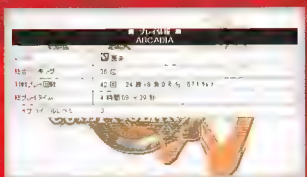
ランキングはゲーム画面にも随時反映される。ランク入りすれば、全国のゲーセンでキミの名前が!



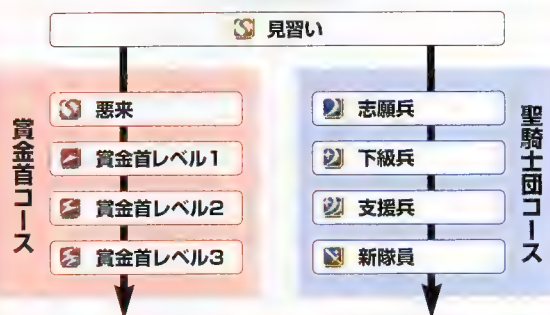
詳細情報をチェック!

プレイ情報

階級、ランキング、勝敗数、プレイ時間などのプレイ情報を閲覧できるコンテンツ。キャラごとの情報を見ることが可能。なお、階級は二つのコースがあり、プレイ内容によって分岐。初期の階級は以下のようにになっている。



初期階級表



Impression

- 画面情報が多く、最初は苦労するかもしれない。が、慣れてしまえばどうということはなく、キャラを自由に動かせるようになるとめちゃめちゃ楽しいですよ。(パチ)
- 対戦形式の中では2対2がオススメ! 味方が連続技をくらっているときに救出するなど、意思の疎通を感じられるものすごく楽しい。ぜひ体験を!(ケンちゃん)
- 多人数プレイでは、今までとは違った視野の広さが必要になって新鮮。相手の各種ゲージを見られるようになるまでやり込めば、新たな楽しみが開けそう。(真瑞世)
- バトルロイヤルやチーム戦など、試合形式ごとに攻略法が異なり、それを考えるのが面白い。気になるハメや永久パターンも無いようなので期待大です!(OYZ)



カードの絵柄は 全20種類!!

気になるAWカードの絵柄は、1キャラにつき1種類ずつ、全20種類用意されているぞ。また、出現確率の低いレアカードがあるとのウワサも……。絵柄は購入するまで分からないので、こだわりのある人は好きな絵柄が出るまで頑張ってみては?

操作方法一覧

※■の部分は前作から操作方法が変更されたものです

基本システム	
ダッシュ	◆◆(空中可)
バックステップ	◆◆(空中可)
ハイジャンプ	一瞬▲or●or◆の後にジャンプ入力
二段ジャンプ	ジャンプ中に再度ジャンプ入力
立ちガード	◆(自キャラの向きに対して真後ろ)
しゃがみガード	◆(自キャラの向きに対して後ろ斜め下)
空中ガード	空中で●or▲or◆(自キャラの向きに対して後ろ方向)

攻撃システム	
ダストアタック	S・HS同時押し
足払い	◆or●or▲+S・HS同時押し
空中ダスト	ジャンプ中にS・HS同時押し
投げ	相手に接近して◆or◆+HS(空中可)
ガトリングコンビネーション	特定の順番でボタンを入力
覚醒必殺技	特定のコマンドを入力(テンションゲージ50%消費)
ロマンキャンセル	特定の技を当て後に攻撃ボタン三つ同時押し(テンションゲージ50%消費)
フォースロマンキャンセル	特定の技後にタイミングよく攻撃ボタン三つ同時押し(テンションゲージ25%消費)

防御システム	
ダウン復帰	吹っ飛び中にボタン入力
よろけ回復	レバー左右を素早く入力
フォルトレスディフェンス	◆or◆+P・K or P・S or P・HS or K・HS同時押し(テンションゲージ消費)
直前ガード	相手の攻撃が当たる寸前にガード
デッドアングルアタック	攻撃ガード中に◆+攻撃ボタン二つ同時押し(テンションゲージ50%消費)
サイクバースト	P・K・S・HS同時押し

NEW!! 多人数プレイ&2ラインバトル用システム

背後攻撃	K・S同時押し
ライン移動	[振]・HS同時押し
ライン移動攻撃	[振]・P同時押し
ライン飛ばし攻撃	[振]・S同時押し
ガードキャンセルライン移動	攻撃ガード中に◆+[振]・HS同時押し(テンションゲージ25%消費)
プレイヤーアイコンON・OFF	スタートボタン

いち早く新システムに
対応しよう!!

GAME SYSTEM

操作系統が若干変更され、新システムに合わせた動作や画面情報も増えたため、より密度が濃くなった本作。プレイ中に慌ててしまわないよう、ここで基本をチェックしておこう。



画面情報の見方

①プレイヤー情報表示

対戦時は連勝数とAW-NET 関連情報(階級アイコン&プレイヤーネーム、状態表示)を順に表示。CPU戦ではサバイバルレベルも表示される。

②体力ゲージ

残り体力。ゼロになるとK.O.されてしまうが、後述のソウルがあれば復活できる。チームプレイ時は、このゲージが味方と鎖つながられる。

③ガードバンス

攻撃をガードをすると増加、くらうと減少するゲージ。このゲージが多いほど大きなダメージを受けやすく、75%以上のとき(点滅時)に攻撃をくらうとカウンターヒットになってしまう。

④バーストゲージ

満タンになるとサイクバーストが使用可能になる。時間経過や攻撃をくらうことで回復する。

⑤ソウル残数

いわゆる「残機数」に相当するもの。K.O.されても、これが残っているだけで体力満タンで復活できる。チームプレイ時は二人共用となり、二人の上部ゲージ群の間に表示される。



⑥キャラの向き表示

キャラが向いている方向を表す。内部的なものが反映されるので、キャラの見た目に惑わされず、その時点での正確な向きを把握できる。

⑦残りタイム

残り試合時間。これが無くなると、ソウルを加算した残り体力が最も多いプレイヤー(またはそのプレイヤーが属するチーム)が勝ちとなる。

⑧各種メッセージ

くらった連続技のヒット数やネガティブペナルティなど、ゲーム中の事象が表示される。

⑨プレイヤーアイコン

そのキャラを操作しているプレイヤーと、チームカラーを表すアイコン。スタートボタンで表示のON・OFFを切り替えられる。

⑩テンションゲージ

覚醒必殺技など、一部の行動に必要なゲージ。攻撃など積極的な行動を取ると増加する。

⑪ネットワーク表示

その台がネットワークに接続されているかどうか。ONLINEならAW-NETが利用可能だ。



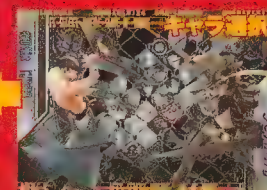
VS画面の最後には、各キャラの開始直後のポジションが表示されるぞ。



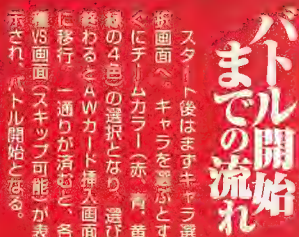
こちらは三人以上の場合。キャラの上にカラーが表示される。落ち着いて選ぼう。



次にチームカラー選択。一人以下だと画面の左右、キャラ名の上下に表示される。



まずはキャラ選択。使いたいキャラにカーソルを合わせてボタンをプッシュ。



スタート後はまずキャラ選択画面へ。キャラを遊ぶとすぐにチームカラー(赤、青、黄、緑の4色)の選択となり、選んだカラーとAWカード挿入画面に移行。一通りが済むと、各機VS画面(スキャン可能)が表示され、バトル開始となる。

バトル開始
までの流れ

愛と現実の鵲処方箋

中段&下段 同時攻擊!



伝道: eb! 暗黒医師協会

薬剤1 無理な振り向きやライン移動は禁物

攻撃できる便利な性質を持ちます。まとめて倒せば気分もそう快い。

本作はハーストゲージがたまけりすいので、多用するべきです。

薬劑3 本剤の服用に常に注意し、次のように

この場合、ホチヨムギンの力
入力は、**or** 金目ギヤラの向い
る方向を中心に考えます。

ラをルトレスなら中段、下段に開
張無く防御できます。キツい攻撃
はこれでしのぎまじよう。

卷之六

空中バックステップは両面端を取るのに要する
行動。「とりあえずコレ」の感覚でやってみよう

77

- 一、互いを意識し、心を通わせるべし!
- 一、ポジション取りは、敵を挟み込むか、二人が近くにいる状態を心掛ける!
- 一、味方の援護は救助が重要。攻撃参加はほどほどに!
- 一、残りライフ(ソウル)は共有していることを忘れずに!
- 一、喜び、悲しみは共に分かち合おう!

カイがけん制し、それに合戦
せてエディが攻める。チーム
プレイならではの連携ですね。



チームプレイの基本は挟み込み。この位置取りになるよう常に心掛けて動きまわろう。

最初はうまくいかないのが
チームブレイ。まずはお互い
を意識し、意思の疎通が図れ
るよう心掛けましょう。

連携の第一歩はポジティブ
取り。基本的に敵を挟み込
む形がいいですね。前衛後衛
に分かれ、前衛が攻め、後衛
が飛び道具でけん制、といっ
た役割分担もオススメです。

味方の援護に關しては、攻
撃に参加するよりも、味方が
攻撃を受けているときに救助
することを重視しましょう。

徹底的に相手の背後を突こう！

SOL BADGUY

ソル=バッドガイ



ライオットスタンプで背後から奇襲。ガードされても強気でぶっさらほうに投げるを狙うと有効だ。

カンフレイムを軸とした横からの押しと、ぶっさらほうに投げるによるガード崩しが優秀なソル。ジャンプ力を使った高威力の連続技は、チャンスが揃えているのできつちり決めたい。本作でカギとなる技は、タッシュからのHSヴォルカニックヴァイパーと、相手に背を向けた状態でのライオットスタンプ。前者はガードされても相手の背後に落下するため、相手は「振」で振り向かないとまず反撃できない。慣れないうちは猛威を振るうだろう。後者は自分の背後(相手の居る方向)に跳んで左右を入れ替える。反対側から奇襲する形になる。これも対策されにくいはずだ。

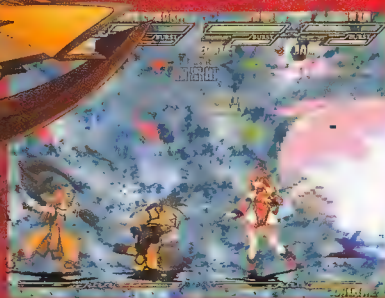
逆回し山田アタックがカギ！

MAY

メイ



ほかのプレイヤーの乱戦を真下に降つて、レスティフローリングで逃げるのも手。



チーム戦でも大活躍のグレート山田アタック。前衛の味方を狙う相手が当てると有効。攻撃判定の強いジャンプSを軸に攻める戦法と、相手の手を迎えてくたさいをタメてじつくり闘う戦法が特徴的なメイ。本作でも基本的な部分は変わっていない。自分が画面端側に居るときは、逆の画面端側に居る相手を攻撃できる。画面端を向いてからのグレート山田アタックが有効。クジラの出現位置が相手に近いと、強制停止時間中に当たる。とが多く、その場合は画面暗転前に相手がガードしてはいなければ、確実にヒットするぞ。チーム時に味方を盾に使うとより効果的だ。そのほかに見えておきにくいのが、レスティフローリング。方向転換をうまく使って、落下地点を悪くする。

『鵺』での闘い方はいかに？ 全20キャラクター 性能&戦術概要

キャラ性能だけを見れば大きな変更点は少ないが、対戦システムがガラッと変わったことで、有効な技や戦法にも影響が出ている。ここでは、各キャラの「闘」での闘い方を追っていくぞ。



一人で闘うときは、画面端を背にした危命モードが有効。安全かつダメージも与えられる理想的な戦法だ。



一人の場合、画面端を背にして闘おう。ジャンプDや各種スタンエッジで、安全に攻撃できるのは強みだ。なるべくこの状況で闘うために、デンスジョンゲイはガードキャンセルライン移動につき込み、囲まれから逃げるようにしよう。



対応力の高い万能キャラ！

KY KISKE

カイ=キスク

打撃技、飛び道具共に優秀な技を数多く持つカイは、オールレンジで活躍できる。チームで闘う場合、前衛、後衛どちらにもなるので、味方が動きの遅いキャラなら積極的に動いて有利なポジションを取るなど、臨機応変に闘いたい。後衛に回ったときは、HS空中スタンエッジによる援護が基本。味方が体格の小さいキャラの場合は特に有効となる。一人の場合は、画面端を背にして闘おう。ジャンプDや各種スタンエッジで、安全に攻撃できるのは強みだ。なるべくこの状況で闘うために、デンスジョンゲイはガードキャンセルライン移動につき込み、囲まれから逃げるようにしよう。



多人対戦向きの技が目白押し！

AXL LOW

アクセル=ロウ



敵が一方に集まってくるような状況でまとめて焼くのが得意。



ダッシュ性能を付けた移動に背後を取れるS技「影襲」・ヒットしやすく、その後の状況もいい。

遠距離立ちや鈍足なものの、遠距離戦は相変わらずの強さ。ダッシュから出せば相手の背後を取りやすい。影襲や、背後からの攻撃も返せる当て身系必殺技など、本作のシステムで活きる技にも注目。一人のときは、リーチを油かして比較的安全な遠距離で闘う。テンションゲージは、ガードキャンセルラッシュ移動や巨量継続に便三と生き残りやすいぞ。

チームでは、味方の後ろからジャンプSや+Kで援護しよう。相手を挟み込んだ場合は、ガード不能技の連続が非常に強力。技後は敵のやられ判定が残っているのも、味方に追撃しやすくなるポイントだ。



乱戦状態の場所に上空からデッドバインプレイドをたたき込む。フォー・スロウキョウであげば安全。



「イロハの名だ」ヒット後の演出中は、ジョニーとくらった相手共に無敵状態なので安心。

リーチの長い通常技で狙い打て！

JOENNY

ジョニー

基本的な戦法は、★+Hや立ちHSなどのダメージが大さくリーチの長い通常技で、敵の固め以外から一方的に攻撃していくというもの。ハイジャンプからの空中デッドバインプレイドを使った奇襲も効果的だ。

「それが俺の名だ」は、相変わらず開始に無敵時間がある。ヒット時は硬直が解けるまで無敵なので、技の途中で妨害されたり、攻撃を受けることは無い。

「クリター」は、ゴールドは、敵の人数数により使用回数が増えるに変化。制限に使うほか、乱戦に投げ込むとバッドしやす。なお、チーム時に味方にヒットさせても、エーストアインナーのレベルは上昇しない。



空間制圧能力はトップクラス！

VENOM

ヴェノム



背後攻撃はかなりのリーチを持つ。けん制に使うのにもいい。



戦れるダークエンジェル。乱戦でぶっ放すのはもちろん。ひとまず安全を確保したいときに最適。

本作と変わらない性能を持つヴェノム。「ゴッド」の世界では、Pボイル生成1P撃ち出しを繰り返して、そのライン上に飛び道具を量産していくのが基本。これで自キャラの周りに安全な空間を作ろう。ダメージを与え、ことを重視するならば、Pボイル生成を3、4回行なうことが立ちHSやHSスティングアイムで撃ち出し、再度ボイル生成、といった動きが有効。弾速が速いので、ヒット率は高いハズだ。

乱戦時や守りを固めたいときは、ダークエンジェルを出すのが効果的。隠れてしまえばそのラインでの安全は確保されたようなものなので、テンションゲージがあるときはエンジン使おう。



「誠興義」[彩]は、前作までと同様に攻撃範囲が広く、複数の敵を攻撃できる性質があるので強力。



鬼神後にHSを押すと、振り向きつつ前方に一定範囲をすることが出来る。



「誠興義」[彩]でまとめて料理！

ANJI MITO

御座 閑蔵

理想的な展開は、ガードポイントからの紅を決めて「誠興義」[彩]で複数の敵を攻撃する形。これはチームを組んだときも同様で、味方もあると攻撃して横切らない。なお、この写実的な技は鬼神後の新派生技で、何と後方へと一定飛び出す。

ガードキャンセルライン移動があるため、疾を使ったり連係はやりやすくなったが、乱戦で頼れるガードポイント付きの通常技や、複数の敵を巻き込める「誠興義」[彩]のおかげで、前作よりもパワーアップした機がある。機動力の高いハイジャンプを駆使して相手の背後から攻撃を仕掛けるのも本作での狙いの一つだ。



●ジョニー・編足：ジョニーはハイジャンプが高いので、味方が背後を取られるとすぐにカットしやう。こうして、リーチの長いジャンプSや上に高いジャンプのオースム。●ヴェノム編足：ヴェノムはダークエンジェルを出すのが効果的。隠れてしまえばそのラインでの安全は確保されたようなものなので、テンションゲージがあるときはエンジン使おう。



高い機動力を活かして立ち回れ

DIZZY

ディズィー



複数の敵を攻撃できるインパリアルレイ。乱戦にたたき込むほか、連続技に組み込むのも有効だ。



味方を盾に敵を捕る時に使う、たぐりてぐり制のいい連続技だ。

2回可能な空中ダッシュバックステップや独りにしてくださいによる高い空中移動能力は、相手の背後を取ったり、乱戦から離脱する際に役立つ。一人で闘うときは、これを活かしたヒット＆アウェイが基本だ。乱戦を避け、遠距離で各種飛び道具を出していこう。チームを組んだときは、味方の後ろから木の葉をとる時に使ってたんだや敵を捕る時に使ってたんだやで援護するのが有効。機動力を活かせば、敵を挟み込むような位置取りや、味方がピンチのときの救出もやりやすいぞ。逆に、よく話し相手の手になってくれませうは味方の邪魔になる場合もあるので、使いつきに注意。



トラップを仕掛けて誘い込め!

TESTAMENT

デスクメント



チームを組んだら後方支援に回る。エグゼビーストで味方の向こうに居る敵を攻撃

防御手段が豊富なデスクメント。トラップ系必殺技のHIT COMIやセイネストを設置して安全を確保しつつ、敵を誘うのが基本だ。トラップ系必殺技設置後にライン移動した場合、HIT COMIは消えてしまいが、セイネストはそのまま残る。奥ラインにセイネストを設置しつつ手前ラインで闘う、といったことも可能。一人で闘うときは、前述のようにトラップを主軸に自分の安全を重視する。1対1になったら、★+PとじゃがみKの二択も有効だ。チームを組んだら、味方の後ろからエグゼビーストで援護するのが効果的。味方が近くに居るときは、トラップの設置を控えたい。

継承ゲームシステムをチェック!

～防御システム編～

対戦で重要な防御システムをピックアップ。特にフォルトレスの性能には注目してほしい。

●フォルトレスディフェンス

ケズりやガードバランス上昇無効化、バックアップ増加。空中ガード不能技を防御、といった性能は変わらないが、本作では何と立ちフォルトレス。じゃがみフォルトレス共に中段、下段の両方を防御できるようになっている。ただし、テンションゲージの消費量が多く、アクセルの羅鐘旋やスレイヤーのアンダートウといったガード不能技は防げないので注意。



強化されたフォルトレスは乱戦で頼りになる。敵し中下段同時攻撃はこれで回避しよう。

●ダウン復帰

特に変更点は無く、レバーで軌道を3種類(前方、ニュートラル、後方)から選べる。乱戦時は無理にダウン復帰するのではなく、おとなしくしているのも一つの手だ。



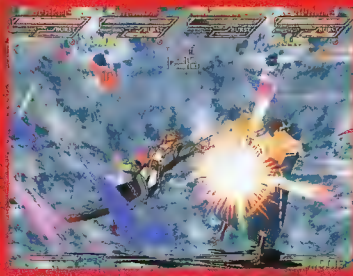
前作同様のダウン復帰タイミングや方向が異なる。敵は本作でも変わらない。

●デッドアングルアタック

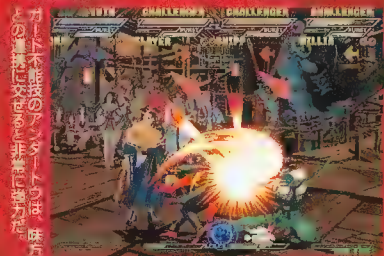
これも基本的には前作同様だが、複数の敵に攻撃が当たるようになっている。本作ではテンションゲージ25%でガードキャンセルライン移動ができるため、デッドアングルを使うかは迷うところ。



複数の敵に当たるデッドアングル。テンションゲージ50%はやはりもったいない?



複数の敵に当たるデッドアングルで、相手の隙をなぎ倒す。ダメージもハンパではない。



ガード不能のアンダートウは、味方との連携に大いに効果的。

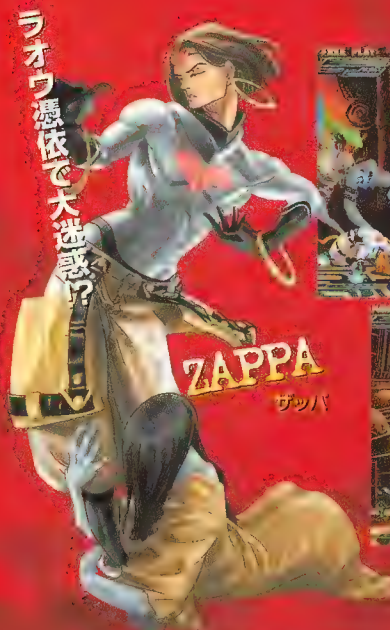
相手をまとめて仕留めよう!

SLAYER

スレイヤー

ぶっ放しバイルパンカーと血を吸う宇宙が猛威を振るいそうなるスレイヤー。本作では特に血を吸う宇宙の体力回復効果が大きいので積極的に狙っていこう。前述の二つ以外で注目ののが、デッドアングルとアンダートウ。デッドアングルは複数の敵を攻撃できる上、威力が非常に高い。乱戦の外からたたき込んで、漁夫の利を狙おう。一方、アンダートウはガード不能の特性が強力。フォルトレスでも防がれないため、単純に連携に使うのもいいし、味方と連携しつつ敵を挟み込んだ状態で使えば、回避困難な攻撃となるぞ。味方との連携で大きく発威する敵といえる。

ラオウ憑依で大迷惑?



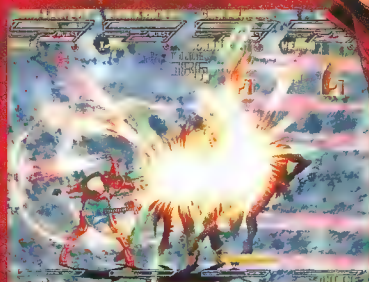
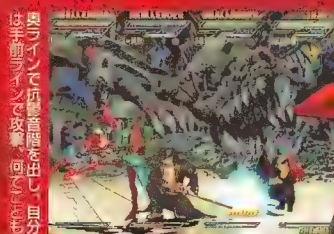
ZAPPA
ザッパ



味方にこんなにちは三匹のムカデを決めても
意識は増えない。迷惑なだけなので注意。

細かな注意点が多いので
まずはそれを把握しておき
たい。●犬攻撃のコマンド
がS・HS同時押しに。●
こんには三匹のムカデと
犬攻撃(●+S・HS同時押
し)ヒット時の意識増加数
が2個に。●チーム時、
味方に意識増加技を決めて
も意識は増えない。●犬
はライン移動すると消える
(無憑依に戻る)。●その
まま帰ってこないで下さい
ヒット時に発動する不幸主
とは、自分や対象キャラ
のラインが変わっても持続
の様子を見つつ、乱戦時や
ダウン中の相手にこんには
三匹のムカデなどを当て
ていく。ラオウ憑依後はダ
ークネスアンセムやベロウ
ズマリステ場を荒らせ!

各種飛び道具をまき散らせ!



I-NO
イノ

覚醒必殺技はどちらも無敵時間が長く、複数の敵を攻
撃できる上に技後のスキも小さい。これは使うが!

基本的な性能に関しては
前作から変わらぬイノ。
唯一、抗撃音階は出した後
にライン移動しても消えな
い点を覚えておきたい。
「暴」では、性能のいい各
種飛び道具を駆使した、遠
距離からのけん制がメイン
抗撃音階を出しつつライン
移動したり、画面端からケ
ミカル愛情をまくといひ。
乱戦時に活躍するのが二
つの覚醒必殺技。どちらも
複数の敵を攻撃できるので
テンションゲージがあるよ
うなら積極的に使うべし。
敵が正面に固まっていると
きは前方に飛んでいく意識
desperate、敵に
囲まれたときは前後に広がる
限界フルテッショ、と
使い分けをするといひ。

継承ゲームシステムをチェック!

～雑多システム編～

知っておくと役に立つテクニックや注意点を
紹介。常に意識しながら闘っていきたい。

●投げ失敗時のフォロー

通常投げは「●+Pork・HS同
時押し」でも出すことが可能。失
敗時は●+Pや●+Kが出るため、
リスクが減るぞ。また、「●+HS
(押しっぱなし)→ほかの攻撃ボ
タン」という入力でも投げられる。
これは失敗時にフォルトレスにな
る入力で、HSの後に素早くほか
のボタンを押せばOK。これらの
入力法は空中投げにも応用可能だ。

●ジャンプ中の振り向き

前作では、2段ジャンプやハイ
ジャンプ後は自動的に相手方向へ
と振り向いていたが、本作では地
上に居るときと同様、[振]を押さ
ないと振り向かないので注意。

●ダウン中サイクバースト

ダウン後、相手にダウン追い打
ちをくらうタイミングでサイクバ
ーストを使うと、たとえガードさ
れて反撃を受けても、その反撃が
ダウン追い打ち扱いになる。小さ
いリスクで切り返せるわけだ。



ダウン中サイクバーストはガードされても手
痛い反撃を受けない。うまく使って切り返そう。

生き残り重視です!

BRIDGET
ブリジット

「気になるYOYO系の技
は、基本的に前作同様。離
れた位置から攻撃できるの
で、遠距離戦はこれらが重
心となる。近距離戦はスタ
ーシップやガードキャンセ
ルライン移動で乗り切る。
一人で闘うときは生き残
ることを重視。ダウン復帰
後などは特に、ローリンド
移動で速く逃げたり、目
分の近く(下方向)にYO
YO配置→ジャックドロジ
ャーで守ったりと、防衛的
な行動を取る方が有効だ。
チームで闘うときは、敵
の近くにYOYOを配置す
るだけでもプレッシャーに
なる。複数の敵に当たる俺
とキルマシーンで、味方も
るど敵を蹴散らそう(味
方はダメージを受けない)。



無敵技のスターシップは本作でも健在!
間合いが近ければ背後に当たることも。強い



◆(愛媛県 蜂子さん)
☆新作のキャラライブではさらにキュートさが増加!
新技も楽しみです。

「GGXX」関連CD 続々登場!!

「GGXX」の世界をより深く掘り下げるドラマCD「GUILTY GEAR XX ドラマ CD BLACK」が大登場! 前作の「RED」と合わせて聞けば、よりディープに楽しめるぞ! 今回、ギルティシリーズの生みの親「石渡太輔」氏のサイン入りCDを3名様にプレゼント。詳しくは54ページのプレゼントコーナーを参照してくれ!



ソルとカイが活躍する「紅い闘い〜修業〜」や、ディスターの能力炸裂の伝説ドラマなどを収録。¥3,150(税込み)で絶賛発売中!

ガトリング アーティストXX

ギルティキャラクターたちの美麗で
総天然色なイラストを大掲載! 今
月はクリスマス風味でお届けします!



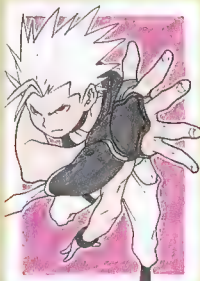
◆(埼玉県 はんとデスさん)
☆町娘衣装もいーかんじ。
美人は何着ても似合う説。



◆(青森県 市川透さん)
☆「鵺」では、気のせいばかり
妖しさが増してるよーな。



◆(広島県 黒瀬れなさん)
☆クリスマス用にドレスアップ!
注目集めまくり?



◆(群馬県 BOS君)
☆ピンチに打ち勝つ、
不屈の眼光を見よう!



◆(福島県 くれこめさん)
☆聖騎士団が一番忙しい日。
いや、そうじゃなくて。



◆(群馬県 葵月瑠さん)
☆赤ベースの衣装で、クリスマス向けですね(強引)。



◆(北海道 月光庵さん)
☆タフでハードな生き方。
そいつが彼のスタンダード!



◆(茨城県 さくさくHopiさん)
☆こう、ふにっとした表情が
たまりゃんのです。



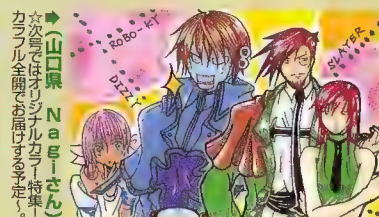
◆(東京都 クロさん)
☆こーじゃうお手製ケーキ!
お味の方は……どうかな?

「鵺」に備えよ! GGXX アンゼイション イグゼクス

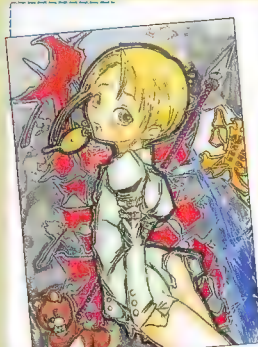
本誌アンケートハガキでは、「鵺」に対する
反響が絶大! まさに、期待度120%
といえましょう! 当コーナーも、発売ま
で容赦なく盛り上げていくぜっ!



◆(大阪府 Rikotoさん)
☆この日だけは戦いはお休みかな。
てなわけで、ギルティワールドもメリクリ!



◆(山口県 Naeさん)
☆次作ではオリジナルカラー 特集!
カフル全開でお届けする予定。



◆(東京都 墨桐真唯君)
☆前回のガクランに続いて今回は白
ラン! 雄々しい後ろ姿にホロリ落
涙。[満足89.9%]



◆(東京都 聖安奈さん)
☆右のサンタフリ
組み合わせることに
ゆるり「満足75%」



◆(神奈川県 アイロンさん)
☆ボアも衣装も凛々がに満ちて
てヨイ。[満足64%]



◆(広島県 七原ひんごさん)
☆ボアのもこもこ感がファニーでよい。
24日はウチにもたのんます。[満足78%]



◆(群馬県 橘月明さん)
☆彼女……「ボン」役の名前は「素顔」
と正義の魔法少年の口を「満足96%」



◆(群馬県 橘月明さん)
☆彼女……「ボン」役の名前は「素顔」
と正義の魔法少年の口を「満足96%」

SCOOP!

緊急告知!!

新作画面公開!

前作



前作と比べ、画面から見えるものが相当変わっている。左下に「6」のギアボックスだ。

「前作とはまったく違うゲームにします」と開発の小林氏は語る。ゲームシステムは完全に刷新されるらしい。また、「より快適にプレイでき、かつ爽快な疾走感を追求します」(小林氏)の言葉からわかるように、6ギアボックスの採用とともに、前作とはまったく違う操作感が楽しめるようになるようだ。

スラップ
完全新作として登場！
レースゲーム4

「湾岸ミッドナイト MAXI BOOST(仮称)」がただの続編ではなく、「完全新作」である、という理由は三つある。それは、「新ゲームシステム」「グラフィック完全描き直し」「カードシステムの採用」だ。

湾岸ミッドナイト MAXI BOOST

2001年のレースゲーム「湾岸ミッドナイト」が、ゲーム性・グラフィック・システム・筐体を完全にゼロから再構築し、まったくの新作として再度開発されていることが判明した!

まだ詳細は分からないことが多いが、現状分かっている情報を最大限お伝えしよう。そして、重大発表も!?

湾岸ミッドナイト MAXI BOOST (仮称)

開発: TAITO / 発売: TAITO (株)

©2001 TAITO / 湾岸ミッドナイト MAXI BOOST(仮称)は、TAITOの登録商標です。TAITOの許可なく複製・転載・流布は厳禁です。

開発: TAITO / 発売: TAITO (株)

©2001 TAITO / 湾岸ミッドナイト MAXI BOOST(仮称)は、TAITOの登録商標です。TAITOの許可なく複製・転載・流布は厳禁です。

グラフィックを
徹底的に描き直し!

右にある前作・今作の写真(同じ場面)を比較して分かるように、今作はより前作の夜景が立体的に鮮やかで描かれている。今回、描き下ろしとなったこのペーシ全体のイラストも、ゲーム画面の素材を雑誌用に修正しただけのもの。車のグラフィックも全面的に描き直しになり、この美しい光の渦の中を新しい車で走ることが、「爽快な疾走感」を表現していくのは間違いない。

スクリーン
カードに
目車DATAを記録



今作は車種も完全な新車種になること。さまざまな新システムが導入され、その目玉の一つが「カードシステム」。ここにプレイヤーの情報が記録され、何らかの形でゲームの中に反映されていくようだ。メーカーからのカード画像は非常にカッコイイが、ぼんやり見える自動車DATAの内容が気になることだ。

公開テストで公開権

年末に関東で今作の公開口
ケテストが行なわれることが
わかった。次号、詳細を掲載!

TOKYOを突



ネットワークで楽しさ倍増!
四人プレイでさらに楽しく!

「ウォートラン・トルーパーズ」は、
ガンシューティングゲームの
王道である。そして、
ネットワークで楽しさ倍増!
四人プレイでさらに楽しく!

ウォートラン・トルーパーズ
■メーカー：コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー
■発売日：2004年1月発売予定
■使用基板：—

Text：閃屋

WART RAN TROOPERS™

Produced by SHIGENOBU MATSUYAMA
© 2003 KONAMI

小隊4人のチームワークで
全国区にその名を刻め!

ワールドコンバットに続く四人同時プレイ可能なガンシューティングゲームは、何とe-AMUSEMENT対応だ。プレイヤーは「ウォートラン」と呼ばれる海軍部隊の教育訓練コマンドの幹部となり、最終的な目標は、多岐にわたる任務をこなしていく。近未来の世界観を持つこの演習には、多岐にわたる武器や、ロボットまで登場する。多彩な武器を使い分け、敵を倒して、目標をすべてクリアしてやるんじゃないか! 俺とお前の自衛隊。それは、「Sir, Yes, Sir!」



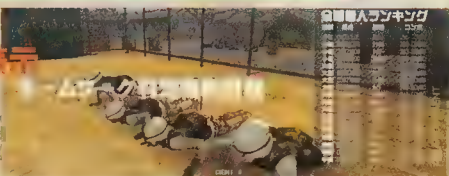
多彩な兵器がお出迎え



e-AMUSEMENT対応の
ガンシューティング登場!

全国ランキングと
中隊兵力情報を表示

デモ画面では全国ランキングを表示。これまでのe-AMUSEMENT製品とは毛色が違うので、どの店のどれが記録を出しているのか今から楽しみだ!



ステージごとの目標タイムは、
リアルタイムの全国トップ

本作の楽しみの一つは、e-AMUSEMENT対応によって全国のゲームセンターとつながったことだ。各ステージごとに、「他中隊所属の小隊のステージクリア記録を目標にせよ」といった具合に目標とすべきクリアタイムが示されるが、これはどこかの店で記録されたタイム。記録を塗り替え、新たな目標を打ち立てろ!

残りタイム
これが無くなると
演習は失敗!

エントリーカードを使用すると?

エントリーカードを使用することにより、プレイヤー情報の保存・呼び出しが可能となる。プレイヤー名のほか、取得した武器、勲章、階級、戦果などがサーバーに送られ、全国どの店からでもエントリーカードを使用すれば集めた武器を引き継いでプレイできる。多種多様な武器を楽しむながら、ガンガン収集して武装を強化せよ!!



e-AMUSEMENT



しかしある教官はこう言うー

「私に言わせれば“ウォートラン”なんて戦争ごっこ、単なる“ゲーム”に過ぎない。そう思わないか？」

ウォートランの世界は、トルーパーズから始まる

ウォートランでは、すべてのことが 実戦形式



演習は実弾を用いた実戦形式で行なわれる。個性豊かな教官の指示に従って演習を進め、最後には教官がボスとして立ち上がる。すべての教官を倒える！

結果報告



演習で成績が最も優秀だった者には、リーダーボーナスが与えられる。チーム内で競い合い、互いに研鑽し合ってこそ全国レベルの好成績を記録できるのだ。

WARTRANとは

ウォートランとは、連合国防軍の「教育訓練コマンド」の通称であり、訓練生は新兵のみならず、全ての将兵が対象となっている。

またそのプログラムは陸海空全てに展開し、基礎訓練から高等技術訓練、戦略シミュレーションに至るまで、多岐に渡る。

特に際立った成績を上げた者に対しては、正式に受勲・昇格が行われる。

各演習を担当する教育担当官(ドリルサージェント)訓練を受けた下士官と一部の将校)たちは全員、各分野のスペシャリストである。

専門分野に各数週間に渡って行われる実地訓練は、世界各地にて完全実践形式で行われる。特殊プロテクトスーツに身を包み、実弾を用いたその壮絶な訓練は「地獄のキャンプ」と呼ばれる。

演習前に知っておきたい基礎知識



プレイヤーの銃は、弾を撃ち尽くすと銃口を画面外に向けてリロード(再充填)しなければならない。敵のいない場面ではマメに補充を心掛けろ！

銃口を画面外に向ける操作で、リロードと同時にシールドを構える。このシールドが出ている間は、敵歩兵の撃つ通常弾は防げるぞ。



20種類以上の武器を使いこなせ！



聞いて驚け！「ウォートラン・トルーパーズ」では20種類以上もの武器が登場。出現した武器パネルを回収して使用可能だ。カードを使えば次のプレイにも継続されるぞ。

新車種追加! 各車種の走行性能も再調整!!

本作では最新キャラクターの参戦にともない、「ランサーエボリューション V」、「ランサーエボリューション VI」、「RX-8 Type-S」、「スカイライン 25GT-T」の4車種が追加実装された。既存の各車種にも性能に調整が加わり、原作ファンも実際に車を所有するユーザーも納得のいく挙動に仕上がっている。対戦の走行データも、今一度調べ直す必要がありそうだ!

1992年に限定発売された「ランサーエボリューション」以来、進化し続けてきたランエボ。その5代目、6代目に当たるマシンが登場!



乗用車技術の結晶
ランエボシリーズが
さらに参戦!



日本で知名度の高いネーミングを持つ、アッパーミドルクラスのマシン「スカイライン 25GT-T」。原作でセブンスターリーフの川井淳郎が搭乗していたマシンだ。

原作には登場していないが、RXシリーズの新ブランド「RX-8 Type-S」は、マツダのテクノロジーの結晶ともいえるスポーツカー。テレビCMが「スーン・スーン・スーン」というボーカルのやつ……といった方が分かりやすい?



新ライバル出現! ライバル出現ポイントもシャッフル!!

本作では新たに下記3名のライバルが追加され、総勢27名の大所帯。原作に登場したライバルたちは、ほとんど網羅されているといっていだろう。さらに、既存のコースに登場するライバルの出現ポイントも前作から変更され、新感覚で「公道最速伝説」を遊べるぞ!



御木先輩

拓海がサッカー部に居たころの先輩で、なつきの元彼氏。拓海にボコボコにされた経験あり。



ランエボⅥの男

土坂峠にて拓海と対決した男。キミは原作ライクに「速いけど親父ほどじゃない!」といえる?



ランエボⅤの男

土坂峠で啓介と対決した男。ランエボはいい車だが、原作でのドライバーは悪人が多い!



ライバル・コース……すべての
ファクターがネクストレベルへ!



頭文字D ARCADE STAGE Ver. 3

■メーカー: ヒットメーカー/セガ
■ジャンル: レースゲーム
■操作方法: ハンドル・アクセル・ブレーキ・クラッチ
■発売日: 2003年12月18日
■使用基板: Naomi2

©しげの秀一/講談社
©SEGA ROSSO/SEGA

All manufacturers, cars, names, items and all other items featured in this game are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.

峠コースに遠征し、ライバルたちと対戦して公道最速を目指すレースゲーム「頭文字D」シリーズの最新作が登場。新しい車種、新しいライバル、そして新しい峠コースの追加で、スケールのでかいバトルが体験できるぞ!

Text: 福田柊太郎



11月13日に開催されたセガフライベートショーにて、本作が出版された。さすがに、この会場で「Ver. 2」のカードから「Ver. 3」のカードへとデータを引き継ぐことはできなかったが、その点以外はプレイアブルな状態だったぞ。雪の秋名は完走者がほとんど居なかったのが印象的だった。

インプレッションD3



カードの選定について: 本作では、「頭文字D ARCADE STAGE」のカードは、車種、名前、パーツ選定コース、AT・MTの選択、引継ぎなど様々な要素が

『Ver.3』から新規実装された3コースを一挙紹介!



土坂峠

コミック最新刊の27巻(11月現在)で登場した土坂峠は、プロジェクトD埼玉エリア最終戦の舞台。写真①のライバルには当然ランエボ軍団の存在が確認できる。写真②は、峠の頂上付近にあるトンネルだ。写真③の路上の黒い油は「啓介を襲う魔」でランエボ軍団が撒いたオイル。まさに原作通りのシチュエーションだ。ただし、プロジェクトDのメンバーが新聞紙でオイルを除去……なんて裏ワザはありません。

正丸峠

秋山渉のホームコースである、埼玉県の新丸峠。写真④を見れば分かる通り、当然このコースには渉がライバルとして出現する。写真④の左手に見える建物は、老舗の茶屋である「正丸茶屋」だ。アスファルトやガードレールのサビの再現性も高く、写真⑤を見れば、こだわりの出来であることが一目で分かる。PS2版の「頭文字D Special Stage」からリファインされているので、新鮮な気分で大バトルに臨めるぞ!



秋名

スノー
コンディション

シリーズを通して高い人気を誇るコースである「秋名」。本作では、その秋名のスノーコンディション(雪)が、新コースとして追加されている。雪といっても、写真⑥、⑦を見れば分かるように、豪雪というわけではなく静かに降る雪。よって、視覚的にはほとんど影響しない。しかし、その路面のコンディションたるや、雨の比較ではない難度。コーナーをうまく曲がれない路面で、どれだけの走りができるか?

5秒で分かる!!ぶよぶよとは!?

「ぶよぶよ」は、1990年代中盤には「ぶよ」や「ぶよぶよ」という公式設定が定まらず、日本中で大々が開催されるなど、多くのファンに愛されている。今作の「ぶよぶよ」は、従来の「ぶよぶよ」の派手な、再び、新しいムーブメントを起させるか!

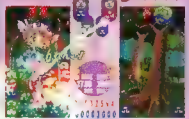


世界最高水準のぶよぶよゲーム

大連鎖の感動よ再び

ゲーセンで一大ムーブメントを巻き起こした「ぶよぶよ」が、新要素を加えて堂々新生! 操作とルールは超〜簡単。降ってくる「ぶよ」の位置をレバーで調整して、同じ色を四つ以上つなげて消していくだけ。二つのボタンは右回転、左回転なので、初めてでも安心。もちろん、最大の特徴である「連鎖の楽しさ」は、今作でも健在!

かわいらしいキャラクターたちの掛け合いも健在! 往年のファンはノリで、ゲームの世界観は活かされているぞ



連鎖で相手におじゃまぶよを送り、上まで積み上げさせれば勝利! 簡単だね

落ちモノパズルの金字塔が大新生!!

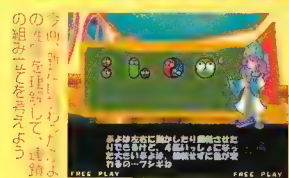


今なお多くのファンを持つパズルゲーム「ぶよぶよ」シリーズの最新作が新登場! 新フューチャーも多数盛り込まれ、一風変わった興奮を味わえるぞ!

ぶよぶよフィーバー
 ■メーカー: ソニックチーム/セガ
 ■ジャンル: 落ちモノパズルゲーム
 ■操作方法: 1レバー+2ボタン
 ■発売日: 2003年12月発売予定
 ■使用基板: NAOMI

Text: 田淵健康

特殊ぶよが新登場!



これまで「ぶよぶよ」に慣れ親しんできたユーザーにも「なんじゃこりゃ!」と衝撃を与える新要素がてんこ盛り。今まで、フィールドに落ちてくるぶよは二つ組という鋼の鉄則があったが、今回は4マス分の大きさを持つぶよや、3マスの大きさに組み合わせられた変則的な形のぶよも登場。この中でも、巨大ぶよはかなり特殊で、回転ボタンを押すと色が変わっていくという性質を持っている。ただ、そのまま落としてしまうと消えてしまうので、二つに分割するようにして落とすなどの工夫が必要だ。

選べるモードは四種類!

一人用で選択できるモードは、ストーリーを追いつながりプレイしていく「るんるん」「わくわく」「はらはら」コースの三種類と、落ちてくるぶよを消し続ける「とことんフィーバー」。三つのコースは難易度が違い、主人公キャラやストーリーも違っている。CPUに勝てば次のステージに進めるので、エンディング目指して頑張ろう。「とことんフィーバー」は、通常のゲームオーバー条件(上までぶよが積みあがる)のほかに、制限タイムが設けられている。うまく連鎖を続ければタイムが加算されていくので、常に連鎖を心がけてぶよを消していこう。



常に入場可能な設定でぶよが出現する「とことんフィーバー」モードで盛り上げよう

要チェック! フィーバーモードで熱くなれ!

今作の最も特徴的なシステムが、この「フィーバーモード」。相手が送り込んできたおじゃまぶよを連鎖で相殺すると、画面中央のフィーバーゲージが点灯。ゲージがMAXになると「フィーバーモード」に突入! 自分のフィールドに、あらかじめ連鎖が仕込まれた状態のぶよが出現するので、制限時間があるまで消して消しまくろう! なお、「とことんフィーバー」モードは、常にこの状態だ。



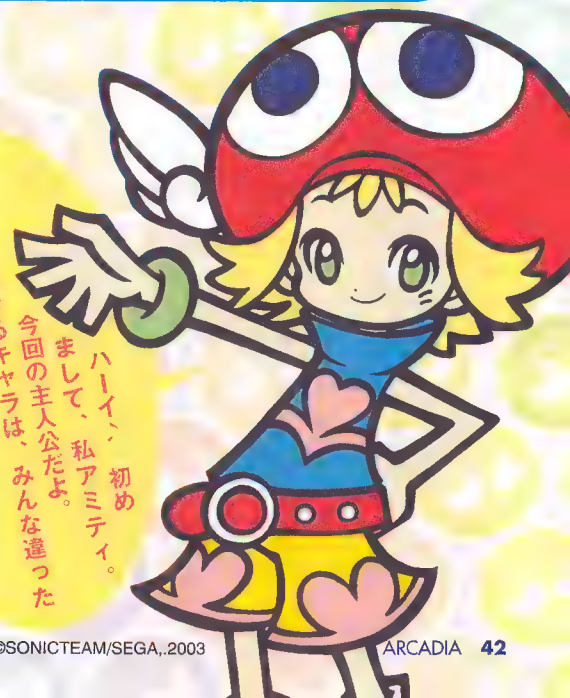
相手が送り込んできたおじゃまぶよを連鎖で相殺すると、フィーバーモードに突入。常にくる「連鎖のタネ」を消滅して、制限時間内に連鎖を作り続けよう



フィーバーで大連鎖!!

対戦で使用できるキャラは、攻撃パターンを持つもの、いろんなキャラで対戦を楽しんでみてね!

ハイ、初めまして、私アミティ。今回の主人公だよ。みんな違った



特殊効果で勝利化つかあ！

KOLLOU

ころん



ころん

■メーカー：サイバーフロント/タイニー
■ジャンル：パズル
■操作方法：4方向レバー+3ボタン
■発売日：2003年11月14日（稼働中）
■使用基板：G NET

©2003 CYBERFRONT all rights reserved

powered by MAGICPOT 2003 characters designed by MISUMI REIKO 2003

今回は長生きするためのコツ、同時に大量のブロックを消すポイントを紹介しよう。そして、大量に消すことに慣れたら、「ふたたび対戦」のみのド派手な特殊効果、巨大ブロックやカーソル巨大化で大暴れしよう！

ころんの基本をおさらい



ナナメは消えない！

レバーでカーソルを操作して、ボタンでカーソル内のブロックを回転させる。同じ色のブロックを縦でも横でもいいので、4個以上を並べると消える。ブロックが上まで到達した状態で、さらに上へ押し出されるとミスになる。

Text：関屋

実践!!

簡単2連鎖

仕込み1

すぐに実践できる2連鎖の作り方を紹介しよう。まず、仕込みとしてブロック三つを縦に並べる。

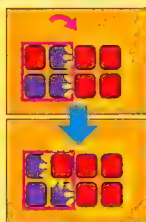
仕込み2

三つ並んだ赤の真下に違う色（紫）を挟み、その下にまた赤を配置。紫を消すと連鎖するのは一目瞭然。

そして消す!!

紫を消すときの注意として、三つ繋がった赤に、誤って赤を隣接させないこと。これが消えたら意味がないぞ！

ブロック連鎖消しのススメ



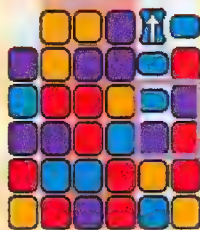
ブロックを消すと、完全に消えるまでに一定の受け付け時間がある。この時間内で、さらに同色ブロックを隣接させると一緒に消える。大量の追加消しを実行するポイントは、事前にその周辺の同色ブロックを集めて、運びやすくしておくことだ。

○上手な例



紫の矢印ブロックのように、ブロックが多い方向に矢印を回転させて、有効活用する!!

×ダメな例



青の矢印ブロックのように、ブロックが少ない方向に矢印を向けて消しても意味が無い!!

超

消した方へ

まじつくブロックの上手な消し方

本作では一度にたくさんブロックを消した方が何かと良いことが多い。その方法はいくつかあるが、中でも簡単にブロックを消せる追加消しをオススメする。また、追加消しを使い大量のブロックを消すと、せり上がりの時間を稼げるほか、対戦モードでは相手を邪魔する特殊効果の威力アップにも繋がるので、ぜひマスターしてもらいたい。

色ブロックを連鎖で消すと、まじつくブロックが出現する。中でも2連鎖で出現する矢印ブロックは、矢印の方向にあるブロック一列すべてを同色に変えるというスグレモノ。左に2連鎖を簡単に作る方法を紹介したので、矢印ブロックの大量生産は案にできるはずだ。あとはその効果をうまく活用できれば、必ず延命できるだろう。

これじゃブロックが回転しません

青で巨大ブロックが降り注ぎ、赤でカーソルが巨大化するコンボ。ブロックが回転しない!?と慌てる前に、画面に注目。巨大ブロックは完全にカーソルに入った状態なら回すことが可能だ。

特殊効果を発動させたら、その効果が継続している間に別の色を大量に消そう。異なる色を立て続けに消せば、異なる特殊効果を複合で発動させることが可能だ。ここではオススメのコンボとその対策を紹介する。これで対戦相手をギャフンと言わせることができるぞ！

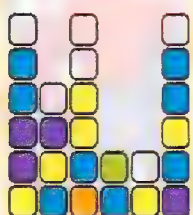
特殊効果を発動させたら、その効果が継続している間に別の色を大量に消そう。異なる色を立て続けに消せば、異なる特殊効果を複合で発動させることが可能だ。ここではオススメのコンボとその対策を紹介する。これで対戦相手をギャフンと言わせることができるぞ！

1Pプレイとの違いを覚えよう「ふたたび対戦」

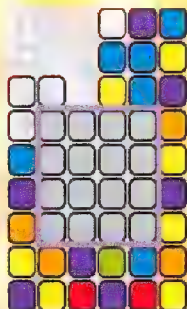
対戦モード「ふたたび対戦」には、特殊効果のシステムがある。これはブロックを大量に消すことで、相手フィールドにさまざまな特殊効果が発動するというもの。特殊効果は6種類あって、その効果は消したブロックの色によって異なり、消したブロックの数が多いほど威力が大きい。

対戦のポイント

透明ブロック



ブロックを約5〜7個同時に消すだけだと、相手側に透明ブロックが出現。これは、隣接した色ブロックを消したとき、同じ色になって消えてしまいがち。相手のチャンスになるので注意しよう！



これじゃまったく見えません

巨大化したカーソル内の色が見えなくなる、困ったコンボ。記憶力に頼って回すのだが、カーソルサイズが最大6×6マスになったら、折りながら動いて回した方が消える可能性が高いかも!?

色	特殊効果	効果の内容
青	巨大ブロック	相手フィールドに4マス分が1つとなったブロックが降り注ぐ。
赤	カーソル拡大	相手のカーソルが拡大する。
黄	灰色カーソル	相手のカーソル内のブロックが、すべて灰色に見える。
紫	ブロック合体	相手フィールドで同色が2個以上並んでいるブロックを合体させる。
黄	ブロック隠し	相手フィールドの下方が、目隠しされる。
緑	逆転操作	相手の操作（方向操作の上下と左右、回転操作の右と左）が逆転する。

スロット要素下、落ちゲーの新境地!



花火玉ブロックをそろえて、同色のドンちゃんで起爆しよう!

同色の火種ブロックと花火ブロックが上下左右に隣り合うとお互いが爆発して消えるしくみ。花火大会モード、対戦モードでは対戦相手のフィールド上部までブロックを到達させれば勝利。逆に自陣の危険地帯までブロックがせり上がると、ゲームオーバーだ。



同色の花火ブロックと火種ブロックがくっつくと爆発!

花火ブロック

火種ブロック



「ドンちゃん」、「葉月ちゃん」が登場する予告は「大当たり」を狙いやすくなるチャンス! 目押しに命をかけよう!

画面下にキャラクターが登場し予告を見ると、大当たりを狙いやすくなる。大当たりのボーナスゲームは、画面下のブロックをすべて消すことができる一発逆転の大チャンスなのだ!

大当たり



リールの目押しで一発逆転一か八かのギャンブル性が病みつきに!

本作の特徴は、画面上部のリール。これをパチスロのように「ボン、ボン」と止めることで、好きなブロックを作ることができる。「七・七・七」のように、同じ絵柄をそろえれば、大当たりなどのさまざまなボーナスが発動するぞ! パチスロファンも楽しめる、痛快パチスロバズルゲームだ。

操作方法



レバー (左右と下の3方向) + 3ボタン (リールのストップ)

3ボタンは画面上部の三つのリールに対応し、ボタンを押してストップさせるとリールの絵柄と同じブロックが選択される。その後、レバーでブロック発射台を左右に移動し、レバー下に入力してブロックを落とそう。



左リール 中リール 右リール



花火大会モード(ストーリー)は日本全国の各地で花火勝負をするモード。花火をたくさん打ち上げて、相手のフィールドにオジャマブロックを送ろう!



©2003 ARUZE CORP. All Rights Reserved.

大人気のバズスロ「花火百景」などに登場したキャラクター、ドンちゃんたちがバズルゲームになった。「ドンちゃんバズル 花火でドン!」は、落ち物パズルに「スロット」というギャンブル性を加えた斬新なタイトル。真冬の夜空を、三尺玉で飾ろうよ!

ドンちゃんバズル 花火でドン!

- メーカー: アルゼ
- ジャンル: パズルゲーム
- 操作方法: 1レバー+3ボタン
- 発売日: 2003年12月予定
- 使用基板: アレック64

Text 福田 柊太郎



SHAFTはとにかく怖い!

SHAFTはレバーのみでプレイ

「SHAFT」は、画面が下へ下へと強制スクロールする。アレックをレバーで左右移動させて飛び降りていこう。ストーリーモードでは、最下層に到達するとクリア。トゲに触れたり、高所から飛び降りると体力が減少していき、体力がゼロになるか画面外に落ちるとゲームオーバーだ。



地下へ地下へハザードを降ろしていくシンプルながらゲームシステム、伝説の冒険家スベニーカンの主人公を超えるか?

飛び降り移動アイテムも豊富!



落下速度ダウン ライフ回復(大)
動きが遅くなる 無敵になる 動きが止まる

ALECK BORDON ADVENTURE



©2003 ARUZE CORP. All Rights Reserved.

PCの大人気アクションゲームが、アーケードゲームに移植された。本作は、ボタン操作一つで上を目指す「TOWER」と、レバーだけで降り続けるゲームの「SHAFT」が収録されている。シンプルだが奥が深いゲーム性に、タワースhaftの両者が集まる!

ALECK BORDON ADVENTURE TOWER & SHAFT

- メーカー: アルゼ
- ジャンル: アクションゲーム
- 操作方法: タワーは1ボタンのみ、シャフトは1レバーのみ
- 発売日: 2003年11月予定
- 使用基板: アレック64



両ゲーム共通の羽アイテムは、いわゆる1UPだ……。

モード説明

「TOWER」と「SHAFT」は、それぞれストーリーモードとエンタレスモードを選択できる。ストーリーモードは、三つのエピソード(難易度)から一つを選び、クリアしていくモード。エンタレスモードは、失敗するまでゲームを続けられるお得なモードだ。

TOWERはボタンのみでプレイ

「TOWER」は、自動的に歩き続けるアレックをボタンで上へ登らせていくゲーム。ボタンを押した長さでジャンプ力が増減するので、ジャンプ力を調節して跳び上がっていこう。ストーリーモードでは、最上階に到達すればクリアとなる。床の無い画面下に落ちてしまうとゲームオーバーになる。



画面の左右にあるゲージがジャンプ力調節ゲージ。ボタンを押したゲージが溜まれば溜まるほど、高く力強いジャンプができる。

お助けアイテムも多数登場!



移動速度ダウン 移動速度アップ
ジャンプ力アップ ジャンプ力ダウン ゲージMAXを押せばなしでキープ

TOWERはとにかく怖い!

アルゼ広報 葉月におまかせ:アルゼ広報代理の葉月です。よろしくね☆ 「ドンちゃんバズル」は「目押し」が上手い人が有利かもしれないけど、実際のパチスロと同じくリールがスレる時もあるので、「目押し」だけでは勝ち進んでいけないわよ。「タワー&シャフト」を始めて遊ぶときは、レバーで動かすだけの簡単操作な「SHAFT」がオススメ。ハイスコアを出したら、アルカディアに申請してね!

WEEKLY **ファミ通** 12/12号 好評発売中
 特別定価 350円

SDガンダムGジェネレーションアドバンス
 鬼武者 無頼伝
 ポケモンコロシウム
 スライムもりもりドラゴンクエスト
 衝撃のしっぽ団ノボ
 ワイルドアームズ
 小冊子 TILK-コードZ

徹底攻略
 12/19号は、12月5日(金)発売!

© 2003 SUSUMU MATSUHITA

巻頭 特集 お待たせ! ついに大公開!! 16ページ
ファイナルファンタジーXII

ふたりの正体は?
 詳細は本誌を!!

Ashe Vaan
 新作情報
 東京龐人学園外法帖血風録
 九龍妖魔学園紀 ほか

イチオシ攻略
 新世紀エヴァンゲリオン2
 みんなのGO!E4
 SILENNサイレン
 シェドウワイルドアビス

ファミ通 Ps2!
 12月12日号 好評発売中 特別定価 550円

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
 Title Design by Yoshitaka Amano.

ファミ通 キューブ 1月号
 絶対発売中!! 特別定価 590円

特別付録
 マリオカート ダブルダッシュ!!
 マリオパーティ5
 2大攻略別冊 &
 ポケモンコロシウム
 シートマグネットパズル

12000円以上 10000円以上 5000円以上 2000円以上
 10000円以上 10000円以上 10000円以上 10000円以上

ファミ通 Xbox 日本て唯一のXbox専門誌
 1月号は 特別定価 650円 毎月30日発売

豪華3大付録が付いてくる
 製品版 Xbox Music Mixer
 Xbox最新映像集DVDビデオ
 0・T・O・G I ~百鬼討伐録~ など
 ゲーム紹介から特集記事まで 誌面も充実!

2004年1月号 好評発売中!!

ファミ通 Wave! 1月号
 真・三國無双3 猛将伝!

Xboxが放つ MMORPGの大革命
TRUE FANTASY LIVE ONLINE
 気になる最新ゲームから攻略まで、オモシロ映像盛りだくさん!
 バイオハザード アウトブレイク / グランツーリスモ4
 キャッツルヴァニア / Kunoichi・忍 / ブレイクダウン

全国書店にて絶賛発売中! DVD VIDEO

© 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. © 2003 KOEI Co., Ltd.

ファミ通 ゲームボーイアドバンス
 新約 聖剣伝説 解体真書

好評発売中、A5判、本体1600円

最新版のコンテンツのめぐりあい宇宙
 コンパイル・イマイト
 ドラック オン ドラクーン
 パーフェクトナイト
 マリオカート ファミリーリレーアー
 パーフェクトナイト

ファミ通 <http://www.altierbrain.co.jp/koukyaku/>

『ハイパーストII』アーケード版発売決定!

http://www.capcom.co.jp/hyper_sf2/

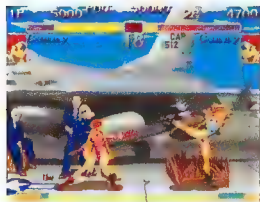
先月このコーナーでストリートファイターシリーズ生誕15周年の記念作品となるプレイステーション 2専用ソフト『ハイパーストリートファイターⅡX 〜アニーバーサリー エディション〜』（以下ハイパーストⅡ）が、12月18日に発売されるとお伝えしたが、何とアーケードでも発売されることが決定した！



初代「ストII」ザンギエフで「スパIX」ダルシムと対決。このキツさをゲーセンで体感せよ！

歴代の『ストII』シリーズの要素と、キャラクターを楽しめてしまう『ハイパーストII』が、プレイステーション 2専用ソフトとして発表され、特に「ストII」世代のアーケードゲーマーは、「どうしてアーケードでは出ないのか?」と思ったことだろうが、これで一安心!

初代『ストⅡ』でダルシムやガイルを使ってザンギエフをいじめていた人、『ストⅡ』でベガを使って対戦相手を固め続けた人、『ストⅡ』ターボのスピードの速さに驚いた人、『スーパーストⅡ』でキャミィにハマった人、『ストⅡX』でスーパーコンボのカッコ良さにほれた人、すべての世代のプレイヤーがゲームセンターで一堂に会し、対戦できる時代が来るのだ!



あなたをゲーセンのとりこにしたキャラが戻ってくる。昔以上に対戦で盛り上がるしか！

※画面写真は、プレイステーション 2版のものです。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

現在判明している情報は……

- 今冬発売予定
- 基板は、CP-SYSTEM2
- プレイステーション 2版のアーケードモードそのまま
- プレイステーション 2版にある家庭用向けのモードは削られる

今回、基板は『ヴァンパイアセイヴァー』や、『ストリートファイターZERO』などの名作2D格闘ゲームで活躍した「CP-SYSTEM2」。ものすごく普及した基板だし、出回りも期待できそう。さらなる続報を待て!

PRESENT

Event

セガプライベートショーリポート!

11月13～14日にかけ、セガのプライベートショーが開催された。今回も気になる作品が出展されていたのでピックアップしてご紹介しよう。

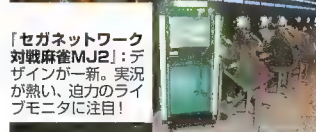
今回、一番の注目作は、SEGA-AM2が映像発表した『Quest of D』だ。完全新作で、いわゆるハイファンタジーの世界を舞台にしたゲーム。キーワードとしてネットワーク、ダンジョン、アイテム、モンスターが挙げられたものの、どんなゲームになるのかは謎のままだ。今後、続報が入り次第お伝えしていくぞ。

次に、『セガネットワーク対戦麻雀MJ2』。前作より好評の麻雀牌をかたどったコンパネに、より細かな指示を可能にしたタッチパネルを加えることで、操作性の向上に成功。また、新規にコンパクトな専用筐体になり、より自由度の高い設置環境を可能にしている。

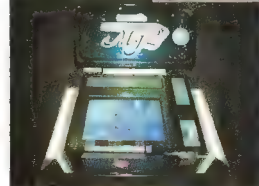
そのほか、『頭文字D ARCADE STAGE Ver.3』と『Ollie King』の実機が出展。『頭文字D Ver.3』の詳細は、P40～41の記事をご覧ください。



「オーリーキング」筐体は、こちらにも実機で出展。体感ゲームでありながら筐体はコンパクト。店舗内通信対戦にも対応している。



「セガネットワーク
対戦麻雀MJ2」：デ
ザインが一新。実況
が熱い、迫力のライ
ブモニタに注目！



©SEGA-AM2/SEGA.2002.2003 ©SEGA/AMUSEMENT VISION.2003

Event

「F-ZERO CLIMAX」&「ムシキング1DAYトーナメント」レポート！

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

11月8日から9日にかけて、東京ジョイポリスにて「F-ZERO CLIMAX」と「甲虫王者ムシキング 1DAYトーナメント」が開催された。

8日に開催されたイベント「F-ZERO CLIMAX」では、アニメ「F-ZERO ファルコン伝説」で“ルーシー”役を演じる声優、水樹奈々さんのトークライブと水樹さんを交えてのゲーム大会などが催され、会場は大会前にも関わらず大盛況!

その後、舞台を3F特設ステージに移して『F-ZERO AX』大会を開始！ 32人の強者が集い、激突！ 決勝戦は、JBクリスタル氏と、JOKER氏で争われ、「世界最速」の栄冠は決勝まで圧倒的な強さで上がってきたJOKER氏が手に入れた。

このほかにも、同イベントではGC版『F-ZERO GX』

のスペシャルパーツのダウンロード、そしてGBA版『F-ZERO ファルコン伝説』の体験会なども実施。まさに『F-ZERO』尽くしの日だった。

一方、9日に開催された「甲虫王者ムシキング1DAY」トーナメントは参加した15名の子供たちが、自慢のカードでハイレベルな試合を展開。決勝戦は、みむらまさし君とうえのこうさ君で争われ、第1、2ラウンドはお互いに一本ずつ取り、接戦となったが、2ラウンド目を有利に進めた、みむらまさし君が3ラウンド目を快勝し見事に優勝を決めた！



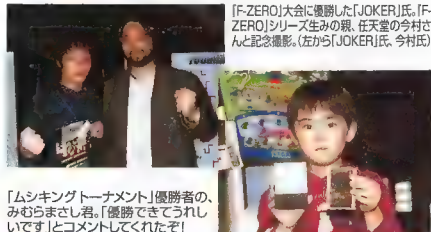
声優の水樹大知は、大会の大鑑印

東京ジョイポリスでは、12月中、毎週日曜



声優の水樹奈々さんの
トークライブ&ゲーム
大会は大盛況!!

日に『ムシキング』大会を開催予定。詳しい期間は上記URLまで。この機会に親子そろって参加してみよう!



「F-ZERO」大会に優勝した「JOKER」氏。「F-ZERO」シリーズ生みの親、任天堂の今村さんと記念撮影。(左から「JOKER」氏、今村氏)

「ムシキングトーナメント」優勝者の、みむらまさし君。「優勝できてうれしいです」とコメントしてくれたぞ!

セガ様より「F-ZERO」エントリーカード（エルドラスターター）の9名6分と甲斐田さん、松本さんのグッズをいただきました。詳しい応募方法は「F-ZERO」の5月31日31日エントリーを見てください。

ゲーセン横丁 出張かわら版

ケイブ携帯サイト「The シューティング ゲーセン横丁」最新情報!

店長と仮面の新アプリ最速レビュー! 今回の新作:くわんげ

アルカデ仮面(以下仮面):さてさて、今回は、和風ホラーSTGの傑作「くわんげ」の移植ということで……ん? なんか顔青くないスか?

ゲー横店長(以下店長):……いやあ、今回は不眠不休で気合いを入れて作りましたから。そりゃもう、取りつかれたかのように。

仮面:今回「は」って……ま、まあその成果でしょうね! 怪しくも美しい原作の雰囲気、完全に再現されてます。マジできれいです!!

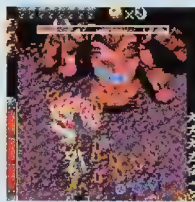
店長:全編こだわって作っておりますが、3面の猫蜘蛛の足周りなど、「動き」には特に確込めました。ええ、取りつかれたかのように。

仮面:……? ざ、ザコキャラも人や妖怪を問わず、非常に細かく描き込まれてますしね!

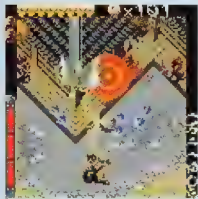
店長:ええ、そりゃもう槍兵一人に関しても、取りつかれたかのように……(ゆらあり)。

仮面:……てっ、店長……ッ?!

レビュー得点: 四億六千万壺姫(多)



見よ、このアプリとは思えないクオリティ! これならオリジナルファンから新規ユーザーまで納得するはず!!



前編の配信はボーダフォンで12月中旬、iモードで1月の予定! 巨鬼夜行を乗り崩され、式神使いの死する定めを解放せよ!

「サタデーナイト・フィーバロン」終了間近!

土曜の夜はスコア登録にコイン不要! との衝撃仕様で開催中の、『フィーバロン』TA大会。最終期限が迫りつつある中、参戦中のアルカデ仮面から攻略メモを入手! 今から始める人は参考にしてくれ!



12月13日29時、その最終期限までまだ時間はある! 今からでも王座は狙えるぞ!!

- ①機体はCタイプの4速がとにかくオススメ!!
- ②敵の得点はボスも含めて、すべて「1×捕虜数」点!
- ③ボムで倒すと敵は捕虜を出さない! 多用は禁物。
- ④特定多数の場所を、通り過ぎると出現する謎の棒。これぞ勝利の鍵だ!!

Ez-web版稼働! 新作にも要注目!!

12月からついに、ゲーセン横丁がEZアプリで堂々出店! 12月中には早速「魚ボコ(通常版)」や『怒首領蜂』などの人気アプリが配信されるので、EZアプリユーザーは早速チェックだ!!(一部機種では対応していない場合があります)

また、既存機種版でも新作は続々登場! iモードでは現在配信中の「エスピンボール」に続き、12月に『忍者くん 阿修羅の章』がついに登場! ボーダフォン版では12月上旬に「魚ボコ2 今度は対戦ニャ!」が登場し、しかもiモード筐体とボーダフォン筐体でも、対戦が可能になるとのこと!! これを利用した、初の両機種合同企画も進行中とか……? 土日の方にはアルカデ仮面も出展するらしい対戦「魚ボコ」に、君も参戦してみないか!?

ケイブ質問コーナー Q&A 超豪華

今回の質問コーナーは、『くわんげ』の取材中に見せた店長の不審な様子が気になりなので、急ぎよ、原作開発の関係者のプログラマーIKD氏とデザイナーW氏に、開発当時の話を聞いてみました。

IKD氏:おれいとか? してないよねえ。やんぎやだめ? でもみんな無事だよ。

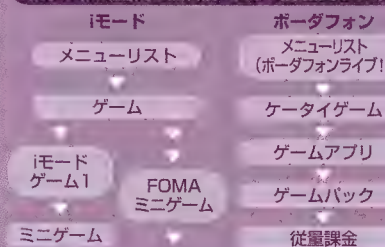
W氏:だれか事故ったりしましたっけ?

IKD氏:……。別に……ないな。

……あの～、オカルト系ゲームを作るときは、お払いとかしないとヤバイんじゃない? そして今回、店長からその開発部署の現在を映した写真が届きましたが、呪怨の飛び火が怖いので掲載不可!! 見たい人はゲー横をチェックしてください! あ、あとケイブへの質問は随時募集中ですよーッ!!(逃)

ゲーセン横丁の歩きかた

今月のパスワード: OKIALONJMSA
「横丁かわら版」内で無料着メロが!! (非会員もOK)



The シューティング ゲーセン横丁

- iモード 月額固定 税別300円
- ボーダフォン 月額固定 税別300円 または従量制 単価150～200円でダウンロード可能

©1999 CAVE CO.,LTD. ©2003 CAVE CO.,LTD.
©1999 ATLUS/CAVE ©2003 CAVE CO.,LTD.,

てあたりしだいゲームリスト

11月18日時点

●2003年11月発売予定のタイトル			WARTRAN TROOPERS (2004年1月予定)			コナミ/コナミマーケティング ガンシューティング		
PSYVARIAN 2 THE WILL TO FABRICATE (11月上旬予定)	サクセス・スコネック / タイトー	シューティング	BATTLEMARINE ARCADE (2004年3月予定)	アルゼ	アクション			
ALECKBORDON ADVENTURE TOWER&SHAFT (11月中旬予定)	アルゼ	アクション	FORCE FIVE (2004年春予定)	サミー	3D対戦格闘			
ESPGALUDA (11月中旬予定)	ケイブ	縦スクロールシューティング	Hi☆Palパラダイス2～温泉へ行こうよ!～(2004年春予定)	アルゼ	麻雀			
ぶよぶよフィーバー (2003年11月下旬予定)	ゾニックチーム 他	落ちモノパズル	セガネットワーク対戦麻雀MJ2 (2004年予定)	SEGA-AM2 / セガ	通信対戦麻雀			
●2003年12月発売予定のタイトル			サイクラフトクラブカートVer. (発売未定)			セガ レース		
新・三国戦記 七皇転生 (2003年12月中旬予定)	IGS / サミー	アクション	Damu Deva (発売未定)	アーケシステムワークス	シューティング			
GUILTY GEAR 闘 (2003年12月中旬予定)	アーケシステムワークス / サミー	2D対戦格闘	とれとれ! 毒司 (発売未定)	サミー	パズル			
ドンちゃんバズル 花火でドン! (2003年12月予定)	アルゼ	パズル	NFL Classic Football (発売未定)	ナムコ	アメフト			
ee'MALL 2nd avenue (2003年12月予定)	コナミ/コナミマーケティング	パズル/シューティング	龍車(ロンファ)麻雀 (発売未定)	ナムコ	麻雀			
SPACEINVASERS / QIX (仮称) (2003年12月予定)	タイトー	シューティング / アクション	Quest of D (発売未定)	SEGA-AM2 / セガ	ジャンル未定			
Dragon Chronicle (2003年12月予定)	ナムコ	カード						
●2003年内、もしくは2004年1月以降発売予定のタイトル (未定含む)								
HYPER STREET FIGHTER II The Anniversary Edition (発表予定)	カプコン	2D対戦格闘						

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!

1位 サムライスピリッツゼロ



今月の初登場第1位は、7年ぶりのシリーズ最新作となる『サムライスピリッツゼロ』。開発元が変わったとはいえ、ゲーム自体は、前作『天草降臨』のテイストを残している。かつての人気を呼び込めるか期待したいところ。

メーカー 悠紀エンタープライズ/SNKプレイモア
ポイント 219.2

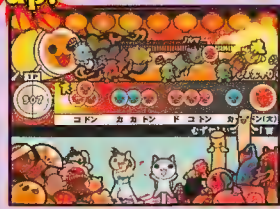
順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	サムライスピリッツゼロ<悠紀エンタープライズ/SNKプレイモア>	219.2
2	機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズ<発売元:バンプレスト 開発元/販売:カプコン>	188.1
3	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS<SNKプレイモア>	158.4
4	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL<アーケシステムウース/サミー>	139.5
5	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B<SEGA-AM2/セガ>	90.8
6	激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球<セガワウ/セガ>	78.6
7	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003<コナミ/コナミマーケティング>	70.5
8	Power Smash 2<ヒットメーカー/セガ>	65.1
9	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元:バンプレスト/開発・販売:カプコン>	61.1
10	TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アキラ/彩京>	51.6
11	究 野性の闘牌-山城麻雀編<蓮/タイト>	50.3
12	THE KING OF FIGHTERS 2002<イオリス/SNKプレイモア・サンアミュージメント>	47.6
13	上海 万里の長城<サンソフト・サクセス/テクモ>	46.2
14	VIRTUA STRIKER 2002<アミュージメントヴィジョン/セガ>	42.2
15	天地を喰らうII<カプコン>	41.1
16	熱チュー! プロ野球2002<ナムコ>	40.8
17	怒首領蜂大往生<ケイブ/AMI>	39.5
18	VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire<カプコン>	38.6
19	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001<カプコン>	38.1
19	STREET FIGHTER ZERO2<カプコン>	38.1

※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。

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!

5位 太鼓の達人5



初登場第5位は『太鼓の達人5』。あっとい間にシリーズ5作目だが、なじみやすい基本操作ということもあり、どの店舗でも大人気。今回も難易度に関するモード設定に一工夫があり、追加された新曲と併せて人気が出そうだ。

メーカー ナムコ
ポイント 113.9

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.<コナミ/コナミマーケティング>	168.5
2	drummania9thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	137.7
3	頭文字D Arcade Stage Ver.2<セガ・ロッソ/セガ>	132.1
4	アヴァロンの鍵<ヒットメーカー/セガ>	115.3
5	太鼓の達人5<ナムコ>	113.9
6	pop'n music 10<コナミ/コナミマーケティング>	112.5
7	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003<ヒットメーカー/セガ>	111.5
8	GUITARFREAKS 10thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	80.3
9	BATTLE GEAR 3<タイト>	66.4
10	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー/セガ>	65.1
11	セガ四人打ち麻雀MJ<SEGA-AM2/セガ>	63.6
12	THE HOUSE OF THE DEAD III<セガワウ/セガ>	56.6
13	TIME CRISIS 3<ナムコ>	54.4
14	WORLD COMBAT<コナミ/コナミマーケティング>	48.2
15	QUIZ MAGIC ACADEMY<コナミ/コナミマーケティング>	41.2
16	beatmania II DX 9th style<コナミ/コナミマーケティング>	40.1
17	三味線ブラザーズ<カトウ製作所/コナミマーケティング>	39.7
18	DanceDanceRevolution EXTREME<コナミ/コナミマーケティング>	38.2
19	VIRTUA COP 3<SEGA-AM2/セガ>	38
19	TIME CRISIS II<ナムコ>	38

※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。

協力店舗一覧

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
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
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1~3F ☎03-3200-0884
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
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル1~4F ☎0426-48-1288
アミュージメントスペースV1可部店	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8 ☎082-814-6116
アミュージメントスペースV1廿日市店	広島県廿日市市本町4-2-3 ☎0829-34-3311
セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F ☎054-252-3591

セガワールド生楽

スガイ北24	三重県四日市市生楽町宇川原崎299-1 ☎0593-32-9988
プレジィイカム常陸大宮店	北海道札幌市北区北23条西4丁目2-39 ☎011-757-8540
ゲームセンター B-1	茨城県那珂郡大宮町石沢字堀内1818 ☎0295-52-4444
大久保アルファステーション	千葉県柏市旭町1-1-16 B1 ☎0471-44-5597
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
チャレンジー進手門店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内 ☎03-3352-1637
ミルカル加納店	大阪府茨木市西安威1丁目5-21 ☎058-264-3130
ハイテクセガバック	和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
	広島県広島市南区松原町5-15 ☎082-262-3335

ゲーム以外で興味のある趣味は何ですか？

今月の月替わりアンケートは、ゲーム以外で興味のある趣味は何ですか？というものだ。読者であればゲームファンだとは思いますが、それ以外の趣味を持っている人も多いだろう。今回はそのあたりを調査してみた。

まず、最も多かった趣味が「読書」。面白みに欠ける結果だが、実際にはマンガや雑誌などが中心のようだ。月々の出費も1,000円~2,000円程度と手ごろ。第二位がスポーツ。これは自分でプレイする部分と、観戦に分けられると思う。しかし、出費金額の中心

が1,000円以下とのことなので、大半は自分でプレイするためのコート(グラウンド)レンタル料金などだろう。中心層も16歳と若い。それ以下は「音楽鑑賞」を始めとしておなじみのモノばかりであった。

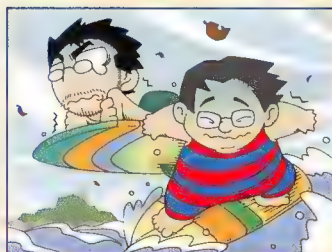
そして、何よりも興味深いのは年齢別の傾向だ。30歳以上の最も多い趣味は「映画鑑賞」。それに対して13歳~15歳は、「イラスト(同人誌活動など)」だそうだ。果たして、履歴書などの趣味・特技の欄に「同人誌」と普通にかかれる時代が来るのだろうか。

ゲーム以外の趣味ランキング

順位	趣味の内訳	趣味で一月にかけられる金額の傾向	年齢別の傾向
		A B C D E F G H	a b c d e f g h i
1	読書(漫画・小説・雑誌など)	4 24 16 10 7 3 0 0 64	1 5 5 4 9 12 8 6 7 7 64
2	スポーツ(サッカー・バスケットボールなど)	9 4 4 2 2 2 2 0 25	0 1 6 2 5 0 2 5 3 1 25
3	音楽鑑賞(CD・ライブなど)	0 4 8 4 3 0 1 0 20	0 2 2 1 2 4 2 5 2 0 20
4	イラスト(同人誌活動など)	5 4 3 2 2 0 1 0 17	1 6 0 2 1 3 1 1 2 0 17
5	インターネット(パソコン・携帯電話など)	2 2 7 3 2 0 0 0 16	0 3 2 0 2 2 2 3 1 1 16
6	飲食(お酒・お菓子など)	1 2 4 1 1 0 0 0 9	0 0 0 1 2 1 0 3 1 1 9
6	映画鑑賞(映画館・レンタルビデオなど)	0 3 3 2 1 0 0 0 9	0 0 0 0 1 2 1 2 0 3 9
8	模型製作(プラモデル・フィギュアなど)	0 3 2 2 1 0 0 0 8	0 2 0 0 0 1 1 2 1 1 8
9	セルDVD(アニメなど)	0 0 0 0 3 0 2 2 7	0 0 1 0 0 1 2 0 2 1 7
10	カードゲーム	1 1 0 3 1 0 0 0 6	0 2 0 0 0 3 1 0 0 0 6

A.....1000円以下 E.....6001~10000円 a.....18歳以下 f.....19~20歳 i.....26~29歳
B.....1001~2000円 F.....10001~20000円 b.....13~15歳 g.....21~22歳 j.....30才以上
C.....2001~4000円 G.....20001~30000円 c.....16歳 h.....23~25歳
D.....4001~6000円 H.....30001円以上 d.....17歳

今回の取材地
神奈川県
小田急江ノ島線



ゲマブ首都圏捜索隊の塚原隊員と岩下隊員が江ノ島周辺地域を大爆進する!

ゲームセンターマップ

今回は「小田急江ノ島線のゲームセンター」第二弾! 取材地は大和～片瀬江ノ島区間だ。どのお店も女性や家族連れでも楽しめる、遊びやすい空間を演出していたぞ。

※記事中のデータは、取材を行なった10月下旬の内容によるものです。

イラスト: 斉藤コーキ

湘南台ゲーマーの聖地

ゲームビットイン湘南台店



●神奈川県藤沢市湘南台2-7-9
ナリタビル1F
☎0466-43-7443
●営業時間: 10:00～23:30

格ゲーの対戦が中心で、夕方は「サムスピゼロ」で白熱の真剣勝負が繰り広げられている。メダルゲーム「GI クラシックウィンスEX」にも人だかりができ、盛り上がりつつある。

当店は幅広い層のお客さまにご来店いただいております。メダルゲームコーナーは遊びやすいよう、努めております。音ゲーのほか、「サムスピゼロ」も人気で「ストⅢ3rd」の対戦台も好評稼働中です! 皆さまのご来店をお待ちしています。



人気ゲームランキング

- 1st ドラムマニア9thMIX
- 2nd ポップンミュージック 10
- 3rd 麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.
- 4th ギターフリークス10thMIX
- 5th サムライスピリッツゼロ

強者が集まる時間
16:00～21:00

遊びきれないほどのレジャー施設が満載! 大和レジャースポーツプラザ ビッグ・バン



●神奈川県大和市大和東2-4-3
☎046-263-7214
●営業時間: 11:00～23:50

本格的なカートのサーキットをはじめ、バッティングセンターやビリヤード、そしてカラオケなど、さまざまな遊びが満載! ゲームコーナーはレトロゲームの穴場的存在だ。

大和駅北口を出て線路沿いに歩けばすぐ! バッティングセンター内にあるゲームコーナーは、体感ゲームがメインです。バンチングゲームやエアホッケー、「UFOキャッチャー」はもちろん「カプリチオスピン」がオススメ。



人気ゲームランキング

- 1st ハードバンチャー はじめの一步
- 2nd 獣王
- 3rd ハイパーエアホッケー
- 4th バトルギア3
- 5th カプリチオスピン

強者が集まる時間
21:00～閉店



<http://www.big-bang.co.jp/bigbang.htm>

湘南でプライズを取りたいならココ!

セガワールド湘南



●神奈川県藤沢市鵠沼海岸1-3-16
☎0466-35-6991
●営業時間: 11:00～24:00
休日: 10:00～24:00

レストラン「ディーズ」と隣接している大型店。駐車場が完備されており、家族連れでも気軽に遊びに行けるのがうれしい。プライズマシンと景品の充実ぶりには目を見張る。

「くまのプーさん」をはじめ、ディズニー景品を各種取りそろえ、初心者の方でも取りやすい設定にしています。また、気軽に置き直していただくサービスなど、プライズコーナーに力を入れています。欲しい景品がありましたら当店でプレイしてみれば?



人気ゲームランキング

- 1st ソウルサーファー
- 2nd UFOキャッチャー21
- 3rd マリーンフィッシング
- 4th ピンゴパーティースブラッシュ
- 5th スウィートランド4

強者が集まる時間
19:00～22:00

海とゲームが一度に楽しめる

ムー大陸江ノ島店



●神奈川県藤沢市片瀬海岸2-17-27
☎0466-29-3534
●営業時間: 11:00～24:00

2Fはメダルゲームフロアになっており、海を眺めながら一服できる休憩所もあり、ちょっぴりアダルトな雰囲気だ。なんと海水浴シーズンは、水着での来店もOKとのこと!

江ノ島の海が一望できる店内は、ゆったりと景色を見ながら心が癒せる和み系の店舗です。人気のメダルゲーム、プライズゲームを中心に、子供から大人まで楽しめる店作りを心掛けています。ぜひご来店ください。



人気ゲームランキング

- 1st オーバルアリーナ
- 2nd UFOキャッチャー7
- 3rd 花鳥風月
- 4th 麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.
- 5th スターホース2002

強者が集まる時間
20:00～閉店



www.waku2doki2.com/kanagawa/enoshima.html



今回の取材は二日間に分けて行なったのだが、そのどちらラストは終焉の片瀬江ノ島。取材終了後は江ノ島の海に沈む燃えるような夕日が、小生の荒みきっていた心を癒してくれました。海とゲーセンなんて接点がないように思っていたが、湘南ゲーマーをうらやましく思う今日このごろです。まあ、野郎二人でしんみりとするもんじゃありませんな。(岩下)



格闘ゲームが盛んな店



音楽ゲームが盛んな店



シューターが来る店



メダルゲームが多い店



全般的に料金設定が安い店



レトロゲームが充実している店



プライズが充実している店



アルカディアクーバー加盟店

ビデオゲームのラインナップは豊富

ゲームインファンファン藤沢店



- 神奈川県藤沢市鶴沼石上1-3-8
- ☎0466-25-3255
- 営業時間：9:00～24:00

B1～2Fはプライズとメダルが中心で、家族連れ向きの構成だ。3Fのビデオゲームコーナーには100台にもおよぶ筐体が並び、ゲームの種類も豊富!

新たなプレイスポットとして完全リニューアル! 4フロアの遊び応え満点な店舗へ生まれ変わりました。『VF4EVO』の5on5や、『WCCF』大会を定期開催。そのほかにも多くの大会を開催しております!

人気ゲームランキング

- | | |
|-----|--|
| 1st | 機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズ |
| 2nd | WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002 |
| 3rd | バーチャファイター4 Evolution |
| 4th | ギルティギアエクセス #RELOAD |
| 5th | ストリートファイターIII 3rd STRIKE |

強者が集まる時間

18:00～23:00



約1000台の筐体が並び、ビデオゲームフロアは圧巻!

<http://www.shinyo-gr.co.jp/funfun/funfunfujisawa1.htm>

アジアナムド溢れる店内は必見!

アドアーズ藤沢店



- 神奈川県藤沢市南藤沢20-10 サンシャインタビビル1～3F
- ☎0466-50-5982
- 営業時間：10:00～23:45

プライズ&メダルコーナーの品ぞろえはピカイチ! 12月は開店から一周年となるため、さまざまなイベントや特典などを企画中だ。

10月より3Fをビデオゲームフロアとした。最新ゲームをはじめ、多数のビデオゲームをお楽しみいただけます。どんなラインナップを増やしていきますので、ぜひご来店ください!

人気ゲームランキング

- | | |
|-----|---------------|
| 1st | スターホース2002 |
| 2nd | フォーチュンオーブ 第二章 |
| 3rd | UFOキャッチャー7 |
| 4th | 花鳥風月 |
| 5th | GI ウィニングサイアー |

強者が集まる時間

16:00～18:00



メダルコーナーはとて広く、ゆったり遊べるのがうれしい!

<http://www.gamefantasia.jp/tenpo/fujisawa.html>

思わず遊びたくなるレゲーが満載!

藤沢ジョイパーク



- 神奈川県藤沢市南藤沢2-1-3 ダイヤモンドビル6F
- ☎0466-23-6422
- 営業時間：10:00～24:00

『GI リーディングサイアー』をはじめ、メダルゲームは常に大賑わい。懐かしのビデオゲームも多く、安いものは30円から遊べる。

藤沢駅南口前ダイヤモンドビル6階の当店は、多少の交通費を使っても決して損の無い価格設定です! メダルゲームや音ゲーは連日盛り上がっています。またレトロゲームも豊富です!!

人気ゲームランキング

- | | |
|-----|--|
| 1st | GI リーディングサイアー |
| 2nd | ドラマニア9thMIX |
| 3rd | ギターフリークス10thMIX |
| 4th | 機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズ |
| 5th | TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS |

強者が集まる時間

16:00～23:00



音ゲーも勢ぞろい。すべて1プレイ100円以下なのだ!!

<http://www.cityfujisawa.ne.jp/shouten/shop/g62/g62.html>

藤沢駅周辺



学生が集まる音ゲーのメッカ

スーパージョーカー



- 神奈川県藤沢市南藤沢21-14
- ☎0466-28-1105
- 営業時間：9:00～24:00

不定期ながらもよく大会が開かれる「ポップン」シリーズを中心に、音ゲーが大人気。今が旬の『Zガンダム』も1プレイ50円で8台稼働中だ。

お客さま重視をモットーに日々快適な空間作り励んでおります。最新機種はどこよりも早く・多く用意し、話題作を続々入荷しています。お客さまとスタッフ、みんなで盛り上がりましょう!

人気ゲームランキング

- | | |
|-----|--|
| 1st | WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002 |
| 2nd | ファンタジック フィーバー |
| 3rd | 機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズ |
| 4th | ポップンミュージック 10 |
| 5th | 麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連勝Ver. |

強者が集まる時間

13:00～24:00



ひな壇上には「麻雀格闘倶楽部」などメダルゲームがスリリ!

http://www.chu-oh.com/joker/index_f.html

ゆったり遊べるゲームセンター

ドラゴンロード藤沢店



- 神奈川県藤沢市藤沢556
- ☎0466-27-8996
- 営業時間：11:00～24:00

藤沢駅北口にある唯一のゲーセン。お客さんの意見を積極的に取り入れて入荷したレトロゲームや、対戦ゲームがとて盛り上がりしている。

まだまだ人気の『VF4EVO』や『ガンダムDX』をはじめ、『Zガンダム』などの対戦がぼちぼち盛り上がっています。ゆったりゆっくり……ちょっとした時間をつぶしに来てくださいね。

人気ゲームランキング

- | | |
|-----|------------------------|
| 1st | アヴァロンの鍵 |
| 2nd | サムライスピリッツゼロ |
| 3rd | 花鳥風月 |
| 4th | バーチャファイター4 Evolution |
| 5th | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX |

強者が集まる時間

20:00～閉店



大人気の『アヴァロンの鍵』をゆっくり遊びたい人はぜひ!

<http://www.cityfujisawa.ne.jp/shouten/shop/yana02/yana02.html>


江ノ島の海を眺めていると、浜辺のあちこちに自転車か捨ててあるのを発見。何でだろう……と思って辺りを見回したら、サーフボード担いでチャリに乗っている兄ちゃんを発見。浜辺にチャリを乗り捨て、海に消えていきました。オイオイ、そんな無用心に置いといたら、だれかに、盗んだバイクで走り出されちゃうんじゃない? と考えた二十六年の秋でした。(藤原)

川村 正広

生年月日：1961年11月7日
出身地：北海道札幌市
学歴：北海学園大学 工学部卒
職歴：現 株式会社CSK～現 株式会社セガ～サミー株式会社
趣味：映画鑑賞



(敬称略 2003年10月池袋サミーにて)

ARCADIA 52

魂を籠める者

第三十五回

サミー株式会社

昨年発表されたサミーのアトミスウェイブによる、本格的アーケード市場への参入。海外で先行発売されてから約1年。日本国内でもアトミスウェイブの各タイトルが市場投入されはじめた。そして、ネットワークサービス「AW-NET」と、四人同時対戦という試みを引き上げ、満を持して人気シリーズギルティギアの最新作『ギルティギア 鵬』が、今冬発売される。そのアトミスウェイブの渦中にある川村部長に今後の話を聞いた。

——まず、部長の経歴から教えてください。

川村 私が就職したのは22〜23歳のころです。当時はシステムエンジニアとして、マイコン制御のシステム、例えばリモコンなどの内部機器を作っていました。

その後、CSKに入社して、テレビ電話を開発していました。当時は画素数が少ない上、通信もすごく遅くて、ボロボロの静止画みたいな映像だったんです。でも、テレビではCGが使われた映像がどんどん放映され始めていました。当時はPC98などでCGのレンダリングをガリガリやっていました。1週間一枚ぐらいしか表示できないんですよ（笑）。そんな時代に「リアルタイムでレンダリングできるゲーム機がある」という話を聞いて「嘘だろ!？」と思いましたね。

それが、セガの『バーチャレーシング』のプロトタイプでした。当時は、シリコングラフィックスの数千円はする高価なコンピュータでも、15フレームをやっ出せるという感じなんです。しかしそのゲームは、30フレーム近く出せていたから、信じられなかったですね。だからこそ「ゲームってすごいなあ」と思いました。そうしたら鈴木裕氏が「一緒に仕事しないか?」と言ってくれたので、セガに転職したんです。

——AM2研（現SEGA-AM2）では、どんなことをしていたのですか？

川村 鈴木裕氏がモーションキャプチャーの技術を生グラフから見付けてきて「これゲームに利用できないの?」と言うんです。どうやらたあの球を手に入れるんだ? ということから悩んだぐらいですが、それは大変でした（笑）。当時はその球が一個数万円もしたんですよ。もっと安く用意できないかと、日本中の紙屋・布屋を歩き回りましたね。「赤外線だけを反射する紙とか布とかありませんか?」って（笑）。

——そんなものがあつたんですか（笑）？

川村 それがあつたんですよ（笑）。もうさっそくロールごと買いましたね。そういうアナログなことからモーションキャプチャーを始めました。

今でもセガの人たちはそうだと思いますが、とてもチャレンジングですよ。だからそういった精神をセガに教わりました。

——いつ頃までAM2研に在籍されていたのですか？

川村 『シェンムー』を発売したころまで在籍していました。シェンムー・パスポートをはじめ、ネットワークサービスをやっていた際に、携帯電話のゲームをやってみたくて思っていたんです。そうしたら偶然、「携帯電話のゲームと一緒に作らないか?」と誘ってくれた人がいたので、セガを退社することになりました。

でも、その会社でプロジェクトを立ち上げ終わってから、ぶらぶらしていたんです。そんなときに里見社長と出会ったんです。「DCをベースに、アーケードゲームを作ってるんだけど、ちょっと手伝ってみたいな?」と誘

すべてのゲームジャンルを「アトミスウェイブ」で

われたので、いざサミーに行ってみたら、手伝いなのに社員かよ!? と、まあ腹をくくりましたけどね（笑）。

——それが「アトミスウェイブ（以下AW）」を作るきっかけに？

川村 いえ。僕が入社した当時、「AW」はすでに6〜7割は完成していたんです。僕はゲームを開発する環境を改めてしっかり作る、そしてゲームのラインナップを作る、ということに関わることになりました。それと、入社当時から「脱アーケードゲーム」というのをテーマにしていましたね。

——その「脱アーケードゲーム」というのは？

川村 ゲームセンターはもちろんの事、それ以外にも置くことのできるゲーム機。それがキーワードです。サミーには一万五千台も売れた『ディアハンティングUSA』というヒット商品がアメリカ市場にあるんです。しかし、そのほとんどがバーレーションにあるんです。スポーツバーやパブといった、ゲーセンではなく飲み屋です。そういう場所をひとつの軸にしていきたいですね。だから「AW」も、低コストでそういうロケーションにどんどん入れていこうということです。

——その方針で今も変わらないんですか？

川村 はい。特に海外に関しては今もその方針です。

——では、国内に関しての「AW」の特徴・今後の方針はどうなんでしょう？

川村 国内での「AW」の特徴は、とにかく安いという価格面です。やはり他社の基板は高いですからね。ほかに、アーケードでの遊び方、楽しみ方はいろいろあると思うので、そこを全面的に提案していきたいですね。特にここが日本における「AW」の軸で、後は「AW-NET」のネットワークを絡めることで、さらに楽しめるようにするという事です。

——「AW-NET」のウリは何でしょうか？

川村 一度ネットワーク対応ゲームを体験すると、継続的に楽しめるという点ですね。

例えば、従来までのネットワーク非対応のゲームの場合、30連勝したり、すごいスコアを出しても、店舗内のギャラリーにしか分からないし、翌日には忘れられていますよね。

だからネットワークを介し自分の軌跡が記録に残ると

いう快感を味わうと、もう元には戻れないんですよ。それは格闘ゲーム以外でも一緒だと思います。ユーザーが一番モチベーションが上がるころだと思っています。

あと、昔は「あのトラップはどうすればいいの?」といったようなゲームの攻略的な会話が成立して、それがコミュニケーションの一環として成り立っていた。だけど今は攻略本やネットで答えが全部分かっちゃうので、そういった話題は成立しづらいんです。

ではいかにメーカーとして、ゲームで会話できるような演出をしてあげられるかが使命だと思います。とにかく自分がここまでやったよ、というものをコミュニケーションの素材として提供していく。今度はその主張ができるようなフィールドを我々が与えてあげたい。そうじゃないと、エンターテインメントの枠から外れてしまうんですよ。夢中になっている理由が主張できないとね。

直接ゲームとは別次元のツールを用意して、ゲームの話題を提供していくわけです。むしろある意味、方向性として映画に近い感じになってほしいですね。そういうゲームの語られ方でもいいんです。映画は2時間で終わりますが、アーケードはもっと長く遊べるから、いろいろ語れますよね。だから、映画のように語ってもらって、しかも長期間遊べるというゲームを作っていきたいですね。

——ちなみに、今後「AW」で発売されるタイトルはすべて「AW-NET」対応と考えていいのですか？

川村 そうです。国内向けに作られる主なタイトルはすべて「AW-NET」対応です。「AW-NET」の会員になると「AW」対応タイトルはすべて串刺しでデータを管理します。

——その全タイトルに対応する「AW-NET」の会員になると、どんな特典があるのでしょうか？

川村 どのタイトルでも、遊ぶことで「AW-NET」共通のポイントがたまっていきます。また、「AW-NET」の優れた点はカードが一枚で済む点です。新しいタイトルを始めたらカードのデータは上書きされますが、サーバーにデータは残ります。だから、ユーザーのポイントや設定したデータが消えたりはしません。

——たまったポイントを消費するのは、ネットワーク側で使用するものとして存在するのでしょうか？それともゲーム中で使用するものなのでしょうか？

締め切り

2003年12月25日(木)

当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて書いてご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数い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

セガ様より北斗の拳 タイニビッツジョイ VOL.2 をセットで2名様、頭文字D パーツアクセサリーウォッチをセットで3名様、ジョイポリスバスポートを5組10名様、「昆虫王者 ムシキング」フィギュアセットを10名様に、「昆虫王者 ムシキング」フィギュアセットを10名様に、ジョイポリスバスポートを10名様に、ジョイポリスバスポートを10名様にプレゼントします！

9 甲虫王者 ムシキング 下敷き



8 頭文字D パーツアクセサリーウォッチ



6 北斗の拳 タイニビッツジョイ Vol.2



7 ジョイポリスバスポート



4 コナミスタイル様ご提供 CDアルバム「BeForU (仮)」



コナミスタイル様よりBeForUの1stCDアルバム「BeForU (仮)」を3名様にプレゼント！

5 月姫めいぐるみコレクション 第二夜



ソル・インターナショナル様より月姫めいぐるみコレクションの第二夜をセットで1名様にプレゼントします！

19 サミー様ご提供 兎マグカップ



サミー様より兎 マグカップをセットで1名様にプレゼントします！

21 ナムコ様ご提供 ナンジャタウン バスポート



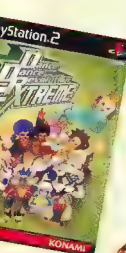
ナムコ様よりナンジャタウンバスポートを5組10名様にプレゼントします！

24 アルカディア 特製QUO カード



1 プレイステーション2用ソフト 「Dance Dance Revolution EXTREME」&専用コント ローラー2個セット

コナミ様よりプレイステーション2用ソフト「Dance Dance Revolution EXTREME」と専用コントローラー2個セットを2名様に、「beatmania II DX」バッジを2個セットで5名様にプレゼントします！



2 beatmania II DX バッジ

コナミ様ご提供

3 すわパンチとギターの人 サイン入りポラロイド

コナミメディア様よりポップな関係にご出演いただいた、「すわパンチとギターの人」のサイン入りポラロイドを3名様にプレゼント！ どのサインが欲しいかを明記して応募してください。



カプコン様ご提供

カプコン様より「ハイパーストリートファイターII」スペシャルアニバーサリーパックを1名様に、「ハイパーストリートファイターII 〜アニバーサリー エディション〜」を2名様にプレゼント！

12 「ハイパーストリートファイターII 〜アニバーサリー エディション〜」

20 アミューズメントヴィジョン様ご提供

「F-ZERO AX」ライセンスカード (AX専用スペシャルマシン「エルドロード」データ入り)

アミューズメントヴィジョン様よりAX専用スペシャルマシン「エルドロード」データ入り「F-ZERO AX」ライセンスカードを3名様にプレゼント！



11 「ハイパーストリートファイターII 〜スペシャルアニバーサリー パック」

22 エンターブレイン提供

23 天野シロ作画 キングダムハーツ コミック第一巻

エンターブレインより天野シロ作画 キングダムハーツのコミックス第一巻を3名様、ストリートファイター サーガ 格闘武闘傳を1名様にプレゼント！



22 ストリート ファイター サーガ 格闘武闘傳



編集部提供

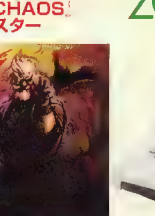
編集部よりアルカディア特製QUOカードを10名様、ゲームボーイアドバンスを4名様、ニンテンドーゲームキューブを1名様、ヒロアキ描き下ろし「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」B2判折り目無しポスターを10名様にプレゼント！

27 ヒロアキ描き下ろし「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」 B2判折り目無しポスター

26 ゲームボーイ アドバンス



25 ニンテンドー ゲームキューブ



26 アルカディア 特製QUO カード



16 ティームエンタ テインメント様 ご提供



ティームエンタテインメント様より石渡 太輔氏サイン入りドラマCD BLACKを3名様にプレゼントします！

17 A.S.H.様ご提供 ライブチケット

「A.S.H.」様より2004年1月11日(日)、東京・新宿MARZにて開催されるA.S.H. comes A-LIVEのライブチケットを5名様にプレゼント！

18 竹書房様ご提供 兎・野性の闘牌- 伊藤誠先生サイン入り 単行本第8巻& 非売品マウスパット

竹書房様よりアーケードゲーム、でも大好評の兎・野性の闘牌-伊藤誠先生サイン入りコミックス第8巻、非売品マウスパットをセットで3名様にプレゼントします！

14 CAPCOM&SNK & Sammy コレクションフィギュア



13 バンプレスト様ご提供



機動戦士ガンダム ハロ スーパー めいぐるみ2

バンプレスト様より機動戦士ガンダム ハロ スーパー めいぐるみ2を2個セットで3名様、CAPCOM&SNK&Sammyコレクションフィギュアを2名様にプレゼントします！

セガ・メカトロ研究開発部様ご提供

15 「スターホース プロGRESS」 オリジナルシャツ&メモ用紙セット

セガ・メカトロ研究開発部様より「スターホース プロGRESS」のオリジナルシャツ&メモ用紙セットをセットで5名様にプレゼント！





PlayStation 2

すべての 「ストリートファイター」達へ! シリーズの魅力を 凝縮した記念版、いまここに!

STREET FIGHTER II The Anniversary Edition



スペシャル・アニバーサリー・パック

2003年12月18日発売 価格:8800円(税別)

見る

DVD ゲームストビデオ
スーパーストリートファイターII X
—特別版—

初のゲームストビデオ
「スバII X」より攻撃
や連続技の映像はも
ちろん、驚くような映
像も多数収録!
映像特典には、なん
と当初「ストリートフ
ァイター'89」として開発
されていた「ファイナ
ルファイト」ノーマス
クリアが収録された
スペシャルなDVD!

(収録時間: 120分)

読む

ムック
ALL ABOUT
ストリートファイター

過去に発売された「ALL ABOUTカプコン対戦格闘ゲー
ム 1989-2000」から最新情報に更新された記事にキャラ大事典
をオールカラーで再収録! ストIに始まり、II、ZERO、IIIの
各シリーズを網羅したまさに「ALL ABOUT」な一冊!

(A4変形96ページ スタジオイベントスタッフ編著)

彩る オリジナル
マウスパッド

15周年を記念し、カプコンデザイン部に
よって書き下ろされたイラストが大注目
の特製マウスパッド。今も変わらず人気の
女性キャラクター達が勢ぞろい!
(サイズ: 縦21.5cm×横19.5cm)

装う 春麗腕輪付き
ストラップ

ストリートファイターのロゴが入った本皮
ストラップに、ストIIを知るものの誰もが
驚き、注目したあの「春麗の腕輪」がマス
コットとして付属! 腕輪部分はずしりと
した重さが本物を感じさせるメタル製。

■ソフト・ムックに関するお問い合わせ先: 株式会社カプコン ユーザーサポートセンター
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL: 06-6946-3099 受付時間/9:00~12:00 13:00~17:30(土・日・祝祭日を除く)
※ゲーム内容や攻略法などに関するお問い合わせにはお答えしておりません。

■グッズ(DVD・マウスパッド・ストラップ)に関するお問い合わせ先: 株式会社エンターブレイン カスタマーサポート
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL: 03-5433-7868 受付時間/12:00~17:00(土・日・祝日を除く)
e-mail support@ml.enterbrain.co.jp

©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

*「おまけ」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。



機動戦士

ガンダム

エゥーゴ vs ティターンズ

©バンダイエンタープライゼス・サンライズ
©BANPRESTO 2003
©CAPCOM CO., LTD. 2003
ALL RIGHTS RESERVED

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ
メーカー：発売元：バンプレスト 開発元：販売元：カプコン
ジャンル：チームバトルアクション
操作方法：8方向レバー・4ボタン
発売日：2003年9月14日
プレイ人数：1～2人

■機体別コスト一覧

エゥーゴ	
機体名	コスト
Zガンダム	A「375」
百式	B「310」
ガンダムMk-II	D「295」
リック・ディアス	F「250」
ネモ	H「200」
GM II	J「170」
陸戦型ガンダム	G「やや低い」
ガンタンク	I「低い」
GM	K「かなり低い」
陸戦型GM	M「かなり低い」
ボール	N「かなり低い」

※各機体のコストランク（A～N）は、Aが最もコストが高く、Nが最もコストが低い。

②コストランク（A～N）は、今後出現するタイムリリース機体のコストによって変動する可能性あり。

コスト考察

機体を選ぶ際は、合計のコストが「600」にギリギリ届かないようにするのが基本。そんな中、「C+D」という組み合わせはコストパフォーマンスが抜群にいいようにも思えるが、Cが2回撃破されてしまったら作戦失敗になってしまうのがネック。Cは、1回撃破されたらその後は防衛的に行動するしかない。それに対し、「D+D」という組み合わせは同じ機体を2回撃破されても作戦失敗にはならない。状況による戦術の幅も増えるので、前者よりも後者の組み合わせの方がコストの面で優れているといえる。

旧型機体は、ギリギリAと組むことのできないGの組み合わせが悩みどころ。Bと組むにしてもEの機体と比べて見劣りする感があり、Mと組んでもチーム力が物足りない上、ティターンズ側にはMが存在しない。しかし、コスト的に考えると、現在のところBがMがベストなため、機体性能から画期的な戦術を見出すしかない。

ティターンズ	
機体名	コスト
ジ・オ	A「375」
ガブスレイ	B「310」
ハンブラビ	C「300」
ガンダムMk-II	D「295」
メッサーラ	E「275」
ギャプラン	E「275」
アッシマー	E「275」
ハイザック	I「195」
GM II	J「170」
キュベレイ	A「かなり高い」
ギャン	G「やや低い」
ゲルググ	G「やや低い」
シャア専用ズゴック	G「やや低い」
ドム（リックドム）	H「低い」
ズゴック	I「低い」
ゴッグ	I「低い」
ゾック	I「低い」
グフ	I「低い」
シャア専用ザク	K「かなり低い」
ザク	L「かなり低い」
旧型ザク	L「かなり低い」
アッガイ	L「かなり低い」

■各コストによる組み合わせ

A+H	共に1機落ち可能
B+E	共に1機落ち可能
B+F	共に1機落ち可能
C+D	共に1機落ち可能
D+D	合計2機落ち可能
D+L	Dが2機落ち、Lが2機落ち可能
D+M	Dが2機落ち、Mが2機落ち可能
D+N	Dが2機落ち、Nが3機落ち可能
E+K	Eが1機落ち、Kが2機落ち可能
F+J	Fが1機落ち、Jが2機落ち可能
G+M	Gが2機落ち、Mが1機落ち可能
H+I	Hが1機落ち、Iが2機落ち もしくはその逆が可能
I+I	合計3機落ち可能
M+M	合計4機落ち可能
M+N	Mが2機落ち、Nが3機落ち可能

※総合コストは「600」。コストランク（A～N）は上表参照。コストパフォーマンスがいいと思われる組み合わせの記号を記載している。

今回は、デフォルト機体のデータベース、タイムリリース機体の攻略を中心にお届け。データを基に、隠された能力を引き出せ！ タイムリリース機体のコストは次号公開予定だ。

インプレッション

残るはガンダム・ガンキャノン・シャア専用ゲルググ・ジオングの4機？ 旧型の機体は前作よりもコストが低い傾向にあるので、新鮮な気持ちでプレイしている人も多いはず。前作では組めなかった組み合わせで新型機体にも挑もう！

戦線拡大！

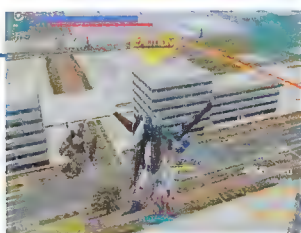


タイムリリース機体13機を



一挙大公開！！

タイムリリース機体の攻略は、60ページから！



各機体の基本スペックを知り、隠された性能を引き出せ！

機体別基本データ (デフォルト機体編)

空中戦のやりやすさ、通常移動による回避のしやすさなど、プレイ感に差はあるものの、見た目では分からない各機体の性能をまとめてみた(今回はデフォルト機体のみ)。下のデータを基に、現在使っている機体の戦い方を見直してみよう。

※データはすべて編集部調べ

Text : H.L

■防御力

機体名	ランク
Zガンダム	A
百式	B
ガンダムMK-II	A
リック・ディアス	A
ネモ	A
GM II	B
ジ・オ	A
ハンブラビ	A
ギャブラン	A
メッサーラ	B
アッシマー	A
ガブスレイ	A
ハイザック	A

■耐久力とは別の装甲値

ランクは二つに分かれており、ランクAはガンダムMK-IIのビームライフルのダメージが「104」。ランクBは「108」となっている。



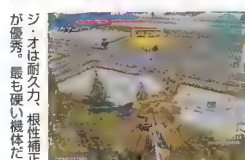
い。防御力にほとんど差はない。耐久力数値が重要だ。

■根性補正

機体名	残り耐久力
Zガンダム	約53%
百式	約53%
ガンダムMK-II	約28%
リック・ディアス	約28%
ネモ	補正無し
GM II	補正無し
ジ・オ	約53%
ハンブラビ	約53%
ギャブラン	約34%
メッサーラ	補正無し
アッシマー	約28%
ガブスレイ	約28%
ハイザック	補正無し

残り耐久力が少なくなると……

残り耐久力が左表の数値を切ると、防御力が上昇していく。基本的に、コスト250以上の機体にこの補正が設定されている。



ジ・オは耐久力・根性補正が優秀。最も強い機体だ。

各機体の性能差は微小！

■ブースト上昇力

機体名	ランク
Zガンダム	A
百式	A
ガンダムMK-II	B
リック・ディアス	A
ネモ	C
GM II	D
ジ・オ	E
ハンブラビ	A
ギャブラン	B
メッサーラ	F
アッシマー	E
ガブスレイ	A
ハイザック	D

■ブースト持続力

機体名	ランク
Zガンダム	A
百式	C
ガンダムMK-II	D
リック・ディアス	B
ネモ	D
GM II	D
ジ・オ	C
ハンブラビ	C
ギャブラン	A
メッサーラ	B
アッシマー	C
ガブスレイ	B
ハイザック	B

基本的なブースト性能

ブーストで上昇し続けたとき、どの程度ブーストが持続し、上昇スピードはどのくらいかというランク。Zガンダムが最も高性能だ。



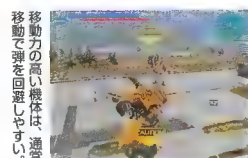
は、このくらいの差が出る。

■移動力

機体名	ランク
Zガンダム	B
百式	B
ガンダムMK-II	B
リック・ディアス	B
ネモ	C
GM II	C
ジ・オ	B
ハンブラビ	B
ギャブラン	B
メッサーラ	C
アッシマー	A
ガブスレイ	B
ハイザック	D

通常移動のスピード

最も移動スピードが速いのはアッシマー。この機体はステップ性能も高いため、地上ではかなり戦いやすいといえる。



移動力の高い機体は、通常移動で弾を回避しやすい。



戦力ゲージ補正の影響で、コストA同士のチームは1機撃破された後が強い。



十字砲火で大打撃を与えられるのは3発目まで。3発止めで次の行動を狙うのもいい。

戦力ゲージ補正の影響で、コストA同士のチームは1機撃破された後が強い。

戦力ゲージ補正の影響で、コストA同士のチームは1機撃破された後が強い。

戦力ゲージ補正の影響で、コストA同士のチームは1機撃破された後が強い。

戦力ゲージ補正の影響で、コストA同士のチームは1機撃破された後が強い。

戦力ゲージ補正の影響で、コストA同士のチームは1機撃破された後が強い。

戦力ゲージ補正の影響で、コストA同士のチームは1機撃破された後が強い。

補正がかかる状況を把握しよう



攻撃力・防御力の補正について

このゲームでは、状況によって攻撃力・防御力に補正がかかる。基本的に補正は戦況が厳しくなるにつれて有利に働くので、どんな絶体絶命のピンチでも、あきらめずに戦おう。

※コンボ補正は、攻撃が地上でヒットしたときのもの



変形時の性能は、機体ごとに違いがある！

変形性能分析

本作からの新要素である、機体の「変形」。このページでは、その「変形」の性能差を機体別・武装別で分析していこう。その分析結果をランク付けして表にまとめてあるので、ぜひ日々の戦闘に役立ててもらいたい。

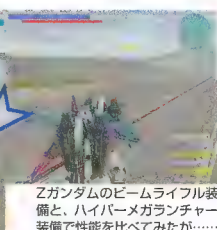
※データはすべて編集部調べ

Text：モミイ@もみいず



飛行速度・飛行時間・飛行距離・旋回性能……いずれにも違いは見られなかった。

アッシーの旋回性能は、驚異の一言！ 割と見た目が面白いのもポイントだ。



Zガンダムのビームライフル装備と、ハイパーメガランチャー装備で性能を比べてみたが……、

を真横に入れた、機体の向きが真横になるまでの時間が最も早い機体をAとしている。

を使い切るまでの滞空時間が最も長かった機体をA。移動距離は一度の変形で最も長い距離を移動できた機体をA。旋回性能は2機同時にレバーを真横に入れた、機体の向きが真横になるまでの時間が最も早い機体をAとしている。

全6種類ある可変機体。その変形中の移動性能を、左下の表の通りランク付けしてみた。機体によっては武装選択があるが、移動性能は武装によって変化はなかった。

可変機体の移動性能ランク

変形時の移動性能ランク

【飛行速度】……全機体同じ位置から変形し、ある定位置までの移動時間を計測。
【飛行時間】……ジャンプ後に最速で変形し、変形が自動解除されるまでの時間を計測。
【飛行距離】……全機体同じ位置から変形し、最大の飛行距離を計測。
【旋回性能】……正面から真横を向くまでの時間を計測。

可変機体の飛行形態時射撃性能

武器名	射撃後の硬直時間の短さ	当てやすさ
ビームライフル (Zガンダム)	E (1回の変形中に2回射撃可能)	C
ハイパーメガランチャー (Zガンダム)	E (1回の変形中に2回射撃可能)	B
フェダーインライフル (ガブスレイ)	E (1回の変形中に2回射撃可能)	D
肩部メガ粒子砲 (ガブスレイ)	B (1回の変形中に3回射撃可能)	C
背部メガ粒子砲 (ハンブラビ)	D (1回の変形中に2回射撃可能)	C
メガ粒子砲 (メッサーラ)	B (1回の変形中に3回射撃可能)	E
ミサイルランチャー (メッサーラ)	B (1回の変形中に3回射撃可能)	F
ダブルビーム砲 (ギャプラン)	C (1回の変形中に3回射撃可能)	A
大型ビームライフル (アッシー)	A (1回の変形中に3回射撃可能)	B

次は可変機体の変形中の射撃性能を、全9種類の武装の中でランク付けしてみよう。同じ機体でも、武装によって射撃性能が変化しているぞ。

表の見方を説明しよう。射撃後の硬直時間の短さは、射撃を行ってから変形を解除し、もしくはもう一度射撃が行えるまでの間隔が最も短い武装をAとしている。カッコ内は、一度の変形中に最速で連続して射撃を行なった場合に、何回の射撃が行えたかを示す。当てやすさは、若干感覚的なモノになってしまっているが、射撃の発生早さ、攻撃判定の大きさ、追尾性能などを総合した上で、最も当てやすい武器をAとしている。

次は可変機体の変形中の射撃性能を、全9種類の武装の中でランク付けしてみよう。同じ機体でも、武装によって射撃性能が変化しているぞ。

変形中の射撃性能ランク



ヒット後にコンボが成立する！ 肩部メガ粒子砲でも同じような攻めが可能だ。

メッサーラのメガ粒子砲は発生こそ遅いが、硬直時間が短い。距離によっては……、

ギャプランのダブルビーム砲は、発生・判定・追尾性能共に優れており、威力も大きく高性能。



変形中の射撃でダウンを奪えるのと奪えないのでは、大きな差があるといえる。

Zガンダムとアッシーは変形時の機体性能が高い。コストを考慮するとアッシーが上か？

の性能が低い点。しかし、それゆえに変形時だけは高い機体性能を持っていると考えれば、納得できるだろう。

これらを総合すると、変形時の機体性能が最も高いと思われるのは、Zガンダムとアッシー。特に、アッシーは飛行速度において最も劣っているが、それを補って余りある「滞空時間」が強み。惜しまれるのは、可変機体の中で宇宙への出撃が唯一不可能な点と、MS形態時の空中での性能が低い点。しかし、それゆえに変形時だけは高い機体性能を持っていると考えれば、納得できるだろう。

以上で、可変機体の大体の性能差を把握できたのだろうか？ 敵の攻撃を回避する性能は移動性能が大きく関係してくるため、Zガンダムやアッシーなどは回避性能に優れた機体といえる。攻撃面では、当てやすさ・攻撃力・当てた後の有利・不利などが大きく関係してくるため、ハイパーメガランチャーやダブルビーム砲、大型ビームライフルなどが優秀だ。

以上で、可変機体の大体の性能差を把握できたのだろうか？ 敵の攻撃を回避する性能は移動性能が大きく関係してくるため、Zガンダムやアッシーなどは回避性能に優れた機体といえる。攻撃面では、当てやすさ・攻撃力・当てた後の有利・不利などが大きく関係してくるため、ハイパーメガランチャーやダブルビーム砲、大型ビームライフルなどが優秀だ。

変形時の総合性能を考察



パートナーに「使えないヤツだ」といわせないために……

パイロットマニュアル ～コストを考えた戦術～

今回は、初心者が忘れがちな「コストを考えた上での撃墜される順番」や、撃墜される順番を考えなければならない状況、またそのような状況での役割分担を解説していく。前線と後衛に分かれるべき状況を、しっかり覚えよう。

Text：モミイ@もみいず

■デフォルト機体のコスト表

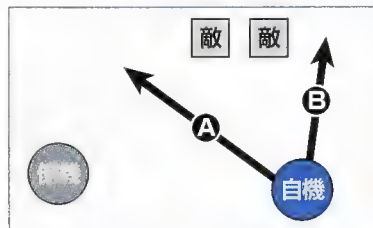
エゥーゴ		ティターンズ			
Zガンダム	375	ジ・オ	375	アッシマー	275
百式	310	ガブスレイ	310	ハイザック	195
ガンダムMk-II	295	ハンブラビ	300	GM II	170
リック・ディアス	250	ガンダムMk-II	295	-	-
ネモ	200	メッサーラ	275	-	-
GM II	170	ギャプラン	275	-	-

このときリック・ディアスが百式を守り切れずに撃墜されると、勝利は絶望的な状況に……。



百式とリック・ディアスのチームでは、2機目のリック・ディアスが落死でも百式が逃げよう。

前衛に出るべき状況と、前衛の役割



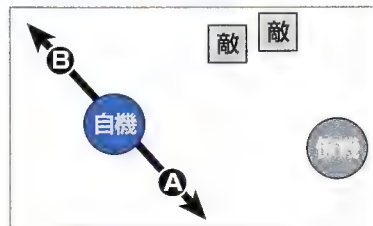
ただでなく、敵軍との相性も踏まえた判断も必要だ。

状況次第では素早い作戦の切り替えが要求される。



いくら役割を決めていても、敵は予定通りには動いてくれない。

後衛に回るべき状況と、後衛の役割



エリア中央側に動いてもらえない。理想的な形は、敵機と自機が作戦エリアの端と端で、僚機がその間に挟まれている状況だ。

前衛と後衛に分かれる理由とその状況

前衛に出るべき状況と、前衛の役割

ただでなく、敵軍との相性も踏まえた判断も必要だ。

後衛に回るべき状況と、後衛の役割

エリア中央側に動いてもらえない。理想的な形は、敵機と自機が作戦エリアの端と端で、僚機がその間に挟まれている状況だ。

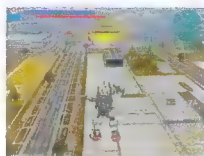
タイムリリース機体攻略 (エウゴ)

陸戦型ガンダム RX-79 (G)

最も多くの種類の武装を持ち、その選択により戦術が大きく変化する機体。回避性能は高くないので、基本的には前衛向きではないことを覚えておこう。



主な役割は中距離からの僚機援護と、要所でのヒット&アウェイ。一度のジャンプで敵に接近できる距離までは援護に徹し、敵が間合いに入ったら空中からの射撃を狙おう。このとき、回避性能が高くないので、中途半端な位置に着地しないように注意すること。また、100mmマシンガン、ミサイルランチャー（以下ミサイル）、180mmキャノン（以下180ミリ）のような素早い反撃やカットができない武装は、空中ダッシュ格闘を頭に入れておこう（地上攻撃に素早い反撃に適したものが無い）。



100mmマシンガンはジャンプからそれ以外の武装は歩行から援護しよう。威力は小さいが、武装によつては重要な役割を果たす空中ダッシュ格闘。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
標準	地上	480	×	あり（破壊可）
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームライフル	(10)	胸部/バルカン	(30)	ビームサーベル
100mmマシンガン	(60)	胸部/バルカン	(30)	ビームサーベル
ロケットランチャー	(15)	胸部/バルカン	(30)	ビームサーベル
180mmキャノン	(20)	胸部/バルカン	(30)	ビームサーベル
ミサイルランチャー	(6)	胸部/バルカン	(30)	ビームサーベル

備考：100mmマシンガンはリロード可能（コマンド：ジャンプ+射撃）。
180mmキャノンは遠距離砲撃可能（コマンド：サーチ押しっぱなし+射撃）。

タイムリリース機体攻略 (エウゴ)

陸戦型GM RGM-79 (G)

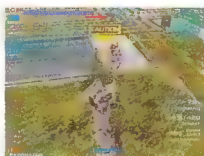
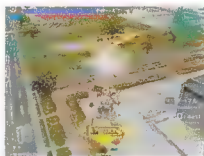
機体のコストがGMよりも低く、機体性能もそれに抑えて抑えられている。一般の判断ミスが命取りになるため、混戦は避けていこう。



陸戦型GMは、ビームライフルと100mmマシンガンの2種類から武装を選択可能。

ビームライフルは扱いやすい武器だが、けん制で多用し過ぎるとすぐに弾切れを起こすために、2回以上撃墜されても大丈夫な組み合わせのときに前線へ出るのが望ましい。

一方の100mmマシンガンは弾切れを起こさないため、支援向きの武装といえる。基本的には後衛に回り、絶えず射撃を行なっていこう。ダブルロックオンを意図的に狙い、HCゲージの増加に貢献することも重要だ。



攻撃力不足は、善地キャノンからの連射射撃で補っていく。着地直前に「振り向き射撃」を発射することで、着地直後を回避できる。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
低い	地上	420	×	あり（破壊可）
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームライフル	(10)	_____	_____	ビームサーベル
100mmマシンガン	(50)	_____	_____	ビームサーベル

備考：サブ射撃は攻撃力のない手拍きモーション。
100mmマシンガンはリロード可能（コマンド：ジャンプ+射撃）。

タイムリリース機体 攻略 PART 2

日を遡うことに続々と出現するタイムリリース機体。今回は、前号で紹介したGM・シャア専用ザク・ザク・旧型ザクに続き、以下の13機体を攻略！ 機体データと共に、前作からの変更点、本作における立ち回り方などをチェックしていこう。

Text：モミアゲ、テトラ、シロウ

A.E.U.G. SIDE

- ・陸戦型ガンダム
- ・ガンタンク
- ・陸戦型GM
- ・ボール

TITANS SIDE

- ・ゲルググ
- ・ガン
- ・シャア専用ズゴック
- ・ドム（リック・ドム）
- ・グフ
- ・ソック
- ・ズゴック
- ・ゴッグ
- ・アッガイ

タイムリリース機体攻略 (エウゴ)

ガンタンク RX-75

RX-75

強力な支援能力は健在だが、機動力の低さゆえに隊に囲まれると危険。敵に囲まれてもすぐに撃破されない位置を確保できるかどうかのポイントだ。



序盤はとっさに隠られる障害物の側まで移動しておくことが重要。遠距離戦では前後の移動で距離を保ちつつ、キャノン砲で敵をけん制するといいい。この距離では、ステップで敵の攻撃を回避しよう。中～近距離では、ポップミサイルによるけん制と歩きが基本となる。歩きながらポップミサイルをばら撒き、敵機の行動を先読みしてキャノン砲を狙っていこう。この距離では、ステップの硬直を狙われやすいので注意すること。歩きでの回避ができない距離にならないように動くことが大切だ。



敵2機に狙われていると感じたら、すぐに障害物へ隠れて時間を稼ぐ。キャノン砲は、レバー操作で方向調節が可能。機体の行動を先読みせよ！

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
やや低い	宇宙/地上	640	×	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
キャノン砲	(6)	ポップミサイル	(90)	_____

備考：キャノン砲は遠距離砲撃可能（コマンド：サーチ押しっぱなし+射撃）。

タイムリリース機体攻略 (ティターンズ)

ゲルググ

MS-14

サブ射撃を持っていないゲルググ。サブ射撃コマンドで出せるのは「ナギナタ回転」。この防衛行動をいかにうまく使うかが、勝利へのカギを握っている。

メイン射撃のビームライフルは射出が早く、攻撃力もなかなか。しかし、サブ射撃を持たないため、比較的弾切れになりやすい。格闘は至近距離でしか有効ではないので、残弾には常に気を配ろう。サブ射撃コマンドで出せるナギナタ回転は、敵の射撃と格闘の両方を防げるほか、着地する若干前に入力することで、着地の硬直を軽減できる。これは相当重要なテクニックなので、ぜひものしておきたい。また、ゲルググは背中への盾が特徴的。敵の攻撃を避け切れないときは背中を向けよう。



背を向けた敵のステップを狙って空中格闘。発生が早いので、かなり便利。外してしまったり、すぐにナギナタ回転。敵の反撃を防ぐことができる。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
標準	宇宙/地上	500	×	あり(破壊可)
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビームライフル	(10)			ビームナギナタ

備考：サブ射撃はビームナギナタを回転させる防衛行動。

タイムリリース機体攻略 (ティターンズ)

シャア専用ズゴック

MSM-07S

専用型に比べて耐久力が低いものの、機動力が抜群であるため、積極的な攻めを継続できる。シャア専用機らしい前向きなMSだ。

上昇速度・落下速度・歩行速度が速いので、ブースト面で有利な状況を作りながら相手に近付いて、接射 or 空中格闘を二択気味に仕掛けていける。「空中格闘→着地メイン射撃」から僚機と連携したり、前方ステップメイン射撃や空中格闘を狙ったり、空中からの攻め継続したりして、常に相手へプレッシャーをかけていこう。

横方向に歩いているときの安全度も抜群に高い。接近戦でも焦らずに歩いて、敵のステップ射撃や腰の入っていない接射を避け、「通常格闘(3段)→前方ステップメイン射撃」などを狙っていこう。高い機動力を利用したプレッシャーによって、相手のフライング気味の迎撃を誘うこともできるぞ。



回避能力が高いが、後手に回るより先手を取る方が得意。強気で相手に近付こう。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
標準	地上	440	×	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビーム砲	(10)	頭部ロケット砲	(48)	クロー

タイムリリース機体攻略 (エゥーゴ)

ボール

RB-79

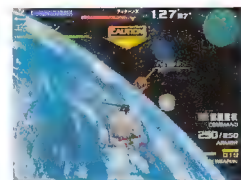
全機体中最もコストが低くあつて、かなりの苦戦を強いられる。しかし、機体の長所を活かしていけば、コスト分の働きをすることは十分可能だ。



ボールの長所は、射撃ボタンを押してからレバーを左右どちらかに入力することで、任意の方向へキャノン砲を撃てること。この攻撃をメインに据え、敵の進行方向を先読みして捕らえていくのが基本戦術だ。また、機体が小さいために敵の射撃を被弾しにくい点も立派な長所といえよう。

格闘のマニピレーターも飾りではない。攻撃の発生が非常に早いので、相手の格闘とかち合った場合にほとんど打ち勝つことができる。相手の格闘が見えたら、即座に使っていこう。

注意しなければならないのは、機動力が低いこと。レーダーで戦況を常にチェックし、敵に置いていかれないように気を配ろう。



キャノン砲を当てたらそのまま旋回。これで攻撃しながら回避することも可能だ。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
非常に低い	宇宙	250	×	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
キャノン砲	(20)			マニピレーター

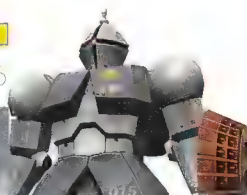
備考：キャノン砲は遠距離砲撃可能(コマンド：サーチ押しっぱなし+射撃)。

タイムリリース機体攻略 (ティターンズ)

ギャン

MS 15

抜刀状態と非抜刀状態で性能が大きく変わるギャン。「格闘モード」と「射撃モード」ともいえるべき二つの構えをつましく使い分けて、自軍を勝利へ導こう。



構えの切り替えは非常に早く、着地時に構えを切り替えることによって着地硬直をキャンセルすることも可能。ギャンを使うに当たって、必ず修得しておきたいテクニックだ。

メイン射撃のニードルミサイルは、密弾性が高く、ヒット時に敵をノックバックさせやすい。この攻撃を中心に、大ダメージを与えられる格闘との二択を迫っていこう。敵が突っ込んできたときや、敵の格闘を先読みしたときなどは、サブ射撃のハイドボンブがオススメ。うまく使えば、敵のペースを崩せるぞ。



空中で走れば空中前方から、敵にニードルミサイルを当てて……着地した瞬間に特殊格闘コマンドを連打！これで段コンボが完成する。

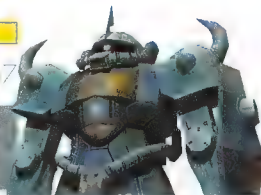
機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
標準	宇宙/地上	520	×	あり(破壊可)
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ニードルミサイル	(10)	ハイドボンブ	(10)	ビームサーベル

タイムリリース機体攻略 (ティターンズ)

グフ

MS-07



射撃性能は低いものの、機動力の高さや破壊力の大きさが魅力のグフ。常に相手へプレッシャーをかけて、僚機と共に押し切っていく。

メイン射撃の5連装マシンガンは攻撃力こそ低いものの、使い勝手が良く、連射速度もなかなか速い。空中から振り向き撃ちすることで、着地硬直の軽減にも使えるぞ。メインで狙っていく格闘を当てるための布石として考えよう。

格闘の中で一番当てやすいのは、空中ダッシュ格闘。ホーミング性能・有効距離・攻撃判定どれをとってもトップクラスで、地面ギリギリで出せば着地のスキが全く無い。相手がこの攻撃を回避して接射を狙ってきても、ステップで避けてステップ格闘や通常格闘(3段)で反撃できる。サーチボタンをいっしょに入力すれば、好きな方向に出すことができ、回避や移動にも使えるぞ。



空中ダッシュ格闘は、迎撃されない限りリスクが小さい。どんどん狙っていく。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可变	シールド
やや低い	地上	480	×	あり(破壊可)
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
5連装マシンガン	(40)	ヒートロッド	(1)	ヒート剣

タイムリリース機体攻略 (ティターンズ)

ドム(リック・ドム) MS-09 (MS-09R)



コスト的に後衛に回ることが多い機体だが、機動力がかなり高いため、前線に出ていって戦うことも十分可能。比較的オールマイティーな機体といえる。

主に狙うのは、ステップしながらの振り向き射撃。性能が高く、近距離なら高確率で当てられる。敵のロックオンから外れたら近距離まで近付いて敵を攻撃し、狙われたら高い機動力を活かして逃げ続ける……といった立ち回り方がオススメだ。

ドムは地上での機動力は高いが、空中での機動力はあまり高くない。よって、無理に空中ヘジャンプするのは控えた方がいい。もし空中ヘジャンプする状況になった場合は、着地と同時に特殊格闘を入力することで着地硬直をキャンセルできることを忘れずに。また、空中格闘がヒットしたときは、着地後に「特殊格闘→前方ステップサブ射撃」が連続ヒットすることも覚えておこう。



空中格闘からは特殊格闘→前方ステップサブ射撃。ダメージを多く与えられる。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可变	シールド
やや低い	宇宙/地上	480	×	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ジャイアント・バズ	(10)	拡散ビーム	(1)	ヒート剣

備考: ドムが地上戦用MSで、リックドムが宇宙戦用MS。

タイムリリース機体攻略 (ティターンズ)

ズゴック

MSM-07



ズゴックは射撃・格闘共にバランスの良いMSだが、スバ抜けた長所が無い。すべての攻撃手段を駆使し、ベストな選択をチョイスするのが課題となる。

メイン射撃のビーム砲は砲身が無く、性能も低め。空中ではサブ射撃の頭部ロケット砲の方が射出が早いので、素早く僚機と連携したいときはこちらを使う。着地するギリギリで入力すれば、着地の硬直を少しだけ軽減可能だ。

格闘の中では空中格闘が優秀。接射を狙う敵やステップで射撃を避けようとする敵に対して有効だ。空中ダッシュ格闘はブーストを消費する頭突き。攻撃判定の発生が早く、ブースト残量が相手にバテていなければ着地も狙われにくい。迎撃時や敵を追い掛けるときに使っていく。ズゴックのステップは性能が低いため、多用は危険。近距離戦では思い切って格闘を出すことも必要だ。



格闘は視覚的にモーションが悟れにくいいため、狙うチャンスが多いといえる。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可变	シールド
やや低い	地上	480	×	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
ビーム砲	(10)	頭部ロケット砲	(42)	クロー

タイムリリース機体攻略 (ティターンズ)

ゾック

MSM-10



前作で比較的安全だったステップメイン射撃の威力が少し大きくなってしまったが、尽きることの無い火力は健在。暴走をうまく抑制していく。

やや離れた距離で、十字砲火になるような位置から僚機を援護するのが基本。メイン射撃はリロードが早く弾切れの心配が無いので、どんどん撃っていく。ステップメイン射撃はジャンプと同時に入力することで硬直を軽減可能。ステップした方向に多少曲がるので、ターゲットが動く方向にステップしながら撃つといい。近距離戦では、発生の早さ・ホーミング性能に優れた空中格闘が心強い。高い位置から攻めてくる相手に対しては、前方ステップで潜り込んで、サブ射撃を撃っていくと効果的だ。



空中サブ射撃の後は、空中で無敵硬直をキャンセルして、即座にステップ。キャンセルし、空中格闘へ

機体データ

コスト	適正	耐久力	可变	シールド
やや低い	地上	600	×	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
メガ粒子砲	(8)	頭部メガ粒子砲	(1)	クロー

備考: メガ粒子砲は遠距離砲撃可能(コマンド:サーチ押しっぱなし+射撃)。

タイムリリース機体攻略(ティターンズ)

アッガイ

MSM-04

前作に比べると、全体的に攻撃力・耐久力は下がっている。性能の高いメイン射撃・サブ射撃の使い方をマスターし、自軍の戦況に勝つ。



中〜遠距離ではメイン射撃の頭部バルカンでけん制しつつ、十字砲火の陣形になるように位置取りをしよう。空中でチャンスがあったら、「空中ダッシュメイン射撃→サブ射撃」を狙うといい。空中で頭部バルカンを撃った際は、回避行動が取りにくく、自機の頭が邪魔で敵の攻撃が見にくいことがあるので注意すること。空中戦ではサブ射撃のロケット砲も主力となる。射撃方向の修正能力が高いので、チャンスが来たら「接射→ステップ特殊格闘」を狙っていい。空中戦で相手よりもブースト残量が負けているときは、一度下がって「サブ射撃で着地硬直をキャンセル→ステップメイン射撃」などで様子を見ることも大切だ。



ダブルロックオン時に頭部バルカンを当てると、HCゲージが大幅に増加するぞ。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
低い	地上	440	×	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
頭部バルカン	(24)	ロケット砲	(10)	クロー

タイムリリース機体攻略(ティターンズ)

ゴッグ

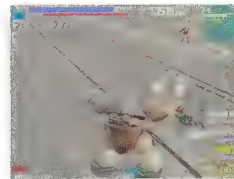
MSM-03

高威力の射撃・格闘を持っているが、機動力が低い。ため、近距離でなければ当てるのが難しい。位置取りが最も重要になってくる。



メイン射撃のメガ粒子砲は射程こそ短い、攻撃範囲が広く、ゴッグの中では決定力が高い攻撃の一つ。サブ射撃の魚雷は射出が早く、迎撃・けん制のほか、敵の射撃に対する防御手段としても使える。実弾系なら相殺、ビーム系ならダメージを軽減できるので、バックステップ中などに相手の攻撃を回避できないと判断したら使ってみよう。

大きなダメージ源になる空中格闘は、発生が遅いので相手の大きなスキを狙うのが基本。装甲の厚さを活かして迎撃覚悟で使い、敵に振り向き撃ちをさせて僚機の攻撃チャンスを作る使い方もある。一方、空中ダッシュ格闘は発生が早くホームイング性能も高いので、当てるチャンスが多い。



メイン・サブどちらの射撃でも着地硬直を軽減可能。惜しみ無く使って接近せよ。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
やや低い	地上	640	×	無し
メイン射撃	(弾数)	サブ射撃	(弾数)	格闘
メガ粒子砲	(2)	魚雷	(12)	クロー



敵がHCを発動したら、まず攻撃をかわすことが重要。かわし切ったら今度は反撃しよう。



インターセプトさえさせなければ、敵のHCゲージはかなりの速さで減っていきます。

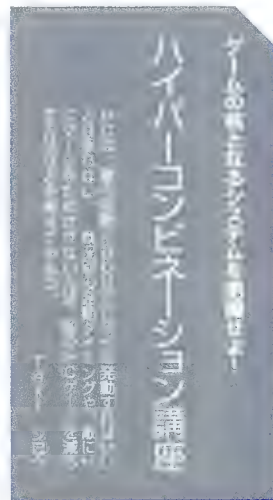
戦況別で見る
HCの発動タイミング

「敵の戦力ゲージが多い場合」
敵の攻撃が必ず当たる場合以外には発動を待とう。1発目をかわせば、HC効果時間の半分は稼げる。敵が2発目を仕掛けて突っ込んできたときに発動タイミングだ。

「戦力ゲージが五分の場合」
カウンターとしてHCを発動しない方がいい場合が多い。敵から逃げつつ攻撃していこう。敵のHC効果時間が切れて、仕切り直しになった後に発動タイミングを見付けよう。「自軍の戦力ゲージが多い場合」
この状況で敵がHCを発動してくるのは、こちらの攻撃をかわし切れずに撃破されてしまうからだ。敵の残り耐久力が少なく押し切れるようななら、こちらでも発動してしまおう。ただし、敵に逃げ切れられそうなときは、少し様子を見て遅らせて発動するように。

敵にHCゲージを
ためさせるな！

敵にHCゲージをためさせないためには、ダブルロックオンされているときに攻撃を受けたい。敵に自分の攻撃をカットされない、敵に流れ弾を当てない、といった行動が必要。三つ目の「流れ弾を当てない」というのは特に気にしなくていいが、ほかの二つはこのゲームの基本。立ち回りで敵2機に狙われているときは回避に専念し、味方の援護を待とう。そうすれば自軍のHCゲージもたまっていく。不利なときに焦って攻撃しないことも重要。攻撃モーション中でも、ロックオンしていない敵から攻撃を受けるとエクセレントインターセプトが敵に発生してしまうからだ。また、自軍のHCゲージがたまったらい対一の状況を各々作り出そう。そうすれば絶対に敵のHCゲージは増えない。



HCゲージを多く減らす代表的な攻撃

機体名	攻撃コマンド
リック・ディアス	クレイバズーカ(メイン射撃)
ガンダムMk-II	ステップ特殊格闘(抜刀時)
ハンブラビ	ステップ格闘
ギャプラン	ステップ特殊格闘
キュベレイ	ファンネル付き射撃(メイン射撃)



ヒット数が多いほど、敵のHCゲージは多く減る。一度にこれだけ減らすことも可能だ。

敵のHCゲージを減らす

両軍共にHCを発動しているときは、いかに敵軍のHCゲージを先に無くすかがポイントになってくる。そこで重要なのが、敵のHCゲージを多く減らせる攻撃は何か？ということ。ただ攻撃を多く当てるだけでなく、効率良くHCゲージを減らしたい。このとき、基本的には格闘を途中で止めて再度格闘を仕掛けるのがいいが、そのほかにも効率良くHCゲージを減らせる攻撃はある。代表的なものを左表にまとめてみたので見てほしい。この表を参考に、HCに強いチーム編成を模索してみるのもいいだろう。

稼働間近! 序盤ステージ攻略開始!!

SEGA PRESENTS

OutRun²

Ferrari

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2003
All trade marks used with permission of the owners.
AMD, the AMD ARROW Logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

稼働開始寸前の『アウトラン2』。今月は、三つのゲームモードと、フェラーリ全車種の特徴をおさらい。ハートアタックモードによるステージ1&2の攻略もお届けするぞ!!

Text: キャサ夫

Impression

インプレッション

取材に行く度にタイムアタックのゴーストカーが速くなっている……。くそ〜!!
もはや、取材というより開発者とのバトル。
それほどプレイに没頭しちゃってます。

※攻略データは編集部調べによるものです。

OutRun2

■メーカー: SEGA-AM2/セガ
■ジャンル: ドライブ
■操作方法: ハンドル+ペダル×2+ギア
■発売日: 2003年12月予定
■使用基板: Chihiro™

基本的な操作方法



ドライビングのために必要な操作は、ハンドル、アクセル、ブレーキと、至って標準的。トランスミッションは「AT」と「MT」から選択でき、「MT」を選択した場合のみ、ギアを使用することになる。

ゲーム中の視点は三つ用意されており、視点切り替えボタンで随時変更可能。ただし、本作ではドリフト走行をする場面が多いため、デフォルトのビハインドビュー以外は初心者には少し厳しいかもしれない。



ゲームモード解説

本作にはゲームモードが3種類用意されており、それぞれ違った楽しみ方ができる。プレイの目的がそれぞれ異なるので、どれも走り甲斐があるぞ!

ハートアタックモード



「START」表示〜「END」表示までの区間でリクエストに対する走りか評価される。



高い評価が続けば……
スペシャルリクエスト発生!

このモードの目的は、助手席に乗せた美女(名前: クラリッサ)を喜ばせること。彼女を喜ばせるには、画面に表示される彼女からのリクエストに応えなければならない。リクエストの内容は「車を抜いて!」や、「ドリフトして!」などさまざまで、1ステージに2〜3個用意されている。リクエストに応えると、彼女からのハートをゲットして、画面右下に表示される女性のシルエットをしたゲージと、ハートのカウンターがたまっていくぞ。

リクエストが終了すると、ゲットしたハートの数によって、最低でE、最高でAAAまでの評価が彼女から下される。これらの評価はステージの終わりに集計され、そのステージにおける総合評価も表示されるぞ。各リクエストで高評価を得ていけば、「スペシャルリクエスト」なるイベントに挑戦することも可能だ。

アウトランモード



A〜Eの中から好きなコースを選び、ゴール目指して駆け抜けろ!

架空の公道をフェラーリで爆走し、A〜Eまで用意された五つのゴールのうち一つを目指す。コースには敵車となるCPUカーが多数登場するので、ぶつからないように注意して走ろう。画面中央上部に表示される数字は残り時間。これがゼロになるとゲームオーバーだ。ステージをクリアすることでタイムが回復するので、頑張ってゴールを目指そう。

タイムアタックモード



このモードでは、ランキング最上位と最下位のゴーストカーが出現する。

A〜Eコースのうち、あらかじめ一つのコースを選択して走行し、タイムアタックに挑戦するモード。コース上にCPUカーが登場しないため、インバタ走行のような極限まで突き詰めた走りでも最速タイムを追求できる。プレイ中には選択したコースで最高記録を保持しているプレイヤーのゴーストカーが表示されるため、走りの参考にもなるだろう。

カーセレクトの指針

本作には初心者向けのグリブ重視型から、上級者向けの最高速重視型まで、全8車種のマシンが用意されている。スペック上は同じに見えても、細かい違いがあるので要チェックだ。

マシンカラーの変更方法

シングルプレイ時のみ、車種選択中に「プレイヤーギアチェンジ」でマシンのカラーリングを変更可能。用意されているカラーリングは全8種類だ(RE:赤、YE:黄、BK:黒、WH:白、SL:銀、GR:緑、LB:水色、BU:青)。



F50



加速度・ハンドリング・最高速のバランスが良い、6速ミッションの中級者向けマシン。挙動が安定しているため、初心者にもオススメ。



Dino 246GTS



最高速度こそ低い、加速性能とハンドリング性能が高めに設定されているため、非常に走りやすい。5速ミッションの初心者向けマシン。



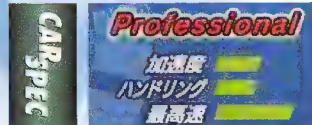
Testarossa



抜群の加速性能を誇る、5速ミッションの中級者向けマシン。暴れ馬のごときマシンの挙動を制御するのが課題となるだろう。



Enzo Ferrari



6速ミッションのフェラーリ最新作。最高速度がトップクラスの上級者向けマシンだ。コーナリング時と加速時にもたつきやすい。



360 Spider



加速度・ハンドリング・最高速のどれを取っても安定している6速ミッションマシン。その挙動は、若干ながらF50より扱いやすいか……。



365GTS/4 Daytona



クラシックな雰囲気を出し、5速ミッションの初心者マシン。「ディーノ」同様、加速&ハンドリング性能は高いが、その分最高速が低い。



288GTO



「テストロッサ」と互角の加速性能を備えた、5速ミッションマシン。その挙動からして、ハートアタックモードで性能を発揮する……かも!?



F40



最高速は「エンツォ」と同等だが、5速ミッションであるため、加速面でやや有利。タイムアタックでその本領を発揮する可能性大!



① アクセルを離すと同時にブレーキを踏む

マシンをドリフトさせるには、タイミングが大切。アクセルを離すと同時に一瞬だけブレーキを踏んで、後輪を滑らせるきっかけを作ってやる。



② 即座にハンドルをコーナー方向に切る

きっかけを作ったら、即座に一気にハンドルを曲がりたい方向へ切る。すると、後輪が滑ってマシンが横を向く。これでドリフトは完成。



③ アクセルを踏んでカウンターを当てる

その後はコーナーに合わせてハンドルで向きを微調整。マシンを立て直すためのカウンターステアは、コースが直線になってから行なおう。

初代「アウトラン」といえば、ハンドリングを一目一杯切つてアクセル全開! ライン取りとタイミングさえ間違わなければ、これでほとんどのコーナーをクリアできた(ときにギアガチャあり)。しかし本作では、300キロ弱のスピードでコーナリングができるものの(最高速重視の「エンツォ」や「F40」の場合)、それにはちょっとしたテクニクが必要。それがドリフト走行だ。8

台のマシンすべてでドリフト走行が可能なので、左で紹介している手順を参考に必ず覚えておこう。ここで、もう一つ頭に入っておいてもらいたいことがある。それは、プレイ中に「急カーブあり」の赤い標識が出てきたら、そこはまず間違いないでドリフト走行が必要であるということ。初めて走るコースで赤い標識が見えたら、必ずドリフトの準備をしよう。



ドリフトレッスン

このゲームでコーナーを速く抜けるためには、ドリフト走が必要!ここでは、初心者向けにその方法をレッスンチャートで説明しよう。

常夏の海岸を舞台に、跳ね馬が爆走!!

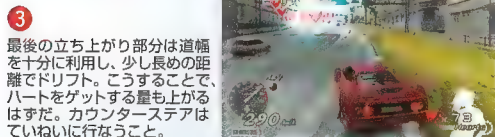
青い空に青い海。スタートを飾るにふさわしいステージの「パーム ビーチ」。本来ならば、ライン取り次第で1カ所もドリフトのいらぬ簡単なコース。しかし、ハートアタックモードの場合、コース後半部分で「ドリフトして!」のリクエストがある。ここが最も難しい部分だろう。



1 リクエスト「ドリフトして!」のスタート地点からは、緩めの左コーナー。ここを浅めのドリフトでインベタ走行。マシンをあまり横に向かせないように、ハンドルで微調整していこう。



2 S字状になったところをドリフトでクリアするには、直線が見えた段階で既にハンドルを右へ切り返していることが大切。切り返す際のドリフトは小さめのアクションで。

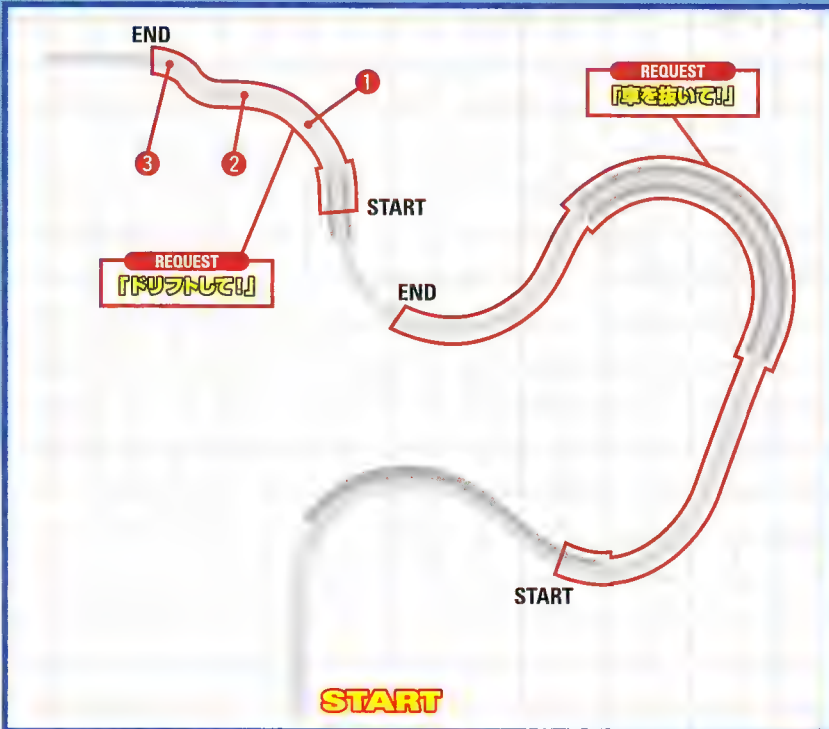


3 最後の立ち上がり部分は道幅を十分に利用し、少し長めの距離でドリフト。こうすることで、ハートをゲットする量も上がるはずだ。カウンターステアはていねいに行なうこと。



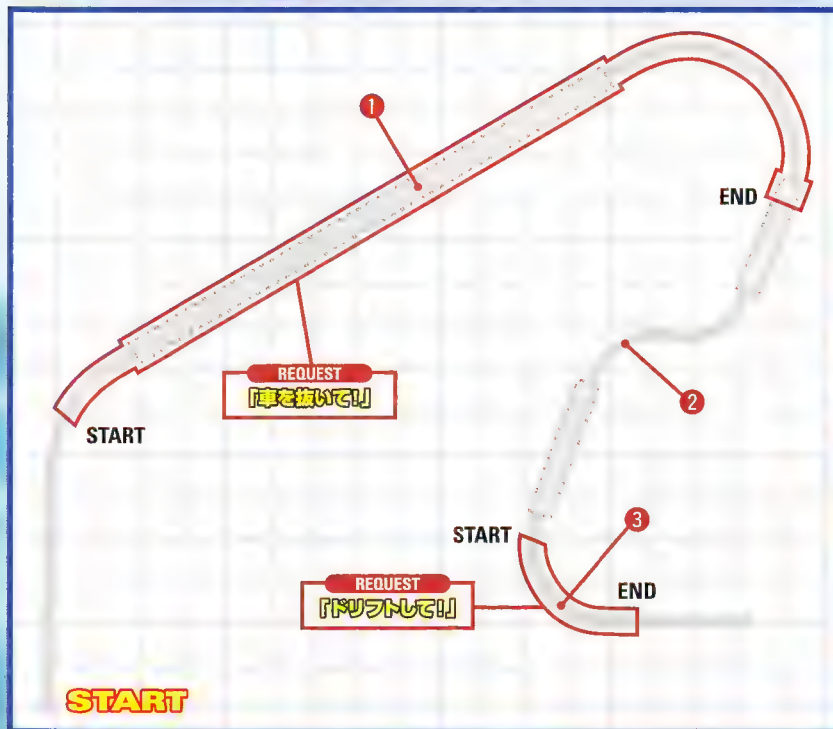
Palm Beach (パーム ビーチ)

STAGE : 1A



Deep Lake (ディープレイク)

STAGE : 2A



2カ所のドリフトポイントがキモ!

前半の長いストレート部分で「車を抜いて!」のリクエストがあるが、ここは簡単だろう。問題はその後右左と続く大きなS字コーナーと、「ドリフトして!」リクエストが発生する、最後にある少しきつめの左コーナー。この2カ所でドリフトを必要とするので忘れずに。



1 橋のストレート部分では、右車線のさらに右側にある車1台分のスペースをキープ! これでリクエストを問題無くクリア可能だ。注意すべきは、この後に待ち受ける複合の右コーナー。極カインベタで走行しよう。



2 大きめのS字となるドリフトポイント。始めの右コーナーでは、次の左コーナーに合わせて浅めにドリフトしよう。左コーナーではドリフト時にアウト側の壁にぶつからないように。



3 最後は「ドリフトして!」のリクエスト通り、ドリフトでコーナリング。奥の部分でコーナーがきつくなっているため、アウト側に影らまないように注意。

山岳地帯を一気に駆け抜けろ！

かなり長い区間で「車を抜いて！」のクエストがある。中盤の右複合コーナーはミドルインアウトのライン取りで走行し、左→右の小さなS字は右コーナーにラインを合わせよう。次のトンネル入り口付近のコーナーは、ドリフトでクリア。まずはこの部分の安定したパスを目指すこと。

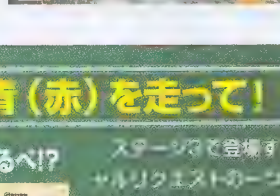
①
最も難しい第2クエスト部分。トンネル内の右コーナーをドリフトで抜いたら、次のキツイ左コーナーに合わせて早めにカウンターを当てること。



②
S字後半のキツイ左コーナーでは、ドリフトでマシンを思い切り横に向けること。進入が遅いとアウトにふくらんでしまい、コースアウトの恐れがある。

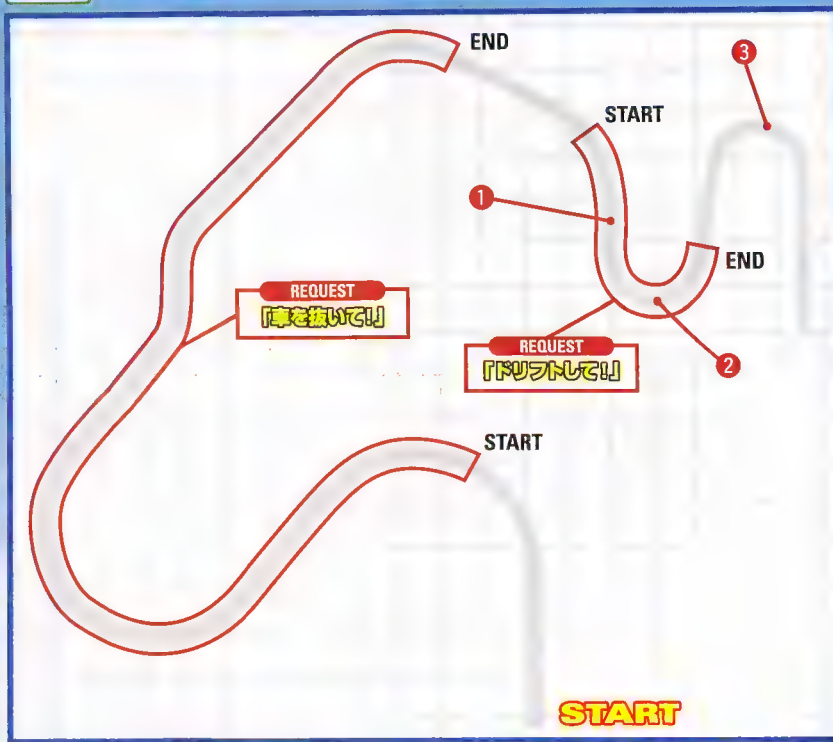


③
最終コーナーのキツイ右ヘアピン。このコーナーには②から息を付く暇も無く進入することになるので、ドリフトの操作は早め早めで仕掛けること。



Alpine (アルペン)

STAGE : 2B



SPECIAL REQUEST

青(赤)を走って！

理想ラインの道しるべ！



コースの最上からコーナーへ、とがわかるため、このクエストは非常に難しい。

ステージ3で登場するスペシャルクエストの一つ。コース上に敷かれた青いラインの上を通過する時間に比例して、ゲットできるハートの数が増えていくという仕組みだ。ラインはストレート部分ではなく、コーナー部分の途中に敷かれているため、難度は高い。正確なマシン操作が必要とされるぞ。

SPECIAL REQUEST

コーンをとばして！

こちらからステージ8で登場するスペシャルクエストの一つ。コース上に敷かれたコーンを車体でぶつけて飛ばし、飛ばした数に比例してハートが増えていく。これもまたコーナーの道中にコーンが敷かれていることが多く、難度の高いクエストだ。しっかりとしたマシン操作とライン取りが求められるぞ。

これでストレスも発散！



ラインの上を通るクエスト同様、このクエストもコーンリング時にきれいなラインで走ることが高評価獲得の鍵だ。

REQUEST

車を抜いて！

車陣に追い抜け！



クエストが発生すると、赤く点滅する車が出て、出現する車の台数は、各ポイントごとに一定となっている。

一定区間内を走っている赤く点滅した車を抜いていく、というクエスト。車を1台抜くごとにハートが一つ加算される。途中で車にぶつかってしまうと、それまでにためたハートの個数が減ってしまうので注意しよう。最も簡単な部類に入るクエストなので、必ずランクA以上の評価はもらっておきたいところ。

REQUEST

ドリフトして！

一定区間内、とにかくドリフトしまくればハートがゲットできるというクエスト。マシンを横に滑らせる度合いが大きいほどハートの増加率が高いが、緩いコーナーで無理にマシンを滑らせ過ぎるのは禁物。スピードが遅くても構わないので、ていねいにマシンをドリフトさせていくのが高評価獲得のコツだ。

ジェットコースター気分で駆け抜けろ！



このクエストは、キツイコーナーで出題されたときよりも、緩めのコーナーで出題されたときの方がキツイ。



ワタシのクエストに答えて♪

ステージ1&2で出題されるクエストを徹底解説！特別にステージ3で登場するスペシャルクエストも紹介！！



Xデーは、12月16日!
全国一斉にバトル開始!!

BATTLE GEAR 3 Tuned

BATTLE GEAR 3

バトルギア3チューンド

©TAITO CORPORATION 1999, 2003 ALL RIGHTS RESERVED

Impression

本作からリニューアルされたのは見た目の部分だけではない。ゲーム中に流れるBGMやSEなどもリニューアルされているので、新鮮な気持ちでプレイできるぞ!

新要素満載の「バトルギア3Tuned」が、12月16日より全国一斉に稼動開始! 当然ネットエントリーシステム「NESYS(ネシス)」も同時スタート! 新たなバトルの始まりだ!!

Text: するする

バトルギア3Tuned

■メーカー:タイトー
■ジャンル:ドライヴ
■操作方法:ハンドル+ペダル×2+キア+ハンドブレーキ
■発売日:2003年12月16日
■使用基板:SYSTEM246

「BG3ガレージ」も鋭意リニューアル中!!



全国のロケーションと専用サーバーをインターネットで結び、リアルタイムでゲームデータのやり取りやタイム集計を行なう「NESYS」。本作でもそのシステムは継続され、前作同様に楽しめる。前作で使用していたエントリーキーは、そのまま使うだけで記録が継承される。

より遊びやすく、より本格的に…… 全面リニューアルされてついに登場!

こちらは前作「バトルギア3」のカーセレクト画面。この画面が……



説明や、駆動形式も表示されるぞ。



前号までに、本作で追加されたコース、車種、ゲームモードなどを紹介してきたが、そのほかにも注目したい要素がいくつかある。

一つは、コイン投入からプレイ開始までの、一連のセレクト画面。ビジュアルが一新され、カーセレクト画面では車種メーカー、クラスなどが前作以上に分かりやすくなっており、初心者にも優しくなっている。コースセレクト画面では、順走と逆走の違いが一見して分かるようになっているぞ。

そしてもう一つは、ネットエントリーシステム「NESYS」。新コース、新車種、新ゲームモードの追加にとともに、「BG3ガレージ」もリニューアルされるぞ。

BG3サウンドトラック発売!

ギターサウンドとデジタルエッセンスが見事に融合した「バトルギア3」の楽曲群。それらを惜しみ無く詰め込んだサウンドトラックが、今年12月にドロップ! スペシャルゲストとしてロック界屈指のハイテクギタリスト「ポール・ギルバート」を迎えたこのアルバムはまさに必聴の1枚。初回特典として、床のサインが入った「バトルギア3」特製ギターピックも付いてくるぞ!



BATTLE GEAR 3
The Edge
z-project

2003.12.17 on sale
¥2,600 (Tax in)
ZTU-0059



アーケード版「バトルギア3」のゴーストデータをダウンロードして、閲覧も可能!



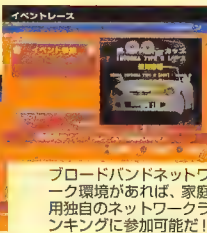
ネットワーク対応でさらにヒートアップ!

プレイステーション2版

『バトルギア3』

バトルギア3

■ハード:プレイステーション2
■発売日:2003年12月予定
■価格:6,800円
※ネットエントリーキー(黒)が同梱。初回限定版(7,800円)には、ネットエントリーキー(ブルースケルトン)と、オリジナルミカが同梱(1万本限定生産)。



家庭用「バトルギア3」もついに発売! 「バトルギア3Tuned」からの新モードは採用されていないが、コンパクトカーやPS2版専用の新モードが追加されているのはうれしい限り。ネットワークアダプターを使用すれば、ネットワークサービスを受けたり、家庭用イベントレースへの参加も可能だぞ。また、アーケード版「バトルギア3」で登録したゴーストデータをダウンロードできるのも魅力的だ!

新コース二つの攻略ポイントを、一足早くピックアップして解説!

初級Bコース

コース幅をどこまで使えるかがカギ!

「超初級コース」にコーナーが増えて、難度が上がったという印象を受けるコース。コース幅をうまく使え!

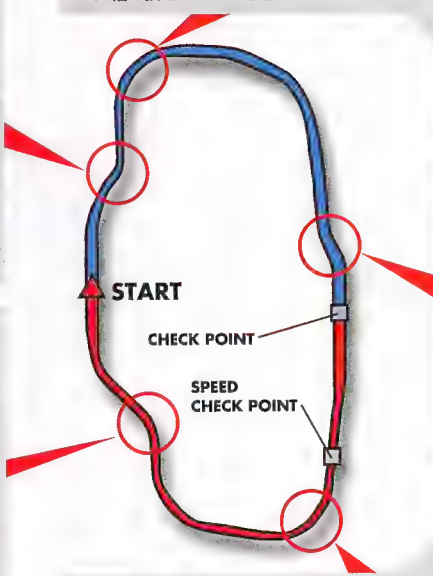


スタート直後にコース幅が狭くなり、右→左と切り返すコーナーへ。定石通りにいくと直線的に走ることになるが、先のコーナーを考えると出口のラインは一考ありだろう。特にパワーのある車種は、ラインがふくらみやすいので要注意!



二つのバンクが付いた右コーナーを抜けてくると、ここから左コーナーへ。ここにはバンクが無く、遠心力をもちに受けるので、グリップを失わないように走れるラインを作ることが重要だぞ!

この右コーナーは、出口でコースの幅が若干広がる。攻略的には、後半でラインをふくらませていくことになるが、パワー型の車の場合、コース幅の狭さがかなり手強くなりそう!



この左コーナーへの進入時には、減速が必要になってくる。単純に「アウトインアウトでいいかな?」と思うが、バンクが付いているのでちょっと悩むことに……。インペタで走る?



この部分はコースの幅が広いので定石通りに直線的に走れそうだが、手前のバンクのついた右コーナーからここを直線的に抜けようとする、結構距離があるのでちょっと悩むかも。さらに、実際に走ってみると周辺の路面とウォールの色が似ていて同化してしまうため、ラインを見失う可能性がある。注意しよう。



中級Bコース

ダート部分をいかに抜けるかがポイントに!

「バトルギア2」で存在したグラベル(未舗装路)が帰ってきた! ミューの低い路面をうまく攻略しよう。

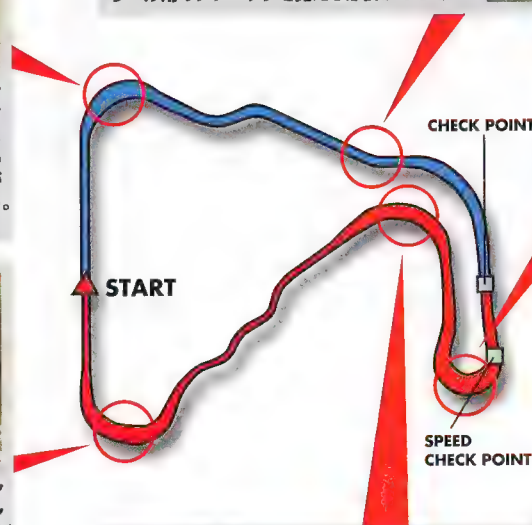


スタートしてから最初にある右コーナーは、ターマック(舗装路)部分なので安心して走れる。だが、ここを外側の部分はダートになっているため、オーバースピードでラインがふくらむといきなりグリップを失う。通過速度には十分に注意したい。



大きな左コーナーを抜けて、カエルの泣き声を聞きながら左右に蛇行してくると最後の右コーナーへ。このコーナーは一つのRに見えるが、2段階で右に曲がっていくので、通過には一考が必要だろう。このコーナーも外側がダートになっているぞ!

最初の右コーナーを曲がるとコースがグラベルに。左から右への切り返しを抜けた先が、この小さな左コーナーだ。この先で大きく右へ曲がっていくが、グラベルゆえにタイヤが路面をグリップしてくれないので抜けるのが難しい! グラベル用のテクニックを覚える必要があるぞ!!



ヘアピンを抜けるとコースがグラベルに戻る。よって、この大きく左に曲がっていくコーナーもグリップが悪いので、グラベル用のテクニックでインを突いていくことになるぞ。一度車が滑り出したら修正が難しいので、進入には十分気を使おう。



このヘアピンの前で再びコースがターマックに戻る。タイヤがしっかり路面をグリップする感触を受けながらコーナーを曲がれる。唯一注意したいのは、コーナーの外側が最初の右コーナー同様にダートになっていること。大きくふくらむと……。



Dragon Chronicle

ドラゴンクロニクル

稼働開始に合わせ、 育成の基本を伝授!

いよいよ稼働開始を迎えた『ドラゴンクロニクル』だが、思い通りの育成はできているだろうか? 今回は育成の基本である修練のポイントと、各属性のドラゴンが持つ特徴&代表的な技を紹介! 育成や融合の指針として役立ててほしい。

これらのドラゴンは、融合を行なうことにより生まれる特殊なもの。あらゆる組み合わせの融合を試していけば、やがてはだれも知らないドラゴンが……?



ドラゴンクロニクル
■メーカー:ナムコ
■ジャンル:育成対戦
■操作方法:タッチパネル
■発売日:2003年12月予定
■使用基板:SYSTEM246

©(株)ナムコ



無駄なく、計画的な 育成への第一歩

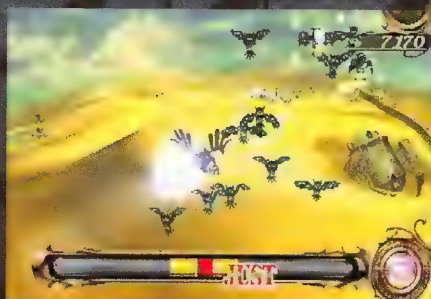
修練基礎攻略

幼竜期から能率よく育成すれば、その能力の伸びはだいぶ変わってくる。各修練の特徴を覚え、常に最高の成績を狙おう!

打撃・魔法修練

打撃と魔法の修練はまったく同じ内容で、ゲージ内を通り過ぎるマーカーをタイミングよく止めて敵を攻撃する。ゲージ中央の赤い部分でマーカーを止めれば、敵を誘爆させる攻撃で一気にポイントを稼げる。

慣れないうちは反撃してくる敵以外は無視して、ひたすらタイミングを合わせることに集中するといい。誘爆のポイントを狙って狙っていくのは慣れてからにしよう。

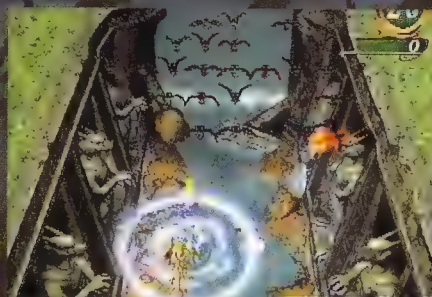


攻撃する敵を選んでる間に、マーカーが通り過ぎてしまうのはもったいない。攻撃の機会は一度も無駄にするな!

シールド修練

敵が撃った弾を跳ね返し、敵に当てていく。跳ね返すたびに弾の速度は上がってより素早く敵を倒していけるようになるが、その分追いつくのが難しくなっていく。

時折来る敵の体当たりを気に付けば、弾道を予測するのは比較的簡単。とにかく弾を落とさないように気を付ければOKだ。ただし、反射の具合で毎回成績にはばらつきが出るため、運まかせの面もあるのだが……。



とにかく高速化した弾を落とさないように、先回りを心掛けよう。あとはもう、うまく敵に当たるように祈るのみだ。

折り修練

ドラゴンを動かして、飛び過ぎていくシンボルをひたすら集めていく。黄色のシンボルは普通のものより得点が高いため、これを逃さないようにするのがポイントだ。

素直に指でドラゴンを動かすとすると、指が擦れて出遅れることが多い。そこでオススメなのが、移動先の地点を指で強く押す方法。こうすると指でたどらなくても、ドラゴンは素早くその地点に向かってくる。



シンボルを取れる位置を見定めて、テンポよくポイントを指で押していこう。後半ではさらに素早い移動が必要になるぞ。



回復と幸運 大器晩成の純粋

光



純粋性のドラゴンには、攻撃や防御では他属性のように秀でた点がない。しかし、その飛び抜けて高い運と、他属性には無い強力な回復の折りをもってすれば、どんな激戦にも生き残り、最後の大逆転につなぐことができる。



「運」が高い その利点は？

運というパラメーターは大ダメージを与えるクリティカルヒットの発生率と、発生率に關係するものだ。

光ドラゴンを育てるなら、まずは回復や防御を充実させていきたい。お助けの技は以下の通り。

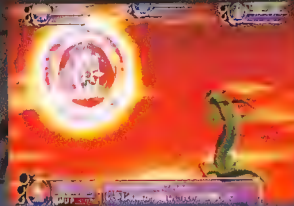
●HP回復系技

HPを回復する手段は、光属性の折りと闇属性のHP吸収技のみ。反射・反撃の可動性を考えれば、光属性の折りが一番確実であると言える。

●「神風」系打撃技

通常の回復系技を基本として、毎ターンゆづくりとHPを回復する「永久のいよ」を使えば、HPがゼロになることはまずありえない。また、この技には、敵の魔法を反射するHPを回復する「神風の盾」は、攻撃で上位を維持して逃げ回りたいときに、防御と回復を同時にこなせる有効な技だ。

また、回復以外にもすべての折りを無効化する折りなども覚えるため、ある程度の魔法を覚えたら、光ドラゴンは折に勝てると思えてくる。

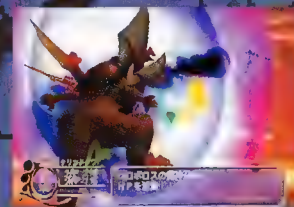


意外のダメージも一撃に回復、運く最後まで戦場を賑わすのが光だ。

光ドラゴンのHPは、回復系技を基本として、毎ターンゆづくりとHPを回復する「永久のいよ」を使えば、HPがゼロになることはまずありえない。また、この技には、敵の魔法を反射するHPを回復する「神風の盾」は、攻撃で上位を維持して逃げ回りたいときに、防御と回復を同時にこなせる有効な技だ。

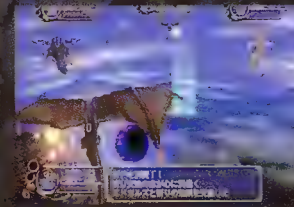


アクアラの力とその予想外の一撃は、どんな光ドラゴンにとっても大きな脅威だ。



危険と隣り合わせ、HPを吸収したりアクアラを操作できるのは大きな能力。

危険と隣り合わせ、HPを吸収したりアクアラを操作できるのは大きな能力。また、HPを回復する「永久のいよ」を使えば、HPがゼロになることはまずありえない。また、この技には、敵の魔法を反射するHPを回復する「神風の盾」は、攻撃で上位を維持して逃げ回りたいときに、防御と回復を同時にこなせる有効な技だ。



外見も威嚇しく強面だが、その技もダークなものも多く、周囲を恐怖に陥れる。

HP消費技を 使いこなせ

闇属性の技の多くは、MPだけでなくHPも消費する。その中には自分のHPを回復できる技も多い。必ずしも成功するとは限らないので、慎重に使用すること。MPを消費する闇属性の折りは、防衛的な戦いをするなら、ぜひ覚えておきたい技だ。

●「アクアラ」系折り

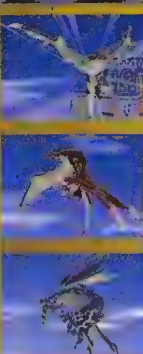
MP・HPを消費してアクアラを操作する闇属性の折りの中で、敵を気絶させたときのアクアラを一人総取りできる「アクアラ総取りの念」が、い。HPの消費コストが低いのので中盤以降でも場の状況を見ながら使っている。ほかには、攻撃を当てたときのアクアラ獲得量が増える「アクアラ倍取りの念」や、攻撃を受けたときのアクアラ放出量が増える「アクアラ大放の念」がある。HPに余裕があれば、これらでアクアラを効率良く回復が可能。

●「ヴァンパイア」系打撃技

攻撃を受ける以外にも自らHPを消費する闇属性にあって、HPを吸い取る技は要となる。「ヴァンパイア」や「ヴァンパイア」は、高い打撃力によるダメージを敵に与えながらHPを吸い取ることができる。

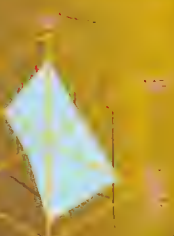


闇



アクアラを操作できる闇属性。相手と自分のさまざまな値を交換したり、機取りするといった能力に長け、自分のHPと引き替えに技を放つ異端児。体力、打撃力共に高いとはいえず、HP消費攻撃は諸刃の剣ともなりうる。

闇





炎

必殺の打撃
取弾こそが真の

インの追従をまったく許さない。炎ドラゴンに狙われたなら、そんなドラゴンも防衛策を採らざるを得ない。強大な攻撃力をそのまま牽制力として、戦場の流れを支配できるのだ。



海山先生集

打撃力だけがたまたま強いというわけではなく、次のようなには攻撃に必要とする間接的な力になる防衛を徹底的に足る力と耐力が備わっており、また大技を連発するためにも必要なMPも比較的多め。打たれ弱い点がなく、初心者としては扱いやすい。

だからその分、魔法力は主
 体中最低で、魔法の数も低い
 しかし打撃力はそれを補って
 余りあるので、打撃一辺倒で
 戦っても何ら問題は無い。強
 力な打撃を見せつけて、場の
 全員を防御しがちにしてしま
 えれば、勝つたと同然。



事で気絶へ！ 打撃力の塊である炎トラニンは、存在するだけで場の脅威となる。

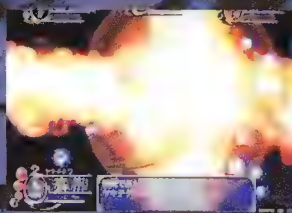
では、何かの技は？

「オラ、オラ、トッては、
の打撃をいかに上手に当てる
いくか、そして、それには多
くは手遣り、必殺の打撃、覚醒
の打撃、助けるか、隠れるか
のたのみに、技の多さ、少
さ、サポート用のシールドや折
り、それ、それだ。」

●「ヒート」系打撃技

ターンの間だけ技術の威力が爆

る。が、出た後に政
策の場合には意味が無い
クリティカルと通ってかなり
重要になる。その、積分的
果てはいい。その、力力の低
ドメインの、教育課程などは
エビに余裕がある。ならば怒り
果を狙って、わざとくらいに
行ってしまうくらいでもない



どんなドラゴンをも倒す打撃覚醒技。フェイントなども利用して、確実に当てたい。



敵の行動を封じながら、自分だけ動けるのは氷属性ならでは。

活かすには

水原哲のいう「コン」が得意と
する相手の行動を封じる技は
「連続打撃技」とも呼ば
れ、形と「折」と何であ
れ、必ずしもあるべき

このように、**「夢を現した夢」**

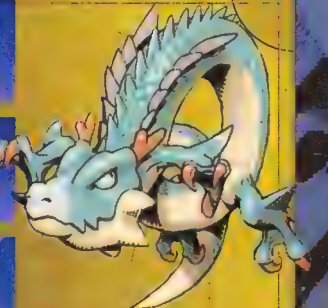
「イントは、やはり相手の技を
察するタイプの技。早く覚えて
戦場には持ち込みたい技は口
上のとおり。」

め、使って損はないぞ

「ファイズ」系の魔法技は、
 おり流転効果を発動させ相手の
 の魔法を封じる。水ドラゴン
 は育成開始時、「ファイズプレス」
 に類して戦うことになる。こ
 のほか、相手を凍らせる効果
 を持つ「フリーズストーム」に
 は比較初期の段階で覚える
 ことができ、そのターン内た
 け敵の行動を封じることがで
 きる。



自分のMP回復量を増やしたり、周囲のMP回復量を下げるといったことも手のもの。



冰

坊害に及けず
魔物の害に及

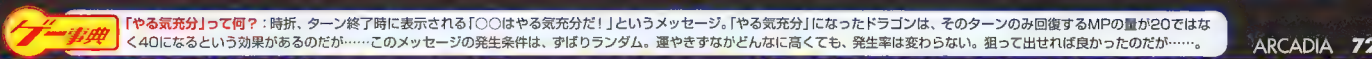
「この特殊な能力を持って戦場に出れば、周囲の脅威となることは間違いない。」



相手を封じて
しむりと改める

かてきる有用な技だ。

「スベル」系の打撃技は、相手にダメージを与えながら魔法を封じる能力を持つ。中でも「スベルカット」は、威力は低いがMPの消費量が低いいため、使って損はないぞ。





雷

電光石火で
機先を制す

先制攻撃ができる唯一のドラゴンであり、先陣を切つて戦いを仕掛けていく爽快感に痺れること請け合ひ。体力があまりなく打撃力が低いという面も持つが、それをカバーするにあまりある魔力の高さは絶品だ。



先制攻撃の 強みを活かせ

雷属性にのみ与えられた先制攻撃の能力。その強みは、相手がそのターンで取るようにしている防御行動よりも先んじてダメージを与えられるという点だ。耐久力が高いとはいえない雷属性だが、奇襲攻撃で相手を脅かし、着々高い魔法力を活かして相手をたたくことに主眼を置けば強敵とも渡り合っていける。

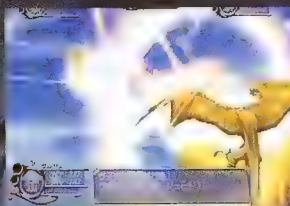
また強力な魔法技を有するだけでなく、そもそも高い魔法を増強するなどの能力も豊富なので、急襲と魔法、両方の技の配分を考えてバランス良く戦場に持ち込もう。

素早く飛び出し 撃必殺

雷属性は、魔法技と折りに重要な技を持つ。押さえておきたいのは以下のとおり。

●印系折り

印とは、雷の折の中、雷属性は「疾風の印」これによって敵ターンに渡り先制で行動を取ることが可能となる。そして同じく継続して効果を発揮する「連撃の印」は、時の法則を無視して2回連続攻撃を浴びせることが可能となる。また「瞬間開始時」連続で魔法を浴びせられた相手は、たまたものものではなくなる。また「直破り」印は、敵全員のシールドを一気に破壊する。また、魔法技を連続で使うものに有効だ。



相手が防御行動をとる前に、電光石火でダメージを与えることが可能だ。

また、魔法力を発揮する折の中、「雷」の要素が、雷属性の特長である魔法を施す効果を發揮する。最初にこれによって、後の戦いでより強力な魔法の威力を。



「雷」の印を手に入れたら、雷ドラゴンに有利な展開で戦うことができるだろう。

●「サンダー」系魔法技

最初から持っている「サンダー」系魔法技は、サンダー「シュート」「サンダーボール」「デジ」は、その魔法の高さを遺憾なく発揮できる攻撃の要。そして「ジャックスマント」は、シールド使用でドラゴンにのみダメージを与える。魔法攻撃を警戒する相手に、魔法を突いた奇襲攻撃が可能だ。

●ヘッドブロー系打撃技

「ヘッドブロー」を始めとし「ヘッドブレイク」「ヘッドクラッシュ」など雷属性の基本となる打撃技は、雷属性の要。初期段階では「フイット」が先制の能力を持つ。MP消費量が低いため安心して使える。

基本の戦術は 逃げ切り

耐力が高いことにより、金ドラゴンは相手からの受けるダメージが少なめになる。さらに強力な防御の技も持つので、一度一位の座についてしまえば、ほかのドラゴンよりもはるかに安定して逃げ切ることも可能だ。

その「一度一位になる」といのが攻撃力の低い金ドラゴンに難し。ようにも見えるが、特殊効果のある技の効果を駆使すれば、攻撃力の無さは充分補える。敵の攻撃を巧みに無効化し、そこにこちらの攻撃を当て、この神戦が金ドラゴンの武器だ。



まず倒れない頑丈で、攻撃を受け流す技の数々を持つ。守りは金属性の独壇場だ。

守りと攻撃を 両立させる妙技

金ドラゴンの技には、直接的な防御技のほか、使い方は難しいが攻撃そのものを無効化できるものが多い。場面を見極め、慎重に使うという。

●プリミア系魔法技

敵をふつとばす効果を持つこれらの魔法は、威力こそ期待できないが、攻撃を仕掛けてくる相手より早くこの魔法を当てれば、成功すれば、攻撃そのものをキャンセルさせることができる。またわざと敵のシールドに当てて反射させ、自分を返すとは、集中攻撃から逃れたら、ギリギリの攻防時とどめをさせよう。金ドラゴンをかこはして退避を防いだりと、使い方は実に多岐だ。

同様の効果を持つ「アームス系」魔法技や「アピア系」魔法よりむしろ、発動率の高い魔法「エーニングスター」なども、いざというときには役に立つので修得しておいて損はないだろう。



アピア系魔法は使い方が豊富な分、状況判断力が試される。使いこなせばもう上級者？



金

知能戦を支える
鉄壁の防御力

金属性のドラゴンは、その高いHPと耐久力から防御一辺倒と思われがち。だが、倒れにくさを活かした強引な戦法や、長期的な視野に立つた戦いが実行できる玄人向けの属性だ。技も面白いものが一通りそろっている。



●フーメラックスと斧返し の盾(壁)

敵に当てるたびに威力を増していく魔法「フーメラックス」。単体だと使いにくいですが、敵の魔法を跳ね返す代わりに「フーメラックス」を発動する「斧返し」の盾(壁)と組み合わせると、手軽で強力なダメージ源になる。

●見切りの心得

効果時間は短いものの、打撃を50%の確率で無効化することができるようになる折。無論50%では絶対安心とは言いがたいが、限りあるターン数の中で、この50%にかけて仕掛けてくる相手は多くはない。使っただけで十分な牽制になる、強力な折だ。

いよいよ発売! 飛翔のときは来たれり!!

エスプガルーダ

■メーカー: ケイブ (販売: AML)
■ジャンル: 縦スクロールシューティング
■操作方法: 8方向レバー+3ボタン
■発売日: 2003年11月(稼働中)
■使用基板: 専用基板

IMPRESSION

シューティングゲームからシューターまで楽しめることと、音と視覚の両面システムが秀逸な本作。シューティング本来のその快感に加えて、スコアを稼ぐことでも満足は得られる。その魅力を、本誌にシューティングゲームの面白さを伝える。

espgaluda

CLAVE CO., LTD.

話題のケイブ最新作がついに稼働開始! 発売直後となる今号の記事では、覚聖死界を使った稼ぎ方の基本事項から序盤ステージ1~2のステージ攻略を詳しくお届けしていくぞ!! さらに豪華賞品がもらえる「エスプガルーダスコアトライアル」の詳細は47ページだ!!

Text: 伊藤 雅 (システム&STAGE 2) / 七 蘭 (3P AGE 1)

全地変換の基本手順と流れ

STEP.3

破壊したら覚聖解除



目標の敵機を破壊したら余計な敵機でカウンタを消費しないように、覚聖死界を解除して通常状態に戻そう。

STEP.2

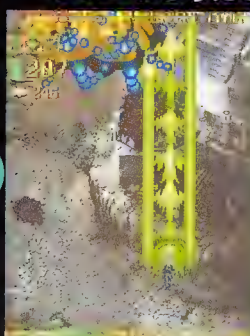
弾を撃たせたら覚聖



敵弾が多くなる前に覚聖死界を展開。画面内に敵弾を止める。あとは覚聖死界のまま敵機を破壊すればOKだ。

STEP.1

ダメージを与える



1機で大量の敵弾を撃つ中型ザコやボスに対しては、ショットレイピアで事前にダメージを与えておく。

SYSTEM 覚聖死界の使い方

覚聖稼ぎの指針

画面全体へのスロー効果に加えて、破壊した敵機の弾を瞬時に金塊へと変換する覚聖死界。その基本的な性質と使い方のおさらいも兼ねて、覚聖死界で効率的にスコアを稼ぐためのコツをマスターしていこう!

覚聖死界の展開に必要な覚聖カウンタは、時間経過と敵機の破壊時に減少していく。このため、ステージ途中で考え無しに使っていくと、すぐに覚聖カウンタが尽きてしまう。だから「精霊石」と「覚聖カウンタ」を別々に「蓄積タイプ」と「消費タイプ」の2つの弾を準備する。敵機の見直し、手探りには、通常敵の弾で中盤まで覚聖死界を使いつつ、リミットを回復するのがセオリーとなる。敵機の出現パターンを覚えたら、前後の敵機で覚聖死界を切らずに、敵弾の消費量を減額してかろう!



ワイド貫通弾が超強力

オススメタイプはどっち?

レイピア強化タイプのアゲハと、ショット強化タイプのタテハでは、ショットで広範囲をカバーできるタテハの方が断然オススメ。特に覚聖時の貫通弾は威力がすさまじく、ボス本体の前面にビットを展開させてもお構い無しにダメージを与えられる。

今号で攻略しているステージ1~2に関しては、どちらの自機でも大きな差は無いが、中盤ステージ以降ならタテハの方が明らかに強く感じられる。このため本誌ステージ攻略では、よりクリアがしやすいタテハをメインとした攻略を進めていくことにする。



アゲハはレイピア、タテハならショットが覚聖死界中に強化されるので間違えないこと。

敵弾をあまり撃たない空中ザコは、できるだけ通常状態で破壊して精霊石を回収しよう。

精霊石と覚聖カウンタ

覚聖カウンタを回復する精霊石は、あらかじめ各敵機ごとに出現数が設定されている(欄外参照)。出現する精霊石のサイズについては、その時点の覚聖カウンタ数に応じた出現法則が適用される仕組みだ。

覚聖死界の展開中に敵機を破壊すると減少する覚聖カウンタの数値は、四つにカテゴライズされた敵種類とステージ数に応じて変化(左表参照)。ステージ1ボスのセセリであれば、形態変化も含めて本体破壊時に覚聖カウンタが50減っていく。ただし、カウンタ数が足りない場合でも金塊変換は可能なため、ボス戦前に覚聖カウンタが80もあれば2回まで金塊変換できる。

敵機には、覚聖オーバーレール(覚聖死界消滅後に上がっていくランクのことが高いほど精霊石が多く出現する。)

覚聖カウンタの増減規則

覚聖カウンタ	精霊石	精霊石は最大で2、小で1
0~50	大のみ	覚聖カウンタを回復。ボス戦時のみ、覚聖カウンタ250~精霊石・小のみが出現するようになる。
51~249	大・小が交互	
250~500	小のみ	

破壊時の覚聖カウンタ減額

種別	ステージ1~2	ステージ3~4	ステージ5(前後半)
ザコ	-5	-6	-7
通常敵	-25	-26	-27
ビット	-10	-12	-14
ボス	-50	-52	-54



名前 ファン(ザコ)
480点
精霊石 1

esp

ステージ1~2に出現するザコと通常敵の名称(タイプ)/得点/精霊石の出現数といった各種データを個別表記。精霊石の出現数については、ゲーム中に累積する覚聖オーバーレール(Lv.0~Lv.3)に対応した最小数と最大数を表記。中には覚聖オーバーレールで精霊石の数が増減しない場合もある。また、覚聖切れ中のみ精霊石の代わりに金塊を出す。今回は掲載スペースの都合で割愛させていただく。

血 別

-Ketsubetsu-

1面とはいえ、敵の攻撃はボスも含めてタイプシューティングとは思えない低難度。ここでシステムを学ぼう。

STAGE STORY

突然の軍隊の襲撃によって、ヒオドシが殺されてしまう。それが引き金となって、覚醒する妖聖（ガルード）の方。途惑いながらも敵を撃退し生き延びることができた。

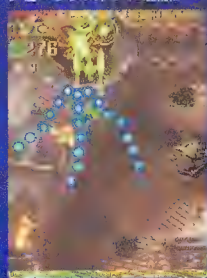
STAGE BOSS

CHECK POINT ステージ前半：ザコを即座に破壊し精霊石を回収



中ボス出現時は画面左下から左上に高速で駆け抜ける。このとき空中の敵は巻き込まれて破壊されてしまう。直前のタライロンを優先的に破壊。

なるべく画面前方に出てショットでとどろ敵を倒す。ボーナス精霊石（上部80%で倒すと+1）を狙おう。タライロンとヘヴンズドアに注意。



まずは、ショットで敵を破壊して精霊石を集めていこう。まめに覚聖死界を展開して金塊を集めてもいいが、覚聖カウンタをステージ後半までため、一気に全精霊石を使って覚聖死界を展開した方がスコアは高くなる。精霊石を稼ぐには、敵をなるべく画面上方で破壊しよう。そうすれば、敵の種類にかかわらず精霊石が+1されるのだ。特に数の多いファンやミスティブではこれを重視しよう。

ヘヴンズドアの3ウェイを避けるときは、撃たれた瞬間に少し横に動けばOK。なお、3機目のタライロンは中ボスが通過すると破壊されてしまう。早めに倒そう。

AREA BOSS

イカロス

アーム(1つ) 7,160点 精霊石:5、10
3機 12,620点



どちらのキャラクターでも基本はダメージ効率がいいのはレイピア。正面で撃ち込んでいけば、本体からの全方位弾の際中に倒せる。

出現したらどちらかのアームの真正面に張り付き、レイピアであぶって破壊。このとき画面全体の弾が消える。その後残ったアームを壊していく。



イカロスは二つのアームを持った中ボス。本体から広角弾→左右のアームから回転広角弾→本体から4発1組の全方位弾→……という順で攻撃してくる。ちなみに、左右アームの破壊時には弾消し効果を発揮するので活用しよう。また、このとき本体へもダメージを与えられる。耐久力は低いので左右のアームを狙っていけば、ほとんど弾避けをせずに倒せる。二つとも破壊してから本体を倒そう。急いで倒しても地面にはミスティブが出現する。左から3機、右から4機、中央から3機の順で、直後右にヘヴンズドア。特に左3機のミスティブを逃がさないように注意しよう。

CHECK POINT ステージ後半：橋前で覚聖死界を展開してスコアUP!



そのまま覚聖を継続し、ミスティブの広場までつないでいく。この後の敵はショットで破壊して精霊石を集め、ボスの金塊稼ぎ×2に備える。

この辺りで覚聖、弾が数珠つなぎになったらショットを少し撃って破壊、を繰り返す。タイラントと一緒に橋の上のシンラ兵を倒さないように。



中ボスを倒した後もショットで精霊石を集めていく。タイラント、続いて直後シンラ兵（空中）を2回倒し、右から来るタライロンとミスティブに合わせて覚聖。覚聖中は、ザコ戦車が出す弾が流れ流し状態になるため、1機につき多数の金塊を回収できるのだ。ここで戦車に接近し過ぎると弾を撃たなくなるので注意（いわゆる「弾封じ」）。あまりに引き付け過ぎるとかえって効率が悪くなる。弾が画面上に残っていない敵は、覚聖カウンタがもたないないので、なるべく無視しよう。ここから円形にミスティブが現れる広場までつないでいく。



名前 タライロン（通常敵）
得点 2,860点
精霊石 3~4



名前 リザードフライ（通常敵）
得点 880点
精霊石 2~3



名前 ラウディズ（ザコ）
得点 240点、本体420点
精霊石 1（本体のみ）



名前 シンラ「煙の轟」兵卒
得点 260点
精霊石 1

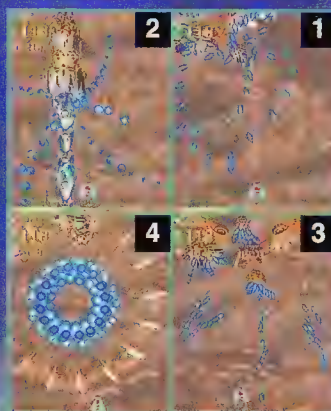


名前 ミスティブ（ザコ）
得点 160点、本体400点
精霊石 1（本体のみ）



第一形態 (0-0-0-0)

第一形態の①は二つのビットから連なった弾を、本体から広角の丸弾を発射。これを2セット。続く②は4層の回転広角弾とビットからの回転弾の混合。画面下中央から左右に避けよう。③はビットから細い弾をばらまく攻撃で、②から切れ目無く継続する。最後の④は左右の羽根から2種の回転弾を交互に発射する攻撃(写真)と、回転弾は1種類で本体から左右対称の連なった弾を2列ずつ出してくる攻撃のどちらかがランダムで選ばれる。これがループ。



第二形態 (0-0-0-0)

第二形態は、まず①が二つのビットが画面内を動きながら細弾ばらまき。②は本体からの弾の後、ビットが巨大な砲台に合体変形。途切れない回転弾をばらまきながら、画面下方に破壊可能なグングニルを連射する。続く③も①と同様のビット弾。ビットの軌道と弾の撃ち方から、①よりも避けやすい。④は再び巨大砲台が出現し、全方位に低速弾と一緒に破壊可能なエクスカリバを発射。これをかわしてから残った精霊石で覚醒して破壊しよう。

稼ぎ方の基本方針

ボス戦での稼ぎ方は基本的にはどれも一緒で、速攻破壊を目指しつつ、各形態破壊時に覚醒して金塊を稼ぐ方針になる。ただし、形態破壊1回につき50個の精霊石が減少するため、最低でも(形態数-1)×50+1個の精霊石が必要。しかし、必ずしもすべての形態で覚醒するのがベストとは限らず、ステージ道中の構成によっても変わってくる。このボスの場合は、広場後のザコで5以上ためられるので両形態で狙っていきたい。これに満たなければ第一形態で覚醒しよう。2回目の巨大バズーカ広角弾(破壊可能)をやり過ごし、その後の攻撃中に倒そう。



第一形態は攻撃④中に覚醒して形態破壊後すぐに戻す。左右の羽根から2種の回転弾を放つ攻撃の方が稼げる。

第二形態で普通に撃ち込み続けると、弾の少ないときに破壊してしまふ。少し待つてから撃たないと稼げない。

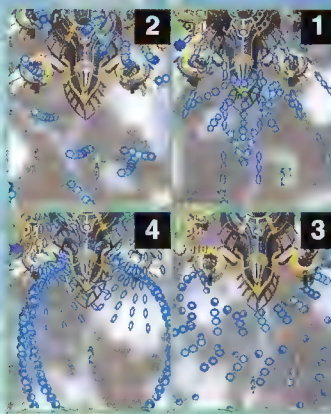
STAGE-1 BOSS



セセリ

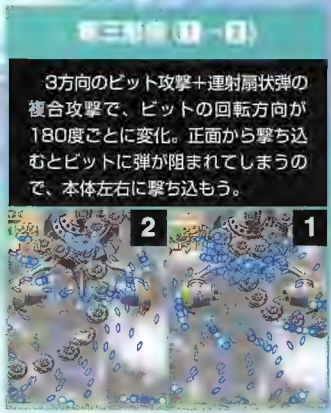
3枚の羽根と変形するビットから多彩な攻撃を仕掛けてくる第一のボス。あまり前に出ず、正面をキープしてレイピアでじっくり戦おう。第一形態にはランダム攻撃が交じっている。

名前	種族	精霊石
セセリ	0の星	10
第一形態	25000点	5
第二形態	25000点	10



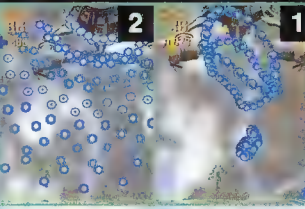
第一形態 (0-0-0-0)

①は自機狙いの連射弾+5WAY+4WAY×2の複合攻撃で、連射弾を少しずつ引き付けて回避。②は放射状に広がっていく高速弾で、距離を離していればこれといった問題は無い。③は弾速の異なった1列・3列・4列の複合弾幕。画面下部で3列・4列弾幕の抜け道を探して、最も弾速の遅い1列弾幕と一緒に回避する。攻撃パターン④は、ウィンダー×4+5WAY×4の複合攻撃。弾道を見極めて、画面中央で左右に移動しながら回避しよう。



第三形態 (0-0)

3方向のビット攻撃+連射扇状弾の複合攻撃で、ビットの回転方向が180度ごとに変化。正面から撃ち込むとビットに弾が阻まれてしまうので、本体左右に撃ち込もう。

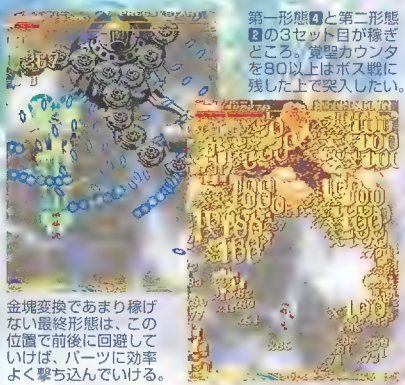


第二形態 (0-0)

変形するリング状弾→扇弾の複合弾幕で、回数を重ねることに弾数が増えていくのが特徴。リング上弾は4・6・8セット、扇状弾は4・7・8セットまで増えてループし続ける。

稼ぎ方の基本方針

第一形態の①からレイピアでダメージを与え続けていれば、④の攻撃中に形態変化させることが可能。金塊変換の効率を重視していくなら、5WAYが発射される前に死界を展開、発射直後に形態変化させていきたい。第二形態については、自機狙いの変形リング状弾を引き付けつつレイピアを撃ち込み続けるのが基本。最速タイミングだと、2セット目の扇状弾前に形態変化するが、稼ぎを考えるなら、敵弾が最も多い3セット目の扇状弾で死界展開→破壊していきたい。最終形態については、金塊変換で稼げないので無理に覚醒カウンタを残す必要は無い。



第一形態④と第二形態③の3セット目が稼ぎどころ。覚醒カウンタを80以上はボス戦に残した上で突入したい。

金塊変換であまり稼げない最終形態は、この位置で前後に回避していけば、パーツに効率よく撃ち込んでいる。

STAGE-2 BOSS



セイレーン

多少のアトリフはあっても、ほとんどの攻撃がバカンスで回避できる。金塊で弾を撃たずに倒すことが、覚醒カウンタを80以上に残した状態でボス戦に挑みたい。

名前	種族	精霊石
セイレーン	0の星	15
第一形態	25000点	5
第二形態	25000点	10
第三形態	25000点	15

名前	種族	精霊石
ティアマット (通常敵)	10,740点	6~8

名前	種族	精霊石
デストローカー (ザコ)	砲台840点、土台460点	1~2

名前	種族	精霊石
タイラント (通常敵)	4,760点	3~5

名前	種族	精霊石
ヘヴンズドア (通常敵)	4,280点	6×2~8×2

名前	種族	精霊石
シラリス「地の龍」 機甲羽根部隊 (ザコ)	260点	1~3

溪谷の街

Keikoku no Machi

STAGE STORY

覚醒したことにより脳裏に浮かぶイメージ。その方に引き寄せられるように輝く
胸の精霊石。わけも判らず戦場に迫って
くる敵と戦うしかなかった。

敵弾と通常敵が多いステージ2は、覚
醒死界をこまめに展開。死界の継続が
可能な稼ぎポイントを見極めていこう。

STAGE BOSS

CHECK POINT ステージ前半：破壊タイミングを覚える



中央2列の大弾が自機を狙っているため、少しずつ移動して撃ち込むのが基本。4連射が1セットなので、3連射目を自安に覚醒死界を使うこと。

ティアマットを泳がせている間に、重なって出現するファンなどを手早く処理。覚醒死界を3回目の放射状弾前に展開して速攻で破壊していく。



ステージ2前半での稼ぎポイントは、中型機ティアマットと大型戦車グリーンアウルだ。前者のティアマットは画面上部に破壊してしまうと、敵弾が画面外に消えてしまうので要注意！ 稼ぐなら画面の中央辺りまで泳がせてから、覚醒死界を展開しての破壊がベストだ。また、中ボス前の2機については、覚醒死界を継続した状態で敵弾破壊点の倍率100倍を狙いたい。

後者のグリーンアウルは、敵弾一斉射に合わせて覚醒死界を展開すればOK。撃ち終わり際のタイミングさえ覚えれば、これだけで100発以上の敵弾を金塊に変換できる。

AREA BOSS

モイライ

17,260点 精霊石:5
28,820点 精霊石:50

第一形態パターン

第一形態の攻撃は、周囲を回転する3種類のオプションからランダムで決定。オプションごとに攻撃パターンは違っており、ビットを二つ撃ち出すオプションが最も敵弾数が少ないバズリの攻撃となる。

第二形態パターン

第二形態の攻撃は、高速回転するオプションからの3WAY高速連射弾。的確に自機を狙っていないので、切り返しタイミングに注意すること。焦らなければ、回避自体は思ったほど難しくないはずだ。



第一形態のオプション攻撃は、1回目こそランダム抽選となるが同じオプション攻撃は連続しない。このため、稼ぐ場合は1回目にビット付きのオプション攻撃が出てしまったら、2回目のオプション攻撃まで待った方がよい。レイピアで形態変化する寸前までダメージを与えて、次のオプション攻撃が始まったら覚醒死界で金塊変換を狙おう。

第二形態は敵弾が高速化するため、どのタイミングで覚醒死界を展開してもあまりスコアを稼げない。一応、覚醒カウンタを多めに残した状態なら、第一形態から覚醒死界を継続しての破壊も可能だ。

CHECK POINT

ステージ後半：欲張りすぎにご用心？



ティアマット×2機を死界継続で破壊すれば、敵弾一発40点×100倍を狙える。ボス戦の稼ぎを考えれば、覚醒カウンタを100前後は残したい。

兵士→モール・モールの順番で死界の展開中に破壊すれば、5WAYの撃ち返し弾が金塊になるが……、調子に乗ると覚醒カウンタが残らないことに。



ステージ後半に出現するモール・モール+トロッコは、トロッコ上の兵士を倒してからモール・モールを死界の展開中に破壊すると、撃ち返し弾がすべて金塊に変換される隠しギミック付き。ただし、誘爆したトロッコ6両分も含めると、1回で覚醒カウンタが175も減ってしまうので要注意！

撃ち返し弾を金塊変換するのは③のみに抑えて、②はトロッコ上の兵士とティアマット、①と④は直後のティアマット×2機を死界継続で連続破壊するのが理想。特に後者の④はボス戦に影響を及ぼすので、ここは覚醒カウンタをためることを最優先にしておこう。

ファン・ティアマット×2

ティアマット×2

兵士+ワイアーム+ティアマット

ファン・ティアマット×2

ザコ戦車・グリーンアウル

グリーンアウル

ティアマットのみ

START

名前	トロッコ (通常敵) 8
スコア	兵士3,680点、本体2,260点
備考	兵士1~2、本体2~3

名前	モール・モール (通常敵)
スコア	7,740点
備考	3~4

名前	グリーンアウル (通常敵)
スコア	15,680点
備考	6~8

名前	テンブル・ザ・サン (通常敵)
スコア	840点
備考	4~6

名前	ワイアーム (通常敵)
スコア	4,240点
備考	3~5

PRIDE
GRAND PRIX 2003

PRIDE GP 2003

©2003 Dream Stage Entertainment Inc.
CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS
RESERVED

Best MOM®

PRIDEEの製造者である高田延彦がリンカーンについてきく。タイムリミットによって使用可能になるものすでに急遽して出ることもあるかも知れない。高田の使用する技は、現役時代に身付けてくれたものばかり。エプソントレイト・ロイヤリティ・P・P・P・P・Pでスタンダードのダウン側に落ちたあたりは、まさにそう。ダウンは、腕からの挑発。L・P・P・P・Pは高田ファンにはあてはまるものではない。

ほかにも、ロレス技のリンカーン・ハットや、決め技として多用してきた腕ひしぎ十字固めなどもそう。いまは、びびり使っている。

所属：高田道場
出身地：日本 神奈川県
身長：183cm
体重：98kg
生年月日：1962年4月12日

PRIDE 統括本部長

高田延彦

技名	コマンド	備考
立ち伏撃		
ジャブ→ストレート→ローキック	LP・RP・RK	※1
フロントステップ		
ローリングソバット	RK	
スタンド&ダウン（ダウン側）		
挑発	LP	
挑発	RP	
挑発→キック	RP・LK	
スタンド&ダウン（スタンド側）バックステップ		
アキレス腱固め	LP+LK	TAP
ガードポジション（上側）		
アキレス腱固め	LP+LK	TAP
ヒザ十字固め	RP+RK	TAP
マウントポジション（上側）		
腕しぎ十字固め	LP+LK	TAP

※1 相手ガード時、スタン＆ダウン (ダウン側) へ



現在のPRIDEでは見ることでないであろう、ローリング・ストーン・バット・プロレスラーなる存在の登場。



構成員	コマンド	成功時のポジション	ガード	ガード時のポジション	コマンド	成功時のポジション	ガード	ガード時のポジション	
ハイキック・両足タックル	前・RK・RP・RKorLP+LK	ガードポジションへ移行	○	○	近距離ジャブ・ストリート・両足タックル	LP・RP・LP+LK	ガードポジションへ移行	○	○
ジャブ・ストリート・ヒザ蹴り・首相撲掴み	LP・RP・RK・RP・RKorLP+LK	首相撲へ移行	○	×	ジャブ・ストリート・片足タックル	LP・RP・LP+LK	ガードポジションへ移行	○	○
近距離ジャブ・フック・首相撲掴み	LP・RP・LP+LK	首相撲へ移行	×	○	ジャブ・ストリート・フック・両足タックル	LP・RP・LP・LP+LK	ガードポジションへ移行	×	○
近距離ジャブ・フック・フック・首相撲掴み	LP・RP・LP・LP+LK	首相撲へ移行	○	○	FSジャブ・フック・片足タックル	(FS)LP・RP・LP+LK	ガードポジションへ移行	○	○
ジャブ・ストリート・ヒザ蹴り・首相撲掴み	LP・RP・RK・LP+LK	首相撲へ移行	×	○	オーバーフック・両足タックル	(FS)RP・LP+LK	ガードポジションへ移行	×	○
ジャブ・ストリート・フック・首相撲掴み	LP・RP・LP・LP+LK	首相撲へ移行	×	○	近距離ジャブ・ヒザ蹴り・クリンチ	LP・RP・LP+LKorRP+RK	クリンチへ移行	○	○
FSジャブ・フック首相撲掴み	(FS)LP・RP・LP+LK	首相撲へ移行	×	○	FSオーバーフック・片足タックル	(FS)RP・LP+LK	ガードポジションへ移行	×	○
ジャブ・ストリート・ヒザ蹴り・首相撲掴み	LP・RP・RK・LP+LK	首相撲へ移行	×	○	ジャブ・ストリート・クリンチ	LP・RP・LP+LKorRP+RK	クリンチへ移行	○	○
ジャブ・ストリート・ストリート・首相撲掴み	LP・RP・LP・LP+LK	首相撲へ移行	×	○	ストリート・クリンチ	RP・LP+LK	クリンチへ移行	○	○
FSジャブ・フック・首相撲掴み	(FS)LP・RP・LP+LK	首相撲へ移行	×	○	FSジャブ・フック・クリンチ	(FS)LP・RP・LP+LKorRP+RK	クリンチへ移行	○	○
ジャブ・ストリート・首相撲掴み	LP・RP・LP+LKorRP+RK	首相撲へ移行	○	○	オーバーハントフック・タックル	前・RP・LP+LK	ガードポジションへ移行	×	○
FSジャブ・フック・首相撲掴み	(FS)LP・RP・LP+LK	首相撲へ移行	×	○	ジャブ・ストリート・男比べ	LP・RP・LP+LK	男比べ	○	×
ジャブ・ストリート・クリンチ	LP・RP・LP+LKorRP+RK	クリンチへ移行	○	○	FSジャブ・フック・片足タックル	(FS)LP・RP・LP+LKorRP+RK	ガードポジションへ移行	○	○
ヒザ蹴り・首相撲掴み	(FS)RK・LP+LK	首相撲へ移行	×	○	ジャブ・ストリート・首相撲掴み	LP・RP・LP+LKorRP+RK	首相撲へ移行	×	○
ジャブ・ストリート・両足タックル	LP・RP・LP+LK	ガードポジションへ移行	○	○	ジャブ・ストリート・片足タックル	LP・RP・LP+LK	ガードポジションへ移行	×	○
FSジャブ・フック・片足タックル	(FS)LP・RP・LP+LK	ガードポジションへ移行	○	○					

※FS=フロントステップ

※FS=フロントステップ

打撃からの組み付きをマスターしよう！

多くの選手は、打撃技からタックルや首相撲へ移行するコンビネーションをいくつか持っている。このコンビネーションは非常に有効で、打撃戦の中に織り交ぜて使いたい技だ。左の表に、各選手の手のコンビネーションをまとめてみた。なかでも重要なのが、ヒット時、ガード時の項目。これは直前の打撃が当たった後に組み付けるかどうかなを示したものだ。どちらでも組み付ける技は優秀だぞ。

この技を使え! ポイント技特集

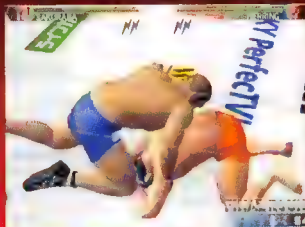
各選手には、実際の選手が使う特徴的な得意技が用意されている。その技を使いこなせば、よりらしく、よりリアルに、そして優位に闘えるはずだ!

エメリヤー・エンコ・ヒョードル



エンペラーラッシュ: ガードポジション(上側)・LP+LK。ガードポジションから、ヒョードルの剛腕パンチが顔面に連打を浴びせる! 技後はバックマウントポジションへ。

ヒース・ヒーリング



裸れ馬二ーラッシュ: 4点ポイントポジション・LP+LK。裸れ出したら止まらない脱天を直撃するビグ連打! 4点ポジションに持ち込むのが難しいが、チャンスがあれば狙いたい。

桜庭 和志



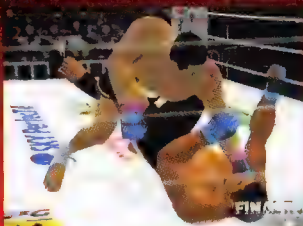
炎のコマ(左キック当て身): スタンド&ダウン(スタンド側)・LK+RK。相手の足を取り摩擦で攻撃、相手をバックマウントポジションへ追い込む。桜庭の独創的な必殺技!

ゲーリー・グッドリッジ



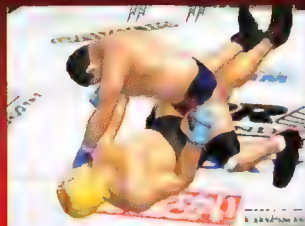
ネックロック: ガードポジション(裏り出し)・LP+LK。脱出困難なガードポジション裏り出しからのタップアウト技。ガードポジションを取ったら、狙っても損はない。

ハイアン・ 그레이シー



パンチ連打: ガードポジション(上側)・LP+LK。ガードポジションからのパンチ連打で、一気に決着を付けてしまう怒濤のラッシュ。打撃の際をついて狙っていく。

ドン・フライ



PRIDE男融洗礼: マウントポジション・LP・RP・LP・RP・LP+LKorRP+RK。これくらいい耐えてみる! とお見舞いする、パンチ5連打。4発目がヒットしないと、最後が出ない。

ヴァンダレイ・シウバ



殺人ストンピング: スタンド&ダウン(スタンド側)・フロントステップLP+LK。寝ている相手の顔面を容赦なく踏みつける、危険極まりないストンピング。破壊力抜群だ!

ケビン・ランデルマン



ランデルマンコンビネーション: ガードポジション(上側)・LK・RK・LP・RP。ガードポジションから繰り出される、多彩なコンビネーション。確実にスタミナを奪う手段だ。

アンデウソン・シウバ



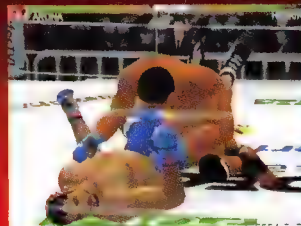
ストリート→ストリート→ストリート: スタンド・RP・LP・RP。強烈なラッシングパワーを持つ、アンデウソンならではのストリート連打。間合いを取って使っていく。

クイントン・“ランベイズ”・ジャクソン



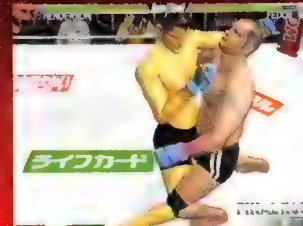
痛み込みストリート: スタンド・フロントステップRP。小細工なしに正面からぶつかっていく“ランベイズ”を象徴するような豪快なパンチ。一撃KOの可能性もありうるぞ。

ヒカルド・アローナ



右トリプル: ガードポジション(上側)・RP・RP・RP。判定決着の多いアローナを象徴するようなパンチ連打。確実に決めてポイントを取っていく。一発目はタメ可能。

ダン・ヘンダーソン



クリンチアッパー連打: クリンチ・LP+LK。クリンチ状態からアッパーを連打、KOを奪ってしまう猛ラッシュ。クリンチにいけるコンビネーションもあるので、チャンスは多いぞ。

アリスター・オーフレイム



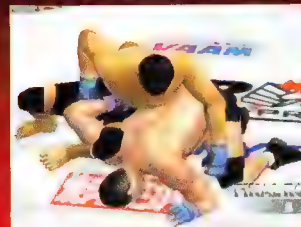
顔ヒガ連打: 首相撲・LP+LK。地味だが、確実にダメージを与えていく腹部へのヒガ連打。首相撲へ移行するコンビネーションを使い、積極的に組み付いていく。

吉田 秀彦



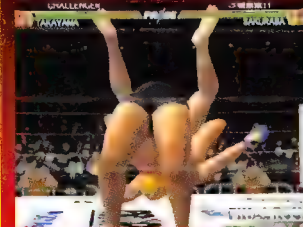
内股一払い: クリンチ・LP+LK(内股)。内股抜けられ中にLP+LK。内股が抜けられてもさらに投げの変化がある、柔道ならではの投げコンボ。確実にダウンを奪えるはずだ。

アントニオ・ホドリゴ・ノゲイラ



オモプラタ: ガードポジション(下側)・腕掴み(LP+LK)状態でLP+LK。関節技の魔術師、ノゲイラの魅惑する関節技コンボ。ガードポジション下側からの攻撃は強力だ。

高山 善廣



エベレストジャーマンスープレックス: バックマウントポジション・LP+LK。これをプロレス! といわんばかりの、豪快なスーパーレックス。技後はスタンド&ダウンに移行する。

39



MVS大明神

楽しく斬ったり斬られたり、がモットーのコーナーが「サムライマスターグレード」でございます。侍魂シリーズ全体を盛り上げていきたいトコロ。



☆まるで機械仕掛けの人形のように、何かのきっかけで分離のスウィッチはオンになる。スウィッチが入り替わることで、無限の生成が可能になる。

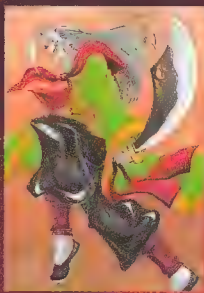
10月4日、あの人気シリーズ最新作「サムライスピリッツ」をプレイするべく、私はゲーセンへ向かった。そのサムライ時代から本シリーズと付き合い合っている私にとって、これは期待大である。10月2日にネット上で聞いていたのとは違わず、……って無い！ え？ 10日に延期？ あざし、な……あっ！ と、プレイ前からそんなアクシデントに見舞われ、なんと10月11日、ついにプレイできた。

先着がかったころでコロン投入。キャプセル画面へ使いたいキャラはイロコロ選ぶが、まずは「真サム」時代か旧の相棒のシャトル師を選択。Let's初プレイ! 操作もコマンドも、アルカディアで予習しておかなくては(オイ)インストカードを見ながらプレイ。しかし、シリーズをプレイしているの、コマンドを知ること何とかなるものである。この間まで、トサムに何ハマリしてない。音楽やステージなど闊所には驚かしは、なかなかな。特に印象的に思っところがあった。「強迫わがAB、同時に押したと」**「オ、無! 無過ぎる!」**。そんなことおまいや、一入はいるよわろ? すごい人。そんなにないで、初プレイは終結。武器翔はがスプラッシュグレーションじゃないのはなぜだー!! と、心の中で叫ぶ(どうもいって)。……いや、楽しい!! 新キャラのミナチな+既存キャラ数人も使ってみたけど楽し過ぎ(そしてミナチなわかんないよ!!) シンプルにみたて、殺るが殺られてか、まさに真闘勝負の緊張感を味わえるのはサムとてならでは。さすが奥が深い。未プレイの人にも、ぜひお勧めしたい。そんなわけてこの日のサムとて終了。大満足でゲーセンを後にした。

（富山県 夜杯掘倉さん）
延期は堪忍してほしいけど、その分期待も膨らんだのかな（無）？ AB同時押しの強断りは同意ダス。



☆勝利丸氏が、ホラー映画のクリーチャーより怖いんですけど、スネオヘアな彼女もナイス。



☆アーケードゲーム史に残る
ユニークなゲームを体験せよ



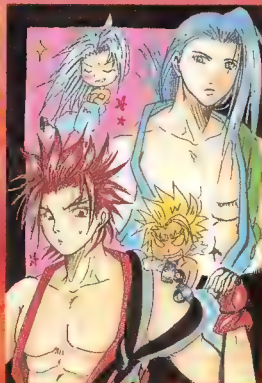
☆絨織のお悩み(布がられる)



100% Satisfaction
Guaranteed



www.hcimail.ru



募集告知

MVS大明神では、ネオジオゲームに関する投稿を、イラスト・文章問わず募集しております。今後の旬は、期待の新作KOF2000にシフトしていくと予想されます。もうガリフォニスマスク絵回している……)。ですが、引き続きサムライスピリッツゼロや、ネオジオ黎明期を盛り上げた投稿も募集中です！

88258-4511

東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン

アルカディア編集部「MVS大明神」係

メール投資高はコチラ

sp kof@arcadiamagazine.com

おみくじ
メモリーカード

サムスピシノ「ス特集」で弾は「知うてか、血理か」のギャップヒーローおなじみの サムラシとヒラツ 新紅郎無双剣。 聞かれ! ムルルかノナイヤーギャツとて初登場する作品でありまして、新紅郎は対敵の一戦目しか使えなかった。 などの苦い思い出を送りつけていただけるとうれしい也。 参加は12月19日 金 です。 皆さまからの投稿を待ち。 がんばりま

修羅道の極みを目指せ!!

サムライスピリッツ

©SNK PLAYMORE 2003 / ©2003 Yuki Enterprise

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

「闘劇を2004」を目指してのやり込みは順調だろうか? 強くなりたければ、今回の剣気ゲージや防御崩しなどのシステム攻略は必須! パビーや隠し必殺技といった追加要素も満載でお届けするぞ。

サムライスピリッツゼロ

メーカー: 悠紀エンタープライズ/SNKプレイモア

ジャンル: 2D対戦格闘

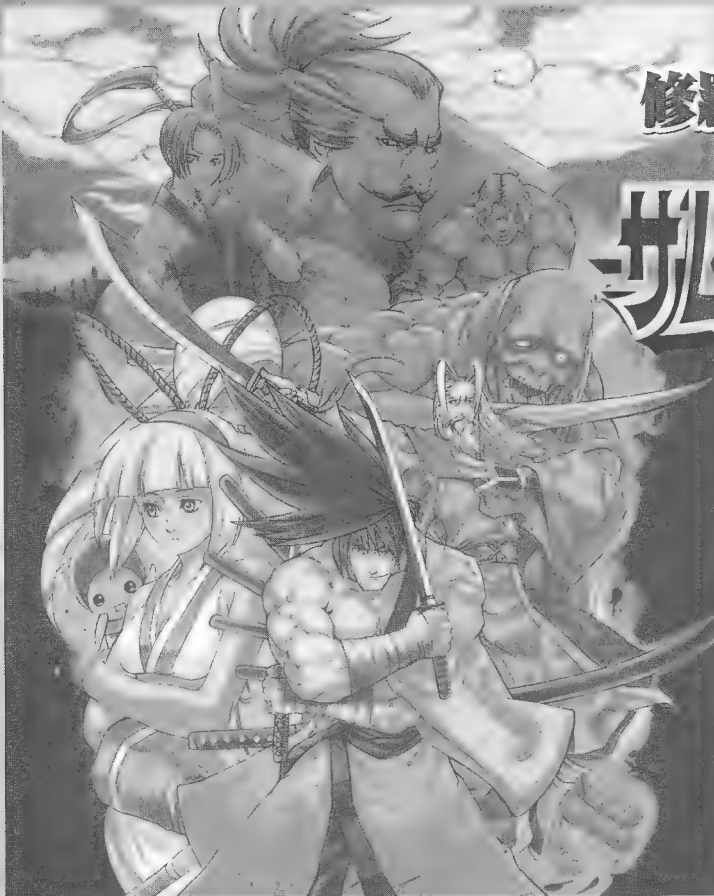
操作方法: 8方向レバー+4ボタン

発売日: 2003年10月上旬(稼働中)

使用基板: MVS

剣劇遊戯之感想

システムの数は多いが、実際の闘いはそう複雑ではなく、逆に分かりやすいといえる。自キャラの技と主な狙い、そして攻防の力となる防御崩しを詳しく読み解いてみる。その中でも、僕に追加要素がある。これから始めても「闘劇2004」に十分間に合うので、一つ狙ってみよう。



～物語～

「何だか分からない悪者め! この子の未来を奪う権利がどこにあるっていうんだ!」
躊躇することなどなかった。ガルフォードは満ちしさに満ちた光の柱へと飛び込み、捕われていたパビーの子供をその腕に抱きしめる。

上空の暗き雲の間隙より、歪な光の門が邪悪な意思を従えて見下す。光の柱とともに、ガルフォードはそこへと吸い込まれていく。もがいても、あがいても、何一つ思うようにはいかない。

「Shit! 抜け出せない! 何で力だ! こうなったら!」

力任せにガルフォードは身体を振り、パビーの子供だけを光の外へ放り投げる。パビーがしっかりと我が子を受け止めたことを確認すると、ガルフォードは微笑む。「悪には正義の歳きを! 子供たちには未来を!!」

満足だった。自分はともかく、大切な親友パビーの子供を救うことができたのだ。ただ——満足だけではない。あきらめに似た感情が、ガルフォードの中で渦巻く。故郷の家族にもう会えないかもしれない。大好きなジャパンの平和のために、もう戦えないかもしれない。悔いがないといえは、嘘になる。

「サヨナラは言わないぜパビー! 正義の使者は必ず復活する!」

しかし、ガルフォードはいつもの満面の笑顔をパビーに向ける。どうしようもない恐怖に震える奥歯を噛み締め、真っ直ぐにパビーの瞳を見つめる。苦楽を共にしてきた親友に、恐怖に歪んだ顔など見せられるものか——。

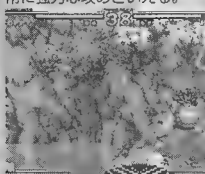
「パビー! 正義の為に生きてくれ!」

パビーは思う。サヨナラなんか聞きたくない。

パビーは絶対に忘れない。大好きなご主人の笑顔。

パビーは誓う。今こそ、己の信じる正義のために——。

着地と同時にプラスマドッグを狙う。対応されにくく、非常に強力な攻撃といえる。



Cを押すと、姿を消して無敵状態になる。ジャンプ中に使った対空技を回避しつつ……。

でも狙っていききたい。
版。ダメージが非常に大きいので、怒りMAX時は強引にでも狙っていききたい。

パビー使用方法

キャラ選択画面で「ガルフォード、火月、ガルフォード、狂死郎、ガルフォード、火月、ガルフォード、狂死郎、ガルフォード」とカーソルを合わせて決定

必殺技

ラッシュドッグ

◆◆◆+AorB

マシンガンドッグ

◆◆◆+AB同時押し

ストライクドッグ

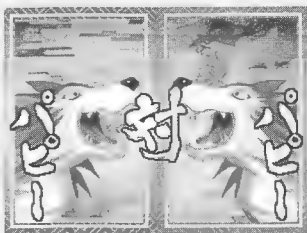
接近して◆◆◆+C

レプリカドッグ

◆◆◆+斬り

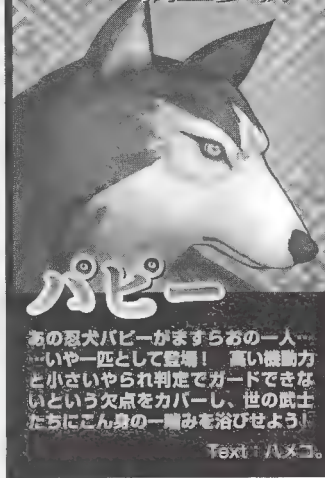
武器飛ばし必殺技

プラスマストライクドッグ 接近して◆◆◆+CD同時押し



乱入直後の対戦やCPU戦は普通オードになるが、乱入されるとガルフは二人同時に始めないと不可能。

ついに独立参戦!!



パビー

あの悪犬パビーがまさにおの一人……いや一匹として登場! 高い機動力と小さいやられ判定でガードできないという欠点をカバーし、世の武士たちにごん身の一面を浴びせよう!

Text: ハメコ。

忍犬の実力はいかに?

パビーは武器を持っていないのでリーチが短い上、何と相手の攻撃をガードすることができない。ただ、やられ判定の小ささと移動スピードは、その欠点を補って余りあるぞ。また、Cを押すと一瞬姿を消す技が出る。消えている間は無敵状態で、ジャンプ中にも出すことができるぞ。

●ラッシュドッグ…一定距離を突進する。移動速度が速く、ヒット時はダウンを奪える。

●マシンガンドッグ…後退した後に突進し、相手に噛み付く。発生が遅く使いにくい。

●ストライクドッグ…投げ技ダメージが大きく発生が早い。パビーの主力となる。

●レプリカドッグ…相手の真上に瞬間移動し、落下攻撃。スキが大きい使いにくい。

●プラスマストライクドッグ…ストライクドッグの強化版。ダメージが非常に大きいので、怒りMAX時は強引にでも狙っていききたい。

パビー補足: 読み込みが非常に速いので、接近手段には事欠かない。読み込み攻撃はすべて同じ技だが、斬り系はガード時に弾かれモーションが発生、Cは弾かれモーションにならない。弾かれモーションの後半、および読み込みCの後半はキャンセル可能なので、投げ系必殺技を仕込んでおくことで強力だ。なお、パビーには防御崩しが無いことも付け加えておく。

鍛錬を怠らぬ者の前にこそ道は開くッ!

武力向上虎之巻

敵しい武器無し時の闘い方や、システムの中でも重要な剣気ゲージ、防御崩しを掘り下げて攻略。覚えれば必ず役に立つ情報が満載だ。

Text: ハメコ & OYZ 外道

武器無し時を乗り切る!

武器無し時は試合中で最も不利なシチュエーションの一つ。武器無し時でも可能なことを駆使して、武器を拾いにいこう。

いかにして武器を拾うか?

武器無し時は、斬り系通常技が素手による攻撃(弱、中、強斬りの違いは無い)となり弱体化。武器を使った必殺技は出すことができず、相手の武器による通常技をガードした際に体力を削られてしまふ。パワーダウンが激しいため、何としても落とした武器



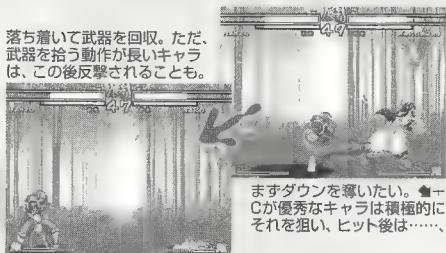
闘いに大きな影響は無いが、武器無し時はジャンプCのヒットストップが長くなる。

を拾いたいところ。

地面に落ちた武器は、真上でAを押せば回収できる。まずは相手をダウンさせ、そのスキに拾うのが安全だ。ダウンを奪える●+Cや踏み込みCが強力なキャラは、比較的武器を拾いやすいといえる。

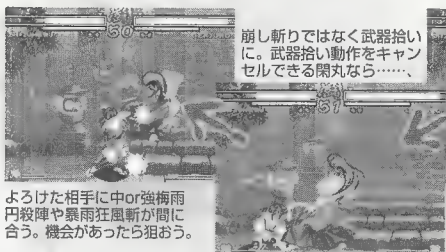
また、意表を付いて踏み込みから防御崩しを狙うのも有効。崩し斬り(素手攻撃になり)のダメージは通常時より小さいが、やはりダウンを奪えるからだ。また、武器の上で防御崩しを決めた場合は、Aを押すと崩し斬りを出す代わりに武器を回収できる(Bなら崩し斬りになる)。防御崩しで相手がよろけている間

まずダウンを奪いたい。●+Cが優秀なキャラは積極的にそれを狙い、ヒット後は……



落ち着いて武器を回収。ただ、武器を拾う動作が長いキャラは、この後反撃されることも。

崩し斬りではなく武器拾いに。武器拾い動作をキャンセルできる閑丸なら……



よくけた相手に中or強梅雨円殺陣や暴雨狂風斬が間に合う。機会があったら狙おう。

自キャラが落とした武器の状態で防御崩しを決めた後、Aを押すと……

武器無し時に出来る必殺技&武器飛ばし必殺技

キャラ	出せる技
ミナ	カジフチ
雲飛	各種天機七曜、天慧跳陥
腐れ外道	悪霊呼び、飛び頭突き
覇王丸	酒攻撃
羅刹丸	剛破
ナコルル	アンヌ ムツベ&レラ ムツベ以外
レラ	ヌベキ カムイ シキテ以外
半蔵	全技
ガルフォード	ダブルメガストライクヘッズ以外
右京	非剣 ささめゆき
狂死郎	火炎曲舞、蝦蟇地獄、大津波
タムタム	アハウ・ガブル、バグナ・ディオス、ガブル・ガブル、ムーラ・ムーラ
シャルロット	リオンランセ
リムルル	全技
破沙羅	影吸い、刺し足、頭骨割り、影騙し
骸羅	各種つかむぞ〜、喝!、百貫落とし
水邪	死月
火月	炎返し
炎邪	愚連脚

※上記リストに掲載していないキャラは、出せる必殺技無し

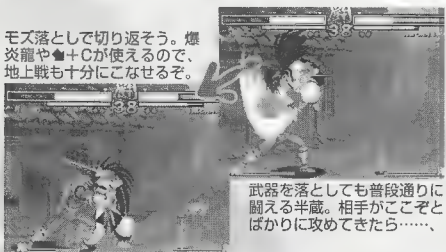
武器無し時戦術指南

ここでは、武器無し時が特徴的なキャラを解説しよう。●雲飛・移動系必殺技の天機七曜が使えるので、抜群の逃げ性能は武器無し時も変わらない。体力勝ちしていたら、無理せず逃げに回るのが手だ。

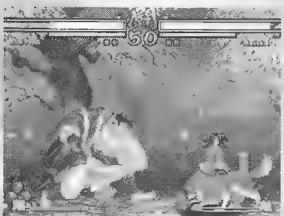
●半蔵、ガルフォード・武器無し時も多くの必殺技を使うことができる。ダウンを奪える飛び道具や投げ系必殺技を

●骸羅・主力必殺技である円心殺は使えなくなるものの、通常時よりも踏み込みなどの移動スピードが速くなる上、各種つかむぞ〜のスキが減少するという特徴がある。

武器を落としても普段通りに闘える半蔵。相手がここぞとばかりに攻めてきたら……



モズ落として切り返そう。爆炎龍や●+Cが使えるので、地上戦も十分にこなせるぞ。



骸羅は通常時よりも移動速度がアップ、あの数珠はそこまでの重さなのだろうか?

隠し必殺技

拳公開!!

キャラ	技名	条件
ナコルル	アベフチ カムイ リムセ	武器無し時●+●+●+BC同時押し
腐れ外道	泥投げ	●+●+●+●+●+BC同時押し
半蔵	身代わりの術(仏)	のけぞり中に●+●+●+●+AC同時押し
	身代わりの術(鬼)	のけぞり中に●+●+●+●+BC同時押し
ガルフォード	イミテイレブカ(ハッ)	のけぞり中に●+●+●+●+AC同時押し
	イミテイレブカ(リア)	のけぞり中に●+●+●+●+BC同時押し

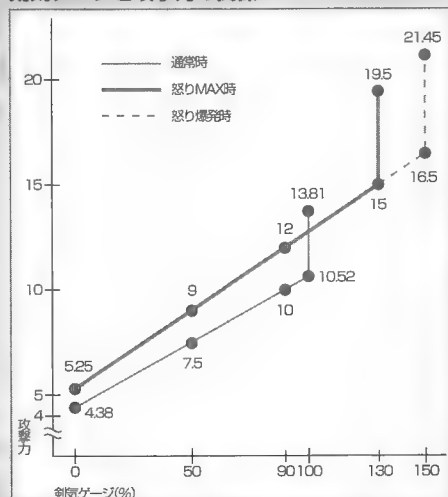
大きく踏み込み、マントを振り回して攻撃。飛び道具跳ね返し性能は無い



攻撃が終わった後に、体から光を放する長い演出が入る。トドメ専用か?

武器無し時の戦術補足: ナコルル、レラ、リムルルも、武器無し時に多くの必殺技が使えるキャラ。高い機動力のおかげで防御崩しが狙いやすく、離れた武器を拾うこともほかのキャラと比べれば楽。ジャンプCが強いので、対空処理にも事欠かない。また、ナコルル、リムルルは武器無し時専用の技が使えるようになる点も特徴の一つだろう。

剣気ゲージと攻撃力の関係



※基本攻撃力(剣気ゲージ80%時の攻撃力)が10の技の場合

剣気ゲージの減り方

空振り時&ガード時

- 武器による通常技に適用
- 攻撃モーションが終了した時点で一定値減少
- 減少値は技の属性(弱、中、強斬り)に応ずる

※空振り時は特殊な減少値が適用される技もある(覇王丸の遠距離立ち強斬りや、蒼月のしゃがみ強斬りなど)。また、覇王丸の遠距離強斬りは、ヒットせずに一定時間経過すると剣気ゲージが減少する。

ヒット時

- 「相手を捕らえて武器以外で攻撃する技」を除く全技に適用
- 減少値は与えたダメージに比例

しっかり防御崩しになる。ジャンプ攻撃後など、落ち着いて狙える状況で使うといいぞ。



相手が防御崩しを入力するよりも早く、こちらが伏せを行なってしまっても……、

また、通常時、各種怒り時に共に剣気ゲージが満タンのときは、さらに3倍のボーナスが加えられる。怒り爆発時に剣気ゲージが満タンなら、基本攻撃力の倍を超えるダメージを与えられるぞ。

地上技ガード時は、弾かれモーションに移行した瞬間に減少するが、相手に当たった瞬間にキャンセルすれば、剣気ゲージの減少を防げる。ただし、これが可能なのは「攻撃判定が出た瞬間にキャンセルができる通常技」のみだ。

また、通常時、各種怒り時に共に剣気ゲージが満タンのときは、さらに3倍のボーナスが加えられる。怒り爆発時に剣気ゲージが満タンなら、基本攻撃力の倍を超えるダメージを与えられるぞ。

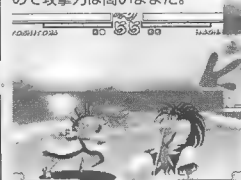
攻撃力補正の仕組み

剣気ゲージと攻撃力の関係は、左のグラフにある通り。各種怒り時は単純に攻撃力が通常時の1.2倍となる上、剣気ゲージの最大値が怒りMAX時は130%、怒り爆発時は150%に増えるため、攻撃力の上昇限度も高くなる。

●空振り&ガード時
剣気ゲージが減るのは、武器による通常技のみ。素手&蹴り系の通常技は、ヒットさせない限り剣気ゲージは減らない。必殺技、武器飛ばし必殺技も同様だが、ケズリダメージを与えた場合は、その分だけ剣気ゲージが減少する。減少が始まるのは、攻撃モーション終了直後。そのため、技を空振りした後、攻撃モーション終了前に空キャンセルしたり、ジャンプ攻撃を出した後、攻撃モーション終了前に着地した場合は、剣気ゲージを減らさずに済むのだ。うまく利用すれば、剣気ゲージを保ちつつけん制できるぞ。

●ヒット時
技を問わず、ダメージに比例して剣気ゲージが減少。ただし、半蔵のモス落とし、狂死郎の蝦蟇地獄、水邪の死月など、相手を捕らえて武器以外で攻撃する技は例外で、剣気ゲージが減ることは無い。

キャンセルで必殺技を出せる。剣気ゲージが減らないので攻撃力は高いままだ。



当てる瞬間にキャンセル可能な技なら、ガード時も素早く入力すれば……、

攻撃動作中に着地するタイミングで出せば、ヒット時以外剣気ゲージが減らない。



特殊動作で防御崩しを避ける!

防御崩しによる攻防を制す!

打撃技でガードを崩すのが難しいため、重要な攻撃手段といえる防御崩し。対処法を覚え、闘いを有利に進めよう。

防御崩しの投げ合い比較表

キャラクター	投げ	投げられ	キャラクター	投げ	投げられ
龍馬	0	0	半蔵	-16	-16
ミナ	-20	-12	ガルフォード	+4	+4
蒼飛	-8	-12	石京	-12	-8
霧れ外道	+36	+12	十兵衛	0	0
覇王丸	0	0	狂死郎	-12	-8
龍馬丸	0	0	タムタム	-4	+4
ナコルル	0	-4	ジャルロッド	-4	0
レラ	0	-4	如十郎	4	-4

※「投げ」は自キャラの防御崩しの投げ合い、「投げられ」は相手キャラの防御崩しの投げ合いに与える補正。すべて数値を基準(0)とした数値。

一部のキャラ(慶賀や雲飛などは、跳び込みを使うのも手。うまく防御崩しを回避できれば、そのスキに背後から連続技を決められるぞ。

さに入力しやすく、防御崩し失敗などの踏み込みを回避しやすいという利点もある。

すかさず◆+□で下段避け。反応さえできれば、防御崩しをくらうことは無い。

踏み込み～防御崩しを狙われそうな状況で、相手が突っ込んできたら……、

真中の相手にヒットするぞ。隠し技の中では使える部類に入るだろう。



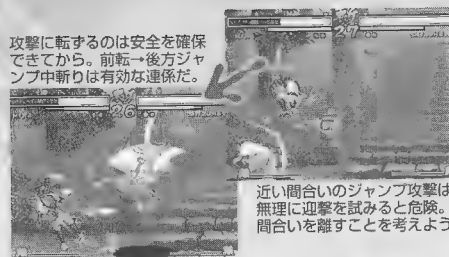
身代わりの術(鬼)なら、覇王丸の強斬りなどをくらった後に出せば……

身代わりの術(鬼)なら、覇王丸の強斬りなどをくらった後に出せば……

床の上のステージで出せるってことは、どう見ても一歩、外道さん……

●身代わりの術
イミテイトレプリカのはずり中という発動条件を除き、基本的にはうつつせみ天舞&地斬りやレプリカアタックと同性能、コマンドの長さゆえ、強斬り系の技をくらったとき以外は出すことが自体が難しい。また、身代わりの術(鬼)以外は上空から攻撃するため攻撃発生が遅く、出すことに成功しても、まず相手のガードが間に合うのが難点。

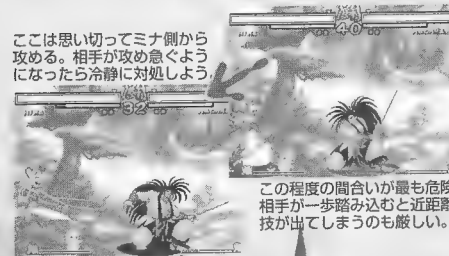
●泥投げ
尻の辺りに手を回し、放物線を描くように泥の塊を投げる飛び道具。画面端まで届く上にダメージがそれなりに大きいものの、投げた後のスキが非常に大きい。そのため、ヒットさせても反撃は必至。どうしても使うなら、トドメの一撃として使うぞ。



攻撃に転ずるのは安全を確保できてから。前転→後方ジャンプ中斬りは有効な連係だ。

近い間合いのジャンプ攻撃は無理に迎撃を試みると危険。間合いを離すことを考えよう。

警戒すべき攻撃手段は、防御崩しとジャンプ攻撃の二つ。踏み込み→防御崩しは下段避けが回避しやすく、反撃も狙える。安全性重視なら、画面中央では後方ジャンプ中斬り、画面端なら後方ジャンプ→三角跳びで回避するといったジャンプ攻撃は、遠めなら遠距離立ちorしゃがみ弱斬りで迎撃。近いときは通常技が対空に向かない近距離技になるので、前転でくぐるか、後方ジャンプCで迎撃しよう。



ここは思い切ってミナ側から攻める。相手が攻め急ぐようになつたら冷静に対処しよう。

この程度の間合いが最も危険。相手が一歩踏み込むと近距離技が出てしまうのも厳しい。

攻めるときに使う技は、前方ジャンプC、前進して不意打ち、踏み込みから防御崩しor昇りジャンプ中斬りといったところ。スングンの誘いを使用後なら、スングンの迎えも有効だ。これで、普段のけん制行動も活きてくるぞ。



対戦攻略

直銘名 ミナ

今回はミナが苦手とする接近戦のしのぎ方を徹底的に研究してみた。意外な技や連係が、活路を開いてくれることもあるぞ！

Text: OYZ

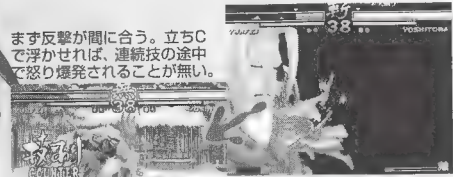


各種天機七曜と三角跳びを組み合わせれば、画面外まで上昇しつつ飛び回ることが可能。体力リードを奪ったら、逃げるが勝ち！



対空系必殺技も、画面外まで上昇すればこの通り。実に惜しいね！ニアピン賞。

近めで様子を見られた際は、へたにけん制技を出すのは危険。ガード時は不利になる上、反撃を受ける可能性もあるのだ。ときには思い切って攻めることも必要といえる。



まず反撃が間に合う。立ちCで浮かせれば、連続技の途中で怒り爆発されることも無い。

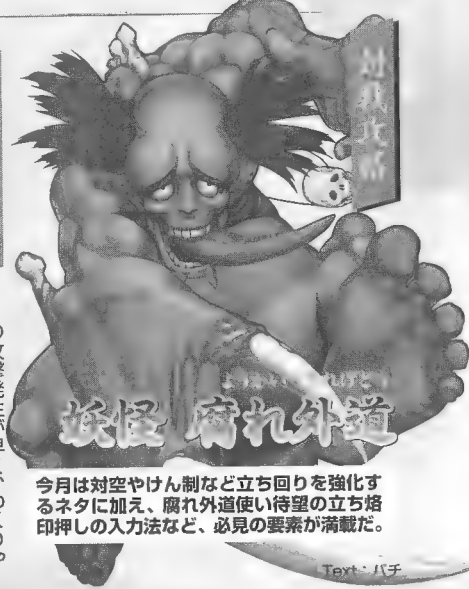
相手の攻撃をガード後、素早く無の境地を発動。相手のスキが増加するため……

これを先読みして移動先を狙ってくる相手には、前進すると見せかけて戻る水(A)や、天機金翅(CD同時押し)で裏を突こう。機動力の低いキャラには、触れられること無く逃げ続けられるハズだ。

天機七曜で逃げ回れ！

無の境地で勝負をかける！

怒りにくい雲飛は、怒りゲージのすべてを無のゲージに変換するのがオススメ。自決(◆◆◆+スタート)によって怒りゲージを3分の1ほどためられるので、勝ち目が無いときは忘れずに使おう。無の境地を発動する最大のチャンスは、相手の攻撃をガードした後、相手のスキが4倍になるので、間合いが近ければ立ちCによる反撃がまず間に合う。後はジャンプ強斬りを連発してトドメを刺そう。



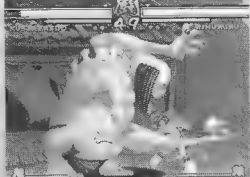
妖怪 腐れ外道

今月は対空やけん制など立ち回りを強化するネタに加え、腐れ外道使い待望の立ち烙印押しの入力法など、必見の要素が満載だ。

Text: パチ

立ち烙印押しを極める

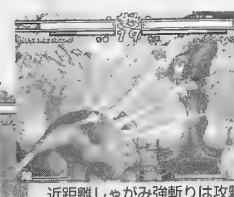
立ち弱斬りor遠距離立ち中斬りの始めがキャンセルできることを利用すれば、立ち状態から外道の烙印押しが！ 具体的には、◆◆◆ニュートラル+AorB~◆+C連打、と素早く入力すればOK。立ち弱斬りはタイミングがシビアなので、A~Cをすらすら押す感覚で入力しよう。



入力忙しいが、間合いに左右されない立ち弱斬りから出すのが理想だ。

真上付近に対しては、近距離しゃがみ強斬りが有効。ジャンプ攻撃ガード後など、相手がジャンプで各種投げ技を回避しようとする場面を狙ってみよう。また、ジャンプ強斬りは腕を振り回している部分

ジャンプ強斬りはこの部分にも攻撃判定がある。昇りで出せば空対空として効果を発揮。



近距離しゃがみ強斬りは攻撃発生が若干遅いものの、垂直ジャンプへの対空に使える。

けん制には立ちCを加えていきたい。リーチが長い、スキが小さい、攻撃判定が強い、という優れた性能を持ち、一部のキャラはこれを振り回すだけで近付きにくくなるほど。遠距離立ち中斬りや◆+Cと併せて使おう。また、攻撃発生が早いので近距離戦でも使いやすい。ヒット時は各種投げ系必殺技を狙うのが強力だ。対空面も工夫の余地がある。

続・立ち回り考察

ミナ補足：スングンの迎撃→しゃがみ中斬りは近～中間距離で狙う方が効果的。間隔が狭くなるためガードされにくい。雲飛補足：ジャンプ頂点で三角跳び→木(B)→水(A)→金(C)→土(D)も悪くない逃げ方。腐れ外道補足：踏み込みの停止モーション中はジャンプできないので、踏み込みから素早く◆◆◆ニュートラル◆+Cと入力すれば、外道の烙印押しを出せる。



ワンポイント対戦攻略

橘 右京

弱ツバメ返しを活かす

弱ツバメ返しは、地上で◆◆◆◆◆+Aと入力してジャンプ直後にせば、どの地上通常技よりも早く攻撃判定が発生する。リーチも長いので、反撃技として優秀だ。近距離では、昇り弱ツバメ返しによる反撃を常に意識しておこう。

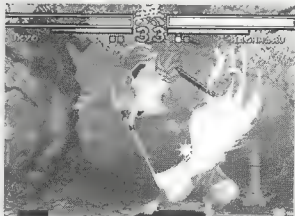
攻めに弱ツバメ返しを使うときは、ガードされることも考えて◆◆◆◆◆+Aで後方ジャンプから出そう。◆◆◆◆◆より間合いが離れるため、反撃を受けにくいのだ。



後方ジャンプからの昇り弱ツバメ返しなら、ガードされてもここまで間合いが離れるぞ。

無の境地発動から二択を迫る

右京は怒りゲージがたまりにくいので、無のゲージに変換した方が効率的。無の境地を発動した後は、昇り弱ツバメ返しとしゃがみC×n(→昇り弱ツバメ返し)で、中段と下段の二択を迫る戦法が非常に強力だ。昇り弱ツバメ返しヒット後はジャンプ強斬り×nで追撃でき、大ダメージを与えられるぞ。もちろん、スキの大きい技をガードした後は、無の境地発動→昇り弱ツバメ返しで反撃すればOKだ。



無の境地発動後は、昇り弱ツバメ返しで相手を浮かせ、ジャンプ強斬りで追撃だ。



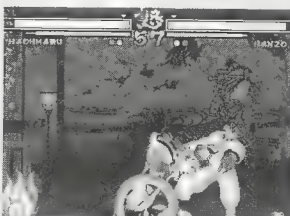
ワンポイント対戦攻略

覇王丸

実戦的小ネタ集

近距離しゃがみ中斬りは攻撃発生が非常に早い上、キャンセルも可能。怒りMAX時は早過ぎないタイミングでキャンセル天覇封神斬を入力しておけば、ヒット時のみ発動して連続技になるぞ。また、画面端に向けての防御崩し後に最速で出せば、よろけ中の相手にヒットし、連続技を決められる。

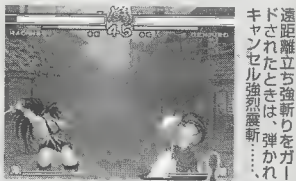
主要技の遠距離立ち強斬りをガードされた後は、弾き返しのほかに弾かれキャンセル強烈震斬も効



近距離しゃがみ中斬りは天覇封神斬とセツで入力。ヒット時は連続技になるぞ。

果的。相手が太振りな技で反撃してくれば、回避しつつ硬直にヒットさせることができる。リスクは大きいが見返りも相当なもの。狙う価値は十分にあるだろう。

相手の背後からなら、しゃがみ強斬り→キャンセル斬鋼閃or(弱旋風裂斬→追い打ち2)が連続技になる。相手の防御崩しを◆+Dで避けた後などに狙ってみよう。



相手の反撃を避けつつキ決まる。立ち強斬りののすき決を逆手に取った連続技だ。

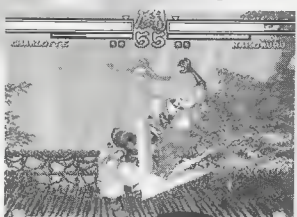


ワンポイント対戦攻略

シャルロット

立ち回りと反撃

中間距離では、各種弱&中斬りを使うことでほとんどのキャラに対して主導権を握れる。これを盾にギリギリと近付き、画面端に追い詰めよう。けん制技を嫌って飛び道具を出す相手には、ジャンプ攻撃も有効。遠めならリーチの長いジャンプ中斬りで、近めならめくりも狙えるジャンプ強斬りを使おう。ジャンプ攻撃後は、前方ジャンプ強斬りでめくりを狙うほか、不意打ちを仕掛けるのも手だ。



防御崩し→崩し斬り後に少し前進すれば、前方への移動起き上がりに対してめくりを狙える。

相手によっては、リーチが長いパイオネットラージュと飛び道具のトリスラッシュを使い、遠距離で勝負するのも効果的。後者は攻撃発生が遅いものの、空中の相手に当たりやすい。近め&高めでヒットした場合は、踏み込み→追い打ち2が確定するので見逃さずに。

最後に、◆+Cはリーチが長く攻撃発生も非常に早いので、反撃技として優秀。慶寅の中撫子ガード後、届かさずすれば反撃になるほどだ。出すときはキャンセル追い打ち2まで入れ込んでおこう。



◆+Cはほとんどの技に対して反撃となり、追い打ち2まで確定。リーチを覚えておこう。



ワンポイント対戦攻略

千両 狂死郎

中斬りを軸とした立ち回り

遠距離では大津波を出しつつ、近付いてくる相手を遠距離立ち&しゃがみ中斬りでけん制。遠距離でジャンプする相手は、強回天曲舞や遠距離立ち中斬りで落とそう。

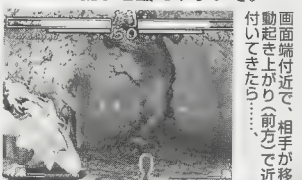
各種中斬りがガードされたときは、弾かれキャンセル強回天曲舞or蝦蟇地獄が有効。前者は画面端からの脱出など逃げの手段になり、後者は反撃を狙った相手にヒットしやすい。もちろん、キャンセルしないという選択技も交ぜよう。



弾かれキャンセル強回天曲舞で逃げる。特に画面端へ追い詰められたときに有効だ。

接近戦はどうするか？

接近戦では下段攻撃の◆+Cや、中段攻撃の退き込み→血煙曲輪が有効。前者はキャンセル追い打ち2まで入力しておけば、ヒット時のみ発動して連続技になる。後者は攻撃発生が非常に早いめ見切られにくい。画面端に追い詰められたときに狙うと当てやすいぞ。



画面端付近で、相手が移動してくる。付いてきたら(前方で近)攻撃発生が早いので、相手がガードが困難だ。



覇王丸補足: 不意打ちヒット後は強回天曲舞や天覇封神斬が連続技に。ヒット確認して決めよう。狂死郎補足: 蝦蟇地獄は、ヒット後に踏み込み→追い打ち2が確定。相手が地面に着く寸前に出そう。また、終わりの際(舌の先端)を当てるとガード時の硬直時間が短くなるぞ。右京補足: 何かしらの技の後に後方ジャンプ昇り弱ツバメ返しを出すときは、◆◆◆◆◆+AでもOKだ。



ワンポイント対戦攻略

花組院 散羅

花組院の奥に隠れた、強力な技を駆使する。Text: ハメコ

踏み込みから円心殺を狙う

踏み込みの停止モーション中はジャンプできないことを利用すれば、踏み込みから円心殺を出すことが可能となる。踏み込み中に素早く◀◆◆▶+AB同時押しと入力しつつ、ボタンを連打すればOK。円心殺が決まるギリギリの間合いから仕掛けるのが基本だ。



立ちCを使ってけん制しつつ、踏み込みで接近し、停止モーション中に……

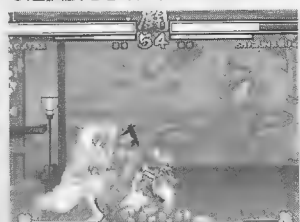


素早く入力して円心殺を狙う。少ないチャンスを活かすための必須テクだ。

円心殺、その利点と欠点

円心殺は、投げ判定が少しだけ持続するという特徴を持つ。そのため、打点の高いジャンプ攻撃をガード後、早めに円心殺を出しても、着地した相手をつかめるぞ。

半面、失敗時のスキは甚大。確実に手痛い一撃をくらうと覚悟しておこう。特に、伏せや跳び込みでの回避を狙われると、対応しにくく厄介。伏せを先読みしたら近距離立ち強斬りを狙うなど、大胆な選択肢を念頭に置いておきたい。



伏せへの対抗手段が乏しい散羅。近距離立ち強斬り以外で有効なのは地震丸ぐらいか。

ワンポイント対戦攻略

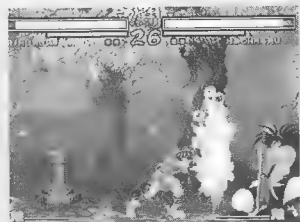
リムルル

リムルルの奥に隠れた、強力な技を駆使する。Text: DMZ外道

画面端での固め&起き攻め

相手を画面端に追い詰めたときは、弱カムイ シトウキが有効。鏡部分がギリギリ当たらない間合いから連発すれば、割り込まれにくい連係となる。鏡部分の終わり際がヒットしたときは、凍った相手に踏み込み強斬りが連続ヒット、追い打ち1での追撃まで決まるぞ。

これを嫌って前方ジャンプで跳び越す相手に対しては、着地に防御崩し(後方方向)→崩し斬りを狙って、攻めを継続させるといい。

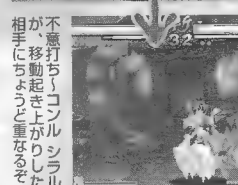


このシチュエーションに持ち込むまでが大変だが、一度ツボにハマれば攻め続けられる。

画面端でダウンを奪った後は、不意打ちの始めをキャンセルしてコンル シラルを出す起き攻めが強力。前方へ移動起き上がりした相手に重なるので、垂直ジャンプ中斬りに連係させて攻めよう。コンル シラルはめくりになる場合もあるぞ。ジャンプ中斬りを出さずに着地して防御崩しを狙い、再度起き攻めを仕掛けるのも有効だ。



画面端で防御崩し→崩し斬りを決めると、この起き攻めは始まる。



不意打ち→コンル シラル相手にちやうど重なるぞ。

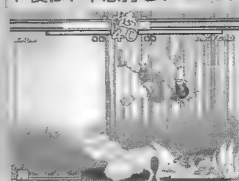
ワンポイント対戦攻略

炎邪

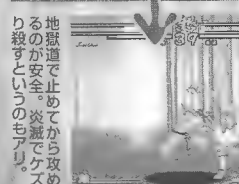
炎邪の奥に隠れた、強力な技を駆使する。Text: ハメコ

六道烈火に負傷が繋がれば……

六道烈火の爆発力がウリの炎邪だが、天道(3発目)のミスで逆に勝負を決められてしまうことも……。そのため、相手の体力が少ないときは地獄道(1発目)で止めて着地を攻める、という連係も選択肢に入れておきたい。地獄道ヒット後は、不意打ち、◆+C、防御崩し……



相手の体力が少ないときに連続技から六道烈火が決まれば……

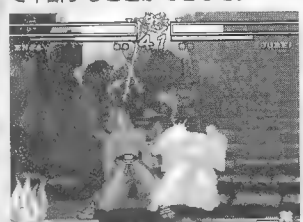


地獄道で止めてから攻めるのが安全。炎邪でケスリ殺すというモアリ。

してガードを崩すのが基本。また、相手の着地に接近して防御崩しを誘い、伏せで回避しつつスキに強斬りを決めるのも面白い。

炎邪爆熱を活かせ

炎邪は怒りゲージが非常にたまりやすいので、武器飛ばし必殺技の炎邪爆熱を使う機会が多い。主な用途はやはり対空で、攻撃判定が画面最上部までであるため、空中を逃げ回る雲飛をも撃墜できる。ちなみに、技中にABCD同時押しで中断することができるぞ。



炎邪爆熱は、ヒットした瞬間に中断することで、何と怒りMAX状態を維持できるぞ。

ワンポイント対戦攻略

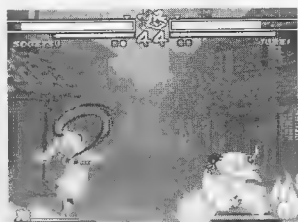
月間 蒼月

月間の奥に隠れた、強力な技を駆使する。Text: 眞瑠世

立ち回りを見極め

月光是弱で出すとガード、空振り共に反撃を受けやすいので、中間～遠距離から中or強で出そう。

中は相手の目の前に出し、踏み込みなどで動いたところにヒットさせるのが狙い。遠距離立ち中斬りが届かない間合いで使い、空振り時は相手の踏み込みに注意を払おう。なお、相手のジャンプを後方ジャンプ中斬りで迎撃後にしたり、遠距離立ち中斬り空振り後に後転から出すと決まりやすいぞ。



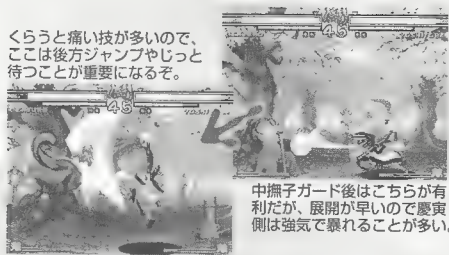
何かしらの行動後に、月光を中に出す。やや不利で、相手が動きなくなる状況が狙い目。

一方、強の方は遠距離で直接相手に当てる使い方がメイン。遠距離ならガード時の反撃は気にしなくていいぞ。特に、相手の飛び道具を先読みして当てる有効だ。

最後に近距離戦。蒼月は踏み込み～防御崩しが決めにいく(密着しないと防御崩しにならない)ので、近距離では攻撃発生が早く判定も強い立ち弱斬りと、ヒット時に有利になる立ちCを使うといい。立ちCヒット時は立ちAや遠距離中斬りに連係させるなど、間合いを離すことを最優先に考えよう。



立ちAは頼りになる技。相手との間合いが近い場合は、これを使ってのぐといい。



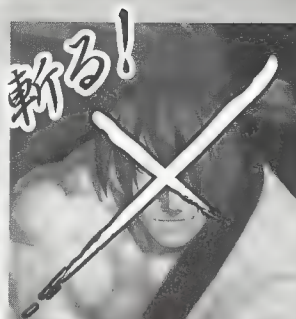
くらうと痛い技が多いので、ここは後方ジャンプやじっと待つことが重要になるぞ。

中撫子ガード後はこちらが有利だが、展開が早いので慶寅側は強気で暴れることが多い。

中撫子ガード後に反撃として決まる技

キャラ	反撃技
慶寅	しゃがみ中斬り、弱白百合
腐れ外道	外道の烙印押し、外道の獲物狩り
霸王丸	近距離しゃがみ中斬り、強弧月斬、天覇封神斬
羅刹丸	近距離しゃがみ中斬り、天覇断空烈斬
レラ	メルシキテ、ヌベキカムシキテ(狼乗り中)
半蔵	★+C、弱or中モス落とし、真モス落とし
ガルフォード	ストライクヘッズ
右京	近距離しゃがみ中斬り、★+C、昇り弱ツバメ返し
十兵衛	弱二ツ角羅刀
狂死郎	退き込み〜血煙曲輪
タムタム	後方ジャンプ昇り強斬り
シャルロット	★+C、パワーグラデーション
幻十郎	近距離立ち中斬り
閑丸	★+C、弱梅雨内殺陣
破沙羅	友引
花園院骸羅	円心殺

※どれも反撃技が攻撃発生直後に当たる間合いで調査。掲載していないキャラは該当技無し。



対キャラ攻略

徳川 慶寅

とくかわ よしとら

世間で猛威を振るっている、中撫子の嵐。これをさばくことができれば、活路は十分に見いだせるはず。

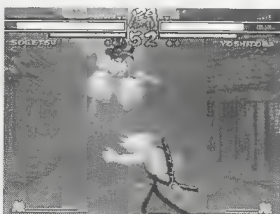
Text 真瑠世

中間距離では
じっと我慢！

慶寅最大の武器である中撫子は、攻撃発生、リーチ、威力に優れた高性能技。これをどうさばくかがカギになるぞ。最初は、中間距離から接近手段として中撫子を使ってきた場合の対処法。中撫子はくらうと慶寅側が有利だが、ガードすればこちら側が有利。しかし、先端をガードしたときは間合いの関係で、ガード後に技を出す中撫子や白百合でつぶされることが多い。よって、無理をせずに後方ジャンプや後転、ガードの割合を増やし、慶寅側の次の技を待ってから対処するといひ。

近距離では
ガード後に反撃！

次は近距離での中撫子。ガードできれば左表の技が反撃として決まり、それなりのダメージを与えられる。ヒットストップとガード硬直が短いので、慣れるまでは難しいかもしれないが、この反撃ができれば慶寅側にかかりのプレッシャーを与えられるはず。なお、全キャラ共通でしゃがみC(腐れ外道は立ちC)が反撃になり、近距離立ち弱斬りやしゃがみ弱斬りが反撃になるキャラも多い。また、ガード後に踏み込みで少し接近してから防衛崩しも反撃になるので覚えておこう。



夕顔を跳んで回避すると、白百合で落とされやすい。防衛崩しを無視してガードか？

そのほかの知識

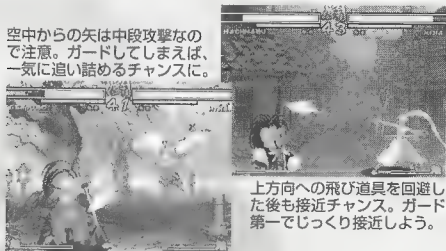
慶寅のジャンプ強斬りは多段技なので、空中でくらはば軽いダメージで済む。対空の反応が遅れたときは、ジャンプでのくらのも一つの手段。また、攻撃発生早い夕顔はジャンプで回避しても反撃できないが、ガード時は反撃可能。使用頻度が高いようなら、防衛崩しをくらう覚悟でガードを固めるのも悪くない。

最後は、ガード判定を持ちながら突っ込んでくる椿。弱は移動のみ、中も強は移動後になった瞬間に防衛崩しを合わせれば、どちらにも対処できる。

ガードを固めつつ
じっくり接近する

飛び道具系通常技によるけん制は厄介だが、あまり連射が効かないので、くらない限り一方的に突き放されることは無い。ジャンプや前転で強引に近付くのではなく、ガードを固めつつ地上からじっくり接近するのが基本だ。

接近のチャンスは飛び道具ガード後。直後に攻撃されることは無いので、すかさず前に歩き、ミナの硬直が解けたらガードに意識を切り替えて、飛び道具をガードしたら再び前進……、これを繰り返して少しずつ近付くのが基本だ。空中からの飛び道具ガード



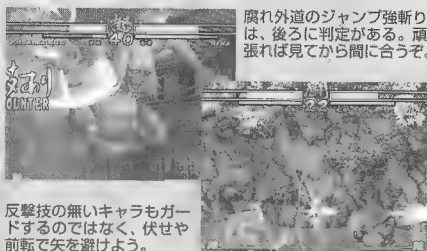
空中からの矢は中段攻撃なので注意。ガードしてしまえば、一気に追い詰めるチャンスに。

上方への飛び道具を回避した後も接近チャンス。ガード第一でじっくり接近しよう。

中シニマビの嘆き対策

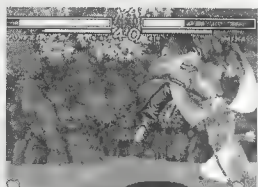
画面端からの脱出に使われることが多いこの技、対処法は覚えておきたい。全キャラ共通で、後方or垂直ジャンプ強斬りを置いておく感じで出せば撃墜できるぞ。

固有の技で反撃ができるキャラも居る。霸王丸、ナコルル、閑丸、骸羅は、飛び道具を跳ね返す必殺技を合わせればOK。慶寅は強椿、ガルフォードはレプリカアタックで反撃できる。蒼月は強月光で相打ちを取れるぞ。

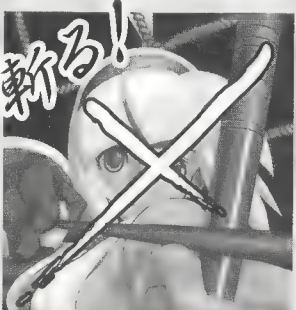


反撃技の無いキャラもガードするのではなく、伏せや前転で矢を避けよう。

腐れ外道のジャンプ強斬りは、後ろに判定がある。頑強は見てから間に合うぞ。



接近に成功したら、ジャンプ攻撃を中心に攻める。ミナ側は地上で落とすのが難しいため、安全な攻めとなる。



対キャラ攻略

真鏡名 ミナ

まじきな みな

最も厄介な飛び道具系通常技のけん制から、逃げるに使われるシニマビの嘆きまで、対処方法を紹介！

Text OYZ

後は特にチャンス。ミナ側は着地まで動けないので、踏み込みで一気に追い詰めよう。ただし、踏み込み中はすぐにガードできないので注意。ある程度走ったら踏み込みを停止し、歩きに切り替えること。

ミナを画面端に追い詰めた後、初めて踏み込み・防衛崩しやジャンプ攻撃を狙っていく。やはり飛び道具ガード後が仕掛けのチャンスだ。間合いを詰める際に注意したいのは、矢を連射する技地弓心。ガードすると大きく間合いを離されてしまう上、ミナのスキも小さい。予備動作が大きいので、確認したら前方ジャンプでかわすのが理想。

覚えておきたい知識

ミナの近距離技や踏み込み攻撃は、どれもスキが大きい。ガードする機会があったら、大技で反撃しよう。空中から矢を連射する天弓心も、近ければガード後に反撃できるぞ。空中からの飛び道具は発射後後ろに跳ねるため、画面中央では反撃しにくい。画面端付近なら反撃可能。着地のスキは無いので、着地する前に空中で落とすしよう。遠距離でのジャンプは迎撃的だが、近距離からのジャンプ攻撃は有効。ミナ側の通常技が、対空に向かない近距離技になることが多いからだ。

BUZZジャンキー大量発生中!

ASVALAR

THE WILL TO FABRICATE

©SUCCESS 2002-2003 ©SKONEC 2002-2003

サイヴァリア2 THE WILL TO FABRICATE

■メーカー: サクセス・スコネック・タイトー

■ジャンル: シューティング

■操作方法: 8方向+2ボタン

■発売日: 2003年11月上旬(稼働中)

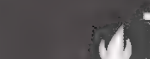
■使用基板: NAOMI

今回は中盤の山ともいえるAREA2~3を攻略。高難度のステージなので、ニュートリノゲージ(以下NTゲージ)をしっかりと調整してレベルアップ時の無敵で切り抜けていこう。

※攻略記事はバズタイプで攻略しています。

Text: 京輔

MAP Bへ



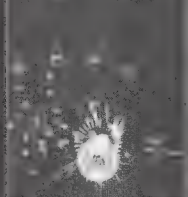
POINT B

POINT A

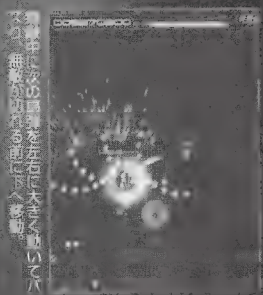
NTゲージの色を把握しよう

NTゲージに影響を与える円盤赤ザコだが、円盤青ザコを画面内に残せばNTゲージが青になって1バズ当たりで得られる経験値が増加する。そのため、画面中央の円盤青ザコはギリギリまで壊さないように。

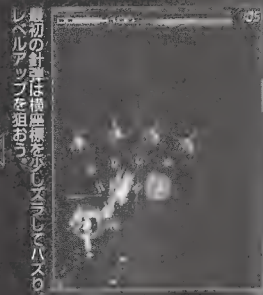
また、衛星ザコの針弾は自機を少しずらせば当たらないので、バズりつつ連続レベルアップしていき。



円盤青を壊しておいてからレベルアップ時の無敵で体当たりしてバズろう。



最終的に次の画面を左右に大きく動いてバズの無敵を助ける前にバズへ移動。



最初の針弾は機体横を少しズラしてバズりレベルアップを狙おう。

B

AREA 2

DMAL-4

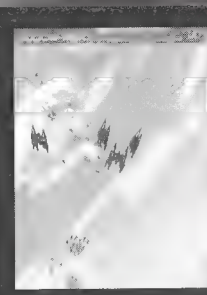
エリア分岐

EASY48未満
NORMAL ...48以上
HARD64以上

このエリアは弾速の遅い敵が多いが油断は禁物。稼さも非常に難しく、安定させるのには時間が掛かってしまう。魚型ザコの体当たり要注意! つつ、一気にバズを狙おう。

シューティングタイプの利点

シューティングタイプは、バズを狙わなくても簡単にレベルアップできるのが大きな利点。また、バズタイプに比べてレベルが多く上がるため、ショットパワーがすぐに上がるという利点もある。特に初心者におすすめだ。



要注意ポイント!!



NTゲージを赤にさせてしまおう円盤赤ザコを早く壊さないでレベルアップ時の無敵が継続できない。あらかじめ出現位置にショットをまきこけよう。

NTゲージを赤にさせてしまおう円盤赤ザコを早く壊さないでレベルアップ時の無敵が継続できない。あらかじめ出現位置にショットをまきこけよう。

魚型ザコを泳がせる

魚型ザコの動きが自機の位置に対応しているため、どう誘導するかで大きく差が出る。

一度レベルアップして無敵になった後は敵弾が密集した部分の近くをなぞるように動き、レベルアップしまくろう。後はNTゲージに影響を与える敵を壊せばOK。

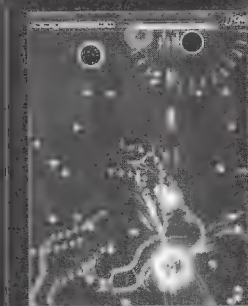
特大バズポイント

魚型ザコが移動中に置いていく通常弾で連続レベルアップを狙える。バズターンで大きく稼げるポイントだ。

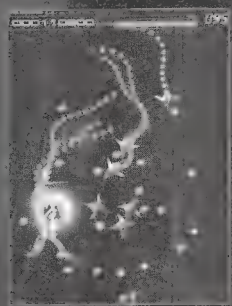


特別演出BUZZおしるし

A



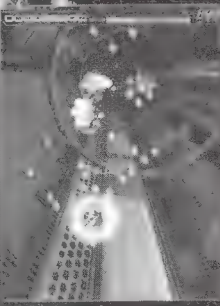
バズりつつのザコを壊し、無敵の間に左右同時にバズりつつバズ。



ここでバズりつつ、右斜め上から魚型ザコが突っ込んできたら右へ



魚型ザコを引き寄せ、バズりつつバズるため矢印の方向に動く



この位置で待ち、一機目の魚型ザコが見えたらすぐに左斜め上へ

START

MAP中盤の表記について: MAP中の敵は、横外にある形で表記している。また、ランクはHARDのものなので、NORMALやEASYとは多少配置が異なっている。

魚型ザコ ショットを撃つだけでも、体当たりされやすいので注意が必要だ。

衛星ザコ 針弾連射→半円状に通常弾をはら散らして攻撃し、画面上へ逃げていく。

BOSS

POINT D

POINT C

MAP B

攻撃Bのときに中央から発射される3WAY直線弾は自機の位置を正確に狙ってくるため、この弾が発射された後に自機を移動させないようスリッパ。3WAY直線弾を撃破したら少し横方向に移動しよう。

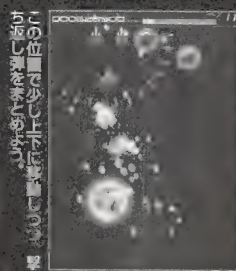


この位置から3WAYの弾は発射され、ポイントAの位置を基準に移動しよう。

基本的にはポイントAと同じ動きで誘導していく。直前の中型機の弾を画面一番下でローリングしたままレバを下げ入れ続け、レベルアップ。それから中型機に体当たりして誘導するに備えよう。

POINT

D



この位置で少し下に移動して、撃ち返しをまとめてみよう。

POINT

C

角型ザコの撃ち返し弾を密集させ、まとめてパスすると安全な上に点数も高い。黒型ザコを5機倒したらショットをいったん中断し、レベルアップの無敵で円盤赤ザコへ連続して体当たりしよう。

AREA 2 BOSS

H.D.S-ATP3

レーザーの軌道を見切れ

このボスの攻撃はレーザー型の直線弾が多く、特に画面の広範囲をカバーするものは非常にミスしやすい。さらにレーザー弾の軌道が毎回少しずつ変化するため、アドリブで避けることが必要になるので安定させることが難しい。ただし、ここまでしっかりとレベルを上げていればショットを撃っているだけで簡単に倒せるので、無理をしないように。

第一形態攻撃パターン

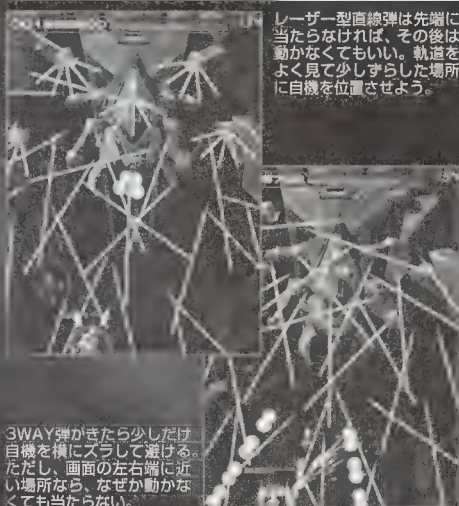
A→B→A→B→C→D→第二形態へ

第二形態攻撃パターン

A+C→E→F→A+C→G→H→G→I→自爆

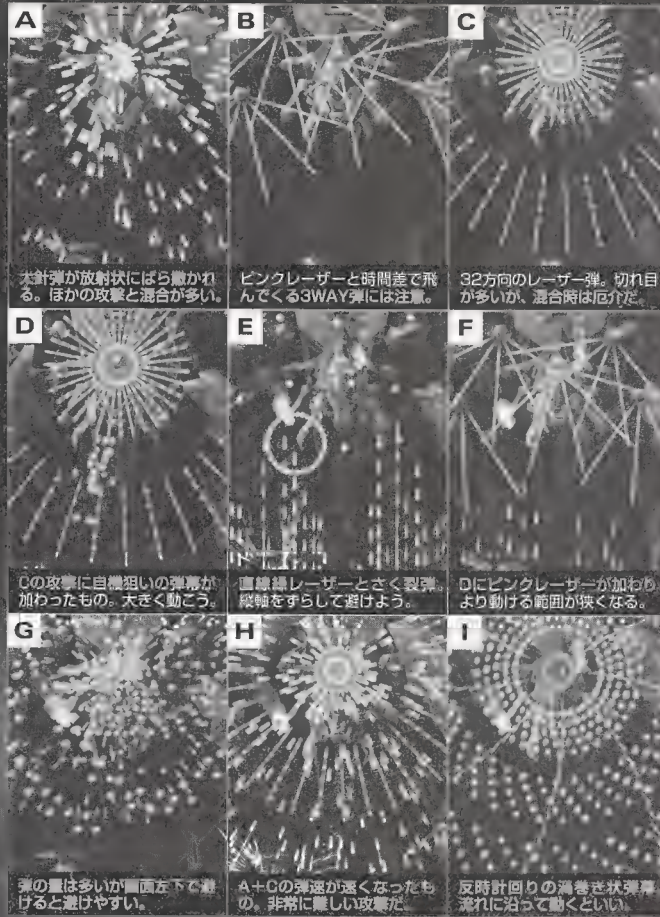
3WAY弾の狙いに注意せよ

ボス戦ワンポイント



レーザー型直線弾は先端に当たらないければ、その後は動かなくてもいい。軌道をよく見て少しずらした場所に自機を位置させよう。

3WAY弾がきたら少しだけ自機を横にスラして避ける。ただし、画面の左右端に近い場所なら、なぜか動かなくても当たらない。



A 太針弾が放射状にばら撒かれる。ほかの攻撃と混合が多い。

B ピンクレーザーと時間差で飛んでくる3WAY弾には注意。

C 32方向のレーザー弾。切れ目があっても、混合時は厄介だ。

D Cの攻撃に自機狙いの弾幕が加わったもの。大きく動こう。

E 直線レーザーとさく裂弾。縦軸をずらして逃げよう。

F Dにピンクレーザーが加わり、より動ける範囲が狭くなる。

G 弾の量が多いが画面左下で避けると逃げやすい。

H A+Cの弾速が速くなったもの。非常に難しい攻撃だ。

I 反時計回りの渦巻き状弾幕。流れに沿って動くといい。

攻撃Hはボムを使おう

ボス戦ワンポイント

攻撃Gのときに発射口の上へ重なると、連続してレベルアップができる(ローリングしつつ、ショットの撃ち込みで経験値を稼ぐ)。このタイミングに持ち込めば自機の体当たりだけで大きなダメージを与えられるため、簡単に倒すことができる。もし、攻撃モードが変わったら、ボムを使って敵弾が発射されている中心に重なって、ショットを撃ちっぱなしにしてパスすればいい。



100点

円盤青ザコ：円盤赤ザコの逆でNTゲージが青になり、レベルが上がやすくなる。



100点

円盤赤ザコ：画面内に存在しているとNTゲージが赤になりレベルが上がらなくなる。



10000点

エイ型中型機：自機狙いの連射弾を撃ち、逃げ際には2発の弾を残していく。

EARTH

エリア分枝

EASY88未満

NORMAL ...88以上

HARD ...120以上

このエリアは初見だと全エリア中でも突出した難度を誇る。しかし、NTゲージの色を青に維持さえできれば、一転してボーナスステージ扱いのバスポイントになるのだ。

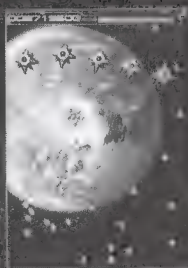
POINT

C

ゲージをよく見る

基本的にはポイントAと同様にバズるが、ゲージの量によっては1編隊目から2編隊目に無敵時間を持続するのが難しい。この場合は2編隊目の一機目をショットで撃ち、レベルアップしてから体当たりしよう。

ポイントAに比べて編隊数が「つ」少な
く離れなくなっている。



NTゲージを青に維持し、連続レベルアップ

ここで一番重要なのは、NTゲージを赤にしてしまう円盤赤ザコを画面に残すこと。基本的にショットは撃たず、敵の破壊手段はすべてレベルアップ時の体当たりにしよう。このように動くことで、敵からの撃ち返し弾でさらに連続してレベルアップすることができるぞ。

バズ=危険と思いがちだが、この区間では最初から最後まで無敵が継続するのでかなり安全だ。

特大
バスポイント特別講師
BUZZおじさん

レベルアップ
も撃ちも破壊はま
じに難いから、
慣れてしまえば簡
単にできるので、挑
戦してみよう!



POINT

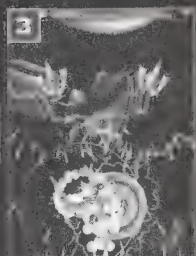
B

MAP Dへ

POINT B



画面上部に円盤赤ザコが出てきたら急いで画面上へ移動し体当たり。



中型機が画面下に消える前に体当たりし、撃ち返し弾をなぞるように動く。



そのまま真下に下がり、い左右移動を繰り返してガニ中型機の弾で。



ポイントA最後の無敵のまま画面中央一番上で円盤赤ザコを即破壊する。



最後はできるだけ粘り、体当たりでレベルアップし、ポイントCへつなぐ。



円盤赤ザコが画面下に消える前に体当たりで壊し、上へ移動し円盤赤ザコを破壊。



中型機に体当たりする際には下からぶつかり、あまり上へ行き過ぎないように注意。



真下へ下がり同様にバズっていく(円盤赤ザコを壊さなければポイント)。

POINT A

BOSS

POINT D

POINT C

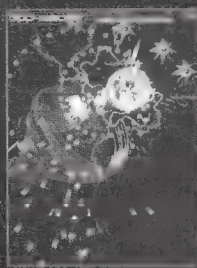
MAP D

POINT

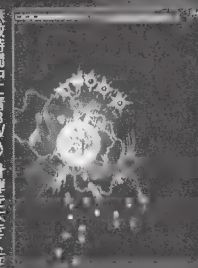
A

START

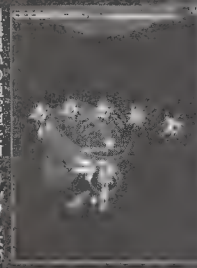
5機目が青3WAY弾を撃ち終わったら無敵のまま歯車ザコに体当たりする。



無敵時間中に青3WAY弾を大きく左右に往復してバズり、無敵時間を継続。



自機狙いの通常弾をローリングしながら少しずつ横に動いてバズる。



歯車ザコは体当たりで

5機セットで出現する歯車ザコはなるべく画面の下で待ち構えよう。

さらに破壊時の撃ち返し弾もレベルアップにもってこいなので、ショットを撃たずにバズっていこう。



歯車ザコ：青3WAY針弾と全方位弾を撃つ種類があるが、全方位撃ち返し弾は同じ。



カブトガニ中型機：常に自機を正確に狙ってくるので、移動していないと即ミスになる。



連射弾ザコ：AREA0、1でも出現した敵で攻撃方法も同じ。常に5機編隊で出現する。

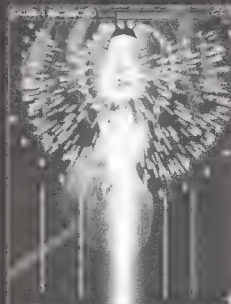
AREA 3 BOSS

H.D.S-BT LIPPER

安全地帯で楽勝だ

このボスは完全にパターン化されている攻撃が多く、攻撃A、Fは画面の右下隅が安全地帯になっている。攻撃の順番をしっかりと覚えておき、前もって画面右下隅に位置しておこう。

第二形態は攻撃Hの途中で自爆するので、攻撃Gでボムを一発使ってボスの弾発射口に重なって倒してしまおう。ただし、若干弾数が少ないため、まれにレベルアップまでのNTゲージが足りないこともある。この場合は2回レベルアップしたらすぐに下がってショットで倒すのが安全だ。



どどめはボムを使ってボスの発射口に重なる。第二形態の2回目の攻撃なので、粘る必要も無く簡単だ。

第一形態攻撃パターン

A→B→C→D→E→A→B→C→
D→E→第二形態へ

第二形態攻撃パターン

F→G→H→自爆

レーザーワインダーは上移動で

ボス戦ワンポイント

攻撃Dのレーザーは、大量にバズできるので逃さないようにしたい。避けるときは2本のレーザーの間に入るのだが、注意が必要なのが最初に撃ってくる右側。このレーザーは角度が途中で変化するので、前もって上に移動しておくように。

また、レベルアップしたら無敵時間内に次に発射されている(または発射されたばかりの)レーザーの場所へ移動してバズろう。中央のレーザー時は、一度横座標を合わせたら上下の移動だけで通常弾を避けていけばいい。効率よくバズできるぞ。



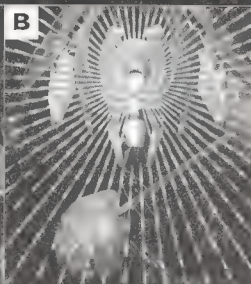
中央のレーザー時は上下の動きのみで通常弾をかわせばいい。



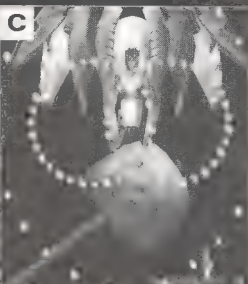
右のレーザーが角度を変えるので、上に移動しておこう。



6WAYワインダー+通常弾。画面右下隅が安全地帯に。



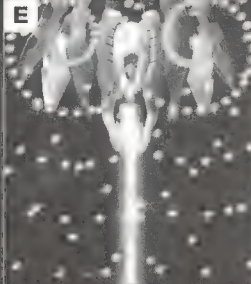
密集型の針弾。軌道は一定なので間に入れば動かなくていい。



全方位の通常弾。すき間も大きく特に問題は無いだろう。



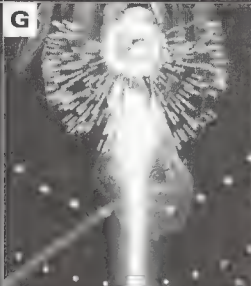
判定が出続ける、レーザー攻撃。避け方はボス戦ワンポイントにて。



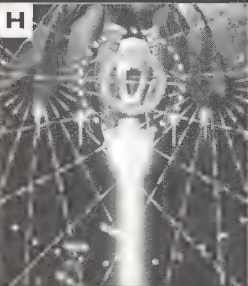
中央のレーザー+ばら撒き弾攻撃。レーザー横で上下にバズろう。



ワインダー攻撃+弾連射。画面右下隅が安全地帯になる。



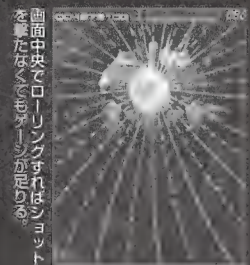
E+ピンクレーザー弾+連射弾+全方位弾。ボムで中央に重なる。



ワインダー+目標狙い弾3WAY+さく殺弾。緑弾を片側に寄せよう。

ボムを有効に使うには？

結論からいってしまうと、バズタイプのボムはステージ道中で使う意味は全く無い。今回のボス攻略内で述べた通り、ボスに重なって稼ぐ際に使うのが有効な使用方法になる(理想はゲージを調整して無敵になること)。AREA 1のボス第一形態、2ループ目の青ワインダーもボムを使って重なれば連続レベルアップが可能だ。



画面中央でローリングすればショットを撃たなくてもダメージが足りる。

アイテム紹介 第2弾! 目指せ、コンプリート!!

みんなもうアイテムはコンプリートしたかな?
まだの人は今回掲載しているリストを見てコンプリートに役立てよう!



ドラゴントレジャー

■メーカー: オー・エス・エス・セガ(メカトロ研究開発部) **セガ**
■ジャンル: マダニ・パズル・RPG
■操作方法: 専用メカトロコントローラー + 8ボタン
■発売日: 2003年7月(予定中)
■使用基板: NAOMI



©OVERWORKS/SEGA 2003
SEGA WOW HP <http://www.segawow.com/>
セガ・メカトロ研究開発部 HP <http://www.sega-mechatro.com/>

冒険を助けてくれる
ありがたいアイテム
「ドラゴントレジャー」は
物語のスケールが大きく、冒
険も長丁場になる。一語ずつ
話を進め、エンディングまで
たどり着くには、さまざまな
試練を越えていかなければな
らない。
みんなには、できることな
らカール編、セシル編、
ランディ編のすべてをクリア
し、それぞれの立場からの
「ドラゴントレジャー」を楽し
んでもらいたい。
そこで、今回もみんなの冒
険の助けとなるべく、ブレイ
ヤーを助けてくれるアイテム
や、モチベーションアップに
つながるアイテムをバッチリ
紹介しよう。

ドラゴントレジャー 各種アイテムリスト

名称	説明文	備考
コレクションアイテム		
B級ハンターパス	魔物ハンター協会が、多くのターゲットモンスターを倒した、腕利きの魔物ハンターに贈る証明書。	ハンティングモードでターゲットモンスターを5匹倒して帰ると、お店でもらえる。
A級ハンターパス	一流の魔物ハンターの中でも、わずかな者しか持たないハンター証。これを持つ者こそ、真の一流といえる。	ハンティングモードでターゲットモンスターを10匹倒して帰ると、お店でもらえる。
銅メダル	10連勝の記念にももらえるメダル。おのれの強さの証明として、冒険者たちの間で、人気の品。	ハンティングモードで10連勝を達成して帰ると、お店でもらえる。
銀メダル	50連勝の記念にももらえるメダル。これを欲しさに戦い続けて、命を落とす冒険者も多いという。	ハンティングモードで50連勝を達成して帰ると、お店でもらえる。
10階突破認定盾	迷宮を10階まで進むともらえる。これをもらってはじめて、ダンジョン初心者卒業したといえる。	ハンティングモードで地下10階にたどり着けると、お店でもらえる記念品。
30階突破認定盾	迷宮を30階まで進むともらえる。そこまで行ける者は、非常にまれで、まさにダンジョンのベテランといえる。	ハンティングモードで地下30階にたどり着けると、お店でもらえる記念品。
妖精のバイオリン	森に住む妖精たちが使うという楽器。この楽器の音色に乗ってひびきわたる妖精の歌声は、天にも上る心地とか。	ハンティングモードで出現
旅人のコイン	聖なるブーツが描かれているコイン。冒険者が旅のお守りとして、よくポケットの中に入れていた。	ハンティングモードで出現
双頭のシンボル	伝説のドラゴンをかたどったシンボル。二つの頭は、「神聖」と「邪悪」をそれぞれ現しているという。	ハンティングモードで出現
女王肖像画1	国民から深く慕われている、ゼノビア女王の肖像画の一部。その人気は、王である父よりも上とか。	4枚一組で完成する肖像画。全部集めて装飾品として鑑賞すると全容が分かる。ハンティングモードの地下10階以降のみ出現する。
女王肖像画2	王国の人気絵師が描いた、女王の絵。噂では、王女ファンの間で、ものすごい値が付いているという。	ハンティングモードの地下30階〜40階の間のみ出現する。
アロマの香水	貴重とされている香水のひとつ。貴族たちが、こぞって欲しがらる品。やさしい香り特徴。	ハンティングモードで出現
ミントの香水	貴重とされている香水のひとつ。大陸には無い、ミントの葉が原料。すっきりとした香りが特徴。	ハンティングモードで出現
なぞなぞ本問題編	もんだい: 物陰に隠れても、すぐに見付けられるモンスター、なんんだ?	なぞなぞの問題が書かれてある本。どこかに筆を置いたらいい。ハンティングモードで地下5階以上クリアして帰るとお店でもらえる。
妖精さんカード	フェアリーチャンスに登場する、「妖精モード」のプロマイド。マニアの間で、高く取引されている。	ハンティングモードで出現
スイーター人形	妖精さんたちの世界で人気のペット、「スイーターちゃん」の人形。花がざわりがラブリ。	ハンティングモードで出現
女王肖像画3	人望の厚い、ゼノビア女王の肖像画。女王はまさに王国のアイドルであり、手を出す者は親衛隊に斬られるとか。	4枚一組で完成する、大きな肖像画。全部集めて装飾品として鑑賞すると全容が分かる。ハンティングモードで出現。
女王肖像画4	ゼノビア女王の横顔が描かれた肖像画。女王がせわしくなく動き回るため、顔しか描くことができなかったらしい。	ハンティングモードの地下10階以降のみ出現
真実の鏡	迷いの森の奥深くに隠された。この世のあらゆる真実を映し出す鏡。その性質は、非常に気まぐれ。	魔法使いシナリオで入手。
父からの手紙	英雄オルセンが娘にあてた手紙。そこには伝説の秘宝のある場所が記されているという。	魔法使いシナリオで入手。
国王の手紙	ゼノビア王が自ら筆をとった密書。魔王復活の懸念について記されており、密かに森の賢者の元へ運ばれる。	盗賊シナリオで入手。
魔人像	中に魔石が封じられた黒い像。天に選ばれた勇者によってのみ、その封印を解くことができるという。	盗賊シナリオで入手。

名称	説明文
消費アイテム	
薬草	HPを少し回復してくれる。ハンティングモード専用アイテム。 シナリオモード・カード無しでは出現しない。
必殺のクスリ	SPゲージを満タンにしてくれる。※戦闘・宝箱で入手
連続のクスリ	一定時間、ダンジョンターゲットが凍って流れてくるようになり、メダルを外すことがなくなる。 ※戦闘・宝箱で入手
力の実	プレイヤーキャラの攻撃力をちょっと上げてくれる。※戦闘・宝箱で入手
守りの実	プレイヤーキャラの防御力をちょっと上げてくれる。※戦闘・宝箱で入手
体力の実	プレイヤーキャラの最大HPをちょっと上げてくれる。※戦闘・宝箱で入手
すごい薬草	HPをたくさん回復してくれる。ハンティングモード専用アイテム。 シナリオモード・カード無しでは出現しない。

名称	説明文
宝石アイテム	
鉄鉱石	お店に持っていき、10枚のメダルと交換してくれる。※戦闘・宝箱で入手
金鉱石	お店に持っていき、15枚のメダルと交換してくれる。※戦闘・宝箱で入手
アクアマリン	お店に持っていき、25枚のメダルと交換してくれる。※戦闘・宝箱で入手
ムーンストーン	お店に持っていき、50枚のメダルと交換してくれる。※戦闘・宝箱で入手
ルビー	お店に持っていき、75枚のメダルと交換してくれる。※戦闘・宝箱で入手
エメラルド	お店に持っていき、100枚のメダルと交換してくれる。※戦闘・宝箱で入手
サファイア	お店に持っていき、150枚のメダルと交換してくれる。※戦闘・宝箱で入手
偽ダイヤ	お店に持っていき、50枚のメダルと交換してくれる。一見するとダイヤにそっくりだが、実は重さや色味、硬度が低い。
ダイヤモンド	お店に持っていき、300枚のメダルと交換してくれる。めったに見付からない貴重な宝石。
レインボーダイヤ	お店に持っていき、1000枚のメダルと交換してくれる。今まで数点しか発見されていない幻の一品。売れば遠方まで買い手が付く。
冒険者の財宝	お店に持っていき、100枚のメダルと交換してくれる。夢破れた冒険者が遺した財宝の一部。近くにはくさん落ちている可能性が高い?

みんな、もうアイテムはコンプリートしたかな?
まだの人は今回掲載しているリストを見てコンプリートに役立てよう!

みんな、もうアイテムはコンプリートしたかな?
まだの人は今回掲載しているリストを見てコンプリートに役立てよう!



ランク・ポジション別有力選手一覧!

ワールドサッカー ウイニングイレブン
アーケードゲームスタイル 2003

メーカー: コナミ / コナミマーケティング

ジャンル: スポーツ

操作方法: 8方向レバー+5ボタン

発売日: 2003年10月(稼働中)

使用基板: —

adidas, the adidas logo, FEVERNOVA, the trigon logo
and the 3-Stripes mark are registered trade marks which
are owned by the adidas-Salomon Group, used with
permission.

WORLD SOCCER

Winning Eleven

Arcade Game Style

TM

2003

© 2003 KONAMI

フォワード・ミッドフィールダー選手リスト (表の見方は欄外を参照してください)

選手名	ランク	Lv	力	速	技	守	攻	計	適性1	適性2	適性3	所属クラブ	国籍
ネットネ	S	78	96	92	88	94	81	451	SH	DH	OH	ビエモンテ	チェコ
リレード	S	114	95	92	96	94	85	442	OH	SH	CF	ロンバルディア	ブラジル
ベヨーン	S	86	91	80	92	92	82	437	OH	DH	-	アラゴン	アルゼンチン
ユイノバリ	S	85	95	89	90	94	68	436	OH	SH	-	ロンドン	スウェーデン
デボン	S	88	92	85	95	95	68	435	OH	-	-	ナヴァラ	フランス
フォーレ	S	89	91	86	95	90	68	430	OH	SH	WG	ナヴァラ	ポルトガル
ビモイ	S	81	87	86	92	89	76	430	OH	SH	CH	ロンドン	フランス
テオドーラ	S	87	92	89	94	94	61	430	OH	CF	-	アブルッツィ	イタリア
クロレ・チクナ	S	82	90	84	91	81	82	428	OH	DH	-	ハイランド	チリ
バトケ	S	80	92	82	92	91	71	428	SH	OH	-	アラゴン	イングランド
ヒーロー	A	49	96	85	88	89	95	453	DH	CH	-	ロンドン	フランス
ロアン・ビール	A	51	95	82	87	86	94	444	DH	CH	-	アラゴン	アイルランド
ダーヴェルツ	A	48	95	92	85	81	85	438	DH	OH	SH	ビエモンテ	オランダ
スボツーズ	A	53	91	88	86	89	80	434	OH	SH	CH	アラゴン	イングランド
ハロリク	A	49	96	83	92	77	82	430	DH	OH	SH	アンハルト	ドイツ
ディタメ	A	53	91	86	88	85	80	430	OH	SB	-	ロンドン	カメルーン
ジョレーデ	A	49	100	82	84	80	82	428	DH	SH	-	ユーロポート	イングランド
メンズイタ	A	52	88	85	89	83	83	428	SH	SB	OH	カタルーニャ	スペイン
カズイ	A	49	91	87	89	86	74	427	OH	SH	-	-	イタリア
グアレメライ	A	50	86	77	88	88	84	423	DH	CH	-	アブルッツィ	スペイン
バリン	A	50	86	83	86	86	82	423	OH	DH	-	カンタブリア	スペイン
セプマー	B	30	93	83	86	83	93	437	DH	-	-	-	コロンビア
カーフィ	B	32	92	88	85	89	81	435	SH	SB	-	アブルッツィ	ブラジル
ガルネイダ	B	32	92	88	86	77	91	434	DH	-	-	マルク	アルゼンチン
フォーレン	B	29	91	80	87	83	92	433	DH	CB	LIB	フランドル	スイス
フォアティス	B	33	86	90	89	92	76	433	SH	OH	-	アラゴン	南アフリカ共和国
ザネッティ	B	34	89	90	84	85	85	433	SH	SB	-	マルク	アルゼンチン
オルマル	B	31	94	82	88	79	89	432	DH	LIB	-	ヴァス・ファレン	ナイジェリア
ラメルソン	B	31	91	84	86	82	88	431	DH	-	-	アブルッツィ	ブラジル
ブガット	B	30	91	83	85	82	89	430	DH	SH	-	リグリア	フランス
コアク	B	30	90	83	85	83	84	425	DH	OH	SH	カタルーニャ	オランダ
マカナヒキア	B	32	89	82	85	89	70	425	SH	WG	SB	ライブラント	イラン
エレボラ	C	21	94	83	82	76	91	426	DH	CB	-	ナヴァラ	スペイン
カレンギ	C	22	89	83	85	80	89	426	DH	SH	SB	ペロポネソス	フランス
コンプリ	C	22	90	83	84	83	85	425	SH	SB	CB	ロンバルディア	ルーマニア
スエック	C	20	88	92	83	80	82	425	SH	SB	DH	-	カメルーン
ギノール	C	21	86	84	88	88	77	423	DH	SH	CF	マルラマ	ルーマニア
ハイアン	C	22	84	90	85	87	77	423	SH	SB	-	ハイランド	イングランド
ボレダナ	C	22	85	88	85	81	82	421	SH	DH	OH	-	コロンビア
ボック	C	20	88	83	82	83	84	420	DH	OH	-	アラゴン	イングランド
スコット	C	22	88	89	85	89	68	419	SH	OH	-	-	アメリカ合衆国
アソムレ	C	23	89	91	83	86	69	418	SH	CF	-	-	ドイツ
カール	D	15	86	77	77	80	89	409	DH	-	-	-	セネガル
シムリツチ	D	15	84	80	82	75	86	407	SH	DH	CB	ルール	クロアチア
マグレニオス	D	15	85	80	80	82	80	407	SH	SB	-	ペロポネソス	ギリシャ
ファメ	D	16	85	80	82	76	73	406	SH	SB	-	-	カメルーン
シ・バトゴル	D	15	86	77	81	79	82	405	DH	-	-	ケルト	ブルガリア
シチャ	D	16	81	83	79	81	81	405	SH	SB	CB	リーカンナール	ルーマニア
スザンセン	D	15	86	74	86	81	77	404	CH	OH	-	-	スウェーデン
サイラス	D	16	83	82	81	73	85	404	DH	-	-	ケルト	アイルランド
M・ソノバ	D	14	86	73	79	78	88	404	DH	-	-	カンタブリア	ブラジル
ブレーンバ	D	14	83	79	80	82	80	404	SH	SB	DH	ヴァス・ファレン	ドイツ
ルソソ	D	15	83	83	81	77	80	404	SH	OH	-	アンハルト	アルゼンチン
エンターホ	E	10	79	76	75	72	85	387	DH	-	-	-	バダグアイ
アボラ	E	11	77	81	77	75	76	387	SH	-	-	-	ナイジェリア
ジェイル・ウィー	E	11	81	79	74	76	76	386	DH	SH	-	-	北アイルランド
リーダフィー	E	11	83	71	80	70	82	386	DH	-	-	-	フィンランド
ゾクト	E	11	80	72	78	70	86	386	DH	CB	-	-	クロアチア
バルクス	E	13	83	76	76	74	77	386	SH	SB	DH	-	ギリシャ
ゴリニタ	E	10	83	73	73	77	80	386	SH	DH	-	-	バダグアイ
シセツファー	E	11	79	77	79	65	85	385	DH	CB	-	-	ナイジェリア
ペンダサナ	E	9	77	76	71	80	81	385	SH	-	-	リーカンナール	南アフリカ共和国
ガースマー	E	11	85	82	73	73	72	385	SH	WG	-	-	ジマミカ

選手名	ランク	Lv	力	速	技	守	攻	計	適性1	適性2	適性3	所属クラブ	国籍	
F.W														
ラーセルン	S	117	92	94	93	94	75	448	CF	OH	-	ケルト	スウェーデン	
アレシ	S	155	97	95	91	96	82	441	CF	WG	-	ロンドン	フランス	
ジェズニコ	S	127	93	98	93	93	58	435	CF	WG	-	ロンバルディア	ウクライナ	
レトバ	S	118	93	92	94	91	65	435	CF	OH	-	マルク	ウルグアイ	
ハジスドゥータ	S	118	90	93	92	97	60	432	CF	-	-	アブルツツィ	アルゼンチン	
ラルカン	S	119	91	92	90	96	61	430	CF	OH	-	ナヴァラ	スペイン	
ビルソ	S	126	94	93	89	98	55	429	CF	-	-	イタリア	イタリア	
ガレスボ	S	114	91	89	90	97	62	429	CF	-	-	マルク	アルゼンチン	
オコーナー	S	125	89	100	87	95	53	424	CF	-	-	ユーロポート	イングランド	
トンダネ	S	114	89	90	89	94	61	423	CF	-	-	ビエモンテ	フランス	
ディキヒ	A	76	92	93	91	93	65	434	CF	-	-	ユーロポート	セネガル	
ベカチツノフ	A	72	92	91	88	92	65	428	CF	WG	-	ヴァルグ	ロシア	
エウザ	A	73	89	93	91	92	62	427	CF	WG	-	-	イタリア	-
カルジョ・ドリス	A	76	87	95	87	95	62	426	CF	WG	-	ウンブリア	アルゼンチン	
クーデル	A	74	88	94	89	89	65	425	WG	CF	SH	ヨークシャー	オーストラリア	
アラソニセーイ	A	75	92	93	85	95	58	423	CF	-	-	アラゴン	オランダ	
スズ・スメル	A	72	89	89	89	92	64	423	CF	SH	-	アラゴン	ノルウェー	
エヌボア	A	73	91	91	88	92	60	422	CF	-	-	-	カメルーン	-
フッセル・バミング	A	75	89	95	83	93	60	420	CF	-	-	リグリア	オランダ	
ビタノ	A	72	91	88	88	91	62	420	CF	-	-	アンハルト	ペルー	
サティス	A	74	85	94	88	91	62	420	CF	WG	-	カタルーニャ	アルゼンチン	
ギルス	A	74	83	96	88	89	64	420	WG	SH	-	アラゴン	ウェールズ	
デマヒ	B	48	89	83	91	95	71	429	CF	OH	-	ヴァルグ	ロシア	
トラセン	B	48	86	90	88	92	69	425	CF	OH	-	ロンバルディア	デンマーク	
ゼンデン	B	45	83	89	87	89	77	425	WG	SH	SB	リグリア	オランダ	
ウルム・ダ	B	48	90	93	85	92	64	424	WG	CF	-	ロンドン	フランス	
サンザ	B	47	88	91	84	89	71	423	CF	SH	OH	ビザンチン	トルコ	
オーバルメルス	B	47	84	95	86	86	67	420	WG	SH	-	カタルーニャ	オランダ	
サリ	B	48	88	89	87	93	62	419	CF	-	-	-	デンマーク	-
ニコラ・ゴベリ	B	49	91	89	85	89	64	418	CF	-	-	-	ポルトガル	-
レソロス	B	48	83	91	89	88	67	418	CF	OH	-	-	ウクライナ	-
エミル・ムガン	B	47	89	95	83	88	62	417	CF	WG	-	-	ペルー	-
C														
カティ	C	32	86	86	86	82	77	417	CF	SH	-	エミリア	ルーマニア	
デトルツィ	C	33	86	86	85	87	71	415	CF	-	-	アブルツツィ	イタリア	
ソーランド	C	31	86	85	86	89	67	413	CF	OH	-	ヴァス・ファレン	ノルウェー	
ベルガー	C	34	86	89	84	89	64	412	WG	CF	SH	ハイランド	ウェールズ	
ルーバル	C	32	85	85	88	89	65	412	WG	SH	-	ハイランド	フランス	
ニヤル・ビッチ	C	35	82	83	89	93	64	411	CF	WG	-	-	ユーゴスラビア	-
アッダモア	C	33	87	91	83	88	61	410	CF	WG	SH	-	ナイジェリア	-
スナマ・カボラ	C	31	83	88	84	87	68	410	CF	-	-	-	プロヴァンス	セネガル
グレンディア	C	32	85	86	83	83	73	410	WG	OH	-	リグリア	デンマーク	
ベジス	C	32	91	87	81	86	64	409	CF	OH	-	-	バダグアイ	-
D														
スボルト	D	25	85	81	85	91	61	403	CF	-	-	-	ペルー	-
モレイク	D	23	83	85	82	86	65	401	WG	CF	-	ノルウェー	ポーランド	
セダ	D	25	85	82	85	86	61	399	CF	SH	-	-	スイス	-
グロ・ビラン	D	23	80	85	80	83	71	399	CF	SH	-	-	ギリシャ	-
ロブソン	D	24	83	87	79	83	67	399	CF	-	-	-	ペルー	-
レディネ	D	22	81	85	80	80	73	399	CF	SH	-	-	ウルグアイ	-
バル・ビッシュ	D	23	83	78	86	87	64	398	CF	OH	-	-	オーストラリア	-
マル・バトゴル	D	23	85	85	79	87	62	398	CF	-	-	-	ブルガリア	-
チェキ	D	23	85	80	80	91	62	398	CF	-	-	-	セネガル	-
ムーロー	D	24	83	82	85	89	59	398	CF	OH	-	-	アメリカ合衆国	-
E														
パン・ソギル	E	19	84	80	77	83	67	391	CF	SH	-	-	韓国	-
アレック・レナイ	E	19	80	76	82	80	67	385	CF	OH	-	-	スイス	-
チュ・デノン	E	15	74	79	72	77	83	385	CF	-	-	-	韓国	-
コラット	E	18	85	71	79	87	62	384	CF	-	-	-	フィンランド	-
レンペンデルス	E	16	82	73	79	85	65	384	CF	OH	-	-	ギリシャ	-
オグタラ	E	18	83	74	79	88	60	384	CF	-	-	-	南アフリカ共和国	-
ヨフ・オブ	E	18	82	72	82	86	61	383	CF	-	-	-	ブルガリア	-
ゴン・リス	E	17	82	75	82	80	63	382	CF	OH	-	-	バダグアイ	-
ウォーリー・バツェリ	E	17	82	79	76	81	63	381	CF	-	-	-	コスタリカ	-
マン・ロッド	E	17	82	80	76	84	58	380	CF	-	-	-	北アイルランド	-
フレモスカ	E	18	83	70	80	86	61	380	CF	-	-	-	スロバキア	-

獲得すべき選手がすぐ分かる!!

ランク別有力選手一覧表

みなさん、チーム補強していますか? 本作において、有力選手を獲得しチームの戦力を底上げすることはとても大切なことだ。何度も試合をしてみても、自分のチームがどんな状況にあるか確認しよう。チームの悩みとして、点が取れない攻撃陣、すぐ突破される守備陣、ボールを支配できない

中盤などが主に上げられるだろう。そんな悩みを抱える人にこそ、今回掲載した情報を活用し、その解消に役立ててほしい。

選手はランク別に並んでいるので、現在自分が獲得できそうな選手の中から、必要な能力を備えている選手を探し出せるはずだ。

移籍交渉を行いますか?

移籍交渉を行う

移籍交渉を行わない

だれを取っていいかわからず、移籍交渉をしてなかった人も、今後は迷わず「行なう」を選ぼう。

ゴールキーパー・ディフェンダー選手リスト (表の見方は欄外を参照してください)

選手名	ランク	Lv	力	速	技	守	攻	総合	適性1	適性2	適性3	所属クラブ	国籍
GK													
デュスカ	S	94	86	79	73	70	95	403	GK	-	-	ユーロポート	ポーランド
ファンデンスン	S	102	85	80	74	63	95	397	GK	CB	-	オランダ	オランダ
ゴリー	S	143	89	79	70	55	100	393	GK	-	-	アンハルト	ドイツ
トルズン	S	104	83	79	76	56	98	392	GK	-	-	マルケ	イタリア
チックデラー	S	105	85	74	80	58	95	392	GK	-	-	バヴァイ	イタリア
ギゼス	S	95	86	79	74	58	94	391	GK	-	-	ハイランド	アイルランド
ブッセネ	S	102	80	81	70	55	98	384	GK	-	-	ビエモンテ	イタリア
バックランド	A	62	81	79	71	67	100	398	GK	-	-	アラゴン	フランス
シャンエン	A	61	84	77	72	64	95	392	GK	-	-	ロンドン	イングランド
カルペド	A	60	83	80	76	58	94	389	GK	-	-	ナヴァラ	スペイン
ガ・フリーガ	A	61	82	79	70	64	94	389	GK	-	-	ベルギー	ベルギー
モントスホン	A	62	82	77	71	61	95	386	GK	-	-	ビザチーノ	コロンビア
カミヌス	A	62	83	73	70	62	96	384	GK	-	-	アンタルシア	スペイン
フレド	A	59	88	74	68	64	90	384	GK	-	-	ルール	ドイツ
ヘデラン	A	59	83	73	73	55	96	380	GK	-	-	クルト	スウェーデン
キーセル	A	62	85	76	68	49	98	376	GK	-	-	ハンガリー	ハンガリー
カミーネ	A	64	75	73	70	55	98	371	GK	-	-	ウルクアイ	ウルクアイ
ジェビュー	B	38	83	80	68	68	91	390	GK	-	-	レイクデストリクト	イングランド
ガハ	B	36	83	77	67	67	91	385	GK	-	-	メドック	トルコ
リュスカ	B	37	80	77	69	61	97	384	GK	-	-	ヴァルダイ	ウクライナ
レプススキー	B	36	83	76	71	58	91	379	GK	-	-	カタリニヤ	スペイン
ベネーレ	B	38	83	73	71	58	94	379	GK	-	-	ベロボネン	ギリシャ
エフロードーヌス	B	36	83	73	71	61	90	378	GK	-	-	ルーマニア	ルーマニア
ストファ	B	37	80	76	69	58	94	377	GK	-	-	オーストラリア	ロシア
ホルギッジ	B	36	85	77	67	58	90	377	GK	-	-	リグリア	ロシア
ニフキッリン	B	38	82	79	68	55	91	375	GK	-	-	チェコ	チェコ
ステンチュク	B	38	83	76	66	55	93	373	GK	-	-	メキシコ	メキシコ
カレックス	C	28	73	84	73	77	89	396	GK	CF	-	ヨークシャー	イングランド
ナックス	C	26	79	76	73	66	94	388	GK	-	-	アメリカ合衆国	アメリカ合衆国
ブリックス	C	26	83	73	65	61	92	374	GK	-	-	ドイツ	ドイツ
レホメン	C	26	85	74	65	55	92	371	GK	-	-	ウェストファール	ドイツ
ラダン	C	25	74	70	68	67	91	370	GK	-	-	イングランド	イングランド
ミュンク	C	26	80	74	70	58	87	369	GK	-	-	ハルウェー	スウェーデン
セイルノ	C	25	82	73	70	54	90	369	GK	-	-	クロアチア	クロアチア
ブロンコ	C	27	83	77	69	50	89	368	GK	-	-	ユーゴスラビア	ユーゴスラビア
イルニッチ	C	26	80	74	67	58	89	368	GK	-	-	クルト	スコットランド
ダブラム	C	26	80	74	68	52	93	367	GK	-	-	ブルガリア	ブルガリア
イボンコ	D	19	82	76	67	57	85	367	GK	-	-	フランス	フランス
クレフ	D	19	82	73	64	57	90	366	GK	-	-	ウクライナ	ウクライナ
ケラノダンコ	D	19	80	73	70	54	88	365	GK	-	-	ボルトガル	ボルトガル
ベデル・エスパーニ	D	18	78	74	67	56	89	364	GK	-	-	ナイジェリア	ナイジェリア
ジュンレム	D	20	82	72	62	59	89	364	GK	-	-	ポーランド	ポーランド
ウィグツォルズク	D	19	79	74	68	56	86	363	GK	-	-	ユーゴスラビア	ユーゴスラビア
チタリツ	D	19	83	73	67	53	87	363	GK	-	-	ブルガリア	ブルガリア
スナゴフ	D	19	81	73	65	56	88	363	GK	-	-	ブルガリア	ブルガリア
ゴセグリン	D	19	79	73	67	56	88	363	GK	-	-	ブラジル	ブラジル
ロディホ	D	20	78	68	71	60	86	363	GK	-	-	アラゴン	北アイルランド
キャシアス	E	14	74	77	69	66	88	374	GK	-	-	スロベニア	スロベニア
ネメス	E	14	77	75	70	55	83	360	GK	-	-	ナイジェリア	ナイジェリア
オンデマ	E	12	74	74	67	56	85	356	GK	-	-	エクアドル	エクアドル
ウィックリー	E	15	77	68	65	59	87	356	GK	-	-	ポーランド	ポーランド
エドテベン	E	14	75	73	68	50	86	352	GK	-	-	ナイジェリア	ナイジェリア
メルデン	E	14	77	68	64	55	88	352	GK	-	-	ナイジェリア	ナイジェリア
ジエハム	E	14	76	71	67	53	85	352	GK	-	-	ナイジェリア	ナイジェリア
エズセ	E	13	76	71	59	61	85	352	GK	-	-	ナイジェリア	ナイジェリア
アルカダ	E	13	78	68	59	61	86	352	GK	-	-	ナイジェリア	ナイジェリア
カリヒ	E	14	77	76	66	50	83	352	GK	-	-	ナイジェリア	ナイジェリア
マクレン	E	13	79	70	64	56	83	352	GK	-	-	ナイジェリア	ナイジェリア
オマール・ディアク	E	13	76	71	62	55	88	352	GK	-	-	ナイジェリア	ナイジェリア
ベルタ	E	14	79	70	63	56	84	352	GK	-	-	ナイジェリア	ナイジェリア

選手名	ランク	Lv	力	速	技	守	攻	総合	適性1	適性2	適性3	所属クラブ	国籍	
DF														
リカルド・ガウス	S	109	95	95	88	90	81	449	SB	SH	-	ナヴァラ	ブラジル	
アブリッティ	S	146	86	92	88	70	97	433	CB	-	-	マルケ	イタリア	
ネッケンド	S	115	86	89	86	73	98	432	CB	-	-	ロンバルディア	イタリア	
デュメルケン	S	100	86	87	83	80	94	430	SB	CB	-	ビエモンテ	フランス	
イカルー	S	101	91	77	86	77	97	428	CB	DH	LIB	ナヴァラ	スペイン	
リュジョ	S	100	89	86	80	77	95	427	CB	SB	LIB	ルール	ブラジル	
ファン・デグーズ	S	105	88	79	89	80	90	426	CB	DH	OH	カタリニヤ	オランダ	
ベラムメス	S	107	91	86	83	70	96	426	CB	-	-	ベロボネン	コロンビア	
キャスタ	S	103	92	82	82	74	94	424	CB	SB	-	ロンドン	イングランド	
タムレル	S	113	90	80	85	69	100	424	CB	-	-	アブリッティ	アルゼンチン	
アリナ	A	66	92	86	90	80	87	435	SB	SH	-	マントグロ	バヴァイ	
リゴール	A	64	91	87	85	83	84	430	SB	SH	-	アンハルト	フランス	
テムプレス	A	63	94	89	84	83	80	430	SB	-	-	ダブリン	エクアドル	
シドクメール	A	63	85	89	83	83	89	429	CB	SB	-	アラゴン	フランス	
アセル・キーン	A	63	86	83	87	83	88	427	SB	-	-	ロンドン	イングランド	
マドラー	A	65	89	82	85	76	95	427	SB	CB	SH	ロンバルディア	イタリア	
ハーケン	A	63	92	85	86	81	81	425	SB	SH	-	ヨークシャー	アイルランド	
マルコ・バゼロ	A	62	89	83	85	80	88	425	SB	-	-	カンタブリア	スペイン	
スグリン	A	67	85	84	82	77	95	423	CB	DH	-	メキシコ	メキシコ	
ミラビッチ	A	64	88	76	89	75	91	419	CB	SB	DH	ウユニア	ユーゴスラビア	
デクラ	B	40	89	85	82	81	88	425	SB	CB	-	レイクデストリクト	スコットランド	
ガット・ボヘル	B	41	86	85	82	86	86	425	SB	CB	-	アラゴン	イングランド	
ケダーロ	B	40	90	80	86	81	85	422	LIB	CB	DH	ウェストファール	ドイツ	
ファン・ロホスト	B	38	89	76	87	80	87	419	SB	CB	DH	ロンドン	オランダ	
ヘディン	B	41	83	91	80	84	81	419	SB	SH	WG	アメリカ合衆国	アメリカ合衆国	
フィバスク	B	39	92	80	83	78	85	418	CB	SB	DH	ルーマニア	ルーマニア	
ジャッド・ピッチ	B	37	86	82	83	87	80	418	SB	SH	OH	ベロボネン	ユーゴスラビア	
マドリス	B	39	88	81	80	71	93	413	CB	-	-	プロヴァン	メキシコ	
レイジガー	B	38	83	85	79	83	83	413	SB	CB	-	カタリニヤ	オランダ	
モカエリ	B	38	83	85	80	76	89	413	SB	SH	-	南アフリカ共和国	南アフリカ共和国	
カバルツ	C	29	88	86	83	84	75	416	SB	SH	-	アブリッティ	フランス	
リュバ	C	27	91	81	85	82	73	412	SB	SH	-	ユーロポート	ハルウェー	
エプ・ロン	C	28	89	81	82	82	78	412	SB	SH	CB	ノーザン	オーストラリア	
ヘイブ	C	26	86	86	82	83	74	411	SB	SH	-	マルマラ	ブルガリア	
ジク	C	27	85	84	80	80	82	411	SB	-	-	セネガル	セネガル	
ホーランド・ゾーン	C	28	84	83	79	80	85	411	SB	-	-	バレー	バレー	
スタットソン	C	27	85	79	77	77	91	409	SB	CB	-	ダブリン	アイルランド	
ユーラッド	C	26	86	85	82	79	76	408	SB	SH	-	マルケ	イタリア	
クレロ	C	27	89	80	80	74	83	406	CB	SB	-	-	エクアドル	エクアドル
スカレド	C	27	88	77	80	80	81	406	SB	DH	-	メドック	ロシア	
ハン・トラダリ	D	20	85	82	80	80	79	406	SB	SH	-	リン・カナル	チュニジア	
ガドフリー	D	21	89	82	78	81	74	404	SB	-	-	-	アイルランド	アイルランド
ファン・ドーン	D	20	86	80	76	79	83	404	SB	CB	-	-	スペイン	スペイン
アセンラバル	D	20	83	82	80	81	78	404	SB	-	-	-	スペイン	スペイン
ファン・チャ	D	20	82	77	83	79	83	404	SB	SH	CB	アブリッティ	イタリア	
ベルス・ガモ	D	19	82	80	77	81	82	402	SB	CB	-	リン・カナル	ハルウェー	
レデリドス	D	20	84	79	81	78	78	400	SB	SH	-	-	オーストラリア	オーストラリア
ドマリドフ	D	21	82	85	78	77	77	399	SB	SH	-	-	ロシア	ロシア
エムヤム	D	19	83	78	75	77	86	399	SB	CB	DH	-	南アフリカ共和国	南アフリカ共和国
ジョン・ロー	D	21	84	82	78	80	75	399	SB	SH	-	エミリア	ブラジル	ブラジル
ラグズン	E	15	82	80	77	83	74	396	SB	-	-	-	ギリシャ	ギリシャ
ワドリ	E	15	83	75	76	80	80	394	SB	-	-	-	スウェーデン	スウェーデン
デシーボール	E	15	81	78	73	80	76	388	SB	SH	-	-	バヴァイ	バヴァイ
チコル	E	15	79	82	75	78	73	387	SB	CF	-	-	スロバキア	スロバキア
エーリアル	E	14	78	78	75	81	74	386	SB	SH	CF	-	北アイルランド	北アイルランド
ブラウニッチ	E	14	85	75	73	76	75	384	SB	-	-	-	スロベニア	スロベニア
サドツェ	E	14	80	76	77	76	75	384	SB	-	-	-	ユーゴスラビア	ユーゴスラビア
ジョナサン	E	15	79	77	77	74	77	384	SB	SH	-	-	アメリカ合衆国	アメリカ合衆国
オ・ヨンス	E	15	79	79	72	80	74	384	SB	DH	-	-	韓国	韓国
フィニ	E	15	82	74	73	74	80	383	SB	-	-	-	フィンランド	フィンランド
コバツ	F	15	79	79	76	76	73	383	SB	SH	-	-	ハンガリー	ハンガリー

目覚めさせよう!!

エルナン・クレスポ (INT) & クラウディオ・ロペス (LAZ)



アルゼンチン代表では、クレスポがセンターFW、C・ロペスが左ウイングというホットラインを担う。また、2000-02シーズンはラツィオに在籍していた。

ヴィンチェンツォ・モンテッラ (ROM) & ヒデトシ・ナカタ (PAR)



中田の「受け手を選ぶパス」に、スピードある点取り屋・モンテッラ。ローマ時代、一緒にプレイする機会が少なかったが、好相性にも納得のコンビだ。

アンドレア・ピルロ (MIL) & ロベルト・バローニオ (PIA)



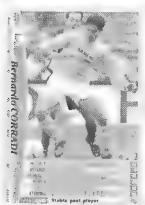
94-96にブラッシア(当時セリエB)、99-2000にレジナーナへ在籍した。2000年にはU-21やオリンピック代表としてプレイした、旧知のコンビだ。

エウジェニオ・コリーニ (CHI) & シモーネ・ペロッタ (CHI)



パスで攻撃を指揮するコリーニと、豊富な運動量で中盤を支えるペロッタ。今や強豪を脅かすキエーヴォを支える二人は、最高の連携を見せてくれる。

エンリコ・キエーザ (LAZ) & ベルナルド・コラーディ (LAZ)



キエーザと組んだFWは多いが、ここまで「補完し合える」コンビはなかった。屈指のポストプレイヤーと、スピード&シュート力のキエーザ、最高の相性だ。

シュンスケ・ナカムラ (RGI) & エミリアーノ・ボナッツォーリ (PAR)



日本が誇るファンタジスタと、レジナーナをA残留に導いたセンターFW。ボナッツォーリは優れたフィジカルで中村のパスを得点に結び付けられる存在だ。

supplemento circa la combinazione

連携に関する補足

“黄金連携”は全選手間に可能性アリ!?

このところ黄金連携を探るのが熱いが、実はどんな選手間にも黄金連携になる可能性は存在するようだ。もちろん選手間に定められた「相性の良さ悪し」が大きく作用するため、組み合わせによっては100試合かかっても達成できないかもしれないし、10試合そこそでつながることもあり得る。限られた試合数、狙いを絞って連携を強化するのがいいだろう。

また、連携向上に最も効果の高い「フレンドリーマッチ」での快勝ばかり目指しては、肝心の監督レベルが上がらない。「何に重きを置くか」次第というところか。



黄金連携を実現するため、コンビの的を絞ることが効果的だろう。



©Hitmaker/SEGA, 2002, 2003 Su licenza di
©Panini 2003 A.I.C. SERVICE SRL

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2002-2003

■メーカー: ヒットメーカー/セガ
■ジャンル: スポーツゲーム
■操作方法: 専用コンパネ+ドレーディングカード
■発売日: 2003年9月(稼働中)
■使用基板: NAOMI2

先月掲載して大好評だった「黄金連携を目覚めさせよう!」企画の第2弾を掲載! 合わせて、新たに6枚のレジェンドカードを公開しよう。そのほか「10番選手権」や、新たな趣向も凝らした「ドレーディングツアー」報告、そして満を持してお送りする読者参加型の新企画にも要注目!

Impression

インプレッション

最近「黄金連携」を探ってプレイする人が増えていますね。チームに何本もの黄金線があると、やはりチームの動きが違って感じられるもの。かといってフレンドリーマッチばかりこなしては、監督レベルが上がらないし……。やはり複数の監督カードを作って、チームごとにコンセプトを分けて楽しむのが一番かもしれませんね。

新作オフィシャルバインダー HIPSにて注文受け付け中!

ファン待望の2002-2003版バインダーが、ヒットメーカーの通販ページHIPSにて大好評販売中! 今回は、全選手カードのことが分かるオールカラーの「カードリスト」まで付いている超豪華仕様。ぜひとも手に入れたい逸品になっているのだ。



大好評につき第2弾！ レジェンドも新たに公開！！

黄金連携を

パトリック・ クライフェルト FW



94-95シーズンにオランダのアイヤックスでデビュー。スピード、フィジカル、ゴールへの嗅覚と、ストライカーに必要な要素すべてを持つ。97-98シーズンにミランへ移籍し、27試合に出場。得点数はわずか6と、イタリアでは持ち前の高いポテンシャルを発揮できなかった。

パトリック・ エムボマ FW



Jリーグで得点王に輝いた後、98-2000にキャリアリ(現セリエB)、00-02にバルマ在籍。プレミアのサンダーランドを経て、現在は東京ヴェルディのエースストライカーである。左足から放たれる正確で強烈なシュート、カメルーンならではの高い身体能力で、ゴールを陥れる。

アレン・ ボクシッチ FW



94-96、97-2000シーズンにラツィオ、96-97シーズンにはユベントスで活躍したクロアチア人センターFW。巨軀からは想像もつかないスピードと突破力、前線の献身的な動きが特長だ。ケガに泣かれ続け、今年2月に惜しまれつつも現役を引退している。

good combination!! クラレンス・ セードルフ (MIL)



同じオランダ代表であり、母国の名門クラブ・アイヤックスの出身同士。無尽蔵のスタミナで、チャンスメイクから泥臭いつぶし役までこなすセードルフとストライカーのクライファートは、お互いを引き立て合う。

good combination!! ビエール・ ウォメ (01-02・BOL)



カメルーン代表の盟友。左サイドを目にも止まらぬスピードで切り裂き、クロスのみならず左足で強烈なシュートも狙う。危険極まりないサイドアタッカーだ。昨季はフルハム、今季はエスパニョールに在籍。

good combination!! アレクサンドロ・ デル・ピエロ (JUV)



ユーベが最も完成されたゾーンプレスを披露した時代、プレスの起点となっていたのが、ほかならぬボクシッチであった。そこで2トップを組んでいたのがアレックス。彼の成長にボクシッチが果たした役割は大きい。

ロベルト・ アジャラ DF



98-2000シーズン、ミランに在籍したセンターバック。ミランでは常時出場とはいかなかったが、優れたフィジカルと177cmという身長に見合わない空中戦の強さを誇る。アルゼンチン代表では守備の要として、攻撃的なスタイルを最終ラインで支えた。現在はバレンシアに在籍。

サンディ・ オリセー MF



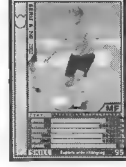
94-95にレジャーナ、99-2000にユベントス在籍。豊富な運動量で中盤の守備をまとめ上げるダイナモだ。攻撃面でも貢献できることは、98年フランスW杯のスペイン戦で見せたすさまじいミドルシュートによるゴールで、鮮烈に印象づけた。現在はドイツのボーフムに在籍。

マルシオ・ アモロソ FW



目にも止まらぬスピードでゴール前に現れ、ブラジル人特有の技術でゴールを奪う。96-99にウディネーゼ、99-2001にバルマで活躍、98-99シーズンには28ゴールを挙げ、見事得点王に輝く。01-02シーズンにドイツのドルトムントでも得点王に輝いた、生粋の点取り屋だ。

good combination!! ガイスカ・ メンディエタ (01-02・LAZ)



アジャラが輝きを放ち出したのは、スペインに渡ってからである。アジャラがバレンシアの最終ラインを引き締めるなら、右サイドはメンディエタの聖域。その後、チームの大躍進を支えるコンビでもある。

good combination!! エドガー・ ダヴィッツ (JUV)



ダイナモといえば、忘れてはいけない選手が「闘犬」ダヴィッツ。ユーベのお家芸ともいえる「プレスからの素早い攻撃」を実現させるのに、彼らのような選手が不可欠だ。チーム全体を活性化してくれる貴重な存在。

good combination!! ロベルト・カルロス・ ソサ (01-02 Ver.2.0 UDI)



アモロソがテクニック&スピード型とするなら、アルゼンチン出身のソサはパワー&スピリット型とでもいえるだろうか？ 強烈なヘディングシュートとゴールへの執念を持ち合わせる。コンビの相性も良好だ。

エースは俺だ！ 10番選手権開催!!!

「せっかく好きな選手の○○を中心にチームを立ち上げたのに、なぜ△△の背番号が10番になるんだ!?!」——こんな経験は無いだろうか?

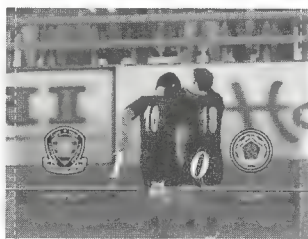
長くプレイしている人ならお気付きの通り、WCCFには「10番を付ける優先順位」といえるものが陰に存在している。

そこで2002-2003シーズン、各チームでエースナンバー10番を背負っていた選手を寄せ集め、本作で10番を取り合ったらどんな順位になるか検証してみた。これを元に、お好みの選手にエースナンバーを授けよう!

①トッティ (ROM) ②ナカタ (PAR) ③ルイ・コスタ (MIL) ④デル・ピエロ (JUV) ⑤Fa.ミッコリ (PER) ⑥ヨルゲンセン (UDI) ⑦シニョーリ (BOL) ⑧中村 (RGI) ⑨カルボネ (COM) ⑩ル

バテリ (CHI) ⑪カッチャ (PIA) ⑫ロベルト・バッジョ (BRE) ⑬ビナルディ (ATA) ⑭モルフェオ (INT) ⑮タヴァーノ (EMP) ⑯フェランテ (TOR) ⑰バジーノ (MOD)

ちょっと意外な選手もいるのでは? なお10番から漏れた選手は、ほかにゆかりのある番号 (R・バッジョなら18番など) が割り振られる。



バッジョも10番選手権ではトッティに敗れ、さすがに10番を背負う男だ。

ANALISI di Questo Mese

今月のWCCF分析

“Chi può ottenere il numero 10?”

「10番」はだれのもの?

唐突に開催された「10番選手権」。同じチームに背番号10を背負う選手と一緒に入れた場合 (もちろんポジションはこの際無視)、だれが10番をゲットするのか? 調査の結果、10番の獲得には確固たる規則性があること、さらにその順位までも明らかに! ぜひチーム作りの参考にしてほしい。

プレイヤーが作る新企画スタート!

il 11 giocatore migliori WCCF 2002-2003 ベストイレブンを決めよう!!

——どのイレブンが最強なのか?——

各プレイヤーの思い入れを受け入れてくれる作品ではあるが、最強のメンバーというのはサッカーの世界では常に話題になるものだ。読者諸君の手で、ベストイレブンを選出しよう!

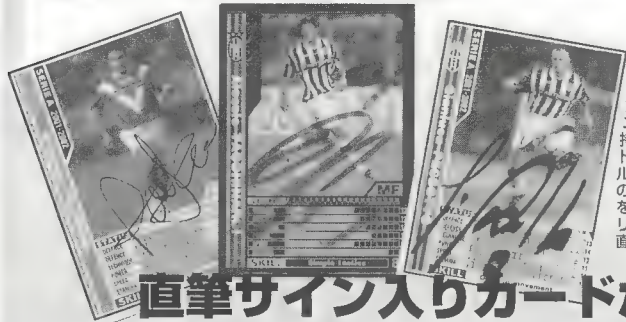
一口にベストイレブンと言っても、厳密にはフォーメーションや戦術によって変わってくるもの。それらを強引にひくくめて、フォーメーションごとのベストイレブンを決めてしまいたい。第一回は4-4-2のダブルボランチ、いわゆる4-2-2-2のボックス型とさせていただいた。今後ほかのフォーメーションはもちろん、4-4-2でもボランチを特に置かない中盤フラット型やトリプルボランチなど、さまざまな型を募集していく予定だ。

ベストイレブンとなるとスペシャル (黒) 以上のカードが大半を占めるであろうから、レギュラー (白) とフル (黒以上のレアリティー) の2部門に分けて募集したい。それぞれの部門

で、「あなたが最も優れていると思う選手」をポジションごとに選出してほしい。もちろん愛情重視の選出もOK。投票者には抽選で、選手直筆のサインが入ったカードをプレゼント! 応募には必ず本誌巻末の綴じ込みハガキの自由欄を使っていたきたい。サインカードを希望の際は、番号指定 & 欲しいカード名の明記も忘れずに!!

【記入例】※下記は編集部・マジンの選出です。
レギュラー (白) ①デ・サンクティス ②バヌッチ ③レグロッターリエ ④フェラーリ ⑤シミッチ ⑥ペロッタ ⑦アッピア ⑧ヤンクロフスキ ⑨ヨルゲンセン ⑩ディ・ナターレ ⑪Fa.ミッコリ
※フルも上記のような書き方でOKだ。また、レギュラー & フル両部門への投票も大歓迎!

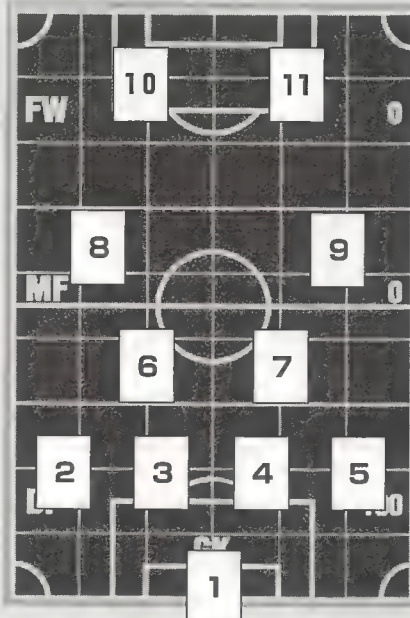
投票してくれた人から抽選で3名様に



直筆サイン入りカードが当たる!!

第一回のプレゼントは、ユベントスの「緑の下のカチ」ジャンルカ・ベッソット & アレッシオ・タッキナルディ、そしてブラシアの中盤でチームのバランスを支えるアントニオ・フィリッピンニ、以上3選手の直筆サイン入りカードだ!

第1回 4-2-2-2



投票指定
補足

ハガキ自由欄の空いたスペースに「4バックだけど、実際は5 (右サイドバック) がやや上がりめ」「2トップの10がやや下がりめ」などなど、あなたなりの工夫を補足として書いてくれるとありがたいです。ドシドシ投票してください!

- ・U-5（スペシャル・レアカードの使用が5枚以下）のチームのみ参加可能。
- ・ロケテスト時の選手カードは使用禁止。
- ・WCFF 2001-2002、2002-2003、どちらのバージョンの選手カードも使用可能。
- ・大会へのエントリー費は一人1,500円。
- ・参加者には参加費として、もちろん大会オリジナルデッキケースが手渡される。
- ・予選大会のエントリー定員は各店舗32名。
- ・予選大会のエントリーは、実施店舗で直接申し込み（受付開始日は店舗によって異なる）。
- ・本大会に関する問い合わせは、下記連絡先まで。

セガAMイベント事務局 E-mail: sega-am-event@sega.co.jp

全国決勝大会：2004年1月11日(日)

第2回となる「WCCF」全国大会の予選が、11月中旬から全国各地で開催されているのは知っているよね!? 12月に行なわれる予選の開催店舗は以下の通り。まだエリア大会への切符を手に入れていない人は、急いでエントリーしようぜ!



大会名	エントリ開始	試合(大会名・出場人数)	住所	電話番号
WGC HOKKAIDO CUP	エントリ	12月18日(日) 14:00	クラウンパレス	
12月6日(土) 19:00	12月29日	セガワールド山形(1)	北海道山形市永志7-4-97-1	0166-47-6755
12月7日(日) 15:00	12月30日	セガワールド昭和(2)	北海道上川町市街3-31-26	0138-47-8350
12月7日(日) 19:00	12月30日	セガワールド山形(1)	北海道山形市永志7-4-97-1	0166-47-6755
WGC TOHOKU CUP	エントリ大会	12月21日(日) 14:00	オザリエンパークセガワールド	
12月6日(土) 15:00	12月29日	セガワールド山形(1)(V)	宮城県仙台市泉区天神沢1-3-10	022-776-0225
12月7日(日) 14:00	12月30日	セガアリーナ響信(1)	宮城県八幡平市泉町大湊水133地区1番地	022-358-8880
12月13日(土) 15:00	12月26日	セガワールド白河(2)	福島県白河市南高山メダテア内	0249-24-4800
12月13日(土) 16:30	12月26日	セガワールド白河P45(1)	福島県白河市市街2-4-25-14	0178-43-7817
12月14日(日) 14:00	12月27日	青森メトロポリス(1)	青森県青森市北三ノ宮25-4	017-783-3311
12月14日(日) 14:00	12月27日	セガワールド釧路(2)	青森県むつ市若小浜林学館前1-8-1	0246-58-8500
12月14日(日) 15:00	12月27日	クラブセガ盛岡(1)	岩手県盛岡市大通1-9-12	019-653-4099
WGC KITAKANTO CUP	エントリ大会	12月20日(土) 14:00	クラブパレス	
12月6日(土) 10:30	12月29日	クラブセガ群馬(1)	千葉県鎌倉市大井町1-4-27(1) 藤沢駅前	043-273-5261
12月6日(土) 20:00	12月29日	セガワールド日立(1)	茨城県日立市南大宮町1-4-5	0294-22-1213
12月7日(日) 14:00	12月29日	セガワールド和光(2)	千葉県和光市山手1-4-1	049-465-7811
12月7日(日) 14:00	12月30日	セガワールド千葉(1)	千葉県千葉市美浜区新栄町360-1	043-254-6439
12月7日(日) 14:00	12月30日	セガワールド茨城子(1)	千葉県茨城市市街崎子玉台4-17	0471-93-6580
12月7日(日) 14:00	12月30日	クラブセガ所沢(1)	埼玉県所沢市市街町8-1	042-926-9090
12月7日(日) 15:00	12月30日	セガワールド川口(2)	埼玉県川口市東郷家2-2-10	048-226-1191
12月13日(土) 15:00	12月26日	セガワールド新栄田(1)	新潟県新発田市新栄町1 2-4-6	0254-27-1092
12月14日(日) 10:30	12月27日	クラブセガ群馬(1)	千葉県鎌倉市大井町1-4-27(1) 藤沢駅前	043-273-5261
12月14日(日) 14:00	12月27日	セガワールド入城(1)	埼玉県入城市東郷橋2-18	0429-65-1813
12月14日(日) 14:00	12月27日	セガワールド久保田(2)	埼玉県久保田市北入曽字新井田68-1	0429-65-6490
12月14日(日) 15:00	12月26日	セガワールド新発田(1)	新潟県新発田市新栄町2-4-6	0254-27-1092
WGC TOKYO CUP	エントリ大会	12月20日(土) 15:00	パレス	
12月6日(土) 15:00	12月29日	セガワールド府中(1)	東京都府中市西府中1-6-2 クラウンパレス1・2F	03-393-5468
12月6日(土) 16:00	12月29日	池袋セゴ(1)	東京都豊島区池袋2-12-1	03-3981-6930
12月6日(土) 19:00	12月29日	セガワールドパレス(1)	東京都練馬区池袋1-1040 池袋1/デパート	042-389-0551
12月6日(土) 19:00	12月29日	パレタテマツパレスBREEZE(1)	東京都練馬区池袋西池袋1-3-9 第3東武ビル	045-313-6435
12月7日(日) 19:00	12月30日	西武会館(1)	東京都練馬区上野 4-10-17	03-3639-0132
12月7日(日) 19:00	12月30日	セガアリーナ八王子(1)	東京都八王子市市街4-7-19	042-61-9700
12月7日(日) 19:00	12月30日	セガワールド上野(1)	東京都文京区上野3-2-31 ガンパリン1F	042-521-3050
12月13日(土) 15:00	12月26日	上野/セゴ(1)	東京都文京区上野1-4-30	03-3832-8002
12月13日(土) 16:00	12月26日	セガワールドカス(1)	東京都府中市高島町1-6-3 第三番館	042-365-2591
12月13日(土) 19:00	12月26日	クラブセガ福岡(1)	神奈川県横浜市長浜区東横田2-6-29	045-547-1193
WGC NOKURU CUP	エントリ大会	12月21日(日) 14:00	パレス	
12月7日(日) 14:00	12月29日	セガワールド富山中央(1)	富山県富山市市街112-85-1	076-54-22791
12月12日(金) 18:00	12月26日	セガワールドエフ(1)	岐阜県岐阜市大字大倉村152-1	063-52-8291
12月13日(土) 14:00	12月26日	セガワールドニクタン(1)	岐阜県関市食知16	0575-23-6617
12月13日(土) 18:00	12月26日	セガアリーナナ(1)	岐阜県稲井市丸山町1-410	0776-52-0070

大会名	開催日	対戦相手	会場(大会全通日)	住所	電話番号
WCCF TOKAI CUP	12月20日(土) 15:00	セガワールド対スガ	三重県鈴鹿市南木曽町1-11-30	0586-23-5125	
12月26日(日) 17:00	セガワールド対山崎	山崎県山崎町南山崎地区山崎町1-19-2	0562-323-0121		
12月7日(日) 14:00	セガワールド対扶桑	愛知県内海部扶桑町大字高下野下第2地	0567-93-6806		
12月27日(日) 15:00	メルコス東栄	愛知県蒲田市森岡町2-1-14	0661-86-6211		
12月7日(日) 15:00	フェニックス対スガ	愛知県半田市中区1-3-11	0599-24-5226		
12月7日(日) 20:00	セガワールド対スガ	三重県鈴鹿市南木曽町1-11-30	0586-23-5125		
12月13日(土) 19:00	セガワールド対豊橋	愛知県豊橋市東町1-140-1	053-29-6511		
12月14日(日) 14:00	セガワールド対春日	愛知県春日井市春日町南春日町4180番	0562-33-0011		
12月14日(日) 16:00	フェニックス対スガ	愛知県小牧市春日山181-1イナトラビレ	0567-11-0005		
12月14日(日) 15:00	セガワールド対スガ	静岡県静岡市清水区4-1-18	054-255-0219		
WCCF KANSAI CUP	12月25日(土) 15:00	セガワールド対福岡	大阪府大阪市東淀川区1056-1	072-36-9378	
12月26日(日) 15:00	セガワールド対兵庫	大阪府東佐野町中ノ丘往來3-1	0724-63-8570		
12月26日(土) 17:00	セガワールド対甲府	山梨県甲府市東町南町南見字ツツ356-1	076-782-5822		
12月27日(日) 14:00	セガワールド対西	兵庫県神戸市長谷区1-11-1 ロコモビル市内	06-6783-9999		
12月27日(日) 15:00	セガワールド対大阪	大阪府東淀川区132番の1イナトラビレ	075-603-3220		
12月27日(日) 15:00	セガワールド対地方	大阪府吹田市東吹田83-1 サンシャインプラザ吹田	072-889-9011		
12月27日(日) 15:00	セガワールド対松原	大阪府堺市八丁130-1	072-255-3071		
12月27日(日) 16:00	セガワールド対津	滋賀県津市西引1-23-15 A-SQUARE SARA	077-561-6577		
12月12日(金) 18:00	セガワールド対京	奈良県橿原市橿原町268-3	0744-29-8140		
12月13日(土) 13:00	フェニックス対スガ	奈良県奈良市角島新町1-1	0742-26-7789		
12月13日(土) 19:00	セガワールド対西宮	大阪府西宮市西宮区3-168 新セザールビル	06-6309-5125		
12月14日(日) 13:00	セガワールド対大阪	大阪府大阪市北区南船場9-28	06-6385-5926		
12月14日(日) 14:00	セガワールド対山崎	山崎県山崎町南山崎地区2484-1 東京ライオン	076-941-6842		
12月14日(日) 15:00	セガワールド対大阪	大阪府大阪市東淀川区133-15 MMビル1F	06-6645-7832		
12月14日(日) 15:00	セガワールド対大阪	大阪府大阪市東淀川区2-1 大森アスカー	072-523-7015		
12月14日(日) 16:00	セガワールド対和歌	大阪府和歌山市下石井4-4-1	0725-46-3911		
WCCF CHU-SHIKOKU CUP	12月29日(土) 15:00	セガワールド対MEGA	広島県広島市安芸南区中防4-11-7	082-870-5432	
12月29日(土) 15:00	セガワールド対大分	大分県大分市安芸南区大分3-27-4	082-876-4555		
12月7日(日) 15:00	セガワールド対山崎	山崎県山崎町南山崎地区山崎町1-19-2	0567-93-6806		
12月7日(日) 15:00	セガワールド対米子	鳥取県米子市町三津2-77-2	0859-24-5688		
12月12日(金) 20:00	セガワールド対高松	香川県高松市勢道町西土庄535	087-866-9592		
12月14日(日) 13:00	セガワールド対福岡	福岡県福岡市東区南大崎下町3-35	082-824-5550		
12月14日(日) 14:00	セガワールド対スガ	徳島県徳島市南末広4-18	0886-54-1500		
12月14日(日) 14:00	岡山ジョイ対スガ	岡山県岡山市南区石井2-10-1	086-232-8790		
WCCF KYUSHU CUP	12月21日(日) 15:00	セガワールド対福岡	福岡県福岡市東区南大崎下町1-2-17	092-641-6723	
12月7日(日) 14:00	セガワールド対中関	福岡県中関市上津花寺3-1-1	093-246-1941		
12月7日(日) 15:00	セガワールド対博多	福岡県博多区博多170-1	0968-63-0294		

次回の開催場所はココだ！

[illegible]

開催場所: セガ・チャーリーワン、岡山ジョイポリス
開催日時: セガ・チャーリーワン→12月6日(土) 15:00~
岡山ジョイポリス→12月7日(日) 14:00~



セガ・チャーリーワン
住所：静岡県静岡市中南田15-1
プラザアピア2F
TEL：054-265-0219
アクセス：国道1号線沿い
(大きなボウリングのビルが隣)



岡山ジョイボリス
住所：岡山県岡山市下石井2-18-1
TEL：086-232-8790
アクセス JR岡山駅より

in 秋葉原ギョーゴ



秋葉原ギーゴ6Fを埋め尽くす来場者たち
提示されたカードを確認するのも一苦勞。

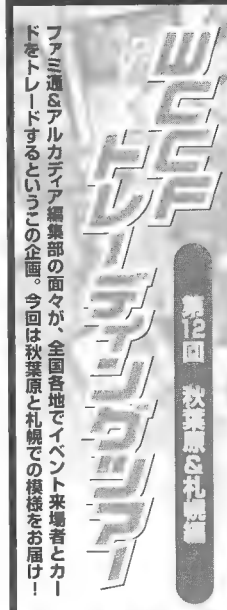
In クラブセガススキノ



イベント最後の個人トレードでは、早い時間から並んでくれた人ほどレートが甘くなる！

今回のイベントは2日間連続開催。初日は、この秋にオープンしたばかりの秋葉原ギーゴだ。この会場では、クイズ形式のトレードに初挑戦（ある選手に自分のクイズを出題し、その答えとなる選手のカードを最も早く提示した人とトレードする）。その結果、LEアジャラと黒ネスタ&黒テュラム（しかも旧Verのカード）を交換するという、あり得ないトレードが成立した……（笑）。

翌日は札幌にあるクラブセガススキ
ノでイベントを開催。会場には60〜
70人のプレイヤーが駆け付けてくれた。
トレードではLEJエンジン、LEヴェロンと
いったレジェンドカードのほか、コケス
ト版レアカードのカンナヴァロなど
も飛び出し、場内は「戦闘体勢」に(笑)。
激しいカードのたたき合いが繰り広げ
られた。こうしてイベントは大盛況の
うちに終わり、2日間の宴は幕を閉じた。

ファミ通&アルカディア運動企画

アヴァロンの鍵

THE KEY OF AVAALON™

©Hitmaker / SEGA, 2003

アヴァロンのなんちゃら

画：堤利一郎

11月をもって全国的にアヴァロンが浸透し切ったところで、ついに大会モードが追加されることになった！ 執筆段階ではまだ口ケテスト中だが、年内をメドに調整中とのことなので楽しみに！

また、左の柱にもあるように、追加カードが数十枚ある、エキスパンションも2004年に発売を控えている。ますます目が離せないアヴァロン！ 今のうちにいろいろなデッキを試しておこう！

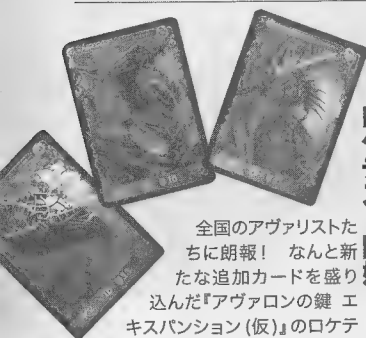


ケンジくん
先日、ついにVRを引くものの、メルトダウンだったため、
微妙な心境。いまだにSRはゼロ枚を更新中。

アヴァロンの鍵

アヴァロンの鍵

- メーカー：ヒットメーカー/セガ
- ジャンル：ボードゲーム
- 操作方法：タッチパネル+トレーディングカード
- 発売日：稼働中(2003年7月下旬発売)
- 使用基板：TRIFORCE



エキスパンション登場！ ロケテスト開始！

全国のアヴァリストたちに朗報！なんと新たな追加カードを盛り込んだ「アヴァロンの鍵 エキスパンション(仮)」のロケテストが、都内の渋谷ギーゴと池袋ギーゴで11月29日から開催されることが決定!! 詳しいエキスパンションの内容は現時点で判明していないが、現行カードセットに新たな数十種類のカードが追加される新バージョンとのこと。正式稼働の日程については、2004年を予定しているらしいが……、だれよりも一足早くゲームに触れるチャンス! この機会にロケテストへ足を運んで、実際に触れてみよう!

CAUTION!!



ロケテスト期間中はロケテスト版の追加カードも排出されますが、これらを製品版で使用することは一切できません。また、ロケテスト版カードを製品版カードと交換するなどのサービスも予定されておられません。これらをご了承の上で、ロケテストにご参加下さい。

アヴァロンの鍵

ロケテスト開催店舗はこの二カ所

東京都内のセガタイトルロケテストといえは、この二店。どんなカードが追加されているのか気になる人は、さっそく出かけてみよう!

渋谷ギーゴ

住所 東京都渋谷区道玄坂 2-6-16 SHIBUYA
1'm ON DOUGENZAKA BUILDING 1F ~ 4F
電話 03-5458-2201
営業時間 10:00 ~ 24:00

池袋ギーゴ

住所 東京都豊島区東池袋 1-21-1 TECH35 ビル
電話 03-3981-6906 (代表)
営業時間 10:00 ~ 25:00(B1F ~ 5F)



ビヨスリ
ナゾの小鳥。文鳥ではないことが今月で発覚。つつか、こんなに丸まると肥えた文鳥見たことないぞ。

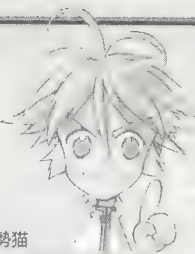


ひな子ちゃん
先月号は顔がマップになっており、一部の熱狂的なひな子ちゃんファンの方々はご迷惑をお掛けしたことお詫び致します。ごめんなさい。

新たな戦いが幕を開ける！ 魔導競技会バージョン

～ Magical Competition Version ～

Text：伊勢猫



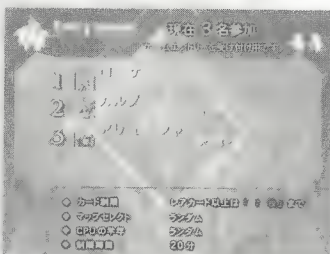
やっぱり面白いのはプレイヤー同士での対戦！でも、学位を気にして入りづらい……。なんてこともあるよな？ そんな問題も解決してくれる仕様を搭載した、ガチンコ対戦を楽しめる新バージョンが魔導競技会バージョンなんだ!!

1プレイ/20分の時間制

魔導大会は通常モードのライフ制と違って、1プレイ/20分(デフォルト)の時間制を採用。このため、いずれかのプレイヤーが入城するまでは、手持ちのライフが0になってもゲームオーバーにならない。ちなみに1プレイのプレイ料金は500円となっており、プレイ後に排出されるカードは2枚になっているぞ!



排出カードは、プレイ料金に含めて2枚。取り忘れずにもって帰ることを。



ゲームの競技性を重視しつつ、初心者でもゲームを楽しめる仕様が嬉しい。鍵を拾ってほくらを目標で!!!

能力を磨くための大決戦!

一部の店舗では、既に独自ルールで大会も行なわれている『アヴァロンの鍵・魔導競技会』バージョンがついに登場! 前回のバージョンアップでは、カード修正などゲーム調整がメインだったが、今回は通常モードと別に新たな競技会モードを搭載。基本的なルールこそ変わらないが、通常モードとは異なった遊び方が楽しめる新バージョンとなっている。

競技会モードの特徴となるのは、より公平な競技制を重視した勝敗条件やレギュレーションなどの設定。全プレイヤーの同時スタートなど、ゲームルールも一部が変更されており、魔導レベル差による問題も解消! デッキの構築やプレイングといった部分で真剣勝負を挑んでいける。

ただし、大会モードだと魔導レベルのカード使用数はカウントされるが、ほくら到達による証の増減システムは発動しないので要注意。モードの切り替えは店舗で設定可能なので、店員さんをお願いして体験してみよう!

魔導競技会バージョン レギュレーション設定

■カード制限

- ・FREE: 全104種類、すべてのカードを無制限に使用可能な無差別級。
- ・R-1~10: レア以上のカードに対して、1~10枚(メーカ公式は7枚)までの使用制限がかかった状態。
- ・C/UC: レアカード使用禁止で、コモン、アンコモンのみ使用が可能。

■マップセレクト

- ・RANDOM: ランダムで対戦するマップが決定されていくモード
- ・ESPATXHINA: エスパティナ
- ・NORTHALIARD: ノザリアード
- ・SOUTHERNROCK: サザンロック

■CPUの学位

- ・RANDOM: ランダムで学位決定。
- ・候補生~魔導士: 候補生~魔導士に設定されたCPUキャラが参戦。

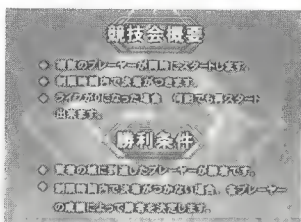
レギュレーションとは「規則、規制、規定」といった意味で、『アヴァロンの鍵』の魔導大会にも、ゲームプレイの公平性と競技性を考慮した、四つの大会規定が設けられている。

その中でも重要なポイントとなるのが、デッキに組み込んで使用可能なカードの枚数制限。通常モードにおける「同種カード3枚」と「総数30枚」といったデッキ構築ルールに加え、魔導競技会ではレアカードの使用にも制限が設けられている場合がある。

これらは設置店舗で設定できる部分なので、プレイの開始前にレギュレーションをしっかりと確認しよう。



レギュレーションを超えた枚数が入っていると……カード読み込みで弾かれてしまうぞ!



競技会レギュレーションは、ゲーム画面で確認可能。プレイ前に忘れずに確認しておこう。

魔導競技会バージョン ゲームルールと勝利条件

基本ルール

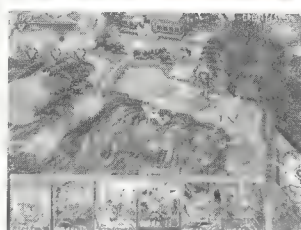
- ・鍵の周囲5マスから、すべてのプレイヤーが同時にゲームスタート。
- ・20分の制限時間がある制限時間を迎えたターンでゲームオーバー。
- ・ライフ0になった場合は、ライフが復活し、再スタートが可能(出現位置は通常プレイ時と同じ法則)。

勝利条件

- ・ほくら到達3回を達成して、賢者の城に入城したプレイヤーが勝者。
- ・制限時間内で勝敗がつかなかった場合は、各プレイヤーの合計ポイント(下記参照)によって勝敗を決定。

●魔導大会用ポイント

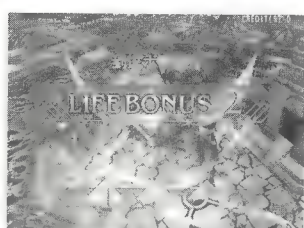
- ・ほくらポイント
- ・ホルダーポイント
- ・戦績ポイント
- ・ダメージポイント



時間経過とトッププレイヤーは、ターン開始時に画面を横切っていく妖精で確認可能。

魔導競技会では、通常モードと違って勝者となるプレイヤーが明確に決定されていく。勝者の基本条件は「制限時間内にほくら到達を3回達成して、賢者の城に入城すること。だれも入城できなかった場合は、制限時間を迎えたターン終了時に大会用ポイント(左記参照)の合計で勝者を決定。もちろん、より多くのポイントを獲得したプレイヤーが勝者となる。

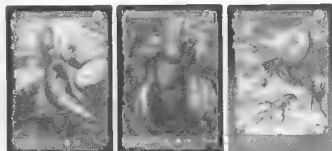
また、賢者の城に到達したプレイヤーが現れない限りは、ライフが0になっても即座に再スタート。通常モードのコンティニュー時と同じく、ほくら到達数はリセットされない。



ホルダー時にほくら到達すれば、通常モードと同じくライフボーナス+2が与えられる。

万能カードはどうなる？

デッキに3枚ずつ入っていれば、ほかのカード構成が極端に偏っていない限りデッキが回る3種の強力カード。しかし、魔導競技会でこれらを全投入すると……、簡単にR-7のレギュレーションをオーバーしてしまう。元々デッキの基礎となるカードなので、やはり最優先は使用カードの枚数でアドバンテージが取れる【ディープシーカー】だろう。



【ディープシーカー】 【鬼ブル】 【ケルビー】

デッキからレアカードを減らしていく上で、絶対に外せない要素となるのがアタッカーの存在。通常モードでは2〜3枚が定番となるが、ほかの要素を考えれば1〜2枚が妥当。プレイに制限時間があることを考えれば、速効性に優れた「ボイズンスパイク」の台頭は想像に難くない。

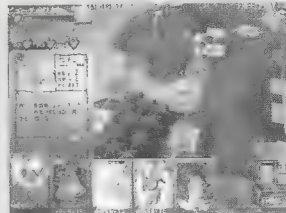
また、少ないレアカードを使い回せる「アンチュ」などは、ほぼ常備していいカード。パワーカード主体の配置型は実現が難しいので、配置モンスター回避手段「鬼ブル」などは思い切って減らしてしまおうのも手。逆にカード操作の「ディープシーカー」は残しておきたいカードといえる。

速効性に優れた「ボイズンスパイク」がアタッカーの筆頭。枚数の不足を補える「アンチュ」も多くなりそう。



▼【ボイズンスパイク】

▲【アンチュ】



同種カードの削減は基本。枚数が減った分は、捨て山を再利用するのがセオリー？

デッキの方向性を大予想！

レギュレーションの傾向と対策

魔導競技会のレギュレーションでは、どういったデッキやカードが有効なのか？。事前に先駆け、ロケテストで進行されていたレギュレーション「R-7」を前に、有効なカード組み合わせをいくつか紹介しよう。これを元に、自分なりの調整を加えてほしい。

レギュレーション「R-7」 カードセレクション

競技会モードのR-7に合わせたレアカード7枚制限で、主要なデッキタイプのキーカードをリストアップして再構築。競技会用デッキの参考として見てもらいたい。

ドロワー強化型デッキ

【ディープシーカー】+【女神の息吹】を組み合わせたドロワー強化の移動型。デッキから引いたカードを【女神の息吹】でリセットしていくので、基本的に【アンチュ】は不要。相性の良い【ガルダ】の欠点である防御面の弱さも、大会モードならあまり気にならない。戦闘支援は【心眼】、【フィールドアーマ】辺りがオススメとなる。



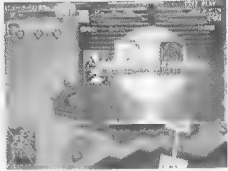
【レッドザガ】&【シータンク】は好みで。移動バランスには要注意！

R-7レシビ

- ・【ボイズンスパイク】
- ・【ディープシーカー】
- ・【ディープシーカー】
- ・【ディープシーカー】
- ・【マーメイド】
- ・【ガルダ】
- ・【鬼ブル】

破壊型デッキ

すべてのモンスターが【破壊の業火】+【破壊の報復】でアタッカーになる破壊型デッキは、移動面が厳しい感じなので【女神】&【チャロ】を3枚投入の方向で。【アンチュ】はもちろんのこと、【バックル】も1枚はデッキに入れたいところ。破壊対象は従来の青・緑・無属性に加えて、【ボイズンスパイク】の黄属性も効果的か？



【タワー】の頻度は下がると思われるので、【かすめ取り】が最大の敵。

R-7レシビ

- ・【ボイズンスパイク】
- ・【マーメイド】
- ・【ディープシーカー】
- ・【ディープシーカー】
- ・【ケルビー】
- ・【破壊の業火】
- ・【破壊の報復】

バランス型デッキ

元々レアカードが少ないバランス型は、問題無くR-7のレギュレーションに移行できる。ライフ損失によるゲームオーバーが無いので、メインアタッカーは速効性を優先した【ボイズンスパイク】を2枚投入。防御面は待ち用の【ダゴン】と定番【フィールドアーマ】でOK。安定性を出すために【アンチュ】は1枚入れておきたい。



【アンチュ】で【ディープシーカー】と【鬼ブル】を使い回していく。

R-7レシビ

- ・【ボイズンスパイク】
- ・【ボイズンスパイク】
- ・【ディープシーカー】
- ・【ダゴン】
- ・【タワー】
- ・【鬼ブル】
- ・【鬼ブル】

手札破壊型デッキ

組み合わせとしては配置型の派生で、メインアタッカーを【プラテウム】に据えたタイプ。【バックル】を有効に使うため、【イカロスウイング】を入れた移動配置型のデッキにするといい。【タワー】を2枚に減らし、【鬼ブル】と合わせた2枚の枠を無条件移動で固めるか、アタッカーに変更するのが現実的なセンか。



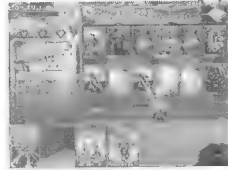
【プラテウム】があれば、回避手段は多少少なく見積もってもいい。

R-7レシビ

- ・【プラテウム】
- ・【タワー】
- ・【タワー】
- ・【タワー】
- ・【ディープシーカー】
- ・【ディープシーカー】
- ・【鬼ブル】

配置型デッキ

オーバーキルの有効度は通常モードよりも落ちるが、やはり【カリバーホーン】の戦闘力は捨てがたい。【墓場の暗盾】は全体的な【チャロ】や【アンチュ】の増加に伴い、あまりデッキを選ばなくなるかもしれない。【アンチュ】に期待して【タワー】を【マーメイド】や【かすめ取り】にするなど、枚数を散らすのも悪くない。



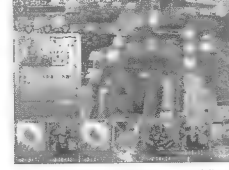
【女神】と【チャロ】は3枚ずつ、【アンチュ】も2枚くらい欲しい。

R-7レシビ

- ・【カリバーホーン】
- ・【ディープシーカー】
- ・【ディープシーカー】
- ・【鬼ブル】
- ・【鬼ブル】
- ・【タワー】
- ・【タワー】

移動強化型デッキ

円滑な移動を主眼にしたタイプで、移動モンスターを中心に構成。戦闘モンスターの穴は【ウッデン】と【かすめ取り】で補完。配置要素を減らし、2色4マス移動カードを多めに組み込みたい。【ディープシーカー】によるドロアドバンテージは得られないが、配置モンスターが多い混戦状態のスムーズな回避に期待できる。



【ストラグラ】を多めに。防御カードは【フィールドアーマ】で。

R-7レシビ

- ・【ケルビー】
- ・【ケルビー】
- ・【鬼ブル】
- ・【鬼ブル】
- ・【鬼ブル】
- ・【ウッデン】
- ・【かすめ取り】

魔導ジャーナル

今回は世紀の(?)単色デッキ対決の結果発表からスタート! 基本的にはバランスが破たんしている、正直いかにともしがたい泥沼な戦いが繰り広げられました。

緑単ほこら待ち最強伝説

【リンリン】

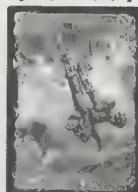


【クワガドス】

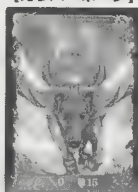


オーバーキル運発の泥仕合

【メカニモンク】



【カリバーホーン】



WIN
赤単(しもでん)

前哨戦(フル単色)

編集&ライターが各色の単色デッキを持ち寄り白黒つけるこの企画、まずは完全に単色のデッキで対戦。どんなカードも一枚は絶対に入れねばならず(EX含む)、残り枠10/12枚に何をタブラせるかが重要だ。通常より進行が遅いという判断から、クレジットは余裕を見て4フレイ制限。

さて、青、黄が有力と思われたこの試合、移動事故が頻発する中、黙々と配置を狩りまくった赤単が生き残るという意外な結果に。それでも4フレイで城に行けず。ダメか。

単色デッキ対決結果発表

本選(魔法・支援入り)

あまりにもカメボ進行なので、「イカロスウイング」と戦闘支援を計3枚まで投入OKに変更して再試合を敢行。前哨戦では赤と緑の決定力が判明していた。フエレット付きの「メカニモンク」、「カリバーホーン」はいわずもがな。緑は「リンリン」が「ダゴン」以外で倒せず(「レイコ」も緑)、「クワガドス」も育ち放題で具合が悪過ぎる。

皆が「イカロスウイング」を2枚投入する中、赤緑メタを張ってこれを一枚に抑え、「封じ込め」と「光の盾」を忍ばせた黄単が2クレ目であっさり入城して優勝!

WIN
黄単(G・LAN)

プレゼント当選者発表

●カード詰め合わせ

※このほか、黄単を予想した方の中から抽選で10名様に、デッキケースをプレゼントいたします(当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます)

というわけで、黄単優勝を予想してくれた方の中から、ラッキーな1名にカード詰め合わせをプレゼント。敗者3名から強制提出のカードはロケ版なんかも交じっているかも...でも、個人資産なので過度の期待はしないでください。

デッキ アトリエ DECK ATELIER

お悩み一刀両断!

「移動、配置、戦闘などに優れたデッキにしたい。まだあまりカードはそろっていません」とのことなので、レアリティが低めのカードで調整してみましょう。まずデッキの方針ですが、移動と配置の両立は考えず、当面は移動部分を強化していくのがいいでしょう。そのために、防御要素の強い【スカルマン】を抜きます。

全体的に珍獣族が多めの移動型デッキという印象ですが、移動面では黄属性の移動値が低い点と、配置モンスターを回避する手段が1枚も無い点が気になります。各色の移動バランスを取りつつ、アタッカーの【ストラグラ】を増量、テレポーターの【チャロ】を採用します。また、定番の【フ

エレット】を加え、先制、攻撃値+9、耐久値+9の枚数バランスを取ります。この過程で先制モンスターが増えたため、【突進】を攻守に使える【目くらまし】に差し替え。枚数も少し多いので【イカロスウイング】と合わせて3枚にしました。

あと、1枚だけですがレアを入れさせてもらいました。それは【ウッデン】です。不確定要素の絡む【ガルダ】や弱点の多い【キマイラ】では、侵略で相手を落とせない場面もあるかと思えます。攻撃値+5のバックアップがあれば、多くのモンスターで攻撃値20超えを実現できます。その代わり移動値の低い【サラマンダー】を抜いてほかの移動用カードに割り当てました。いかがでしょうか。

POINT 1 回避手段を組み込む

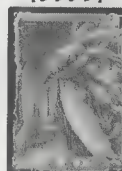
【チャロ】



配置モンスターを気にせず通行できるカードは、ぜひほしいところです。移動を安定させるだけでなく、ホルダー時には壁にもなってくれる【チャロ】がベスト。ただ、このカードも人気の高いアンコモンなので、入手できていないかもしれません。持っていないければ【キラーレディ】や【ビッグボウ】でも構いませんので、テレポーターカードをデッキに2枚くらい入れましょう。レア以上では【コースト】や【鬼ブル】があると便利です。

POINT 2 攻撃値の底上げ

【ウッデン】



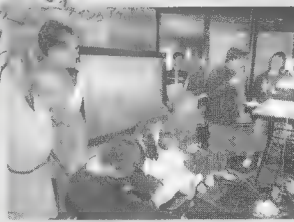
【ガルダ】のほかに【ストラグラ】や【ケンタウルスヘル】もアタッカーになりますが、【ウッデン】を緑マスに置けば総アタッカー状態。並のモンスターでも十分めにいけます。もしなければ【フィールドアーマー】と相性のいい【アーマジロ】もいいですね。また、これもレアになってしまいましたが、【ボイズンスバイク】か【メカニモンク】があれば侵略戦闘では安定した勝率をキープできるはず。頑張って手に入れたいカードですね。

キノさんのデッキ「移動でGOGO」

●モンスターカード(26枚)		【ウォーリアー】	1
・黄属性(5枚)		【サラマンダー】	2
【ビーバ】	2	【ケンタウルスヘル】	1
【アライクバ】	2	・緑属性(6枚)	
【ストラグラ】	1	【バビ】	1
・青属性(9枚)		【ビュル】	1
【アンチュ】	1	【コンゴボス】	1
【アマトード】	2	【アマゾーネ】	1
【ダゴン】	1	【バクル】	1
【エンペラー】	2	【レックスセーバー】	1
【ディープシーカー】	1	●魔法カード(1枚)	
【スカルマン】	1	【イカロスウイング】	1
【レッドザガ】	1	●戦闘支援カード(3枚)	
・赤属性(6枚)		【フィールドアーマー】	1
【ガルダ】	1	【突進】	2
【キマイラ】	1		

診断後のデッキ

●モンスターカード(27枚)		・赤属性(6枚)	
・黄属性(8枚)		【ガルダ】	1
【チャロ】	2	【キマイラ】	1
【ビーバ】	1	【ウォーリアー】	1
【ブラギス】	1	【フェレット】	2
【アライクバ】	1	【ケンタウルスヘル】	1
【ストラグラ】	2	・緑属性(5枚)	
【女神】	1	【コンゴボス】	2
・青属性(8枚)		【ウッデン】	1
【アンチュ】	1	【アマゾーネ】	1
【アマトード】	2	【バクル】	1
【ダゴン】	1	●魔法カード(2枚)	
【エンペラー】	1	【イカロスウイング】	1
【ディープシーカー】	1	●戦闘支援カード(2枚)	
【シータンク】	1	【フィールドアーマー】	1
【レッドザガ】	1	【目くらまし】	1



新企画も随時開催中。今回は参加者にイラストを描いてもらうイラスト大会が好評。

ヒットメーカーとアルカディアの面々が店舗へ赴き、ファンの皆さんと盛りだくさんの内容で交流する月イチイベント「魔導の世界へようこそ」。

今回は電脳都市秋葉原と北端の地札幌におじゃました。トレードといったウケ狙いで全然OK。自分をアビールでできれば、コモンでベリール、スーパーレアが獲得できるかも！また、本誌最新号を持参してくれた方には未開封カードを1枚プレゼント。今後も全国各地で行なうので、どんどん参加してほしい。

第二回

魔導の世界へようこそ!!

秋葉原&札幌編

JAMMAショーもきめると3回目を迎えた「魔導の世界へようこそ」。秋葉原編と札幌編も大いに盛り上がったぞ。

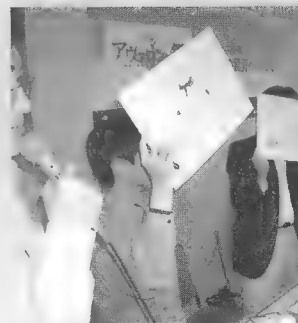
11月9日(日) クラブセガ ススキノ

冬の寒さも吹き飛ばす熱気!



札幌でも合同開催され、計100名以上のファンが詰め掛けてくれた。トレード会ではロケテ版【悪夢の戦い】などが人気の品。こちらのイラスト大会の題材は【鬼ブル】で、異様な盛り上がりを見せた。毎回最後に行なわれる恒例行事「【ケルビー】争奪じゃんけん」では、隠し球としてタラバガニ(リアル)が登場! ほかに70枚以上の【絶望のトビラ】や「DOC」パスケースなど、謎の品が続々。

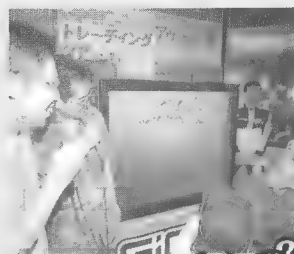
名品・珍品が続々!



北海の幸
タラバガニ降臨!!

11月8日(土) 秋葉原GIGO

万世ブリッジを封鎖せよ!



ジャンフィニティー?



今回は「WCCF」と合同で行なわれたこともあり、開店前からお店の前には長蛇の列。16:30からスタートしたイベントでは、カードトレードのほかにデザイナー田口氏を交え、記憶を頼りに指定モンスターを描いてもらうイラスト大会を開催。氏の「ジャンフィニティー」には爆笑の渦。すべてが終わったのは午後10:30。終了後にはレア以下のカードがほとんどそろったセットを「札幌で使ってください」とくれる神の姿も!

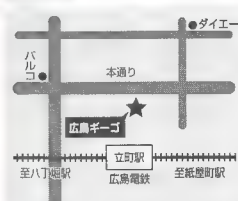


新企画大盛況!
イラスト大会にデザイナー田口氏が登場!

魔導の世界へようこそ!! ~次回予告~

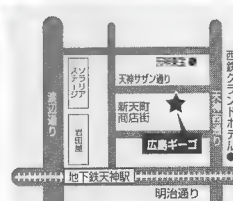
次回は南日本へ進出。広島と福岡の2カ所で開催予定。前回の大阪に行けなかった人も、これを機に広島へ足を伸ばしてみたいか? ほかのプレイヤーたちと交流できるチャンスでもあるぞ。右のスタンプスペースは、整理券をもらう際に必要なので忘れずに。

12/7 広島ギョーゴ

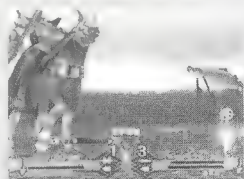


住所 広島県広島市中区本通3-5せ
らから本通ビル
電話 082-541-6345
アクセス 広島電鉄・立町駅下車、徒歩3分。本通り商店街真ん中辺り

12/6 天神ギョーゴ(福岡)



住所 福岡県福岡市中央区天神2-7-6
電話 092-724-5971
アクセス 地下鉄天神駅下車、徒歩3分



例えば陣が【チャロ】1体でも、他チエイサーがMAX【タワガドス】で戦闘予約していれば攻撃値+74に!

A1 最大4体の攻撃値を上乗せする「プレス」が居るわけでもないのに異常に高い数字が出る場合があります。このカード、実は周囲マスに他プレイヤーが仕掛けている「戦闘予約モンスター」の分も加算されるのです(実質チエイサー時限定)。

Q1 「プレスト伯爵」で戦闘を仕掛けたら、周囲マスに2体しか居なかったのに+60を超えました。計算が合わないのですが?

A2 生き残りません。モンスターの死亡判定は、決められた速度の解決時に行なわれます。この場合ですと、速度5の「悪魔の天秤」が先に発動して耐久値が0になつて消滅、「レイコーン」の能力(速度6)が発動する前に戦闘終了となります。ただし、同速度であればすべての処理が行なわれることに注目しましょう。現実的にはあまり無いことですが、例えば「レイコーン」が「目くらまし」を付けて攻めた場合、このときは「アーマジロ」の攻撃値と耐久値の交換が2回行なわれ、結果何事も無くダメージの応酬まで持ち込まれます。

Q2 「レイコーン」に攻められた「アーマジロ」が、「悪魔の天秤」を使えば生き残りますか?

アヴァロンQ&Aコーナー

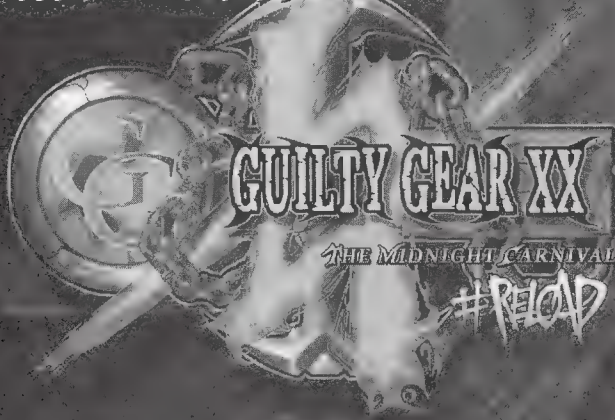
野性の闘争



■使用基板：NAOMI GD-RC

ARCADIA 106

目指すは闘劇2004!!



ギルティギア イグゼクス #RELOAD(シャップリロード)
 ザ ミッドナイトカーニバル
 ■メーカー:アーケシステムワークス/ サミー
 ■ジャンル:2D対戦格闘
 ■操作方法:8方向レバー+5ボタン
 ■発売日:2003年3月26日(稼働中)
 ■使用基板:NAOMI(GD-ROM)

©Sammy 2003/1998-2003 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

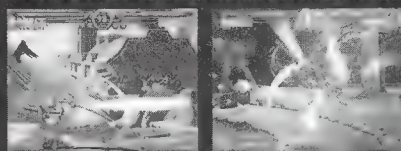
今月は連載の開幕攻防に加え、愛の処方箋では気になるデータを掲載。さらに、イノ、エディの対戦攻略など見逃せない内容が満載だ。

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています
 ガトリング……ガトリングコンビネーション
 ダスト……ダストアタック
 ロマキャン……ロマンキャンセル
 フォルトレス……フォルトレスディフェンス
 デッドアングル……デッドアングルアタック
 []……ガトリング(カッコ内)
 ③……キャンセル
 ①①……ジャンプキャンセル
 ③③……ロマンキャンセル
 ③……フォースロマンキャンセル

イノ VS. テスタメント

イノ側の選択肢			
立ちP	相 CH	空	テストメント CH
しゃがみS	イノ NH	テストメント CH	イノ CH
しゃがみHS	イノ NH	イノ CH	イノ CH
足払い	テストメント CH	イノ CH	イノ CH
グレイヴティガー	イノ CH	イノ CH	テストメント CH
エグゼビスト	空	テストメント NH	イノ CH

イノ側は立ちK。テストメントは立ちPのリスクが低い。リターンを求めるならイノは立ちHS。テストメントは立ちPがオススメ。イノが立ちKでエグゼビストを空振りさせたらS狂言実行を決められるぞ。

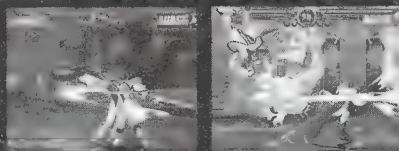


テストメント側でリスクリターンがそれなりに見合っているのはしゃがみS。K狂言実行はほとんどの行動に勝てるが、グレイヴティガーをくらうと大ダメージ。

カイ VS. スレイヤー

カイ側の選択肢			
スレイヤー側	カイ	カイ	スレイヤー
ダッシュ・血を吸う宇宙など	スレイヤー CH	空	カイ CH
カウチ	スレイヤー CH	スレイヤー CH	空
バックステップ・バックキャンセル	空	スレイヤー CH	空
無敵時間内バグ	スレイヤー NH	カイ CH	カイ CH
マッパレリチ	スレイヤー NH	スレイヤー CH	カイ CH
バイルバンカー	スレイヤー NH	スレイヤー CH	カイ CH

カイ側は立ちKをつぶす立ちHSや立ちK、ダッシュやバイルバンカーをつぶす遅らせて出すSスタンエッジなども使おう。スレイヤー側は、見返りが大きいダッシュやバイルバンカーなどを積極的に狙おう。



スレイヤーはダッシュからの血を吸う宇宙やバイルがとにかく強力無比。カイ側の方が明らかにリスクが高いので、この場合は逃げるのも一つの手だ。

連載第5回

開幕攻防大研究

キャラの数だけ組みあわせがある。キャラごとの特徴を覚え、開幕で有利に立ち回すべし。

Text: パチ

今月はカイ対スレイヤー、イノ対テストメント、アクセル対ロボカイ、闇蔵対梅喧の四つの組みあわせによる攻防を研究してみた。表は代表的な開幕に出す技の優劣で、出し合ったときに勝った方のキャラ名を表記している(表内の略称、補足は欄外参照)。開幕攻防で考えたいのは成功したときのダメージ(期待値)と攻撃をくらったときのダメージ(リスク)。期待値がリスクを上回る状況ならば、迷わず技を出していこう。

闇蔵 VS. 梅喧

闇蔵側は遠距離立ちSのリスクが低く、打ち勝つ技が多い安定行動。しかしカウンターを取っても追撃は決まらないので注意しよう。リターンを重視するならカウンター時にHS風神が連続技になる立ちHSだが、つぶされやすいのであまりオススメはできない。梅喧側は★+HSや置替しの見返りが大きいので、これらを使っていきたい。また、立ちHSは闇蔵の遠距離立ちSにカウンターを取れる上、そこから絞鉤→鉄斬扇が連続技になる。その後に起き攻めが仕掛けられるので、これも使っていくといいだろう。

闇蔵側の選択肢			
遠距離立ちS	しゃがみS	しゃがみHS	立ちHS
立ちS	梅喧 CH	相 CH	闇蔵 CH
立ちHS	闇蔵 CH	梅喧 CH	相 CH
立ちHS	闇蔵 CH	闇蔵 CH	梅喧 CH
立ちHS	闇蔵 CH	梅喧 CH	梅喧 CH

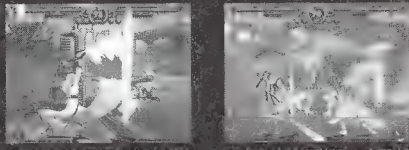


梅喧はカウンター時に連続技を決めやすい置替しが立ちHSなどがオススメだ。闇蔵は遠距離立ちSが安定だが、垂直ジャンプなどでの様子見もあり。

ロボカイ VS. アクセル

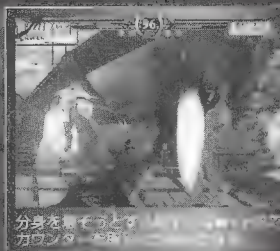
ロボカイ側は遠距離立ちSが無難だが、当然警戒されている。しゃがみKはS雷影鎖撃を避けられて反撃可能な上、天放石にも勝てるので多用してい。防御力が高いので、強気のダッシュを交えてプレッシャーを掛けていこう。アクセル側は★+Pのリスクが低く、見返りが大きい。ただし、ロボカイの遠距離立ちSには負けるので、それに打ち勝てる蜂巣箱、天放石・上段やS雷影鎖撃もたまに交えていこう。意外にも天放石・上段のリスククリターンが釣り合っているの、これをメインに使うのもいいだろう。

ロボカイ側の選択肢			
しゃがみK	遠距離立ちS	立ちHS	
アクセル CH	アクセル CH	ロボカイ CH	
立ちS	相 CH	相 CH	
立ちHS	空	アクセル CH	ロボカイ CH
立ちHS	ロボカイ CH	アクセル CH	空
立ちHS	ロボカイ CH	アクセル NH	空



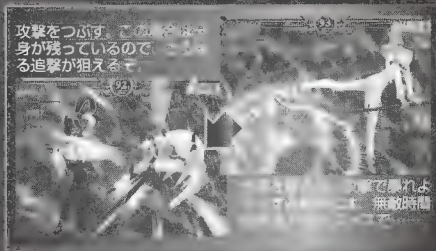
ロボカイは見返りを求めるならダストやダッシュからの連続技を狙っていこう。アクセルは天放石・上段がオススメ。精神的ダメージが大きいので狙う価値アリ。

開幕の攻防補足: 技の優劣表は、ラウンド開始の台詞とともにお互いが最速で攻撃を出し合った場合のもの。片方が遅れて技を出したりすると、優劣表では勝つていても負ける場合があるので注意してほしい。略語はNH=ノーマルヒット、CH=カウンター、相=相打ち、空=空振り、相殺は記さず表記している。



分身を飛ばすと
カウンターが出来る

ほぼ密着した状態で立ち
小攻撃をガードして
HSをガードしては、数々の選択肢
を迫るチャンス。小攻撃をガ
ードさせた後の状況は、わず
かにエディ側が不利。しかし
相手の目の前には分身が居る
ため、ある程度打点の高い攻
撃以外は身代わりになっ
てくれるので攻めやすい。
この後にエディ側が取る行
動は、HSがオスス。ジャ
ンプ防止になる上、相手が分
身を破壊した場合にはカウ
ンターヒットさせられるので追
撃を狙える。ガードされた場
合は対空攻撃に連係し、固め
に移行しよう。そこで相手が
HSが空振りするような姿
勢の低い攻撃で分身を破壊し



攻撃をつぶす。このとき
身が飛んでいるので、
追撃が狙える。

ここで倒れよ
無敵時間

また、小攻撃をガードさせ
た後に相手が分身を壊さない
ような打点の高い攻撃を出し
てくるようなら、立ちHSから
小攻撃ではなく対空攻撃で召
喚して分身を破壊させたり
テンプションゲージがあるなら
小攻撃をガードさせた後すぐ
にアモルファスを出す、とい
う選択肢も有効だ。このと
き暗転中に相手の攻撃の空振
りを見てアモルファスのヒッ
ト確認できたなら、アモルファ
スヒット後に対空攻撃、ハイ
ジャンプ、どつなげよう。

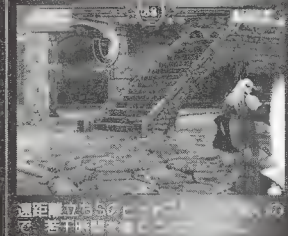
てくるようなら、ドラムカー
シエイドでカウンターヒット
を狙っていい。



エディ

今月は新たなガード不能連係と
常技からの連係を紹介。分身を目
前に振りプレッシャーを与えよう。
Text ケンちゃん

I: (相手画面端) 足払い○HS分身召喚orダム
ファンク→HS分身召喚→中段攻撃&ダッシュ
しゃがみK→遠距離立ちS(1ヒット)→(小攻撃
→)ダスト→ホーミングジャンプ→ジャンプHS
(&ドリルスベタル設置)○シャドウキャリー
II: 足払い○HS分身召喚→中段攻撃&ダッシュ
しゃがみK→遠距離立ちS→足払い→中段攻
撃&足払い○メガリスヘッド→(ダッシュから)
ジャンプ(K→HS→D)→(落地後)ジャンプ(HS
→D)



遠距離立ちSの
とき、若干時間

また、小攻撃をガードさせ
た後に相手が分身を壊さない
ような打点の高い攻撃を出し
てくるようなら、立ちHSから
小攻撃ではなく対空攻撃で召
喚して分身を破壊させたり
テンプションゲージがあるなら
小攻撃をガードさせた後すぐ
にアモルファスを出す、とい
う選択肢も有効だ。このと
き暗転中に相手の攻撃の空振
りを見てアモルファスのヒッ
ト確認できたなら、アモルファ
スヒット後に対空攻撃、ハイ
ジャンプ、どつなげよう。

また、小攻撃をガードさせ
た後に相手が分身を壊さない
ような打点の高い攻撃を出し
てくるようなら、立ちHSから
小攻撃ではなく対空攻撃で召
喚して分身を破壊させたり
テンプションゲージがあるなら
小攻撃をガードさせた後すぐ
にアモルファスを出す、とい
う選択肢も有効だ。このと
き暗転中に相手の攻撃の空振
りを見てアモルファスのヒッ
ト確認できたなら、アモルファ
スヒット後に対空攻撃、ハイ
ジャンプ、どつなげよう。

ガード不能連係のバリ
エーションを増やす
Iは画面端で足払いorダム
ファンク後に狙うガード不
能連係。以前紹介した中段攻
撃&立ちK→近距離立ちS
よりダストに移行するまでの
時間が短いので、ホーミング
ジャンプ後のジャンプHSを出
すタイミングを若干遅らせら
れる。そのため、ミリアや梅
喧のような軽量級キャラにも
簡単に決められるのだ。
直は画面中央で足払いをヒ
ットさせた場合に狙っていき
たいガード不能連係。無敵必
殺技を持たないキャラのデッ
ドアングルを警戒したい状況
で使っていくといいぞ。

【近距離立ちS → +P → 立ちHS】 → 空中ダッシュからの攻撃

空中ダッシュからの攻撃

ジャンプD	○ケミカル愛情 → [近距離立ちS → +P]
1	○ケミカル愛情 → (1 → 4)
2	しゃがみS ○ケミカル愛情
3	対応キャラ: カイ、エディ、ネリ、紗織(※1)、アケル、間諜、 ヴェノム(※2)、ティス(※1)
4	立ちK ○ケミカル愛情
5	対応キャラ: イノ
6	しゃがみHS ○ケミカル愛情
7	対応キャラ: サッパ、梅喧(※1)
8	しゃがみHS ○ケミカル愛情
9	対応キャラ: プリジット(※1)
10	ジャンプHS ○K狂言実行・ケミカル愛情 → [立ちP → +P]
11	○ケミカル愛情 → しゃがみS ○ケミカル愛情
12	対応キャラ: ボチヨムキ、ロボカイ
13	ジャンプD ○ケミカル愛情 → [近距離立ちS → 立ちHS]
14	○ケミカル愛情 → しゃがみS ○ケミカル愛情
15	対応キャラ: ジョニー(※1)、テストメント
16	ジャンプHS ○ケミカル愛情 → [立ちP → +P] ○ケミカル愛情
17	→ +P ○ケミカル愛情
18	対応キャラ: スレイヤー
19	ジャンプHS ○ケミカル愛情 → [立ちP → 立ちK] → ケミカル愛情
20	○ +P ○ケミカル愛情
21	対応キャラ: メイ
22	ジャンプHS ○K狂言実行・ケミカル愛情 ○
23	[立ちK ○ケミカル愛情] ×2
24	対応キャラ: ミリア
25	K狂言実行 → (+P ○ケミカル愛情) ×2
26	対応キャラ: フラスト

※1 ジャンプDをジャンプHSにすること
※2 近距離立ちSを立ちKにすること
連続技補足
○ケミカル愛情は、ジャンプした瞬間に出る空中ケミカル愛情のこと(地上
高ケミカル愛情よりも高い位置に出る。
フォースロマキャンからの空中ダッシュは先行入力を出す。
ソルには画面端で[近距離立ちS → +P → 立ちHS]が入らないので除外。
Iの近距離立ちSは立ちKやしゃがみPで代替可能。難度は落ちるが、ゲー
ジも下がる。
スレイヤー、プリジット、メイ、梅喧のジャンプHSは、やや遅めに出す。
イノ、ミリアへの立ちKは一度踏み込んでから出す。
ジョニーには昇りケミカル愛情をできるだけ低く出す。
ミリア、ボチヨムキ、フラスト、ロボカイには昇りケミカル愛情を高めに出す。

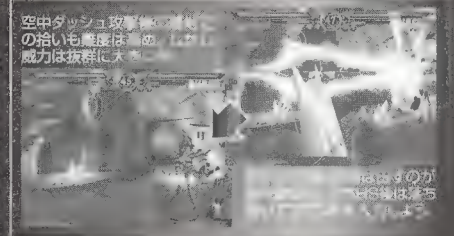
左表は画面端での連続技を
まとめたもの。連続技の始動
は近距離立ちSになっている
が、その前に中段のダッシュ
KやS、下段のしゃがみKな
どから決めるのが実戦的だ。
連続技を決める際の注意
は、昇りケミカル愛情を立ち
HSの後に → +P → +P → +P
Kと入力すること。立ちHSの
ヒットストップが長く、コマ
ンドの受付時間に余裕がある
ので、焦らずにいかに入力
しよう。なお、昇りケミカル
愛情フォースロマキャン後の
愛情フォースロマキャン後の
空中ダッシュは先行入力で出
すのがベスト。 → +P → +P
+Kと入力した後、フォース
ロマキャンをする直前に →
ボタンを同時押し → +Pと入
力するとスムーズに出せるぞ。
また、連続技I、IIを決めた
際に画面端まで到達せずに、
近距離立ちSが出ない距離に
着地してしまったり「立ちP
→ 立ちK」で拾うなどのアド
リブを入れていい。各キャラ
の細かな補足は連続技
表を参照してほしい。
※P後の立ちHSが空振る
ソルにはダッシュK or S、し
ゃがみKから → +P → S大
木をさする手 → 立ちK ○

連続技の注意
空中ダッシュは先行入力で出
すのがベスト。 → +P → +P
+Kと入力した後、フォース
ロマキャンをする直前に →
ボタンを同時押し → +Pと入
力するとスムーズに出せるぞ。
また、連続技I、IIを決めた
際に画面端まで到達せずに、
近距離立ちSが出ない距離に
着地してしまったり「立ちP
→ 立ちK」で拾うなどのアド
リブを入れていい。各キャラ
の細かな補足は連続技
表を参照してほしい。
※P後の立ちHSが空振る
ソルにはダッシュK or S、し
ゃがみKから → +P → S大
木をさする手 → 立ちK ○



イノ

お待たせしました。今月は画面
端で決まる連続技を詳しく
キャラ解説が多いのでお楽しみ。
Text バチ、マカ、イノ



空中ダッシュ攻
の扱いも難度は
威力は抜群に大

あなたの悩みを取り除きます！

愛のGGXX処方箋

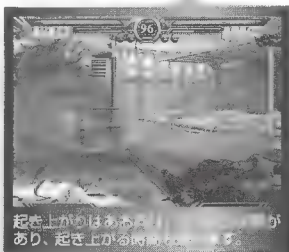
今月はGGXXのシステムで最も重要視される起き上がりと、皆さんが気になるジャンプ移行フレームを大公開。疑問もこれで晴れますよっ!!



ダウン状態別の起き上がりまでのフレーム

キャラ名	あお向けダウン	うつ伏せダウン
スレイヤー	30	31
イイ	30	31
ザンバ	30	31
ブリジット	30	34
ソル	30	31
カイ	30	31
メイ	30	31
ミリア	30	34
エディ	30	36
ポチヨムキン	30	33
チップ	30	31
ファウスト	30	40
梅喧	30	31
紗夢	30	31
ジョニー	30	31
アクセル	30	32
麗蔵	30	31
ヴェノム	30	31
デスタメント	30	34
ディズィー	30	31
ロボカイ	30	32

※単位：フレーム（1フレームは1/60秒）



起き上がり時間についてまず覚えておきたいのは、あお向けダウン、うつ伏せダウンと2種類のダウン状態があることです。起き上がるまでの時間はダウン状態によって変化し、どちらのダウン状態になるかは相手の攻撃によって決まります。あお向けとうつ伏せ、両方の起き上がり時間を左の表にまとめたのでそれを参照してください。チップなどは特に差が激しく、起き上がりに技を重ねる場合は注意したいところですね。



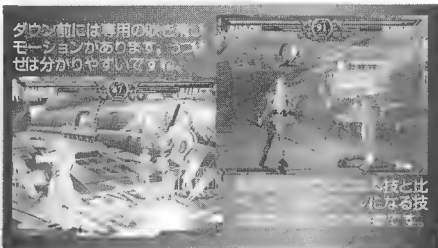
きます。そのため、起き攻めをする側が投げを狙う際は「瞬待たなければいけません」逆に、起き上がる側は投げられる心配が無いので、リバーサルでの通常投げが最速の反撃に使えます。

また、リバーサルで必殺技を出すときちゃんとリバーサル表示が出ますが、通常技、通常投げ、バックステップなどの行動では表示はされないのので気を付けてください。

うつ伏せダウンになる技

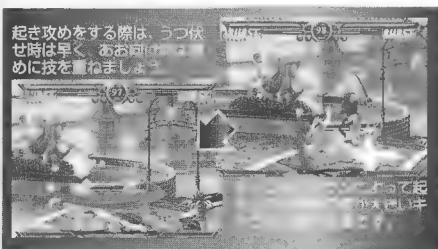
キャラ名	うづ伏せダウンになる技
スレイヤー イノ ザン	しゃがみHS(地上CH時)、永遠の夏 ジャンプD(CH時) 無敵突撃時+P(地上CH時)、大敵出現・大敵撃破+D(地上CH時)、敵倒後時:勝ちとてくたさい(CH時)、ラオウの必殺技:ダークネスアッパム(地上大敵撃破)、しゃがみHS(CH時)
ブリジット ソル カイ	無し グランドフレイム(CH時)(NH) ジャンプD(CH時)、しゃがみHS(地上CH時)、キックバースラスト カバースラスト(CH時)、スタンディバール・グランドバール(CH時)
メイ ミリア	無し
エディ	◆+HS(CH時)、封空攻撃(地上CH時)
ポテトムギン チップ フアウスト	しゃがみHS(CH時)、スライドヘット ムーブリング(CH時)、万端足蹴 敵だろ?君、敵だろ?(CH時)、無敵
桐城 紗夢	無敵し(CH時)、敵倒後 必殺無敵昇昇・激・超激
ジニー アクセル	◆+P(地上CH時)、◆+K(CH時)、ミッドアッパー・バスター(LV2時) ◆+P(地上CH時)、8分玉打ち(地上CH時)、アクセルボンバー(CH時)、天衣石、百鬼夜行、白狼の魂
剛蔵	◆+K(CH時)
ヴェム	HSマッドスラグル
デスタメント ディズー	ジャンプD(CH時)、HITコン(Gr時)、HITコン(敵時)、カラス吹飛ばし ジャンプD(地上CH時)、敵倒後時:勝ちとてくたさい、木の葉落とす敵に くたさい(敵倒CH時)、敵にくたさいくたさい(敵倒後時分CH時)
ロボカイ	しゃがみS(NH)、暴炎炎、カイホルムラン(LV2、2目目CH時)

表中略称 CH:カウンターヒット NH:ノーマルヒット



上で述べましたが、起き上がりには当てた技によってダウン状態が決まります。うつ伏せダウンになる技は左の表にある通りで、それ以外のダウンさせる技を当てるとあお向けダウンになります。また全キャラ共通で足払いを地下にヒットさせるとうつ伏せダウン、空中にヒットさせるとあお向けダウンになります。

ちなみに、うつ伏せダウンといいましたが、スレイヤー



のようにうつ伏せダウンをか
お向けダウンが分かりにくい
キャラも居ます。それらのキ
ャラについては、ダウンする
前の状態を見るいいでしょう
う。うつ伏せダウンの前には
専用の吹き飛びモーションが
あるので、それを確認できれ
ば分かりますよね。

どの技がうつ伏せで……

などと全部の条件を覚える必
要は無いので、豆知識程度に
覚えておくといいでしょ。

ジャンプ移行までのフレーム

フレーム	キャラ名
3	ジュジュッ、イェ、ザッパ、フゥ、サァ、メェ、ヌィッ エッティ、マッパ、ワッ、ワッ、ワッ、ワッ、ワッ、ワッ
4	フゥッ、フゥッ、フゥッ、フゥッ、フゥッ、フゥッ、フゥッ、フゥッ フゥッ、フゥッ、フゥッ、フゥッ、フゥッ、フゥッ、フゥッ、フゥッ
6	ボチヨムキン、ロボカイ



本作ではキャラごとにジャンプしてから空中判定になるまでの時間が違います。空中判定までの移行モーション中は地上上判定ですが、投げに対して無敵です。また、移行モーション中に必殺技を出すとジャンプ属性が仕込まれるので、コマキャン、フォースロウキャン後に空中ダッシュや二段ジャンプができます。

また、ジャンプキャンセルからジャンプ攻撃につなぐ場合は、ジャンプ移行フレーム＋ジャンプ攻撃の発生に例えば、1フレーム必要になります(ジャンプキャンセル直後は最速で通常技が出せない)。

起死回生の奇蹟

うつ伏せタラシになる技

ジヤンブ 何時間

技術と読みの両面を 鍛え抜け！

AREのテクニックが運搬してきたことで、読み合いがさらに複雑化。キャラ対策はもちろん、プレイヤーのクセを見抜くことも重要になってきている。相手の選択技を把握し、裏の裏を察して勝利をつかめ！

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラが右を向いているときのものです。

※文中の技後の有利／不利や確定情報、反撃、威力などについてはいずれもすべて編集部調べによるものです。

また、記事内においては「バーチャファイター4」を「VF4」、本作「バーチャファイター4 エボリューション」を「VF4E」と表記している場合があります。

EVOLUTION VIRTUA FIGHTER 4

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

Original Game ©SEGA

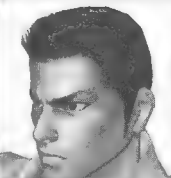
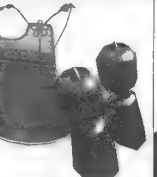
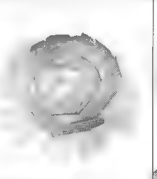
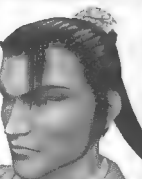
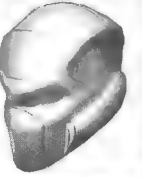
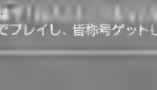
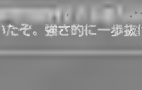
インプレッション

発売から時期がたっているため、どうしても知った顔との対戦が多くなりがち。こんなマンネリ感は、多地域から人が集まる大会（&そこでの野試合）で解消！

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

■メーカー：セガAM2/セガ
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方式：8方向レバー+3ボタン
■発売日：発売中（2005年12月）JAM
■対応機種：プレイステーション3（50/60Hz）

お手並み拝見3のゲストに勝利で入手できるアイテム

アキラ	スポーツ刈り	ジャッキー	バンテージ	サラ	ヘッドホン
					
ラウ	落武者ヘアー	パイ	ショートカット	ウルブ	スキンヘッド
					
ジェフリー	麦わら帽子	カゲ	武者鎧/ロケット	シュン	中分けヘアー
					
リオン	スケボーヘルメット バイカーズヘルメット	アオイ	牡丹ブローチ	レイ・フェイ	中国風総髪
ベネッサ	ロープ	ブラッド	ギターケース	ゴウ	ミュータントヘルメット

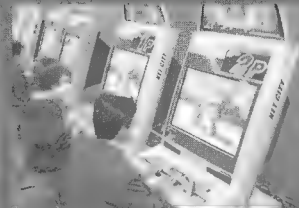
これがラストを飾るアイテム!?

お手並み拝見3 入手アイテム

お手並み拝見3のイベントクエストにて、最後の1種類と目されるアイテム群が登場！ ゲストたちとのガチンコ勝負を制し、見事手に入れることができたかな？ これらも、後でショップに並ぶのだろうか!?

お手並み拝見3 組み手成績一覧

店名(地区)	ゲスト戦績
アミューズメントスペースOPA(福岡)	キャザ夫62勝14敗 へるる71勝9敗
ワールド南園(高知)	キャザ夫49勝4敗 へるる53勝2敗
クラブセガ福岡(神奈川)	ちび太59勝18敗 南アキラ66勝8敗
セガワールド小山(栃木)	ちび太73勝9敗 南アキラ86勝6敗
ハイテクセガ仙台(宮城)	へるる44勝10敗 大須島40勝14敗
セガアリーナ 藍橋(愛知)	ちび太71勝10敗 南アキラ68勝5敗
クラブセガススキノ(北海道)	大須島58勝7敗 へるる58勝7敗
セガワールド前橋(群馬)	ちび太37勝6敗 へるる37勝7敗
セガワールド前橋(群馬)	ちび太45勝13敗 へるる57勝4敗
セガワールド前橋(群馬)	キャザ夫70勝19敗 へるる85勝9敗
セガワールドアルカス(東京)	キャザ夫39勝17敗 へるる48勝7敗
セガワールドエデン(長野)	キャザ夫52勝10敗 大須島59勝5敗
三宮サングス(兵庫)	へるる63勝3敗 南アキラ59勝7敗
セガワールド近郷(石川)	キャザ夫43勝9敗 大須島45勝5敗
池袋ギョー(東京)	大須島78勝17敗 南アキラ79勝12敗
広島ギョー(広島)	大須島65勝6敗 へるる70勝7敗
天神ギョー(福岡)	大須島84勝14敗 へるる86勝10敗
セガワールド布院(大阪)	へるる63勝7敗 へるる63勝8敗
セガアリーナ浜大津(滋賀)	※観戦者により記録無し
秋葉原ギョー(東京)	キャザ夫70勝24敗 南アキラ79勝10敗



ゲストは総勢八人。度々4台を使った最後の組み手がスタート！ 10連勝するか、負けたら交代という変則ルールで行なわれた。



プレイヤーのdark、名手前がJanai、Shin。ちなみにposとShinは...

特別編

© 1998 Sega. SEGA, SEGA and SEGA 2001, 2002

全国各地の予選を勝ち抜いた、腕っこせーバーチャプレイヤーが覇を競った「お手並み拝見3」。その決勝大会の模様を（結果はみんな知ってると思うので）、アルカディア的視点でレポート！ 担当はいつも通り栗田親方です。

今大会の 概要&特徴

8月30日に始まり、約2カ月にわたる選手合宿が行われ、その後の練習試合を経て最終のシニオン大会が、11月5日に日本体育大会会場で開催された。約4万人の観客を集めたこの大会は、世界を代表する選手が一堂に集まり、競うビッグイベントとなった。

大会の大変な特色は、
増キャラの個々の闘争。アキコ
ラウ、カゲが各7名、合計21
名と、3キャラで全出場者の
約2/3を占めた。アキコ
・ラウ、カゲ、ベネツサ
・コ、アラタの4人が、

本大会、キヤブは歴々の常が
果に現れたとも見られる。
また、大会の組み合せにも
面白い興味が窺われる。キ
ャブは八大甲子大をうたとい
う不手ぬ(シ)ブロックとフ
ロックは優勝候補のひめめ
たう。夏のブロックと冬の大
会、

お手並み拝見3FINAL トーナメント表



133回戦
ダイジェスト

1 回戦の注目カードは、
①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿

2回戦でも、Bブロックの
最良の選手が目立った。大
王・南アキラ対九州No.1アキ
ラ・トニー・サフスの闘争は
対決は、相手のミスにも助
けられて大金星を手に入

勝利。もう一方の養老影対ムツキ・晶は、カゲ・アキラの両キャラを代表するブレイヤードの対決。こちらも最終ラウンドまでもつれたが、勝ったのはムツキ・晶だった。

ベスト4進出をかけた3回戦、4人ロケットではベテランのザ・ゲリラが若手の千人斬りに対峙し、何とかが勝利をついに到達するまでは同僚の相手に対して

[illegible]

キー晶対蘭西の南アキラ。超一流のアキラ同士による対決は、これまでなかった。驚愕の連続だ。まずは連天砲（アキラのキール）からの掃射だ。

④ ⑤ ⑥ を決めたムッキー・晶
 後には、さっさとこの道場
 を決めて追いつく南アキヲ
 これで、大覇王が流れをつ
 かねた。―― 第三回
 ⑦ を決めてリードを広げる
 フィニッシュは、しゃがみ⑧
 ヒット後に、一瞬屈伸してか
 らの猛虎硬爬山(↓⑨⑩)で
 K.O.。死のブロックを抜け
 たのは南アキヲだった。



めとする韓国プロ
 として観戦

Shinji, pos. akiraをはじめレイヤー4名もゲストと!

PPRRL
Evolution ゲストの「南アキラ」は不在!?：キャサフ、へるる、大須晶と並んでゲストとなっていた南アキラだが、ご存知の通り出場選手でもあったため、「負けた時点でゲスト席へ来てもらいます。」という特別ルールが採用されていた。しかし、「大魔王」の名に恥じぬ闘い振りで決勝戦までコマを進め、結局ゲスト席には最後まで座ることはなかった。

準決勝第1試合は、ザ・ケ
リウ対南アキラ。ラウ代表対
アキラ代表という大接戦の
いは、前半で迎えた3本目
で明暗が分かれる。当たれば
KOとなる南アキラの白虎

「あらうな、くわいとお
れたか。おなかのなかは
どうだい。まあ、うらたに
ヒジでトドメを狙うも、タイ
ミンクよくこれを避けた南ア
フリカの白頭海牛だぞ」

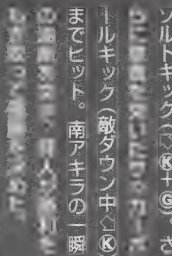
「お、あつた。うらたに
ヒジでトドメを狙うも、タイ
ミンクよくこれを避けた南ア
フリカの白頭海牛だぞ」

アルマジロ弟。好調な二人の
負は、やや勢いに乗る。新人
は、この一戦には不能だす
る。しかし、今や全国大会の
大舞台でアルマジロ弟が
落ち着いたフレイで粘り、勝
負は最終ラウンドへ。

たのはアルマジロ弟。残り体力1/4となった拝人を、得意の斜歩斜掃捶(△●十K)で削りにいく。しかし、これをきっちりガードする拝人。

ト(⑨K)で返すのがセオリーだが、あえて一発止めから後ろタッシュビート&バックナックル(⑨+⑧⑨)と

キック (P+K) で K、O、



惜しくも敗れた南アキラ(写真左)だが、**覇王**の名にふさわしい大活躍を見せた。

は、まず押人がリードを奪う
スピンギックターン(◇
キック(◆)と要所で使う
を寄せ付けけない。何とか3本
目に意地で返したものの、反
人に軍配が上がった。

覇王が一本先取。その勢いで押人に詰め寄るが、2、3流れを断ち切れぬまま4本目も押人がリード。しかし、負つられない南アキラが揚炮1

は、相手の受け身に立ち②か
サオナックル。慌てて当て身
に対して、洋人は遅らせたピト

ソルトキック(♡K+♢)。さ
らに、この試合で、カークは
トルキック(敏ダウン中)K
までヒット。南アキラの一瞬
の、驚きと、観客の、息をの



キラ(写真左)だが、大活躍を見せた。

惜しくも敗れた南ア
覇主の名にふさわ

強キャラとの評判が高いジャッキーだが、今大会は参加者2名と大苦戦。そんな中、ジャッキー最強といわれ続けた男が、ついに大舞台で結果を出した!!

—まずはおめでとーござい

拝人 いつも通りの動きがで
 たことですか。それに
 身内と当たらなかったのもよ
 かった。見たての無い選手
 が多くて、余計なことを考え
 ずにのびのびと闘えました。

樺人 キツいですね。いつも
やってるだけに、読み合いで
考え過ぎて負ける、とかもあ
るんで、面白くないとは、やり
たいと思ってました。大霸王
たし(笑)、過去1、2回しか
やったことが無かったんで。

勝ち上がって……あ、アルマ
ジロ弟とはもつれたか。アレ
挿入 2本取られた時、こう
いう流れでは弱気になって負

要所でP・P・△・Pや△・△・K

みただけど(笑)、大会前の

本番で高い実力を発揮できた洋人が、堂々の優勝。特別称号「闘魂」を獲得!!

——ありがとうございます

何人、開けワッソなのであれ
しいです。あとスロット(アン
トニオ猪木という名のバチス
ロ)がかなり好きなんも、
結構やられているんですが
(笑)。ホントうれいしです。

持人 全然勝てなかったんですよね。ゲーセン閉店後も、とにかく触っていないと不安なので、PS2版で200試合くらいずっとやって……。

それで覆てないのもよかった（笑）緊張感が持続しました。

自信はどんな感じだった？

オフィシャル全国大会の映像や、組み手などイベントが盛りだくさん

「極道場」リニエール

& 組み手情報

北海道のクラブセガス
スキノ、仙台市のハイテク
セガ仙台店の両道場が、こ
のたびリニエールした。
中でも注目目は、ライブモ
ニタをはじめとした6台
のモニタで構成される、対
子などを見ることができ
るようになるらしいぞ。
対戦待ちの間も、セガ主
催の全国で行なわれた各
種大会の模様などが観戦
できる、というワケだ。
両店舗ではこのリニエ

グ。EVOはもちろん、GGXXやSVCカオスなどの人気タイトルが設置されている(今後は2D対戦格闘を含む各種大会を実施予定)。

このモニタ、通常はバーチャファイターシリーズのデモが映る。だが、このデモが決定したことで、

り、古くは 3tb から、最新のものでは記事でも扱っているお手並み拝見 3 の予選・決勝大会の様

近隣の腕自慢プレイヤーはチェックし、ぜひ組み手に参加してみよう！

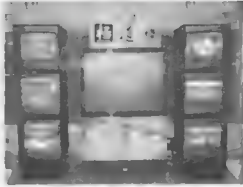
今後はオリジナルグッズの展開や、「EVO」など各種アーケードゲーム DVD 販売なども予定されている。垂道場オリジナル



クラブセカススキノ
モニタと大会映像が

ナルポスターが目印の両
店舗、キミも訪れてみて
はどうか？

[-job.htm](#)



仙台店の道場に設置してあるモニタの様子
大会ヒデオで、有名人の動きをチェック!

極道場ホームページ：
http://sega.jp/segaeast/vf4dojoh/dojoh.htm

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.45

NOVEMBER 30, 2003

Text: MVP

ゲーセンとい

偶数日生まれの人、麻雀ゲームで大ブレイクしそうな予感。粘って多めにプレイすると、良い結果が出るでしょう。奇数日の人には不運続き。唯一のラッキーゲームは、『SVCカオス』のようです。慎重なプレイで活路を見いだしましょう。

combo BBS

連続技掲示板

※ST=ストライカ

- ④…今月は『SVCカオス』から連続技二つを採用！次回『サムスピゼロ』も出てきそうですが、連続技にも新しい風が吹くのでしょうか？
- SVCカオス：デミトリ
- (相手画面端)ジャンプD↓しやがみA↓しやがみB↓強デモンクレイドル(2段目どきキャン)↓ES・カオスフレア×2↓デモン・フレア
- 少し離れたしやがみB↓強デモンクレイドル始動でも狙えます。デモン・フレアが出せない場合は、遠距離立ちDなどで代用してください。(東京都 Uラシアさん)
- ④…MAX発動中限定連続技で、ポイントは最後のデモン・フレア。普通に出す分には簡単なのに、連続技に使おうとすると妙に出にくいこの技、どなたか確実に決める方法を知っていますか？
- SVCカオス：テリ
- (相手画面端)ハイアングルゲイザー(2段目どきキャン)↓ラウンドウェイク(スーパーキャンセル)↓バスターゲイザー↓バスターウルフ
- 全超必殺技を使った最終奥義を作ってみました。(神奈川県 徹頭徹尾丸さん)
- ④…これもMAX発動中限定です。テリも超必殺技はどこでもキャンセルできるという珍しい特性があり、それを最大限に利用していますね。
- ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：ウィップ
- (相手画面端)ストリングス・ショット・タイプB↓近距離立ちD↓A×4↓(クイックMAX発動)中ジャンプD↓近距離立ちB×2↓しやがみB↓(弱ブーメラン・ショット)↓1段目どきキャン↓ストリングス・ショット・タイプB↓待機解除×2↓弱ブーメラン・ショット↓1段目どきキャン↓ストリングス・ショット・タイプA↓1段目どきキャン↓強ブーメラン・ショット(1段目どきキャン)↓ストリングス・ショット・タイプB↓近距離立ちB(クイックMAX発動)↓近距離立ちA↓しやがみB↓(弱ブーメラン・ショット)↓1段目どきキャン↓ストリングス・ショット・タイプD(待機解除)×4↓強ブーメラン・ショット
- ポイントは最速のつなぎで相手の浮きを高くして、ストリングス・ショット・タイプBの2段目を当てること。ここでタイマーが切れるので、再びクイックMAX発動を使って連続技を決めます。(神奈川県 DAI総長 @ fan804さん)
- ④…クイックMAX発動を2回使用し、かつ超必殺技を使わずに一発KOする超絶もん絶な素晴らしい連続技です。ここまで長いと、途中で頭がパニック状態になりそう。

真・JUNK部屋!!

今回は『SVCカオス』で決め路線まっしぐらのゲニツから、意外と実戦でも狙えそうなネタをお届け。

それは近距離立ちD→(最速キャンセル)やみどころという、一見普通の連続技。近距離立ちDが当たる瞬間に、やみどころのコマンドが完成しているように入力すると、近距離立ちDにやみどころ分のダメージが上乗せされ、さらにやみどころのダメージもしっかり入って……。あまりの減

りに、さすががさすがに感じます。近距離立ちDは攻撃発生が遅い決めに、出すときにあらかじめ超必殺技を先行入力する必要もありますが、決めれば致命的なダメージを与えられるので狙う価値大！ 大技に対する反撃などに使いたいです。さすがオロチ四天王。やってくれます！



© SNK PLAYMORE 2003
© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.
※『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』は、一部株式会社カプコンの許諾を受けて、株式会社SNKプレイモアが製造・販売するものです。
※『SNK』は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※『CAPCOM』は株式会社カプコンの登録商標です。

088

俺の隣りがあ……

Reverse side of PCB

基板の裏側

Reverse side of PCB

チャレンジャーが世界を出した後、出始めの頃についているところ。ラルフがギャラクティカファントムがラルフファクトルで突っ込むと、なぜかヒットします。(神奈川県 メイ・リー愛好会 NO4けんさん)

④…本来は打撃に対して無敵なはずの鉄球大世界の隣りモーション

089

巨漢もピンクリ

SVCカオス

ビュッーを使い、アースクエイクのファットキルティの分銅が落ちてくるタイミングに合わせてムーンサルトプレスを決めます。すると、アースクエイクの体力がどれだけ多くてもいきなりKOできます。(大阪府 岩崎さん)

④…いきなりKOできるだけでもビックリしますが、よく見るとムーンサルトプレス中のアースクエイクの体が若干ずれていることにも驚きます。

よ&オヤジの編集後記

④……慶寅強いね。爺…撫子！ 撫子！ リムルルとかミナ使つてると正直、キツイよ。大和撫子なら大歓迎なんだけどね。④…大会とかあったら、慶寅祭りになるのかなあ？ 爺…いや、俺の関丸君が割り込むこと間違い無し！ そういえば、3本先取の設定でやったことある？ ④…いや、ないけど？ 爺…スゴイよ。最終ラウンドになると、無のゲーイング体力ゲージ半分以上あるんだ。まさに一撃必殺！ ④…わお……でも、限られた発動時間をいかに使つかが面白いんじゃないの？ 爺……それもあるね。

今号の

Most Valuable Combo!

10月号P123: 御剣

高威力なコンボがある上、ダイヤグラム最強のナイト・アと五分に闘えるのがスゴイ。苦手キャラも居ないみたいだし……やってみようかな。(東京都 小田さん)

④ 珍しくもたもた連続技での投稿です。連続技が少ない『ソウルキャリバー2』でこの威力は魅力！ さて、本コーナーは今回でひとまず終了します。長いこと投稿ありがとうございました。新コーナーの詳細は欄外にて。

LONG RUN GAMES' BOOSTER



P118-119 ストリートファイターIII 3rdストライク



決戦の地、町田・ヒートライブ。大会はもちろん、室内も超絶ヒートアップ(笑)!



使用率の低いキャラの活躍が目立ち、チーム戦の面白さを見せてくれた。

の新たな目標となった闘劇2004の前哨戦ともいえる『第三回クーペレーション・サッポ』が11月2日に開催された東北から九州、沖縄までの47チーム、200人以上が参加する大規模な大会となった。

大会でのキャラ使用率トップ10は右下の表の通り。最強キャラとの呼び声も高いユンの使用率が意外に低く、ダッドリー、ユリアン、まことなど一発のあるキャラの使用率が高い。これは5ansという形式ならではといえるだろう。

また、ヒューゴー、ネクトウエルヴ、Qなど、一般的にB級(弱い)といわれているキャラのスペシャリストたちも参加し、キャラのバリエーション豊かな大会になった。決勝トナメントでは優勝候補の2チームが、B級キャラのスペシャリストたちと地方九州のチームに敗れる波乱もあり、勝ち上がってきたのは九州代表(統・連ね主義)と関東の強豪「ビエール・dirty」さんは本当に強いですね」。関東勢に軍配が上がったが、B級キャラの活躍や新興勢力の台頭に、プレイヤーたちは「新しい時代が来た」と感じたことだろう。

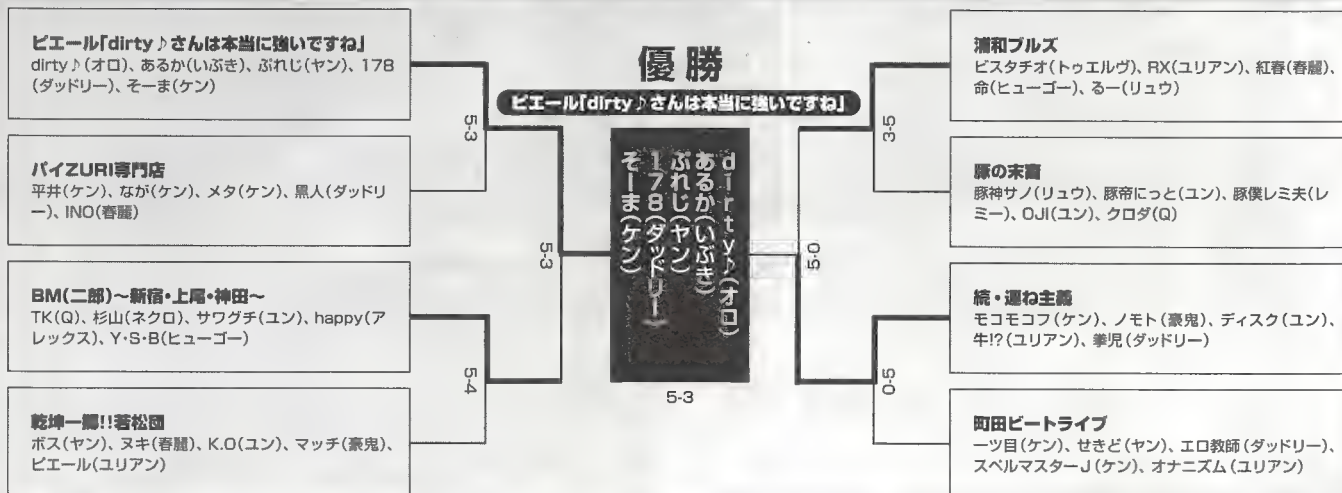
47 チームの頂点は？



大会キャラクター使用率TOP10

順位	使用キャラ	使用率	順位	使用キャラ	使用率
1位	ケン	16.1%	5位	ユン	7.2%
2位	ダッドリー	9.4%	7位	いぶき	6.0%
3位	ユリアン	8.9%	8位	豪鬼	5.5%
4位	春麗	7.7%	9位	ヤン	4.7%
5位	まこと	7.2%	10位	リック・アムレット	4.3%

第3回クーペレーションカップ 決勝トーナメント ベスト8

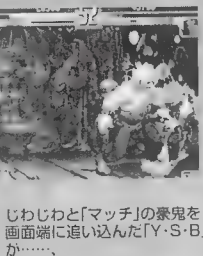


名勝負 ピックアップ

大会ベストバウトは、上位キャラのスペシャリストで構成された優勝候補筆頭「乾坤一擲!!若松団」対B級キャラのスペシャリストたちの「BM(二郎)〜新宿・上尾・神田〜」だ。一進一退が続くなか、先に大将を引きずり出したのは「乾坤一擲!!副将」K.O.のユン。しかし「BM」が幻影陣からの攻めを凌いで勝利。「マッチ」の豪鬼との大将戦に

BM(二郎)〜新宿・上尾・神田〜 乾坤一擲!!若松団 対戦星取り表			
happy	×	0-2	×
サワグチ	×	2-0	×
サワグチ	○	0-2	○
杉山	○	2-1	×
杉山	○	2-1	×
杉山	×	0-2	○
TK	×	0-2	○
Y・S・B	○	2-1	×
Y・S・B	○	2-0	×

ミートスカッシャーを3回決めて勝利。B級キャラでもまだまだイケる!



じわじわと「マッチ」の豪鬼を画面端に追い込んだ「Y・S・B」が……

エイシスリフレクター絡みの連続技で一気に体力を奪い【町田ビートライブ】を5タテ!



「牛!」が絶妙なタイミングで繰り出すEXデンジャラスヘッドバットから……

大会テクニク

ここでは大会で見られたテクニクを幾つご紹介。目新しいものは少ないが、一発勝負の大会では特に効果的なものをピックアップしよう。

●ダッシュからの裏回り

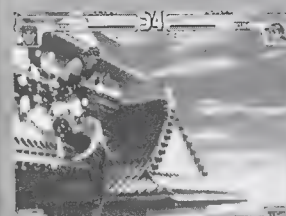
相手のクイックスタンディングに合わせてダッシュで裏に回り込むテクニク。特に、ダッシュの素早い春麗、オロケンなどが多用していた。画面端に追い込んだ状態で相手が起き上がる直前にダッシュをすれば、より見切られにくい攻めが展開できるぞ。



画面端に追い込んで、仕込みブロックングから一瞬のうちに決着というシーンも、

●仕込みブロックング

有利・若干不利な状況で、ブロックングを仕込んでおくテクニク。大会では、安易なしゃがみグラップ(しゃがんでグラップディフェンスを入力した際に出る打撃)に対して猛威を振るっていた。



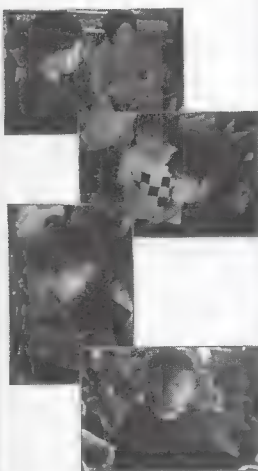
幻影陣中に近距離立ち中K〜ハイジャンプ強Kで追撃。着地に選択を迫る。

●幻影陣の補正切り

使用率が下がったユンだが、幻影陣の強さは相変わらず。わざと連続技を中断し、補正無し(の追撃を狙うフレイヤーも居た。一気に大ダメージを与えられる可能性がある)ので、一発勝負の大会では有効だろう。

どうなる闘劇2004

発売から約5年たつこのタイトルだが、大会では200人以上集まる根強い人気を誇っている。最近では、ニューフェイスや、B級キャラのスペシャリストの活躍が見られるようになってきた。闘劇2004では、だれが勝ち上がってくるのか? 予選へ向けて、自分の欠点やキャラの性能を見直して、3on3というルール形式をよく踏まえた、バランスの取れたチーム編成で予選へ臨もう。

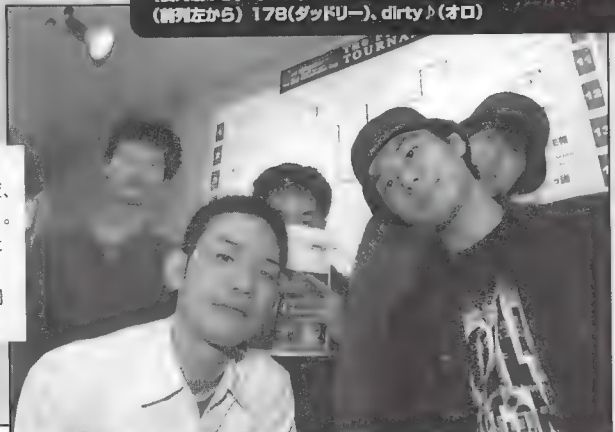


大会上位入賞チーム

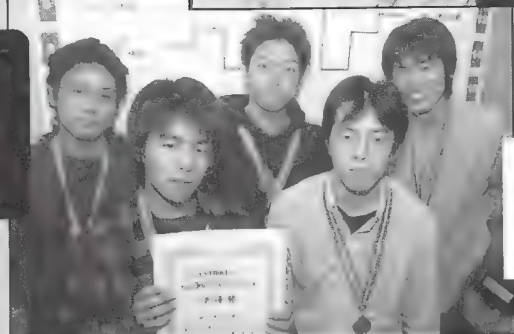
優勝

チームコメント

俺たちこそが最高のスペシャリストだ、ということにしておいてください(笑)。今は優勝したんだ、という実感に浸りたいと思います。うまくメンバーが集まれば、来年の闘劇2004にも参戦したいですね。



統・連ね主義
(前列左から)
拳児(ダッドリー)、
ノモト(麻痺)、
ディスク(ユン)
(前列右から)
牛!(ユリアン)、
モコモコ(ケン)



準優勝

チームコメント

ろくに仕上がっていないのに準優勝しちゃってゴメンナサイ。

ビエール「dirty」さんは本当に強いですね!
(前列左から) モーま(ケン)、あるが(いぶき)、ぶれじ(ヤン)、
(前列右から) 178(ダッドリー)、dirty(オロ)

闘劇 爆心地

SUPER BATTLE OPERA

THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

激闘を支えた意志

『ストリートファイターⅢ 3rd ストライク』決勝
いづ（ひこねファイトクラブ）

VS. スペ（町田ビートライズ）編

「ストリートファイターⅢ 3rd ストライク」（以下「3rd」）のプレイヤーならその名を知らぬ者は無い強豪「町田ビートライズ」。対するは関西の強豪「ひこねファイトクラブ」。準決勝で驚異の3タテを見せた「ひこねファイトクラブ」「いづ」が勢いにのまに、「町田ビートライズ」先鋒「オナニズム」が「メタ」を撃破。追い詰め

今月は『ストリートファイターⅢ 3rd ストライク』の決勝戦。「いづ」対「スペ」の試合をピックアップ。準決勝で3タテ、決勝でも2連勝と波に乗っている「いづ」に、大将「スペ」はどう立ち向かったのか？そして優勝者インタビューでは、『カプコン VS. SNK 2』で回り込みキャンセルの強さを見せ付けた「ときど」が登場！

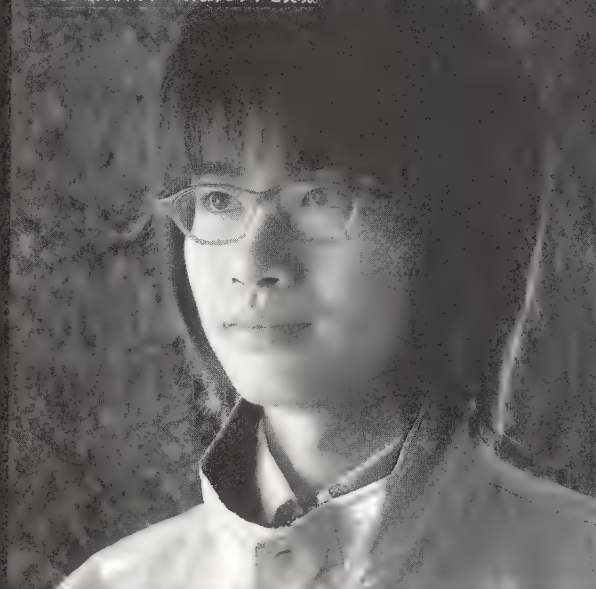
試合前の胸中

それぞれ自信を胸に、決勝の舞台へ勝ち上がった両陣。大舞台で、どのような想いが去来していたのだろうか？「スペ」：そこそこ順調に決勝まで上がって来られました。

「いづ」：それだけ自信を胸に、決勝の舞台へ勝ち上がった両陣。大舞台で、どのような想いが去来していたのだろうか？「スペ」：そこそこ順調に決勝まで上がって来られました。

いづ

関西で活躍するまことを使い、闘劇用に仕上げたリスクを恐れないリターン重視のスタイルで、準決勝以降はすべて先鋒3タテを実現。



運も良かったと思います。一回戦が一番苦戦しましたね。試合順番はかなり変えていました。全員が一回は動かさないと調子が上がりませんが、先にウチらが決勝進出を決めていて、準決勝第二試合を見ていました。前評判通り「若松組ワンチネル組長ハウス」が上がってくるだろうと思っていたので、これは「ヤバイ、話が違ふ」で思っていました。

思い描いていた展開が崩れて焦燥を抱く「スペ」に、対し「いづ」の心中はどんなものだったのだろうか？

「いづ」：一番警戒していた「若松組ワンチネル組長ハウス」を僕が爆発して倒してしまっただけで、優勝は見えてました。事前にビートライズ勢は関西スタイルのまことを知らない

と聞いていて、イケるなとは思っていましたが、関西勢なら慣れている返しでくるような攻め手でも、関東勢には

かなり効きました。3強ギアラの中でも、ケンとはまだ闘える方です。人対策と、ケン使いがよく取る行動を突いていくことで対抗しようと思ったのでした。

「スペ」：ウチのチームは、闘劇前から「まことをどう処理するか」が課題だったんです。でも、結局は対策を講じることができなかった。そこで「いづ」が上がってきたので、それが倒すんだという話になりました。明るかに乗っていましたからね。先鋒はみんな行きたがらなかった、「オナニズム」がじゃあ俺がいくと



言いつつ先鋒を任せたいんですけど、次鋒の「メタ」も彼の代名詞であるヒザ（近距離立ち強）からの鳳凰扇をミスってしまいましたし、緊張していたんでしょう。その前に彼が大将を務めた試合では、全く緊張していなかったようなのでいいですね。

第一ラウンド

試合前の心境に隔たりがある両者。方や連勝街道を走る先鋒、方やチームの命運を背負った大将という立場ゆえ、当然ではある。

かくして、第一ラウンドのドンデンが鳴った。開幕から前ダッシュで出てくる「いづ」。

「いづ」：まことはケンと相性が悪いし、開幕は勢いそのままに攻める姿勢を見せたかった。なので、強気に前ダッシュから入りました。下がってゲージのために専念したかったんですけどね。開幕のしやがみ弱（唐草）のコマンドを仕込んでおき、遅らせてボタンを押すことで反撃してきた技をガードできるようにしていました。

「スペ」：「ワンダ目」は昇龍拳を多めに使おうと決めていました。そうすれば2ラウンド目以降は唐草を控えてくるだろうと思っただけです。起き攻めで垂直ジャンプを多用してきたので、「唐草で勝負してこないのかな？」と考えてしまったのがダメでしたね。バックジャンプ強は、まことのダッシュが早く、問合いに居たないの、要所で使っています。

勝者の背負うもの

『カプコン VS. SNK 2』優勝

ときど編

アーケードゲームで遊び始めたのはいつからですか？
ときど『KOF97』からです。ね。そのころに庵を使っていて、ジャンプキックと闇払いしか出さなかったんです。「跳びと」「キックと」「うした（闇払い）ばかりだったから、「ときど」と呼ばれるようになりました。

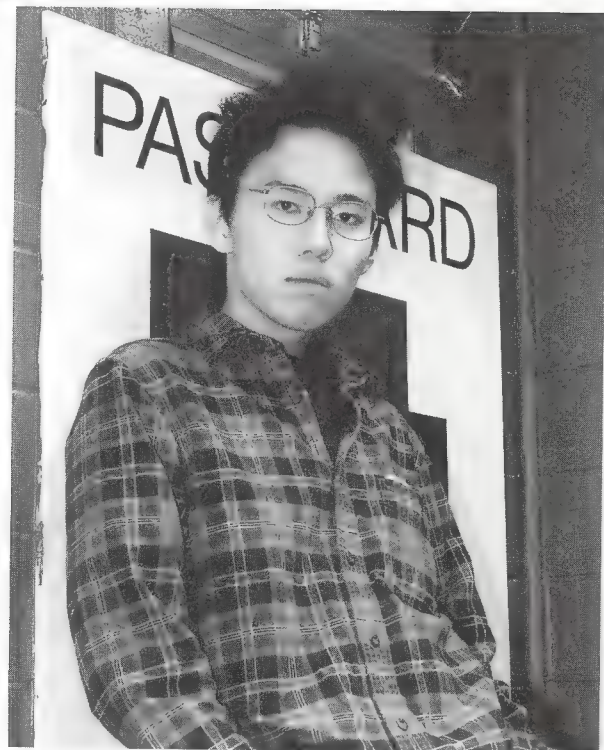
直前に同級生の「MOV」に誘われてやり始めました。身近に「MOV」というすごくうまいプレイヤーが居てくれて、感謝していますね。

カプコンシリーズはいつから始めましたか？
ときど カプコンも「MOV」に影響を受けてやり始めました。このゲームは自分に合っていて、オフィシャル全国大会でも勝てると思っていたんですが、本戦でウメハラに負けました。予選では倒し

ていたんですが……やはり「ウメハラ」は強かったですね。バーチャを始めたのは？
ときど『VF4』の、バージョンCからです。これは「ヌキ」に影響されて始めました。カードシステムがすごく面白くてハマりました。「JOE」を加えて「2D連合」というチームまで作ったんですが、今はチームとして機能していないです（苦笑）。

優勝する「って気合いを入れたいんだけれど、それで、全国大会に出たんですけれど、「ゴング」さんに負けてしまいました。この時も予選で倒している相手でした。後一步、実力が足りませんでしたね。

でも「闘劇」では、見事に優勝を飾りました。



ときど『カプコン2』では回り込みキャンセルを使いこなし、その精度と容赦無い戦術スタイルから「マシーン」と恐れられる。カプコン系 2D 格闘のほか、『VF4EVO』でもかなりの強豪だ。

ときど 当然出ますよ。今受験勉強中ですが、終わったらいり込みます。『カプコン2』の使用キャラはまだ分かりませんが、「ヌキ」「井上」と組んで連覇を狙います。「ストIII 3rd」や『VF4EVO』も頑張りたいですね。「ストIII 3rd」では「MOV」とチームを組む予定です。「VF4EVO」はチームメイトがまだ決まっていないので、絶賛募集中です（笑）。

撮影協力：パソピアード横浜

勝者の思い、敗者の誓い

大会に必ず居る、人の勝者と大勢の敗者

その差は一体どこにあったのであろうか？

知識の差、やり込みの差、精神力の差、環境の差、運の差……争ばていったらキリが無

い。しかし、勝者と敗者で最も大きかった

は、思いの強さだ。これではないだろうか？

周囲からの期待にこたえる思い、自分のやり込みを信じてきた思い、チームメイトを信

じる思い、ライバルに雪辱を晴らしたいとい

う思い、ある者に勝利を誓った思い……こ

れまで申会ってきた勝者たちには、さあさ

な強い思いがあった

第一回「闘劇」終了後から注目してきた「闘

劇爆心地」を通じて、勝者の思いが垣間見え

たことだろう。そして、敗者の思いも――

「闘劇2004」で勝利を目指すすべての敗

者たちは、敗北で立てた首を胸に闘い、そ

の思いの強さを見せ付けてほしい。勝者もま

た、思いをより強いものにして臨んでくるの

だから――

ARCADIA

Present

読者アンケートにご協力ください

株式会社 エンターブレインでは、弊社ゲーム雑誌において読者アンケートを実施することになりました。みなさまの貴重なご意見・ご要望をいただくことにより、より有益な雑誌作りへの資料とさせていただきます。ぜひご協力くださいますよう、よろしくお願いいたします。

アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で下の商品をプレゼントいたします。

合計
20
名様

VISAギフトカード

¥1,000
VISA GIFT CARD

VISA

見本

VISA GIFT CARD ¥10,000分

全国のパート・スーパー・コンビニ・ギフト店・専門店・レストラン・ホテルなどでお店でご利用いただけるVISAギフトカードを、人数¥10,000分20名様にプレゼント

■アンケートご記入方法

以下の質問について、(○はひとつだけ) (○はいくつでも)などの指示にしたがって、該当する番号に○をお付けください。お手数ですがご記入後はキリトリ線にそって切り離し、必ず80円切手を貼った封書にてご返送下さい。

■<宛先>〒101-8691 東京都千代田区神田郵便局 私書箱10号 株式会社エンターブレイン アンケート(アルカディア)係
■<締切>2003年12月31日(水)当日消印有効 ■<当選者発表>当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

※なお、このアンケートは、読者のみなさまのゲームに関する実態の把握を目的とし、統計処理いたしますので、回答者個人にご迷惑をおかけすることはありません。

① アルカディアを毎号買っていますか(○はひとつだけ)

1.ほとんど毎日 2.ときどき 3.はじめて

② 普段アルカディアはどこで購入しますか(○はひとつだけ)

1.自宅近くの書店
2.学校や職場近くの書店
3.コンビニエンスストア
4.その他

③ アルカディアを選んだ理由はなんですか(○は5つまで)

1.アーケードゲームの最新情報が載っているから
2.アーケードゲームの攻略が役に立つから
3.価格が手頃だから
4.興味のある記事・特集があるから
5.連載読み物・特集があるから
6.付録ポスターがついているから
7.毎号買っているから

④ アルカディアの広告をどの程度見えていますか(○はひとつだけ)

1.ほとんどの広告をくわしく見る
2.興味のある広告だけくわしく見る
3.広告はあまりみない

⑤ 1ヶ月に買う雑誌は何誌ですか

{ }

⑥ 普段買うお心がけている雑誌は何ですか(○はいくつでも)

1.週刊ファミ通	27.週刊モーニング
2.ファミ通PS2	28.週刊ビックコミックスピリッツ
3.ファミ通キューブ+アドバンス	29.週刊コミックバンチ
4.ファミ通Xbox	30.NewType
5.ファミ通WaveDVD	31.アニメージュ
6.コミックビーム	32.Boon
7.LOGIN	33.smart
8.TECH GIAN	34.POPEYE
9.Dear My...	35.東京ウォーカー(関西・九州・東海・千葉・横浜・神戸・北海道含む)
10.Vジャンプ	36.日経エンタテインメント!
11.コンプティーク	37.週刊プレイボーイ
12.電撃プレイステーション	38.CDで〜た
13.HYPERプレイステーション2	39.ビデオ&DVDで〜た
14.ザ・プレイステーション2	40.TVガイド
15.ドリマガ	41.ザ・テレビジョン
16.DengekiGAMES	42.週刊アスキー
17.電撃GameCUBE	43.カーセンサー
18.Nintendo DREAM	44.FRIDAY
19.コロコロコミック	45.FLASH
20.週刊少年ジャンプ	46.その他ゲーム誌
21.週刊少年マガジン	47.その他マンガ誌
22.週刊少年サンデー	48.その他ファッション誌
23.週刊少年チャンピオン	49.その他情報誌
24.週刊ヤングジャンプ	50.その他パソコン・インターネット雑誌
25.週刊ヤングマガジン	51.その他自動車・オートバイ雑誌
26.週刊ヤングサンデー	52.その他雑誌

▼ ゲームセンターについてお聞きます

- 7** ゲームセンターにはどのくらい行きますか(○はひとつだけ)
 1.毎日 3.週に1回程 5.月に1回程
 2.週に3~4回 4.月に2~3回 6.ほとんど行かない
- 8** 一回ゲームセンターに遊びに行く時どの位お金を使いますか(○はひとつだけ)
 1.500円未満 3.1100~3000円 5.5100~10000円
 2.500~1000円 4.3100~5000円 6.10000円以上
- 9** どのジャンルのゲームが好きですか(○はいくつでも)
 1.格闘 5.音楽 9.シミュレーション
 2.シューティング 6.パズル 10.その他
 3.アクション 7.麻雀(脱衣含む)・囲碁・将棋
 4.スポーツ 8.体感
- 10** ビデオ・体感ゲーム以外でゲームセンターで遊ぶゲームはどれですか(○はいくつでも)
 1.メダル 2.プライズ 3.ブリクラ 4.その他
- 11** ゲームセンターで知り合いになって仲間(友達)になった人はいますか
 1.沢山いる 2.2~3人位いる 3.ほとんどいない
- 12** よく行くゲームセンターは決まっていますか
 1.よく行く店が何店舗もある 2.よく行く店が1店舗はある 3.特に決めていない

▼ 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームについてお聞きます

- 13** 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームではどちらのプレイ時間が多いですか
 1.ゲームセンター 2.家庭用ゲーム 3.同じくらい
- 14** ゲームセンターのゲームが家庭用ゲームに移植される場合、そのゲームを購入しますか
 1.必ず購入する 2.好きなゲームなら購入する 3.どちらとも言えない 4.購入しない
- 15** 家庭用ゲーム機に移植されたゲームをゲームセンターで遊ぶ事がありますか
 1.移植前より頻繁に遊ぶ 2.移植前より遊ばなくなる 3.どちらとも言えない
- 16** あなたがA:家庭用ゲーム機で遊ぶジャンルとB:ゲームセンターで遊ぶジャンルは何ですか(○はいくつでも)

A	B	A	B	A	B
1	1	5	5	9	9
2	2	6	6	10	10
3	3	7	7		
4	4	8	8		

RPG 格闘 麻雀・囲碁・将棋
 シミュレーション スポーツ その他
 アクション 音楽
 シューティング パズル

▼ インターネットについてお聞きます

- 17** インターネットを利用していますか
 1.利用している 2.利用していない
- 18** Q17で1.を選んだ方にお聞きます。インターネットをどこで利用していますか(○はいくつでも)
 1.自宅 2.学校 3.勤務先 4.その他
- 19** 何を使って利用していますか(○はいくつでも)
 1.デスクトップパソコン 2.ノートブックパソコン 3.ゲーム機 4.その他
- 20** 自宅での通信回線は、何を使ってありますか(○はひとつだけ)
 1.アナログ接続 4.ADSL(1.5M) 7.ADSL(24M以上)
 2.ISDN 5.ADSL(8M) 8.光ファイバー
 3.CATV 7.ADSL(12M) 9.PHSなどの無線
- 21** 自宅のパソコンからインターネットを利用する目的は何ですか(○はいくつでも)
 1.ゲームの情報収集 5.オークション 9.ストリーミング等の動画鑑賞
 2.その他趣味の情報収集 6.電子メール 10.その他
 3.仕事の情報収集 7.ソフトのダウンロード
 4.買い物 8.ゲーム

▼ 携帯電話についてお聞きます

- 22** 携帯電話はお持ちですか
 1.持っている 2.持っていない
- 23** 利用しているサービス会社は何ですか
 1.NTTドコモ 2.ボーダフォン 3.au 4.TU-KA 5.その他
- 24** その会社を選んだ理由は何ですか(○はいくつでも)
 1.友人・知人が使っているから 4.携帯機器のデザインがいいから
 2.サービスが豊富だから 5.雑誌・TVの広告を見て
 3.料金割引があるから 6.何となく
- 25** 利用しているサービスは何ですか(○はいくつでも)
 1.通話 2.メール
 3.i-mode、ボーダフォンライブなどのインターネット接続サービス
 4.iアプリ、Vアプリなどのアプリケーションダウンロードサービス
 5.写真(ムービーも含む)
- 26** Q25で3.コンテンツと答えた方にお聞きます。利用しているコンテンツは何ですか(○はいくつでも)
 1.着メロ 6.芸能・エンタメ情報
 2.待ち受け画面 7.出会い系サイト
 3.ゲーム 8.ショッピング
 4.ニュース・天気などの情報サービス 9.バンキング
 5.占い 10.その他
- 27** Q26で3.ゲームと答えた方にお聞きます。ゲームの種類はどちらが多いですか?
 1.ウェブゲーム 2.iアプリ、Vアプリのダウンロードゲーム
- 28** 利用しているゲームのジャンルは何ですか(○はいくつでも)
 1.ロールプレイングゲーム 4.シューティング
 2.アクション 5.パズル(テーブルゲーム含む)
 3.シミュレーション
- 29** 登録している数はいくつですか
 1.1つ 2.2つ 3.3つ 4.4つ 5.5つ以上 6.登録していない
- 30** そのゲームを選んだ理由を教えてください
 1.家庭用もしくはパソコンゲームで既に遊んだ経験があるから
 2.おすすめメニューにあったから
 3.友人・知人に聞いて
 4.雑誌・TVなどの情報をみて
 5.何となく

■住所等記入項目

〒	都道府県	
	TEL	
フリガナ		
氏名		
性別	1.男 2.女	年齢
	歳	未婚
	1.未婚 2.既婚	子供
	1.有 2.無	
職種	1.小・中学生 2.高校生 3.大学・短大・専門学校生 4.営業・販売職 5.技術職 6.デザイン・クリエイティブ・マーケティング職 7.事務・専門職 8.労務・技能職 9.パート・アルバイト職 10.自営 11.主婦 12.公務員 13.無職 14.その他	

基板 PC コンシューマ

ゲーム多数在庫あります!

G-FRONT

詳しい情報はホームページへ
http://www.gfront.com/

〒101-0021 東京都千代田区外神田4-7-2 恵光ビル5F
TEL 03-5209-3420 FAX 03-5209-3421
〒101-0021 東京都千代田区外神田6-14-13 恵光ビル5F
TEL 03-5807-1685 FAX 03-5807-1686

業務用ネオジオカセットの在庫なら

G-FRONT (ジーフロント)!!

(アーケードゲーム基板だけでなく、PCを中心にゲームも各種取扱!)
コミックスやガチャガチャなどもあり! 買取もやっていますよ!!

営業時間 10:00~20:00 年中無休

販売価格・買取価格・アーケード情報をFAXにて発信中!!

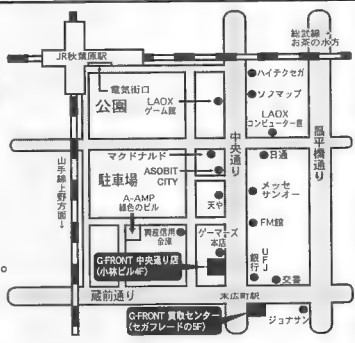
個人様だけでなく、業者様も大歓迎! FAX番号を登録頂ければ定期的にアーケード情報などを送信!! 必ずお役に立つ情報だと思います。TEL.03-5807-1685
発信は一切無料です! まずはTELでご登録を!

秋葉原に
ジーフロントは
2店!!

パソコンソフト・家庭用ソフトの
特価品も多数有り!!

お客様のご来店をお待ちしております。

- 販売 ... 「中央通り店」
- 買取 ... 「買取センター」



最新のアーケード情報をGETしよう!

ホームページで買取価格、販売価格の確認が出来ます。

URL http://www.gfront.com/

オススメ

ピンボール筐体
ラストアクションヒーロー

¥148,000!! 送料込み!

AV7000+Σ9000TBセット
¥29,800
AV7000 ¥19,800
Σ9000TB ¥15,000
接続ケーブル ¥2,500

雷神 ¥24,800
風神 ¥27,800
JAMMAハース ¥3,000~

アーケード
ゲーム機

今月のオススメ

中古コントロールドボックス 在庫充実!

プリント専用紙印刷価格一覧! 下記は対応一覧表です。ご注文の持ちてあります!!

用紙名	枚数	価格	対応機種名
三菱(S) ノンカット全面	200	¥8,000-	■なんでもジョイスティック委員会 ■スクウェアニール ■ジョイスティック
三菱(S) 10分割	200	¥12,000-	■ネオ・プリントスベシャル ■プリプリキャンパス
三菱(S) 16分割	200	¥10,000-	■JOYスタンド(ノーマル) ■ネオ・プリント
SNK(S) ノンカット	200	¥10,000-	■ネオプリントスベシャル
SNK(S) 10分割	200	¥10,000-	■ネオプリントスベシャル
三菱(L) ノンカット全面	130	¥9,100-	■オメガ・スタジオ ■D・スタジオ ■スウェーニール
三菱(S) ノンカット全面	130	¥10,400-	■JOYスタンドプライベート ■S・セーラージュ ■シールくん2

Arcade Software Hardware

マックジャパン

Mak Japan

新作続々登場!

年末セール 毎年恒例年末セール!
いろいろ特価で大放! 詳しくは
FAXサービスまたはホームページにて!

大型等続々入荷! 希少品です! ご注文はお早めに!

ガントレット・・・¥35,000 アフターバーナー2・・・ASK
ガントレット2・・・¥45,000 サンダーブレード・・・¥32,000
子連れ狼・・・ASK モーターレイド・・・ASK
モモコ120%・・・¥45,000/L マン24(セガ)・・・ASK
忍者プリンセス・・・¥35,000 グライアス2・・・¥28,000
サイヴァリオン・・・ASK サンダーセプター2・・・¥68,000
SDI・・・ASK ターボアウトラン・・・¥58,000
チャンピオンボクシング・・・¥20,000
ファイティング武術2nd・・・¥48,000 続々入荷!

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

http://www.mak-jp.com

裏技本最新刊! 好評発売中!

現在まで発売されたアーケード裏技本の総集編に
新情報を加えた480ページの大ボリューム!
大好評発売中です! 定価3000円(税別)

新作予約
高価買取
中古予約

どこよりも高く!
入荷時にご連絡致しますのでGET率大幅UP!
1ヶ月間有効!

※ご予約商品が入荷時のキャンセルOK! 複数予約OK! 延長OK!

斑鳩
大型中古機械売買
しています! 業者様
お問合せ大歓迎!

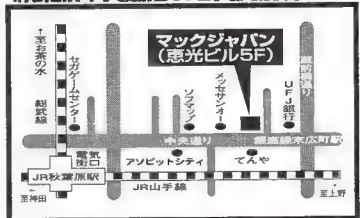
攻略DVD
大好評発売中!!
定価800円
各コースNo.1プレイヤー達の
芸術的なプレイを収録!
マルチアングル機能搭載!

最新リスト リストは毎週
火曜日更新です!

東京 03-3940-6000
大阪 06-6455-6000
名古屋 052-453-6000
福岡 092-482-6000
札幌 011-210-6000
仙台 022-268-6000
広島 082-223-6000

注: トーン番号でご覧下さい
BOX番号 444444 #
お近くのBOXセンターへ

秋葉原中央通りで大変便利です!



アーケードゲーム ライズ・ブー・ワーム

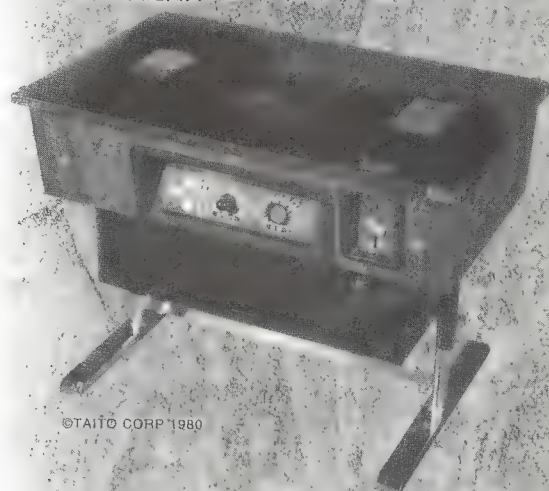
Text: 小山祥之 koyama@VGL.jp
(協力: VGLプロジェクト/あまちゅあらいん)

第12回 遅すぎたUFOの襲来

謎々と登場するUFOを撃つ

NEW YORK NEW YORK

自由の女神を背景に、次々と出現するUFOを撃つ固定画面シューティングゲーム。



©TAITO CORP 1980



されることなく秋へ冬へ先送りされ続けていた。発売を望む声もあったが、巷に『バックマン』や『クレイジークライマー』などが登場すると、その声も次第に聞こえなくなっていた。

ようやくそのゲームが街に登場したのは同年12月になってからのことだった。

UFOの襲来

1980年の8月に発売されて以来、ゲームセンターを盛り上げていた『バックマン』とは別に、同じ年の夏に発表され、『期待の新作』であり続けたゲームがあったことを知っている人は居るだろうか？ 各メーカーがヒットゲームを生み出そうとしのぎを削っている中、シグマ（現在のアドアーズ）が直営店でロケテストを開始した『ニューヨーク・ニューヨーク』というゲームがあった。

固定画面のシューティングゲームで、テンポのよいVGMやカラフルなUFOはいかに面白そうで、新たなヒット作の誕生かとだれもが期待していた。

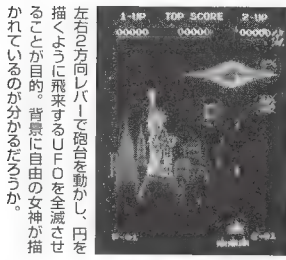
しかし、その期待作は発売

この『ニューヨーク・ニューヨーク』だが、国内では主にタイトーが、海外ではゴットリーブが販売を手掛けることになり、比較的多くの台数が回っていた。

ゲームの舞台はニューヨークで、背景には自由の女神がバックに描かれており、NYに次々と襲来するUFOを撃退することがゲームの目的だ。敵の色や撃退する場所によって得点が変わった。また、出現しては消える『UFO守護

神』というターゲットに7発撃ち込むと、UFOが全滅するといったテクニクも要求されるなど、さまざまなアイデアが盛り込まれていた。しかし、このゲームが当初高く評価された理由は、単調だが連続性のあるVGMの採用や『GOGO!』といった掛け声や歓声が響くといった、ノリの良さだった。

ちなみに、10機2群のUFO編隊を全滅させると「くるぞ」の文字と共に、『U.F.O.』の三文字を構成された敵が登場する。これを撃破すると「やられた」「ストライク」などの文字が踊る、ユニークな演出が盛り込まれていた。



時代の流れは「早過ぎた」シグマ、タイトーといったロケーションの展開に力を入れていたメーカーが開発・流通を担当したゲームという点もあり、流通は比較的スムーズだった。しかしこのゲームの評判が良かったのは最初だけで、その人気は長続きしなかったのだ。確かにノリこそ良かったが、既に鮮やかなカラー画面やスクロール画面のゲームは存在しており、何より人気だった『バックマン』などに比べると『バックマン』の目には単色で描かれたキャラクターは、あまりにも地味に映ったのだ。発売延期の理由は、当時期待されていたこのゲームがコピーされることを恐れ、その対策に時間を割いていたからというのだ。しかし人の心がかいかに慣れやすく、冷めやすいものであるかを読み切れないため、時期を逸してしま

ったのだ。ちなみに日本ではヒットしなかったが、アメリカでは長く稼働していたようだ（海外版は表示が英語）。NYを守るというシチュエーションは日本よりもアメリカの方が受け入れやすかったのだろう。

同じゲームでも人によって、また場所や時間によって受ける印象は変わるものだ。大きな期待、コピーされることの不安、そして新たな挑戦と、この時代のゲームたちはさまざまな教訓を残しながら歩んできた。

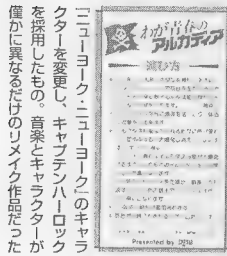
80年代には『日本のビデオゲーム』を知らずして、世界のビデオゲームは語れない」とまで語られるようになった。

そして現在を生きる我々は、過去のゲームを一つの商品としてだけでなく、これまで業界が発展してきた道程として考え、文化としてとらえていくことを学び、後世に伝えていくことが必要とされているのではないだろうか？

英雄はこの地に

81年、『ニューヨーク・ニューヨーク』は再びこの大地に降り立った。

「わが青春のアルカディア」と名を変えての再登場だ。背景には「自由の女神」に替わって、あの「キャプテンハローック」が！ さらに守護神はイルミナスに――しかし内容はほぼ同じだった……。



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、記憶の断片に残ったオールドゲームの質問等をお待ちしております。ビデオゲームを中心に30年間の歩みを記録するこのコーナー。古過ぎて分からない方も多いでしょうが今後は80年代の人気レトロゲームも続々紹介予定です。質問は最近出会ったレトロゲームでもOK! それは何だったのか? どんな時代を歩んできたのかをゲーム研究のプロ集団であるAGLスタッフが調査し、ご紹介いたします。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料

「T.T.ニューヨーク」説明書/カタク11980年(タイマー)
「わが青春のアルカディア」説明書/1982年(シグマ)
「ゲームマシン」1980年、1982年(アミューズメント通達社)
「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)
「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)
「アミューズメント産業」1977-80年(全日本遊園協会)

【お知らせ】

●AGLコーナーに協力してもらっているAMPがアーケード系のデータベースを引っ越す。12/28(日) 東京ビッグサイトに開催されるコミックマーケット65に出展します! スペースは東K-30a「アーケードゲーム愛好会AMP」です。みなさんぜひ行ってください。
●AGLコーナーへの協力や「究極ビデオゲームリスト」など、アーケードデータベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
<http://amp.tr6.net> E-Mail: amp@tr6.net

AM業界団体の概略

今回はアーケードゲームを取り巻く業界団体について簡単に紹介しよう。

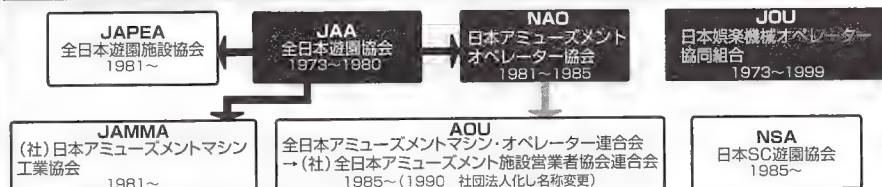
81年1月に、ゲーム機種の製造メーカーを中心として構成されたJAMMAをはじめ、ゲーム場オペレーター中心のNAO、遊園地などに向けた大型の乗物機器などを扱うJAPAEAが発足した。

この三協会は80年まで、JAAという一つの協会であった。その後、85年にNAOは解散し、AOUが発足して現在に至るのだが、現在の業界の枠組みはこの時代にできていたのだ。

また、ほかの団体としてショッピングセンターなどの店舗業者で構成されるNSAや、99年まではオペレーターの組合だったJOUなどもある。さらに地域レベルでもいくつかのグループが存在している。

現在に至るまでメーカーや店舗は、業界を発展させてゆくために、横のつながりを作ってきたのだ。読者のみなさんは、アーケードゲームの展示会や、ゲームイベント、キャンペーンの主催として名前を聞くことが多いだろうが、これらの団体は普段からゲーム業界のことを考えてきたのだ。

AM業界関連の各協会の変遷



※黒地の協会は既に解散。 → は、完全継承 ⇨ は、非完全継承

"Arcade" って?

今回は、いわゆるアーケードゲームの「アーケード」って一体何だろう? というお話です。

このコーナーの表題にもなっている「アーケードゲーム」だけど、元々はアーケード街などに置かれたゲームだったところから来ていて、広義にはエレメカやフライズマシンも含まれます。家庭用と区別するために、日本ではこの呼び方が定着しつつあるけど、いくら基板を持っているからって、家で遊ぶアーケードゲームってのは、本末転倒な気がするよね。アーケードゲームはやっぱりゲームセンターで遊ぶもの。その楽しさを満喫しよう!

レバーをペンに持ちかえろ。

アミューズメント業界誌「月刊 Amusement Journal」の取材記者・情報提供者、登録開始。

将来そして今、AM業界を覗いてみたい方、
どしどしお問い合わせ下さい!!

提供内容

【新作稼働情報の提供】

期待の新作の出来や、稼働情報を主観たっぷりレポートして下さい。

【ロケーション情報の提供】

いつも行く店はこんなことをしているよ! 今度イベントあるんだけど? などお店の情報をお待ちしています!

【プレイヤー意識調査の提供】

自分たちはこう考える! といった硬派な意見や、アンケート調査ではこうでた、など客観的レポートなど。

君たちと一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

お問い合わせは

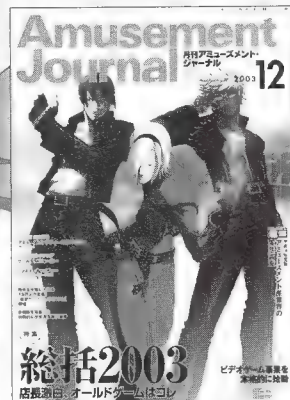
株式会社アミューズメント・ジャーナル

本社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町27番2号 第二ビル2階
大阪支社 〒530-0044 大阪市北区東天満1丁目11番13号 広畑ビル3階



本社 03-5728-8273 担当: 焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当: 大島

Amusement Journal



Amusement Journal
好評発売中!! 12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/>

波動拳が三発同時に!



サク まったくでさあ!
こんな仁義に反したコ
ピーゲームは、未来永
劫現れないでほしい
スよ!

サク あら、おじゃ兄い『ストII』で遊んで
なら乱入しているスカ? ……つて、波動拳が
一度に三発も飛んでる!! これはまさか……。
おじゃ ……そう、『ストII』人気に乗じた改造
基板。ちまたでは『ストIIレインボー』や『スト
IIゴールテン』などと呼ばれている、粗悪なコ
ピー基板だ。あえて今回は、このダーティな部
分に触れてみようと思う。

サク ザンギエフがダブルリアットで空中に
浮いたり、ダルシムの移動速度がバルログ以上
だったり……やりたい放題つすね。
おじゃ そうだな。たしかに『レインボー』は一
見インパクトはあるかも知れん。しかし、結局
はプログラムをいじくっ
ただのニセモノ。魂が入っ
てねえ!

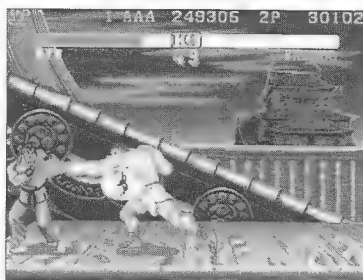
AM業界にはびこる外道の所行!
『改造ストII』を斬る!

コピー基板『改造ストII』とは?

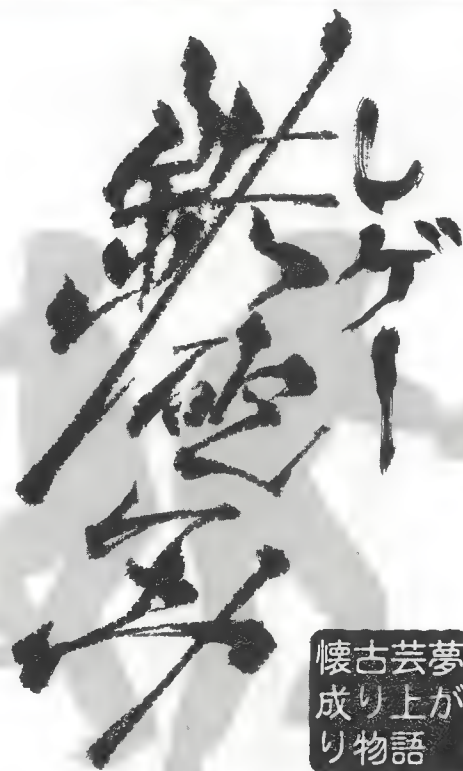
カプコンの名作格闘ゲーム『ストリートファイターII(ダッシュ)』を、無断で改造し複製したタイトルの俗称が『ストIIレインボー』である。もちろん、正規の『ストII』シリーズではない。バージョンがいくつか存在し、それぞれで改造の内容が異なる。

レインボーシリーズの主な特徴

- 全キャラに飛び道具がある。
- 試合中、スタートを押すとキャラクターを変更できる。
- キャラの移動速度が速い(速くなる)。
- タメの必要な技が、コマンドで出せる。
- タイトルロゴの色が違う。



本来飛び道具系必殺技を持っていないキャラが、波動拳やソニックブームを撃っていたら要注意だ!

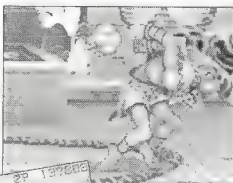


懐古芸夢
成り上がり物語

Text: サクテル
Special Thanks: 石黒 憲一

ほかにもこんなのが!!

画面端からヨガファイヤーを撃ったら、歩いて追いかける。歩くスピードが速過ぎて、ヨガファイヤーを追い抜いてしまう。さらにヨガフレイムを出しても、まだ後ろに!!



昇龍拳を出すと、数個も重なった波動拳が同時発射される。しかも自動追尾機能付きだ!一回ガードさせると死にのたま……。

スクリュウ"イリュージョン"バイルドライバー

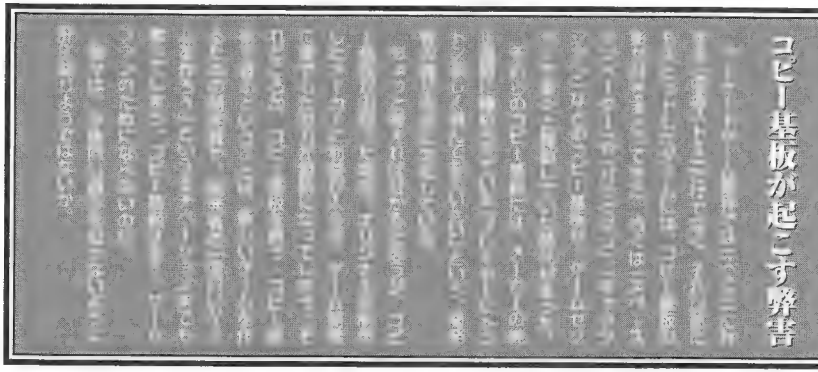
y軸の投げ判定がいじられたバージョン。ザンギがジャンプして、ケンの上でスクリュウコマンドを入れると……。



「フー」と空中でスクリュウが成立してまう!吸い上げるなんてありなのかな?

ニセタイガーアッパーカット

タイガーアッパーカットを出すと、サガットの足元にヨガフレイムの炎が発生。当たり判定もしくあり、ケツリ量も高い! ふざけんな!



レガ事典 オリジナル「ストII」のデータを流用して作られた改造「ストII」は個々のグラフィックが変化していないため、オリジナル「ストII」シリーズの最新作と勘違いしてしまい、入荷してしまったりオバレーダーや、プレイしてしまった人も多かったようだ。この改造基板の存在で無駄に費やされた金額を考えると、笑い事ではすまされない。コピーは絶対ダメ!!

ぐらけんに聞け!!

ぐらけんの話って海外ネタが多いけど、たまには日本の話もしてよ。

どの話も長くなるよ?

「またかよ」まあ、ちよつとすつても聞かせてよ。

じゃあ、初期のゲームファンを取り巻いた環境や、プレイされたゲームとスコアについて話そうか。

今のゲームと何が違うの?

全く違うといっているいいね。まず初期のビデオゲームの場合、残機という概念が無くて、一定時間プレイすると強制的に終了してしまうものが多かったんだ。

——じゃあ、タイムアタックで競えばいいんじゃないの?

そりゃそうなんだけど、簡単に理論値が達成できるゲームばかりだったのよ。例えば、最も初期の「ブロック」ゲームの場合、2面クリアした時点で強制終了しちゃう。だから「1面のブロック数×2」が理論値となる。

——じゃあ、スコアラーが現れたのはもつと後でいい?

そうだね。このころにも「ゲーム名人」と呼ばれる人たちは居たけどスコアラーと呼べる人種は、「スペースインベーダー」がきっかけで登場したと考えられる。

——そりゃ、またなんで?

簡単にいうと「スペースインベーダー」は、やっぱり大ブームだったからプレイヤーが多かったんだ。いろいろないイベントも行なわれていたし、何より「パート2」になったら、良いスコアを出すと名前が残せるようになったからね。

カレハスロコロを遊ばせて

それがスコアゲームの元祖なんだね。でもそれってそんなに重要な位置付けなわけ?

これが重要だったんだよ。この当時は、まだゲームに関する情報誌が無かったから、自分の腕前がどれほどのものか分からない。うまいと思っても、主観でしかないからね。でも自分よりうまいプレイヤーがいる店でプレイすると、なかなか名前が刻めないんだ。

——そこで、自分よりうまい人の存在を知って、さらにガンバルというわけだね。

そういうこと。でも、ネーム入力を重視するのは、海外のゲームメーカーの方が早かったようだね。

——そのころの技術じゃ、いくらすごいスコアを出しても、店が閉まって電源が切れたら消えちゃうんじゃないの?

いやいや、「デیفュンダー」などを開発したウィリアムズはゲーム基板に電池を載せて、ゲーム設定のほかにもスコアも記録する技術を使っていたんだ。だからスコ腕プレイヤーが集まる店では、どんなに早い時間にプレイしてもネームが刻めない。余談だけど、国内メーカーでその技術をいち早く取り入れたのは任天堂だった。

——ところで、情報誌が無いっていつてただけ、全く無かったの?

メーカーが作ったPR誌はあったよ。一番古いのはシグマが1975年3月に刊行した「GF」って冊子。でも編集長だった人も全部は持っていないらしい。配布量も少ないしスコアを競うような記事

も載ってなかった。だからスコアに関する情報は、ゲームファンが作ったサークルの会報や、ミニコミ誌が中心だったんだ。商業誌レベルでスコアが初めて掲載されたのは、僕が知る限り1983年の「ビデオコレクション」という雑誌。

その後「AMライフ」や「スーパースフトマガジン」といった雑誌にもハイスコアのコーナーができたんだ。

——じゃあ、それより前のスコ腕プレイヤーの情報って無いの?

そんなことはないよ。例えば「スペースインベーダー」がうまくなり過ぎて、あまりに終わらないから足でプレイするようになった富田勝さんだね。現在は慶應義塾大学の助教授をしている。氏の自伝にそう書いてあった。あと前回話題にした「バックマン」において、1面で「抜け」(※レゲー辞典参照)を16回できるパターンを発案した人が日本に居る。残念ながら名前には分からないけど。

遊び飽きたオールドゲームでもスコアを意識したら、また違った面白さがあるはずなんだ。

募集

「ぐらけんに聞け」ではオールドゲームに関するさまざまな質問を募集しています。「あのゲームは何で名前?」「こんなゲームってあるの?」などさまざまな質問をお待ちしております。

〒100-0005 東京都千代田区千代田1-1-1

(株)エンターブレイン
アルカイア編集部
「ぐらけんに聞け」係

模倣と盗用の境界とは?

Q ずいぶん前のゲーメストで「R・TYPE」

(87年) アイレムのボスに似たキャラクターが出てくる、全く別モノのゲームがあるという記事を読んだんですが、本当にそんなゲームあるんですか? (東京都 T・Oさん)

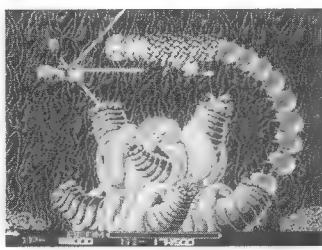
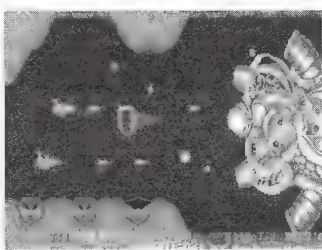
A その記事は私も読みました。だとすれば韓国製の「タートルシップ」(88年 Phierko)というゲームですね。ショットとミサイルを使い分けるシューティングゲームですがステージによってスクロールのタテ・ヨコが切り替わります。

さて質問にある「R・TYPE」のボスに似ているキャラですが、4面に「ゴマンダー」もどきが登場しています。さて、この「ゴマンダー」もどきですが、写真を見比べてもらえば分かると思います。が、明らかに「似て」います。しかし「同じ」ではありません。オリジナル基板からデータを盗用したのではなく、一応新たに作られたものでしょう。物作りに対して、どんなものでも、何かの影響を受けていると思われれます。その影響が、参考程度なのかそれともパクっているのか。というこの境界線はあいまいです。しかしこの「ゴマンダー」もどきは盗用ではないにしても、明らかにパクりでしょう。今後、このような開発者の風上にも置けないような悪行が、二度と行なわれないように祈るばかりです。

心の扉

忘れちゃった
あのゲーム、
思い出す日も
きつとある。
心の扉を開けるのは、
ほんの小さな
記憶の欠片

Text: おじゃ(監修: 石黒 勇一)



ゲーマー究極形態

アーケード・ネオ

電界 接続

第 47 回

Text: 三重県の山本さん

Illustrated by ムトウ

製作シリーズ① 自分でコントロールボックスを作ってみよう

前回までの入門シリーズに代わり、今月からは新しく製作シリーズを始めることになった。製作するのは、スバリコントロールボックスだ。なお、今回のシリーズは製作オンリーではなく、随時単発記事も絡めて進行していくつもりだ。



1 新連載開始に当たって……

連載の指針と、これから作るコントロールボックスについて、軽く知識を付けておこう。

今度の製作は簡単だ!

コントロールボックスを作ろうとする際に問題になるのは、工作機械などを持っていない人に、果たして作れるものかということだろう。

パネルにボタンを付けるには、金属板に穴を空けられる工作機械が必要になるし、木材を切るにはノコギリが必要だ。

どちらも持っているだけではダメで、ある程度それを使いこなせる腕が必要となる。しかし、安心してほしい。今回の連載では、極力そのような道具を使う工程が減るよう配慮してみた。

つまり、だれでもできる難度の工作のみで完成までこぎつけられるようにしたということだ。

この方針を、「こだわり4カ条」として以下にまとめてみた。

新連載こだわり④ カ条

1. 簡単工作にこだわる!!

特殊な工具を必要とする加工や、難しい工作技術は必要無し! だれでも製作できる設計にする。

2. 操作性にこだわる!!

コントロールボックスは完成してからが勝負! バリバリのゲーマーも納得の操作性を目指す。

3. 機能美にこだわる!!

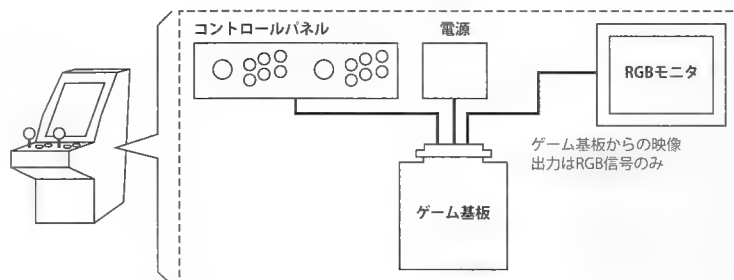
コンパクトかつ、スマートなデザインにする! 自作というと、バラックのイメージがあるが、外観にもこだわりたい。

4. 安さにこだわる!!

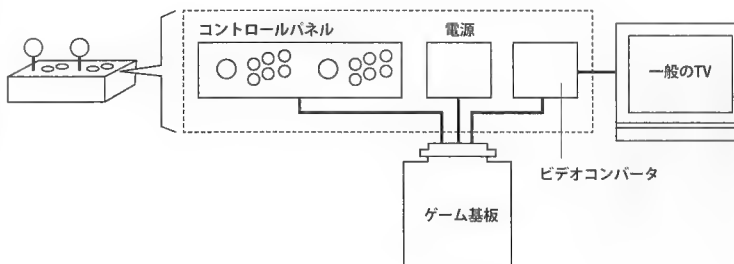
市販品より安上がりでなくてはならない! もちろん、上記の条件のクリアは必須。

? コントロールボックスのシステム構成

ゲーム筐体のシステム構成



コントロールボックスのシステム構成



ここでは、コントロールボックスのしくみについて解説しよう。これまでの連載で何度もした説明ではあるが、これを理解しているかどうかで、この製作記事への理解度は大きく変わる。既に理解している人は、その点ご了承ください。

上図は、ゲーム筐体とコントロールボックスとの対比という形にしてみた。

コントロールボックスは一般のTVに映すことを前提としているので、基板からのRGB信号をビデオコンバータにてビデオ信号に変換する必要があるという点が一番のポイントだ。また、コントロールボックスは、コントロールパネル、電源、ビデオコンバータとそれらを接続する線材で構成されている。今の段階では、それが理解できたらOKだ。

コントロールボックスを作ろう!!

2 コントロールボックス製作編

おおまかに今回の連載の方針を説明したところで、いざ製作、といきたいところだが、今回は準備編だ。

コントロールボックス製作イメージ図

パネル固定木ネジ

木ネジにてパネルをケースに固定。木製ケースだからできることだ。しかも、特殊パネルへの換装も可能。

木製ケース

ケースは木材で製作。木材のメリットは、安く、購入時にホームセンターで加工してもらえるところ。

底板

底板はあえて付けない。右の説明にある設定変更や、メンテナンスがラクに行なえ、使い勝手がいいからだ。

電源ユニット

電源は、1Pと2Pの間に配置。そうすると、レバー方向の切り替えや、ボタン配置変更が可能となる。

コントロールパネル

業務用の本物を使用することにより、抜群の操作性を得ている。こういうものは、使い慣れたものが一番だ。

ビデオコンバータ

組み立ての手間を省くため、市販品を使用予定。色調整のことを考え、外部に取り付けする。

ハーネス

中間コネクタを廃し、じかにJAMMAハーネスを出している。すると、ハーネスの事故が減るのだ。

こちらのページには、毎月製作記事を掲載していくぞ。
今月は、製作のための準備として、コントロールボックスの図とその部分の解説を掲載し、製作に

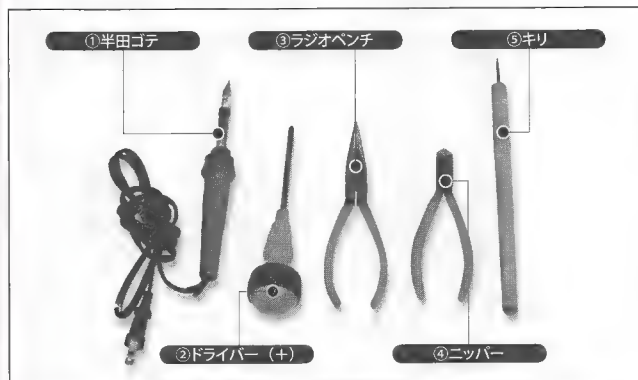
必要となる工具の説明を行なうことにしよう。まず見てほしいのが左の図。正確な設計に入る前に、製作イメージをまとめたいものだ。これを基に進めていくことになる。

製作に必要な工具

全編を通して使用する工具は、下の写真に示したものだけだ。

面倒なコントロールパネルの加工は、セイミツ工業製を使用して解決。ケースに使う木材は、ホームセン

ターで加工することを前提にしたので、ここまで絞り込むことができた。この程度なら家にあるものでまかなえると思うが、無いものがあつたらそろえておいてほしい。



今月の購入パーツ

コントロールパネル

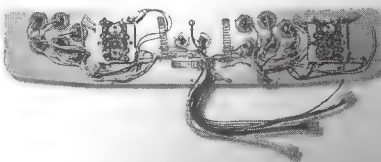
パーツの入手先	
会社名	セイミツ工業株式会社
電話	048-421-5200
URL	http://www.seimitsu.co.jp/
品種	コントロールパネル
品名	アストロ用 2L12B
価格	10,500 円 (税別)

コントロールボックスを製作するのに必要な部材を、限られたお小遣いや処分所得から(失礼)少しづつ買っていくことを想定し、毎月一つ程度購入パーツを掲載していくコーナーだ。
今月は、コントロールパネルを買ったことについて、パーツ回が進むごとに、パーツ

表面



裏面



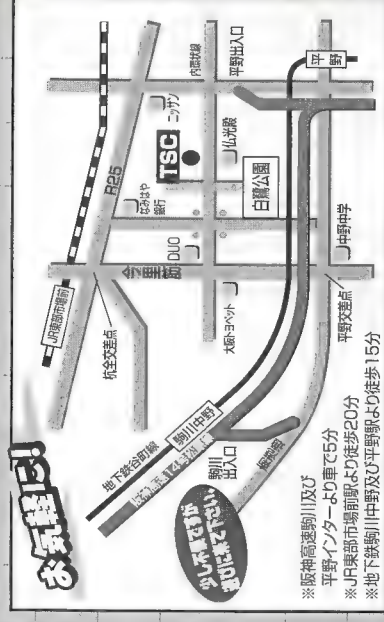
の購入先や金額、組み立てのポイントを掲載していくので待っていてほしい。記事通りに進めていけば、楽に完成するようにする予定だ。
今回チョイスしたのは、セイミツ工業製のアストロシ

ティ用のパネル。仕様は、2レバー12ボタンというもので、プラスチック用でも同じなので、好みで選んでOK。レバー、ボタンはもとより、配線まで取り付けが済んでいるので、使わない手はない。

番号	解説
1	40W から 60W 程度の出力の半田ゴテがいい。あまり太いものだと作業をしにくいぞ。
2	中型から大型サイズのもの。マグネット付きなら作業性がアップ。
3	圧着端子の曲げ加工などに使用。
4	ケーブルを切ったり、剥いたりするのに使う。
5	木製ケースのネジ止め時などに使用。無くてもいいがあつた方がいい。

新品～中古まで
業務用ゲーム機・ゲームソフトは
デジシムにおまかせ！

↑ 6冊の題名を覚えておく



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

初心者からマニアまで楽しめるアーケードシューティング

תהיה
לך

(有) 信巧エイト

大阪市東住吉区今川6-3-27

營業時間／10:00~21:00(日曜・祝日定休)

TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

寒い季節は暖房の効いたあったか〜い部屋で ゲームやりまくりだあ! ミルキーウェイはあなたのゲームライフをお手伝いします。

キャプテンコマンドー.....¥15,000	G.I.ジョー.....¥15,000	ダークシールII.....¥10,000	ドッジボール部.....¥12,000
ストライダー飛竜.....¥15,000	ゼクセス.....¥18,000	トリオザパンチ.....¥25,000	チャタンヤラクーシャンク.....¥15,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ.....¥24,000	ダンブ松本.....¥12,000	R-TYPE.....¥15,000	魔法大作戦.....¥12,000
クイズ虹色町の奇跡.....¥2,000	テトリス.....¥3,000	イメージファイト.....¥12,000	ガンバリッチ.....¥15,000
ストEXプラス.....¥15,000	ずんずん教の野望.....¥8,000	海底大戦争.....¥20,000	ストライカーズ1945II.....¥10,000
アレスの翼.....¥20,000	バーチャファイター3Tb.....¥1,000	ファイヤーバレル.....¥8,000	大江戸ファイト.....¥15,000
ストリートファイター.....¥18,000	ヘッドオンパート2.....¥35,000	ぐっすんおおよ.....¥2,000	富士山バスター.....¥6,000
魔界村.....¥18,000	マージャンクエスト.....¥10,000	おっさんうようよ.....新橋・大手町	ゼロウイング.....¥8,000
ドラゴンスピリット.....¥30,000	ダライアス外伝.....¥15,000	銀河任侠伝.....¥20,000	V・V.....¥8,000
オーダイン.....¥20,000	あしたのジョー.....¥12,000	ノーティボーイ.....¥15,000	シュトルール.....¥10,000
ニューマンアスレチック.....¥6,000	エレベーターアクション.....¥12,000	ウルトラ警備隊.....¥17,000	ルート16.....¥35,000
ダンシングアイ.....¥12,000	スペースチェイサー.....¥25,000	SDガンダムサイコサラマンダー.....¥6,000	デーモンフロント.....¥28,000
鉄拳2verB.....¥8,000	究極タイガー.....¥6,000	ガンダムEXレビュー.....¥12,000	ギャラクシーウォーズ.....¥35,000
ギャラクシアン.....¥25,000	バトルシャーク.....¥7,000	餓狼ワイルドアンビション.....¥12,000	NEO・GEOソフト.....多数有り
ギャラガ.....¥12,000	バブルボブル.....¥25,000	ASO.....¥12,000	ホットギミックフォーエバー.....¥24,000
ゼビウス.....¥10,000	飛翔鯨.....¥6,000	F-1グランプリ.....¥1,000	スーパーリアル麻雀P7.....¥7,000
ボスコニアン.....¥15,000	ライディングファイト.....¥25,000	西遊降魔録.....¥5,000	ファイナルロマンズ4.....¥6,000
ミスタードリラー2.....¥5,000	龍神.....¥10,000	熱血硬派くにおくん.....¥15,000	麻雀同級生.....¥2,000
極上パロディウス.....¥8,000	ウルフファンク.....¥12,000		
究極戦隊ダダンダー.....¥20,000	グレートラグタイムショウ.....¥38,000		
グラディウスIII.....¥18,000	スーパーリアルダーウイン.....¥10,000		
サンダークロスII.....¥15,000	スーパーバーガータイム.....¥8,000		



雷神 ¥29,000

各種ハーネス・パーツ類もあります。

家のテレビにつなぐだけ
ミルキーウェイオスメの
コントロールボックス

名作がお値打ち価格で目白押し

欲しいゲーム基板はソクゲット! 全国通信販売展開中! 高価買取もやっております!!

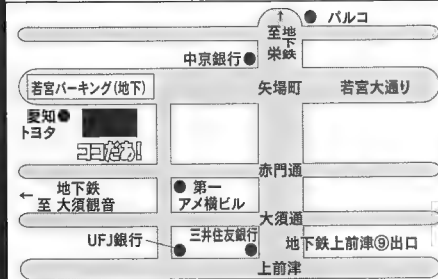
32bit 基板買うならミルキーウェイ!! (初心者超カンゲー。ゆるゆる) 教えてあげま〜っちゃうぞ

基板の在庫、
い〜っぱい
ありますよ〜

通全
販国
は
お電話
052-262-3295
在庫リストは

の近
方
は
ご来店
とりあえず見に来る
だけでも大カンゲー!!

- ①ホームページで見まくる (<http://www.milky-way.co.jp/>)
- ②FAXで引き出す (オンフック→003501→プ...と音がした
ら[#2870522622373*01#]でOK!)
- ③郵便で送る(ご住所をお教えてください!)



近くまで来て道に迷ったら
お電話ください。
超能力で導きます△□%☆?

初心者さんから超マニアさんまで、
いろいろなお希望に答えられるよう
ガンバリます!!
まずはミルキーウェイへアクセスしてみてください!!
(基盤とROCKが好きな店長より)



TEL.052-262-3295 FAX.052-262-2373
〒460-0011 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
営業時間/10:00~20:00 毎水曜日・隔週木曜日定休(祝日営業)
振込先:三井住友銀行上津線(かみまえつ)支店(普)6721116 (有)ミルキーウェイ
<http://www.milky-way.co.jp> mail@milky-way.co.jp

通販のお支払いは便利なヤマトコレクトサービス(代引)か銀行振込、または現金書留をご利用下さい。クレジットカードも取り扱いできます。

P.S. もしあなたが基板のことで困っていたら相談にのります。(友達からコントロールボックスと基板をゆずってもらったが、よくわからない)(ネットで基板を手に入れたが、不審な点がある)(昔から持ってる基板だけど、純正ボードかコピーボードか知りたい)(基板の調子が悪いので修理したい)(基板に興味があるのだが、いまいちふみきれない)等々、お気軽に聞いてください。

ゲームセンター イベントリスト

※イベントの内容・日時、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

全国各地のイベントを漏らさず紹介!

今月も全国各地のイベントを大量掲載! まずは馴染みチャレンジャーグループ7店舗が協賛して開催される『機動戦士Zガンダム』2on2 チャレンジャーチャンピオンシップを紹介! さらにゲームインファンファングループの三店舗共同の『VF4EVO』大会、FUNFUN VF4EVO、統一王座決定戦やBNF主催『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』ランキングバトル、ザ・コンクエスト、ファイナルの情報も掲載! 熱い大会が今月も目白押しだぞ!

Z最強の
戦士を
決めろ!

チャレンジャーグループが、『機動戦士Zガンダム』2on2 チャレンジャーチャンピオンシップを開催!

お馴染みのチャレンジャーチャンピオンシップ
がまたも開催! 今回のタイトルは『Zガン
ダム』! Z最強のパイロットはだれだ!

※最終締め切りは当日の開始1時間前まで。

※開催店舗や日時等、大幅に変更する場合がございますので、大会参加直前(一週間程度前)には必ず開催店舗、もしくは大会関連HPにてご確認くださいませようお願いします。

【予選・決勝店舗一覧】

開催日	開始時間	予選開催店舗	電話番号	担当者
12/7 (日)	17:00	アバ(天神橋店)	06-6357-6677	新明
12/10 (水)	17:00	@チャレンジャー店	0722-29-5665	津村
12/13 (土)	17:00	追手門店	0726-43-4444	三島
12/14 (日)	15:00	ガムガム店	06-6317-0433	松井
12/20 (土)	17:00	土居店	06-6994-7476	野間
12/21 (日)	17:00	関大前店	06-6389-8072	坂本
12/26 (金)	18:00	三ノ宮店	078-393-0388	山下
12/31 (水)	原稿予定13:00 本戦16:00	ガムガム店	06-6317-0433	松井

※予選上位4チームには本戦出場権を与える。

※予選通過者は他の予選に出場できません。

【問い合わせ】各店舗にお問い合わせください。

大会関連HP <http://www.challenger-am.com/>

【タイトル】

【大会概要】

【開催日程】

【大会ルール】

【参加方法】

- ・第1回機動戦士Zガンダム 2on2 チャレンジャーチャンピオンシップ
- ・チャレンジャーグループ7店舗共同大会です。
- ・各店舗で予選を行い勝ち抜いた上位4チーム+最終予選4チームの
- ・合計32チームによる本戦大会(会場 ガムガム店)を開催。
- ・12月4日各店舗で予選を開催し、12月31日(水)にガムガム店で本戦を開催。
- ・最終予選13:00開始。本戦16:00開始(予選通過32チームによる本戦大会)
- ・当日の開店より予選通過者の受付を致します。本戦開始1時間前より点呼を
- ・取らせて頂き、開始30分前で締め切ります。
- ・本戦当日に欠場チームが出た場合は最終予選の5位以下で埋めていきます。
- ・チャレンジャーのHP及び開催店舗で詳細発表
- ・トーナメント戦(上位リーグ戦の場合あり)
- ・各店舗スタッフまで大会受付をしてください。
- ・予選参加費 1チーム200円

★キャロル 瑞江店

江戸川区南堀江町2-12-9 ☎03-3677-7609

- 12/7 20:00 第9回KOF2002大会
- 12/14 20:00 GUILTY GEAR 聯大会 2on2
- ◆決定変更の可能性あり
- 12/21 20:00 第12回VF4EVO大会
- 12/28 20:00 KOF2003大会
- ◆決定変更の可能性あり

※詳細はHPまで

★神奈川県

★イミグランデ 相模原店

相模原市東部野辺4丁目 ☎042-753-8881

<http://japanou.hp.infoseek.co.jp/>

- 12/13 20:00 Japan道 WCCF大会
- ◆3人組のチーム戦
- 12/20 20:00 Japan道 WCCF大会
- ◆3人組のチーム戦

※詳細は店舗まで

★ゲームインファンファン藤沢店 新館

藤沢市鶴沼石1-3-8 ☎0466-25-3255

<http://www.shinyo-gr.co.jp/funfun/funfunjissawa1.htm>

- 12/7 14:00 WCCFゼリア リアルチーム大会
- ◆実在チームに基いた構成
- ◆チーム限定、参加費 ¥500
- 12/21 13:00 VF4EVO 三店舗合同大会予選&決勝
- ◆厚木店、玉川店、藤沢店の
- ◆三店舗大会、参加費一組 ¥300

※詳細は店舗まで

★ゲームインファンファン本厚木店

厚木市中野2-1-6 ☎0462-94-0166

<http://www.shinyo-gr.co.jp/funfun/funfunhononatsu1.htm>

- 12/14 13:00 VF4EVO 三店舗合同大会 予選
- ◆厚木店、玉川店、藤沢店の
- ◆三店舗大会、参加費一組 ¥300

★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

12/27 18:00 第8回ストⅢ3rd大会

◆16才未満不可、参加費200円

※詳細は店舗まで

★パワーステック

鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034

<http://www.powerstick.net>

- 12/20 15:00 GGXX #RELOAD大会 団体戦
- ◆勝ち抜き戦、チーム内同キャラ不可

※詳細は店舗まで

★アドアース茅ヶ崎店

茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802

<http://www.gamelfantasia.jp/tenpo/cngasaka.html>

- 12/14 18:00 SNK VS. CAPCOM
- SVC CHAOS大会
- ◆定員16名
- 12/28 18:00 Zガンダム大会 2on2
- ◆トーナメント方式、定員16名

※すべて参加費無料、詳細は店舗まで

★千葉県

★ゲームフジ船橋

船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393

毎土曜 18:30 GGXX #RELOAD大会 ランバト

◆シングル、ランダム、チームバトルを交互に開催

※エントリー受付は18:00からまで

★セガワールド成田

成田市東町157-5 ☎0476-23-2591

12/20 17:00 過ぎ去りし流星聖闘士 M.大会 SW成田杯

※詳細は店舗まで

★ゲームセンターB-1

相市旭町1-1-16 B1 ☎04-7144-5597

- 12/7 15:00 Zガンダム大会
- 12/14 15:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
- 12/21 15:00 Zガンダム大会

※詳細は店舗まで

★メッセ102四街道店

四街道市四街道1-2-1 チェリープラザ1F ☎043-424-6070

12/12 19:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト4R

◆参加費100円

12/26 19:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト5R

◆参加費100円、大会後フリープレイあり

★東京都

★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 ☎03-5330-8595

<http://www.alpha-st.co.jp/>

- 12/7 15:00 SNK VS. CAPCOM
- SVC CHAOS大会 ランバト
- ◆BNF公認
- 12/14 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会
- ランバト7th第4回
- 12/21 15:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
- ◆BNF公認
- 12/28 15:00 SNK VS. CAPCOM
- SVC CHAOS大会 ランバト決勝大会
- ◆BNF公認 ランバト決勝大会

※すべて参加無料、詳細はHP参照

★新宿スポーツランド中央口店

新宿区新宿3-26-2 ☎03-3352-1632

<http://www.a-laugh.com/sorai/>

- 12/31 --- そらい館 大晦日よりプレイだよ
- 年忘れMidnight Carnival 2003
- 12:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
- 15:00 GGXX 3on3大会

◆レディース大会と同時進行

18:00 GGXX #RELOADレディース大会

21:00 GGXX #RELOAD大会 シングル

21:00 GGXX #RELOAD大会 3on3

※すべて参加費100円、受付は大会の、詳細は各店舗までHP参照

★ゲームインファンファン玉川店

世田谷区玉川18-3 ☎03-3700-0547

<http://www.shinyo-gr.co.jp/funfun/funfunyamagawa1.htm>

12/20 13:00 VF4EVO 三店舗合同大会 予選

◆参加費一組 ¥300

★プレイステージ・マイタウン小山店

小山市城山町3-22 VAL3F ☎0285-22-4419

<http://www.gobtown.net/game/event.html>

12/7 13:00 GGXX #RELOAD大会 TGN杯

12/13 17:00 サムライスピリッツゼロ大会 東武東上線特設会場

※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★茨城県

★スキップス日立

日立市町11-1 Y&BビルF ☎0294-21-0512

http://www.geocities.co.jp/HearthLand-Sakura/7147/messku2_top.htm

12/6 12:00 dance DDR5th

◆DDR5thの大会、詳細はHPまで

12/13 14:00 GGXX #RELOAD大会 9th

12/20 15:00 SNK VS. CAPCOM

SVC CHAOS大会

12/27 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会

※詳細は店舗POPにて告知致します

★埼玉県

★ゲームファクトリーマグマ川越店

川越市旗田町9-3 KスクエアビルB1 ☎049-222-8839

<http://www.w6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/10p.html>

12/7 15:00 ストⅢ3rd大会

◆参加費100円、個人戦

GGXX #RELOAD大会

◆参加費なし、2本先取制

★ムー大陸館セカンド店

熊本市大字久保山881-1 ☎048-530-1515

12/14 15:00 第3回MJ 店内大会

※詳細はTELにて

★げーむいーんど こころ

岩槻市城町1-7-43 ☎048-757-0894

12/7 15:00 第3回GGXX #RELOAD大会

◆定員16名、参加費100円

12/28 15:00 第4回KOF2003大会

◆定員16名、参加費100円、予定変更あり

※受付は大会一週間前からTELまたは店舗にて

★ゲームセンターリッピン

熊谷市松大岡725-1 ☎048-533-3054

12/13 19:00 バカバカSP大会

12/27 19:00 バカバカ2大会

毎土曜 20:00 GGXX #RELOAD大会

※すべて当日受付のみ、詳細は当日発表

★セガワールド飯能

飯能市岩沢189-1 ☎0429-72-6989

12/21 14:00 月イチGGXX #RELOAD大会

◆フリープレイ有り、受付は12月19日まで

★ゲーム&カラオケ遊々

坂戸市南町3-1 ☎049-284-1234

12/7 11:00 対戦格闘ゲームフリープレイイベント

◆Zガンダム、SVC CHAOS、

サムスピゼロ、19:00まで

音ゲーフリープレイイベント

◆ポッパン10、DDREX、18:00まで



北海道・東北

★アミュージアム麻生店

札幌市北区北40条西4-1-1 パポツ麻生1F ☎011-736-6166

- 12/6 16:00 サムライスピリッツゼロ大会
- 12/7 15:00 キタフリ10大会
- 12/13 16:00 GGXX #RELOAD大会
- 12/14 15:00 ドラム9大会
- 12/20 16:00 KOF2002大会
- 12/21 15:00 ポッパン10大会
- 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
- 12/23 15:00 ギタドラセッション大会
- 12/27 16:00 SNK VS. CAPCOM
- SVC CHAOS大会
- 12/28 16:00 ヴァンパイアセイヴァー大会
- 第1・3土曜19:00 V04大会
- 第2・4土曜19:00 Zガンダム大会

※すべて参加費無料、詳細は店頭にて発表

宮城県

★フラボ台泉店

仙台市泉区松森下上河原1-1 ☎022-773-4171

- 12/7 13:00 WCCF定例大会 U-5
- ◆定員16名、参加費500円
- 12/21 13:00 WCCF レギュラー大会
- ◆定員16名、参加費100円
- 12/21 14:00 WCCF クリスマスマスカークラブ大会
- ◆定員32名、参加費500円

※大会の詳細は店舗まで



関東

★栃木県

★フラボ宇都宮店

宇都宮市栗山1606-1 P&Dビル内 ☎028-638-5011

- 12/14 17:00 SNK VS. CAPCOM
- SVC CHAOS大会 大和編
- yack. & HIR0inデクニクビート
- ◆参加費無料、スコアトライアル
- 12/20 17:00 萌えキャラ大会@パバ(カバ)パッション
- ◆参加費無料、キャラを指定した上で
- 12/21 17:00 曲はくじ引きで決定!

VF4EVO
イベント情報

ゲームイン ファンファングループ三店舗で『VF4EVO』ファンファン統一王座決定戦が開催されるぞ!

ゲームイン ファンファン主催の三店舗共同『VF4EVO』大会が開催される。同店では『VF4EVO』の大会を定期的に開催し、神奈川県有名プレイヤーも多数訪れる激戦区! 腕に自信のある人はファンファンの統一王座挑戦してみよう!

【タイトル】
【開催店舗】
【大会概要】

ファンファン/VF4EVO 統一王座決定戦
ゲームインファンファン 藤沢店 新館
ゲームインファンファングループの三店舗共同の『VF4EVO』大会。
各店舗で予選を行ない、玉川店は上位2組、本厚木店と藤沢店は上位3組が決勝大会へ進出、8チームにて藤沢予選終了後に開催される決勝トーナメントを開催。
決勝当日の欠員が出た場合には藤沢店大会上位者をリザーブする。
12月14日から各店舗で予選を開催し12月21日(日)にファンファン藤沢店で決勝戦を開催。
最終予選13:00開始。終了後に決勝戦を開催(予選通過8チームによる決勝大会)。
45秒、三本先取、体力200、ステージランダム。
三対三の勝ち抜き戦。
カード必須、登録後キャラ変更不可。
1P/2P、先鋒後差しをジャンケンにより決定。
トーナメント方式、予選組合せは運営スタッフによるくじ抽選にて決定。

【開催日】

【大会ルール】

【参加費】

・1チーム300円(全店統一)

※開催店舗や日時等、大幅に変更する場合がございますので、大会参加日直前(一週間程度前)には必ず開催店舗、もしくは大会関連HPにてご確認くださいませようお願い致します。

【参加方法】

玉川店は店頭とメールの受付によるエントリー(当日エントリーはありません)。
玉川店 e-mail: fff@shinyo-gr.co.jp
本厚木店、藤沢店はメール受付と当日受付(大会1時間前より)にてエントリー。
藤沢店 e-mail: fff@shinyo-gr.co.jp
本厚木 e-mail: fff@shinyo-gr.co.jp

【予選・決勝店舗一覧】

開催日	開始時間	予選開催店舗	電話番号	担当者
12/14 (日)	13:00	ファンファン本厚木店	0462-94-0166	島海
12/20 (土)	13:00	ファンファン玉川店	03-3700-0547	桜井
12/21 (日)	最終予選13:00 本戦予選終了後	ファンファン藤沢店新館	0466-27-8330	長島

※予選通過者は他の予選に出場できません。
【お問い合わせ】 ゲームインファンファン藤沢店 新館 TEL 0466-25-3255(担当 長島)
大会関連HP http://www.shinyo-gr.co.jp/funfun/funfunfujisawa1.htm

大阪府

★アミュージアム南津守

大阪市西成区南津守6-1-70 ☎06-4398-1234

12/7 未定 ポップン10大会
◆スコアアタックトーナメント
12/14 未定 ズガンダム大会 2on2
12/21 未定 WCCF大会 U-5トーナメント
12/28 未定 KOF2003大会
◆予選変更の可能制あり

※大会に関する詳細は店舗まで

★アミュージGIGI

大阪市天王寺区上3-3-5 ☎06-6775-6051

12/6 15:00 GGXX #RELOAD大会
12/13 15:00 激闘プロ野球大会
◆どんな大会か当日のお楽しみ
12/20 15:00 ズガンダムDX大会
12/27 15:00 ズガンダムDX大会

★タウンズポット 高槻店

高槻市西3-1-3 ☎0726-75-8530

12/2 20:00 VF4EVO大会 個人戦
12/9 20:00 激闘プロ野球大会
12/16 20:00 VF4EVO大会 3on3

★ゲームプラザ OKAⅢ

茨木市半野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

12/6 14:00 ズガンダム大会
12/13 14:00 ズガンダム大会
12/20 14:00 ズガンダム大会
12/28 19:00 WCCF大会

★アミュージメントパーク エルフォ

高槻市西3-1-3 ☎0726-75-8530

12/7 26:00 WCCF大会 U-5
12/14 15:00 ズガンダム大会 2on2
12/20 26:00 WCCF大会 U-5
12/28 15:00 ズガンダム大会 2on2
毎土曜 25:00 VF4EVO大会

※ルールなどの詳細は店舗まで

★アミュージメント ギガ

枚方市野原2-1 ☎072-849-4161

12/13 19:00 サムライスピリッツゼロ大会
12/27 19:00 サムライスピリッツII大会

★チャレンジャー士屋店

守口市土居町8-11 ☎06 6994-7476

12/14 17:00 第5回GGXX #RELOAD大会
◆キャラ固定、トーナメント戦
12/20 17:00 ズガンダム大会 2on2
◆チャレンジャーチャンピオンシップ予選
12/28 17:00 第1回KOF2002大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★スターダスト

京都市中京区新町新堀通南側下ル東側町502 ☎075-251-5603

12/3 17:00 ズガンダム大会
12/17 17:00 サムライスピリッツゼロ大会

三重県

★セガワールド生葉

四日市市生葉町宇川原299-1 ☎077-533-3140

12/21 15:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
◆3on3方式のトーナメント

滋賀県

★ビクトリア

大津市栄町6-29 ☎077-533-3140

12/7 13:00 ズガンダム大会
12/14 15:00 ドラムマニア大会
毎金曜 20:00 VF4EVO大会
ポイントランキング

★セガワールド甲西

甲賀郡甲西町夏見二ツ崎358-1 ☎0748-72-5822

12/7 19:00 第9回ソウルキャリバーII大会
12/14 19:00 第1回GUILTY GEAR 闘大会
◆入荷に合わない場合変更あり

★セガワールド大津

大津市浪町2-1 浪大津アーカス ☎077-523-7015

12/7 15:00 第1回GUILTY GEAR 闘大会
◆カード必須、ブーストON、定員32名
12/13 20:00 第9回VF4EVO大会
◆参加無料、定員32名

★セガワールド大津

大津市浪町2-1 浪大津アーカス ☎077-523-7015

12/7 15:00 第1回GUILTY GEAR 闘大会
◆カード必須、ブーストON、定員32名
12/13 20:00 第9回VF4EVO大会
◆参加無料、定員32名

★セガワールド大津

大津市浪町2-1 浪大津アーカス ☎077-523-7015

12/7 15:00 第1回GUILTY GEAR 闘大会
◆カード必須、ブーストON、定員32名
12/13 20:00 第9回VF4EVO大会
◆参加無料、定員32名

★セガワールド大津

大津市浪町2-1 浪大津アーカス ☎077-523-7015

12/7 15:00 第1回GUILTY GEAR 闘大会
◆カード必須、ブーストON、定員32名
12/13 20:00 第9回VF4EVO大会
◆参加無料、定員32名

★セガワールド大津

大津市浪町2-1 浪大津アーカス ☎077-523-7015

12/7 15:00 第1回GUILTY GEAR 闘大会
◆カード必須、ブーストON、定員32名
12/13 20:00 第9回VF4EVO大会
◆参加無料、定員32名

★セガワールド大津

大津市浪町2-1 浪大津アーカス ☎077-523-7015

12/7 15:00 第1回GUILTY GEAR 闘大会
◆カード必須、ブーストON、定員32名
12/13 20:00 第9回VF4EVO大会
◆参加無料、定員32名

★セガワールド大津

大津市浪町2-1 浪大津アーカス ☎077-523-7015

12/7 15:00 第1回GUILTY GEAR 闘大会
◆カード必須、ブーストON、定員32名
12/13 20:00 第9回VF4EVO大会
◆参加無料、定員32名

★セガワールド大津

大津市浪町2-1 浪大津アーカス ☎077-523-7015

12/7 15:00 第1回GUILTY GEAR 闘大会
◆カード必須、ブーストON、定員32名
12/13 20:00 第9回VF4EVO大会
◆参加無料、定員32名

★セガワールド大津

大津市浪町2-1 浪大津アーカス ☎077-523-7015

12/7 15:00 第1回GUILTY GEAR 闘大会
◆カード必須、ブーストON、定員32名
12/13 20:00 第9回VF4EVO大会
◆参加無料、定員32名

★セガワールド大津

大津市浪町2-1 浪大津アーカス ☎077-523-7015

12/7 15:00 第1回GUILTY GEAR 闘大会
◆カード必須、ブーストON、定員32名
12/13 20:00 第9回VF4EVO大会
◆参加無料、定員32名

★セガワールド大津

大津市浪町2-1 浪大津アーカス ☎077-523-7015

12/7 15:00 第1回GUILTY GEAR 闘大会
◆カード必須、ブーストON、定員32名
12/13 20:00 第9回VF4EVO大会
◆参加無料、定員32名

★ゲームセンターGLAD

長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737

12/6 14:00 ポップン10大会
12/7 14:00 サムライスピリッツゼロ大会
12/13 14:00 GGXX #RELOAD大会 ランパ
12/14 14:00 GGXX #RELOADレイズ大会
12/21 20:00 ストIII3rd大会
12/23 14:00 GUILTY GEAR 闘大会
◆変更の場合あり

12/26 20:00 ストZERO3ばんNIGHT大会
毎火曜 20:00 ストIII3rd大会
毎木曜 20:00 GGXX #RELOAD大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★アミュージメントステジPOPY

新潟市山ノ宮649-1 ☎025-286-0763

12/13 20:30 第25回VF4EVO大会 シングル
◆VFRポイントランキング戦
12/20 20:30 第26回VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦
12/27 20:30 第27回VF4EVO大会 シングル
◆VFRポイントランキング戦
12/23 20:30 第28回VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦
※すべて参加費100円、当日受付、大会に関する詳細は店舗まで

長野県

★セガワールド上田

上田市大字上1847-1 ☎0268-27-5777

12/6 18:00 第8回GGXX #RELOAD大会
12/13 18:00 ズガンダム大会
12/20 18:00 第9回頭文字D2大会
12/23 18:00 WCCF 2002-2003大会 UEDA杯(予定)

★アミュージメントパークNASA

長野市大字高田1720 ☎026-228-7434

12/14 13:00 第3回GGXX #RELOAD大会
※エントリーの締め切りは大会開始30分前まで

近畿

京都府

★ネオアミュージメントスペースa-cho

京都市中京区各町通四上6東大文字302 303 A-Break II ☎075-251-2223

12/7 12:00 THE 1st a-cho CUP ~選抜戦~
◆アルカディア公開選抜前哨戦イベント
詳細はHPを参照!
12/13 13:00 第1回クイズマジックアカデミー大会
12/13 15:00 ズガンダム大会 2on2
12/14 13:00 頭文字D a-cho GRAND PRIX -いちは坂GP-
12/18 19:00 第3回GGXX #RELOAD大会 関西ランパ
12/23 13:00 京都府選抜「対決」あちよ〜杯
◆2on2大会、チーム内同キャラ禁止
※詳しくは店頭またはHP参照、エントリーの締め切りは大会開始30分前まで

★西院コッククラブ

京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-316-2675

12/13 19:00 ズガンダム大会
12/27 19:00 ズガンダム大会

★ゲームスペース フラニー

京都府宇治市山崎町西100番地 ☎0774-43-9030

12/7 17:00 GGXX #RELOAD大会
12/23 17:00 ズガンダム大会

★下鴨ヒーロータウン

京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

12/6 16:00 ズガンダム大会
12/20 16:00 ズガンダム大会

★セガ・バンビード横浜

横浜市新西区南幸1-5-24 大井ビル1F ☎045-311-8324

12月下旬 ----- V04大会 バンビード杯月チャンピオン決定戦12月大会
◆大会終了後グランドチャンピオン大会が開催されます
V04グランドチャンピオン大会
◆参加資格は9~12月に開催されたV04大会の優勝チームのみ
12月未定 ----- VF4EVO大会 バンビード杯ポイントランキング対象イベント
◆大会2週間前よりエントリー開始
VF4EVO大会 PPRランキングバトル
◆バトル杯のある回はランパは休みです
毎土曜 19:00
※すべて参加無料、詳しくは店頭またはHP参照

★ムストイス

座間市ひばり丘4-18-13 ☎046-257-2413

12/14 17:00 ズガンダム大会 2on2
12/21 15:00 ポップン10大会
12/23 9:00 V04大会 2on2
12/31 18:00 GGXX #RELOAD大会
※参加受付はすべて1時間前から

中部

愛知県

★ユーファクトリー安城店

安城市住吉町九田24-6 ☎0566-96-0700

12/6 20:00 クイズマジックアカデミー大会 3時間目
◆参加無料、要エントリーカード

富山県

★アミュージランドガディス

高岡市下関6-1 高岡駅前下街 ☎0766-24-3555

12/6 20:30 KOF2002北信越ロンリーバトル
◆トーナメント戦、チーム戦、シングル戦使用
12/20 20:30 KOF2002ロンリーバトル 3on3
◆3人1チーム、チームモード使用

新潟県

★ゲームプラザ遊 新発田店

新発田市富塚町2-3-1 ☎0254-23-0545

12/21 11:00 ドラムマニア9大会
◆参加無料、定員16名
12/23 11:00 ギタフル10大会
◆参加無料、定員16名
14:00 ズガンダム大会 2on2
◆参加費100円、ステージ固定

★ブラボ新発田

新潟市中央区南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631

12/6 21:00 第30回記念ストIII3rd大会 2on2
12/13 21:00 第2回SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会 2on2
12/20 21:00 第19回ストZERO3大会
◆シングル個人戦、称号戦
12/27 21:00 第16回GGXX #RELOAD大会 2on2
※受付は20:00より開始、SVC CHAOS大会以外は参加無料

★テクノポリス

長岡市東町1-8-50 ☎0258-33-1516

12/7 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
12/14 15:00 ズガンダム大会 2on2
12/20 21:00 VF4EVO大会 3on3
12/21 15:00 GGXX #RELOAD大会
※当日受付可、すべて参加費100円、詳細はHP参照

マジック
アカデミー
イベント

大人気クイズゲーム! 『クイズマジックアカデミー』の大会情報を紹介!

大人気! オンラインクイズゲーム『クイズマジックアカデミー』の店内大会を開催する店舗を紹介! 『マジカ!』だからこそ実現できるクイズゲーム大会にみんなで参加してみよう!

【大会開催店】

開催日	開始時間	大会名	開催店舗	電話番号	担当者
12/6(金)	20:00	クイズマジックアカデミー大会3時間目	ユーファクトリー安城店(愛知県)	0566-96-0700	大河内
12/7(金)	13:00	第1回クイズマジックアカデミー大会	★アミュージメントスペースa-cho(京都府)	075-251-2223	松山
12/14(金)	18:00	第2回トボウズ王 決定戦	赤トンボ西新宿(福岡県)	092-844-6553	岡田

【問い合わせ】 各店舗にお問い合わせください。

★ハイテクランドセガ 丸亀
丸亀市川西町北2319-1 ☎0877-28-0660
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=op&DataNum=4153030

12/6 20:00 Zガンダム ランバージャック大会
◆16組まで、定員に達し次第受付終了
◆一人参加OK、5組以下の場合リーグ戦
SNK VS. CAPCOM SVC
CHAOS SNKキャラ限定大会
◆定員16名、3本先取制、キルラ無し

12/20 20:00

九州・沖縄

長崎県

★プラボ浦上店

長崎市中国町6-23 ☎095-846-2223

12/7 15:00 第6回Zガンダム大会
12/12 19:00 兎・野生の闘争大会
◆兎、ジャッカル使用禁止
CAPCOM VS. SNK2大会
〜闘劇前哨戦第2章〜
◆トーナメント戦、敗者復活あり
第1回GG易局大会
〜闘劇前哨戦第3章〜
12/23 15:00
◆チーム戦予定、敗者復活あり
第10回GGXX #RELOAD大会
〜闘劇前哨戦第4章〜
◆トーナメント戦、敗者復活あり
年末恒例VOオラタ5.66大会
◆トーナメント戦、敗者復活あり
23:30 年末恒例第4回超しぼりパーティー
◆参加費無料、そばは店指定致します

※すべて参加費100円

福岡県

★MAHODO(マホード)

北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://members.jcom.home.ne.jp/mahodo/index.html

12/6 18:00 SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会
12/7 18:00 ガンダムDX大会
12/13 20:00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦
GGXX #RELOAD大会 ランバト
◆第二シーズン最終戦
12/20 18:00
SCNソウルキャリバーII大会 ランバト
◆SCNポイントランキング戦

※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★スーパーアカトンボ香椎店

福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555

12/27 19:00 第4回GGXX #RELOAD大会
◆参加費100円、トーナメント制

★トンプハウス大観前店

福岡市南区大観1-9-1 ☎092-553-1081

12/27 15:00 GGXX #RELOAD大会
◆参加費100円

★アカトンボ大前店

福岡市東区松倉台2-2-2 ☎092-662-8750

12/19 17:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆参加費100円、三本先取制

★赤トンプ西新店

福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553

12/7 16:00 GGXX #RELOAD大会
◆受付は当日15:30まで
第2回ワイズジャックカデミー店内対戦大会
◆要エントリーカード
12/14 18:00
ストIII 3rd大会
◆受付は当日15:30まで

大晦日 年越し大会 イベント

大晦日に開催される今年最後の大会をピックアップ!

大晦日に開催される今年最後のイベント情報を紹介!
年越しイベントを開催する店舗もあるので、新年をゲー
センで迎えてみてはいかが?

【大会開催店舗】

開催日	開始時間	予選開催店舗	大会タイトル	電話番号	担当者
12/31	12:00~	新橋スポーツランド中央店(東京都)	その11 大晦日だよザ・バトル 座立! Midnight Carnival 2003	03-3352-1632	上原
	13:00	チャレンジャーGAMGAM店(大阪府)	第1回機動戦士Zガンダム 2on2 チャレンジャーチャンピオンシップ予選	06-6317-0433	松井
	18:00	ムトス イースト(神奈川県)	GGXX #RELOAD大会	046-257-2413	鳴海
	21:00	プラボ浦上店(長崎県)	年末恒例VOオラタ5.66大会	095-848-2223	石川

【問い合わせ】 各店舗にお問い合わせください。

★プレイシティキャロット和歌山店

和歌山市雄美町77 ☎073-431-8559

12/6 17:00 第4回SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会
12/7 17:00 ストリート3rd大会
12/13 17:00 第13回GGXX #RELOAD大会
12/14 17:00 第29回ソウルキャリバーII大会
12/20 17:00 第3回サムライスピリッツゼロ大会
12/21 17:00 ガンダムDX大会
12/27 17:00 VF4EVO大会
12/28 17:00 第1回激闘プロ野球大会

※受付はすべて16時、参加無料、詳細は店舗またはHP参照

中国・四国

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasia.com

12/6 21:00 VF4EVO大会 ランバト
12/7 15:00 KOF2002大会
12/13 20:00 VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング戦
サムライスピリッツゼロ大会
◆BNF公認
12/20 21:00 VF4EVO大会 ランバト最終戦
12/21 15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト最終戦
12/27 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆BNF公認
12/28 20:00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦

※詳細はHP参照

広島県

★スーパースタジアム

広島市本郷4-23 ☎0829-34-3311

12/7 18:00 GGXX #RELOAD大会

鳥取県

★ゲームスポットハロウィン

出雲市津島町985-3 ☎0853-23-0931

12/6 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
12/20 18:00 GGXX #RELOAD大会

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉

倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

12/13 21:00 VF4EVO大会 3on3
店頭発表 19:00 GGXX #RELOAD大会
◆第6回ストIII 3rd大会 ランバト

香川県

★マックスプラザ善通寺

善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

12/6 20:00 ソウルキャリバーII大会
12/7 18:00 闘争文字D大会
12/13 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
12/15 21:00 MJラッシュ大会
12/20 19:00 GGXX #RELOAD大会
12/23 18:00 Zガンダム大会 2on2

★ゲームステージビート

高松市花ノ宮町3-2-2 ☎087-868-6007

12/13 18:00 ビートマニアII DX9th大会
◆課題曲をランダム選曲
GGXX #RELOAD大会
12/20 19:00 ポップン10大会
◆スコアアクト(男子) バルモード(女子)
19:00 鉄拳4大会

BNF SVC CHAOS 対決

BNF主催|SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS| ランキングバトル ザ・コンクエスト ファイナルステージ!

今年の8月からスタートしたBNF開催の「SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS|ランキングバトル|がついに最終章を迎える!!
全国のランバトで勝ち上がった強者の戦いに目撃せよ!

【大会名】 ・BNF主催「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」
・ランキングバトル ザ・コンクエストファイナル

【開催店舗】 ・アルファステーション(東京都)

【開催日】 ・12月28日(日)

【開催時間】 ・PM3:00開始

【大会概要】 ・当日の一般参加者と全国の各店舗のランキングバトル上位4名(シード)でトーナメント戦を開催。

【大会ルール】 ■大会ルール
・キャラクター変更可能(暴走庵、洗脳ケンは使用不可)
・ゲーム設定はデフォルト。1P/2Pはジャンケンで決定。
・ゲージを消費しない永久コンボは禁止。
・BNFホームページからのエントリーと当日受付(PM2:30まで)
※開催店舗や日時等、大幅に変更する場合がございますので、大会参加日前(一週間程度前)には必ず開催店舗、もしくは大会関連HPにてご確認くださいませようお願いします。

【参加費】 100円

【問い合わせ】 アルファステーションTEL ☎03-5330-8595(担当 七村)
BNF HP ☎http://www.battle-network.net/

★チャレンジャーアババ天神橋店

大阪市北区天神橋3-8-23 コアビル1F ☎06-6357-6677

12/6 17:00 第1回KOF 98大会
12/7 17:00 Zガンダム大会 2on2
◆チャレンジャーチャンピオンシップ予選
12/13 17:00 第2回CAPCOM VS. SNK2大会
ABABAランバト7
12/14 17:00 第4回Zガンダム大会 2on2
12/20 17:00 第14回GGXX #RELOAD大会
12/21 17:00 第1回ぶぶぶフィーバー大会
12/27 17:00 第2回CAPCOM VS. SNK2大会
ABABAランバト最終戦
12/28 17:00 第5回Zガンダム大会

※すべて大会開始一時間前まで受付、参加無料

★@チャレンジャー店

堺市中区五丁2-3-12 B1 ☎0722-29-5665

12/10 17:00 Zガンダム大会 2on2
◆チャレンジャーチャンピオンシップ予選

★ハイテクランドセガ アビオン

大阪市浪速区難波中2-3-15 MIMOビル1~2F ☎06-6645-7692

http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=op&DataNum=4124060

12/7 15:00 GGXX #RELOAD大会
12/14 15:00 WCCF大会
12/21 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
毎月 毎月末第1の日はアビオン
DAYお得なイベント実施中!!

※すべて参加無料、詳細は店舗まで

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

12/6 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
12/13 18:00 GGXX #RELOAD大会
12/20 20:00 Zガンダム大会
12/27 19:00 GGXX #RELOAD大会

兵庫県

★三宮サクス

神戸市中央区琴ノ尾町5-4-5 高架下404-407 ☎078-271-0335

http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=op&DataNum=4151050

12/6 20:00 VOオラタ5.66大会
12/7 15:00 ガンダムDX大会
12/13 18:00 第3回アヴァロン大会
12/14 15:00 VO4大会
12/21 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
12/28 15:00 闘争文字D大会

※詳細は店舗まで

★チャレンジャー三宮店

神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393 0388

12/6 14:00 ぶぶぶフィーバー大会
◆未発表の場合はぶぶぶフィーバー大会に変更
Zガンダム大会 2on2
◆チャレンジャーチャンピオンシップ予選

※詳細は店舗まで

和歌山県

★ミルカト 加納店

和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

http://www8.ocn.ne.jp/~milequa/

12/13 19:00 GGXX #RELOAD大会
12/27 19:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
年末 年末VO4大会 パンマ杯

※詳細は店舗まで

近畿

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店

吹田市岸原1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/

12/7 15:00 SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS大会ランバト
◆BNF公認大会
18:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認大会
12/14 15:00 Zガンダム大会 2on2
18:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認大会
12/21 15:00 GGXX #RELOAD大会
18:00 GUILTY GEAR 闘大会 2on2
12/23~10:00 冬休み限定イベント!ザ・バトルフリー対戦
◆1月5日まで、火、水曜日に開催
参加費500円(半日)

12/23~10:00 冬休み限定機動戦士Zガンダムフリー対戦
◆1月5日まで、金、土曜日に開催
参加費500円(半日)

12/28 15:00 KOF2003大会
◆BNF公認大会
18:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認大会
12/31 13:00 機動戦士Zガンダム 2on2
チャレンジャーチャンピオンシップ最終予選
16:00 機動戦士Zガンダム 2on2
チャレンジャーチャンピオンシップ本戦
SCNソウルキャリバーII大会
個人戦 & GC海外版大会
◆個人戦終了後にGC海外版大会を開催
リゲイマン、アサシン、バーサーカー使用可

★チャレンジャー関大前店

吹田市千里山1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/

12/6 18:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆BNF公認
12/7 17:00 Zガンダム大会
12/13 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆BNF公認
12/14 18:00 VO4大会
12/20 18:00 GGXX #RELOAD大会
12/21 17:00 Zガンダム大会 2on2

◆チャレンジャーチャンピオンシップ予選
サムライスピリッツゼロ大会
◆BNF公認
12/27 18:00 Zガンダム大会
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★チャレンジャー追分門店

大阪市東区西成1-5-21 ☎072-643-4444
http://www.geocities.jp/jp/Playtown-Yoyo/6904/

12/13 17:00 Zガンダム大会 2on2
◆チャレンジャーチャンピオンシップ予選
12月中 9:00 選手門フリーイベント
◆土、日、祝日に開催、18:00まで、
チケット購入制

※詳細は公式HP参照

イベント準備会に 情報を掲載して みませんか?

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先

上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212 MAIL location@arcadiamagazine.com

DragonLEE (1991) の 5-622000 (イラスト)

oystick

3D Stick Controller

troopers

■プロフィール■

放送組でCGVを見るたび、
王座的ライブで表えるは
ニソンの方を改めて悪い！
ですので別の意味で二重丸。
dragon@blue.interq.or.jp

僕とニルコとゲーセンで。

わづと10年経た。AMCショーの会場で「バーチャルファイター」を見て同行者の中で一人だけ興奮してたのが10年前のことでは信じられないかもしれないが、当時の注目度は「餓狼伝説」や「FCE」や「ストリートファイターII」の方が上だったのだ。もう10年、あれから10年、まだ10年。日進月歩、ドッグイヤーといふ言葉では追いつかないほど、ハードの表現力は進化したので、なぜこうなってしまったのか。

「アートケードケラムこそ一番性能と自由度が高いハード」なんて考え方はすでに化石と化している。最新の家庭用ハードを基盤としたシステム基板が「標準」となり、その気になればシステム基板を買い替へても性能やハードを自分で作ることもできるのである。自作システムの自由度で有利なところはいろいろある。DDRやSATA、DVD、ハードディスク、グラフィックカード、ローラーが発売されるたびに、その性能は大幅に

よりも家庭用の方に力を注ぐのが
ゲートセンとコンシューマーで二足のワ
ラジを履くメーカーとして当然の
ビジネス論理なのだから。

知り合ひのネット堀板にあつた話を思い出した。古いシェーピングをやりに来た時、

されてはいないのだろうか。 戦うたから12クレジットを一気に投入したくなるヒデオゲームが無いのが現実だが、陳腐な言葉がまた頭をよぎる。デューロジの進歩はゲートマンを準備にしているのだろうか。

なんてことをグダグダ考えながら、ブライドのミドル級決勝をPPVで観戦。吉田「芸能人になりたい」
 君はなぜ、メジャーをとうとう目指してくれるか。吉田「リング上のア

ヒーロも芸能人のバクリッ。秀彦が太ッ
嫌いなオレとしてはそれだけが最大
の興味だった。

結果はフルラウンド判定でシウバの勝ち。吉田もシウバの嵐のような打撃をしのいで寝技を狙う積極性を見せて、敗れても強さに陰りは見えなかった。

といつて吉田秀雄、ようやく
許せるような気がしました。やりや
あでできるじゃんかよ。それがずつ
と見たかつたんだよオレは。もともと
のポテンシャルは高いんだから
この試合を経た吉田は間違いないく
度もけるんだろ。こつたのオレ
を見てくれたら。床は火の
会まで持続するのだから。

つゝ、極庭の壁を全身まで抱いて、いよいよ第一番のミルコ抱へた。うだ。総白では負け無しのミルコを、ノゲイは半留められたのか。ヒュードルに敗れてから、前回のリコ戦でも精彩を欠いた印象のノゲイだ。

もたせしめて、ミルコは、
 大いなる喜びで、
 敗戦後、
 大いなる喜びで、
 ミルコ。

結果は、それをしのいだクセーラが次のラウンドでマウンド奪取から脱出してミルコがクッブー

確かに頼がされてからのミルコは、お世辞にもディカメンスはアレだつたが、ミルコの最大の武器は打撃と寝技に持ち込ませないうまさだ。敗れたミルコは先ほどまでの不適な表情とは一りも差別人で、子供のようにすねたまま静かに涙を流す。この日は目印に替る。

ノースランドのまゝ翌日は日本
をたつてトレインクに戻つたミルコ
今回顧つたデイズも、ヒールに
負けたときは涙を流し即トレイン
クに戻つた。

「食糧のリーグに、再起のチャンスはもう残ってない。対世間、ビッブスならなおさらだ。沈みつつあるしのゲーセンに再起のチャンスは今まで何度もあったはずだ。その兆しすら見えないことを、ビデオゲームに関わる者すべてがもっとビデオに聞かなくてはならない」

第三回 動乱のさすところ 美濃伯
其を取りもくはたはたした。その
結果、青はもとより、冬山の敗戦で
は、その後の戦況は、さうして、い
ないのだから。

やりやあてできるじゃんかよ！
それがずつと見たかったんだよ

オレは。



ついに乱世へ身を投じる時が来た!!

新・三国戦紀 七星転生

©Sammy / IGS CO., LTD.



アクションゲームファン待望の新作、「新・三国戦紀 七星転生」がついに稼働する時が来た。今回は基本操作と、キャラクターの華麗な技群を徹底的に解説していくぞ。これを片手に新たな乱世の世へ羽ばたこう。

Text: 真暗世

新・三国戦紀 七星転生

■メーカー: IGS/サミー

■ジャンル: アクション

■操作方法: B方向レバー+3ボタン

■発売日: 2003年12月中旬

■使用基板: ATOMISWAVE

筆者の所感

年に数えるほどしか出ないアクションゲームだが、このゲームは無駄な要素が全く無いシンプル操作系で、純粋とは思えないとっつきやすさ。敵の大群をバツリ斬り払っていくそう快感と、歯ごたえのある難易度に熟くなること間違い無し!

背景が奇麗になり、今風の絵に近くなって新参者も増えそうな予感のこのゲーム、腰を据えてやり込んでみてはどうだろうか?



ダッシュ後は正面or斜め方向へ移動できる。また、何もせずに停止するとスキがある。

緊急回避は後方に下がる軌道だが、終わりに際にスキがあるので狙って使う必要がある。

七星を自在に扱う基本操作



A

弱攻撃

B

強攻撃
七星連珠

C

ジャンプ

本作で使うボタンはA、B、Cの三つ。この三つの組み合わせで多彩な操作が行なえるぞ。順を追って解説していく。

七星転生 A + C



七星転生は転生ゲージがMAXのときにA+Cで発動でき、ゲージが無くなるまでの間パワーアップ状態になるぞ。それは、移動速度&防御力の上昇、ダメージを受けても倒れなくなる、無限コンボになる、武将技を撃ち放題(ただし転生ゲージを消費)、といったもの。転生ゲージは敵からダメージをくらったときにたまえるぞ。



敵武将に使うと、華麗なコンボで大ダメージを与えよう。



武将技①

A + B

七星玉のストック(顔グラフィックの右下の数字)を一つ消費して出せる武将技。Bは必殺用を攻撃できるぞ。

武将技②

B + C

一方、B+Cで出せる武将技は基本的に直線上の敵を攻撃するが、キャラクターによって特徴があるものばかり。





強力な七星連珠は失敗しないようにしっかりマスタしておきたい。そして、まだ見ぬ七星連珠を探してみるのもいいかも。

二人同時プレイ時専用

神獣解放

二人同時プレイのとき、二人が至近距離でA+B or B+Cを同時に押すと、超強力な神獣が画面全体を攻撃するぞ。



武将ごとに決められた専用の連続技を七星連珠といい、特定のタイミングでボタンを押すと基本連続技から派生する。ボタンの押しタイミングはなかなかシビア。一面のみ、七星連珠が出るタイミングで使用キャラの体が光るので、練習してみるといい。また、七星連珠は一回紹介するもの以外にもあるぞ。

七星連珠

大軍を蹴散らす連続技



基本連続技は全キャラ共通でボタンを押すルートが決まっている。どれも最後まで連続ヒットするものの、距離によって後半部分が空振りすることもあるので注意しよう。なお、A→A→A→Bは最後のBが広範囲攻撃、A→BはBが浮かせ技になっている。乱戦ではA→A→B、敵武将にはA→Bを使えば中ランボを狙えるぞ。

基本連続技

基本連続技一覧

- ① A-A-A-A 高威力の連続攻撃
- ② A-A-B 広範囲の連続攻撃
- ③ A-B 敵を浮かせる連続攻撃
- ④ B-B 大振りな連続攻撃

オススメ武将技
(A+B)

天火術



諸葛亮 七星連珠

A-A-A-A-B
B-B

オススメ武将技
(B+C)

花鳥風月之四・月



貂蟬 七星連珠

A-A-A-B
A-A-B

オススメ武将技
(A+B)

天崩地裂



張飛 七星連珠

A-A-A-A-A

Aの振りが遅いため少しづつにいく諸葛亮。カギを押す技は七星連珠のB→Bだ。リーチと持続時間に優れた炎を撃つぞ。武将技はA→A→A→Bが高威力で使いやすい。もう一つの武将技、地術(B+C)は自分の周りに炎をまどわせ、その後Aボタンを押すとその炎を発射できる。

リーチは短い、移動スピードが速いため攻撃を当てやすいのが特徴。また、連続技を狙いやすく、七星連珠のA→A→Bを使えば広範囲をカバーできるためオススメ。リチャード。ただし武将技はやや弱め。対空型の花鳥風月を四・月(B+C)を、相手を浮かせて当てるといいぞ。

A×4の三段目以降のリーチが長い張飛。AとA→Bの浮かせ技のリーチが短く、さらに七星連珠も弱めだが、中コンボにB→Bを組み込みやすいのが利点。武将技は二つとも優秀。天崩地裂(A+B)は攻撃範囲が広く、石破天驚(B+C)はボタンを押し続けると威力が上がるぞ。



キャラクター解説

三国事典

緊急回避について：キャンセルで緊急回避につないでその場をしのいでも、しょせんは後方に少し下がるだけなので、リーチの長い攻撃に対してはあまり使い勝手がよくない。無理にキャンセルから使おうとはせずに、ボスの広範囲攻撃などをかわす目的で使うといいだろう。



前作までの面影はどこへやら？一発の威力は高いが、当たらないのは問題無し！



しゅうたい
周泰



かんねい
甘寧

スーパーアーマー(攻撃を当ててもものけぞらない能力)はあるが、動きは大振り気味？

七星に対抗する豪傑たち

ここではステージ1に登場する、6ステージ分5人のボスを紹介。シリーズを通してやっている人にはおなじみの武将たちだ。



かこうえん
夏侯淵



趙雲、張飛の1面ボスである許褚は、ほかの武将に比べて格段に強いので要注意！



きよちよ
許褚



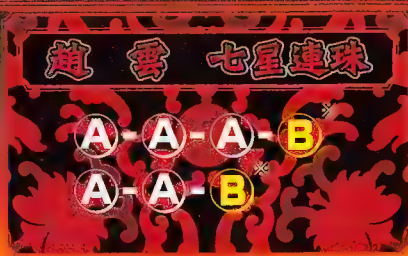
史実とは違って、いつもやられ役の夏侯惇。トゲ攻撃が脅威になるのはいつの日か……



かこうとん
夏侯惇



オススメ武将技
(A+B)
日月雙龍破



趙雲 七星連珠

A-A-A-B
A-A-B

槍を使った攻撃で非常に高いリーチを誇る趙雲。A×4が高性能で、これだけで敵を倒してしまうほどだ。逆に、逆の珠は二つともタイミングがずりにくい。一応、A→A→A→Bが広範囲を攻撃できるもので、こちらを練習することだ。武将技は標準的な性能。日月雙龍破(A+B)を使う。



ちやううん
趙雲



オススメ武将技
(A+B)
蒼天連弩



呂雙雙 七星連珠

A-A-A-B
A-B-B
B-B

Bが騎弓による射撃で、距離の敵も攻撃できるのが特徴。逆にAのリーチが非常に短いので、スピードを生かして間合いを離したい。七星連珠はどれも使いやすい上に出しやすい。特にB→Bは確実なマスターしておこう。武将技は弱めなので、蒼天連弩(A+B)を惜しみなく使おう。



りよそうそう
呂雙雙



オススメ武将技
(A+B)
狂風破軍



関羽 七星連珠

A-A-B-B
B-B-B

趙雲に次いでリーチに優れる関羽は、Aの上下の攻撃範囲も広めで扱いやすい。七星連珠はA→A→B→Bの攻撃範囲の広さに脱帽！ただし、浮かせた相手への追撃能力は低め。武将技もやや弱い。武将技は近距離でないと十分な威力を発揮できないので、狂風破軍(A+B)でいい。



かんう
関羽

※タイミングよく該当するボタンを押すことで派生する

武将技について：張飛の武将技、石破天驚(B+C)はボタンを押し続けてタメ続けると、本当にスゴイ威力になるが、タメている間は無防備になってしまうので使いどころが難しい。ザコが居ない状態で敵武将の起き上がりにも重ねるパターンを作ると良さそう。

ee'MALL
2nd avenue

Text : 閃屋

ARCADIA 140

なつかしの『クォース』が ミニゲームに!

AMUSEMENT EE QUARTH

カンタンな操作方法

超
速
射
と
俊
速
移
動
が
カ
ギ
!



迫り来るブロックはいろいろな形をしている。自機から弾であるブロックを发射し、矩形を作って消していこう。大きな矩形を作れば高得点。



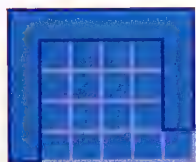
画面の下にいる自機を、ダイヤルの回転で左右に移動させ、ボタンでブロックを上方向に発射する。操作はたったのこれだけ。カンタンでしょ。



「クォース」は、1989年にコナミから発売された縦画面のシューティングパズル。画面下の自機をレバーで左右移動、ボタンで小さな正方形のブロックを发射して、画面の上から降りてくるブロックを埋め、矩形を作って消す。ブロックが自機真上のラインを越えるとミスとなる。大きな矩形を作ると高得点だが、せかされるため変な形を作って失敗しやすい。

見事消すことに成功!

③



すると、四角形の出来上がり! 四角形になったこのブロックは画面から消え、得点が入るといふわけ。

②



自機から発射したブロック

自機でブロックを撃ち、スキマを埋めていこう。

①

例えば、上から左図のブロックが迫ってきたとしよう。この場合で四角形を作るとしたら……。

知らなかった人のために
『クォース』

簡単消し方講座

上で、カンタンとは言っていたものの、ちょっとゲームが古いだけに、知らない人もいたりするのかな。そんなわけで、ここで、超簡単な消し方講座を開講。これを参考にしてみてね。

MALLS SHOP

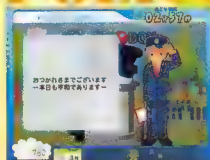
アイテム大幅拡充!!

『2nd avenue』でプレイヤーの分身として登場するモルズ。そのモルズに着せ替えアイテムを装着し、ドレスアップさせられる『MALLS SHOP』では、約700ものアイテムを準備中。そこに今回、プレイヤーに人気の“あのキャラ”や“このキャラ”のコスプレアイテムが加わることが発覚! 左のシルエット以外にも、音ゲータイトルの人気キャラのコスプレグッズが手に入るよ!!



モルズはプレイヤーの分身。より自分らしさをアピールできるぞ。

ほかのショップも
負けちゃいけませんよ!
POLICE BOX



BEMANIシールや粗品など、妙なグッズが届けられていることがある。何に使うんだ?

RESTAURANT



以前は行ってもメリットが少なかったが、今回はシステムの変更で大幅にパワーアップ。

もうご期待!



「ギョド」の「パ
ボ●●先生」!

「ギョド」の「リ
ちゃんにもなれる」!

今回はひと味違う! インターネットランキング開始!!

pop'n music 10

©1998/2003 KONAMI

“お星様をお願い”はどうだった? “お星様にお願い”の隠し曲も解禁され、まだまだ楽しさいっぱいだけど、第二回インターネットランキング(以下IR)が開催中。今回は、いつものIRと違うところを教えちゃうよ。

ポップンミュージック10
■メーカー: コナミ コナミミュージックエンタテインメント
■ジャンル: 音楽シミュレーション
■操作方法: 5ボタン、9ボタン
■発売日: 2003年8月発売(稼働中)
■使用機種: PC

IRの進め方をチェック!

モードは“エキスパート”
を選ぼう!

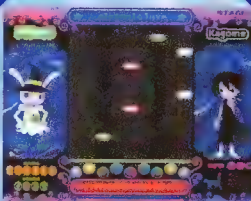


さあ、エキスパートモードを選択してIRにチャレンジ! どんどん参加して楽しんじゃおう。

コースを
選ぼう!



コース選択では、通常のエキスパートコースも選択できるけど、ここではIR専用のコースを選択。



それではプレイ開始! 自分の限界に挑戦するもよし。コースの選曲を純粋に楽しむもよし。遊び倒せ!

プレイ開始!!

今回のIRは?

今回のIRは、エキスパートモードを使用し、『ポップンミュージック10』に収録されているすべての楽曲・譜面から選別され、一つのエキスパートコースとしてその得点を競い合うぞ。

しかし、いつものIRと違うところは、まず、e-AMUSEMENT! にながっている店舗でしか参加できないところ。そして、IRで使われるコースをプレイヤーのみんなから募集しちゃうところだ。あらかじめコースのテーマが決定しているの、そのテーマに合ったコースを応募。コースの応募方法は、左ページをご覧ください! コースごとのテーマは、募集開始時に提示されるので、『ポップン10』の公式ホームページをチェック。それでは、IRの進み方から紹介。

どうやって進めていくの?

まずは、モードセレクトでエキスパートモードを選択。すると、通常のエキスパートコースのほかに、IR対象のコースが出現している。通常のエキスパートコースはIR対象外だから注意。IR対象コースを選ぶと、下のカコミ内に書かれている情報が出現。コース名は応募してくれた人がつけたコース名。名前は応募してくれた人の名前。性別は、男の子が青ポップ君、女の子が赤ポップンで表示され、応募してくれたポップの都道府県も表示される。コースを選んだら、画面上部に応募者のコメントが表示されるよ。

画面に表示される情報

- コース名
- 応募者氏名
- 応募者住所
- 性別(男:青ポップ君、女:赤ポップ君)
- 応募者コメント(コースを選んだ際の画面上部に表示)
- レベル表記(通常のエキスパートコースと同じ場所に表記)



IRコースの難易度について

今回のIRは、一つのテーマに対して、「NOMAL譜面」「HYPER譜面」「EX譜面」と三つの難易度で競えるけど、「HYPER譜面」や「EX譜面」が無い楽曲もあるよ。そこに関して下の表で説明しているから参考にしてみてね。

	1曲目	2曲目	3曲目	4曲目	
黄色ボタン1回押し	NOMAL	NOMAL	NOMAL	NOMAL	両方の黄色ボタンを1回押すと「HYPER譜面」に変化。「NOMAL譜面」のみの曲はそのまま。さらにもう1回両黄色ボタンを押すと「EX譜面」に変化。「HYPER譜面」までが無い曲は「HYPER譜面」、「NOMAL譜面」が無い曲は「NOMAL譜面」のまま。
黄色ボタン2回押し	NOMAL	HYPER	HYPER	HYPER	
黄色ボタン3回押し	NOMAL	HYPER	EX	EX	

※表の4曲分のレベルは一例です。

MZD



WAKABA



もうプレイした？ コレがアルカディアコースだよ！

みんなはもうアルカディアコースをやってくれたかな？ 男の子も女の子も楽しくポップンをできるようなコースにしてみたよ。譜面の構成も、まじかるポップーズで試行錯誤した上で、「NOMAL 譜面」ではライトポップーも楽しめる構成に、「HYPER 譜面」や「EX 譜面」では「NOMAL 譜面」じゃ物足りない！なんて思っている上級者のポップーでもやり応えのある構成になっているよ。もうすぐアルカディアコースは終わっちゃうけど、まずはこのコースで腕試しをして、ランキングに登録してみてね。さあ、アルカディアコース1位はだれなのかな……？

アルカディアコース

- 1曲目 ミスティー (HYPER, EX有)
- 2曲目 チョコポップ (HYPER, EX有)
- 3曲目 ラブフォーチュン (HYPER, EX有)
- 4曲目 パワーフォーク5 (HYPER有)



アルカディアコースが決まるまで

このアルカディアコースは、まず「パワーフォーク5(サムライシン・ドローーム)」を最後に持ってくる。という部分から始まったんだ。それを、まじかるポップーズ全員で練りに練って、いろいろ出した案をメーカーに持ち込んだんだ。その結果、以下のコメントとともに、アルカディアコースが大決定したんだ。

ポップンチームからのコメント

各選定者皆さんからのご意見諸々も参考にしつつ、最も「月刊アルカディア」の誌面をイメージさせる点と、「EX 譜面」も含め、幅広いプレイヤーに対応でき、とっつきやすい選曲であるという点を、チーム全員で評価し、選定を行ないました。

IR 用コース応募方法

キミの考えたコースは
どんなコース？

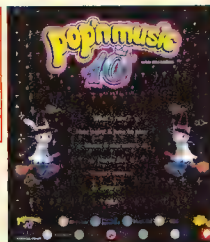


それでは、IR 用のコースリクエストの方法を教えちゃうよ。しっかり読んで、たくさん応募してね。リクエストは、インターネットの『ポップンミュージック10』公式ページのみ応募が可能。携帯電話からは応募できないので注意してね。『ポップン10』に収録されている全楽曲から自由に組み合わせて応募しよう。アクセス方法と応募期間は下記を参照してね。

募集日程	内容
2003年12月3日から	コース1(冬)募集開始
2003年12月17日から	コース2(ゆく年くる年)募集開始
2004年1月7日から	コース3(テーマ未定)募集開始

※募集期間・イベント開催のスケジュールは、今後変更になる可能性がありますのでご注意ください。詳しくは『ポップンミュージック10』の公式ページをご覧ください。

『ポップンミュージック10』公式ホームページ
<http://www.konami.co.jp/am/popn/music10/>



1stアルバム リリース記念 インタビュー

about BeForU

2000年末に開催された「DanceDanceRevolution 5thMIX アーティストオーディション2001」のボーカル部門の一般公募で見事、選ばれた4人で結成されたガールズユニット。ソロ活動にも意欲的で、小坂りゆ(写真左)&Noria(写真右)はDDRのみならず、beatmania II DXシリーズやポップンミュージックシリーズでも絶大な人気を誇る。

Noria 例えば、普通のアーティストさんですと、グループでカラオケとか行っていて、自分たちの曲を歌うだけで終わりたいと思うんです。でも私たちは二人で、ギタドラのセッションプレイ(楽曲は“begin”と“BREAK DOWN”)で遊んだだけで、とっても面白かったです。

——ご自分の曲をプレイするというのは、どういう気分なんですか？

りゆ&Noria ウケますよ(笑)。

Noria 私はよくゲームセンターへ行くんですけど、自分の曲とか、りゆちゃんの曲とかプレイしている人がいると、見ちゃうんです。本人が後ろにいるのにプブプ……とか思いながら(笑)。

りゆ 見えますよ……見えます(笑)。

Noria プレイした後に振り返ったら、私たちがいたりします(笑)。

——デビューしてから今まで、お互いを見て、どう変わりましたか？

りゆ Noriaちゃんは見掛けからして、全然違いますよね(笑)。

Noria 変わって……ますね(笑)。

りゆ とりあえず、進歩しましたよね。これはお互いなんですけど。

Noria え！ した？ ありがとうございますっ！

りゆ そんな、IIDXで活躍してるじゃないですか。私もプレイしますもん、“Silvia Drive”(笑)。

——Noriaさんから見て、りゆさんはどうですか？

Noria 始めっから突っ走りっぱなしで、すごいなあって思ってます。しばらく一緒に仕事する機会が無かったので、この回のライブ(DDR極限ダンスライブ)とか、アルバムの話でまた会う機会が増えたので、もっと一緒に仕事したいなって強く思いました。最近は別々っていうのが多くて、

りゆ あんまり会わなかったですね。だから、変わった部分が顕著に見えてくるんです。

Noria りゆちゃんは相変わらず、ずっと突っ走りっぱなしですごいなって思います。すごいなって思ってます、そういう人に進歩したって言われるのがすごくうれしいです。

りゆ いえ、そんなことないですよ、何か偉そうじゃないですか。私(笑)。

Noria でも、遠慮して何も言わないよりは、ずっとうれしい。

——アルバムを一区切りとして、今後はどんな活動をしたいですか？

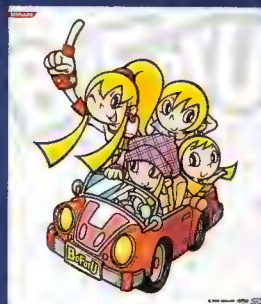
Noria 個人的には、りゆちゃんと一緒に歌いたいっていうのがありますね。アルバムの話などで会う機会がまた増えて、一緒にやりたいという気持ちが以前よりも強くなっていますね。

りゆ 私もういろいろやりたいことがあるんですけど、何よりも、マイペースにいたらっていうのが一番ですね。

——それではアルバムについてファンの皆さんに一言お願いします。

りゆ 期待してください!!!

Noria お楽しみございしりて、絶対に買う価値があるものになっています!



BeForU

発売中 ¥2,800(税、送料別)

制作:コナミメディアエンタテインメント

【収録曲】1. チカラ(LIVE BAND style)/BeForU 2. Love/シュガー/Noria 3. DIVE/BeForU 4. マワリ/小坂りゆ 5. BABY LOVE/Noria 6. LOVE SHINE/小坂りゆ 7. BREAK DOWN!(LIVE BAND style)/BeForU 8. Silvia Drive(extended)/Noria 9. Firefly/BeForU 10. ☆shining☆(LIVE BAND style)/りゆ&のりあ 11. SHOOTING STAR/小坂りゆ 12. TEARS/EK 13. true...(2003 album version)/小坂りゆ/14. GRADUATION~それぞれの明日~(unplugged version)/BeForU 以上14曲

※コナミスタイルでの通販限定CDです。
<http://www.konamistyle.com/>

就プレ
あります!
→詳細は
P57参照!!

DanceDanceRevolutionスペシャル

BeForU

小坂りゆ
Noria

DanceDanceRevolutionから生まれ、今やBEMANIシリーズ全域において活躍するBeForU。コナミスタイルから待望の1stアルバムがリリースされて、アーティストとして大きな一歩を刻んだ。節目となる今、彼女たちの感性は何を感じ、考えているのだろうか？ お馴染み小坂りゆ&Noria、二人を直撃!!

——1stアルバムリリースおめでとうございます。この話を聞いた時、どう思いましたか？

Noria びっくりしましたが、うれしかったですね。

小坂りゆ(以下りゆ) そうですね。

Noria 以前からアルバムを出したいという話はしていたんですけど、実際に具体的な話になると、「あ、ホントに出るんだ……」って気持ちになってきて。

——楽曲もかなり増えてきましたからね。

Noria そうですね。厳選された曲の中から構成します。プレイヤーの皆さんの意見も取り入れて選曲しているので、ホントにみんなと一緒に作っている感じがします。

——アルバム収録曲では、それぞれお二人が個別の活動で制作された楽曲や、一緒に活動された楽曲などがありますね。今、振り返るとどんな思いがありますか？

Noria 早かったですね。

りゆ 3年たってますから、そりゃ変わりますよ〜。

Noria う〜ん、3年だね。

りゆ デビュー当時、私は高校生でしたからね。

——楽しかったことと大変だったこと、どちらが印象に残っていますか？

Noria 大変なことの方が多かったですね。散々ダメだ! ダメだ! って言われ続けで、でも諦めたくなかったで……それから徐々に歌わせていただけるようになって……。これからです但、Noriaの個人的なスタートとしては、何が、準備が長かったかなって思っています。

りゆ 私は、恥ずかしかった部分もあり……(注: “DIVE”のことらしい)。今考えると、ですけどね。当時は必死でした。ホントに、普通の高校一年生が……ですよ(笑)。どれも大変でしたが、今考えると良かったなって思う方が強いですね。東京マリンの「true...」発売イベントの時は大変でしたがね。普通のプールで歌を歌って……。だからほかのステージに立つときも、あの時よりは緊張しないです(笑)。だから良かったですよ。でも今振り返ると……ウケますね(笑)。

——「ウケます」とはまた、新しい感想ですね(笑)。

りゆ あ、そうですか(笑)。

Noria 今日のキーワードは“ウケる”で(笑)。

——そもそもBeForUは、ゲームから生まれたガールズグループという画期的な存在です。その点でやりやすかった、また苦労などといったことはありましたか？

りゆ すべてが楽しいですよ。

Noria ほかに例が無いので、困ることは無かったですね。

りゆ 曲が人と触れ合えるじゃないですか。そこがほかの音楽と違う部分だと思います。



10.18

DDR極限ダンスライブ開催!!

去る10月18日、東京ヴェルファールにおいてPS2専用ソフト「DanceDanceRevolution EXTREME」発売記念イベントが開催された。会場にはDDRの生みの親であるNAOKI氏をはじめ、りゆ&NoriaなどDDRに関わったアーティストが多数登場。さらにゲストとしてdj TAKA氏も駆け付けた。詰めかけた多くのファンは古今東西のDDR楽曲と共に、ダンスを楽しんでいた。

読
プ
レ
あ
り
ま
す
!
→
詳
細
は
P
5
7
参
照
!!



BEAT RAIZING II DX

Interview with Mr. T & SLAKE

今日は豪華に二人のコンポーザーインタビューを敢行。登場するのはII DXチームのまとめ役・Mr. T氏と、先ごろ開催された“secret LIVE”で、個性的な音世界を披露してくれたSLAKE氏だ。蒼々と進行している次回作へのビジョンも、屈託無く語ってくれている。II DXプレイヤー必読!!

間くものにも、自分との関わりを求めちゃうのかな？

——まずはちょっと前のことになりますが、“secret LIVE”はいかがでしたか？

Mr. T これは出演したSLAKEからどうぞ。

SLAKE 2番手で登場したんですけど、トップで出たTaQさんのテンションがすごかったですよね。準備運動してステージに上がりました。お客さんに押されちゃいましたね。大成功だったのではないのでしょうか？

——プレッシャーはありましたか？

SLAKE とにかくすごいプレッシャーでしたよ。いつもはデスクワークの人ですから。あっという間に終わっちゃいましたね。

Mr. T 僕はスケジュールの都合で出演できませんでしたが、当日は楽屋で見えていました。SLAKEの時に出ていって、ビックリコントをやらしましたが(笑)。LIVE前は不安の方が大きくて、あそこまで盛り上がると思っていませんでした。

SLAKE ライブを超えてましたね。鳥肌も「のび」ました。

Mr. T 今回は一人一人でしたが、次があったなら二人三人と組んで、コラボレートしてやってみたいですね。

——最近、お二人がハマっている音楽は何ですか？

Mr. T 最近、ウチのすぐ近くにTSUTAYAが出来まして、アイドルミュージックなどを借りています。

——例えばどんなアイドルでしょうか？

Mr. T 伏せてくださいな。

SLAKE え、伏せなきゃいけないの？

Mr. T 王道ですよ。筆頭に挙がるのは「あ○○」ですね。マニアじゃないですよ。

——いつもはどんな音楽を聞いているんですか？

Mr. T インスト系が多いですね。そこで刺激を求めてアイドルを聞いています。

SLAKE 僕は昔からですけど、打ち込みモノ、コンピューターを使ったものばかり聞いています。エレクトロニカ、フューチャージャズとか。作っている音楽にもそのあたりは表れていると思います。生でやっちゃうと、何か物足りなく感じちゃうんですよ。間くものにも、自分との関わりを求めちゃうのかな？ 例えばトランペットを吹けたら、トランペットものばっかり聞いちゃうのかな？

Mr. T それはあるかもね。

SLAKE 自分のこだわっているフィールドの「最先端の進化型はどうなっているのか？」が気になるんでしょうね。それと、今の若い世代だと洋楽と邦楽を同列で聞いているんですけど、自分の場合どうしても洋モノに目がいきますね。ちょっと古い年代だからかな。



Mr. T

非常に幅広いジャンルをハイレベルで編纂するコンポーザー。それでいてきっちり耳に残るメロディーラインが特徴的だ。II DX開発チームのサウンド担当・ucchie氏としても知られる。

デザインされた空間なんかも、楽曲に影響する

——コンポーザーとして、最近はどうなもののインスパイアされますか？

Mr. T 街を歩いていて耳に入ってくる音楽とか、やはり刺激になりますよ。制作意欲が湧きますよ。それに、楽器に触れて「ああ、この間こういうのがあったな」って思い出すこともあります。

SLAKE 追いつめられることですかね。

——時間ですか(笑)。

SLAKE そんなんじゃダメなんですよ。でも、追いつめられるとやらずを得ない。

Mr. T それはある(力強く)。

SLAKE 今、会社がある六本木ヒルズもそうですね。すごくデザインされた空間だし、そういうものも曲に影響もすると思いますよ。

Mr. T アレンジにも影響しますよね。使う音色のイメージが湧いたりして。

——休日の過ごし方を教えてください。

Mr. T 最近、まれに見る高い買い物をして、超高級電子辞書を買いました。

SLAKE 自分で超高級とか言ってる。

Mr. T それをリビングにドーンとセットしまして、たたくのが楽しみです。何回かやってみたいですね。何回かやってみたいですね。何回かやってみたいですね。

SLAKE よくイベントに行ってます。大物DJなどが来ると、何回かやってみたいですね。何回かやってみたいですね。何回かやってみたいですね。

ゲームとして成り立ち、音楽として聞いても楽しいものを心掛ける

Mr. T SLAKEの作業部屋ってすごくスタイリッシュでカッコイイんですよ。僕も真似したところがありますから。

SLAKE 機材ラタクなんですよ。

Mr. T 確かに！ 仕事中に機材の話をするのも多いですね。

次回作のお話を少し聞かせてください。今、ご自身が作られている楽曲の方向性などを教えていただけますか？

SLAKE ゲームデータを考えて作り始める曲作りと、音楽性を重視した曲作りの2パターンで作っているんですね。いつもゲームデータを重視したSPARKER名義の方が人気が出るので、これからはSPARKERで頑張っていこうかなと(笑)。ジャンルで言うと、今のところ「ROGOCOTEK 2」と、secret LIVEで「新曲です」と言って掛けた曲が1曲です。

Mr. T 僕はすべてゲームデータを重視して作っています。

SLAKE え、マジで!? 俺、怒られちゃう?

Mr. T まずゲームとして成り立ちつつ、音楽として聞いても楽しいものを心掛けています。今回はちょっと変わったこともした気がしますね。現時点では2曲作っていて、みんなに喜んでもらえそうなシリーズもの、それと新しいチャレンジを試みたものが1曲です。



SLAKE

クラブサウンドを愛し、常に刺激的なサウンドを提示し続けるコンポーザー。secret LIVEでもオリジナリティーあふれるステージを展開した。SPARKER名義の曲にもファン多し。



IIDXには人間業を超えたフレーズを創れる可能性がある

今後、IIDXはどうなっていくと思いますか？

Mr. T IIDXはDJシミュレーションですから、既存の楽曲を極めたものでしょう。IIDXの楽しみ方は次第に、人間業を超えたフレーズを創れる可能性があります。その点をもっと追求していきたいです。

SLAKE これほどシリーズが続くとは思っていませんでした。5鍵盤から数えたらいくつになるんだろう？ それでも飽きられないのは、普遍的で革命的な面白さがあるからなんでしょうね。

Mr. T 音楽性の高さもあるでしょう。これまでにも音楽ゲームは少なからずありましたが、音楽的に遊ぼうと思うと限界がすぐにきてしまう。そこを両立させたのがbeatmaniaなんですよね。

SLAKE 素晴らしい。分かってる。20作までいくんじゃないですか(笑)。

最後にプレイヤーの皆さんへ、メッセージをお願い致します。

Mr. T この間のsecret LIVEでdj TAKAが言っていたように、IIDXには素晴らしいファンがたくさんいます。僕たちにはその期待に応える責任があると思うんですね。ここまで続けてこられたのも素晴らしいファンの方々のおかげです。次回作ももうすぐ遊んでもらえる状態になると思います。僕らの体力が続く限り頑張っ作り続けていきますので、これからも応援をお願いします。

SLAKE プレイヤーの皆さんの反応って、今まではあまり見られなかったんですけど、secret LIVEで改めて皆さんの反応を確認できました。それをいい意味でプレッシャーとして感じながら頑張ります。これからもよろしくお願いします。

INFORMATION OF BEAT RIZING IIDX

●大好評！ フェイバリットナンパースとキャラクターズ

あなたのIIDXイチオシはどの曲、どのキャラ？ 票の集まる順位がわかるこのランキングに、あなたも参加してみませんか？

投票は必ず、「巻末のアンケートハガキの自由欄」に書いて送ってください。その際にはプレゼント番号の指定も、P57を見て忘れずに書いてください。フェイバリットナンパースとキャラクターズ、両部門への同時投票も大歓迎！ 合わせて選出理由や、当コーナーへの感想なども書いていただけると嬉しいです。

今月は投票者の中から抽選で5名の方に、エリカと真のパンチ(2名ずつセット)をプレゼント！ 今では入手不可能な貴重品です。なお、このプレゼントは投票してくれた方のみが抽選の対象となりますので、投票&プレゼント番号の指定をお忘れなく。書いてご投票ください。

●IIDXキャラクターイラスト投稿、募集中心!!

あなたのイラストに、IIDX開発チームの方がコメントを寄せてくれますよ！ イラストのデータ投稿は、下記のメールアドレスへ送っていただいてもOKです。各種投稿のサイズなど細かい規定については、P165のA-Pro投稿規定を参考にしてください。

【おで先】

〒154-8528

東京都世田谷区若林1-18-10

(株)エンターブレイン アルカディア編集部

「ビートレージングIIDX」係

【Eメール】

raisingarcadia_magazine@msn





すわひでお

“ビデオ体操第一”のビデオと同一人物。プタパンチ扮する体操のお兄さんにツッコミを入れながらも律義に体操を実行している。



©1998 2003 KONAMI

都内某所にて、ポップン10の隠し曲“ビデオ体操第一”を手掛けたアーティスト「すわパンチとギターの人」のメンバー、すわ氏、プタパンチ氏、ギターの人氏と接触することに成功！ 大量のロバに隠された、お星様との密会内容とは！?

またち三つ巴！ 星が囁めたRIOT BOYS

すわ ウオオーイ!!!! その答えはシャイというかシャイニングだから!

ま、まだ何も聞いてませんよ。まずは、「すわパンチとギターの人」を結成したきっかけを教えてください。

すわ 僕らはある日、ある日かな? お星様に呼び出されたんですよ。そこでお星様と鍋を突付いていたらですね、「群れるのは嫌いだ、集うのは好きだ」という話になったんですよ、そうですね!

ギターの人 はいー。

プタパンチ ヒホー。

やはりそうでしたか……そうだと思います。しかし、曲のジャンルが「ポップン体操」になったのはなぜでしょうか?

すわ お星様は言われたわけですよ、「体操だ……」と。しかし、こう話すと「星に頼った他力本願なヤツラ」と聞えますが、他力本願の本当の意味を知っていますか? 世間的には、自分の力以外をすべて「他力」と思い込みがちですが、それは大きな間違いです。僕は宗教家ではないんですが、他力とはあくまで大いなるお力だということを知っておいていただきたい!

ギターの人 はいー。

プタパンチ ……(く寝たらしいです)

なるほど、他力本願の真の意味を知れば、答えは見えてきますね。では、“ビデオ体操第一”の振り付けを考案したのはどなたなのでしょう?

すわ 綱バーティーも終わりました、「まずは体操＝屈伸だ!」という形に落ち着いたんです。そこでお星様が、屈伸のことなら業界随一のアーティストを引き合わせる、と言われまして、あのパーキッツの片岡嗣実さんを紹介していただいた



んですよ。そこでお星様と別れて、三人で片岡さんのご自宅に移動しまして、屈伸のヒントとなる秘蔵VTRを見せていただいたのです。

——ラジオ体操のVTRが何かですか?

すわ いえ、ロバの屈伸VTRです。すごいですよ! 皆さんロバの屈伸を目の当たりにしたことがありますか? 90度→170度→90度ですよ! あれを見た瞬間に、“ビデオ体操第一”の全振り付けイメージが僕らの頭の中に流れ込んできたんです。ギターの人のなんか、「まるで、高画質・高精細な映像を再現する全サイズハイビジョン画質の50インチプラズマテレビで見ていうように」振り付けのビジョンが脳内を駆け抜けたそうです!

ギターの人 はいー。

プタパンチ ヒホ? (く起きたらしいです)

まるで、フランクリンの卵の美談のようですね。それでは、レコーディングの苦勞話を聞かせてください。
すわ 人って、いい刺激を受けると変わるものですよ。先日、中学校の同窓会に出席したのですが、そこでかつての学友に言われたことは「すわ、明るくなったな。そして背が伸びたな」でした。昔の僕は、自分をアピールする方法が明らかに変わっていて、異質な行動を取っていたんですね。ぶつぶつと独り言を話していたり、変わったことをしていれば、自分を好く人が出てくれる、と思っていたのかもしれない……。当時は、計算のモーションも変でした。計算をしている時、そろばんを習ったわけでもないのに、空中で手を動かしていたんですよ。そんな僕でも、ライブでみながらパワーをもらって、いろんな方と仕事をしてパワーをもらって、良くも悪くも変わることができた。だから、お星様ありがとう!

ギターの人 はいー。

プタパンチ 私の勝ちだ。

ほ、本日はありがとうございました。

すわパンチとギターの人
お星様のおかげで組むことができた至極の特別ハジケユニット。



プタパンチ

“ビデオ体操第一”の中では、体操のお兄さん的な役割で体操を指示。口癖は「ヒホー」。

CHARACTER FILE No.27

すわパンチ

「さあ～みんなー！今日もお兄さんといっしょにポップン体操しようね！
ヒデオの前に集まったかな？じゃ最初はとりあえず、全力疾走！！はいー。」



体操なので全部動きを付けたいなあー。だったらムービー形式にしちゃおうかなー。そしたらすわパンチご本人が出てきたらみんなびっくりするかなーと、だれもが思い付けど恥ずかしくてできないことを、本当に実行してしまうのがポップン魂。快くノリノリで撮影に応じてくださった「すわパンチとギターの人」には本当に感謝でゴザイマス。収録スタジオに押し掛けた上、変なポーズばかり取らせてすみませんでした。

それと、一応このように「ポップン体操はじまるよ～☆」と子供番組っぽいイラストも用意していたのですが、ゲームが始まっていきなり実写になったらみんなびっくりするだろうな！と、これもその場のノリと勢いで決めました。そーゆー状況だったのです。(shio)

©1998 2003 KONAMI

ジャンル名
POP'N TAISOU
曲名
ヒデオ体操第一
アーティスト名
すわパンチとギターの人

POP'N NEWSPAPER

ポップンアーティストからのメリークリスマス！
pop'n music artists X'mas Songs発売！！

pop'n musicでおなじみの人気アーティストが多数参加したX'masアルバムが発売されるぞ！参加アーティストが全員で歌う「パーキッツ書き下ろしの楽曲「Dear My Friend」をはじめ、クリスマスソングのカバーなど、内容盛りだくさんな全7曲(2曲はカラオケバージョン)。すべて新録楽曲の豪華なミニアルバムだ。コレを聞いて、一定早いクリスマスを堪能しちゃおう。

●参加アーティスト(順不同)

新堂敦士、パーキッツ、Sana、すわひでお、School、フレディ波多江、MAKI、Mickin'、Iala moore、Q-max、Yumeto(SASEBO BROTHERS)



■pop'n music artists X'mas Songs
12月3日(水)発売
価格：税込¥2,100
初回特典：pop'n music artists特製メッセージ入りクリスマスカード封入
品番：KOLA-053

01. Dear My Friend 歌：sana、Yumeto、くまのきよみ、MAKI、ふじのまなみ、すわひでお、フレディ波多江、新堂敦士、Mickin'
02. White Lovers (remix) 歌：sana
03. ジングル・ベル 歌：School
04. White Eyes (remix) 歌：Sana
05. White Christmas 歌：Iala moore ア・ガベラ：Nazo Suzuki
06. Dear My Friend (karaoke)
07. ジングル・ベル (karaoke)

ポップンなプレゼント

お集めのおかげで集うことができた、「すわパンチとギターの人」のサイン入りのポラロイドを3名様にプレゼント。詳しくはB4ページへ



新堂敦士のサンライズ症候群

その31

「天体望遠鏡の巻」

うわあ、もう寒い寒い……。夜とかすでに息が白くて、なんだか苦手な季節が着実に近付いてきている感じがします。元氣ですか？ 空は確かに毎日に近いくらい澄んだ青。夜は星もなんだかめっちゃ多く見える気がしたりして。星にまつわる噂も増えたりするんだよね。そういえば夜景って冬の方がきれいだって聞いたことがある。確かにそんな気がする。しつかり夜景自体、ホントにこれ見ないといつーの！ って、寂しくなるわ。ちっちゃいころ……っていつても小六ぐらいだったかな？ 今では信じられないくらい星とか宇宙とか好きだった俺に、親が天体望遠鏡を買ってくれた。クリスマスプレゼント。俺の母はお琴をやってたんだ。ある日そのお琴の後ろに天体望遠鏡を隠してあるのを、クリスマス前に見付けちゃったんだよね。だけと買ってももらったのが本當信じられないくらいうれしくて。で、早く早く今すぐにもそれで星とか見たんだけど、子供ながらに礼儀をわきまえてるというか、空気を読んでるというか、ちゃんとクリスマスまで知らなかったことにして、クリスマスにわあーわあー騒ぎながらもらったのを憶えてる。うれしかったなあ……。本当に、それから毎晩毎晩……星を見た。飽きることも知らずに。今思うと、そんなに夢中になつて、あのころは一体何を探してたんだろうなあ？

なーんてね。それはさておき、俺のニューシングル「祈望」はもう聴いてもらえたでしょうか？ 皆さんのおかげで、何とオリコン25位！ 本當にありがたう。でも俺も真面目に大好きな唄なんでぜひ聴いてやってね。で、持つてる人も引き続き末永くかわいがってやってください。&周りに宣伝もよろしく。そんな「祈望」のPVが入ったDVD「CLIPS2」UPPER R-1が12月4日に発売されます。こっちもぜひ見てやってください。あと「祈望」発売記念の怒濤のインストアイベント……確かに大変だったけど、大成功&大盛況でした。本當にたくさんの人たちが参加してくれて、そこに会いに来てくれたって気持ちホントにうれしかったぜ。どうもありがたう。ライブも幾つか決定してるんで、絶対また会おうぜ！ ってなことって、ではでは。今回はこのあたりで……。



煌きの再誕

流麗、さらなる高みへ



明瞭のショット。キャラクターを構成する空気の流れが、寸分の狂いもなく自然な組み上がりを見せているのが分かるだろうか。

キャラクターの最大公約数ともいえる、勝ち気な表情。見えるかのようなニケの存在も、作品に深みを与えるのに貢献している。



立体貴族

ついに一周年を迎えた、アルカディアと造形作家・堀山氏のコラボレーション。今回は、氏のテイストの真骨頂ともいえる「ソウルキャリバー II」カサンドラを紹介。イメージーションが形となる感動を、味わってほしい。

立体作家より

堀山 厚 (こびやま あつし)

1973年生まれ。最近三十代に突入した、芸術家志望の自称「粘土造形師」。トラブル続きで相変わらず稼働しない。好きなアイドルは小泉今日子。

今回は造形に関する突っ込んだ解説をしてみます。こういった物を見るときに、おそらくほとんどの人が細かいディテールに目がいてしまうのではないのでしょうか。言っていますが、造形物にとって表面のディテールは、それ単体では所詮上っ面を取り繕っているだけなのです。重要なのはそこではなく、「表情、しぐさ」などの「キャラの動き」、物体や生物の「形」です。

「動き」の部分では、こんな性格の娘がこんな感情で行動したとき、こういった表情やしぐさを見せる、という法則に基づいて考えるべきです。おてんば娘カサンドラが、鎧治神へバーストスや邪剣ソウルエッジに対してムカついた表情を見せる。勝利の女神ニケが、カサンドラの男勝りぶりを呆れた表情で見つめる。このようにキャラの内面的要素をウソっぽくならないようにどこまで表現できているかが重要。顔の表情については、人間の顔を再現するのではなく、顔の表情の「魅力」だけを重視し、表現すべきです。ちなみにニケはゲームには登場しませんが(設定にも無い)、ギリシア神話つながりで違和感はないはずです。

「形」の部分では、カサンドラ、ニケの「頭、手足、身体」「なびくスカート」「周囲を舞う布」などの形状のラインが、どこからどこへ流れているか。それぞれの流れが調和しているか。その調和が美しいかどうか重要。手足や布をテキトーな方向に伸ばしただけじゃダメなんです。分かります人は写真をグレースケールで見ると、色が着いていない分、「形」を把握しやすいと思います。

造形物を楽しむということは、このようなところに目を向けて観察する、あるいは感動を楽しむこと(塗装後はできません)だと思います。

模型業界の不甲斐無さに腹が立って、ゲーム内でこんなことを書いてしまいましたが、理解できる範囲で考えてもらえればありがたいです。少しでも造形物の「内面」を見てくれる人が増えてくれればと思います。



涙こした横顔が映えるサイドショット。あらゆる角度から見ても破綻しないポーシングは、氏の徹底された丁寧の賜物だ。

©NAMCO LIMITED



なんと、このカサンドラがレジンキャスト・組み立てキットとして、文雅さんから発売されています! 商品名:「カサンドラ」(1/10スケール)、全高:約320ミリ、パーツ数:26、価格:¥9,800(税別)。堀山氏こだわりの逸品を、カサンドラの息吹を、あなたも手元で感じてみませんか!? お求めは模型店、ホビーショップにどうぞ。

待ちに待った「モンスターゲートオンライン」がいよいよ稼働!! アルカディアでは、みんなの冒険を全力でバックアップしていくぞ! モンゲー連載 いよいよスタートだ!!



モンスターゲート オンライン ～混沌の大地～
 ■メーカー：コナミ/コナミマーケティング
 ■ジャンル：オンラインメダルRPG
 ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
 ■発売日：2003年11月(稼働中)
 ■使用基板：—

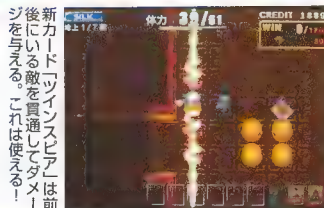
Text：関屋

超絶! カードリスト第一弾!!

『モンスターゲートオンライン』をプレイする上で、必須になってくのがマジックカードだ。

敵を攻撃するもの、体力を回復するもの、冒険を補助してくれるものというように、その種類は千差万別だ。

どのカードがどのような効果を発揮するのか、使用するのにどれだけのBETが必要なのか、冒険中に手に入りやすいのか、入りにくいのか……。これらをしっかり把握して、冒険に持っていくカードを選び参考にしてほしい。



名 著：カードの名前。名義が多いものは本シリーズからの登場だ。
B E T：そのカードを使用するのに必要なメダル枚数を表している。
レア度：★が多いほど入手が難しいのだ。
効 果：カード使用時の効果。
 ※装備系カードは一度装備したら、その冒険中は効果が続く。

カード名称	BET枚	レア度	効果
回復系			
ポーション20	2	-	体力を20回復する。
ポーション40	4	-	体力を40回復する。
ポーション60	6	-	体力を60回復する。
ポーション80	8	-	体力を80回復する。
ポーションMAX	10	★	体力を完全に回復する。
ポーションSPECIAL	10	★★	仲間の体力も完全に回復する。
攻撃系			
ファイアー	2	-	炎で敵一体に攻撃。
マルチファイアー	4	-	炎で画面上の敵に攻撃。
サンダー	4	-	雷で敵一体に攻撃。
マルチサンダー	8	★	雷で画面上の敵に攻撃。
メテオ	8	★	隕石で敵一体に攻撃。
マルチメテオ	16	★	隕石で画面上の敵に攻撃。
スピア	4	-	正面方向の全敵を貫通攻撃する。
ツインスピア	6	★	前後2方向の全敵を貫通攻撃する。
マジックミサイル	4	-	見えている敵のどれかに20ダメージ×3。
ボイズン	2	-	敵一体を徐々に体力が減る毒状態にする。
マルチボイズン	4	-	画面上の敵を徐々に体力が減る毒状態にする。
状態変化系			
スリープ	2	-	敵一体を眠らせる。
マルチスリープ	4	★	画面上の敵を眠らせる。
ウルTRASリープ	6	★★★★★	画面上のどんな敵でも眠らせる。
パニック	2	-	敵一体を混乱させる。
マルチパニック	4	★	画面上の敵を混乱させる。
ウルトラパニック	6	★★★★★	画面上のどんな敵でも混乱させる。
スロー	2	-	敵の行動を遅らせる(2ターンに1回行動)。
マルチスロー	4	★	画面上の敵の行動を遅らせる(2ターンに1回行動)。
ウルTRASスロー	6	★★★★★	画面上のどんな敵でも行動を遅らせる(2ターンに1回行動)。
マルチショック	4	★	画面上の敵を怯えさせる。
ウルトラショック	6	★★★★★	画面上のどんな敵でも怯えさせる。
ロック	2	-	敵を動かなくする。
マルチロック	4	★	見えている全部の敵を動かなくする。
チャーム	4	★	敵を誘惑する。
マルチチャーム	8	★★	見えている全敵を誘惑する。
マルチストーム	4	★	見えている全敵を吹き飛ばす。
デス	6	★★★	自分のレベルを下げる代わりに敵一体を即死させる。
マルチデス	12	★★★★★	自分のレベルを下げる代わりに見えている全部の敵を即死させる。
収集系			
ポケット+1	6	★	持てるカード枚数の上限を1上げる。
ポケット+2	12	★★★	持てるカード枚数の上限を2上げる。
コール+1	4	★★★★	カードホルダーからカードを1枚取り出せる。
コール+2	8	★★★★	カードホルダーからカードを2枚取り出せる。
コレクト	10	★★★★	フロア内にあるカードをすべて取得できる。
ショップ	10	★★★★	その場にショップが出現する。
カジノ	10	★★★★	その場にカジノが出現する。
チェンジ	10	★★★★	ダンジョン(城)にいる間だけほかの職業になれる。
ハンター	6	★★	敵一体を仲間にする。
マルチハンター	12	★★★★★	画面上の敵を仲間にする(3体まで)。

カード名称	BET枚	レア度	効果
探索系			
ブライト	4	★★	1フロアの視界が広がる。
マップ	4	★	1フロアのマップが完成状態で表示される。
サーチ	4	★	マップに敵の位置を表示する。
テレポート	4	★★	同じフロアの別の場所に瞬間移動する。
エスケープ	6	★	ダンジョンや城から脱出する。
HPアップ	2	-	HPの上限が上がる。
クローアップ	4	★	レベルが上がる。
パワーアップ	10	★★	レベルが大幅に上がる。
スピードアップ	4	-	1ターンに2回行動できる。
バリア	10	★★★★	10ターンの間無敵状態になる。
インビジブル	10	★★★★	10ターンの間モンスターから姿が見えなくなる。
コンボ	4	★★	3ターン連続して行動できる。
ヒール100	8	★	一歩ごとにHPが1回復する(100歩まで)。
ヒール200	16	★★	一歩ごとにHPが1回復する(200歩まで)。
ヒール300	24	★★★	一歩ごとにHPが1回復する(300歩まで)。
装備系			
ロングソード	12	★★★★	攻撃力が上がる。
グレートソード	30	★★★★★	攻撃力が大幅に上がる。
ゴールドソード	20	★★	自分のレベルが上がる敵を倒すと配当を得る。
スリープソード	12	★★★★★	攻撃した敵を眠らせることがある。
バックソード	12	★★★★★	攻撃した敵を混乱させることがある。
ショックソード	12	★★★★★	攻撃した敵をおびえさせることがある。
ラックソード	10	★★★★★	会心の1撃が出やすくなる。
リミットソード30	8	★★★	30回攻撃する間、攻撃力が大幅に上がる。
リミットソード100	8	★★★★★	100回攻撃する間、攻撃力が大幅に上がる。
ドレインソード	12	★★★★★	攻撃時に敵の体力を奪うことがある。
フリックソード	10	★★★	攻撃時に敵を吹き飛ばすことがある。
ウェーブソード	12	★★★★★	攻撃時に後ろの敵にもダメージを与える。
パワーシールド	12	★★★	防御力が上がる。
グレートシールド	30	★★★★★	防御力が大幅に上がる。
ゴールドシールド	20	★★	自分のレベルが上がる敵を倒すと配当を得る。
ラックシールド	10	★★★★★	敵の攻撃を回避させることがある。
リミットシールド20	8	★★★	20回防御する間、防御力が大幅に上がる。
リミットシールド60	8	★★★★★	60回防御する間、防御力が大幅に上がる。
シールド	10	★★★	攻撃を受けると一定時間防御力がアップ!
リバイブリング	20	★★	一度だけ復活できる。
トニククリング	20	★★	初めて入る部屋でのHP回復量が3追加される。
ガーディアンリング	10	★	ガーディアンの位置を把握する。
ハンターリング	20	★★★	倒した敵をモンスターカードにすることがある。
マジックリング	20	★★★	攻撃・回復系カードの効果が上がる。
ゴールドリング	20	★★	自分のレベルが上がる敵を倒すと配当を得る。
ラッキーリング	0	★★★★★	カード使用に必要なBET数が半分になる。
ヘルプリング	20	★★★★★	ポーション使用時に仲間も回復するようになる。
ブライトリング	20	★★★★★	視界が広がる。
マップリング	20	★★★★★	マップが完成状態で表示される。
サーチリング	20	★★★★★	マップに敵の位置が表示される。
スピードリング	20	★★★★★	1ターンに2回行動できる。

MAXWIN99,999の三冠プログレッシブジャックポットを狙え!!

Star Horse PROGRESS

GLORY AT THE TRACK

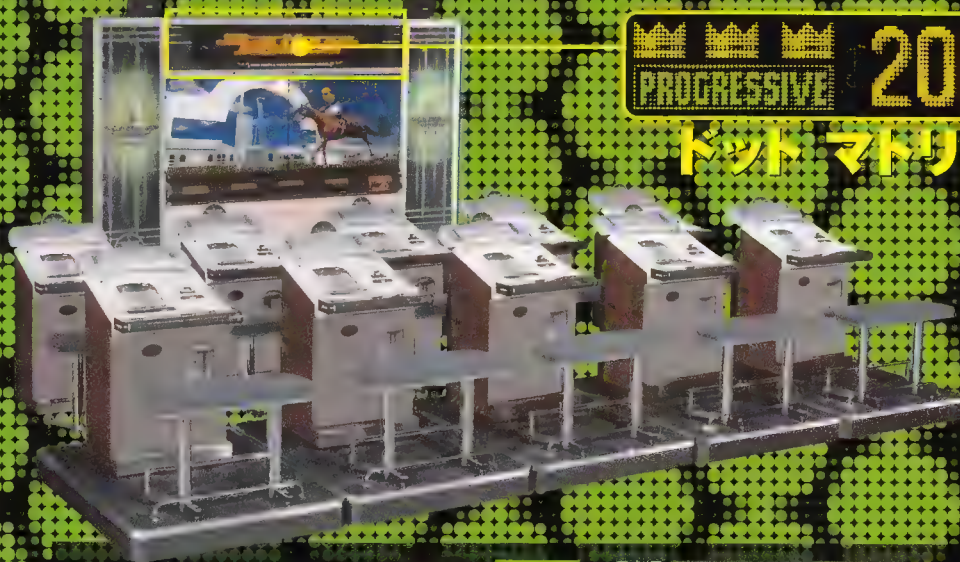
©Sega Corporation 2003

馬主ゲームとベットゲーム、二つのゲームで楽しめる「スターホース」が、2003年度JRAレーシングプログラムを搭載して登場! 新しく今作から導入された要素を中心に、トーンと紹介しよう。

Text: 前田浩夫

スターホースは、セガ・インタラクティブ(研究開発部)が、
■メーカー: セガ・インタラクティブ(研究開発部)
■ジャンル: 競馬シミュレーションゲーム
■操作方式: タッチパネル
■発売日: 2003年11月10日(稼働中)
■使用基板: NAOMI

セガパロディ開発部HP: <http://www.sega-parody.com/>
スターホースHP: <http://www.segastarhorse.com/>



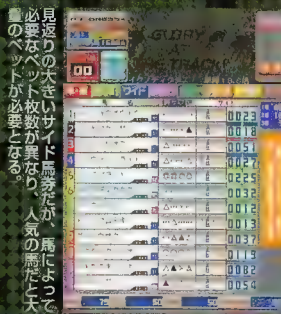
PROGRESSIVE 2000.3 PROGRESSIVE

ドットマトリクスに注目せよ!!

新システム紹介

三冠馬クワリッシュと三冠である、
皇馬、ダイビー、菊花賞のすべて
を一度の馬で勝利すると、馬券表
に表示されている三冠プログレ
ッシブジャックポットを獲得できる。
このジャックポットは、獲得者
が出ない限り加算され続け、最高99
999枚まで蓄積されるのだ。

プレイヤーズがレースに限って実
馬のオッズになれるという新シ
ステムが加わった。サイド馬券では
ベットした馬の馬主になることがで
き、その馬が着順以内に入れば馬主
がある。ただし馬を所有できるのは
先着順。一頭につき一名まで。また
自分の所有馬が出走しているレース
では、サイド馬券を購入することは
できない。



見返りの大きいサイド馬券だが、馬によって
必要枚数が異なり、人気の馬に大
量のベットが必要となる。

DOUBLE CHANGE!!

勝ち馬を予想しベッ
トした後、レースが開
始される直前に前触れ
もなくドットマトリク
スに爆発のエフェクト
が現れることがある。
これは、単勝・複勝
馬連・ワイド・ライト
のいずれか一つの馬券
が、的中時に配当が2
倍になるダブルチャン
スへ突入した証拠だ。
自分の予想馬を信じて
結果を待とう。

ダブルチャンス

ベットゲームの
基本操作

前作を知っていれば、何の問題も
なくゲームを楽しめると思うが、初
めての人は操作のお約束を覚えてお
こう。慣れるまではベットの受け付
け時間が短かく感じるかもしれないが、
少しプレイすればスムーズにベット
できるようになるぞ。

単勝・複勝

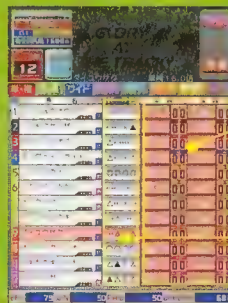
馬番号を確認して、
A 賭けたい場所を直
接触るのだ。

タッチすること
各種情報が切り替
わって表示される。
B あれこれ切り替
えてベットする際
の参考になるぞ。

ライド

前ゲームのWIN (配当) を1
点集中でベットできる。ハ
ーフライドをタッチすれば、
前ゲームのWINの半分だけ
をベットすることができる。

◎ ハーフライド



パドック
アルカディア

馬主ゲームで必要になるパスワード。これを忘れてしまうと大変だが、他人に見られて悪用されたらそれもまた大変なことになる。しかし心配無!! 本作にはちょっとユニークなパスワード保護用品が用意されている。覗き窓付きの画面を隠せるシールドで、その名もパスワードシールド! これで安心して入力することができる。

単勝

複勝

馬連

ワイド

ライド

サイド

基本の方針

本作では、馬主ゲームとベッティングゲームの二つを並行して遊ぶことができる。どちらか一方だけを遊んでもいいが、ベッティングゲームでメダルを増やし、馬主ゲームで競走馬を育てる方が断然面白い。ベッティングゲームで増えたメダルを、育成費用やレース出走費用にあてていければベストだ。

ベッティングは競走馬が返つてきたら、それは勝ち。ベッティングゲームで勝つために初心者に薦める。

ベッティングゲームでメダルを増やし、馬主ゲームで育成!!



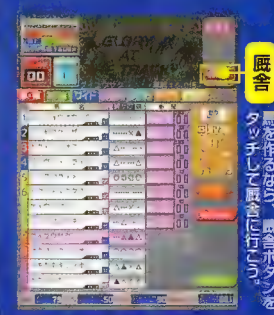
馬主ゲームで育成!!

月刊

馬主競馬

これであなとも馬主!

馬を手に入れてオープンレースに出せるようになるまでの流れを紹介。



馬を作るなら、馬券ボタンをタッチして馬券にしよう。

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

競走馬の作成からオープン馬になるまで

サイド

馬番号を確認し、ベットしたい場所をタッチすると、「はい」、「いいえ」のボタンが表示される。ベットする場合は「はい」を、やめる場合は「いいえ」をタッチする。

ベット枚数

馬連

- 1 ベットしたい馬名的一方をタッチ
- 2 馬番号を確認して、ベットしたい場所をタッチ

馬連とワイドでは、新聞の予想に倣ってベットする「新聞」、最大6頭までの組み合わせでベットできる「ボックス」、軸とする馬を決めて相手になる馬を選択する「ながし」が選択できる。

ワイド



2003年のプライズ紹介もいよいよ大詰め！ 今月は今年のトリを務める12月登場のプライズと、恒例となったプライズ内見会の模様をお伝えしよう。

アイコンの具方



丸タイプ：甲身によって重心が異なるので、注意しよう。



ぬいぐるみ：首などのくびれに飾所が狙いめ。



箱タイプ：側面の穴や、3か所隙間を狙おう。



吊り下げ箱タイプ：コンビニキャラクター-DXに代表される形態。上部のラベルを正面から狙おう。



吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から狙おう。



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

3 ドラゴンボールZ 光る必殺技フィギュア

バンプレスト・12月上旬登場・2種

アルカディア読者よ
オラに元気を
分けてくれ！

必殺技の決めポーズがカッコイイ「ドラゴンボール」フィギュアに、早くも第二弾が登場。両手を掲げて気を集める悟空を始め、ベジータとトランクスという、サイヤ人づくしのラインナップだ。必殺技部分は、背中のスイッチを押すと光り輝くぞ。



1 CAPCOM&SNK&Sammy コレクションフィギュア

バンプレスト・12月上旬登場・1種

カプコンから春麗、SNKから舞、そしてサミーからはディズニーと、2D格闘ゲーム三大メーカーの看板美少女キャラが一堂に集結！ それぞれ二種類のカラーバリエーションが用意されているぞ。



格闘ゲーム界の
紅三点、夢の共演！

4 機動戦士ガンダム SDフルアーマーオベレーション

バンプレスト・12月16日登場・2種



パーツの装着により、ガンダムとガンダムMk-IIそれぞれの、フルアーマー形態を再現！ ノーマルの状態と完全武装状態の、二つのバリエーションを楽しめるぞ。本体の一部に金属素材しており、重量感、高級感ともに溢れる逸品だ。

2 機動戦士ガンダム ハロ スーパーDXぬいぐるみ2

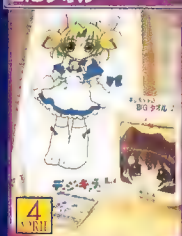
バンプレスト・12月15日登場・2種

手もちゃんと
出るよ！



ガンダムワールドのマスコットロボ、「ハロ」のスーパーDXぬいぐるみ第二弾。今回は「Z」や「V」にも登場した緑のハロに加えて、「SEED」で活躍したピンク色のハロもアソート！

デジ・キャラクターに BIGタオル



桃や江田麻平がプリントされた、熱いシャツ。漢ならぜひ袖を通したい。

エイコー

120cmというビッグサイズがうれしいでじこ"のタオル。もちろん"ぶちこ"Ver.もあるにゅ。



文字ロドラマチックステージ ～秋名爆殺5連へアピン～



「北斗の拳」のキャラが牌に印刷された、麻雀ゲーム。北斗三兄弟を始め、さまざまな役があるぞ。

セガ



新世紀エヴァンゲリオン エクストラ サマービーチフィギュア
数多く出展されていた「エヴァ」フィギュアの中でも、特にデキがよかったのかこれだ！ マイクロビキニ姿がとってもキュート！

2004年

4 MAY 6 JUNE

新作 プライズ レポート

11月上旬に行なわれた、アミューズメント各社の内見会。2004年の4月～6月に登場するプライズが、所狭しど並んでいたぞ。

8 兎 マグカップ

サミー 12月上旬発売・4種



野性の
潤い
を
開
け
て
！



「近代麻雀」で好評連載中の「兎一野性の潤い」に登場する、四人の女性キャラクターのマグカップ。シャープなタッチが特徴の原作イラストと、デフォルメされたかわいいキャラクターがプリントされている。また、ほぼ同時期にキーホルダーとストラップも登場するので要チェックだ。

5 Nintendo 歴代ハードキーホルダー～携帯ゲーム編～

バンプレスト 12月中旬登場・6種



最新機種から
懐かしの名機まで

ゲームボーイはもちろん、ゲームウオッチといった任天堂の歴代携帯ゲームがキーホルダーになった。ゲームボーイアドバンスSPは、なんと本体の開閉が可能というこだわりのデキ。ゲーム機そのものに付けてみるのもまた一興かと。



9 新世紀エヴァンゲリオン GUNアクションフィギュア

セガ 12月下旬登場・2種



目標をセンターに
入れて、スイッチ……

プライズでは初となる、初号機と式号機のリアルフィギュア。ゼンマイ動力により、スイッチを入れるとバレットガンの連射アクションを堪能できる。加えてプロポーションも抜群という、まさに珠玉のデキだ。

6 北斗の拳 Tinibiz-Joy Vol.2

セガ 12月下旬登場・6種



黒髪のトキは
数が少ないレア物！

「北斗の拳」の「タイニビッツ ジョイ」シリーズ第二弾。サウザーとシュウという南斗の男たちに加え、北斗四兄弟の長男と次男、ラオウとトキが参戦！ ラオウはぜひとも愛馬の黒王号と一緒にそろえたいところだ。

10 頭文字D パーツアクセサリウォッチ

セガ 12月中旬登場・4種



ちょっと渋い
大人のアイテム

サイレンサーとプラグをモチーフにした、ちょっと変わったデザインのアクセサリウォッチ。全長は約9cmと、キーホルダーとして使うにはピッタリのサイズだ。「イニD」ファンはもちろん、車が好きな人にも人気が出そうなアイテムである。



7 頭文字D ヴィネットコレクション

セガ 12月下旬登場・3種



こだわり抜いた精巧なつくりが自慢の「イニD」フィギュア。徹底的な実車取材により、エンジン周りや運転席などを究明に再現。まるで原作の世界の一部を切り取ったかのような雰囲気漂わせている。

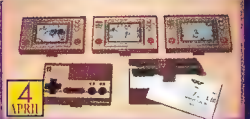


今月のプレゼント

今月も各メーカーさんよりいただいた、みなさんの
プライズアイテムをプレゼントしちゃうんです。ご希望
の方は54ページのプレゼントコーナーへGO！

- 機動戦士ガンダム
ハロ スーパーぬいぐるみ2
2個セットで3名様
- CAPCOM&SNK&Sammy
コレクションフィギュア
6体セットで2名様
- 北斗の拳
タイニビッツジョイ Vol.2
6個セットで2名様
- 頭文字D
パーツアクセサリウォッチ
4個セットで3名様
- 兎 マグカップ
4個セットで1名様

Nintendo ファミコン コントローラー ゲームウォッチ型カードケース



ファミコンのコントローラやゲームウオッチの形をしたカードケース。名刺サイズのカードを収納できるぞ。



バンプレスト



ズゴックの手に、なんと水鉄砲を内蔵！ ちゃんとクローも開閉可能という、通好みの逸品だ。

ルパン三世 センサーアクションフィギュア

普段は背中を向けているのだが、台座のセンサーに反応するとフィギュアが振り向き、銃声が鳴るのだ。

システムサービス

すくすく大福 ぬいぐるみ Part2



「すくすく大福」ぬいぐるみ第二弾の登場が早くも決定！ 今回は、「うり福」や「とら福」などもアソートされており、バリエーション豊かなラインナップとなっている。

コスパ・イラストレーター

Vol.44

担当・中原ユキヲ
協力・(株)コスパ

Feel so good style



◆beatmania IIDX エイリ(舞月博貴さん)
細部までこだわって再現されたシャープな表情のエイリ！
難度の高い服や小道具を、本格的に仕上げています！



◆真・三国無双3 貂蟬(楽都さん)
三国無双コスはやり武蔵が華！アイデアたっぷりの武器も魅力的で、衣装との色合いもきれいです。



◆式神の城Ⅱ 玖珂 光太郎(あまきりなさん)、結城 小夜(三ツ方利那さん)、日向 玄乃丈(御月福蔵さん)、二ノキル(吉沢フルイ(AGISASさん)、金大正(御月誠さん)、ちびふみ(三宅紫右さん)、ロジャー(サスケ(R-1さん))、スゴイ！ 大人数の式神の城Ⅱ台合わせです！ それぞれのキャラクターの雰囲気になっているので見応え十分。やはり、大人数の合わせは迫力がありますね。



◆KOF 不知火舞(坂井ともきさん)
色彩の美しい一枚です。送ってくれた写真にはそれぞれ横顔やポーズのこだわりがうかがえて、選考に悩ましました。



◆真・三国無双3 貂蟬(神風 澤さん)
豪華絢爛な貂蟬。ポーズや表情もパッチリ決まっています！
背景も美しく、全体的にまとまった印象です。



◆beatmania IIDX デュエル(天国砂蔵さん)、ユース(K@nnaさん)、土郎(真羽綺さん)、エレキ(花里華さん)、エリカ(来夢さん) イベント会場でのIIDX合わせ！ 写真からも、皆さんの楽しそうな様子が伝わってきます。

機動戦士ガンダム0083

地球連邦軍制服
長袖バージョン
24,800YEN
SIZE M L XL
NEW!
※セット内容 ジャケット・パンツ
©SOTSU AGENCY・SUNRISE

ラクス・クワン

コスチューム
発売予定！
※写真は全体的に白です。実際の商品には異なる場合があります。
SIZE SS S M L XL
地球連合軍
男子制服(白)
NEW! 39,800YEN

©SOTSU AGENCY・SUNRISE・毎日放送

機動戦士ガンダムSEED

アークエンジェル
副艦長服
NEW! 34,800YEN
アークエンジェル
艦長服
NEW! 34,800YEN
※セット内容 ジャケット・ベルト
SIZE S M L
アークエンジェル
艦長服
NEW! 34,800YEN

秋葉原店

TEL/FAX 03-3526-6877

〒101-0021 東京都千代田区外神田 3-15-5MNビル2F
営業時間：平日/11:00~20:00、土日祝/11:00~19:00 年中無休(年末年始のみ休業)

渋谷店

TEL/FAX 03-3770-3383

〒150-0044 東京都渋谷区円山町 5-3 萩原ビル2F
営業時間：12:00~20:00 水曜定休

COSPA Shop
CHARACTER ITEMS TOTAL SUPPORT

最新情報は
www.cospa.com

コスパの
オススナ!

カテゴリー別 イベント紹介

皆さん、イベント参加してま
すか？ 最近はコスプレイベン
トも増加し、毎週末さまざまな
イベントが開催されています。

ントをジャンル別に紹介。例として挙げているイベント・ホール類は、関東近辺のものです。基本的にはこれらのジャンルに分けられます。

また、今後もマナーやトラブルなど、少しずつ掲載していく予定です。皆さまのイベントレポート、お悩みやアドバイスなども、募集欄をしっかりと読んで投稿と一緒に送ってくださいね。

A
大型イベント系

コミックマーケットや東京ゲームショウ、ワンダーフェスティバルなどの大型イベントの中で、コスプレをして参加できるもの。大きな会場で開催されるため、規模も大きく、全国からレイヤーさんたちが集まります。

しかし、コスプレ目的ではない(もしくはコスプレを知らない)参加者も多く、規制が厳しい面もあります。



基本的に会場の規模が大きいので、参加人数はかなりの数になります。それだけいろいろなレイヤーさんがいるということになりますが、マナーや規制には特に注意しましょう。

⑤
ホールイベント系

有明TFTやPiro(大田区産業会館)など、ホールを借りて行なわれる屋内型のイベント。撮影環境が良く、きれいに写真を撮りたい方にオススメです。

また、撮影目的のカメラマンさんも多く、撮影時にカメラ登録料が必要なイベントもあります。「〇〇中心」といった、イベントによって応援しているタイプがある場合も。自分のコストに合ったイベントで、友達をたくさん見付けましょう！

©
イペント系

としめんや後樂園、ジョイポリスなどアミューズメント施設で行なわれるイベント。コスプレのまま施設内を歩けるので「仲間と遊びたい」という方にびったり。また、変わった撮影ポイントも多く、背景には困りません(注:アトラクション内での撮影は不可です)。しかし、コスプレを全く知らない一般の方も多いので、そういった環境が苦手な方は避けた方がいいです。

①
D
コスプレダンパ
モーター

コスプレでのダンスパーティが中心のイベント。先に紹介したイベントでもダンパススペースを設けている場所もあります。

ホールは基本的に暗いので撮影向きではありませんが、遠慮なく踊るには最適です。

ただし、年齢制限を設けている場合もあるので、出掛ける前は調べておきましょう！

イベント予定表

年末の関東開催のイベントをまとめてみました。日付、イベント名、イベントの種類（イベント名の後のカッコ内）、開催場所の順に掲載していますので参考にしてください。

ほかの地域でもコスプレイベントは開催されているので、参加してみてくださいね。

12月7日 ジャパンコスプレ
エスティバル in P10 (B)
大田区産業プラザ P10
12月13、14日 後樂園コスプレ
エスタ(C) 後樂園遊園地
12月14日 東京コスプレフロッジ

エクト(B) 大田区産業プラザP10
12月20日 CLUB LOVERS

12月23日 東京コスプレキャ
クターショウ(B) T F Tホ
ール

12月28、29、30日 コミックマ
ケット65(A) 有明ビッグサ
イト

12月29日 となりでコスプレ博
前半戦(B) デイファ有明
12月30日 となりでコスプレ博

後半戦(B) TFTホール
12月31日 史上最強の年越しダ
ンパ(D) アワーズ渋谷

ABSハイクを
コストで抑え

47ページで紹介しているGGXシリーズのサウンドクリエイターによるバンド「A.S.H」のライブでは、コスプレ参加が可能！さらに、ライブの一般入場時間よりも先入場でき、会場での撮影タイムや、ちょっとした企画も用意されているとのこと。キミの得意なギルティキャラのコスプレで、ナマのGGXシリーズのサウンドを体験しよう！ライブの概要については47ページの「アーケードニューズアナライズ」を参照。

～A.S.Hライブコスプレ参加のルール～
イベント参加には下記への事前登録が必要です。

●チケット予約メールアドレス
ash111marz@aol.com

※本文に「佐」「イ」「ユ」「ヨミガナ」「性別」「
「ダクト」校則」「コミ」「イ」「ユ」「ヨミガナ」「性別」
を明記の上、メールしてください

コスプレイヤーさんは16:30から入場可能ですが、観覧者の優先権ではあります。コスプレは「GGXX」および「#HIDEON」のキャラに限定です。長物（刀）が所持する刀など）はLIVE
観戦中は所持不可です。更衣場所は用意してありますが、荷物の管理は自己責任でお願いします。

通 販 方 法

- ① まずはお電話又はメール等にて商品の在庫を確認して下さい。
- ② ご注文の際は商品名、サイズ、色、数量、お客様の住所、氏名、電話番号を担当者にお伝え下さい。
- ③ 代金のお支払いは、商品と引換えになっております。商品お届けの際に商品代金+送料(500円)+代引手数料(500円)×1.05(消費税)を配達員にお支払い下さい。
- ④ お電話、メール、以外のご注文は、FAX、封書、ハガキで下記手順(①~③)と同様にご注文下さい。

〒150-0044
東京都渋谷区神泉町7-6芦沢ビル2F
(株)コスバ通販センター 「通販アルカディア01係」
TEL 03-3770-3699 FAX 03-3770-9505まで
営業時間 11:00～18:00 (日祝定休)

【カタログ請求】上記通販センター住所「カタログARC係」まで
宛名シールを同封してご請求下さい。

シヨツプオ!ジナル



ストリートファイターシリーズ



おねがい☆ツインズ



ジーストア大阪店 TEL 06-6645-8300

〒556-0005 大阪府大阪市浪速区日本橋 4-15-21 第一天偉ビル1F/2F
営業時間:平日/12:00~19:30、土日祝/10:30~19:30 第1・3火曜定休

ジーストア福岡店 TEL 092-713-3906 (代)

〒810-0001 福岡県福岡市中央区天神4-3-8 福岡天神マツヤレディス6F
営業時間:10:00~20:00 不定休

ジーストア名古屋店 TEL/FAX 052-452-6676

〒453-0014 愛知県名古屋市中村区則武 1-12-1 名古屋駅西ビル
営業時間:12:00~20:00 第1・3水曜定休

読者が作る、ゲーセンの聖夜！



AFC

ARCADIA FRONTIERS

A-Fro Happy Christmas comes here!!

今年も多忙な師走が……なんてお疲れのアナタ！ その忙しさを乗り越えれば、年末には各種面白イベントとお休みが目白押しなのです!! しかし「年末年始補給まで待てないよババァ」と挫けそうな人もいましうから、今回はA-Pro投稿者各位から頂いた愛あふれるイラストのクリスマスプレゼントを一挙掲載！ さあ、国民総員権さーれー!!

P160 (ハラエティCMYK)



☆84のボツブ君がお祝いを、つて
無数の鰻がなんか迫ってくるアア



（新潟県 進藤ようこさん）
☆受け継がれていく、信じる未来。
☆贈る言葉はもろもろ。マザーケイリ



④なるほど、サンタも一人一芸の時代と一
なら、パンダと一緒にいるだけで十分に芸ですが



(大阪府 YU★3選)

☆こんなかわいセクシーなサンタが来てくれるなら、世界規模でよい子でいる子供+αが増えると予測一ツ!!



☆見習いサンタと雪国娘のコラボ！
雪と赤い頬がとっても似合うお二人



☆晴天の星空も、サントに合います。ネ、輝くお星様と一緒に夢をお聞け！



☆真つ新な雪と、きれいな星とが降るこの夜に
あなたの下へも、この星が降き来すように！



（生玉） 文さん

④着流しサンタ服、カッコいいですなあ〜
日本地区担当サンタの制服に、ぜひ！(傑)



(岡山県 P.Wさん)

④ マジアカ校内もクリスマス一色ですヨ
ラ・ベントに於ける10:30から12:00のランチタイム



(境玉郎 ではない子君)

④聖なる夜に、小っちゃな魔女が来るッ!
プレゼントどころか、暴氏をさらっていきたいそうですが

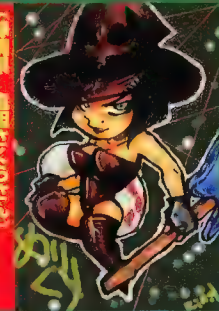
【告知】 月刊丸さん
 冬になる夜に、夢を見る子らが集まる。夢は闇へ、夢は光へ、夢は未来へ。その前にある、真の闇。



【東京部】 RIKI君
 今年もこの夜を待っているわねえが！
 マキ、バグは、年中夜は聖夜だ！



【東京部】 電報でんねん
 再放送も赤いから聖夜は無いが……
 絶対何れか企てるよこのサンタさんッ！



【神奈川】 RIKI君

何となく夢を見るのか寝るの夜は、ほかに無いと思えます！
 大人にとっては、子供たちの見るそれらの夢こそ最高のプレゼントですね。



【大阪府】 マジック山さん
 ●Xマシーナ・サミティ・マシーナ●
 日本たばこの中身がなんがなんがサンタさん！
 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.14.15.16.17.18.19.20.21.22.23.24.25.26.27.28.29.30.31.32.33.34.35.36.37.38.39.40.41.42.43.44.45.46.47.48.49.50.51.52.53.54.55.56.57.58.59.60.61.62.63.64.65.66.67.68.69.70.71.72.73.74.75.76.77.78.79.80.81.82.83.84.85.86.87.88.89.90.91.92.93.94.95.96.97.98.99.100.101.102.103.104.105.106.107.108.109.110.111.112.113.114.115.116.117.118.119.120.121.122.123.124.125.126.127.128.129.130.131.132.133.134.135.136.137.138.139.140.141.142.143.144.145.146.147.148.149.150.151.152.153.154.155.156.157.158.159.160.161.162.163.164.165.166.167.168.169.170.171.172.173.174.175.176.177.178.179.180.181.182.183.184.185.186.187.188.189.190.191.192.193.194.195.196.197.198.199.200.201.202.203.204.205.206.207.208.209.210.211.212.213.214.215.216.217.218.219.220.221.222.223.224.225.226.227.228.229.230.231.232.233.234.235.236.237.238.239.240.241.242.243.244.245.246.247.248.249.250.251.252.253.254.255.256.257.258.259.260.261.262.263.264.265.266.267.268.269.270.271.272.273.274.275.276.277.278.279.280.281.282.283.284.285.286.287.288.289.290.291.292.293.294.295.296.297.298.299.300.301.302.303.304.305.306.307.308.309.310.311.312.313.314.315.316.317.318.319.320.321.322.323.324.325.326.327.328.329.330.331.332.333.334.335.336.337.338.339.340.341.342.343.344.345.346.347.348.349.350.351.352.353.354.355.356.357.358.359.360.361.362.363.364.365.366.367.368.369.370.371.372.373.374.375.376.377.378.379.380.381.382.383.384.385.386.387.388.389.390.391.392.393.394.395.396.397.398.399.400.401.402.403.404.405.406.407.408.409.410.411.412.413.414.415.416.417.418.419.420.421.422.423.424.425.426.427.428.429.430.431.432.433.434.435.436.437.438.439.440.441.442.443.444.445.446.447.448.449.450.451.452.453.454.455.456.457.458.459.460.461.462.463.464.465.466.467.468.469.470.471.472.473.474.475.476.477.478.479.480.481.482.483.484.485.486.487.488.489.490.491.492.493.494.495.496.497.498.499.500.501.502.503.504.505.506.507.508.509.510.511.512.513.514.515.516.517.518.519.520.521.522.523.524.525.526.527.528.529.530.531.532.533.534.535.536.537.538.539.540.541.542.543.544.545.546.547.548.549.550.551.552.553.554.555.556.557.558.559.560.561.562.563.564.565.566.567.568.569.570.571.572.573.574.575.576.577.578.579.580.581.582.583.584.585.586.587.588.589.590.591.592.593.594.595.596.597.598.599.600.601.602.603.604.605.606.607.608.609.610.611.612.613.614.615.616.617.618.619.620.621.622.623.624.625.626.627.628.629.630.631.632.633.634.635.636.637.638.639.640.641.642.643.644.645.646.647.648.649.650.651.652.653.654.655.656.657.658.659.660.661.662.663.664.665.666.667.668.669.670.671.672.673.674.675.676.677.678.679.680.681.682.683.684.685.686.687.688.689.690.691.692.693.694.695.696.697.698.699.700.701.702.703.704.705.706.707.708.709.710.711.712.713.714.715.716.717.718.719.720.721.722.723.724.725.726.727.728.729.730.731.732.733.734.735.736.737.738.739.740.741.742.743.744.745.746.747.748.749.750.751.752.753.754.755.756.757.758.759.760.761.762.763.764.765.766.767.768.769.770.771.772.773.774.775.776.777.778.779.780.781.782.783.784.785.786.787.788.789.790.791.792.793.794.795.796.797.798.799.800.801.802.803.804.805.806.807.808.809.810.811.812.813.814.815.816.817.818.819.820.821.822.823.824.825.826.827.828.829.830.831.832.833.834.835.836.837.838.839.840.841.842.843.844.845.846.847.848.849.850.851.852.853.854.855.856.857.858.859.860.861.862.863.864.865.866.867.868.869.870.871.872.873.874.875.876.877.878.879.880.881.882.883.884.885.886.887.888.889.890.891.892.893.894.895.896.897.898.899.900.901.902.903.904.905.906.907.908.909.910.911.912.913.914.915.916.917.918.919.920.921.922.923.924.925.926.927.928.929.930.931.932.933.934.935.936.937.938.939.940.941.942.943.944.945.946.947.948.949.950.951.952.953.954.955.956.957.958.959.960.961.962.963.964.965.966.967.968.969.970.971.972.973.974.975.976.977.978.979.980.981.982.983.984.985.986.987.988.989.990.991.992.993.994.995.996.997.998.999.1000.1001.1002.1003.1004.1005.1006.1007.1008.1009.1010.1011.1012.1013.1014.1015.1016.1017.1018.1019.1020.1021.1022.1023.1024.1025.1026.1027.1028.1029.1030.1031.1032.1033.1034.1035.1036.1037.1038.1039.1040.1041.1042.1043.1044.1045.1046.1047.1048.1049.1050.1051.1052.1053.1054.1055.1056.1057.1058.1059.1060.1061.1062.1063.1064.1065.1066.1067.1068.1069.1070.1071.1072.1073.1074.1075.1076.1077.1078.1079.1080.1081.1082.1083.1084.1085.1086.1087.1088.1089.1090.1091.1092.1093.1094.1095.1096.1097.1098.1099.1100.1101.1102.1103.1104.1105.1106.1107.1108.1109.1110.1111.1112.1113.1114.1115.1116.1117.1118.1119.1120.1121.1122.1123.1124.1125.1126.1127.1128.1129.1130.1131.1132.1133.1134.1135.1136.1137.1138.1139.1140.1141.1142.1143.1144.1145.1146.1147.1148.1149.1150.1151.1152.1153.1154.1155.1156.1157.1158.1159.1160.1161.1162.1163.1164.1165.1166.1167.1168.1169.1170.1171.1172.1173.1174.1175.1176.1177.1178.1179.1180.1181.1182.1183.1184.1185.1186.1187.1188.1189.1190.1191.1192.1193.1194.1195.1196.1197.1198.1199.1200.1201.1202.1203.1204.1205.1206.1207.1208.1209.1210.1211.1212.1213.1214.1215.1216.1217.1218.1219.1220.1221.1222.1223.1224.1225.1226.1227.1228.1229.1230.1231.1232.1233.1234.1235.1236.1237.1238.1239.1240.1241.1242.1243.1244.1245.1246.1247.1248.1249.1250.1251.1252.1253.1254.1255.1256.1257.1258.1259.1260.1261.1262.1263.1264.1265.1266.1267.1268.1269.1270.1271.1272.1273.1274.1275.1276.1277.1278.1279.1280.1281.1282.1283.1284.1285.1286.1287.1288.1289.1290.1291.1292.1293.1294.1295.1296.1297.1298.1299.1300.1301.1302.1303.1304.1305.1306.1307.1308.1309.1310.1311.1312.1313.1314.1315.1316.1317.1318.1319.1320.1321.1322.1323.1324.1325.1326.1327.1328.1329.1330.1331.1332.1333.1334.1335.1336.1337.1338.1339.1340.1341.1342.1343.1344.1345.1346.1347.1348.1349.1350.1351.1352.1353.1354.1355.1356.1357.1358.1359.1360.1361.1362.1363.1364.1365.1366.1367.1368.1369.1370.1371.1372.1373.1374.1375.1376.1377.1378.1379.1380.1381.1382.1383.1384.1385.1386.1387.1388.1389.1390.1391.1392.1393.1394.1395.1396.1397.1398.1399.1400.1401.1402.1403.1404.1405.1406.1407.1408.1409.1410.1411.1412.1413.1414.1415.1416.1417.1418.1419.1420.1421.1422.1423.1424.1425.1426.1427.1428.1429.1430.1431.1432.1433.1434.1435.1436.1437.1438.1439.1440.1441.1442.1443.1444.1445.1446.1447.1448.1449.1450.1451.1452.1453.1454.1455.1456.1457.1458.1459.1460.1461.1462.1463.1464.1465.1466.1467.1468.1469.1470.1471.1472.1473.1474.1475.1476.1477.1478.1479.1480.1481.1482.1483.1484.1485.1486.1487.1488.1489.1490.1491.1492.1493.1494.1495.1496.1497.1498.1499.1500.1501.1502.1503.1504.1505.1506.1507.1508.1509.1510.1511.1512.1513.1514.1515.1516.1517.1518.1519.1520.1521.1522.1523.1524.1525.1526.1527.1528.1529.1530.1531.1532.1533.1534.1535.1536.1537.1538.1539.1540.1541.1542.1543.1544.1545.1546.1547.1548.1549.1550.1551.1552.1553.1554.1555.1556.1557.1558.1559.1560.1561.1562.1563.1564.1565.1566.1567.1568.1569.1570.1571.1572.1573.1574.1575.1576.1577.1578.1579.1580.1581.1582.1583.1584.1585.1586.1587.1588.1589.1590.1591.1592.1593.1594.1595.1596.1597.1598.1599.1600.1601.1602.1603.1604.1605.1606.1607.1608.1609.1610.1611.1612.1613.1614.1615.1616.1617.1618.1619.1620.1621.1622.1623.1624.1625.1626.1627.1628.1629.1630.1631.1632.1633.1634.1635.1636.1637.1638.1639.1640.1641.1642.1643.1644.1645.1646.1647.1648.1649.1650.1651.1652.1653.1654.1655.1656.1657.1658.1659.1660.1661.1662.1663.1664.1665.1666.1667.1668.1669.1670.1671.1672.1673.1674.1675.1676.1677.1678.1679.1680.1681.1682.1683.1684.1685.1686.1687.1688.1689.1690.1691.1692.1693.1694.1695.1696.1697.1698.1699.1700.1701.1702.1703.1704.1705.1706.1707.1708.1709.1710.1711.1712.1713.1714.1715.1716.1717.1718.1719.1720.1721.1722.1723.1724.1725.1726.1727.1728.1729.1730.1731.1732.1733.1734.1735.1736.1737.1738.1739.1740.1741.1742.1743.1744.1745.1746.1747.1748.1749.1750.1751.1752.1753.1754.1755.1756.1757.1758.1759.1760.1761.1762.1763.1764.1765.1766.1767.1768.1769.1770.1771.1772.1773.1774.1775.1776.1777.1778.1779.1780.1781.1782.1783.1784.1785.1786.1787.1788.1789.1790.1791.1792.1793.1794.1795.1796.1797.1798.1799.1800.1801.1802.1803.1804.1805.1806.1807.1808.1809.1810.1811.1812.1813.1814.1815.1816.1817.1818.1819.1820.1821.1822.1823.1824.1825.1826.1827.1828.1829.1830.1831.1832.1833.1834.1835.1836.1837.1838.1839.1840.1841.1842.1843.1844.1845.1846.1847.1848.1849.1850.1851.1852.1853.1854.1855.1856.1857.1858.1859.1860.1861.1862.1863.1864.1865.1866.1867.1868.1869.1870.1871.1872.1873.1874.1875.1876.1877.1878.1879.1880.1881.1882.1883.1884.1885.1886.1887.1888.1889.1890.1891.1892.1893.1894.1895.1896.1897.1898.1899.1900.1901.1902.1903.1904.1905.1906.1907.1908.1909.1910.1911.1912.1913.1914.1915.1916.1917.1918.1919.1920.1921.1922.1923.1924.1925.1926.1927.1928.1929.1930.1931.1932.1933.1934.1935.1936.1937.1938.1939.1940.1941.1942.1943.1944.1945.1946.1947.1948.1949.1950.1951.1952.1953.1954.1955.1956.1957.1958.1959.1960.1961.1962.1963.1964.1965.1966.1967.1968.1969.1970.1971.1972.1973.1974.1975.1976.1977.1978.1979.1980.1981.1982.1983.1984.1985.1986.1987.1988.1989.1990.1991.1992.1993.1994.1995.1996.1997.1998.1999.2000.2001.2002.2003.2004.2005.2006.2007.2008.2009.2010.2011.2012.2013.2014.2015.2016.2017.2018.2019.2020.2021.2022.2023.2024.2025.2026.2027.2028.2029.2030.2031.2032.2033.2034.2035.2036.2037.2038.2039.2040.2041.2042.2043.2044.2045.2046.2047.2048.2049.2050.2051.2052.2053.2054.2055.2056.2057.2058.2059.2060.2061.2062.2063.2064.2065.2066.2067.2068.2069.2070.2071.2072.2073.2074.2075.2076.2077.2078.2079.2080.2081.2082.2083.2084.2085.2086.2087.2088.2089.2090.2091.2092.2093.2094.2095.2096.2097.2098.2099.2100.2101.2102.2103.2104.2105.2106.2107.2108.2109.2110.2111.2112.2113.2114.2115.2116.2117.2118.2119.2120.2121.2122.2123.2124.2125.2126.2127.2128.2129.2130.2131.2132.2133.2134.2135.2136.2137.2138.2139.2140.2141.2142.2143.2144.2145.2146.2147.2148.2149.2150.2151.2152.2153.2154.2155.2156.2157.2158.2159.2160.2161.2162.2163.2164.2165.2166.2167.2168.2169.2170.2171.2172.2173.2174.2175.2176.2177.2178.2179.2180.2181.2182.2183.2184.2185.2186.2187.2188.2189.2190.2191.2192.2193.2194.2195.2196.2197.2198.2199.2200.2201.2202.2203.2204.2205.2206.2207.2208.2209.2210.2211.2212.2213.2214.2215.2216.2217.2218.2219.2220.2221.2222.2223.2224.2225.2226.2227.2228.2229.2230.2231.2232.2233.2234.2235.2236.2237.2238.2239.2240.2241.2242.2243.2244.2245.2246.2247.2248.2249.2250.2251.2252.2253.2254.2255.2256.2257.2258.2259.2260.2261.2262.2263.2264.2265.2266.2267.2268.2269.2270.2271.2272.2273.2274.2275.2276.2277.2278.2279.2280.2281.2282.2283.2284.2285.2286.2287.2288.2289.2290.2291.2292.2293.2294.2295.2296.2297.2298.2299.2300.2301.2302.2303.2304.2305.2306.2307.2308.2309.2310.2311.2312.2313.2314.2315.2316.2317.2318.2319.2320.2321.2322.2323.2324.2325.2326.2327.2328.2329.2330.2331.2332.2333.2334.2335.2336.2337.2338.2339.2340.2341.2342.2343.2344.2345.2346.2347.2348.2349.2350.2351.2352.2353.2354.2355.2356.2357.2358.2359.2360.2361.2362.2363.2364.2365.2366.2367.2368.2369.2370.2371.2372.2373.2374.2375.2376.2377.2378.2379.2380.2381.2382.2383.2384.2385.2386.2387.2388.2389.2390.2391.2392.2393.2394.2395.2396.2397.2398.2399.2400.2401.2402.2403.2404.2405.2406.2407.2408.2409.2410.2411.2412.2413.2414.2415.2416.2417.2418.2419.2420.2421.2422.2423.2424.2425.2426.2427.2428.2429.2430.2431.2432.2433.2434.2435.2436.2437.2438.2439.2440.2441.2442.2443.2444.2445.2446.2447.2448.2449.2450.2451.2452.2453.2454.2455.2456.2457.2458.2459.2460.2461.2462.2463.2464.2465.2466.2467.2468.2469.2470.2471.2472.2473.2474.2475.2476.2477.2478.2479.2480.2481.2482.2483.2484.2485.2486.2487.2488.2489.2490.2491.2492.2493.2494.2495.2496.2497.2498.2499.2500.2501.2502.2503.2504.2505.2506.2507.2508.2509.2510.2511.2512.2513.2514.2515.2516.2517.2518.2519.2520.2521.2522.2523.2524.2525.2526.2527.2528.2529.2530.2531.2532.2533.2534.2535.2536.2537.2538.2539.2540.2541.2542.2543.2544.2545.2546.2547.2548.2549.2550.2551.2552.2553.2554.2555.2556

年末にスケジュール溜め込んでしまう! しかも
年賀状書くの忘れてたツ!! と、夏休み最終日の小
学生のごとき忙しさである今こそ、今月もこちら
「CMYK」で芸術的なゲームイラストを鑑賞し、一
息入れていたきたい所存です。



アフロ グレースケール。

問題「アフログレースケールは美少年を奉るコーナーである」……！いい、いや、やっぱり不正解につき、電撃でお仕置き！アーケード業界への提言から、最新タイトルのご意見・ご感想まで、よろず投稿作品を待っています。



(京都府 はじめの新庄君)

県民性クンバツ！ 太鼓No.5！

各社の音楽ゲームが次々とバージョンアップする中、ふと見ると「太鼓の達人」も「5」にバージョンアップしていることに気が付いた早速プレイするべく、曲目リストを見る。

「おいおい、リズム・アンド・ボリス」まで太鼓にしちまうのかよ！……ん？」ふとそこに書かれてあったある曲に目が止まった。

「佐賀県、いわずと知れた、はなわのプレイク作である。この曲の



(広島県 衣谷康介さん) ☆感極まるとはまさにこの野！昔からのファンも、「サムライスピリッツゼロ」からの人も、皆でやり込んでいきたいですな。カード当たり！



YES、NOメダル

ドラゴンさん
うらつちやい

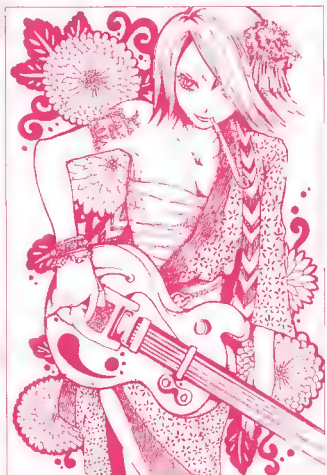
先日ついに「ドラゴン」メダルをプレイしました。もう面白過ぎ。しかもカードも買いましたよ。

しかしゲームが軌道に乗るまでが大変でした。何度も先客のプレイをスバったりして雰囲気はつかんでいったんですが、見るのとやるのは大違い。気が付くとカップにあつたはずのメダルが「やべ、もう無い」

一度頭を冷やすため、サテライトを離れたとたん、姉女子二人組がDOTチャンスで、かなりの大量メダルをジャラジャラとさせてるじゃありませんか！

「おのれえ、俺なんて、トレジャースロットでOメダル連発なのに！！」頭も全く冷えずに臨んだ二度目のトレジャヤーで、間もなく我輩にもチャンスは来た。「ドラゴンさんいらっしやう」

「くらええええー！！」何をくらすのかは不明だ



(大阪府 カトウデジ太さん) ☆嘘を嘘で返せば、それが真実。虚々実々のライブは続く。

SINGAGEOO! “妖怪の腐れ外道”

(元歌・オバケのQ太郎)

あのね、腐れ外道はね

(妖怪腐れ外道はね)

頭が飛んで、武器飛ばすんだよ、飛ばすんだよ

食う！

食う！

食う！

腐れ外道はね

妖怪なんだ、妖怪なんだ

悪霊呼んで、胃液も吐くさ

いつもお腹を

空かしているんだよ

だから、エンディングで

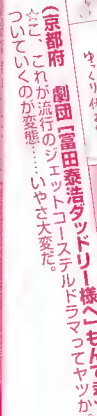
××××××××だつてさ！

(埼玉県 ぐらぶ君) ☆大人の事情につき、最後の

一節は伏字で掲載。分からない人はEDを見よう。なぜか、妖怪腐れ外道関連の歌ネタが多いです(笑)。



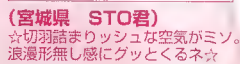
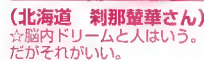
作品へやみくもにロウメンス要素を含有した作品は、すべてこのコーナーへと導かれるのでR。



☆このページを読んでるちびっ子へ。
こんなお兄ちゃんになっちゃ駄目よ。



☆しゅ、しゅごいドライヴ感D.A.II
眠ったハートもシャッポを脱ぐぜ。

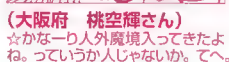
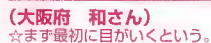


メリクリスマーズ〜(週刊)
タイムショー)。真い子にも、
真子にも美人にも、長生主
に幸せを運んでくるブッコミ
大瀑布コーナーを満開プレ

無防備のアツシヤがアマゾーネにムナ
はかみろのを見え時は鼻血が必死にた。
はい、か別のゲームに見えました。



ついに発表されたギルティシ
リーズ最新作！ 反響におこ
たえして、大瀑布でもフェス
ティボーを大開催。残りのキ
ャラも気になるところであり
ますあ。……大瀑布のネタ供
給源としての期待が。



男性キャラを演劇女性化して目に留まりたい
えましようめなコーナーを求めます。こ
ころ。



M無理想 無解決 ターボ

俺の夢……。いつかゲーセンを運営すること。なつゲー、クソゲー、最新作、俺の気になるゲームをすべてそろえ、古めのゲームはフリープレイ！コミュニケーションノートは当然、観客用の椅子も用意！そして、そしてええええ！

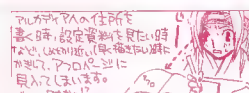
（神奈川県 毒犬君）

☆アーケードゲームなら、だれしも考える「俺が経営するならこんなゲーセン」案。みんなも授業中とかに考えたりしてませんか？夢の一つだよなー、やっぱ。オイドンはまだ諦めてませんので、読者の皆さんも目標の一つとしてみてはいかが？

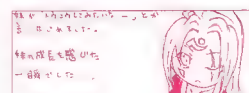
『エスプガルド』では妹を使おうと思っていたが、12月号を読んで兄貴を使うことを心に誓ったオレ。

（秋田県 LKM君）

☆覚醒タイムではちょっとだけとしか見られないけど、デモにはアゲハ姉さん出まくり。イケティール。



▲（東京都 采姫かがりさん）
☆ここを抜けるにはテクが要するという。



▲（北海道 おちゃっばさん）
☆うむ。いい傾向だな。



▲（東京都 良月君）
☆ネタはハイエナ並に追求めます。



▲（愛知県 焼プリン君）
☆ACにも復活してくれないかねえ。



▲（茨城県 沖田戒（SG）君）
☆キョーデザインにも似てる説。

お寄せいただいたアンケートハガキから、ゲームの今を考察するコーナーであり、さつき編集担当に「今度のギルティの新コーナーに「アソシエーションイスカナル」ってのはどうかな？アルカディアとは等しいかな？」と聞いたところ、2つで失笑された事実を報告するコーナーでもあります。悲。

アルカディアを読んでいると、自分がそれまで興味を持っていなかったゲームでも、少しずつですがやってみたいという気持ちになります。いつかは、嫌いなジャンルが無くなればいいと思います。

（千葉県 電磁君）

☆コンシューマー作品と違って、大枚をはたかなくとも1コインでいつでも気軽に遊べるのが、アーケードゲームのいいところ。いろんなジャンルのゲームに、どんどん手を出してみんしやい！本誌を読んで少しでも気になるゲームがあれば、臆せずプレイぞ。

テレビで映画デスペラードを見ました。「リベンジ」で毒島に会いたくなりました。ギターケースは男の浪漫……。

（埼玉県 ケロボス君）

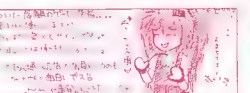
☆ギターケースじゃないけれど「シックスストリングサムライ」も、ギター背中にブッシー並のアパレを繰り出していたな。一応。



▲（青森県 波間リョウさん）
☆この調子で友人も洗脳するのよ。



▲（新潟県 カブチ君）
☆チャンブル凍るって。



▲（北海道 星夜☆VFはじめました。さん）
☆店員業、一度はやりたいですな。



▲（奈良県 背徳の紅い男君）
☆実際、前髪燃えてますよ先生。



▲（東京都 ロックン・ウルフ君）
☆一意専心でぼんぱれ。風雲番長。

A-Fro漫画道場

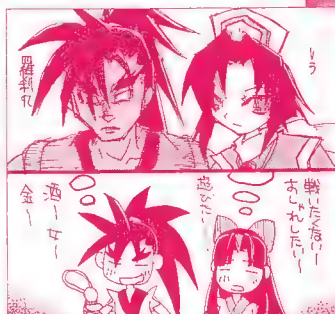
アーケードゲームをネタにオモロ漫画を描きまくり。それが俺たちの生きる道にして、必然の道なのだ。



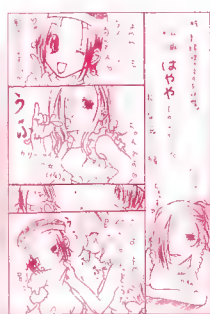
（愛知県 そたい君）
☆なんかもーギリギリDA。



（東京都 素敵☆外道君）
☆どの口が言うかね。ン？



（愛媛県 早乙女ナミさん）
☆……羅刹サイドのほうかストイックだったりして。むぐぐ（かん口令）。



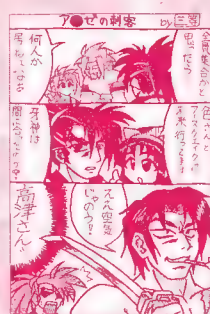
（東京都 丹瀬詩音さん）
☆頭痛の種がまた一つ。



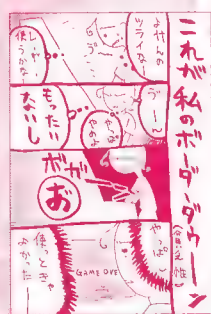
（大阪府 江坂ウツさん）
☆我狂スメルに胸キュン中よ。



（熊本県 エレ金哲君）
☆なんかこう、氏の作品には抗いけなホノボノさとしんみり感があると思うのだが。ビッグジョー希望。



（岩手県 式神三等君）
☆人斬り広報復帰希望。



（岩手県 きりふ風丸さん）
☆前向きシューターになりました。



（熊本県 エレ金哲君）
☆なんかこう、氏の作品には抗いけなホノボノさとしんみり感があると思うのだが。ビッグジョー希望。



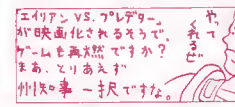
（福岡県 あまどあれさ君）
☆切り絵だとエッジが効いてて男前。ポップに歌入れてほしいの巻。



（山形県 出海左京さん）
☆どうなの!? 藤枝柄の袈裟って!? ある意味脱衣門向きかもしれぬ説。

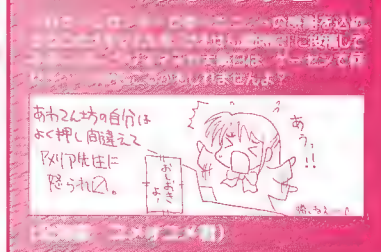
愛の花園 ガーデンローズ

真の男らしきとは、そして21世紀をリードする、ゲーセンボーイズの生きざまとは……。君も、このコーナーでダンディズムやその他モロモロを学んでほしい。



（千葉県 桃源☆郷君）
☆キャリホルニヤーは、今、戦場に。

げえせん 歳時記



AMシヨ 鵜リポート!

AMシヨに行つてきました! というよりも、ギルティの新作、「ギルティギア鵜」をプレイに行ったという感じです。今回は「ギルティギア鵜」の感想を述べようかと思ひます!

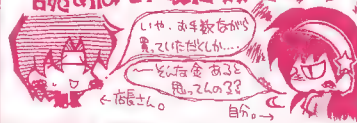
四人対戦ができるというのは聞いていましたが、実際に対戦画面を見た第一印象は、「おおっ! 本当に四人キャラがいるっ! すげえ!」でした。もう、順番待ちの列に並んでいる間、早く遊ばなくてはよーがなかったですよ。

実際にプレイした時、友達も私も操作を間違えてしまい、うっかり知らない人とチームを組んでしまいました。

最初は、ライン移動とか振り向きとかがサッパリ分からなくて、困りました。まさ、だれがどのラインにいるのかが分からなかった。まあ、何度かプレイするうちにそれは分かるようになりました。ラ

行っちゃのゲセンが 肉店にしまいました。

これからどこぞのボクサーならいいんだろ。どこぞのKOF観戦したらいいんだろ。どこぞのアルカディアを讀めばいいんだろ。俺、どこぞのアルカディアを讀めばいいんだろ。



イン移動も慣れたので、慣れが大切なゲームだなあ、と思います。理解するのに一番時間がかかったのは、ジョイントソウルです。これは、ゲーム大会の時の説明で理解しました。てゆーか、「鵜」は前作以上に頭を使います。前にも後ろにも敵がいる状態ですから、ヘタに覚醒必殺技を出すと、出している間に後ろから攻撃される……。

ちなみに、私が知らない人のキャラを倒し、今まで逃げまくっていた友人が攻撃を仕掛けてきて、体力が少ない私がタイムアップ負けするというパターンが2回ほどありました。どうやら、むやみやたらに敵に突っ込んで行くのは前以上にダメっぽいんです……。

そういうえば、私の友人が「ギルティギア鵜」のゲーム大会で、サミーの人に勝つたんですよ! 本人が言うには、「サミーの人のボチヨ、手加減してくれた」だそうですよ。私もサミーの人に挑戦したかったあ……。

でも、鵜をたくさんプレイするコトができたので、私は大いに満悦です!! 早くゲセンでやってみたいです。(神奈川県 ユンさん)

☆元氣印したつばいのリポートどうもでしたっ! この報告を讀んだ鵜・未プレイの読者も、AMシヨの感覚をジョイントできますよ。

12月号163ページのヘイスさんへの友軍志願! 「チームが腕に直撃!」

「ギャー! (ぶらん!)」(群馬県 NAGA君)

☆友軍として参加・自爆SGで無駄にコストを消費しおつてからに! ヘンケン艦長とラブラブの刑に処す。

『ぶ』よぶよファイバーはキャラクターが一新!

!? 魔導物語じゃなくなるのか? 新キャラもかわいいけど……。アルルは!? ウィッチは!? ルルは!? カークんは? (埼玉県 めもる伍長さん)

☆あの肝の据わった主人公がそう簡単に消えるとは思えません、はてさて?

A-Fro Happy Christmas comes here!!

歳時記 EDITION

アルカディアからのクリーディングボード、クリスマス特集を「歳時記」でも開催! 投稿という戦場と、投稿してくれた皆さんの戦士の冒険によって、ハッピー毎クリスマスでありますように。



「お前、お年頃だから置いておけよ! ーとん金おとすの? 俺、えん?」



本年の最終回!? GLASSMANIA 2003



(神奈川県 MSY君)
☆君が見張っていないと、すぐシケる。
収容所を作るべきなのかな。



(新潟県 水無月あやさん)
☆そこかしこいんじやないですかあああ。
と、Tさんが言っていました。



(岩手県 パニッシュモンスター君)
☆光る目同好会も作ってみたい今日この
ごろです。

来年は「グラマニ2004」になるか
と思えば、そんな安直なやつつけ
ネーミングは許さん! 皆さん考
えてください(平伏)。



(神奈川県 ぶいけえさん)
☆ぶいけえさん! マイペース!
自分の分身に荒山部長を使つては、フানের鑑だね。



(北海道 かなぶんさん)
☆おお、浪漫部。一生逃がさ
ないようにキャプチャーして
おきましょう。……それって
友達なのか(笑)。

アーケードゲームの歴史
を、1コインで楽しめる
ゲームとかできないでしょ
うか。例えば「ブロック崩し」
を1面クリアすると「スベー
スインベーター」を1面、続
いて「ヘッドオン」ギャラク
シーウォーズ「バックマン」
ギャラクシアン」と歴代のゲ

ポ
ッポンフレンドにホスト
(ロミオが来たので、そ
のカードは使わずお守りにし
ています……。
生け捕り、生け捕り、生け
捕り……。
☆おお、浪漫部。一生逃がさ
ないようにキャプチャーして
おきましょう。……それって
友達なのか(笑)。

先
日、「ポッポンミュージ
ック10」でメロパンクを
やってた時に手がつつて、ゲー
センの人に「マッサー」しても
らったのは私ですとも。マジ。
(埼玉県 タケトリアオイさん)
☆これから寒さもチビしくな
るので、プレイ前には手をほ
ぐすなどの措置を取ろう。約
束だぞ。ポッポン体操でも可
束だぞ。ポッポン体操でも可

ゲームを一面ずつプレイできる
とか……。
(茨城県 妖怪出魂君)
☆メーカーを越えてゲーセン
ヒストリーを体験できる。こ
れってスゴイアイデアで、発
展性があるかもしれないよ、
うん!
ぜひ、ゲームの日……もう
遅いから来年あたり、試作機
をロケテストしてくれません
かゲームメーカーさまー!

A-Fro ACラボラトリー

「理想のゲームについて議論し合
う!」と先月から始まった当コーナーで
すが、本格的な開始は投稿が書き始める
次回からです。

今の題材は、
「2D対戦格闘ゲーム」
「こんな2D格闘ゲーが欲しい!」
「このシステムは必要!」
など、あなたの理想とする2D格闘ゲームの
要素をバリエーション送ってください。それらが
議論の材料となります。

小
説「式神の城」玖珂家
の秘密」を買いました。
普段、活字に触れないヘタレ
の自分でも、すんなり読めて
楽しめました。
まあ、登場人物紹介欄の力

☆スターターの分も入って
いると思うけど、知人の協力
はありがたいよね。いつか出
世払いしたら返したいけど、
レアは手元に(ダメじゃん)。

「ア
シュラブレイド」と
の基板、コントロールボック
ス雷神とハーネスを買いま
した。それが何か?
(長野県 井上たつきさん)
☆ナイスプレイ。俺も「マジ
カルロケット」ペンチャー、
を購入して、人生のラストス
タンドに臨んでみたいぜ。

「ア
シュラブレイド」を友人
の余りカードで作っ
たデッキでプレイしてみま
した。友人は軽くボーンとくれ
ました。このゲームは2プ
レイ500円で2枚。という
ことはこのデッキ七五〇円
もするのかもしれない。大
事に使うからね(笑)。

買
い出し紀行

(福岡県 武術師某さん)
☆アシュラブレイドでホーリーナイト。
ジンスケってこんなにカッコ良かったのか!

急
がな
きゃ
!!!

☆アフロズが
待ってるで
ー笑入魂、即投稿ー!!!

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこちへどうぞ。
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

アーケードゲームのネタならどんと来い! 優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、QUOカード進呈中!

- 【投稿全般・禁の域】
全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れず!! URL
も書いては、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
投稿作品は「未発表」のもの! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後
45日後以降にしてください。お願いします。
- 締め切りは「必着」の日です!! 遠方からの投稿の際は要注意!!
- 【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたい。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れず!!
- 【イラスト作品投稿規定】
○イラストに文字を書くなら大きめに!
文字などのオフセットは端5mm以内に書くこと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592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式
は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75~95%で保存を。
○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
じフォルダに入れて送ってください。
圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください!
圧縮後サイズの上限は3Mくらいです

次々号3月号の
締め切りは

12月17日(水)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!

<http://www.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!!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい諸注意はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

今年ももうもう冬なんですわ

ゲーパロ館

へいらつしゃいませ!!

同人誌最大の祭典、コミックマーケット。今年の冬コミは日曜日スタートの3日間開催です。熱くなりそうな冬の予感に、当館もあつちの人々も気持ちを入れて行きますよー!

案内人 葛城(こまぎ)アツチ(アツチ)
ふみゆき(佐丹)
イラヌ(佐藤)

ソウルチャージャーシリーズ 発行/ルイス飯店

SOUL CHARGE



シリアス
ギャグ

全般的に画力・構成はやや甘めですが、アクションや背景を真摯に描くなど、面白い作品を作ろうという気概にあふれた1冊です。

制作費より、シリアス寄り。ギャグはわりと少ない。ルイス飯店のシリアスファン、エンタメ系。



B5版 52P オフセット 表紙カラー
500円分の無記名小為替+240円分の切手(送料)+宛名シール
〒181-0016 東京都三鷹市深大寺2-31-14
エスホテルニイア202号 クリストファールイス

アヴァロンの鍵 発行/月の城

鍵競争戦



ギャグ

当館での初アヴァロン同人誌。かわらしい絵柄とかかわらしいネタの1Pギャグ集で、ヒネリは軽めですがホノボノ感が漂う1冊です。

制作費より、ギャグ寄り。アヴァロンのファン、エンタメ系。



A5版 201P コピー 表紙カラー
送料込み300円無記名小為替+宛名シール
〒799-1323 愛媛県東予市桑村293-1
豊島愛美

ポップンミュージックシリーズ 発行/うさぎのまゆげ

OOPS

ギャグ シリアス

制作費より、Deuilシリーズのオマケ10ページまで。

B5版 52P オフセット 表紙カラー
900円分無記名小為替+宛名シール+80円切手
〒039-1164 青森県八戸市下長3-12-5 笹野 不明



ストーリーギャグ1本、シリアス1本、連作小ネタ1本。シャープな線質の絵柄をギャグとシリアスで使い分けています。お話の組み立てがうまい1冊です。



ポップ10単独参加のアッシュにメンバーからの贈り物とは? 笑えつつもほのぼのの気分。シリアスも深刻げな内容をホノボノカまとめています。

今月のオスネ



アッシュ視点でDeuilの日常(?)を描く1冊です!

伝言板

有明同行者を捜せ?



★ポップン仲間募集!

東京都に住んでいる方。できれば女性限定で。イラ交や文通もOKです!! お気軽にどうぞ。たまに会報も作ったりします。もしどしお手紙orハガキ待ってます。
〒111-0054 東京都台東区烏越2-14-12 栗田幸美

文通・イラスト・同人誌募集!!

1. 是田かほり (はり) さん
2. 是田かほり (はり) さん
3. 是田かほり (はり) さん
4. 是田かほり (はり) さん
5. 是田かほり (はり) さん
6. 是田かほり (はり) さん
7. 是田かほり (はり) さん
8. 是田かほり (はり) さん
9. 是田かほり (はり) さん
10. 是田かほり (はり) さん

オルガン・山崎・山崎・山崎

SHILLOW

オルガン・山崎・山崎・山崎
会費は毎月募集予定です。
A5サイズの会費を3ヶ月に1回、会費は送料込みで400円です。集まった会費は、100円の手紙と宛名シールを同封の上、お送りください。よろしくおねがいします。

〒606-0967
京都府京都市左京区松崎
小竹町3-6 U.D 392号
木原元 郁美 マデ!

ペーパー配布者募集!!

1. 1~10枚配布可能な方。継続が1回のみか教えて下さい。交換不可。切手不要。活動ジャンルはポップンとギルティギアとテニプリです。
〒235-0045 神奈川県横浜市磯子区洋光台4-44-6 堀綾美

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★ペーパー配布者様募集中です!!

1~10枚配布可能な方。継続が1回のみか教えて下さい。交換不可。切手不要。活動ジャンルはポップンとギルティギアとテニプリです。
〒235-0045 神奈川県横浜市磯子区洋光台4-44-6 堀綾美

床客アテナONLYコスプレ本
不知火舞ONLYコスプレ本

参加者様も募集しています!!
参加資格は18歳以上の女の子です。
どちらかの参加でかまいません。
興味を持って下さる方は90円切手とアテナシール同封にてお申し込みください。お返しの書込で下しください。
〒579-8063 大阪府東大阪市横小路町5丁目
Q-48 グラドル407号 石村ゆき まこと
発行所は大阪府東大阪市です。お申し込みの先はここに送ってください。———



今回もたくさんの同人誌が送られてきました、ありがとうございます。競争率が気になります。今回は2.5~3倍くらいかな。競争率が高いのは夏コミ・冬コミの直後。低いのは両コミの直前で1.5~2倍くらい。実力本位の選別ですけど、ゲームタイトルのバランスを取るのと、投稿数の少ない新作ゲームの本はちょっとだけ有利ですよ。レッツチャレンジ!

●男性向け/女性向け それぞれ男性向けの内容なのか、女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けられます

●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されており、検閲の判断が下される場合があります。ご了承ください ●ギャグ内容がギャグであることを

設定資料集 弐

少し遅れたが、今回は公式ストーリーを全文掲載。意外な伏線となる関係など、読むべきところが多い。

德川慶實

柳生王貞綱

眼部平視

黑河内夢昭

真鏡名ミナ



「もっ、あなた一人だけね……」
 チャンフルをそっと抱き上げる。チャンフルとは幼少のころからずっと一緒。チャンフルの腰がなめくもりは、昔から変わらない。
 「妖滅師の私がいけない間に村を滅ぼしたあやかし……どうしても……許せない。あなたを巻き込みたくはない。けれど、一人で戦えるほど、わたし、強くないから……」
 故郷の村を滅ぼした、得たの知れないあやかしに対し、復讐を誓って琉球を旅立った。何処に向かっているのか、今何処にいるのか、全く分からないが、そんなことは些末なことだった。あまりに強過ぎる邪気が遠くから流れてくる。目指す場所だけが分かっていれば十分。
 「チャンフル、あなただけは守るから……一緒に来てね」
 少しだけ、ほんの少しだけ、チャンフルを抱きしめる胸腕に力を込める。チャンフルのめくもりから一人ぼっちでないことを確かめ、不安だけが折れてしまいうような心を立て直す。
 思い詰めた表情のミナ的心を知ってか、無邪気な表情でチャンフルはそとミナの頬に頬擦りする。ミナからもそれにこたえる。涼しげな風の吹く小さな森の中、木洩れ日を浴び、お互いの絆を確かめよう。
 「ずっと一緒にいようね。……約束ね」
 チャンフルの腰がなめくもりは、昔から……ずっと変わらない。

劉雲飛



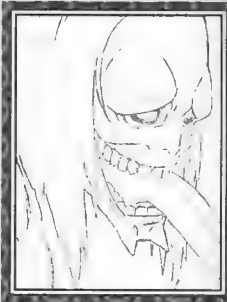
「待つておれ……閻半皇。貴様は千年の刻を待つたであろう」
 雲飛は空を見上げる。黒空が至んだ空。忘れ得ぬ記憶が呼び起こされる。
 あの時も空は暗かった。星夜の区別はなく、空は闇に覆われ、雷光に近いがまるで違う青い光が時折地上を照らす。触れた物は何でも壊れ、緑の炎と煙を噴きながら燃える。人間とて例外ではない。破壊と殺戮。月並みな表現だが暴虐の限りを尽くした雲飛は思う。師の教えをすべて放棄することに躊躇しなかった。諦念できた。
 仙の法に通ずる師との戦は、星夜を問わず十十十晩続いた。師は、人であるには余りに強過ぎる偉大な傑物だった。自らの手で殺めておさがる切に思う。
 そして師との戦で無傷に終わらなかった雲飛を、八人の弟子たちがその身を挺して閻半皇と雲飛を封じた。皆、自分には過ぎた弟子たちだった。
 「だが、ワシも待つておった。貴様を滅し、自身の罪を償う刻を」
 閻半皇を雲飛よりも早く知るものはいない。
 今、この刻において、閻半皇を滅せる可能性を有しているのは、おそらく自身の身。無論、それを待ち望んでいた言葉があり、死んでも死に切れない。
 「シのこさき惨事、二度と起こしてはならぬ」
 閻半皇に身を委ねて、最初に手をかけたのはほかならぬ愛する妻だった。捨た感情も、枯れ果てた涙も、妻のことを想う時だけはわずかに蘇る。
 「刻はさながら刻されてはおるまい。この身、この命を賭して貴様を冥府の底に沈めてくれん！」
 雲飛は飛び立つ。
 これが最期の戦。
 選る場所は妻の元と誓いを立てて。

緋雨閑丸



「閑丸さん、食べ物とお金は残しておきますから、お留守番をお願いね」
 そう言いつて、事は閑丸に優しく微笑む。
 「それじゃ、行ってきます」
 出かけていく夢の姿を、閑丸は見送った。
 溜息が漏れた。
 「記憶も身持ちもない僕をずっとお世話してくれる僕さんとお母さん……」
 ずっと記憶が無い。思い出す兆候もない。
 閑丸はなけなしの記憶を思い出す。最初は、親切なお寺の住職がしばらくの間、世話をしてくれた。それから自分自身を探そうと旅に出たが、空腹で倒れていたところを、僕とその天に助けられて、それからずっと、家族のようになにに暮らしている。
 うれしくて、居心地が良くて、二人とも優しく過せて、いつまでも一緒に暮らさせたらどんなに幸せだろうかと思う。
 「僕がいけない方が、もっと楽な暮らしが出来るはずなのに……」
 「二人に何かしてあげられないかな……」
 僕は、近くにいる優しい父親を呼び寄せて出掛けたい。僕は夫は、金を稼ぐために仕事をしに日輪に向かった。そして、二人の間にはもう子供が生まれる。
 いつまでも二人は迷惑はかけていられない。
 多くの人が出稼ぎに向かっている。
 「……や。僕も……日輪に行か……」

妖世腐れ外道



よく噛んで、よく噛んで、よく噛んで――
 「……そろそろまでいい」
 硬くてまじり骨は吐き捨てる。噛み砕いた物をきまれているが、その吐き捨てられた骨の中のおおくは頭蓋骨である物が虚ろな表情で見つめている。だが、それも長くはもたない。吐き捨てられた骨は、湯気にも似た白い煙を発生しながら、溶解していき、土の上の染みとなった。今日比働作った。六人ほど噛んだ。満足して、至んだ笑顔で腹を撫でる。
 「……腹減った」
 なのに、腹は減る。すぐに。
 思えば、最近はずいぶん喰ってない。やはり、子供を喰いたい。子供はうまい。残すところがない。肉も、内臓も、骨も、残すところがない。全部美味しく喰え。最近では眼球が溶けて無なるまで舌の上で転がすのが大好きだ。しかし、太腿の内側に勝る美味はなかなかない……。
 妄想の中で、子供を喰う。ひたすら喰う。一人や二人ではなく、何十、何百。
 「……ん」
 涎を垂らしながら恍惚としていたが、ふと、美味そうなくいを感じて、顔を向ける。
 「おいおいおいおいおいおいおい」
 その少女は不安げな面持ちで、いきりに辺りを見渡す。そわそわと活き活きのない様子で、白く浮く奇妙なものを連れていた。
 「……ん。姉様、なにを言っちゃったのかなあ」
 やがて、少女は走り出した。かなり足は速いらしく、すぐに見えなくなった。
 「……あのおな、すげえうまい」
 ご馳走だと思つた。今までで、一番、うまいと思つた。
 鼻で息を吸う。何度も何度も。走り去った、ご馳走の匂いを記憶に焼き付ける。追いつけるはずがないことは分かる。だから、この匂いが続く限り、どこまでも追いつめる。
 「あのおな、食いでえ。食いでえ。食いでえ」
 ちやうど食べた一癖うまいのか、考える。
 ます。全身を諦め尽くす。それから、踊り食い……はもったない。
 腕からさきつて、次は足をさきつて――いや、右の太腿が最初で、最後は左の太腿で……

ナコルル



カムイコタンはいつもと変わらない平穏な時の流れの中にあった。
陽射しは春の暖かさを増し、雪解けが近づいている。
「コンル。待ってー」
無邪気にコンルとはしゃいでいるリムルルを、ナコルルは愛おしげに見つめる。
優しい祖父、敬愛する父、慕ってくれる妹、そして大自然に囲まれて過ごす穏かな日々。
——こんなにも私は幸せに思われている。
そう実感していたナコルルの元に、彼方の空よりママハハが何かを携えて来た。
「ママハハ……う。どうしたの？」
ママハハからナコルルに手渡されたそれは、宝刀チチュウシ。

「これは……父様の刀？ ママハハ、父様に何かあったの？」
うそ……父様が……そんなの、信じられない……。ママハハ「父様はどこに？」
ママハハは再び空へ飛び立つ。長旅であつたに違いない。だが、悲しげな鳴き声を響かせながら、休むことも拒否し、翼を広げてナコルルに方向を示す。
チチュウシを強く握り締め、駆け出すその足を止めて、ナコルルは振り返る。
「リムルル、おたね。さっさと出掛けななね……」
「話せば、きつとついて来るだろう。だから、黙って行くしかない。」
「すぐ戻ってくるから、待ってね……」
あの日の約束、片時も離れたことはないけれど……。
唇を噛み締め、駆け出したナコルルは何度も何度もその心の中で謝った。
——ただ、今は父様を……早く……

リムルル



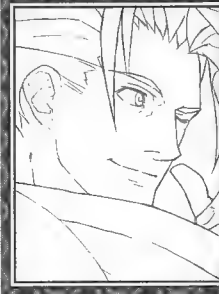
「ねえさまー！ おばあちゃんがラタシケフ作ってくれたよ」
リムルルは嬉々に広げ、語る。ラタシケフは好都合だ。ナコルルが毎朝作ってくれるラタシケフで一日が始まる。ナコルルにラタシケフの作り方を教えたのはもちろん祖母で、その旨味は言うまでもない。リムルルにとってはうれしいおやつだ。
「結構な量……あれ？ 姉様？」
そこに大好きな姉の姿はなかった。いつものように、優しく微笑んでくれていると思っていたのに……ナコルルはなかった。コンルと遊んで家の前まで行ってしまい、戻ってくるだけのわずかな時間……。
ふと、リムルルは気付く。ナコルルがいたはずの場所から、村の外へと足跡が続いている。雪を強く後ろに蹴り出している痕跡が、かなり急いでいた姿が想像できる。
「姉様……お外に行っちゃったみたい。なんで？」
リムルルが不思議そうに首をかしげると、コンルも左右に揺れる。
「コンル……」
しかめっ面で悩んでいたが、すぐにバツと満面の笑顔に切り替わる。
「かくれんぼだー 姉様ってばもうっ」
「コンル、姉様探しに……」
ナコルルの足跡を追って、リムルルは笑顔で駆け出す。すぐ、すぐ、大好きな、姉とずっと一緒にいたいから……。

レラ



「やめてー、お願い、落ち着いてー」
その言葉は届かなかったのか、無視されたのか……。一縷の悲鳴さえも漏れなかった。ナコルルの何故はあろうかという巨大な黒い影の姿をその身に受け、ナコルルは大地に横たわり、痛みを感じるより先に意識が途絶えたことは幸運といえる。
白く霞む世界でナコルルは見た。倒れている自分を見上げる、もう一人の自分。
「聞いてない、ナコルル。逃げたって何も解決しないわ。あなた、死ぬわよ。父様を探さないまま、自然を守れないまま、そしてリムルルを残して……死んじやう、それでいいんだ。」
答えられない。それは、ずっと、いつも、ナコルルが悩み通している命題……。
「私はそんなのお断りね。ナコルル、あなた、しばらくは……」
「……」
「私に完全な白く染まらなく。深層意識も完全に遮断され、もう一人の自分が立ち上がる。全身を碎かれた痛みも衝撃も意に介さず、もう一人のナコルル、レラは立ち上がる。再び迫り来る黒い影に、冷めた瞳で対峙する。
「邪気に憑りついて、自分を見失ったのね」
風に靡せて鳴くような呟き。それはレラからすれば、精いっぱいしのぎの言葉。
刹那、地を蹴るレラの姿は黒い影の裏側にあった。振り抜いたチチュウシの刃先から、紅の雫が静かに落ちる。
「ガアアアアアア」
その巨軀に見合った断末魔の咆哮。その終わりは喉から逆流する吐血に掻き消えた。
冷たい輝きをその瞳に宿し、間もなく息絶えるであろう黒い影を見下ろす。レラは頬の返り血を拭き、チチュウシの血を払い、そして言い放つ。
「父様を探しに行くの。あなた、邪魔だ」

ガルフォード



「ハイー バビーー ジャパンが危ないー」
大好きなご主人は、帰ってくるなりそう叫ぶ。
ガルフォード「金髪に碧眼、青い髪束に身を包んだ、全く恐んでない、忍者」の言葉に、バビーは「ワン」と応える。
出羽三山の人のまるで寄り付かない異地。滝を臨む吊り橋。そこが現在のガルフォードとバビーの拠点だった。情報収集に出掛けるのをおどろく待っている、と言われ、バビーは数時間の間、身じろぎ一つせずガルフォードの帰りを待っていた。
「日輪國のキング、キョウコク、ヒワノカミ、ガオーが、ジョウゲン相手戦争だ！ このままではジャパンはめちゃくちゃだ！ バビーー、これは俺たちの出番だぜー」
バビーは律儀に合の手を毎度のように入れて吠える。こうするとご主人の調子が良くなる。今度の出番は正義のため、戦いに参戦したい。
先日のように、煙草らしの熊退治に出掛けて逆に煙草らしと間違えられて村人に追い掛けられるようなことはとても悲しいので遠慮したい。
「熊の野郎がオレを呼んでいるー たたきつぐせと呼んでいる！ 燃えてきたぜー」
激しい動きを次から次へと繰り出しながら、ガルフォードの調子はうずかる。
バビーも合の手を返れない。ガルフォードとバビーが師事した甲賀の娘も、こうなってしまうたガルフォードをいつも温かい眼差しで見守っていた。バビーもそれっぽい眼差しで、大好きな主人を見守る。
「正義の風がジャスティスなオレを呼んでいる！ 悪の栄えたためしなしー」
ガルフォードは遠くを指差す。そこが目指す目的地であつてほしーと切に願う。
「バビーー バビーー」
バビーは吠えて、猛然と走り出すガルフォードを追い抜かないように気を遣いながら、後から着いて行く。
大好きなご主人と、日本の平和を守るために戦うのだ。

今月の
テーマ

『VGM』



VGM (Videogame Music) とは、映像作品や日常的に雰囲気作りのため流されるBGM (Background Music) をもじった和製英語。一般に、ビデオゲームの中で流される音楽を指しています。

街頭周脳 遊戯語録

が い と う で ん の う ゆ う ぎ こ ろ く

今回は、ゲームのBGM・効果音である「VGM (ビデオゲームミュージック)」を特集。メストからの読者の人なら、80年代を懐かしく思うかも。昔は、苦勞しながら音楽を作っていたんですね。

担当：柵太郎&カイゼルちくわ
イラスト：閃屋

あ行

イヤホンジャック「いやほんじゃく」
earphone jack

□ハード

イヤホンなど電気音響変換器のプラグを挿入するための差し込み穴。少し古いタイトルの例になるが、タイトルのシューティング『グライアス』の純正筐体など、一部の筐体にはコンパネ部分にイヤホンジャックが搭載されていた。イヤホンジャックにヘッドフォンなどを使用してプレイすることで、ほかのゲームのVGMを気にせず、そのゲームのVGMを楽しむことができる。

イヤホンジャックからVGMを録音することも可能だが、個人で楽しむ場合でも違法行為に相当する。お店の迷惑にもなるので、VGMの録音ラジカセでの直取りもは止めておこう。

S.E.【えすいー】sound effects

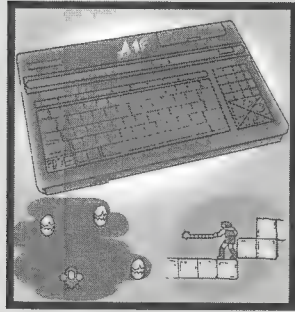
□ソフト

音響効果。VGMのカテゴリでは、ゲーム内のシーンや情景をより効果的に演出するため、ゲーム内の現象と同期させて鳴らす音のことを指す。シューティングゲームでは機体の爆発音、格闘ゲームではガード音などがく。

SCC音源【えすしーおんげん】
sound custom chip tone generator

□ハード

コナミがMSXのゲーム用に開発した音源形式。波形を自在に変更できるのが特徴で、同時に5音を出力させる



ことができる。アーケードゲームでは『ツインビー』、『悪魔城ドラキュラ』などに、SCC音源が採用されている。

FM音源【えふむおんげん】
frequency modulation tone generator

□ハード

周波数変調音源。周波数・波形を人工的に作り出し、出力させることができる音源形式。

1984年までアーケードゲームの音源はPSG音源がメインであったが、このころからアタリの『マーブルマッドネス』などでFM音源がVGMに活用され始め、徐々に主流はPSG音源からFM音源に移行していった。ちなみに、国産ゲームで初めてFM音源が採用されたタイトルは、タイトルの『影の伝説』。メタリックな高い音の質感が特徴的で、ほかに「を使った代表的なゲームとしては『グラディウス』シリーズなどがある。

音声合成【おんせいごうせい】
voice synthesis

□ソフト

デジタル信号を処理し、人工的な音声を作成する技術の総称。80年代当時の音声合成は音色が人工的で、イントネーションやリズムが単調で、きこえなさがあつた。だが、『源平討魔伝』の弁慶や義経の音声など、プレイヤーの心を打つ味のある音声合成は多い。なお、音声合成技術は現在も進化を続けており、東芝の開発した音声合成技術は、従来の録音した言葉の組み合わせではなく、読み上げる文章の内容を分析し「話し言葉」へ変換するTSS (Text to Speech) 技術を採用。ゲーム開発への投入がスタートしている。

か行

OSサウンド【おーそーんず】

OSound, s Technology

□ソフト

カナタのOSound Labs社(1988年創立)によって開発された立体音響

技術。二つのスピーカーで臨場感あるサラウンド効果が得られる。カフコンはCPシステム2基板にQサウンドシステムを搭載。ちなみに、読者投稿コーナーAeroの「部読者」で大人気のアクション「パニッシャー」にもQサウンドは使われており、迫力ある悪人の悲鳴を聴くことができる。

コナミモーニングミュージック

【こなみもーにんぐみゅじっく】

konami morning music

□ソフト

『グラディウス』や『ツインビー』といったタイトルの基板である「パブルシステム」が起動した際、基板のウォーミングアップ中に流されるという、風変わったVGM。その性質上、ゲームセンターが開店する時間帯に流れることが大半。筆者のケースであるが、近所の駄菓子屋では基本的にゲームの電源は落とされおりプレイヤー自身がコンセントを入れるスタイルであったため、1日に何度も「グラディウス」のモーニングミュージックが拝聴できた。

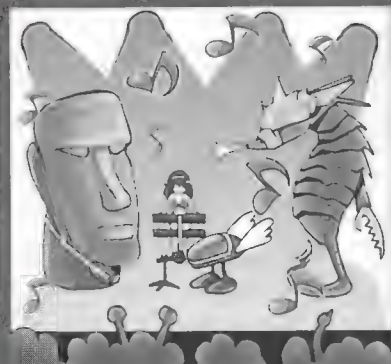
さ行

サイトロン【さいとろん】satron

□開発

現在の社名はサイトロン・デジタルコンテンツ社。世界初のゲームミュージックレーベル「サイトロン・アンド・アート」として設立され、今日に至るまでVGMのサントラを発信し続けている。かつてG.M.Oレーベルからリリースされた「ナムコ・ゲーム・ミュージック」





VGと愛い多くの人が、「VGバンド」という言葉を思い出すのではないだろうか。88年に、セガの1527バンド発売計画として、会社のサウン・ドームによるVGの演奏を目的としたバンドが結成と結核された。ライブ活動も好評を博し、同時にそのライブを音で賞賞し、今も熱狂的な聴き手であるファンは多いはずだ。

特に90～92年の毎年夏に行なわれた「ゲームミュージックフェスティバル」では、BS2バンドのみならず、(KATATA) (タイニー)「アルファイン」(カブコン)「秘密基地」(ユウキ)「DJKバンド」(ワルコム)「ゲームリリック」(秘蔵デッカー団)「ケータイズ」など、各ゲームメーカーのVGMバンドや関連アーティストが参加。その盛り上がりはすさまじく、VGM一大真夏の祭典になったといえる。

これはサービセンタの機曾の部下。サー
アーセージゲームに集中などの理由から、
VGM人気は低迷しているかのようにも見え
る。しかし今では、メーカーの提携を受け
てVGMを推進する独立したコピーサー
ビの活動がなくてはならぬようになった。C
も明確な土壌などではあるものの、売り
られる人知などである。

売場などエレクトロニクス系は、売場が限られ、LED照明全体の売上が伸びつつある。今こそ各社のサウンドチームや各コンポーザーは、その売場に応えるべき内容としてほしいというのが、

次号予告&質問・お便り募集

次号に「対戦型」のキーワードは「KOF」「ネットワーク」や「VGM」など。単語の質問やリクエストは、随時募集中(※:用者にQUOカードをプレゼント)。アンケートのすみでもよいので、ドットンと送って下さいね〜！

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電腦遊戲語録」係まで
メールは script@arcadiamagazine.com まで

バックボーン」をGAME SOUND LEGENDS SERIESとしてリリースするなど、名盤の復刻にも尽力している会社である。

CD DA音源（シーデーオーおんげん）
Compact Disc - Digital Audio tone generator
開発 ハード

CDから直接読み込んで、音楽や音声を鳴らす音源形式のこと。通常の音楽CDと同じ方法で演奏されるため、その音質は他の音源と比べて格段に上だ。アーケードで使用する基板が出始めたのはここ数年のことで、代表的なものとしては「GX」が上げられる。

たけ

ドルビーサラウンド5.1ch
「どるびーさうらうんとーちんごんちんごん」
Dolby surround 5.1ch

ハード

「ドルビーデジタル5・1ch・サラウンドサラウンドシステム」の通称。鑑賞者の前方に左右各一と中央に1、後方左右に各1、計5つのスピーカーを配置し、それぞれに別の音源を割り当てて出力することで、かつてない音響の立体感を演出する。登場当初は最高級の設備であったが、一つのスピー

た
行

ドミューサーインバウンド5.1ch

【トランス】さくらんどうてんいちばん

ハ
ー
ト

「ドルビーデジタル5・i c h・サ
ウンドサラウンドシステム」の通称。
鑑賞者の前方に左右各一と中央に一、

ボディーソニック【ほでいそにつく】
body sonic □ ハード
座席やその足下に重低音スピーカー

は
行

とは使用する音源^①及びスピーカー^②の数を表しており、うち0・1ch分は120Hz以下の低域音源と専用のサブウーファアの^③ことを指す。

カーで擬似的に、と同じ音響を実現する技術も確立して安価になりつつあるXBOX版『ソウルキャリバー 闇にナムコ』などのように、近年のアーケード作品の家庭用機移植の際にはGMをい対応に変換したものは好評を得てニーズも広がっており、ゲーセンの筐体でい形式が一般化する日も近いかも知れない。なお、「ch(チャンネル)」



と、それと連動する振動板などを内蔵することで、音楽に合わせて鑑賞者の身体に振動を加え、より迫力ある重低音を演出するシステム。式のこと、アーケードゲームに用いれば、3D視点の体感ゲームなどをより臨場感を増して楽しめるようになる。特にセガ『ロスト・ワールド』のような密閉式大型筐体には、欠かせないサウンドシステムであるといえる。

PSG音源【ぴーえすじーおんげん】

Programmable Sound Generator tone generator

開発□ハード

コンピュターから数値を与え、発音させる音源。FM音源が普及するまで、80年代前半のVGMでは主流の音源であった。矩形波のみしか出力できなかったため初期は音色が一種類のみであったが、後にメーカー各社が独自の改良を施したものが長く使われた。特にそのバリエーションの中でも、レトロロVGMの代名詞である「ピコピコ」という擬音を社会に浸透させた「ファミコン音源」は有名。アーケードでは「パックマン」(ナムコ)から始まり、「エレベーターアクション」(タイトー)や「グラディウス」(コナミ)など、数え切れないほど多くのレトロゲームの

PCM音源(ひーし、

Pulse Code Modulation tone generator

開港
ハート

音楽のアナログ信号をデジタル波
形データとして記憶し、そのデー
タをスピーカーなどから再びアナログ
音声にして出力する音源形式。楽器
の生演奏などをそのままサンプリ
ングしてゲームに反映させることがで

期の「システム基板」(セガのシステム2)、カプコンのCPSシステムなどで広く使用され、今もなおA/D形式などの発展型に進化を続けつつ、最新のアーケードゲーム基板に使用されている。『XEXEXX(コナミ)』、『ワルキューレの伝説(ナムコ)』などの名作のVGMを経て、『ドラリアス外伝(タライト)』のように美しいオペラ・コーラスをもVGMに採用することを可能とした、革新的な音源である。

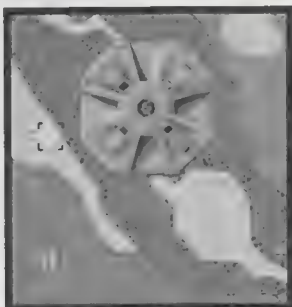
八月下
□
現象

ヒーという擬音を表す英単語で、コンピューターの内蔵スピーカで鳴らす音のことを指す。本格的な音源が普及するまでは、ハソコンゲームの出

▼ら行

ルース・ドレーパー

ゲームの題中へ一曲の楽曲が頭と終わりがつかつた状態で繰り返し演奏されている現象のこと。そのしるす周間に於けるのは多種多様で、最も短いものはナムコ「ゼビウス」のように数秒単位の、長いものは5分近くになる場合もある。また、サウンドトラックにこうあるとした曲が収録される場合、何回もさして置けるかによつて、「く数が少ない」などの抗議が殺到してしまう。



用語の種類

記号表記の種類と意味： 〃 同義語を表します 〃 対義語を表します 〃 対義語を表します。／例＞……使用例題を表します。

また、解説している用語が複数の意味や解説を持っている場合、文頭に「1～」「2～」といった丸数字を用いることで区分、それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

NEW DISC REVIEW

アーケードゲーム & VGM 関連の最新リリース情報をお届け！

-GAME SOUND LEGEND SERIES- THAT'S ATARI MUSIC VOL.Ⅱ / アタリ SCITRON DISCS / SCDC-00314 12.3 On Sale ¥2,940 (tax in)



【スーパーサンプリント】1.SELECT 2.GOAL1 3.NEXT STAGE
4.GOAL2 5.TUNE UP1 6.GOAL3 7.GOAL4 ほか
【ガントレット / ガントレットⅡ】14.GAUNTLET 15.GAUNTLET
Ⅱ 16.JINGLE COLLECTION 17.VOICE COLLECTION
【ペーパーボーイ】18.SELECT 19.MAIN THEME 20.BONUS
STAGE 21.CLEAR 22.BRIDGE1 23.BRIDGE2 ほか
【ロードブラスターズ】30.SELECT 31.GOAL1 32.GOAL2
33.GOAL3 34.CONTINUE 35.GOAL4 36.NAME ENTRY ほか
【スタンランナー】39.ATRC 40.AS 41.MAP 42.STBEG
43.SUBFAN 44.WARP 45.WAIT 46.TUBEG 47.TUB ほか
【720°】52.SELECT 53.BGM1 54.BGM2 55.BGM3 56.BGM4
57.BGM5 58.BGM6 59.BGM7 60.BGM8 61.BGM9 ほか
【S.E. コレクション】67.SUPER SPRINT 68.GAUNTLET /
GAUNTLETⅡ 69.PAPER BOY ほか、全72曲

2 枚同時リリースとなるアタリミュージック復刻盤のうち、こちらは金色の方になる。
『スーパーサンプリント』『ペーパーボーイ』などを収録。なお、銀盤の方にはこの
VOL.Ⅱが収納できるボックスが付いているので、2 枚同時購入がオススメです。

新堂敦士 CLIPS 2 ~ Upper ! ~

コナミメディア / ユニバーサル / POBE-7302 12.4 On Sale ¥2,100 (tax in)



1.opening 2.SLOW DOWN~地球よ遅れ~ 3.Interlude1
4.Dynamic ! Atomic ! S.C.B.G. 5.talkin' about... 6.Crazy
4U 7.Interlude2 8.祈望 9.ending 全9トラック

"SLOW DOWN"以降のビデオクリップを集めた
クリップ集。テレビでも頻りにオンエアされている
入魂の最新シングル"祈望"も収録されているので、
フルサイズで見た人はぜひとも見てほしい。そ
のほか、このディスクでしか見られない映像もたっ
ぷり収められた、ファン必携のお得な一枚だ。

「BLAST !」 ~ SHOOTING GAME SOUND OMNIBUS Vol.1 ~

タイムエンタテインメント / KDSD-00022 12.17 On Sale 2,940円 (tax in)



1.Keep On The Beat 2.Saari 3.Beyond the Galaxy
4.Take Back 5.INTERCEPTION-喧嘩の街 6.DARKENED
7.恋のダンシング・ボンバー 8.ハロー・ミスター・サイボ
ーク兵士 9.7月23日18時35分 10.青・女神・黒月 11.
飛翔 flying 12.混沌 chaos 13.Just Fly, the Dreamers
14.Feel Bad 15.Chase the Case 16.The Trap > From the
Ancient 17.PLAYER SELECT 18.湖ステージ 19.真田幸
村 見参! 20.死闘!関ヶ原 21.時はいま! 22.風の如く
23.EARTH 24.WEAKBOSON 25.ASTEROID
26.LASTBOSS 27.BOSS 28.GEOMETRY 全28曲

'80 年代以降のアーケード用シューティング作品から、さまざまなタイトルをピック
アップし、コンピレートした企画 CD 第一弾。『ファンタジーゾーン』『ガンバード』『弾
銃ファイバロン』『式神の城』『婆娑羅』など、多数の楽曲が一堂に集められている。

-GAME SOUND LEGEND SERIES- THAT'S ATARI MUSIC / アタリ SCITRON DISCS / SCDC-00313 12.3 On Sale ¥2,940 (tax in)

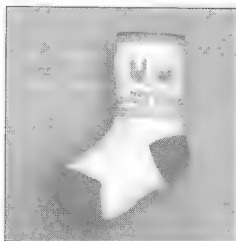


【レースドライビン / ハードドライビン】1.PLAYER SELECT
2.2PLAYERS SELECT (1) 3.INSTANT REPLAY ほか
【マープルマッドネス】8.PRACTICE RACE (STAGE1)
9.BEGINNER RACE (STAGE2) 10.INTERMEDIATE RACE
(STAGE3) 11.AERIAL RACE (STAGE4) ほか
【ランパート】18.SELECT 19.FANFARE 20.PRACE CANNONS
21.SURROUND A CASTLE 22.CASTLE BONUS ほか
【ビーターバックラット】28.STAGE1 START (1) 29.STAGE1 (1)
30.LADDER (1) 31.STAGE1 (4) 32.LADDER (2) ほか
【ビットファイター】50.ATTRACT MODE 51.SELECT
52.MATCH1 53.CONTINUE1 54.CLEAR1 ほか
【クラックス】76.FANFARE 77.S.E. COLLECTION
【S.E. コレクション】78.RACE DRIVEN' / HARD DRIVEN'
79.MARBLE MADNESS 80.RAMPART ほか、全82曲

'91 年にリリースの、アタリサウンドを集めた銀色に輝くアルバム。当時の
ブックレットに加え、『マープルマッドネス』の開発者、マーク・サーニー氏のインタ
ビューも掲載。本誌 178 ページでも同氏にインタビューしているので必見！

pop'n music artists X'mas Songs

コナミメディア / KOLA-053 12.3 On Sale ¥2,100 (tax in)



1.Dear My Friend / さな、Yumeto、くまのきよみ、MAKI、
ふじのまなみ、すわひでお、フレディ波多江、新堂敦士、
Mickin' 2.White Lovers [remix] / さな 3.ジングル・
ベル / School 4.White Eve [remix] / Sana 5.White
Christmas / lala moore、ア・カベラ：Nazo/Suzuki
6.Dear My Friend (karaoke) 7.ジングル・ベル (karaoke)
全7曲

パークキツ書き下ろしの新曲を、お馴染みのポップンアーティストたちが歌い集め、
祝祭ムード漂う M1 をはじめ、未発表曲・未発表バージョンを収録したクリスマス
仕様のミニアルバム。ファンには最高のクリスマスプレゼントに仕上がっている。

ストリートファイター トリビュートアルバム

セルピュータ / CPCA-1083 12.17 On Sale 3,150 (tax in)



1.RYU STAGE (Arranged & Remixed by TAKENOB
MITSUYOSHI) 2.KEN STAGE (Arranged & Remixed by
HIROAKI YOSHIDA) 3.CHUN-LI STAGE (Arranged &
Remixed by AYAKO SASO) 4.GUILLE STAGE (Arranged &
Remixed by MOTOAKI FURUKAWA) 5.DHLSIM STAGE
(Arranged & Remixed by YOKO SHIMOMURA) 6.ZANGIEF
STAGE (Arranged & Remixed by MANAMI MATSUMAE)
7.BLANKA STAGE (Arranged & Remixed by YASUNORI
MITSUDA) 8.E.HONDA STAGE (Arranged & Remixed by
KOJI HAYAMA) 9.M.BISON STAGE (Arranged & Remixed
by YUZO KOSHIRO) 10.BALROG STAGE (Arranged &
Remixed by YASUHIISA WATANABE) 11.SAGAT STAGE
(Arranged & Remixed by AIHARA TAKAYUKI) 12.VEGA
STAGE (Arranged & Remixed by SHINJI HOSOE) 全12曲

「ストリートファイター十五周年」スペシャル企画の一環で生まれたトリビュートアル
バム。ストⅡの楽曲がアレンジされているのだが、このメンバーがすさまじい!! ま
さに VGM ヒストリーを語ってしまう面々が参加。179 ページの座談会も必読だ。

第七回

Text by SEIYAMA

音楽コラム

4/4

たんたん
どんどど

SEIYAMA プロフィール:『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するために結成された夢のハードロックバンド『A.S.H.』のキーボーディストも務める。

このコーナーでは、SEIYAMA 氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール (dontan@arcadiamagazine.com) がおハガキで、『どたんどたん』係までお寄せください。お待ちしております。

みなさん、寒いですか? (←どういうあいさつだ) いよいよ冬到来です。ライダーが手放せない季節です。髪のがさがうれしい季節でもあります。そんな万感込めて、いってみましょう、連載第7回! いよいよ本領発揮といきましょうか。

みなさんは「音楽理論」という言葉に、どんな印象を持ちますか? 「何ソレ? オレ(アタシ)には関係ないね」、「難しそう」、「音楽は楽しむものだから、理論なんて要らないよ」……さまざまな意見が噴出しそうですね。「理論」と聞くと、その言葉の持つ堅苦しい響きから、拒絶反応を起こす人もいるでしょう (SEIYAMA も実はその一人です)。

でも、どんな遊びにだってルールはありますよね、もちろんゲームにだって。コインを投入する前にインストに目を通しますよね? 操作方法が分からなければ、格ゲーでは技が出ないし、落ちモノパズルでは速攻ゲームオーバーになりますから。まあ、そんなようなものです。何げ無く——ホントに何げ無く——耳にしているゲームのBGMだって、音楽理論によって成り立っているのです。もちろん理論がすべてではないし、理論を超越した人間の感性というものも存在するのですが、少なくとも、感覚的に「聞いて違和感を感じない音楽」は、理論に合致したものになっているんですよ。

前置きが長くなりましたが (ホントに長い)、そんな話をしてみましょうか。

音楽が成立する大前提として、俗にいう「音楽の三要素」というのがあります。「Melody」

「Rhythm」「Harmony」の三つです。これら三つが備わって、初めて楽曲は楽曲らしく聞こえるようになります。……あ、誤解しないでくださいね?

「メロディーの無い曲だってあるじゃん」うんぬんとか屁理屈こねないように。「旋律的な流れ」を感じられれば、それがその楽曲のメロディーとなり、二つ以上の音が連続すればそこにリズムが生まれ、そしてたとえアカペラで歌われている曲でも、和声的な響きを連想することでハーモニーが生まれます。

皆さんが曲を聞いた時、(歌詞の内容などに関係なく)「明るい」「暗い」という印象を感じることができると思います。その音から受ける印象は、だれでも同じはず。これはその曲が「調=Key」によって成立しているからであって、それを決定付けているのがメロディーであり、ハーモニーなのです。これは曲作りにおける初歩の初歩、少なくとも音楽を作る側としては常に意識をしなければならない部分です。

例えばゲーム音楽——分かりやすいのでRPGのBGMとしましょう——を作ることを想定した場合、場面ごとにさまざまな楽曲が必要となります。細かな (曲調に対する) 指定がなされていたりします。ボス戦などのクライマックスでは、「緊迫感のある〜」とか「オドロオドロしい〜」とか。これらの言葉から連想されるイメージはどうでしょう? 楽曲のKeyはどうだと思いますか? マトモな感性を持っていれば、答えは「暗い」ですよ。『明るい緊迫感=さわやかな笑顔でドキドキビクビク』というのはちょっと想像できませんから「恐怖のあまり笑ってしまう」というのは別として。

であるとしたら、「暗さを感じさせる楽曲を作る→minor key (短調)」が求められるわけで、当然ですが作り手側は「どうすれば暗さを感じさせることができるか」を知らなければならない、と。だから前述の知識が必要不可欠なものとなるのです。よく「音楽理論に捕らわれると、良い曲が書けない」という意見があり、ある意味では一理あると思いますが、「知っている」と知らないとは、大きな差が出る、それもまた音楽理論なのです。堅い話になってしまったので、今回はここまで。また次回!

P.S. 先日頂いた質問メールの中で、「本文中に出てくる音楽用語や専門用語に対しての説明が欲しい」というご意見があったのですが、読者の皆さんはどう思いますか? 要望が多ければ考えますので、ご意見よろしく。

今月の譜例は、見てのとおりスケール (音階) です。

上段がメジャースケール、下段がマイナースケールになっています。ただしマイナースケールの方は用法によって種類が分かれている中の「メロディックマイナー」を例に挙げてあります。

二つのスケールを見比べてみると……たった一つの音の違いしかありませんね? そう、第3音 (この場合は「ミ (E)」の音) がそれです。

このスケール上の「たった一つの」音の高さが半音違うだけで、明るく聴こえたり暗く聴こえたりするのです (家にピアノなどがある人は、音で確認してみると分かりやすいですよ)。

Cメジャースケール



Cマイナースケール (※メロディックマイナー上行)



※厳密には、この他の要素との兼ね合いで、最終的な曲の「調=Key」が決定されるのですが、今回のところは上記のような解釈で……。

サイトロン
THAT'S ATARI MUSIC
THAT'S ATARI MUSIC VOL. II
復刻記念

『マーブルマッドネス』の父 マーク・サーニー氏 インタビュー

あの名作の生みの親に直撃インタビュー！
親近感を覚えるエピソードを語ってくれたぞ。

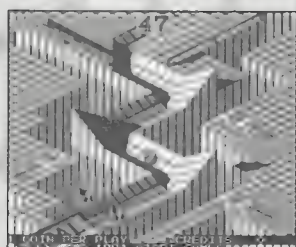
この業界に入ったきっかけから聞いていきましょう。クリエイターとしてのスタートはアタリ社への入社から、ということですが、学生のころはゲーマーで、ゲーム誌への攻略原稿の寄稿経験があるとか、ゲームがうまかった？マーク 上手「だった」という

たので、絵がすごく稚拙だった。だから、アーケードゲームじゃなきゃ、という感じでした。ある程度はグラフィックの表現力が無いと、ゲームが作りにくい。自分がやりたい表現を実現するにはアーケードしかなかった。

100万点プレイヤーからクリエイターへ！

方が正しいかもしれません。私は13歳のころから、カリフォルニア大学バークレー校で勉強をはじめました。大学の日本でいう生協のような施設にアーケードゲームが置いてあって、よくプレイしていました。宿題よりもね(笑)。「18歳未満はゲームやっちゃダメ」という大きな看板があって、何回も追い出された一回(笑)。

マーク ゲームが大好きで、毎日数時間プレイ。ディフエンターで、最初に100万点単位の得点を出したのは私だった。少なくともサンフランシスコ周辺ではね。そうこうしているうちに、1981年

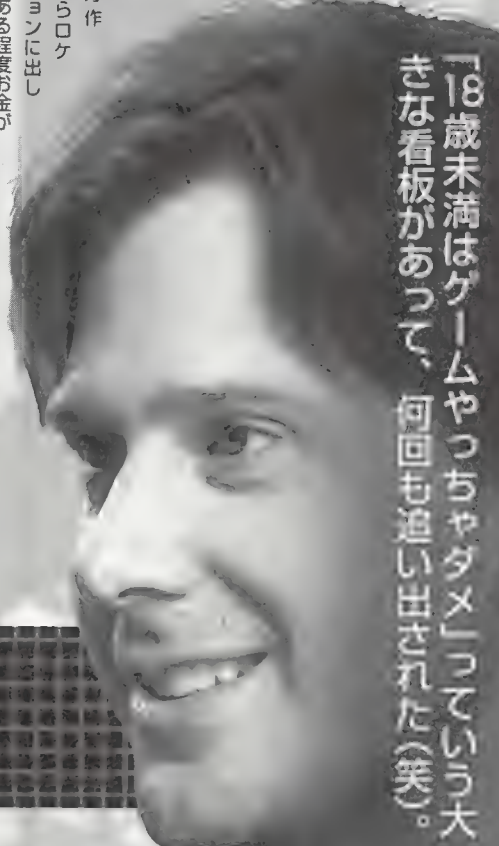


マーブルマッドネスとは？

1984年発売。プレイヤーキャラクターであるボールをトラックボールを使って操作し、ゴールまで導くゲーム。エッシャーの騙し絵をほうふつさせる立体感ある背景、FM音源を使ったサウンドが臨す独特な雰囲気印象的。

©1984 ATARI GAMES

マーク そうです。「マーブルマッドネス」以外に、アタリ社に入社してからかかわったゲームには何がありますか？マーク Major Havoc、そのほかには？マーク 当時は、ゲームを8



「18歳未満はゲームやっちゃダメ」という大きな看板があって、何回も追い出された(笑)。

12月3日リリース
伝説のアタリゲーム
ミュージックCD
2枚同時復刻!!

ATARI MUSIC
THAT'S ATARI MUSIC
SCDC-00313 ¥2,800(税抜)
※収納ボックス付き

収録内容 レーストライビン ハートファイ
ン マーブルマッドネス ランバートヒーター
バ クラット ヒットファイター クラックス

ATARI MUSIC
THAT'S ATARI MUSIC VOL. II
SCDC-00314 ¥2,500(税抜)
※ATARIロゴステッカー封入

収録内容: スーパープリント カントレット
プリント レット2/ペーパーボーイ ロー
ト プラスター スタンランナー '720

マーク・サーニー氏インタビュー

勇者通信 鋼の街頭霸王 15周年

発行 2004年1月30日

もつとちゃんこを
くいまくれ

編集でそ(以下でそ) さて

ここでタツセにクイズだ。さて
C・LAN(以下でそ) ムス
こ半年の間「マジグルアカ
デミア」に鼻息荒々興じる我に
対する挑戦か。

潮健(以下でそ) 一日に息を
する時間よりクイズを解く時
間の方が多いといわれるボキ
に任せてくださいよ。

でそ じゃあ問題だ。今年
アーケード業界を挙げて、15
周年記念キャンペーンが行な
われているタイトルは何？
制限時間4分。

ケソ プ、プフー。

まさ それは余りにも我々を
ナメ、タイトル問題さね。乳幼児
でもサラリと答えられるさな
でそ お、すごい自信ですな
じゃあ各自、答えを手元のホ
ワイポートにだっぞ。

キル・ビルのキャッチコピーの「ヤツマイナ！」は
「ヤツマイナ！」的な内容を示唆するダブルミー
ニングが隠されているのだと感心すると共に、ス
トラートまでのボンクラ魂の発露っぷりが我々に戦
意高揚に貢献していたのは言うまでもないだろう。

担当：ジ☆ダツペ
(C・LAN&田淵健康/Trick Star)
イラスト：天野シロ



「ストII」初巻の折、次回作以降は別をこの
ことを固く心に誓ったものの夢がなけり。てい
うか、初代のキャラですらすらでほんとに登
場済みである現実に打ちひしがれました。

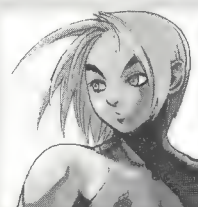
登場人物紹介

編集でそ(通称しもでん)



なぜか「ストII」には真女っ娘がないので、
一応近い存在のインド人を使うも、いつ
しか傑作は振袖になりだす。明日でも真女
娘でガイルを屠るつもりとかないかと。

田淵健康(通称ケン)



当初は鼻息荒々中華城にZOKKONラブな様相
を呈していたが、いつの日からはハラシ
ーヒロシキなザッパへと変貌を遂げる。ス
ーパー以降は英皇特殊部隊員を使用。

でそ 入ってるのはカブコン
純正シリーズだって言ってる
だろーが。

まさ ホムフ。これ一本で歴
代「ストII」がみっちり遊べる
とは。ええ時代になったさな。

でそ しかも、ただ歴代タイ
トルが納められているだけじ
やねえぞ。なんと、タイトル
間を越えたドリムマッチを
楽しめるのが、最大の売りだ。
ケン そ、それってドコ
と？

でそ 例えばだな……初代
「ストII」のザンギと「スバII」
のザンギで対戦できたり、「ダ
ツシユ」とターボのべがで対
戦できたりするわけだ。

まさ ホムフ。そいつあゝ豪
気さな。しかし、システム関
連はどうなっているのかね？

でそ 「スバII」のキャラに
は当然スバコンゲーが存在
し、それ以前のシリーズのキ
ャラは体力ゲージのみ。

ケン 投げ投げとかはどうな
るのさ？

でそ ぶろん、そのシステム
を有する作品のキャラのみが
適用されるみたいだな。まあ
口でうたうた説明するより、実
際に遊んでみるのが早えだろ。
ダツペ (ヤヤー)。

おまえのうごきは
みきつた

まさ ほほむ。キャラセレ
は「スバII」に準じているな
今見ると寂しい初代の画面が
見れぬのは残念さな。ケンや
ひとつ対戦しようZO。

ケン シャッハ！ 臨むとこ
れす。初代ザンギの吸い込み
っぷりを久々に見ときなせ。
まさ じゃ、我はこれさな
(ドーン！SE)。

ケン そ、そりゃサガットウ
ハ！ ぐしゃッー。

まさ というのはウソで、泣
く子も黙るバソ一択よ、フェ
フエフエ。実はバソVSザンギ
はことごとくタツシユストレ
イトをウラジで止められてし
まいおつてな、回転を見切つ
てタツシユアッセルをたたき
込むのが楽しかったさな。遠
立ち中Pや遠立ち強Kも可だ。
覚えておくといだらう。

ケン ていうか、僕のザギは
リアアットで動けないじゃな
いですか。大足入れ放題っ
すよ(鼻汁涙声)。

まさ オウ、これは失念。
(30分後)

まさ というわけで、初代ガ
イルはやっぱり強かったさな
あ、ということをおためた
てで、ケン さようで。

完全再現の巻

でそ てなわけで、第一回ア
ルカディア杯・ハイバーストリ
ートファイターII〜ア〜バーサ
リイエディション大会……

編集イタキョー なげえよ！
ていうか、その辺にいた編集部
員を強制的に集めて何やるんだよ。
でそ 大会だよ大会！ タツ
プセと編集部員混成で、アル
カディア最強のストつ子はだれ
かを決めんだよ。

デスク・ザンボ ルールはど
うすんの？ 真〇投げや封印
アリアリル？

でそ まあ、一般的にテクニク
と称されるのはすべて使っでよし。
編集JK じゃあ、ダツシユベ
ガ一択じゃないですか。

編集&ウ イイネー！
でそ ちよとこ待った！ 使う

キャラはくじ引きで決めても
らうぞ。普通に持ちキャラ使
つても面白くないだろ。

ケン フ、ワット？

まさ ムス。シリーズとキャラ
ウをくじ引きで決めるのか。基
本的に同キャラ一又はデシカね
でそ アルカディア員なら「ス
トII」シリーズキャラは全部使
えるから、くじ引きで決めて
も大丈夫だろ。

ボール小沢 ミーはボソに来
たのはストII以降なので「ス
トII」は触ったことないデス。
でそ 気合でリュウケン引け
ば問題ねえ。じゃ、とうと
くじ引いてくれよ。

イタキョー だれかがダツシ
ユベガが豪鬼を引いた時点で大
会終了って感じだがな……お
ターボベガがよ。

編集JK ダツシユの後に、モ
ロにマイルド調整されたベガじ
やないですか。俺は……ス
ーパーのデジーエイ。うう、
これはまた微妙ですね。

ザンボ ガイルはねえんだな
……ん？ スーパーのタルシム
だ。「スバII」以降のタルつて操
作方法が変わってんだよね？
でそ すくどりの出し方とか
な。ちなみに、ヨガファイヤ
ーのコマンドは純正ヨガ。逆ヨガ
じゃないから。

ザンボ うお、ホントだ。でも
さあ、今だにレバー後ろから
下方向経由半回転は「ヨガ」呼
ぶ方法が変なやつだよね？

ドリュムマツが今ここに！ 俺たち
の最強伝説は、またここから始まる!!



ドリュムマツが今ここに！ 俺たち
の最強伝説は、またここから始まる!!

GAME MAKER Now!

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めるんです。

さて、今年も残すところあとわずか。来月号には、アルカディア大賞の結果が掲載されます！今回はどのタイトルが大賞に輝くのでしょうか？キミとメーカーさんはヤキモキしていることだらうなあ……と思いつつ、今月もいつてみましょう。

今回の共通質問は、愛知県 しょうゆ君からの質問で、「実際にいたらイイなあ、と思うゲームキャラクターを教えてください！」というものです。

んー、ゲーマー同士で飲に行ったときには出てきやすいテーマだね!? キミなら、どんなキャラがいたらうれしいかな?

KONAMI

コナミ
広報Y

コナミからの年末のプレゼントは「ee'MALL 2nd avenue」です。
新規ショップも多数オープンし、自分の分身(モルズ)だって作れちゃう。
前作よりもあらゆる面でパワーアップ! 見かけたらぜひプレーしてみてください。

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

「アロエちゃん!」、隣の席から聞こえてきました(笑)

SNK PLAYMORE

SNKプレイモア
yuzuko

この号が発刊されるころには「KOF2003」ロケテも無事終了し、一段落ついてるかなあ……と願う今日このごろです。12月はコンシューマタイトルの発売もあって、嗚呼いそがしや〜。待望のキングシリーズ最新作、皆さんにプレイして頂けるのももうすぐデス。ぜひご期待ください!!

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

COOL COOL TOON のユサ (かわいいから)。



AIKY



吐く息が白くなる季節も、早二夜。
さて、さて、お金の持ち直しも
革新的な遊びに酔いしれる日々も遠く。
熱中。



西暦 二〇〇三年 早稲

<http://www.aiiky.net/>

なんだろう? やっぱり世界樹リヴたんですか?

PSIKYO

クロスノーツ
吉田

家に未開封のゲームがたくさんあるんです。買ったばかりで遊ぶ時間がなくてどんどんたまっていくんですよー。その点ゲーセンはお手軽に楽しめて結構いいですね。そうそう、「G-taset麻雀」がお手ごろ価格で12月11日に再登場です!

お店で見てみてくださいね。

<http://www.x-nauts.com/>

ぶよぶよで道端でぶにぶにしたら、なかなか面白そうかも(へへ)

CAPCOM

カプコン
東京宣伝チーム
テラ

王者が決定した「PRIDE GP 2003」ですが、高田も登場でアーケード版はまだこれからでしょう! そして、今年はストリートファイター15周年! その集大成ともいえるPS2用ソフト「ハイパーストリートファイターII」が12月18日に発売です。目を閉じれば昇龍拳コマンドを練習したあの日々……懐かしいなあなんて友と朝まで遊ぶのも素敵ですよー。

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

カプ格ゲ女キャラ全員! 個人的には某日本のくのー! (痺血)

ADORES

アドアーズ
松沼

そろそろ年末ですね。年末といえば、そう! 恒例の全店舗を挙げての統一イベントが始まります。今回は「Aクラスキャンペーン」。Aクラスは賞品やイベントが盛りだくさんです。詳細は近日大公開予定ですので、ホームページをチェックしてくださいね!

<http://www.gamefantasia.jp/>

どんなに貧弱でも自分がキャラでゲームがしてみたいですね。

SUCCESS

サクセス
広報より

子供のころ大好きでよくプレイしてたんですけど、なんかあの低空飛行で飛んでるときの感覚が大好きだったんでどっかといえは、「実際にいたらイイな」というよりは、「ちょっとになりたいなあ」みたいになってしまいましたが、「実際にいたらイイな」と思うゲームのキャラクターは、マイティボンジャックでございました。

<http://www.success-corp.co.jp>

マイティボンジャックですね!!



REVOLUTION

グレフ
アキラ兄さん

祝「BORDER DOWN」ベストVGM賞部門&ベストグラフィック賞ノミネート! ありがたいことです。さて、いよいよグレフ社内では次回作に向けてのお話が聞こえてくるようになりました。決定事項は「次もアーケードで」ということのみ。さてさてどうなることやら……。

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

実際にいたら困るヤツばっかりのような……んじゃ 和田どん?。



アミューズメントヴィジョン
広報ウエ

超カッコイイ、めっちゃスタイリッシュな「オーリーキング」がセガのブライベーションに登場! 新体制のAVIにやってきたあのジェットセットチームの最新作はスケボーレースアクション! だれよりも速くストリートを駆け抜けるトリップ感をアーケードで味わえる日までもう少し、それまで続報をチェキラ!

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

サムライゴローにあこがれています。

Sammy

サミー
販促GR
川口

全国87億3万人の三国志ファン諸氏、ニーメンハオ。もうすぐ期待の新作「新・三国戦記 七星転生」が皆の街にやって来るよ。販促担当のスパイ・奥野(仮題)もヤル気マンマン。勇猛な三国志の武将に負けじと最近なぜか「剃髪」。会社の隣の席で「神獣解放!」などと叫ぶ姿は実に雄々しいものです。

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

ハキョウ。



cave

ケイブ
広報N

みなさん、お待たせしました! 現在「エスブルグ」! 絶賛稼動中!! ガンガンプレイして、感想の方もお寄せください。そんで、この「エスブルグ」の基板が当っちゃうキャンペーンもゲー横で展開中ですよ〜! ぜひ、応募してね。

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

……チエルノゾ

Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

こないだ韓国へ行ってきました。初めて行ったのですが、食べ物すごくうまい! そして辛い! (笑) 雰囲気はほとんど日本と変わらないので、言葉以外はあまり違和感無い感じの国でした。ただアーケードゲームは全然根付いてないようで、置いてあるのも古いのばかり。「式神の城」も当然置いてませんでした(泣)。

<http://www.alfasystem.net/>

キャラじゃないけど、「ワイプアウト」のAGマシン。



ヒットメーカー
西村ケンサク(27)

ついに「アヴァロンの鍵」の新バージョンを発表してしまいましたが、まだ詳細はお話できませんが、カードをどっさり追加。ほかにもいろんな面でパワーアップしています。アヴァロンユーザーは楽しみに待っていてくれて間違いはないでしょう! 未体験の方もコレを機にプレイしてみたいいかがでしょうか!?

<http://www.hitmaker.co.jp/>
コッペリア……



悠紀エンタープライズ
業務部
前田 涼

このたび第二回闘劇個人戦タイトルに選出いただき、誠にありがとうございます。これもひとえにプレイヤー、オペレーターの皆様のおかげです。我々にとって初めての格闘ゲームである「サムライスピリッツZERO」でこのような全国レベルで大会が行なわれることに素直に喜んでます。今後も皆様のご期待にそえるよう頑張りたいと思います。

<http://www.samurai-zero.jp/>

春日野さくらとリス。偏った個人的嗜好ではないですけども。



Warashi Inc.

童
佐々木

めっきり寒くなりコタツが恋しい季節ですね。コタツでみかんを食べながら漫画でも読んでリラックスなんていいですね。というわけでこのコメントが読まれるころには「兎・野性の闘牌」の第8巻が発売されているはずですので、これを機会に全巻買いそろえる事を強くお勧めします!!

<http://www.warashi.co.jp/>
へべ(へべれけ)



タイトー
松桐坊主らみう

松: 松桐サンタさんからの年末の秘密情報3連発!
「バトルギア3 Tuned」年末稼働開始予定! CD「バトルギア3 The Edge」12月17日発売!
み: そして家庭用「BATTLE GEAR3」が12月18日に発売! 12月は「バトルギア」一色♡
松: それにあわせて私もひと暴れしたいのだが予算の都合でどうなることが判らんが待つてくれ!!

おいらは正常な成人男子だからかわいい女性キャラクターすべて。



タクミコーポレーション
只石

今年も、もうすぐ終りですね。とても寒くなってきましたが、みなさんはどうお過ごしでしょうか? 会社の中は、マシンをフル稼働させているためか、夏のような熱気につつまれています。熱いです……何か熱い所でも快適に過ごせるものありませんか?

<http://www.takumi-net.co.jp/>

マクロス(キャラクター?)変形がカッコイイです! 最高!!



サンソフト
広報
わたなべ

毎度一も。サン電子でございます。すっかり秋も深まってきて、大分寒くなってきましたね。ブルッ。さて、サンソフトプレゼンツのi-modeサイト「ドキドキSUNSOFT」ですが、アプリ数もそれなりに増え、会員数も順調に増えております。まだ未体験の方、ぜひアクセスしてくださいませ。ではー。

<http://www.sun-denshi.co.jp/~soft/>

キャラクターではないですが、ソル・バレルが、ビックパイパーがあったらなあ……。



(有)セイブ開発
「代理5号」

こんにちは。最近脇腹の肉が気になる5号です。スポーツの秋は終わってしまいましたが、涼しい方が体を動かすのが楽なので、通勤帰りに一駅ウォーキングなどを始めました。深夜のウォーキングは、静かで星が綺麗なのでオススメです。

「フリッキー」飼いたいです。



テクモ
つっちー

いよいよ発売しました「零~紅い蝶~」! 皆さん冬こそホラーです(なんのこっちゃ)。ところで、Xbox用ソフト「DOA3」「DOAX」が「プラチナコレクション」として発売決定! 発売を記念してナント描き下ろしポスターをプレゼントしちゃいます! 詳しくはお店で確認してみてください!

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

アタイちゃん、か、和田どん(カツでも可)。



セガ
AMI/プリシティ企画室
田中

早いもので、今年も残すところ一カ月となりました。終わり良ければすべて良し、ということで、今年の締めくくりに最新メダルゲーム「スターホースプロダレス」で決まり。臨場感あふれるドットマトリクス搭載。三冠プロダレスボーナスメダルを目指して、楽しんでみてはいかがでしょうか。

<http://www.sega-mechatro.com/>

ベットとして「忍犬」



ナムコ
新井

新日のドラゴン、とんとご無沙汰ですが、ナムコのドラゴンはもうすぐ稼働予定です。で、初めて遊ぶ人はチュートリアルを兼ねたストーリーモードっていうのからプレイするんだけど、このときに画面下の矢印を押すとストーリーがサクサク進むぞ! 俺の場合は連打しすぎて、ストーリーはおろかゲームのコツまで読み飛ばしてしまいましたが……。

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

パワーエッジいってえ。



バンプレスト
イマリ

先日来年4~6月のプライズ新商品発表会を行ないました(P155の新作PZリポートを見てね)。ところで、アルカディア編集部のSさん! なぜ黙って帰ってしまったのですか!? お会いしたかったのに残念です。というわけで、シャイガールの28歳なので公共の誌面で愚痴らせて頂きました。失礼!

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

「サモンナイト」の「ヤッファ」(身内ネタでスミマセン……)



ビスコ
植祐田

今年も残すところあと少しとなりました。一年とは早いものですね。オリジナルルールの花札も全容が見えてまいりました! 「華縛り~風姿花伝~」をどうぞよろしく願い致します。近日サイトにて遊び方を公開しますのでぜひ遊びに来てくださね。違いが分かる貴方はもう立派な華シバラーです!!

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

チエ●●●



SEGA-AM2
たくあん

こんにちは! 例によって、たくあんです。さあ、ここまでページを進めた貴方はもちろんセガプライベートショーの記事に目を通したはずですね。え? まだなの? すぐにページに戻って読んでみてください。SEGA-AM2からは、「セガネットワーク対戦麻雀MJ2」と、秘密のタイトル(笑)の計2タイトルを発表しました。続報をお待ちください!!

<http://www.sega-am2.co.jp/index.shtml>

「VF4 EVO」の副です。あんな人、見たことないから……。



セガ
メカトロ研究開発部
バブ Taki

スポーツの秋、ファン待望の「スターホース・プロダレス」が、全国のアミューズメント施設にて稼働を開始しました。今月号の記事も参考にしながら、秋の野を駆け巡る馬の勇姿に、思いをはせてみてください。

メカトロ研究開発部 <http://www.sega-mechatro.com/>
スターホース <http://www.segastarhorse.com/>

ソニック。チョコチョコ動きまわる可愛いヤツ。あ、でもうささうですな(爆)



セガワウ
広瀬
Kaz

今年も残りわずかとなりました。日本シリーズは第7戦までもつれこんで非常に白熱しましたね。「激闘プロ野球」も、各地のアミューズメント施設で稼働中です。カードを使って自分だけのオーダーを作ろう。青空晴太を使って、生涯獲得賞金を稼ぐのがいまは通の楽しみ方。さあレッツトライ!!

<http://www.segawow.com>

ズームパンチを見たのでダルシム



今月の質問は、いつもとちょっと毛色が違う質問。大阪府食い倒れまくり君からの質問で「編集部の人たちは、どんなラーメンが好きですか?」というものです。では、早速全員に聞いてみました。参考になったかな?

第2週	スープ	なんでも	なんでも
よく行く店が無いけど一番最近(むぎわら)行ったのは上島@ラーメンかな。			
露田	スープ	塩か白湯系	ちぢれ太め
最近は何かに塩が多いので、中野屋でも塩湯呑みを買った。			
杉田	スープ	エニタフォー	センレック
タイヨーメン屋敷、グウチャイ屋敷。少し食べた後でサムライブリックボックを殺伐と定す。			
北藤	スープ	なんでもOK	細麺
ナムコ焼肉店隣の近くの豚骨ラーメンが美味いですが、最近行く機会が無い。			
伊丹	スープ	なんでも	なんでも
カップ麺好き。			
河野	スープ	魚介類ダシ以外	何でもOK
たまには外へ行きませんが、むぎわらの味噌ラーメンと鳥屋の味噌ラーメンはたまに美味しかったです。			
鈴木	スープ	なんでも好き	なんでも好き
よく行くのは、水戸の「七店のすし」、原宿の「九州じやんがら」、北沢の「東京ラーメン」とか。			
高橋	スープ	醤油+豚骨	ちぢれ太め
原宿の山手線の店、味はよく行きます。ホントは味噌のうまさを推したいですね。			
安藤	スープ	味噌	中太麺
店々を歩くと、豚汁・ブタチャーシュー等の具が豊富で、具の形も整った。			
小沢	スープ	濃めのスープなら何でも	濃めのスープに合う平麺
今更な話なら水戸の味噌ラーメンが大好き。でも、味噌は味噌のうまさを推したいですね。			
飯塚	スープ	醤油	細麺
基本は肉はふわりと立ち、具が多いです。最近ではつけ麺はよく食べて、入る店ではつけ麺が好き。			
砂田	スープ	醤油・とんこつ	なんでも好き
たまにラーメン好き、お味噌のラーメンが好きというタイプ。時々、たまに味噌の「チヤウ、チヤウ」。			
五郎	スープ	醤油味の濃いスープ	細麺
新発売の口をすすぐとよくある「まる正」が美味い。			
前田	スープ	醤油	なんでもOK
いかに味噌ラーメンが好きでも、味噌の味が好き。安上りかつ不健康です。			

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW!!」



鉄下駄ハカマのおじちゃんストライダー。
エモノはトンファー型のサイファー。
北日本支部勤務のメガネッコ。

ホームページ「BoleRO」

アドレス: <http://homepage2.nifty.com/jason/index.html>

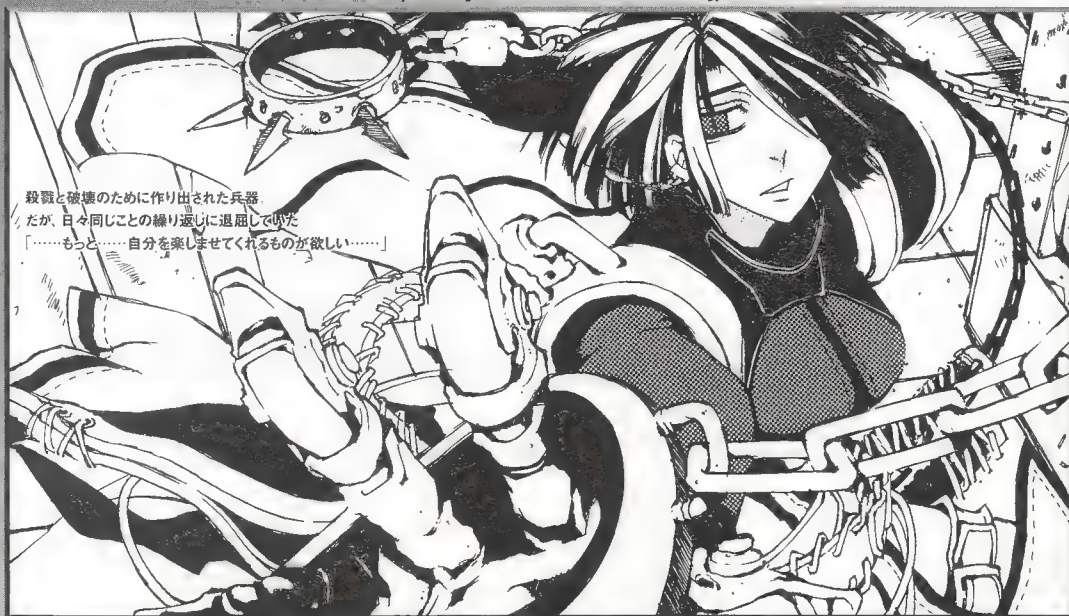
●今号のテーマ

「ストライダー飛竜」

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「soybean」

アドレス: <http://soybean3.at.infoseek.co.jp/main.html>



殺戮と破壊のために作り出された兵器。

だが、日々同じことの繰り返しに退屈していた

「……もっと……自分を楽しませてくれるものが欲しい……」

Pandora
Charatte
(パンドラキャラット・カイ)

長澤真 (JASON)

皆様こんにちは。昔から忍者ゲーが大好きでして特に飛竜のアクションにはうでも魅せられます。今回はキャラセレクトでこんな邪キャラが選べたらいいなあとが思いつく。自由に描かせていただきます。仕事は締結に力を入れてメコミにしているやらせてもらってますので、目に止まりましたら見てやってみてください。

山本ヤマト

はじめまして。こんにちは。山本ヤマトと申します。今回のような企画に参加させていただき、とてもうれしかったです。で「ストライダー飛竜」ですか。実はやったことがありません。でもいろいろ聞いているうちに、大意味が湧いてまいりました。機会があればぜひやってみたいですね。最近では文芸的な挿絵を描かせることがありますが、もし見かけることがありましたら、手取ってくださいませ。うれしいです。



次号予告

次号、あめふし先生と
久坂宗次先生登場!

テーマは
「ナイトストライカー」

使っ 遊べる!! ~加盟店舗大増加中~

アルカディア クーポン

12月といえばクリスマス! ゲーセンでもクリスマスイベントやゲーム大会で盛り上がりましょう! イベントの後はクーポンでまったりとゲームをプレイするのがオススメだぞ!

アルカディアクーポンニュース 改

クーポン店舗さらに増加中!

今月の新規加盟店舗は三店舗! 徳島、山口、千葉県にクーポン新規加盟店が追加! 早速お店に遊びに行ってみよう!

今月の新店舗

今月は、ゲームセンターりんりん(徳島県)、テクモピア行徳店(千葉県)、プレイシティキャロット島大前店(島根県)の三店舗が新規加盟してくれました。

加盟店募集!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10

(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係

■FAX: 03-5433-7212

■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧

静岡県	ブリッス南浜松店 浜松市新橋町1-956 ☎053-442-7235	大分県	アミューズメントパーク エルロフト 茨木市宇野1-4-3 ☎0726-23-7161	広島県	ブリッス広島店 広島市中区八丁通11-6 広島パークレーン1F ☎082-222-8072
	ミラクル静岡店 静岡市西中環1-7-20 ☎054-284-0099		ゲームプラザOKAⅡ(フウキグループ) 高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123		セイタートーメルクス店 山口市里川182-1 ハイパーモールメルクス山口内 ☎083-923-1165
	the 3-RD PLANET OZ 浜松市宮竹町322-1 ☎053-466-3387		心斎橋GIGO 大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 ☎06-6213-8024		エンゼルランド佐古店 徳島市佐古2-18-6 ☎088-653-4758
	ミラクル藤枝 藤枝市藤枝547 ☎054-643-7796		タウンズポット高槻店(フウキグループ) 高槻市西宮3-1-3 ☎0726-75-8530		エンゼルランド 徳大工前店 徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F ☎088-656-5044
愛知県	PLAY SEVEN 尾西市明子流64-1 ☎0586-46-7228	徳島県	チャレンジャー ガムガム店 吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433	香川県	ゲームセンターりんりん 徳島市東園町2-1-4 ☎088-624-4343
	アミューズメントプラザ マルシン 刈谷市池田町4-83 ☎0566-25-5001		チャレンジャー追手門店 茨木市西宮1-5-21 ☎0726-43-4444		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 ☎087-868-6007
	おもしろランドAHAHA清水店 西春日井郡清洲町字一橋1240 ☎052-401-6013		チャレンジャー関大前店 吹田市千里山1-14-2 ☎06-6389-8072		セガワールド高松 高松市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F ☎087-866-9526
	ゲーム塾AGC 一宮市豊田1-14-9 ☎0586-43-8138		チャレンジャー堺東店 堺市北區町2-1-31 キラクビル1F ☎0722-23-9915	高知県	マックスプラザ香通寺(フウキグループ) 香通寺市中利1798-2 マックスプラザ ☎087-63-4333
三重県	セガ・デポルテ 名古屋市中区栄1-4-5 ☎052-222-3920	兵庫県	チャレンジャー土居店 守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476		マックスプラザ香通寺(フウキグループ) 香通寺市中利1798-2 マックスプラザ ☎087-63-4333
	セガワールド一宮 一宮市豊田町3-11-30 ☎0586-23-5125		チャレンジャープリプリランド 吹田市千里山1-10-3 ☎06-6387-4396		高知県 高知市はりまや町1-1-19 ☎088-872-8789
	セガワールド岡崎 岡崎市上地3-50-4 ☎0564-58-6986		ハイテクランドセガアビオ 大阪府浪速区難波中2-3-15 MMOQ 1F~2F ☎06-6645-7692		MAHODO(マホード) 北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
	ハイテクセガ金山 名古屋市中区金山町1-19-2 ☎052-323-0121	奈良県	ハイテクランドセガアビオ 大阪府浪速区難波中2-3-15 MMOQ 1F~2F ☎06-6645-7692	福岡県	アカントン産大前店※2 福岡市東区松葉台2-2-9 ☎092-662-8705
京都府	ハイテクセガ豊田 豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777		ファミリガーデンパートⅡ 大阪市西区九条1-11-6 ☎06-6583-0732		アカントン西新産店※2 福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553
	ラ・フィエスタ豊橋 豊橋市小島1-6 フェリス豊橋B1 ☎0532-55-6088		アミューズメント南津守 大阪市西成区南津守8-1-70 ☎078-271-0335		スーパーアカントン香通寺※2 福岡市東区香通寺1-10-10 ☎092-682-0555
	遊園楽道22 一宮市島崎1-2-4 ☎0586-75-6466		ジョイランドタイター天六 大阪市北区天神橋6-4-9 ☎06-6351-1530	佐賀県	トンボ大橋駅前店※2 福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081
滋賀県	プレイハード 50春日井店 春日井市三ツ谷1-36 三ツ谷ハイイツ 1F ☎0568-52-8240	和歌山県	プレイシティキャロットなんば店 大阪市中央区難波3-6-17 ☎06-6633-8030		ハイテクセガ七隈 福岡市城南区七隈8-4-8 ☎092-861-4856
	ゲームランド おにぎり 松阪市日野町ベータタウン2F(昭文堂書店) ☎0598-21-1211		GEME DINO 徳島店 徳島市本町2-1-1 ☎072-631-5507		セガワールド多の津 福岡市東区多の津3-6-12 ☎092-612-7094
	セガワールド生駒 四日市市生駒1-11-11 ☎0593-32-9988		ニギハヤヒ 神戸市中央区三宮町5-4-5 高架下404~407 ☎078-271-0335	熊本県	ゲームナイスティ 佐賀市本町大字本庄506-9 ☎0952-25-4448
	セガアリーナ浜大津 大津市浜大津1-1-1 アミューズメント2F~3F ☎077-523-7015	島根県	キャノンショット(フウキグループ) 大和高田市高砂町6-3 ☎06-4398-1224		プレイハードアスカ 伊万里市町立五番街 エルアスカビル2F ☎0955-23-2895
大阪府	セガワールド甲西店 甲府市甲西町三ツ谷356-1 ☎0748-72-5822		プレイハード ファイブオー 生駒市三郷町立野南2-11-8 中田ビル8F ☎0745-32-7161		セガワールド大村 大村市東区東383-1 ☎0957-50-2555
	ゲームスペース プラニー(フウキグループ) 宇治市広野町西奥100 ☎0774-43-9030		K-CAT 紀ノ川店 和歌山市紀ノ川171-5 ☎073-480-5111	宮崎県	セガマヒュー 熊本県市街3-15-1 ☎096-351-6229
	西院コトツクラブ(フウキグループ) 京都府左京区西院三蔵町12 ☎075-595-1136		プレイシティキャロット和歌山店 和歌山市洲崎町77 ☎073-431-8559		アミューズメントスペース31 大分市香通寺100-2 ☎097-523-5060
	下鴨ヒュータウン(フウキグループ) 左京区下鴨橋本町46 ☎075-712-4367	岡山県	ゲームズポット ハロウィン 出雲市渡瀬町1211 ☎0853-23-0731		セガワールド中津※3 中津市神代町1-2-16 ☎0979-22-7833
兵庫県	スーパーヒーロー山科(フウキグループ) 京都府山科区東山科 山科2 2F 2F 2F ☎075-502-5765		岡山ジョイポリス 岡山市下石2-10-1 ☎0852-27-6428	大分県	ドリームワールド 大分市大分中央2-8-3 ☎097-593-5224
	セガワールド六地蔵 京都府伏見区堀山町山ノ下32-2 ☎075-603-3220		プレイハード ファイブオー岡山法界院店 岡山市大町2-4-24 ☎086-226-6411		プラットフォーム 中津市本町4-3 ☎0979-27-1255
	GAME Dino 家具園地店 枚方市長尾美見町1-7-7 ☎072-867-7357	広島県	スペースV1 可部店 広島市安佐北區可部南3-1-8 ☎082-814-6116		プレイハード別府店 別府市山の浦11-2-25 サンコーショップビル1F ☎0977-25-7812
	P.A.満洲店 大阪市北区天神橋4-9-5 ☎06-6358-2068		スペースV1 廿日市店 廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311		JR宮崎プレイステ by SEGA 宮崎市扇町107-4 ☎0985-26-7589
大阪府	アミューズGIGI 大阪市天王寺区上寺3-3-5 ☎06-6775-6051		フラボロ五日市店 広島市佐伯区五日市1-27 フラボロステージ1F ☎082-921-8576	宮崎県	プレイハード別府店 別府市山の浦11-2-25 サンコーショップビル1F ☎0977-25-7812
	アミューズメント ギガ(フウキグループ) 枚方市西院町2-1 ☎072-849-4161				

※2トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3セガワールド中津はメダル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。

神奈川県 テクモビア向ヶ丘遊園店

アクセス

小田急小田原線「向ヶ丘遊園駅」南口
を出て駅前交番裏の路地50m右側。

営業時間

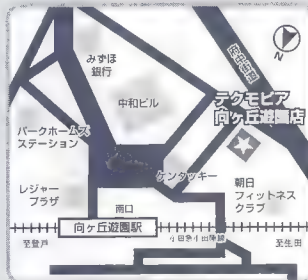
10:00~24:00

対応ゲーム

店内すべてのゲームで使用可能。スタ
ンプ一個で100円分のサービスです。

スタッフより

「VF4EVO」高段者多数! 「アヴァロ
ンの鎧」が人気! 新作続々入荷致
します。ぜひご来店ください。



東京都 アミュージアム大泉店

アクセス

西武池袋線「大泉学園駅」北口より徒
歩10分、東映撮影所前「LIVIN OZ」
内5F

営業時間

10:00~22:00

対応ゲーム

メダルマシン及びプリクラ以外のす
べてのゲーム機に使用できます。

スタッフより

「ガンダム」「ドラゴンボール」など人気
景品が続々入荷中。クーポン対応
なので、ぜひお試しください。



2003年
12月27日
まで有効



- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- 「コピーチケットではない!」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では1日1回使用が原則です。
- クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- 下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- クーポン使用の際にお店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話番号
北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パポツ底生ビル1F	011-736-6166
	アミューズメントファクトリー	旭川市6条2丁目	0166-24-5077
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	011-512-1868
	スライム24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	011-757-8540
青森県	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニビル1F	0157-26-4485
	ファイトス K-ONE/八戸店	八戸市豊田小路10-3 けいの木ボウル内	0178-24-9911
岩手県	ハイクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-1	019-623-2562
	ナムコ プラザ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	022-773-4171
宮城県	ハイクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	022-267-1834
	ハイクセガ秋田	秋田市東通4-5	018-837-5041
秋田県	カレシヤスクエア	山形市小川町1-1-7	023-624-3344
山形県	ハイクランドセガ郡山	郡山市西2-11-40	024-939-1411
	ハイクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大倉2-11-1	029-274-4124
茨城県	プレジディオカマ常盤大宮店	那珂郡大宮町石沢字内1818	0295-52-4444
	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯坂町370-1	027-364-8183
	セグアイター新前橋店	前橋市小根木町558	027-255-6830
埼玉県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正町115-1	0270-32-9775
	セグアイター前橋店	高崎市中央1351-1	027-255-0500
埼玉県	セガワールド波川	波川市有馬字中井187	0279-23-3810
	basara-cafe	所沢市大手町1-43-2	070-5453-6776
埼玉県	HAP! GAME Citta UNO	さいたま市田島9-2-12	048-844-8868
	HAP! GAME Citta'	さいたま市北8-24-10 ホップワンスクエア内	048-837-8021
埼玉県	キャラム川越	川越市神楽町60-13	049-223-8522
	ディナミ	川口市芝新田4-30 星野ビルB1	048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-7-11 サカエビル1F	047-493-7537
	アコースメントエス津田沼	船橋市前原2-15-1	047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中野ビルB1	0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	047-425-6393
千葉県	ハイクセガ柏	柏市柏1-11 丸井ビルB1	0471-63-9844
千葉県	テクモビア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1~2F	047-395-1119
	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	03-3558-9766
千葉県	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	03-3675-8737
	ナムコ五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	03-3495-2183
千葉県	アメニティワールド エンター	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1~1F	042-389-3461
	池袋プレイランドスベガス	豊島区池袋1-22-4	03-3982-1817
千葉県	妖怪GAME-EXC	杉並区上野1-16-16 コアビル1F	03-5397-9551
	ゲームカフェ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123
千葉県	ゲームスタジオ キューブ	板橋区池袋2-2-18	03-3554-2261
	ゲームスタジオサンシャイン店	豊島区池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F~3F	03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店	渋谷区東1-13-11 KN渋谷1F~4F	03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F~3F	03-3200-0884
東京都	アドアーズ 八王子店	八王子市東町1-1-3 センチュリーステーションビルB1~4F	0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロ	新宿区歌舞伎町1-22-7	03-3200-5517
東京都	立川ゲームオスロ5	立川市栄町2-2-27 立川DECビル2F	042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	03-5295-2345
東京都	ハイクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	03-3409-4737
	原宿ゲームグランドエクス	渋谷区神宮前1-17-1 ルポテンビル2F	03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市東町1-37-8 今村ビルB1	042-710-0508
	プレイランドピクチャー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	042-579-4603
東京都	プレイランドフェリー 横学園店	小平市学園町2-13-1	042-344-7741
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペーストレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	03-3904-2010
	GAME IN ナミキ	世田谷区松原2-27-14	03-5300-5747
東京都	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
	アミュージアムOSC店	練馬区大泉2-34-1 オススタジオ シティ2F	03-5933-0880
東京都	AMワールドフロンティア三ツ境店	埼玉市三ツ境2-8-1	045-365-1103
	MUTHOS(トス)練馬店	練馬市上1-18-15	046-770-9178
東京都	MUTHOS(トス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	046-257-2413
	MUTHOS(トス)相模原店	相模原市中央2-1-5	042-776-5001
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 大船倉庫2F	0467-44-0027
	ハイテクランドセガ フリース	横浜西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	045-313-6435
神奈川県	プレイシティキャロット横浜店	横浜西区南幸1-2-7	045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜西区北幸2-2-14 ハマボール内	045-320-9291
神奈川県	テクモビア向ヶ丘遊園店	川崎市麻生区麻生2755 ミノワホーム1F	044-900-8701
	J-LAND	新海市代1-1-22	025-241-2149
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	025-248-2163
	タイトーイン吉岡店	新潟市西蒲区南2-6-903 越路倉庫1F	025-224-4838
新潟県	タカラ島プラザカド	新潟市市川2-2-2 フラカ2 6F	025-240-2318
	タカラ島吉岡店	新潟市吉岡通8番町1493 大竹ビル1F	025-222-5375
新潟県	アミュージアム上越店	上越市上越732-2	0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新発田市新発田市入町 3-649 コモタウン内	0254-26-7877
富山県	プレイランド カクオ	富山市上段732-2	076-424-7543
	ゲームインさんしょう	富山市桜町1-3-1	076-442-0533
石川県	ハイクセガJR金沢	金沢市広町1	076-260-3844
	P.A.7尾道	七尾市尾道1-38 ナッピーモール内	0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	055-254-9565
	アミューズメントパークNASA	長野市西五反田1720	026-228-7434
長野県	セガワールド豊科	新安曇野豊科豊科大学南校1115	0263-73-6767
	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
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	0577-35-5077
静岡県	遊屋楽道	羽島市竹園町448-1	058-393-3979
	GAME USA	焼津市石津港2-4	054-624-5237
静岡県	the 3RD PLANET ALADDIN	浜北市永田町2-99	0545-57-7777
	the 3RD PLANET 静岡	静岡市駿河区南1-146	0548-22-7660
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通1-1-33	054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静ボウリングビル1F	054-252-3591
静岡県	セガワールド藤枝駅前	静岡市藤枝市田沼1-17-31	054-636-4416
	ハイクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	0559-62-5903

HI-Score

ただのクリアでは物足りない

そんな相いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため。

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの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、タイムなど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、基本的に面数が決まっているもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

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場合がございます。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行き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い、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

シングル・エウーゴ

18,114

ティー・ユー アイチ

個人申請 ゲームプラザタイガー末広店（愛知）

シングル・ティターンズ

17,339

TOR

個人申請 スターダスト（岡山）

チーム・エウーゴ

24,431

ウッソ コマ・シーン

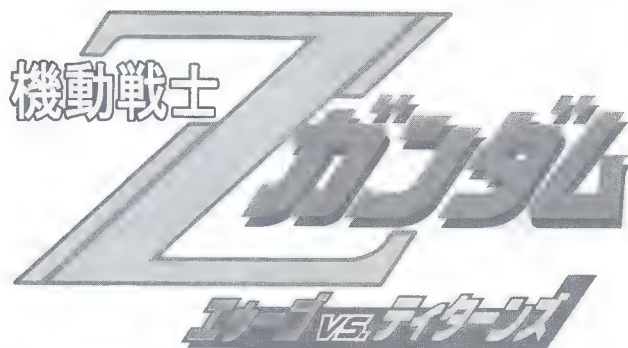
プレイシティ 中央町店（鹿児島）

チーム・ティターンズ

21,045

ムラサメ&ミハル

ゲームスポット ハロウイン（島根）



© 創通エージェンシー・サンライズ© BANPRESTO 2003 © CAPCOM CO., LTD. 2003/ALL RIGHTS RESERVED.

命中、回避率を100%に近付けろ

今作の得点システムは、基本的には前作と同じ。命中率と回避率をなるべく100%に近付けること、そして撃破されることが高得点につながる。

機体を見てみるとエウーゴ側は地上、宇宙共にZガンダムを使用。ティターンズ側は地上はジ・オ、宇宙はガブスレイを使用したスコアになっている。ただし、次回以降ティターンズ側は強力なタイムリリース機体、キューベレイの参戦によって情勢がどう動くかが気になるところ。

ハイスコア用紙によると、シングル戦の地上では味方を格闘重視にし、片方の敵を引き付けさせておき、その間にもう一機を撃破。そして宇宙ではビームの連続ヒットを狙い、敵が近付いてきたら格闘重視に切り替え、その間

に距離を取り、再びビームの連続ヒットを狙うといった方針のようだ。

そしてティターンズ側では、CPUのリック・ディアスのビームが切れるとライフルの交換アクションを繰り返すようになるので、このときを狙って破壊していくのがポイントとのこと。

また、ステージルートはグリーンノアルートが主流になっている。4種類の中で、このルートが最も地上戦が多く、楽に進行できることがその理由と思われる。

やはり、続編ということで前作をやり込んだプレイヤーが、初回とは思えない高スコアを出してきたが、まだまだ戦いは始まったばかり。これまでのシリーズ同様、息の長いハイスコア争いに期待したい。

連付き

99,999,999

ZBL-SOF-NAI

デイトナⅢ (埼玉)

HACHA MECHA
FIGHTER

©NMK CO.,LTD. 1991

空前絶後にして究極の金字塔

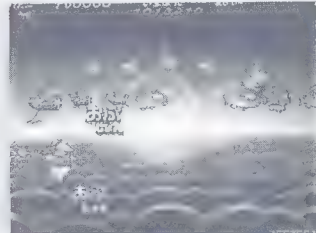
移動速度の遅い自機に対して容赦なく降り注ぐ敵弾。そして異常なまでに固い敵キャラ……。難度の高いシューティングを語る上で必ず話題に上り、そして発売から半年を経過した時点で2周クリアさえ夢物語とされていた本作。しかし、ついにカンストが達成された。

ご存知の通り前回の集計でJ.O氏が4周目7面と面数を更新し、完全に周回を重ねるレベルに達していた。

発売から12年を経過した今回の締め切り日に過去最高のレベルで、到達点の1億点を目指して二人のプレイヤーが争っていたことは大きな驚きだ。

そのJ.O氏だが、今回の集計は9千万台で惜しくも散った模様(未申請)。

2周目以降の後半面は敵をほとんど撃たず、避けるに避けてからボンバーで凌ぐという方針での完全パターン化。このカンストという偉業には、ただただ畏敬の念が浮かぶばかりだ。



本作は、そのファンシーな見た目からは想像できないほど、ゲーム内容はシビアだった。

709,413,400

M.N@バーチャコップ一味

個人申請 ビッグバンEX (愛媛)

VIRTUAL
COPS

Original Game©SEGA©SEGA-AM2/SEGA,2003

赤弾弾きで差が付いた

敵や弾の動きがスローモーションになるE・S・Mode。これがスコアを狙う上で重要な要素だ。E・S・Mode時に敵弾をはじき返すと、その数に応じ

てスコアに倍率が掛かるのだ。

トップのプレイヤーは、撃ち落とさないと自機に必ず命中する赤色の弾をできるだけ多く撃たせ、これをはじき

返すことで大きな得点アップにつながたとのこと。またエキストラ面のデノファングは1ミスのみで、倍率はシンプル(1面)で12倍、ノーマル(2面)

の銀行内で16倍にしている。

また、同じ店舗に約1500万点差のプレイヤーが存在しているのには、大きく驚かされた。

裏2周目 タイプA

407,457,604 (2周目5面)

D.I

アババ天神橋店 (大阪)

通常モード タイプB

376,643,003

現実逃避

アババ天神橋店 (大阪)

通常モード タイプA

402,711,394

目標達成D.I

アババ天神橋店 (大阪)



©2002 CAVE CO.,LTD.

時代は4億 — D.I氏の前に敵無し！

タイプAの裏2周目クリアを目前にしたまま、一時停滞したかに見えた本作のスコア争いが再燃した。

今回の店舗欄を見てもらえば3億点中盤から、後半までの高レベルの申請がひしめき、さらに個人申請でも同様に惜しくもトップスコアに届かなかったプレイヤーが何人も存在している。

しかし、結果はご覧の通り、ここ最近の関西シューティングプレイヤーの中で、抜群の存在感を誇る「D.I」氏の圧勝。その点効率率は他の追随を許さず、1、2カ月はほかのプレイヤーを先んじている感がある。

ただ、最初に触れた通り、タイプAの裏2周クリアは未だに出していない。

現時点でD.I氏以外に、裏2周目最後の真ボス「エ・バックニア・ドゥーム」にたどり着いているプレイヤーはGAME IN ナミキの「@」氏をはじめ、全国に片手で数えられるほどしか居ないが、タイプAでの裏2周目クリアはもはやカウントダウン状態。

ほかにもナミキ勢ではタイプBの裏

2周クリア一番乗りにして、未だ唯一のプレイヤーである「いまきち」氏がタイプAに参入してくるなど、まさに役者はそろったといえる。次回の締め切り日以降は、新作『エスガルーダ』にプレイヤーが流れることが予想されるので、次号の集計が本作のスコア争いにおける大きな山場となるだろう。

ボーダータウン	6A	284,094,690	5GL	AMUSEMENT LAND KentaGon&KycntaGon (東京)
	6B	235,665,740	HEI	個人申請 プレイハーツ 浅羽店 (静岡)
	6C	312,367,970	SRA-はっしー	個人申請 ゲームオスロー 立川第2店 (東京)
	6D	324,033,140	SRA-はっしー	AMUSEMENT LAND KentaGon&KycntaGon (東京)
ポップンミュージック10	ウーマン	397,428	TART	個人申請 ゲームプラザ アルファルファ (神奈川)
	ライジング	396,017		
	キッズ	397,630		
	フライング	398,024		
	ワールドポップ	397,775		
	メンズ	397,169		
バトルギア3	超初級 順走	2' 15" 477	ヨフスぎる氏	イミグランデ相模原店 (神奈川)
	超初級 逆走	2' 15" 452	ヌルスぎる氏	
	中級 順走	2' 14" 440	文太	
頭文字D アーケードステージ Ver.2	碓氷 左回り	2' 42" 308	RRL-渋谷英毅	イミグランデ相模原店 (神奈川)
	赤城 上り	2' 17" 836	イタチ@埼玉上り隊	
	秋名 下り	2' 45" 275	ヨシ@イッチヨシ組	個人申請 プレイランドエリナ (新潟)
	いろは坂 下り	2' 32" 977	バブルンテ@RED R	
式神の城Ⅱ	玖珂 光太郎	6,311,314,150	Y.S.333	スプラ9品寺&ゲームプラザ・ ショールーム (熊本)
	結城 小夜	6,884,600,440	陽だまりの陰	グッディ21 (東京)
	日向 玄乃丈	6,063,840,590	サンドバッグ池田	
	ニーギ・GB	6,367,881,910	Ta-CYR-WIZ	
	ロジャー・サスケ	6,319,148,210	ダメKK@壁ビル(死)	
	ちびふみこ	5,051,895,230	/V.5	
太鼓の達人 4		1,792,120	夜々(ないつ) @ 太鼓放浪人	個人申請 ハタプラザ (埼玉)
怒首領蜂大往生	タイプB	1,478,211,150	KZK@ 雪母娘愛好会	ゲームボックスQ2 (愛知)
あずまんが大王 バズルポブル	1人でバズル	347,650,600	UMC (ふなっこのおまめさん)	トライアミューズメントタワー (東京)
スタートリゴン		751,720	SKM-地上絵㊟	個人申請 プレイハード50 津店 (三重)
三国戦紀スーパーヒーローズ		307,940,700	PEKE	モンキーハウス本館& サブカルチュア (福岡)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
太鼓の達人5		1,800,060	田舎では後継ぎ問題が深刻 まっく=こえ	釧路スガイ ゲームブルブル (北海道)
くるくるフィーバー	チャレンジ	10,372,600	ERO@ 同時消しは敵の会	個人申請 シルクハット蒲田M2店 (東京)
	ストーリー	3,261,400	ERO@猫といえ 由比?未卵?まあや?	
三味線ブラザーズ	検定ランキング	999	まっく@だてー男の子だもん!あー、 店員VS	ゲームストーリーミルカトル加納店 (和歌山)、えの木(高知)
ドルフィンブルー		1,386,090	予定通り降格 カズ 三浦カズ	アババ天神橋店 (大阪)
F-ZERO AX	ソニックオーバル	1' 03" 854	SEP-シロネコ-ZAY	イミグランテ相模原店 (神奈川)
	サンダーロード	2' 09" 268	TOHRIMA Z	個人申請 アミューズメントGIGA (大阪)
	ジンドーウェーブ	1' 24" 239		
	スクリュードライブ	1' 22" 978	OO@ (マシン開発部長)	
ギターフリークス10thMIX	スタンダード	131,058,000	MTG	ゲームランド おにこっこ (三重)
ドラムマニア9thMIX	スタンダード	353,188,000	ボーヤ	ゲームランド おにこっこ (三重)
デモリッシュフィスト	レオニード	29,670,500	hyaaaaaaa haaaaaa@TKN	デイトナⅢ (埼玉)
	ヴァネッサ	40,494,300	HTR-YAS	
	アンデッド	27,607,500	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺 (大阪)
	エンゾ	26,946,500		
ギルティギア イグゼクス #RELOAD		28,775,800	割いてヨシ脱ってヨシ遊って ヨシDJ	個人申請 ハイバーネオ イクタ (福岡)
クレイジータクシー ハイローラー	スモールアップル	502,741.21	スーパータイガー@ クレタクスレ3人目	個人申請 アクト丸山店 (愛知)
タイムクライシス3	1Pプレイ	4,756,600	ATS@GunPowers 界最強最終!	個人申請 ゲームファンタジーランド キンクジョイ (愛知)

ATTENTION

個人申請はがきが少し変わりました!

君もチャレンジ!

ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらおう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。※ハガキが足りなくなることとを考慮し、2週目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX(03-5433-7212)でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力をもつ一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合に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

個人申請はがきに「このほかに個人申請がある場合」という項目が追加されました! 必要事項にチェック&記入してガンガン申請しよう!!

ゲーム名 怒首領蜂大往生

スコア(タイム) 1,192,296

面数 3周目5面 難易度 工場出荷設定(売主ゲーム用)

備考 うだき M&B使用 残機×0 連付き(シンクロ50連) 同付き

達成日 2003年 12月 31日

個人効率・確きのポイントなど(できるだけ詳しく) 残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。

永バ防止キャラのキツネが出て、気合いで遊んでいます。

点効率は1周クリア時.....約30,000万

2周クリア時.....後80,000万です

名前 あるかいていあん三軒茶屋店

電話 03-5433-0x△□

住所 東京 世田谷 若林1-7-△

スコアーム ARC207@R1校

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 蟹渡 将司

このほかに個人申請がある場合

申請方法と申請枚数

ハガキ()枚 FAX()枚

R・TYPE	2,464,500	仙台終幕へ 戦国入	ゲームセンタードリーム(宮城)
アルゴスの戦士	12,405,120	敵機の強化月間進行中です。NRX-044	グッディ21(東京)
最後の忍道	3,226,400	TN@放出東3丁目<BSF>我が強敵也	個人申請 アクティオイタル(大阪)
トイポップ	198,230	メイア・ウーゼン ⑩ RMN?・ISN-経	デイトナIII(埼玉)
大江戸ファイト	1,300,060	CXC★めくろう会	ゲームスポット ハロウィン(島根)

どきどきアイドルスターシーカー	どきどきアイドルモード	14,939,170	ERO♡ 萌たんへの愛は不滅です!!	トライアミュージメントタワー(東京)
どきどきアイドルスターシーカー	スターシーカーモード	28,169,050	ERO♡ これが萌たんへの愛の力です!!	グッディ21(東京)
武神の城	金 大正	5,740,143,680	GLS-鈴・二番の男@ 中田氏わはー	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
武神の城	結城 小夜	6,474,876,380	ON!	個人申請 アミバラ ウェルカム店(岡山)
ビートマニア 7thMIX	セレクション	2,182	TCジュル	マッドマウス/パートII(神奈川)
ストリートファイターIII	ユン&ヤン	5,831,000	リハビリ中	モンキーハウス本館& サブカルチュア(福岡)
ストライカーズ1945II	238 ライトニング	3,239,400	ボム連マン	個人申請 ゲームイン セブアイランド(神奈川)
弾銃フィーバロン	ノーマル	14,768,716	Clover-YMN 終了。さらば猫	西千葉スターダスト(千葉)
龍虎の拳2	ミッキー・ロジャース	2,936,770	少年	グッディ21(東京)
ブリクラ大作戦	グレイ	45,085,100	7時間ぐらい	デイトナIII(埼玉)
ストリートファイターZERO3	ケン	7,509,600	土鳩	デイトナIII(埼玉)
エスブレイド	相模 祐介	41,371,000	WSM-マルシェ-MKZ	スポラ九品寺&ゲームプラザ・ショールーム(熊本)
エスブレイド	J-B 5th	39,684,100	♠HPW-TAC(89点)	西千葉スターダスト(千葉)
フック	連付き	25,850,700	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
フック	連無し	24,001,800		
ハイパーデュエル		2,757,946	大往生やっつクリア④	GAME's WILL(京都)
クイズ ゴーストハンター		1,432,100	国	ゲームセンタードリーム(宮城)
19XX	震電	20,522,800	おとめフル出場決定! HPW-T.N	アパ/天神橋店(大阪)
オペレーションラグナロク	連付き	7,468,750	度胸だけで更新しました CLAW-やまも②	個人申請 NOVAステーション(愛知)
ガンバード	バルナス	2,296,300	渋谷餃	GAME IN ナミキ(東京)
餓狼伝説スペシャル	タン・フー・ルー	2,776,300	明大前アイン準備中! 十三餃	
餓狼伝説スペシャル	ビッグ・ベア	2,786,000	福里平八準備中! 十三餃	
餓狼伝説スペシャル	アクセル・ホーク	2,742,900	スパIIケンは休止中! 十三餃	アミュージメントスタジオ 豊中(大阪)
餓狼伝説スペシャル	キム・カッファン	2,779,700	ワービー-2も休止中! 十三餃	
餓狼伝説スペシャル	ギース・ハワード	28,29,900	キャサ夫ダブル×1回 十三餃	
ファイネストアワー		7,273,360	HS	トライアミュージメントタワー(東京)
フェリオス	イージー	864,770	TEN	GAME's MILK(京都)
ダッシュ野郎		262,490	バグ稼ぎ1回成功できた。NRX-044	グッディ21(東京)

その腕前は驚嘆というほかないでしょう。

バトルギア3、頭文字DアイランドステージVer.2共に今回もイミグランデ相模原店が怒涛の全一ラッシュ!! このプレイヤー層の厚さはただごとではないですね。

武神の城IIはトップのプレイヤー陣が固定されてきた印象があります。これほどの高レベルの争いになると、残すは自分自身との戦いでしょう。

また「結城小夜」はあと1億1千万強で70億点台に乗るところまで来ています。大台の可能性は十分あるそうなので、次回以降に注目です。

怒首領蜂大往生は「タイプB」がまたも違うプレイヤーによっての更新。以前に比べてコンボ点などかなり点数効率は上がっているようですが、緋蜂に関しては変わっておらず、結局つながっているときは残0クリアで精一杯という状況のようです。

ストリートゴンはミニアックコース、スラム使用のスコア。5面と2回目のボナナス面を除けば、ベストに近い内容で、あと1万3千点(5面1ミスで残機ボナナス1万点+ボナナス面3千点)が現段階で見えているようです。

弾銃フィーバロンの「ノーマル」はいわゆる「つながっているときにつながったスコアの模様。ノーマルモードのスコア争いはこれで幕引きか?」

久々に更新されたファイネストアワーはシンクロ連射付きでのスコア。最終面のミサイル(1個1万点)撃ちがかなり大きな勝負どころです。

ハイパーレジェンズ

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でもトライアミューズメントタワーは、ゲームタイトルが豊富な点を活かし、さまざまジャンルで申請する店舗として、現在も第一線で活躍中である。

ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 KスクエアビルB1 ☎049-222-8839

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バトルガレック (ノーマルキャラ)	16,083,910	しま	ALL ワイルドスネイル そりゃ大好きです。ええ。(難易)
2 グラディウスIV (3番機)	2,751,900	OSUメイ太郎	5-4
3 グラディウスIII	1,272,780	おいやん	2-10 D装備 カニでチョンボ
4 グラディウスII	1,398,640	みかんのうた	26エディット連射 リップはウイイレプレイヤーの如く、押す
5 ストライカーズ1999 (X-36)	3,052,300	ERT上尾人	ALL 大台達成〜!!

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川14-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城II (2P同時)	4,817,390,100	4研EPM	ALL 5乃式光x8式8ミスDP
2 式神の城II (結城 小夜)	2,983,041,420	やっどクリアできました	ALL 式式
3 ファイナルファイト (ガイ連付)	3,937,560	くらべえ	ALL ミス
4 極上ロディウス (ミカエル)	1,045,000	クリアしただけ	ALL 連付
5 グーニーズ	228,850	2周目クリアは無理? MJN-T.Y	2-3

西千葉スターダスト

千葉県千葉市中央区春日2-5-4 ☎043-244-9721

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	348,538,965	ティーンエイジ最終スコア N.O	ALL 1周2.1倍 残×4 B×0
2 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	307,836,129	N.O	2-5 1周 2.06倍
3 怒首領蜂大往生 (タイプB)	558,057,310	MON	2-5 ショット強化
4 エスブレイド (J-B 5th)	39,684,100	★HPW-TAC (89点)	ALL ノミズ 円422/円74%
5 弾銃フィーバロン (ノーマル)	14,768,716	ALL 魚太郎 ノミズ 6518人	終了。さらば猫

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
★ どきどきアドバンスカー (どきどきアドバンスモード)	14,939,170	EROC/萌たんへの愛は不滅です!!	ALL 全1発連射 8 TIME MAX
2 ボーダーダウ (SB)	205,893,240	YOH	ALL
★ あずまんが大王 バトルボール (1人でバブル)	347,650,600	UMC(ふなっこのおまめさん)	ALL 神楽 放課後コース
★ ファイネストアワー	7,273,360	HS	ALL 連付 全一更新 する気がします
5 ファンタジーゾーン	54,445,100	面数カント達成 8KUON	13-8 RD 99-a (13-6) 国内版

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎017-820-5612

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城II (2P同時)	4,826,205,420	ボムバーまつり☆ HAMAS&KHC	ALL 1P光太郎 2P玄乃丈
2 式神の城II (ちびふみこ)	2,855,404,150	TMK 紫万歳!!	ALL 式式 残8001
3 式神の城II (日向 玄乃丈)	4,785,381,840	ヘリコはわーこつてり(謎)け〜はち☆	ALL 式式 残26938
4 くわんげ (シンシ)	60,465,606	ネコ解禁しまぶ☆	ALL 式式 残26938
5 ファイナルファイト (コーディネー)	2,391,310	S.T#	6

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城II (ニギキ・GB)	3,563,559,950	見て見てKYTさへ〜 GOL	巻式 ×8 13933
2 エスブレイド (いろり)	28,110,670	T.kiz	6-3 ガラ夫人 ALL×1
3 天地を喰らう (趙雲)	4,728,300	中学の頃から懐かしい KLES-S.T	
4 天地を喰らう (張飛)	5,102,700	IMF	兵庫から来ました。
5 デトリス T・A・PLUS (マスター)	11'25"10	みんごる将軍	ランク伸び タイム落ち

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ R・TYPE	2,464,500	仙台終幕〜戦国	ALL 連付 目標247万
★ クイズ ゴーストハンター	1,432,100	運	ALL 100%
3 バズレト	190,770	全〜り DST-NO-NAME	ALL
4 ブラックハート	2,320,500	ムネアトラタノム	2-8 連なし
5 デモリッシュフィスト (レオコード)	2,326,200	うに。	2面

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
★ ハチャメチャファイター (連付)	99,999,999	ZBL-SOF-NAI	46 連付 46で連射 残×1 所要時間3時間30分位
★ デモリッシュフィスト (ヴァネッサ)	40,494,300	HTR-YAS	ALL 連付 780HIT
3 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	277,830,209	ZNA会長@本気でやるかも?	ALL 1周1.59倍 残800
4 バトルガレック (ガイン)	19,599,380	T-神威(猫科)	ALL 助走2回 落ち 6.7面で約50万落ち
5 とときめきメモリアル 対戦はするだま	1,916,700	T-YASU	ALL 慣性モード MAX19連 如月

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ボーダーダウ (6D)	224,713,490	ビッグマグナム	ALL 連付
2 ケツイ (通常タイプA)	223,161,163	残弾数は3000発!	2-4
3 ケツイ (通常タイプB)	285,968,937	穴うめで	2周ALL 残×1
4 ケツイ (裏2周タイプB)	295,750,141	ジャンボラーメン 完食	2-5
5 ストライカーズ1945 (メッサー)	1,355,600	いよいよ大詰め?	2-8 連付

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-73/-6165

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ボーダーダウ (6D)	227,198,320	OAM-Naoki	ALL
2 ボーダーダウ (6A)	171,386,210	穴埋めしすぎてガバガバ	ALL
3 式神の城II (政岡 光太郎)	5,242,878,910	382	ALL 式式
4 式神の城II (金 大正)	4,360,881,850	エイトさん	ALL 巻式
5 式神の城II (ロジャー・サスケ)	4,741,207,180	YOC	ALL 巻式

釧路スガイ ゲームフルフル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ 太鼓の達人5 (むずかしい)	1,800,060	田合では後継ぎ問題が深刻 まっくこえ	ALL 難易度×2 7人コンボオール
2 ポップミュージック10 (メズ)	379,735	患者	ALL
3 式神の城II (金 大正)	5,058,558,180	AKA I	ALL 式式 ×8×27391
4 グライアス外伝 (V)	5,665,420	Ponzeさん	ALL 連付
5 グライアス外伝 (V)	5,759,800	KEI	ALL 連付

釧路スガイ ゲームフルフル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バーチャコップ3	172,446,800	VC3	
2 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	293,100	><V	
3 太鼓の達人5 (ふつう)	951,280	あひる名人	
4 太鼓の達人5 (かんたん)	924,510	ゆああ名人	
5 太鼓の達人5 (むずかしい)	1,471,970	だい名人	

●ゲームセンター

●ゲームセンター(大阪) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームBOXQ2(愛知)

雪崩は、全県有名で、バートなどでお楽しみください。何かの暇をキラキラとあきらめ。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

ゲームハウスガンマ(愛知) 毎年の例、野間(1)の水と金、ボロリありに多数の参加があり、お楽しみでした。次回も野間(1)のさわやかなクリスマスパーティーです。次回も野間(1)のさわやかな参加をお待ちしております。

●ゲームハウスガンマ

アミューズメントスタジアム豊中

大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6857-5700

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ 戦艦伝説スペシャル (タン・フー・ルー)	2,776,300	明大前アイン	ALL 連同付 超必×11
★ 戦艦伝説スペシャル (ヒック・ベア)	2,786,000	福里平八準備中!	ALL 連同付 超必×13
★ 戦艦伝説スペシャル (アクセル・ボーク)	2,742,900	スバビケン	ALL 連同付 超必×8
★ 戦艦伝説スペシャル (キム・カップファン)	2,779,700	ワービー2	ALL 連同付 超必×12
★ 戦艦伝説スペシャル (キース・ハワード)	2,829,900	キャサファブル	ALL 連同付 超必×8

ゲームハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	272,126,018	ケツイ王AMO	真2-5
2 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	267,896,818	しもしもを超えた	ALL
3 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	243,876,637	しもしも〜ん (AMO)	真2-4 1周目 175億
4 怒首領蜂大往生 (タイプA)	940,619,110	たいしよを超えた	2-5 EX強化
5 熱血高校ドッジボール部	9,397,100	TOM	4周目 アイスランド

ジャスコ川西店プレイランド

兵庫県川西市小1-6-16 ☎0727-59-7464

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 戦艦伝説スペシャル 連邦 VS ジオン (シングル・連邦)	11,734	今北 正則	ALL ガンダム
2 デモリッシュファースト	4,226,700	10IN@穴ウメ	ステージ3 MAXHIT56
3 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	13'14"16	10IN	ALL ギース
4 ギルティギア イグゼクス #RELOAD	4,937,200	シッポ	ALL ロボカイ ノーマルモード
5 ストリートファイターIII 3rd STRIKE	3,822,300	モンキー	ALL S+

ゲームストリート ミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 怒首領蜂大往生 フラックレーベル (タイプA)	1,565,244,470	OGI@最近エフ	2-5 EXY 3078combo
2 式神の城II (絢珂 光太郎)	5,747,193,550	白兵王カブは光太	ALL 式式 ×8:37807
3 式神の城II (日向 玄乃丈)	5,154,484,760	白兵王@最後、	ALL 式式 ×8:34344
4 式神の城II (金 大正)	5,372,456,900	白兵王@タコミス	ALL 式式 ×8:30436
★ 三味線ブラザーズ (検定ランキング)	999	まぐろ@だつて...	男の子だもん〜!

ゲームスポット ハロウィン

鳥取県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23 0731

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 戦艦伝説スペシャル エコー vs ティターンズ (シングル・エコー)	15,001	ハロルド	ALL
2 戦艦伝説スペシャル エコー vs ティターンズ (チーム・エコー)	19,583	エフ・シーン&	ALL 11558 8025
3 戦艦伝説スペシャル エコー vs ティターンズ (チーム・エコー)	21,045	ムラサメ&ミナル	ALL 10118 10927
4 ビートマニア II DX 9th style (ポップス)	5,874	SHYT	ALL
★ 大江戸ファイ (カスミ)	1,300,060	CXC★めくろ会	ALL P×16

ゲームランド おにごっこ

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 頭文字D Arcade Stage Ver.2 (雄水左回)	2'42"393	ストーン&ビッショ	真伝説、感謝記念
2 サムライスピリッツゼロ	8'43"05	BEE	ALL 羅刹丸
3 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	6'29"15	たくら	ALL テリー
★ ドラムメニア9thMIX (スタンダード)	353,188,000	ボーヤ	
★ キターフリークス 10thMIX (スタンダード)	131,058,000	MTG	

アミュージアム草津店

滋賀県草津市小1-8-8 ティサンクスエ内 ☎077-554-3457

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	6'42"00	ARTA	ケン
2 ビートマニア II DX 9th style (ボカール)	6,601	AFRO	HS-3 R
3 ビートマニア II DX 9th style (クラフ)	5,855	AFRO	HS-3 R
4 ビートマニア II DX 9th style (ゴールデン)	6,790	AFRO	HS-3 R
5 ビートマニア II DX 9th style (マックスビート)	7,894	AFRO	HS-3 R

GAME's WILL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 R-TYPE	2,461,500	まだまだ	ALL 連付
★ ハイパーデュエル	2,757,940	大往生やうと	ALL ノーミス ハイムスタン
3 怒首領蜂大往生 (タイプB)	639,885,900	穴ウメ	ALL EX 残0
4 戦艦伝説スペシャル 連邦 VS ジオン (チーム・ジオン)	17,637	一乗寺ガンダム部	ALL 1Pゲルグ 2Pスゴク、ザク
5 上海魂	103,900	キビしね	ALL

GAME'S MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	4'48"06	デカイ人とギル	ALL ギース
2 式神の城II (金 大正)	5,255,133,910	トール	ALL
3 オーダイン (クリスタル)	766,200	1,361,200	ALL 連付
★ フェリオス (イージー)	864,770	TEN	ALL 連付
5 タンクフォース	869,200	ボーナスゲーム成功	ALL 次回のゲームは?

アババ天神橋店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア駅前ビル1F ☎06-6357-6677

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ ドルフィンブルー	1,386,090	予定通り降格	ALL 連付
2 デモリッシュファースト (レオニード)	29,042,200	AXIOM-H.Y	ALL 連同付 残×0 MAX284
3 デモリッシュファースト (アンデッド)	27,028,700	AXIOM-H.Y	ALL 連同付 残×0 MAX200
★ ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	402,711,394	目標達成D-I	2周ALL あと1800万
★ 19XX (監電)	20,522,800	おとめフル出場	ALL K.Nって誰?

扇ヶ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城II (結城 小夜)	5,507,107,940	敬愛、勇上達可	ALL 式式 ×8:32365
2 怒首領蜂大往生 フラックレーベル (タイプA)	1,322,599,150	穴ウメばあさん	2-5 EX強化 ヒバチまで
3 頭文字D Arcade Stage Ver.2 (四輪走版)	10'06"586	シュン	FD タイプR MT 晴れ
4 F-ZERO AX (サンダーロード)	2'36"878	アメリオン おとぎ	タイムアタック
5 F-ZERO AX (スパイラル)	3'03"023	致命点 落ちる	タイムアタック

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 戦艦伝説スペシャル エコー vs ティターンズ (シングル・エコー)	15,535	ヤザン・ゲブル	ALL ズガンダム
2 式神の城II (日向 玄乃丈)	4,430,382,030	シゲッチ	ALL 式式 ×8:24106
3 ダライアス外伝 (V)	10,151,070	NST-あとは...	ALL 連付
4 ストリートファイター ZERO3 (ケン)	2,653,500	温泉宿がタメに...	ALL X-ZIM
5 ストリートファイター ZERO3 (アドン)	2,363,700	かな?ゲームも...	ALL X-ZIM

ゲームBOXQ2

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 デモリッシュファースト (アンデッド)	25,255,600	ヒビキ	ALL MAXHIT136
★ 式神の城II (ちびふみこ)	5,051,895,230	ハ.V	ALL ×8:31097
★ 怒首領蜂大往生 (タイプB)	1,478,211,150	KZK	ALL B-EX 残×0 B×0
4 式神の城II (絢珂 光太郎)	6,183,956,370	T.Y	ALL 式式 3ミ ×8:42473
5 ガンバード (マリオン)	2,093,700	ASG-如月浪人	ALL 列車なし 森でタコミス

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市中村区金城3-5-6 ☎052-916-1722

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 戦艦伝説スペシャル エコー vs ティターンズ (シングル・エコー)	17,039	ホモヨロシ大得	ALL 式式 3ミ ×8:42473
2 戦艦伝説スペシャル エコー vs ティターンズ (チーム・エコー)	15,508	カミーユ 黒い彗星	ALL 式式 3ミ ×8:42473
3 戦艦伝説スペシャル エコー vs ティターンズ (チーム・エコー)	142,08	ハマーン	ALL キュベレイ
4 式神の城II (結城 小夜)	5,525,300,47	TF	ALL 式式
5 サムライスピリッツゼロ	9'36"05	AAA	ALL 真鏡名 ミナ

GAME-COLLEGE

愛知県愛知郡長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターIII 3rd STRIKE (ヤン)	10,751,200	O.S	ALL 星影研究中
2 デモリッシュファースト (アンデッド)	23,605,320	S T	2か月かかりました。
3 式神の城II (絢珂 光太郎)	5,834,993,710	SHT	久しぶりにやりました。
4 サムライスピリッツゼロ	8'28"27	SHT	隣外道
5 戦艦伝説スペシャル エコー vs ティターンズ (シングル・エコー)	15,456	Hirano	Zガンダム& Zガンダム

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ゲームプラザ・ショールーム 電話096-372-5700

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ エスブレイド (相模 祐介)	41,371,000	WSM-マルシェ-MKZ	ALL 残店 360 (100%) ラスト×960
2 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	353,556,908	お茶マニアKMT	2周ALL 残×8 1周2.02億
3 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	314,050,459	お茶まにあKMT	2-5 1周 2.05億
★ 式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	6,311,314,150	Y.S.333	ALL 式式 2-2 クリア 27.1億
5 式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	4,693,145,550	みはるさん	ALL 式式 5ミス

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 電話099-252-8884

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 機動戦士ガンダム エーゴ vs. ティターンズ (シングル・エーゴ)	17,541	ウッソ	ALL Zガンダム ハイメガビーム
★ 機動戦士ガンダム エーゴ vs. ティターンズ (チーム・エーゴ)	24,431	ウッソ	ALL コマ・シーン
3 ビートマニアⅡDX 9th style (トランス)	6,659	xja	
4 ビートマニアⅡDX 9th style (アビランス)	7,352	xja	
5 バトルギア3 (超初級順走)	2'15"773	SKN9	RX-7 SINGLE TURBO

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 電話0994-41-4188

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	3,327,671,150	AO	ALL 式式
2 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (シングル・連邦)	20,001	ミナギ・シオン	ALL ゲーム 難易度LV8
3 ポップミュージック10 (キッズ)	371,613	D. D. D.	ALL
4 ポップミュージック10 (フライング)	360,158	D. D. D.	ALL
5 ポップミュージック10 (ワールドポップ)	360,293	D. D. D.	ALL

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 電話098-861-8361

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	4'33"46	ABA	ALL ギース
2 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン (チーム・連邦)	30,627	シュウヤ・赤	ALL ガンダム×2
3 式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	4,994,486,910	BAD	ALL
4 式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	4,498,367,530	WHY?	ALL
5 ドルフィンブルー	601,080	BCG	

遊道楽箱崎店

福岡県福岡県東区箱崎6-1-2 松本ビル1F 電話092-641-9415

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エスブレイド (相模 祐介)	38,680,080	おじゃマルシェ MKZ	ALL 3-4 6 万50%
2 Gドライブス (オミクロン)	55,675,710	捕鯨隊3号	ALL 連付
3 デモリッシュフィスト (レオニード)	25,608,500	SSS	ALL MAX 196HIT
4 サムライスピリッツゼロ	3'25"63	NO-B	ALL 慶賀 ジュテーム×4
5 怒首領蜂 (Aタイプ)	330,600,710	INDICK-APL	2-6 ヌーザー強化 MAX823HIT

PLAY-HOUSE VIDEO-GAMEアスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F 電話0955-23-2895

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サムライスピリッツゼロ	12'19"11	Mr-K.F	最終面 ミナ
2 ドルフィンブルー	184,300	Mr-SMY	
3 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	721,400	Mr-IFAO	ALL
4 蒼天龍	457,600	Ms-NAO	ALL
5 式神の城Ⅱ (結城 小夜)	4,081,713,640	Mr-RAY	ALL

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1~3F 電話095-845-9619

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サムライスピリッツゼロ	6'58"02	KCN	ALL 隅外道
2 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (チーム・連邦)	26,168	ロック&トモ	ALL ガンダム
3 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	6'58"56	カントー君	ALL ギース
4 式神の城Ⅱ (金 大正)	3,925,452,420	山下 ゴロー	ALL
5 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	702,800	9Mile	ALL アンヘル マリー・メイ・リ

ブラボ浦上店

長崎県長崎市中国町6-23 電話095-848-2223

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	6,023,628,550	KEN	ALL 式式 ×8:39677
2 式神の城Ⅱ (結城 小夜)	4,369,136,600	SORA	ALL 式式 ×8:19991
3 どきどきアドバンスカー (とどきモード)	14,031,890	米村制高	ALL
4 どきどきアドバンスカー (スターシーカーモード)	26,093,450	米村制高	ALL
5 ボーダーダウン (SA)	118,943,630	KEN	ALL

アミパラ2000

広島県広島市西区西観音町3-3 電話082-297-7135

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 式神の城Ⅱ (ロジャー・サスケ)	5,812,152,740	危険地帯推進委員会・地用	ALL からのパワー
2 式神の城Ⅱ (金 大正)	5,335,149,260	ザビ家	ALL 7Miss
3 怒首領蜂大往生 (タイプB)	617,168,070	一般人雪村さん	2-5 SHOT 初めてのひやん
4 式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	5,131,623,050	V1046R	ALL 右が汚か 決められせん
5 ドルフィンブルー	1,380,190	G.M.C.げえむの こんちゃん	ALL 連付

ビッグプレイランド

愛媛県松山市道後橋又11-23 電話089-925-0566

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	216,873,507	WILDWEST @HTC	2-5
2 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	225,633,753	殺人鬼-GER	2-5
3 ボーダーダウン (SA)	48,289,520	大地無限MRD	ALL 連なし
4 ボーダーダウン (SA)	56,273,100	大地無限MRD	ALL 連付
5 ボーダーダウン (SC)	106,395,130	大地無限MRD	ALL 連付

えの木

高知県高知市旭町3-10-4 電話088-825-3293

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 機動戦士ガンダム エーゴ vs. ティターンズ (シングル・エーゴ)	17,010	玄武黄龍「ツモるくん」↑ 同一	ALL
2 機動戦士ガンダム エーゴ vs. ティターンズ (ダブル・エーゴ)	16,196	人権 青龍黄龍「けへの」	ALL
3 サムライスピリッツゼロ	4'56"34	マッキ上等兵	ALL ミナ 同付
4 サムライスピリッツゼロ	5'03"57	「地獄に仏」でも結局 地獄な訳やろ? AAZ	ALL 外伝 同付
5 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	273,223,595	青龍黄龍「クボ オーン」 HAM	2-5 1周1.85億 いっぱいいっぱい

モンキーハウス本館&サブカルチャー合同集計

福岡県福岡市東区大橋2-67 (モンキーハウス本館) 福岡県福岡市東区中洲4-17 白鳥3号 電話092-731-0052

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ 三國志 スーパーヒーローズ	307,940,700	PEKE	ALL モンキー
2 式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	6,240,275,090	F.K	ALL モンキー 4ミス ×8 42611
3 ストリートファイター ZERO3 (キャミイ)	6,709,400	K.Y	ALL 連同付 モンキー
4 ストリートファイター ZERO3 (元)	5,323,300	K.Y	ALL 連同付 モンキー
★ ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE (ユン)	5,831,000	リハビリ中	ALL 連付 サブカル

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想にしましては必ず返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先

hi_score@arcadiamagazine.com

※メールタイトル(subject)には必ず

「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号

03-6433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com

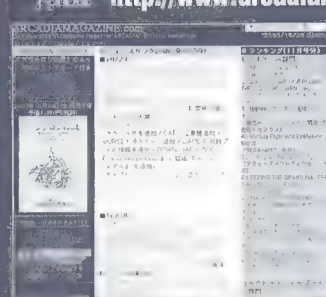
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA"

Official HomePage

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

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

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



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。

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラ―たち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い、常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ、君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

18th chapter .

最終スコア一覧表 その12

1989年に集計を開始したタイトル(後編)

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
原始鳥		1,659,300	スコアで集計
プラスアルファ		10,000,000+α	1000万円+α達成のため集計打ち切り
マスターオブウェポン		3,922,260	スコアで集計
アルパレスタ		3,348,000	スコアで集計
エンフォーース		1,182,400	スコアで集計
メカナイズドアタック		537,300 (2-1)	スコアで集計 ※イージー設定
大旋風		10,000,000+α	1000万円+α達成のため集計打ち切り
スーパーモナコGP	AT	6'13"48	部門別にタイムで集計
	4速	6'00"19	
	7速	5'34"71	
ギャングウォーズ		811,610	スコアで集計
フリップル		375,280 (49面)	スコアで集計
ワイルドファンク		6,018,900	スコアで集計
ウィロー	スコア	3,515,100	部門別にスコアで集計
	残ゴール	246,128	
ドラゴンブリード		9,999,900	スコアで集計

バージョン違い

タイトルによっては出荷時期によってバージョンが違ったり、内容に大きな変化があるものがある。普通にプレイするだけなら問題なくとも、ハイスコアを狙う上では致命的な差になる場合も……。

1989年にバージョン別で集計されているものは『ロストワールド』が挙げられる。旧Ver.に比べて新Ver.の方が難度が高く、武器の強さに調整が加わっていたりと(旧Ver.で強いバウンドショットが弱くなるなど)内容に大幅な変化が見られる。

そのため別集計になっているのだが、バージョンが複数存在するの、合同で集計されているタイトルに関してはハイスコアを狙う上で注意が必要だ。

たとえば『ヴァンパイアハンター』では大きな加算要素であるコンボ点の計算方式が、バージョンによって変わっている。モリガンで分身し、弱パンチを当てた場合、初期Ver.だと200点であるのに対し、後期Ver.では2100点と全く異なる点数が違ってくるのだ。

これでももちろん勝負になるわけもなく、後期Ver.が出荷された後の集計では、モリガンやガロンという、分身中のコンボで稼ぐキャラは、スコアが倍近くも伸びたということがあった。

キューブリックの補足

『キューブリック』の「クリアを問はず」というのは、当時の集計でALLクリアをしていないスコアが集計対象になっていたからだ。このゲームでは、あるバグを利用して稼ぐのだが、最終面以外ではバグを使用しても大丈夫なのに、最終面でこれを使うとクリアができなくなってしまうのだ。

当時、トップを獲得していたプレイヤーは最終面でバグを使用せずにALLクリアしたスコアと、バグを使って点が高いがALLクリアしていないスコア(ゲーム上ではステイジENDと表示される)の両方を申請していた。

その上で当時の集計担当者が、後者の方を集計対象にしたのだ。以来それを踏襲して、このようなルールになった。

ALLクリアを最優先事項にしている現在からはちよつと考えにくい、このケースは例外中の例外といえるだろう。

最新ゲームのルールと

既存ゲームの追加・変更ルール

11月17日以降の最新ルール(12月21日集計予定)

●エスガリタ……初回からアゲハ、タテハの2部門で集計します。

●工場出荷設定「DIFFICULTY: NORMAL」EXTEND: 1st: 4000000/2nd: 40000000、LIFE COUNTS: 3

●サイヴァリア……初回からバスタイプ、シューティングタイプの2部門で集計します。

●工場出荷設定「DIFFICULTY: NORMAL」PLAYER: 3、BOMB: 2

●ころん……選択するコースは問わずスコアの1部門で集計します。

●工場出荷設定「2STAGE」

●バトルガレック……「シルバーストードラスボッパ、フライングバロン、ワイルドスタイル、ガイン、チャッタミヤモト、ポーンナム」の8部門で集計します。※ワイルドスタイルは過去のノーマルキャラのスコアを継続します。また、ガイン、チャッタミヤモト、ポーンナムは過去の各キャラのスコアを継続します。

●工場出荷設定(タイプスイッチの1・2・3をすべてOFF)「難易度: 普通、プレイヤースタイル: 3、エクステン: 10000000」ACHIEVEMENT: 10000000

●ランファンタジー……検定ランキングスコアの1部門で集計します。選択するレベルは問いません。

●工場出荷設定「SHIP(S)/PLAY、DIFFICULTY: NORMAL」

●ワンダモ……スコアで集計します。

●工場出荷設定(タイプスイッチのA・BをすべてOFF)「面セレクト無し」

●セックス……「スコア」で集計します。

●工場出荷設定(タイプスイッチのA・BをすべてOFF)「PLAYERSHIP: 3、DIFFICULTY: LEVEL: 4 MEDIUM」

10月19日締め切りから集計を開始しているタイトル

●太鼓の達人……選択するコースは問わず「スコア」の1部門で集計します。

●工場出荷設定「STAGE」

11月17日以降の最新ルール(12月21日集計予定)

●エスガリタ……初回からアゲハ、タテハの2部門で集計します。

●工場出荷設定「DIFFICULTY: NORMAL」EXTEND: 1st: 4000000/2nd: 40000000、LIFE COUNTS: 3

●サイヴァリア……初回からバスタイプ、シューティングタイプの2部門で集計します。

●工場出荷設定「DIFFICULTY: NORMAL」PLAYER: 3、BOMB: 2

●ころん……選択するコースは問わずスコアの1部門で集計します。

●工場出荷設定「2STAGE」

●バトルガレック……「シルバーストードラスボッパ、フライングバロン、ワイルドスタイル、ガイン、チャッタミヤモト、ポーンナム」の8部門で集計します。※ワイルドスタイルは過去のノーマルキャラのスコアを継続します。また、ガイン、チャッタミヤモト、ポーンナムは過去の各キャラのスコアを継続します。

●工場出荷設定(タイプスイッチの1・2・3をすべてOFF)「難易度: 普通、プレイヤースタイル: 3、エクステン: 10000000」ACHIEVEMENT: 10000000

●ランファンタジー……検定ランキングスコアの1部門で集計します。選択するレベルは問いません。

●工場出荷設定「SHIP(S)/PLAY、DIFFICULTY: NORMAL」

●ワンダモ……スコアで集計します。

●工場出荷設定(タイプスイッチのA・BをすべてOFF)「面セレクト無し」

●セックス……「スコア」で集計します。

●工場出荷設定(タイプスイッチのA・BをすべてOFF)「PLAYERSHIP: 3、DIFFICULTY: LEVEL: 4 MEDIUM」

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
アクアジャック		2,518,600	スコアで集計
キャッスルオブドラゴン		4,512,910	スコアで集計
Xマルチブライ		18,390,100	スコアで集計
ファイネストアワー		7,269,090	スコアで集計
クライムシティ		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ダイナマイトデューク		1,690,370	スコアで集計
Wit's		9,088,490	スコアで集計
WWFスーパースターズ	全面クリア		スコアが存在しないためクリア統一。ALLクリア達成のため集計打ち切り
E-SWAT		2,561,600	スコアで集計
破兆		1,053,900	スコアで集計
ゼロウイング		10,000,000+α	1000万点+α達成のため集計打ち切り
バーニングフォース		6,407,140	スコアで集計
グラリアスII	2画面・下V	3,193,810	Ver.別のスコアで集計。ほかのゾーンは永久パターン発覚のため打ち切り
	3画面・下V	3,141,220	
タスクフォースハリアー		10,000,000+α	1000万点+α達成のため打ち切り
ワールドカップ90	全面クリア		ALLクリア達成のため集計打ち切り
ミッドナイトレジスタンス		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ネクストスペース		1,392,500	スコアで集計
ボンピングワールド		4815940	スコアで集計
ビッグラン		8'12"9	タイムで集計
S.C.I.		10,437,800	スコアで集計
ラウンドアップ5		1,808,190	スコアで集計
ロストワールド(旧Ver.)	1P	8,892,000	部門別にスコアで集計
	2P	13,036,500	
ロストワールド(新Ver.)	1P	8,749,400	部門別にスコアで集計 ※4面の花が攻撃してくるのが新Ver.
	2P	12,393,100	

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
オメガファイター		17,117,870	スコアで集計
ヴォルフード		9,999,990	スコアで集計
クライムファイターズ	テーブル	2,424	部門別にスコアで集計
	アップライト	821	
ダートフォックス	1P	3'53"45	部門別にスコアで集計
	2P	3'45"39	
	3P	3'38"69	
ホラーストーリー		8,053,360	スコアで集計
シークレットエージェント		1,125,900	スコアで集計
ナイトストライカー	P	90,041,370	部門別にスコアで集計
	Q	91,711,890	
	R	86,742,600	
	S	92,822,130	
	T	91,482,200	
	U	90,301,220	
ストリートスマート		2,664,800	スコアで集計
戦え!ビッグファイター		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ジャンボ竜崎 スーパーマスタース		-14	スコアで集計
エリア88		記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
スーパーバレーボール		79,600	スコアで集計
フラッシュポイント	面セレクト有り	1~100面クリア	ステージクリア時の面セレクト有り。無しで集計。バックアップリセットによる、ブロックの出現順固定は禁止。
	面セレクト無し	1~50面	
キューブリック		7,183,520	スコアで集計。 ※Allクリアしたかどうかは問わず
チャンピオンレスラー		71,414,000	スコアで集計
スカイアドベンチャー		11,471	スコアで集計
インセクターX		867,000	スコアで集計

ハイスコア 集 計 店

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。



〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計

(アルカディア3月号掲載)は

2003年

12月21日(日)

までに出されたスコアで、

12月24日(水)

当日消印まで有効です。

ついに決着はついたら
闘劇で勝つには?



新作

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003

(SNKプレイモア)

ギルティギア 鵜

(アーケシステムワークス/サミー)

頭文字D アーケード

ステージ Ver.3

(ヒットメーカー/セガ)

湾岸ミッドナイト

MAXI BOOST (仮称)

(ナムコ)

ウォートラン・トルーパーズ

(コナミ/コナミマーケティング)

オーリーキング

(アミューズメントヴィジョン/セガ)

掲載予定
タイトル

機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズ (発売元・バンプレスト 開発元/販売元・カプコン) / ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリア 2002-2003 (ヒットメーカー/セガ) / バトルギア3 Tuned (タイトー) / ドラゴンクロニクル (ナムコ) / アウトラン 2 (SEGA-AM2/セガ) / ee'MALL 2nd avenue (コナミ/コナミマーケティング) / サムライスピリッツ ゼロ (悠紀エンタープライズ/SNKプレイモア) / エスプガルーダ (ケイブ) / メタルスラッグ5 (SNKプレイモア) / サイヴァリア2 ザ ウィル トゥ ファブリケート (サクセス・スコーネック/タイトー) / 新・三国戦記 七星転生 (IGS/サミー) / ポップンミュージック10 (コナミ/コナミマーケティング) / ギルティギア イグゼクス #リロード ザ ミッドナイトカーニバル (アーケシステムワークス/サミー) / ほか

闘劇
続報

闘劇2004

全国の予選参加店舗とスケジュールを大公開!!

©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。

ARCADIA

予次
告号

次号
2004年2月号
No.45は

12
月
27
日(土) 発売予定

予価650円

B2判ポスター付

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hl_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーバロ館
dohjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com
■アーケダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジングIIDX
raizing@arcadiamagazine.com

■どんたんどたん
dontan@arcadiamagazine.com
■イベントリスト、ゲーセンMAP、
オールドゲームのあるお店、
アルカディアクーポン、
その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエーション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com
■KOF投稿「MVS大明神」
sp_kof@arcadiamagazine.com
■バーチャファイター4 エポリューション「パチャツインフィニティ エポリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■そのほかのコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 (各コーナー) 係

たくさんの投稿お待ちしております。
2月号 (No.45 12月27日発売号) への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ (4色/1色) イラストを募集しています。内容は、善くモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただくと助かります。詳しくは、アルカディア フロントティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

3月号 (No.46 1/30) 2003年12月17日(水) 必着
4月号 (No.47 2/28) 2004年1月16日(金) 必着

筐体百景

隔たりを壊すもの

人の数だけ情熱があるように。
国の数だけ、想いの流れがある。

文化の差異。
思想の形の相違。

生活習慣のありよう。

人と人との距離は近くとも、
国と国との距離は、遠い。
そう感じる空気は、確かに存在する。

しかし、我々は知っている。
コインを入れて、レバーを握り、
モニターに向き合うその姿勢には――
国境も無ければ、隔たりもない。

一歩でも前へ。
限界の、向こうへ。

そこに隔たりは、必要ない。
分かり合える。理解できる。
レバー捌きも、ボタンをたたく音も。

同じ想いを抱きつつ、
地球の上で、今日も研鑽は続いていく。

モニターの中に育む、幾億の挑戦とともに。
いつしか、モニターの外の世界も、
隔たりが消え去る瞬間を予感させながら。

TEXT 田淵健康 PHOTO協力 マッスル北裏

四十四回

■取材地／ハワイ・O&B

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。

編集後記

テーマ:「ゲームミュージックについて語る」

●ゲームミュージックに欲しいのは、やっぱりイベントですかね。またゲームミュージックフェスティバルなんてのができたら、あとイベントつながりで劇的な音楽ゲーム版をやりたいかな、と。(斎藤)

●基板が置ける電子音の方がゲームとシンクロしてて好きです。85〜89年ごろのVGMやSEは今でも耳に残っているのに、最近の曲はほとんど覚えていない。なんででしょうかね? (しもけん)

●このところ、Yack氏、さんたる氏作品などのVGMが、iPodを占有しつつあります。ちなみに、僕のiPodの中身は数々とした電子音で構成されているので、普通に人に全部聞かされたら腐敗するでしょう。(杉田)

●「バックランド」はよかったですね。あの楽しい弾むようなメロディは、永遠に記憶に残ることでしょう。あ、「バックマン」といえば、実写映画化がそうで。実写版「鉄拳」とともに楽しみです。(マッスル北原)

●高校時代、ナムコとセガ、どちらの音楽がイグでか、マジコ論した経験あり。てか、特定のタイトルの話じゃないし、んなもんそれぞれだろうよ>当時の俺。いい悪い出でけど。(当時セガ側・itakyu)

●自分のベストVGMといえば「ナイトストライカー」。ゲーム性や演出によるところも大きいですが、あそこまで「シビレた」VGMは以降ないです。でも、なぜかCDを無くしちゃってたり……。復刻版希望! (河野)

●つい最近以前にハマったゲームミュージックは、F-ZERO AXの曲。オフィシャルサイトでダウンロードできるムービーで流れている曲なんだけど、仕事で中々とループさせて聞いてました。(ましろ)

●iPodにある曲の約半数はゲームミュージック。しかもかなり頻りに聴いている。これってノーマルミュージック、ノーマルというよりノーマル。ノーマルイフ。(決断するときは自分の心に100%にね。さや)

●メロディがしっかりしていてキャッチーなストⅡのBGMが大好きだった。今月の企画ページでPさんこと下村さんにお会いして、メロディアスな理由に納得。次号もどうぞお楽しみに!(まこっぴち)

●最近いいなと思ったのは「エスプガルーダ」。久しぶりにゲームミュージックらしいもののような感じがしました。私思ですが、ゲームの雰囲気にとってもマッチしています。ぜひゲームで聞いてみる?(おじゃ)

●「ポップン10」で「グーニーズ」の楽曲がリミックスされていたけど、あれはかなりお気に入り。やはり昔のゲーム音楽はとてにも耳に残る。今後もそんな耳に残るVGMが出てこないかな。(BeForUがアツイあくん)

●80年代のディスコを意識したというか、まんまというか……「弾銃フィーバロン」。ゲームのコンセプトがはっきり音楽にも表れていて好感が持てます。携帯電話のアプリでも遊べるのでやってみて。(フルタル)

●ゲームミュージックといえば、UPLの「忍者君 阿修羅の巻」。忍者君とは思えない切ないメロディがお気に入り。「ゲーセン横断」で登場予定なので再現度に超期待〜。(QMAはアロエたん一択の田口店長)

●結構STGがツボにきます。どれもちょっと前なんですけど、「ダライアス外伝」や「レイディアンティルバガ」。「グラディウスⅢ」なんか熱いですね。今度久しぶりに「交響詩グラディウスⅢ」でも聞こうかな。(勝田)

STAFF

- 発行人 浜村 弘一
- 編集人 松本 秀寿
- 編集長 斎藤 雅史
- アートディレクター 大里 浩二(THINKS NEO)
- デスク 霜田 和人・杉田 哲朗
- 編集スタッフ 北原 裕輝・伊丹 希・鈴木 宏昌・河野 淳一・安藤 慶祐・高橋 誠・小沢 正・飯塚 晃司・砂田 秀幸・五藤 俊次・勝田 周
- 編集協力(五十音順) 赤井・石原 謙・伊勢 隆・有山・MYE・DYZ・カイゼル・くさ・キャサ・極原堂・関屋・栗田・GrayZone・京院・タツヤ・ん・COSPA・山本 裕之・G・LAN・くさ・Jee・鹿司・するする・田淵 健・地味・あやっさ・テトラ・DragonEE・新井・て・梓田 直樹・バチ・ハメコ・福田 柊太郎・三重島の山本さん・モミアゲ・ももやん
- デザイン 久保田 シンヤ・野中 朋子・大竹 伸子・山田 由紀子(THINKS NEO)・吉原 美和(THINKS NEO)・斎藤 若子・安井 朋美
- タイトルロゴと表紙デザイン Smile Studio(福島 トオル)
- 制作協力 藤原 城嗣/株式会社ヘッドルーム
- フォトグラフ Studio Atom
- イラスト(五十音順) 天野 浩二・今井 神・関屋 健・堤利一郎・斎藤 康二・G=ヒコロウ・長澤 真(JASON)・FALCOON・ムドウ・山本ヤマト・藤澤 雅彦
- 業務部 青木 孝正
- 広告営業 阿部 寿一・幸 宏樹・山田 麻子
- 雑誌営業 堂前 秀隆・酒井 明彦・中村 直忠

月刊アルカディア 1月号 [No.044]

COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.044

第5巻 第1号 通巻第44号 平成16年1月1日発行 (毎月1回1日発行) 雑誌 1547-01

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
営業部 03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部 03-5433-7214(ダイヤルイン)

■印刷所:凸版印刷株式会社

WebSite <http://www.arcadiamagazine.com/>
e-mail post@arcadiamagazine.com

【アンケートはがきの書き方】

左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54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。鉛筆ではなくてかまいませんが、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とA3の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 1月号[No.44] アンケートの質問事項】

Q1.面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事を教えてください(複数回答可)。

※以下のゲームタイトル記事あ〜の番号の中から選んでください。

Q3.毎号読みたい連載記事、無くしていい連載記事を教えてください(複数回答可)。

※以下の連載記事1〜40の番号の中から選んでください。

ゲームタイトル記事	連載記事
あ アヴァロンの鍵	1 アークードゲーム・ネオ
い アウトラン2	2 アークードゲーム ライブラリー
う アレックボードン アドベンチャー タワー&シャフト	3 アークードニュースアナライズ
え ee'MALL 2nd avenue	4 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
お 頭文字D アークードステージ ver.3	5 アミューズメントジャーナル
か ウォータン・トルーパーズ	6 アルカディアゲーム・ボン
き 兎・野性の闘争・山城麻雀編	7 アルカディア超推測
く エスプガルーダ	8 アルカディア「お気に入り」サイト
け 機動戦士Zガンダム エウゴvs.ティターンズ	9 アルカディア データベース
こ GGXX アソシエーション イグゼクス	10 アルカディア フロントアーズ
さ ギルティギア イグゼクス #RELOAD	11 MVS大明神
ざ ギミッドナイトカーニバル	12 オールドゲーム談話室ぐるけんに聞け!
し ギルティギア 闘	13 懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
す ころん	14 街頭電脳遊戯録 ゲーム用語の基礎知識
せ ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003	15 団体百景
そ サイファリア2 ザ・ワイルド・ファブリケート	16 GGXX アソシエーション イグゼクス
た サムライスピリッツゼロ	17 ゲームメーカー・ナウ!!
な 新・三国戦記 七星転生	18 コスプレ・プレイスタイル
に 湾岸ミッドナイト MAXI BOOST(仮称)	19 次号予告・募集記事
て ドラゴンボール	20 ジョイスティック・トルーパーズ
と ドラゴンレジャー	21 SUPER BATTLE OPERA THE 2nd
な ドンちゃんバズル 花火でドーン!	22 ARCADIA CUP TOURNAMENT 闘劇
に パーチャファイター4 エポリューション Ver.B	23 ~「ストリートファイター トリビュート
ぬ バトルギア3 Tuned	24 アルバム」座談会~
ね ぶぶぶぶぶぶぶ	25 設定資料集
の PRIDE GP 2003	26 全国ゲーセンイベント準備会
は ポップンミュージック10	27 魂を醒める者
ひ モンスターゲートオンライン	28 闘劇特別インタビュー ウメハラの挑戦
ふ ワールドクラブ チャンピオンフットボール	29 ~闘劇の真実と次回への決意~
セリエA 2002-2003	30 闘劇燃心地
へ ワールドサッカー ウイニングイレブン	31 読者プレゼント
アークードゲームスタイル 2003	32 どんたんとたん

Q8.学校・職業・その他

- | | |
|---------|----------|
| 1 小学生 | 10 予備校生 |
| 2 中学1年生 | 11 大学生 |
| 3 中学2年生 | 12 大学院生 |
| 4 中学3年生 | 13 会社員 |
| 5 高校1年生 | 14 自営業 |
| 6 高校2年生 | 15 主婦 |
| 7 高校3年生 | 16 フリーター |
| 8 短大生 | 17 無職 |
| 9 専門学校生 | |

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね? そんなときは定期購読が一番だ! 何より、買いたい行かなくても確実に入手できるのがうれしいね。

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(『THE KING OF FIGHTERS2001』『THE KING OF FIGHTERS2002』『パーチャファイター4』『パーチャファイター4エポリューション』『鉄拳4』『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』『アヴァロンの鍵』)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで

アスキー・ストア

電話:03-3499-9300(土日祝祭日を除く10:00~17:00)

お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。

定期購読ページ <http://www.ascii-store.com/>

バックナンバー <http://www.arcadiamagazine.com/>

©2004 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN, INC. 株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

ARCADIA No.44

アンケートはがき P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事とその理由を教えてください。

A1.

面白かったゲームタイトル	面白かった理由	つまらなかったゲームタイトル	つまらなかった理由

Q2. A1の面白かったゲームタイトル記事のボリュームに満足していますか？

A2. (はい いいえ)

Q3. 毎号読みたい連載記事、無くていい連載記事とその理由を教えてください。

A3.

毎号読みたい連載記事	理由	無くていい連載記事	理由

Q4.表紙の感想をお願いします。

A4.

Q5.付録ポスターの感想を教えてください。

A5.

Q6. 第一回闘劇に参加しましたか？ またその理由も教えてください。

A6. ☐はい ☐いいえ 理由()

Q7.第二回闘劇に参加しようと思っていますか？ またその理由も教えてください。

A7. ☐はい ☐いいえ 理由()

Q8.闘劇以外の、ゲームセンターやメーカーが開催するゲーム大会に参加したことがありますか？
はいと答えた方はその回数を、いいえと答えた方はその理由も教えてください。

A8. ☐はい 参加回数(約 回) ☐いいえ 理由()

Q9.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. () ページ () さんの投稿

自由欄 () 都道府県 P.N ()

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名 () 集計部門 (キャラ・コースなど)

スコア (タイム) ()

面数 () 難易度 ()

備考 ()

達成日 () 年 () 月 () 日

得点効率・移ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

名前 ()
ゲームセンター ()
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

154-8528

50円切手を
貼ってください

(受取人)

(株)エンターブレイン

東京都世田谷区若林1-18-10



編集部

ARCADIA No.044

全国集計ハイスコア係

個人申請用はがき

フリガナ				年 齢	性 別	血液型
氏 名				歳	男・女	型
生年月日	19	年	月	日	電話	()
住 所				都道府県	市郡区	
E-メール アドレス				職 業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？				☐ はい ☐ いいえ		

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

郵便はがき

154-8736

149

(受取人)

(株)エンターブレイン

東京都世田谷区若林1-18-10



編集部

ARCADIA No.044 アンケート係

料金受取人払

世田谷局承認

149

差出有効期間
平成16年3月
27日まで
(郵便切手不用)



フリガナ				年 齢	性 別	A8.職業
氏 名				歳	男・女	
生年月日	19	年	月	日	電話	()
住 所				都道府県	市郡区	
E-mail アドレス				プレゼント 番 号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？				☐ はい ☐ いいえ		

Q10.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。

A10.[]

Q11.今後発売される予定の、一番期待しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A11.[]

Q12.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。

A12.[☐書店 ☐ファミ通の広告 ☐知人からの紹介 ☐Webサイト ☐その他()]

Q13.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。

A13.[]

メーカー責任監修により遂に実現！
全てのシューティングゲーマーに贈る奇跡の1枚！

BLAST! SHOOTING GAME SOUND OMNIBUS VOL.1

2003.12.17
ON SALE!

大ヒットを記録したアーケード用シューティングゲームのメイン楽曲など、ファンには忘れることの出来ない楽曲を1枚にまとめたオムニバスCDアルバムがメーカーの枠を超越し、かつて無いスケールで遂に完成！

ブックレットには各メーカーの開発者等のコメントを特別に記載。

定価 ¥2,940

(税抜定価 ¥2,800)

KDSD-00022



収録ゲームタイトル

ファンタジーゾーン
ギャラクシーフォース
ケツイ〜絆地獄たち〜
弾銃フィーバロン
式神の城、式神の城II
ガンバード、ガンバード2
戦国エース
婆娑羅、婆娑羅2
サイヴァリア
サイヴァリアリビジョン
ナイトレイド

国内主要ゲームメーカーが一同に集結し、今作の為に自ら選曲、監修を行った究極のオムニバスCDアルバム！



© SEGA, 1986 © SEGA, 1988 © 1998 CAVE CO., LTD. © 2002 CAVE CO., LTD. © 2001 AlfaSystem Co., Ltd. All rights reserved. © 2001, 2003 AlfaSystem Co., Ltd. All rights reserved. © X-nauts - PSIKYO © VISCO CORPORATION. © KENOSUKE SUEMURA © SUCCESS CORP. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. © SUCCESS 2000 © TAKUMI CORPORATION

NOW
PRINTING

第2弾、発売決定！
2004.1.7 ON SALE!

STORM! SHOOTING GAME SOUND OMNIBUS VOL.2

収録予定ゲームタイトル

定価 ¥2,940
KDSD-00023 (税抜定価 ¥2,800)

スペースハリアー、アフターバーナー、マーズマトリックス、ギガウィング、
ストライカーズ1945、ゼロガンナー、コットン、R-TYPE
他多数収録！詳細は順次、チームのホームページで公開予定！

© SEGA, 1985 © SEGA, 1987 © CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
SUPPORTED BY TAKUMI CORPORATION © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
© X-nauts - PSIKYO © 1991 SUCCESS © 1987-2004 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



NOW ON SALE!

ギルティギア イグゼクス #RELOAD KOREAN VERSION

GGXXのアレンジアルバムとしても楽しめる全曲書き下ろし！！

韓国のカリスマミュージシャン「シン・ヘチョル」がサウンド
プロデュースを担当。

定価 ¥3,360 (税抜定価 ¥3,200)
KDSD-00017, 18



© Sammy 2003/1998-2003 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
© BIG BANG Music/2003 YBM Sisa.com

封入特典

過去に発売された
石渡氏の書き下ろし
ジャケットのステッカー集！

ボーナストラック

日本版GGXX、
ロボカイのテーマや
SEを特別追加！

ABC
No. 1
発売人/平野弘一 編集/私本秀寿 発行所/株式会社エンターブレイン
平成16年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第5巻 第1号 通巻第44号
定価650円 本体619円

TAITO®

PlayStation®2

ここから始まる、広がる
新レースゲーム誕生!!

BATTLE GEAR 3



ONLINE対応!! ※必須周辺機器"PlayStation BB Unit"/"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター
アーケード版同様のネットワークサービスを受ける事ができる!!

「バトルギア3」発売記念!
好きな車1台あげちゃうキャンペーン!

アーケードでも使える!
ネットエントリーキー同梱! 限定1万本には、なんと!!
フルスケルトンキー&限定トミカが!

協力:クルマ売り買いおトク **カーセブン**

<クイズ>○の中に入る文字を答えて下さい。

12月に発売される実車感バッチリの超リアルなレースゲームは「○○○○○3」

賞品

●A賞(1名様)

カーセブンの豊富な常時
1万台の在庫(中古車)の
中からお好きなクルマ1台
※賞品車両はご当選通知後、車
輛本体価格が200万円までの
クルマから選び下さい。

クルマ売り買いおトク



567527.com

●B賞(10名様)

GT FORCE(ジーティーフォース)



応募方法

■応募方法/ホームページ www.battlegear.net内の応募フォームまたは官製ハガキにクイズの答えと
必要事項を明記の上ご応募下さい。

※官製ハガキにてご応募の場合

記入事項:①クイズの答え(カタカナ5文字)②郵便番号③住所④氏名⑤電話番号⑥年齢⑦職業⑧ご希望の
賞品(A賞、B賞のいずれか)

宛先:〒243-0498 神奈川県横浜市下今泉3-11-1 株式会社タイトー-GM本部「バトルギア3」プレゼント係

■応募締切/2003年12月31日(当日消印有効)

■発表/2004年1月7日版正な抽選の上、2004年1月9日ホームページにて発表いたします。

■お問い合わせ先/株式会社タイトー お客様相談センターTEL:046-235-9550(年中無休10:00~18:00)まで

<A賞ご希望の応募上のご注意> ●A賞のご応募資格は日本国内にお住まいで、現在有効な普通自動車免許を保有しているとともに車両保険等
所を確保できる方に限らせていただきます。●ご当選の権利の譲渡、譲渡、他の賞品への変更はできません。●ご当選者が20歳未満の場合は保
護者の同意が必要です。●登録時・納品時に必要な自動車保険料、自動車取得税、自動車重量税、自動車税などの税金相当額、その他検査登録
手続代行費用、検査登録代行費用、車庫証明手数料代行費用、車庫証明費、納車費用、印税代金等の諸費用及び所得税相当額は、当
選者ご本人の負担となります。(所得税に關しては確定申告が必要となる場合がございます。)

BATTLE GEAR 3 公式サイト www.battlegear.net

株式会社タイトー 家庭用ゲームに関するお問い合わせは→〒243-0498 神奈川県横浜市下今泉3-11-1 株式会社タイトー お客様相談センター TEL:046-235-9550(年中無休10:00~18:00)

©TAITO CORP. 2002, 2003 "トミカ"は株式会社トミーの登録商標です。"B"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。●このソフトウェアは現在開発中のものです。改善のため仕様を変更することがあります。

12月発売予定..... 標準 6,800円(税別)
[フルスケルトンキー&限定トミカセット] 標準 7,800円(税別)

